平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 3月号 MARCH SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

490 YEN
1993年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻3号通巻99号

©セガ・エンタープライゼス

パイオニアの新LDマシン"レーザーアクティブ"
コナミ第2弾は「ロケット ナイト アドベンチャーズ」!

特報!

MEGA-CD PRESS

ニンジャウォーリアーズ
ナイトストライカー
3×3 EYES
笑ゥせぇるすまん
ファイナルファイトCD
デバステイター
らんま1/2
ウルフチャイルド
ジャガーXJ220
モンキー・アイランド
Aランクサンダー
アイ オブ ザ ビフォルダー

マジンサーガ/スプラッターハウスPART3
F22インターセプター/蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
バットマン・リターンズ/ゾウー!ゾウー!ゾウー!/G-LOC

特集

産地直送!
'93 メガドラ海外事情
ラスベガスCESショーレポート&最新SEGA-CDソフト情報

別冊付録
THIS IS GENESIS
寒い冬を吹き飛ばす海外の熱い風、
GENESISソフトカタログ

MEGA DRIVE

出てくるキャラがデカイ！
動きの完成度がスゴイ！

マジンサーガ

究極のリアルアクションを実現した
ウルトラムービングシステムを採用。

キャラクターの体の部分それぞれを、別々に動かすプログラムシステムを新採用し、今までのアクションゲームでは実現できなかった完成度の高い動きとスピードを再現。この驚異のアクションゾーンを、マジンガーや巨大なキャラクターたちが、エキサイティングに暴れまわるぞ。

マジンサーガ™　2月26日発売予定　6,800円

©ダイナミック企画　原作／永井　豪　©1992 SEGA

©SEGA

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5　電話 03(3742)7068(お客様サービスセンター)

ショッキングなほどのG体験！

G-LOC™
AIR BATTLE
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

最新鋭ジェット戦闘機のパイロットに次々と過酷な指令が命じられる。さあ、高度な飛行テクニックを駆使して、大空のステージをクリアしよう。最強の戦闘機が繰り広げる夢のドッグファイト・シミュレーション。

ジィ・ロック™　2月26日発売予定　6,800円

永遠のヒーローのスーパーアクションが炸裂！

BATMAN™
RETURNS

バットマン・リターンズ™

ザ・ペンギンとキャットウーマンの悪巧みで、窮地におとしいれられた我らがバットマン。だが、ヒーローは、決してくじけることはない。ゴッサム・シティを舞台に、バットマンの痛快アクションが始まった。

2月19日
発売予定
価格未定

BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC Comics Inc. ©1992 ©1992 SEGA

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

GAME GEAR
ゲームギア

超人気パズルアクションがゲームギアに登場!

Lemmings™

ゲームギアソフト

レミングス

好評発売中　3,500円
パズルゲーム　対戦プレイ可能

その先がガケでも、マヌケなレミングたちは、素直にのこのこ歩いて行きます。その姿がカワイイからって見とれているとレミングたちは死んでしまいます。橋をかけたり、穴を掘ったりして彼らを助けてあげて下さい。おねがいです。

Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED　© 1991, 1992 PSYGNOSIS LIMITED
All rights reserved "PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED
and are used with permission. REPROGRAMMED GAME　© 1992 SEGA

ゲームギアで本格的テニスゲームが実現!

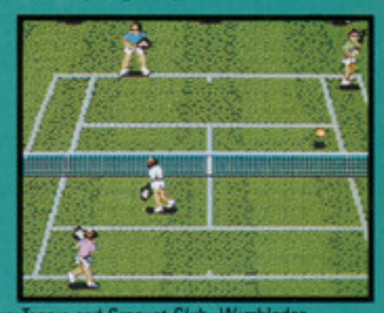
WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

ゲームギアソフト

ウィンブルドン

2月26日発売予定　3,200円(予価)
スポーツゲーム　対戦プレイ可能



© 1992 SEGA Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club Wimbledon

栄光のグランドスラムは誰の手に…!

テニス4大トーナメントの中で、もっとも古い歴史と伝統を誇る全英オープン。数多くのドラマを生み、人々の興奮と感動を包み込んだウィンブルドンのコートがゲームギアによみがえる…!

いつでもどこでもゲームギア!

ゲームギア本体　19,800円
専用TVチューナーパック　12,800円

◆画面は、ハメコミ合成写真です。
◆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。

© SEGA

SEGA

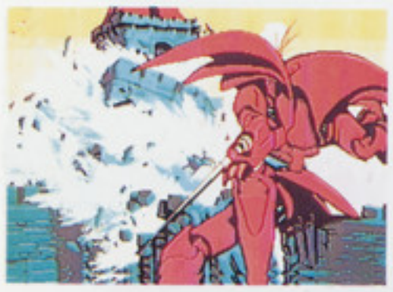
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

シムス株式会社
〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F PHONE 03-5389-6921㈱

SIMS CO.,LTD.

最終兵器ランドメイルを解放せよ！
ドラマチックRPG大作『ヴァイ』

そこは、魔法やモンスターと人類が共存する惑星。
ある時、この星に天空から鎧型の物体が落下する。
それは恐るべき最終兵器ランドメイルだった。
西の大陸ローディシアでは、
永い戦乱の末にこのランドメイルを封印した。
だが3000年の後、
東の大陸アルトルーリアにもう一体のランドメイルが発見される。
そして、これを手に入れたダーネック国が大量生産に成功、
さまざまな機械兵器によって世界侵略を開始する。
危機に陥ったローディシアで、
ハイネロア国の王子ハイベルガーが立ち上がった。
今こそ、封印されたランドメイルを解放するのだ。
平和を求めて、ハイベルガーとその仲間たちの冒険が始まる——。



アニメビジュアル
迫力たっぷりのアニメシーンで、今までのRPGソフトでは少なかったドラマ性を打ち出しています。

フィールド画面
見おろしのトップビュー画面。静止した世界ではなく、動いている(生きている)状況の中を歩き回れます。

戦闘画面
奥行き感のある疑似3D(クォータービュー)。戦闘シーンに入るときのCDアクセスも必要ありません。

シムスの本格オリジナルRPG第1弾

「ヴァイ～流星の鎧～」
'93・4月発売予定　価格未定
メガ・CD専用

3月26日発売予定 メガドライブ用
¥8,800(税別)

GG用「Kick & Rush」(仮)
4月発売予定 価格未定
MD用「デビルバスター」(仮)
5月発売予定 価格未定
MEGA-CD用「ポリゴンゴルフ」(仮)
今夏発売予定 価格未定
MEGA-CD用「狼兵(ランピン)」(仮)
今夏発売予定 価格未定

シムスの豪華ラインアップ

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

いま甦る創世紀伝承『アークス』シリーズ総集編!

ARCUS

アークス I・II・III

壮大なストーリーに及ぶ全3部作をメガCDに完全編集!
ゲーム史上初! メガCDだから可能、総音声編集5時間!!
オール・キャラ総登場!
個性豊かな超豪華声優陣を起用!!

MEGA CD 3月26日発売

アネット再び

感動ふたたび!アネットの瞳が
冴える本格格闘アクション!!

2月26日発売 MEGA CD

ロードブラスター

アクション映画の興奮!
ノンストップLDカーチェイス!!

協力 BOSE 好評発売中!! MEGA CD

D-1 デバステイター

大型メディアミックス
"D-プロジェクト"来襲!

3月12日発売 MEGA CD

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

戦略か。知力か。経験か。

誰を選んでも、裏切りは続く。

ヨーロッパで大ヒット、
戦闘進化シミュレーションゲーム、「メガロマニア」。

惑星の支配権を求めるため、権力者4人の内の1人となって、残る3つの種族を絶滅させなければならない。敵との 同盟・破棄も当たり前。1ステージから文明の進化と共に、多種多様な武器が続々出現する。高度な兵器を開発するもよし。種族を増やして新たな戦術を立てるもよし。攻略方法は、28ステージまで延々と続く。

PRODUCED BY VIRGIN GAMES

©SENSIBLE SOFTWARE

ECSECO DEVELOPMENT

PRODUCED BY CRI

CAESAR（シーザー） 2235歳

シリウス星域を治める連邦国家ワイラーの若き指導者。正義感が強く、国家運営の才能は抜群。慎重な性格から冷静に戦況を判断し作戦を実行する。全宇宙統一を実現するため戦闘に加わった。

SCARLET（スカーレット） 1701歳

惑星国家アンタレスの王女。宇宙でも稀に見る美しい容姿を持ち、誇り高い。しかし感情の起伏の激しさから、作戦行動に影響を与えることもある。衰退する国家の存亡をかけて戦いに挑む。

メガロマニア

MEGALOMANIA™

8メガROM SLG 価格未定

この商品は、セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE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。

株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

デザイナー募集

- セガ・CSKのグループCRIであなたのウデを形にしてみませんか!
- 募集内容／アルバイト(試用期間を経て正社員への転向も可能)
- 募集人員／若干名
- 職　　種／グラフィックデザイナー、アニメーター、キャラクタデザイナー
- 応募方法／電話連絡の上、履歴書と得意分野のイラスト数点を郵送してください。(イラストは返却します。)
- 連 絡 先／☎0423-75-1271　アミューズメント事業部 採用担当まで

近日
発売予定!!

OBERON(オベロン)　年齢不明

銀河一の組織力を誇る頭脳集団オベロンズの主宰。常人を超越した論理で作戦を立て、行動も変則的でなかなか読めないため、油断ができない。オベロンズ再興を狙って、新たな戦いを指揮する。

絶好調
発売中!!

メガ・CD専用
価格8,400円(税別)

MADCAP(マッドキャップ)4245歳

軍事惑星マードックの総帥で、全宇宙の征服をもくろむ。戦闘経験が豊富で、戦術にかけては右に出る者はいない。宇宙支配の第一歩として惑星の支配権獲得を日夜狙っている。

AFTER BURNER III™

アフターバーナーIII

©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

敵機、続々撃墜中。

Multiplayer Air-Combat Simulation

発売中

富士通 AIR WARRIOR ハンドブック

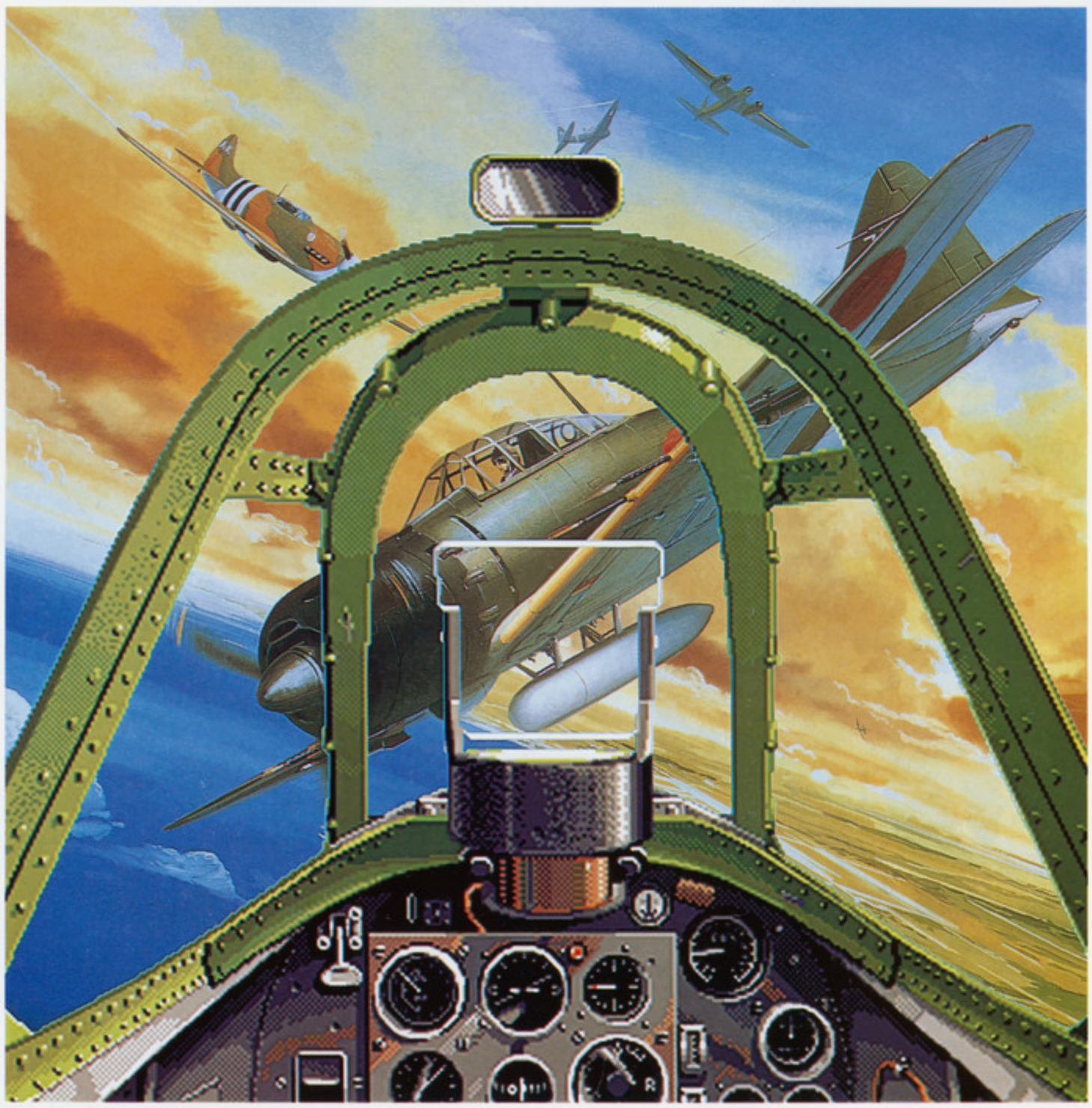
著●グループeBST

本家Kesmai社提供オリジナルマップ付き

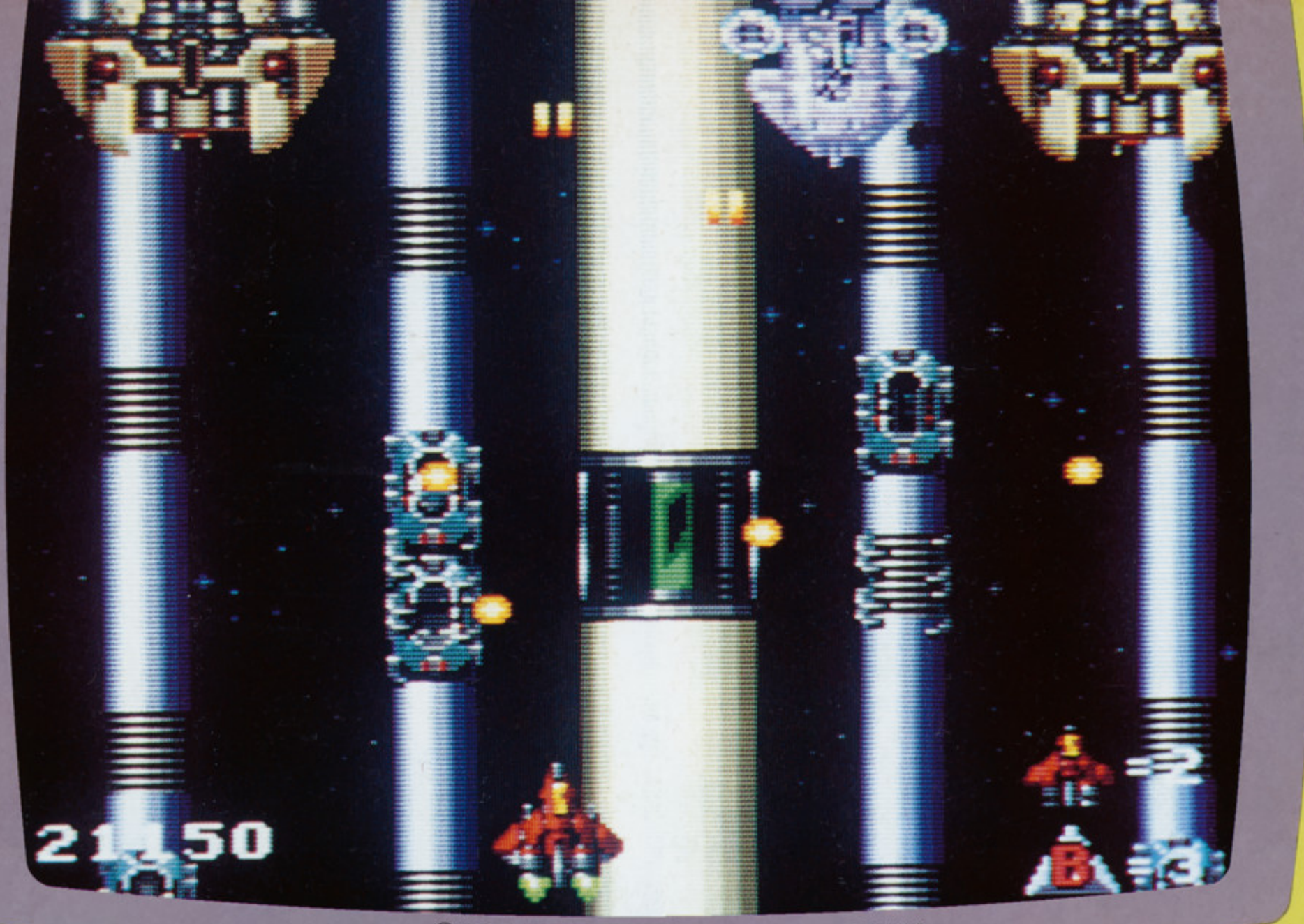
定価1,900円(本体1,845円)

大空を我が手に!

NIFITY-Serveにて人気急上昇中のネットワークフライトシュミレータ「富士通 AIR WARRIOR」で、思いどおりに機体を操り、空戦技を決めるためのノウハウを一冊にまとめました。離着陸のコツから、インメルマンターン/スプリットSなどの基本技の決め方、ヨーヨー/シザースなどの実践技の要領、さらにマルチプレーヤーゲームならではの編隊戦テクニックまで、図解を豊富に使って解説してあります。また、四式戦闘機 疾風/フォッケウルフ FW190 A-8/スピットファイア MK.IXなどの登場機体データを巻末にまとめたほか、用語一覧/単位換算表/操作キー配置図/オリジナルマップなどの付録も充実させています。「富士通 AIR WARRIOR」参加プレーヤーにはもちろん、他フライトシュミレータプレーヤーにも役立ちます。航空機ファンなら、ぜひ本書を活用して仮想世界のエースを目指してください。



発売元 ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒108 東京都港区高輪2-19-13 TEL 03-5488-1360 FAX 03-5488-1364



©1991 HUDSON SOFT ©1990 SEIBU KAIHATSU INC.

究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ゲームの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ゲーム界の伝説の人になれるか……業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA/OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

- 大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。
- 独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。
- 卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。

学校法人
TCA 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

学校法人
OCA 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方（男女）が対象となります。

学校見学会

東京 2月21日(日)・3月8日(月)・3月19日(金)
大阪 2月20日(土)・3月1日(月)・3月14日(日)

■高3のキミたちのために//午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道を負担します。
■ご父兄の見学も歓迎します。
＊ご父兄のための説明会も行います。
■お申込はお電話で／

入学試験

東京 2月28日(日)・3月15日(月)・3月29日(月)
大阪 2月28日(日)・3月8日(月)・3月21日(日)

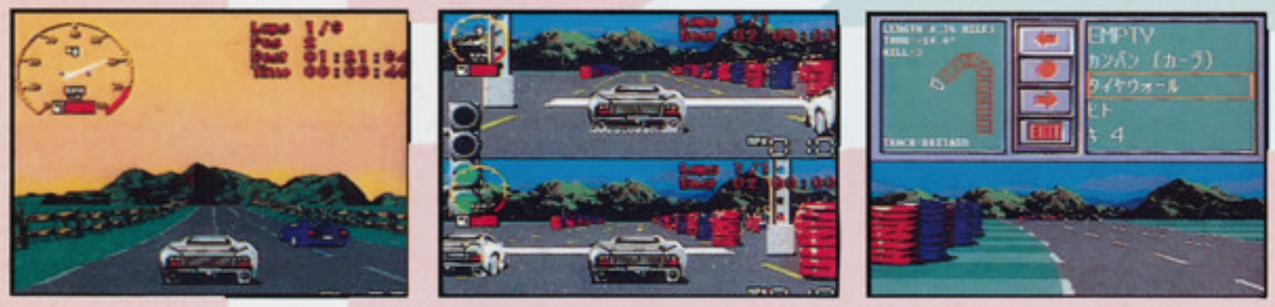
GAME

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA CD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。

最大出力500ps、最高速度320km/h超、大英帝国の誇る公道上最強の猛禽、ジャガーXJ220

ジャガー・レーシング・チームの誇るスーパースポーツカー、ジャガーXJ220。この、公道を走る最速のジャガーを駆って戦うレーシングゲームが、MEGA-CDに登場!このスピード感は、まさに異次元のドライビング感覚だ!

全16戦のドライバーズポイントを競うグランプリ・モード。賞金を稼いで世界を旅しながら、各地のレースに参戦するワールド・ツアー・モード。さらに、オリジナルサーキットを作成することができるトラック・エディターや、白熱の2プレイヤー・モードを搭載!



© 1993 CORE DESIGN LIMITED. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. Under licence of Jaguar Cars Limited, U.K.

3月26日発売
8,800円

ジャガーXJ220 JAGUAR XJ220

3月19日発売
8,800円

稲妻とともに狼男に変身するソウル。怒りの拳からほとばしる、力の炎、魂の叫び!

新しい生命体を作り出す研究を行っていた世界的生物学者カル・モロウは、国際テロ組織キメラによって誘拐され、研究所の人々は皆殺しにされた　一人難を逃れたモロウの末息子ソウルは、無惨に殺された母の亡骸を前に怒りと悲しみの涙て復讐を誓うのだった　父の研究成果てあるウルフチャイルドとなって…

人間から狼男への変身を繰り返し、さまざまなスーパー・パワー・パンチやボムを武器に戦う、ハイスピード・アクション・ゲーム。

WOLFCHILD

ハイパー・横スクロール・アクション・ゲーム

ウルフチャイルド

© 1993 CORE DESIGN LIMITED © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

最強の敵、出現。

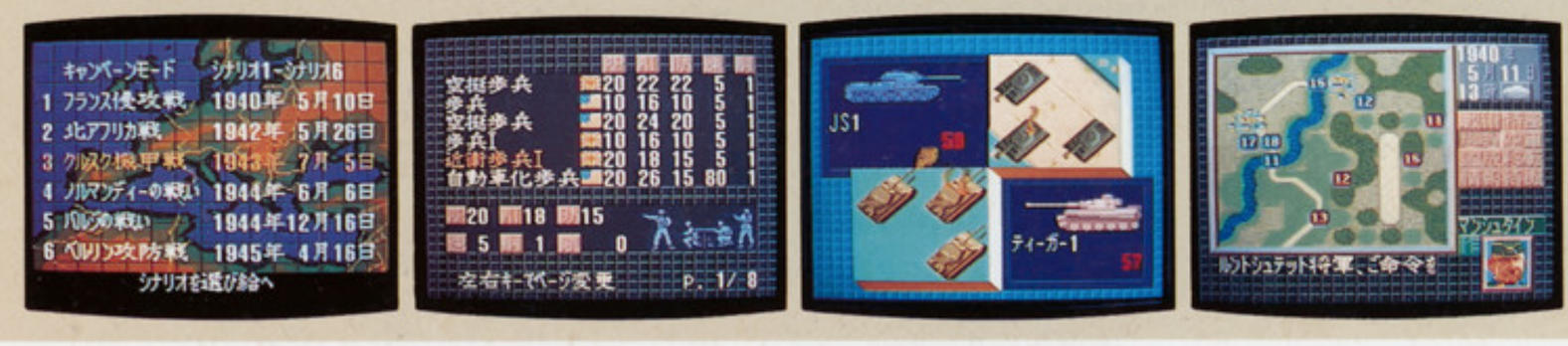
これがウォーシミュレーションだ!!

彼方から迫り来る鋼の車体。はたして敵か、味方か……?
極寒のヨーロッパで、灼熱のアフリカで日夜続く激しい戦い。
枢軸軍と連合軍、勝利の旗を手にするのはどちらか――
白熱のWWⅡゲーム、ここに堂々登場。この迫力、確かめてほしい。

メガドライブ版
スーパーファミコン版
好評発売中

WWⅡゲーム

ヨーロッパ戦線



メガドライブ版/スーパーファミコン版
各:12,800円

- パソコン各機種:12,800円~14,800円/withサウンドウェア(CD付):15,200円
- スーパーガイドブック:980円(税込)　'93年1月発売予定
- ハンドブック:1,860円(税込)
- CD:KECH-1017:2,900円(税込)　音楽:大野雄二

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは、全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサート係(☎045-561-6861)まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/<メガドライブ版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

KOEI

3·25

3機種同時発売!!

MEGA DRIVE

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

FAMICOM FAMILY

歴史シミュレーションゲーム

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

「信長の野望」「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作—チンギス・ハーン登場!!

草原の蒼き狼から、世界の覇王へ——ユーラシア大陸全土を手にした英雄、チンギス・ハーンの生涯を体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えたものは、決して薄れることのない「血の絆」だった……
熱い愛と、確かな絆がつくりあげた一大歴史シミュレーション。今ここに、堂々の登場!!

※画面写真はメガドライブ版、開発中のものです。

メガドライブ版
スーパーファミコン版
ファミコン版：各11,800円

●CD:KECH-1029：2,900円(税込)音楽/大島ミチル
●スーパーガイドブック：980円(税込)3月発売予定

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

獅子は三度、甦る。

今、三國志が新たなドラマに震える。
シリーズ第3弾。それはなにもかもが圧巻の迫力だ。
五〇〇名を越す武将数、息を呑むHEX戦、現実そのものの外交交渉——
武将それぞれの力を見極めよ！ 大陸統一を導く鍵はここにあり。
驚天動地のシリーズ最新作——ついに三國志の粋、結集。

3月下旬 MEGA-CD 発売予定

MEGA CD

機能を活かした美しいグラフィックに加え
アニメーションを多用して迫力も満点！
セリフ入りでサウンドもパワーアップ!!

三國志 III

歴史シミュレーションゲーム

※画面写真はメガドライブ版のものです。

メガCD版/メガドライブ版
スーパーファミコン版:各14,800円

●CD:KECH-1022:2,900円(税込) 作曲:プロデュース/向谷実 ●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円(税込)
●ハンドブック:1,860円(税込) ●武将ファイル:1,860円(税込)
●三國志III事典:1,600円(税込) ●カードゲーム:3,800円 ●ボードゲーム:4,800円

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用) 045-561-8000(TVゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係(Tel.045-045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■<メガドライブ・メガCD版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■CDの販売はポリドール株式会社です。■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

CONTENTS

新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

●ゴールデンアックスIII●太閤立志伝●デビルバスター●ALIEN[3]
●Jリーグ プロストライカー●デザート・ストライク
●ジェームズ・ボンド●ウルトラマン

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART1

●マジンサーガ●F22インターセプター
●ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦●邪神ドラクソス
●G-LOC●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
●バットマン・リターンズ●スプラッターハウスPART3
●エクスランザー

P82 **PART2**

●ドラえもん●魔天の創滅

P85 特集 産地直送! **'93メガドラ海外事情**

ラスベガスCESショーレポート&最新SEGA-CDソフト情報

P32 特報! **パイオニアの新LDマシン"レーザーアクティブ"コナミ第2弾は「Roket Knight Adventures」!**

P91 MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

MEGA-CD PRESS

●ナイトストライカー●笑ぅせぇるすまん
●3×3 EYES●ファイナルファイトCD
●ニンジャウォーリアーズ●デバステイター●アネット再び
●らんま1/2●ゆみみみっくす●ウルフチャイルド●ハイムドール
●ジャガーXJ220●モンキー・アイランド●Vay
●Aランクサンダー●アイ・オブ・ザ・ビフォルダー

P15 BEメガデータランド
P20 お買い得一本勝負BEメガドッグレース
P23 BEメガ読者レース
P28 BE MEGA RACING FREAK
P29 BE MEGA AM NETWORK
P30 BEメガCM探偵団
P31 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P35 突然ですが杉本理恵です
P49 びーぷるランド
P54 ソニック通信
P56 シムス通信
P57 スイッチTIMES
P58 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
P59 マルチメディア宣言/阿木二百
P69 コナミのおへや　コナミ姉さん漫遊記
P70 クライマックス・エンターテイーメント　絶頂王国
P72 サードパーティーやりたい放題コーナー!
P74 音楽対談　古代祐三 VS OLIX光治
P75 Pinball Special STAR WARS攻略法
P76 時代はバーチャル/YUJI MORISAKI
P77 エリックの連チャン道楽コラム　くぎづけ!ゲーム体験記
P78 セガ・ファルコム通信
P81 ぷよぷよ新聞
P115 TERADRIVE PC COLLECTION
P116 メガドラ裏技リーグ
P118 サンダーバーズ ARE GO GO!
P120 BEEP! GAMEGEAR
P122 BINARY ANALYSIS HISTORY OF THE TV-GAMES/渋谷洋一
P126 OH! NEO GEO
P127 BEメガ読者プレゼント

別冊付録 P36

THIS IS GENESIS

寒い冬を吹き飛ばす海外の熱い風、
GENESISソフトカタログ

P40

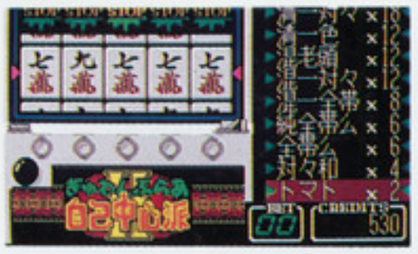
カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　縁

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!



今回は年末商戦ソフトがランキングを占めた結果になってるけど、1位はやっぱり「ソニック2」だった。各社の自信作が出揃った時期だけに、どれを買おうか悩まされた人も多かったんじゃないかな？　ジャンルも多彩だぞ。

1位 前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／'92・11・21発売／6,800円／ACT／8M

2490 POINTS

前月に続いて1位の「ソニック2」は、裏技発見のせいかクリアした人も多いみたい。でもスーパーソニックって、アレそっくり？

2位 NEW SOFT ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編

ゲームアーツ／'92・12・18発売／7,800円／TAB／CD

1428 POINTS

史上最強ともいえるデキの「ぎゅわん自己2」は、冬のお供としてか、売り切れ店も多かった模様。イベントの充実度はスゴイぞ。

3位 NEW SOFT ぷよぷよ

セガ／'92・12・18発売／4,800円／PUZ／4M

1197 POINTS

発売前から人気高だった「ぷよぷよ」は、初期出荷が少なかったせいもあって、発売当日買えない人が続出。熱い対戦はもう体験した？

4位 NEW SOFT アイラブ ミッキー&ドナルド

あいかわらずデキのいいディズニーゲーム。遊び方も多彩で○。

セガ／'92・12・18
6,800円／ACT／8M
1055 POINTS

5位 NEW SOFT 天舞メガCDスペシャル

三国志正史に基づく本格派だが、少々複雑？　BGMは耳に残るぞ。

ウルフ・チーム／'92・12・25
9,800円／SLG／CD
954 POINTS

6位 NEW SOFT T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー

コナミ参入第1弾の亀忍者。デキはサスガだけど、やや単調？

コナミ／'92・12・22
6,800円／ACT／8M
625 POINTS

7位 NEW SOFT ロードブラスターFX

早くも3作目のＬＤゲーム移植。男のロマンを感じられる展開だ。

ウルフ・チーム／'92・12・18
7,800円／RAC／CD
620 POINTS

8位 NEW SOFT パワーアスリート

KANEKO久々のメガドラは流行の格闘もの。必殺技が笑える？

KANEKO／'92・12・11
8,500円／ACT／8M
432 POINTS

9位 前回2位 ランドストーカー～皇帝の財宝～

アクションRPGの1つの方向性を示したランスト。続編は？

セガ／'92・10・30
8,700円／A・RPG／16M、B・4
429 POINTS

10位 NEW SOFT アフターバーナーⅢ

実質的に「G-LOC」の移植といえるⅢ。弾数制限がないのは…。

CRI／'92・12・18
8,400円／SHT／CD
341 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

「シャイニング・フォース外伝」発売のせいもあってか、年末年始には結構売れたG.G.本体。まだいける？

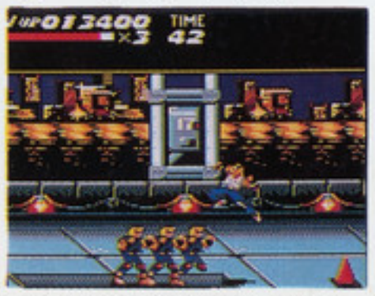
順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	–	シャイニング・フォース外伝 セガ／'92年12月25日発売／5,500円／RPG	405
2	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／'92年11月21日発売／3,800円／ACT	275
3	–	ベアナックル セガ／'92年11月27日発売／3,500円／ACT	62
4	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	54
5	–	The GG忍Ⅱ セガ／'92年12月4日発売／3,500円／ACT	46

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は12月1日～12月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪Ｊ＆Ｐテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 シャイニング・フォース外伝

いまでも人気の「シャイニング・フォース」の続編といえる意欲作。ファンなら買い。

3 ベアナックル



メガドラに負けじとGGでも登場。通信も可能だ。

5 The GG忍Ⅱ

好評の前作に続いて五忍衆は健在。戦隊ノリが○。

©片山まさゆき／講談社 ©YELLOW HORN ©SEGA/COMPILE 1992 Teenage Mutant Ninja Turtles ®is a registered trademark of Mirage Studios, USA©1992 Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. ©DATA EAST CORP./WOLF TEAM ©SEGA 1991 REPROGRAMMED BY CRI 1992 ©1992 The Walt Disney Company

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

巷(ちまた)でもささやかれ出しているあの某格闘ゲームの移植発表は、近いうちにされそうだけど、来月発表予定の某RPGの移植も含め今年は話題がつきないぞ。ここの希望タイトルはいくつ実現するかな？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡシリーズ カプコン／VG他	153
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	42
3	3	天地を喰らうシリーズ カプコン／VG他	32
4	4	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	31
5	5	コットン セガ／VG	30
6	19	スナッチャー コナミ／パソコン他	29
7	—	餓狼伝説2 SNK／NEO・GEO	27
8	6	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	26
9	10	ゼクセクス コナミ／VG	25
10	13	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	24
11	11	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	23
12	9	キャプテンコマンドー カプコン／VG	21
13	7	ウルフファング データイースト／VG	19
14	—	バーチャレーシング セガ／VG	17
15	12	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	15
16	—	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	14
17	15	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	13
18	—	ワールドスタジアム ナムコ／VG	12
19	16	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	11
20	20	魔導物語シリーズ コンパイル／パソコン	9

※このポイントは1月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。

祝 太閤立志伝

マニアにも好評の光栄作品がめでたく移植決定。木下藤吉郎の立身出世の醍醐味が味わえるぞ。

祝 ウルトラマン

あの「バトレイバー」のマーバがいきなり「ウルトラマン」も発売。ファンには嬉しい移植だ。

14 バーチャレーシング

一応メガドラカートリッジでの移植が内定している最先端のレースゲーム。どこまでできる？

※「太閤立志伝」の画面はパソコン版のものです

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近は、NEO・GEOの人気が急速に高くなってるみたいだが、ガンシューティングも意外と人気があるのだ。「ストⅡ」人気も一段落したかな。

1 リーサルエンフォーサーズ

NEW FACE!

犯罪都市で数々の事件に立ち向かえ。デジタイズ画面と6発装填式の銃がリアル！

5 ドラゴンガン

剣と魔法の世界が舞台の異色のガンもの。銃身スピーカーからの指示も面白いぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
2	1	バーチャレーシング	セガ
3	2	ストリートファイターⅡ'	カプコン
4	—	餓狼伝説2	SNK
5	—	ドラゴンガン	データイースト

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム 101・パイ・ロサ

©SNK CORP.1992 ©1992 DATA EAST CORP.©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月も上位陣はあまり変化のないランキングだが、イマイチ牽引力となるような目玉ソフトがない気がして、少々物足りないところかな？　とはいえ、水面下ではユーザーを驚かせるようなビッグなタイトルもちゃんと始動しているから、あまり心配はないはずだぞ。とりあえず、MEGA-CDソフトも良質なものが多くなってるからカセットともども充実してほしいよね。

すべての謎がいまこそ明かされる!?人気RPG最新作!!

1位（前回4位） **ファンタシースターⅣ**
セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

69 POINTS

またまた1位に返り咲いたセガの看板RPG最新作。ファンも納得できるキャラが揃っているから年末発売が楽しみだぞ。

新要素も入った完璧移植の格闘名作!

3位（前回3位） **ファイナルファイトCD**
セガ／3月26日発売予定／8,800円／ACT／CD

44 POINTS

完全移植のMEGA-CD版だが、タイムトライアル戦やアレンジBGMなど新たな要素も多いのだ。CDユーザーは必携かな。

セガのヒーロー三度登場!

5位（前回ー） **CDソニック・ザ・ヘッジホッグ**
セガ／発売日未定／価格未定／ACT／CD

30 POINTS

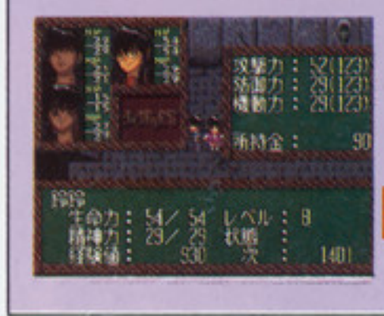
CD版にはテイルスがいないみたいだが、今度は同じ面で過去や未来へ行けたりするのだ。初のアニメビジュアルも必見。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	12	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／3月19日	26
7	8	ゴールデンアックスⅢ	セガ／3月26日	19
8	18	スーパー大戦略ⅢSCD	セガ・ファルコム／年未予定	18
9	10	シルフィード(仮)	ゲームアーツ／発売日未定	17
10	—	ニンジャウォーリアーズ	タイトー／3月12日	16
11	—	Vay～流星の鎧～	シムス／4月予定	15
12	5	ナイトストライカー	タイトー／発売日未定	14

※このポイントは1月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

完成間近!パイや八雲にもうすぐ逢えるぞ!

2位（前回2位） **聖魔伝説3×3EYES**
セガ／4月下旬発売予定／8,800円／RPG／CD



56 POINTS

長かった開発も大詰めの「3×3EYES」。原作を知らなくても遊べるデキだから初心者も安心だぞ。春はコレでキメ!

続編への期待は高まるばかりのメサイヤ看板のSLG!

4位（前回14位） **ラングリッサー2(仮)**
メサイヤ／発売日未定／価格未定／SLG／8M、B・B

※画面は前作のものです

32 POINTS

発売自体はまだ先だけど、やっぱりファンの期待の高い人気作。前作のPCエンジン移植が決まった今、続報がほしいね。

10位 ニンジャウォーリアーズ

この移植に往年のファンは感涙。オマケ要素も最高。

12位 ナイトストライカー

ついにMEGA-CD版の画面公開!! 詳細はP91だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	20	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄／3月25日	13
14	16	G-LOC	セガ／2月26日	12
15	15	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム／3月26日	11
16	—	ガントレット	テンゲン／4月予定	10
17	—	魔天の創滅	講談社総研／4月予定	9
18	—	イース・マスクオブザサン	セガ・ファルコム／発売日未定	8
19	—	スノーブラザーズ	東亜プラン／発売日未定	7
20	9	スイッチ	セガ／4月23日	6

©CAPCOM 1989 ©SEGA 1992 ©高田裕三／講談社　ヤングマガジン ©1992 SEGA

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
Ｆ２２インターセプター	２月12日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＨＴ／８Ｍ
邪神ドラクソス	２月19日	8,900円	ＥＡビクター／ＡＣＴ／８Ｍ
バットマン・リターンズ	２月19日	6,800円	セガ／ＡＣＴ／８Ｍ
G-LOC	２月26日	6,800円	セガ／ＳＨＴ／８Ｍ
Ｊリーグ　チャンピオンサッカー	２月26日	7,800円	ゲームアーツ・小学館プロ／ＳＰＴ／４Ｍ
マジンサーガ	２月26日	6,800円	セガ／ＡＣＴ／８Ｍ
スプラッターハウス　PART3	３月19日	6,800円	ナムコ／ＡＣＴ／16Ｍ
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	３月25日	11,800円	光栄／ＳＬＧ／10Ｍ＋Ｂ・Ｂ
OutRun 2019	３月26日	8,800円	シムス／ＲＡＣ／８Ｍ
ドラえもん　夢どろぼうと７人のゴザンス	３月26日	6,800円	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
ゴールデンアックスⅢ	３月26日	6,800円	セガ／ＡＣＴ／８Ｍ
ＧＯＤＳ	３月下旬	8,800円	ビーシーエム・コンプリート／ＡＣＴ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
ブギウギボーリング	３月予定	6,800円	ビスコ／ＳＰＴ／４Ｍ
★ＢＵＬＬＳvsＬＡＫＥＲＳ	４月２日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＰＴ／８Ｍ
☆ＰＧＡツアーゴルフⅡ	４月16日	9,800円	ＥＡビクター／ＳＰＴ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
デザート・ストライク・湾岸作戦	４月23日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＨＴ／８Ｍ
Ｊリーグプロストライカー	４月23日	未定	セガ／ＳＰＴ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	４月28日	8,900円	ＥＡビクター／ＡＣＴ／４Ｍ
エイリアン３	４月下旬	6,800円	ビック東海／ＡＣＴ／４Ｍ
ガントレット	４月予定	7,800円	テンゲン／Ａ・ＲＰＧ／８Ｍ（予）
魔天の創滅	４月予定	8,900円	講談社総研／ＲＰＧ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
★太閤立志伝	今春予定	未定	光栄／ＳＬＧ
☆００７・死闘	５月14日	6,800円	テンゲン／ＡＣＴ／４Ｍ
★ＬＨＸアタックチョッパー	５月21日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＨＴ／８Ｍ
☆エクスランザー	５月下旬	未定	セガ／ＳＨＴ／８Ｍ
騎士伝説	５月予定	9,800円	講談社総研／ＳＬＧ／10Ｍ＋Ｂ・Ｂ
スティールタロンズ	５月予定	未定	テンゲン／ＳＨＴ
ターミネーター	５月予定	未定	セガ／ＡＣＴ／８Ｍ
ミック&マック ザ グローバルグラディエイターズ（仮）	５月予定	未定	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
☆デビルバスター（仮）	５月予定	未定	シムス／ＡＣＴ／８Ｍ
★ジェームズ・ボンドⅡ　コードネームロボコッド	６月３日	8,900円	ＥＡビクター／ＡＣＴ／４Ｍ
★ロードラッシュⅡ	６月18日	8,900円	ＥＡビクター／ＲＡＣ／８Ｍ
クラスティーズ　ファン　ハウス（仮）	６月予定	未定	セガ／ＰＵＺ／４Ｍ
ザ シンプソンズ バートVS.ザ スペーススミュータンツ	６月予定	未定	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
ターミネーター２	６月予定	未定	セガ／ＳＨＴ／８Ｍ
チャックロック	６月予定	未定	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
★プロホッケー'93（仮）	７月９日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＰＴ
★プロフットボール'93（仮）	７月23日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＰＴ／８Ｍ
☆ベースボール'93（仮）	７月予定	未定	セガ／ＳＰＴ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
パワーモンガー	８月６日	8,900円	ＥＡビクター／ＳＬＧ／８Ｍ
ああ播磨灘	８月予定	未定	セガ／ＳＰＴ／８Ｍ
★タイムドミネーター（仮）	今夏予定	未定	ビック東海／ＡＣＴ
バトルマニア２（仮）	今夏予定	未定	ビック東海／ＳＨＴ
ロードライアット	今夏予定	未定	テンゲン／ＲＡＣ
★センチュリオン	10月予定	8,900円	ＥＡビクター／ＡＣＴ／４Ｍ
ファンタシースターⅣ	年末予定	未定	セガ／ＲＰＧ／16Ｍ＋Ｂ・Ｂ
★ウルトラマン	未定	未定	マーバ／ＡＣＴ／４Ｍ
ザ・スーパー忍Ⅱ	未定	6,800円	セガ／ＡＣＴ／８Ｍ
ゼノン２	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート／ＳＨＴ／８Ｍ
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産／ＲＡＣ／４Ｍ
バトルトーズ	未定	未定	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
スノーブラザーズ	未定	未定	東亜プラン／ＡＣＴ／８Ｍ
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／ＳＨＴ／８Ｍ
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／ＰＵＺ／２
ボールジャックス	未定	未定	ナムコ／ＳＰＴ／２Ｍ
メガロマニア	未定	未定	ＣＲＩ／ＳＬＧ／８Ｍ
ローリングサンダー３	未定	未定	ナムコ／ＡＣＴ
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／ＳＬＧ
ディープスキャナー	未定	未定	サミー／ＡＣＴ／８Ｍ
ビートフォース	未定	未定	サミー／ＡＣＴ／８Ｍ
ラングリッサー２	未定	未定	メサイヤ／ＳＬＧ／８Ｍ＋Ｂ・Ｂ
★ロケットナイト　アドベンチャーズ	未定	未定	コナミ／ＡＣＴ
らんま1/2　～白蘭愛歌～	４月上旬	8,300円	メサイヤ／ＡＤＶ／ＣＤ
聖魔伝説「３×３ＥＹＥＳ」	４月下旬	8,800円	セガ／ＲＰＧ／ＣＤ
Ｖａｙ～流星の鎧～	４月予定	7,800円	シムス／ＲＰＧ／ＣＤ
ポップンランド	４月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ＡＣＴ／ＣＤ
幻影都市	4月下旬~5月	未定	マイクロキャビン／ＲＰＧ／ＣＤ
いしいひさいちの大政界	６月予定	未定	セガ／ＳＬＧ／ＣＤ
Ｆ１サーカスＣＤ（仮）	６月予定	未定	日本物産／ＲＡＣ／ＣＤ
アイ・オブ・ザ・ビフォルダー	７月予定	5,800円	ポニーキャニオン／ＲＰＧ／ＣＤ
笑ゥせぇるすまん	７月予定	未定	セガ／ＡＤＶ／ＣＤ
ハイパーロードモナーク	今秋予定	未定	セガ・ファルコム／ＳＬＧ／ＣＤ
スーパー大戦略Ⅲ　ＳＣＤ	年末予定	未定	セガ・ファルコム／ＳＬＧ／ＣＤ
電忍アレスタ２（仮）	年末予定	未定	コンパイル／ＳＨＴ／ＣＤ
ロードス島戦記	年末予定	未定	セガ／ＲＰＧ／ＣＤ
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／ＳＨＴ／ＣＤ
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー／ＳＨＴ／ＣＤ
アルシャーク	未定	未定	サンドストーム（ポリドール）／ＲＰＧ／ＣＤ
シスターソニック（ぽっぷるメイル　SCD改）	未定	未定	セガ・ファルコム／ＲＰＧ／ＣＤ
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン／ＲＰＧ／ＣＤ
ＲＰＧ（仮）	未定	未定	シムス／／ＲＰＧ／ＣＤ
ポリゴンゴルフ（仮）	未定	未定	シムス／ＳＰＴ／ＣＤ
狼兵（ランピン）（仮）	未定	未定	シムス／ＡＣＴ／ＣＤ
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット／ＳＬＧ／ＣＤ
イース・マスクオブザサン（YsⅣ）	未定	未定	セガ・ファルコム／ＲＰＧ／ＣＤ
ウイングコマンダー	未定	未定	セガ／ＳＬＧ／ＣＤ
リアルファイターズ	未定	未定	セガ／ＡＣＴ／ＣＤ
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	未定	未定	セガ／ＡＣＴ／ＣＤ
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／ＳＬＧ／ＣＤ
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム／ＲＰＧ／ＣＤ
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／ＲＰＧ／ＣＤ
ノスタルジアⅡ	未定	未定	シュールド・ウェーブ／ＡＤＶ／ＣＤ
モンキー・アイランド	未定	未定	ビクター音産／ＡＤＶ／ＣＤ
ハイムドール	未定	未定	ビクター音産／ＲＰＧ／ＣＤ
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／ＶＣＳ／ＣＤ
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／ＲＡＣ／ＣＤ
ＨＡＭＭＡＲ	未定	未定	セガ／ＥＴＣ／ＣＤ
★ジョー・モンタナ　フットボール	未定	未定	セガ／ＳＰＴ／ＣＤ
★アフター　ハルマゲドン	未定	未定	セガ／ＲＰＧ／ＣＤ
★蓬莱（ほうらい）学園	未定	未定	セガ／ＲＰＧ／ＣＤ
★夢幻の如く	未定	未定	セガ／ＳＬＧ／ＣＤ
マイト アンド マジックⅢ	未定	未定	ＣＲＩ／ＲＰＧ／ＣＤ
銀河鉄道９９９	未定	7,800円	ＲＩＯＴ／ＡＤＶ／ＣＤ
テラフォーミング	未定	6,800円	パック・イン・ビデオ／ＳＨＴ／ＣＤ
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／ＲＡＣ／ＣＤ

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ウインブルドン	２月26日	3,200円	セガ／ＳＰＴ／１Ｍ
ぷよぷよ	３月19日	3,500円	セガ／ＰＵＺ／２Ｍ
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	３月26日	3,800円	セガ／ＡＣＴ／４Ｍ
★超（ハイパー）プロ野球93	４月下旬	未定	セガ／ＳＰＴ／２Ｍ＋Ｂ・Ｂ
☆Ｋｉｃｋ＆Ｒｕｓｈ	４月予定	4,500円	シムス／ＳＰＴ／２Ｍ
★ドラえもん	４月予定	未定	セガ／ＡＣＴ／２Ｍ
ああ播磨灘	４月予定	未定	セガ／ＳＰＴ／４Ｍ
シャイニング・フォース外伝２	５月予定	5,500円	セガ／ＲＰＧ／４Ｍ＋Ｂ・Ｂ
ゴルフ（仮）	６月予定	4,500円	シムス／ＳＰＴ／２Ｍ
★アウトラン・ヨーロッパ	未定	未定	セガ／ＲＡＣ／２Ｍ
★インディ・ジョーンズ	未定	未定	セガ／ＡＣＴ／２Ｍ
★ザ・シンプソンズ バートvsザ・スペースミュータント	未定	未定	セガ／ＡＣＴ／２Ｍ
★ＧＧアレスタ２	未定	未定	販売元未定／ＳＨＴ／２Ｍ（予）
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／ＳＨＴ／２Ｍ

メガＣＤ MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
Ａランクサンダー	２月26日	7,400円	ＲＩＯＴ／ＡＣＴ／ＣＤ
シムアース	３月12日	7,800円	セガ／ＳＬＧ／ＣＤ
ニンジャウォーリアーズ	３月12日	7,800円	タイトー／ＡＣＴ／ＣＤ
デバステイター	３月12日	7,800円	ウルフ・チーム／ＡＣＴ／ＣＤ
ウルフチャイルド	３月19日	8,800円	ビクター音産／ＡＣＴ／ＣＤ
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	３月19日	6,800円	セガ／ＲＰＧ／ＣＤ
アネット再び	３月26日	7,800円	ウルフ・チーム／ＡＣＴ／ＣＤ
サイボーグ００９	３月26日	7,800円	ＲＩＯＴ／ＡＣＴ／ＣＤ
ジャガーＸＪ220	３月26日	8,800円	ビクター音産／ＲＡＣ／ＣＤ
ファイナルファイト　ＣＤ	３月26日	8,800円	セガ／ＡＣＴ／ＣＤ
三国志Ⅲ<MEGA-CD版>	３月27日	14,800円	光栄／ＳＬＧ／ＣＤ
スイッチ	４月23日	未定	セガ／ＡＤＶ／ＣＤ
アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	４月上旬	未定	ウルフ・チーム／ＲＰＧ／ＣＤ

BE・メガ編集部チェック!!

まずはアメリカCESショーで発表されるかと思われていた某格闘ゲームの動向だが、こちらは某C社直々に移植が進められているらしいから、期待してていいぞ。また「シャイニング・フォース2」の正式な発表もこの春以降の予定だ。しばし待て。

本邦初公開ビック東海「タイムドミネーター」だ。こいつは要チェックだぞ。

EAビクターの「センチュリオン」はベン・ハーぽいゲームだ。

早くも登場の「ロードラッシュ2」は2人同時プレイもありなのだ。

ＡＣＴ：アクション／ＳＨＴ：シューティング／ＲＰＧ：ロールプレイング／ＡＤＶ：アドベンチャー／ＳＬＧ：シミュレーション／ＳＰＴ：スポーツ／ＲＡＣ：レース／ＰＵＺ：パズル／ＴＡＢ：テーブル
ＡＲＰＧ：アクションロールプレイング／ＰＩＮ：ピンボール／ＱＩＺ：クイズ／Ｂ・Ｂ：バッテリーバックアップつき※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更のあったものです。

ソフトメーカー伝言板

マイクロキャビン

いよいよ「幻影都市」の完成が近づいてきた！　退廃的近未来都市、香港を舞台にサイバーパンクの世界が展開する！

どーです、RPGというとファンタジーが常ですが、この「幻影都市」は、まさに異色。いつものRPGでは味わえない世界をタップリと満喫できますヨ。ビジュアルシーンやBGMはMEGA-CDスペシャルアレンジでお送りします。期待大だよ！

セガ・エンタープライゼス

お年玉もそろそろなくなってきている時期ではないかと思いますが、2月も新作ソフトが続々登場します。MDソフト「バットマン・リターンズ」「マジンサーガ」「G-LOC」、そして年末年始によく売れたゲームギアには「レミングス」「ウインブルドン」を発売いたします。在庫切れでみなさんにご迷惑をおかけしました「ぷよぷよ」は、再販中ですよ。

ゲームアーツ

先月号別冊のゲームアーツ特集は読んでもらえたかなあ？　あの「シルフィード」!!!　ふっふっふっ。楽しみでしょ？　でも発売はもうちょっと先だから、それまでは「ぎゅわんぶらあ自己中心派2激闘！　東京マージャンランド編」と「ゆみみみっくす」と「Jリーグチャンピオンサッカー」(MDカセット、近日発売)をやって待っていてね。

光栄

「ヨーロッパ戦線」が、ついに発売されました。大地を揺るがす戦車の響きが、ヒシヒシと感じられるはず。みなさんの作戦能力を試してみませんか。さて、次の注目作は「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」。世界制覇という壮大な夢を実現するためには、ナンパテクニックも必要！　というわけで、やっぱり女性は強いんですね。身につまされます。

コナミ

こんにちは、コナミの早坂です。ついに発表してしまいました。コナミ第2弾「ロケットナイト　アドベンチャーズ」。1年以上もスタッフが大切に育ててきたものです。たくさんのユーザーのみなさんに見てもらいたいし、ランキング1位獲得！を目標に全力投球します。現在スタッフは、連日の徹夜で体調悪増です。みんな応援してね！

コンパイル

「雪が舞う・花も舞う・ぷよぷよが俺を呼んでいる～」ってなことでみんな「ぷよぷよ」遊んでいるかな。アーケード版・メガドライブ版に続き、ゲームギア版を3月に発売するので、これからはどこでも遊べるよ。BUT授業中は、しちゃだめだよ！　他にも強力なライナップを取り揃え、君との出会いを待っているよ！

BYくに

CRI

みなさん、「メガロマニア」はもう知ってるよね。遊星セガワールドでRPGと間違われたSLGです（看板のせいで……）。でも海外パソコン版ではベスト・ストラテジー・ゲーム（最優良戦略ゲーム）に選ばれたほどの戦略性。セリフも豪華声優陣により吹き替え完了！　あの冬馬由美さんに「軟弱者」と言われてみませんか？　(さちえ)

G-SAT

時代は199X年、舞台はX国。そこは現代日本によく似たヨソの国。現実世界でも何かとお騒がせの「政治家」サン達、このX国でもやりたいほーだい。あとは若手議員の君らが何とかするしかない！

MEGA-CDユーザーの諸君、政治不信をブッ飛ばせ！　ということで「大政界」は制作快調。乞うご期待デス（いやホントはもっとギャグものなんスけど）。

タイトー

どーも²、みなさんお元気ですか？　3月12日に発売になります「ニンジャウォリアーズ」。これは絶対面白いですよ。それともう1つの「ナイトストライカー」。こちらはまだ開発中ですが、とりあえず少しだけみなさんにお見せできるようになりました。これからもっと良くなっていきますので、ぜひ期待して待っててくださいね。　(かーしま)

テンゲン

英国秘密情報部員、殺人許可証を持つ男007ことジェームズ・ボンドがアクションゲームで発売決定!!　捕らわれた美女たちを捜し出し、敵のアジトを爆破せよ。ボンドの武器は銃と手榴弾。方向転換の際は銃を持ちかえ、弾が切れれば自分で補充するのには思わず拍手!!　パチパチ。さあ、みんなのジェームズ・ボンドの美学をここで学ぼう！

ナムコ

戦慄のスプラッターモノ「スプラッターハウスPART3」は、3月に発売されます。そういえば今月14日はバレンタインデー。意中の彼を射止められなかったあなた、かわりに血がしたたるナタを使ってモンスター達を仕留めてみませんか？

(ぱいん)

ビクター音産

1月は行ってしまう、2月は逃げてく、3月は去ってゆく、てなわけで年が明けても、まあ忙しい日々を過ごしておりんスが、3月になったらCSGっていうゲームのイベントなんかも全国で開かれ始めるし、春よ早く来い、と…。イベントには、いいゲームを持って行こうと思って、今一生懸命準備をしているから、ビクターのブースを注目してくれい。

ポニーキャニオン

MEGA-CD参入第1弾「アイ・オブ・ザ・ビフォルダー」の制作が山場に入ってきました。リアルタイム3Dダンジョンタイプ RPGプラスAD&D®の練り込まれたストーリーを前面に打ち出した作品です。現在、コンバットのレベル調整を行っています。まもなく発売日も決定できる段階になりますので。皆さん期待していてください。

RIOT

「Aランクサンダー」の開発もいよいよ大詰め！　オープニングがカッコいいの一言！　リップが面白かった人なら絶対楽しめるし、ヒーロー物が大好きな人ももちろん楽しめるぞ。ついに映画や小説を超えたと言ってもいいくらいシナリオもハードだ！(ちょっとイイ気になってる)

MEGA-CDユーザーはこれを買わなきゃ機械が泣くぜい！(久しぶりのたかを)

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（?）言ってもらうページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BEメガ』編集部にいってきてくださいね。

最近は海外でのメガドライブが絶好調なせいか、ここドッグレースに並ぶソフトも海外もののゲームが多くなってきたね。今年は国内市場にも力を入れるとセガの社長も言ってることだから、今後は国産の良質なソフトがズラッと並ぶように祈りたいよね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。４人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。１つの「参考意見」として考えてください。

1枠

2月12日発売

F22インターセプター

EAビクター　8,900円　SHT　8M

パスワード制　1人プレイのみ

米空軍の次期主力戦闘機F22を題材にしたフライトシミュレートゲーム。アメリカ、韓国、イラク、ロシアを舞台にドックファイトが展開される。

	平均オッズ 7.5
Game Beginner Girl	
青山ようこ	とにかくマニア向けの１本。この類のゲームが好きで、しかもプレイしまくっているという人にだけオススメします。戦闘機の知識はもちろん、航空力学も知ってないとツライかも。私くらいのレベルだと目を回してしまうのがオチ（笑）。初心者は心して買うように！ 7
Foreign Game User	
OLIVX光治	フライトものが大好きな私は、すでに名作ともいえるジェネシス版を買って遊んでいたりする。ポリゴンもののゲームにしては、敵の種類がかなり多いし、メッセージもちゃんと日本語になってて遊びやすくなっている。ポリゴン戦闘機マニアは絶対に買いの１本だぞ。 8
Game Mania Group	
ハイローラーズ	最初はゲームというより戦闘機の教習を受けている感じがするが、覚えてくるとだんだん楽しくなってくる。空中戦の駆け引きなんかもわかってきて、面白いぞ。初心者救済措置があって、誰でも遊べる作りになってるのも感心する。視点変更と４カ国バトルも◎。（作） 8
General Game User	
ジャムおじさん	ジェネシス版の評価も高かったこのソフト、ポリゴン処理による飛行感覚も抜群だけど、それ以上にミッションが多彩でホントにいろいろ楽しめるね。急上昇、急降下時の視覚効果も面白いし、武器の豊富さもマニア納得のデキ。好みは分かれるけどいい味出てるよ。 7

2枠

2月19日発売

邪神ドラクソス

EAビクター　8,900円　ACT　8M

条件コンティニュー制　1人プレイのみ

伝説の勇者が活躍するジェネシスソフトの移植作。ナイフ、斧、ブーメランなどの武器を駆使して、敵に封印された僧侶たちを解放せよ。

	平均オッズ 5.5
Game Beginner Girl	
青山ようこ	「GODS」「ペルシャ」系の怪しいアクションゲームですね（笑）。画面の雰囲気で好みが分かれそうだけど、難易度はやや中級者向けくらいだし、操作性もまずまず。同じ音色を出してアイテムを出すシステムも面白い。でも敵がわらわら際限なく出てくるのはイヤだな。 7
Foreign Game User	
OLIVX光治	イギリスのゲームっぽい、細かくて綺麗な画面が目を引く。だけどゲームは少々わけがわからない感じ。仕掛けが意地悪すぎて、何度も死なないと先に進めないし、面クリアの条件を達していないと最初に戻されてしまうのもマズイと思う。とっつきにくいのも残念。 5
Game Mania Group	
ハイローラーズ	雰囲気が「大魔界村」みたいなゲームだけど、海外モノだけにいまいちバランス配慮に欠ける感じ。取るといきなりタイムが減るアイテムが出たり、落ちて死ぬのも多いしと良好な操作性に反して爽快感が足りないんだよな。アイテム交換方法も意味不明な感じ。（超） 4
General Game User	
ジャムおじさん	海外ものにしてはかなりオーソドックスな感じのアクションだね。軽快なBGMやソツなく動くマイキャラなどそんなに悪くはないんだけど、敵が減らなくてキリがなかったり、しゃがまないとアイテムが取れないなど、どうもテンポが悪い。全体的に中途半端かな。 6

©1991 Edward Lerner ©1993 Electronic Arts Victor Inc. ©1992 Misoftsa Dinamic ©1992 ZEUS SOFT ©1993 Electronic Arts Victor Inc. ©1992 A VECTRODEAN ©1993 Electronic Arts Victor Inc.

3枠

2月19日発売

バットマン・リターンズ

セガ　6,800円　ACT　8M

コンティニュー制　1人プレイのみ

アメリカで大ヒットした同名映画を忠実に再現。数々の罠をくぐり抜け、ペンギンに支配されたゴッサムシティを救え。オリジナルキャラも登場。

平均オッズ 4.5

グラフィックは渋いけど、ちょっと操作は複雑な感じ。特に天井にぶら下がって、向こう側へと跳び移る技が難しくて、なかなか先に進めないの。最近、ヤワなアクションしかないとぼやいているマニアの人にはいいのかも…。でも、もうちょっと派手さがほしいかな。 6

ロープを使い、ぶらさがって移動するという要素は悪くないが、あまりオリジナリティは感じられない。また敵も単に自分の動きを重視して動くだけで、無茶苦茶な攻撃が多い。映画を意識しすぎて、画面が暗すぎるのもどうかと思う。BGMだけは悪くないのだが……。 4

映画の雰囲気は十分堪能できるが、操作性関係はあまりよろしくないな。バットマンの動きは堅いし、ワイヤーアクションも融通がきかないぜ。グラフィックも、凝ってるのはいいが背景か足場かわからないところが多いのは難点だ。トラップも陰険すぎるぞ。(作) 4

日本ではいまいちピンとこないバットマン人気だけど、ゲーム自体は急いで作りすぎた感じがして残念。一見無茶な攻撃をしてくる敵やトラップも、やり込めばそれなりにクリアできそうなんだけど、どうもねぇ。コンティニューも面のはじめからってのはないよなあ。 4

4枠

4月28日発売

ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦

EAビクター　8,900円　ACT　4M

コンティニュー制　1人プレイのみ

母象と離れ離れになった子象のロロが、サーカス団に捕らわれた動物たちを解放しつつ家路を探索するアクションゲーム。全4エリア構成。

平均オッズ 6.0

象さんが人間に捕まった動物たちを逃がしてあげるという、なんとも感動的で、カワイイゲーム……と思いきや、女の子向けというより一部マニアに受けそうなゲームみたい。とにかくすぐに死ぬし、はじめからやり直しなのもツライな。慣れれば大丈夫だけどね。 6

海外ゲームって、こういうヘンなゲームがあるから、私は大好きだな。だいたい子象が主人公のゲームってのが笑えるし、象や仲間の動作自体もかなり愉快。パズル要素も強いから、じっくり遊ぶと面白いかもしれないな。でもある程度心にゆとりのある人向きかも？ 7

ウサギやビーバーなど助けた仲間の得意な能力を取っ替え引っ替えしながら、面をクリアしていく……、といった内容にはそれほど新鮮味はないのだが、象が風船になったり、洗濯機で縮んだりするセンスは結構笑えて面白い。でも4メガでこの値段は高すぎるぞ！(超) 5

ほのぼのとしたグラフィックとBGMはなかなかいいが、一発死や異常に強いボスなど第一印象で損していると思う。変なアイテムとか仕草とか、いろいろ笑える部分も多いんだけに残念だね。あと、やたら長いくせにパスワードすらないのも難。全体的に惜しいゲームだ。 6

5枠

2月26日発売

G-LOC

セガ　6,800円　SHT　8M

コンティニュー制　1人プレイのみ

アーケードで有名だった同名体感ゲームの移植。極秘指令を受けたエリートパイロットとなり、限られた時間内に各ミッションをクリアせよ。

平均オッズ 4.5

いまさら説明する必要すらない「G-LOC」。待ってたファンの人もいるだろうけど、ノルマもキツくないし、初心者の入門用には良さそう。でも調子に乗ってると弾切れになっちゃうのは残念。タイムアウトでゲームオーバーってのも悲しいけど、武器購入は楽しいな。 6

「R-360」で有名な「G-LOC」もついに移植となったが、残念なことにほとんど同じ内容のCD版「アフターバーナーIII」と比べてもかなり見劣りする。結局ただ敵を単調に撃つだけに終始してしまっているし、奥深さもあまりない。大胆なアレンジでもほしかったが。 5

好き嫌いもあるだろうが、アーケード版とちょっと違うのは残念なところだ。あのシンプルさが好きだったのにな……。グラフィックもさびしくなっちゃって、ますます残念。でもゲーム自体は同じなので問題ないのかも。操作性は意外といいけどやっぱり小粒だぜ。(作) 4

もとのゲーム自体あまりゲーム性の高くなかった「G-LOC」だけど、このメガドラ版はマークIII用ソフトかと思うほど淡白な感じで残念だ。360度ローリングも、どうも迫力不足だし、絵のほうもイマイチうまくない。爽快感追求のアレンジがほしかったね。 3

6枠

2月26日発売

マジンサーガ

セガ　6,800円　ACT　8M

コンティニュー制　1人プレイのみ

永井豪原作のコミックマンガを再現したアクションゲーム。独自に開発されたプログラミングによる滑らかな動きが特徴。大小各モードあり。

平均オッズ 7.0

格闘モノにハマっている私には嬉しい1本。しかも小型モードから動きがとっても滑らかなので、驚くことうけあい。デカキャラの迫力もさることながら、しっかりガードもできるなど、本当によくできていますね。でも「マジンサーガ」というのはマイナーな気が…。 8

なめらかで不気味なキャラクターの動きが自慢のアクション。確かに最初に見ると驚くし、楽しそうにも見える。でも実際に遊ぶと、敵の種類も多くないし、ゲーム自体もイマイチ普通で物足りないことに気づく。ボス対決は自分も必殺技が出せるなど派手さがほしいな。 6

ビッグモードの大迫力はとにかく必見。これだけでも買う価値はあるぞ。だが、ゲーム自体は4～5面あたりのボスからバランスがまるでなってない。せめて対戦モードでもあればだいぶ違ったのに、小モードも悪くないが大モードだけに絞っても良かったかも。(超) 7

なんとなくマークIII版の「北斗の拳」を思い出させるゲーム展開だね。しかもビッグモードの迫力と滑らかさときたら「源平討魔伝」もはるかに凌ぐ素晴らしさといえる。敵が卑怯、展開がやや単調、剣の当り判定が短いなど不満も強いが、続編がほしい1本だ。 7

BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS TM & R 1992 ALL RIGHTS RESERVED. ©ダイナミック企画　原作／永井豪 ©1992 SEGA

7枠

3月12日発売

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／6,800円／ACT／CD

コンティニュー制／2人同時プレイあり

'88年にアーケードの3画面きょう体で出されていた同名ゲームの完全移植版。BGMはオリジナルとアレンジを収録。ズンタタ特別モードつき。

	平均オッズ 7.25
何年も前にゲーセンで友達とやったことがあるこのゲーム、当時はすぐにやられて投げ出してしまった記憶があります。移植自体はスゴイみたいだけど最近のド派手なゲームに慣れた私としては、やっぱり派手な忍法とか演出がほしい気もするなあ。マニア向けかな？	7
あのアーケード版の完全移植。音楽のモードが2種類あったり、謎のズンタタモードとやらがあったりで、ファンは楽しめそう。移植のデキは悪くないが、アレンジ曲のほうはどうもイマイチ。古い移植だけにゲーム自体もアレンジしてほしかったのは私だけだろうか？	7
サウンドもグラフィックもバッチリ。アタリ判定やフェードアウト処理など、細かい部分まで忠実に移植されている。敵のアルゴリズムもほぼ完璧だから、アーケードでならしたヤツは当時傾けた情熱が蘇ってくるはずだ。重低音の唸り出すスピーカーを要準備。(渋)	7
ゲーム自体は古いけど、完璧に近い忠実な移植や、オマケのつけ方など、まさにMEGA-CD移植の手本といえるタイトー入魂の1本だと思う。戦車、合成音声、2Pプレイなどファンには涙もののデキだぞ。初心者云々はこの際抜きにして、ぜひチェックしたい1本だ。	8

8枠

2月26日発売予定

Aランクサンダー

RIOT／7,400円／ADV／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

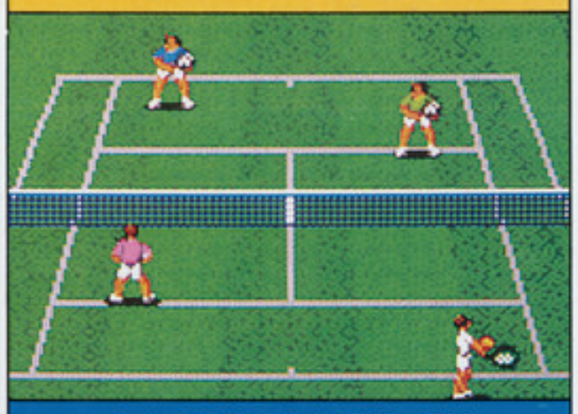
「シルキーリップ」で採用されたLIPシステム第2弾ソフトは特撮ヒーローノリのADV。新生国家ブルズアイの野望阻止にサンダーが挑む。

	平均オッズ 6.25
このテのファンにはこたえられないノリですね(笑)。「シルキーリップ」が男の子にウケたように、今回は女の子が喜べるグラフィックが満載なのが嬉しいな。美形キャラがいるのはポイント高いし(笑)。もちろん、特撮ヒーローものが好きな子も要チェックよ。	7
「シルキーリップ」でおなじみの感情システムを採用しているんだけど、今回は雰囲気が暗めでハデさに欠ける気がする。子門真人の歌はいいが、オープニングがイマイチついてきてないし、CDの読み込みも気になる。悪くはないがカードバトルなど消化不良が多い。	6
美少女魔法モノが出たと思ったら、今度は特撮ヒーローモノだ。やるぜ。「シルキー」のときの操作性がそのまんまってのは納得いかないが、ストーリーはあいかわらずなかなか良く、3話あたりからの盛り上がりは結構燃えるぜ。でも話が短すぎるのは難だな。(作)	6
好評の「リップ」と同じシステムの第2弾だけど、今回はマップ移動がコマンド式になったとか、音声がかなり増えたなど、「リップ」の不満点をだいぶ解消しているね。話が4話しかなく1本道に近いのは残念だが結構面白いんじゃないかな。でもトーンは落ちた？	6

9枠

2月26日発売

ウィンブルドン



セガ／3,200円／SPT／1M

パスワード制／1人プレイのみ

G.G.初の本格テニスゲーム登場。テニストーナメントの最高峰ウインブルドン制覇を目指し、試合を勝ち抜け。ツアーモードやダブルスあり。

	平均オッズ 6.0
G.G.ということで、操作性がイマイチ不安だったけれど、スピード感はなかなかで、キャラの動きもスムーズすぎるくらい。移動もだいたいのところへ動けば、ボールが当たってくれるという感じ。テニスゲームが苦手なG.G.ユーザーでも十分遊べると思います。	7
スピーディなテニスゲーム。ただし、このスピーディさがゲームギアには向かないらしく、非常に画面が見にくい。さらにキャラクターが小さいもんだから、すぐに目が疲れてしまうのが欠点。でもゲーム自体は地味ながらそれなりに凝っている。ダブルスもまあまあ。	6
テニスゲームにはハズレはないつーけど、これもそう。動きや球の弾道なんかはまったく問題なしに遊べる。でもやっぱりキャラが小さいな。そのかわり球が異常にデカイ。戦略性や駆け引きはあまり味わえないが、まあよしとするか。(作)	6
G.G.初のテニスゲームだけど、ラケットの当り判定がかなり大きく誰でも遊べるようにしているのはいいね。でも、ロブやスマッシュの使い分けがほとんどできない大雑把な作りは慣れたユーザーの不満が出るところだろう。3つのコートの違いも微妙でイマイチかな。	5

from BEメガ編集部

今月は3月の決算ラッシュを前にしながらも、なかなか良質なソフトが揃ってきた感じがするね。とりあえずは、「F22」「マジンサーガ」「ニンジャウォーリアーズ」あたりのオッズが高いけど、好みで評価も分かれるから、そこらへんはみんなで判断してみてね。ちなみに、「ゾウ！ゾウ！ゾウ！」の発売日は4月28日に延びているからね。来月は本数が多いぞ。

マニアゲーム多し！

今月はレベルが高い低いというより、内容や雰囲気で好き嫌い別れるゲームが多かったみたい。そのなかで初心者や、誰にでもオススメできるのは「マジンサーガ」かなぁ？他はもうお好みに任せます！

ポリゴン野郎はF22

とりあえずポリゴン野郎は「F22」を買うのだ。ちょっとふざけたい人は、「ゾウ！」とかもいいかも。定価では怖いけど、安ければほしい。今年は海外ゲームが楽しみな存在になりそうだぞ。

いまなぜニンジャ…

作山軍曹だ。今月は「マジンサーガ」「F22」をハイローラーズ一同は堪能したぞ。また渋谷元師は「ニンジャ」について「移植は最高だが、せめて3年前に出ていれば…」ともらされた。以後要注意だ。

EAの値段はちょっと〜

今月はシブイ力作が揃いだね。「F22」「マジン」「ニンジャ」あたりが狙い目だろうけど、僕としてはEAビクターのソフトがいきなり高くなってるのが気になった。でもいいソフトが出ればいいか？

読者参加型企画

BEメガ 読者レース Vol.24

JUDGMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は3月4日、当日消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

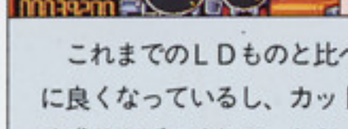
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	9.2495
2	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.2424
3	—	ぷよぷよ	PUZ	9.1698
4	2	ランドスーカー〜皇帝の財宝〜	A・RPG	8.9415
5	4	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8744
6	5	アドバンスド大戦略−ドイツ電撃作戦	SLG	8.8689
7	3	三國志Ⅲ	SLG	8.8378
8	6	シャイニング・フォース	RPG	8.8266
9	7	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6729
10	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6558
11	9	ラングリッサー	SLG	8.6308
12	10	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.6023
13	11	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5036
14	—	ロードブラスターFX	RAC	8.4615
15	12	チェルノブ	ACT	8.4327
16	13	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3627
17	14	レッスルボール	SPT	8.3567
18	16	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3341
19	18	レンタヒーロー	A・RPG	8.3267
20	17	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3136
21	—	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.3125
22	20	ダイナブラザーズ	SLG	8.3055
23	19	ふしぎの海のナディア	ADV	8.3019
24	21	THUNDER FORCE Ⅲ	SHT	8.3017
25	22	武者アレスタ	SHT	8.2933
26	23	提督の決断	SLG	8.28
27	29	タイムギャル	ACT	8.2571
28	24	鋼鉄帝国	SHT	8.248
29	27	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.2457
30	25	アリシア ドラグーン	ACT	8.2456
31	15	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.2173
32	26	サンダーストームFX	SHT	8.1807
33	28	ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ	ACT	8.1553
34	31	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1424
35	30	スーパーモナコGP	RAC	8.1292
36	35	スタークルーザー	ADV	8.1129
37	32	三國志Ⅱ	SLG	8.1056
38	33	ベアナックル	ACT	8.1006
39	34	ザ・スーパー忍	ACT	8.0993
40	37	デビルクラッシュMD	PIN	8.059
41	36	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0586
42	39	スーパー大戦略	SLG	8.0399
43	41	球界道中記	SPT	8.0234
44	42	アウトラン	RAC	8.0233
45	40	バトルマニア	SHT	8.0216
46	38	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.0178

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

前評判以上のランクインをはたした話題作2本。どっちも冬に最適な「本命馬」だ。

2着 前回 — ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編

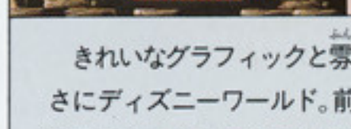


ゲームアーツ／'92・12・18
7,800円／TAB／CD

全投票平均点	9.2424
本誌の平均点	8.0

原作全巻を見ても、登場しなかったキャラのほうがはるかに少ないほどキャラが豊富。51人の面子の中に入ってなくても、細かいところでちょこっと出てきたりして笑える。キャラの表情や演出も豊富で、原作ファンなら間違いなく買い。あと、カジノパレスはいろんな意味で感心させられた。必見。（大阪府・森川俊昭・16歳）やや遅くてイライラした前作に比べ、かなり速く遊びやすかった。主人公2人によってそれぞれストーリーも違うし、デート麻雀もイケるよ。（北海道・鈴木剛史・20歳）
★最強のぎゅわん自己がいきなり2位！　乳ふりは必見？

3着 前回 — ぷよぷよ



セガ／'92・12・18
4,800円／PUZ／4M

全投票平均点	9.1698
本誌の平均点	8.75

「テトリス」のためと「コラムス」の連鎖が合体した良質な落ちモノ。いままでどんな落ちモノも面白いと思わなかった僕でもハマった。あのぷよぷよ感と連鎖のやみつきが合わさって2P対戦は白熱度満点だ！（兵庫県・長谷川和弘・21歳）操作が非常に簡単で、偶然に大量連鎖が起こるととても気持ちよく、どんな人でも中毒になること間違いなし。安いし、飽きないし、100%お買得の1本だ。（埼玉県・岡田有正・15歳）対戦は燃えるけど、1人プレイだと無性に空しい…。（岐阜県・加納晋史・25歳）
★とにかくハマる対戦型パズル！　P118の奥義も必見。

○本命対抗馬紹介

おなじみLD移植と定番キャラの3作目。どちらも実力は本命に近い「本命対抗」だ。

14着 前回 — ロードブラスターFX

ウルフ・チーム／'92・12・18
7,800円／RAC／CD

全投票平均点	8.4615
本誌の平均点	7.5

これまでのLDものと比べて絵の質、動きともに格段に良くなっているし、カットインの演出もゲームをうまく盛り上げてくれる。ただ、ターボとブレーキのサインの区別がつきにくいのは難点。J-WALKの曲も悪くないけど、どうもミスマッチ。（大阪府・児玉誠・21歳）瞬きすら許されないほどのカーチェイスには惚れぼれするが、一度クリアするとやる気がなくなる。（埼玉県・手島大・18歳）爽快さにおいて「サンダーストームFX」に負けているが、題材的には仕方ない？（神奈川県・津田仁・21歳）
★マッドマックス的演出で魅せる名作移植。少々単調？

21着 前回 — アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

セガ／'92・12・18
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	8.3125
本誌の平均点	7.25

きれいなグラフィックと雰囲気にピッタリのBGMは、まさにディズニーワールド。前2作に比べて操作性も良く、難易度も下がってとてもGOOD。パスワードも◎だが、面は少ないので、買ったその日にクリアできるのが残念。（島根県・曽田博・28歳）これ1本で最低3パターンは遊べる良作。相棒を助けるという考え方がとても新鮮で良い。（群馬県・奥大介・20歳）1Pよりも2Pのほうがはるかに面白い！　キャラによって面が変わるのも良い。次はマルチタップで4Pだ。（北海道・坂本貴彰・17歳）
★安心できるセガの十八番。ほのぼの展開は賛否あり？

オッズ表A寸評

まずは大作、良作群が集まってくる8点以上のオッズ表Aだが、今月は先月2位の「ランドストーカー」と3位だった「三國志Ⅲ」がランクを下げ、その代わりに「ぎゅわん自己2」「ぷよぷよ」が2位、3位に食い込むという目まぐるしい展開を見せているのだ。今月から5ページ体制に突入した読者レースだが、オッズが落ち着きつつある「ソニック2」に「ぎゅわん自己2」が肉迫するという展開の中、来月以降も上位陣は目が離せないぞ。他では「ライズ」の意外な落ち込みも要チェックかな。

●その他欄外

やっとひょっこり出たぞ。

セガ／'92・8・7
4,800円／TAB／4M

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.75

179着 前回 — ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！

要は選挙ポスターを貼ったり、イベントが発生したりとごくごく普通のボードゲームって感じ。でも、なかなかゴールできなくてイライラするし、大統領の意味もまるでない。なんかパッとしないなあ。（千葉県・中田一彦・17歳）

【場外馬券場！】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの結果を発表するぞ。前回登場した「三國志Ⅲ」のオッズは、欄外予想屋の予想以上に高い8.9444だったけど（初登場時）、これに一番近かったのは神奈川県の遠藤太一君（8.9277）だった。ソフト1本だ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
47	43	重装機兵レイノス	ACT	7.9879
48	44	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9451
49	45	修羅の門	SLG	7.9308
50	46	ワンダラーズ　フロム　イース	A・RPG	7.9253
51	47	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.9084
52	51	ノスタルジア1907	ADV	7.9016
53	48	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8994
54	49	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.8516
55	53	バハムート戦記	SLG	7.8368
56	52	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8351
57	50	グランドスラム	SPT	7.8148
58	54	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.7547
59	55	トージャム&アール	ACT	7.7518
60	61	ツインクルテール	SHT	7.75
61	57	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7498
62	58	F1サーカスMD	RAC	7.7306
63	56	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7245
64	59	大航海時代	SLG	7.7068
65	60	ソーサリアン	A・RPG	7.7054
66	63	アフターバーナーⅡ	SHT	7.6668
67	64	ゴールデンアックス	ACT	7.6533
68	66	コラムス	PUZ	7.6416
69	65	ピットファイター	ACT	7.6382
70	67	大魔界村	ACT	7.6155
71	—	電忍アレスタ	SHT	7.5978
72	68	クルードバスター	ACT	7.5882
73	69	ゼロウィング	SHT	7.5751
74	72	ダライアスⅡ	SHT	7.5588
75	73	乱世の覇者	SLG	7.5081
76	70	ソーサルキングダム	RPG	7.5065
77	—	チキチキボーイズ	ACT	7.5
78	75	エレメンタルマスター	SHT	7.4844
79	74	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4637
80	76	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4536
81	77	スプラッターハウスPART2	ACT	7.4263
82	78	紫禁城	PUZ	7.4255
83	79	ブライ　八玉の勇士伝説	RPG	7.415
84	84	スピードボール2	SPT	7.4074
85	86	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.4067
86	81	ジノーグ	SHT	7.4005
87	71	グレイランサー	SHT	7.3968
88	80	グラナダ	SHT	7.3925
89	82	空牙	SHT	7.3772
90	62	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	7.3606
91	83	エル・ヴィエント	ACT	7.3568
92	85	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.3423
93	88	ゲイングランド	ACT	7.3403
94	91	スーパーバレーボール	SPT	7.3135
95	92	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2892
96	93	ストライダー飛竜	ACT	7.2849

△対抗穴(?)馬紹介

血統はいいけど本命まではいかなかった中堅2本。とりあえず押さえ?の「対抗穴馬」だ。

71着 前回 — 電忍アレスタ

コンパイル／'92・11・27
6,800円／SHT／CD

全投票平均点	7.5978
本誌の平均点	6.0

シューティングとしてはまあ合格点だが、前作の長所はバリバリにつき進むテンポの良さだったはず。ボスキャラのインパクトなど進化した部分もあるが、根っからのファンとしては不満が残る。(群馬県・関浩昭) 皆無に近い演出や高速スクロール、単調なうえに多すぎるステージ、当り判定が大きいくせに一撃で死ぬ自機、意味不明なオプション飛ばしと、欠点のほうが目立つ。コンパイルのものとしては納得できないが、和風ハウスのBGMと効果音は聴く価値あり?(香川県・川原章弘・17歳)
★ややパワーダウンか?ゲーム中声が聴けないのも残念。

77着 前回 — チキチキボーイズ

セガ／'92・10・16
6,000円／ACT／8M

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	7.0

移植自体はよくできてるし、アクションゲームとしてのデキも水準以上。ボスもコミカルだし、後半ステージもなかなか派手でよい。でもRPG風の買い物システムはバランス的に難あり。(東京都・篠山伸治・23歳) ノーマル以下のレベルは剣を振りまくっていればなんとかクリアできるが、イマイチ何かが足りない。だがパステルカラーの背景はキレイで良い。あのコンティニュー制は極悪だが。(埼玉県・小林光・17歳) 助けたらキスしてくれる女の子がいなくなって残念。(兵庫県・前川究・19歳)
★タイプは古いが、カプコン全面協力だけにいいデキ?

▲単穴馬紹介

ようやく登場した去年のソフト3本と格闘ゲームの新作1本。ちょっと地味な「単穴」だ。

110着 前回 — ロイヤルブラッド

光栄／'92・6・25
9,800円／SLG／8M、B・2

全投票平均点	7.0714
本誌の平均点	6.25

光栄らしからぬファンタジーシミュレーション!　と思いきや、やってみるとやっぱり光栄らしくまとまっている作品。出てくるアドバイザーたちも変な奴がいたりしてとっつきやすくしようとしているけど、戦闘グラフィックの古くささを見ると、ちょっと……。所詮はファミコン移植って感じ。(茨城県・船津秀雄・19歳) 自分で雇えるモンスターが意外と多くて、それなりに楽しめるが、あまり頭の良くない敵の思考パターンは残念なところ。でも普通に遊べるからいいか。(奈良県・南洋一・16歳)
★ようやくランクインした光栄異色作。初心者にはいい?

150着 前回 — パワーアスリート

KANEKO／'92・12・11
8,500円／ACT／8M

全投票平均点	6.5454
本誌の平均点	5.0

プレイして最初に気づくのがキャラクターの動きのトロさだった。ボタンの反応もイマイチ遅く、結構イライラさせられる。必殺技が各キャラに2コしかないのも×。それ以外はまあまあだが、「ストII」をやった後にプレイすると……。(鹿児島県・山口辰成・16歳) 操作が簡単でサクサク進むが、あまり意味のない技が多く、技自体も少なすぎる。期待して買っただけに残念。(徳島県・小山裕司・20歳) 動きが遅くてダラダラした展開にガッカリ。敵に勝っても嬉しくないぞ。(宮城県・菊地信也・19歳)
★流行の格闘ものだが、ちとイマイチ?ワープは笑える。

190着 前回 — 中嶋悟F-1 HERO MD

バリエ／'92・5・15
7,800円／RAC／8M

全投票平均点	5.7857
本誌の平均点	6.5

ファンとしては最悪のデキ。どんなコーナーでも全開で走れるし、コースごとの最速ラップもあらかじめ決められていて、マクラーレンで走ろうがロータスで走ろうがタイムは同じ。またGPモードでいきなり最初のレース(S.AFRICA)まで戻されるのはいったい何?　全体的に作りがいいかげんな感じがする。(京都府・中井一昌・18歳) 中嶋悟のアドバイスが全然役に立たないうえに読みにくい。出走台数が6台というのも寂しい。トンネルや立体交差もほしかったなぁ。(大阪府・廣瀬智也・19歳)
★やっと入ってきた中嶋の2作目。3Dでもちょっとね。

212着 前回 — ストームロード

マイクロワールド／'92・3・27
6,800円／A・PUZ／4M

全投票平均点	5.3636
本誌の平均点	5.75

いちおうアクションゲームだけど、パズル的に手順よく解いていく要素が強いので、じっくり派にはオススメ。だが、あまりに海外ものっぽい地味な画面のため印象が悪いのは残念なところ。悪くはないけど特別スゴイって感じでもない。(愛知県・伊藤和典・18歳) 制限時間と当り判定があまりにも厳しすぎる。敵がドカドカ出てくるのも困りものだし、操作性もイマイチ良くない。でも、光沢感のある独特のグラフィックと不気味なBGMはなかなかいい味があるかも……。(東京都・半場滋・23歳)
★1年近くお蔵入りだった1本がついに登場。シブイよ。

場外馬券場 馬主の声

●うちのじいちゃんは、ぷよを見るなり「カラフルな饅頭だな」などと言った。(群馬県・鹿沼健司・14歳)
●「ソニック2」のテイルスは回転してもシッポは回転しない…。これは不思議だ。(鳥取県・河本竜太・16歳)
●読者レースの表で、4点以下のゲームをすべて持ってるヤツはスゴイと思う。(大阪府・森桂三・17歳)
●わが家ではあの「惑星ウッドストック」は鏡の代わりとなっている。(愛知県・梶野健・18歳)
●「ソニック2」の変身は大丈夫なのか?まさか「スーパー忍」のように……。(神奈川県・高橋慎・22歳)
●「シャドーダンサー」のシステムを生かして桃太郎のゲームを作ってほしい?(東京都・横関研也・20歳)
●いつも8点台に行きそうで行かない「レイノス」は人生の厳しさを教えてくれる。(兵庫県・河合千広・17歳)
●「おそ松くん2」は出ないのか?　ぜひクライマックスに作ってもらいたいぜ!(大阪府・河内康裕・16歳)
●「まじかるハット」を安く買ったが、オープニングを見たらやる気をなくした。(福岡県・岡村寛能・15歳)

【場外馬券場2】お次の発表は前回初登場した「ソニック2」の着順予想の結果だ。もはや結果はバレバレという声もあった(笑)この大本命馬は見事に1位を獲得してくれたわけだが、正解者も参加者の9割以上が当てるとう超大盤振舞いとなったのだ。というわけで、ソフト1本は大抽選の結果、島根県・立野聡くん、沖縄県・東竜太郎くん、三重県・田中潤くんの3名に当たったぞ。超ラッキー!

名馬の厩舎

これに賭ければ……Vサイン!

Written by 戦闘員B

24R 13着 スーパーファンタジーゾーン

親馬	サン電子
出生日	'92・1・14
売値	6,800円
馬場種別	シューティング
馬体重	8M
騎乗定員	1人プレイのみ

出走回数	12
過去の着順成績	①④⑤④④⑤⑧⑦⑧⑧⑪
本24レースの読者平均オッズ	8.5035
BEメガ編集部の平均オッズ	8.5

厩舎情報 スーパーファンタジーゾーン ひとくちメモ

サン電子のメガドラソフト5作目。メガドラ本体発売初期からタイトルがあがっていたこのソフトは、約3年の歳月がかけられ見事なオリジナル作品として完成した。作品自体としてはアイテムが約2倍に増え、ビジュアルシーンも入っているが、メガドラソフトらしからぬ(?)超美麗グラフィックと前作のBGMが入っていることのほうが話題になった。無敵などの裏技(ゲームスタート後1Pでポーズをかけ、2Pで左下、スタートを押してBのち1PのB)は卑怯かも?

メガドラユーザーから支持の高いこの「スーパーファンタジーゾーン」ですが、私がこのゲームを初めてプレイしたときに思い浮かんだのは「完成度は高いし値段も安いけど、大ヒットせずに隠れた名作っぽくなっちゃうんだろうな」といったものでした。あ、いや、別にケチをつけようっていうんじゃないんだけどね。実際、ゲームそのものは面白いしデキももうし分ないんです。お買物システムや美麗なグラフィック、そしてBGMなど、トータルな雰囲気は名作「ファンタジーゾーン」の名に恥じないデキだし、前作のボスがちっちゃくなって出てくるところなんか、泣かせられたものです。とくに透明感のある前作のBGMがメガドライブで忠実に再現されている点(私なんか、原作の音色と聞き分けることができなかった!)には感激を通り越して感動すらしてしまったものです。ヘッドホンなんかで聴くと、メガドラでここまでできるのかっ!という感激が味わえること間違いなしでしょう。また隠しコマンドを入力すると(タイトル画面のときにスタート、A、B、Cボタンをゲームが始まるまで押し続ける)前作のBGMで各面を遊べるというサービスも良かったな。

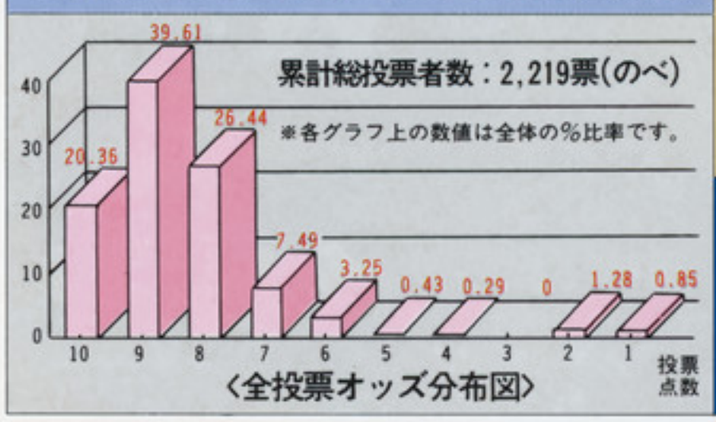
と、ここまでホメておきながら、なぜ現実には大ヒットにいたらなかったのか!? 私は「ファンタジーゾーン」という“ブランド”が逆にユーザーの購買欲をそいでしまったのではないかと見ています。確かに「ファンタジーゾーン」は名作ではありますが、もはやシステムが古いし(アーケード版登場は'86年)、また、ファミコンやX68000などで優れた移植もされています。メガドラ版の「スーパー」は、そんな前作のシステムを完璧なまでに継承したために、結局中身は変わってなくて、新鮮味がないんですよね。要するに、「スーパーファンタジーゾーン」は、“アイデア”ではなく、“完成度”で勝負した職人のゲームなのです。

でも見方を変えれば、これだけ良くできてて“買い”なゲームは、そうそうないですよ。だって、ゲーム自体は文句のつけようがないデキなんですから。現在は入手が困難ですが、持っていたい1本です。

今月の書き手はハイローラーズの戦闘員Bだ。最近ちょっと影が薄い?

BEメガデータ馬券

1年前、それまで6カ月連続トップだったセガの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を引きずり落とし、いきなり初登場1位を獲得した「スーパーファンタジーゾーン」は、現在も9点台の評点が4割近くも占めており、名作の続編として成功した数少ない例を証明している。8メガ6,800円の価格も当時としては破格値だった。再販数も少なく現在は入手困難だ。



〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ!

スーパーファンタジーゾーン白黒情報

「ファンタジーゾーン」としてもかなりのレベル。攻略が楽しいボス、バラエティに富んだステージ構成と非常にていねいな作りに好感がもてる。元祖同様ツインボムが使えるのもいい。(大阪府・増田哲志・22歳)グラフィック、サウンド、感覚ともに前作に劣らぬデキだが決して超えてはいない。キャラにもうひとつシュールさが足りないか? ビジュアルシーンもキレイだが、あの世界にはやや合わないかも。(愛知県・骨凡太・18歳)最終ボスでショップに入れないのは苦しいぞ。(千葉県・中村和洋・19歳)

難しいという声もあるけど、各面に有効なアイテムや武器があるから問題ないみたい。前作のファンでなくても、やっぱり一度はやってほしい優良ソフトだ。

名馬に送る今月の格言

今度はお笑い路線で攻めるも一興?(ダメだ)
追伸、パッケージは大きくね!(戦闘員B)

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方・初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2~3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
98	95	ローリングサンダー2	ACT	7.2677
99	87	ヴィクセン357	SLG	7.2622
100	89	忍者武雷伝説	SLG	7.2095
101	96	アークス・オデッセイ	ACT	7.1904
102	101	Hard Drivin'	RAC	7.1904
103	98	アンデッドライン	ACT	7.1818
104	99	魔王連獅子	ACT	7.1785
105	100	エイリアンストーム	ACT	7.1782
106	103	ファイティングマスターズ	ACT	7.1323
107	90	ペーパーボーイ	ACT	7.1111
108	104	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.0967
109	105	ファステスト・ワン	RAC	7.0875
110	—	ロイヤルブラッド	SLG	7.0714
111	106	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0637
112	108	ワールドカップサッカー	SPT	7.0485
113	115	ロードブラスターズ	RAC	7.0384
114	109	雷電伝説	SHT	7.0276
115	111	オリンピックゴールド	SPT	7.0208
116	102	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.0
117	110	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.9954
118	112	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9896
119	107	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.9833
120	114	エアロブラスターズ	SHT	6.9657
121	113	ヘルファイアー	SHT	6.9628
122	97	TOP PRO GOLF	SPT	6.9473
123	117	スライムワールド	ACT	6.9444
124	116	バトルゴルファー唯	SPT	6.9041
125	119	ガイアレス	SHT	6.9002
126	121	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8888
127	122	マーベルランド	ACT	6.8666
128	118	JuJu伝説	ACT	6.8571
129	120	ワニワニWorld	ACT	6.8333
130	124	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8172
131	127	雀偵物語	TAB	6.8155
132	123	ソル・フィース	SHT	6.8118
133	126	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.7947
134	128	シャドーダンサー	ACT	6.7855
135	136	デトネイター・オーガン	ADV	6.7758
136	129	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7696
137	130	ダイナマイトデューク	ACT	6.7616
138	131	太平記	SLG	6.7459
139	139	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.7058
140	132	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7028
141	134	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.6679
142	135	将棋の星	TAB	6.6473
143	133	カメレオンキッド	ACT	6.647
144	137	メガパネル	PUZ	6.6367
145	138	斬~夜叉円舞曲	SLG	6.6241
146	142	サイバーボール	SPT	6.5887

オッズ表B・C寸評

まさに中堅どころのソフトが集まってくるオッズ表B、Cだが、去年の夏から秋にかけて発売された新作ソフトが、票数の安定とともにだいぶ下がってきているのが目立つぞ。とくに「グレイランサー」「BLACK HOLE ASSAULT」「ペーパーボーイ」「TOP PRO GOLF」あたりはオッズの落込みが大きいだけに、しばらく様子見が必要かも。また、今月入った「電忍アレスタ」や「チキチキボーイズ」も、この先数カ月の動向は要チェックだぞ。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】 ふっふっふっ。前回「ソニック2」の着順を見事に当て(当たりめーだなんて言うなよ)、今回も「ぷよぷよ」が1着違いだったオレ様だ。今月もドロの大船に乗ったつもりで(?)ついてきていいぜ。で、今回のお題「ベアナックルII」の着順予想だが、あの完成度から見て当然前作は超え、しかも上位に食い込むとみたぞ。というわけで2着だな。いいか2着だぞ。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票＆メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
147	141	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5781
148	143	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5679
149	140	デンジャラスシード	SHT	6.5657
150	—	パワーアスリート	ACT	6.5454
151	144	アーネスト・エバンス	ACT	6.5034
152	146	TATSUJIN	SHT	6.4956
153	147	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4829
154	145	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.4776
155	148	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4675
156	149	DAHNA　女神誕生	ACT	6.4583
157	150	エアダイバー	SHT	6.4216
158	153	バットマン	ACT	6.3901
159	152	フェリオス	SHT	6.3853
160	151	Blue Almanac	RPG	6.384
161	154	フォゴットンワールズ	SHT	6.3696
162	125	バッドオーメン	ETC	6.3684
163	157	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ACT	6.3076
164	156	スーパーハングオン	RAC	6.2922
165	155	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2592
166	164	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.2021
167	161	ESWAT	ACT	6.179
168	168	Art ALIVE	ETC	6.1739
169	160	ヴァリスⅢ	ACT	6.1666
170	159	ポピュラス	SLG	6.1609
171	163	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.1596
172	158	ブロックアウト	PUZ	6.156
173	162	スーパーリーグ	SPT	6.1474
174	165	ディック・トレイシー	ACT	6.1393
175	167	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1127
176	169	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1015
177	166	ファイアームスタング	SHT	6.0821
178	170	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0172
179	—	ひょっこりひょうたん島　大統領をめざせ！	TAB	6.0
180	172	アイル・ロード	RPG	5.9213
181	176	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9111
182	173	ヴェリテックス	SHT	5.8888
183	175	バーニングフォース	SHT	5.8757
184	174	スパイダーマン	ACT	5.8699
185	171	エグザイル	A・RPG	5.8627
186	177	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8615
187	178	ゴーストバスターズ	ACT	5.8074
188	180	クラックス	PUZ	5.8065
189	181	サイオブレード	ADV	5.8042
190	—	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	5.7857
191	184	アローフラッシュ	SHT	5.781
192	185	ダーウィン4081	SHT	5.7722
193	182	クラックダウン	ACT	5.7683
194	186	ウイップラッシュ	SHT	5.7137
195	183	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.7118
196	187	大旋風	SHT	5.6906
197	189	ニュージーランドストーリー	ACT	5.6783
198	188	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.6582
199	191	マージャンCOP竜	TAB	5.575
200	195	A列車で行こうMD	SLG	5.5714
201	192	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
202	179	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.5217
203	193	モンスターレア	ACT	5.4751
204	194	DJボーイ	ACT	5.4729

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　作山軍曹

重装機兵レイノス

●メサイヤ
●'90・3・30発売
●6,800円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	7.9879
本誌	5.75

このゲームを語る前に、俺が惚れてしまうゲームの条件をいくつか書いておこう。まず男臭い、そしてリアル、次にカッコイイ。この3つの条件が揃えば、俺はだいたい満足しちまう。しかもメカモノとくりゃBANGバンザイだ。

で、それらの条件がすべて当てはまるメガドラソフトというのが、この「レイノス」なわけなんだな。こいつはずいぶん昔のアクションゲームなんだけど、今やってもやっぱいいぜ。なんてったってストーリーが「ガンダム」チックで熱い！　宇宙から始まって、地上に降下するところなんざ、とにかく雰囲気が出てて最高よ。逃げ遅れて大気圏で燃えつきちまう仲間なんかもいて、思わず感情移入してしまうわけだ。確かにグラフィックはチャチめだが、演出自体はホント「やるなっ」て思うぜ。

ゲームの内容も、設定を大切にしていて好感が持てるぞ。例えば兵器の名前や搭載数、ダメージの比率など、かなりシビアながらもリアル志向に徹している。ここらへんのタイトさがプレイヤーを選ぶゲームだが、それがいいって言うヤツが「レイノス」の人気を支えているのも確かだ。難易度は高いけど、攻略方法は絶対あるし、わかっちゃうとかなり先まで進めるってのもいい傾向だ。とりあえず欠点は、もう少し操作性が良かったらなあ……と思うくらいだ。その他は全部許すぜ俺は。

……いや、まだあった。このメガドラの隠れた名作「レイノス」の続編をスーファミで出しちゃイカンぜ、メサイヤ。でも、あそこまでやってくれるとは正直思わなかったよな。メカデザインなんか「レイノス」より全然いいでやんの。まいった。これじゃメガドラがかわいそうじゃん。ここは一発「レイノス2」を出してもらわないと納得できないでしょ。もちろんMEGA-CDでさ。実際「レイノス」のファンは多いぜー。気になるヤツはやらにゃダメだぜ。

PCの「超兄貴」もいいけど、みんなイキのいいヤツ待ってるんだからさ。頼むぜ「レイノス2」!!

でもやっぱヴァルケンなんだよな…

◆メガパネル(ナムコ)

ナムコがやや低迷していた'90年後半にひょっこり出たオリジナル作品。対戦だけはかなり熱いぞ。

下からせり上がってくるブロックを15パズルの要領で動かし、同じ色のものを3つ以上並べて消していく。「メガパネル」は、ただそれだけの単純なゲームだが、「テトリス」から「ぷよぷよ」までの、いわゆる一連の落下パズルとは毛色が異なるせいか、あまりいい評価はされていない。おそらくその理由は、ある程度の実力がつかないと思いどおりにまとめ消しができない、つまり初心者であるうちは面白味がわいてこないからだろう。また、最大のウリ(?)といえる「1Pピンナップモード」のグラフィックが、たいして「えっち」じゃないので、コレに期待して買った人がスカをつかまされた気分になるのも一因かもしれない。だが、これが初心者の域を脱した者どうしの対戦プレイとなると、話は一転する。とにかく、4ブロック以上を同時に並べ、相手側のフィールドに×ブロック（おじゃまぷよみたいなモノ）を送りこむコツがわかりさえすれば、1Pモードとはまったく異なる楽しさを味わえるのだ。なにしろ、2P対戦では「守」ブロックが存在するので、ブロックが天井に密着して負ける寸前からでも復活ができ「粘り」もきく。また、相手が「守」ブロックで復活しそうなときは、まとめ消しをわざと温存しておき、×ブロックが消えて安心している直後にたたみかけるように連続攻撃するといった、高度な頭脳プレイも可能なのだ。まさに一進一退の攻防の熱さがあるといえよう。対戦プレイのできる環境にいる諸君、「ぷよぷよ」もいいが、コイツもイケるぞ。

オレの推奨馬

（大森町ケンタ）

対戦は熱い　だがしかし…

ピンナップはイマイチ。全面クリアできたらエライぞ、

次に出たら買い!!

歌舞伎世界を舞台にした超イロモノゲーム「魔王連獅子」は発売数日で約4万本を完売しながら、一度も再販されていない入手困難ソフトだ。単調だが面白い。見つけたら買い！

魔王連獅子（タイトー／'91・10・25／6,800円／ACT）

休養馬カルテ

ワンダードッグ
（ビクター音産／ACT／CD）

未出走馬「ワンダードッグ」は、票数不足により集計欄外にて放牧中(笑)。昨年9月25日発売後、マイペースかつ着実に票を獲得してきており、仕上がりは8分以上。血統は良いだけに期待されているが…。近日出走予定？

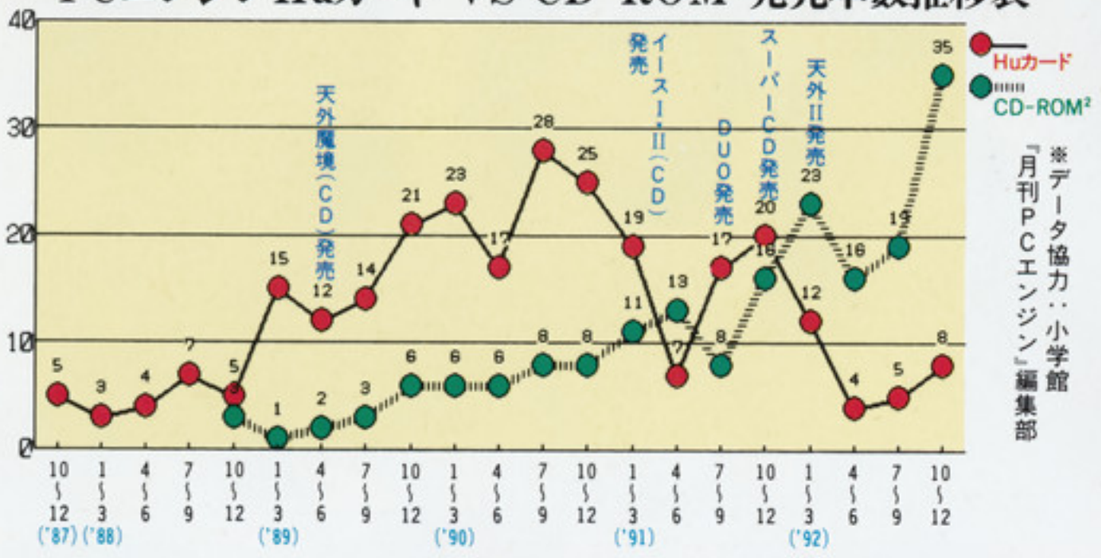
【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「最近予想屋が信用できない」とお嘆きのあなたに、今月ひと味違うオレを見せるぜ。さて、今回のオッズ予想の「T.M.N.T.」だが、コナミ参入第1弾ソフトということで、いろんな意味からして〝読み〟が難しいソフトといえるな。そこで読者レース歴満2年の俺様の予想だが、それなりの評点7.8691が出るとみたぞ。信じてみー(当たるかな～…、おろおろ)。

大予言

月刊PCエンジン全面協力(?)特別企画

PCエンジンの道はメガドラの道?

PCエンジンHuカード VS CD-ROM²発売本数推移表



移植ものはやっぱりCDのほうが強いみたいだね。

カードで出た「ボンバーマン'93」。でも弧軍奮闘ぼい。

いまこそ買いどきか? MEGA-CD本体!!

さ〜てさて、毎度恒例のデータ企画のコーナーだが、今月は小学館『月刊PCエンジン』さんの全面大協力(?)による特別編を組んでみたぞ。MEGA-CDも、登場からはや1年以上が経ったいま、はたしてメガドラの現状と今後はどうなるのか? CD-ROMの先輩格、PCエンジンのたどってきた道を分析することで、メガドラのカセットとCDの命運を占ってみることにするぞ(う〜、カタイ話…)。

で、さっそく分析に入るけど、PCエンジンのCD-ROM²のソフトは登場から約3年目にしてカードのタイトル数を上回っていることがわかるね。しかもここ1年間、その差は開くばかりという状態だ。うした状態になったのは、スーパーCD-ROM²と「天外魔境II」の発売が大きなきっかけだったようだが、今後もこの流れは変わることはないみたいだ。人気アーケードゲームの移植にしろ、オリジナル作品にしろ、CDのほうが作りやすいだけに、Huカードの今後はさらに厳しいだろうね。

で、肝心のメガドライブ市場だが、こちらのほうも少し異変が見えてきているのだ。最近カートリッジソフトに海外もののゲームが増えてきて、純国産の話題作はMEGA-CDに移行しつつあるのは みんなも気づいているんじゃないかな? 2月号の読者アンケートでは、MEGA-CD所有者がついに5割を越え、サードパーティーの主力作もCDで多くなってきてるいまこそ、MEGA-CDは買いどきなのかも?

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの人気格闘アクションの続編「ベアナックルII」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。続編になってさらに進化したこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ベアナックルII」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、2着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

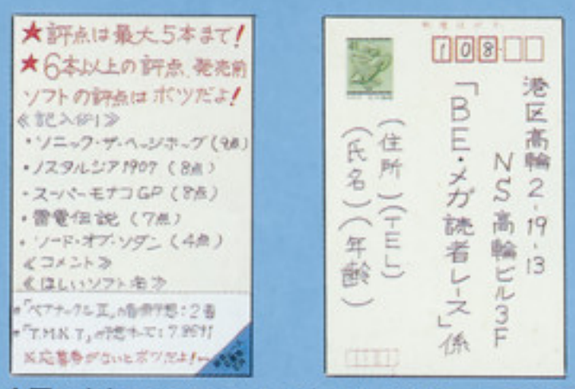
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はコナミのメガドラ参入第1弾「T.M.N.T.」の平均点を予想してもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

デキは水準並だが、ウケ具合いはどうかな?

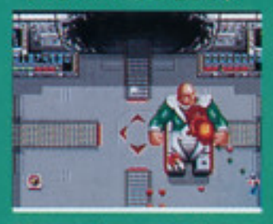
BE・メガ読者レース参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名に、マニアの間で評価も高いあの「スーパースマッシュT.V.」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで/)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は3月4日だぞ。

今月のにんじん/



撃ちまくりの爽快感がやみつきになるぞ。

BE・メガ編集部総評

今月で2周年を迎えた読者レースはついに5ページに増殖してますます絶好調だが、上位陣の争いも負けじと見逃せないものがあるね。今回は「ソニック2」が「ぎゅわん自己2」と「ぷよぷよ」の猛追を振り切り、なんとか1位を確保したけれど、ソニックの勢いがやや落ちてきてるだけに、来月はどうなるか予想がつかないぞ。また下位のほうもソダンの最下位帝王就任1周年なるか? こりゃ必見だぞ!!

オッズ表D・E寸評

"結構ヤバい"D表に、"かなり危険"なE表(笑)だが、先月自ら2点台の聖地を離脱し、3点九人衆の前に姿を現した最下位帝王ソダンだが、今月は再び2点台の聖域に戻り、不動の地位をほしいままにしているぞ。もしかしてこれは、来月の帝王就任1周年記念に向けてのデモンストレーションだったのか? 謎が謎を呼ぶぜ(ウソ)。今月ついにE表にまで手を出してしまった下位争いだが、来月はソダンの帝王就任1周年を賭けて血の雨が降るか? 必見だぞ!!

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
205	190	シーザーの野望II	SLG	5.4705
206	196	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4615
207	199	ジュエルマスター	ACT	5.4509
208	201	究極タイガー	SHT	5.413
209	198	FZ戦記AXIS	ACT	5.4032
210	200	ファイナルブロー	SPT	5.375
211	197	ターボアウトラン	RAC	5.3658
212	—	ストームロード	A・PUZ	5.3636
213	202	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3229
214	204	ランボーIII	ACT	5.2882
215	205	ルナーク	ACT	5.2549
216	207	ファットマン	ACT	5.2256
217	208	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1801
218	203	メガトラックス	RAC	5.1756
219	206	スーパーエアーウルフ	SHT	5.1176
220	209	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0964
221	210	SDヴァリス	ACT	4.9687
222	212	インセクターX	SHT	4.95
223	211	ヘビーノバ	ACT	4.9409
224	213	サンダーフォックス	ACT	4.8292
225	214	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8291
226	216	AMBITION of CAESER	SLG	4.7346
227	215	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.7234
228	217	JUNCTION	PUZ	4.7173
229	218	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.6582
230	219	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.6382
231	220	レッスルウォー	SPT	4.6358
232	221	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.5853
233	222	獣王記	ACT	4.5157
234	223	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.451
235	224	スペースインベーダー90	SHT	4.4303
236	225	港のトレイジア	RPG	4.3958
237	226	火激	ACT	4.3684
238	227	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3065
239	229	カース	SHT	4.2591
240	228	ズーム/	PUZ	4.2422
241	230	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1984
242	231	セイントソード	ACT	4.0508
243	232	四天明王	ACT	3.886
244	233	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7954
245	235	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7741
246	234	ストリートスマート	ACT	3.7265
247	236	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.4959
248	238	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3557
249	237	ダブルドラゴンII	ACT	3.3235
250	239	XDR	SHT	3.2684
251	240	ラスタンサーガII	ACT	3.1258
252	241	ソードオブソダン	ACT	2.9685

【1月号読者レースソフトセット当選者発表】 ページの最後は、お楽しみの当選者発表だぞ。1月号のお好みソフト1本とオマケにんじんのジェネシスソフト「LHX ATTACK CHOPPER」のセットプレゼントにラッキーにも当たった人は、茨城県・荒木雅史くん、東京都・山田直人くん、大阪府・坂本未知さん、埼玉県・大崎浩之くん、神奈川県・内田稔くんの5名だ。おめでとう。待っててくれよ。

RACING FREAK 冬の特別企画

キャンギャル

CamGalがいっぱい♥

昨年のレーシングフリークの取材のときに撮りためた、とびきりのキャンペーンギャルをどどっと大紹介。ゲームで疲れた目の保養にどうぞ。

F3000アコムレーシングギャル。左から伊澤由美 166B82W60H85、石山恵利子 167B80W56H85・恵津子の双子の姉妹、青木まい 168B83W58H84。妹の恵津子ちゃんはスポット参戦。

SWCレナウンマツダギャル。左・木村和代 170B82W58H85 中・奥村ますみ 165B83W58H85、右・山崎由美 168B87W58H88

JSPCトライデントギャル。左・笹嶋ゆき子 163B82W60H87 中・宮島桜 168B85W59H88 右 名前？ゴメン。

左から、永富淳子 163B80W58H84、芝田由香 169B86W61H89、高岸陽子 172B82W58H85。8耐・チームアイレムレーシングギャルなのだ。

F3000メイテックギャルの遠藤賀子ちゃん164B88W59H86。最近モデルや女優としても活躍しているネ。

SWCのデンソートヨタチームキャンペーンギャルのみなさん。シンプルなコスチュームがかえってセクシーでした。

8耐ハートギャル。左・並木絹江、右・川崎香ちゃんです。

おなじみカプコンレーシングチームギャル。右・森田くみ 168B86W58H88、左・和岐多千尋 166B82W57H85。

F3000キグナストーネンチームのキャンギャル。ちょっとアダルトでセクシーでした。今期も期待しよう。

ニチブツもスポンサードしているF1チームロータスの日本GPのキャンギャルです。ニチブツには今年もぜひロータスをスポンサードしてほしいものだ。

92年8時間耐久レースに登場したビデオシステムヤマモトRのキャンペーンギャルです。アイレムの高津さんがセクシーだといってました。

2年前の8耐のキャンギャルとして出ていた女の子が次の年にF3000に登場ということもよくあります。

F3フーセンウサギギャル。左・岡本真由子 167B83W57H86、右・梅木祐子 163B82W60H89

F3000トステムレーシングチームギャル。右から佐々木美鈴 169B86W60H85、福田真澄 169B83W58H85、上野貴子 167B82W58H88。左の子の名前はゴメン。

JSPC・フロムAレーシングギャル。左から高野恵美 168B83W60H86、山木立子 165B83W59H86、奥西美子 164B81W59H88、志水友紀 169B86W60H89。

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

すでにゲームセンターでプレイした人もいるだろう。今回は、あの話題の「ストリートファイターⅡ　ダッシュ　ターボ」の紹介だ!!

ファン待望のストⅡダッシュのパワーアップ版!!

全国ビデゲーファンの注目を一心に浴びている作品「ストⅡ」シリーズの新作が、カプコンの「ストリートファイターⅡ　ダッシュ　ターボ」だ。タイトルが長いので、これからはターボと略すが、このターボ、前作ストⅡダッシュと比較すると各キャラクターのスピードがスッゲー速くなっているのだ。そのため、試合展開が速い速い。

1度やったら、ただのダッシュなんて3倍は遅く感じるぞ。

ところでこのターボ、基本的にはダッシュを極めた上級者向けといった内容だが、バルログなどの一部のキャラは操作が改良されており、技も出しやすくなった感じがする。また、タメ時間の長かった本田やガイルといったキャラも、タメが短くてすむようになったので、技の応酬がとにかくスピードアップしているのだ。もたもたプレイしてるとタイムアップしちゃうぞ(ひえ〜)。

これがターボの新必殺技だ!!

ターボには、今までの必殺技に加え、いくつかの新必殺技がフラスされている。まずは新たに追加された6つの必殺技の出し方を紹介しよう。

✸空中竜巻旋風脚✸

空中で下、斜め左下、左と同時にキックボタン

✸気功拳✸

左、斜め左下、下、斜め右下、右と同時にパンチボタン

✸ハイスピードダブルラリアット✸

キック弱ボタン＋キック強ボタン

✸バーチカルローリング✸

下にしばらく引いて、上と同時にキックボタン

✸ヨガテレポート✸

右、下、斜め右下と同時にパンチ弱ボタン＋パンチ中ボタン＋パンチ強ボタン

✸スーパー百貫落とし✸

下にしばらく引いて、上と同時にキックボタン

おすすめはメガロ50の大画面での対戦!!

ストⅡはもともと奥が深いので対戦者どうしのレベルが違うと、いくらがんばってもツライ。だがうまくなれば、ギャラリーを沸かせたり、挑戦を受けたりすることにも快感を覚えるハズ。最近はメガロ50という大型ディスプレイで対戦できるスポットもあるけど、これでターボをプレイした日にゃ、やみつきになること間違いなしだ。ゲーセンには早くもターボの達人がいるので、仲間どうしで腕を磨き、道場破りで腕を確かめてみるべし。

新必殺技スーパー百貫落とし!!
一瞬の出来事に驚かされるぞ!!

おなじみのキャラの服（体）も色が一新されているのだ。

©CAPCOM

BEメガCM探偵団

第9回
「ベアナックルII」
ブレイズ篇
「ゆみみみっくす」
予告篇

「隊長、今月はあの葉月レイナちゃんが登場しますね」「なにい！　あれで17歳だとぉ！　納得いかん！」「でもブレイズ役にピッタリですよ」「誰かスリーサイズ教えろ〜〜!!」「……」

好評オンエア中 「ベアナックルII」 ブレイズ篇 15Seconds

放映開始日：'93年1月1日〜／収録：'92年12月16日
制作：㈱電通、㈱パワーステーション／演出：伊藤ヒロフミ／出演：葉月レイナ、大谷進

1つ目の紹介は、「ベアナックルII」のCMだ。ブレイズばかり話題になってる作品だけど、やられ役の人選のほうが大変だったらしいぞ。

好評オンエア中 「ゆみみみっくす」 予告篇 15Seconds

放映開始日：'93年1月21日〜／収録：'92年12月10日
制作：ASATSU、㈱ROBOT
ナレーター：中村英一

2つ目の紹介は、ゲームアーツの話題作「ゆみみみっくす」のCMだ。カット数の多いこのCMはゲームの魅力をうまく伝えているぞ(?)。

CMよもやま話

足に汚れメイクをしているところ。当日はホコリまみれで大変な撮影だったのだ。

「ベアナックルII」のCMは15秒ものの短いCMなんですが、撮影自体はかなり大変だった印象が強いですねえ…。ブレイズ役の選考は、約30名の女性でオーディションをやったんですが、葉月さんは一番最初の子だったんです。もうイメージにピッタリだったので、すぐに決まりましたね。でも、やられ役のほうは吹き飛ぶシーンをバネで弾き飛ばして撮影するため、体力のある役者さんを見つけるのに苦労しました。結局レスラーの天龍のトレーニングパートナーでもある大谷さんが決まったんですが、見事なやられぶりでしょ。みんなホコリまみれで撮った努力作ですので、お見逃しなく。　〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集！】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月は超貴重なSC3000のCMビデオを送ってくれた千葉県の森島隆くんにソフト1本をあげるぞ。静岡県の石川洋明くんは次点としてテレカプレゼントだ。来月は秘蔵CMだ？

BEメガ WOLRD WIDEな情報を先取り!
NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

INFOR MATION そのネーミングは何を意味する? ファイティングパッド6B発売!

セガの純正新型パッド「ファイティングパッド６Ｂ」(￥2,500)が発売されたぞ。特徴はその名のとおり、新たにＸ・Ｙ・Ｚと、右上部のMODEボタンが追加されたことだ。まだ対応ソフトは発売されてないけど、これからが楽しみだ。それ以上に嬉しいのは、ぐっとコンパクトになって親しみやすくなったこと。十字キーの操作感もイイぞ。

今後、セガからの別売りパッドはすべてこれになるとのこと。ＭＤ第2世紀の始まりか!?

INFOR MATION しっかり入る操作性が嬉しい SGProPadアメリカより上陸

一方、GENESIS用にアメリカで作られたとっても使いやすいパッドが、日本でも(株)ベストコーポレーション(06-647-4412)から発売されることになった。このパッドは、基板が見えるクリスタルボディで、上部にある２つのトリガーが、切り換えでＡ・Ｂ・Ｃいずれかに対応させられる。十字キーが上下左右にしっかり入るのもうれしいね。もちろん連射スイッチと、スロースイッチも付いているぞ。どっちを買うか悩んでしまうなあ。

この仕様、実はSFC用とパーツを共用したからなんだけど、まさにひょうたんから駒だね。

持ちやすいうえに、上下左右にきっちり入るから、「ぷよぷよ」をやるとき大活躍だ!

EVENT ラジアメ・ナムコチャリティーコンサートで「ワルキューレの伝説」クラシック版を披露

ナムコファンを増やし続けて12年にもなる人気ラジオ番組「ラジオはアメリカン」。毎年年末に行われる恒例のチャリティーイベントが、今年は「ニューイヤーコンサート」ということで１月17日に行われた。全国から詰めかけた700人を超えるリスナーで会場内は大いに盛り上がり、来場していたナムコの中村社長から、熱いメッセージもいただけたのだ。さて初披露(ひろう)の「ワルキューレの伝説」クラシックバージョン（６月リリース予定）は「ゲーム用の作曲当初からオーケストラのイメージが浮かんでいた」（ナムコ開発川田さん）という言葉にうなずけるほど、ぴったりのアレンジ。また、当日集まった41万円はＴＢＳカンガルー募金に寄付された。

パーソナリティーの斉藤洋美さんと、貴花田ファッションの構成作家、鶴間さん。10年来のコンビだけに息もぴったり。

NEWS ハイビジョンに対応した次世代VHS ビクターがW-VHS方式を発表

いよいよ今年は本格的普及への第１歩を踏み出すのではないかと言われているハイビジョン放送。あの横長高画質の映像を家庭でも録画できる次世代ホームビデオ技術がビクターから発表された。このW-VHS方式は、すでに広く普及したVHSやS-VHS方式のビデオとも互換性を持っている。年内には製品化のめどをつけ、できるだけ普及価格で販売したいとのこと。いずれハイビジョン対応のテレビゲーム機も登場するかも知れないね。

NEWS たまにはミュージカルでも見ませんか。高橋由美子ちゃんが挑む「新・赤毛のアン」

セガのＣＭアイドル高橋由美子ちゃんが、今度は、ミュージカルにチャレンジする。この春公演の「新アンの愛情」で主役アン・シャーリー役を演じるんだ。人生の転機に立ち恋や仕事に悩む18歳のアンを描くもので、由美子ちゃんも「そういう年頃の人たちにたくさん見てもらいたい」って言ってたぞ。

東京は3／20から、大阪は5／2から開演。チケット好評発売中。

NEW RELEASE

CD ア・リーフ

JRAのCMで健さんの娘役が板についてる裕木奈江ちゃんの５曲入りミニアルバム。ラジオも大人気だよね。Sony Record 発売中 ￥2,200

CD Dramatic Songs

この８年間に中山美穂が主演したドラマの主題歌＋αを集録。杉本由起役は15歳だったのか。成長したもんだねぇ。キング 発売中 ￥3,000

CD WILD FANCY ALLIANCE

"妄想同盟"って意味のスチャダラパー3rdアルバムは、日常会話がまんまラップになったって感じ。キューンソニー 2.21発売 ￥2,800

CD Smile.!! It's not the end of the world

８カ月に渡る長丁場の末仕上がった、近田春男率いるVIBURASTONEのニューアルバム。タイトルいいね。ポニーキャニオン 発売中 ￥3,000

CD MIDI POWER Ver.2.0 -X68000 COLLECTION-

昨年夏に発売されたシリーズの第２弾。今回は「グラディウス」、「沙羅曼蛇」、「A-JAX」のサウンドを堪能できる。キング 発売中 ￥2,800

VIDEO Disney's シング アロング ソング

ディズニーのスターと名曲で綴る、ファンタジックなミュージカルビデオ。画面の歌詞までも、歌にあわせて飛び跳ねちゃうところが、さすがだね。DHV Japan Ltd 3.19発売 各￥3,400

VIDEO エイリアン3

最強エイリアンとスキンヘッドおばちゃんリプリーのラストバトル。４月にはメガドライブにも登場だから、しっかり予習しときましょう。FOXビデオジャパン 2.26発売 ￥16,000

■今、セガでは「ソニック2全国選手権大会」を開催中だ。残念ながら、すでに1000店舗で行われた1次予選は終了してしまったので、これから参加することはできないけど、応援席で一緒に熱くなることはできるぞ。地区予選は、全国7都市で、そして3月26日には東京のニッポン放送銀河スタジオにて決勝大会が開かれる。当日の模様はラジオでも放送される予定だけど、強者たちの腕前をその目で見てみないか? 詳しくは1次予選参加店にて。

TOY■セガからテイルスのぬいぐるみが３月に発売されるぞ(￥2,800予・税別)。遊星セガワールドに飾られたものと同じくらいのサイズだけど、ぐっとテイルスらしく(?)なっているからね。
INFORMATION■岡山放送「ＢＥメガワールド」の放送予定：２月19日「G.G.版レミングス」、２月26日「マジンサーガ」お楽しみに!!
※このコーナーで紹介したイベント等への申し込は必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

©Walt Disney Company

ついにベールを脱いだLD-ROMの全貌

PIONEER LaserActive™

パイオニア
レーザーアクティブ

コンパチブルレーザーディスクプレイヤー&MEGA-LDコントロールパック　7月発売決定

年明け早々、ビッグ・ニュースが飛び込んできた。パイオニア㈱が、家庭用LD-ROM、名づけて「レーザーアクティブ」を7月に発売すると発表したのだ。しかも、このプロジェクトには㈱セガ・エンタープライゼスと日本電気ホームエレクトロニクス㈱、両社が技術提携をするということで、まさしく会社の垣根を越えた事業展開になるだろう。

さてハードウエアの仕様はどうなっているかというと、大きな特徴はコントロールパック方式を採用しているということ。つまり、本体のみでは、コンパチブルLDプレイヤー同様、30cmまたは20cmLDやCDの再生ができ、これにパックを装着することで、レーザーアクティブソフトが活用できるようになるのだ。例えば「MEGA-LDコントロールパック」を装着すれば、メガドライブ、MEGA-CDのソフトと新たに発売されるMEGA-LDソフトが再生でき、「LD-ROM²コントロールパック」なら、PCエンジン、CD-ROM²のソフトはもちろんLD-ROM²が遊べるという感じだ。さらにカラオケを含めると、これまでに家庭に普及してきた数多くのソフトと、新たに登場したレーザーアクティブソフトがこれ1台で楽しめてしまうわけだ。

気になる価格のほうはまだ未定ということだが、本体を9万円以下、コントロールパックをそれぞれ6万円以下にしたいとのことだ。

コンパチブルLDプレーヤーと、それをレーザーアクティブ化させる「MEGA-LDパック」、「LD-ROM2パック」、それにレーザーカラオケを楽しめる「カラオケパック」。LDやCDは付属のリモコンを使っても楽しめる。

開発者がレーザーアクティブを語る

●パイオニア訪問インタビュー

――このプロジェクトが始まった経緯を教えてください。

菅野　スタートは'91年の9月ごろからです。大量の映像データをデジタルで扱う場合、MPEGというデータ圧縮の規格も出てきましたが、クオリティやスピードでレーザーディスク並みになるには、あと5年以上かかると言えるからです。

――LD-ROMの特徴は？

蟹江　CD-ROMでアクセスに時間がかかる場合というのは、動画部分のデータを読んでいる場合が多いのですが、LDの場合、ランダムアクセスの機能を使ってサーチするだけですから、背景映像の複雑なものが可能になります。つまり表現方法がもっと増えるということです。それに、ハードも進化してますから新たな特殊再生機能が追加されるでしょう。さらに2chの音声トラックがあります。それを使って2カ国語のソフトなども可能ですからね。

――パック式のメリットは？

蟹江　各社のCD-ROMやCD-Iに使われているデジタル領域の信号処理の機能はパック側に持たせていますから、ここを変更することで、例えば32ビットが出てきても対応できるわけです。

――販売はどのようになるのですか？

蟹江　従来からの家電チャンネルになります。レーザーアクティブコーナーを設けていただき、ソフトとハードを一体で販売していきたいと考えています。

――同時発売のソフトは？

蟹江　シューティングなどのゲームが4本、あとはインタラクティブムービー作品と図鑑のようなものです。その後はゲームとも、教

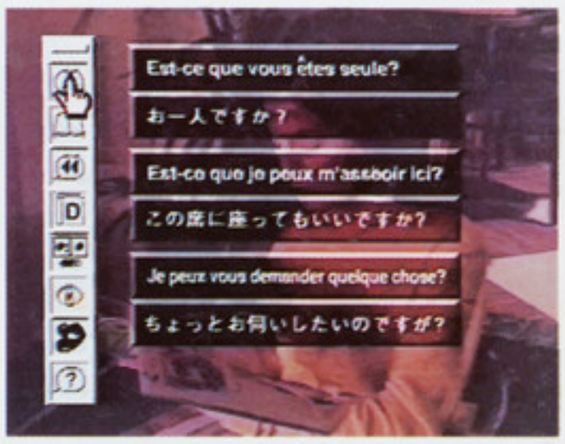
事業開発部長の菅野さん。立ち上げ時からレーザーアクティブに関わってきた、まさに生みの親。

レーザーアクティブでホームエンターテイメントが変わる!!

具体的にレーザーアクティブとはどういうものか。これまでのCD-ROMあるいはCD-Iが540メガバイトのデジタル・データしか扱えなかったのに対し、レーザーアクティブはそれに加えて、約60分間(10万8000枚)分のレーザーディスクによるアナログ実写映像と2トラック分のFM音声を同時に扱える（ちなみにCD-Iはすべてを画像データに使っても7,000枚)。

これまでのレーザーディスクはワンウェイで映画、音楽ソフトを楽しむことしかできなかった。それがレーザーアクティブでは、ストーリーを自分で選択できるインタラクティブ・ムービーを楽しむことができる。また、図鑑や百科辞典などの電子出版や、英会話などの教育ソフトなどもランダムアクセスで検索が容易なLDと、メガドライブの対話性やゲーム性を融合させることでエンターテイメント色をより強いものにできそうだ。背景にLDの画像を活用すれば大迫力のシューティングやアドベンチャーもできるというわけ。ソフトの作り方しだいでは、無限の可能性を秘めたメディアと言えそう。

すでに20社ほどがソフトの制作に着手したということで、ハードの発売に合わせて、まず6～8タイトル（シューティングゲームなど)、年内に20タイトルを発売する予定だ。



LDデータによる美しい自然画や、ワークステーションクラスで作成したCGをメガドラのゲームシステムやキャラクターと重ねることで、これまでにない遊びが楽しめそうだ

もちろんMDの資産もフル活用

言うまでもないが、LD-ROMだけではなく、これまでの、そしてこれからのメガドライブ、MEGA-CDソフトもちゃんと楽しめるぞ。カートリッジはパック全面のスロットに差し込めばOK。MEGA-CDも、最近のLDプレーヤー同様にCD専用扉がついてて便利だ。パック自体もワンタッチで脱着が可能。

育とも一概に言えない作品も登場するでしょう。テレビで心理クイズを使った番組がありましたけどああいった楽しみながら学習できるようなソフトもあります。

――ソフト制作のコストが上がってしまいませんか？

蟹江　映像を撮る、あるいは作ることは、スタッフや機材の面で大変だと思います。ただ映像資産でいちばん多いのはアナログですから、これをそのまま活用していくことで、デジタル化に費やす作業が減り、短期間、少人数の制作が可能になります。まあ、新機能を、フルに生かそうとすれば大変な制作費がかかるでしょうけど。

――大人が満足できるものになりそうですね。

菅野　LDを買っていただいている方というのが、20歳以上なんですよ。ファミコンが登場してから10年以上になりますが、当時の小・中学生が現在のLD購入層と一緒になり、かつ、もっとクオリティの高いものを要求されているのではないかと思います。そういったところをターゲットにしたいですね。ハード自体も従来のLDプレーヤー同様、高い質感を持っていますから。

――ソフト開発のサードパーティーはいかがですか？

蟹江　ソフト制作については、発売に向けてすでに着手している数社を含め、20社以上に参加していただきました。ビジュアルに強いメーカーや、これまでまったくやっていなかった出版社も入ってい

対応ソフト全般を担当している開発部企画2課の蟹江さん。あっと驚くソフトを制作中とのことだ。

ます。

――海外の反響はどうでしたか。

蟹江　今回CES会場で異例の同時発表をしたわけですが、従来の資産が生かせるという点でたいへん注目をいただいています。大手メーカーや、映画会社が入ってくるかもしれませんね。

共同開発のセガは

今回パイオニアさんから、レーザーアクティブという新しい規格にゲーム性を持たせたいとお話があり、共同開発をすることになりました。5月にセガから1タイトル発表の予定ですが、今後も周辺装置、メガドライブ、MEGA-CDソフトも含めて十分楽しんでいただけるよう努力していきたいと思っています。

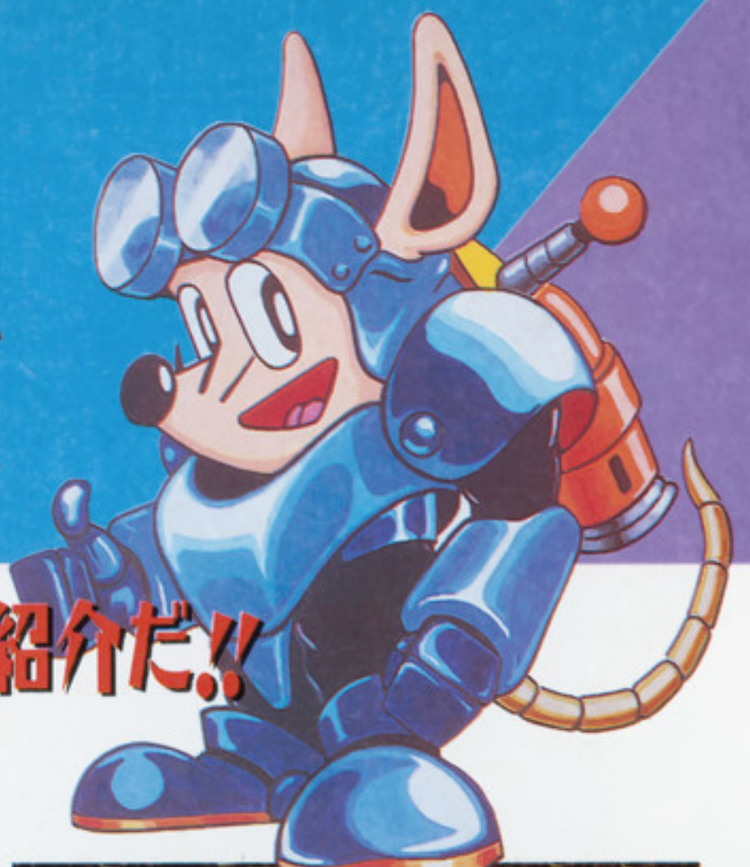
なお当面は当社ブランドの互換機を発売する予定はありません。

（セガ広報企画室）

速報

Rocket Knight Adventures
ロケットナイト アドベンチャーズ

コナミ／発売日未定／価格未定／ACT／ROM



メガドライブでデビューするコナミの大型新人を紹介だ!!

昨年、たくさんのユーザーの期待を背に受けて、メガドライブ市場に参入したコナミ。そのコナミから、完全オリジナル作品「ロケットナイト　アドベンチャーズ」が発表された。本誌の、コナミのおへやで顔を見せていたあのキャラクターが主人公のACTゲームだ。

今回は日本に先駆けて、CESに参考出品された海外版の画面写真をお見せするが、メガドライブ版は国内向けに多少調整されるとのこと。次号以降の紹介を楽しみにしてほしい。

ストーリーも簡単に説明しておこう。剣と魔法と機械が共存する世に、平和と秩序を守る数少ない国、ゼピュロス王国がある。その昔、神のみが使うことを許された〝禁断の火〟を、人間が盗んだ。楽園を作り、さらに自分たちの作り上げた守護神を天に打ち上げた。しかしこの守護神は、地上に災いをもたらした。そんな時に邪神を封印したのが、王国の祖エル・ゼピュロス大王だったのだ。

武者修行の旅に出ていた青年スパークスターは、養父の仇である黒騎士がゼピュロス地方に現れたとの噂を聞く。ある日、新興軍国家デボチンドス帝国が侵略戦争を開始した。デボチンドス進軍の陰に黒騎士の存在を直感したスパークスターは、壊滅寸前のゼピュロス城に向かうのだった。

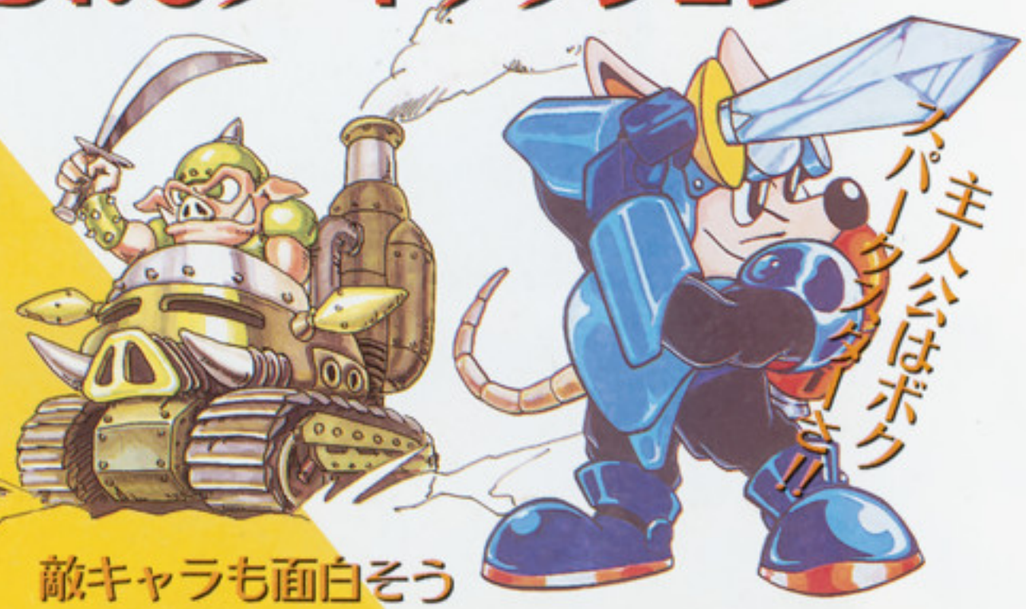
これがラスベガスで開催されたCESに参考出展されたジェネシス版の1カット。かなり期待できるという印象を受けた。

エレホーンの世界を舞台に繰り広げられるソードアクション

内容のクオリティも高そうだが、このゲームのウリは、どうやらキャラクターらしい。コナミの新しい名物キャラクターに育つよう、気合いの入ったゲームにする予定だそうだ。

画面写真を見てもわかるように、このゲームはポピュラーな横スクロールのアクションゲームとなっている。が、やや大きめのキャラクターが、個性豊かな動きを見せてくれる。武器である剣にも、あっといわせるものがあるぞ。スパークスターの活躍が楽しみだ。

主人公の原案グラフィック。確定イラストのほうがずっと親しみやすくなってるね。



敵キャラも面白そう

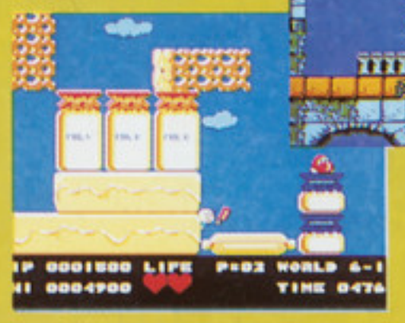
メーカーさんからひとこと

これをいうとメガドラ参入の決定時期がばれちゃうんですけど、すでに1年くらい前からプロジェクトがスタートしてたんです。それでも第1弾じゃなかったっていうのは、時間をかけてスタッフ全員が納得できるキャラクターとゲームにちゃんと育ててから発表したかったからです。ゴエモンとかモアイ、それにドラキュラやウパのようなコナミオールスターの一員をまた誕生させたいっていうことで。

この後にもRPGとか、いろんなジャンルを出していこうと考えてます。ただ当面はメガドラだけのキャラクターですよ。だから、ハードの特性を引き出してます。飛ぶシーンとかすごく速いし、これがかわいいんです。それと、ユーザー層が高いということで、手ごたえのある量と質になってます。

ハードを引っ張るコナミっていうことでMEGA-CD作品の発表を期待された方もいらっしゃると思いますけど、まだまだROMの市場も大切にしたいなと考えてます。まあ、焦らず、急がずCD-ROMも、近々発表できたらいいなあとは思ってますし、移植作品も出せたらと思いますけど、とにかくこのスパークスターをよろしくね。（コナミ広報宣伝　早坂）

コナミのディスクシステム第1弾「悪魔城ドラキュラ」。これをきっかけにDSを買った人も少なくない。



DS全盛期に発売された「バイオミラクルボクってウパ」。タイトルからは想像できない質の高いゲームだった。

突然ですが杉本理恵です

ソニック2をやってる女性アイドルがいる!?　今の世の中、女の子の意見なくしてヒット商品は生まれてこない。まして芸能界に浸透すれば一大ブームは間違いなし。なんとしても連載をしてもらわねば！　ってことで編集部は大きな野望を抱きつつ取材を申し込んだのでありました。

profile

昭和49年9月25日大阪府生まれ。B型　パソコンゲーム「イース」のイメージガールとして芸能界デビュー。趣味はお菓子作りとゴルフ。で、嫌いなものがマヨネーズ!?「もう物心ついた時から、色も形も嫌いで。フルネームを聞くのもだめ」なんだって。TBSのバナナ大使に4月のマンスリーゲストとして出演予定。

編集部　そろそろ卒業間近ですね。無事卒業できそうですか？

杉本　だいじょうぶだと思いますけど。でもテストの時はいつも時間がなくって、特に小論文と音楽が不安で……。

編集部　音楽!?

杉本　音楽はもう、生まれてこのかたいい成績を取ったことがないという素晴らしさなんですよ。ペーパーになるとだめなんですよね。歌えば分かっちゃうんですけど…。でも今回は楽だったかな。とにかくテスト前の晩はいつも徹夜です。でも大丈夫ですよね。多分、大丈夫でーす。あれっ？　へへへ。

編集部　大学生のお兄さんと同居してるんですよね？

杉本　そうです。医学部生。一応お医者さんを目指してるみたいですけどね、ゲームしながら……。「テスト中にゲームしててていいんですかー」って聞くんですよ。

編集部　もともと「イース」のイメージガールということでデビューされたわけですよね。一緒にゲームしたりとかは？

杉本　ま、そうですね。やりたいのがあれば、ちょこっとやるっていう程度ですけど。なんていうのかな、大戦略とか三國志とか、シミュレーションをじっくり考えながらやるっていうのが好きで、それで自分の国がおっきくなっちゃうともう面白くなくなっちゃうんですよ。最初の攻められちゃうかもしんないっていうようなのを育てていくだけが結構好きで。あと、いろんな職業選んで旅するやつ。

編集部　ソーサリアン？

杉本　好きでしたね。私、今、これやってるんですよ。「シャイニング・フォース」？　でも全然できなくて。もう終わるはずなんですけど、レベルが足りないのかな。

編集部　ソニックはやりましたか？

杉本　面白いですよね、速くって。ぐおーって目が回っちゃう。すっごい速いんですよ。自分が何やってんのか分かんない。あとピンボールみたいなとこイイですね。1人でやると味気ないけど。（本誌を見て）あ、あの4面だけじゃないんですね。空の場面も出てくるんだ。

編集部　だいぶやってるようですね？

杉本　そうですね、暇な時だと。お仕事もありますからね、やらない時はホントやらないんですけど、やる時なら陽が登るまでやってますね。もう、目が痛くて頭がぼーっとしちゃって、分かんないっていうぐらい、やりますよ。

編集部　仕事に差し支えない？

杉本　いやぁ（笑）。

編集部　メガドライブはご自分でお買いになったんですか。

杉本　兄が。ゲーム好きなんですよ。私はおこづかい、服にかけちゃうから。で、買うのは兄じゃないですか。だから、私がケチつけられなくって、ああ、これ欲しいのにできない、みたいな感じ。「お兄ちゃん、これ買ってよ」とか言ってるんですけどね。だめなんですよ。「自分で買えよ」って怒られちゃう。そう、だから眺めるだけで終わっちゃうんですよね。こういう雑誌とかも「今日も買ってきてやったぞ」みたいな感じで見せてくれますけど。

編集部　好みが違うんですね？

杉本　兄は、ソニック2が出た時はもう、すぐ買いに行ってました。あと撃ちまくるのとかが好きなんです。私は……どうだろう？　結構、のんびりするのが好きなんです。テレビではバラエティっていうかクイズ番組が好きで、終わっちゃいましたけど「世界まるごとハウマッチ」とか。いろんなこと知れるじゃないですか、だから楽しくって。

編集部　コミックみたいなものは？

杉本　漫画は好きですね。月刊の分厚い漫画を買ってきて、それだったら結構濡れちゃってもいいような気がしません？　それを持ってお風呂で読んでるんですよ、蓋を半分まで閉めといて、もうすっごく、幸せですよ。入浴剤なんか入れて、2時間とかね。

あっ、なんか、面白いゲームがあったら教えてください。

編集部　じゃあ編集部でやってください。女の子読者の代表として研究してもらうってことで。

杉本　いいですね、あ、いいんですかー！やります、やる、ほんとに。私、好きなんですよー！

今月のSUGIMOTOネタ　ファーストコンサートで思わず涙

昨年11月22日に、1stコンサートを無事に終えた杉本。最後は感激の涙があふれてしまった。「そんな（笑）。毎日レッスンだったので、いきなり、1日で終わったら、気が抜けちゃって……。」

これがそのコンサート集録ビデオ。キングレコードから2月24日発売　3,800円

というわけで

SUGIMOTO研究所　始めます

これから毎月やれるということで、とっても楽しみにしています。今までいろんなのやってきましたけど、これからは苦手なタイプのゲームにも挑戦していきたいです。これから、どうぞよろしくお願いしますネ。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE
新作スクランブル

- ゴールデンアックスⅢ
- 太閤立志伝
- デビルバスター
- ALIEN³
- Jリーグ・プロストライカー
- デザートストライク
- 007・死闘
- ウルトラマン

ゴールデンアックスⅢ
当たりの続編モノになるか否か？

●セガ／3月26日発売予定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

もはやセガの看板シリーズとして定着してしまった「ゴールデンアックス」シリーズの最新作は、前作から数百年後の大陸を舞台にした、入魂（にゅうこん）のアクションだ。

この「Ⅲ」は、基本的なゲームシステムはほとんどこれまでと同じだが、プレイヤーキャラクターは4人に増えている。

残念ながら、ストーリーの設定上アックスやティリスはこの中に含まれていないが、新たに登場するキャラクターもなかなかどうして個性的である。ちなみに今回のキャラクターは、能力的にバランスのとれている傭兵のカイン、青竜刀で舞うように戦うサラ、動きは遅いがパワー絶大の巨人ブラウド、

大ボスはデスアダーではなく、魔王ダムドとなった。その正体は？

戦斧の呪いで黒豹人間にされてしまったクロノスという面々。

それぞれのキャラクターの特徴は「ベアナックルⅡ」のそれに通ずるものがあるといえばわかりやすいだろう。また、このシリーズで人気のあった超越豪快ジイサンのギリウスは、災（わざわ）いの元凶となる戦斧を神々に返却するために船で旅立つという、バックストーリーも設定されている。

もっとも、アーケード版「ゴールデンアックス」の続編「デスアダーの復讐」と同じように、年齢を重ねすぎて、すでに戦うことはできないらしいが……。

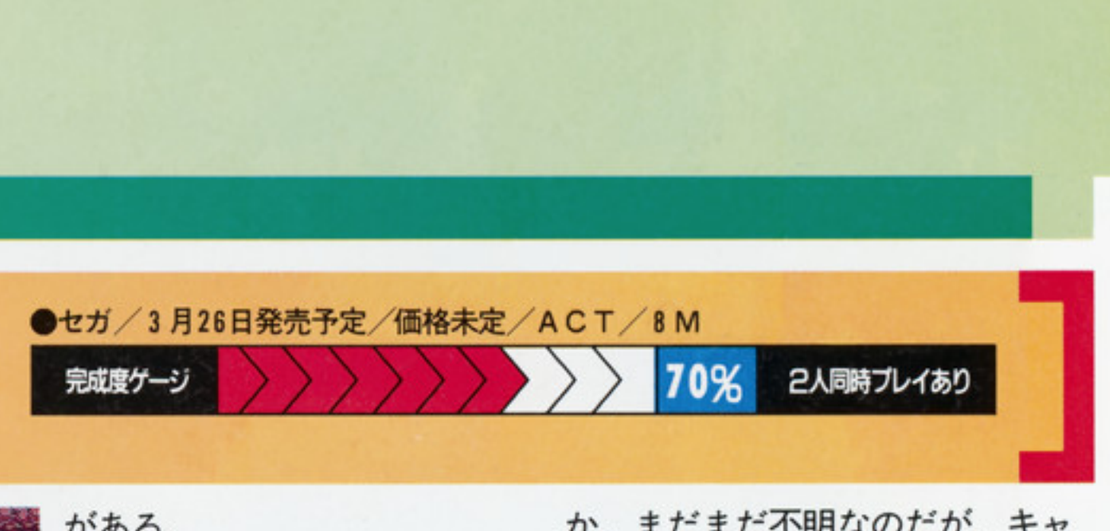
さて、次に魔法のシステムについてだが、こちらは大きな変更点がある。

シーフから壺を奪って魔法を使うところはそのまま（魔法レベルの選択はできなくなった）だが、なんと2人同時のプレイの場合に限り、通常より威力が大きい協力魔法が使用できるのだ。

それが具体的にどんなふうになるか、まだまだ不明なのだが、キャラクターの組み合わせに応じて異なる魔法が出ることからも、凝ったものが期待できそうだ。

前作の「Ⅱ」は結局のところ元祖「ゴールデンアックス」を越えられなかったようだけど、はたして「ゴールデンアックスⅢ」はどんな展開を見せてくれるだろうか？

腕力で攻めるブラウドの魔法は、本人の性格を反映してか、頑健そうである。



サラの魔法はやはり炎系のものだろうか？だとしたら、これが最強段階のドラゴン？

乗り物（動物）は今回も種類が豊富だ。

クロノスのサマーソルトキック？

太閤立志伝
成り上がっちゃってください

●光栄／今春発売予定／価格未定／ＳＬＧ

完成度ゲージ 50% ８人まで対戦可能

※画面写真はパソコン版のものです。

光栄のリコエイションゲームの最新作は、日本史上最も劇的に成り上がった、豊臣秀吉の人生を題材にしたものだ。

君は、木下藤吉郎となり、織田信長の配下の武将の足軽から始まってさまざまな任務をはたしていく。信長の信頼度を上げて身分を高くし、最後には戦国時代の覇者となるのが目的だ。

君に下される命令は、城攻めや同盟、他国の武将の引き抜きなどといった、一歩間違うとたいへんなことになるスリリングなものばかりだ。

また、信長が戦闘や謀反(むほん)で死亡すると、自国の武将の中から最も身分の高い者が後継者となる。

その場合は、新しい大名の配下として行動するけど、自分が選ばれた場合は、晴れて天下統一ができるのだ。

これがゲームの基本画面だ。ひと目でわかるコマンドアイコンが親切だよね。戦国時代をしたたかに生きて、最後にパッと花を咲かせるのだ！

信長とともに戦場へ向かう。右下にいるのが自分だ。他の武将を出し抜け。

デビルバスター
これってもしかして!?

●シムス／５月発売予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

完成度ゲージ 50% １人プレイのみ

魔王の復活を阻止するため、２人の人間と１匹の悪魔が戦っていく。シムスの新アクションゲームは、独特の雰囲気を持った設定が魅力になっているぞ。

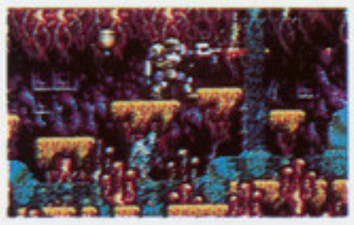
３人の主人公は、それぞれ攻撃方法が違っている。まず、剣をメイン武器とし、精霊を呼び出すことができる精霊剣士。次に、対悪魔用部隊の一員で、強化服を着てさまざまな近代兵器で戦うパワードスーツ。そして、魔王復活に反対し、逆にやられて２人に助けられた悪魔戦士など、どれも魅力あるキャラばかりだ。

ステージは最初４つ用意されていて、それぞれ地、水、火、風に分かれている。出てくる敵キャラは、東西南北の悪魔たちで構成されていて、どれも手ごわいやつらばかりだ。はたして君は魔王復活を阻止できるか？

近々移植される某ＲＰＧといっしょにやると、さらに楽しいぞ？

プレイヤー選択画面でキャラをセレクトだ。これほど毛色の違う３人だと、迷うなあ。

精霊を従えて進むのは精霊剣士だ。特殊攻撃でどんどんやっつけろ。



パワードスーツは、やはり銃機系が主な武器だ。攻撃力重視って感じ？

ボスはみんなでかい。それにしても生理的に嫌悪感があるよなー。

ALIEN³
でるぞ、でるぞ、でたーっ！

●ビック東海／４月下旬発売／6,800円／ＡＣＴ／４Ｍ

完成度ゲージ 70% １人プレイのみ

去年公開されて大反響の話題を呼んだ「ALIEN³」が、ついにメガドライブで登場だ。

ゲームはシンプルなアクションで、いたるところから飛び出してくるエイリアンを粉砕しながら、寄生されて身動きができない人々を救出していく。

このとき、標準装備のレーダーで画面外にいるエイリアンを捕捉できるという、映画っぽい演出があったりして、なかなかたまらないものがあるぞ。主人公はもちろんリプリーで、スキンヘッドも再現されている。プレイ中は、マシンガン、火炎放射器、グレネードガン、手榴弾と、４つの武器を使い分けていくのがカギとなる。

ダラダラたれる粘液のネバリが、とってもキモチ悪〜い。

キャシャな体形のリプリーが、凶暴なエイリアンを相手に戦う。雰囲気も映画そのものだね。

エイリアンに卵を植えつけられた人々をすべて助けないと、次には進めないぞ。

新作スクランブル

Jリーグ プロストライカー
ボールはアミーゴだ！

●セガ／4月23日発売予定／価格未定／SPT／8M+B・B

完成度ゲージ 60% 4人参加可能

©SEGA 1993 LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

オフィシャル・グッズショップも次々と開店し、飛ぶように売れているが、すごいもんだよ、Jリーグ人気。プロ野球と比較して一番感じるのは、客層が若いってこと。サッカー選手のCMにしても、デカビタCにグンゼYG、丸ちゃん麺造りと、なかなかバラエティに富んでるしね。

―昨年までとプレイしている選手は大差ないんだけど、選手個々がプロ意識に目覚め、試合は盛り上がるし、マスコミでの露出度も尋常ではない。ゲーム業界にしても、この人気を見逃す手はないと、すでにいくつか発売もされている。

しかしこの「Jリーグ プロストライカー」はひと味違うんだ。セガ自身がJEFをサポートしているだけに、細かいデータや撮り込み画像などを使い、個性あふれるものになっているぞ。

フィールドは縦スクロールだ。実際の感覚に近く、非常に遊びやすいといえるだろう。

データ画面は、選手の顔写真が撮り込まれている。サッカーダイジェスト誌が協力しているからね。

ソニックも応援するぞ

Jリーグ各チームのロゴもそのまま採用。公認のソフトだから当然だけどうれしい。このゲームが定番化すれば、来年版はさらにチームが増えるぞ。

Jリーグ各チーム 春期キャンプ予定

鹿島	2／1～	検討中	AS	2／8～	豪州
JEF	2／15～	マレーシア	清水	1／20～	東南アジア、ブラジル
浦和	3／1～	アルゼンチン	名古屋	2／20～	豪州、東南アジア他
読売	3／5～	検討中	大阪	2／1～	東南アジア
日産	2／14～	国内の予定	広島	2／10～	ヨーロッパ

フォーメーション！

世界の有力チームが採用する、主要フォーメーションを完備。

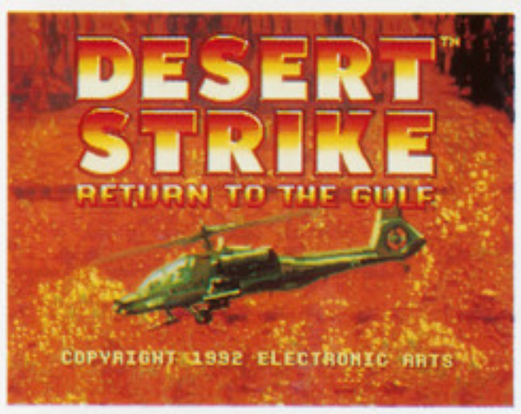
TWO TOP
THREE TOP
TWO BACK
SWEEPER
SOUTH AMERICA
BUNDESRIGA

デザート・ストライク
いや～ん、湾岸！

●EAビクター／4月23日発売予定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

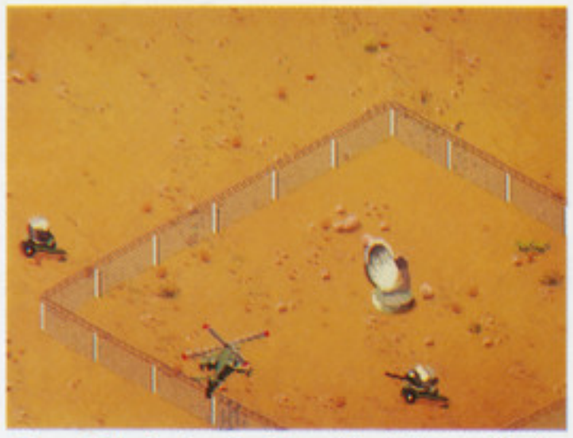
© ELECTRONIC ARTS VICTOR, INC.　画面写真はGENESIS版のものです



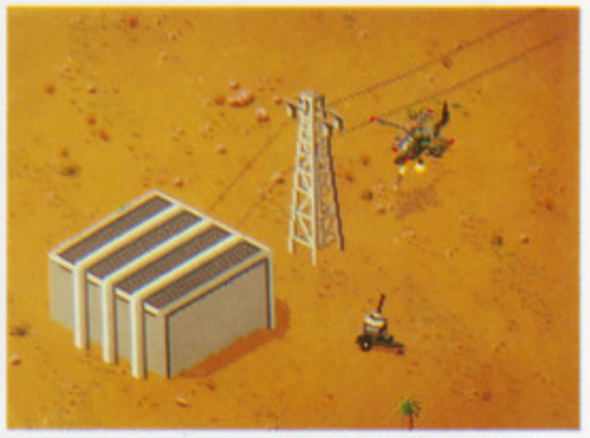
EAが3月に発売を予定している「デザート・ストライク」は、ポリゴンものではないが、F15やF22の流れをくむ（？）、ヘリコプターのシューティングものである。フライトシミュレーターほどのシビアな操作と知識を必要とすることもないので、難易度はさておき、非常に遊びやすいゲームといえる。

ゲームは、サブタイトルでわかるように今もアツいペルシャ湾岸が舞台だ。ここで受ける指令は、レーダーサイトを破壊するとか、味方スパイを救出するとか、敵飛行場を爆破するといったもの。こういった目的を1つずつこなし、母艦に戻ればミッションクリアとなっている。自機レーダーでターゲットをマメにチェックしつつ、砲撃してくるいろいろな敵を倒して進もう！

ここはペルシャ湾だろうか。とにかく母艦から発進するわけだね。



ファーストミッションのターゲットはレーダーだ。これがあると、やっかいだからね。



これもターゲットの1つ発電所。3種類の武器をうまく使って爆破しよう。

このマップ画面は、スタートボタンを押すと出てくる。こまめにターゲットを確認しよう。

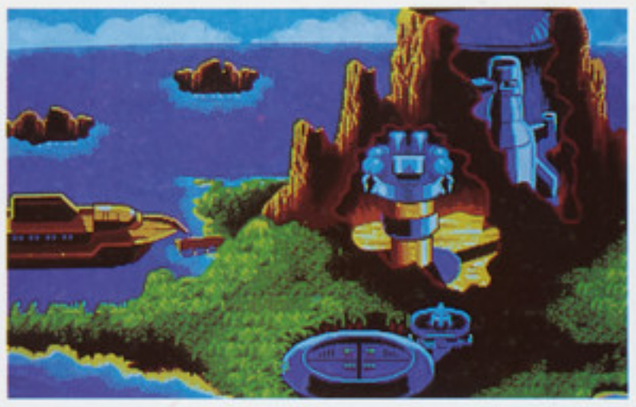
ターゲットの情報や自機の状態を教えるミッション画面。ちゃんと日本語表示になるので安心しろ！

007・死闘
元祖シークレットエージェントマン

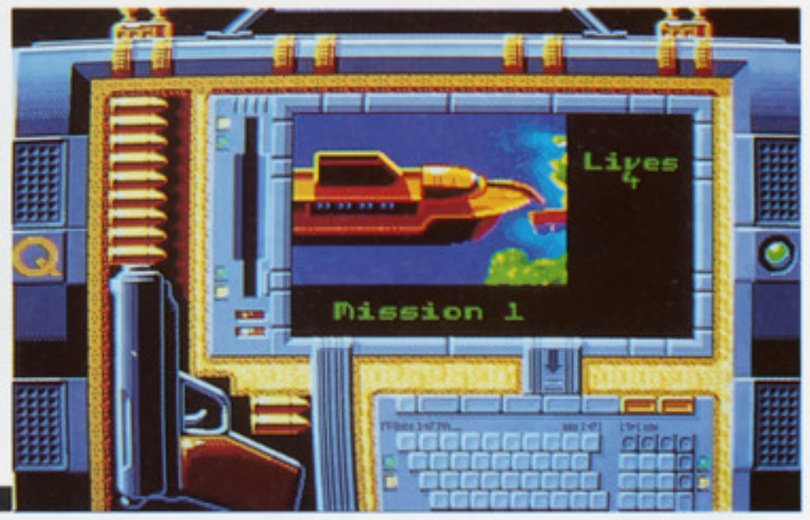
●テンゲン／5月14日発売予定／6,800円／ＡＣＴ／4Ｍ

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

© TENGEN LTD. / DOMARK GROUP LTD. / EON Productions Ltd. / MAC B. INC.
Gun Symbol Logo © DANJAQ S. A. And UNITED ARTISTS COMPANY



これが秘密諜報部員Ｊ．ボンドの活躍する舞台だ!!



テンゲンの新作は、あの007の映画を題材にしたアクションゲームだ。ストーリーは、おなじみのとおりジェームズ・ボンドが敵のアジトに単身潜入し、破壊工作をしていく。

ボンドの武器は、拳銃と手榴弾だけ。弾数制限もリアルにあり、なくなったら倒した敵から奪っていったりアイテムの箱を取っていかなければいけないのだ。

ステージは全部で４つ。敵戦艦や秘密のアジト、火山の実験場、シャトル発射基地などに潜入し、時限爆弾をセットして破壊するのが目的だ。

もちろん、映画に登場するボンドガールもちゃんと再現されていて、敵アジトには何人もの美女が捕らわれている。彼女らを助けるのもボンドの使命だ。

ゲーム中最も注目したいのは、主人公ジェームズ・ボンドの動きのリアルさ。梯子の登り降り、綱渡り、空中回転ジャンプなど実に多彩なアクションだ。

また、方向転換の際の銃の持ちかえや弾の補充のポーズなど映画さながらの動きにも注目したいところだ。

さらに、映画に登場した数々の名悪役がゲーム中に登場するとのことなので、いやがおうにも盛り上がること間違いなしだ。

ウルトラマン
へアッと一発３分間!

●マーバ／発売日未定／価格未定／ＡＣＴ／４Ｍ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

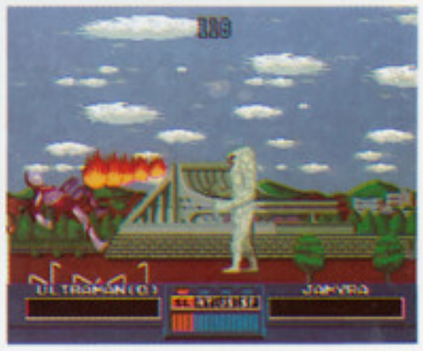
©円谷プロ ©MA-BA

アーケードやＳＦＣなどで、そのリアルさが話題を呼んだゲーム「ウルトラマン」がメガドライブでも遊べるようになったぞ。内容は基本的に怪獣とウルトラマンの１対１の対決だ。怪獣の体力を減らしつつ光線エネルギーを溜めて、怪獣の体力が０になったらスペシウム光線でとどめを刺すのだ。そして、注目すべき点といえば、やはりウルトラマンや怪獣の動きだろう。特にウルトラマンは、パンチやキックに加え、バック転、前転などもできるし、組み合えば怪獣を投げることも可能なのだ。その動きすべてが本物と同じで感動してしまうぞ。また、ウルトラマンのかけ声や怪獣の鳴き声などもちゃんと再現されているのには驚き。期待するしかないっしょ。

怪獣は全部で10匹だ。口から吐く光線や火炎など設定とまったく同じなのが嬉しすぎる！

ベータカプセルで変身、登場するウルトラマン。なめらかに拡大はしないけど、イカスぜ。

キメはやっぱりスペシウム光線でしょ。他にも3つの技がある。



3面のジャミラだ。間合いの駆け引きが結構燃えるぜ、こりゃ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

P40 マジンサーガ
P44 F22インターセプター
P46 ゾウ/ゾウ/ゾウ/ レスキュー大作戦
P47 邪神ドラクソス
P48 バットマンリターンズ
P61 G—LOC
P62 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
P66 スプラッターハウスPART3
P68 エクスランザー

BEメガホットメニュー

マジンサーガ

©ダイナミック企画　原作／永井豪　©1992 SEGA

精神力が死命を制する巨神活劇

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- セガ
- 2月26発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M

画期的な新システムによる躍動的アクションを見よ！

いまも多彩なジャンルで作品を発表し続けている、あの永井豪の人気コミック「マジンサーガ」が、画期的なシステムを採用した大迫力のアクションゲームとして登場する！

全7ラウンドのこのゲームは、1つのラウンドが「ゴールデンアックス」タイプのアクションシーンと、巨大化したマジンガーZとバイオマシンビーストが1対1で戦うビッグモードで構成されている（ラウンド6、7はビッグモードのみ）。

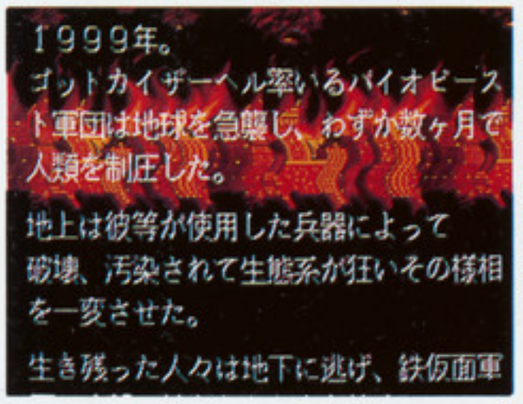
今回注目してほしいのは、後者のビッグモードのほうで、セガが新たに開発したシステム（呼称はまだない）によって、かつてないまでにリアルで自然な動きを表現しているのだ。このシステムは、簡単にいえばナムコの「源平討魔伝」などに見られる「多関節キャラ」なのだが、実は従来のものとは比較にならないほど高度なプログラム技術が使われていたりする。

「多関節キャラ」というものをご存じない読者のために一応解説しておくが、これはキャラクターを腕や足など、体の各部分ごとにパーツを作り、それぞれを個別に動かして動作パターンを表現することである。

と、ここまでは、この「マジンサーガ」も理屈は同じだが、なんと今回のものは1つの動作（たとえば剣を横に薙ぐなど）に最高で20以上(！)ものアニメーションパターンを持っているのだ。そのおかげで、まるでキャラクターが生きているかのような自然なアクションが楽しめるぞ！

もちろん、パターンが多いからといって処理が重くなったりはしないので、その点は心配無用。メガドライブの高速ＣＰＵのおかげで、普通のアクションゲームと同様に、不自由のない操作性でプレイできるからね。

さらにつけ加えれば、ビッグモードのオマケ的な存在の（失礼）通常モードでも、小さいキャラクターでありながら、これまた従来のアクションゲーム以上のなめらかな動きを見せてくれるのも驚きだ。誌面で連続写真を掲載してもわかりにくいと思うが、とにかく〝すごい〟ので、機会があったら動きを見てやってほしい。目からウロコが落ちるぞ！



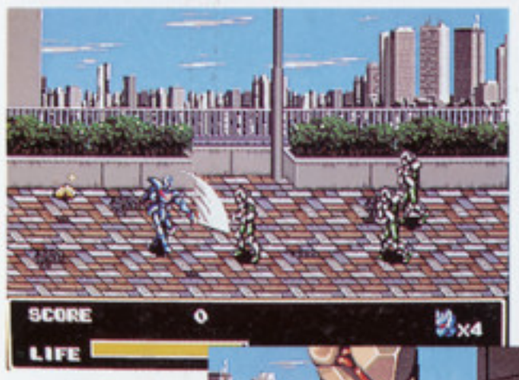
ゲーム中のストーリーは原作の冒頭の、「地球編」をアレンジした感じだ。原作のほうは現在3巻まで発行されているので、興味があったらプレイ前に読んでおこう。

小さいモードでも動きはこんなになめらか!

ラウンド1～5まではビッグモードに進む前に、舞台となる国でゴッドカイザー・ヘルの手下たちを倒さなければならない。

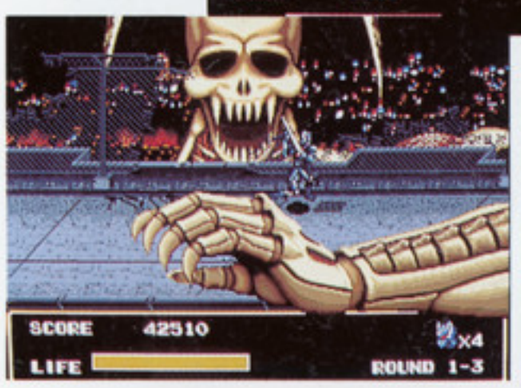
ここでは、ところどころでバイオマシンビーストの手足が襲ってきたり、やたらと芸の細かいザコがいたりと、ビッグモードに負けず劣らずの演出を楽しませてくれる。ちなみに、操作は方向キーでの移動およびダッシュ、そして必殺技、攻撃、ジャンプの3ボタンとなっているぞ。

ROUND 1 東京



最初は荒れ果てた都心からスタート。難易度は低いので、百烈アタックだけでもサクサク進めるのが気持ちいいぞ。

ラウンドーのボス、ガラダK7の足が登場。この足もハンパじゃなく動きまくる。写真では伝わらないのが残念だ。



さらに、巨大化する前のマジンガーZを握りつぶそうとしてくる! とりあえず必殺十字斬りで対処せよ。

ROUND 2 インド

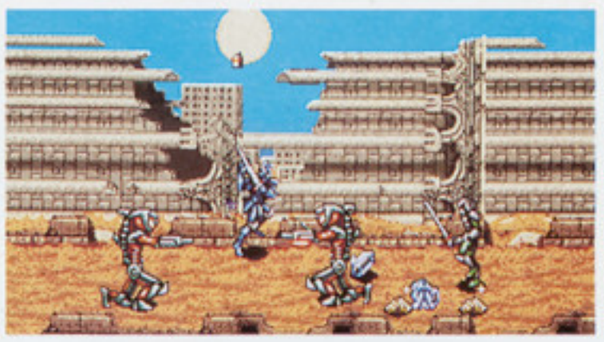
ここいらのザコはイヤな動きをするので、1匹ずつ出して戦おう。一度にたくさん出すとつらいぞ。

ドロドロプヨプヨが気持ちいい

泥人間(?)の伸縮。ニョロッとした感触がたまんねッス。

前半のラストは中ボスとの決闘だ。両手からの炎を確実によけて、百烈アタックで斬ろう。必殺技の力押しで倒してもいいが、耐久力はけっこう高いぞ。

ROUND 3 ヨーロッパ



ギラギラする背景が印象的なラウンドだ。

ここでは強制スクロールだ。敵の手を利用する場所も。

たまにフェイントもある足。常にダッシュしつつ攻撃だ。

ROUND 4 ニューヨーク

ラウンド4は、街並みがいたるところ崩壊しまくりのニューヨークだ。でも、場面を見るかぎり、とてもニューヨークとは思えないような気が……。

魔物ハンター妖子なラウンド(ううん、なつかしすぎる)。昆虫は回転斬りでオッケー。

列車のかわりに触手が伴走してくれます

目玉にプスッとひと刺し

強制スクロール面が終わると、ボスのバスターークローが迫る!

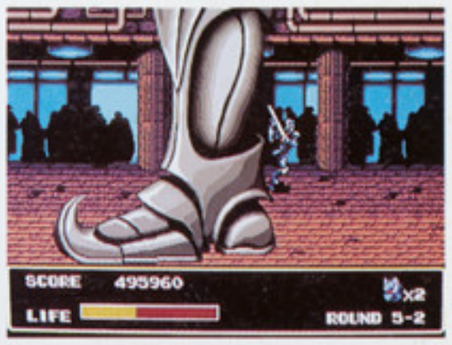
ROUND 5 エジプト

エジプトといえばピラミッドだが(決めつけてるヤツ)、ちゃんとした街が舞台だったりする。ちょくちょく出てくる女兵士のケリが、チリっとなまめかしい。

崩壊した市街で戦え

背景に住人らしき人影が見える。戦いを見守っているのだろうか?

あやしい丸みのつま先



初代ウルトラマンをホーフツさせる、うさんくさいつま先。

ビッグモードの巨大感に圧倒される!

「マジンサーガ」のメインといったら、やはりこのビッグモードだ。何度も言うようだが、自然な動きとカッコいいアクションは、やはり感嘆の声を上げずにはいられない。でも、実際に見るまで信じてはもらえないだろう。まさに「百聞は一見にしかず」だ。このモードでの操作は、小さいモードのときとは異なり、方向キーで移動、３つのボタンは防御、攻撃、ジャンプとなる。残念ながら、マジンガーＺには原作のようにパンチを飛ばすなどの特殊攻撃はなく、剣技オンリーだが、巨大感のある戦いを堪能してほしい。

ビッグモードで勝つと、剣をかざしてりりしくオタケビをあげる。ヤ〜!

防御

Aボタンで剣での防御。いちおうどんな攻撃も防げるが、敵の特殊攻撃だけはルーレメーンを受けてしまう。さらに、ジャンプ中でも防御できることを覚えておこう。

横斬り

方向キーをうしろに入れながら攻撃ボタン。いったんバックスイングするため、使い勝手で出すと必ず反撃が。威力は最強なので敵が小さいときと、遠くから出すといい。

振り下ろす

方向キーを押さない状態で攻撃ボタン。いちばんオーソドックスな技だけに、威力は低い。ただし、そのぶんモーションが速いので、応用できる局面がけっこうある。

ジャンプ突き

ジャンプ中に方向キーをうしろに入れながら攻撃ボタン。敵に突っこみながら使うのが有効で、見た目もカッコいい。低空して出せばバスタークローに有効かも。

振り上げる

方向キーを上に押しながら攻撃ボタン。立っているときより、ジャンプで敵に突っこみながら使うほうが有効かもしれない。リーチもかなり長いので、接近はしないように。

下段攻撃

しゃがみながらB ボタン。通常は降り下ろす感じの攻撃だが、方向ボタンをうしろに入れながらだと、強力な突きも出せる（倒れた敵にタイミングよく出すと必ず当たる!）。

ROUND 1 VS. ガラダK7

横切りでザックリ

最初の敵だけに、あまり激しい強さはないが、腹から発射されるファイアーボールには注意。あせらず常に防御しておき、ときどきジャンプで突っこむか横斬りをすれば、だいたい勝ててしまうだろう。また、倒れた敵に重なって、起き上がる瞬間に「しゃがみ突き」をすると、タイミング（やや早めがいい）が完璧なら100％当たる。これはどの敵にも有効なので、必ず習得しておこう。

防御!!

最初のうちは、攻撃よりも防御がとっさに使えるようになりたいものだ。基本中の基本だからね。

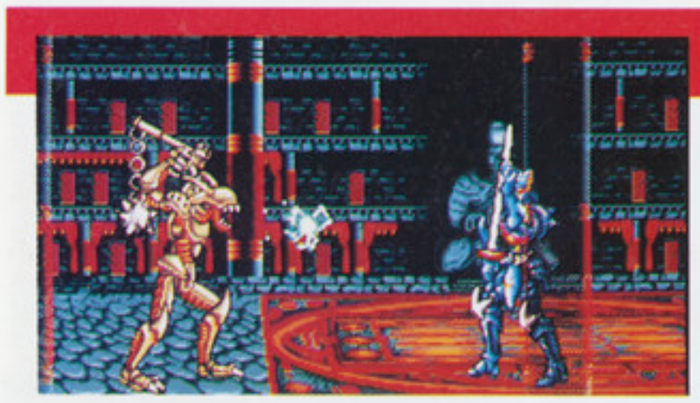
のけぞりっ

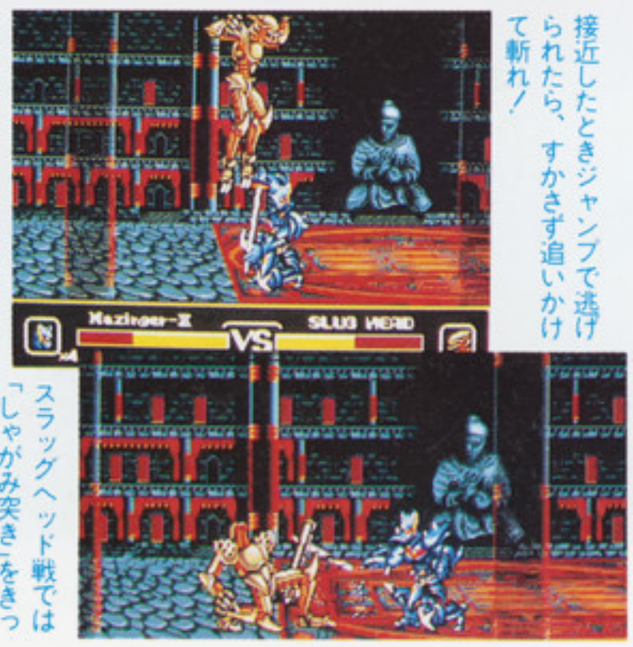
つかつか歩いてきたら、やや遠くから横斬りを出すといい。のけぞりかたがリアルだぞ。

ファイアーボールだ

マジンガーZに飛び道具はなくても、敵のほとんどにはある。ズルい。

ROUND 2 VS. スラッグヘッド





跳ねさせるのだ

接近したときジャンプで逃げられたら、すかさず追いかけて斬れ!

スラッグヘッド戦では「しゃがみ突き」をきっちり当てよう。

長いリーチに注意

トゲつき鉄球は防御すればダメージを受けないですむ。

ジャンプ斬りで接近

見てのとおり、スラッグヘッドはリーチの長い武器をブンブン振り回してくるため、接近戦に持ち込まざるをえない。

ただ、単にジャンプ攻撃で突っこんでも、叩き落とされることがよくあるので、ジャンプ＋防御で接近し、スキを見て下段攻撃などを当てていこう。イージーモードだと、接近するなりジャンプで逃げるから、そこに追撃をかけるといいだろう。

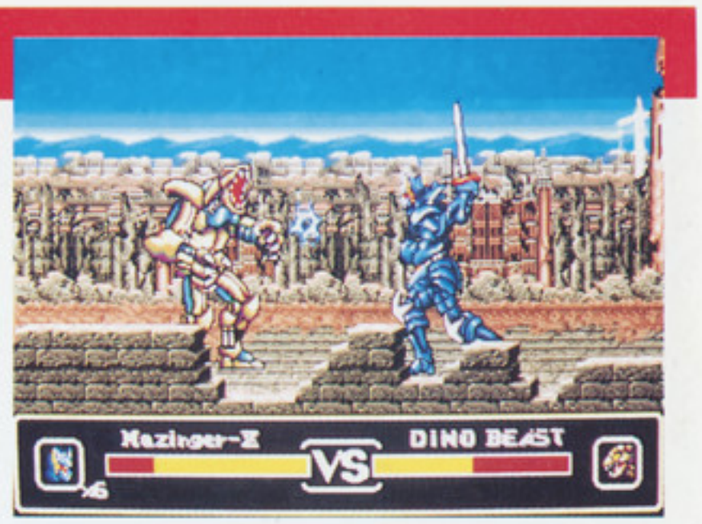
ROUND 3 VS. ダイノビースト

ムダな攻撃は避けるべし

ダイノビーストは飛び道具こそ使えないものの、イリュージョンアタックで体当たりしてくる。この技を出しているときは攻撃を受けつけないので防御かジャンプで避ける必要がある。しかし、防御ばかりだと体力を少しづつ削られてしまうので、確実な反撃も必要となる。なにしろ、うっかり空振りでもしようものなら、すぐに反撃をしてくるからだ。いちおう横斬りが有効だが、はずした場合は例によって足元に反撃がくるので、当たる間合いをちゃんと把握(はあく)しておくこと。

敵が遠くにいたら、フェイントとして真上ジャンプを一回して、そのあとジャンプ突っこみをすると当たりやすい。

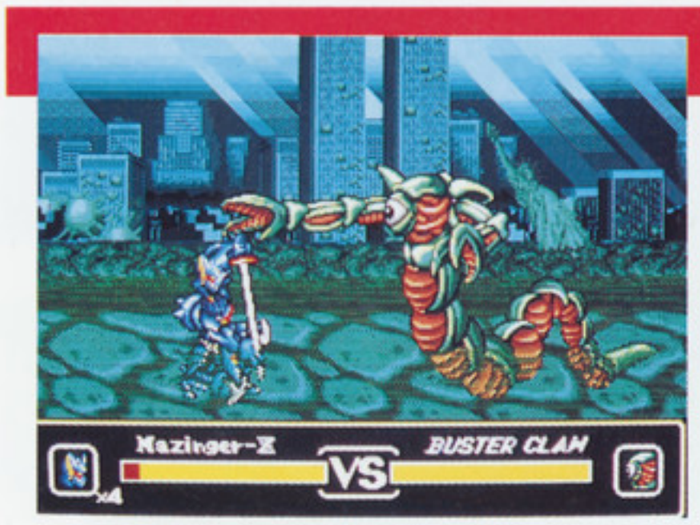
わりと積極的に攻撃してくるので、防御と攻撃の素早い切り替えが要求される。



イリュージョンアタック

えげつない強さを誇る体当たり。連続して出されると、もうお手当げ。

ROUND 4 VS. バスタークロー



しっぽの一振りが痛い

しっぽ攻撃は必殺技なので、防御しても体力が減る。速い振りも脅威だ。

ガードがかわいい?

強いわりには、防御のしぐさが「いないいないバア」していて笑える。

恐ろしいことに、しっぽはこんなにリーチが長い。ジャンプ中に出されたらもうバニックだ。

空振りを誘ってから反撃

初心者のプチ当たる壁がコイツ。なにしろ腕の突き、しっぽのムチともにリーチがこちらより長く、モーションもやたらと速い。仮に両者が同時に攻撃した場合、速さの違いで打ち負けてしまうのだ(ズルい)。しかも、こいつが待機しているところへ突っこんでも反撃が強すぎる。ここは逆にマジンガーZを待機させ、敵が近づいてきたら後方へ歩いて逃げよう。そして1度空振りさせたら、そのまま間合いを離し、そのあともまだ手を振り回しているようなら、ジャンプ突っこみだ。

ROUND 5 VS. ネガティブマジンガー

じっと耐えるか、果敢にいくか?

ラウンド4でかなり苦戦を強いられたと思うが、マジンガーZの信用を落とすために作られたという、このネガティブマジンガーにはさらにツラい思いをさせられるぞ。基本的な攻撃方法はマジンガーZとほぼ同じだが、飛び道具を持っているうえ、動作の速さが1段上なのだ(うげー)。

こいつの性格は気まぐれなので、やたらと動くときもあれば、逆に座ったままのときもある。前者のときは、横斬りを多用(もちろん間合いは遠めに)し、後者のときはフェイントの真上ジャンプを使って誘い出そう。

隙がでるまで待て

簡単に勝てるときもあれば、まるで歯が立たないときも……。

横斬りしかない

横斬りで一発逆転を狙うこともできるが……。

男ならノーマルだ!

何を隠そう、このゲームは難易度がノーマル以上でないとラウンド6以降へは進めない。必死こいてイージーをクリアした人はショックだろうなあ。

メーカーさんからひとこと

先月でもご紹介ずみの当社が独自に開発したシステムによる、リアルでなめらかなキャラクターの動きと、画面の美しさは、マニアの方でなくても必見のデキです。ビッグモードはもとより、スモールモードでの動きも堪能してください。

F22 INTERCEPTOR

ポリゴンでグリグリ動け!

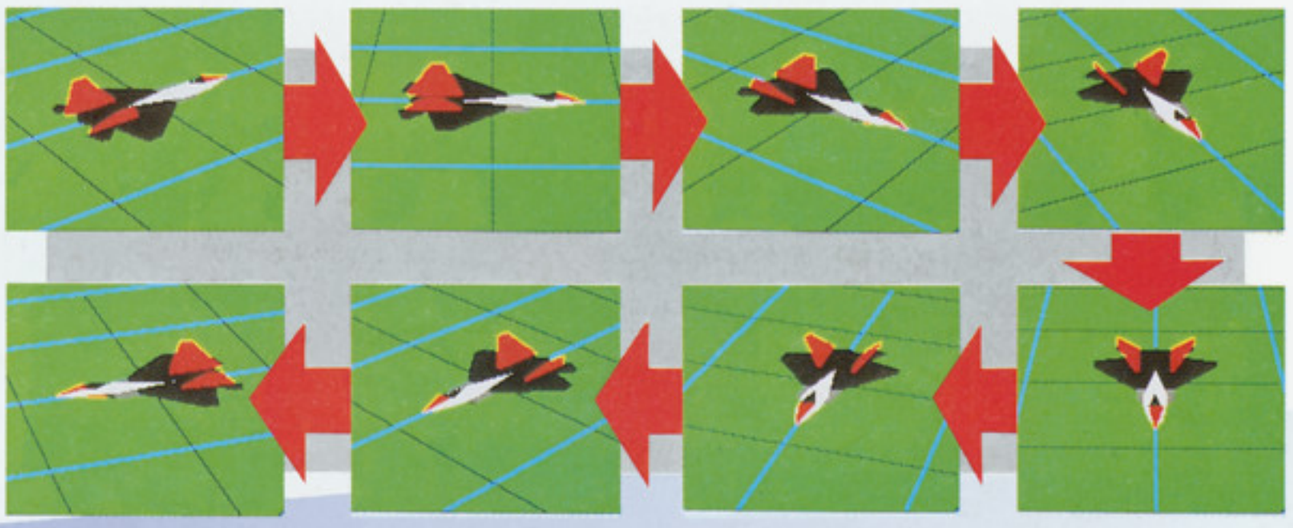
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ●ＥＡビクター
- ●２月12日発売予定
- ●8,900円
- ●ＳＨＴ
- ●８Ｍ

自由自在に動く! これがポリゴンだ!!

これがポリゴンだ! 以前にもポリゴンを使ったフライトシミュレーターがあったけど、国内発売のメガドラソフトで本格的なのはこれが初めてだね。

「Ｆ22」というのは、アメリカの次期主力戦闘機になろうとしている機体の名称だ。それを自由に操作して、敵を撃破していくのがこのゲームなのだ。特徴は、何といってもポリゴンを使用していること。アーケードやパソコンでは前からあったけど、家庭用ゲーム機でここまで本格的なものはこれが初めてだ。



フライトシミュレーターはなぜ面白い!?

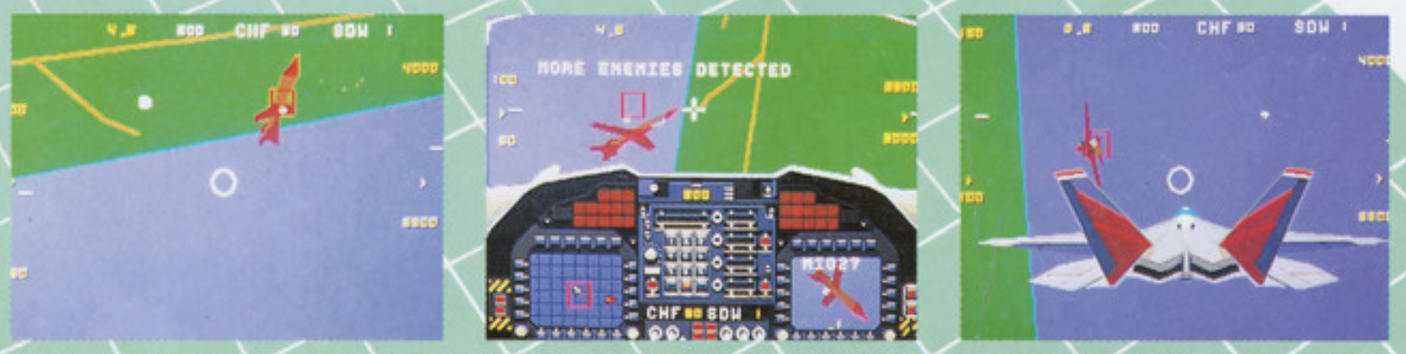
数あるシミュレーションゲームの中でシミュレーター、特にフライトシミュレーターは、なぜ人気が高いのか。パソコンゲームでもアーケードゲームでも、シミュレーター系が発売されるとすぐ話題になるよね。その要因のひとつはポリゴンだろう。ポリゴンを使ったゲームというのは、演算処理が普通のゲームの倍以上かかるけど、ゲームの自由度は限りなく高くなる。そのためフライトシミュレーターにポリゴンが使用されるというのも理解できるはずだ。上昇、下降、旋回(せんかい)など、自由に空を飛び回ることができるのも、ポリゴンがあってこそ。本物に近いゲーム、それが魅力なのだ。

最近では、ポリゴンを使ったゲームが珍しくない。これからもどんどん出るか?

©1991 Edward hemer

どんなところからでも見れるぜ!!

フライトシミュレーターのもうひとつの楽しみ方は、自機をあらゆる角度から眺(なが)めて観賞することだろう。このゲームにも、そういった機能がちゃんとついている。他に、ゲーム画面を３つの中から選べたり、実際に戦闘機に乗った時に現れる数々の症状など、まさに本格的。本当に戦闘機に乗った気になるから不思議だ。湾岸戦争の時のパイロットも、こんなゲームで練習したのかも(想像すると怖いけど)ね。



画面設定は３種類。左から、何も障害物がない画面、コクピット画面、自機を後ろから見た画面。右のが一番ゲームっぽいと言えばゲームっぽいかな。パイロット気分になれるのは中央のバターンだろうね。

急降下をしすぎると、このレッドアウトになる。血が頭に昇るのだ。

急上昇をするとブラックアウトに。逆に血が下半身にいっちゃうんだ。

太陽を見ると、まぶしいサングレアをおこす。見えねーよー。

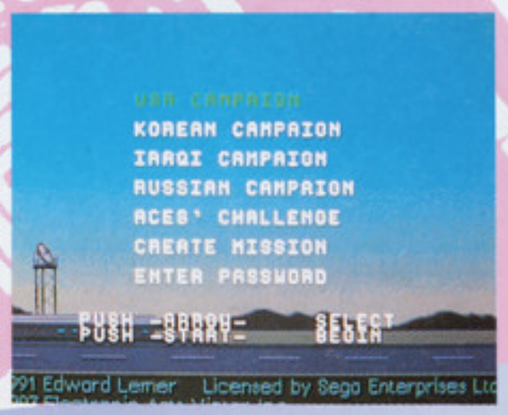
世界の戦場へ飛んで行け!!

この「F22」は、ゲーム性が高いフライトシミュレーターだ。

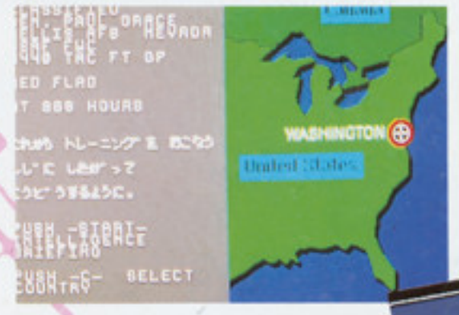
ゲームは、3つのモードに分れている。1つは、4つの交戦区域に向かってミッションをクリアしていくシナリオモード。もう1つは、4カ国のパイロットたちと空中戦をするエースチャレンジモード。最後は、自分で自由にミッションを設定できるクリエイトミッションモードだ。難易度は3段階用意されているので、慣れるまでは無理をしないで簡単なランクから遊ぼう。また、ゲーム中にも説明が出るので、それらを良く読んで遊べば初めての人でも十分に楽しむことができるぞ。

レッツトライ!

まずは難易度を選ぶ。難しさが、顔に現れているね。あぶない顔が一番難しいんだ。



モードセレクト画面。ミッションモードは一つずつ遊べるけど、ロシアはいきなり難しいぞ。



ミッションの概要を教えてくれる。それにしても危ない国ばっか。これってやばいと思うんだけど、いいの?

指令を受けると、登場する兵器を紹介してくれる。全部実名だ。しかもぐるぐる回転してるんだよ。

そのミッションで使う武器の解説をしてくれる。これはよく見ておかないと、あとで苦労することになるので注意。

ターゲットを探して攻撃するのだ

F22の操作方法は、他のゲームとほとんど同じで、十字ボタンで機体操作をし、3つのボタンでミサイルやバルカンを撃ちアフターバーナーをかける。高度さえ注意していれば誰でも飛べるようになっているんだ。でも、ゲーム内容はシミュレーターだけあってかなりシビア。ミサイルは無限ではないし、ダメージを受けると操縦に影響してくるぞ。メインのシナリオモードでは、以上のことに注意して遊ぼう。1つのミッションはいくつかに分かれていて、それぞれ狙(ねら)う標的が違う。敵の戦闘機が目的だったり、地上の建物が目的だったり、さまざまなものが標的となる。また、標的を破壊したあとに新たな敵が現れたりと、白熱した戦闘が次から次へと起こるので、まさに1秒のスキも油断はできないのだ。さらに登場する敵はほとんどが複数で攻撃してくる。普通のゲームなら、弾よけですむけど、これはそうはいかない。一度よけても、しつこく自機の後ろに張りついてくる。やるかやられるかの戦いだ。実はここが一番面白いところなんだけどね。そうして4つのシナリオをクリアしていくんだけど、シナリオをクリアしていくごとに自分が上手になっていることにきっと気づくはず。がんばって、健闘を祈(いの)ってるよ!

USA

訓練のステージだ。攻撃もほとんどしてこないぞ。ここで自機の操作や武器の使い方などを覚えるのだ。また、指示も頻繁にしてくれるのでメッセージは見逃さないようにしよう。

USAミッションは、訓練のミッションだ。やられる心配はほとんどないぞ。

KOREA

朝鮮半島が舞台だ。北朝鮮が韓国の非武装地帯を攻撃しているらしい。ノーモアチョウセンウォーって感じ!

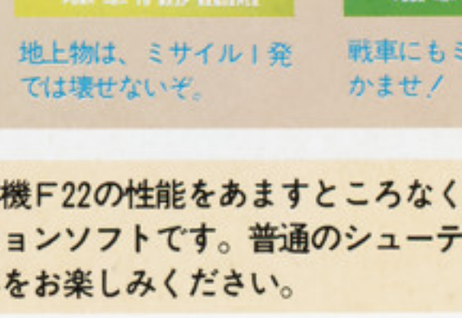
朝鮮海域の空母からテイクオフ。空母ってやっぱりカッコイイね。

海上の戦いもここで初体験。実戦だから気を引き締めるんだ!

IRAQ

お次は今、最も危ないイラクが舞台だ。バーレーンで政治的衝突が起きるのを阻止するのが目的だ。自然と力が入るぞ。

このミッションから、船も標的になるんだ。



イラクの戦闘機は、ミグが主流なのだ。戦闘ヘリも登場してくるぞ。

RUSSIA

突如アメリカに侵攻してきたロシアと戦うのが目的。もう実際にはこんなこともないからいいけどねー。平和が一番だよね。

敵の攻撃は、これでもかというくらいきつい。

地上物は、ミサイル1発では壊せないぞ。

戦車にもミサイルをぶちかませ! 大当たりーっ。

メーカーさんからひとこと

このソフトは、ポリゴンを駆使して米国次期戦闘機F22の性能をあますところなくシミュレートした、メガドライブ初のフライトシミュレーションソフトです。普通のシューティングとはひと味もふた味も違う、エアーコンバットの世界をお楽しみください。

ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦

悪のサーカスオヤジにお仕置きだっ!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ●EAビクター
- ●4月28日発売予定
- ●8,900円
- ●ACT
- ●4M

母をたずねて森林から宇宙まで放浪! コードネームは「象!象!象!」だ?

EAビクターの次なるゲームは、あくどいサーカスに捕えられた母を救出するために、子象のROLOが冒険をするアクションだ。

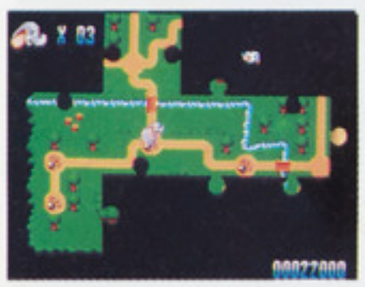
ゲームの目的は、各面に1人いる悪人からカギを奪い、ケージに閉じ込められている動物たちをすべて助けること。

ときには、ちょっとしたパズル要素のある場所もあるから、助けた動物たちと交代（操作キャラを変更）して、子象の足では行けない場所のアイテムを取ってもらったり、道を切り開いてもらったりと、心暖(あたた)まるチームワークでクリアしていこう。美麗(びれい)なボーナスステージや背景も、見る価値ありだぞ。

コイツを踏み倒せ

この悪人が、各面のケージを開けるカギを持っている。踏みつけアタックで奪え!

けっこう気が遠くなる旅路



面をクリアすると、こんなふうにマップ画面が少しずつ開いていく。

アイテムを取れば多彩なアクションが!

浮かぶ

ヘリウムタンクで空を飛ぶ。それにしても笑える姿だ。

吸いこむ

象ならでは(?)のアクション。吸った石で攻撃も可能。

放水!

レモネードを取ると3発まで放水できる。水浴びはできないけどね。

ちぢむ?

洗濯機に入るとさらに小さな象に。これで狭い場所に入れるのだ。

「さすがはサーカスの団員だぜ!」なボス

作り笑顔がテカる!

満面の笑顔をたたえながら鉄アレイを投げるボス。不気味……。

シャープな切れ味

ナイフを四方八方にバラまくボス。動物虐待絶対反対!

道中なにかと便利な4匹のオトモダチ

プレイ中は助けた仲間との交替や、仲間を背中に乗せて罠を避けるコマンドが使えるぞ。

うさぎ

異常なジャンプ力で、隠れたアイテムを取れる。

跳ねろ

ヒマになるとどこからともなく本を出して読みふけります。

りす

木の実をほおばる姿がけっこうカワイイ?

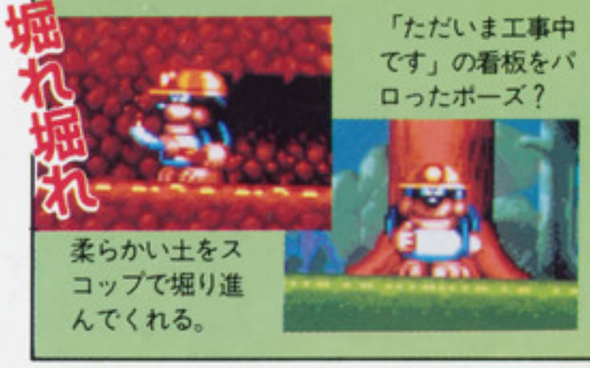
リスの得意技は身軽な体を利用した壁登りだ。

ビーバー

ジェームズボンドか? いいえ、ただのビーバーです。

浮き輪でプカプカ。もしかしてカナヅチ!?

もぐら



「ただいま工事中です」の看板をパロったポーズ?

柔らかい土をスコップで堀り進んでくれる。

メーカーさんからひとこと

タイトルはお馬鹿さんな感じですが、内容はタイトルのお馬鹿さ加減とは相反して、ほのぼのムードのかわいらしいグラフィックに、超絶難易度の激ムズアクションゲームという一癖も二癖もある代物です。ヌルいアクションゲームに飽きたあなたにお送りします。

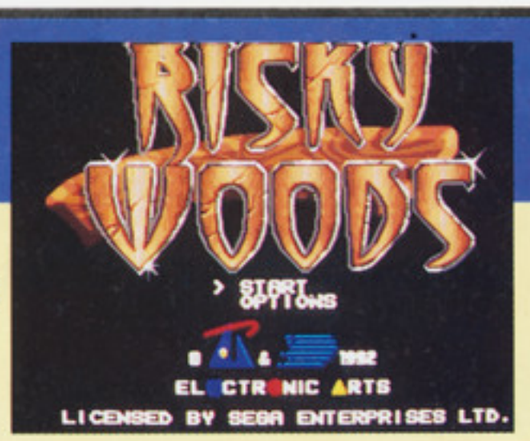
©1992 A VECTRODEAN

邪神ドラクソス

石像に封じ込められた僧侶を救出せよ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- EAビクター
- 2月19日発売予定
- 8,900円
- 8M
- ACT



想像を絶するアクションゲームだ！

ＥＡビクターの早くも第７弾となるのは、「リスキー・ウッズ」というタイトルで紹介されてきた作品だ。このゲームは簡単に言えば魔界村タイプの横スクロールアクションで、４エリア、全12ステージのハードな内容になっている。しかし、ハードなのはそのステージ数だけではない。普通のアクションゲームだったらステージのボスを倒せばクリアとなる。しかし、このドラクソスはクリアの条件があり、ゴールドリングを集めて門を壊し、石像に封印された僧侶を救出しなければならない。僧侶の中にはニセモノもいて、ステージクリアを一層厳しくしているんだ。救出する僧侶の数には気をつけないといけないぞ。

立ち止まっていると、敵は次々と襲いかかってくる。進みながら戦おう。

僧侶は石像に封印されている。救出しないで出口へ行くと、最初に戻されるので気をつけよう。

邪神を倒すため、これだけは覚えといて！

①スコア②ハイスコア③残り時間④ドクロの数⑤アーマーリンクの数⑥ゴールドリング⑦残機数⑧ライフゲージ⑨救出する神々数⑩武器の攻撃力⑪ボスのライフ

④ドクロでファイヤを使う

ドクロのアイテムを取ってＡボタンを押し続けると、画面上すべての敵にダメージを与える魔法となる。

⑤リンクでアーマー強化

リンクはただのお金ではない。33個で銀の鎧、67個で金の鎧にパワーアップする。

③タイムを気にして戦え！

このゲームはタイムがけっこうシビア。砂時計のアイテムを取って、タイムを１分加算して戦おう。見逃さないように！

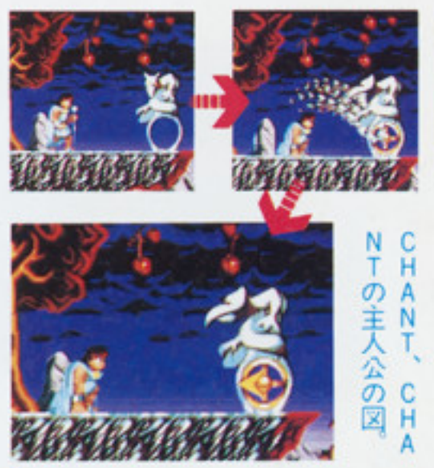
⑥リング2個がカギとなる

金のハンドル状のアイテムは、門を壊す鍵となる。これを２個集め、門番のところでＣＨＡＮＴ（後述）するのだ。

ステージクリアへの道

門番を倒せ！

ゴールドリングを２個集め、門にはめ込むと、門番は十字ボタンの方向を示す矢印と、音（呪いの歌）を奏でる。これに合わせて主人公がキー操作すれば、ＣＨＡＮＴの出来上り！　門は壊れて先へ進めるようになるのだ。



ＣＨＡＮＴ、ＣＨＡＮＴの主人公の図。

石化した僧侶を救出

僧侶を救出するためには、石像を攻撃すればいい。元気に飛ぶぞ！

ブーメランだ！

ブーメランは前方に投げると、孤を描いて後方へも飛んで行く強力な武器だ。

ステージ２。地形を利用して、敵を攻撃しよう。敵の歩くスピードに注意しよう。

画面右上に見える主人公のミニチュアはIUP。しかし逃げて行くので早めに捕まえよう。

このように各ステージでは地道なCHANT、僧侶の救出をやってはじめてエリアのボスキャラと戦えるんだ。門を破壊するといろんな武器（全６種類）が出てくるから、リンクで防具を強化するとともに、武器もどんどんパワーアップしていこう。また、忘れてならないのがアイテム。宝箱に入っているアイテムはつねに４つ以上。時間によって消えてしまうので、効果を考えて素早く取るのが、より楽にクリアするコツだ。がんばって邪神復活を阻止してみてくれ！

メーカーさんからひとこと

美麗なグラフィックのなか、迫り来るモンスターを倒し、伝説の勇者ローハン(変な名前だ)は復活した古の邪神、ドラクソスを阻止するために進む！　おっと、ステージのところどころにいる、ドラクソスの魔力で石像にされてしまった僧侶を助けるのも忘れずに(笑)。

©1992 Misoftsa Dinamic／©1992 ZEUS SOFT

バットマン・リターンズ

バッドマンじゃないよ…

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●2月19日発売予定
●6,800円
●ACT
●8M

バットマンがメガドライブにRETURNS!!

日本でも人気の高かった映画「バットマン・リターンズ」がメガドラに帰ってきた！

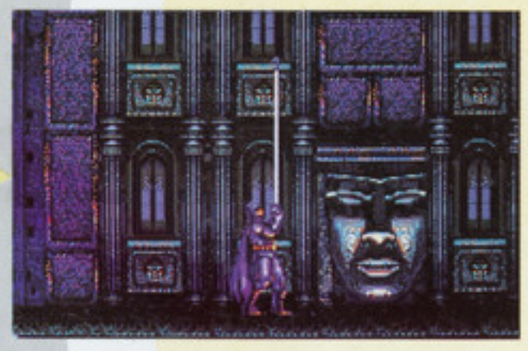
もちろん、このゲームのもともとの原作はアメリカのコミック、いわゆる〝アメコミ〟である。メガドラ版「バットマン……」が開発されたのも、アメリカ。まさに、アメリカ生まれでアメリカ育ちの、正統派ゲームなのだ!?

今度のバットマンの使命は、ペンギンに支配されたゴッサム・シティから敵を排除し、街を救うことだ。

華麗なるロープアクションに注目しよう

バットマンのアクションといわれて最初に思いつくのは……そう、ロープを使い、コウモリのように空を舞うシーンだよね。ゲームの世界のバットマンも、ロープを使った超人的なアクションを見せてくれるぞ。

ロープの使い方は、とってもカンタン。上を向いてジャンプボタンを押せば、ロープの先についているフックが、天井（？）などに引っ掛かる。そしてさらにジャンプボタンを押せば、普通にジャンプしても届かない場所にも「跳び上がる」ことができるんだ。このテクニックは絶対にマスターしておこう。



特殊攻撃もチェックしなきゃね

パンチやキックなど、基本的な攻撃のほかにも、強力な特殊攻撃ができちゃうのはヒーローの特権！　バットマンも、４種類の特殊攻撃を持っているぞ。残念なことに、特殊攻撃は使用できる回数に制限があるんだけどね。もちろん、減ってしまった特殊攻撃は、アイテムによって回復することができるぞ。

マントの中からコウモリを出したりコウモリの形のブーメランを投げたりと、原作の雰囲気がよく出ているし、グラフィック的にも楽しいから、とりあえず全種類使ってみよう。基本的には対ボス戦で使うのが有効だけどね。

ポーズ画面で武器を選択

映画っぽい演出が

オープニングはもちろん、ラウンドの最初のデモにまで、映画のような演出が施されているんだ。必見。

GOODでしょ

メーカーさんからひとこと

日米で大ヒットしたアクションムービー「バットマン・リターンズ」の世界を忠実にゲーム化。永遠のヒーロー、バットマンが再び注目されている中、タイミングを合わせての発売となりました。映画ファンでなくともプレイの価値はありますよ。

BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS TM & ©1992 ALL RIGHTS RESERVED

BEEPLE LAND

びーぷるランド

「あと1カ月足らずで楽しかった高校生活も終わり。別れは寂しいものですね」(沖縄・知秀)
——ちょぴり不安な節目の季節、このコーナーで心を和ませてね。

今月の論

ソニック2スタッフへのメッセージ

テレビ、新聞を賑わせたソニック&テイルス旋風。スタッフの意気込みが伝わったかな？

●まだクリアしてないけど、面白いことに変わりはない。不満は1つ、「時間がかかりすぎる」こと。電源を入れっぱなしでずーっとゲームをしていなければならないので、日頃、時間のないユーザーが、簡単に楽しめるためにも、せめてパスワード機能でも付けてほしかった。でも内容自体には文句のつけようがなくて、このせいでストIIが下手になってしまった。それほど熱中しています。

(岩手県・ジェームズひろぶ)

●よくまあこれだけのアイデアが詰め込まれたものだと、前作を超える楽しいトラップの数々を見て感じました。確かに前作よりパワーアップしている。

だけど、ゲームのシステムそのものがあまり進化していない（ファミスタみたいに)。「1」をプレイしたときに、あまりのスピード感から「おおっ」と衝撃を受けた時点で、ソニックは完成されたゲームだったのであり、それにテイルスを加えようが、対戦をつけようが、それは全部オマケであって〝史上最速〟というかつての衝撃を与えることはできない。今後出る続編はオマケ部分に期待しなければならないのだろうか。操作法やシステムをより洗練していけば、新しいソニックになるけれど、そうしないと、マンネリ化して、買うよりも借りる奴が増えるだろうね。

(大阪府・天下布武二・17歳)

●ソニック2キャンペーンで、ハードを一緒に買うと1,000円が戻るというのがあって、各種ゲーム雑誌にその広告が載っていたけど、これの意味がわからない。新規ユーザーの獲得にはいいかもしれないけど、ゲーム雑誌を買ってる人ってほとんどは持っているはずだからだ。新規開拓も必要だけど、既存のユーザーも参加できるようなものにしてほしかった。

(島根県・阿羅漢麗子・22歳)

●どんなゲームでも1つや2つは不満があるものだが、このゲームにはそれがなかった。前作の不満は改善され、パワーアップされているので、さすがに文句を言う奴はいないだろうと僕は思う。僕は友達を家に呼んで、遊んでもらっているが、「スーパーマリオワールド」よりも面白いというのが共通の感想だ。弟がいるので、2人同時プレイも楽しい。

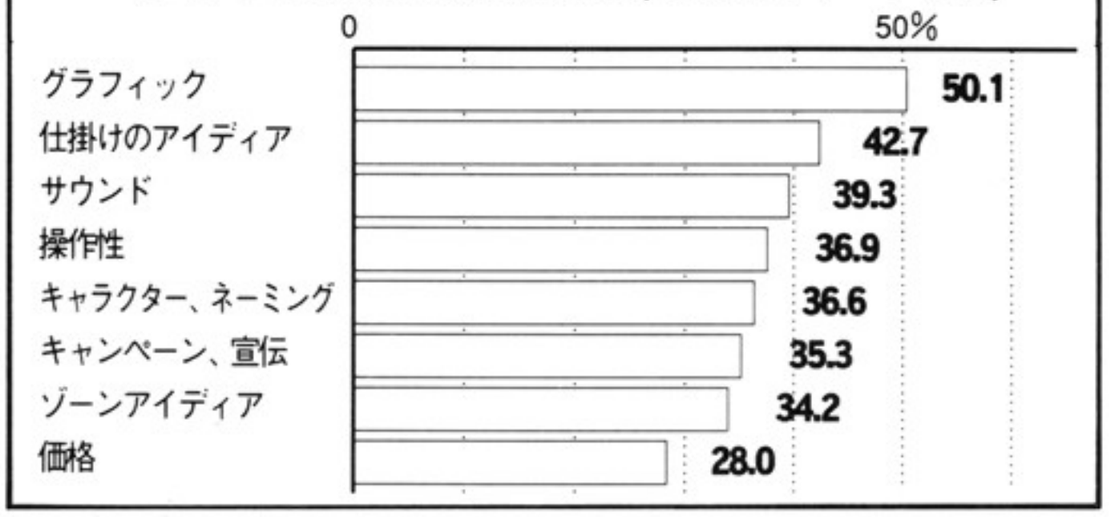
ただ、宣伝が甘い。テレビCMはめったに見かけなかったし、チラビデオも、もっとソニック2の面白さが伝わる内容に仕上げてほしかった。最初に出てくる双子も、見る人によっては反感を覚えるでしょう。テレビはすごい影響力があると思うので、ビデオを作るよりもテレビ宣伝を中心にすれば、もっと知名度が上がっていたかもしれない。アメリカではテレビアニメも始まるらしいけど、日本でも放送すれば、確実に子供たちは寄ってきますよ。

(大阪府・森川俊昭・16歳)

●セガさんはこんなに楽しいソニック2を作ってくれた。正直言って、前作はあまり感動もしなかった。しかし今回は、昔「スーパーマリオ」を初めてやったときのような感動があった。いや、その気持ちを確実に越したなと感じたのだった。ちょっとオーバーかもしれないが最近のマンネリゲームには飽き飽きしていたので、よけいそう思えるのだろう。後半の展開に文句をつける奴もいるようだけど、いいじゃないか、楽しければ。何に似ていてもゲームってそういうものでしょう。

(愛知県・青野祉三・17歳)

ソニック2でよかったと思う点(2月号アンケートより)

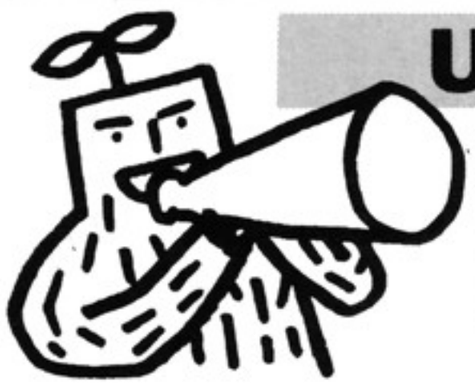


5月号のテーマは

君ならどう使うビューティフルな自然画？

LD-ROMソフト企画案です

——アンケートによれば読者のソニック2体験率は70%以上。内容が看板ソフトの名に恥じないデキであることは、このコーナーや読者レースに寄せられたハガキからも一目瞭然。スタッフの方々にはほんと感謝したい。ただ残念なことに、その面白さや、たくさんの宣伝も爆発的ブームを起こすまでにはいたらなかった。この論を次の「ソニック」にいかして、今度こそ国民的スターをめざせ!!



USER'S VOICE
ギョーカイに！ゲームに！
いいたい放題

●メガドライブのソフトが展示されているところを見て、いつも思うのだが、黒いケースということで、雰囲気が他の売り場に比べて暗く、あまり良い印象を受けない。そこでパッケージの色を変えてみてはどうだろうか。いままでのイメージが変わると思うのだけど。

（兵庫県・阪本秀幸）

●ＢＥメガを読んでいてちょっと不思議に思うことがある。移植希望ゲームに「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」が入っているのだ。確かにどちらのシリーズも面白いし、メガドラにRPGは少ないけど、これらのゲームはすでにファミコンの「顔」になっているのだ。「そんなゲーム、メガドライブでやりたくなんかない」というのはセガ信者の勝手な考えでしょうか（そういえば昔、ファンタジーゾーンがＦＣに移植されて怒り狂ったが、あっちのほうがデキが良かったっていう暗い過去があったっけ）。

（大分県・ターザン鈴木・19歳）

●みなさんはどうしてハードにこだわるのでしょうか。現在のソフトとハードの実売価格差を考えれば、ソフト購入を２、３本我慢するだけで、ハードが手に入ります。そうすればそれぞれのソフトのデキを見て買うことができるでしょう。移植を望む前に他のハードを買ったほうが早いですよ。

（埼玉県・おやじゲーマー・33歳）

――まあ、お金があればそうも考えられるけど……。お金の問題だけでもなさそうだしね。

●12月号のばぐさんの意見に深い感銘を受けました。私も前々からゲーム内の情報を音声化することには疑問を持っていたのですが、こうした観点で考えたことはなかった。確かにゲーム業界は障害者への配慮はまったくといっていいほど考えられていません。ゲーム自体も操作が複雑化され、身体に障害をもつ方たちにとってはゲーム界が遠のいていくばかりです。「無理ならばやらなきゃいいじゃん」という人もいるでしょうが、やはり同じくらいの年代ならば誰でもゲームをやってみたいでしょう。それに自分は関係ないとも言い切れません。明日はわが身です。ボタンが増え、画面はリアルになり、時代はさらに過激なアクションを求めます。それはそれでいいとしても、文字でも十分なものを音声化したりというのはどうかと思います。メガドライブだけでなく、業界自体がさらに１ランク高い発展を望むならば、そういったところももっと考える必要があると思います。

（和歌山県・老終・18歳）

●最近のRPGは面白くないと思っているのは私だけではないはずだ。その理由として開発の中心がシステムや演出の充実ばかりにとらわれて、ゲームの世界観をいかに出すかということをおろそかにしていると思う。かつてＰＳシリーズが面白かったのは、独特の幻想的世界を上手く表現できていたところにあると思う。アニメーションでは雰囲気が出しにくい。表現が直接的で、幻想性が薄れてしまうからだ。メディアの性能がいくら向上しても、プレイヤー自身の想像力と一体化しなければ、ゲームの世界に入り込むことは難しい。

（北海道・IDA-2・20歳）

●これまでのRPGは、ほとんど１人で４人程のキャラクターを操っていますが、２人同時プレイといったRPGを作ってみてはいかがでしょうか？ それぞれ２人ずつ受け持ち、画面は縦分割モードと切り替えられるようにします。２分割時は、出発点から別々に行動し、最後は合流するようにします。戦闘は２人協力とどちらかに任せてしまう他に、相手に敵を仕向けて自分だけが勝つこともできるようにします。通常でも仲間同士で戦える（けんか？）ようにすればいいでしょう。もちろん通常の１人プレイもできるようにします。こんなRPGを作ってください。

（熊本県・中山研二・23歳）

――対戦モノの流行でゲームも数人で楽しむようになってきてるからね。でも解けるまでずっと一緒にいなきゃいけないのかなあ。

●ＰＣエンジンへの「ラングリッサー」移植を聞いた。たくさんの人に楽しんでもらうということでは移植もいいかもしれないけど、問題はその内容だ。ビジュアルシ

イラスト

埼玉県・通販はつらいよ

山口県・米田康明(24)

福岡県・出席番号一番(17)

北海道・羅貫中(17)

岐阜県・Ｔ２(16)

千葉県・殿堂・麻茶人(18)

●ランドストーカーで一番嫌いなキャラクターはフライデー。カーラの入浴シーンでじゃまされて以来、てめーの世話にはならんと、エケエケの実を持ち歩かなくなった。ダールの秘薬で十分だ!!（俺って心せまーい& スケベ）――命よりもスケベの方が大事ってのも尊敬されるかもしれません（ウソ）。●うちの妹は「ぷよぷよ」をやってて「やったなー！」と言われると「無実だー！」と叫ぶ。妹は

ーンを盛り込んだり、イベントやキャラクターのメッセージが追加されていたりと、思いっきりパワーアップしてる。他の機種で出されるだけでも寂しいのにこれではなにかメサイヤに裏切られたような感じだ。このソフトはメガドラの看板ソフトになると思っていたのに。「２」はどうなるの？

（愛知県・船木淳）

●「G.G忍II」はゲームギアとは思えない程の完成度です。面構成がよく考えられていて、難易度もちょうどいい。そしてグラフィックが全体的にリアル、かつ細かいところまで描き込まれているため見ていて飽きません。特に忍術を使用したときのアニメーションは迫力があって驚かされます。サウンドもノリのイイ古代氏の作曲だし、効果音も音源をうまく生かしていると思います。前作と同じ２Mですが、細かいところを含めていろいろと向上しています。ユーザーは絶対買って損をしないと思いますしG.G.を持ってないアクションファンも本体ごとの購入を勧めます。最後に、かつてG.G.に参入していたメーカーのみなさん、ユーザーの少ないハードですが質の高いソフトを作れば売れるはず、ぜひ開発してください。

（宮城県・鈴木輝也）

MDでファンシースターがやりたい!!

Dユーザーの中にはまだやったことのないかわいそうな人も多いでしょう。これを機会に出してはいかがでしょうか。

（東京都・シャイグ・19歳）

●１万円出しても絶対買うぞ。でもマークIII版のPSをちょっと手直ししてほしい。例えば戦闘シーンで敵キャラ数のとおり表示するとか、３Dダンジョンでは宝箱が消えないようにするとか、漢字を入れて読み易くするとかです。他にもあるけど、逆にダンジョンマップなどはそのままにしてほしい。CD-ROMでI・II・IIIっていうのがいいけどね。

（新潟県・山本司）

――小さく呼びかけたのに大反響。１万人にはまだまだずーっと遠いけど誌面からたくさんのユーザーの熱意を感じてもらえるんじゃないかな。とにかく実現させたいこの企画、引き続き賛同者のハガキを待ってるよ。MDバージョンを作るなら、どこまで改良し、どこまでオリジナルを守ってほしいかという意見も寄せてほしい。友達にも呼びかけて盛り上げよー!!

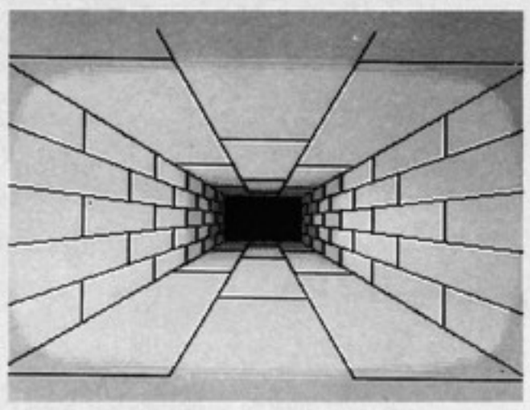
●この企画には大賛成です。ずっと出そうもなかったら、メガアダプターを買ってでもやろうと思ってました。もっとたくさんのユーザーに知ってもらえるようテレビなどで告知してみては。

（神奈川県・田中康友・18歳）

●初めて見た３Dスクロールはすげぇの連発やった。あのサウンドもすごいと思った。サイバーでトゲトゲしく今でも心に残っとるわ。BEメガ読んでるやつでPSI知っとるやつ何人いんねん？ Iを知らずしてPSシリーズの良さがわかるんかい。俺はPSI復活のために戦うぞ!!

（京都府・鬼人・17歳）

●実は僕はPSIを持っているのだけど、バッテリーが切れてしまったのです。だから新しいのがほしい。例えマークIIIのカセットを再販しても新規ユーザーはアダプターと併せたら１万円以上になるものね。



（大阪府・井上弘樹）

●今所有していても、なかなかプレイはできないでしょう（電池が切れてるから）。知らない人には体験してほしいし、もちろん、噂を聞いてプレイしたがってる人や、II～IVの原点ということでやってみたいという人がけっこういます。

（埼玉県・渡辺一実・21歳）

●ぜひともメガドライブで遊びたい。１万円でも買いますから。でもやっぱりI～IVまで入ったのがいいなあ。文字もカタカナはやめて、声優の声を入れたりしたグレードアップ総集編をMEGA-CDで出してもらいたい。

（大阪府・杉本雄一・20歳）

●１万円以上というのは難しいので、セガさんに努力してもらって基本部分はそのままに、８Mぐらいの新作で出してもらいたい。そんなの古くさいゲームになっちゃうだって？　いいものはいつの時代でも通用するのだ。ドラクエもリメイクされることだしね。

（岐阜県・みつはし）

●１月号を見て感動しました。僕の他にもPSシリーズをこんなに愛してた人がいたなんて。プレイした人はわかってると思いますが、PSシリーズ中最高傑作です。M

青森県・佐川治央（17）

福岡県・桃山純（19）

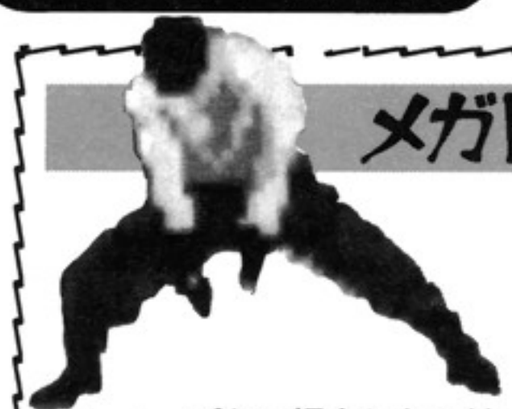
東京都・アルビノ（22）

神奈川県・みつまめ（15）

岡田真弓
☆ご無沙汰してます。

ファイヤー（連鎖消し）ができないのだった。（大阪府・ぷよ２・22歳）――「やってねーよ」って言ってる人もよくいるなあ。なんか他にある？　●10月号99ページのJOY STICKの記事を見て数千円の費用をかけて改造したが、さらに使いづらくなってしまった。いまこの粗大ゴミをどう処分しようか困っている。（兵庫県・黒い弁当箱・18歳）――では１月号52ページのように再改造してみては。

メガドラ恥ずかシーン

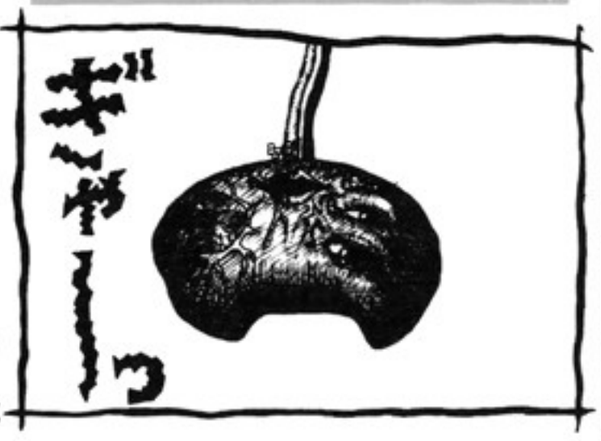


しょっぱなに紹介したのは、「ピットファイター」（テンゲン）のプレイヤーキャラ、カトーが、倒れた敵に攻撃するポーズです。見ての通り〝コマネチ！〟です。なんと動きまでそっくりです。懐(なつ)かしさと恥ずかしさで目頭が熱くなりますね。情報提供は富山県のペンネーム九十九さん(14)です。ありがとね。

突然ですが、この場を借りて重大なお知らせがあります。BEメガ1993年1月号の当コーナー（P.52）に掲載された「クルードバスター」の恥ずかシーンのモデルさんの足が、なんと実際と前後が逆に交差しているではありませんかっ!!　データイーストならびに関係者の皆さん、ごめんなさい(笑)。

BEメガ大予言

ハロー。ワターシハ予言者ノ〝キャロウ・インチ〟デース。来月号ノコノページノ予言ヲスルネ。ムムム……広イ土地ガ見エマス……開拓……コレハ侵略デスネ……隣ノ領土ヘ……オー、ワターシノカデハ、ココマデデース。グッバイ!!



と、1人のおすもうさんが入ってきた。彼はストIIダッシュの前にすわり100円投入。エドモンド本田を選びプレイと思いきや春麗を……。すもう仲間にも捨てられた本田は悲しい目をしていた。

（千葉県・鈴木久康・17歳）

――物事は短絡的にとらえてはいけない、ってことだね。(多分違う)。あっ上のイラストは、京都府の弁井秀樹君が考えてくれた新型パッド案。「スプラッターハウス」なんかをやるときに臨場感(りんじょうかん)を感じることができるっていう……。それにしても、連射はしたくないなあ。

びーぷるびんびんトーク

●中嶋悟やA・セナの監修したレースゲームがあるのだから、ゲームの神様である渋谷洋一氏や渡辺浩弐氏が監修した「渋谷洋一MDゲーマーライセンス」や「渡辺浩弐電脳ヒーロー」というソフトが出てもよいのではないか？　ラウンドごとにアドバイス入れたりして。

（大阪府・MD-HERO・22歳）

●「シャイニング・フォース外伝」の記事のイラストを見た。ウェンディはかわいいが、〝主人公もかわいい〟と思ってしまった。

（北海道・いやそのケはないんだ）

――私も新宿2丁目のバーで似たような経験をしたぞ。

●ハードドライビン『大好評運転中！』ロードブラスターズ『大好評疾走中！』ピットファイター『大好評格闘中！』ペーパーボーイ「大好評配達中！」……次のランパートの広告は『大好評砲撃中！』となっているにちがいない。

（東京都・折戸克結記・18歳）

●遊星セガワールドの帰り、友人と両国のゲーセンで遊んでいる

セナってば……

1992年12月19日付
東京中日スポーツより

自社ビルでビデオゲーム大会
優勝者の少年に〝らしい賛辞〟

『A・プロストの先生になれるョ』

【サンパウロ17日＝シルビオ・ナシメント】依然、来季についての態度表明のないセナは、各チームがテストに精を出す一方で、のんびりオフを楽しんでいる。16日、サンパウロ市内の自社ビルでビデオゲーム大会を開催し、少年たちと和気あいあい。来季については「まだどんなことも起きる可能性がある」と笑っただけだ。

「やるねー、やると思ったらやるねー、君は。すごいぞ」。セナ・ビルの中にある広々とした事務所中にセナの笑い声が広がった。

16日は〝アイルトン・セナ・スーパーモナコII選手権〟銘打ったビデオゲーム大会との決勝日。ブラジルでもビデオゲームは大はやりで、この日の決勝大会に集まった少年たちも激戦の中から勝ち上がってきた名手ばかりだ。

セガとライセンス契約しているセナは自分でもビデオゲームを楽しむが、少年たちの妙技には「すごい」と感心するばかり。優勝した14歳のサンドロ・クスタボ・カサリー二君に優勝杯を贈呈し「おめでとう」と祝福。続けて「君はほんとうに速いし、感覚が鋭いよ。アラン・プロストの先生になれると思うよ」と最大級の〝賛辞〟を贈った。

ヤングドライバーたちの熱いバトルに、リラックスムードで応援したり、ジョークを連発していたセナだが、来季については依然事態に進展なし。ウィリアムズのNO・2ドライバーとしてD・ヒルが発表されたが、「ずっと前から彼になることは知っていたよ」と含みを持った言い方をした。

インディ500参戦や、最近になってマクラーレンのロン・デニス代表が引き留めに手こたえを感じているといったうわさも飛び交っているが「来季について決定するのはまだ時間がかかる。現時点ではどんなことでも起きる可能性がある。〝引退〟も含めてね」とドキリとさせるセナ。ファンはまだやきもきしなければいけないようだ。

茨城県・みきのり平(19)

――自社ビルで自分が登場するゲームの大会を開催するなんて、贅沢(ぜいたく)だなあ。それにしてもセナよ、そんなにプロストがいやか？

ぷよぷよ音頭

作詞：広島県・益川弘如(16)
(「ぷよぷよ」のエンディングテーマで)

ああ　降る降る　ぷよぷよいっぱい
オワニモとなえて　消しましょう
ああ　降る降る　ぷよぷよいっぱい
おじゃまぷよたち　作りましょう
ナスに　マミーに　パノッティ
シェゾに　ルルーに　サタンさま
連鎖　連鎖で　高得点だぞ
ぷよぷよ地獄で　おじゃまぷよだ
ぷよぷよ音頭で　躍りましょう

解説　これぞ音頭！　といわんばかりの脳天気な歌詞ですね。まるで意味のないゲームストーリーともマッチしています。今年の夏はぷよぷよ音頭で決まりですね。

ゆけゆけ鮫！鮫！鮫！

作詞：京都府・ニセモンキー川口
(「鮫／鮫／鮫／」の1面のイントロで)

今日は天気がいいから
しゅーつげきだ（ハァーサメサメ）
今日は天気がいいから
しゅーつげきだ（ワァー）

解説　この歌詞は、一度唄うと病みつきになります。ゲームを持ってる人はさっそくチャレンジ！

思わずヨッシャヨッシャヨッシャ唄ってしまいました

――この時期、コンビニやお菓子屋さんはチョコの山。その中に、ロッテからバレンタイン用に特別発売されたソニックチョコも！　別れの季節だけど、これをきっかけに新しい出会いってのもあるからねぇ(関係ないって？)。さーて、謎の予言者が暗示してるとおり、このコーナーにちょっとだけ変化があるかも。採用者プレゼントもこれまたちょっとだけ増えたから、積極的に参加してね。

ひとことfromびーぷる

◆テストに失敗して落ち込んでいると、机の上にソニックとテイルスが描いてあった。まわりにはMDユーザーがあまりいないので、学校内に仲間がいると思ったら元気が出ました。
（北海道・ヒロカズ・19）

◆衝動買いのしすぎでちっともソフトが買えません。唯一の暖房器具であるホットカーペットの上でモモンガ状態になり、ぼーっとしています。（三重・カオリ・20）

◆G.G.のソニック2をクリアしました。ちなみにメガドライブを持っていないので、MDとソニック2を持っている彼氏を探しています。（静岡・ナオコ・15）

◆なぜみんなストIIを望む。メガドラには超兄貴をくれい。アニキー!!（富山・アツシ・23）

◆卒論でセガと任天堂のことを書いています。(愛知・タカヒサ・22)

◆子供が5カ月の赤ちゃんなのであまりゲームを長くできません。パパが熱中しているのをそばで見ています。赤ちゃんが主人公のソフトってないのかなあ。
（東京都・トモコ・26）

◆セガの社長は2、3年後32bit機を出して任天堂に勝つ！　なんて言ってる。あのね〜今頑張れないものが、次にできるか!?
（京都・モトシ・23）

◆一浪しているにも関わらず誘惑に負けてソニック2を買ってしまった。いや〜面白かったですよ。実は去年もソニックを買って落ちたんですけど。（長野・ケン・19）

◆私には少し難しい内容なので女の子向けのコーナーもほしい。
（宮城・トシエ・12）

◆恥ずかシーンは見ている方が恥ずかシーン。親御さんは泣いておるぞ。（愛知・ツヨシ・18）

◆人畜無害生物大量殺戮ゲームにハマっています。5連鎖以上が出るとイライラが一気に吹き飛んで気分最高!!（大阪・シンイチ・17）

◆「ぷよぷよ」のおかげで友達3人がユーザーになった。恐るべしぷよぷよ、ありがたやぷよぷよ。
（千葉・シン・18）

◆初めまして、ぷよぷよのためにメガドラ買って、＋1だったのでついでにとソニック2も買った最近よくいるだろうと思われる男です。（神奈川・シゲヒサ・19）

2月号のゴメンナサイ

●P.122「サイボーグ009」の記事中、一部、写真と見出しが違っていました。

びーぷるランドへの投稿は……

論
●5月号のテーマは「LD-ROMの企画案」です。ついに登場したレーザーアクティブは自然画はもちろん、大型コンピュータで制作されたCGやアニメーションを活用することができそうです。これまでにない可能性を秘めたこのハードを活用できるソフトの企画(ゲームに限らず)、また今回発表されたハードへの感想などを寄せてください。なおこのコーナーで扱うテーマも募集しています。

USER'S VOICE いいたい放題
●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。

いちゃもん言いたい放題
●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。

びんびんトーク
思わず唄ってしまいました……メガドラのゲーム中に流れる曲の歌詞を募集するぞ。題材は自由。
メガドラ恥ずかシーン……メガドラゲームに登場するキャラの恥ずかしいポーズを紹介するコーナーだ。何のゲームのどのキャラのどういうときのポーズかをくわしく書いて送ってね。そのポーズに対する自分の感想や、そのポーズを真似た写真も同封してくれると担当者としては嬉し恥ずかしだ。
　そのほか、身のまわりであった面白い話や一発芸、はたまた新しいコーナー案なんかも待ってるよ！

イラスト
●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。初投稿者大歓迎だ。味のある作品まってるよ。

4コマまんが「MDくん」キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●最新お好みのソフト……3名
●図書券&特製テレカセット……10名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

1月号プレゼント発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
新潟県・赤井田恵美、静岡県・三浦貴麿、青森県・須藤裕樹
高知県・安芸直人、埼玉県・上村明生
北海道・前田和則、宮城県・亀卦川としえ、岡山県・有可聡夢
北海道・斉藤真也、長野県・中島勇一
埼玉県・木下輝明、群馬県・高橋治、栃木県・北見正晴
福島県・小野紀之、山形県・山田修一
鹿児島県・竹内信正、長崎県・小池恵美、香川県・沢田久幸
山梨県・中野和久、新潟県・木村正典
福井県・上山正憲、秋田県・原田茂、東京都・榊原宗康
佐賀県・相原良光、群馬県・川内純
神奈川県・杉山康人、和歌山県・岡本義男、大阪府・横井幸夫
千葉県・古川洋介、京都府・下川雅人

②お好みゲームギアソフト（5名）
栃木県・永井敬一、熊本県・大島弘樹、東京都・山口大樹
神奈川県・吉川努、茨城県・田口春香

③「PRESENCE」オリジナルCD（3名）
東京都・西野桂輔、愛知県・曽根英雄、大阪府・永井団

④マイクロワールドテレカ（10名）
三重県・斉藤直規、広島県・鎌倉健、東京都・鈴木高太郎
神奈川県・斉藤広行、埼玉県・山本篤志
東京都・前田康博、東京都・佐藤雅和、群馬県・山本憲一郎
大分県・前田広樹、東京都・佐々木祐司

⑤1993ミニカレンダー（5名）
東京都・高木英美子、群馬県・金井正江、東京都・青山高久、
奈良県・藤永恵一、東京都・熊谷光徳

⑥MEGA FORCEスケジュールブック（5名）
福岡県・笹尾直弘、埼玉県・矢吹賢一、東京都・和田憲和
埼玉県・藤田健吾、茨城県・奈田康明

あてさき
〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル　ソフトバンク(株)
『BEEP！　メガドライブ』編集部(○○○○○コーナー)係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント当選者：ソフト：石川県・小西伸明、広島県・益川弘如、千葉県・吉田正人：テレカ：北海道・三池隆史、大分県・鈴木哲也、東京都・折戸克結記、北海道・高林省策、静岡県・佐藤真、兵庫県・坂本秀幸、京都府・有賀憲司、和歌山県・谷本貴洋、宮城県・鈴木輝也、神奈川県・丹野美智子

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
㈱ソニック

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよ〜ん

唐突ですが、刺激を受ける！というのは、心の栄養になるものですね。ここのところ、忙しさにかまけて新作ソフトのテストプレイをしていなくて、この年末年始にまとめてプレイしたのですが、いろいろな意味で勉強になりました（もちろん、ＲＰＧ主体にプレイしたわけですが……）。

その１は、プレイ時間が長くなったなあ！　というのが全体を通して得た印象でした。特に有名ＲＰＧの１つのあれなどは「えーっまだあるの！　これじゃ、休み中に終れないよ」というほどの長さ！　さすがは、16メガの威力（メガ数の問題ではないんですけど）だなあ！　という感じでした。

その２は、イベントの量！　あれは、あればいいというものでもないのですが、あると嬉しいのに違いないですし、凝ったものが多くなった印象が強いです。

その３は、ドラマ性！　これはイベントと切っても切れなくなってきましたが、とにかく意外性のあることが起こるわ！　起こる！　ここまでくると、ゲームというよりもドラマ！　と呼びたくなるものまで出てきましたねえ。

ボクの場合は、割と熱しやすく覚めやすい性格なのでつまみ食い程度で止めてしまったものもありますが、それでも評価の高いものは皆よくできていました。生意気な言い方かもしれませんが「レベルが高くなったなあ」というのが実感でした。まだ、ボクが単なるユーザーでドラクエⅠやゼルダに狂っていた頃は、ＰＲＧに限らず「ひどすぎるーっ！」と投げたソフトがほとんどといってよいほどに氾濫していましたから「今のプレイヤーは幸せだよなあ」って感じです。なにしろ、ドラクエやマリオ、ゼルダに代表されるような名作ソフトがあったにしろ、数えるほどだったような気がします。

考えてみると、ボクらを含めてこの業界の成長期までにゲーム作りに手を染めた人達は、みんな！　多かれ少なかれ遊べるゲームの少なさから「それなら、ボクが遊べるゲームを作ろう！」という意気込みで入った人間ばかりでした。たぶん、ここのところの秀作ソフトの多くは、そんな名作ソフトと駄作ソフトの間でゲームを志した人たちから、送り出されてきているのではないでしょうか？

まあ、そんなわけでいい意味で刺激を受ける一方で、なんか変だなと感じるのです。ボクがこれほどＰＲＧにこだわるのは、プレイヤー自身がストーリーを生み出しているか、見つけ出している！　あの感覚が好きで好きでたまらないからなのですが、なんだか、やらせていただいているというか、見せていただいている感じがつきまとうのです。「これって、本当にＲＰＧなんだろうか？」と思ってしまう場面に出会うのはボクだけなのでしょうか？　まあ、１つの考え方だけでは世の中がつまらなくなりますし、面白いのだからかまわないようなものなのですが、ボクは割とそこにこだわっていて、むしろボクの創意の外にある（ボクには作れない）作品が多くなりつつあるように感じます。堀井さんはドラクエⅤで「Ⅴでやっと、あの世界の住人になることができますよ」といってましたが、あのゲームは全くの他人ごとではないですし、なんか暖かいというか……。

ボクがこれから発表していくであろう作品も、その世界の住人になれるものにしていきたいと思います。ねっ、堀井さん！

チャンプ高橋の ゲームで GO！GO！

みなさーん、外伝Ⅰを遊んでくれてますか？　いろいろ隠し味も盛りこんであるので、人より先に見つけて、みんなに自慢しよう！　ところで、久しぶりに懐古物のゲームの話をしようと思います。

実は今、社内で再び脚光を浴びているゲームがあります。（中古ソフト屋さんで350円売ってたから買っただけなんだけどネ）

それはなんと、ソニックの社長が某誌で自分のゲームランクとして９位に選んだ「スペランカー」というゲームなんですよォ。ヒエーッ。知らない人は全く知らないでしょうけどカートリッジの真ん中に発光ダイオードが埋めこんであり、電源をＯＮにすると赤く不気味に光るんです。すると今では懐かしい、電子音だけのＢＧＭが流れてきて、ほんのチョットの段差に引っかかっただけでも死んでしまう虚弱体質の世界へと導いてくれるのです。その上、コンティニューもないというシビアさ。俺はあんな世界は絶対いやだーっ！

田口道玄の格言道場

田　節分だ！　豆まきをやるぞ！
道　季節ネタできたか。しかし、お主、何か嫌〜な予感しないか？
田　気のせいだろ。鬼は〜外！
道　…福は〜内…。
武　たけの〜うち!!
田　げ！
道　見ろ。言わんことではない。
武　やあやあ、元気だった？
田　今度はなんだ。でへへ野郎！
武　なんだそりゃ？　今日はちゃんと用事があってきたんだぞ。
道　幼児に会ってきただと？　お主やはり隠し子がいたのか!!
武　どういう耳してるんだ？　そうじゃないよ。今日来たのはね…。
田・道　来たのは？
武　来たのは…？
道　早く言え!!!
武　じゃーん！　道場破りだ。
道　メ切破りだと？
武　こらこら。わざと聞き違えるんじゃない。それに僕はメ切に遅れたことは1度もないぞ。
田　ギリギリばっかしだけどな。
武　おーい！　そんなこと言ってんじゃない。道場破りだよ!!
田　道場破りって何だ？
道　看板フェチのことであろう。
武　違ーう！　この格言道場の道場主の座をかけて勝負だ！
道　そんなことを言って次回もまた出るつもりなのであろう。
武　うぅ……。とにかく全面対決だ。諸君諸君！　応援待ってるよ!!
田　仕事遅れなきゃいんだけど。

夜店の景品

千葉県　神風達人

新入社員 岡田HANAKOのOL日記♡

あけましておめでとぉ！

原稿を書いているのは1月上旬なのに、雑誌が発売されるのは2月……ってことは節分なのよね。予想どおり、しっかりお年玉をもらってしまったワタシ☆　いくつになっても、お年玉をもらうのはウレシイわっ。ちなみに、合計金額は秘密。ふふふ。

10月に引っ越したオフィスは、すでにもう散らかってゴチャゴチャの悲惨な状態。でも、ワタシの机は当然きれいに整理されてます。

きちんと整頓された机は、OLの基本よね。あぁ、それにしても、社長もチャンプ高橋もみぃ〜んなCESに出張しちゃって、毎日淋しい！　とかいいつつ好き放題してるんだけど……。

関係ないけど、このコーナーを読んでくれてる友達が多いんですよねー。「マッキントッシュ買ったって本当？」とか、しばらく連絡をとっていないコから言われると、結構ビビっちゃう。

なんと、福島県在住の両親もチェックしているらしいから、あんまりヘンなことは書けないっ！

妙な誤解を受けることが多いけど、学生時代から、ずっとマジメで通ってたのよ。それなのに、どうして信用ないのかなぁ……。悩んでしまうわ。うーん、そんなに遊び人に見える？？

ちらかってます

ソニ通MANIA

いよいよゲームギアの「シャイニング・フォース外伝」が発売されました！　もうプレイしていただきましたよ、ね？

ソニ通MANIAで「外伝」関係のイラスト特集でもやろうかな、なんて考えています。

キャラクターのイラストはもちろん、ごひいきのキャラ自慢など、どんどんおハガキを送ってくださいね！

ちなみに、OL岡田が一番好きなのはウェンディ。やんちゃっぽいところが気にいってます。クールなクレイの渋い魅力も捨て難しい……迷うなぁ。

ところで、残念ながら「外伝I」にヨーグルトは登場しません。ファンの方、ごめんね！

残念でしたっ！

▲鳥取県　篠田隆博

▲熊本県　高田裕一

▲千葉県　栗原章

●エンディング

しつこいよーですが、外伝はプレイしていただけでしょうか？　続編にあたる〝オリジナル2〟も、現在波に乗って開発中ですので、そちらの応援もよろしく。イラストやプレイした感想などを、ガンガン送ってくださいね。最近〝格言道場〟へのおハガキは多いんだけど、他のコーナーへの投稿がパワーダウン。イラストが少なくて、ちょっと淋しい！　OLコーナーやソニ通MANIAにも、愛のおハガキをお願いします。

そうそう、何回載っても、住所と氏名はきちんと書いてね。それでは、また来月！

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

2月8日(月曜日)発行 ©SIMS co., LTD 1993 ©SOFTBANK CORP 1993 Vol.11

第000011号　月刊　編集協力『BEEP!メガドライブ』編集部

大募集

キミの投票でキャラの声が決まる!!
「Vay〜流星の鎧〜」声優決定投票開始!

この春シムスから発売が予定されている大作RPG「Vay〜流星の鎧〜」のキャラクターの声のイメージを募集することになりました。

対象となるキャラクターは、右の6人です。みなさんが「このキャラクターにはこの人の声がいい」と思われる声優さんをハガキに書いて、シム通宛(あて)に送ってください。この応募でゲームのイメージが左右されるぞ。なるべく全員のキャラについて書いてきてね（コメントもあると◎）。待ってるよ〜。

主人公ハイベルガー

巻き込まれ型の主人公？王子であるせいか影は薄い(笑)。でも最後に……。

狩人ポトル

明るいがおっちょこちょいなハーフエルフの子供。ネーナと口げんか絶えず。

吟遊詩人ランス

吟遊詩人だが傭兵稼業も手掛けている。すれた性格で世の中の事も詳しい。

エリン姫

主人公ハイベルガーとの結婚式当日にさらわれた悲劇の姫。上品で優雅。

女格闘家レイファン

見かけと違い性格は普通。カンも鋭く礼儀正しい。アマゾネスな格闘家？

魔導士ネーナ

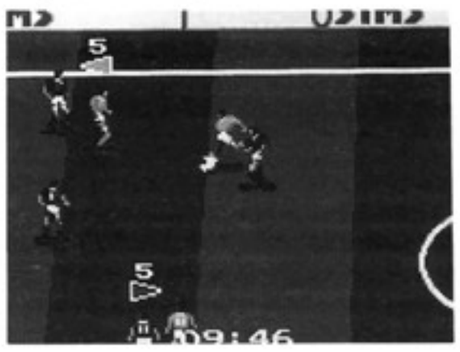
カルザニア王宮付きの魔導士。おてんばでわがままだが温泉めぐりが趣味。

まだまだやるよ シム通 おたよりコーナー

今月もまた1ページ構成に戻ってしまいましたが、このコーナーは健在です(笑)。さて、スペースが押しているんで、早速(さっそく)お便(たよ)りを紹介していきましょう。

まずは千葉県の睦智かぐやさんのイラスト紹介からです（右→）。以前にも載(の)ったことのある方ですが、今回もかわいいイラストをありがとうね。ここ(シム通)のイラスト採用率はかなり高いから(笑)、今後もドンドン描(か)いてきてね。

次は茨城県の成田君から質問のあったG.G.の「サッカー」ですが、タイトルが「KICK&RASH」に決まりました。残念ながら今回はJリーグではなく、国別対抗ですが、スピードや爽快感(そうかいかん)はメガドラ版の「テクモワールドカップ'92」並かそれ以上になっています。また、新しく搭載(とうさい)された〝ＳＥモード〟の臨場感はなかなかのものですよ。期待してくださいね!!



初公開のGGサッカー「KICK&RASH」の画面。

ところで成田君のハガキには、「『修羅の門』は最高でした」とありましたが、なかには千葉県の小名君のように「クソシムス様、『修羅の門』はゲームになっていません!」なんて厳(きび)しい評価もいただいています。できれば、プレイしていただいた方の誌上討論でもやりたいところですね。みなさんのご意見をお待ちしています。

そのほか、鳥取県の篠田君からは「シムスに言いたい」という題目で「Out Run 2019」の発売延期に対してのご意見も届いています。我々もやむを得ない状況で延期(えんき)に踏(ふ)み切っているのですが……。というわけで、ずっと発売日未定のまま、直前まで発表しないほうがよいか？　または発売見込みでもいいから日程を順次提示しておいたほうがよいのかなどの意見を聞かせてください。今後の参考にしたいので、たくさんのご意見をお待ちしています。

さて、話は変わって練馬区の大野君からのおハガキです。「修羅以降、セガブランドで発売されたシムス製のソフトは何ですか？」とのことですが、以前本誌で紹介された海外マスターシステムのソフトなども手掛けていますよ（どのソフトかは内緒(ないしょ)だよ(笑)）。ちなみに次回作のヒントですが、MEGA-CDのアクションゲームや、某有名RPGの移植の話があります（これ以上言うと怒(おこ)られてしまう(笑)）。来月大発表があるかも？

東京都・佐村義一

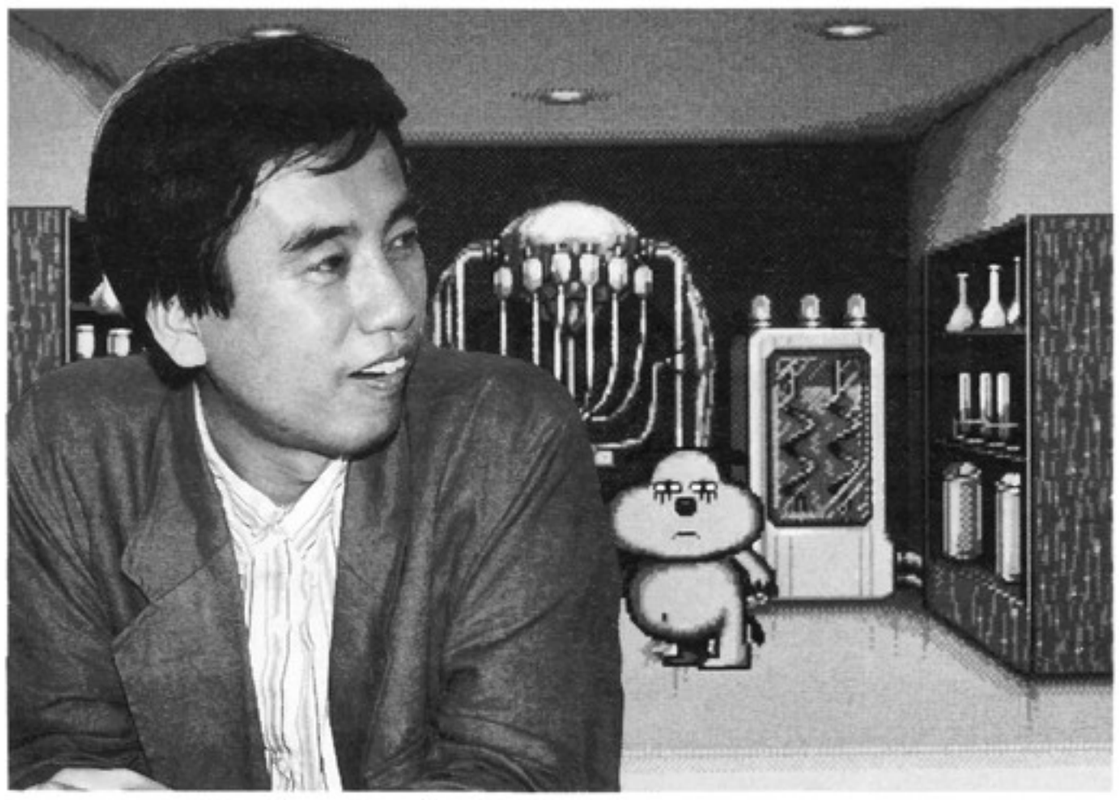
千葉県・睦智かぐや

技術で勝負のシムス(株)がお送りするシムス通信(略してシム通)では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもOK、あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで 〒108 港区高輪 2-19-13 ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・シムス通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

月刊 スイッチ TIMES

1993年2月8日発行
BEEP！　メガドライブ無責任編集
協力／㈱WAHAHA本舗　オフィスアイ

じゃあ、こんなゲームは？



制作も大詰めをむかえてる様子の「スイッチ」。発売日も４月23日に決定したぞ。喰さんも、毎週セガ通いをしてしっかりギャグのチェックをしてるみたいだ。完成まで、しばし待て！

こんなアクションゲームはどうだろう。

基本的な進行は今までの格闘ゲームと同じだが、敵キャラがちょっと変。敵キャラを倒そうとするたびに、その家族、友人、恋人、仲間たちが現れ、「お父さんを殺さないで」とか「こいつを殺るならまず俺を殺せ！」「止めて、この人だって人間よ」とか「こいつがどんなにひどい奴でも俺たちにとって大切な仲間だ」と切々と訴える。

しかし、敵キャラを倒していかなければゲームは進行しない。いや、それどころか逆に倒されてデッドエンドになってしまう。それではと、心を鬼にして相手を倒すと「人非人!!」「それでも人間なの！」「あなたの正義ってそういうもの!!」とののしられる。どこまで非情になれるかというアクションゲームである。

もう少しおとなしいところで、こんなのはどうだろう。

主人公のキャラクターが将棋のコマの歩。トランプ戦士、チェスのコマ兵士、花札コマンド兵、サイコロ軍団、ルーレット将軍、おみくじ戦隊（倒した相手が凶だとエネルギーが減る）、パチンコサイボーグ（パチンコ玉をどんどん打ち出してくる）、といった敵キャラを倒していくと、桂馬、金、角、飛車と成長していって、最後には王になる。

ま、キャラクターを変えただけのものですがね。

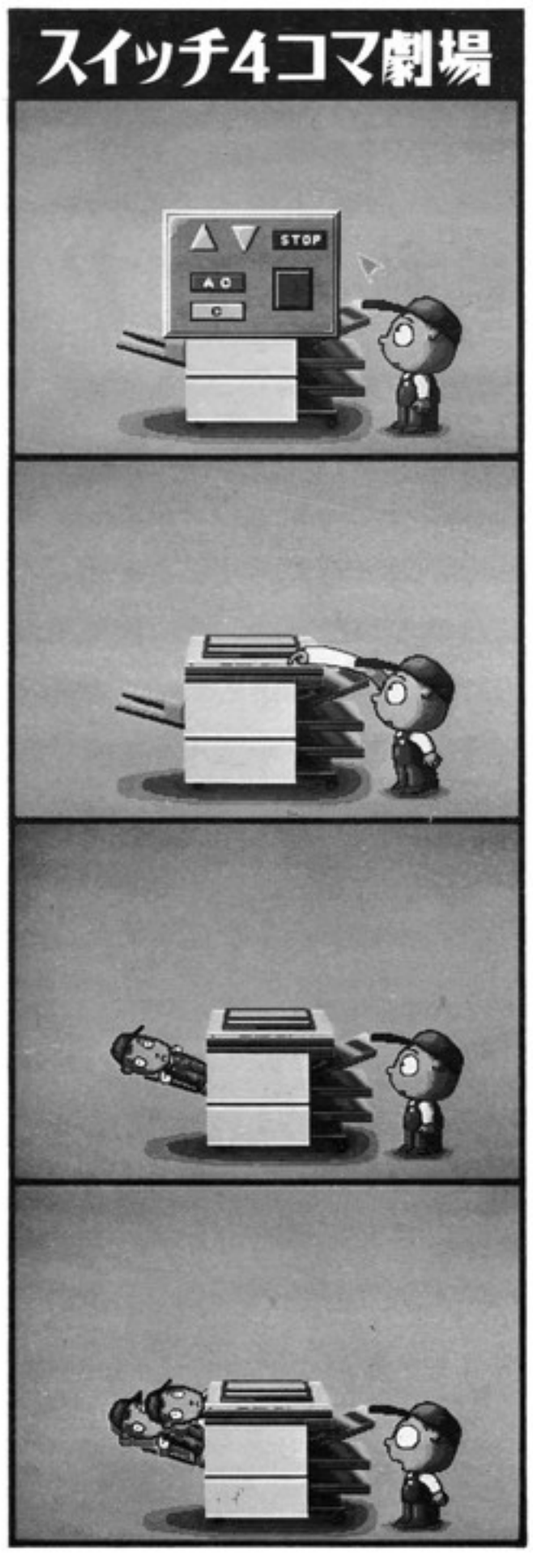
こんなものもある。

コックが主人公。手にした包丁で、次々と現れる敵キャラ、野菜だとか、肉だとか魚だとかを調理していく。調理するたびに、コショー・塩・マヨネーズ・とんがらし、といった調味料が手に入る。この調味料がまた武器になるといったぐあい。

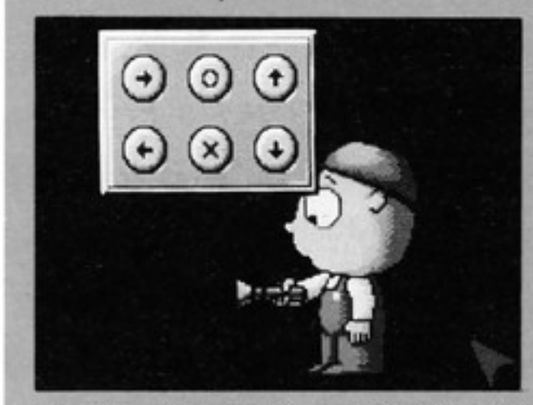
こんなのはどうだ。

主人公はコメディアン。相手を笑わせると勝ち。「ショー！」とか「ガチョン」とか、「あっと驚くタメゴロー」「コマネチ」「シケイ！」「チョンワチョンワ」とかの歴代のギャグポーズをとって戦う。相手によってギャグポーズが違っているとひどい目にあう。といったゲーム。ダンスで相手を倒すマイケル・ジャクソンに対抗するにはこれしかない、わけないか……。

スイッチ4コマ劇場



Oh! スイッチ開発状況



写真で見た以上にヘンテコで面白いんだこれが。動きが見せられないのがカナシ〜。

毎度おなじみ「スイッチ」の開発状況だ。開発は、今まさに佳境。ギャグを作りながら動きをつけ、音楽やギャグのタイミングなどをシビアに組んでいる。喰さんも毎週セガに通ってギャグのチェックをしてるぞ。とはいえ３月中には完成予定、終わりが見えてきたといったところ。

今月の久本雅美のとりとめのないお言葉

普段ゲームをあまりしない私がはまりこんだのは「ロードランナー」。仕事でパリに行く飛行機の中でのこと。パリに着いたとたんに仕事があることも忘れ、あっと言う間にパリ。カメラの前に立った私の顔はみごとに崩壊していた。

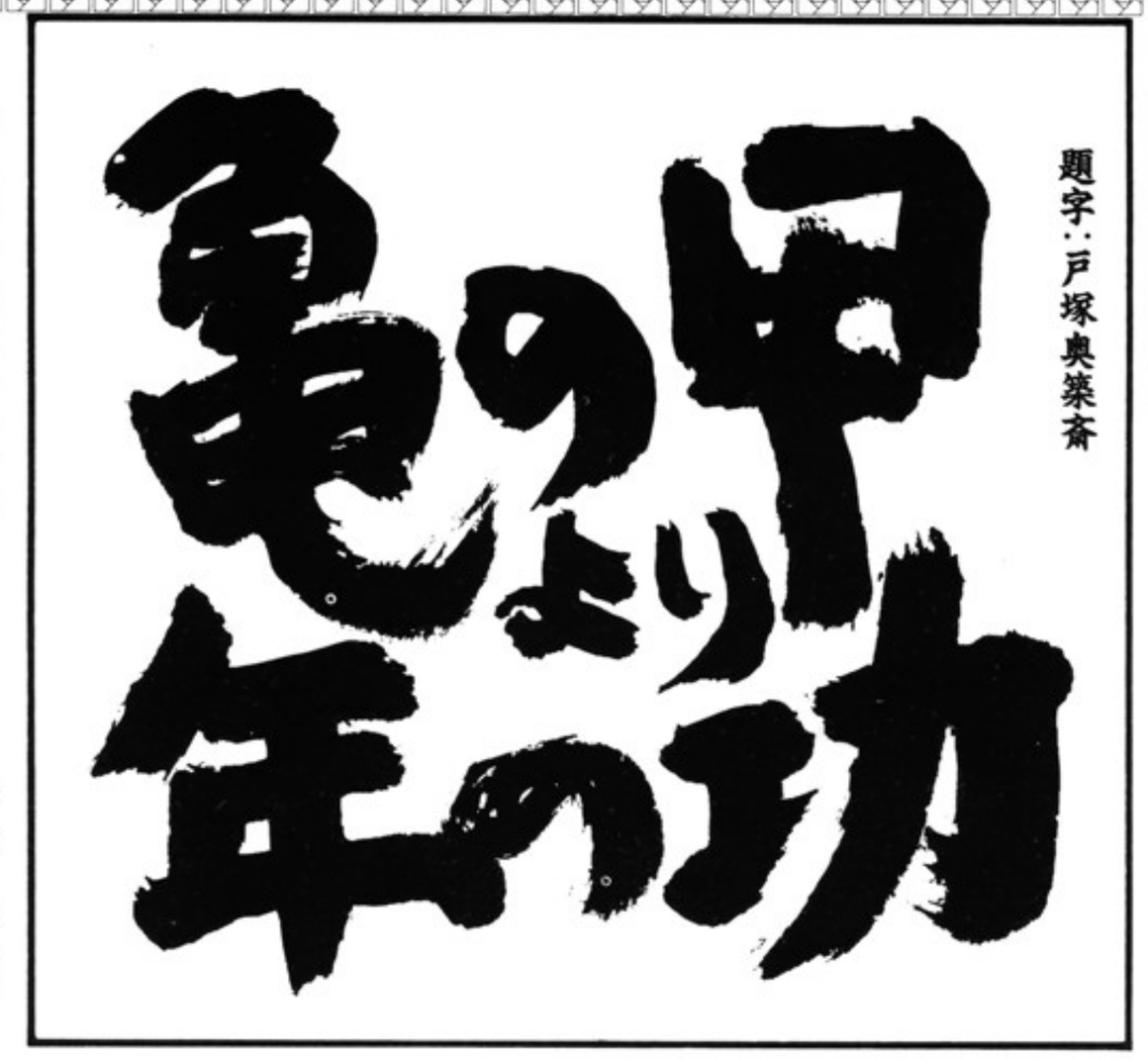
WAHAHA本舗通信

フキコシ・ソロ・アクト・ライブ『作品、Ⅱの１』。あのロボコップ演芸の吹越満が、新しい世界をたった１人で、それもあのパナソニック・グローブ座の舞台で、観せる！　３月２５日より２８日まで。WAHAHA本舗のプリンス、吹越満のシュールな笑いにどこまでついていけるか!?　ついてこれる奴だけついてこい！

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん



たくさんのハガキありがとう。みんなの疑問質問すべてに答えることができるかわからないが、僕も勉強しながらなるべく納得のいく回答を目指すつもりだ。応援よろしく。

メガドライブのソフトは、スーパーファミコンなどに比べ、同じ容量でも価格は1,000円くらい違います。これはなぜなんでしょうか。ユーザーとしてはありがたいけど、ちょっと心配になります。理由があれば教えてください。(愛媛県・高橋昭二)

ゲームソフト産業は少ない好況業種の1つ

本誌の読者のみなさんは日本経済新聞とか経済週刊誌なんていうのを読む機会があるだろうか。こういった経済誌では景気が低迷し、家電や自動車といった産業が苦戦する中で、唯一といっても過言ではないほどゲームソフト産業が好調であることがよく書かれている。

例えば、企業の財務力を見る場合に「売上高営業利益率」という概念があるんだけど、これは簡単に言えば商品を売ってそのうち利益として企業に残るのが、どの程度のものかを計るものさしであり、高ければ高いほどよく、一商品あたりの儲けが大きいことを意味している。この指標で見ると、上位にはカプコンやエニックスなど、任天堂のハードにソフトを供給している企業が必ず入っている。

また将来の成長性を占う指標の1つに「株価成長率」という概念があるんだけど、年初に日本経済新聞が調べた市場関係者のアンケート結果によると、セガが今後の注目会社として第3位に入り、第5位に任天堂が入ってきている。こうしてみると、今やTVゲーム産業は日本の花形産業になりつつあることがわかるけど、どうしてこんなに高い利益が上げられるのかを明らかにするのが、実は今回の質問の回答になっているんだ。

なぜスーパーファミコンのソフトは高いのか

僕は、メガドライブのソフトが安いということを考えるよりも、なぜスーパーファミコンのソフトが高いかということを整理するほうが本質的であると考えている。というのも企業会計において利益率が高いというのは、商品価格からソフト製造にかかったコストをさっ引いた付加価値部分が大きいことを意味しているからである。

よくロムのコストが高いからとか、ソフト供給するためのライセンス料が高いからというのをソフト価格が高いことの理由付けにしているメーカーもあるけど、これは正確ではない。厳密には流通コストを含め、コスト以上にいくら消費者からお金を頂戴するかの企業のポリシーが、最終的な価格を決めているからである。

さらに言えば、規模の経済というのが働くわけで、販売本数が多ければ多いほどソフトの値段を下げても収益は下がらなくなるけど、十分に収益を上げている「ドラクエV」や「FFV」に、その他のメーカーが便乗する形でどんどん価格が上がってきているようだ。もちろん売上本数が少ない分はソフト価格で調整しているんだけど、面白いゲームならともかく、つまらないゲームまで1万円近くする今の状況は決していいことではなくて、いつかユーザーがついていけなくなって市場が冷え込み、メーカーが価格を下げざるを得ない時期が到来するはずだ。ただ、メーカーにすれば価格を上げてもそこそこ売れる今の状況こそがスーパーファミコンの魅力であり、このことが非常に多くのサードパーティーが力を入れている大きな要因にもなっていることも、この際ぜひ知っておいてほしい。

低価格はメガドライブだけの戦略!?

一方セガはどうかというと、ハードを普及させスーパーファミコンに対抗するため、良質ソフトにもかかわらず「ミッキー&ドナルド」や「ぷよぷよ」など戦略的に価格を低く設定しており、お金のないユーザーからすれば大変ありがたいサービスをしているよね。いわば、多くのユーザーが価格という観点からのメガドラの魅力に着目する時代が到来する時こそ、メガドラがその本領を発揮する時だと思う。ただし、それだけではサードパーティーはついていけないも事実だ。とにかくメガドラのソフト供給に力を入れているサードパーティーに対しては、日本市場で成功を収めるまでの費用面での強力な支援策を続けてほしいと願っている。

MDソフトとSFCソフト 容量別平均価格

	4M	4M(B)	8M	8M(B)	16M
MD	6292.26円	7165.33円	7775.43円	8600.00円	8250.00円
SFC	7918.75円	8445.45円	8729.62円	9181.03円	9800.00円

＊集計データは1月末日までのものです。(B)はバックアップカートリッジの意味です。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、市場でジャムおじさんが答えてくれるうえ、ステキなプレゼントが!　べつに難しいことじゃなくても、日頃、疑問に思ったことなどをどんどん送ってみてくれ。
〒108　港区高輪2—19—13　NS高輪ビル　BEEPメガドライブ編集部「教えてジャム」係　キミの住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに!

新機軸を求める君に！　文／阿木二百

マルチメディア宣言！

第12回　誰にでもできるCD-ROMソフト制作

さて、CD-ROM熱が高まっている今日このごろ。どんな感じでタイトルが作られているのか、興味を持っている人も多いだろう、いや絶対キミもそうに違いない。
そこで今回は、前回紹介したMac Lunchを例に、キミにもできるマルチメディアタイトル制作過程を追ってみよう。

ビデオカメラから始まる

残念なことに、今、たとえばMEGA-CD用のソフトを作るってぇのは、誰もが簡単にできる作業じゃない。こりゃあ、ほとんどプログラムの世界であって、それができるってんなら、アッチコッチのソフトハウスから引っ張りダコになること請け合いだ。

正直な話、マルチメディアCDタイトルを作るのに一番楽な環境はやっぱりMacintosh。極端に言えば、ビデオカメラで何かを撮ってデジタル化するだけでも、そこそこのものができてしまう。てなわけで、まずMacLunch取材のビデオを回すことから始まった。

これはせいぜい家庭用の8ミリビデオで充分。欲を出してHi8といったところ。撮った映像は、Macの拡張スロットに入れたVideo Spigotというボードでデジタルビデオ化するが、これも画面上のVTRコントローラーのようなボタンをマウスでクリックするだけでOK。ただし、デジタルビデオはデータサイズが半端でなく大きくなるので、ハードディスクだけは大きなものが必要だ。

Premiereでビデオ編集

さて、撮ったビデオは順番や長さがバラバラ。つまりはストーリーがない。そこで編集とあいなるわけだが、これにはAdobe Premiereというソフトを使う。

保存してあるデジタルビデオをPremiereで呼び出してコンストラクションウインドウに並べると、コマごとにちょうどフィルムのように表示され、切り貼りや場面転換の特殊効果を加えることが自由自在に行えるようになる。

実際の演出はキミのセンスによるから、変なビデオクリップができてもソフトのせいじゃないよ。

ある程度まとまったところで、英語のインタビューなんぞには、別にAdobe Photoshopなどのグラフィックツールで作っておいた字幕やタイトルなどをスーパーインポーズする。これもPremiereの中で、時間軸に沿ってマウスでタイミングを決めてやるだけだ。

ちょっと時間がかかるのは、こうして編集した結果を、新しい1つのビデオデータとして圧縮しながら保存する作業だな。

まあ、マシンがパソコンレベルだから、仕方がないとは言うものの、ほとんどレイトレーシングで3Dイメージを作ってるんじゃないかと思うほど待たされる。しかも、再生効率の長い圧縮方法を使うほど処理時間もかかるため、かなりの覚悟が必要だ。でも出来上がりを見れば納得なので、圧縮の間は寝るなり、買い物に出かけるなり、メガドラをするなりしてすごせばいい。

仕上げはDirector

こんな風にして中に入れるデータがそろったら、今度はオーサリングという作業に移る。言わば実際の作品として仕上げる作業だが、これにはMacromedia社の「Director」というソフトを使う。ちなみにコイツは制作者の間ではバイブル的な定番のツールだ。

背景やテキスト、ビデオといった各要素を呼び出したら、場面ごとの配置をマウスで決める。アニメーションは、少しずつ位置を変えたグラフィックスを次々に表示するというパラパラ漫画方式だが、いちいち1画面ずつ定義しなくてもいいような中割り機能がいろいろとそろっている。

調整は、スコアと呼ばれるタイムテーブル上で行ない、サウンドトラックやスピード設定、場面転換の特殊効果などもここでほとんどマウスのみを使って設定できる。

ボタンなどが押されたときの分岐だけは、飛び先の場面名をプログラミングで指定するので多少のトレーニングが必要かもしれない。

最後のCD-ROMにする（「焼く」という）部分だけは、業者に頼む必要があるが、そこまでならトータルで60万ほどのセット（もちろんもっと高いマシンなら効率も上がるが…）を使って、キミの机の上でできてしまうのだよ。

簡単なマルチメディア制作を可能にするツールたち

Adobe Premiere™

映像やオーディオなどの素材を好きな順序に並べながら、凝った画面転換や、静止画の重ね合わせをするといった統合・編集作業をマッキントッシュ上で可能にする。しかも操作はスクリーンを見ながらマウスを操作するだけなのに、プロが使っている数々の効果が使えるのだから驚き。　¥80,000(日本語版V.1.0)発売元：アドビシステムジャパン

Macromedia Director

画面の右上ではインタビューの模様を流し、同時に左下では作品紹介を流すといったように、複数の素材の画面上の配置とその再生タイミングを、スコアを使って指定するだけでできる。さらにLingo(簡易言語)を使うと、メニュー選択などのインタラクティブな（会話型）作品を作り上げられる。　¥238,000(日本語版V.3.1)発売元：システムソフト

AdobeおよびAdobe Premiereは、Adobe Systems INC.の各国での登録商標または商標です。
Macromediaの名称およびMacromedia Directorはマクロメディア社の商標です。

SEGA 専門店 全商品税込!! サンタ

サンタのおススメはコレだ!!
ファイナルファイト 3×3EYES

郵便振替番号　東京5-708150㈲サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1−10−4 丸石ビル

※商品は全て新品です。※新作ソフトは発売日にお届けいたします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で3,000円

アートアライブ
ゴーストバスターズ
サンダーフォックス
斬
シャドーダンサー
太平記
バトルゴルファー唯
ブルーアルマナック
フェリオス
ブロックアウト
ファステストⅠ
ファンタジア
ポピュラス
まじかるハット
ムーンウォーカー
メガトラックス
モンスターレア
GGエターナルレジェンド
GGギアスタジアム
GGザ・プロ野球

売切れゴメン// お早めに/

Ⓑ3本で5,000円

A列車で行こう
ゲイングランド
三国志列伝
ジャイニング&ザ・ダクネス
シャドーオブ・ザ・ビースト
ジョーモンタナⅠ
ジョーモンタナⅡ
スパイダーマン
ダブルドラゴンⅡ
ディノランド
デビッドRバスケットボール
トージャム&アール
ドッジ弾平
バハムート戦記
ひょっこりひょうたん島
ボナンザ
マスターオブモンスター
モンスターワールドⅢ
レッスルウォー
レンタヒーロー
ワニワニワールド
GGアーリエル
CDヘビーノバ

Ⓒ3本で6,000円

アークスオデッセイ
SDヴァリス
エイリアンストーム
ギャラクシーフォースⅡ
キングコロッサス
スーパーモナコGPⅠ
スーパーモナコGPⅡ
ストームロード
スタークルーザー
ゼロウィング
ソーサルキングダム
ターボアウトラン
ドナルドダック
忍者武雷伝説
バトルマニア
港のトレイジア
夢幻戦士ヴァリス
CDアーネストエバンズ
CDクイズスクランブル
CDソルフィース
CD天下布武
CDノスタルジア
CDフェイエリア

新作コーナー

ヨーロッパ戦線 1/16	9,600円	G-LOC 2/26	4,600円
ぷよぷよ 1/末再販	3,300円	Jリーグサッカー 2/26	5,500円
F22インターセプター 2/12	6,300円	マジンサーガ 2/26	4,600円
邪神ドラクリス 2/19	6,300円	ベアナックルⅡ 2/26	5,500円
バットマンリターンズ 2/19	☎	ドラエモン 3/19	4,600円
蒼き狼と白き牝鹿 2/25	9,000円	ゴールデンアックスⅢ 3/26	4,600円

メガドライブソフトラインナップ

アウトラン	3,800円	エレメンタルマスター	3,000円	ゴールデンアックスⅠ	2,800円
アークスオデッセイ	3,000円	オリンピックゴールド	2,000円	サイドポケット	5,500円
アドバンスド大戦略	4,000円	カース	1,500円	ザ・スーパー忍	4,000円
ART ALIVE	2,000円	カメレオンキッド	2,000円	サイオブレード	2,800円
アトミックロボキット	2,000円	ガイアレス	2,800円	サンダーフォースⅢ	3,000円
アフターバーナーⅡ	3,800円	ギャラクシーフォースⅡ	2,800円	サンダーフォースⅣ	4,800円
アローフラッシュ	2,000円	球界道中記	2,800円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アンデッドライン	4,800円	究極タイガー	2,000円	サンダーフォックス	1,500円
ヴァリスⅢ	2,800円	キングコロッサス	3,000円	三国志	2,000円
ヴァーミリオン	2,000円	キングサーモン	4,600円	三国志Ⅱ	5,800円
ヴィクセン357	5,800円	空牙	3,800円	斬〜夜叉円舞曲	1,800円
ウィプラッシュ	1,500円	クラックダウン	2,000円	シーザーの野望Ⅱ	4,800円
ヴェリテックス	2,000円	グランドスラム	4,500円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	クライング	3,800円	シャドーダンサー	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クラナダ	2,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
エアーマネジメント	9,000円	クルーボール	4,600円	シャイニングフォース	3,800円
エイリアンストーム	2,800円	クールドバスター	4,800円	ジャンクション	2,000円
A列車で行こう	2,800円	グレイランサー	5,200円	上海Ⅲ	4,000円
エグザイル	3,800円	ゲイングランド	2,000円	ジュエルマスター	2,000円
SDヴァリス	2,800円	コラムス	2,800円	JUJU伝説	3,000円
F1サーカスMD	2,800円	ゴーストバスターズ	1,000円	将棋の星	3,000円

メガドライブ ソフトラインナップ

ジョーモンタナF	2,000円	バトルゴルファー唯	1,500円	ビーストウォリアーズ	4,800円
ジョーモンタナⅡ	2,000円	バトレイバー	4,800円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
ジノーグ	2,800円	バハムート戦記	2,000円	プロフットボール	4,600円
修羅の門	3,800円	バーニングフォース	2,800円	プロホッケー	4,600円
重装機兵レイノス	2,800円	パワーアスリート	5,900円	ふしぎの海のナディア	4,800円
紫禁城	2,800円	ビーストウォリアーズ	4,800円	ファステストⅠ	2,000円
スーパーH・Q	3,800円	ひょっこりひょうたん島	2,000円	ファンタジア	2,000円
スーパーモナコGP	2,800円	プロフットボール	4,600円	ファイヤムスタング	3,000円
スーパーモナコGPⅡ	3,800円	プロホッケー	4,600円	ファンタシスタⅢ	1,500円
スプラッターハウス2	3,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円	フェリオス	1,500円
スライムワールド	3,800円	ファステストⅠ	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
ストライダー飛竜	4,200円	ファンタジア	2,000円	ブロックアウト	2,000円
ストームロード	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円	プロ野球'91	4,500円
ストリートスマート	3,800円	ファンタシスタⅢ	1,500円	ヘビーユニット	2,000円
スーパーエアウルフ	3,000円	フェリオス	1,500円	ベーバーボーイ	4,500円
スーパーハイドライト	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円	ヘルツォークツヴァイ	2,000円
スタークルーザー	2,800円	ブロックアウト	2,000円	ベアナックル	3,800円
スパイダーマン	2,000円	プロ野球'91	4,500円	ヘルファイヤー	2,000円
スペースインベーダー	1,500円	ヘビーユニット	2,000円	北斗の拳	3,000円
ゼロウイング	2,800円	ベーバーボーイ	4,500円	ポピュラス	2,000円
セイントソード	2,000円	ヘルツォークツヴァイ	2,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
戦場の狼Ⅱ	2,800円	ベアナックル	3,800円	ホリフィールドボクシング	3,800円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,000円	ヘルファイヤー	2,000円	マスターオブモンスター	2,000円
ソニック・ザ・ヘッジホッグⅡ	4,600円	北斗の拳	3,000円	マスターズゴルフ	2,800円
ソーサルキングダム	3,000円	ポピュラス	2,000円	まじかるタルートくん	2,600円
大航海時代	6,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円	まじかるハット	1,500円
ダライアスⅡ	2,800円	ホリフィールドボクシング	3,800円	マスターオブウェポン	2,800円
ダブルドラゴンⅡ	3,000円	マスターオブモンスター	2,000円	マーベルランド	2,800円
ダイナマイトデューク	3,000円	マスターズゴルフ	2,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
太平記	2,000円	まじかるタルートくん	2,600円	港のトレイジア	3,000円
ダイナブラザース	5,800円	まじかるハット	1,500円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
大魔界村	3,000円	マスターオブウェポン	2,800円	ミッキーマウス	3,000円
ターボアウトラン	3,600円	マーベルランド	2,800円	ミッキー&ドナルド	4,600円
タクスフォースEX	3,000円	魔物ハンター妖子	2,800円	武者アレスタ	4,500円
タズマニア	4,600円	港のトレイジア	3,000円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ダーナ	3,000円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円	ムーンウォーカー	2,000円
チキチキボーイス	3,800円	ミッキーマウス	3,000円	メガトラックス	2,000円
チェルノブ	4,800円	ミッキー&ドナルド	4,600円	モンスターレア	1,000円
ちびまる子ちゃん	2,800円	武者アレスタ	4,500円	モンスターワールドⅢ	2,800円
ツインクルテール	4,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円	乱世の覇者	5,900円
提督の決断	11,000円	ムーンウォーカー	2,000円	ランドストーカー	5,800円
TMNTシュレッダー	4,600円	メガトラックス	2,000円	雷電伝説	3,000円
デンジャラスシード	2,800円	モンスターレア	1,000円	ルナーク	3,000円
ディックトレーシー	1,500円	モンスターワールドⅢ	2,800円	レミングス	4,800円
ディノランド	2,000円	乱世の覇者	5,900円	レッスルボール	4,300円
テクモワールドカップ	2,800円	ランドストーカー	5,800円	レッスルウォー	2,800円
デビッドRバスケットボール	2,400円	雷電伝説	3,000円	レンタヒーロー	2,000円
トッププロゴルフ	4,800円	ルナーク	3,000円	ロードラッシュ	5,500円
トージャム&アール	2,000円	レミングス	4,800円	ロイヤルブラッド	6,800円
ドナルドダック	2,800円	レッスルボール	4,300円	ロードブラスターズ	2,800円
ドッジ弾平	2,600円	レッスルウォー	2,800円	ローリングサンダーⅡ	2,000円
中島悟のF1ヒーロー	3,800円	レンタヒーロー	2,000円	ワードナーの森	2,000円
中島F1グランプリ	3,800円	ロードラッシュ	5,500円	ワニワニワールド	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円	ロイヤルブラッド	6,800円	ワールドカップサッカー	2,800円
忍者武雷伝説	3,000円	ロードブラスターズ	2,800円		
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ローリングサンダーⅡ	2,000円		
信長の野望	6,000円	ワードナーの森	2,000円		
パチンコクーニャン	4,800円	ワニワニワールド	2,000円		
バッドオーメン	2,800円	ワールドカップサッカー	2,800円		
バトルマニア	2,800円				

メガドライブ 11,800円／メガドライブプラス1 12,800円

6Bパット	2,000円	アーケードパワースティック	4,800円
RFスイッチ	1,600円	メガプラスターパッド	2,000円
ビデオ入力コード	800円	クラスタースティックE'S	4,800円
ACアダプター	1,200円		
XMD-1RGBユニット	3,800円		

バックアップRAM	4,600円	メガCDクラッシック	29,800円
アイルロード	5,500円	(ベアナックル、ゴールデンアックス スーパー忍、コラムス入りディスク付き)	
アーネストエバンズ	2,800円	さらにおまけでウッドストック	
アフターバーナーⅡ	5,900円	電忍アレスタ	4,600円
アネット再び 2/26	5,500円	忍者ウォーリアーズ(CD付き) 3/12	5,500円
AYA(アヤ)	5,400円	ノスタルジア	3,000円
ウッドストック	1,000円	ブラックホールアサルト	4,600円
Aランクサンダー2/26	5,500円	フェイエリア	3,800円
ぎゅわんぶらあ2	5,500円	ブライ	4,800円
クイズスクランブル	2,800円	プリンスオブペルシャ	3,000円
クイズの殿様	5,500円	プロ野球CD	5,500円
コズミック・ファンタジー	2,800円	ファイナルファイト3/19	6,200円
3×3 EYES 3/26	6,200円	ヘビーノバ	2,000円
サンダーストームFX	4,900円	ゆみみみっくす	5,500円
シムアース 3/12	5,500円	ライズオブザドラゴン	4,600円
シルキーリップ	5,100円	LUNAR	5,200円
ソルフィース	3,800円	ロードブラスターFX	5,500円
タイムギャル	5,500円	ワンダードッグ	3,800円
ダークウィザード 3/	4,600円	クラシックディスク(限定)	
天舞メガCD	6,900円	3,000円	
デトネイター・オーガン	5,500円		
デス・ブリンガー	4,800円		
天下布武	3,000円		

ゲーム・ギア 13,200円

チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
スペースハリア3

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国Ⅱ
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バットマンリターン
バンパイア
ファンタシースター
ベアナックル
ポップブレーカー
プロ野球'92
琉球
レミングス

2,600円コーナー
グリフォン
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックⅡ
まじかるタルるート
ラスタンサーガ

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー

マークⅢ・マスターシステムコーナー

マークⅢ・マスターシステム用ソフトの日本版及び海外版に関してはTELにてお問い合わせ下さい。
欧米バージョンソフトはGGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

MDはメガアダプター必要	2,500円
欧米バージョンソフトはアダプターAD300必要	2,000円
光線銃	3,000円
マスターシステム用コントロールパッド	700円
マスターシステム用連射パッド	800円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。 ●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

G-LOC AIR BATTLE

極限状況のエアバトル!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- セガ
- 2月26日発売予定
- 6,800円
- SHT
- 8M

飛ぶぜミサイル

うなるエンジン

アーケード版とはちょっと違うぞ!

迫り来る敵機、刻一刻と刻まれるタイム、吹き出すアフターバーナー。アーケードで話題だった3Dシューティング「G-LOC」が、装いも新たに登場だ。でも、まるっきり同じではなく、そこは上手にメガドラナイズされている。ゲームシステム自体は同じなので、まったく問題はないぞ。ステージごとにアイテムを買いそろえたり、味方のメッセージがゲーム中に入ったりしてストーリー性が増した感もあるが、それとは別にターゲットをロックしてミサイルを発射するという、ドッグファイト自体にはやはり熱いものがある。これぞ「G-LOC」ってヤツだ。

指令を受けてるところ。左下に映ってるオッサンが命令してくるぞ。オマエはどこにいるんだ!

チェイスモードは、自機のバックからの視点で展開する。やっぱこれが見慣れてていいかな。

敵機をロック! そしてミサイルをぶちこめ!!

ゲームは全4ステージで、1ステージは4つのエリアからなっている。4エリアを全部クリアすると、空母に着艦する。そして、ステージクリア時にもらったボーナスポイントで、各武器を強力なものにしていくのだ。アーケードと違うところは、ゲーム中に色違いの敵機が登場すること。この敵機は、強いうえに旋回して自機の前まで戻ってくるのだ。コイツが一応ライバルのような存在になっている。なんとしてでも撃墜するのだ。もちろん、地上物を破壊するおなじみのエリアもちゃんと用意されているぞ。

トップシークレット

君に下された命令は、上層部だけの極秘命令だ。「敵国内ノ軍事基地ヲ急襲・破壊シ、敵ヲ攪乱セヨ!」

ステージを、マップ表示で見ることができる。雰囲気がイイぜ

装備もここで強くすることができる。パッドみたいな台がなんか変。

難ステージの数々

目の前に現れるのは敵機のみ、ロックしまくってミサイルを撃ちまくれ。バルカンもあるでよ!

ゲーム自体はアーケード版と同じ。これよこれ!

市街地のステージも再現。グラフィックがチョット寂しい気もするけど、ガマンするのだ。

おなじみの地上戦だ。壁の当たりが大きいので注意しよう。

任務終了後は着艦だ。風が影響したりするのでけっこう難しいぞ。

うおっ! 俺ってこんな顔だったのか。なんかお人好しな顔だぞ!

メーカーさんからひとこと

業務用でロングセラーだった「G-LOC」を"家庭用に!"の声は、社内外で長年言われ続けてきましたが、ついにメガドライブで発売となります。美しいビジュアルで敵を攻撃する爽快感はシューティングゲームの原点の楽しさがあります。ぜひ試してやってください。

蒼き狼と白き牝鹿—元朝秘史—

元の興亡を描く歴史シミュレーション

完成度ゲージ 100% 2人プレイあり

- 光栄
- 3月25日発売予定
- 11,800円
- SLG
- 10M、B・1

史上最大の帝国、元のたどった道！

テムジンの、チンギス・ハーンが生まれたころのモンゴルは、各地に部族が乱立して国としての体裁をなしていなかった。テムジンが部族の実権を握ると、それまでバラバラだった草原の民族をまとめ上げ、その功績に大ハーンの称号が与えられた。ここに史上最大の帝国の礎を築いたチンギス・ハーンが誕生した。元の勢力範囲は彼とその後継者によって東は朝鮮半島、西はヨーロッパにまでおよぶユーラシア大陸全域にわたる広大なものだった。

実在する3つのシナリオ

1 モンゴル高原の統一

モンゴル高原の各民族はバラバラに争っていて、1つの国としての体裁をなしていなかった。実際のテムジンの戦いは、できるだけ戦いを避け、主に話し合いで統一を成し遂げた。

2 チンギス・ハーンの雄飛

モンゴルの統一を果たした後、これから世界に乗り出す時期のシナリオ。チンギス・ハーンは草原の道に沿って西へ向かった。だがこのマップでは、東から制圧していったほうがいいだろう。

3 元朝の成立

フビライ・ハーンの時代に移り、広大すぎる領土はやがて3つに分裂した。元が日本に来襲したのもこのころ。元にとっての日本は、東の端のとるに足らない島国にすぎなかった。

オルドに通ってせっせと子作り

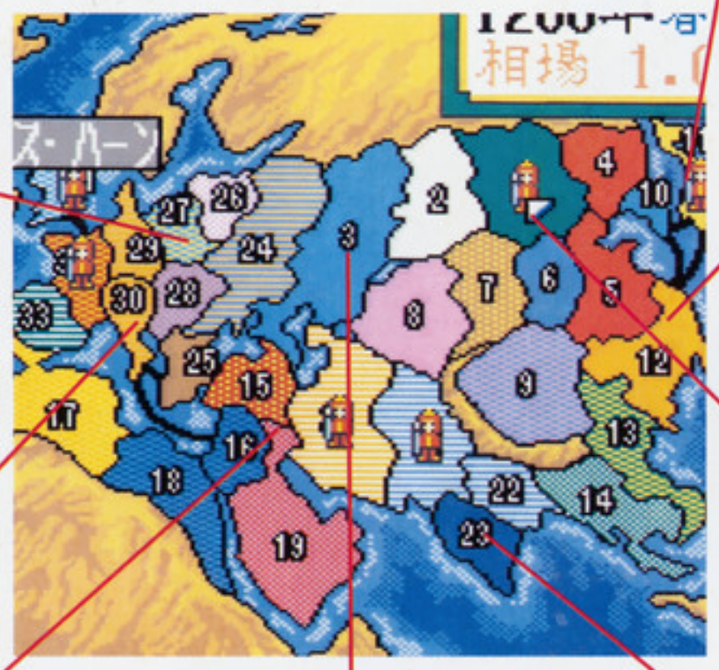
占領した国に王家があれば、そのオルドに囲われていたお妃をわがものとすることができる。オルドにいるお妃のところにせっせと通って口説き落とそう。うまくいくと1年後に子供が産まれるぞ。男子なら王の後継者として、姫なら7歳に達すると嫁に行き、婚姻を結んだ部下は決して裏切らないのだ。

口説き落としに成功すると、愛のゲージがいっぱいになって"エッチ"ができるぞ。

うまくいったら、1年後に2人の愛の結晶が誕生する。

元の戦いは異文化どうしの戦いだった!!

ユーラシア大陸東西に広がる広大な地域を勢力圏下におさめた元の歴史は、東洋と西洋の全く異なった文化の激突だった。チンギス・ハーンの時代、東西を結ぶ草原の道を勢力圏に治め、フビライの時代、南海の道をめざしたが巨大化しすぎた帝国は3つに分裂した。



東欧文化圏

東洋の文化と西洋の交差点に位置し、独特のオリエント文化圏を形成。兵器体系も双方のいいところを採り入れている。

西欧文化圏

十字軍の時代にあたり、エルサレム奪回のためにイスラム圏に攻め込んだが、抵抗が厳しく、しだいに後退していった。

イスラム 文化圏

コーランの教えを基盤とした文化で、その勢力圏は西南アジアから北アフリカにおよぶ広大なものだった。

内アジア文化圏

シルクロードが、草原の道に位置して東西交易のオアシス都市として栄えていた。これといった強力な国家もなかった。

日本文化圏

ユーラシア大陸の極東の島国。大陸と交流はあるものの、日本独特の文化を形成。2度にわたり元の侵攻を受ける。

中国文化圏

古くから北方異民族の侵攻を受け、常に北から脅威を受ける。北方異民族の侵攻を防ぐために万里の長城を築いた。

モンゴル文化圏

広大なモンゴルの草原で活動する遊牧民族があれだけの力を持ったのは、東西交易のもたらす富によるものが大きかった。

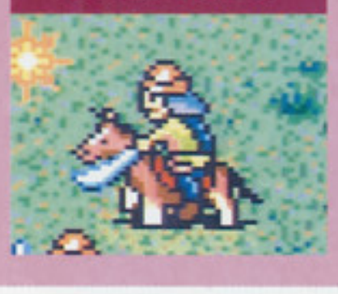
インド文化圏

仏教を基盤とした独特の文化をもった文化圏。この当時イスラム勢力の進出により、西から圧迫を受ける。

ユニークな兵士たち

文化圏独特の兵士が存在する。特にユニークなのはインドの象兵だろう。他にも日本の武士やヨーロッパの騎士、モンゴルの蒙古騎兵、中国の火砲兵、イスラムの突撃騎兵がいるぞ。

蒙古騎兵

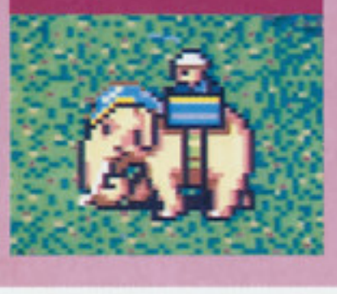


騎　士

火砲兵

突撃騎兵

象　兵



武　士

経済力をつけて戦力を上げよう

強力な軍団を作るには、それを支える豊かな経済力が必要だ。多くのお金を手に入れるには、交易商人とうまく付き合う必要がある。交易の基本は相場の上がったときに高く売り、下がったときに安く買うのがコツだ!

内政

まず国造りに励んで経済力をつけよう

交易商人に高く売れる食糧、特産品の生産に住民を割り振り、増産に努めよう。

相場が高いときに売却してお金にかえ、安くなったら武器などを買いそろえよう。

外交

対峙する敵を減らして脅威を減らせ

四方を敵に囲まれていたら、外交をフルに使い、対峙する敵と同盟を結び敵の脅威を減らせ。侵攻をするつもりの国を除いて同盟を結ぶのが、理想的だ。

軍事

無理な軍備増強は自滅への第一歩

軍団を維持するだけでお金がかかる。また遠征の際には、編成費用と兵隊の食糧が必要だ。部隊を増強するときは、それにかかる費用も計算に入れよう。

メーカーさんからひとこと

歴史三部作のトリをつとめるのは、チンギス・ハーンの劇的な生涯がテーマ。文化圏や気候帯の違いが大きくプレイに影響するところなど、さすが世界的!といえるシステムですよ。また、子供を作るためのオルドも必見。女の子の気持ちは、いつの時代も難しいんです。(高津)

EAビクター ドトウの

第2弾 2月19日発売

メガドライブ用
ROMカートリッジ

標準小売価格
8,900円
（税別）

邪神に立ち向かいし者
多かれど、
未だ生き帰りし者は
おらず…

邪神ドラクソス

©1992 Misoftsa Dinamic
©1992 ZEUS SOFT

これがエリアの全体マップだ。行く手には無数の敵やトラップ、そして様々なボスキャラたちが待ち受ける。生きて帰れるか？

日本の甘口アクションゲームに食傷気味のあなたに送る、海外発の超辛口アクションゲーム、ここに登場！美麗なグラフィックの中、押し寄せる醜悪なモンスターをなぎ倒し、復活した古の邪神ドラクソスを倒すことができるか？

次から次へと押し寄せるモンスターの群れ。生き残るには、君の冷静な判断と磨き抜かれたテクニックがモノを言う。

ドラクソスの呪縛により、石像と化してしまった僧侶達を解放するのだ！ 解放された僧侶は天高く舞い上がり、敵にダメージを与える！

F22 インターセプター

INTERCEPTOR
ADVANCED TACTICAL FIGHTER

米国次期主力戦闘機F22。その全てをポリゴンで余すところなく再現した、3Dフライトシミュレーションソフト。離陸、空中給油、着陸、爆撃。そして迫真のエアー・コンバット。さらに初心者から上級者まで、全てのプレイヤーをサポートする、多彩なコンフィグレーション機能を満載。音速の壁を越えて、今、君が大空のエースになる！

第1弾 2月12日発売

メガドライブ用
ROMカートリッジ

標準小売価格
8,900円
（税別）

©1991 Edward Lerner

選べるキャンペーン（シナリオ）の種類は全部で6種類。また、ゲームの難易度も3段階の選択が可能。

広域レーダーと自機の状況確認画面。かなりダメージを受けている。早く任務を遂行して修理を受けなくては。

強烈なG（加速度）で、眼底に血液が押しつけられて起こるレッド・アウト。一秒を争う空中戦では、一瞬の隙が命取りになる！

熱源追尾ミサイル発射！ ミサイルが敵に命中、撃墜するまでを、カメラは冷酷に捉える。敵の命はまさに風前の灯だ。

大攻勢!!

"93年春

3タイトル一挙発売!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェア自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

メガドライブ初の
3Dフライト
シミュレーター、
超音速で出現!

キャノン砲の雨をかいくぐり、自機の鼻先を敵がかすめて飛んでいく。ターゲットスコープの十字が白くなったときに撃て!

ちっちゃい体に大きな勇気。森の仲間を助け出せ!

ゾウ! ゾウ! ゾウ!
レスキュー大作戦

悪いサーカス団の団長につれ去られたお母さんと森の仲間たちを救い出すために、小象のロロ君が大活躍! ホンワカムードのかわいいビジュアルとはうらはらに、アクションゲームとしての歯ごたえは十分だぞ!

©1992 A VECTRODEAN

ジグソーパズル型の特徴的な全体マップ。各ステージをクリアする度に、少しづつマップが広がり、全体像が明らかになるぞ。

助けだした森の仲間たちは、それぞれが特殊能力を持っている。状況に応じて使い分けなくては、先に進めない場面もある。

さあ、この先はどうやって進もうか? ここはひとつ、壁を掘り崩すことのできるモグラの出番だ。これで先に進めるね。

標準小売価格
8,900円(税別)

メガドライブ用
ROMカートリッジ

第3弾 3月発売

ELECTRONIC ARTS

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前 2-4-12
フルークス外苑

スプラッターハウスPART3

リックに平穏は似合わない!?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ナムコ
- 3月19日発売予定
- 6,800円
- ACT
- 16M

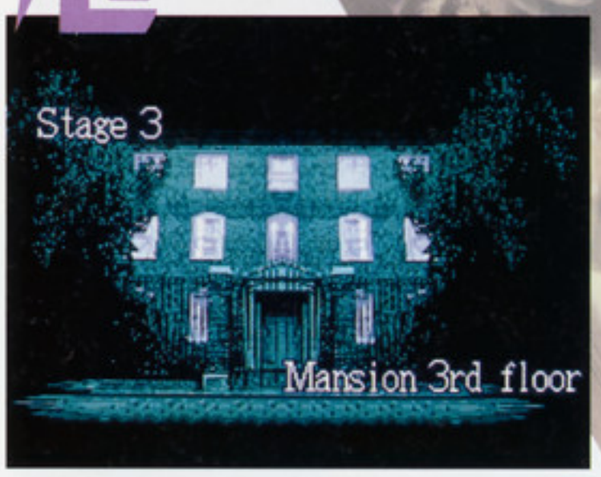
もうあなたはこの悪夢から逃げられない……

ナムコの恐怖ゲログロフンギャゲームの続編が強烈な刺激と爽快感をひっさげ、ついに復活した。マスクをつけたアブナイ主人公のリックや、メチャメチャにしてくださいと言わんばかりの敵キャラが、再び君の家のモニターで惨劇の限りをつくすのだ。今回は、リックの攻撃が多彩になったり、ステージに奥行きをつけたり、クリア時間によって変わるストーリーなどを取り入れて、より攻略性が強いアクションとなっているぞ。

いろんな技を使えるようになったリック。敵を投げることもできるんだ。

迷路のように入り組んだ部屋を進んでいく。X印の部屋にボスがいるぞ。

危険な仮面の誘惑……



恐怖の館となってしまった我が家。そこに、また現われたのがあの仮面ヘルマスクだった。再びリックは仮面の力を借り、怪物と戦うハメになる。

激しい戦いの末ジェニファーを助け出したリック。2人はその後結婚し、男の子デイビッドをもうけて幸せに暮らしていた。しかしそんな時、「究極邪神」が地上に蘇(よみがえ)ろうとしていたのだ。ある日リックが家に帰って見たのは、怪物に占拠された我が家だった。最愛の妻は魔物にさらわれ、息子は邪神復活の生贄(いけにえ)にされようとしている。立ちつくすリックの前に現われたのは、あの忌(い)まわしいマスクだけだった……。

グロゲチョなモンスター勢ぞろい

出てくる怪物は、今回も気持ち悪いやつらばかりだ。しかもバットで殴られれば頭が潰(つぶ)れ、ナタで切られれば真っ二つになるなど芸がかなり細かい。また、1キャラに必ず2パターン以上のグラフィックがあるのも見物だぞ。

血みどろになっても起き上がってくる怪物。もういいから死んでくださいって感じだ。こえー!

こんなに元気だった怪物も、攻撃を受けていくと、やがて……。

おげ〜!!

さらに元気に起き上がってくる! まったくなんてヤツなんだ!

ゲロ ゲロ〜!!

リックの攻撃も格段にパワーアップ!!

敵キャラの多彩さと同時に、主人公リックの攻撃も多くなった。ステージも奥行きが出て、最近のアクションゲームっぽくなったぞ（笑）。しかも、アイテムによって変身パワーアップもしてしまうのだ。ここではリックの攻撃技の一部を集めてみたけど、これはまだほんの一部。変身後の攻撃などもまだまだあるんだけど、今回はよく使う技を集めてみたぞ。じっくり堪能してね。

3連パンチ

Bボタンを連打で攻撃すると、3連パンチをする。3発目のアッパーて倒れるけど、2発目で他の攻撃に持ち込むこともできる。

頭突き

怪物と組み合ってBボタンだけ押すと、3発まで入るぞ。

キック

ジャンプ中の攻撃がこれだ。怪物のふところに入り込むのに使える。

スピンキック

B＋Cを同時に押すとスピンキックになる。この技を出している間は無敵だぞ。回りまくれば大丈夫！

なんと変身までしてしまう!!

アイテムのパワーストーンを取ってAボタンを押すと、変身ができて攻撃力も防御力も上がる。時間のあるかぎりやっつけろ！

ドリルクロー

怪物をつかんで上下ボタンとBで怪物の内蔵を貫くぞ。

ハイタワーツリー

組み合ってBボタンて怪物の上半身をつかみ潰すぞ。げひょー。

ヘルズドライバー

怪物と組み合ってCボタンと上を押すと、頭上高く舞い上がって落とすことができる。威力絶大な大技なのだ。

不幸のアイテム

ゲームに登場するのは、3つのアイテムと5つの武器だ。武器は一度手からはなすと幽霊が持って行ってしまうぞ。

これを取るとリックを変身させることができる。

デーモンハートはライフが回復するのだ

取るとIUPする命の書だ。貴重なアイテムだ。

武器は、ブロックの他に鉄ハイフやナタなどある。

恐怖はまだまだ続く

次号もアナタを地獄に突き落とす……!!

メーカーさんからひとこと

3に物語は進み、我らがリックも一児の父親となりました。母親はもちろん、魔界から蘇った女ジェニファー。なかなか強力な夫婦の誕生です。今は仲睦まじい2人ですが、ケンカでもすれば、凄まじい戦いになりそうです。次作は、史上最強の夫婦ケンカ格闘ゲームになるかも。

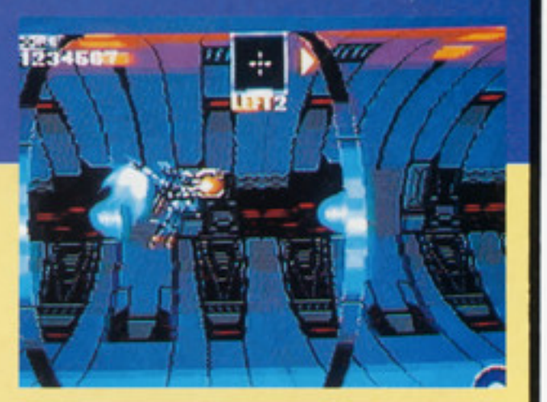
©NAMCO, LTD 1993

エクスランザー

武器もステージもいろいろそろってます

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

- セガ
- 5月下旬発売予定
- 価格未定
- SHT
- 8M



武器は使いこなしてこそ華だ

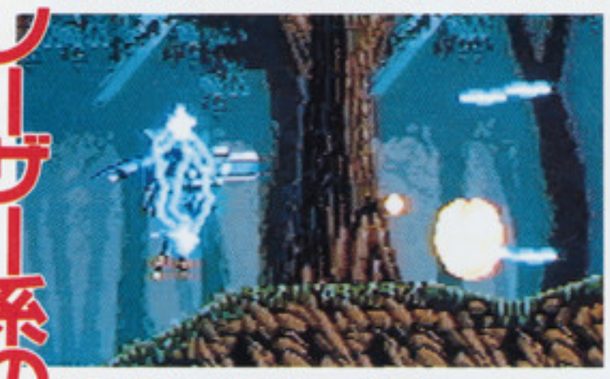
先月号の記事で「エスペランザ（仮）」と紹介されていたゲームがあった。このほどタイトルが正式に「エクスランザー」と決定したこと報告しておく。覚えておいて損はないので、脳味噌（のうみそ）の片隅にでもとどめておくがよい。

ゲームの開発状況のほうだが、着々と完成への道をたどっているので期待して待っている人はひと安心。この調子でいけば予定どおりこの春に発売できそうだ。平穏無事で発売されることを引き続き祈っていよう。

今回紹介できるのは先月に続いて自機のエクスランザーが使えるオプション武器の数々だ。エクスランザーはノーマルショットの他にオプション武器が使えるぞ。ただし、オプション武器の選択は空母のフォージやバイクのアッパーと合体したときでなければダメ。武器は全部で5種類あるので有効に使って進もう。

レーザー系の2WAYとか

エクスランザーが電気ビリビリ状態になるとレーザーが射出される。狙いはつけにくいが当たれば強力。



鷹匠（たかじょう）ライクな武器など

先月も紹介した鷹を使って攻撃するところ。優雅でいいのだが……。まあ、観客ウケはするわな。

ノーマル火器

わりと一般的な火器。一点集中砲火的なヤツなので、ボスの弱点を集中攻撃するときなんか有効だと思われる。思うだけね。

広範囲なヤツも

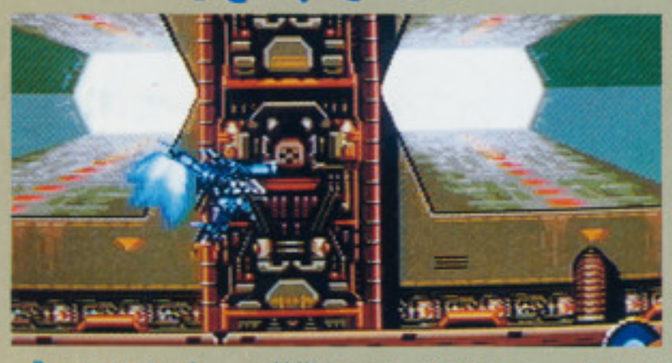
こっちは広範囲に攻撃できるので、囲まれてしまったときにいいかも。他にも強力な武器があるぞ。

他にもあるぜ

新しいステージも着々と完成の道を

ステージは全6ステージ構成。そして、1つのステージは通常面とボス面に分けられている。通常面をクリアすればボス面に進めて、ボス面をクリアすれば次のステージへと進めるって寸法だ。先月号の記事では3種類のステージ写真を紹介できたが、今回も断片的な画面写真で我慢（がまん）していただきたい。でも、その中にはボス面の写真も入っている。初公開になるボスの姿を拝（おが）みつつ、新しい情報が出るまで期待して待て。

奥行きあり

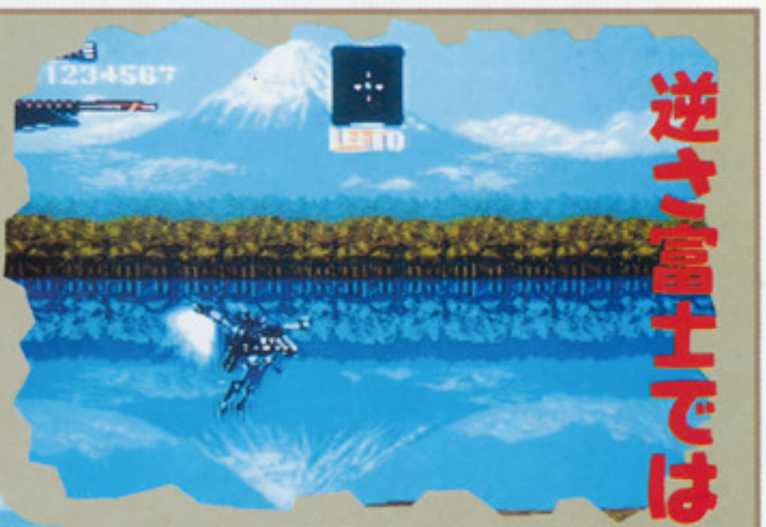


「エクスランザー」の特徴として、2Dのシューティングと思わせといて奥行きを存分に使っているところがあげられる。どういう感じで使われているかは今後のお楽しみだ。

ボス級の敵が

ここではボスがジャンジャン出現する。大きいキャラクターが滑らかな動きでエクスランザーに向かって襲ってくるぞ。急所は小さいので激しい攻撃を避けつつ狙うのは難しい。

逆さ富士では



ステージ3のボス面になる予定の逆さ富士。樹海で戦闘を繰り広げた後、ここに到着するようだ。イカス。

ガンガン出現！

メーカーさんからひとこと

全国の爆発オタクの皆様！　ついに待望のメモリ48K爆発が完成しました。これを名づけてM48K爆発システムと呼んでください。また主人公キャラ、自キャラは狙って描いてみたものの会社の方針で書き直しになってしまいましたとさ。ソフトが発売されたら確かめてくんろ。

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第3回

みなさん！　どーもっこんにちは。コナミ姉さんこと早坂でございます(頭ポリポリ)。さて今月のBEメガ速報見てくれたかな？

コナミの第2弾開発が進行中って書いてあったでしょ。これ見てコナミ開発スタッフの思いが伝わってくんなきゃしばくど（今月も神戸ノリ)。

この第2弾のロケットナイトアドベンチャーズの主役は、私のアッシー君で同居人の旧姓ジョシュでありました。今までおもしろくない思いさせてごめん。こうゆうことだったのです(チェッ)。とにかく、すっげー面白いアクションゲームにしてみんなにお届けしたいと思っております。腕を磨いて、メガドラ磨いて、テレビ磨いて待ってなさいよ。(早坂は少し挑戦的である）発売時期はだいたいつくしが生えてきて、クラゲがぷよぷよ浮いてくる頃までに発売したいですね。このソフトはMDユーザー、コナミユーザー、そう今これを読んでる君のソフトコレクションの1本になること間違いない（ハズ)。

というわけで次の情報を見逃さないように気をつけてね。

イイことがあるかもよ！

非話 今明かされるMSX秘話① ああ！青春のMSXよ

「パロディウス」といえば、MSX版が元祖なんやで！　知ってっか？（あれからもう6年たつんやな〜）そもそもは、別のソフトのおまけ企画として軽い気持ちで始まり、気がつきゃー限定1万本のプレミアソフトにまで成長……これが我々の苦難の始まりだった。いざ、ふたを空けたら開発期間は1ヵ月 //
企画書にいたっては、「ボスの動きは、よろしくね！」ってアバウトなプログラミングへの指示が……。連日、連夜を徹夜であけくれ若き青春時代を「パロディウス」に捧げたんや！
超ハードスケジュールにもかかわらず、スタッフのこだわりでせっかく作ったステージも気にいらん！　とボツかましても〜て、自分らの首絞めとったのも昨日のようや！　そんな、こんなでできあがってみると、そりゃーも一立派な自信作 // アイデア、ギャグ、ゲーム性、どれをとってもピカイチでんがな。

限定版のため、いまじゃ店頭での入手が困難かもしれないが、機会があれば、ぜひ一度プレイしてみてや！　元祖の味は、ちょびっと違うで!!
パッケージのわしのイラストも必見や！　見てやってな。

(文：東洋ショー太郎)

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

さっそく、熱心なMDユーザーから届いたおハガキを紹介します。えーと、ようコナミ。オレだ、メガドライバーの加藤だ。当然オレはメガドラオンリーだ。いつかMDでグラII、III、パロ、沙羅曼蛇をプレイしたいとじっと待ち続けてきたんだ。だが、おもしろくねぇ。PCエンジンで出したゲームはMDじゃ出さないだと？　海外市場重視、利益目当ての参入かコナミ？　それと広報の早坂、コナミのおへやがつまらん。なんとかしろ。

(横浜市　加藤和正さん　17歳)

ひえー17歳のくせに、態度しな人。BEメガからハガキを受け取って読みまくったら、この加藤さんのハガキに目が張りついちゃった。

「コナミのおへや」がつまらなかったのは申し訳ない。ごめん。一生懸命やってるんだけど、どーしてもお下品にできなくって優等生な内容になっちゃうのよね。まっ応援してくださいよ。いい味出してるって応援してくれる人達もたくさんいるのよ。がんばります。仲良くしましょう。今後のソフトのラインナップは、目標2ヵ月に1本なのよ。移植ものがなきゃこんなにだせないわよ。安心していてほしいわ。

何故か唐突に始まる 今月のコナミギャル

広報伝言室　広報担当
砂井　幸代

はじめまして。任天堂ソフト全般を担当しています砂井です。コナミ入社3年が経って結構古株になってきました。どこかのゲーセンで見かけた時は、気軽に声をかけてちょーだいね。

おハガキのあてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ソフトバンク
BEEP！ メガドライブ
「コナミのおへや」係

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT8

宴会ばっかりやってて えーんかい!?

スタッフが語るクライマックスの'93年

年が明けて早くも1カ月。世間じゃもう、いくらなんでもお正月気分は抜けてるというのに……クライマックスはまだまだお正月。バリバリ宴会(えんかい)。こんなコトではユーザーや、最近急増のＦＣ(ファンクラブ)会員のみなさまに怒られてしまう……。クライマックスは今なにしてるんだぁっ!! というみなさまの声をスタッフにぶつけてみましょう。

あ、社長社長、今年はどんなゲームを作りましょうか？

「今年？　ダメダメ。今年のボクはタレント活動に専念するから。テレビにラジオに大忙しでさぁ。あ、サインは事務所通してね」タ、タレントだぁ？　西垣さんホントなんデスか？　「うーん…」じゃあ、クライマックスのプログラムは、一体誰がやるんですか？

「うちの美有が……」

え？　美有ちゃんて西垣さんトコの1歳半の娘さんでしょ。

「風邪ひいて、治らんのだよ」……ガクッ。お、折茂さーん、何か情報くださいよぉ。

「え？　定価137万円のギャルゲーやるんじゃなかったの？」

それは先月のネタだっつーの!! 聞くんじゃなかった。宴会の席でなんか。みんな……カオ赤いよ。今年、何かできるのかなぁ……。

千葉県／仲山理香
会社の窓からのぞいてたのね。「そのマンマじゃん」と社内で大好評の一作。……トホホ（もっちい）

酔っぱらう前の、まだ割と結構普通な状態に近いクライマックスの面々。この後がもう……。誌面でお見せできないのが残念。コレ以上のことが知りたい人は "CLIMAX CREW" に入会しちゃいましょ。会報で見れるかも!?

内藤寛のHere We Go!!

内藤寛、救急車初体験!?の巻

インフルエンザが蔓延(まんえん)していた12月某日。会社で仕事をしながら「なんだか熱っぽいな」と思い熱を計った。36度5分。平熱に近い微熱ってコトだけど、「風邪はひき始めが肝心」とボクはすぐ会社を出た。家までは徒歩5分。たった5分なのにその道すがら、背筋がどんどん寒くなる。なんだか目も回ってうまく歩けない。「おかしいなぁ、微熱なのに」と思いきや、家に着くまでのたった5分で、なんと!!　39度8分まで急上昇。……そりゃ救急車も来るよなぁ。

その時の様子を実演して見せる内藤。そ、そこまでしてくれなくてもいいのに……。

う〜病院に行かなきゃ。でも体が動かん。タクシー代高いかなぁ……そうだ、救急車呼ぼ。

カルト・クライマックス

年が明けたので、クライマックスのカルト話をお伝えしよう（関係あるのか？）。

ギャルゲー好きの中島・玉木はすでに有名だが、他の人はどうなのか？　角坂は根っからのアニメ系なので2Ｄ派となる。AVビデオ評論家吉田と年間200本ビデオマニア宮崎らも2Ｄ派といえるだろう。彼らは普通の女の子には欲情しない。あくまでも2Ｄ中心である。吉田はこのところ嫁を募集したりと2Ｄからの脱却を試みてはいるが、長年の体質はいかんともしがたいだろう。

一方、2Ｄより3Ｄがいいと主張するのが、内藤・大堀。昨年来「盛ん屋さん」という言葉が流行ったのはこの2人があまりにハゲしい活動をしていたからだった。

ちなみに望月には男がいない。

田川佳紀 連載小説―終 宇宙船物語

（前号まで）遭難した葉子を救出するため慎平は宇宙に向かったが、騒音を聞いて警察が出動。

ハッチを開けると、そこは真空だった。葉子を悲惨な滅圧死から隔てているのは、膨れ上がった銀色の、元はスキーウェアの手作り宇宙服だけになったのだ。地上とは桁違いに強力な、直射日光を避けるため、彼女が〈アンドロメダ〉1号からはい出たのは、宇宙船が地球の影に入る、50分間の短い夜の始めだった。月に照らされてほの暗く、地球が、空一面を覆っていた。

よく見ると、雲が落した影が、ゆっくりと海面をすべって行くのがわかった。影の輪郭が波に合わせてゆらゆらと踊っているのまで見えるような気がした。やがて、雲のすき間から、大陸が姿をのぞかせた。

慎平が乗った〈アンドロメダ〉2号がランデブーし、2機の宇宙船は、不要になった1号の着陸用のパラシュートの索で係留された。パラシュートの索には爆発ボルトがついており、リモートコントロールで切断できるので、このような場合には便利なのだ。ただちに葉子は傷ついた宇宙船から乗り換え、〈アンドロメダ〉2号の操縦室は定員オーバーでぎゅうぎゅう詰めになった。

「葉子、ありがとう。おかげでぼくも宇宙に来れたよ」

「ばかもの」

慎平は通信装置のボタンを押して、何か話しかけたが、突然難しい顔になり、いきなりスイッチを切った。

「どうしよう。職務質問されちゃったよ」

「警察？……ミハイルは？」

「よくないみたいだ。ぼくの声に気づいて、何か叫んでたけど。よく聞こえなかったよ。通信機から離されてたんだろう。何かされて、そのうち黙っちまった」

「かわいそうに……あてにできなそうね」

「黙る前に、何か壊されたって言ってた」

〈アンドロメダ〉は、軌道変更するためのエネルギーを、全てレーザー投射衛星に頼っていた。その遠隔制御装置は地上にある。ミハイルが祖国から盗んできたのは1基だけだったので、宇宙船には搭載できなかったのだ。地上のミハイルの支援なしには、つまり今の状況だが、レーザーロケットを駆動することができず、〈アンドロメダ〉は減速して下降できない。

（二重遭難）

慎平と葉子の脳裏を、四つの漢字が同時によぎった。

「あはははは」

「え〜〜〜〜」

「レーザーなしに、推進剤を過熱せずに噴出させれば、ある程度は軌道変更できる」

「ほんのちょっぴりね」

「そう、気化熱を奪われて、すぐに推進剤が凍ってしまう。必要なのは熱源だ」

「熱源……あるじゃないの」

「1号に戻ろう」

強靭なパラシュートの索で繋がれたままの2基の宇宙船が地球の昼の側に出てきた時、〈アンドロメダ〉1号は、放熱板を閉じたままだった。太陽の輻射を受け、無人の機内の温度がみるみる上昇していく間、再プログラムされた宇宙船のコンピュータは、最後の任務を果たす時を待っていた。

やがてその時がきた。

噴射が始まった。

イラスト／平下　陽二郎

●かなり実話に近いお話。……FC会報でもガツンとブチかましてくれちゃう玉木画伯にお便りを!!

Lesson4 LANDSTALKER の正しい遊び方

講師モリオ

トレジャーハンター

おうっ！　オレだよ、モリオだよ。なんだオメーラ、発売されてから3カ月も経つってのに、まだクリアしてねえのか？　あ？　クリアはしたけど、ニワトリつかみが熱い、だあ？　で、どんだけつかめるんだよ。……愛知県の井口淳也と兵庫県の安平英機が20羽？　ほ〜、なかなかやるモンだな。でも先月の記録は確か……22羽だったよな。おっ！　タイ記録がいるじゃねぇか。長野県のペンネームＴＲＡＰとかいうヤツだな。んじゃコイツも"ニワトリつかみキング"っちゅーわけだ。

ニワトリつかみタイ記録!!

ま、攻略法としてはだな、スタートと同時に素早く自分が立つ位置を決めるコトと、1羽投げ終わったら次の1羽をすでに持ってる状態にするコトだな。練習すりゃ、そのうち慣れんだろ？　オレ様の94羽を抜く記録を早く送ってくれよな。超豪華商品を用意して待ってんだからよ。

最近ＦＣのほうにはお便りやイラストがたくさん届いてうれしいけど絶頂へのハガキは減り気味でちょっと残念。そんな中で毎回いっぱい送ってくれる常連サン、ありがとう。これからもヨロシクね！

ちなみに会報では玉木画伯にイラストのコメントをもらう他「ランスト2」のマンガ掲載を予定してマス。玉木ファンの人は必見だよっ。他の企画（会員のためのコーナーとか）も考案中。イラストは白黒で送ってね。（もっちぃ）

募集要項

62円切手を貼付の封筒を同封の上、氏名・年齢・職業（学年）・住所・電話番号を明記して下記のあて先まで。詳しい入会案内書類を送りマス。〒160 東京都新宿区新宿花園郵便局留置 CLIMAX CREW入会希望係……。

南紀・行きたい（静岡県）魔神の像の後ろ姿が、プリティ。

橘★裕亜（大分県）ロリアって人気あるんだよねぇ。

嵯峨貴子（北海道）右下のライルに注目。らぶりー。

田中一郎ＲＸ（佐賀県）こちらこそヨロシク。常連サン。

CLIMAX FANCLUB

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

GAU ENTERTAINMENT の巻

今夜も全開バリバリ君

みなさんはじめまして、GAUの丁稚兼デザイナーの清水です。早いものでGAUができてから、もう1年になります。1年ひと昔と言いますが（それを言うなら10年ひと昔だよ！10年！）、いろいろなことがありました。会社でゲームを1日中やったり、マンガを読んだり、酒を飲んで爆睡したり

（いい加減仕事しろよな!!!）。遊んでばかりいるように見えますが、そのとおりです（……怒）。

前置きが長くなりそうなので、そろそろ本題に入りたいと思います。GAUの記念すべき第1作目となる「エクスランザー」は、メカ&爆発好きな人（爆発好きっていったい……）には、たまりまちぇーん的なアクションゲームです。どこが凄いかっていうと、まず自キャラロボットが、スバスバスキューンで、シュビシュビドギャーンなところとか、ボスキャラがキュインチュガガーンで、バイーンバイーンボガーンなところなど、とても全部を表現しようとしても50,000ページあっても足りません（その50,000ページという数字はどこから出てくるんだよ!!）。そういえば、機動戦士とか重装機兵みたいな漢字名をタイトルの頭につけようという話が出たとき、とりあえず超光速無敵合体変形ロボや爆裂重機動装甲メカ……とか一生懸命考えてみたのですが、「だめだ！」の一言でボツになりました。丁稚というのは、悲しいものです（丁稚じゃなくてもボツだよ…）。

そういうわけで（どういうわけだよ！）、メカ&爆発野郎な人もそうでない人も、1人100個は買いだぜ（またいい加減な数字を出してきてる）。ところで話は変わりますが、GAUには女性社員が1人もいません。これは、例えばデートの途中で急に便意をもよおし、彼女（彼氏でも可）にテキトーなことを言い、公衆便所に入ったら紙がなく、しかも詰まってた……。ていうくらい大変なことなんですよ（なんちゅー例えだ）。誰かタダで働いてくれる女性の方ご連絡ください（そんな人は、いないって）。

とまあ、なんかぐちゃぐちゃな文章になってしまいましたが、これでも真面目にやったほうなので（ウソをつくな!!）お許しを。てはまた機会があれば、お逢いしましょう。

WOLFTEAM の巻

お立ち台に乗れば……

あなたもたちまちアネットちゃん♥

ひどい、ひどすぎるワ！　アネットちゃんの生身バージョンで、あんなにパ○ツを見せてしまうなんて……（しくしく）。パ○ツってものは、見えそうで見えないのが良いはずなのに…。そして、あれを見て全国のお友達が喜んでいるなんて、こももは考えたくない！

とにかく、あの日は大変だったわ。開場時間の目前で……雨。ひょっとして人が集まらないんじゃないかしら？という関係者の予想を裏切って、ずぶ濡れになりながら集まった編集部の男性方。どうもありがとう。会場に入るとニコニコしながらお立ち台の上のミスアネット候補達の踊りを真剣な眼差しで見つめていたわ。結局、選ばれたのは2月号114ページに載っている彼女でした。さて、ここで問題です。20人の中からナゼ彼女が選ばれたのでしょうか？　チッチッチッブー。答えは各編集部員の男性の目を一身に集めていたからでーす（わけわかんない）。

飯島愛ちゃんのレイカコスプレTバックも男性方は大喜び!!　愛ちゃんってねぇ、テレビで見るよりカワイイのよ。想像したよりずっと小柄で。なんでAV女優やっているのかな？　もったいない……。そうそう、みんな「デバステイター」のキャラクターのコスチューム見た？　ウエストより、さらに切れ上がったハイレグTバック。今度も飯島愛ちゃんにコスプレをさせようとしてるのかな？

今回はすっかり下着の話ばかりになっちゃいました。こもも、本当は趣味の話や、恋愛の話をしたいんだけど、読者のみんなのことを考えると…。そう、下着といえば「アネット再び」のアネットちゃん。な、なんとあんなに超ミニスカートを着てアクションしているけど、パ○ツが絶対に見えない（はず）!!　見えそうで見えないのが美しいという開発チームのポリシーだという話です。あー、最後まで下着の話をしてしまった。

とにかく「アネット再び」は発売日に少しだけ変更があったけど（素直に遅れたって書けよ）、もうすぐだから楽しみにしててね！

♥ウルフ・チーム広報　こもも♥

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん➡

コーナー!! SCENE6

毎度ご好評のやりたい放題コーナー。今月は個性派メーカーが揃っただけあって、各社さんともとにかくブッとんだ内容になってるぞ。ちょっと息抜きに読んでみてもいいし、なめるように読むもよし。ちなみにうちの編集のサミーは某M社のM氏に腕をなめられたぞ(笑)。

Valuable Information & Communication VIC TOKAI の巻

春夏冬二升五合

バブルははじけるは、BONUS下がるは、ボトムズのLD返ってこねえは、石原君は結婚するは、とサンザンな'92年でしたが、大吟醸が手に入ったり、うまいトンカツ屋見つけたり、石原君は嫁さんに「レッスルボール」負けたりと、ステキな'93年になりそうです。

不人気不連載漫画 第1話 射撃るんです。 ビックとうがい by 高田電車

■あらすじ■サイタマのイナザワくん、フクオカのミズサキくん、どっかの松本くん、サイタマのれなちゃん、長電話でシューティングを語った方、まいどありがとう。マニやんはこんなに病気です。ところで、今度の敵は邪教の親玉「鬼哭育(キコクサイ)」だ。大丈夫かよ、マニやん。

MASAYA の巻

あらゆるメサイヤ人に捧げる雑文一献

今年の11月20日を以てメサイヤはブランド発足5周年を迎える。(疎らにそして虚ろに響く散漫な拍手を手で制しつつ) 羽根付きの馬が走馬燈のように頭の中を駆け巡るアンチロマンな夜更け。別に祝電も祝儀もいらないからね(あ知ってる社員すらいないか)。 いやあ懐かしいなスタジオアルタでのあの日。だから11月20日はメサイヤ記念日。エナジー充填120%、ソルビアンカのメディアミックス(異種交配)騒動、世界初のCD-ROM野球ゲーム、当時史上最大の倉庫番、サイバーな大嘘808、レイノスな重き装い、警鐘は合計7つ、長いようで長い5年、人材の新陳代謝は衰えを見せる事なく吸入葉(排)出益々盛ん。有難いやら勿体ないやら、韜晦道誤渋惨継。百利の道は苦渋苦利を以て墓場とせよ。人生は協力シュビビームのようなもの、撃つか撃たれるかだと教えてくれたあの人、お金の尊さと出戻りの美学を説いてくれたあの人。煩悶の日々に静心なく逝ってしまったあの人この品。西麻布電飾楼閣の灯いまだ絶えず。馬鹿だなあ泣いたりなんかして。さあこの鉄バットで思いっきりお殴りよ(CRASH!)。 いよっ、この世渡り上手!と右肩甲骨にブチかます張り手の跡も冷めやらぬうちに、またあのヒステリックな笑顔を見せておくれよ。それもこれもみんなみんな皆の御陰。何度も何度も挫けそうになりながらも弛まぬ支持声援を送り続けていただき財布の紐を、あいた(底の透けた媚びに飛んでくる空缶と罵声に気圧されつつ) ……!

さて問題です(額のこぶを押えつつしかも涙声で)。 この5年間にメサイヤが世に送り出したTVゲームソフトは何本でしょう?
ヒント:49本。正解:49本。だから11月20日はメサイヤ記念日。だから11月20日はメサイヤ記念日…(おい、あと何ヵ月だ?)。

実務的伝達事項

じつはこれが本題、とにかくこれを聞いてほしい。スタッフ募集だ(しかも熱烈希求だったりする)。ドット打ちの達人、カシス弾けるスプライト(そりゃ飲物か?)。TVゲームグラフィック経験者、03-3486-6314 (担当:沼田) へ御一報くだされ。悪いようにはしないから。

5周年…メサイヤ嗚呼

◀メサイヤ創業記念写真

留まりも遊くも限りと下……

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。さあて、来月はどこのメーカーさんかな?

ゲームミュージックマニア必読

古代祐三 vs OLIX光治

1月号で好評だった2人の音楽談義。今回は「G.G.忍」などからのパートナーであり、「ベアナックルⅡ」でも3曲担当している川島基宏さんをまじえて語ってもらった。あまりにも専門的すぎてわからないという人のために、用語解説のおまけ付きだ！

特別音楽対談

OLIX　曲を作るときは今も88？

古代　メガドラの曲を作るときはね。一番スピーディーだし、音色も理論的には同じだしね。僕が88が好きなのは、音源チップをMIDIのさらに上の管轄（かんかつ）で制御（せいぎょ）できるというところ。そういう楽しみってあると思うんですよ。

OLIX　声とか効果音は？

古代　PCMやサンプリングをたくさん使ってる。夜中にマイクを握りしめて叫んで、必殺技の声とか作ってた(笑)。それを1100に取り込んでサンプリングして、マックに落としてボリューム調節をして、また1100に戻して、それをMIDIを通して98に持っていって、セガ製のツールを使って、メガドラのADPCMフォーマットになるようにコンバートして、それをネットでプログラマーの所に送る。

OLIX　通信大活躍ってわけだ。

古代　そう、うちにホストを置いて、セガと他4カ所を結んだら、データのやり取りがしやすくってとっても便利だった。作業効率を図りました。ゲーム制作裏話(笑)。

OLIX　BNⅡ（ベアナックル）を作るときに聴いていて影響を受けた曲ってある？

古代　去年の春ぐらいからだから、オーブの来日で騒いでた頃かなあ。あと、プロディジーとかイオンとか持ってきてくれたよね。変な詩の。

OLIX　川島さんは1年ぐらいになるけど、共同でやってみてどう？

古代　僕はそこから何か沸（わ）いてくるものを感じるような、世界観がある音楽が好きなんだけど、彼はそれをもとから持っていたからね。特にゲームミュージックに必要なのもそこじゃないかなと思う。要するに画面に合わせるってことを意識するんじゃなくて、ゲーム自体の世界観を把握（はあく）した上で作曲をする、そのなかでまた自分の世界観を出していくという。そういう要素が感じられないとね。

川島　僕も不都合っていうのはまったく感じなかったね。あのツールを使う作曲に慣れてなかったんだけど、僕が頭に描いてるものを彼がちゃんと出してくれた。

OLIX　MMLなんて触ったりしないですよね。この世界じゃないと。

川島　もうとんでもないですあれは。最初はこんなもので音楽が作れるのかと思いましたから。ただ発音の仕方とかが普通のシンセとは違ったニュアンスがあって、それがゲームミュージックならではの魅力とか、面白さになってるんですけど、それをさすがに彼はよく知っていて、この道の達人なんだなあと思いましたね。

古代　ベアナックルCDとかがもし出るんであればね、もっと突っ込んだ作り方ができるだろうね。

OLIX　リミックスものとかね。

古代　より本格的な方向も作り得るだろうし、もっとブッ飛んだ発想でもやりたいよね。他のCD-ROMとかも。革新的なことをやって面白い世界を作っていきたい。

川島　テクノを彼がやるってことは必然性があるような感じがするんですよ。

古代　まるっきり知らなかったわけじゃないしね。昔はYMOが好きで買ったぐらいだから。クラフトワークも見に行ったし。これには純粋なテクノではないけれども、感覚的に近いものは入れてるし。

OLIX　こういう仕事を目指してる読者に何か。

古代　カラオケばっかやってないで、手を使って音楽やってほしいですね。それと聴き易（やす）い曲だけじゃなくて、世の中には自分の想像もつかないような音楽を作ってる人がたくさんいますから、そういう理解のおよばない音楽をどんどん聴いて肥（こや）しにしていくのが、これからの音楽作りには大事だと思います。今、即戦力を募集してますよ、ホントに。

OLIX　ところで最近なんか買った？

古代　最近はマイクロウェーブ買ったんだ。16万だったから。それでも値切ったんだ(笑)。

OLIX　例の楽器屋からチラシが来ちゃってさ……（前回同様、楽器談義に花が咲く3人であった…）。

この対談をお楽しみいただくために

古代祐三　1967・12生まれ　3歳からピアノを習い、8歳で久石譲に師事、音楽の基礎を学ぶ。「イース」「ソーサリアン」などの作曲を担当。

88（ハチハチ）　NECのPC-8801シリーズ。一時はゲームマシンとして人気があったが、古いので誰も使わなくなった。

MIDI　世界中で使われている、楽器間の通信規格。これが登載されていないシンセは、現在は発売されていないほど、広く普及している。

PCM　デジタル変換された音声データ。音質を上げれば上げるほど、大量にメモリーを消費してしまう。キャラの声やリズムはこれによる。

1100に取り込んで……　サンプリングマシンの代表選手、アカイのS1100で音声をデジタル化（サンプリング）すること。新製品のウワサあり。

ADPCM　PCMの一種。データが少なくてすむ、という利点があるが、PCMに比べて編集機能が弱い。

ネット　パソコンを、電話回線を通して通信すること。通信の拠点のことをホストと言う。

フォーマット　データを記録するための規格。ハードによって異なっていることが多いのでたいへん。

THE ORB(オーブ)　イギリスのアンビエントハウスの雄静かにノレる音楽。THE ORBS ADVENTURE BEYOND THE ULTRA-WORLDが代表アルバム。

THE PRODIGY(プロディジー)　ハードコアテクノの人気ユニット。都内ディスコなどでも大人気。アルバム「EXPERIENCE」が発売されたばかり。

EON（イオン）　ホラーハウスとも言える、変態的な音が特徴のユニット。本国でもマイナーなのだが、根強いファンも…。

MML（music macro language）　コンピュータ用に開発された音楽言語の一種。o4l8cdeなどという、意味不明な表記をする。

リミックス　完成された楽曲を、さらに加工して違ったバージョンを作る手法。ハウスなどで有名になった。

YMO　世界的に有名な日本人テクノバンド。ワールドツアーを成功させた、日本人で唯一のバンド。最近再結成の話題でもちきりらしい。

KRAFTWORK（クラフトワーク）　テクノの元祖と言われるドイツ人によるバンド。彼らなくしてテクノは語れない。

MicroWave（マイクロウェーブ）　ドイツ製のシンセサイザー。比較的新しいシンセなのに、古くさくて暖かい音がプロに受けている。

でもとにかくこれを聴かなくちゃ

ベアナックルⅡ／古代祐三
アルファレコード　発売中　¥2,000

■古代さんのサイン色紙を5名の方に差し上げます。ハガキに住所、氏名、年齢と対談の感想を書いて「古代祐三サインプレゼント」係（宛先は53ページを参照）まで送ってください。

Pinball Special

STAR WARS攻略法

ビデオゲームばかりがゲームじゃない！
今年は全身を使ってプレイするピンボールでアツくなろうぜ！

データイースト主催のピンボール大会でBEEPチームが優勝したのは先月お伝えしたよね。みんなで凄く熱くなれるゲームなのだ。

ゲームセンターの隠れた名作、ピンボールの魅力をもっともっと読者の皆さんにも知ってもらいたい……ってことで、データイーストの最新作「STAR WARS」を、一足早く紹介しちゃうぞ。

この「STAR WARS」は、名前のとおりジョージ・ルーカス制作の映画をモチーフとしたもの。そのため、盤面のイラストやデザインはもちろん、フィーチャー（いわゆる〝役〟のこと）も映画に関するものが多いんだ。

①ランプ
②左ホール(THE FORCE)
③ムーン
④デススター

ボールを打ち出すときに使うレバーが操縦桿の形をしていたり、〝フリーズ〟という機能が作動すると、正面のディスプレイにIIのラストで氷漬けにされたハン・ソロが表示されたりと、ちょっとしたシチュエーションにも様々な工夫がこらしてあるのだ。また、スキルショットは、ディスプレイ上に現れる宇宙船に照準を合わせて撃つ、というコッたものになっている。ボールを打ち出す瞬間から、スターウォーズの世界にのめりこんでしまいそう!?

このゲームで主に狙うことになるのはフィールドの右にある〝デススター〟だ。ここにボールを当てると〝ムーン〟のライトが点灯していく。この〝ムーン〟を全て灯すとデススターが開く。そこにボールを入れると、3つのボールを同時に使ったプレイ〝トライボール〟がスタートするぞ。

トライボール中に、デススターにボールを当ててから、中央のランプ（坂道）を通すとジャックポットで高得点！　ジャックポットを獲得すると、再びデススターが開く。開いているうちに、デススターにボールを入れるとダブルジャックポットでさらに高得点を得ることができるんだ。ダブルジャックポットを獲得したら……またデススターにボールを当てれば、ジャックポットのチャンス。これを繰り返していけば、ガンガン点数が上がっていくんだけど、続けてジャックポットを獲得していくためには、かなりのテクニックが必要だ。ゲームの進行には直接関係ないけれど、ジャックポットを獲得すると、フィールドの奥にいるR2-D2が、ピョンピョン跳ねて喜んでくれる（?）ぞ。

ちなみにピンボールでいう「ランプ」とは、フィールド内にある坂道のこと。ムーンなど、電球のことは「ライト」と呼んでいるんだ。間違いやすいけど、どちらも大切なピンボール用語だから、きちんと区別してほしいな。

ピンボールをプレイしていて一番ウレシイのは、やはりジャックポットを取った瞬間だけど、細かいフィーチャーも大切。ひとつひとつの得点はあまり高くなくても、塵もつもれば……って言うでしょ。

それに、全てのフィーチャーを体験することは、製作者への礼儀でもあるからね。

もちろん「STAR WARS」にも、このスペースは納まりきれないほど多くのフィーチャーが用意されている。とりあえず、左ホール（この台では〝THE FORCE〟という）は、狙って損はしないはず。ホールの上にあるライトの点灯時にボールを入れれば、いろいろな特典を、点灯していない時に一定回数ボールを入れればボーナスポイントを得ることができるんだ。またプレイ中に突然ジェダイ軍の兵士がディスプレイに現れることがある。その時は、ボールを打ち出すときに使ったボタンを押せば、敵兵を「撃つ」ことができるんだ。うまく倒せば、ボーナスポイントを得ることができる。ただし、無理は禁物。ボールをミスしないことを、最優先で考えなくてはいけないぞ。

とにかく、このピンボールには、「STAR WARS」シリーズの魅力がギッシリ詰まっている。要所要所でヨーダやC3-POなど、おなじみのキャラクターたちがディスプレイに登場するのも見逃せないぞ。

というわけで、自称名ピンボーラーの人も初心者も、ぜひ一度プレイしてみてほしい。ピンボールで「STAR WARS」の世界を、思う存分体感できるはずだ。

DETAEAST ピンボーラー堀口さんからひとこと

スター・ウォーズのキャラクターが勢揃い。映画ファンならば必ずプレイしたくなるゲームです。わかりやすい内容は初心者向きです。トライボール（3つのボールでのプレイの新名称です）も簡単です。この春夏にキャラクターのイベントを日本テレビが主催しますよ。

バーチャルで遊ぶ愉快な1ページ

時代はバーチャル!

第3回

企画／構成 YUJI MORISAKI

ついに実現! バーチャル対談。今日のテーマはズバリ「最近どぉ?」だ

早くも3回目を迎えたこのコーナー。今回は趣向(しゅこう)を変えて、そこらへんにいたライターを集めて近況を聞いてみたのだが、はたして有効な会話になったかどうかは保証できんぞ。ゲストは折原光治、櫛田理子、戸塚義一の3人だ。スペシャルトークを楽しんでくれ。

森崎　今日はお気楽極楽でいきましょう。ところで櫛田さん相変わらずハデですね。

櫛田　そりゃどうも。おかげさまで遊星セガワールドのとき「その衣装は自前ですか」とか「どうして目が青いんですか」「その服のまま帰るんですか」とさんざん聞かれたわよ。まったく。

戸塚　あのまま帰ったんですか?

櫛田　そんなわけないでしょ(笑)。

森崎　今日のテーマは「最近どぉ?」ということなんですが、なんかありますか?

戸塚　最近は救急車で運ばれました。

折原　え?　なんでまた?

戸塚　やっぱり仕事が忙しくて。やっと終わったと思ったらクラクラっときて。「あ、こりゃやばいな」と思って自分で電話しました。

森崎　そりゃすごい。それで入院?

戸塚　いや、点滴打ってちょっと寝てたらだいぶよくなったんで帰ったんだけど、しっかり2,000円取られましたよ。

折原　でも、今日も泊りじゃん。また入院しちゃうよ。

戸塚　ちゃんと寝るからだいじょぶですよ。あ、そうそう最近編集部では僕のこと「寝たい男No.1」といってるらしいんだけど。

櫛田　いえてる。いつも「ねむい、ねむい」って言ってるからね。

森崎　それ言うなら「眠たい男No.1」だろ(笑)。

折原　そういや、こっちもストIIのCDの作業してるときはすっげ〜死にそうだったよ。

櫛田　そうそう。雑誌の別冊付録とかイロイロ重なってて、もうヘロヘロ。

森崎　そのわりには、そのころは妙にハイだったじゃないですか。

櫛田　ああ、それはウチで玄関のペンキ塗(ぬ)り直しやってて、シンナーがね。

折原　なんだよそれ(笑)。でも後半はツカサ君とこで合宿したよね。

戸塚　ツカサ君てなんすか?

折原　〝よんよんまるまる〟の……。

森崎　ああ、ウィークリーマンションね。

折原　そう。でさ、そこの入り口が指紋(しもん)判別装置がついてるんだわ。

森崎　へ〜。でも最近はいろんなロック装置があって、たまに入り方がわからないのとかあって、近くから電話したりしちゃう(笑)。

櫛田　え〜、そんなのないよ〜。

森崎　まあ、いいじゃないですか。めでたくCDも出たことだし。一段落したでしょ。

折原　いや、また違う仕事で忙しくて…。せっかくFFV買ったけど、全然遊ぶ時間がないのさ。

櫛田　同じく。こっちは免許証の更新がもうすぐなのに忙しくていけないよぉ。車検も切れてしまったのよぉ。しくしく。

森崎　あらら。それでは、みなさん忙しそうなんで、そろそろ終わりましょう。じゃあ最後に好きなこといってください。

折原　えっと、トランス系のEARTH BEATとかENOのアンビエントはいいよね。

櫛田　ベルガー最高!

戸塚　「いい人でもいい人シスターズ」大募集します!!

森崎　なんだそれ?

戸塚　オレはいつも〝いい人〟といわれるので、もしいい人でもいいな〜という人がいればと思って。

森崎　う〜む、なんだかわかんないけど募集しちゃおう。ということで終わりっ。

初代いい人でもいいシスターズ 大ボ集!!

「眠たい男No.1」戸塚ぎーち（21歳・静岡県出身）とお友達になってもいいという人（なるべく女性求む）は、写真とプロフィールを同封してBEメガまで送ってほしい。返事120%でお待ちしてるぞ。

Virtual Voice

友達からYMOが復活するって聞いたんですけど、本当のところどうなんでしょうか?

神奈川県　細野龍一

ここ2、3年のテクノブームによりYMO復活はけっこうウワサされてるね。現時点ではわからないけど、いろいろな本に復活の可能性が高いということが書いてあるし、昨年YMO関係の復刻やリミックス盤も発売されているから盛り上がりとしてはちょうどいいころかもしれない。どうせ復活するなら、凄(すご)いことをやってほしいぞ。

［趣味のビデオ講座］

ボストンCLUB

いま、プロレスファンの話題は4月に行われる女子プロ・オールスター戦。この大イベントは女子プロファンはもちろん、男子プロレスファンにも注目されている。このビデオは、そのオールスター戦のキッカケを生んだといえる、昨年の11／26に川崎で行われた興業を収録したもの。

最大の注目は山田・豊田(全女)vs関西・尾崎(JWP)の団体対抗タッグ対決。JWP側が言っていた「スピードが遅い」「技が軽いね」などの発言を証明できるかということが見どころだったわけだが、軍配は全女側に上がった。しかし、関西の蹴りは山田を上回っていたし、小さい体ながらも驚異的な粘(ねば)りを見せた尾崎のガンバリなど、思った以上に試合は噛(か)み合い、JWPの実力を全女&ファンに見せつけたことは間違いない。

その他、バイソンの引退セレモニーもあって盛り上がったブルvsアジャ、LLPWを挑発する北斗晶、ケガをおして出場したFMW女子などすべてが見どころ。2本組4時間とボリュームのあるビデオだが、試合内容が素晴らしいので途中であきることはないぞ。

11/26 DREAM RUSH川崎夢闘争

主な収録試合
【井上京子vs北斗晶】
【デビー、長谷川vs土屋、前泊】
【バット吉永vs神風杏子】
【ブル中野vsアジャ・コング】
【山田、豊田vs関西、尾崎】

●全日本女子プロレス興行／発売中／VHS：AJWV-144／￥15,000

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。最近セガが技術協力をした液晶画面付きのパチンコ台が登場するらしい。これはぜひとも研究してみなければね。

くぎづけゲーム体験記

EX.9　初心者に贈るメガドラ回顧録

今月号で私と本誌の付き合いは4年目に入る。実はこの連載を始めるずーっと前からＢＥメガの愛読者だったのだ。そして私のセガ歴も3年目。こう考えてみるとけっこう長い付き合いをしている。その間セガの様々なゲームと新技術を見てきたし、セガ以外のビデオゲームやコンピュータゲームを触って、比較もしてきた。電気店でのトレンドウォッチングも欠かさなかったし、もちろん、アメリカからの情報もまめに仕入れ、渡米するチャンスがあれば、ソフトショップに行ってジェネシスの最新作を見てきた。

というわけで、今回のコラムは、私が3年の間に収集した100本以上のソフトの中から、歴史的に素晴らしいソフトを（例によって個人的な視点だが）取り上げてみたい。特に最近ユーザーになった人の参考になればと思う。

まずは「ファンタシースターII」。このRPGは、キャラクター、ストーリー、戦闘シーン、音楽のどの面から見ても、完成度の高いゲームだ。ＰＳIIはまさにメガドラのRPGを定義するほどの存在ではないかと思う。続編が期待されるのも当然だろう。

一緒に購入したのが「ザ・スーパー忍」だが、これは歴史に残るアクションゲーム。とにかく音楽とグラフィックが素晴らしかった。当時、この2本をプレイしただけで、「こんないいソフトがすでに2本も出ているのだから将来が楽しみだ」と思ったものだ。もともとは「大魔界村」に挑戦してみたくて、メガドライブを買ったんだけど、この2つがなかったら、タンスの肥やしになっていたことは間違いない。

そうそう、歴史的なアクションゲームの話をするなら、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を避けて通ることはできないだろう。率直に言って、これは私の好みではない。ゲーム展開は面白いけれど操作が巧くいかないうえに、迫力が今ひとつ物足りないからだ。しかしソニックのスムーズな動きはこれまでのキャラクターとはひと味違い、今では大人気のマスコットになってしまった。私にはちょっと納得がいかないのだけど、可愛いからまあいいか。

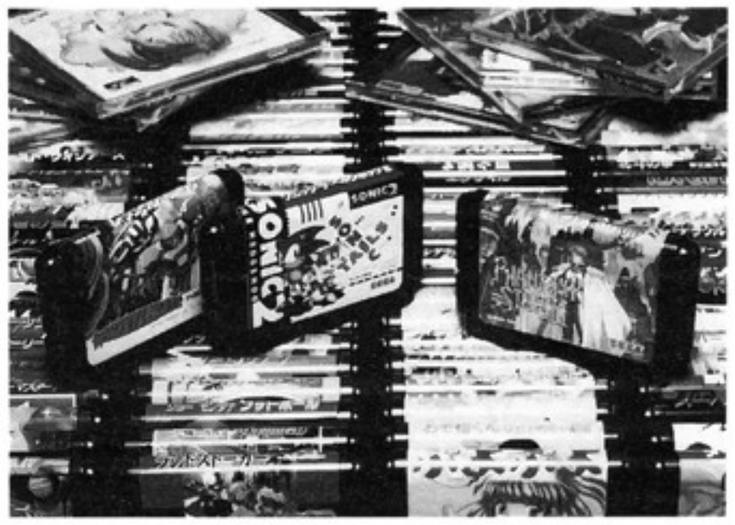
さて、ここまで書いたゲームは非常に人気があったゲームだけど、私は〝知る人ぞ知る〟といったマニアックなソフトを発掘するのも好きだ。このカテゴリーに含まれる代表的なゲームは「レンタヒーロー」ではないかと思う。この作品のコンセプトは非常に面白かった。一般的なヒーローのイメージと違って、スーツを着ていないときはごく普通の青年というアイデアはなかなかだと思う（あれ、スーパーマンもそうだったか？）。動きもスムーズで、ストーリーも次から次へと進むから、1回やると、最後まで行きたくなって、止められない。

もっといろいろなゲームを出してもらいたいカテゴリーは未来のスポーツゲームだ。この代表作は、ナムコの「レッスルボール」である。これはアメフト、ラグビー、サッカー、プロレスを混ぜ合わせて作ったゲーム。それだけでも面白いのだが、特徴あるチームを作ることができるところがさらにいい。だから何回遊んでも飽きない。

最後にMEGA-CDのソフトも少し振り返ってみたい。最近では「やっと」といった感じで、いいゲームが見られるようになってきた。「LUNAR」は、私にとってはそれほどのゲームではなかったが、昨年の秋に出た「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」で、初めて「MEGA-CDを買って良かったなあ」と思わせてくれた。ストーリーが面白く、自由に行動できるから、遊びやすくて止められない。グラフィックも渋くて、映画の「バットマン」を彷彿させる。かなり芸術度の高いゲームだ。

ＣＤソフトは音楽が面白さを決定するところもあるので、「サンダーストームＦＸ」などのシリーズは高い評価に値する。そのリアルなサウンドをヘッドホンで聴けば、まさにゲームの世界に没頭できるはずである。

やはりゲーム機はソフトがなければただの箱。この3年間のたくさんのソフトとの巡り会いはとても有意義なものだったが、これからもまた、もっと面白く、新しい技術を駆使した、エポックメーキングな作品を提供してほしい。



Sega Falcom

ACT.17

セガ・ファルコム通信

本家日本ファルコムより発売!!

Brandish 2

THE PLANET BUSTER

今回は、ちょっと趣向を変えて、本家、
日本ファルコムの最新作PC-98版
「ブランデッシュ2」の紹介だ!

3/12ON SALE

STORY

大地は天界の法則にもとづいて動いている。

富を求める者。権力を求める者。不老不死を求める者。その全てを求める者——。人が生き、大地が動き続ける限り、邪心を継承するものも絶えることはない。

バノウルドの北東に冥府への穴が口を開いた頃、時を同じくして、大海に面した小国ブンデビアに異変が起こっていた。

わずか前までは、この地も、海はなぎ、海鳥の群れる美しい浜辺の国だった。この国の不幸も、多くの場合と同じく、力に魅入られた王の過ちが、引き起こしていたのだ。

バドラー王は肉体の老いに比例するように威厳は消え、力は失せようとしていた。自らの心の傷を隠すように悪政に走り、権力を誇示する。王が監獄島ベルサドスを設けたのも、権力を回復させるためのあがきでしかない。

民たちは泣いていた。悲しみは想念と化してこの地に滞り、空は鉛色に、海は錆色に濁った。昼でも薄暗い世界に、人々は心をくだくばかりの日々をすごしていた。

この地の嘆きを感じ取った予言者がいた。世界に名をはせる大予言者ベネディクト。彼は引き寄せられるようにこの地を訪れ、国外れの町に足を留める。予言者の来訪を聞きつけた王は使いを出し、ブンデビア城に招いた。

流れる時代の中で、いくつかの偶然が重なることがある。人の出会いや遺跡の発見もそうだろう……。それらを天界の神々の啓示と聞くか、悪魔のささやきと聞くかは、知る者の度量にゆだねられる。

小国ブンデビアに残された太古の彫像は、淡い光を放っていた。全てを制する力の源が発動するとき、彫像は光に包まれる——。いにしえの書の内容を知るバドラー王は、予言者に力の所在を占わせた。

予言者は知っていた。過ちの王の野望も、自らの運命も……。全ては警告と受け止めることだ……。予言者は王にそう言ってから託宣をした。

地の底より生還せりし剣士あり。
力の一部を持ち帰り、
流浪の果てに小国ブンデビアを訪れん。

夜霧が折り重なり、漆黒の闇になるように、小国ブンデビアには悪しき想念が取り巻いていた。

伝承の彼方にある、呪われた小国ビトール。太古の彫像はそこに存在する〝全てを制する力の源〟に呼応し、不吉な予感を秘めたまま、淡い輝きを放ち続けていた。

アレスの新たなる冒険が今、始まろうとしている

呪われたビートル国からアレスが生還して、はや2年。流浪のすえ、怪しいげな国・ブンデビアにたどり着く。そして知るのだ。野望に魅入られた王はビスタルだけではなかった、と。

●画面写真は、すべてパソコン版のものです。

格段とアップしたシステムで広がる自由度に驚け!!

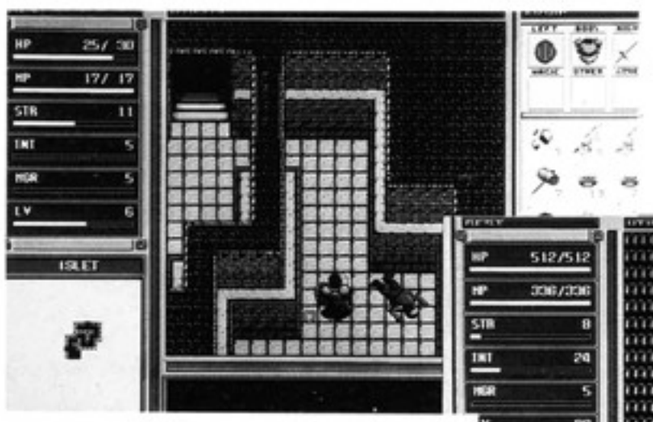
今回は、本家の日本ファルコムをのぞいてみた。待望の「ブランディッシュ2」の情報をお伝えしたい。3月12日ON SALE!! MEGA-CDの「スーパーブランディッシュ」にも2の要素が生かされるかもしれない。要チェックだぞ。

前作に引き続き、主人公は我らがアレス。ドーラ＝ドロンはもちろん、アレスの宿命のライバルが登場したりと、ストーリー面も充実している。そうなれば、当然イベントが充実する。要所要所に組み込まれたビジュアルだけでなく、キャラ単位での演技も行われるぞ。自然とイベントに突入できるオートイベントシステムが実現されたというワケなのだ。

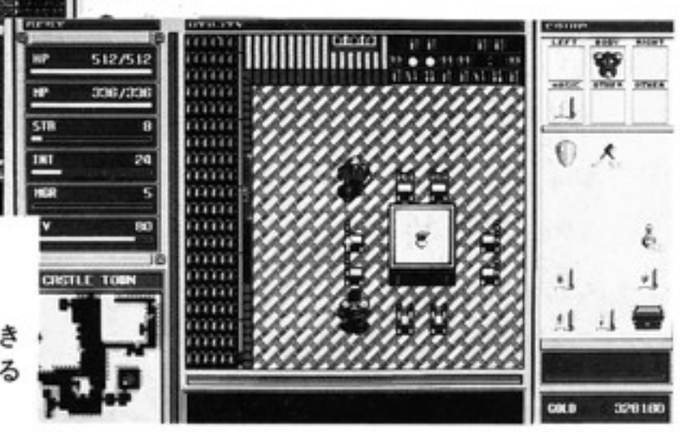
特筆すべきは、前作を上回った自由度。剣のみの攻撃だけでなく、斧(おの)やハンマーも装備できるようになった。夢の「両刀使い」が可能になったのだ。防御に徹しなければならないときは、もちろん両手に盾。これは前作でかなり要望のあったことだもんね。嬉しい限りだ。

オートマッピング機能も充実している。マップインジゲーターによるエリアマップの自動作成に加えて、どのくらいそのマップを制したかがわかる機能もついた。

冒険の舞台となるマップも期待していいぞ。前作以上のボリュームがあるのだ。地上・洞窟・島・搭など合わせて、なんと22種類!! 全63面用意されている。これは冒険のしがいがあるというものだ。ぜひ、プレイしてもらいたいぞ。



ダンジョン内はオートマッピグなので楽々進める。方向音痴な人も、これがあればＯＫさ。



建物の中は、こんな感じ。アレスの動きが早いので、大きな建物も小さく感じるのだ。

●こんなエリアが用意されている

PRISON 監獄

ゲームスタート時、アレスはここに捕らえられている。まずは、ここからの脱出を試みよう。

流刑島のため、犯罪者たちはわりと自由に生活し、それぞれの階層に町を持っている。町までくれば武具を手に入れられるが、それまでは素手。途中に落ちている武具を見つけられないと、悲惨なことになるぞ。

ARENA 闘技場

監獄島の頂上へ上がってきた流刑者が、無罪放免をかけてモンスターと闘う場所。武器を選べるところがありがたい。

CAVE 洞窟

小島のホコラの下から続いている地下洞窟。岩石で構成された、冷たい地下ダンジョンだ。

WHARF 波止場

地下通路から抜けたところにある波止場。武器屋などがあるので、金塊などを通貨に替えて買物しよう。町区画を出ると、海に面した断崖地帯につながる。

ISLET 小島

岬と監獄島の中間に浮かんでいる。島にはホコラがあり、地底、海底の地下通路へとつながっている。海には巨大なクラーケンが棲息(せいそく)しており、その長い手の攻撃には、かなり苦労をさせられることだろう。小島から岬まで船で行こうと思っても先住者にじゃまされて行けない。

BASEMENT地下通路

2エリア用意された通路。1つは地下洞窟の最下部から海底を通り抜けていく。地下水脈、ダークゾーン、岩石などで構成されている。もう1つは、城下町から城区画へと通じている。

CASTLEWALL 城壁

岬の上にある城区画。もちろん序盤は、城壁の内部へ侵入できない。

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の 仁義なき業界オチ⑩

今回は、少しばかりまじめなお話。

我がセガ・グループは、フィジカル・イヤー（4月を始まりとした3月までの1年間）でどんな状況になるかリポートしよう。

さて、セガ　オブ　ジャパン。1992年度の売上は3、400億円を越すが、その65%以上コンシューマー（TV）ゲーム、要するにメガドライブ関連。全世界的な不況の中で驚異の躍進といえそうだ。

まず、メガドライブはソニック2の超ヒットに支えられ全世界ではGENESISと合わせ780万台の見込み。発売以来の累計台数は1､520 万台になるからすごい。地域別ではソニックをヒット・キャラクターにした北米が650万台とトップ。ただ、この数字には、まだまだ余裕がある。つまりシェア先行のスーパーNESのアウトレット（お店のこと）数の50%以下のシェアでこの数字。今年は全米最大大手のウォールマート（日本で言うダイエーかな）のビッグチェーンの店頭に出る。今期末累計750万台の予定だが、今年はシングルイアーでスーパーNESの台数を抜いてしまうというジャーナリストの意見もあるようだ。

ともかくＥＡ、テンゲン、アクレイムなどのサードパーティーの活躍もめざましくウワサの某アクション・ソフトメーカーなどなどGENESISから参入との噂もしきり。

そして元気のいいのがヨーロッパ。イギリス、ドイツを中心に今期から270万台の見込み。これは去年の約3倍、累計で450万台と、ヨーロッパもいよいよ16ビットの時代に突入した感あり。

いずれにしろヨーロッパはまだまだ未開のマーケット、今年の伸びはオソロシイぞ。

そして日本だが、奮闘ムナシクちょっと寂しそう。今期60万台、累計320万台となりそう。
マーケット全般の不況感の中で、特出したビッグタイトルのみに売上がかたよるなど、悪い材料が数々あるが、まっ、日本向きのビッグタイトルがなかったということで原因がはっきりしているのだから、今年か来年にかけて、ビッグタイトルがどんどん企画されているようなので今年も乞うご期待といったところ。

次にMEGA-CD。日本では今年40万台の見込みで累計60万台という数字が出ている。ここまでくればサードパーティーも十分対応できるプラットフォームなので楽しみだ。もちろん､セガ・ファルコムのタイトルも出るぞ。

去年末リリースした北米のSEGA-CDは、あっと言う間に28万台。SONYグループ、シェラ、ＪＶＣなどリノベージョンでのソフトのヒットが目立つ。

身近な日本市場を見るとソフトに関しては”未定”というキーワードになるらしい。ボリューム的には十分なので”不足”ではないのだが”満足”感が得られず、何かがちょっと足りない”未定”ということかな。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名と、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶ 性別

①男性
②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②Vジャンプ ③月刊ＰＣエンジン ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥電撃メガドライブ ⑦メガドライブＦＡＮ ⑧Theスーパーファミコン ⑨マル勝スーパーファミコン ⑩ログイン ⑪HIPPO N SUPER ⑫ゲーメスト ⑬その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①ＢＥメガデータランド
②ＢＥメガドッグレース
③ＢＥメガ読者レース
④BE MEGA RACING FREAK
⑤BE MEGA AM NETWORK
⑥ＢＥメガＣＭ探偵団
⑦NEWS & INFORMATION
⑧パイオニア レーザーアクティブ
⑨速報 ロケットナイト アドベンチャーズ
⑩突然ですが杉本理恵です
⑪新作スクランプル
⑫マジンサーガ
⑬Ｆ22
⑭ゾー！ ゾー！ ゾー！
⑮バットマンリターンズ
⑯シムス通信
⑰スイッチTIMES
⑱亀の甲より年の功
⑲マルチメディア宣言
⑳蒼き狼白き牝鹿 元朝秘史
㉑スプラッターハウスPart 3
㉒エクスランザー
㉓コナミのおへや
㉔クライマックス絶頂王国
㉕サードパーティーやりたい放題
㉖古代祐三vsOLIX光治
㉗STAR WARS攻略法
㉘時代はバーチャル
㉙くぎづけ！ ゲーム体験記
㉚セガ・ファルコム通信
㉛ドラえもん
㉜特集 '93メガドライブ海外事情
㉝ナイトストライカー
㉞笑ゥせぇるすまん
㉟ニンジャウォーリアーズ
㊱ファイナルファイトCD
㊲聖魔伝説「3×3EYES」
㊳アネット再び
㊴らんま1／2
㊵ゆみみみっくす
㊶ウルフチャイルド
㊷Ａランクサンダー
㊸PC COLLECTION
㊹ＢＥメガ裏技リーグ
㊺サンダーバーズ ARE GO！ GO！
㊻BEEP！ GAMEGEAR
㊼BINARY ANALYSIS
㊽OH！NEOGEO
㊾付録 THIS IS GENESIS

❽ 最近メガドライブの後継機種（32ビット機？）の噂が出てきていますが、これについてどう思いますか？（1つだけ）

①大変興味があるし、発売されたら絶対買いたい。
②興味はあるが、買うかどうかはわからない。
③とりあえず詳しい情報が知りたい。
④あまり興味はない。
⑤メガドラがあるから出してもらうのは迷惑だ。

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ ②ファミコン ③ＰＣエンジン ④PCエンジンCD-ROM² （DUOを含む） ⑤スーパーファミコン ⑥NEOGEO ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨MEGA-CD ⑩PC-9801シリーズ ⑪X68000シリーズ ⑫FMタウンズ ⑬TERA DRIVE ⑭WONDER MEGA ⑮その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
②アルシャーク
③アイ・オブ・ザ・ビホルダー
④アルスラーン戦記
⑤イース・マスクオブザサン
⑥エクスランザー
⑦ウルトラマン
⑧ガントレット
⑨幻影都市
⑩ゴールデンアックスⅢ
⑪サイボーグ009
⑫ＣＤソニック・ザ・ヘッジホッグ
⑬シスターソニック
⑭シュヴァルツシルト
⑮シルフィード
⑯Out Run2019
⑰スーパー忍Ⅱ
⑱スプラッターハウス PART3
⑲スイッチ
⑳スーパーブランディッシュ
㉑スラップファイトＭＤ
㉒聖魔伝説「３×３ＥＹＥＳ」
㉓ダークウイザード
㉔ロケットナイト アドベンチャーズ
㉕電忍アレスタ２
㉖ドラえもん
㉗ナイトストライカー
㉘ニンジャウォリアーズ
㉙ハイパーロードモナーク
㉚Vay～流星の鎧
㉛バトルマニア２
㉜パワーモンガー
㉝ファイナルファイト ＣＤ
㉞ファンタシースターⅣ
㉟PRESENCE ノスタルジアⅡ
㊱魔天の創滅
㊲マイト アンド マジックⅢ
㊳らんま1／2～白鵬愛歌～
㊴ラングリッサー２
㊵リアルファイターズ
㊶ロードライアット
㊷ロードス島戦記
㊸ローリングサンダー３
㊹スーパー大戦略３
㊺笑ゥせぇるすまん

第4回メガドライブ・アカデミー賞プレゼント当選者発表

●MEGA-CD本体（3名）
東京都・中野雄治、兵庫県・松本孝明、岩手県・秋本忠幸

●お好みソフト（30名）
長崎県・三甫川聡、熊本県・田中光太郎、愛知県・青山真二
京都府・荒木正裕、三重県・下森稔
静岡県・宮沢俊之、千葉県・森泉友和、愛知県・山本恵三
秋田県・細谷桂、大阪府・仁野純
滋賀県・澤正史、佐賀県・釘宮正寛、香川県・篠原一太
岐阜県・墨田拓人、栃木県・飯塚成紀
埼玉県・橋本哲夫、東京都・伊藤裕一、千葉県・三宝慶久
石川県・鈴木和也、和歌山県・木元昌明
福岡県・佐藤伸行、新潟県・川本毅、奈良県・荒木史郎
徳島県・林秀雄、神奈川県・山本敏夫
島根県・青木大輔、愛媛県・金田克也、宮城県・石田康隆
長野県・中嶋直也、北海道・高野雄治

●BEメガテレカ（50名）
宮城県・渡辺聡、京都府・大塚康弘、神奈川県・若月学武
三重県・松岡伸年、佐賀県・江田信一
京都府・尾下克也、茨城県・葛西浩司、大阪府・小倉力
東京都・小柴亮太郎、三重県・尾宇江和夫
神奈川県・奥成洋輔、北海道・小森英勝、兵庫県・河原聡
大阪府・中下正明、大阪府・松村こずえ
埼玉県・木崎輝久、大阪府・岡田由理、秋田県・大沢信也
奈良県・上崎賢二、山梨県・矢野秀和
静岡県・中田藤弘、広島県・川増俊英、東京都・土井敬信
東京都・熊谷壮祐、愛知県・平山知広
神奈川県・沼高行、埼玉県・岡部吉明、埼玉県・大澤崇臣
富山県・長岡政樹、奈良県・山地晋
長崎県・島谷武彦、東京都・石塚慶子、福岡県・酒井孝一
大阪府・藤田美智子、岡山県・柳田敬三
山形県・豊島誠、静岡県・北野寛一、佐賀県・戸田憲一
北海道・伊藤幹夫、秋田県・今井康之、東京都・本間祐一
広島県・白端昌美、栃木県・田辺英樹
新潟県・仲田康平、石川県・加藤孝雄、高知県・榊原修司
東京都・竹内俊宏、長野県・遠藤博
群馬県・古田文夫、大阪府・矢島正治

PUYO PUYO PRESS ぷよぷよ新聞

スケトウダラが本当にいた!?

仰天

ロシアで人魚

死亡前に産卵?

解剖医が調査結果を公表

【春風くらら・本紙ニューヨーク通信員】先月21日に米フロリダ半島デイトナ・ビーチ近くの海岸に打ちあげられた、上半身が魚で下半身が人間の足という奇怪な生物の死体を解剖していた米解剖学者、リチャード・カー博士はこのほど、この半魚人が、メス(女性)で、海岸にうち上げられる直前に数千近くもの卵を生んだ形跡があること、体内から釣りの針や、ルアーなどを発見したことなど解剖結果を発表した。「釣り針などが直接の死因かどうかは分からないという。

この"半魚人"は、フォート・ピアーズというデイトナ・ビーチ南側の海岸で、観光客に発見されたもので、上半身は婦人のような体を持ち、魚の尾びれのところから人間の足と識別できるような2本の足が伸びている。足にはウロコはない。体長は1m65cmほどで、脳は、同サイズの鯛の脳と比較するとやや大きめだった。

カナダの「ウイークリー・ワールドニュース」紙が報じた海岸に打ち上げられた半魚人

1992年12月18日付け「レジャーニューズ」の1面を飾った衝撃の写真：レジャーニューズ特約。

人魚報道に困惑ぎみのスケトラウダ氏。

「ぷよぷよ」の人気キャラ〝スケトウダラ〟にそっくりな人魚の発見記事がレジャーニューズ誌でスクープされ、年末進行でヘトヘトのＢＥメガ編集部内はパニックに！　一時業務停止状態にまで陥った。

レジャーニューズ誌を購入してきた本誌マック担当石渡は、「いつもだったら迷わず東スポなんだけど、その日は悪魔に魅入られたように手に取ってしまった」と語った。報じられた人魚はメスであり、腕もなく、タラであるとは一言も書かれていない。しかし、我々ゲーム業界の人間が見れば明らかにスケトウダラであり、「ぷよぷよ」発売に合わせ、羽田の大手ハードメーカーによってリークされたのではと、編集部では噂している……なんてね。

ぷよずらんど by コンパイル

発表!! 第一回ぷよぷよマスター!!

30万点以上というハードレベルと、勘違い（とことんぷよではないぞ！）により、有効応募者が極端に少なかった第一回。とりあえず入賞者はおめでとう。１人傑出した得点を出した柴田氏は、２コンの左右で敵の落下速度を落とすワザを使ったそうだ。参考にしてみんなも得点を伸ばせ！

ぷよぷよマスター	662,672点	東京都・柴田共則さん
上級ぷよぷよプレイヤー	412,044点	広島県・中本泰然さん
	345,325点	大阪府・岡本利広さん
	344,198点	千葉県・作田ひろみさん

中級ぷよぷよプレイヤーは千葉県の石田孝さん、神奈川県の太田浩太郎さん他８名、初級ぷよぷよプレイヤーは東京都の佐々木幸市さん他29名です。
商品は３月以降の発送となりますのでご容赦ください。

主催 ㈱セガ・エンタープライゼス／㈱コンパイル　協力 BEEP！メガドライブ編集部

全国ぷよぷよキング争奪戦　最終メ切迫る！

第３回のメ切まであとわずか。今月は特別にP118で「ぷよぷよ」ハイスコア技術編をやっているので、参考にしてほしい。熱い、熱い応募をドンドン寄せてくれ！

《応募要項》
使用モードは「ひとりでぷよぷよ」で、レベルはどれでもＯＫ。自己記録が出たら、それをスコア、モード、消したぷよ数がわかるように写真かビデオに撮り、自分の住所、氏名、年齢、学校名（職業）、電話番号と、簡単なコメントを添えて下記住所まで郵送してください。

《応募期間》
【第３回ぷよぷよマスター決定戦】
1993年２月８日～1993年３月７日まで
第１回から第３回の戦いのなかで最もスコアのいい人が、栄光のぷよぷよキングに！

《賞品》
通算トップスコア　☆ぷよぷよキング　１名
MEGA-CD
月刊トップスコア　☆ぷよぷよマスター　３名(毎月１名)GG＋ぷよぷよ(GG)
☆上級ぷよぷよプレイヤー　15名（毎月５名)MD、CDお好みソフト
☆中級ぷよぷよプレイヤー　30名（毎月10名)コンパイルオリジナルテレカ（３枚セット）
☆初級ぷよぷよプレイヤー　90名（毎月30名)コンパイルオリジナルテレカ（１枚）

＊ぷよぷよマスターとぷよぷよキングには、認定証を発行
＊なお、ぷよぷよマスターになった人は、さらに上級、中級、初級プレイヤーとなることはできません。

《宛先》
〒108 東京都港区高輪2－19－13 NS高輪ビル ソフトバンク㈱BEEP メガドライブ編集部 ぷよぷよキング係

BE-MEGA HOTMENU PART2

P82……ドラえもん
P84……魔天の創滅

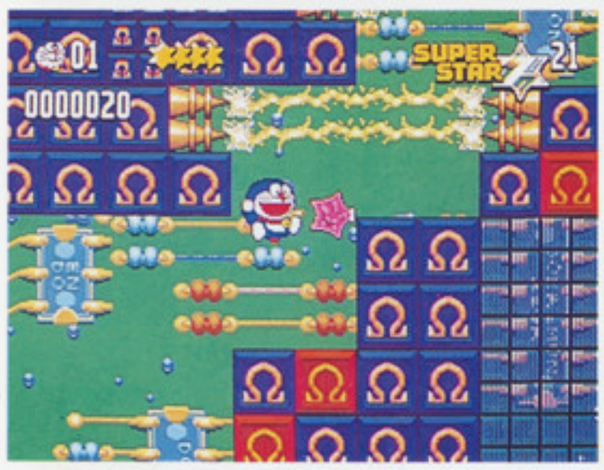
BEメガホットメニュー

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

のび太の瞳に輝きを取り戻そう

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

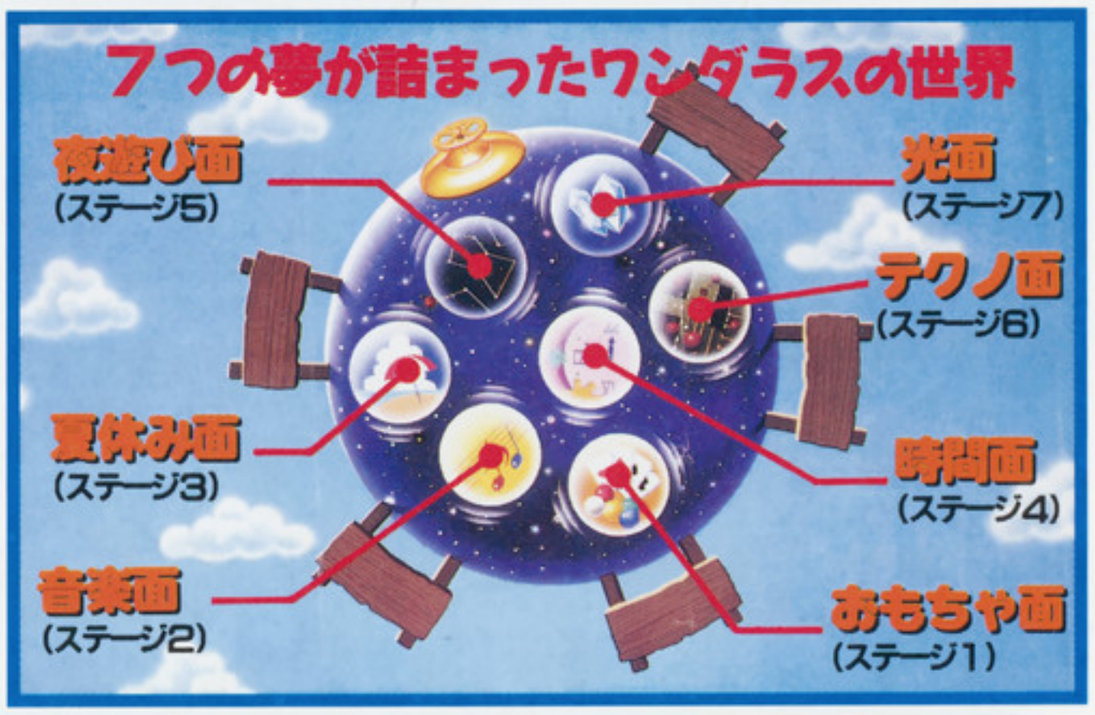
●セガ
●3月26日発売予定
●6,800円(文具セット込)
●ACT
●4M



ドラえもんの動きは130種類、表情は28パターンもあって嬉しいでゴザンス。

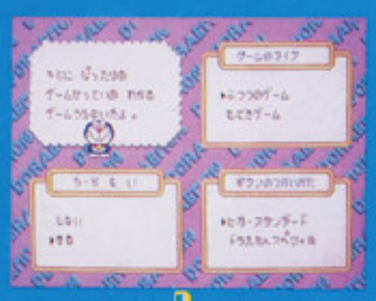
「ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス」は、これまでに発表されたドラえもんのゲームの中で、動きや表情がもっとも本物に近いだろう。まさにファン待望の作品だ。ゲーム自体も難しすぎず簡単すぎず、誰でも楽しく遊べるバランスになっている。タケコプターをはじめとする秘密の道具や、コミカルな敵キャラたちがゲームを盛りあげるぞ。

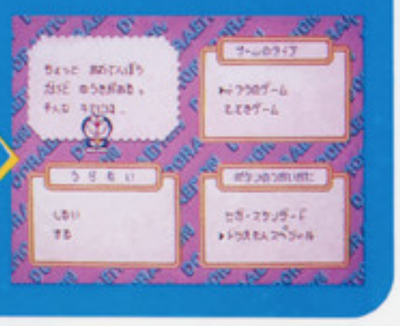
なおこのゲームを買うと、もれなくドラえもんのキャラクター文具セットがついてくる。ゲームもいいけど宿題も忘れずにネ、って事かな？



新宿の母もビックリ!のうらないモード

ドラえもんをプレイするよい子のみんな！実際にゲームを始める前に、占いをしよう！いくつかの質問に答えると、2種類のゲームから君にピッタリのタイプが自動的に設定されるんだ。ヤッタネ！





粘り強くなったドラえもん

前回で紹介しきれなかったドラえもんのアクションパターンを紹介しよう。ただ数が多いだけではなく、ゲーム性に深く関係しているのが嬉しいね。

滞空時も粘る

ジャンプや落下の最中にジャンプボタンを連打すると、少しのあいだ滞空時間が稼げる。空中浮遊への執着心のなせるワザか。

足場が不安定でも粘る

足場の端に行くと、落ちまいとジタバタする。暴れるよりも、冷静沈着にかまえているほうが安全だと思うが……。

ずり落ちそうでも粘る

足場に着地しそこなっても、壁にしがみつけば、よじ登ることができる。何事も簡単にあきらめてはいかんのだ。

©藤子・小学館・テレビ朝日 ©1993 SEGA・1993小学館プロダクション

ステージ1 おもちゃ面

ショックガンでしびれさせた敵は使い道がいっぱい。足場にしたり、投げて武器にもできるのだ。

下から強風が吹き上げて、129.3kgの巨体が宙に舞う。このドラえもんの楽しそうな表情といったら！

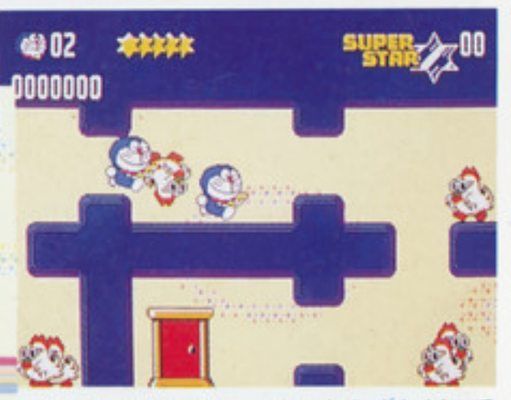
トランプの足場は、シャッフルのように伸び縮みする。しかもすきまができるので、慎重に歩こう。

ステージ2 音楽面

〝音〟という、実際には目に見えないもののビジュアルイメージで構成されたステージだ（このへんが夢っぽくていいよね）。一番面白い仕掛けは、上に乗ると音が鳴るブロックだ。これを左から順番に鳴らしていくと、おなじみのあのメロディーが……。

音階が書かれた足場が並んでいる。踏むといい音が鳴りそうだけど……本当に鳴るよ！

五線符の足場はツルツル滑べる。転がりだしたら止まらない。どーにでもなれ！



入り組んだフィールドにたたずむどこでもドア。扉のむこうは素晴らしい世界が。

以降のステージをちらりと紹介

子どもたちが見る夢はハチャメチャな世界だもん、グラフィックデザインや仕掛けだって当然奇想天外なものばかりだぞ。

ステージ3 夏休み面

青い空と入道雲がはてしなく広がる、少年時代の永遠の空間――それが夏休みだ。こんな素敵な夢を奪う無粋なヤツらは、許しちゃおけん！

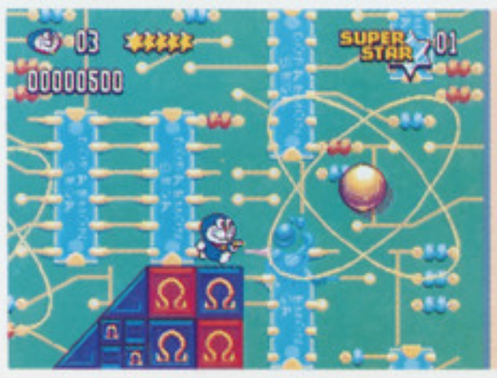
ステージ4 時間面

どことなく、ドラえもんのタイムマシンが通る四次元空間のような背景だ。あーあ、時間が止められたらなあ。そしたら女湯に入って…（後略）。

ステージ5 夜遊び面

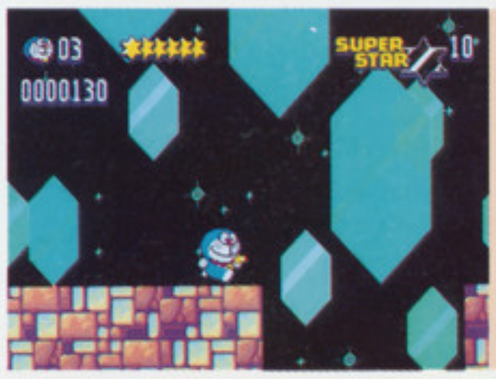
子どもにとって魅惑的な時間。それは普段自分たちがぐっすり眠っている夜中だ。このステージのBGMはデスティノだぞ（うそ、うそです）。

ステージ6 テクノ面



電子回路的なイメージの世界を、未来のテクノロジーの結集体、ドラえもんが突き進む。ちっともそうに見えないところがミソだな。

ステージ7 光面



光という漠然としたイメージこそ、未来に希望をいだく子どもらしい夢だ。この夢を取り返せば、ついにワンダラスと対決だ！

ボスとの壮絶な戦いが君を待つ!!

ゴザンスのひとり

各ステージの最後にはゴザンスが控えている。彼らと決着をつける方法は、なんとあっちむいてホイの3本勝負だ！　うーん、ほのぼの。ステージが進むにつれて、ゴザンスの思考パターンも徐々にアップしていくので、運にまかせっきりだとなかなか先には進めないぞ。相手の法則性をつかもう。

おおっと、これは予想だにしなかった展開だ！　まいったなあ。

じゃんけんやあっちむいてホイのルールは、みんなが知っているとおりだ。ドラえもんはどうやってチョキやパーを出してるんだろね。

開発者さんからひとこと

けっこうムズイ（死語？）と周囲から言われてしまうこの頃ですが、みなさんどうお過ごしですか？　いや、話をそらそうなんて気持ちは……実はあったりするのですが、ドラえもんでバリバリアクションて〜のもねぇ。というわけで、2種類のゲームを用意してます。お試しを！

魔天の創滅

アルナスの悲しい宿命とは……

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

- ●講談社総研
- ●4月発売予定
- ●8,900円
- ●8M+B・B
- ●RPG

シナリオはオーソドックスな中世騎士もの。しかし、そこかしこに新たなチャレンジがうかがえるのだ。

～STORY～アルナスの旅立ち

漆黒と闇と静寂が支配する夜。すさまじい轟音とともに一筋の雷が落ちた。そこには焼け焦げた生物と赤ん坊の姿があった。王室特別諜報部隊長ザファン・ウォンローは家路へ向かう途中、その赤ん坊を見つけた。ザファンは赤ん坊をアルナスと名付け、妻とともにその愛を注いだ、16年の歳月が流れ、少年は立派に成長した。

この頃、世界は混乱した状態に陥り、近隣の町村にモンスターが出現するようになっていた。王の命を受けたザファンは、原因を調べるとともにモンスターと激戦を繰り返し、ある夜、全身に深い傷を負って家に帰ってきた。ザファンはアルナスに自分の遺志を継いで王に仕えるようにと言い、静かに息をひきとった。アルナスは父の遺言を胸に刻み、王の元へ向かった。

魔天、ヌルRPGにカツを入れる!

完成がだいぶ近づいた「魔天の創滅」。そのシステムやグラフィックなど、今後もどんどん露出していくので期待してくれ。さて、紹介に入る前に言っておくが、このゲームがそのへんのRPGと一緒だと思っていたら大間違いだ。しかし、それはシステムが斬新とか、グラフィックが美しいとかのレベルではなく、RPGの暗黙の了解みたいなものをなるべく廃絶しようとする姿勢が違うのだ。

まだすべてを見たわけではないが、序盤の10分ほどの間に、そういう試みがいろいろ見れるんだ。これまでのシナリオをなぞるだけのRPGに慣れた人には、歯ごたえ、やりごたえ十分のゲームになること間違いないだろう。

意外なイベントの数々

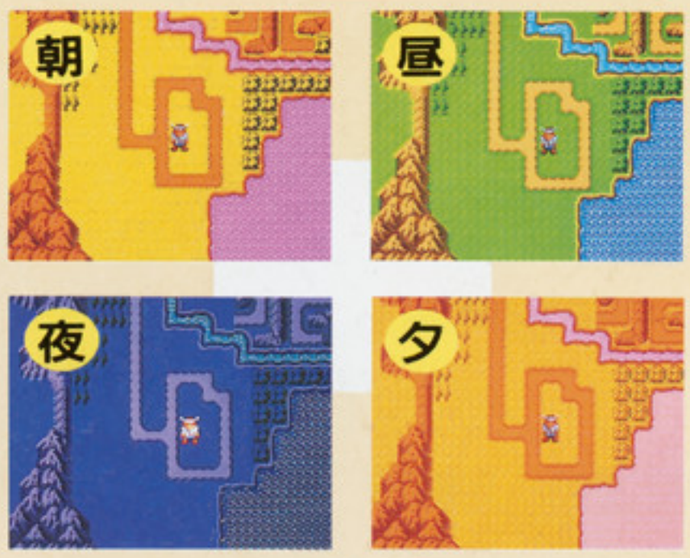
王の命で王妃の病気を治す薬を探すアルナス。途中で盗賊に襲われ当然戦闘かと思えば……。

まだ戦闘経験の浅いアルナスは、ただ殴られ、身ぐるみも剝される。気づくと城だった。

王に謁見すると、薬が間に合わず王妃は死んだという。いきなり悲しい展開！　普通だったら助かるんだけどね。

上のような予想を裏切るイベントも数々用意されている。いままでのRPGのパターンとはちょっと違う切り口で展開するぞ。

止まっていても時間は進む



歩いた歩数をカウントして時間を経過させるなんていまやナンセンス。時間の概念は、いろいろ有効に使われるんだ。

取り立てキツいレンタル屋

このゲームには武器や魔法などを貸してくれる店もある。しかし、その取り立てが厳しい！　一日ナンボで宿に泊まった時に集金に来るのだ。

BATTLEもキツ～

戦闘シーンはこれまで紹介してきたとおり、フロントビュー＆コマンド入力方式で進む。これもAIで見てるだけ、というわけにはいかないだろう。つまりきわどい勝負が多くなりそうだということ。レンタル屋のいい武器や魔法をうまく使って、戦っていかないと、成長するのもなかなか大変なのだ。

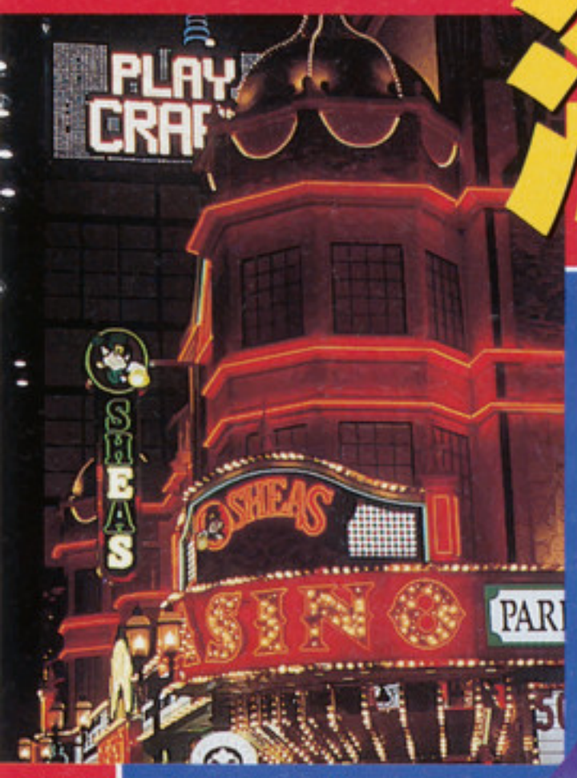
メーカーさんからひとこと

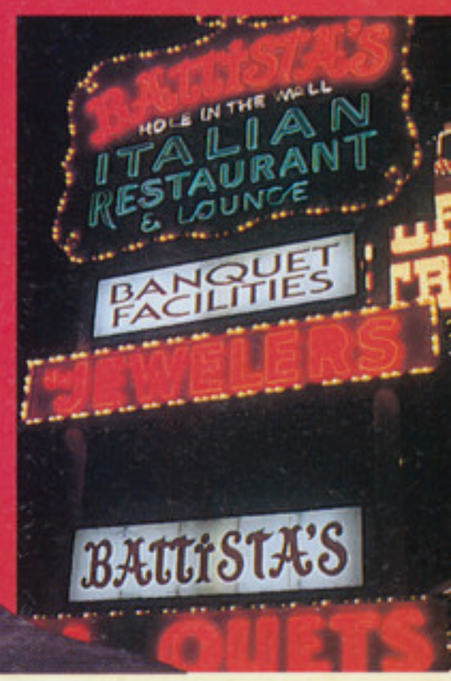
いままでのRPGの常識では考えられない展開をモットーに開発を続けてきた「魔天の創滅」。当初はもっと過激でしたが、あまりにもアンユーザーフレンドリーなためにヒントとなるお助けモードも取り入れるようにしました。ブラックユーモアも多数ありますのでお楽しみに!。

特集

'93年メガドラ海外事情

ラスベガスCES最新SEGA情報レポート&CD情報!





昨年末から今年初めにかけて、日本でも、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」や「ランドストーカー」、「ベアナックル2」、「ぷよぷよ」などのヒットや遊星セガ・ワールドで展示された新作ソフトへの期待で、メガドライブを取りまく状況もそれなりに盛り上がった。でもMEGA-CDの大物ソフトの発売延期などで、ちょっぴりフラストレーションがたまり気味、なんていう人も多いかもしれない。

一方、海外に目を向けると、相変わらずメガドライブ(GENESIS)を取りまく状況は絶好調だ。昨年11月に全世界同時に発売されたソニック2は、16ビットのゲーム史上空前のミリオンセラーを記録し、年末に発売されたSEGA-CDも爆発的な売れ行きを示し、あっという間に日本国内の販売台数を抜いてしまった。現在、アメリカではセガ・オブ・アメリカをはじめとする33社のソフトメーカーが、320以上のタイトルを発売している。もちろん、その中には日本国内で発売されていないソフトもたくさんあるわけだ。まさにインパクトのあるソフトに飢えている国内メガドラユーザーにとって、よだれタラタラといった感じなのだ。

そこで、今回は元気いっぱいの海外メガドライブの状況を去る1月にラスベガスで開催されたCESショーのレポートなどを加えて産地直送で御紹介しよう。今後、海外で発売される新作情報、特にまだ日本で発売されていないSEGA-CDソフトなどは要チェックだぞ。

海外では この冬もセガは元気！元気！

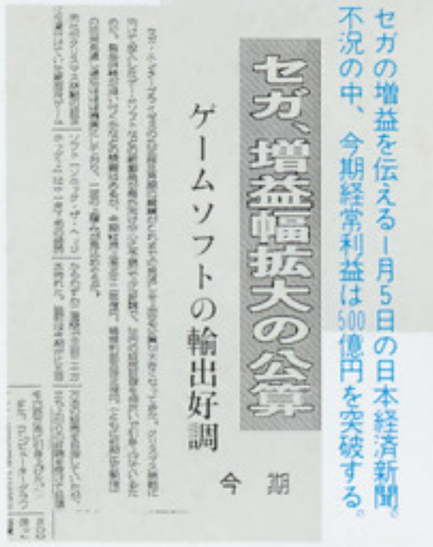
一昨年、アメリカ市場で任天堂とのシェア逆転劇の立て役者になったソニック。それだけにユーザーからの期待も、そしてセガの意気込みも大きかったソニック２、全世界同時発売ということだったけどいったいどうなったのだろうか。

結果からいうとセガの当初見込み500万本を売り切り、600万本にも届く大ヒットになった。しかも発売開始後１週間で40万本以上の販売という、これまでの16ビット・ゲームソフト中、最高を記録した。ちなみに1992年のベストセラー、マドンナの本"Sex"、シンプリー・レッドのＣＤ、それにビデオ「ターミネーター２」の10倍の売上げを達成し、イギリス経済誌にも注目された。おかげでセガは大幅に増収、まさにソニックさまさまというわけ。

これだけ人気が出てしまうと、ゲーム画面の中だけにいるはずがない。今や世界中にファンが存在するソニックは、アメリカでも単行本や、腕時計ゲーム、それにアパレル商品が登場している。春からは、アメリカ３大ネットワークの１つABCテレビのアニメーション番組でもデビューすることになっているのだ。

こちらはフランスの模様。発売当日は各店頭で趣向を凝らした飾り付けがされていた。

SOA（セガ・オブ・アメリカ）では発売前に盛大な出荷イベントが。テイルスも参加だ。



セガ、増益幅拡大の公算

ゲームソフトの輸出好調

今期

セガの増益を伝える１月５日の日本経済新聞。不況の中、今期経常利益は500億円を突破する。

イギリスで行われたソニック体験バス。すばしっこいイメージのある彼を、イギリス人は「SPIKEY」っていうそうだ。

SEGA-CDは30万台を出荷

11月１日にアメリカに上陸したSEGA-CDも予想を上回る売れ行きを見せた。販売店の話によれば、最初に出荷された３万５千台は、48時間後に完売、またクリスマスを狙って出荷された２回目の３万５千台も、あっというまに店頭から消え去ってしまったという。

セガ本社では当初の予定出荷台数、15万台を大きく上方修正、急きょ、春にヨーロッパに投入予定だった７万台を含め、15万台を追加投入することにしたんだけど、その合計30万台の SEGA-CDも全て売れてしまったというから驚きだ。

SOAは、1993年には100万台以上出荷する計画とのこと。この人気は、映画、音楽業界の要人からも注目を集めているというから、今後のソフト展開が楽しみだね。

注目のニューテクノロジー

Virtual SegaとDPA(Dynamic Play Adjustment)

「Virtua Sega」とは、ジェネシス（メガドライブ）用に開発しているオールカラーのバーチャネル・リアルティ周辺装置のことだ。具体的にはまだ不明だが、「３次元の立体感と臨場感溢れる画面で、360°本物そっくりの世界に没頭できる最先端技術を低価格で一般家庭に提供する」（SOA）ということだから、３Ｄゴーグルのようなものではないかと編集部では予想している。このVirtua Segaと、バーチャルリアルティソフト１本がこの秋に発売される予定で、さらに計画では、年内に少なくとも４本のバーチャルリアルティソフト（シューティングゲーム、フライングゲーム、ドライビングゲーム、ファンタジーアクションゲーム）を発表するそうだ。

一方、DPA（ダイナミック・プレイ調整機能）とはいわゆるＡＩ機能で、プレイヤーのレベルに合わせて、ソフトが、ゲームの難易度を変化させてくれる。登載ソフト第１弾は〝Ecco The Dolphin〟になる予定だ。

※写真のゴーグル及び３Ｄ画面はVirtuality™（業務用）のものです。

ラスベガスCESレポート

夢と欲望の都市ラスベガス。CES会場には、アメリカ中の家電ディーラーが商談にやってくる。近年は完全に国際的な新製品発表の場へと発展した。次は6月、シカゴで開催される。楽しみだ。

さて、年も改まった1月7日からの3日間、例年どおりラスベガスでウインターCESが開催された。CESはコンシューマ・エレクトロニクス・ショーの略、すなわちゲーム機からパソコン、テレビ、オーディオ、それに通信機器といった家庭用電気製品の最先端商品が展示されるというわけ。今年は家電メーカー数社から、家庭用ゲーム機が具体的に出展されるのではないかと見られていたし、また国際的大型ショーが5月の東京おもちゃショーまでないこともあり、特にメガドライブでは超大作ソフトの発表があるのでは……という噂もあった（あのソニックも2年前このショーにさりげなく姿を見せていたからね）。

そんな期待を胸にセガブースへと乗り込んでみたのだが、残念ながら大手ソフトメーカー作品の発表はなかった。しかしアクティベーターなどの新技術を使った周辺装置や、SONY IMAGE SOFTをはじめとする斬新なCD-ROMソフトが出展されていたよ。

また家電メーカーからのニューハードは、パイオニアのLD-ROMマシン、レーザーアクティブと松下の32ビットマシンが発表され、会場内の話題を2分していた。

ゲームギアも好調のよう。日本では発売されていないタイトルがたくさんあった。

ソニック2がひと段落のGENESISだが続々とタイトルはあがっていた。とりあえず次は「ベアナックルII」か。

あちらはすでに発売ずみだが、MENACERも展示。日本での登場が待ち遠しい。

こういう豪快なディスプレーをしちゃうところがアメリカ人のいいところですね。

これが松下の32bitマシン

Panasonicすなわち日本の松下電器産業が発表したこのマシンは、エレクットリック・アーツ社（ＥＡ）が設立した3ＤＯ社の規格で、松下も資本参加して、共同開発したというわけだ。CPUに32ビットRISC※を搭載、メディアはCD-ROMのみで、アメリカ国内では年末までに、約700万ドル（8万～9万円）で発売する見込み。日本での発売については今のところ正式な発表がされていない。

The Activator

The Activatorは、組立て式のフロアパネル8枚でできている。直径110cmのサークル内に立って体を動かすと、プレートから発せられている8本の赤外線が、手足の動きを検知する仕組み。これにハイ＆ローもあわせ、合計16パターンの動作で画面上のキャラクターをコントロールできるというもの。実際にはさらにその組み合わせで、例えばチョップの左右の別でブローの方向を変えたり、足の動きでキックやジャンプをさせたりする。ベアナックルIIをはじめ、すでに発売されているソフトでもこのヴァーチャル環境は楽しめるそうだぞ。

SOAのダグ・グレン営業部長は、「ビデオ・ゲームの操作という点で、新たな段階に入ろうとしているのです。やりだすと何時間でもやめられませんね。汗びっしょりになってしまいます。」と話している。

これを応用すればダイエットゲームなんてできるかも。アメリカ国内での発売は1993年9月からの予定で、価格はおよそ70～80ドル。セットにはオリジナル・ファイター・ゲームと、体の動きに合わせて作曲ができるミュージック・ゲームの2本を収めたゲーム・カートリッジ1個が付く。日本では未定とのことだ。

※※※RISC（Reduced Instruction Set Computer）：CPUの命令数を従来のものよりも少なくし、回路を簡素化することで、実行速度を向上させたコンピュータ。

ラスベガス発新作ゲーム編

さて、お待ちかね海外最新ソフト紹介のコーナーだ。今年もラスベガスで開催されたCESショーで、数々の新作ソフトが出展され話題を呼んでいた。中でもSEGA-CDソフトの充実ぶりは目を見張る。年末に本体と同時発売ソフトは10本にのぼり、その内訳は「サンダーストームFX(COBRA COMMAND)」「ブラックホールアサルト」「プリンス オブ ペルシャ」「ウルフ・チャイルド」以外は日本での発売予定のないものばかり（次ページで、しっかり紹介するぞ）。もちろん、ROMカートリッジも大作が目白押し。ものによっては国内発売の可能性もなきにしもあらずだぞ。

GENESIS、SEGA-CDともに目白押し!

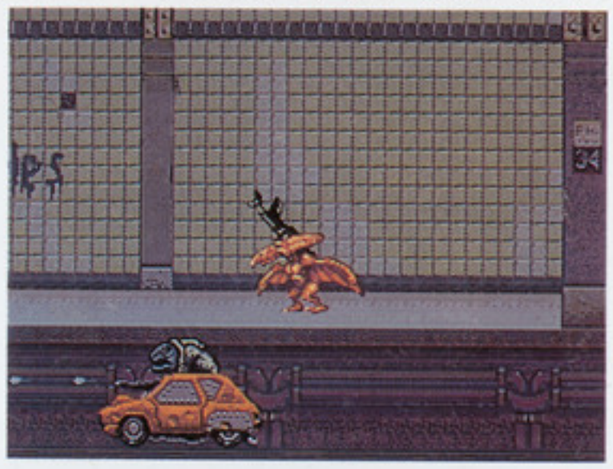
それでは、さっそく今後注目のタイトルをソフトを紹介していこう。

まず本家セガのアメリカ法人セガ・オブ・アメリカのタイトルでは「X-MEN」、「DINOSAURS FOR HIRE」などのROMカートリッジゲームが要チェックだ。「X-MEN」は、マーベルコミックヒーローをゲーム化したもの。ウルヴリン、サイクロプス、コロッサスといったヒーローの中から自キャラを選びプレイするアクションゲームだ。選んだキャラより、ゲームの展開が変わり多彩なプレイが楽しめる。「DINOSAURS FOR HIRE」も、アメリカで人気に爆笑コミックをゲーム化したものだ。紀元前の世界からやってきた4匹の恐竜が、ハイテク兵器を振りかざしニューヨークやロサンゼルスそして東京などを舞台に暴れ回る奇想天外アクションだ。CDでは、「INDIANA JONES」や「ECCO THE DOLPHIN」に期待。また〝VIRTUAL VCR〟シリーズにも注目だ。これは、通常のゲームではなく短編映画や音楽ビデオ、アニメなどの動画を特殊な動画圧縮技

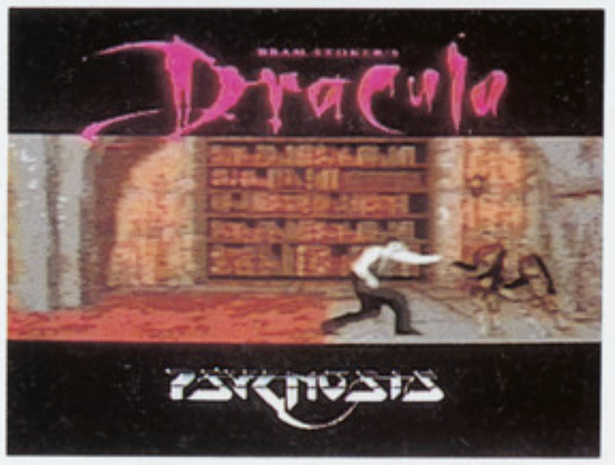
「X-MEN」。アメコミのヒーローらしく派手派手画面のアクションゲームだ。

術を使ってCDに1時間程度収録したもの。もちろんビデオなどと違ってランダムアクセスが可能だし、インタラクティブな展開が楽しめるマルチメディア作品だ。現在、ロックスター・プリンスのパフォーマンスを収録した「VCR PRINCE」とオーソン・ウェルズがナレーターをつとめた短編ドキュメント「VCR MARCH OF TIME」の発売が予定されている。今後もU2やピーター・ガブリエルなどロック界の大御所を使ったソフトも続々登場予定だ。CD媒体のマルチメディア的展開に関してはアメリカのほうが1枚上手といったところか。

セガ以外でも、SONY IMAGESOFTのCDソフト「DRACULA」なんてのも実写取り込み



「DINOSAURS FOR HIRE」。現代に恐竜が登場。コミカルアクションゲームだ。



「DRACULA」。フランシス・コッポラの映画をCD化。文句なくすごい。

と回転機能をふんだんに使ったできで目を引いていたし、コナミも国内では、未定の「TINY TOON」や「SUNSET RIDERS」を発売予定だ。なんにしてても今後のラインナップは、国内以上に多そうだ。話題に事欠かないといった感じだね。

なんと餓狼伝説も出展!

CESで目についたゲームをもう1つピックアップ! スーパーファミコンにはもうすでに移植されているが、NEO・GEOの「餓狼伝説」と「キング オブ モンスターズ」のGENESIS版が出展されていたぞ。メーカーは、SFC版と同じくタカラ。はたして国内販売されるのだろうか? 期待したいところだね。

初公開されたジェネシス版「餓狼伝説」の画面だ。国内発売は未定。

かなりいい動きをしてただけに期待も高いぞ。

「キングオブモンスターズ」だ。今年はSNK移植に注目かも?

SEGA CD
MULTIMEDIA ENTERTAINMENT SYSTEM FOR GENESIS

SEGA-CD本体と同時に発売されたソフトは、10タイトル。その中から、日本で発売されていない5本のソフトを紹介しよう。実写取り込み動画をバリバリに使ったものやビデオ・クリップ的なものなどバラエティに富んでいるぞ。

SHERLOCK HOLMES
SEGA／ADV

コナン・ドイルの小説で有名な探偵ホームズが、３つの事件を解決してく推理もの。内容は、日本で発売されているＰＣエンジン版などと同じだ。プレイヤーはホームズとなって、各事件の関係者から話を聞いたり、過去の新聞記事を調べたりしながら、犯人をしぼりこんでいく。会話シーンなどはすべて実写フィルムをデジタイズし、音声とピッタリ同調させた動画で表示されているので、１本のビデオ・ドラマを観る感覚で本格的な推理が楽しめるぞ。

ロンドンの街を舞台に、ホームズの推理が冴え渡る。警察や事務所などで情報を得ていこう。

動画部分は、一話完結のドラマを３本まとめて観るようなボリューム感がある。

NIGHT TRAP
SEGA／ADV

ＡＤＶというよりインタラクティブ・ムービーと呼ぶにふさわしい作品。ある家でパーティーを楽しんでいる住人たちを怪(あや)しい侵入者から守りつつ、謎を解くことが目的だ。ゲーム中の登場人物は、どこの場所でも同じ時間軸で行動している。プレイヤーのできることは、登場人物たちを各部屋に備えつけられた隠しカメラで監視し、トラップをしかけて侵入者を撃退することだけ。ボーッと見ていると重要な情報を見逃したり、侵入者を逃してしまうぞ。

何も知らずに騒ぎまくる少女たち。いつどこの監視カメラを見るかがポイントになるぞ。

途中で味方のコマンダーも潜入してくるが、ちゃんと罠を作動させないと敵にやられてしまう。

SEWER SHARK
SONY IMAGESOFT／SHT

実写動画バリバリのシューティング。一言でいえば実写版「サンダーストームＦＸ」といった感じのゲームだ。分岐のある建造物内のトンネルの中を敵を撃ちながら高速で移動していく。分岐ルートを間違えると自爆してしまうぞ。ちょっと画面は荒いが、その実写動画の動きやスピード感は見事なデキ。それもそのはず、取り込み前のもとの特撮映像は、2001年やスターウォーズを手掛けたジョン・ダイクストラが担当している。とにかく必見の１本！

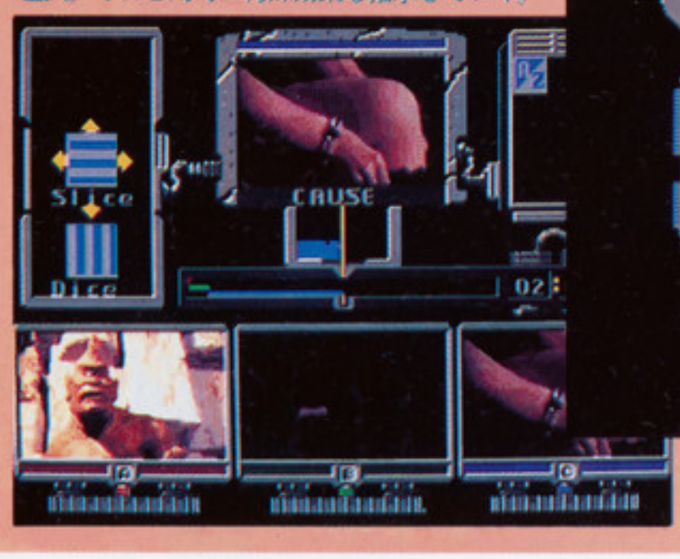
オープニングなどでは、実際の役者が登場してしゃべりまくる。なかなか見事な演技。

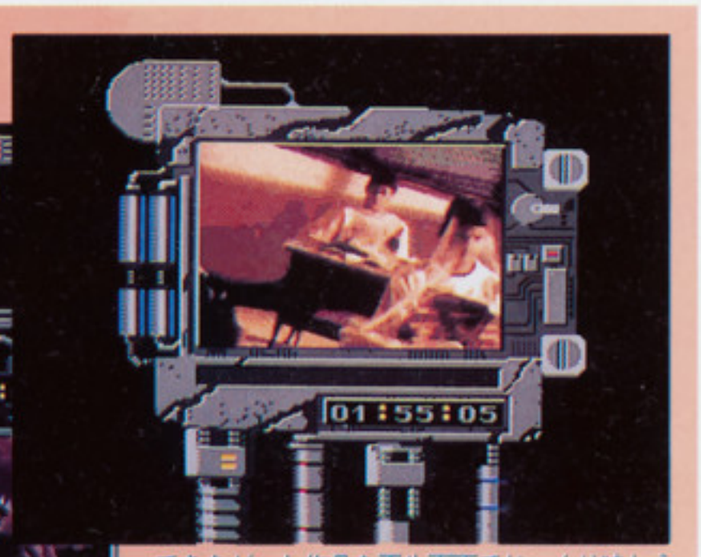
高速で移動していく感覚は、非常に快感。ルートが分岐していくのでゲーム性もそこそこある。

MUSIC VIDEO KRISS KROSS
SONY IMAGESOFT／ETC

いわゆるゲームとは別物のマルチ・メディア作品。曲を選択し、それに合わせた映像をエディター画面上でリアルタイムに加工して自分だけのビデオ・クリップを作っていく。編集が終ったら再生画面でプレイバック。要するにＭＴＶのビデオ・クリップみたいなものが簡単に作れてしまうわけだ。収録されているビデオデータや画面分割、ストップモーションなどの特殊効果も盛りだくさん。とにかく、サウンドや映像、編集作業もラップのりで超イカスぜ！

曲に合わせて画面下ウインドウから使う画面を選択。それと同時に特殊効果も指示していく。



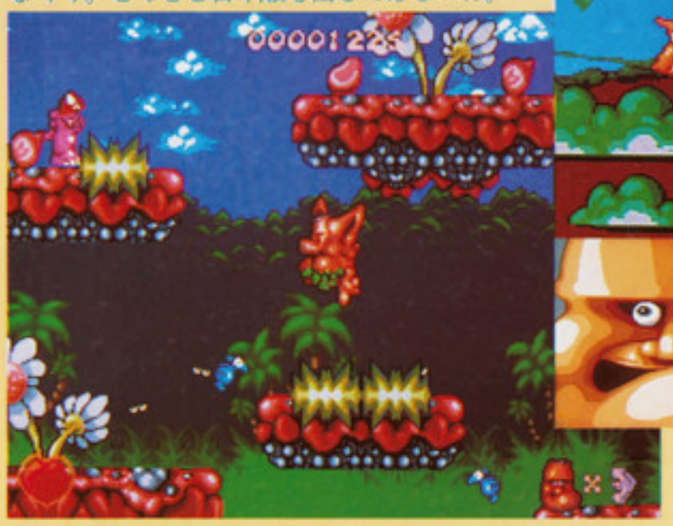


できあがった作品を再生画面でじっくり味わう。適当に作ってもけっこう曲にハマるのが快感！

CHACK ROCK
SONY IMAGESOFT/ACT

GENESISでは、すでにカートリッジで発売されている同名のゲームに、ビジュアルシーンやサウンドのアレンジなどを加えてリメイクしたもの。主人公は、タイコ腹をボヨンと弾いて攻撃するヘンな原始人。彼は洗濯中にさらわれた恋人(妻？)を救出するために、極彩色バリバリのステージを突き進むのだ。恐竜のしぐさや、サンプリングによる効果音がともにマヌケで、モロにバ◯ゲーっぽいが、アクションゲームとしての完成度は高く、なかなかの秀作だ。

時代考証のカケラもない、ヘンなノリが炸裂しまくり。とっとと日本版も出してほしいね。



ＣＤ版は面が増えているうえに、こんなデモも。恋人が、髪をひっつかまれて連れ去られる……。

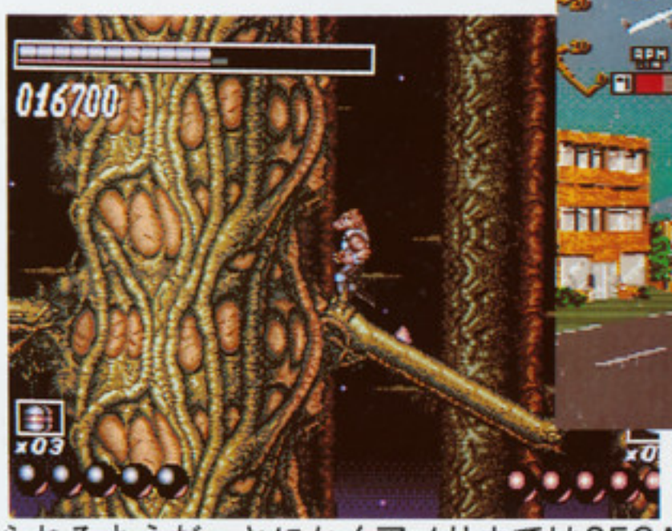
まだまだ続々登場しそうなSEGA-CDタイトルを紹介！

SEGA-CDの最新ソフトを紹介してきたけれど、いかがだったかな。本体と同時発売、しかも日本で未発表のソフトを中心に紹介してきたがSONY IMAGESOFTの本体同時発売ソフト「HOOK」だけは、残念ながら誌面の都合で紹介できなかった。機会があれば今後本誌でも紹介するつもりなのであしからず。

ところで、SEGA-CDは、昨年11月のデビュー以来、続々と新作を発表し続けている(下表参照)。年内には数十本のソフトが発売される予定だ。日本でも発売予定があるものの、まだ発売されていない「WOLF CHILD」、「MONKEY ISLAND」、「JAGUAR XJ220」などは、すでに発売中だ。

メーカー的にはJVC(日本ビクター)やSONY IMAGESOFT、SIERRAなどのタイトルが目につく。内容的にも、マシンのスペックを生かしきっていないゲームが多い国内に比べ、「MUSIC VIDEO KRISS KROSS」やVIRTUAL VCRシリーズなど音楽や実写動画技術を生かしたゲームの枠組みを超えたソフトが多いし、シューティングやアクションゲームにも実写取り込み動画などをフルに使ったこれまでにないタイプのゲームが多く見られるようだ。とにかくアメリカではSEGA-CDを単なるゲームマシンではなく、マルチ・メディアのプラットフォームとしての位置づけを強く意識しているように感じられる。

ＪＶＣの「WOLF CHILD」。日本では３月発売予定だがアメリカでは本体と同時に発売中なのだ。



「JAGUAR XJ220」。こちらもアメリカでは発売中。早くMEGA-CDでプレイしたいもんだ。

今年は、３DOをはじめスーパーファミコンのCD-ROMアダプタなど、CD-ROMマシンのニューフェイスが続々と登場するはずだ。アメリカで好スタートを切ったSEGA-CDだが、それらのマシンとの熾烈(しれつ)な生き残り競争は、これからだ。国内のMEGA-CDともどもがんばってもらいたいもんだね。

COBRA COMMAND	S H T	SEGA	発売中
BLACK HOLE ASSAULT	A C T	BIGNET	発売中
PRINCE OF PERSIA	A C T	SEGA	発売中
WOLF CHILD	A C T	JVC	発売中
VIRTUAL VCR PRINCE	E T C	SEGA	2月
VIRTUAL VCR MARCH OF TIME	E C T	SEGA	4月
JOE MONTANA NFL FOOTBALL	S P T	SEGA	4月
SPIDER MAN VS. THE KINGPIN	A C T	SEGA	6月
AFTER BURNER III	S H T	SEGA	冬
SHERLOCK HOLMES VOLUME II	A D V	SEGA	5月
INDIANA JONES	A D V	SEGA	6月
RISE OF THE DRAGON	A D V	SEGA	3月
FINAL FIGHT	A C T	SEGA	4月
BATMAN RETURNS	A C T	SEGA	3月
ECCO THE DOLPHIN	A C T	SEGA	年内
AMAING TENNIS	S P T	ABSOLUTE	発売中
TOYS	A C T	ABSOLUTE	3月
SUPER BATTLETANK	A C T	ABSOLUTE	発売中
MAD DOG McCREE	A C T	AMERICAN LASER GAMES	夏
SPACE PIRATES	A C T	AMERICAN LASER GAMES	夏
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	A C T	AMERICAN LASER GAMES	年内
GALLAGHER'S SHOOTING GALLERY	A C T	AMERICAN LASER GAMES	年内
ALIEN	A C T	ARENA	年内
MORTAL KOMBAT	A C T	ARENA	年内
WWF WRESTLEMANIA	S P T	FLYING EDGE	夏
INTRODUCING THE HUMANS	P U Z	GAMETEK	来年冬
BRUTAL	A C T	GAMETEK	来年冬

MONKEY ISLAND	A D V	JVC	発売中
HEIMDALL	A D V	JVC	3月
DUNGEON MASTER2	R P G	JVC	夏
THUNDERHAWK	F L Y	JVC	夏
MONKEY ISLAND2	A D V	JVC	年内
JAGUAR XJ220	R A C	JVC	発売中
WONDER DOG	A C T	JVC	発売中
ROAD AVENGER	R A C	RENOVATION	2月
KING'S QUEST V	A D V	SIERRA	春
MIXED-UP MOTHER GOOSE	E T C	SIERRA	春
STELLAR 7	A C T	SIERRA	夏
SPACE QUEST : ROGER WILCO AND THE RIPPERS	A D V	SIERRA	夏
THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISIH	A D V	SIERRA	発売中
MAKE YOUR OWN MUSIC VIDEO C&C MUSIC FACTORY	A C T	SONY IMAGESOFT	発売中
DRACULA	A C T	SONY IMAGESOFT	3月
SON OF CHUCK	A C T	SONY IMAGESOFT	夏
CLIFFHANGER	A C T	SONY IMAGESOFT	年内
ESPN BASEBALL	S P T	SONY IMAGESOFT	年内
ESPN FOOTBALL	S P T	SONY IMAGESOFT	年内
JEOPARDY	E T C	SONY IMAGESOFT	年内
JOURNEY TO THE CENTER OF THE	A D V	SONY IMAGESOFT	年内
LAST ACTION HERO	A C T	SONY IMAGESOFT	年内
WHEEL OF FORTUNE	E T C	SONY IMAGETOFT	年内
PIT-FIGHTER II	A C T	TENGEN	年内
RBI-5	S P T	TENGEN	年内
THE TERMINATOR	A C T	VIRGIN GAMES	2月
OUT OF THIS WORLD	A C T	VIRGIN GAMES	春

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

P91……ナイトストライカー
P92……笑ゥせぇるすまん
P94……聖魔伝説3×3EYES
P96……ファイナルファイトCD
P98……ニンジャウォーリアーズ
P101……デバステイター
P102……アネット再び
P102……アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
P104……らんま1/2〜白蘭愛歌〜
P106……ゆみみみっくす
P108……ウルフ・チャイルド
P109……ハイムドール
P110……ジャガーXJ220
P110……モンキー・アイランド
P111……幻影都市
P111……Vay〜流星の鎧〜
P112……Aランクサンダー
P114……アイ・オブ・ザ・ビフォルダー

ナイトストライカー

ついに登場!/タイトーの切札

タイトー／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

去年の遊星セガワールドに初出展されて以来、誌面紹介が切望されていた「ナイトストライカー」がついに見参! 注目せよ。

ファン待望のナイストがついに登場だぁ!!

これが自機

自機インターグレイの雄姿だ。空中飛行、地上走行、海面ホバー走行ができる万能マシーン!

「やっと」というか、「ついに」というかはこのページを読んでいる諸君にまかせよう。

そう、ゲームセンターで根強い人気を誇ったあの「ナイトストライカー」がMEGA-CDで登場するのだ。下の画面写真の数々を見てもらえばわかるが、可能な限りアーケード版に忠実な移植がされている。ちなみに、障害物や敵の弾などは、拡大縮小機能を使っているため、多少粗く感じるが、実際は苦にはならない程度に仕上がっているぞ。また、BGMは可能であればCDからの直接再生をするように努力されており、効果音もメガドライブ内臓のPCM音源を使用するそうだ。ファンの諸君、安心して待つがよい。期待大だぞ!

移植度はほぼカンペキ!! とくとご覧あれ!!

拡大する背景

運河を駆ける自機。障害物のゲートが拡大表示されているのがわかるよね。努力のあとがうかがえる場面だ。

可能な限り

地面があるところで自機を下に押しつけると地上走行ができる。敵は空中、地上とあらゆる場所から登場するのだ。トリガーを引け!

忠実な再現!!

ヘリコ部隊と交戦の最中だ。まだ遠くなので小さいが、弾を撃ってくるぞ!

コースは21も!!

コースは途中で分岐する。実際に通るステージは6つ、エンディングも6つある。

これは工場のステージだ。固定砲台が弾を撃つ。やられる前にやれ! 見た限りではアーケード版と同じなので驚いてしまうぞ。期待は高まるばかりだ!

ボスが登場する前にこのように警告が発せられる。どんなヤツが出てくるか、緊張する一瞬だ。このあと、ボスとの一騎討ちが展開されるのだ。

ボスもサイバー

OH! ビッグボス!

Aステージのボス登場。射程軸を合わせると、弾を撃ってくる。それまではバリアを張ってるぞ。解けた瞬間に撃て!

ビュンビュン動くぜ

Bステージのボスだ。作業用の工業機械らしい。本体のアームをくねらせながら迫ってくるのだ。

笑ウせぇるすまん

ホーッホッホッホッ、これは新しい

セガ／7月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

去年の6月のTOYショーで初公開された「笑ウせぇるすまん」のサンプルがついに到着。明らかになった新システムを紹介だ。

フル画面のグラフィックが動きまくるぞ

藤子不二雄Ⓐ原作の一話完結漫画「笑ウせぇるすまん」が、MEGA-CDのアドベンチャーゲームになった。主人公は一度見たら忘れられない顔立ちと、トレードマークの笑い声でおなじみの喪黒福造。悩みを抱えている人のココロのスキマにつけこんで、間接的にその人を破滅に追い込むというダーティー・ヒーローなのだ。〝人間の陰の部分〟という、誰もが目を背けたくなるテーマに真っ向から挑んだストーリーは見る価値十分だぞ。

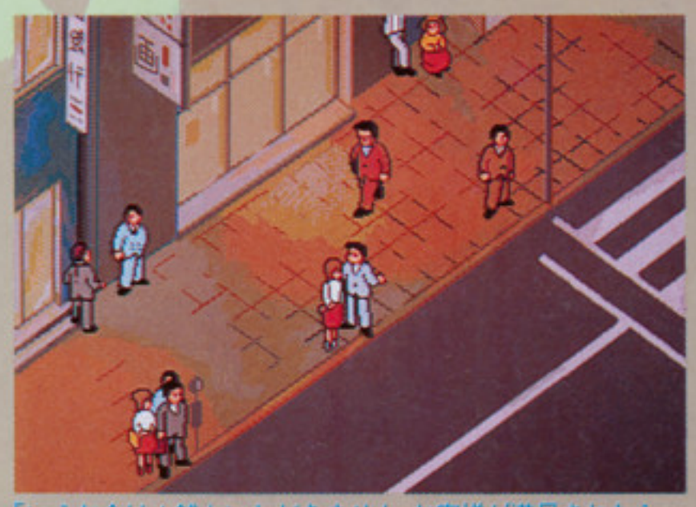
シナリオは原作にもあった「たのもしい顔」「勇気は損気」「化けた男」の3つで、それぞれ5種類以上のエンディングが用意されている。操作システムも従来のアドベンチャーゲームにはない、かなり大胆な手法を採用しているので、原作を知ってる人でも楽しくプレイできるぞ。

ゲームの操作システムは2種類用意されている、場面ごとに自動的に切り替わるようになっている。

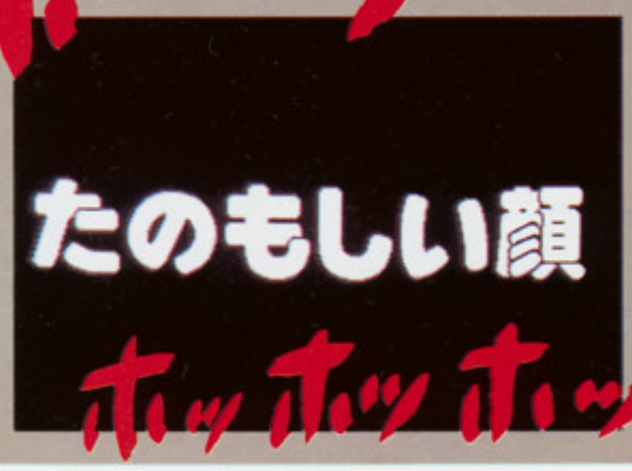
アニメそのままのオープニングに感動

このゲームのグラフィックやストーリー演出は、アニメ版（TBS系列のバラエティー番組「ギミアぶれいく」の1コーナーで放映されていたもの）がベースになっている。それぞれのストーリーのオープニング部分まで、そっくり移植されているぞ。もちろん、喪黒福造役の大平透のナレーション入りでね。嬉しいじゃありませんか！

「世の中は老いも若きも心の寂しい人ばかり。そんな皆さんのココロのスキマをお埋めいたしましょう」



「いえお金は1銭もいただきません。お客様が満足されたら、それが何よりの報酬でございます」

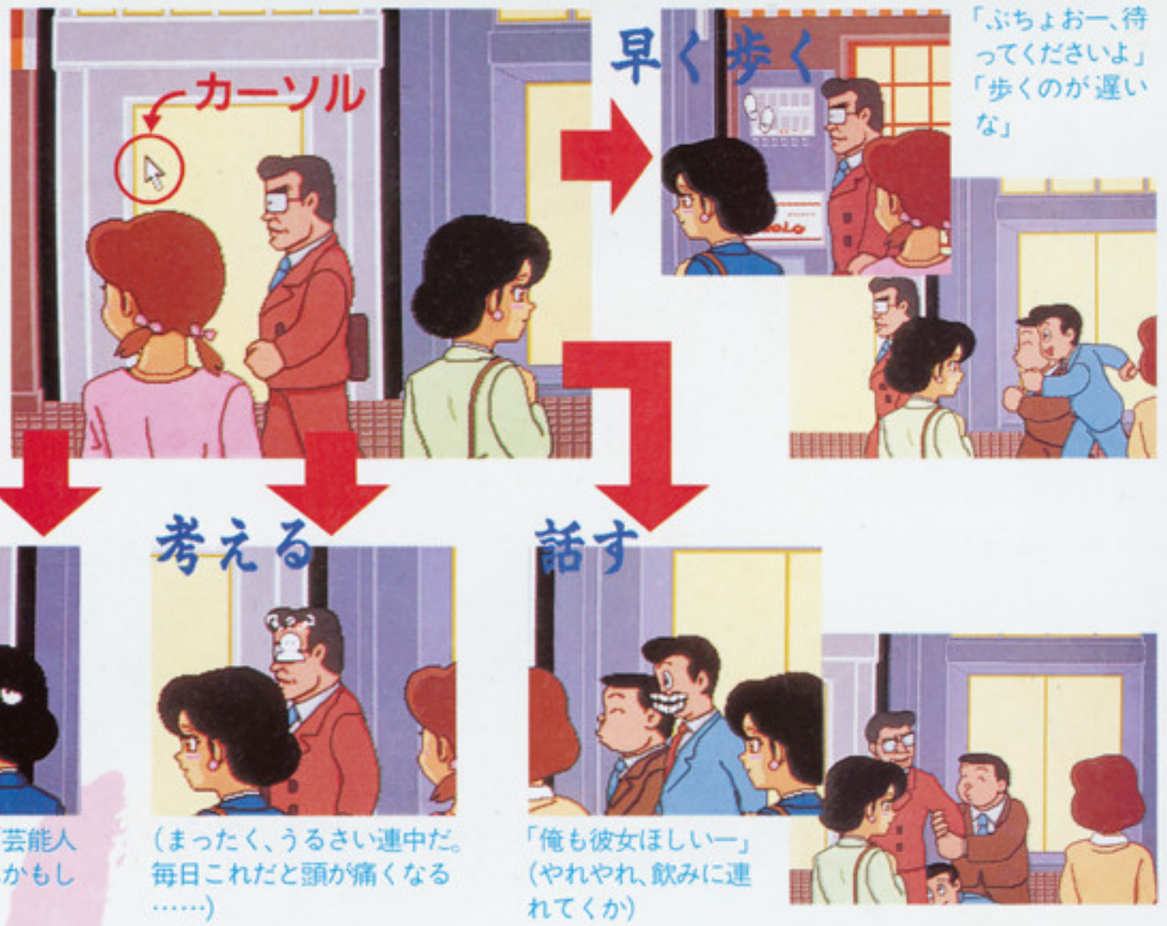


©藤子不二雄A・シンエイ・中央公論社・TBS ©1992 SEGA

シナリオ「たのもしい顔」&ゲームシステムの紹介だ

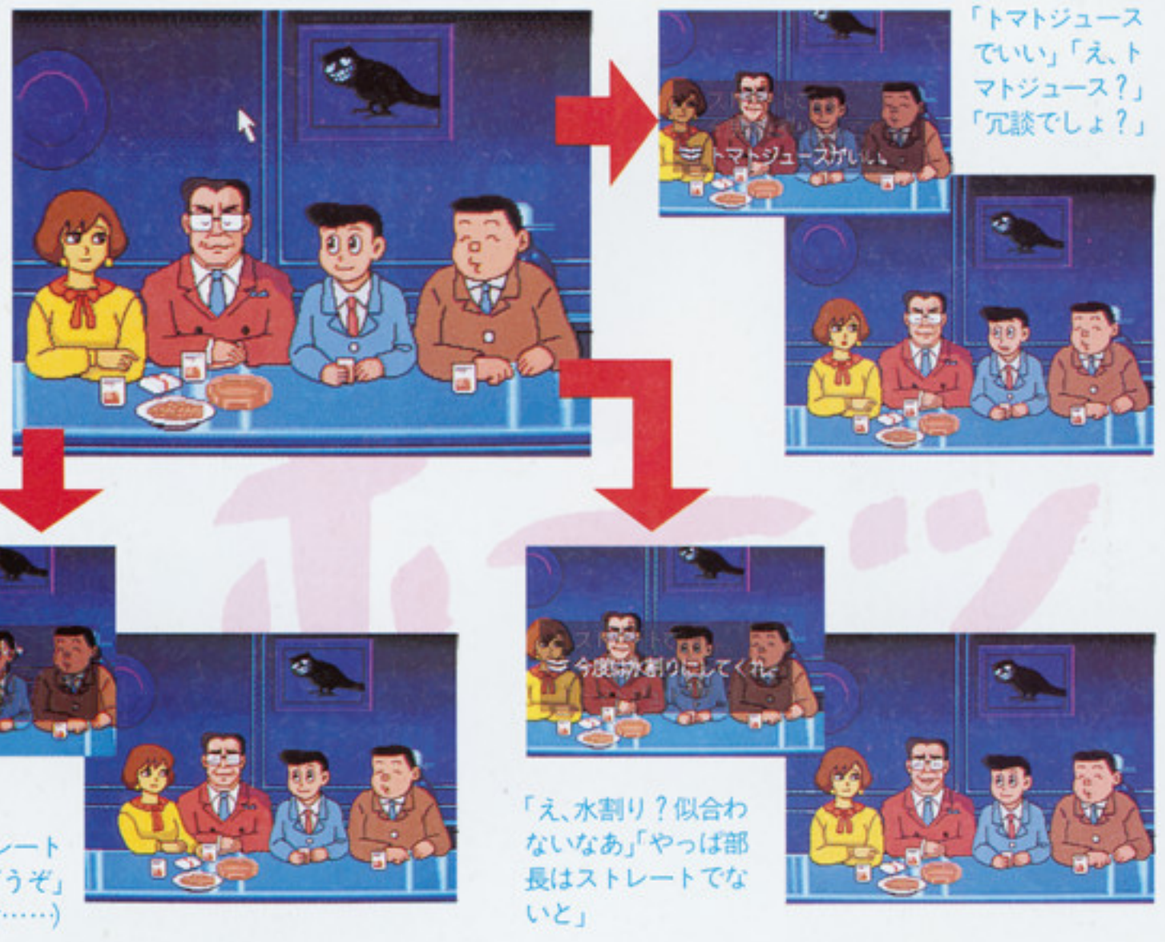
カーソルでいろいろ調べよう

プレイヤーが操作するのは喪黒福造ではなく、彼に陥れられる一市民のほうだ。シナリオ「たのもしい顔」では、部長サラリーマンの頼母雄介が自分の分身となる。頼もしい顔つきで、何かと人に頼られてしまう人物だ。ゲームは、頼母が町の通りを歩いているフルアニメーションシーンから始まる。このときの操作システムは「スクリーン・スキャン」という、場所によって形が変わるカーソルを操作してゲームを進めるモードだ。通行人を見たり考え事をしたりすると、登場人物がサンプリングでしゃべるぞ。



コマンド選択でコミュニケーション

会社の部下と立ち寄ったバーでしばらく飲んでいると、「お酒をまだ飲むか」という質問に答える場面になる。ここでの操作システムは「スピーチ・セレクト」といい、3つの選択肢のうちのどの会話を選ぶかによってエンディングに大きく影響するのだ。



その後の頼母は……

本来アルコールがあまり強くない頼母は、バーを出た後、裏通りで吐いてしまう。そこに喪黒が現われ(じつはさっきのバーにいた)、頼母をやさしく介抱する。頼母は、頼もしい顔ゆえに周囲から期待されることの重圧と不満を喪黒に打ち明ける。喪黒は名刺を差し出し、「思いきり甘えられる人を見つけてあげる」と言い残して去っていく。このあと場面は翌日に移り、家庭や会社で様々な事件が発生する。頼母は徐々に追い込まれて……。

特別ピンナップ 喪黒くん

聖魔伝説3×3EYES

原作をもしのぐ冒険活劇の誕生だ！

セガ／4月下旬発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

発売へ向け、昼夜を問わずに精力を注ぎ込むセガ「3×3EYES」開発部隊。その苦労と情熱がゲームからにじみ出てるぞ！

原作を知らなくてもOK！

このゲームの導入部分に入っているオープニングアニメーションは、前号でも一部を紹介したけど、原作を読んでいない人にもすぐにストーリーを理解してもらえるような、素晴しいデキになっているんだ。でもこのオープニングアニメは、スタートボタンを押してしまうと省略されるので、必ず見ておいたほうがいいだろうね。

また、MEGA-CD版「3×3 EYES」のシナリオは、基本的に原作を再現しつつ、ゲーム的要素を盛り込んで、オリジナルのイベント、オリジナルのエンディングが用意されている（原作はまだまだ終わっていないからね）。原作を読んでいても、十分楽しめるんだ。

世界を力で支配しようとした鬼眼王シヴァ。三只眼の一族はすべて倒され、最後に残ったパイはその力を解放し、シヴァにぶつける。

死闘の末、かろうじて鬼眼王を封じ込めたパイ。力つきて倒れてしまう。この後、パイはチベットで八雲の父と出会い、遺言を託される。

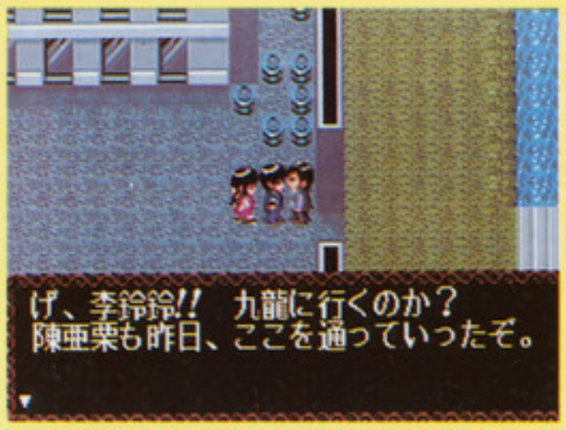
香港商店街でのデキゴト!?

藤井教授の遺書（いしょ）を携え、日本に八雲を頼ってきたパイ。不死身になった八雲とともに、三只眼が人間に戻るための方法を探すため、香港の陳亜栗（ちんあぐり）を訪ねる。香港に着いたパイと八雲は、さっそく商店街で陳亜栗の情報を聞き、妖撃社へ向かう。しかし陳亜栗は不在で、副編集長の李鈴鈴（りりんりん）という人がいっしょに陳亜栗探しを手伝ってくれることになった。

じつは女子学生寮を覗いていたのは陳亜栗だった。でもすぐに逃げてしまう。

妖撃社の鈴鈴さんは、八雲の父と知り合いだったらしい。それなら話は早いやと思ったら……。

ある条件を満たして鈴鈴さんとふたたび話せば、仲間になってくれる。彼女は心強い味方なのだ。



さらに商店街で情報収集。陳亜栗は、九龍教を探るため、九龍島へ向かったようだ。こっちも急げ。

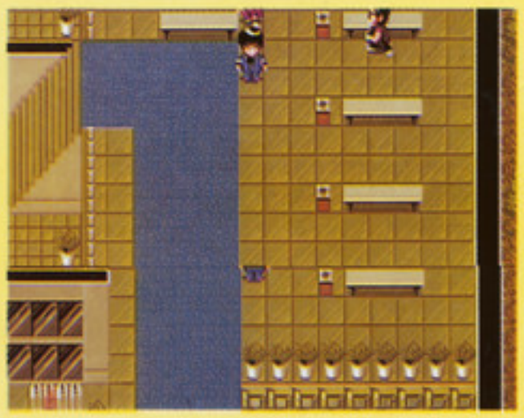
九龍ではちょっとした戦闘があるかもしれない。念のため、装備なんか整えておくといいかもしれない。

フィールド・オブ・香港

初公開のフィールドマップ。「3×3EYES」はアジアが舞台となることも多く、かなり実際の地図に近い感じになっているようだ。北東に行けば、上海とか北京、北西に行けばチベットなんかありそう。もちろん、このマップでは見えないけど、日本もあることは間違いない。

香港国際空港!?

ゲームのスタート地点は香港であり、それより先はどう進んでいくのかはわからない。でもここに空港があるってことは、飛行機に乗ることがあるんだろうな。



空港内ロビーである。長イスとか灰皿があるところなんて、なかなか細かい。

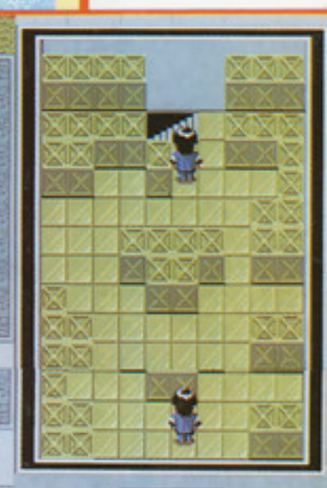
©高田裕三／講談社 ヤングマガジン ©1992 SEGA

商店街〜九龍城〜香港島〜

ゴーストビル

九龍城の開かずのビル。あやしげな噂がいっぱいあるぞ。

九龍教本部



ただ来てもここへは入れない。地下には教祖様がいる。

九龍城

さらにあやしさを増すゴーストビル。入る方法はないものか。

商店街から来て最初にやるのは、九龍城での情報収集。あやしげだが実のある情報はない。でもそれでいいのだ。その後、九龍城外で行けるところに行き、話せるだけ話してみると新たな展開があるはずだ。そのあとゴーストビル地下のダンジョンに突入することになるが、あまり無理をせずに探険しよう。その奥に潜(ひそ)んでいるのは……。

香港商店街

香港大橋

香港島

来てすぐはこの橋は渡れない。ホント大きな食堂があるぞ。

食堂街

黄邸(ホワン)

マップの写真と画面写真は一部違いますが、開発中ということで御容赦下さい。

ファイナルファイトCD

完成目前.!! 新画面の数々を大公開

セガ／3月26日発売予定／8,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

ついに公開されたオリジナルモードに加え、最終面まで入ったサンプルも到着。完成目前の「ファイナルファイトCD」速報だ。

新しく入ったビジュアルシーンだ。突き刺さる!

完全再現への道のりと現状速報だ!!

提供された今回のサンプルは、アメリカで行なわれた'93 Winter CESに出展されたショーバージョンと、いちおう最終面まで遊べるものである。出展用なので、動きの調整や音声はまだだけど、前回のサンプルより、はるかにバージョンアップされているぞ。キャラなどもほとんどの敵が登場しているし、オープニングにも新ビジュアル(変更あり)が用意された。またその他でも細かい所で修正が見られ、業務用に近づけようという血のにじむような努力がうかがえる。今回はこのサンプルをベースに、前号で検証した部分を含め、現状報告や開発の苦労話、そして新ステージなどを中心に紹介していこう。発売された時に、このページの記事を思い出しながら遊んでみると、君もきっと涙がにじんでくるハズ。開発者達のコダワリをじっくりと読みとってやってくれ!!

着々と進む開発状況と苦労話を御披露するぞ!!

セクシー姉妹(?) ポイズン& ロキシー登場

今回新しく紹介する敵は、デブのビルブルや、女性キャラ（オカマだ!）のポイズンなどだ。デブはこの際ほっておいてグラマーなポイズンとロキシーを紹介するぞ。アーケード版に近いだけあって、ＳＦＣ版にはなかったキワドいポーズなどもちゃんとあるのだ。

色数のバランスは…

これはRGB出力の画面だけど、ビデオ出力の画面で見たときにアーケードと同じ雰囲気になるように日々努力がされている。

目標は当然完全再現だけど、スペックの問題もあって、完璧とはいかない。その中で大切にしたいのは雰囲気。特に少ない色数でいかに魅せるか？というのに重点がおかれている。ビデオ出力で見たときに見栄えがいいように精魂こめてドットを打っているそうだ。

ライフメーターもダイジョーブ

このゲームのライフメーターは、2段階以上はグラデーションで表示されるので、かなりツラい。ボスだけだと思えば気にならない？

ライフメーターも、色数の犠牲になってしまっているが、キャラやオブジェクト（壊せるタイヤやドラム缶）に色数を優先しているため、しかたないといえばしかたない。でもボス以外は気にならないかもしれないね。

主人公2人に敵キャラが4人! こんなにいるのに処理落ちナシ! すげー!

チラツキも全然ない。たりは心配無用かもしれないぞ。ここらあ

キャラのチラツキや処理落ちはどうだろうか。これも、重要なポイントで、キャラの数やスプライト（キャラなど）の枚数、それらが横に並ぶ量など、バランスがちょうどよくなるように試行錯誤して調整しているそうだ。キャラは、スプライトの塊になっているので、それに必要な容量もバカにはならないみたい。それらを含めて1アクセスで1ステージをどう収めるか容量と格闘中らしいぞ。ガンバ!

そして完成した新画面の数々だ!!

©CAPCOM 1989 ©SEGA 1992

ウワサのタイムアタックモードも登場!!

これが初公開のタイムアタック画面だ。画面のほうは、ご覧のとおり3種類が用意されている。1Pキャラにあわせて舞台も変わるぞ。効果音も本物のまんまだ。

いちおう終了後に出るリザルト画面がこれ。ただし、キャラのポーズはカプコン描き下ろしのものに変更される予定なのだ。これよりもっとカッコイイぞ。

開発発表当時から言われていた「ファイナルファイトCD」オリジナルのタイムアタックモードだが、今回はついにそのゲーム画面を入手したので、詳しく紹介するぞ。ご覧のとおりこのモードは、新しく描き起こされた固定画面が舞台となっている。次々と出てくる敵キャラを規定時間内にどんどん倒していき、倒した敵の数を競うというわけだ。もちろん2P同時プレイも可能で、ライフがなくなったらアウトだ。こいつは画面も派手だし、なかなか熱くなれそうだぞ。やったれ。

ボーナスステージも健在だぞ

お次は、ゲーム中に登場するボーナスステージの画面だ。種類はガソリンスタンドにある日本車を壊しまくるものと、工場にある極厚ガラスを割りまくる2つがある。どちらも時間内に粉々にしなければならないぞ。車のほうは「ストII」でもあったものなので、知っている人もいるだろう。あのボーナスステージは、実はこれがはじまりなんだよね。もちろん移植度もバッチリなので、思いっきり壊してやろう。おりゃー! どうじゃー!

整然と吊されたぶ厚いガラスを拳で打ち砕け。もちろんキックでも可。

車は、転がっている鉄パイプで壊してもいい。とにかく走れなくなるまでブチ壊すのみだ。

完成間近! 各ハイライトシーンもこのとおり!!

おなじみの下町。マッドギアのたむろする代表的な場所だ。

下町よりも人気があるのがこのウエストサイド。汚い酒場や怪しげな繁華街がある地域だ。放置車が名物。

初登場の工業地域だ。金網の下から吹き出る炎はまだ入ってないけど、雰囲気は同じだよ。

横浜とは全く違って荒廃しきっているベイエリア。長いステージのひとつだ。

UP TOWN

数々の企業ビルが軒を連ねるアップタウンは、最後のステージ。待っててジェシカちゃ〜ん。

ステージは全部で6つ。先月までは2ステージまでをダイジェストで紹介してきたけど、今月はそれも含め、その他のステージをちょっとだけ紹介していくぞ。特筆すべきは、家庭用で初めて再現されたインダストリアルエリアのステージだろう。忠実かつ完璧な移植に酔え!

ニンジャウォーリアーズ
殺人機械のお通りだいっ

タイトー／3月12日発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

タイトー渾身(こんしん)の一作ついに登場！　流麗(りゅうれい)な忍者アクションにあなたはもうMEGA-CDから離れられない……はず。

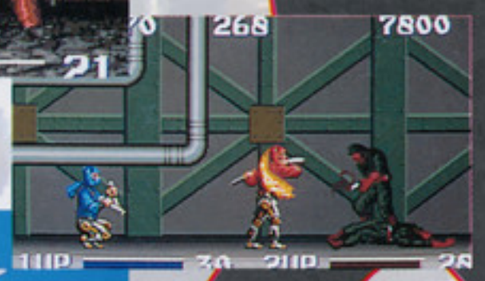
今年は"ニンジャウォーリアーズ・イヤー"だって知ってた？

大迫力の3画面ボディソニックきょう体と独特のゲーム世界観、そしてアメリカン・ニンジャのうさん臭さを見事に再現した音楽……。数年前、ゲーセン野郎をとりこにした「ニンジャウォーリアーズ」が、タイトー自らの手によってMEGA-CDに移植された。グラフィックの質感が若干(じゃっかん)落ちているものの、全体の移植度はかなり高い。とくにプレイ感覚が本物そっくりで、当時アーケード版にハマっていた某編集者も絶賛していたぞ。ファンはもちろん"遊べる"MEGA-CDソフトがほしい人は迷わず買え！

このゲームは、2人同時プレイが熱い。華麗なコンビネーションで難関突破だ。

そこの作戦が現時点では最も有効であると思われるが

BGMも当然完全再現。マニアは涙モノだろう。



アーケード版との違いはこれくらい

1 ゲーム画面の比率

アーケード版はモニターが横3画面ぶんの豪華仕様だったが、MEGA-CD版では画面をシネスコサイズにして、それっぽい雰囲気を出している。

2 破損パーツの数

銃火器の攻撃を受けると表面がはがれる体の箇所は、アーケード版では頭・胴・上腕・下腕・腰・股・すねの7箇所だったが、CD版では頭・胴・腕・腰・足の5箇所になった。少なくなったぶん、難しくなったかも？

3 オマケがいっぱい

アレンジバージョンのBGMでプレイできたり、1Pと2Pのキャラを変更できたりと、小粋な要素が入っている。プロローグストーリー・デモもあるが、これはオマケと呼ぶには凄すぎるぞ。

4 家庭で遊べる

家庭用ゲーム機のソフトだから当たり前なんだけど、このゲームが家でできるってことに大きな意義がある…ような気が。

ROUND 1 荒廃シタ町並ミヲ駆ケ抜ケロ

基本的な操作に慣(な)れよう。苦無(くない)攻撃の当たり判定、回転ジャンプの操作、防御しながらの移動は感覚的にマスターしておきたい。これといって難しい場面はないが、マシンガン攻撃や、くの一が投げる手裏剣(しゅりけん)には要注意。銃火器系の攻撃を受けるとニンジャの衣服や表皮がはがれ、次に同じ箇所(かしょ)に攻撃を受けると、ダメージが2倍になってしまうからだ。回転ジャンプなり防御なりで確実に防ごう。

壁に描いてあるおねーちゃんがイカスねなんて悠長なことはいってられん。特にマシンガンに注意して進め。

三味線が身にしみる

最後にはくの一が控えている。防御しながらしゃがんで近づくとジャンプするので、そのときに攻撃しろ！

ROUND 2 軍事施設デハッスル

ステージ2から、飛び蹴(げ)りをするアーミーが登場する。プレイヤーキャラがしゃがんでいると飛び蹴りしてくるので、接近したら立ち上がって攻撃しよう（しゃがんだまま反対方向に移動して下をくぐりぬけるというテもある）。中盤に登場する火炎忍者は、立った状態で火を吹いているときにしゃがんで接近し、苦無で攻撃しよう。やみくもに突っ込んでもまず勝てないぞ。

なんかすごく場違い

背景が飛行機のシーンではジェットエンジン音が鳴り響く。うるさいっス。

戦車はプレイヤーに向かって襲ってくるので、うまく飛び乗ってやり過ごそう。

ニンジャゲーム史

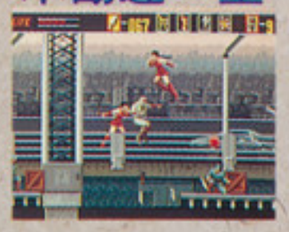
ニンジャゲーム万歳

忍者は少年少女のあこがれだ。森や谷を高速で駆け抜け、高い塀もひとっ飛び。敵が現れたら手裏剣やくさり鎌で応戦し、いざとなれば忍法で切り抜ける。超人的能力を持ちあわせた〝人間〟というのが忍者の最大の魅力だ。ところがニンジャウォーリアーズはどうだ！　主人公は忍者の衣裳を着ただけのロボットだから、非情な影の仕事人でありながらも、人間くさい忍者の〝わびさび〟がこれっぽっちもない。厳密にいえば、ニンジャウォーリアーズは忍者を題材にしたゲームではないのだ。白土三平の漫画「カムイ伝」や、相原コージの「ムジナ」のファン(いるのか？)は、盲目的に飛びついて後悔しないように。

正統派型

「影の伝説」「忍者くん」シリーズなど。これぞ忍者ゲームの真髄だ！

米勘違い型



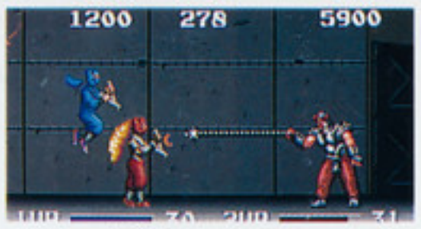
「ザ・スーパー忍」「忍者龍剣伝」など。少々邪道だが、人間味はある。

じつは違う型

「ニンジャウォーリアーズ」など。表面のグラフィックに惑わされてはいけない。

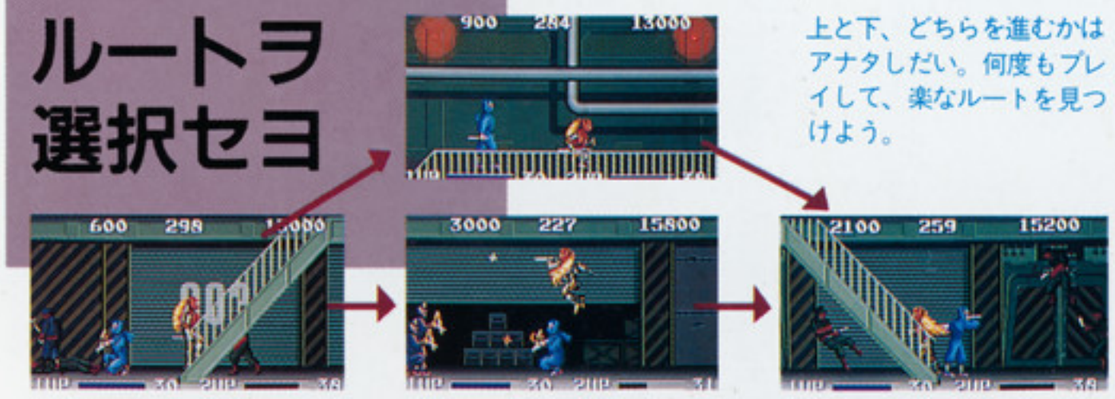
ROUND 3　アヤシゲナ倉庫デ白熱のバトル！

ステージ3で、初めて階段の登り降りが登場する。上と下どちらのルートを選んでも結局ゴールは同じだが、敵の出現パターンが違うので、自分が戦いやすい道を選ぼう。また、階段を利用している最中は敵の攻撃をいっさい受けないので、階段口で敵に囲まれたときは、躊躇(ちゅうちょ)せず利用しよう。ステージボスはアイアンアームだ。一見強そうだけど、コツさえつかめば簡単に倒せるぞ(後述)。



アイアンアームは接近戦で挑め！

ルートヲ選択セヨ



上と下、どちらを進むかはアナタしだい。何度もプレイして、楽なルートを見つけよう。

ROUND 4　アジト付近ノビル街ハ危険ダラケ

開始早々、シャドーマンの大群が押しよせる。正面切って相手にせず、防御しながら逃げるのが得策だ。道中で意外とやっかいな存在がスナイパー。常に画面の右側に気を配ろう。

般若のお面をかぶった人がいっぱいだ。やだなあ。

背景の建物の内装は、某チェーンの喫茶店のようだ。入って休めないのか残念！

ステージ2同様、戦車が登場する。大砲の音を聞いたらすぐ画面端に退避しよう。

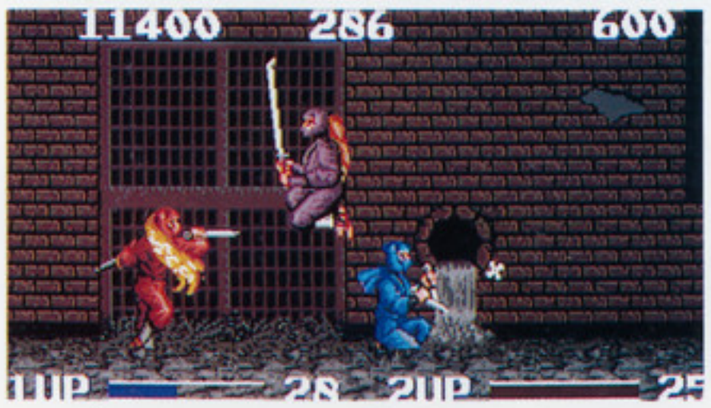
ROUND 5　地下水路デサエ敵ガ待チ受ケル……

初登場キャラは、いやらしい軌道(きどう)で飛行するバット。目の前に来たときにタイミングよく打ち落とせば問題ないが、そこでミスするとまとわりつかれて大ダメージを受ける。ムササビ同様、一歩身を引いてから攻撃するのが安全だ。

天井の低い場所がたくさんあるぞ。

窮屈なカンジ

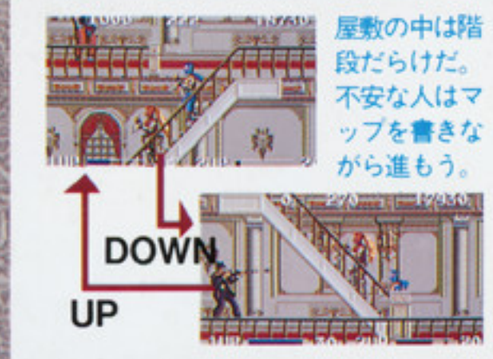
ニンジャタイプの敵との一騎討ちが相変わらず多い。くの一が2回、ステージ最後にはアイアンアームが控(ひか)えている。土蜘蛛(つちぐも)は2体並んで水中に潜(ひそ)んでいるので、1体ずつ戦おう。よ～く水面を見ていれば、隠れているのがわかるぞ。



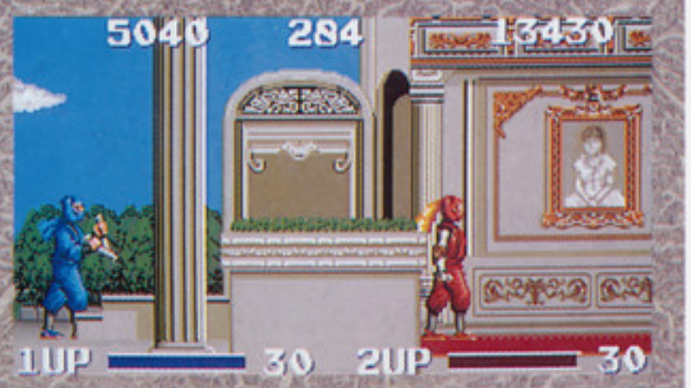
せまっ苦しいフィールドに、大量の敵キャラがひしめきあう。殺人マシーンが本領を発揮するにはもってこいの場所だ。

FINAL ROUND　バングラーヲ追イツメロ！

最終ステージはガラリと雰囲気が変わり、豪勢な屋敷内で静かな戦いが展開する。階段の登り降りが多く、今までのようにただ何となく右に進んでいればクリアできる……というわけにはいかない。むだな戦闘は極力さけて、すみやかにゴールを目指そう。ステージのヤマ場はアイアンアームとアーミーたちが同時に襲ってくるシーン。1人ではキツイぞ。



屋敷の中は階段だらけだ。不安な人はマップを書きながら進もう。



バングラーはどこにいる？ずっと奥の方だろうな、きっと。

ENEMY FILE

全6ステージに登場する敵キャラは16種類だ。攻略法も出現パターンの組み合せによって変わるぞ。

アーミータイプ

アーミーナイフ

基本はナイフ攻撃だが、プレイヤーがしゃがんでいると飛び蹴りしてくる者もいる。

アーミーマシンガン

マシンガンを1～4連射し、近づくと逃げる。

アーミーランチャー

弧を描く軌道のランチャーを発射する。

コマンダー

5～6人のアーミーを率いて登場するが弱い。

画面外からは大砲攻撃、登場後は中に乗ったアーミーがマシンガンで攻撃する。アーミーを倒すと退却する。

ニンジャタイプ

土蜘蛛

鉄の爪で攻撃する。動きが素早く手裏剣をほとんど防御してしまう。

くのー

接近時には剣で、離れると手裏剣で攻撃する。煙幕で逃げる事もある。

シャドーマン

画面上に突然現れ、苦無と手裏剣を使ってプレイヤーの動きをマネする。しゃがんで向いあい、真上ジャンプして苦無で攻撃すると安全に倒せる。

ムササビ

上空から突然飛来し、プレイヤーの目前で急速旋回する。少し後ろに下がって攻撃するのがポイント。

火炎忍者

プレイヤーに接近して火炎を吐く（高さは2段階）。手裏剣を投げるとワープする。

アイアンアーム

離れていると鉄球攻撃、近づくと鎌を振り回す。回転ジャンプで接近し、鎌を振りきったときに攻撃だ（その時以外は防御）。テンポよくね。

忍　犬

突進して体当たりをかます。背を向けていると飛びかかってくるので注意。

特殊タイプ

スナイパー

物陰から現れ、一定間隔でライフルを撃ち続ける。近づくとすぐ隠れる。

バット

近づくと波線状に飛んでくる。まとわりつかれるとやっかいだぞ。

3SVO

一定範囲を往復し、レーザーを発射する。レーザーは防御できないのでジャンプでかわそう。

バングラー

このゲームの最終ボス。はたしてどんな攻撃をしてくるのだろう？

新要素"プロモーション・デモ"の可能性

"ZUNTATA"モードは、MEGA-CD版オリジナルのプロローグ・ストーリーのデモだ。殺人マシーンAT-BU10が動きだすまでの物語が、これを見れば一発でわかるぞ。

アニメーションはしないが、メンバーのデジタイズ画がサウンドと同調して次々と表示される。かっこよすぎ。

このデモの中で、タイトーのサウンドチームZUNTATAのメンバーが登場し、ストーリーの必然性のもと、「ニンジャ～」のBGMのアレンジバージョンを演奏するシーンがある。その見せ方が従来のゲームソフトのデモらしくなく、どちらかというと歌手のプロモーション・ビデオに近い。ゲームの世界と現実世界の微妙な接点。この、今までに例を見ない手法が、今後のゲームのイメージを大きく変えるかもしれない。

己をサルと化すのだ！

ニンジャウォーリアーズはパターン覚えゲームだ。しかしプレイ回数を重ねるごとに、よりスマートな攻略法が次々と見つかるので、一度クリアしただけでは本当のおもしろさはわからないぞ。サルのように遊ぶんだ！

デバステイター

原作のファンは迷わず買え.!

ウルフ・チーム／3月12日発売／7,800円／ＡＣＴ／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人用

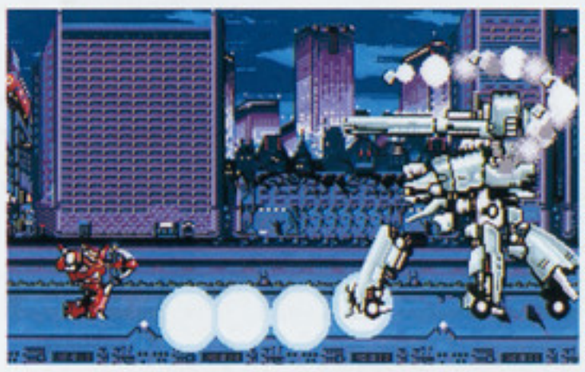
究極のメディアミックスソフトの実体が徐々に明らかになってきた。ＯＶＡとともにじっくり楽しんでいただきたい。

デモ画面を見た…アニメかと思った

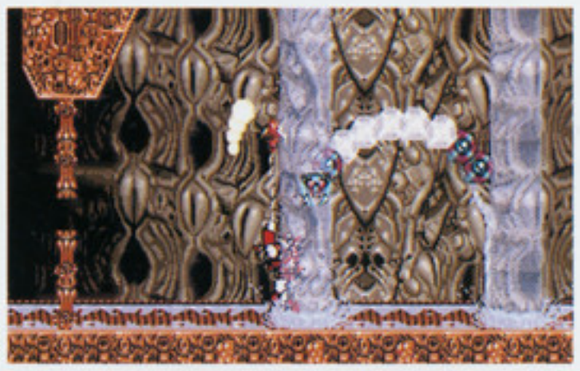
SFスーパーロボットアクションOVA「デバステイター」の画像が、まんまMEGA-CDのモニター上を駆け巡る！はっきりいって、ビジュアルショックです。

デバステイターは、つまり、こういうゲームです

基本的には、ジャンプと攻撃を使い分けてクリアして行く縦横スクロールのアクションゲームだ。途中には、強制横スクロールのシューティングシーンもある。メインの攻撃は「アンカー」という鎖をビュンビュン伸ばして戦うことになる。鎖は上下と前方に伸縮するのだ。さらに、敵が落として行くパワーアップユニットを取得するとサブウェポンがパワーアップするシステムとなっている。



ボスのアニメパターンがかなり多くて、グラフィックもきれい。登場シーンは派手な演出なのだ。



基本ウェポンのアンカーは、このように上方にも伸びるので、敵の攻略も思うがままなのです。

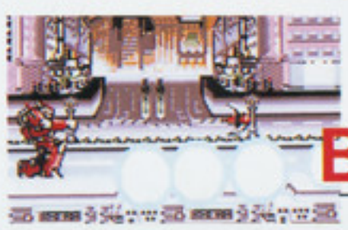
3種類のウェポンを使いこなせ

SHOT

前に拡散して飛ぶ。威力は低いが連射性はマル。

貫通力があり、威力も最大。ボス戦に有効。

LASER



放物線を描き飛ぶ。着弾して爆発し、爆風が敵を巻き込む。

BOMER

STORY

東京ウォーターフロントに塔が出現。塔は磁力とともに街を破壊、あたりを荒野に変えた。空間からの侵略者デバステイターのしわざだ。塔は、この世界とデバス側の空間を入れ替える触媒らしい。

異空間の存在を知り、対策を練っていたヤエス工業は独自に開発した可変ロボットヴェクターバーサスで塔の破壊を狙う。しかし、東京は超国家軍組織ＮＡＤＯによってすでに制圧されていた！

ビジュアルシーンがとにかくスゴイ!!

このゲームにおけるビジュアルシーンは、すべてＯＶＡをまんま取り込んだものだ。さすがＬＤゲームの老舗ウルフだけのことはある。取り込みぐあいが非常にきれいなのに、動いている画面を見せられないのが残念！ MEGA-CDの隠れた性能を見た気がしました。

一連のＬＤモノは多少古臭かったが、これは凄く新鮮！

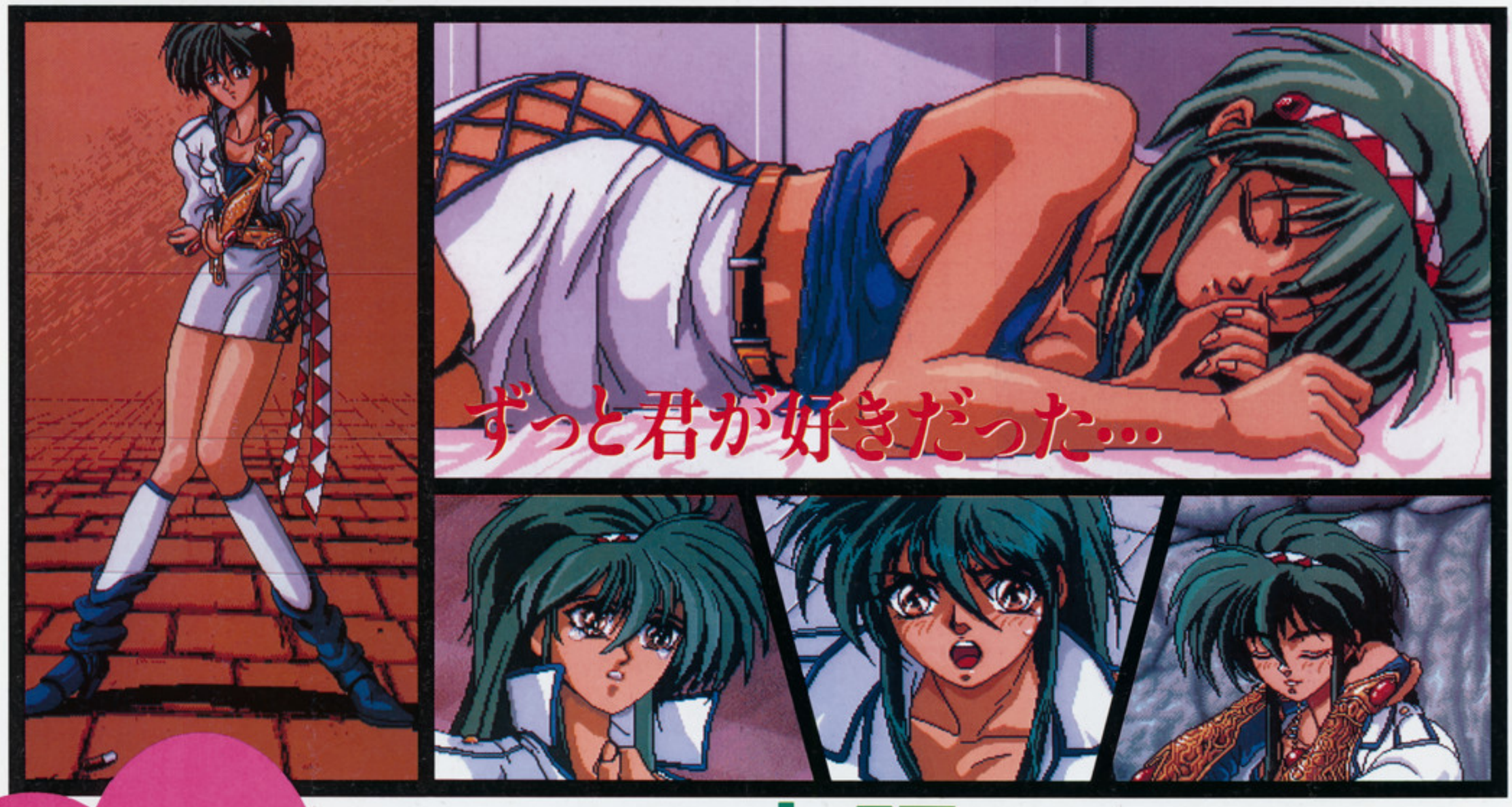
アネット再び

エンディングに期待してほしい

ウルフ・チーム／3月26日発売／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

豪華声優陣が送るビジュアルシーンもさることながら、ゲームのほうもかなり遊べそうなので、これは絶対安心です。



私の使用できる全魔法を大胆に紹介しちゃう

敵を倒してレベルアップしてネ♥

このゲームの魔法システムは、ビジュアルから想像すると「ゴールデンアックス」のソレのようだが、実はまったく違う。時間の経過で魔法のメーターが上がり、そのレベルによって使用できる魔法が変わるわけ。つまり、待てば待つほど強力な魔法が使えるのだ。

LEVEL1 ラスト・テンプテーション

真宇宙より死をつかさどる邪神を現出させる魔法。腐界より呼び出された、瘴気の渦は術者の結界内において対象となる生体エネルギーを奪って、死にいたらしめるとされる。

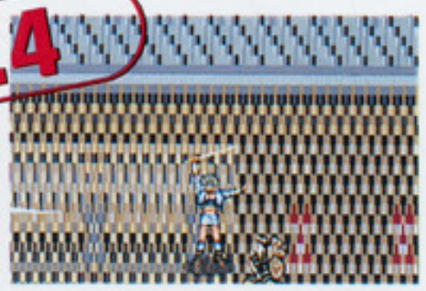
LEVEL2 ウェーブ・カット

風の巫女たるアネットが、清冽な風の力を借りて敵を切り刻む。彼女を包み込むようにして吹く風は大気圧の変動を引き起こし、風に敵する者の体液を沸騰させダメージを与える。

LEVEL3 アース・サイクロン

地球が発する引力を極小地域にて遮断する。効果を持つのは彼女の結界内だけだが、威力は絶大。地球自転によって発する引力を失い、敵は予測不可能な方向へと叩きつけられる。

LEVEL4 グラビティクラッシュ



自身を事象の地平へと転移させたうえで敵を同一次元に招き入れる。突如として不定異次元へと引き込まれた者は、防御の暇すら与えられず、次元断層に切り刻まれる。

LEVEL5 エイシェント・ドラゴン

真宇宙の彼方より灼熱のドラゴンブレスを吐く、古代竜を召喚する超高等魔法。人間世界において、また真世界において、神を除き絶対無比な古代竜の炎で灼熱地獄に陥れる。

オープニングを大公開

あねこらんど

by 新免G之進

カット割で文句は言わせない

最近のMEGA-CDの作品におけるビジュアルシーンの質のバラツキには目を見張るものがある。アニメ関係者がある種の作品(特にカット割の甘さ）を見て苦笑している姿が目に浮かぶ。が、アネットのソレはアニメに引けを取らない。アニメ関係者！　これでどうだ！

アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲも忘れないでね

発売も、そろそろ差し迫ってきたがなかなかその実態を見せない「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」。今回、ビジュアル・パートの写真を入手したのでさっそく紹介しておこう。

パソコン版の３部作を新たにまとめて作り直したMEGA-CD版だけにⅠ～Ⅲに登場したおなじみのキャラも総出演だぞ。

アークスⅠ

ジェダ・チャフ

エリン・ガーシュナー

アークスⅡ

ビクト・A・ビョント

言うまでもなく２の主役。いい顔してるでしょ。

アークスⅢ

ルーシャン・ミルフィット

Ⅲに登場したおしゃまな妖精ＧＡＬ。覚えてる？

らんま1/2〜白蘭愛歌

謎の美少女、南条ありさの正体は?

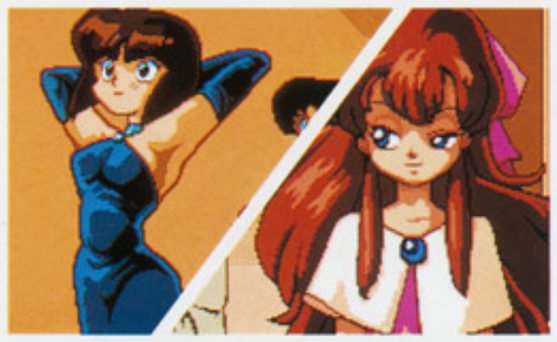
メサイヤ／4月上旬発売予定／8,300円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

サスペンスタッチ（?）のオリジナルシナリオで綴る「らんま1/2〜白蘭愛歌」。乱馬は南条家から脱出することができるか?

迫力あるシネスコサイズ、ＰＣエンジン版の２倍の動画を使った滑らかなアニメーション、テンポのいい音楽に、登場キャラは全員声優さんの声入り、しかもシナリオは完全オリジナル作品と、まさに贅沢三昧の「らんま1/2〜白蘭愛歌」。

乱馬やあかね、そしてオリジナルキャラで、謎の美少女南条ありさと呪泉郷研究員、二重格人の２人を含め、合計14人（＋ザコキャラ）ものキャラが登場し、MEGA-CD内でところ狭しと暴れ回る様子を、前回に引続き、今回もマンガタッチで紹介をしよう。



このシナリオで重要なキーとなるのが、天道なびき（左）と南条ありさ（右）の2人だ。

ここまでのあらすじ

ある土曜日の午後、学校から戻ってきた乱馬とあかねに、あかねの父がデートセンターでのデートを２人に勧める。またあかねの姉・なびきや、乱馬の許嫁の１人・右京が、「体が元に戻る場所がある」と乱馬に持ちかける。乱馬は、右京やシャンプーとともに、その呪泉郷研究所へと向かった。

デートセンターと呪泉郷研究所、この２つは南条屋敷内にあった。そこで乱馬たちは南条ありさと二重格人という人物に出会う。２人は乱馬のことを最初から知っていた様子で、シャンプー、右京の２人を落し穴へ落とした後、乱馬を気絶させた。そして意識朦朧とした乱馬の目に映ったのは、あかねが駆け寄ってくる姿だったが……。

早雲は乱馬とあかねにデートセンターでデートしろと勧める。

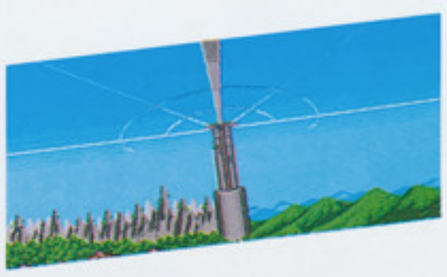
右京に案内され、乱馬とシャンプーは南条家に向かう。

「変身体質治したいんでしょ?」と、乱馬に持ちかける天道なびき。

南条ありさに見そめられた乱馬。果たして彼女の意図は?

乱馬・あかね・シャンプー・右京の運命はいかに……

気がつくとそこはお花畑……。一体ここはどこなんだろう?



乱馬が目を覚ますと、そこは一面お花畑。乱馬の後をつけてきたあかねもそこで倒れており、ともかく２人は出口を探すことにした。森の中を探索していると、行方知れずになっていた良牙と出会う。良牙はいきなり乱馬につかみかかってくるが、あっけなく負けて気を失う。またしばらく森の中を歩くと、今度はシャンプーがバケモノと戦っている姿が見えた。乱馬はバケモノを倒し、シャンプーに、なぜここにいるのか尋ねる。ここは屋敷の地下だと彼女は答え、さらに出口が見つからないことも乱馬に告げる。しかし温泉は見つけたというので、乱馬は男に戻るためにシャンプーに温泉まで案内してもらう。

©NCS ©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

南条家地下に、行方不明になっていた良牙、ムース、玄馬が！彼女の目的は果たして……？

なぜデートセンターと
呪泉郷研究所が同じ場所なんだ？

ありさという女は何者ね

あんな女、知らねぇ

あかねと乱馬がデート？
そんなこと許さないね

乱馬、私とデートするよろし

いいかげんにしろーっ！

湯 男
温

そろそろ出発しようぜ

ん？なんの音だ？

ねあっ、きれいな川

シャンプーと一緒に温泉に入っただと？

乱馬、抱きしめてくれた

乱馬、殺す！

バギッ

こいつ、どうしようか？

よし行くか。ムース、あばよ

あの辺りに何かが……

てめーっ

てめーっ、おやじだな？　おやじだろ！

ちっちがう
私はただの
パンダだよー

何も知らないのか？

なんか隠してやがんなっ！

お好み焼きのにおいが……

あそこだっ！

お好み焼きでっせー

乱ちゃん、待っとったて

見ての通り、商売や
お客さんは呪泉郷の所員さんたちや

普通の体に戻れるのか？

バケモノになっちゃうんだな

ウッちゃん、話が違うじゃねーか

ここに来れば乱ちゃんの
体を治せるといわれて……

うちゃん

情報を売りに来ただけよ

TOILET

乱ちゃんを独占できるんやな？

買うた

遅えなぁ

残念だが君たちを
乗せるわけにはいかん

しょうがねぇなー

うわっ

さぁ、行こうぜ

よお、良牙
よくここまで来れたな

でやっ！

問答無用！　行くぞ乱馬！

おもしれえ、相手になってやるぜ

温泉に入って男に戻った乱馬は、再び出口を探し始める。そして行方不明になっていたムースや乱馬の父・玄馬と出会うが、呪泉郷やありさたちについての情報は得られなかった。さらに乱馬たちは、お好み焼きのにおいがするほうへ進み、落し穴に落ちた右京と出会う。右京は呪泉郷所員相手に商売をしていた。乱馬は所員らに体が戻るのか、と尋ねたが、答えはノーであった。エレベータを発見した乱馬たちは上へ戻ろうとしたが、そこへ良牙が現れ、乱馬に闘いを挑んでくる……。

謎が謎を呼ぶ(?)。次号、急展開！

ゆみみみっくす

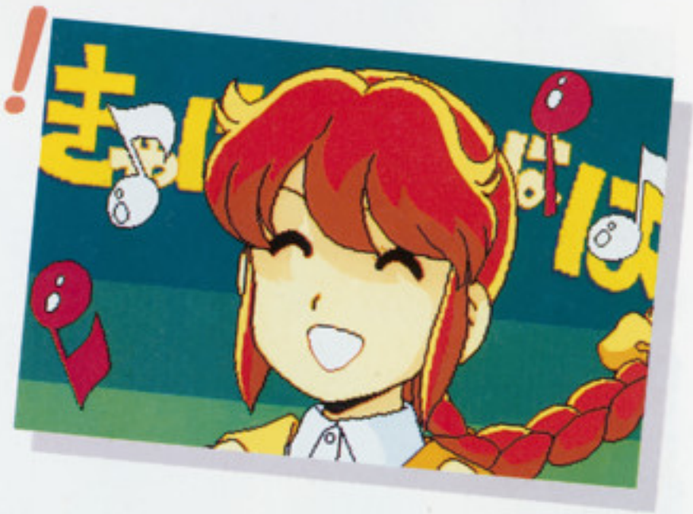
最後までプレイすると約1時間半くらいかな

ゲームアーツ／発売中／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

竹本泉の世界を満喫できる〝しゃべるアドベンチャーゲーム〟「ゆみみみっくす」。ファンならずとも楽しい作品だぞ。

ついに発売！ わーい、おめでと！



竹本泉キャラの魅力が存分に味わえる「ゆみみみっくす」が、ついに堂々完成！ ADVとしての質の高さはもちろんのこと、初の音声のみで表現されるADV（コマンド選択は画面に現れるが）として注目されるソフトだ。

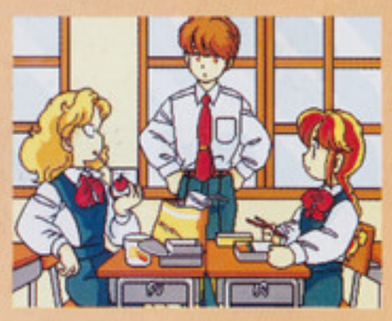
今回は〝総まとめ編〟ということで、おおまかなストーリー紹介と、エンディング近辺のコマンド分岐を載せてみたぞ。

ゆみみっくす ワンポイント紹介

ゆみみとお化け、初めての出会い

ある朝、ゆみみがいつもどおり学校へ行く途中、その物体は唐突に姿を現した。〝ふわふわした白い物＝お化け〟と解釈したゆみみは、クラスメイトの桜子ちゃんと松崎君に「お化けを見た〜」と報告する。他にもお化けを見たという人がいる、と松崎はゆみみに話すのだが。

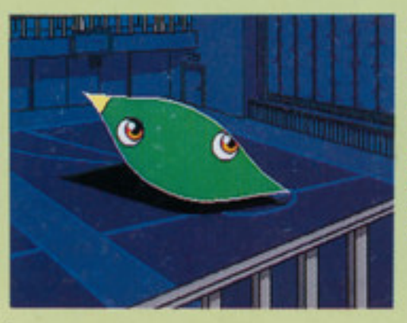
体育館のわきで出会ったふわふわ物体。ストーリー展開のきっかけである。



ゆみみから話を聞いた松崎君は、お化け話の真相を突き止めようとする。

夜の体育館は魔訶不思議ワールド

不思議な女の子のことを桜子ちゃんと松崎君に話したゆみみは、2人とともに夜の体育館へ忍び込む。そこで3人は〝穴〟とそこから顔をのぞかせている〝ヘンな物体〟を見る。そのとたん、ゆみみは再び貧血に襲われ……気がついた時には、ヘンな物体や穴は消えていた。



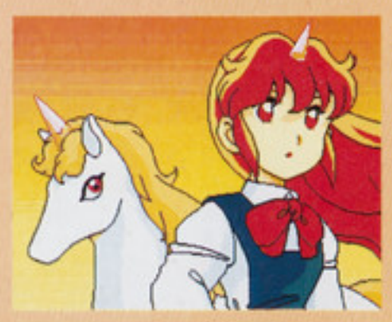
りえちゃんはこの穴のことを言っていたようだ。しかしどうやって塞ぐ？

穴を見た途端、ゆみみにいきなりツノが生えた！ 変身ゆみみ、ただいま参上！

なんと！ ゆみみの中にユニコーンが？

ゆみみと同様ツノが生えた謎の女の子りえちゃん。彼女はことの真相を話してくれる。なんでもゆみみとりえちゃんには、異世界の住人、一角獣の牡鹿ちゃんと二角獣の子鹿ちゃんが重なっており、彼は穴を縫い合わせる仕事、彼女は穴を見つける仕事をしていたというのだ。

全世界が重なり合うのがゆみみの世界。境目の世界が牡鹿ちゃんたちの世界だ。

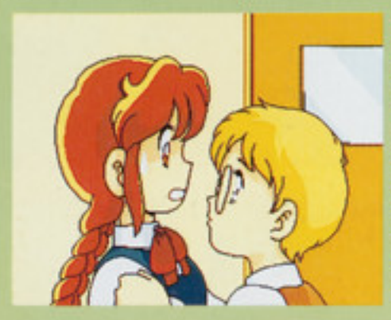


夢で見たユニコーンは、ゆみみとりえに重なっている異世界の住人だったのだ。

不思議少女、りえちゃん登場！

理科準備室からプリントを取ってこい、と児島先生に頼まれたゆみみ。ゆみみはそこでスライムもどきと出会い、貧血を起こして倒れてしまう。気がつくと側に女の子が立っていた。彼女はいきなりゆみみに抱きつき、「愛してるわ」、「体育館の穴を塞いで」と言うが……。

理科準備室で貧血を起こしたゆみみ。気がつくと、リボンがとれている。

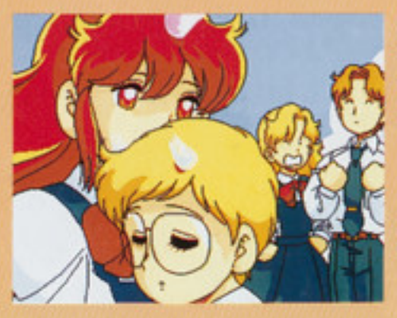


りえちゃんは「体育館の穴を塞いで」というのだが、ゆみみはわけがわからない。

ゆみみ変身！ なんと頭にツノが生えちゃった!?

「ツノの生えたアンタが、穴を塞いだのよ」と桜子ちゃんに言われるが、ゆみみは自分が変身したなんて信じられなかった。そして次の日、再び学校にヘンな物体が現れる。ゆみみはその物体が出てくる〝穴〟を見たとたん、自分が〝変身〟することに気づくのであった。

学校にはびこる謎の生物。そして今回もまた、ゆみみは変身してしまう。



謎の女の子、りえちゃんにもツノが！ 一体この2人、何者なんでしょうかねぇ。

ま〜いにち、ま〜いにち、僕（牡鹿）らは穴塞ぎっ

ゆみみとりえちゃんの中にいる彼らが元の世界に戻るには、この世界に開いている穴を全て塞がなければならないとのこと。ゆみみたちは、りえちゃん（正確には子鹿ちゃん）に穴の場所を聞き出し、毎日穴を塞ぐ作業を続けるのであった。そしてある日、学校に大雪が……。

大人になってもこのままだったら……というゆみみちゃんの想像シーン。

いっこうに減らない穴の数。原因は〝穴開けネズミ〟が開け続けているらしい。

©竹本泉／GAME ARTS

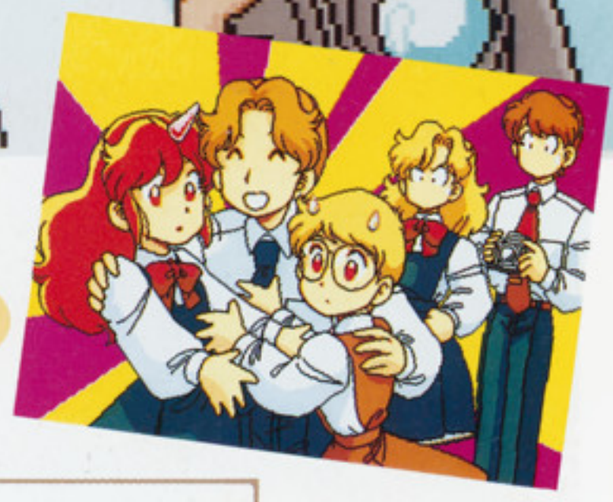
発売後の今だからこそ明かせる秘密(ちょっと大げさ)

エンディングは3種類!

学校に雪が降ってしばらくゲームを進めると右のようなシーンが登場する。ここからが、3種類あるエンディング分岐の第一歩となる。全てのエンディングを見てない人はこのチャートを参考にしてくれ。

なお〝?マーク〟の場所は、実際にゲーム上のコマンドと見比べて考えてね。

穴開けネズミたちに捕らわれた桜子ちゃん。ゆみみちゃん、一体どうする?



飛びついて桜子を助ける

まず考える

カゴのネズミと引き替え

?

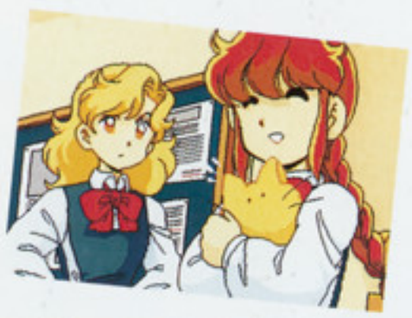
?

?

根性で変身

?

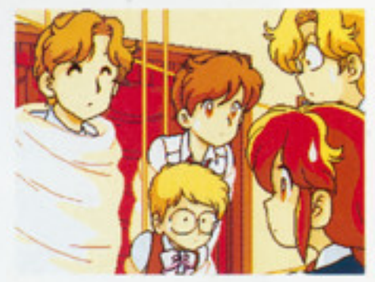
BAD END



?

屋根の上

?



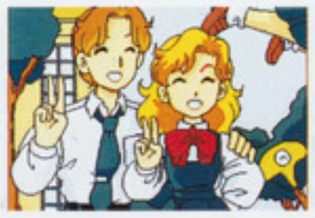
移動

助けを呼ぶ

?

みんなを応援する

?



蹴る

殴る

HAPPY END

HALF END

BAD END

ウルフ・チャイルド

人間兵器化改造計画に立ち向かえ！

ビクター音楽産業／3月19日発売／8,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

「獣王記」をほうふつさせる獣化アクション。復讐をテーマにした、シリアスなストーリーとグラフィックが魅力だ。

遺伝子工学の権威と詠われたカル・モローは、数々の研究において卓越した能力と行動力を示し、医学、宇宙探査、スポーツ工学、軍事技術などで世界に多大な恩恵を与えた。だが、この5年間は政府の依頼により遺伝子組み替え技術を応用し、改造人間を製造する研究に没頭していた。この技術によって改造された人間は、テレキネシスや空中浮遊などの超能力と、人間と動物の生理機能を合わせ持ち、完璧なる戦闘マシンと化すという。研究の性質上、モローは南太平洋に浮かぶ離島で生活し、島の位置は極秘にされていた。ところが、どうしたことかこの島が国際テロ組織“キメラ”に知られた。生まれつきテレキネシスのパワーをもつという狂気のリーダー、ドラックスは世界征服を企む幻想を抱いていたという。

キメラは研究所のある離島を襲撃し、カル・モローを誘拐した。キメラの襲撃は計画的で、警備陣は全滅し、さらにモローの妻と長男は惨殺された。ちょうどこのとき、モローの次男ソウルは海に出て海洋観測をしていたため難を逃れた。彼が島に戻った時には、すでに母も兄も無惨な姿をあらわにしていた。変わり果てた家族の姿を見て、ソウルは悲しみと怒りを押し殺し、父の救出とキメラへの復讐を誓うのだった。

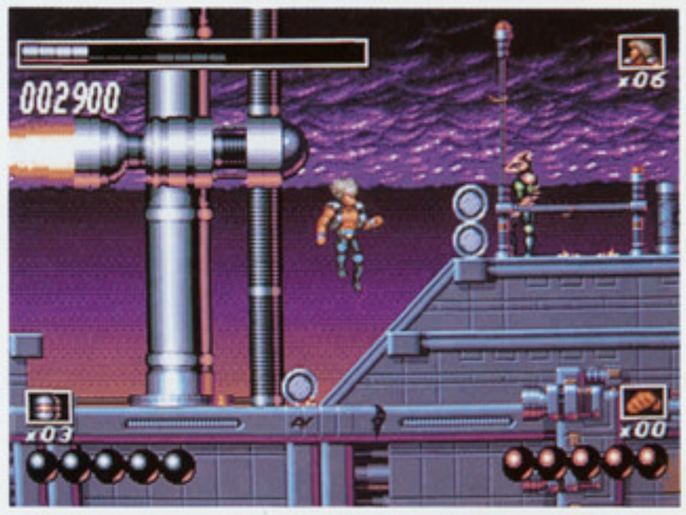
ソウルは島の地下深くに隔離された父の秘密の研究室に足を運んだ。キメラを前に、まともに戦っても勝ち目はない。あれを使うしかない。父のコンピュータを覗くと、そこには“ウルフ・チャイルド計画”と題されたファイルがあった。狼男戦士を作るための遺伝子組替えプログラムだ。ソウルはプログラムを作動させ、変身ブースに足を踏み入れた……。

父の発明を悪用するキメラを許すな！

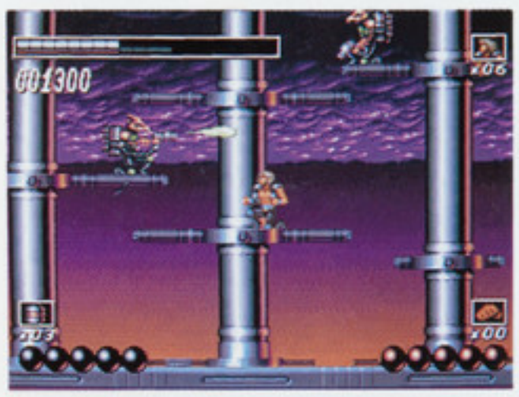
「ウルフ・チャイルド」は、父の救出と母、兄の復讐のため立ち上がったソウルが、狼男戦士となって悪のテロ組織に挑んで行くアクションゲームだ。とはいってもソウルはのべつまくなし狼になれるわけではなく、生命力が人間での最高値を超えれば狼男に変身できるんだ。生命力を増やすには、どこかに隠されているアイテムをためていけばいい。ただ、ダメージを受けて、生命力が一定値を下回ると人間に戻ってしまうから要注意だ。

人間の時の攻撃方法はパンチのみ。これでは中ボスクラスを倒すにはかなり骨となる。獣化していれば、前方にショットが撃てるので、なるべく変身が解けないように戦いたいところだ。

ゲームはソウルがキメラの基地へ向かう飛行船の甲板から始まる。先へ進むほどにやっかいな敵が出てくるわ、地形が複雑になるわで、十分に楽しませてくれるぞ。



鋼鉄製の樽を転がす敵兵。獣化してないから、直接殴らなければいけない。生命力が獣化のポイントだから、ダメージは極力さけよう。



朝焼けか夕焼けかわからんが、雲が流れ、風雲急を告げるって感じ。

ステージ2。まるでまわりの植物も生きているかのような迫力だ。

物陰をうまく利用して敵を倒そう。卵みたいなのにはアイテムが隠れている。

隠されたアイテムを探せ

ボーナスやアイテムはそのまま落ちていたり、壊すことのできる物陰（ものかげ）に隠れていたりする。このなかでも物陰に隠れているのは、そのモノを壊して発見しなければならない。何が壊せるのかチェックして戦おう。

こういうところにアイテムが入っていることも。

獣化してパワーアップ!!

獣化はこのゲームでもっとも大切な攻撃方法でもある。獣化しているときに兵器ボーナスを拾えば、スリーウェイやプラズマボールなど、6種類の武器を使えるんだ。

このゲージに注目！

これが生命力のインジケーター。真中へんが人間と狼男のボーダーラインで、超えると獣化する。

復讐には手段を選ばず

敵は虎視眈眈（こしたんたん）とソウルを待ちかまえている。まともに戦っても分が悪いので、物陰を利用したり、スマートボム（全滅の武器）を使おう。先は長いぞ。

困ったらスマートボム

画面上の敵すべてにダメージ！でもボスには1発2発じゃ……。

獣化時の武器その1・スリーウェイ。こうなれば楽なんだけどね。

©1993 CORE DESIGN LIMITED／©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ハイムドール

アクションゲーム並みの迫力ある戦闘！

ビクター音楽産業／発売日未定／価格未定／A・RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

えっ、ランスト？　ん、LDゲーム？　いえいえ、これが新たなRPG世界を構築する「ハイムドール」なんです。

トラップとリアルタイムバトルにドキドキ!!

北欧神話といえば、そのモンスターなどをキャラクター設定に使ったゲームはたくさん作られてきた。しかし、この「ハイムドール」はそういったRPGの1つではない。もちろんモンスターも登場するが、あくまでお話をベースにしているわけ。だから、画面からも北欧っぽさがプンプン匂ってくるでしょう？

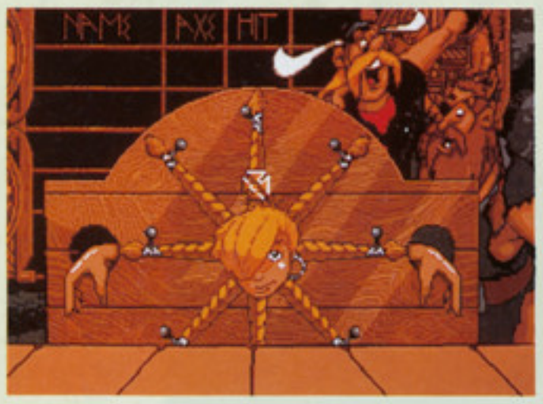
しかも、このゲームがスゴイのは設定だけではない。ダンジョンは美しいグラフィックで飾られ、アイソメトリック・ビューポイント（斜め上方からの視点）で立体感を効果的にしている。さらにはアクションゲームかと思ってしまう、フルアニメーションのリアルタイムバトルを採用したりと、RPGには食傷（しょくしょう）ぎみの人にも十分刺激を与えるものになっているんだ。移植とはいえ、MEGA-CDなりの工夫も入っているので、期待していいんじゃないかな？

ダンジョン内のグラフィック。敵はある程度まで近づくと戦闘になる。動いていないので、近づかなければ回避できる。

持ち物表示画面。1人につき10個まで持てる。巻き物は魔法だ。拾ったらすぐさま見るように。

パラメータ決定ゲーム

斧投げ、豚追い、船上バトルの3つのコンテストの成績で主人公キャラクターの初期値が決まる。これがキャラクターメイキングってわけ。



メンバーを選択!!

パーティーは自分を含めて6人まで連れて行ける。ウォーリアー、ウィザード、バーサーカーなどから、パラメータを見て選ぼう。

船で島へ渡れ！

パーティーを揃えたら冒険開始。船に乗り、海洋マップで行きたい島を選択しよう。あまり遠い島へは最初は行けないのだ。

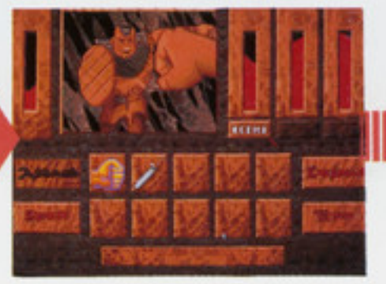
三種の武器を探し出せ!!

ゲームの目的は、ミッドガルズ（人間の世界）、ウートガルズ（巨人の世界）、アースガルズ（神の国）に分かれた34の島を冒険し、悪の神に奪われた三種の武器を捜し出すことだ。島には村や町、ダンジョンがあって、情報収集、トラップ回避、、謎解き、アイテム探しが必要となる。様々な技能をもつ者たち6人を仲間に、船で島をめぐり歩こう。

こういったイベントがたくさん入っている。

灰色のブロックを踏んだら、矢が飛んできたぞ。

バトルはリアルタイム&アニメーションだ!!



©1993 CORE DESIGN LIMITED／©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ジャガーXJ220
グランプリ出走チームを紹介！

ビクター音楽産業／3月26日発売／8,800円／RAC／CD-ROM

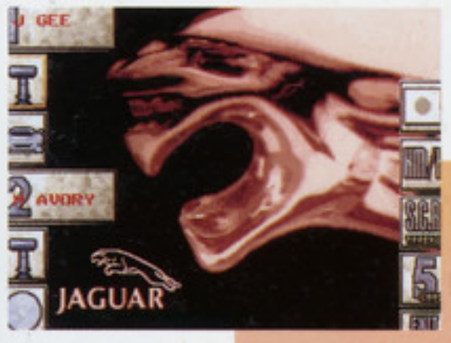
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

発売を翌月に控え、あとはバランス調整を残すのみ。グラフィックの細かさは、従来のレースものとは一線を画すゲームだ。

ジャガーのパフォーマンスは市販車では最高峰だ！

レースで培った経験を3年半の開発期間に注ぎ込み、1992年に限定生産された名車中の名車ジャガーXJ220。キミはライバルチームとともに世界各地を転戦し、チャンピオンシップを掴むことができるだろうか。美しくスクロールする背景、操作感覚、久しく沈んでいたレースゲーム魂(？)が燃えたぎるぞ。

実名ではないが、ライバルはファラーリとかランチャとか、これまた世界のスーパーカーもどきがそろっているぞ。



周回、スピード表示など、この画面ですべて設定する。最初はもちろんオートマでコースを覚えよう。

出走台数は多くないが、敵の車もジャガーの性能に劣るわけではない。気を引き締めよ。

チームジャガー（ジャガーXJ220）■総合優勝候補の筆頭。量産車としては世界最速のマシンだ。

ベランティ（ベランティ4000）■最高速320キロを誇るが小さなエンジントラブルが懸念される。

フェリーニ（フェリーニ・タイガー）■人気スーパーカーのレース仕様車は、信頼性も高い。

フェリーノ（フェリーノ・スペシャル）■時速340キロを超えるといわれるフェリーノは強力な対抗馬。

オサカ（オサカ・ワスプ）■最先端技術をふんだんに取り入れたハイテクマシン。強豪の一角である。

フェニックス（ハザウェイ・フェニックス）■高回転時のオーバーヒートが気がかりだが、速いぞ。

ラファル（ラファエル・チャージャー）■フランス車随一の美しさを誇るスーパーカー。最高速は…。

シュタック（シュタック・アルピノ）■以前は信頼性に問題があったが、今年は総合優勝を狙える。

トマホーク（トマホーク・レーザー）■アメリカのレースで数々の優勝を飾り、いよいよ国際舞台へ。

ベラーゴ（ベラーゴ・ランチェック）■伝統と最新を兼ね備えたマシン。当然、信頼性も高いぞ。

モンキー・アイランド
立派な海賊になりたい！

ビクター音楽産業／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

スティーブンソンの冒険小説「宝島」をベースにした、ルーカス・アーツ社の傑作アドベンチャーが日本語化され登場！

SCUMMシステムが映画のように演出する

SCUMMは、ルーカス・アーツ社が「マニアックマンション」用に開発したツールだ。これは作ったストーリーをプログラム言語化するだけでなく、人物をスクロールさせたりスケーリングできるアニメーションツールの機能ももっている。このシステムのおかげで映画のようなゲームを作れるってわけだね。

話すときは、実際にその人の前に行って話す。アクションゲーム的だよね。

海賊になるための3つの試練とは！

IBM-PCやアミガで大ヒットしたコミカルアドベンチャーが日本上陸。自由度の高い会話システムと美しいグラフィックが、奇想天外なストーリーを盛り上げてくれるぞ。操作も簡単で、海賊にあこがれる少年の成長をユーモア溢れるシナリオの中で表現しているんだ。脇を固めるキャラクターも味があるし、今年はアドベンチャーも盛り上りそう！

海賊の親玉にお願いしに行くガイブラシ・スリーブウッド。親玉たちは、ガイブラシの名前をからかったあげく、3つの試練を告げる。

重要人物との会話はこういったアップ画面で自分で会話を選択して進める。話の内容によって表情も変わるぞ。

表情が変わる！

鳥からエサを奪え！

台所で肉を取ったり、鳥を追っ払ってエサをぶん取ったりもできる。こういったアクションゲーム的要素も必要となるんだ。

移動に応じて拡大・縮小！

テクテクテク

また会おう！

©1993 CORE DESIGN LIMITED/©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. Under License of Jaguar Cars Limited, U. K.
©1993 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY. USED UNDER AUTHORIZATION

幻影都市 —ILLUSION CITY

MEGA-CD専用ビジュアル完成！

マイクロキャビン／今春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

前号で紹介した「幻影都市」のキャラたちがいよいよ動き始めたぞ。MEGA-CDオリジナルオープニングを初公開だ！

今回はMEGA-CD版「幻影都市」のオープニングビジュアルをお届けしよう。パソコン版で約6分ものオープニングがあったのだが、MEGA-CD版ではあえてグラフィックが描き直されたのだ。マイクロキャビンのMEGA-CDに対する意気込みが感じられるよね。また、このゲームはＶＲ(Visual Representation)システムによって、通常のゲーム画面上でも細かいシチュエーションが再現されている。これでビジュアルシーンに頼(たよ)ることなく、テンポのよいゲーム進行が可能になっているぞ。

通常のゲーム画面でキャラクターたちは細かな動き（例えば、コートを着たり、タバコを吸ったりなど）をするのだ。戦闘も大迫力。

これがMEGA-CDオリジナルオープニングだ!!

これが本邦初公開のMEGA-CD専用オープニングビジュアルだ。主人公の天人（ティエンレン）の他に、美紅や援護ロボット、アイザックなど主要なキャラたちがちゃんとアニメで動く予定だ。魅力的なキャラが続々登場するだけに、この春「幻影都市」は期待大だぞ。

Vay～流星の鎧～

戦闘シーンを大公開！

シムス／4月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

ここ2カ月のビジュアル紹介で、世界観も明らかになってきた期待の「Ｖａｙ」。今回は戦闘システムを大公開しちゃうぞ。

いきなりこいつはボスキャラか？ 迫力の戦闘アニメでキミに迫るぞ！

シムスがこの春送る本格RPG「Ｖａｙ」の続報だ。今回は戦闘画面を公開するぞ。

上の写真を見てのとおり、バトルは画面をフルに使って展開される。タイプとしては、あの「ファンタシースターII」に近いタイプといった感じかな。

もちろん、戦闘時のキャラはいろいろと動きが入るぞ。モンスターには1匹につきなんと16の動きが用意されており、逃亡、防御、ダメージ、死亡など状況に応じて変化するのだ。また、味方のキャラも毒やマヒによって表情が変わっていく。見てるだけで楽しいぞ。

ウワサの「Vay」の戦闘がこれだ!!

敵キャラだって、動く、動く。味方だって以下同文(笑)。

モンスターは、前半は人型、昆虫型、獣型が登場し、後半にはランドアーマーなどの機械タイプも登場する。この中には、本誌のシムス通信で募集した一般公募キャラも入っているぞ。戦闘をしていたら、君のデザインした敵キャラが出てきたなんてことがあるかもしれないね。

魔法ももちろんハデハデだ。上級呪文になればガンガン派手に！

ちなみに、戦闘時はオートバトル機能もあるから、ザコキャラなんかは慣(な)れたらラクすることも可能だ。回復だってオートでやってくれるので、うっとうしい戦闘はさっさとすませてストーリーを堪能(たんのう)したい人にはうってつけだぞ。

Aランクサンダー

とにかく、よくしゃべる

RIOT／2月26日発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

ようやくその全貌が見えてきた、この作品。シルキーリップで感動した人は文句なく買いということで、めでたしめでたし。

オープニングを歌詞つきで大公開

子門真人のように歌うえ〜

前　奏

渦まく雷雲　稲妻走れ

夢を亡くした異形の戦士

行きつく果ては　地獄の炎

閃光！　雷撃！　Aランク

戦えサンダー今こそサンダー

奴らの野望を打ち砕け

サンダー

サンダー

（閃　光）

Aランクサンダー

RIOTがまた、やってくれた。ゲーム史に残る名曲、「Aランクサンダーの歌」！　早く読者のみなさんにもお聴かせしたい！　すぅぇえんこう、るぅあいげきぃー、えーいらんくー！

LIPシステムは前作から格段に進歩した！

前作「魔法の少女シルキーリップ」

諸々の事情のため、会話シーンの音声の大部分が削られてしまった……。

このゲーム、とにかくよくしゃべる。リップのときには、会話シーンでの会話は音声のときと文字だけの場合があって、ちょっと悲しいものがあったが、今回は会話シーンの全セリフが音声なのだ。さらに戦闘シーンのアニメーションも充実してるし、感情システムもバッチリ。全4話のシナリオもかなり泣かせます！　ＬＩＰシステムは健在だ！

新作「Aランクサンダー」

リップでの不満な点を解消し、より洗練された作品になったAランク。

©TELENET JAPAN 1993

第1話までの「A-RANKサンダー」は？

手術台の上で目覚めた彼は自分がいったい誰なのか、それさえも解らなかった。陣八という怪しい男に導かれ、ここの組織「ブルズ・アイ」の首長「時代乱九郎」の国家転覆計画を知る。そして自分が怪物に改造されていたことも……。彼はここから逃げる決心をし、停泊中の船に乗り込んだが、そこには敵がいた。罠だ……。その時、彼の体中に激しい電流が走り抜けた。敵は死に、Aランクサンダーが誕生した……。

もうだめだ、ここまでか……。その時、彼の体を激しい電流が走り抜けたのだった……。

第2話 彼は目覚めた…。そこは大井埠頭だった

サンダーは人類の敵!?

大井埠頭にて

男は、服とお金を貸してくれた。東京もまだ捨てたもんじゃない。

立入禁止ね。わかったよ。とにかく最寄りの駅まで行こう。

彼が目覚めると、目の前に中年の男がいた。「まぁ、コーヒーでも飲むかい？」。どうやらこの男は、ブルズ・アイとは関係なさそうだ。彼との会話でわかったことだが、僕は今朝この埠頭に打ち上げられていたらしい。幸い彼が電車賃を貸してくれた。さて、これからどうしよう？　その時、男の机の書類に書いてあった地名を思い出した。「巣鴨……」。心当たりがある！　失われた、過去の記憶の中でその地名を聞いたことがある。「巣鴨」に行くことにしよう。

JR巣鴨駅周辺にて

ＪＲに乗り、巣鴨に着いた。とりあえず通行人に話しかけて見たものの、返事は冷たいものばかり。しばらく歩いていると、ここがなぜか住み慣れた土地のように思えてくる。「あっ、こ、ここは、俺の家じゃないか!?」

ここは見覚えがあるぞ！　そうだ、俺はこの近くに住んでいたんだ！

ある家にて

玄関が閉まっていたので、裏口から家の中に入った。しかしなぜ裏口が開いていたのだろうか？　まあいい、今はこの家を調べることが先決だ。２階に上がってみよう。机の上にアルバムがある。そこに写っていたのは俺だ……そうだ俺の名前は「乱由鷹」！　思い出したぞ、記憶も蘇ってくる！　その時、戸棚の中から人間が……。まだあどけない少年、いや少女は泥棒だった。ん!?　敵の気配、ブルズ・アイか！　来るならきやがれ！

アルバムを見たことがきっかけとなり乱由鷹の記憶は、ほぼ完全に蘇った。

コイツの名は得乱めぐる。コソ泥だ。コイツとは、この先、一緒に生活することになる。

由鷹自宅そして戦闘…

外に出た。敵！　俺の体にまたもや異変が！　敵か味方か、彼らは政府の者だという。その時だった……ブルズ・アイ！　陣八！　一瞬のことだった。また１人殺してしまった。「是玖斗陽子」。政府の「人造生体調査班」隊長。彼女は果して、敵か味方か？　俺はこれからどうすればいいんだ！

ブルス・アイの第１の刺客。是玖斗陽子の救援もあり、倒すことができた。

お、俺の家が！　俺の力が、こうしてしまったというのか!?

第３話予告

敵を撃退したサンダーであったが、家を全焼させてしまった。行くあてのない由鷹はめぐるの家に居候することに。しかし、そこには彼を監視し続ける是玖斗陽子の姿があった。

アイ・オブ・ザ・ビフォルダー

テーブルトークから生まれたRPG

ポニーキャニオン／7月発売予定／5,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

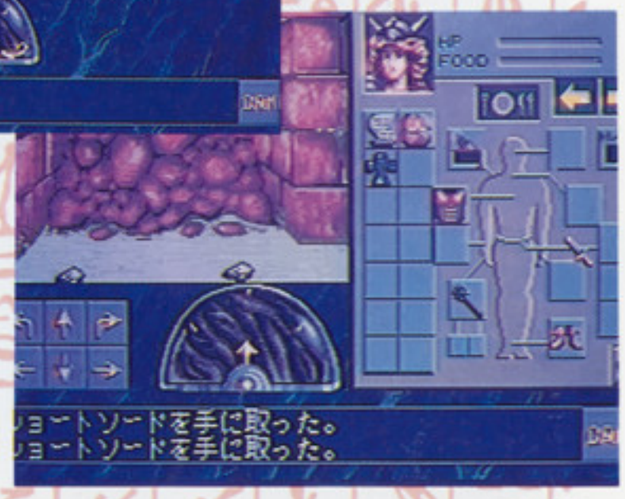
パソコンでも発売され、かなりの中毒患者を生んだ、本格的3DダンジョンRPGがついにMEGA-CD上陸！

ＡＤ＆Ｄっていうのは、テーブルトークＲＰＧから生まれた、由緒正しきＲＰＧ。パソコンでもそのシリーズは出ているんだけど、この「アイ・オブ・ザ・ビフォルダー」は、シリーズ最新作であると同時に、シリーズ中もっともとっつき易い作りになっているゲームなんだ。「アイ・オブ～」のMEGA-CDバージョンは、さらにビジュアルシーンの強化、ナレーション、文字セリフ導入などで、ドラマチックにパワーアップ！　パソコンユーザー垂涎のデキになりそうだぞ。今回は多様な画面写真を入手したので、その世界に浸ってもらうことにしよう。

これがキャンプのメニューだ。休んだり、セーブもできるぞ。

前方にアイテム発見！　拾えるうちに拾っておこう。何が落ちているのかわからないしね。

画面上に常に方位磁石が出ているので、比較的わかりやすい。



冒険の舞台となる地下下水道は全12フロア。ここは何階にあたるんだろう。

何が起こるかわからない恐怖！

自分がその世界を本当に冒険しているかの錯覚を起こすかも。

リアルタイムでやんす

戦闘はリアルタイムで進む。つまり対応が遅れるとそれだけピンチになるってことだ。

MEGA-CDハミダシ情報

来月の３月ラッシュを前に、セガの大作ソフトの発売もいよいよ秒読み段階になってきたMEGA-CDだが、去る１月29日には「ダークウィザード」のシナリオ監修担当の寺田憲史氏による合同インタビューが行われたのだ。発売までいろいろあった「ダーク」もいよいよ３月19日に発売される予定だぞ。来月は以前から噂になっていたシムスの某大作ＲＰＧの移植発表もあるだけに、今年はＲＰＧファンには刺激的な年になるんじゃないかな。

ちなみに、今月スケジュール表に新たに入ってきたセガの「アフターハルマゲドン」「蓬莱学園」「夢幻の如く」も、それぞれネームバリューのある題材だけに期待大だ。謎のソフトっぽかった「ＨＡＭＭＡＲ」も新タイプのミュージックゲームらしいけど、詳報も近いうちに入るかもしれないぞ。

また、先月新しい画面写真が掲載されただけで、一気に人気の高まったゲームアーツの「シルフィード(仮)」は来月ドーンと紹介する予定だ。近々発表されそうなゲームアーツの新作とともに期待して待とう。

その他、今月は右に載せたとおり光栄の「三國志III〈MEGA-CD版〉」やマイクロネットの「The 3rd World War」などの新画面も入ってきているぞ。「アルシャーク」を予定しているポリドールも、新ブランドの“サンド ストーム”を発足させているから、今後は要チェックだ。

メガドラ専門４誌による合同インタビューを受ける寺田憲史氏。早くも次回作へ注目が集まる…。

これがCD用だけに入る「三國志III」のアニメデモなのだ。

ようやく続報の入った「The 3rd World War」。16カ国内の1国となり、軍事、内政、外交で手腕をふるえ。期待！

©SSI／TSR

・特別編・

TERADRIVE PC COLLECTION

今回は特別に、国内で注目のシミュレーションを取り上げるぞ。
まだDOS／V版は出てないんだけど知っておいて損はないはず!!

トキオ 東京都第24区

ARTDINK／￥12,800（PC-9801版）

世界に通用するアートディンクのゲームデザイン

あなたはスペースコロニーに存在する東京都第24区『トキオ区』の区長になる……。世界的に通用する希有のゲームデザインセンスを持つソフトハウス、アートディンクの最新作を紹介だ。

区民に愛される立派な区長さんを目指せ!

突然だが、みんなは凄腕ゲームデザイナー集団、アートディンクなるソフトハウスの名前を知っているだろうか？　もし知らなかったとしたら、この機会にぜひ記憶にとどめておくべきだ。

この「トキオ」の前作、「A列車で行こうⅢ」はシムシリーズでお馴染みのMaxisから「A-train」という名前で海外発売され、日本発のゲームとしては珍しくチャートインするほどの好評を博した。

どうやらMaxisの社長がAⅢをいたく気に入ったというのが理由らしいのだが、今後もアートディンクの作品がMaxisから発売される可能性は高いのだ。

さて、本題の「トキオ」に移ろう。プレイヤーであるあなたは、スペースコロニーに作られた東京都24番目のトキオ区区長となって、区を豊かに発展させていかなくてはならない。

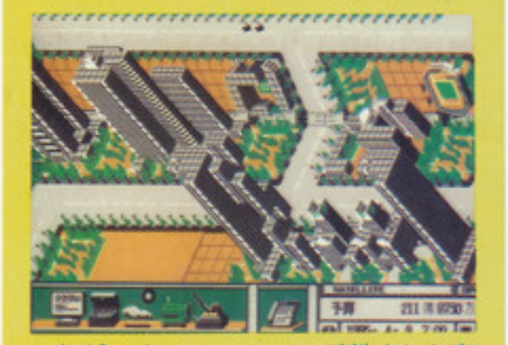
そのためには公共施設の建設、条例の公布、税金の徴収など様々な仕事をこなさなければならない。

その他にも、宇宙都市らしく、スペースシャトルを使った地球や月との貿易や観光ツアーの企画をするといった要素もあるのだ。

住民のひとりひとりに電話をかけられる、というのもこのゲームの特徴の1つ。「自分の行政は何か間違っていないだろうか？」と不安を感じたら、区民の皆さんに電話をかけて直接聞いてみよう。何が不満かきちんと教えてくれる。しかし、人口が増えるにつれて住民は生意気にも（？）直接苦情の電話をかけてくるようになる。ちょっと趣味に走った行政を行えば苦情の電話が「留守電」にギッシリなのだ。

区長の悲哀とキビシさが味わえるちょっと変わった1本だね。

これが宇宙都市"トキオ"だ

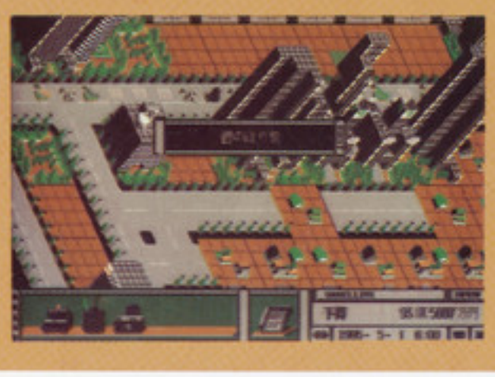


これがスペースコロニーに建造された東京24番目の区、『トキオ』。6角柱のデザインによってビルも立体的に交差する。

頼りになる(?)局長さんたち

あなたの手足となって働くのが局長さん。トキオでの最新流行ファッション（?）で登場する。まあ適度に仕事を与えてあげましょう。

はたらくおぢさん ～トキオ区役所の巻～



トキオ区を治める区役所では本当にたくさんの人々が働いています。一生懸命に働らいても苦情の電話はどんどんかかってきますが、それでもがんばって働きます。本当にえらいよね。

執務室

執務室では条例についての討議をしています。今日の議題は「ご飯は残さず食べる」です。なぜか否決されました。いい条例なのに…。

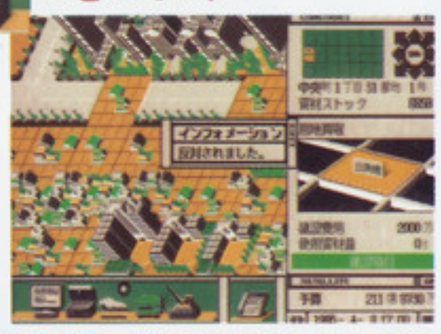
宇宙港

ここは宇宙港。トキオ区と地球を結ぶ唯一の施設です。シャトルを購入して輸入や観光パックでガンガン儲けましょう。

スペコロ開発事業団

スペコロ開発事業団は日夜努力していますが、大金を使って役に立たない発明をするときもあります。まあ笑って許してあげましょう。

建設局

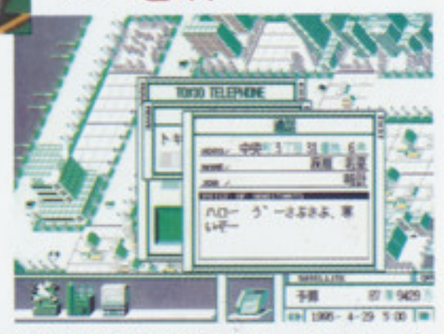


建設局では道路、建物の建設をします。道路建設予定地に住民の家があったので立ち退きを要求したら反対されました。このー。

環境調整局

トキオ区のお天気は人工気象発生機によってすべて決定されています。お祭りの日は晴れにしてあげると住民に喜ばれるでしょう。

お電話



住民の声を取り入れた行政を行ってこそ、区民に愛される区長になれます。104で電話番号を調べて、区民とお話ししましょう。

今回の番外編はどうだったかな？　本文にも書いたけど、アートディンクとMaxisとの関係みたいに日本のゲームも海外の市場にどんどん出ていってチャートインするみたいな状況になると面白いよね。このページではみんなからの質問のハガキも募集しているよ。ある程度たまったら質問コーナーみたいなのも作るつもりだからみんなどんどん送ってね。じゃ、また来月。

BEメガ裏技リーグ Vol.35

今回は、ウルフ・チームのＬＤ移植シリーズ最終作の「ロードブラスターＦＸ」の裏技を大公開だ。やっぱり、このお約束的な裏技は欠かせないよね。

ロードブラスターFX

1軍 無敵コマンドほか

まず、タイトル画面にスタートメニューが表示されているときに、方向キーの上を押しながら（カーソルはコンフィグに合わせる）スタートボタンを押して、コンフィグモードに入る。

そのあとボタンを以下のように押すと、うまくいけば効果音が鳴る。そうしたら普通にゲームを始めると、ステージセレクトなどが可能になっているのだ。

ただし、コマンドを２つ以上併用するときは、いったんタイトル画面に戻してから同じ要領でボタンを押すこと。

（東京都・いのう）

タイトルで上＋スタートを押してコンフィグへ

このように、スタートメニューが表示されているときに、コンフィグに合うように上＋スタートを押す。

カーソルはそのままで右のコマンドを入れる

カーソルは残機設定に合わせたまま、コマンドを入力。併用したいときは、再びタイトルから上＋スタートだ。

●ステージセレクト

「A、A、A、A、A、A」

全9ステージから好きな場所を選べる。ステージクリアしたあとも選択できるぞ。

●無敵（オートプレイ）

「A、A、A、A、A、B」

「サンダーストームＦＸ」にもあった、あのモードだ。早い話が手放し運転。見ているだけでクリアできる。

●ポーズ機能を搭載

「A、A、A、A、B、A」

通常はできないはずのポーズが、スタートボタンで可能になる。なんか違和感があるな。

●強制的に面クリア

「A、A、A、A、B、C」

上のコマンドと併用する。ポーズをかけた状態で、ＢかＣボタンを押すと、強制的にステージクリアかゲームオーバー。

ぷよぷよ

補欠 サウンドテスト

タイトル画面の表示中に、１Ｐ側のコントローラーで「Ａ、Ａ、左、Ｂ、Ｂ、左、Ｃ、Ｃ」とボタンを押すと、効果音が鳴る。そうしたら「おぷしょん」に入ると、いちばん下にサウンドテストが加わっているぞ。

（東京都・鱈ノ／鱈ノ／鱈ノ）

タイトルでスタートを押す前にコマンド入力。参考までに、ＩＰモードを最後までクリアしても「おぷしょん」にサウンドテストが出現する。

ちゃんと全部のサウンドにタイトルがついていたりする。やっぱりぷよぷよ音頭が一番？

アマ 対戦モードにサタン様が

「ふたりでぷよぷよ」のモードで、どちらかが100勝するまでプレイしよう。

すると、勝負がついたあとの画面で、普通なら出てこないはずのサタン様が見られるようになる。

（茨城県・堀口亮・14歳）

どちらかが百勝すると、サタン様が見られる。でも、一回こっきり（勝ち星の表示が一に戻るから）。

●裏技リーグ欄外編《ベアナックルII》【いちばん難しいHARDESTモードをクリアすると、エンディングの最後で、ラウンドセレクトの裏技が表示される。】（宮城県・ベアマイコー）←今月いちばんハガキが多かったのがこの裏技。実は前作の「ベアナックル」のラウンドセレクトと、方法がほとんど同じだったりする。認定は補欠ね。

シャイニング・フォース外伝（ゲームギア）

補欠 味方の名前を変更しよう

最初のメニューで「はじめから」を選び、主人公に名前をつけたら「おわる」にカーソルを合わせる。そのあと、スタートボタンを押しながら2ボタンを押すと、ほかのキャラクターの名前を変更できるようになる。

（秋田県・伊藤悟・17歳）

名前をつけて、カーソルを「おわり」に合わせたらスタート＋2ボタンだ。メガドラ版にも似たような裏技があったでしょ？

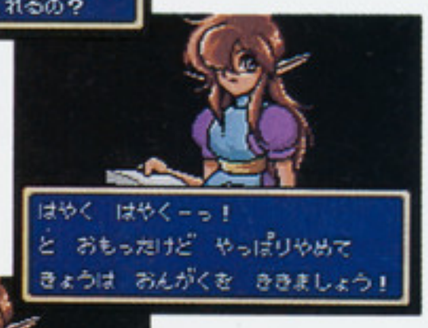
1軍 裏モードほか

1度ゲームを最後までクリアしたら電源を入れなおし、ＳＥＧＡのロゴが出ているときに、方向キーの下を何度も押す。成功すれば、そのあとのタイトルロゴに「ＥＸＥＬＥＮＴ」の文字がついているので、「はじめから」を選んでスタートしよう。難易度の上がったモードプレイができるぞ。また、メニューで「さいしょから」か「つづきから」を選択した直後に、方向キーの上＋スタートを押したままにしておくと、サウンドテストになる（これも最後までクリアしていないとダメ）。

（東京都・ＴＡＫＥＤＡ）

サウンドテスト

全22バトルをクリアしてエンディングを見たら、電源を入れ直してこの画面に。



セーブデータのどれかを選択したら、上＋スタートボタンを押したまま、しばし待つ。

あとはお望みのサウンドを気がすむまで聞きましょう。

エクセレントモード

エンディングを見たら、この画面で下を連打する。

タイトルに小さくエクセレントの表示が出たら成功。「はじめから」を選んで新たに始めてみよう。

このときのメッセージがいつもと微妙に違うのがわかるかな？ この裏モードは難易度が上がっていて、やりごたえがあるぞ。

チキチキボーイズ

1軍 ラウンドセレクト

まず、難易度をノーマルかハードにしてゲームを始めたら、キャラクターの名前を「ナノネン」と入れる。そのあとワールドマップの画面になったら、Ａ、Ｂ、Ｃ、スタートボタンのどれかを押したまま待っていると、ラウンド4～7から開始することができる。

（東京都・真壁泰治・17歳）

ノーマル以上の難易度で、このような名前をつけてやろう。キャラクターは兄でも弟でも可。

この画面になったら、以下のように、各ラウンドに対応するボタンを押しっぱなしにして待つだけ。

以下のボタンを押し続ける

Aボタン	ROUND4
Bボタン	ROUND5
Cボタン	ROUND6
スタートボタン	ROUND7

裏技大募集！

■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP!メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで。

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー
MDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！
怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。

1軍
お好みＧＧソフト2本か、お好みMDソフト1本。
「無敵コマンド」や「すべてのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍
3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。

補欠
2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。

アマ
1,000円分の全国共通図書券を進呈。
ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ＡＢＣ＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。

草野球
500円分の全国共通図書券を進呈。
とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、ＢＥメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《バトルマニア》【オプションのサウンドテストで21の曲を鳴らし、次に24～39のどれかを鳴らすと、伴奏が「スピードアップ！」になる。】（神奈川県・グリンピーのプロ・25歳）←「欄外希望」と明記してあったので、お望みどおりにしてあげたぞ。認定はアマだけど、バトルマニアファンなら喜ぶ（？）モノを特別にオマケしよう。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.009

特別編集・コンパイル直伝
「ぷよぷよ」奥義基ノ書（つき）

今回は特別編として、10連鎖(！)をも使いこなすという、コンパイルの達人直伝の「ぷよぷよ」連鎖奥義を大公開！　これで君もぷよキングになれる!?

ぷよぷよ

疑問

ずいぶんとこのゲームにも慣れて、このあいだも6段連鎖までいきましたが、「ファイアー！」からあとのサンプリング音声（呪文）が、何と言っているのかわかりません。どうか教えてください。

（東京都・ＨａＰ）

回答

ここはメガドラかゲームギア関係の質問に限るコーナーだから、このようなアーケードゲームの質問は本来なら却下するんだけど、今回は特別にお答えしよう。「ぷよぷよ」はやっぱり今が旬（しゅん）だしね。

それから、今回は番外編として、「ぷよぷよ」の基本的な予備知識から3段連鎖までの組み方を伝授してしまおう。なお、この囲み記事から先の解説は、すべてコンパイル社最強のぷよぷよの達人によるもので、送られてきた資料の原文そのままであることを付記しておきたい。

ぷよぷよ"Heartful"サンプリングボイス(アーケード版)

《タイトル画面・エンディング》

★ぷよぷよ～　（タイトル画面）
いっきま～す(エンディング始まり)
おしまい　（エンディング終わり）
ぐぅ　（エンディング）

《対戦プレイ時》

やった！　（１Ｐ側が勝ったとき）
ばたんきゅ～(１Ｐ側が負けたとき)
ありゃ～（コンティニューをしなかったとき）

《連鎖のときの音声・１Ｐ側》

★ファイアー！　（２連鎖）
アイスストーム！　（３連鎖）
ダイアキュート！　（４連鎖）
ばよえ～ん！　（５連鎖以上）

《連鎖のときの音声・２Ｐ側》

★やったな～　（２連鎖）
げげげっ　（３連鎖）
大打撃　（４連鎖）
うわぁっ　（５連鎖以上）

《敵キャラクターの声》

おちゃ～　（スケルトン）
おたんこなす　（ナスグレイブ）
てや～　（マミー）
がぁおぅぅぅぅ　（ドラコ）
ふいいっっしゅ　（すけとうだら）
ごぉ～　（スキヤポテス）
はらほろひれはれ～　（ハーピー）
やったるで～　（さそりまん）
ワッ　（パノッティ）
うげえええええ　（ゾンビ）
おいっす　（ウイッチ）
だいげきどぉおお　（ぞう大魔王）
アレイアード！　（シェゾ）
いちげきっ　（ミノタウロス）
死ねっ！　（サタン）

※「★」の記号がついているものは、メガドライブ版の「ぷよぷよ」にも収録されているサンプリングボイスです。

基本公式のようなモノ

まず、連鎖形態には2種類あることを説明しておく。それらは一般に「雄型」、「雌型」とよばれる。

雄型とは、最初から連鎖の形態を頭の中で決めておいて、そこへ必要とされる色のぷよを、ジグソーパズルのピースのように当てはめてゆくやりかたである。ビギナーのころはこの雄型のお世話になるだろう。

雌型は一言では説明しづらいが、数珠つなぎのように連鎖をどんどん増やしていくやりかただと思ってほしい。ではそれぞれの説明に移るとしよう。

●雄型連鎖

なにもないフィールドに、4連鎖を組もうと思いたった。それが以下の図にあるＡ～Ｃタイプである。しかし、Ｃタイプのような複雑怪奇なのがとっさに浮かぶような奴ぁビギナーとは呼ばん。

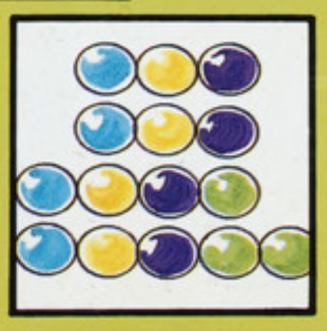
で、設計図どおりに任意の色を置いてゆき、最後に各図の緑ぷよに相当する部分を消せば、「雄型4連鎖」が完成する。この連鎖のいいところは、基本形が存在するので（とくにタイプＡ、Ｂ）必勝パターンになりえることだ。しかし、ぴたりとはまるピースが都合よく来ないので、連鎖を組むのに時間がかかる。

また、緑ぷよの部分をおじゃまぷよで塞（ふさ）がれたり、自分のぷよを誤って置くと、せっかく築いたものがおじゃんになる、などの欠点もある。

図C

図A

図B



●雌型連鎖

雄型と決定的に違うのは、連鎖の形を想定しない点である。良くいえば臨機応変、悪くいえば、例の、いきあたりなんたらだ。

では、図を見てもらいたい。まず赤ぷよと紫ぷよでリーチを作る。この赤ぷよを仕掛けぷよ、紫ぷよを点火ぷよを定義する。紫に点火（消すこと）すれば、次は赤が消え2連鎖が起こる。

さて、ここで緑ぷよが登場する。今度は紫ぷよと緑ぷよだけで再びリーチを作る。すると、今まで仕掛けぷよだった赤ぷよは、予備の仕掛けぷよになる。

つまり、紫と緑でリーチを作るときには、頭から追い出してよい存在になるわけだ。変わって紫ぷよが仕掛けぷよになり、緑ぷよが点火ぷよに変わるのである。

この時点で緑ぷよに点火すれば3連鎖。次に青ぷよが登場する。

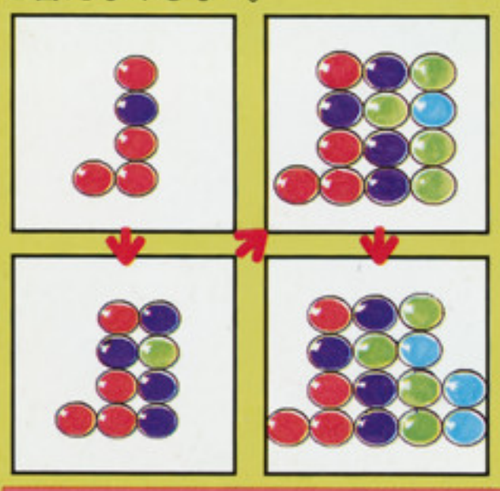
同じ要領で緑、青ぷよでリーチを作れば、紫ぷよは赤ぷよと同じ予備

【ＴＢ本部からの通信】今回は期せずして「ぷよぷよ」特集になってしまったので、ハガキの採用者がわずか１人となってしまった。ということで、ソフトプレゼントも自動的にＨａＰくんに決定だ。

ぷよになり、緑ぷよが仕掛けぷよ、青ぷよが点火ぷよに変身する。

ここで青ぷよに点火すれば4連鎖が完成する。

このような過程を繰り返せば、5連鎖6連鎖と伸びてゆく。これが雌型連鎖の特徴であり、最大の利点である。欠点らしい欠点は特にないが、習得するのに時間がかかるのが欠点と言えなくもない。



予備知識のようなモノ

それでは、さまざまな連鎖を紹介する前に、連鎖を習得するにあたって必要な知識・用語を解説しておく。

【ブロック・段・列】

フィールド内で、ぷよ1個分の大きさを持つのがブロック。ブロックを横に6つ並べたモノを1段。ブロックを縦に12個積んだモノを1列と呼ぶ。横が段で、縦が列ってことだ。

【ゴミぷよ・ゴミ箱列】

連鎖を組む上で必要のない色のぷよ。また、そのぷよを連鎖のじゃまにならないように捨てておく列のことをこう呼ぶ。

【同時消し】

2色以上のぷよぷよを一度に消すことである。得点は、2色を別々に消すより高い。しかし、これをするぐらいなら2連鎖を組んだほうが攻撃力は大きいので、決して多用するテクニックではない。

【折り返し】

ここでは説明しづらいので、別の機会に紹介する。

【フィーリング連鎖】

ぷよぷよを適当に積み上げて、連鎖を起こすとゆーテクニック。連鎖の組み方を理解してないビギナーでも、これをやれば3、4連鎖がしばしば起こる。

実用的であなどれない技である。

2連鎖

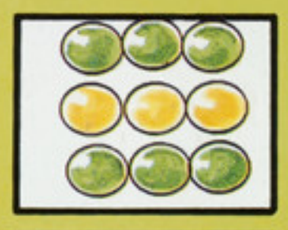
ぷよを1回消し、次のぷよが降ってくる前に再びぷよが4匹以上消えることをいう。そこに同時消しがいくつ重なっても、2連鎖としか呼ばない。攻撃力はおじゃまぷよを1段(6個)降らせる程度である。

●火炎地獄(雄型)

基本中の基本形。でもこれができるようになるのって意外と難しいらしい。

●炎熱地獄(雄型)

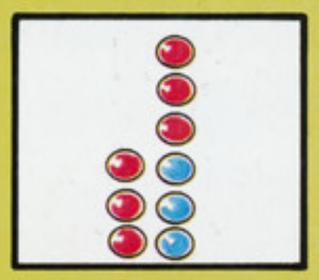
「爆炎地獄」を横型に変えた感じ。しかし実践で使ったことはない。基本外連鎖だ。



●爆炎地獄(雄型)

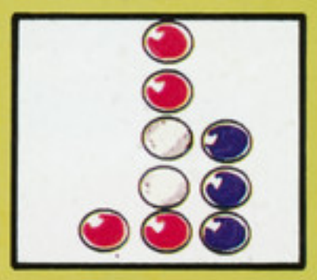
これも基本中の基本。「火炎地獄」よりは、多くのおじゃまぷよを降らせることができる。

気休め程度だけどね。



●火炎焼き殺し地獄(準雌型)

おじゃまぷよも活用しだいという、よい見本。おじゃまぷよを生かすことができれば、実力がついてきたと思っていい。



●情熱地獄(雄型)

「爆炎地獄」と「炎熱地獄」を掛け合わせるとこんなカンジになる。うーむ、無理やりアイデアを捻出している気がする。

超基本外連鎖だな。

●炎柱地獄(雄型)

こいつは実戦向きである。おじゃまぷよが大量に降っても、紫ぷよに点火すればおじゃまぷよは一掃される。たとえるなら生命保険のようなものだ。

3連鎖

説明するのもバカバカしいが、2連鎖の後に、もう一度4匹以上消えると3連鎖となる。

攻撃力は、ぐっと威力が増し、3段(18個)のおじゃまぷよを降らせる。

★氷刃地獄(雄型)

2連鎖の基本形である「火炎地獄」の発展型がこれである。詰まるところ、3連鎖のスタンダードスタイルにあたる。

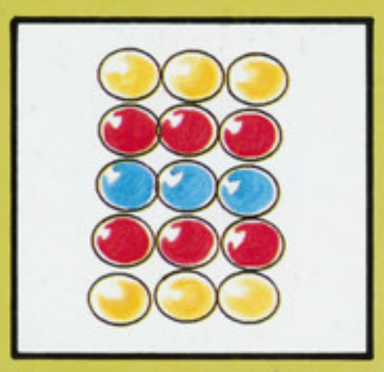
この連鎖はゲーム開始直後に使うのがよろしい、とゆーか、ゲーム中盤ではフィールドが凹凸状になり、図のとおりに組むのは難儀である。

★霧氷地獄(雄型)

2連鎖の「爆炎地獄」の発展型にあたるのがこれ。2連鎖では若干攻撃力が増す程度だったが、こいつは「氷刃地獄」と比べると1段以上、つまり、総数4段以上もおじゃまぷよが降る。ただ、こんなにうまく組めることは稀なので、3連鎖目にあたる赤ぷよだけは、必ず6個以上消えるようにいたせ。

★氷点下地獄(雄型)

「氷刃地獄」と「霧氷地獄」を縦型3連鎖とみなすならば、この「氷点下地獄」は横型3連鎖と呼べるであろう。しかし、図のとおり見た目はギャラリーに受けるが、「炎熱地獄」以上に使用価値のない技だ。



★極太氷柱一本釣り地獄(雄型)

「氷点下地獄」に輪をかけて使えないのがこれ。

できりゃあおもしろい一品だが、使用頻度となると下の下の下だ。

キングオブ使えない技。

★霰雪パラパラ天国(雌型)

雌型連鎖への登竜門となる組み方。縦2列で3連鎖を組むところが最大のポイントである。

2列しか使用しないので、前半だけでなく、地面が凹凸状になる中盤から後半にかけても使えるという便利さのため、上級者や奥様方にとても重宝されている。

★氷雪パリパリ天国(雄型)

「霰雪パラパラ天国」の相似形だが、むしろこっちの方が規則正しい雌型連鎖の形を成している。

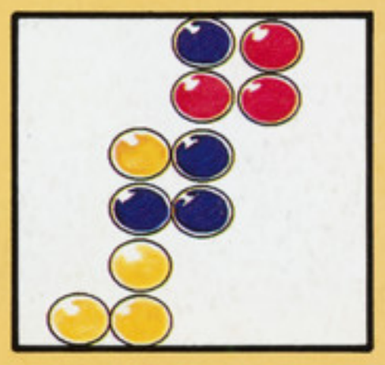
「霰雪パラパラ天国」との違いは、「霰雪パラパラ天国」が3連鎖を組み終えた時点で攻撃する態勢をとってるのに対し、こちらはもっと連鎖を増やせるところにある。まさに上級者のための必修一本技だ。

★天国から粉雪地獄(雌型)

厳密には、雌型と雄型の異種交配ってところに位置する。

見て分かるとおり、階段状にのばしてゆく。

おじゃまぷよを降らされても大丈夫なように開発された技で、少々の攻撃なら引き続き連鎖を組むことができる。



★氷凍絶対零度地獄(雄型)

赤、紫、青。どの色を消しても3連鎖が起こるハイパーに実用的な作品だ。

著作権料をとってもバチがあたらないぐらいよくできている。うーん自画自賛。

続きの奥義は98版「ぷよぷよ」(3月19日発売／7800円)の「ぷよぷよのススメ」に収録!! 要チェック!!

【遭難者からの連絡を待つ!】「サンダーバーズ本部」では、メガドライブ、ゲームギアのゲームで遭難した者や、疑問をもつ者たちの救助信号を待っている。なお、救助信号は〒108 東京都港区高輪2-19-13 BEEP!メガドライブ編集部 サンダーバーズ係まで、希望ソフト名も書いて発信してくれたまえ。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. :HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MHz)/WORK RAM:8KB VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993. MARCH. 8TH

「ストIIダッシュ」などで対戦づいているゲーム業界に、またまた対戦の嵐が吹き荒れる!? 最新落ちモノパズルの「ぷよぷよ」をはじめ、今月は対戦モノが勢ぞろいだっ!!

ぷよぷよ／Kick & Rush／ウインブルドン

NEW SOFT RELEASE

ぷよぷよ

●セガ／3月19日発売予定／3,500円／PUZ／2M

アーケードやメガドライブで次々と中毒プレイヤー(?)を増やしつつある「ぷよぷよ」。G.G.版の登場で、さらに人気が高まるのは間違いない。さあみんな、レッツ対戦!!

完成度ゲージ 100% 対戦プレイあり

先月お伝えしたとおり、あの「ぷよぷよ」のG.G.版がついに出ることになった。この「ぷよぷよ」、一見するまでもなく「テトリス」タイプの落ちモノパズルである。「テトリス」の大ヒット以降、「コラムス」をはじめ無数の〝落ちモノ〟が世に出た。それなのに、なぜいまさら〝落ちモノ〟の「ぷよぷよ」に人気が出るのか……!? 理由は単純。はっきり言って、これだけ〝エグい〟戦いができる対戦ゲームがかつてなかったからだ。連続連鎖消しを使えば、どんな相手も一瞬にしてギブアップ。このインフレルールは、友達をなくすほどの恐ろしい力を秘めている……!?

◀メガドラ版ですでにおなじみキャラが総登場。システムの移植はほぼ完璧だとか。

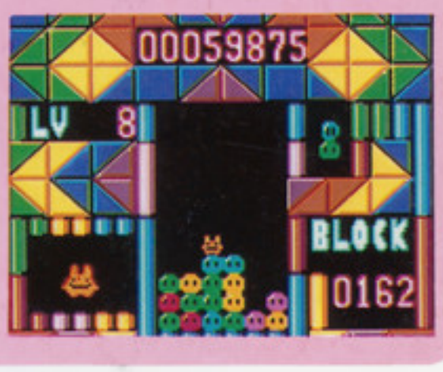
◀うわあああ、ぷよぷよがいっぱいだあ……。ちなみにコンティニューもある。

①「ひとりでぷよぷよ」で密(ひそ)かに腕を磨くべし!

1人プレイは、さまざまなキャラクターとぷよぷよ勝負ができる。登場キャラクターはメガドライブ版とまったく同じだ。ただサンプリング音声が入ってないのがちょっと寂(さび)しいね(2Mじゃ無理か)。

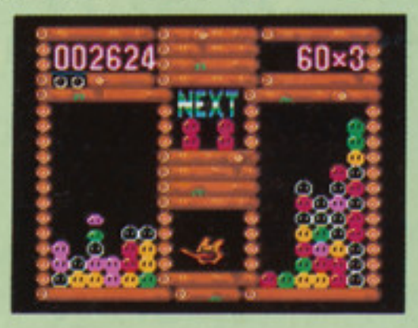
▲敵キャラとの戦い。はじめは弱いヤツばかりなので、簡単に倒せます!?

▼「とことんぷよぷよ」は、どんどんぷよの落ちるスピードが速くなるぞ。



②対戦ぷよぷよで相手をハメるヨロコビ!!

やっぱり「ぷよぷよ」は対戦でしょう、という人も安心。2台のG.G.を対戦ケーブルでつなげば、アウトドアでもぷよぷよ勝負が楽しめるぞ。相手の画面をおじゃまぷよでいっぱいにする楽しさ……。ぷよぷよの真髄(しんずい)は、対戦にアリ!!

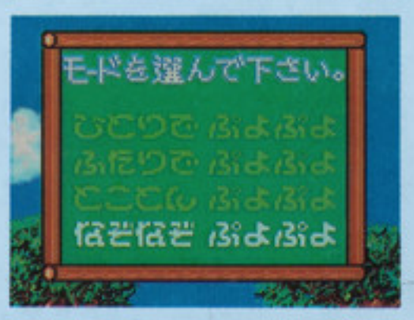


▲これが対戦画面。画面中央ではカーバンクルちゃんが踊っております。

▼勝利! このとき相手側のG.G.画面には「まけ!」の2文字が……。

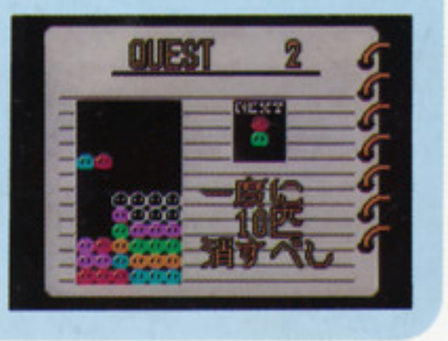
③G.G.版ならではの「なぞなぞぷよ」に挑戦

ありそうでなかった、「ぷよぷよ」パズル。アーケードやメガドラでもなかったパズルモードが、G.G.版には追加されている。詳(しょう)細(さい)は来月のこのコーナーで紹介するぞ。対戦で疲れたアタマを、さらに疲労させること請け合いだ!?



▲これが新しく追加されたなぞなぞモード。もちろんG.G.だけだ。

▼与えられた課題をクリアしよう。後半戦はかなり難しくなるぞ。



Kick & Rush

●シムス／4月発売予定／4,500円／SPT／2M

G.G.でサッカーゲームが遊びたい、というサッカー野郎に朗報1本。「Kick & Rush」さえあれば、日本チームがワールドカップを制覇することも夢じゃない！

完成度ゲージ 100% 対戦プレイあり

ひと昔前までは、定番のスポーツゲームと言えば野球ゲームだったが、最近はどうやらサッカーのほうが定番の座に着きつつあるようだ。誕生間もないJリーグと長島効果によるプロ野球、今年のスポーツ新聞の一面はどちらが取るのか？　非常に興味深いところだろう。現状のところを見ると、巨人軍が勝ちまくらないかぎりサッカー人気のほうがやや分がありそうな気もするけど……。

「Kick & Rush」は、そんなスポーツ界の流れを感じる作品である。ちょっと前だったら、シーズン開幕前に最新データをのせた野球ゲームが出てもいい時期なのに、野球じゃなくてサッカーゲームが発表されるんだから……。もし日本がワールドカップ出場なんてことにでもなったら、この先何が起こるかわかったもんじゃない。「Kick & Rush '94」とかが来年も出たりして……。

ワールドカップで勝負！

◀ゲーム内容はかなりスピーディー。一瞬でもボールから目を離すなっ！

▶選手データをいじれたり、フォーメーションを変更できたりするのが魅力。

GAME SOFT VALUATION

ヘンに凝った仕掛けもなく、いたってオーソドックスなサッカーゲーム。操作も2ボタンだけでシュート、パス、スライディングなどさまざまなアクションができる簡単さがうれしい。ただ、最近のサッカーゲームと比べるとコンピュータの戦略性があまり感じられないのは残念。ま、スポーツゲームは人間どうしの対戦が面白いのは当然。まずは相手を探せ？

評価メーター

操作性	★★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★
持続性	★★
オススメ度	★★★

G.G. HOTLINE

さあ、3ヵ月ぶりにG.G.ホットラインのお時間がやってまいりました！　今回は、読者からのお便りを紹介しよう。

＊　＊　＊

●このごろG.G.の調子が最高によい。なぜなら「ソニック2」、「ベアナックル」、そして期待の「シャイニングフォース外伝」が出ているからだ。そこで、ダメ押しとばかりにBEメガで「G.G.の底力」と題した10ページの特集をしよう!!　この特集と同時にG.G. 100名プレゼントをすれば必ず盛り上がる!!

（大阪府　石原直樹）

……確かに去年の末はデキのいいG.G.ソフトがたくさん発売されたよね。でも、やっぱり10ページはムリでした。あ、もちろん100名プレゼントは論外です!!

●G.G.ユーザーになって1年近くになりますが……田舎に住んでいるせいなのでしょうか、ほしいソフトがなかなか手に入りません。郡内で唯一G.G.を取り扱っているおもちゃ屋さんに半年近く前から頼んでいるソフトがあるんですけどまだ手に入りません（中略）。SEGAさん、なんとかお願いします。

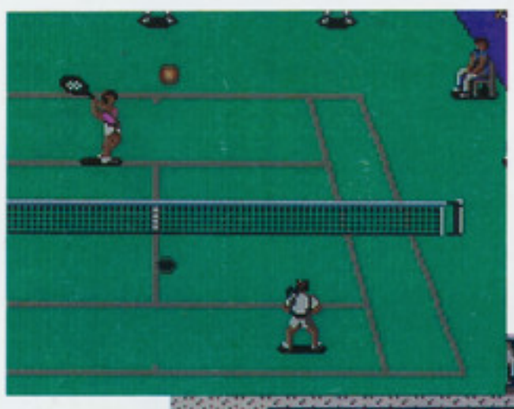
（長崎県　NeCo）

……（哀）。ああ、貴重な女の子のG.G.ユーザーが減ってしまう!!　セガはもっと問屋対策をしっかりすべきでは（頼）!?

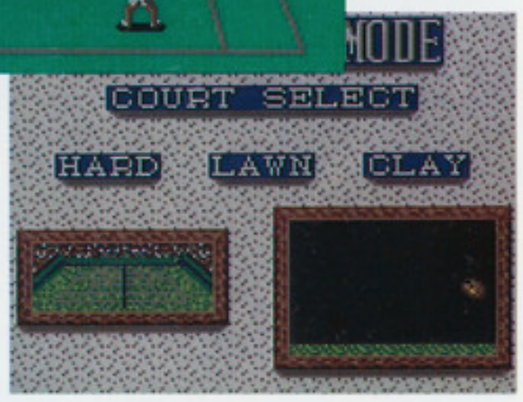
◀これがNeCoちゃんが半年も頼んでいる「アーリエル」だ（涙）。

今月のG.G.ソフト

ウインブルドン



◀画面構成を見てもわかるように、テニスゲームとしてはきわめてオーソドックスな造りになっている。



▶トーナメントを戦い抜くことで、グランドスラム制覇も夢じゃない？　がんばって決勝まで勝ち上がれ!!

今月発売されるソフトは、テニスゲームの「ウインブルドン」。このソフト、すでに先月評価ずみなので今回は画面紹介だけ。ゲーム内容がシンプルなので手軽に楽しめるけど、それが弱点であるかも。セガより1M、3,200円で2月26日発売。

G.G.HOTLINEではおハガキを大募集。採用者の中から抽選で1名に最新G.G.ソフトをプレゼントするよ。今月は長崎県のNeCoちゃんだ、おめでとう。宛先はP.53を参照の上、「BEEP! GAMEGEAR」係まで。

BINARY ANALYSIS HISTORY of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第12回　文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

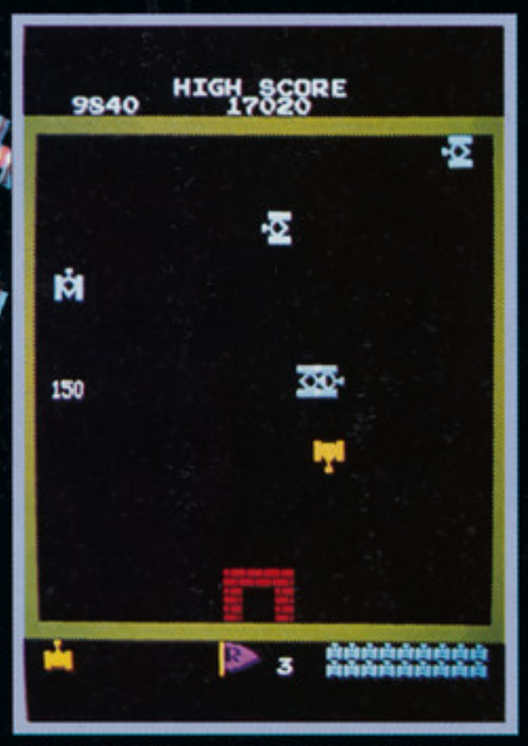
1979 NAMCO/「TANK BATTLIEN」

ナムコで唯一、ＣＰＵに6502を採用したゲームで、タンクの移動音や発射音などがスコーンと抜けるような素晴らしい効果音を発した。ゲーム内容はラウンドごとに変化するフィールドと練り込まれた敵のアルゴリズム、撃ち方で上がる得点と、初期のゲームにしては非常に攻略性に富んだゲームであった。

特にリバーブのきいた爆発音が気持ちいい。

レンガ色の壁を崩して攻撃しやすくする。

司令部の上右左の壁を壊すと敵の侵攻が早い。



全10ラウンドで、その後はランダムとなる。

敵の正面から攻撃すると得点が高い。

司令部を破壊されると一気にゲームオーバー。

1979

DENKIONKYO/「HEIANKYO ALIEN」

平安京エイリアン
HEIANKYO ALIEN

（遊 び 方）

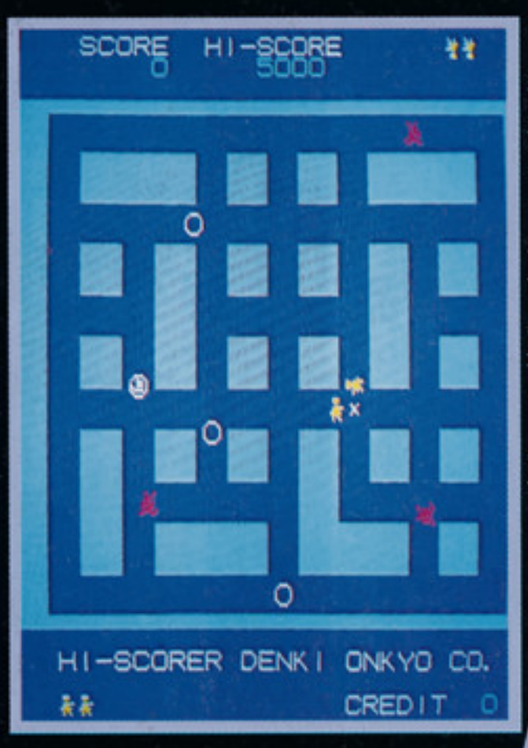
◇1人でも2人でも遊べます。
◇1人用……¥100(硬貨)……1ゲーム
　2人用……¥200　　……1ゲーム
◇1人用・2人用どちらかのボタンを押して下さい。
2人用の場合 ロータリースイッチでPART Ⅰ、PART Ⅱの選別をした上でもう一度2人用ボタンを押して下さい。
　PART Ⅰ…交互にプレーをして下さい。
　PART Ⅱ…2人で同時にプレーをして下さい。
◇穴掘りボタンで穴を掘り、落ちたエイリアンが抜け出す前に穴埋めボタンで埋めて下さい。又検非違使(人間)はエイリアンの攻撃から逃げる為にレバー操作で左右上下に進めます。
◇1パターンに1回ボーナス得点1,000点が得られるチャンスがあります。
◇5,000点以上得点すると検非違使が1人増えます。
◇検非違使が全滅するとゲームオーバーです。
◇最高得点者は名前を記入できます。

この製品（平安京エイリアン）は、電気音響(株)、交亜建機(株)、(株)ギャロップとの共同企画による開発ゲームです。
無許可の複製は厳禁します。

電気音響の「平安京エイリアン」は東大生が作ったとして、一躍その知名度を上げたゲームだ。基板はセガのスペシャルデュアルボートとフルコンパチブルで、その知名度に比例し、多くのコピーが出回った。ROM容量は当時最大の14キロバイト。グラフィック的にはパッとしない分、ゲームは非常に攻略性にあふれ、知的好奇心をそそられる内容をもっていた。穴を掘り、人間(検非違使)を操作し、エイリアンを埋めて退治するというもの。その穴の掘り方の基本的なフォーメーションがいくつかあり、それらには秋葉掘りなど、様々な名前がつけられていた。そしてこのゲームは世界初の対戦型ではない、2人同時プレイ(協力プレイ)ができるゲームで、ロータリースイッチにより1人プレイが〝パート1〟、2人同時プレイが〝パート2〟ということになっていた。

当時はまだコンピュータそのものが珍しく非常に高価で、誰もがほんの一握りの頭のいい人間しか扱うことのできない機械だと思っていた時代だった。

交互プレイと同時プレイの2つの2人プレイが可能。

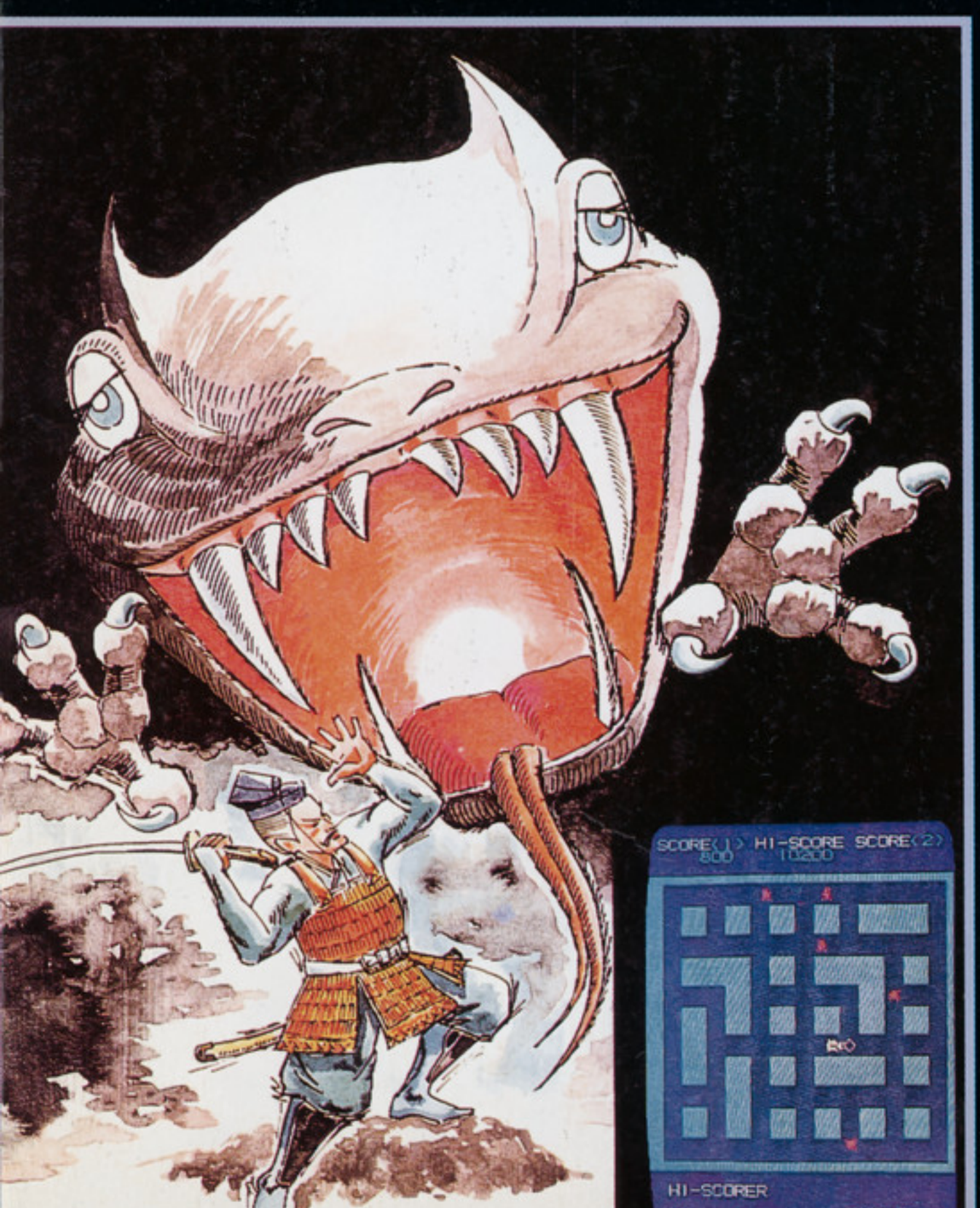


世界初の協力プレイ可能。穴埋めも2倍速。

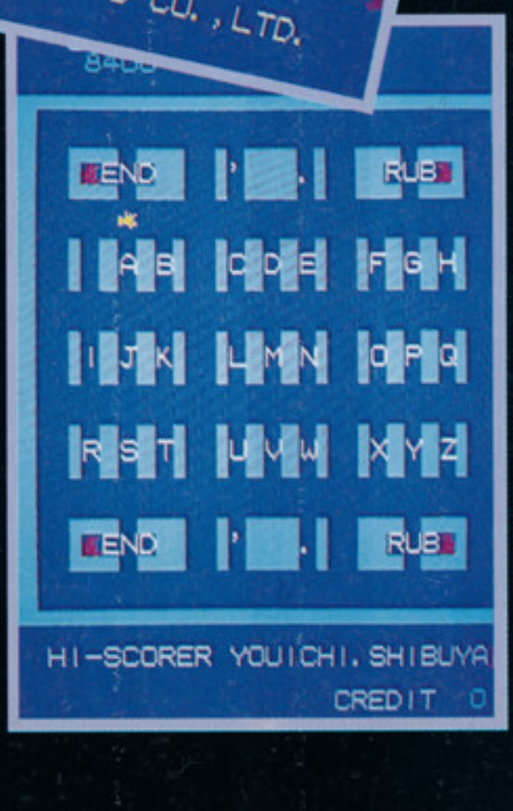
穴をどこに掘り、どこで待つかが重要な攻略のポイント。

昇天シーンは特別なグラフィック。

UFOが飛来し、エイリアンをばらまく恐ろしいデモ。



これが有名な秋葉掘り。漫画「ゲームセンターあらし」にも登場



ネームエントリーも斬新で最大11文字まで入力可能。

1979

DENKIONKYO「DANCING QUEEN」

「平安京エイリアン」に続く、東大生シリーズ第2弾

これは現代に残された唯一のサバイバルだ

同じ生まれるなら美人に限る。これは実感100%。クレオパトラに始まって楊貴妃と、世の男どもは美女を我がものにしようと戦争までして争った。今でこそ美女のために命まで……ということはなくなったようだ。でも、それに酷似したものはある。そのひとつがディスコ。特にブスの多い美人の少ないディスコときたら地獄絵図そのもの。現代に残された自然淘汰の掟に、君のサバイバル精神がどこまで太刀打ちできるか。いい思いをするためにも、美しい子孫を育むためにもこのゲームでしっかりと鍛錬してくれたまえ。最後に一言。くれぐれも深情けには惑わされぬように。では健闘を祈る。(広告原文)

この面白そうなゲームは幻のゲームで、実際に一度も目にしたことがない。チラシだけで終わってしまったボツゲームであろう。ライバルをかわし、ブスを蹴飛ばし、美人と手をつなぎ、ドアまでいくことができればラウンドクリア。

TEKNON KOGYO「DRACULA HUNTER」

このテクノン工業「ドラキュラハンター」も幻のゲームだが、こちらは数少ないが実際に発売されていたゲームだ。神父を操作し、十字架を飛ばして吸血鬼を退治するというもの。吸血鬼は上の屋敷から次々と現われ、婦人を襲い仲間にして増殖する。画面下の美女が襲われるとゲームオーバー。おどろおどろしい雰囲気をもったゲームだった。

屋敷の扉が開き、吸血鬼が中へゆっくりと入る。

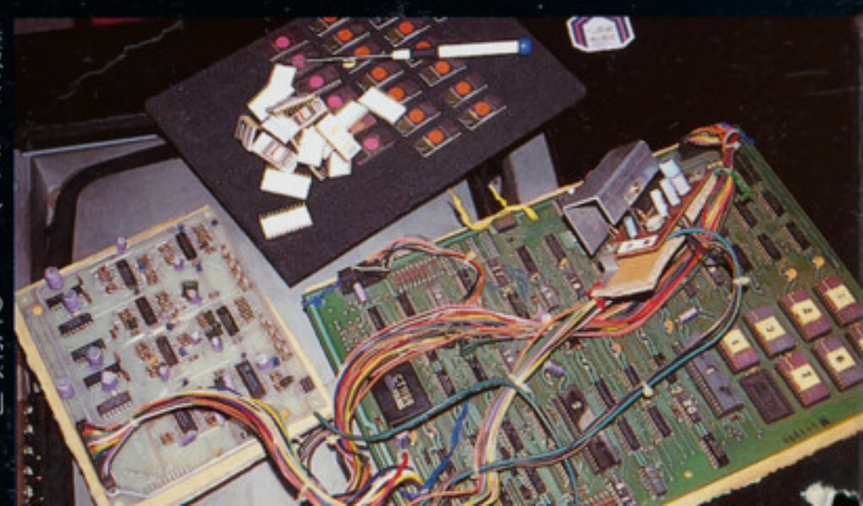
画面下の美女が襲われるとゲームオーバー

吸血鬼は最大17体も同時に出現

編蝠だけが襲ってくるステージもある。

7面をクリアするごとにメッセージが

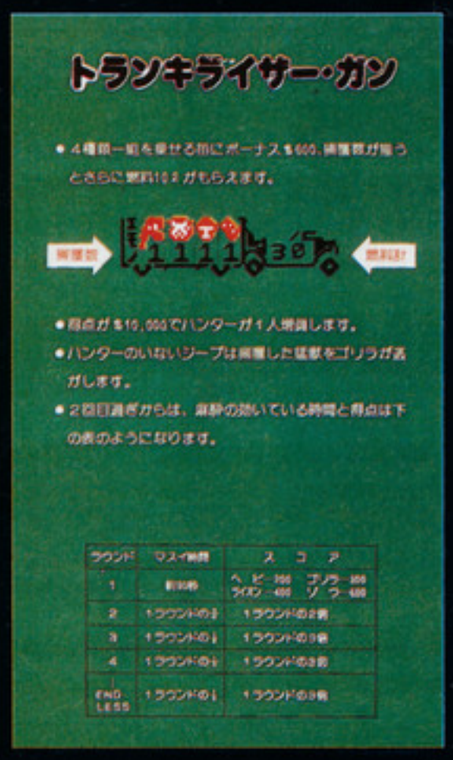
血の滴りが当時本当に恐かった。



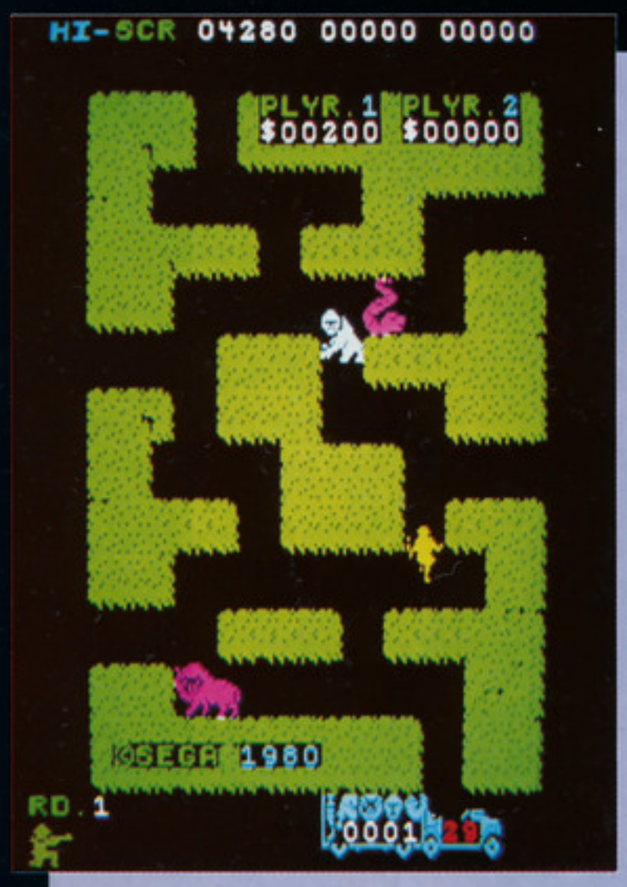
基板はオリジナルICの文字が削り取られている。

1979

SEGA「TRANQUILIZER GUN」



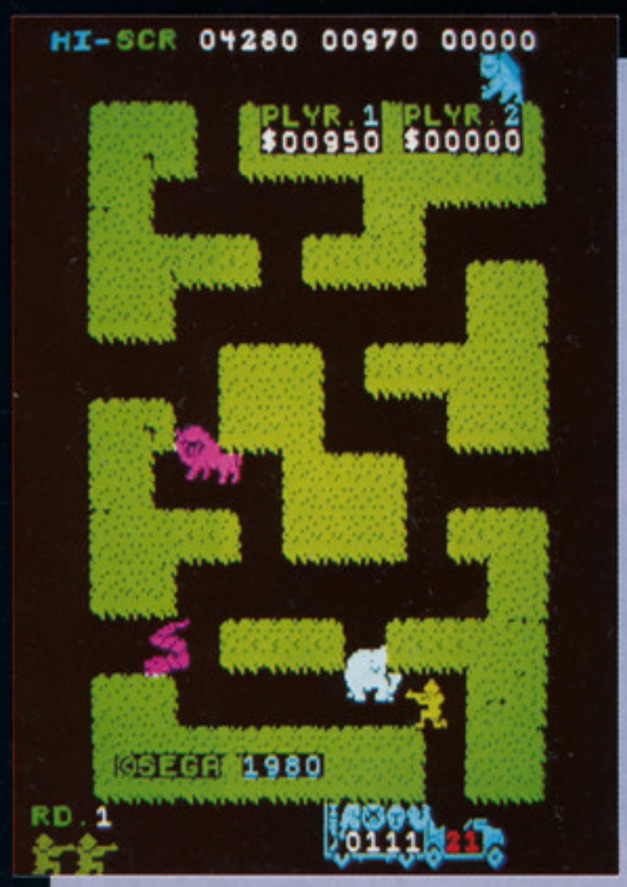
セガ「トランキライザーガン」はROM容量16キロバイトと、スペシャルデュアルボード最大のフルスペックを誇る内容の濃い名作。猛獣を麻酔銃で撃ち、眠らせて捕獲するというもの。攻略のポイントはヘビは2発、ゴリラは3発というように、それぞれの猛獣が眠るまでの麻酔弾の数が決まっている。そこで、ゴリラならば2発撃っておいて、あと1発撃てばすぐ倒せる状態にしておくことだ。異なる種類の猛獣を同数だけトラックに運び込むと燃料が10加算される。だが、例えばあとゾウだけを運び込めばボーナスという段階になると猛獣の動きが素早くなる。だからすべての猛獣を1発撃てば倒れる状態にしておけば、猛獣がゆっくり動いているときに素早く決着がつけられるというもの。さらに猛獣はいたるところから出現するので、しげみに接触する部分が比較的少ないところで待つのが得策。



麻酔銃で獣を眠らせ、捕獲する斬新なサファリハンティングケーム

ヘビ、ゴリラ、ライオン、ゾウを同時に眠らせるとラウンドクリア

トラックは画面の上下左右と自由に移動が可能だ。



ゾウには5発の麻酔弾を撃ち込まなければ、眠らすことはできない

猛獣に接触してしまうと、プレイヤーを1人失ってしまう

眠らせた猛獣はトラックに運び込む

HYPER GAME MACHINE OH! NEO GEO Vol.7

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

得点王

©1992 SNK CORP.

2月19日発売予定　23,000円　容量54メガ

ゲーセンでは好評稼動中

ゴールにシュートをぶち込んで王となれ！

プロになって突然盛り上がった日本のサッカー。世界から見ればたいしたことないのだから、人気に実力が追いつくことを祈るのみだ。しかし、その人気に影響されてゲームの世界では立て続けにサッカーゲームが発売されている。でも、ゲーム野郎にもサッカー野郎にもピンとくるようなものは見あたらない。このまま出ないかと思われていたときに登場したのが、NEO・GEOの「得点王」だ。スピーディーな試合展開といくつもの戦略が使えるパスワーク。遊んだ瞬間からフィールドに引き込まれるぞ。

モードはコンピュータや友達と対戦するモードと1人でトーナメントをこなして世界一をめざすモードの2種類がある。インストラクションカードを読まなくてもいきなり楽しめるので、好きに遊ぶがよい。トーナメントはアツイぜ。

サッカーはオールラウンドなスポーツなので、雨だろうが夜だろうが試合は中止にならないぞ。

国名紹介の声は「龍虎の拳」や「餓狼伝説2」のキャラ紹介の声と同じだ。ちとナニですな。

ＰＫ戦になったら3秒以内に蹴らないと自動的に蹴られてしまう。とっとと決断して蹴れ。

スライディングやタックルなどでチェックされるとよろけてしまう。立ち直るのは難しい。

ファールはイヤなのん

背後からのタックルはファールをとられることがある。ゴール前では絶対やるな。

シュートの方法はボールと選手の位置で自動的に決定される。

シュートマークが出たら蹴れ。自動的にボールはゴールへ向かう。入るかは不明。

全部で13チームあるから愛国心を燃やして戦え！

全13チームだが、SNKカップのみスーパースターチームが使えない。表のフォーメーションは左からスウィーパー、ディフェンダー、ミッドフィルダー、フォワードの人数になっている。特徴を摑んでガツンといこう。

チーム名	フォーメーション	チームの特徴
ドイツ	1−3−3−3	攻守ともバランスに優れ、底力もたんまりある。
アルゼンチン	4−3−3	天才プレイヤーの力を生かして突き進むチーム。
イタリア	1−3−3−3	攻撃のバリエーションがたっぷりで守りも堅実。
オランダ	4−4−2	2人の強力なストライカーを軸に攻撃を展開。
ブラジル	4−3−3	柔らかなボールタッチにうっとりさせられるぞ。
イングランド	3−3−4	ゴール前での競り合いで真価を発揮するだろう。
スペイン	4−4−2	ラテンのリズムでテンポよく攻撃を仕掛ける。
フランス	1−3−3−3	ゴール前のパスワークはまさに国宝級の芸術品。
メキシコ	5−3−2	高地で鍛えられた体力で激しいプレイを見せる。
アメリカ	3−3−4	能力は未知数。キャンバスに例えれば真っ白だ。
韓国	5−3−2	強力な守備で耐えて少ないチャンスを生かそう。
日本	4−3−3	プロ化で元気だが実力は疑問。過度の期待は×。
スーパースター	4−3−3	数々の栄光を摑んだ英雄で構成された最強軍団。

How to Operate

操作はレバー1つとボタン2つ。簡単ラクラク状態になっているので心配無用だ。ボタンの押した長さでボールの弾道が変わることだけは覚えておくこと。

Bボタン
攻撃時はパス（パスカーソル方向へ）、防御時はタックルする。パスは基本だ。

Aボタン
攻撃時はロングキックかシュートを、防御時はスライディングを行うぞ。

8方向レバー
選手の移動やキック、スライディング、タックルの方向を決める。狙いを定めよう。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!!

ASOII
18,800円

©1991 SNK
容量47メガ

ゲーセンで評判の高い縦スクロールシューティング「ASO」の続編。オプションアーマーの種類が増えて使う楽しみが増大した。しかし、敵がちょっとカタイので爽快感は薄れている。1人で遊ぶとツライので、腕のよい友達と一緒に遊ぶとよかろう。無意味な拡大は愛嬌と思え。

BEメガ読者プレゼント　1993年3月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、3月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、5月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

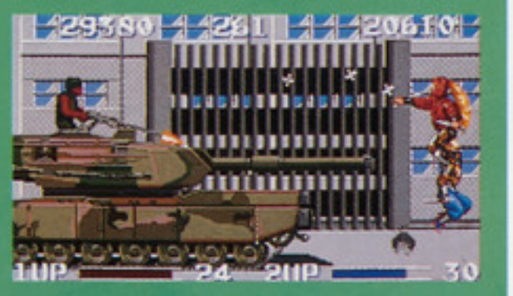
（TEL 03-5488-1216）

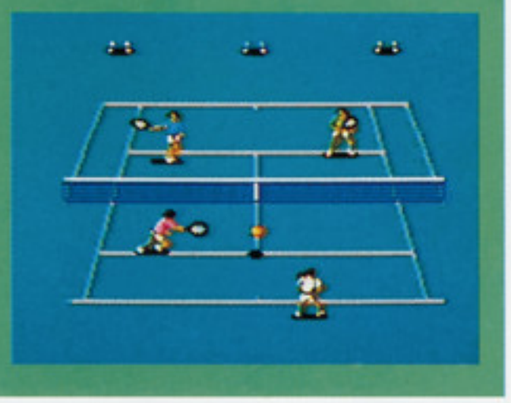
1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名





抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年2月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「セガソニック」'93カレンダー

3名

遅くなったけど、カッコイイって評判の今年のソニックカレンダー。テイルスのイラストがいいんだな。

提供：シムス株式会社

4 皆口裕子「クリスタルフォーチューン」

5名

「YAWARA」の皆口裕子さんが歌う、人気の占いゲーム「クリスタルフォーチューン」のイメージソング集。

提供：リアル株式会社

5 「ダイナブラザース」オリジナルTシャツ

3名

昨年夏に発売されたコミカルな原始SLG。けっこう手のかかる恐竜くんが愛しくなった人もいるのでは。

非売品／提供：CRI

6 「天舞　孔明三国志」カードゲーム

20名

いくつものウィンドウが重なる天舞メガCD。今度はカードを重ねて三国志を楽しみましょう。

提供：ウルフ・チーム

INFORMATION

昨年末「ぷよぷよ」が店頭から姿を消して、いったいどうしたことかと心配したユーザーが多かったようだが、実は売り切れてしまったというのが真相らしい。もちろんこの本が発売されるころには、次回出荷分が店頭に並んでいるはずだが、やはり良質のゲームは、鳴り物入りでなくとも、ちゃんとユーザーが買ってくれるところが、メガドラならではの特徴だと思う。

派手な宣伝やキャラクターの人気に惑わされない選択眼、そしてそれに支えられている市場。世の中が不況になっても、こんな固い地盤に支えられたメガドラは、どのハードよりもある意味では強い。

次号は、3月8日(月)発売です。

質問テレフォン

03-5488-1216

月曜日～金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
桑原　修
西村　亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN STAR）
Special Thanks.
MEGA PLAY（U.S.A）
TILT CONSOLES（France）
MEGA FORCE（France）
SEGA FORCE（England）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田　滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
中平アケミ
高野睦子
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内　真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

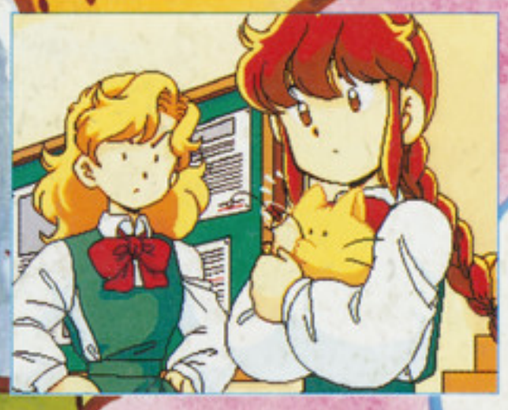
1993 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

GAME ARTS

ゆみみくす

インタラクティブ
コミック

好評発売中



★高橋由美子が歌うテーマソングは「アチチッチ」「元気！元気！元気！」を起用．また平松晶子，関俊彦などの豪華声優陣によるゲーム中の台詞もたっぷり!!!

MEGA DRIVE　MEGA CD　MEGA-CD専用

©1992　竹本泉，GAME　ARTS

MEGA DRIVE

MEGA CD

MEGA-CD専用

きゃわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派2

激闘！ 東京マージャンランド編

好評発売中

★総動画枚数約7,000枚！
竹本氏自身のレイアウトを含む全800カットが全画面アニメーションする！

★コマンド選択によりストーリーが分岐していく，マルチストーリー・マルチエンディングのアドベンチャーゲーム!!

©1992 片山まさゆき，講談社
©1992 GAME ARTS，YELLOW HORN

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

MEGA CD

「娘がさらわれた!」
市長ハガーはコーディー、ガイとともに
巨大な悪の組織"マッドギア"に立ち向かう!

Final Fight CD®

蹴・投・打・快

格闘アクションの名作"ファイナルファイト"がいよいよMEGA-CDに登場!!

3人のキャラクターを収録!

MEGA-CDディスク
ファイナルファイトCD
アクションゲーム2人同時プレイ可
©CAPCOM 1989 ©1993 SEGA
3月26日発売予定
8,800円

デカキャラが所狭しと暴れ回る迫力や、2人同時プレイ、敵キャラの種類、ステージ構成など、アーケード版を忠実に再現。その上、生楽器を使用したBGMや、オリジナルモードなどにMEGA-CDならではの機能を生かした、単なる移植を超えたスーパーバージョンとしての登場だ。こいつは強いぜ!

世界を救う軍勢は、
闇の者か、光の民か!

DARK WIZARD
ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

ハイクォリティ・サウンドとフルアニメーションの衝撃がたっぷりと楽しめ、さらに、MEGA-CDディスクならではの壮大なゲーム空間が、ファンタジック・ワールドで展開する超話題作。登場する4人の主人公それぞれに、想像を超えた運命があり、数々の試練が行く手に待ちかまえている。このマルチプレイヤー、マルチエンディングの醍醐味が、もうすぐ君のもとへ…。

MEGA-CDディスク
今春発売予定
6,800円(予価)

MEGA-CD発売1周年記念
メガドライブソフトの超人気4作を収録!
プレミアムCDソフトが付いてくる。
メガドライブのハイパーアタッチメント「MEGA-CD」発売一周年を記念して、今なら超人気ゲーム4本を収録したプレミアムCDソフト「SEGA CLASSIC」が付いています。このチャンスは見逃せないネ!
収録4タイトル
●ゴールデンアックス
●ストリート・オブ・レイジ(ベアナックル)
●ザ・リベンジ・オブ・シノビ(ザ・スーパー忍)
●コラムス

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
好評発売中

本体価格
49,800円
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。

©SEGA 1992 シナリオ&監修 寺田憲史
©SEGA SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
東京山事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7088 お客様サービスセンター

Printed in Japan
T1017659030493
雑誌17659-3