

# 超必殺ライアード FAN

◆シリーズ企画

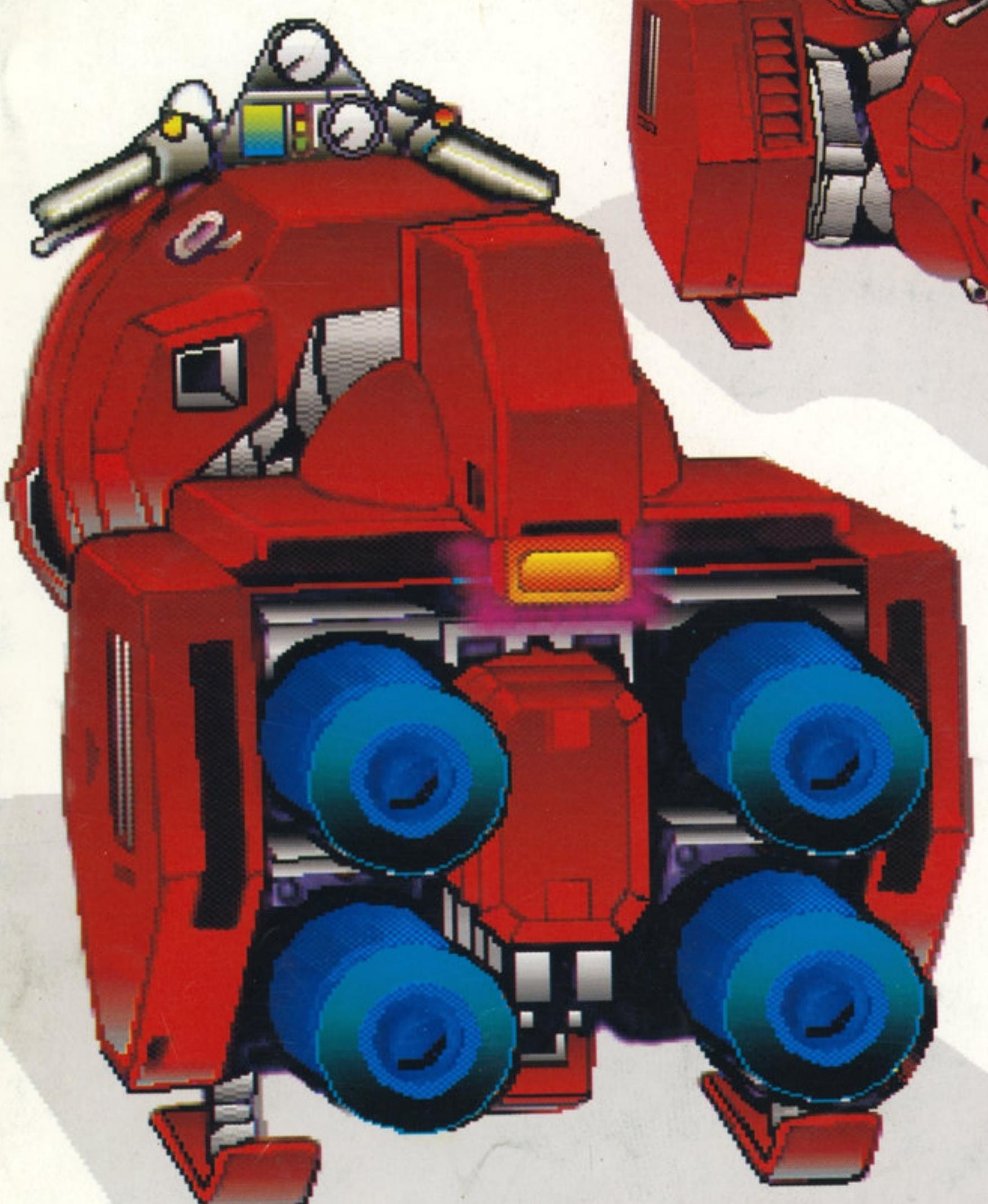
HYPER EXCITING READER's VOICE

HYPER UL-TECH MD

MD Q援隊

Coming Soon MD

Weekly Hit Chart!



1990  
MONTHLY  
490YEN

10

◆新作情報

ロード・バスター  
ファットマン  
グラナダ

鮫! 鮫! 鮫!

スペースインベーダー'90  
レインボーアイランド  
エキストラ

ストライダー飛竜  
バーニングフォース

◆重点攻略

F2戦記アクシス

◆特別付録

G·G FAN Special issue



# ストライダ 飛竜

ストライダー飛竜

跳べ飛竜！のA級ライセンスを

世界は、謎の冥王グランドマスターに  
支配されていた。

戦闘、諜報のプロ集団にグランドマスター  
打倒が依頼された。鍛え抜かれた戦闘技をもつ  
ひとりの男が、冥王が君臨する帝都へと進撃  
を開始した。その男の名は、  
ストライダー飛竜……。

最強の武器サイファー▶  
高圧加速されたプラズマ粒子を放出し、  
一撃にして敵を両断する飛竜の剣。



▲キャプテンひげ丸Jr.  
もと連合空軍指令長官。冥王の極悪な手下。



▲ウロボロス  
ユーラシアの24候王による合体怪物。

7,000円 標準小売価格

# SEGA

## 持つ男。

アクションが、ビジュアルが、サウンドが盛り上がる!  
興奮満杯ニューゲーム!!

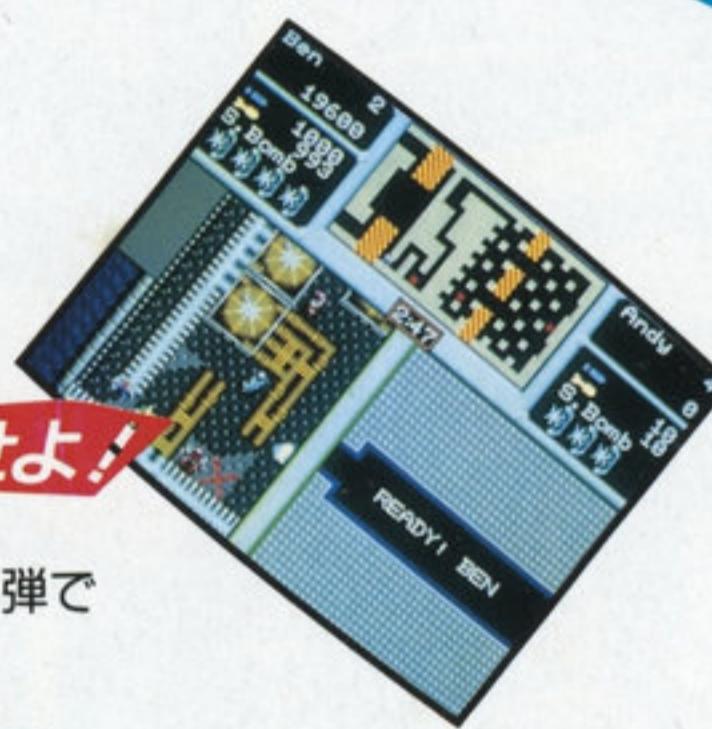


怒りの火炎で闘争心を目覚めさせろ!

暴走したコンピュータワールドから、  
捕らわれた仲間を救い出せ。

### ゲイングランド

6,000円標準小売価格



迷宮もろとも爆破せよ!

人造人間が群がる迷路要塞を、時限爆弾で  
破壊しろ。

### クラックダウン

6,000円標準小売価格



忍者と忍犬の熱き闘いのドラマ!

忍びの技と、忍犬の勇猛果敢な攻撃が織りなす、  
忍者バトルの最高峰だ。

### シャドーダンサー

6,000円標準小売価格

リングは熱き格闘ジャングルになる!

世界の強豪打ち倒し、目指すは  
ワールドチャンピオンだ。

### レスルウォー

6,000円標準小売価格



### Vアタック(仮称)

### ダイナマイトイデューク

### モンスターレア



▲中国娘トンプウ

飛竜の首にかかった賞金を狙う強敵。



▲グランドマスター(冥王)

全世界を征服し、君臨する謎の男。

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

## MEGA DRIVE

16-BIT / セガ ドライブ



21,000円

標準小売価格

\*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 TEL144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

©CAPCOM 1989 REPROGRAMMED GAME ©SEGA  
ORIGINAL GAME ©SEGA/WESTONE 1988 REPROGRAMMED  
GAME ©SEGA 1990

**MD**  
MEGA DRIVE

**SanRITSU®**

先制攻撃  
アドバレスに闘いの嵐が吹き荒れる。

10月12日  
発売  
¥1,800(税別)

噂の『ファットマン』遂に日本上陸!!

IBM-PC版「TONGUE OF THE 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。

●2プレイヤー対応/5メガ。 ●ユニークなキャラクター。 ●11種のマジック・アイテム。

# FATMAN



\*この画面は、開発中のものです。

サンリツ電気株式会社 本社 〒229 神奈川県相模原市千代田2-6-23 TEL0427-52-7701代

●この商品についてのお問い合わせは TEL.03-402-7864 ソフトウェア販売課まで

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。

# メガドライブ 10月号 FAN

表紙 CG/得能泉 AD/渡部孝雄 GD/福島ひろみ

## ● GAME INDEX ●

アフターバーナーII	62
アロークラッシュ	86
ESWAT	60, 61, 67
エアダイバー	82
エクスプロード・スター	86
FZ戦記アクシス	40
ぎゅわんぶらあ自己中心派	85
ゴーストバスターズ	63
ゴールデンアックス	62, 63
コラムス	65
餃/餃/餃/	28
三国志 亂世の英雄たち	88
ジノーグ	85
スーパーモナコGP	61
ストライダー飛竜	12
スペースインベーダー'90	32
ソーサリアン	63
ダライアスII	83
ロJボーアイ	65, 69
バーニングフォース	6
バットマン	64, 65
バハムート戦記	87
ファットマン	20
ファンタシースターIII 時の継承者	63, 66, 68
フェリオス	81
ヴェリテックス	88
ヘビーユニット	89
まじかるハットのぶつとびターボ 大冒険	87
武者アレスター	84
レインボーアイランドエキストラ	24
ロード・バスター	36

●ウルテクに  
関する質問は

☎ 022-213-7555

●それ以外の記事  
に関する質問は

☎ 03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から8時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしていません。

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人/柄塙宏男 ●編集人/山森尚 ●副編集長/山本直人・渡辺雅人 ●編集委員/村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長/小沢誠昭 ●スタッフ/(東京)相沢浩仁・荒田茂樹・市川雅文・稻田正義・岡部功子・風間尚仁・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・曾根丈詞・西牧真・根岸学・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章(仙台)飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田城行 ●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・福嶋章和・福留晴寿・賣山浩史・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)石垣健二・岩田一人・加藤潤一郎・五野上良法・大学麻子・高橋祐子・富田崇・藤田真広・茂木修・森仁 <制作総務>●部長/佐瀬伸治 ●スタッフ/上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道 ●アシスタンント/(東京)及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子(仙台)板垣千尋 <デザイン>●A口/渡部孝雄 ●スタッフ/(東京)柳沼健(仙台)鈴木徳房・鈴木佳子 ●アシスタント/(東京)荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・福田克徳(仙台)伊藤正明 <協力> ●校閲/笠原紀彦 ●編集協力/ゲームフリーク ●写真協力/河行勝美・浜野忠夫 ●デザイン協力/井沢俊二・キンダイ・デザイラ(柳井孝之・釜田泰行)・橋本健一・マッシュアイランド ●フィニッシュデザイン/あくせす(村山成幸)+ワードボップ・キンダイ・高速美術印刷株・株式会社 ●印刷/凸版印刷株式会社 ©徳間書店インターメディア 1990 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

## NEW SPACE

### バーニングフォース 6

ゲーセンでは今ひと息(?)だったが、メガドラは……

### ストライダー飛竜 12

ダントツ人気のアクション大作。さらに新画面を

### グラナダ 16

X68000から移植/

### ファットマン 20

超ムズのアクションゲーム

### レインボーアイランドエキストラ 24

パロディ要素のあるゲーセンでおなじみの1作品

### 餃!餃!餃! 28

定番シューイングの一つ

### スペースインベーダー'90 32

オリジナルモードばかりで新しいテクニックが必要

### ロード・バスター 36

超大型トラックを操るアクション

## ATTACK SPACE

### FZ戦記アクシス 40

全7ステージをマップつきで攻略

## SERIES SPACE

### HYPER UL-TECH MD 60

技を磨くと同時にウルテク見つけて賞金もらおう

### MD Q援隊 66

助け舟が必要な人に

### HYPER EXCITING READER'S VOICE 70

読者対読者、読者対編集部、交流するならここで

### Weekly Hit Chart! 76

全ソフトの成績表を一挙掲載

### GE-SEN FREAK SEGA AREA 80

セガが力を入れる『ムーンウォーカー』の魅力を公開

### Coming Soon MD 83

あの『ダライアスII』を含め画面紹介

### アンケート 82

新作発売カレンダー 88

## 特別付録

# G·G FAN Special issue

いよいよ発売迫る「ゲームギア」のソフトをめいっぱい紹介するぞ!

**NEW**

驚異の女子大生シューティング！

# BURNING FORCE

バーニングフォース

ナムコマニア待望のシューティングがついにメガドラに登場！途中で終わっても楽しい、アーケードゲームのにおいブンブンなアクションゲームだぜっ！

10月19日

ナムコ

5800円(税別)

4M ROM

シューティング

コンティニュー

—

## 目指すは宇宙時代のグラデュエーション

時は2100年。21世紀ともなれば宇宙からの訪問者は増えるわ、自然破壊は進むわで人類はいよいよ宇宙での生活を考えなくてはいけない時期にきていた。そんなワケで設立された地球大学では授業の中にスペースシップの操縦から宇宙サバイバルなんていう授業を取り入れられていた。このゲームの主人公、天現寺ひろみはパイロッ

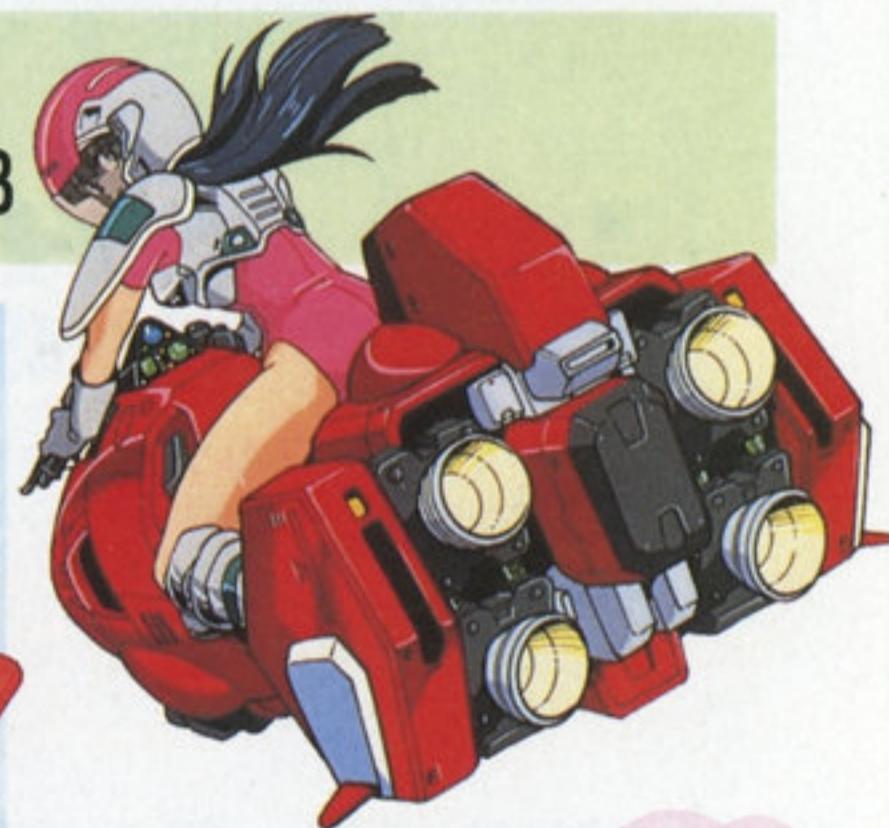
ト志願者として卒業の為の最終試験に挑もうとしていた。

試験のスケジュールは6日に渡って行われ、午前と午後そして夜間の3部に分けて進められる、超ハードスケジュールだ。5日間の訓練を無事終えると6日目はいよいよ実際に宇宙空間に出ての実戦試験となる。君は「スペースファイター」になれるか？



バリバリの3Dシューティングゲームだぜっ！

エアバイク形態  
SIGN DUCK 10-B



エアプレーン形態  
SIGN DUCK 10-B



地球大学学生  
SIGN DUCK 10-B  
天現寺ひろみ



© NAMCO LTD.

# "バーニングフォース"の主な登場人物たち

このゲームの面白さは彼ら個性的なキャラクタたちに支えられているといつても過言ではないだろう。細かく設定されたメカニックに、エアプレーンに変形する時に出てくる機材整備担当者や敵の弱点を教えてくれるインストラクターまで設定があるなんて、芸が細か過ぎるぜ、ナムコさんよお。

## 地球大学機材 SIGN DUCK 10-B

アイテムを取る事により、多くの武器を使用できる最新型のエアバイク。オプションパーツによりエアプレーンにもなってしまうというスグレモノだ。使いこなして最終試験を突破しようぜっつ！

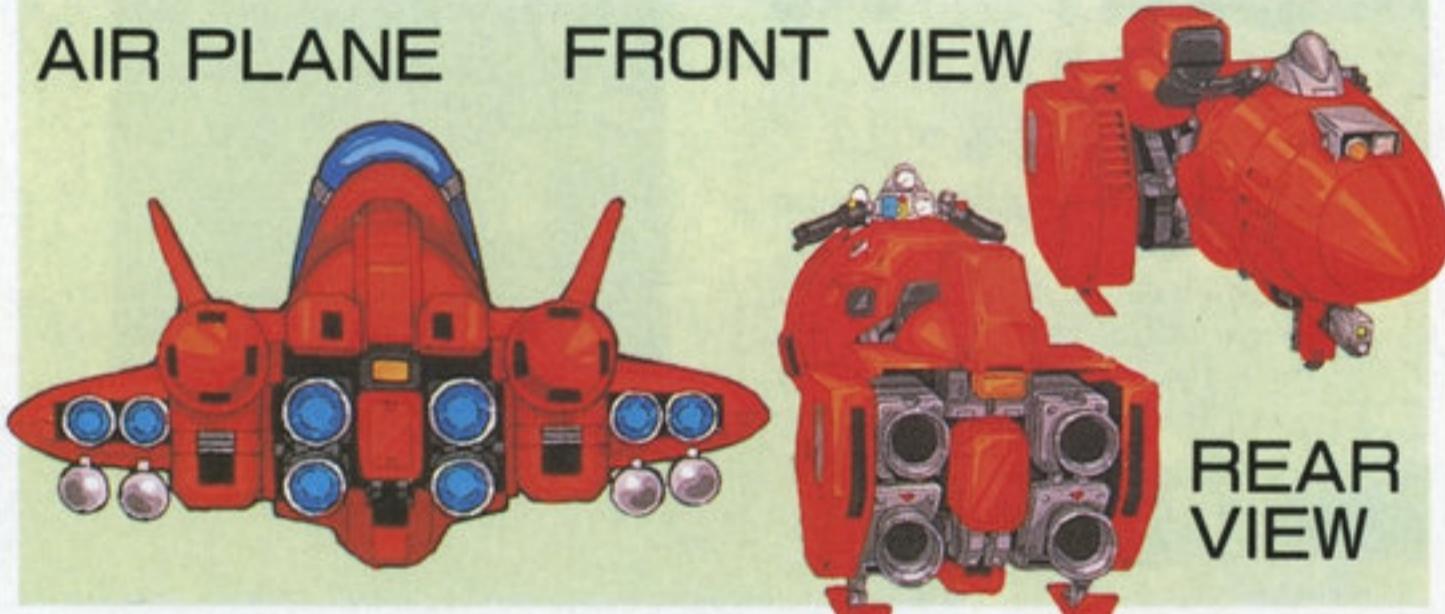


●大型戦闘機の中でエアプレーンに

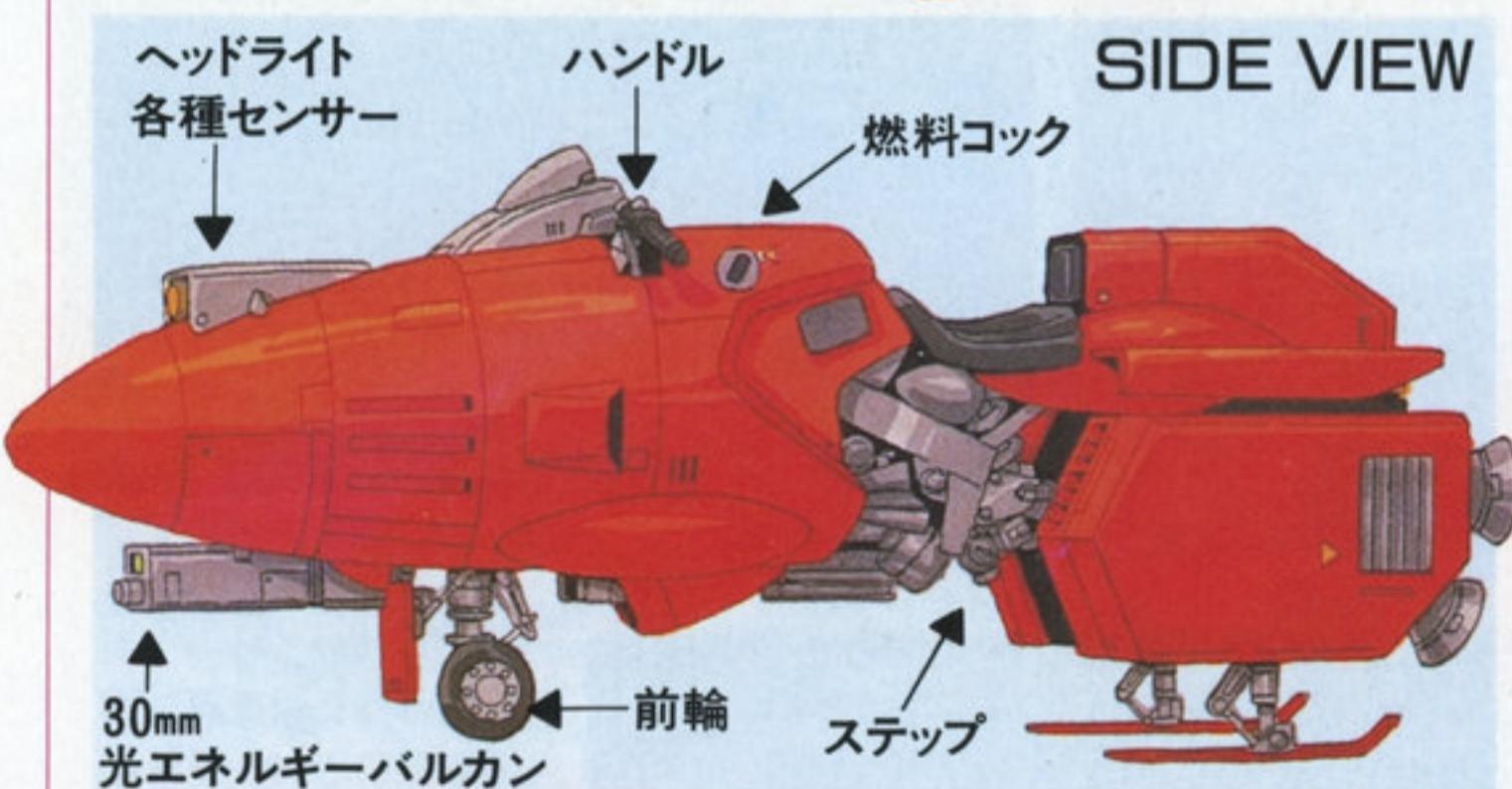
### SIGN DUCK 10-B SPECIFICATIONS

List price.....	\$41100
Curb weight(nofuel).....	175kg
Test weight.....	182kg
Engine type.....	Light Beam Rotary
Bhp/rpm.....	840/35000
Torque/rpm.....	55/31000
Fuel capacity.....	21ℓ

### AIR PLANE FRONT VIEW



### REAR VIEW



●彼もなくてはならない存在

## 地球大学職員 機材整備担当者

生徒達が万全の体制で試験に望める様、昼夜問わず機材の整備に追われている整備担当者。夜になるとひろみを大型戦闘機で迎えに来て、エアバイクの上にエアプレーンのパーツをドッキングさせてくれる。縁の下の力持ちだね！

## 地球大学卒業見込み 天現寺ひろみ

2083年5月24日生まれの現在、23歳ピチビチギャルが君の操る主人公、天現寺ひろみだ。小学生の時に見た映画「トップガンコ」に憧れてパイロットになりたいと決心したらしい。今ひろみの小学校からの夢がかなあうとしているのだっ！

## ●プロフィール

星座は双子座で、血液型はB。サイズは上から86、56、90で、身長165cmの体重53kg。趣味はかわいいピエロの人形を集める事で、特技はキャット空中3回転(ニヤンコ先生直伝?)と、卵をどんな場所にでも立てられる事。性格は繊細でかつ大胆。やさしくて涙もらい。好きな音楽はこの時代大流行の128ビートものと、レッドツェッペリンの「胸いっぱいの愛」もお気に入り。好きな食べ物は矢口渡(ナムコの本社がある)の喫茶マリンカリンのハンバーグ。好きな映画は「私を宇宙に連れてって」。尊敬する人物は泊裕一郎博士(オーダイン?)で、愛読書はヘッセ「車輪の下」と愛のハーレクインロマンス。講読書が「月刊バイクと私」で初恋は小学校の担任の原田大三郎先生。ひろみは普通の女子大生なのがさつ。

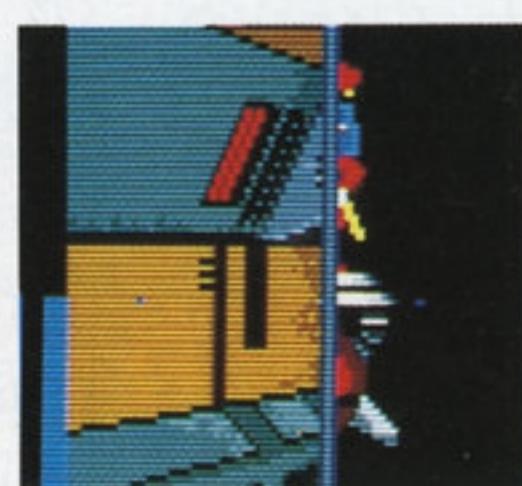


## 地球大学職員 インストラクター KYOKO

●ほんのチョイ役だけど、彼女のマニアもいるぞ



教官の「教子さん」はその面のボスキャラの弱点を親切に図解で教えてくれる、心強い先生。別に実戦じゃないんだから、いわゆる試験前のポイント学習ってトコロかな？ちゃんと覚えておくんだぞ。



●出番が少ないからこそ印象強いのか知らない



●彼女にみとれてちゃダメだ

# 準主役! SIGN DUCK 10-Bの性能を解析!

## エアバイクの動きをさぐる!

エアバイクは基本的に2方向にしか移動できないが、代わりにスピードをコントロールできる。なるべく敵と戦わずにタイムボーナスを狙ったり、反対にタイムボーナス無視で出てくる敵を全て打ち落とすのも全て君次第。スピードを出せばジャンプ台を見逃し易い



●2方向にしか動けないけど、頑張れっ!

からアイテムが乏しくなるだろうし、かと言ってスピードが遅いと敵と戦うハメになって残機を失ったり、一長一短といったところ。

ジャンプで敵をかわせるようになつたら君も一人前だ!



○思いつ切りハング  
オシして曲がれっ!



●高い位置にあるアイテムを取つたりきるのだっ!

ジャ一ノハだ!

## エアプレーンの動きを見る!

エアプレーンはコントローラーによって8方向に動かせる。マップ自体はエアバイクの時となんら変わりはないのでアイテムなどを

取るのは簡単だが、敵はその分ちゃんと強くなっているので安心しない様に。更に下にいる時は自機よりも上に、上にいる時は自機よ

り下に弾が着弾するという事を覚えておこう。上に押すと上に、下を押すと下にっていう操作なので慣れるまでちょっと時間がかかるかも知れないな。とにかく練習あるのみだ!



○ジャンプ台がなく  
ても取れるんだ



●エアプレーンは8方向に自由に動き回れるんだぞ



●基本的にエアプレーンは対ボスキャラ用だね

画面の見かたよ!!



### ●スピードメーター

全体が緑色になった時が最高速度だが、ゲーム中は見ているヒマなさそうだね。

### ●アイテムゲージ

無敵になるためのカプセルの数が表示されている。5個集めれば一回使えるぞ。

### ●ライフゲージ

敵や障害物に3回当たるとマシンは大爆発を起こす。1回当たるたびにゲージが減るぞ

### ●バックセンサー

後ろから敵が迫って来るとこのゲージが赤く光る。だからと言つてどうしようもない。

### ●ミサイルゲージ

ミサイルの残数が一目で分かる親切設計。最大5発までストック出来るのだ。

### ●タイムゲージ

ゴールした時にこの残数×10点のボーナスが入る。△キになる事もない点数だ。



## ロボット軍団をぶちかます装備

ひろみの操る、地球大学御用達のSIGN DUCK 10-Bの凄い機能の一つに、武器を瞬時に変えられるというのがある。これは相手や状況に応じて武器のアイテムを拾う事により様々な武器を使い分けられるという事なのだ。攻撃が激しくて近寄れないなんていう時はワイドショットで弱点に

かすらせるだとか、小さくて当たりにくい敵にはクロスレーザーとかね。レーザーは威力はでかいがマイチ命中率が悪く、よほど自信がある人なら一気に力タをつけるのに使うのもいいだろう。武器のたぐいはエアバイクが爆発するまでなくなるから好きなだけ使いまくろうぜ！

●高い位置に浮遊しているアイテムはジャンプ台を使わないと取れない。気に入すぎて敵にぶつからないようにな



●エアプレーンの時はいつも簡単に取事が出来るが、だからこそ取れないとボスとの対戦で困るぞ！

ノーマル	ワイドレンジショット	クロスレーザー	レーザー
最初から持っている武器。ミスしたりするとこの武器に戻る。ショット系武器は弾数が無限だぞっつ！	自分の高さで左右に広い範囲で攻撃できる武器。連射できないが一番使える武器だぜっつ！	ノーマルショットよりは少しだけ広範囲で、2発のレーザーがクロスしながら敵に向かっていく。	一点集中の強力な武器。ただ範囲が狭いのでなかなか敵に当たらないのが難点だ。狙っていこう。
マックスミサイル	ホーミングミサイル		
ミサイルは数が限られていて、アイテムを取る事によりこれから発射するミサイルの性能を変化させられる事ができる。マックスミサイルは	発射すると前方で炎を起こし、そこに入った敵にダメージを与える事ができる。かなり強力な武器だが上手くしないと無駄になる可能性もあるぞ。これを使いこなせば「スペースファイター」も夢じゃない？	発射すると画面内の敵に向かってフツ飛んで行く。威力こそ大した事はないが、どこで撃っても必ず当たるので逃げながら撃つという芸当も可能だ。初心者向けかな？	 ●ホーミングを発射！ 
 ●タイミングを見計らって撃てっつ！ 	 ●この通り、勝手に命中してくれる 	 ●この通り、勝手に命中してくれる 	

## SIGN DUCK 10-Bの特殊機能

地上から生えている、いろんな植物や柱などの障害物。これを壊しているとランダムで無敵アイテムが出現して、これを5個集めてCボタンを押すと約10秒間、無敵になるんだぜっつ！

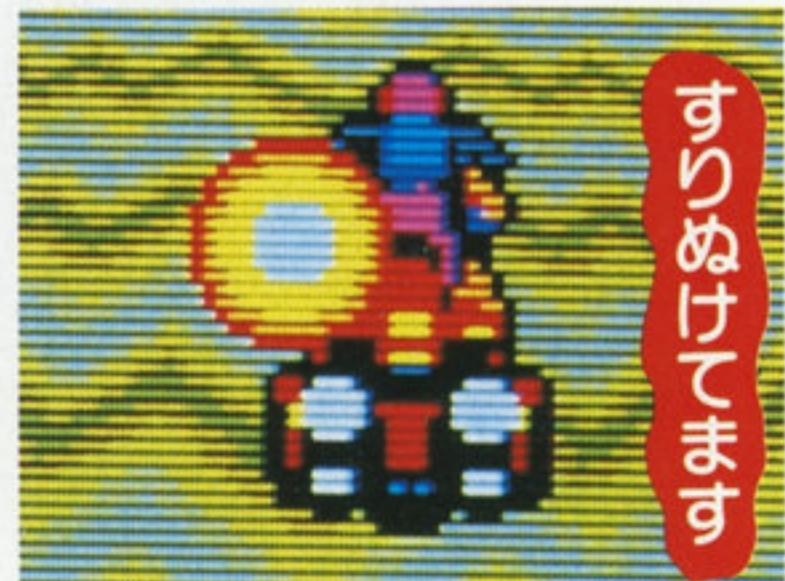
ボスキャラまでとておいて真正面から立ち向かうのもいいし、使い道は君次第だぞ。



●このカプセルを集めのだ



●「ヤバい！」  
こんな時は落ち着いてCを押せ



●ほおーら、10秒間だけ無敵になっちゃうんだよおーん！

すりぬけてます

# 試験期間は6日間。戦い抜け!! ひろみ!

試験は6日間に渡って行われるが、その内の5日間が訓練期間で最後の1日が実戦試験となる。訓練は1日を午前、午後、夜間の3

部に分けて進められ、午前と午後はエアバイクでの地上実戦訓練。夜間はエアプレーンに乗り込んでの空中実戦訓練となっており、さ

らに毎日の訓練後にはお楽しみのボーナステージが待っている。ここではバンバンと1UPを狙つたり高得点のチャンスだぞ。

そして6日目の最終日で実際に宇宙に出ての試験を通過すれば、栄光の「スペースファイター」の称号が与えられるのだっ!

## 1ST DAYを詳しく紹介

### AREA1 午前

まず最初のステージってことで攻撃もそんなに辛くない。とりあえずエアバイクの動きをマスターしてしまおう。まあ何事も最初が肝心だから、気を引き締めてね。練習だと思って、肩の力を抜いてプレイしてみよう。



### AREA2 午後

ペイ・ヤードと呼ばれるここは東京湾にあたるが、地形に囲まれている為にこう呼ばれる様になった。エア・バイクだから水上でも平気で走れるんだよ。大して強い敵も出てこないけど、まだまだ先は長いんだから、こんな所でミスしているようじゃ先が思いやられるぞ! うんうん。



●東京湾内での戦い。エアバイクの挙動を身体にたたき込めっ!

### エアプレーンに換装!

AREA2の戦いを終えると上空から大型戦闘機が降下してきてエアバイクを回収してくれる。中ではエアバイクにエアプレーン用のパーツをドッキングさせながら同時に教子さんからその面のボスキャラ(?)についての説明がある。急に操作方法が変わるので注意してかかろう!



●上から下りてくる巨大戦闘機は味方だぞ。攻撃すんなよお

●敵の弱点はちゃんと聞いておかないと後で苦労する事になるぞ!

●さあ、いよいよ夜間訓練の開始だ。ボスキャラを倒せ!

### AREA3 夜間

いよいよ初日の訓練も夜間を残すのみとなつたが油断してはいけない。今日の訓練の締めくくりともいべき、ボスキャラとの対決だ。一応、教子さんにウイーウポイントは教わっているものの、どんな攻撃をしてくるかまでは分からぬ。まずは慎重に相手の出方を観察してからじっくりとウイーウポイントを攻撃していこう!



●さっそく教子さんから聞いた情報を思い出して弱点を集中攻撃だつ!

### AREA4 ボーナステージ

一日の疲れを癒す…ってワケにはいかないけれど、ここには1UPや高得点へのチャンスが満載されてるんだぜ。ぐるんぐるん回つての障害物をスルリとかわしてアイテムを取りに行くのも快感だしあリラックスして3Dを楽しむにもいいステージだ。右上のゲージ一杯になれば1UPだ。逃さず取るようにしよう。



●とにかく取れるものは全部取ろう。頑張れば1UPだってするんだぜ

## 2ND DAY AREA1~4

2日目の舞台はサリヌカ・サンズ。一見、適当な名前に聞こえるが実はサハラ、リビア、ヌビア、カラハリの4つの砂漠の名前の頭文字からきている。サンズは砂という意味ね。そう、この時代ではアフリカ全土に砂漠化が進み、4つの砂漠は一つの広大な砂漠地帯と化してしまったのだ。砂丘を遙か向こうに望みながら、吹き荒れる砂嵐の中でもひろみの訓練は続けられるのだ。



●砂漠での戦い。ちょっとノーマルショットでは辛くなってきた頃だね



●エアバイクは反転する時にちょっとだけタイムラグがあるので、その辺を考えてから弾を避ける道を考えよう

●ボスとの対決。1面よりも難しくなっているが、もうコツは掴んできてるでしょ?



## 3RD DAY AREA1~4

3日目はエアロ・スペース。宇宙に飛び立つ為の発進基地で、地下300mにある。向こうに見える発射台は地上まで上昇する仕組みになっている。



○ジャンプして取れ

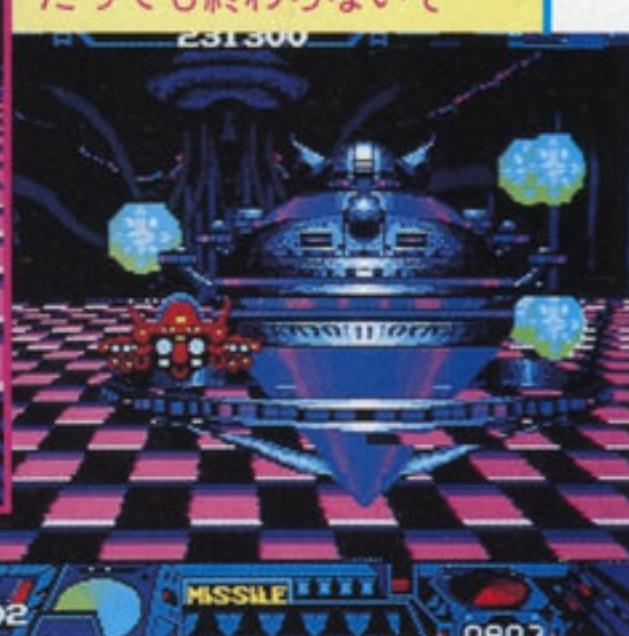
る。ちなみにこの日から急に難易度が上がっているので、うかうかしていると一瞬の内にゲームオーバーになってしまうぞ！



○なかなか強敵だぞつ



○スピードの高いこいつらを全部撃ち落とすもやり過ごすも君次第



○周りをくるくる回っている部分が弱点だ。ちゃんと狙わないといつまでたっても終わらないぞ

## 4TH DAY AREA1~4

4日目はグラス・ランド。山脈のふもとにある広い草原地帯だ。地上に立ち並ぶ障害物の数もそろそろ避け切れない位になってきている。敵の中には一番こっちまで近づいて来る奴もいるので一番大きくなつた時には近づかないようにスピードコントロールでかわそう。ボスは巨大戦闘機と同クラスの戦闘機。攻撃も激しいが、じっくりあせらず確実に弾を当てていけばそんなに難しくないはずだ。



○この炎にぶち当たるとダメージをくらうので、絶妙のアクセルワークでかわしてしまおう！

○エアプレーンがボスだけだと思ったら大間違い！ボスまで無事に辿り着けるかどうかは全て君の腕にかかっているのだ



○飛行機対飛行機の戦いだ。って言ってもウェイトが全然違うケドね

## 5TH DAY AREA1~4

実戦訓練前の最後の訓練場はアナザーワールド。かつて人々が生活していたが、今は誰も人が入らない古代都市。夜景が綺麗だとか言ってたらとてもクリアできない、エアバイクとしては最難関の場所である。集中放火をくらつてマシンが破壊されても訓練なのでひろみは怪我一つしないが、最終試験をパスしない限りひろみの夢である「スペースファイター」にはなれない。あと少し、あと少しの辛抱だ！



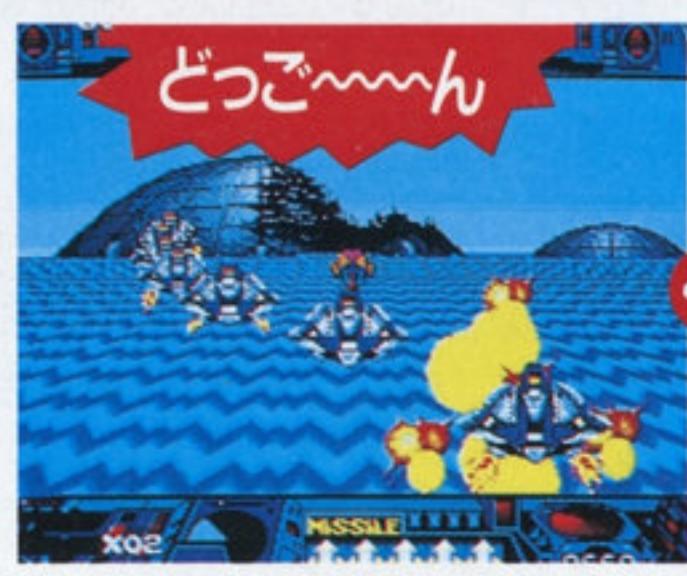
○もうどうにでもしてくれっつ



○避けるのが精一杯で反撃できねえって

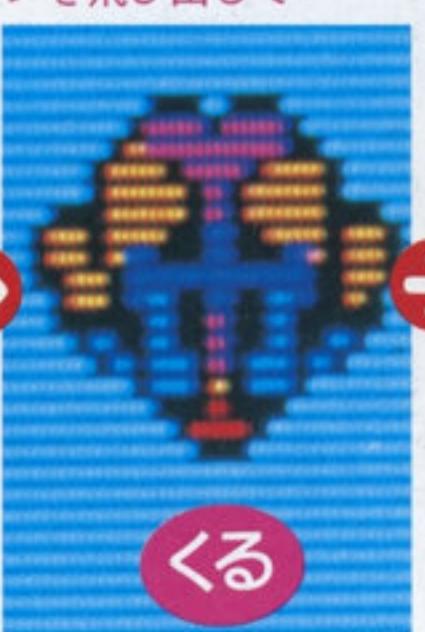
## 天現寺ひろみ…女子大生は死なず!!

前にも書いたと思うが、これはあくまで訓練である。敵キャラもボスを含めて全部、大学が用意した訓練の為の道具なのである。だからいくら訓練中にひろみが弾に当たってマシンが壊れてもひろみは次のマシンに乗り換えるだけというだけの事。ただしあんまり成績が悪いと6日目の最終試験を受けさせて貰えないって事くらいかな？うんうん。



○うわっとっとお、壊れちゃったあ

○でもその瞬間、くるりとひろみだけはマシンを飛び出して…



くる



○いつの間にか用意されている新しいマシンに向かって落下していくのであった



○ほおーら、もう元通りっ！

しゅたつ!!

**NEW**  
**3rd**

# いよいよステージ3。巨大戦艦バルログの登場だ。

飛竜

全5面中、3面まできた飛竜の戦い。  
今回は巨大戦艦を破壊する。見せ場は  
反重力装置との高速回転戦闘シージだ。



9月29日

8M ROM

セガ

アクション

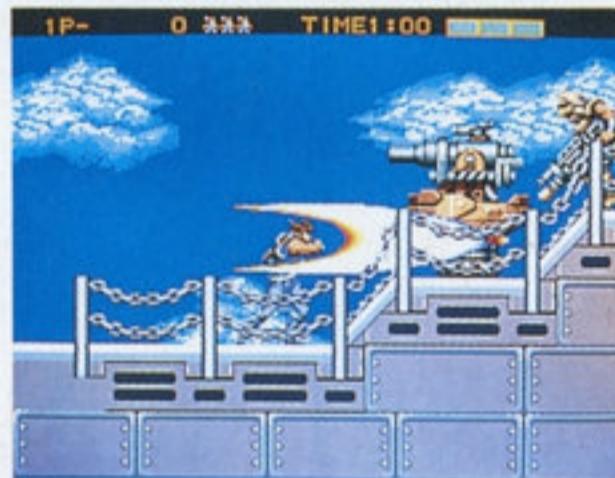
7000円(税別)



## 今度の飛竜の戦場は巨大戦艦だ！

今回で3回目を迎えた「ストライダー飛竜」の紹介記事。毎月1面ペースで着実に完結に向かっている。もう折り返し地点の3面にきたということは完結は間近だと思っているだろう。次号では最終面まで徹底攻略してしまうぞ。

○自指すは戦艦心臓部！



### 今までの戦いを振り返って

今回紹介するステージ3の舞台は、はるか大空に浮かぶ巨大戦艦バルログだ。1面は帝都、2面は雪原から空、そして3面は1隻の巨大戦艦内部へとその戦いの舞台は本当に次々といろいろな場所へと移り変わっていく。

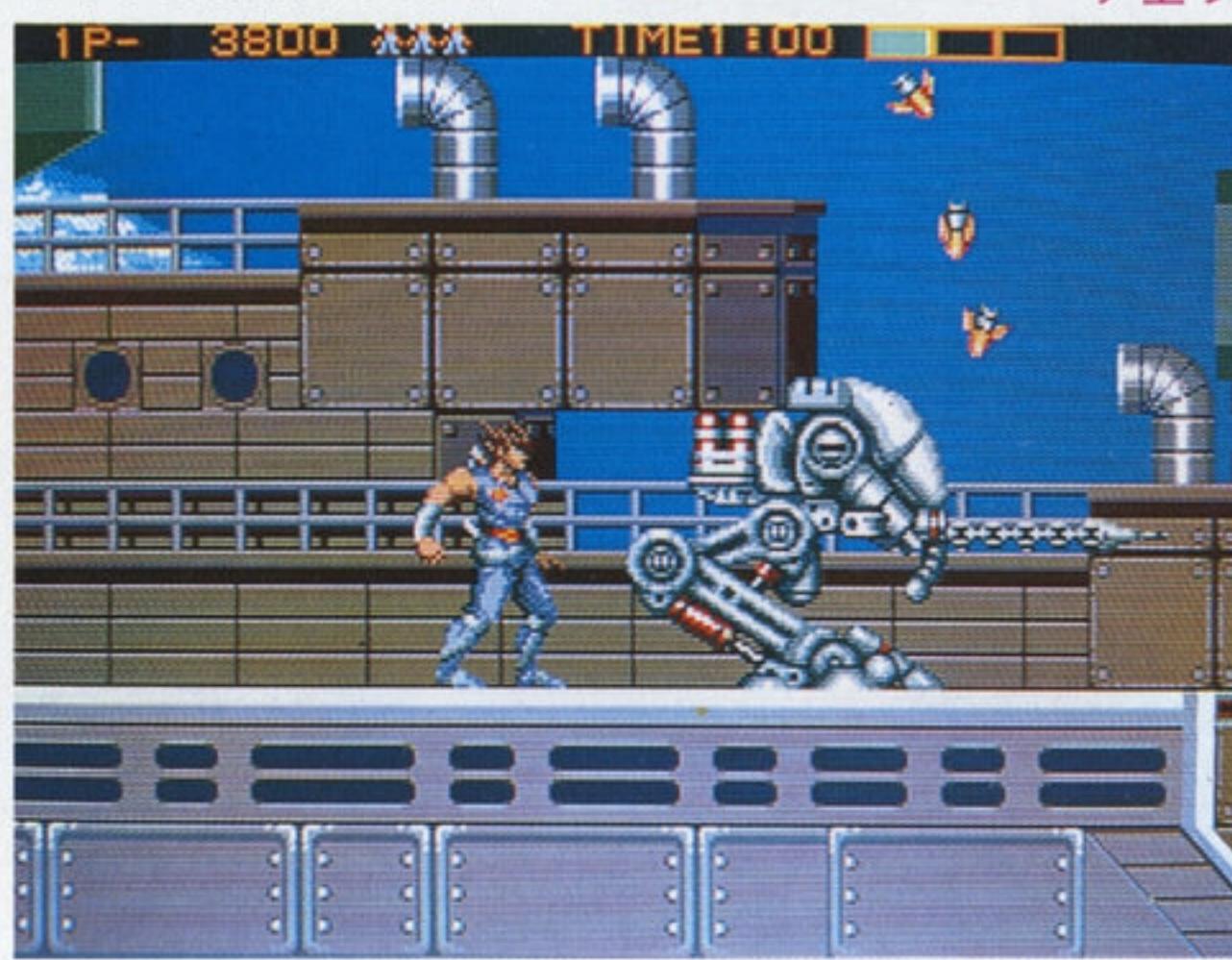
このステージ3は面の長さこそ今までの1、2面より短いが、その分難易度は高くなっているぞ。数々のトラップを突破できるか？

○3面は空中に浮かぶ巨大戦艦バルログでの戦いだ。  
次々襲いかかるワナをかい潜りこの巨大な鉄の船を  
破壊することができるのか？  
飛竜ならやれるハズ

○一面は帝都ロシア  
いつは中ボス  
での戦いだった。こ



○2面は極寒の地シ  
ベリア。相手は地上  
最強の賞金稼ぎ・ソ  
ロだ。強かつた



### アイテムを全て紹介しよう

このゲームには数々のアイテムが登場する。どれも飛竜を助ける大変役に立つものばかりだ。

とりあえず3面まで、一通りすべてのアイテムが登場するので、その役割も含めて各アイテムを紹介していく。考えて取らないと損をするアイテムもあるぞ。



#### 攻撃力UP

サイファーの届く距離が通常の倍になり遠くの敵も倒すことができるようになる。回数制限があるので無駄遣いをするとあつという間に無くなってしまう。大切に使おう。



#### 体力回復



#### オプション装着

飛竜の「飛」の字のアイテム。これは失った体力をゲージ1つ分だけ回復してくれる。体力が減っていたら必ず取ろう。出現する確立の非常に高いアイテムだ。



#### 体力MAXUP



#### 無敵

体力のゲージを1つ増やしてくれる非常にありがたいアイテム。体力ゲージは最高値まで伸びる。最大値が大きいということは少々無理をしても死なないということだ。



#### 体力全回復



#### 1UP

これも「飛」と同じく体力を回復させるアイテムだが、決定的な違いは体力を最高値まで回復させてくれること。体力が少ないと感じたら思わずラッキーと叫びたくなる。

ゲームをプレイする人だれもが顔をゆるめる1UP。当然、飛竜が1人追加される。ゲーム中はたったの1回しかでてこない。2面にあるので必ず探し出して取ろう。

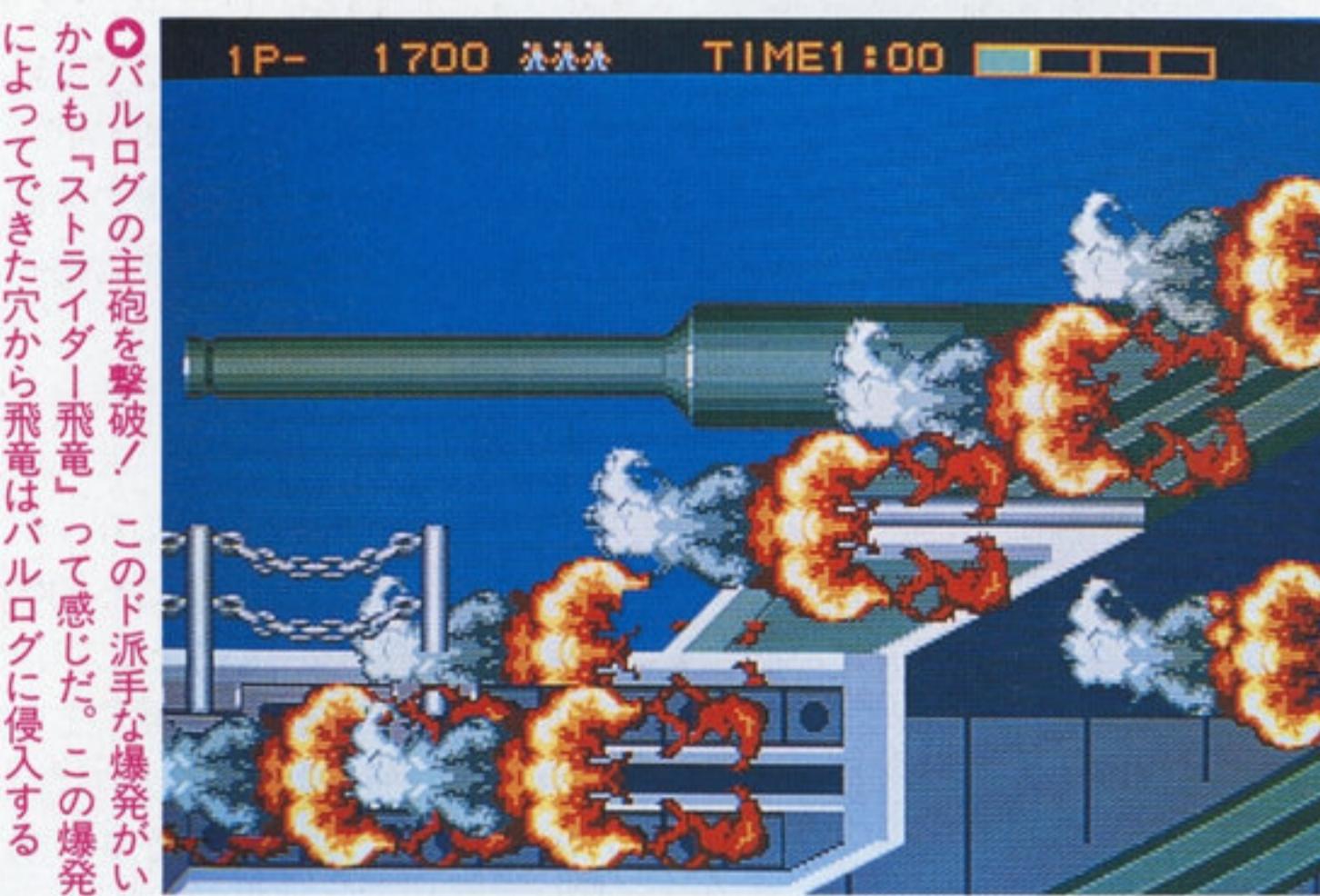
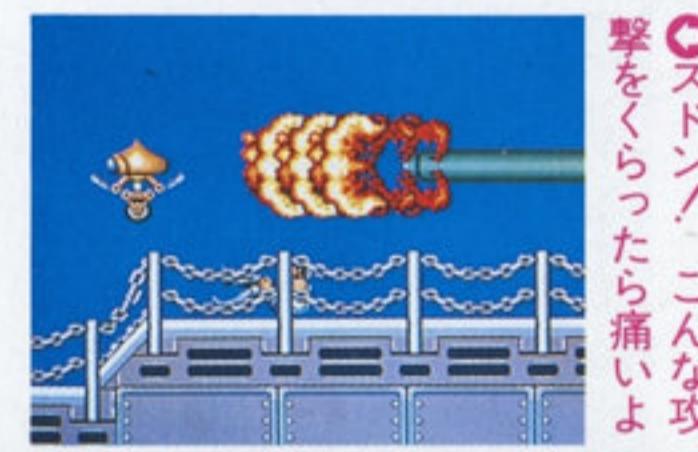
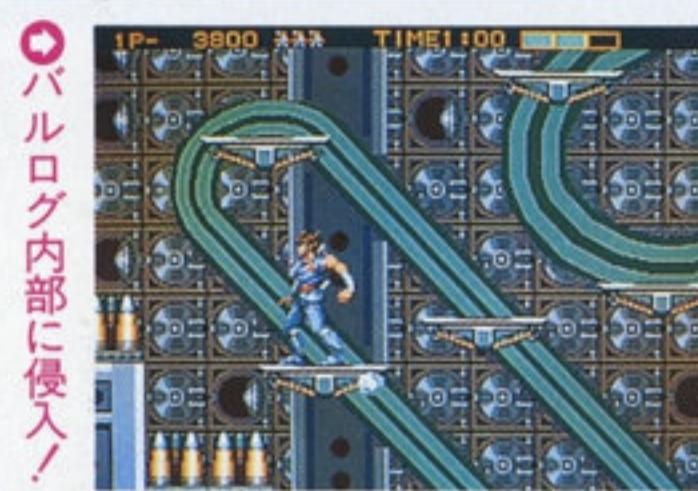
# 空中戦艦バルログに侵入開始！

ステージ2のボスである中国娘東風からこの巨大空中戦艦の存在を聞き出した飛竜は奪いとった轟天改丸で単身戦艦破壊に向かう。

ステージ3の目的は巨大空中戦艦バルログに侵入し、戦艦の機能を停止させ脱出することだ。

## 侵入～上部甲板

バルログの上部甲板に降り立った飛竜をいきなり稼働式の砲台が迎え撃つ。素早くサイファーで破壊しないと確実にダメージを受けてしまうぞ。砲台を破壊してしばらく甲板上を進むと巨大な砲頭が見えてくる。これこそ戦艦バルログの主砲だ。3連装の主砲の攻撃など受けたらさすがのストライダーでもちょっと痛いぞ。ここは、ストライダーお得意のスライディングを使って突破しよう。主砲を壊せばバルログ内部に侵入できる。

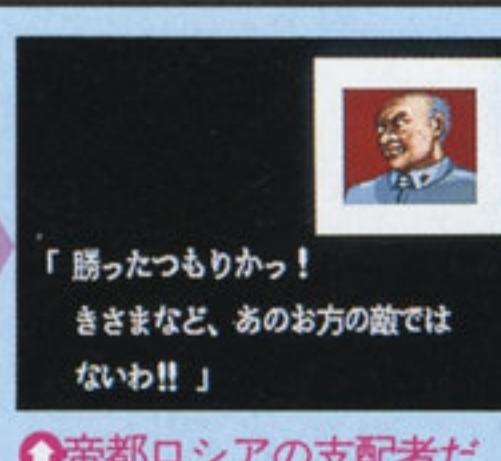


## 面クリア時のデモも完成

今回の取材でステージクリアのデモが完成していたのでお見せしよう。

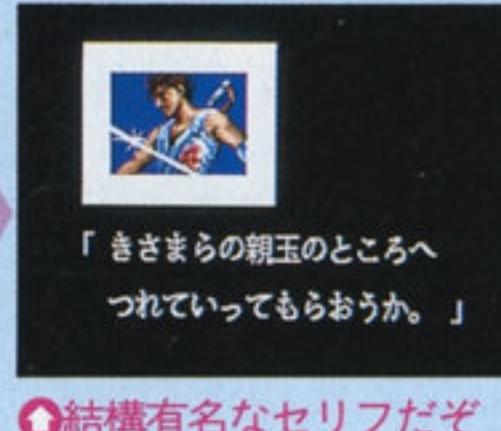
業務用のデモはとにかくペラペラと何語か分からぬ言葉をガンガン喋っていたが、残念ながらメガドライブ版のステージクリア時のデモは字が表示されるだけで喋りはしないようだ。いくら8メガという大容量をもってしてもさすがに業務用の桁違いの容量には追いつかない。でも、グラフィックはまったくそのままに再現できているので安心。声がでなくて寂しい人は『ストライダー飛竜』のCDをバックに流せばパチリだぞ。

1  
面



◆帝都ロシアの支配者だ

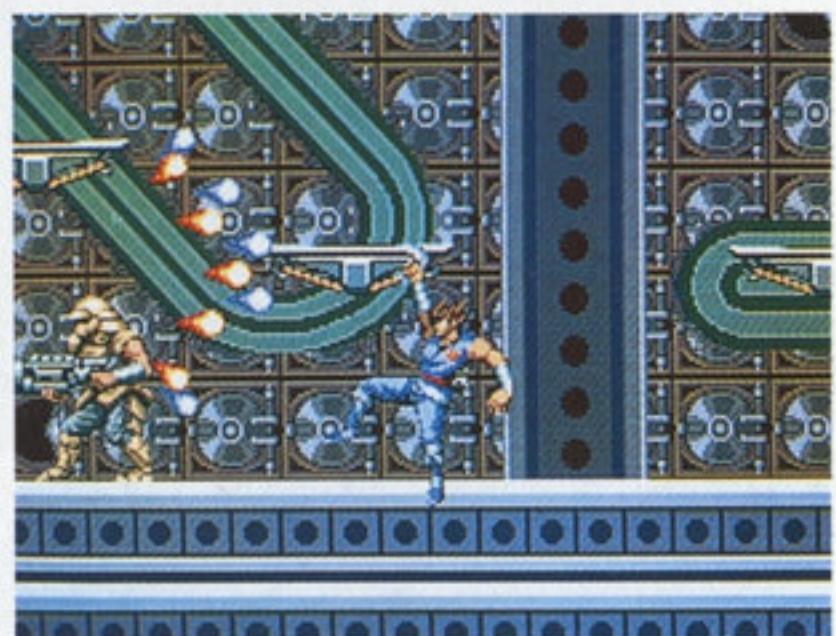
2  
面



◆結構有名なセリフだぞ

## 迷走～バルログ内高機動リフト

バルログの内部はあちこちに素早く動くリフトがある。このリフトには乗ることもできるし、ぶら下がることもできる。最初はどちらに行けばいいか良くわからないが右へ、右へと進んでいけば先へ進めるぞ。ところどころにあるアイテムをキチンと取っていけばダメージを回復できるので、落ち着いてプレイしていこう。



◆リフトにぶらさがって敵を斬る！

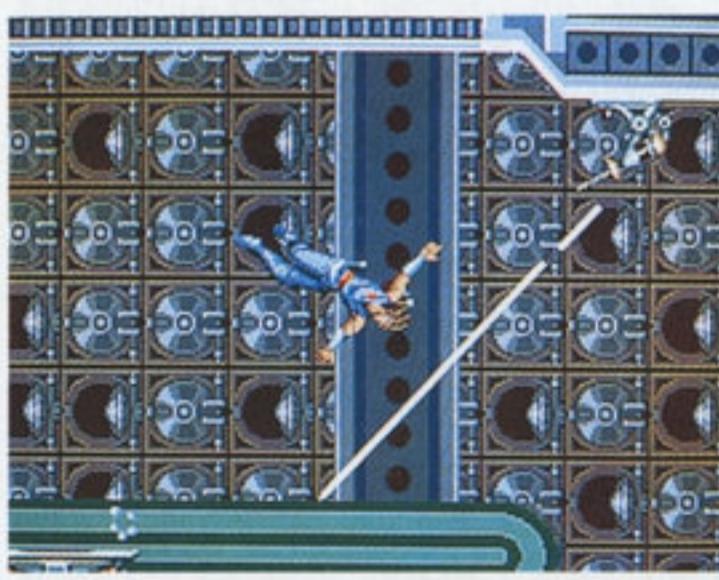


◆リフトに乗って移動可

## 刺客～レーザー砲、弾薬

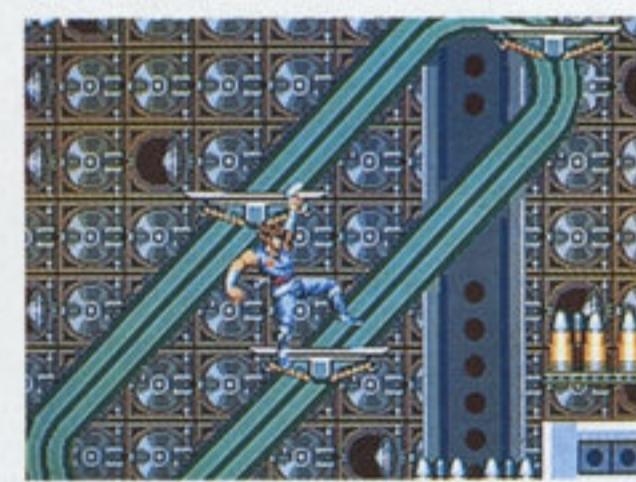
このリフトに乗って移動している間にも敵の攻撃の手は休まることがない。

究極の光学兵器であるレーザー砲が移動中の飛竜目がけて発射されたり、リフトに乗せられている



◆レーザーをヒラリとかわす飛竜！

砲弾でさえぶつかればダメージを受ける。この場所も基本はストライダーの超絶体技を使って突破することになる。だが、周りを探すと飛竜が無敵になるアイテムがあったりするので注意深く進んでいこう。ここを突破したあともさらなる敵の罠が待ち受けるぞ。



◆あの砲弾は危ないぞ

<p>1 面</p> <p>「勝ったつもりか！ きさまなど、あのお方の敵ではないわ!!」</p> <p>◆帝都ロシアの支配者だ</p>	<p>2 面</p> <p>「ストライダーか。 生きて、ユーラシア大陸から 出してはならん。」</p> <p>◆最後まで強気な東風</p> <p>「馬鹿な奴めっ！ 空中戦艦バルログあるかぎり 世界は我々のものだ。」</p> <p>◆地上最強の男が飛竜 の命を狙いにくる：</p> <p>「きさまらに そんな玩具は必要ない。」</p> <p>◆今度はこいつをおれ がぶつ壊してやる！</p>
-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# 心臓部に突入り反重力装置を破壊せよ

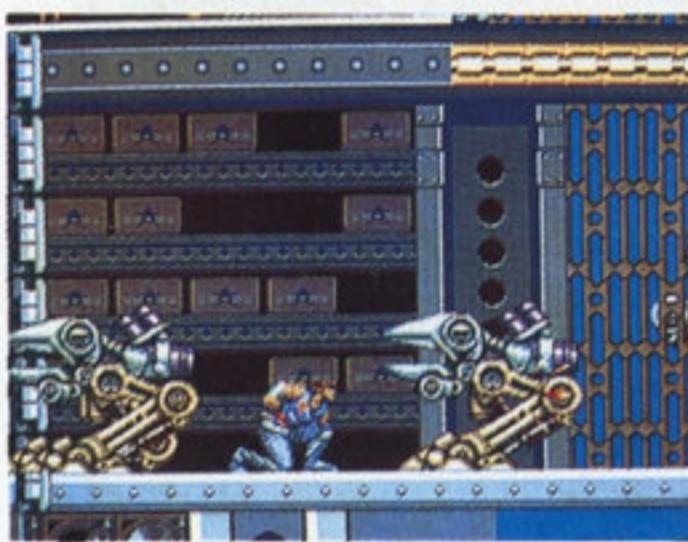
この巨大な戦艦バルログを空に浮かせておけるのは反重力装置があるから。これを破壊すればおのずとこの戦艦の運命も決まる。地上に墜落してスクラップの山となるだけだ。いよいよステージ3のクライマックスである空中戦艦心臓部での反重力装置との戦いが始まる。方向感覚が命だ。



●実質的な3面のボスと呼んでもいい

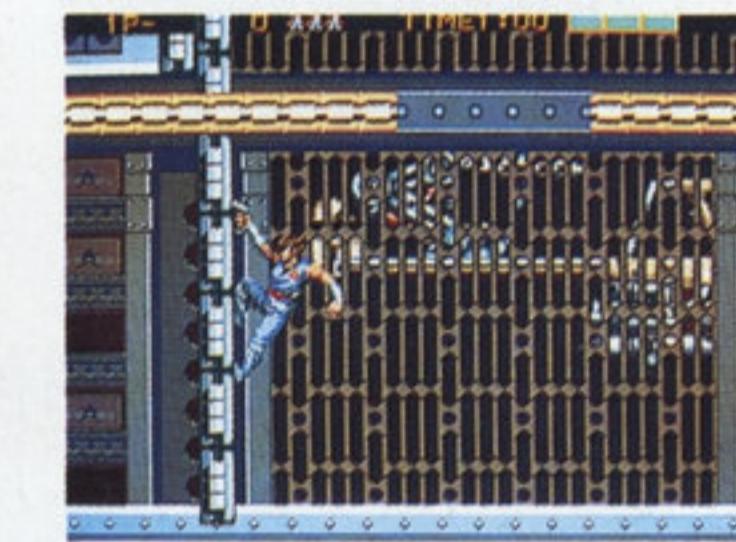
## 緊迫～後部甲板

リフト地帯を抜けた飛竜に今度は動く壁が襲いかかる。最初は右に押されるだけだが、しばらく進

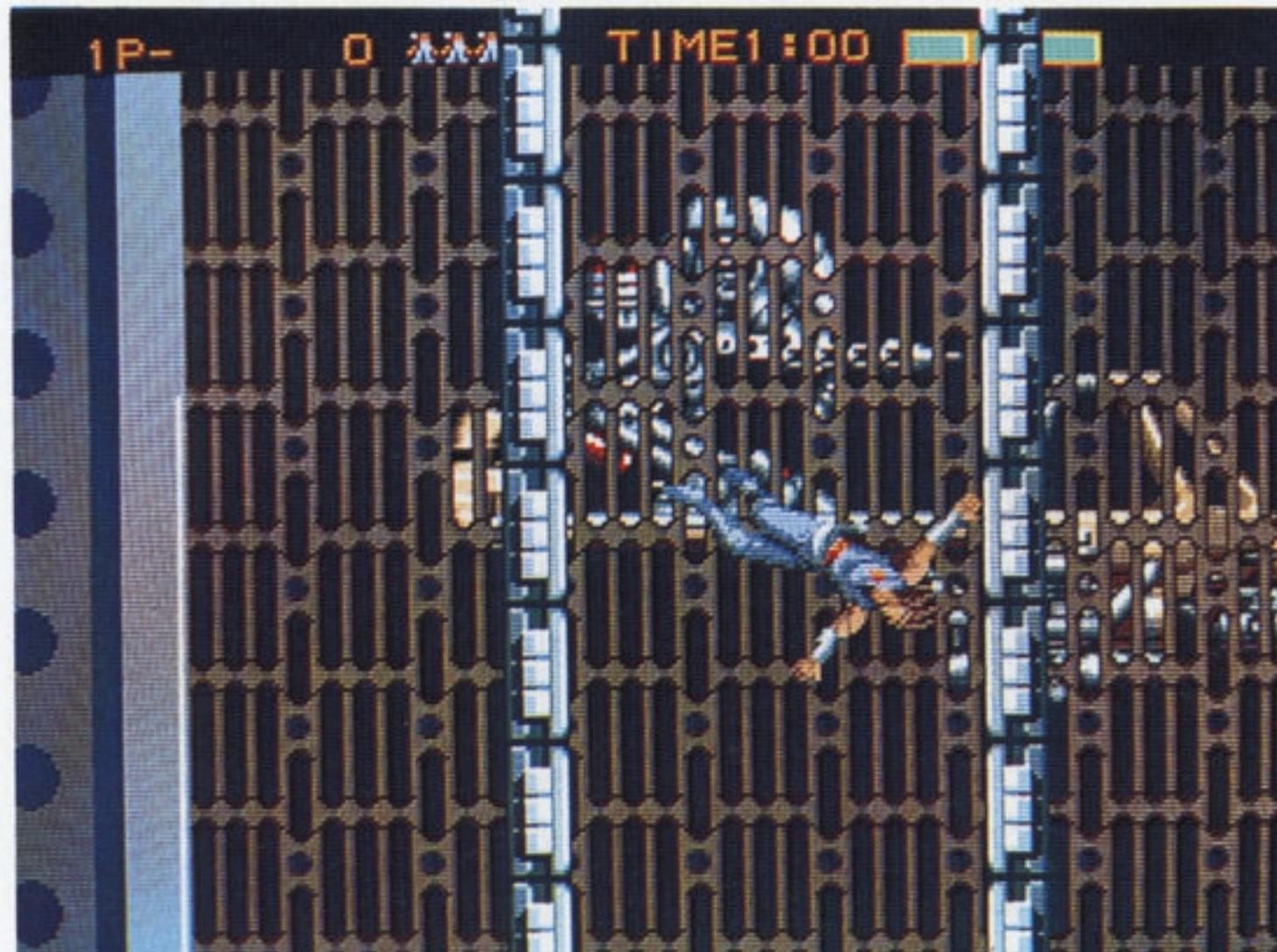


●リフト地帯を抜けたとたんこれだ

むと右側からも壁が出てきて挟まれてしまう。素早く壁を登らなければ飛竜はペシャンコになるぞ。



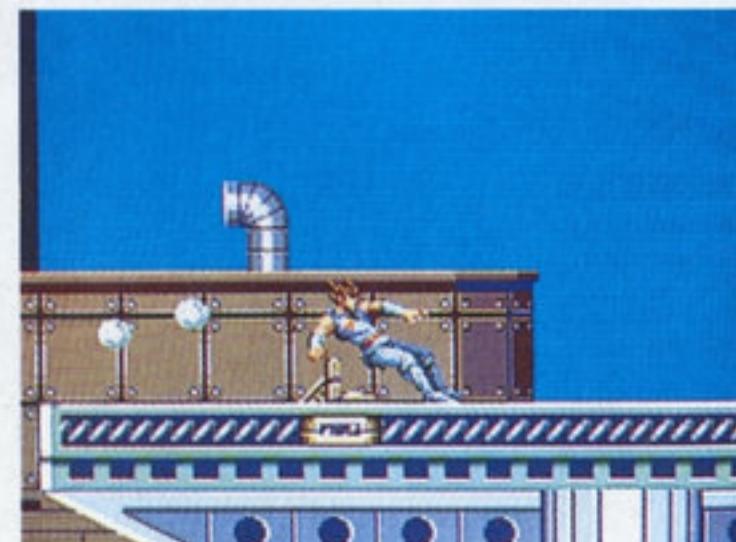
●右の壁もこっちは動きだすぞ



●ドンドン壁と壁の間は狭くなってくる。ジャンプして切り抜けるしかない

## 油断～カタパルトの恐怖

ギリギリで挟まれる壁から脱出した飛竜に今度はゾウ型マシンが襲いかかる。そいつを抜けてもカタパルトの罠があるぞ。アイテムを取りに行こうとする足に引っ掛けそのまま飛竜を空中に放り出してしまうとんでもないトラップだ。引っ掛けたら慌てずにジャンプすればはずしてくれる。



●うわっ！ 罠に引っ掛けた！

## 天と地～バルログ艦内通路

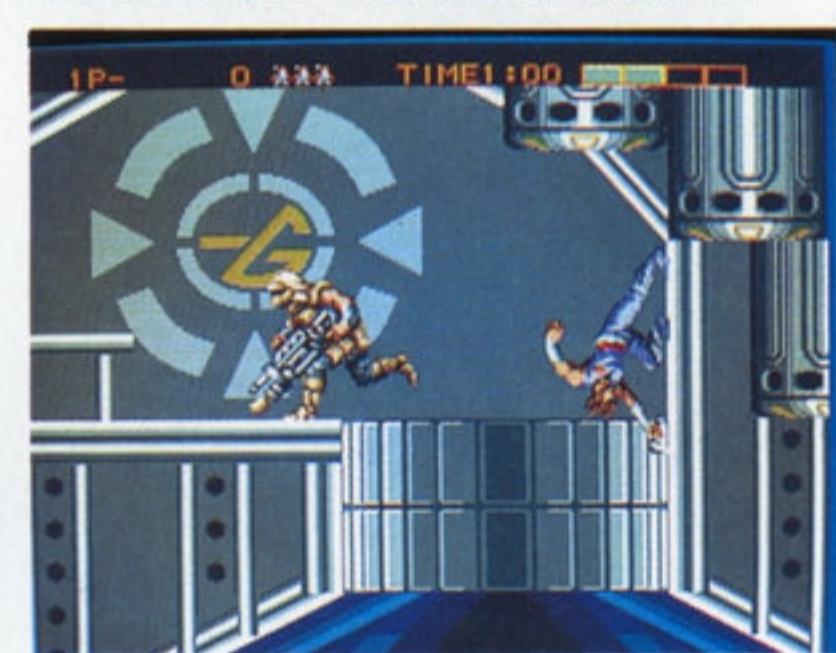
もはやこの戦艦の心臓部まで、目と鼻の先まで来た。しかし、この艦内の通路はそばに反重力装置があるために重力の方向がコロコロ変わるのである。

さっきまで普通に歩いていたと思ったら、突然足が天井にくついていた、なんてことが日常茶飯事の世界では、さすがのストライダーもチトにがてだ。

だが、敵がバリバリ出現する分おいしいアイテムもかなり置いてあるゾ。



●重力が反転すると上が下になる



●なんとかここまで辿りついたぞ。この先がどうやら心臓部のようだ

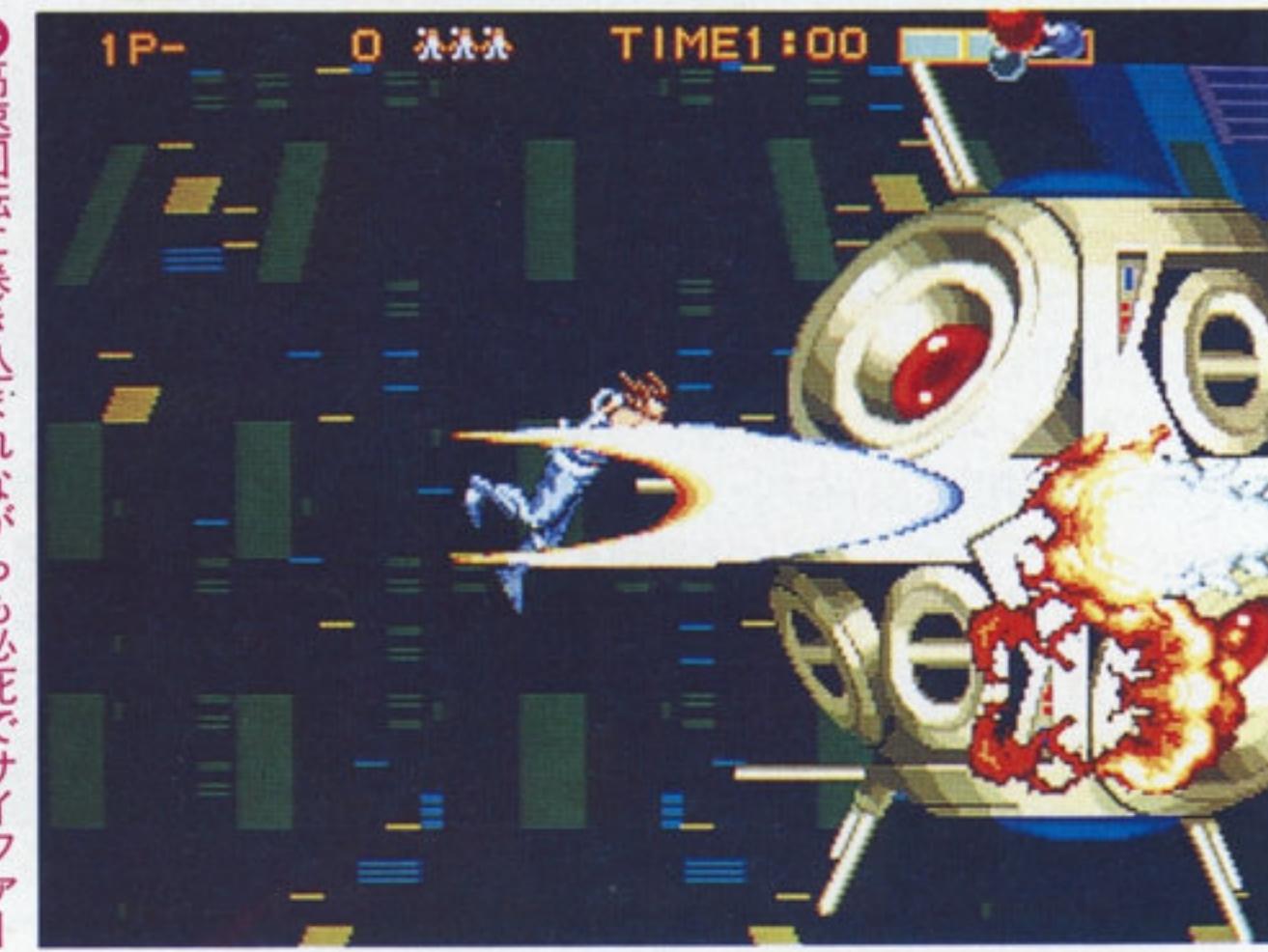
## 高速回転～反重力装置

いよいよバルログの心臓部である反重力装置の破壊に取りかかる。破壊するにはサイファーで切り



●うわーっ！ 目、回るう～っ！！

●高速回転に巻き込まれながらも必死でサイファーを振り続ける飛竜。高速で壁に叩きつけられてもくじけずに立ち向かう姿はまさにヒーローだね



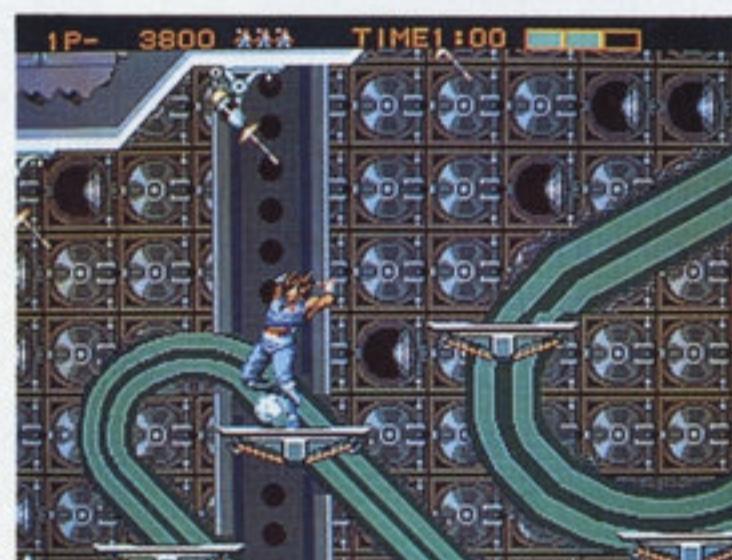
まくればいい。だが、反重力装置が爆発するまではこの機械の相手をしなくてはならない。

この場面は飛竜が装置の周りをグルグルとぶん回されて、業務用の見せ場の一つでもあったが、それがこのメガドライブ版でも見事に再現されているぞ。ぜひここは動いているとこを実際に見てもらいたい。この装置を破壊すれば巨大戦艦バルログは炎上しただ。あとは脱出するだけだ。

# 空中戦艦バルログ爆破！そして脱出

戦艦の心臓部を破壊した飛竜。あとは脱出するだけだが、敵もそう簡単には飛竜を逃がしてはくれない。最後の力を振り絞って突破しよう。

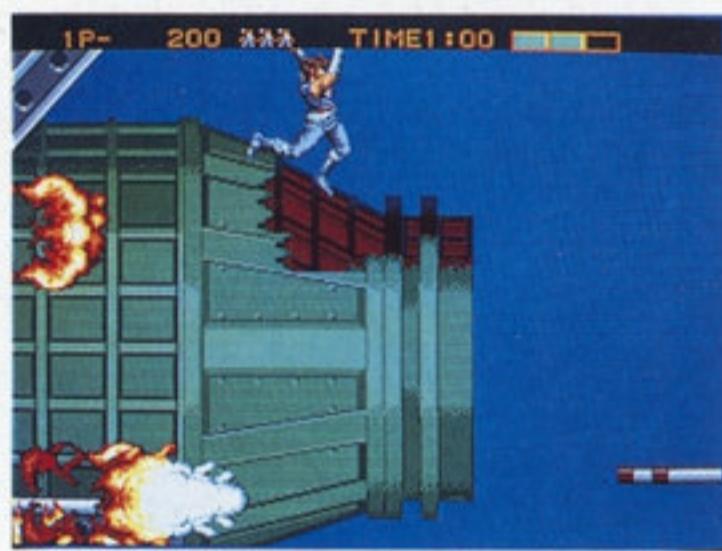
このステージをクリアすればよいよアマゾンが舞台のステージ4が始まる。終盤戦に備えてダメージを受けないように行こう。



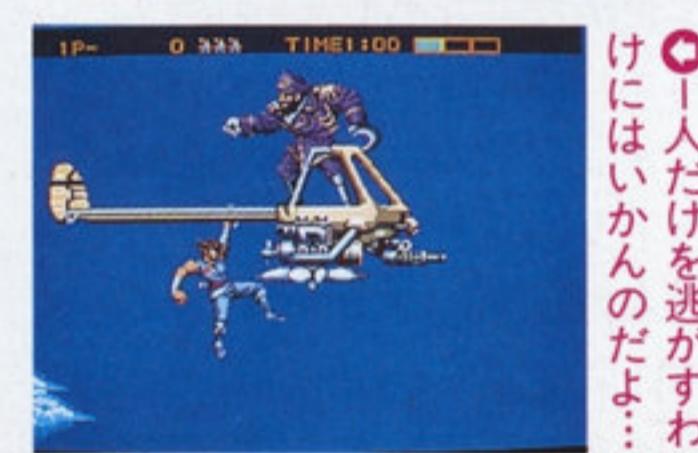
●バルログからの脱出に命を賭ける！

## 握力～後部ハッチ

爆発したバルログにはもはや用はない。あとは脱出するだけだ。最後にバルログの艦長キャブテンひげ丸Jr.が立ちはだかる。軽くサイファーで刻んであげよう。



●まずいっ！ そろそろ本格的にヤバイぞ



●一人だけを逃がすわけにはいかんのだよ！

●仲間を見捨てて一人で逃げようとする艦長。とは、安らかな死があるのみだ。覚悟！  
飛竜の背後から迫る炎。どうやら機関部に  
も火が回ったらしいぞ。己の握力にすべてを  
賭けて、前へ前へと進むのだ



## 3面の敵キャラ

3面に登場する敵のほとんどは機械である。人間は兵士とキャブテンひげ丸Jr.ぐらいだ。だが、サイファーの前には人間であるか機械であるかはあまり関係ないけどね。



早めに壊さないと痛い目をみるぞ。サイファーで真っぷたつだ

### 兵士



このステージではこのタイプの兵士しか登場してこない



かなり正確に飛竜を狙ってくるぞ。スライディングで避けろ

### ゾウ型マシン

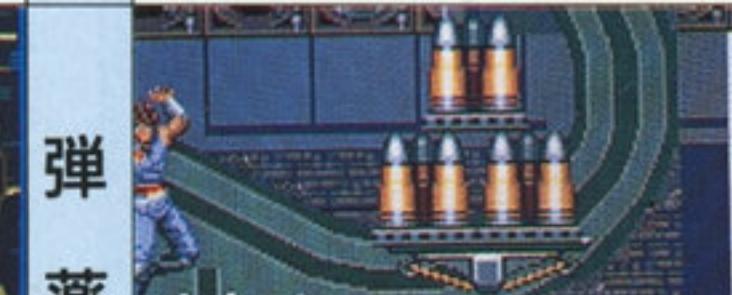


チェーンや誘導ミサイルなど多彩な攻撃パターンを持つ強敵

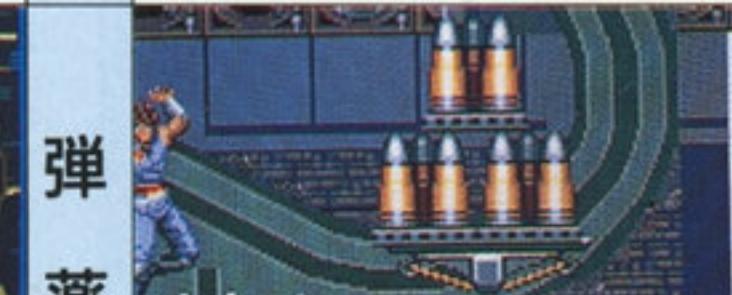


このステージ3の主役といってもいいでしょう。大きいぞ

### キャブテンひげ丸Jr.



1人で逃げ出すする奴。ムチを使って攻撃てくる



リフトに乗って動いている弾薬にはぶつからないようにしよう

## 挑戦～秘境大アマゾン

●グランドマスターの不敵な言葉

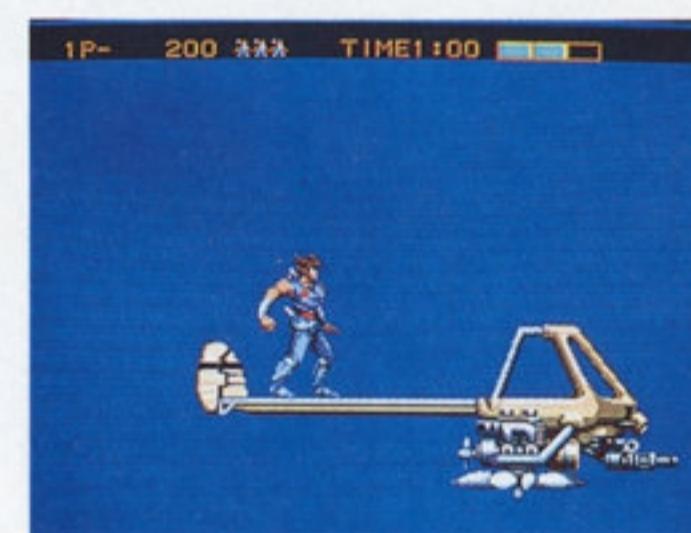


「余に逆らおうと言うのかね。  
よかろう。」

●お前にだけは何があっても屈しない



「来るがよい 飛竜。  
余の足元にひざまづきにな。」



●ステージ3をクリアしたぞ



●この飛竜の乗っかっている動物はまさか「恐竜」？ 敵かそれとも味方か？

**NEW**

ウルフブランド第2弾はタンクバトルだ！

# X Grandaddy

荒廃した大地の中を“弾丸”のごとく疾走する！ 8方向のなめらかスクロールシューティング！

11月10日

ウルフトーム

6800円(税別)

4M ROM

シューティング

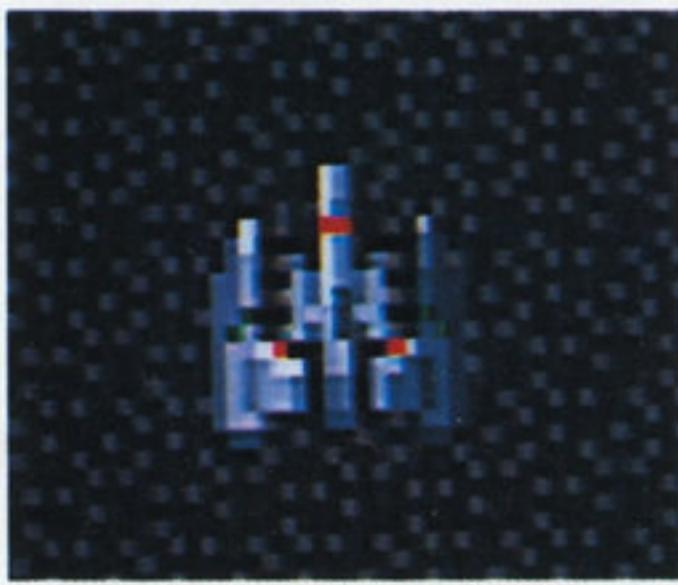
コンティニュー

## 8方向スクロールシューティング「グラナダ」のゲームシステム

なめらかな8方向スクロールと多彩な攻撃パターンでX68000ユーザーをうならせた、タンクバトルシューティング「グラナダ」がメガドラに移植される。評判が高いだけに移植度が気になるところだが、かなりイイ線をいっている。さらにメガドラ版はオリジナル面が追加、パワーアップされる。

### MC—戦術機動兵器—とは…

核兵器及び長距離ミサイル兵器の使用が不可能となった近未来、戦争の仕方もまた大きく移り変わっていた。白兵戦が戦争の中心となった今、軍隊の主役を担った兵器が、機動兵器(戦車や装甲車などのこと)である。それらの兵器は軍事技術の発展に伴い、さらに能力を高めていった。その結果『戦術機動兵器～マニュバーセプター～』(通称MC)が生まれた。MCは火力、装甲、機動性など全てにおいて従来の機動兵器に勝っており、



○MC グラナダの雄姿。彼(?)の命運は君の手にかかっている…

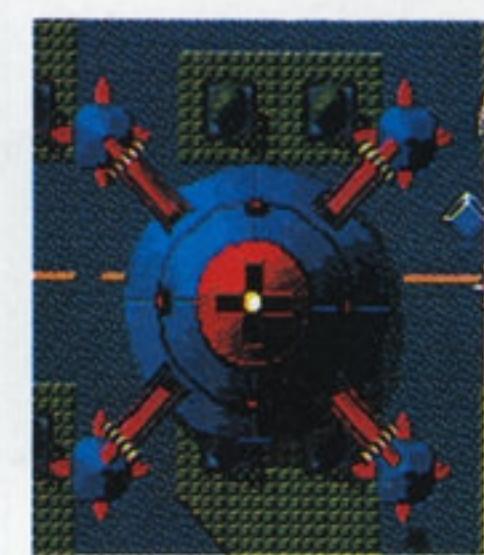


●大通りを敵の大部隊が行軍中！自機を無視する生意気な連中だ…

MCは軍隊の中核に位置づけられていった…。というわけで自機グラナダはMCである。そして、敵も当然戦場にMCを投入し、ザコキャラやターゲット、ボスキャラなどバラエティに富んだ大小様々なMCが登場する。



○ザコキャラの群れ。大量動員して襲ってくる彼らはけつこう怖い存在である。彼らのはしきれだ



○各面ボスももちろん大型のMCである。一面ボスはその巨体に似合わず、ドーンドーンと跳ね回りしばしつこいつ残らず破壊せよ！

### 基本システムはシールド+タイム制

このゲームの主なシステムにシールド制とタイム制がある。シールドはダメージを受けると減るし、うろうろしているとタイムがどんどん減ってしまう。どちらがなくなっても1機失われ、シールド、タイム共に補給アイテムは出ない。



●もたもたしてると危険

**SCORE 00000000 TIME 200 SHIELD**

●シールドは敵の攻撃方法によって減少する量が異なる

### 各面ボス対決までの手順

各面のボス達はグラナダが現れるのをじっと待っている。だからといってボスの所へ直行しても彼らは微動だにせず、相手にしてくれない。姿を見せない者さえいる。

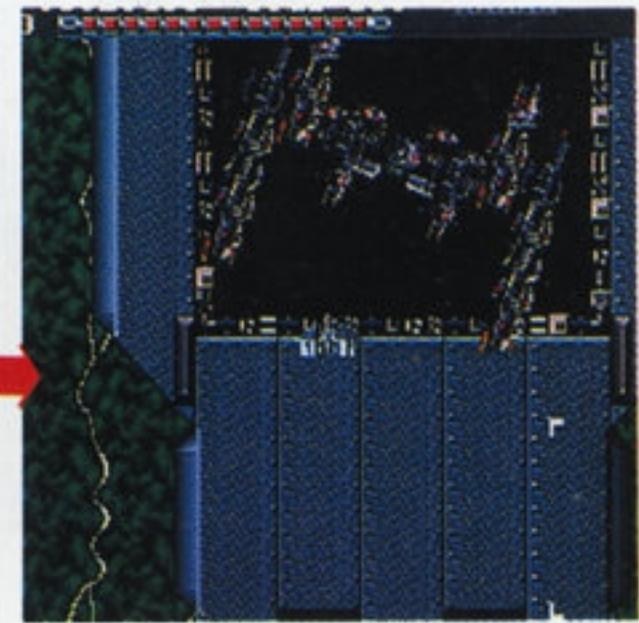


○レーダーのレンジ内にボスを含む全てのターゲットが映し出される



○捕捉したターゲットへ移動、そして攻撃し、一残らず破壊せよ！

なぜかというとそれはターゲットを破壊していないからだ。ほとんどの面は次の手順で進行する。①レーダーで赤い点(ターゲット)を捕捉。(ボスは赤の点滅)②ターゲットを全て破壊する。③ボスと対決、これを破壊。こうして各面を攻略するのだが、ターゲットのない面やレーダーに映らないボスなども登場する。

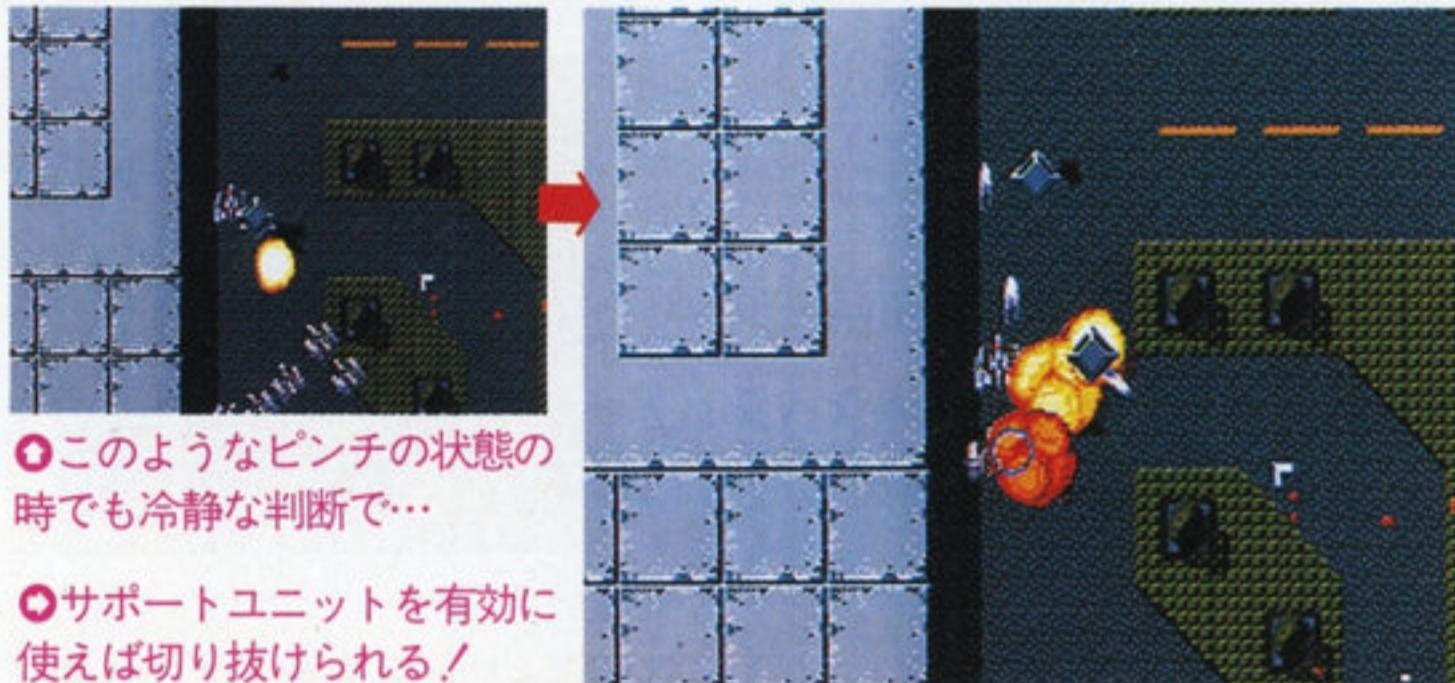


○苦労の末に音楽が変化、やつとボスと対決。この機を逃すな

# ハイテク戦車のハイテク装備群!

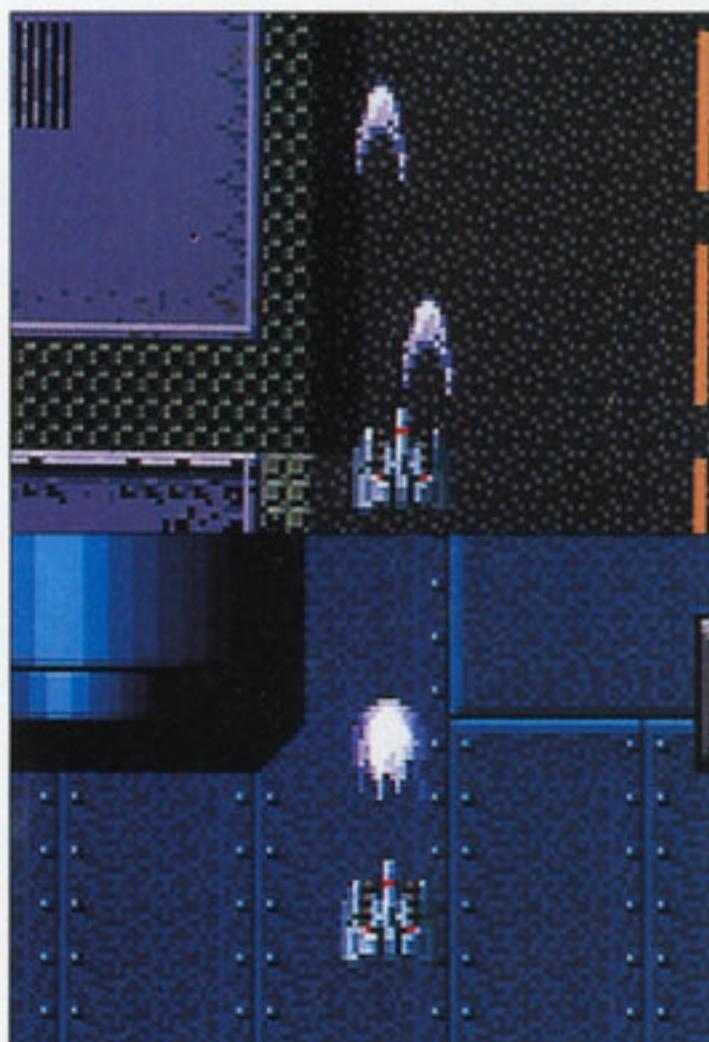
グラナダ、とは“弾丸”的ことである。その異名はもちろんグラナダのその優れた能力に負うところが大きい。2種類の強力な主砲と特殊な移動攻撃戦法が、グラナダの戦略性を幅広くしている。これだけでも充分攻略可能(だと思うけど確信はない)だが、さらにこの

“弾丸”に磨きをかけるのが5種類のサポートユニットである。これらは独自の形態、動き、性能を持っていてグラナダの進攻の強力な手助けをしてくれる。これら動きにクセのあるサポートユニットを思い通りに動かせることは攻略よりも楽しいかも…。



## 攻撃の主役はこの2つ

グラナダ本体からの攻撃は次の2種類である。いずれも戦局によって向き不向きがあるので効果的に切り換えて使いたいところだ。



おおまかに使用場所を分けると、ザコの多い地区ではビーム砲を使用し、視界にターゲットやボスが入ったらブラスターを使用しよう。

### 46mmビーム砲

最も一般的な兵器。自動連射してくれるので押しつぶさないで大丈夫。ザコ一掃にはものすごく役立つが、対ボス戦には体が腐るほど時間がかかるのでやめよう。また、エパレットの攻撃ボタンに対応している。

### ブラスター

ビーム砲の16発分の威力を持つ強力な兵器。その強大な力は撃った瞬間、反動で自機を後退させるほどで、ターゲット破壊や対ボス戦のかなめとなる。また、各サポートユニットの射出ボタンにもなっている。

## 攻略には欠かせない砲塔固定移動

もう1つ、いつでも出来る攻撃方法として重要なのが、砲塔固定移動による攻撃である。これは攻撃方向を変えずに進行方向を変えることが出来るという戦車の特性を生かした結構、味のある攻撃方法である。これをうまく使うことによって、後退しながらボスに攻撃を仕掛けるようなことも出来る。



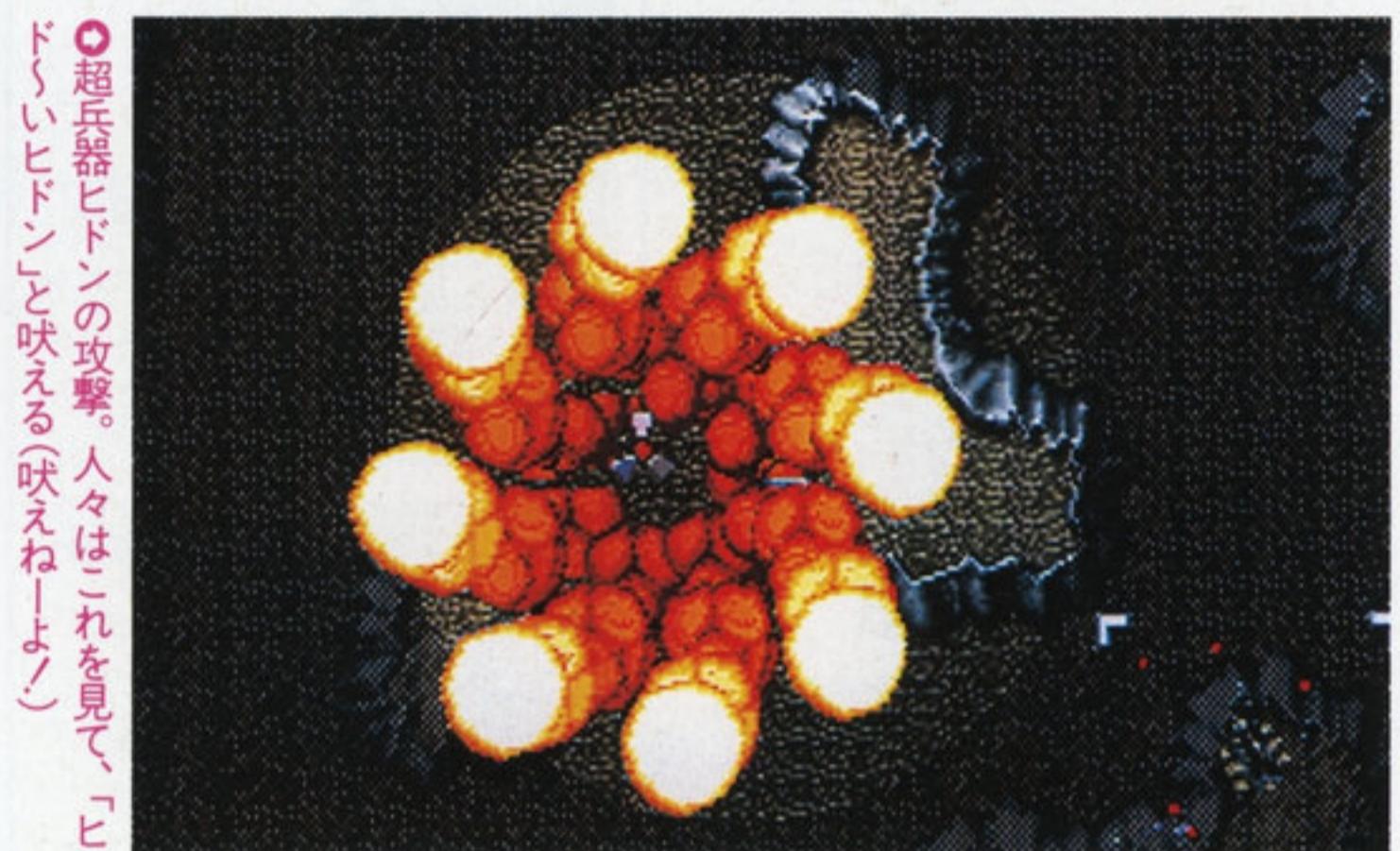
このように壁を背にした攻撃も可能だ!特にメリットはないけれど…

## グラナダを助ける5つのサポートユニット

グラナダの攻撃方法はまだある。サポートユニットによる攻撃である。ユニットは自機をガードしてくれる所以攻守ともに使え、攻略を楽してくれる。基本的には1つの面に1種類のユニットしか登場しない。取った数だけ戦闘力が上がる所以見つけたら必ず取ろう。



●これだけあると自然と顔が歪んで



## サポートユニット一覧表

### リフレクター

全方向迎撃ユニット。取ると周囲を浮遊して盾となってくれる。ビーム砲をユニットに当てる所以敵のいる方向へ誘導してくれる。時々勝手な行動をとつてどこかへ飛んでしまう困ったやつ。

### ポールバニアン

中距離支援ユニット。グラナダの前方に合体し、その方面的攻撃からの盾となる。射出すると全方向にビーム砲弾をバラまいて、再び合体する。いくつも取っていくとビーム砲弾がものすごく強くなる。

### クロムレック

中距離迎撃ユニット。グラナダの周囲を回転して守ってくれる。射出すると敵をサーチして、その方向へすっ飛びでいきダメージをあたえてくれる。ユニット自体からは弾は出ないものの、威力は強大だ。

### エパレット

長距離支援ユニット。グラナダの側面に合体し、自動追尾ミサイルを発射、その命中精度、威力は高い信用性がある。全ユニット中でもかなり使い勝手がよいが、時々変な方向へ飛んでいくのがまたよい。

### ヒドン

破壊工作用ユニット。グラナダのまわりを浮遊し、ブラスターボタンで撃ち込まれ、上の写真のように血も涙もないような非情な攻撃をする。威力は絶大なのだ。

# グラナダが挑む前半ステージとボスを紹介!

グラナダが戦うステージは全部で8面。それぞれ個性的でプレイヤーを飽きさせることはないだろう。なかには雲の上を飛んでいる

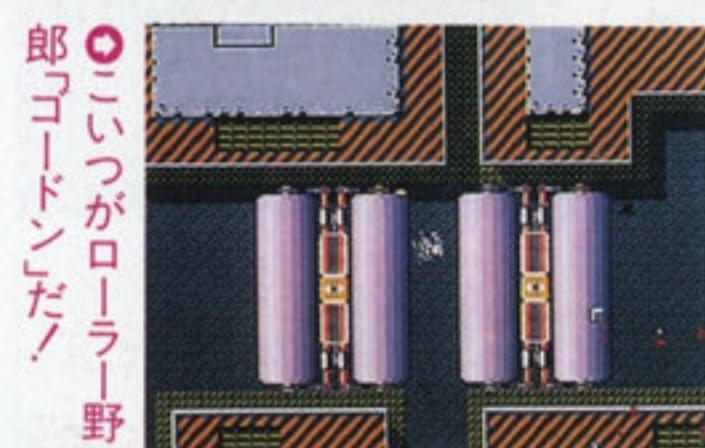
空中戦艦上での戦いや、暗闇の中でわずかな明かりを頼りに進むステージ等もある。今回は、前半ステージとボスを中心に紹介する。

## STAGE 1 市街地

「ダボラ地区」。かつて平和であったはずの市街は戦車やMCで埋めつくされ、いたる所に基地が設置されている。基地を全て破壊したら重量級MC「ギブル」との一騎討ちだ。はたしてグラナダは、この地区の敵を一掃できるか?

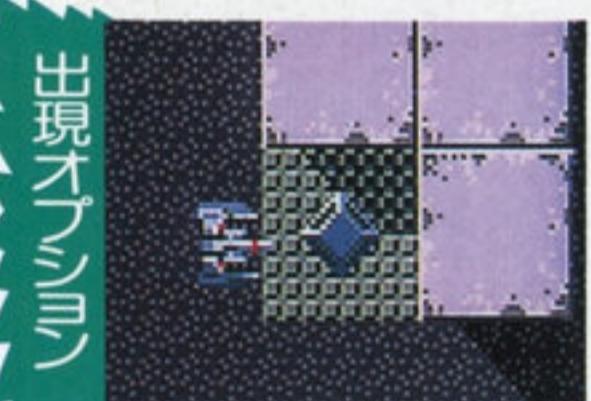


○道路は、戦車で埋めつくされている

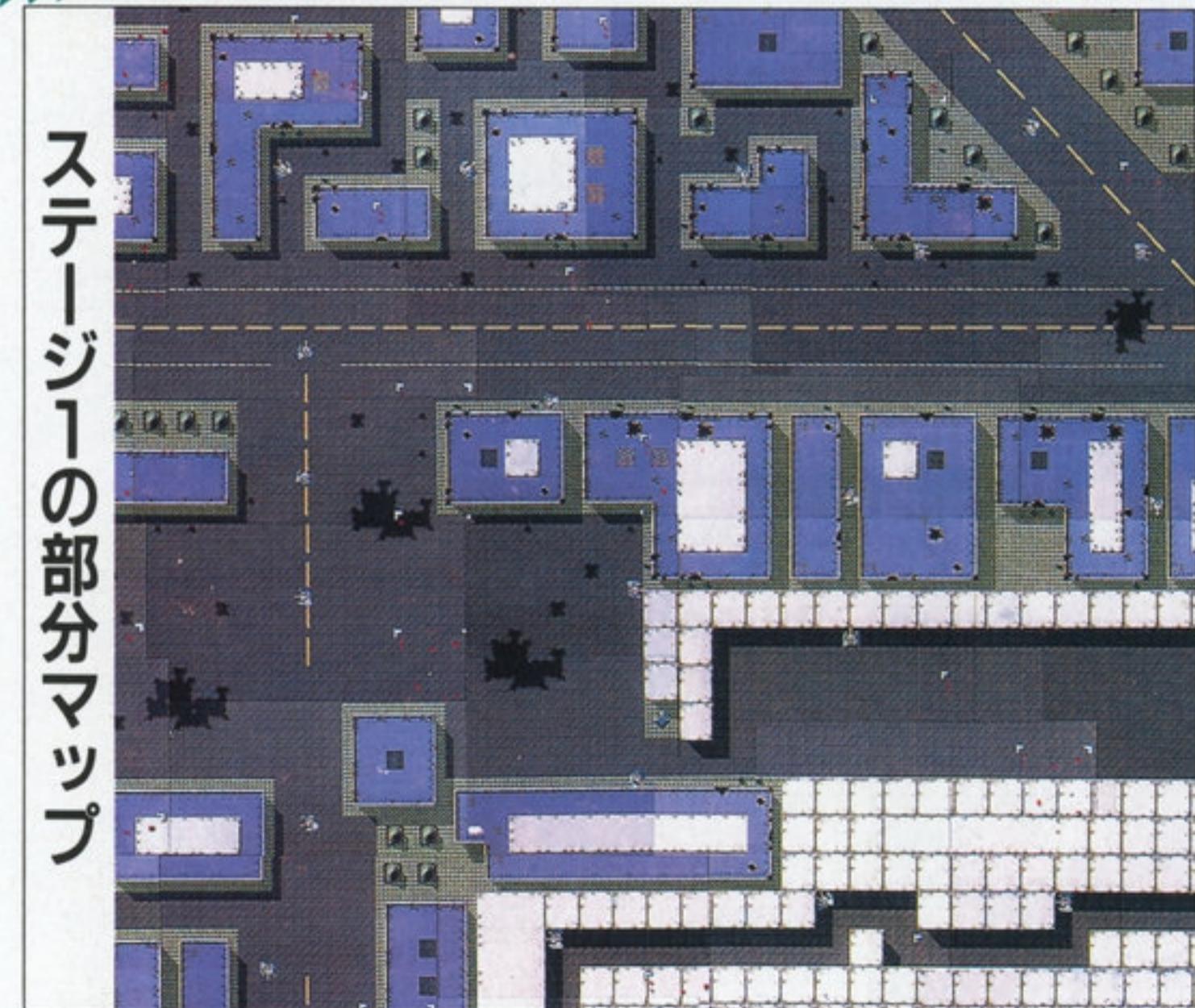


○こいつがローラー野郎コードンだ!

○ここで取れるのはリフレクター



### ステージ1の部分マップ



#### ステージ1の敵キャラ



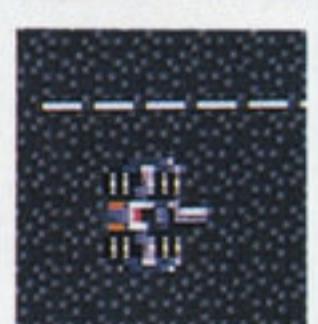
##### 小型MC

グラナダをしつこく追いかけてくる。はっきりいってザコ



##### 小型戦車A

基地からぞろぞろと出て来る小型戦車。追いかけてくる



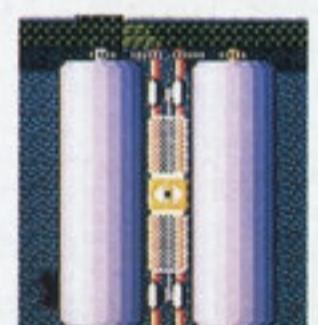
##### 小型戦車B

道路を左右に行ったり来たりするだけ。追って来ることはない



##### 大型戦車

装甲が厚くて、なかなか倒せないがブラスターなら一発だ

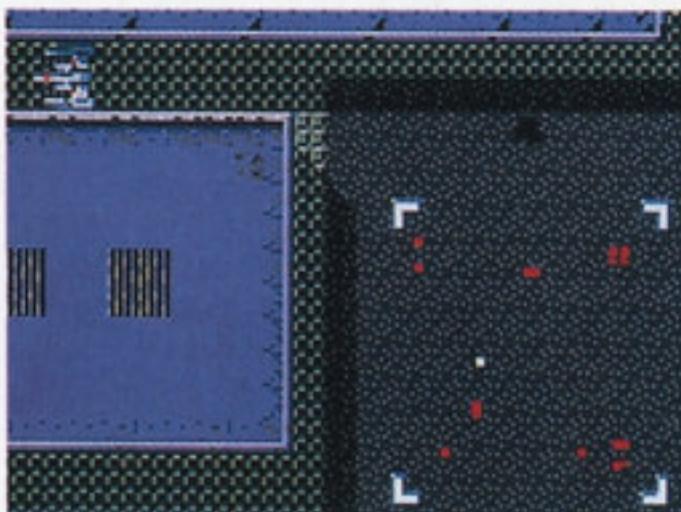


##### ゴードン

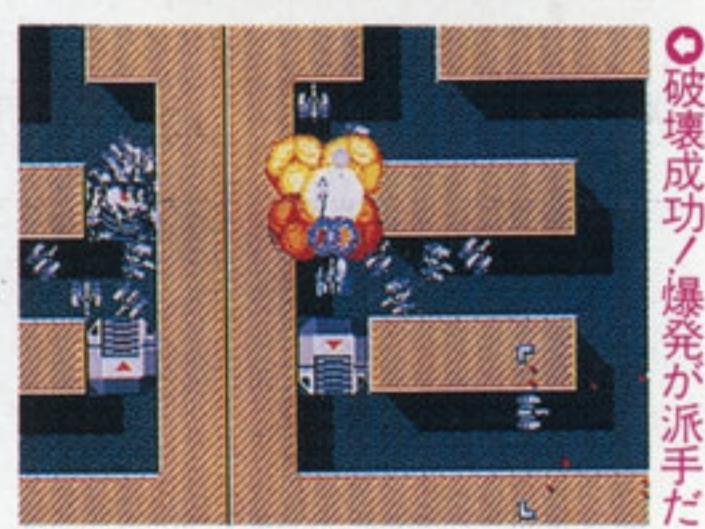
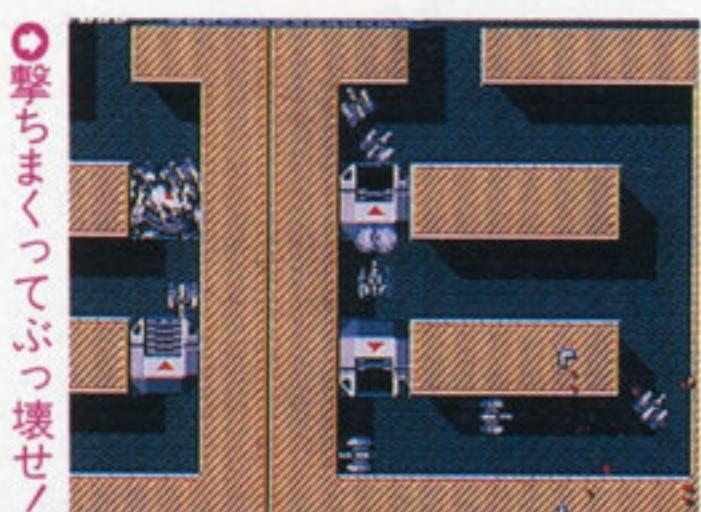
本当は、整地用の車両。巨大なローラーを武器に襲ってくる

#### ターゲットはこれだ

グラナダのクリア条件は2つ。ひとつはレーダーに赤く現れるターゲットをすべて破壊すること。もうひとつはそのあとに現れる大型MCを撃破することだ。



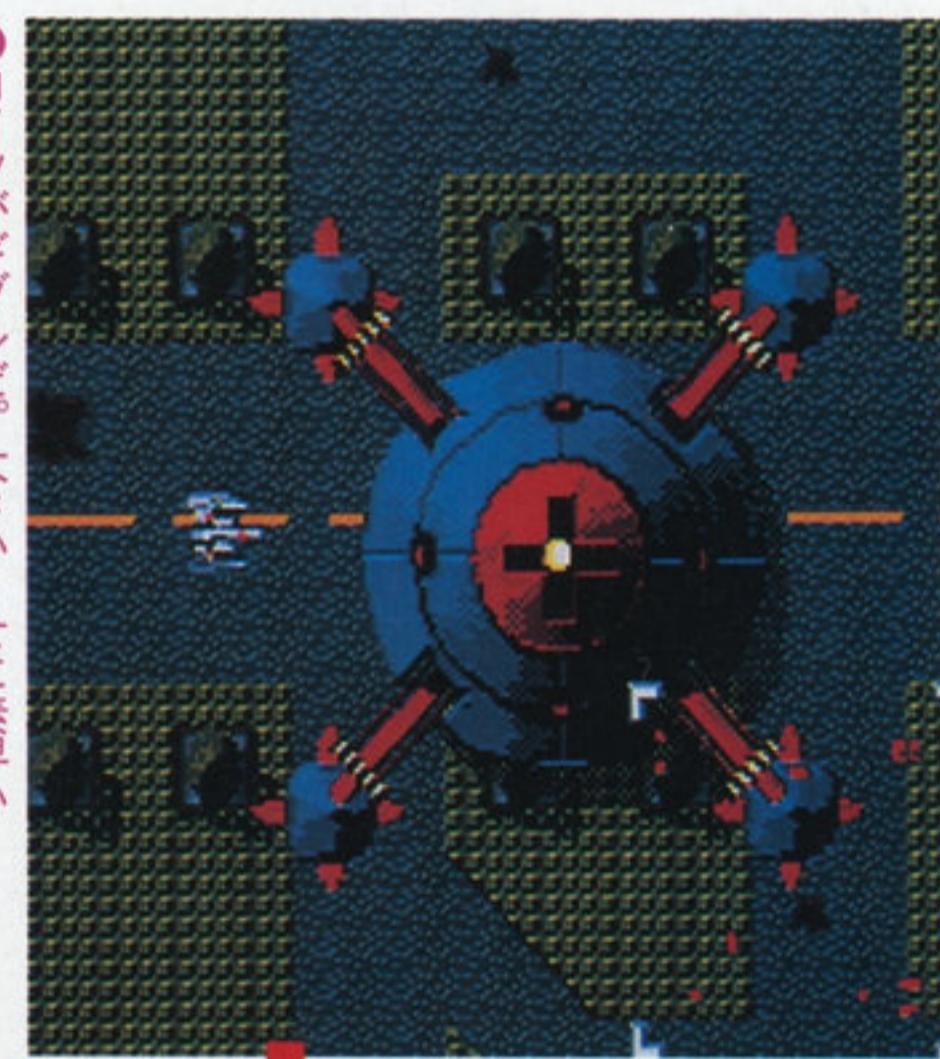
○画面の右下のレーダーを見ればターゲットの場所は一目瞭然だ



○破壊成功!爆発が派手だ

#### (ボス)ギブル

ステージ1の最後に待ち構えているのが、ライトMC「ギブル」だ。コイツの攻撃方法は、四脚の



○コイツがギブルだ。大きいくせに素早い

ダンパーを使って空中高く舞い上がり、敵味方を関係なく無差別に、その巨体で相手をつぶす、さらに、炸裂弾を四方八方にバラまくというとんでもないヤツだ!コイツにダメージをあたえられるのは、着地した時だけ。しかも動きがとても素早く短距離の移動ならばグラナダよりもはるかに早い。できるだけ、広い場所で戦うように心がけ、ここに来る前に必ずオプションを取っておくようしよう。オプションがあれば、炸裂弾の弾を防いでくれる。



○ジャンプ直前のギブル。身をかがめている



○大爆発したギブル。断末魔の叫びが聞こえて来そうだ

出現オプション

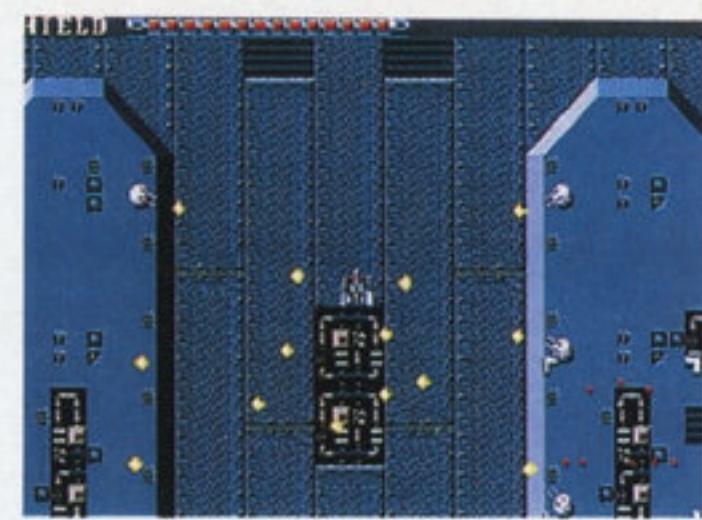
18

## STAGE 2 巨大空中戦艦

グラナダの次の目標は、マルサビト地区上空を移動する空中戦艦「アスター・シャ」だ。強行着陸を敢行したグラナダを、待ち受けていたのは、多数の砲台と小型MC軍団だった。「アスター・シャ」のエンジンをすべて破壊し、大型マニュピレーターMCを倒せ！



○甲板上を疾走するグラナダ。一歩間違えば、真っ逆さまだ



○小型砲台の集中砲火。これをすべて避けるのは、至難の業だ

### ステージ2の敵キャラ



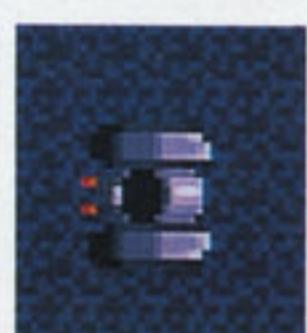
#### 大型砲台

グラナダのいる方向に、炸裂弾を撃ってくる。強力な奴だ



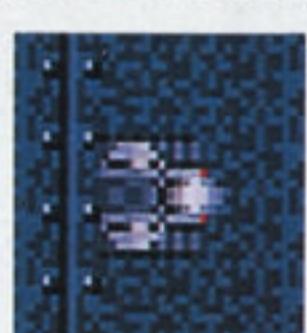
#### 小型砲台

威力は大したことはないが、多数からの集中砲火が恐ろしい



#### 小型MC

ステージ1にいたものと同型のMC。とにかく数で攻めてくる

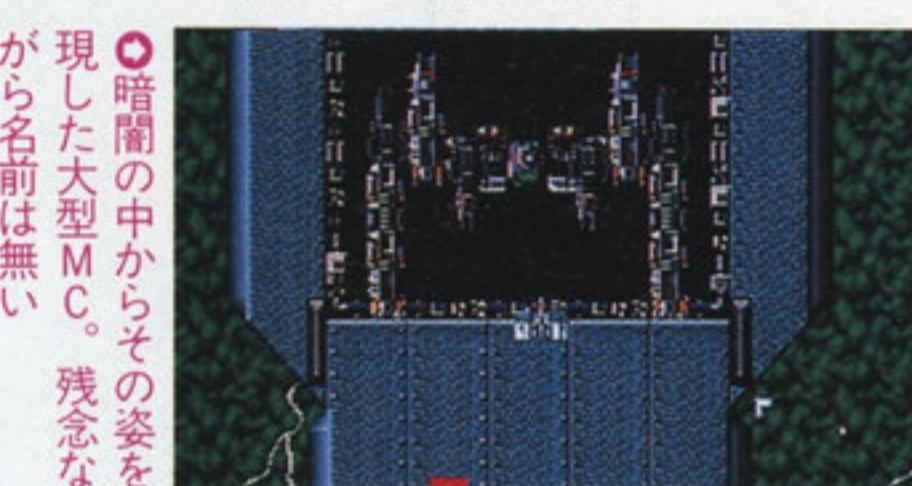


#### ミサイルMC

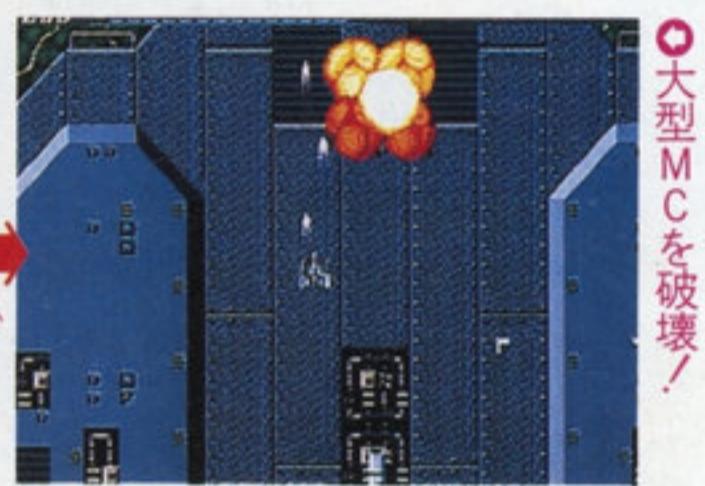
集団で攻めてくる。しかも、追尾ミサイルまで撃ってくる

## (ボス)大型MC

空中戦艦「アスター・シャ」のエンジンをすべて破壊したグラナダは、レーダーに反応する最後の物体を



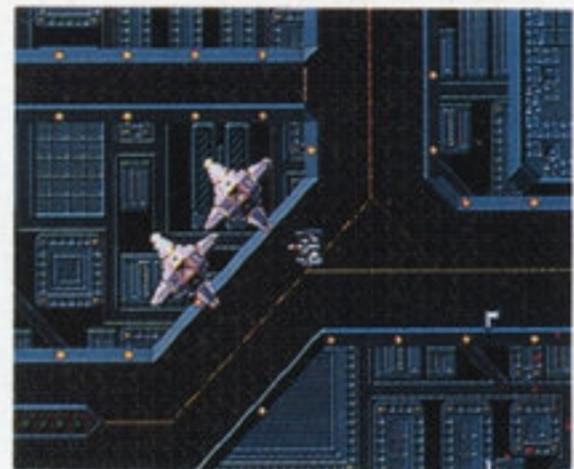
求めて後部甲板へ移動した。格納庫から回転しながら出現した巨大な物体は、体に不釣り合いな四本の大きなマニュピレーターを装備した大型MCだった。大型MCは4本のマニュピレーターを自在に操りグラナダを執拗に攻撃してくれる。コイツの弱点は、中央部に隠されたセンサーらしい。



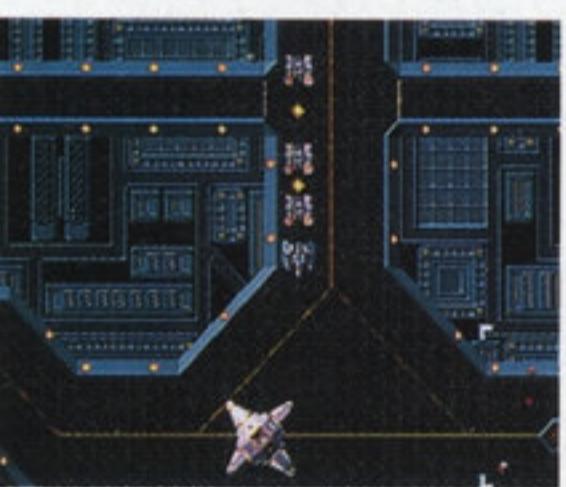
○大型MCを破壊！

## STAGE 3 空中ハイウェイ

次の戦場は、シーバ地区の地上300メートルにあるハイウェイだ。道路がいたる所で分断されているうえに、ターゲットはあちらこちらに分散しているので破壊は、容易ではない。敵キャラも大量に出てくる。



○ヒトデ状のMCが、このステージのターゲット



○空中ハイウェイでのMC同士のチェック！



○ターゲットを破壊したぞ！

## STAGE 4 暗黒の台地

グラナダの戦いは、夜間にも及んだ。このステージの特徴は、いりくんだ地形と限られた視界の中で戦うことだろう。ターゲットはステージ3と同じくMCだ。動きまわるのですべて破壊するのは、結構苦労する。



○グラナダを追う敵MC、近づくと動きだす



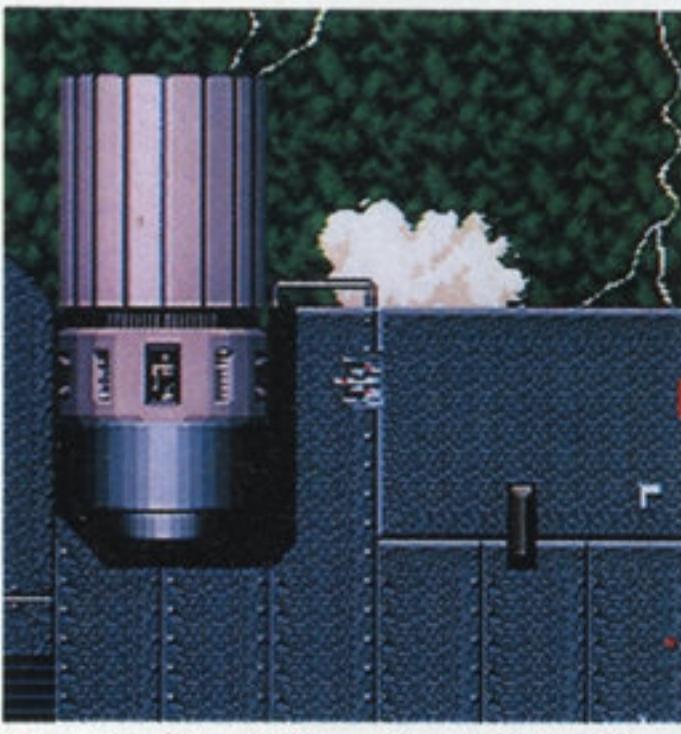
○この戦車型MCがターゲットだ



○下に見えるのがオプションだ

## ターゲットはこれだ

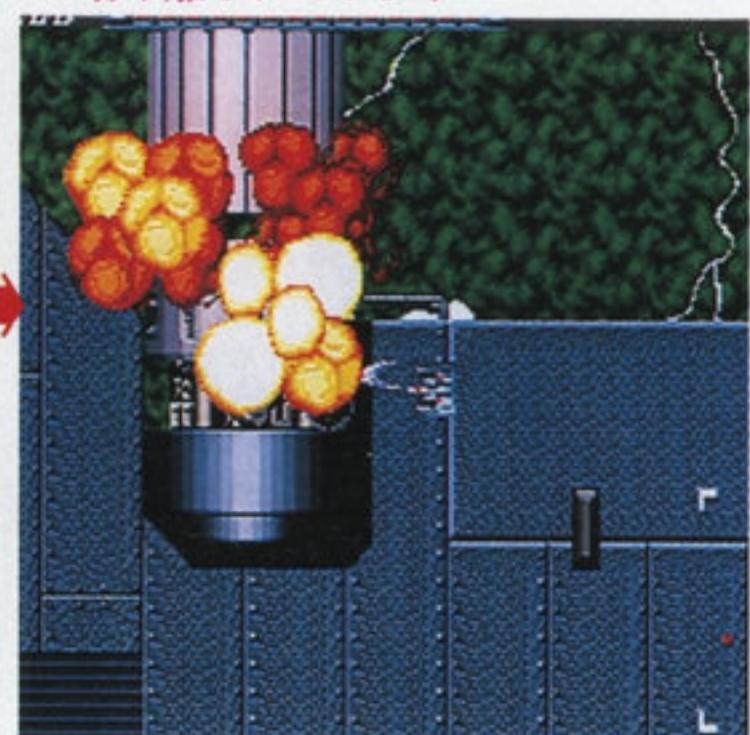
ステージ2のターゲットは、巨大空中戦艦「アスター・シャ」のエンジンだ。数は全部で8基、主翼に左右3基ずつ、尾翼に左右1基ずつだ。周辺には小型砲台と大型砲台が多数設置されているうえに、エンジン本体の耐久力もかなりあ



○これがターゲットのエンジンだ。これをすべて破壊しろ！

る。まずは、周辺の砲台を破壊し安全な状態にしてからエンジンに攻撃を加えよう。ブラスターで一気に破壊してしまうのもいいが、反動で自機が後退するので落下に注意しよう。オプションのエパレットがあれば、かなり楽になるはずだ。必ず取ろう。

○破壊されたエンジンは、爆発して切り離されてしまう



○これがターゲットのエンジンだ。これをすべて破壊しろ！

**NEW**  
2nd



アクションゲームの決定版

# FATMAN

ファットマン

オドロなモンスターの特性、なめらかなアクションシーンを分析。アメリカ生まれのユニークな格闘ゲームの魅力をさぐる！

10月12日	サンリツ電気	7800円 (税別)
5M	ROM	アクション

## 操作方法をマスターすることが基本のゲーム

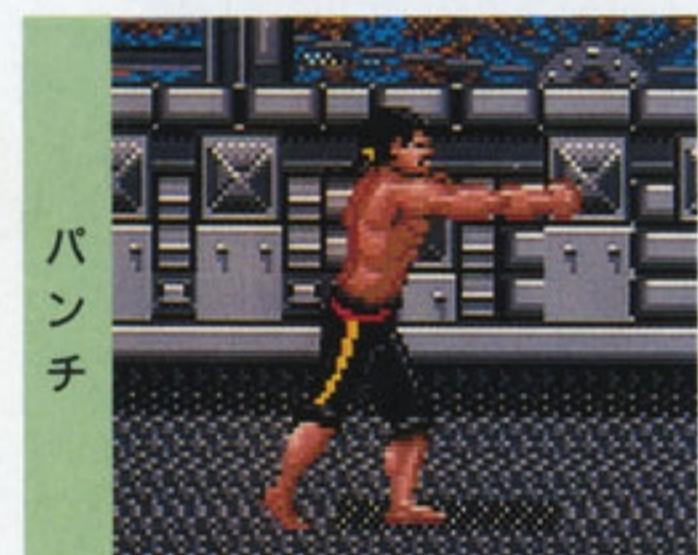
このゲームは、全17ラウンドで構成されており、各ラウンドごとにユニークなキャラクターと1対1で対戦し、最後に最強最悪のボス「マンデュー ザ ファット」(ファットマン)と闘うというもの。これらの各キャラクターはこれまでにない特殊で意表をつく攻撃を仕掛けてくる。また、試合に勝利するたびに賞金が入るので、アイテムを手に入れたり、ライフ回復やアタック・パワーをアップさせよ



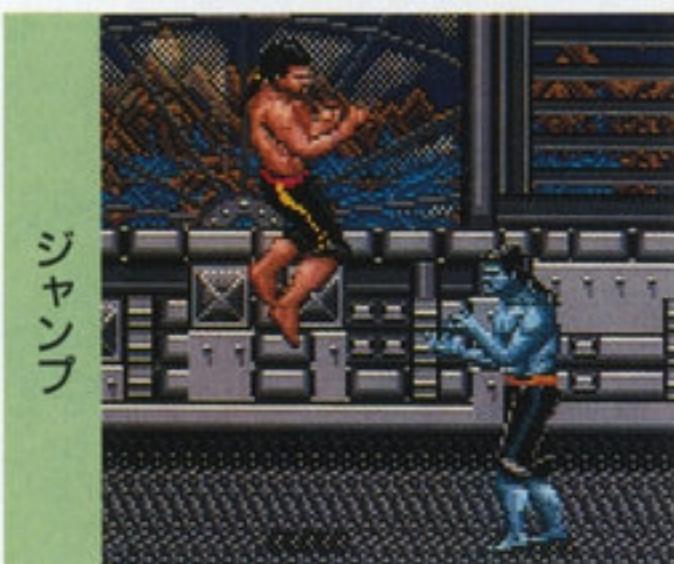
いかにも「勝ち誇った顔」しているマンデュー。こういう奴は死刑だ。今回は、対戦を念頭において攻撃方法やアイテムの使用法、敵キャラクターの特性を徹底分析する。

### これら3種類の基本技を再チェック!!

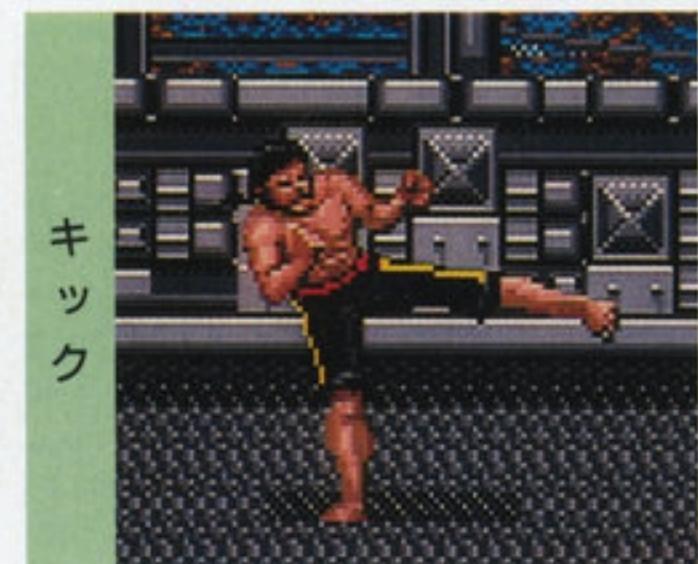
ゲームの基本技3種類を再チェック。「ジャンプ」は数あるアクションの中でかなり重要であり、他のアクションと組み合わせることで複合技もできる。「パンチ」は攻撃範囲も狭く、しかも見た目ほど威力がないのが悲しい。「キック」は「ジャンプ」と組み合わせることにより、もっとも有効な技を繰り出すことができる。



ごく当たり前の技。このゲームでは、いまいちマイナー臭いと思う



フットワークをいかした、軽快なジャンプ。組み合わせ次第で強力に



もっともバリエーションが多く、どんな敵に対しても威力を発揮する

### さらに複合技10種類を紹介しよう

基本技と合わせることで、さまざまな複合技を繰り出せる。後方宙返り、スライディングキックは

特に有効で敵を選ばないぞ。なお、各技の操作方法はプレイヤーが右を向いている状態のものだ。

後方宙返り	しゃがみパンチ
方向ボタン 左上を押す	方向ボタン下 + Aボタン
前方ジャンプ	ジャンプキック
方向ボタン 右上を押す	方向ボタン上 でジャンプし、 方向ボタン右 + Aボタン
ハイキック	しゃがみながらハイキック
方向ボタン右 + Aボタン	方向ボタン 右上+ Aボタン
ロークリック	前方へのジャンプキック
方向ボタン 右下+ Aボタン	方向ボタン下 でしゃがみ、 方向ボタン右 下+ Aボタン
ジャンプパンチ	スライディングキック
方向ボタン上 + Aボタン	上の操作を行 い、着地寸前にAボタンを 押す

©SANRITSU/Activision

# アイテムの有効な使用法と12種類のアイテムを紹介

力まかせに突き進むのもいいが、やはり頭を使うのも知的でいい。アイテムの効果、敵の弱点を知ることにより、闘いをグーンと楽に

することができる。アイテムは12種類あり、どれも効果が違う。ここでは、タイプ別に有効なアイテム選択、説明をしたいと思う。

## 敵を知り、弱点を突けば、恐れるに足りぬ!!

上の文章でも述べたが、このゲームは敵の弱点を突くことで、試合展開が楽になる。弱点に関しては対戦相手の姿を見るか、プレイ

最中にいろいろなアイテムを使って調べるしかないだろう。「そんなの、面倒だー!!」って言う人には、力任せのプレイもお薦めする。

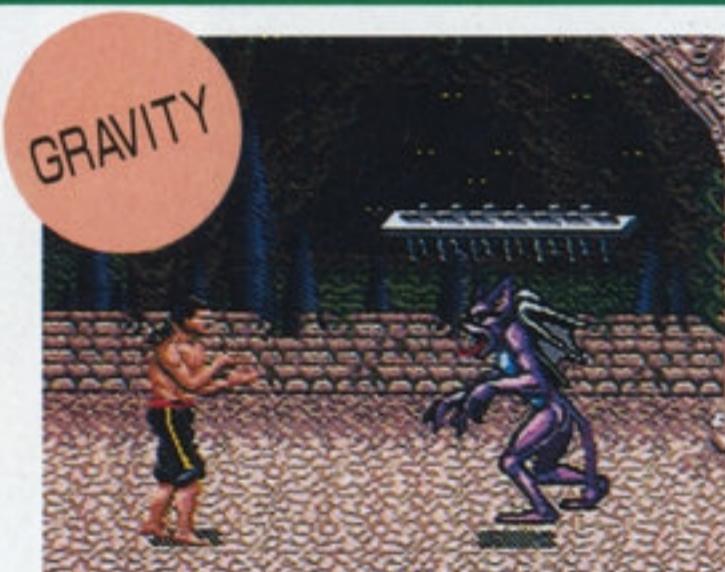


●ジャンプキックはこのゲームでは、もっとも使えると思う  
●おらっ、おら~!! 悔しかったら、何とか言ってみろ~!!



## 空中移動する奴

グワノ・ロボチックなど、主に空中攻撃を仕掛けてくる奴に有効なアイテム。敵も飛べないとわかると、ジリジリと間合いを詰めてくる。しかし、「飛べない鳥など鳥じゃない!!」と同じなので、アイテムの効果があるうちにジャンプキックの連打でケリをつけよう。



●飛べないだけで、とても情けない

## アイテムは12種類。どれを買うかはキミ次第

試合に勝利して、苦労をして手に入れた賞金。むだづかいはそれこそ『親不幸』というものだ…。話がそれてしまつたけど、それだけ『お金』は大切とわかってもらえばいい。

このゲームにも人の懐を凍りつかせるべく、さまざまなアイテムなどがある。買わないのなら、それまでだけ…、どれも捨てがたいものは

かり…。ズバリ書こう!! 上で取り上げたアイテム以外は何もいらない!! ほかに買う価値のある物があるとすれば、「INVISA」ぐらいだ。と書くのも、アイテムに頼るのも構わないが、結局クリアするにはそれ相応の腕が必要だからだ。何かに頼つて楽をしようとは言語道断!! ファットマンをやる資格はない!!

## 機敏な奴

エドウイナのように機敏な敵に、効果のあるアイテム。機敏さがウリのキャラから、機敏さがなくなつたら…。それはもう、「終わり」と思つていいだろう。ジャンプキックだけとは言わず、ハイキック、ロークリック、とどめはスライディングキックを決めてやろう。



●後にまわり込んで、攻撃も可能

## 間合いを詰めてくる

ボナバトルとスキニーのガイコツ野郎は間合いを詰めてくるのがうまく、攻撃を与えるスキを与えない。こういうふざけた野郎には、攻撃範囲を広くする「X TENDO」が一番。多少の間合いなら無視して攻撃することが可能。安い割には使えるアイテムだ。



●見よ!! この豪快なキックを

## とにかく強い奴

スタンプとかの軟体動物には、通常、物理的な攻撃はあまり効果がないことは知られている。かと言つて攻撃しないと、こっちがやられてしまう。そんな時には「NO ATTACK」。敵を観察するのにピッタリのアイテム。ダメージも受けないから便利だと思う。



●敵キャラと重なっているのがそれ

GRAVITY	NO ATTACK	CONFUSE	SLOW

\$1000。敵の飛行能力、ジャンプを封じることが可能

\$2000。一定時間、敵のいかなる攻撃も無効化する

\$1000。一定時間、相手の動きを惑わすことができる

\$1000。一定時間、相手の動きを遅くすることができます

TROJAN	BRRRRRRR	INVIZA	L.A.SMOG	KILLER B'S	OILSLICK	QUAKE	X TENDO

\$1000。一定時間、敵のいかなる攻撃も受け付けない

\$1500。敵を凍らせて、動きを止めることができる

\$500。自分が一定時間、透明となり敵をかく乱する

\$1000。一定範囲に毒ガスが漂う。触るとダメージはそれほどない

\$500。殺人バチが相手を襲う。威力はそれほどない

\$500。辺り一面にオイルをまく。自分もすべる

\$500。地震を起こして、敵を転ばせることができる

\$500。攻撃範囲が広くなり、技が当たりやすくなる

# 多彩な動きと個性的な敵キャラがウリ。かなりのめり込むぞ!!

多彩な動きと滑らかなキャラの動きが魅力の『ファットマン』。プレイしている人はもちろん、見ている人までも魅了してしまう。操作性が思ったより良くないので、慣れるまで苦しいけど、慣れれば君の思い通りに動いてくれる。



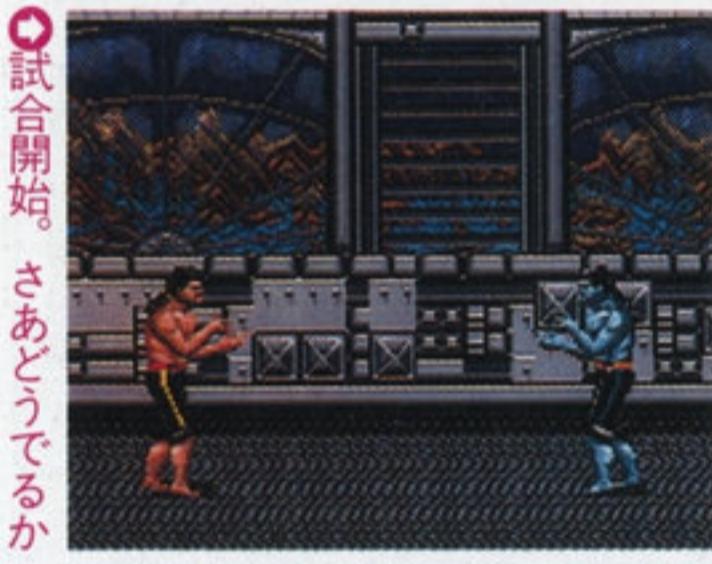
○視角効果もかなりある  
ビジュアルゲームである

## 『動き』を重視したアニメーションゲームだ

ゲームというメディアの中で、『動き』というものを限りなく表現している『ファットマン』。パンチ一つにしても、細かく動いてくれる。しかも、プレイヤーの腕次



○ジャンプキックだけで、勝負がついてしまうこともあるくらい有効なのだ



○試合開始。  
さあどうでるか

第では、まるで生き物のように見える時もある。さまざまなアクションの中でも、『キック』は特に素晴らしい。レックスだけではない、対戦相手の一人一匹(?)もそれぞれ独特的の動きをしてくれる。特にボナパルドやロボチックの動きは個性的で、興味深いものがあるから見てみよう。このゲームは従来のアクションゲームより、動作パターンを細かくしている。それで、あたかもアニメしているように見えるのだ。キャラの動作パターンだけでも5倍は多いぞ。



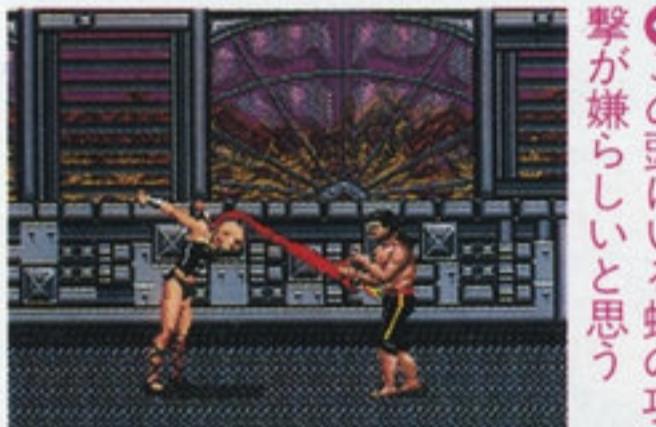
○ジャンプキックがさく裂!!

## とにかくアニメパターンがスゴイ!!

このゲームのアニメーションは鑑賞用としても、十分に耐えられるものを持っている。しかもキャラクタごとに個別の攻撃パターンをあるため、なかなか飽きがこないのも特徴と言える。右の連続写真を見てもらえばわかるように、実際に滑らかな動きをしている。自由自在に操れるまで練習しよう。

### コイツらもなかなか…

下の写真のキャラクタ達も、多彩な動きで楽しませてくれる。エドウィナはヘビ頭の髪攻撃、スペイドラーのぶら下がりハイキックの両方は一見の価値があると思う。

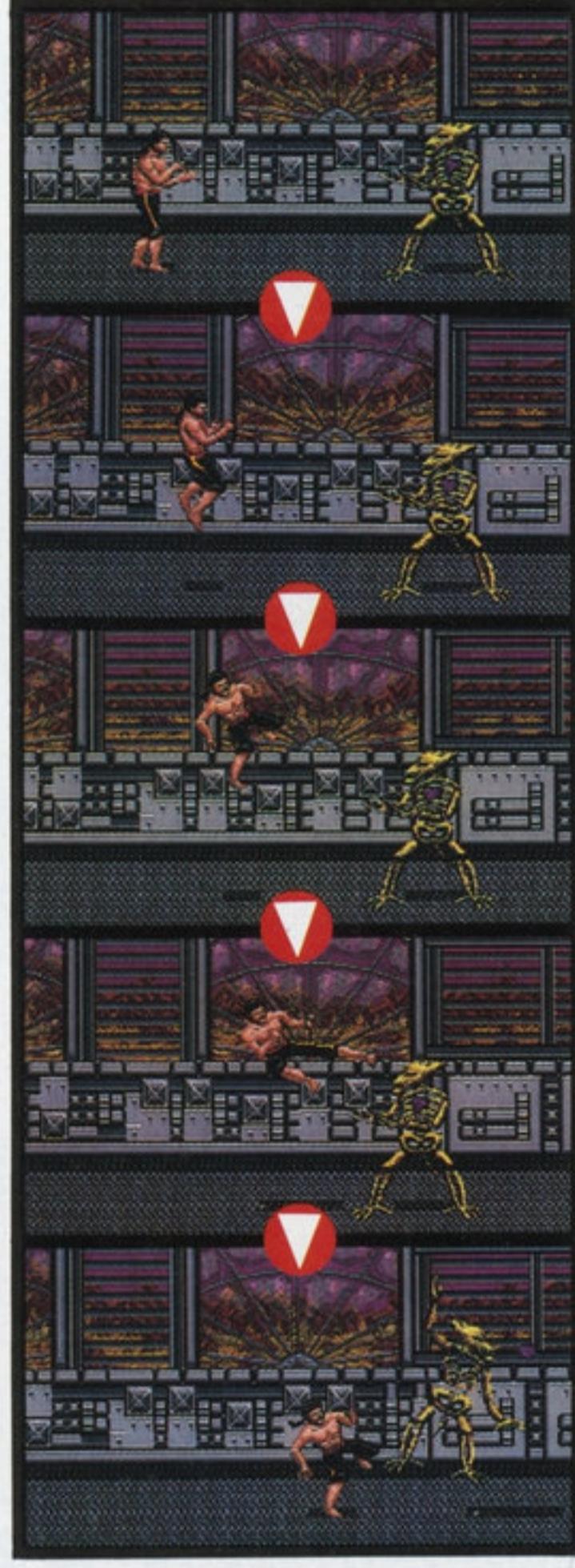


○この頭にいる蛇の攻撃が嫌らしいと思う



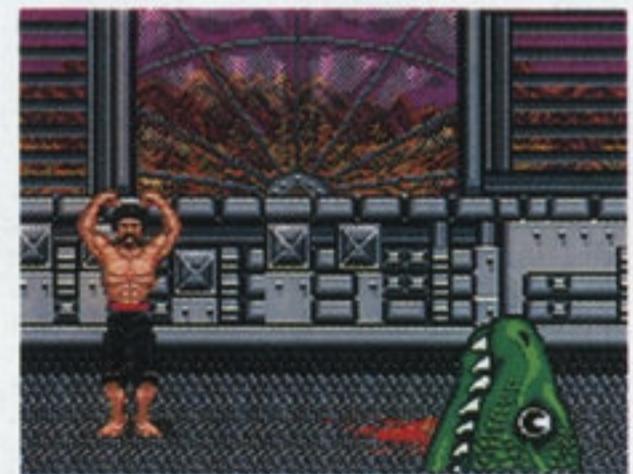
○当たると痛いが、かわすのは楽だからいい

## 連続パターンを紹介



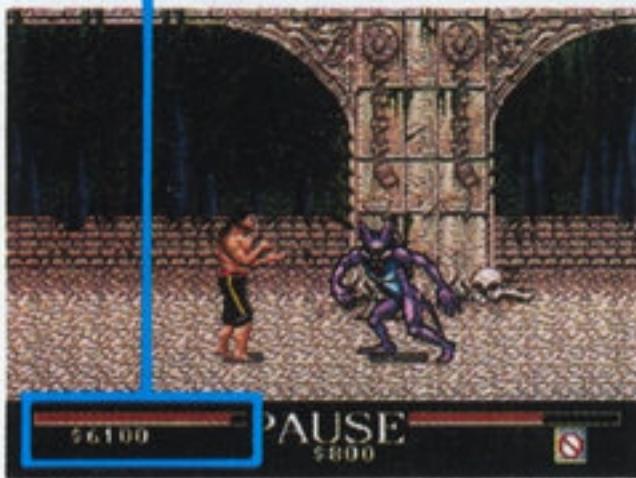
## 賞金をいかに有效地に使うかがポイント

この賞金をいかに有效地に使うかで勝負が大体決まってしまう。賞金が入ったら、まず体力回復しよう。まだ賞金が余っていたら、対戦相手や自分のゲームの腕と相談して、アイテムを買うか、アタック・パワーを上げるが決めよう。



○とにかく試合に勝利すれば、お金はたまるぞ

### HEALTH



○体力はいつでもMAX近くに  
○高いけど、買う価値はあるぞ



### ATTACK POWER

## 番外編

## 何も言わない。だまって写真を見よう

多彩なアニメも素晴らしいが、それにも増してキャラの動きもいい。その中でも、特に奇抜な動きをしたもの4種類ピックアップする。どれも笑える物ばかりだ。



○のけぞり



○つぶれ



○むきだし



○まるでひな鳥が巢から落ちたようだ



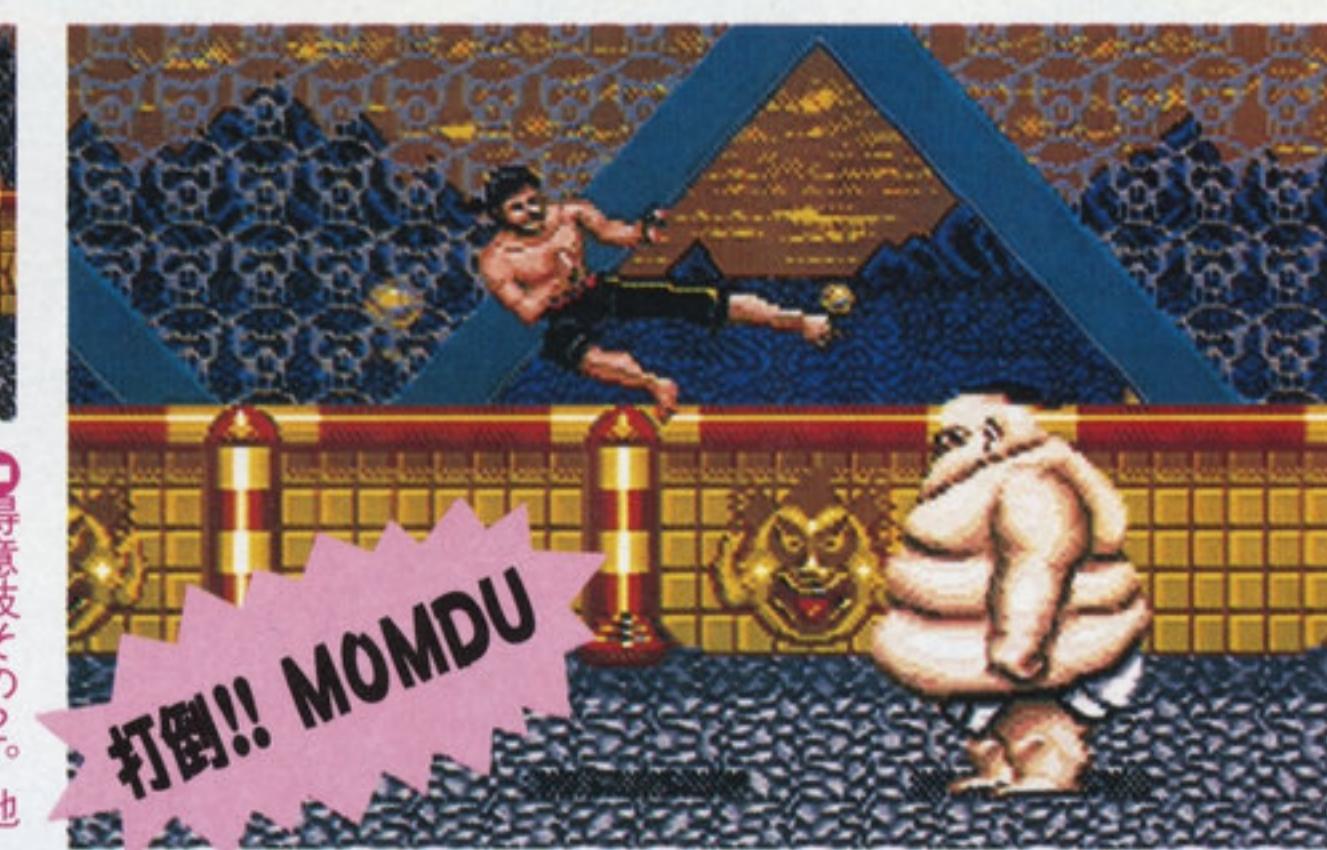
○つぶれると同時に両手を上げるのは不思議

## 16種類の敵キャラを紹介。コレを見れば、MONDUなど恐くない!!

ゲームの目的はあくまで、最強最悪の『マンデュー ザ ファット』を倒すことだ。だが、マンデューと闘うためには、16人の仲間達すべてに勝たねばならない。そのためには敵の性格・弱点…等、データをいかに入手するかがポイント。今回は特別に16人のキャラクタのパーソナル・データを書いてある表を載せるので、攻略の一部にでも使ってもらったら、記事担当者にとってこのうえない喜びだ。



○技の一つ。その名も  
ローリングアタック



○得意技その2。地  
踏みつぶすとする  
震を起こし、しかも

これが最強で最高のボス「マンデュー」。  
デブの分際で部下がいるとは許せん!!  
の脂肪ブクブクの腹にケリを入れたる!! そ

REX	BONAPART	MC FIRE	SKINNY
REX 2.2 m 105kg 2 yr Torch  Martial arts expert and arms dealer. Fire breath trick's a crowd favorite. He's above the law and hard to kill.	BONAPART 2.2 m 80 kg 7 yrs Club  Mutant survivor of a nuclear blast. Heart and brain are still intact. Sticks and stones don't harm him.	MC FIRE 2.2 m 105kg 8 yr Torch  Top ranked human fighter and leader of street gang. Recorded the police torch says "I kill you."	SKINNY 2.2 m 80 kg 9 yrs Club  Another mutant. Once broke his leg over Mondu's head. He doesn't eat, drink or sleep. Practices his cartwheels night and day.
EDWINA	STUMP	SHEBA	BUFF
EDWINA 2.3 m 105kg 5 yr Snap  Known as "First lady of the fight palaces". Can rip a phone book in half and loves to slam dance on her opponents.	STUMP .9 m 400kg 8 yrs Spit  Bulkier hero and former bouncer at the Mondus has the strength of a galactic arm. Wrestling champ for 8 years.	SHEBA 2.3 m 105kg 7 yr Snap  Edwina's arch rival. She has a deadly mohawk. Once tore an arm off a rockie biker and fed it to the palace shark.	BUFF .9 m 420kg 10 yr Spit  An evil lowlife that hits below the belt often. Eats rotten food to make his spit more deadly. Has killed one of Mondu's sharks.
GUANO	RAMSES	WEEZIL	EL TORO
GUANO 2.3 m 105kg 9 yr Spray  Nasty gargoyle with both air and ground attacks. Beware of his sharp claws and mace spray. Worse than a skunk.	RAMSES 2.2 m 200kg 5 yr Flame  Half human, half bull. A tough punching machine. Gloves increase the pain.	WEEZIL 2.3 m 106kg 12 yr Spray  Top ranked gargoyle in the fight palaces. Flew into the crowd to kill a heckler after his last defeat.	EL TORO 2.2 m 200kg 8 yr Flame  Knocked out Ramses in first round. Uses his horns to finish off his opponents as a top contender.
ROBOCHIC	WEBRA	BRANIAC	SPIDRA
ROBOCHIC .9 m 210kg 1 yr Spike  2 all gear packers! special sprockets, COBOL targets, homing circuit board.	WEBRA 2.3 m 180kg 6 yr Web  This rookie arachnid is a real contender. Watch out for the web. She kills what she captures.	BRANIAC 9 m 220kg 10 yr Spike  Cyberdroid. Battle model series. Mixture of machine and flesh. Improved AI can sense fear and beat you quickly.	SPIDRA 2.3 m 180kg 9 yr Web  Once spun a web that completely covered Mondu. Uses all her powers expertly. A real nightmare on eight legs.

**NEW**

レインボーアイランドエキストラ

# RAINBOW ISLANDS™

## ★EXTRA★

多くの謎を秘めたこのゲーム。なんと！エキストラヴァージョンでの登場だったりするわけです。



10月5日

タイトー

6800円(税別)

4M ROM

アクション

コンティニュー

## 虹かける少年「バビー」が大活躍する痛快アクションゲーム

レインボーアイランドは知っているけどエキストラヴァージョンは知らない…なんて人もいると思うんで、一応説明しておきましょう。具体的にオリジナルとどこが違うかというと、ステージ(アイランド)構成がほぼ逆にしてある点



背景と敵キャラのミスマッチが楽しい

である。オリジナルのほうで、先のアイランドを見ることのできなかったプレイヤーが多かったので、なかなか好評を得たんだよね。

メガドライブへの移植も、このあたりの事情を考慮し、エキストラのほうでリリースしようということに決まったらしい。なかなか嬉しい配慮だね。

このゲームの内容は、虹を使って敵を倒しつつ上へ上へと登るアクションゲームで、マルヘンチックな背景とかわいいキャラクタがウリだ。

### CONFIGURATION MODE

4つの項目の中で注目してほしいのがゲームモード設定。オリジナルとは、はっきりいってエキストラじゃないレインボーアイランドとほぼ同じ(一部背景が違うところがある)。しかも、かなり難易度を低めに設定してある。

CONFIGURATION MODE	
RANK	NORMAL
STOCK	3
MODE	EXTRA
CONTROL	A RAINBOW B JUMP C .....
EXIT	

●自由に設定してプレイしよう

#### RANK…難易度設定

EASY、NORMAL、MEDIUMの3つから選択。

#### STOCK…残機数設定

バビーのストック数を3、5、7の3つから選択。

#### MODE…ゲームモード設定

EXTRA、ORIGINALの2つから選択。ORIGINALとは、EXTRAが難しいという人にために用意した簡単に遊べるモード。

#### CONTROL…操作設定

パッドのA・B・Cボタンの機能を自由に設定できる。普通はAボタンが虹、Bボタンがジャンプ。

## STORY OF BUBBLE BOBBLE

### バブルボブル

魔法使いに「バブルドラゴン」の姿に変えられてしまったバブルン(バビー)とボブルン(ボビー)は、恋人のバティとベティを救い出すため、魔法使いの住む洞窟へと入り込んで行きました。長い戦いの末、魔法使い「スーパードランク」を倒した2人は、意外な事実に驚かされました。長い間、消息不明になっていた彼らのお父さんとお母さんが目の前にいるではないですか！「お父さん～、お母さん～」お父さん、お母さんの目か

らは大っぷの涙がポロリと流れました。バティとベティ、そして両親を助け出したバブルンとボブルンは、喜びの気持ちでいっぱいでした。ふと気がつくと、自分も人間の姿に戻っているではありませんか！2人は神に感謝せずにはいられない気持ちでした。が、彼らには一つ気になりました。彼らの両親をスーパードランクの姿に変え、心を操っていた真の宿敵が、まだどこかにいるかもしれないということです。いずれ、新たな対決の日がくることを2人はこのとき、無言のうちに感じ

じとっていたようです。

### レインボーアイランド

数年の年月が流れました。バビーとボビーは助けた両親より、虹の魔法を授かり、立派に成長を遂げました。彼らの故郷「レインボーアイランド」へ2人が宝探しに出かけたときのことです。ここで2人は、ある事件に巻き込まれ、新たな目的に沿って、この島々を冒険することになります。どうやら、姿をくらましていた真の宿敵「暗黒大魔王」が活動を始めたようです。彼らの行くてをはば

む、様々な敵もきっと“彼の手下”に違いありません。ついに最終決戦の日はやってきました。さて、その結果は…。

### レインボーアイランドエキストラ

意外にも、あっけない最期をとげた暗黒大魔王“すーぱーすかる”…。だが、彼の魂は不滅でした。怒りに燃えた“すーぱーすかる”は精銳を再配備し、新たなる謎と共にバビーたちに1通の挑戦状を送りとどけ……。因縁の対決に終止符を打つのは「キミ」しかいない！

# 多種多様な使い方ができる虹の魔法で敵をやつつけちゃえ

バービーの基本動作は虹を撃つこととジャンプ。虹は多種多様な使い方ができ、虹をぶつけて敵を倒すほかに、移動に使ったり、アイテムを取ったりすることができる。この虹の重要なポイントは、虹を崩した(ジャンプして頭突きしたり、ジャンプして虹の上に乗ったりすると虹は崩れる)ときに起こる現象である。虹は崩れると崩した虹の真上や下にいる敵を倒せ、アイテムも取れるといった特性がある。では、虹を使ったテクニックを説明していこう。



## 基本テクニック

この2つのテクニックはもっとも基本的なテクニック。レインボーアタックはさておいて虹崩しは基本ながら重要なテクニックで、これができなければ話にならない。

虹はくっついていると連鎖して崩れるので、虹をたくさん張りめぐらせておいて一気に崩すなんてこともできる。もっとも多用するのは虹崩しといえるのでは?



虹を敵に直接当てて倒す。最も初級のテクニックだ。まあ一だれにでもできるでしょう。



頭突きや体で体当たりして虹を崩し、頭上の敵や真下の敵を倒すテクニック。超重要です。

## 移動テクニック

虹を使った移動テクニックは敵から逃げたり、急いで上に登るときに役に立つ。虹登りは少しずつだが確実に上へ登ることができ、レインボージャンプは少々危険だ

がうまくいけば一気に上へと登ることができる。  
足場がないラウンドではこの2つのテクニックを駆使して上へと登っていくわけだ。



虹づたいに登り、頂上でさらに虹を撃ち、またその上へと登るテクニック。確実に上へ登れる。



ジャンプボタンを押しつばなしなら虹が崩れないことを利用したテクニック。連続ジャンプ可能。

## その他いろいろ

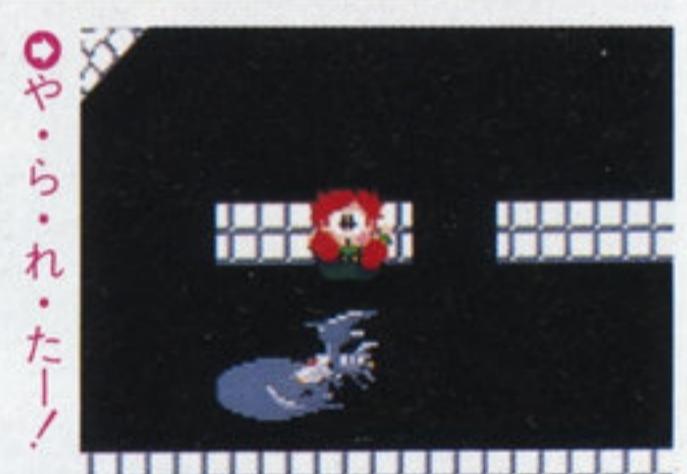
虹の特殊能力かな? まだまだこんなにあるんだ。虹という1つのものでこんなにもいろいろなこ

とができるじゃう…とてもよく練られたものだということが分かっていただけたかな?

金しばり	へばりつき
虹と地面のあいだに挟まれてしまつた敵は、虹が消えるまで出てくることができない。	空中の敵は虹の内側に入ると、とりもち式にへばりついてしまい虹が消えるまで動かない。
レインボーサーチ	離れ取り
地面や空中に隠されたフルーツやアイテムを虹をかけることでサーチし出現させることができる。	離れた場所にあるフルーツやアイテムを虹の先端の星で取ることができる。虹崩しでも取れる。

## こうなるとやられちゃう

敵に接触すれば当然のごとくやられてしまうわけだけどもう1つあるんだ。それは溺れてしまうこと。ラウンドをクリアできずに長時間経つと「HURRY UP!」という表示がでて下から水があふれてきちゃうんだ。急いで登ろう。



下から水が迫ってくる!  
急いで登らなきゃー!

# アイテムで虹の魔法をパワーアップさせ、上へ上へと登るんだ

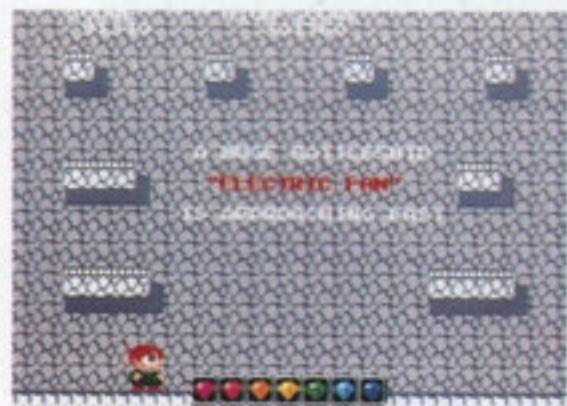
各ワールドは4ラウンドで構成されている。ラウンド1~3は上へ上へと登りゴールインすればクリアとなる。ラウンド4はゴール地点にボスが登場し、これを倒す



START

## ラウンド4にはボス登場！

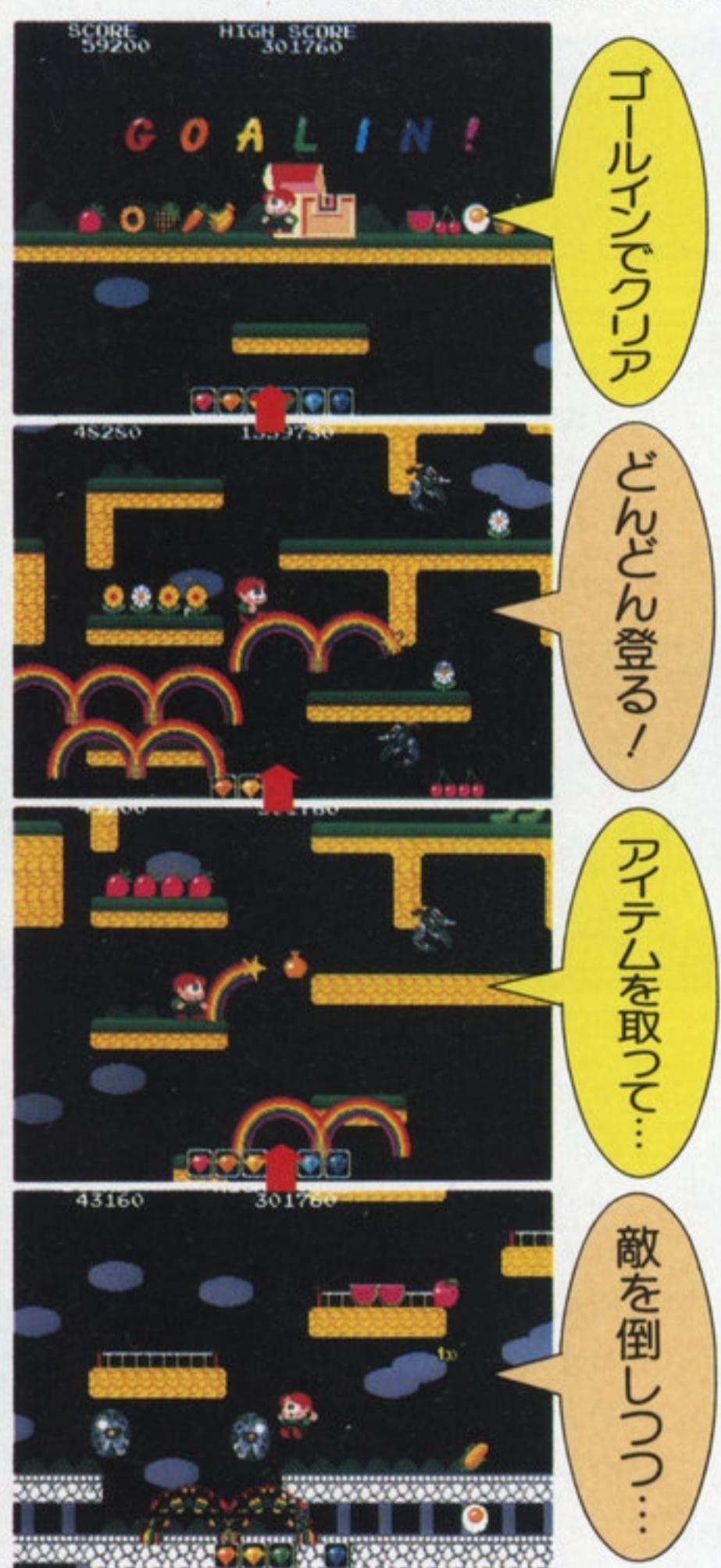
下の写真はワールド1「ドライアスアイランド」のボス・エレクトリックファン。これとバビーが戦っちゃうんだからびっくりこいて



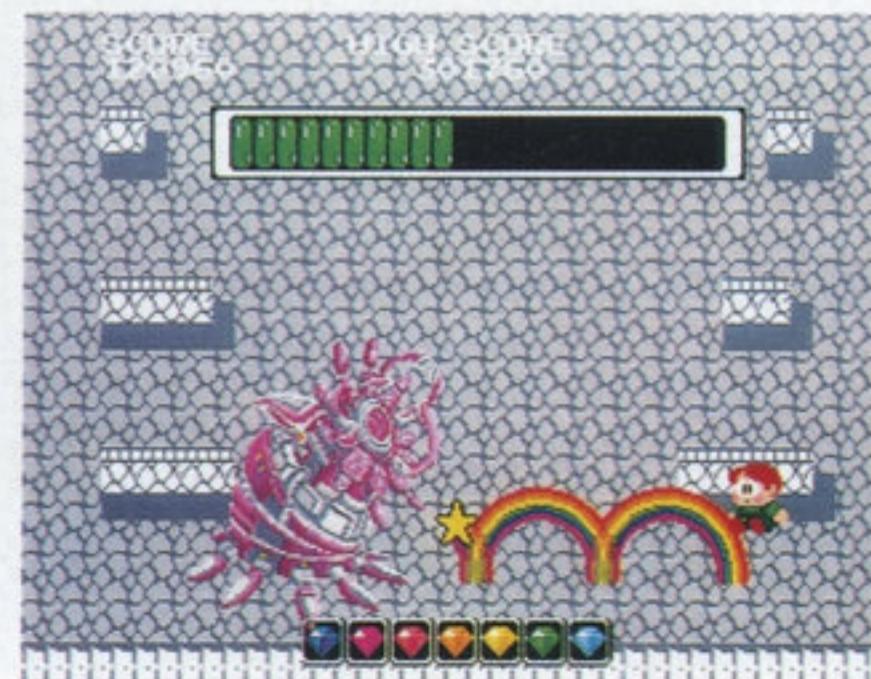
●ここまでパロッてくれると  
なにもいうことはないです

●誘導弾とレーザーで攻撃して  
くる。豪快ってやつね

と次のワールドへ進むことができる。下のマップはワールド1のラウンド3。マップの長さや背景は各ラウンドで異なるが、上へ登ることに変わりはない。ではラウンドクリアのプロセスを見てみよう。



しまう。こんなとんでもないところがレインボーアイランドの魅力なんだけどね。ボスとの戦いはいつだってドキドキです。



## メルヘンチックなアイテム

忘れちゃいけないのが豊富なアイテム。ここではその一部を紹介しよう。アイテム総数は70を越えるほどあるんだよ。アイテムの出現は敵を3匹倒すごとに出現する。

出現順序はくつ→赤いっぽ→黄色いっぽ→赤いっぽ→イエロースター…etcなどにある程度は決まっているが、ある条件がそろわないと出現しないアイテムがほとんど。

	くつ バビーの移動スピードが速くなる。必需品です		レッドティアラ ジャンプすると全16方向に星が散り、敵を倒す
	赤いっぽ 虹の長さが虹1つ分増える。最大3つまで		グリーンティアラ 虹を崩すと全16方向に星が散り、敵を倒す
	黄色いっぽ 虹のかかるスピードが速くなる。強力！		マジカルマント バビーが半透明になり、体当たりで敵を倒せる
	イエロースター 上8方向に星を散らし、当たった敵を倒す		ブラックオブウイング バビーに羽根が生えて、自由に飛ぶことができる
	レッドスター 全16方向に星を散らし、当たった敵を倒す		ホーリーカップ 取ると画面がフラッシュし、敵を全滅させる
	ドラッグオブレインボー 4つの虹の玉が回転し、当たった敵を倒す		ビーコックフェザー バビーの周りを妖精が回り、当たった敵を倒す
	スターロッド 隠しフルーツがすべてレッドスターになる		レインボーネックレス 小ダイヤがある条件でそろえたことになる

## ダイヤに秘められた謎を解き明かせ！



敵を虹崩しやアイテムで倒すとダイヤが出ることがある。これを各ワールド内で7色(ある条件をみたしてそろえるとボスの部屋に...)集めるとバビーが1UPするほかに、ボスを倒したときビッグダイヤが手に入る。7つビッグダイヤがそろうとき不思議なことが起こるらしいが、さてどんなことが起こるのかな？ 業務用に詳しい人なら全部知っているよね！



●小ダイヤは、ある法則によって出現する色が決まっている



●小ダイヤを7色すべてそろえてボスのところへ……



●そしてボスを倒すと、宝箱の中からビッグダイヤが出現する

# 奇想天外な7つのアイランドが冒険の舞台だ!

バビーが冒険するアイランドは7つ(ほかにもあるらしいが、とりあえず7つ)。このエキストラはオリジナルのレインボーアイラン

ドの背景をそのまま(ダライアスアイランドだけは夜に変えてある)敵キャラのみワールドを移動させてるので、とんでもない背

景にとんでもない敵キャラが登場する。そんな「ミスマッチ感覚」が、このエキストラの最大の魅力といえるのでないだろうか?

●全体図です



なんたってあの「ダライアス」のアイランドでいうぐらいだから、敵キャラだってメカものばかり。ノウコの動きもダライアスまんま?



魔法使いやフレリックといったファンタジックな敵キャラが登場。画面を通り過ぎるほつかむり? マジシャンがとってもかわゆい。



炎の剣を持ったナイトやドラゴン、ランプを持つたお化けなどが登場する。ブルーの背景がとっても美しいワールドだ。



ピンクの背景に「アルカノイド」の敵がちつとも合ってないあかしなワールド。足場が少ないので虹を使った移動テクニックが重要。



笑っちゃいますよ、このワールドは。この背景にこの敵…一番のミスマッチでは。上からいやというほど「ういーびー」が落ちてきます。



その名の通りコウモリやらオオカミ男、がいこつなどが登場する。どちらきゅらに化けるピンクのコウモリが憎たらしくらいに愛らしい?

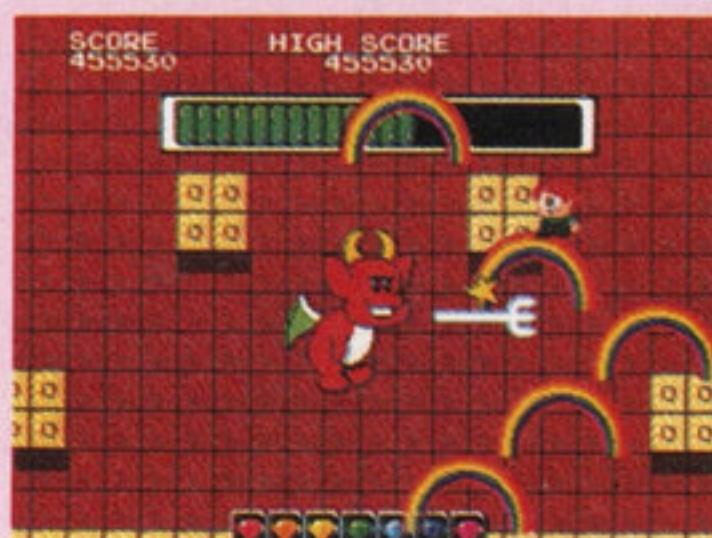
## ☆☆☆☆☆ボスもきゃわゆいヤツばかりっ☆☆☆☆☆

ではでは、お待ちかねのボスオンパレードへいってみましょうか。とりあえずワールド4までのボスね(エレクトリックファンにも再登場してもらいましょう)。どうです? え! どいつもこいつも弱そうなヤツだって!

フフ…まあ今はそう思っていればいいさ。でもね、レインボーアイランドのボスって弱くていいと思うよ。動いているところを見ているだけでなんだか幸せだったりしてね。みんな貴重な存在だと思うんだ!

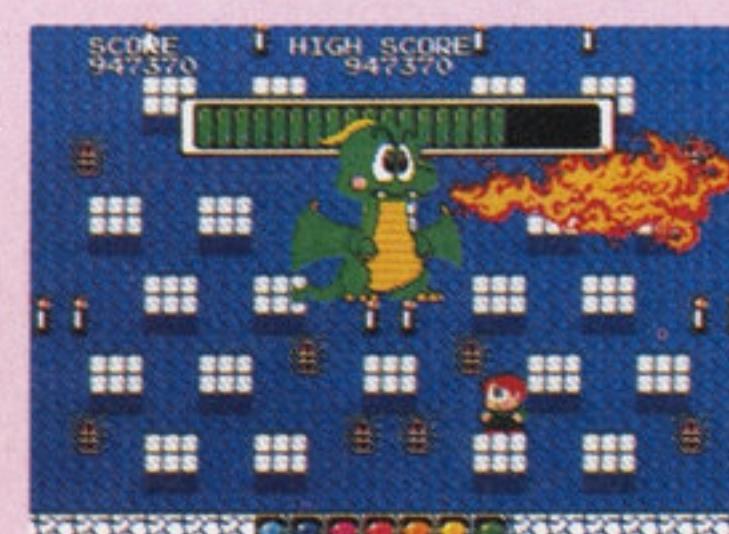
### スーパーデビル

ワールド2「マジカルアイランド」のボス。巨大なフォークを投げつけて攻撃してくる。



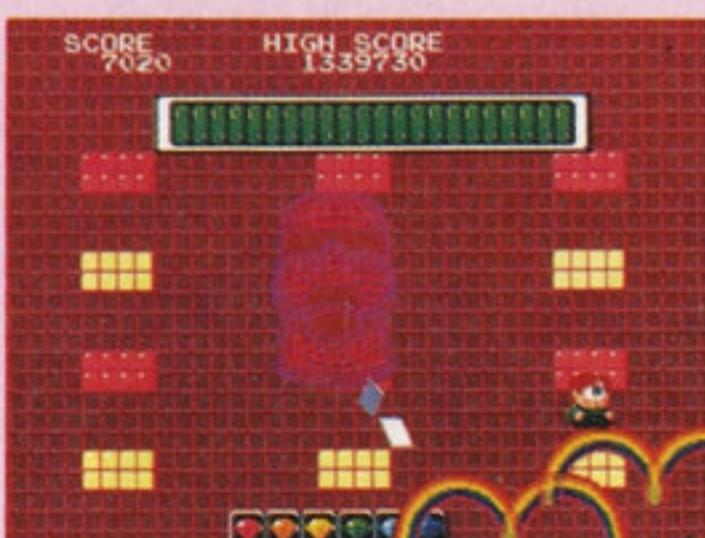
### スーパードラゴン

ワールド3「ドラゴンアイランド」のボス。強烈な炎を吐いて攻撃してくる。



### ドウ

ワールド4「ドウアイランド」のボス。左右に移動しながら鉄板? を吐き出して攻撃してくる。



### エレクトリックファン

ワールド1「ダライアスアイランド」のボス。レーザーと誘導弾を撃って攻撃してくる。



**NEW****ファイアーシャークついに離陸**

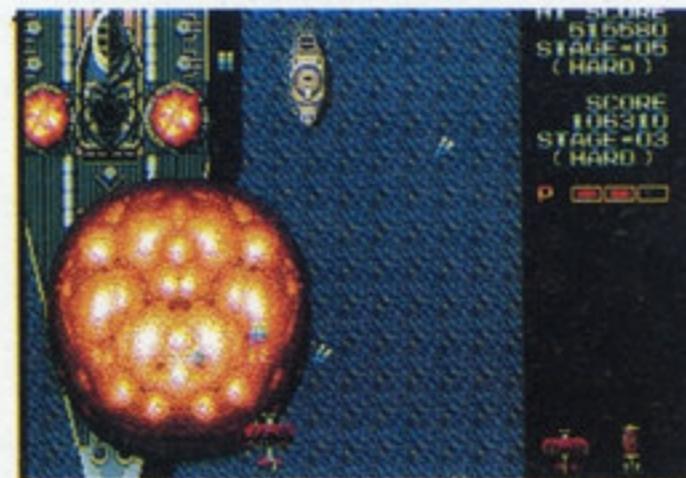
サメ  
敵!  
敵!  
敵!  
TM

美しい地形、撃ちまくる敵たち、巨大ボス、とんでもないパワーアップをとげる自機と、すべてに派手なシューティングゲームがここに完成した。東亜プランが初めて自社ブランドで出す集大成だ。

11月4日 東亜プラン 6500円(税別)  
4M ROM シューティング コンティニュー

## 細かい部分まで移植!

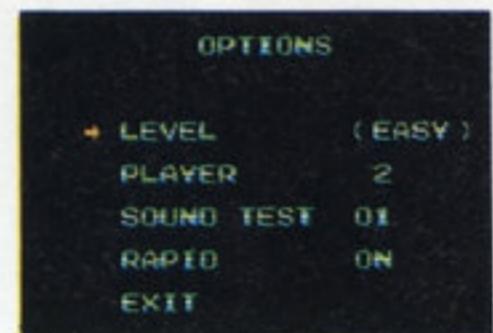
業務用は、驚異のパワーアップが話題となったこのゲーム、メガドライブでもその感覚を忠実に再現。業務用とほとんど変わらない画面の中を敵味方入り乱れた壮絶な戦いを繰り広げる。画面中のキャラクタも細かいところまできちんと動き、感覚的にも忠実な移植。



○画面構成の変更はしかたないか

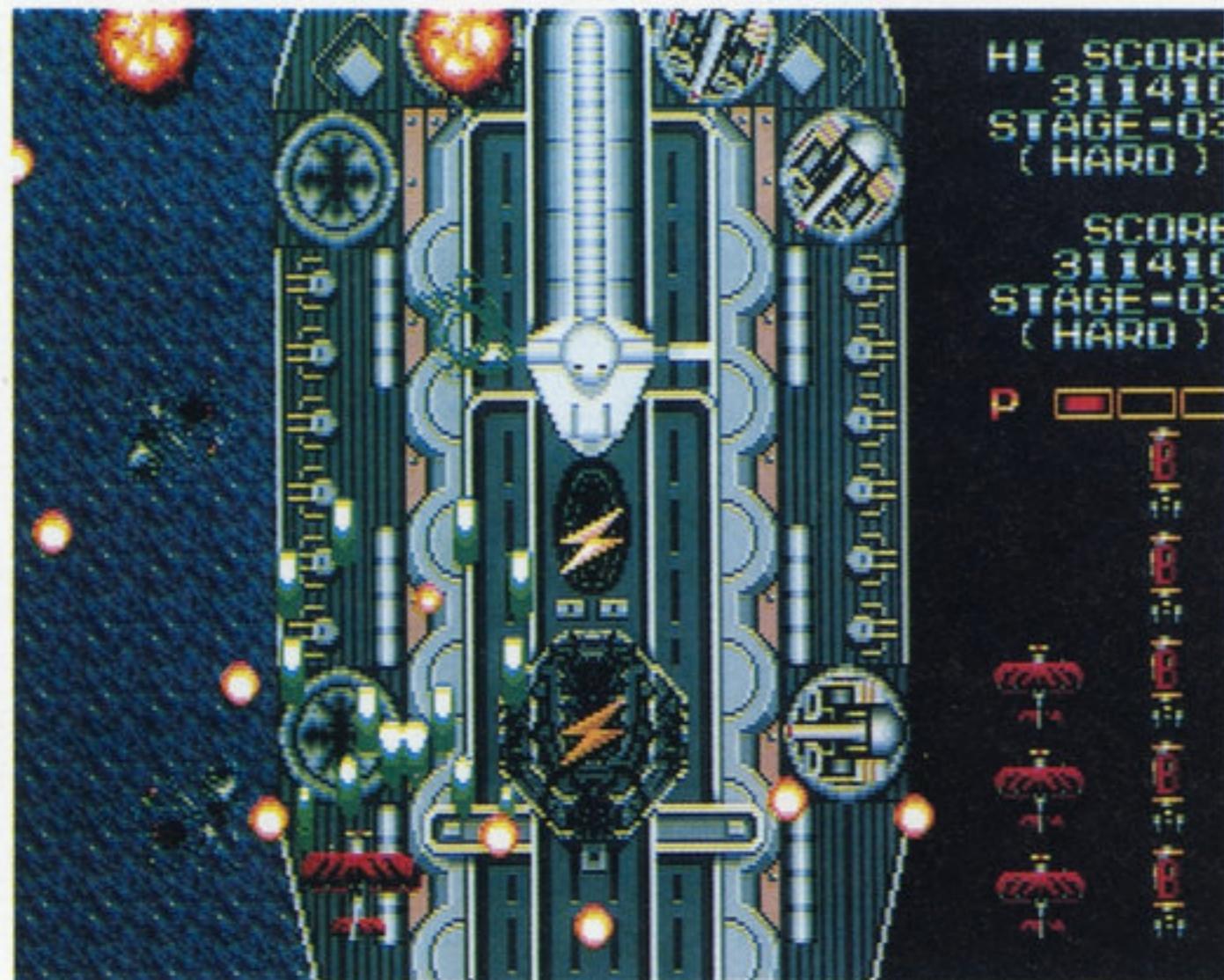
## 難易度設定の自由もある

完全移植を売りものにしているこのゲームだが、実は違う部分がある。それは、難易度だ。このゲームの業務用はかなり難しく、生粋のゲーマーにすら恐れられていたほどだった。しかしこれでは初心者肌のゲームファンにそっぽを向かれかねない。そこで、メガド



○初心者から達人まで、自分に合ったレベルで

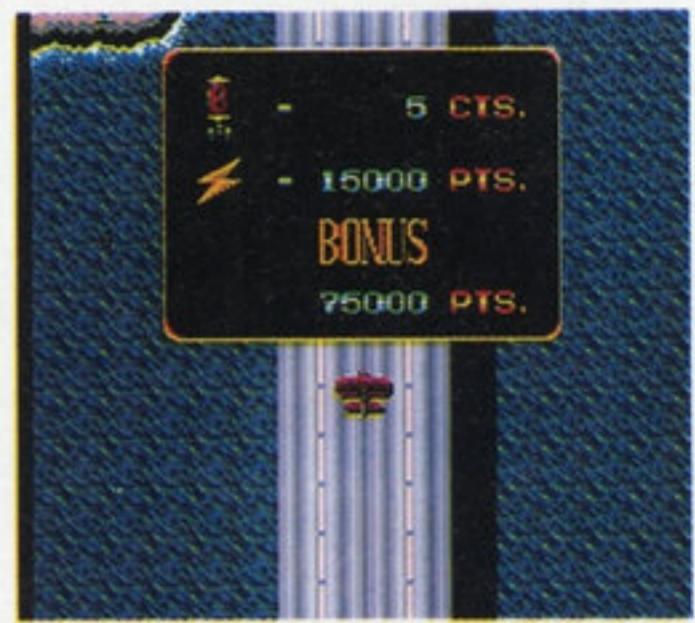
ライブ版は難易度が自由に設定できるようになり、自分のウデに合わせてプレイできるようになった。



○この戦闘の壮快感を誰でも味わえるようになった

## サウンドもなかなかいい

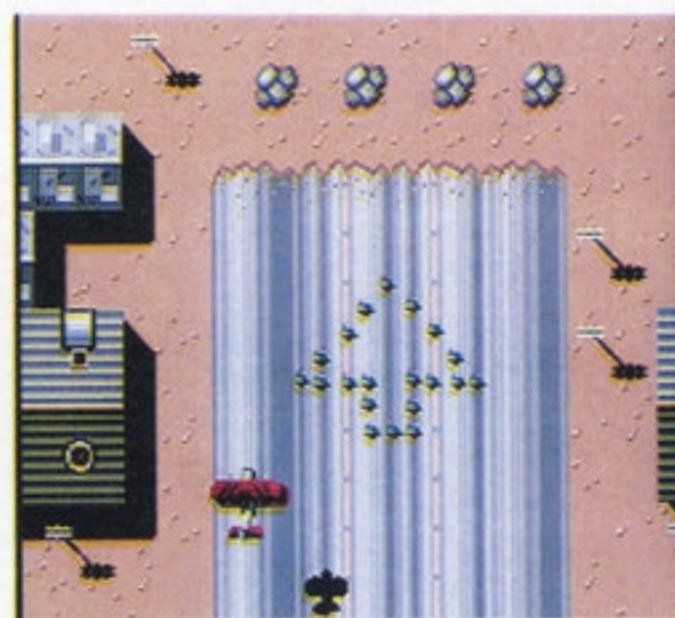
これまでに東亜プランが手がけた大旋風などのメガドライブ版は、サウンドの面で、かなり不満が残った。腹に染み入るようなあのドラムの響きがなかったのが原因だが、今回は見事にクリア。メガドライブの機能に合わせてステレオのBGMがバリバリ響く。サウンドがしっかりしているからゲームの雰囲気にもめり込める。



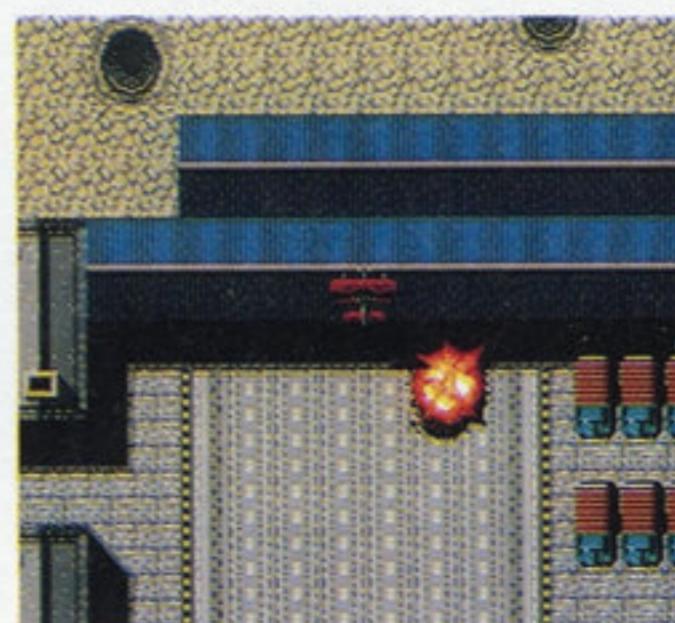
○クリア時にBGMは切り替わる

## クリアデモもバッチリ再現

ゲームとは直接は関係ないが、なぜか話題になったのがステージクリア時のデモ画面。これは、ス



○これが有名なオープニングデモ



○後ろからきた味方機が墜落?

テージクリア時に現れる基地の兵隊さんたちのパフォーマンス。小さな豆粒みたいな兵隊さんが、あるときは手振り、あるときはファイアーシャークに近づいてきて励ましてくれたりするのだ。

メガドライブ版でもこれがちゃんと再現されていて、小さな人たちがちょこまか動いて楽しませてくれる。おかげでステージクリアが楽しみでたまらなくなる。



○海岸にサメがやつてきて内陸に逃げていったりとかも

# 中身は派手！派手！派手！

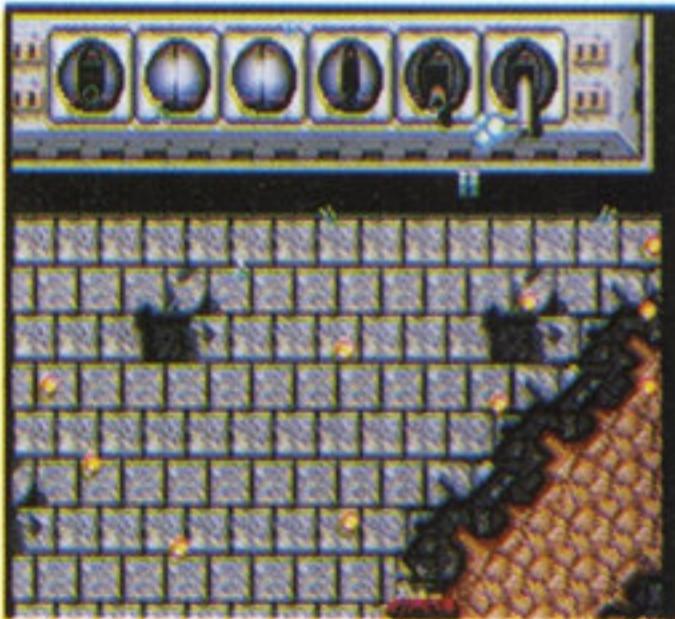
細かいところまでよく移植されているこのゲームだが、派手なゲーム内容も派手なままに表現されている。特にパワーアップのさまは圧巻。かつてこれほどまでに派手な画面を構成する家庭用ゲームはなかったと言い切ってしまうほどに派手そのもの。



○巨大な敵と大量のザコが相手だ

## とにかく攻撃が派手！

イージーモードでこそ敵の合間にくぐれるが、ノーマルやハードになっていくともう大変。しかも例によって東亜プランの宿命で2周目3周目となると、どんどん敵も増え、敵の撃つ弾も大量になっ



○敵の撃つ弾の量も尋常じゃない



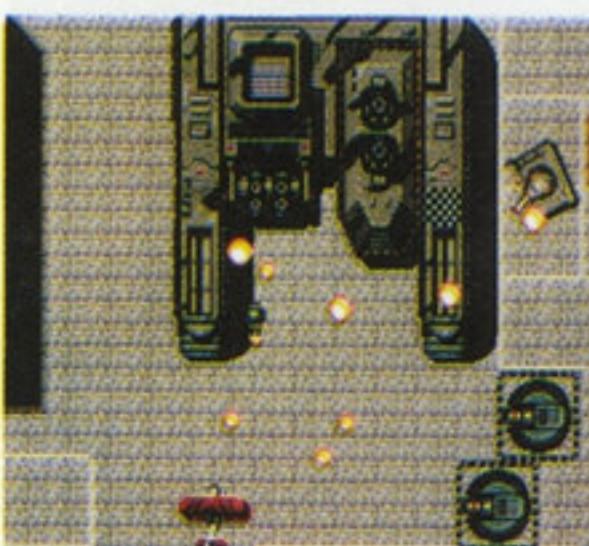
○敵の登場する数も尋常じゃない

## 派手なボムで敵に対抗！

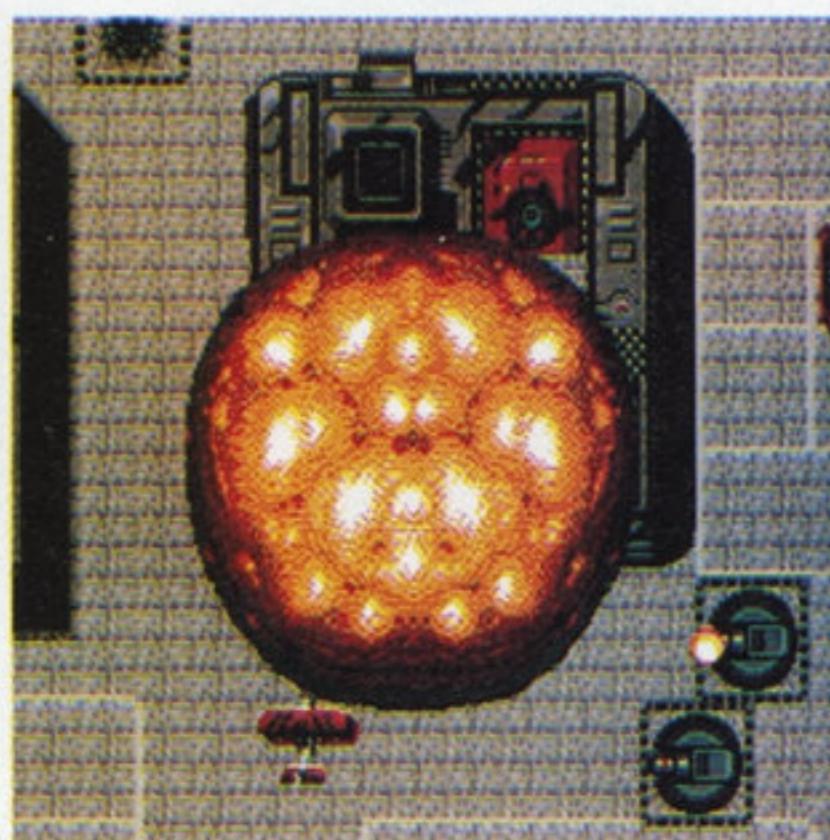
敵の派手さも大したものだが東亜プランの伝統的武器であるボムがあるかぎり自機の方が主役だ。



●そのすさまじい破壊力  
には、中堅戦車ならば一気には消し去ってしまうほど



○こんなふうに自機から爆弾が落下していくのが見える



○タイミングを見計らって敵のまっただ中にドッカーン！

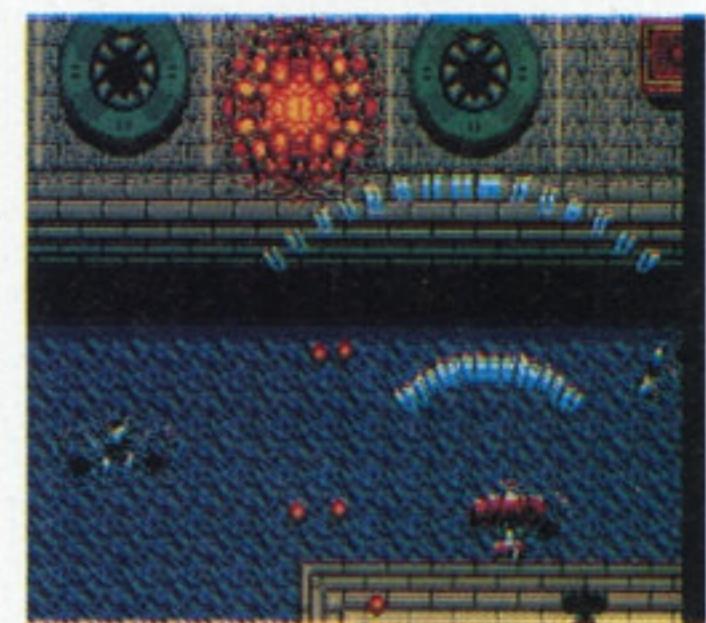
## 派手なパワーアップに注目！

自機ファイアーシャークが変更できる武器は3種類。この3種の武器はそれぞれが個性的なパワーアップをとげ、画面の派手さと同

時に凶悪なまでの破壊力を備える。しかしそれの武器には一長一短があり、考えて場所によって戦術を考える必要がある。

### ショット最高状態

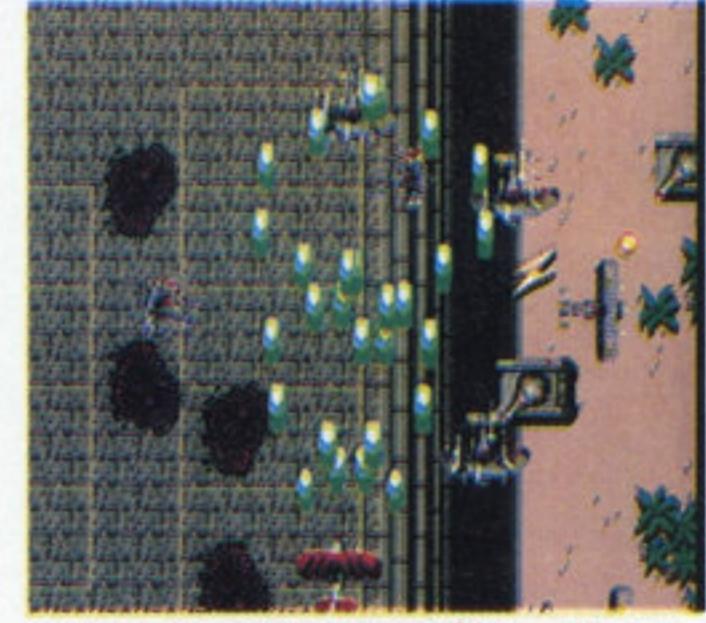
最初から装備しているショットだが、最初は3方向にしか撃てず、貧弱。だが、パワーアップすると他のどの武器よりも広範囲に集中的な攻撃が可能になる。扇状に発射される最高状態のショットは、見た目も美しい。1画面中で2連射しかできないのが最大の欠点。



○扇状の攻撃が芸術的もある

### ビーム最高状態

パワーアップしていないと役に立たないのがこのビーム。固い敵に対してはそうでもないが、大量のザコには向かない。しかしパワーアップすれば別で、螺旋状にローリングしながら幅の広い攻撃を浴びせることができる。螺旋の輪の中が安全地帯であるのが欠点。

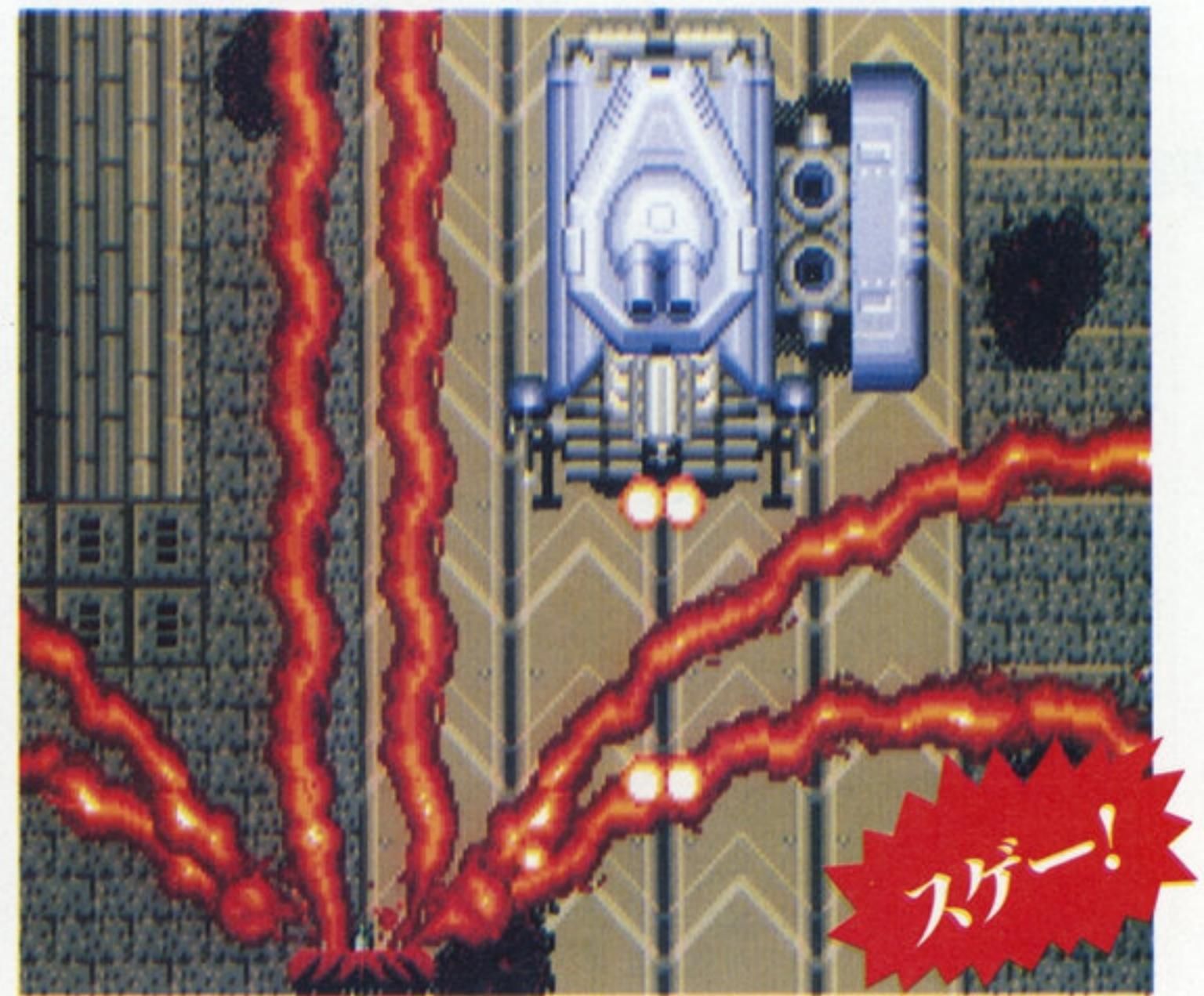


○螺旋状に輪を描いて敵を一掃する

### ファイアー最高状態

初期状態でもけっこう使える。前方には常に直線状の炎が延びており、これに触れたザコを一掃す

る。最高状態では前方攻撃に加え、左右に2本ずつの炎がワイパーのように真横から前方に移動して敵を退ける。派手すぎて敵の弾が見にくいのが欠点。



○この画面が出た瞬間、編集部の中からもれた声は「スゲー！」だった

## STAGE 1 荒地に敵をもとめて

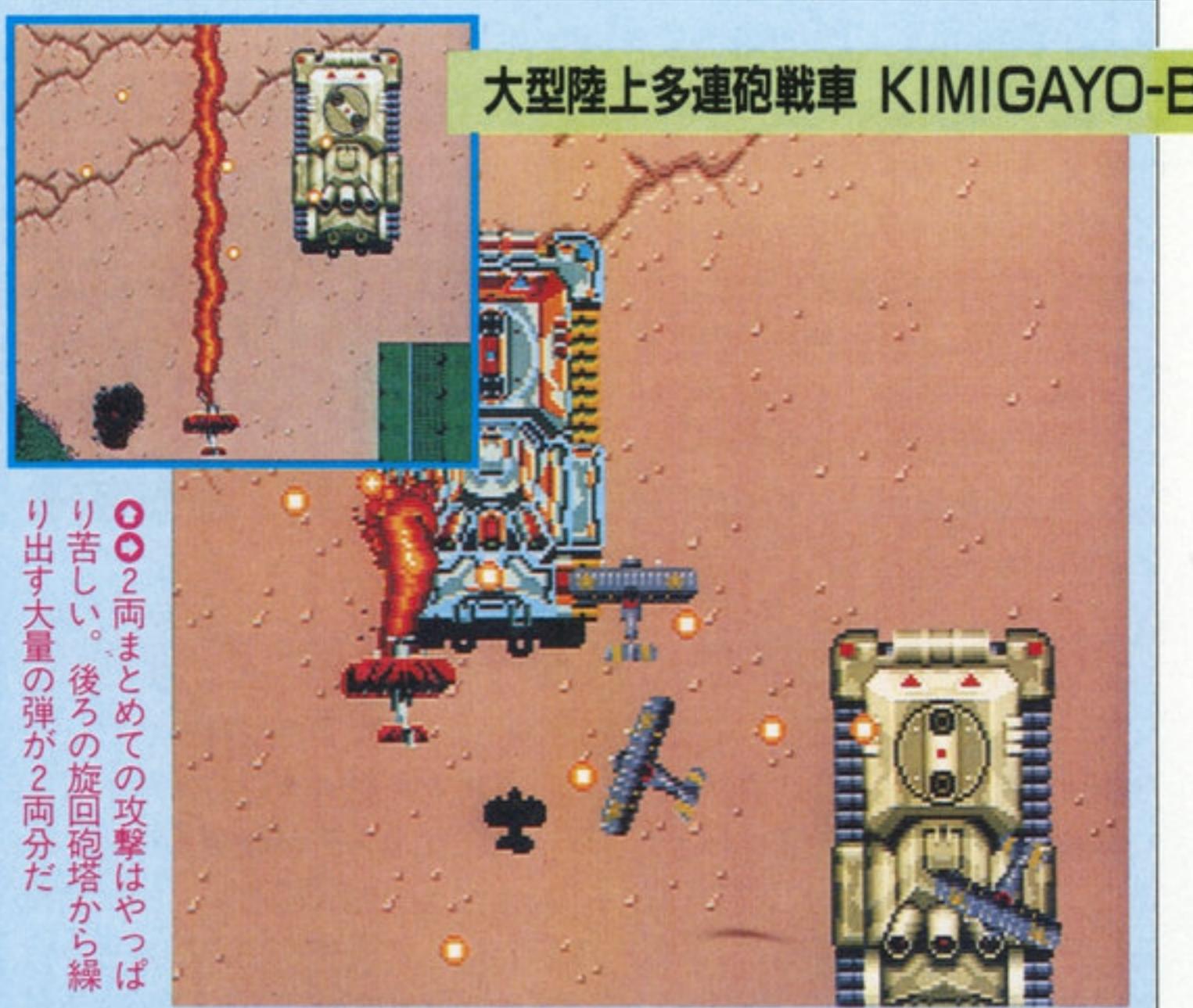
戦闘機、戦車、地上砲台とザコのオンパレード。さすがに最初のステージだけのことはある。業務用だと、それでも敵弾の数に圧倒されて撃墜されてしまいそうになつたが、かなりスムーズに進める。ハードでもさほど攻撃もなく、1周目はけっこうラクラク。パリパリとパワーアップしようか！



● 戦闘機なんかまだまだ  
● みんなまとめてザコ



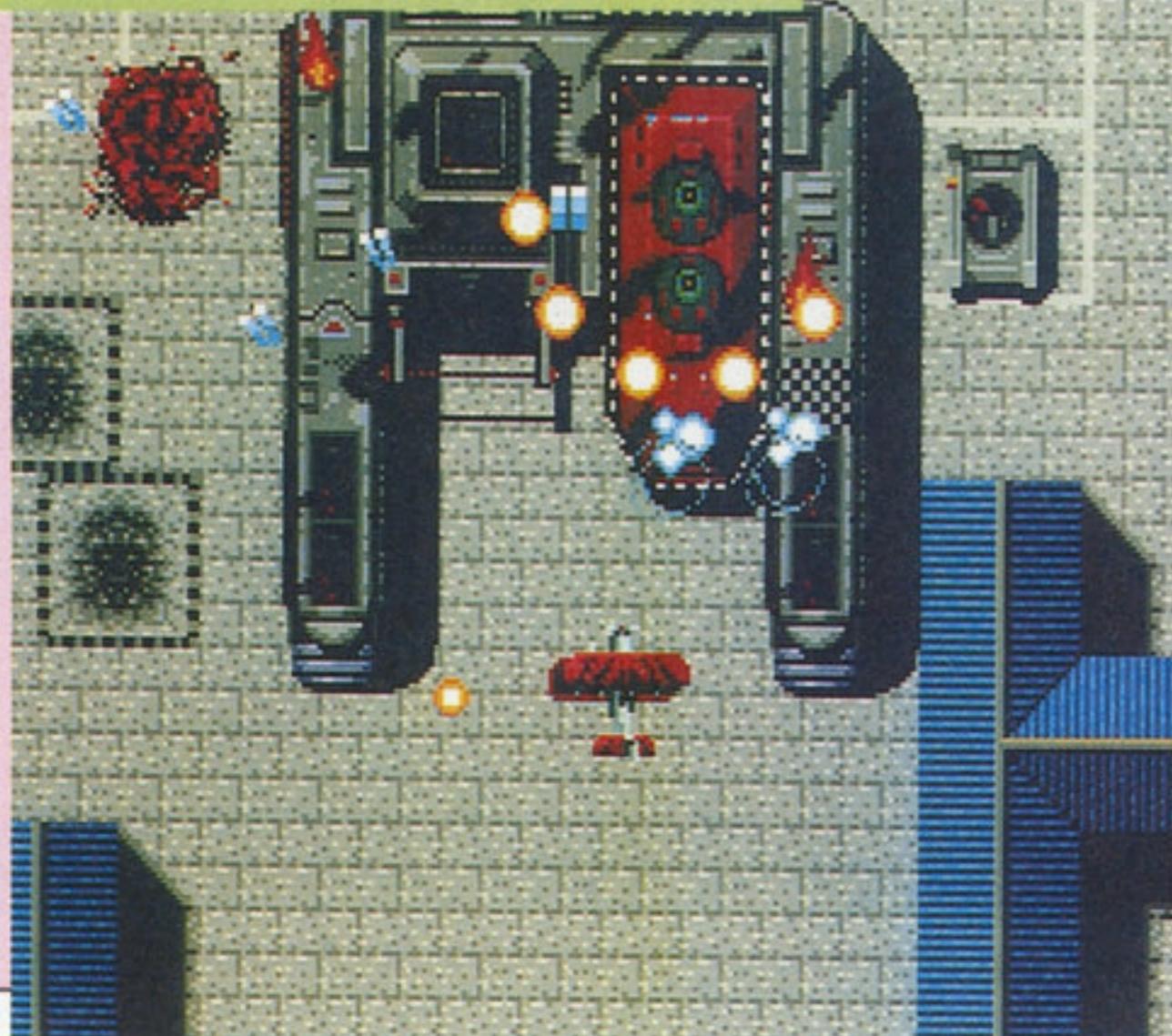
● こいつがこのステージ最強のザコ、伸縮砲台の大量集団



大型陸上多連砲戦車 KIMIGAYO-B

● 2両まとめての攻撃はやつぱり苦しい。後の旋回砲塔から繰り出す大量の弾が2両分だ

## 超重装無差別砲硬車 F1-ソドム



● すさまじく固く、すさまじく弾をまき散らす。それに、脇の方からも敵がやってくるので、そちらの攻撃も怖い



● 中堅のちょっと固い敵。二  
いつ 자체は大したことない



● ちょっとだけ海も登場。  
でも登場するのはザコ



## STAGE 3 海上の難関突破

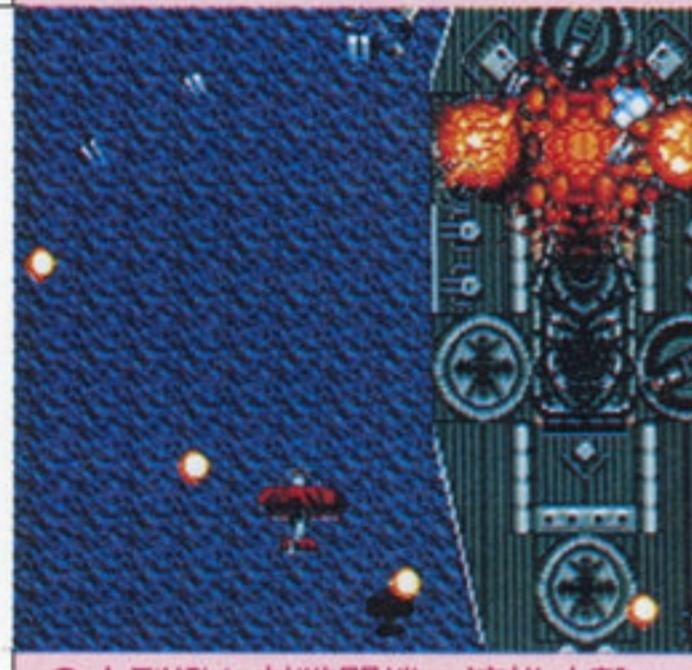
一転して海がメインのステージ。艦船の攻撃がひつきりなしで、その数には圧倒される。ときおり現れる中型艦の集中砲火と大量の小型快速艇との連携攻撃はまさに人海戦術。しかしパワーアップしていれば意外と敵の攻撃をかわせるもので、武器選択が重要になってくる。ひたすら避けて撃つ！ 焦らないことが肝心だ。



○ザコたちも、少な  
ければ大したことな  
い連中なのが



○やはり集団にな  
るちょっとやばいよ  
うに思う今日この頃



○中型艦と敵戦闘機の連携攻撃



○こうして見るとなんでもな  
いように見えるが、実際は画面  
いっぱいに広がる動く要塞だ！

## STAGE 4 敵要塞へ進入せよ

序盤は結構あつさり進むなあと  
思つたら後半は大違い。組織的に  
配置された砲台や列車砲と、まさ  
に要塞的難関。つぎからつぎに現  
れる敵の数もさることながら、敵  
弾の数も尋常じゃなくなってくる。  
これからがいよいよ本番といった  
感じでますます燃えてくる。

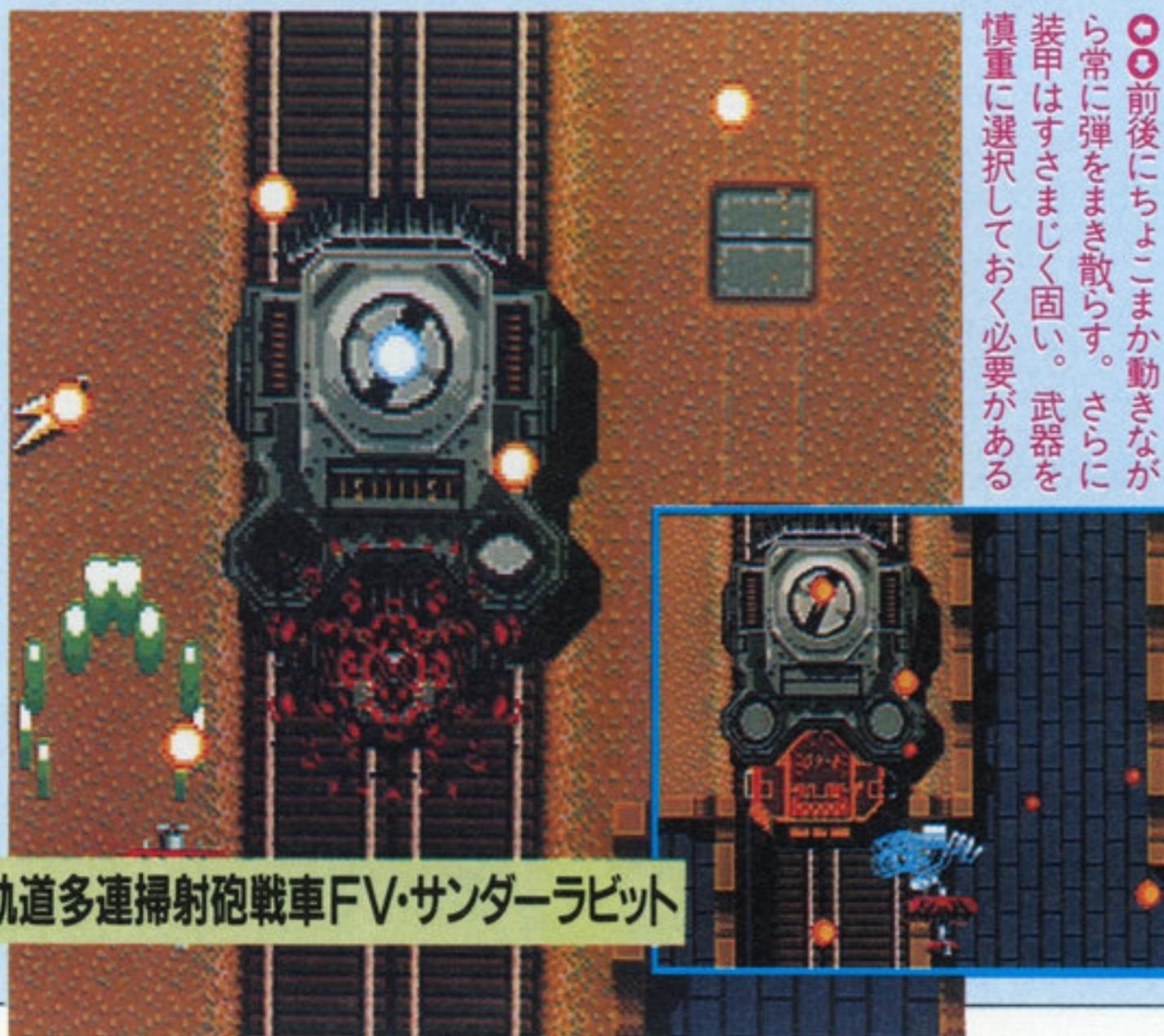
○最初は攻撃もあ  
まりしないザコばかり



○2 砲塔の装甲車両など  
も終盤ではウヨウヨ



○後半は要塞化した線路地帯が広が  
っている。組織化した敵に注意



重軌道多連掃射砲戦車FV・サンダーラビット



**NEW**

全てのシューティングの原点にあたるゲーム

# SPACE INVADERS '90



スペースインベーダー'90

# SPACE INVADERS '90

あの名作スペースインベーダーがまたまた帰ってきた。インベーダー達はさらに進化し強くなつたが、こちらも多彩なパワーアップで立ち向かえ!!

9月7日 タイトー 5900円(税別)  
2M ROM シューティング コンティニュー —

## 今度のインベーダーはなかなか手ごわいぞ!!

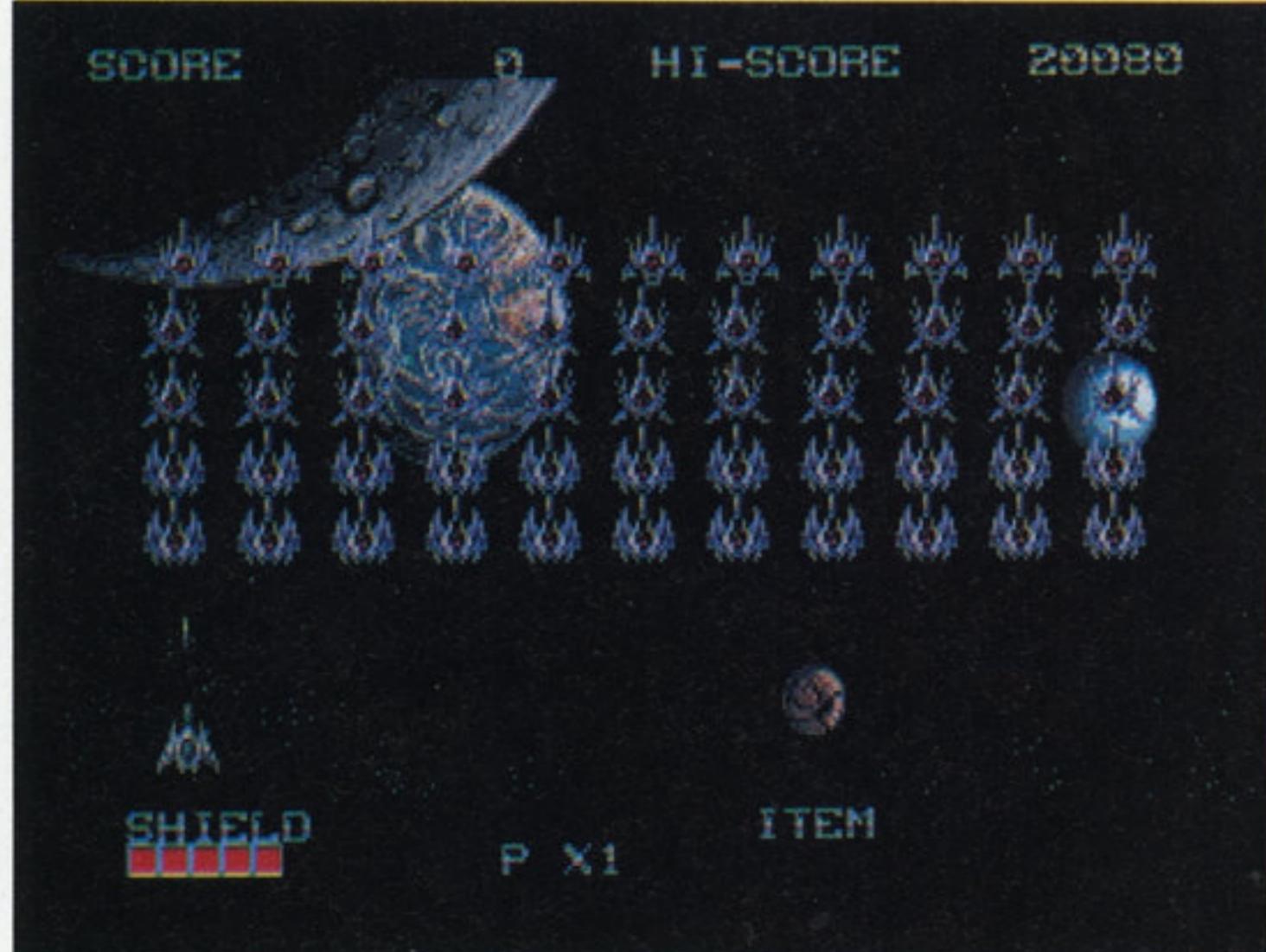
インベーダーは単純だが奥の深い面白さがある。そのインベーダーをさらにパワーアップして登場したのが、この『スペースインベーダー'90』だ。基本的なルールは昔のインベーダーと変わらないが、グラフィックが美しくなったり、アイテムによって強力な武器も使えるようになったぞ。元祖派の人も一度やってみてほしい。

### 画面の全ての敵を倒せば面クリア

とにかく画面にいるインベーダーを全部倒せば、その面がクリアとなる。また、自機にはシールドがあり、敵の攻撃に数発耐えられるが、シールドが無くなつた時に攻撃をくらうとやられてしまう。



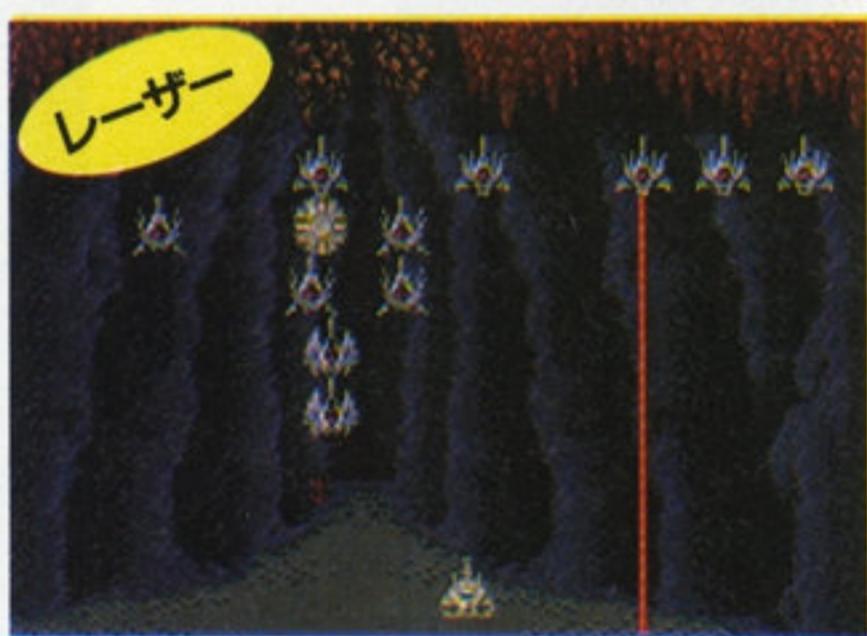
●ゲーム同様なかなかシンプルなタイトル。まさにシンプルイズベスト



●より強力になったインベーダー達。はたして勝機はあるのか?!

### 敵の攻撃は多彩で激しいぞ!!

インベーダーも進歩して、昔のように単純に攻撃してくるだけではなくなつた。3WAYやホーミング弾などを撃ってくるヤツや、あげくのはてにレーザーまで撃ってくるヤツまでがいる。敵が強力になった分こちらもアイテムによって、強力なレーザーなどを撃てるようになつたぞ。



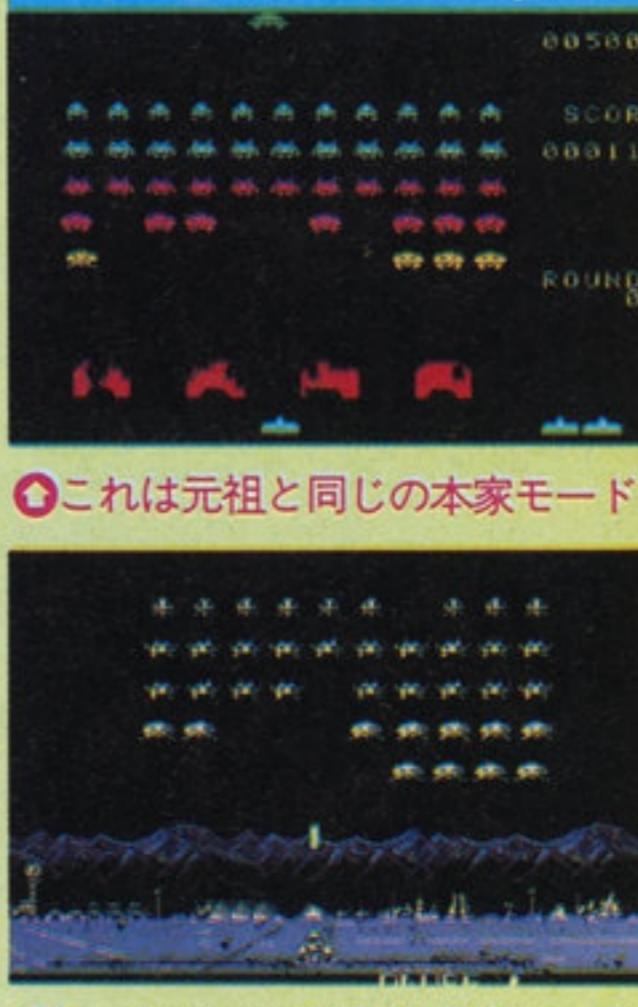
●こんなに長いレーザーを撃つヤツまで現れた。とにかく敵の攻撃は激しいぞ

### PCエンジン版との違いは!?

PCエンジン版では本家と分家モードの2つを楽しむことができたが、メガドライブ版では1つの

モードでしか遊べなくなった。しかし、グラフィック、サウンドともエンジン版より美しくなつたぞ。

#### PCエンジン版



●これは元祖と同じ本家モード

#### メガドライブ版



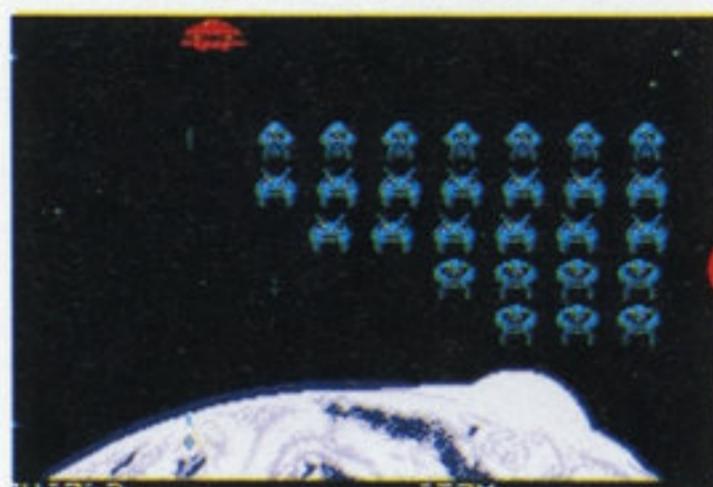
●こんな変わった地形も登場する

●こちらはオリジナル分家モード

●派手な武器も使えるぞ!!

# UFOを撃つといろんなアイテムが出る

UFOが画面の右上や左上から出てくるがコイツを倒すとパワーアップアイテムを出すことがある。アイテムを取るとインベーダーとの戦いが楽になるので、アイテムが出たら絶対に取り逃がすな!!



●UFOは逃さずに撃とう



○コイツがおなじみ  
のUFOだ



●出てきたアイテムは確実に取れ!!

## スーパー・クラッシャー

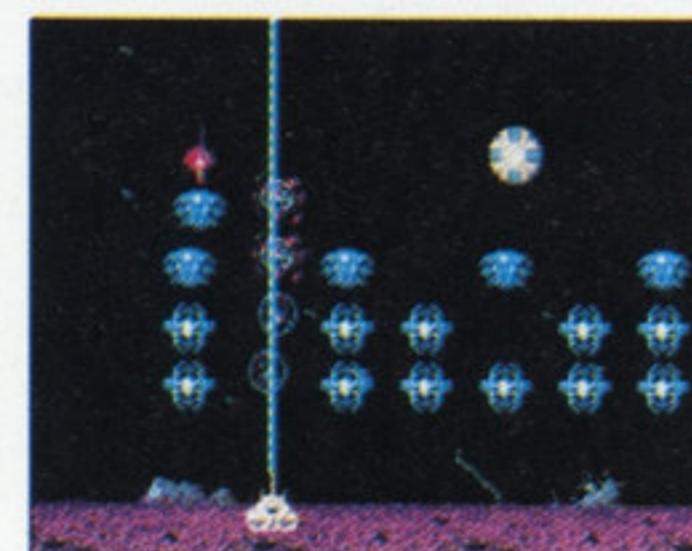
自機に分身が2つ付いて、普段の3倍の攻撃ができるようになる。止まっている場合は3発分の弾が撃て、動くと分身が離れるので3カ所を攻撃できるぞ。分身は時間で消えるので、このアイテムを取ったらとにかく撃ちまくろう。また、分身には当たり判定はないぞ。



●自機に分身が2つ付くので、攻撃力は3倍になるぞ

## バスター・レーザー

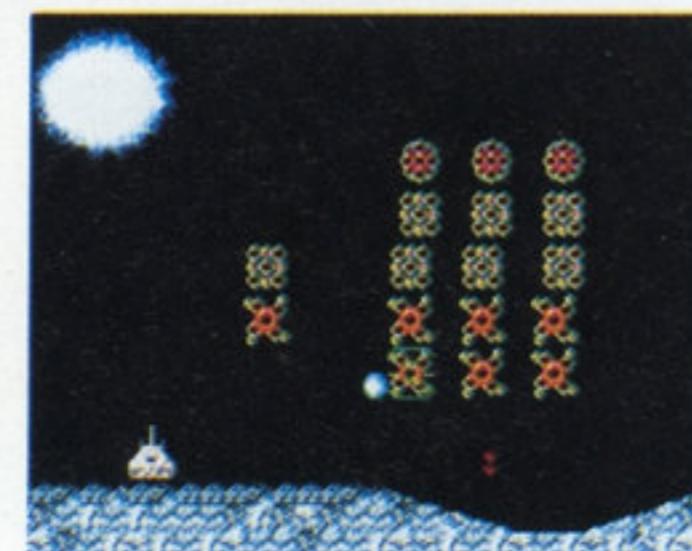
このアイテムを取ると敵を貫通する強力なレーザーを撃てるようになる。ボタンを長く押せば押すほど長いレーザを撃つことができる。レーザを撃ちながら移動することによって、多くの敵を撃破することができる。右下に表示されるエネルギーが無くなるまで撃てるぞ。



●このまま横に移動すれば、横の敵も倒すことができるぞ

## ホーミング・ビーム

照準が出てそれにロックオンした敵をどこまでも追いかけて倒すホーミング弾を撃つことができる。弾数が20發しかないもので、むやみに連射するとアッと言葉間に無くなってしまうぞ。照准はなにもしなくても一番下の左から右へ自動的にロックオンしていく。



●照準にロックオンした敵は絶対に逃さない。頼もしい武器だ

## タイム・ストップ



### タイム・ストップ

その名の通りこのアイテムを取ると自機以外の全ての物が10秒間止まってしまう。敵が止まっている間は遠慮せずに、ドンドン撃ちまくってドンドン敵を倒そう。ただ注意しなければならないのは、止まっている敵の弾にはしっかり当たるので注意するということだ。



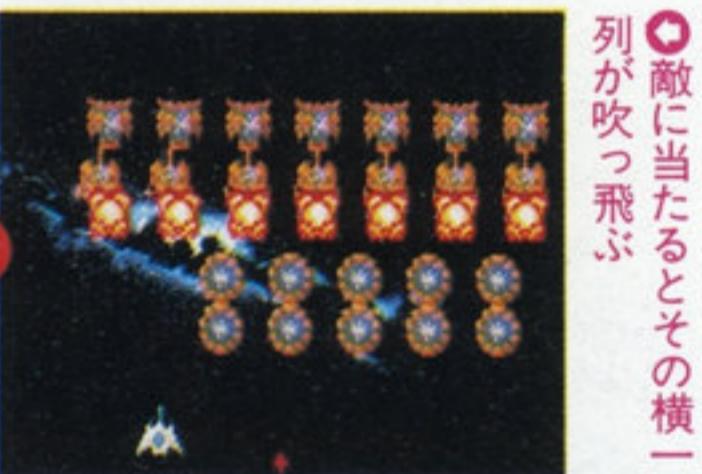
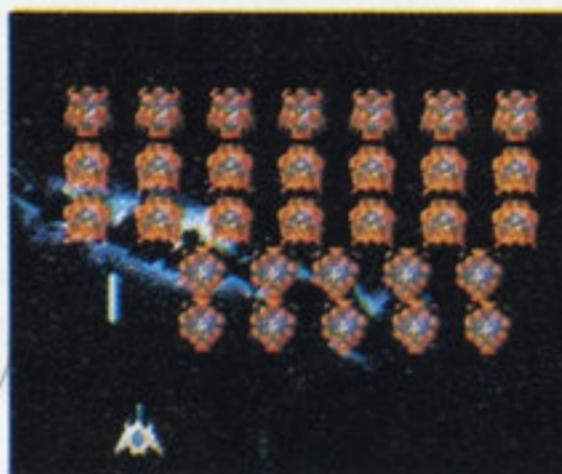
●止まったインベーダーに待っているのは死のみ。撃ちまくれ!!

## ハイパー・レーザー



撃った時はただのレーザー弾にしか見えないが、敵に当たるとその敵の横一列が連鎖反応を起こして全て死んでしまう。ただし敵と敵の間にすきまがあるとそれ以上は誘爆しない

●敵に当たるまではただのレーザー弾だが：



●敵に当たるとその横一列が吹っ飛ぶ

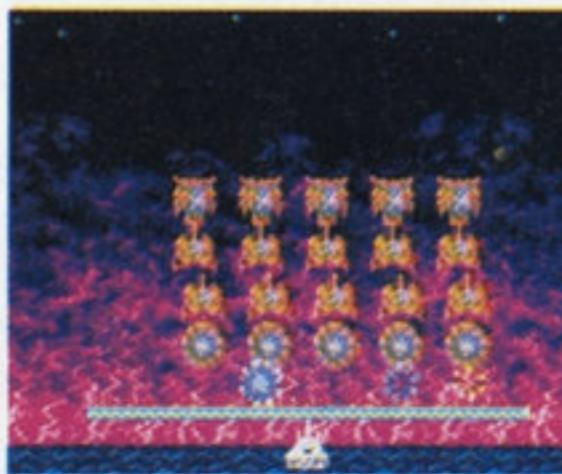
ので注意。使い方によってはかなり使える武器だが、2発しか撃つことができないので、撃つときははずさないように。インベーダーが下にさがってきて、追い詰められたときも、このアイテムさえ出れば十分勝機はあるぞ。

## パワー・ビーム

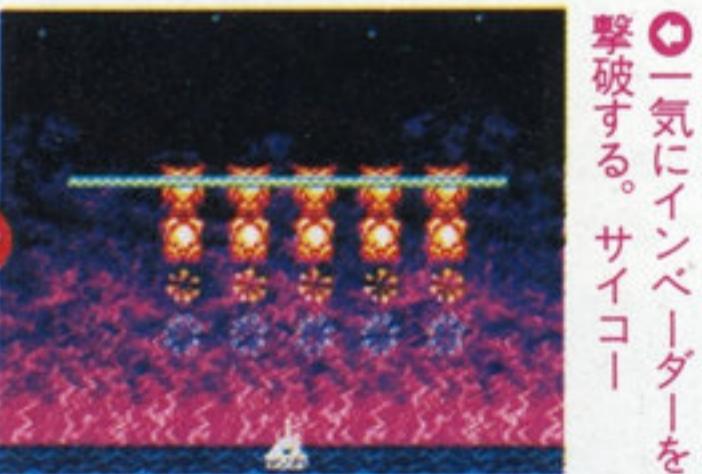


バスター・レーザーとは逆に、このパワー・ビームは、横に広がるレーザーを撃てる。ボタンを押している間だけエネルギーが蓄積されて、幅の広いビームを撃てる。ただエネルギー

●エネルギーを最大まで蓄積して



一を蓄積しているときに攻撃を受けるとエネルギーだけ消費して、ビームは発射されないぞ。それにエネルギー蓄積中は移動も攻撃もできないので注意。この武器は一瞬にして敵を全滅させるほどの威力を持っている強力な武器だ。



●一気にインベーダーを撃破する。サイコーケン

## その他のアイテム

これまで紹介したパワーアップアイテムの他にもスピードアップや敵の弾を防いでくれるシールドなどの地味なアイテムなどがある

が、取って損するというアイテムはないぞ。UFOが出たら必ず倒して、出たアイテムは確実に取っていくようにしよう。

# インベーダーとの死闘に君は勝てるか!?

2つの面で1つのラウンドが構成されており、最初の面より後の面の方がインベーダーが数段さがった状態でのスタートになる。この2つの面をクリアして初めてラウンド1つをクリアしたことになる。今回のインベーダーはかなり手ごわいので気合い入れてやれ//

## ROUND 1 EARTH

最初というだけあって、インベーダーも従来通りの攻撃しかしてこないので、初めてプレイした人でも余裕でクリアできるはずだ。

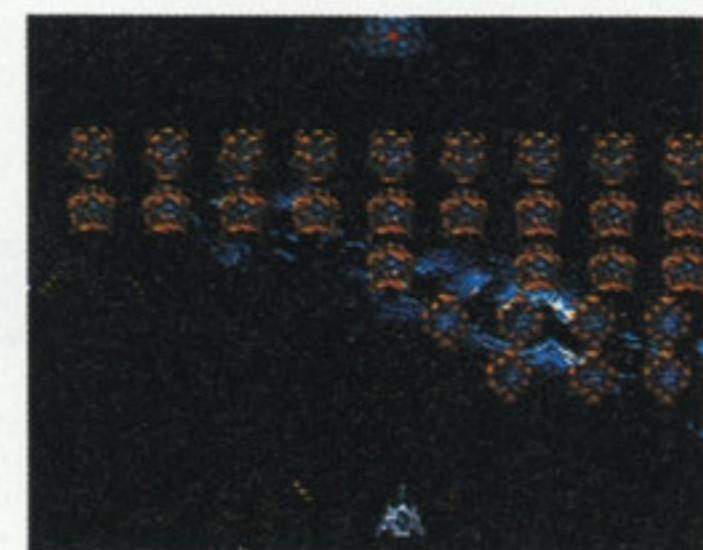


●次の面ではこの高さでスタート

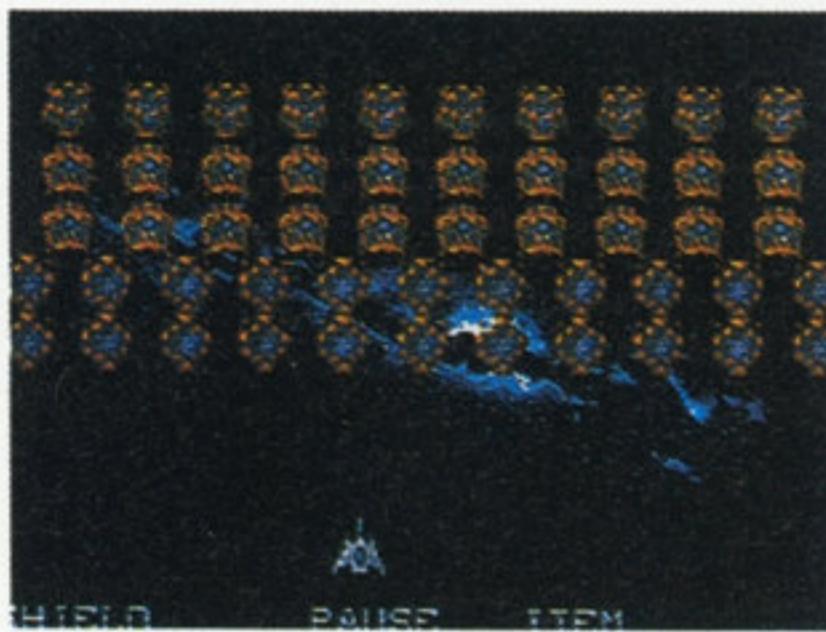


## ROUND 2 MILKY WAY

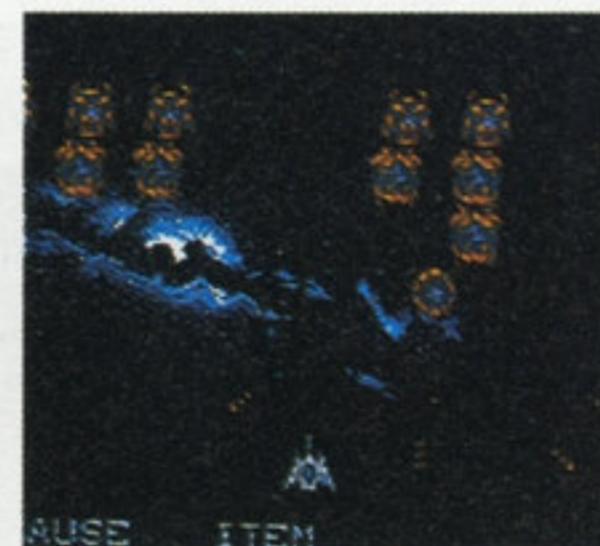
このラウンドはラウンド1とは比べられないぐらいに難しいぞ。インベーダーの攻撃の仕方が変わったからだ。普通に戦うのは結構キツイので、UFOを撃ち落として確実にアイテムを取るように。



●UFOが現れた!! しかし、撃つのはちょっと厳しいな



●上の段と下の段では、左右逆に動く



●敵が2WAYに撃ってくるので、かわしにくいぞ

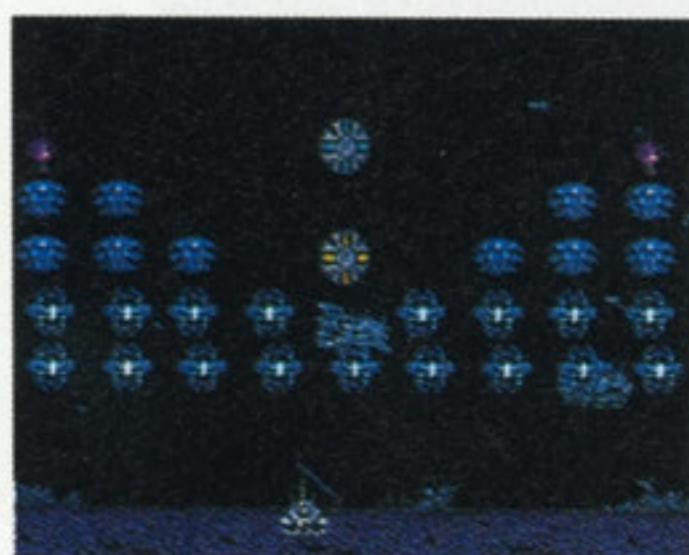
## ROUND 3 MERUTAS

このラウンドの最大の特徴は、画面を左右に動いている岩みたいな物を数発撃つとそれが落ちてきて、そこより横に移動できなくなってしまうことだ。これによって移動範囲が狭められるとやられる可能性が高いので注意しよう。

●この岩が邪魔なんだよな



●撃つと



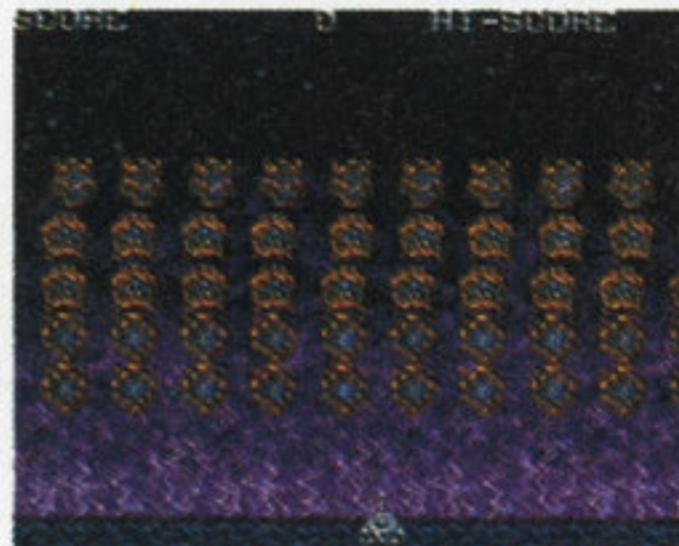
●変わったフォーメーションだな



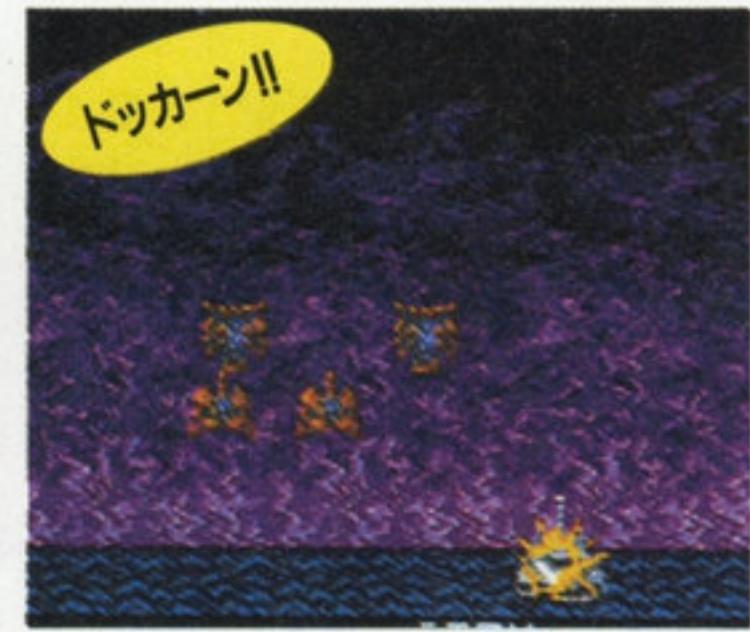
●これ以上右に行けなくなる

## ROUND 4 PLANET DUFA

このラウンドはインベーダーがかなり下にさがった状態で始まるので、最初に下の2列ぐらいと一緒に倒さないとすぐに占領されてしまうぞ。また、敵の撃ってくるホーミング弾は強力だぞ。



●後ろの背景はラスタースクロールしてて美しいぞ



●残りはたった4匹だというのに

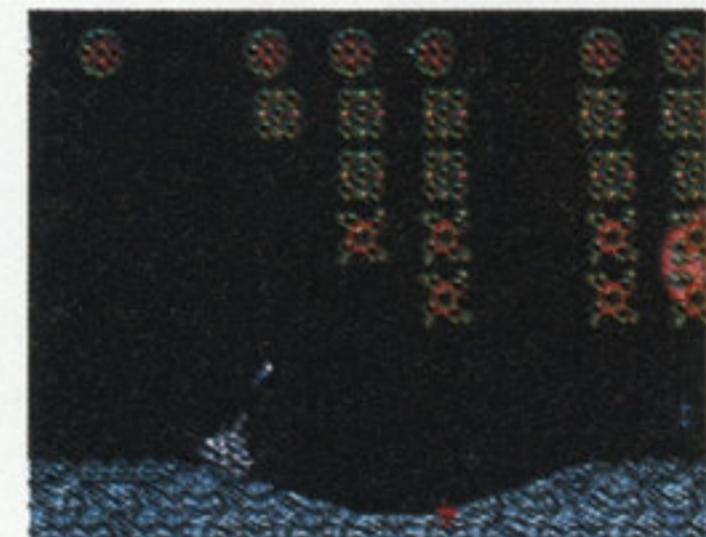
●ドッカーン!!

## ROUND 5 MOON

このラウンドでは自機の移動する地形が斜めになっている所があり、そこでは自機も地形に沿って斜めになる。このため斜めに攻撃するのが可能になるが、逆に狙いづらくなるかも。とにかくこの斜め撃ちを上手く活用しよう。

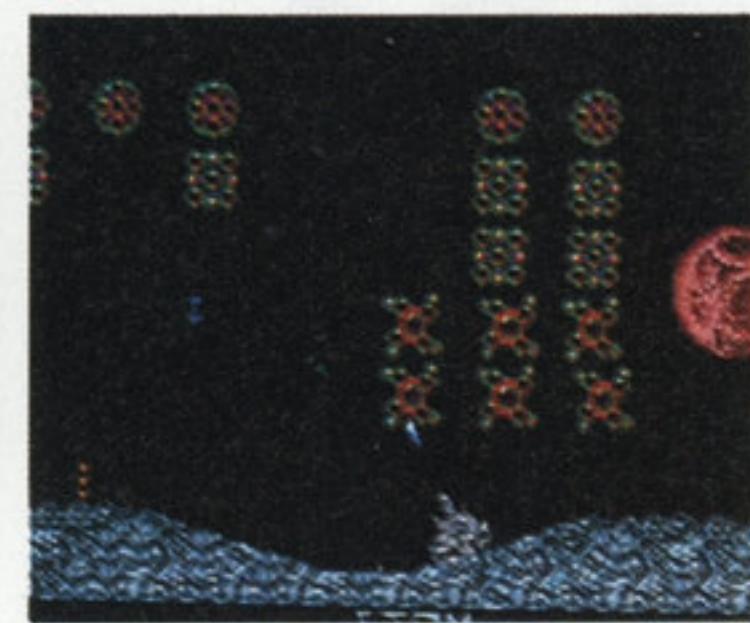


●このラウンドでは、まん中付近の窪んでいる地形が曲者だ



●右斜めに攻撃できるが、はたして便利なのか不便なのか

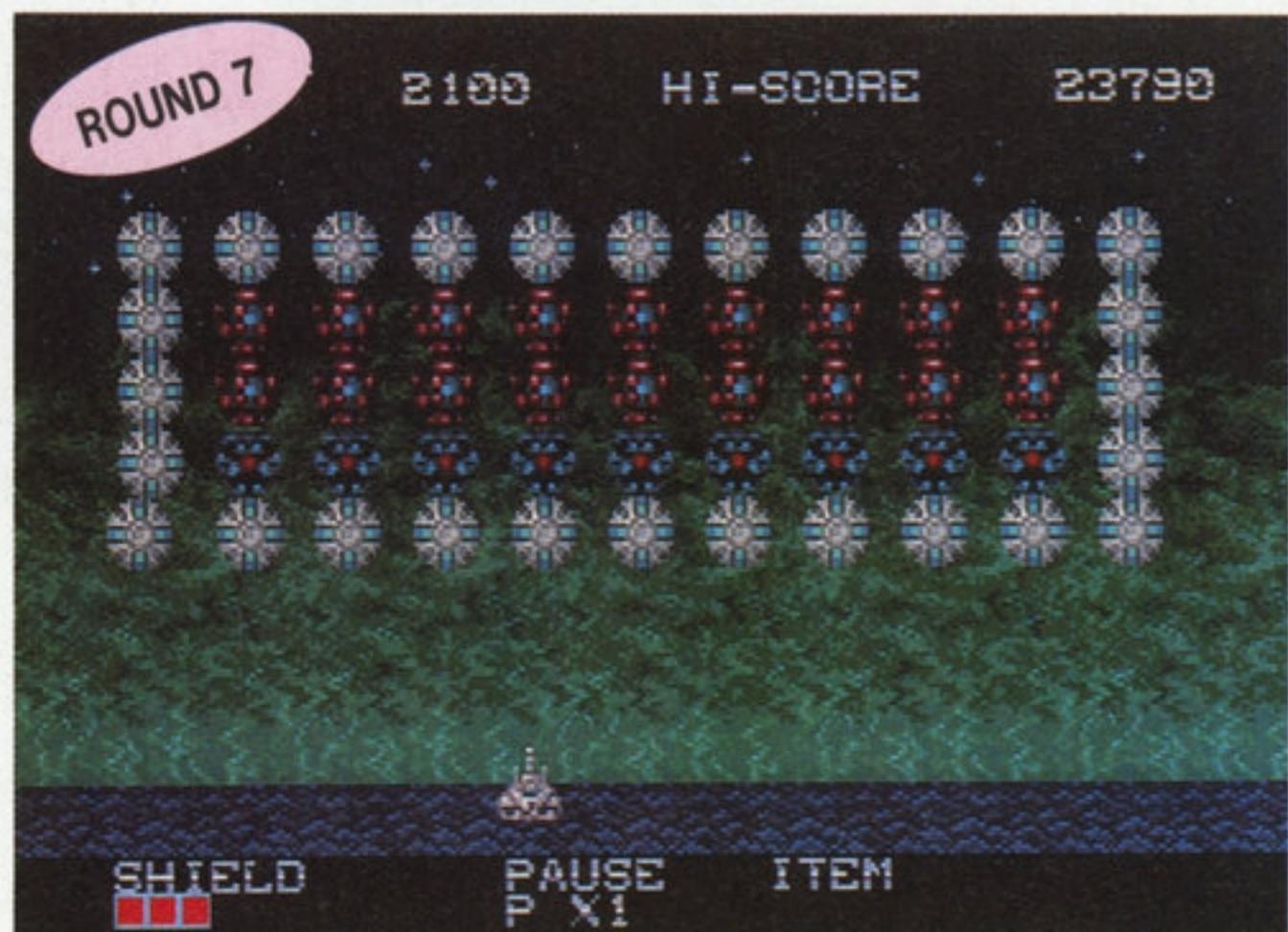
●こちら側では左斜めに撃てるぞ



## ROUND 6以降は…

先のラウンドにはいろんな仕掛けやさらに強力なインベーダー達が待ち構えているぞ。撃っていたら突然落ちてくる岩や強力なレーザーを撃ってくる敵、さらにはインベーダーが画面から見えなくな

ってしまう面などもある。これらの難関を突破するためには、やはりUFOが落してくれるパワーアップアイテムが欠かせない。アイテムを有効に使って、インベーダー達を撃破していく。



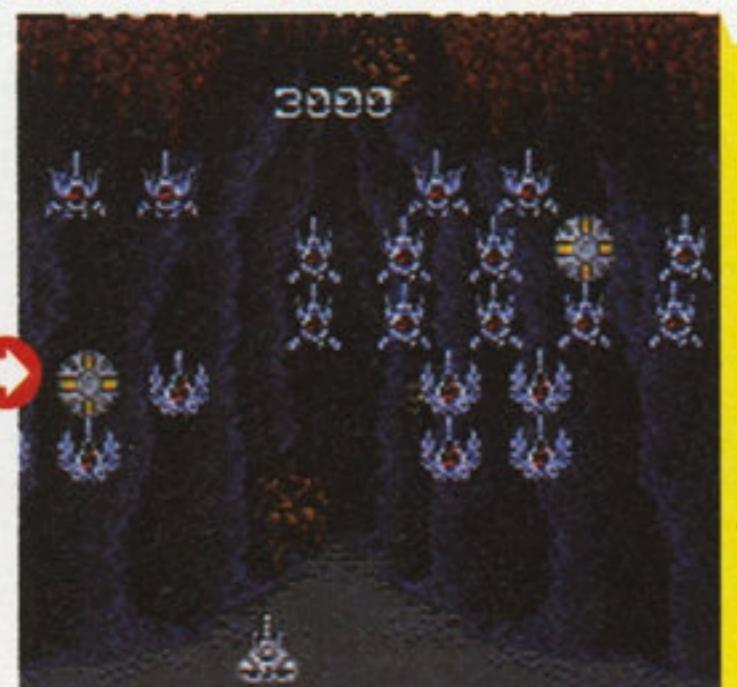
●このラウンドはかなり難しいと言える。とにかくその難しさはやってみると分かるぞ



●1段1段ずつがバラバラに左右に移動するので厄介だ



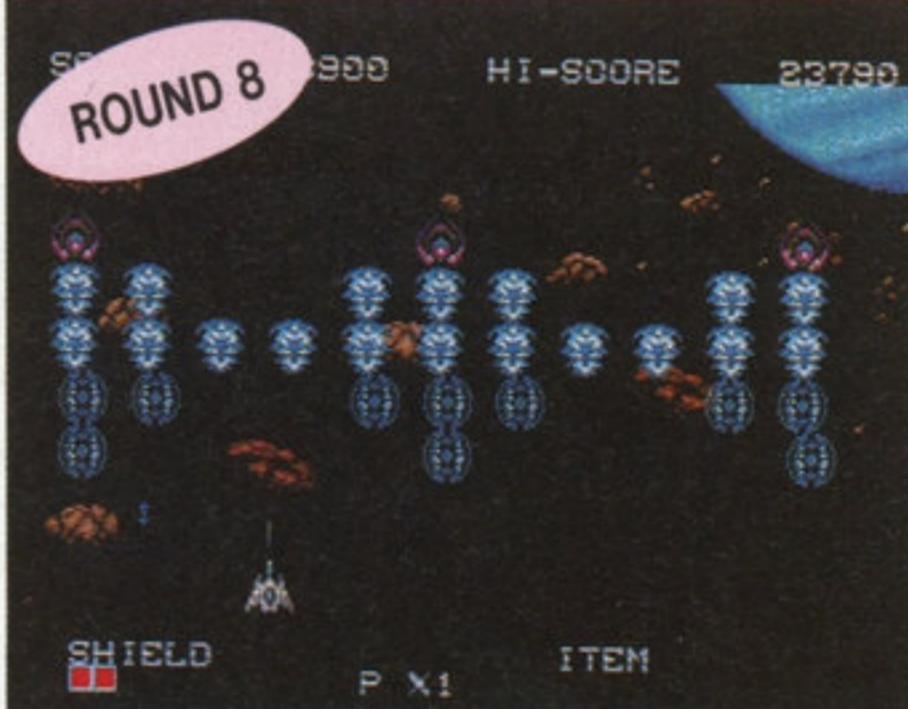
●のんきに上の岩でも撃ってみるか、と何気なく数発撃つと…



●突然落ちてくる。しかし、岩を落とすと3000点のボーナスが入る

落ちてきた

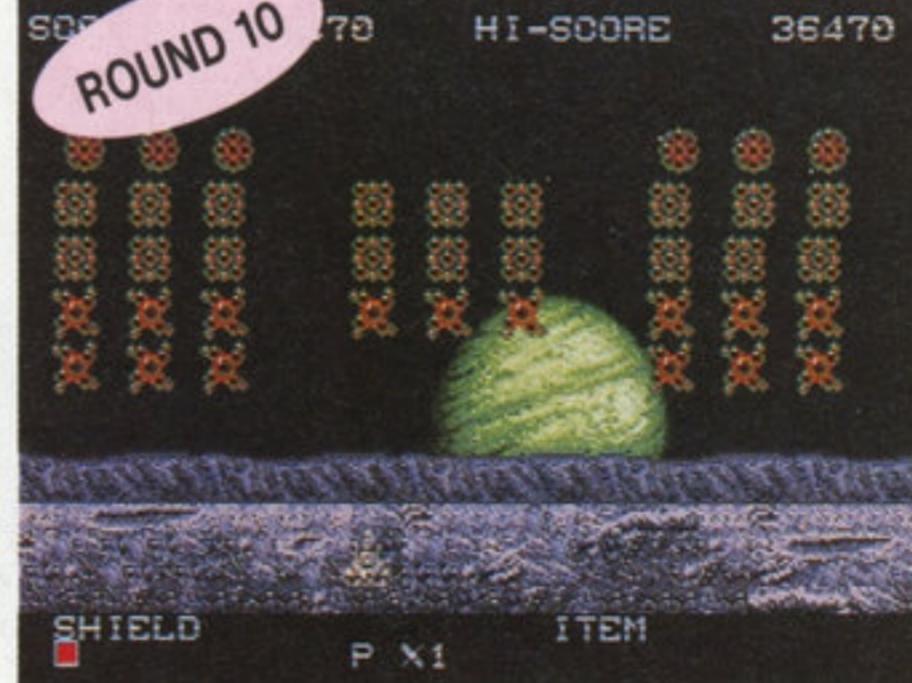
## 邪魔な岩だ!!



●コイツは2回撃たないと倒せない



●強敵達  
●強力なレーザーを撃つてくる



●大して難しくないな。などと思っていると…



●何もない所から突然弾を撃たれるので注意

## 必殺

## 名古屋撃ち

インベーダー全盛期のころ、当時のゲーマー達の間で話題となっていた、あの『名古屋撃ち』がメガドラ版でもできるようになっている。この名古屋撃ちという意味不明のネーミングは、名古屋の人

間が最初に発見したところからつけられている。そのやり方は自機の1段上のインベーダーの放つ弾には当たらないということを利用して、最下段までいたインベーダーを撃破していくというものだ。



●左に1匹残しているのがミソ



●タイミング良く撃っていく

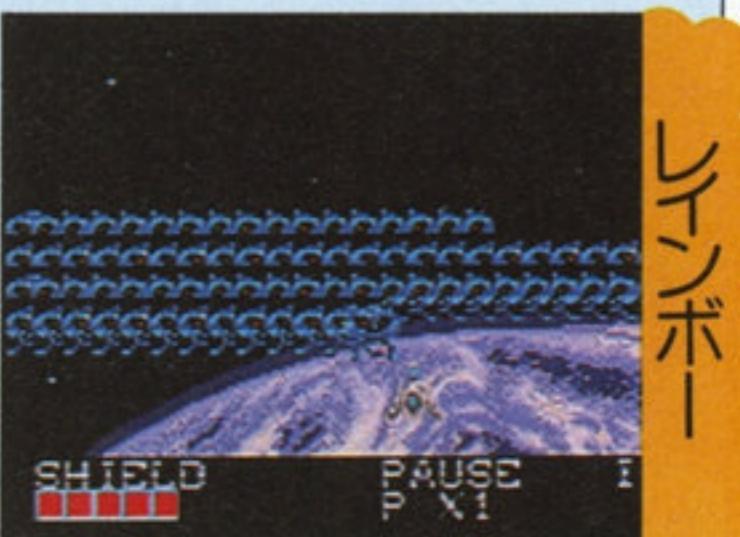
## いろんなボーナスもある

このゲームにはいろんなボーナスがあるので、それを狙ってみるのもいいかも。例えば出現しているインベーダーと同一の弾数で面クリアするとパーフェクト・ボーナスが入る。また、昔懐かしのレ

インボーニューンを起こすとレインボーボーナスが入るぞ。レインボーボーナスのやり方は、まず縦一列残してから一番下の敵以外を倒せばいい。他にもさまざまなボーナスがあるので、いろいろ試してみよう。



●この1匹を1発でしどめれば…



●これがレインボーだ。美しい

レインボー

**NEW**

日本テレネットからの第1弾はハードカーアクションだ!!

# ROAD BUSTERS

ロード・バスター

荒廃した世界で物資の輸送を請け負う命知らずたち、それがロード・バスターだ。敵を避け散らし無事物資を送り届けられるか?



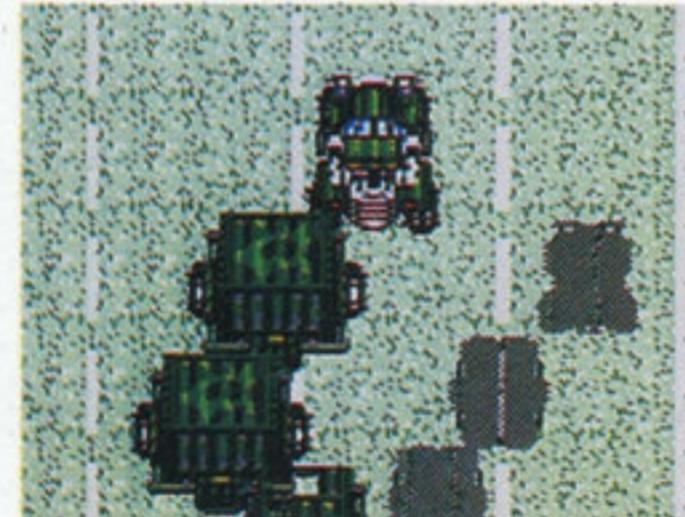
11月下旬 日本テレネット 6800円(税別)  
4M ROM カーアクション コンティニュー —

## 大型トラックで敵陣を突破し、物資を輸送せよ!!

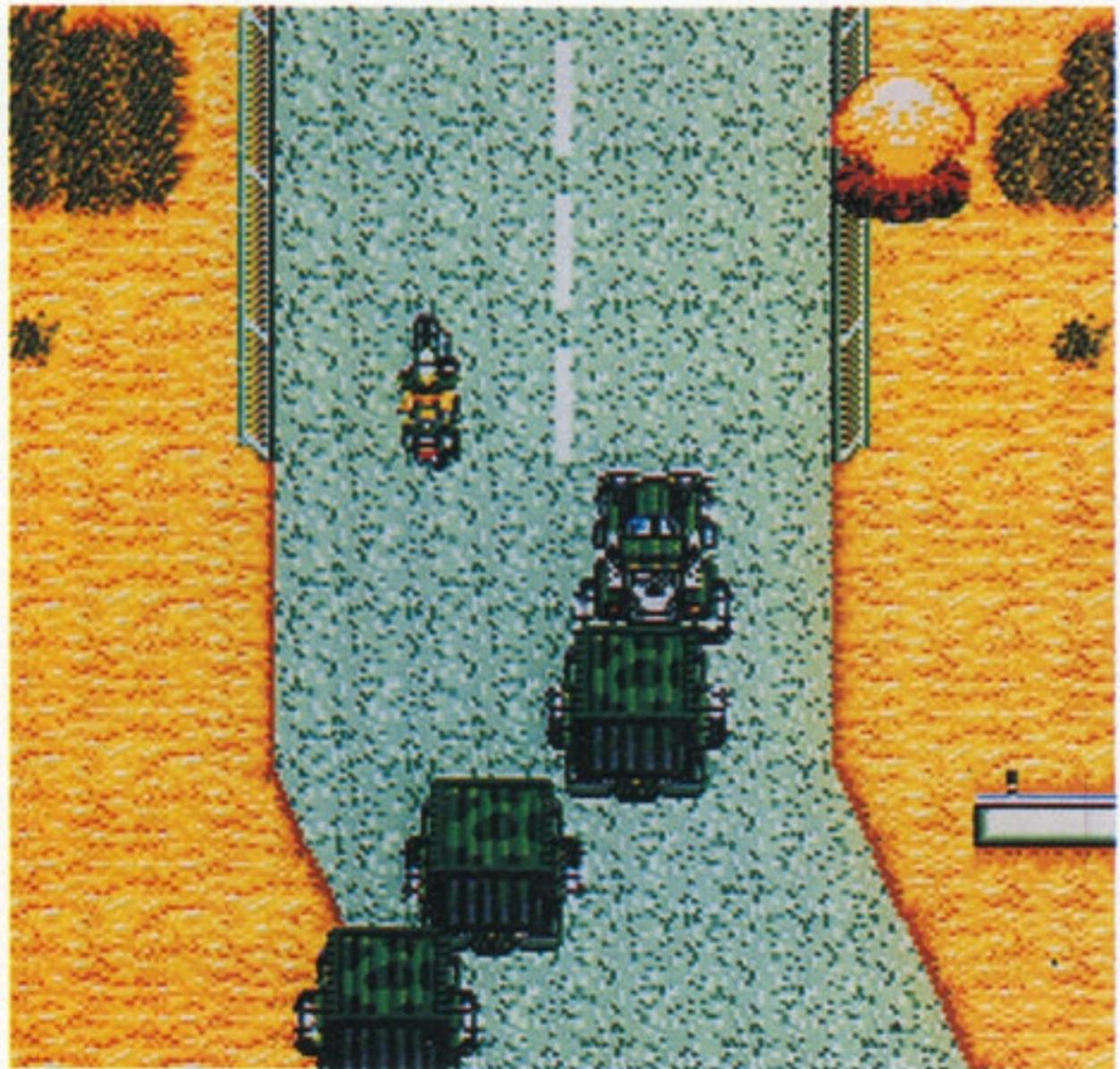
このゲーム、まだゲームバランス調整中なのだが、判っている部分をいち早く紹介しよう。画面は縦スクロールタイプで、マイキャラの大型トラックを操り、目標地点までマップを走破する。単なるドライブゲームではなく、アクション、シーティングの要素も加味されていて、敵と激しいカーチェイスを展開するのだ。全6ステージでそれぞれ特色のあるステージ構成になっている。マイキャラは、ジャンプすることも、体当たりして敵を破壊することもできるが、ダメージを受けると、燃料が急激に減り、燃料が0になるとゲームオーバーだ。



●マイキャラは大型輸送トラック



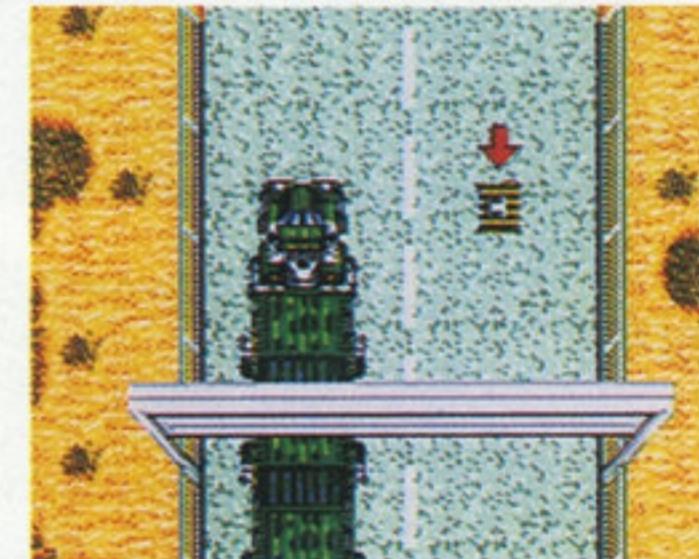
●スピードを出せばジャンプも可能



敵が次々襲ってくる中を突破していく。いたる所で敵が現れるので素早く対処していくしかないといけない。こちらからの攻撃は体当たりとアイテム使用の2種類の方法がある。体当たりは弱い敵なら一発で弾き飛ばして破壊することができる

### アイテムを使え

ゲーム中進行を助けるアイテムがいくつも登場する。燃料補給やスピードアップなど取るとかならず得するものばかりなので、それらを使いこなすとかなり有利に展開できる。みつけたらすぐ取りにいこう。アイテムの上を通過すれば取れるようになっている。



●アイテムはこんな風に矢印付きで現れる。すぐ取りにいこう

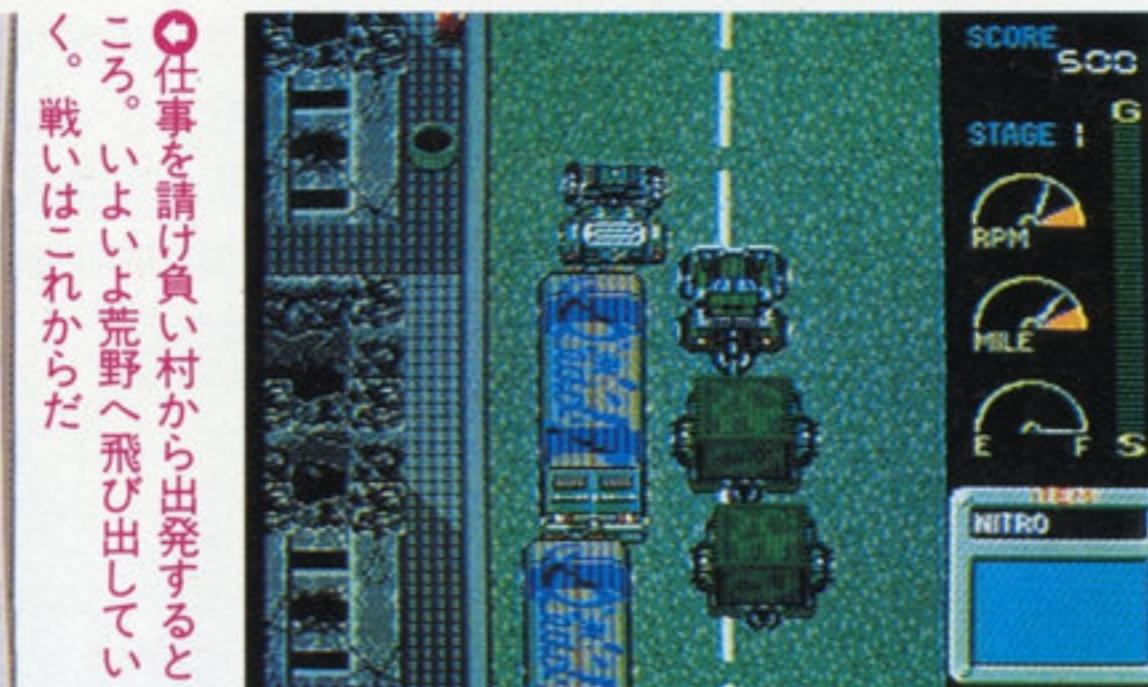
### アイテム一覧

<b>FUEL</b> 燃料回復用のアイテム。ダメージを受けたときも燃料は減るので、安全のために必要だ		<b>ハイパーステアリング</b> これを取ると一定時間左右の移動速度が速くなり、操作性が向上するようになるアイテム	
<b>ニトロ</b> 一定時間スピードがアップする。このアイテムはいくつかストックしておくことができる		<b>ハイグリップタイヤ</b> これを取るとオフロードや滑りやすい路面での慣性が軽減され、操作性が向上する	
<b>手榴弾</b> 自機の窓から投げて爆風により敵にダメージを与えることができる。ストック可能		<b>ポイントアイテム</b> 得点の加算アイテム。4種類あって赤、青、緑の順で点が高い。黄はそれを2倍にする	
<b>車体強化</b> 一定時間車体の装甲が強化され、衝突・爆発によるダメージを軽減することができる		<b>ビッグホーン</b> 一定時間ホーンが使えるようになって、鳴らすと前方のザコキャラが道を譲ってくれる	

©日本テレネット

# 敵は積み荷を狙う蛮族どもだ!!

コースの途中では輸送中の積み荷を狙ってさまざまな敵が襲いかかってくる。手榴弾やミサイル、マシンガンまで持ち出して攻撃してくるので、敵をうまく倒しながら進んでいかないと、すぐにえじきになってしまうぞ。コース最後にはボスキャラのトレーラーが待っている。大型車どうしの激突はなかなか迫力があるぞ。



コース最後ではトレーラータイプのボスが登場。激しい戦いが展開されるようだ。完成を待とう

## バイク

ヨーロピアンタイプの2輪。スピードは速いがオンロードでしか出現しない。自機の接近に対し、縦方向に避けようとする性質を持つ。耐久力は全敵キャラ中最底。体当たり1発で吹っ飛んでいって爆発してしまう。



## バギー

単座式バギー車。オフロードで多く出現する。自機の接近に対し横方向に避けようとする性質を持つ。耐久力が高いため、1発では破壊できない。攻撃してはしないが、ウロウロされると非常に邪魔な存在になる。



耐久力のある邪魔な敵だ

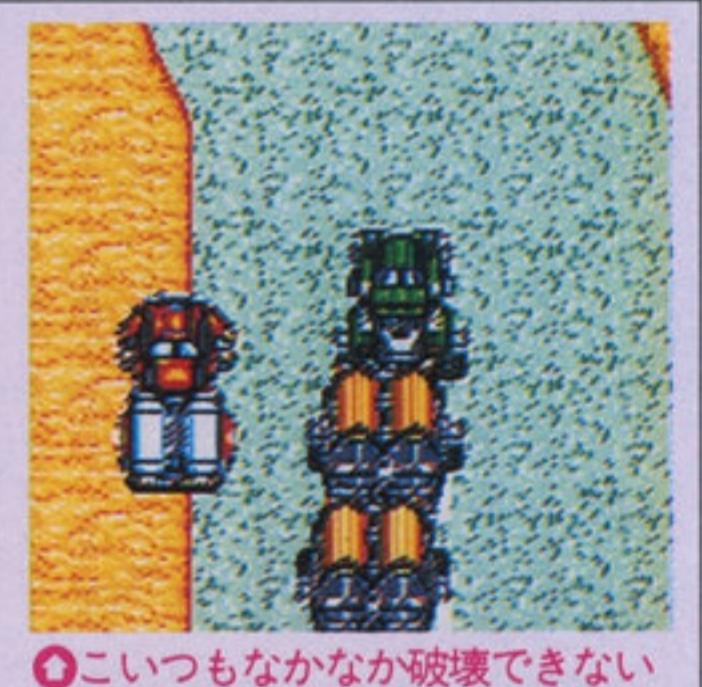
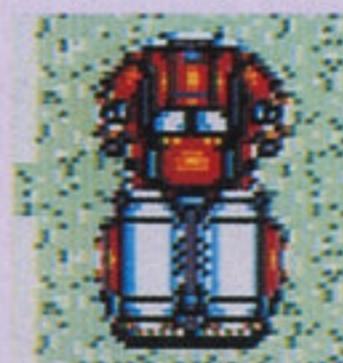
## サイドカー付きバイク

動きの性質はただのバイクと一緒に。ただしサイドカーパートに乗った敵が、横から手榴弾で攻撃してくる。手榴弾は曲線状に一定の距離飛びと、着弾し爆発する。爆風の範囲内にいるとダメージを受けるので注意が必要。



## 改造車

4輪の普通乗用車を改造したもの。オンロードで多く出現する。バギーと同じく、自機の接近に対して横方向に避けようとする。耐久力も高い。オフロードでは幅が制限されているのでいつも邪魔になる存在だ。



こいつもなかなか破壊できない

## チョッパー

チョッパータイプの2輪。自機の接近に対し、こいつは横方向に避けようとする性質を持つ。スピードは遅めだがオフロードでもオフロードでも出現するので目障りなザコキャラだ。どんどん弾き飛ばしていくぞ。



## ジープ

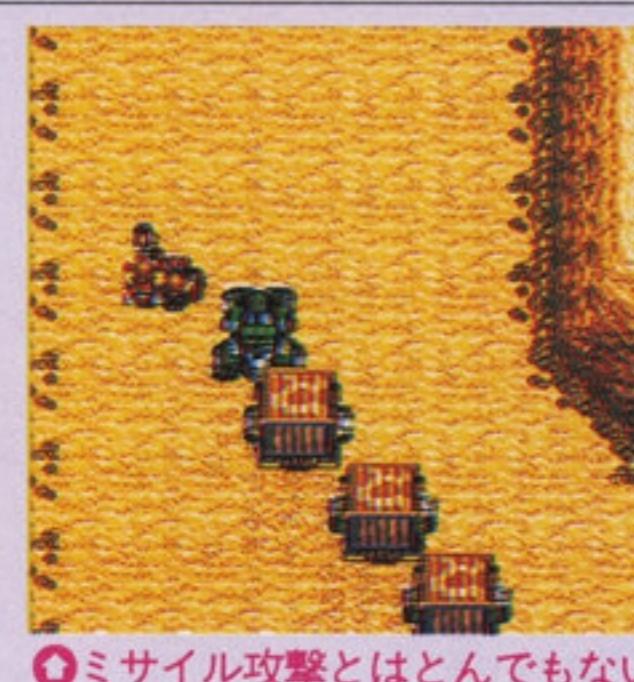
縦方向に一定速度で移動しながら、車体後部の機銃で横方向に掃射する。弾をうまく避けながら進むようにしよう。こいつの耐久力はバギーよりもやや多く、おまけに攻撃まで加えてくるので、かなりの強敵になる。



マシンガンで攻撃てくる

## サイドカー付きチョッパー

こいつは自機の斜め後方に位置しようとするとする性質がある。サイドカーパートにはなんとミサイルランチャーが搭載されている。ミサイルには一定時間の追尾能力があって自機を狙ってくる。これの爆風もダメージを受ける。



## トラック

トラックには、画面上から出現し進路を妨げるものなどさまざまな動きのパターンがあり、それぞれ邪魔なやつらばかり、全部で4種類がある。さらに耐久力がザックキャラ中最大で、倒すより避けた方が無難かも。



こいつはとっても硬いやつだ

# 荒廃した北米大陸を爆走する

主人公は次々に依頼を引受け、北米大陸を旅していく。さまざま敵たちと戦いながら過酷なコー

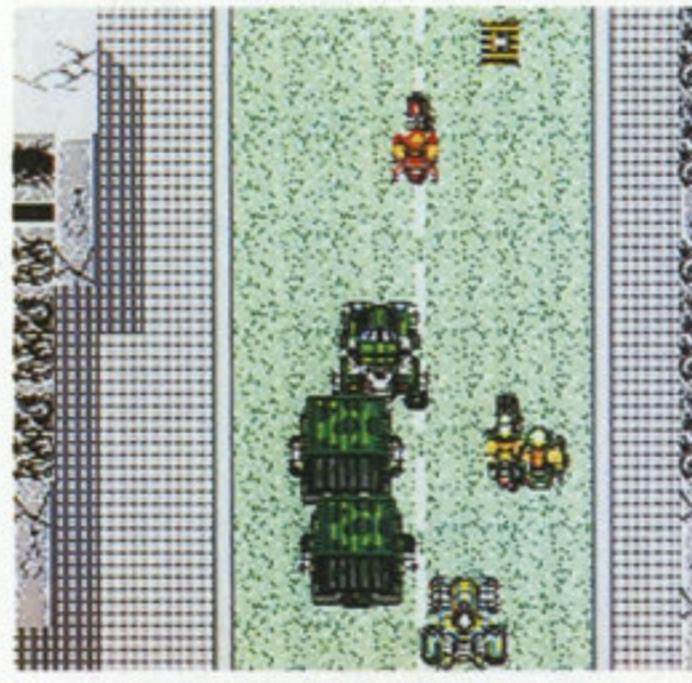
スに挑むのだ。コース途中には途切れた鉄橋や廃墟となった街、砂漠地帯などの難所が次々展開する

ぞ。そしてコースの最後にはボスキャラが待っているのだ。まだザコキャラの動きやアイテムの出現

場所などは決定されていないが、ボーナステージを除いた6ステージの背景を紹介しよう。

## STAGE 1

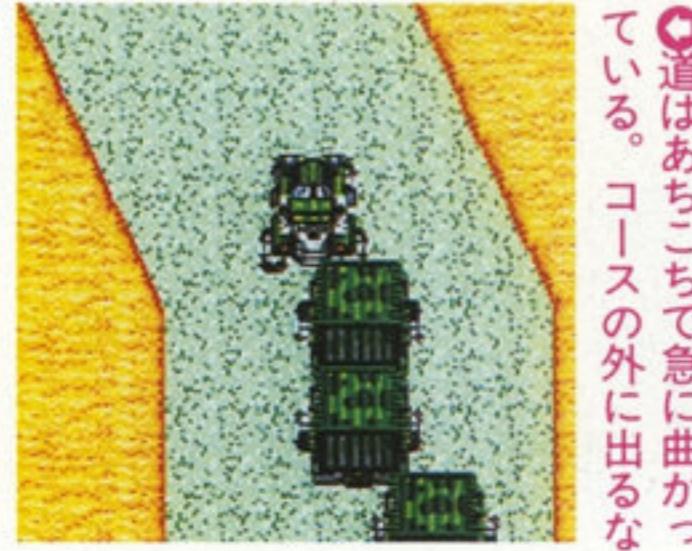
ステージ1では食料物資をニューヨークに運ぶのが仕事だ。襲いかかってくる敵をすり抜け、はじき飛ばしながら突き進め。最初のコースだけあって道が広い部分が多い。おもいっきり飛ばしていく。鉄橋の途切れた部分は充分に加速して、タイミングを計ってジャンプでいっきに飛び越せ。まずは小手調べといったところ。



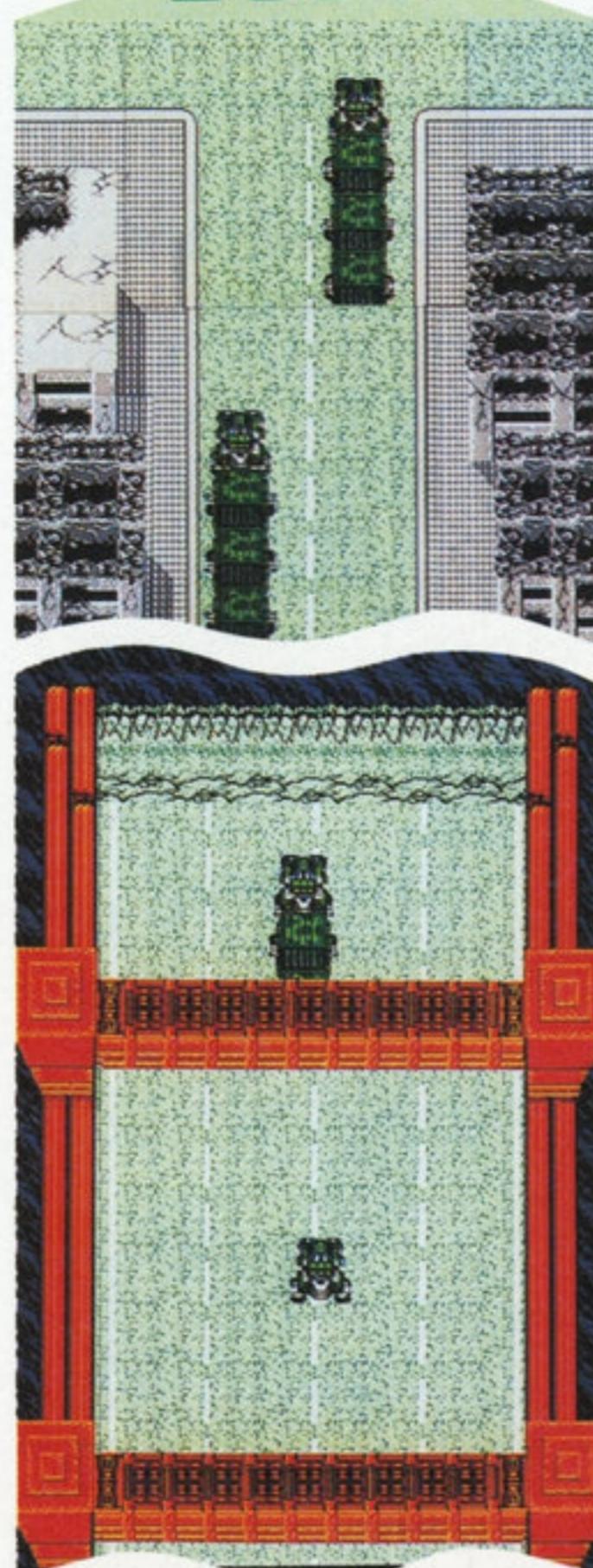
●街の廃墟で敵の攻撃をかわしながら突っ走っていく



●裂け目を飛び越す時はタイミングが決め手。スピードまかせではダメ

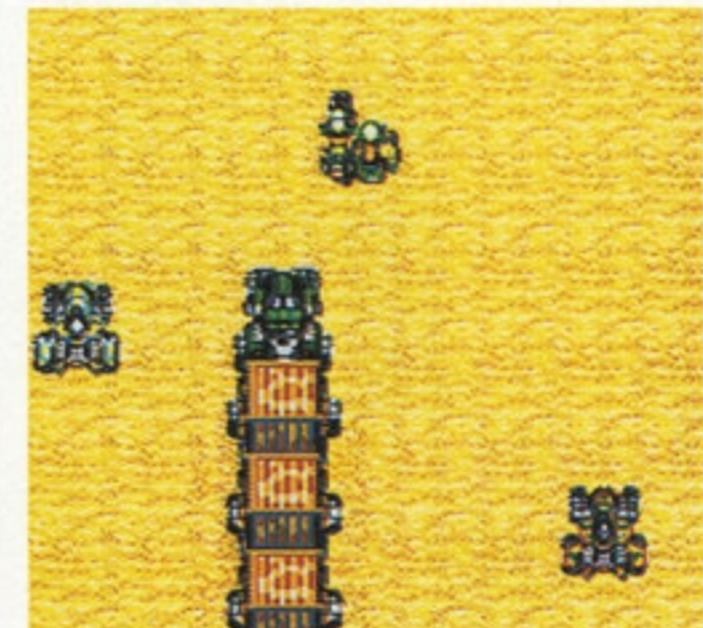


## BOSS

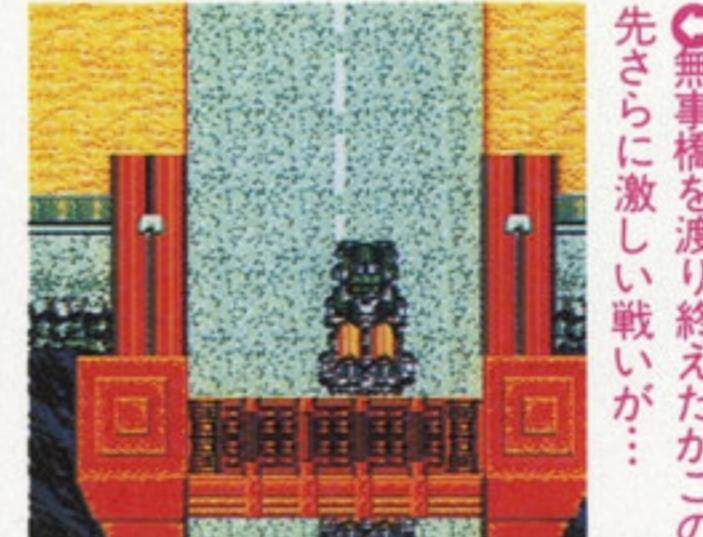


## STAGE 2

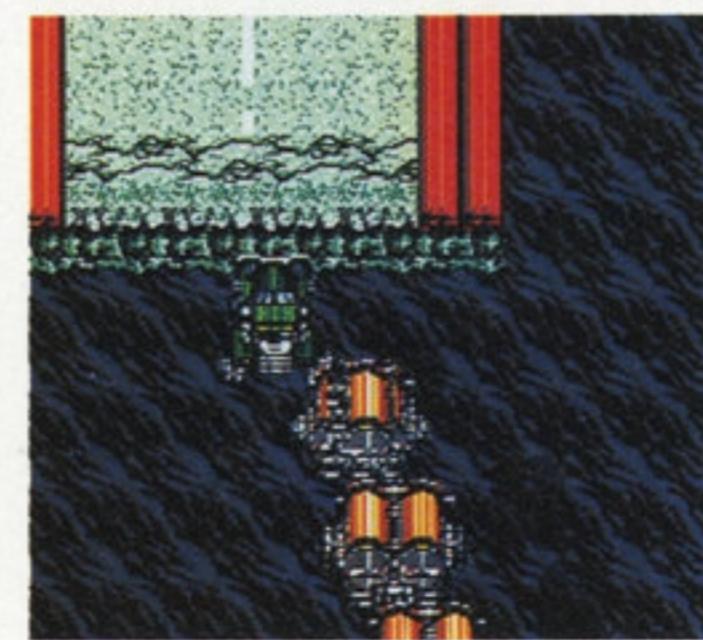
ステージ2では生活物資を東部の居住区へ運ぶのが仕事。ステージ1での難関だった鉄橋が、2度も登場したり、線路を横切る列車が障害になったりと、地形の難度も高くなっていて、敵との戦いも一段と激しなっている。



●荒れ地ではこんな敵たちが現れる



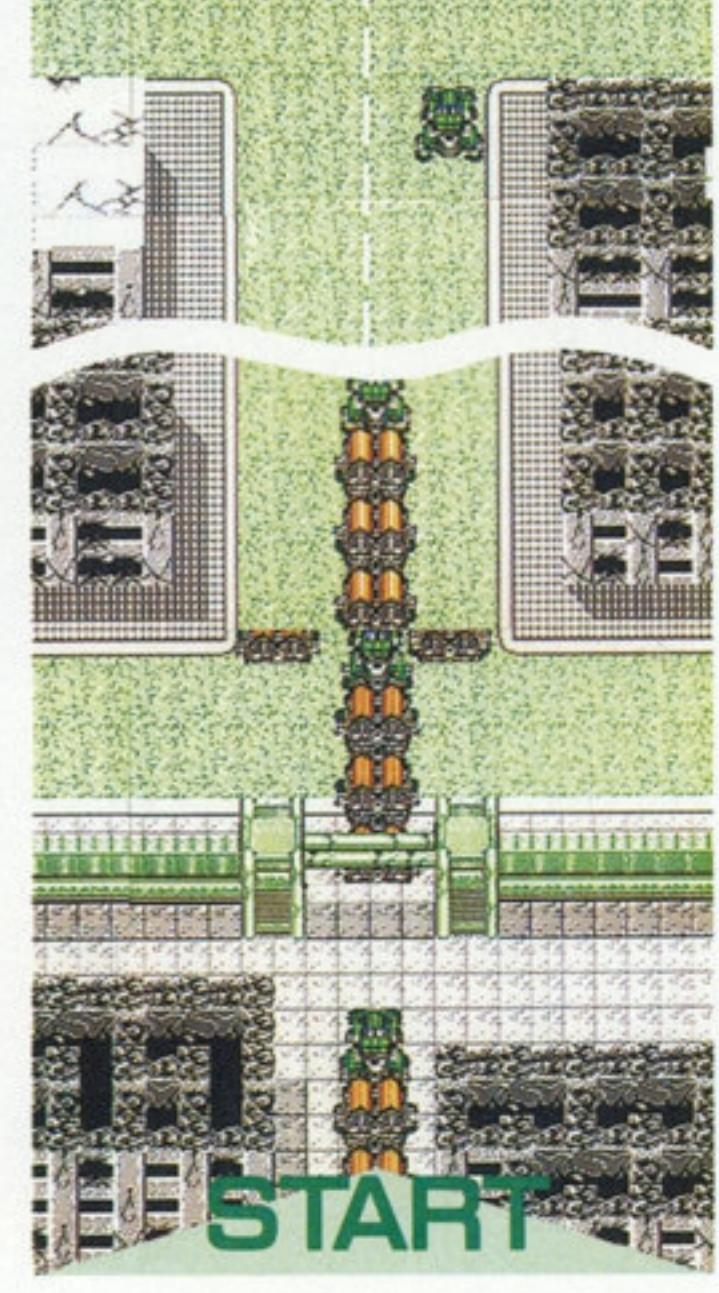
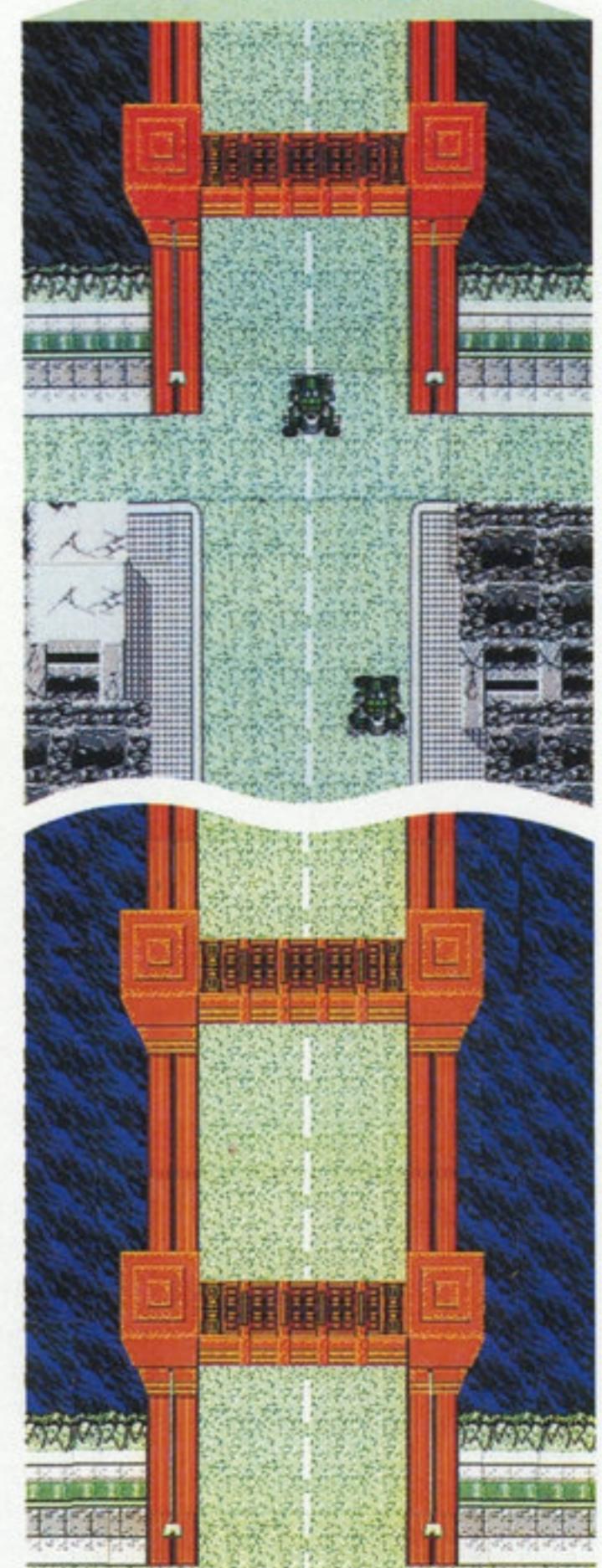
●無事橋を渡り終えたがこの先さらに激しい戦いが…



●このステージでは裂け目が次々現れる。落ちないように注意しろ



## BOSS

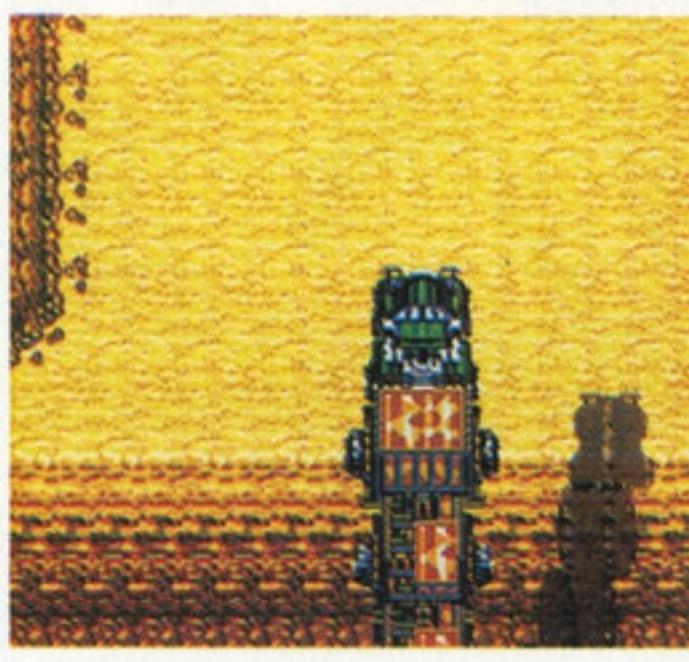


## STAGE 3

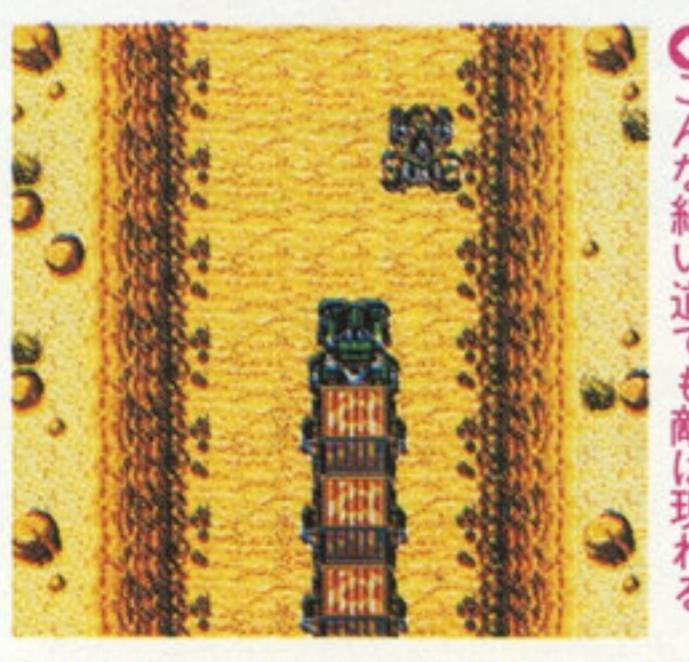
ステージ3では南部の石油採掘村へタンクを輸送するのが仕事。ここは今までとがらっと変わってグランドキャニオンの岩の間を走ることになる。あちらこちらで道が二またになったり、トンネルがあつたりと変化に富んだ造りになっている。特にトンネルを通る時は一瞬前方が見えなくなってしまうので、注意しておかないと出口で激突なんてことも…。



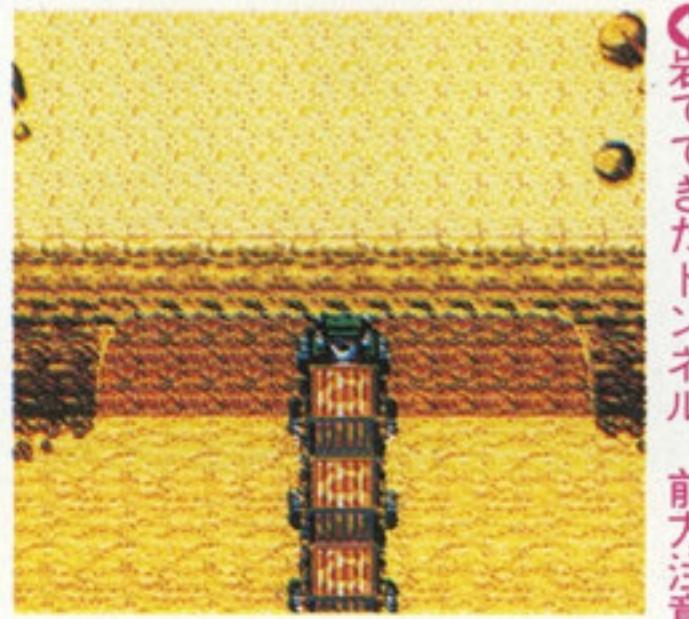
●トンネルの入口に敵がパウロウロしている。体当たりで散らしていく



●こんな谷間もジャンプで飛び越えながら進んでいくことになる

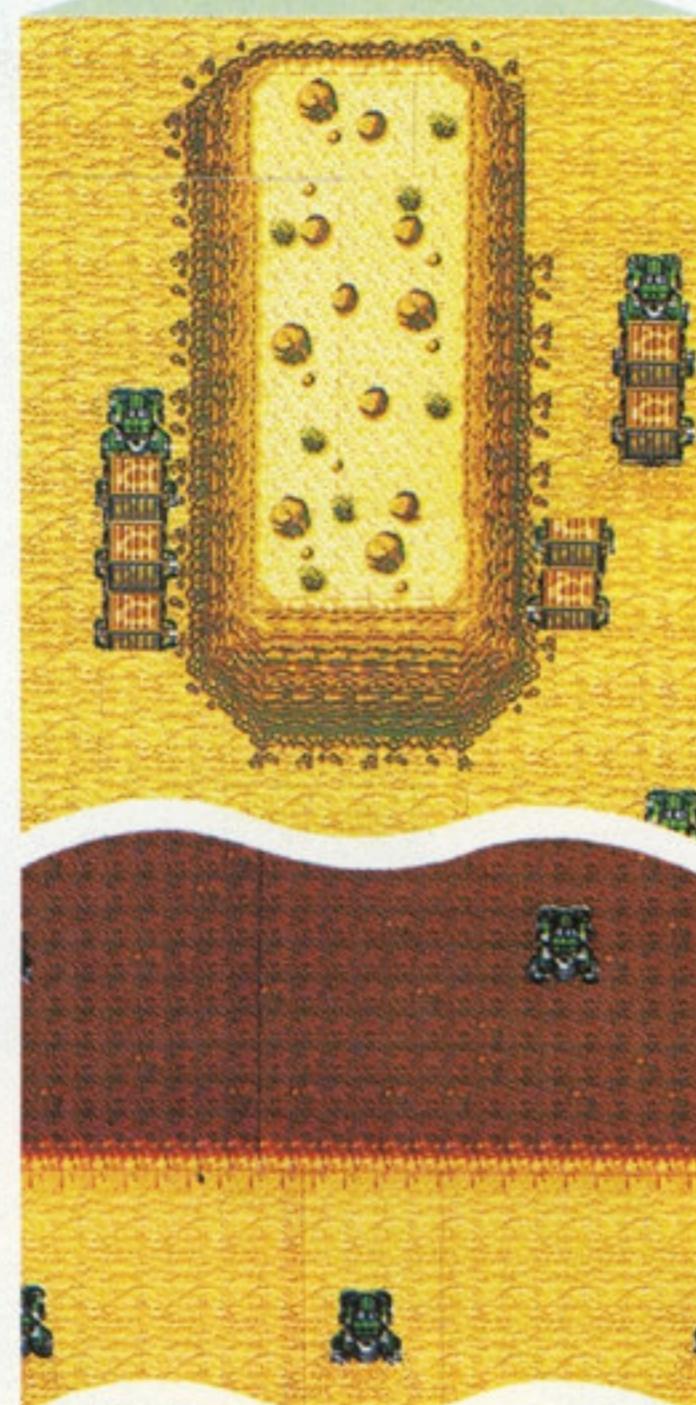


●こんな細い道でも敵は現れる



●岩できたトンネル。前方注意

## BOSS

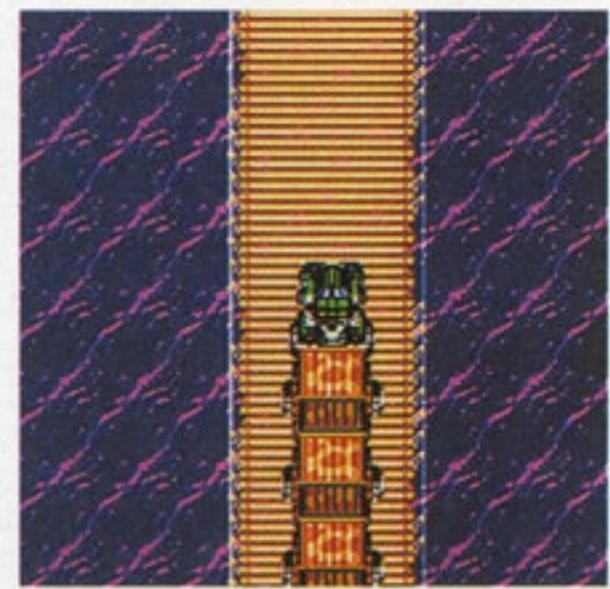


## STAGE 4

ステージ4は石油を輸送しながら崖道を突っ走るというんじゃないコースだ。さらに途中には吊り橋や、崖をジャンプして渡るところが出てくるのでかなり緊張する。さらに敵も襲いかかってくるので、厳しい戦いになるぞ。



●ここまでくると、コースも複雑な造りになつてくる



●吊り橋を渡つていく。恐怖の報酬みたいな感じだ



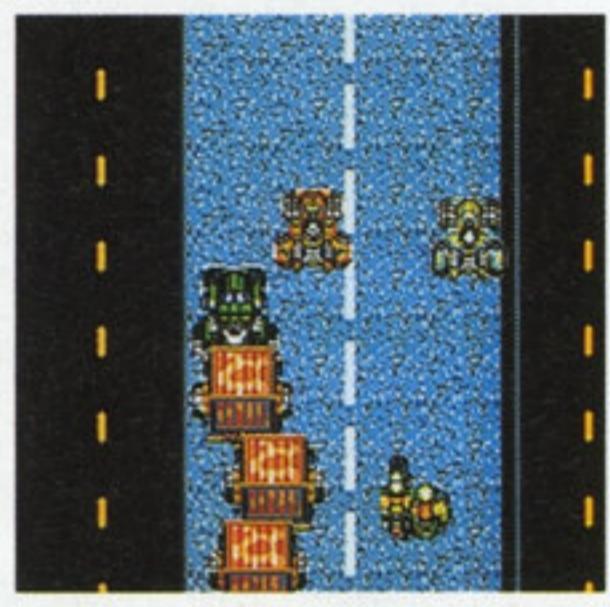
●崖からジャンプして対岸へ。向こう側はぜんぜん見えない

## STAGE 5

ステージ5は山脈に沿って、大陸を北上していく。ここは背景がとてもきれいで、木立の下を走り抜ける感じが2重スクロールで表現されている。それから後半へと進むと、次第に雪景色へと変化していく。見ていてあきない。



●木立の中から敵が出現したりもするので注意しよう



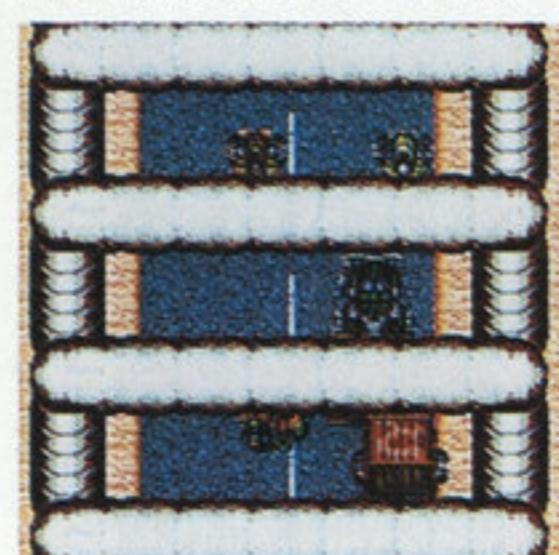
●トンネルの中で敵とのチャイズ。隙を見て追い越していく



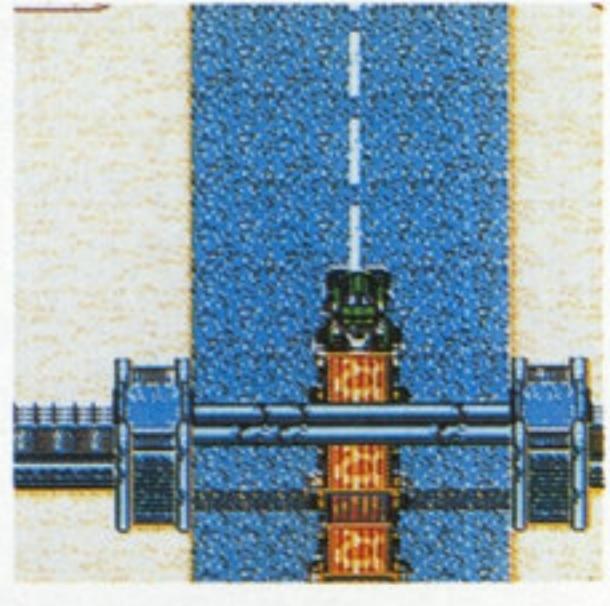
●だんだんと雪景色に。頭上の木は2重スクロールしている

## STAGE 6

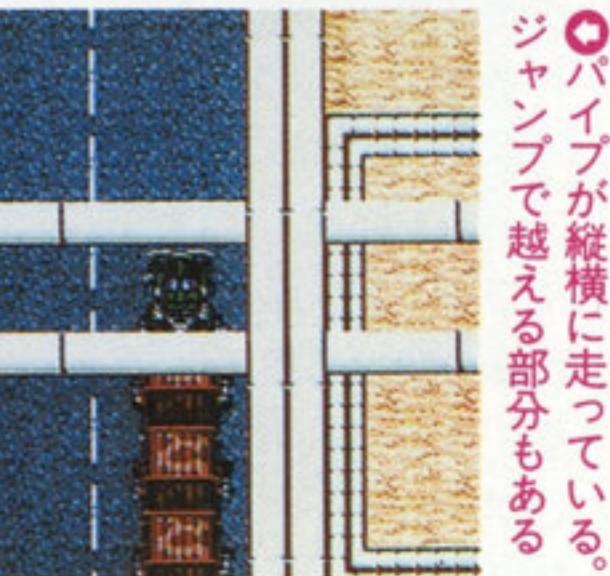
ここでは工業プラント地帯に敵を誘い込み決着をつける。コースは難所だらけで、雪原や廃墟など目まぐるしく変化する。かなりのテクニックが必要になるだろう。コースの最後では大ボスとの一戦が待ちかまえているぞ。



●石柱がゲートのように林立している。敵を発見しづらい



●途中にあるゲートをくぐって工業プラントの中へ進入



●パイプが縦横に走っている。ジャンプで越える部分もある



武器の威力から、1~6までの各面を全力攻略

難攻不落の要塞「アクシス」を落とさんため、全7面中6面までを、ボスキャラの攻略法も含めて完全攻略。ボウイよ、ハイオコンピューターアクシスを破壊せよ

F-Z戦記  
アクシス

10月12日 ウルフトーム 6800円(税別)  
4M ROM アクション コンティニュー —

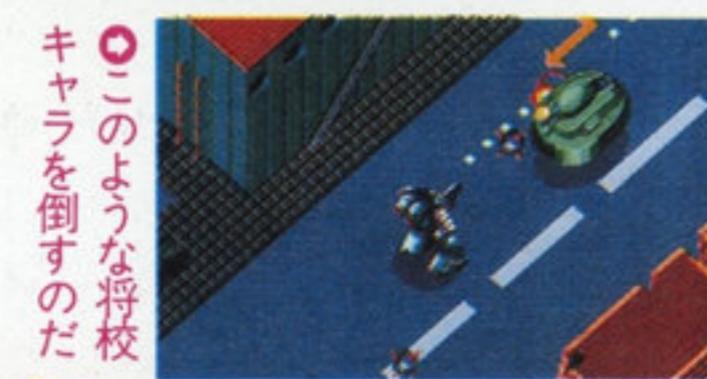
## 基本システムを理解しよう

各々の面の流れからいうと、最初に戦闘ステージがくる。戦闘ステージには、各面に一定数の「将校キャラ」と呼ばれる敵キャラが設定されていて、それらを全滅させると、戦闘ステージをクリアすることができる。そしてすぐにボスステージになり、ここでボスを倒すとステージクリアし、その時点で各ステージはクリアとなる。

主人公のNAPは数々の武器ユニットを装備している。その数はイコール耐久度なのである。敵の攻撃を受ける度にユニット数は減る。ユニット数がなくなった時点でゲームオーバー。残機の設定はない。ユニットの補給は可能。



●各面の最初に踏破距離のデモが



●このような将校キャラを倒すのだと



画面クリア

●全滅させると画面じゅうが爆発

### 画面のみかた

画面中央はメインの戦闘画面。画面上部のゲージで自機の状態や現在の状況の情報がわかるようになって



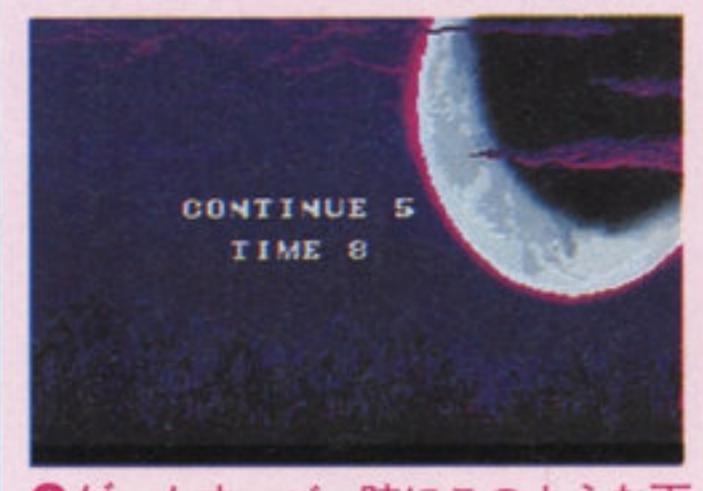
いわゆる点数。はっきりいってあまり意味はない

将校キャラの残りの数。その数は一定ではない  
黄色い方は耐久力。赤い方はオプションの弾数

### ゲームオーバーとコンティニュー

コンティニューの回数は、コンフィグモードで、条件を設定する際に選択する難易度によって増減する。

難易度設定でEASYを選ぶと、コンティニューの回数は5回、NORMALでは3回だしHARDに至ってはたったの1回しかできない。



●ゲームオーバー時にこのような画面が現れる

# 2パターン×20種=全40種の武器を使いこなせ

## 武器はこいつから奪い取る

武器ユニットの補給は、右の写真の“ユニット輸送機”を倒すと出現するユニットを取ると補給できる。出現するユニットは同じ種類の物ばかりでなく各面により様々な種類の武器が出現する。



左の白いのが武器  
ユニット輸送機

## 表の見方

前々号で述べたように、武器ユニットは、ハンドウェポンとして装備した場合とオプションウェポンとして装備した場合では、効果や性質が違う。下記の表は左側の写真がハンド…として、右側の写真がオプション…として使用した場合だ

武 器 名	
ハンド	オプション
説明	説明

## 武 器 一 覧 表

NORMAL	GRENADE	MINE	HELP
威力3 進行方向に弾をうつ	威力4 2発の弾を平行発射	威力4 バルカンより連射が速い	威力9 8方向に弾を単発で発射
SHOT G	RAY	BAZOOKA	MIS CAN
威力2 扇形に3方向に飛ぶ	威力4 左右に揺れながら弾が飛ぶ	威力4 単発のレーザー砲	威力7 2連レー砲
WAVE	NAPALM	SPREAD	PA CAN
威力3 2発の弾が絡み合う	威力5 3列に弾を平行発射する	威力5 火炎放射器。連射能力低し	威力9 長い火炎放射。強力だ
VULCAN	H NAP	SIDE	GIANT
威力3 ノーマルより連射が速い	威力5 斜め左右2方向に飛ぶ	威力4 ナパームより強力で長い	威力7 3方向の火炎放射
TWIN	ROPE G	AIR	HUNTER
威力4 2列のたまを平行発射	威力7 3列の弾を平行発射する	威力17 ワイヤーの往復攻撃	威力33 ワイヤーの往復貫通攻撃
威力5 単発のミサイル	威力10 単発のミサイル	威力4 貫通するミサイル。強力	威力7 2連平行連射ミサイル

※威力は弾一発当たりの威力であり、連射速度によっても武器としての威力は変化する。

# 全面を通しての攻略テクを身につけよう

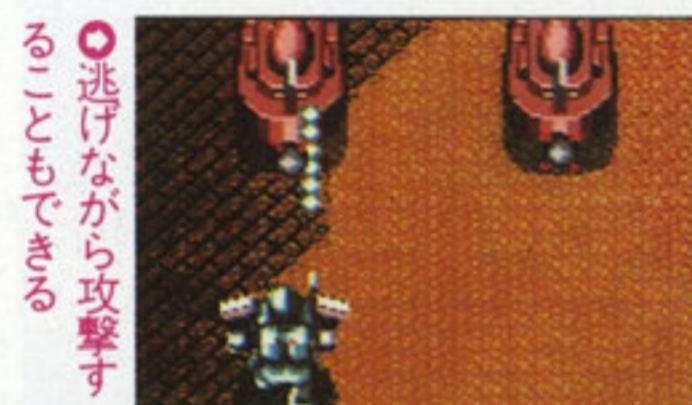
各々の面に関しての細かい攻略をするまえに、全面を通していつでも何処でも役に立つ攻略テクを紹介していこう。

自機に関しての、性能的な部分に関わるテクニックが4つ。それ以外の、操作的な部分に関わるテクニックが5つ、をそれぞれ紹介。

## 自機について

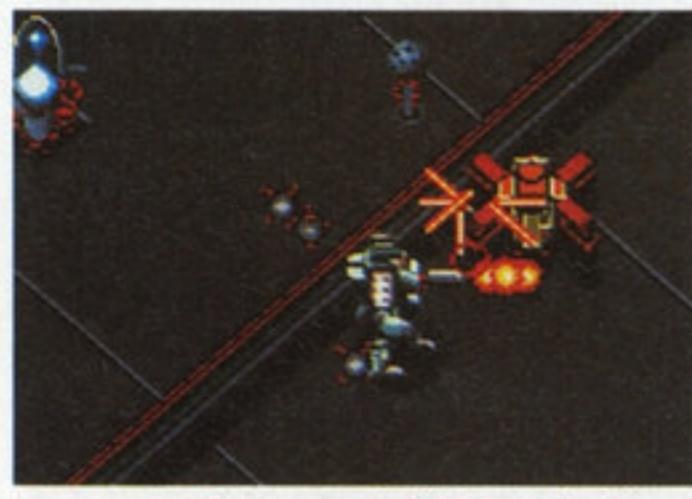
### 方向固定能力を有効に

ハンドウェポンボタンを押した状態で自機を移動させると、同じ方向を向いたまま移動する。これを活用すれば逃げながらの攻撃だってできる。活用しよう。



### 自機の当たり判定は大きい

はっきりいって自機は大きい。3方向の弾を撃つような敵に近づいたら確実に全弾を食らう。



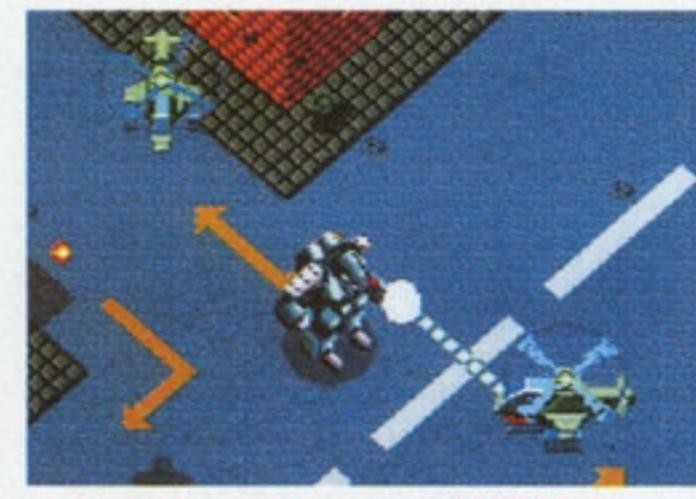
### アームパンチは両刃の剣

敵が体当たりした場合、自機は自動的にアームパンチをする。威力は大きいが多用は危険だ。



### ローラーダッシュの効能

同じ方向に、方向キーを素早く2回押すと、ローラーダッシュをする。一定の方向への移動スピードは速くてよいのだが、急な方向転換がしづらいのが欠点。



### 一部の面はループしている

『F-Z戦記アクシス』の、一部の面は、どこまでいってもきりがなくマップの端が見えない場合がある。そういうばあいのその面は、端と端でつながっている状態にある。つまり無限ループしているのだ。

具体的にいって、前方へ前方へとずんずんと進んで行って、その途中でビルの脇を通ったとしよう。そのまま同じ方向に進んでいくと、同じ

ビルが発見できるはずだ。そのビルと、以前見たビルは同じものなのだ。

ループ面にも2種類ある。一つは戦闘ステージによく見られる上下左右ループ面。もう一つは、ボスステージに見られる一方通行ループ面である。ボスステージのループ面はその状況で戦っているボスを倒すまで、無限ループスクロールが止まることはない。

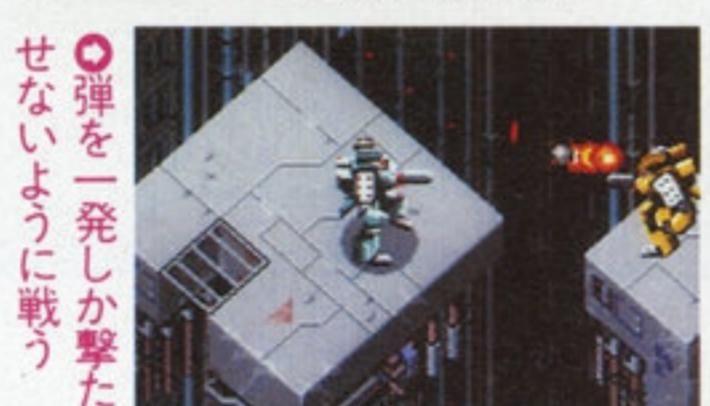
## その他について

### 重要//スクロール技

固定された状態の敵達は一定の距離に近づくまで、画面外から弾を撃ってくることはない。

それを利用し、敵の位置がわかったら、一旦弾を撃ってこない位置まで避難する。その後敵のいる位置に射線を固定し、弾を撃ちながら移動、接近しよう。

一見、たいしたことのない技に見えるが、後半戦では多用する技。



### 爆撃機

爆撃機は何もしないように見えるが、影に入った瞬間爆撃をしてくる。その威力たるや耐久力の半分を持っていかれる程の威力だ。



### 5匹以下になると敵が狂暴化

将校キャラの数が5機になると雑魚の動きが凶暴化する。弾を頻繁に撃ってくるようになり動きも速くなる。覚えておこう。



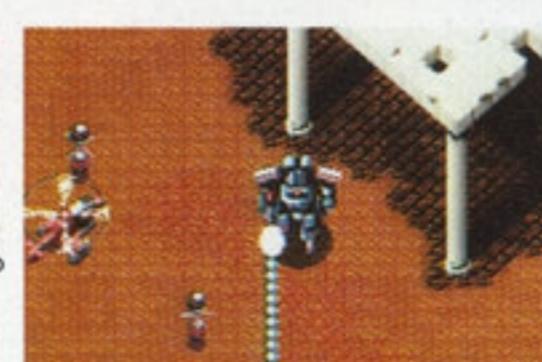
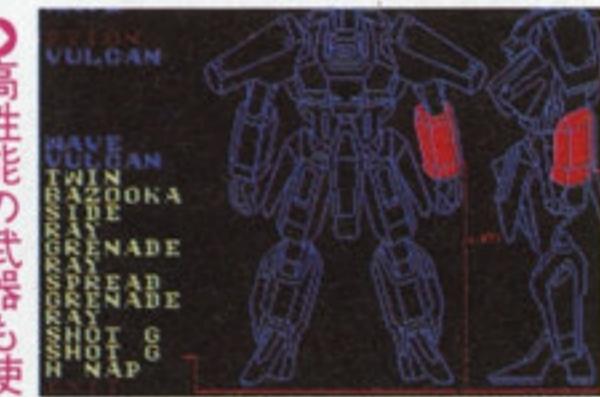
### ヘリと輸送機

ヘリやユニット輸送機を、捕捉するコツは、動かない事だ。音がしたときに止まっていると、そのうち画面内に現れ、接近してくれる。



### 武器を手に入れたらすぐに見ろ

手に入れた武器ユニットは自動的に一番下に装備される。弾が一発当たると消えてしまうので確認後、すぐハンドに装備しよう。



# ステージ1

## ステージ1(A) 市街地

いよいよ始まりの面だ。この面は市街地となっており様々な建物が存在する。この面で大切なことは、あまり、わきの道などに入っちゃいかないようにすることである。なぜならば狭い道で敵に弾を撃たれた場合、避けるための場所がなく、よけきれずに弾をくらってしまうからだ。手に入る武器ユニットはたいしたものはない。



○狭い所は、敵の弾を避けにくいので入らない方がよい

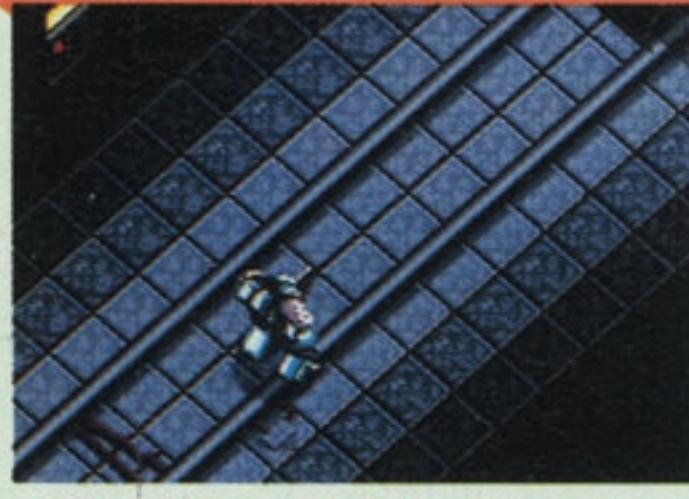


## ステージ1(B) ボスステージ

### 3台のボスが出現

全将校キャラを倒すと高速斜めスクロールボスステージになる。各々のボスは砲台を日々基装備し、砲台を全部壊すと倒せる。

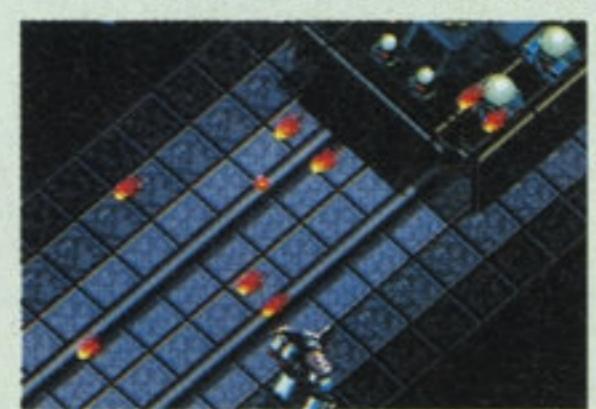
### 高速スクロール!!



○緊迫感あふれる高速スクロール

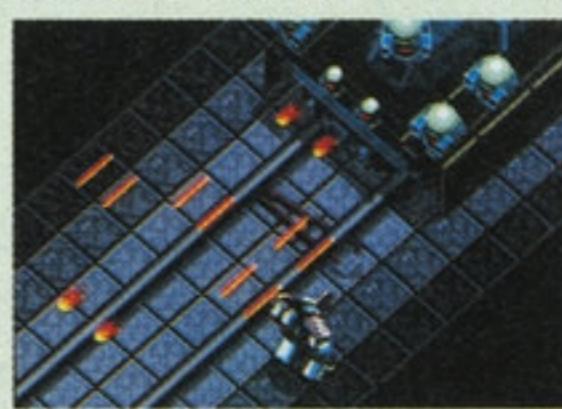
### ボスA

1台めのボスは真ん中の砲台を除き砲台の向いている方向に、前方にしか弾を撃ってこない。画面右下が安全地帯となっているので、敵の弾の切れ目を見計らい、弾を撃ちつつ左右に移動。弾を撃たれたら安全地帯に戻るといったパターンで戦おう。中央の砲台に注意。



### ボスB

砲台の数や撃ってくる方向は1台目と同じだ。違うのは、こいつはレーザーを撃ってくるということだ// レーザーが怖いのは、それ自身のスピードが非常に速く、撃ってくる間隔もつまっていることだ。1台目よりも、より慎重に戦おう。戦い方はいっしょだ。



### ボスC

3方向弾とレーザーを撃ってくる。写真の下の丸の位置が安全地帯となっている(要・微調整)。



○ここが安全だ



○ボスが出現する前に弾を撃つおも一手である

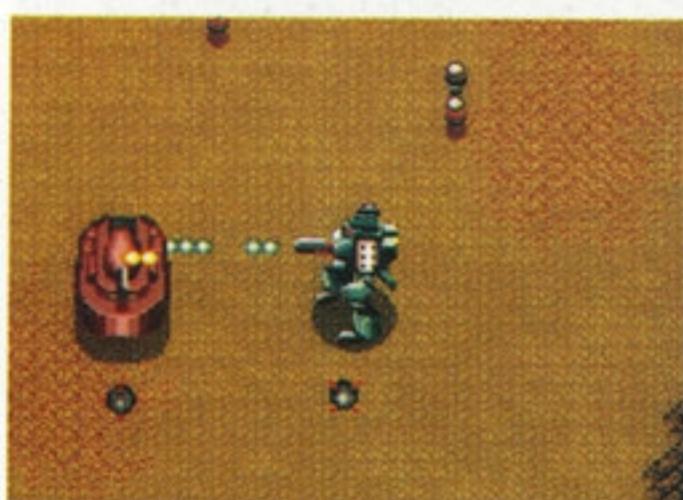
**破壊!!**



# ステージ2

## ステージ2(A) 砂漠と遺跡

砂漠と遺跡が舞台となっているループ面だ。この面で気を付けることは殆どない。楽にいこう。手に入る武器ユニット中、重要なのがスプレッド。オプションウェポンとして使うと誘導弾となる。



○砂漠地帯でも自機のスピードはおとろえない

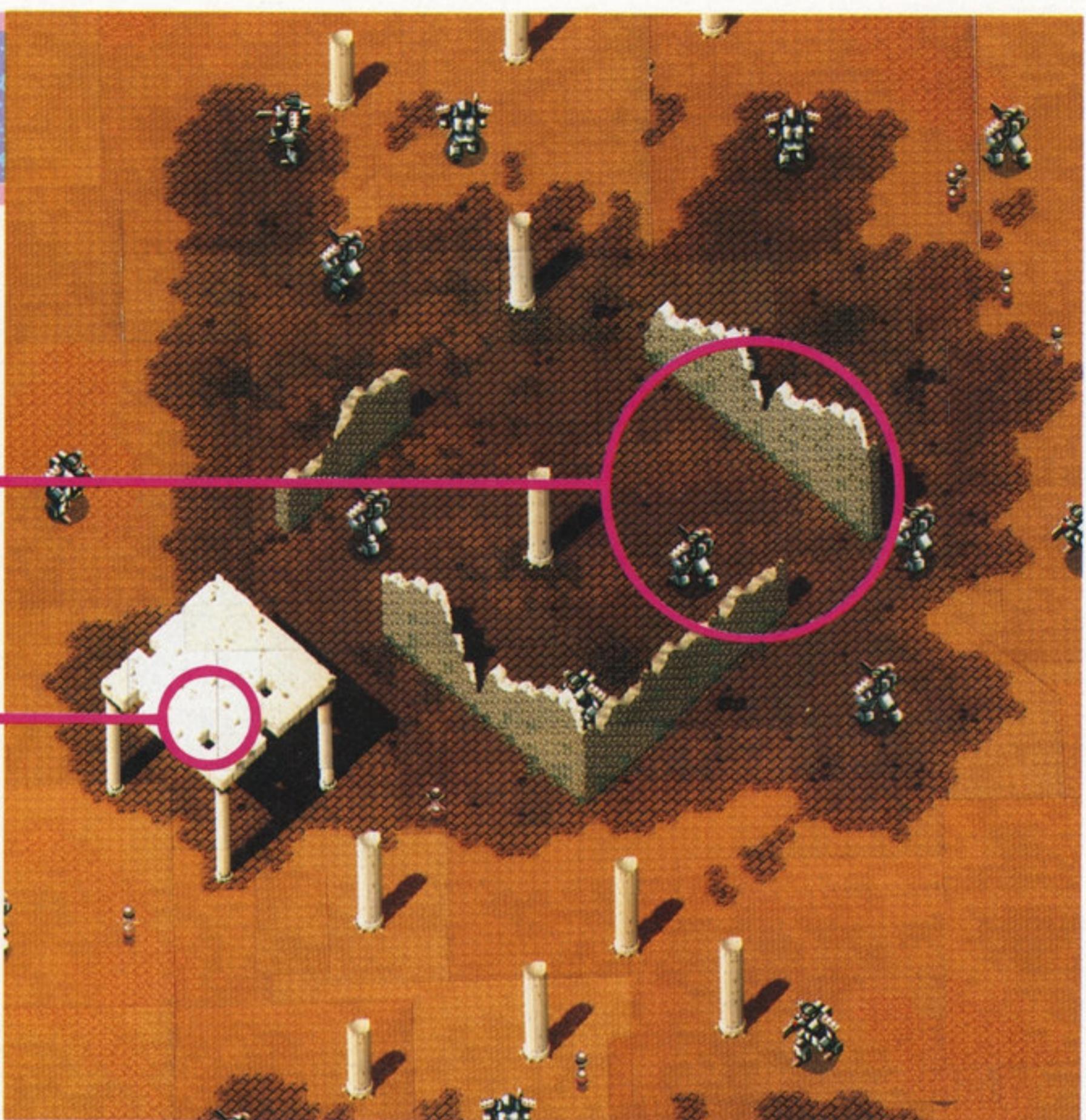
このあたりに将校キャラが

このあたりに将校キャラが出現しやすい。出現しなくなったらしばらくローラーダッシュをして一周してこよう。ユニット輸送機か将校キャラが出現しているはずだ。

ここ下に行つ

てはいけない

ここ下には、よほどのことがない限り進入しないほうが賢明だ。なぜならば、進入後中で敵に攻撃されても自機を操って弾を避けることがほとんど不可能に近いからだ。



## ステージ2(B) ボスステージ

ボスは自機と同じ姿をしたNAPが3台同時におそってくる。初心者にはけっこうきついのではないだろうか(倒せない強さではない)。この面は上下左右、なにも障害物がない無限ループステージ。思いいつ切り縦横無尽に走り回ることができる面だ。それを利用して戦おう。ダッシュを使おう。

### 3体にかこまれる



○1体1体でも強力なのに、3体に囲まれたらまらん

### 3体のNAP

ボスの攻撃は、非常にきびしい。まず、ボス達は、自機が出現すると同時に上から3体同時に出現する。出現するやいなや、同時に、3方向に扇状に拡がる弾を各々撃ってくる。この段階でしっかりと避けないと、 $3 \times 3 = 9$ 発の弾を満身に受けてしまう。その後、ボス達は、自機の周りをグルグルとゆっくりまわり始める。まわりながらホーミングする機雷弾を撃ってくる(たまに火炎弾を混ぜてくる)。



○各々3方向に扇状に拡がる弾を撃つ

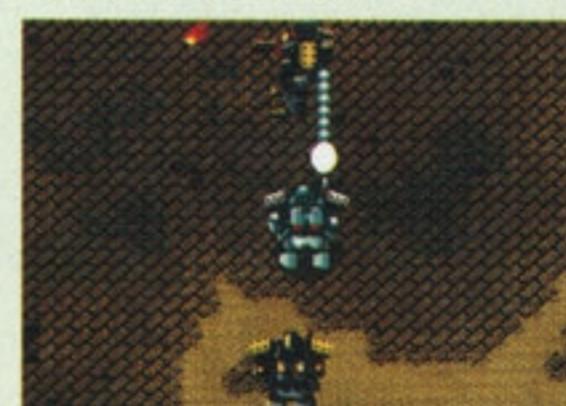


○加えてホーミングする機雷弾も撃つ

### ローラーダッシュで切り抜けろ

このボスの動きや攻撃法に対する比較的効果的な攻略法は一つ。自機が出現すると同時に、画面の下方向に前をむいたままローラーダッシュすることだ。

ボスたちはかろうじてローラーダッシュした自機の動きについてこれる。だがホーミングする機



○出現と同時に後ろにローラーダッシュ



○2台目を破壊した

○近づいてくるやつらには自動的にアームパンチをおみまいしてくれる



アームパンチ!!

雷弾は撃てなくなるし、まわりを囲まることもない。こちらは弾を撃ち続けるだけで倒せる。近づいてくる奴には自動的にアームパンチで攻撃してくれる。



○苦闘の末ついにBLACK KIGHTSを倒した。結構見応えがある

# ステージ3

## ステージ3Ⓐ 溪谷

川が流れる渓谷が舞台だ。この面もループ面。注意すべき点は、木と木の間が非常に狭いことだ。中に入ると非常に動きにくく、敵の弾をくらいやすいぞ。手に入る武器ユニットは、かなり強力。HELPやNAPALMが手に入る。HELPはハンドウェポンとして装備すると連射力こそ低いがホーミングする。NAPALMは連射力こそ皆無だが威力が非常に高い。



○川の上でも自機が沈むことはない。スピードも同じだ。



○ウォーカーが初登場  
が速くて、倒しにくい  
動き

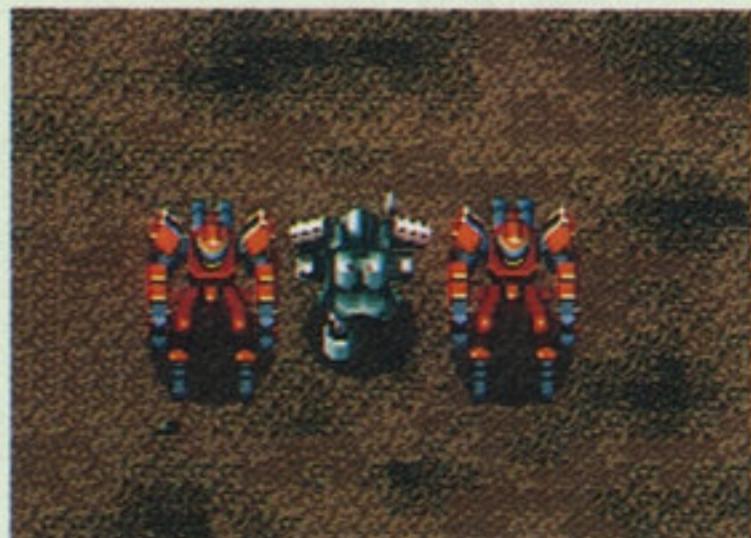
この中は入らない方がよい



## ステージ3Ⓑ ボスステージ

ボスはTWIN EAGLE。自機よりも大型のHEAVY NAPだ。ボス面の開始とともに、自機の両脇に出現する。

その後一気に左右に離れ、自機のまわりをゆっくりと回転し始める。回転しつつ、ホーミングする機雷弾と火炎弾を発射する。



岩を最大限に利用しよう

ボス達はだんだんとスピードを増して、超高速スピードで回転し、急に右上スミと左下スミで停止する。そして3方向に火炎弾をものすごい連射スピードで発射する。

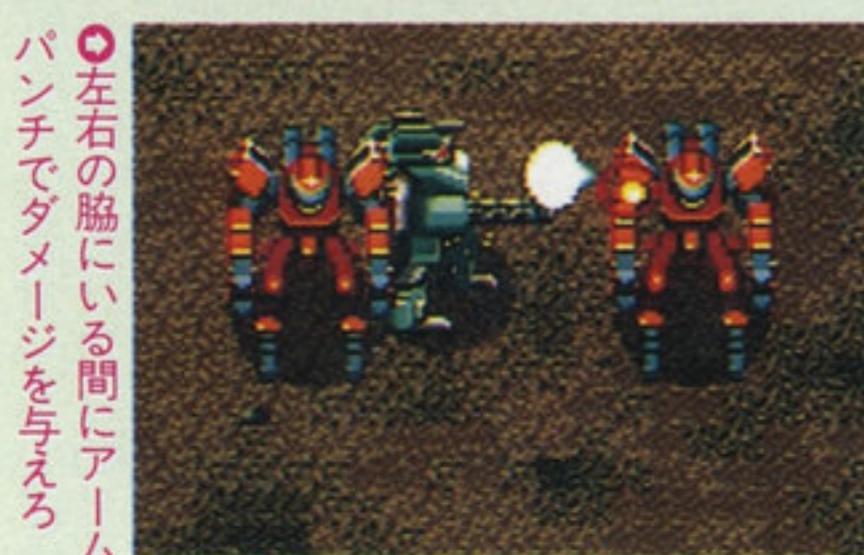
このボスと戦うには中心で方向を固定して戦うのが賢明。なぜならば、片方のボスを集中的に攻撃するために追いかけ続けると、ボスが画面外に消えないので機雷弾をぼろぼろと出し続けるのだ。これは、そう簡単にはよけ切れない。

ここへんに将校キャラが出やすい

○一台だけを追いかけると、機雷弾を山ほど撃たれる



地獄!!ヘビーNAP2体



○左右の脇にいる間にアームパンチでダメージを与える



○面が始まると同時に、左右にいきなり登場する



○3方向火炎弾と機雷弾を避けながら中心で戦おう

# ステージ4

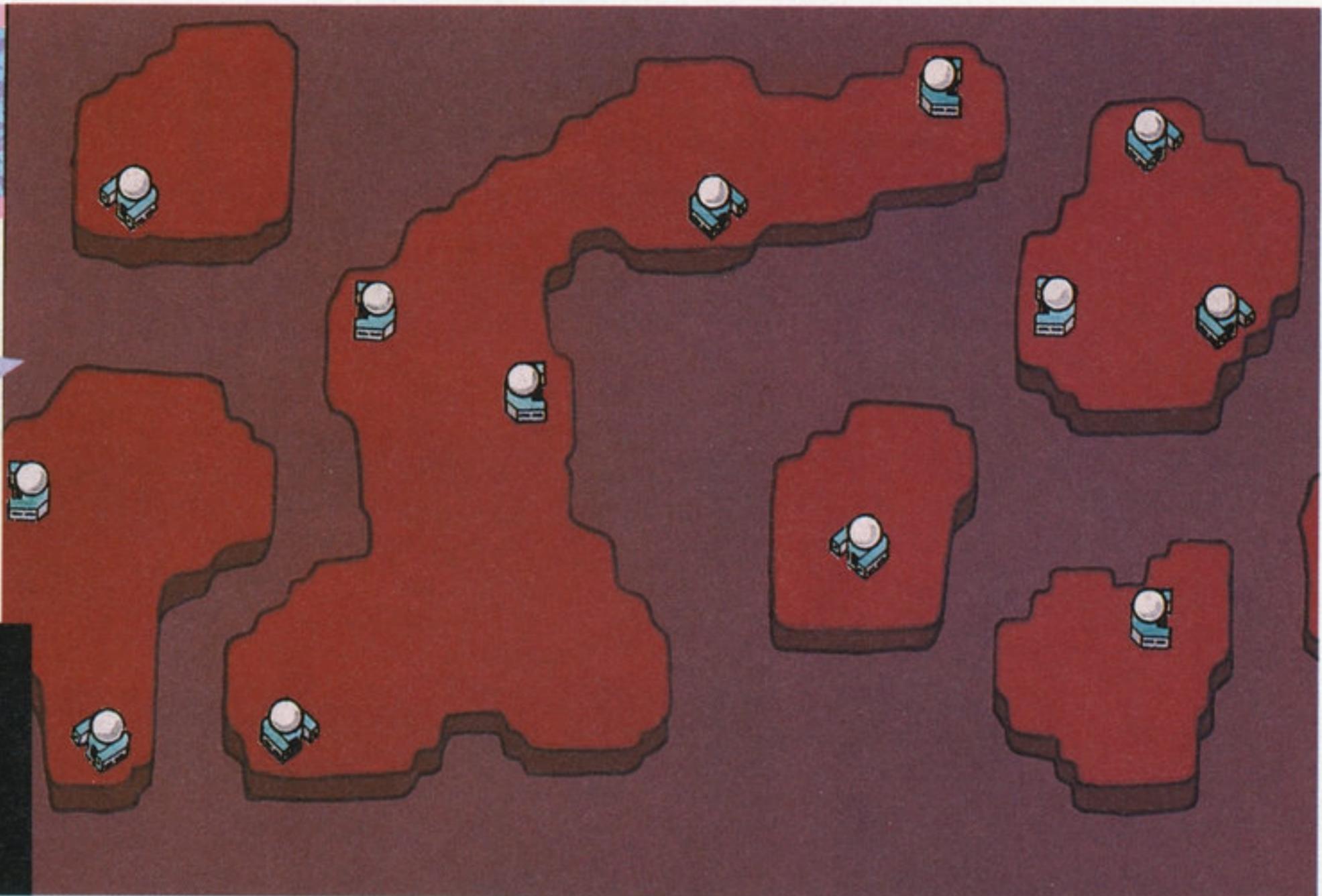
## ステージ4(A) 洞窟

この面はスポット処理の面。注意すべき点は、画面の一部しか見えないので砲台が突然現れたりする場合があり思わず攻撃をくらう場合があるので注意が必要。武器ユニットが多く出る。

見え  
る範  
囲が狭  
いのが怖  
い

かなりスリル  
あふれる戦いに  
なるだろう

スポットライト処理



## ステージ4(B) ボスステージ

### 高速スクロールステージ

ボスはSPIDER WEB。上で左右に移動し、レーザーを撃つ。たまに接近てきて8方向にもレーザーを撃つ。写真を参考に。

常にボスとは充分  
過ぎるくらいの間隔  
をあけて戦うように



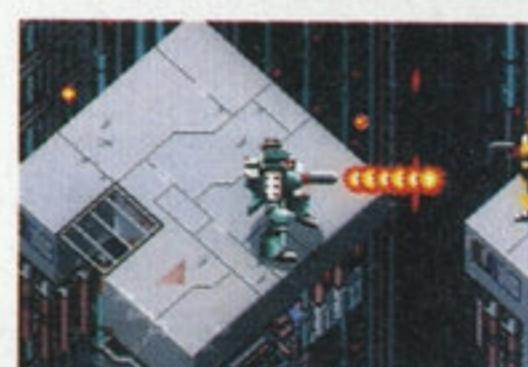
近づいてきたから  
といってアームパン  
チしては危険だ

# ステージ5

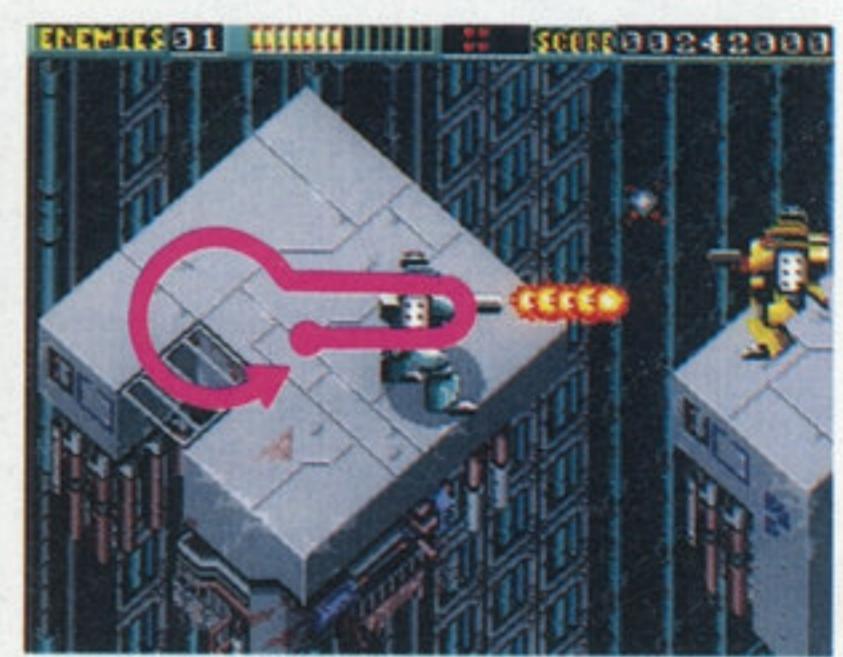
## ステージ5(A) アクシス入り口

この面は上に強制高速スクロールし、敵はNAPとHELIが2機ずつ計3機がまとまって連続で出現する。自機の動ける範囲は足もとの四角いフィールドのみ。HELIを先に倒していく。

NAPよりもH  
ELIの方が邪魔



敵の射線より少  
しづらして戦う



最後の機雷弾を使うNAPは上の写真の  
線のように動けば良い

## ステージ5(B) ボスステージ

### 弾と一緒に移動せよ

ボスは巨大な列車砲と固定砲台が1基だ。スクロール技と方向固定能力を使って戦い抜こう。砲台のある方向がわかったら一旦退いて砲台のある方向に向きを固定し、弾を撃ちつつ前進するのである。

弾をうちながら砲台がある方向に進む



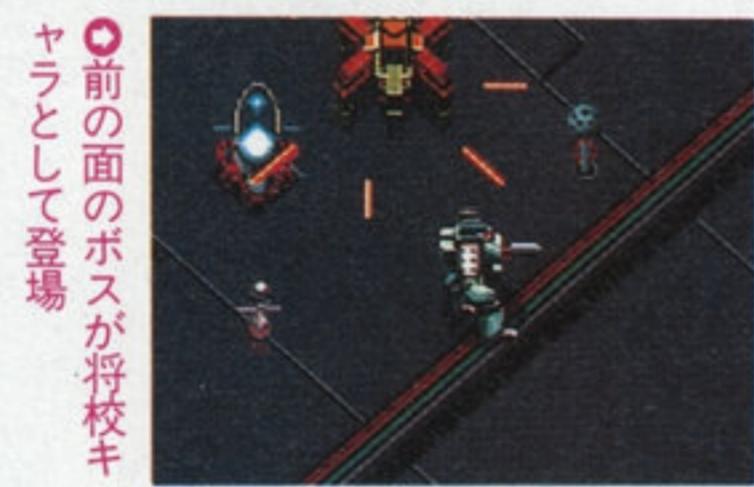
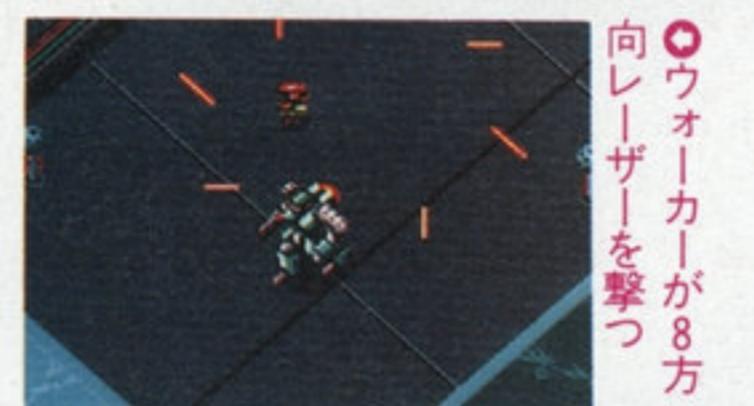
攻撃をくらうまえに砲台  
を倒すことができる



# ステージ6

## ステージ6(A) アクシス中枢部

ここまでくると、雑魚キャラまでもが機雷弾を撃ってくるようになる。しかも将校キャラは8方向レーザー標準装備ときてる。雑魚や将校キャラに近づくことは自殺行為とも言える。十分な距離をあけて戦い、アームパンチは避けろ。

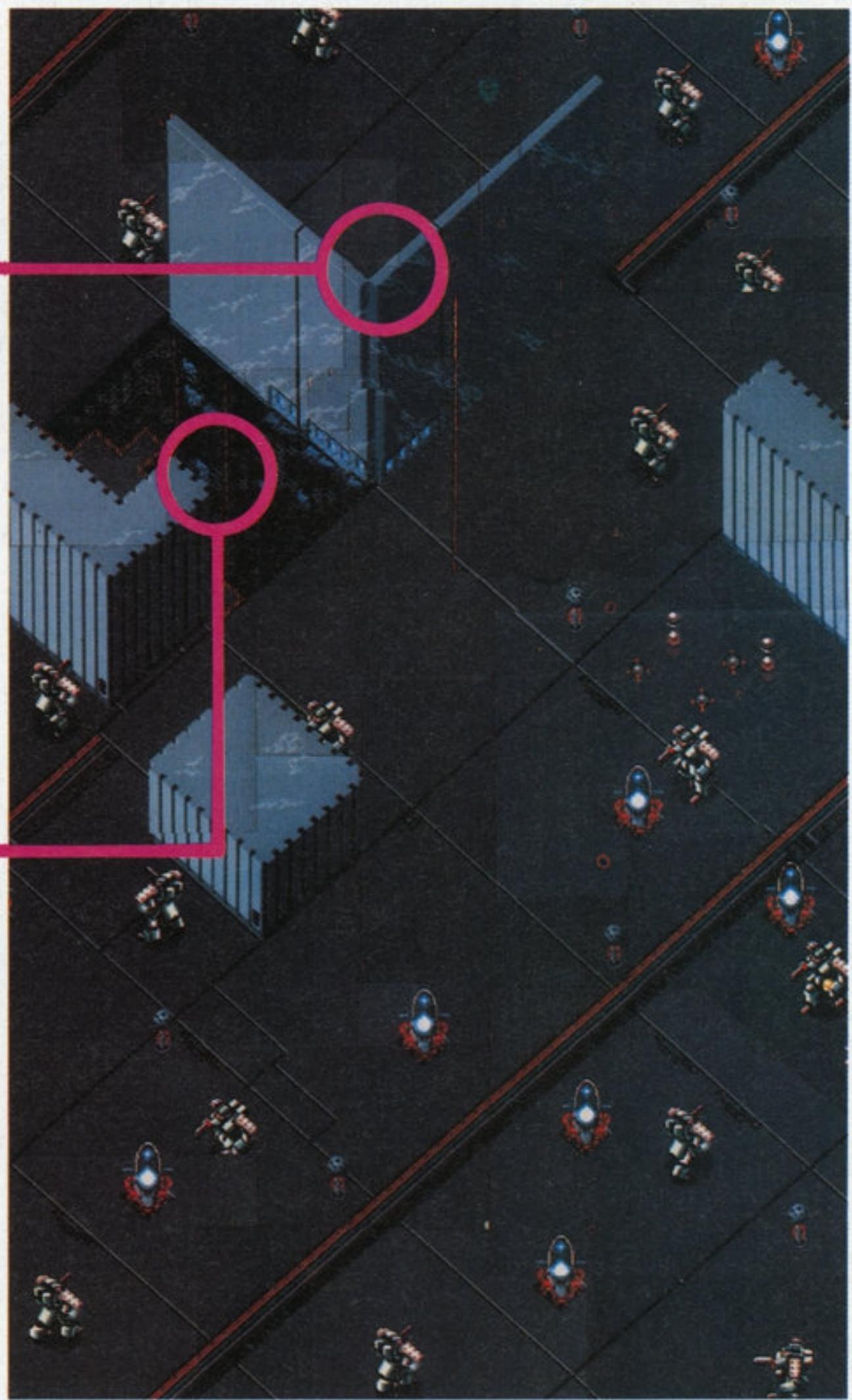
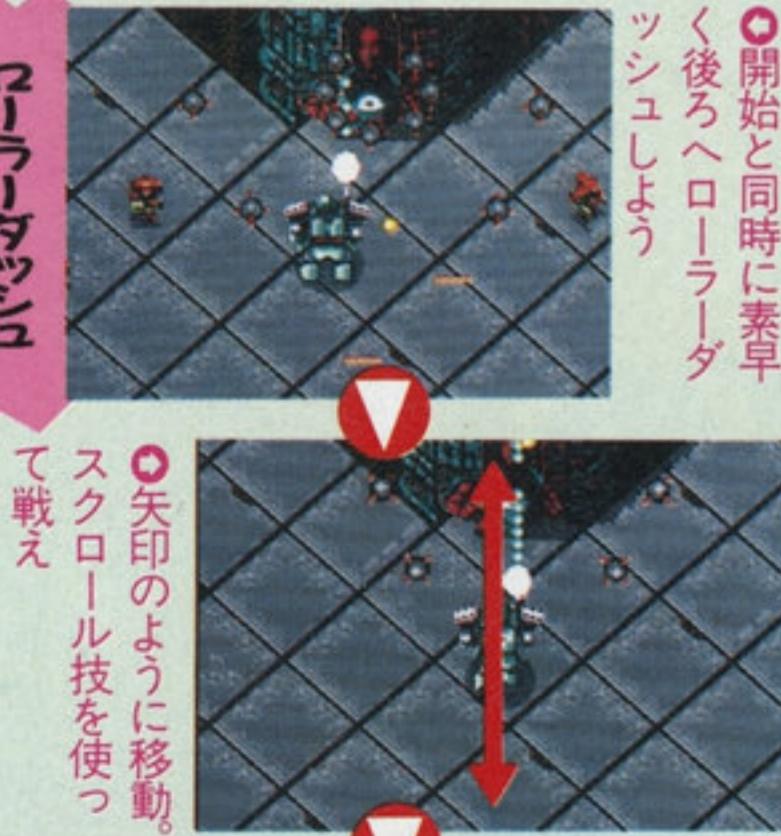


### スクロール技を使え!!

開始と同時にローラーダッシュ。アクシスが見えない所でウォーカーを処分。アクシスの目の前では絶対に戦うな。後は写真を参考に。

## ステージ6(B) ボスステージ

ボスはアクシス本体とウォーカー6体。ウォーカーはレーザーを高速で撃ち、アクシスは5WAYの機雷弾を撃ってくる。



ここには入らない方がよい!!

ここは、落ちないぞ!!

これが  
アクシス  
本体だ



緊迫の最終ステージ7  
「バトリング」が君を待つ

撃破!!



# 包囲網突破

★ゲームセンターで大ヒットした横スクロール・シーティング・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・シーティング・ゲーム

# HELLFIRE™

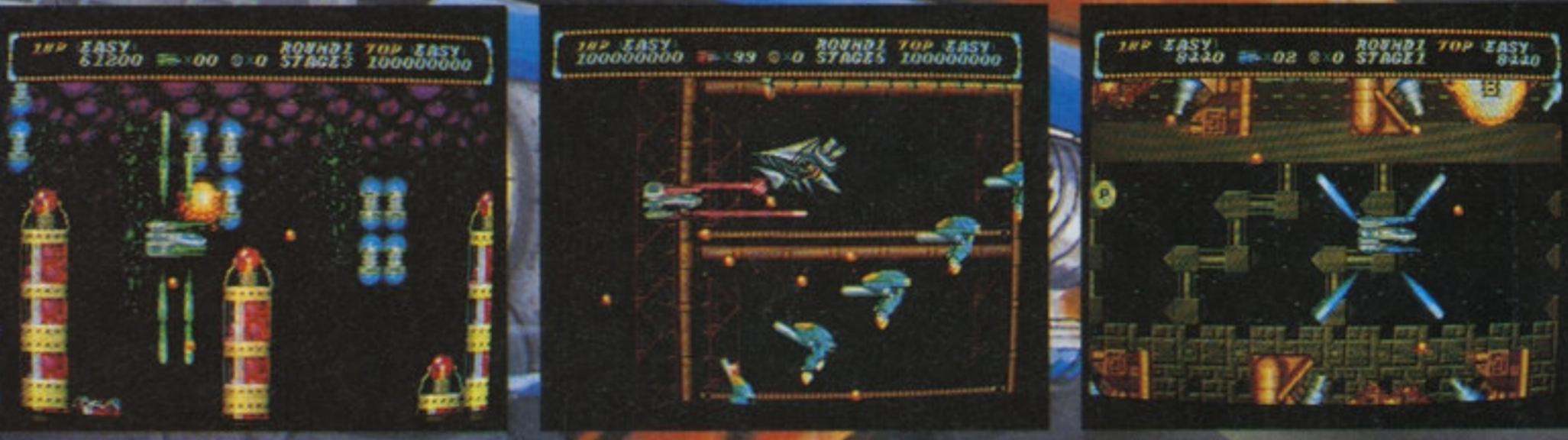
ヘルファイア

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」の若きキャフテン、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』に乗りこみ、奪われた6つの惑星を目指して発進した。

これからが本当の戦いなのだ。



9月28日発売!

¥6,800(税別) 4メガROM ©1990 NCS/TOAPLAN

この商品は株セガ・エンタープライズが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。



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



# ARSY'S

未確認物体接近中

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



3Dシユーティング アドベンチャー・ゲーム  
**STARGUISER**  
ス ター ク ル ー ヴ ザ ー

11月下旬発売予定！ 4メガROM(バックアップ機能付き)価格未定

©1988 Arsys Software Inc. ©1990 NCS Corp.

この商品は株セガ・エンターフェイシスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **STARGUISER** の使用を許諾したもので





# ドラマチック アクション・ゲーム

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

**年末発売予定**

4メガ/価格未定

希望小売価格

**¥6,500** (税別)

**ビデオ化決定!!**

メディアミックス展開中

メガドライブを始めとして、PCエンジン(CD-ROM<sup>2</sup>)、そしてオリジナル・ビデオ・アニメーション(劇場公開予定)を発売予定。この他、小説、ゲームブック、音楽CD、ビジュアルブック等も発売する予定。トータルメディアでのプロモーションを展開、「魔物ハンター妖子」の世界を広げます。

この商品は、株セガ・エンターフェイスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 の使用を許諾したもので

**MUTSUKE & MIYAO**  
NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)  
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時~18時  
サービステレフォン(テープ)03-486-6318



まものハンターようこ

**妖子**  
魔物ハンター

— 第1作の新章 —

©NCS Corp. 1990

©MUTSUKE & MIYAO 1989



浮遊要塞ギャザロンからの挑戦

# アクション・ゲーム EXPLODE STAR

## エクスプロード・スター

豊かで、平和を愛する楽園、惑星アハス。しかしアハスはパロス帝国の侵略を受けていた。そんなある日、アハスのカリーナ姫がパロス帝国にさらわれ、浮遊要塞ギャザロンにとじこめられてしまった。天才少年イカウはカリーナ姫を救い出すため、さっそく浮遊要塞ギャザロンに向かった。しかしそれには、いくつもの敵エリアを越えて行かなければならない。はたして無事救出することはできるのだろうか？

★パズル+アクションのおもしろさ！

★バラエティあふれるしきけやアイテム！

★大容量2メガROMによる

美しいグラフィックとBGM！

★各4ステージからなる8惑星、全32面！



¥5,500

2メガROM

©1990 NCS Corp.

メガドライブで今冬発売！

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。



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

# じやまする奴は許さねえ！

文明が退廃し、秩序が失われた時代。

街はかつての栄光の残骸となり果て、改造自動車や

モーターサイクルを乗り回す蛮族まがいの集団が略奪と暴行を繰り返していた。

有効な交通手段を持たない居住区の人々は孤立し

生活必需品にさえことなく貧しい暮らしを強いられていた。

しかし、そのような時代背景が生んだ英雄たちがいた。

彼らはその勇気とハンドルさばきを武器に

行く手を妨げる蛮族どもを蹴散らし

居住区へ貴重な生活物資を運び人々の暮らしに充足をもたらしていた。

世紀末の荒野を爆走する荒くれ者の勇者たちを人々はこう呼んだ……。

ロード・バスター

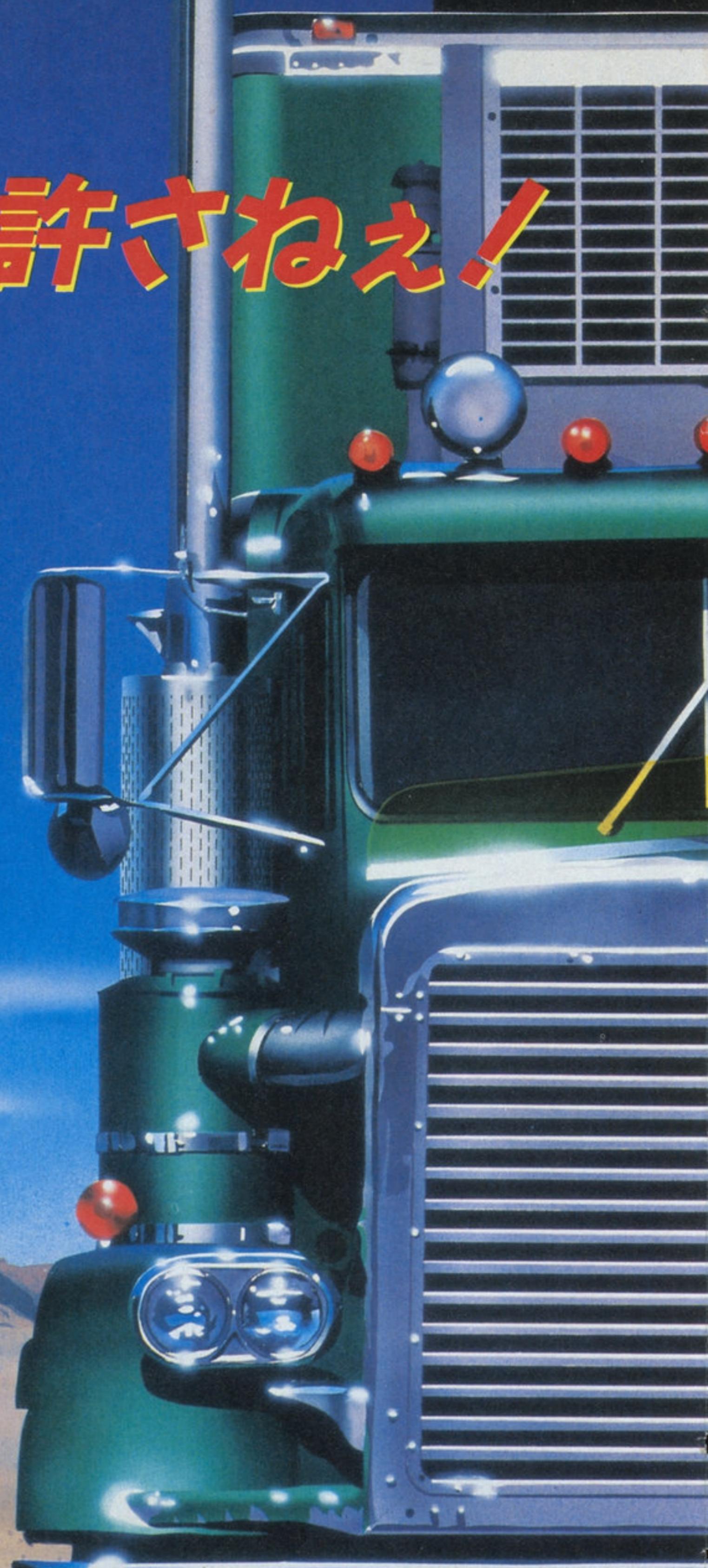
# ROAD BUSTERS

11月発売予定

■ゲームはシンプル。  
しかしクリアは難しい！

■じやまする奴はぶっ飛ばせ！  
かつてない爽快感を体験！

■アイテム奪取で強力パワーアップ！



## 日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ

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



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

# ガイア 滅亡か、存続か？ 大地の運命を君に託す！

西暦3008年。

地球は、環境破壊による大気・海洋汚染のため  
“廃棄惑星”と化していた。

地上での生活が不可能となつた人類は  
人工コロニーを築きそこで暮らしていた。

しかし勢いを増す汚染により次第に人口は減少  
今や滅亡寸前であった。

そんなある日

銀河系星系全域を統治する  
連合星団レザリュスから突然の通告が…。

「反乱軍ガルトラスか、  
地上の汚染物質を軍事目的に利用するため  
地球に向かっている。

これは我々の平和を脅かす非常事態である。  
この進軍を阻止することができないなら  
太陽を膨張させ

そのエネルギーで地球を消滅させるしかない。」  
レザリュスは交換条件として  
もしガルトラスを撃退した場合は  
人類に適合した移民星を用意するといつ。  
果たして人類の運命は？！

今、決断の時はきた！

武装学習ユニットWOZ<sup>ウイズ</sup>  
武装学習ユニットWOZ登場！

WOZは、敵の攻撃力を解析・学習して  
自分の能力にしてしまう驚異の知的ユニットだ。  
相手のパワーを吸収する毎にレベルアップし  
より強力な武装ユニットに変化する。

## 近日発売！

ガイアレス

# GAIARESS



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

©TELENET JAPAN 1990

株式会社 日本テレネット  
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの

# 麻雀道場

麻雀ゲーム

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が、  
メガドライブ版で登場!!

12月発売予定 4MROM 予価6,800円(税別)

●メガドライブ版だけの新キャラクタが9人登場。総勢21人のメンツが勢揃いしました。

片山まさゆき氏原作の「片山まさゆきの麻雀教室」、「ぎゅわんぶらあ自己中心派」を元に、新キャラクタとして「豊臣秀幸、明智光一、織田信太郎、徳川康兵衛、早見明菜、盲牌の渡辺、テナリングス(若葉、小雪、キムチ)」が登場。総勢21人のメンツが熱い戦いを繰り広げます。

●3つのモードが選べます。

■「クラス対抗戦」

四暗高校に転校してきた豊臣君と、影の理事長との戦いをオリジナルストーリーでゲーム化しました。

■「麻雀道場」

クイズ形式で麻雀を学ぶことができます。問題数は、250問。6人の教師が個性あふれる出題をします。

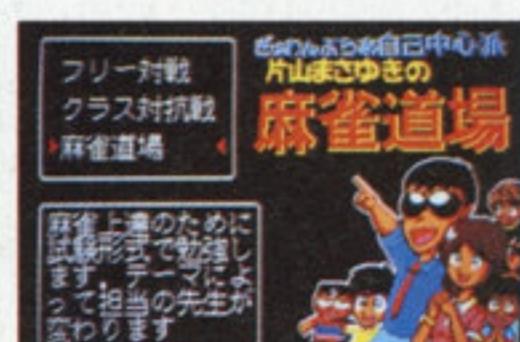
■「フリー対戦モード」

好きなキャラクタと対戦することができます。

●ゲーム中の個性あるセリフがコミックの世界をより忠実に再現します。

●メガドライブならではの音声と、グラフィックが楽しめます。

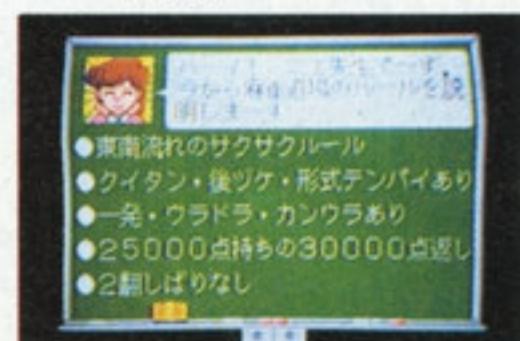
メガドライブ専用に開発されたルーチンにより、音声、サウンド、グラフィックなどすべてにおいて最高クラスのものが楽しめます。



新たに「クラス対抗戦」と「麻雀道場」を追加。



対戦相手は豊臣君、明智君、明菜ちゃん、メガドライブ版専用のオリジナルキャラクタと対戦だ!



ルールの説明はミ工先生。アリアリのサクサクルールで勝負だ!



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<sup>®</sup>の使用を許諾したもので



株式会社 ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03(984)1136

©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン ©1990 GAME ARTS/YELLOW HORN

© KONAMI 1990 © Micronet 1990

# JUNCTI<sup>o</sup>N ジャンクション

Licensed by KONAMI



コナミのアーケードゲーム、  
「キューブリック」が  
今、スーパーアクションゲームに  
進化した！

かつて、ゲームセンターで大人気だったコナミの“キューブリック”を、  
マイクロネットが、スーパーアクションゲームに進化させてしまった！

たった1つのブロックを動かすだけで、コースが全く違つたものになっちゃつたり、  
行手をはばむ敵がでてきたり、

うれしいアイテムがゾローリでてきたりと、  
美しいグラフィック、心に残るサウンドと共にバージョンアップ!!

ルールは簡単。各チェックポイントに「レッド・ボール」を導びいていくだけ。  
けれど、とっても奥が深い。  
レッド・ボールの進化も見もの!!

見てたのしい、  
やってやみつきの最高傑作!!

1990  
11月  
発売予定

定価 6,000円

(消費税別)

マイクロネット  
**Micronet CO., Ltd.**

〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

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。



1人用・4メガ

# 改造昆虫軍団 襲来!

ベ  
ル  
ザ  
ス

今、ハイパーリアルが羽化する。

人類は、全てを忘れ去っていた。かつて、地球上に2つの小型知的生命体、ベルサースとインセクターズがいた事を、そして、好戦的なベルサースと激しい、血みどろの闘いを繰り広げた事を…… 遥かな時間を経て今、ベルサース、インセクターズ、人類。再び、3種族の運命が相見える。改造昆虫軍団を率いる、ベルサースの帝王ベルゼイド。インセクターズ最後の生き残りカイトは唯ひとり、静かに飛び立っていった。

アーケード版のコミカルタッチを一新。戦慄の横スクロールシューティングゲーム、新登場!

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



Insecton  
インセクターズ

ハイパーリアル・シューティングゲーム  
好評発売中

希望小売価格 6,800円(税別)

オリジナルCD同時発売予定!(日本コロンビア)

HOT·B

株式会社ホット・ビィ

〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F

MEGA DRIVE

とくましょてん  
徳間書店

だれにも負けない  
ま

新企画のファミスター<sup>データカード</sup>

ゲームボーイカード

新作14本まとめて大紹介

SDガンダム外伝

アレサ/信長の野望

ジャングルウォーズ

ツインビーだ!!

バルダーダッシュ

パラメテス

サイドポケット

ゴーストバスターズ2

モンスタートラック

ま  
二  
重  
け  
な  
い

サ・ガ2スクープ12P

ページ

巻頭  
ペ

ファミリーコンピュータMagazine増刊9月20日号

●ゲームの全てを先取り!

GAMEBOY Magazine Vol.4

とくべつふろく  
特別付録つき 390円(税込)

こうひょうはつぱいちゅう

好評発売中



これで

貴男  
キ ミ

平成2年10月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第10号(通巻23号) 平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine Fan ピーシーエンジンファン

10 OCTOBER 1990/490YEN

▼新作情報メーカーLAND  
桃太郎活劇 J.B.ハロルド殺人俱楽部  
魔界プリンスどらぼっちゃん  
NAXAT STADIUM  
天外魔境Ⅱ  
雀偵物語  
大旋風  
サンダーブレード  
レインボーアイランド  
ファイナルブラスター  
サイバーナイト  
ジャックニクラウス  
ワールドゴルフツア  
全23作品以上を大特集

▼シリーズ企画  
READER's LAND  
UL-TECH Wonder Land  
GAME GAMER GAMEST  
ゲームQ世主

好評  
発売中

付録 各特別ラストバルマゲドン<sup>(上巻)</sup> | ヴァリスⅢ

德間書店

# 情報を届いてしまう。

■特別付録  
1 ラストハルマゲドン(上巻)

2 ヴァリスⅢ

■新作メーカーLAND

桃太郎活劇/J.B.ハロルド殺人俱楽部/天外魔境Ⅱ/雀傭物語  
LEGION/アベンジャー/レインボーアイランド/大旋風  
サンダーブレード/サイバーナイト/ファイナルブラスターズ  
NAXAT STADIUM/魔界プリンスどらぼっちゃん  
ジャックニクラウス ワールドゴルフトゥアー 全23作品以上を大紹介

■シリーズ企画

READER'S LAND/UL-TECH Wonder Land  
ゲームQ世主/GAME GAMER GAMEST

PC Engine MONTHLY FAN 月号

# HYPER UL-TECH MD

ウルテク



夏も去り、季節は秋になりました。  
夕暮れの空を眺めると、つい、ため息が出る感じ。ここは、気分転換に  
ウルテクでも探して、いつの間にかゲーム三昧の秋にしましょう!!

## 技のランク

役に立つか? 面白いか? 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。

### E SWAT

面セレクト  
発見!!

●まず、何が何で  
もゲームクリアだ

THE END

一度ゲームをクリアし、画面を  
THE ENDにしてから方向ボタンの左、下とA、B、Cボタンを一緒に押し、音楽が流れ始めるまでスタートを数回押すと面セレができる。(神奈川県／及川孝雄)

●好きなラウンドを選ぼう

ROUND NO. 8

方向ボタンで選んで、  
スタートボタンを押す

●いきなり最後を選ぶ

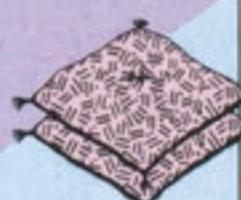


●そして、スタートボタンを押すな  
●面セレであの感動をもう一度

方向ボタンの左、下、  
とA、B、Cボタンを  
同時に押し、スター  
トボタンを数回押す



### 壁抜けをするザコ!



ラウンド2の移動ユニットに乗っているザコが壁抜けをしてしまうウルテクだ。やり方は、まず、ラウンド2の出発地点から移動ユニットを使わずに歩いて右端まで行く。途中、移動ユニットに乗っているザコと出会うが、そいつは倒さずにやり過ごす。そして、右端までたどり着いたら牢屋の中に入り、鉄球を持った大男を倒す。それから牢屋の中で自キャラを左から右へと移動させる。すると移動ユニットに乗ったザコが壁抜けをするぞ。(東京都／佐藤志郎)



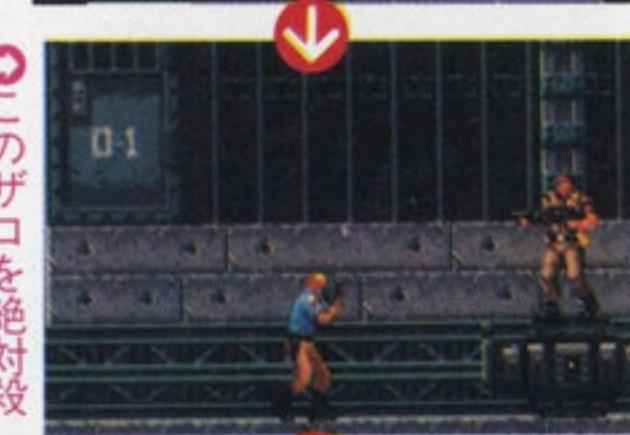
●そして、自キャラが左から右に移動すると、ザコが壁抜けするぞ



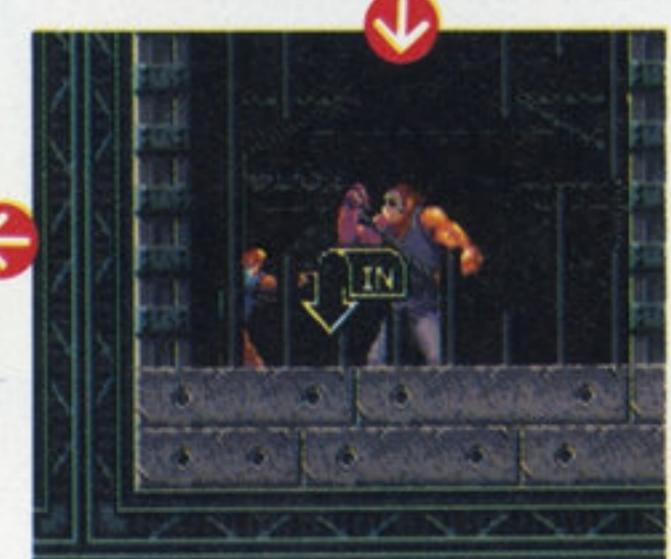
●まず、移動ユニットか  
ら降りるのだ!!



●どんどん右へ進め



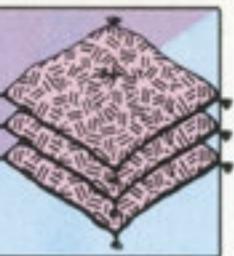
●このザコを絶対殺さないようにしろ



●中に入りコイツを倒せ

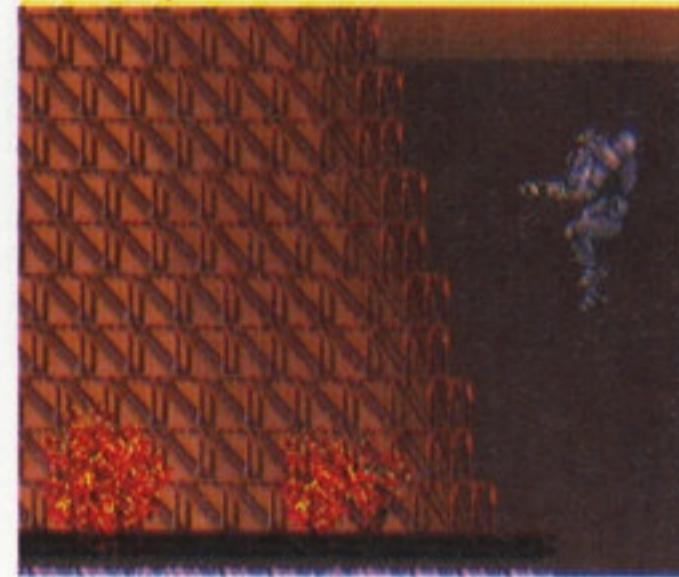
## E SWAT

3面の安全地帯だ!!



3面のボスの安全地帯が見つかった。この安全地帯を有効に利用するには、武器のRLとバーニアのレベルを最高にしておくことが必要だ。そしてボスとの闘いの前にマップの右端まで自キャラを移動させ、ボスが現れたらバーニアを噴かして、ボスの頭と斜め弾が当たらない場所に自キャラを移動させ、RLで攻撃する。すると楽に倒せるぞ。(福島県／松元啓太)

●ボスを楽に倒して次のラウンドにのぞもう



●ボスとの闘いの前に右に移動だ



●ボスの方向を向いてジャンプの用意だ



準備だ



●丁度この位置でバニアを噴かして、攻撃!



●RLで攻撃をしろ

## スーパー モナコ GP

マーシャルが飛ぶ!!



このウルテクのやり方は、まず、完走を目指して、安全運転をしよう。そして、ゴールに近づいたら、マシンがマーシャルに当たるようハンドルを切る。上手く当たれば、マーシャルがチェックカーフラッグを振りながら、はるか彼方まで飛ばされるぞ。(福岡県／J)

●はるか彼方まで飛ばしてしまった



●完走を狙え!!



●振つているマーシャル



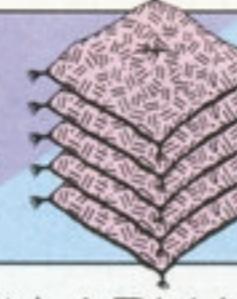
●飛ばされながらも旗を

上手く合わせろ

●

## フェリオス

エキスパートモードだ



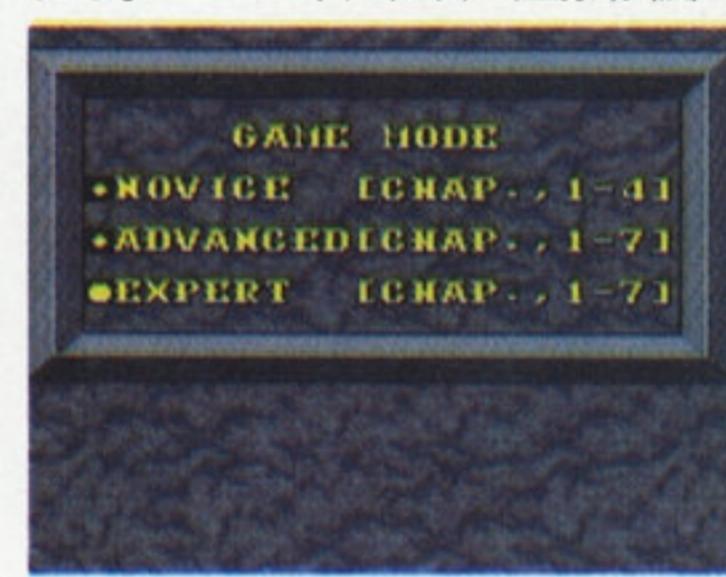
●ガンバッテ、倒すしかない



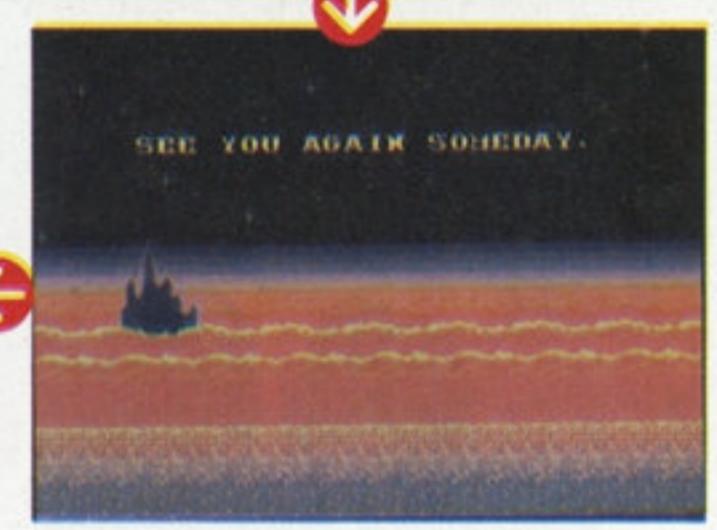
●やった、倒したぞ



NOVICEモードとADVANCEDモード、2つのゲームモードで遊べるこのゲームに、なんともう一つのゲームモード、EXPERTモードが隠されてあったのだ。やり方は、とにかくADVANCEDモードをクリアしよう。そして、エンディングが終わってタイトル画面になったら、スタートボタンを押すとこのモードが現れる。(千葉県／佐藤彰絵)

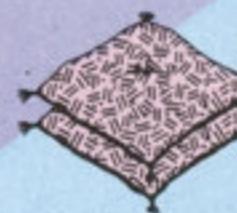


●EXPERTモードで会えるよ



●「もう一度会いましょう」と言われても……

1面のボス 樂勝法



●とにかくボスまでたどり着け



●敵がここまで来たら……



攻撃せずにチャプター1のボスを倒すウルテクだ。やり方は、まず、チャプター1のボスの神殿まで行く。そして、ボスの攻撃を避け続けよう。ボスの動きが速くなり、ボスが画面の下の方まで来るようになったら、敵の攻撃を上手くかわして、画面の一番上までずばやく移動する。そして、しばらく、敵の攻撃をかわしながら上の所にとどまっているとボスが勝手に死ぬぞ。(愛知県／壁谷彰慶)



●

●このままずっと上にいて、敵の弾を避けよう!!

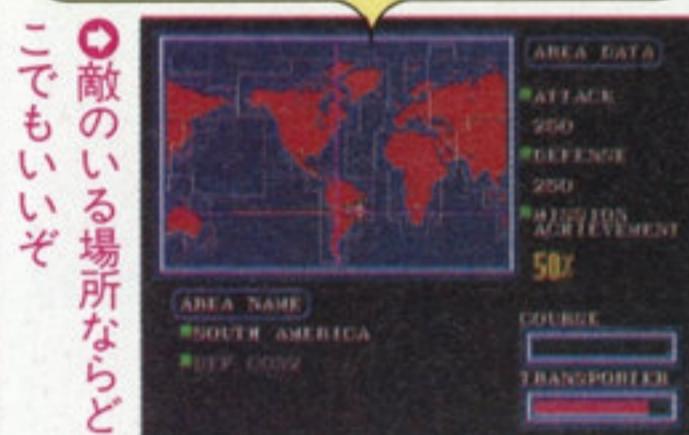
●敵を攻撃せずに倒してしまったゼ。でも倒すまで時間がかかるぞ

## エアダイバー

最後のボスと対決!!

このゲームですごいウルテクが見つかった。いきなり最後の敵と遭遇し、エンディングも見られるのだ。そのやり方は、マップ画面で右と下のコマンド通りに入力する。そして、発進するまでCボタンを押す。すると、最後の敵との対決になる。(千葉県／佐藤宏)

敵のいる場所にカーソルを合わせ、発進するまで、Cボタンを押し続ける



○敵のいない場所に合わせる

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の順に押す

○これが、このゲームの最後のボスだ。スピードが速くて手強いぞ



○やった!! とうとうゲームの最後の敵機を撃墜できたぞ

## アフターバーナーII

空母が2隻になる

最終23面でF-14XXが、空母に着地する寸前に、スタートボタンを連続して押すと空母が2つになる。(茨城県／JJ9)



スタートボタンを連打する

○スタートボタンを数回、連続で打っていると、空母が2つになってしまうんだ。ポーズを解除すれば、元の画面に戻るよ



## ゴールデンアックス

魔法が体をすりぬける

ゲームは、アックスバトラーを選び、ビギナーで始める。そして、ボスと対決する所まで行こう。まず、最初に魔法を使って、スケルトン2匹を倒す。次に、体当たりなどをしても、ボスを端の方に追いやる。自分は反対の方向に逃げて、ボスとの距離をおく。そして、ボスが光の玉を出した時に、その光の玉に向かって体当たりをすると、光の玉はアックスの体をすりぬけてしまうぞ。しかも、ノーダメージなのだ。活用性はあまりないけれど…。(福島県／田島亨)

GOLDEN AXE

1 PLAYER  
ARCADE  
+ BEGINNER  
THE DUEL  
OPTIONS  
CREDITS 9



○体をボスと平行にして、体当たりすると、光の玉が体の中に入っているぞ。これで成功だ

○光の玉は体をすり抜けてしまったけど、ダメージは全然ないのだ

ギリアスの斧の回転技

○プレイヤーはギリアスを選んで、スタート



○敵との間の間隔が難しいのでよく見てくれ



○ウリヤー!! これがギリアス=サンダーヘッドの斧の回転技だ

○アックスバトラーのビギナーで始める

○まず、スケルトンを倒せ

### ファンタシースターIII 時の継承者

#### ライアの持 ち物が2つ

このゲームで1つしか持てないはずのアイテムが2つ持てるウルテクを発見した。そのアイテムはライアペンダントだ。レインの章のシナリオが終わる前に、このアイテムをミューカシーレンに持たせよう。そして次の世代に行くと、シーレン達は、アイテムをそのまま持っているのだ。もちろん、ライアも同じ物を持っているので、ペンダントが2つになるのだ。

(兵庫県／岡島賢)

#### クリアの前にライア ペンダントをミュー カシーレンに渡して おく



●ライアペンダントを前もって、ミューカシーレンに渡しておく



●最初からライアペンダントがある  
●これで、2つになってしまったぞ

●どちらでも、君の好きな方と結婚して、次の世代のシナリオに行く



●3代目のシナリオが始まる

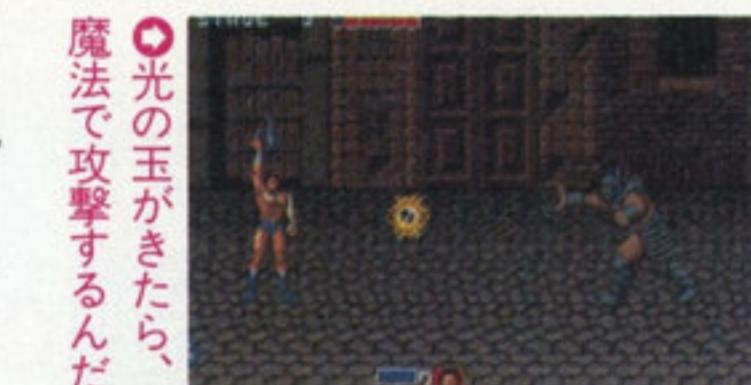
### ゴールデンアックス

#### 魔法の形が 変わるぞ

まず、初心者でゲームを始めて、魔法を最高にして、ボスの所まで行く。スケルトンを倒した後、ボスを端に追い込み、反対側に逃げる。そして、ボスが光の玉を出すと同時に魔法を使うと、光の玉の形がモザイクのようになってしまうぞ。タイミングが難しいウルテクだ。

(愛知県／高藤英二)

●光の玉がきたら、  
魔法で攻撃するんだ



●タイミングがあうと、  
このように光の玉がモザイクのようになるぞ

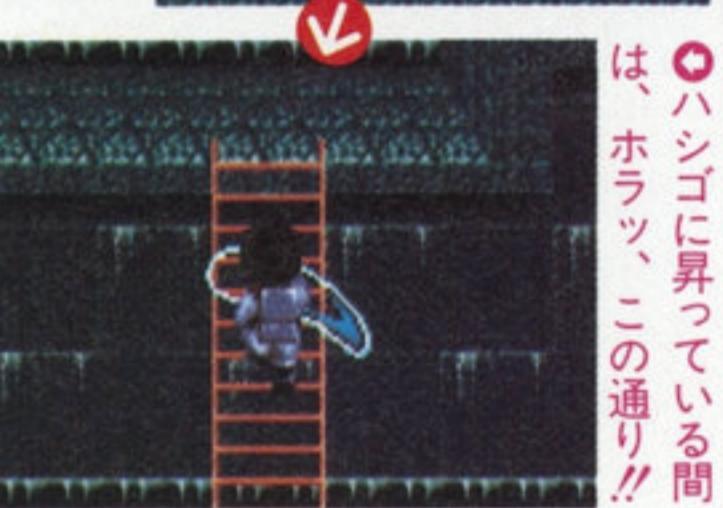
### ゴーストバスターズ

#### ハシゴは無 敵の場所!?

ゴーストバスターズに無敵の場所が見つかった。それは、ハシゴに昇っている時だ。ハシゴを昇っている間だけは、ゴースト共に体当たりされようと、どうしようと、ノーダメージの無敵場所なのだ。パワーがなくなってきて、危ない時には、とても助かるウルテクだね。

(大阪府／岡本西)

●普通  
ゴーストに  
やられるところ



●ハシゴに昇っている間  
は、ホラツ、この通り!!

### ソーサリアン

#### 最後の魔 法の作り方

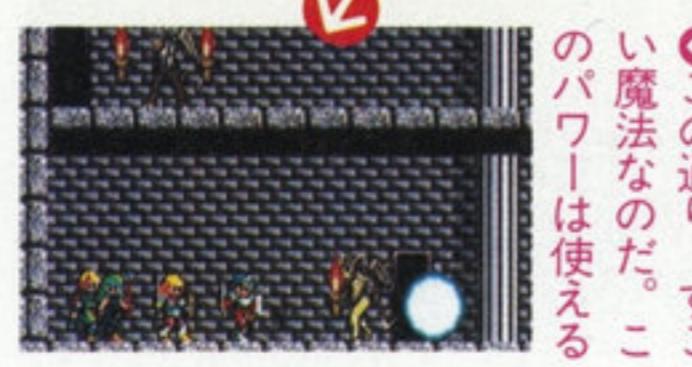
ソーサリアンの特徴とも言える魔法作り。7つの星から構成されるものだが、その中の最後の魔法、ドラゴン・スレイヤーの組合せ方がわかったぞ。組合せは次の通りだ。「土⇒太⇒太⇒太⇒水⇒木⇒水」の通りに入力すると、最終魔法のドラゴン・スレイヤーができるぞ。これで、戦闘がグンと楽になるぞ。

(富山県／高田俊光)

●魔法の組合せ方  
を間違えずに入力  
すると…



土→太→太→太  
→水→木→水



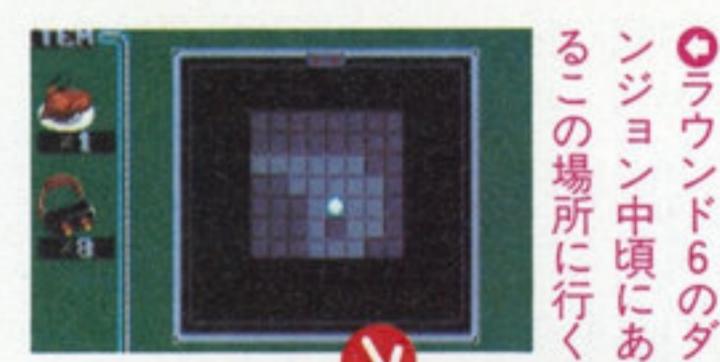
●この通り、すご  
い魔法なのだ。こ  
のパワーは使える

#### 6面で1U P発見!!

案外、ムズい、ゴーストバスターズでうれしい1UPを発見した。思ったより難しくて、なかなか突破できないラウンド6のダンジョン。その中頃で右の写真の場所のような行き止まりの所に来る。そして、左の袋小路の壁に向かって数発、撃ち込む。すると、1UPが出てくるぞ。これがあるだけでも、ゲームを進めるのにとても役に立つぞ。ラウンド6も、これで楽勝だな。

(宮城県／阿部剛)

●ラウンド6のダ  
ンジョン中頃にあ  
るこの場所に行く



●こここの袋小路の  
壁に向かい、数発  
撃ち込むと…



●出でました、1  
UPだ。助かつたぞ

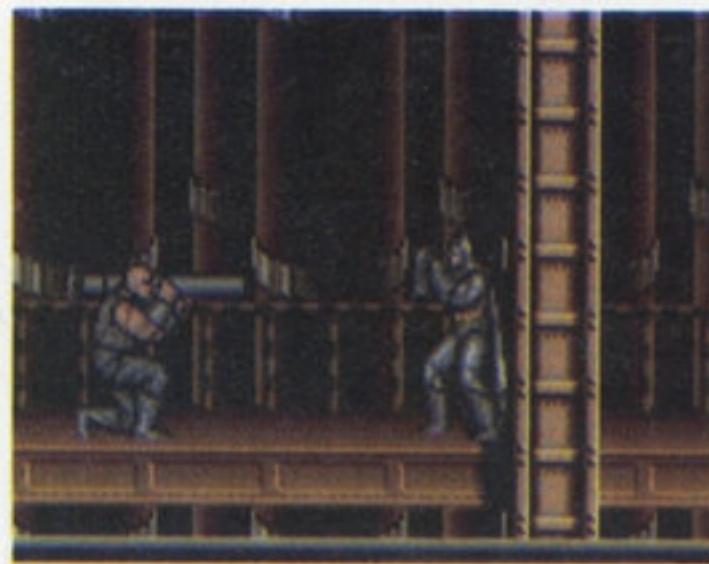
## バットマン

### 即、防御のかまえだ

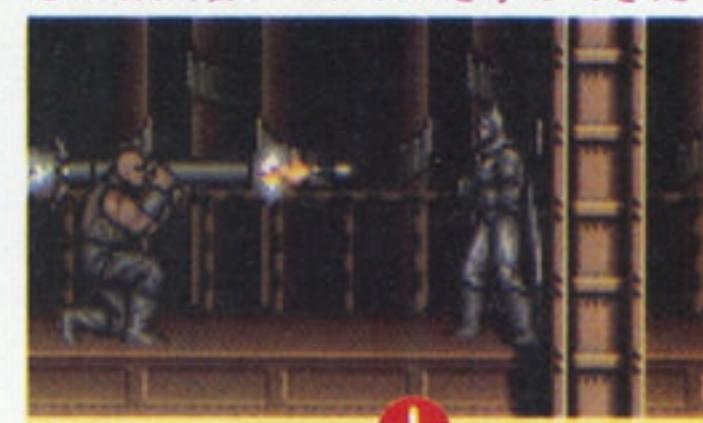
やり方は、敵が銃などを撃って来たら、すかさずスタートボタンでポーズをする。そして、日ボタンを押しながらポーズを解除する。すると防御が出来ているのである。ちょっと面倒だが、この技は、ゲームの終盤では結構、役に立つぞ。

(岐阜県／永屋英次)

●これを使えば、安全に進める



●おお、敵がミサイルを撃ってきた



●すかさずポーズだ!!



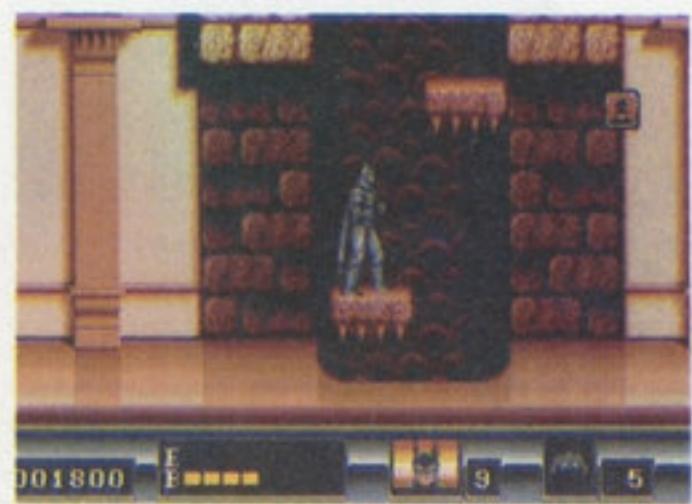
●だいじょうぶか?!



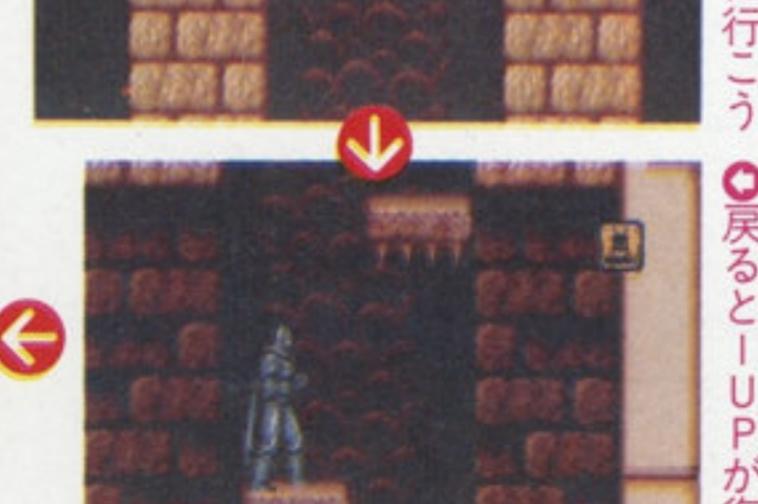
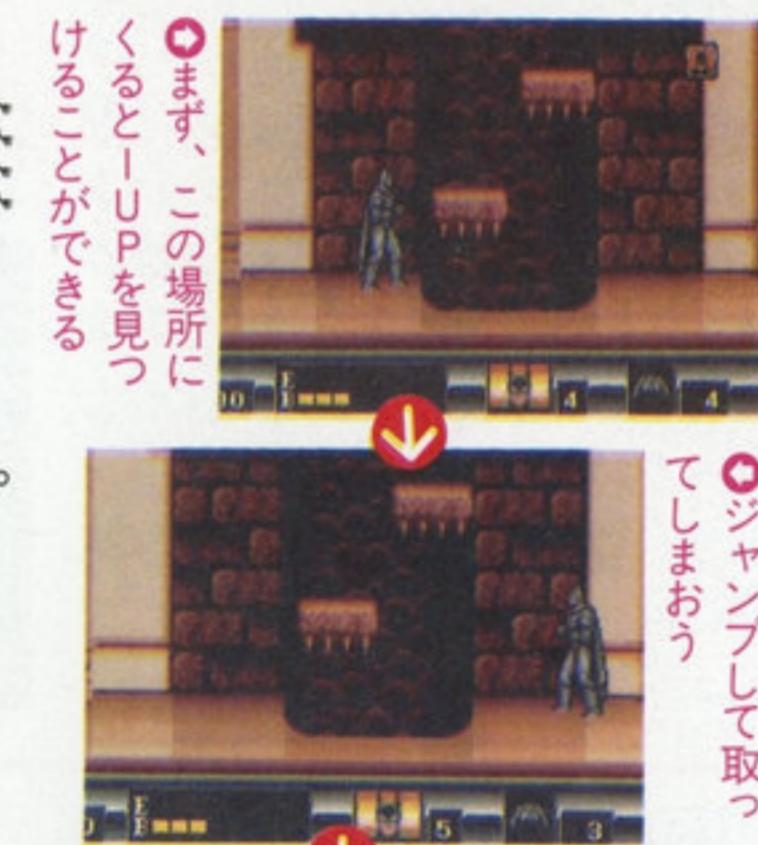
### 残機の増殖法発見!!

ラウンド3で、残機数を最高の10機まで増やすことができるウルテクが発見されたので紹介しよう。スタートして最初のタテスクローの所に1UPがあるので、まずその1UPを取り、上に登る。3つ目の空中台に登ったあたりで、右側に踏み台のような物が見えるので、それに一度飛び移る。そして1UPのあった所へ再び戻る。すると1UPが復活している。これを取ってまた上に登る。後はこれを繰り返すだけでOK。

(福岡県／林 英生)



●残機が9個までためられるぞ。これなら、楽勝でゲームができる



●残機が9個までためられるぞ。これなら、楽勝でゲームができる

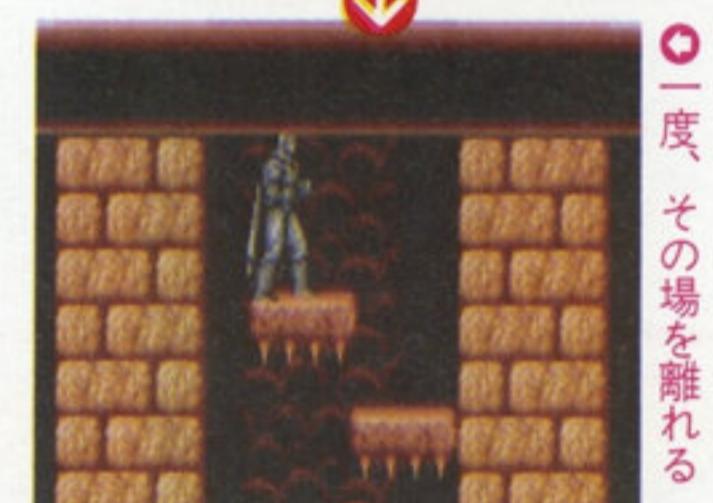
### バッドラングが99個に

●バットラングはこの場所にあるのだ

この技もラウンド3で出来るウルテクで、「バットラング」を最高値の99個まで増やすことが出来るんだ。やり方は、2回目のタテスクローを登りきった所で、左上に「バットラング」があるのでそれを取る。その後、タテスクローの一番上の空中台の上に降りて、一往復するまで待つ。そしてまた、上に登ると「バットラング」が復活している。これを取ってまた空中台の上に降りる。これを繰り返すだけで簡単に増やせるぞ。「残機増殖技」と合わせて使ってくれ。

(滋賀県／香水雅嘉)

●何度もやれば、バットラングが99個まで持てるようになるのだ。これはおいしいウルテクだ



●戻ると、またバットラングがある

### 必殺！ 後ろげりだ!!

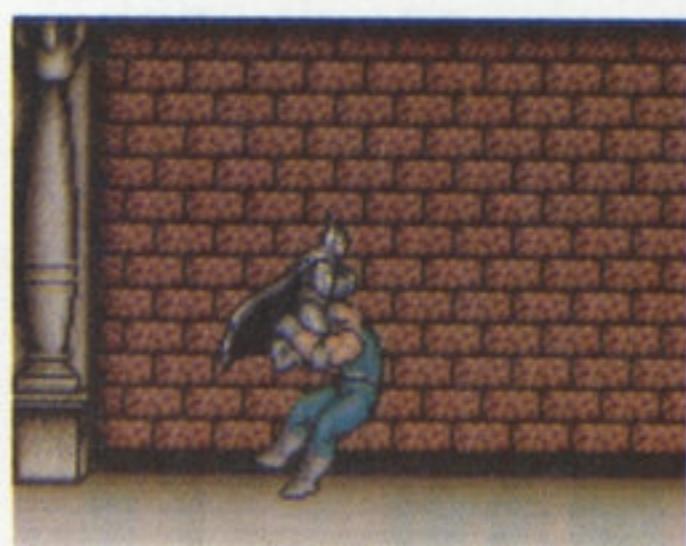
●これがバットマンの必殺、後ろげりだ。これでも攻撃はできるぞ



バットマンに新しい攻撃方法が見つかったぞ// それは何と「ジャンピング後ろ蹴り」だ//

やり方は、敵が近づいてきたらジャンプして敵の頭めがけて着地するだけ。これだけで敵にダメージを与えることが出来るぞ。

(京都府／東中圭一郎)



●これは一撃必勝技だな。使えるぞ  
●でも、膝げりも有効技なのだ。なんとなくおもしろいウルテクだ

## バットマン

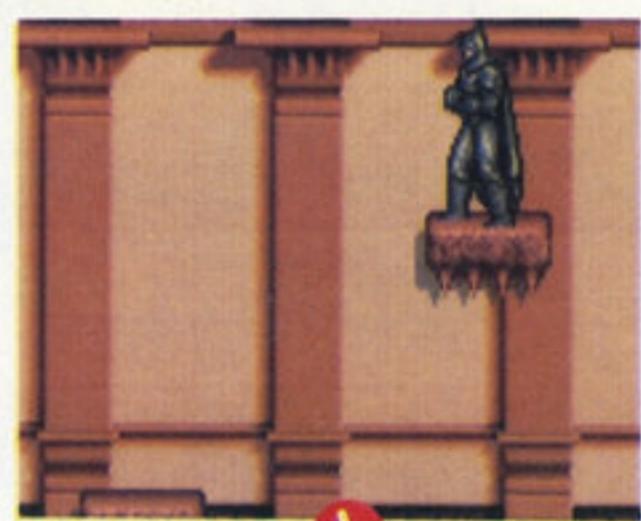
バットマン連続殺人!!

右の写真の場所にきて、岩の上に乗る。右ななめにジャンプすると、バットマンがドンドン死んでしまうぞ。

(京都府／東中圭一郎)



●タイミングよくすれば、あおむけにもなるぞ



○3つ目の空中台に乗る



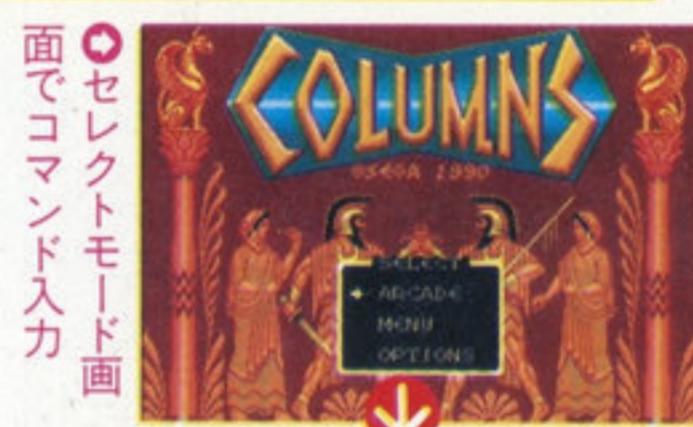
●ジャンプすると、バットマンがバッタバッタ死んでいってしまう

## コラムス

ハイスコアが見られる

まず、タイトル画面からモードセレクト画面にして、Bボタンを押すと、デモ画面になる。次に、A、B、Cボタンを同時に押すと、何もしてないがハイスコアボードが見られる。(富山県／山内政和)

●何もせずにハイスコアが見れるぞ



Bボタンを押す



○デモ画面が出たら次だ

A、B、Cボタンを同時に押す



●まだまだ大丈夫、楽勝だな。BGMもいつもの通り

●宝石を一列に10個以上積んでもしまうと、曲が変わるぞ

音楽が突然変わるもの

テトリスでも同じようなものがあったけど、コラムスにもゲーム画面で、たてに宝石を10個以上積んでもしまうと、何故か、BGMが急に変わってしまうぞ。これは、ヤバイという意味かな?

(愛知県／武藤雄一)

## DJボーイ

DJボーイが動かない

DJボーイを最初から始める。最初の画面でヘビメタトニーがマリアをさらっていく場面で、マリアが「HELP ME」と叫ぶ所で、DJボーイがローラースケートで追いかけていくシーンがある。その時に、方向ボタンの右か左を連打すると、いつもはスイスイと、走って行くのに、何故か、足が止まってしまうのだ。DJボーイのマリアへの愛は冷めてしまったのだろうか? うーん。

(石川県／高秀壱)



●最初からゲームをする



●マリアがさらわれる



●この画面になつたら、方向ボタンを連打する

方向ボタンの右か左を連打していると…

## 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ょう。

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

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

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

FAX番号  
022(213)7535

980  
TIM  
メガドライブFAN  
編集部  
ウルテク係  
☆ゲーム名  
41  
二日町6-7  
宮城県仙台市青葉区  
—— 内容 ——

・住所  
・氏名  
・TEL  
・年齢  
—— 内容 ——



キュー

MD

援隊

さて、今回のQ援隊の任務は、メガドライブ最高のRPGソフトとも呼べる、ファンタシースターIIIの質問にドーンと答えることだ。GO!!

### TECHNICAL BOX

イースワット  
DJ ボーイ

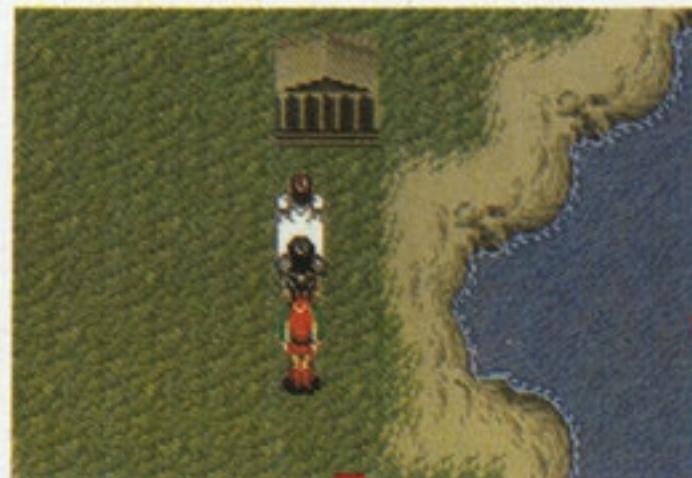
#### ファンタシースターIII

レインの章でライアを探すのですが、どの洞窟を探しても見つかりません。

(静岡県/東海林英一)

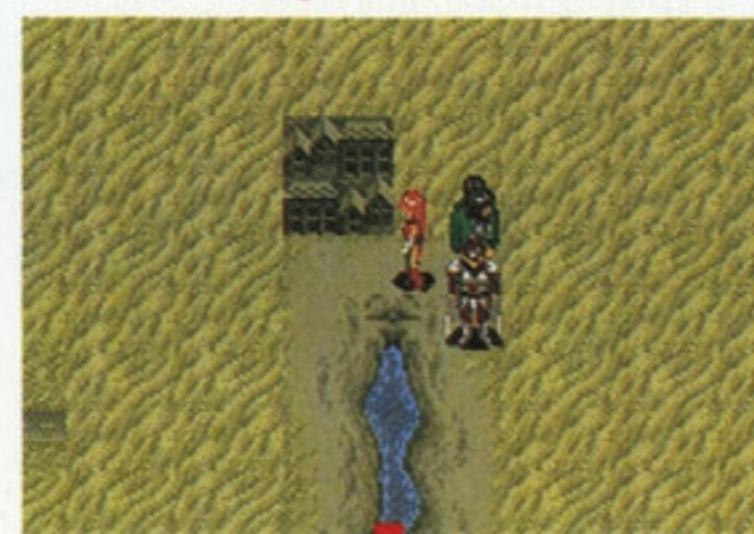
まず、砂漠の世界に行く。ハサタカの町のすぐそばを流れている川に沿って歩く(写真参照)とシーレンがアクアシーレンに変身する。すると、川の底にドームらしきものを見つけることができる。そのドームの中に入ると、小さな島に上陸する。その島をぐるりと回って見ると、神殿が1つ見つかる。中に入ると、たくさんの神官達がいる。神官達の話を聞くと、彼らは、ライアを守ってきた者らしい。奥の台座に行くとライアが現れる。これで、ライアもパーティに加わるぞ。

○島には神殿が1つあるだけだ



ライア「わいわい、まいまいまい、  
さんせうになつた、ライアの、いもうヒです。」

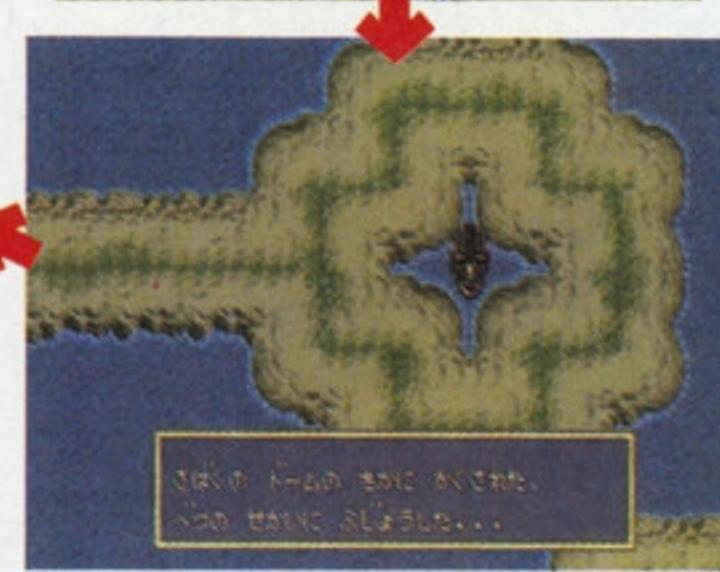
○川を沿って行くとシーレンがアクアシーレンに変身するポイントがある



○アクアシーレンに変身



○隠されたドームが…



○川底にこんな島が隠されていたとは…きっと、ここにライアがいる

○神殿に入り、奥の台座に進むとライアが千年の眠りから目覚める。そして、ライア達の仲間になってくれるのだ

#### ファンタシースターIII

ライアペンダントはどこにあるのですか?

(東京都/井上陽子)

ライアペンダントは雪の世界にあるマイストークの城にある。城下町にいる人達の話を聞くとペンダントは城にあるらしいことがわかる。城に入ったら、左に進み、城の裏手を回って行くと、右下に地下への入口がある。階段を昇り降りすると、国王の間に着く。その部屋の宝箱に入っているぞ。



○どうやらこの城にペンドントがあるらしい



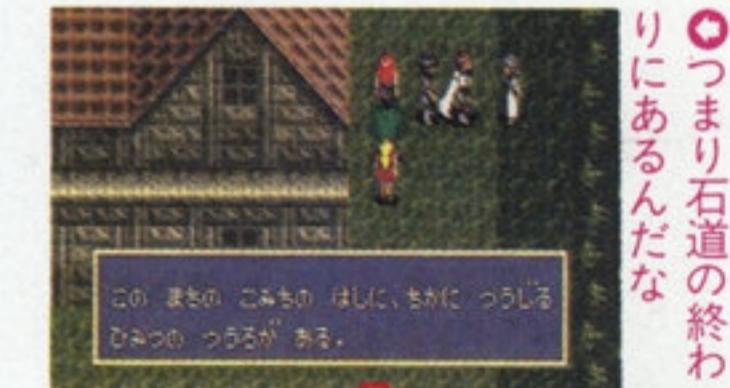
○王の間にライアペンダントがある

#### ファンタシースターIII

レインの章で、パイロッタの町にあるというロケットは一体、どこにあるのですか?

(山形県/ライア大好き)

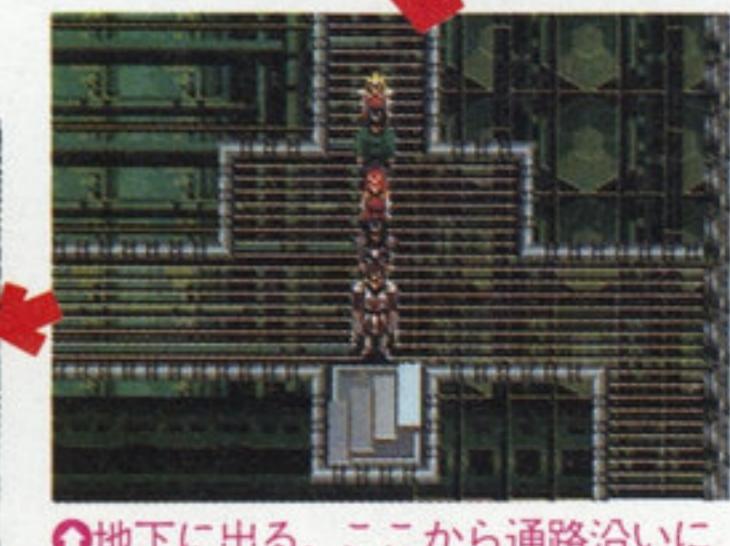
まず、町の人の話を聞くと、小道の端に地下のロケット発着場の入口があると教えてくれる。その場所は町の南の方の小道の右端なのだ(写真参照)。入口から入ると、ダンジョンになっていて、中を歩いていくとロケットがある。



○つまり石道の終りにあるんだな



○この道の端から歩、先に進むと…



○地下に出る。ここから通路沿いに歩いて行くと発着場に出る

# TECHNICAL BOX

## イースワット

ちまたでは、クリアした人もチラホラでているE SW AT。今回は、6面ボスの動きに合わせた攻略パターンと7面の中ボス及びボスに焦点を当てて攻略する。

8月号の攻略では、6面のBOSSの手前までの攻略をしたので、今回は、6面のBOSSと、7面のBOSSの攻略をしていく。7面に関しては、中BOSS（これがなかなか手強

い）も攻略してみたので参考にしてほしい。

残るステージはあと1つ。みんなエンディングを目指して頑張ってほしい。

### ステージ6 BOSS 徹底攻略

この面のBOSSのパターンは3種類ある。このパターンさえ分かってしまえば、結構簡単に倒すこと

が出来るので、ぜひ覚えてほしい。武器は、連射の出来るものだったらなんでもOKだ。

#### パターン1

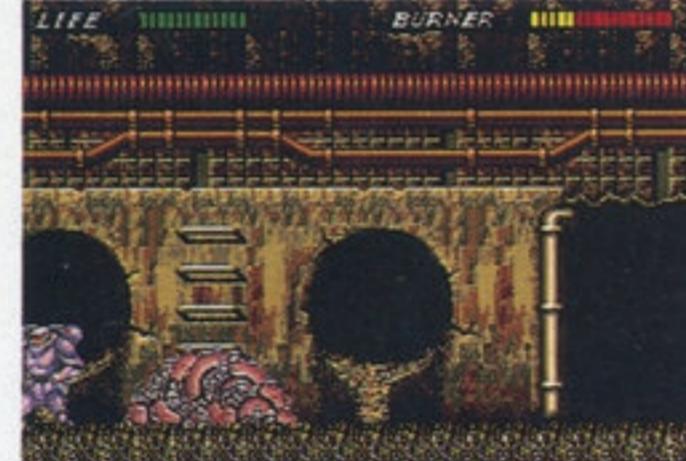
まずは出現パターンだ。このときだけが唯一、安全に攻撃ができる時である。まず、写真の位置についてパンパン連射していよう。そして、BOSSが青い玉を出したら、上の段に上がってよけよう。



●この辺にいてショットを連射しよう

#### パターン2

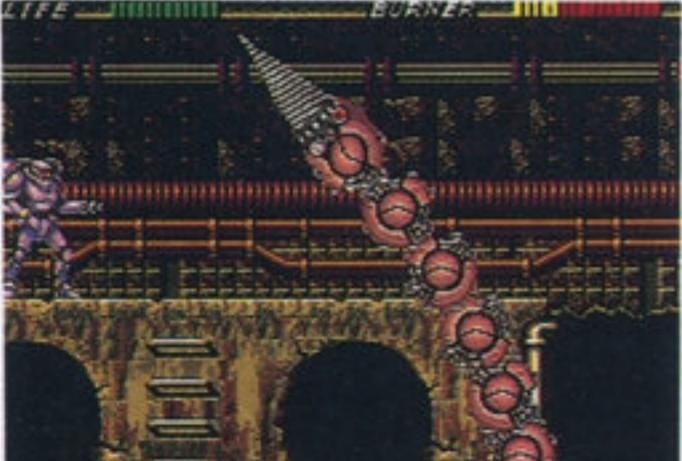
BOSSは左側の下水の中から出現する。この時、左端にいればBOSSの攻撃を受けにくい。この場所ですぐに右を向いて攻撃すればOKだ。しかし自キャラを少しでも右に動かしてしまうと、BOSSの体当たりを受けるので注意が必要だ。



●ここでも攻撃は可能だが、BOSSに触れてしまう事があるので注意する

#### パターン3

最後のパターンがこれだが、このときに一番注意してほしい。BOSSの動きとしては、一度上に伸びてきて頂点で、自キャラを追うようにいきなり向きを変えてくる。



●この辺まで伸びてくるぞ

この動きに対するよけ方としては、まず、上の段に上がりBOSSが上に伸び頂点にきて向きを変えたら下に逃げる。（青い玉も出していくので一緒によけよう）あとはパターン1から繰り返すだけで倒せるぞ。



●いきなり向きを変える

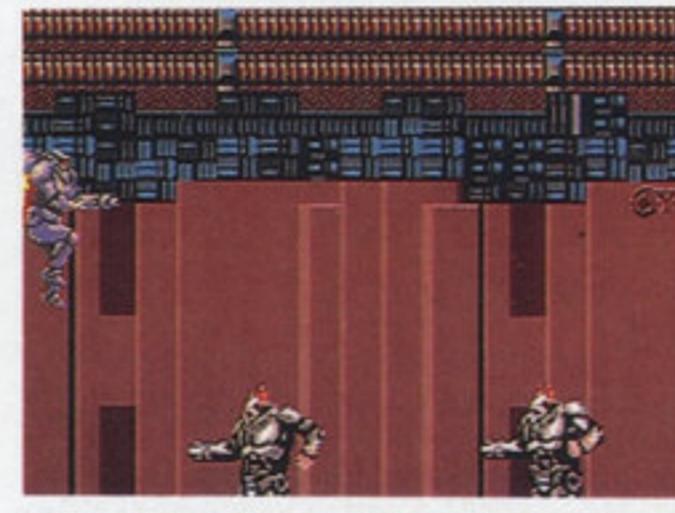
### ステージ7 中BOSS+BOSS徹底攻略

それでは次に、ステージ7の中BOSSとBOSSの攻略をしてみよう。まず、このステージで有効な武器はロケットランチャーだ。これがあれば空中にいてもBOSSを攻撃することが出来るし、BOSSからの攻撃が当たらない。もしロケットランチャーを持っていなかったら、ダメージを覚悟して攻撃をしなければならなくなる。このステージでノーダメージにしておけば、ファイナルステージでの展開は、かなり有利になるのでぜひロケットランチャー入手してほしい。

敵は楽に倒すことが出来るだろう。あとは左のBOSSだけなので、今いる位置よりも少し下に降りて連射していれば倒せるぞ。

#### 中BOSS

このBOSSの倒し方は、まず上から降りてくるので左端に行き、画面中央ぐらいまで上に登り、木バーニングしている。そうすると敵の攻撃を全くくらわない。いわゆる、安全地帯だ。ここでロケットランチャーを連射していれば右の



●中BOSSが上から降りてきたら、左端のこの高さにする



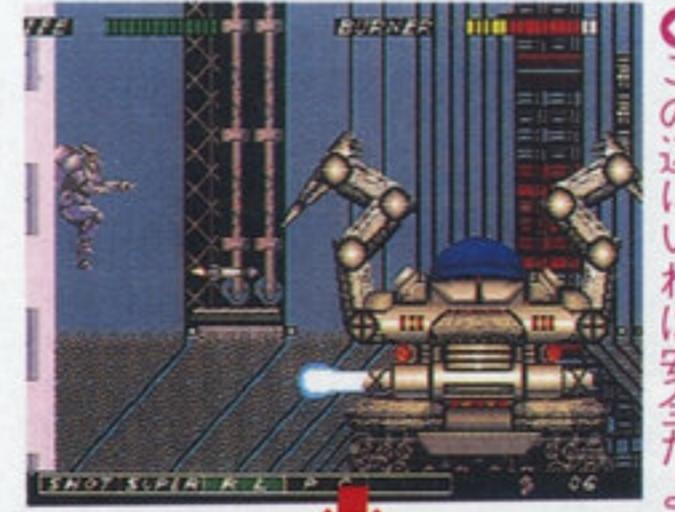
●ここでロケットランチャーを連射する  
●片方を倒したら少し下がる



●片方を倒したら少し下がる

#### BOSS

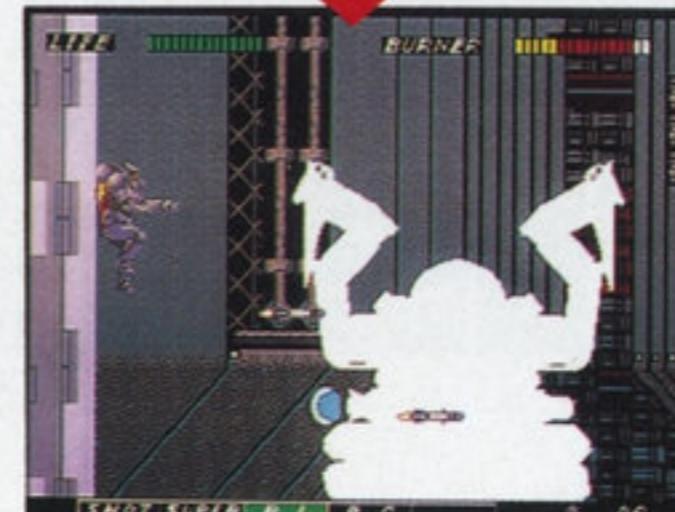
さあ次はBOSSの攻略になるのだが、バーナーのメーターは満タンになっているかな？ なっていなかったら中BOSSを倒したらすぐに下へ降りてこないで、バーナーが回復してから降りてくるようにし



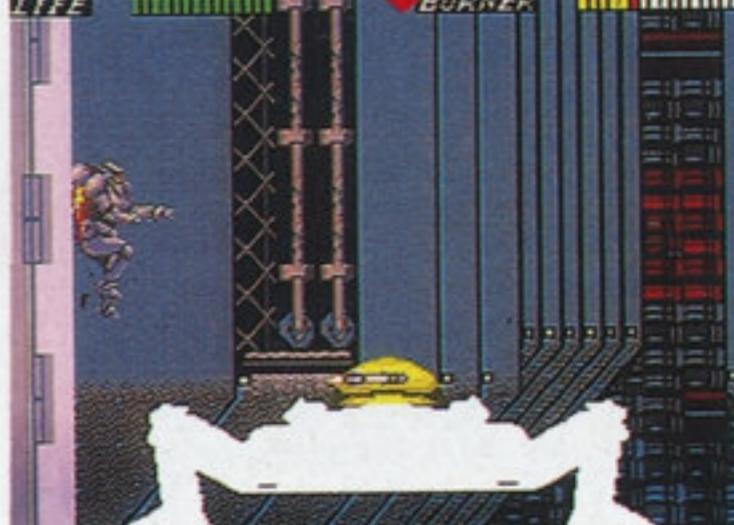
●この辺にいれば安全だよ



●いつも前と同じ場所にいて撃てば安全なのだ



●ロケットランチャーで倒せるぞ



●ほら、この通り、当たるでしょ

### ファンタシースターIII

ランを助けてたいけど、レンソルの城の門が開きません。  
(新潟県／山本健一)

ライルにランを助けてくれと言われば、竜の涙をもらった後、東の世界に行く。最初にレンソルの城に行くと、門は閉じている。次に、ロットの村に行くと、ランの噂を聞く。そしてクイストという男は、ランに惚れて、助けに行って、門を開けたが、逃げてきたと言う。それから、もう一度、レンソルの城に行くと、門が開いているぞ。



●ランは逃げ遅れたために、東の世界にさらわれてしまったらしい

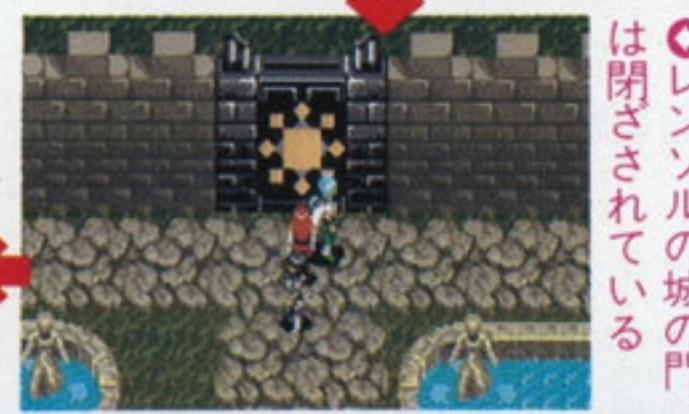


たぬむ！ ランを...おれの むすめを  
まくってくれば！」



●ここで東の世界に行く  
ことができるぞ

アインは、たからばこをあけた。  
リュウのなみだをついでいた。



●レンソルの城の門  
は閉ざされている



ラン「アインさま！ アインさま！ アインさま！  
わたしのためごんごろまで...」

●ランを助けると仲間になるぞ  
●門が開いたぞ。城の中に突入だ

### ファンタシースターIII

フロトラーンの城に行くには  
どうしたらいいのですか。  
(東京都／看護婦さん命)

まず、砂漠の世界に戻ろう。そして洞窟にいるライルに会う。ライルは東の世界で竜のしっぽと呼ばれる所へ行けと言う。早速、東の世界に行って、ロットの村の東にある竜のしっぽに行くと、黒い竜がいる。竜に話しかけると、背中に乗れと言ってくる。そしてアイン達を乗せ、フロトラーンがある島へ飛んで行く。島に着くと、その竜はライルが変身した姿だった。最後の力を使い果たしたライルは息絶える。降り立った場所からすぐ近くにあるのが力の城、フロトラーンだ。



●ここでフロトラーンの  
城に行くことができるぞ

●まず、ライルに会うこと



ライル「ひがしの せかいにゆくのた  
「りゅうの しっぽ」ははれるところへ...」



●東の世界で、竜の  
しっぽに行くと、黒い竜が待つ  
ているぞ



●この黒い竜は、フロトラーンのある島に着いた直後、ライルに変わる

### ファンタシースターIII

双子のルビーでリークの世界に行  
けといふけど何をするの。  
(大阪府／遠藤寛之)

ハサタカの村でリナの娘がリーク城にいると聞く。そして、リーク城に帰るが、城の門は閉ざされ、城下町には誰もいない。城に入るには、マスターの店から地下に降りるしかない。地下に降りて、通路の途中にリナの娘のリンがいる。リンと戦って、勝つと、憎まれ口を叩かれるが、仲間になる。



だが、おまえたちのやったことのけつまつは、  
みてやるぞ！」

●リナの娘がいた。  
しかも、リークに：



●マスターの店から  
城の地下へ行こう



●リナの娘のリンが待ち伏せていた  
●リンとは戦うはめになるが、勝てば、仲間になって、ついてくるぞ

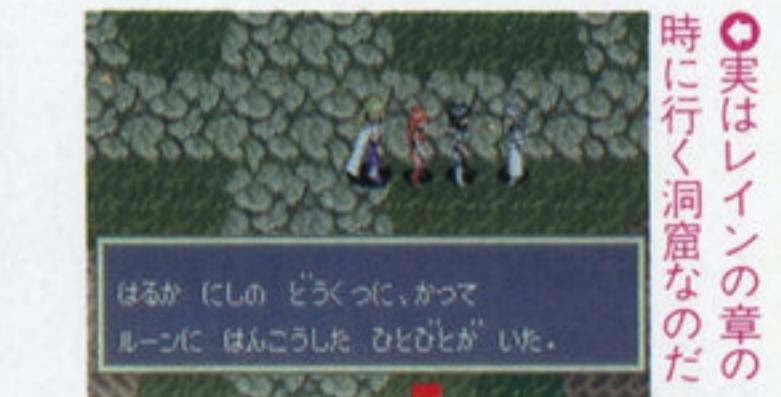
### ファンタシースターIII

シーレンがサブマリンパーティを持  
っていないのでライアを仲間にでき  
ません。  
(山口県／佐藤崇)

西の世界のグランディレクタの城でサブマリンパーティが西の洞窟に隠されているという情報を聞く。西の向かうが、洞窟までは、森や山麓があるのでかなり遠い道のりになるぞ。洞窟でサブマリンパーティを手に入れたら、砂漠の世界に行って、ライアを仲間にしよう。



●この写真を参考に  
して探してくれ



●実はレインの章の  
時に行く洞窟なのだ



●これを見つけたら、砂漠の世界へ  
●砂漠の世界から、地底の別の世界へ。神殿ではライアが待っているぞ

# TECHNICAL BOX

## DJボーイ

業務用ゲーム機から移植され、軽快なアクションがウリのDJボーイ。今回は、ラウンド1からラウンド4までのボスにスポットを当てて攻略していくぞ。

すべてのボスキャラ攻略について言えることは、HIT&AWAY（1回攻撃してすぐ逃げる）戦

法が有効だ。敵はどいつも連続攻撃をかけてくるので、敵の攻撃に捕まることのないように注意しろ。

### ラウンド1のボス

ラウンド1のボス、あばさんはスピードの乗った一本足キックとオナラ攻撃をしてくる。敵の攻撃、特にキックに捕まらないよう、ジャンプ攻撃で頭を狙い、そく逃げる。このパターンで楽勝だ。



### ラウンド2のボス

変態マツチヨ野郎ハーバートは、自キャラが近づくと、コサックダンスキックをしてくる。この攻撃は素早く、捕まってしまうと多くのダメージを食らってしまう。ジャンプキックで攻撃しよう。



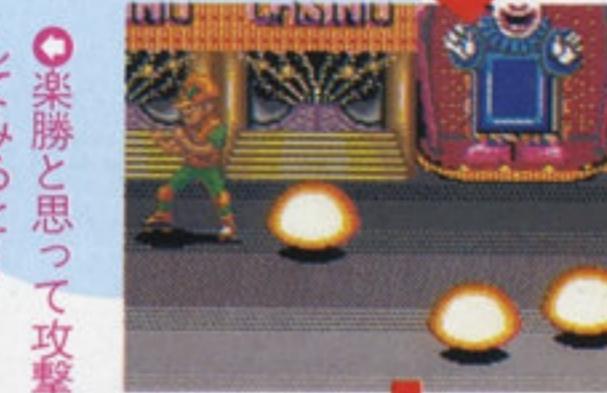
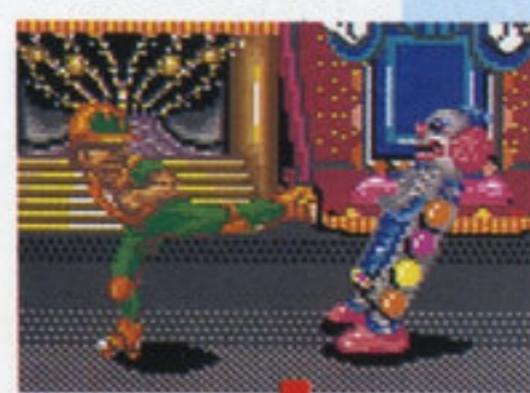
### どんな難所からでも救援

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

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

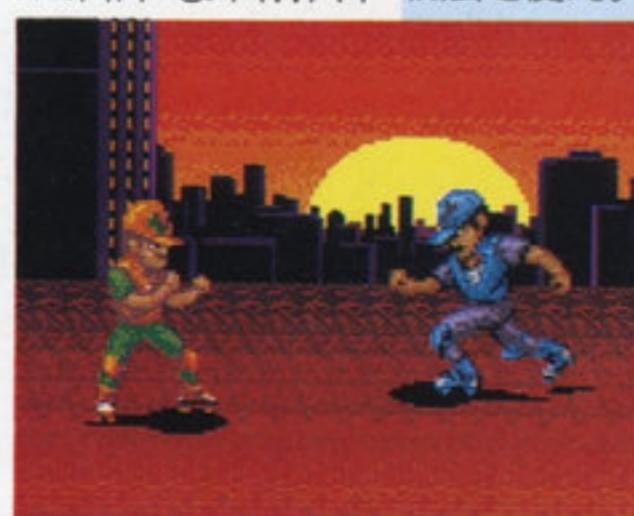
### ラウンド3のボス

このボスは、手足がバネでできているので、自キャラが攻撃すると速攻で反撃してくるので注意が必要だ。また、敵を倒すと爆発して頭部が自キャラを追っかけてくるのだ。爆発に巻き込まれないよう逃げ回るようにすること。



### ラウンド4のボス

ラウンド4のボスは、DJボーイそっくりのBJボーイだ。コイツは、自キャラと同じ攻撃技を使ってくる。しかも攻撃のスピードが、本物より速いので厄介だ。闘いの前には、自キャラをしっかりとパワーアップしておこう。闘いでは、HIT & AWAY 戰法を使え。



あて先はココ!!

41	980 TIM メガドライブFAX MDQ援隊係編集部 ・メール	宮城県仙台市青葉区 二日町6-7 FAX番号
----	-------------------------------------------	------------------------------

- ・住所
- ・氏名
- ・TEL
- ・年齢
- 質問内容 —

**FAX番号**  
**022(213)7535**

# HYPERR EXCITING READER'S VOICE

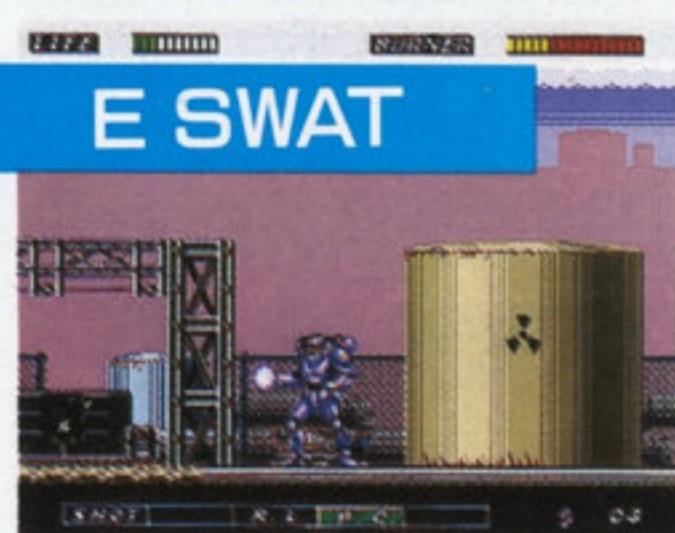
今までこのコーナーを応援してくれたみなさん。来月はあつという変身をするので期待していて下さい。それでは夏の新作の評価中心でいってみましょう。



## 対決！ ゲーム評議会

夏休みはもう終わったところでしょうが、この号の原稿を書いているのはまさに夏休み真っ盛り。みんなおヒマなようでいつもよりも投書

がすごく多いわけです。量が多いと採用の門も狭くなり、必然的に質も高くなるはずですが、はたしてそうなるでしょうか？



### 最後の敵がよかつた

最後の敵はちょっとおどろいた。すばしこいやつだった。もし「己」が出るなら、最後の敵みたいなやつばかりで、ミッション10は作ってほしい。なかなかおもしろかった。

(福岡県／上清志・19歳)

### アイテムが少ない

キャラの動きなどはよかったです。あとはパワーアップアイテムを2~3個ほど増やしてもらいたかった。

(千葉県／岡田桂輔・13歳)

### 万人にお勧めできる

思ってたよりおもしろかった。最初バーナーの使い方がよくわからず戸惑ったが、慣れてくるとトントン拍子にゲームが進み、ついにはクリア。今ではスーパー忍と同じ、40分前後でクリアできるようになった。ステージの仕掛けも斬新な物が多く、またボスも多彩であった。初心者には少々難易度が高いが、昔のセガの

ゲームみたいに「クリア不能のクソゲー」ではない。万人にお勧め。

(岡山県／灰本哲也・19歳)

### コンティニューがない

はっきりいってこのゲームは難しいだろう。が、何度もトライすればクリアできる。最初やったときはすぐゲームオーバーになったが、いまは1機あればクリアできる。コンティニューがないのが残念だ。

(岡山県／松尾篤・14歳)

### バーナーが気持ちいい

うん、まあいいんじゃない？ ステージ1をやってる間は地味な作品やな～と思ったけどバーナーが使えるようになると面白い。そのバーナーもやたら直線的に飛ぶので、最初とまどったが、慣れるとそれもまたいい。でもやーっぱ全体的に一いか荒けすりなんだよね。スーパー忍のあの絹のようなしなやかなゲームの出来を期待したが、ちょっとおおよばない。でもバーナーは面白い。ぜひ広大なフィールドで空中戦をやってみたかった。ステージ5に出てくる、のっかかるとバーナーの燃料を瞬時に補給してくれるプラットホームを利用すれば、おもしろいのができたのでは？

(大阪府／橋倉昌克・23歳)

★バーナーの奇妙な動きに人気があるようです。



### 重い音楽がよかつた

とてもよかつた重い音楽に、描きこまれたグラフィック、そして変化に富んだステージ構成(少なくともE SWATよりおもしろい)。ジャンプがしにくいのがいやだったが十分なできだと思う(エンディングに力を入れてほしかった)。

(神奈川県／府川琢磨・17歳)

### 目新しさがない

まずBGMがいい。絶品といえる。キャラクタもなかなかだし、演出も凝っている。いいところばかりのようだけど悪いところもある。それはこれといって新しいところがなかったこと。シューイングもあったけど、これもかなり普通だし、まあ、買って損はしなかったけど、期待していた割には!? という感じだった。

(大阪府／福田明俊・13歳)

### 30分でクリアしちゃう

慣れてしまうと30分以内でクリアしてしまう。

(埼玉県／石川学・17歳)

### もっと凝って欲しい

グラフィックがいいし、敵をふめたりグラップリング・フックやシューイングゲームがあったりとなかなかいい。サウンドもファミコン版

とは違う、なかなかいいサウンドだと思います。けれどもっとアップ画面を多くしたり、エンディングにもうちょっと凝ったりしてほしかった。

(東京都／白髭英一・13歳)

### ゲームとしては平凡

グラフィックがメガドライブならではの美しさでした。キャラの動きもとっても良かったです。サウンドも良かったです。ただゲーム内容としては平凡のような気がしました。

(静岡県／萩原秀介・12歳)

### 映画と同じ進み方

映画と同じような進み方やグラフィックでとてもおもしろかったが、かんたんすぎた。買った日にクリアしてしまった。

(千葉県／板倉耕介・14歳)

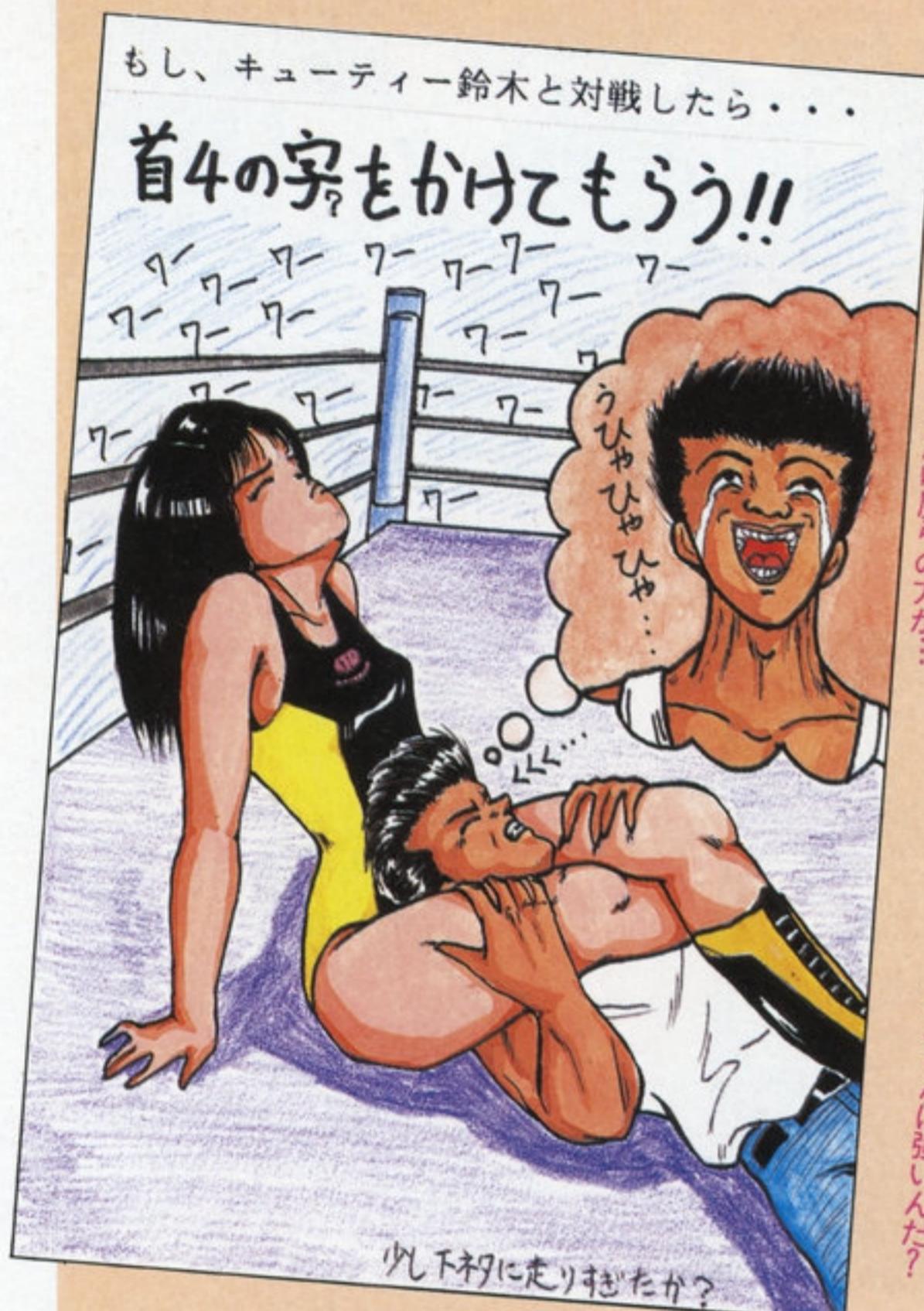
### 敵キャラは単純な動き

目新しいところが何もなく、敵キャラも単純な動きしかしない。バットマンの動きはうれしいが。

(長野県／東城昭浩・14歳)

★みなさんグラフィックやサウンドには高い評価をしていますが、ゲーム内容そのものに関しては、あまり評判がよくないです。編集部でもこのゲームについての評価は2つに分かれ、すごい絵と音なんだからいいという意見と、ゲーム性だけで考えると、それほど特徴のあるゲームではないというものでした。面白いゲームだからといって絵と音に手抜きがあったら、せっかくのMDなんだからと文句が出るだろうし、まあそのへんはバランス感覚の問題でしょうね。しかし、このゲームでサン電子は音と絵に関しては、実績を残したという感じですね。

## 芸術的作品のコーナー テーマ編 今月のテーマ「キューイー鈴木と対戦したら」



もし、キューイー鈴木と対戦したら…  
首4の字をかけてもうう!!

●新潟県／スナッチャーフield・16歳の作品。強そつな相手にナンバープロレスを申し込むキューイーさん  
かけているはずのキューイーの恍惚とした表情  
が決め手。でも個人的には尾崎麿子の方が…  
●山口県／ビア・マルコ・?歳の作品  
弱いと言われる鈴木さんは強いんだ?



### フェリオス

### 難易度が高い

ゲーセンで好きだったから期待していたのに、あんまりだー、と思う。まず難易度が高いこと(ゲーセンと比べて)。いくらパッドだからってそんなにわからないと思うのに、やられるっていうのは難易度が高いせい。メデューサが反射レーザーを出したってかまわないけど、2面から結構キツイような気がする。あと、オプション2つというのも上手い人にはいいかも知れないけど、下手な人もいるんだからね。こーゆーのをセレクトできる様にして欲しかった。ゲーセンの方はEASYが1-4ST AGEだったけど、MDではEAS

Yと書かれていながら、難しく感じるのかも知れないけれど。他にもオープニングデモ等でグラフィック(色使いが幼稚!)が内容にそぐわないような感じで、かなりがっかりした。中途ハンパなアルテミスのアニメーションにも不満だし(石から戻るところとかないから、メデューサを倒してないような気もする)。不満、不満と書いてはいるけど、やっぱりフェリオスはいい。ただゲーセンと比べると…。ナムコにしてはちいっと情けなかったかなー、という感じ。これがセガならほめてしまうけど。(香川県／匿名希望・?歳)

### バアさんアルテミス

ゲームセンターでクリアしたけどナムコのMD第1弾ということで買ってみた(決してアルテミスが目的じゃないぞ)。しかしこれには首をかしげてしまったよ私は…。文字がみんな英語なのよね。ジェネシス版って感じ。だから当然「高校3年間の通知票の英語10段階中ALL3」のバカには訳せないわけである。あと2

つのモード(レベル)があるのにやさしい方は4面までしかできること。「弾にかこまれるとわけがわからなくなる」ぐらいの方はエンディングは見るな! と言わんばかりである(私のことじゃないぞ)。最後に一番ショックだったのはアルテミスの声である。面クリアのあとつかれた体(指)をアルテミスの声でいやそうとしたその時、しわがれた声が聞こえた。私はその瞬間バアさんの靈がしゃべっているのかツ//と思ったほどだ(そこまでいうか)。MDで声を出すとあまりよくわからないのが残念だ。他にも敵を倒したあの感触がないとか、R-TYPEの波動砲とグラディウスのオプションをあわせただけとか言いたいところだけど心の奥にしまっておこう(言ってる言ってる)。言いたいほうだい言ってきたけど、ゲーム画面はキレイだし、いろいろスクロールしてがんばってると思います。しかし総合的に思うことはプレイしてて楽しくないということです(致命的)。フェリオスの場合ただプレイしてクリアして「楽

しかった」とは思わなかつですね。ナムコが発売したからゆるすとするか。第1弾だし。バーニングフォースはたのみますよ。

(埼玉県／倉地智治・18歳)

### しっかり发声せい

結構MDなりにまとまっていてよかったです。ゲーセン版が大好きだった私にとって不満は残るが、しかし相手がシステムIIだからね~。さらにもっと不満がある。なぜ発売日を遅らせてでも、最近セガが開発した拡大、回転バッチリの機能を使ってくれなかつたのか// それにしてもあのアルテミスの声だけは情けないよう。もっとしっかり发声せい//

(長野県／宮沢裕之・16歳)

### ボタンの操作性がいい

ボタンを1つしか使わないので操作性もよいし、ハマらなくてすむ。これでアルテミスのグラフィックがきれいだったら何も言つことがない。

(群馬県／新井雅彦・16歳)

★ナムコは愛されてますねえ。

臨場感 ぼくはアフターパーナーIIをやつているとき、本物のようにするため扇風機を回してプレイしている。(鳥取県／村上信人・16歳)  
★某コンピュータ雑誌に、臨場感を出すための遊び方として、中華鍋をお尻の下に敷いて画面に合わせて体を傾けるという遊び方が載つていた。扇風機と合わせればキミの部屋はもう戦闘機のコックピットになるぞ。ン百万もする体感マシンよりもよっぽど安上がりつてわけだ。)

## 芸術的作品のコーナー フリー編

●奈良県／電脳空間・？歳の作品。最近ハガキの多いワルキューレ。美少女戦士ワルキューレはMDに来るか！



●兵庫県／たろ・？歳の作品。超気合入りまくったネイ。たろさん(女性)はイラストに命かけてますね



●静岡県／汐浜梨羽・16歳の作品。トリメイトを食べ過ぎたムチムチのネイ。食後の運動は敵を切り裂く事



●茨城県／白石和弘・？歳の作品。天現寺ひろみ・地球大学現役女子大生。只今卒業試験の真っ最中。次回はダイナマイトなボディのイラストをよろしく



●千葉県／らっぷす・13歳の作品。消印が押されていますがいい味出してるんでちゃんと採用しましたよ

●石川県／とれにすたあ・？歳の作品。こんなに涼しげな顔をしながら敵を油断させておいて、爪で引っかくミューチ



P.S.III



### 懸賞で当たった

他誌の懸賞で当たったが、これがなかなか燃える。最初はなかなか点が入らなかったが、慣れてくるにつれてだんだんおもしろくなってくる。こりやあなかなかいいぞ。//

(群馬県／小林弘昌・19歳)

### 不備をなくして欲しい

ロボットを買っても次の試合のときにそのロボットを使っているのか、それとも前から持っているヤツを継続して使っているのか確認できないし、それぞれのロボットのラン

クがわからない。そのへんの不備をどうにかしてほしかった。

(千葉県／大川義昭・19歳)

### 世界観がいいと思う

音がキンキンする。でも結構好き。ハーフタイムの鼓笛隊が愛らしい。でも実際と同じ4クオーターで良かったと思う。このゲームの世界観はいいと思う。

(埼玉県／沼田寛・20歳)

### わかりにくい

とっても面白くてよかった。もう少しボールを持ってるキャラをわかりやすくして欲しかった。

(長野県／熊澤直紀・17歳)

### 爆発のアイデアがいい

SFチックな設定にひかれて買った。ボールがヒートして爆発するというアイデアは緊張感があっておもしろい。

(神奈川県／戸川浩一・22歳)



### ヴァリスIIのニオイ?

サイオブレードを出したメーカーということで、ちょっと不安もあった。だってサイオブレードは30分ぐらいプレイしただけで、中古屋に売っちゃったんだもん。もっとも私がアドベンチャーゲームを嫌いなせいもあるが。じゃなんで買ったんだと言われば、SFが好きなんだよ～んとしか返答できない。PCエンジンのヴァリスIIのファンだった僕はこの四天明王に同じようなオニーを感じ、買ってしまったのだった。やってみると難易度、絵、音ともに

まあまあというものだったけど、最後のボスがすごかった。動きが激しく、強い。だけど倒せた。結構充実感はあったと思う。

(東京都／水野キダタロー・16歳)

### 最後の戦いがリアル

やや簡単なゲームでした。1人1人の能力に差をつけたほうがいい。敵にもっとパワーをつけたほうがいい。最後の戦いがなかなかリアルでよかった。

(神奈川県／伊藤努・13歳)

### 2人でやった方が

四天明王は1人でやるより2人の方がいいゲームだ。僕は1日で解いてしまった。

(兵庫県／橋本勲・14歳)

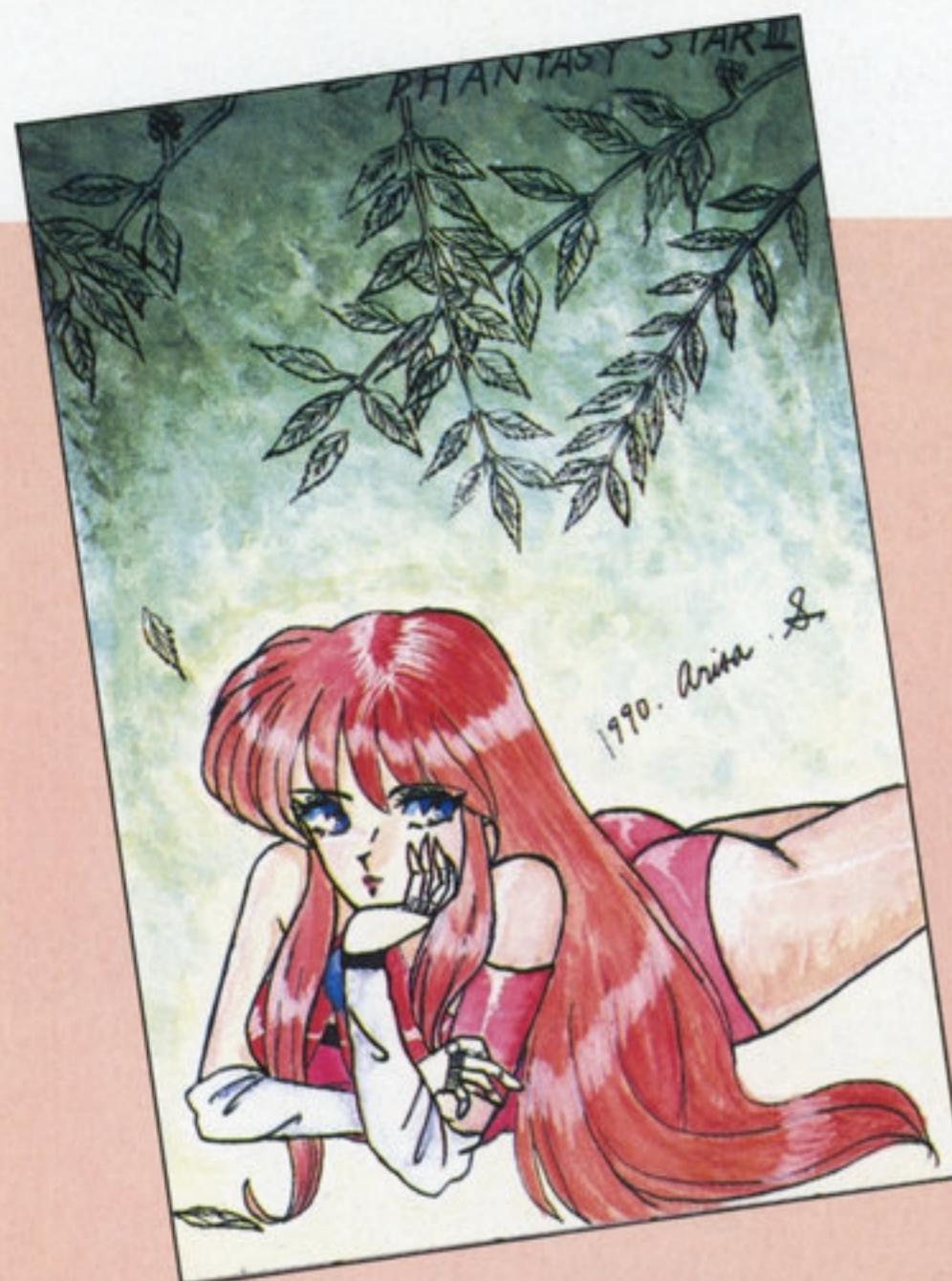
### 超簡単なゲーム

今までぼくのやったゲームと比べてとても簡単なゲームだった。

(島根県／水津将義・16歳)

反論2 以上のいずれかで。そんなへんな奴とはあなたのことですね。ちゃんとあなたのことを読んで、あなたが初めてかな。でも、確かに鈴木氏の話を読んで、あなたも多いためだろう。きっとMDの楽しさに嫉妬しているからかな。なにが、事情通だ。私はどちらかといえは情事通である。

19歳★2ペ

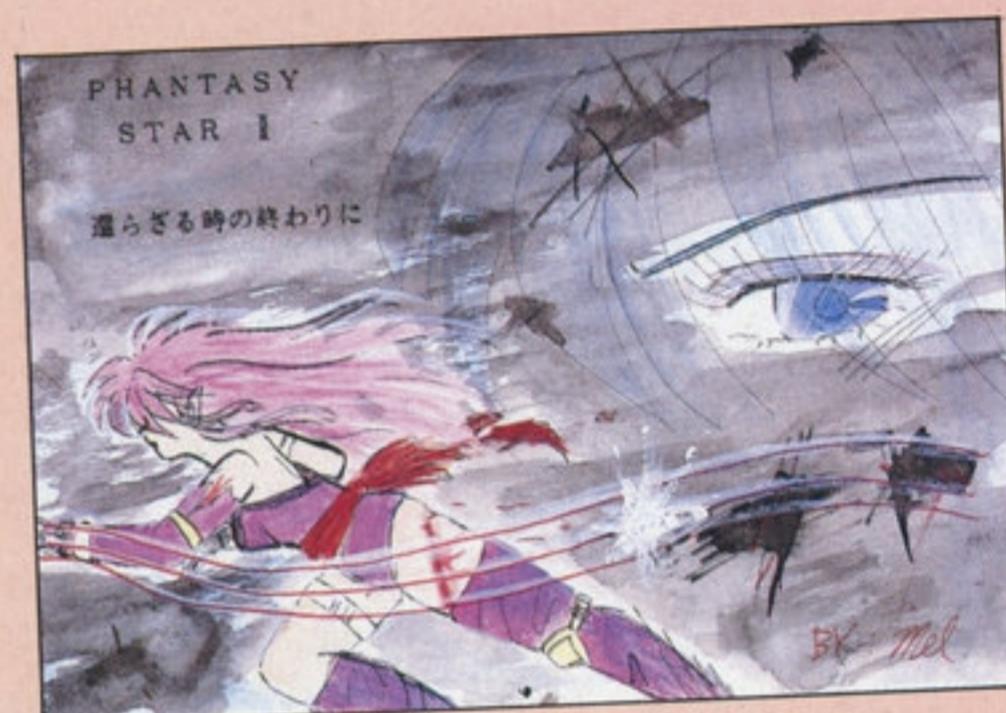


● 東京都/半木めいこ・?歳の作品。シベリアで飛竜を抹殺す  
べく史上最高の賞金稼ぎソロが立ちふさがる



● 兵庫県/にやんこ・13歳の作品。P.S.III全曲  
思ひにひたるミュー。アンドロイドにしてはなか  
なかみことなヒップ

● 広島県/砂月亜梨沙・13歳の作品。樹の下で物  
思ひにひたるミュー。アンドロイドにしてはなか  
なかみことなヒップ



● 球/めりんう・歳の作品。全国津々  
浦々に根強い人気のネイ。人気の秘密  
は哀しみを背負つて生きる姿にあり



### ファイナルブロー

れてイメージがくずれ去っていきました。それに苦労の割にむくわれないエンディング。まあ、800円なら安いだろうと思いました。

(和歌山県/丸山勉・15歳)

★本当にかわいそうなのはじつは友人のU君ですねえ。彼はいくらで買ったのでしょうか?

### ストレスたまっちゃう

対戦モードはけっこうおもしろいが、1人用はコンピュータが強すぎる。もう少し勝たせてくれないとストレスがたまっちゃうね。

(北海道/近藤政彦・31歳)

### 防衛できない

防衛があまりできない。相手のスカミナがだんだん増えているような気がする。

(千葉県/仁平勝久・17歳)

### 800円なら安い

メガFAN5月号を読んでこのゲームが欲しくなったのだが、金がなかったので涙をのんであきらめました(?)。それから数日後、友人Uが800円で売ってやると言い出しました。僕は迷わずそれを買い、家で死ぬほど遊びました。しかし遊ぶにつ

### 運による要素が多い

けっこう遊べたが、すぐにあきてしまった。こういうゲームは買うよりも借りた方がよかったと思う。不満は、偶然にパンチが当たったりして、偶然に倒せたりするので、運による要素が多いところだ。

(奈良県/河野武・17歳)



### スーパーリーグ

### 迷って買いました

ちょっと古いけど迷いに迷ったすえ、ついにスーパーリーグを買ってしまった! 確かメガFANの3月号に悪い評価から良い評価までたくさんあったので、迷っていたのでした。確かに最初は難しい! ファミコンゲームより、リアルにしてあるため、スイングも多少遅い。でも、でも、でも! 慣れてしまえばこの野球ゲームを超えるゲームはないと思った。ポールが北海道から沖縄までいってしまいそうな風も、なんとなくいいし、ピッチャーがホームラ

ンを打つのは「人間やればできる」つて感じでよい。一番よかったのはあのゲーム差が出るところでした。あー、早くスーパーリーグIIがでないかな。今度は乱闘シーンや、雨で中止とかで0.5ゲーム差なども欲しいな。あー、この気持ちを全国のみなさんに伝えたい!

(長野県/竹内克豪・16歳)

### なぜIIが出ない?

なぜスーパーリーグIIを出してスーパーリーグIIを出さないのですか? ぜひスーパーリーグIIを出して下さい。今度のIIは試合数(ペントレー)を増やし、打者の打率やホームランの数を記録できるようにして欲しい。全国のみなさまもきっとそう思っていると思いますよ。どーかどーかスーパーリーグIIを年内にお願いします。(愛知県/谷山潤一・15歳)  
★確かにそろそろ2作目が出てもおかしくない時期ですね。期待しつつ待っていましょう。

自己満足

## 私的攻略法

**E** SWATの3面のボスの簡単な倒し方。ボスが現れたら、右側の空中にバーナーでずっと浮かび続けます。(このとき、あまり高く飛び上ると敵の攻撃に当たってしまうので、気を付けてください。)そして、浮かんだままロケットランチャーを撃ちこめば楽に勝つことができますよ。

(神奈川県/工藤健吾・14歳)

★悩み続けたボスもこれならあっという間に倒せてしまうね。他の面のボスの攻略法も、Q援隊のP67に載ってるから参考にしよう。

**F** アイナルブローの敵の楽な倒し方(100%勝てる、勘しだいで)。試合が始またら上段でプロックし、相手のジャブが腹にギリギリ当たらない所まで近づきます。相手がジャブ2発、その後ストレート1発を打つというパターンになったとき、ジャブとストレートの間の瞬間に少し右上を押しながらのフックを打ちます。タイミングが合うと相手のストレートより速くフックが入ります。音でいえばフック2発のシッショウといったすぐ後にフックを打つとうまくいきます。(尚、僕は目をつぶってもクリアできる。)

(大阪府/SHOBIKUN)

★これはかなり私的な攻略だな~。担当には目をつぶっているとすぐ寝てしまうという奥秘技があるぞ。

**G** ーストバスターズのラウンド4の中ボス・シェイキーズの

楽な倒し方。このゴーストは殻に入っていてダメージを与えられないけど、ナナメ撃ちでまん中の割れ目のところへ撃てばダメージを与えられる。このとき敵は体当たりをしてくるのでジャンプでよける。これを繰り返していれば倒せる。あとレーザーは簡単によけるが注意しよう。

(静岡県/山内陽輔・14歳)

**S** ーパーモナコGPのチャンピヨンシップモードの予選で必ずいい位置につく方法。どんなにうまくウォームアップしてもレースでは失敗することもある。そこで、まず「サンマリノ」は必ずいい成績でゴールする。その後「GAME」が「パスワード」を選ぶとき「パスワード」を選ぶ。それから「GAME」を選ぶと、もし次のコースで予選がうまくいかなくてモリセットを押して「パスワード」から始めれば、もうすでにパスワードが入力されているので「END」を入力すればすぐにまた予選をやりなおせるから、いい位置につくまでこれを繰り返せばよい。

(神奈川県/近藤歌代・15歳)

★スーパーモナコGPのチェックカーフラッグを振っているお兄さんをはるか地平線の彼方まで吹っ飛ばすことができるの知ってる?

**秋** 葉原完全攻略法。ファミコンゲーム屋が3軒集まってるところ、ソフマップとスタンバイの値段を比べてから購入する。

(千葉県/大森剛・17歳)

**獣** 王記をやるためにメガドライブを買ってすぐ、20分でクリアしてしまった友達のN君は無念と泣いていた。

(兵庫県/TATSUJIN・13歳)

★ちょっとハガキが古かったのですが、N君に免じて載せました。

**僕** が近所の店にコラムスを買いにいった時のことである。店員に「Mのコラムス下さい」といった。すると「ハイ」といってフェリオスを出してきたので「コラムスですよ」というと、店員は「すみません」といってカースを出してきた。

僕はもう1度「コラムスだよ!」といふとサンダーフォースを出してきた。「うおおおーっ!! コラムス売ってくれよ~っ」と、泣き叫ぶと「どうもすみません」といってゴールデンアックスを出して袋に包み、「お待たせしました」などとほざいたので、その店員にパワークロウを撃ち込んでアフターバーナーIIをもらってその場を去った。

(神奈川県/和田弘行・17歳)

★たぶん冗談だと思うけど、本当にこんな店員がいたら、取材にいかなきゃ、取材にいかなきゃ~。

**あ** る日、友人M.K(私たちはキリコと呼んでいる)がフェリオスをやっていて、アルテミスのドアップのシーンでなぜか顔が赤くなっているのを見てしまった。このままだとスーパーモナコGPのレースクイーンやキューティー鈴木な

どを見たらアブナイかなあと思う。

(福岡県/安田義久・15歳)

**み** なさんは気付いていたでしょうか? スペハリIIやスーパーサンダーブレードの頃は空いていた説明書はしの穴がいつの間にかなくなっていたことに…。

(宮城県/休富士・?歳)

★やはりマニュアルをシステム手帳に入れても意味が無いことに気がついたのでしょうか。うんうん。

**僕** の友達のT君はメガドライブを持っていないファミコンユーザーです。しかし、ある日TELTELまあじゃんが安く売っていたのでまちがって買ってしまったそうだ。サン電子さん箱の大きさはちゃんと他のソフトと合わせましょう。

(福岡県/信長・15歳)

**あ** る日僕の友達のS君の家に行つて部屋に入ったら、車の本がたくさんあった。僕はその本を読ませてもらっていたら、本棚の奥からいやらし本が出てきた。僕はS君に「この本S君の?」と聞くと、S君は顔を赤くし、「そ、それは兄さんのだよ」といった。それからしばらくたってから今度はS君の机の中からいやらし本が見つかった。S君は何もいえずに泣きそうになってしまった。

(埼玉県/ラシーク・?歳)

**変** だ。と思ったのはフェリオスのスイッチを入れたとき。「SEGAL」のマークが出ないのだ。

(兵庫県/ドテラパウプリン・17歳)

## 8月号アンケートプレゼント当選者発表

## ストライダーフリフ

北海道/佐藤 民子・25歳  
新潟/青木 清隆・17歳  
静岡/鈴木 裕人・17歳  
長野/宮下 衛・17歳  
三重/山本 佳弘・17歳  
京都/井上留理子・22歳  
兵庫/足立 憲治・17歳  
岡山/宮本 毅・15歳  
香川/碇 淳一郎・17歳  
福岡/城戸 友和・13歳  
ラスタンサーガI

福島/光本 努・16歳  
茨城/植田 直人・14歳  
埼玉/倉地 智治・18歳  
神奈川/大塚 四郎・17歳  
新潟/姉崎 秀行・16歳

富山/長草 優子・15歳  
兵庫/岩城 淳・16歳  
広島/後藤 崇史・17歳  
愛媛/楠橋 康則・17歳  
愛媛/武智 晃一・18歳  
FZ戦記アクシス

北海道/北川 卓司・15歳  
東京/佐々 貴司・18歳  
神奈川/佐藤 由香・11歳  
新潟/宇野 智之・17歳  
岐阜/関谷 卓志・19歳  
京都/横山 和行・16歳  
和歌山/三ツ橋 徹・17歳  
鳥取/深田 法尊・15歳  
岡山/吉田 憲正・18歳  
鹿児島/山本 崇・14歳

## キューティー鈴木の

リングサイトエンジェル  
宮城/工藤 昌宏・16歳  
群馬/松井 幸治・20歳  
埼玉/十文字敏雄・17歳  
東京/守谷 天彦・16歳  
神奈川/山川 聖二・16歳  
静岡/木村 輝之・15歳  
滋賀/谷口 紀文・18歳  
兵庫/越智 保貴・19歳  
福岡/北村 毅・20歳  
長崎/前田 徹・18歳  
ジャングル

福井/坂本 晃一・16歳  
長野/林 賢・14歳  
静岡/内山 知実・20歳  
滋賀/片岡 克倫・14歳  
大阪/岡田 昭弘・30歳  
山口/香村 正己・23歳  
スーパーモナコGP

北海道/北川 卓司・15歳  
東京/佐々 貴司・18歳  
神奈川/佐藤 由香・11歳  
新潟/宇野 智之・17歳  
岐阜/関谷 卓志・19歳  
京都/横山 和行・16歳  
和歌山/三ツ橋 徹・17歳  
鳥取/深田 法尊・15歳  
岡山/吉田 憲正・18歳  
鹿児島/山本 崇・14歳

## ヘルファイア

宮城/伊藤 和美・14歳  
新潟/岡村 重八・18歳  
富山/小林 峰子・19歳  
愛知/和田 社三・15歳  
滋賀/山内 文生・12歳  
奈良/日浦 直樹・14歳  
大阪/吉木 康博・14歳  
栃木/居山 大達・12歳  
千葉/小倉 竜一・17歳  
神奈川/住原 宏和・19歳  
新潟/根本 秀夫・21歳  
静岡/澤柳 光広・14歳  
鳥取/飯田 知孝・12歳  
岡山/大石 哲也・17歳  
熊本/宗 伸樹・20歳  
鹿児島/上脇 秀樹・12歳  
インセクターX

静岡/隅谷 里花・17歳  
京都/田中 淳・12歳  
奈良/清水 武裕・16歳  
香川/香西 啓司・20歳  
香川/佐藤 広次・18歳  
バットマン  
北海道/佐々木一郎・12歳  
秋田/相澤 正人・17歳  
群馬/近藤 正幸・14歳  
新潟/本間 市郎・14歳  
大阪/池田 大作・14歳  
鳥取/村上 信人・16歳  
広島/船井 大司・13歳  
徳島/小山 裕司・18歳  
長崎/立岩 潔高・13歳  
鹿児島/牧 辰憲・14歳  
以上敬称略

## 好評！メーカーへの意見、質問

**12月にセガさんからスーパー大戦略IIが出るそうですが、ちょっといろいろ言わせてもらいます。ぜひ兵器ユニットの中に潜水艦と戦艦を入れて欲しい！スーパー大戦略ではハッキリ言って巡洋艦が最強を誇っていた。経験値が最高に達したやつなんか、駆逐艦の対艦ミサイルはおろか、攻撃機やヘリなどの攻撃でも致命傷を負わせるのは困難を極めた。これではあまりにも駆逐艦がミジメすぎる。巡洋艦のいるいないで相当戦況も変わって来るし。そこで潜水艦がいればだいぶバランスがとれてくる。何てたって潜水艦を攻撃できる艦船は駆逐艦だけ、これで駆逐艦の存在価値が出てくる。次に戦艦について。これはもう海上戦はおろか対地支援攻撃にも欠かせないユニットだと思うのですが。なぜスーパー大戦略にこれがいいのか不思議でしようがなかった。と、ここで潜水艦、戦艦については終わりにして、もうひとつ重大な要望。生産種別をもっと増やしてほしい。中東の諸国パターンがあるとマニアなんかはよろこぶだろうし、あまりあきることもないと思う。そういうえば最近新聞に日本に「MLRS」とか「空中給油機」とか「90式戦車」とかが新配備されるとか何とか書いてあったけど、こんなのも入ってればうれ**

しいのだが（しかし空中給油機なんて日本に必要あるのだろうか、まったく海部は一体何を考えているのやら）。「ADVANCED」なんて言葉を使ってるのだからこれくらいのことはやってくれなきゃやっぱり（しかし、チャーチルにスターリン、ルーズベルトとは何ごとだろう？ まさか舞台は第2次世界大戦とか、まさかね）。

（神奈川県／吉田友昭・2歳）

★スーパー大戦略のファンには相当なマニアさんが多いみたいです。

**セ** ガさんに意見です。体感シリーズの移植品について、今後は電波新聞社のアナログスティックに対応させて欲しいのです。何故かといえば、スーパーハンギングオンではレバー操作を鈍感に反応させることによって、アーケード版のようなコーナーリングをさせています。これではアーケード版のような操作性を得られず、また、このMD版の操作に慣れるまでが一苦労です。そこでアナログスティックの微妙な操作感によってアーケードと変わらない興奮をMDであたえてくれるようになるでしょう。そうなるとMDの人気は急上昇、ユーザー倍増、ユーザー増加にともなってソフト、ハードが安くなる。といふことすくめなわけです。セガさんは是非とも今後のゲー

ムはアナログジョイスティックに対応させてくださいね。

（長崎県／草野慎史・17歳）

★そんなにうまくユーザー倍増でなわけにはいかないだろうけど、すべてのゲームはアナログスティック対応になってもいいですね。だって持っていない人は今まで通りパッドでや

ればいいだけだから。

**こ** のごろのゲームには意外性がつくとよろしいんじゃないでしょうか？ たとえばプロレスで普通ではできない技を出すとか、くにお君みたいな必殺技が出るとか。

（東京都／江添芳房・15歳）

もう一言

ハイレグギャルもし、「スーパーGP」のハイレグギャルが目の前にいたら…？ まず、攻撃をされる前にショットを20発撃ち込む。すると正体を現すので、弱点の頭に向かって50発気合で撃ち込む！（説教彈には気をつける）。もし、正体を現さなかつたら現場より脱出!! 今度のテーマは、もしも君がゴーストバスターズに入社したら？ または、もしも君が大旗風のお助け部隊の一員だったら？ まずは、攻撃をされる前にショットを20発撃ち込む。すると正体を現すので、弱点の頭に向かって50発気合で撃ち込む！（説教彈には気をつける）。

## HYPER information

### セガ・ゲーム図書館

出る出るといっていたメガモデムは、とうとう10月の下旬に、発売される。そのメガモデムを使って、通信で安価にゲームを提供するサービスが「セガ・ゲーム図書館」という名称になった。メガモデムを使った通信システムの総称は「セガ・ネットワーク・システム」という。

そして今回発売する商品はメガモデムとブートロム（ネットに参加するためのプログラムとネットから呼び出したゲームを動かすためのRAMが入っている）が同梱され、価格は12800円（税別）。中にはゲーム図書館の入会申込書も入っている。ゲーム図書館は会員制で半年間4800円。月600円の出費でゲーム図書館に登録されているゲームを好きなときに通信で呼び出して、遊ぶということに

なる。

ソフトは8月号で紹介した「ピラミッドマジック（仮）」「パーゴルフ（仮）」「ファンタシースターIIテキストアドベンチャー」の3本が当初は用意される。そして月に1～2本の割で新作が増えていく。実際にゲームを呼び出すには5分くらいかかりその間の電話代がかかる。ゲーム図書館のプログラムを転送するポイントは東京だけでなく、名古屋、大阪、札幌、福岡などにあり、5分間ということも考えてもたいした電話代にはならない感じだ。

TEL・TET麻雀などで電話で人と対戦すると、遊んでいる間の電話代がかかるし、ずっと通話中になって電話が使えないというデメリットがあるが、ゲーム図書館はプログラムを呼んでいる間だけしか電話は使わないのがウリ。

## 投稿大募集！

### ①ゲーム評議会

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

### ②私的攻略法

みなさんが1人で、あるいは友達といつしょに開発した、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。ゲームをやっていて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。来月号よりこのコーナーは2色ページになりますので紹介するときにモノクロになります。カラーを送ってくれてもいいですが、ちょっともつたないです。12月号のテーマは「ストライダー飛竜が友達だつたら」です。テーマ以外の作品も大歓迎です。

### ⑤その他なんでも

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

さあ、来月掲載めざしてはりきつて投稿しましょう。





**MEGA DRIVE**

# Weekly 週間

# Hit ヒット

# Chart! チャート!

毎号モデルチェンジしている「週間ヒットチャート！」。今回からはなんと4ページ（担当者もびっくり）にまで枠を拡張してお届けする。読者のみんなの知りたい情報を、いち早く掲載していくつもりなので、アンケートハガキに是非ひとつ添えてほしい。称賛や非難、やってほしい企画などなんでも構わないよ。

7/2~7/8	
<b>1</b>	<b>コラムス</b> テトリスフィーバーの影響がまだ残っているのか？パズルとしては異例の強さ。 セガ／'90年6月30日発売 パズル／5500円
<b>2</b>	<b>大旋風</b> セガ／'90年6月23日発売 シューティング／6000円
<b>3</b>	<b>サンダーフォースⅢ</b> テクノソフト／'90年6月8日発売 シューティング／6800円
<b>4</b>	<b>時の継承者ファンタシースターⅢ</b> セガ／'90年4月21日発売／RPG／8700円
<b>5</b>	<b>ゴーストバスターズ</b> セガ／'90年6月8日発売／アクション／6000円
<b>6</b>	<b>大魔界村</b> セガ／'88年11月27日発売／アクション／6800円
<b>7</b>	<b>重装機兵レイノス</b> NCS／'90年3月16日発売／アクション／6200円
<b>8</b>	<b>スーパーリアルバスケットボール</b> セガ／'90年3月2日発売／バスケットボール／6000円
<b>9</b>	<b>アフターバーナーⅡ</b> 電波新聞社／'90年3月23日発売／シューティング／6900円
<b>10</b>	<b>ウィップラッシュ</b> セガ／'90年5月26日発売／シューティング／6000円

7/9~7/15	
<b>1</b>	<b>コラムス</b> 見事に3週連続して第1位に輝いた。今後も息長く売れ続けていくことだろう。 セガ／'90年6月30日発売 パズル／5500円
<b>2</b>	<b>E SWAT</b> セガ／'90年7月14日発売 アクション／6000円
<b>3</b>	<b>大旋風</b> セガ／'90年6月23日発売 シューティング／6000円
<b>4</b>	<b>サンダーフォースⅢ</b> テクノソフト／'90年6月8日発売／シューティング／6800円
<b>5</b>	<b>大魔界村</b> セガ／'88年11月27日発売／アクション／6800円
<b>6</b>	<b>時の継承者ファンタシースターⅢ</b> セガ／'90年4月21日発売／RPG／8700円
<b>7</b>	<b>エアダイバー</b> アスミック／'90年3月9日発売／シューティング／6800円
<b>8</b>	<b>DJボーイ</b> セガ／'90年5月19日発売／アクション／6000円
<b>9</b>	<b>ヴァーミリオン</b> セガ／'89年12月16日発売／アクションRPG／8500円
<b>10</b>	<b>ゴーストバスターズ</b> セガ／'90年6月8日発売／アクション／6000円

## ディスカウントショップ格安ソフトBEST5

都内近郊のディスカウントショップ各社における、とにかく一番安いソフトを並べたのが下記の表である。見てもらってわかるとおり、確かに不人気ソフトが多いのは厳然たる事実である。しかし、その半

額以下の価格を考えれば、かなりのお買得といえるのではないか。先のページの全ゲーム成績表と照らし合わせてみるのも面白いだろう。また、店別ではピックカメラの格安ぶりがひときわ目を引く。

順位	サクラヤ	ヨドバシカメラ	ピックカメラ
1	おそ松くん はちゃめちゃ劇場 1900円	孔雀王2 幻影城 1980円	史上最大の倉庫番 970円
2	マージャンカップ竜 1920円	マージャンカップ竜 1980円	ヘルツォークツヴァイ 1780円
3	時の継承者ファンタシースターⅢ 2500円	カース 1980円	時の継承者ファンタシースターⅢ 1910円
4	ズーム／ 2500円	スーパーリーグ 3500円	ダーウィン4081 1910円
5	ニュージーランドストーリー 2880円	ズーム／ 3850円	TATSUJIN 1920円

※表中のデータは8/21現在の店頭価格に基づき順位づけしたものです。（売り切れのものは含みません。）

※売上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。価格は消費税を含みません。

7/16~7/22

**1 フェリオス**

ナムコファン待望の1作がついに発売！価格も4メガとしては破格の安さだ。

ナムコ／'90年7月20日発売  
シューイング／5800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 E SWAT**

セガ／'90年7月14日発売  
アクション／6000円

**4 サンダーフォースⅢ**

テクノソフト／'90年6月8日発売／シューイング／6800円

**5 大魔界村**

セガ／'88年11月27日発売／アクション／6800円

**6 大旋風**

セガ／'90年6月23日発売／シューイング／6000円

**7 ゴーストバスターズ**

セガ／'90年6月8日発売／アクション／6000円

**8 コラムス**

セガ／'90年6月30日発売／パズル／5500円

**9 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

**10 エアダイバー**

アスミック／'90年3月9日発売／シューイング／6800円

7/23~7/28

**1 フェリオス**

他の並いる新作ソフトを見事に押さえて堂々の1位だ。どこまでがんばれるか？

ナムコ／'90年7月20日発売  
シューイング／5800円

**2 E SWAT**

セガ／'90年7月14日発売  
アクション／6000円

**3 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

**4 サンダーフォースⅢ**

テクノソフト／'90年6月8日発売／シューイング／6800円

**5 サイバーボール**

セガ／'90年7月28日発売／スポーツ／6000円

**6 大魔界村**

セガ／'88年11月27日発売／アクション／6800円

**7 バットマン**

サン電子／'90年7月28日発売／アクション／6500円

**8 ゴーストバスターズ**

セガ／'90年6月8日発売／アクション／6000円

**9 ソーサリアン**

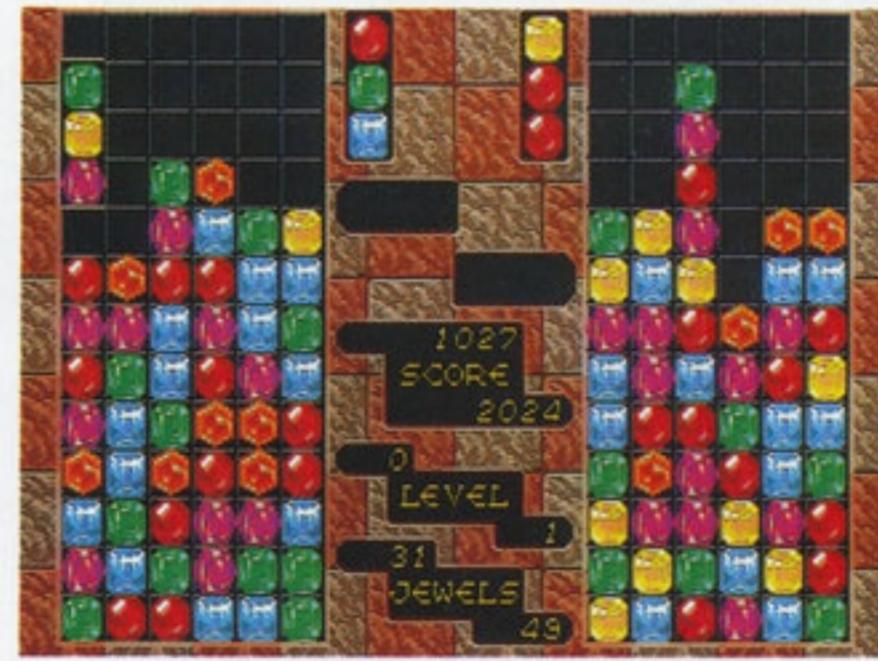
セガ／'90年2月24日発売／アクションRPG／7000円

**10 エアダイバー**

アスミック／'90年3月9日発売／シューイング／6800円

**Hit Chart Voice!**

『コラムス』は発売時から3週間トップを守り切った。メガドライブとしては初めてパズルゲームからヒットが生まれた。『フェリオス』登場後は一気に姿を消してしまったが、場所によって売り切ってしまったのが原因かと思われる。そしてその『フェリオス』のトップも決して安泰ではない。この後、期待度No.1の『スーパー モナコGP』が控えているからだ。また、しばらく姿を消していたあの名作ソフト『大魔界村』も、再販とともに再びチャートに戻ってきた。現在メガソフトも発売本数が増えてきて、必ずしも初登場1位になるとは限らなくなってきたようだ。



● 売上好調の「コラムス」、「テス...  
リス」タイプなのが人気の秘密？



● ナムコギャルズの中でも人気の  
「フェリオス」

**Weekly Hit Chart! TOP1の歴史**

本誌の創刊時から続く「週間ヒットチャート」。データをとるようになってから、今号の分も含め1年が過ぎた。今回はそのチャートのトップを飾ってきたソフトを一堂に紹介しよう。なんといっても「大魔界村」の健闘ぶりが目立つ。出来もよかつたが、當時良質のソフトが少なかつたことも起因しているだろう。



● 今でも売れ続けている「大魔界村」。SGには負けない

期 間	ゲー ム 名	期 間	ゲー ム 名	期 間	ゲー ム 名		
7/31~8/6	ワールドカップサッカー	'89年	11/20~11/26	フォゴットンワールズ	'90年	3/12~3/18	スーパーリアルバスケットボール
8/7~8/13	大魔界村		11/27~12/3	孔雀王2 幻影城		3/19~3/25	アフターバーナーⅡ
8/14~8/20	大魔界村		12/4~12/10	孔雀王2 幻影城		3/26~4/1	アフターバーナーⅠ
8/21~8/27	大魔界村		12/11~12/17	大魔界村		4/2~4/8	アフターバーナーⅡ
8/28~9/3	大魔界村		12/18~12/24	大魔界村		4/9~4/15	アフターバーナーⅡ
9/4~9/10	大魔界村		12/25~12/31	大魔界村		4/16~4/22	時の継承者 ファンタシースターⅢ
9/11~9/17	大魔界村		1/1~1/7	ゴールデンアックス		4/23~4/29	時の継承者 ファンタシースターⅢ
9/18~9/24	大魔界村		1/8~1/14	孔雀王2 幻影城		4/30~5/6	時の継承者 ファンタシースターⅢ
9/25~10/1	スーパー大戦略		1/15~1/21	孔雀王2 幻影城		5/7~5/13	時の継承者 ファンタシースターⅢ
10/2~10/8	ファンタシースターⅡ 遺跡の塔の終わりに		1/22~1/28	スーパー大戦略		5/14~5/20	ロボボーイ
10/9~10/15	スーパーハンギングオン	'90年	1/29~2/4	大魔界村		5/21~5/27	ウイップラッシュ
10/16~10/22	ランボーⅢ		2/5~2/11	大魔界村		5/28~6/3	ロボボーイ
10/23~10/29	ランボーⅢ		2/12~2/18	ゴールデンアックス		6/4~6/10	サンダーフォースⅢ
10/30~11/5	スーパーハンギングオン		2/19~2/25	ソーサリアン		6/11~6/17	サンダーフォースⅢ
11/6~11/12	スーパーハンギングオン		2/26~3/4	ソーサリアン		6/18~6/24	大旋風
11/13~11/19	フォゴットンワールズ		3/5~3/11	エアダイバー		6/25~7/1	コラムス

## 買いたいゲームBEST10

今までトップを守り続けた「スーパーモナコGP」が発売され、「ストライダー飛竜」が他の追随を許さぬダントツのトップに躍り出た。その他のソフトはまさに混戦模様で、今後の続報次第でいくらでも順位に入れ替わりそうだ。

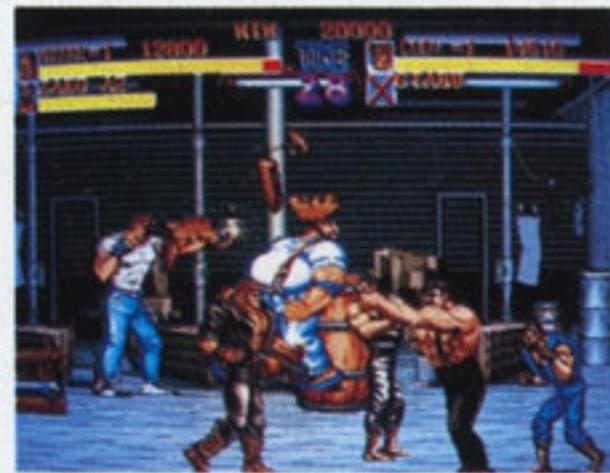


●「ストライダー飛竜」

順位	ゲーム名	メーカー名	%	発売日	開発状況	コメント
1	ストライダー飛竜	セガ	38.8	9月29日	100%	全ての開発が終了し、後は発売日を待つばかり。メガドライブの今年の目玉になることはもはや間違いないだ。
2	スーパー大戦略Ⅱ	セガ	11.4	12月予定	30%	前作の人気に引っ張られ人気もウナギ登り。しかし、開発は順調に進んでいるものの、完成の日はまだ遠い。
3	三国志 亂世の英雄たち	セガ	11	12月予定	20%	画面が1点も公開されていないのにこの人気。某メーカーの名作ソフトのあたりか? 詳細は本誌を参照(P88)。
4	ダライアスⅡ	タイトー	7	12月予定	50%	開発は急ピッチで進行中/ ゲームの基本システムはほぼ完成。次号では巻頭トップで特集を組んで紹介する。
5	FZ 戦記アクシス	ウルフチーム	6	10月12日	100%	移植ものの多い中、オリジナルアクションとしての健闘ぶりが目を引く。発売まではもう少しの辛抱だぞ。
6	あっぱれ! 実業王!?	セガ	5.6	発売日未定	10%	安定した人気を保ちながらも、開発の方は現在中断している。現状では発売されるかどうかも危ういところ。
7	火激	ホットビイ	5	12月予定	80%	音声合成でかなりの容量を食い、圧縮作業で難航し発売が遅れていた。現在は開発も大詰め、年内には登場確定。
8	エアロブラスターズ	KANEKO	4.2	発売日未定	60%	PC版も開発はKANEKOが担当し、開発はそちらの方が先に上がった。メガ版は4面以降を制作中。
9	バーニングフォース	ナムコ	4.2	10月19日	100%	ナムコらしくタイトル発表時にはほぼ完成していた。当然発売日がずれることもこのメーカーの場合はまずない。
10	鉄! 鉄! 鉄!	東亜プラン	4	11月4日	90%	最終的なバランス取りをしている段階で本誌が発売される頃にはマスターアップしているかもしれないぞ。

## 移植希望ゲームBEST20

常連ばかりでベスト10に変動のない移植希望。今号では水面下のベスト20までの動きを見てみよう。「エメラルドドラゴン」や「ドラゴンスレイヤーIV」など、メガでは少ないパソコンからの移植希望も顔を出している。RPG不足は当分続く?



●「ファイナルファイト」

順位	ゲーム名	メーカー名	%	順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ファイナルファイト⑥	カプコン	12.0	10	天地を喰らう⑥⑦	カプコン	3.8
2	ワルキューレの伝説⑥⑦	ナムコ	11.6	12	エメラルドドラゴン⑥	パショウハウス	2.4
3	エイリアンストーム⑥	セガ	7.8	13	ドラゴンスレイヤーIV⑥⑦	日本ファルコム	2.2
4	イース⑥⑦⑧	日本ファルコム	6.6	14	ボナンザブラザース⑥	セガ	2.0
5	パロディウスだ! ⑥	コナミ	6.4	15	スプラッターハウス⑥⑦⑧	ナムコ	1.8
6	R-TYPE⑥⑦⑧	アイレム	6.2	15	シムシティ⑥	マクシス ソフト ウェア	1.8
7	グラディウス⑥⑦⑧	コナミ	5.4	17	テトリス⑥⑦⑧	ミラーソフト	1.4
8	ポビュラス⑥	エレクトロニック アーツ	5.2	17	源平討魔伝⑥⑦⑧	ナムコ	1.4
9	ドラゴンクエスト⑦⑧	エニックス	4.2	17	ファミスタ⑥⑦⑧⑨	ナムコ	1.4
10	G-LOC⑥	セガ	3.8	17	ファイナルファンタジー⑥⑦	スクウェア	1.4

## MEGA DRIVE

## 最新ゲーム成績表

ナムコの期待の参入第1弾ソフト「フェリオス」はなかなかの健闘ぶり。アルテミスのグラフィックの貧弱さや、回転拡大縮小の詰めの甘さなど、業務用を知る人にとっては不満も多かったようだが、それ単体で見るぶんには十分評価できるソフトに仕上がっている。予想をはるかに超えた評価の低さが「ESWAT」。業務用にはないオリジナルの要素を加えるなど、セガとしても力を入れたソフトであった。しかし、その業務用の知名度の低さも手伝ったのか、どの項目も下から数えた方が早い程悲惨な評価だった。「バットマン」は出来こそ悪くなかったものの、映画の公開から半年以上経つてからの発売だったため、多少不利だったかもしえない。



●アルテミス大好き! 「フェリオス」

7月20日 発売	フェリオス	ナムコ/シューティング/5800円	
ナムコのファンタジー シューティング。★アルテミスがあまりかわいくない(茨城/小西泰仁) ★業務用を知らなければ遊べるな(栃木/大武康晴)	キャラ 4.098⑩ 音楽 4.003⑪ 買い得 4.003⑦ 操作性 4.077③ 熱中度 3.919⑩ オリジナリティ 3.638⑯ 総合 23.738⑯	同名映画から生まれたアクション。★映画と同様いまひとつだった(東京/坂田信二)	キャラ 3.900⑦ 音楽 3.708⑯ 買い得 3.291⑫ 操作性 3.425⑩ 熱中度 3.508⑩ オリジナリティ 3.183⑩ 総合 21.015⑩

3月23日 発売 ファイナルブロー

タイトー/スポーツ/6800円

業務用からの移植のデカキャラボクシング。★対戦相手が少なくてすぐに飽きる(三重/松尾朋彦) ★2人でやると燃える(神奈川/加茂正章)

キャラ 3.505⑩  
音楽 2.610⑦  
買い得 2.784⑮  
操作性 3.000④  
熱中度 3.215⑩  
オリジナリティ 2.968⑭  
総合 18.082⑮

7月14日 発売 ESWAT

セガ/アクション/6000円

近未来のポリスアクション。★買わずに借りて良かった(愛知/伊藤洋介) ★3面までがつまらない、3日でクリアできた(奈良/福岡邦明)

キャラ 3.305⑩  
音楽 3.099⑩  
買い得 3.008⑩  
操作性 3.000④  
熱中度 3.173⑩  
オリジナリティ 3.000⑩  
総合 18.585⑩

キャラ 3.305⑩ 音楽 3.069⑩ 買い得 3.236⑩ 操作性 3.097⑩ 熱中度 3.277⑩ オリジナリティ 3.611⑩ 総合 19.595⑩
---------------------------------------------------------------------------------------------------

7月27日 発売 バットマン

サン電子/アクション/6500円

キャラ 3.900⑦  
音楽 3.708⑯  
買い得 3.291⑫  
操作性 3.425⑩  
熱中度 3.508⑩  
オリジナリティ 3.183⑩  
総合 21.015⑩

7月28日 発売 サイバーボール

セガ/スポーツ/600円

モード対応のフットボールゲーム。★理解するのに半年かかりそうだ(熊本/古川守) ★誰がボールを持っているかわからない(大阪/橋本幸一郎)

キャラ 3.305⑩  
音楽 3.069⑩  
買い得 3.236⑩  
操作性 3.097⑩  
熱中度 3.277⑩  
オリジナリティ 3.611⑩  
総合 19.595⑩

\*データは、本誌9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、(■)は業務用、(○)はパソコン、(△)はPCエンジン、(□)はファミコン、(◎)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カゴ数字は、8月7日までに発売された48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。※「移植希望ゲームBEST20」のメーカー名は、そのゲームを最初に発売したメーカーを示します。

# Weekly Hit Chart!

## MEGA DRIVE

## 全ソフトゲーム成績表

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	サンダーフォースⅢ	テクノソフト	'90. 6. 8	6800円	4.334④	4.428①	4.318①	4.331①	4.503①	4.110③	26.024
2	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	セガ	'89. 3. 21	8800円	4.600①	4.400②	3.800⑩	4.100②	4.500②	4.200①	25.600
3	大魔界村	セガ	'89. 8. 3	6800円	4.400②	4.400②	4.100②	3.900⑨	4.400③	3.800⑦	25.000
4	ザ・スーパー忍	セガ	'89. 12. 2	6000円	4.300⑤	4.300⑤	4.100②	4.000④	4.200⑦	3.900④	24.800
5	カース	マイクロネット	'89. 12. 23	6800円	4.400②	3.900⑩	4.100②	4.000④	4.300⑤	3.800⑦	24.500
6	スーパー大戦略	セガ	'89. 4. 29	6800円	4.000⑬	4.100⑧	4.100②	4.000④	4.300⑤	3.900④	24.400
7	サンダーフォースⅡ MD	テクノソフト	'89. 6. 15	6800円	4.100⑦	4.300⑤	3.900⑧	3.900⑨	4.200⑦	3.800⑦	24.200
8	フェリオス	ナムコ	'90. 7. 20	5800円	4.098⑩	4.003⑪	4.003⑦	4.077③	3.919⑩	3.638⑯	23.738
9	アフターバーナーⅡ	電波新聞社	'90. 3. 23	6900円	4.000⑬	4.100⑧	3.900⑧	3.800⑩	4.200⑦	3.600⑯	23.600
10	コラムス	セガ	'90. 6. 30	5500円	3.468④	3.576⑨	4.029⑥	3.910⑧	4.319④	3.892⑥	23.194
11	ソーサリアン	セガ	'90. 2. 24	7000円	4.000⑬	4.200⑦	3.600⑫	3.200⑯	3.900⑩	3.800⑦	22.700
12	ヘルツウォークツヴァイ	テクノソフト	'89. 12. 15	6800円	3.600⑩	3.800⑭	3.500⑭	3.400②	3.900⑩	4.200①	22.400
13	スーパーリーグ	セガ	'89. 4. 22	5800円	4.100⑦	3.400⑤	3.700⑪	3.600⑭	3.800⑬	3.400⑪	22.000
14	フォゴットンワールズ	セガ	'89. 11. 18	6000円	3.800⑩	3.600⑦	3.500⑭	3.400②	3.700⑦	3.800⑦	21.800
15	ヴァーミリオン	セガ	'89. 12. 16	8500円	3.500⑩	4.400②	3.000⑩	3.300⑩	3.800⑩	3.700⑩	21.700
15	スペースハリアーⅡ	セガ	'88. 10. 29	5800円	3.800⑩	3.900⑩	3.500⑭	4.000④	3.600⑩	2.900⑮	21.700
17	□Jボーイ	セガ	'90. 5. 19	6000円	4.059⑪	3.431④	3.449⑩	3.621⑩	3.680⑩	3.360⑦	21.600
17	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	'89. 9. 9	6000円	3.700⑩	3.300⑩	3.500⑭	3.800⑩	3.700⑦	3.600⑦	21.600
19	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ	'89. 7. 1	6000円	4.100⑦	3.200⑩	3.500⑭	3.500⑦	3.800⑩	3.400⑩	21.500
19	孔雀王2 幻影城	セガ	'89. 11. 25	6000円	3.900⑩	3.600⑦	3.400②	3.500⑦	3.600⑩	3.500⑩	21.500
21	スーパーハングオン	セガ	'89. 10. 7	6000円	3.500⑩	4.100⑧	3.600⑩	3.100⑩	3.700⑦	3.300⑩	21.300
22	バットマン	サン電子	'90. 7. 27	6500円	3.900⑩	3.708⑩	3.291⑩	3.425⑩	3.508⑩	3.183⑩	21.015
23	重装機兵レイノス	NCS	'90. 3. 16	6200円	3.600⑩	3.500⑩	3.400⑩	3.100⑩	3.600⑩	3.700⑩	20.900
23	ニュージーランドストーリー	タイトー	'90. 3. 3	6800円	4.300⑤	3.300⑩	3.200⑩	3.400⑩	3.400⑩	3.300⑩	20.900
25	エアダイバー	アスミック	'90. 3. 9	6800円	3.400⑩	3.400⑤	3.300⑩	3.300⑩	3.700⑦	3.700⑩	20.800
26	ゴーストバスターズ	セガ	'90. 6. 30	6000円	4.053⑩	3.247⑩	3.309⑩	3.327⑦	3.486⑩	3.371⑩	20.793
27	ウィップラッシュ	セガ	'90. 5. 26	6000円	3.619⑩	3.504⑩	3.355⑩	3.504⑩	3.561⑦	3.198⑩	20.741
28	ワールドカップサッカー	セガ	'89. 7. 29	5500円	3.500⑩	3.100⑩	3.500⑩	3.400②	3.800⑩	3.300⑩	20.600
29	アレックスキッド天空魔城	セガ	'89. 2. 10	5500円	4.000⑬	3.400⑤	3.100⑩	3.400②	3.200⑩	3.200⑩	20.300
30	大旋風	セガ	'90. 6. 23	6000円	3.384⑩	3.147⑩	3.371⑩	3.487⑩	3.589⑩	3.185⑦	20.163
31	スーパーハイドライド	アスミック	'89. 10. 6	7900円	3.300⑩	3.800⑩	3.000⑩	3.100⑩	3.500⑩	3.400②	20.100
32	サイオブレード	シグマ商事	'90. 4. 27	8500円	3.608⑩	3.478⑩	2.982⑩	3.321⑩	3.373⑩	3.269⑩	20.031
33	TATSUJIN	セガ	'89. 12. 9	6000円	3.400⑩	3.000⑩	3.400⑩	3.600⑩	3.600⑩	3.000⑩	20.000
34	獣王記	セガ	'88. 11. 27	5800円	3.800⑩	3.400⑤	2.900⑩	3.300⑩	3.000⑩	3.300⑩	19.700
34	ランボーⅢ	セガ	'89. 10. 21	5500円	3.400⑩	3.200⑩	3.200⑩	3.400②	3.100⑩	3.100⑩	19.700
36	サイバーボール	セガ	'90. 7. 28	6000円	3.305⑩	3.069⑩	3.236⑩	3.097⑩	3.277⑩	3.611⑩	19.595
37	スーパーサンダーブレード	セガ	'88. 10. 29	5800円	3.400⑩	3.500⑩	3.200⑩	2.900⑩	3.300⑩	3.200⑩	19.500
37	ゴールデンアックス	セガ	'89. 12. 23	6000円	3.700⑩	3.100⑩	3.200⑩	2.900⑩	3.200⑩	3.400②	19.500
39	時の継承者ファンタシースターⅢ	セガ	'90. 4. 21	8700円	3.508⑩	3.241⑩	2.649⑦	3.286⑩	3.276⑦	3.418⑩	19.378
40	スーパーリアルバスケットボール	セガ	'90. 3. 2	6000円	3.300⑩	3.000⑩	3.200⑩	3.200⑩	3.300⑩	3.300⑩	19.300
41	ダーウィン4081	セガ	'90. 4. 7	6000円	3.493⑩	2.861⑩	3.013⑦	3.309⑩	3.085⑩	3.394⑩	19.155
42	史上最大の倉庫番	NCS	'90. 1. 30	5200円	3.100⑩	3.400⑤	2.900⑩	3.200⑩	3.100⑩	2.900⑩	18.600
42	マージャンCOP竜	セガ	'89. 12. 14	5500円	3.300⑩	2.800④	3.000⑩	3.300⑩	3.100⑩	3.100⑩	18.600
44	ESWAT	セガ	'90. 7. 14	6000円	3.305⑩	3.099⑩	3.008⑩	3.000⑩	3.173⑩	3.000⑩	18.585
45	ファイナルブロー	タイトー	'90. 3. 23	6800円	3.505⑩	2.610⑦	2.784⑩	3.000⑩	3.215⑩	2.968⑩	18.082
46	TEL・TELまあじゅん	サン電子	'90. 6. 8	5800円	2.939⑦	2.783⑤	3.036⑩	3.204⑩	3.000⑩	3.036⑩	17.998
47	ズーム!	セガ	'90. 1. 13	5200円	2.800⑩	2.700⑩	2.900⑩	3.100⑩	3.100⑩	2.600⑦	17.200
48	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	セガ	'88. 12. 24	5500円	3.300⑩	2.500⑩	2.200⑩	2.600⑩	2.200⑩	2.400⑩	15.200

## SEGA AREA

### MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

マイケル・ジャクソンズ  
ムーンウォーカー



大好評活躍中



●全世界のナウなヤングに大人気のマイケル・ジャクソン制作・主演のゲーム

### 各ラウンドのポイントを教えよう

前号でも紹介したこのゲームセンター・バージョン「マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー」、もうプレイしてみたかな?

世界的スーパースターでもあり大のビデオゲーム好きでもあるマ

イケル・ジャクソンがゲームの企画から参加し、セガと共に造り上げたこのリッチな作品は、1号分のスペースだけでは紹介しきれないということで、今月は各ラウンド別の解説をしてみよう。

主人公はマイケル!



○敵を倒し、踊り、叫び、大活躍。さすがスーパースター



○手から出るオーラが攻撃手段。パワーアップしながらムーンウォーカーもこなす

### めぐるめぐミラクルアクション

ゲーム内容はごくシンプルで、俯瞰で構成された画面の中を主人公マイケルを操作して進み、迫りくる悪党共をバッタバッタと倒していく。また、映画「ムーンウォーカー」と同様のロボットへの変身や、マイケルのヒット曲のBGMがプレイを盛り上げるぞ。



○ボスキャラは強くて固い。ロボットに変身していないとツライぞ



○マイケルの愛猿「バブルス」に触れて、パワーアップだ

### 危なくなったらダンスマジック

マイケルのグレイトなステップに思わず敵も一緒に踊り出し、大爆発して全滅してしまうという、爆笑モノながら妙に説得力のある大技「ダンスマジック」。ラウンド

内の要所でタイミングよくこの技を使つていれば、そう苦労することなくプレイを進められるようゲームバランスは調整されているということだ。ありがたい。



○ゲーム開発スタッフの苦労がうかがえる、超なめらかで美しいマイケルのダンス。帽子を放り投げたりする別パターンのダンスも用意されているよ

# ROUND 1

この面は洞窟が舞台だが、異様に易しくて短いので安心していい。ダンス・マジックは、次以降の面に備えて温存しておき、オーラの連射でザコをやっつけろ！



●女の子が捕われている！ 救いだそう



●ロボットになってしまえば、この辺の連中はもう敵ではないぞ



HELP

●捕われている人は  
ダンスマジックアイテムや体  
力回復をくれる事も

# ROUND 3

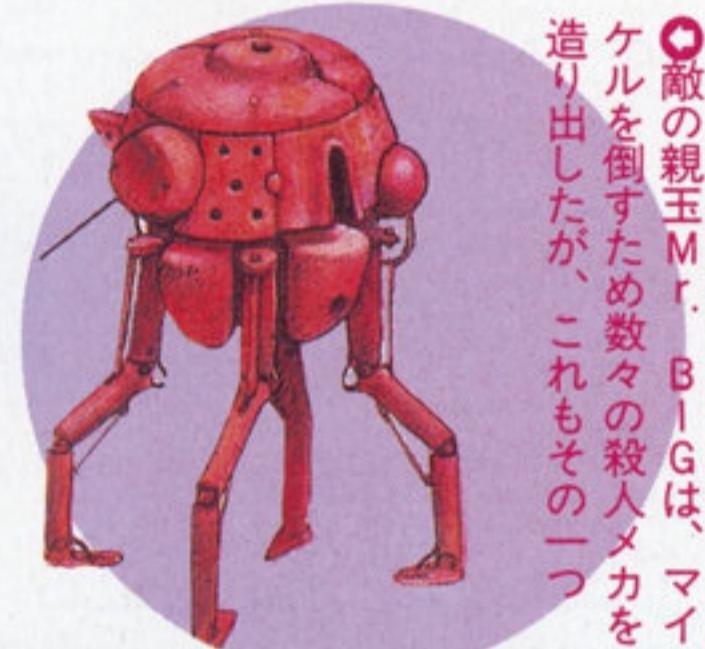
数々の殺人メカが多数登場するラウンド3。こいつらは例外なく人間型の敵より耐久力がある。しかも素早い、ということで、オーラのパワーを最大にためて、一撃で倒す攻撃方法が有効になる。



●レーザーガン男の猛攻に、力つきで倒れてしまった赤マイケル。立つんだマイケル



●高速移動する、機動性の高い一輪バイク「ワンダーホイール」。体当たり攻撃にも気をつけろ



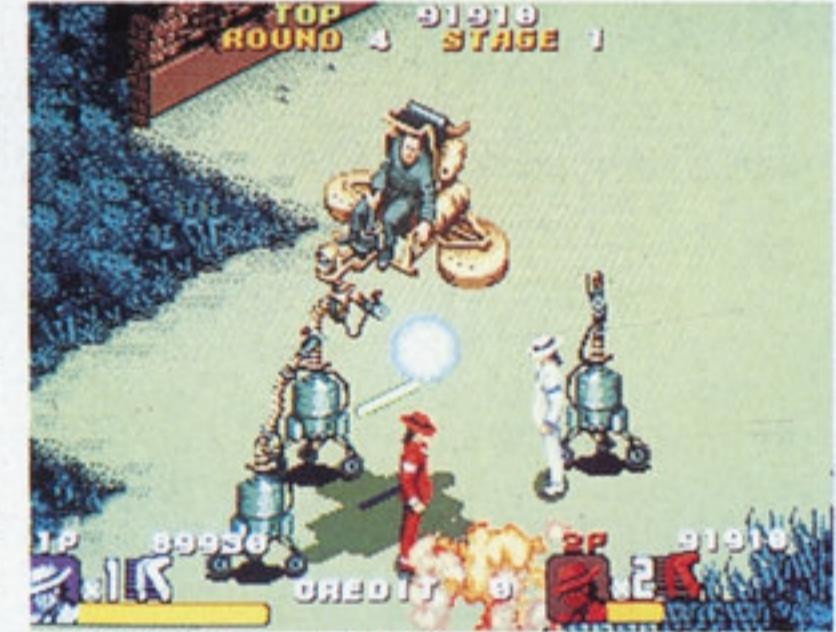
●敵の親玉Mr. BIGは、マイケルを倒すため数々の殺人メカを造り出したが、これもその一つ



●股間の巨大なイチモツを突き出して攻撃してくる歩行メカ。ダンスマジックで踊らせるとなぞらえ！

# ROUND 4

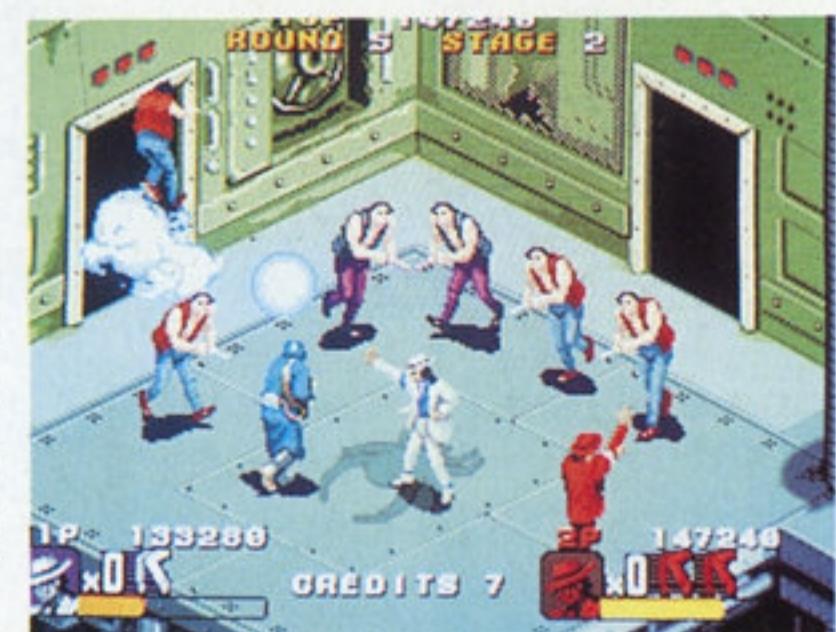
ラウンド4は墓場が舞台。あのあまりにも有名な「スリラー」を思わせる面だ。しゃかりきに敵を倒しまくるのも良いが、この面ではちょっと遊んでゾンビ達と踊ろう！



●掃除機型殺人メカがマイケルに迫る！

# ROUND 5

いよいよラスト。巨大なエレベーターに乗って、要塞の上部へと上ってゆく。途中の階では、今までのラウンドに登場したザコ達が出現。そして最上階にはMr.BIGが//



●質より数で勝負！のザコキャラ軍団登場

# ROUND 2

前半はストリートを進み、後半は酒場「CLUB30'S」へと潜入してゆく。1面とは敵の出現数が大違いで、大挙してザコが寄ってくる。ダンスマジックの使い方がポイントだ。



●道をふさぐ立看板はオーラで破壊だ



●チビとノッポ  
という、まるで  
ボナンザブラザーズのような敵



●ボスはカラ付き砲台。正面から以外の攻撃は無駄だ



ソフト  
60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 バーニングフォース ..... 6  
 ② グラナダ ..... 16  
 ③ レインボーアイランド エキストラ ..... 24  
 ④ 鮫/鮫/鮫/ ..... 28  
 ⑤ スペースインベーダー'90 ..... 32  
 ⑥ ロード・バスター ..... 36

(ゲームのあと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(①~⑥)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円切手をはって郵便まで。締め切りは10月8日(必着のこと)、発表は11月8日発売12月号です。

## アンケート

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

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

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

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

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

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

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

⑧ 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

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

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

① とても高いと思う。

② ちょっと高いと思う。

③ ちょうどいい。

④ まあまあ安い。

⑤ とてもお買い得。

⑪ 今号の特別付録「G・G FAN」についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。

① とても役にたった。

② 役にたった。

③ 役にたたなかつた。

④ 特に何も思わない。

⑫ メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるものの番号2つに○をつけてください。

① メガモード

② 2インチFDD

③ キーボード

④ グラフィックツール

- ⑤ ミュージックツール  
 ⑥ プリンター  
 ⑦ CD-ROMドライブ  
 ⑧ ゲームギアについて、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

⑨ メガモードについて、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

⑩ CD-ROMドライブについて、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

⑪ 好きなゲームのジャンルを次のなかから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  
 ⑧ ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

⑨ 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

⑩ 音楽・効果音 何回聞いてもアキテこない音楽かどうかをチェック

⑪ 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

⑫ 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

⑬ 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

⑭ オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック



表1 今月号の記事

- 1 <新作>バーニングフォース  
 2 <新作>ストライダーフラミング  
 3 <新作>グラナダ  
 4 <新作>ファットマン  
 5 <新作>レインボーアイランド  
 6 エキストラ  
 7 <新作>鮫/鮫/鮫/  
 8 <新作>スペースインベーダー'90  
 9 <新作>ロード・バスター  
 10 <攻略>FZ戦記アクシス  
 11 HYPER UL-TECH MD  
 12 MD Q援隊  
 13 READER'S VOICE  
 14 Weekly Hit Chart  
 15 GE-SEN FREAK/  
 16 COMING SOON MD  
 17 新作発売カレンダー  
 18 <特別付録>G・G FAN

表2 雑誌名

- 1 月刊PCエンジン  
 2 ●PCエンジン  
 3 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 ●ファミコン  
 7 GPブレス  
 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 LOGIN  
 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 ゲーメスト  
 19 コロコロコミック  
 20 コミックポンポン  
 21 週刊少年ジャンプ  
 22 週刊少年サンデー<sup>1</sup>  
 23 週刊少年マガジン  
 24 週刊少年チャンピオン  
 25 その他のマンガ誌  
 26 その他

表3 機種名

- 1 ファミコン、ツインファミコン  
 2 ファミコンタイトラー  
 3 スーパーファミコン  
 4 PC Engine  
 5 PC Engineシャトル  
 6 PC Engineコアグラフィックス  
 7 PC Engineスーパーグラフィックス  
 8 PC Engine CD-ROM<sup>2</sup>  
 9 PC Engineハンディタイプ  
 10 MSX、MSX2、MSX2+  
 11 セガマスターシステム

- 9 MEGA DRIVE  
 10 PC-8801、PC-9801シリーズ  
 11 X68000シリーズ  
 12 FM TOWNS  
 13 ゲームボーイ  
 14 LYNX  
 15 ゲームギア  
 16 その他  
 17 何も持っていない  
 18 とくに買いたくない

表4 ゲームソフトリスト

- 1 あっぱれ/実業王!<sup>1</sup>  
 2 アトミック・ロボキッド  
 3 アフターパーナーII  
 4 アマ・テラス  
 5 アリシア ドラグーン  
 6 アレックスキッド 天空魔城  
 7 アローフラッシュ  
 8 ESWAT  
 9 インセクターX  
 10 ヴァーミリオン  
 11 ヴァザム  
 12 ウィップラッシュ  
 13 ヴェリテックス  
 14 エアダイバー  
 15 エアロプラスターズ(仮称)  
 16 エクスプロード・スター  
 17 XDR  
 18 FZ戦記アクシス  
 19 エレメンタルマスター  
 20 尾崎直道のスーパーマスターズ  
 21 おそ松くん はちゃめちゃ劇場  
 22 カース  
 23 GAIARES  
 24 火激  
 25 ギャラクシーフォースII  
 26 究極タイガー  
 27 キューティー銃木のリングサイドエンジェル  
 28 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場  
 29 孔雀王2 幻影城  
 30 クラックス  
 31 クラックダウン  
 32 グラナダ  
 33 クロスファイア  
 34 ゲイングランド  
 35 ゴーストバスターズ  
 36 ゴールデンアックス  
 37 サイオフレード  
 38 サイバーポール  
 39 ザ・スーパー忍  
 40 鮫/鮫/鮫/  
 41 三国志 亂世の英雄たち(仮称)  
 42 サンダーフォースII MD  
 43 サンダーフォースIII  
 44 新一夜叉円舞曲  
 45 シーザー<sup>1</sup>  
 46 史上最大の倉庫番  
 47 四天王  
 48 ジノーグ  
 49 シャドーダンサー  
 50 ジャンクション  
 51 獣王記  
 52 重装機兵レイノス  
 53 スーパーサンダーブレード  
 54 スーパー大戦略  
 55 スーパー大戦略II(仮称)  
 56 スーパーハイドライブ  
 57 スーパーバレーボール  
 58 スーパーハングオン  
 59 スーパーファンタジーゾーン  
 60 スーパー・プロフェッショナル・レスリング(仮称)  
 61 スーパーモナコGP  
 62 スーパーライセンス(仮称)  
 63 スーパーリアルバスケットボール  
 64 スーパーリーグ  
 65 ズーム/  
 66 スタークルーザー<sup>1</sup>  
 67 ストライダーフラミング  
 68 スペースインベーダー'90  
 69 スペースハリアーII  
 70 ゼロウイング  
 71 ゾーラリアン  
 72 ゾーサルキングダム  
 73 ソニック ザ ヘッジホッグ(仮称)  
 74 ダーワイン4081  
 75 ターボアトラン  
 76 大旋風  
 77 ダイナマイドデューク  
 78 大魔界村  
 79 タスクフォース・ハリアー<sup>1</sup>  
 80 TATSUJIN  
 81 ダライアスII  
 82 DJボーイ  
 83 TEL・TELスタジアム  
 84 TEL・TELまわじん  
 85 時の継承者 ファンタシースターIII  
 86 ニュージーランドストーリー<sup>1</sup>  
 87 ニンジャウォリアーズ  
 88 パーニングフォース  
 89 バットマン  
 90 パトルゴルファー唯  
 91 パトレーバー<sup>1</sup>  
 92 パハムート戦記  
 93 パワードリフト  
 94 ファイナルブロー<sup>1</sup>  
 95 ファットマン  
 96 ファンタシースターII 遠ざる時の終わりに  
 97 フェリオス  
 98 フォゴットンワールズ  
 99 ヘビーユニット  
 100 ヘルツォーク ツヴァイ  
 101 ヘルファイア<sup>1</sup>  
 102 ベルリンの壁(仮称)  
 103 北斗の拳 新世紀末救世主伝説  
 104 マージャンCOP電  
 105 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー  
 106 マジかるハットのぶっとびターボ/<sup>1</sup> 大冒険  
 107 マスター・オブ・エボン  
 108 魔物ハンター妖子 第7の轡鍾  
 109 ムーンダンサー 妖精王の帰還  
 110 武者アレスター  
 111 モンスター・レア  
 112 モンスター・ワールドIII  
 113 ラスタン・サーガII  
 114 ラストサバイバー<sup>1</sup>  
 115 ラングリッサー  
 116 ランボーIII  
 117 レインボーアイランド エキストラ  
 118 レップスルウォー<sup>1</sup>  
 119 ロード・バスター<sup>1</sup>  
 120 ワードナの森(仮称)  
 121 ワールドカップサッカー

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

## 新作ソフト情報

既にお伝え済みの『ダライアスII』のメガ版の写真をついに入手成功！ その他オリジナルソフトが盛りだくさん

# Coming soon

MD

メガドライブ期待の超大作シューティングがいま動き始めた

### ダライアスII

12月発売予定 タイトー 價格未定/8M 画面は開発中

いままでは業務用の写真で紹介をしてきた『ダライアスII』。今回はタイトー担当者体当たり取材で入手した、メガ版の画面を堂々公開／発売日も年内12月の登場がほぼ確定となり、開発も急ピッチで進んでいる。細かい仕様に関しては、キャラクタ関係があえて若干小さめに設定されている。それは業務用の2画面を1画面にすることによる違和感をなくすためであり、その分動きを向上させている。また、残念ながら2人同時プレイは割愛されている。ダライアスシリーズとしては、PCエンジン版が高い評価を受けているだけに、タイトーとしてもその開発には並々ならぬ力を入れている。



●ティアット・ヤングは今日も飛ぶ。こんなザコキャラは目じゃないよ



●毎度お馴染みのファイヤーキングフォスルだ。いつものことながら弱い



●いまからプレイできる日が、本当に待ち遠しいぜ

### 8メガの大容量

気になる容量だが、『ストライダ一飛竜』に続いて8Mに決定した。この大容量のおかげで、ボスキャラクタは業務用のものを2体削り、オリジナル1体を加えて、計11体が実現可能となった。そして、ステージにいたっても、全28面の中にオリジナルステージが盛り込まれる予定だ。業務用でのIIは1作目にはなかった派手な演出効果が話題を振りまいた。そうあのライ

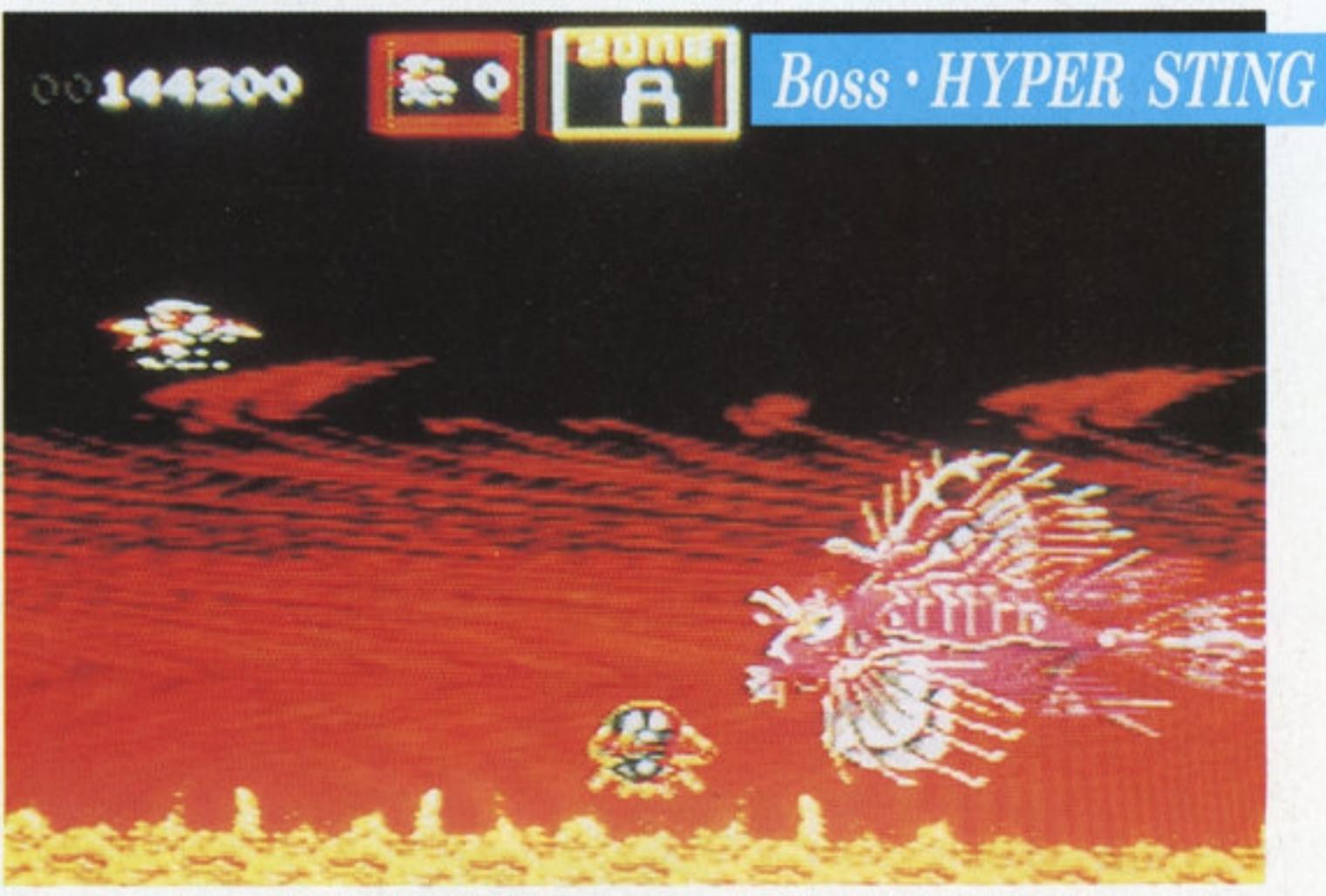


●必殺爆弾が天井から降りそそぐ。上下の壁には当然当たり判定もある

ンスクロールもメガ版でもしっかりと動いていた。また、今回画面でみるとできなかったが、核トーチ力に攻撃を加え核爆発を起こし、画面上の敵を一掃する禁断の核攻撃もしっかりと再現されることだろう。細かい点ではあるが1画面になったとはいって、ボス対決時のシルバーホークの反転もきちんとしてくれるそうだ。価格は現段階では未定だが、飛竜の方が同じ容量でもかなり低価格なので、是非ともそれに近付けてほしい。



●グリーンコロナタスの登場。かなり激しい攻撃をしてくるので要注意



●この大ボスの大迫力！ 後半になればもっと強い敵が君を待ち受けている

あのコンパイル製の戦国サイバーシューティングが突如発進

# 武者アレスタ

発売日未定 エーワン 価格未定 / 4M 画面は開発中

マークIIIから生まれ、MSX版にも登場し発展していったあの名作シューティング『アレスタ』が、大幅にパワーアップしメガドライブで今よみがえる。制作を担当したのは、もちろんコンパイルだ。タイトルに武者が付いてわかる通り、純和風のシューティングワールドを実現している。



マークIIIの歴史に残る



メガ版では凄まじいまでのパワーアップを遂げて生まれかわったのだ



MSX

ビジュアルもあつたね

## オープニングデモ

オープニングひとつとってもこの美しさ。ここでは敵要塞にたつた5機の小部隊で奇襲をかけたため、次々に仲間を失っていく壮絶な戦闘シーンが描かれている。



アレスタはロボット型の戦闘機なのだ。迫力！



たった5機で戦う  
なんて無茶だ！

隊員から部隊のあまりの規模さに不満の声が漏れるが、この計画は小隊による奇襲だからこそ意味があるのだ

## 敵機全機撃墜！ 各機高度を下げる

敵機動要塞の発進を阻止するために進む先鋒部隊。途中偵察機と遭遇するが、敵本陣に知られることなく撃墜に成功



ターゲットは近い  
注意せよ！

機動要塞までの距離は3000！  
どうやらターゲットには強力な対空兵器が装備されているらしい。部隊に勝算はあるか



敵機の砲撃を受け  
機体は損傷！

敵のアームドアーマーから攻撃を受け、味方が次々に被弾。  
隊長の撤退命令が出たもの  
1機だけ突入するものが…？



最初は岩盤の上で戦っているのだけれど

## STAGE-1

最初のステージは城をモチーフにした建造物や、敵キャラでいっぱい。中には鎧を付けた足軽キャラ(つまりザコキャラ)まで出現する。キャラピラの後を辿っていくと、ボスの敵機動要塞の登場だ。姿はもちろん超巨大なお城。下の階から順に天守閣へと攻撃が移っていく。



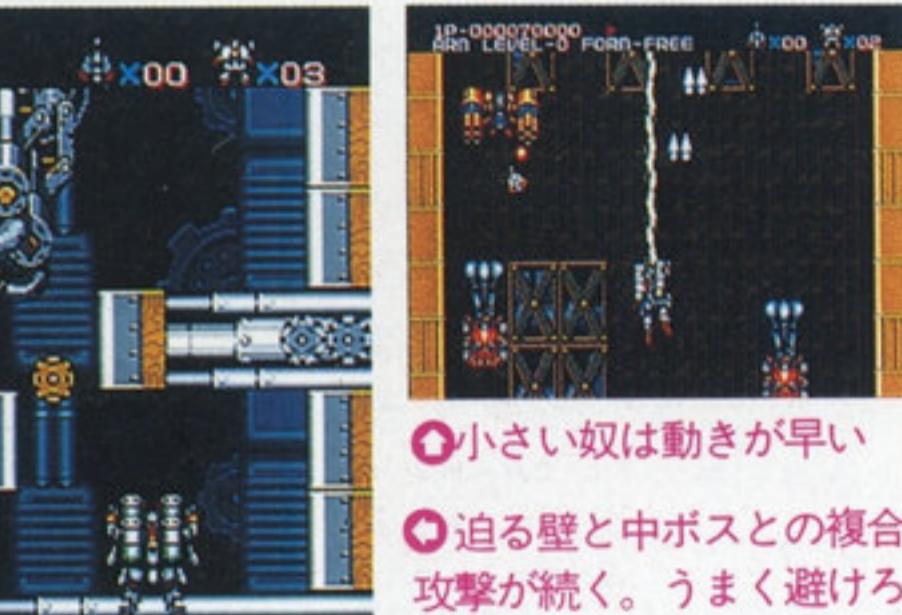
中ボスの激しい攻撃！



画面いっぱいのデカボス

## STAGE-2

ステージ1で倒したボスの城内へ侵入していくアレスタ。城内はまさにカラクリ屋敷と化していて、



- 小さい奴は動きが早い
- 迫る壁と中ボスとの複合攻撃が続く。うまく避けろ

突然左右の壁がせり出してくるなど仕掛けのオンパレード。背景もカラクリを動かすための歯車が回っていたり、演出もかなり凝っていてプレイヤーを飽きさせない。

## STAGE-3

ステージ3の見どころはなんといっても、背景の岩盤が崩れたり谷底が現れるシーンだ。岩盤のひ



- 最初は岩盤の上で戦っているのだけれど
- 中ボスを倒すと岩盤が崩れ始めるのだ！



とつひとつが縮小して消えていく、敵キャラが谷底から拡大して攻めてくる。その上崖は縦分割スクロールをしていて、谷底に引き込まれそうな勢いだ。この処理はメガドライブの性能を限界まで引き出していると言えそうだ。オリジナルでこれだけ完成度の高いゲームはメガではなかなかない。

- 縦分割スクロールが実になめらかだ

形式の「麻雀道場」とマンガ「片山まさゆきの麻雀道場」の中の話の一つをゲーム化した「クラス対抗戦」だ。それではこれらの3つのモードを簡単に紹介しよう。

真の麻雀ゲームを教えよう

## ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの 麻雀道場

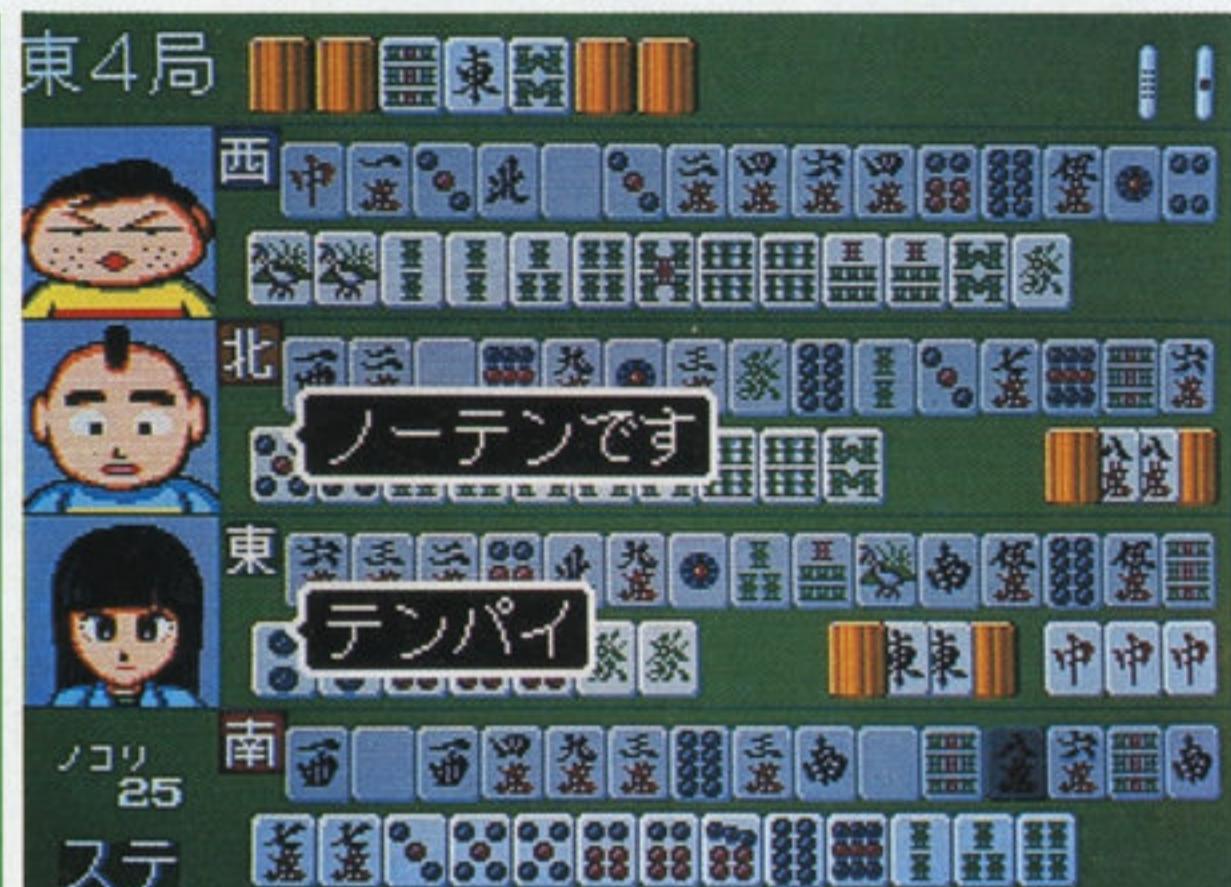
12月中旬発売予定 ゲームアーツ  
6800円(税別)/4M 画面は開発中

前号程度の紹介ではもの足りないという「ぎゃん自己」ファンに今回はもっと枠を拡大してお送りしよう。すでに様々な機種に移植されているこのゲーム。個性的な面



●懐かしいやつらばかり

子がうけてヒットした麻雀ソフトだ。メガドライブ版では新たにマンガ「片山まさゆきの麻雀教室」から5名、同名のマンガから4名を加えて、総勢21名の雀士でさらに個性的な麻雀が楽しめる。



●縦に4人並んだこの配列は「ぎゃん自己」ではお馴染み。メガドライブでもやつとできる

伝統的な4人打ち

## キャラ紹介

究極の麻雀個性派連中ばかりが集まつた「ぎゃん自己」のもつとも面白い要素はなんといつても彼らの能書き、愚痴、叫び。これも21名の面子の性格がバラエティーに富んでいるおかげだ。そんな連中をちょっと拝見。



## 3つのモードを紹介

メガドライブ版では基本モード(フリー対戦モード)に加えて、新しいモードが2つ増えた。クイズ

### フリー対戦

正に従来の「ぎゃん自己」スタイルを継承した4人打ちの麻雀モード。総勢21名の連中の中から遊びたい面子を選び、純粋に麻雀を楽しむ。もちろん場を盛り上げるためのスパイスとしてキャラクタの毒のあるセリフも健在。表情も豊かだぞ。



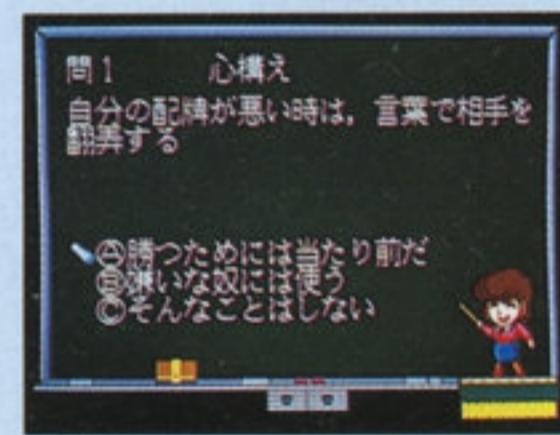
### クラス対抗戦

最低クラスの豊臣が上のクラスのやつらに挑戦状を叩きつけた! という衝撃的(?)なオープニングから始まるこのモード。キミが豊臣になって他の5クラスのメンバーと総当たり戦をするというものだ。最低クラスの意地を見せることができるか。



### 麻雀道場

麻雀のルールを覚えるため、そして腕を磨くためのクイズが満載されているモード。単なる点数計算や待ち牌を当てたりするだけではなく、ドラ夫先生などの珍回答も折り混ざって楽しみながらできる。問題は全て3択。能力も判定してくれるのだ。



ファンタジーの扉が今開く

## ジノーグ

発売日未定 NCS  
価格未定/4M 画面は開発中

今までのSFシューティングとは趣が一味違うダークな雰囲気のファンタジーシューティングゲームが登場だ!

主人公は悪の精神の拡散を防ぐために立ち上がった翼族の1人の若者だ。彼は通常弾と8種類の魔法を使いこなす。通常弾は弾道が広がる系統と破壊力が増す系統の



●上下の顔から弾を出してくるので注意

己系統でレベルアップし、それぞれアイテムを取ることで独立してレベルを上げることができる。また魔法も同じ種類のアイテムをストックしていくことでより強力な効果を引き出すことが可能だ。

難易度は低めで安心安心！

## アローフラッシュ

10月発売予定 セガ  
6000円(税別)/4M 画面は開発中

前号までカレンダーに入っていた『Vアタック』のタイトルを見て、一体どんなゲームなんだろうと思っていた人も多いと思う。今回は今までベールに隠れていたそのゲームを紹介する。タイトルは『Vアタック』から『アローフラッシュ』に変わった。このタイトルは自機が使える特殊攻撃の名称なのだ。これこそ、このゲームの醍醐味だ。



●バイロットはムフフの子



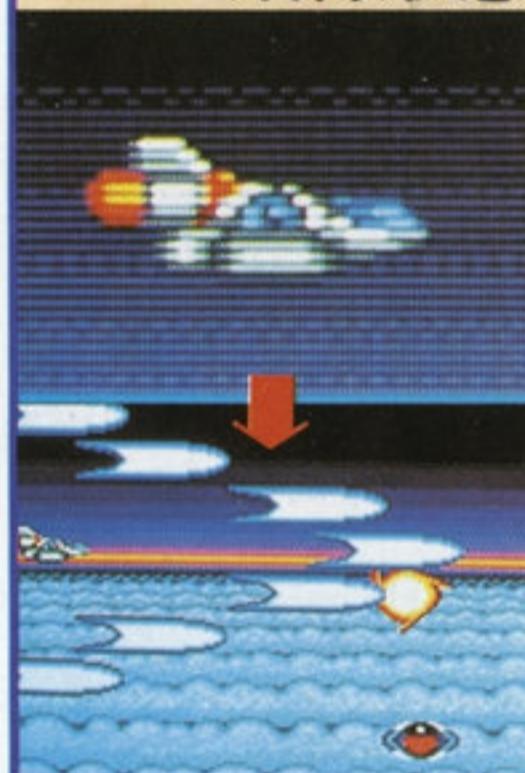
●ステージ1はこのようなわりと変化がない海の上をひたすら進む

### 自機の形態は2種類

『アローフラッシュ』の自機は飛行形態とロボット形態の2種類の形態に変形可能だ。飛行形態とロボット

形態の違いは通常攻撃の方向とアローフラッシュの効果、オプションの付く位置だ。

#### 飛行形態



飛行形態時のアローフラッシュは超強力なビームを広範囲に撃つ。敵がわんさか出現したときに威力を發揮する。

#### ロボット形態



ロボット形態時のアローフラッシュは一時的に無敵になり、移動スピードが上昇。体当たり攻撃が可能になる。

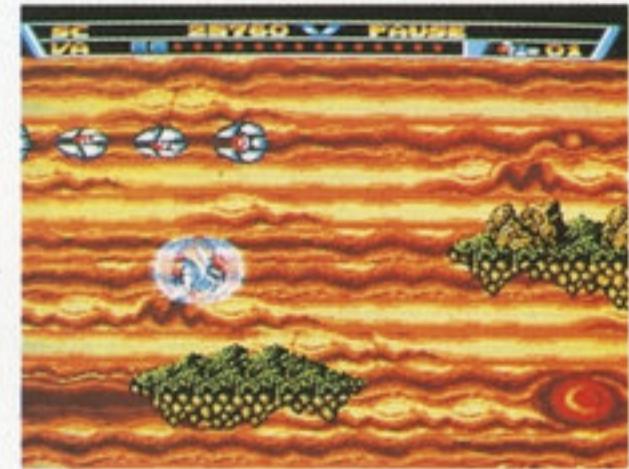
### 縦横無尽にスクロール

このゲームはすでに発売されている『ウィップラッシュ』というシューティングゲームに似ている。一番の特徴はやはりスクロールだろう。横、縦はもちろんのこと、前の背景は右に進み、後の背景は左に進むというどっちに進んでいるのかよくわからないステージなどもある。しかもその背景が何



●襲い来る流星を避けるにはシナンジュをマスターせよ

●宇宙ステーションが落ちてくるデモがゲーム中に入る

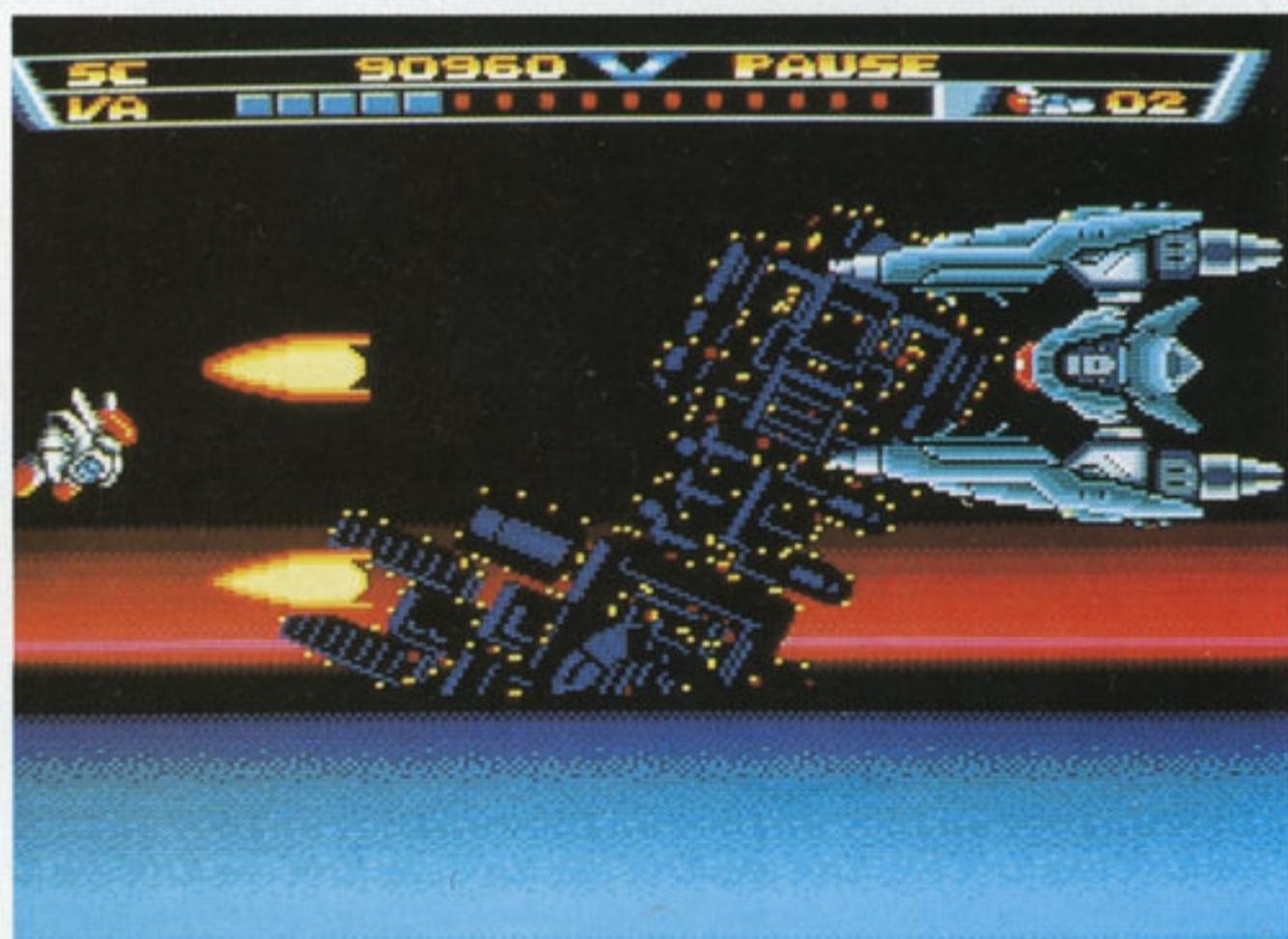


●ステージ2の後半戦

重にもスクロールするので、さらにプレイの興奮は高まっていく。ゲームをイージーモードにすれば、背景を楽しむ余裕もあるかな？



●ステージーのボスだ。ロボット形態時のアローフラッシュなら一発で破壊できる。なんともいい



●アローフラッシュ

パズルの新しい風になるか  
**エクスプロード・スター**

発売日未定 NCS  
5500円(税別)/2M 画面は開発中

7月号でも少し触れた『エクスプロード・スター』の続報だ。

浮遊要塞のあちこちにある起爆スイッチを全部セットするとそのステージをクリアできる。しかし数回ジャンプすると穴が開いてしまうトランポリンがその周りに敷き詰められ、おまけに敵キャラがうろうろしているのでなかなかセ

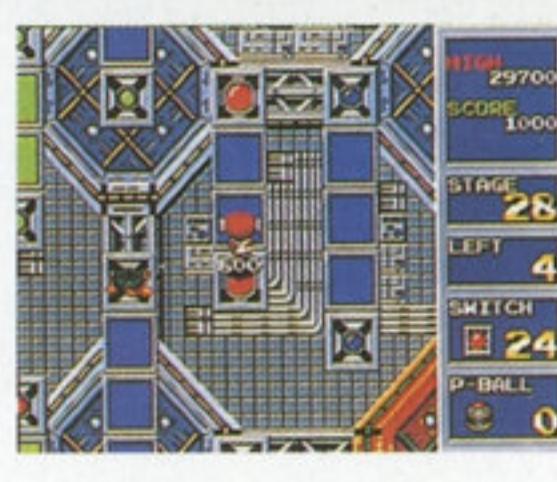


●これがパワーボール



●この子がマイキャラのイカウ。男の子のさ

●ちょっとした操作ミスが命取りになりそうな面



●やけにメカニックな面も出てくるのだ



●ステージクリアするところのように爆発する

Coming Soon

MD

コミカルキャラの大旋風！

## まじかるハットの ぶつとびターボ！大冒険

12月発売予定 セガ  
価格未定／容量未定 画面は開発中

テレビアニメの「まじかるハット」がメガドライブのアクションゲームとして登場する。

原作のイメージ通り、メガドライブでは数少ない低年齢層向けのコミカルなものだ。主人公のハットくんはまじかるハットの魔法の力を使って大活躍する。キミは7つの島を突破できるか？



●ジークが潜むという魔界までの道のりは、険しく遠い。ため息

### 山岳島

今から4万年前にまじかるハットによって倒されたジークが復活して、島が7つに分離してしま



った。島を元通りにするには再びまじかるハットの力が必要だ。初代ハットの血を引くハットくんがその使命を帯びて旅立った。全てはこの山岳島から始まる。

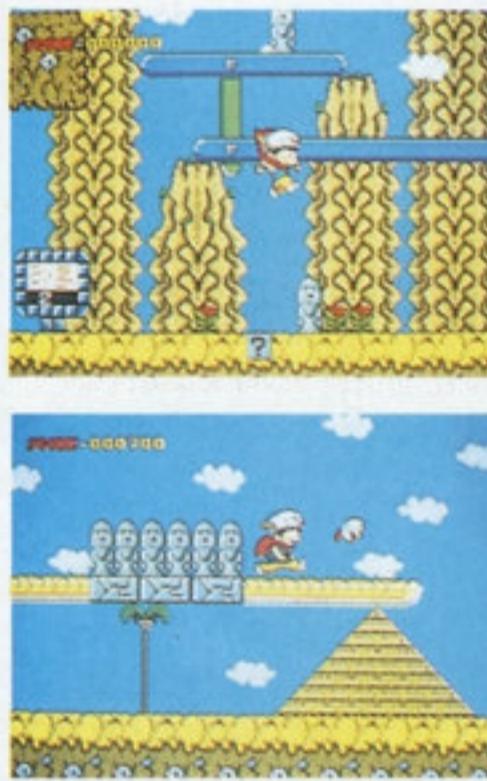


### 砂島

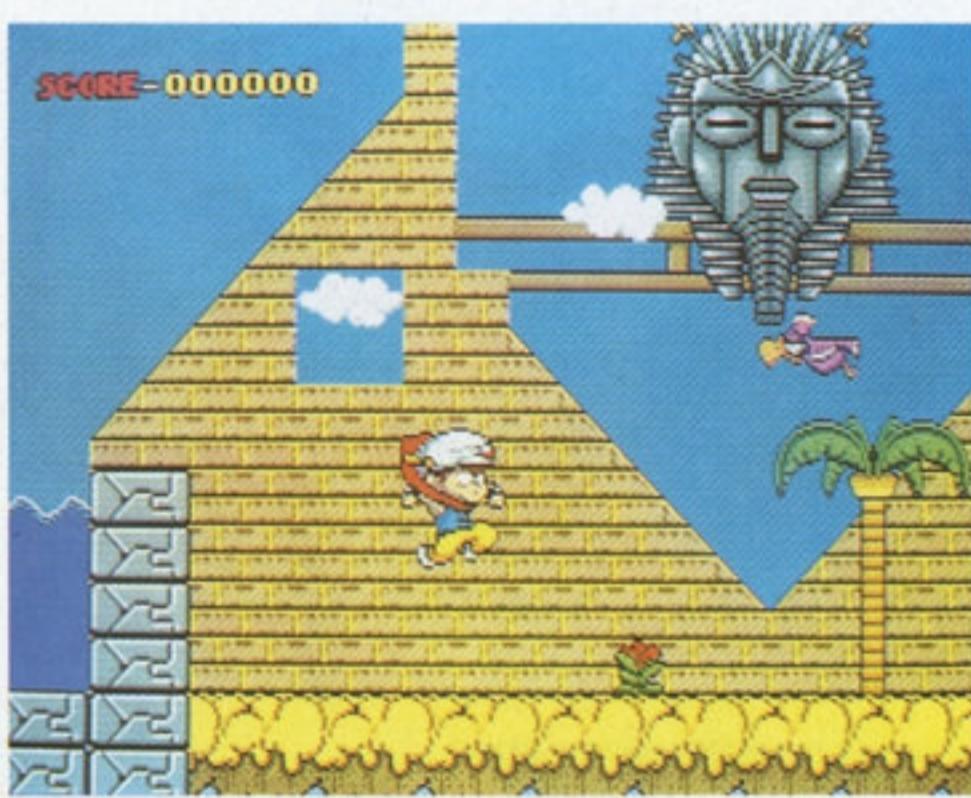
山岳島、凍島の次の3ラウンドがここ砂島だ。ここは、まるでエジプトのようなところ。敵キャラもミイラやツタンカーメンの顔のような奴がわらわらと出てくる。強烈な呪いがかかっているようだ。



●マントひらりと宙を翔ぶ



●ホットケン、タウジイさんがいる



●あの宙に浮かぶスフィンクスのような顔は一体  
なにか？ ということで次回につづく迄ご期待

君は中世の霸者となれるか

## バハムート戦記

発売日未定 セガ  
価格未定／4M 画面は開発中

セガから突然舞い込んだ新作情報をお届けしよう。それはオリジナルのファンタジーシミュレーション『バハムート戦記』だ。幻想と魔法とが支配する大陸バハムートを舞台に、光と闇が戦いを繰り広げるのだ。ファンタジーらしく水の魔法や暗黒魔法など、様々な魔法を使い分ける必要がある。また、召人の聖戦士はそれぞれの部隊を持っていて、プレイヤーはその聖戦士のひとりとなって戦うことになる。最高4人までが同時に遊べるようになっている。発売はどうやら来年になりそうだ。発売まで待ちきれるかな？



●タイトル画面もセ  
ンスの良さを感じる



●デモではバハムートの戦いの歴史が



●これは戦闘に入るまえの基本のマップだ。実際のバハムートの全体図はこれよりずっと広い

### 設定モード

プレイをするまえの設定モードはかなり細かく、シナリオや聖戦士を選べるのはもちろんのこと、難易度の変更やイベントを省略することもできる。つまり、シミュ

レーションが苦手な人から、マニアまで自由に遊べるようになっているんだ。例えば戦術画面をヘクスモードか簡易モードのどちらに設定するかによって、画面構成だけでなくゲームの進行まで変化するんだ。戦闘画面も同様だ。

### 戦術画面



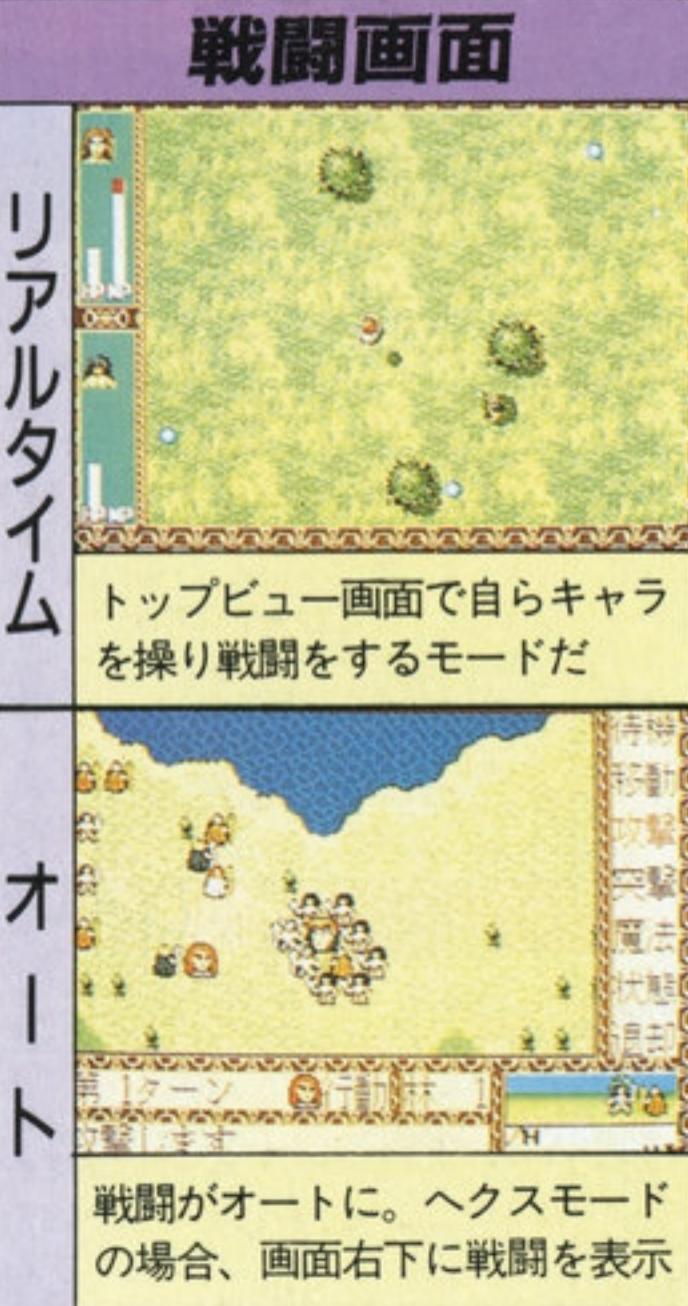
ヘクスモード

簡単モード

オートモード

リアルタイム

### 戦闘画面



ファン待望の三国志堂々見参  
**三国志**  
**乱世の英雄たち(仮称)**

12月発売予定 セガ  
価格未定/容量未定 画面は開発中

本誌のアンケート調査でも、人気の非常に高い『三国志 亂世の英雄たち(仮称)』の画面写真をつ

いにお見せできるようになった。セガからはこの他に前でも紹介している『バハムート戦記』、そして『スーパー大戦略II(仮称)』などあらゆるジャンルのシミュレーションが登場することになる。開発は着手されたばかりで、完成にはまだ時間がかかる。そのため細かい仕様などはまだ未定の状態である。詳細がわかりしだい、このページで紹介するので乞う御期待。



●3人の英雄たちがたたずむタイトル画面だ。空に浮かぶ北斗星のひとつから、タイトル文字が飛び出す



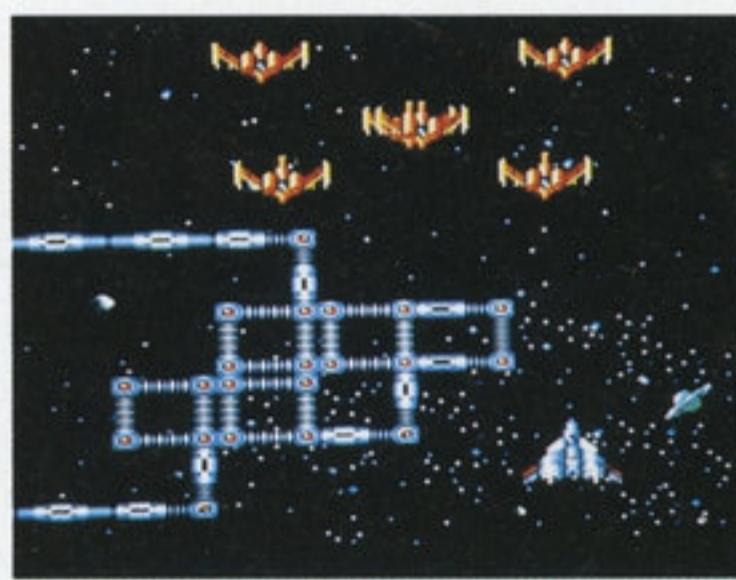
●その名も君主ででの戦い!? メガでは当然のこととはいえ、やっぱり画面は美しい。さらに人気は高まるか?

近未来の史上最強戦闘兵器だ  
**ヴェリテックス**

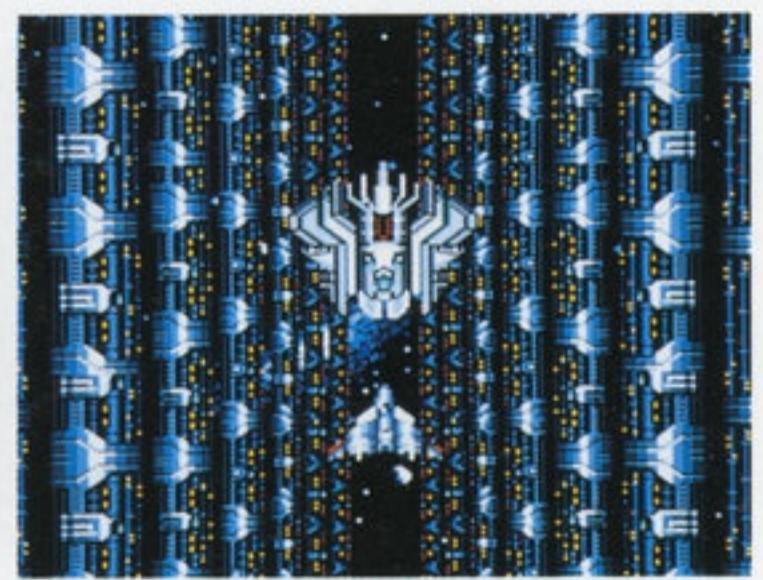
12月発売予定 アスミック  
価格未定/4M 画面は開発中

アスミックは現在オリジナルのパワーアップ縦スクロールシューティング『ヴェリテックス』を開

発進行中。全6ステージの各面では縦方向の多重スクロールを多用しており、奥行きのあるグラフィックを作り上げている。開発の方は現在20%ほどの出来であり、ステージ1までが動いている。ステージ1では奥の背景と手前のパイプが多重スクロールしているのだ。パワーアップの形態は現在未定であるが、シンプルなアイテム取得型のパワーアップになるそうだ。



●広大な宇宙を舞台に戦いか繰り広げられる。ジャングルジムのようなパイプに当たればもちろんアウトなのだ



●自機の下方、つまり画面の奥から敵キャラが迫ってくる。両側のパイプがまさに多重スクロールしているのさ

**MEGA DRIVE**  
**GAMEGEAR**

# 新作発

## 9月

### MEGA DRIVE

28日 ヘルファイア ★NCS/6800円  
29日 ストライダー飛竜 ★セガ/7000円

## 10月

### MEGA DRIVE

5日 レインボーアイランド エキストラ ★タイトー/6800円  
12日 FZ戦記アクシス ★ウルフチーム/6800円  
12日 ファットマン ★サンリツ電気/7800円  
19日 バーニング フォース ★ナムコ/5800円  
下旬 クロスファイア ★九戸貿易/6200円  
未定 アローフラッシュ ★セガ/6000円  
未定 クラックダウン ★セガ/6000円  
未定 バトルゴルファー唯 ★セガ/6000円  
未定 TEL・TELスタジアム ★サン電子/6500円  
未定 キューティー鈴木のリングサイドエンジェル ★アスミック/6800円  
未定 アトミック・ロボキッド ★トレコ/6800円

### GAMEGEAR

6日 コラムス ★セガ/2900円  
6日 スーパーモナコGP ★セガ/3500円  
6日 ペンゴ ★セガ/2900円  
上旬 斬 GEAR ★ウルフチーム/3800円  
未定 ワンダーボーイ ★セガ/未定

## 11月以降

### MEGA DRIVE

11月 ゲイングランド ★セガ/6000円  
11月 シャドーダンサー ★セガ/6000円  
11月 ダイナマイティデューク ★セガ/6000円  
11月 モンスタークレア ★セガ/6000円  
11月 マスタークルーザー ★タイトー/未定  
11月 鮫/鮫/鮫/ ★東亜プラン/6500円  
11月 スタークルーザー ★NCS/未定  
11月 ロード・バスター ★日本テレネット/6800円  
11月 ジャンクション ★マイクロネット/6000円  
11月 グラナダ ★ウルフチーム/6800円  
12月 レッスルウォー ★セガ/6000円  
12月 モンスターワールドIII ★セガ/未定  
12月 三国志 亂世の英雄たち(仮称) ★セガ/未定  
12月 スーパー大戦略II(仮称) ★セガ/未定  
12月 まじかるハットのぶとびターボ/ 大冒険 ★セガ/未定  
12月 スーパーライセンス(仮称) ★セガ/未定  
12月 ダライアスII ★タイトー/未定  
12月 GAI ARES ★日本テレネット/未定  
12月 斬~夜叉円舞曲 ★ウルフチーム/未定  
12月 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 ★ゲームアーツ/6800円  
12月 火激 ★ホット・ピィ/7700円  
12月 シーザー ★マイクロネット/未定  
12月 ヴァザム ★トレコ/未定  
12月 究極タイガー ★トレコ/未定  
12月 ヴェリテックス ★アスミック/未定  
12月 ヘビーユニット ★東宝/6500円  
12月 ワードナの森(仮称) ★ビスコ/未定

### GAMEGEAR

11月 ベースボール(仮称) ★セガ/未定  
11月 麻雀(仮称) ★セガ/未定  
12月 G-LOC ★セガ/未定  
12月 メイズシンドローム(仮称) ★セガ/未定

発売されると信じていたよ／  
ヘビーユニット  
12月発売予定 東宝  
6500円(税別)／4M 画面は開発中

本誌1月号で紹介して以来、10ヶ月の長きに渡り情報が、ぱつぱつと途絶えていた「ヘビーユニット」

ト」の続報がやっと入ってきた。発売日も12月に決まり、今度こそ日の目を見ることになるわけだ。新しい仕掛けや敵キャラなど、メガ版では業務用ではないオリジナル要素も加わっている。

自機は変形アイテムを取ることにより、戦闘機とロボットとに変化する。形態によりスピードや攻撃力も異なるので、状況に合わせての使い分けが重要だ。



●ステージの最初は戦闘機形態から始まるのだ。背景も描き込みが細かく、もはや2重スクロールなどは当たり前



●ロボットに変形すると戦闘機にくらべ、スピードはやや落ちるもの前方への攻撃力は増す。デカキャラを狙え

## ちょっと気になるソフト情報

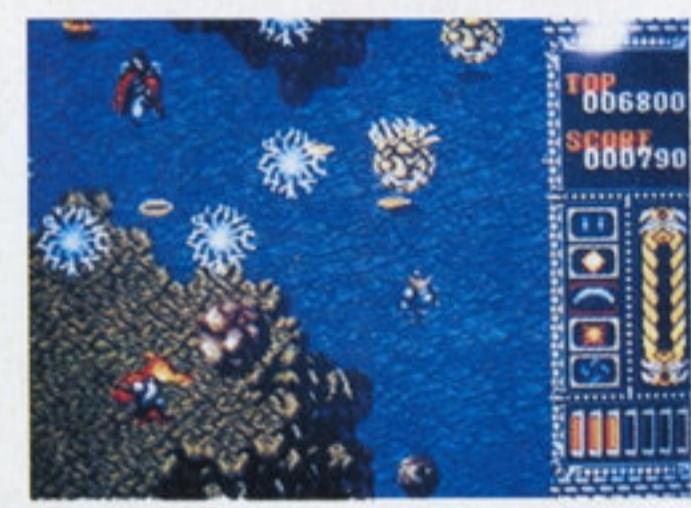
●RPGファンに朗報！ NCSがオリジナルのファンタジーRPG『ソーサルキングダム』を制作中。戦闘にはAIによるオートバトルも導入され、そのグラフィックもメガならではの迫力のあるものになる。期待せよ！  
●トレコから業務用の縦スクロールシューティング『タスクフォース・ハリバー』が移植進行中。発売は来年だ。

●新規参入予定のテンゲンが業務用の『Hard Drivin'』を移植。米国のジネシス版では既に発表済み。

●テクノソフトがオリジナルの縦スクロールシューティング『エレメンタルマスター』を発表。これは8月の初頭に幕張メッセで開催された「ソフトワールド'90」に緊急出品されたもので、ブースでもかなりの反響を呼んでいた。

今回は超新作ソフトを4本紹介。NCS、アスミック、テンゲン、テクノソフトだ。なかでもテクノソフトの作品は期待度100%!!

●『Hard Drivin'』。スリル満点だ



●これが『エレメンタルマスター』

# 売 カ レ シ ダー

## 発売日未定

### MEGA DRIVE

- ソニック ザ ヘッジホッグ(仮称) ★セガ/未定
- バハムート戦記 ★セガ/未定
- あっぱれ/実業王// ★セガ/5500円
- 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
- 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
- バトライバー ★セガ/未定
- ニンジャウォリアーズ ★タイトー/未定
- 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 ★NCS/未定
- エクスプロード・スター ★NCS/5500円
- ジノーグ ★NCS/未定
- ラングリッサー ★NCS/未定
- ソーサルキングダム ★NCS/未定
- エアロブラスターズ(仮称) ★KANEKO/未定
- ベルリンの壁(仮称) ★KANEKO/未定
- ゼロウイング ★東亜プラン/未定
- スーパーファンタジーゾーン ★サン電子/未定
- パワードリフト ★電波新聞社/未定
- アリシア ドラグーン ★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(仮称) ★ヒューマン/未定
- アマ・テラス ★講談社経総研/未定

- 武者アレスター ★エーワン/未定
- タスクフォース・ハリバー ★トレコ/未定
- エレメンタルマスター ★テクノソフト/未定
- Hard Drivin' ★テンゲン/未定

### GAMEGEAR

- アウトラン ★セガ/未定
- スペースハリアー3 ★セガ/未定
- ファンタジーゾーン3 ★セガ/未定
- サイコワールド ★セガ/未定
- 対戦カンフー(仮称) ★セガ/未定
- G・G忍(仮称) ★セガ/未定
- テニス(仮称) ★セガ/未定
- RPG(仮称) ★セガ/未定
- タロット占い ★セガ/未定
- エイリアンストーム ★セガ/未定
- アレックススキッド ★セガ/未定
- ベルリンの壁(仮称) ★KANEKO/未定
- ヘッドバスター ★NCS/未定
- 倉庫番(仮称) ★リバーヒルソフト/未定
- ポップブレイカー ★マイクロキャビン/未定
- ラジ吉伝説(仮称) ★マイクロキャビン/未定
- ガンマ(仮称) ★GENKI/未定
- 上海Ⅱ ★サン電子/未定
- 大戦略(仮称) ★システムソフト/未定
- ゴルフゲーム(仮称) ★シグマ商事/未定
- アルティン ★トレコ/未定

※価格は消費税を含みません。

次号の 効ドライア FAN は  
10月8日(月)発売です

夏休みも終わりがっかりしている君！ メガドライアのラインナップには（編集部共々）休みはないぞ。次号では『ダライアスII』の特報を巻頭トップで大紹介。そして、ついに発売日の決定した大型ソフト『ストライダー飛竜』を付録で徹底攻略。さらにコンパイル制作の『武者アレスター』など盛りだくさん。残暑の厳しいなか眠れない日はまだまだ続く。

ここに、新たな伝説がはじまる

ファンタジーアクションシューティング

# ELEMENTAL MASTER

エレメンタル マスター

只今開発進行中！



サンダーフォース III

# THUNDER FORCE III

III

●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・シューティングゲーム / ●キャラクターを大型化し、数々の大型仕掛けも満載 / ●自機のスピード調整機能を搭載、兵器類を強化 / ●クリアなボイスとサウンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化 /

**絶賛発売中！ 価格¥6,800**



# ド迫力ラインナップ！



●業界初の二分割画面・同時・全方向スクロール / ●シューティング+シミュレーション+アクティブ・シミュレーション / ●プレイヤーの指令を受けた兵器キャラは自動的に攻撃開始 / ●ターンやHEXを廃止したリアルタイム・シミュレーション / ●躍動感あふれるクリアなステレオサウンド / 価格¥6,800(税別)



●8方向、横方向、高速、变速の各スクロールで展開するステージ構成 / ●豊富に用意されたパワーアップ・アイテム / ●全9ステージ総マップ数1888面 / ●臨場感たっぷりのHi-Fiサウンド&ボイス / 価格¥6,800(税別)

**GAME GEAR**

ゲームギア

1 ゲームはフルカラーで楽しめるとか。  
2 カラーになる液晶テレビ用のゲーム用意。  
3 充実したゲームがあるとか。  
4 いつでも使えるとか。  
5 ステレオオサウンドで音楽機能を装備。  
6 対戦ゲームが可能か。  
7 おいかけて見えるか。

みんなが待っていた高性能フルカラー・パーソナルゲーム機

SEGA PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

19,800円標準小売価格 10月6日発売

遊びたくなる  
ゲームギア・ソフトが  
続々登場!  
最速のレーシングマシンで  
世界のサーキットに挑戦!  
**スーパー モナコGP**  
3,500円標準小売価格

超人気パズルゲームの興奮を  
そのままゲームギアで実現!  
**コラムス**  
2,900円  
標準小売価格

迷路とパズルとアクションが  
合体した名作ゲーム!  
**ペンゴ**  
2,900円  
標準小売価格

\*ゲームギア・ソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。  
※記載価格は消費税抜きの価格です。

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)7068 お客様サービスセンター