

メガドライブ FAN

3

1991
MONTHLY
490YEN

PERFECT ATTACK
攻略 データベース
攻略 レッスルボトル
攻略 テーブルブック

★別冊付録



★4大ゲーム徹底攻略

ミッドナイトレジスタンス
斬 夜叉円舞曲/ジノーグ

AMBITION OF CAESAR

★新作情報

シャイニング&ザ・ダクネス
アドバンスド大戦略
ふしきの海のナディア

紫禁城/魔物ハンター妖子/バハムート戦記
究極タイガー/スーパーバレーボール

★特別企画

'90メガドライブゲーム大賞
'91Winter CES Report

★新シリーズ

ゲーム文化学院/TERA FAN



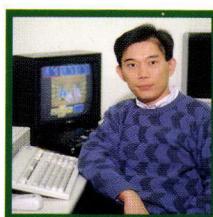
いま、歴史の扉が

シャイニング

3月発売

傑

らが目指しているゲームとは、まるでテーマパークでも冒險しているような、驚きに満ちた世界を、ユーザーの立場に立って創造していくことなんですね。」(内藤)



高橋 宏之

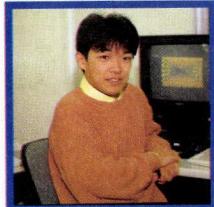
ドラゴンクエストIV のアシスタント・プロデューサーとして活躍。
ブロック崩しからドラクエまで、熱狂的なゲームフリークとして今日にいたる。
現在、(株)クライマックス代表取締役。

SEGA

開かれる……。

メガ・ダクネス

8,700円



内藤 寛

中学の頃からゲームに熱中し、独学によりプログラムをマスター。弱冠15歳でプロデビューを果たす。ドラゴンクエストIII、IVのチーフ・プログラマーを経て、株クライマックス設立に参画。現在同社専務取締役。

このゲームはダンジョン、戦闘システム、シナリオ、どれをとっても、きっと今までのRPGと違う体験で、満足しても、りえると思います。(高橋)

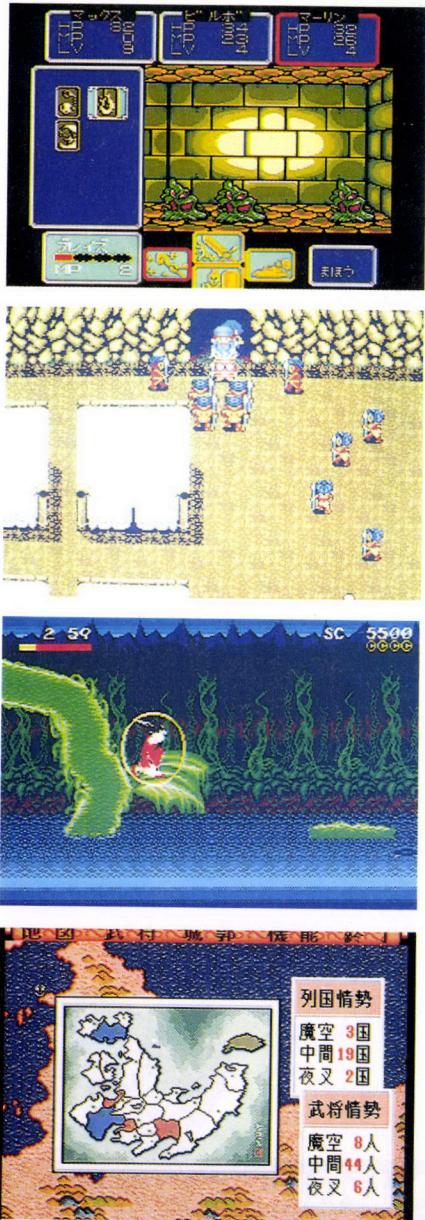
MEGA DRIVE
16-BIT セガドライブ



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(3742)7068
お客様サービスセンター

*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。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



■ NEW SPACE

期待度No.1の3DダンジョンRPG

- シャイニング&ザ・ダクネス** — 6

今回はドイツ侵攻をシミュレーション

- アドバンスド大戦略** — 14

人気アニメをナムコがアドベンチャー化

- ふしきの海のナディア** — 18

美少女アクション

- 魔物ハンター妖子** — 22

ファンタジーシミュレーション

- バハムート戦記** — 26

業務用移植シーティング

- 究極タイガー** — 30

純粹思考型パズル

- 紫禁城** — 32

業務用でもお馴染みのバレーボール

- スーパーバレーボール** — 34

■ ATTACK SPACE

戦国日本を舞台にしたシミュレーション

- 斬~夜叉円舞曲** — 58

銃を8方向に回して敵を倒せ

- ミッドナイトレジスタンス** — 64

おどろおどろしいシーティング

- ジノーグ** — 70

ローマ帝国を繁栄させる

- AMBITION OF CAESAR** — 76

CONTENTS

表紙/CG・中井覚 デザイン/渡部孝雄

(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 ●隠居兼編集人/山森尚 ●編集長/渡辺雅人 ●副編集長/相沢浩仁 ●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 〔編集〕●スタッフ/〔東京〕荒田茂樹、石塚宏治、岡部功子、尾間尚仁、櫛谷和也、黒井敏典、島田幸章、杉澤秀樹、鈴木浩一、曾根丈文、福嶋章和、福永寿、三浦昭彦、守屋貴章 〔仙台〕飯塚宝、佐藤和浩、佐藤佳人、千田誠行 ●アシスタント/〔東京〕阿久根幸夫、池田栄一、伊東峰、岩井浩之、小澤繁夫、片桐直樹、川口恭成、鬼頭弥生、佐藤水絵、首藤和仁、曾間紀夫、滝本宣之、成田圭、根本強志、広井伸也、松本智春、三嶋弘二、村田学、森博史、山本浩司 〔仙台〕石垣健二、岩井敏明、岩田一人、加藤潤一郎、草彅浩幸、五野上良法、鈴木裕、大学麻子、高橋祐子、富田崇、福島純一、藤田真広、茂木修 〔制作総務〕●部長/佐瀬伸治 ●スタッフ/〔東京〕及川美幸、兼久直樹、北沢真由美、佐藤晴美、島地純子、土田知生 〔仙台〕高橋祐子 〔デザイン〕●AD/渡部孝雄 ●スタッフ/〔東京〕柳沼健 〔仙台〕鈴木徳房、鈴木佳子 ●アシスタント/〔東京〕荒井智広、奥川奈津子、小松雅彦、佐藤基樹、宮下富雄 〔仙台〕伊藤正明、〔協力〕●校閲/笠原紀彦 ●編集協力/ゲームフリーク・新声社 ●写真協力/河行勝美、浜野忠夫 ●デザイン協力/井沢俊二、株式会社キンダイ、株式会社デザイラ、橋本健一、株式会社マッシュアイランド ●フィニッシュデザイン/有限会社あくせす、株式会社エス・アイ・シー、株式会社キンダイ、株式会社ワードポップ ●印刷/凸版印刷株式会社 ©徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断掲載を禁じます。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。

■特別付録

PERFECT ATTACK

レスルボール

ルール無用の格闘技フットボールのすべてを完全に網羅!!
基本的な各種テクニックから、試合前の各選手へのポイントの振り分け、さらには全8チームのデータも完璧に紹介



■特別企画

読者が選ぶメガドライブのベストゲームは?

第1回メガドライブゲーム大賞 82

世界最大の家電ショーを速報レポート

'91 WINTER CES REPORT 86

日本では未発売のマスターシステムソフトを紹介

AMERICAN SEGA GAMES 130

■SERIES SPACE

HYPER EXCITING READER'S VOICE 45

AROUND THE WORLD OF SEGA 89

ゲーム文化学院 92

Weekly Hit Chart! 96

HYPER UL-TECH MD 114

MD Q援隊 118

G・G FAN 126

新連載 PC DRIVE TERA FAN 128

GE-SEN FREAK SEGA AREA 132

Coming Soon MD 134

アンケート 100 新作発売カレンダー 140

GAME INDEX

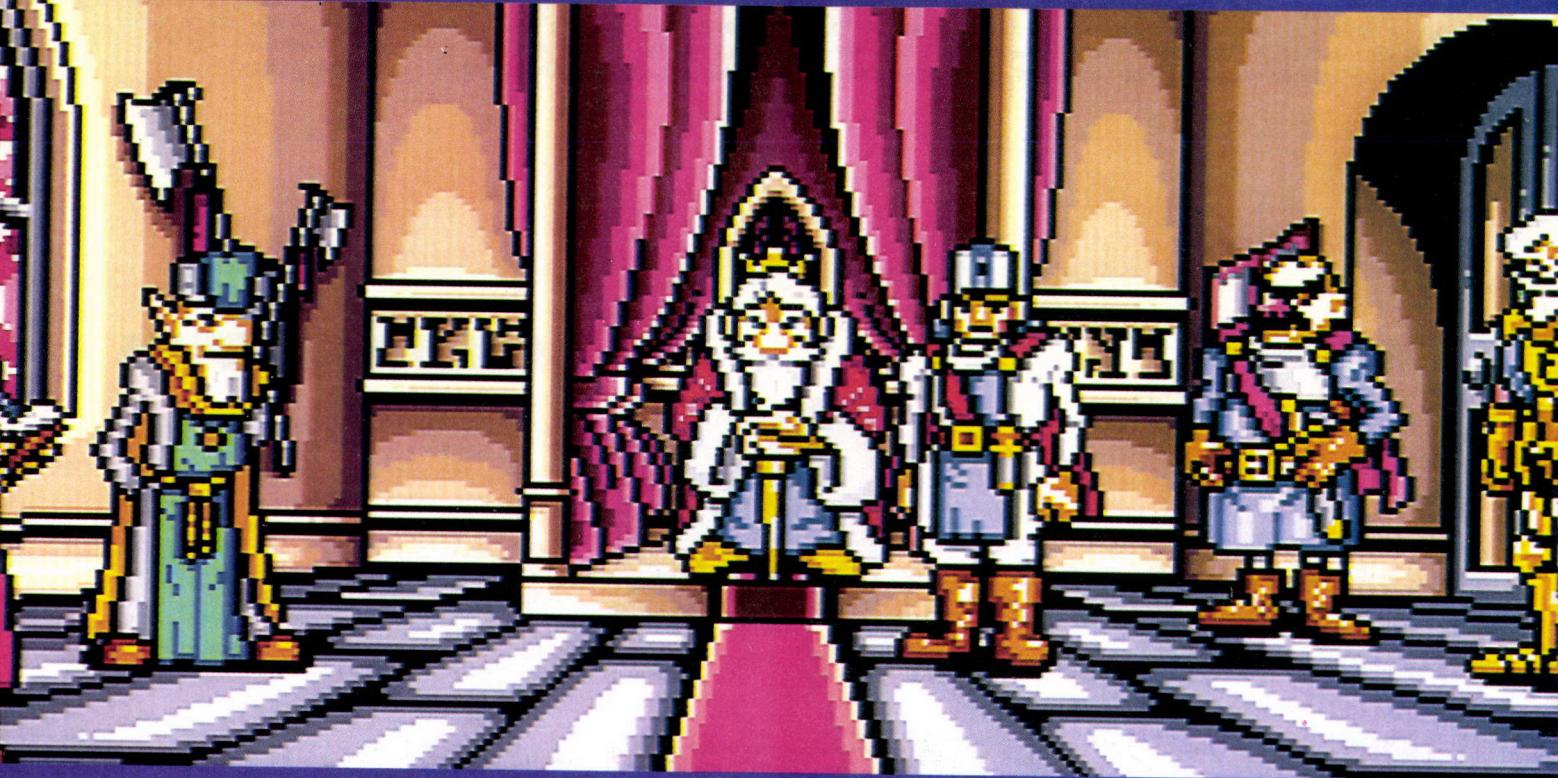
アーケスオデッセイ	135
アドバンスト大戦略ードイツ電撃作戦	14
アトミックロボキッド	119
AMBITION OF CAESAR	76
ヴァリスIII	139
VERYTEX	138
究極タイガー	30
ぎゅわんぱらあ自己中心派片 片山まさゆきの麻雀道場	116
空牙	134
ゲイングランド	122
鮫 / 鮫 / 鮫 /	118
斬 - 夜叉円舞曲	58
紫禁城	32
ジノーグ	70
シャイニングエザ・ダクネス	6
シャドーダンサー	117, 124
雀唄物語	136
スーパーバレーボール	34
スタークルーザー	120
ゼロウイング	137
大旋風	118
ダイライアスII	114, 115, 124
DINOLAND	137
デンジャラスィード	115
ハードドライブ	117
バハムート戦記	26
ふしぎの海のナディア	18
ヘルファイアー	118
まじかるハットのぶとびターボ / 大冒険	115
マスター オブモンスターズ	140
魔物ハンター妖子 - 第アの警鐘	22
ミッドナイトレジスタンス	64
武者アレスタ	125
メガバネル	116
レインボーアイランドエキストラ	117
レスルボール	付録

●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 ☎ 03-3459-1700

読者の皆様からのお問い合わせは、休日のぞく月曜日から金曜日の、午後4時から午後6時までの間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に関する事だけ、ゲームの回答やヒントについて一切お答えできません。

今月はド派手な攻撃魔法の
ビジュアルを紹介しよう！



シャイニング&ザ・ダクネス



発売まであと2ヶ月を切った『シャイニング & ザ・ダクネス』。今月は魔法とストームサングの街を中心紹介していく。大迫力の魔法のビジュアルに驚いてくれ！



発売日	3月29日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	ロールプレイング
価格	未定	継続機能	バッテリーバックアップ
容量	8M	モード対応	――――――

いよいよ完成の迫ったS&D

発売を3月末に控え、いよいよ完成の近付いてきた『シャイニング&ザ・ダクネス』。

今回は編集部に届いたサンプルロムで街と魔法に重点を置いて紹介していく。特にグラフィックを駆使した魔法のビジュアルにはかなり気合が入っているぞ。

壮大な物語は1人の老人から始まる

編集部に届いたロムをプレイしてびっくりしたのが、最初に登場するおじいさん。電源を入れるとまず最初に大きな本を抱えてイスに座っているのが目に入る。こちらに気づくとスクッと起きあがて話しかけてくるぞ。

●電源をいれるとこのおじいさんが出現する。いったい何者だ？



わっ・おきやくさんじゃな…
これはこれは、気づかなんて…



よつごろくしよつ

●腰かけていたイスからゆっくりと立ち上がるさまは当然アニメする



●いよいよ冒険への扉は開かれる！

このおじいさん、実はゲームに入るまでの案内役のような人。要するに名前の登録やセーブするファイルの複写や消去などをしてくれるわけだ。普通のRPGなら形式的にさっさと済ませてしまうような場所でもこのゲームだとこんなに楽しくなるんだぞっていう自信をいきなり見せつけられたって感じがした。

このおじいさんにプレイヤーの名前を登録すると、キミの心はビルボやマーリンのいるストームサングへと飛んでいくのだ。



●このおじいさんの頭の中の「最初」を選べばゲームはスタートするぞ

オープニングも少し見せるぞ

おじいさんのもとからストームサングへと飛んだキミの心は、この世界の1人の少年の中に入る。仮に、その少年の名をマックスとしよう。そう、マックスはこの国の中でももっとも信頼を得ている円卓の騎士モトレードの息子であり、王女と一緒に消息を絶った父を捜しに行くためストームサング王に謁見している最中なのだ。

古の神殿で消息を絶った王女を捜しに行きたいというマックスの願いは王に聞き入れられて、装備を整えられるだけのお金をもらう。街に行き装備を整えて城に戻ってくると突如王の目の前に巨大な黒い影が現れ、こうつぶやいた「私は大魔道士メフィスト…」と。



●どうとうストームサングの國へ来ることができた。ああ、感動



●王様を中心左右に並ぶ城の実力者たち。王の側には大臣がいる

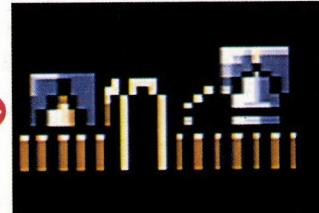


●突如目の前に現れた魔道士メフィスト。王女クレアをさらったのはこいつだ

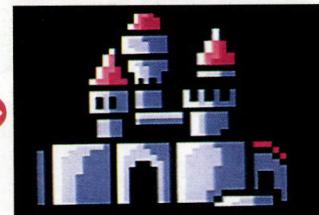
回転と拡大もする

『シャイニング&ザ・ダクネス』には移動できる場所としてストームサング城、ストームサングの街、そして古の神殿の3つがある。今まで取材ではマップ画面で行きたい場所を選んでボタンを押せばその場所に行けた。が、編集部に届いたロムには恐るべき仕掛けがしてあった。なんと選んだ場所がグワイーンと回転しながら拡大するのだ！ しかもちゃんと入り口をこちらに向けて近付いてくるという芸当までする。普通に作るだけでも凄いのにこんなことまでするとは制作スタッフ恐るべし。

城



街



これがストームサングの街の全容だ!

前号では一部分しか紹介できなかったストームサングの街をグリと全部お見せしよう。こうして見ると意外と小さい街だというのがわかるね。だけど、この街で生活している人々はとても個性があって楽しい人ばかり。どの店に入っても色々な店主が出てきてくれるし、酒場に行けば一癖も二癖もある。



●わきあいあいとしている酒場。この街での唯一の娯楽施設って感じ

あるようなやつらがたむろしてるぞ。そして、彼らとかわす会話の面白さも魅力の一つ。店の店員にしろ、酒場の客にしろ、とにかくいろんなことを喋ってくれる。特に酒場の客は行くたびにちょくちよく話の内容が変わるので街にきておいた方がいいぞ。



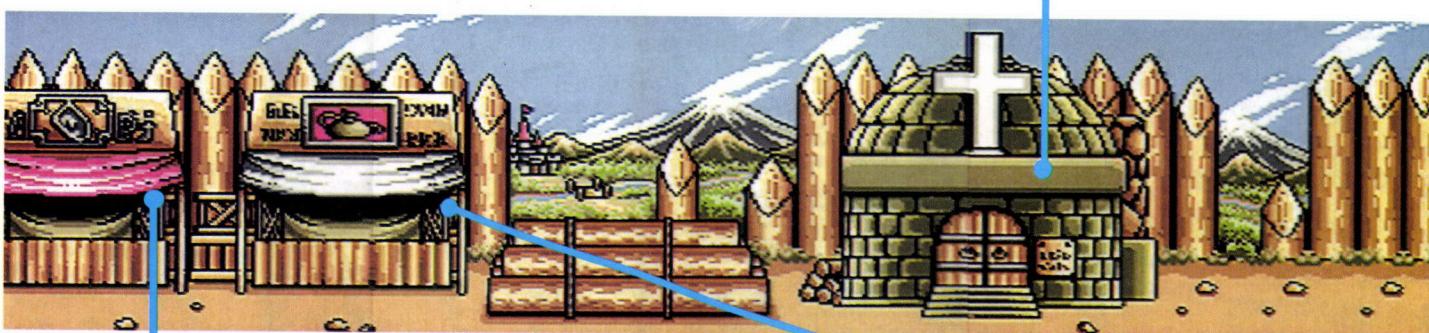
●でもってこれが酒場の入り口。岩造りの建物がいい雰囲気をだしてます

教会

教会には神父さんがいてパーティに対しているいろいろ施しをしてくれる。モンスターとの戦いで傷口から毒が体に入り込んでしまった場合には解毒をしてくれるし、不幸にもモンスターに殺されてしまったキャラクタ

は蘇らせてくれる。ただし、どの施しを受ける場合にもそれなりのお金が必要になる。かなり、カツチリしている神父さんである。

そしてこの教会でゲームのセーブをすることができる。ダンジョンから帰ってきたら忘れずにここへきてゲームをセーブしよう。



防具屋

パイプを手にもつた妙に落ち着いたおじさんが店主を務めるのが防具の店である。

この店では鎧の他に盾、兜、そして少数だけ武器も売っている。ここで売っている武器は武器屋には売っていないものばかり。少し高価なので、レベルが上がってお金持ちになつたら買いにきてみるのもいいだ



ろう。

防具はキャラクタの命を守る大切なアイテム。お金を稼いだらぜひひともいいものを買い揃えよう。

- 木綿の服 80G
- 毛織の服 200G
- 布のローブ 250G
- 毛皮の服 450G
- 毛織のローブ 700G
- 皮の鎧 700G
- 鎖かたびら 1200G

道具屋

かわいい女の子が細腕1本で経営している道具屋。腕は細いけど性格は明るくて活発そうだ。お店に入ると、いきなりベラベラとしゃべりだし、パーティをピックアップしてくれる。

店の中は冒険には欠かせない物ばかりがところ狭しと並べられている。オーソドックスな薬草、毒

消し草。ダンジョンから帰還する天使の羽やダンジョン内のマップを見ることのできる知覚の実なんてもう売られている。神殿に向かう前に装備を整えよう。

- 薬草 12G
- 毒消し草 15G
- 天使の羽 24G
- 知覚の実 8G
- 回復の実 100G
- 気づけ薬 30G



武器屋

店の中でもヘルメットを頭にかぶっているドwarfのようなあつさんのがこの武器屋の店主。

武器屋歴は大分長そうで、店に置いてある品物もなかなか良いものが揃っている。

さらにこのお店の常連になれば店の奥に隠してある数々の優れた武器も持ってきてくれるぞ。値段

は張るけどそういう品物は当然ながら性能がいいから、もし買える機会があれば取りあえず買っておいても損はないだろう。

- ブロンズナイフ 100G
- 棍棒 120G
- ショートソード 200G
- ブロンズサーベル 300G
- ショートアックス 330G
- ミドルソード 750G
- パワースティック 760G



酒場

くつろぎの場所でもあり、情報収集の場所でもある、体力回復の場所でもある酒場。店主は帽子をかぶっている小さなあじさん。コロッソ太った女将さんとかわいい看板娘(?)の3人でこの店を経営している。

実際に多くの人たちが集まるわけで、中には変なやつとか、面白い

やつもたむろしているぞ。

酔っぱらうの横に座ってただそいつを見ながらお酒を飲んでるやつとか、自分の歌を聞いてくれといつて自慢の喉を披露したがるばかでつかい鳥。さらにはグテンゲンに酔っぱらって頭をふらふらさせている亀なんてのもいるぞ。宿に泊まつて体力を回復させるには1人10Gを払わなければならぬ。3人なら30G必要だ。



出口

ストームサングの街に入ってきたときに最初に見ることになる物。遙か遠くの山々にまで道が伸びていて城や神殿まではかなりの距離があることが分かるね。教会と道具屋の間から遠くにストームサング城を見ることができる。こんな距離を一瞬で移動できてしまうのだからゲームの世界はいいね。



アの店

今月も沈黙を守るピンク色のテントのようなこの建物。武器屋と酒場に挟まれてとても窮屈な場所に立っている。今のところどういうヤツが店をだしているのかも何を売っているのかもまったくわからない。でも、きっと『シャイニング』の世界に面白くない店なんか無いはず、きっとピックリさせてくれるぞ。



個性的な店員たち

ストームサングの街の店員たちの表情は実に様々だ。お客様に向かって愛想を振りまく子もいると思えば、ボケッとお客様がくるのを待っている人もいる。また、普段むつりとしているながら、突然ひょうきん(死語)になる人もいる。買い物に夢中になる前にーく、お店の人を観察してみてね。



●これは道具屋のお姉さん。いったい何に驚いているのやら



●わ～お！いつも冷静沈着なドwarfのおじさんもびっくり！



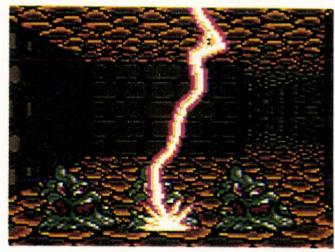
●この人はいつものんびりしています。防具屋の主人でした

さあみてくれ！これが魔法だ！

今回お届けする情報の中でも、『シャイニング＆ザ・ダクネス』の凄いというところが如実に現れるのがこの魔法のシステムである。何度も言ってきたがこのゲームの根本に流れるのは「体感」というコンセプトだ。それがこの魔法のビジュアルにも効果的に生かされている。特に敵を攻撃する魔法は

そのビジュアルが大変派手で見応え充分。しかも魔法のレベルが上がる度に同じ魔法でもさらに派手になっていく。新しい魔法を覚えたらとにかく使ってみたいと思うようになるのは間違いない。出てくるモンスターにはもうしわけないがここはガンガン魔法の餌食にならせてもらおう。

●モンスター登場。魔法をかけるぞ



●スパークが炸裂！ 痛そうだなあ

僧侶系魔法

ビルボは教会の神父の下で神の力を得る修行をしてきた。したがって敵を傷つける魔法よりも、人の命を救う治癒魔法の方が得意である。

ビルボが仲間に加わると今まで薬草に頼っていたHP回復がガンガンできるようになるのでとても助かる。また攻撃魔法も覚えることができるがその種類はやはり少ない。



●ビルボにだって攻撃する魔法はあるんだぜ。どうだいこの威力！

使い手 ビルボ



魔法の名称	魔法の効果
ヘルブラスト	真空を巻き起こし、敵にダメージを与える。
アンチドウテ	毒を癒し、さらには眠り、麻痺も回復する。
ソウルスチル	成功すると敵の命を一瞬にして奪う死の呪文。
アンチスペル	成功すると、その敵の魔法の効力は失われる。
ヒール	味方のHP（生命値）を回復させる。
レイズ	死んでしまった味方を蘇らせる。
オブザーブ	持ち物を鑑定し、識別する魔法。
マインプレス	敬虔な僧侶が神に祈ると、天罰の力によって空気中に爆発が起こり、ダメージを与える。
ワイック	戦闘中に味方の素早さを上げ、それにともなって受けるダメージが相対的に減る。

攻撃系魔法

使い手 マーリン

エルフの娘マーリンはとても勝ち気な魔法使い。とにかくケンカっぱやい彼女には攻撃魔法が数多く揃っている。攻撃魔法は治癒魔法に比べて戦闘シーンに登場するビジュアルが派手。ゴウゴウと燃え盛る炎や、グルグルと渦巻く冷気など、見応えある魔法が多い。レベルが上がるとさらに魔法は派手になっていくぞ。



●マーリンだって攻撃するだけじゃない。敵を眠らせることもできる



魔法の名称	魔法の効果
ブレイズ	炎系魔法で敵を焼きつくす攻撃魔法。
フリーズ	冷気系魔法。冷気や吹雪によって攻撃する。
スパーク	稻妻系魔法。稻妻をぶつけて攻撃する。
コンフューズ	敵の視界を奪い、混乱にあといれる。
スロウ	敵の素早さを奪い、ダメージを増大させる。
アタック	唱えてもらった味方の攻撃力が上がる。
スリープ	成功すると敵を数ターンのあいだ眠らせる。
ヒール	味方のHP（生命値）を回復させる。
プロジェクト	16×16ブロックの範囲で歩いた通路を映す。
ディスアビア	モンスターを魔法の力によって押さえ込む。
アウトサイド	神殿や洞窟から一瞬にして脱出する魔法。

特報・シャイニング&ザ・ダクネス

魔法のグラフィックをみてくれ

ヘルブラスト

ビルボの使う攻撃魔法。空気中

に真空の風をまき起こして、敵にダメージを与える魔法。実際の画面は風が横から吹く感じが出てる。



フリーズ

マーリンの使う攻撃魔法。冷気

系の魔法。モンスターに強烈な吹雪をぶつけてダメージを与える魔法。レベル1でも結構強い。



ブレイズ LVL1

マーリンの使う炎系の攻撃魔法。

レベル1の場合は敵1匹に対して効果を発揮する。少ないMPでコンスタントにダメージを与える。



スリープ

マーリンの使う魔法。この魔法にかかったモンスターは安らかな

寝息とともに数ターン眠ってしまう。その隙についてみんなでガンガン戦えばちょっと手強い奴でも楽に倒せるはずだ。



スパーク

マーリンの稻妻系の攻撃魔法。モンスターに稻妻を落としダメ

ジを与える。ビカビカと光りながらのたうちまわる稻妻は迫力抜群。一度覚えたら使用頻度がかなり上がる魔法の一つだ。



ブレイズ LVL2

左で紹介しているブレイズの魔

法のレベル2がこの写真。レベル2になると1匹ではなく1グループにダメージを与えることが可能。



ダンジョン内に出現するものたち

今回編集部に届いたロムでダンジョンの中に存在する数々の謎に挑む。

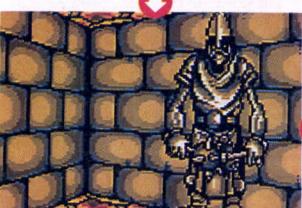
ダンジョンは今のところ1フロアしか移動できないけどそれでもかなり広い。マーリンがいなくてマップを見る魔法が使えない序盤はこまめにマッピングすることをお勧めする。

謎の石像

今回ダンジョン内で見つけたもので一番のスクープはこの石像ではないだろうか。

まず、見ての通りとても大きいというのが分かる。そして、両手に武器を持っていることから、どうやらこれは戦士の石像というのも分かるね。

●遠くに見えるあの物体は?



●どうやら大きな石像のようだ



●ダンジョン探検楽しいな♪なんて言つてると迷つてしまはず

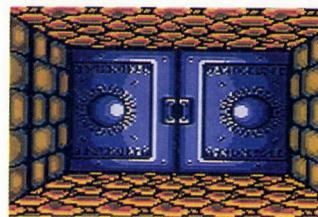
だが、いったいなぜこんな場所にポツンと置いてあるのか。それが不思議だ。今のところ、この石像に関する秘密や噂は城や街にいってもまったく聞くことはできない。だが、このまま何もないとは思えない。いずれ、なんらかの形でマックスたち一行の前にたちはだかる謎になるのかも知れない。謎の多いダンジョンである。



●目の前に立つ石像。いったい誰が、何の為にこんな物をダンジョン内に作ったのか? その役割は??

さらにこの古の神殿はまだ1階だというのにさまざまな謎といふか気になる部分がある。

まず、押しても引いてもびくともしない扉。この扉はいったいどうすれば開けることができるのだろうか。やはり、何かアイテムを



●この扉は今のところまったく開けようがない。この扉の向こうは?



●意味ありげにならぶ松明。これはマップを覚えるのにいい目印になる



●水たまりからモンスターは出ないが

捜さなくてはいけないのか。

そして、回廊の途中にあるひときわ大きなスペースはいったい何のためにあるのだろう。

さらに、マックス一行の前に突然現れる謎の壁画。この壁画はパーティにいったい何を伝えたいのか。古の力にパーティはただただとまどうばかりだ。

とにかく予想外の出来事が次々と起こるダンジョンだけにこれらの謎がいったいどういう風にパーティの前に立ちはだかってくるのか。早く知りたいものだ。

●ついに見つけたぞ。宝箱を!



●ひ、開いた! 中身はお金? それともアイテム? 実はワナとか!?

序盤戦に出没するモンスターたち

今までのモンスターの紹介はモンスターの強さのレベルがばらばらだった。スライムとドラゴンと一緒に紹介したりしていたからね。

だが、今月からはキチンとゲームの進み具合に合わせて紹介できるようになつたぞ。ゲームの進行に合わせてということで今回は神殿の中の序盤に登場するモンスターばかりだ。

だが、最初自分は1人で戦うわけだから油断は禁物。無茶して戦うとすぐに命を落とすぞ。くれぐれも戦闘は慎重に。



●両手に骨で出来た武器を持ち攻撃してくるマツドモンキーだ



●今月一番のザコキャラウーズ。ようするにスライムのこと



●最初はかなりの強敵になる軍隊バチ。ぶつといで刺されるのは怖い



●人間ほどの大きさがあると思われる大コウモリ。こいつもも強い方に入る

●こいつはあんまり見たくない、ミミズのモンスター、ウォームだ。強さは普通

多彩な登場人物を見てちょうだい

街の中で生活する人々

前号でも紹介したが本当にこのストームサングの街にはいろいろなキャラクターが登場する。特に酒場は新しい情報を求めて入るたびにイスに座っている奴が違うといった凝りよう。まったく楽しいといふか凄いことをやっているRPGだとつくづく感じさせられる。

酒場には前回の取材時にはいかつたキャラクタ�数多く登場し



あいも変わらず酒場でくつろぐ人たち。あんたたちひょっとして暇なの?

城内で主人公を待つ人々

前号ではまだ完成していない残念ながらイラストでお届けしたストームサング城の内部だったが、今号はキチンとした画面写真でお届けすることができる。

実際に見て驚いたのは、登場する人物の多いこと。そして動くことだ。これは『シャイニング&ザ・ダクネス』に登場するキャラたち



ざらりと並んだストーム国の人材たち。王宮騎士の長老トリスタンもいる

て開発が順調に進んでいることを誇示していたぞ。

不思議に思うのは酒場の宿に泊まって朝起きるとだれもいなくなってしまうけど、彼らはいったいどこへ行ってしまうのだろう。ひょっとしていっしょの宿に泊まっているのだろうか。酒場以外でもゲーム中に出会うキャラもでてくるのかな。

ハッシュ



マックスにアドバイスしてくれるハッシュ
いい奴だ

トールマン



もうグーディングデン
になつてているトール
マン。龜だね

マダラ



マダラは酔つてすぐにつかかっていくぞ

チェスター



エスターは歌が上手。機会があつたら聞いてみるとよい

タック



一人でグビグビやつるのはタック。
小さくせに飲むぞ

クシー



兄をいつも心配している心優しき妹ク
シー。かわいい

メルビル



メルビルはいつも本を読んでいる。学者さんみたいだ

大臣



王の側にピタツと控えているのが大臣。頭がきれそうだ

ノーバ



ノーバは賢者とにかく色々なことをいっぱい知っている

ウォード



戦士長ウォードはあまりマックスのことを信用していない

王様



国民の皆に人気のあるストームサング王。どつしりして

トリスタン



そして最後は我が騎士トリスタン。騎士の中の騎士だ



NEW

アドバンスド

Advanced 大戦略 ドイツ電撃作戦

シミュレーションの大本命、『アドバンスド大戦略』がとうとう全容をあらわし始めた。今回はできるだけ詳しく、特にシステム面の内容を紹介しよう。

発売日	5月	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価格	8700円(税別)	継続機能	バッテリーバックアップ
容量	8M	モード対応	あり

第二次世界大戦のヨーロッパ戦線が舞台

パソコン版から始まり、現在ではほぼすべての家庭用ゲームメディアに登場しているシステムソフト



○機甲師団を中心にして、稲妻のように侵攻する。それが電撃作戦だ



○強力な軍事力を手に入れたアドルフ・ヒトラーはドイツ第三帝国の野望を抱き、ヨーロッパ各国への侵攻を開始した。時に1939年9月のことであった

ドイツ電撃戦とは?

ドイツ電撃戦の主役といえば、戦車であることに異論はないであろう。当時の戦車に対する考え方、あくまで「歩兵を支援する兵器」という考え方方が主流だった。だが、第一次世界大戦に敗れたドイツは違っていた。敗戦から得た教訓より、戦車部隊を中心に、トラックなどで機械化された歩兵がそれを支援する、という結

論に達していたのだ。その正当性が明かされたのが第二次世界大戦の幕明けをつける、ドイツ軍のポーランド侵攻である。これは戦車部隊と並ぶエリート、空軍との連携により、貧弱な装備しか持たないポーランド軍を圧倒、わずか4週間にしてポーランドを占領するのだった。

その後も、その圧倒的な移動力に

ドイツ軍の司令官となって戦う

今回の『アドバンスド大戦略』はキャンペーンモードが中心となる。このキャンペーンモードではドイツ軍を指揮し、戦史どおりに第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を戦う。サブタイトルに「ドイツ電撃作戦」とつくように、このモードではドイツ軍以外の国は選ぶことができない。歴史をくつがえすことができない。歴史をくつがえすことができる任务なのだ。



○連合軍の物量にものをいわせた攻撃を打ち破れるのか

オープニングデモで歴史の勉強ができる

オープニングのデモシーンも凝りに凝っている。ヒトラーをバックに行進するハーケンクロイツの画面から始まって、第一次大戦終了から第二次大戦の勃発までの21



○このベルサイユ条約によってドイツの屈辱の時代は始まった



○ヒンデンブルグの死去によってヒトラーの権力はますます強まった

よりヨーロッパの大半を手中に收め、さらに北アフリカ、ソ連にも進攻を続けたのだ。

しかし東部戦線の敗退の頃から転機が訪れる。連合軍の物量作戦により苦戦を強いられるようになるのだ。そして敗戦を迎えるのだが、世界最強の戦車を操り戦い抜いた彼らは、最後までエリートだったのだ。



○機甲師団の機械化部隊を中心とした戦法が電撃作戦だ。

歴史をくつがえすのがキミの使命だ!!

現在、キャンペーンモードのシステムは、ほとんど完成している状態だ。逆にいうとそれ以外の部分はまだ調整中というのが現状なのだ。したがって今回の記事はほぼ完成状態のキャンペーンモードを中心に紹介していく。

この『アドバンスド大戦略』がなぜ第二次世界大戦のヨーロッパ戦

線をモチーフに選んだのか、なぜ今までのとおりの現代戦ではダメなのかセガ開発部に聞いてみたところ、第二次大戦のヨーロッパ戦線にはキャンペーンモードに必要なリアルなシチュエーションがあったためだということだった。ドイツ機甲師団の兵器はカッコイイしね。



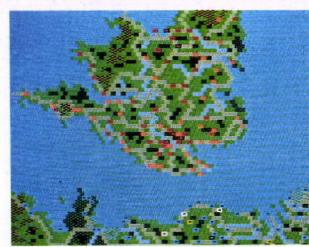
●この画面でヘックスの表示を消すことも可能になるぞ



●ヘックス表示のないマップ画面はスッキリしていて新鮮な感じだ

シナリオは史実どおりに進む

キャンペーンモードのシナリオは全部で42。しかし、各シナリオの勝利条件の達成度の違いによって登場しないシナリオもある。シナリオは1939年9月のポーランドへの侵攻から1945年4月のベルリン市街戦まで、ドイツ軍の戦った有名な戦闘はすべて42のシナリオの中に含まれている。マップは史実のとおり。



●イギリス侵攻作戦のマップ「バトルオブブリテン」。航空戦だ



●ノルウェー攻略戦。海軍力が重要な要素になるシナリオだ

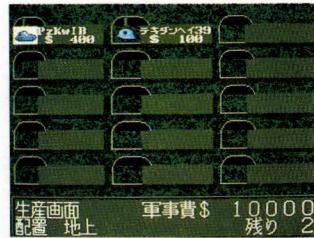
No	SCENARIO	DATE
1	第二次世界大戦	1939.9.1
2	ビョルトウツフ	39 9 11
3	ラドムホウイモウ	39 9 11
4	ピズカフ	39 9 15
5	フルケツフ	39 9 20
6	デンマーク	40 4 9
7	ノルウェー	40 4 9
8	タイチ、ジョコ	40 5 10
9	フランス、ソニム	40 6 5
10	フランス、マジノ	40 6 5

●ドイツ軍が戦った主な戦場はすべてシナリオ化されているのだ

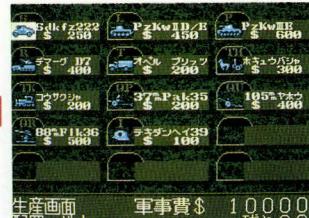
生産兵器も時代とともに変化する

『スーパー大戦略』では各国によって生産できるユニットは決定していた。この『アドバンスド大戦略』でもそのシステムは同じなのだが、シナリオによって同じ国でも生産ユニットに違いがある。つ

まり、そのシナリオの時代設定にあわせた生産ユニットになっていて、ドイツ軍や連合軍のジェット機やロケット兵器などの新兵器は史実どおりの時期にしか登場しないのである。



●開戦当初、ドイツ軍の生産ユニットは貧弱そのものだった



●終戦直前のドイツ軍の生産ユニット一覧。かなり種類が増えた

兵器は進化し、改良も可能

改 良

さらに『アドバンスド大戦略』の最大の特徴ともいえる、ユニットの「進化」と「改良」について説明しよう。

『スーパー大戦略』でのユニットは、生産してから最後まで、同じユニットが変化することはなかった。しかし『アドバンスド大戦略』では、「進化」、「改良」というコマンドによって、一端生産した兵器を強化することができるのだ。なにしろ『アドバンスド大戦略』では、お金があっても最初には生産できないユニットが多数存在する。そこで、「進化」、「改良」を繰り返し、より強力な兵器へと変身させることになる。

進 化

戦闘で、ある程度経験値を手に入れたユニットは自軍の都市において「進化」させることができる。「進化」には一定の法則があって、経験値があるからといってどんな兵器にでも「進化」させられる訳ではない。あくまで戦車は戦車、航空機は航空機なのだ。各ユニットは2回まで「進化」が可能。



●経験値を積んで、さらに強力な兵器へと「進化」させてやろう



●さらに能力を強化したタイプ

いかなる進歩(Advanced)をとげたのか

この「アドバンスド大戦略」は直接的にはメガドライブ版の『スーパー大戦略』のバージョンアップということになるのだが、パソコン版の『大戦略』シリーズをも含めたすべての『大戦略』の最先端に位置するものといえるだろう。ゲームシステムの中には、今までの『大戦略』シリーズには見られなかつた斬新なシステムがかなりたくさ



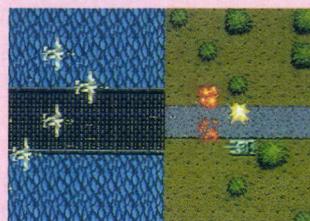
●現在、パソコン版での最新ソフトがこれだ

ん取り入れられている。例えば天候モード。これは晴れや雨などの天候が8種類も用意されていて、マップ画面では各ユニットの移動の制限になり、戦闘画面では戦闘力に大きな影響を与える。さらにはストーリー性を重視したキャンペーンモード。今までのキャンペーンモードのシナリオは、まったく架空のストーリー設定がほとんどで、この『アドバンスド大戦略』のような完全に史実に忠実なシナリオをもつシミュレーションゲームは一部の戦国シミュレーションを除いて他にはなかった。メガの容量をギリギリいっぱい使ったというだけあって、これでもかというほど贅沢なゲームに仕上がっていいる。

スーパー大戦略



●地形がヘックスの集合体に見える



●戦闘シーンはトップビューだ

アドバンスド大戦略



●地図の上にヘックスを重ねた感じ



●戦闘シーンはサイドビューに

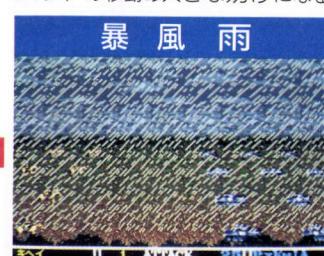
進歩その① 天候モード

天候モードは基本的に8種類の天候が設定されている。それらは各マップの気候帯の影響が顕著にあらわれる。例えばソビエトなどの寒帯のマップでは、吹雪がおき



●視界も良く、命中率も高いのだ

暴風雨



●戦闘にも大きな影響を与える

降雨前



●ユニットの移動範囲も大きい

降雨後



●平地が泥沼になり、移動できない

進歩その② 索敵モード

索敵モードをありにすると、マップ中のすべての敵を見ることができなくなる。見ることができるのは、自軍のユニットの周辺数ヘックスだけだ。この場合、地上ユニットよりは航空ユニットの方が索敵範囲が大きくなる。これによって、まず航空機で索敵をするといった実戦的な戦術を楽しむことが可能となったわけだ。



●敵より先に敵軍の位置を発見しなければならないのだ

進歩その③ キャンペーンモード

キャンペーンモードとはいくつものシナリオに関連性を持たせ、一つのシナリオのクリアが次のシ



●キミは一方向の指令官。1つの戦場で勝っても全体の戦況には無関係

No	SCENARIO	DATE
1	ピートルコフ	39 9 11
2	ラドムホウゼン	39 9 11
3	ビスクガフ	39 9 15
4	フルシヤフ	39 9 20
5	ダンマーク	40 4 9
6	ノルウェー	40 4 9
7	ライテヨコ	40 5 10
8	フランス	40 6 5
9	フランス	40 6 5

●しかし、ドイツ軍勝利のエンディングも用意されているらしいぞ

戦闘シーンもグーンとパワーアップ

前作であるメガドライブ版『スーパー大戦略』の戦闘シーンは、戦闘をちょうど真上から見下ろすものだった。しかしこの『アドバンスド大戦略』では戦闘を真横から見るようになった。他の『大戦略』シリーズでもこの方式が主流になつ

ている。この方式の場合、各兵器のディテールがはっきりし、兵器の特徴が分かりやすいという利点がある。さらに立体感のある戦闘シーンになるので、空対地の戦闘シーンなどで今まで以上に迫力ある戦闘シーンが楽しめる。

間接攻撃が威力を発揮

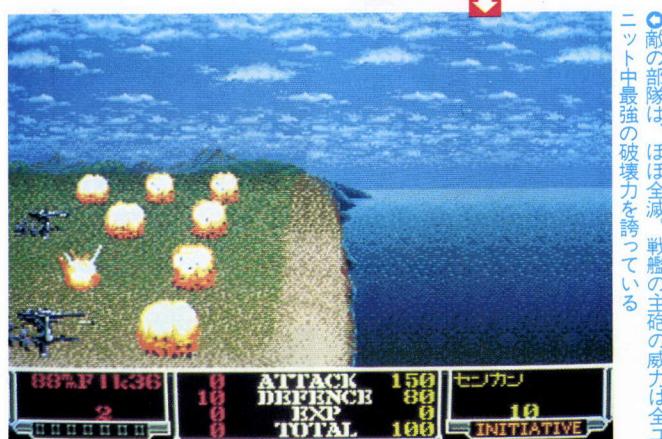
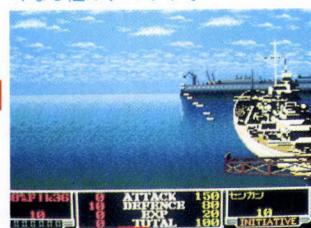
間接攻撃とは、隣接していない距離の離れたヘックスへ、いきなり攻撃をかけることだ。『大戦略』シリーズとしては、パソコン版の『大戦略II』からこのシステムが採用された。メガドライブ版の『スーパー大戦略』は、事実上この『大戦略



○戦艦の主砲が敵に照準を合わせるために旋回を始めた

II』の移植版だったわけで、『アドバンスド大戦略』でももちろん採用されている。しかも、列車砲や戦艦など、『スーパー大戦略』に登場しなかった弩級の兵器が派手に攻撃を展開するから見物だ。この戦闘シーンは迫力がある。

○そして主砲の一斉射撃。背筋が寒くなる程カッコイイぞ



○敵の部隊は、ほぼ全滅。戦艦の主砲の威力は全くニット中最強の破壊力を誇っている

なんとモデムにも対応しているのだ

この『アドバンスド大戦略』はメガモデムに対応している。モデムを使って人と対戦できるわけだ。シミュレーションでモデム対戦なんて、電話料金がいくらかかるかなんていふ心配は無用。この『アドバンスド大戦略』では各ターンごとに自動的にサーブされ、そのデータがモデムで転送されるシステムなのだ。つまり電

話料金はプレイしている時間には関係なく、プレイしたターン数に比例するわけだ。例えば市内局番で50ターンをプレイすると500円の電話料金になる。さらにゲーム図書館を利用して、オリジナルマップなどをダウンロードする計画も検討中のこと。次々に新しいマップでこのゲームを楽しめることになるかも。

マニアックな兵器が登場

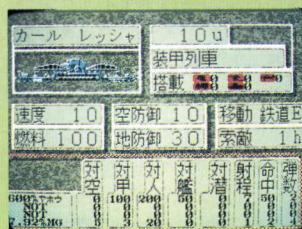
この『アドバンスド大戦略』に登場するユニットは、生産可能な基本的な兵器だけでも約400種類にもものぼり、これに「改良」などで登場する派生型の兵器を加えると正確な数字がなかなか出ない程の数になる。その中には、普通の人はぜんぜんじみのない超マニアックな兵器も登場てくる。



○ロンドンを空爆したV-1も登場

列車砲

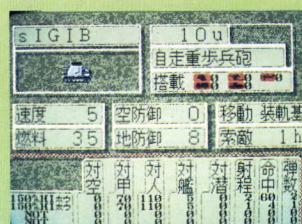
ドイツ軍の列車砲。600mmという巨大な大砲を列車に搭載し列車砲としたもの。砲身部分を取り外さないと移動できないなど機動性の悪さが影響し、生産数は少ない。セバストポリ要塞攻略戦など、主に対要塞攻撃に使用された。おそらく対地攻撃では最大の攻撃力を持つ。



○かなり使いづらい兵器だった

自走重歩兵砲

イギリス軍の拠点ジブラルタル攻略のためにわずか2両のみが製造された、ドイツ軍の自走重歩兵砲。列車に載せられてジブラルタルへ向かったがスペイン政府に国内の通過を許されず、結局作戦そのものが中止されてしまったといういわくつきのもの。



○知らない人がほとんどのハズ

パルチザン

厳密にいえば兵器ではない。連合軍側に登場し、ドイツ軍の後方で占領する都市を解放しようとする。ゲーム上では連合軍の中の1国という形になっているが、首都は普通の都市ではなくどこかに隠されている。武器はライフル銃と「モロトフカクテル」と呼ばれる火災瓶だ。



○ねずみのように神出鬼没なやつら



○1ターンごとにセーブされ、情報はモデムを通じて転送される



○これがメガモデム。もっともっと利用範囲が広がるといいね



NEW

ふしきの海のナディア

同名のアニメからのゲーム化。オリジナルの物語にナムコが少しだけ味つけした、一見ロールプレイングゲームに見えるアドベンチャーゲーム。

発売日	3月19日	メディア	ROM
メーカー名	ナムコ	ジャンル	アドベンチャー
価格	6500円(税別)	継続機能	パスワード
容量	8M	モード対応	—

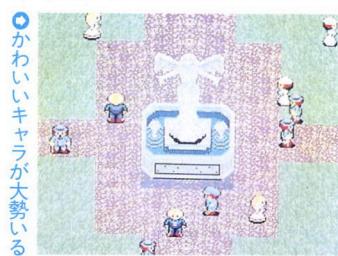
ナムコが贈るアニメ調アドベンチャーゲーム

タイトルの通りナディアという褐色の少女が主人公のアドベンチャーゲーム。物語はナディアを中心にしていくのだが、プレイヤーは基本的に準主役のジャンという少年を操作し物語を進めていく。また、キャラクターを仲間に入れ『ファンタシースター』のマップ画面のように連れて歩ける。



RPGのような基本画面

基本的にジャンやナディアなどのキャラクターを『ファンタシースター』のアリサのようにマップを



かわいいキャラが大勢いる

歩かせるといった形の、斜め上から見た画面構成でゲームは進められる。また、この小さい3等身キャラクターがみごとに演技してくれる。たとえばナディアが壁をヒヨイと飛び越えるシーンや、酔っぱらいがヨタヨタ歩くシーンなんかは何パターンものスプライトを使って滑らかにアニメーションする。こんな細かい動きが、知らず知らずのうちに『ふしきの海のナディア』というゲームの世界へ引き込んでくれるのだ。

美しいグラフィック

何も3等身のキャラクターだけではゲームが進行するわけではない。重要なポイントやナディア、ジャ



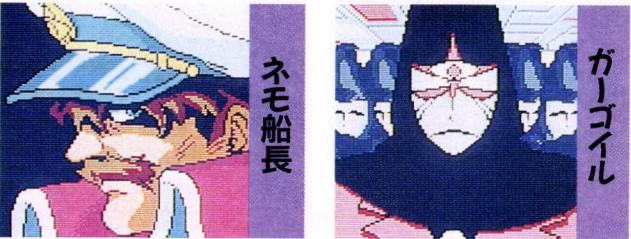
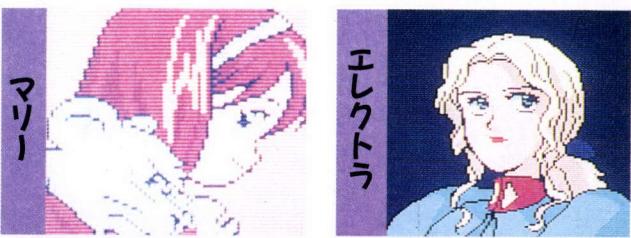
きれいな画面はワイドな一枚絵で

ン、マリーなどの主要キャラクターが登場するときには、一枚絵がドーンと出るのだ。そして一枚絵の出ているほとんどのときは、コマンドを選ぶ必要はなく、しっかりとグラフィックをたんのうできるようになっている。またこのグラフィックが、1枚1枚よく書き込まれているので、次にどんなグラフィックが出るのかちょっとした楽しみになってくるだろう。

えへへー。(はじめまして、マリーです。)

ナディアに登場するキャラクタ

『ふしきの海のナディア』には、魅力的なキャラクタがいっぱい登場する。肉を食べないベジタリアンのナディア、女の子よりも発明が大好きな虫のジャン、いつも明るく脳テンキなマリー、悲劇的な過去を持つエレクトラ、たまに笑う笑顔が優しいネモ船長、そして、氷の心を持つ敵ガーゴイル。こんなキャラクタたちが画面狭しと動きまくり、あのアニメの楽しく明るいノリを、みごとに再現している。



簡単なコマンドで楽しく遊ぶ

操作は非常に簡単になっていてボタン1つで話すことや、道具を使うことができる。これは最近のアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームでも当たり前だが、なんと移動までできてしまうのだ。しかしコマンドで移動するには、前もって一度その場所の情報を聞いていなければならない。

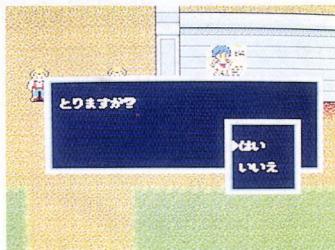
移動

移動は、基本的にナディアやジャンなどのキャラクタたちを動かして、場所から場所の間を行き来する。また、このほかに「いどうコマンド」なるものがある。これは一度行った場所ならテレポーテーションのように一瞬のうちに指定した場所へ行けるという、とても便利なコマンドなのだ。このコマンドのおかげで、流れる川のようにスムーズにゲームを進めることができる。

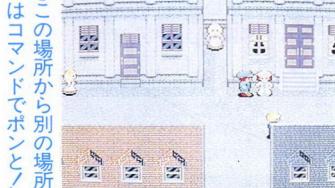
話す

酔って道に座り込んでいるおじさんや、街角で楽しそうにはしゃいでいる子供たちに話しかけるときは、話したい相手にピッタリと

●快適な操作で楽しく遊べるぞ



●この場所から別の場所へはコマンドでボンと!

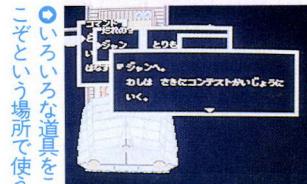


●簡単に移動できます。



道具

道具もまた「どうぐコマンド」で使用することができる。また、道具はいつでも使えるという訳では



●情報のきっかけにもなるのだ！

アニメも人気

若者受けするキャラ、おもしろいギャグ、露出しすぎる肌などNHK異色のアニメとして、毎週金曜日午後7時30分に大人気放送中の「ふしぎの海のナディア」。こちらのほうは、物語も佳境に入り、盛り上がりは最高調といったところだ。今から見るのはつまらないという人は、第1話から収録したビデオが発売予定なので、そちらをどうぞ。



●アニメファン御用達アニメだよ

ない。たとえば、ジャンは始めから「とりもちガン」と「パンチガン」を持っているのだが、これを街中で乱射するなんてバカげたことはできない。決められたシーンでのみ使うことができるのだ。それは女の子が変な男に襲われてピンチのときとかにね。



●いろいろな場所でいろいろな道具を使ってみよう。思わぬ効果が…



オープニングはカラオケに

メガドライブ版には、アニメで使われているオープニングテーマ「ブルーウォーター」がそのまま使われている。そして、オープニングテーマに合わせて画面がアニメーションする。また画面の下のほうに、カラオケのように歌詞があるので、それを見て歌ってみてはどうかな？

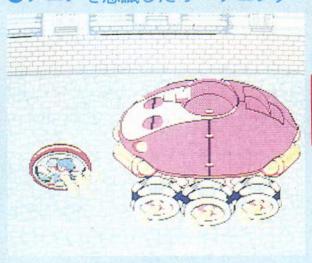
●色々な情報を集めておこう

●人ととの楽しいお喋りタイム！



●さあみんなで歌いましょう。ハイ

●アニメを意識したオープニング



●これでキミもナディアファン

全6章からなる大冒険。今回は2章まで紹介

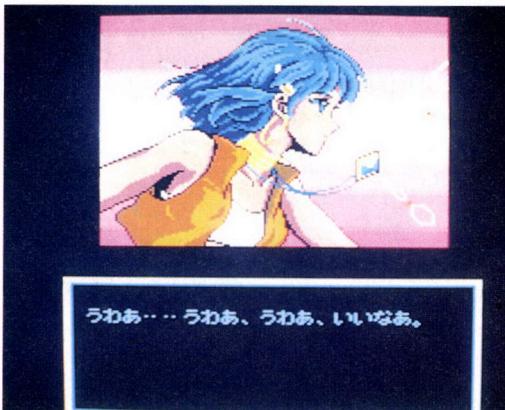
「ふしづの海のナディア」は、6つの章が集まって1つの大きな物語となっている。また、それぞれの章は密接に絡み合っている。今回は、ジャンたちの愛と涙と感動の大冒険の中から、序盤の2章を紹介していこう。



● いよいよ大冒険の始まりだ！ ワクワクするね

第1章 ナディアとの出会い

1人の少年が、万国博覧会で行われる国際飛行コンテストに参加するために花の都パリに来ていた。その少年の名はジャン。そしてジャンは川辺で褐色の肌の少女を見る。ジャンは少女に一目惚れてしまい、少女を追いかける。



うわあ……うわあ、うわあ、いいなあ。

● 目の前を横切る少女に釘付けのジャン。アニメではナディアは自転車に乗っていました。かわいいなあ、この子。友達になりたいなあ。ようし！ そうと決まればアタック開始だ！

ナディアを探せ

少女を追いかけて街中まで來てしまったジャン。街の人々に聞き込みを入れてなんとか見つけ出すことはできたが、少女の前にサングラスをかけた怪しい2人組の男が立ちはだかる。ジャンは勇気を振り絞って少女を助けるのだが…。



● そんな～。誰か彼女を見た人はいないのでしょうか？ シクシク



● ナディアを襲う謎の2人組。彼らの目的はそして少女の運命は？

グランディス一味登場

ジャンと少女がその場を離れた後、2人組のあねさんが現れる。3人は少女の持つ宝石、「ブルーウォーター」を狙っているようだ。

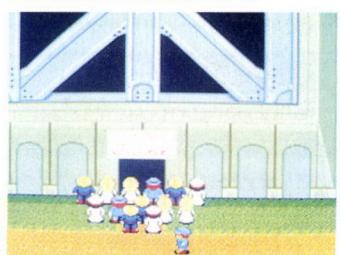
● ナディアを逃がしたね、おまえたち。もう、本当にドジなんだから

お前たち
じくよつ！

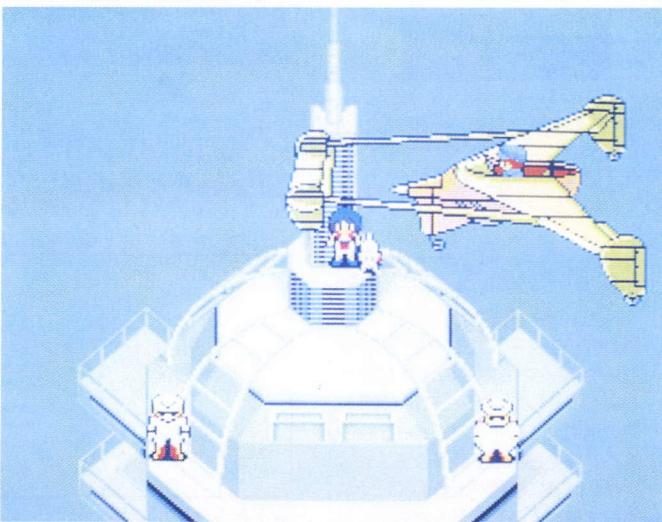


サーカスからエッフェル塔

これから先の展開で少女の名はナディア、2人組の男の名はサンソンとハンソン、その姉さんの名はグランディスということがわかる。そして、似たような身の上どうしのジャンとナディアは友達になる。見せ場としては、エッフェル塔のテッペンへ2人組の男に追い詰められるナディアを、コンテスト用の飛行機に乗ったジャンが救出するシーンがある。しかし、2人の乗った飛行機はエンジンのトラブルで海に墜落してしまう。そして2人はどこだかわからない海岸へと流れつくのだが…。



● ここはエッフェル塔の前。凄い人だ



● ナディア～！ 待ってろよ、ぼくの作った飛行機で助けに行くぞ！

ふしぎの海のナディア

第2章 マリーの島

海岸で夜が明けるのをナディアとジャンの2人は待つことにした。ここでは、ナディアの持つ悲しき過去がまた少しあかされる。夜が明けて海岸を少し調べてみると、海岸を囲む絶壁の崖に、ポッカリと洞窟が口を開いていることがわかる。進む道は、暗く寒いこの洞窟しかないのだろうか?



●ぼくの飛行機が壊れた!?

洞くつを探検

己人は何とか洞窟に入ることができる。ここで少し「オッ」と思われる効果で、洞窟の暗さや怖さを表現している。それは、なんとスポット処理なのだ// 自分の周りしか見えないので、先に何があるのかほとんどわからないのだ。



●ここはいつたいどこう。
こう。ごめんナディアだう。

戦慄のスポット処理!!



●ジャンの一行は薄暗い洞窟を進んで行く。洞窟の中は先がよく見えないぞ

さらに見せ場は続くぞ

この先、場面は現地人の集落へと移動する。ここでジャンは命をかけて、ある試練をクリアしなければならなくなる。試練をクリアしたジャ

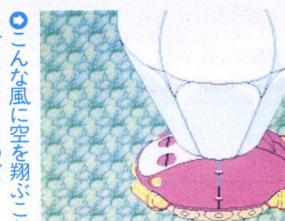
ンガ村に戻ると、またグランディス一味が…。そして長老の手引きで巨大な船へと案内される。新たにマリーを仲間に加え冒険は続く。



●いきなり囲まれたナディアたち、結果としてこの人たちは敵か味方か? その格好からするとこの島が南の島だということがわかるが、さて…

万能戦車グラタン

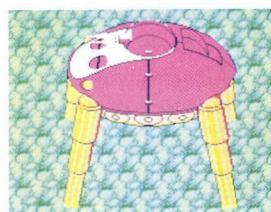
グランディス一味の操るマシン、その名はグラタン(グランティスタンクの略)。グラタンは形態を変えて、陸、海、空のどんなところでも進行することができる。このほかに物をつかむためのマジックハンドや、攻撃用の大砲も装備していて、ちょっとした要塞といえる。そしてこのグラタンを設計制作したのは、グランディス一味の1人サンソン。操縦をするのはハンソン。この2人を指揮するのがグランディス。まるでダイムボーカンシリーズの3バカラトリオのようなのだ。



●こんな風に高速走行するこどもできれば…

危機そしてマリー

もう1つの洞窟の出口をみつけ外に出ると、パリでナディアをつけ狙っていたグランディス一味が、再びグラタンに乗って攻撃を仕掛けてくる。あわやというときに仮面をかぶった謎の味方のおかげでジャンの一行はその場を切り抜けることができる。そしてナディアたちは集落に連れていかかる。



●グラタン砲撃モード!



●助かったけど、嫌な予感が…

●ジャンは一人で試練をクリアできるか

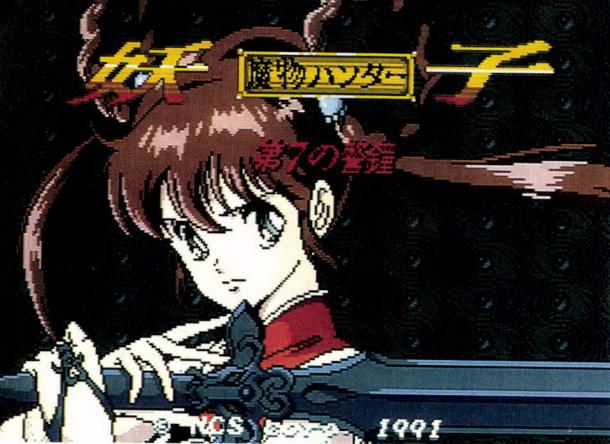


●この大きな船はいつ
たいなんでしょう



●そしてこの大爆発! ナディアやジャン、そしてライオンのキンが生きているのか?!!





NEW

魔物ハンター妖子 第7の警鐘

先日は同名のアニメ映画も公開され、2月にはビデオも出てしまうという今が旬の妖子。今後もPCエンジンでのゲームやCD、キャラクタグッズなども予定ありだ。

発売日	3月下旬	メディア	ROM
メーカー名	NCS	ジャンル	アクション
価格	6500円(税別)	継続機能	コンティニュー
容量	4M	モード対応	—

かわいいキャラクタの激ムズ・アクションゲーム

このゲームは妖子を操作して各シーンの終わりにいるボスキャラを倒せばそのシーンを脱出でき、シーン5にいる妖魔界の女王フェリアムを倒せばいいという、普通のアクションゲーム。だが、実はこのゲームの魅力は主人公キャラクタの妖子にあるのだ。タイトなチャイナドレスで暴れ回るんだぞ。

108代目魔物ハンター、妖子

われら人間が住む人間界と、魔物が住む妖魔界。この2つの世界を分断する扉を破り、人間を滅ぼさんと襲いくる魔物たちから人間



●湖に落ちたら一発で死んでしまう



●キャラクタの動きは素晴らしいぞ



●破邪の剣で敵の弾を破壊できるぞ



22

破邪の剣を使いこなせ!

妖子の左手に光る、魔物ハンターの証、妖魔輪具。その輝きは妖子の念するパワーによって増大され、破邪の剣を出現させる。

通常は剣を振って敵を倒したり、敵の発射する弾を破壊したりするだけなのだが、剣ボタンを押しっ放しにしておくと妖子のまわりにバリアを発生させる。これは敵の発射する弾から妖子を守る効果があるのだ。しかもこの状態で剣を振るとその方向にバリアを飛ばすことができ、離れた場所にいる敵をも攻撃することができる。いわば攻守を兼ね備えた武器なのである。場所によって使いこなせばこれほど便利は武器はない。まずは剣の使用法をマスターしよう。



●右手に持つ剣
こそ、魔物ハンターの最強の武器、破邪の剣だ。妖子のまわりにバリアを張ることもできるぞ



●バリアを張った状態で剣を振れば、その方向にバリアが飛んで行くのだ



●バリアを張った状態なら、敵の弾から妖子を守ってくれるのだ



©NCS

妖子の魅力に、ズームアップ♡

このゲームはアクションゲームとして見ても面白いが、ビデオ化される予定のあるアニメ映画や、CDやグッズにいたるまで「妖子」というキャラクタを前面に押し出したゲームになっている。このゲームを楽しむためにも、まずは主人公である、108代目魔物ハンター、妖子の魅力を知っておいたほうがより一層楽しめるぞ。ゲームの中では剣を振り回して恐ろしい魔物と戦うおてんばな娘だが、ほんの数日前までは恋を夢見る女子高校生だったんだ。平和を取り戻すため、妖子は戦う。



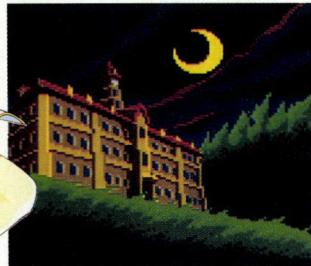
宿命に立ち向かう妖子

代々 魔物ハンターとして魔物たちから人間界を守るべく戦い続けてきた真野家の女戦士たち。その108代目にあたる真野妖子は紅華学園に通う普通の女子高校生だったが、妖魔界の女王フェリアムは紅華学園をクラスメイトもろとも妖魔空間にひきすり込んでしまったのだ。妖子はすぐさまクラスメイトを救出すべくフェリアムの待ち構える魔界城へと向かったが、フェリアムは妖子を妨害すべく四天王に妖子を倒せとの指令を出していたのだ。沼と植物の世界、魔界原には気蝶鬼。灼熱の溶岩地帯の魔界山には火竜鬼。涼しげな魔界湖には水虎鬼。不気味なジャン



グル地帯の魔界洞には土蛇鬼…。この四天王をすべて倒さないかぎり宿敵フェリアムの待ち構える決戦の場、魔界城にはたどり着くことはできないのだ。紅華学園の屋上にある、学園のシンボルでもある鐘が妖子の身を案じて鳴り響く。7番目の鐘の音が響いたとき、それは魔物ハンター妖子の敗北を意味しているのだ。もうクラスメイトを救えるのは魔物ハンターである妖子しかいないのだ。

●妖子の通う紅華学園が危機に…



妖子の学園生活レポート

妖子の通う学校は名門と名高い紅華学園。勉強はちょっぴり苦手という妖子だが、勉強のレベルが高い学校だから、ついていくだけでも大変なのであろう。

毎日の通学は自転車通学。でも雨の日にはちょっぴり早起きして傘をさして歩いている。

友達はたくさんいて、泣いたり笑ったり怒ったり、人恋しい秋に

は恋心を抱いてみたり、楽しい学園生活を送っている。

そう、こんな普通の、どこにでもいる女子高校生だった妖子だが、108代目の魔物ハンターという宿命を背負っているがゆえに、クラスメイトを助けるために恐ろしい魔物たちと戦うはめになってしまったのだ。あの楽しかった日々を取り戻すために妖子は戦う。



●プロフィール

どーも、真野妖子です。趣味はパソコン通信。全二重のモテムを持ってる人、今度チャットしましょ(笑)。えつ!? スリーサイズですか? えっちはね、もう。うーん、今は教えない! だってまだまだ育ち盛りなんだもの。それから生まれは6月1日です。双子座だから二重人格ですって? うーん、当たってるかな…。だって変身しちゃうんだもん。甘えんぼうなのは一人っ子のせいしから。好きなタイプは、少し危険な感じがする人ですね。やっぱり優しいだけじゃ今の時代はダメですよ、うん。将来ですか? やっぱりママみたいなお嫁さんになっちゃうんだろうな…。

こんな私ですが、どうかすえながくかわいがってやってくださいね。それでは、また。

真野 妖子



全5シーンの妖魔空間

各シーンは上下左右にスクロールする、簡単な迷路状の構成となっており、それぞれのシーンの終わりにはフェリアムの手下の四天王

王のうちの一人が待ち構えている。

迷路状になっているとはいっても、間違いやすいところではちゃんと矢印が出現して四天王のいる方向

を教えてくれるので特にマップを暗記する必要はないが、分岐するところなどは自分が行きやすいルートを覚えておくと便利だろう。

四天王との対決のときまでちゃんと体力を保っておかないとかなりの強敵なので、途中では少しでもミスしないようにしよう。

SCENE 1 沼と植物の世界

下のマップはスタート直後から少し先までだが、実際はもっと長いマップなのでナメてかからないよう。

マップを見てもらうと分かるが、スタートしてどんどん右に進んでいくといきなり崖の下に出

てしまい、先に進めなくなってしまう。そう、ここは途中にあった植物を使って崖の上を通るのだ。敵の攻撃を受けても植物から落とされるといったことはないのだが、わずかなダメージで簡単に妖子はやられてしまうので神経質なうら

いに敵の攻撃を受けないようにしなくてはいけない。

バリアさえ張っていれば最初の花の発射てくる細かい弾に対しては無敵なので、敵の攻撃が止んだ一瞬のスキを狙ってバリアを飛ばしてやっつけてしまうのがいいだろう。殺られるより先に殺れ／の精神でいこう。



●植物から植物へ飛び移りながらシーンの終わりにいるボス、気蝶鬼を目指す妖子。だが途中にも強い敵が次から次へと妖子を襲ってくるのだった

ボスキャラとの対決

シーン1のマップを右へ、右へと進んでいくとそのうちにそれ以上、右にスクロールしない場所にたどり着く。すると今度は風の音が聞こえてきたかと思うと上方にこの魔界原のボス、気蝶鬼が飛び回っている。

気蝶鬼はその羽で強烈な風を起こし、妖子を吹き飛ばそうとするので風に向かってジャンプするように心掛けながらどんどん上へと登つていこう。すると一番上は巨大な花になってしまい、そこが妖子と気蝶鬼との対決の場なのだ。



気蝶鬼自身は全く攻撃をしてこないが、花の中心からは花粉が妖子めがけて発射されているので、それにさえ気をつければ大丈夫だ。

●気蝶鬼は攻撃してこないので、花から弾が発射されない一瞬のスキを狙ってバリアを飛ばして気蝶鬼を攻撃しよう



●こんな感じのマップがまだまだずっと続くのだ。ボスまでの道のりはかなり遠いぞ



SCENE2 灼熱の溶岩地帯

火竜鬼の待ち受ける魔界山は、地下から飛んできて分裂する溶岩や噴火する火山、突然噴射する火



炎に触れてはいけない

炎などに悩まされる。特に火炎に對してはバリアが役に立たないのでまともにくらったら1秒ともたずに妖子は倒れてしまうぞ。

四天王の一人、火竜鬼との対決では、まず吐いた炎が地面を伝わってこちらに向かってくるのでまずそれをジャンプでかわし、距離を縮めたところで一気に破邪の剣で切りまくるのが一番だろう。た

●タイミングよくジャンプしよう



BOSS

だし、炎をかわすジャンプがかなりギリギリでかわさないと飛び越すことができないので最初のうち



●炎をバックに、余裕の笑顔だね

は上手く飛び越せなくて困ることだろうが、何度もチャレンジしてタイミングを覚えてしまおう。

SCENE3 涼しげな水源地帯

水虎鬼が待ち受ける魔界湖は、シーン全体が湖の上という危険なシーンだ。何が危険かと言うと、



●フトモモがセクシー!

妖子は湖に落ちるといくら体力があっても一発で死んでしまうからだ。敵にダメージをくらうことは



●湖に落ちてはいけない

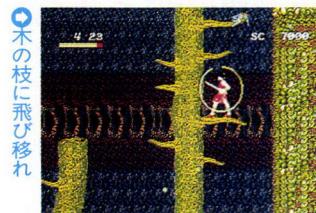
あっても、足場を踏み外すことだけは避けるようにしよう。

水虎鬼は意外にも水中にいて、

●竜巻に巻かれて上の段へ登れ
●水中での戦いは妖子に不利だ

SCENE4 不気味なジャングル地帯

土蛇鬼の待つ魔界洞では、木の枝や幹の上に乗って上下左右へと飛び回る、かなり迷いやすい地形



●木の枝に飛び移れ

になっている。コウモリの発射してくれる細かい弾はバリアを張りつ放しにして避けまくろう。



●コウモリは先に倒せ



●一瞬だけ飛び上がる瞬間を狙って下をくぐらないとモロに体当たりを受けてしまう

SCENE5 幽玄な雪の世界

いよいよ女王フェリアムの待つ魔界城にたどり着いた妖子。一面が雪におおわれている、美しいシ



●バックは魔界城の城壁なのだ

ーンだが実は今まで以上にシビアな操作を必要とする、トラップのオンパレードとなっている。斜面を駆け下りて加速をつけないと飛び移れない場所や、加速をつけ過ぎると飛び越してしまう場所など、覚えておかないとクリアできそうもないようなものばかりだ。

途中に出現する緑色の竜は、攻撃が当たるたびに胴体が短くなっていくので、胴体を全部切ってしまえば倒せる。バリアを飛ばすよ

●凶殺のドレスも激戦の末、ボロボロに
●少しでもダメージを受けないように

りも破邪の剣で直接切ったほうが攻撃力が高いので、なるべく接近戦に持ち込んだほうがいい。そして最後にはフェリアムが…。





NEW

バハムート戦記

ファンタジーの世界が舞台の異色シミュレーション。最もおもしろい上級ルールでの戦いを今月は紹介していく。バハムート大陸はいったい誰の手中に落ちるか!?

発売日	3月8日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価格	6800円(税別)	継続機能	バッテリーバックアップ
容量	4M	モード	—

『バハムート戦記』上級ルールがおもしろい

メガドライブユーザー待望のファンタジーシミュレーションである『バハムート戦記』。

今回は2回目ということで上級編のコマンドと実際の戦略について詳しく紹介していこう。

基本編で大陸を統一できたとしても、それは本当にゲームを終えたことにはならない。コマンド数2倍、戦闘モードはシミュレーションタイプの上級編を制覇してこ

そ真のバハムート大陸の霸王となるのだ。

とにかく上級編は難易度が高く設定されているため油断ができない。豊富なコマンド群を駆使し、同盟や軍師、英雄の協力を得なければ大陸統一はおろか自軍の存続も難しいだろう。

混沌のバハムート大陸を狙う日々のマスターたちの血みどろの戦いの幕が今、切って落とされる。

第2ターン作戦



● いよいよ上級ルールで戦うときがきた!

上級編の14種のコマンド

基本編に比べて上級編はコマンドの数が倍に増えている。新しく増えたコマンドは偵察・策略・休養・訓練・探索・英雄の6つ。この中でも特に上級編で重要なのが策略と探索の2つだ。

まず策略だがこれはイベントフレーズで手にいれた策略イベントを使用するコマンド。策略イベントには行動済みの部隊をもう一度行動可能にする「再行動」、自軍以外の英雄を暗殺してしまう「英雄暗殺」、全ての敵部隊のHPを1にしてしまう「爆裂攻撃」など、その



数は30種類にも及ぶ。この策略をどう使うかで戦局は大きく変わってくる。

探索はそのエリアに隠れている英雄を探しだして雇うコマンド。英雄にも色々なヤツがあるので考えて雇おう。

上級編14コマンド

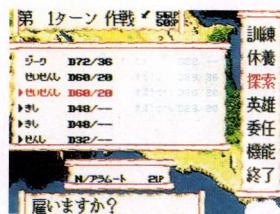
情報	召喚	英雄
移動	策略	委任
偵察	訓練	機能
侵攻	休養	終了
召集	探索	



● ラッキー! 英雄が見つかったぞ。こいつは果たして強いか弱いか?

英雄を紹介

『バハムート戦記』の資料のデータから面白い肩書を持つ英雄を紹介しよう。どいつもこいつも一癖もあるやつばかりだぞ。



名前

カイザード	聖戦士ジーカ=フォーリアの呪われた双子の兄。いったいいつ登場するのか?
ギルバード	ジーカの指揮するフォーリア軍聖騎士団軍団長。歴戦の勇士である。
ランツ	ギルバードと同じくフォーリア軍聖騎士団所属。副軍団長の地位を守る。
キュベリオス	性格はカオス。暗黒崇拝教団の司祭長。人並み外れた魔力を持つ。
フラウォン	フォーリア軍の魔力の要。精銳魔術団団長。暗黒魔法以外の全ての魔法を習得している。
ミーアニマス	この世界最強の精霊魔術士。魔法だけでなく剣も見事なまでに使いこなす。
アゾート	この世では魔法の力が最強と信じる魔法至上主義の魔術士。
リュンター	人は彼を白銀の魔戦士と呼ぶ。風の精霊魔法の使い手である。

初期設定時の8人のマスターの戦況を比較

ここではシナリオ「血に染まりしバハムート」の上級編の初期設定段階の各マスターの持つ戦力を紹介する。初期段階だけに大差はないが、注目してもらいたいのは各マスターの持つ部隊を構成するユニットの種類が全然違うということ。聖戦士ジークなら人間だけの部隊。巨龍ペルフレイムならリザードマンやドラゴンといった部隊といった具合に、そのマスターにピッタリと合っているぞ。

シェルファ

バハムート大陸北西部、バッハム遺跡地帯が拠点。昔は大魔術師が住んでいたという遺跡にシェルファは塔を打ち立てて軍勢の拠点としている。この大陸上で彼女以上の魔力を持つものは存在しないと噂される強大な魔術士である。初期設定の部隊は人間だけで構成されている。魔力に重点を置いた構成になっているのは当然か。彼女と戦うときは魔法の凄さを身に染みて感じるはずだ。こちらの軍にも秀れた魔法使いがいなければ苦戦は必至である。

部隊表

戦士	騎士
魔法使い	魔導士
魔術士	

エル=モア

バハムート大陸西部、北セレブ拉斯森林地帯が拠点。エルフ族一の弓の使い手であり、さらに一流の魔法使いでもあるエル=モア。彼の指揮する部隊は当然純粋なエルフだけの部隊だ。基本的にエルフは体力もあり魔法も使えるというバランスのとれたキャラクターである。だが、いま一つパワーのある攻撃は苦手のようだ。力でグイグイ押してくるような敵には気をつけた方がよさそうだ。彼には森一番の魔法の使い手であり、魔力ではシェルファにひけをとらない最愛の妹エル=ウインがいるが、非常に病弱なため登場はしない。

部隊表

エルフ	エルフロード
-----	--------

バストラル=バインドアウト

バハムート大陸北部、グラニス平原地帯が拠点。義弟ティーンは天才的頭脳を持ち、バストラルの軍師として活躍する。蛮人たちの國のため、初期設定もバーバリアンやバーサーカーの数が多い。だが、力だけに頼る訳ではなく、軍師ティーンの指揮する魔法使いや魔道士の部隊も有している。初期状態では比較的のバランスのとれた軍勢といえるだろう。

部隊表

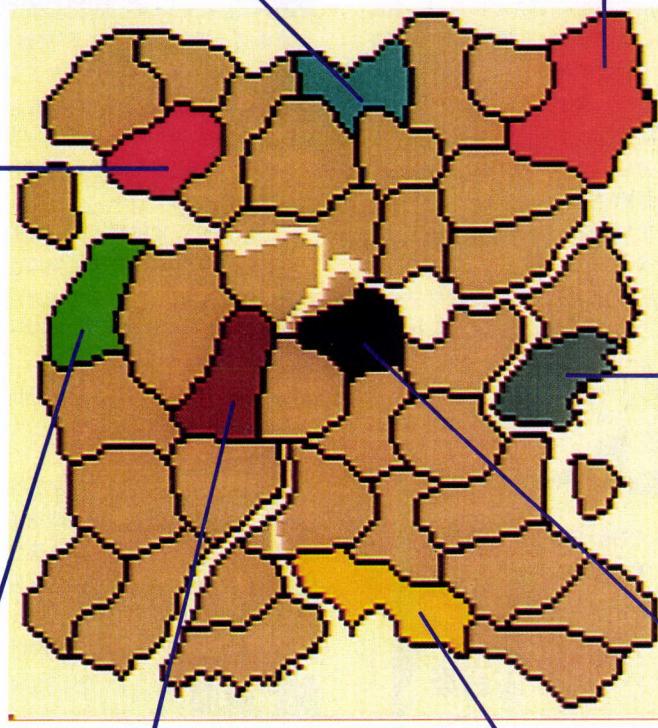
バーバリアン 魔法使い	バーサーカー 魔導士
----------------	---------------

ペルフレイム

バハムート大陸北東部、ドラグーン火山地帯が拠点。クリムトとの戦いで敗れ、冥界に身を投じていたペルフレイムもこの混沌の時代にもう一度生を得ることができた。彼女の配下はドラゴンやバシリスクなどのモンスターたちだけ。魔法は使えないがその数々の特殊攻撃は魔法に匹敵する威力を持っている。あなどると痛い目を見るのは必定といったところ。

部隊表

リザードマン ドラゴン	バシリスク
----------------	-------



ガイラム=グリンダム

バハムート大陸中央部、西グラファス山岳地帯が拠点。怒れる巨人的部隊は力で勝負のモンスターばかり。敵に魔法使いがいないときはいいが、1人でも強力な魔法使いがいると戦闘時に苦戦は避けられないだろう。魔法の使えるモンスターを召喚するのが第1の目標といえるだろう。魔力の加護がつけば怖いものなしだ。

部隊表

コブリン	ミノタウロス
ジャイアント	

ジーク=フォーリア

バハムート大陸南部、ギルフレイ平原地帯が拠点。攻撃力もあり魔法も使える聖戦士を筆頭に非常にバランスの取れた部隊を持っている。かつて大陸で栄えたフォーリア王国の生き残りであり、軍師レイモンド卿とともに法と秩序をこの大陸に再び甦らせるための戦いにおもむく。

部隊表

戦士	騎士
聖戦士	魔法使い
魔導士	

クリムト

バハムート大陸東部、南ウンバル湿原地帯が拠点。バハムート大陸がこの世に存在したときから生きているといわれている大魔王。その部隊は強力な魔物でガチリ固められている。中でもデビルロードは強敵中の強敵。体力、魔力ともに他のモンスターよりもずば抜けて高い。自軍で使うときは心強いが敵にまわると驚異だ。彼らは勇者バルマー=フォーリアに葬り去られたが邪悪な力によって蘇ってきた。彼の目的はただ一つこの大陸を邪悪と混沌で徹底的に染め上げることだけだ。

部隊表

小悪魔	大悪魔
デビルロード	

バルマー

バハムート大陸中央部、クロエルン城塞都市跡が拠点。かつては妖刀ベサルスネーガを駆使して大魔王クリムトを倒した勇者でもあった。が、彼は頼っていた妖刀に精気を吸い取られ力尽きて倒れた。だが、邪悪の力により死者の王としてこの世に復活した。彼の部隊は当然ながらアンデッドのモンスターばかり。魔法を使えるバンパイアやリッチャー、HPの高いマミーなどもいて中々の精鋭が揃っている。バルマー自身に意識があるわけではなく、今もなお妖刀に操られているのだという。

部隊表

バンパイア	マミー
リッチャー	ゾンビー

上級ルールの作戦フェイズの戦略

上級編の作戦フェイズについてここでは説明していこう。

とにかくコマンド数が多いので一つ一つのコマンドを無駄のないように使っていかないとすぐに敵との戦力差が開いてしまう。コマンドを実行できる回数は自軍のユニットの数によって大きく左右されるので、序盤はなるべく領土の拡大と自軍の増員に努めよう。

領土拡大と部隊の充実

ユニットを増やすにはLPというポイントを消費しなくてはならない。このLPは占領しているエリアが多ければ多いほど1ターンに入ってくる量が多い。したがって最初は近隣のエリアに兵を出し



○作戦フェイズを制するものがハムート大陸を制するはずだ

後方のエリアは委任する

ある程度エリアが確保でき、戦力が整ったら前線に兵を集めて、後方にいる敵がすぐにこれないようなエリアは「委任」してしまう。「委任」はそのエリアの指示をオートで行ってくれるもので、手薄なエリアに勝手に侵攻してくれたりもする中々優秀なコマンド。



これで、前線の戦いに集中する。○作戦は落ちついで考えよう

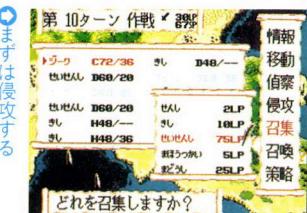
英雄の使い道とは…

最後に上級編に登場する「英雄」というコマンドを詳しく紹介する。英雄は見つけて雇うのにLPを消

費するが、さらに部隊に就任させると毎ターンLPを消費する。LPの残りに注意しよう。

就任

これは雇った英雄に1部隊を指揮させるコマンド。英雄に指揮された部隊はその英雄の持つ能力がプラスされる。これにより毎ターンこの英雄にはLPを支払う。



侵攻しなくてはならない。軍師のいるマスターは軍師にアドバイスを受けて手薄な中立エリアを攻めよう。軍師がない場合は一応偵察を出した方が安全。いきなり攻めにいって数少ない戦力をなくす可能性があるからだ。

また序盤は低いポイントで召集できるユニットを数多く揃えた方がいい。エリアも増えて毎ターンごとにまとまったLPが入るようになってから優秀なユニットを召集しよう。



●そろそろ戦乱の世の中がきそうな気配だが

解任

現在部隊を指揮している英雄をその部隊から外し、別の部隊を指揮できるようにする。後から高い能力を持つ英雄が現れたときに使うコマンド。



召集と召喚

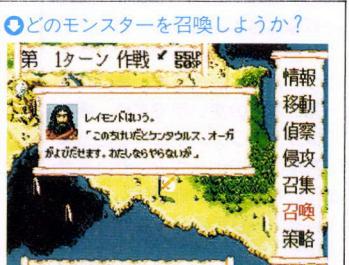
召集はLPを消費して部隊を増やすコマンドで、マスターによって召集できる部隊は異なる。召喚はSPを消費して部隊を増やすコマンドで、その部隊のいる地形に応じたモンスターを召喚することができる。

LPは自軍の占領している領土数だけ毎ターン増えていく。SPは敵

の部隊を倒すことによって増えていく。召喚できるモンスターは種類は少ないが中々強力なヤツが多い。また、召喚するモンスターには順序があつて、強いモンスターが召喚できるわけではない。低いレベルのモンスターを召喚してから1ランク上のモンスターを召喚することになる。最上級のモンスターはかなり強いヤツがそろっている。



○マスターがユニットを集めます



ご命令を?

シミュレーションタイプの戦闘攻略

自軍の領土を広げるのに避けて通れないのが「戦闘」である。

これは中立地帯でも敵のいるエリアでも同じこと。上級編の戦闘はマスターが戦う場合でもリアルタイムの戦闘は使わない。

本当に考え抜いて戦わなければ勝利を手にすることはできないだろう。

戦闘時にも策略は使える

戦闘時でも役に立つのが、イベントフェイズで手にいれた策略イベントである。

自軍の全部隊の破壊力を上げることのできる「攻撃増強」や、敵軍自軍ともに退却できなくなるようになる「濃霧」、その戦闘を行う地形に応じた最強のモンスターを



○今こそ我が軍勢の力を見せてやる!

1部隊召喚できる「部隊召喚」など持ていれば役に立つものばかり。タイミングよく手に入れていたならここぞとばかりに使って自軍の戦闘を少しでも有利に導こう。特に敵に攻められてこちらの方が戦力的に劣っている場合、一発転を狙えるのが策略なのだ。



○どうです! この効果。これならこの戦いには勝てそうだ

戦争は自分でやろう

上級編の戦闘シーンは全て自分でコマンドを入力して戦うモードと戦闘シーン全てをコンピュータに任せせるモードの2種類がある。

毎回毎回戦闘するのは面倒臭いという人は戦闘シーンを任せてしまうのも一つの手だが、まかせつきりというのも困ったもの。オートにしては比較的頭の良いコンピュータの戦闘ではあるが、信用しきすぎると痛い目を見ることになつ



○とにかく全部自分でやる!

てしまうぞ。上級編でオートを使う場合は敵軍の戦力との差が大きく開いているときぐらいにしたほうがいいだろう。

敵軍のマスターとの決戦や戦略的にかなり重要なところでの戦闘はなるべく自分で指揮して戦つたほうがいい。コンピュータにまかせて負けるよりも、一通り自分で指揮して負けた方が納得が行くと思う。そして、自分で指揮して勝つたほうが感慨もより深いというわけだ。



○コンピュータにまかせましょ

魔法の体系をここに紹介

策略は戦闘時に持っていないければいけないが、魔法はMPのあるキャラクタなら誰でも使用可能だ。魔法は日系統、4レベルありそれぞれ使うキャラクタによってその系統は違う。魔法を使えるキャラクタは比較的の耐久力が少ないので敵の直接攻撃を受けないように、味方の体力勝負のユニットが守つてやるべきだろう。

●大地の精霊魔法

大地の精霊の力を借りる。基本的に回復魔法が多いのが特徴。

●水の精霊魔法

回復、防御、攻撃、召喚などバラエティに富んだ魔法が使える。

●炎の精霊魔法

炎の精霊は当然強力な攻撃魔法を多く持っている。



○これが魔法の威力! どんな敵でもやっつける。複数の攻撃も可能だ

●風の精霊魔法

1部隊を飛行可能にする「飛行」など特殊な魔法が多く存在する。

●精神魔法

魔法の中で唯一「魔力回復」を使うことができる。「気」を扱う。

●暗黒魔法

闇の世界に属さぬものしか使えない魔法。その威力は大きい。

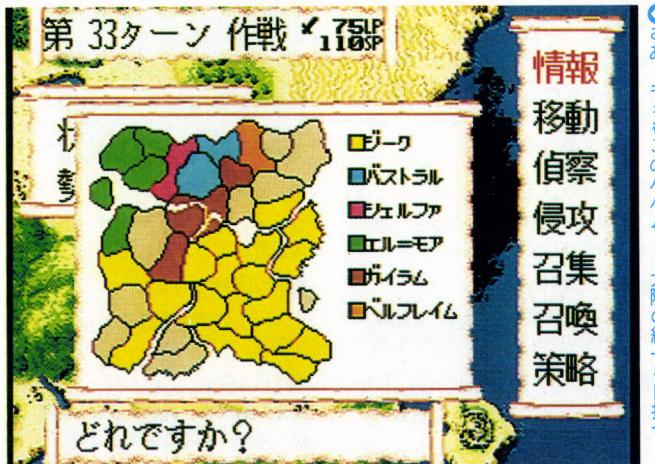
そしてバハムートの覇者になるために

叩く。それが戦闘の基本と思っていいだろう。

だが、それを覆す要素としてこの『バハムート戦記』はイベントや策略などの乱数的要素がある。要するに劣勢の状態でも運がよければ可能性は少ないながらも勝てる場合がある。この要素がゲームに一定の緊張感を持たせているのが面白い。セオリーガ通用するときとしないときがあるわけだ。がんばって大陸の覇者を目指そう。



○どうですこんなに領土拡大しました



○さあ、キミもこのバハムート大陸の統一を目指せ



NEW

究極タイガー

アーケード業界でその名を馳せた無敵の痛快シューティングがついにメガドライブで登場。名移植作の誉れ高いPC版に、引けを取らない移植度が我々の心を熱くする。

発売日	2月22日	メディア	ROM
メーカー名	トレコ	ジャンル	シューティング
価格	7500円(税別)	継続機能	コンティニュー
容量	5M	モデム対応	—

ま・さ・に・究・極・バリバリ硬派シューティング

4年ほど前に業務用で、一世を風靡し、一つのシューティングゲームのジャンルを確立した名作、「究極タイガー」が、どうとうメガドライブに移植された。

自機はバトルタイガーと言う名のヘリコプター。強制縦スクロールのシューティングゲームだ。

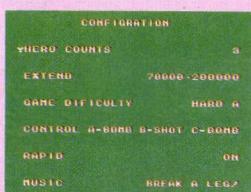
雲霞のごとく襲いかかる敵ヘリ軍団や、續々と進撃してくる戦車、装甲車、戦艦。それらを、4種のショットとボムで倒し、アイテムを取ってパワーアップしながら、進んでいく単純明快撃ちまくりシューティングである。

各ステージの最後には、軍事色豊かで烈な攻撃を仕掛けてくるボスキャラとの熱い戦いが待っている。



けっこうマニアックな CONFIGURATION モード

CONFIGURATIONモードは業務用基盤のディップスイッチの設定にそつたような設定がある。自機が増える得点の設定や、ランクが8段階に分かれたりする。特に、難易度に応じて増やせるフレジットの数が違うのが興味深い。



● HERO COUNT

いわゆる残機設定。1機から7機まで増やすことができる。

● EXTEND

自機が増える得点の設定。6段階の設定が可能。増えない設定も有。

● GAME DIFFICULTY

難易度の設定。イージーのAからハードのDまである。

● CONTROL

ショットボタンとボンバーの設定をすることができる。

● RAPID

ショットの連射をするかしないかの設定。

● MUSIC

音楽が聞ける。結構いいアレンジが、ステレオでなされている。

パワーアップは敵から奪え

パワーアップアイテムは3種類。ショットパワーアップと、ボンバーとフォーメーションチェンジアイテムだ。これらは主に、ふらふらと飛んでくる輸送ヘリ等の中型キャラが持っており、倒すと3種のうちのどれかのアイテムが出現。

ショットパワーアップを取るとショットの強化。ボンバーはボンバーの数が増え、フォーメーションチェンジはショットの種類を変

	フォーメーションチェンジ・4種類に変化する
	ショットパワーアップ 10段階に変わる
	ボンバー 7つしか貯められない

えることができる。

他に、地上物を破壊すると、Pや1UPが出現することがある。

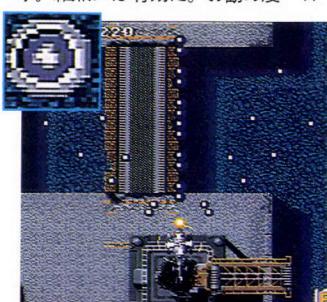
赤ショット

前方に幅広く飛ぶ。比較的使い易いが集弾性に欠ける。お勧め度 B



青ショット

5方向に正面に扇状に飛ぶ幅広い攻撃。雑魚には有効だ。お勧め度 A



緑ショット

2本のレーザーが正面に飛ぶ。対ボス用には効果抜群。お勧め度 C



黄ショット

前後左右4方向に飛ぶ。一番使いにくく連射性に欠ける。お勧め度 D



©TOREC/TAITO CORP.

ステージは全10ステージ。永久ループの限界へいどめ！

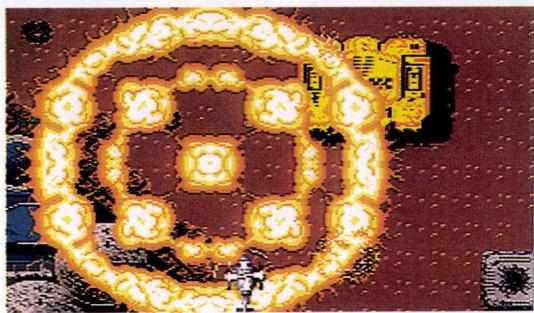
タイガーは、多くの強敵が待ち受ける敵地へ単身乗り込んでゆく。

狙いは、一つ。遙か10ステージのかなた、その最後にいる巨大な要塞を破壊することである。

各ステージは、雑魚キャラである敵ヘリや戦車等々と戦う通常シーンと、各面のボスキャラ達と戦うボスシーンの、2つのシーンで構成されている。ボスシーンにく

ると、スクロールが止まり、思う存分ボスと戦うことができる。各ステージは、艦上での戦いだったり港での戦い等と、様々だ。

ステージ数こそ全部で10ステージだが、ステージ10で終わりではない。最終ステージクリア後には、また新たに難易度が高まつたステージ1が始まる。理論的には、100ステージも可能だ。



●きたーっ!! 迫力満点、破壊力抜群だ。ボムの威力で弾が消えているあいだに、弾を死ぬほどぶち込んで一気加勢にボスを潰してしまえっ!!

ステージ1

まずは巨大母艦からタイガーが発進するシーンから始まる。海を越え、戦いの傷あと残る大地を越え、市街地へと進んでゆく。手慣らし程度といつてもいい難易度で、出来ることなら終了までに青ショットの5WAYまではしたい。



●敵を倒すよりも慣れるほうが大切



●きついが、パワーアップが良く出る

ステージ2

この面は中型キャラがかなり出現する。序盤はボートや戦艦が攻撃してくる。なんといっても中盤の巨大敵空母上での攻防がたまらない。上からオタケビ、下から長距離爆撃機と非常に激しい。しかし戦っていて一番楽しい面である。



●横から出てくる戦車が怖い!!

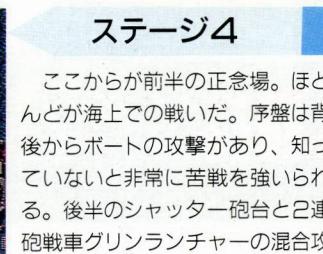


●船などとの戦いかはげしい!!

ステージ3

軍港のような場所が主な舞台となる。ここから、いわゆるいやらしい動きを敵がするようになる。

所々にある倉庫の中から戦車が突然出現したり、ヘリが自機を回り込むような動きをしたりとパワーアップしていても気が抜けない。

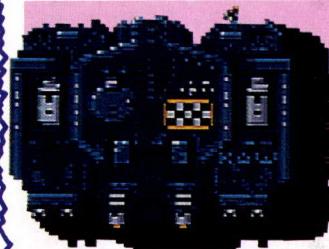


ここからが前半の正念場。ほとんどが海上での戦いだ。序盤は背後からボートの攻撃があり、知っていないと非常に苦戦を強いられる。後半のシャッター砲台と2連砲戦車グリンランチャーの混合攻撃もかなり強烈なものがある。

ステージエンドに登場するボスは超ド級巨大機動装甲車軍団！

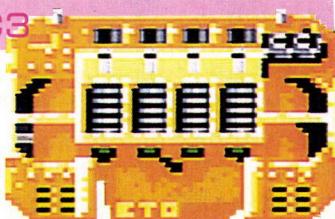
前述の通り、各面の最後には軍事色豊かなボスがいる。それは、装甲車であったり、重戦車であったりする。もちろん、その各々がボスの貴祿をもってて、ひつじょにキビ

シ攻撃を仕掛けてくる。画面の上下比を考えるに、その厳しさは容易に想像がつく。では、それぞれの強力、かつ、し烈な攻撃法や動きなどをバツチリと紹介していく。



ステージ2ボス T-1B

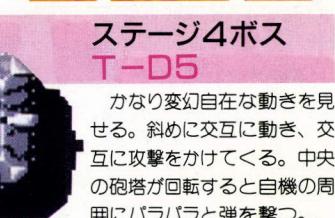
こいつは前方へ2発、左・右斜め下方向に、弾を各1発ずつ撃つという攻撃を、2回やっては小休止するというパターンで襲ってくる。思い切って敵の正面に入り込み、前方に撃つてくる2発の弾の間にあってボスの前面を保持するように移動し、攻撃するのが良。



ステージ3ボス T-C3

2機でつるんで攻撃してくる。自機を確実に狙うように弾を撃ち、いくらく弾をばらまいては、小休止する。

ただしボスは横にしか移動できないので常にボスと逆の方向に動くように戦えば比較的楽に戦えるハズ。



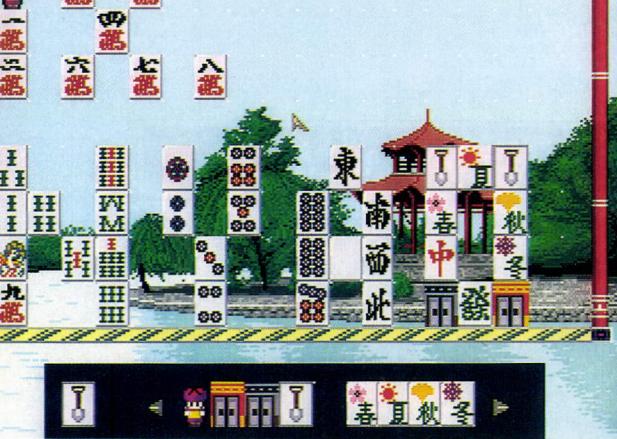
ステージ4ボス T-D5

かなり変幻自在な動きを見せる。斜めに交互に動き、交互に攻撃をかけてくる。中央の砲塔が回転すると自機の周囲にパラパラと弾を撃つ。



ステージ5ボス 巨大要塞A

いわゆる要塞。もちろん移動はない。自機の位置を正確に把握し、狙うように5WAYの弾を撃つてくる。周囲にシャッター砲台があり、先につぶしておかないとい地獄を見る。



NEW

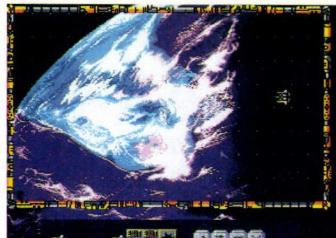
紫禁城

パズルを楽しむキャラクタやBGMを5種類の中から選べるという、親切心あふれるパズルゲーム。しかもグラフィックとサウンドの完成度はかなりのハイレベルなのだ。

発売日	3月下旬	メディア	ROM
メーカー名	サン電子	ジャンル	パズル
価格	6500円(税別)	継続機能	パスワード
容量	4M	モード対応	あり

ハイレベルなグラフィック&サウンドの正統派パズル

最近はアクションパズルなんていうジャンルのゲームが目立つようになってきたが、この『紫禁城』はまさに「好きなだけジックリと考へてくれ」と言わんばかりの、制限時間もなければリアルタイムな要素などカケラもない、正統派のパズルゲームなのだ。しかもBGMやグラフィックの完成度の高さは群を抜いて素晴らしい。



こんなにキレイなグラフィックでパズルできちゃうなんて、幸せでしょ?

とにかくゴールにたどりつけ!

まずこのゲームが今までのこのタイプのゲーム(『倉庫番』など)と違うところは、画面上にいくら消し残しの牌があっても、自分の操作するキャラクタを出口のところまで持っていくべきクリアというルールになっていることだ。

だがその分、このルールだからこそ難しさというか、出口のまわりが牌に囲まれていてどれかを消さないと出口にたどり着けないといった面も用意されているので



単純に簡単になったというワケではない。面の数はなんと約500面。一生遊べるソフトだね。

まずはルールを覚えなきゃ

このゲームを解くにはキャラクタをゴールまでたどり着かせればいいというのは前に書いた通り。そこでいざキャラクタをゴールに連れて行こうと思っても、画面にはいろんな柄の牌がたくさんあり、これを押してとかしたり、消したりしない限りはゴールまで行けそうにない。そこでこの牌を消した

いところだが、同じ柄の牌が隣に並べばその2つないし3つの牌は同時に消えてしまうというわけ。ただし、一瞬でも邪魔牌の隣に並んでしまうとどんな柄の牌もすべて邪魔牌になってしまうのだ。邪魔牌は消せないばかりか動かせないので、邪魔牌を作らないことがクリアへの第一歩なのだ。

・邪魔牌の法則だ・



こうやって、たとえ同じ牌に触れさせようとしても、同時に邪魔牌と触れてしまうと…

問答無用で邪魔牌の一つとなってしまうのであった。Cボタンを押して少し前の状態に戻ってやり直そう

牌を変えれば気分も変わる!?

牌を変えれば、気分も変わること。

このゲームで最も優れている点と言えばやはりこの、キャラクタとBGMを自由に選べることだろう。同じ面でもキャラクタとBGMがここまで変われば全く別のゲームに見えてしまうのが凄いところ。上段がゲーム画面で、下段はキャラクタのアップになっている。

桃源絵巻



このゲームのメインとなるキャラクタだ

戦士の休息



柄の判別がしにくいのであまり良くないかな

城内の曲者



将棋っぽいデザイン。柄の判別もしやすいね

時空の彼方



バックに映る地球がキレイでみどれてしまう

ゆめいろうさぎ



BGMもグラフィックも最高の出来だ

いろいろあるぞ、遊びかた

この『紫禁城』にはいろんなモードがあり、普通にプレイするだけでなく、上級者の為に牌を消すルールが複雑になったスペシャルモードもある。もちろんパズルゲームだから自分で面を作ったりもできるし、何とその作った面をメガモデムを使って友達の家に転送したりもできるのだ。パズルの好きな人なら一生遊べるソフトだね。



○いろんな遊びかたがありすぎて、どちらで遊んでいいのか迷っちゃうね

1面を解いてみよう

まずはこのゲームのルールをマスターするという意味で一緒に1面を解いてみよう。

まずすぐ左にある牌を左に押してそのまま左の牌にくっつけて消そう。同様に、もう2回。さて、ここが問題なのだが、この左にある牌を下の牌とくっつけて消してしまうと最後に1個、牌があまってしまうのでこれは無視し、下にある牌とくっつけて順々にしていけば…ほら、解けたでしょ？



解けたあ！

○ほら、ちゃんと解けたでしょ？ やっぱりあの牌がワナだったんだね

スペシャルモードって、何？

このゲームは普通のモードだけでも10面くらい行けば十分難しいと思うのだが、世の中には凄い人



○こんなにルールが複雑になんて、できる人は本当にいるんだろうか？

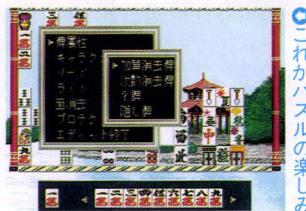


○まずこれを消す
以外には何もでき
ないから正解だね
○これが問題の牌。
こいつを無視する
としないで…
○とりあえず無視し
て先に進んでみた
結果がこう

○これがやっとの思いで完成させた画面。なかなかカラフルでしょ？ えっ？
簡単に解けちゃうって？ まあ絶対に解けない面を作るよりはマシでしょ？

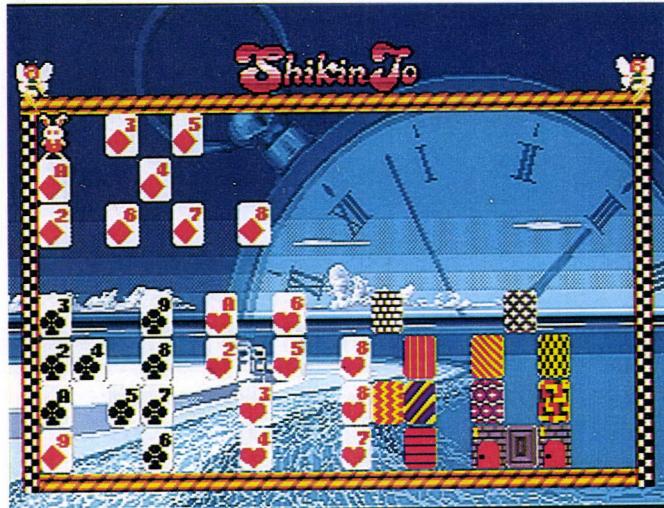
やつぱパズルはコンストラクション

やっぱりパズルゲームと言えばコンストラクションモードというか、自分で面を作成できるモードがつきものだよね。もちろん、この『紫禁城』にもコンストラクションモードはついていて、作成した面を一度に10面までメガドライブに記憶させておくことができるのだ。さらに、その作成した面で自由に遊べるのはもちろんのこと、スペシャルモードの設定やキャラクタちゃんと5種類の中から選



○これがパズルの楽しみ

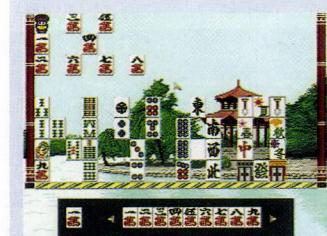
べたりもする。また、他の人にエディット中の面を見られたくない人のために、プロテクトをかけたりができる、いたれりつくせりのコンストラクションモードだ。



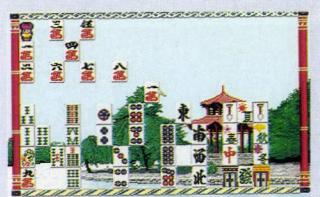
あるなら使おうメガモデム

いまいち盛り上がりがないメガモデムの話題だが、せっかく持っている人はどんどん使わなくちゃソン。なんとこのゲームはメガモデムに対応していて、自分で作ったオリジナルの面を友達の家に転送することができるのだ。ただし相手も『紫禁城』

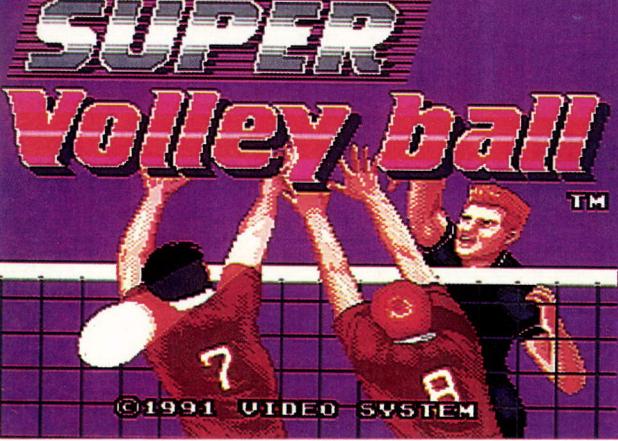
のゲームソフトとメガモデムを持っているという条件があるけどね。せっかく自分が苦労して作った面なのだから、一人でも多くの人に遊んでもらいたいよね？ 遠くに住んでいる友達にも一瞬にして転送できてしまうんだぜ。



○エディットが完成したら、メガモデムを使って友達の家に電話しよう



○ほら、自分で作った面と全く同じ面が遠く離れた友達の家でも遊べる



©1991 VIDEO SYSTEM

NEW

スーパー バレーボール

メガドライブ初のバレーボールゲームは、初めての人でもそこそこ上手いき、それでいて実は奥が深いという評判だったPCエンジン版からの移植作品だ。

発売日	発売中	メディア	ROM
メーカー名	ビデオシステム	ジャンル	スポーツ
価格	5800円(税別)	継続機能	コンティニュー
容量	2M	モード対応	—

サンダーサーブをブチかませ!

このゲームはバレーボールを知らない人のためにも操作を簡略化し、なつかつ慣れてくればTVアニメでしか見れなかつたような必殺技「サンダーサーブ」で相手の



初心者にもそこそこ遊べる操作性が人気の秘密ってか?



選手を吹っ飛ばしたりと、初心者から上級者まで、ワイワイ楽しく遊べるスポーツゲームとなつていい。もちろん己で対戦や、コンピュータ同士の対戦もできるぞ。

●単純な操作でも実は奥深いのが人気の長続きする理由

バレーボールの基本ルール

まずバレーボールにはサーブ権というものがあり、まず試合の最初にどちらかのチームがこの権利を持つ。これは、最初にサーブができる権利という意味のほかに、このサーブ権を持つ側のチームの攻撃が成功したときのみ、得点となるというルールがあるからだ。サーブ権が相手チームにあった場合はまず最初の攻撃成功でこちら側にサーブ権が移り、続けて攻撃を成功させて初めて得点となるわけだ。つまり成功したりされたりの繰り返しではいつまでたっても得点は入らないということだ。



●得点の下に出ている下線がサーブ権のあるチームを示しているのだ

本当のバレーでは敵の打ったボールは3回以内で打って敵コートに返さなくてはいけなかつたりするのだが、このゲームでは、自動的に3回以内にしてくれるので特に気にすることはないのだ。



●自分側のコートにボールを落とさず、敵側のコートに落としてやれ



●サーブ権を持っているチームの攻撃が成功して初めて得点になるのだ

選べるチームは16種類

名前こそ略称になっているが、実はこのゲームに登場するチームはみんなどこかで聞いたことのある名前ばかりで、バレーボールの好きな人にはこたえられないゲームとなっていることだろう。今までバレーボールに興味のなかつた人も、このゲームでチーム名に詳しくなつてからTVなどでバレーを見て、「ああ、あのチームがここなんだ」なんて思い出してみる



者向けなのだ
左側の方が比較的初心者

のも面白いだろう。ちなみに今回は登場する全16チームのうち、比較的初心者向けのJPNチームをピックアップして紹介するぞ。

日本リーグ

日テツ		レンジープにやや難があるが、攻撃力は抜群。特に新人の「なかかいち」のバックアタックが決まれば怖いものはないだろう
フジフ		強いチームではあるがエースが不調なので、大ベテランの「みつはすい」を効果的に使って得点すれば大丈夫だろう
日デン		新人の「せんすうい」や好調な「かねくお」など、最近になって急に強くなったチーム。バランスが取れていて使いやすいかも?
日タバ		「はりや」と「ぐりうざわ」の活躍で安定した強さのチーム。ちなみに日タバとは日本タバスコジュースの略だそうだ
サント		「おおうるう」と「おぎぬお」の全日本組の強打と、「かんばやし」のブロックが決め手のチーム。いかにブロックを破るかが問題だ
エヌケ		信じられないくらいパワーダウンしてしまったチームだが、「いのういえ」と「さわどあ」のおかげでかろうじて強さを保っているチーム
トーレ		強打のエース「くあん」とブロックの「うあん」の2人が中心になってチームを支えている。この2人を除けばあとは大したことないチームだ
Vシス		エース「まんがん」が攻撃の中心になっているが、初心者練習用のザコチーム以外の何者でもないチームだ。っと、バカにしていると…?

©ビデオシステム

操作に慣れないきや話にならん

スポーツゲームを初めてプレイするとき、一番の問題になるのはやはり操作方法だろう。シューティングゲームなどと違ってそれぞれのスポーツによって操作方法がガラリと変わったりしてしまうからね。慣れてしまえば面白いんだけど、慣れる前につまらないと思いつ込んでゲームをしなくなるなんのことのないように勉強しよう。

基本テクニック

細かいことまで言うといろいろあるのだが、大まかに分けるとAボタンがサーブ、アタック、レシーブなどの「ボールを打つ」ボタン。Bボタンがブロックなどの「防御」ボタン。○ボタンはメンバーチェンジなので問題外。ということは、普段はAボタンで攻撃して、ブロックのときだけBボタンを使えばいいということになる。難しく考え過ぎないほうがいい。



これをマスターできないと絶対に勝つことなんてできないぞ



●スポーツゲームは慣れる前に投げ出さないだけの根性が必要だよね



●レバーの左右でボールを落とす場所がある程度はコントロールできる



●勢いのいいアタックで敵のコートにボールをたたきつけてやれ!

作って楽しいオリジナルチーム

このゲームの楽しみの一つに、オリジナルチームを作れるという要素がある。これはチーム名はあらかじめ選手の名前やその選手の能力まで自分で決定してしまうという、素晴らしい機能なのだ。

選手の能力の配分は、AからHま



●最初からあるチーム
と入れ替えて作るの
だ

でのタイプから選べるのだが、SPはスパイク力でREはレシーブ力。SVがサーブ力でBLがブロック力となっており、攻撃専門のチームにするか、バランスのいいチームにするかは君の好みで決めてくれ。

この工ティツトしたオリジナルチームは最初からあるチームのどれかと入れ替えてメガドライブに記憶できるので、最大16チームものオリジナルチームを記憶することができ、オリジナルチーム同士を対戦させたりもできるのだ。ただし、電源を切ったらそれで消えちゃうんだけど。

1セットに1回の超激烈技

1セットにそれぞれ1回ずつしか使えないのだが、実現不可能な技だけに見るだけでも楽しいぞ。

まず最初は超天井サーブ。上キーを押しながらBボタンでサーブトス。そのままの状態でAボタンを使ってサーブすれば、ボールは天井ギリギリまで舞い上がるぞ。

次にサンダーサーブ。上キーを押しながらBボタンでサーブトス。ボールが上がったら下キーを押しながらAボタンでサーブすれば、ボールが稻妻のようになるのだ。

最後はフラッシュスパイク。敵のスパイクを上キーを押しながらレシーブ。ボールが上がったら下キーを押ししながらABボタンを同時に押すと赤く光る選手がボールに向かって走り出すので、Aボタンでスパイクすれば超強力なアタックになってレシーブした敵選手は気絶してしまうのだ。

●氣絶して倒れているところにアタックすれば確実に決まるのだ



●スコア表示のところまでボールが上がり、敵のコートに落ちるのだ



●稻妻のように落ちるので、これをレシーブするのはまず不可能だろう



●まともに受けると氣絶するのだ

オリジナルチーム作り



●能力配分は慎重にやらなきゃダメだぞ



ここは遙かなる幻想の大陸バハムート。

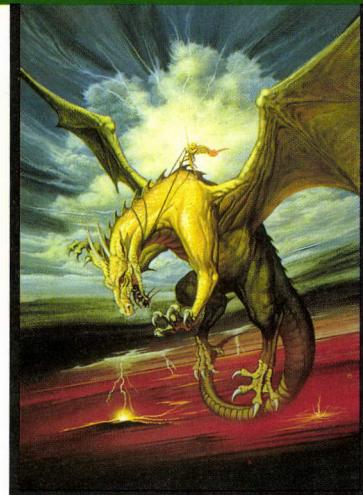
現在、“闇の時代”を迎えてる。

正義が、邪心が入り乱れた、まあ混沌の時代だと思ってもらいたい。

だから、この大陸を制覇するのも、あながち夢ではないのだ。

そこの若者よ、バハムート大陸で己が力を試してみないか…。

6,800円 3月発売



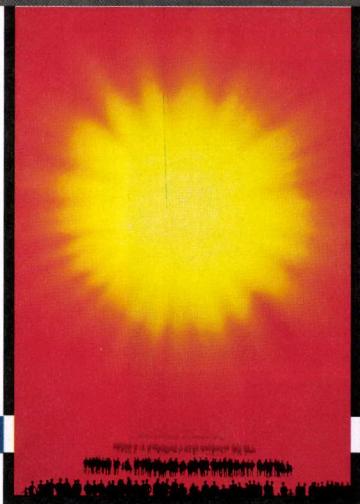
バハムート物語

TM

戦いの歴史は

三国志列伝 亂世の英雄たち

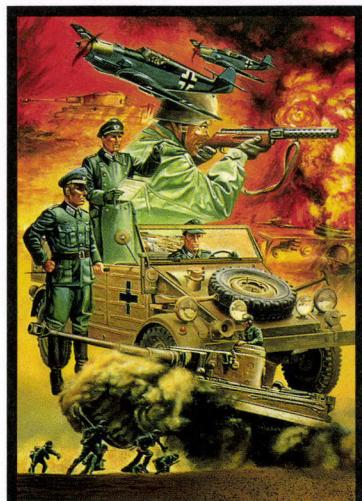
価格未定 4月発売



SEGA

Advance! 大戦略 —ドイツ電撃作戦—

8,700円 5月発売



ここは第2次世界大戦のヨーロッパ最前線。

最強の兵力を誇るドイツ機甲部隊が、
いましもポーランド進行を開始したところだ。
戦車、戦闘機、歩兵部隊と、思うがままに指揮して、
我が軍を勝利に導いてもらいたい。
もちろん、君を幹部候補生として、採用したい。
歴史に名を残す指令官になるのも、
戦略能力次第だ。
どうだね、
この作戦に参加してみないか……。

終わらない。



ここは風雲急を告げる乱世の中国大陸。
天下を我が物とせんと、豪傑たちが兵を集め
勢力拡大の機会をねらっている。
そこで今日は、天下に名を轟かせる
チャンスにかける若き武将を探しにきたところだ。
騎馬を操り、武功をたてれば大将にだってとりたてしんぜよう。
さあさあ、誰か、我こそはと名乗りをあげる者はいないか。
この戦いは、面白いぞ…。

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ



株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(3742)7068 本社お客様サービスセンター

*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。
*表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。



ドラマチック・アクション・ゲーム

3月末発売予定



メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)

お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時~18時

まものハンターようこ
疾魔ハンター
魔物ハンター
第7の警鐘

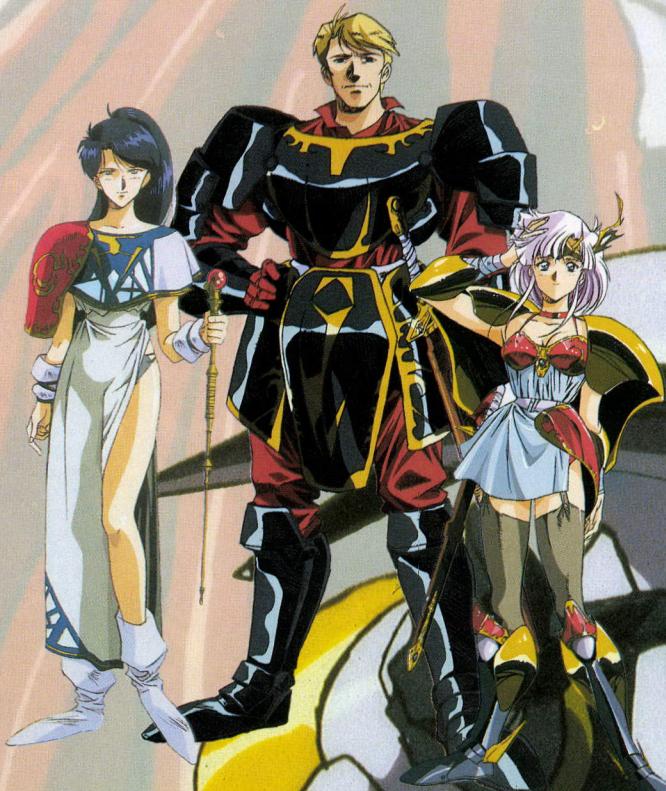
MEGA の使用を許諾したものです

©NCS Corp. 1991 ©MUTSUKI & MIYAO 1989

MD
MEGA DRIVE

ラングリッサー

この剣を制す者
世界を制す。



ファンタジーシミュレーションゲーム
(ラングリッサー)

20の連続したシナリオで綴る壮大な叙事詩

リアルなアニメーション戦闘シーン「指揮官ルール」採用により、操作の簡略化と奥深い作戦を実現。レベルアップ・クラスチェンジシステム、魔法攻撃などのRPG要素。中立軍などの敵軍ではないNPCも登場し、戦局を左右する。

4メガROMバックアップメモリー搭載

4月26日発売! ￥7,300(税別)

キャラクターデザイン/うるし原智志氏

この商品は株セガ・エンタープライゼスかSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして
自社の登録商標 **SEGA** の使用を許可したもので



メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)

お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)平日9時~18時

Simulation World ☆

シミュレーションワールド

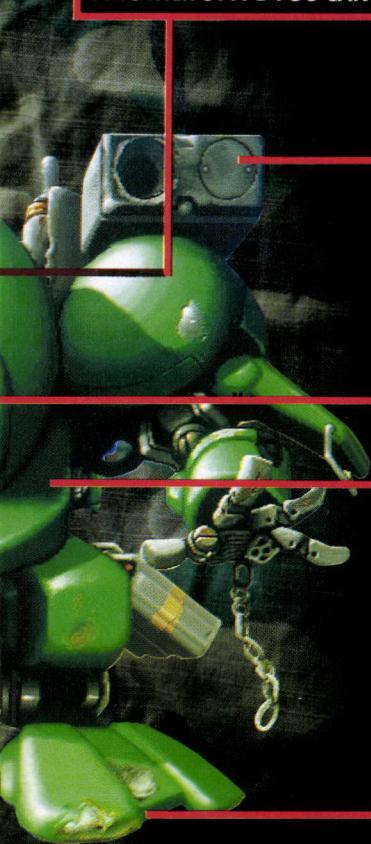
FILE no.11

名称：オフェンス
種別：コンピュータ
全長：123mm×93mm
重量：34g
素材：スーパーLSI

備考：全てのマシンの標準企画として、ゲームメーカーのG E S E が開発した、2 M b i t の容量のヘッドバスター用ソフト



ANOTHER 3TYPE YOU CAN SELECT.



FILE no.6

名称：キャタピラ
種別：ムーバー
全長：1350mm
重量：6800g
素材：鋼鉄、特殊硬化ラバー

備考：軍払い下げ品を、コーチビルダーが改造、製品化した駆動システム。荒地、フッショ、川など走破可能範囲広し。安定性も高い。

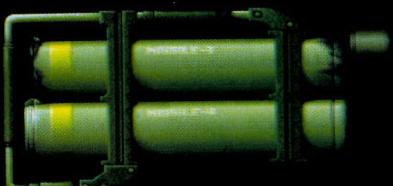


ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no.40

名称：ミサイルポット
種別：補助武器
全長：350mm
重量：950g
素材：カーボン・ケフラーFRP

備考：散弾ロケット砲弾を4発装備。国連軍採用の対戦車砲を改造した特殊兵器。輸入品のため価格は高いが、威力は強大



ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no.15

名称：ターレットアイ
種別：センサー
全長：150mm
重量：550g
素材：特殊ラバー加工(窒素ガス入り)

備考：日本のカメラメーカーが開発。倍率66mm、標準45mm、丘角50mmのレンズは、11・2の高解像度倍率×30倍の万能センサー



ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no.3

名称：ヘビー
種別：ボディ
全長：520mm
重量：1850g
素材：特殊アルミ合金

備考：トイツ製。ボディ用特殊アーマー。少々重いのが難点。3重ハニカム構造で、流れ弾こときではヒクともしない頑強さを誇る



ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.



ヘッドバスター



GAME GEAR

この商品は、セガ・エンタープライズが
SEGA GAME GEAR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

3月15日発売予定!

●価格3,600円(税別)



MEGA DRIVE

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。

麻雀ゲーム

きゅわんがらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場



MDだけの
タガ8人登場
21人のメンツが
君を待つ!!

4MROM 標準価格6,800円(税別)

1

学園ドラマ麻雀 「クラフ対抗戦」

『クラス対抗戦

ゲームアーツのオリジナルストーリー、数々のビジュアルシーンで構成される学園ドラマ。四暗高校に転校してきた豊臣君を待ち受ける数々のライバル達。



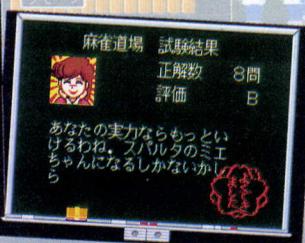
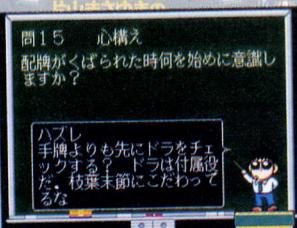
あるなら
勝負だ。
勝負があるなら
勝負だ。
勝負があるなら
勝負だ。

2

麻雀上達のテキス入
『麻雀道場』 250問に
は、南組だな。たのもう！」

250問にも及ぶ数々の難問奇問が待ちうける！

6人の教師がやさしく解説



3

好きなキャラクター
対戦できる
『フリー対戦』

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



HYPER EXCERING

Reader's

Voice

今月もたくさんの読者の声が詰まっているこのコーナー。これからも、みんなで作る自由な意見の場として、充実し続けていくことでしょう。

おは！

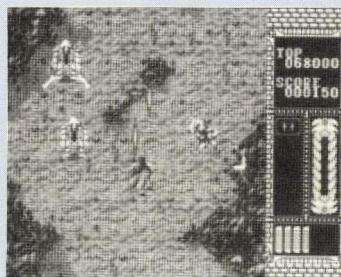
ゲーム評議会

ここでは新作ゲームのみならず、古き良きゲームにたいしてのものも紹介していきます。まあ、今月のように、新作ゲームへの投書が多くてきているときは、また次の機

会に…ということにさせてもらっていますけどね。とにかく、人それぞれの見解や意見を大事にし、また抗議や反論をまじえて盛り上げていこうじゃありませんか。

エレメンタルマスター MD

あの名作『THUNDER FORCE III』以来のテクノソフトの新作は、ファンタジックシューティング。ビジュアルシーンをとりませることで、ゲームを盛り上げている。



あると思う。

(北海道／町田泰樹・14歳)

このゲームは、とてもやりがいがあって、面白かった。やや、とつつきにくい操作性も慣れればどうってことないし、なによりも上級魔法のあの迫力が凄かった。難易度もやりこめばエンディングまで行けるように作ってあるし、物語立てのゲーム設定もゲームによりのめりこます要因の一つになっていて良かった。ただ、

背景と障害物の区別がつきにくく、それによって難易度があがってしまうのは残念だった(慣れれば大丈夫だけど)。音楽も、やや地味に感じる。

(愛知県／箕輪昌平・18歳)

すぐテクノソフト／やってくれます。『サンダーフォースIII』から受け継がれたセンスの良さが目立ちますね。流れるようなストーリーとゲーム展開。まるで一冊の小説を読んでいるようで、とても感動的です。でも、最後の面の展開だけは許せません。一度倒したはずのボスが、もう一度でてくるのは、ストーリーを無視してます。せっかくのストーリー展開の良さも、これではね…。だいたい、ただのボスのオンパレードに終われば良いというような考えは、あまりにも安易すぎてガ

ッカリしました。あと、全体的に簡単だったのが気になりました。

(岐阜県／KENGO・23歳)

止画と文字(特に漢字)を多用することにより、ストーリーが実に分かりやすく、感情移入できる。ゲームそのものは、ファンタジックシューティングということで、その雰囲気は十分でているし、後方にも攻撃できるが、このゲームの世界を広げているような気がする。武器(魔法)は5種類のそれぞれ上級魔法があるから、計10種類と豊富。連射とため撃ちの併用も使い勝手がいい。欠点だが、強いていえば自機のスピードが少々速いことと、『業火の台地』が個人的に好きでないだけ。BGMは文句なしのデキだし…。一度はプレイすべきゲームです。

(岡山県／灰本哲也・20歳)

芸術的作品のコーナー フリー編



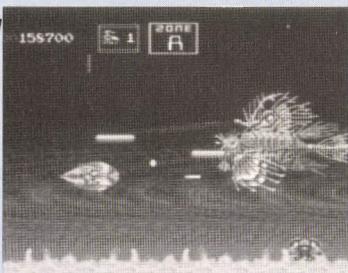
○新潟県／ZILLION・15歳の作品。「常ナウ潰せキヤンペーン」ことは…。なんか狙われてるなあ
○群馬県／陸奥九十九・13歳の作品。「シャイニング：」の略？ 川原正敏風だなあ
○群馬県／砂月亞梨沙・13歳の作品。えつ、ほんとに13歳？ もしかして天才？



ダライアスⅡ MD

お魚いっぱいの、水族館シューティング。アーケード版はゲームフィールドが2画面だったが、家庭用に移植することによって1画面にアレンジされた。前人気の高かった注目ゲーム。

買 いましたよ、この高いゲームを。でもそれは私の期待通りの出来だったので、まあよい。安くなって、手抜きされた『ダライアスⅡ』をやるよりはマシってもんだ。でもこのゲームは、ゲーセンでかなり金を注ぎこんだ人には、不満を寄せ集めたゲームかもしれないなあ。だって、このゲームの最大の特徴であった画面の大きさが、家庭用では1画面になっているんだからね。でも、私は1画面のために困ったというところは一部のボスキャラとの戦いくらいで、べつになかった。まったく、タイトーは移植に関しては天才的ですね。エナジーコアを破壊したとき



はアーケードとは違うが、あれはあれで一瞬真っ白になって、「ドキッ」として良い。弾や敵キャラがいり乱れても、チラついたりしないし、おまけに多重スクロールやラスタークロールをやってのけてしまう…。さすが日メガって感じで、涙がでちまたぜ！ しかし、良いところばかりでもない。最終面のボス、ありやいったいなんじゃ？ 最後だからって手を抜いたとしか思えんグラフィックではないか！ それに、ちと弱いし…。ここは日メガでも10メガでもして、キラーヒジアをだしてほしかった（ついでに女の人の叫び声みたいなヤツも、もうちょっとマシにし

てほしい）。でも、そうしたら10000円以上になっちゃうんだろうな…。

（兵庫県／吉富藏人・18歳）

買 いました。前評判通り、グラフィックや音楽、プレイ感覚などは業務用の雰囲気をよく再現しており、この点については非常に満足できる出来だったと思います。ただ、効果音（特に自機の射撃音）が地味だったこと。また、ボスの爆発時のグラフィックがやや貧弱だったために、爽快感が薄れてしまったように思えます。

今回音楽にかなり力が入っているように思えますので、ハードの制約を考えたうえでの効果音の貧弱さは、いたしかたないと諦めることができます。爆発時の演出にフラッシュを使ったり、ドリオサームなどの破片を飛ばすなどして、迫力不足を補っていますしね。

まあ、とにかくV・Xゾーンのグラフィックは感激モノだし、音楽も気合い入っているし、ヘンなデザインのネホノジアは動くとカッコイイし…で、お気に入りの一本

です。

（広島県／木戸康弘・7歳）

期 待通りの出来映えだったと思います。BGMもまあ、良い感じだったが、ドリオサームやグランドオクトパスなんかの叫ぶような音はもっとハッキリとさせてほしかった（少し迫力に欠けた）。移植ということで不満を唱えるなら、スチールスピングを業務用みたいに、腹の中に入れてほしかった。他は、なかなかの出来でした。もし、CD-ROMが出たら、『ダライアスⅢ』をだしてほしい。大容量だから、全てのボスやメガドラでは表現出来なかった箇所を再現してほしい。

（新潟県／ヤマト・16歳）
★早くもCD-ROMでの『Ⅲ』が期待されていますねえ。

移 植という点においては、期待したほどのものではなかったが、ひとつのシューティングゲームとしてはかなりの出来だと思った（特にグラフィックは）。

（東京都／A-III・14歳）

HYPER EXCITING Reader's Voice



●大阪府／CAT-12・?歳の作品 由紀
やんはG・Gユーザーの女神だつたりする



○埼玉県／しゅう・？歳の作品。
妖子ちゃんには彼氏が…まてよ、
もしかして妖怪なのか？



C 静岡県／朝倉潤・? 意の作品 うぶん 魔法使いというより、戦士って感じかな



○愛知県／FOJY・?歳の作品。暇になる
と遊びにくるのかねえ。やっぱ電車でかな?



●愛知県／明貴霧麻・16歳の作品。しぶいっつ！ やっぱり“忍者”といったら、こうだよなあ～

す っこいい。恐らく家庭用の『ダライアス』としては最高のデキなのではないだろうか? PCエンジンのCD-ROM版は音楽は凄いけど画面が小さくなっているのに、キャラクタの大きさがそのまんまだからゲーム性が崩れているような気がするし、最近ちょっと見たスーパーファミコン版『ダライアス・ツイン』は2人同時プレイはうらやましいけど音楽はダサいしパワーアップは変だし業務用を忠実に移植して、なおかつ画面サイズに合わせた小さいキャラクタのメガドライブ版『ダライアスII』こそ、最もアーケード版に近いデキとなっているのではないか? でもあのいい音楽もショット音などの効果音が大きくてあんまり聞こえないのは…ですけどね。

(兵庫県／しーちゃん・?歳)

パン！パン！パンパン！っていうクリアーナサンプリングのハンドクラップ。タイトーは初期の頃の汚名をこの1本で一掃

気に挽回したのではないでしょ
うか？ ゲームの完成度も高いし、
『ニンジャウォーリアーズ』の移植
予定も期待しちゃうな。

(広島県／椿美樹・23歳)

細かいところまでいちいちモノをつければけっこういろいろあるんですが、これはそんな「間違い探し」をするのがバカバカしくなってくるくらいのいい出来。核を爆発させたときに画面をホワイトアウトさせるっていうアレンジも自然だし、メガドライブ版をやってからゲームセンターで本物の『ダライアスII』をプレイして「あ、こんなところが違ってるんだ」って初めて気がつくくらい。でもドリオサームがメガドライブ版では体から電気をスパークを発していたり、タイトーさんのやる気を感じます。いいモノを作ればそれなりのことはあるのですから、これからも手を抜かずに頑張って欲しい小生のですね。

(兵庫県／デジャさんの
妹さんとパズルがいたい・22歳)

ビックリしました。ここ最近のゲームの進歩って凄いでですね。しばらくゲームから遠ざかっていたんですが、久し振りにディスカウントショップの店頭で見掛けた若き日の思い出『ドライブアス』を買って家に帰りました。そしたらどうですか? いつの間にかメガドライブのゲームってこんなに進歩していたんですね。ほとんど業務用と変わらないじゃないですか。昔は「自宅のゲームマシンであのゲームができる」ってだけで感動して、面が少なくなったりグラフィックがセコくなったり音楽が聞くに耐えないものになっていたりするのは当たり前だったのに。数年前のアーケードマシンと互角の性能を持ってしまったんですね、家庭用ゲームマシンっていつかは自宅で『ギャラクシアン3』ができる時代が来るのかな?

(大阪府／なにわの
プレイボーイMK-21・21歳)

箱が壊れちゃった。なんていうことを、メガドラFAN

さんに言ってもどうしようもないことなんだけど。だってあの形状は仕方ないですよ。普段は開きにくくて、変な力を入れたらポキッという音と共にガタガタになっちゃって。小さいことだけど、耳を傾けてくれたら嬉しいな。（京都府/寝顔のかわいい私♡・24歳）★なるほど。確かに「買いたて」の頃は異様にカタイですねえ。最初から開けやすいやつもたまにあるけど…。

高い。でも買った。高いけど面白い。だからそれでいい。
特に言うこともないんだけど、数あるメガドライブのゲームの中でも1、2を争うほどの完成度とゲームバランスの良さは、“名作”的称号を与えておかしくはないし、そう呼ばれる必要がある／しばらくはこのゲームの天下だ。

(東京都／可ピース3000・20歳)
★みんなかなりホメていますね。
編集部でもその移植度の高さは話題になりました。タイトーの次回作に期待“大”ですね。

芸術的作品のコーナー フリー編

●東京都／アニメVのまわしもの・18歳の作品。まわしもの？ アニメVがなんじゃあ！



●兵庫県／雷花・18歳の作品。アリシアは博愛主義者ですねえ。それにもしても色っぽい

●埼玉県／星・？歳の作品。最近、突如現れた常連候補。流れ星となって散らないように



●大阪府／てんてん・16歳の作品。妖子は女子にも人気者。野郎が描いたのより色っぽい！

●兵庫県／麻生美鈴・13歳の作品。なんの紙を使っているのかなあ。やっぱ、和紙かねえ



●北海道／ぱにい・？歳の作品。ぱにいくんはキューティーさんと戦いたいそうです



●武者アレスタ MD

シーティングの大御所、コンパイルが手がけたゲーム。『アレスタ』と聞いてピンときた人も多いハズ。今回も、派手な画面&演出でシーティングファンを魅了する出来になっている。

ついに来たか、と言わんばかりのコンパイル定番『アレスタ』のメガドライブ進出作品。最初はコンパイルがメガドライブに参入していくなくて製品化も危うかっただけに、喜びも一層ですね。

キャラクタが比較的大きいのと、ダメージ制を採用していることから大味なゲームになりそうなものですが、シーティングゲームの魅力は失ってはいません。メガドライブのハードウェアを利用した派手な演出の数々など、メガドライブのユーザーは全員『武者アレスタ』を買え！ とまで言いたくなるくらい出来がいいですね。本当に12月は、メガドライブの新作



ゲームだらけでしたが、そんな中でも光った存在でしたね。（北海道／夏組の高橋純子マニア・？歳）
こいつはとにかく面白い！ タイトルのあとに出てくるデモ画面も美しいし、難易度も普通であり、シーティングのヘタな人でも「EASY」でやればなんとかなりそうだ。しかし、なんといってもこのノリだよ。とにかく撃って撃って撃ちまくるという、コンパイル系のノリ。僕は好きだな、こういうゲーム。ただちょっと嫌なのは、サブウェポンのビームがレベル4になると敵の弾が見えにくくなること。それぐらいしか気になるところはなかったけど

ね。シーティングファンの人にはお勧めのこのゲーム。コンパイルさん、あんたたちは天才だぜっ！

（群馬県／趙雲子龍・16歳）

みんなはどうせオープニングデモのことばかりホメるだろーから、僕はサウンドについて言わしてもらう。「武者アレ」のサウンドは単独で聞くと、そんなにたいしたことはないが、ゲーム中に聞くと大変気分を盛り上げてくれるるので、GOOD。コンポーザーは好きなんだろうな、こういう、ハードロックやヘビメタしているヤツが。ツインバスドラムなんか、「ドコドコドコ…」だもんね。ステレオもバリバリだし。ゲーム内容については、敵の弾とパワーチップの見分けがつきにくいことが挙げられる。でも、「ナムコびいき」と同じように、コンパイルだから許す。とにかく、みんな買え！ そして、デモ画面を見て涙を流し、スタートボタンを押すのだ！

（山口県／

SHOPへ急げ！・18歳）

ととにかく面白い。どれもこれも最高ですが、特にすごいのが演出。キャラや背景の見せ方がドラマチックで、カッコイイのです。アレスタのライバルである大亞51（我々の間では、ブラック武者と呼んでます）の登場の仕方が凄い！ 思わずトリハダがたってしましたよ。このゲームのおかげで、これからシーティングは演出が重要になってくるでしょう。ちょっとでもこのゲームが面白くないと感じたヤツは、RP Gやシミュレーションでもやってろ// もう毎日やっても飽きません。

（大阪府／柳沢彰・20歳）

★「コンパイルだから買った」という意見が多かったのですが、もしくは「マーカーでゲームを選ぶ」という行為が一般化したら、新規参入のメーカーは育ちにくくなるのでは…？ まあ、とにかくコンパイルはゲームだけでなく、会社までもが絶賛されています。



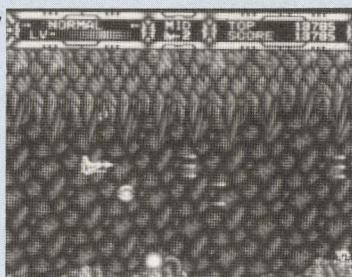
○広島県/HOS・?歳の作品。確かに露出度は高いね。女性の目からはどう映っているのかな?



○愛知県/霧崎麻・?歳の作品。
「では物足りないかも…だって、普通のメガドラユーズ
そんなに簡単かなあ」

GAIRES MD

美少女アクション『ヴァリスIII』で脚光をあびる日本テレネット。そのテレネットのMD参入第1弾がこのゲーム。"WOZ"という斬新なシステムは、"美少女"以上に興味がもてる。



グラフィックはキレイだし、WOZという沢山のパワーアップアイテムを楽しめるシステムも斬新で買いたい。ヨーヨーみたいで爽快感もバツツリ! 全体的に青を基調としているが、この色は男にも女にもウケる色調なので好感度も高いと見た! あれこれ褒めたが、気になる点もある。あの値段だ。安ければね…。

(東京都/杉浦由希・17歳)

イケる。このゲームはイケるぞっ! 特に、敵の武器をチューチューアップ吸いつくすWOZがインパクトがあついい! それにプラスしてテレネットらしいビジュアルの素晴らしいこと。オ-

ブニングとエンディングは必見だあ~! 実験といえば、ステージ3の高速航行ラインスクロール。気分もスカッとする。これで、ゲームバランスが良ければ最高だったのにな。

でも、とにかくシーティングゲームはパワーアップが命と思っている僕にとって、衝撃の一作であったことには変わりないです。

(青森県/田中光浩・15歳)

すごくこぢんまりとしていて、"飛んでいる"という感じがしないのが残念だが、それでもこのゲームは美しい。WOZは動きが非常に軽く、少しあつかいにくらいが、それでもこのシステムを考

案した人はすごい人かもしれない。巨大キャラも予想以上になめらかに動いていたし、BMとして恥じない内容だと思う。

だが、今までのゲームがそうであったように、難易度の高さのせいでイマイチと言わざるを得ないのは非常に残念。

(愛知県/一吉・16歳)

僕の大好きな日テレのBMソフトということで、さっそく買ってやってみたが、いいねえ。前々からビジュアルシーンがスゴイっていうウワサは聞いてたけど、まさかここまでスゴイとは思わなかった。もしあのビジュアルシーンに声優の声が入っていたらなれば、もうCD-ROMは必要なくなるね。ハッキリ言って、もうこれだけで8400円の価値はある。

次にゲーム内容についてだけ、音楽とグラフィックは文句なしだがちょっと難し過ぎるような気がする。僕は「TATSUJIN」と「THUNDER FORCE II」MDをそれぞれ2日と3日でク

リアした腕前だが、このゲームにはお手上げ。バランスが悪い。でも、WOZというシステムはいい。ただ、"敵にくついて能力を吸い取る"というよりはむしろ、体当たりして戻ってくる、という感じがするけど。別に気にするほどのことでもないか。

このゲームを買おうと思っている人、もう一度考えよう。シーティングがヘタな人は買ってはいけない。このゲームは、ゲーマー級のプレイヤーにのみ真の楽しが味わえるのだ。僕は、このゲームをメガドラでなく業務用で発売すれば良かったなあと思う。

(愛知県/サン德拉フ・16歳)

凄い、楽しい、速い、音楽もカッコいい。自機のデザインがカッコ悪いのも許す。けど難しくて先が見れない。最初のほうであたらもっと後が見たいのに見れない。面セレクトでもウルテクで発見されないかなあ? 最終面が見たいよ。

(静岡県/文無し円S・19歳)

「スーパーファミ」としたら何の略でしょう。

●新潟県／スナッチャー藤田・16歳の作品。最近の「常ナウ」ネタで、一番笑えた。味があるよな



●千葉県／浪人準備生・18歳の作品。このネタは多かったけど…アンタが一番!! 本当にいそうだよね

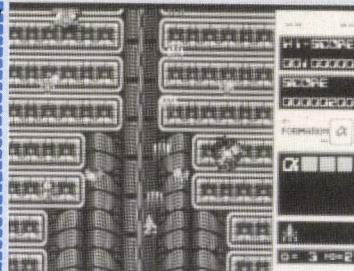


●丘唐県／吉富富人・18歳の作品。関東でもやっているよ。こりやあ、円盤もビックリだ
●千葉県／Y・Y・16歳の作品。いつたいどんな内容になるだろう。やっぱこの三人がエヘエへ



デンジャラスシード MD

独特の雰囲気が、なんともいえず不気味な、合体シユーティングゲーム。合体するとはいって、自機がロボットになるわけではない。合体後は先頭にいる機体によって攻撃方法が変わる。



同じ系統の『フェリオス』の256倍面白い!! 同じ4Mとは思えんほど中身が多く、作りもしっかりもシッカリしていて最高でした(もっともアーケード版もファリオスよりデンジャラスシードのほうが面白かったけどね)。気になった点はカットされた曲があることと、何のためかダイジェストモードがあるのか分からんこと(簡単すぎるのに情けなさ過ぎて涙がでる)。「左右のうねる壁」のせいでの面が難し過ぎることです(復活はできんこともないが)。でも今の「キャラにたより過ぎる」ナムコに必要なのはデンジャラスシードのようなキャラにまったく

頼らず、作りのシッカリした、一人でコツコツ攻略していくゲームだと思います。

(東京都／電腦魔魔・18歳)
ところで宇宙面の合体ボスの点が他の点と大差ないのはなぜ?

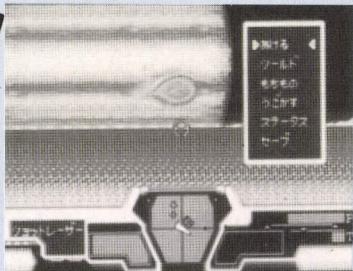
し振りにヤリガイのあるゲ

ームだ。ほぼ完璧に移植されている。OPTICONモードがついてて良いし、操作の方もけっこうしやすい。このゲームで難点と言ったらスピードだろうか。スピードを取りすぎてしまうということがけっこうあった。あとはかなりいいので、こいつは“買い”でしょう。

(埼玉県／アリオン・14歳)

スタークルーザー MD

ポリゴン処理を施した3D表示のアクションシューティング。全方向スクロールは実になめらかで、乗り物酔いをしてしまいそうなほど。この技術にユーザーはどう反応するだろう。



なり熱中した。ひさびさに歯応えのあるゲームをプレイしたという感じだ。3Dの画面(ほとんどそうだが)はコマ送りのようであったが、慣れてしまえば実にスムーズに移動でき、気持ちが良かつた。宇宙空間における戦闘シーンには圧倒され、敵機が目の前を通過していくところなど、かなり迫力があった。シナリオは良く出来てはいるけども、その進行に問題があったと思う。あまりに一方的なのである。ゲーム中に迷うのは迷路を移動するときだけだった。しかしこれでもかと言わんばかりにシナリオが展開するので、最初にプレイした時は「おお、

まだ続くのか！」と感激したりしたもので、全体的には良い出来だったと思う。おススメソフトだ。

(愛知県／山本デロリン・7歳)

このゲーム、ストーリーもBGMもイベントの多さもポリゴン処理もAランク！ ただ、鬼のような敵の攻撃+敵がワープして弾を避ける+壁にひつかつて動けなくなる自機のおかげでエンディングを見ることはできませんでした。7300円というのも少し高いような気がしますし。

(千葉県／神風速人・18歳)

★パソコン版とはかなり内容が変わりましたが、それはそれで好評を得ているようですね。



「スーパーファミ」といたら何の略か
千葉県／がんがん・16歳の作品。そんなことはない。心を落ち着かせて考えるよ。うにほら…浮かんだら、スープアミが…えつ?」



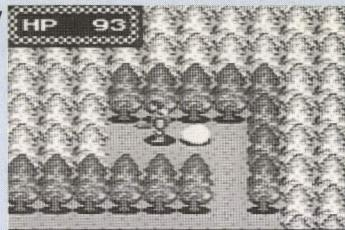
○福岡県／出多崎之・?歳の作品。自分でも思っているらしいが



○東京都／ムック＆ガチャピン・16歳の作品。さらしものの刑に処す。来月はもっとマシなものを送れよ

ドラゴンクリスタル G·G ツラニの迷宮

G·G初のRPG。パスワードやバックアップはなく、短編集のような1話完結という形で遊ぶ。電源を入れる度に、新しい世界が作られるので、ヒマを潰すにはもってこいといえる。



ト・ワシヨウ

のもいいかも知れない。そんなにアクションを要求されないし、G·Gの操作性でも十分に遊べる。ドラゴンが卵から生まれたときなんて思わずニンマリしちゃったもんね。

「RPGを楽しむ」っていう意味では素晴らしい出来だと思う。最近のRPGはまだ長くして終わらないようにしているだけだもんね。短編RPG集、永久版とでもいえるこのゲーム。そのシナリオは全部簡単に解けるようにしただけって言えばそれまでなんだけど、あえてG·Gのためにそういったアレンジをしたセガを評価したい。

(東京都／名人は21歳・21歳)

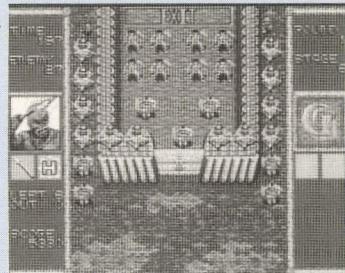
ま G·G

さにG·G向きというか、別にG·Gで出なくともメガドライブで出して評価されたんではないかといいゲーム。

毎回、電源を入れる度に変わるマップやアイテムの効力。そんなにマッピングしなくてもかろうじて解ける程度の迷路。気軽に「ああ、学校に行くまでの電車の中でやろっかな? 終わらなかつたら休み時間と放課後を使って終わらせればいいし」なんていう、本当に気負わずにできるRPG。学校のノートの片隅にちよろとアイテムの効力をメモしたりして、友達とワイワイ「あっちに行け、こっちになにかが見えたぞ」なんていう

ゲイングランド MD

アーケードではあまりバッとしたなかったこのゲーム。アーケード版の縦画面が家庭用では横画面にかわったので、面ごとの攻略法が変わってしまったが、それがいいとも言われている。



月3日発売のはずが、なぜかパソコンショップに12月28日にあった。プレイしてまず、「なんだこりや? ゲーセンの攻略法が通じない!」と思った。だが次の瞬間、セガに腹が立つよりも「いかにしてメガ版を攻略するか」を考えていた。つまり、問題の多い移植ではあることは確かだが、『ゲイングランド』本来の面白さとゲーム性は失われていない。BG Mもかなりのデキだ。アーケードでローマ面を越えられない人間がEASYなら未来面を見れるし、家で、しかも己で『ゲイングランド』ができる。これだけで十分ではないか。「アーケードそのままがい

いなら基盤を買え」という意見はもっともだが、金銭面を考えるとそもそもいかない。だからこそ100%の移植に我々は期待せざるを得ないのが現状だ。しかし私個人として『ゲイングランド』の移植は良くやったと拍手を贈りたい。問題は多くても、ゲームの面白さを残し、のめり込める仕上がりというだけで十分だ。「メガドライブを持っていて良かった」と思ってくれる一本である。

(京都府／田中稔朗・25歳)

★家庭用ゲーム機は性能の面ではアーケードには劣ってしまう。が、それだけに優れたものがでると、思い入れも強くなっちゃうよね。

ハードドライビング MD

凝りに凝ったカーレースゲーム。コースは「スタント」と「スピード」の2種類から選ぶようになっている。本当にあったら怖いと思えるコースを走りぬいていくのがたまらない。



分遊べる)。でもコースが2つしかないので、あきてくるのが、安くて2Mのちとつらいところだ。

(兵庫県／吉富蔵人・18歳)

ハードドライビングは面白い//今までのライ恩スクロール方式のドライブゲームにあった、非現実的なことがすべて解決されている//とにかく最高だ//少しデータが荒いけど、あまり気にならない。高くしてもいいから、コースを増やして欲しかった。

(東京都／佐藤忠則・21歳)

★コースを増やして欲しいという意見が目立ちますね。『レースドライビング』も移植してもらうようにテンゲンに手紙を出そう!

コツツリ

チクリクラブ

先 日、「Dreames Come True」のコンサートを行ったら、入口で配布しているチラシの中にメガドライブの広告が入っていた。

どーしてかな?と思ってよく見たら、な、な、なんと//マサちゃん(ドリカムのベーストだぜ!)が『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の音楽監督をしているそうではないか//これは買わなくては!

(愛知県/GINYU詩人・25歳)

★最近はゲーム音楽をプロの人へ頼んでやってもらうということが増えてきているようである。ゲーム音楽も単なるBGMではなく、独り歩きを始めているのかな?

2 月号の83ページに出ている『ストライダー飛竜』というチームに入りたいのですが、どうすれば入れるんですか?

(千葉県/

常連のNAUSICAA・16歳)

★こういう風に重箱のすみをつつくはがきを出したり、美鈴ちゃんに悪口いってれば、「常ナウをぶつぶす会」ができるでも不思議じゃないかな。でも、よく見つけたねー。ゲームの間違いサ。

最近、間違いが多いらしくて、よく指摘がくるんだよねー。今月もけっこう来ていたりする。

ま た一歩、ミニーに近づいた!(笑)

(山口県/藤田宏・22歳)

★今月のMVPをあげたいほどのネタ。ギリギリの長さで掲載できて良かった。昔、すごくおかしい「オレが高橋だ」と、だけ書いてあって名前が高橋じゃないってのが載せられなかつたんで、あまり短すぎるのは、やめませう。

忍 者武雷伝説が、ガイしかP-LAYできない『Final Fight』だったらいーなーと密かに思う。

(千葉県/KAM・18歳)

★「拙者もすけだちいたす」のガ

イでやんすね。「デヤー」←技を繰り出したときの声。

最 近、妙な夢を見た。編集部に行つた夢だ。そこはオフィスというより、みんなでゲームをしまくっている遊び場に見えて、なぜかゲームギアとか『飛竜』や『ダラII』を販売していた。そこでイキナリ「よっ常ナウじやん」と担当に声をかけられて振り向くとイメージとは全然ちがつた担当がいたのだった。メガネをかけて顔は四角形、頭はバーマ気味。変な夢だった。以上。

(千葉県/

常連のNAUSICAA・16歳)

★常ナウ君。君のイメージしている担当とボクは似ても似つかないよ。他の読者もどこのコーナーの担当はこんな人だ。というイメージを余白にでも書いて送ってよ。どういった人が読んでるのかなーというアンケートだよ。かるーく書いてよ。

シ ャイニング&ザ・ダクネスで、武器屋の主人が、あの『ゴールデンアックス』のおやじの、ギリアスだと思った人は多いはず!

(神奈川県/PSくん・14歳)

★似てるけど、別人なんだって。

2 月号で目がドライブさんを指摘していた方がいたが、名前すら書かれていなかった君はもっとすごいのでは…?

(千葉県/

検便のNAUSICAA・16歳)

★名前を書き忘れたのは、アラニアの熱血漢くん。テレビショッキーがスーパージョッキーだとか、怒りの誤字チェック攻撃を受けてしまった。でも、テレビショッキーと書いたのは、前イラスト担当なのでオレは悪くない。

X ガドライブFANの新作ソフト情報『デンジャラスシード』では「貧弱、貧弱ウ」『アドバンスド大戦略』では「無駄、無駄、無駄アア」と書かれていますが、こ

れを書いた人は、ジョジョの奇妙な冒險のディオに憧れを抱いているのでしょうか。

(東京都/

キングスカッシャー・16歳)

★どうなんですか?「俺は人間をやめるぞー」「ウリリイイイイ」…。君の言う通りらしいです。

2 月号のカレンダーを見て思わず泣いたぞ!

俺はウルテクMDの女の子を期待していたのに…。これからは少なくとも中山忍くらいは出せ!! 担当者もそう思うだろ/

(千葉県/

常連のNAUSICAA・16歳)

★中山忍。この名が出ることによって「変わった担当は、中山忍FA Nじゃなかったのか」とホッと一息つく人もいれば、残念がる人もいるだろう。しかし、最近ハガキがたくさん来ているのは事実。もっとゲーム誌らしくしろ。という意見もあるが、僕が担当なかぎりムリでしょう。気にいらない人は読まなくてケッコウ。

と ころでMD12の話はどうなってしまったのでしょうか?

僕はせっかく乗り気だったのに。

(千葉県/

逆襲のNAUSICAA・16歳)

★心配無用。フッフフ。

M D12のメンバー表を作つました。2月号の色須さんと同じように90年7月号から91年2月号までです。

1 常ナウ君	12枚
2 和田弘行君	7枚
3 たろさん	6枚
3 吉富蔵人君	6枚
5 スナッチャー藤田君	5枚
5 浪人準備生	5枚
5 色須魅亜さん	5枚
8 麻生美鈴さん	4枚
8 砂月亞梨沙さん	4枚
8 泥酔まっくす君	4枚
8 アニメVのまわし者君	4枚
8 朝倉潤さん	4枚

(新潟県/かすがぼこ・19歳)

★ねっ、ちゃんと話は進んでるでしょ。5位の色須は男だよ。常ナウは色須に脅威をかんじていて、そろそろ引退かな。と弱気な発言

もしている。夏ごろに、イベントみたいなものをやりたいなあ。

私 は1月号であなたにライバル宣言なんてものをされたしました者です。NAUSICA Aさんは1月号で、かなりきわどいことを、書いていましたが、ハイパー vois の投稿者全員を敵にまわすつもりなんでしょうか?

まあ、それも面白そうですね。これからもがんばって投稿を続けてください。

(新潟県/

スナッチャー藤田・16歳)

★スナッチャーはあんまり相手にしていないみたいだね。

あ んたジャムおじさんだろ。

オレは知ってるぞ。

(東京都/L.E.Iカバお・18歳)

★オレはあんなに歳とってないよ。なにを根拠に気味の悪いハガキを送ってるんだろうなあ。ちなみに編集部の平均は22歳かな。

F ァンタシースターをプレゼントしてくれる担当者の方。この僕が、とても良い物をあげるので、これで『ファンタシースター』を僕にください。

なにかというと、縦50cm横40cmの大型中山忍のポスターだ。これは1989年3月号の明星のオマケです。

(宮城県/Mr.K・14歳)

★初めてまともなハガキがきた。攻略本つき新品(もっとハガキが来ると思って3個買った)今までには、僕のおそ松くんやスーパー忍と交換や、もっとダメなやつは坂上忍と交換しましょうという常連のO.Oね。中山忍です。私に下さい。ぐらいの感性がないのかねー。それじゃー、MD12はおろかはが奇者(はがきもの)も名乗れないね。Mr.Kくんには僕から連絡が行くでしょう。当選おめでとう。新品2個と中古1個に攻略本1冊がある。はたしてコレを手にするのは誰か?

先 日アスマックくんのジャンパーコートを着た女の人が銀行に入つていくのを見ました。(太神三井だったかな?)ただそれだけ。

(東京都/めりん・18歳)

★こういったさりげないハガキってのはイイねえ。ハガキの真ん中の空白に、あまっちゃった…。とか、かわいく書いてあってさー。
こんなゲームは欲しくない。
①グラフィックが良くてても内容が良くないソフト。

②移植植物でデキは良くても、そのゲームの面白さが移植されていないソフト。

③知名度の低い、つまらないアーケード及びパソコンの移植。

④価格が異様に高い。

⑤Bメガのクソゲー

⑥Bメガ+バッテリーバックアップの超ぜいたくなクソゲー

⑦箱だけでソフトがない

⑧なんかくさい

(東京都/

家出のチャッピー・?歳)

★こういった内容は第2弾がきそうだが、そういうのはよほどデキがよくないと採用は難しいかな。

ウ ルテクMDに出てくる女の子の名前って、一体どうなったんですか?

(埼玉県/エフリート・?歳)

★ハイパーBオス忍姫化計画、MD12と名企画をたてたオレのはずしちゃった企画かと思ったけど、そうでもないか。まだ募集集中です。

私 のカメラ小僧の友人Mは自分のメガドライブに「えりか」と名づけ(たぶんCoCoであろう)。オレが「ゲーセン行こうぜつ」と誘うと「今日はえりかちゃんと遊びながらだめさ」と言ってことわるマニアの領域を越えた男だ。

(兵庫県/吉富蔵人・18歳)

★♪あなた意地悪～♪のCoCoだね。いいじゃん名前つけたってオレもスクーターに「しのぶなかやま2000」で名前つけてるよ。

こ の本でてくる吉富蔵人は私のクラスの友人で、この前、電車の中で「チカン」をしていたのを見た。

(兵庫県/永作ヒロミ・?歳)

★なーんか最近、吉富は友達と同盟を組んではがき出してるんだよなー。内容は悪口大会だけど。

友 人にカセット貸してもらいうと必ず最初は、箱の中に

『獣王記』が入っているので困ってしまう。

(滋賀県・ポリーザ・14歳)

★別にイイじゃん。そんなに獣人を嫌わなくとも。魔人も笑っているよ。「はーっはーっはー

G Gの『ワンダーボーイ』とファミコンの『高橋名人の冒険島』には、共通点が恐ろしいほどあって夜も眠れない。

(愛知県/T.B.・14歳)

★そうかー、今の中学生はマークIIIで出ていた『スーパーワンダーボーイ』を知らない世代か。高橋名人の方がバクったというか、キャラを借りたわけ。

は っきり言ってオレにきわめられないシユーティングゲームはない。『エアロブラスターZ』でも中山忍でもなんでも来なさい!

(宮城県/サキスキー・15歳)

★全然関係ない忍姫のこと書いてあるけどまあいいか。メガドライブユーザーのハガキにはけっこう腕自慢が多いんだよなあ。なんでのかなあー。まあいいけど。

お いNHK! 紅白歌合戦にS.S.T.バンドを出しやがれ! と…思っている人が全国に92360000人はいるはずだ。

(大阪府/色須魅亞・15歳)

★これが常ナウも、その感性に恐れをなしている、ときの人「色須魅

亞」のハガキだ。さすが。

全然関係ないけど噂の飛竜生ラーメン。本物がドーンと届いたよ。キレイな奥さんのいる、栗山隆さんから。機会があったら写真も載せたいねえ。具の冥王ネギがおいしいんだ。これが。←ウソ

M k IIIユーザーのみなさん、お久しぶりっ! オバオバです。今度、MDの『スーパーファンタジーゾーン』、GGの『ファンタジーゾーンG』に出演することになりました。ボクがデビューして4、5年になります。その間、FC、PC、赤い光弾ジリオンなどに出演してきました。

サン電子さん、サンリツ電気さん、お願いします。

(新潟県/ZILLION・15歳)

★懐かしいよー。オバオバだ。『尾崎直道』のゲームのティーブレイクでアレクと共に少しだけ出てたね。アニメのジリオンに出てたオバオバも良かったし。今度はアレクやアリサ、ラニシーからも手紙がほしいなあ。ダン・カ・シウムさんの便りはけっこうです。

あ づれ~? 1月号の常ナウの描いたミューはアンドロイドのはずなのにまばたきしてるんじゃないの? どーだ、関西人のつっこみはなかなか鋭いだろ。

(兵庫県/吉富蔵人・18歳)

★そーなんだよ。常ナウは知った

かぶってんだよ。と書くとオレが常ナウを嫌いかと思われるかな、そんなことないよ。でも砂月亜梨沙ちゃんとかのが好きだね。

僕 はPSシリーズとの相性が悪いようだ。『PS II』ではLV25と41のときにデータを飛ばしてしまい『PS III』では不良品をつかされた。取り替えてもらったけど。その『PS III』も誤動作の嵐。ゲーム中に何回ストップしたろう。結局、僕のメガドラ本体との相性が悪かったようだ。シリーズで相性が悪いなんてことがあるのだろうか。

(鹿児島県/イワン・コワルスキー・19歳)

★まだまだ若い。俺なんか、ユース、ルドガー、ヒューエイ、シルカを50まで上げたデータが2回も消えたもん。今度、データが消えたら誰かにくれてやる!

よ く○○○が参入決定//
参入第1弾は△△△だ!
なんての聞く。

しかし、○○○の撤退決定/
最後の1作は△△△だじょ! なんてのは聞かない。

(アラブ/ゲストのサダメ・千歳)

★たぶん、先月のサダメと同一人物だと思うが、わけがわからない。でも内容はいい。人知れず消えていくメーカーもあるし。マークIIIのサリオね。

1月号アンケート プレゼント当選者発表

テンジャラシード

北海道/久慈健太郎・13歳
茨城/高橋 明夫・20歳
群馬/小林 吉人・16歳
岐阜/関谷 卓志・19歳
三重/大村 和成・17歳
滋賀/原田 正明・11歳
富山/上野 大吾・17歳
香川/菅原 幸治・24歳
徳島/藤本 健司・15歳
高知/池 佳彦・14歳

クラック ダウン

千葉/加瀬 利成・15歳
東京/荒川 正行・15歳
新潟/渡辺 豪・17歳
岐阜/長谷川拓也・20歳
静岡/根本 裕之・10歳
愛知/増田 順志・12歳
京都/荻野 晃・15歳
香川/木村 泰三・15歳
高知/山本 貴之・16歳
長崎/中原 勇夫・19歳

AMBITION OF CAESAR

千葉/伊東浩太郎・14歳
東京/壺井 翼・21歳
神奈川/岩本 健・19歳
埼玉/百鬼 弘・25歳
愛知/山下 大輔・15歳
滋賀/山岡 道明・15歳
大坂/両井口和彦・15歳
山口/宇治 重信・18歳
愛媛/河野 勉・12歳
福岡/平井 義澄・13歳

モンスタークレア

福島/蓮沼 聰・14歳
栃木/日向野聖仁・16歳
埼玉/藤沢 久修・10歳
神奈川/松本 聰・17歳
石川/久世 和人・13歳
静岡/渡辺 真之・14歳
愛知/増田 順志・12歳
京都/河田 貴光・17歳
香川/佐藤 隆裕・18歳

エレメンタルマスター

北海道/佐藤 穎一・15歳
北海道/松木 秀・18歳
青森/高橋 大介・14歳
栃木/日向野聖仁・16歳
千葉/橋本 渉・18歳
東京/柴崎 祐樹・15歳
大阪/井戸木慎治・18歳
山口/中村 堅志・14歳
愛媛/藤田 敏人・14歳
福岡/永露 勝利・18歳

武者アレスタ

北海道/越後 正一・17歳
岐阜/早野 健・15歳
静岡/青木 昌博・16歳
三重/穴吹 寛治・13歳
京都/森 雅紀・14歳
大阪/木下 光裕・15歳
奈良/里るみ子・20歳
岡山/河田 貴光・17歳
徳島/平戸 馨・14歳
宮崎/吉田喜一郎・21歳

ゲイングランド

青森/坪 浩史・20歳
東京/中間 浩一・19歳
神奈川/鶴木 昭人・14歳
福井/三谷 亮太・12歳
大阪/余川章一郎・12歳
奈良/中村 奈那・?歳
奈良/柚山 武郎・14歳
岡山/水川 直人・14歳
広島/吉田 和彦・14歳
熊本/松島慎一郎・22歳

ドライアスII

岩手/谷地 和幸・13歳
宮城/三浦 太一・16歳
茨城/大塚 博之・14歳
千葉/大根 勲・17歳
神奈川/関口 博昭・13歳
滋賀/渕上 拓也・14歳
愛媛/河野 勉・12歳
兵庫/足立 恵志・17歳
奈良/西原 雄大・15歳
山口/下瀬 光泰・16歳
香川/福井 信也・16歳

私的攻略法

大 魔界村の首長竜(?)とベルザバブ、らくらく攻略法。まず、魔法のヨロイとやりを持つてボスの所へ行く。そして、敵がアーサーの頭上、0.5cmくらいまで来たら魔法を放とう。タイミングがいいと1回で死ぬぞ！

でも、この技は難しいので慎重に。(山形県／スーパーMD・13歳)

★0.5cmというのは、すんげー近くってことだろうなあ。もっと、他に倒し方あるような気が…。

S 一一大戦略で耐久力の大きな都市などを、1ターンで占領し終える方法。それは、目標とする都市などの周りに、歩兵又は工兵を9人と1人の部隊に分散させておき、先に9人の部隊で目標を占領しはじめ、1人の部隊が、その隣に行き合流して1人部隊の方へ呼び寄せる。すると、目標の耐久力が減り、しかも目標地点があくので、この9人と1人の組み合わせを、必要なだけ作っておけば、この繰り返しで完全に、占領できます。

(東京都／惑星ポイボス・23歳)

★シミュレーションといえば、この人、M田さんです。…あれ？ M田さんは？ 「試験中です。」おかしいな、この間「ネイソードがないぞー」と言ってたのは、いったい誰。ドッペルゲンガー？

A イラブ／ミッキーマウス 不思議のお城大冒険の最終ボスの攻略法。

まず、下の台座の上にボスが現れたときに、右上(左上)の足場に乗り、ボスが真横に出す弾を軽いジャンプでよけて、そのままジャンプしてボスの頭部に攻撃する。

ただし、ボスが、なかなか台座の上に現れないときは、気長に弾をよけながら待つしかないで、あしからず。

(宮城県／XYZ・15歳)

★『ミッキー』はおもちゃの部屋の軽快なマーチが僕のお気に入りなんです。

S トライダー飛竜の対グランスマスター攻略法。

グランドマスターが出てきたら、しゃがんでひたすらサイファを振る。ダメージを受けても、ひたすら振る。相討ちでも、なぜか勝ったことになるので、ひたすら振ろ。なんとか勝てると思いますよ。

(福井県／花京院典明・14歳)

★ペンネームどおりのハイ・エロファントグリーンな内容だ。なんとか勝てると思いますよ。とは、まあ、あながちウソじゃないし。

M ガドライブFAN有名にする方法で、とてもいい方法が見つかったので、その報告。ハガキの謝礼をMD FAN特製のスタッフジャンパーにする。

こうすればMD FANの文字がよく目につくし、常連同士が突然ばったり出会ってしたり…といいことづくしじゃありません？

(千葉県／

常連のNAUSICAA・16歳)

★紙で作ったのでもいい？

先月、他誌への投稿禁止令を出したけど、あれナシね。投稿が趣味の人いるみたいだし、束縛する権利を持つほど偉くもないし。ジャンプで見る名前もあるしね。そういえば、常ナウはジャンプの常連を目指していたそうだ。それだけ。

C 山忍さんって、すごく可愛いですよね！ 僕、忍さん大好きです。

(これだけ書けば掲載率100%)

(千葉県／

バナマン呂末森さん・16歳)

★カッコ内の裏の話まで載せてあるとは。今、この内容が一番多いんじゃないかなあ。なんでだろ？

H イバーボイスの常連になるための条件。

①ゲームの攻略法よりハイバーボイスを読んでいる時間の方が長い。
②ハイバーボイスの常連の名を曰人以上言える。
③ハガキを月に20枚以上出す。
④ハイバーボイスを愛し、神だと

信じる。

⑤いさぎよく人生をあきらめる。

(千葉県／

常連のNAUSICAA・16歳)

★本当に常ナウはスゴイ枚数のハガキを送ってきた。北海道に土地が買えるんじゃないかと思えるぐらいだ。それはないだろ。

K 係ない話ですが、担当者は中山忍写真集を買いましたか？ 僕はもう買いました。ただそれだけです。

PS、色須魅亜のハガキって、けっこうセンスいいね。くやしいけど……。もちろんオレもだまっているわけにいかないでしょ。はがき職人はつらいよ。(何が？)

(千葉県／

常連のNAUSICAA・16歳)

★忍姫の写真集か、メロディとシリキーの2冊でてんだよネ。持っていないんだよ。それと、そろそろ新コーナー作るかな。メガドライブユーザーをなんと呼ぶか、とか(メガキッズっていうのはねえ。)

H イバーボイス完全攻略法。
① ペンネームに"中山忍"とつける。
② ハガキの内容は"中山忍"
③ "中山忍"グッズをワイロとして、ひそかにおくる。
④ 担当を"中山忍"に合わせる。
⑤ ④でだめなら"中山忍"を人質にとる。

(千葉県／

中山忍NAUSICAA・16歳)

★ホントに関係ないはがきがガンガン掲載されているので、気付いている読者もいると思うが、ズバリ！ MD Q援隊がある関係上内容が重なってしまう。それで、こうなってしまう。(中山忍ファンのお前が担当だからじゃねーのか？)という説も有力。これが載るということは、いかに私的攻略法がピンチかわかる？ マークIIIソフトの攻略法を載せてもダメだしね。うーん、困ったなあ。

新コーナー、メガドリニュースとか、ハイパージャストミートとかってつまらないかなあ？

L イノスの最終面の司令官の攻略法を紹介。

武器パックはシールドとミサイルポッド。あとは好みでどうぞ。

司令官を守っているキャラは不死身なので、相手をしないように。グルグルと円を描くように動きながら撃てば、どんな武器でも倒すことが可能だ。

(神奈川県／ランス・23歳)

F アンタシースターIIを、スタートボタンでストップさせて、日ボタンを押し続けると、スローでキャラたちが動く。

これで戦うシーンを見ると、けっこう面白いよ。このことみんな知ってた？

(福井県／アバッチ・16歳)

★昔の「ウルテクMD」に載っていたけど、もしかしたら知らない人が多いかな？ と思って採用したのさ。決してハガキが少なくて困っているわけではない。かな？

T ったほど、人気のなさそうなゲームギアの『ペンゴ』だが、攻略法というより、ウル技を見つけた。ウル技MDではGGは相手にされないので、こちらに投稿させていただきます。条件は残りペンゴがないということのみ。画面中に点在する、3個のダイヤを2個つなげる。あと1個ブロックをそろえれば、ボーナスが入る状態で待機。フービーに接触する直前にブロックを飛ばし、3個ならべる。当然死ぬ。

すると、ゲームオーバーなのに音楽だけが、鳴り続ける。さらにそのままにしておくと、タイトル画面で、ものすごくテンポの速い(スラッシュな)BGMが流れている。ただ、それだけ。

でも、これって意外に簡単に見つかることではないでしょうか？ それよりも、メガFANには、ゲームギアのこと、あまり載りませんよね。それは正解だと思います。

(兵庫県／ジークフリート・16歳)

★『ペンゴ』と『ジャンプバグ』を、セットでIMソフトとかでメガで発売してほしかったな。小ぢんまりした画面でやっても、ちょっとネエ～。昔、近所に『ペンタ』って名のニセモノがあったけどね。でも、ゲーム性は同じだった。



メーカーへの意見、質問

A スミックさんへ。『リングサイドエンジェル』買いました。それから、1週間後プレイしました。10分もやってると画面が光ってバグりました。何度も何度もやりました。そこで、僕は買ったお店で取り替えてもらいました。今度は友達のMDでプレイしました。やっぱりバグだらけで止まってしまいました。1ヵ月後、こりずに他のお店で買いました。またバグりました。すごく目立つバグなのに、何故、気づかなかったのでしょうか?

早く回収して、デバッグしてマスターアップして6月ごろには発売して下さい。

(神奈川県/まるさんびー・19歳)
★同様のハガキが多数きていたが、これはどうやらソフトではなく、メガドライブ本体のバグらしい。本体をセガに送ったら、修理してもらえて、コピーの手紙も同封されていたということで、同様の修理依頼が多かったんだな、と手紙の主は言ってたけどね。90年の7月ぐらいからの基盤は、大丈夫らしいとの情報も耳にした。

A スキー、MDやGGに参入してないのに「MEGA

PAO」なんか出すなー! どうせならMDかGGのどちらかに参入して『ウィザードリィI~V』をビシバシ出してほしい。FCやGBなどには『ウィザードリィI~III』や『ウィザードリィ外伝』を出しておいて、MDやGGに出さないなんて矛盾しすぎている。せめてオリジナルのシナリオでもいいから、MDなんかに大きいシナリオのソフトをドッカーンと出してほしいものだ。それにSEGAさんはこの「メガドライブFAN」を読んでいるのだろうか?

もし、読んでいるならば、次に取出すソフトは分かっているはずだ! もちろん『ファイナルファイト』や『ワルキューレシリーズ』『ポピュラス』に決まっている。『ファイナルファイト』はスーパーファミコンに先を越されたし、『ポピュラス』も先を越された。オレは『ファイナルファイト』を家ですることのできる日を楽しみに待っているのに。スーパーファミコンを買ってもいいがMDを裏切らないために我慢しているんだぞ。

(京都府/最近

何も買ってないのでアンケートはがきが書けない奈良祥生・14歳)

★言いたいことは、よくわかるけどペンネームが長すぎる。あまり長いのも好きじゃないので、今度から勝手に漫☆画太郎とかに変えちゃうよ。

A 日「セガビッグバンキャンペーン」に応募しようと思って『ストライダーフェニックス』の説明書を見たんですが、三角マークがないんです。セガのゲームの説明書に必ず付いていた三角マークがああ…/ というわけで、どうなっているのか知りたいです。

(埼玉県/倉地智治・18歳)

★なんか、誰のソフトにも付いてなかったみたいだね。全く、何やってんだか。『ゴーストバスターズ』のエンディングも見たことねーよ。いきなりリセットや、階段上ったメッセージが出て画面がストップしたりさあ。きちんとチェックしてほしいもんだ。

A イトーさん/ 本当にGGに『CHASE H, Q』を移植するの? だったらMDにも移植して~。

「ナンシーより緊急連絡、株式会社タイトーがメガドライブに『CHASE H, Q』を移植するんですって!」「マジかよ~」

(島根県/小西大・23歳)

★「ナンシーより緊急連絡。MDに『ミラクルラスタン・サークル』出現」なーんてこたあないか。

以前、このコーナーで『スマッシュアサート』を出したらどうかというハガキがありましたよね。そしたら、東亜プランさんが、それを作り出したというではないか! もしかしてメーカーさんって、こういったゲーム誌のユーザーの声を第一にして何を作るか決めるんでしょうか? だとしたらSEGAさん/ ゲームギアで4人同時プレイ可能な『カルテット』を出してくれないだろうか。

(兵庫県/吉富蔵人・18歳)

★ユーザーの意見を第一に聞くのが当然じゃないのかな。最近、世の中変だね。チカの吉富(やめろって、単なる偶然だったとの弁明)なんて、姉ちゃんの歳まで、(19歳)書いてるんだ。うまいな~。さすがMDに1番に食いついてきた男だ。

A クリクリクラブなどに、はがきを出すときはタイトルなどを書かないといけないのですか? ということを忍姫に頼まれたので、聞くことにしました。

(大阪府/BANCHOU・14歳)

★べつにハガキは全部見ているので、どっちでもいいよ。イラストも大きな紙に描いてくる人も多いよ。大きな封筒は、目立つしね。

特に今月は2月だし…。いや僕の口からは、おこがましくて言えない。バレンタインなんて。

投稿大募集!

①ゲーム評議会

来月はエアロブラスターズ、ジノーグ、ゲイントランプを大きくしたいと思うので、投稿よろしく。モンスターArenaやヘビーユニットもあつかいたいので、そちらも、よろしく。テーマ外もOK!

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。攻略法をお手製のマップ(そのまま掲載できるく

③クリクリクラブ

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。このコーナーは2色なので紹介するときにはモノクロになりますよ。今回もイラストしか紹介してませんが、芸術と自分が思うものならオブジェでも写真でもかまいません。91年5月号のテーマは「もしも、ファンタシースターIVが出るとしたらどうなるか?」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。



♪♪♪ かわいいもーに、デニンジャーシード上(笑)。
by FRの回し者 (トーン無)

● 東京都/FRのまわし者・18歳の作品

Hyper information

ナムコゲームの小説化

家庭用や業務用ゲーム以外にも、最近はスパゲッティ屋も営んでいたメガFANでもおなじみのナムコ。そのナムコの数ある代表ゲームの中にあって、今なお根強いファンを持続する縦スクロールシューティングゲーム『ドラゴン・スピリット』が小説になった。

その愛と冒険の世界を今度は活字の世界で、視覚にうつたえるのではなく、本を読んでいる人に活字を通して間接的に『ドラゴン・スピリット』の世界へと引き込んで

くれる。「蒼き竜と赤輪の勇者」という副題がついているが、それは、この本の主人公である、アムル・ラル・ラフィエルが赤輪の瞳を持つ龍族の末裔であり、聖なる龍「ブルードラゴン」の秘密を握っているところから、きているらしい。ストーリーの方は、ゲームと同じく邪悪なる暗黒神を倒すという話だが、小説ということで、ゲームにはなかった細かな設定や人物が、実によく練りこまれ、話に奥行きをもたせている。まず、プロlogueがあり、全10章からなっているので、読みごたえは十分だし、冒頭ページはキレイな口絵と登場人物紹介になっている。

『ドラゴン・スピリット』をやりこんだ人も、この小説を読むとゲームをプレイしたときは、またちがった感覚をおぼえるのではないかだろうか。

著者は不破悠介氏で双葉社から絶賛発売中。お値段は1000円。同じくナムコの『ワルキューレの冒険』も発売中。

セガ、業務用機32ビットに！

セガ・エンタープライゼスは平成3年より、同社の業務用ゲームを32ビットCPU搭載とする、と発表した。これは、同社のメガドライブをはじめ、家庭用ゲーム機の16ビット化が進み、業務用との違いを明確にし、もっとたくさんのお客さんに、ゲームセンターに足を運んでもらおうというもの。

その第1弾として、アミューズメント業界初の32ビットCPU搭載の『ラッドモビール』を1991年2月末より、新発売する。

今回より、さらに高速演算能力をアップした「システム32」を搭載する。この「システム32」が、いかにすごいかというと、体感ゲームの代名詞『アフターバーナー』に使用しているボードの2倍以上の能力を発揮できる。これにより、これからセガが「システム32」を搭載したゲームは、今まで誰も体験したことのないような、ものすごいゲームとなるのは間違いない。

その第1弾として、いやがおうにも注目をあびてしまう『ラッドモビール』は広大なアメリカ大陸を舞台に、西海岸から東海岸までを横断するドライブ・シミュレーションだ。これは体感シリーズの第13弾となる。資料よりゲーム内容を抜粋。

●アメリカ大陸横断全20ステージ構成。ロス～ラスベガス～ロッキー山脈～シカゴ～NY

●制限タイム内に各ステージのチ

エックポイントを通過できれば、次のステージへと進める。

- 合計30台で競争。
- 雨天や夜間ではワイパー、ヘッドライトを使用。雨天走行では、コクピット右側の、ワイパーボタンを押し、フロントガラスについた雨をはらう。夜間走行ではライトを点灯させる。

- キャビネットは、コンセプトカーをイメージした、セガオリジナルデザインで、ゲームの進行に合わせて左右にローリングする。

「システム32」がいかに高性能かというと、この『ラッドモビール』でも、突然パトカーが現れて、スピード違反車を取り締まる。対向車がパッシングをしたり、実際に車を運転している感覚にするための「半透明」「ぼかし」「フェードイン・フェードアウト」機能を搭載している。などがある。

「システム32」は一度に最大8000個のスプライトを動かせ、それぞれのスプライトに256色が使える。

スプライト全体では32768色中で16384色の同時発色を可能としている。

『ラッドモビール』概要

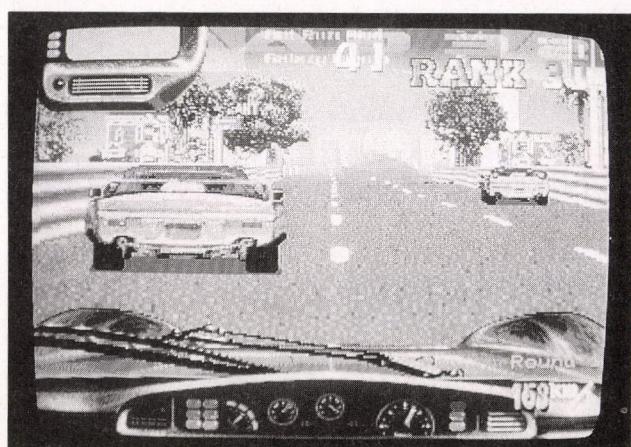
全画面数は8面あり、スクロール面は4面（うち2面は拡大、縮小が可能）

スプライト 8000個／画面

ステレオサウンド 22音(FM 12音、PCM10CH)

とにかく街を見たらやってよ。

○ゲームもついに32ビットへ。このままだと、家庭用ゲーム機への移植が困難な時代に？



メガブラスターにブラックタイプ発売

エース電子のメガドライブ専用連射パッド「メガブラスター」に、本体とばっちりマッチしたブラックタイプが登場！ 今までの白だと、「メガドライブには合わないんじゃないの？」や「PCエンジンみたいでヤダ」などの声があった。そんな不安を吹き飛ばすようなお知らせの黒色発売。

前回は書かれていなかった、大きさだが、メガドライブに付属のパッドをひとまわり小さくしたような大きさで、手にすっぽりとおさまるサイズ。十字ボタンの操作ミスが減ることは確実。

値段は2480円。（税別）

ATTACK SPECIAL

4大ゲーム徹底攻略

メガドライブに続々登場予定の新作群。どれをとってもパワーたっぷりだ。そのうち4本のゲームをピックアップしてみた。シミュレーションありシューティングありの盛り沢山な内容だ。それぞれ違った個性を強く押し出したゲームなので少しあクが強いかな? 一足早く徹底攻略だ。



P58~

斬夜叉円舞曲



P70~

ジノーグ

GYNOUNG



P64~

ミッドナイト・レジスタンス

MIDNIGHT RESISTANCE



P76~

シーザーの野望

AMBITION OF CAESAR

三つどもえの戦いに勝ち、全国統一を果たせ!!

ATTACK

自軍の勢力を広げる戦国シミュレーションの楽しさに、奇抜なストーリーと呪術を駆使した戦闘のおもしろみが加わった。RPG感覚の戦闘を勝ち進みながら、自軍の勢力を拡大して全国を統一しよう。

新夜叉内舞曲

発売日	3月29日	メディア	ROM
メーカー名	ウルフトーム	ジャンル	シミュレーション
価格	8500円(税別)	継続機能	バッテリーバックアップ
容量	4M	モード対応	—

城郭を手に入れ全国制覇を目指す

このゲームでは城郭を攻め落とし落城させることで、国を手に入れていいく。全国には3つの陣営がある



なる24の城郭が存在し、すべての城郭を自分の陣営のものとするのが目的だ。城郭はそれぞれの陣営の武将たちによって守られている。それらの武将を会合や戦闘によって仲間に引き込み、兵力増強を行なながら、城郭を手に入れしていくのだ。武将は戦闘に勝つことや会合を成功させることで、経験を積み、レベルが上がっていく。



勢力範囲の違う3つのシナリオ

ゲーム中には夜叉、魔空、中間の3つの陣営と3つのシナリオがある。ゲーム開始時、それぞれの陣営の勢力範囲は各シナリオごとに異なる。「暗雲の兆」では中間陣営の勢力が大きく、夜叉や魔空



●「暗雲の兆」の勢力図

●文字通り「魔空君臨」の状態



●「魔空君臨」の状態

陣営を操作する場合には、どれだけ早く、かつ多く中間陣営を仲間に引き込むかがポイントになる。

「魔空君臨」は文字通り魔空陣営の勢力が大きい。それ以外の陣営を操作する場合は、兵力を蓄え、弱い部分から地道に切り崩しきれない。「勢力均衡」では勢力は同規模だが、呪術を使用できない分中間陣営が不利。夜叉にとって一番全国制覇に近づいたシナリオ。

最終的には3つのシナリオを制覇するにしても、最初は選んだ陣営に合ったシナリオを使おう。



●「勢力均衡」の状態

各フェイズ重要コマンド活用法

ゲームは右のフロー・チャートで示したように、5つのフェイズで1ターンを形成している。フェイズごとにコマンドが幾つかあり、それらをどれだけ使いこなせるかが勝敗を決める。各フェイズすべきことを良く把握して、コマンドを活用していくように。ここではどのような点に注意したらいいかを紹介していこう。



共通コマンドはデータの宝庫

画面上部のバーコマンドは、どのフェイズでも共通で使える。ここはセーブ・ロードの管理から、勢力図、武将データ、城郭データなどのチェックが行えるようになっている。これらのデータは常に変化し続けるので、チェックはこまめに行おう。例えば、兵力の減少した武将を、どの城郭で兵力補充させるのかなどは、データをチェックすれば効率的だ。



○勢力の拡大状況が一目で分かる

地図 武将 城郭 機能 終了						
武 将	名前	階級	武力	知力	魅力	兵 力
最空	正三	21	10	11	7200	
九条院 伊織	正三	11	13	12	11880	
アルメイダ	従四	7	10	11	7100	
上杉 雷虎	従三	11	9	10	10000	
龍造寺 親久	従三	10	11	11	10000	
里見 義弘	正四	9	10	8	7100	

○武将のデータが細かく表示される。
戦闘後などは要チェックだ

地図 武将 城郭 機能 終了						
城	名前	力	妖力	士氣	駐留	武 将
館山城	5600	70	52	里見		
前橋城	8100	60	61	上杉		
高取城	6200	80	70	最空		
二条城	9000	90	70	九条院		
松賀城	8400	65	64	龍造寺		
佐渡守城	8100	80	63	龍造寺		

○どの城がどれだけ兵力を蓄積しているかも一覧表で表示される

兵力補充には常に配慮

このゲームでは、武将は死ぬことはないが、兵力が尽きると相手側の武将になってしまふ。そのため兵力の補充には常に気を配るように。戦略フェイズでは兵力移動のコマンドで、各武将の兵力の増強、補充を行うことができる。

○戦闘後には兵力補充を忘れるな



夜叉軍は勝利しました

これは、城郭の兵力を武将に移動させるものなので、城郭に武将が駐留していないと行えない。さらに1つの城郭には1人の武将しか入れないため、自分の陣営の城郭数が少ないと兵を増やす必要になったりする。

地図 武将 城郭 機能 終了			
城名	兵力	駐留武将	兵力
館山城	0	畠山 義綱	4750
前橋城	450	島津 貴久	8000
二条城	13500	豊臣 秀吉	0
松山城	900	アルメイダ	6420

○城郭から武将へ兵力を移動する

増減値 100

会合で味方を得る

敵の武将を自分の陣営に引き込むためには、戦闘に勝つこと以外にも、寝返りを勧告したり、会合を行うという方法がある。特に後者は兵力などに影響しないので、頻繁に行なった方がいい。ただし、これは成功するとは限らず、何度も会合を重ねても、なびいてこない場合もある。階級の高い武将に行わせると成功率は高くなる。



○会合に成功すれば、無傷で味方も増えるし、武将の経験値も高まる

宝物探査はこまめに行う

マップ上のあちらこちらに宝物は封印されているのだが、宝物探査のコマンドを使わない限り、発見することはできない。さらに、1回に探査することのできる範囲はそれほど広ないので、探し出すためにはこまめに探査しなければならない。呪術を使えない中間陣営にとって、宝物を見つけるかどうかは、死活問題だ。



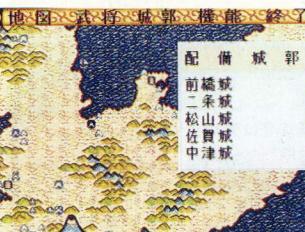
○白い縞み目の中にポンヤリ浮き上がったオレンジの点が宝のありか

戦略を練って武将を配備

敵に勝った場合や敵が寝返った場合、または会合に成功した場合には、それらの武将は味方陣営の戦力となる。ただし、まず味方の城郭に配備しなければ使えない。



○新たに陣営に入る武将リスト。ちなみに並んだ順番は位の高い順



○味方陣営で武将が駐留していない城郭をリストアップしてくれる

兵力移動の場合と同じで、ほかの武将が城郭に駐留していると配備不能なので、前もって駐留していた武将を移動させておくか、次のターンまで待って、移動させてから配備するようにしなければならない。特に戦闘に勝って手に入れた武将は、この時点では兵力が0になっている。配備してからすぐに兵力補充をしなければならない。そのため、兵力の蓄積された城郭に配備する必要がある。条件に満たないときは、準備が整うまでストックしておいたほうがいい。

○兵力をきちんと補充させて、早速前線へ投入してこき使ってやろう



城郭攻めの5つのポイント

城郭攻めはこのゲームにおいて最も重要な点だ。いくら味方陣営の武将の数を増やしたとしても、城郭を手に入れなければ、勢力を広げたことにはならない。それどころか兵力補充もままならず、衰退していくしかねない。ここでは、城郭を確実に落城させるために、何をしたらいいのかを説明していく。参考にして欲しい。



○城郭を一つ一つ攻め落とし、勢力を少しづつ拡大させていく

まず行動パターンと兵力を整える

戦略フェイズ時に、まず行動パターンと兵力を整えておこう。行動パターンは右の4種類から選ぶが、的確な判断を下しておかないと、自動行軍させたときに敵から離れていったり、陣形に割り込んでいたりと邪魔な行動をする場合が多い。また、兵力は戦闘時に最も必要となる要素だ。せっかく陣形を組んでも、兵力が整っていないばかりに、逆戻りしたりしないように。城郭攻めはベストな状態で行おう。

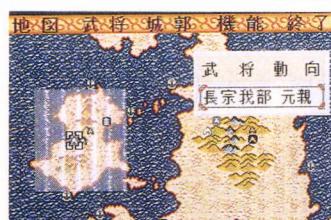
風	会合重視
林	臨機応変型
火	攻撃重視型
山	拠点防御型

軍職	武将	名所	属性	行動	駐留地
盟主	最空		火	火	紀伊
武将	猿飛左助	最空	火	火	紀伊
武将	石田三成	最空	火	火	山城
武将	西園寺公廣	最空	火	火	伊勢
大将	九条院伊織	九条院	林	風	紀伊
武将	柳生宗嚴	九条院	風	火	紀伊

○自動行軍時の動きは、この行動パターンで制御される。同じままでなく状況に応じて変化させよう

情報収集は欠かさず

城郭を攻める前に、しておかなければならないことのもう1点が情報収集だ。シミュレーションゲームでは当たり前のことだが、能力の分からぬ相手には慎重に対処しよう。武将や城郭の様子を諜報コマンドで調べ、データを手に入れよう。もし何度も失敗した場合は、それだけ強いと思った方がいい。会合コマンドなどで反応をうかがうのもいいだろう。



○諜報可能な範囲は武将によってさまざま。うまく使っていこう



○諜報コマンドを使って、敵の情報を手に入れてから行動しよう

行軍フェイズの呪術を活用

呪術というと、戦闘フェイズ時の攻撃的なものばかり思い浮かべがちだが、行軍フェイズ時でも、呪術はさまざまな役に立つ。これを役立てるかどうかは、城郭攻めのうえで重要なポイントになる。それぞれの術の特徴を把握して、状況に合った使い方をしよう。そうすれば攻め込んだときあっけなく落城する場合もあるのだ。



○行軍時にも術の有効範囲内の武将に對して、呪術を使用することができる

兵力増強

これは城郭を包囲しだして、増援を待っているときなどに使うといい。さまざまな精霊や鬼などを召喚して、自軍またはそばにいる味方の兵力を増強するのだ。これを行えば、通常よりさらに大きな兵力を持つことが可能だ。



○鬼を召喚して共に戦わせる呪術

高速行軍

盟主や大将など強大な兵力を持つ軍は、大軍ゆえに行軍スピードがかなり遅くなる。そこでこの系統の呪術を使えば、ほかの武将たちに遅れをとることなく、スムーズに進める。そうすれば、城郭を包囲するのがより簡単になる。



○ワープの呪術で瞬時に移動できる

間接攻撃

城郭の包囲が固まりだしたら、間接攻撃で、周囲から集中攻撃をかけよう。この系統の呪術には、



○鬼を相手の陣地に送り込みダメージを与える

鬼などを召喚して敵の陣営に差し向か、敵武将にダメージを与えるものや、地震や台風などの天災を引き起こし、敵の城郭にダメージを与えるものなどと、さまざまな種類がある。複数の武将が、集中攻撃をかけられるのが最大の利点だ。そのためにはそれぞれの武将の術の有効範囲が、うまく重なり合うように配置しなければならない。これで戦闘が有利に展開する。

城郭攻めは集団で行う

城郭を攻めるときは、1つの戦闘フェイズで落城させることを目指そう。駐留している武将がいる場合は特に時間切れになることが多い。1回で倒せないと城郭は次第に回復してしまる。こちらの陣営のみがどんどん消耗していく。短期間に決着をつけるためには複数の武将で取り囲み、大量の兵力を投入するのがベストだ。



●大将と副将が協力しあって攻撃すれば、落城させるのも難しくはない

支援武将

味方陣営の複数の武将で周囲を取り囲むと、戦闘開始時に支援武将を選択することができる。最高10名までの参加が可能だ。これらの支援兵力が大将の兵力に編入され、強大な力を発揮する。なるべく強い武将で固めよう。



●周りにいる武将に支援を要請する

副将選択

支援を要請した武将の中から副将を選択する。副将は大将と共に直接戦闘に参加し、相手に攻撃を加えてくれる。仮に大将が倒されたときでも、代わりに12戦闘ターンまで戦ってくれる。攻撃力の秀でた武将を任命しよう。



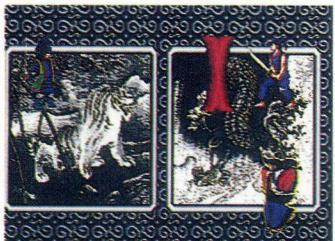
●能力的に優れた武将を副将に任命

呪術との併用

兵力が増強され、攻撃力の強い副将を配置したならば、さすがの敵対武将と城郭もそう長くはもたない。しかし、敵も支援部隊を用意しているかもしれない。敵の副将が出てきたときは、戦力のチェックを怠るな。相手の状態にばかり気を取られていると、いつの間にか兵力が減り、攻撃力が激減しているなんてことがある。こんなときに、副将が呪術を使えればかなり有利だ。敵の攻撃は大将に集中してくるので、大将の攻撃のあとに副将が呪術で大将を守ると、敵にだけダメージを与えることができる。できるかぎり兵力の減少を抑えつつ、相手に大きなダメージを与えて倒すのだ。



●支援兵力が加わった大将の攻撃力は絶大。一発だけでも大ダメージ



●大将の前に呪術で壁を作り出し、敵の攻撃を防げばこちらは無傷だ

武将を配備し新たな目標へ

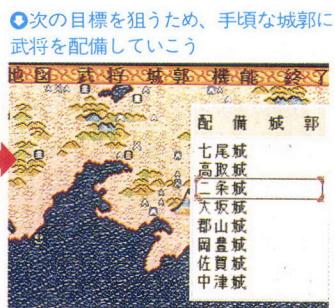
こうして戦闘を終えたあとは、かなり消耗している。兵力が蓄積された城郭に分散し補充しよう。



●駐留していた武将を倒すと城郭は落城する



●優秀な武将はすぐ配備して実戦に役立てよう。早速兵力補充をしてやろう



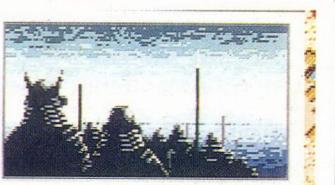
●次の目標を狙うため、手頃な城郭に武将を配備していく



●中央部には城郭が多く、つわものたちがひしめき合っている

最後の戦い

魔空陣営、中間陣営は全国統一を果たした時点での勝利が決まるが、ゲームの主役の夜叉陣営には、さらに戦いの場が用意されている。蝦夷の地で復活しつつある死魔神の軍に勝利し、夜叉の法を用いて封じ込めるのだ。



●全国統一を果たした夜叉たちを、蝦夷の地で死魔神との決戦が待ち受ける

呪術の補助で有利な展開

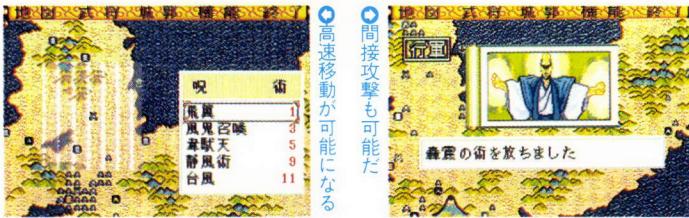
呪術は夜叉陣営と魔空陣営の武将しか使えない。5つの属性があり、それぞれの属性ごとに使用できる武将が限られる。さらに、修得できるレベルが決まっていて、そのレベルに達しないものは、使用することができない。使用に際しては妖力を消費する。

名 称	属性	呪術型	呪術 レベル	修得 レベル	消費妖力
呪術効果					

行軍フェイズ時

行軍フェイズ時の呪術は、直接戦闘状態にならないために、相手からのダメージを気にすることなく使用することができる。相手に対して使用するもの以外にも、自分も

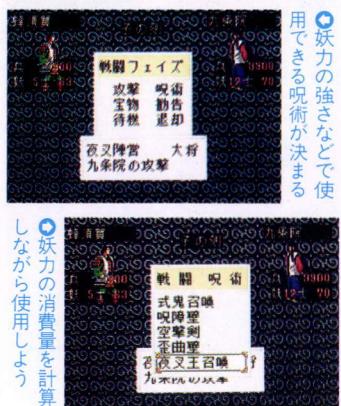
しくは味方に対して使用するもので便利なものが多くある。どちらかというと呪術は、戦闘フェイズ時よりも、行軍フェイズ時をメインに使った方がいいだろう。



地縛鎖	地	攻撃型	第1階梯	従七位	2	飛翼	風	防御型	第1階梯	正八位	1
地割れを作り出し敵部隊を行軍不能にし、次のターンに移動させない						風界の力を使い、次のターンの行軍時に高速で移動できるようにする					
地印呪	地	防御型	第2階梯	従六位	4	風鬼召喚	風	召喚型	第2階梯	正七位	3
部隊の周囲に地脈を操る印を描き、敵の呪術をきにくくさせる											
土鬼召喚	地	召喚型	第3階梯	従五位	6	韋馱天	風	防御型	第3階梯	正六位	5
人間の兵士の数十人から数百人分の働きをする土鬼を呼び出し兵力を増強						部隊を風界との間に移動させて、地形効果を1ターンの間無視させる					
牛頭召喚	地	召喚型	第4階梯	従四位	8	静風術	風	防御型	第4階梯	正四位	9
地獄から牛頭を呼び出し城郭の守備兵として加える。人間数千人分の働き						風を止めて、敵の風系の呪術をきにくくさせる。4ターンの間有効					
轟震	地	攻撃型	第5階梯	従三位	10	台風	風	攻撃型	第5階梯	正三位	11
地脈を操って、敵の城を震源とした地震を起こす術。城の守備が弱くなる											
幻霧	水	防御型	第1階梯	正七位	3	幻鬼召喚	空(夜叉)	召喚型	第1階梯	従六位	4
自部隊の周りに霧を張り巡らせて、敵への奇襲を確実に成功させる						時空の狭間から、鬼を呼び出して敵の部隊を攻撃させてダメージを加える					
妖水鏡	水	防御型	第2階梯	正六位	5	式鬼召喚	空(夜叉)	召喚型	第2階梯	正六位	5
水蒸気を集め鏡状にして、水系の術の効果を4ターンにわたって高める						冥府の住人の鬼を呼び出して、敵の武将の妖力を吸い取らせ減少させる					
水鬼召喚	水	召喚型	第3階梯	正五位	7	跳躍	空(夜叉)	防御型	第3階梯	正五位	7
水界の住人である水鬼を呼び出し、部隊に加えることで兵力を増強する						自分の陣営の城から城へワープができる。近くの仲間に对しても使える					
魔鏡	水	防御型	第4階梯	正三位	11	五大夜叉召喚	空(夜叉)	召喚型	第4階梯	従二位	12
妖水鏡の上級呪文で蝦夷以外の好きな場所にワープで移動できる											
凍結	水	攻撃型	第5階梯	正二位	13	毘沙門天顯現	空(夜叉)	召喚型	第5階梯	正一位	15
寒波で敵の城を覆ってしまい、敵の城郭に蓄積された妖力を減らす						夜叉たちの守護神である毘沙門天を呼び出して、敵の城を攻撃してもらう					
火雨	火	攻撃型	第1階梯	従七位	2	幻鬼召喚	空(魔空)	召喚型	第1階梯	従六位	4
敵の部隊の上に火の雨を降らせてダメージを与える						夜叉の陣営と同じように鬼を呼び出して敵の部隊を攻撃させる					
斥火陣	火	防御型	第2階梯	正六位	5	餓鬼召喚	空(魔空)	召喚型	第2階梯	正六位	5
火界の気をまとめて火系の呪術への抵抗力を4ターンにわたって高める						冥府から餓鬼を呼び出して、敵の部隊を襲わせ妖力と兵力を減少させる					
火鬼召喚	火	召喚型	第3階梯	従四位	8	跳躍	空(魔空)	防御型	第3階梯	従五位	6
火界の住人の火鬼を呼び出し敵の部隊を襲わせてダメージを与える						夜叉と同じに自分の陣営の城から城へワープする。消費妖力が少ないと					
馬頭召喚	火	召喚型	第4階梯	従三位	10	羅刹将召喚	空(魔空)	召喚型	第4階梯	従二位	12
地獄から馬頭を呼び寄せて敵の城を襲わせて守備力を弱める						夜叉の敵対者の羅刹将を呼び出して敵の部隊を襲わせ、兵力を半減させる					
竜王顯現	火	召喚型	第5階梯	正二位	13	魔空界発現	空(魔空)	攻撃型	第5階梯	従一位	14
四大竜王を呼び出して敵の城郭を襲わせて、一気に妖力を減少させる						死魔神の力を借りて敵の国土を荒廃させて、城の守備兵力を激減させる					

戦闘フェイズ時

戦闘フェイズ時の呪術は、敵味方双方の戦力に直接影響する。戦況を把握し、攻撃すべきなのか、防御すべきなのか、または兵力を増強すべきなのか、十分戦略を練って使うようにしよう。攻撃型の呪術を使うよりも、通常攻撃を行った方が、相手に高いダメージを与える武将も多い。使用するときには妖力の消費量にも気を配るようにしよう。無作為に使っていると、使いたいときに妖力が足りなくなる場合もある。



地障壁	地	攻撃型	第1階梯	正八位	1	烈風	風	防御型	第1階梯	正八位	1
土で壁を作り出し、4ターンの間敵の攻撃の邪魔をする						つむじ風で身体の周りを包み込み、敵の呪術をききにくくする					
飛岩石	地	攻撃型	第2階梯	正七位	3	旋風斬	風	攻撃型	第2階梯	正七位	3
敵の部隊に向かって岩を飛ばして攻撃しダメージを与える						旋風でカマイタチを作り出すことによって、敵を攻撃する					
地靈召喚	地	召喚型	第3階梯	正六位	5	風靈召喚	風	召喚型	第3階梯	正六位	5
大地の靈を呼び出して部隊に兵士として加えて兵力を増強する						風の靈を呼び出して敵を襲わせることでダメージを与える					
牛頭召喚	地	召喚型	第4階梯	正五位	7	切気力	風	防御型	第4階梯	従四位	8
地獄から牛頭を呼び出して城の兵士に加えて、守備力をあげる						兵士の武器にカマイタチをまとわせることで攻撃の成功率を上げる					
地裂割	地	攻撃型	第5階梯	正四位	9	雷帝の矢	風	攻撃型	第5階梯	従三位	10
大きな地割れを作り出して敵の兵士を落としてダメージを与える						帝釈天の力を借りて、敵を稻妻で攻撃してダメージを与える					
紫煙霧	水	防御型	第1階梯	従七位	2	式鬼召喚	空(夜叉)	召喚型	第1階梯	正七位	3
妖力を反射する霧で、敵の呪術を戦闘フェイズ終了時まできにくくする						冥府から鬼を呼び出して味方の兵士に加え、兵力を増強する					
凝固	水	攻撃型	第2階梯	従六位	4	呪障壁	空(夜叉)	防御型	第2階梯	従六位	4
敵を一時に凍らせてしまい、1ターンの間動きが取れないようにする						自軍と敵軍の間の空間を碎き、敵の呪術攻撃を2ターンの間無効にする					
水霊召喚	水	召喚型	第3階梯	従五位	6	空撃剣	空(夜叉)	攻撃型	第3階梯	従五位	6
水の靈を呼び出して味方の部隊に兵士として加え、兵力を増強させる						空間を飛び越えて攻撃させ、自軍の攻撃成功率を増加させる					
豪雨	水	攻撃型	第4階梯	従三位	10	歪曲壁	空(夜叉)	防御型	第4階梯	正三位	11
風天神に働き掛けて豪雨を降らせてもらい、敵の士気を低下させる						空間を歪ませて3ターンの間敵のあらゆる攻撃を防いでしまう					
吹雪	水	攻撃型	第5階梯	従二位	12	夜叉王召喚	空(夜叉)	召喚型	第5階梯	従一位	14
吹雪で敵を凍らせて、凝固の術よりも大きなダメージを相手に与える						夜叉王を呼び出して攻撃してもらう。敵の士気と兵力が激減する					
鬼火鎧	火	防御型	第1階梯	正八位	1	餓鬼召喚	空(魔空)	召喚型	第1階梯	正七位	3
鬼火の炎で身を包み込んで、敵の呪術をきにくくする						冥府から餓鬼を呼び出して敵を攻撃させて兵力、妖力を減少させる					
火炎陣	火	攻撃型	第2階梯	従六位	4	呪障壁	空(魔空)	防御型	第2階梯	従六位	4
炎の壁で敵を取り囲んで、敵の動きを1ターンの間止めてしまう						自軍と敵軍の間の空間を碎いて敵の呪術を2ターンの間無効にする					
火靈召喚	火	召喚型	第3階梯	正五位	7	空撃剣	空(魔空)	攻撃型	第3階梯	従五位	6
火の靈を呼び出して敵を襲わせることによって、ダメージを与える						空間を飛び越させて攻撃し、自軍の攻撃成功率を高める					
馬頭召喚	火	召喚型	第4階梯	正四位	9	爆碎	空(魔空)	攻撃型	第4階梯	従三位	10
地獄から馬頭を呼び出して敵の城を襲わせ、守備力を減らす						敵軍の中心で空間を破壊し、衝撃波で大きなダメージを与える					
轟炎	火	攻撃型	第5階梯	正二位	12	傀儡	空(魔空)	攻撃型	第5階梯	従二位	13
凄じい威力を持った爆炎で敵を攻撃して、大ダメージを与える						死魔神の力を借りて敵の武将を呪縛して、味方に引き入れてしまう					

ATTACK

各種の武器を使いこな
し、家族を助け出せ！

MIDNIGHT RESISTANCE

ミッドナイト レジスタンス

このゲームのだいご味は銃火器をグルグルと振り回し、あらゆる方向から襲いかかってくる敵をなき倒すこと。地下基地、リフト、滝の裏など、さまざまな場所で展開される激戦を抜けて家族を救出しよう。全9ステージのうちステージ6まで攻略だ。

発売日	3月下旬	メディア	ROM
メーカー名	データイースト	ジャンル	アクション
価 格	6800円(税別)	継続機能	コンティニュー
容 量	8M	モード対応	—

クリアへの近道は武器選びにあり

このゲームの主人公は、大きく分けて2種類の武器を装備することが出来る。ひとつは、手に持つて使用する銃火器。そして、もうひとつは背中に装備するバックパックと呼ばれるサブウェポンだ。

これらの武器は、ゲーム中に出現する赤い兵士を倒すと入手できる鍵と引き換えに、武器庫で手に入るシステムだ。ストックできる鍵は最大6個までなので、武器選びは慎重に行おう。

銃火器はファイアー

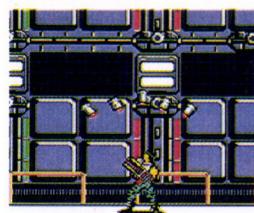
ザコに対して、ボスに対しても、オールマイティに使える銃火器がファイアーだ。なにしろ、弾が途切れるということないので、接近戦には絶大な威力を発揮する。最初の武器庫で出現するので必ず入手しよう。



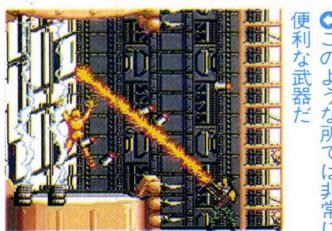
●操作に慣れないうちは、振り回して使うと便利だ

バックパックはH・M

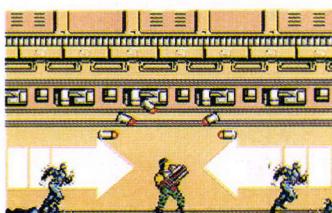
バックパックはH・M（ホーミングミサイル）をおすすめする。撃てば必ず敵に命中するその信頼性は、操作に慣れないうちはもとより、ボスキャラに対してても非常に有効な武器のひとつだ。



●H・M発射／一度に5発できる。ストックは50回分



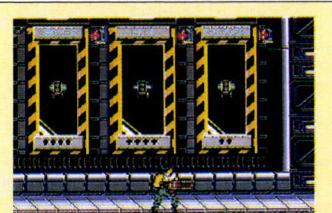
●このような武器では非常に便利な武器だ



●どこでも役に立つので絶対に取れ

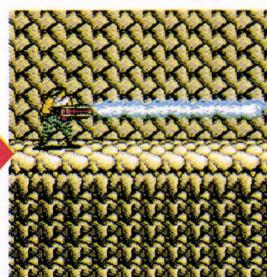
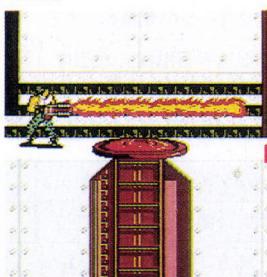
武器は武器庫で入手

武器はステージをクリアした後に、武器庫で入手する。武器は鍵の掛かったケースに納められており、ゲーム中に入手した鍵を使用して開けることになる。6個あるケースのうち5個は、毎回何が収められているか決まっているが、最後の1個は決まっていない。



●武器庫には6個のケースが設置してある。鍵がないと開かない

●これは普通のファイアード。
これでも結構使える



●S・チャージを取った状態。
威力がアップしている

ステージ1

前線を突破せよ

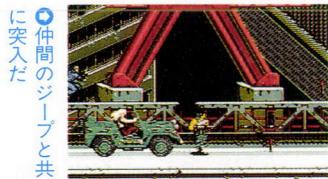
ステージ1では、これといった強敵が出現するわけでもなく、長さも非常に短い。さしつめ練習用ステージといった所か? ボスの機動戦車も他のステージでは、ザコとして出現するほど弱い。



●兵士が飛びかかる
てくる

ジープで突入

「東京レジスタンス」のリーダー、ステイシー・ヒムラの駆るジープは、敵をひき殺しながら走つ



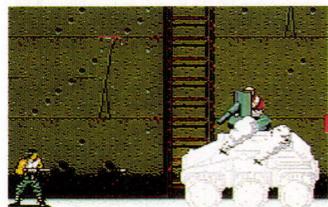
てくれるでの、ジープの後方に進むと非常に楽だ。その際に後ろから来る敵もいるので、銃は常に後ろに向けているようにした方がいい。



●仲間のジープと共に
●伸間のジープと共
●ジープと重なって
いれば安全だ

ボス 機動戦車

機動戦車の攻撃は、普通は砲台から撃ってくる弾だけだが、砲台を集中攻撃すると砲手が怒って、爆弾を大量に飛ばしてくるので、攻撃は機動戦車本体に絞った方がいい。左端に追い詰められたとき



●本体を集中攻撃しろ!

は、ジャンプで弾をかわすようにしよう。機動戦車を破壊した際に爆弾を発射してくるので避けよう。この機動戦車は他のステージでも出現するが、耐久力及び攻撃力は変わっていない。主人公の武器がパワーアップしていればアツという間に破壊できるはずだ。



●斜めの弾はジャンプで避けろ!



●爆発寸前の機動戦車。破壊して上へ行けばクリア

ステージ2

仕掛けに惑わされるな

このステージの大部分が縦スクロールだ。狭い隙間を伏せて移動したり、床を破壊したりして進まなければならない。右の表は、このステージの前の武器庫でとれる武器の種類で、上の数字はその武器を取るのに必要な鍵の数だ。

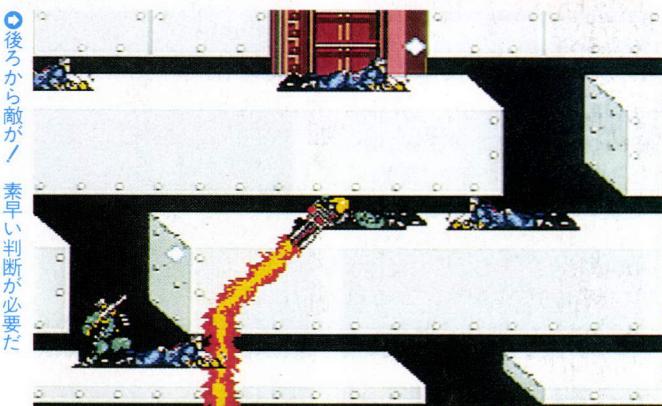
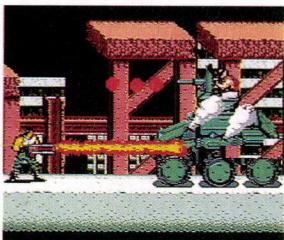
●ファイアーアーを取れ

鍵	2	2	2	2	3	2
種類	フルオート	3ウェイ	ファイアーアー	弾	二トロ	未定

敵を倒して地下へ

地下には敵といつても兵士しかいないので、苦戦する人は少ないはず。武器はファイアーアーを持っていれば敵に囲まれたときや、床を破壊する際にとても重宝する。だが油断は禁物だ。

●ファイアーアーで勝利



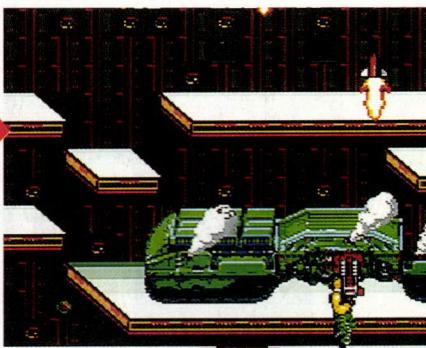
ボス 巨大装甲戦車

この巨大装甲戦車は、前後のミサイルポッドからミサイルを撃ってくる。コイツの弱点は中央の部分だが、ある程度ダメージを与えると弱点が中央の下の部分へ移る。

このときは当然下へもぐり込んで攻撃しなければならない。だが、武器がファイアーアーであれば最初から下へもぐり込んで攻撃し、ダメージを与えることも可能だ。これは業務用でも使えた技で、まさに完全移植といえるだろう。



●ファイアーアーで下から攻撃しよう!
キャタピラには触れないように

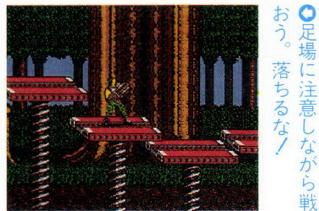


●この技はファイアーアーしかできないので、あしからず

ステージ3 リフトを使って上へ行け

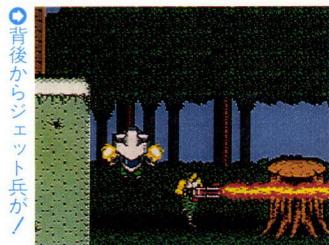
このステージの最大の特徴は上にスクロールするリフトの上での戦いだろう。四方八方から飛来するジェット兵は非常に手強い敵のひとつだ。ボスも今までとは、比べ物にならないくらい強力で、装備を整えておかないと苦戦は必至だ。そこへたどりつく前にも、強力なレーザー砲があったりと、全体的に難易度は高くなっている。武器庫では絶対にH・Mを取ろう。不意に襲って来るジェット兵を一掃するのにも便利だし、強力なボスだってイチコロだ！

鍵	2	2	2	2	3	2
種類	フルオート	3ウェイ	ショットガン	弾	H・M	未定



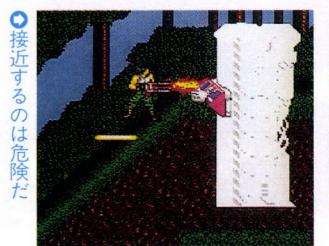
ジェット兵飛来

スタート直後にジェット兵が出現する。ファイアーとH・Mがあれば簡単に撃墜できるが、切り株の後ろにいる兵士に、不意をつかれる場合があるので速攻で倒せ。



行く手を阻むレーザー

このステージの中ボス的存在のレーザー砲は、攻撃こそ単純だが耐久力が結構ある。ファイアーとH・Mの波状攻撃を繰り返せば、案外楽に倒すことが出来る。間違ってジャンプして飛び越えようなどということは、やらないように。死ぬだけだ。



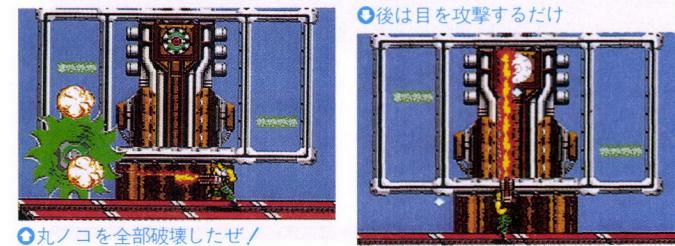
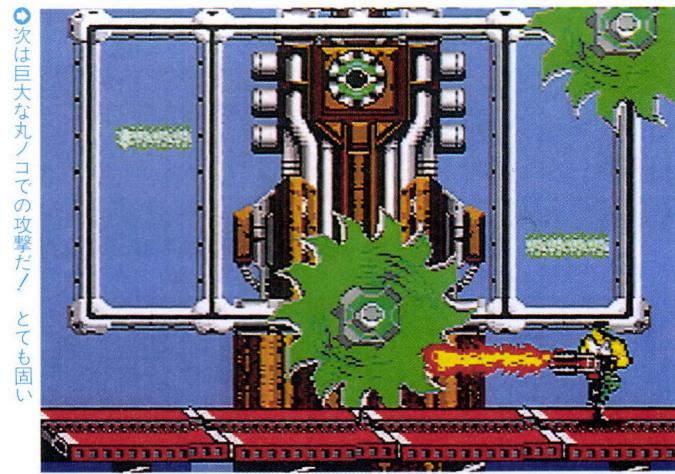
リフト上の戦い

ここは、足場が悪いため墜落死しやすい。墜落死した場合、武器が回収不可能になる場合があるので、足場を移動することは避けよう。空中を飛行するジェット兵はH・Mを使用して対処しよう。装備していないときは、ファイアーを振り回してればなんとかなる。



ボス 巨大丸ノコ

最初は中くらいの丸ノコを飛ばしてくれるが、耐久力はあまりないのでファイナーだけでも充分破壊できるはずだ。これを全部壊すと、巨大な2つの丸ノコで攻撃してくれる。これらは耐久力が結構あるのでH・Mも同時に使用して攻撃したほうが効果的だ。あとは、目を攻撃すれば簡単に破壊できる。

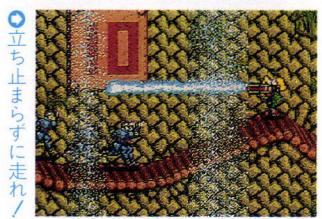


ステージ4

後方から押し寄せる敵

このステージでは、後方から追いかけてくる敵を攻撃しつつ逃げなければならない。追いかけて来る敵の中には、普通の兵士の他に、一面のボスだった機動戦車などが続々と出現して攻撃をしてくる。ここで装備が整ってないと、ミスするのは確実だ。最低でもファイアーぐらいいは装備しておきたい。H・MやS・チャージを装備していれば完璧だ。装備がノーマルのままでは機動戦車が出現しても破壊にいたらず、踏み潰されてしまうのがおちだ。

鍵	2	2	3	3	3	2
種類	フルオート	3ウェイ	シャワー	H・M	S・チャージ	未定



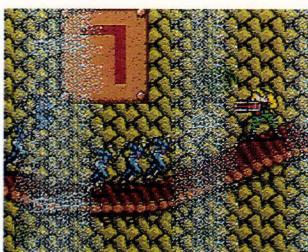
機動戦車続々出現

このステージの最大の強敵は、機動戦車だ。耐久力があるため簡単に破壊できない。出現したらすぐに、H・Mで攻撃してファイアーでとどめを刺そう。



敵兵大量出現

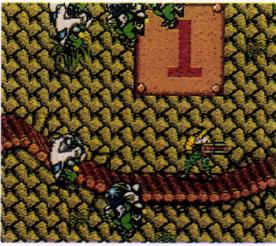
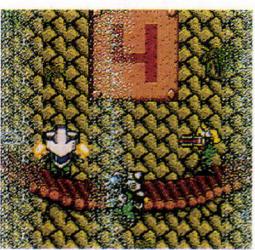
押し寄せてくる敵兵の中には鍵を持った赤い兵士もいたりするが、うかつに取りに行くと、いきなり機動戦車が出現して踏み潰される場合があるので無視した方がいい。どのみち最後に入手できる。



引きつけて倒せ

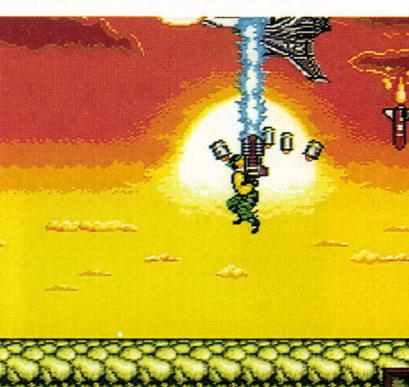
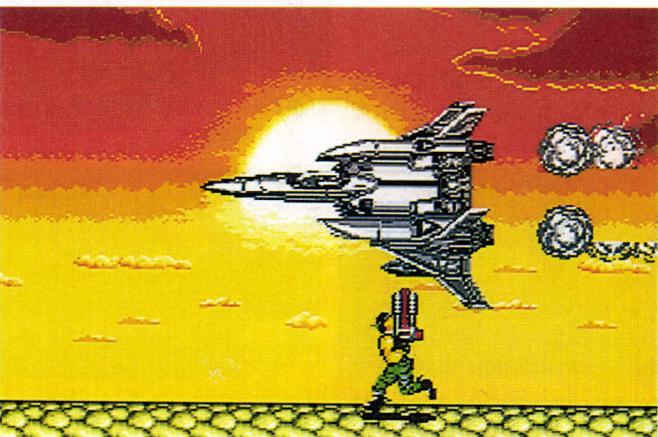
ジェット兵出現

機動戦車の次に厄介な敵がジェット兵だ。滝で視界が悪くなったりには特に危険だ。出現したら速攻で倒すようにし、絶対に撃ちもらしのないようにしよう。H・Mがないと結構ツライ。



ボス ジェット機

ジェット機の数は全部で10機。それぞれ1回の攻撃で1発ずつの爆弾を投下してくれる。爆弾の狙いは、そんなに正確ではないのでジャンプすれば、結構簡単に避けられ



うおお／ 囲まれてしまつた。H・Mを使え

H・M発射！ ジェット

れる。持久力もたいしたことはないので、装備さえ整っていれば案外簡単に破壊できるはずだ。破壊できなかったジェット機は上空を再び旋回して攻撃してくるので、油断していると、不意を突かれる場合がある。

バックパックを同時に使えば有利に戦うことができる。絶対に持つていこう

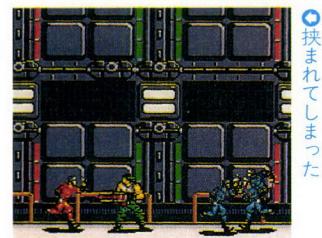
ステージ5

敵基地へ強行突入

さすがに敵の基地だけあって難易度は高めだ。ステージが始まるといきなり出現する武装ヘリや、通路を塞ぐバリアなどが主人公の行く手を阻む。しかし、装備がきちんとしていれば、なんとかなる。武器庫にはH・MとS・チャージがあるので、必ず取るようにしよう。ボスは発電機人間で放電して攻撃してくる。ボス自体に耐久力はあまりないのだが、防衛システムを破壊するのが非常に危険だ。弱点が死角にあるためとても破壊しにくい。H・Mがあると、とても楽だ。

弾を補給せよ

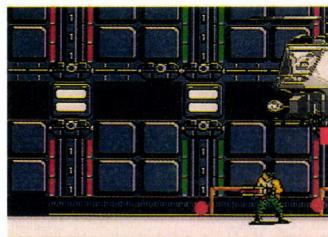
鍵	2	3	3	3	3	2
種類	フライアード	フルオート	弾	H・M	S・チャージ	未定



●挟まれてしまつた

武装ヘリ登場

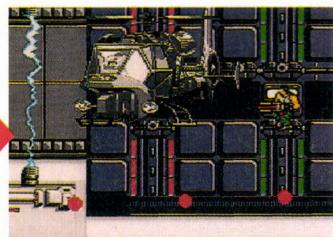
武装ヘリは最初に後方から出現したあと、しばらくして前方からも出現する。どちらも攻撃方法は同じだ。装備が整っていれば、ヘリが弾を撃ってくる前に破壊できるはずだ。ヘリが来たら立ち止まって戦った方がいい。



●ゲゲッやばい！ 武装ヘリだ



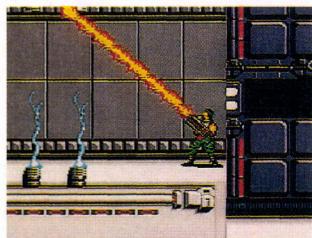
●後ろから武装ヘリが出現。銃を後ろにむけて攻撃だ！



●2機目の武装ヘリが出現だ

道をふさぐバリア

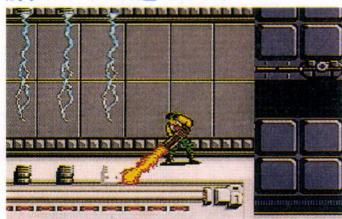
バリアの発生装置は、床と天井の上下に設置されており、両方とも破壊しない限りバリアは消えない。



●上の発生装置を破壊したぜ

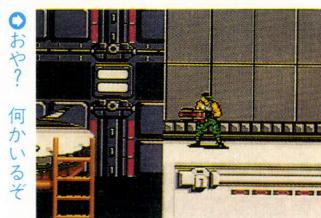
い。別に敵が出てくるわけでもないの、あせらず確実に破壊するようしよう。これと同じものがボスの所の防衛システムに使用されている。

●今度は下の発生装置を破壊だ！ この調子でどんどん進んでいく



マシンガン兵を倒して下へ

バリア地帯を突破するとマシンガン兵がいるので、攻撃してくる前に速攻で破壊しよう。ここには



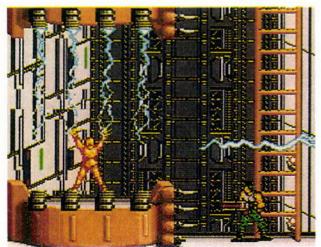
●おや？ 何かいるぞ

はしごが上下に向かって伸びている。上へ行くと出口だが、バリアが張ってあり、下にいるボスを破壊して電源をストップさせないと通ることはできない。

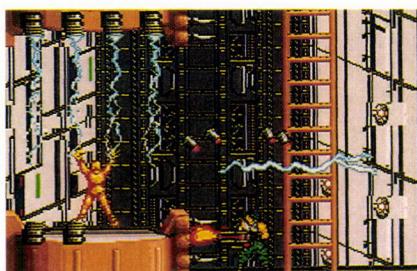


●コイツを倒して下へ

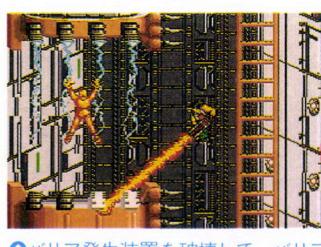
壊しないと、発電機人間にダメージを与えることは出来ない。発生装置破壊には、H・Mを使うと楽だ。発電機人間は日々放電したあと、しばらく充電するので、その隙に攻撃する手もある。



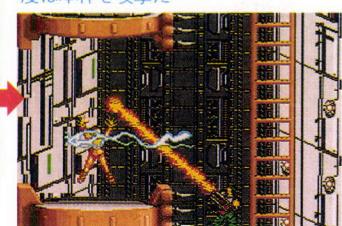
●発電機人間だ！
●コイツの攻撃は放電だ



●バリア発生装置を全部破壊したら今度は本体を攻撃だ

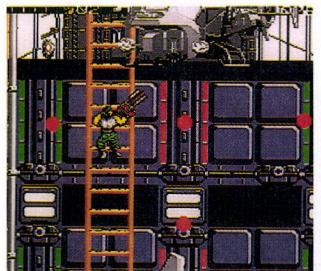


●バリア発生装置を破壊して、バリアを消さなければならない

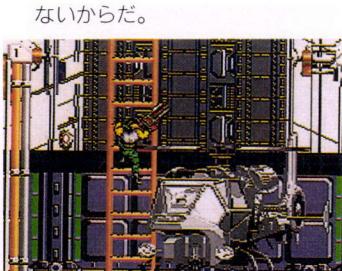


再び上へ進め

発電機人間を破壊したら、出口をめざして上へ行こう。先ほどはバリアで閉ざされていたはしごが



●ホッとするのはまだ早い



●うおおっ！ 早く破壊しないと

ミッドナイト レジスタンス

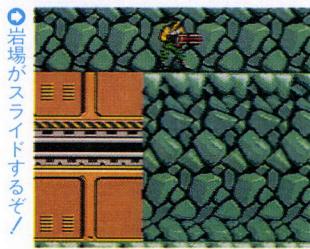
ステージ6

危険な岩場地帯

ステージ6は岩場がスライドして、どんどん地下へ降りていく。途中、敵の兵士が大量に出現したり、妙な歯車が主人公を襲ってきたりで全体的に難易度は高い。だが、このステージのボスは攻撃してはこない。ただキングクリムゾンに捕らえられた、主人公の家族がモニターに写し出されるだけだ。対ボス戦がないので、銃火器のストックを気にすることなくガンガン戦える。バックパックも併用すれば、ノーミスクリアも難しくはない。最後に赤い兵士が集団で現れるので、補給もバツチだ。

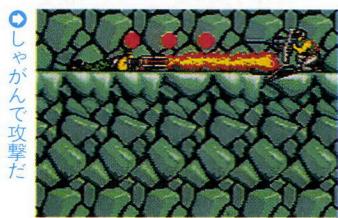
1UPを取り

鍵	3	3	3	3	6	2
種類	ショットガン	ファイアーバリア	弾		1UP	未定



かけを走り抜けろ

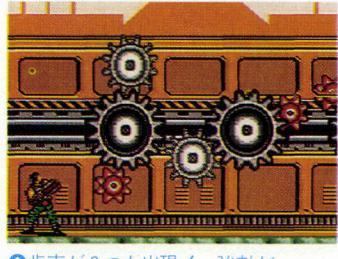
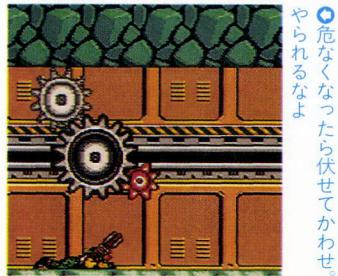
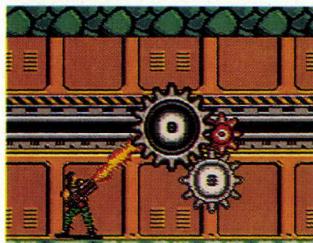
ここは、前方から兵士が出現するだけでなく、かけの下にも兵士がいて、銃を撃ってくる。ファイアーバリアだと射程距離が短いため当てにくいが、あわてずに対処すれば抜けられる。



歯車を破壊せよ

コイツは耐久力がかなりあるため破壊するのには、ファイアーガンがいちばん便利だ。S・チャージを装備していれば、さらに簡単に破壊できる。中央の歯車以外はダメージを与えられないので、中央を集中攻撃だ。

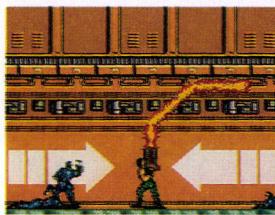
○中央の歯車に集中攻撃しよう



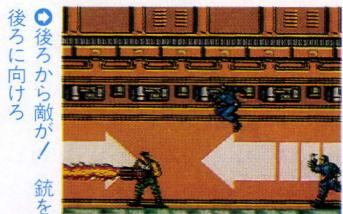
左右から敵兵出現

歯車の次は兵士の大量出現だ。操作に不慣れな人はファイアーバリアを装備して、ぐるぐる回していればなんとかなる。しかし、中には弾を撃ってくる兵士もいるので、その際は伏せて避けよう。

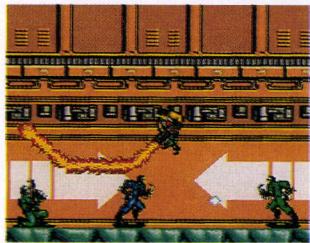
○左右から敵が!



○後ろに向ける



○ジャンプでもかわせる



ボス モニター

歯車や兵士たちとの戦いを抜けて、やっとボスの部屋にたどり着く。しかし、このステージのボス

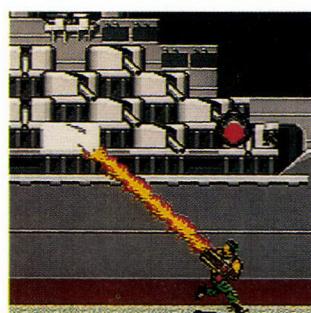
○モニターに映るキングクリムゾン



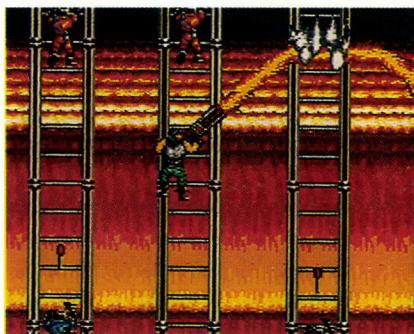
シーンは、ただモニター上にキングクリムゾンが現れるだけ。人質にとった家族の姿を見せつけながら、主人公に挑戦してくる。ここで主人公の家族の閉じ込められているところに注目。なんと武器庫のケースの中なのだ。この武器庫はステージ6のあとにある。そこまで鍵を確実に残しておこう。このあとはいよいよ終盤戦に突入だ。銃火器やバックパックの装備を整えていく。

ステージ7~9 戦いは続く!!

ステージ7は巨大戦艦との一騎打ちだ。砲台をすべて破壊して撃沈しよう。しかし、砲台は非常に耐久力があって、一筋縄ではいかない。装備を整えてないと苦戦は必至だ。ステージ8は火の海をバ



ックに長いはしごを登って行く。上下からは、敵の兵士が主人公を襲ってくる。ボスはメカヘビで、口から火の弾を吐き出して攻撃してくれる。そして、最終ステージはキングクリムゾンとの戦いだ! 健闘を祈る。



全6ラウンド中、ラウンド5までを徹底攻略する

ATTACK

Grind Out!

ジノーグ

シューディングは数あれど、このゲームほど個性的なものはないだろう。軽快な音楽、奇抜なキャラクタ、恐ろしげな背景など、どれを取っても今までにないものばかり。やりこたえ十分の期待作。

発売日	発売中	メディア	ROM
メーカー名	NCS	ジャンル	シューディング
価 格	6500円(税別)	継続機能	コンティニュー
容 量	4M	モード対応	——

ショットと魔法を駆使して、難関を突破するのだ

ジノーグは、これまでにない魅力を持った、本格シューディングゲーム。だが、異常な難易度の高さが、プレイヤーを選んでしまう

5種類のショットアイテムの特徴をつかめ

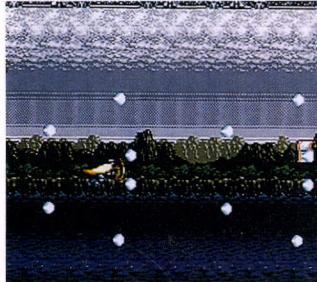
ショットアイテムは5種類。どれだけ取れるかで展開が変わってくる。アイテムは、オープとジェムの2系統に分類することができる。オープは2種類あり、ショットの威力を強化したり、範囲を広くする力がある。ジェムは3種類あり、ショット形態を変化させる

ようだ。今回の攻略では、前半3面をマップで攻略。また、残り3面（最終面は紹介のみ）をポイント抜き出しで攻略してみた。

力がある。オープは画面に出現したら、どんどん取ってかまわない。だが、ジェムは場所によって使い分ける必要がある。例えばうしろから敵が現れたら、前後に攻撃できるイエロージェム。対ボス戦では、広範囲に攻撃できるブルージェムといった具合だ。



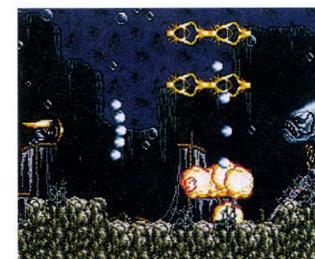
●オープはショットの威力、範囲を広くする効果がある。どんどん取ろう



●ジェムを取れば、さまざまなショット形態をとることが可能なのだ

8種類のマジックスクロールを有效地に使え

魔法は全部で8種類。マジックスクロールを取ることで使用できる。魔法は3段階にパワーアップでき、取るごとに画面右上のゲ

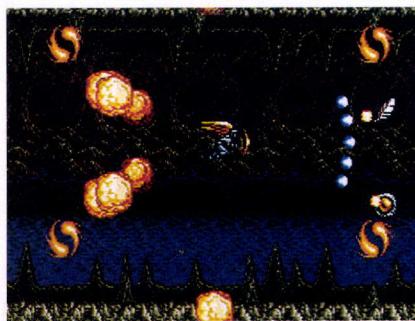


●サンダーは貫通するから便利



●ラウンド4以外では使えない

ジに、左から順に並べられていく。最強の魔法を使いたければ、同じものを続けて3つ取ろう。そして装備すると、使用回数や時間も増加するので便利。だが、魔法を装備（△ボタンで装備、□ボタンで使用）している状態で死ぬと、まとめてなくなってしまうぞ。魔法を使用するために有効な場所を紹介しておいたので、参考にしてほしい。



●エナジーボールは敵ばかりか、敵の撃った弾までも破壊してくれるのだ

地震や吹き出す溶岩など、視覚効果が高い

ROUND 1

洞窟

突然地震が起こったり、とがつた岩が落ちてきたり、視覚的に驚かされる面。普通、最初の面なら難易度が低く、練習するのに適しているはず。だが、このゲームでは、その常識が通用しない。あまりの難易度の高さに、初心者は敬遠してしまうかも知れない。とにかくプレイして、感覚をつかむことが攻略の第一歩。また、出現するアイテムを、どれだけ取れるかで展開が変わってくる。



火山は破壊可能

火山は自機が一定の距離に近づくと、溶岩を吹き出してくる。溶岩は一定の高さまで上がると、左右に広がるように落ちていく。この時、進路をふさがれるから、ミスをしないようにしよう。火山は噴火する前に噴火口を攻撃すれば、吹き出す前に破壊できるぞ。



溶岩は破壊できるのだ

中ボス 地牢

地虫は全身から大量の弾を撃つてくる。頭部からの5方向弾以外は、数が多いわりにはかわしやすい。だが、弾のスピードはかなり速いので、ただ漫然とブレイジしているとやられてしまうぞ。弱点は首の下側の白い部分だから、敵が首を振り上げた時にうまく狙あう。



むやみに攻撃するな

アイテムといつしょに、敵の詰
まったく肉壺も浮遊している。うつ
かりアイテムだと思って取ると死
んでしまうぞ。肉壺を破壊しない
かぎり敵は出てこないから、むや
みに破壊しないことだ。



①破壊すると左右に飛び出すぞ

大量の弾をかわせ

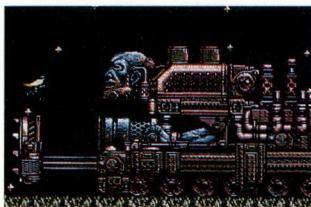
本体、また吹き出してくる弾と共に破壊不可能。ここでは肉ジャキンが、十分下に移動した時に通り抜けるのが得策と言える。ちなみに2体の肉ジャキンの間には、アイテムが隠されているのだ。



①攻撃が激しいわりに避けやすい

BOSS

ラウンド1のボスは人間機関車。コイツは出現する時、画面の上から落ちてくる。つぶされると一巻の終わりなので、落ちてくるまで画面の左端にいよう。主に拡散弾や体の一部を使って、プレス攻撃を仕掛けて



● プレス攻撃は左上にいれば安全

人間機関車

くる。拡散弾は上下によるより、前後に動いた方がかわしやすい。ブレス攻撃は左上にいれば、当たることはまずない。ちなみにコイツの弱点は顔。距離を取って戦うよりも、接近戦の方が能率よく倒せるぞ。



② 二つともうに集中攻撃！ よう



背景と敵が入り乱れてまぎらわしい

ROUND2

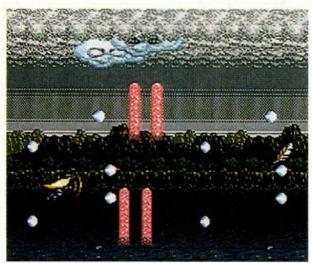
海

START

最初は海上での戦い。主にかもめを中心とした、飛行キャラが登場する。中でも涙雲だけは、魔法でしか倒せないから注意。中盤から水中へと舞台が変わる。海上に比べて難易度が高いから、より正確なプレイが要求されるぞ。水中でもっとも邪魔なのが、網状の海草(?)だろう。海草は背景なので、触れてもミスにはならない。だが、自機や敵がその部分に重なると見えにくくなってしまうのだ。

涙雲は前後にかわせ

涙雲は涙(?)を落として攻撃してくる。涙はよけるしかないが、本体は魔法で倒すことが可能。ここにくるまでに、エナジーボールか、オーラシールドを入手しているはず。倒したければ、それらを使用しよう。魔法がもつたいない人は、ひたすらよけに徹しよう。



○涙は前後に動いてかわそう

中ボス ピックローバー

ピックローバーは、無数の弾と三角状の殻を吐いてくる。殻は攻撃を遮断するうえ、破壊不可能だから避けるしかない。また、肉片を飛ばしてきたり、体当たりもしくしてくる。肉片を飛ばしている間は弾を吐かないから、一気に攻撃しよう。体当たりは上下にかわそう。



○この状態では敵は弾を出してこない

①



②



敵の下から小判鮫

海ゴブリンは、自機が一定の距離に近づくと、小判鮫を放ってくる。小判鮫は動きが速いし、固いから倒すのに苦労する。だが、魔法を使えば一撃で倒せてしまう。お勧めの魔法はサンダーポルト。



○小判鮫はせり上がるようになる

グレイビースト地帯

抜群の耐久力を誇っている、グレイビースト。コイツの撃つてくる弾は、かわすと戻ってくる特徴がある。そのため、やられることがしばしばある。接近戦は危険なので、距離を取って戦うのがコツ。



○戻ってくる弾には注意しよう

BOSS

ラウンド2のボスは海底船長。まず、船首についている顔の部分を破壊しよう。接近して戦えば、攻撃をしてくる前に破壊できる。顔を破壊すると、下から船底の部分が現れる。船底の前面には、前よりも巨大な顔



○コイツは接近戦が効果的なのだ

海底船長

が着いており、そこから多方向に弾を撃ってくる。弱点は顔だが、同時に敵の攻撃箇所でもあるから危険。弾を避けながら、確実にヒットさせよう。エナジーボールがあれば、敵の弾を消してくれるので便利。



○エナジーボールで弾を消せば楽

②



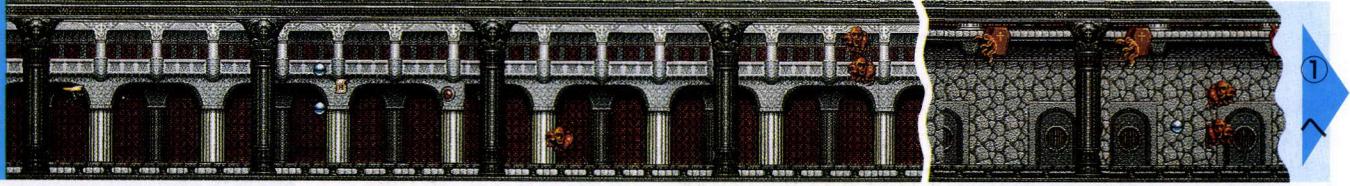
GOAL

スクロール方式が目まぐるしく変化

ROUND3

城

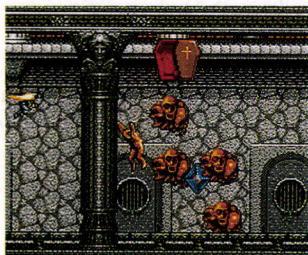
START



肉箱を破壊しろ

肉箱は開閉しながら、死肉を出してくれる。死肉はジャンプしながら、体当たりをしてくる。案外簡単に倒せるが、死肉は肉箱を破壊しないかぎり、いつまでも出てくるぞ。肉箱を見たら、早めに破壊しておくこと。魔法があれば、速攻で倒すこともできる。

●ほかの敵にやられるなよ



中ボス 人面竜

人面竜の弱点は頭部。だが、動きが速すぎて、思うように当たられない。マジックアローなら、敵を追尾するので、より確実に攻撃できる。魔法がない時は、体当たりをさけながら攻撃するしかない。ダメージを与えるにつれて、速度が増していくから難しいぞ。



●マジックアローなら速攻で倒せる

①



体当たり攻撃を回避しろ

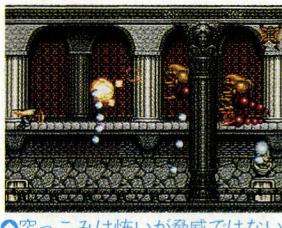
ゆうれいは、いきなり土管から出てくるので、やられることもしばしば。コイツは必ず、1つの土管から3匹(!?)ずつ出てくる。これを覚えて、あとは体当たりに注意してればやられることはない。

●囮まれないように早めに倒そう



赤とかけの突っ込み

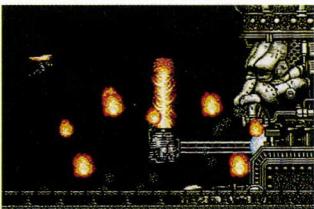
赤とかけは、自機に突っ込んできたあと、弾を撃って引き返していく。かなり近くまで接近てくるが、体当たりはしてこない。だから、敵が現れてもむやみに動かず、確実に攻撃しよう。



●突っこみは怖いが脅威ではない

BOSS

ラウンド3のボスはメカ王様。主に目や口からの多方向弾。また、口からパイプを出してきて、火炎攻撃や灰を飛ばしてくる。多方向弾が連続でくるため、かわすのが難しい。あまけに、弱点の口を攻撃してると、



●パイプからの炎と灰はよけにくく

メカ王様

パイプを使って邪魔をしてくるのだ。火炎攻撃は、うしろに下がれば問題ない。だが、灰の方はそもそもいかない。なぜなら、灰は見えにくいえに、数が多いからだ。灰は一ヵ所に誘導して、かわすしかない。

●弾をよけながら、弱点を攻撃だ



②



GOAL

絶妙なコントローラさばきが必要

ROUND4

肉体製造工場

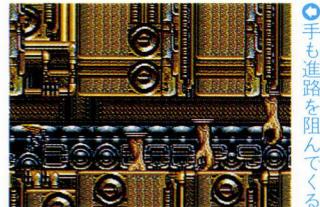
移動範囲が極端に狭いため、地形との接触の危険が高い面。おまけに前半は、高速スクロールだから接触する確率が嫌でも高くなる。敵も遠慮なく攻撃してくるから、大量に残機を減らしかねない。こ

の面では、グランドアタックが役に立つ。この魔法は、地形にそって進んでいくから、前方の敵を一掃してくれて便利。後半には、この魔法がないと倒しにくい敵がいるから大事に取っておこう。

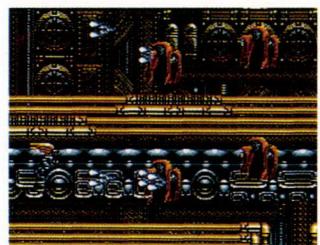
前半の難関。高速スクロール地帯

まず、進路をふさいでいるブロックがいくつかある。ブロックはショットで破壊できるから、魔法は敵を撃退するのに使おう。次に銀ボールがたくさん浮かんでいる所がある。銀ボールは上下に移動するから、動きをよく見て倒そう。魔法を使えば、隠れアイテムを発

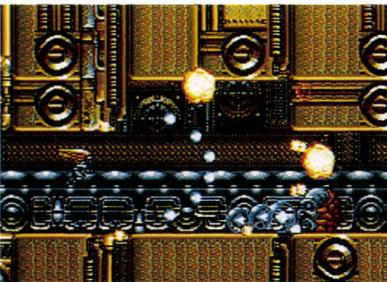
見することもできる。進路が分岐している所では、上に行くと攻撃が甘めなので進みやすいぞ。



手も進路を阻んでくる



下に行くと攻撃をかわしにくく



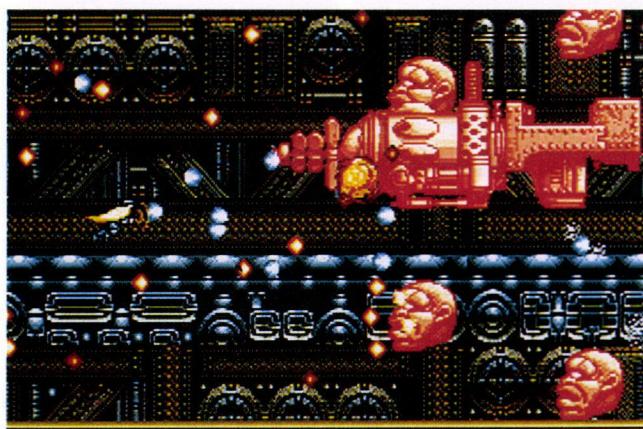
こういう狭い通路では、グランドアタックがもっとも威力を発揮する

中ボス

空中機関

空中機関は、4つの頭と本体から、すさまじい攻撃をしてくる。弱点はプロペラを除く、本体部分。プロペラは、攻撃すると弾をは

じくから気をつけよう。耐久力が高いので、装備次第では長期戦になる恐れがある。もし魔法を装備してたら、ミスをしないように。



ひたすら弾をよけまくっているうちに倒せる

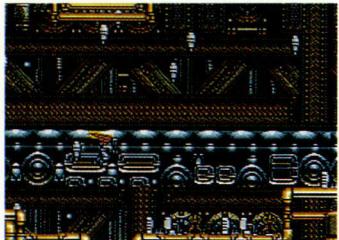
魔法なしでは苦戦必至の敵達

この面には、嫌らしい敵が多数登場する。中でも、ポンプマンと人間砲というキャラは、グランドアタックなしでは苦戦必至だろう。

そこで今回は、特に嫌らしい敵2種類の特徴を紹介し、攻略することにした。これを読めば、魔法なしでも倒せるようになるはず。

ポンプマン

しこしことポンプをこいで、銀色のこん棒を放り上げてくる。こん棒は破壊できないから、ひたすらかわすしかない。ポンプを破壊しないかぎり、うしろからも平気で攻撃してくる。前後移動しながら、斜め弾をうまく当てるといい。



放たれるこん棒は破壊不可能

人間砲

地面に植え込まれた顔面型砲台。自機に向かって、3方向に弾を連続で撃ってくる。弾と弾のすきまが狭いうえに、複数で攻撃してくるからやっかい。コイツは、地形すれすれに移動し、高さを変えながら攻撃するのが一番いい。



ほかに正面を向いた奴もいるのだ

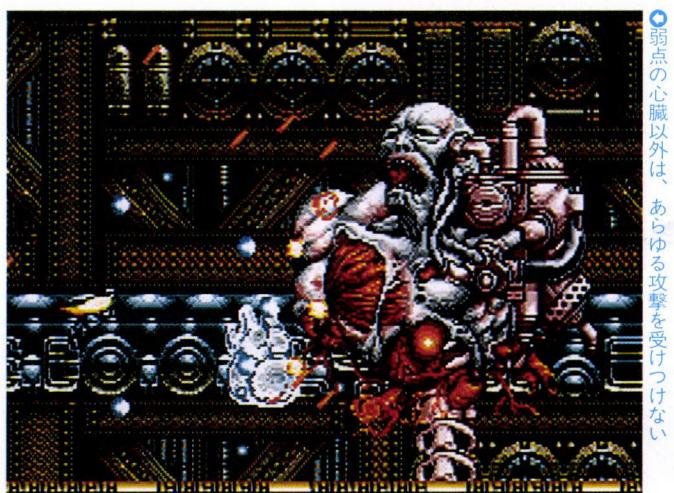
BOSS

工場長

ラウンド4のボスは工場長。コイツは、本体から赤血球に似た弾を無数に出してくる。赤血球は破壊不可能なうえに、不規則な回転をしながら飛んでくる。当然ながら、当たると死んでしまうから、ひたすらよけるしかない。弱点は心臓だが、時々しか飛ばしてこないので、倒すのに時間がかかる。



赤血球は破壊できないからやっかい



弱点の心臓以外は、あらゆる攻撃を受けつけない

敵の体が保護色でわかりにくい

ROUND5

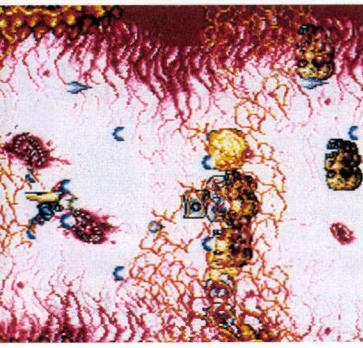
魔物の腹の中

2重のラスタースクロールが驚異的な面。とにかく難易度の高い面であり、1つ1つのミスが死につながるくらい。また、登場する敵が保護色なため、避けるのが難

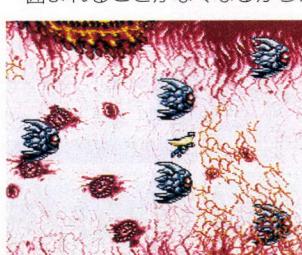
しい。さらに敵の攻撃も、今までの面とは、比べものにならないほど激しい。この面では、エレメンタルという、究極の魔法が入手できる。数も3つ出てくるぞ。

わらわらと進路を阻んでくる敵

突然上下から現れて、進路をふさいでしまう敵。△体で現れ、破壊不可能の弾を出してくる敵。ま



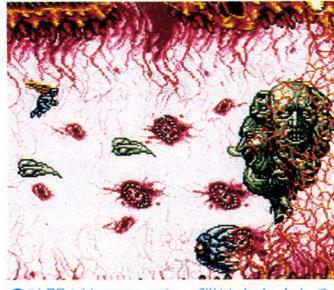
●吐き出してくれる弾は破壊不可能



●うしろから現れる

敵の放つ、弾の変化に注目

本体に複数の顔を持つ、不気味な敵。口からおたまじやくしに似た、弾を吐き出してくれる。弾は時間がたつにつれて、大きくなるからやっかいだ。連続で吐き出してくれるから、ぼやぼやしてると死んでしまう。弱点は顔だから、弾をたくさん出してくれる前に倒してやろう。耐久力はそれほどないから、弾にさえ注意すれば大丈夫。



●時間がたつにつれ、弾は大きくなる

ボスのオンパレード。君にクリアできるか

ROUND6

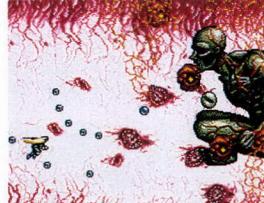
最終ゾーン

ラウンド6は、薄い光が差し込む雲の中で戦う面。この面は、今まで登場した中ボス、ボスの多くが登場する。しかも、すべてキャラが攻撃、耐久力と共にアップしているのだ。最後のボスに到達す

るには、かなりの腕が必要になるはず。ここでは、キャラを1体倒すごとにアイテムが大量に入手できる。それらを確実に取って、装備をより完璧にしよう。ハマルと、復活するのがとても難しいぞ。

中ボス

ガンジーは、岩石を投げつけてくるほかに、分裂弾を連続で撃つてくる。岩石は、破壊できないからかわすしかない。また、分裂弾は、自機のいる方向に5方向に飛



- 分裂弾は連続でくる
- ひざの上の球体を狙わないかぎり、倒すことはできない

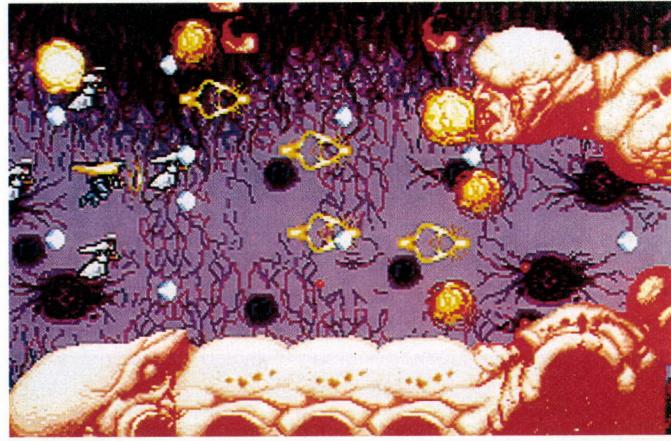
ガンジー

び散る。連続で飛んでくるから、前後に移動しながらかわそう。弱点は、ひざの上に置いてある玉。玉は小さいえ、岩石が弾をさえぎるために時間がかかる。



BOSS

ラウンド5のボスは女王。主に本体から、風車状の弾やゴマつぶ見たいな弾を放ってくる。風車状の弾は、不規則に画面を動き回る。ゴマつぶみたいな弾は、かなり小さいためよけるのは難しい。どち

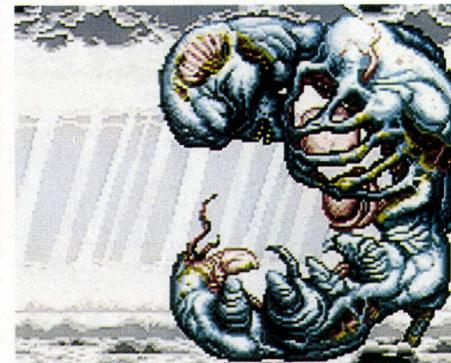


●女王の攻撃力は脅威。だが、エレメンタルを使えば攻守共に圧倒できる



●コイツはラウンド1の中ボス。おなじみのボスがここでは大集合

●何やら生物の胎児に見えるが、果たしてコイツの正体は…



趣向の違った4つのシナリオを攻略する

AMBITION OF

CAESAR

シーザーの野望

ATTACK



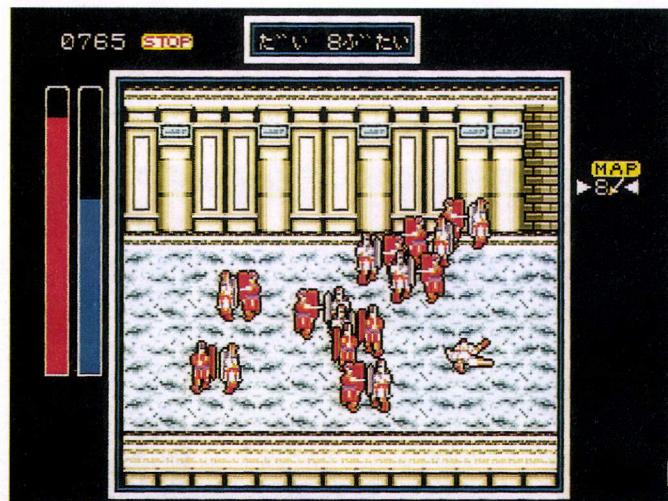
複数部隊が同時に戦闘を行うなど、リアルタイム性が前面に押し出されたシミュレーションゲーム。スペクタクル感覚満載だ。シナリオごとのポイントをチェックして、全4面を攻略する。

発売日	2月下旬	メディア	ROM
メーカー名	マイクロネット	ジャンル	シミュレーション
価 格	8800円(税別)	継続機能	パスワード
容 量	8M	モデム対応	—

指揮官としての能力が勝利のカギ

このゲームでは10部隊を同時に操りながら、シナリオごとの勝利条件を目指す。プレイヤーの役目は自軍を勝利へと導くために移動や作業、休憩などの指令を出すことだ。それぞれ異なったシチュエーションにあるため、攻略するポイントもさまざまだ。シナリオの

ポイントをつかんで、部隊を導くより良い方法を探し出せ。あちらこちらでリアルタイムに展開される、戦闘や作業に気を配りながら目標へ向かって進んでいくのだ。スムーズに進むかどうかはプレイヤーの指揮官としての能力次第だ。指揮能力を磨け。



●リアルタイムで繰り広げられる戦闘が、臨場感を増してくれる

各部隊の特徴をつかめ

効率良く部隊を動かすためには、それぞれの部隊の特徴を知るのが第一条件だ。部隊には1~10までの番号がふられており、下の表のように能力に差が付いている。この特徴を良く理解して、戦闘に強い部隊を作業部隊の護衛として活

用するなどの戦略を練ろう。そうすればおのずとスムーズに展開していく。くれぐれも第1部隊に作業しかやらせない、などというような無駄な使い方はしないように。部隊をどれだけ生かしきれるかが、勝敗の分かれ目だ。



●戦闘に強いタイプは、敵との戦闘時に活躍



●作業が早い部隊はバリケードの撤去などに活躍



●間接射撃で離れた場所を攻撃できる部隊もある

〈部隊の特徴〉

部 隊	戦闘	作業	間接射撃(3・4面)
1・2・3・4	強い	遅い	不可能
5・6・7	弱い	普通	可 能
8・9・10	普通	早い	不 可能

©マイクロネット

攻略上の4つのポイント

このゲームはシナリオごとに勝利条件も、攻略のポイントも違っている。しかし、共通して活用しなければならないポイントも幾つ

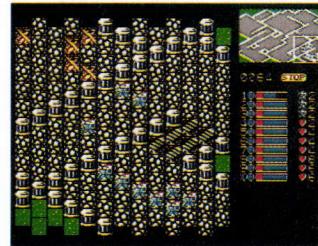
があるので、それを紹介しよう。先にも説明した通りこのゲームでは、それぞれの部隊をどれだけ生かすことができるかが勝敗の分かれ目となっている。

共通のポイントというのもすべてこの点に集中している。ここではそれらを4つのポイントに分けている。この4

つのポイントを頭に入れて、より良い部隊の動かし方を覚えよう。それをシナリオごとのポイントに活用すれば、完璧だ。

各条件に合った陣形をとろう

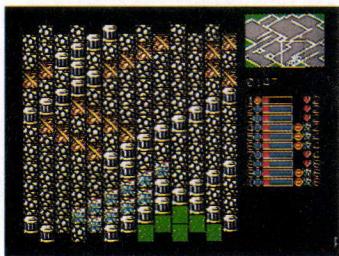
複数の部隊を動かすときには、きちんと陣形をとって進む必要がある。各々がバラバラに動いているだけでは、作業を行うにしても敵と戦うにしても効率的な対処をすることができない。それぞれの地形や敵の配置の条件に合った陣形をとろう。陣形を崩さないと通れないような地形がある場合などは、そこを抜けた時点で整え直すようにしながら進んでいく。



○戦闘に強い部隊を偵察に出す



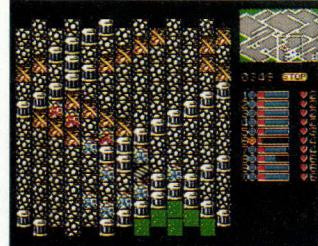
○こんな風に1部隊ずつしか通れない場所もあちらこちらにある



○陣形が崩れたら、いったん集まって陣形を整えてから行軍しよう

こまめに体力を回復しろ

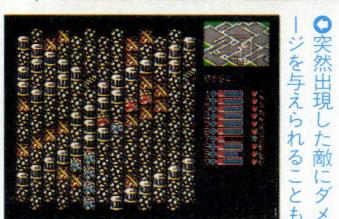
ダメージを受けるなどしてゲージの赤い部分まで体力が下がると、高速移動や作業を行うことができなくなる。戦闘に入っても、戦わずに退却するような状態になってしまふ。このゲームでは休憩を取りさえすれば体力回復ができるので、こまめに回復するようにして体力の維持に努めよう。特に戦闘のあとはいったん安全な地点まで下がり態勢を建て直そう。



○戦闘で体力を消耗したら安全な場所で休憩をとて回復させよう

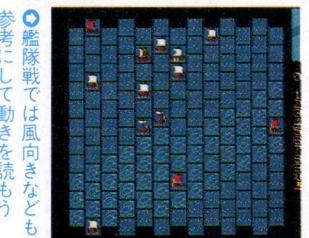


○ステージのとりで早く体力の回復が早い
○間接攻撃により消耗することがある



敵の動きを予測しろ

このゲームには一般的なシミュレーションゲームのようなターンが存在しない。敵味方双方がリアルタイムで動き続ける。そのため敵がどう動くかを予測することが、より大切になっている。敵の進む方向へ回り込んだり、戦闘を仕掛けたり、どんな行動を起こすときにも敵の動きの予測は不可欠だ。いつも敵の動きには気を配れ。



参考にして動きを読もう



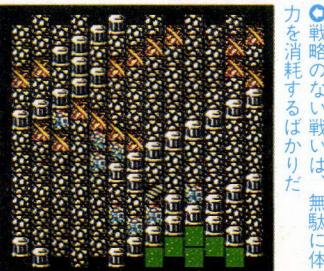
○襲われるのを予測して護衛をつける



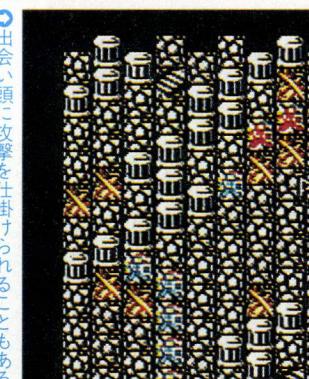
○敵の動きを予測して間接攻撃の用意

撤退も有効活用しよう

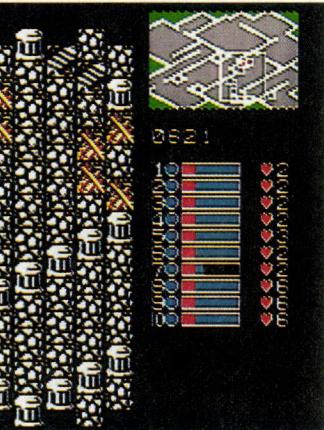
無駄な体力を消耗しないために戦闘時の撤退を活用する。いくら戦闘に勝ち進んでも、勝利条件を満たさなければ意味がない。第8部隊のような作業向きの部隊の体力を戦闘で減らしてしまうと、なかなか先へ進展しなくなったりする。そんなときは早々に撤退して戦闘向きの部隊と交代しよう。



○戦略のない戦いは、無駄に体力を消耗するばかりだ



○出会い頭に攻撃を仕掛けられることがある
○突然出現した敵にダメージを与えることもある



ステージ1

海賊の侵攻を阻止せよ

このステージは沿岸部での破壊作業がメイン。作業に適した部隊を中心にして、ほかの部隊で護衛を固めながら進攻していく。パターンとしてはまず沿岸部画面右手のとりでを守りそこを拠点とする。そして作業部隊を高速移動で送り込み、いったんとりでで体力を回復させる。その上で、とりで

の下に位置する海賊船から順番に破壊していく。作業部隊に護衛をつけるのを忘れずに。画面左手の2隻の海賊船は、増援部隊の到着を待って近くに到着する部隊を差し向けるよう。

勝利目的 海賊船をすべて破壊



ポイント1

とりでを死守しろ

とりではこのステージでのポイントの1つ。これを全て破壊されてしまうとゲームオーバーだ。それに、とりでは体力が普通より早く回復するという利点がある。しかし、意外にもろいために全てのとりでを守ることはできない。特にとりでの中で戦闘が行われたりすると、一瞬にして崩壊してしまう。ポイントを決めて重点的に守るように。

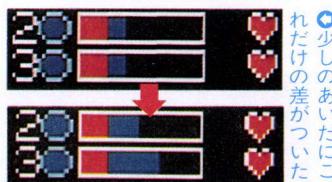
重要拠点はココだ



このとりでだけは絶対に死守



休憩

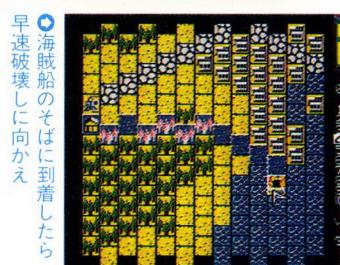
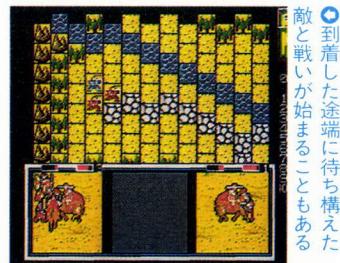


海賊たちが破壊しにやってくるのを待ち構えて退治しよう

ポイント2

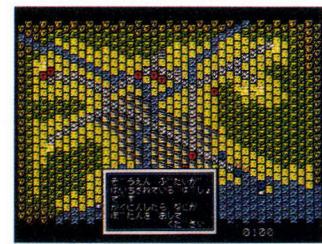
増援部隊の活用

このステージのみ10部隊がそろわない状態で、ゲームがスタートする。残りの部隊は途中で増援部隊として到着することになる。この到着場所というのがあちらこちらに散らばっていて、どの位置の増援部隊をどこに向かわせるかで戦況は変化てくる。ここでは勝利条件に基づいて、川を挟んだ画面左手の部隊は海賊船破壊に向かわせ、右手の部隊は敵作業部隊を襲わないように、後方から支援する形をとるといい。それから戦闘向きの部隊の一部を左手の部隊の護衛にまわすのを忘れずに。



誰よりも早く到着して、作業に入ることができます

増援部隊到着



黄色く十字が光っている場所が、増援部隊の到着地点だ

ポイント3

作業部隊を守れ

海賊船の破壊作業を開始するとからならず敵が妨害しにやってくるので、前もって護衛をつけながら移動していくよう。そうすれば、移動途中で襲われそうになったときもすぐに対処できる。作業部隊はなるべく体力を減らさないようにしながら、海賊船まで連れていかなければならない。移動方法も低速移動を使え。目的地に着いたら、作業部隊の背後に海賊を守るために護衛を配置して、敵に対処するように。体力が減ってきたらきちんと休憩をとろう。



ステージ2

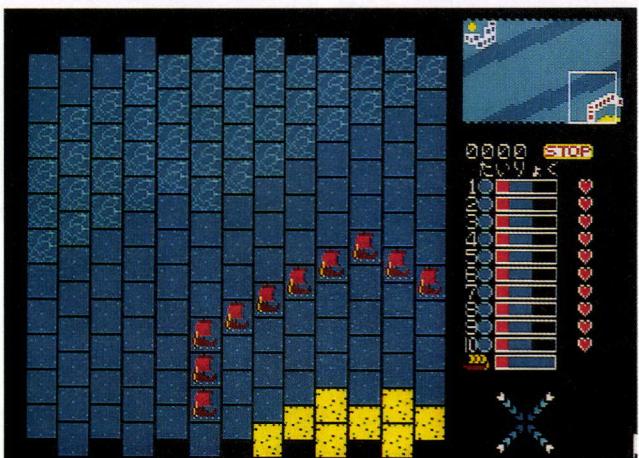
上陸船を守り抜け!

このステージでは上陸船を護衛しながら進んでいく。ここで一番の難点は、敵艦船などではなく風である。上陸船を守るためにには、つかず離れず一定の間隔を保ちながら進んでいかなければならない。しかし、ひとたび強風が吹くと陣形はくずれ、思うように船をコントロールすることができなくなつ

てしまう。さらに上陸船自体の予定コースの蛇行が激しく、あちらこちらへ引きずり回される。常に風向きと上陸船の予定コースをチェックしながら、進んでいくように心掛けよう。

勝利条件

上陸船陸地に接岸



ポイント1

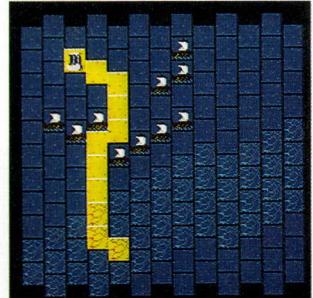
コースを把握しろ

上陸船の予定コースは一度ほんの一歩しか表示しない。そのため、こまめにチェックしておかないと最もよらない方向に動き出しがある。さらに最初にもいったように蛇行が激しいので、ピッタリくっついて移動していると護衛の船が進行を邪魔することになったりもする。そんなことを防ぐために、一度チェックした予定コースは把握して、先手先手と進む方向を調整していく。



●風の影響を受けながら上陸船の護衛を続けなければならない

予定コースをチェック



●上陸船が敵の集中しているところに向かっていくこともある

ポイント2

間接攻撃を活用しろ

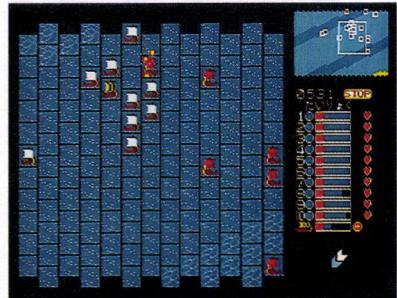
このステージでは船で移動しているために、どの部隊でも間接攻撃ができるようになっている。間接攻撃はうまく敵を取り囲めば、集中攻撃を仕掛けて敵に大きなダメージを与えられる。戦略上の重要な要素だ。これを十二分に生かせるようにするために射程距離を覚えよう。そして風向きなどを参考にして敵の動きを予想し、こちらが近づくのではなく、敵が近づいてくるように仕向けられれば攻撃の効果が高い。



陣形がポイントだ



●風の影響が強いときには難しい
●集中攻撃できるのが最大の利点だ



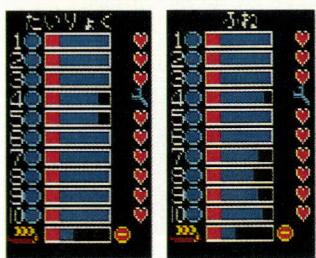
ポイント3

船の被害率をチェックしろ

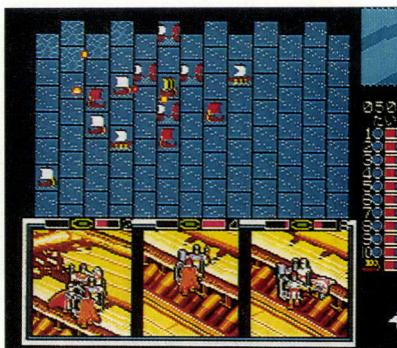
何回か戦いを繰り広げると船も相当ダメージを受ける。体力ゲージを船の被害率のゲージに切り換えてチェックしよう。その際に被害の大きい船があれば早めに修理する必要がある。そのまま放っておくと、たとえ部隊の体力が高くても沈没してしまう。特に上陸船の被害率には注意しよう。上陸船はプレイヤーには操作できないので修理することさえできない。受けたダメージは回復しないのだ。被害率をチェックせずに進んでいると、陸地を目前にして沈没なんであることになってしまう。



●船の帆を上げているのが修理中の艦船。残念ながら上陸船は修理できない
●戦闘状態になったあとは必ず、船の被害率をチェックするように



●こちらが通常の体力値
●船の被害率がこのゲージ



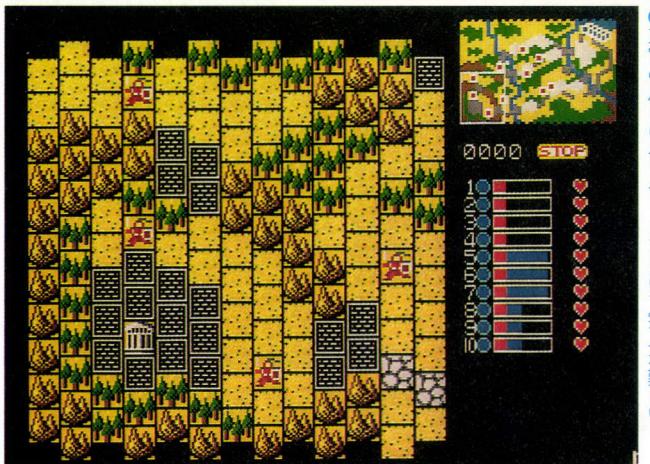
ステージ3

王宮へ向かい進軍せよ

ここでメインとなる行動はバリケード撤去と橋での攻防だ。このバリケードがくせ者。要所要所に配置されていて、撤去作業にかなり時間がかかる。そういう間に、だんだん敵が集結してきて間接攻撃を受けたりする。攻略パターンとしては集団での強行突破が一番だ。ただし、このステージで

は体力が尽きると、スタート地点まで戻されてしまうので、少し進んでは体力を回復するように。それと、橋を渡り終えるごとに陣形を整えるのを忘れずに。バラバラに動くのは絶対に不利だ。

勝利目的 自軍が王宮に到達

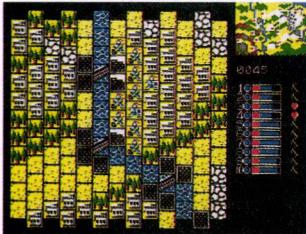


ポイント1

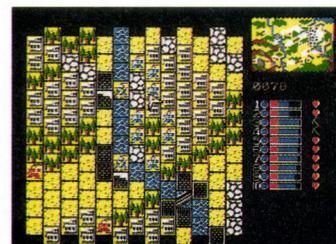
撤去作業は複数で

バリケードの撤去作業は1つの部隊だけでやるととても時間がかかる。そこで、作業スピードが早い第8、第9、第10部隊をグループにして、複数で撤去作業に当たらせよう。そうすれば、敵が近づくよりも早く撤去することも可能だ。戦闘に入るときなど、より有利な場所へ移動しておくことができる。すばやくバリケードを撤去するのが第一のポイントだ。

撤去作業開始



○撤去作業は複数で行うほど、作業のスピードがアップする



○対岸のバリケードは1つの部隊で作業するしかないなので、体力もどんどん減る。敵に襲われると危険だ



○撤去が完了したらすばやく対岸に渡り、後続部隊を導こう。そうすれば敵に対しての防御策にもなる

ポイント2

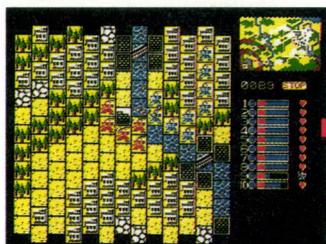
橋の破壊活動を防げ

間接攻撃で狙え

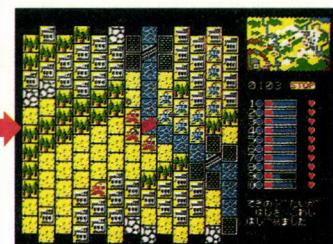
敵はこちらの侵攻を阻止するために、橋を破壊しようとする。橋を破壊され進攻不能になるとゲームオーバーだ。破壊活動を防ぐためには、直接戦闘が一番だが、その場合こちらもかなりダメージを受ける。安全に敵を駆逐するためには、間接攻撃を使おう。橋のそばの対岸に、間接攻撃可能な部隊を並べておくだけで、橋に近寄ってくる敵を攻撃してくれる。



○こちらの岸から対岸を攻撃できる



○敵部隊はやってくるとすぐさま、橋の破壊活動を始める



○破壊されてしまうと、別の橋を通るために撤去作業からやり直した

ポイント3

部隊を使い分けろ

このステージでも部隊の使い分けが重要だ。段階的に見していくと、まず作業部隊にバリケードを撤去させる。その後間接攻撃部隊を前線におき、対岸の敵を攻撃する。そして直接戦闘部隊を使って切り込んでいく。ダメージを最小限に押さえるためには、このように細かい使い分けが必要だ。

中央突破



○橋を破壊されても余計な回り道をするよりは、中央の別の橋を突破しよう

前線交代



○仕事が終わったら対岸に送り込む



○そして敵を前後から挟み撃ちにして倒してしまおう



○敵が間接攻撃で、作業部隊を攻撃してくるときは部隊を交代させて続行

ステージ4

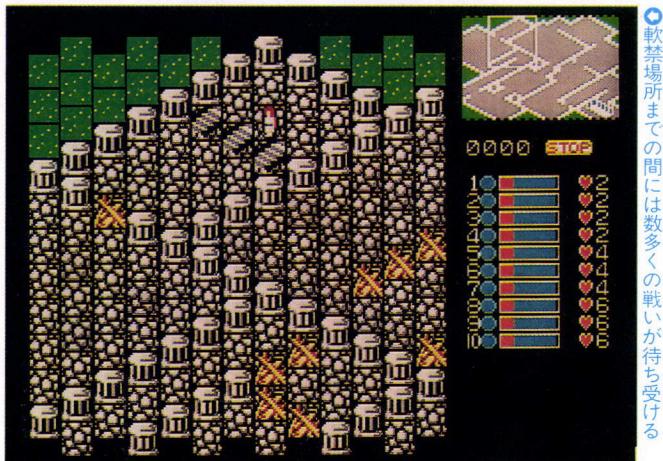
クレオパトラを救出せよ

このステージでの難関は、突然姿を現しバリケードの中から攻撃を仕掛けてくる敵だ。最初のうちはどこに出現するのかが分からないので、少しずつ低速移動で進め。敵が現れたら高速移動でいったん逃げて態勢を立て直そう。このとき間接攻撃可能な部隊を前線におかないように。敵に出会った途端、

間接攻撃を開始して動かなくなってしまうのだ。そうするとほとんど無駄死にすることになる。いったん片づけた敵は二度と出現しないので、じりじりと進軍して軟禁場所へと近づこう。

勝利目的

クレオパトラの軟禁場所に自軍到達

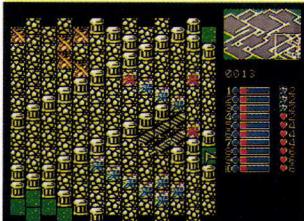


ポイント1

陣形を整えて進め

この王宮内では、偵察部隊を先行させて敵の位置を把握し、その上で陣形を整えて集団で移動するようにしよう。全部隊でぞろぞろ動くよりも効率的に動ける。そして敵と戦う前にそれぞれの分担を良く考えて部隊を送り込もう。戦闘のあとはまた、陣形を整え直して偵察部隊を先行させる。兵力を無駄に使わないようにするのが、ベストなパターンだ。

敵の待ち伏せ



●何もない回廊を進んでいくと、敵がすぐそばに出現してくる



●最初は偵察部隊だけで戦う方が、大軍がバラバラに動くよりもスムーズに、かつ効率的に戦うことができる

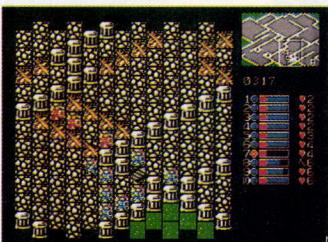


●バリケード内の敵たちは間接攻撃をしてくるので、十分に戦略を練って戦えるように態勢を立て直そう

接近戦を活用しろ

ポイント2

バリケードの中から攻撃していく敵の対処方法。まず間接攻撃戦。隣あったマスの方向にしか撃てないので下の写真のような位置から攻撃すれば、1つの部隊を相手にするだけで済む。バリケードを撤去し、ほかの部隊で同じ手順を繰り返していく。最後の部隊を直接攻撃で倒せば被害は少ない



●次は作業部隊の出番になる



●1部隊を確実に倒し撤去作業を行う

体力回復を忘れるな

さすがに王宮の守備兵力は強く、1回の戦闘で体力が激減する。戦いのたびに、じっくり体力を回復しないと先に進むことができない。特に、バリケードの中から攻撃してくる敵を相手にするときには、戦いの途中で何度も前線の部隊を交代させないと、すぐにやられてしまう。中でも間接攻撃が可能な部隊は、間接攻撃中はなかなかコマンドを受け付けないので、交代させられずにやられてしまうこともある。このステージでは各部隊ごとに予備兵力がいるが、それにも限りがあるので、無駄に兵力を使うことはできない。いったん敵を倒したら、その場所から前進しないかぎり安全なので時間がかかるてもそこで十分に体力を回復して、態勢を立て直してから前進するように心掛けよう。

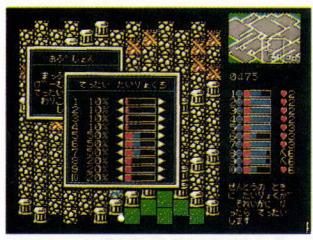


●敵の待ち構える場所に足を踏み入れると、大ダメージは必至

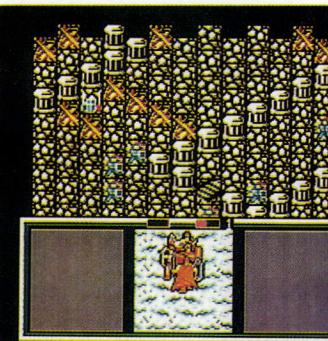


●易に横切らないように間接攻撃はかなり飛ぶので要注意

撤退体力の設定



●設定を高めに直しておこう



第1回

MEGADRIVE

ゲーム大賞

グランプリ

応募者にはプレゼントが当たる



最近、ソフトが充実してきた感のあるメガドライブ。今回のこの企画は、「90年12月までに発売されたソフトを一気に、ユーザーのみなさんに評価していただき、現在最高のソフトを決定するというのだ。

あなたが決めるNo.1

メガドライブが発売されてから2年以上が経ち、ソフトの方も当初の月に1本出るか出ないかといった状況から好転し、「90年12月現在では、85本を数えるようになりました。そこで、本誌の創刊時から実施されているハガキによるゲーム成績表を、もう一度まとめて85本やってしまおうというのがこの企画。発売されたときは、そのゲームが世界一おもしろい!と思って満点をつけても、しばらくして発売されたゲームの方が、さらに上まわっていたなんてことは、ありますからね。この辺で、本当にNo.1をユーザーのみなさんで決めていただこうと思った訳です。ぜひ、参加してくださいね!



セガの人気RPG第3弾。「時の継承者ファンタシスターIII」だ

メガドラソフトの傾向

メガドライブというと、どうしてもついて回るのが、「マニア向けのマシン」といったイメージです。そのイメージを作りあげてしまっ

●『THUNDER FORCE II MD』初期の名作ソフトといえる

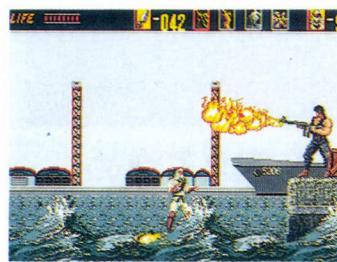


●期待の大型RPG「シャイニング&ザ・ダグネス」はもうすぐ発売



現在までの評価

まず、下の表を見て下さい。これが現在までのユーザーが選んだベスト10です。ほとんどが発売以前から、かなり話題を呼んだゲームたちですね。しかし、その中で『武者アレスタ』などはそれほど知名度が高くないにもかかわらず(宣



●『ザ・スーパー忍』は、ビジュアル、サウンドともに出来がいい



●意外に上位にくいこんだ『武者アレスタ』はコンパイルが制作した

現在までのアンケートの評価

順位	ゲーム名	◎	○	△	×	!!	☆	総合
1	ストライダー飛龍	4.557	4.178	4.471	4.207	4.392	4.271	26.078
2	THUNDER FORCE III	4.334	4.428	4.318	4.331	4.503	4.110	26.024
3	ファンタシースターII	4.600	4.400	3.800	4.100	4.500	4.200	25.600
4	武者アレスタ	4.240	4.240	2.240	4.203	4.314	3.814	25.051
5	大魔界村	4.400	4.400	4.100	3.900	4.400	3.800	25.000
6	ザ・スーパー忍	4.300	4.300	4.100	4.000	4.200	3.900	24.800
7	ゴールデンアックス	4.400	3.900	4.100	4.000	4.300	3.800	24.500
8	スーパー大戦略	4.000	4.100	4.100	4.000	4.300	4.900	24.400
9	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	4.458	4.399	3.842	3.697	3.783	4.177	24.338
10	THUNDER FORCE II MD	4.100	4.300	3.900	3.900	4.200	3.800	24.200

選考する項目

評価していただく項目は、全部で6つ。記入方法は、ゲーム成績表と同じです。もちろん、全部のソフトをプレイしたよ／って人は、そうそういないと思います。プレイしたことのあるソフトだけ評価してもらえばOKです。

□項目の点数を合計したもので順位を決めるという方式なら、正確な結果が期待できると思います。

キャラクタ

ゲームは、基本的に多くのキャラクタで構成されているもの(そうでないものもあるが)。たとえば

アクションゲームなら、自分の操作する主人公がいれば、当然敵キャラがいる訳です。それらを統合的に見て評価してもらうのが、この部門。また、RPGのストーリーやシミュレーションのマップやシナリオなどもこの部門の評価の対象になります。という訳で、キ



キャラクタといつても、個々のキャラクタ以外にも、ゲームの雰囲気を評価してほしいというニュアンスがある訳です。

音楽効果音

メガドライブの発売当初のキャラクタコピーを覚えていますか? そう、「ビジュアルショック、サウンドショック、スピードショック」って奴でした。そのご自慢のサウンドをユーザーの耳で、しっかり評価してもらうのが、この部門。最近は□口も数多く発売されて、ゲームの中でのサウンド、効果音は重要なポイントになりました。強力な音源を持つメガドライブには、なくてはならない部門かな?

(キリトリ線)

ゲーム大賞 回答用紙

1990年12月までの全ゲーム名が書かれています。実際にプレイしたことのあるものにだけ点数を記入して下さい。

回答例

ゲーム名	キャラ	音	効	操作	熱	原
SIMSPACE	5	4	1	2	3	2

ゲーム大賞選定の基本となる6項目については、左の回答例のように、1から5までの5段階で評価して記入して下さい。もちろん5点が一番よく、1点が悪いという評価方法です。他の3賞については1位から3位まで実際の名前と表の通りNo.を記入して下さい。

No.	ゲーム名	キャラ	音	効	操作	熱	原
1	スペースハリアーII						
2	スーパーサンダーブレード						
3	獣王記						
4	おそ松くんはちゃめちゃ劇場						
5	アレックスキッド天空魔城						
6	ファンタシースターII 遠らざる時の終わりに						
7	スーパーリーグ						
8	スーパー大戦略						
9	THUNDER FORCE II M.D.						
10	北斗の拳 新世紀末救世主伝説						
11	ワールドカップサッカー						
12	スーパーハイドライブ						
13	尾崎直道のスーパーマスターZ						
14	スーパーハイドライブ						
15	スーパーハングオン						
16	ランボーIII						

No.	ゲーム名	キャラ	音	効	操作	熱	原
'89年11月	17 フォゴットンワールズ						
	18 孔雀王2 幻影城						
'89年12月	19 ザ・スーパー忍						
	20 TATSUJIN						
'90年1月	21 マージャンCOP竜						
	22 ヘルツウォーキツヅヴァイ						
'90年2月	23 ヴァーミリオン						
	24 カース						
'90年3月	25 ゴールデンアックス						
	26 ズーム						
'90年4月	27 史上最大の倉庫番						
	28 ソーサリアン						
'90年5月	29 スーパーリアルバスケットボール						
	30 ニュージーランドストーリー						
31	エアダイバー						
32	重装機兵レイノス						
33	ファイナルブロー						
34	アフターバーナーII						
35	ダーウィン408I						
36	時の継承者ファンタシースターIII						
37	サイオブレード						
38	D.J.ボーイ						
39	ウイップラッシュ						

郵便番号	住所		
氏名	年齢	歳	電話番号
プレゼント第1希望	プレゼント第2希望	プレゼント第3希望	
プレゼント第4希望	プレゼント第5希望	プレゼント第6希望	



キャラクタ



音楽・効果音



お買い得度



操作性



熱中度



オリジナリティ



お買得度

発売ソフトが85本になると、当然、良質のゲームもあれば、思わず買った店を恨みたくなるようなゲームも出てきます。ここで評価していただきたいのは、お買得度。価格に対して、自分が「買ってよかった」「ちょっと損しちゃったかな」という感想を数字にして下さい。しかし、すべての人が同じソフトを同じ価格で購入したということは、まずありえないでの、そこどころは購入価格に対しての評価でも、定価に対しての評価でもかまいません。この部門は、比較的好みに左右されやすいかもしれませんね。



操作性

せっかくゲームが良く出来ても、肝心の操作性がよくないというのは、致命的です。特にアクション、シューティングの多いメガドライブでは、この部門はかなり重要だといえそう。操作性というのだから、もちろんRPGなどのコマンド入力方式なんかも評価して下さいね。それから、別売



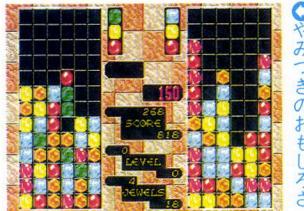
アーケードスタイル

りのジョイスティックなどを付けている人は、それを使った上の評価でも、付属のパッドでの評価でもかまいません。



熱中度

この部門が、一番ストレートな評価ができる部門かもしれませんね。単純に、熱中できるか、できないかの評価になります。システムがどうとか、グラフィックがき



やみつきのおもしろさ

(キトリ線)

No.	ゲーム名	○	○	○	○	○	○	○
'90年6月	40 TEL・TELまあじゅん							
	41 THUNDER FORCE III							
	42 大旋風							
	43 ゴーストバスターズ							
	44 コラムス							
'90年7月	45 E SWAT							
	46 フェリオス							
	47 バットマン							
	48 サイバーボール							
'90年8月	49 スーパーモナコGP							
	50 四天明王							
	51 ラスタンサークII							
	52 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー							
	53 XDR							
'90年9月	54 インセクターX							
	55 クラックス							
	56 スペースインベーダー 90							
	57 ヘルファイヤー							
	58 ストライダー飛竜							
'90年10月	59 レインボーアイランド エキストラ							
	60 FZ戦記アクシス							
	61 ファットマン							
	62 バーニングフォース							

ベストキャラクタ賞については、No.、ゲーム名、キャラクタ名の3個所に記入して下さい。

ベストキャラクタ賞

No. ゲーム名
1位 キャラクタ名

No. ゲーム名
2位 キャラクタ名

No. ゲーム名
3位 キャラクタ名

ベスト画面効果賞

1位 No. ゲーム名

2位 No. ゲーム名

3位 No. ゲーム名

ベストコンバート賞

1位 No. ゲーム名

2位 No. ゲーム名

3位 No. ゲーム名



キャラクタ



音楽・効果音



お買い得度



操作性

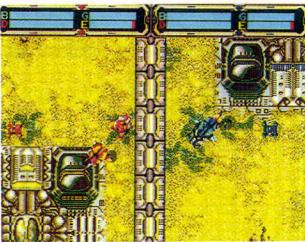


熱中度



オリジナリティ

●一番、変っているかもしれない



か画期的だとかについての評価です。ただそういうことでなくとも、たとえば、グラフィックの色使いが、今までのソフトと比べて、ちょっと違う気がする、なんていうことでも、やっぱりオリジナリティですね。その辺は素直に評価してあげてほしいと思いますが、難しいところですね。

メガドラならではの3つの賞

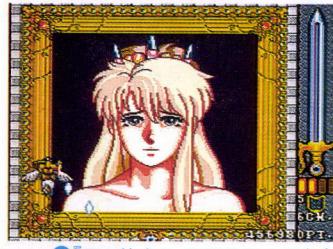
今回のゲーム大賞では、成績表の6項目以外に、メガドライブならではの3つの賞を設けることにしました。自分自身の趣味や思い入れで決めて下さい。

ベストキャラクタ賞

やはりゲームの中で一番プレイヤーが思い入れするのはキャラクタではないでしょうか。この部門では、そういったあなたが好きで好きでたまらないキャラクタを、強引に選んでしまおうという賞です。キャラクタといっても、別に人物だとかグラフィックに大きく表示されるキャラクタとかに限定するものではありません。スプライトで動くキャラクタが気に入ったとかいう理由で、シーティングの自機を選んでもいいのです。さらに、この部門では、感情的な部分で評価するところが大きいでしょう。RPGなどで、ストーリーが進むうちに味が出てきたキャラ



○キャラクタといえば、このゲーム「ファンタシースターII」でしょう



○「フェリオス」のアルテミスも上位の方に顔を出しそう?

ベスト画面効果賞

ハードの進歩とともに、グラフィックも向上してきた今日この頃。メガドライブソフトも、いろいろと凝った画面処理で、楽しませて



○「コードネームアンプス」の魔法は豪華



題を呼んだ「THUNDER FORCE III」
炎がゆらめくラインスクロール処理で、超話

ベストコンバート賞

ベストコンバート賞のコンバーターとは移植のこと。移植モノの多いメガドライブ、今まで発売されたソフトの約半分が移植モノでした。もともとCPUに業務用と同じ68000を使っているためその傾向が強いですね。同じ理由で、X68000のゲームも移植されやすいみたいです。さらにアメリカのメガドライブ(ジネシス)の方でも、海外パソコン用のゲームなどが、どんどん移植されているようです。しかしこの状況は嬉しいような気もしますが、その分オリジナルが出ないので悲しいような気もして、なんだか複雑な気

○最近の移植ものの中では、トップクラスの「ストライダーフリーダム」



分…とにかく、ここでは、業務用、パソコン問わずよく出来た移植ゲームを選んでいただきたいと思います。ただ、「コラムス」を完全移植するのと、「アフターバーナーII」のプレイ感覚を移植するのでは、後者の方が大変だってこともありますよ。そのあたりは考慮が必要かも。



○このソフトのおかげでメガドライブの販売部数が伸びました。エライ



○ハードの差を技術でカバーしている「アフターバーナーII」です

応募者には抽選でプレゼント

メガドライブゲーム大賞では、みなさんからの評価を募集しています。本誌の応募用紙を切りとつて、封書で郵送してください。

応募者には、抽選でプレゼントをさしあげます。5名の方には、なんとお好きなソフトをドーンと5本まとめてモニター用にプレゼント。どうしてもほしいけど、お小遣いの都合で買えなかつたソフトや、購入を迷っているソフトなんかをみんなまとめてもらっちゃいましょう。さらに、5名の方には好きなソフト1本をプレゼント。ですから応募用紙に必ずほしいソフトの第1希望から第6希望までを書いてください。小売店にもメーカーにも在庫がない場合は、残

すきなソフト
5名に5本 さらに
5名に1本
プレゼント!

念ながらプレゼントできませんので、第6希望まで必ず書いてください。

プレゼントの当選者の発表は、メガドライブゲーム大賞の発表と同時。4月8日発売の本誌5月号です。自分の住所や名前など、記入漏れがないように、以下のあて先に送ってください。

■あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 3月8日
徳間書店インターメディア (当日消印有効)
メガドライブ FAN編集部
『第1回メガドライブ ゲーム大賞』係

■締切り

世界最大の家電製品ショーを速報レポート!!

'91 WINTER

CES REPORT



毎年1月と6月にアメリカで開かれる、世界で最大規模の家庭用電気製品のショー、「CES」。セガはアメリカでのメガドライブ=GENESIS ISや、ゲームギア、マスターシステムIIなどを出展している。今回そこで発表された新作ソフトを速報レポートするぞ!!

今回も派手で元気なセガブース!!

「CES」とはCONSUMER ELECTRONICS SHOWの略。家庭用電気製品のショーのこと。

今回は1月10日から13日までの4日間にわたり、アメリカのラスベガスで「1991 WINTER CES」



○セガブース正面入口。奥には巨大なゲームギア

マスターシステムも健在!!

日本ではもう過去のゲーム機となってしまったマスターシステムだが、アメリカには低価格で小型のマスターシステムの後継機、マスターシステムIIというハードが



○『GHOULS 'N' GHOSTS』。アイテムショップもある「大魔界村」だ

は開催された。

任天堂やNECなどにまじって、セガも盛大に出来し、かなりの反響があったようだ。アメリカ版メガドライブのGENESIS ISを中心

に、ゲームギアやマスターシステムII、

パソコン用ゲームソフト

を多数出展していた。

単なる新作ゲームの紹介だけでなく、スパイダーマンやRPGのお姫さまに仮装した人がゲームの説明をしたりして、お祭りの好きなアメリカ人らしい、派手で陽気な演出が随所になされているのが目立った。

あり、新作ソフトも『ミッキーマウス』や『コラムス』、『ディックトレスナー』など、いろいろと発表されている。

その中には、多少の変更をしてゲームギア用に日本で発売されるものもあるかもしれない。



○『GOLDEN AXE WARRIOR』。『ゴルデンアックス』キャラのRPG

新作GENESISソフトが目白押し

GENESISの今回の目玉は、日本でも発売予定の『SONIC THE HEDGEHOG』。

『スーパーマリオ』のテンポのよさに、往年のファミコンのディスクゲーム『メトロイド』のアクションを加え、セガ風の演出をしたといった感じの作品だ。

また日本のサードパーティの中には、日本未発表の最新ソフトを出展するところもいくつかあり、



○テンポがとてもよい。操作性や、ゲームバランスも優れたアクション



○今回はビデオ上映だけの、『ミッキーマウス』の流れをくむ期待作だ



○会場内にはスパイダーマンも

その意気込みがうかがえた。

アメリカのサードパーティも

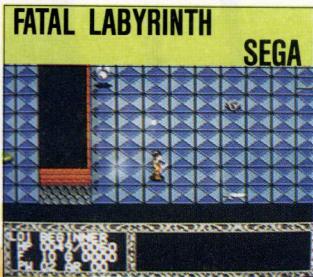
かなり増え、日本にはない個性的な作品が多数出展していた。



○垂直の壁も自由に登れる、アメコミのヒーローが主人公のアクション



○現在日本でも映画が公開中の同名のアメコミからのアクションゲーム



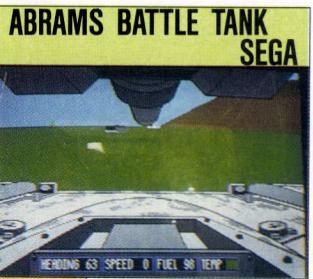
○日本ではゲーム図書館に入っている「死の迷宮」をアメリカで発売!!



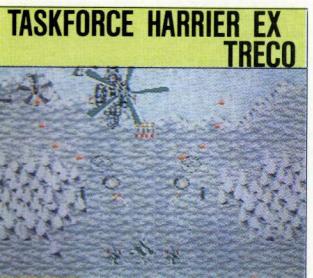
○3種類のシーンからなる業務用移植のアクション。2人同時プレイ可



○現代の原子力潜水艦を操るシミュレーション。パソコンからの移植だ



○アメリカ現用主力戦車M1を操作するリアルタイムシミュレーション



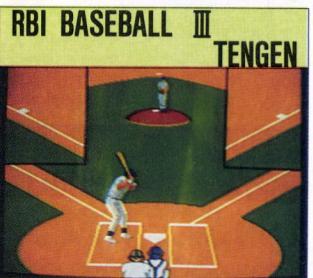
○業務用の縦スクロールシューティングゲームからの移植



○業務用から移植のシューティング。2人同時プレイはできないようだ



○業務用から移植の格闘アクション。今回はまだデモだけしかなかった



○『RBI~』は「ファミスタ」のアメリカ版。そのGENESIS版がこれ



○投球はコマンド選択式という、シミュレーション性の強い野球ゲーム



○2人同時対戦も可能な、アクション性の強い、SFシミュレーション



○敵の高度に合わせて3種類の武器を使い分ける3Dボートアクション



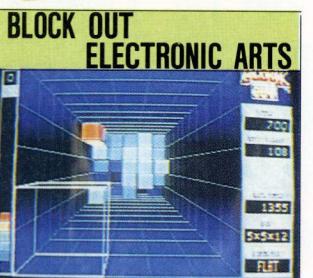
○ファンタジックな横スクロールアクション。操作性に多少の難がある



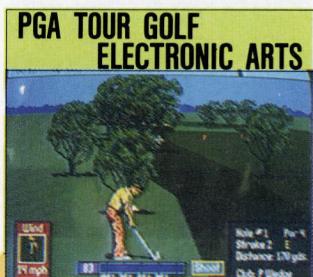
○ゲームギアでも発売予定の「ベルリンの壁」。日本よりも先に初公開



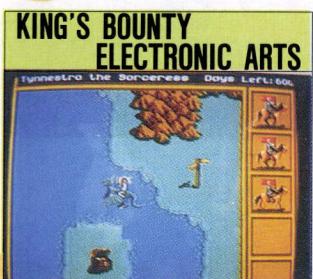
○パソコンなどで日本でも発売されている難解な3D-RPGの第2弾



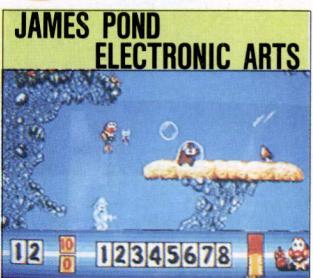
○業務用にもあった3次元「テトリス」。今回はビデオだけの出展



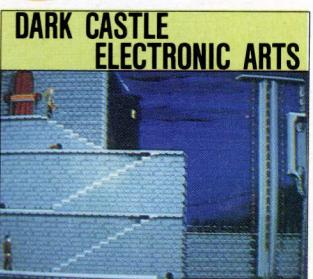
○スーパーファミコンでも出る「遙かなるオーガスター」に似たゴルフだ



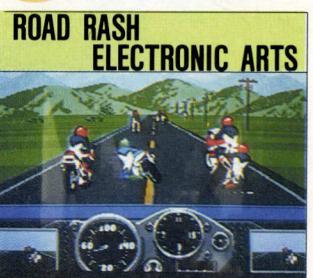
○ドラゴンに乗ったりすることもできる、ちょっと異色なRPG



○水中が舞台のコミカルなアクション。ジェームスピンドではないのだ



○「魔城ドラキュラ」のようなアクション。かなり難しいようだ



○公道を走る3Dのバイクレース。操作感は今ひとつよくな

MONTHLY

ピーシーエンジンファン

PC Engine FAN

好評発売中 490円(税込)

■ MAKER LAND

パラソルスター / ソーサリアン / TVス
ポーツフットボール / コズミックファン
タジー2 / ハイグレネーダー / ワールド
スタジアム'91 / おぼっちゃまくん / イー
スII / ワンダラーズフロムイース / 三國
志 英雄天下に臨む / ヘルファイア-S /
ダウンロード2 / DEAD MOON /
ほか多数

■ シリーズ企画

READER'S LAND
PC ENGINE HIT CHART
UL-TECH Wonder Land
ゲームQ世主
PCエンジンGT FAN
GAME GAMER GAMEST
Monthly Buyer's Guide

■ 特別付録

CD-ROM ソフト オールカタログ

徳間書店

3月号



©日本ファルコム/HUDSON SOFT・TAITO CORP.

AROUND
THE WORLD OF

SEGA

シリーズ第5回

家庭で遊べる

コンピュータゲーム

「AROUND THE WORLD OF SEGA」も今回で5回目。そしてよいよ我等がメガドライブの登場。セガの家庭用ゲーム機戦略について、歴史から現在に至る流れを探ってみた。

現在、市場に出回っている家庭用ゲーム機はバラエティに富んできているけれど、その昔は（といってもそんなに前でもないが）、ファミコンとマークIIIが市場に登場していただけだった。と、思っていた。が、セガの家庭用ゲーム機の歴史はさらにさかのぼる。83年に登場したSG-1000がやがてメガドライブへと進化することになるのだ。



家庭用ゲーム機進化論 I 一誕生ー

現在の家庭用ゲームの状況は、メガドライブが16ビットの口火を切って、スーパーファミコンがこれを追っかけるというかたちで、16ビット戦いへと移りつつある。

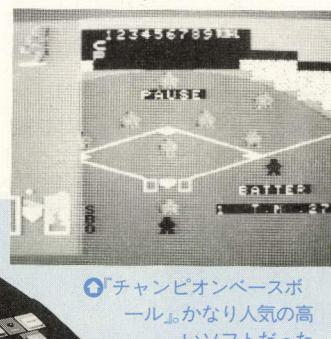
今から8年ほど前、今ほど話題にはならなかったが、今と同じような家庭用ゲーム機のサバイバルがスタートした。

いわゆる家庭用のゲーム機が登場する以前のゲームマシンといえば、一部のパソコンマニアのほかはゲームセンターが主役であった。

SG-1000にキーボードを付けた「SC-3000」。こちらはソフトタッチのキーボード

当時、セガもゲームセンターを中心業務用ゲーム機を設置して活躍していた。が、そのころのゲームセンターのイメージは社会的にあまり高いものではなかった。

にもかかわらず、ゲームは若者の間に爆発的な人気を得つつあった。



『チャンピオンベースボール』。かなり人気の高いソフトだった

●セガ初のTVゲーム機「SG-1000」。ジョイスティックが1つ付いていた



そんな環境にあつたころ、セガの社内では何度もミーティングがもたれていた。

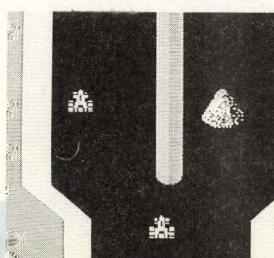
主旨は「家庭にあるテレビを使ってゲームができるのか？」

そして様々な議論を経て開発さ

れたのがSG-1000であった。家庭用ゲーム機の誕生である。

とき同じくして任天堂はファミコンを発売。いま風に言えば「第1次家庭用ゲーム機戦争の開戦」といったところか。

しかし、この時点ですでに任天堂とセガとではソフトの開発のコンセプトが違っていた。SG-1000を出したセガは業務用ゲームという多くの資産を抱えていたが、任天堂はいわばゼロからの出発となる。この違いからセガと任天堂では別の道を歩むことになった。



●『モナコGP』。業務用からの移植だがアレンジしてある



●『SG-1000 II』。SG-1000をマイナーチェンジしてコントローラが2つになり、取り外し可能

●『SC-3000H』。こちらはキーボードがハードタッチになっている

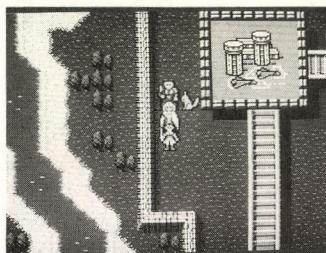


家庭用ゲーム機進化論II—変身—

セガは当初からのコンセプトに従い、ゲームセンターではやっていた『チャンピオンベースボール』などのゲームを移植した。ファミコンのほうはというと『ドンキーコング』などのキャラクタ路線を歩き始め、やがて、それは『マリオ』へと発展していくのだった。

しかし、当時はまだゲーム機として社会から認知されるまでに至っていなかった。そこでさまざまな試行錯誤が行われた。そのひとつがSG-1000を教育用として利用することだった。ゲーム機にキーボード(SK-1100)を接続することによって、パソコンとしての使用を試みたのだ。これはファミコンでも同様の試みが行われた。

そしてSG-1000にSK-1100を組み込んだSC-3000はゲーム機と



●「ファンタシースター」。シリーズ中で1番のデキとか…

いうよりは、パソコンに近いものがあった。

ゲーム機としてはSG-1000が翌年、コントローラーを交換可能にするなどの改良を加えたSG-1000IIへと進化する。

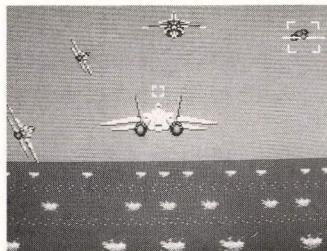
ゲーム機は着々と社会に浸透していき、やがて認知され始める。そして当然の流れとしてファミコンと比較されるようになるのだ。

セガ開発陣はSG-1000IIに満足していなかった。ファミコンとの戦いに勝つためには、グラフィックのレベルアップに重点を置いた新たな戦略的マシンを必要とした。

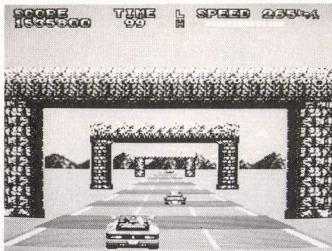
こうして開発されたのがマークIIIである。85年10月のことである。SG-1000シリーズからマークIIIへの変身によって「家庭用ゲーム機戦争」も第2幕へと移行する。



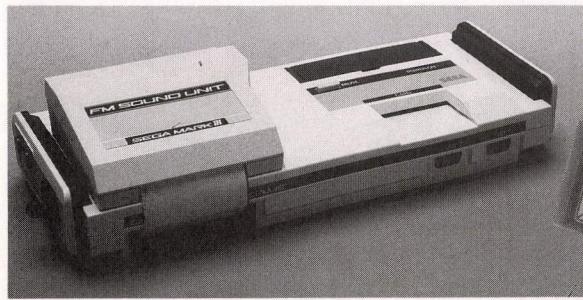
●「ファンタジーゾーン」。業務用からの移植もの



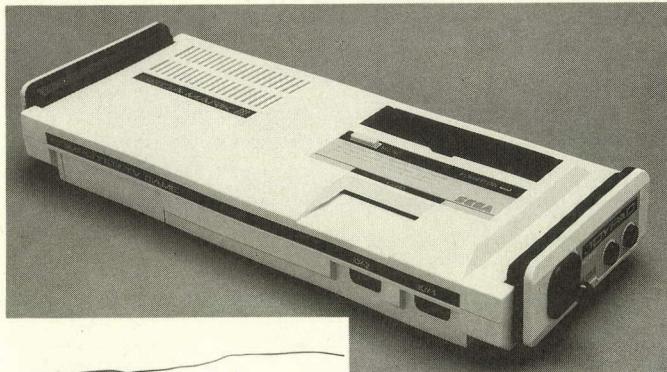
●「アフターバーナー」。セガ初の4メガソフトだった



●「アウトラン」。初のFM音源対応ソフト。しかしFM音源は発売前

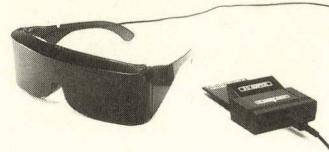


●FM音源を付けたマークIII。音楽はこれにより飛躍的に向上した



●「マークIII」。初期のSG-1000に比べて飛躍的に性能はアップした

●「スペースハリヤー3D」。もちろん3D対応ソフト

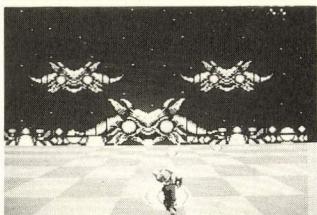


●「3Dグラス」。マークIII用のオプション。対応ソフトは少ない

まず、セガはテレビとの間のケーブルを取り除いたテレコムパックを同時発売、ソフト面においても石野陽子のレビュー曲とタイアップした『ティーポートブルース』というアクションゲームを業務用だけでなく、マークIII用ソフトとしても発売。新しいユーザーの獲得にも乗り出したのだ。

さらにこのマシンに『ハンガーオン』『スペースハリヤー』『アウトラン』と、当時人気を誇っていた体感ゲームを移植していった。

セガのゲームの主流であり、得意とするのがシューティング＆アクションゲームである。とくにシューティングゲームは当時の人気ジャンルであり、ユーザーは連射速度とテクニックを競い合っていた。そこでセガはマークIIIの周辺



機器として連射機能の付いたアダプタ「ラピッドファイア」を発売。さらに音楽面の強化としてFM音源パックも発売した。それらはまるで合体ロボットのようにマークIIIを変身させていったのである。

この数々の周辺機器をすべて内蔵させて登場したのがマスターシステムである。

●「ラピッドファイア」。連射を可能にするマークIII用オプション



●マークIIIに様々な機能を加えた「マスター・システム」

家庭用ゲーム機進化論III—進化—

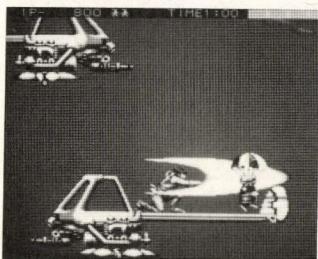
日本でマークIIIが発売されている頃、アメリカでは早くマスターシステムが発売された。これは後に日本で発売されたマスターシステムとは違い、ラピッドファイア、FM音源、3Dグラス用コネクタなどが付いてはいなかった。

しかし、この頃からゲーム業界が停滞し始めた。出せば売れるという状態はすでになく、大ヒットが出にくい状況になってきた。それまで急成長を続けてきたゲーム業界は、停滞期に入った。

セガはその原因を分析し、浮かび上がった結論の一つが「ハードの限界」だった。

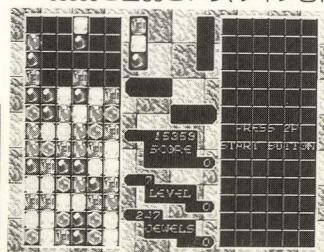
ゲームが進歩して高度になってきたため、現ハードでは高度化してきたゲームを表現しきれなくなってしまったというわけだ。

そこからはハードが進化すればゲームマシンはまだ発展するという回答になる。



メガドライブ初の8メガソフトの『ストライダー飛竜』

ファンタジーシミュレーションゲーム『バハムート戦記』



老若男女問わず人気の高いパズルゲーム『コラムス』

メガドライブ用通信機器
「メガモードム」。ゲーム図書館
館にアクセスできる



●現在のマシン「メガドライブ」。「いと
うせいこう」が宣伝していた。3ボ
タンのパッドの形が新鮮! /



●「メガアダプタ」これによりマー
クIIIのソフトをメガドライブで使用

●「アーケードパワースティック」。
シューティングゲームには必需品!

Uによってメガドライ
ブの表現力は飛躍した。
そのスゴさについては、
十分承知していると思
うので割愛する。しか
し、なぜ16ビットCP
Uが68000であったの
か。それは業務用に使
われているからだ。こ
れにより業務用により近いゲーム
開発が可能となる。



FM音源には対応してい
ない。

そして今、メガドライブはメガ
アンサーラインやゲーム図書館など通信
分野での活躍が始まった。さらに
CD-ROMが周辺機器として登
場する日は近い(ハードはほぼ完
成していると言われている)。

また、かつてパソコン+ゲーム
機だったSC-3000の構想はIBM
PCとメガドライブの融合マシ
ン「PC DRIVE TERA(仮
称)」として発売が決定した。

今後はハードの機能を最大限に
発揮したソフトに期待したい。

●「PC
DRIVE
TERA
(仮
称)」。
発売は春
すぎの予定



ゲームをつくる。

第1回

ゲームをうまくなる。
ゲーム文化を考える。

MD ゲーム文化学院

メガドライブユーザーの貪欲なゲーム知識をさらに昇華させるべく開校したこの「MDゲーム文化学院」。各界から著名な講師をお招きして、3つの講座を開設した。入学金は無料だよ！

- 1時限目……
ゲームデザイン講座
2時限目……
ゲームプレイ上達講座
3時限目……
ゲームミュージック講座



1時限目 『シャイニング&ザ・ダクネス』チーフプログラマーによる

ゲームデザイン講座



講師：内藤 寛

1967年3月23日生まれ
幼少の頃からTVゲームに親し
み、高校在籍時にはすでにプロ
グラマーとして活躍していた。
現在株式会社クライマックス専務

ゲームデザイン講座の第2回はプロデューサーの役割について。これはプログラマーの内藤さんよりも『シャイニング&ザ・ダクネス』で実際に今プロデューサーとして頑張っている高橋さんが専門ということで、今回は特別に講師として登場してもらいました。優秀なプロデューサーを目指す人はぜひ御一読を！

プロデューサーの役割

今のゲーム業界で、プロデューサーと呼ばれている方は大勢いますが、その仕事の内容は千差万別だと思います。日本国内ではお金の管理や、スケジュールの作成や管理をする人／というのが一般的な概念のようです。しかし欧米ではスピルバーグやルーカスに代表されるように、プロデュース（演出）といった面も司る者の総称として使われるようですね。僕が考えるプロデュースは、後者の役割をすることだと思っています。

高橋氏の生みだした作品達

高橋講師が今までプロデュースしたゲームは全てRPG。みんなが知っている『ドラゴンクエスト』のIIIとIVがそうだね。さらに今までのゲームを超えるべく『シャイニングダク』に挑戦しているぞ。

まずはゲームデザイン

まずゲームを作る場合で言えば、プロジェクトがスタートする前にどういったゲームを作るのかプランを作成します。この段階で少なくともそのゲームがどういった面白さを持ったものか？それが判断のものでなくてはなりません。魅力あるものでなければ、それ以上に企画が進行しないからです。そしてそれが面白いものと判断できた場合、実際の作成のルートに沿

ってスタッフ集め（シャイダクがまさにそうでした）や、本格的な企画書の作成、ストーリーの大まかな設定など、更に突っ込んだ内容の検討がされます。これはスタッフが集まったときに、どんな物を作ろうとしているのか意思の統一を図るためにものであるのはもちろんですが、そればかりでなく例えば今回の我々のように自社ブランド商品でない場合、最終段階でそのメーカーの意向に合わないとかで大幅な変更要求を出されることもあります。そんなことにならないためにも、作成しておかなくてはならないのです。このときに重点を置いて考えなければいけないのは（あくまで僕の考えですが）、他のゲームと差別化された面白さについてです。よく堀井さんと仕事をしていて感心させられたし、影響を受けた点なんですがゲ

ームを凍結するまで面白さを追求していたし、次の企画に入るとには、あのマンモスゲームの人気にあぐらをかくことなく、あきれほどたくさんのアイディアを用意していたものです。ゲームデザイナーとしての僕は、堀井さんのああいった点をいつも見習って（と言っても、まずはシャイダクしかないです…）企画を考案しているわけなんです。シャイダクに関して言えば、この会社の企画力を見てもらえるようなRPGをと常に考えていました。そしてビデオゲームの可能性を感じるようなシステムにもしたかったんです。そうすると今ドラクエタイプと呼ばれるようにしか見えないゲームでは、見た目からも差別化できない…。そんなことをあれこれ考えながら、一通りの形にするのがこの時期だというわけです。



開発と発表と

さてこうしてゲーム作りがスタートすると、製作に関わらないプロデューサー職の方々ならばスケジュール管理や、より開発しやすい環境作りに徹することになります。僕の場合はシナリオやゲームデザインも兼ねていますから、そちらの方に能力の80%を費やすことになります。

開発の前半は各仕様の草案作りをしてはスタッフミーティングを繰り返すといった毎日です。後半になるとメッセージやモンスターなどのパラメータの作成が主な仕事となってきます。

さらに開発の後半になってくると、プロデューサーのもうひとつ重要な仕事の時期がやってきます。ゲームの発表を行う時期です。これは、面白いゲームをスケジュール通りに作るのとはまた違った意味で非常に重要なことです。例えば、作る側からすれば一生懸命作っているゲームはより多くのユーザーにそのゲームの存在を知つてもらいたいし、更に言えばそれで気に入つてもらってプレイしてもらいたいですし、ユーザーの立場からすれば、面白いゲームであればあるほど早く知つてもらいたいと願っているはずだからです。

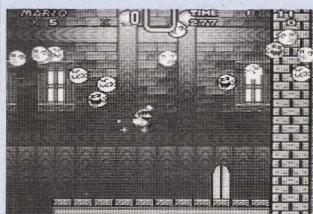
普通はリリースという形で報道媒体に告知されます。それがパブリシティーと呼ばれニュースとして紹介されるわけです。例えば、

「XXソフトでは、XXXという全く新しいシューティングゲームを企画していると発表されたぞ」とかいうのがそれです。しかし、そういった既存の方法ではその記事を見たユーザーだって「ふーん、そうなんだ……」程度の、数多いゲームの中の1本という感じにしか、興味を持てないでしょう? わゆるプロデューサーと呼ばれる人たちはいったいどうやって発表したら報道媒体の目を引けるかとか、どうやって特集記事を組んでもらうかという事を日夜悩んでいます。なぜかといえば、面白いゲームを作っていて専門誌などで紹介されなければそのゲームが発売されたことさえ分からないし、多くのユーザーは専門誌の評価によって、そのゲームを買うかどうかの基準にしているでしょう? 僕の場合は幸運なことに、『ドラクエ』や『シャイダク』といった注目度の高いゲームを手がけていたためにその辺で苦しんだことはあまりなかったんですけど、常に公正に同等の情報が各紙面にぎわすにはどうやって公開しようかという点にはかなり神経を使いました。

今回のシャイダクの発表もそういったことを悩み抜いて、記者会見という形になったのです。あれはあれで、実はなかなか度胸も要りましたし、かなり晴れがましかったんです。でも僕達としてはそれだけのことができるだけのゲー

内藤 寛の ゲーム大好き!

今月はスーパーファミコンのスーパーマリオワールドだ! とにかくこのゲームは面白かった。まずバランスが絶妙だ。このバランス取りには相当な



内藤講師の今月のお勧めは、泣く子も黙る人気ゲーム『スマリオ4』

時間をかけていると思われる。ある場面に遭遇した場合、プレイヤーはどういう反応をするか? といった場合のフォローアクションは自然で、やっていてストレスがたまらない。常にプレイヤーの立場に立って考えること、ゲームメイキングの上で最も重要視される部分のいや(この部分を軽くみているゲームが多い)。僕はこのゲームを2日でクリアしたが、楽しみはこれからだったのだ! なんと、最初にクリアしたときの面数が全画面の半分にも満たなかつたのだ。このあと残った面を探し、クリアするまでシャイダクの開発が止まり、高橋社長が心配そうに見ていたね。3つのボタンを操作するのはちょっとツラかったけど、最高に素晴らしいゲームだ。

果たして最後は?

ムに対する自信もあったというのか正直なところです。

あのときの発表では、スムーズアニメのダンジョンやモンスター、それに戦闘画面をちょっぴり程度しか公開しなかったので報道各社の方は「システムは確かに変わっているし、けっこう派手だけどマイチ分からない……」という印象だったことでしょうね。



これが『シャイダク』の制作発表会のときの写真。高橋氏は緊張ぎみ

こうして、なんとかインパクトのある発表ができたらプロデューサーは前述した報道各社に同等に情報を出していくわけです。このとき一番気になるのはゲーム制作の進み具合です。まだ、できもしないのに来月でますとは言えないし、来月には売れるのに全然記事がないのも困ったものです。ここはゲームの制作現場と密接に連絡を取り合って進めています。こうして、ゲーム発売までゲーム制作現場と報道関係の間を行き来して、ゲームは出来上がります。色々と仕事は多いですがゲームが発売されればその疲れも吹き飛びますよ。やりがいのある仕事ですね。

質問・意見大募集

始めとしていろいろなゲームで死ぬほど遊べてしまうということが判明した。それから、パソコンに俄然興味を持ち出したぼくは中学2年のときに親にパソコンを買ってもらえることになつたんだ。そのパソコンというのが当時「バビコン」の愛称で売り出されていたNECのPC-6001というマシンだ。

こうしてなんとかパソコンを手にいれたぼくは、ますます家でもゲームに熱中していく。だが、あるゲームのおかげでぼくはプログラミングの楽しさを知ることになる。それは「くそゲー」たちなのだ。(続く)

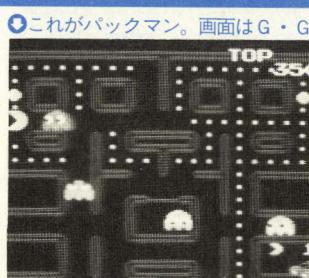
全力投球で『シャイニング&ザ・ダクネス』を作っている内藤講師にプログラムのことやゲームのことなどで質問や意見のある人は下に書いてある宛先へパンパン送つて来てください。どんな質問にも内藤講師はビシイと応えてくれるぞ。

▶あて先◀

〒105 東京都港区新橋
4-10-7
TIM メガドライブFAN
編集部 MDゲーム文化学院係

内藤 寛が熱く語るゲーム業界への道

●第2回●



これがパックマン。画面はG・G
TOP 350
せんか(この本は「I/O」という雑誌だった)。早速、その本を買って家に帰ります。そこで読んでみると、どうやらパソコンというものを買えば、なんと自分の家でパックマンを

第1回はぼくとパックマンが出会つたところまでだったかな。それじゃ話を続けていこうか。

TVゲームブームの波に乗つて登場してきたナムコのアクションゲーム『パックマン』。とにかくこのゲームには燃えた。黄色いボールのようなパックマンが4匹のモンスターから逃げまわりながら、フィールド上に散らばるエサをガンガン食べていくというゲームだったなあ。人気があって続編も何作か作られたんだ。そしてある日、なにげなく本屋さんで本を見ていると背表紙にパックマンの描いてある本があるではありません

ゲームプレイ上達講座

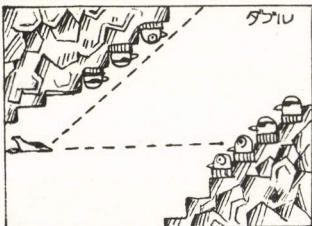


講師：あるじいぶう
コナミのグラディウスシリーズはグラIIIを除いて、すべてやってきた。最近は『パロディウスだ！』の2周クリアを目指して日夜がんばっている。

第2回目である今回は、横スクロールシューティングゲームを取り上げる。横シューといえば、コナミの『グラディウス』シリーズに代表される、オプションを使用するものと、自機自身が単独でパワーアップするものの2つに大別される。今回は横スクロールシューティング全般に共通する上達法を考えてみたい。

安全なパターンを作れ

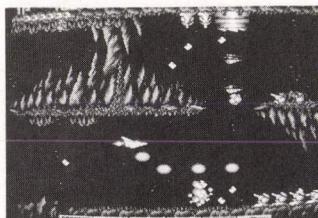
どんなタイプのゲームについてもいえることであるが、「パターン化」はゲーム上達に必要条件である。敵の出現パターンを覚えるのは当然のこととしても、敵をどのように攻撃するかは人それぞれであろう。そのパターン化について、シューティングに共通するものを具体的にあげてみよう。



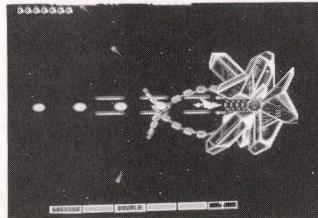
●こんな場所では、上のほうに撃てる武器を選ばなければならないね

まず、そのシーンに最も有効な武器選択をしなければならない。これは自機の武器の特性を理解していないとできないし、その性能を最大限に利用しなければならない。武器選択を誤ると、死亡する可能性が上がることもある。

2つめに、バリアの張り替えの場所を決めておくというのがある(グラディウスシリーズに限定)。今のバリアの残っている耐久力では、とてもその難所を乗り切れないとする。こんなとき、あらかじめ、その難所の手前の地形でわざとバリアを削り、新しいバリアに張り替えるという考えが出てくる。当然といえば、当然のことなのである。



●地形にぶつからないように操作しなければならないよ



●これは安全地帯の一例だけ、自機が細長いからできるのだ

縦スクロールと横スクロールの違い

今回扱った横スクロールシューティングのわざだった特徴をいくつかあげてみようと思う。

まず1つに地形のあるゲームが多いということ。縦シューでは地形に邪魔されて通れないということなどめったにない。横の場合、地形や障害物に当たって死なないように、自機を操作することが必要になる。

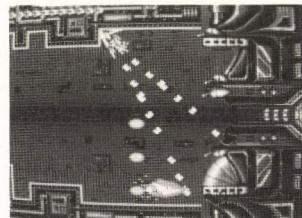
2つめに自機の形が細長いことがあげられる。縦シューと横シューの弾よけの際の微妙な感覚の違いはすべてこれによると思われる。自機が横に細長いので、必然的に弾を上下によけることが多くなり、自機の微調整が必要となってくる。自機の細かい操作が要求されるのである。

どうパターン化するか

ステージの最後に出現するボスには安全地帯(もしくはそれに近いもの)があることが多い。これを見つければ、ボス攻略がとても楽になるのである。

この安全地帯に限らず、パターンというものは偶然に見つかることが多い。つまり、何度もプレイして、自分で試行錯誤を繰り返して、その過程でだんだんとパターンはできあがっていくものなのだ。

パターンを作っていく際に、どんな点に注意しなければならないかというと、いろいろなことを試してみることを前提とすると、まず、同じミスをしないというのが



●ボスの安全地帯(グラIIIより)。
知っていれば確実に抜けられる

ある。下手な人は同じミスを何回もするものだ。ミスを上達の糧にするのである。

2つめに、うまくいったときのことを覚えておくのである。この地道な作業の積み重ねが、より良いパターンの完成にへつながっていくのである。

3つめに、うまい人のプレイを見るというのである。うまい人もそれなりに苦労をして、うまくなったりしたのだろう。その苦労して作ったパターンを盗むのである。パターンをそのままコピーしてもつまらないので、参考にする程度が良いと思う。

努力は才能をカバーできると思うので、頑張ってほしい。



●人のプレイを見て、パターンを参考する(邪魔にならないように)

GameST 推薦

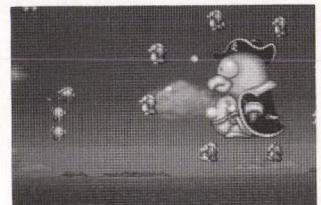
このゲームで腕を磨け!

『パロディウスだ!』

正直を言えば、元祖『グラディウス』を推したいのだが、ゲームセンターに残っていて、実際にプレイできるかが疑問である。そこで、あえてお勧めするのが、この『パロディウスだ!』である。出てくるキャラクタがふざけていて、やる気を失くすかもしれないが、『グラディウス』との類似点が多いので、ゲームとしての完成度は高い。

1周クリアが目標ならば、ツインピーカタコのマニュアルパワーアップでやるのがいいだろう。自機のスピードを8面まで1速、8面で2速というふうにすれば、敵の難易度を抑えつつ、進むことができる。

●『パロディウスだ!』がお勧め!



敵弾の発射方向が16方向と決まっているので、弾のすぎまが見切りやすくなっているのも、やりやすいと思う。バリア類を張らずに進めば、それなりに弾よけの練習にもなるぞ。

何か1つのゲームがある程度うまくなれば、それに似ているゲームに對して、自信を持つことができる。まずはプレイしてみよう。

文化学院図書館

ゲーム図書館も開館から4ヵ月。どうやらゲームもひととおり揃って図書館らしくなってきたようだ。

最新リリース情報

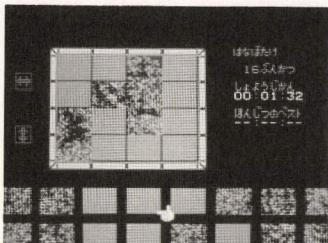
昨年11月に開館したゲーム図書館も、1月リリース分で合計日本となった。最新作は、「きねちくこねくしょん」とテキストアドベ

ンチャーの「アンヌの冒険」。
『きねちくこねくしょん』は、以前ファミコンで出ていた『キネコ』とゲームシステムは同じ。1枚の絵が分割されているので、これを組み合わせて完成させる。ただし、動く絵なので、けっこうむずかしい。

『アンヌの冒険』は、病院勤務時代のアンヌが、薬を隣街に運ぶアドベンチャー。



●かわいいアンヌが活躍する「アンヌの冒険」



●動くピースを組み合わせるのが大変。「きねちくこねくしょん」

1月までのリリース状況

ピラミッドマジック(予告編)	アクションパズル
バーチャルゴルフ	スポーツ(バットゴルフ)
ファンタシースターII テキストアドベンチャー アーミアの冒険	テキストアドベンチャー
死の迷宮(LABYRINS OF DEAD)	ダンジョンRPG
ファンタシースターII テキストアドベンチャー シルカの冒険	テキストアドベンチャー
フリッキー	アクション
ファンタシースターII テキストアドベンチャー カインズの冒険	テキストアドベンチャー
きねちくこねくしょん①	パズル
ファンタシースターII テキストアドベンチャー アンヌの冒険	テキストアドベンチャー

学長室通信

今月の講義は、いかがだったでしょうか。今月は、2時間で終わってしまうわけですが、ゲーム文化の学習を怠らないでください。

さて今月は、入学願書の中から、山口県の山下くんの質問を紹介しましょう。この願書の中で、山下くんは、スーパーファミコンを脅威に思い、スーパーファミコン、PCエンジン、そしてメガドライブのスペッ

クを比較し、それぞれの長所について教授してほしいと書いています。

ゲームは、確かにハードウェアの影響を、少なからず受けています。しかし、実際のゲーム性とハードウェアとの関係は、きわめて少ないものと言えるでしょう。むしろ、ハードウェア技術が進歩した最近の方が、本当にゲーム性という面で楽しめるものが少なくなっています。

たとえばファミコンについてですが、いまだに『ファイナルファンタジーIII』や『ロックマン3』など、名作が

2月からのリリース予定		
2月27日	パドルファイター	スポーツ(ホッケー)
	ファンタシースターII テキストアドベンチャー ユーシスの冒険	テキストアドベンチャー
3月27日	ハイパー・マーブルズ	アクション
	ファンタシースターII テキストアドベンチャー ヒュイーの冒険	テキストアドベンチャー
4月24日	ピラミッドマジック①	アクションパズル
	ファンタシースターII テキストアドベンチャー ルドガーの冒険	テキストアドベンチャー
5月29日	テディーボーイ①	パズルシューティング
	ファンタシースターII テキストアドベンチャー ネイの冒険	テキストアドベンチャー

今後のリリース予定

現在は、5月までのリリース予定が見えている。月2本のペースで順調に増えているようだ。毎月1本はテキストアドベンチャーシリーズが予定されている。5月までで8人全員の分が完了するわけだ。その中で、2月は『ユーシスの冒険』。『ファンタシースターII』の主人公ユーシスが剣士として成長していくストーリーだ。

2月リリースのもう1本は『パドルファイター』。よく旅館などに

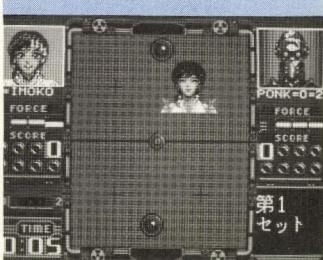


●成長し、必殺技などを極めていくユーシスの戦闘が見もの

置いてあるエアホッケーをモチーフにしたゲーム。パドルを使って平たい玉を相手ゴールにたたき込むというあだだ。ゲームには8人のキャラクターが登場する。8人はそれぞれワザを持っていて、玉を分身させたりログランで画面を隠したりすることができる。もちろん2人プレイも可能だ。

また、今後のリリースというわけではないが、新サービスとして、スコアをゲーム図書館に自動登録する『フリッキー』のゲーム大会が3月から実施される予定だ。

パドルファイター



●意外と完成度が高く、2人で楽しめるのがいいところ

発売されつづけています。一方、いち早くCD-ROMシステムという強力なハードウェアを採用したPCエンジンですが、ビジュアルシーンばかりにこだわって、ゲーム自体に実がないものが多いようです。

メガドライブやスーパーファミコンよりもはるかに強力なハードウェアを誇る『NEO-GEO』の現状を見れば、ゲーム文化の側面も、見えてくるのではないかでしょうか。

ではみなさん、また来月、この時間、この研究室でお会いしましょう。

生徒諸君!

ゲーム文化学院では、ゲーム文化について学びたいという生徒を募集しています。ゲームに関する質問や意見、講義してほしい題材について記入の上、以下のあて先まで願書を送ってください。

▶願書のあて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
メガドライブFAN編集部内
ゲーム文化学院事務局



AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE

MEGA DRIVE

Weekly 週間

Hit ヒット

Chart! チャート!

新しく買ったゲーム。気に入ったのはいいけれど、自分以外の人たちはどう思っているのだろう…。隣にあったゲームのほうが面白かったかも…。なんてことよくあるよね。そんな時はこのコーナー。“あのとき買ったゲーム”の情報をこのコーナーは提供するゾ。自分が手にいれたゲームの評判って、気になるもんね。

11/26~12/2		12/3~12/9	
1	シャドーダンサー	1	シャドーダンサー
さすがの『モナコ』も、忍犬“大和”に押さえつけられてしまった。	順調に己過連続で1位。『スーパー忍』と同じくらい支持されるか?	セガ／'90年12月1日発売 アクション／6000円	セガ／'90年12月1日発売 アクション／6000円
2	アイラブ! ミッキーマウス! 不思議のお城大冒険	2	アイラブ! ミッキーマウス/ 不思議のお城大冒険
セガ／'90年11月21日発売 アクション／4800円	セガ／'90年11月21日発売 アクション／4800円	セガ／'90年8月9日発売 レース／6000円	セガ／'90年8月9日発売 レース／6000円
3	スーパーモナコGP	3	スーパーモナコGP
セガ／'90年8月9日発売 レース／6000円	セガ／'90年8月9日発売 レース／6000円	セガ／'90年10月5日発売／アクション／6800円	セガ／'90年10月5日発売／アクション／6800円
4	グラナダ	4	グラナダ
ウルフチーム／'90年11月16日発売／シューティング／6800円	ウルフチーム／'90年11月16日発売／シューティング／6800円	セガ／'90年11月22日発売／ハズレ／4900円	セガ／'90年11月22日発売／ハズレ／4900円
5	バーニングフォース	5	バーニングフォース
ナムコ／'90年10月19日発売／シューティング／5800円	ナムコ／'90年10月19日発売／シューティング／5800円	サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円	サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円
6	メガパネル	6	メガパネル
ナムコ／'90年11月22日発売／パズル／4900円	ナムコ／'90年11月22日発売／パズル／4900円	セガ／'90年10月29日発売／アクション／7000円	セガ／'90年10月29日発売／アクション／7000円
7	アフターバーナーII	7	TELTEL スタジアム
電波新聞社／'90年3月23日発売／シューティング／6900円	電波新聞社／'90年3月23日発売／シューティング／6900円	東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円	東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円
8	ストライダー飛竜	8	FZ 戦記アクシス
セガ／'90年9月29日発売／アクション／7000円	セガ／'90年9月29日発売／アクション／7000円	テクノソフト／'90年6月8日発売／シューティング／6800円	テクノソフト／'90年6月8日発売／シューティング／6800円
9	鮫! 鮫! 鮫!	9	THUNDER FORCE III
東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円	東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円	東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円	東亜プラン／'90年11月4日発売／シューティング／6500円
10	TELTEL スタジアム	10	鮫! 鮫! 鮫!
サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円	サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円	サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円	サン電子／'90年10月21日発売／野球／6500円

ディスカウントショップ格安ソフトBEST5

今回は珍しくディスカウントショップ情報の投書がありました。東京都内でもあるし、さっそく行ってみました。

今回紹介するのはトボスというお店…というよりはデパートかな。場所は、東京から高尾に向かって約1時間ほどいった、立川にあります。その立川駅の北口から、正面の大通りを2~3分歩き、最初の交差点を右に進むと…あつたあつた。さっそくTVゲームのコーナーがある3階にいってみた。中は普通のデパートといった感じだ。3階はおもちゃ売り場で、そこの一角落にTVゲームのコーナーが設けてあつた。それにもても、品数が少ない。でも、安い。新製品もかなり早くから割り引いているようだ。ここら辺には何軒もデパート（店）はあつたが、どこもここほど安くはなかつた。

情報を送ってくれた米原光二君にはお約束の千円を進呈する。

順位	東京・新宿 ヨドバシカメラ	東京・新橋 キムラヤ	東京・立川 トボス
1	ファンタシースターII 迷らざる時の終わりに	スーパーハイドライブ	ヴァーミリオン
2	1850円	1980円	1490円
3	ヴァーミリオン	カース	ダーウィン4081
4	1850円	1980円	1990円
5	ウィップラッシュ	アローフラッシュ	アローフラッシュ
6	1850円	1980円	2990円
7	ロジボイ	ウィップラッシュ	ウィップラッシュ
8	1850円	1980円	2990円
9	まじかるハットの ぶつとびターボ/ 大作戦	まじかるハットの ぶつとびターボ/ 大作戦	ロジボイ
10	3360円	1980円	2990円

*データは1月22日現在の店頭価格による。価格が同じものは割引率で順位を決めた。

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

12/10~12/16

1 シャドーダンサー

なかなかの強さを見せる『シャドーダンサー』。新作ラッシュを乗り切るか?

セガ／'90年12月1日発売
アクション／6000円

**2 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／'90年12月14日発売
麻雀／6800円

3 エレメンタルマスター

テクノソフト／'90年12月14日発売
シューティング／6800円

**4 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／'90年12月12日発売／スポーツ／6800円

5 アトミックロボキッド

トレコ／'90年12月14日発売／シューティング／6800円

6 バーニングフォース

ナムコ／'90年10月19日発売／シューティング／5800円

**7 まじかるハットの
ぶつとびターボ!大冒険**

セガ／'90年12月15日発売／アクション／6000円

8 ソーサリアン

セガ／'90年2月24日発売／アクションRPG／7000円

9 THUNDER FORCE III

テクノソフト／'90年6月8日発売／シューティング／6800円

10 コラムス

セガ／'90年6月30日発売／パズル／5500円

12/17~12/23

1 ダライアスII

ついに発売!! 「この日のために…」と
お金をためていた人も多かっただろう。

タイトー／'90年12月20日発売
シューティング／8900円

**2 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／'90年12月14日発売
麻雀／6800円

**3 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／'90年12月12日発売
スポーツ／6800円

4 エレメンタルマスター

テクノソフト／'90年12月14日発売／シューティング／6800円

5 ハードドライビン

テンゲン／'90年12月21日発売／レース／5900円

6 スーパーモナコGP

セガ／'90年8月9日発売／レース／6000円

7 武者アレスタ

東亜プラン／'90年12月21日発売／シューティング／6800円

8 デンジャラスシード

ナムコ／'90年12月18日発売／シューティング／5800円

9 クラックダウン

セガ／'90年12月20日発売／シューティング／6000円

10 スタークルーザー

日本コンピューターシステム／'90年12月21日発売／シューティング／7300円

12/24~12/30

1 ダライアスII

素晴らしい完成度の高いシューティング
ゲーム。価格の高さも気になるけど…。

タイトー／'90年12月20日発売
シューティング／8900円

2 モンスターイア

セガ／'90年12月22日発売
シューティング／6000円

3 スーパーモナコGP

セガ／'90年8月9日発売
レース／6000円

**4 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／'90年12月12日発売／アクション／6800円

5 エレメンタルマスター

テクノソフト／'90年12月14日発売／シューティング／6800円

6 武者アレスタ

東亜プラン／'90年12月21日発売／シューティング／6800円

7 デンジャラスシード

ナムコ／'90年12月18日発売／シューティング／5800円

**8 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／'90年12月14日発売／麻雀／6800円

9 スタークルーザー

日本コンピューターシステム／'90年12月21日発売／シューティング／7300円

**10 ヘビーユニット
メガドライブスペシャル**

東宝／'90年12月26日発売／シューティング／6500円

全国中古ソフト BEST5

今回送られてきたレポートは、CIAもまつ青の詳しきだ。場所は「商人の町」大阪は日本橋。その安さは、遠く離れた、ここ新橋にもとどろいているほどだ。さてまいりますか。

まずは、近鉄日本橋から歩いて一番最初に気付く店「トムボーイ」

から。ここは、パソコンソフトやオモチャも扱っているということ。次は品切れランドの異名を持つといふ「モンキーランド」。このレポートにも書かれているのだが、とにかく安い! このレポートだと『飛竜』が発売2週間で3500円というのだから驚き。そして最後に、

東京は秋葉原でもおなじみの「ソフマップ」である。ここでは東京店同様変なテーマソングが流れているということ。今回の諜報部員、京都府の川治淳祐君には、約束通りの情報料1000円を送ろう。その他の地域の情報も待っているので、よろしく。

順位	大阪・日本橋 トムボーイ	大阪・日本橋 モンキーランド	大阪・日本橋 ソフマップ
1	ヴァーミリオン 980円	おそ松くん 980円	孔雀王2 幻影城 1500円
2	スーパーハイドライド 980円	ヴァーミリオン 1280円	THUNDER FORCE II MD 1800円
3	獣王記 980円	ニュージーランドストーリー 1980円	TATSUJIN 1800円
4	アレックスキッド天空魔城 1980円	TATSUJIN 1980円	ニュージーランドストーリー 2500円
5	ランボーIII 1280円	THUNDER FORCE II MD 2280円	重装騎兵レイノス 2700円

※データは1月22日現在の店頭価格による。価格が同じものは割引率で順位を決めた。

Hit Chart Voice!

去年の年末。新作ゲームが多々発売される中で、最も注目を浴びていた『ダライアスII』は、ランキングを見ての通りすぐさまトップにたった。同じ12月に発売された『シャドーダンサー』も、3週連続でトップを保っていたのだが。昨年後期の覇者『スーパーモナコGP』は、一度はランキング外に落ちたものの、すぐに復帰した。今年もまだまだ走り続けるのだろうか? さて、他の新作ゲームはどうか? なかなか順調だ。4週目を見ての通り、新作がドンドンランキングに入っているのだ。古き良きゲームが何度も顔を出すメガのランキングが、新作でこんなに埋められるとは、まさに年末商戦ならではだ。この様子では、来月のランキングは新作によって一掃されることになるかもしれない。また、ランキング入りしていない『GAIATES』の動向も、来月にはハッキリすることだろう。

買いたいゲームBEST20

順位	ゲーム名	メーカー名	%	発売日	開発状況	コメント
1	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	44.8	3月29日	100%	発売日が4日延びただけでも悲しい…
2	アドバンスド大戦略	セガ	15.3	4月予定	80%	時期が時期なだけにリアルに楽しめる?
3	三國志列伝 亂世の英雄たち	セガ	13.5	4月予定	90%	中原の霸者となる日まで、あと2ヵ月!
4	ヴァリスIII	日本テレネット	10.5	3月15日	100%	ついに完成! 発売されるのを待つだけ
5	バハムート戦記	セガ	9.3	3月8日	100%	戦闘がアクションのシミュレーション
6	ブルー・アルマナック	講談社総研	7.1	4月予定	60%	華麗なるオープニングに期待“大”だ!
7	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	日本コンピューターシステム	7.0	3月中旬	100%	アニメはちょっとHだって話ですけど
8	ふしぎの海のナディア	ナムコ	5.3	3月予定	100%	初登場にしてこの人気。早く遊びたい!
9	ラングリッサー	日本コンピューターシステム	5.2	4月26日	95%	グラフィックが変わったら、人気が…!?
10	斬~夜叉円舞曲	ウルフチーム	4.9	2月下旬	100%	完成。もう少しで貴方のお手もとへ…
11	あっぱれ! 実業王	セガ	3.8	未定	10%	進行してません。期待されているのにね
12	アークスオデッセイ	ウルフチーム	3.6	4月予定	40%	斜めからの視点のアクションRPGだ
13	火激	ホット・ビィ	2.6	3月予定	95%	5%ダウンはのびのびの発売日のせい?
14	F-1コンストラクターズ(仮称)	セガ	2.4	未定	10%	変化なし。発売日は未だもって未定
15	空牙	データイースト	2.2	5月予定	40%	発売日が5月に変更した。しばし待て
16	ちびまる子ちゃん(仮称)	ナムコ	2.1	未定	0%	ああ、早くおじいちゃんに会いたいなあ
17	雷電	マイクロネット	2.0	未定	10%	未だ稼働中のゲームが早くもMOPに登場
18	アリシア・ドラグーン	ゲームアーツ	1.7	未定	30%	カミナリ少女のアクションゲームです
19	ギャラクシーフォースII	未定	1.5	未定	0%	タイトル以外はみんな未定であります
20	ターボアウトラン	セガ	1.3	未定	10%	ああ、早くターボしまくりたいぜっ!



●ナムコ流のアレンジに期待したい
『ふしぎの海のナディア』

移植希望ゲームBEST20

依然として、このコーナーのトップは『ファイナルファイト』のままである。前回よりも伸びはないが、あいかわらずの支持率である。ほかのゲームの支持率は、全体的に上昇はしているが、『ファイナル・ファイト』を凌ぐほどではなかった。なんにせよ、メガドラユーザーの悲痛の声に答えてくれるメーカーが現れるのを待つかないが、いつのことやら…。

さて、今月は『ポビュラス』がいきなり2位に浮上した。スーパーファミコン版の『ポビュラス』に影響されたのか、先月の支持率がウソのようである。前号のGENESISの記事に刺激されたのか? それともスーパーファミコンへの対抗心なのか。移植されればわかることです。

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⑥②	カプコン	26.8	11	エメラルドドラゴン①	パショウハウス	3.9
2	ポビュラス⑤②	エレクトロニック アーツ	8.8	12	シムシティ④	マクシソフトウェア	3.7
3	ドラゴンセイバー③	ナムコ	8.3	13	パロディウスだ! ④②	コナミ	2.8
4	イース④②④②	日本ファルコム	7.5	14	ボナンザブラザーズ④	セガ	2.6
5	グラディウスシリーズ④②④②	コナミ	5.8	15	エリア88④	カプコン	2.5
6	ワルキューレの伝説④②	ナムコ	5.2	16	銀河英雄伝説④②	ボーステック	2.4
7	ドラゴンクエストシリーズ④②	エニックス	5.1	17	マジックソード④	カプコン	2.2
8	天地を喰らう④②	カプコン	5.0	18	U. S. NAVY④	カプコン	2.0
9	ロードス島戦記④	ハミングバード	4.6	19	コラムスII④	セガ	1.6
10	ファイナルファンタジー④②	スクウェア	4.2	20	G-L O C④②	セガ	1.3

*データは本誌2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、⑥は業務用、②はパソコン、④はPCエンジン、①はファミコン、⑤はゲームボーイ、③はセガ・マークIII／マスターシステム、④はゲームギア、②はスーパーファミコンを示します。移植希望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。

©NHK/総合ビジョン/TOHO/NAMCO LTD.

MEGA DRIVE

ゲーム成績表
ベスト10、ワースト10&ニューフェイス

順位	チーム名	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	ストライダー飛竜	セガ	'90. 9. 29	7000円	4.557⑬	4.178⑪	4.471①	4.207②	4.392④	4.271①	26.078
2	THUNDER FORCE III	テクノソフト	'90. 6. 8	6800円	4.334⑭	4.428①	4.318②	4.331①	4.503①	4.110⑦	26.024
3	ファンタジースターII 還らざる時の終わりに	セガ	'89. 3. 21	8800円	4.600①	4.400②	3.800⑯	4.100⑤	4.500②	4.200②	25.600
4	武者アレスタ	東亜プラン	'90. 12. 21	6800円	4.240⑪	4.240⑨	4.240③	4.203③	4.314⑥	3.814⑩	25.051
5	大魔界村	セガ	'89. 8. 3	6800円	4.400⑥	4.400②	4.100⑤	3.900⑭	4.400③	3.800⑩	25.000
6	ザ・スーパー忍	セガ	'89. 12. 2	6000円	4.300⑨	4.300⑥	4.100⑤	4.000⑧	4.200⑩	3.900⑫	24.800
7	ゴールデンアックス	セガ	'89. 12. 23	6000円	4.400⑥	3.900⑩	4.100⑤	4.000⑧	4.300⑦	3.800⑩	24.500
8	スーパー大戦略	セガ	'89. 4. 29	6800円	4.000②	4.100②	4.100⑤	4.000⑧	4.300⑦	3.900⑫	24.400
9	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	'90. 8. 25	6000円	4.458④	4.399⑤	3.842⑯	3.679②	3.783⑥	4.177④	24.338
10	THUNDER FORCE II MD	テクノソフト	'89. 6. 15	6800円	4.100⑬	4.300⑥	3.900⑩	3.900⑭	4.200⑩	3.800⑩	24.200
15	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	'90. 12. 14	6800円	4.435⑮	3.548⑩	3.822⑦	3.645④	3.967⑥	3.822⑩	23.239
18	ダライアスII	タイトー	'90. 12. 20	8900円	3.901⑩	4.294⑩	3.362⑩	3.901⑩	4.186⑩	3.480⑩	23.124
19	エレメンタルマスター	テクノソフト	'90. 12. 14	6800円	3.964⑩	4.053⑩	3.696②	3.750⑩	3.892⑩	3.750⑩	23.105
23	ゲイングランド	セガ	'90. 1. 3	6000円	3.795⑦	3.636⑩	3.727⑩	3.500⑩	3.750⑦	4.113⑩	22.521
31	デンジャラスシード	ナムコ	'90. 12. 18	5800円	3.580⑩	4.032⑩	3.483⑩	3.612⑦	3.516⑩	3.387⑩	21.610
34	ガイアレス	日本テレネット	'90. 12. 26	8400円	4.032⑩	3.645⑩	3.129⑩	3.290⑦	3.516⑩	3.935⑩	21.547
38	ハードドライビン	テンゲン	'90. 12. 21	5900円	3.333⑩	3.282⑩	3.538⑩	3.410⑩	3.641⑩	4.153⑩	23.357
39	スタークルーザー	日本コンピュータ システム	'90. 12. 21	7300円	3.750⑩	3.593⑩	3.468⑩	3.093⑦	3.531⑩	3.906⑩	21.341
45	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスマック	'90. 12. 12	6800円	4.131⑩	3.342⑩	3.105⑩	3.131⑩	3.526⑩	3.578⑩	20.813
54	クラック ダウン	セガ	'90. 12. 20	6000円	3.400⑩	3.500⑩	3.350⑩	3.050⑦	3.400⑩	3.400⑩	20.100
69	モンスター・レア	セガ	'90. 12. 22	6000円	3.871⑩	3.096⑩	3.064⑩	3.032⑩	3.129⑩	2.903⑩	19.094
71	アトミックロボキッド	トレコ	'90. 12. 14	6800円	3.520⑩	3.120⑦	2.960⑩	3.280⑩	2.960⑩	2.880⑩	18.720
77	まじかるハットの ふとびターボ / 大冒険	セガ	'90. 12. 15	4800円	3.476⑩	3.333⑩	2.857⑦	2.952⑩	2.904⑩	2.857⑩	18.379
78	スペースインベーダー'90	タイトー	'90. 9. 7	5900円	3.000⑩	3.166⑩	3.000⑩	3.452⑩	2.857⑩	2.833⑩	18.309
79	ファイナルブロー	タイトー	'90. 3. 23	6800円	3.505⑩	2.610⑩	2.784⑩	3.000⑩	3.215⑩	2.968⑩	18.082
80	TEL・TELまあじゃん	サン電子	'90. 6. 8	5800円	2.939⑩	2.783⑩	3.036⑩	3.204⑩	3.000⑩	3.036⑩	17.998
81	ジャンクション	マイクロネット	'90. 11. 17	6000円	2.800⑩	3.120⑦	2.840⑩	3.040⑩	3.240⑩	2.840⑩	17.980
82	四天明王	シグマ商事	'90. 8. 10	6200円	3.185⑩	3.134⑩	2.670⑩	3.113⑩	2.907⑩	2.907⑩	17.916
83	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	東宝	'90. 12. 26	6500円	3.291⑩	3.333⑩	2.666⑩	2.750⑩	2.625⑩	3.250⑩	17.915
84	史上最大の倉庫番	日本コンピュータ システム	'90. 1. 30	5200円	2.800⑩	2.700⑩	2.900⑩	3.100⑩	3.100⑩	2.600⑩	17.200
85	ラスタンサーガII	タイトー	'90. 8. 10	6800円	2.971⑩	2.951⑩	2.451⑩	2.798⑩	2.865⑩	2.711⑩	16.747
86	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

*表中の円カコミ数字は1月7日までに発売された86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。表中の色の濃いゲームは2月号のアンケートで読者評価の対象になったものです。

ソフト
105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15名様

① シャイニング・ルザ・ダクネス	6
② ふしぎの海のナディア	18
③ 魔物ハンター・妖子	22
④ 究極タイガー	30
⑤ 紫禁城	32
⑥ スーパーバレーボール	34
⑦ レッスルボール	付録

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

右のとじ込みハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめきりは3月7日(必着のこと)。発表は4月8日発売5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、つまらなかつ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「なし」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 まあまあある。
⑤ とてもお買い得。

11 今号の特別付録「Perfect Attack レッスルボール攻略データブック」はどうでしたか。次の中から選んで書いて下さい。

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
- ⑦ ポート-ROMドライブ
- 13 ゲームギアについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 14 メガモードについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 15 CDO-R ROMドライブについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 16 好きなゲームのジャンルを次のどちら3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
 - ① シューティング
 - ② アクション
 - ③ ロールプレイング
 - ④ アドベンチャー
 - ⑤ シミュレーション
 - ⑥ スポーツ
 - ⑦ その他
- 17 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ	キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音	何回聞いてもアキテこない音楽かどうかをチェック
お買い得度	ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性	ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
熱中度	ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック
オリジナリティ	今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック



表1 今月号の記事

1 『寺田』 シャイニング・ルザ・ダクネス
2 『寺田』 ポート-ROMドライブ
3 『新作』 ふしぎの海のナディア
4 『新作』 魔物ハンター・妖子
5 『新作』 究極タイガー
6 『新作』 紫禁城
7 『新作』 スーパーバレーボール
8 『新作』 レッスルボール
9 HYPER EXCITING READER'S VOICE
10 「攻略」 新一・夜叉・円舞曲
11 「攻略」 ミニマニア・トレジャースタンス
12 「攻略」 ダーリー
13 「攻略」 AMBITION OF CAESAR AROUND THE WORLD OF SEGA
14 「ゲーム文化学院」
15 「Weekly Hit Chart」
16 「Megadrive」 ゲーム大賞
17 「Hyper-UL TECH MD
18 MDDI 捜査
19 '91 WINTER CES REPORT
20 G-CAN TERA FAN
21 AMERICAN SEGA GAMES
22 GE-SEN FREAK SEGA AREA
23 Coming Soon MD
24 新作発売カレンダー
25 『特別付録』 Attack Special レッスルボール 攻略データブック

表2 雑誌名

1 PCエンジン
2 フロント
3 ファミコン通信
4 ファミコン通信
5 墓誌HIPPON SUPER
6 ファミコン
7 THE スーパーファミコン
8 GBフレス
9 デグノボリス
10 LOGIN
11 PC Engine FAN
12 Beep/ メガドライブ
13 ランブティック
14 POPCOM
15 MSX・FAN
16 MSXマガジン
17 GAMEST
18 コロコロコミック
19 ニューカボンボン
20 週間少年ジャンプ
21 週間少年サンデー
22 週間少年マガジン
23 週間少年チャンピオン
24 その他
25 その他

表3 機種名

1 ファミコン、ツイファミコン、ファミコンタワー
2 PC Engine、PC Engine Shuttle、PC Engineコアグラフィックス
3 PC Engineスーパーグラフィックス
4 PC Engine CD-ROM ²
5 PC Engine GT
6 MSX、MSX2、MSX2+, MSXtrubo R
7 セガマークIII、マスターシステム
8 メガドライブ

10 PC8801、PC9801シリーズ
11 X68000 シリーズ
12 FM TOWNS シリーズ
13 セガ 新型パソコン TERA (仮称)
14 ゲームボーイ
15 LYNX
16 ゲームギア
17 その他
18 何を持っていない 特に買いたくない
19 その他

表4 ゲームソフトリスト

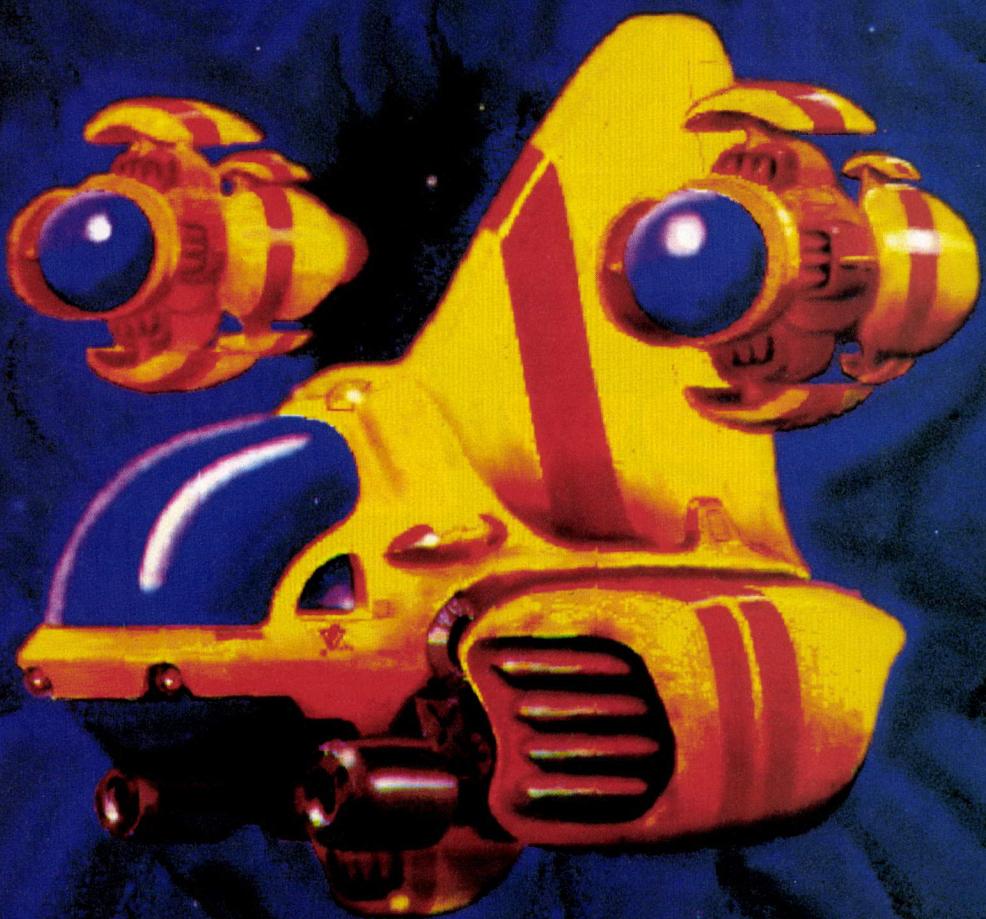
1 アークスオデッセイ	80 スペースハリアーII
2 ミキマワフ/ 不思議のお城大冒険	81 クラッファイト
3 あづばれ/ 実業王	82 ゼロイン
4 アドバンスト大戦略 ドイツ電撃作戦	83 ソーサリアン
5 アドミック/ ロボキッド	84 ソーサルギングダム
6 アドミック/ ドイツ電撃作戦	85 ニック・ザ・ヘッドホッグ (仮称)
7 アフターバーナーII	86 ダークイン4081
8 アリシア/ ラグーン	87 ターボアウトライン
9 アローラッシュ	88 大旋風
10 アレックキッド 天空魔城	89 ダイナマイティデューク
11 AMBITION OF CAESAR	90 大魔界村
12 E SWAT	91 ダスクフォースハリアー
13 インセクターメイド	92 TATSUJIN
14 ブラミオン	93 クライアスII
15 ブラザム	94 ちいまる子ちゃん (仮称)
16 ブラリスIII	95 ローブ
17 ウィーブラッシュ	96 チビーブランド
18 エルフラングス	97 ティー・ティー・エム まあじゃん
19 牛乳丸三郎太物語 (仮称)	98 末トトロ
20 宇宙戦艦ミラフ	99 天下布石
21 エアドバイバー	100 ダンジョンラシード
22 エアロブラースター	101 クラージーランドストーリー
23 エクスプロード・スター	102 ニンジャウォーリアーズ
24 XDFA	103 忍者と魔晄伝説
25 FZ 戦記アシズ	104 ハードドライビン
26 FZ コンストラクターズ (仮称)	105 バーニングフォース
27 フレメンテル	106 バットマン
28 エレンジェンムラスター	107 ハーバルゴルフ/ ファー唯
29 尾崎直道のスマーマスター	108 ハムストード戦記
30 おそ松くん はしゃめちゃ劇場	109 バーフドリフト
31 カース	110 フィアナルブルー
32 GATE RES	111 フィーラークロスリング外伝
33 火獣	112 ファストストップ
34 ギャラクシーフォースII	113 ファットマン
35 究極タイガーラ	114 ファンシーシャスターII 遅らざる時の終わりに
36 キュウエイタ・鈴木のリングサイドエンジェル	115 フィルディア・アース風の鎮魂歌
37 きみわらわらあ自分で心配 片山まさゆきの麻雀道場	116 フェリオス
38 乱世の英雄たち	117 フォゴットンワールド
39 乱世の英雄たち	118 ひときの海のナディア
40 クラックス	119 ブリー・アルマナック
41 クラックダクワン	120 ブレイニーニット・メガドライブスペシャル
42 クラタナ	121 ヘルツォーク・ツヴァイ
43 ゲイキングランド	122 ヘルファイヤー
44 ゴーストスターズ	123 ヘルソノの壁 (仮称)
45 ゴールデンアクス	124 北斗の拳
46 コラムス	125 マーシャルコロ
47 サイオフレード	126 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
48 サイバーボール	127 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
49 ザ・スーパー忍	128 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
50 鮫 / 鮫 / 鮫	129 魔物のシータ・妖子 第7の警鐘
51 三国志乱世の英雄たち	130 ミントン・サーキュラ
52 THUNDER FORCE II MD	131 ムンダング・サー 妖精王の帰還
53 THUNDER FORCE III	132 武者アレスター
54 サクサウナックス	133 ムスタンク
55 佐々木アヤ・円舞曲	134 モンスター
56 紫禁城	135 モンスター
57 天上最大の倉庫番	136 モンスター
58 西天明主	137 モンスター
59 ジノーラ	138 雷電
60 シャイニング・ルザ・ダクネス	139 ラスラン・サーガII
61 シャドーダンサー	140 ラストサバババ
62 ジャンクション	141 ラングリッサー
63 ジョニー・モンタ フットボール	142 ランボーIII
64 黙王記	143 レインボーアイランド エキストラ
65 重装騎兵レイノス	144 レッスルウォー
66 スーパーエーウルフ	145 ワールドカップサッカー
67 スーパーサンダーフレー	
68 スーパー大戦略	
69 スーパーハイトライド	
70 スーパーハーレーボール	
71 スーパーハンギング	
72 スーパーファンタジーゾーン	
73 スーパーファンタジーゾーン	
74 スーパーファンタジーゾーン	
75 スーパーファルスケットボール	
76 スーパーリーグ	
77 スターラグビー	
78 スターラグビー	
79 スペースインベーダー'90	

80 スーパーハリエット
81 クラッファイト
82 ゼロイン
83 ソーサリアン
84 ソーサルギングダム
85 ニック・ザ・ヘッドホッグ (仮称)
86 ダークイン4081
87 ターボアウトライン
88 大旋風
89 ダイナマイティデューク
90 大魔界村
91 ダスクフォースハリアー
92 TATSUJIN
93 クライアスII
94 ちいまる子ちゃん (仮称)
95 ローブ
96 チビーブランド
97 ティー・ティー・エム まあじゃん
98 末トトロ
99 天下布石
100 ダンジョンランドストーリー
101 クラージーランドストーリー
102 ニンジャウォーリアーズ
103 忍者と魔晄伝説
104 ハードドライビン
105 バーニングフォース
106 バットマン
107 ハーバルゴルフ/ ファー唯
108 ハムストード戦記
109 バーフドリフト
110 フィアナルブルー
111 フィーラークロスリング外伝
112 ファストストップ
113 ファットマン
114 フィルディア・アース風の鎮魂歌
115 フェリオス
116 フォゴットンワールド
117 ひときの海のナディア
118 ブリー・アルマナック
119 ブレイニーニット・メガドライブスペシャル
120 ヘルツォーク・ツヴァイ
121 ヘルソノの壁 (仮称)
122 ヘルファイヤー
123 北斗の拳
124 マーシャルコロ
125 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
126 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
127 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
128 マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
129 魔物のシータ・妖子 第7の警鐘
130 ミントン・サーキュラ
131 ムンダング・サー 妖精王の帰還
132 武者アレスター
133 ムスタンク
134 モンスター
135 モンスター
136 モンスター
137 モンスター
138 雷電
139 ラスラン・サーガII
140 ラストサバババ
141 ラングリッサー
142 ランボーIII
143 レインボーアイランド エキストラ
144 レッスルウォー
145 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。



捕まえろ！ 投げろ！ 破壊しよう！



★ゲームの特色★

アーケードで人気の横スクロールシューティングゲームを完全移植。
敵を捕えてバリアにしたり、投げつけて攻撃もできる斬新なアイデアを採用。
東亜プランシューティングゲームの異色作！



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



TOAPLAN Co.,Ltd.

株式会社 東亜プラン TEL.03(5397)0511(代) FAX.03(5397)4755



めざせワールドチャンピオン!

SUPER Volley ball

スーパーバレーボール

この商品は、株セガ・エンターフライセスが
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。



あの「スーパーバレーボール」が、ついにメガドライブに登場!
選手も一新して、さらにパワーアップしたぞ。BGMも充実して面白さ倍増。

好評発売中
定価5,800円



ビデオシステム株式会社

本 社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL075-723-0358 代 FAX075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL03-3452-5677 FAX03-3452-5520

- シューティングのノリで楽しめる、4種類のパドルフォーメーション。
- 各ステージに待ち受ける、アッと驚く仕掛けの数々。
- バスター・ボールとフラッシングBOMB。
特殊アイテムでブロック群を一掃だ！
- タイム制採用により、緊迫感の充実。
- 残り容量6Byte。グラフィック・サウンドとも圧縮に圧縮を重ねた究極のゲーム内容。
- 遊び方は2通り。ノーマルゲームとタイムトライアルが楽しめる。



ゲームギアオリジナル作品

“デビリッシュ”

3月発売予定

3,800円(税別)

暗黒魔境を爆碎せよ。

あくまでアクション、あくまでファンタジック、ホラー。

縦横スクロールする、驚異のブロック崩し誕生！



魔界アクションブロック崩し

 GENKI

元気 株式会社

〒112 東京都新宿区納戸町18重城ビル1F TEL 03-3235-5213

GAME GEAR

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR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。

地球を救う2つの光が今、飛び立つ!!



AERO BLASTERS

RAID UNIT
TROUBLE SPECIALTY AERO BLASTERS



エアロブラスターズ



大好評発売中!!

¥6,000(税別) 4メガROM

- 人気アーケード・ゲームから完全移植！
- 二人同時プレイ可能！
- 変化に富んだスクロール！
- 豊富なパワー・アップ・アイテム！
- 卓越したグラフィック！
- シューティングでは類をみない巨大敵キャラ！
- 迫力あふれるステレオ・サウンド！

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 の使用を承諾したもので

KANEKO

KANEKO CO. LTD

〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21
TEL.03-3921-9782 FAX.03-3922-1753



人類震撼! 知的生命体との戦慄の遭遇。

西暦2X9X年、人類の宇宙進出、地球型惑星の植民化は順調だった。
だが…、植民惑星シラクサからの反乱を伝える緊急連絡。
「…人類ではない、巨大で邪悪な…未知の生物?…我々はもう…」
調査に向かった戦闘艦アプロディーテとの連絡も不通。
「ヴェリテックスを投入せよ!」
政府軍の誇る最新鋭型探査戦闘機ヴェリテックスに命が下った。
惑星シラクサへ向けてヴェリテックスは空母ミネバから緊急発進した。

ヴェリテックス



正統派シーティングゲームの継承



縦多重スクロールによる超立体感



スピードとサウンドが生み出す興奮



画面は開発中のものです。



ゲーム・ギアなど
豪華賞品がもらえる!!

全国縦断試“射”会実施!
詳しくは テレホンサービスで。

……アスミック・テレホンサービス……

03-3235-5902

MD専用 カートリッジ
4M 価格6,800円(税別)

3月中旬発売予定

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1番21号



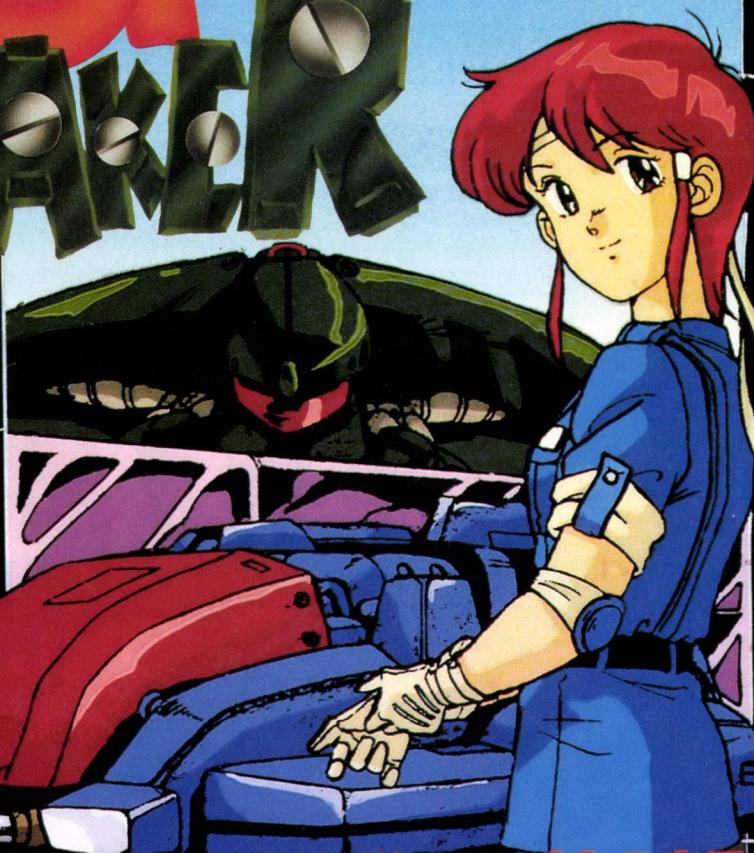
POP

BREAKER

ポップブレイカー

GAME GEAR

この商品は株セガ・エンタープライズが
SEGA GAME GEAR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のです。



「FSWAT・特殊部隊」選抜試験に挑め！

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まりました。

突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成り立たなくなってしまったのだ。

事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだけれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の問題でした。

技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手によって日本各地にDAA(方言增幅装置)が設置されていることがわかったのだ。さっそく、そのDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」にすべてを託すしか術はなかったのだ。「FSWAT」が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフローティングタンク、あこがれの「ダイアナ」に乗るために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の選抜試験に挑みます！

2月23日発売

3,800円

税別

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●音楽スタジオ

●プロクラマー(アセンブラーが使える人)



主人公は私、竹下由紀17才！
ある日「FSWAT」が開発したフローティングタンク、ダイアナに一目ぼし。
その時から「FSWAT」入隊を夢見て
いる普通の女子高校生なの。



好みに合わせて自キャラをセレクト！
私は右利きだから、右に砲塔のついて
るやつの使いやすそうね。これによ
って攻撃方法や難易度も変わってくる
のよ。



カラー液晶のカラフルな画面構成！
ゲーム画面はとってもカラフルなの。
様々なトラップが待ち受けする全50面
のステージをあなたはクリアするこ
とができるかな？！

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル

0593-53-3611

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482



究極 TIGER

最終究極 MD版！

いわずと知れた究極のシューティングゲーム。
ゲームセンターの興奮もそのままに、君を熱くさせる。
武器パワーアップの醍醐味を存分に味わい、襲い来る敵を打ち倒せ！
シューティングの真髄ともいいうべき撃ちまくる痛快さを満たしてくれる
大ヒットゲーム“究極タイガー”ついにメガドライブに登場！

2月22日発売!!

定価7,500円(税別)

©TRECO 1991

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。

TRECO
Total Leisure Planner

株式会社トレコ

〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階

TEL: 03-3847-0991

ユーチューブフォン: 03-3847-0720



マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒106-0004 東京都中央区築地10番地1ST 日本橋三越ビル 10F TEL(03) 553-1370

シミュレーションの新しい扉は開かれる。

リアルタイム・ウォー・シミュレーション

AMBITION OF CAESAR

1991

2月発売予定

定価 8,800円

(消費税別) 1人用 8メガ

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。

GAME GEAR NEW LINE UP!

© KONAMI 1990

© Micronet 1990

ゲーム・ギア・ジャンクション

JUNCTION

Licensed by KONAMI



3月発売予定

PRESS ANY BUTTON!!

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。

MEGA DRIVE
NEW LINE UP

RAIDEN

開発中!!

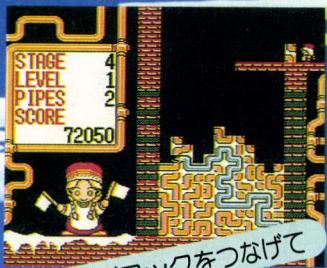
SEIBU KAIHATSU, INC., ©1990

日ソ交流新時代へ向けて

東京↔モスクワ間パイプライン着工!

ゴルビーの パイプライン

大作戦



パイプブロックをつなげて



パイプラインをつなげていく!



TM

GAME
PROJECT 1

4月12日
発売予定

ファミコン
ROMカセット

4,900円(税別)

発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

制作 徳間書店インターメディア株式会社

ファミコンコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE INC.

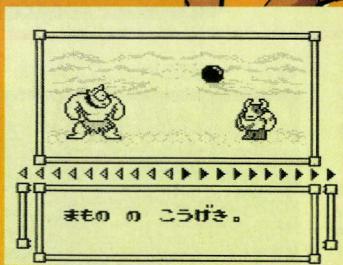
Little Master

リトルマスター

ライクバーンの伝説



シナリオ1 ゆうしゃのたがたち
ターン 1 ゆうしゃぐん



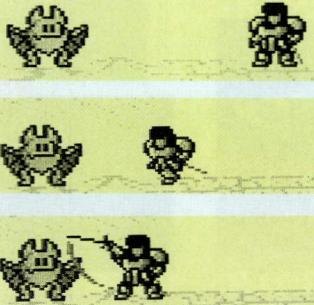
まもの の こうげき。



まほうのつばさ みがたを
がったいさせます。

戦闘シーンだ!!

勇者の攻撃



シープの攻撃



だれでもスグに遊べるRPGシミュレーションゲームの登場!! 簡単な操作で、お話をどんどん進んでいくぞ。闇の司祭ザガインを倒して、ライム姫を救い出すんだ!! 仲間どうしを合体させて強力な種族に変身しよう。アニメーションする戦闘シーンもかっこいいぞ!!



Tim

GAME PROJECT 2

4月19日
発売予定

ゲームボーイ
シミュレーションゲーム

4,200円(税込)

発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

制作 徳間書店インターメディア株式会社

HYPER UL-TECH

ウルテク MD



今回のウルテクは、みんなが欲しがっていたダライアスIIの無敵と他3本のウルテクがある。そのほかにも最新ゲームのウルテクも掲載。ゲーム種も色々で話題豊富な4ページだ。

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。

ダライアス II

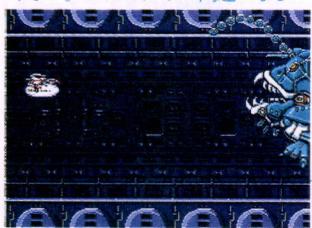
無敵モード
発見!!

人気ナンバー1のこのゲームにダメージを受けない、無敵になるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で、A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、Aボタンの順序に押す。すると、画面の下に「NO-HIT」という文字が出る。そしてスタートさせると、ゲーム中、敵から受けるダメージがまったくなくなるのだ。これなら、楽々クリアできて、エンディングも見られるね。

(東京都／平野崇)

○敵の攻撃を受けてもダメージを受けない。これでクリア間違いない



○タイトル画面で、A、
B、A、C、B、C、
C、B、C、A、B、
Aボタンの順に押す



▶ START
GAME OPTION

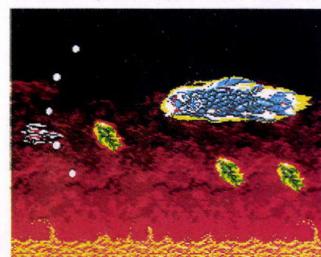
○スタートを選択し
てゲーム開始だ

スペシャル
モードだ

このゲームにスペシャルモードが楽しめるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面のときにCボタンを12回押す。そのとき音が鳴って、画面の下に「SPECIAL MODE」という文字が出れば、成功だ。その後ゲームを始めると、ザコキャラが出なくなり、中ボスやボスと戦える、スペシャルモードになる。このモードでは、ゾーンを選ぶことはできず、アルファベット順にゲームが進んで行く。まさにボス対戦モードだ。(島根県／犬山勝仁)

○ザコがあまり出ず、ボス対戦モードみたい。けど、難しくなっている



○タイトル画面が出たら入力する



タイトル画面で、C
ボタンを12回押す。
音が鳴れば成功



▶ START
GAME OPTION

○さっそく、ゲーム
をやってみようぜ!!

ダライアスⅡ



コンティニューが5回しかないこのゲームで無限にコンティニューができるようになるウルテクだ。

やり方は、タイトル画面でB、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、Cボタンの順序に押す。すると、画面の下に「FREE PLAY」と出る。そしてすぐスタートさせると、コンティニューが無限になる。あとは、君の腕しだいだ。

(東京都／平野崇)

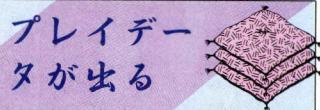
●これでいくらでもやり直し可能だ



●タイトル画面で、B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、Cボタンの順に押す



●画面の下にこの文字が出たら成功だ。すぐにスタートボタンを押せ



ゲームした人のプレイデータが見られるウルテクだ。

やり方は、タイトル画面でA、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、Cボタンの順序に押す。すると、画面の下に「PLAY DATA」と出る。そしてすぐにスタートさせると、50人分のスコア、ルート、コンティニュー回数、ランク、ストックとプレイヤー機が表示される。このデータのページは、方向ボタンの上下で変えられる。

(北海道／久末龍也)

●50人分のプレイデータが見られる

NO.	SCORE	ROUTE	CNT	RANK	STK	PLAYER
01	00069200	A	00	NORM	3	PROCD
02	00000000		00	ESYV	0	PROCD
03	00000000		00	ESYV	0	PROCD
04	00000000		00	ESYV	0	PROCD
05	00000000		00	ESYV	0	PROCD
06	00000000		00	ESYV	0	PROCD
07	00000000		00	ESYV	0	PROCD
08	00000000		00	ESYV	0	PROCD
09	00000000		00	ESYV	0	PROCD
10	00000000		00	ESYV	0	PROCD

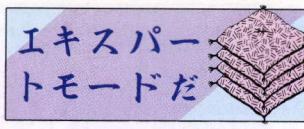


●タイトル画面で、A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、Cボタンの順に押す



●画面の下にこの文字が出れば成功。すぐにスタートボタンを押して、普通にゲームをスタートさせると…

デンジャラスシード



このゲームに難易度が高い、エキスパートモードがあった。

やり方は、デモプレイ画面のときに方向ボタンを上、下、左、左、右、右、上、下の順序に押す。そして、タイトル画面に戻ると、タイトルの文字が赤から青に変わっている。そこでスタートさせると、敵の弾が大きくなっているエキスパートモードになる。

(神奈川県／鬼塚營温)



●タイトル画面で、方向ボタンを上、下、左、左、右、右、上、下の順に押す

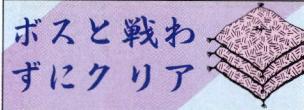


●敵の弾が大きくなっているのだ



●大ジャンプしてここに
●この像に薬があるよ
●像を壊すと、中から2面クリアに必要なアイテムの薬が見つかる

まじかるハットのぶつとびターボ！大冒険



やり方は、2面のボスを倒したあとに手に入れるはずのアイテムの薬を先に手に入れる。そして、手に入れた場所から下の地面に降りたらすぐ左側に移動すると、ボスと戦わずに2面をクリアできる。ただし、薬のある場所が普通のジャンプでは届かないし、そのまま落ちるとボスが出てきてしまう。ここは、ドリンクアイテムで大ジャンプだ。

(愛知県／山口健)

●下に降りて左に移動すればクリア



NO.	SCORE	ROUTE	CNT	RANK	STK	PLAYER
01	00069200	A	00	NORM	3	PROCD
02	00000000		00	ESYV	0	PROCD
03	00000000		00	ESYV	0	PROCD
04	00000000		00	ESYV	0	PROCD
05	00000000		00	ESYV	0	PROCD
06	00000000		00	ESYV	0	PROCD
07	00000000		00	ESYV	0	PROCD
08	00000000		00	ESYV	0	PROCD
09	00000000		00	ESYV	0	PROCD
10	00000000		00	ESYV	0	PROCD



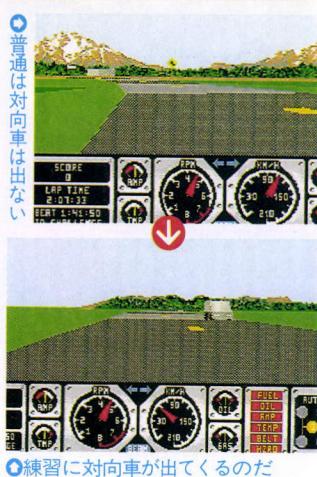
●画面の下にこの文字が出れば成功。すぐにスタートボタンを押して、普通にゲームをスタートさせると…

ハードドライビング

練習プレイ
に対向車が

普通、練習モードでは出てこないはずの対向車がちゃんと出てくるウルテクだ。

やり方は、最初にノーマルモードでゲームをしてゲームオーバーにする。そして、タイトル画面に戻ったらボタンを押して、オプション画面を出し、練習モードを選択する。あとは、普通にスタートしてみると、練習なのに対向車が走っている。（東京都／奥住誠）



シャドーダンサー

3UPできる

ボーナステージの画面左端で手裏剣を連射すれば、忍者を全員倒すことができる。しかも、3UPが付く。（香川県／中島賢也）

●やった～。3UPできたぞ

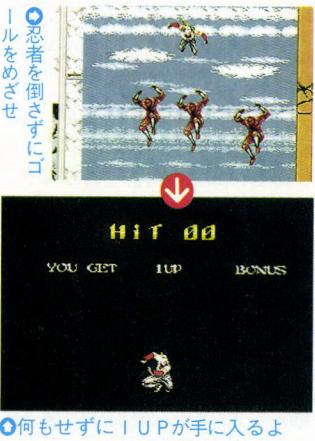


●ここでひたすら手裏剣を連射していれば、自然に忍者を倒せるのだ

1UPできる

今度は、ボーナステージで、簡単に1UPできるウルテクが見つかった。

やり方は、簡単。各ボーナステージで、敵の忍者をうまくかわして、1人も倒さずにゴールする。すると、ボーナスポイントのときに、1UPが付くのだ。1UPでも貴重なゲームだから、やってみてくれ。（広島県／パーム）



レインボーアイランドエキストラ

最初からア
イテム豊富

最初からアイテムを持っているウルテクがあった。

タイトル画面で、各コマンドを入力すると、くつだけ、くつと赤いつぼの2つ、くつ、赤いつぼと黄色いつぼの3つの、それぞれのアイテムが最初から付いている。これで、ゲームがスムーズに進められる。（静岡県／奥田徹）

●タイトル画面で各コマンドを入力



くつの場合
上、B、下、左、C、A、A



くつ、赤いつぼと黄色い
つぼの場合
上、B、下、左、C、A、
A、B、C



赤いつぼとくつの場合
上、B、下、左、C、A、A、B



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

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

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いくことでしょう。

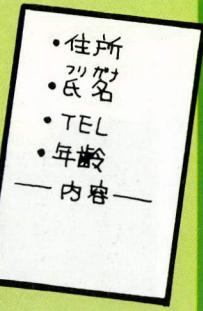
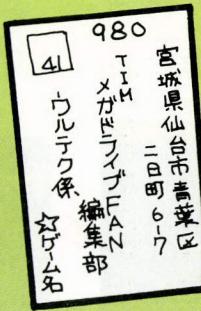
他誌やマニュアルに載っていないオリジナルのウルテクを見ついたら、ハガキまたはFAXで編集部まで送って下さい。あて先は下記の通りで

〒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

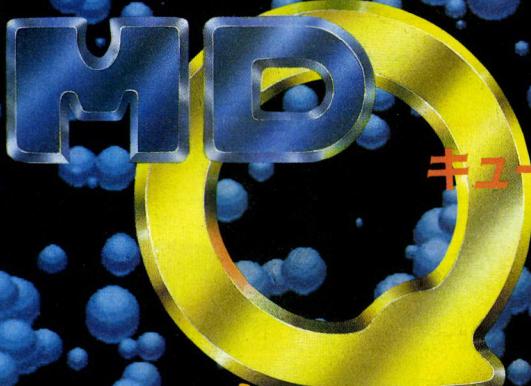
- ☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL(FAX)
・年齢

— 内容 —



FAX番号
022(213)7535

今回もパワフルにゲームテクを紹介だ!!



キュー

援隊

Q & A
TECHNICAL BOX

- ★アトミックロボキッド
- ★スタークルーザー
- ★ゲイングランド★武者アレスタ



絞! 絞! 絞!

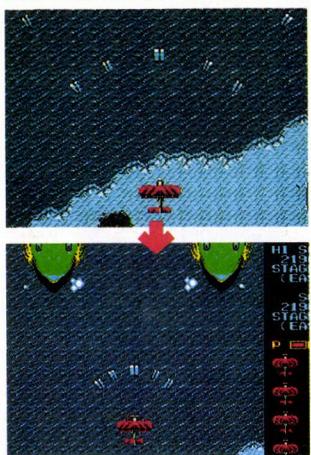
ステージ8のFB-ウタマルにいつもやられてしまします。
(大阪府／メルトミサイル)

こいつは強い上に2隻同時に出現するので、ワイドショットやパワーアップしたスーパーファイアーで、両方に弾が当たるようにして2隻同時に倒してしまおう。



●大した攻撃も受けず
に2隻とも破壊した

●この海岸線までできたら、画面上の両端を攻撃できるようにしておこう



●上方から現れたウタマルだが…

ヘルファイアー

ステージ2のボス、フィーメルを倒すことができません。
(青森県／中西真由美)

棺桶から弱点の赤いコアがあるので写真1の場所で撃つ。棺桶のフタが飛んでもしばらく動かず、写真2の弾が飛んできたら、少しだけ前に出て、また戻る。あとはボスが死ぬまでそこにいればよい。



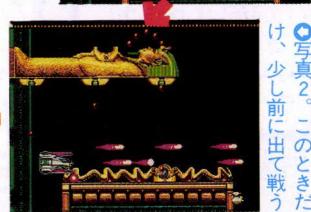
●また写真1の場所に戻る



●写真1。ショットでは前方ショットで…



●棺桶が飛んでもしばらくじっとしている

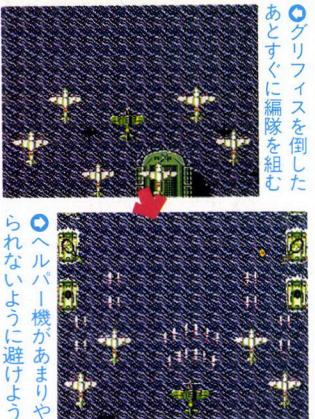


●写真2。このときだけ少し前に出て戦う

大旋風

グリフィスのあのザコが出る地帯が抜けられません。
(東京都／ケンブファー)

このザコ地帯は、ヘルパー機を使おう。ザコは左右両端と中央の3カ所から列をなしてくる。ヘルパー機がいればこの3カ所をカバーでき、敵の攻撃を受ける前に倒せる。もし、敵が弾を撃ってきたらヘルパー機があまりやられないように弾を中央下に誘導しよう。



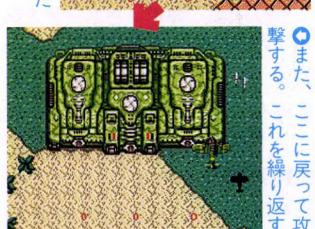
●グリフィスを倒したあとすぐに編隊を組む

●ヘルパー機があまりやられないように避けよう

大旋風

最終面のボスは僕には難し過ぎる。楽な倒し方を教えて。
(福岡県／クラスター爆弾)

最終面のボス、キャノンボールの安全な倒し方を教えよう。まず、写真3のようにボスの右下の隅に自機を重ねる。3方向弾を撃つシャッターが開いて弾が飛んできたら下に逃げる。弾が飛んでいたらまた右下の隅に戻る。これを繰り返せば安全に倒すことができる。



●また、ここに戻って攻撃する。これを繰り返す。

TECHNICAL BOX

アトミックロボキッド

4面ごとに配置されているボス達のほとんどは、倒す手順が決まっている。今回は対ボス戦で知っておくべきボイントとかなり手強い4体のボスの倒し方をまとめた。

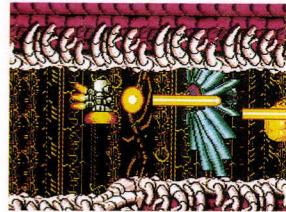
ボスと戦うときは…

たいていのボスは画面と同じ位大きく、その体や触手での体当たりがメインの攻撃となる。どのボ

スもロボキッドに向かってくるような動きをするので、うまくボスを誘導しなければならない。

武器選択

対ボス戦はもちろん、カタイ敵に最も効果的な武器がファイアである。威力があり連射できるうえに貫通力もある。固定移動で弱点を攻撃すれば、かなり早く倒せる。



○ファイアですぐ倒せる

固定移動

ボスを後ろに誘導しながら後方の砲塔を破壊する。そして逃げながら弱点を攻撃するというパターンは頻繁にある。固定移動は対ボス戦で、最も重要なテクニックだ。



○後退しても攻撃できる

弱点を見つけ出す

ほとんどのボスは弱点を最初のうち隠していて、まわりの砲塔をすべて破壊しないと弱点が露出しない。砲塔を1門でも残すと弱点をいつまでも攻撃できない。



○攻撃しても意味がない

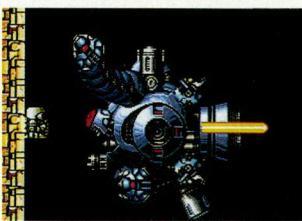
ACT4のボス

ファイアがあれば、簡単に倒せる。ボスが少し下へくるのを待ち、固定移動で正面へ。ファイアに貫通力があるのを利用してボスの正面でうしろの砲塔を破壊。あとは露出した弱点の赤いコアに攻撃だ。



○下方へ少し誘導する

BE-1



○弱点のコアにファイアを撃ち込む

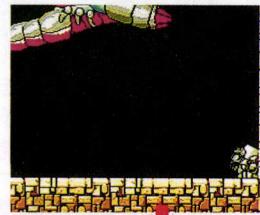
ACT8のボス

まず右下へ行き、ボスを誘導する。ボスが弾を撃ってくるぐらいまで近づいたら、反時計回りに移動して、弱点の正面の赤いコアにファイアを撃つ。接近してきたら一度ボスの下をくぐって右下へ行き、さっきの動作を繰り返そう。



○接近してきたらまた右下に誘導だ

BE-2



○右下にボスを誘導する



○弾を避けながら弱点を攻撃しよう

BE-3



○この辺りまで誘導したら移動する

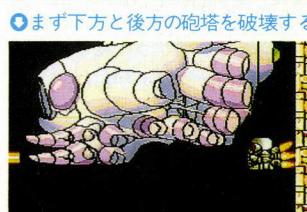
ACT12のボス

このボスは早めに倒さないと危険だ。誘導弾は自機よりも速いので、急角度でうしろに回り込むようにして避ける。ボスはBE-2と同じ戦法で戦う。弱点は青いコア。ただし、触手はBE-2より長いので下をくぐるときは慎重に。



○コアからの誘導弾を避けながら攻撃

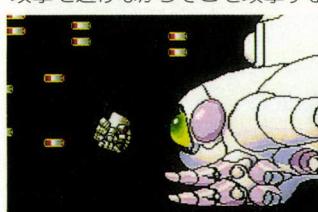
BE-5



○まず下方と後方の砲塔を破壊する

ACT16のボス

アゴに付いている砲塔を破壊したらボスを少し前の方へ誘導し素早くうしろへ回り込んで砲塔を破壊する。その後ボスを誘導しながら残った砲塔を破壊。すると、正面に緑のコアが露出するので、攻撃を避けながらそこを攻撃する。



○攻撃の合間をぬってコアを攻撃する

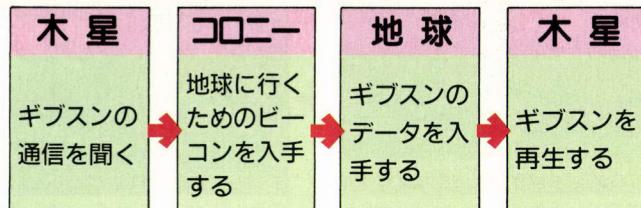
○残りの砲塔もすべて破壊しよう

TECHNICAL BOX

スタークルーザー

本誌12月号新作記事の続きだ。無事水星から帰って来た主人公にギブソンの通信が…。下のゲームの進行を簡略化したフローチャートの流れに沿って進もう。

ギブソン再生までのフローチャート



木星

ギブソンの危機

水星Vロード基地から無事に木星ガニメデへ帰還してきた主人公に、地球に調査に向かったギブソンから緊急連絡がはいった。しかし、彼の連絡は途中で絶えた、しかも彼の叫び声を最後にして…。

ギブソンを探し出す前に、取りあえずダイゴと話をしよう。



●そしてギブソンの通信が絶える

コロニーへ

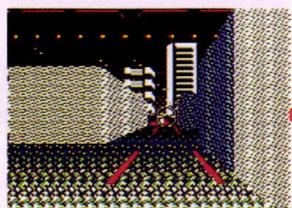
技術者ダイゴ・サカイと話をすると2つのことを教えてもらえる。1つは、地球に行くためには地球のビーコンが必要なこと、もう1つは、ビーコンはコロニーにあるということだ。ダイゴからおまもりをもらったらコロニーへ向かえ。



●ギブソンの身が心配だ
●コロニーに急げ

ストリングビームの使い方

コロニーに向かうときに、技術者ダイゴ・サカイが付けてくれるストリングビームは、標準装備しているショットレーザーよりも強力。しかも、連射がきくようになる。具体的なストリン



●ひきょうだが、距離を十分にとてビームの照準を敵に合わせる

グビームの使い方は、敵と自機の距離を多くとり、敵にビームの照準を合わせたら連射しながら近づくようにする。敵はミサイルを撃ってくるが、ビームの発射スピードが速いので、簡単にミサイルごと敵を破壊できる。



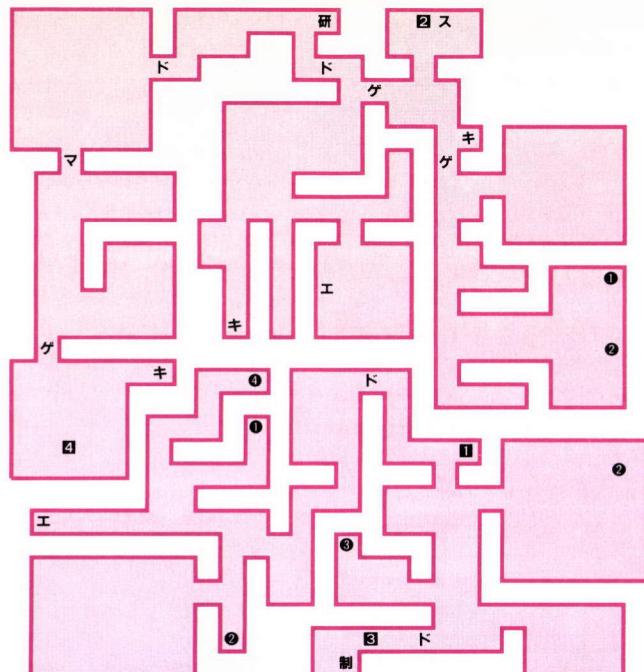
●ビームを連射しながら近づけば、ノーダメージで敵を破壊できる

コロニーのマップ

コロニー内はワープポイントによって結ばれていて、結構複雑な構造をしている。迷わないためにマッピングが必要。マッピング

が苦手な人のためにマップを載せておいたので参考にするといいだろう。なお、このコロニー内にある制御装置をダイゴからもらったおまもりで動かすと、隠れた通路が現れる。

ス	スタークルーザー	ド	イベントによって開くドア
制	制御装置	エ	エネルギー
研	研究所	①	ワープ入口
ゲ	ゲート	②	ワープ出口
キ	ゲートキー	マ	マックス



マックスの誤解

コロニー内を進んで行くとマックスに会う。彼は主人公を宇宙海賊と誤解して、攻撃してくる。マックスとの戦闘ではストリングビーム選び、自機を一定の場所に止めて、マックスが動くのに合わせて照準の向きを変えながらビームを撃ちまくれば勝利。



●これで地球に行くぜ
●どうぞ、さあうきのビームです。
そのかわり、といつては、なんですか。↓

●違う！ オレは宇宙海賊なんかじゃねえってば。ごっ、誤解だよ



●またちがひ
うちううかくめへ



●来いい、根性をたたき直してやる

★ 地球へ

マックスからMWA大学の教授に情報カードを渡すように頼まれた主人公。まず、教授のユウコを探し出し、ユウコに情報カードを渡そう。彼女からは、ギブソンの行方を知っている大学の学生が、

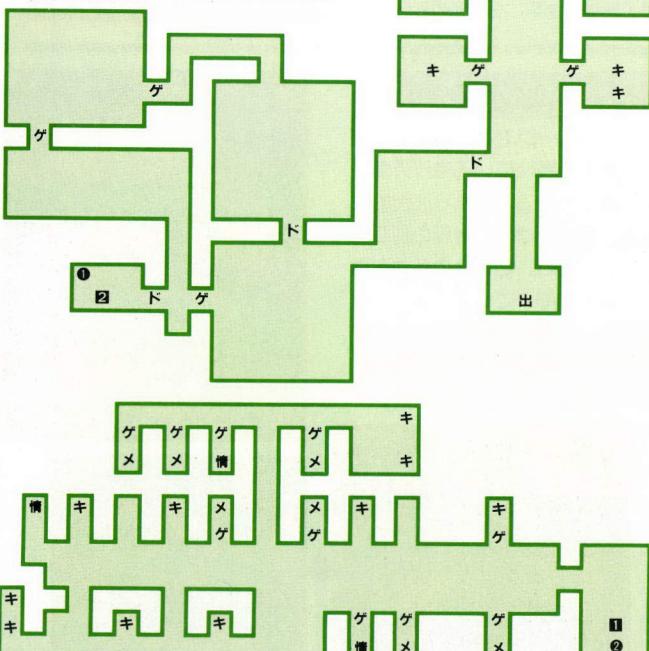


サイバースペースへ

ゲームセンターの学生に情報カードを渡すと、主人公をサイバースペースへ送り出してくれる。サ



メ	メッセージ
情	情報ファイル
出	出入口



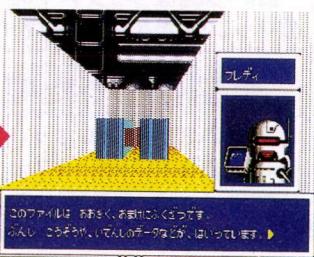
再度サイバースペースへ

サイバースペース内部をくまなくまわれば、読み出せなかった情報ファイルの存在に気が付くはず。学生と話をすると情報ファイルの



● 解除プログラムを持って再侵入だ

解除プログラムがもらえる。このプログラムを持って情報センターからサイバースペースに侵入し、3つの情報ファイルを手に入れよう。ファイルさえ手に入れば、サイバースペースに用はない。



● 3つの情報ファイルを奪取せよ

ギブソン発見

サイバースペースで手に入れた情報ファイルをユウコに見せる。すると、ファイルの中身がデータ化されたギブソンであることがわかる。このファイルを技術者ダイゴに届けよう。

木星へ

木星にいるダイゴにファイルを見せると、ファイルのデータからギブソンを再生するには、10個のハイドロゲン鉱石が必要と言われる。ハイドロゲン鉱石は火星の軌道と木星の軌道の間で飛び回っているぞ。

ハイドロゲン鉱石を採れ

ハイドロゲン鉱石を探るときは、まず、スタークルーザーをマニュアル操縦にしよう。操縦するときのスピードは、コント

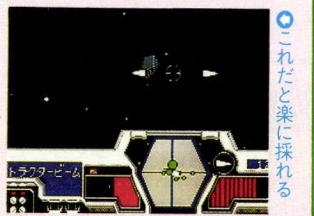


● スピード上げろ



道の間にあるそよだ 道の間にあるそよだ

ロールパッドの方向ボタンの上とAボタンを押して、日か12に設定しよう。このぐらいのスピードだと飛び回っている鉱石に近づけ、楽に採れる。



● これだと楽に採れる

ギブソン復活

ハイドロゲン鉱石を10個集めたら、木星にいるダイゴに鉱石を渡そう。ギブソン再生まで、少し時間はかかるけど、ダイゴがしっかり再生してくれる。



けやがつて 感動のご対面。心配か

TECHNICAL BOX

ゲイングランド

戦略シミュレーションの要素をもりこんだアクションゲーム。今回はラウンド1の徹底解剖をする。ラウンド1のマップ画面をすべて載せた。これで序盤はバッチリだ。

目的に合ったキャラ使用が大切

このゲームでは、捕虜になっている味方を助けないとあのステージでつらくなる。捕虜の助け方は、まず足の速いキャラで敵1人を残し全員倒す。そして、捕虜を救出して、EXITから逃げる。あとは残った敵を片づける。

○敵にとどめを刺してス



STAGE 2

捕虜のキャラ、バーバルは足が速く、高地の敵に攻撃できるので絶対救出しよう。救出にはジョニーを使いバーバルを救出したらすぐに、橋の南に戻る。橋の南ではバーバルを救出したことにより突然敵が両脇から出現する。これら2人の敵を倒してから橋の北の敵を1人だけ残すように攻撃しEXITに入る。残った敵はアスラで。



STAGE 3

ここではバーバルを選ぼう。バーバルの弓は高地にいる敵や壁などの遮へい物に隠れている敵に威力を発揮する。EXITから逃げようすると、敵は後ろから急に襲ってくる。敵のスピードは速いが、出現と同時に攻撃すればやられることはない。



○後ろから急に襲ってくる。振り向いて素早く攻撃しないとやられる

○遮へい物でもこの通り

絶対殺してはいけないキャラ

ラウンド1で使えるキャラ3人（右写真参照）は絶対殺さないように。アスラとバーバルは足が速いので捕虜の救出に使うようにする。ジョニーは武器の射程が長いので残った敵の掃討に使おう。



○原人の
ようなア
スラだ

○サラリー
マンパンチ
のジョニ

○このゲ
ームの要
バーバル

ROUND 1徹底解剖

各ステージの画面には捕虜のいるステージでは、捕虜を救出し逃げるまで最低生かしておくべき敵を示した。また、画面には姿は出さずに隠れている敵キャラが出現する場所と方向を矢印で示した。

味方キャラ救出まで生かしておく敵	
敵発生	

STAGE 1

まず、最初のステージだが、ここではグロウナイトが捕虜となっている。グロウナイト自体はこれといって使えるキャラではないので救出しなくとも構わないが、ステージクリアを重ねるごとにゲームの難易度が高くなるので捨てごまとして使える。必ず救出しておこう。アスラを使って救出し、ジョニーで残った敵を掃討しよう。



STAGE 4

このステージでは、キャラを選んだ時点で高地にいる敵以外が一気に襲ってくる。つまり必然的に武器の連射ができる射程の長いキャラが必要だ。これらの条件を満たす武器を持っているジョニーを選ぼう。ジョニーで高地以外の敵を倒したらEXITに逃げ込み、高地の敵をバーバルで倒そう。



○ポケットとしている場合
じゃない。攻撃あるのみ



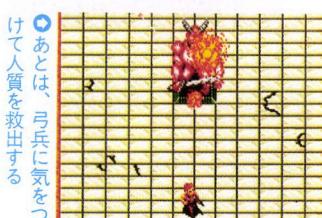
STAGE 5

捕虜のバルキリーは8方向にブーメランを投げることができる。このブーメランはラウンド4以降ではとても役に立つ。このキャラを武器の射程が長いジョニーで救出する。救出するとき奥にいる5人の敵以外は、ジョニー目がけて突っこんでくるので連射で倒す。

●バーバルは敵掃討に捕虜救出にとほとんどオールマイティに使える

**STAGE 8**

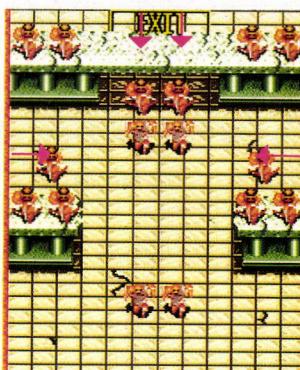
ここではジョニーを選び、まず中央にいる石像を攻撃する。石像を攻撃している最中、弓兵がわんさかと出現する。弓兵がジョニーに近づいたら、いったん石像の攻撃をやめて弓兵をかたづける。これら一連のパターンを繰り返し、弓兵を1人残しておいて、石像を破壊しよう。そして、捕虜を救出してEXITへ。あとは残っている弓兵にとどめを刺す。

**STAGE 6**

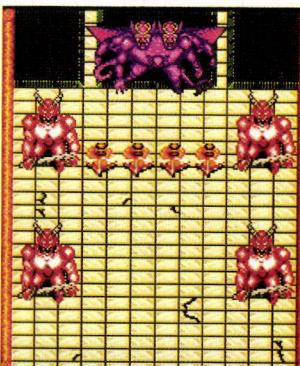
このステージはラウンド1の中では一番難関だ。クリアの仕方はまずキャラにバーバルを選び、壁の上の敵、壁側面の敵、壁の中の敵の順に倒す。壁の中の敵を倒すときは、壁側面から斜め撃ちや横撃ちをして敵を1人だけ残すようにしよう。そして、捕虜を1人救出しEXITへ。もう1人の捕虜はアスラで救出する。1人残しておいた敵はジョニーで倒す。

**STAGE 9**

ここではアスラかバーバルを選び、近くの敵から攻撃し、手前の壁の上にいる敵までを速攻で攻撃していく。マップ画面の中央あたりに自キャラを移動させると、壁と壁の間から敵が出てくる。またEXIT付近に自キャラが近づくとEXITの上から敵が出てくる。これらの敵は出現位置さえ知っていれば簡単に対処できるはず。

**STAGE 10**

ジョニーを選んで左の手前にある石像から倒そう。石像の攻撃方法は敵の攻撃を避けながら攻撃する。右手前の石像を倒すころには弓兵が近寄っているはず。弓兵には横撃ちや斜め撃ちを駆使して倒せ。残りの石像を倒す順序は右手前、右奥、左手前、左奥だ。2首のボスは画面中央の傷のある床あたりで敵の攻撃を避けながら攻撃。

**STAGE 7**

捕虜がいないこのステージはジョニーの独壇場だ。ただし、マップ画面の矢印のところから敵が1人ずつ出現するので油断だけはしないように。



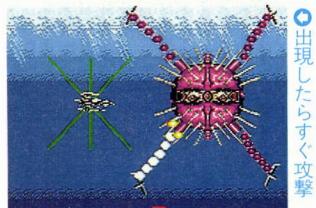
●2首のボスを倒さないとクリアはできない

ダライアスⅡ

リーダインを倒すことができません。

(山形県／今野誠治)

初めの触手攻撃は、必ず自機に当たるので、出現と同時に攻撃し速攻で壊せば安全。殻が本体から離れたら画面左側で攻撃し、殻の動きが止まるとプレス攻撃をしてくるので、殻よりも右に移動する。本体だけになると触手で攻撃してくるので、本体の動きが止まったとき触手がボス本体より上の場合は下へ、下の場合は上へ避ける。



○出現在したらすぐ攻撃



○左で殻の動きを見る



○殻が止まつたら右へ

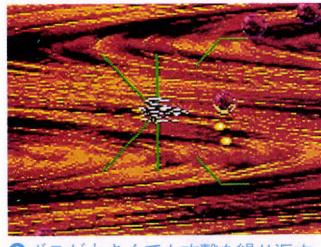
○画面左側で攻撃しながらボスの触手攻撃を避けるタイミングをつかむ

ダライアスⅡ

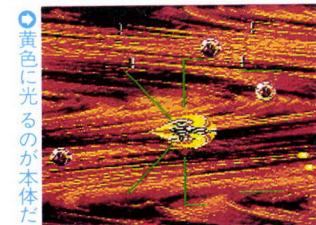
バイオストロングの倒し方を教えてください。

(宮城県／一川好治)

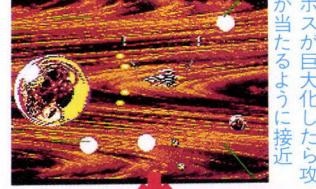
バイオストロングは一番最初に出現したやつがボスの本体になるので、それを見失わないようになるべく近づいて攻撃する。このときはボスの分身はなるべく無視して攻撃し、自機に当たりそうな分身だけ破壊する。もし見失ったときは、弾を当てると黄色に反応するやつが本体になる。ボスを倒すのに時間がかかると、緑色のボスの分身が出現する。こいつは自機のいる側に3つに分裂して攻撃してくるので、画面の下の方に自機を移動させ、そこで左右に移動して避けよう。



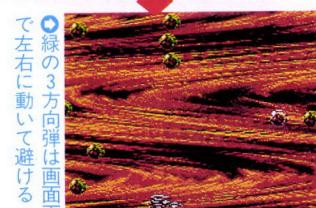
○ボスが小さくても攻撃を繰り返す



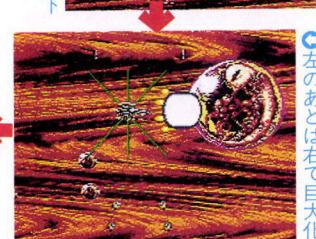
○黄色に光るのが本体だ



○ボスが巨大化したら攻撃が当たるよう接近



○緑の3方向弾は画面下で左右に動いて避ける



○左のあとは右で巨大化

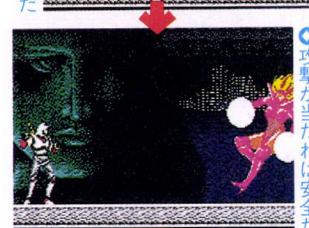
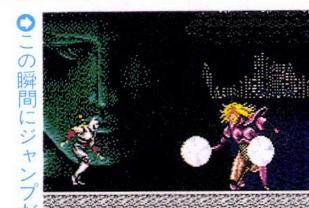
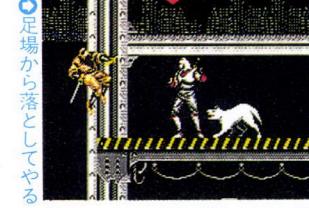
シャドーダンサー

ラウンド3-2がクリアできません。

(埼玉県／奥山正仁)

ラウンド3-2の敵の出現パターンは3種類あるので、種類別に解説する。写真Aのパターン。中央付近に2人出現したときは、敵に近づき攻撃ボタンを連射して倒す。写真Bのパターン。足場の端に出現したときは、出現と同時に攻撃して足場から落下させる。写真Cのパターン。両側から4人出現したときは、忍術を使って進む。

○写真A。中央付近に出現する

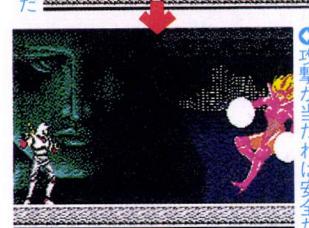
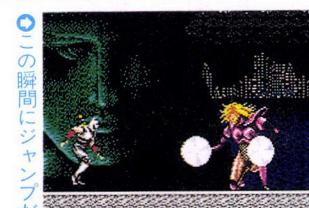


シャドーダンサー

ラウンド3のボスの倒し方を教えてください。

(兵庫県／マーチン)

ボスの弱点は顔で、ダメージを与えるチャンスはボスが攻撃してくれる直前しかない。この間に手裏剣を確実に当てるタイミングは、ボスがジャンプして降りてきたと同時に自キャラをジャンプさせる。そして、自キャラが着地する少し前に手裏剣を当てる。この動きを繰り返して倒そう。



○この瞬間にジャンプだ

○攻撃が当たれば安全だ

○ボスの体力が2になったら忍術を避けることだけに集中する

TECHNICAL BOX

武者アレスタ

難易度が高く一度ミスすると復活が困難な後半3ラウンド。今回はその中でも特に難易度の高いラウンド5・6のポイントとボスの対処の方法を解説する。

ROUND5

敵補給艦を叩け

ラウンド5は敵の数がとても多く、すぐに敵に囲まれてしまう。この状況にならないために、敵

クリアテクニック

破壊力が一番高い特殊兵器は、レベル3のボムだ。これとフォーメーションのフリーを組み合



わせれば、敵を出現と同時に破壊できる。敵弾は破壊できるので敵に近づいて倒す。



ボス 霸之宮

ボスの攻撃は弱点の口から出す玉の色で3種類に分けられる。赤はパンチで手が動き出してから左右のどちらかに避ける。緑はレーザーで撃ってこない手の方に避ける。青は拡散弾でレーザーと同じように避ける。



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

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

あて先はココ!!

4	980	宮城県仙台市青葉区二日町6-7
M	IM	メガドライブFAN編集部
D	Q	MDQ援隊
Q	A	・住所 ・氏名 ・TEL ・年齢 ・質問内容
U	N	

- 住所
- 氏名
- TEL
- 年齢
- 質問内容

FAX番号

022
(213)
7535

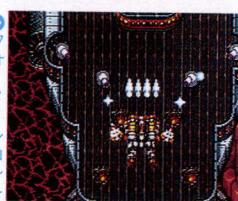
ROUND6 敵戦闘艦を追撃せよ

ラウンド6は、攻撃の激しい場所と少ない場所が分かれているため、1つの特殊兵器を続けて使わ

ないことだ。したがってラウンド6のポイントは特殊兵器の付け替えになる。

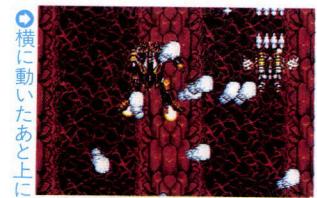
クリアテクニック

特殊兵器はボムとバリアを使い分ける。ラウンド前半はボムを使い、戦闘艦が出現したらバ



大亜51

大亜51の攻撃はホーミング弾だけだ。大亜51出現直後の攻撃は左右どちらか一方に大きく避け、ムチから発射されるものは左右どちらかに動きそのまま上に避ける。大亜51の弱点は体全体だ。



ちょっとお得なテクニック

ゲーム中にたくさん出現するパワーアップアイテム。これを取った瞬間に自機は点滅し、パワーチップは約1秒、特殊兵器アイテムは約3秒間無敵になる。この無敵のあいだに敵に体当たり攻撃ができる。



移植ソフト多数登場！



G·G FAN ゲームギア

期待の新作、目白押し

『The GG忍』のBGMを古代祐三氏が担当するという情報をキャッチ。これでGG本体の売上倍増？

タイトーチェイスH.Q.

3月8日発売予定 タイトー 3800円(税別)

凶悪犯が乗り込む高級スポーツカーを追跡し、逮捕するカーアク



●この車に犯人がのって逃走している。
特徴をよく覚えて逮捕してやれ

ションゲームの決定版『チェイスH.Q.』がゲームギアに移植されることになった。犯人の乗るスポーツカーに体当たりし、破壊する迫力のシーンはゲームギアでも健在だぞ。



犯人を追撃せよ

このゲームの醍醐味といえば、犯人の乗る車を破壊するまで追い

STAGE 1 COMPLETE
CLEAR BONUS 100000
TIME BONUS 32 X 5000
SCORE 393900



●犯人の乗るスポーツカーに何度も体当たりしながら犯人の車めがけ、アクセル全開で容赦なく突っ込み、犯人を逮捕しよう。

ファンタジーゾーンG

5月発売予定 サンリツ電気 4200円(税別)

名作『ファンタジーゾーン』もゲームギアで『ファンタジーゾーンG』となって復活。ザコキャラや前線基地などオリジナルのキャラ

ラクタになっていて、懐かしさに新鮮さを付け加えている。敵部隊10基の前線基地を破壊し、待ち受ける巨大なバスを倒そう。



●だれもが知ってるおなじみのオバオバ。G·Gでも活躍できるかな？

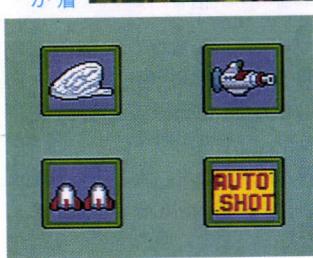


●画面を見てわかるようにザコキャラなどオリジナルになっている

オバオバの復活

なんといってもこのゲームに欠かせないのが主人公のオバオバ。

●オバオバは地面に着地すると自動的に足が生えて歩くんだよ



●ショップは今回も健在だ

敵キャラや背景など、かなりオリジナルになったが、オバオバのかわいいしぐさは変わってないぞ。攻撃法も敵を倒しコインを集め、ゲーム中に出現する風船を取りショップでアイテムを購入。オバオバをパワーアップさせよう。

また、今回は紹介できなかったが、巨大バスもオリジナルだぞ。



●画面はまだまだ開発途中のものなので、もっとキレイになるかもよ

ウッディポップ

3月1日発売予定 セガ 2900円(税別)

マークIII版で人気のあったブロック崩し『ウッディポップ』もゲームギアで楽しめることになった。このブロック崩しの主人公は、木の精ウッディ。パドルのウッディは、ビザールの館に捕らわれているガムボールを救い出すのが目的。館の部屋には兵隊、ブリキのロボット、おもちゃの汽車などがブロックを崩す邪魔をするぞ。



●邪魔なブリキのオモチャを先にやっつけておいたほうが楽だぞ

3つの部屋から選べ

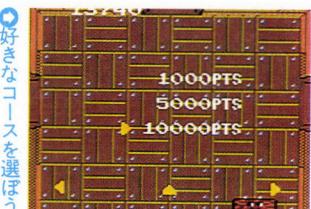
ウッディを操作して部屋にあるブロックをすべて崩せばクリア。すると、部屋にある1~3つの扉が開き、好きな部屋に入ることが



●火の玉に触るとウッディの表情が変わるのが、すぐに元気になるぞ

できる。部屋によってアイテムや敵の種類、それに難易度も変わってくるので、部屋の選択は十分に注意したい。

最終面に捕らわれているガムボールまでたどり着くには何種類もルートができる。一度クリアしてもルートさえ変えれば、何回でも遊ぶことができるぞ。



●好きなコースを選ぼう

ゲームギアが発売されてから早くも数ヵ月がたった。ここに来てソフトの数もグーンと増えてきて、ゲームのジャンルもスポーツ、パズル、アクションなど豊富に取りそろえられてきた。また業務用や

メガ、PCからの移植もこれからもどんどん増えてくるだろう。だが、これからはゲームギアの性質を生かしたゲームの増える事を願おう。屋外でわずかな暇を見つけてるゲームマシンなのだから。

スーパーゴルフ

1月号で紹介したゲームギア初のゴルフゲーム『スーパーゴルフ』。ゲーム内容をよりグレードアップさせるため発売日を2月から4月へ延期した。完成を待とう。



●前回よりもかなり面がキレイになつたぞ
●2つのパドルを動かしてクリアしよう

デビリッシュ

2個のパドルを操作しながらボールを跳ね返す、新しいタイプのブロック崩し『デビリッシュ』。今までのブロック崩しを覆す内容になってる。次号で詳しく紹介しよう。

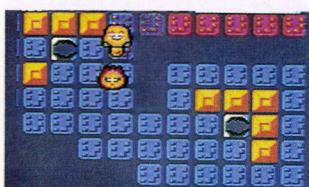


●2つのパドルを動かしてクリアしよう

スクワイーク

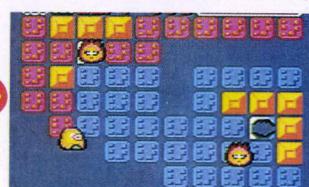
4月発売予定 ピクター音産 3800円(税別)

フランスで開発された、カラフルなアクションパズル『スクワイーク』がゲームギアに登場。主人公のスクワイークはステージにあ



●青いタイルの上をどんどん通り過ぎ、色を塗りかえよう

るタイルをすべて通過してピンク色に変えるのが目的。敵やアイテムも豊富に出現するので、パズルファンにはたまらないよね。

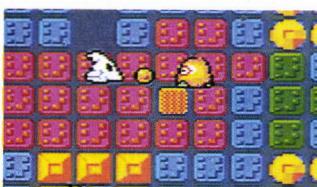


●スクワイークの歩いたところはピンク色に染まっていくのだ

クリア法はいろいろ

スクワイークのステージクリアには、いくつかの方法がある。

ステージ上にあるタイルをすべてピンクにする。ゲーム中に時々



●そして全部のタイルをピンク色にすればそのステージはクリアとなるのだ

出現するドア(出口)に入る。敵キャラをすべて倒す。4種類のティ・ベアを集める。

この中から、自分にあったクリア法で次のステージに進もう。



●ティ・ベアを4種類集めてもクリアだぞ

期待の新作ラッシュ

ベルリンの壁

メガドライブでも発売予定のコミカルアクションゲーム『ベルリンの壁』。メガドラ、ゲームギアとも発売日未定のため詳しい情報はお伝えできないが楽しみなソフトである。



タガ動きまわっている
かなり変わったゲーム
●ポーカーの役を作る、
●メガドライブ版と比べてみてはいかが?

琉球

業務用やPCでおなじみのトランプを使ったパズルゲーム『琉球』。計25マスのスペースに、ポーカーの役をつくり合計点を競うゲーム。じっくりできるのでG・Gにあうかも。



タが動きまわっている
かなり変わったゲーム
●ポーカーの役を作る、
●メガドライブ版と比べてみてはいかが?

紫禁城

メガドライブで一足先に発売される『紫禁城』。ゲームギア版はメガドラ版とはやや違う内容になっている。同じ紫禁城でも2つ楽しめるぞ。紫禁城については32ページをみてね。





セガパソコンの実態に迫る

本誌90年12月号の、緊急レポートは、読者からかなりの反響があった。前回は、基本的な性能と今後の展開についての概要を紹介した。今回はもっと突っ込んだ詳報をお伝えしよう。

中高校生でも手軽に扱えて、中高校生でも購入可能な価格設定を目指すこのパソコンについて、今回は扱い方を重点的に取材してきた。どんな使い方ができて、どんなことが実現可能なのかをレポートする。

その名はTERA

名称は、“PC DRIVE TERA”とする方向で検討中。とりあえずここでは仮称として、“テラ”と呼ぶことにする。

テラとは、基本的には世界の標準的なパソコンであるIBM-PC/A-AT(PC)とメガドライブの強化版がひとつの箱の中に入っているようなものだ。それぞれのスペックについては下の表を参照してほしい。メガドライブについて

PC DRIVE TERA

当初予定されていたメガドライブ用オプションが、パソコンという形で実現する。はたしてどんなパソコンになるのかを詳しく追求する。

fan

は若干RAMが増えている。これらのハードウェアは、PCとメガドライブとで独立しているわけではなく、自由に組み合わせて使うことができる。これによって、PCの80286からメガドライブ側のスプライトやスクロール機能を使うことができるし、逆にメガドライブの68000からPC側のディスクドライブを使うこともできる。

外部的には、標準でキーボードが添付されるが、マウスはオプションとなる予定。キーボードは、テラのために独自に開発されたもので、キーを叩いたときの感触がよく、国内のデスクトップパソコンと比較して非常に使いやすい。

●キーボードは使いやすい



●デザインはAV機器感覚



PC DRIVE TERA 主要スペック

IBM-PC側

CPU	80286 10MHz
RAM	標準 1MB(MODEL 2) (SIMMにより2.5MBまで本体内で拡張可)
V-RAM	256KB
画像機能	最大表示可能色数 256色/262,144色中
画面モード	640×480dot 16色/262,144色中 640×350dot 16色/262,144色中 320×200dot 256色/262,144色中
音源	BEEP 1声
FDD装置容量	1.44MB(2HD)/720KB(2DD)(3.5インチ)
HDD装置容量	30MB 内蔵(MODEL 3)
日本語処理	JIS 第1、第2水準漢字ROM内蔵 IBM DOS バージョン 3.0/Vにより利用可能
内蔵インターフェイス	パラレルポート(25ピンロサブ メス) シリアルポート(9ピンロサブ オス) マウス(6ピンミニDIN) キーボード(6ピンミニDIN)
拡張用ポート、スロット	IBM AT-BUS スロット×1(ハーフサイズ) SIMMソケット ×2(2個1セット)
出力	アナログRGB(15ピンロサブ メス)(MD側と共に)

メガドライブ側

CPU	68000 10MHz/7.6MHz Z80A 4MHz
RAM	80KB (68000用:64KB, Z80用:16KB)
V-RAM	128KB
画像機能	最大表示可能色数 64色/512色中
スプライト	サイズ 最大 32×32Pixel (16種類プログラマブル) 最大数 80個 /1画面 20個(320Pixel)/1走査線
解像度	320×224 256×224 320×448(インターレース時) 256×448(インターレース時)
スクロール機能	2面(うち1面にウインドウ機能あり) 2面独立画面スクロール機能 横ライン単位スクロール機能 縦160dot単位スクロール機能
スクリーンサイズ	最大4画面分×2面(最大64cell×64cell×2面)
特殊な機能	影処理、透明(ハイライト)処理
音源	FM 4オペレーター 6声 ステレオ PCM 1声 ステレオ PSG 3声 ノイズ 1声 モノラル
拡張用ポート、スロット	カートリッジスロット ×1 コントロール端子 ×2 拡張コントロール端子(EXT.) ×1 (MODEM用) 拡張スロット ×1 (CD-ROM用)
出力	ヘッドホン端子(ステレオ) ×1 (PC側と共に) A/V出力端子(音声はステレオ) ×1 (PC側と共に)

どんなことができるのか?

さて、2つのハードウェアが混在する世界でも特殊なパソコンで、いったい何ができるのだろうか。また、使い勝手はどうなのか、PC、メガドライブ、そしてテラと

して、それぞれの使い方から考えて見よう。全体として言えるのは、買ったその日から使えるソフトが多数あるため、当面はソフトには不自由しないということだ。

IBM互換機として

パソコンとして本来の力を発揮できるのは、当面はPCとしての使い方だろう。モードスイッチをPCに入れて起動すると、画面にメニューが表示される。これがテラに内蔵されている「Menu Loader」というソフトで、この



●本体右にディスクドライブがある。下はキーボードとマウスポート



●PCモードで電源を入れると、このメニュー画面が現れる

メニュー画面からディスクのフォーマットやコピーなど、基本的な作業を行うことができる。また、PC用の英語ソフトも、この画面から実行することになる。普通のパソコンでは、キーボードからコマンドなどを打ち込まないといけないのでに対して、実際に簡単に作業をすることができる。市販ソフトの起動は、パソコン初心者でも簡単に行うことができるだろう。

また、テラには日本語入力などをサポートしたDOSであるIBM DOSバージョンJ4.0/Vが用意されている。このDOSの使用によって、日本語ワープロや表計算ソフトなどの日本語ソフトを使うことができる。



●ディスクの中の一覧表が表示されるから、選択するだけでソフトが起動

こんな人におすすめ!?

このテラだが、どういった人が使うに向いているのだろうか? メガドライブとして使うには高すぎる。専用のソフトもテラ発売からしばらくは数が揃わないだろう。そうなると、当初はPCとしてのパソコンライフを楽しむことになる。そのPCの海外ゲームソフトは莫大な数が存在している。最近は、テラが標準採用している画面モードに対応しているものが多く、メガドライブよりも緻密で美しい。

さて、ここからが問題だ。たしかにPCのゲームは画面が美しく、数も豊富である。しかし、アドベンチャーゲームなどはメッセージは英語だし、当

然マニュアルも英語で書かれている。アクションやシミュレーションといった感覚的なゲームではないものについてはある程度の英語力が必要だ。また、ゲーム性に乏しいものも多く、おもしろくないソフトある。ただし、中には奇抜な発想のものもあり、画期的なゲームも多い。

ソフト事情から考えると、最初のうちは海外のゲームをやってみたい人、IBM-PCというパソコンに興味のある人に絞られてくるのではないだろうか。もちろん、専用ソフトにおもしろいものが出来はじめれば、すべてのゲームファンに受け入れられるだろう。

メガドライブとして

メガドライブのゲームカートリッジを使う分にはほとんど問題がない。むしろ、表示がRGB出力なので、にじみのない美しい画面を見る事ができる。ただし、オプション機器に関しては多少問題がある。まずメガアダプタだが、これは装着不可能。メガモードにしても同様だが、これについてはジョイスティック延長ケーブルによって接続が可能である。

ところで、スペック表を見ると、CPUクロックがメガドライブより高かったり、V-RAMが増えていたりするが、これまでのメガドライブソフトは対応していない。

●左側にROMスロットがある

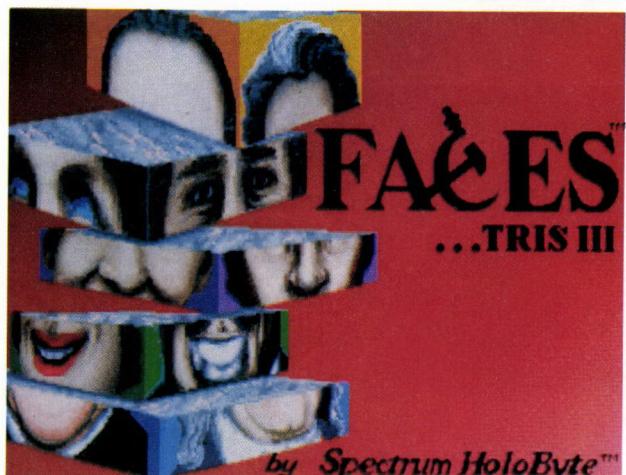


●当然メガドライブソフト完全対応

TERAとして

すべてのハードウェアを有効に利用してこそテラとしての存在がある。この場合、2つの方法が考えられる。ひとつはPCモードのDOS上からメガドライブの各機能を利用する方法だ。この場合、メガドライブの特徴であるグラフィック機能とサウンド機能を含むしたPCのソフトと位置づけることもできる。あるいは、基本的にメガドライブとして動いている部分からPCの高解像表示とディスクドライブを利用するとも考えられる。しかしこの2つはあくまでPC、メガドライブそれぞれの発展形でしかない。最も有効なテ

ラの使い方としては、どちらかのCPUをメインにおいておき、もうひとつも同時に別の処理をするといいわゆる並列動作が理想的である。それぞれのCPUが得意とする処理を分担するソフトが、将来的にはテラソフトの主流となるだろう。



●きれいな画面と特異なゲームシステムが多い

日本のソフトはつまらない?



米国版のマスターシステム

アメリカでは、今もマスターシステムが大盛況。同クラスのゲーム機で比較すれば、アメリカ版のファミコンであるNESをしのぐほどの勢いだ。

このマスターシステムだが、アメリカ版は日本版と同じ名、同じ形状をしていながらちょっとばかり違う。外から見える範囲でいえば、カセットのスロットが日本版よりも大きくて、RAP I/Oボタ

ンのかわりにRESETボタンがあるという己点。スロットのサイズが違うということは、カセットが日米共通ではないことを意味している。さらに内部的にいえば、FM音源が搭載されていないという違いがある。この本体に、アメリカでは光線銃と内蔵ソフトをセットして販売されているのだ。最近は、このマスターシステムから光線銃とカードスロットを取り去り、内蔵ソフトを変更したマスターシステムIIを販売中。

さて、このマスターシステムのソフトウェア環境だが、日本ではまったく新作が発売されないのでに対して、アメリカでは続々と新作が発売されている。特



○マスターシステムII。現在販売されている

よく見るとちょっとだけ日本版と違う



アメリカのセガは、なかなかがんばってるぞ!先月のGENESISに引き続き、今月はアメリカ版マスターシステムのゲームをドドンと紹介。



○『Aztec Adventure』実は日本の『ナスカ'88』

に最近のものは、日本でこれまでに発売されたものに対して、格段にソフトウェア技術が進歩したものばかり。PCエンジンのソフトと比較しても劣らないクオリティのものが多く存在する。

これらのソフトは、アメリカで独自に企画開発されたもので、日本のソフトとはまた違った趣向のものも多くある。アレックス Kiddのシリーズは、最新作ではセガ



○日本では未発表の『ギャラクシーフォース』の移植版もある

の名作『忍』の要素まで合体する進化ぶりだ。中には日本の『あんみつ姫』のキャラクタをアレクに置き換えただけのものもあったりするが…。また、日本では移植されていない『ゲイングランド』、『大魔界村』といったものも存在しており、それなりの完成度なのがすごい。今後は、『フォゴットンワールズ』、『ストライダー飛竜』などの発売も予定されている。

日本でのソフトの入手方法

ここで紹介しているソフトは、日本でも比較的楽に入手することができる。ただし、そのままでは日本のマスターシステムでは使えないでの、スロットの変換アダプタまで売られている。秋葉原のJ



○秋葉原の免税店を探してみよう。
意外と多くの店が軒を連ねている

AOXなど、中国向けの免税製品を扱っている店に置いてあることがあるので、探してみるのもいいだろう。また、通信販売で入手することもできる。広島交易という会社が、ソフトとアダプタ両方を扱っている。以下に問い合わせ先を記しておくので、どうしてもソフトとアダプタがほしい人はそちらへ問い合わせてみよう。

〒101
東京都千代田区鍛冶町1-10-4
丸石ビル4F
広島交易株式会社
TEL.(03)3252-8455

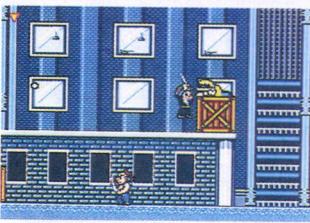
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

これぞアレクの最新作。連れ去られた恋人を助けるために、ダークニンジャの魂を宿したアレクが戦うというストーリー。ゲームの

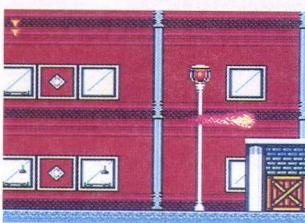


●アレクの恋人がさらわれるデモ画面。ダークニンジャの力を借りる

内容は、「アレックスキッド」の基本システムに『忍』シリーズのアクションを加味した贅沢なもの。ジャンプや忍者刀を使ったアクションのほかに、棒につかまって大回転し、炎となって飛んでいくすさまじい忍術ももっている。また、アイテムを取れば飛び道具である苦無や、竜巻を呼ぶ術も使えたりとバリエーションは豊富。『忍』と「アレックスキッド」シリーズのいいところを合わせたような楽しいゲーム。



●基本は忍者刀。アクションはかなり難易度が高いゲームだ



●忍法「大回転」！この状態では無敵。実際の画面はかなりすごいよ

DYNAMITE DUX

日本でも業務用で登場したゲームの移植。女の子をさらわれ、自分もアヒルの姿に変えられてしま



●なんだかとぼけた顔のアヒルが主人公。パンチパンチパンチ！！

った少年が活躍するアクションゲーム。アヒルの姿の主人公が、パンチで敵を倒しながら進んでいく。道に落ちている石ころ、爆弾、銃などといった武器を使えば強力な攻撃ができる。また、パンチは、おもいっきり振り回してダイナマイトパンチを放つことができるのだ。強力で、パンチの間は無敵という必殺技！これが「ダイナマイトダック」のダイナマイトたる由縁なのだ。



●対ボス戦。ダイナマイトパンチをお見舞いだ！

AERIAL ASSAULT

強制横スクロールのパワーアップ型シューティングゲーム。特定の敵を倒すと出現するアイテムを取ることによってさまざまな武器を換装することができる。この対空火器と爆弾を使って中ボス大ボスを倒していく。

シューティングとしては、キャラクタが小さく、ちまちましている



●1面のボスは巨大戦艦。意外ともうろい船だったりするわけだ



るよう見えるが、ゲーム性は上々。背景の多重スクロールが美しく、演出効果も泣かせる。



●夕日がきれいな面。やがて夜になり、朝になると雷も落ちてくる

GAIN GROUND

セガの業務用からの移植。最近メガドライブ版も発売された。

ゲームは2人同時プレイの面クリア型アクションゲームで、武器の違うキャラクターを選択して戦う。途中の面で助けた仲間も味方として使うことができる特徴。業務用とはキャラクターの種類が違い、2P側は女性になっている。



●ここでゲーム性はきちんと移植できているのだから立派

BATTLE OUTRUN

セガのロングセラードライブゲーム『アウトラン』にタイトーの『チェイスH.Q.』の要素をミックスしたようなゲーム。

賞金稼ぎがカーチェイスを繰り広げ、賞金首の乗る車を追いかけ体当たりで止める。途中で現れるトレーラーで、自車のパワーアップアイテムが貰える。

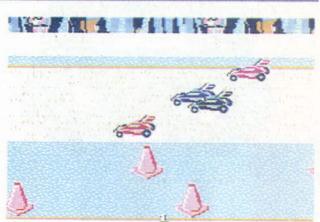


●背景のスクロールなどはアウトランだけど、バトルシーンもある

R.C.GRAND PRIX

ラジコンカーのレースゲーム。レースに参加して、得た賞金によってラジコンカーの部品を買い、パワーアップしていく。

画面はシンプルだが美しく、P口エンジンの画面だと言っても通るほど。また、スクロールするスピード感も抜群で、ラジコンカーの速度によってこの感覚が違う。



●きれいなグラフィックと優れたゲーム性が、編集部では好評だった

ゲームフリーク
主宰 田尻智の

GE-SEN FREAK!

田智
尻

SEGA AREA



エアー バイク コップ

「Aまでいったと～」「Bまですんだと～」と歌っていたのは沖田浩之。「ABカップ」は「E気持」なゲーム。



●巨大な怪物に、体当たりで挑む一人の男。その名もエアーバイクカップ

サイバーなカップのチエイスゲーム

とかく複雑化の傾向の強い昨今のゲーム界に、セガが自信を持って放つ単純かつ痛快なチエイスアクションゲームが『エアーバイクカップ』だ。

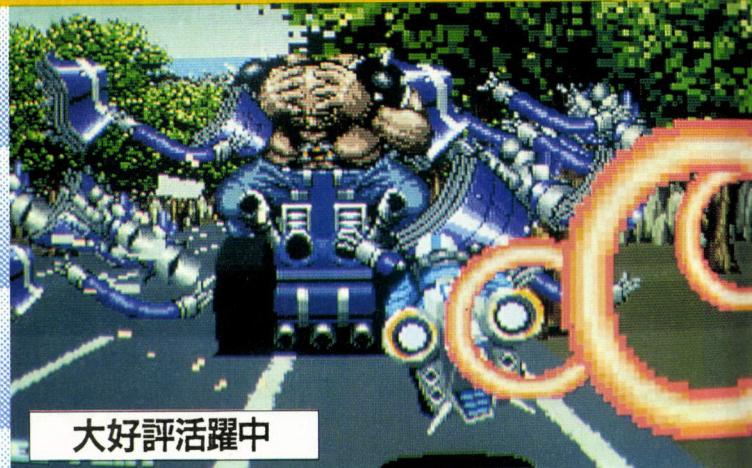
逃走中の凶悪犯を、エアーバイクにまたがった未来の警官が次々と体当たりして逮捕していくというスピードとスリルにあふれた内容になっている。



命燃えつきるまで、愛ある限り戦うぞ



俺様がA.B.カップ



大好評活躍中

追跡、激突、逮捕せよ！

『エアーバイクカップ』の主人公は、銃などの武器は持っていないが、エアーバイクの機動力を生かした体当たり攻撃で敵を倒す。

とにかく、ザコでもボスでもお構いなしにガンガンぶつけている豪快さがこのゲームの一番の魅力だろう。ゲームルールは実に単純だが、いちおう1ラウンドの流れを説明しておこう。

CHASE!!

●スタートしたまでは、敵犯人グループのザコを探し出し、かたっぱしから体当たりで倒してゆく。ザコに攻撃されることはないが、ぶつかった勢いでコースアウトして、タイムロスにならないように気をつけろ



TIME OVER…

●制限時間内に犯人逮捕ができないと、虚しくゲームオーバー。このゲームのタイム制限は結構キビシく、ザコ敵を倒すのに手こずっていたりするとマズイことになる



●凶悪犯罪が発生した！ A.B.カップ出撃！ 逃走中の犯人を追跡だ



CRASH!

●一定数のザコ敵（画面左上に表示）を退治すると、いよいよボスキャラの登場だ。発射してくる弾をよけてひたすら体当たり。ボスは耐久力が高いので何度も攻撃しなきゃダメ



ド派手でソーカイな各ステージ

シンプルでわかりやすいゲームと言っても、ただ単純なだけではすぐにプレイヤーに飽きられてしまう。しかし『エアーバイクコップ』では、各ステージごとに特徴ある地形や敵キャラクタが登場、それに迫力ある爆発や煙などの演

出も加わって、何度もプレイしても新鮮なスリルが体験できるようになっている。

また、後で説明するように操作方法も簡単ながらも特殊な感覚を持っていてオモシロイ。ぜひ実際にプレイしてみて欲しいな。

STAGE 1

謎の強盗団に銀行が襲われた／逃走中の犯人を逮捕するのが、エアーバイクコップの最初の任務だ。

1面だけあって、走る道路の幅も広く障害物も少ないため、気持ち良くスイスイと追跡ができるだろう。楽勝だね！

●ボスキャラは上半身デブ、下半身戦車のヘンな怪物だ。火を吹いて攻撃してくる



●高層ビルの立ちならぶ街を疾走するABコップ。前方に敵が…！

逮捕だ！



●しかし、こんなバケモノをオリなんぞに閉じ込めておける？



STAGE 2

ブキミなエイリアン軍団が2面の敵。未来の警察はこんな連中も相手にしなくちゃいけないのだ。

途中、水上を走るシーンがあるが、天井を木で覆われている所ではジャンプを使っても高く飛び上がることができない。注意せよ！



●ジャンプアイテムだ！ 集めた個数だけジャンプをすることができるぞ



●ボスにジャンプアタック！ 飛び散る破片がド迫力

●エアーバイクだから、水上も走ってしまうわけだね

STAGE 3

ステージ3は忍者軍団が相手。敵の動きがすばしっこい上に、障害物の多い難コースのため、タイムオーバーになりやすい。ジャンプを駆使して、一度発見したザコ敵は確実に倒していくように//



●石ダラミに竹ヤブ、鳥居に敵は忍者。ワザとらしいまでに和風である



●ジャパニーズな雰囲気ただようステージ3。敵がとにかく素早いぞ



●ヨロイに身を包んだ武者カオス



エアーバイ
ケでつづ
しれ！ しつぱ

汗かくぞ！ 体感ター！

このゲームでは、ターボを使うことでエアーバイクを急加速させられる（使用回数制限はない）。ターボを使うためにはアクセルを小刻みにふかす必要があるのだけれど、これが結構疲れるんだ。ちょうど普通のゲームでのボタン連打のような感覚。手首を動かすだけなのに汗をかくかく。これぞまさに「体感」といえるだろう。



小刻みに
ふかせ

●景気よく吹き出すリング状のバッカフライヤーが気持ちいい

新作ソフト情報

今回は、今までチョコっとだけしか写真が載らなかったようなソフトが多い。メガ初のピンボールゲーム登場！

Coming Soon

空を凌駕せし者「空牙」…。この名を忘れるな

空牙

発売日未定 データイースト 6800円(税別)／4M 画面は開発中

「…ニューヨークも沈黙しました。」のオペレーターの女の子のセリフで始まる『空牙』が見参！ 空の牙と書いて「くうが」と読むこのゲーム、データイーストが絶対の自信をもって贈るぞ。横スクロールシューティングが多いメガドライブにあって、初の2人同時プレイ可能の縦スクロールシューティングだ。ゲームのバックボーンとなる簡単なストーリーを紹介しよう。「ラグナロック」と名乗る軍事組織が、その強大な武力で世界中の重要拠点を一夜にして鎮圧してしまった。その緊急事態にシルフ、セイレン、ヴァルキュリアという名前の3種の試作戦闘機に全てをゆだねた。プレイヤーはその3機の中から1機を選び、たった1人で（2Pは2人）立ち向かう。十字ボタンで戦闘機を操縦



●一面。まだ余裕

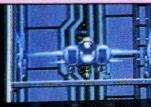


●巨大旅客機の陰から戦車が

して、ボタンでショット。と操作方法はいたって明快。途中に出現するアイテムの力を借り「ラグナロック」の野望をこっぱみじんにうち砕け！

女神の名を授かりし3機

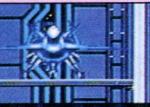
シルフ



NAME: SILPH
CLASS: ATTACKER
FIGHTER
SPEED: HIGH

速さ、火力とも平均した万能機といえる

セイレン



NAME: SYLEEN
CLASS: FIGHTER
SPEED: HIGH

唯一、後方に攻撃でき、最速をほこる

ヴァルキュリア



NAME: VALKYRIE
CLASS: ATTACKER
SPEED: LOW

最大の火力をほこるが、スピードが遅い

2人同時プレイOK

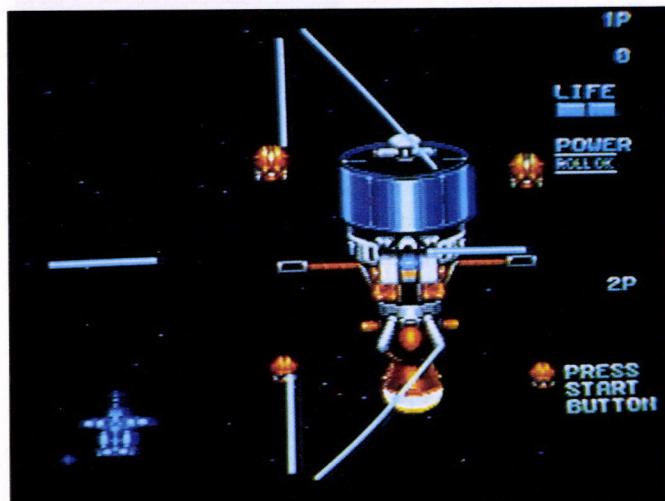
今までの、メガドライブには2人同時プレイのソフトが少なかった。ことシユーティングとなるとなおさら。ワラワラと現れるザコに、撃ち込んで撃ち込んで倒せないボス。超絶テクニックの持ち主ならば1人でもいいが、2人で協力すればクリアは近い！



●見かけとは違い、なかなか奈スな攻撃力な列車砲



●海と空から、容赦ない攻撃は続く。逃げ場なし！
●その砲身から放たれる炎は全てを破壊する



ついに戦いの舞台は宇宙へ。衛星から放たれるレーザーをかわせるか？

©DATA EAST CORP. • WOLF TEAM

メガドライブオリジナルのアクションRPG

アークスオデッセイ

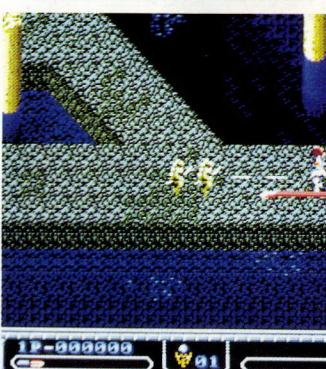
4月発売予定 ウルフチーム 価格未定/容量未定 画面は開発中

最近は、さまざまなジャンルのソフトをメガドライブに供給しているウルフチームが、メガドライブには3本目のアクションRPGを発売する。画面は斜め45°からフィールドを見下ろすクオータービュー方式。しかも、RPGにして2人まで同時にプレイすることができるというから、おどろきだ。

邪魔しあうもよし、協力してクリアを目指すのもいいしもちろん、たった1人で冒険にでてもいいわけだ。全8ステージからなる『アークス』の世界。与えられた目的や条件を満たすことでクリアできる。また一つメガドライブに新しい風が吹き抜ける。

遊びの要素がいっぱい

『アークス』にはゲームをより楽しむための演出が、ふんだんに盛り込まれている。レベルアップはクリアアイテムによるものと、アイテムによる、一時的な魔法のレベルアップ。1ステージのマップが5ステージでは空から見下ろした形で出現。前半で罠にはまり



❶上部の柱が水中から伸びてるのが、わかる？



❷ついに画面を公開できる『アークス』クオータービューが目をひく



続きはパスワードで

『アークスオデッセイ』では、パスワードで、データを記録する。保存可能なデータはプレイヤーのレベル、現在のステージ、持っているアイテム、仲間である。パスワード方式によって「ゲット、データが消える」なんて心配もなくなる。書き写しのミスさえなければ、永遠に冒険ができる。



散りばめられた伏線

この『アークスオデッセイ』において、背景は単なる背景ではなく、重要な意味あいをもつていてそれが特徴ともいえる。

ただのオブジェかと思っていたものが、意外な所で重要なグラフィックとして登場する。などである。今まで、冒険中に苦楽を共にしていた仲間が、罠にかかり洗脳され、再びプレイヤーの前に現れるなんて、数奇な運命としかいいようがない。かなり細かいところまで、気を配って作られているので、期待して待っていよう。



❸上り坂の途中で敵に見つかった



❹立体的でかつ、神秘的な建物だ



❺牢には仲間がいるのか



❻タコが足を広げて狙っているぞ



❽選べる4人のキャラ。左から、ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド



❽選べる4人のキャラ。左から、ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド



❽選べる4人のキャラ。左から、ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド



❽選べる4人のキャラ。左から、ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド

麻雀+アドベンチャー

雀偵物語

3月22日発売予定 日本テレネット 8M/8400円(税別)

この麻雀ゲームはただの麻雀ゲームじゃない。プラス要素としてアドベンチャー色を加えてあるのがこの「雀偵物語」だ。

行方不明になってしまった少女、本条優を捜し出すため、プレイヤーは探偵となって捜査を進めていく。情報を得るには、対戦相手になる女の子と麻雀で勝負し、勝たなければならぬのだ。

プレイヤーまず万子派、索子派、筒子派の3派から1つを選び、対局中に選んだ派の牌をツモると経験値が得らる。経験値が一定数になるとレベルアップし、様々な技

これがメガドライブ版のタイトル



が使えるようになるという変わった一面も持っている。

このゲームはまでのPCエンジン版がCD-ROMで発売されており、メガドライブ版は忠実な移植版である。

ルールさえ知ってればOK

アドベンチャー的な要素を加えているからといって、これはそんなに複雑なものではない。ようは麻雀に勝つていけば、話は次々と進んでいく。麻雀に勝つと、対戦相手の女の子は次の目的を教えてくれたり、アイテムをくれたりしてくれる。

登場する女の子は13人。PCエンジンで好評を得ただけあって、女の子のグラフィックはなかなかいい(好みによるかな)。登場する姿も、水着あり、レオタードあり、テニスウェアありと、そぞるものが多いのも見逃せないところだ。女の子のリアクションも豊富で魅力たっぷりといったところだ。

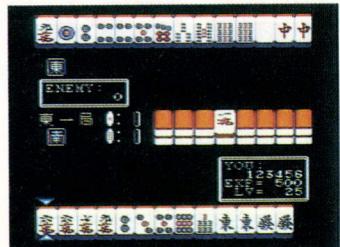
美人コンテストソフト?



『雀偵物語』といえば、キレイな女の子が次々と出てくるのがウリのソフトだ

麻雀画面

うーん、まあまあの配牌だな。これならば、勝てそうだな



やったね 勝ったゾ! こつこつ積み重ねることが大事だね

アドベンチャー画面

麻雀をする前や、終わったあとはアドベンチャー画面になる。アニメーションやスクロールを使っている場面が多く、見ているだけでも楽しかったりする。特に女の子の表情やしぐさなど、細かい部分の表現が雰囲気を盛り上げてくれるんだ。勝ったときと負けたときでは、全く違ったリアクションをしてくれるの一度負けてみるのも一興だと思う。負けても楽しいゲーム?



なんだか、この娘は知っているような気がするけどなあ…



勝呂:わたしにかかるかしら?

ドッパン! と豪華なビジュアルをおしげもなく見られる

のがボンバーだ
自機の前に付いている

東亜プラン第2弾

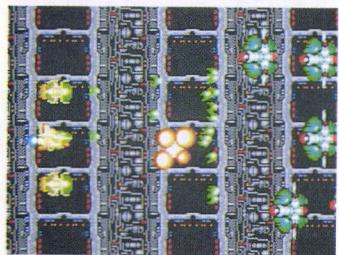
ゼロウイング

4月発売予定 東亜プラン
価格未定／容量未定

ショットは、バルカンショット、レーザー、ホーミングミサイルの3種類があり、これが3段階にパワーアップする。そして東亜シューティングに欠かせないボンバーだが、これがまた変わりダネだ。ボンバーを取ると、自機の前に装着され敵の弾を防ぐバリアになる。敵弾に3発被弾すると、爆発を起こし、敵に大ダメージを与えるわけだ。プレイヤーがここでいうところでも使用することもできる。

そして、このゲーム最大の特徴はプリソナービームである。このビームは敵を捕虜にすることがで

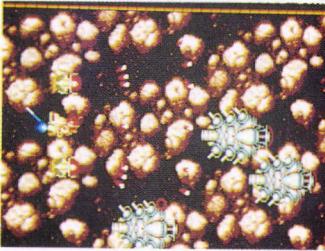
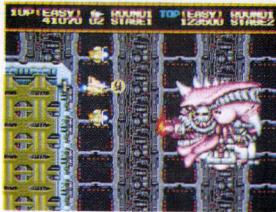
これがバルカンビーム！



これはホーミングミサイル。多数の弾が敵を覆いつくす

色鮮やかな背景

戦いの舞台は、衛星基地や星団、惑星などとても変化に満ちている。写真を見た感じだと、背景のグラフィックは、かなり業務用に忠実な感じだ。とにかく、シューティングといえば即、東亜プランの名が出て来るメガドライブユーザーも、絶対に納得できる、正真正銘どこから見てもこりゃー『ゼロウイング』だ。とマニアをもうならせるものとして現れるはず。ホーミング最強の爽快感もちゃんと再現されるといいんだけどな。どうでしょう？



背景の描き込みもなかなかよさそう



ステージ1ボス。口からレーザーと多数のリングで攻撃てくる



●プリソナービームで敵を捕捉！ バリアになる
●レーザービーム。当然のこと破壊力は最強。ボスとの戦いに威力は発揮する

MD初のピンボールゲーム

DINO LAND

4月発売予定 ウルフチーム
価格未定／容量未定

主人公はボールの恐竜「ディノ君（仮称）」。プレイヤーはこのディノ君をフリッパーで打ち返して、敵恐竜を倒していくわけだ。

今までのピンボールゲームとの違いはゲーム世界が立体構造をしているところで、陸上、空中、海底で…まるで数台のピンボールをプレイしてるかのような感覚を味わえるところ。自然たっぷりの各ステージがとても目新しい。

これがタイトル画面。かわいい恐竜



●プレイ画面。フリッパーでディノ君を打ち返す。ちょっとかわいそう

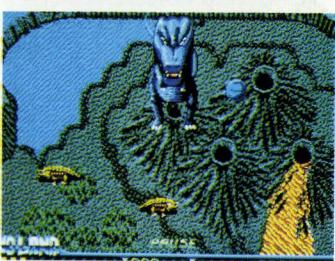
音楽は羽田一郎

音楽を担当しているのは、久保田利伸のバックバンド“マザー・アース”として多数のアレンジや、田原俊彦の「ジャングル・ジャングル」などの作詞作曲など多方面で活躍してきた人物。羽田氏いわく「ゲームも音楽も大切なのはノリ」。羽田氏が贈る、創造力と戦闘力をかきたてる音楽とは。ゲーム音楽界に新風を巻き起こすか。



●この人が羽田一郎氏。
ノリのいい音楽を聞かせてくれそうだ

●原始世界がモデル



●中央の巨大な恐竜はボス的存在なのかな？ それともワープホール？

アスミックから腕に覚えのシューティングファンに挑戦

VERYTEX

3月上旬発売予定 アスミック 6800円(税別)/4メガ

アスミックの新作は、パワーアップの派手な縦スクロールシューティング『VERYTEX』。メガドライブ専用のオリジナルだ。

3段階にパワーアップする3種類のショットと、ボムやホーミングミサイルといった3種類のおオプション武器を駆使して、全ステージを戦っていく。背景は多重スクロールを多用し、なかなか美しいものに仕上がっている。



●自機の速度を3段階に調節可能。そのバックファイアでも、敵を倒せる

●異なるタイプのショットのパワーアップを取っても、レベルは維持される

驚異の多重スクロール

地球の植民惑星、シラクサの謎の反乱を調査するため、最新銃探査戦闘機ヴェリテックスは出撃した!! ゲームのストーリー自体は平凡なものだが、その設定に基づいてデザインされたグラフィックには目をみはるものがある。

最近ではよくある表現方法だが、最大9重に縦分割されてスクロールする背景の奥行き感は、なかなかの迫力!!



●当然のことだが、やたらと派手なボスキャラがいつも登場する!!

ボスのおでまし

絶対にアイテムはのがすな

通常のショットは、Aボタンを押していれば連射されるにもかかわらず、このゲームの難易度はかなり高い。また各種の設定を変更するOPTIONも、このゲームには用意されていない。相当の上級者向けのゲームであるといえよう。

そのため、一定の敵を倒すと現れるアイテムを逃さず取り続けて、各場面に合ってパワーアップして



●キャリーという敵からアイテム出現

いくことが重要だ。下の表にはないが、オプションには敵の弾を2発まで防ぐ、シールドもある。

ショット系パワーアップ

ノーマルレーザー		
1段階	2段階	3段階
標準装備。スタート時や倒されたときはこの状態。前1方向に撃つ	前に3方向に撃てるようになる。意外とかなり使える状態だぞ!	前3方向に加え、後ろ2方向に撃てる。下から敵が出るときに有効
ブーメランレーザー	2段階	3段階
前2方向にブーメラン型のレーザーを撃つ。威力は弱いが使い易い	前3方向にブーメラン型レーザーを放つ。ザコキャラにかなり有効	前4方向に幅広く撃つが、敵の弾が見えにくくなってしまうことも
ビームレーザー	2段階	3段階
前に細いレーザーが1本だけ出る。これでも貫通力はかなりある	前に細いレーザーが2本。相当硬い敵でも、一瞬で倒すことが可能	前に太いレーザーが1本である。ボスキャラとの戦いには必需品だ!!

オプション

ボム	ミサイル
自機ヴェリテックスの周りを爆破する強力な爆弾。ボムのアイテムを取ることごとに、3発ずつ追加補充される	敵を追跡するホーミングミサイル。3段階にパワーアップし、最終的には7方向に発射されるようになる!!

美しく戦いたい、空に太陽がある限り

ヴァリスⅢ

3月15日発売予定 日本テレネット 8400円(税別)／8メガ

先行発売されているPCエンジン版(CD-ROM)との違いは、ボスの攻撃方法が違うこととメガドライブオリジナルステージが追加されているところである。もうすでに開発のほうは済んでおり、あとは発売を待つだけといった状態だ。プレイした感じは、操作性はとてもよく、アクションを十分に堪能できる仕上がりだ。しかたないことだが、喋らないのがちょっとさみしいかな。



●オープニングビジュアルの一コマ



●これが4メガを費やしたという、ビジュアルシーン。見ごたえ十分

優子の怒りが敵を斬る



●ヴァリスの剣を手に優子の戦いは、果てし無く続く。平和はおどぞれるのか?

ハイビジュアルアクションゲーム

ヴァリスといえばビジュアル。これはほぼPCエンジン版と一緒に。違いは各キャラクターが喋らないことぐらいだ。ビジュアルのデキは、PC

エンジン版とまったく区別がつかないくらいよく似ている。アニメーションや絵のスクロールもばっちりと移植されていてグー。



●ちゃんと振り向いてアニメーションもするのだ



●人物のアップシーンは口をパクパクさせる。

最後の光・ヴァリスの剣

魔界の王・グラメスの持つ「レーザスの剣」に対抗できるのは、優子の持つ「ヴァリスの剣」のみ。平穏に暮らしていた優子に、また戦いのときが迫っていた。優子の意思と別に、剣はまた戦いを欲するかのごとく優子を戦場へと導く。つらくなっている旅へ…。



●さすがに魔界ともなると、敵も強くなってくる。注意せよ! 優子

人間界での死闘

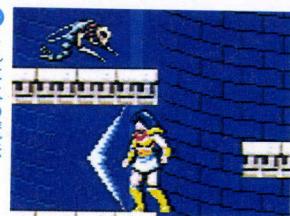
チャムに奪われた「ヴァリスの剣」を取り戻せ!

しかし、チャムは魔界の兵に連れ去られてしまう。チャムの投げた「ヴァリスの剣」でバトルエンジンした優子は戦いを開始する。チャムを救出し、訳を聞いた優子は魔族の王・グラメスを倒すべく、魔界都市へ向かうことを決意し、チャムと一緒にヴァカンティー(夢幻界)へ向かった。



●この人間界での敵は、まだそれほど強くないが、油断は禁物

果たして優子たちは、グラメスを倒し、再び人間界に平和をとり戻すことができるのだろうか?



●これは氷の魔法



●しっかりと剣を強く

三界が舞台

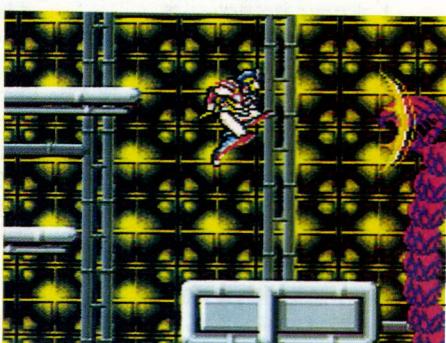
戦いの舞台は大きく分けて、人間界、夢幻界、魔界の3つ。夢幻界には、優子の妹でありヴァカンティーの王女であるヴァルナが囚われの身となっている。助けだすことにより、優子、チャム、ヴァルナの3人が揃うことになる。3人を駆使して三界を戦い抜くのだ。



●これは、3人の主人公の一人
ヴァルナ姫。夢幻界の王女様



●たった1つの希望。それが、このヴァリスの剣という設定



●これが初公開のオリジナルステージ。グロテスクな感じ

MEGA DRIVE GAME GEAR

新作発

MEGA DRIVE

2月

8日	レッスルボール ★ナムコ/5800円
15日	バトルゴルファー唯 ★セガ/6000円
22日	究極タイガー ★トレコ/7500円
未定	AMBITION OF CAESAR ★マイクロネット/8800円

3月

1日	ジョー・モンタナ フットボール ★セガ/未定
8日	ハムート戦記 ★セガ/6800円
15日	ヴァリスIII ★日本テレネット/8400円
19日	ふしきの海のナディア ★ナムコ/6500円
22日	魔物ハンター妖子 第7の警鐘 ★日本コンピュータシステム/6500円
22日	雀骨物語 ★日本テレネット/8400円
29日	シャイニング&ザ・ダクネス ★セガ/未定
上旬	ヴェリテックス ★アスミック/6800円
下旬	ミッドナイトレジスタンス ★データイースト/6800円
未定	火激 ★ホット・ビィ/7700円
未定	ワードナの森SPECIAL ★ビスコ/未定
未定	斬~夜叉円舞曲 ★ウルフチーム/8500円
未定	紫禁城 ★サン電子/未定
未定	スーパーエーウルフ ★九段貿易/6800円

4月以降

4月	ラングリッサー ★日本コンピュータシステム/7300円
4月	三国志列伝 亂世の英雄たち ★セガ/未定
4月	ゼロウイング ★東亜プラン/未定
4月	アーカスオデッセイ ★ウルフチーム/未定

しめきり直前とびこみスペシャル

東芝EMI参入

レコード会社としても有名な、東芝EMIが、メガドライブに参入することになった！

気になる参入第1弾ソフトだが、「マスターOPモンスターズ」という、知っている人はすぐにピンとくるパソコン版で発売されている、ファンタジーシミュレーションゲームの移植と発表になった。

ミニアックなメガドライブユーザーにはピッタリの、じっくりと時間をかけて遊べるゲームだ。

メガドライブ版のセールスポイントとして、音楽の東芝EMIということで「すぎやまこういち」氏に音楽監修をしてもらっている。これがかなりいい音楽らしい。

それでもう一つ「大迫力の戦闘シーン」も音楽と同じくらいのセールスポイントである！

例えば、モンスターが火を噴く場面や雷鳴が鳴り響くなどの、アニメーション効果があおいに期待してい

てほしい、とのこと。

とにかく、参入第1弾としての、セールスポイントは音楽とアニメーション効果だが、それ以外にも、データ読み込みのための待ち時間がない。(思考ルーチンがしっかりしているので思考速度が速い。)

画面のスクロールが高速で、表示速度が早く、テキパキとゲームが進行する。「スーパー大戦略」と比較しても、表示速度などは高速である。

そして、「スーパー大戦略」は、ある程度の予備知識がないと遊ぶのが困難であったが「マスターOPモンスターズ」の場合は、誰にでもプレイできるというのもウリのひとつになっている。キャンペーンモードのシナリオ数は、まだ未定。

先に発売される、PCエンジン版よりも絶対に優れたモノを出し、目の肥えたメガドライブユーザーをも納得させるソフトにする。と語ってくれたので、7月発売予定のこのソフトに期待大。といったところ。続報が入り次第紹介するゾ！

4月	ディノランド ★ウルフチーム/未定
4月	ブルーアルマック ★講談社総研/8700円
4月	牛若丸三郎太物語(仮称) ★セガ/未定
5月	アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦 ★セガ/8700円
5月	モンスターWORLD III ★セガ/未定
5月	ムスタング ★タイトー/未定
7月	マスターOPモンスターズ ★東芝EMI/未定

発売日未定

- 雷電 ★マイクロネット/未定
- スラッシュファイト ★東亜プラン/未定
- 忍者武雷伝説 ★セガ/未定
- あっぱれ/実業王!? ★セガ/未定
- レッスルウォーカー ★セガ/未定
- ムーンダンサー 妖精王の帰還 ★セガ/未定
- ターボアウトラン ★セガ/未定
- アウトラン ★セガ/未定
- ラストサバイバー ★セガ/未定
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮称) ★セガ/未定
- F-1 コンストラクターズ(仮称) ★セガ/未定
- 空牙 ★データイースト/6800円
- ファイヤーブロレスリング外伝 ★ヒューマン/未定
- ファースト・ワン ★ヒューマン/未定
- アリシア・ドラグーン ★ゲームアーツ/未定
- 天下武布 ★ゲームアーツ/未定
- ニンジャウォーリアーズ ★タイトー/未定
- THUNDER FOX ★タイトー/未定
- ソーサルキングダム ★日本コンピュータシステム/未定
- ヴァザム ★トレコ/未定
- タスクフォースハリアー ★トレコ/未定
- ベルリンの壁(仮称) ★KANEKO/未定



売 カ レ シ ダ ー

- スーパーファンタジーゾーン ★サン電子／未定
- イースIII ★日本テレネット／未定
- 宇宙戦艦ゴモラ ★UPL／未定
- フィルディアス～風の鎮魂歌(仮称) ★ユニパック／未定
- パワードリフト ★電波新聞社／未定
- ちびまる子ちゃん ★ナムコ／未定

4月以降

- | | | |
|----|--------------|--------------|
| 4月 | ミレニアム(仮称) | ★セガ／未定 |
| 4月 | がんばれゴルビー(仮称) | ★セガ／未定 |
| 4月 | The・GG忍(仮称) | ★セガ／未定 |
| 4月 | スクワイーク | ★ピクター音楽産業／未定 |
| 5月 | フロッガー(仮称) | ★セガ／未定 |
| 5月 | バーゴルフ(仮称) | ★セガ／未定 |
| 6月 | グリフォン | ★日本テレネット／未定 |

発売日未定

- アレックススキッド ★セガ／未定
- エイリアンストーム ★セガ／未定
- スペースハリアー3 ★セガ／未定
- 対戦カンフー ★セガ／未定
- テニス ★セガ／未定
- G・Gゴールデンアックス ★セガ／未定
- アウトラン ★セガ／未定
- 琉球 ★フェイス／未定
- ベルリンの壁 ★KANEKO／未定
- 対戦型大戦略 ★システムソフト／未定
- ファンタジーボール(仮称) ★ゲームアーツ／未定
- ファンタジーゾーンG ★サンリツ電気／未定

GAME GEAR

2月

- | | |
|-----------|--------------------------|
| 23日
未定 | ポップブレイカー ★マイクロキャビン／3800円 |
| | スーパーゴルフ ★シグマ商事／3800円 |

3月

- | | |
|----|--------------------------|
| 1日 | ウッディーポップ ★セガ／2900円 |
| 8日 | キネティック・コネクション ★セガ／3800円 |
| 8日 | チェイスH. Q. ★タイトー／3800円 |
| 上旬 | ジャンクション ★マイクロネット／3000円 |
| 未定 | デビリッシュ ★GENKI／3800円 |
| 未定 | 紫禁城 ★サン電子／未定 |
| 未定 | ヘッドバスター ★日本コンピュータシステム／未定 |

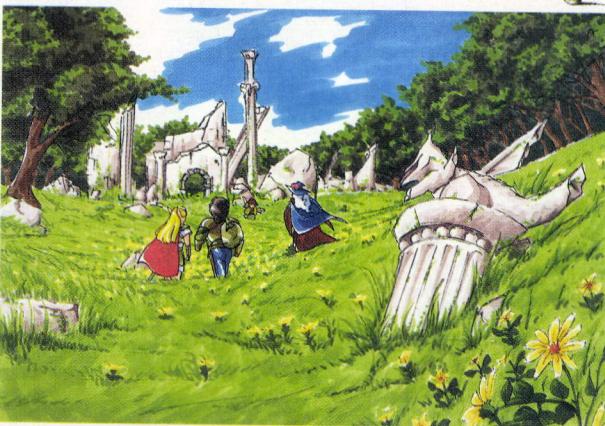
新作RPGのイラスト

日本コンピュータシステムのファンタジーRPG『ソーサルキングダム』のイメージイラストを入手したので、公開しよう。

現在の開発状況は、大体60%というところなので、完成されたシステムと、こつた設定の2つが1つになつたときに、『ソーサルキングダム』が生まれると信じて、もう少し待つていよう。今回はイラストのみ。



これは「ソーサルキングダム」に登場する女の子で、「アステイナ」ちゃんのイラスト。僧侶という設定らしい



これも「ソーサルキングダム」のイラスト。パーティで草原を行くつて感じかな

〈特別付録〉

ATTACK SPECIAL

シャイニング&ザ・ダクネス攻略ノート

〈特報〉

ふしぎの海のナディア

三国志列伝 亂世の英雄たち

PC DRIVE TERA FAN

〈新作〉

ブルーアルマナック／VERYTEX ラングリッサー／アドバンスド大戦略

次号のカドラーは
FAN

3月8日(金)の発売です

World of Technology →
Tecno Soft. TS

ファンタジーアクションシューティング

ELEMEN-TAII MASTER

エレメンタル マスター

アーヴィングの新作
新作の新作が

絶賛発売中!

THUNDER FORCE Ⅳ に続くテクノソフトが放つ戦慄の第四弾!!



価格¥6,800(税別)



MEGA DRIVE

はじまる

オリジナルCD第四弾
エレメンタル マスター

今回のCDには「GAL'sクラブ」のKAORU
とMAIKOの歌も収録しました。
みなさんぜひ買ってくださいね♪

KAORU

MAIKO

THUNDER FORCE III



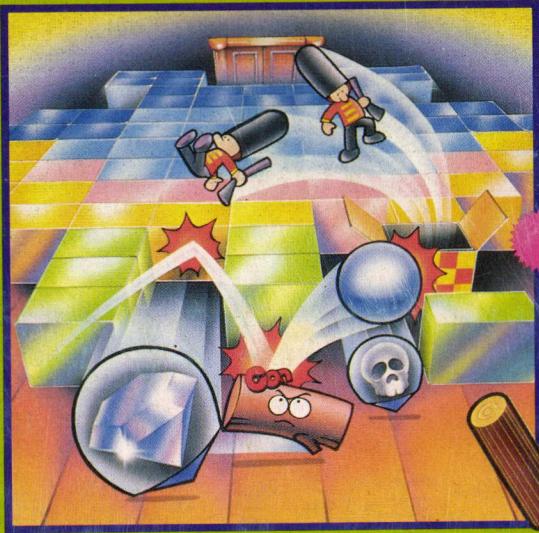
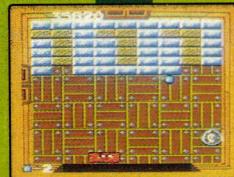
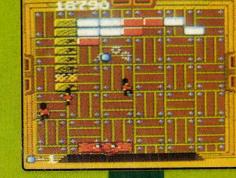
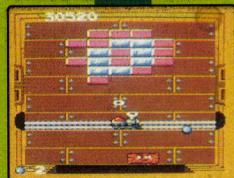
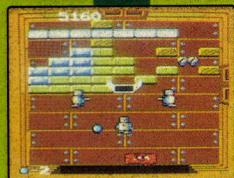
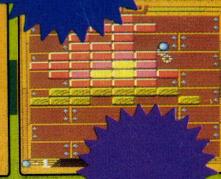
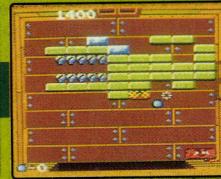
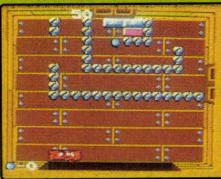
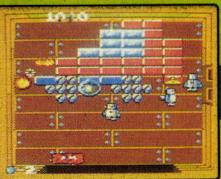
●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・
シーティングゲーム/●キャラクターを大型化し、
数々の大型仕掛けも満載/●自機のスピード調整
機能を搭載、兵器類を強化/●クリアなボイスとサウ
ンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化/

好評発売中！

価格¥6,800(税別)



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



3月発売

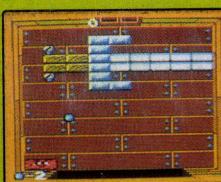
ウッティ ポップ

2,900円

Woody Pop

どこまですすむか、 面も多彩なブロック崩し!

崩しても、崩しても、ブロックが積まれた不思議な部屋が、次々と登場。しかも、オモチャの兵隊やヘンテコ機関車が登場して、ブロック崩しのジャマをする…。
ゲームスタートから、『とまらない、やめられない』のおもしろワールドに一直線。きみは、どこまで進めるか。



カラーでゲーム。
カラーでテレビ。
カラーでテレビ。



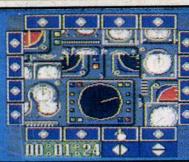
ゲームギア 本体 19,800円

ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円

* ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
** 表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
** 画面は、ハメ込み合成写真です。

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(3742)7068
お客様サービスセンター



動く、合わせる、熱中させる。新感覚の組合せパズル!

キネティック コネクション

バックアップ機能付

3,800円 3月発売

©1986, SADATO TANEDA REPROGRAMMED GAME © SEGA 1991

サイキック ワールド

2月発売 3,500円 ©Hz 1989 REPROGRAMMED GAME © SEGA 1991

ESPパワーを全開させて、双子の妹を救い出せ!

