

G·GFAN

SPECIAL ISSUE

ゲームギア



発売が間近にせまった
ゲームギア情報の
すべてを見せる

スーパー モナコGP

コラレス

パンゴ

ワンダーボーイ

G-LOC

ベースボール

斬 GEAR

ヘッドバスター

倉庫番

G·G FAN ゲームギア SPECIAL ISSUE

CONTENTS

ハード紹介編

日本初!? ハンディタイプカラー液晶ゲーム機	3
原寸大でゲームギアの操作感を試してみよう	4
本体の上面、側面、裏面には何があるか見る	6
スペックから各ハンディゲーム機を比較する	7

セガゲーム紹介編

スーパー モナコGP	8
コラムス	16
ペンゴ	20
ワンダーボーイ	22
G-LOC	24
ベースボール(仮)	25
メイズシンドローム(仮)	25
タロット(仮)	25

サードパーティゲーム紹介編

ウルフチーム「斬GEAR」	26
日本コンピュータシステム「ヘッドバスター」	30
リバーヒルソフト「倉庫番(仮)」	30
KANEKO/GENKI/サン電子/システムソフト/シグマ商事	31
タイトー/トレコ/ナムコ/日本テレネット/マイクロキャビン	32

G·G開発者はかく語りき 33

ゲーム業界有名人はG·Gをこう見る!? 34

ハード紹介編

日本初!? ハンディタイプカラー液晶ゲーム機

ハンディタイプのゲーム機は任天堂のゲームボーイ、米・アタリのリンクスについてゲームギアは3台目、カラータイプとしてはリンクスについて2台目。そして国内メーカーとしてはカラータイプは初めてということになる。そして、10月6日に発売されることに決まった。

本体価格が安い

本体の価格は1万9800円。この価格はG・Gと同じ大きさの液晶カラーテレビとほぼ同じだという。だから100万台ぐらい売れないと赤字になってしまうということだ。ゲームボーイより7千円高いだけでカラーで画面も少し大きく、リンクスよりも1万円安いこの価格は魅力だ。

ソフト価格も安い?

安いのは本体だけでなくソフトも。平均価格帯は3000円台なのだ。いずれ複雑な内容のソフトで高いものも出てくるだろうが、なるべく安さを保ってほしいところだ。

通信機能で遊べる

これはどのハンディタイプゲーム機にも共通なことだが、携帯性をいかして本体を2台以上使う、対戦機能がG・Gにもある。熱くなれる対戦ゲームがいくつも出るとすばらしい。

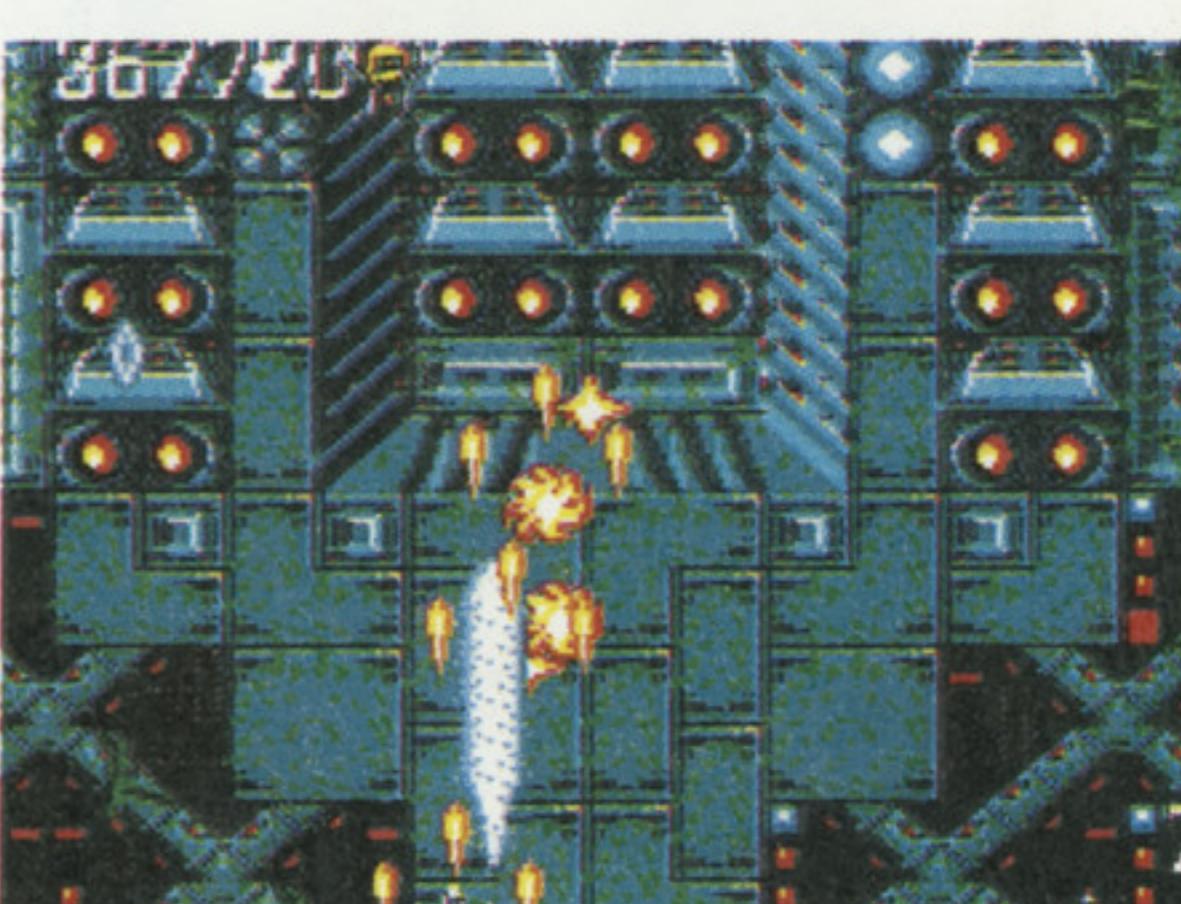
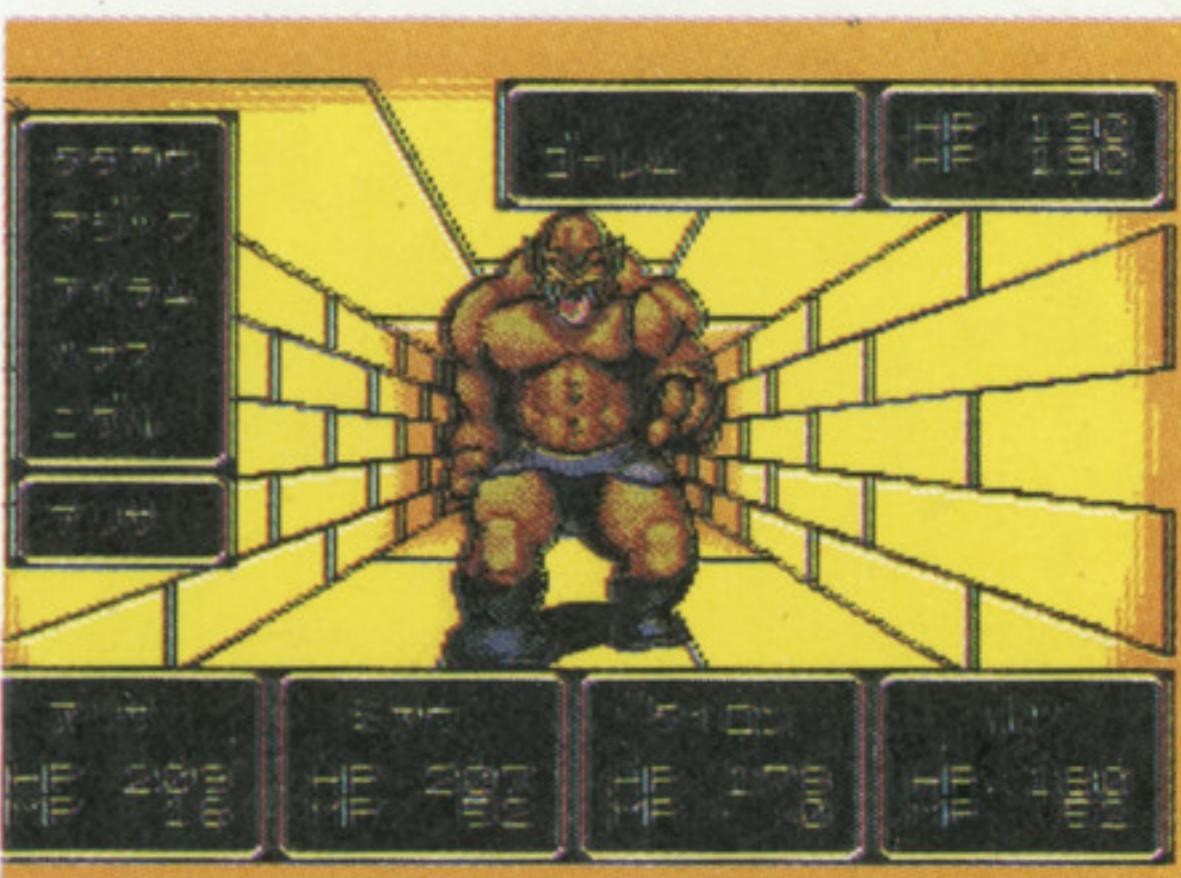


TVモニタにもなる

オプションのTVチューナーを付けると、TVモニタになってしまう。TV番組を見られるだけでなく、ビデオ入力端子がついているので、野外でビデオムービーのモニタになるなど、用途はたくさんあるだろう。

ソフトが作りやすい

G・Gの中身は以前セガが発売していたマークIIIに似ている。CPUが同じなのだ。マークIIIで培った開発ノウハウをかなり流用できるので、開発ペースも速くなるに違いない。またマークIIIの名作ソフトの移植もさかんに行われるだろう。



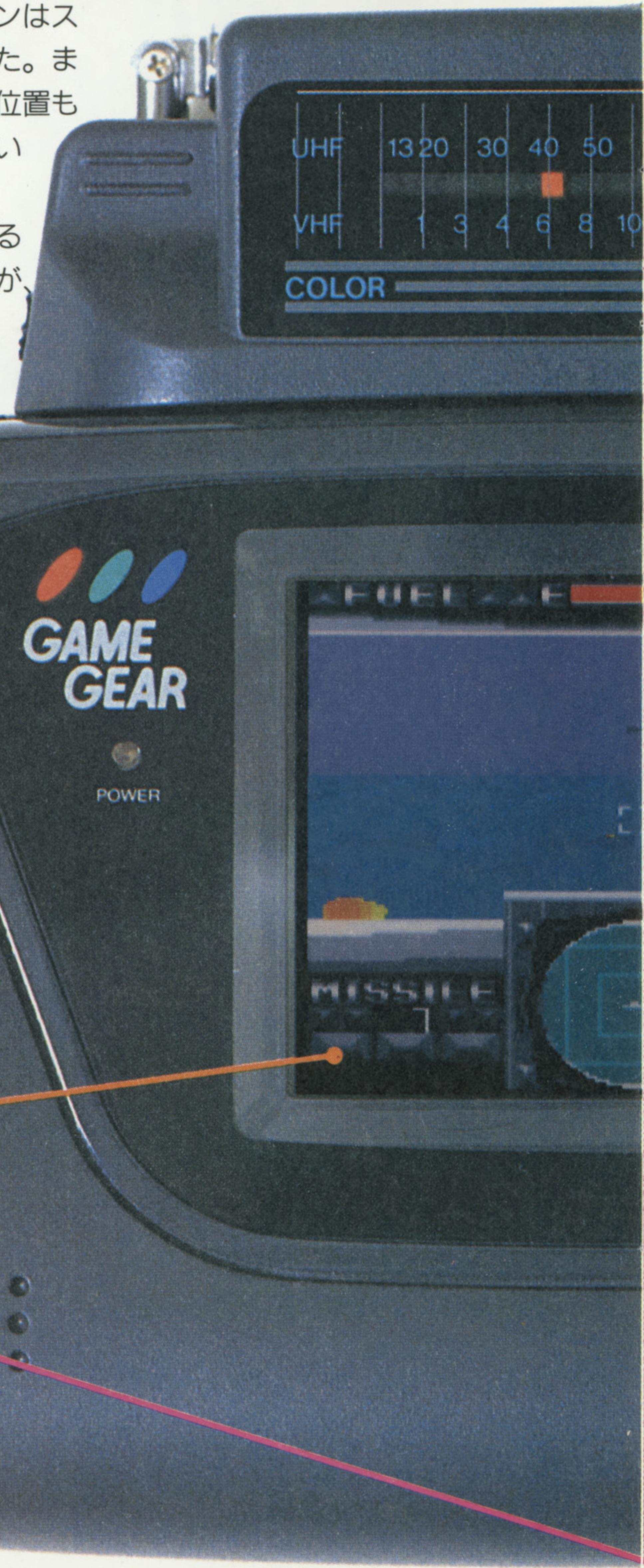
原寸大でゲームギアの操作感を試してみよう

これがG・Gの原寸大だ。手に取って両手をそれぞれのボタンの位置に置いてみれば、どんな操作感覚かわかると思う。

以前本誌の5月号の号外で紹介した予想イラストや、7月号で紹介した試作品の写真と比べると微妙にデザインが変わったことに気付いただろうか。カラーのマークの下にゲームギアの

ロゴが入り、ポーズボタンはスタートボタンに変更された。また①、②ボタンの数字の位置も変わり、アクセントに白い線が付いた。

TVチューナーを付けると上に出っ張ってしまうが、普通のカートリッジは本体内に収まる。



方向ボタン

本体の中身はマークIIIに近いが、ボタンの操作感覚はメガドライブに近いものがある。マークIIIの方向ボタンは親指が痛くなることで有名だったので、これは、当然のことだろうか。アクションゲーム系が多いセガのことだからこの方向ボタンは激しく使用されるだろう。

カラー液晶

この写真はゲームの画面を撮る専用の機械で撮影したものを、はめこんでいるので、実際の画面とは違うのだが、この大きさの画面でゲームができるということだけ味わってほしい。

この画面はゲームボーイよりも若干大きい。この若干というのがけっこう重要で、メッセージなどに使う文字の大きさがゲームボーイよりも小さく設定できるから

いい、という某メーカーの人もいたぐらいだ。

実際の液晶はバックライト付きで暗い場所でもゲームが遊べるよ

うになっている。家族に隠れて布団の中で遊ぶということもできるし、寝台列車や、夜行バスでも遊べるわけだ。

TVチューナーパック



5月号の号外で予想したものとはかなりデザインが変更された。VHFとUHFの放送を受信するという普通のTVと同じ機能の他に、これ自身にビデオ入力端子がついていて、ビデオモニタにすることができる。つまり本体だけではビデオモニタにはできないわけだ。

アンテナをいっぱいに伸ばすと写真のようになる。



アンテナを伸ばして、大きさを比較するためにタバコの箱と記念写真



スタートボタン

当初ポーズボタンという名称だったが、スタートボタンに変更された。スタートとポーズの両方に使うが、①、②ボタンでは操作しきれない複雑なゲームのときに第3のボタンとして活躍するかも。

1、2ボタン

感触はメガドライブに近いが、3つではなく、2つのボタン。ゲーム内容的にはマークIIIに近いものが多くなりそうなので、2つで十分なのだろう。

実際、家庭以外でプレイする設定の機械なのだから、そんなに複雑なルールやボタン操作のものは似合わない。そしてスタートボタンを合わせれば3つになるのでなんとかなるのだろう。ボタンの下にある窪みも手にフィットしていい。

スピーカー

G・Gは音数は4音なのでモノラルで十分。だからスピーカーも1つ。よくある標準的なハンディTVと同じようなスピーカーを搭

載している。

だから音をじっくり楽しみたいという人はヘッドホン(イヤホン)で音を聞けばいい。

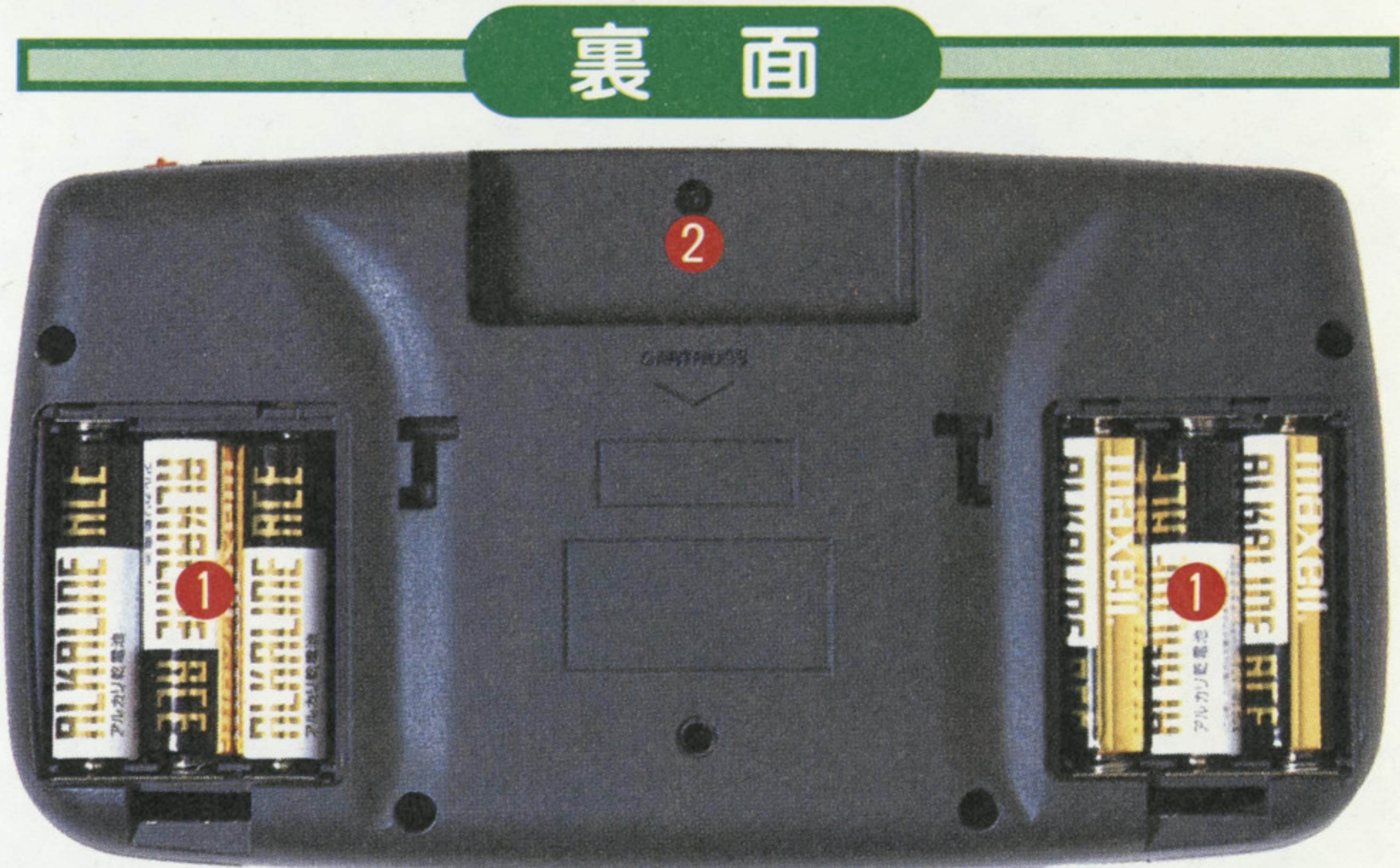
本体の上面、側面、裏面には何があるか見る

どんな機能があるかは側面や裏面を見ればわかる。電源、通信関係、音量の調節ツマミが本体の上の面に集中している。右側面にはコントラスト調節つまみがあり、左の側面には何もない。裏面は電池入れとカートリッジ差し込み口がある。

右側面

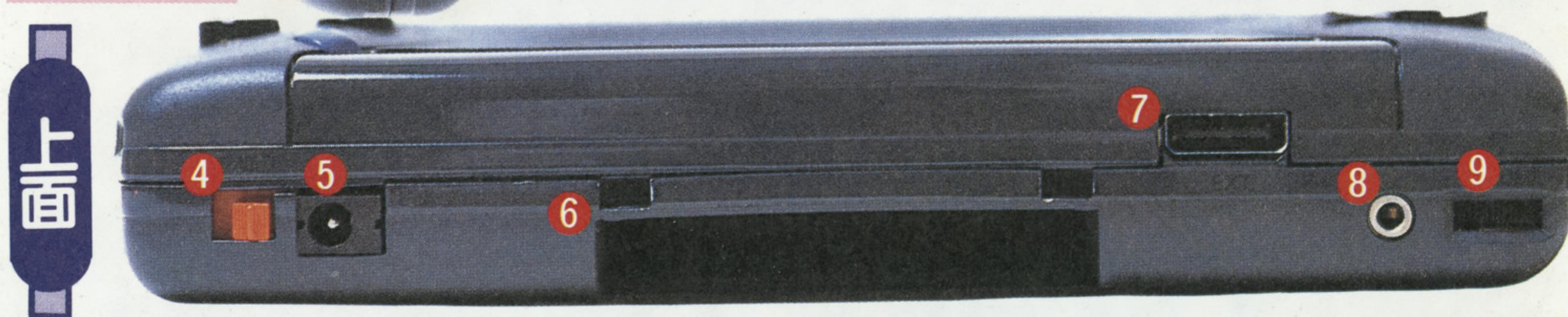


③=コントラスト調整ツマミ。液晶画面の明るさや自分が画面を見る角度によって最適な明るさは違ってくるので、それらに合わせて画面を調節する



①=電池を収納する場所。2カ所に分かれています。合計6本の電池を入れなければいけない／②=カートリッジ差し込み口。ゲームのカートリッジを入れる他に、TVチューナーもここに差し込む

④=電源スイッチ／⑤=ACアダプタ差し込み口。各種アダプタはみんなここへ。マークIIIやメガドライブのACアダプタも利用できる／⑥=カートリッジ差し込み口を上から見た所／⑦=通信ケーブル差し込み口。対戦したいときはここ／⑧=ヘッドホン端子／⑨=ボリューム調整ツマミ

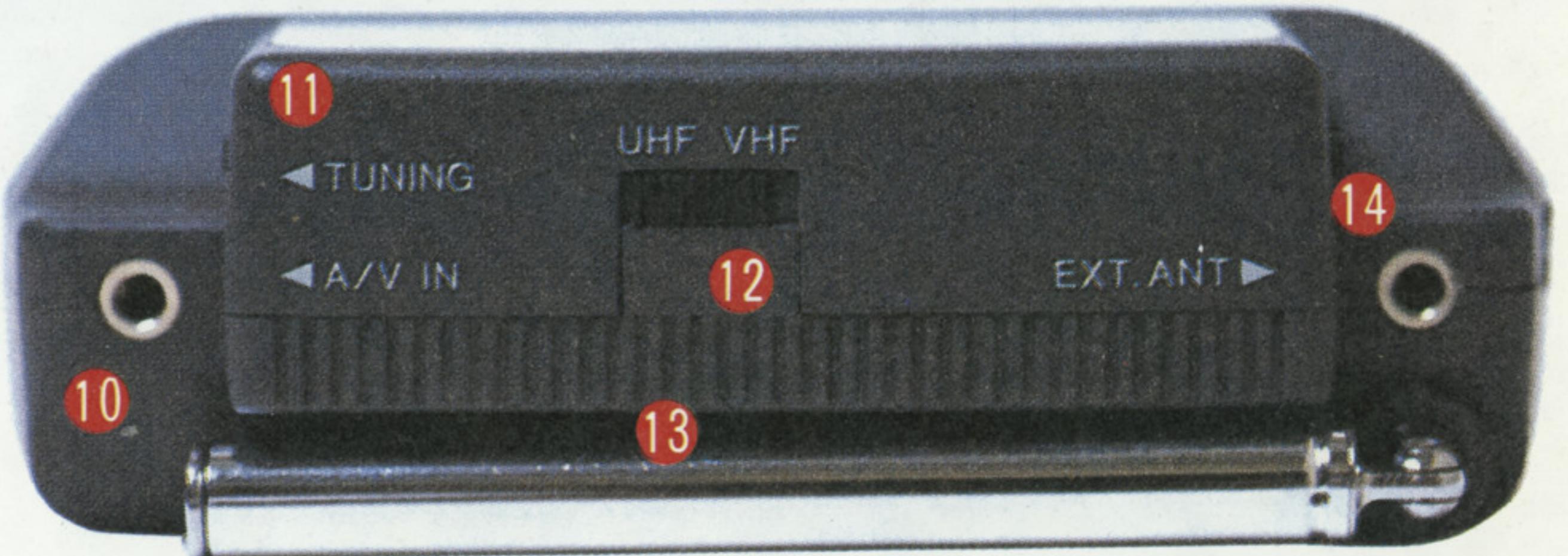


TVチューナーはこうなってる

各スイッチ、ツマミ、端子はチューナーの上の面に集中している。ロッドアンテナもここに縮められて収納されている。

チャンネルはツマミで選んでいくタイプなので、全国のどの地方でも対応できるようになっている。

付属のアンテナではよく映らないときのために、外部アンテナをつける端子もあるのはなかなか親切。



⑩=オーディオ、ビデオ入力端子。ビデオムービーなどをG・Gで見たいときに使う／⑪=チューニング(選局)ツマミ。どこの地方でも使えるようにツマミを回転して選ぶタイプ／⑫=UHF、VHF切り替えスイッチ／⑬=付属のロッドアンテナ／⑭=外部アンテナ入力端子。映りが悪いときアンテナを利用するときなどに使う

スペックから各ハンディゲーム機を比較する

現在ハンディタイプゲーム機は下の表に出した4つのものが発表されている（PCエンジンハンディタイプだけ未発売）。

年末ぐらいには発売されそうな雰囲気のPCエンジンハンディタイプのみが、すでに発売されている機種との互換性がある。そこでソフトの量の魅力で売れるかどうかということになってくる。

リンクスは機能的にはピカイチだが、大きさが持ち運ぶには大きすぎることや、値段が高い

ことで、あまり流行っていないようだ。

ゲームボーイはテトリス専用マシンとして使っている人が多く、テトリスのヒットに支えられている。そういうゲームによってマシンを選ぶという人は、自分の好きなゲームがゲームボーイ以外のマシンで発売されたら買う可能性もあると思われる。

こうして他機種と比較するとG・Gの売りはカラーだけど値段が安く、セガのゲームが遊べるということになるだろう。

周辺機器

チューナーパック：12800円

ACアダプター：1500円

カーアダプター：3500円

バッテリーパック：6800円

対戦ケーブル：1400円

※それぞれの機器の価格は以上のように決まったが、発売はG・G発売の10月6日には間に合わず、今のところ発売日未定。ただしACアダプターだけはメガドライブ、マークIII、マスターシステムの付属品を流用して利用することができる。

ハンディタイプゲームマシンの仕様一覧表

機種	ゲーム・ギア	ゲームボーイ	リンクス	PCエンジンハンディタイプ
縦×横×厚	103×210×38mm	148×90×32mm	110×275×43mm	約175×105×43mm
総重量	約570g	310g	710g	約500g
価格	予価19800円(別)	12500円(込)	29800円(別)	未定
画サイズ	3.2インチ	2.45インチ	3.4インチ	2.6インチ
CPU	3.58MHz 8bit	4.19MHz 8bit	16MHz 8bit	7.16MHz 8bit
メインRAM	8KB	8KB	64KB	8KB
ビデオRAM	16KB	8KB	8KB	64KB
最大表示色数	4096色中 32色	単色4階調	4096色中 16色	512色中 256色
解像度	480(160)×146dot	160×144dot	480(160)×102dot	320×224dot?
液晶	バックライトTN	反射型STN	バックライトTN	バックライトMIM?
機能	XYスクロール等	XYスクロール等	拡大・縮小機能付き	XYスクロール等
音源	PSG3音、ノイズ1音	短形波2音 任意波1音、ノイズ1音	PSG4音	波形メモリ方式6音と矩形波 ノイズ2音から6音選択
音声出力	ステレオ	ステレオ	モノラル	ステレオ
電池	単3アルカリ×6本	単3マンガン×4本	単3アルカリ×6本	単3アルカリ×6本
持続時間	3H前後	15H前後	3H前後	3H前後
通信	8人	2人	16人	8人?
備考	オプションにTVチューナー。	約200万台の 出荷台数を誇る。	縦でも横でも 使用可能。	仕様は試作品のもの。 PCエンジンとコンパチブル。 オプションにTVチューナー。

セガゲーム 紹介編

街で列車で、通信で
サーキットする



ゲーセン版、MD版でヒットした
レースゲーム。通信機能で遊べる。

10月6日発売予定
3500円(税別)
対戦モードあり

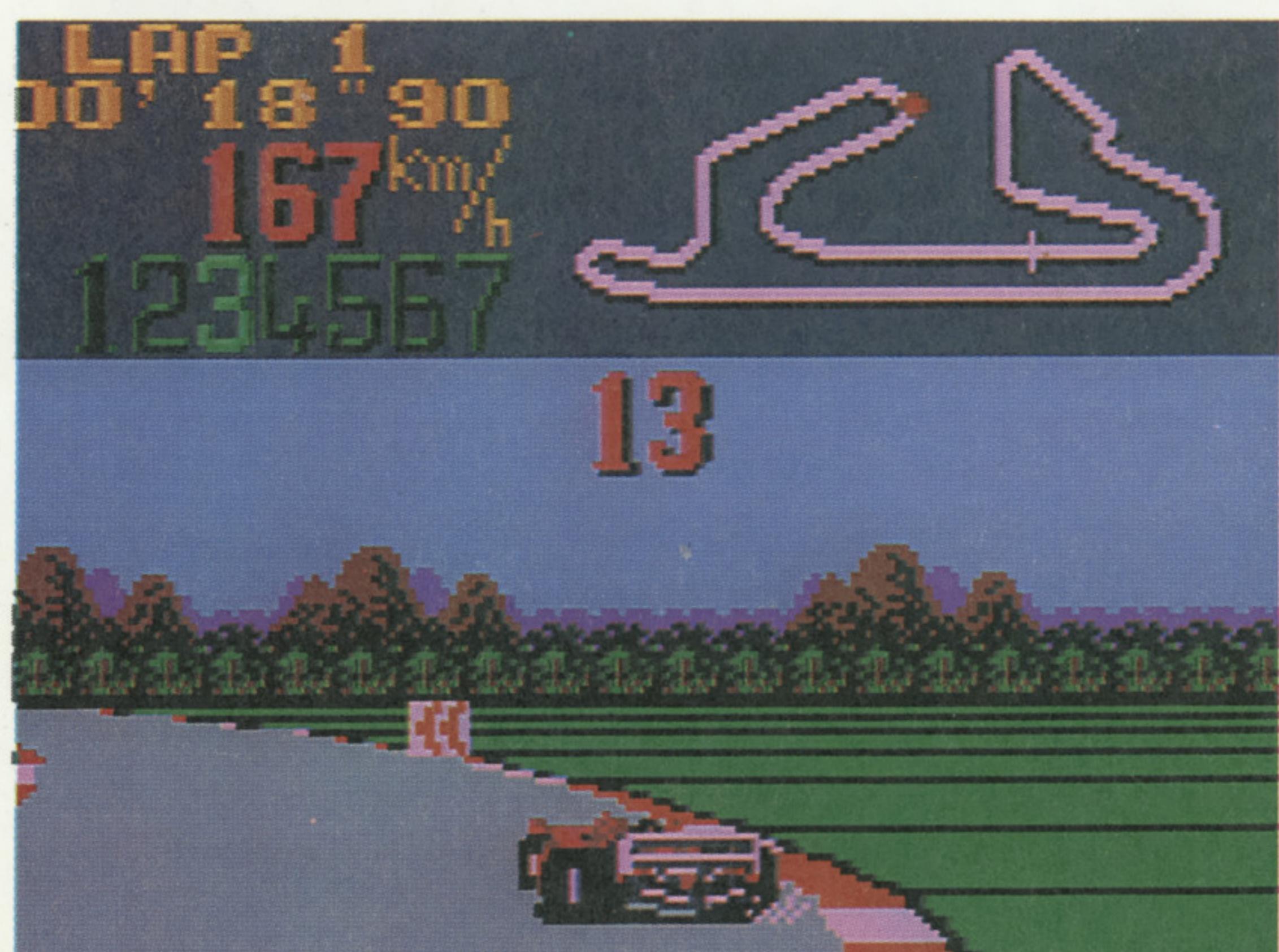
F1レースの全16コースが楽しめる

ゲーセン版はモナコGPオンリーで、MD版にはスーパーモナコGPモードにワールドチャ

ンピオンシップモードとフリー
プラクティスモードが加わった
が、今回のG・G版は全16戦を

勝ち抜いていくグランプリモー
ドと自由に好きなコースを選ん
で1人で走行練習できるプラク
ティスモードになった。

もちろんMD版並みのグラフ
イックにすることはハードの性
能的に無理だが、スピード感は
けっこうある。



MD版と比べたりしなければなかなか凝った
グラフィック。この風景が結構速く動くのでス
ピード感がある



シンプルなタイトル画面

©SEGA

エディットで理想の自車を作れ

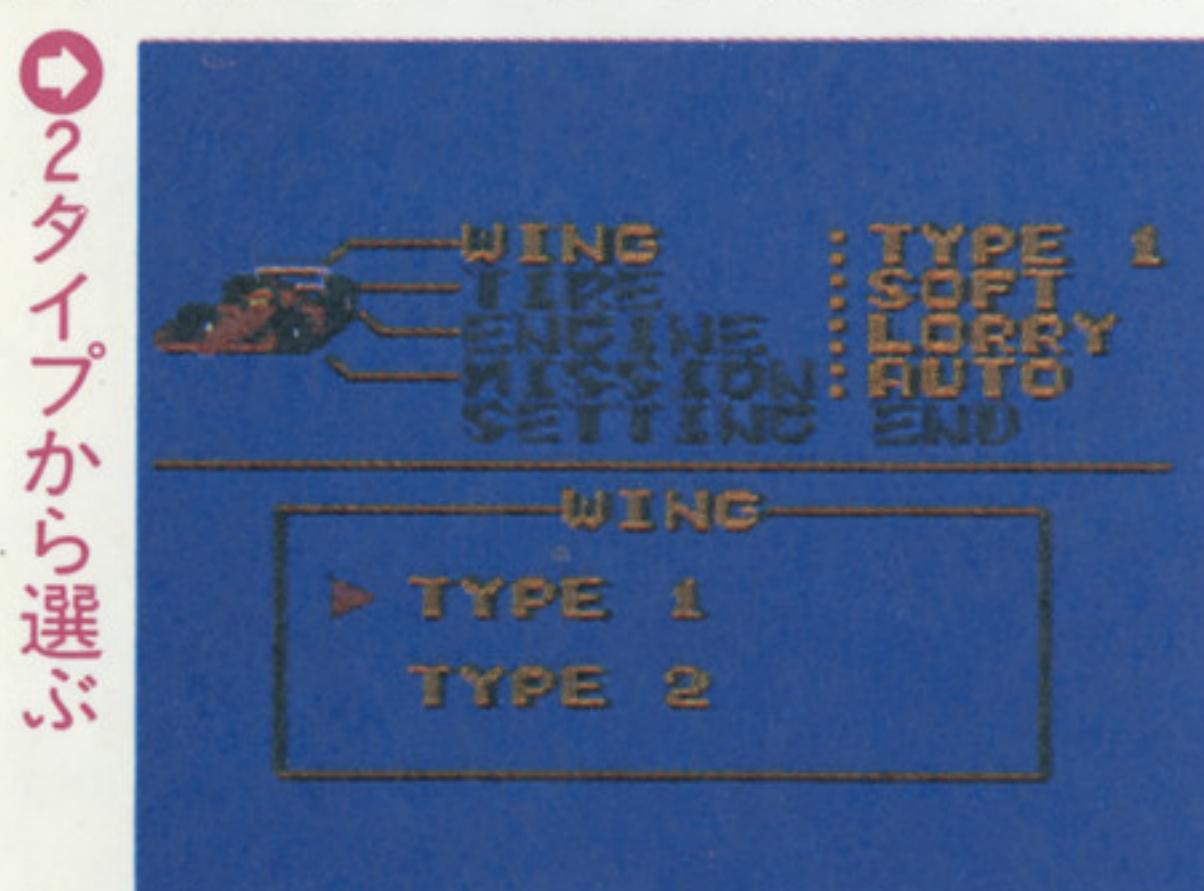
MD版では与えられた車を使うだけだったが(トランスミッションは選べた)、今回のG・G版では、まず自分の好きなように車を設定してからゲームを始める。

設定できるのは4カ所。それぞれ2~3つほど種類を選べるようになっている。それぞれを解説しよう。

WING

WINGは車の後についている、その名の通り羽のような形のもの。機能は走行するときに空気抵抗によって車が浮き上がらないようにすること。このゲームではTYPE1とTYPE2の2つを選べるようになっている。

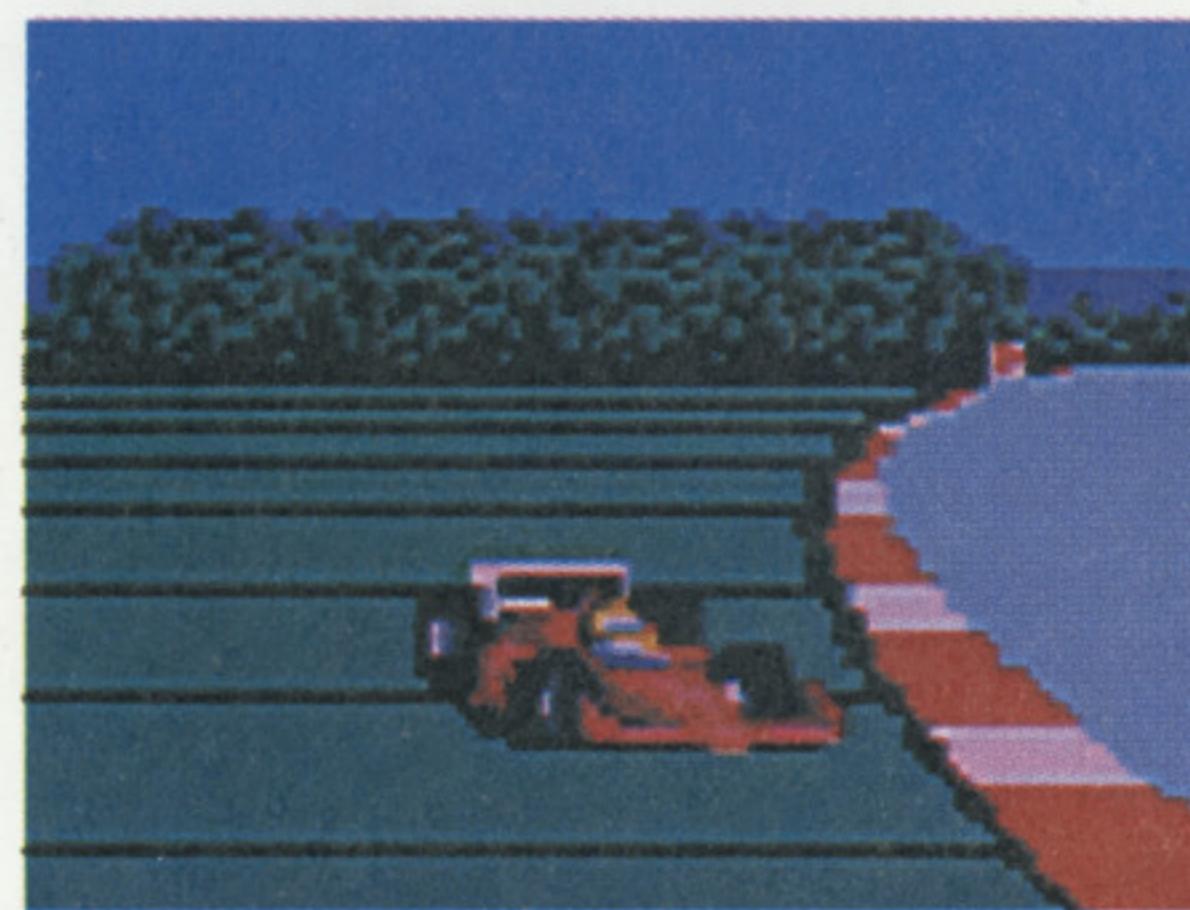
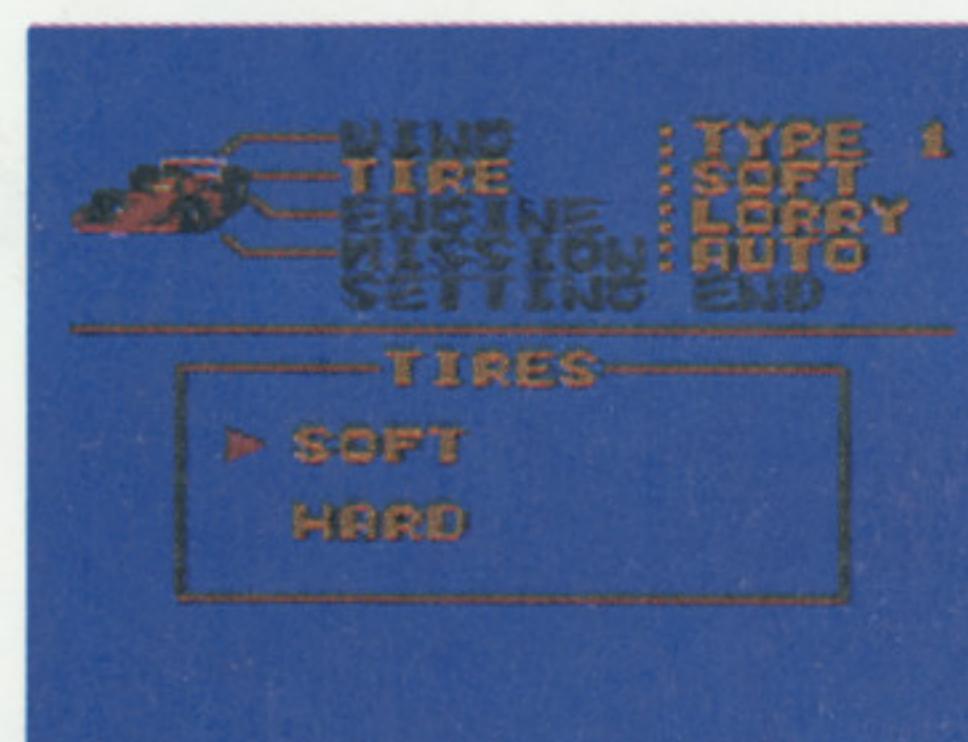
TYPE1は高速コース向きで、空気抵抗をあまり受けないタイプ。TYPE2は逆に低速コース向きでしっかり車体を地面に押さえつけてくれるタイプ。



四角く囲った部分がウイング。羽のように見えますか?

TIRE

TIREはSOFTタイプとHARDタイプの2種類から選ぶ。SOFTタイプはグリップがよく効き、HARDタイプは摩耗が少ない。

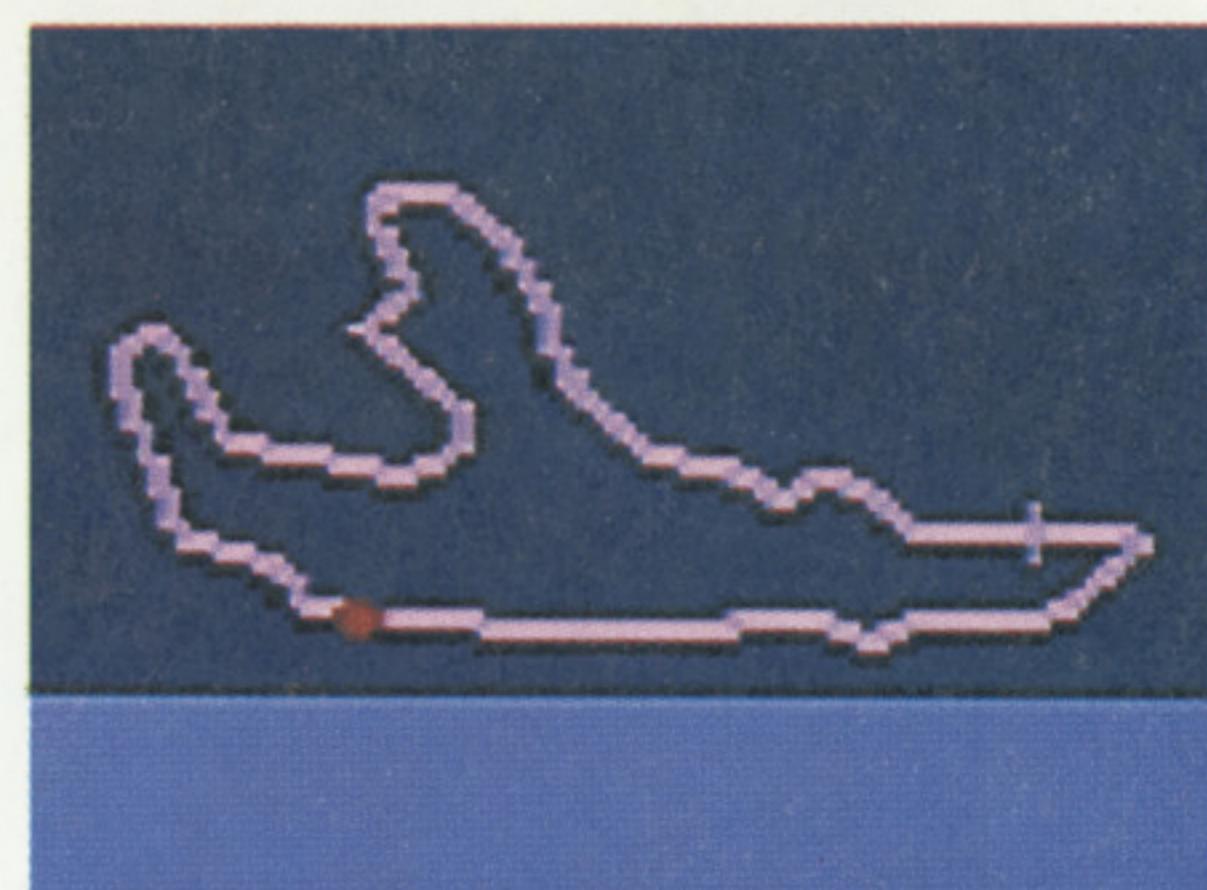
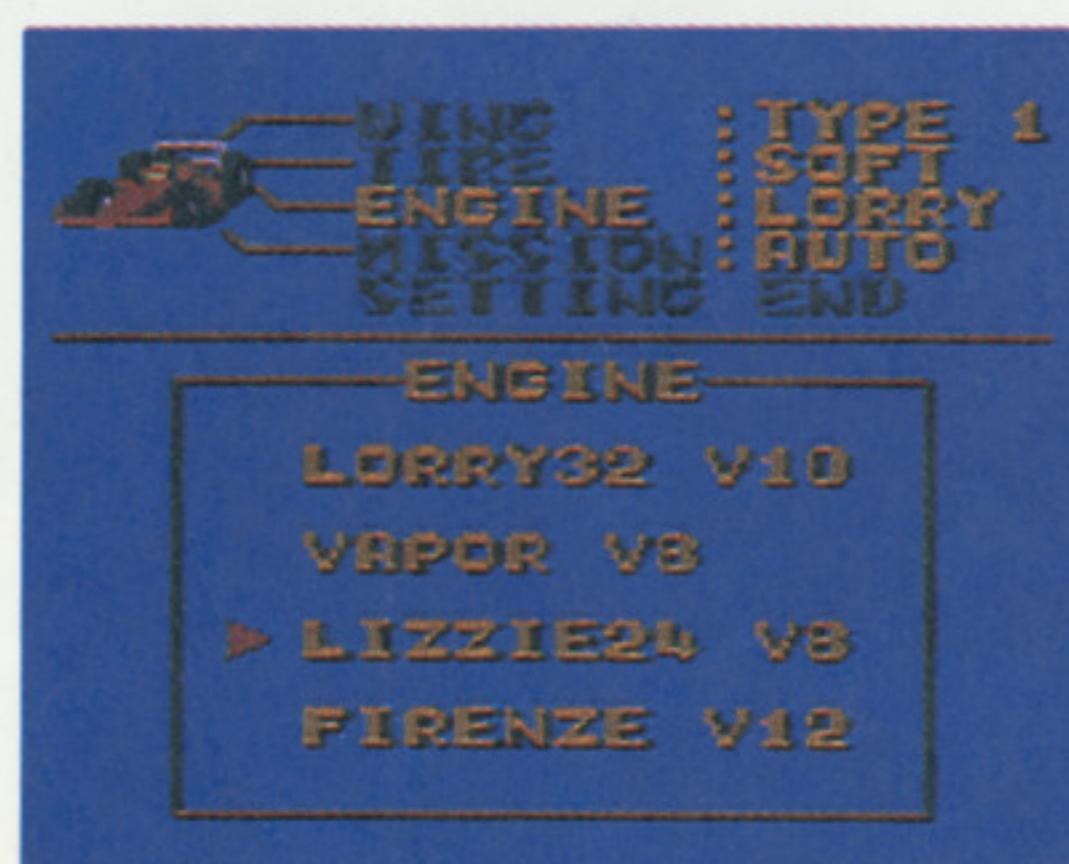


タイヤがベストマッチングでないからスピニっちゃった

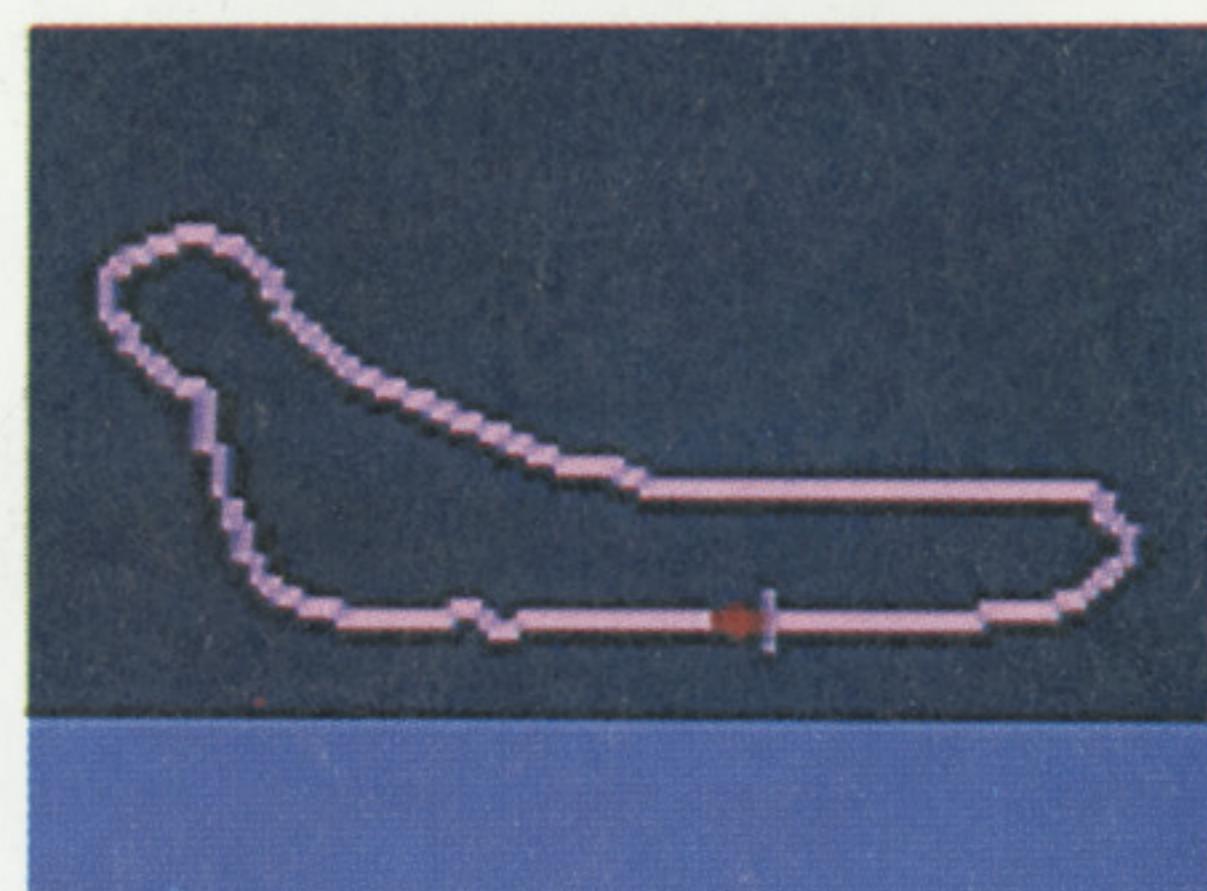
ENGINE

最高速、立ち上がりなどの違うタイプのENGINEが4種類用意されている。

Vのあとの数字が馬力の違いを現し、数字が多いほど力強い(スピードが出る)が重いこともあって立ち上がりが遅い。つまり高速コース向き。逆に数字が少ないと馬力はないが立ち上がりが速い。こっちは低速向き。



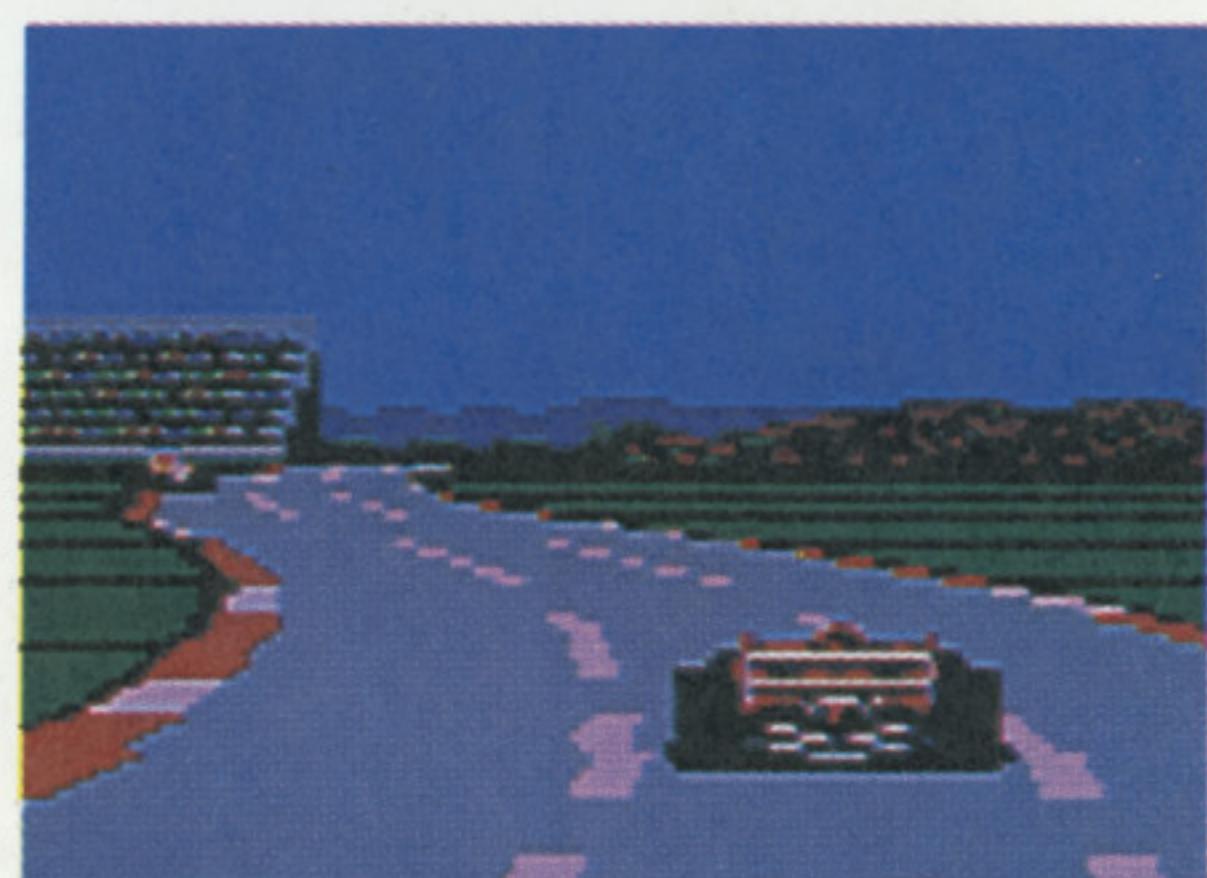
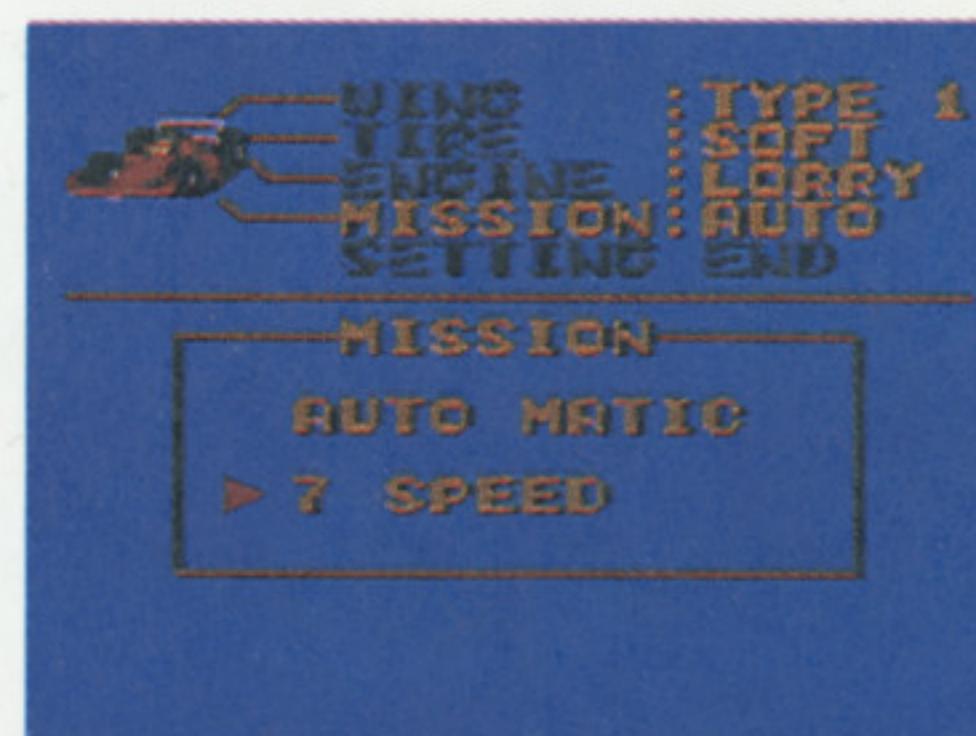
こんなコースはカーブが多いのでV8にしどう



直線ばかりなのでブリバリのV12でいこう

MISSION

初心者向きのオートマチックとプロ向きの7速の2つから選ぶ。ゲームをてつとり早く楽しむためにオートマチックはついているようなもの。勝負となると7速でないと勝てない。



S字カーブだ。ギアの変えどころが勝負のわかれ目

全16コースの特徴を解説しよう

グランプリは全16戦を戦い抜かなくてはいけないモード。その全16コースをくわしく解説していこう。

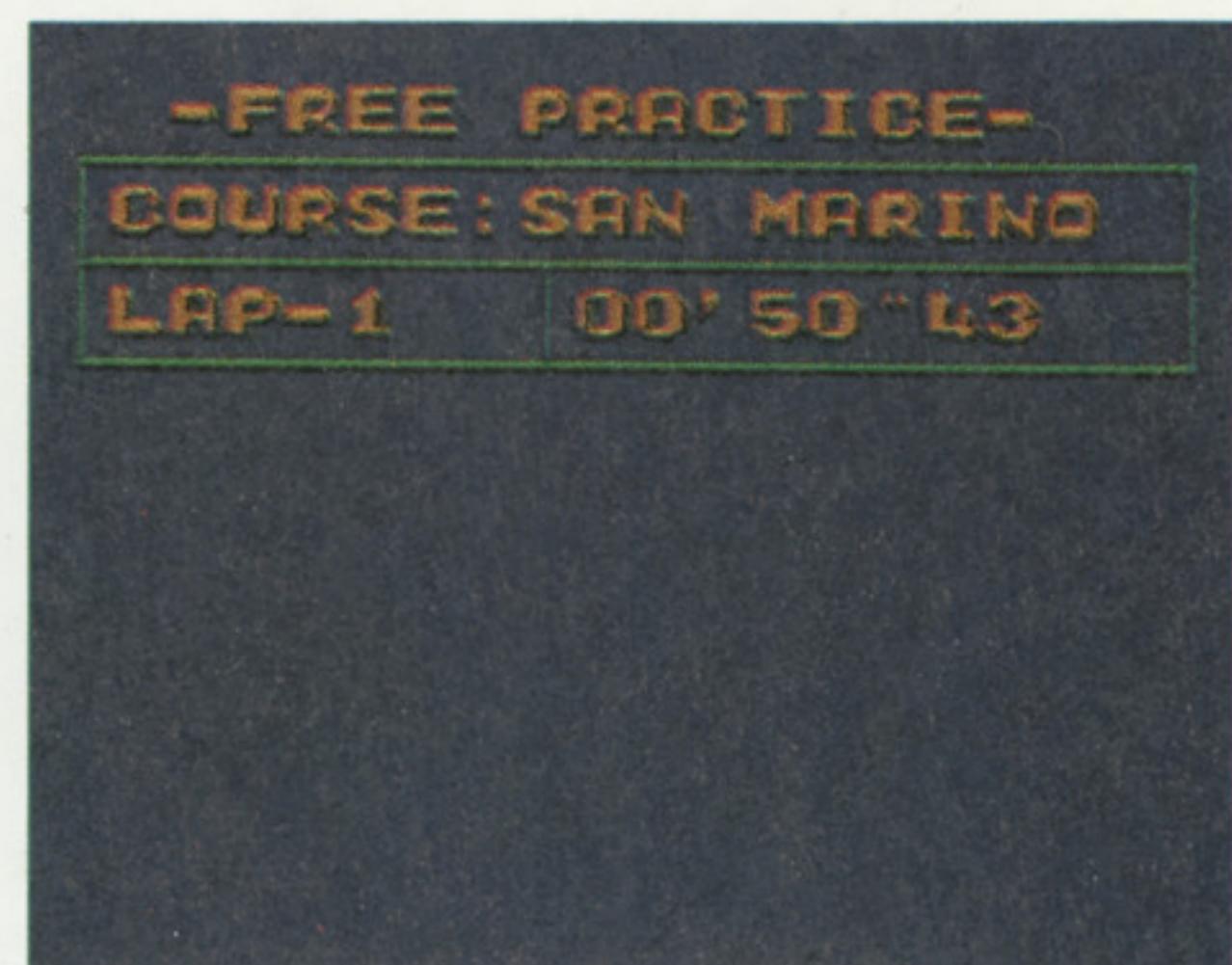
MD版とは登場する順番が違っているが、基本的に実際のコースを基本にして作られているので、コースの特徴はMD版と同じと思ってよい。だからひとあし先にMD版で攻略している人は応用が効くだろう。

また、フリープラクティスで

○さあ練習を始めよう



○ゴールするとラップが出る



いつでもどのコースでも練習できるので、十分訓練を積んでからグランプリに挑戦することが

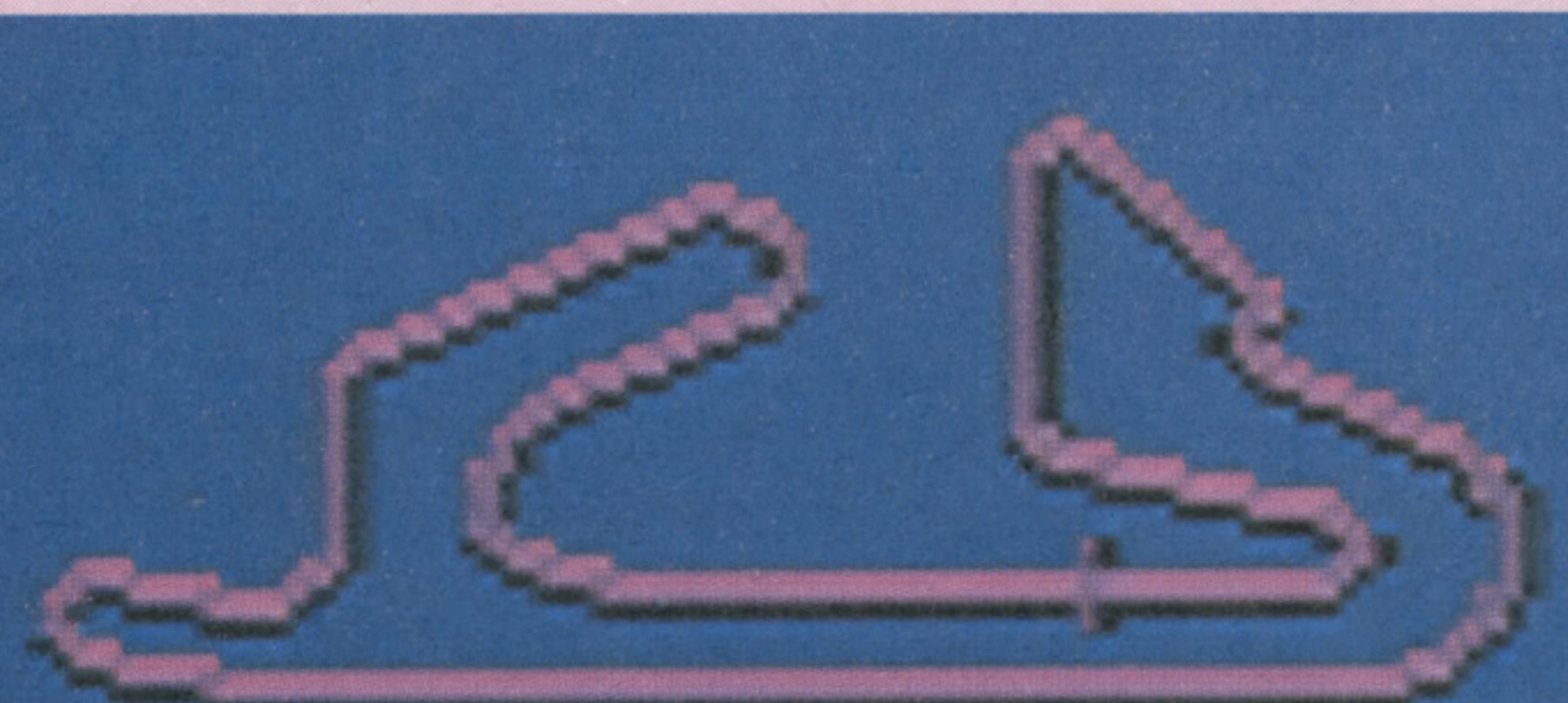
できる。

これから紹介することをよく読んで挑戦してみてね。

前半のカーブ地帯と後半のカーブ地帯を直線でつないだ形になっている。いかにカーブ地帯をスマーズに抜けるかが勝負の分かれ目だ。スタートしてから加速に専念し後続の車を引き離しておき、カーブ地点で詰まってぶつかり合ってしまうようなことは避けよう。

このコースは直線でスピードが出るがカーブが多いので高速向きのセッティングにするかどうか迷うところだ。

BRAZIL
F1 GRAND PRIX
No.1

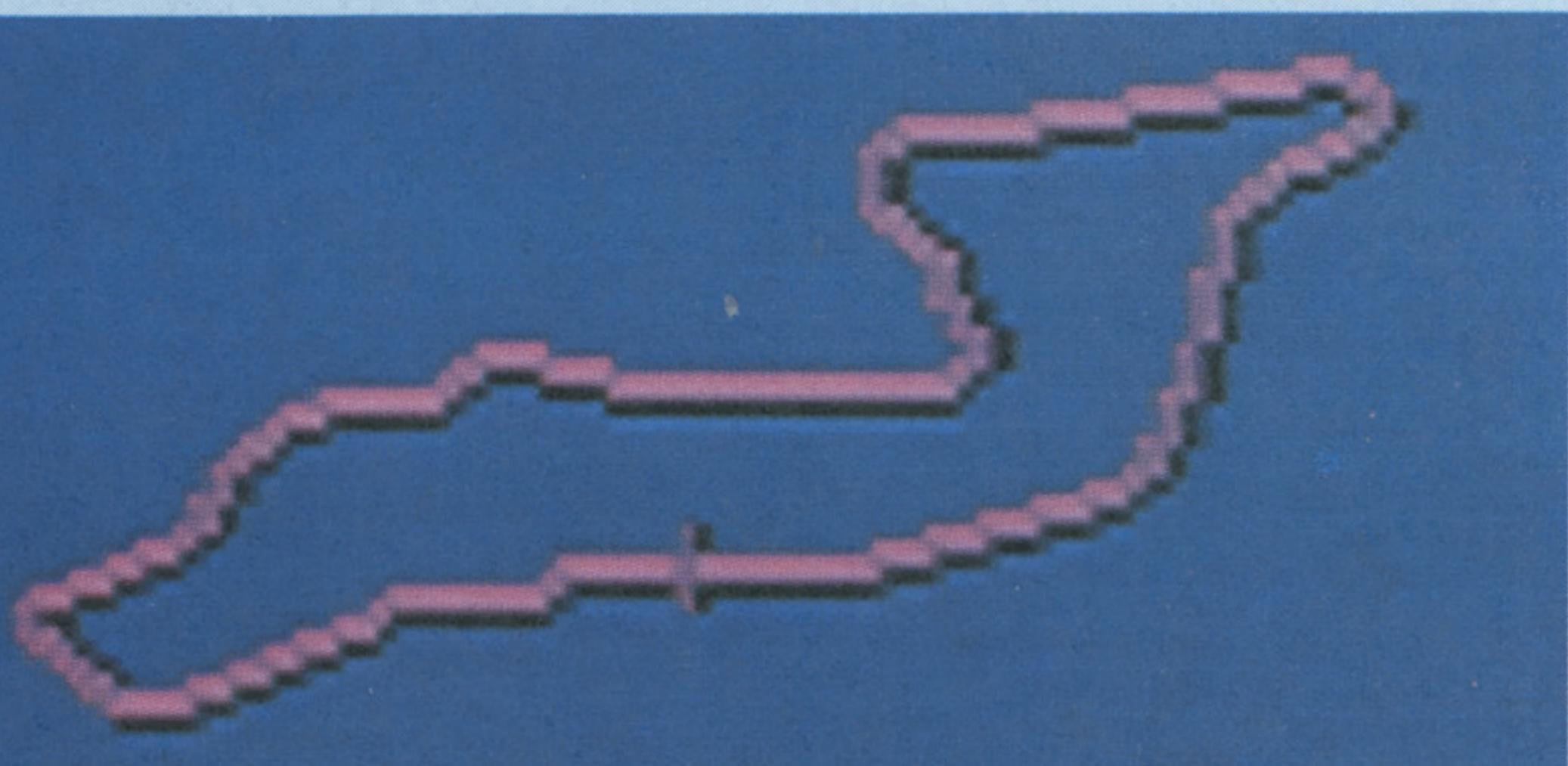


○きついカーブのある高速コース



○山間にビルディングが立ち並ぶ光景が不思議

SAN MARINO
F1 GRAND PRIX
No.2

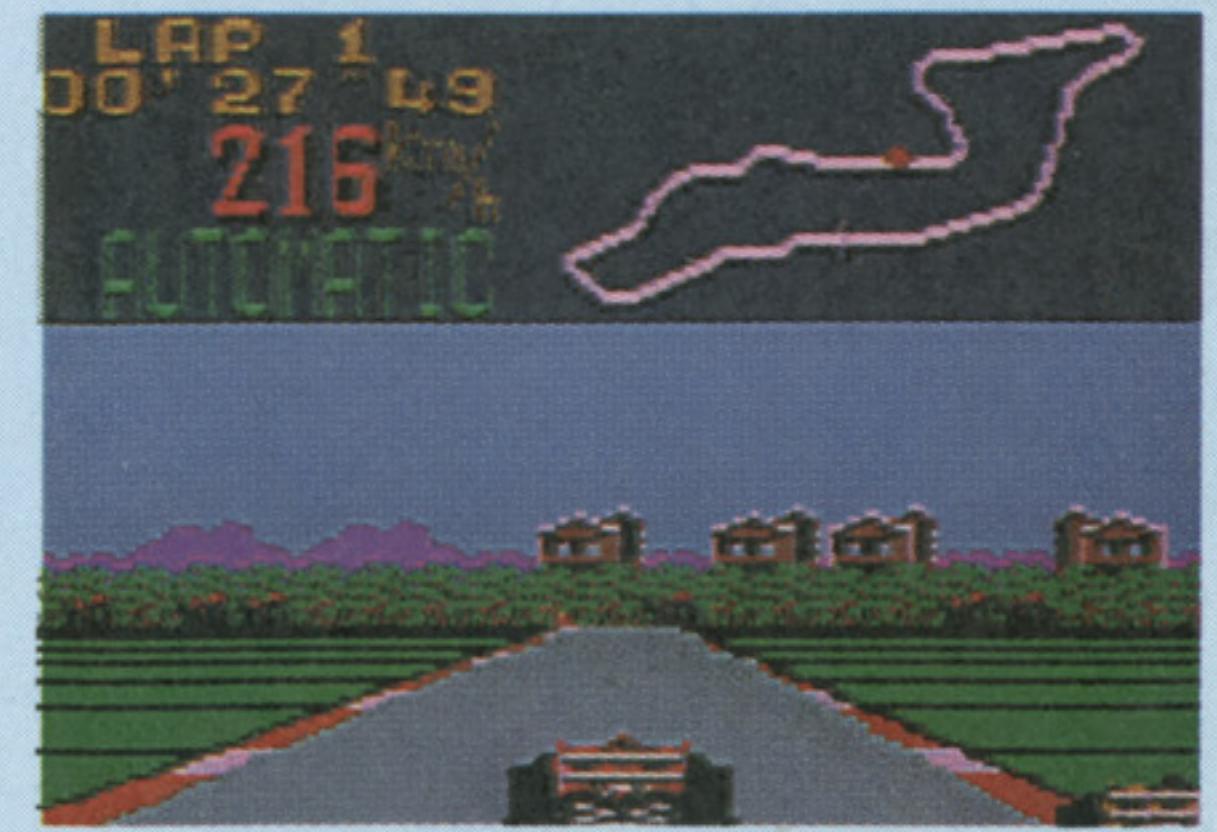


○カーブが多いが簡単な高速コース

かなり簡単なコース設定になっている。あちこちに細かいカーブがあるが、全体的にゆるやかな流れを持ったコースだ。少し練習をすれば誰でも楽に1位を取れるようになるだろう。問題はコース図

右手に位置するヘアピン。ここでは思い切って減速し、他の部分で遅れを取り戻そう。

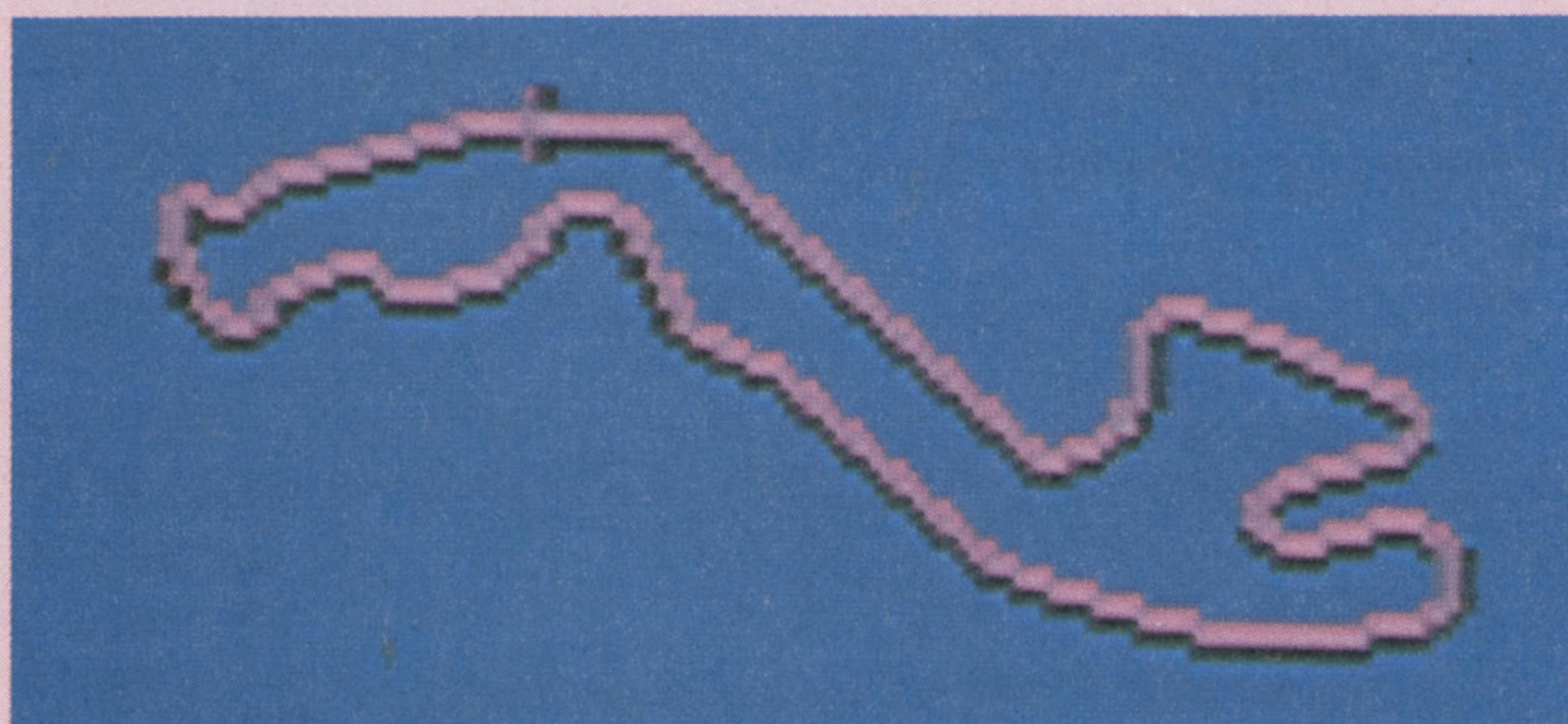
このコースはもちろん高速向きセッティングでバシバシと飛ばしていこう。



○主催はサンマリノだが開催地はイタリア

MONACO

F1 GRAND PRIX No.3

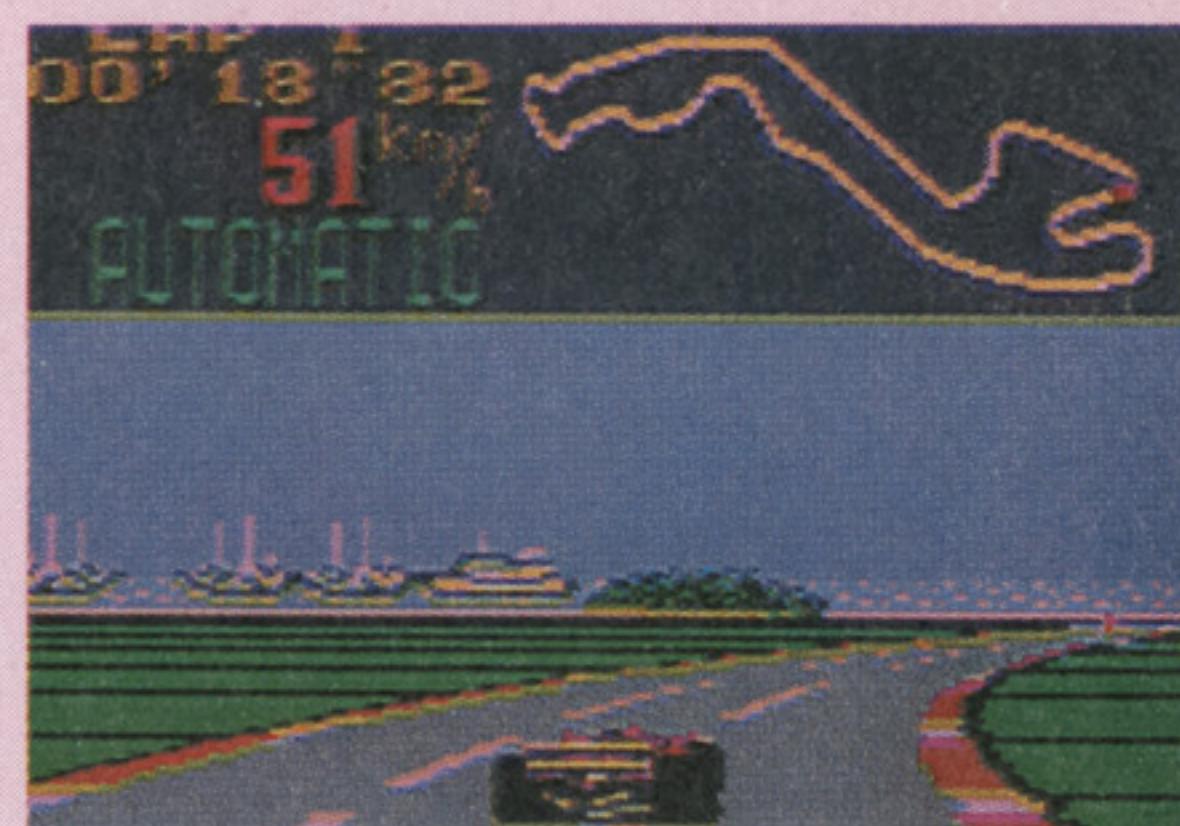


このコースの難度はとても高い。コースは常にカーブしているので、コースアウトしないようにするだけでもかなりの慣れが必要だ。さらにクラッシュの危険がいたるところにあって、かなりてこずること

●変化に富んだストリートサーキット

とだろう。ポイントとなるのはハンドリングだ。確実に走ることが直接よいタイムを導き出すことになるだろう。

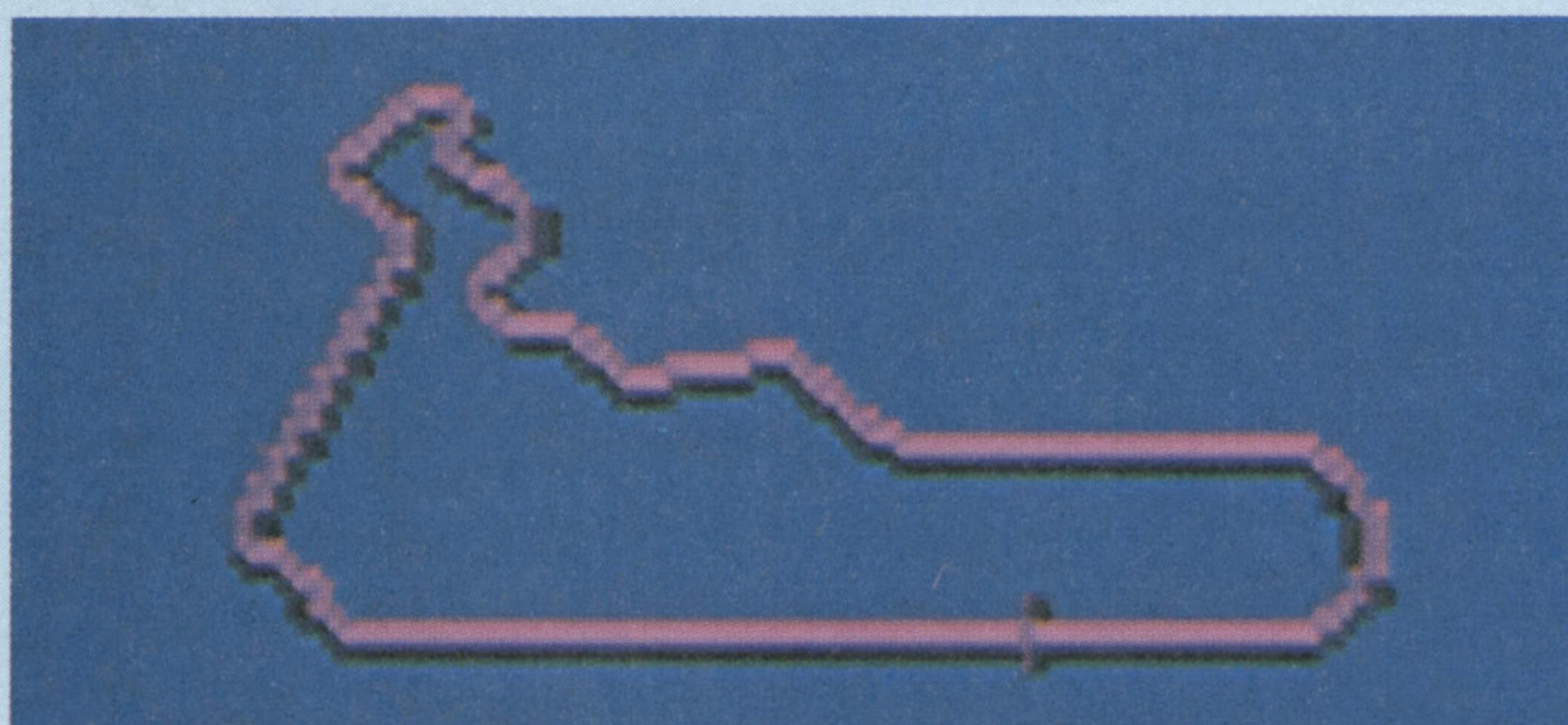
低速向きセッティングで確実にまわろう。



●ここは海が近いからヨットが見えている

MEXICO

F1 GRAND PRIX No.4



長いストレートと連続カーブがあることが特徴。コースとしては別に難しくはないのでクラッシュにさえ気をつければ、1位を取るのはそんなに難しくない。長いストレートがあるため、7速で走つ

●直線とカーブのそれぞれが生かされたコース

ているかぎりはカーブで多少ミスしても大丈夫。この長いストレートをぶつとばし他のマシンをどんどん抜かそう。

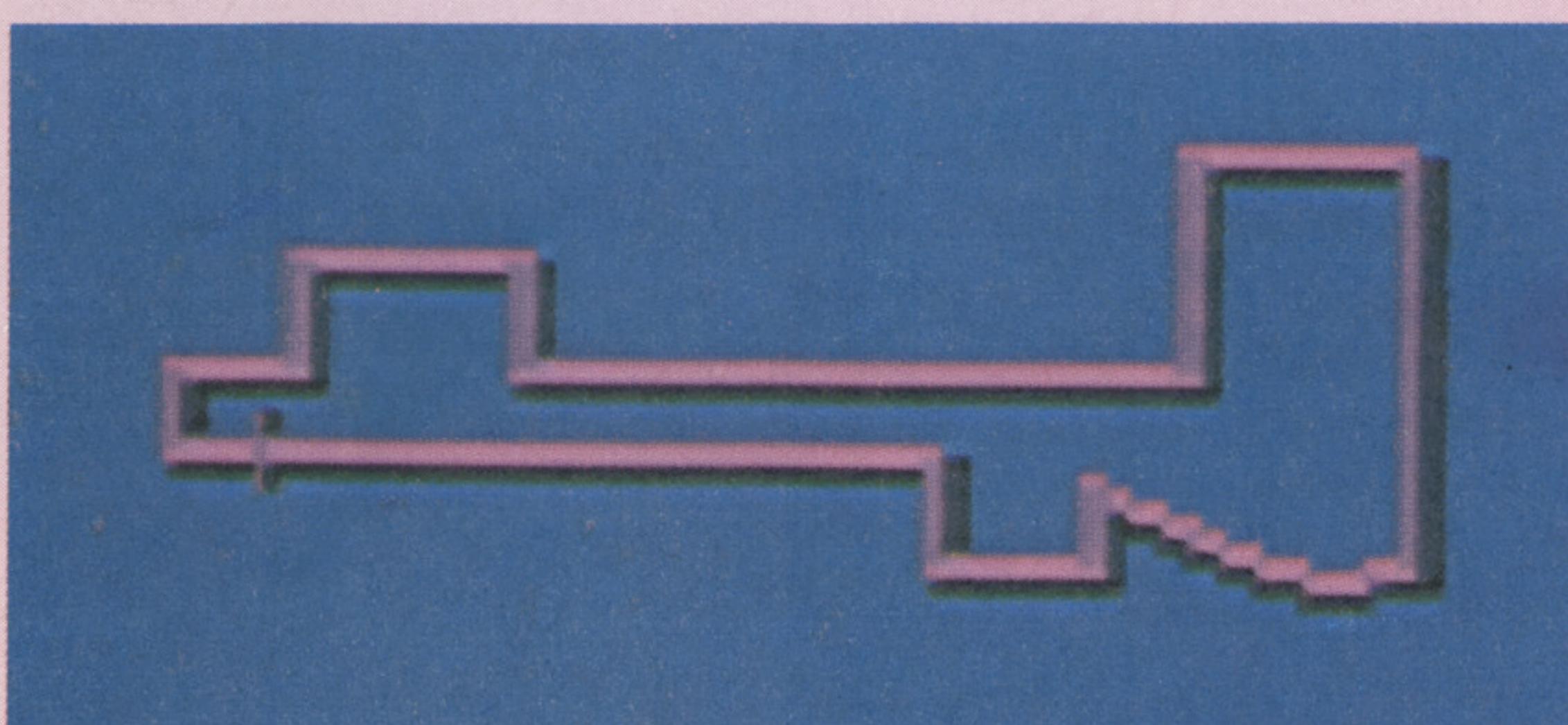
もちろんセッティングは高速向きにする。



●空気が希薄な高地サーキットだが雾囲気わかる？

U.S.A.

F1 GRAND PRIX No.5



直線と直角のコーナーが組み合わされたコースレイアウトになっていて、過酷なコースが展開される。直角カーブはインベタで走れば簡単にクリアできるはずなので、この感覚をつかむことが第一だ。

●気を抜く間もなく直角コーナーが続く

これさえつかめばいい。コーナーの配置を覚えてコーナー前にインベタを走る準備ができるようならなければいけない。

直角コーナーに備えソフトタイヤでいこう。



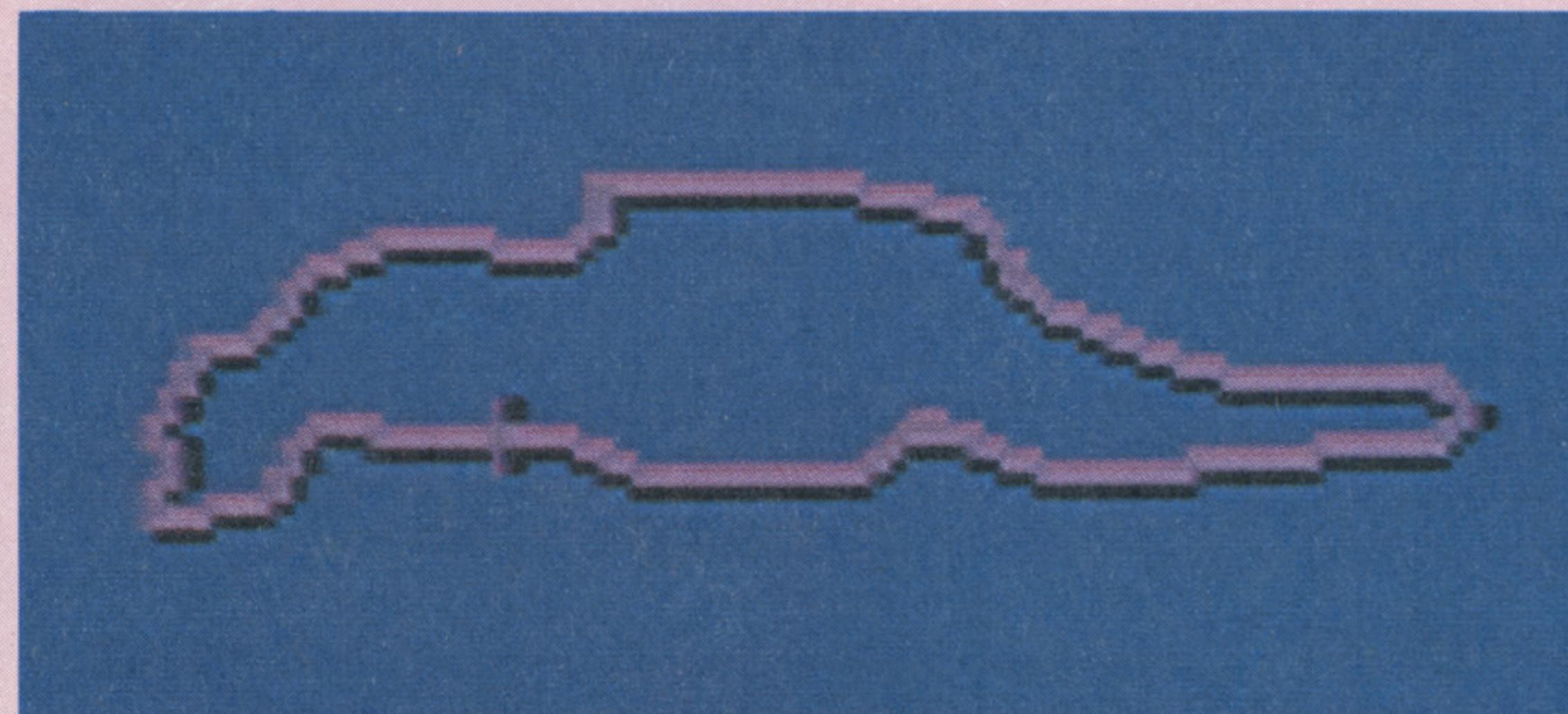
●都会なのだろうか。ビルがぎりぎりと立ち並ぶ

CANADA

F1 GRAND PRIX

No.6

このコースは本当にクネクネと曲がりくねっていて常にステアリングを気にしているとすぐにコースアウトしてしまう。その上2つのヘアピンがあるので、スピードが出しにくいコースレイアウト



コース
●カーブだらけのテクニカル

になっている。コース中の細かいカーブは1つ1つ覚えるというより、全体の流れとして頭の中へたたきこもう。

当然のことながら低速向きセッティングだ。



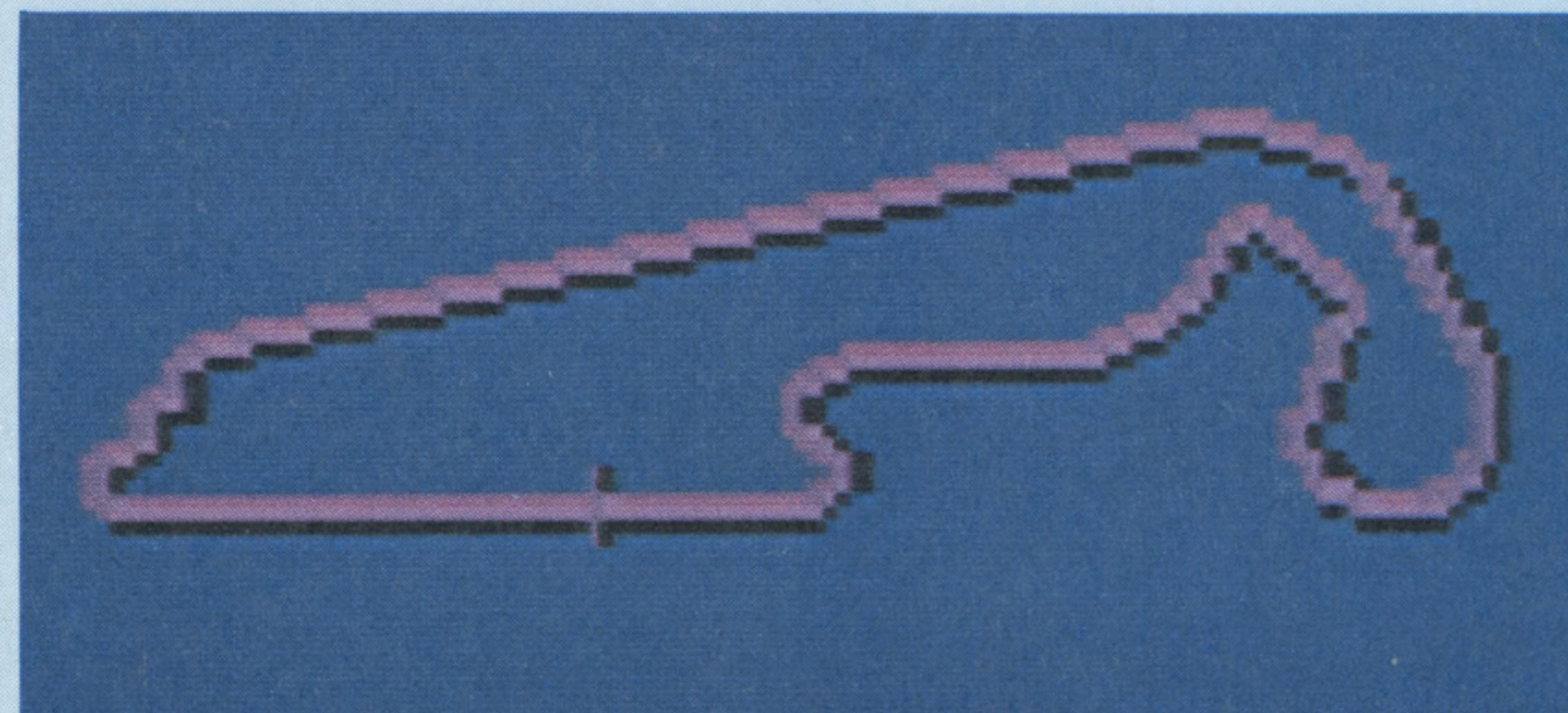
●ここカナダも都会なのかビルが立ち並ぶ風景

FRANCE

F1 GRAND PRIX

No.7

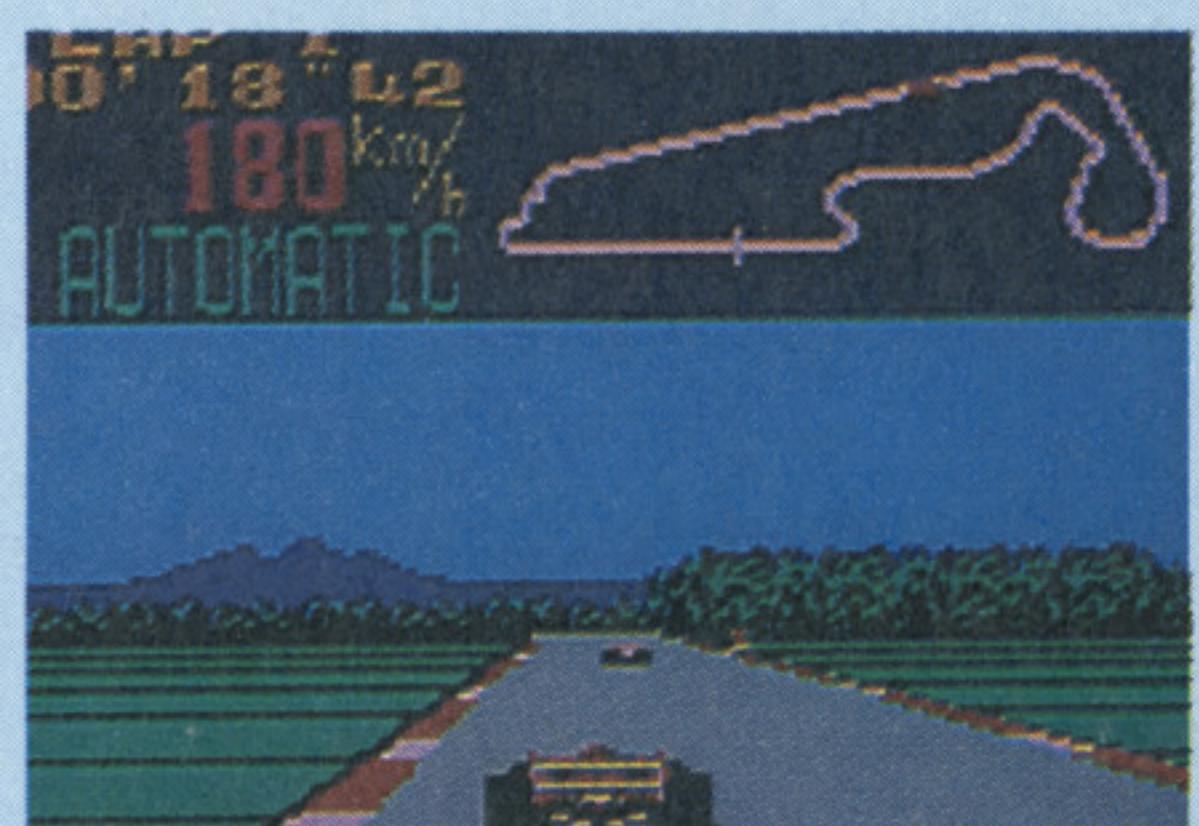
このコースは全コースの中で一番長い直線を持っている。それに高速コースが続くので、とにかく突っ走ったものの勝ち。ただし高速コーナーを抜けた後の急カーブにだけは注意しなければならない。



●突っ走ったものの勝ちとなる高速コース

ここは直前まで最高速を出して突っ込んでくるので、シフトダウンとハンドル操作を確実にこなさないとクラッシュする。

高速用のV12エンジンを積んで突っ走れ。



●遠くに霞むようにそびえる山々が背景のコース

ENGLAND

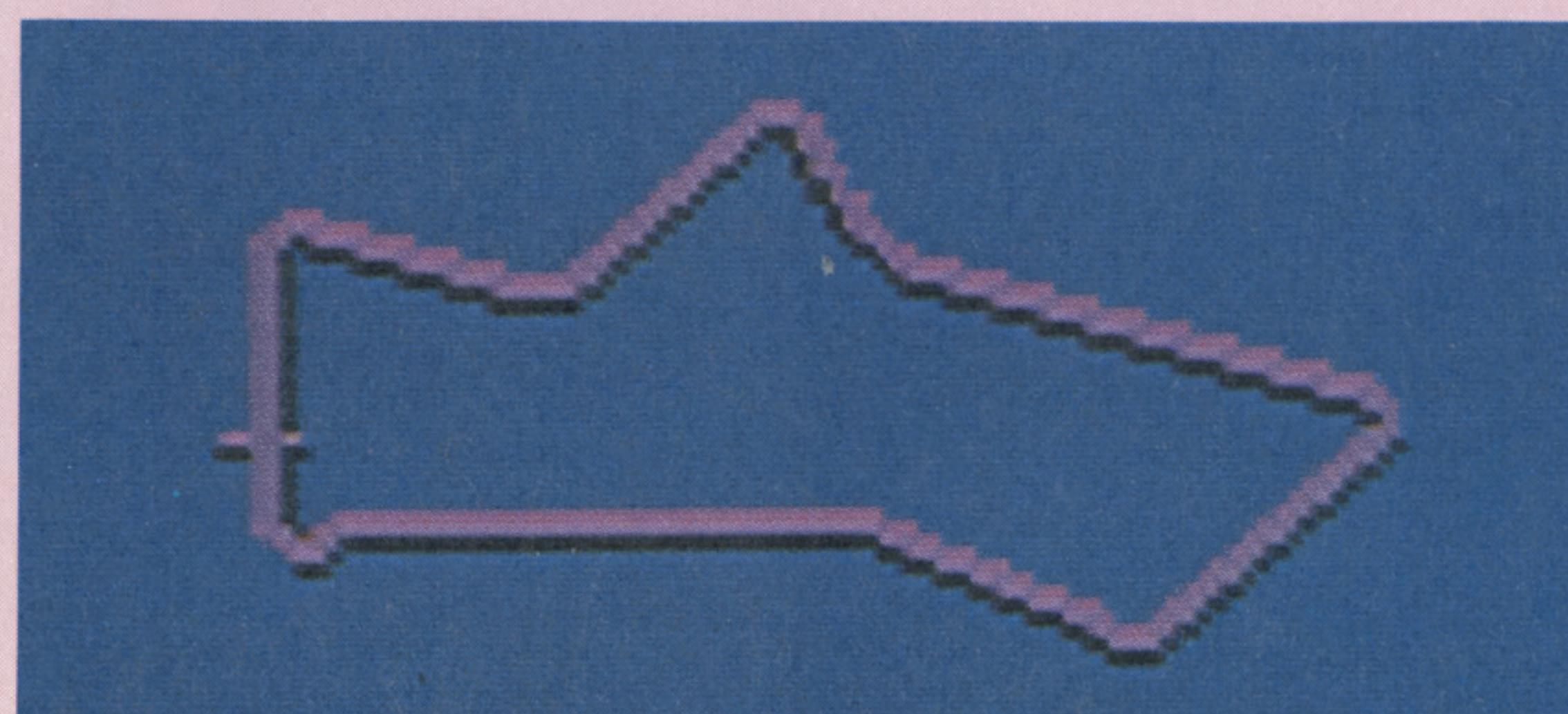
F1 GRAND PRIX

No.8

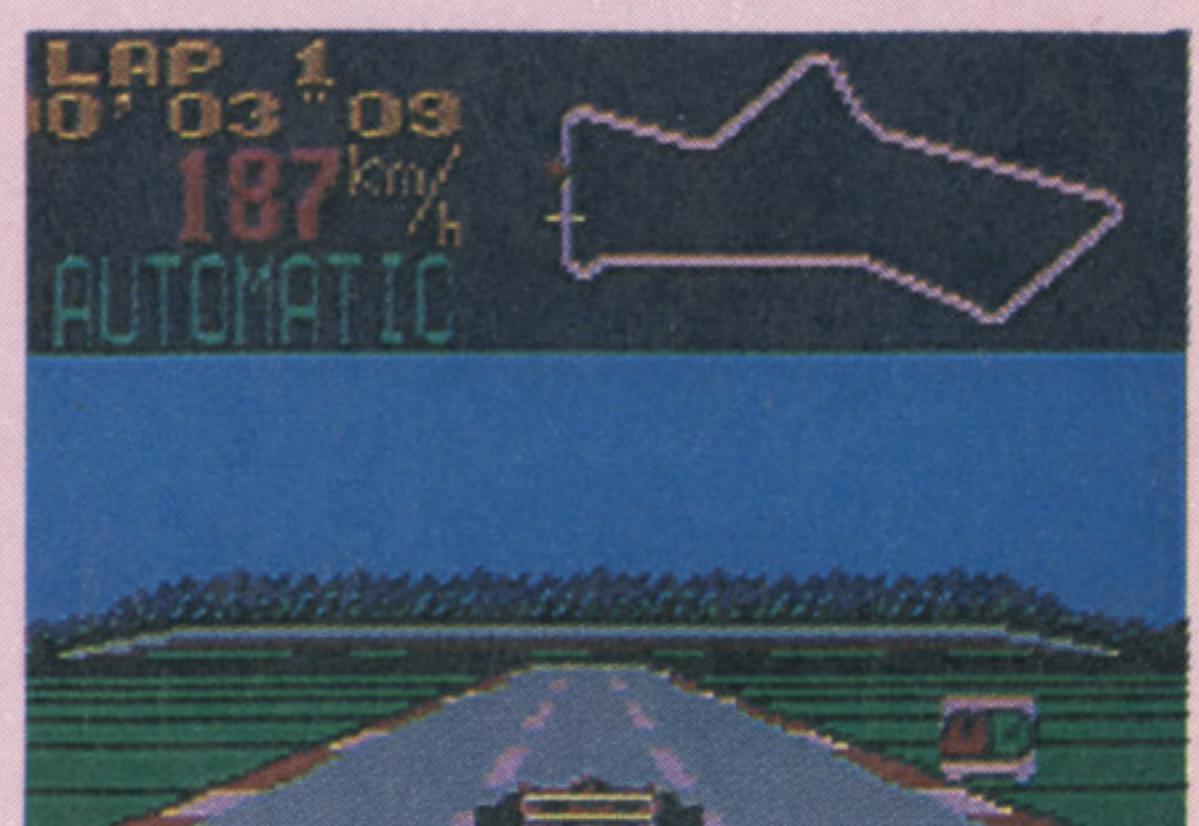
このコースは非常に簡素なコースレイアウトになっていて、簡単なカーブと直線だけでできている。そのためシフトダウンして減速するポイントは1カ所のみになっていて、しかもそれも一瞬だ。慣れ

ればそのポイントさえステアリングだけで通り抜けることができる。その代わり失敗すれば即クラッシュだ。

バリバリの高速向きセッティングで飛ばせ。



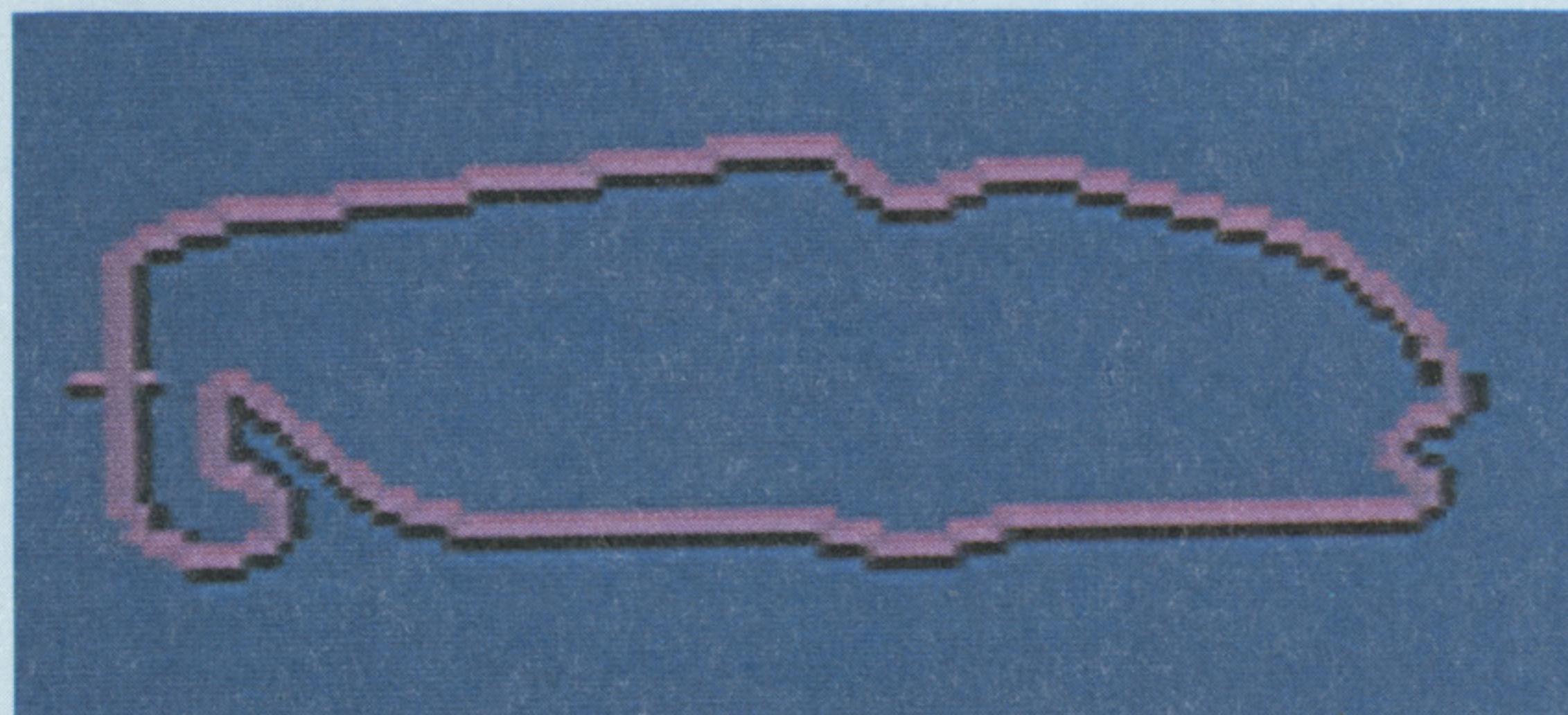
●エンジン全開で突っ走れる高速コース



●イギリス郊外にあるレース場。緑にかこまれている

W.GERMANY F1 GRAND PRIX No.9

低難度の高速コース。ほとんどがコースの流れに乗っているあいだに通り過ぎてしまうような簡単さだ。ただしコースの終盤にあるヘアピンのみは例外で、ここだけは3速までシフトダウンして減速



●低難度高速コースに緑豊かなサーキット風景が広がる

しないと曲がりきれない。その後立て直す間もなくカーブが続くので、ハンドリングに注意しなければいけない。

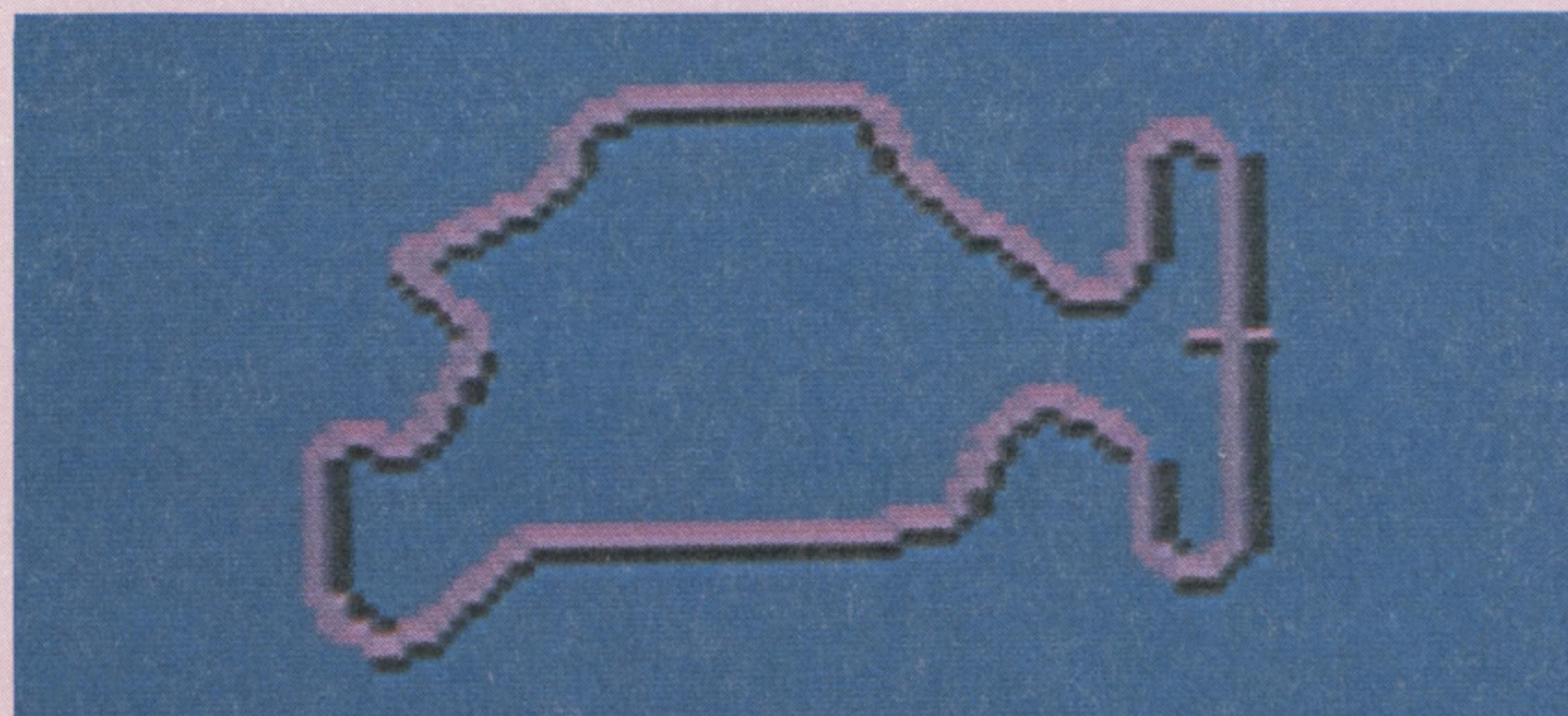
もち、このコースも高速向きセッティングだね。



●このコースも田園の豊かな緑にかこまれている

HUNGARY F1 GRAND PRIX No.10

ここはワネワネしたカーブが続く低速コース。MD版なら4速を選んで全開でいくところだが、G・G版には7速しかない。そこでこの7速ギアの5~7速はないものと思って、セーブしながら走



●コーナーリングが勝負を決めるテクニカルコース

ろう。コーナーが次々と現れるのですぐに判断してハンドリングしているかないとコースアウトが待つている。

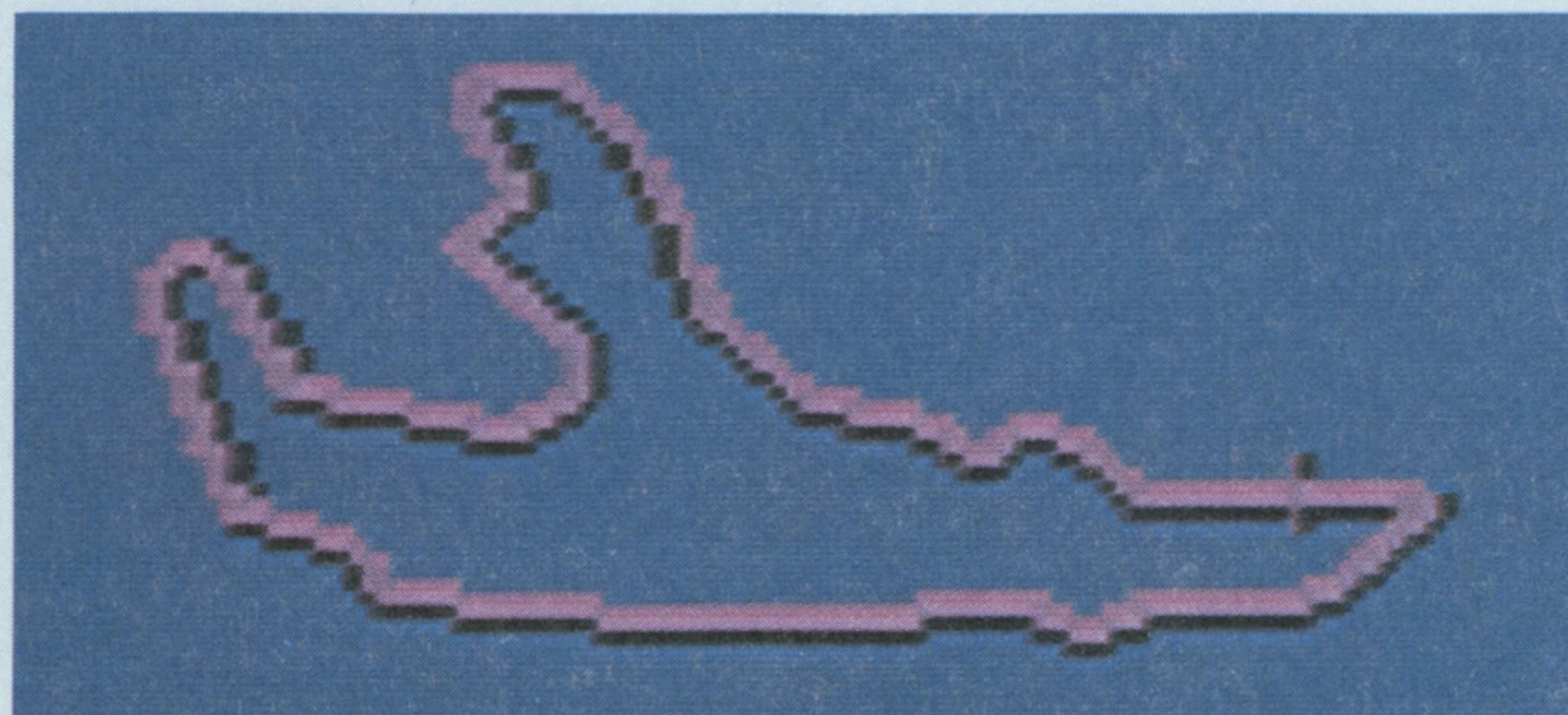
低速向きセッティングで確実にコーナーをかわそう。



●東欧のハンガリーにもセガの看板がある？

BELGIUM F1 GRAND PRIX No.11

スタートしてすぐのカーブがきついので注意。2周目以降は特にスピードが乗っているときに差しかかるので超注意。全体的にカーブが多いので、他のマシンに差をつけるのは難しい。2回連続でく



●コーナーが続くテクニカルコース

るシケインは最初のものより後のものがキビシイ。とはいってもコーナーに障害物はないのでクラッシュする心配はないが。

低速向きセッティングで行くテクニカルコースだ。

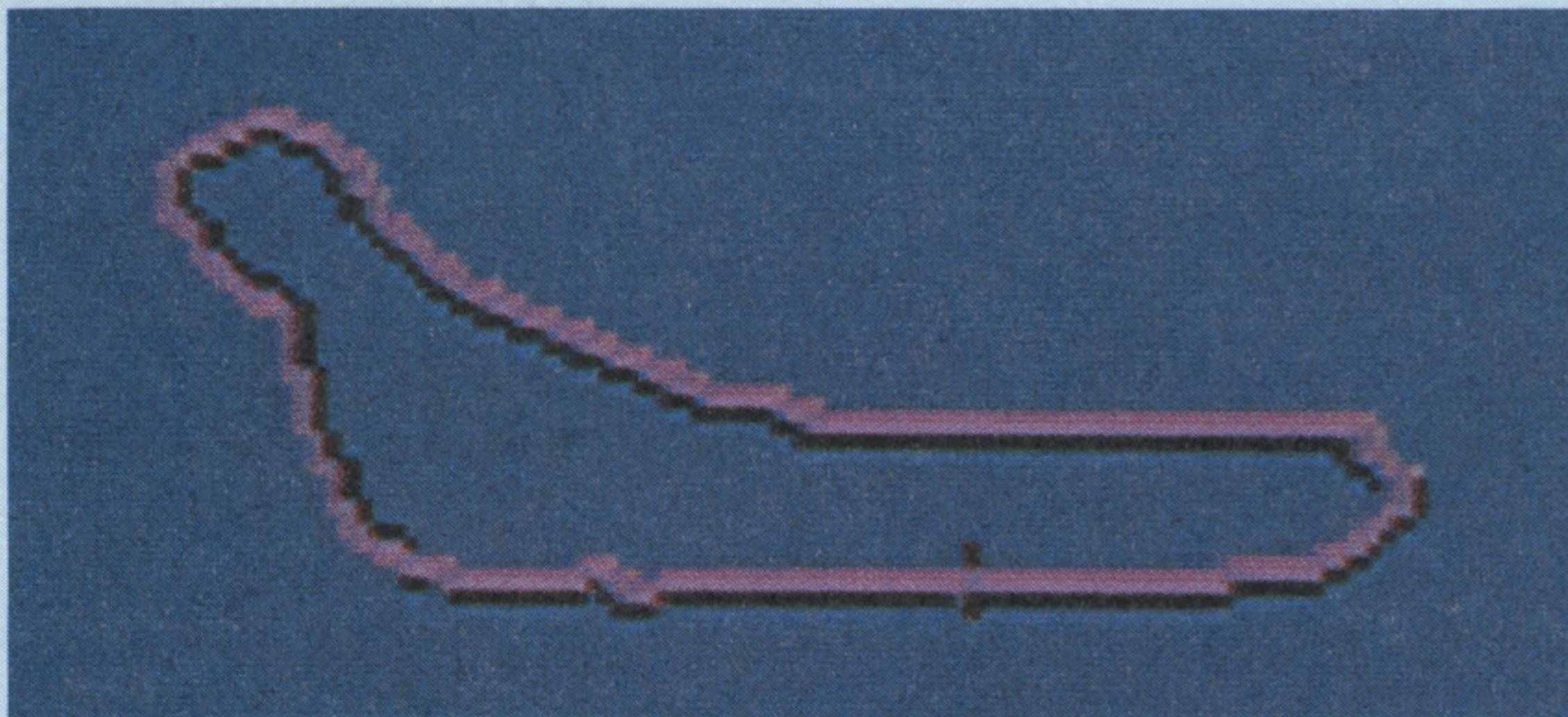


●MD版ではまわりは山ばかりだったがG・G版では海が見える？

ITALY

F1 GRAND PRIX
No.12

ここは典型的な高速コース。3本の直線とシケイン、高速カーブからできあがっている。スピードが波に乗ってからはオールフ速で走り続けることができる。コース図を見た感じと実際のコースでは



◀シフトダウンなしの高速サーキット

走った感じがちょっと違う。きっとそんなコースが楽だったり、楽そうなコースがきついので注意。

もちろんバリバリの高速向きセッティングでいこう。油断しなければ1位になれる。

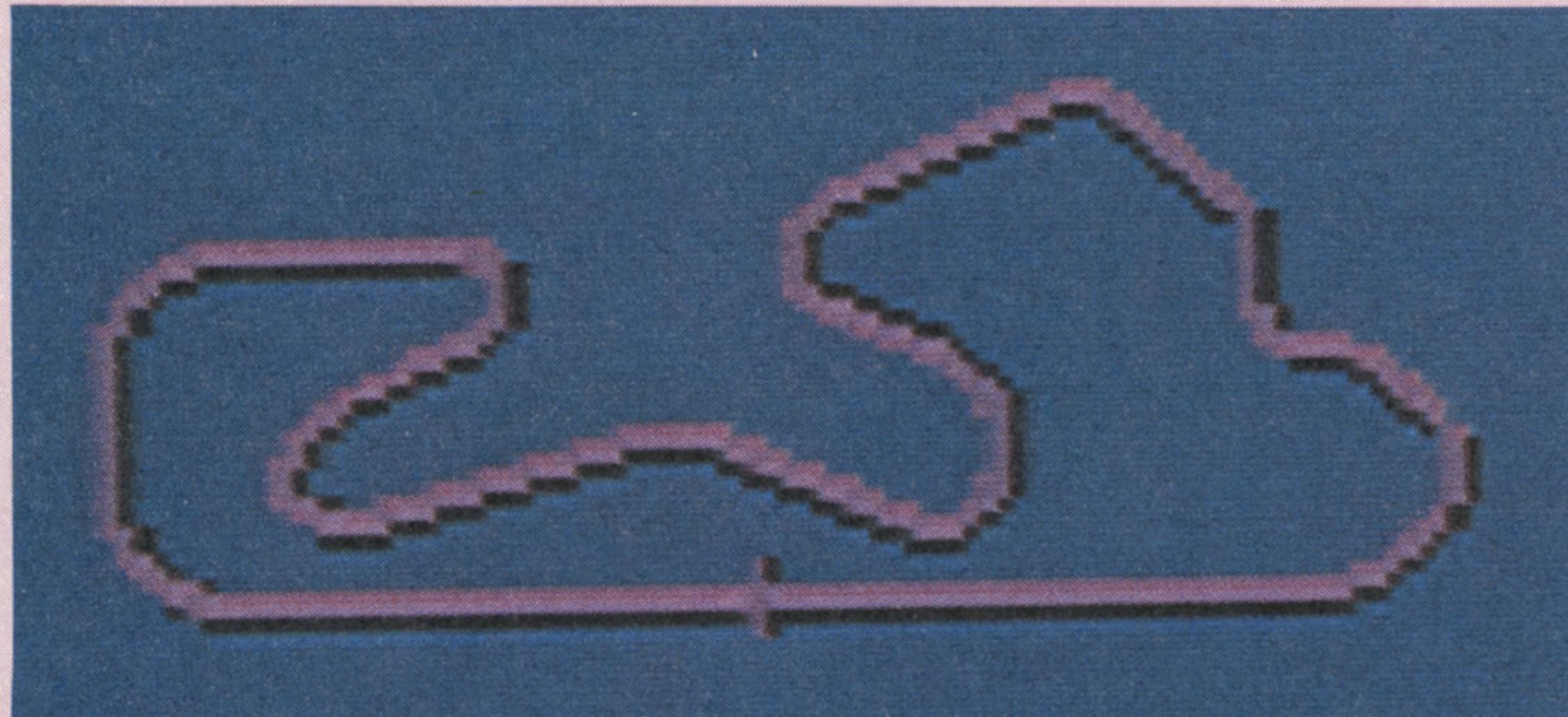


◀郊外の公園内のサーキット。ほのぼのした気分で走る？

PORTUGAL

F1 GRAND PRIX
No.13

このコースはスピードよりもハンドリングに注意しなければいけない。1つの直線を除いてどこもクネクネと曲がりくねっている。的確なハンドリングでコースアウトをさけろ。スタートしたらまず



◀カーブが連続するのでハンドリングが問題のコース

どんどん加速し、第1ヘアピンにさしかかるときに、他車が周りにいないようにしておこう。この辺で接触しては何にもならない。

もちろんテクニカルコースなので低速向きにしておこう。

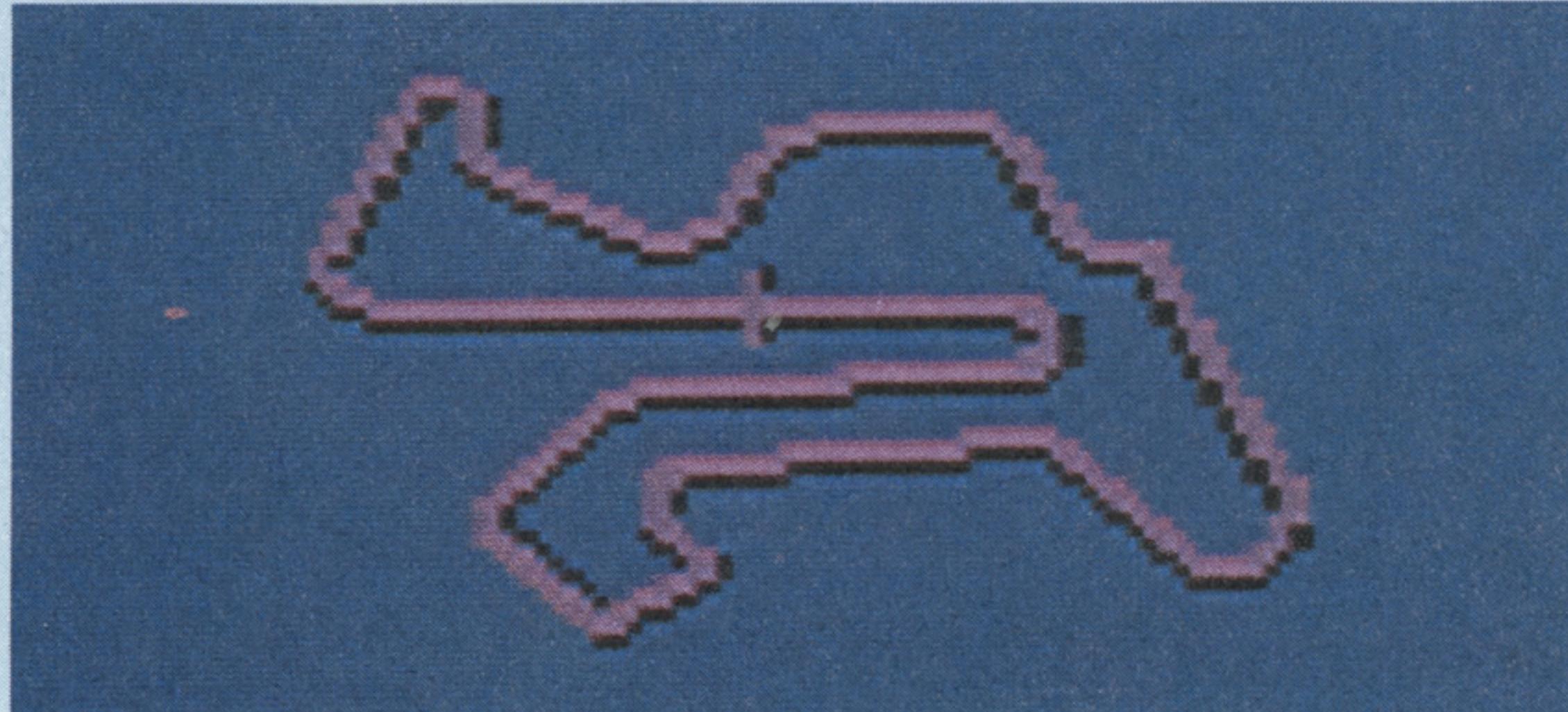


◀リゾート地にあるコース。正面の建物はリゾートマンションか？

SPAIN

F1 GRAND PRIX
No.14

このコースはきついカーブが多く、1つとして高速カーブと呼べるものはない。カーブ地帯に入ったら、大きく加速できるところはないのだ。なるべく減速せずにスピードを温存しながらカーブに臨



◀小さなサーキットはテクニカルな中速コース

まねばならない。とはいえるこのコースには3つの減速ポイントがあり、ここは確実に減速しないと通れないことになっている。

低速向きでなるべく飛ばして中速でいこう。



◀ビルが立ち並んですっかり都会の雰囲気のスペイン

JAPAN

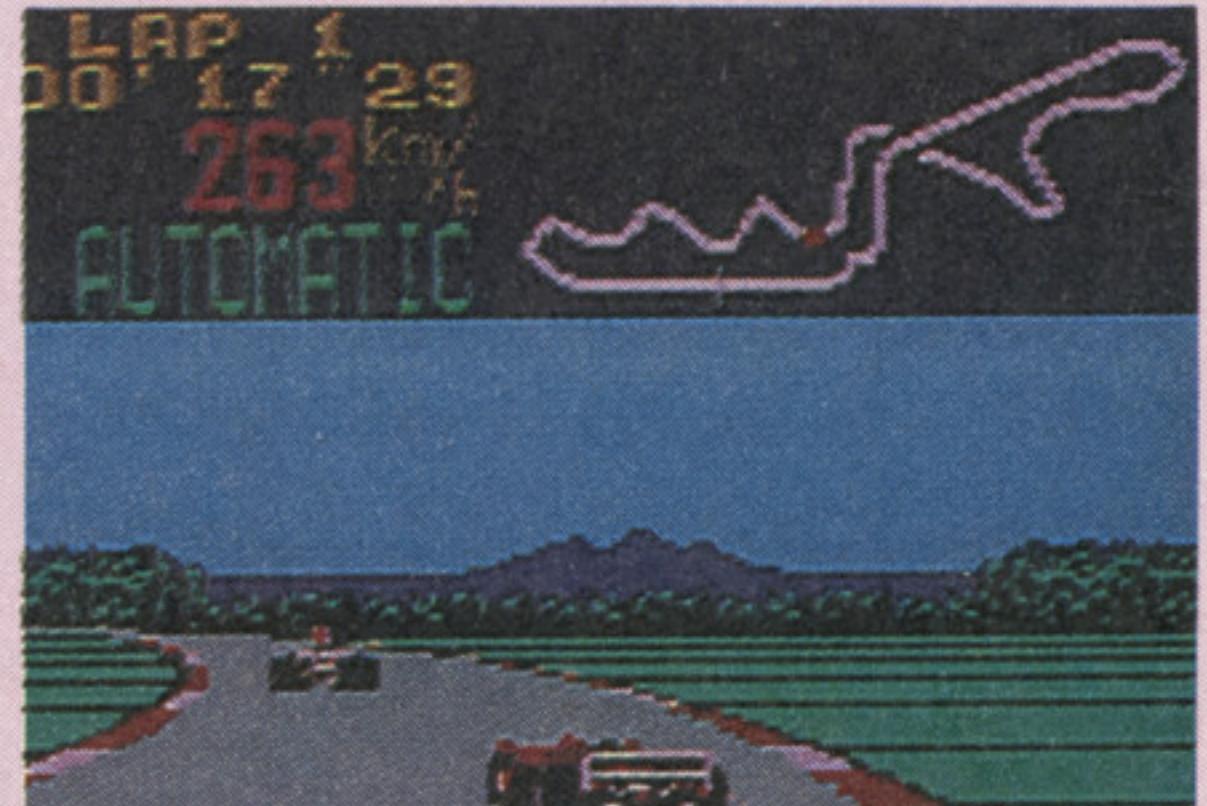
F1 GRAND PRIX
No.15

みなさんにお馴染みの日本のサーキット。本物のように立体交差も再現している。かなりのテクニカルコースなので、慣れるまで1位を取るのは難しいかも。特にヘアピンとシケインでクラッシュする

難度が高い
複雑なコースレイアウトで

る可能性が高いので、ヘアピンでは十分にスピードを落とし、シケインではハンドル操作に気をつけよう。

テクニカルコース用低速向けセッティングでいこう。



↑緑の多い鈴鹿地方。ほのぼのとして田園風景

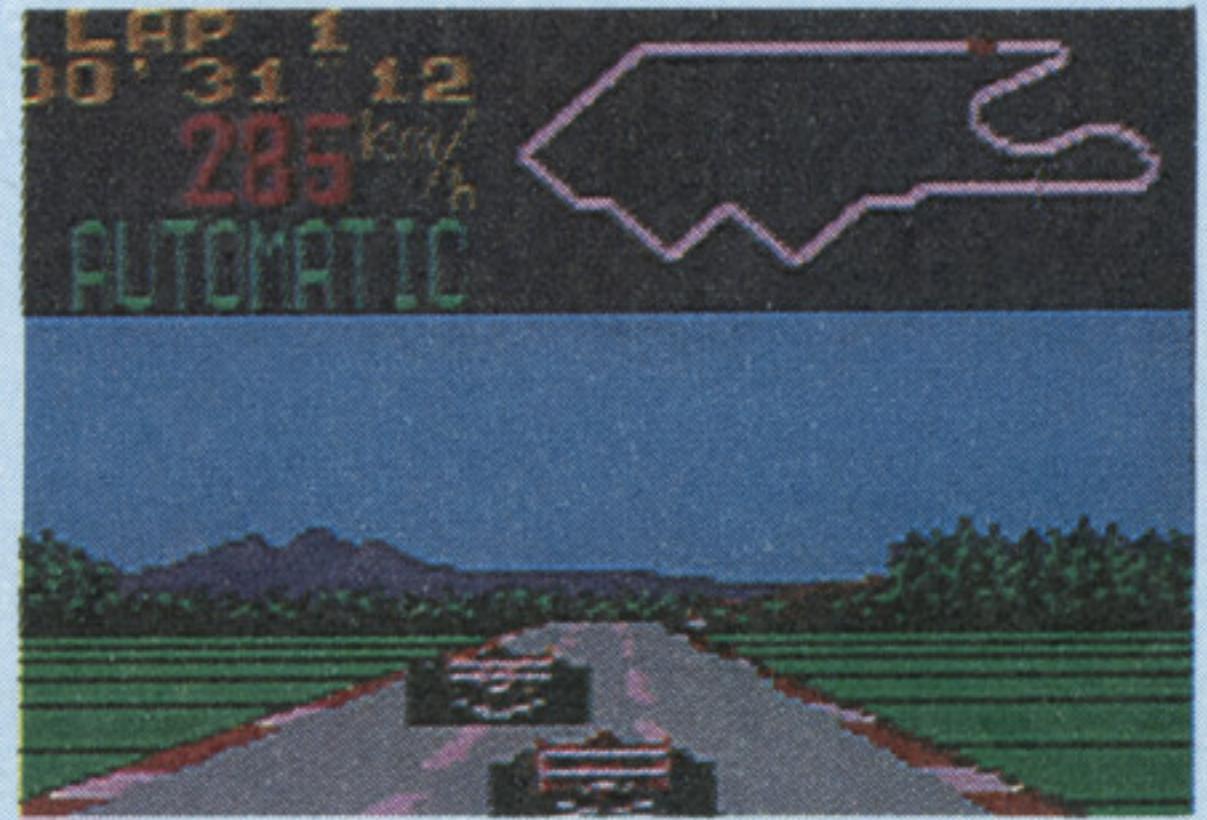
AUSTRALIA

F1 GRAND PRIX
No.16

最終戦はここ。コース内容は直線、高速コーナー、ヘアピン、シケインと一通りそろっている。かなり飛ばせるコースだが、ヘアピンでの減速は確実にこなさなければならぬ。それから高速走行ゆ

えにハンドル操作に気をつけないと、思わぬところでアクシデントを引き起こしかねない。その辺りに気を配って走ろう。

最終戦は高速向きセッティングでいける。



↑このコースは公道サーキットだ。直線が多い

通信モードで対戦すれば最高!

そういうわけでこのG・G版モナコは画面の迫力こそMD版には及ばないものの、ゲームとしては同じようにレースを楽しめるものになっている。

そしてその上MD版ではできなかった、対戦モードがついているのはうれしい。もちろんG・G本体2台と対戦ケーブルがないと遊べないモードだ。

2つのモニタを使ってレース

を遊ぶというのは、今まで、ゲームセンターのウイニングランやファイナルラップでしかできなかつたものだ。だからなかなか画期的なのである（その昔MSX2+というパソコンでもできたが、TVモニタも本体も2台同じ場所に集めるというのは普通の人はできないので、ほとんど意味がなかった）。

このG・Gには携帯性がある

↑抜きつ抜かれつが楽しい



ので、気軽に本体を持ち寄って友達と対戦レースを楽しむことができる。

熱中度120%のパズルゲームを完全移植！



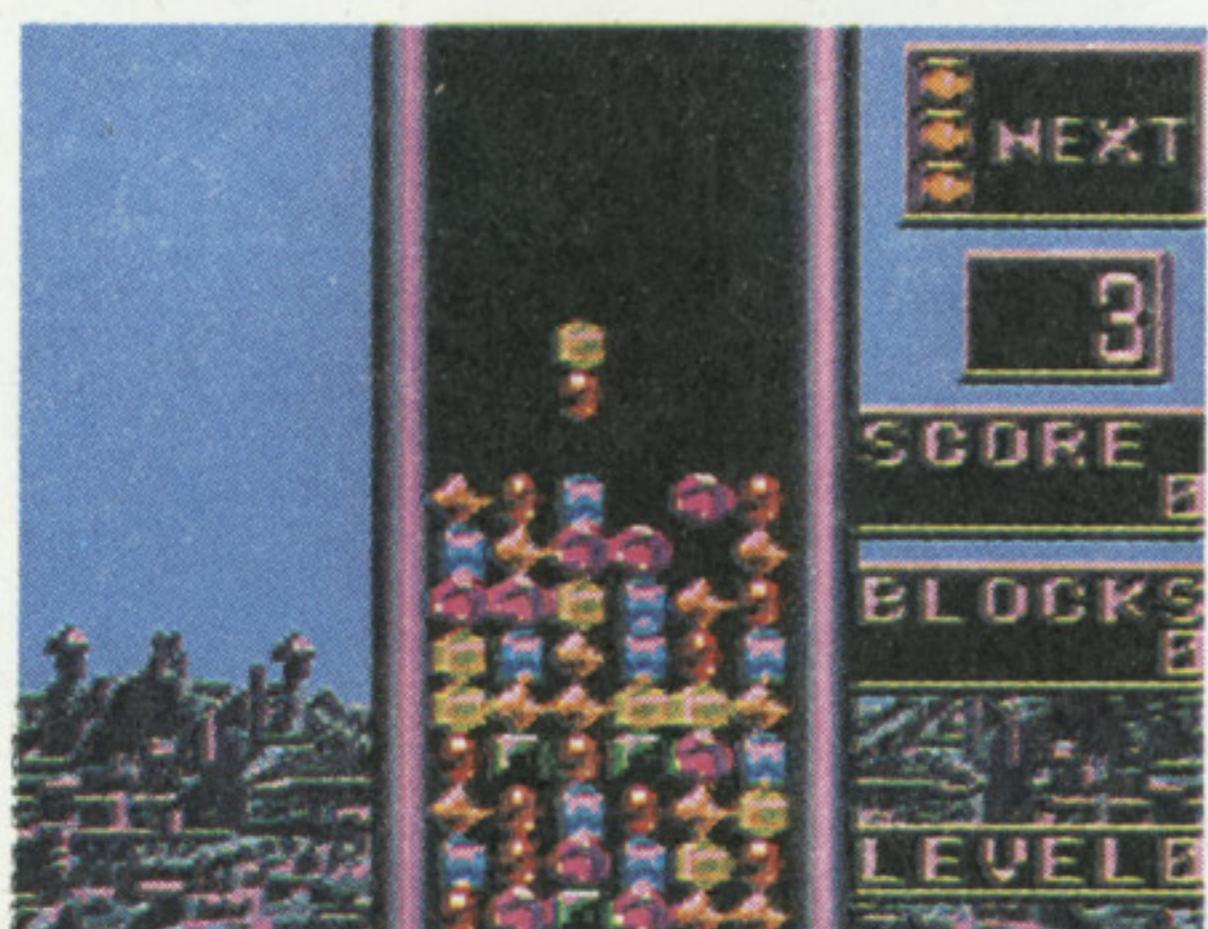
COLUMNS

テトリスを超えた難しさのパズルだが病みつき度もテトリス以上！

10月6日発売予定
2900円(税別)
対戦モードあり

とにかくおもしろい『コラムス』とは？

ゲームセンターで『テトリス』旋風がやっと下火になってきたころにポスト『テトリス』として登場したのが、この『コラムス』である。『テトリス』よりも



これがゲームギア版『コラムス』だ。う~ん、ナイス移植って感じ

偶然性がかなり強く、その分頭も使うので数多くのパズルゲームから高い評価を得ている作品だ。すでにメガドライブには移植されていて、業務用を凌ぐ完成度でこれまたユーザーから絶賛されている。

これほどに高い評価を受けた『コラムス』とはどんなゲームなのかをまずは紹介しよう。

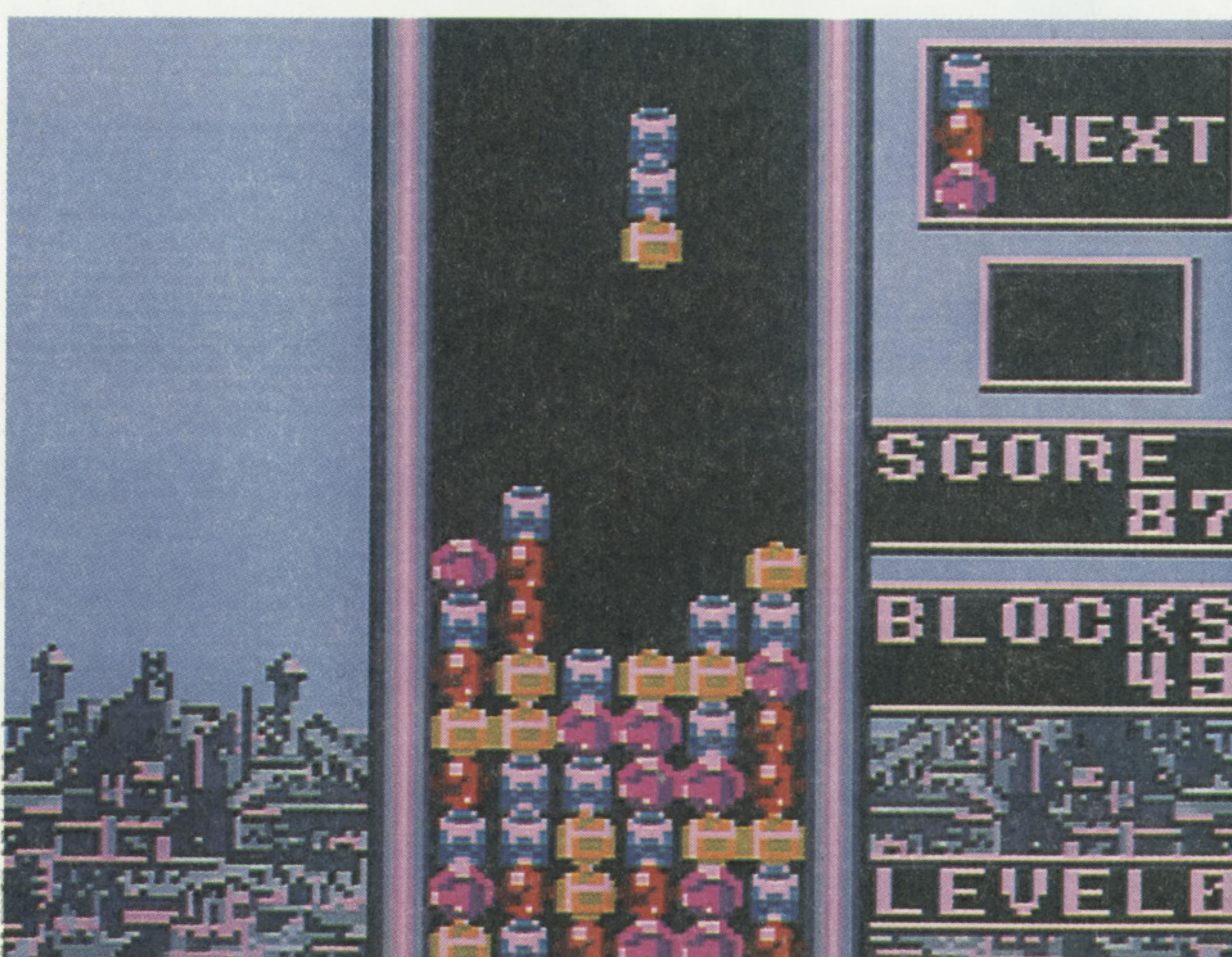
ゲームの主役は6種類の美しい宝石たち。その宝石が3個縦に落ちてくる。それを積み重ねて、縦横斜めに3つ以上同じ色

の宝石を揃えれば、その揃った宝石は消滅する。この繰り返しでゲームは進行していく。『テトリス』のように宝石が画面の上まで積み上がってしまった時点でゲームオーバーだ。

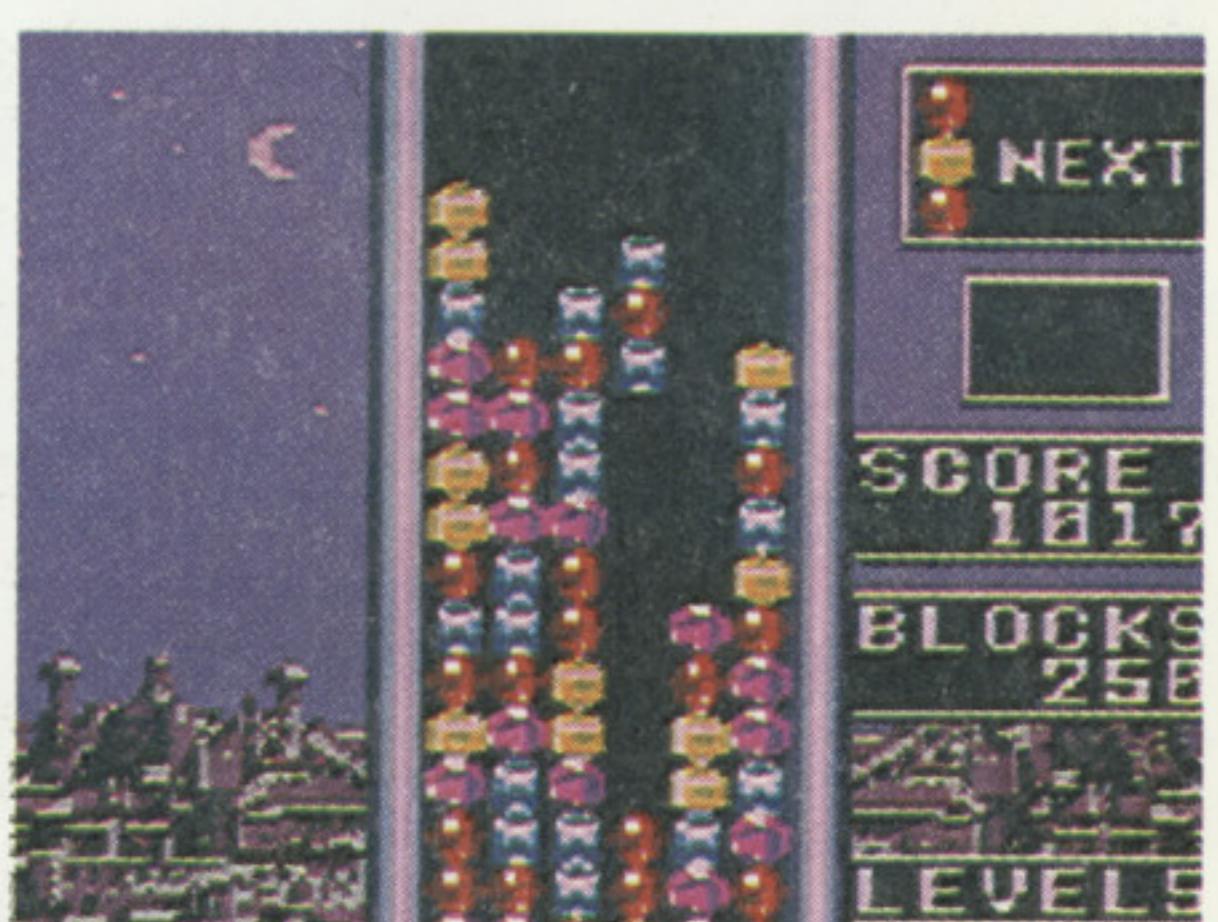
ゲームギア版の『コラムス』は随所にオリジナルの工夫が見られる。落ちてくるのは宝石だけでなく果物やサイコロだったり、メガドライブ版に登場したフラッシュコラムスモードも付いてさらに遊べるようになった。



レベル0からレベル2になるとうっすらと暗くなってきたぞ…



そしてここで注目してもらいたいのはゲームの背景だ。この背景はまるで『テトリス』のようにレベルが上がるとグラフィックが変化するのだ！

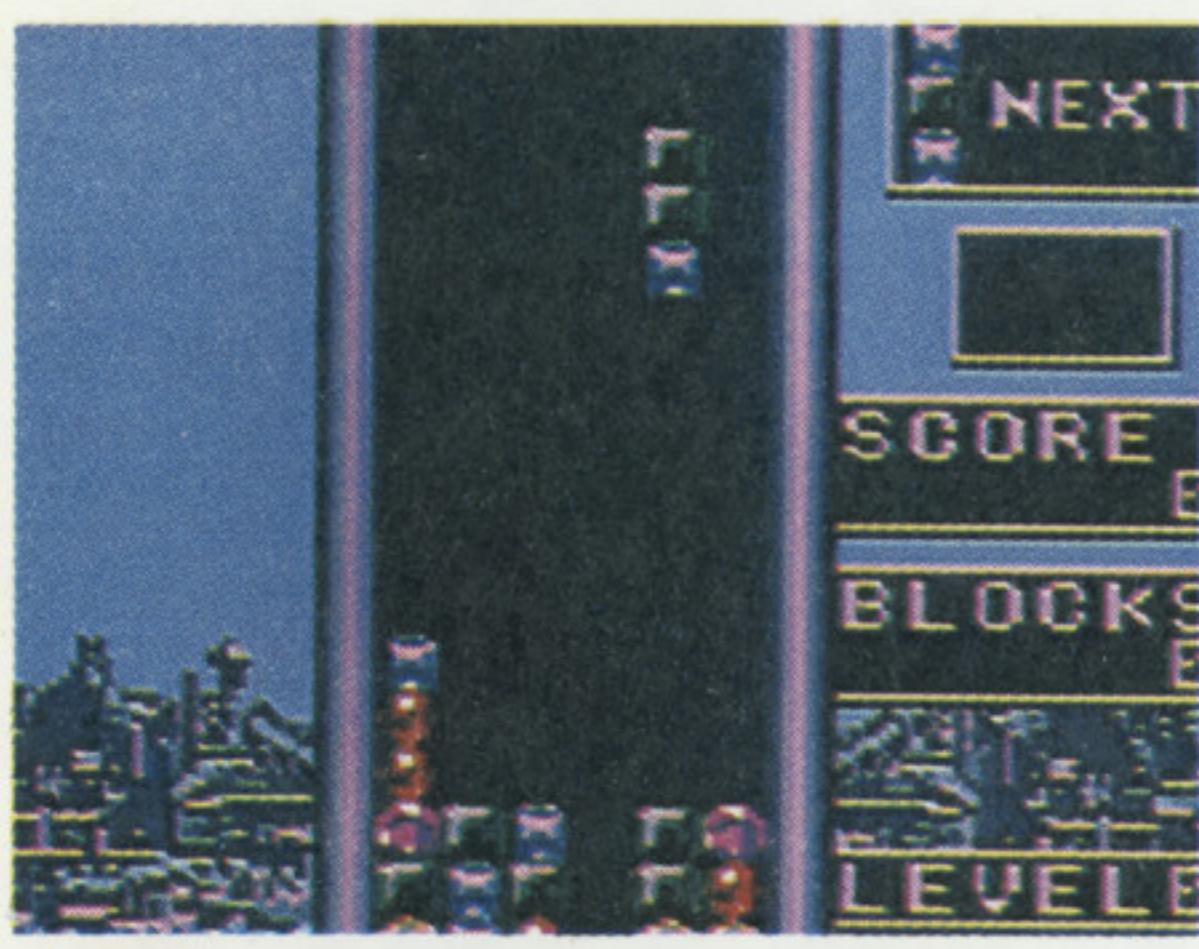


レベル5になるとなんと空には月がでて夜空になってしまうのだ

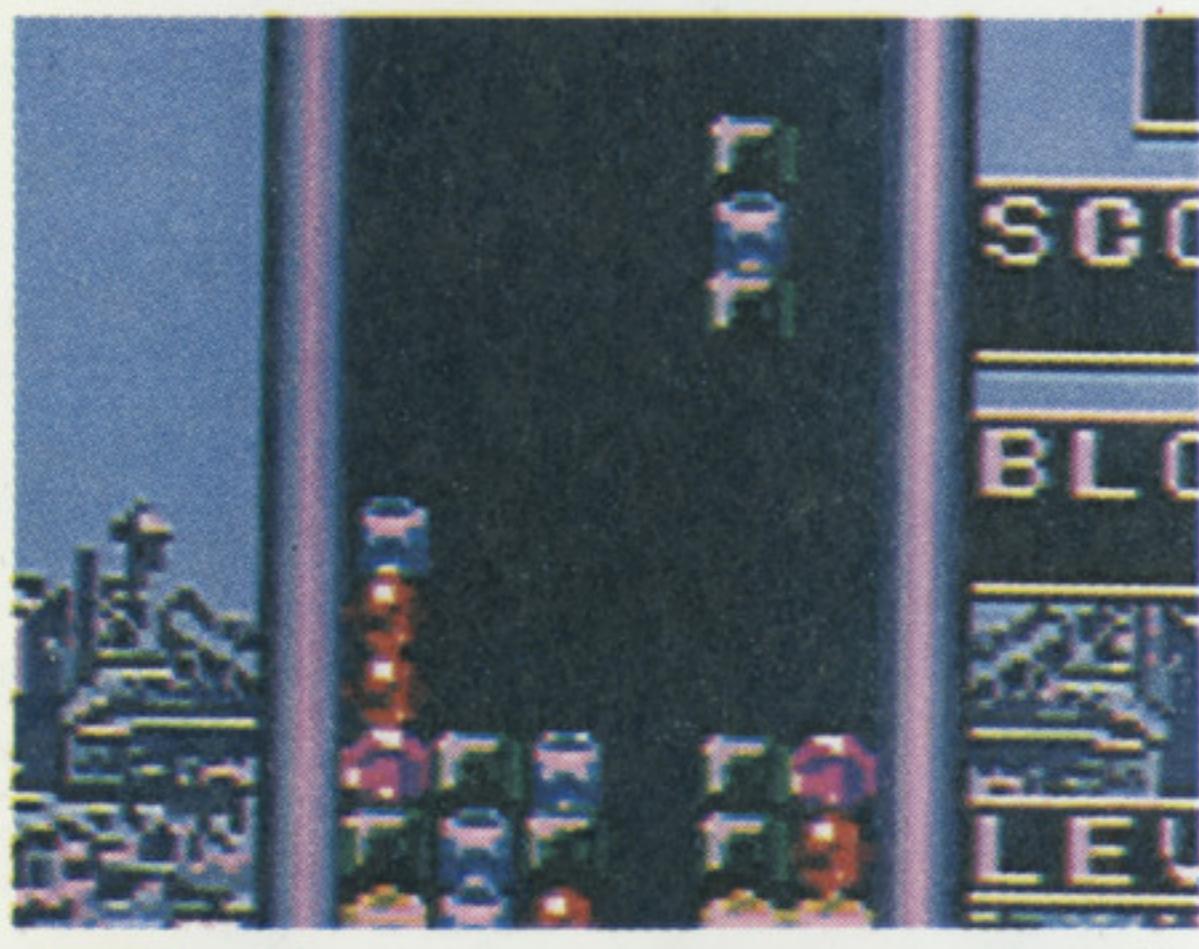
©SEGA

ゲームギアの『コラムス』のシステムを紹介する

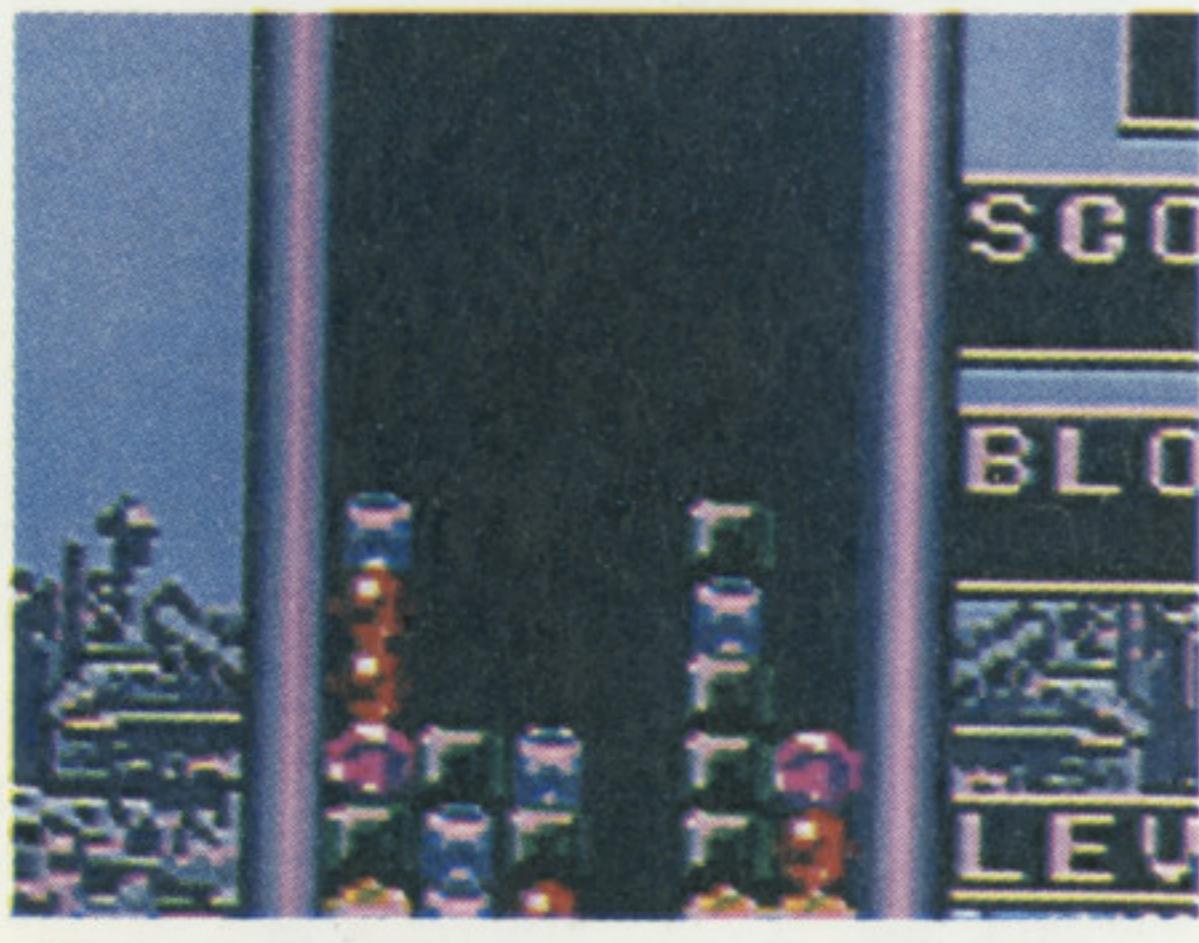
ゲームの遊び方は落ちてくる宝石を積み重ねて宝石を消滅させていければいい。うまく消滅させるには宝石の配列を変えることが重要な要素となってくる。3個1組となって落ちてくる宝石はボタンを押すことによってその順番が1個下にずれる。これをうまく使ってベストの場所に宝石を敷き詰めていければいいだろう。レベルが低いうちは考える時間もあるけどレベルが上がるとあっという間に落ちてきてパニックになってしまうぞ。



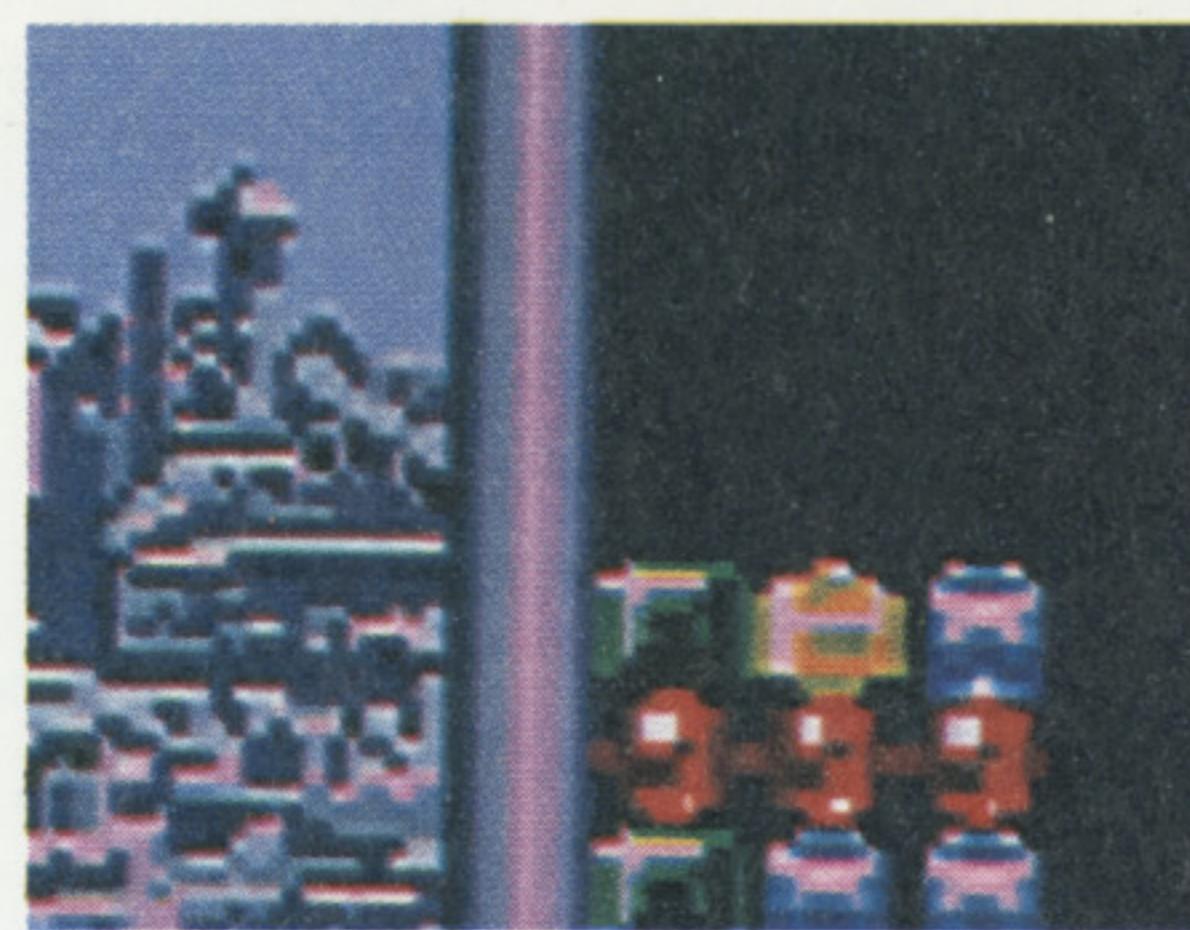
●上から緑2つと青1つが落ちてきたぞ。緑を狙って



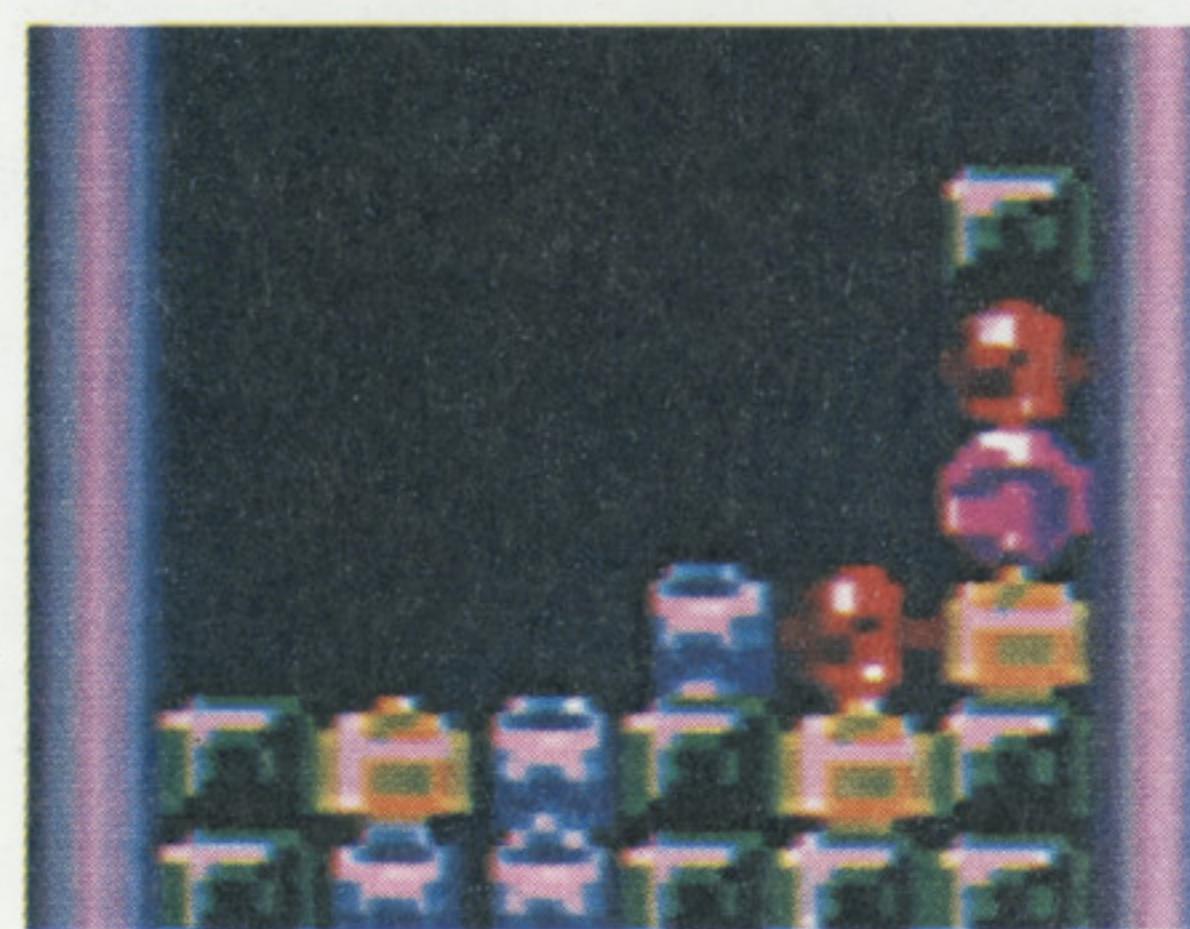
●ただいま回転中。落ち着いて回そう。あ、ソレソレ



●緑が3個並んだぞ。ん? でもよく考えると4個並んだぞ。バカ



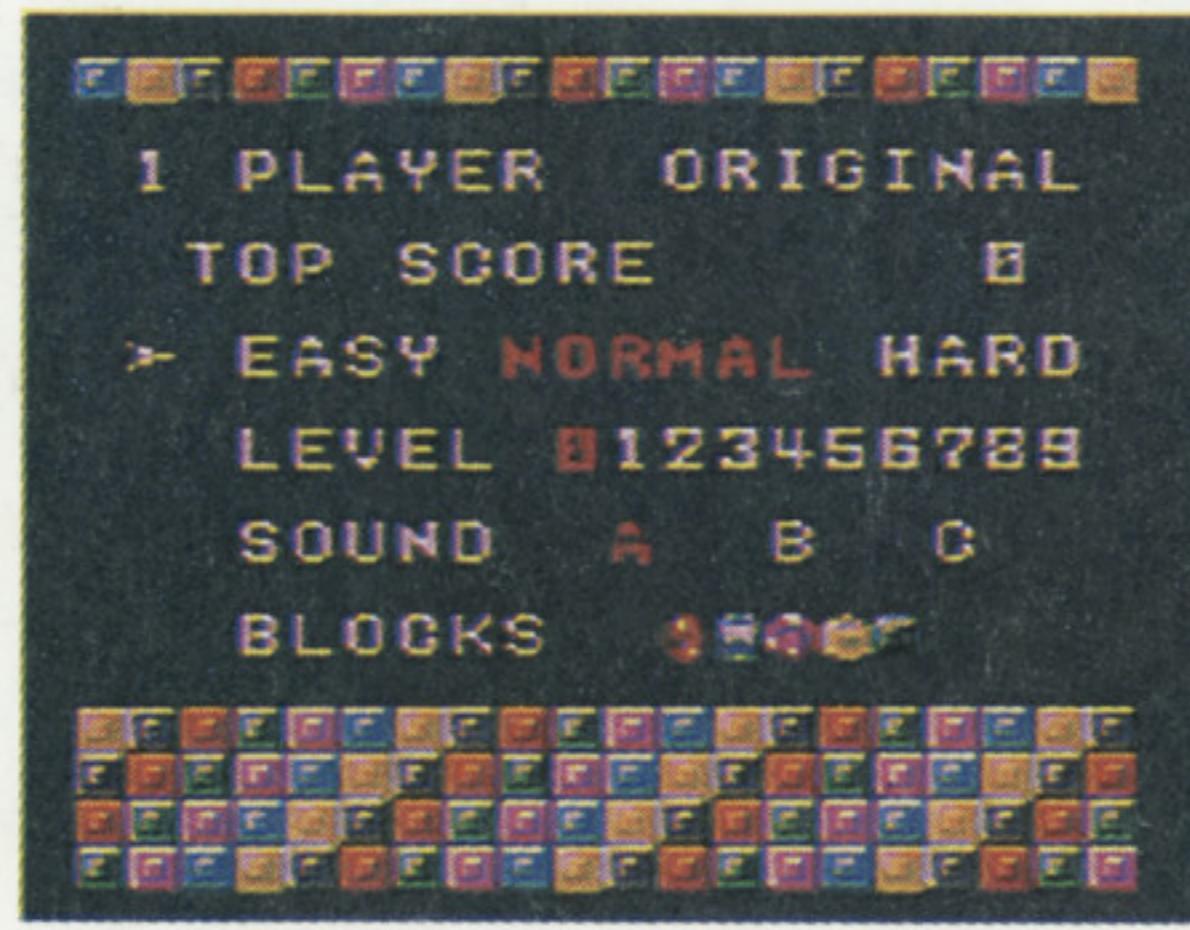
●こんな風に横に3個並べたりすることもできます。狙いやすいぞ



●さらに青を斜めに、緑を横にと複合技を御紹介。点が高いのです

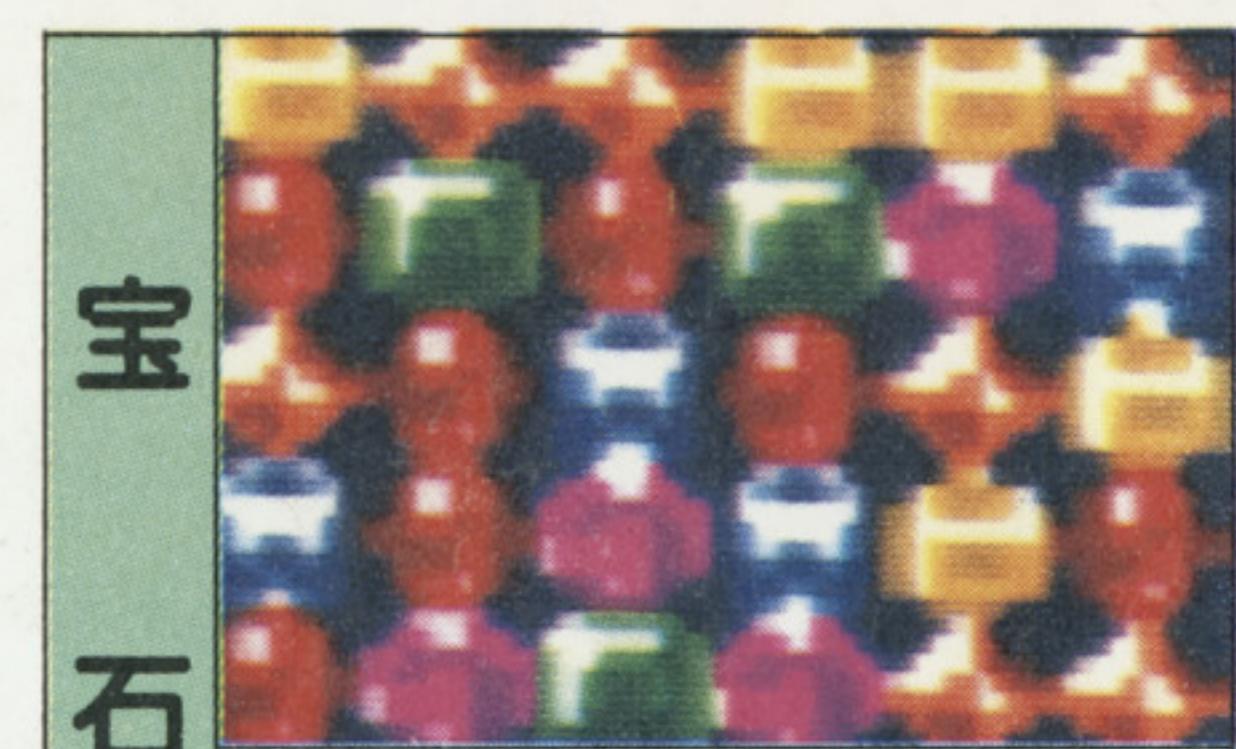
ルール設定が細かい

ゲームの各種条件設定も充実している。難易度は3種類。レベルはなんと10段階も用意されている。このゲームでいうレベルとは最初からどれくらい宝石が積み上がっているかの度合いだ。レベルが高いほど当然ながら宝石が多く積まれているので難易度もあがるぞ。他にはBGMが3曲の中から選べたり、落ちてくる宝石を他の物にしたりといったれりつくせりだ。



●この設定モードがあれば死ぬまで遊ぶことが…ちょっと無理か

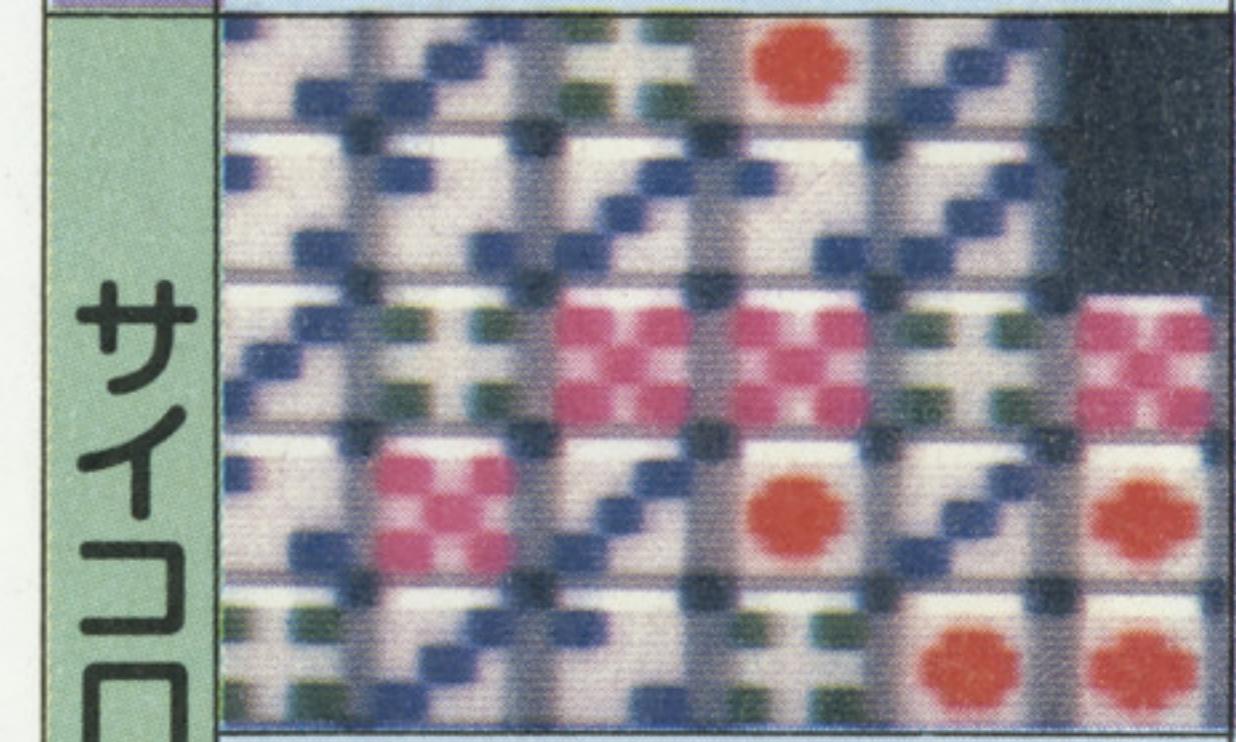
5種のブロック



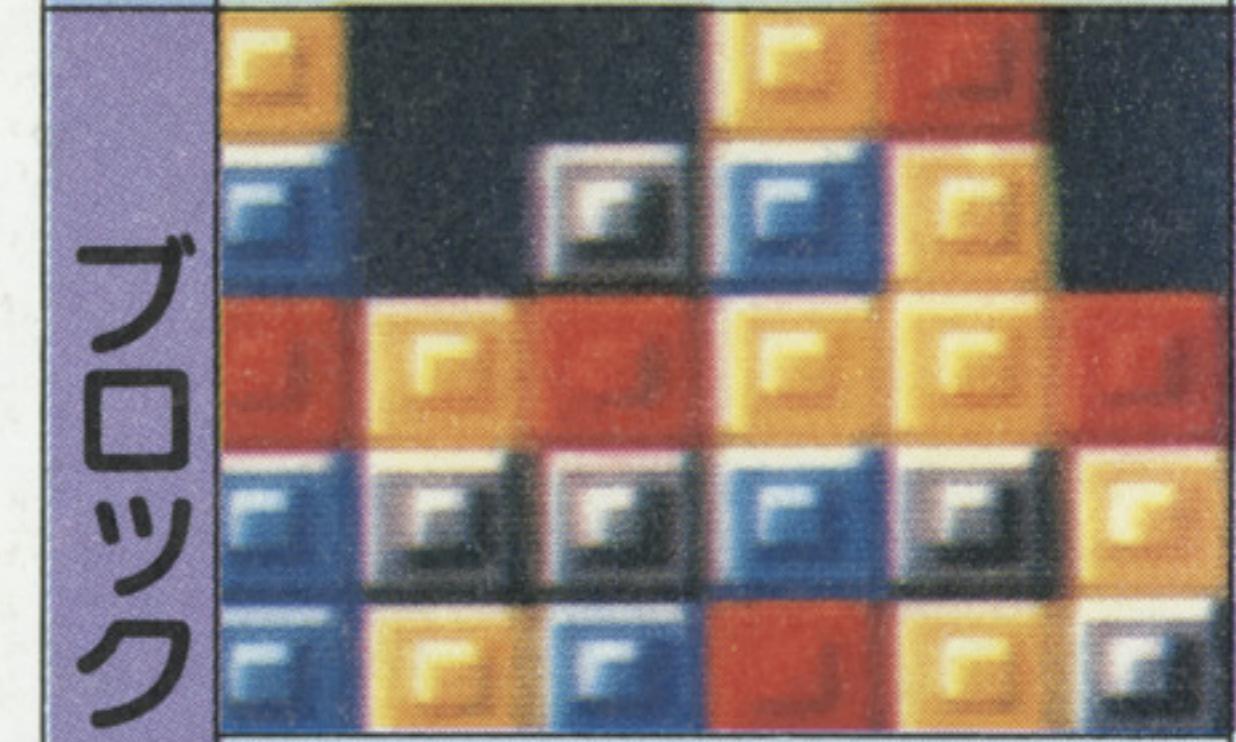
これぞまさに『コラムス』の象徴。美しい宝石たちだ



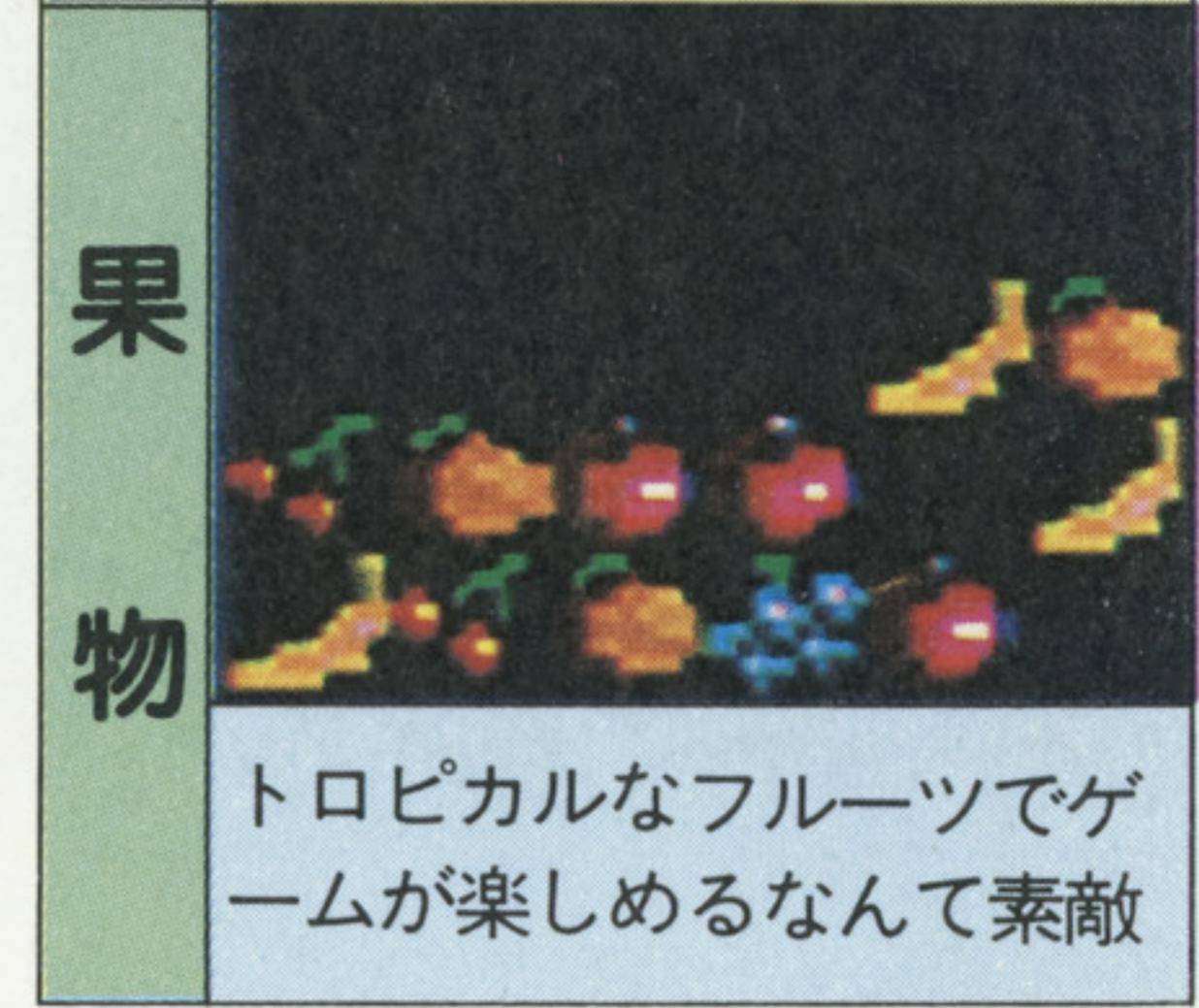
トランプのマークが次々と落ちてくるのは不思議だな



これはとっさに見分けるのが難しい。上級者向けだ



プレイしてると『テトリス』と勘違いされてしまいそう



トロピカルなフルーツでゲームが楽しめるなんて素敵

どちらも病み付きの2つのゲームモード

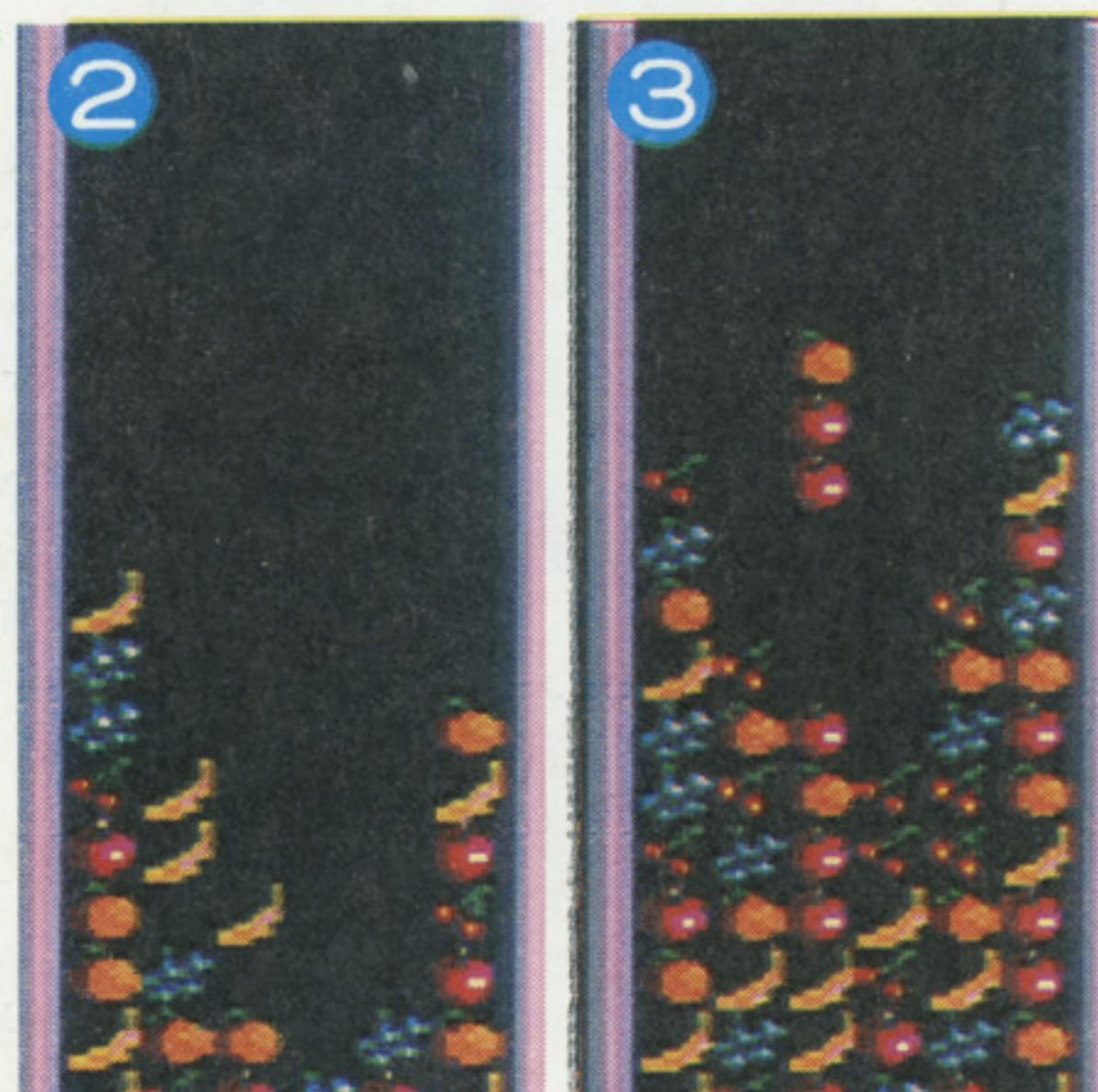
ゲームのモードは業務用に忠実なオリジナルモードとメガドライブ版に登場して好評だったフラッシュコラムスモードだ。1人でプレイするならオリジナル、友達と対戦プレイで戦うのならフラッシュコラムスをお薦めするぞ。とにかく両方とも熱くなれること間違いないだ。

オリジナルモード

業務用に忠実な移植のオリジナルモード。とにかくガンガン宝石を消滅させてその到達レベル、または点数を競う。ゲームギア版は宝石以外にも4種類の落下物を選択できるので、そのつど違った感覚でゲームができるのが特徴かな。ブロックで遊ぶとまるで『テトリス』のよう。



①では、ゲームスタート。フルツイでチャレンジしてみました



②早くも端がち
よっと高く積み
上がってきたぞ

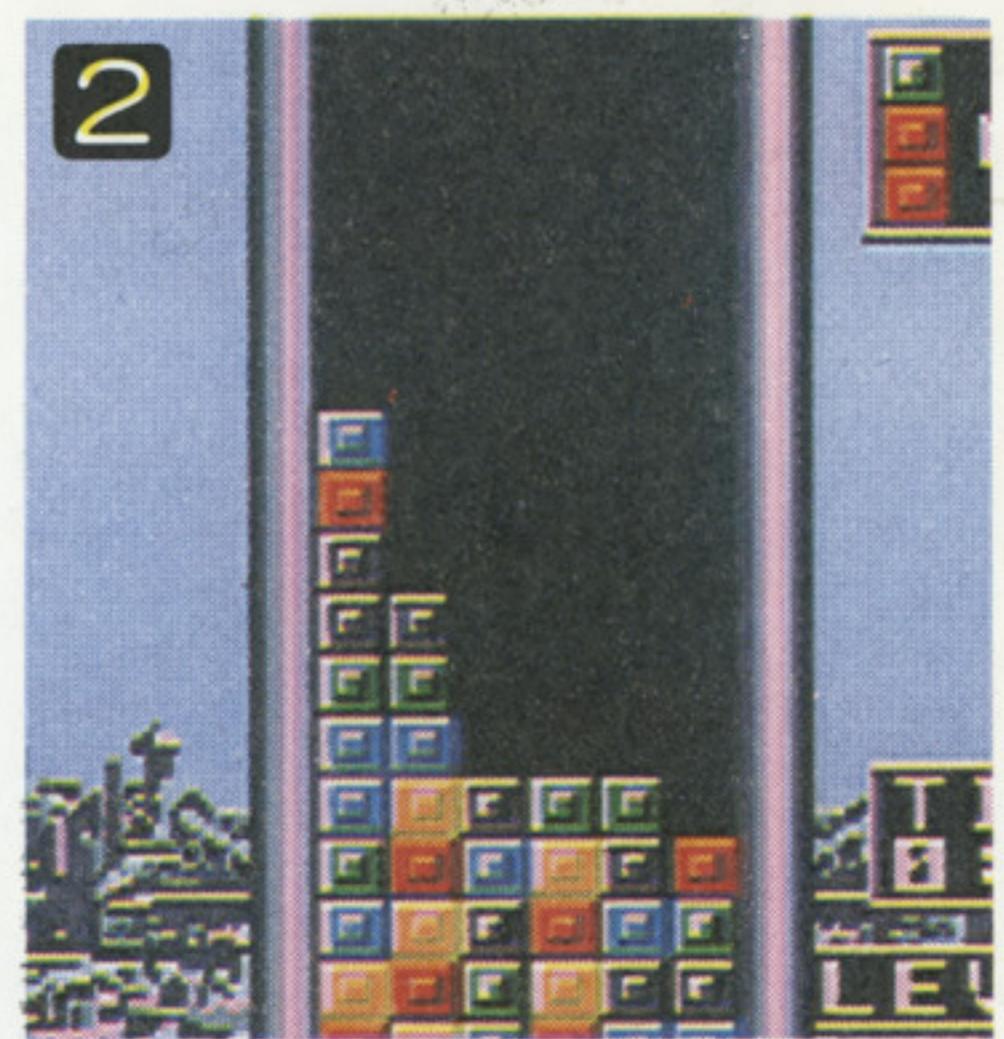
③い、いかん。
もっと冷静に考
えなくては…



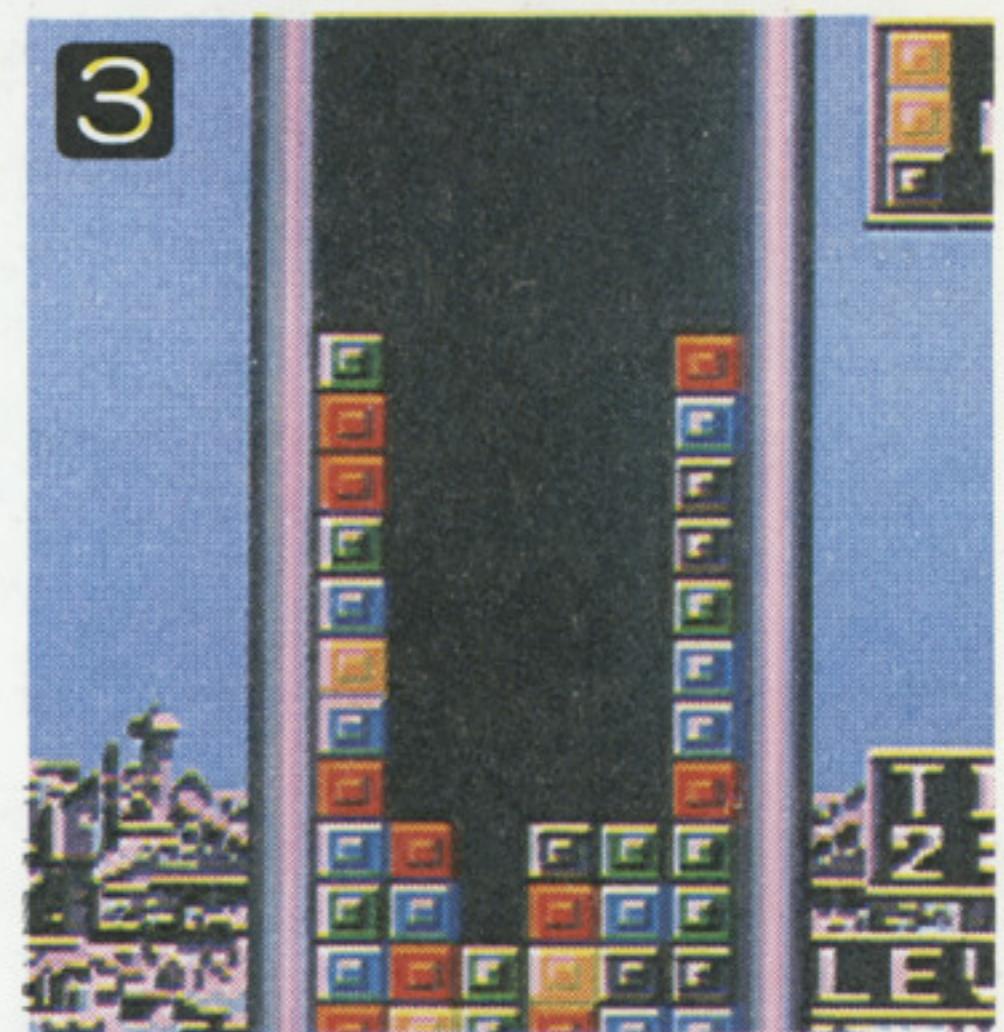
④ここまでくる
と、もう死は目
の前まで来てる



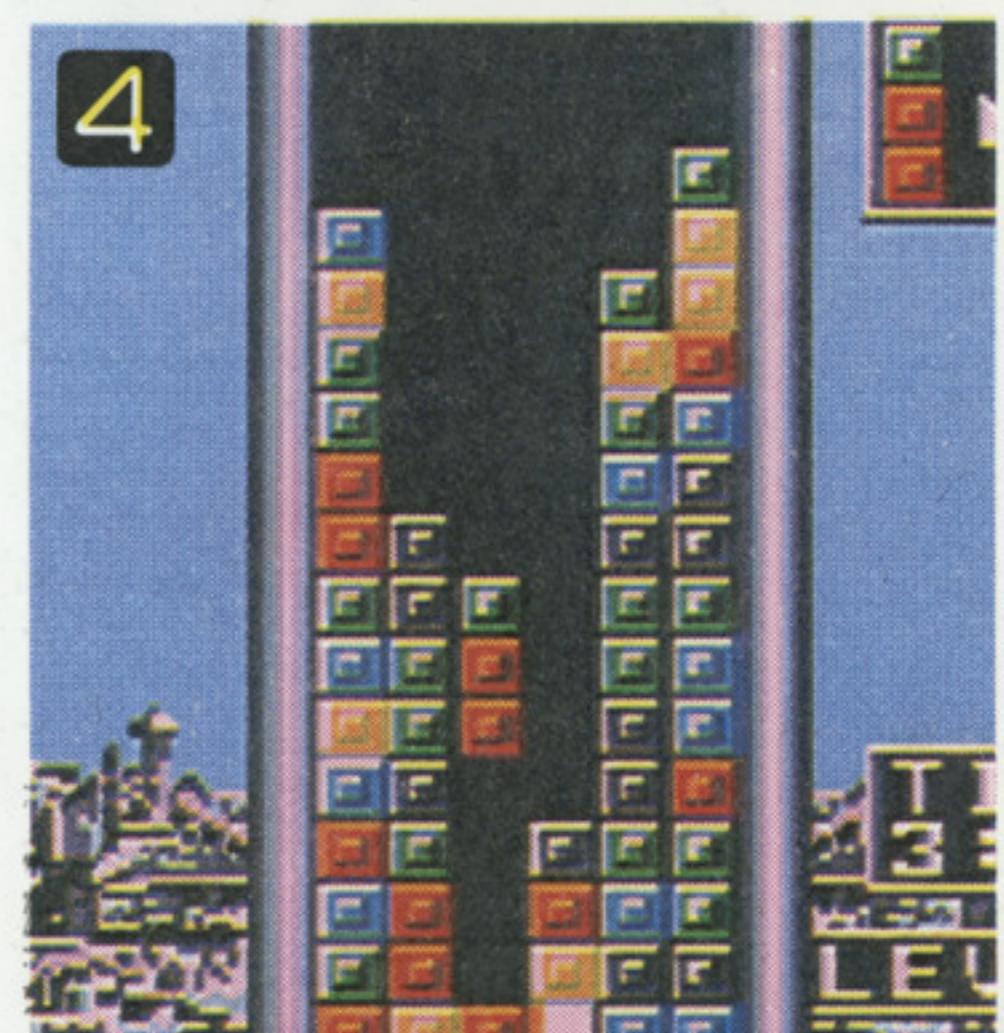
⑤なんてへタク
ソなんだ。もう
1回やらせて!



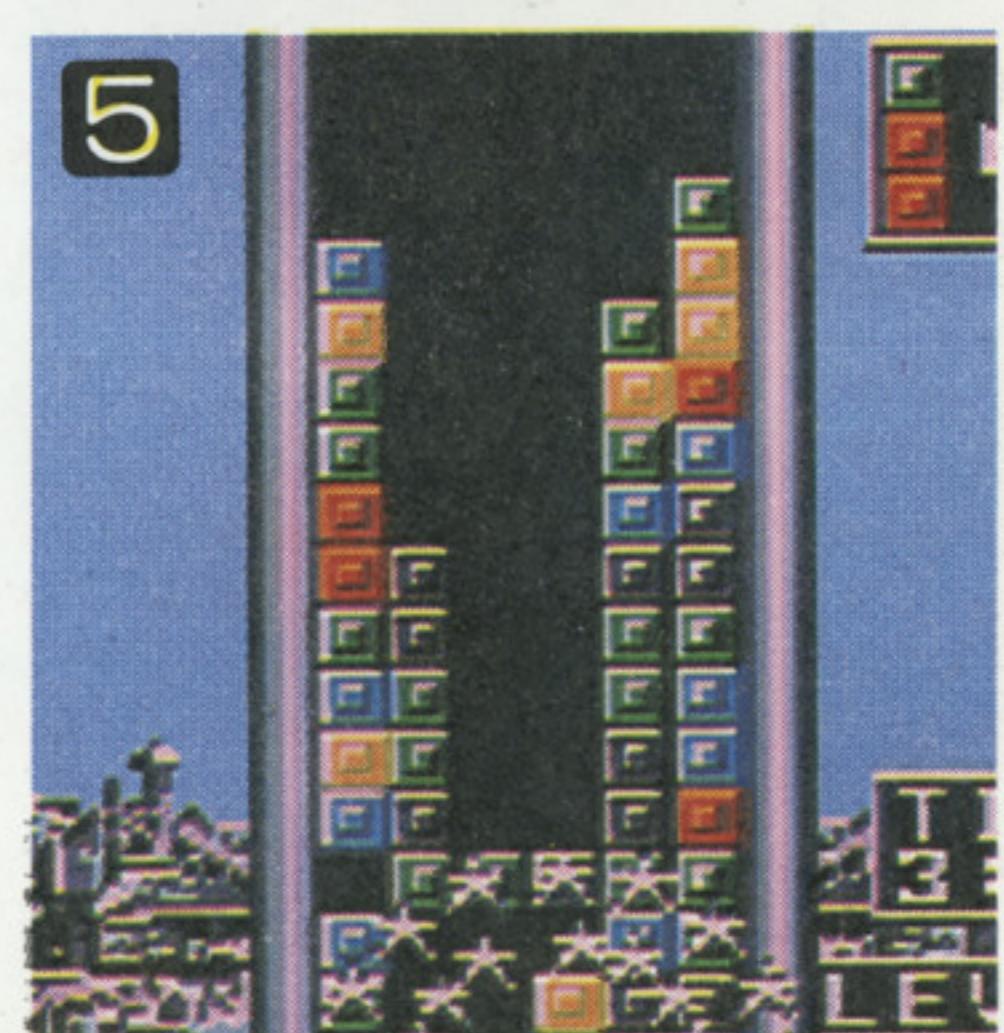
うまく積まないと全然け
せないよ。困ったなあ！



早くも2分経過。やつと
狙えるところまできたが…



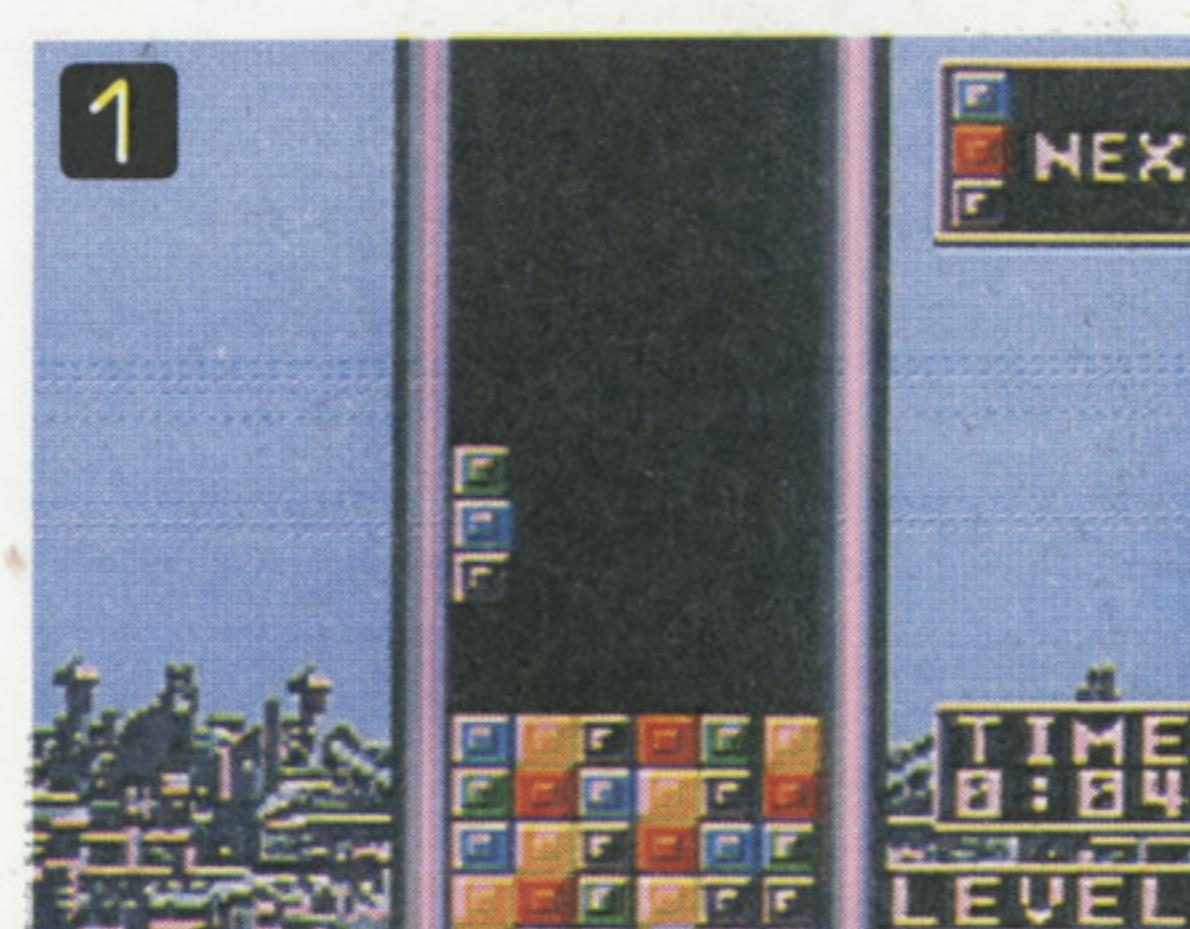
ようし!! 赤が来たぞ。
これでクリアできるよ。



3分もかかつたけどクリ
ア。お星さまがキレイだな



こんなに時間がかかっただ
やまだまだ甘いな。フツ：



①一番下で光っているブロックが
分かるかな？ あれを消せばいい

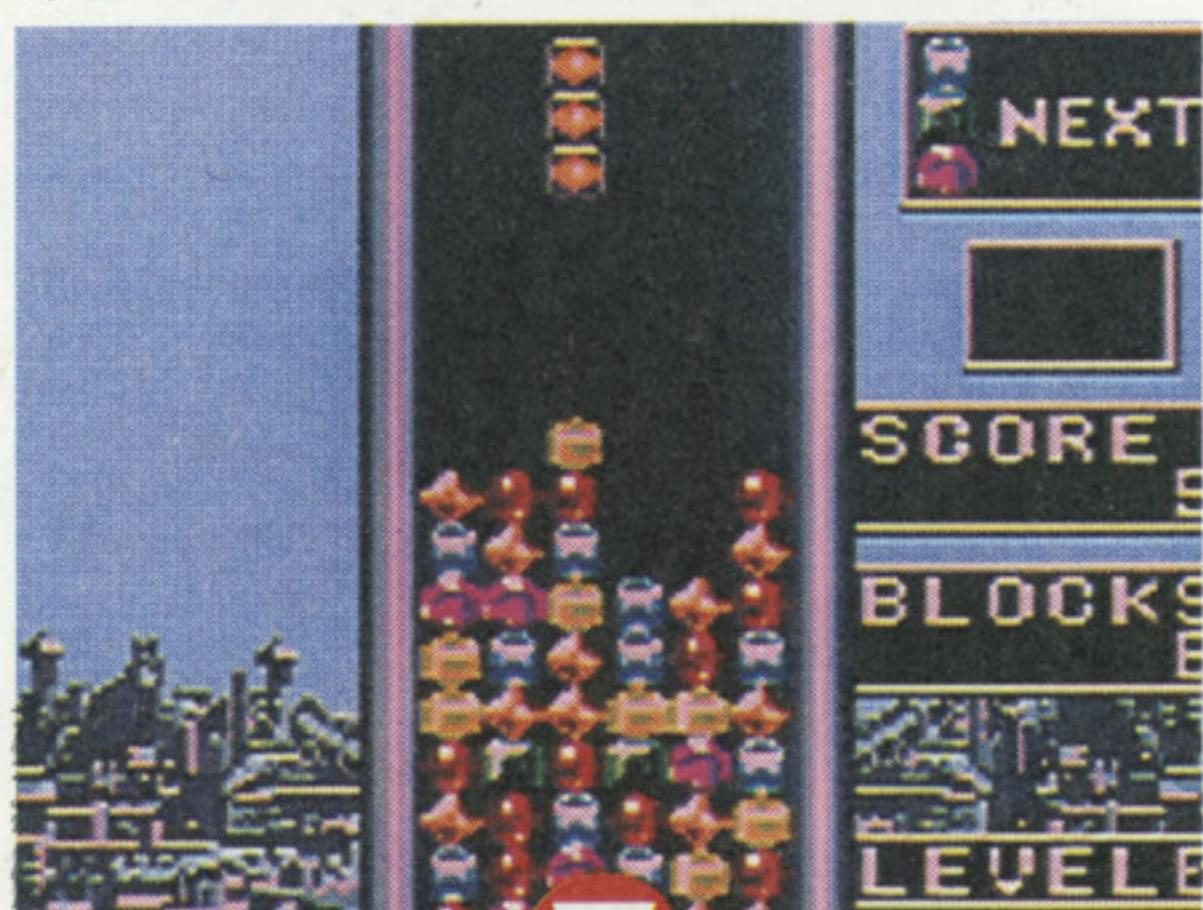
『コラムス』の基本テクニックを教えましょう

それではここでゲームをプレイするうえで基本となるテクニックをいくつか紹介する。本当に基本的なことなので、ゲーセンでバリバリ『コラムス』をプレイした人には物足りないとは思いますが、やはり基本は大事ということで大目に見てね。

魔法石

魔法石とは触れた色の宝石をすべて消してしまうお得な石。ゲーム中にいつ落ちてくるかは分からぬが、落ちてきたら冷静に一番多い宝石を判断して即座にその宝石に接触させよう。ゲームのレベルが上がってきた時の命運を分ける重要な石だ。

きた～あ。待ちに待った魔法石だ。どこに落とそかな。ルン



連鎖消し

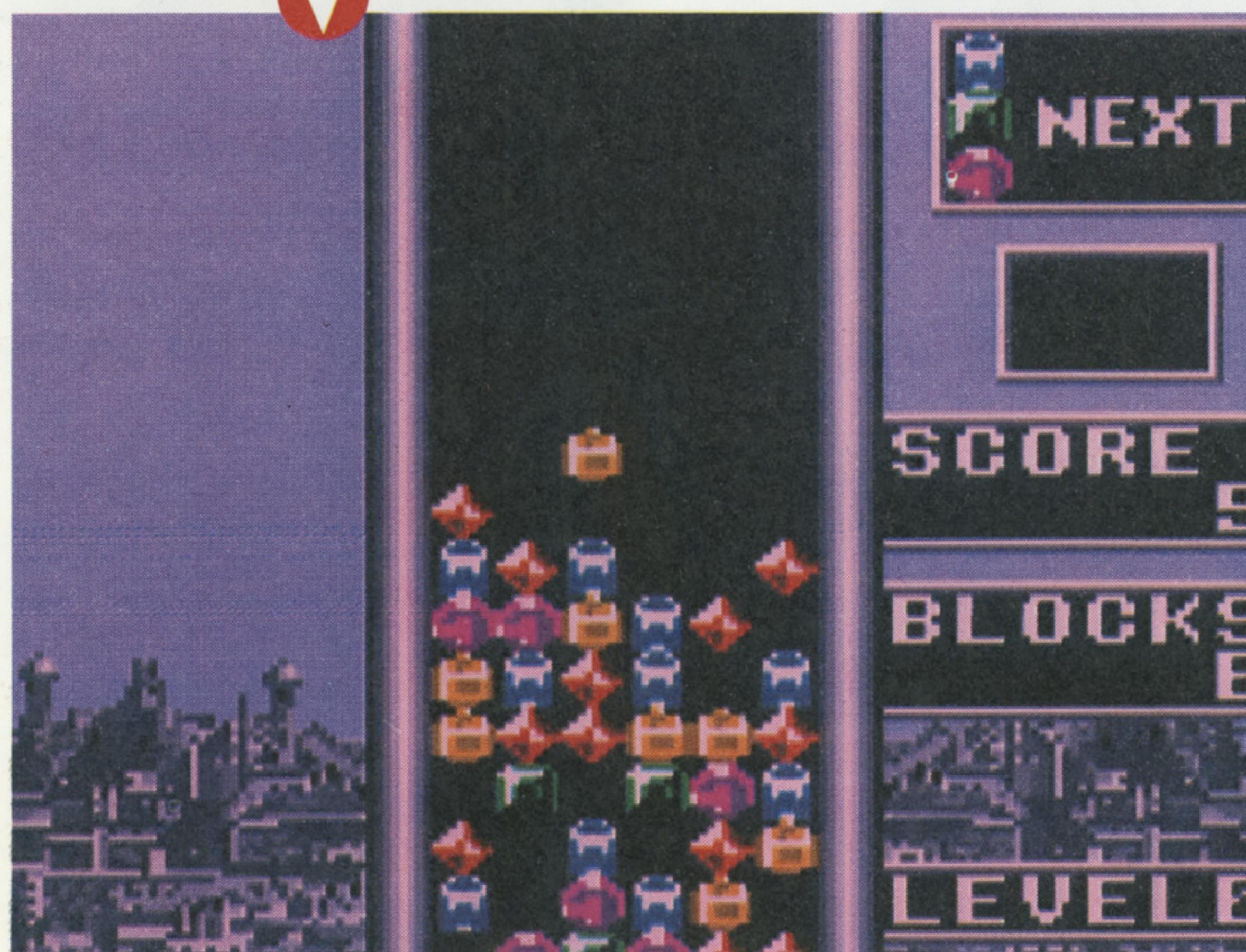
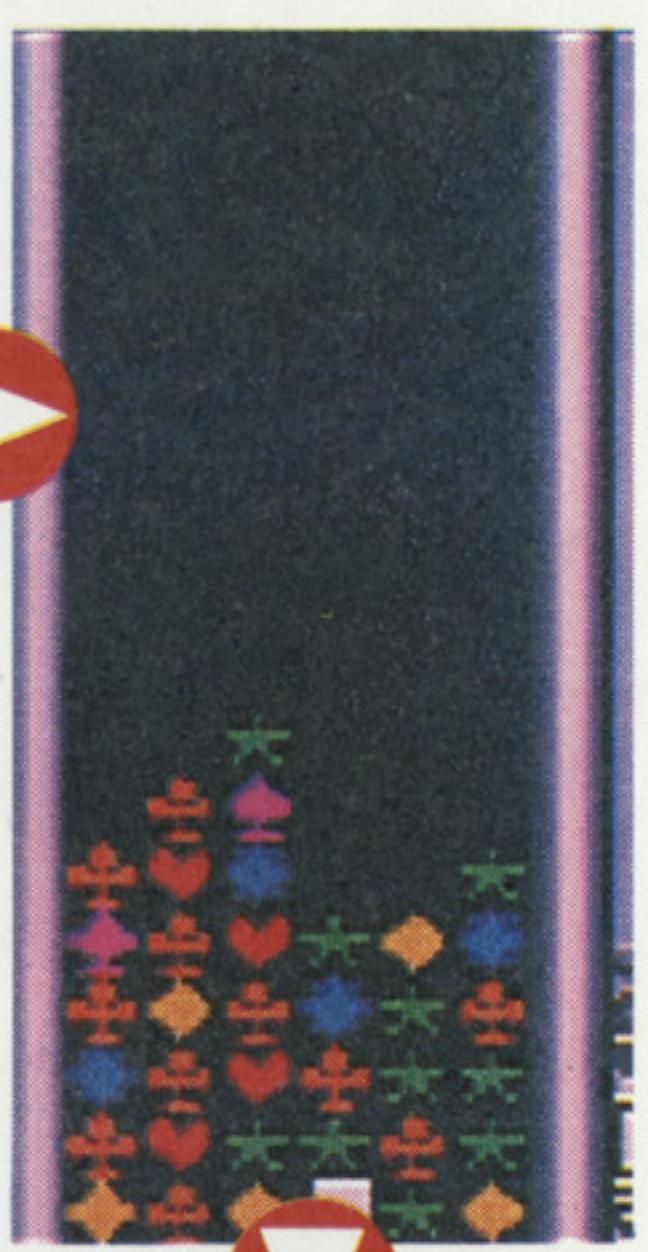
この技は偶然に頼るところがかなり大きいが決まるととても気持ちのいい技である。

とりあえず宝石を消そう。すると宝石の消えた部分に上の宝石が落っこちてきて色が揃ってまた消える。さらにまた消えた部分に…という風に次々と消えていくのが気持ちいい。これこそ『コラムス』の醍醐味ともいえるだろう。運しだいだけど。

うつひょ～！ 消える消える。一旦この味を知つたらもう『コラムス』はやめられませんぜ。日那あ



3つが消えるとダイヤが揃うぞ。ウシシ



とりあえず赤の宝石を消してみました。このあと連鎖反応が起こるかどうかがとっても楽しみ♡

対戦モードは

当然ながら対戦モードも用意されているぞ。いつも1人で遊んでいても面白くない。人間と戦うことによってゲームもうまくなるはずだ。特に対戦はオリジナルモードよりもフラッシュモードの方が熱くなれるぞ。1個の宝石を巡って男同士の究極バトルを展開するのだ。しかしそのためには対戦ケーブルをセガが早くだしてくれないと困るなあ。セガさんよろしく。

ペンギンが主役のアクションゲーム

Pengo

可愛いペンギンが氷のブロックを使って敵を倒すレトロアクションが復活

10月6日発売予定

2900円(税別) 対戦モードなし

セガの名作アクションゲーム『ペンゴ』とは?

まだ筆者(当時22歳)が小学生だった頃に駄菓子屋で死ぬほどプレイした名アクションゲーム『ペンゴ』がゲームギアで蘇るぞ。とにかくこのゲームはキャラクタが可愛くて、ゲームバ

ランスが良く、シンプルな操作でとても楽しめる。プレイヤーは赤いペンギンを操って氷の中に潜む敵をやっつけていくのだ。2面クリアごとにに入る可愛らしいデモも見事に再現されてるぞ。

○知ってる人はとてつもなく懐かしいこのゲーム。実はまだ渋谷の某所に現役であつたりする。プレイしたい人は搜してみてはいかがでしょう。

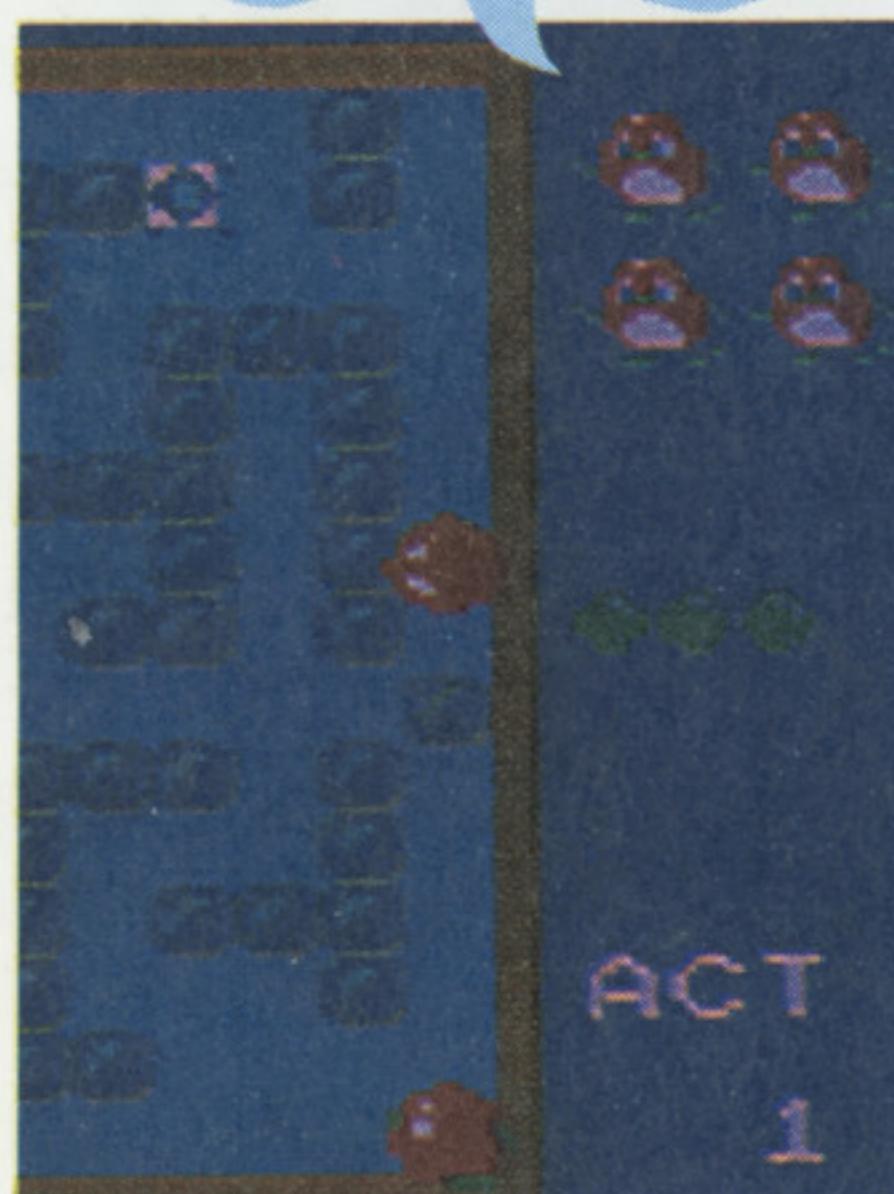


アイスブロックを…



○壁でシビレさせた敵にアイスブロックをぶつけるぞおく。ブロックの後に回ってボタンを押すと

投げて…



○ビュン!と勢いよくアイスブロックは敵目掛けて飛んでいったぞ。いいぞ! いけいけ!

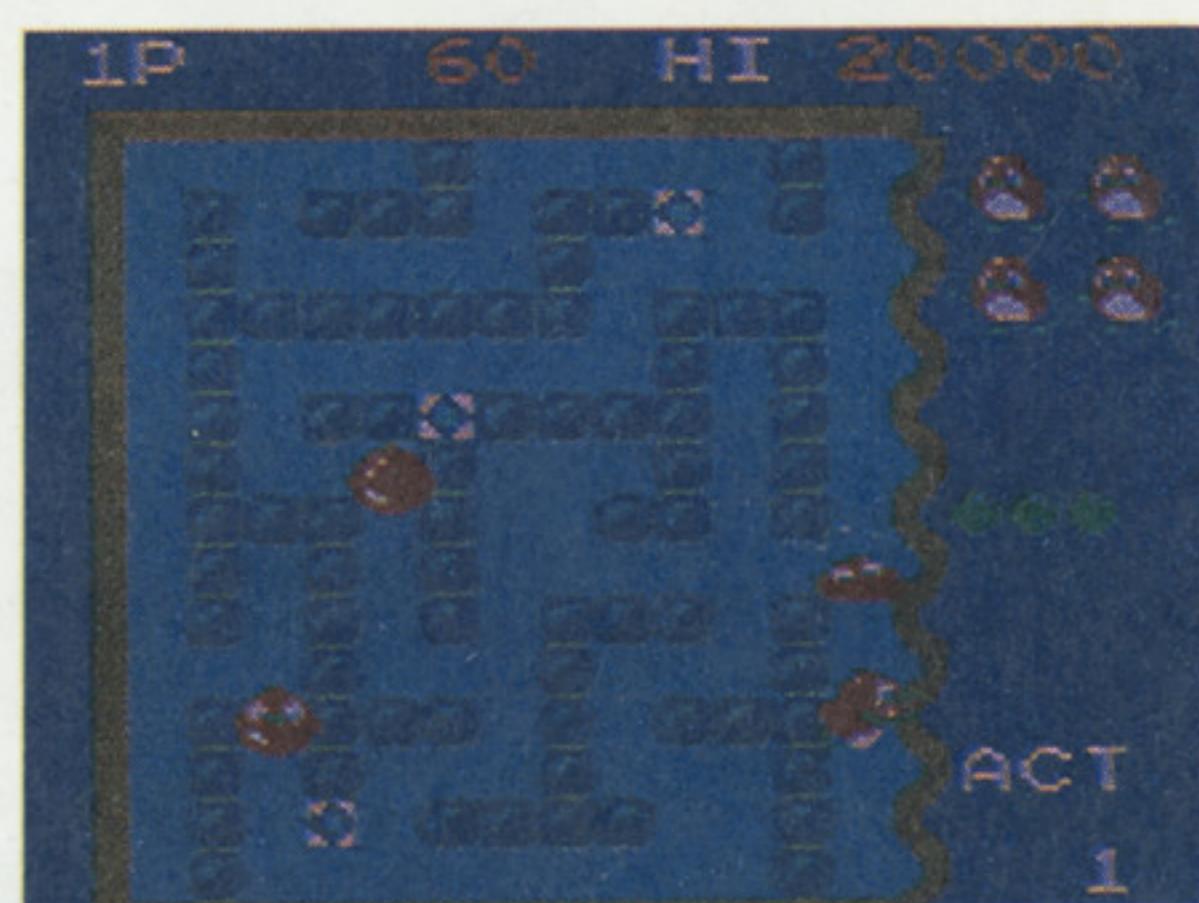
敵をつぶす



○そのまま敵と一緒に向こうの壁まで飛んでて敵をチュツ! と、つぶしてくれた。少し残酷

ルールはこうだ

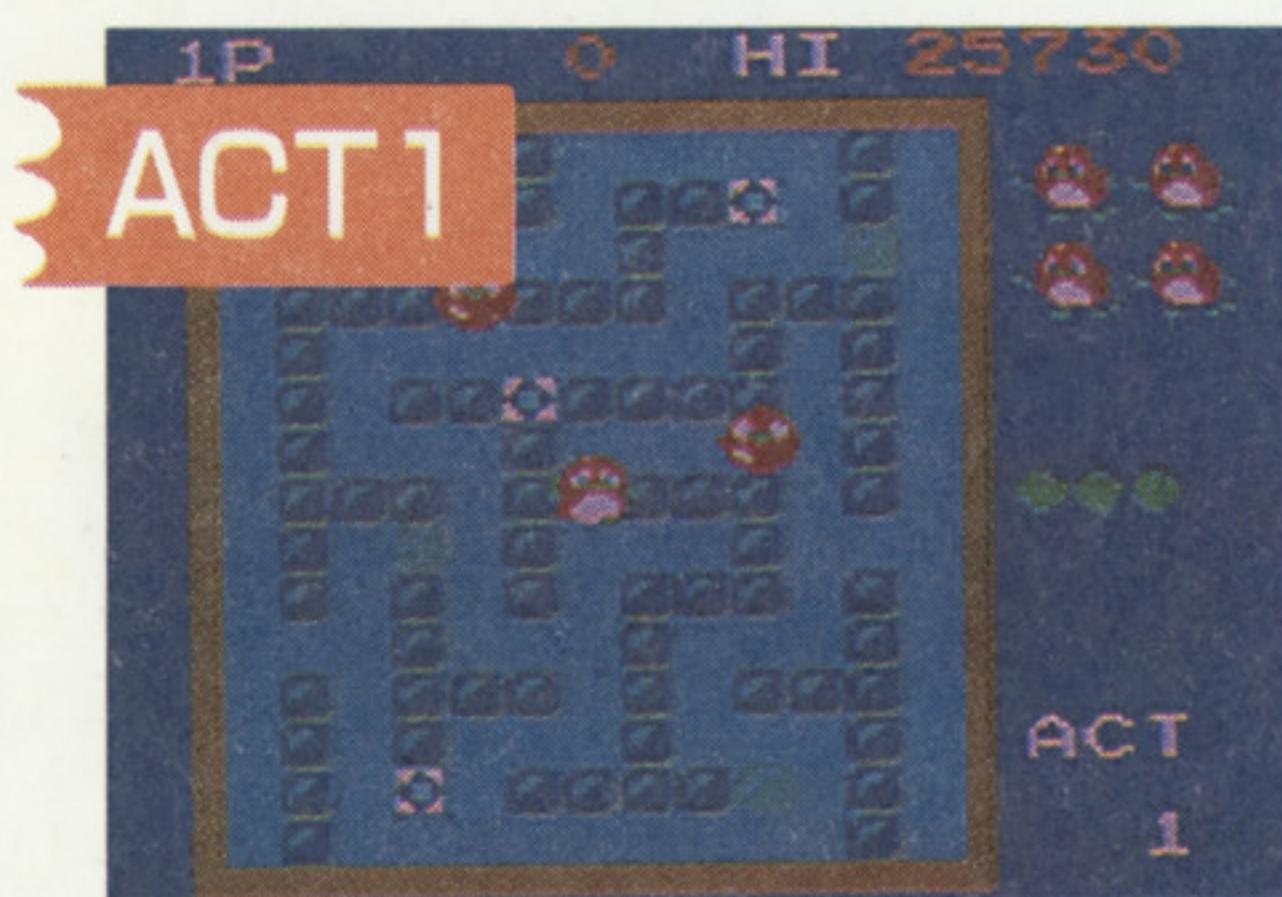
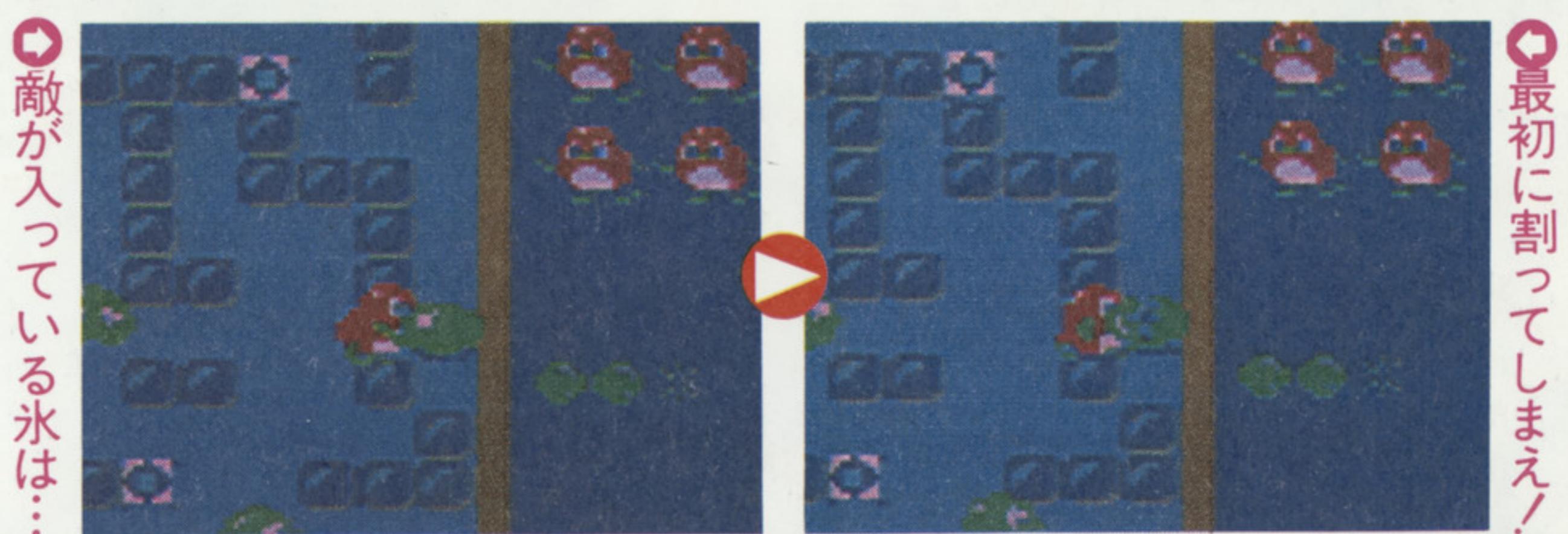
ゲームをクリアする条件はその面の敵を全て倒すこと。倒し方は氷を投げてつぶすか、壁を揺らして敵をシビレさせて倒す。敵を全て倒した時の時間で面クリア時のボーナスが変わるぞ。先の面へ行けば行くほど敵の数は増え動きも早くなって難易度は高くなる。負けるなペンギン。



○壁搖らしは基本的テクニック

キュートなペンギンの活躍する舞台を紹介!

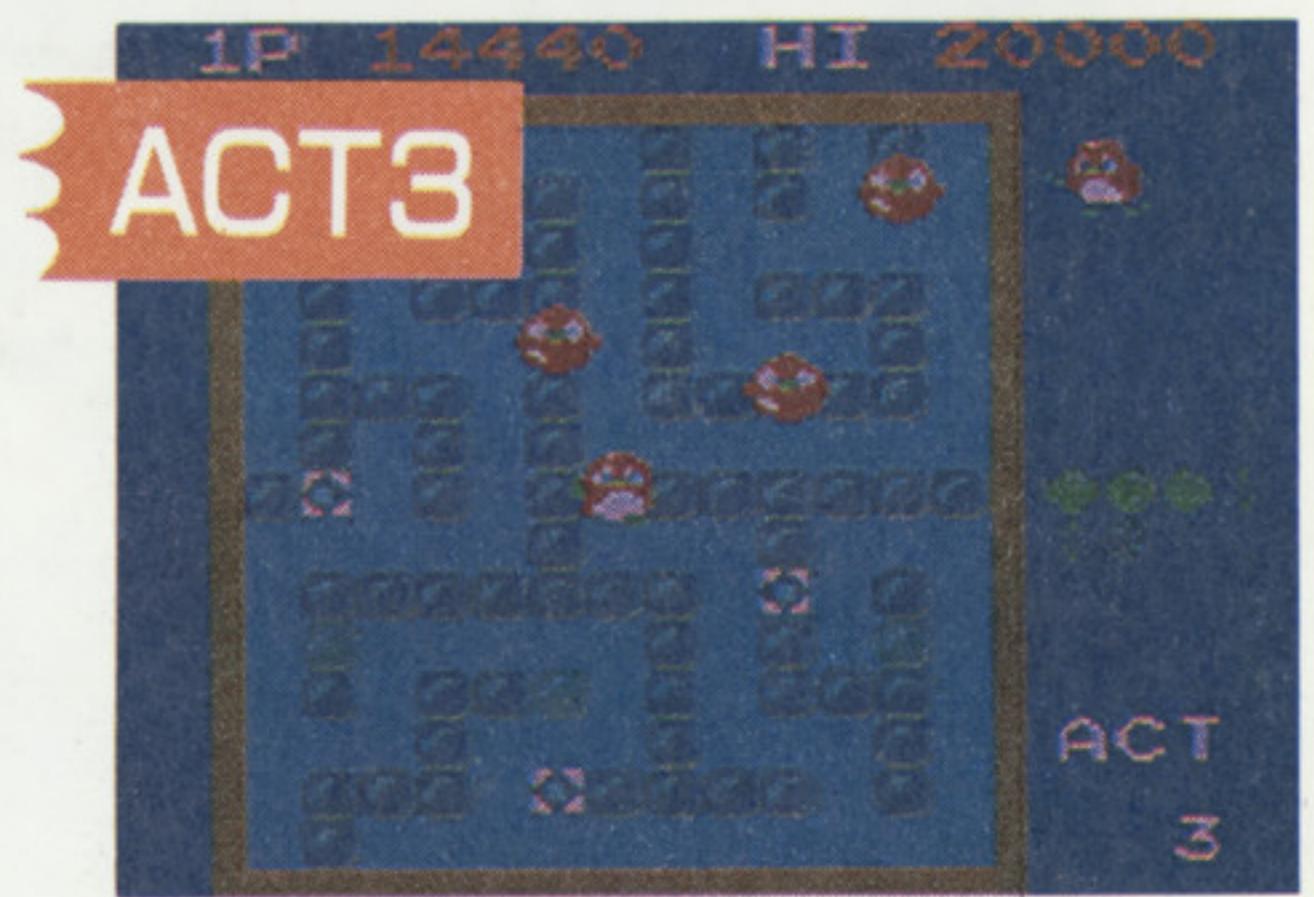
面によって敵の生まれる場所やダイヤモンドブロックの場所は違うので面に合った攻略が必要になるぞ。可愛いデモを多く見るためにもプロトヨした敵を素早くやっつけるのだ。最初に敵のいる氷を割るのもいい手だ。



まずは1面だ。小手調べだね



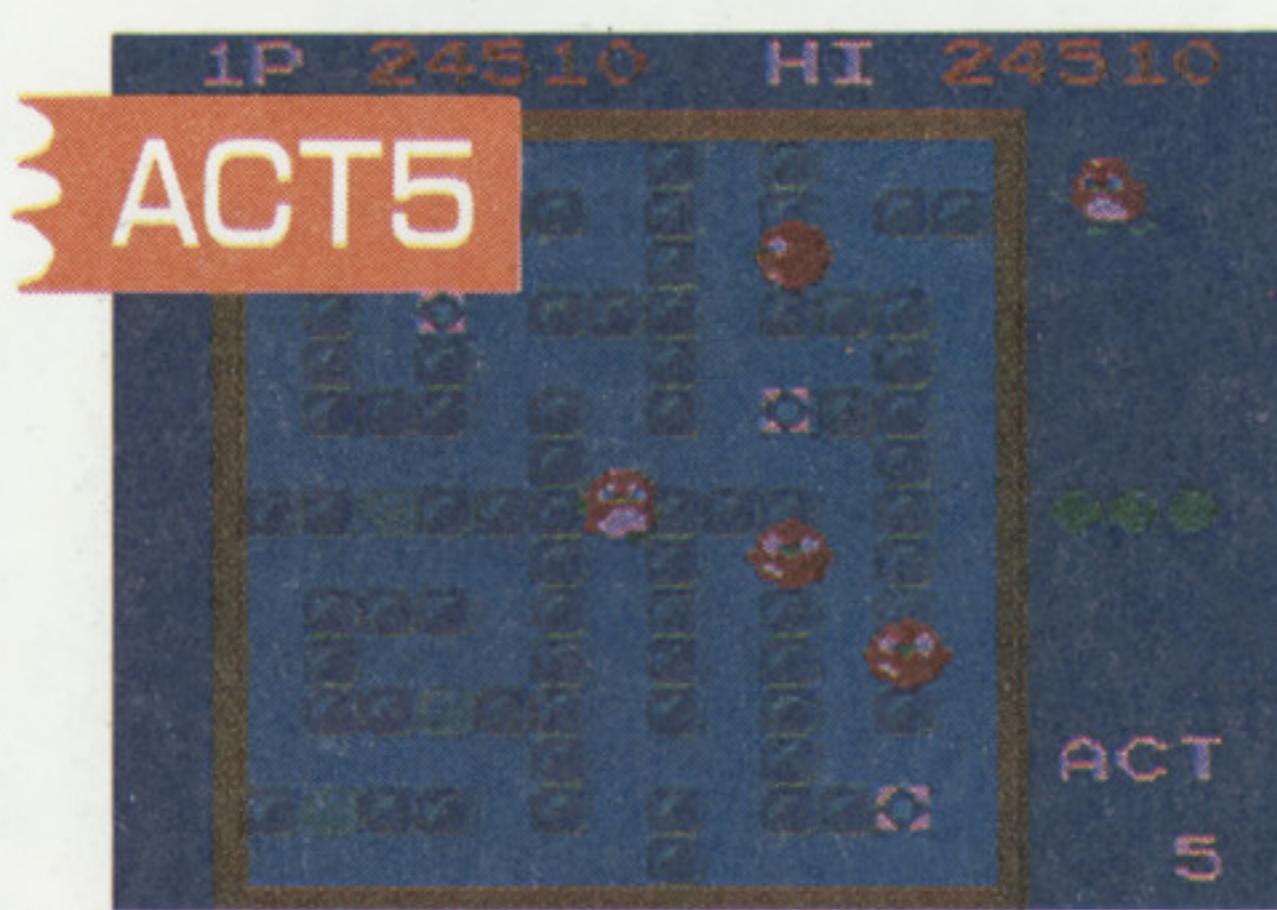
敵の色が緑色になったぞ



ダイヤモンドブロックを並べよ



クリア後のデモが楽しみ偶数面

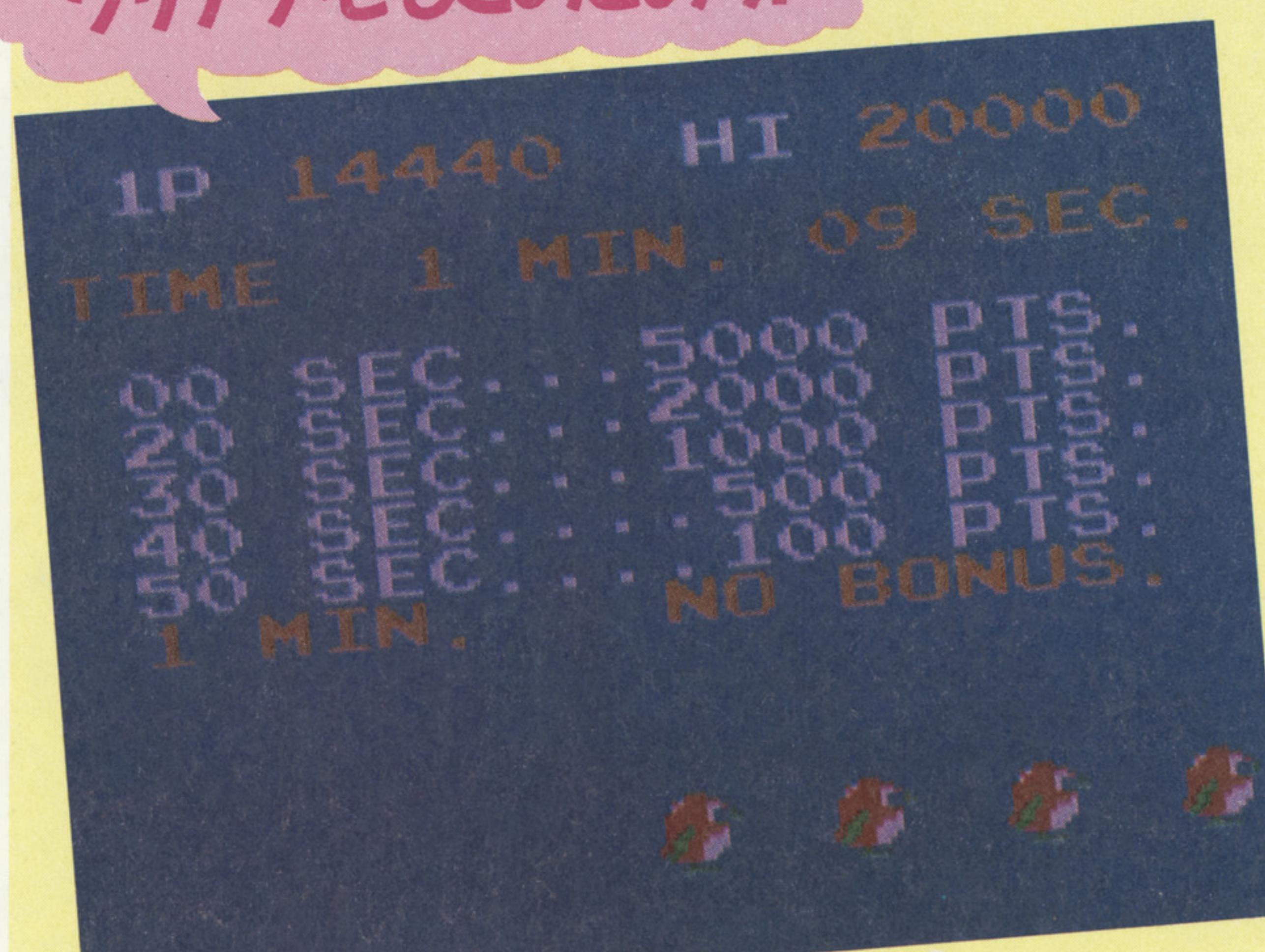


敵の数が増えて難易度が増した



だいぶ敵の動きも早くなつたぞ

クリアデモもこのとおり!



ほんとにいろいろなパターンが用意されてるのでプレイヤーを飽きさせないぞ

高得点の元 ダイヤモンドブロック

各面に必ず3個バラバラに配置されているダイヤモンドブロックは壁ぎわで3個並べると5000点。それ以外はなんと1万点もの高ボーナスとなる。しかも揃えた直後の敵は壁を揺らしてシビレさせた時と同じ状態になつてしまうぞ。



ピカッと光って1万点獲得

最初に割つてしまえ!

ACT 1
ACT 2
ACT 3
ACT 4
ACT 5
ACT 6

痛快ジャングルアクションゲーム



セガ・マークIIIのソフトとして単純明快なアクションゲームとして人気のあった『ワンダーボーイ』がゲームギアに登場！

10月発売予定
価格未定
対戦モードなし

健康少年ワンダーボーイが大活躍！

スピード感あふれるゲーム展開と、かわいいキャラクタ、そして飽きさせないステージ構成でセガ・マークIIIの専用ソフトとして発売された横スクロール型の単純痛快アクションゲーム

『スーパーワンダーボーイ』がゲームギアに完全移植されたぞ。

主人公はジャングルに住むかわいい男の子。ある日突然さらわれてしまったガールフレンドを助けに危険な冒険の旅を始め

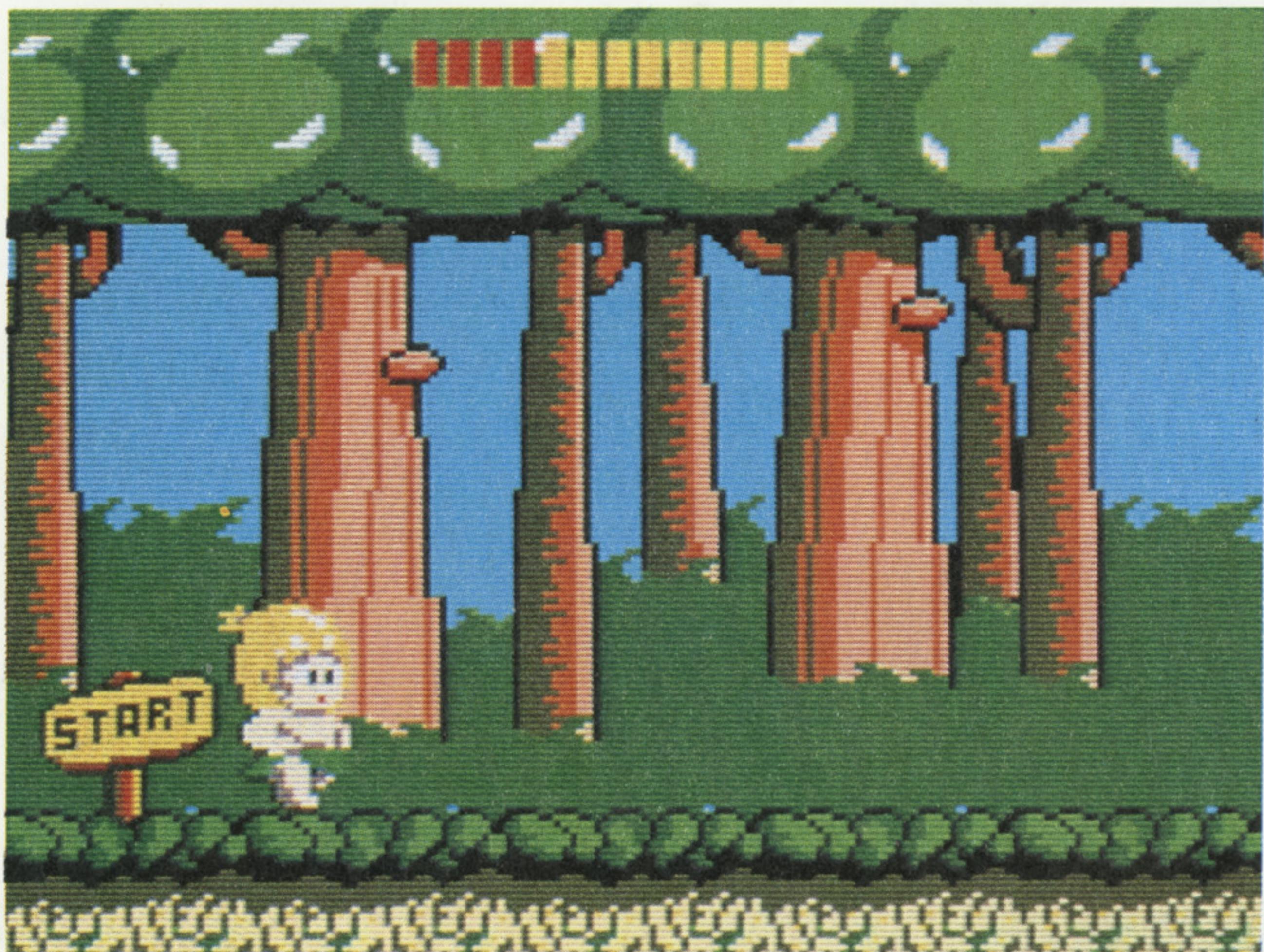
ます。障害物はジャンプで飛び越え、立ちはだかる敵には唯一の武器である石斧をブン投げて倒すんだ。各ラウンドの終わりには巨大なボスも待っているぞ。



▲ラウンド1のエリア1がスタート。彼女がロープで縛られてるぞ



▲ジャンプして障害物を避ける。これが基本。ついでに果物も取る



▲さあ、元気な主人公ワンダーボーイの冒険がスタートだ。後ろで結んだ髪の毛がキュートでしょ。愛しの彼女は一体どこにいるのだろう？



▲タマゴは体当たりでも割ることができる



▲割ってこの石斧を取らないと攻撃ができない



▲取ったら石斧を投げて邪魔する動物を攻撃する



▲ライフが減ったら果物を取って回復させよう

©SEGA

次から次へと飛び出すオモシロアイテムなど

南国のイメージがぴったりのこのゲーム。ゲームギアということで海に持つていって浜辺でプレイしたりするとなかなか感じがでおもしろそうだぞ。

それでは基本的なゲームのアイテムなどの紹介をしていこう。

タマゴから出るモノ

基本的にそれぞれのアイテムはタマゴの中に入っている。これは石斧をぶつければパカンと割れて中からアイテムが出てくるようになっている。タマゴはようするに宝箱みたいなものだ。



●これは牛乳。取れば一気にライフが回復するお得なアイテムだ

スケートボード

これを取ると、主人公がいきなりスケートボードに乗っかって走り出す。減速はできるけど止まることはできないぞ。なるべく地続きのところで使わないとすぐに死んでしまうんだ。



●へーイ！ スケボーはスピードが速くて気持ちいいぜ～っ！

妖精でムテキ

タマゴを開けて中から妖精がでてきたあなたは超ラッキー。妖精が頭の上にいる間は無敵になれるぞ。いやな敵を倒せ。



●敵に体当たりして
点を稼ぐ

人形

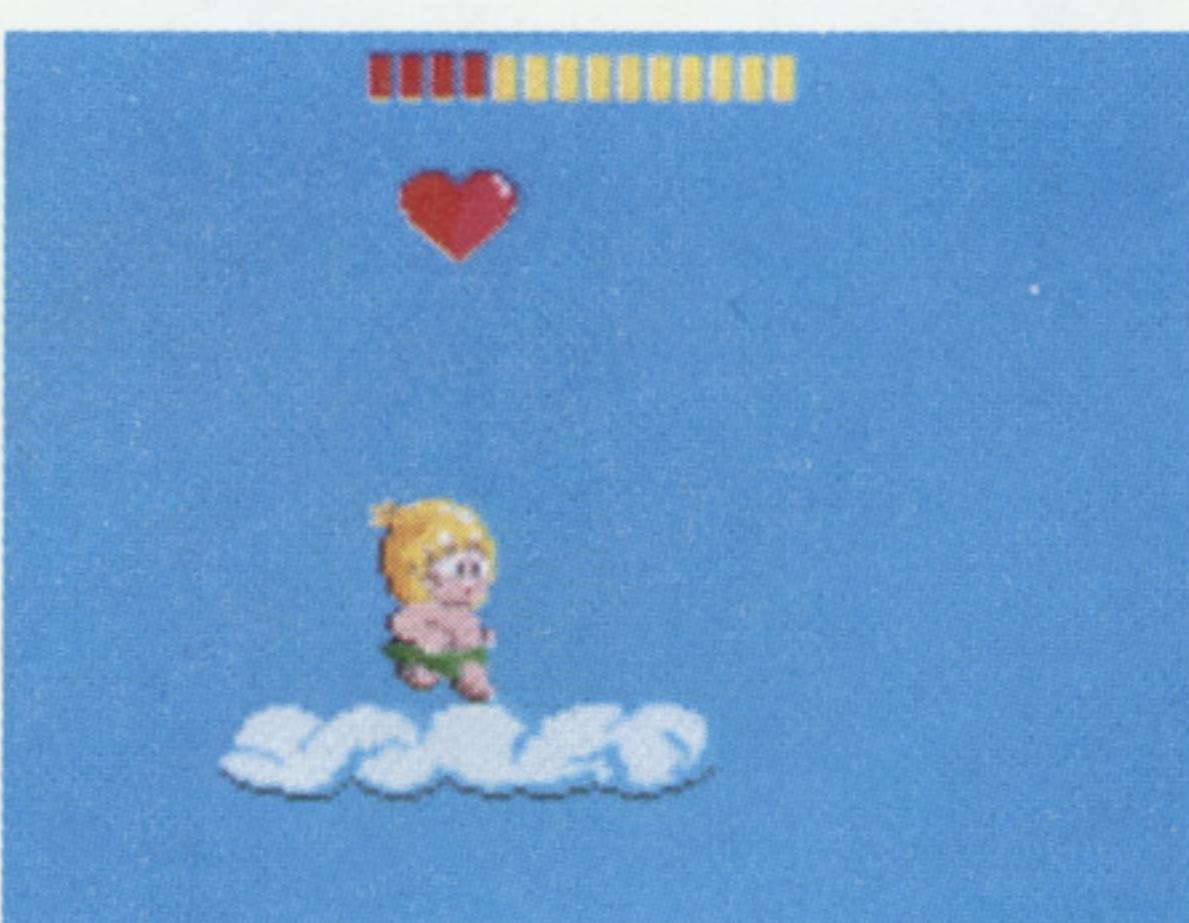
人形はラウンドのどこかに隠されている。見つけるとなんとボーナステージに行くことができるんだ。もうけもうけ。



●やつた～お人形見
つけ。ラッキッ

ボーナステージ

ボーナステージはライフと点数をガンガン稼げるぞ。雲と雲の間から落ちないようにジャンプして、先へと進んでいこう。雲から足を踏み外して下に落ちたらボーナス面はおしまいだ。



●でっかいハートが浮いてるぞ。
とにかくなんでも取りまくれ！

ボスキャラ

ラウンドの最後にはガッシリした体のボスが待っている。弱点の頭を目掛けて、ガンガン石斧を投げつけてやろう。倒すと頭が外れて体だけ逃げてくるよ。



●あの頭めがけて投げろ投げろ、
石斧石斧、エイエイエイッ

さらに先の面は…

愛しのあの子を助けるまでワンダーボーイの冒険は続く。時には海へ、時には洞窟へと冒険の舞台は移り変わっていくぞ。う～ん、こりゃ楽しみだね。



●突然あらわれるクモの奇襲。ワンダーボーイはジャンプする



●どうやら洞窟のようだ。あの火に当たるとダメージを受けるぞ



迫真のエア・バトルがゲームギアの中で展開する。高速3Dシューイング。

ドッグ・ファイトシミュレータである『G-LOC』がゲームギア用にアレンジされて移植されているぞ。期待せよ！

12月発売予定
価格未定 対戦モードなし

業務用をうまくアレンジしてあるぞ

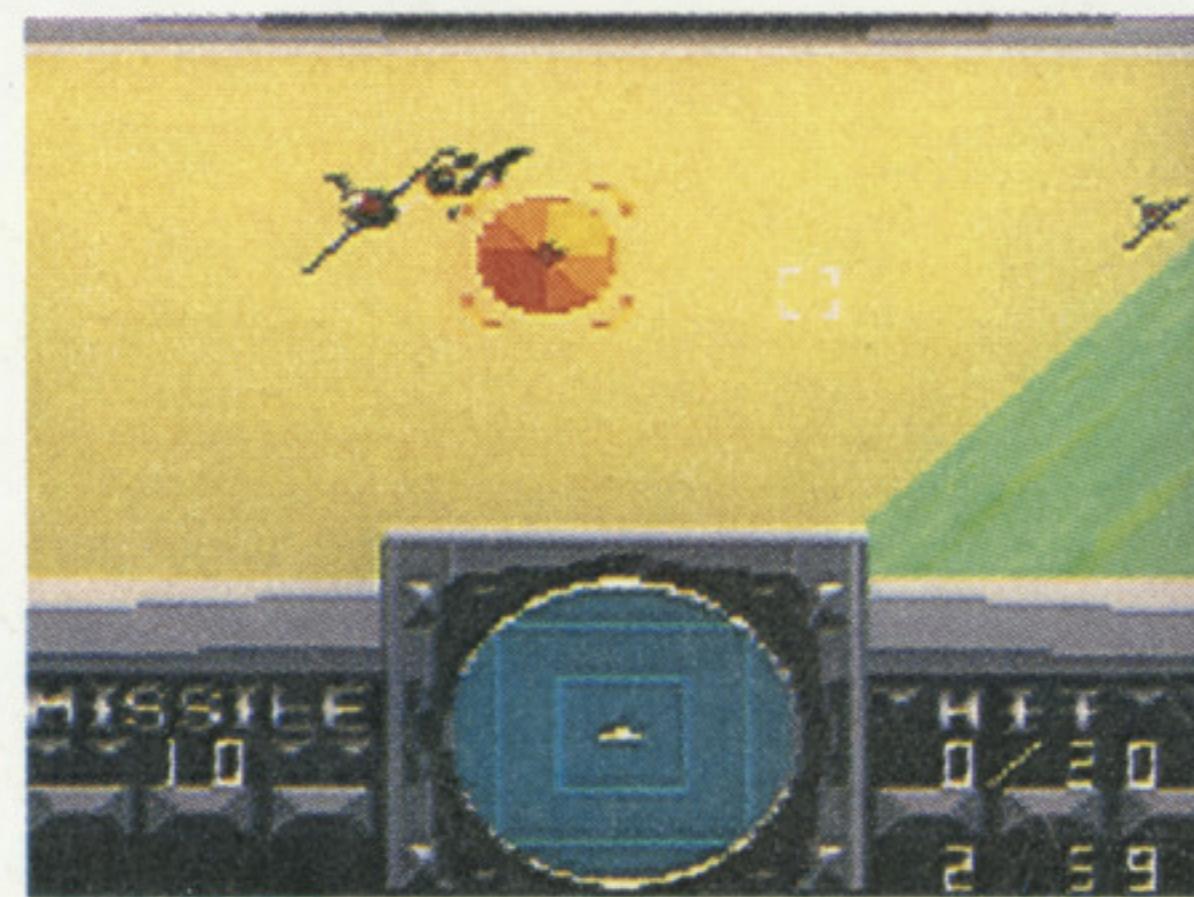
『アフターバーナー』の続編としてゲーセンに登場した『G-LOC』がなんとゲームギアに移植されている。

ゲームの内容はオリジナルになっているぞ。まず、マップ画面で自分の飛びたいエリアを指定しよう。すると、そのエリア内で撃墜しなければならない敵機の数が表示される。その数の敵機を撃墜すればそのエリアはクリアとなる。

自機の武器は機銃とホーミングミサイルの2種類。ミサイル

戦闘機発進時のグラフィック

敵機を捕捉。ミサイルを撃て！



には弾数制限があるぞ。

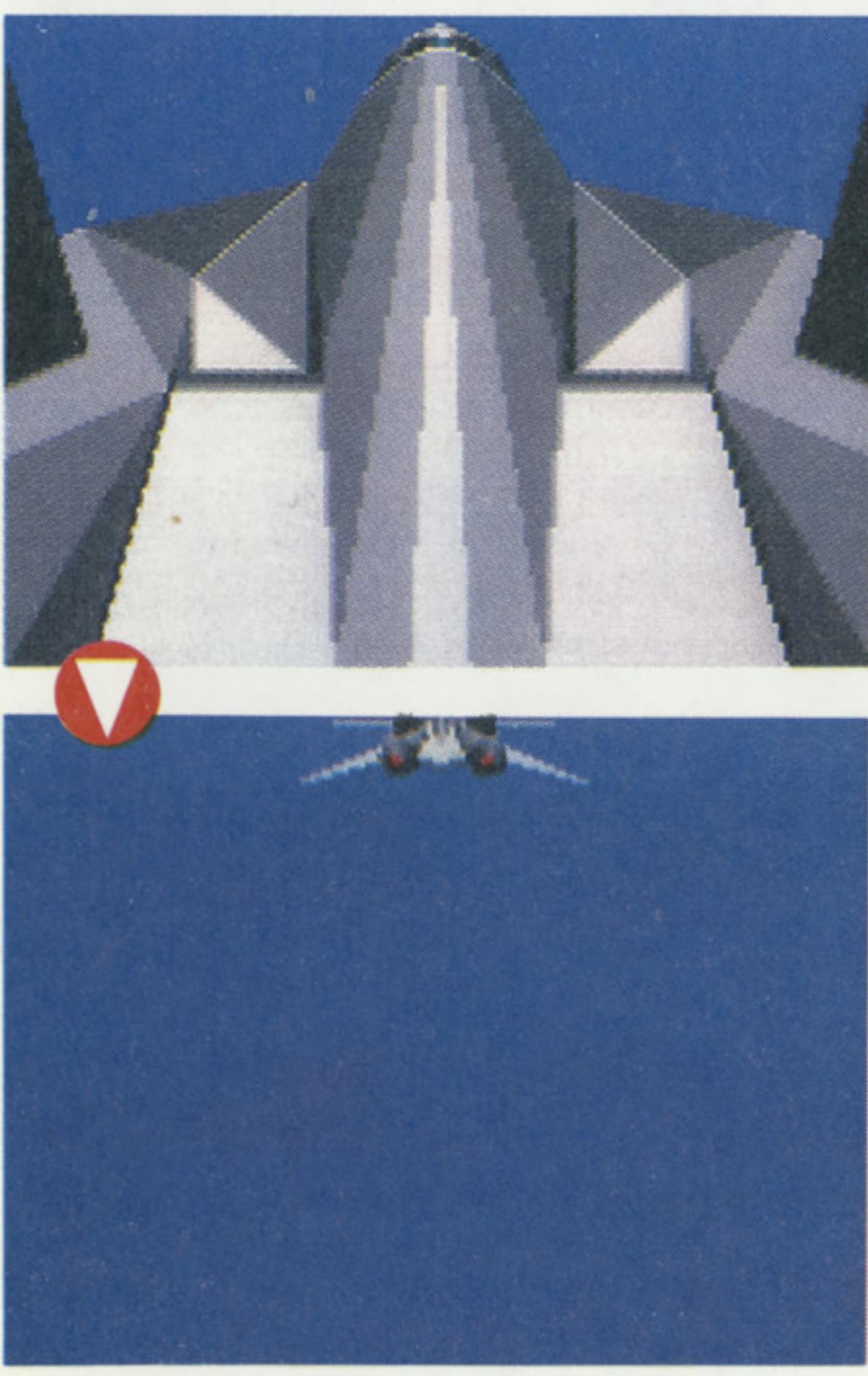
戦うエリアは海上、山岳地帯、など変化に富んでいる。次々と襲いかかってくる敵機をガンガンロックオンして撃墜していく。業務用とはひと味違ったドッグファイトを楽しんでくれ。



MISSION 1

敵戦闘機
20機撃墜せよ！

このステージで撃墜しなければならない敵機は20機。結構多いぞ



ギュウーンとかつ飛んでいくぞ



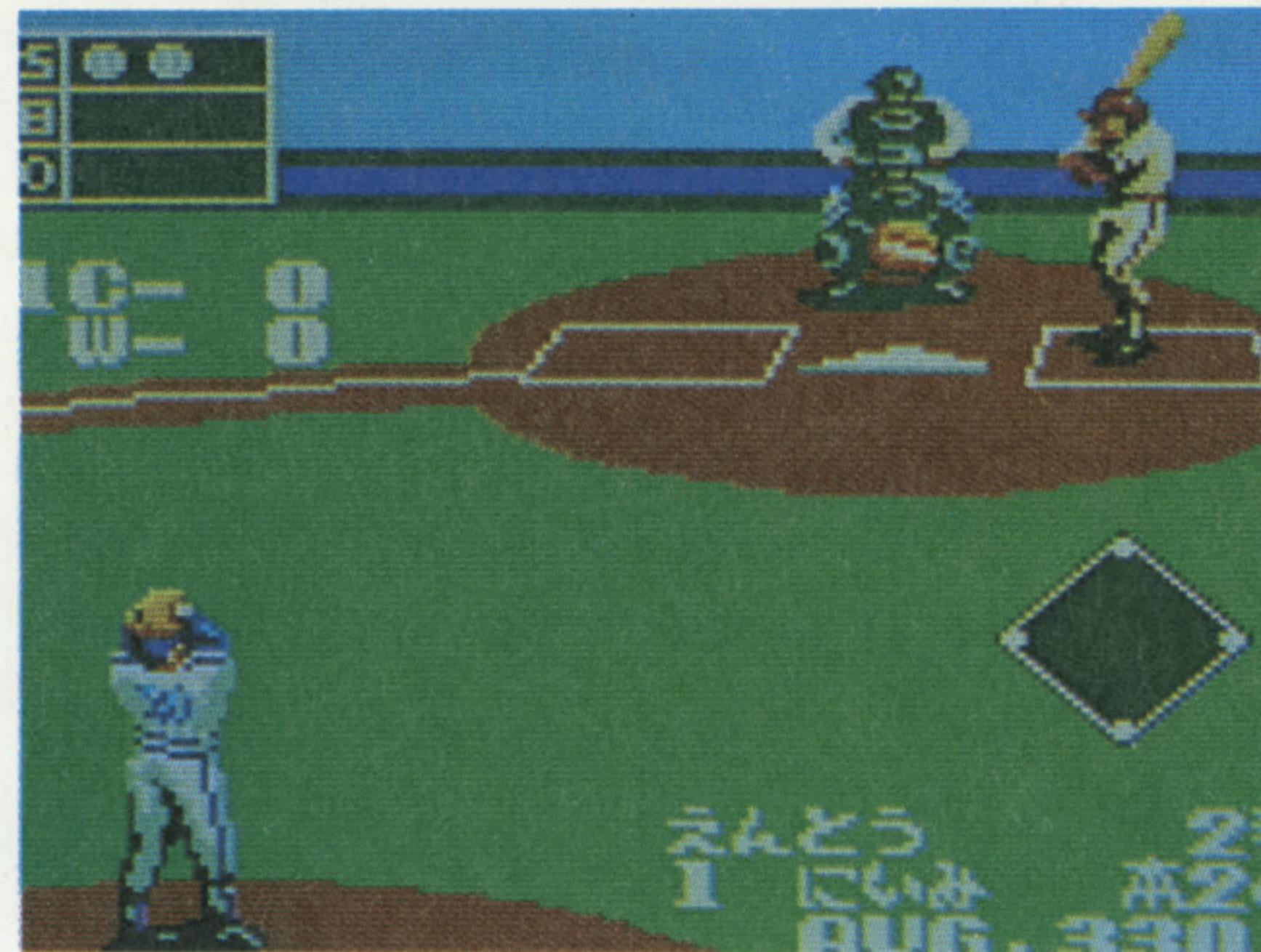
敵機とのドッグファイトを展開。2機をロックオンしたぞ。チャンスだ

ベースボール(仮)

11月発売予定
価格未定
対戦モードあり

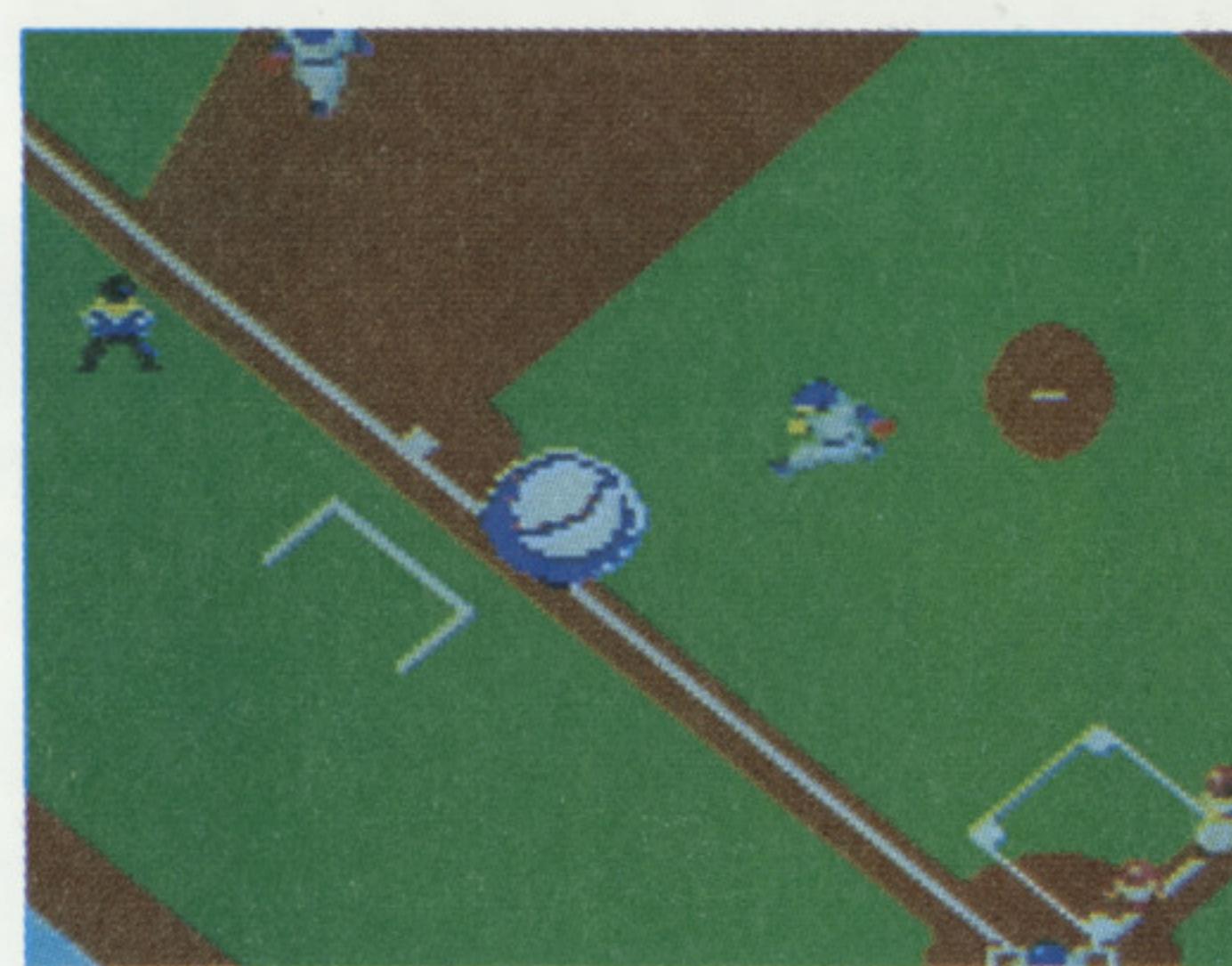
ゲームギア初のスポーツゲームは「野球」に決定した。

とにかくこのゲームの売りは「喋る」ことだ。クリアな音声合成で「ストライク！ バッターアウト！」とか大声で喋ってくれる。これだけでゲームがとても盛り上がるぞ。ぜひとも対戦で遊びたいゲームだね。



●一回表の攻撃は0点に終わってしまった。がつかりしないでしっかりと守備につこう

●ピッチャーの背後から見る独特的の視点がいい。ピッチャーノの投球もスムーズ。ぜひとも喋りを聞いて欲しいね



●打った打球は高さに応じてズームアップ。サードフライか？

メイズシンドローム(仮)

12月発売予定
価格未定
対戦モードなし

ゲームギア期待のアクションRPG『メイズシンドローム』はどうやら年末に発売されるようだ。画面写真を見ていただけば分かると思うけど、かなりグラフィックに気合が入っているぞ。敵キャラも背景も非常にカラフルに仕上がっている。発売が楽しみなソフトの1本だね。



●主人公は剣を杖に持ち替えて戦っている。美しい森を汚すモンスターどもを魔法の力でやつづけてしまうのだ！

●この場所は砂漠のようだ。あちこちにいろいろなアイテムが落っこちているぞ。その代わり敵も強そうな奴がうろうろしてゐるな。どうする剣士？



●巨大な口が出現。何が起こるか分からぬ

タロット(仮)

発売日未定
価格未定
対戦モードなし

キミの明日の運勢を占う。そんなソフトもゲームギアにはあるぞ。占いに使用するタロットと呼ばれるカードのグラフィックを見てくれ。



●これが占いに使われるタロットカードだ。一枚一枚にいろいろな意味があるぞ

サードパーティゲーム 紹介編

ウルフチーム

「斬GEAR」

気軽に短時間で楽しめるシミュレーションゲームとして開発された『斬GEAR』の魅力を発売前に紹介してしまおう。

10月上旬発売予定 3800円(別)

戦国シミュレーション『斬』の魅力

まずはサードパーティのソフトの中で唯一ゲームギア本体とほぼ同時期に発売のソフト『斬GEAR』を紹介しよう。

このゲームはすでにパソコンで発売されている『斬～陽炎の

時代』のゲームギア版である。パソコン版はなんと総勢600人も及ぶ武将たちが登場し、下剋上の世界で我が名を世に広めんがために武力、知力を競い全国統一を目指すという、一大戦国

絵巻シミュレーションになっていて大ヒットしている。

ゲームギア版もシステムはほとんどそのままパソコン版と変わらずに移植されている。またゲームギア版ならではの新コマンドも増えてより楽しめるぞ。



こういった美しいビジュアルシーンは昔からウルフチームのソフトではバシバシ使われている。ゲームギアにしてもそれは同じ。きれいだなあ～



タイトル画面だ。夕日をバックに城が浮かびあがる。イカスゼ!

武将を率いて天下統一を目指せ!

ゲームは1人用と2人用がある。2人用は今のところ1台のゲームギアを交代で使ってプレイしなくてはならない。対戦ゲームギアで遊ぶこともできるようになるぞ。

ゲームをする人数を決めたら今度は自分のプレイする陣営を決めよう。東軍は山形の大名で



●難易度を設定中。あえて試練の道を進むか、それとも楽するか

ある最上義光や江戸の大名である徳川家康などがいる。対する西軍には上杉景勝や石田三成などの有名な武将たちが揃っている。やはり、自分が好きな武将のいる陣営を選んだ方がより感情移入ができる熱くプレイできること間違いなしだ。

陣営が決まればあとは難易度

●とりあえず「普通」に設定してゲーム開始。天下統一が始まった



を決めるだけ。難易度には「簡単」「普通」「難しい」の3段階がある。

ゲームレベルを「難しい」に設定すると最初に与えられるお金がかなり少なくなるのでゲームの序盤の財政が苦しくなって先の展開が厳しくなってしまうのだ。



●さあ、どのコマンドから実行に移そうか？ 状況を見てみようか

日本全国に散らばる武将たち

全国マップは東北から九州までを網羅している。さらにマップにはヘックスなどの概念を取

り扱った「ノーラインマップ」方式を採用しているので行軍などが非常に盛り上がるのだ。



東 軍

アガツ	た~いしゅう
とうぐる	い や こ か
ミカサ	ひじき
ヒトセ	ひじき

●東軍の初期設定の武将。家康が能力値ではずば抜けているね

西 軍

アガツ	た~いしゅう
せいぐる	い や こ か
ミカサ	ひじき

●こちらは西軍。どの武将もバランスが取れていて有能だぞ

中 立

アガツ	た~いしゅう
ミカサ	ひじき
たて	たて
まき	まき
くしま	くしま
さとう	さとう
かわ	かわ
ラモカヘ	ラモカヘ
ヨコ	ヨコ

●この武将たちを味方にするか敵にまわすかはキミの外交次第だ

ゲームのコマンドを解説する

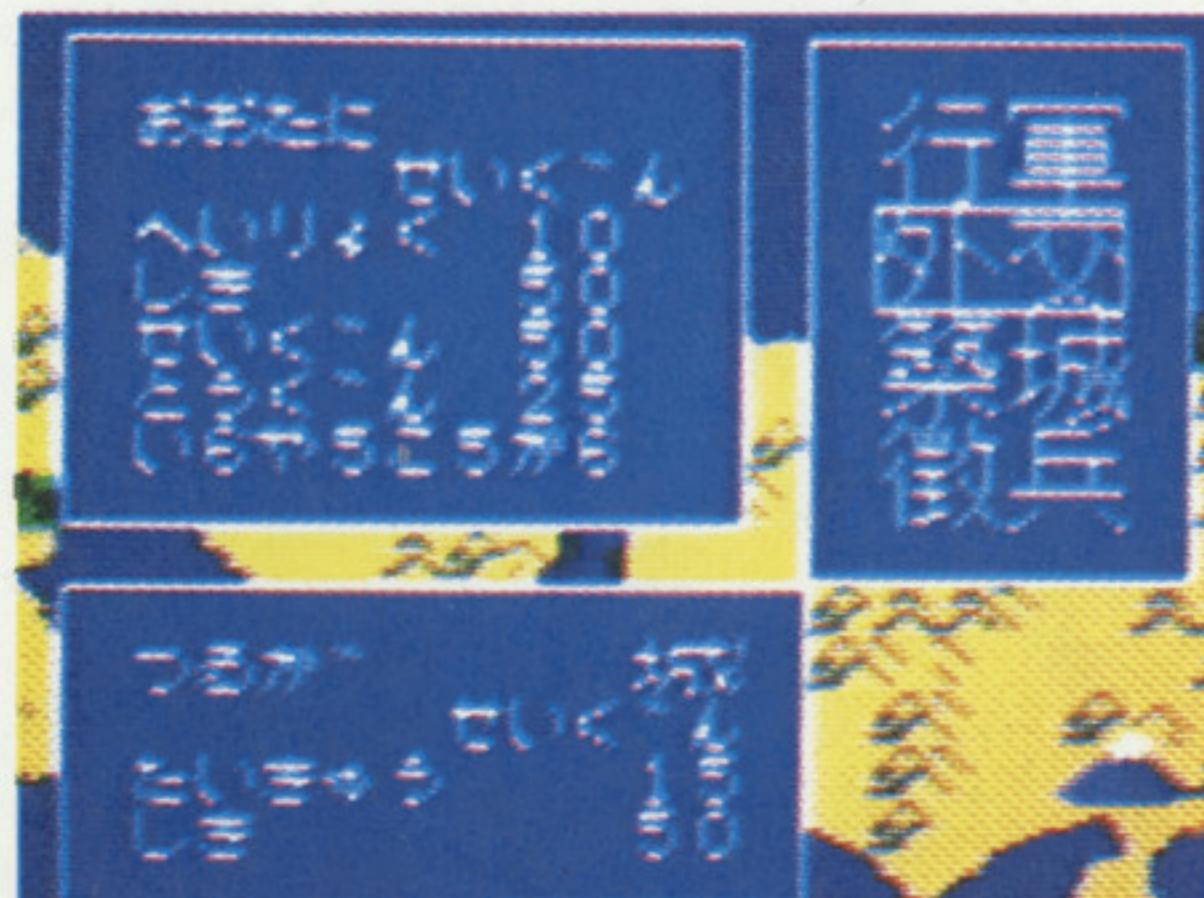
それでは実際にゲームに使う各コマンドの説明をしていこう。コマンドは全部で4種類しかない。どれも、簡単に理解できるものばかりなのでゲームにはあっという間に慣れてしまう。プレイしやすさは抜群ということ。

外交

ゲームの前半部分でもっとも大切なコマンドがこれだ。このコマンドで中立の武将を仲間に引き入れたり、中立の武将と同盟を結んだりすることができる。

とにかくゲームが始まった直後は味方の数が少ないので、このコマンドをフルに使ってどんどん味方を増やしていこう。

武将には最初からある程度東軍度、西軍度というパラメータがあってこのパラメータの大きい方に仲間に付きやすい。参考にして武将を集めよう。



●まずは外交だ。自分の陣営よりの武将に話を持ち掛けてみよう



やった。これでひとり仲間が増えたぞ。私の人徳のおかげだね



④仲間にはならなかつたけどこちらに好意は持つてくれたみたいだ

行重

行軍とは自軍の部隊を移動させること。このコマンドで指定された軍はその移動できる範囲がマップ上で一目瞭然で分かるようになっている。平野は移動するのが楽だが山間部は移動力が多くかかるので進むのに時間がかかるぞ。自分の操る部隊が美しい日本のマップ上をあちこちへ練り歩くのを見るのは中々気持ちがいい。まさに「行軍」が味わえるコマンドだ。

↓いざ我が軍の初陣の時きたり!!
憎き西軍を倒すため進むのだ



A screenshot from the video game Super Mario Bros. It shows Mario standing on a small, yellow, floating island made of blocks. He is facing right, looking towards another similar island that has just appeared in the gap between them. The background consists of a vast blue ocean under a clear sky with a large red sun at the top center. The ground below is a dark blue surface.

▲動ける範囲をさっと表示してくれる。楽チン楽チンである

筑城

このコマンドはゲームギアの『斬』にしかない新コマンド。なんと自分で好きな場所に好きな名前の城を建築することができるのだ。一国一城の主になるのは男の夢。自分の建てた城を拠点に日本全国を統一を目指せるのもこの『斬GEAR』だけ。

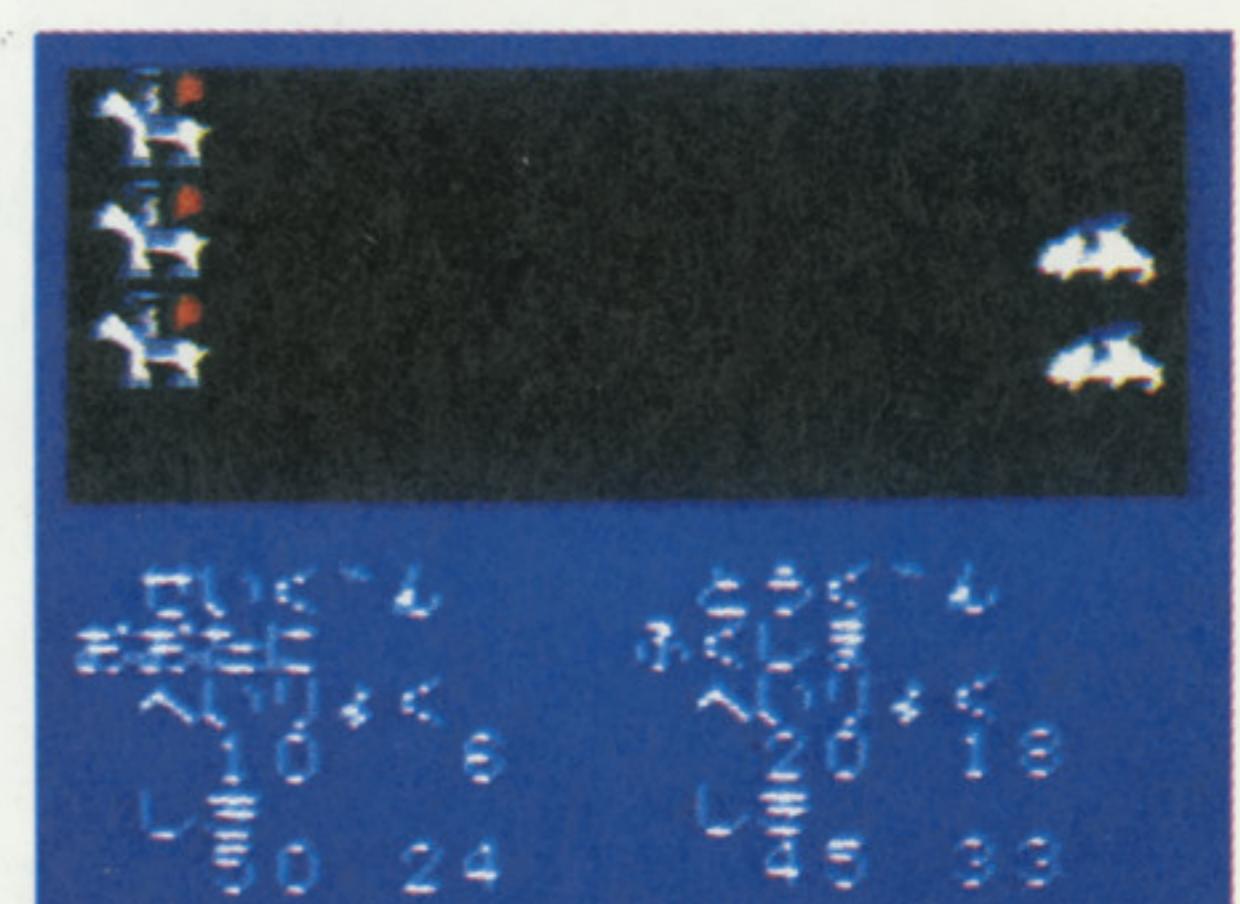
また最初からある城の強化にも使えるコマンドだ。

おおおっ！ついに我が城が誕生した。これはうれしいぞ



戰闘

戦闘には城を攻める攻城戦と行軍同士がぶつかりあう合戦がある。攻城戦では強襲か包囲の2つの戦法が取れるぞ。合戦は左右から騎馬が走ってきて中央で激突し、戦闘の結果は生き残った騎馬で判断するというビジュアルで見せてくれる。自分の部隊が勝ったときは気分いいぞ。



戦場には勝者だけが生き残る。
がんばれ我が軍よ。負けるな！

優秀な武将を獲得して自国を強化

この『斬』の時代は設定が豊臣秀吉没直後に設定されている。

つまり天下分け目の関ヶ原の戦いの直前というわけ。まだそれほどの武将たちの戦力の差が激しくない。まだ、誰でも天下

を取る夢が見られる。そんな時代に生きた男たちが主役だ。

それほどメジャーな武将はまだそんなに登場しないが、歴史小説を読んだことのあるひとならきっと知っている名前ばかり

のはずだ。

それぞれの武将の能力は移動力、野戦力、攻城力、外交力の4つのパラメータを持っている。有能な武将を一人でも多く味方に付けて天下統一を目指そう。

武将パラメータ

武将名	移動力	野戦力	攻城戦力	外交力	陣営
伊達政宗(仙台)	5	4	5	4	中立
最上義光(山形)	4	1	2	5	東軍
上杉景勝(若松)	5	4	3	5	西軍
佐竹義宣(水戸)	4	3	3	4	中立
徳川家康(江戸)	6	5	1	6	東軍
徳川秀忠(宇都宮)	4	1	1	4	東軍
真田昌幸(上田)	5	6	6	2	中立
福島正則(清洲)	5	5	2	1	中立
堀秀治(春日山)	4	1	3	2	中立
前田利長(富山)	4	2	3	3	中立
石田三成(長浜)	5	3	6	4	西軍
大谷吉継(敦賀)	6	5	5	6	西軍
宇喜多秀家(岡山)	5	4	4	2	中立
毛利輝元(広島)	4	3	3	3	中立
吉川広家(富田)	5	3	3	3	中立
長宗我部盛親(浦土)	6	5	2	1	中立
小早川秀秋(名島)	6	4	4	3	中立
黒田孝高(中津)	6	5	6	6	中立
立花宗茂(柳河)	6	6	4	2	中立
加藤清正(熊本)	4	6	4	3	中立
小西行長(宇土)	5	2	4	5	中立
島津義弘(鹿児島)	6	6	5	1	中立

*カッコ内はゲーム開始時にいる城です。

*移動力：行軍できる距離。野戦力：野戦の能力。攻城戦力：攻城戦の能力。外交力：外交の能力。

メーカーのコメント

『斬GEAR』は関ヶ原の戦いをテーマとした戦国シミュレーションゲームです。

パソコン版『斬』より簡単で、誰でも手軽に「将棋感覚」でプレイできます。

実際の関ヶ原同様、外交を重視しています。その他にも行軍や、野戦、徵兵、築城が行えます。

特に築城は、新しい城を造つて、自分で命名することもできます。

ゲームギアのカラー液晶をフ

ルに生かし、美しいノーラインマップ、バトルアニメーションなど、ビジュアル面でも盛り沢山です。

(宇野)

☆ゲームギア初のシミュレーションということで、かなりの期待が高まっているゲームですね。

(編集部)

日本コンピュータシステム ロボットのゲーム で参入する

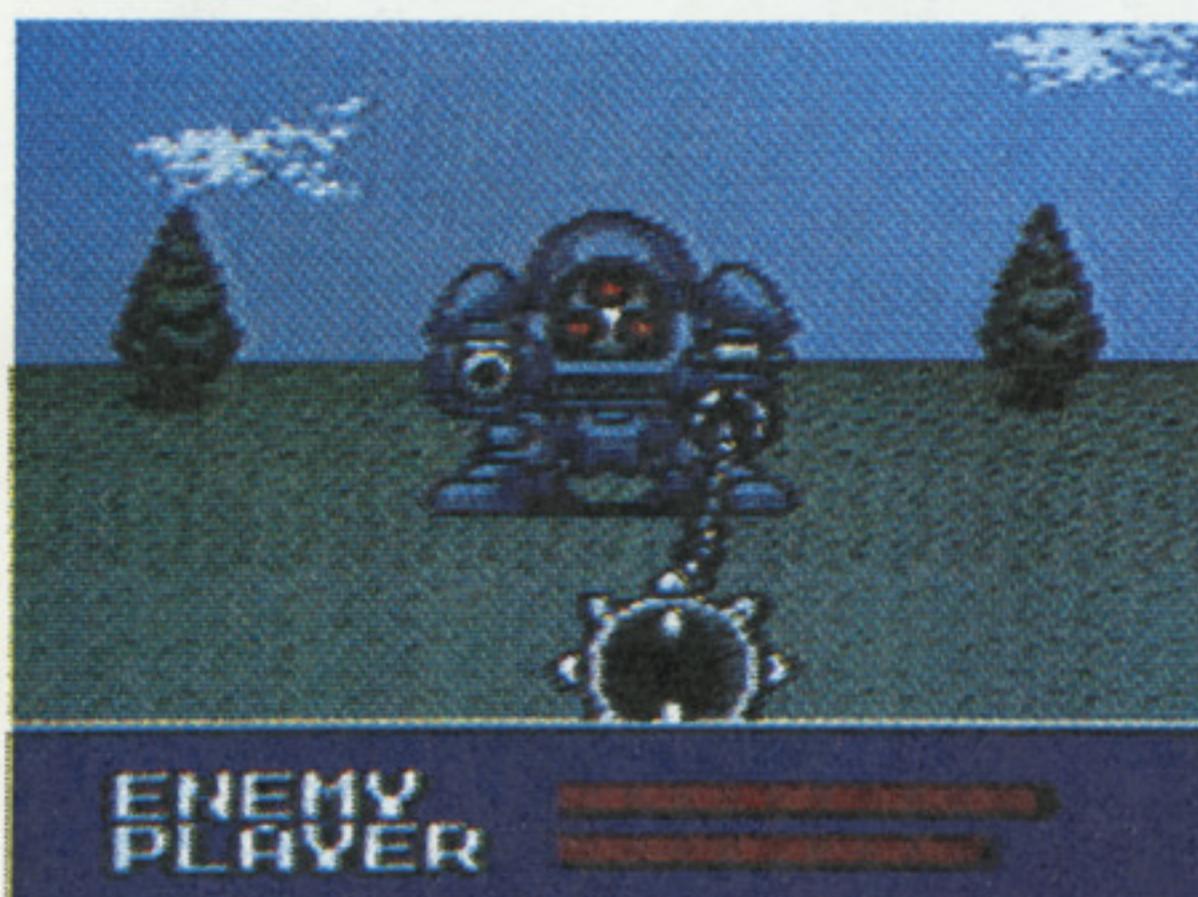
「ヘッドバスター」

来春発売予定 価格未定

サードパーティのソフトでは、ウルフチームの斬GEARに続いて登場してきそうなのがヘッドバスター。

企画段階からポータブルマシン用に考えられた戦略シミュレーションゲームだ。

ラジコンのロボットが主人公。このロボットの装備（武器と移動機関）を設定して戦闘に出か



敵のロボットから攻撃されているところ

◆イメージイラスト。パイロットだ



けるというゲーム。戦闘シーン重視で開発されていて、とにかくロボット同士の戦いがすごくなるらしい。

そして敵が思考している間の待ち時間なくした、コマンド入力半リアルタイムという方式になる。



◆3体のロボットをひきつれて川を渡っていくところ

ヘッドバスター（敵リーダーを破壊する）やターゲットバスター（敵基地の破壊する）などの4種類のゲーム形式から選んで遊ぶ。

メーカーのコメント

ゲームギアといえば「ヘッドバスター」。ヘッドバスターといえば「リアル・ファイティング・シミュレーション」。リアル・ファイティング・シミュレーションといえば「メサイヤ」。やっぱりメサイヤはすごいんです。

(米坂)



◆断崖の淵から下を覗き込むロボットの図

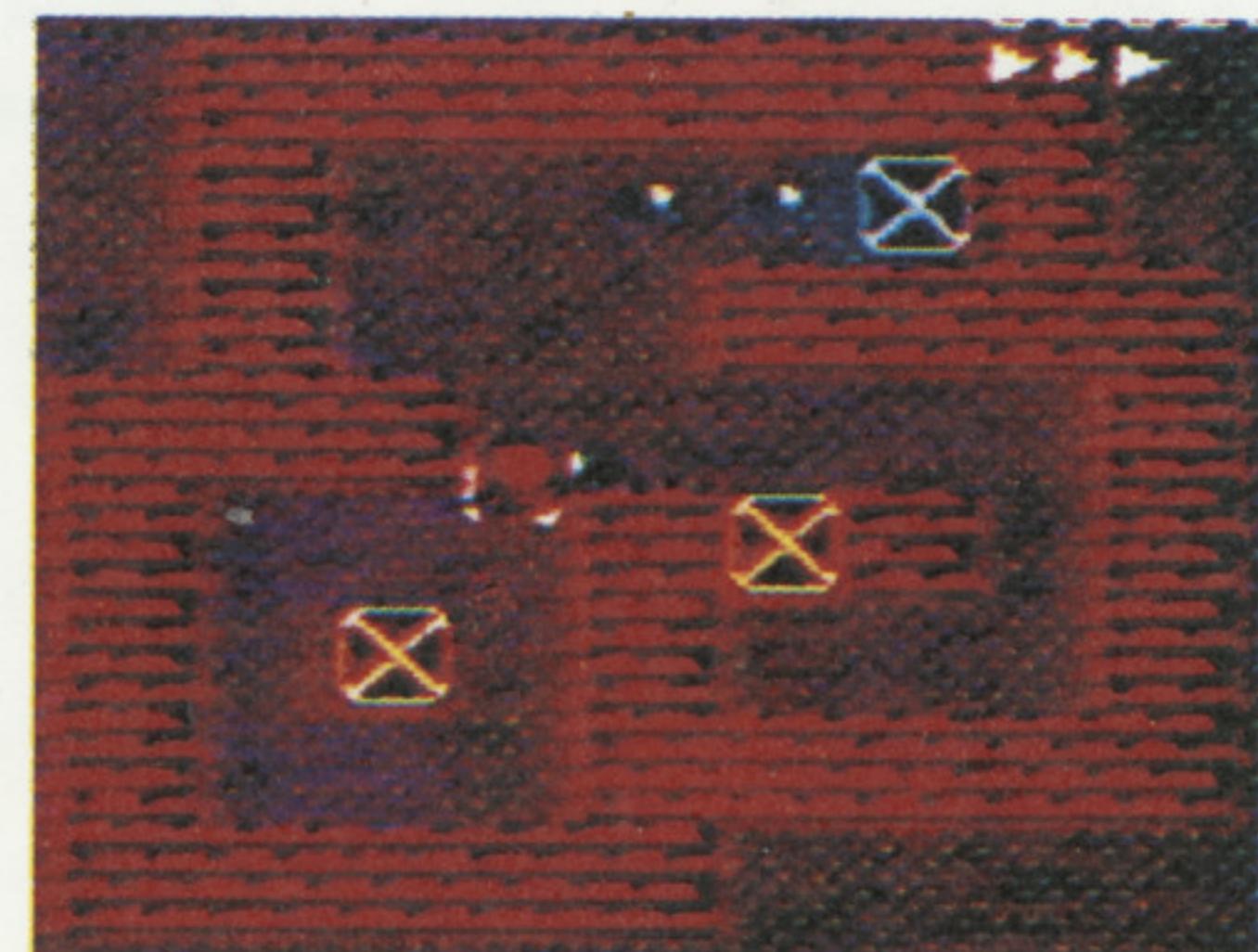
リバーヒルソフト 元祖名作パズルゲ ームで参入

「倉庫番(仮)」

発売日未定 価格未定

今まで数々のハードに移植してきたパズルゲーム・倉庫番がG・Gにもやっぱり移植されるが、アドベンチャーゲームなどで有名な、リバーヒルソフトがどう移植するかが見物だ。

ゲーム内容は倉庫内に置かれた複数個の荷物を指定の場所まで移動させるというもの。荷物は押せるが引けない、2個同時に押せないなどのルールがある。



◆あらゆる機種で出た、押し入れ整理風純粹（アクションなし）パズル

メーカーのコメント

リバーヒルソフトからの第1弾は、パズルの王様・倉庫番です。今回第1回記念としてキャンペーン版を考えています。これはどこかのステージをクリアすると出てくるラッキーパスワードを10文字集めてリバーヒルソフトまで送ると、すてきなプレゼントが当たるというものです。もちろんゲームの方もばっかり楽しめるようになっているから、楽しみにしていてくださいね。

(宮崎)

©シンキングラビット・NCS

KANEKO

MDの方を先に完成させるらしい

「ベルリンの壁(仮)」

発売日未定 価格未定

GENKI

G・Gを第1歩とする新メーカー

「ガンマ(仮)」

発売日未定 価格未定

サン電子

やはりG・Gにも参入する古参

「上海II」

発売日未定 価格未定

システムソフト

G・G参入するのも大きな戦略か?

「大戦略(仮)」

発売日未定 価格未定

シグマ商事

まだ名前が決まらないが作っている

「ゴルフゲーム(仮)」

来春発売予定 価格未定

MDでも発売予定のコミカルアクションゲーム・ベルリンの壁だが、G・G版はMD版の情報が出てきてから、そのあとで伝えられると思う。

第2弾はまだ未定だそうだが、超ムズシューディングが得意なメーカーなので第2弾はその辺を期待したいところだ。

スクロールするブロック崩しのようなパズルゲーム・ガンマが第1弾。他の企画も現在検討中だそうだ。今回この記事ためにコメントをお願いしたところ「GENKIではG・Gに力を入れてます」と思いっきり協力してくれたので、期待大だ。

倉庫番などと同じぐらい、すっかりもうお馴染みとなったパズルゲーム・上海。そのシステムを継承し、よりバラエティに富んだゲーム・上海IIがサン電子の参入第1弾だ。また、その他にもう1本、やはりパズルっぽいゲームを開発進行中だ。

とりあえず年内は動きはないというメーカーだったが、我々の予想通り大戦略で参入することに決まった。

大戦略だけではなく、異色RPGのブルトン・レイのヒットを飛ばしたメーカーなので、そっち方面も期待できるか。

シグマ商事の第1弾のゴルフゲーム(仮)は、まだ正式タイトルが決まっていないが、発売時期が決まった。来年の1月だ。この時期ならG・Gの発売ソフトの10本目以内に入る可能性もあり、注目度も高いので、がんばって遅れないでもらいたいものである。

メーカーのコメント

G・Gの発売が間近になって皆さんもワクワクしていると思います。KANEKOではG・Gの特性を引き出せる様なソフト開発をしていきたいと思っています。MD版のベルリンの壁もよろしく。(伊井)

メーカーのコメント

いやー後もう少しでG・Gの発売だ。みんなもう予約はしたかな? 私も今お金をためている所だ。早く買いたいよう。わがGENKIも着々と開発は進んでいるぜ!(引田)

メーカーのコメント

G・Gはカラーとはいえ小さな液晶画面ですから文字を長時間読ませるRPGやアドベンチャーよりも、短時間で手軽にプレイできるものが、やはりベストではないでしょうか。(山本)

メーカーのコメント

これまでに開発したゲームソフト(パソコン版)のノウハウを基盤に、G・Gの持つ特色を活かした機能を満載出来るように「大戦略(仮)」を企画検討中です。(森本)

メーカーのコメント

G・Gユーザー層は今のところはっきりとはしませんが、年齢的に割と高くなると思います。シグマ商事が出すゴルフゲームはそういう層が必要とするゲームとなるでしょう。ご期待ください。(林)

タイトー

依然企画中だが最古参だけに期待?

「未定」

現在まだ企画中で今年いっぱいは発表するのは無理かもしれないということだ。

業界の老舗タイトーには過去にたくさん名作がある。セガがペンゴを出したように、インベーダーに限らず、レトロな名作を是非発売して欲しいものだ。G・Gならきっとできる!

メーカーのコメント

タイトーは楽しく遊べるゲーム作りに連日徹夜でがんばっています。タイトーに出して欲しいと思うゲームがあれば、どんどん手紙で教えてね。みんなの貴重な意思がタイトーのゲームをよくするのです。(川島)

トレコ

MDのロボキッドを出したメーカー

「アルテイン(仮)」

発売日未定 価格未定

多人数同時プレイが可能なシューティングゲーム・アルtein(仮)を現在企画進行中だそうだ。通信ケーブルを使ってのシューティングゲームの同時プレイはかなり斬新なものになるに違いない。燃えあがれるゲームになればいいね。

メーカーのコメント

次世代のハイディゲーム機の本流となり得るG・Gに期待しています。当社のG・G用ソフト第1弾はハードの特徴を活かし、斬新なフューチャーを多数盛り込んでいます。(村山)

ナムコ

まだまだ極秘企画中のメーカー

「未定」

G・Gに合うようなゲームの候補はいくつかあがっているが、まだまだ発表できる段階ではないということだ。

「候補」という言葉の響きがどうやら移植モノではないか?などと想像させるが、やはりまだなんともいえないだろう。

メーカーのコメント

「まだ何を出すかはいえません」「年末にはどうにかなどと、ハッキリした企画もないのに答えられません」「未定とは言ったが実際には極秘なのでコメントできません」(今部氏談)

日本テレネット
まずMDを出すというメーカー

「未定」

MDに参入したばかりなので、G・Gに関してはまだまだということだ。

年内にはMDの方でロードスターとガイアレスを発売するということで、このへんが完成したころから情報が入ってくるだろう。

メーカーのコメント

本体価格19800円というのはゲーム機としてはグッドな値段です。チューナーを使えばTVも見える。セガさんの販売戦略如何によってシェアは拡がりそうですね。(松沢)

マイクロキャビン
さっそくタイトルが変更になった

「ポップブレイカー」

発売日未定 価格未定

先月号のG・GFANでリフレクタ・ラジ吉伝説と紹介したゲーム名が変更になり、ポップブレイカーとなった。

内容はアクションゲーム。パズルっぽいところもある。年内発売を目指して開発中であること。クリスマスに遊べるように祈っていよう。

メーカーのコメント

G・Gについてですか?う~ん、ウチも出しますが内容は少ししか教えられません。アクションパズルみたいなものを出そうかなと思っています。でもまだ先のことなのでみんな楽しみに待っててね。(伊藤)

G・G開発者はかく語りき

先月号でMDのCD-ROMドライブについて答えていただいた、佐藤セガ開発副本部長に再びインタビューを試み、今度はG・Gの開発意図などをお聞きした。

絶対カラーでないと!

編集部 ゲームギアはいつごろから作り始めたのですか?

佐藤氏 約2年ぐらい前ですね。1988年の10月か11月かそのくらいに、持って歩けるゲーム機という構想が持ち上がり、開発が始まりました。

編集部 するとやっているうちに任天堂からモノクロでゲームボーイが出たわけですか?

佐藤氏 ゲームってやつはイメージの世界で遊んでるんですよ。ゲームが楽しいか楽しくないかは、感情移入できるかどうかだと思います。自分のイメージの中でどれだけ主人公がリアリティをもって動きまわるか、これはアクションに限らず、シミューティングでもそうですね。そうなると今の世代はもうみんなカラーでやってるでしょう。ですからイマジネーションをいかに高揚させて遊べるかとなったら、どうしてもカラーが絶対条件になるんです。任天堂さんは値段などのことを考えていろいろ苦心の末に出されたんだと思いますが、ゲームの奥行き、展開などを考えてみるとやはりカラーだということで、是非とも我々はカラーでやるんだと、こうなったわけです。その後

でリンクスが出たり、PCエンジンのハンディタイプが発表されたりしたのは、我々と同じような主旨だと思います。サイズや液晶や性能の差はあると思いますが、やはりカラーというのを避けがたいことであると、みなさん判断なされたのでしょうね。また、任天堂さんのヤツはパズルが4割ぐらいでしょう。ゲームを作るサイドからもどうしても白黒じゃできないからと、パズルに流れちゃうんじゃないでしょうか。そういう点でも我々の選択であるカラーは正解だったのかなあと、思います。

編集部 本体のスペックを見るとセガマークIIIに近いんではないかという気がするんですが?

佐藤氏 おっしゃるとおりCPUも同じですし、グラフィックチップも基本的には似てます。これには理由があるんです。任天堂さんが12500円で出している現状で我々はカラーだからといってそれほど高くできませんね。価格を抑えるという意味で、マークIIIのときにも大量に使ったZ80がいちばん普及してるCPUで、価格が安いですから。それに開発ノウハウがたまってますからね。そう考えてマークIIIとはそんなに大幅な変更はしないというコンセプトのもとにゲームギアを作ったわけです。ただ色数などは全然違いますよ。

編集部 マークIIIの人気ソフトが次々に移植される可能性があるんでしょうか?

佐藤氏 もちろん人気があった

今月も登場していただきました。



としてもそれをそのままハンディゲーム機に持つてこれるかというと、そうではないんですが、ハンディゲーム機向きであるというものについては移植していくと思います。

編集部 TVチューナーでビデオ入力ができるというのは大きな魅力だと思いますが、この着眼点はどのあたりから?

佐藤氏 今ビデオムービーを持ち歩くのが流行ですね。若い人達は海へ行くときやらスキーへ行ったとき、旅館なりペンションなどで楽しみたいというような要望は多々あると思うんです。そういうことでビデオインプットがついていればすぐその場で再生して見ることができますでしょう。カラー液晶がせっかくあるならとこりや当然結びつきますからねえ。これは当初からの開発コンセプトだったんですけど、これによって反響がよろしいんで、我々がビックリしている状況です。とはいっても、ゲームが主体ですから、やはり本当にいいゲームを供給しないと、そしてゲームに飽きたら放送局が送ってくれるソフト、つまり番組を楽しんでもらう。これはただですからねえ(笑)。

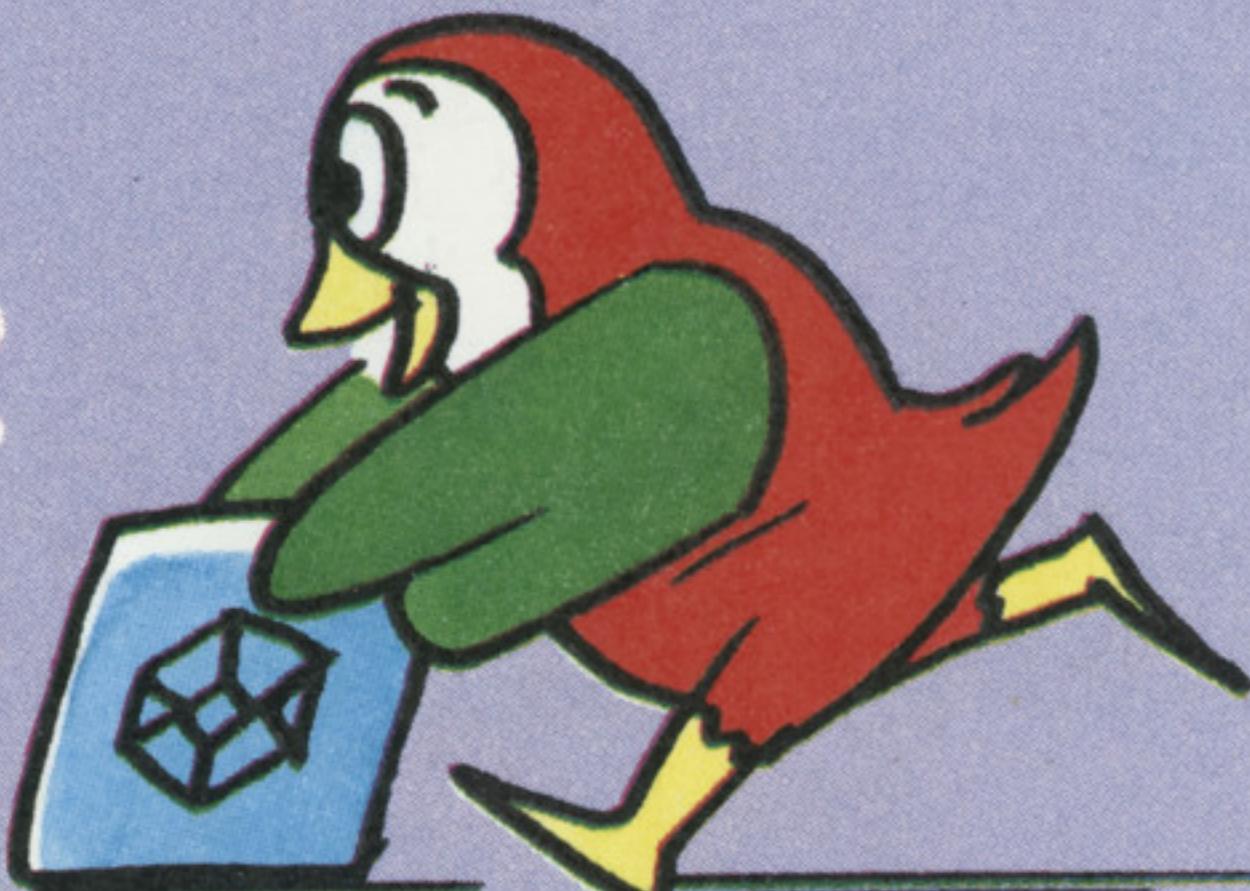
ゲーム業界有名人はG・Gをこう見る!!

ゲーム業界周辺で活躍されている有名人の方々にゲームギアについてのコメントをもらいました。ゲームギアの未来は明るいか、暗いのか。それぞれのコメントを読めばわかる?

遠藤雅伸

ゲームデザイナー。ゼビウスやドルアーガの塔やファミコン版のウィザードリィIIIを制作した

カラーということでリンクスについてですが、このことは評価したいと思います。マークIIIと同じCPUを使っていることで使い勝手もよくなっているんじゃないだろうかと。価格的にもPCエンジンポータブルより安いのでいいのではないかと。ただ持ちにくいや大きいんでそれが何とかならなかつたのかという気がします。ゲームボーイも両方の手の中指あたりが角ばってますから、まあ、形については甲乙つけがたいかな。液晶画面についてはPCエンジンの方が高画質といわれてますが、コストを抑えたことを評価したいですね。ソフトについては、とりあえずペンゴをとりあげてくれたということは賞賛にあたいすると思います。



飯島健夫

ゲームデザイナー。ラストハルマゲドン、ブライ上巻を制作。現在アルシャーク制作中

ゲームギアって結局セガのマークIIIなんですか。あ、ほとんど同じですか。メガドライブのソフトが動くんだったらすごいと思ったんですが。マークIIIのソフトにちょっとしたアダプタをつければ動くなんていう話も聞きますね。でも値段安いからいいんじゃないですか。サードパーティも多いしすごいと思いますよ。まあ、PCエンジンのもありますけど。リンクスってのもなんだか人を小馬鹿にしたような名前の会社が出てますね。どちらにしろ問題はソフトです

ね。ただ、今年末にゲームボーイで出すソフトを作ってるんで、それ考えるとイヤですねえ、ゲームギアってのも。ゲームボーイの画面が小さいのがイヤですね。カラーだ白黒だというのはあまり考えていないんですけど、画面のサイズの問題ってのがどうしてあるんで。1画面内に表示できる情報量が限られ過ぎてますね。そういう意味での手のモノが今後どうなるか。ファミコンなんかと比べるとハンディは一時しのぎという感じがしますね。いいかげん、そこまでしてまでゲームをやらなきゃいけないかなという気がするんですよ。そういう点から考えると、あまり長続きしない気がします。いいかげんハードも出過ぎですしね。

石原恒和

セディックAVプロデューサー以外にも多数の肩書を持つ。大学の講師も務める

ゲームギアが出ると聞いたころはだいぶ情報を集めました。最近メガドライブがいいんですけど、それとは互換性がないですね。だからそこまで買うかみたいな気がしますね。スーパーファミコンを前にしてね。それだったらメガドライブのソフトを何本か買ったほうが楽しいんじゃない、という気がしますねえ。スーパーモナコもコラムスもメガドライブができるし、ペンゴは僕基盤で持ってるんですよ(笑)。僕には必要ない機械ということになるでしょうか。

ビデオウォークマンもあるし。だから難しいな。PCエンジンの方も興味あるけど、最近PCエンジンもいいゲームないし、どうも、あまり購買意欲がわかないですね。リンクスはソフトがおもしろいのがあるけど、クラックスとか家庭用に移植されちゃったし。デザインもあまり好きじゃないし。ゲームギアもこういうのはありだよねとは思うけど、こいつは欲しいとはあまり思わないねえ。ゲームギアはヘッドオンを出すべきですね。あれだけはちょっとリメイクが欲しいと思うんです。ジーピー、ボムピーとか出ればなるほどと思うかもしれないけど、そんな昔のやってもしようがないよね。エレポンとか出たら楽しいとは思いますけど。

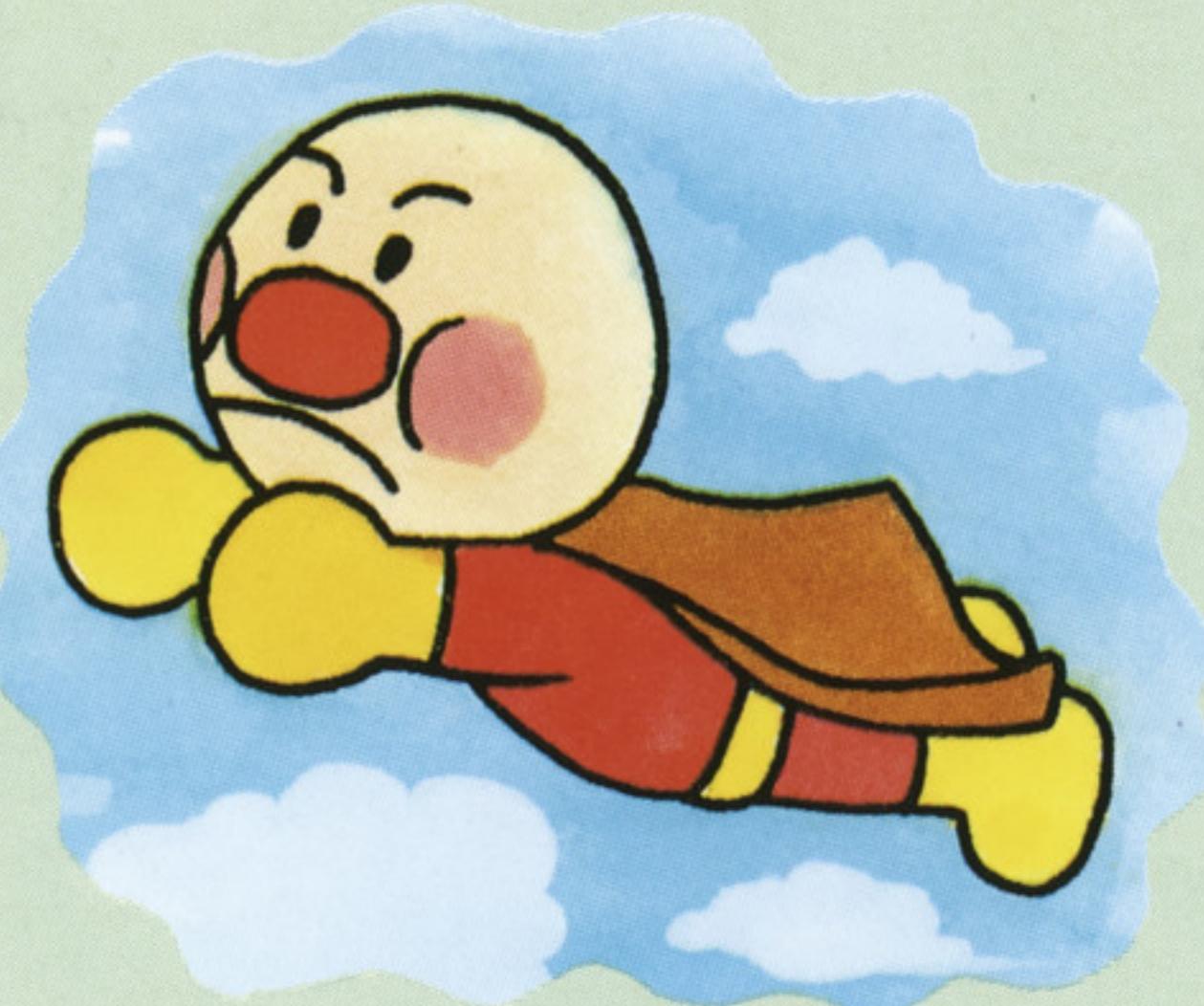
田尻智

ゲーム評論家、ゲームデザイナー。ファミコンゲーム・クインティを制作した

一連の液晶ゲームの中で一番バランスがとれているという感じがします。カラーで値段もそこそこだし。PCエンジンの方は高いしソフトが本体と同じモノなんであえて買うという気にはなりませんね。ゲームボーイじゃちょっと物足りなくて、PCエンジンもちょっと違う、この両者のいい点を持つてて、PCエンジンより早く発売されますからね。ボクは割と期待してるんです。ペンゴが出ることについてですが、セガのゲームってメガドライブなんかかなりマニアックですが、あえて古いゲームを持ってきた、しかも昔人気があつたシンプルなタイプのゲームなんで、マニア以外にも購買意欲がわいてくるってとこを狙ってるんだと思うんです。だからボクはああいうゲームが入っていていいと思います。コラムスもそうだし、そのへんに一般の人はこれなら買ってもいいんじゃないかと、ルールが簡単で遊びやすいというラインナップで、うまくかためているじゃないですか。いきなりサンダーフォースIVとかがでないでしょ(笑)。そういう方向でガンガン出

ちゃうと難しくて遊べないと思つちゃうでしょ。意識的にゲームボーイとかをやる層を狙つてるという気がしますね。ゲームボーイより当然ソフト数が当分少ないので、普通の人から見て白黒テレビとカラーテレビというのは相当違うじゃないですか。色がついてて2万円以下というのはすごいと思うんです。店頭で見て5千円ちょっと違つて、色が着いてるか着いてないかの差つていうのは、だいぶアピールすると思いますよ。今の子供とか学生って2万円ぐらいのお金は持つててるから、そこでソフトの裏付けさえあれば売れると思うんですよ。セガはゲーム好きのためのゲームを作るのが得意なところだと思うんですよ。ただ最近は、玩具系でアンパンマンとか体感のヌイグルミとか出てるし、マイケルジャクソンのゲームも出してるから、そういうキャラクターモノでゲームギアも展開して欲しいなと。普通の人がわかりやすいことといえば、たとえばアンパンマンが遊べるとかそういうことだと思うんです。そういうところも押さえつつ、メガドライブなんかの優れたゲームの移植、セガの技術力の高いところを見せつけるゲームも期待したいですね。サードパーティではナム

コが気になりますね。ファミコンをどんどん出している時代から、今いろんなハードにそれぞれのハードに見合う形で出すというふうに変わってきてますけど、すごくソフトの基礎力がしつかりしているメーカーだと思います。だからゲームギアにぴったりはまるようなゲームを出してくれるんじゃないかなと期待しています。ナムコの黄金期に出ていたゲームが出るといいなと思いますねえ。無理してフェリオスを出すなんてことじゃなくて、セガがペンゴを出したように、いつたいこれはなんなんだというゲームを出して欲しいですね。あのころはアイデア勝負だし、グラフィックをどんどん落としていつても通用するようなタイプを、液晶ゲームの画面が小さいというところを逆手にとつて出して欲しいですね。とにかくゲームギアには期待しています。



三浦明彦

ゲーム評論家、ゲームデザイナー。三浦電子遊戯製作所代表。ファミコンゲーム・オトッキーを制作

くれると言つたらもらいますね(笑)。買ってまでという感じではないですね。TVチューナーなんですね、問題は。TVが見える携帯用ゲーム機ということであれば、買ってもいいなあという気が

しますね。TVチューナーがすごく安くて、そのへんの変な液晶TVを買うよりはこっちの方がいいかというのがあれば、買っちゃうと思いますね。だからTVに対する比重の方が僕の場合は大きいですね。一般に売れるかどうか最も難しいですね。セガのマシンだからけっこういるといわれているセガファンがゲームボーイよりこっちの方がと買うでしょうけど。携帯用TV

がそろそろ欲しくて、ゲームが嫌いじゃない人は、店頭価格が安くなつていて、2万ちょいとか2万を切るなんてことになれば買っちゃうでしょうね。ソフトはペンゴというのはいいところに目をつけましたね。携帯用で対戦できてカラーということにみあつたオリジナルゲームを出した方がいいと思います。ハードにみあつたソフトを出さないとな。

平成2年10月15日発行（毎月1回15日発行）第2巻第7号（通巻8号）

「力がドライブ」
FAN 10月号 特別付録



写真／オリオンプレス