

平成2年7月15日発行(隔月1回15日発行) 第2巻第4号(通巻5号)

**HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE**

# アドバイス

1990  
BIMONTHLY  
490YEN

7

月刊化  
準備号

FAN

◆冴える日新作

スーパー モナコGP

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

フェリオス/鮫/鮫/鮫/

ヘルファイア

バットマン/E SWAT

四天明王/コラムス

◆話題のソフトを紹介/

G·G FAN

◆超強力攻略付録

サンダーフォースⅢ



## あっぱれ！実業王！？

山あり、谷あり、試練あり。億万長者めざして、いざ進め！

5,500円(標準小売価格)7月発売予定

## スーパー・モナコGP™

美しい風景の中で展開するエキサイティングなF-1レース！

TM

6,000円(標準小売価格)7月発売予定

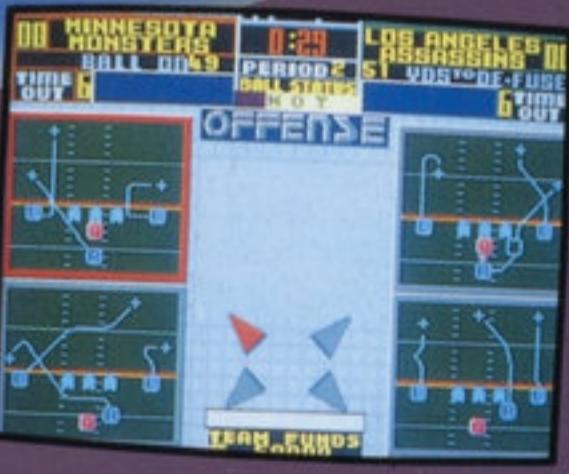
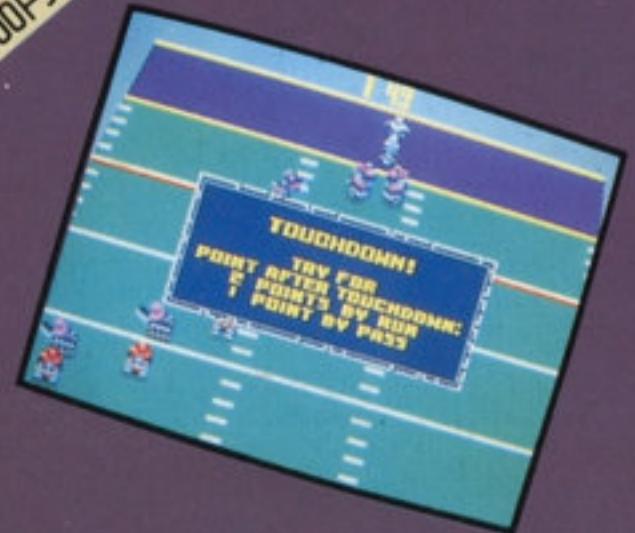
話題を独占した名作や傑作が、もうすぐメガドライブカートリッジに続々登場。16ビットの  
ハイパワーが君へ放つ新たなメッセージは、エキサイティングなニューゲームの世界だ。

# 16ビット・ゲームワールドへ

## サイバーボール™

激突するロボット軍団。パワフル・アメリカンフットボールの決定版！

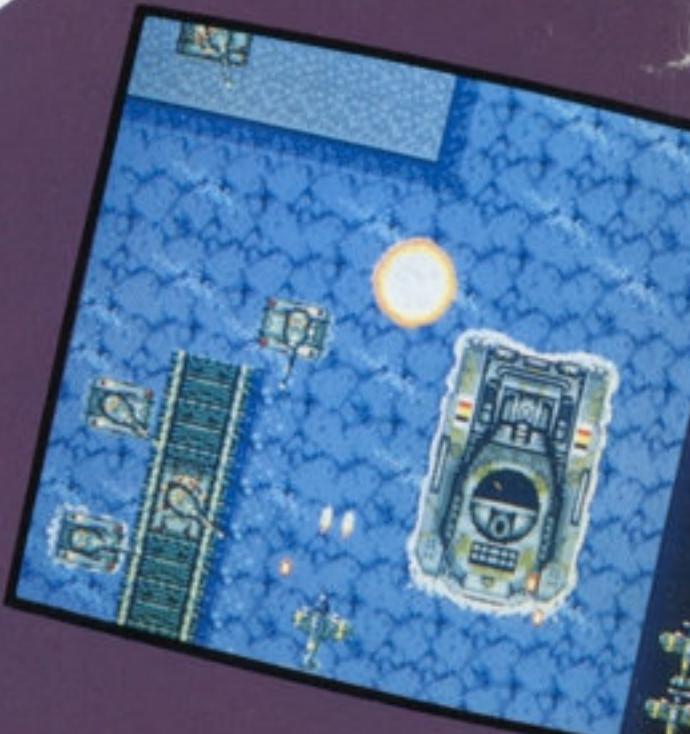
6,000円 モデム対応(標準小売価格)7月発売予定



フォーメーション攻撃で、空と陸から攻め寄せる敵の猛攻を突破せよ！

## 大旋風

6,000円(標準小売価格)7月発売予定



**SEGA®**

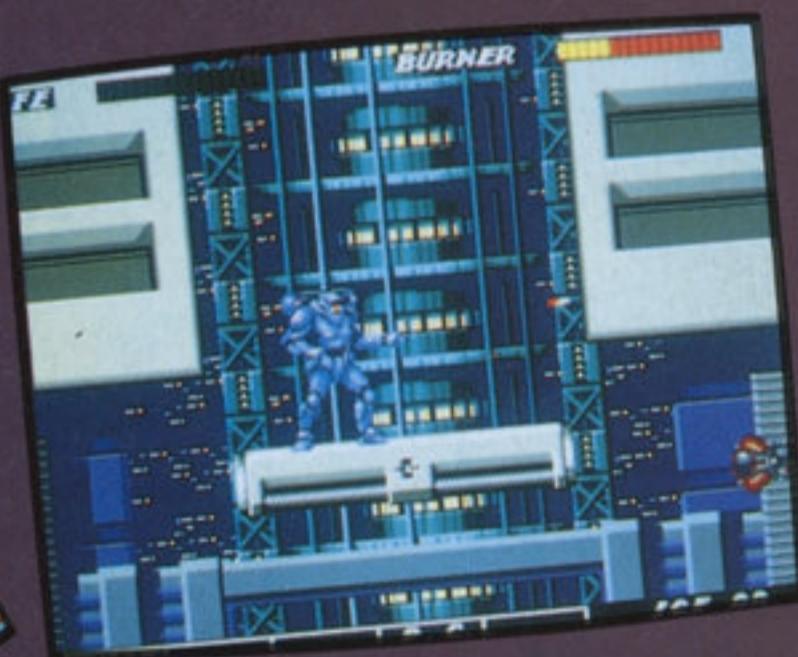
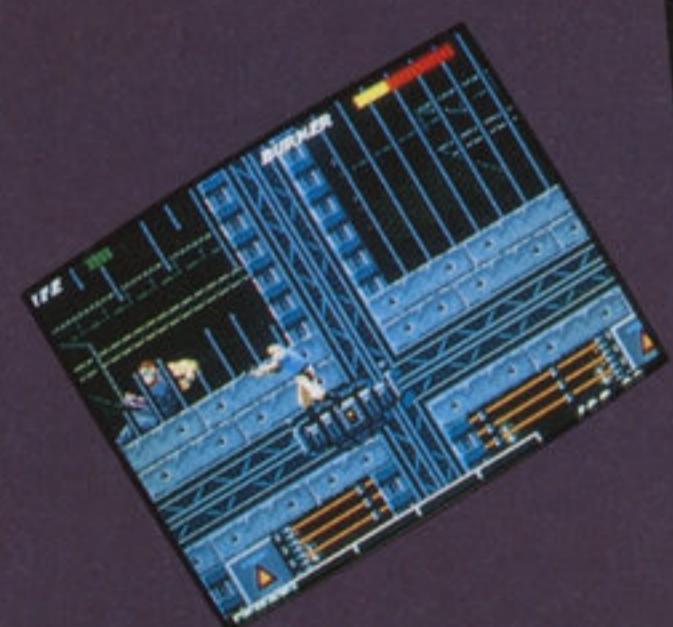
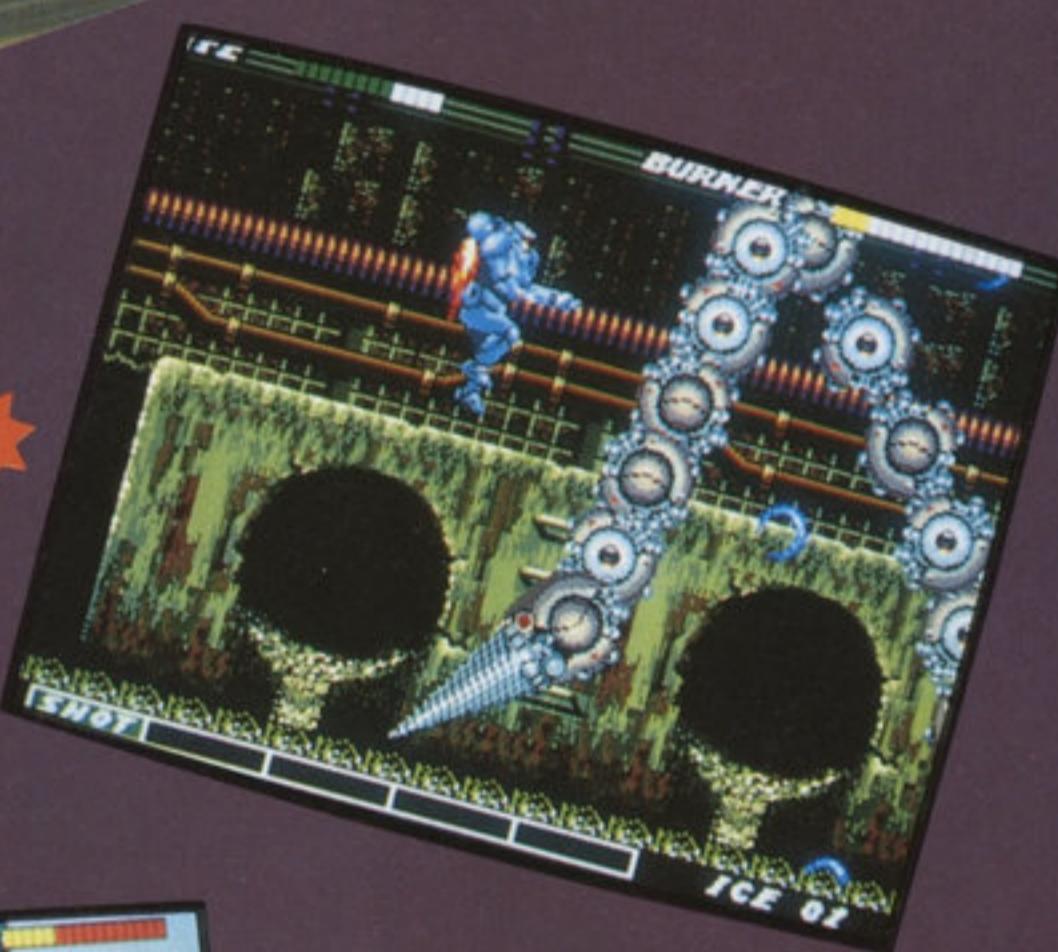


**一直線!**

最強の装備で身を固めた正義のヒーロー。悪党どもには容赦は無用だ!

イースワット  
**ESWAT**

6,000円(標準小売価格)7月発売予定



ワンダーボーイが16ビットにパワーアップ。ミラクルパワーが炸裂だ!

6,000円(予価)7月発売予定

HI SCORE  
CLEAR 01  
RANK 01  
SCORE 905  
CLEAR 01

**モンスター・レア**

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

**MEGA DRIVE**

16-BIT セガドライブ



21,000円  
標準小売価格

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。  
\*記載価格は消費税抜きの価格です。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Copyright Notice: © 1989 ATARI GAMES R. "CYBERBALL R." License  
Notices: This game has been manufactured under license from TENGREN,  
and CYBERBALL R is a trademark of Atari Games and TENGREN™ is a  
trademark of Tengen. © SEGA 1990 ORIGINAL GAME © TOAPLAN CO.,  
LTD. 1989



# 人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い!!

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

10月  
発売予定!  
価格￥6,800  
(税別)

人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!

迷路+シューティングの痛快アクション!

美しいグラフィックと多彩なキャラクター!



## ATOMIC ROBO-KID

メガドライブ・カートリッジ  
アトミック・ロボキッド



**TRECO**  
Total Leisure Planner

発売元

株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737

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

表紙 CG/得能泉 AD/渡部孝雄 GD/福島ひろみ

## ● GAME INDEX ●

|                     |        |
|---------------------|--------|
| あっぱれ / 実業王 /?       | 78     |
| アフターバーナー II         | 58, 59 |
| ESWAT               | 38     |
| エアロブラスター            | 79     |
| エクスプロードスター          | 79     |
| FZ 戦記アクシス           | 77     |
| 火激                  | 78     |
| 片山まさゆきの麻雀道場         | 80     |
| グラナダ                | 81     |
| ゲイningランド           | 77     |
| コラムス                | 48     |
| 鮫 / 鮫 / 鮫 /         | 16     |
| サンダーフォース III        | 付録     |
| 四天明王                | 44     |
| ジャンクション             | 79     |
| 重装機兵レイノス            | 60     |
| スーパー大戦略 II          | 80     |
| スーパーモナコGP           | 6      |
| スーパーリアルバスケットボール     | 61     |
| スタークルーザー            | 79     |
| ストライダー飛竜            | 75     |
| ソーサリアン              | 61     |
| ダライアス II            | 76     |
| ニュージーランドストーリー       | 61     |
| バットマン               | 26     |
| バトルゴルファー唯           | 78     |
| ヘルファイアー             | 20     |
| ファイナルブロー            | 59     |
| フェリオス               | 12     |
| マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー | 32     |
| 魔物ハンター 妖子 - 第7の警鐘 - | 76     |
| ラスタン・サーガ II         | 77     |

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしていません。

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人/柳澤宏男 ●編集人/山森尚 ●副編集長/山本直人・渡辺雅人 ●編集委員/村田憲生 ●スタッフ/相沢浩仁・荒田茂樹・稻田正義・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章・市川雅文・岡部功子・風間尚仁・曾根丈詞・西牧真・根岸学・平山謙 ●アシスタント/石塚宏治・市原和幸・大野勝久・神野真奈美・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・谷岡推・成田圭・広井伸也・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・賀山浩史・松本智春・三浦友子・村田学・山崎裕・山本浩司・湯上岳文・吉岡悟 <協力>●校閲/笠原紀彦 ●執筆/ゲームフリーク ●写真/浜野忠夫・河行勝美 <編集統括>●部長/佐瀬伸治 ●スタッフ/済博道・上村治彦・五嶋美智子 ●アシスタント/兼久直樹・佐藤晴美・北沢真由美・及川美幸・島地純子 <仙台クリエイティブセンター>●室長/小沢誠昭 ●スタッフ/飯塚宝・千田誠行 ●アシスタント/熊谷英明・佐藤佳人・大庭邦裕・佐藤和浩・津川道利・富田崇・水戸治・茂木修 ●総務/板垣千尋 <デザイン>●AD/渡部孝雄 ●スタッフ/柳沼健 ●アシスタント/小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹 ●協力/デザイナ(柳井孝之・釜田泰行)・井沢俊二・橋本健一・㈱キンダイン <製作>●フィニッシュ/あくせず(村山成幸)・ワードポップ・㈱キンダイン ●凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1990 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

## NEW SPACE

### スーパー モナコGP

6

来るぞ来るぞ! あのスパードライブシミュレーション

### フェリオス

12

待望のシーティング

### 鮫! 鮫! 鮫!

16

バリバリのシーティング

### ヘルファイアー

20

難易度高めのシーティング

### バットマン

26

硬派バトルアクション

### マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

32

あのマイケルの気になるアクションがバッチリ見られるぞ

### E SWAT

38

過激な攻撃シーンを見よ

### 四天明王

44

2P可能なアクション

### コラムス

48

業務用に劣らぬデキ

## SERIES SPACE

### HYPER UL-TECH MD

58

賞金稼ぎを自認する人にはうってつけ

### NEW G・G FAN

62

未知の新作を公開

### HYPER EXCITING READER'S VOICE

66

ますます激論が飛び交う読者の言いたい放題

### GE-SEN FREAK SEGA AREA

70

俺たちや悪党「ボナンザ・ブラザーズ」

### Weekly Hit Chart!

72

売れてるゲームが一目でわかる

### Coming Soon MD

75

ワクワクするよな新作最新情報

### アンケート

74

新作発売カレンダー

上巻

## サンダーフォース III Perfect Attack

超人気のシーティングをマップで攻略する。前半戦はこれで!

## 特別付録

NEW

GATE キミだってサーキットの英雄になれる

SUPER F

# Monaco GP

F-1シーズンも今やたけなわ。肝心のモナコグランプリは終わってしまったけどサーキットの熱はまだまだ冷めそうにもない。話題のカーレースゲームの最新情報を大公開

8月9日 セガ

6000円(税別)

4M ROM

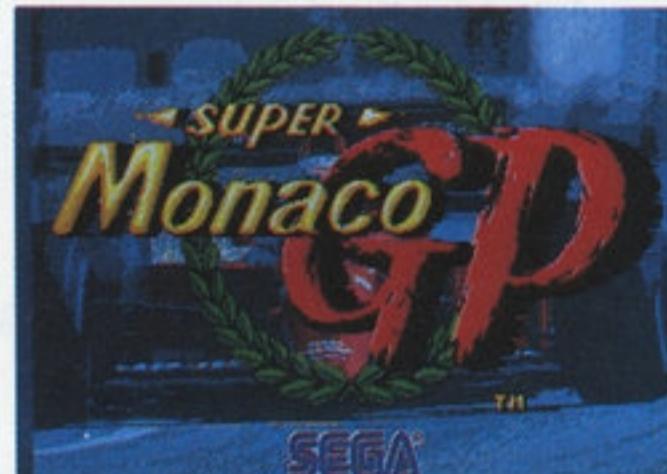
カーレース

パスワード

—

## F-1レースの決定版!! スピード感はモウ最高!

リアルな画面とスピード感で人気のあった、アーケード版からの移植。メガドライブ特有の音声の良さで、エンジンの音がとても本物くさい。また、新たに16のサーキットを勝ち抜く、「ワールドチャンピオンシップ」とその練習モードの、「フリークラクティス」がオリジナルで加わった。



●リアルなグラフィックをバックに威風堂々のタイトル画面

Welcome to Monaco

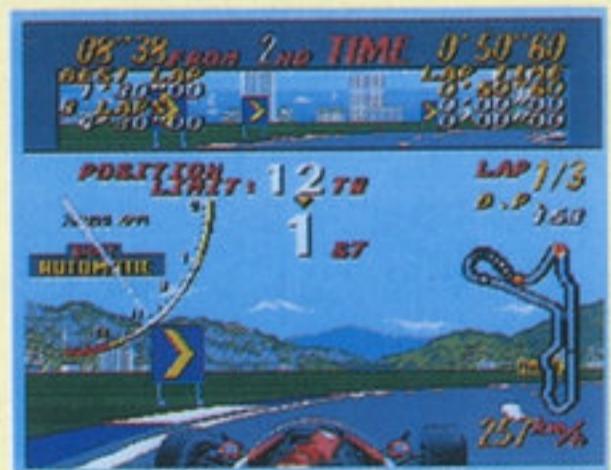


●いよいよグランプリ開催。実際のモナコGPはもう終わってしまったが、再びモナコの熱い闘いを体験できる。入賞なんてケチなことは言わず、優勝を目指したいものだ

### 独自のモードも付いてさらにスーパーに

#### スーパー モナコ GP

業務用からの移植。ルール、プレイ方法もほとんどそのままなので、ゲームセンターで鳴らした人も、レースマニアも熱中できそうだ。主な特徴は、スピードとタイムの記録更新。悪路走行。



●業務用から移植された

#### ワールドチャンピオンシップ

16戦を勝ち抜き、世界一を目指す。ライバルとの駆け引きやマシンを巡る戦略があり、シミュレーション的要素が取り入れられた。主な特徴は、ドライバー同士の戦い、コースを数でこなせる充実感。負け越すと解雇。



●16戦を勝ち抜く

#### フリー プラクティス

ワールドチャンピオンモードの練習用。敵がないので、後続車や、解雇に怯えずにコースの練習に打ち込める。主な特徴は、ゲームオーバーがない。ドライブ気分でプレイが楽しめる。



●練習のためのモードだ

# ついにここまで移植されたアーケードモード

肝心のゲーム内容は、アーケード版とほぼ同じ。『フリープラクティス』以外のレースでは、予選で本戦レースのポジションを決定、『スーパー モナコGP』では、3位以上で予選通過すると本戦は悪路走行となるところまで再現されている。



●業務用は、ハデなグラフィックがひとつのウリでもあった

操作は比較的簡単で覚えやすい。操作性では、さすがに業務用に及ばないものの、家庭で楽しむ分には十分な迫力が体感できるだろう。グラフィックも多少シンプルになっているが、きちんと描き込まれていて丁寧だ。



●こちらはメガドライブ版の画面

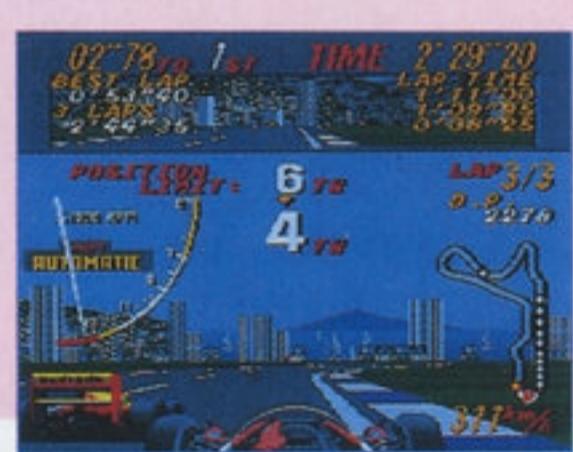
## オリジナルな工夫も…!?

なんといっても業務用と違うのは、3つのモードでプレイを楽しむことが可能になったところだろう。移植された『スーパー モナコGP』より、むしろオリジナルで加わった、『ワールドチャンピオンシップ』のほうが制作も力が入っているようだ。また、アーケードモードのほうもグラフィックやサウンドにところどころオリジナルな工夫を見つけることができる。そういうえば、業務用にはあった予選落ちがこのゲームにはないのだ。少し簡単すぎ!?



●前の車が突然炎上。ここはほとんどシミュレーション化している

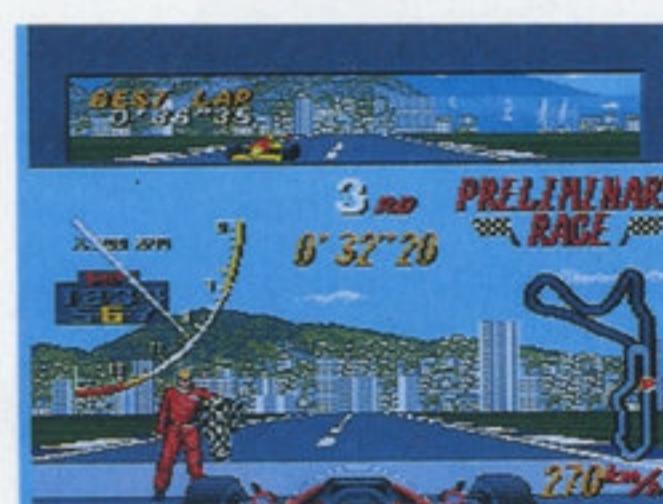
ブ」のほうが制作も力が入っているようだ。また、アーケードモードのほうもグラフィックやサウンドにところどころオリジナルな工夫を見つけることができる。そういうえば、業務用にはあった予選落ちがこのゲームにはないのだ。少し簡単すぎ!?



●3つのモードでプレイができるようになつた

## 親切設定のメガドライブ版

システムとしては、まずトランミッションの選択。オートマチック、4速、7速から好みのものを選ぶことができる。と、そこまでは業務用と同じ。だが、最初からゲームそのものの難易度を調整することもできるようになった。全体的に操作設定はやさしくできている、初心者だったら難易度を



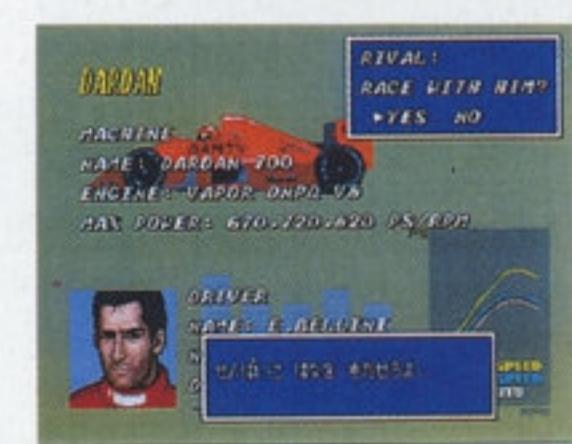
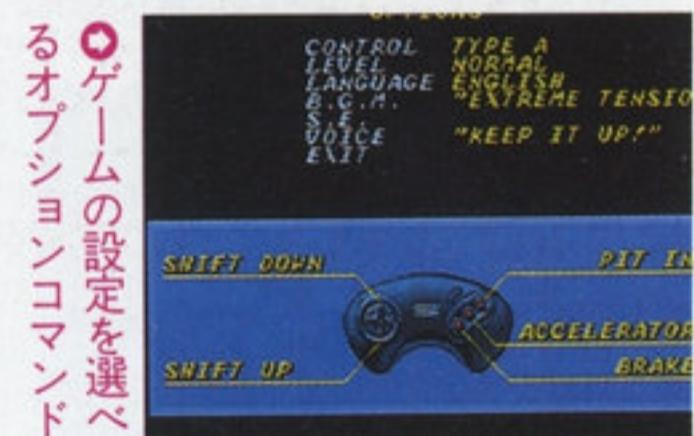
●予選では、実際のコースの半分しかまわらないのだ



●トランミッションの選択画面

下げ、そのままオートマチックからプレイを始められ、業務用を制霸しエキスパートを自称する人には、難しいバージョンを選び、さらに7速でレースに挑むことが可能……と多彩な層でのプレイが可能となるわけだ。他に、オプションコマンドで具体的な操作方法も表示されている。

●モナコGPの特徴である、トンネルも見事に再現されている



●チームと所有するマシンの紹介

## 画面の表示

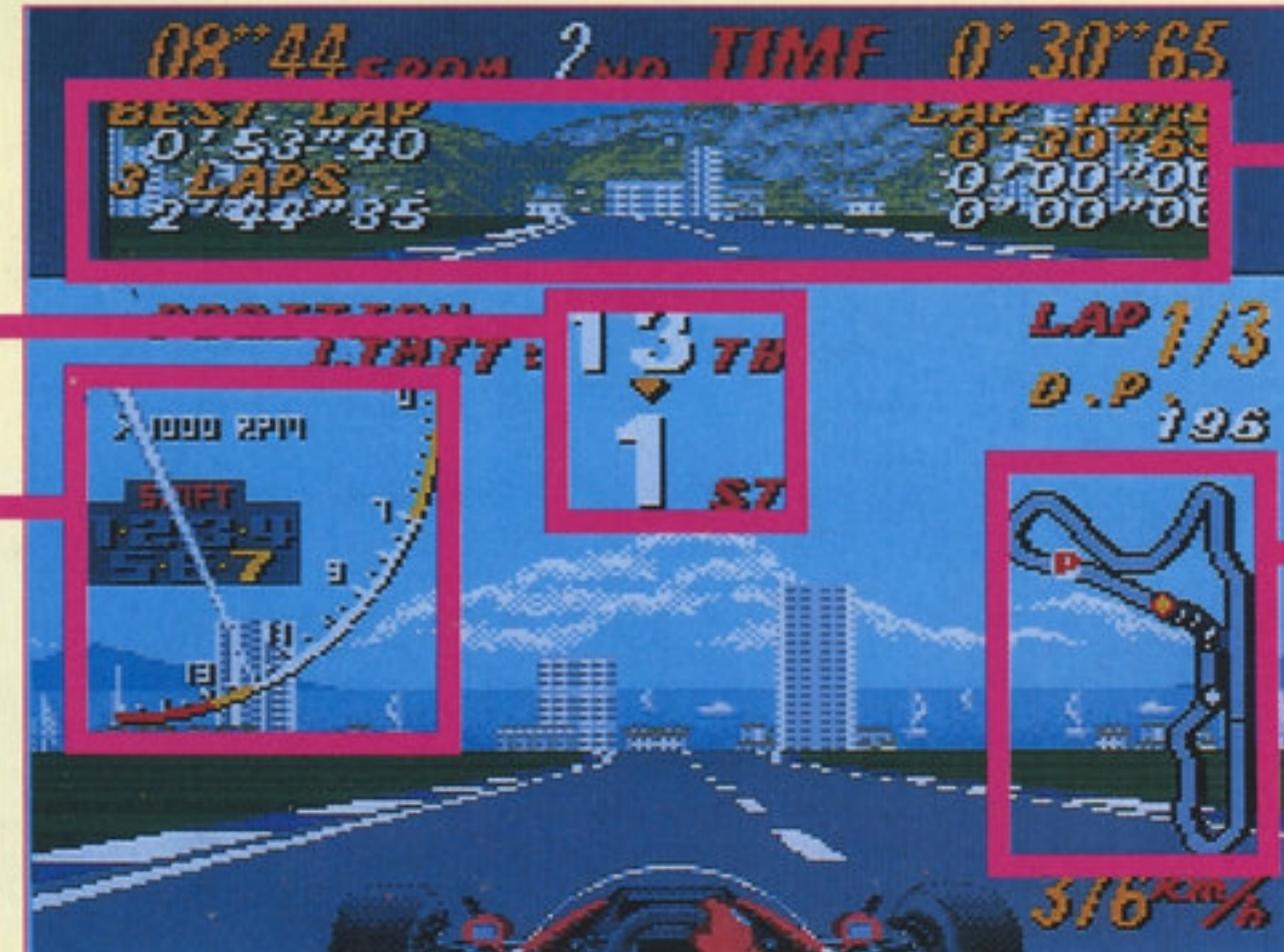
### ポジション

上の数値がポジションリミット。この値から後ろの順位になると、ゲームオーバーの危機にさらされる。下の数値は、自分の順位で、初期値は予選の成績によって変化する

### タコメーター

エンジンの回転数を示している。中の数値はシフトの表示である

●メーターを見ながらシフトを調整



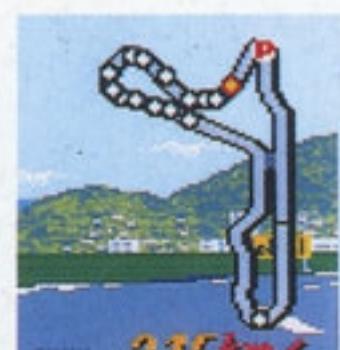
他のレースゲームと構成は変わらないが、バックミラーがついているので後方がしっかりと確認できるようになっている。

### バックミラー

後続車との距離を測るのに重宝する。コース図と合わせて見ると、いつそう効果的。敵を引き離すのが快感

### コース

Pマークが自分。他に点滅しているのがその他の車。画面では、判断しづらい地形も、事前に確認ができるので、常に目を放さないように



●コーナークリアにはぜひ必要だ

# スーパー モナコGP

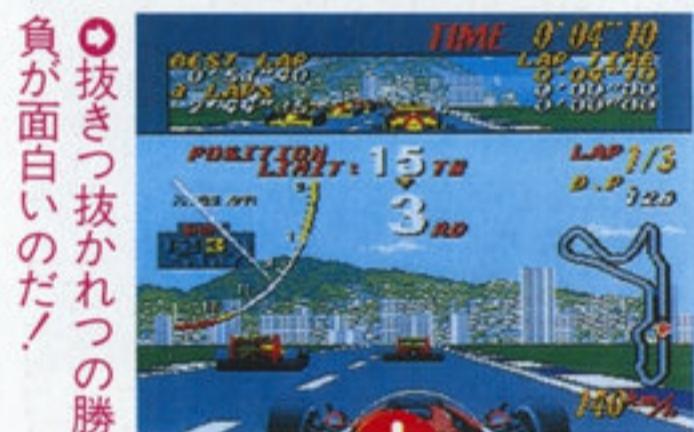
# 舞台はモナコ! コースの特長をつかめ!!

では実際にモナコGPのコースと走りを研究してみよう。ここはモナコの郊外、実在のサーキットにきわめて近いが架空の場所。道の高低がはっきりしているため、

コース図を確認しながら進まないと、次の行動が遅れがちになるので注意。グランプリ優勝に輝き、さらに高得点を獲得して、スーパーライセンスを得るのが目的。

## 予戦～本戦を勝ち抜け

事実上、予選落ちはないのだが、もし最下位の15位になると、戦局はきわめて厳しいものになる。本戦のポジションは最下位、それなのに時間内に一定の順位に達しないと、その場でゲームオーバーになってしまう。当然、激しくクラッシュすればリタイア。逆に、予選で上位に入るといいポジションに着けるかわりに悪路で走らなくてはならないというハンデがつく。トランスミッションはオートマチックでも優勝できるが、できれば7速で優勝を狙いたいところ。



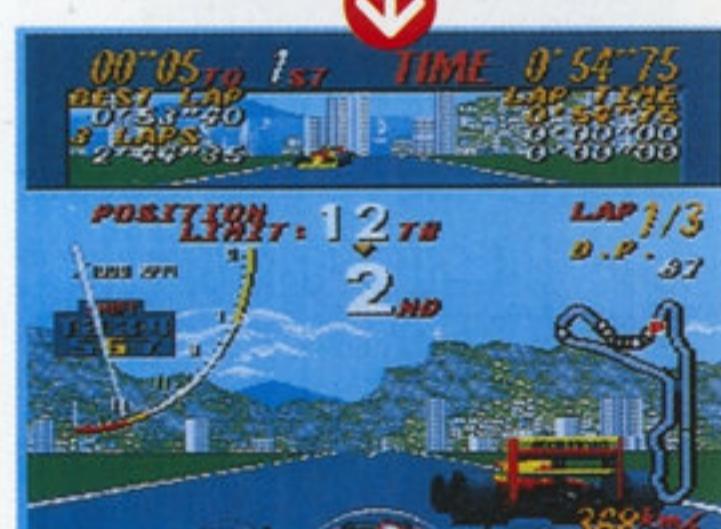
負が面白いのだ!  
○抜きつ抜かれつの勝



○予選順位はそのまま本戦のポジションを決定する



ぶつちぎれ!!



○突撃をくらった車は、炎上して消えていくだけなのだ

## クラシック

前方には海が広がる。ここに最初のチェックポイントがあり、通過するたびにポジションリミットが厳しくなっていく。



○実際でも、このあたりからは海が見渡せる。カーブの隣にはブルーがない!?

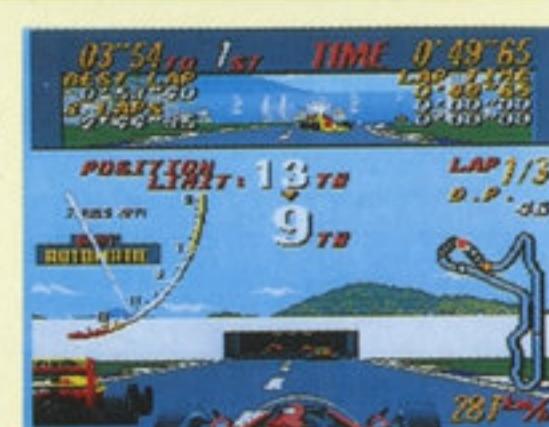


## トンネル

現実から考えるとトンネルは、視界が効かないという固定概念のため、とかく躊躇してしまいがちだが、この場合はかえって安定している。それどころか、次に控えるヘアピンに備えて、思いきり加速して差をつけておきたいくらいだ。暗がりも慣れてしまえばコースの名物!?



○わりと見晴らしがいい、実は



○トンネルに入る瞬間。  
見晴らしは悪くない



○ここを抜けるとすぐ、難関のヘアピンコースが待つ

## ヘアピン

このコースで最もやっかいなコーナーである。7速でプレイしている場合、シフトダウンのタイミングが勝負のしどころ。ここを難なく攻略できるようになれば、スーパーライセンス獲得も夢ではなくなるだろう。



○このカーブが非常にツライ!?

## スタート地点

このあたりはストレートラインなので、スタートで出遅れると戦局が厳しくなる。道が真っすぐなうちに、差を広げておくなり、追い越して進むなりしてあと、下のコーナーに不安があつてもどうにかフォローがきくことだろう。



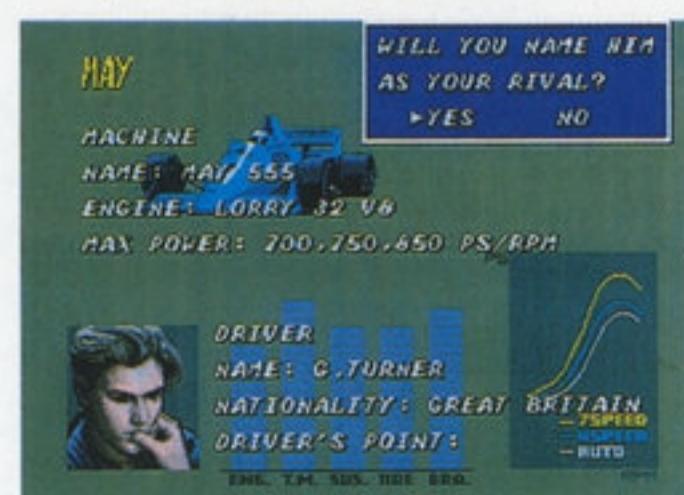
○本戦でのポジションは最高。このまま逃げきれるか  
○予選で3位以上で入着すると、悪路でのブレイを余儀なくされる

# ワールドチャンピオンシップ 全16サークル勝ち抜き戦も楽しめる

このゲームの目玉である。プレイヤーは、F-3000の世界からF-1にデビューしたての新人ドライバー。各国のサークルを勝ち抜き、ワールドチャンピオンになることが目的。また、ライバルドライバーとの対決もある。



各チームのマシンを巡ってドライバーたちの戦いが始まる……



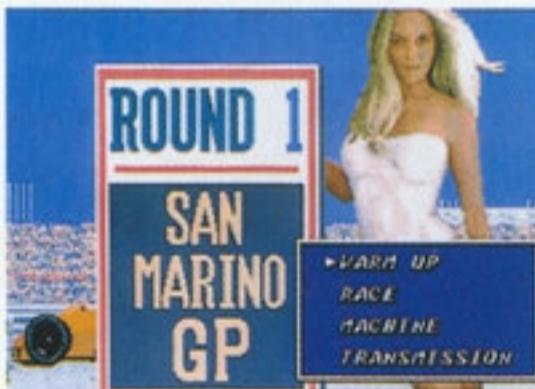
●ワンシーズン、オールラウンド、16回戦勝ち抜けますか？



●チームの仲間に励ます  
れて、いざ出陣だ

## 良いマシンが勝負を決める

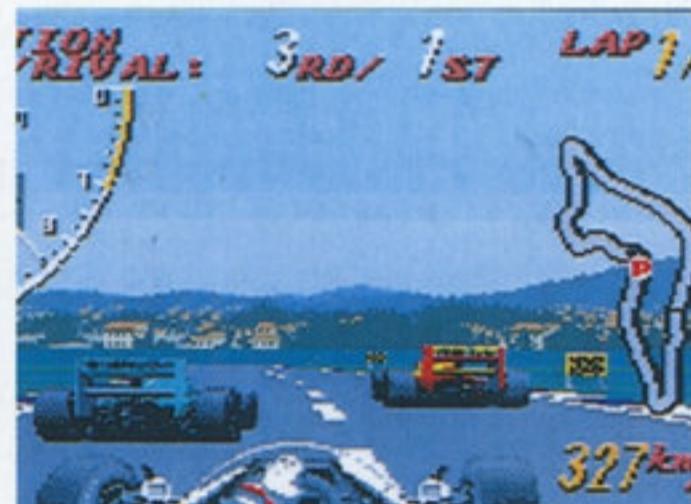
このモードでは、自分がチームに所属するドライバーの1人という設定になっていて、乗れるマシンは、チームで決められたもののみ。マシンは各チームによって性能が異なり、強いチームほどマシンの質も上がる。そこで、こうし



●金髪のお嬢さん、水着がさつきと違いますね

最初はサンマリノ

たチームのドライバーをライバルとして指定し、2連勝すると相手チームに移籍できるというわけだ。つまり、性能のいいマシンに乗り換えられるということ。逆に、他のチームのドライバーから勝負を挑まれることもある。



●前を走る色違いの車がライバルだ



●ヨシトトがちょうどいいできたぞ



●ときには他のチームから挑まることも

## 負けが続けばクビになる？

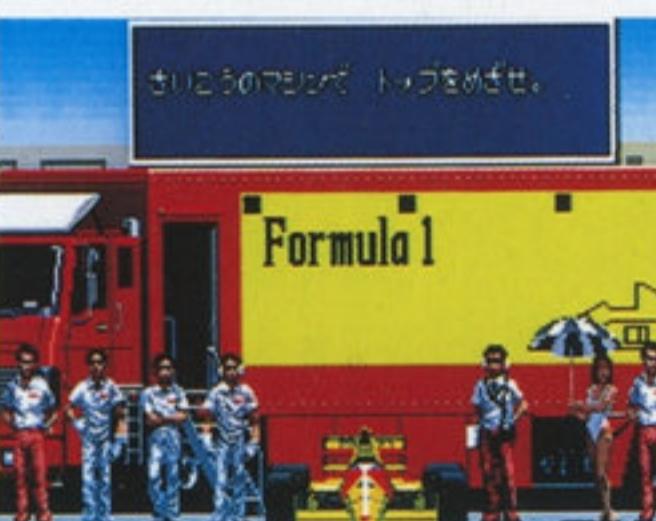
いつまでもライバルに勝てなかつたり、ひどい成績を残したりすると、最初は励ましてくれたチームの仲間にあいそをつかされ、しまいにはくびになってしまふのだ。くびになると、強制的に他のチームに追いやられてしまうのだった。やはりプロの世界は厳しい。



●神も仏もいやしない

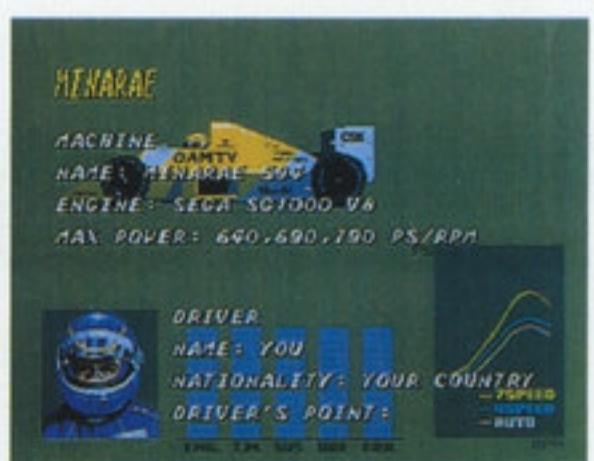
## 競う相手はスゴ腕ぞろい

ライバルとして登場するドライバーは、腕もマシンも超一流。腕のほうは訓練次第だとしても、マシンのほうは、よりよい性能のものを手にいれたい。当然ながら、いいマシンを持ってるチームほど強い。強いというのは、ドライバ



●マシンとそれを操るドライバー

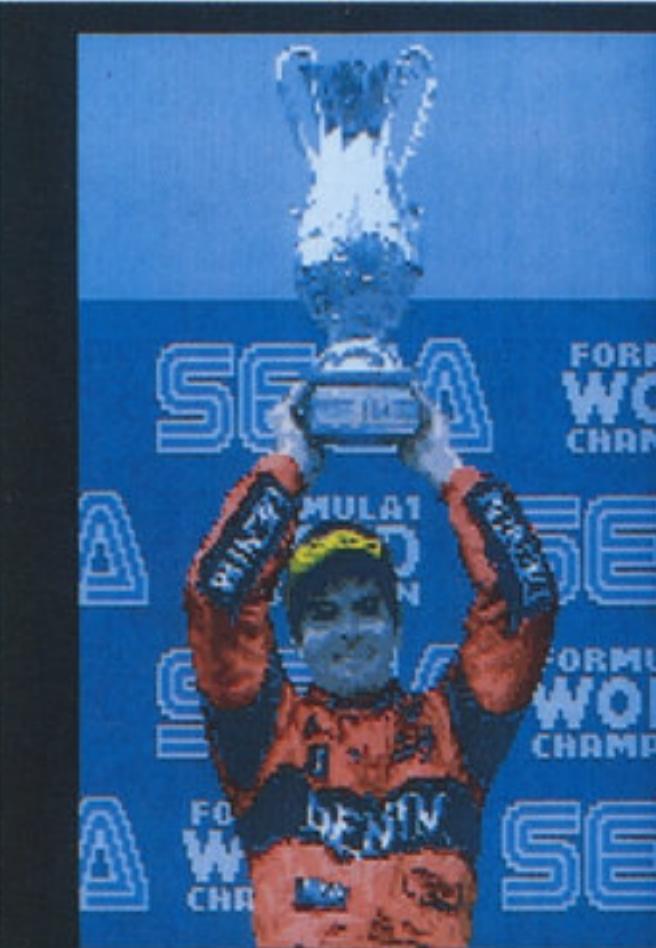
ーのレベルが高いということだ。ライバルを選ぶときは、自分より1ランク上のチームから地道にクリアしていく、少しずつ最高のライバルとの差を縮めていくことだ。ところで、肝心のライバルたちのメンツ、どこかでみかけた!?



●主人公である“君”的データが紹介の最後に表示されるのだ

## コレが各チームのライバルだ

|      |  |                   |        |  |                   |
|------|--|-------------------|--------|--|-------------------|
| コメット |  | 最初は、よく勝負を挑んでくる    | タイラント  |  | マシンはまあまあ安定した力を持つ  |
| ダーダン |  | コメットよりはランクが上。序の口  | フィレンツェ |  | No.2のチーム。マドンナに挑む  |
| ロゼル  |  | かなり手強い。が、マシンはいまいち | マドンナ   |  | マシンは最高のものを持つ。No.1 |



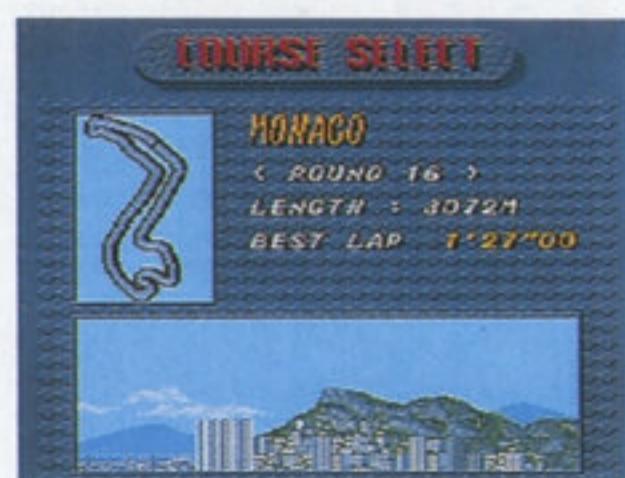
| LAP    | TIME    |
|--------|---------|
| 1ST    | 1'07"05 |
| 2ND    | 1'02"00 |
| 3RD    | 1'01"30 |
| TOTAL  | 3'10"35 |
| DRIVER |         |

●グランプリを獲得し、記念撮影。世界を制して、カップをこの手につかもう

栄冠をこの手に!

## 登場するサーキットは限りなくリアル

各ラウンドは、それぞれの国 特徴に合わせて個性的な風景を見 せてくれる。例えばフランスGP なら美しい山脈、カナダGPであ れば針葉樹林が広がっている。こ の風景の違いを楽しめるのも、ワ ールドチャンピオンモードの特徴 だ。最終16ラウンドは、モナコな のだが『スーパー・モナコ』のコース とは別のものだ。ここでは、各サ ーキットの特徴的ないくつかを取



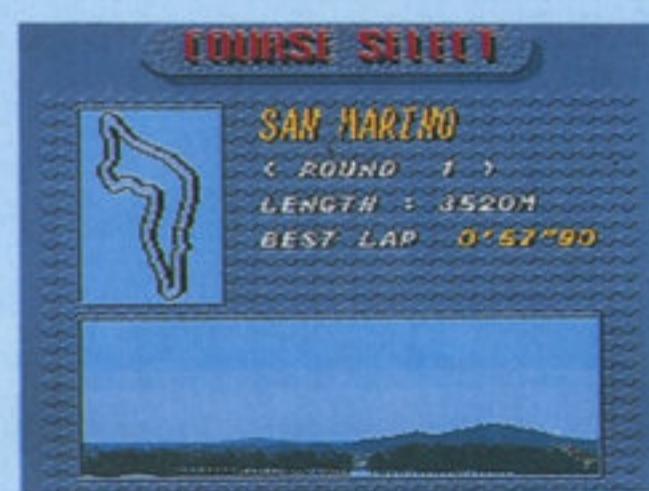
○背景もリアルなのだ

り上げた。コースは知る人ぞ知る、実在のサーキットがモデルになっているのだ。F-1フリークにはこたえられない内容だ。

## ROUND 1

最初のラウンドはサンマリノ。見渡す風景はなんだかだが、なかなかどうして油断のならないコースだ。ここはいわゆる高速コースなわけだが、ただがむしゃらに走って進むことができない。コース図を見てわかるとおり、ヘアピンが2カ所、加えてシケインといった曲線だらけのコースなのだ。ある意味では、オートマチックドライバーでも、多少分のあるコースともいえないことはない。

## サンマリノGP



○平坦な土地が広がるイタリア半島。レースの伝統もあり、人気も高くて有名な場所

## ROUND 3

サンマリノと同じように、高速で突つ走つた者が勝つという気分のいいコースだ。ただ、こういった単純なコースほど、不利なポジションについてしまうとなかなか追い上げがきかないものなのだ。ヘアピンは小さいのでここはほとんどノリで切り抜けがきく。自分のペースを掴んだら、よほどの失敗をしない限り、後続車から逃げきることができるだろう。先に飛び出した方が有利。走りはシンプルをきわめる。

## フランスGP

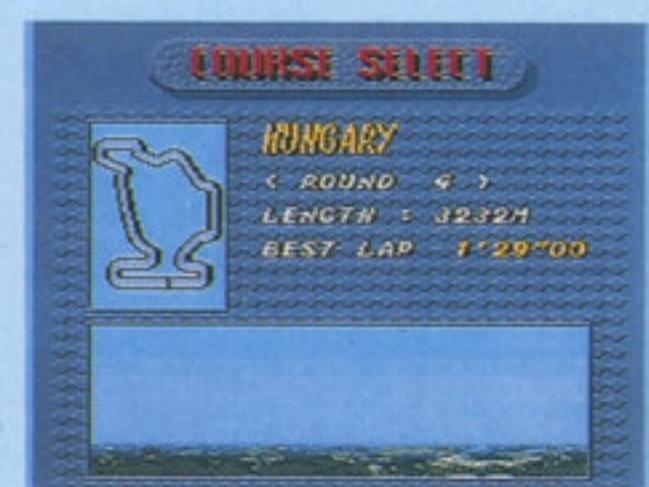


○遠くに山脈がかすんで見える、環境のよさそうな場所。コース自体は高低が少ない

## ROUND 4

複雑なコースである。ここでも高速のみの走りは望めない。全体的に、速度を上げすぎず、コーナーを確実にクリアしていくようにすると、案外イイセンまでいけるだろう。一見、長距離コースに思えるが、サンマリノより距離がない。だが、ベストラップでは、サンマリノより、大幅に時間を食っている。それほど、慎重に走っても損はないコースなのだ。一度コースアウトすると立ち直れない可能性大。

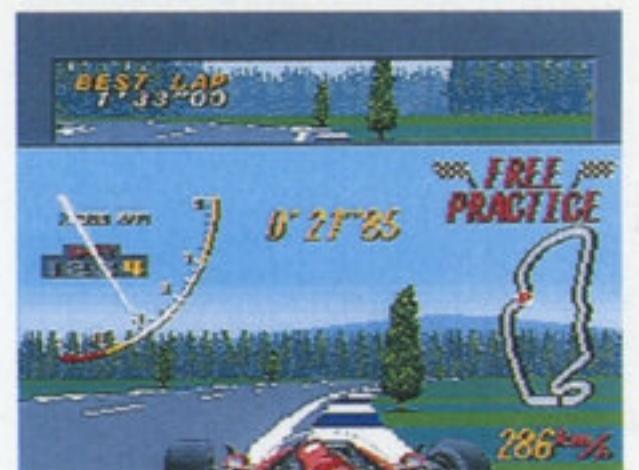
## ハンガリーGP



○東欧はモータースポーツだけでなく、スポーツ全般がさかんで、しかも強いときてるんだ

## 風景を楽しむだけでもOK

ラウンドの練習用ではあるが、勝負抜きでコースを楽しめるプラクティスマードは、各サーキットの風景を心ゆくまで楽しむことができる。ラウンドも、自分の好きな場所を選べる。ワールドチャンピオンモードで、ふと戦いに疲れたらひとりつきでコースをドライブするのも、まあ、たまにはいいかもしれない。



○コースだけを楽しみたい場合は、プラクティスマードを

### 狭広コーナーが特長

弓形の大きな曲線と、いくつかの小さな急カーブで構成されたコース。上下に控えるヘアピンが最初の難関。大きな曲線部でいつきに加速しよう。



○ゆるやかなカーブが続いている



○北のヘアピン。これから少しずつゆるい曲線に変化



○南のヘアピン。スリフトを一段だけ落とせ!!

### スピードが決め手

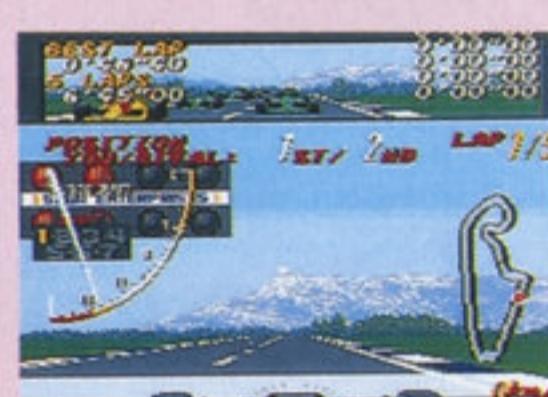
シフトチェンジは下部のコーナーに重点をおく。もし、後続車に抜かれるとすれば、このコーナーでの立ち上がりが遅れたときだろう。



○ストレートは迷わず、最高速度で突っ走れ



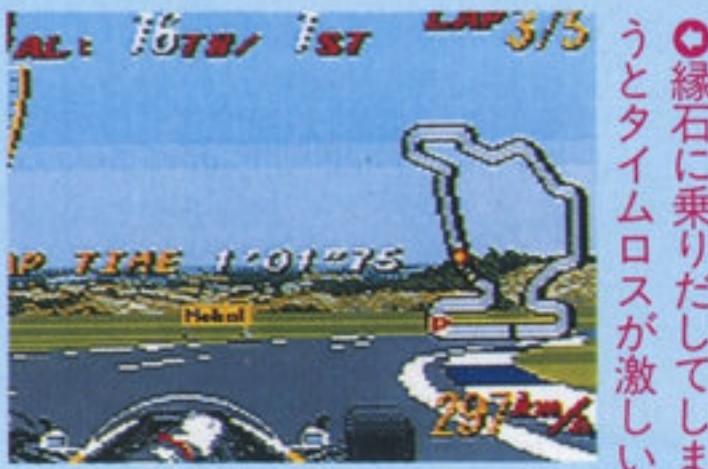
○このコーナーでは失敗しないように



○コーナーを抜けたらまたダッシュ

### ヘアピンコーナー多し

下部のヘアピンを慎重にクリア、といつても生易しいものではない。シフトダウンとエンジンブレーキで、せめて道からそれないようにしたい。



○縁石に乗りだしてしまったタイミングが激しい



○ひとつのコーナーを終えても、また新たにコーナーが…

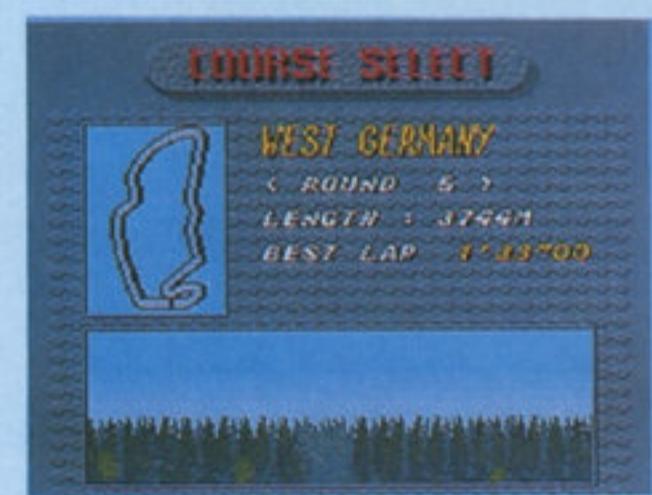


○じつと耐えることなどなのだもレースには必要なこと

## ROUND 5

## 西ドイツGP

東西統一で揺れる西ドイツのGPサーキットは、超高速サーキットとして有名なコースだ。コース全体の8割がゆるやかな直線で構成されており、実際のGPでも直線でスピードが出るマシンが有利といわれている。コースには、3カ所のシケインと2カ所のヘアピンがあり、高速コースだけにこれらのポイントを上手くクリアできるかどうかが大きく勝負を決める事になるだろう。



木立が美しい西ドイツGP。ここでのレースは、林の中でとり行われる

## シケインがポイント

このコースのポイントは、何といっても3カ所のシケインだろう。攻略としては、できるだけハンドルを動かさずに、直線的に抜けることだ。



問題のない地形では、  
思いきり飛ばしおくれ

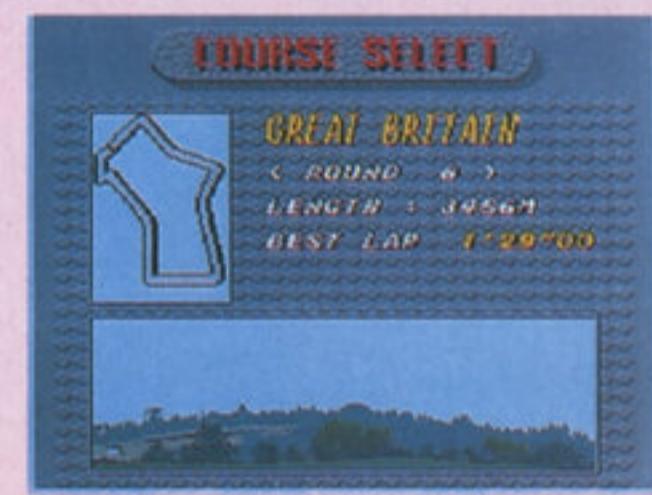


石の狭いコーナーをどれだけ早く曲がり切れるかが問題。シフトを下げすぎると出遅れ、そのまま突っこむと縁石に乗り出してしまう。ここはハンドルの絶妙な切り方を先にマスターせよ

## ROUND 8

## イギリスGP

このイギリスGPも高速コースである。一見、緩やかな曲線ばかりなので、簡単に感じられるが、スピードのコントロールが覚えて難しい。ストレートでのスピードの感覚のまま、コーナーに飛び込んでしまうと、コースアウト、あわよくクラッシュという運命に。コーナーをクリアできるギリギリのスピードを早めにつかんでおくことが勝利への近道だ。実際のレースではよく雨の降るコース。



スピードで競いたいなら、ぜひイギリスだ。最高速でぶっつけられる快感のコースなのだ

## シンプルコースだが…

高速コースだけに一度エンジンの回転数を落としてしまうと、立ち上がりでのタイムロスが大きい。エンジンの回転を落とさないシフトさばきがコツ。



コースだ。7速を使え  
ここも高速で乗り切れる  
しかし、このコースだ。  
からでなく  
厳しいレースになりそうだ



少しのミスが命取りになりかない

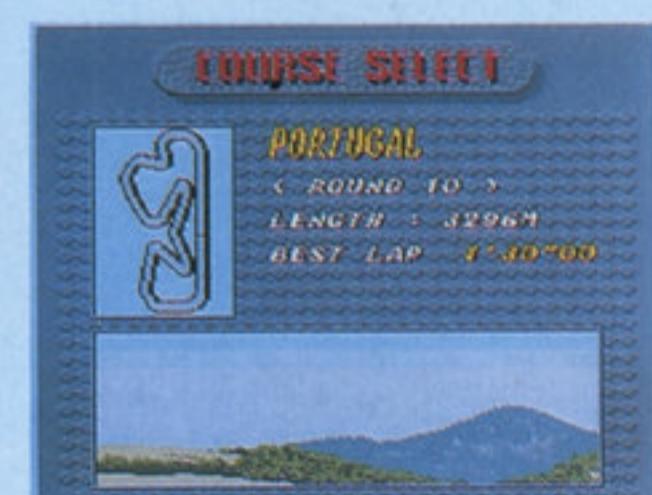


慣れないうちはクラッシュもしないかも

## ROUND 10

## ポルトガルGP

なだらかな丘陵地帯にあるサーキットで、きついコーナーが多い。中低速のテクニカルコースだ。ホームストレチ以外は、ほぼコーナーの連続するコースレイアウトとなっており、コーナーでの速さが即ち勝利を握るカギとなっている。南ヨーロッパの風景に目を奪われている場合ではないのだ。S字と、最終コーナーにポイントを置いて、スピードを殺さずにクリアするのがここでのミソ。



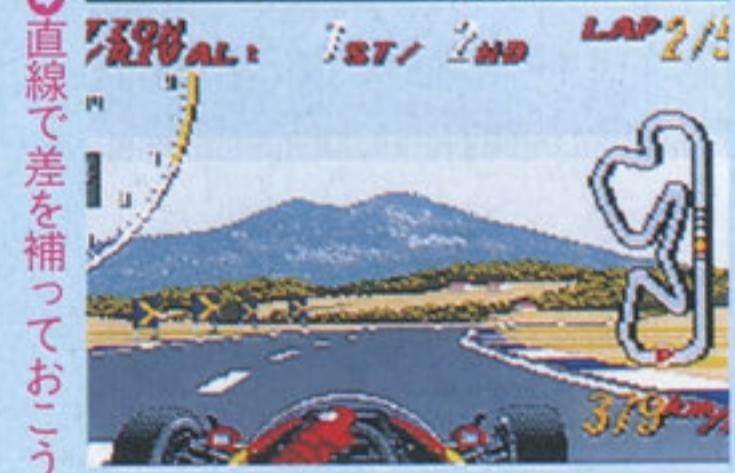
小高い山々を切り開いたコース。高低の差があり、しかもコースは入り組んでいる

## S字…そして直線

最終コーナーをできるだけ速いスピードで走りこめば、ストレートで出るスピードのノリが違う。S字コーナーでも同じ応用が効く。



S字がとても困難な要因  
見てのとおり、内側の



直線で差を補つておこう

慣れないとどうがいいかも

## ROUND 13

## 日本GP

あまりにも特徴のある日本GPコース。2つの直線と、複雑なコーナーで構成されている。実在のGPで有名な、立体交差の姿もみることができる。山あいのため、高低の差もかなりあっていつそうコースに変化をつけている。コースの特徴は、立体交差を境に前半がテクニカルコース、後半が高速コースとなっている。前半部分には、難しいコーナーが集中しているのもこのコースの特徴だろう。



一番馴染みの深いお国のサーキットは、やはりこれまた日本人には馴染みのあるコースであった

## 立体交差が出現！

第1コーナーからS字にかけてのコースがポイントのおきどころ。特に第1コーナーは複合コーナーで、先に行くほどカーブがきつい。



か越せれば…  
前半のヤマバをどうに



日本の某サーキットで有名な、立体交差を発見!!



日本GPに、憧れている人には、ものかもしれない

NEW

光の剣フェリオスでデュポンを倒せ



7月20日

ナムコ

5800円(税別)

4M

ROM シューティング

コンティニュー

—

FELIOS

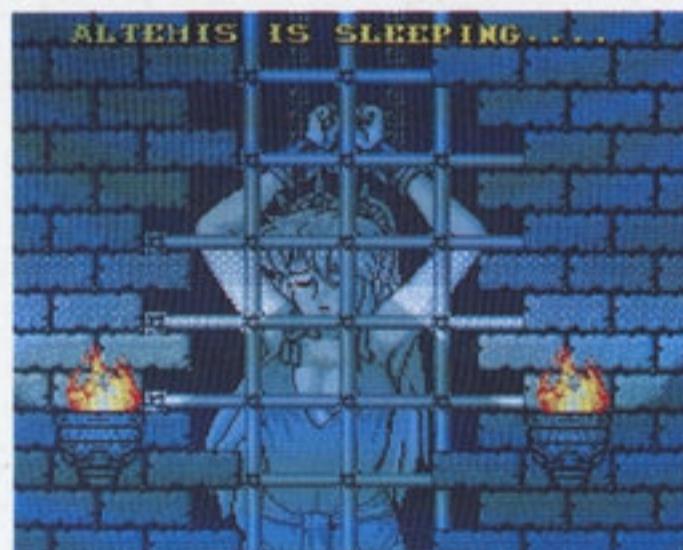
フェリオス



神話の世界を舞台にしたシューティングゲーム『フェリオス』。その美しい世界には、マニアならずとも目を奪われることうけあい!!

## 甦りし邪神デュポンと魔獣どもを打ち倒せ!!

ナムコのゲームがメガドライブで遊べる!! こう聞いて、いまからワクワクしている人も多いんじゃないかな。キラ星のごとく並ぶ名作の数々が、次々に移植されたら…、なんて、早すぎる期待を胸に抱いたとしてもおかしくない。そこで気になるのが、第1弾『フェリオス』のデキだ。



●もうすぐ、アルテミスに会える!!

### 最新のシステムを取り入れたシューティング

メガドラ版『フェリオス』は、業務用にほぼ忠実に移植されている。移植不可能だったのは、例の拡大縮小・回転機能を使っていた

部分だけだ。しかし、その要素を除いても、近頃のシューティングゲームに欠かせない要素をすべて兼ね備えたオトクな1本だ。



●アイテムを取ることで、アポロンの攻撃力がドーンとアップする



●背景の奥行きを出すには、もはや常識の手段。マップが貼りにくく



●ショットボタン1つで、威力の異なる弾を撃ち分けることができる



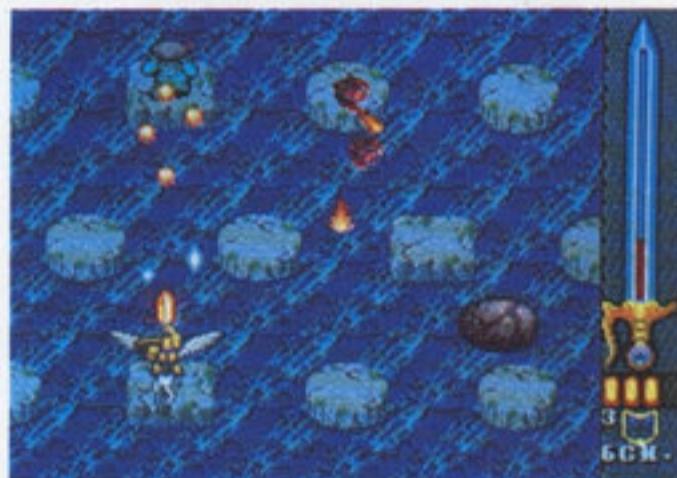
●アポロンの何倍もの大きさのキャラクターが画面狭しと動き回っちゃう

### メガドラに新風を吹き込むグラフィック

『フェリオス』のグラフィックは、これまでにメガドライブで発売されたどのゲームとも一線を画したものになっている。他社のハードでも自社の色を強く出してくるところなんぞ、さすがはナムコって感じだ。



●中間色を使った多彩なグラフィックがキレイ。影の付けたもリアル



●バックの海は、絶えず動いている  
●立体感の表現が見事だから  
●ボスキャラも迫力なものだ  
●アーマーも細かい

### 幕間のデモも凝りに凝っている

各チャプターのボスを倒すと、囚われのアルテミスの姿を垣間見ることができる。RPGやAVGには、このテのデモは多いけれど、シューティングゲームでここまでやるのはちょっと例がない。



●水鏡にアルテミスが浮かびあがる



●動くだけでなく  
●音声合成でしゃべる



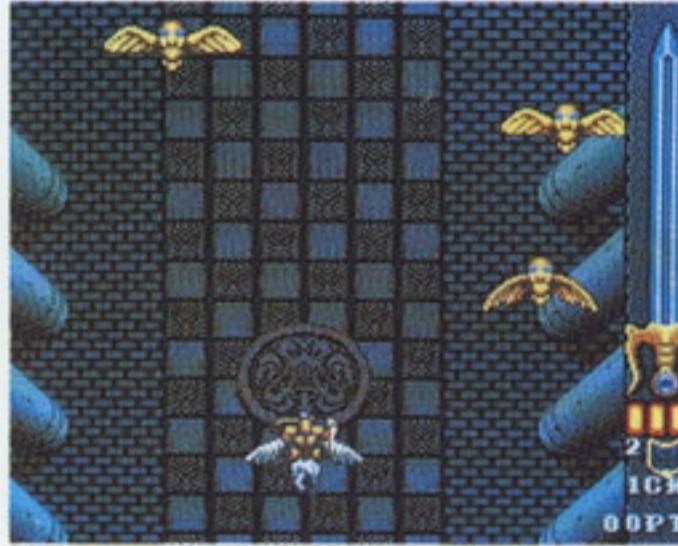
# 打倒デュポンのためのアポロンの武器はこれだ!!

シューティングゲームでまず気になるポイントの1つが自機（と/orマイキャラ）の攻撃方法。以前は「ゼビウス」に代表されるように、パワーアップなどないストイックなものが主流だったが、最近では、そんな単純明快なシス

テムはまったく見当たらない（あの「ゼビウス」ですら、近々発売されるPCエンジン版ではパワーアップを取り入れている）。さて、それでは「フェリオス」はどうかというと…。それは、以下を見ていただきたい。

## パワーアップしながら進め!!

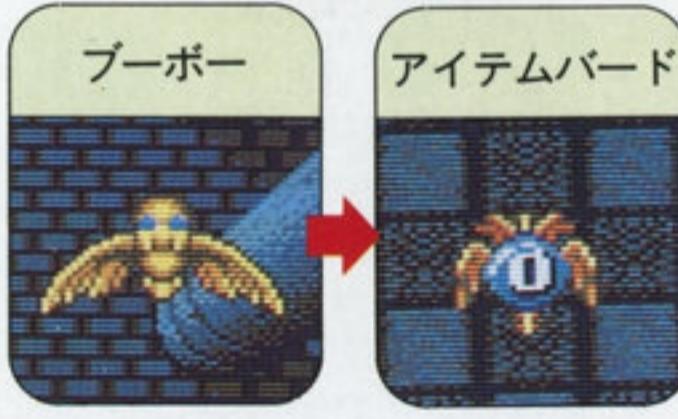
「フェリオス」のマイキャラ・アポロンはアイテムを取ることでパワーアップする。そのアイテムを運んでくるのが黄金のクロウ・ブーボーだ。チャプターの最初や、



●デッカイ顔に羽根が生えたみたいなやつ。彼が頼もしい味方ブーボー



おけば、どんな状況にも対応できる  
●パワーアップして



●同じ鳥だけど、姿形が変わるもの

ボスキャラとの対戦直前など、ゲームの節目に飛来するブーボーに弾を撃ち込むとアイテムバードに変化。アイテムバードに触れば、種類に応じたパワーアップが手に入る。どのブーボーを撃てばどのアイテムになるのかは、あらかじめ決まっているのだがスピードアップ以外は、いくら取っても困ることはないから、遠慮なくいただいてしまおう。

●ボスキャラの待つ神殿。ここに来るまでに装備を完璧にしておくのが重要



●ボスキャラとの戦いには早めにケリをつけろ!!

## 7種類のアイテム

アイテムは全部で7種類。スピードアップは4つ、オプションは3つ以上取っても意味がない。武器アイテムは一定の弾数を撃つと効果切れ。

## スピードアップ

アポロンの移動するスピードがアップする。4段階まで変化

## ホーミング

アポロンの移動するスピードがアップする。4段階まで変化

敵キャラを自動的に追尾する弾を一定の数、撃つことができる

## 力タイ敵は、ため撃ちで撃破!!

最近のシューティングゲームでは常識になりつつある、ため撃ち。『フェリオス』でも、ため撃ちができる。画面右にある剣がパワーゲージになっていて、ショットボタンを押し続けるとパワーが充填される。ボタンから指を離すと弾が発射されるが、パワー充填の度合いによって威力が変化するのだ。グラフィックでは4段階で弾の威力が表されるが、実際にはパワーゲージに従って、もっと細かく威



●強力な弾を、まとめてお見舞いだ力が設定されている。ボスを含めて、ある程度の耐久力を持つ敵にはこの、ため撃ちが有効だ。



## 2つのモードと難易度の変化

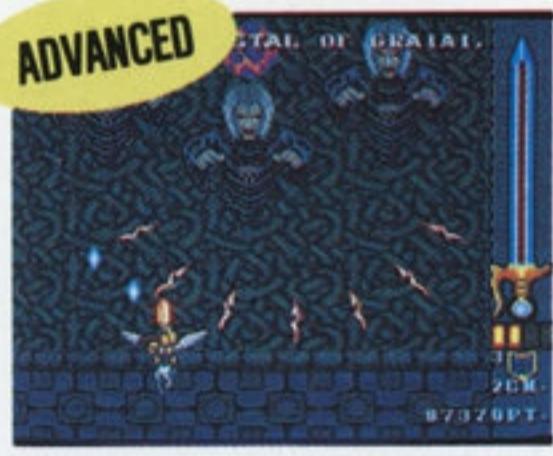
このゲームにはノービスとアドバンスドという2つのモードがある。2つのモードでは難易度が違う。さらに、アポロンがオプションをいくつ持っているかによっても、敵キャラの耐久力の変化という形で難易度が変わってくる。



●グラライアイの撃つくる弾の数に注目!!



●ノービスにはノービスのエンディングがあるぞ



●弾の数がこんなに多い。避けるのが大変!!

## オプション

アポロンと同じ攻撃能力を持った無敵のオプションが2つまで付く

## ビーム

当たり判定の大きな弾をフルオートで連射できる。ムダ撃ちは厳禁

## ライフ

アポロンのバイタリティが1ポイント回復する。ものすごい貴重品

## フェリオス

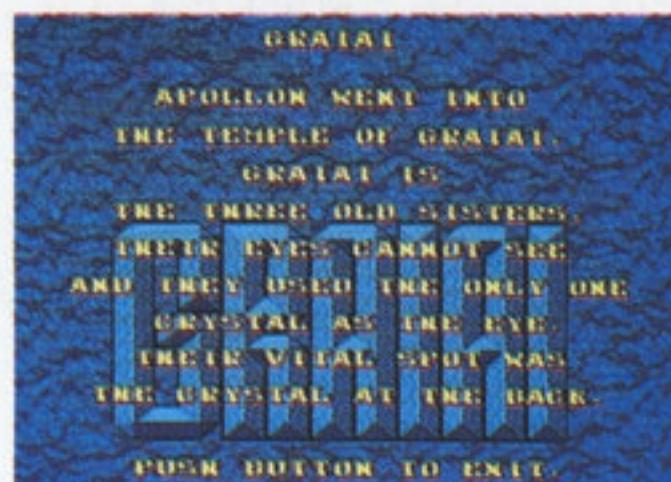
デュポンを倒すのに必要な光の剣。左の写真に入手方法のヒントが

| アポロン   | スピードアップ                      | オプション                          | ビーム                            |
|--|------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| アイテムは全部で7種類。スピードアップは4つ、オプションは3つ以上取っても意味がない。武器アイテムは一定の弾数を撃つと効果切れ。 | アポロンの移動するスピードがアップする。4段階まで変化  | アポロンと同じ攻撃能力を持った無敵のオプションが2つまで付く | 当たり判定の大きな弾をフルオートで連射できる。ムダ撃ちは厳禁 |
| ホーミング  | アクロス                         | ライフ                            | フェリオス                          |
| 敵キャラを自動的に追尾する弾を一定の数、撃つことができる                                     | 斜め横に飛び、壁に当たるとバウンドする弾を一定の数撃てる | アポロンのバイタリティが1ポイント回復する。ものすごい貴重品 | デュポンを倒すのに必要な光の剣。左の写真に入手方法のヒントが |
|  |                              |                                |                                |

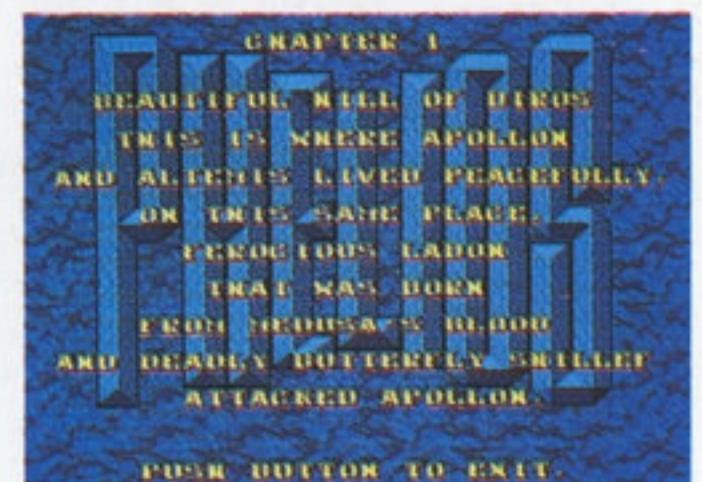
# 7つのチャプターをめいっぱい見せる!!

さて、それでは各チャプターの紹介に移ろう。と、その前に右の写真に注目。これはなにか? というと、メガドライブ版フェリオスのオマケとでもいべきオプションモードの画面なのだ。このモードにすると7つのチャプターとそれぞれのボスキャラについての

知識が得られる。ゲームの下敷きになっているストーリーも、これを見ればバッチリ知ることができるので。直接、ゲームの攻略には関わってこないけれど、こういうのもウレシイね。それでは、今度こそ本当に7つのチャプターの紹介を始めるとしよう。



●辞書でも片手に読んで見てくれ



●ふーん。なるほど、そうだったか

## CHAPTER 1 ディロスの丘～ メデューサの神殿

石造りの神殿からスタート。ザコキャラをあしらいながら進むと、突然、目の前が開けて、ディロスの丘にシーンが移る。めまぐるしくスクロール方向が変わる背景と白い雲が、業務用に迫る迫力だ。次々に現れる巨大竜ラドーンを倒して、メデューサの神殿に進め。



●ラドーンの弱点は頭。  
メッセージも見逃すな



●矢を放つてくるアーミー。  
橋から落とせ!!



●メデューサは首だけが本体から離れて飛びまわる



●この面ではビームと  
ホーミングが手に入る



●敵の耐久力も低く、  
まだまだ楽勝ってどー



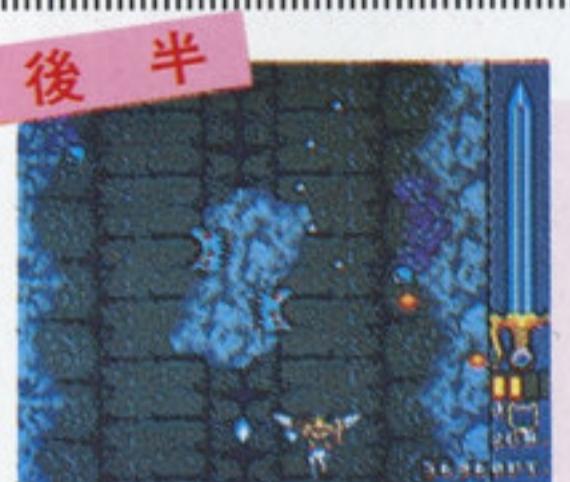
●自から出すレーザー状の  
弾は戻ってくるので注意

## CHAPTER 2 地下洞窟～ グライアイの神殿

突然現れては、弾を撃って消えるマジシャンや固定砲台のようなガーゴイルが登場。少し進むとスクロールが止まり、円陣を組んだエムザが回転しながら攻撃てくる。エムザを全滅させれば地下洞窟への入り口が開く。横にも強制スクロールするので、注意が必要。



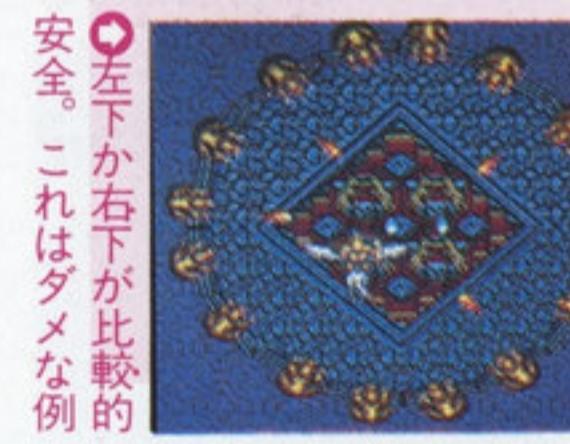
●手遅れになる前にガーゴイルを倒すんだ



●アポロンの動ける範囲が狭くなっている



●グラライアイは3人の老女。弾を撃つ手を先に破壊だ



●左下か右下が比較的安全。  
これはダメな例



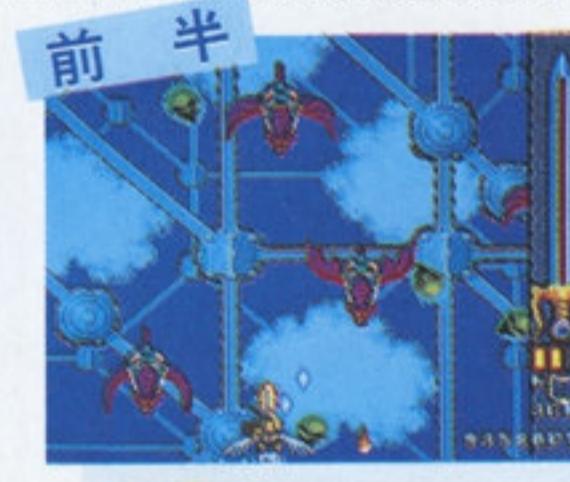
●素早く敵を倒して安  
全地帯を確保しよう



●迫つてくる首を避けながら、中央の弱点を攻めろ!!

## CHAPTER 3 空中神殿群～ セイレンの神殿

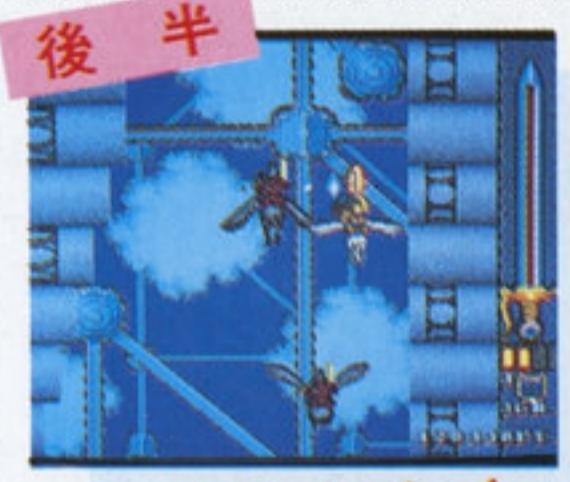
高速で飛ぶ炎を放ってくるドラゴンファイターと、執拗に追ってくるヒューラが前半の敵。後半になると、スクロールが高速になって、グリフォンが後ろから襲ってくる。左右にせりだした柱も恐怖だが、この柱にグリフォンを誘導して自爆させるのも戦法だ。



●追尾してくるヒューラをかわすのが一苦労



●とにかくしつこい。イヤなキャラ  
動きは遅いが、デカイので邪魔だ



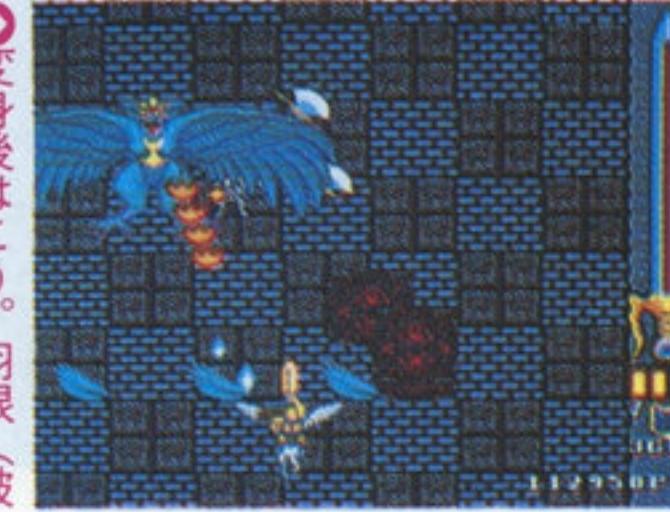
●グリフォンは主に体当たりで攻撃してくる



●とにかくしつこい。イヤなキャラ  
うまく誘導して、壁に激突していただこう



●最初は美しい姿のセイレンだが  
壊可能)



●変身後はこう。羽根(破

## CHAPTER 4 炎の世界～ アンタイオスの神殿

前半はマグマの海が舞台。首を振りながら扇状に弾をバラまくヒマイラは耐久力も高く、かなりの強敵。後半には、首を回転させながらアポロンを目掛けて長い炎を放ってくるキャラクタ、ゴメスが登場する。炎の世界だけあって、ボスも全身を炎で包まれた魔獸アンタイオスだ。



●ボヤッとした所にいると確実に狙われる。動きながらの、ため撃ちだ



●こちらの弾が当たると炎をボロボロ出してくれる。連射は自殺行為だ

## CHAPTER 5 氷の世界～ スキュラの神殿

チャプター4とはうって変わって、今度は氷の世界。前半・後半を通して脅威なのが、巨大な鉄球のようなメガとギガ。メガのほうは破壊可能だが、ギガは破壊不可能なうえに、メガまたはギガ同士とぶつかると8方向に碎け散る。ボスのスキュラは、本体の耐久力は低いがガードが固い。



●爆発こそしないが、高速で大量に落ちてくるギガ。すごい迫力だ



●回転しながらスキュラをガードする顔。コイツを倒すのが先決だ



●ギガが爆発!! らないと大ケガする 知

## CHAPTER 6 水の世界～ ケルベロスの神殿

## CHAPTER 6 水の世界～ ケルベロスの神殿

背景の流れる水が美しいチャプター。所々に小さな島のようなものがあって、巨大な岩を投げつけるアースデーモンが陣取っている。このアースデーモンを倒すには何発も弾を撃ち込んで水の中に落とさなければダメ。ボスのケルベロスは首の動きがユニークだ。



●海中から突然姿を現す、イヤなやつもいる



●さらに、レーザー状の弾を撃ってくる。避けながら、目玉を狙い撃てる

## CHAPTER 7 闇の世界～ デュポンの神殿

## CHAPTER 7 闇の世界～ デュポンの神殿

いよいよ、ここが最終チャプター。舞台を宇宙に移して最後の戦いが始まる。このチャプターに限っては、ただ生き残りさえすればいいってわけにはいかない。このチャプターで光の剣『フェリオス』を手にいれなければ、デュポンに勝つことはできないのだ。と言っても、そんなに難しい謎があるわけじゃないんだけどね。さあ、アポロン、アルテミスが待っているぞ。



●この腕は、弾を撃ち込むと分裂する。ため撃ちで、一気にやっつけろ



●取ると右上にPの文

●アーティムバードのようだが、Pの文字が!?

●見なれない物体が!

いよいよ  
デュポンと  
の対決迫る!!

●3本の首を持つケルベロス。昆虫のようだ

●見なれない物体が!

●アーティムバードのようだが、Pの文字が!?

●取ると右上にPの文

●字が。Pといえれば

●見なれない物体が!

●アーティムバードのようだが、Pの文字が!?

●見なれない物体が!

**NEW  
SPECIAL**

# 我が翼を炎に染めて敵を撃つ!



侵略者の外道どもは許しちゃおけねえ。  
究極の迎撃戦闘機ファイヤー・シャークは御国の  
守りのために最後の離陸を開始する。

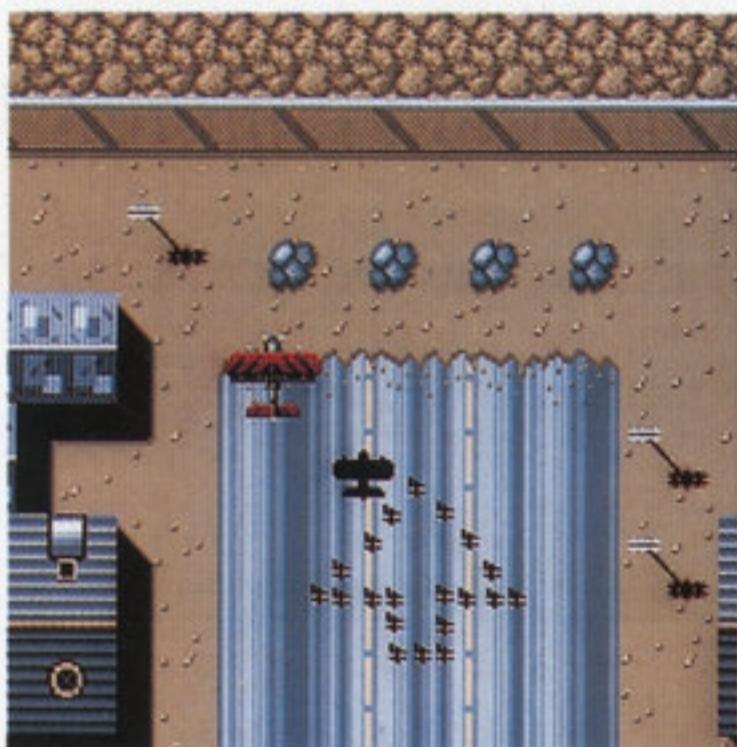


|       |       |         |
|-------|-------|---------|
| 発売日未定 | 東亜プラン | 価格未定    |
| 容量未定  | ROM   | シューイング  |
|       |       | コンティニュー |

## 東亜プラン純正縦スクロールシューイング

超激ムズのシューイングとしてゲーセンに名を轟かせた鮫<sup>3</sup>(鮫/鮫/鮫/の短縮形…)<sup>3</sup>が、早々とMDに登場する。ゲーセンでは、むずかしすぎてインカム(ゲーセンでの収入)が上がらないと

いう逆境にあいながらも、マニアの間には確実な人気を得ていた。ゲーセンではなかなか先に進めなかつた人も、このMD版ならコンティニューは無料だ…。今回は、まだ制作途中のバージョンを強引に取材してきたので、報告しよう。



●今、まさにみんなの期待を一身に集めてファイヤー・シャークは飛ぶ。



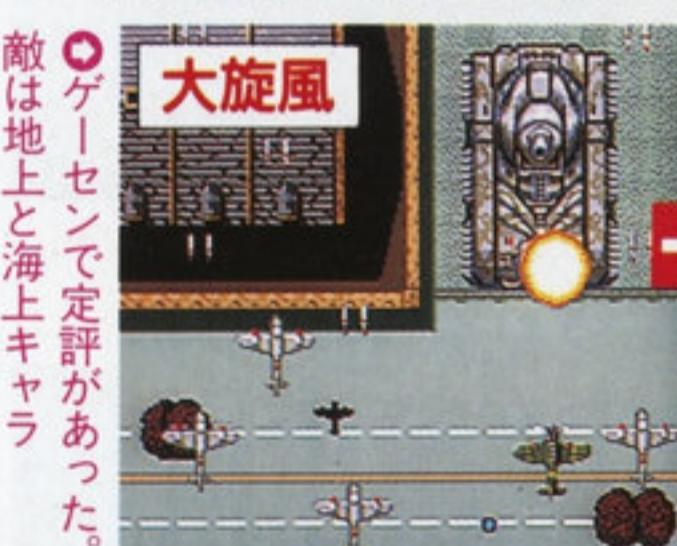
●見てのとおりの縦画面。敵がいっぱいにぎやかにぎやか楽しいな



●これはまだ未完成の画面で、プレイできないんだよ…

### 鮫! 鮫! 鮫! への流れ

鮫<sup>3</sup>とはいってどんな感じのゲームなのかを説明しよう。まず、ベースは「飛翔鮫」、それに背景は



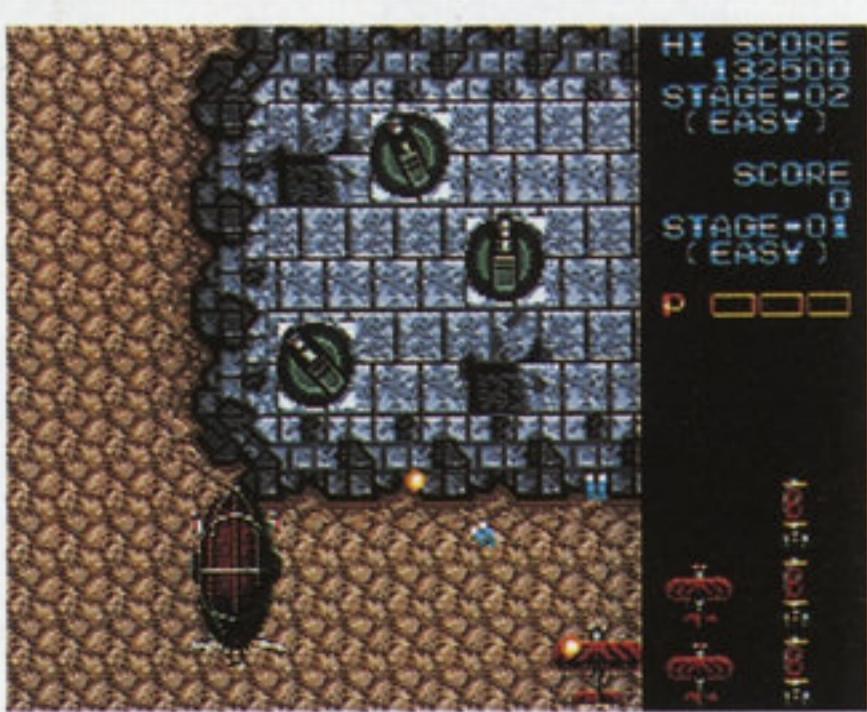
「大旋風」、パワーアップが「TAT SUJIN」といった感覚だ。何となく雰囲気はわかってもらえるだろうか? 鮫<sup>3</sup>は東亜プラン製シューイングゲームの集大成といえるだろう。



●自機は複葉機、敵もレシプロ機。なのにパワーアップは未来的な強力なもの

### 縦画面を横画面へアレンジ

鮫<sup>3</sup>もTATSUJINや大旋風と同じように縦スクロールの縦画面を横画面にアレンジしている。正方形に近い画面で戦うので、横に広がっているよりは違和感が少ないだろう。最終的には、縦が短くなった分のゲームバランスの調節がなされるはずなので、プレイに支障はないはず。



●戦闘画面はほぼ正方形。右側にステータス

©TOA PLAN CO., Ltd.

# とんでもなくパワーアップする自機

この鮫<sup>3</sup>も、一連の東亜プランシユーティングと同じように、アイテムを取ることでいろんな変化をしていく。特にこのゲームでは、恐ろしいくらいにパワーアップしていき、最終段階では「レシプロ戦闘機がこんなにパワーアップしてもいいの?」と言いたくなるほどにパワーアップしていく。

ボーナスアイテムについては、鮫<sup>3</sup>の場合、その稻妻アイテムを取っただけでは得点にならない。ステージクリア時に、ボムの残数と



○敵を倒してアイテムを手に入れろ

かけたものが得点になるので、ボムを使いまくっては高得点は望めない。

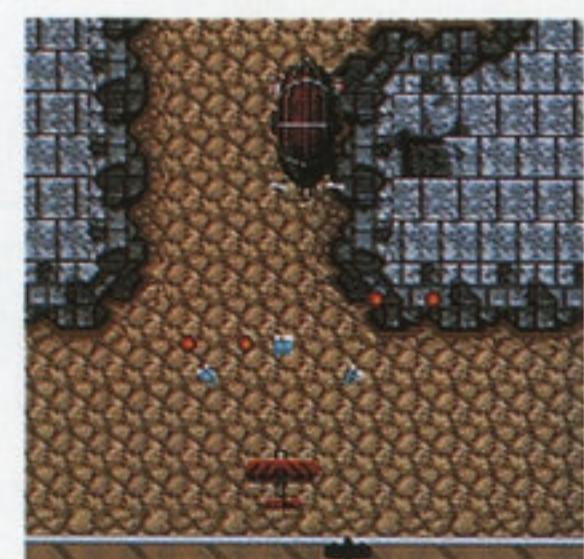
## パワーアップと補助アイテム

| パワーアップ                         | ボーナス                             |
|--------------------------------|----------------------------------|
| P                              | 3つで1クラスのパワーアップ。これだけは必ず取っておこう     |
| S                              | これを取ればスピードアップ。回避速度は速いにこしたことはない   |
| B                              | 多ければ多いほどいいボム。ステージクリア時にはボーナスに影響する |
| 1UP                            | 敵の砲台とかに隠れている稻妻マークを取るとボーナスレートが上がる |
| 2UP                            | 自機のストックが1機増えるおなじみのアイテム。ありがたい     |
| HI SCORE<br>STAGE-02<br>(EASY) | TATSUJINでありがかった自機が2機増えるアイテムも登場   |

## 3つで1段階のパワーアップ

パワーアップアイテムは、3個取ることによって自機の攻撃力が1ランクアップする。このへんのパワーアップシステムはTATSUJIN

JINでおなじみだね。ただ、3個で1ランクだから、5個で1ランクだったTATSUJINよりはいくらかやりやすいかも?



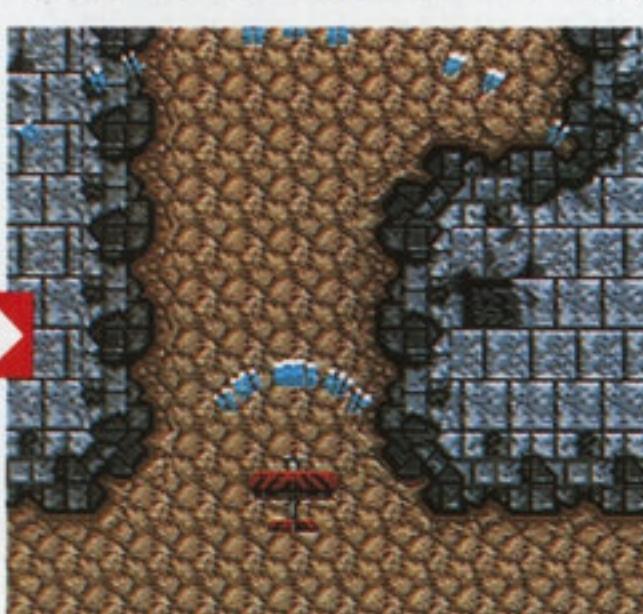
○ゼネラルポーターと呼ばれる飛行船の中にアイテムがある



○パワーアップゲージは左のステータス画面の下の方に表示されている



○最初はこのとおり貧弱貧弱!



○パワーアップすれば勝ちだ

## 3種類のウェポンを交換していく

ファイヤー・シャークの装備は3種類あり、状況に応じて変更していくことが可能だ。といっても、常に自由に変換できるわけではなく、特定の敵を倒したときに出現する変換アイテムを取ることによって変化するのだ。だから、装備を変えたくてもアイテムが出現し

なければいつまでも現状のままだ。また、TATSUJINと同じように思わずアイテムを取ったら不利な装備になってしまったりということもありえるので、アイテムの色に注意しよう。変換アイテムを出す敵と出現するアイテムの色の法則を覚えておけばいいわけだ。

### ワイド

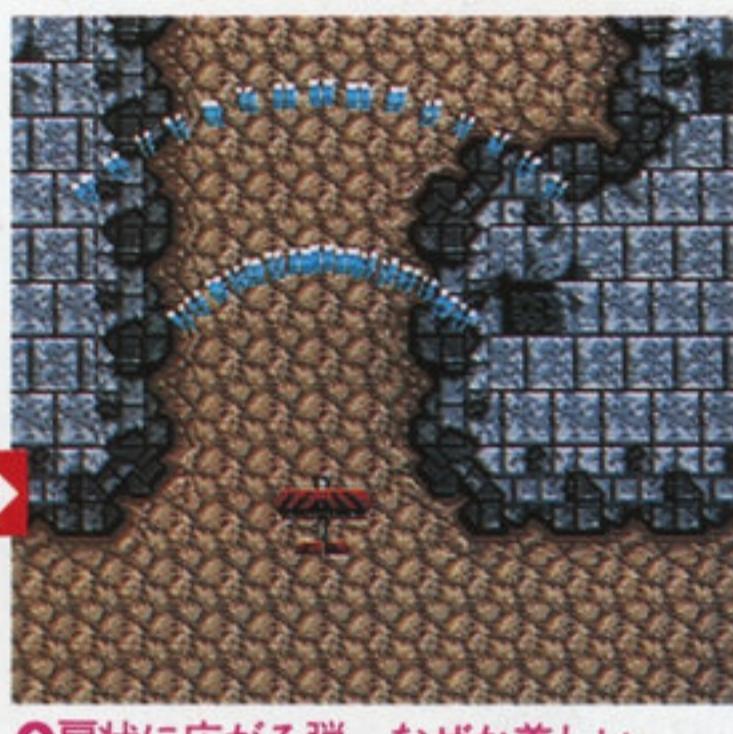
ゲームスタート時はこの装備。最初は3方向に弾を出すだけの貧弱装備だが、連射ができるのでパワーアップすれば便利。

○最初から装備している  
ワイド。初期は3方向の  
みでここもとない

### ビーム

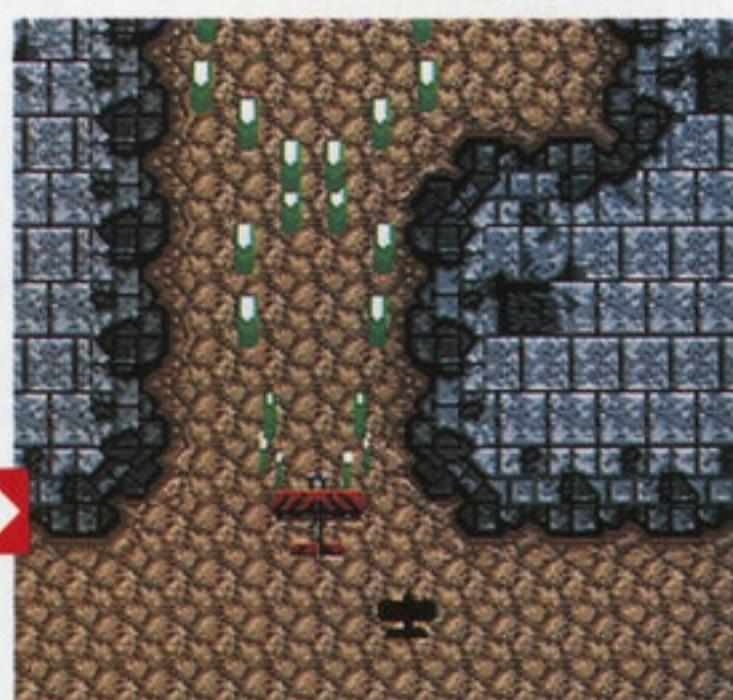
螺旋状に弾が飛んでいく強力な兵器。ただし、前方のみの攻撃なので、大量のザコにまとわり付かれると困ってしまう。

○正面の狭い範囲しか攻撃できない初期状態。初期のワイドよりはマシ



○扇状に広がる弾。なぜか美しい

### 貫通兵器



○ここまでくると正面は完璧な攻撃

### ファイター

鮫<sup>3</sup>での特徴的な兵器。最初は炎が1本ちょろちょろしていて情けないが、最終的にはもっとハデなパワーアップを遂げる強力な兵器//

○ズビーっと一本だけにはかなり情けない。早目でパワーアップだ

### 豪快な炎

○実際は、両側に3本ずつの炎が飛ぶ



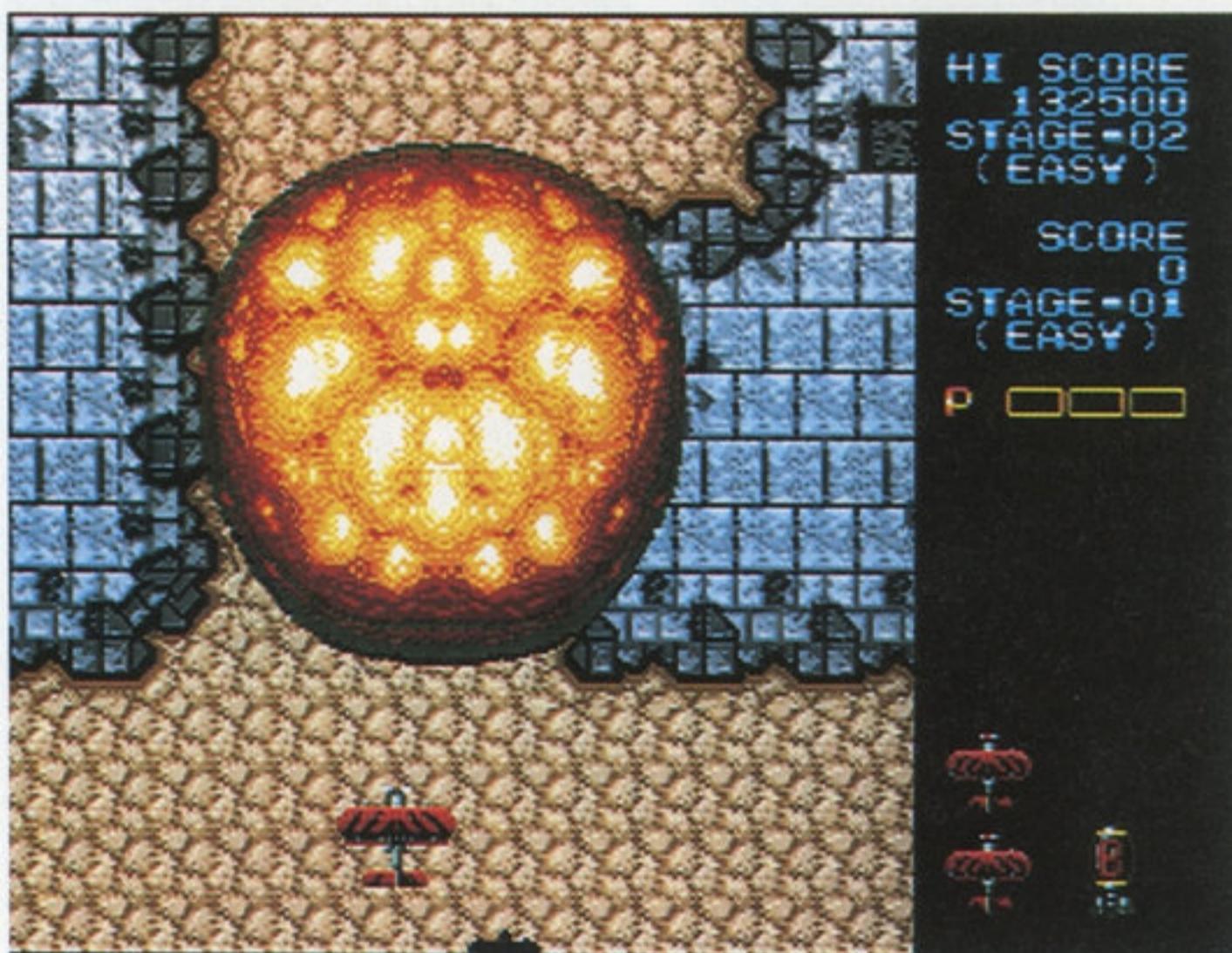
バリバリバリッ!

# パワーアップとボンバーは東亞の華?

東亞プランのシューティングには、共通した特徴がある。パワーアップのハデさと、起死回生の必殺攻撃であるボンバーだ。東亞プランの縦スクロールシューティングには必ずボムが搭載されているし、パワーアップに関してもアイテムを取ることでハデに変化する。

## 変わったボムシステム

鮫<sup>3</sup>の場合、ボムの攻撃システムが若干変更されている。これまでの場合、ボムは画面の中心に落ち、爆煙の拡がる範囲の敵にダメージを与えるというものであった。しかし鮫<sup>3</sup>の場合、自機の近くに落とすとか、自機のずっと先に落とすといった落下位置のコントロールが可能になった。これを利用して、あらかじめ前方の敵を粉碎しておくといった戦術的な攻撃ができるようになったわけだ。



○おなじみのボンバーがドッカーン! ボムは夏にかぎる…?

## 東亞プラン シューティングゲーム進化論

鮫<sup>3</sup>を語る上で欠かせないのが、これまでの東亞プランのシューティングゲームの流れだろう。タイガーヘリに始まる東亞プランのシューティングの歴史には華々しいものがあり、今や日の出の勢い。その歴史と鮫/鮫/鮫/までの進化の過程を分析してみたのが右表と流れ図だ。

今日のゲームシステムは、初代タイガーヘリの時点ですでに確立されていた。驚くべきことは、このときにボムシステムも確立していたことである。パワーアップとボムという

2つの神器が今日の東亞プランシューティングの基となっていることを考えると、たいしたものだ。ヘリコプターから飛行機、地上から宇宙へというバリエーションに応じた変化の中でも2つのシステムは原形を止めている。ゲーセンに行っても目ざとい人たちは、東亞プランのシューティングゲームを一目で識別できる。最近は、東亞プランのシステムをマネたゲームも多く、東亞プランがアーケード業界に与えた影響は限りないものがあるといえるだろう。

## MD版3作品を完全比較研究

鮫/鮫/鮫/発売までにMDに登場している東亞プランの移植ゲームは2作、TATSUJINと大旋風だ。2作とも、移植の完成度は定評があり、今回の鮫<sup>3</sup>についても安定した移植度が期待できる。この3つのゲームに共通する要素についての特徴を下の表に示したので参考にしてほしい。

TATSUJINはMD初の本

格的縦スクロールシューティングということで話題となった。横画面へのアレンジも新たな試みだったが、成功したといえる。大旋風は、飛翔鮫の流れをくむゲームシステムと、ヘルパーというお助け部隊の神風特攻が涙を誘った…。前2作とも非常に完成度が高いので、シューティングファンならば是非3本ともそろえておきたい。

|          | 自機   | ボム                                       |
|----------|--|--|
| 鮫/鮫/鮫!   | 自機は複葉機ファイヤー・シャーク。姿に似合わぬパワーアップでゲームを魅了してくれる  | 他シリーズより若干小さくなったように見えるボムだが、遠近に使い分けができる    |
| TATSUJIN | 自機は宇宙戦闘機スーパーイターラー、搭乗者はタツオ。宇宙ものだけに形状がちょっと違う | 画面いっぱいに広がるドクロの形。爆発中にボムをかけていてもダメージが与えられた: |
| 大旋風      | 自機に名前はないが、レリーが異様に凝っている                     | シリーズ中もつとも特異なボムシステム。ボムとしてよりヘルパーとして使うことが多い |

## 東亞プランシューティングゲーム比較表

| ゲーム名     | スクロール | 自機     | ボンバー     | パワーアップの種類     | 得意技     |
|----------|-------|--------|----------|---------------|---------|
| タイガーヘリ   | 縦方向   | ヘリコプター | 破裂兵器     | 4種類をアイテムの色で選択 | 元祖のボム   |
| 飛翔鮫      | 縦方向   | 複葉機    | 渦巻き形     | 弾数増加、拡散       | ひたすら連射  |
| 究極タイガー   | 縦方向   | ヘリコプター | 円形花形     | 3種類をアイテムの色で選択 | 貫通レーザー  |
| 大旋風      | 縦方向   | 単葉機    | ヘルパー     | 弾数増加、拡散       | お助け部隊   |
| TATSUJIN | 縦方向   | 宇宙戦闘機  | ドクロ型     | 3種類をアイテムの色で選択 | サンダービーム |
| ヘルファイア   | 横方向   | 宇宙戦闘機  | なし       | 通常弾強化         | 多方向撃ち分け |
| ゼロウイング   | 横方向   | 宇宙戦闘機  | ブラックホール型 | 3種類をアイテムの色で選択 | プラソナビーム |
| 鮫/鮫/鮫/   | 縦方向   | 複葉機    | 遠近両用     | 3種類を色で選択      | 豪快ファイヤー |



これはまだ未完成の画面。本当はもっとハデハデ

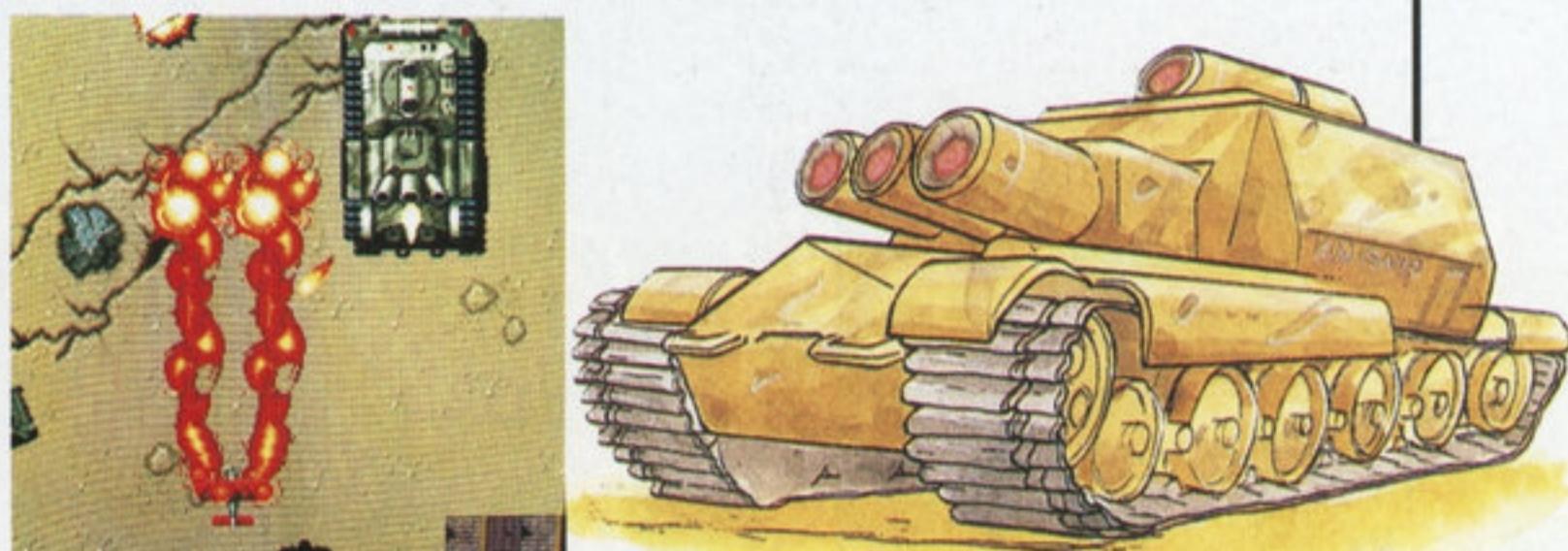
| パワーアップ |  | ボス |   |
|--------|--|----|---|
|        | 最初から2方向に撃てる<br>ワイドショットに始まり<br>最後はどんな攻撃に終わる     |    | 残念ながらMD版のボスは未完成。これは業務用のもの。どちらかというと大旋風みたいな感じ |
|        | 立している<br>ワーアップシステムを確立している                      |    | 実は敵は宇宙人そのもの/ちゃんと組織図まであるのだが、生身で戦争をやっているの     |
|        | 飛翔鮫に似てハデさこそ<br>ないものの、単純なパワーアップシステムはレシプロ戦闘機の雰囲気 |    | 近未来的な兵器がボス。ザコにしても、けつこう現代的で、感情移入しやすいキャラばかりだ  |

## イラストと業務用に見る鮫/鮫/鮫/の全貌

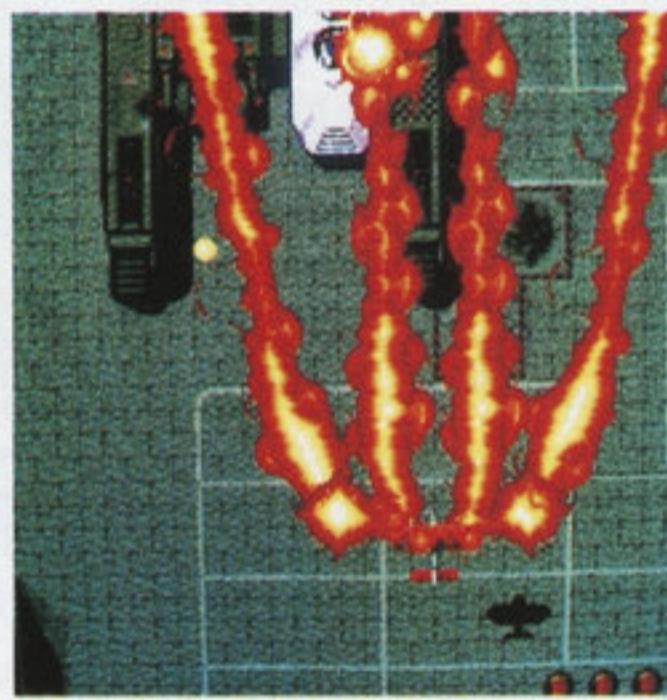
今回の取材ではまだ完成していないかった敵のボスキャラ。しかし、移植度に定評がある東亜プランのことだから、業務用と寸分変わらぬ移植が期待できる。すなわち、業務用

画面でもMD版の画面でも大差ないと予測されるのだ。少しでも鮫<sup>3</sup>のブレイの雰囲気を感じてもらいたいので、業務用とイラストで敵ボスを紹介しておこう。

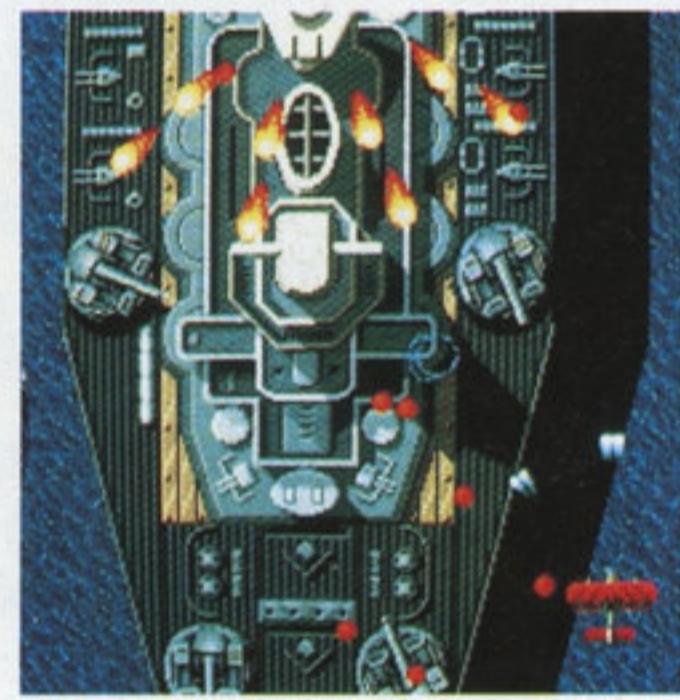
### 大型陸上多連砲戦車 KIMIGAYO-B



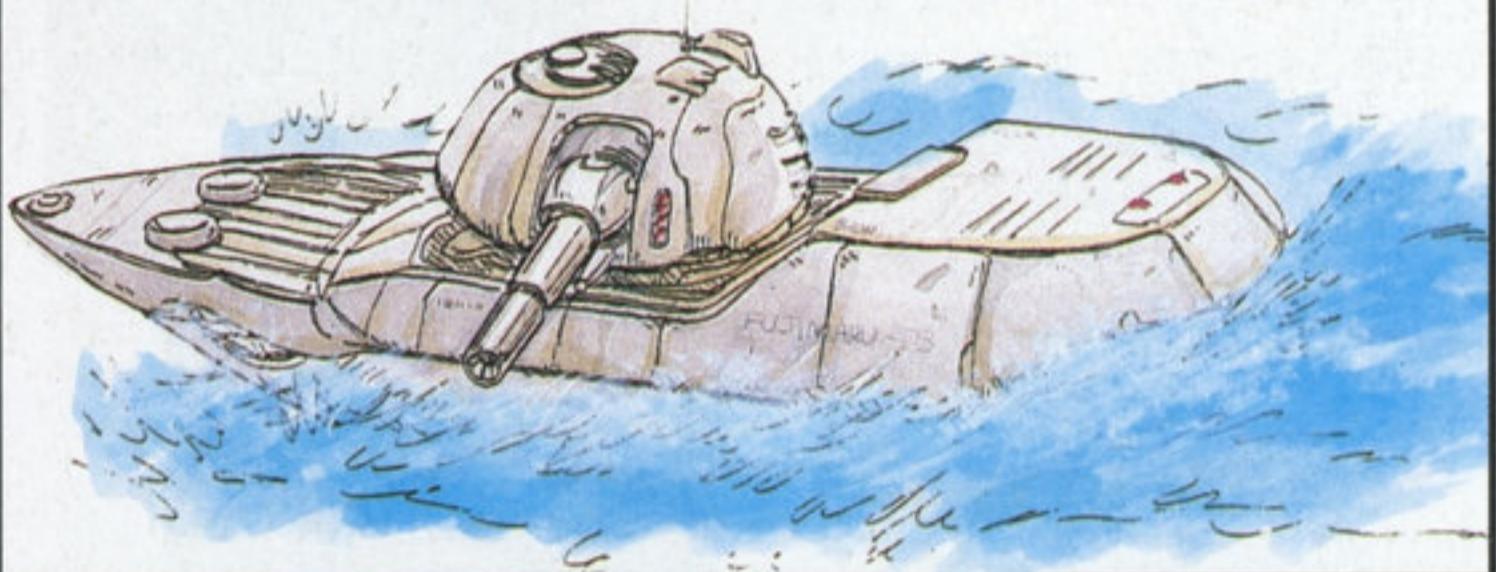
### 超重装無差別砲硬車 F1-ソドム



### 超重爆裂戦艦 リー・トンプソン



### 小型激爆船 D3フジマル



## ヘリから飛行機へ

タイガーヘリから飛翔鮫への変化は画期的であった。ゲームシステムはまるで違うとも言えるが、後の飛行機シリーズへの足掛りとなるものであった。



初めてタイガー  
ヘリありき。古き良き秀作

## 飛翔鮫



ヘリから突然変異。飛行機もの基となる名作

## 大旋風



飛翔鮫からの発展型。敵は地上と海上キャラ

## TATSUJIN



突然宇宙へ。地上でできないパワーアップ満載

## 鮫/鮫/鮫/



ついに地上でもここまでパワーアップした

## 縦から横スクロールへ

いきなり横スクロールへと発展し、ボムシステムも消えた。しかし次のゼロウイングでは再び復活しており、今後の横スクロールへの発展性に期待できる。

## ヘルファイア



いきなりの横スクロール。特異な進化形態

## ゼロウイング



ブラックホール型のボムシステムが復活

NEW

横スクロールのパワーアップシューティングゲーム

# ヘルファイア HELLFIRE

アーケードで好評を博した、『ヘルファイア』がメガドライブで発売される。今回はステージ3まであますことなく紹介する。

8月31日

NCS

6800円(税別)

4M

ROM

シューティング

コンティニュー

## 4種類の攻撃を駆使し、ギルドー帝国を滅亡せよ

激ムズシューティングということも有名だった『ヘルファイア』がついにメガドライブに移植されることが決定。移植はオリジナルと同じく、東亜プランがおこなっているというからハンパじゃない。メガオリジナルのオプション、シールドなどのアイテムがゲームに増加され、一層のパワーアップをはかっている。『ヘルファイア』の一番の特徴は、4種類の攻撃フォーメーションが最初から選択できるということだろう。

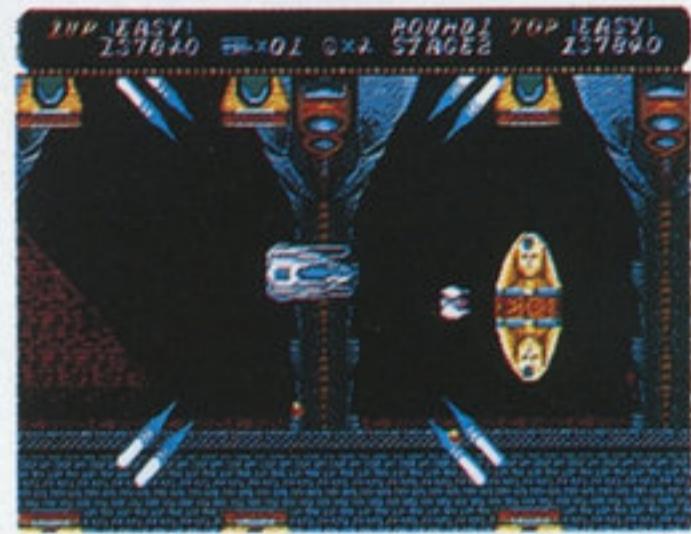
### アーケード版との違い

アーケードでは、同時2プレイが可能だったが、残念ながらメガ版ではできなくなってしまった。アーケードとの違いは、他にもある。各ステージの構成、ボスなどは若干変わる予定だ。また、アーケードの難度があまりに高かったため、挫折した人も多いことだろう。メガ版は少し難易度が下がる予定だから心配なく。

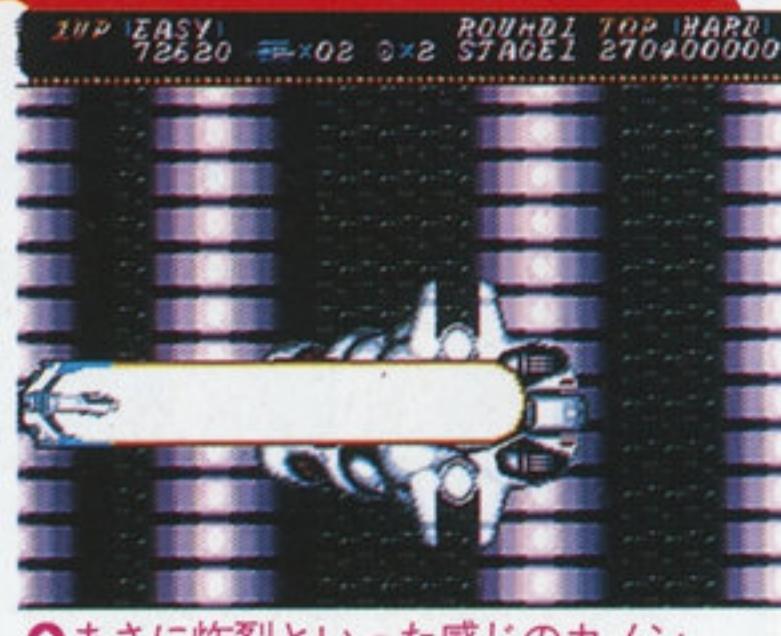


### メガオリジナルのアイテムもあるぞ

メガ用にプラスされたアイテムは、敵の弾を1発まで耐えることができるシールド、敵への攻撃、弾をも破壊してくれるオプションが装備できるようになるというモノ。また、ハイパークノンというアイテムを取ると、弾数制限があるが、究極のハイパークノン砲が発射できるようになる。対ボスでは特に有効になるだろう。

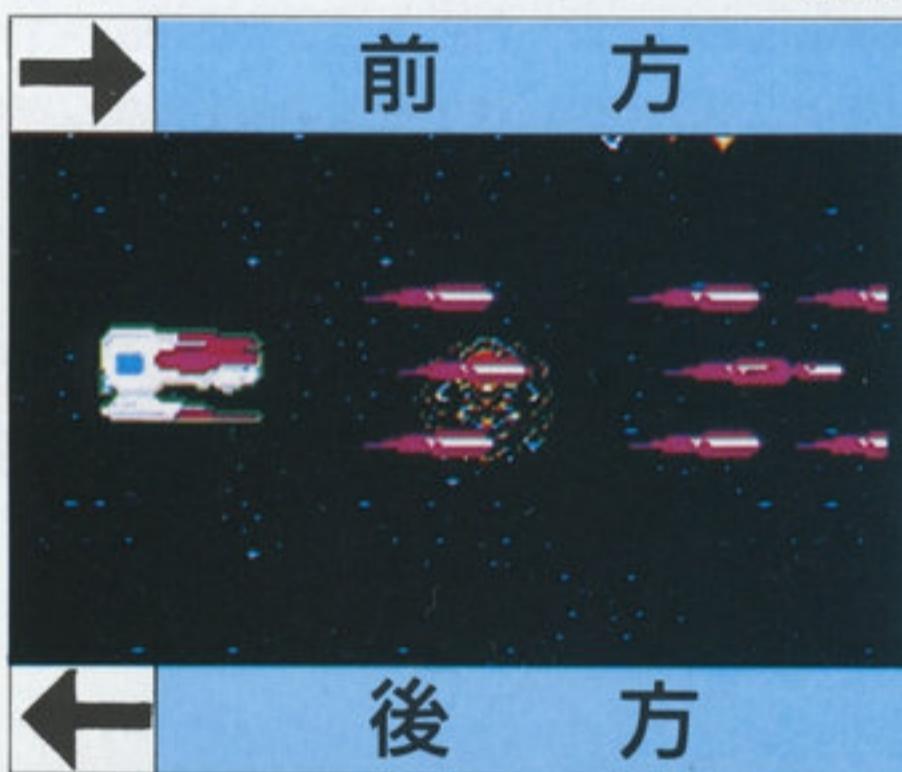


### パワーカノン砲炸裂!!

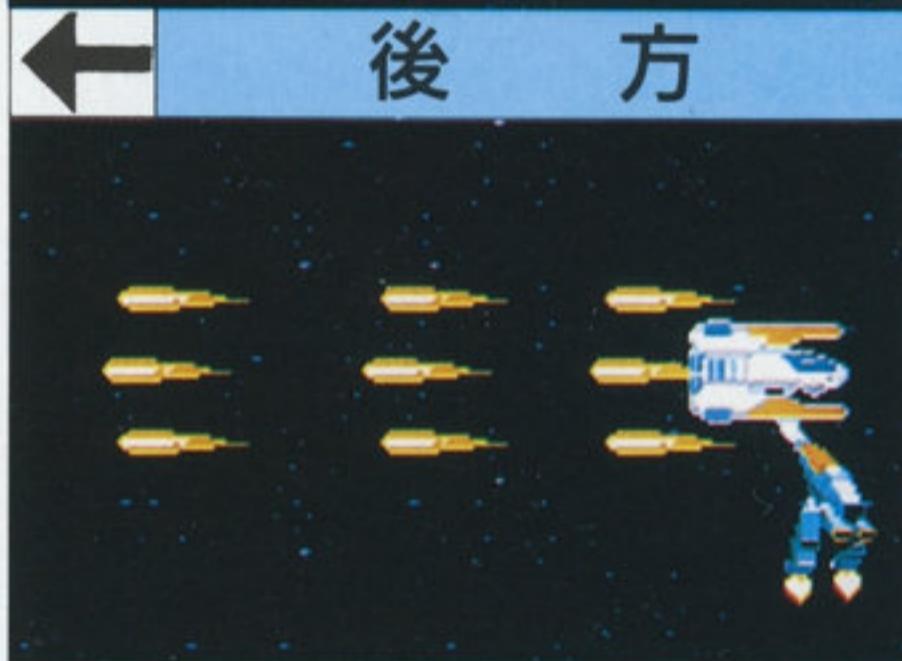


# 攻撃方向をうまく切り換えて、突き進め!!

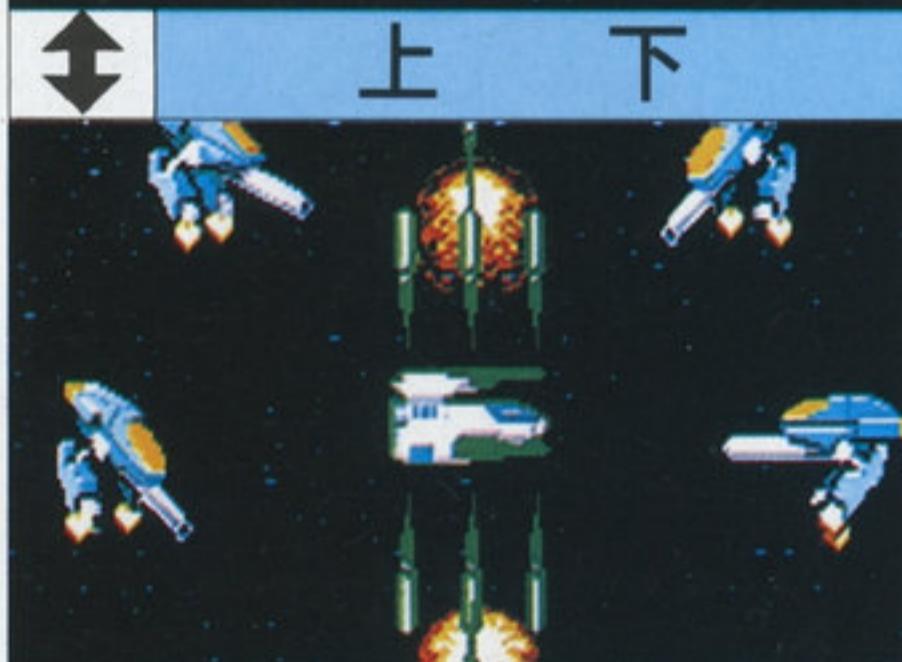
攻撃フォーメーションは全部で4種類。敵や状況などに合わせて選択し、ガンガン破壊していくのだ。これらは、いつでも切り換えることができるので非常に便利。選択ボタンを押すと、前方向、後方向、上下方向、斜め方向の順に切り替わる。また、それに応じてショットの色が変化していく。このフォーメーション切り替えが、ゲームの一番のポイントといえる。まずは、変化のパターンを覚えることが、特に重要だぞ。



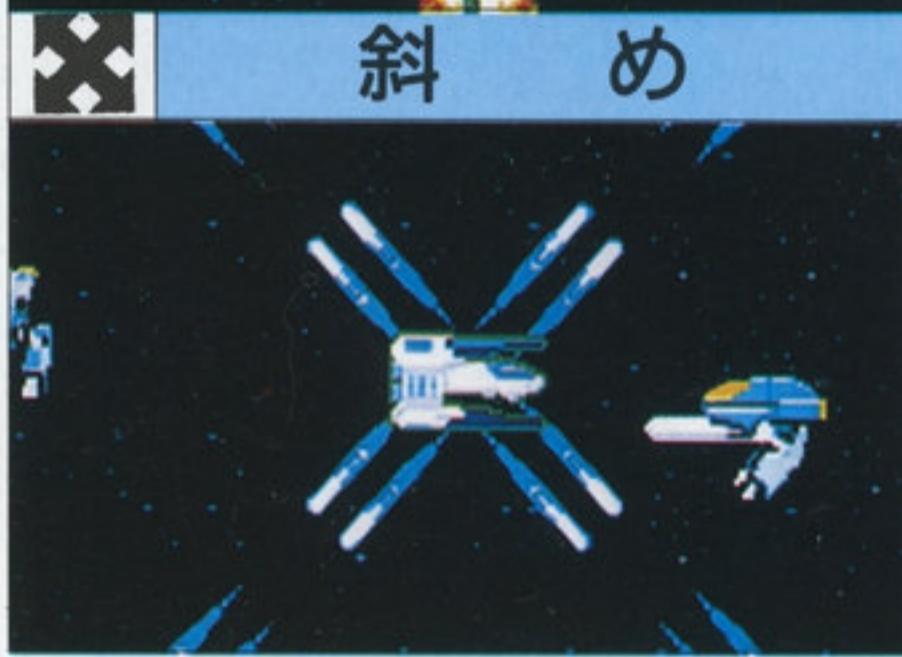
一番基本的な武器。通常はこのフォーメーションで充分だろう。発射される弾の色は赤。前からフラフラ浮遊してくるザコキャラ、前方の固定キャラにはかなり有効だろう。敵に上下、後に回り込まれないように注意しよう。



発射される弾は、黄色。使う用途は、あまり多くはないが、背後から来る敵、ボスキャラなどには欠かせないフォーメーションだ。ただ、切り替えを手際よくやらないと、敵にやられてしまうパターンが多いので気をつけよう。



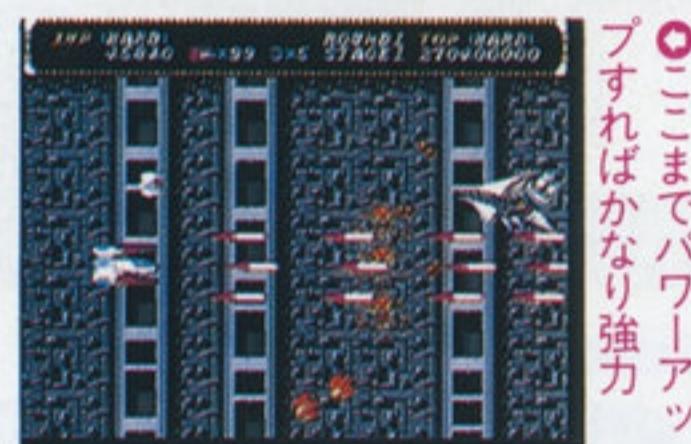
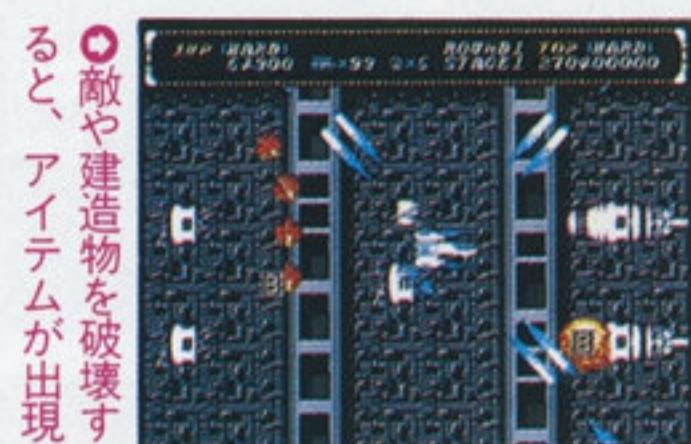
このゲーム全般で結構使える武器の1つだ。色は緑。敵キャラを撃つというよりも、上下にある砲台などを破壊するのにいいだろう。例えば、1ステージの中ボス前の砲台地帯では特に効力を發揮するだろう。前後の敵には、もろい。



この青色の武器は斜め4方向に撃つことができる。一見使えそうに見えるが、実はあまり使い勝手がない。結構中途半端な武器なのだ。上下の敵、砲台などでワンポイントで使えるぐらいだ。ちなみにここで切り換えると一番上の武器に戻る。

## アイテムは全7種類

各種アイテムは、特定の敵もしくは、建物を破壊すると現れる。アイテムは全部で7種類。このゲームはアイテムで、武器を変化させるというものではないので、出るもの全部取っても大丈夫だろう。でも、スピードだけはほどほどに。

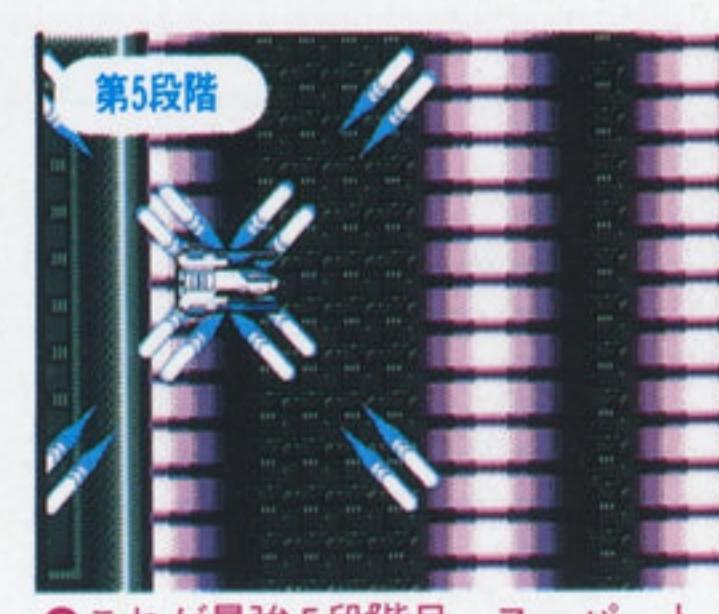
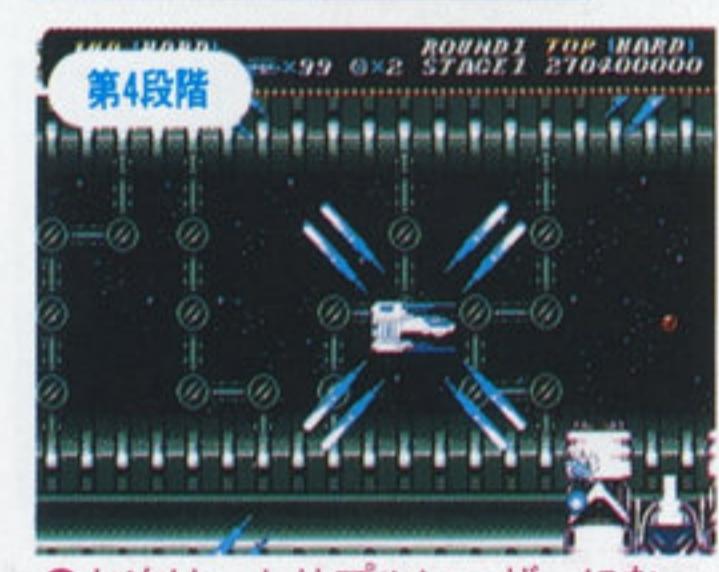
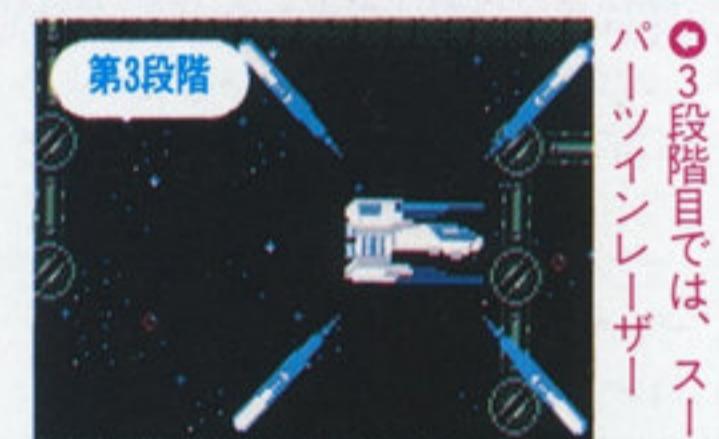
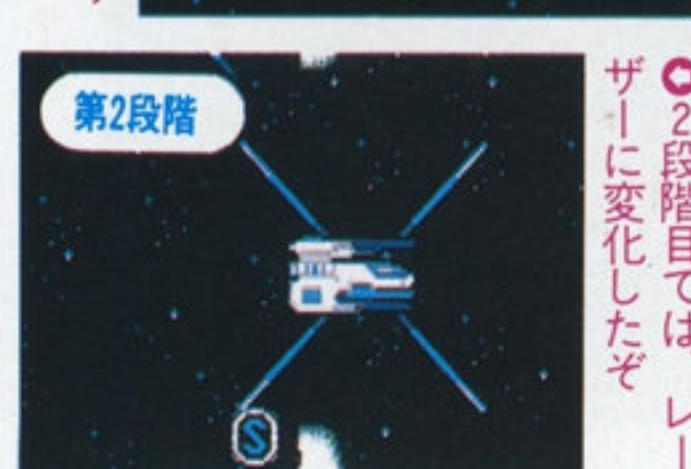


## アイテム説明

|  |                     |
|--|---------------------|
|  | これを取ると5段階までパワーアップ   |
|  | スピードアップ。4個取ると最高になる  |
|  | アイテムを取ることにボーナスがプラス  |
|  | 自機が1機追加されるうれしいアイテム  |
|  | 敵の攻撃から自機を守ってくれるアイテム |
|  | オプションは1個しか装備できない    |
|  | 取った数だけ、ハイパーカノンが使用可能 |

## パワーアップは5段階

自機ヘルアイアの武器は、パワーアップというアイテムを取ると攻撃力がアップする。最大5段階までパワーアップする。それ以降は、ボーナスアイテムが出現するだけになってしまう。特にこのゲームの敵キャラはカタいヤツが多いので、ガンガン取ろう。



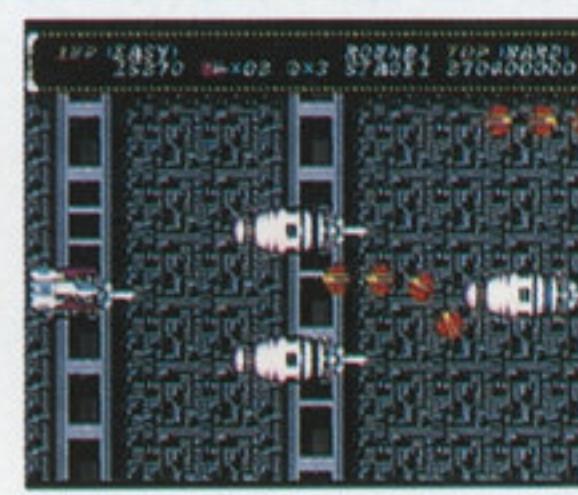
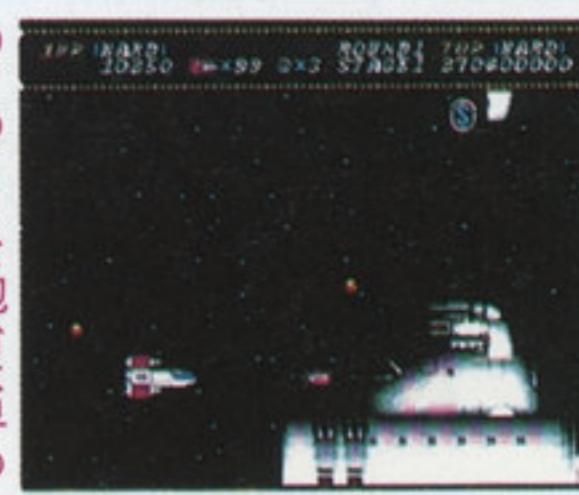
# STAGE 1

## 宇宙面から要塞面に突入

このゲームは全部で6ステージ構成。難度が高いせいか、1ステージめからいきなりの攻撃の激しさ。上下左右から敵が出現するので、攻撃フォーメーションをしっかり使いわけておかないとたちまちやられてしまうぞ。1ステージ

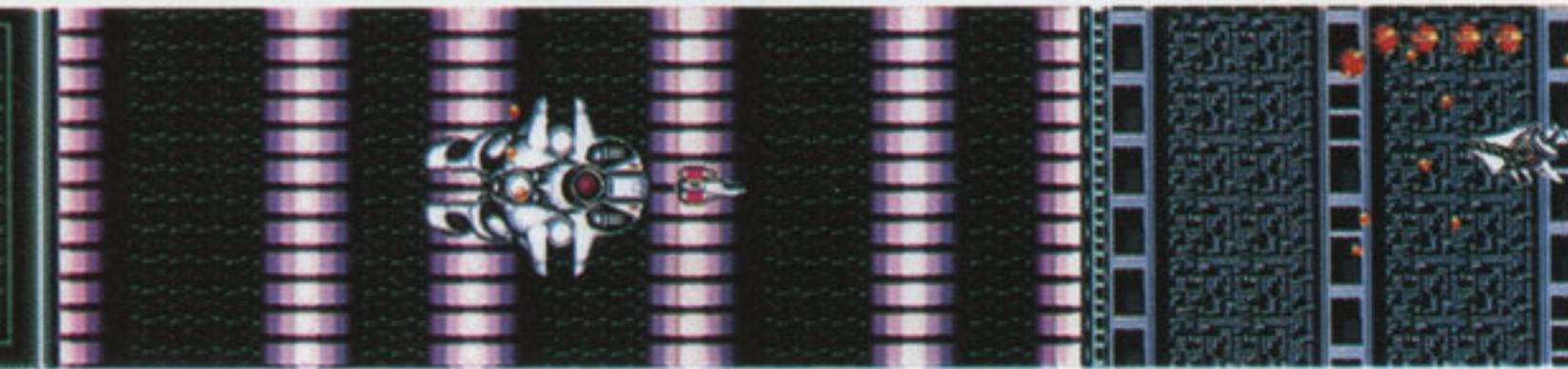
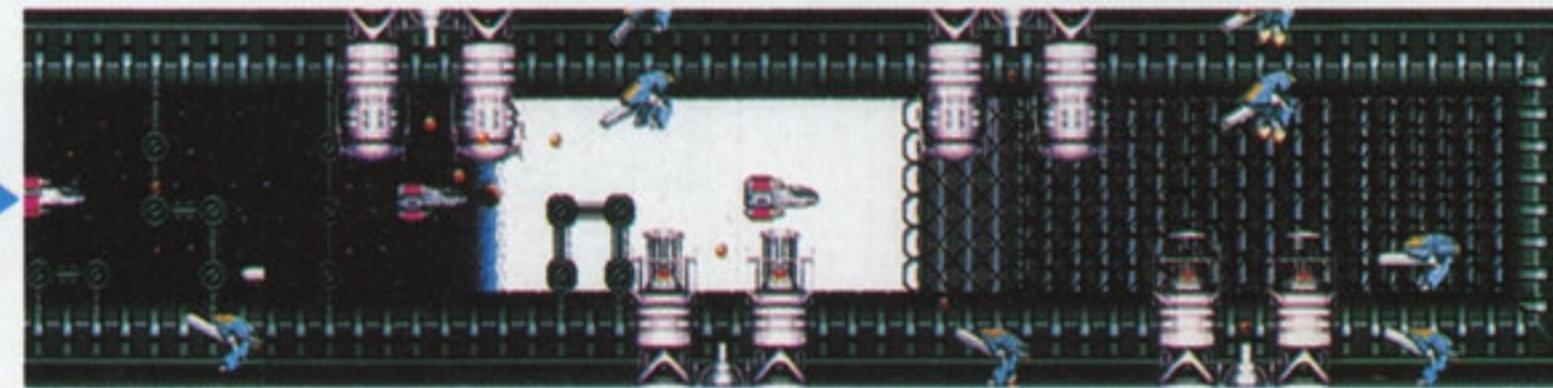
は、宇宙面から要塞のようなところに突入するといった感じ。上下の砲台は特に気をつける必要があるだろう。また、中ボスの出現する地帯では、いきなり高速スクロールになる。ボス、ベルグドルもなかなか手強いぞ。

○このよう  
な砲台は早  
めに破壊しよ  
う



○敵をガン  
ガン撃つ  
て、  
パワー  
アップ  
するの  
だ

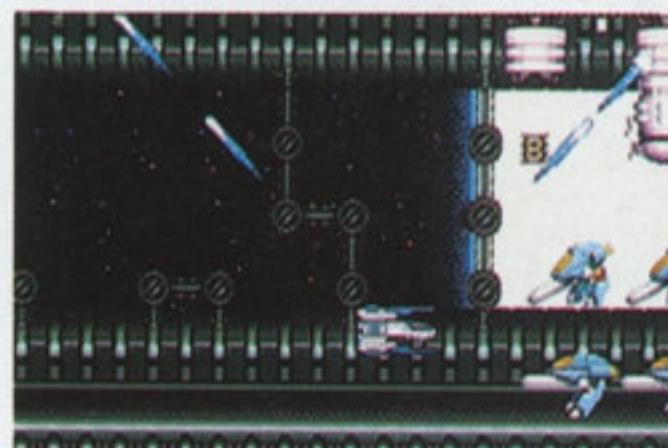
ステージ  
1



(D)

### ◎しつこいティーガー

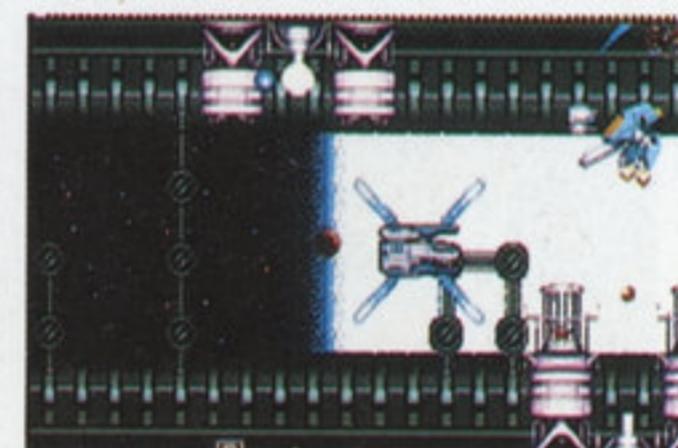
上下の砲台地帯が終わると、その次はティーガーが襲ってくる。コイツが結構しつこくまとわりつくようにやってくるので、後方向、上下方向などフォーメーションを的確にエンジンで、やつづけてやろう。くれぐれも体当たり攻撃をくらわないように、早め早めに攻撃するのがポイントだろう。



○自機に群がるアリのようなティーガー。しつこいヤツはキライだ

### ◎上下の砲台に注意

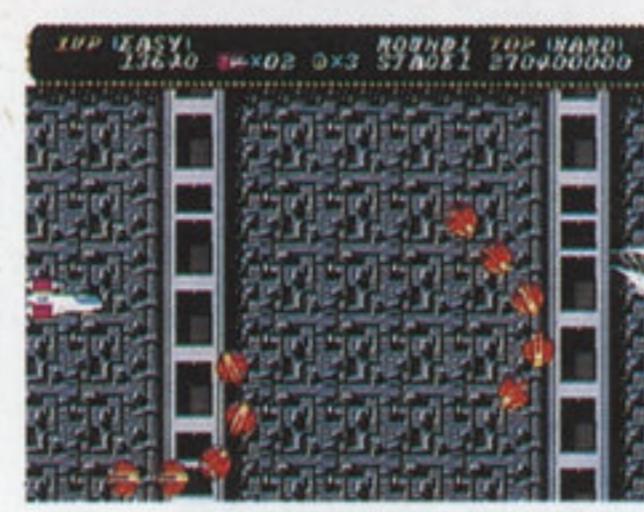
ここはかなり、上下からの攻撃がキビシイ砲台地帯。上下からボロボロ撃ってくるし、先程のティーガーも登場する。ここでのフォーメーションは、文句なく上下方向に撃てる武器がベストだろう。前後へのティーガーにやられないよう、うまく引きつけてやつづけよう。ここを抜ければ、中ボス、ラルガッスの登場だ。



○上下から弾を発射してくる。上下に撃てる武器か、斜め方向がイイ

### ◎こざかしく動くるルガル

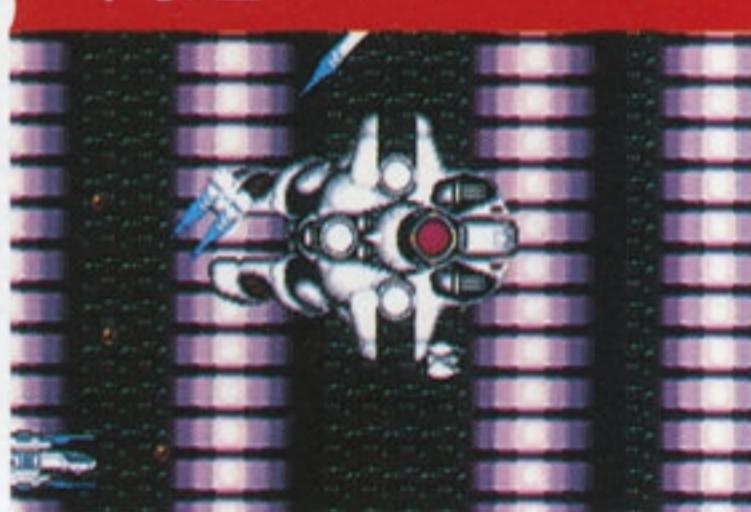
ここでは特に障害物、動かない砲台などの固定キャラがいるわけではないが、小さな惑星のようなルガルが現れる。このルガルは、集団で一定の上下移動を繰り返しながら、こつちに近付いてくる。下手に上下方向の武器で撃つよりも、前方向の武器で敵を残さないよう撃とう。



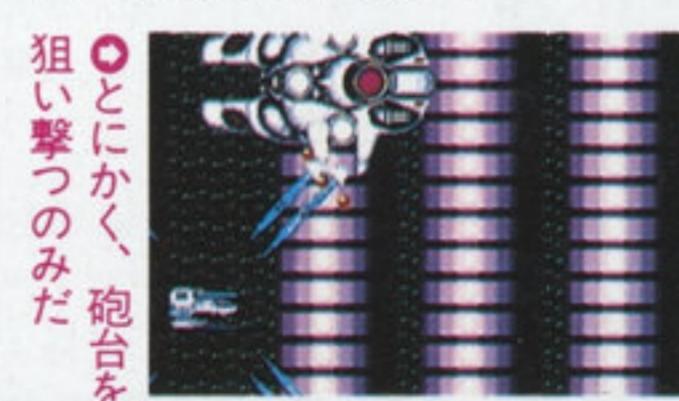
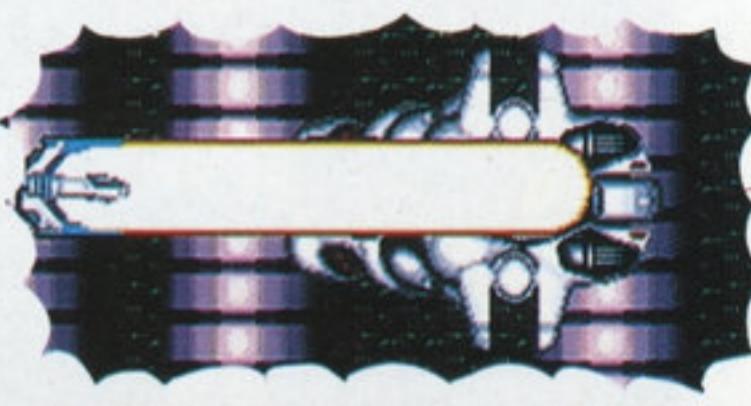
○クルクル円を描くよう  
に向かってくる

## 中ボス ラルガッス

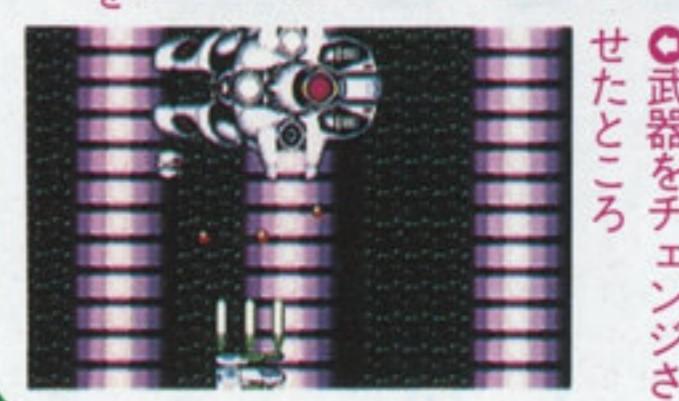
### 高速スクロール



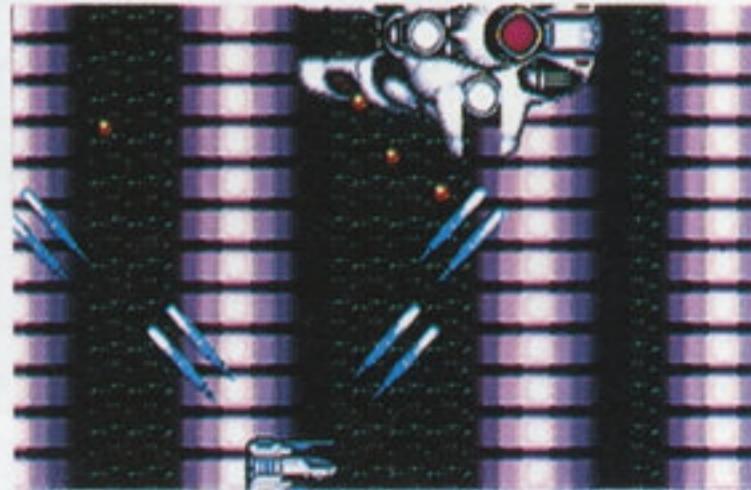
○中ボス、ラルガッスとの戦闘時は、背景が高速スクロールする。気持ちいい



○とにかく、砲台を狙い撃つのみだ



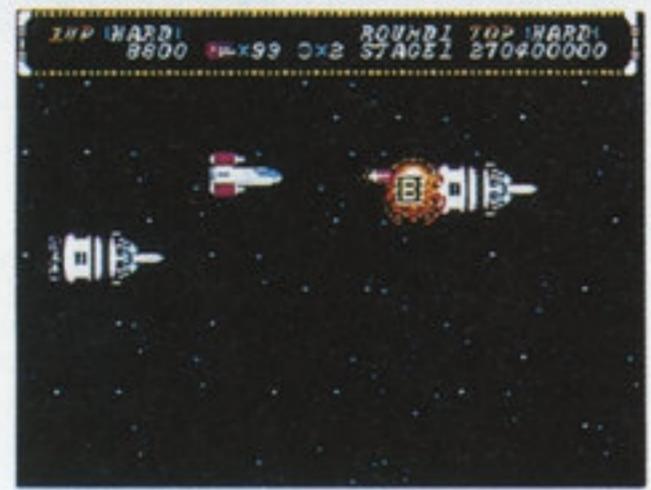
○武器をエンジン化せたところ



○あせらず、地道に砲台を破壊していくこ  
う。たいしたことはないハズだ

**(A) 中型戦艦を破壊せよ**

ゲームスタート直後に、中型戦艦のような敵が飛んでくる。この中型戦艦は、上下に動くことなく、水平に移動してくる。この戦艦は、前方に撃てる武器で破壊すると、アイテムが出現する。ここでまず、アイテムを取りまくって、思いつきりパワーアップしてあこう。



●アイテムがボロボロ

**(B) 攻撃方向をうまくチェンジ**

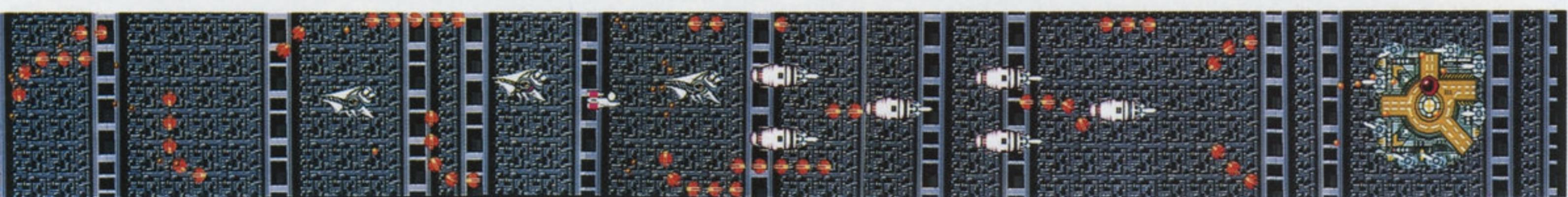
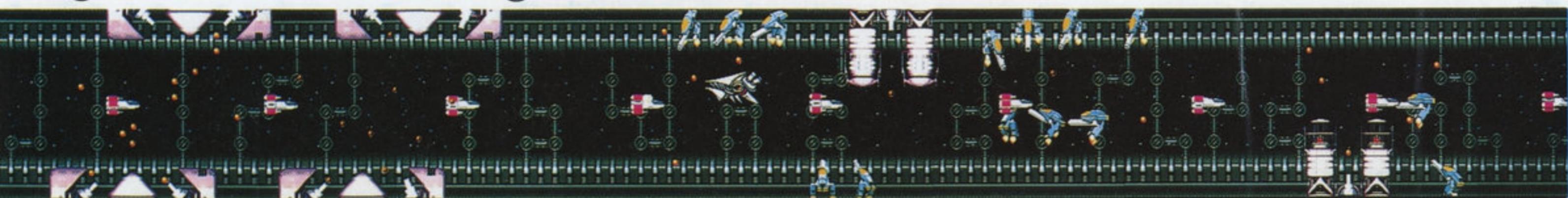
中型戦艦をやり過ごすと、次は上下から弾を撃ってくる砲台地帯になる。ここは、斜め4方向に撃てる武器に切り換える。切り換えたら弾をボロボロ撃つて前に、破壊してしまおう。破壊せずやり過ごそうとすると、破滅を招く恐れがあるので、手堅く破壊するべし。



●斜め方向にチェンジ

(B)

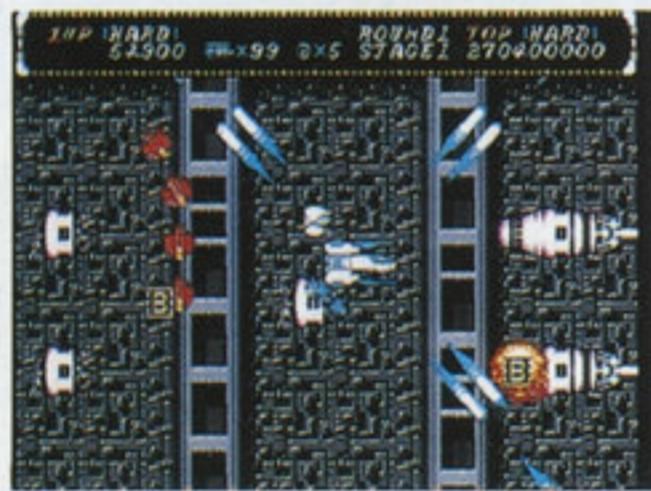
(C)

アヘ  
続く

(E)

**(F) 最後のパワーアップ**

最初の方にも出てきたが、再び登場の中型戦艦。敵にやられてしまつた時や、さらなるパワーアップをするために左側を撃つてアイテムを頂いてしまおう。ここで、取つておかないと後悔するだろう。というのは、この次はボス、ベルグドルとの対決が待っているからだ。



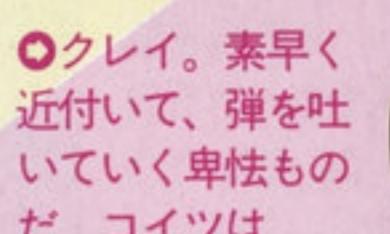
●ガンガン破壊して取りまくれ。遠慮はいらない

**出現する敵キャラ**

このステージで出現する敵キャラは中ボス、ボスを合わせると計9種類の敵が出現する。まとわりつくティーガー、フラフラ浮遊するクレイなどだ。数もさほど多くないので、敵のアルゴリズムさえ覚えておけばかなり楽になるはず。いずれにしても、弾をバラバラ吐くやなヤツらだ。



●ルガル。集団で編隊を組み、こっちに向かってくる。いずれにしても、こざかしいヤツ



●クレイ。素早く近付いて、弾を吐いていく卑怯ものだ、コイツは



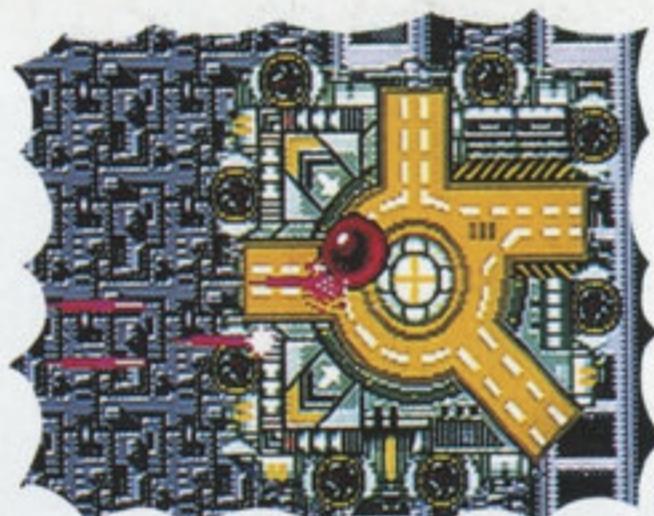
●アドウール。水平に動き、ボロボロ弾を吐く



●ティーガー。コイツも4隊ぐらいの集団で出現。こうゆうヤツは残さずやっつけるべし

**ボス ベルグドル**

このボスはなんだか、ロータリーの道路を思わせるような感じだ。砲台は、計8個。ここからボロボロ弾を撃つてくるからたまらない。弱点は中心部の赤いコアだ。でも、コアを破壊するためにまず、砲台をある程度破壊すべきだろう。



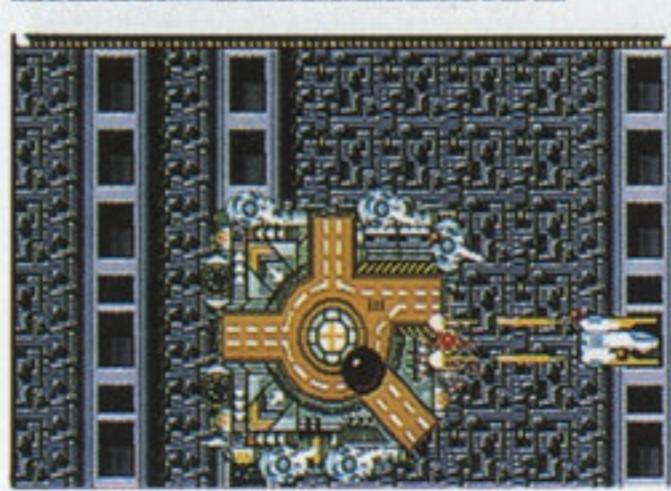
●赤いコアがコイツの弱点だ。バリバリ撃ちこもう



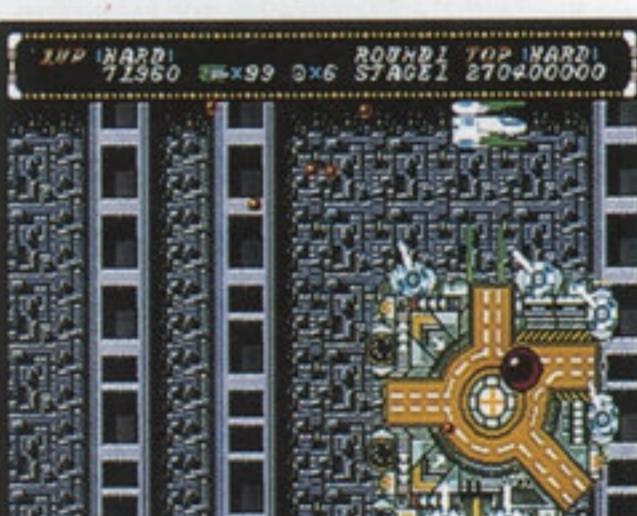
●コアはグルグル回転しているので、当たにくい



●まずは、あちこちの砲台を破壊



●こうやって右側にまわりこんで、後ろ方向の武器で攻撃だ



●ヒィ～ッ、敵の弾がキビシイ～つ。とりあえず、砲台を撃たないと…!!

## STAGE 2

## 神秘的なピラミッドを背景に

ステージ2は、神秘的なピラミッドを背景に進んでいく。エジプトの古代文明の香りたっぷりのステージという感じでなかなか凝った作りになっている。このステージで一番特徴的なのは、上下に砲台があり、その間を上下にネフェルが動いているところだろう。

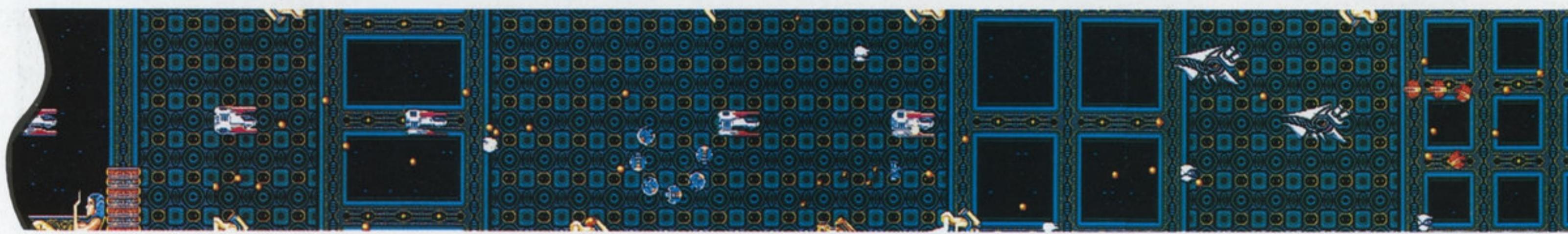
このネフェルがカタイカタイ。かなり武器をパワーアップさせてないとキツイぞ。このステージでは、中ボスは出現しない。ボス、フィメールの登場の仕方は、非常に凝っていて、見応えあるゾ。

●バックにピラミッドが見える。優雅な感じ



●全体的にエジプト的な雰囲気のステージ

ステージ  
スタート



D

### C カタい敵キャラ、ネフェルの嵐

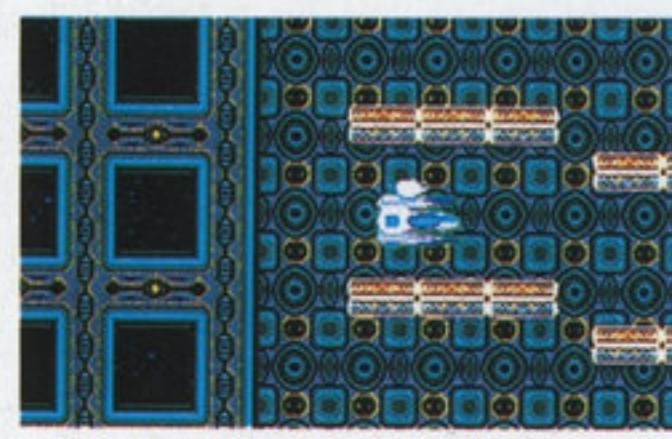
ここは上下の砲台地帯では、ネフェルが上下に移動している。ここからしばらくネフェルのオンパレード。おまけにこのネフェルがカタいカタい。でも破壊するとアイテムが出現し、砲台は弾を撃ってこなくなる。



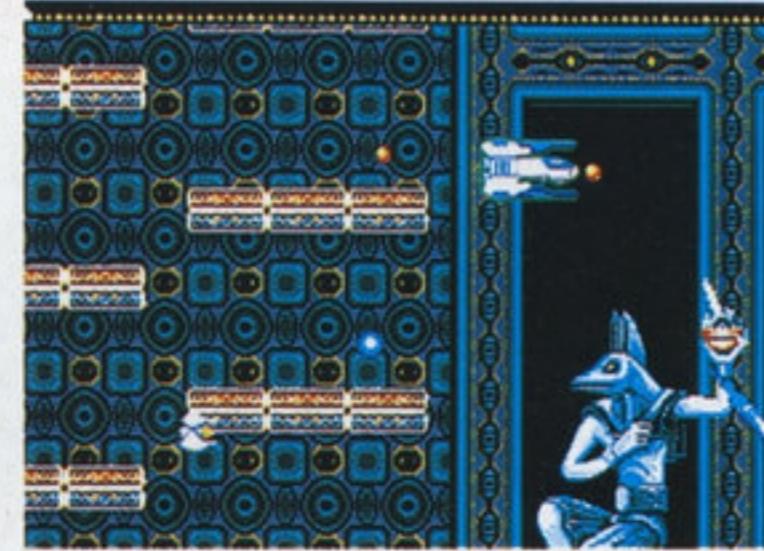
●まだ、カタいネフェルがあんなにいやがる。状況はかなりキビシイぞ。破壊すればアイテムが貰えるんだけど…

### E 上下する障害をうまくよける

ここは、ゴンドラのようなものが上下している。敵に気を取られてこの障害物に当たらないよう、うまく通り抜けるのだ。



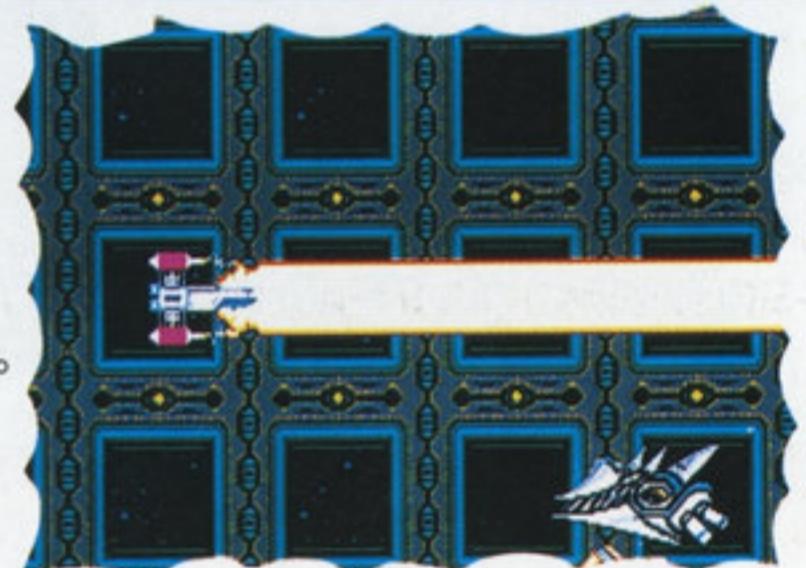
●上下に移動している。ゴンドラをうまくすり抜けよう



●ようやく2つのゴンドラのような障害物をすり抜けられた。オプションがゴンドラに引っかかるてるし、自機の目の前に弾が飛んでたりしてこの先、不安

### D ジャマな敵にはカノン砲

ちよこちよこ出てくる敵を、武器フォーメーションさせて撃つのはいいが、いいかげんうざったくなるのも事実。こういう時には、ハイパー・カノン砲で敵を一掃してやろう。なにも、ボス戦にだけ使うことはない。ザコをカノン砲で、一掃すれば気分爽快。これがまさにシューティングゲームの醍醐味だ。カノン砲を撃つには、ハイパー・カノンというアイテムを取らないとダメ。でも、数に制限があるからほどほどにね。

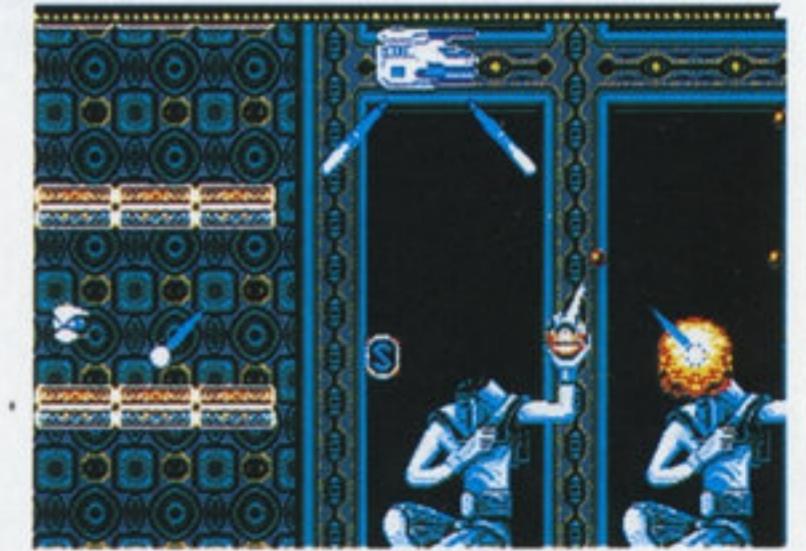


●エ～イ、こうなったらガマンならねえ。ハイパー・カノン砲で一斬に成敗してくれ。ザコどもくらいやがれ!!

### F 不気味な彫刻像

そんなこんなでゴンドラをやり過ごすと妙な彫刻像が出現する。顔はなにやらキツネのよう。その顔を破壊するとアイテムが貰える。手の砲台は、早めに破壊しよう。なんだか壊すには惜しい感じだね。

●なんかよく見れば見るほど不気味な彫刻。でも、なぜか気になるんだよなあ



●これは背景ではなく、ちゃんと破壊できるのだ。おまけにアイテムがボロボロ。でも、破壊した後はなんだか間抜けな恰好になってしまった

## A 浮遊するドルメン

ここではツタンカーメンのような顔が襲ってくる。動きは、上下にウエーブ状にユラユラする感じだ。でも、ただ向かってくるだけでなく、頭のてつぺんの砲台から、炎の弾を吐いてくる。まわり込まれないように、前方向の武器で残らず破壊してしまうのがいいだろう。



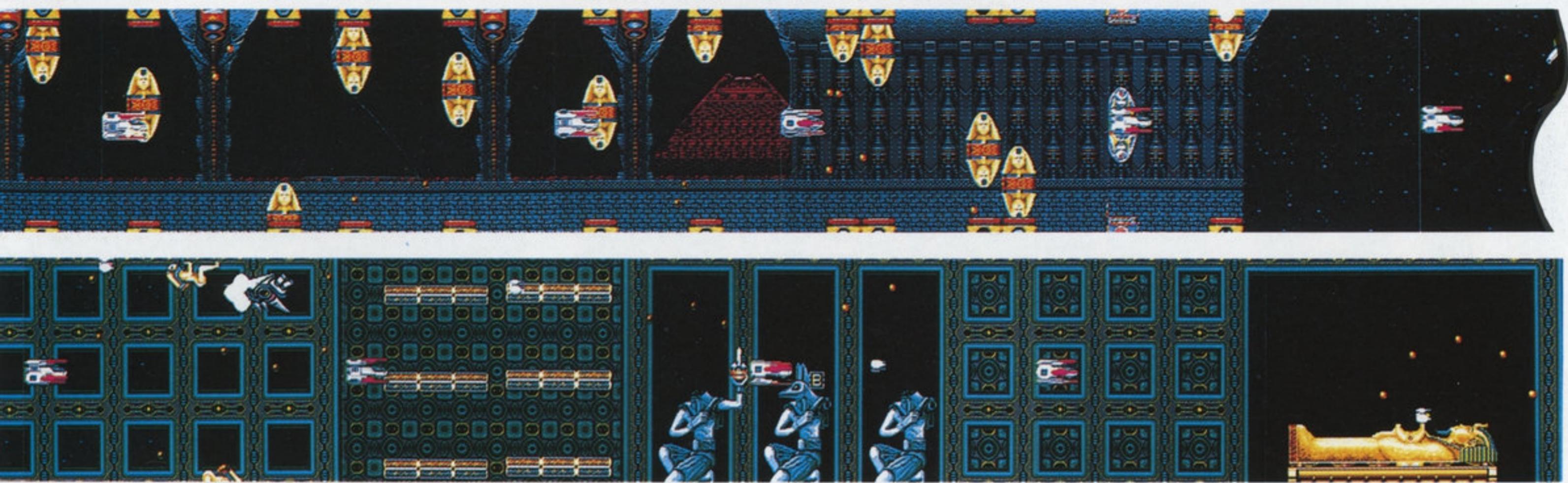
●寄るなつ。  
気持ち悪い

## B 中型基地要塞出現

ちょうど先のドルメンが現れるところに、ヒシ形の大きな中型の基地要塞のようなものが出現する。綺麗というか、なんとも豪華な感じ。その左右には砲台が2個ずつついている。上を行っても、下を行っても問題はないが、右側の砲台は武器をエンジして破壊しよう。



●砲台をとにかく破壊



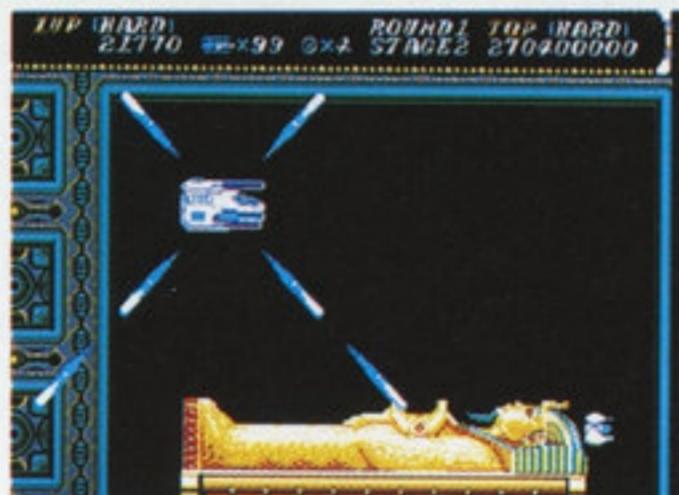
E

F

## ボス フィメール

2ステージのボスは、フィメール。棺が閉じていたと思うと、いきなりパツカバパツカと棺が開き、内部にある砲台からボロボロ弾を撃ってくる。フィメールの弱点もやはり、時おり出現する赤いコア。棺に潰されないよう左側から、前方向の武器で一気に破壊してしまおう。

●なんだ、これがボス?  
身動きひとつしないぞ



●と思いきや、いきなり棺が開いて…。  
内部にはヘビのようなものが…



●い、今だ! 中央の赤いコアが出て  
いる時にバリバリ弾を撃ちこむのだ

## STAGE 3

ステージ3は、どこかの惑星のような感じ。前半では、空中浮遊台を早めにやっつけることがポイントになるだろう。特に上下の攻撃がかなりキビシイ。気をつけて慎重に進んでいこう。

●ここは地上惑星み  
たいな感じ。相変わ  
らず敵が多いな



●上下から岩石のよ  
うなモノが突出して  
いるゾ



●なにか、どこかの  
惑星基地のよう  
な感  
じ。結構不気味



●3個の球が重なっている



●計9個の球からなるG-Mainだ



●これが、ステージ3のボス、スペシネフだ

**NEW**

悪の化身ジョーカーからゴッサムシティを守れ!



バットマン

# BATMAN

大ヒットした同名映画のストーリーをモチーフに全6ステージを戦うアクションゲーム。中にはシューティングの面もあるバラエティにとんだ仕上がりだ。

8月

サン電子

6500円(税別)

4M ROM

アクション

コンティニュー

—

## 映画の世界から抜け出したバトルアクションだ!

ゴッサムシティにはびこる悪の組織。街を守るために立ち上がったバットマンはジョーカー一味を相手にただひとり孤独な戦いを続ける。ゲームのストーリーは映画に沿って作られているので、映画を見た人ならば、思わずやりとするシーンもあるはずだ。もちろん映画を見逃してしまった人でも、十分に楽しめるアクション要素の高い内容になっている。攻撃方法

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

●ストーリー紹介のデモ

はシンプルで基本は素手で戦うことになる。また、数に制限があるものの、飛び道具のバットラングも使えるぞ。



●高性能なメガドライブの機能をいかした美しいグラフィックだ。他の機種とは一味違った仕上がりだ

## 他機種からも発売しているが…

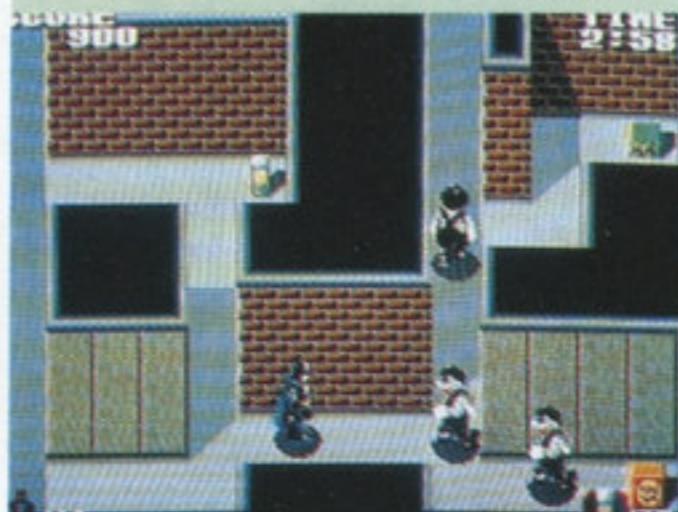
バットマンはメガドライブばかりではなく、現在考えられる家庭用ゲーム機のほとんどに登場する予定だ。ファミコンはアクション面のみだが、オープニングデモなどファミコンとは思えないほど美しいグラフィックだ。ゲームボーイはアクションとシューティングの2つのステージがある。PCエンジンでは他とはまったく違った面クリタイプのアクションゲームになっている。

### ファミコン版



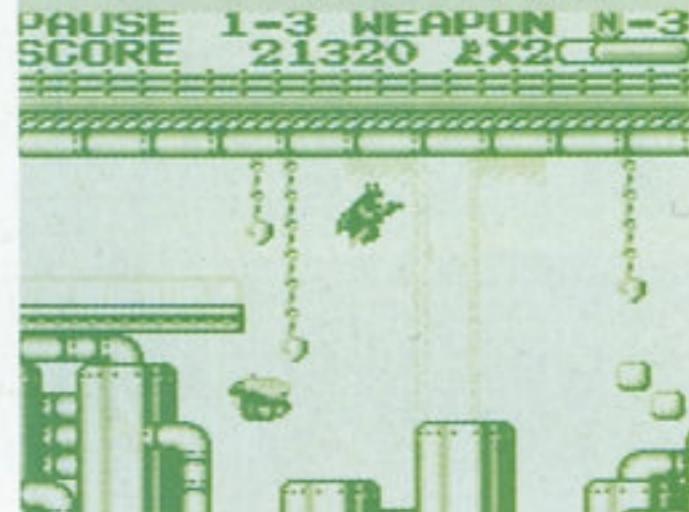
●ファミコンでは壁を使ったジャンプや武器の種類が多いなど、メガドライブとは違った要素が含まれている

### PCエンジン版



●ステージにちらばるアイテムを集めてまわるのがPC版の目的になる

### ゲームボーイ版



●他の機種にくらべると、アイテムが多いのがゲームボーイ版の特徴だ

# 横スクロールのシューティングステージも含まれている

基本はアクションステージがメインとなっている。しかし、ステージ4の前半では、バットモービルでカーチェイスを繰り広げるシューティング面になり、ステージ5ではバットウイングで飛び立ち街の上空で戦うシューティング面



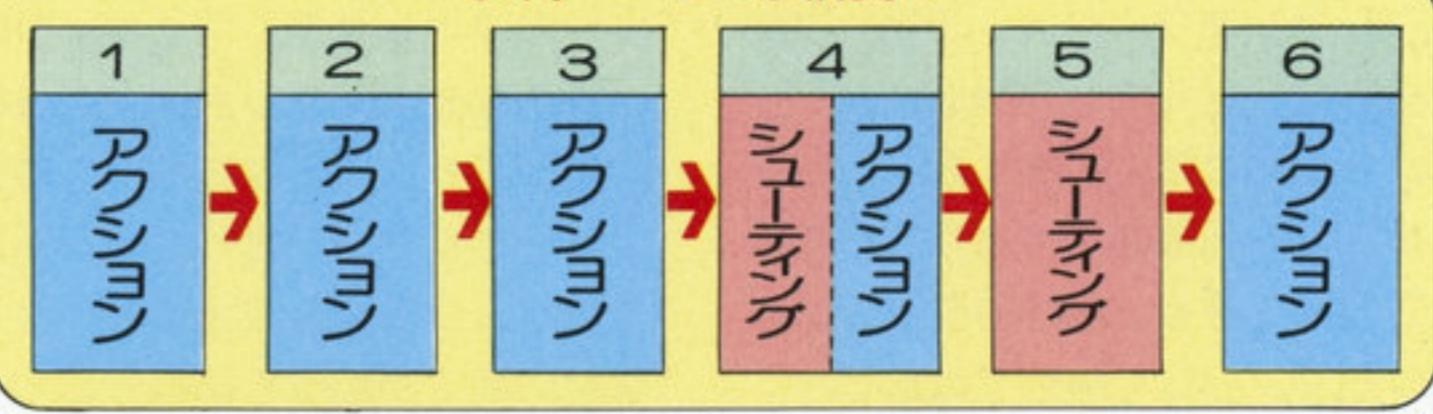
○アクション性は高いぞ

になる。シューティング面はアクション面にくらべて若干難易度が下がられているので、爽快にゲームを展開させていくことができるだろう。また、アイテムの種類は少ないものの各ステージにバランスよく配置されている。



○スピード感に酔える

## ステージの流れ



| アイテム | 弾補給 |  | アクション面ではバットラングが、シューティング面ではミサイルが5発増える。最高99発まで増える |
|------|-----|--|---|
|      | 体力  |  | これを取れば体力が最高値まで回復する。これは多少無理をしてダメージを食らっても取るべきだね   |
|      | 1UP |  | ありがたいアイテムの1UP。コンティニューも3回と限りがあるので、なるべく多く集めておこう   |

## アクションステージ

派手な武器は使わないバットマンは、肉弾戦を得意としている。唯一の武器バットラングも弾数に限りがあるので、やはりパンチとキックが基本となるだろう。また、ジャンプで敵キャラの上からタイミング良くぶつかって、ダメージを与えることもできる。回転ジャンプは飛距離も伸びるので敵の後ろにも回り込める。



ザコキャラには軽くパンチをくらわしてやればOKだ



防御の姿勢をとればバズーカの激しい攻撃もノーダメージ



タイミングがよければ当たつてダメージを与えられるんだ

### バットラング

離れたところから攻撃できるのは魅力的。数に制限がある

### キック

ピストルを撃ってくる奴にはしゃがんでのキックが有効だ

### グラップリングホック

ジャンプで届かないところにはワイヤーを張れば登れるぞ

### 回転ジャンプ

通常ジャンプより飛距離をかせぐことができるようになる

## シューティングステージ

バットモービルとバットウイングの攻撃はほとんど一緒だ。マシンガンは無制限に撃てる。ミサイルは誘導弾にもなって強力だが、弾数に制限があるんだ。ミサイルはボスまでなるべく残しておいた方がいいぞ。

### マシンガン

ボタンを押したままで連射可能だ。撃ちまくれ

### ミサイル

誘導弾でなおかつ、カタい敵も一撃で倒せるぞ

### マシンガン

バリバリ撃って敵を撃墜すれば気分も爽快だね

### ミサイル

敵めがけてミサイル発射強い敵は早めに倒すんだ

# 宿敵ジョーカーを倒すために全6ステージを戦い抜け

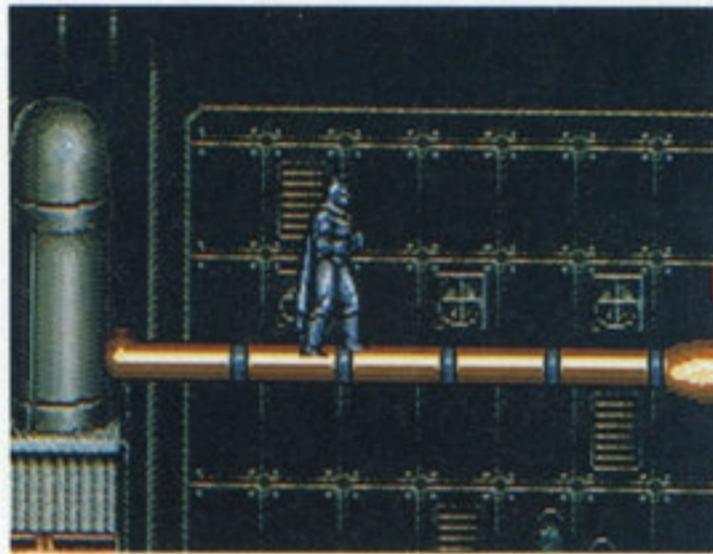
全6ステージのバットマンはアクションあり、シーティングありの盛りだくさんの構成だ。アクション面は縦にも横にもスクロールし、先へ進めばかなり広いマップの面もある。画面のタッチはバットマンらしく暗めではあるが、

背景は細かく描き込んである美しいグラフィックだ。マイキャラは小さめな分、アクション性が高いので、ジャンプテクニックも重要なってくる。ジョーカーを倒しぴッサムシティを救えるかどうかは君の腕にかかるぞ。

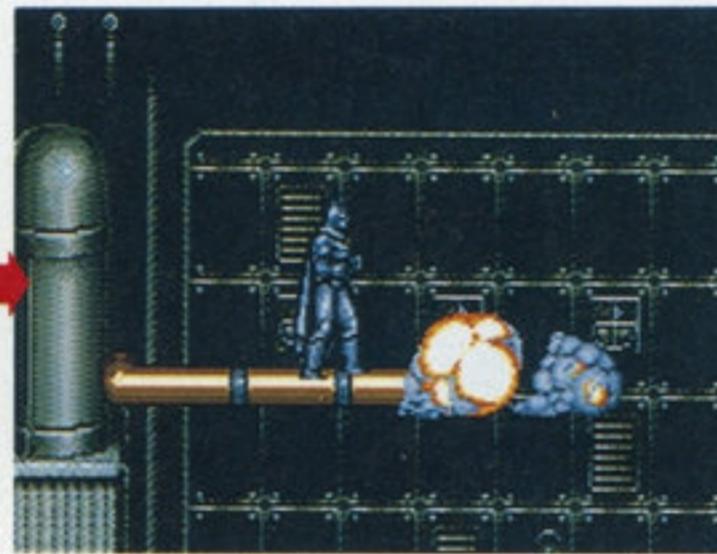
## 随所にジョーカーの魔手が

犯罪と暴力の渦巻く闇の街と化したゴッサムシティ。ジョーカーの罠があちらこちらに仕掛けられている。アクシス化学工場では壁に伝わるパイプの上にバットマンが乗ると、隅の方から次々と爆発

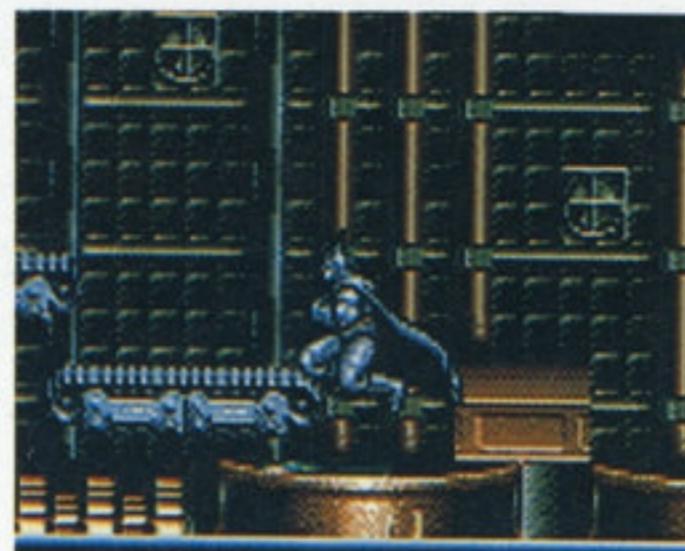
していく。爆発に巻き込まれると、下へまっさかまだ。また、化学薬品の詰まったドラム缶に落ちは即アウトだ。シーティング面では弾を撃ち込むと、どんどんふくらむバルーンも登場するぞ。



●今はまだ平和なときがすぎているが、次の瞬間に悪魔が待っている



●ピンチだ。爆風が目の前まで迫ってきており、ジャンプでよけるんだ



●動く床はジャンプのタイミングが命だ。当然下へ落ちればアウトだ



●ドラム缶に落ちないように、ジャンプするときは細心の注意をはらえ



●ヘリコプターと激突寸前、ピエロがまるであざけり笑っているかのようだ。こんな奴は早めに叩きつぶせ

## ステージ1 GOTHAM CITY STREET

さあ、いよいよバットマンの戦いのときがきた。このステージは登場するキャラも少なく、マップも一本道なので比較的楽に進めるはずだ。パンチとキックだけで十

分に倒せる奴ばかりなので、バットラングは温存し、ボスとの戦いに備えた方が賢明だね。回転ジャンプも自在に使えるようにしっかりと練習しておこう。

スタート



### バットマン登場

黒いマントにコウモリのマスク、闇の中から現れる影。そう我らがバットマンの登場だ。



●バットマンが空から舞い降りてきた



●ここからが長い戦いの始まりだ

### 頭上に注意

スタートしてしばらく進むと、パンクBが上方から飛び降りてきて、銃を撃つて攻撃をしてくる。銃を撃つ間合いさえつかめてしまえばこいつは楽勝だ。



●相手のふところに入つてキックで攻撃

### 激しい雨が

バットマンが戦いを続けていく中、空からは小雨が降り始め、いつか嵐のような激しい雨にかわ



●すっかり街は静まりかえっているぞ

っていく。写真で止めてしまうと判別しにくいが、実際はかなりの勢いで降り注いでいる。バットマンはもちろんのこと、敵にとっても楽な戦いではないだろう。



●相手の顔がかわる程の激しいパンチだ

## ボスを除いた全ての敵キャラを一挙紹介

| それぞれのキャラの攻撃には一定のパターンがあるので、複合攻撃さえ受けなければ、ひとつひとつはそれ程強くはない。しかし、ザコキャラといつても敵は敵、などってかかると痛い目を見るぞ。 | パンクA  | パンクB  | 手下A   | 手下B  | 手下C   |   |
|---|---|---|---|--|---|---|
| ゲーム中一番のザコキャラ。ナイフを突き刺す   | A soldier in blue uniform stands in a hallway, holding a knife. | A soldier in blue uniform stands in a hallway, holding a gun.     | Two soldiers in blue uniforms are lying on the floor, one is being shot at. | A soldier in blue uniform stands in a room, holding a gun. | A soldier in blue uniform stands on a staircase, holding a gun. |   |
| アレックス   | ピエロ   | フレイム  | バズーカ  | ヘリコプター   | バルーン  |   |
| 斧を振り回す大男でかなりカタくて手強い相手だ  | A large man in a blue uniform swinging an axe.                  | A clown in a white and red striped costume performing acrobatics. | A soldier in blue uniform breathing fire from his mouth.                    | A soldier in blue uniform firing a bazooka.                | A small helicopter flying over a city.                          | A clown in a white and red striped costume floating in the air. |
| Jカー   | Jバン   | 装甲車L  | 装甲車M  | 装甲車S   | 歩兵輸送戦闘車   |   |
| 行く手をふさぐジョーカーの手下が乗っている車  | A small car with a purple roof, driven by a henchman.           | A van with yellow barrels on top, driven by a henchman.           | A medium-sized tank with a single barrel.                                   | A medium-sized tank with a multi-barrel gun.               | A large tank with a multi-barrel gun.                           | A large tank with a ramp for infantry.                          |
| パンの後部のドアを開けて爆弾を投げつけてくる  | バンの後部のドアを開けて爆弾を投げつけてくる  | グレネードランチャーを装備している戦車だ  | 3WAY砲を撃ってくる。弾の間に入り込むんだ  | 回転砲台を装備している戦車。出現と同時に倒せ                                     | アンチタンクミサイルという強力な武器を備える  |   |

### 2重スクロールも

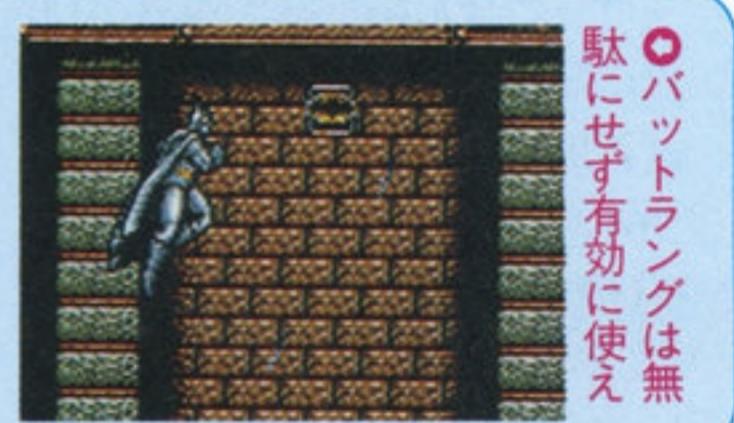
手前の柱と背景は2重スクロールしているぞ。各ステージの要所でも2重スクロールしている。これによって美しいグラフィックを、さらに深みのあるものにしている。



メガならこれくらい楽にできてしまう

### アイテムを取り

ボスを間近に控え、ありがたいアイテムが出現する。これを取ればバットラングが5つ増えるぞ。こいつをボスのところで使えば、すこしは楽に戦えるはずだ。



バットラングは無駄にせず有効に使え



### 敵はとめどなく

一度画面中の敵を一掃しても、その場でじつとしているところを倒してしまったぞ



らでも敵は出現する。慎重に進むことも大切だが、あまり時間をかけ過ぎると戦況は不利になるばかりだぞ。要領よく進めていく。



### Boss ボクサー

バットマンに強力なアップバーバンチと体当たり攻撃を仕掛けてくる。回転ジャンプで背後にまわれ。



ここには体力のアイテムが2つもあるので、減っている状態でとれば有利になる



ボクサー

## ステージ2

### AXIS' CHEMICAL FACTORY

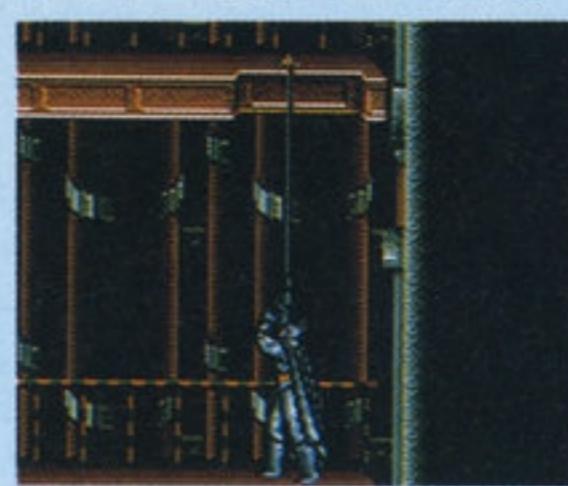
アクシス化学工場の中に潜む敵キャラ達。このステージ最後のボスはジャックだ。彼こそ醜いジョーカーになる前の元の姿なのだ。バットマンとの戦いに敗れたジャックは、化学薬品の詰まったドラム缶の中に落ち、あの様な姿になってしまったんだ。このステージはマップも複雑になり、ジャンプでは届かないところも出てくるので、ワイヤーを張って登るんだ。



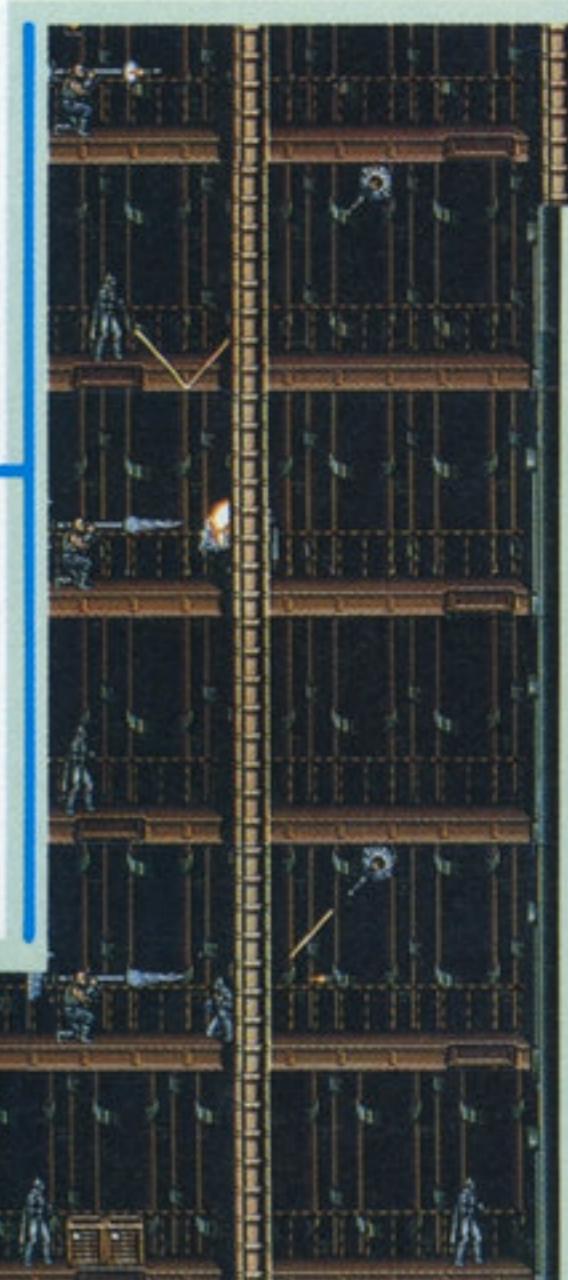
●ジョーカーの手下どもが、スライディングキックをしてきた。スピードが早いので要注意だ

## ワイヤーを張れ

こここの縦スクロールの部分は通常のジャンプでは届かないで、グラッフリングホックを発射し、ワイヤーを張って登るんだ。



●ワイヤーがかかるたび

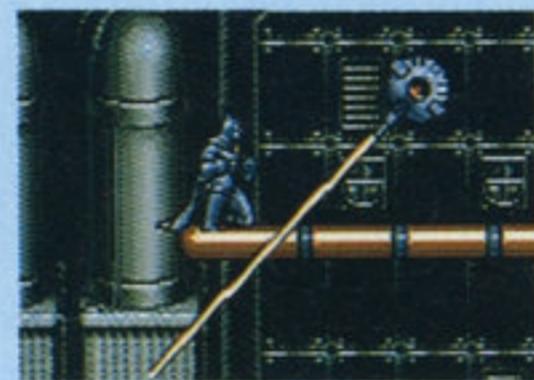


スタート



## パイプの上の死闘

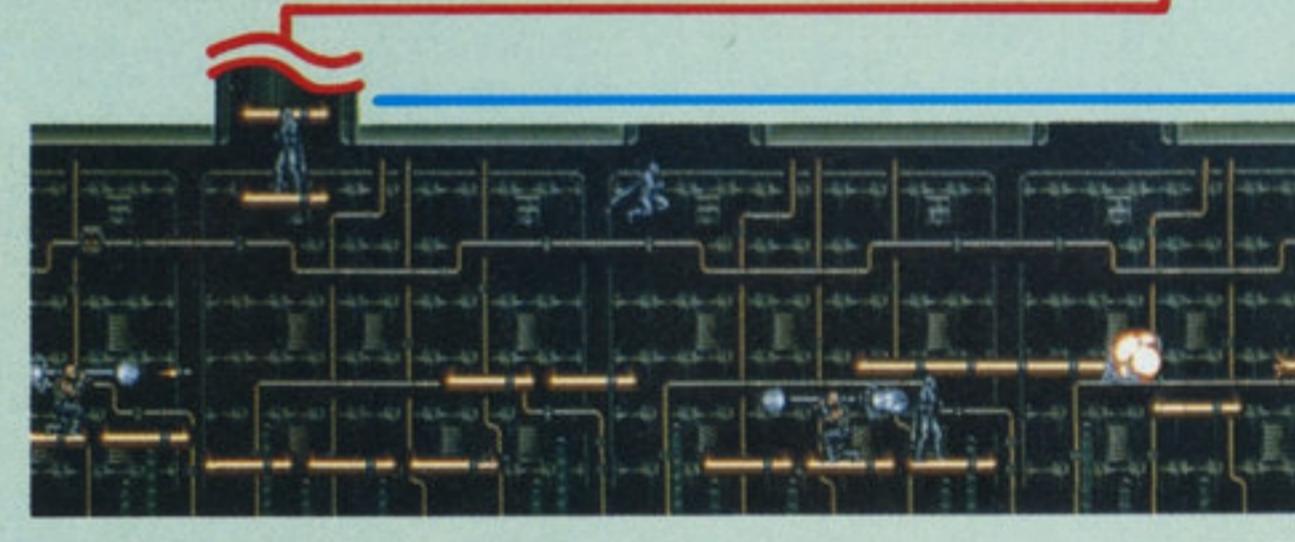
パイプの上にはレーザーが設置されている。そのレーザーをうまく破壊することが出来ても、次にはパイプが爆発していくので、気を抜く暇などまったくないぞ。



●反射レーザーの攻撃だ



●おっと足場がなくなった



## ステージ3

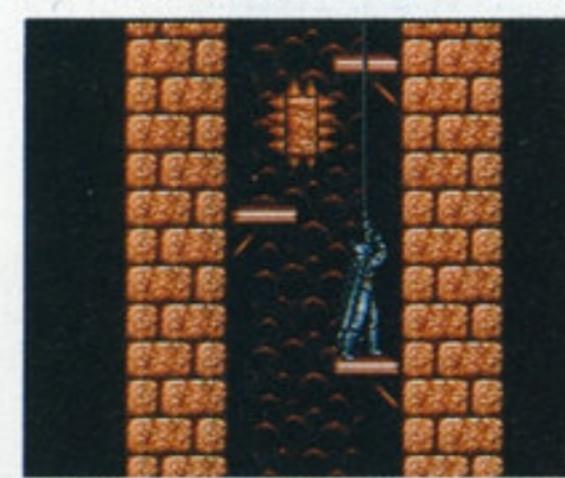
### FLUGALHEIM MUSEUM

ジョーカーに騙されて捕らわれの身となったビッキーを救い出すのがこのステージの目的だ。動く床やかなりカタいザコキャラも登

場するので難易度は上がっている。この面はボスの直前に中ボスのソードが現れ鋭い刀で攻撃を仕掛けてくる。結構やっかいな奴だ。



●なんとも邪魔な奴だ



●トゲの石も左右に動く  
のだからやっかいだ



●美術館らしい背景だ



●上には捕らわれたビッキーとジョーカーの姿が見える。無事に救い出せるかな

## ステージ4

### GOTHAM CITY STREET

前半がシューティング、後半がアクションのこのステージ。シューティング面の最後には装甲車がバットモービルに襲いかかってくる。アクション面は機敏な動きのピエロが多数登場し苦しめられる。



●敵ながら華麗な  
動きのピエロ達



●しまった。もう  
に炎をくらつたぞ



●さて、どう戦おうか



●両手に持った剣を振り回したり、空中回転をして攻撃をしたりで身軽なボスだ

## 下へまっさかさま

ここはひたすら長い管を落ちていくのみ。下へたどり着いても敵の攻撃はまだまだ続いていくぞ。



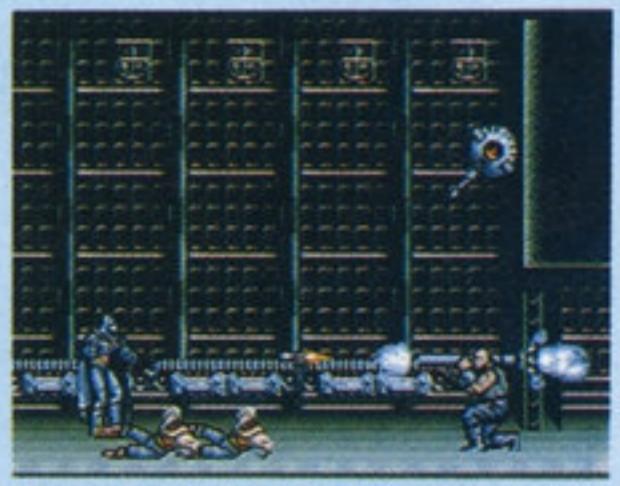
- もう戻りなどできないぞ
- どこまでも落ちてしまうような勢いだ

## ボスは目の前だ

この先にはジャックが待っている。無駄なダメージは負うな。



- 管の中をなんとか抜けた。ジャックのところはすぐだ



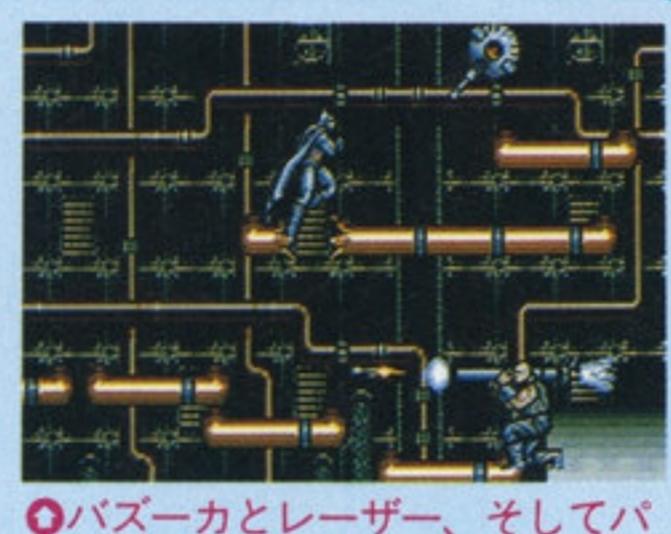
まさに絶体絶命のピンチだ。さあ、どうする？

## ジャンプで抜けろ

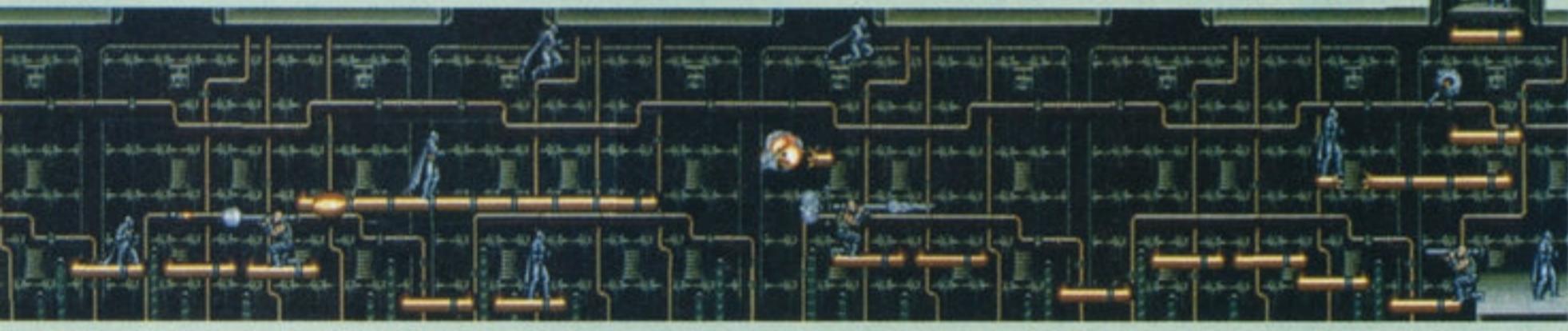
パイプだけで構成されたこの地帯。通常ジャンプと回転ジャンプの飛距離の違いを考えて進むんだ。



- いる
- ようになつて
- こころ爆発する
- このパイ
- ブもどころど



- バズーカとレーザー、そしてパイプの爆発のトリプル攻撃だ



## ステージ5

### IN THE SKY OVER GOTHAM CITY

ジョーカーは笑い死ガスをバルーンに注入して、ゴッサムシティ上空に飛ばしてきた。こちらはバ



- 慎重にいけば問題は何もないぞ

ットツイングで応戦だ。このステージは長さも短く、難易度も低めなので敵キャラを全滅させるぐらいのつもりで挑もう。ここをクリアすればゲームも大詰めだ。



- 無念。ヘリの攻撃を受け被弾したぞ

## ステージ6

### GOTHAM CATHEDRAL

最終面は大聖堂での戦いだ。ジョーカーの前には今までのボスも再登場しバットマンを苦しめる。



- 最終面だけあって、上へいっても下へいっても敵だらけのステージだ

- なんとも大聖堂らしい背景だ。ジョーカーはどこにいるのだろうか？

## Boss ヘリコプター

- まだ小さいバルーン

- 墜落してしまうぞ

- 上下に移動しながら、ミサイルを大量に連射してくる大型の攻撃型ヘリだ



- 苦しかった戦いもいよいよ終盤だ。今まで培ったテクニックをフルに發揮させ、ジョーカーと戦おう

ジョーカーとの決戦のときは近い

**NEW**

# ムービースター気取りで子供たちを救え！

このゲームは、マイケル・ジャクソン主演の同名の映画を元に作られたアクションゲーム。マイケル自身の数々のヒットナンバーをBGMに、われらがマイケルが独特的なアクションとダンスを駆使して、Mr.BIGの手から子供たちを救い出す！

## MICHAEL JACKSON's MOONWALKER

7月下旬

セガ

価格未定

マイケルジャクソンズ

ムーンウォーカー

4M

ROM

アクション

コンティニュー

—



## あのマイケルが、動く・跳ぶ・踊る！

ストーリーは映画版とほぼ同じ。世界征服を狙うMr.BIGによって次々にさらわれた子供たちを救い出すため、愛の守護神コスマの使者であるマイケルが立ち上がるという。また「BEAT IT」などがモチーフのシーンもある。

### ムードたっぷりのビジュアル

いわゆるキャラ物の場合、一番気になるのはやはりグラフィックの出来映え。でもこのゲームでは心配はご無用。映画の迫力に迫る美しいビジュアルが、プレイヤーをムーンウォーカーの世界へと引き込んでくれること間違いないだ。



○人の姿に。なんと正体はマイケル！

○タイトル画面  
シンプル  
さに味があつてしまい



○突然夜空へと駆け上がる、1台の漆黒の自動車。その正体は？



○車のシルエットが  
何かに変わり始める

### とらわれた子供たちを救出

前述のとおり、マイケルの目的は、なみいる敵キャラを倒しつつ、さらわれた子供たちを救い出すこと。ちょうどセガMK III用「SHINOBI (忍)」のような感じだ。子供たちは各ドアの中などに隠れているぞ。



○ドアの中に閉じ込められていた子供を  
発見！ 残るはあと4人だ

### 各ラウンドは3ステージで構成

ゲームは全部で5ラウンドに分かれています。各ラウンドはさらに3ステージに分かれています。子供

たちは1ステージにつき5人から10人捕まえられています。あやしいドアなどは片っ端から開けるべし。

#### ラウンド1

ステージ1 → ラウンド1  
ステージ2 → ラウンド1  
ステージ3 → ラウンド1

#### ラウンド2

ステージ1 → ラウンド2  
ステージ2 → ラウンド2  
ステージ3 → ラウンド2

ラウンド5まで



# シネマティックなアクションがもりだくさん

このゲームの一番のウリは、なんといっても実物そっくりのマイケルのアクションだろう。これだけアクションにこだわったゲームは、ちょっと類を見ない。また、これらのアクションはライフメーターの状態や各ラウンドに配置された仕掛けに対応して、さらに多彩なバリエーションを見せてくれる。この凝りようがすごい！



●これがマイケルの基本ポーズ。うーん、とってもしぶいぜっ！

## MOVE & JUMP

マイケルは方向ボタンで各方向（通常は左右2方向）に移動し、Cボタンでジャンプする。また、タ

イトルの元にもなっているムーンウォークはB+左右で可能。進みづらい地形も楽に進める。



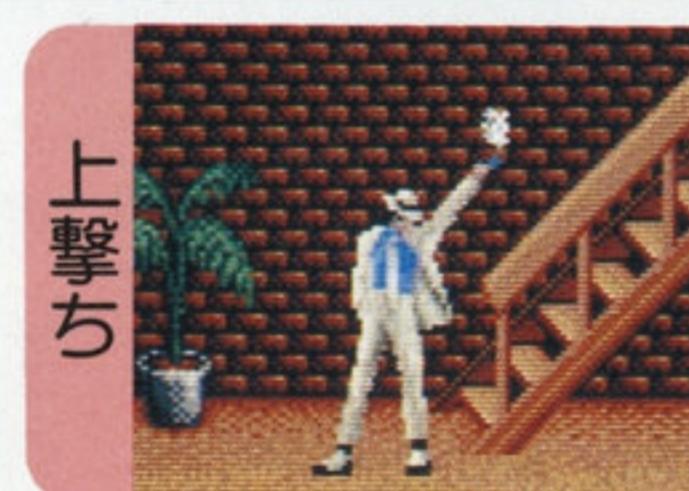
●マイケルといえば、これですよ、これ。Bボタン+方向ボタンでOK



●ジャンプ中のお姿も、なかなかにそれっぽい。別なバージョンもあり

## ATTACK

攻撃はBボタンで行う。攻撃の強さはライフメーターの状態によって決まる。例えばライフメーターが青か黄色なら、爪先や手の先から星を散らして攻撃できるけど、赤のときはパンチしかできない、という具合だ。ライフメーターは子供を助ける度に回復する。



●手から星を飛ばすこともできる。階段上の敵などはこれで攻撃



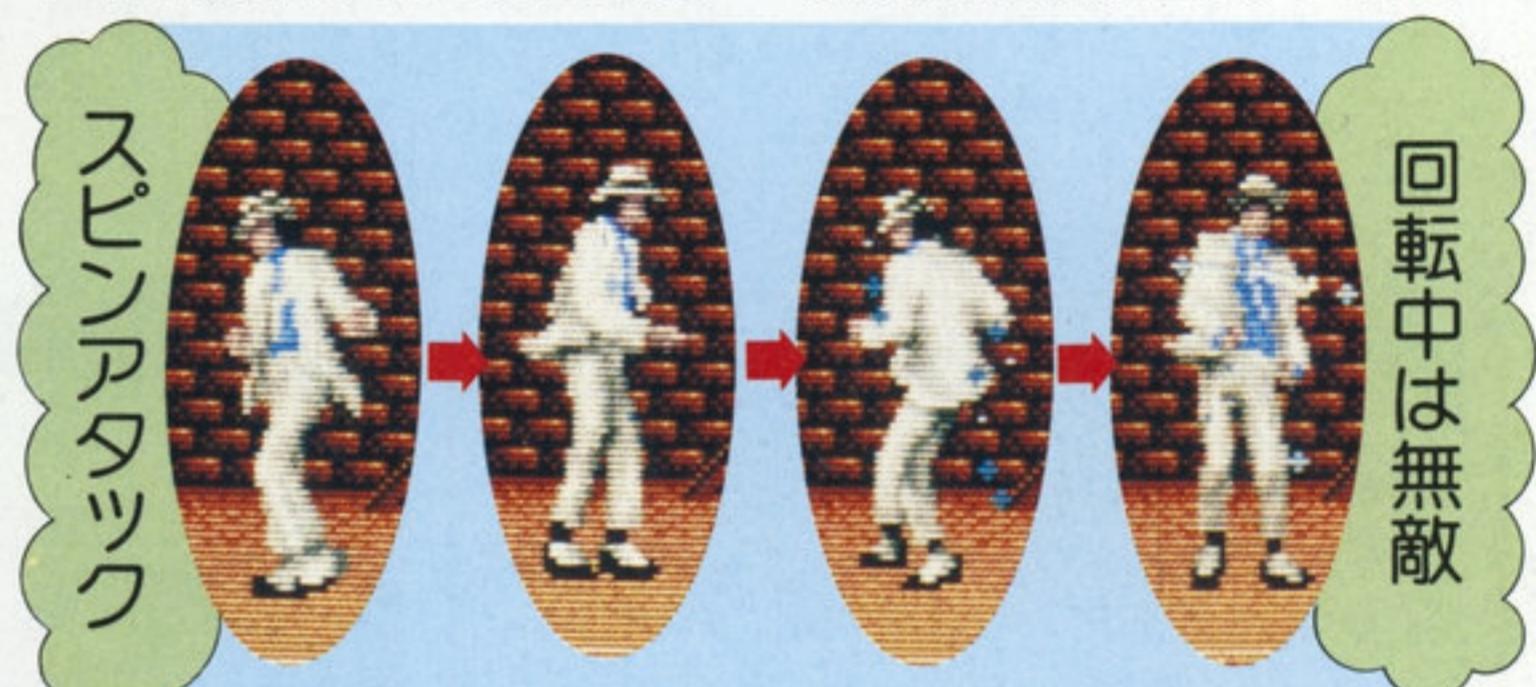
●もっともノーマルな攻撃だろう。爪先からキラキラ輝く星を放って敵を倒す。体力が高ければ威力も強い



●ライフメーターが赤になるとこれしか使えない。でも当たると痛そう

## MAGIC

Aボタンを一定時間押し続けてから離すことで、マイケルはマジックを使うことができる。マジックの種類は押している長さで決ま



●Aボタンを押している間、マイケルは回り続ける。このまま移動もできるぞ



●しばらくAボタンを押し続け離すと帽子を飛ばせる



●Aボタンを限界まで押し続ければダンスマジックが可能



●飛ばした帽子は押し続けた時間に応じた距離で反転し、戻ってくる



●敵もつられて踊り出す。ダンスが終わると、全員バッタリ倒れるのだ

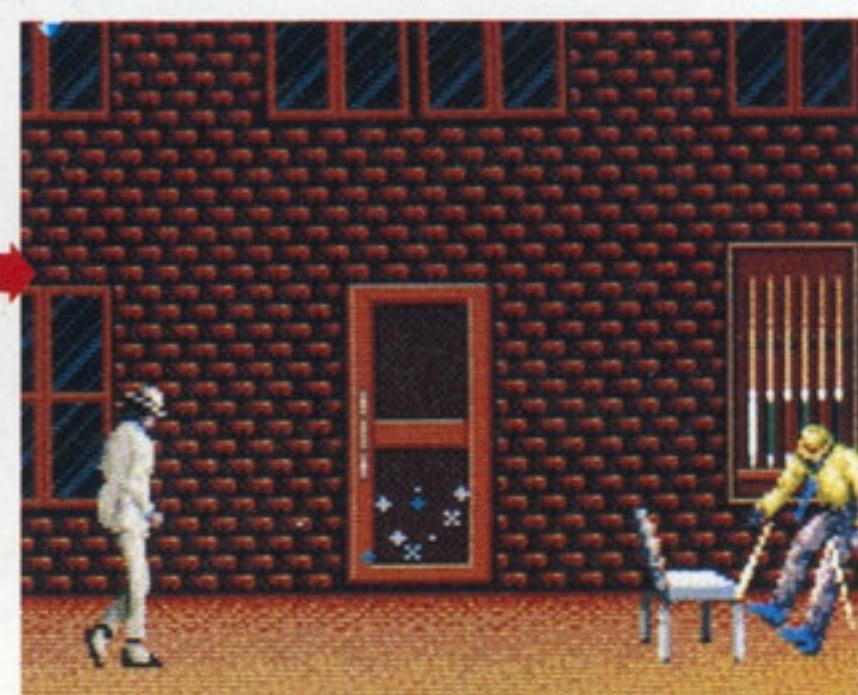
## SPECIAL ATTACK

今まで挙げてきたほかにも、各ラウンドに配置された仕掛けを利用して敵を攻撃することが可能。

例えば、置いてある椅子を蹴り飛ばして、直線上にいる敵をまとめて一掃する、といった具合だ。



●置いてある椅子をキック！  
●見事、ザコキャラに命中！





## ラウンド1 CLUB30

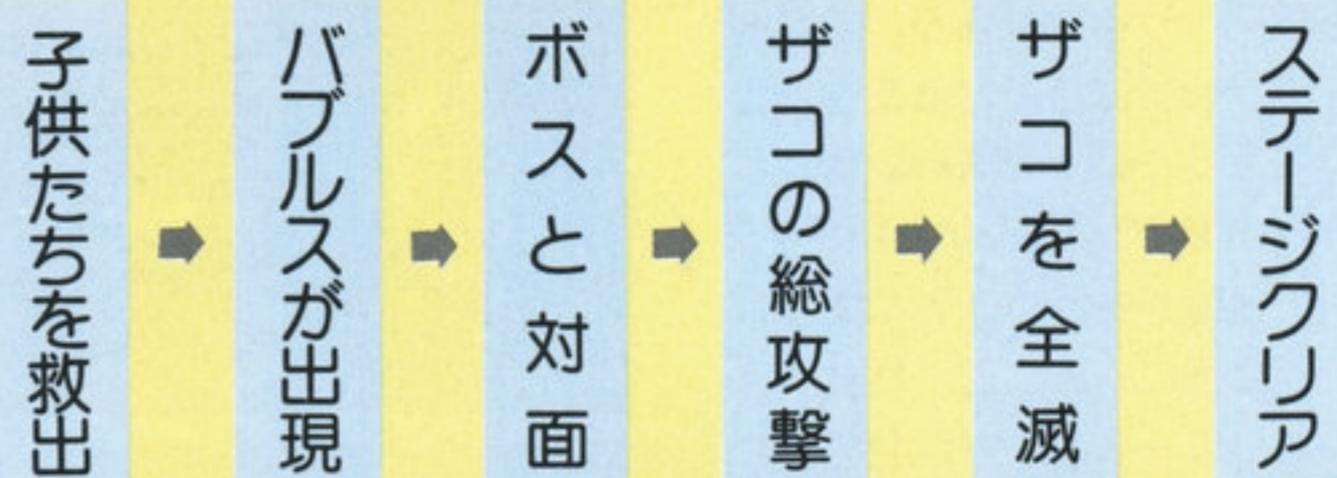
# オトナっぽいムードのクラブが舞台

どのステージも、クリアするための手順は同じ。子供たちをすべて助けるとマイケルの親友・バブルスが現れ、Mr.BIGの居場所を教えてくれる。Mr.BIGは捨てゼリフを残し、ザコキャラたちを呼び出して自分だけ逃げていってしまう。あとはワラワラと出現するザコキャラを全滅させれば、ステージクリアだ(右図参照)。



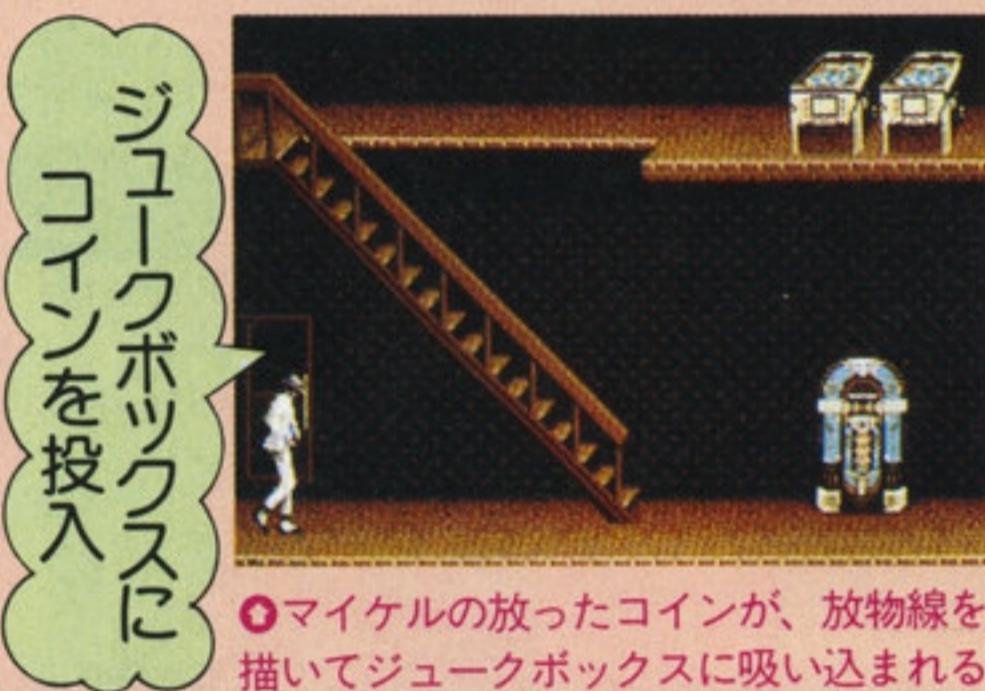
●暗がりのなか、突如開くドア。逆光の中にさっそうとたたずむシルエットこそ、われらがマイケル!

### ステージクリアまでの流れ



### ▶ドアが開いてマイケル登場◀

スタート地点はステージ左下のドア。暗い室内にマイケルが登場し、ジュークボックスにコインを投げ入れるとあたりがぱッと明るくなるのがオシャレ。



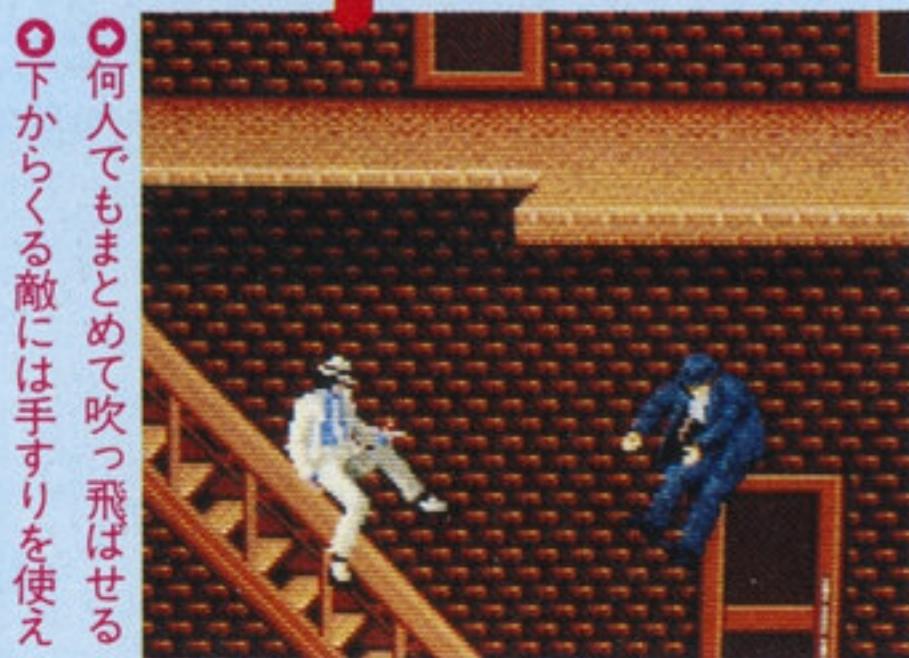
●マイケルの放ったコインが、放物線を描いてジュークボックスに吸い込まれる

### ステージ1 全体MAP



### 階段ぎわのテクニック

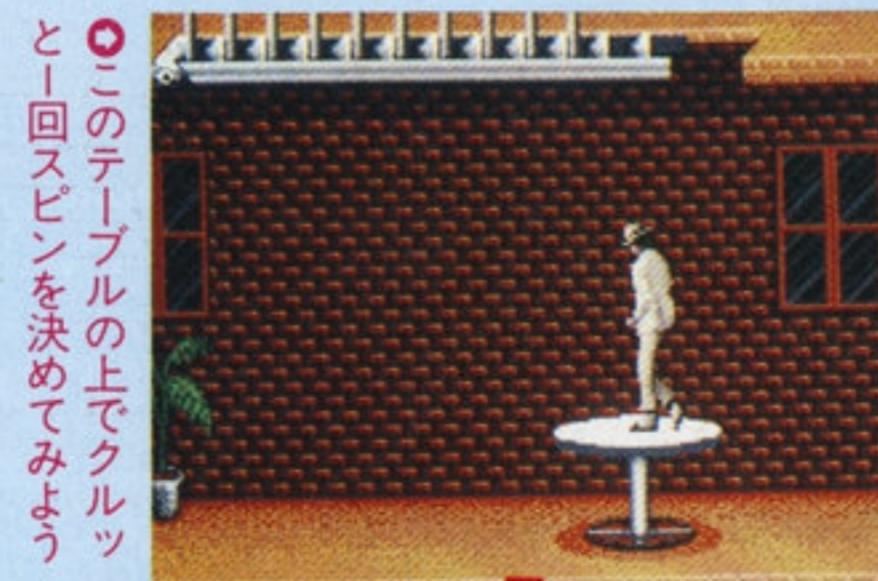
1階と2階の往復は、当然ながら階段を利用することになる。実はこの階段ぎわがなかなかのツセモノで、移動先のザコキャラたちの動きをよく見ておかないと挟みうちをくらってしまったりするのだ。これを避けるためには、2階から1階への移動の際に階段の手すりを滑り降りてザコキャラを吹っ飛ばす、というテクニックを使うのが便利。何人の敵をまとめて片づけられるぞ。



●下からくる敵には手すりを使え

### 仕掛け階段が

1階中央付近のテーブルの上でスピンすると、仕掛け階段を動かすことができる。また、敵が乗っているときに階段をねあげて倒すことも可能。



●このテーブルの上でクルツと一回スピンを決めてみよう

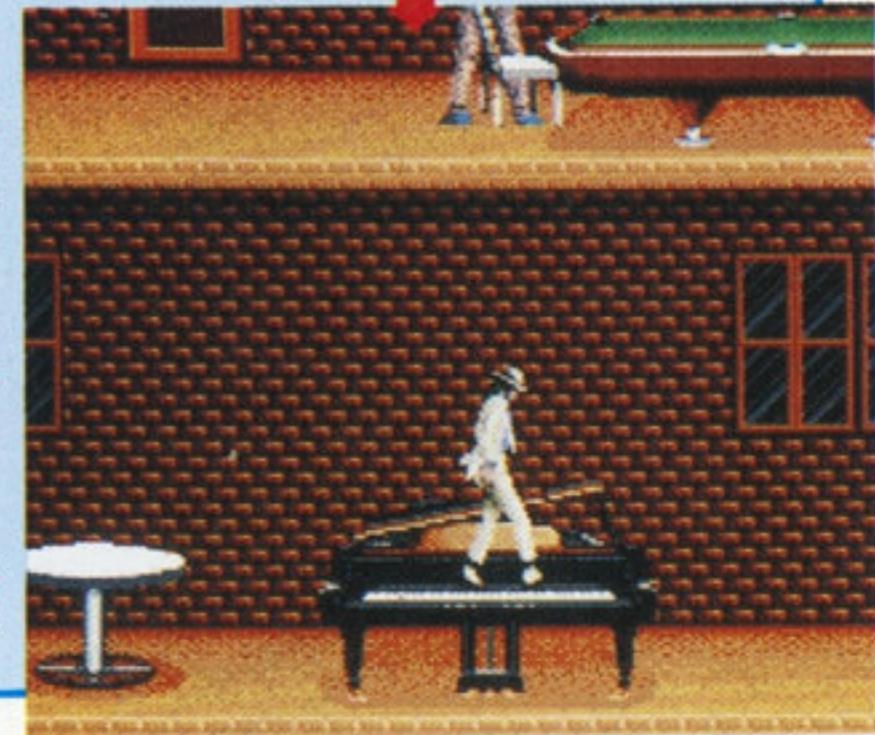
●すると仕掛けが作動し、2階へ上がるようになつた

### 爪先でピアノ演奏

いわくありげに置かれているピアノの鍵盤に飛び乗ると、ピアノを鳴らすことができる。ただそれだけなのだけど、こういうこだわりはウレシイ。



●ピアノの前は通過できないので鍵盤に飛び乗る。すると

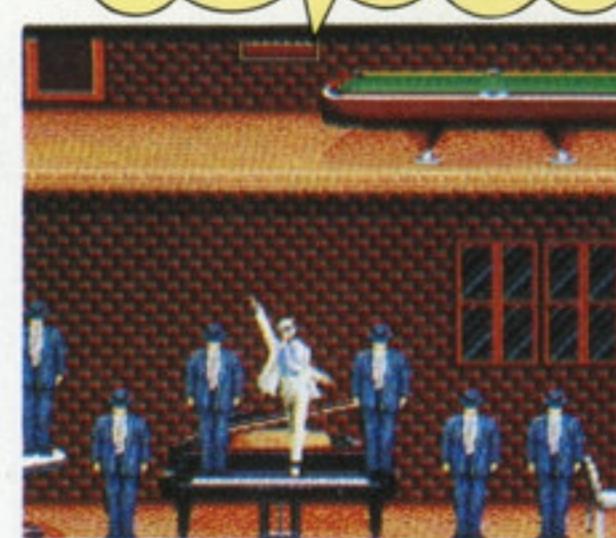


●爪先でピアノを鳴らすことができる。なんか持ち主に悪いけど

## ダンスでザコ一掃

Mr.BIGが逃げ出し、ザコキャラがワラワラと出現してきた。そんなときこそ、必殺マジック・ダンスマッシュの出番だ。画面上にたとえ何人の敵がいようと、マイケルのダンスはそれらのすべてを巻き込み、踊らせ、そして倒してしまうのだ。だから体力はできるだけ温存しておくべし。ちなみに、このダンスマッシュの振り付けは各ラウンドごとに違う。

## Let's Dance!



●指を高く差し上げるマイケル。ダンスマッシュの始まりだ

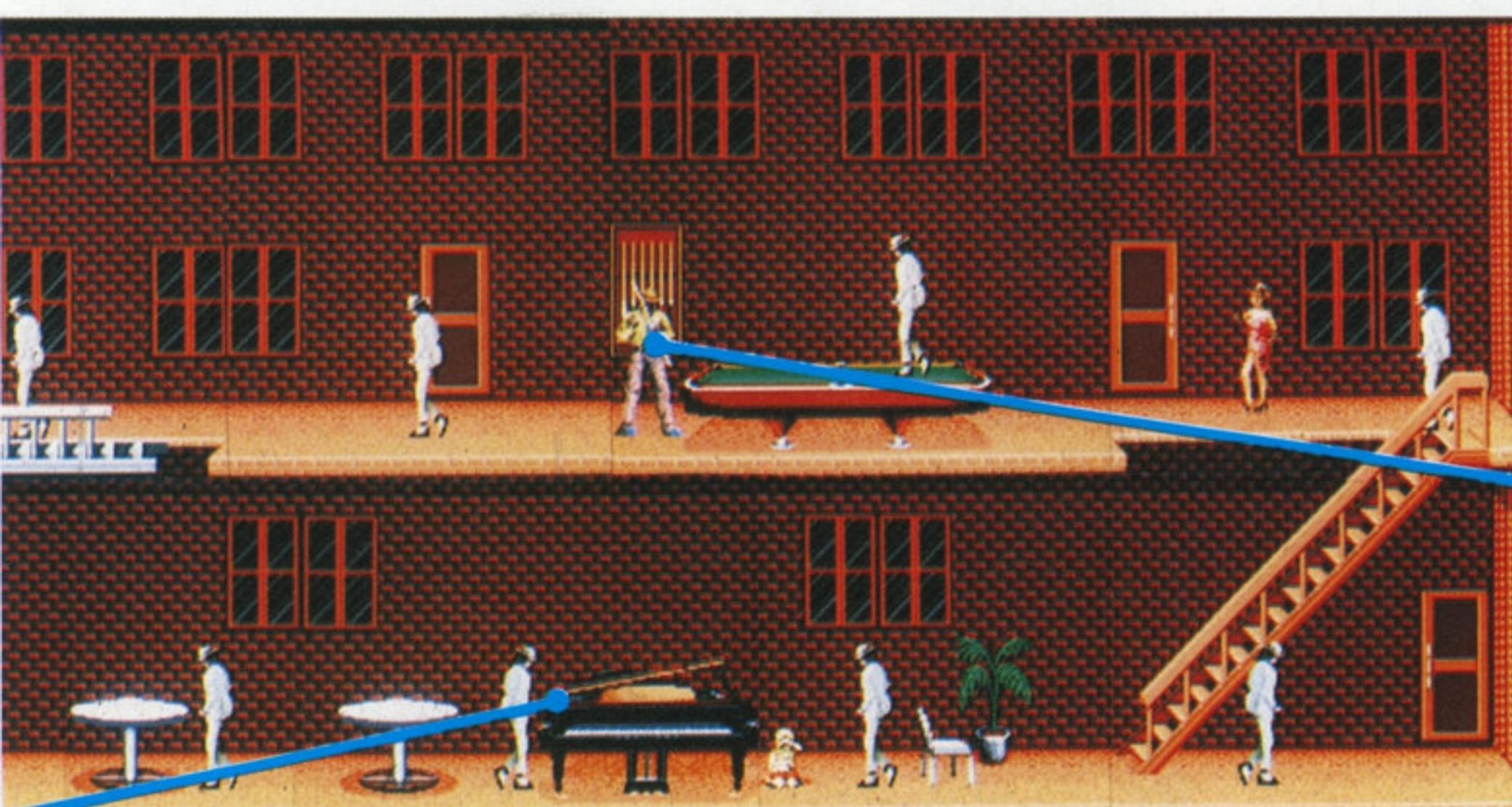
●敵キャラはみなすすべもなく、マイケルに合わせて踊り続ける



●そして、マイケルの決めのポーズとともに、死の静寂が訪れる……



1P 830 ×2



## 謎のハスラー出現

2階の片隅に置かれたビリヤード台。そのかたわらにたたずむハスラーも、実は敵キャラの1人。マイケルが近づくと、やあら手にしていたキューを力まかせにへし折り、それを武器に襲ってくるのだ。



●思いっ切りキューをへし折るハスラー。ああもったいない

こいつはほかのザコよりもやや耐久力があるので、できればあまり近づかずに倒してしまいたいところ。一番いいのは、そばにある椅子を蹴り飛ばしてぶつけてしまうことだ。

## ステージ2~3

ステージ2・ステージ3も、基本的にステージ1と変わらない。大きな違いは、横だけでなく縦にも画面がスクロールする点。このため、すべての子供を見つけるだけでもひと苦労。また、ほとんどのドアには子供の代わりに敵キャラが隠れているので、ドアを開けるだけでもハラハラもの。やはり確実に難しくなっているのだ。

●たたずむ女性たち。敵か味方か

●ドアがやたらたくさんある。中にいるのは子供か、敵か。さてさてどちらを開こうか



●上にも下にも階段がいっぱい。どうやらこここの広さはかなりのものらしい

## 会うたびに逃げ出すヒキヨー者



●捨てゼリフだけを残して去っていくMr.BIG





## ラウンド2 STREET

# 無法地帯の街へくり出せ

CLUB30を後に、マイケルはMr.BIGを追って街へとくり出す。ラウンド2では、さらに子供たちを捜し出すのが難しくなり、新しい敵キャラや仕掛けがたくさん登場する。対するマイケルの味方は、自分の技とバブルスだけ。はたして、子供たちを救えるか?



- ラウンド2、ステージ1の舞台は夜の路地だ

Beat it!



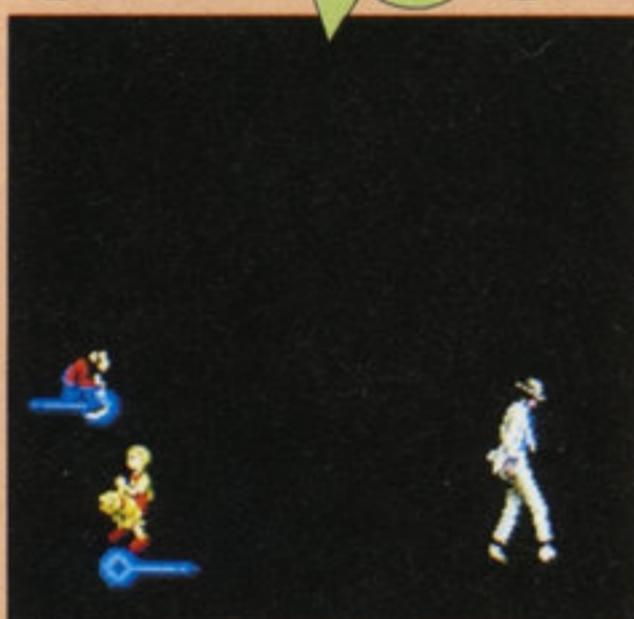
- このラウンドのBGMは「BEAT IT」。敵キャラもビデオクリップの登場人物たちを思わせる

### ラウンドクリアするとデモが

もちろんラウンド終了後には、ビジュアルデモが用意されている。3つのステージで子供たちを救い出せば、ラウンドクリアになるわけだが、Mr.BIGはまたしても

逃げていく。でも、捕われていた子供たちの無事が何より。その後、ムーンウォークでマイケルが登場。きめのポーズをとると同時に、次のラウンドが始まるのだ。

Mr.BIGはどこ?



- マップ中の子供を全員救い出すと、入れ代わりにバブルス登場
- ザコを全滅させると、隠されていた最後の子供に会えるんだ

エリア2 スタート



- ムーンウォークするマイケル



- マイケルが画面左端でポーズをとると、次のラウンドが始まる

### ビルの上にも子供が

さすが屋外のステージだけあって、敵キャラや子供も道路だけにいるわけじゃない。ビルの屋上に



- こんな所にも登ることができる。なにかないかな、キヨロキヨロ



- この位置からだと、屋上には届かない。隣から一気にジャンプ!

### ステージ1 全体MAP



スタート地点

### 必殺・消火栓アタック

意外なものに意外な仕掛けが隠されているのは、このゲームならでは。そしてそれをうまく利用する楽しさも、このゲームならではのもの。例えばなんの変哲もない

道端の消火栓も、ひとたびマイケルが飛び乗れば吹き出した水流でザコキャラを一気に吹き飛ばす強力な武器に早変わりするのだ。ちなみにやり方はヒ・ミ・ツ。



- 消火栓の上に飛び乗って、水流をほとばしらせる! うまく使えばとても強力な武器だ

水流でぶつとぼせ

## 背景が2重スクロール

一見しただけじゃ気付かないかもしれないけど、このステージの背景は2重スクロールしているのだ。いまさらめずらしくないよ、なんて声もあるかもしれないけど、ラウンド1が屋内のステージだつただけにより屋外らしさが強調されていてヨイ。



○スクロールの自然さはさすがだ

## 壁の上を進もう

道路沿いに進んでステージ右端まで来ても、まだステージは終わらない。今度は壁の上にのぼり、壁づたいに引き返していくことになるのだ。注意したいのは壁が壊れている部分で、おもいつきりジャンプしないと飛び越すことができない。ここまでくれば、ステージクリアは目前だ！



○壁にも登らなければ、クリアはできない。子供はどこ？

## トラッシュカンをけとばせ

ラウンド1にあった椅子などと同じように、道端に転がっているトラッシュカン(ゴミバケツ)を使いきりの攻撃アイテムとして使うことができる。とっても役に立つ、というわけではないけど、跳飛ばすのはなかなかの快感。



○とにかくただの背景と思わず、何でも動かしてみよう。新しい発見があるはず

## ゴミ箱の中には…？

道端や窓の中にいる子供たちは全員助け出した。でもなぜかあと1人が見つからない。このゲームで陥りがちなこんな状況を抜け出すには、とにかく考え方を変えてみること。今まで



○あらら、かわいそうに…

と同じような場所ばかり搜しても駄目なのだから、当然残りの子供は思いもよらぬ場所に隠されているはず。最初は踏み台ぐらいにしか考えていなかつたゴミ箱だつて、子供1人を隠すには充分な大きさを持っているのだから。

## ステージ2～3

ステージ2・3はパーキングエリアが舞台になる。例によって縦方向のスクロールも加わり、上下

の移動にはエレベーターを利用することになる。さらには飛び道具を使う敵まで出現する。マイケルよ、愛の力を信じてがんばれ！

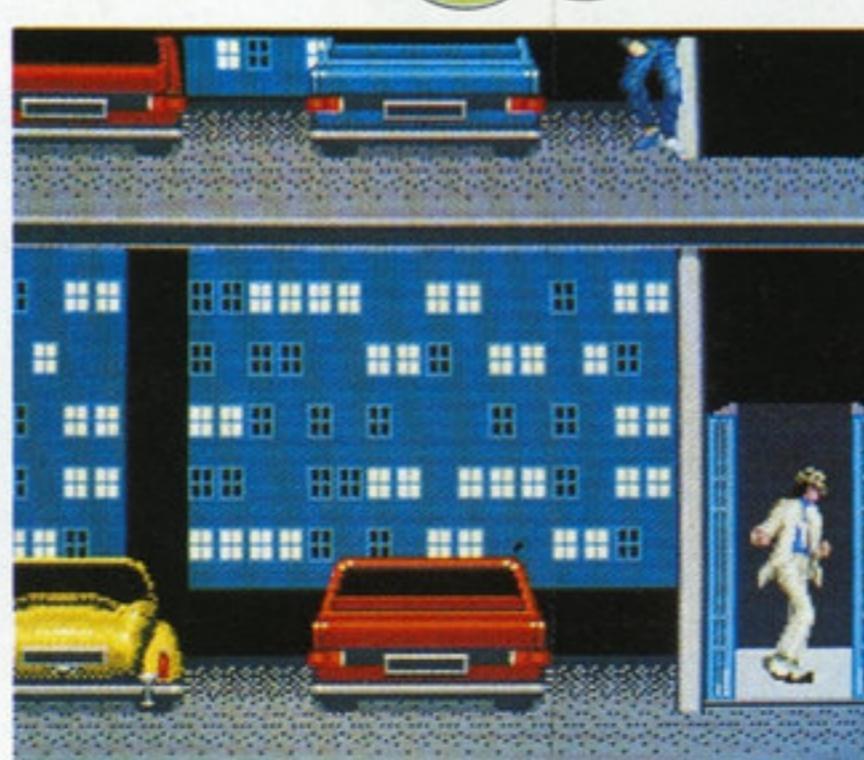


○たくさんの中車が並ぶパーキングエリアを進め

車の中を探そう



○車のトランクの中にも子供が！ おいおい、これ全部調べるの？ さあガンバロウ！！



○エレベーターで各階の間を行き来する



○さらに、飛び道具を使う敵キャラまで出現して、もう大変大変。慎重に進もう

NEW



未来警察ESWAT。  
任務を遂行するのは君だ!!

## 装甲機動警察ESWAT出動!!

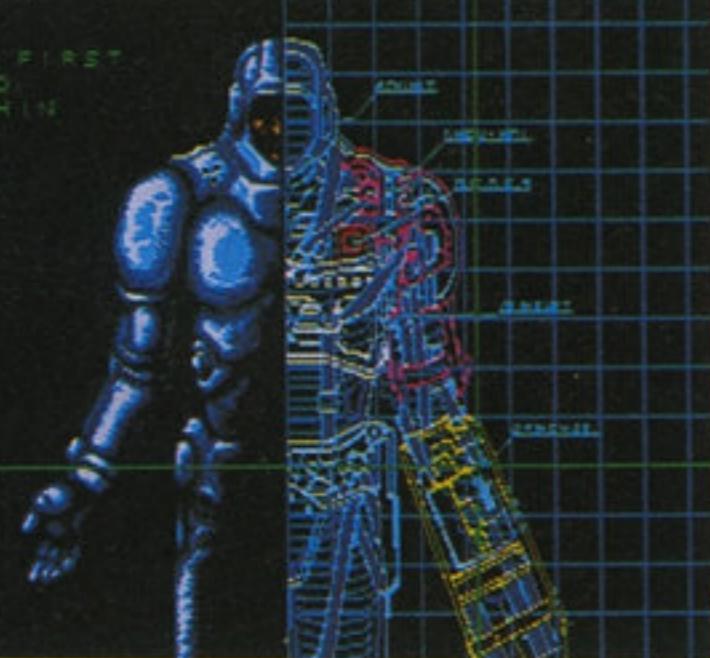
時は20XX年。犯罪組織「EYE」に対抗するために作られた特殊機動警察ESWAT。君はESWAT隊員になり「EYE」を壊滅させるのだ。操作するキャラは、敵の攻撃を受けると左上のライフメーターが1つずつ減り、全て無くなると1人死んでしまうぞ。

IN ITS NEVER ENDING FIGHT AGAINST CRIME, THE GOVERNMENT RECRUITED THE MOST SKILLED SOLDIERS OF ALL ESWAT!

○君も今日からESWAT隊員だ

### ESWATとは!?

日々凶悪化する犯罪に対抗するために作られた最強の装甲機動警察のことである。階級が上がれば「ICE」と呼ばれる最新式の特殊装甲を装着できる。ゲームでは2面をクリアすると「ICE」を装着できる。



○「ICE」の構造はこうなっている。カッコイイだろ?



○装甲、武器どれも最新式。なかなかサイバーな作りだ

CYBER POLICE



### ENHANCED SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

巨大な犯罪組織「EYE」を壊滅させる為に戦え!! メガドライブ版は、業務用とはまた違った面白さがあるぞ。

|       |     |           |
|-------|-----|-----------|
| 7月14日 | セガ  | 6000円(税別) |
| 4M    | ROM | アクション     |
| —     | —   | —         |

### 全8面 横スクロールアクションゲーム

ゲームは全8面あり、今回は5面まで紹介。各面にはそれぞれボスがいて、それを倒さないと先の面には進めない。いろんな仕掛けや、凄いボスが登場てきて、常にプレイヤーを楽しませてくれるゲーム展開になっている。



○邪魔な敵を倒して、ドンドン進んで行け!!

### 1st・2nd MISSIONをクリアすると「ICE」を装着!!

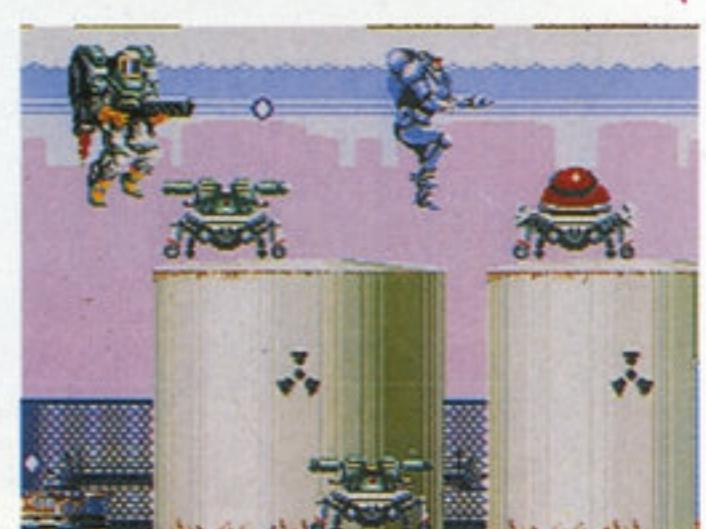
最初の2面は人間でプレイするのだが、この2面をクリアすると階級が上がり、最新式の特殊装甲「ICE」を装着したESWATとなる。ゲームはここからが面白くなり、今まで使えなかつたいろんな武器も使えるようになる。



○進むのを邪魔するヤツは、撃ち殺すぞ!!



○やっとの思いで1、2面をクリアして、ついに「ICE」を装着だ!!



○ESWATにさえなれば、こっちのものだ。敵を倒しまくれ!!

## それぞれの操作・攻撃手段をマスターしろ!!

人間とESWATでは動き、攻撃手段に若干の違いがある。操作自体はあまり変わらないのだが、ESWATではジャンプの他にバ

ーナーが使えるようになる。武器も人間ではショットしか使えないのが、ESWATでは5種類もの武器が使えるようになる。

## 人間とESWATの動きの違いは!?

人間とESWATの動きの最大の違いは、バーナーを使えるか否かにある。人間はハイジャンプを使い、ESWATはバーナーを使うことによって高い所に登って行くようになっている。

### 人間

上を押しながらジャンプすることによって、高い段に登ったり、柵の向こう側に行ったりできる。



○柵の向こうにいる時は  
下+ジャンプで柵越えだ

### ESWAT

バーナーは、ジャンプしてからもう一度ジャンプボタンを押せばエネルギーの続く間使える。



○バーナーを使えば、自由に飛べる



○バーナーで敵の中を一気に通過だ

## 使用できる武器の違いは……

人間の使える武器は、拳銃の弾のみだが、ESWATになればショットも含めて、スーパー、ロケットランチャー、プラズマ砲、ファイサーの5種類の武器が使用可能になる。

### 人間

人間の時の武器はショットのみだが、普通に撃つ他にも上を向いて撃ったり、しゃがんで撃ったり、ジャンプして撃ったりといろんな形での攻撃ができる。これらの撃ち方を上手く使うとゲームがかな



○真上に敵がないぞ  
いと、倒せないぞ



○これなら敵の弾には当たりない  
には当たりない

しゃがみ撃ち

り楽に進められる。また、この撃ち方はESWATの時もできるので、上手く使っていこう。

## お助けアイテム

敵を倒して出てくる物と最初から配置されている物の2種類がある。



体力回復アイテム。このアイテムを取ると、ライフメーターが2回復する



体力回復アイテム。ライフメーターがMAXになる。ボス前によくでる

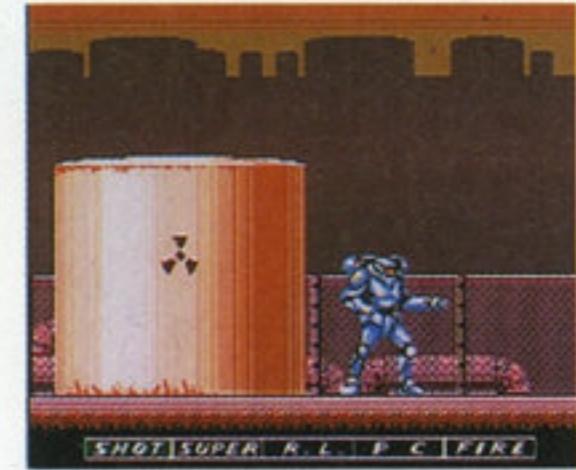


I UPアイテム。文字通り1人増える。取りこぼすことのないよう注意

ESWATの時出現するアイテム。ライフメーターがMAXになる

## ESWAT

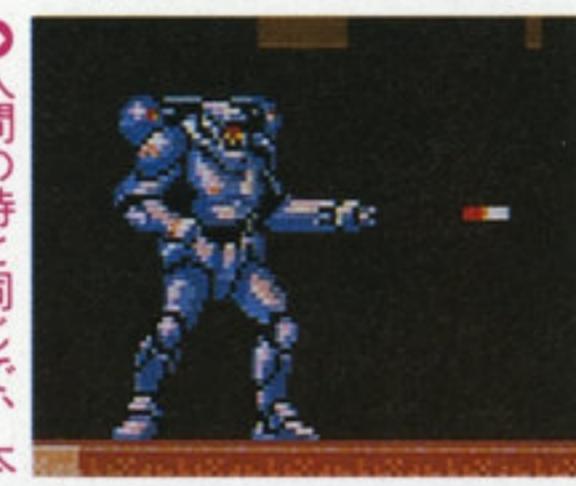
武器のパネルを取ることによって、その武器が使用可能になり、自由に選択できる。また、死んだ時は、使っていた武器(ショット以外)が無くなるので注意。



○下のゲージの中から好きな武器を選んで使える

### ショット

最初から装備されている武器。この武器だけは、死んだ時に使っていても無くなることはない。



○人間の時と同じで、本当にノーマルなショット

### プラズマ砲

普通に撃てば連射できて、ボタンを押さないでいるとエネルギーが溜まり強力な一撃が撃てる。

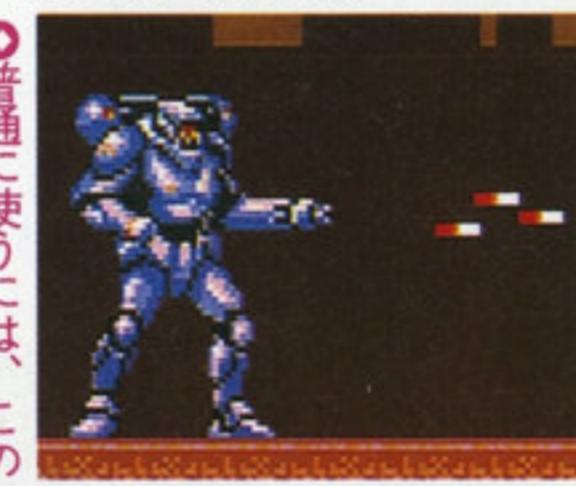


○ただ撃てば、かなり連射のできる武器だ

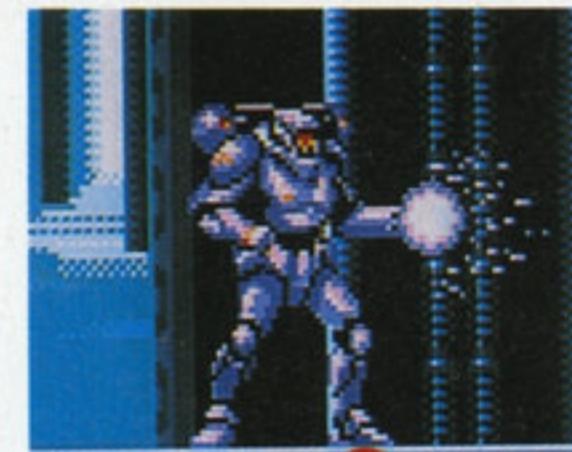
○撃たないでいるとエネルギーが溜まって

### スーパー

この武器は、ボタンを押しっぱなしで連射してくれる。威力もあり、使い易い武器だ。



○普通に使うには、この武器が一番使えるかも!?

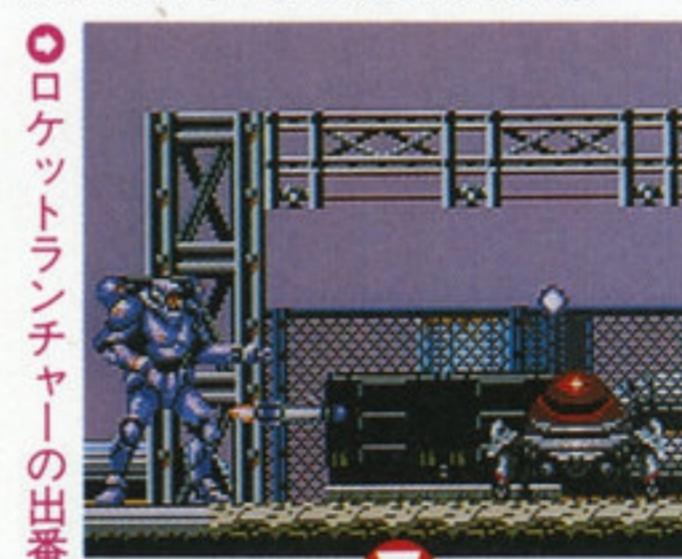


○巨大なプラズマ砲だ!!

**強力!!**

### ロケットランチャー

地面を這っていき、しかも敵を貫通していく武器だが、連射できないのが、この武器の欠点。

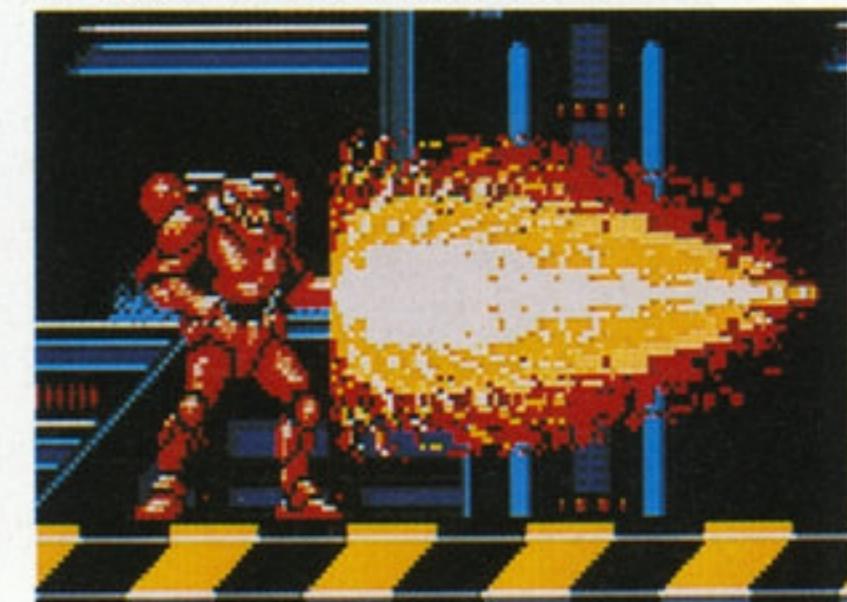


○ロケットランチャーの出番

### ファイサー

この武器は1度使用すると無くなってしまう。しかも使う為には、ライフメーターがMAXでなければ使うことができない。使用すると画面上全ての敵にダメージを与えることができるが、ボスにはあまり効果がないようだ。

○ファイサーを使っている間、自分はその場でグルグル回っている



# 1st MISSION

## GUARD SILENT CITY

いよいよ ESWAT のスタートだ。1st MISSION は、さすがに最初の面だけあってあまり難しくはないが、結構強い敵などもいるので、気を抜かずにプレイしよう。とにかく敵が見えたら撃たれる前に撃つのが基本。上の段などにいる敵は、ジャンプ撃ちや上撃ちなどを上手く使って倒せ。



○始まって少し進むと、敵の攻撃だ



○右に写っているのがボスの写真



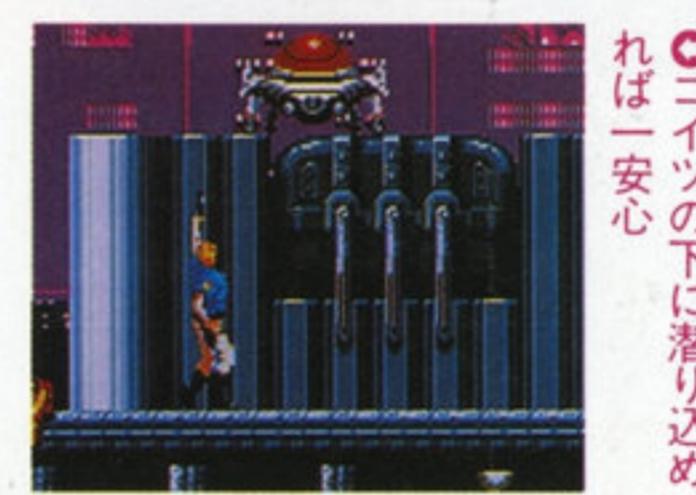
○一面の難関!? 上のヤツ  
はジャンプ撃ちで倒せ

## 1st MISSION の強敵達

イキナリ窓ガラスを破って出てくる奴や、スライディングして突っ込んでくる奴などの強敵達が待ち受けているぞ。コイツらは出てくる場所を覚えて、早めに倒してしまおう。赤い自走砲台は、真下から攻撃すれば楽に倒せるぞ。



○イキナリ、スライディングしていくので注意。ジャンプでかわせ!!



○コイツの下に潜り込め  
れば一安心



○急に窓から出てきた!! コイツは弾を連射してくるので、すぐ倒そう

## 落とし穴に注意しろ!!

この面では、落ちると死ぬ場所が2か所あるので注意しろ。またうかつに穴に落ちると、もう一度上がらなければならないし、敵も



○ここから落ちると死んでしまうので、慎重に進んでいこう



○落ちたら、また回ってこなければならぬので、面倒くさいぞ

# 1st MISSION全体図



## ハイジャンプを駆使して進め!!

ハイジャンプをして上の段に上がるなければならない所が数か所ある。この場合は、あらかじめ上



○上に敵がないことを確認してハイジャンプだ

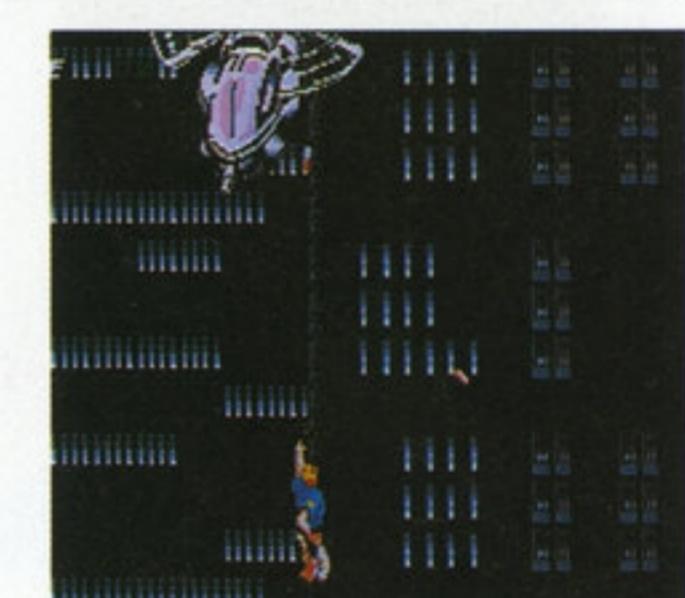
にいる敵を上撃ちで倒して、上に敵がないことを確かめてから上がった方が安全だぞ。



○ハイジャンプを使わないといふクリアできないぞ

## BOSS登場!!

いよいよ 1st MISSION のボス登場だ!! このボスは、ある一定の動きをしてパルカン砲を撃つて攻撃してくる。弱点はコックピットの前方の方辺りなので、空を飛んでいる時は上撃ちで横に来たらしゃがみ撃ちで攻撃しよう。また、時々突っ込んでくるが、上手くかわしてショットを撃ち込め!!



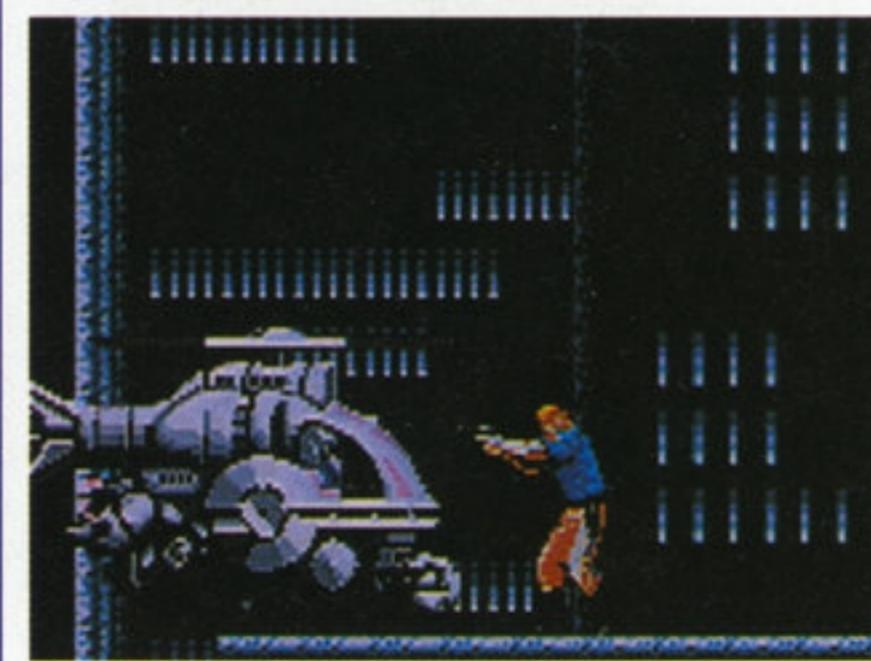
○ボスが現れたら上撃ちでタイミング良く攻撃しろ



○イキナリ突っ込んできた!! かわしきれずにやられてしまった



○後ろから攻撃してくるとは卑怯だ。正々堂々正面から戦え!!



○超接近戦だ!! とにかく撃ちまくるのみ

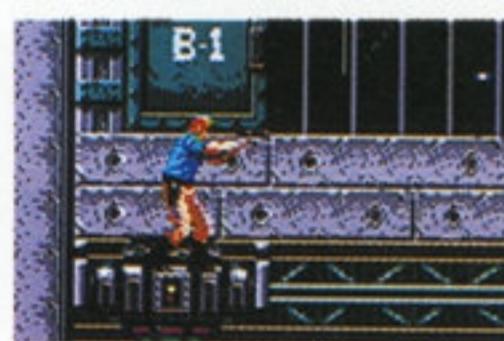


○ついに倒したぜ!! 苦労したけど1面クリアだ

## 2nd MISSION

### INFILTRATE CYBER PRISON

敵のアジトの監獄内で戦う。まずは牢の外側から内側へ入らなければならない。移動ユニットに乗って探していくと入口は3つ見つかるが、ボスにたどりつける入口はただ1つ。そこからは1本道だ。ただし出口間際で牢の外側に出てしまう所があるので注意。それと4Fの外側を移動している敵は1UPアイテムを持っているのでぜひ手に入れていく。



○牢の外側はこの  
移動ユニットに乗  
つて動き回る



○鬼の面をつけた不気味な敵だ



○入口はいくつかあり、  
ハイジャンプで中に入る



○ボスにたどり着ける入  
口は実はここだけ



○階の端にある穴から下  
に降りることができる

### 連射しながら突き進め!!

ここではとくに強い敵は出てこないし、体力回復アイテムも確実に手に入るので簡単だけど、牢の内側に入ると鉄格子が邪魔になっ



○内側の敵は銃を撃ってくる奴と、  
鉄球を振り回し攻撃してくる奴だ

てかなり見にくくなる。敵を見逃してしまって気付かぬうちに撃たれたりしないように、連射して敵を倒しながら進んでいけ!!



○柱の陰に敵がいる。  
見逃さずに撃て!!

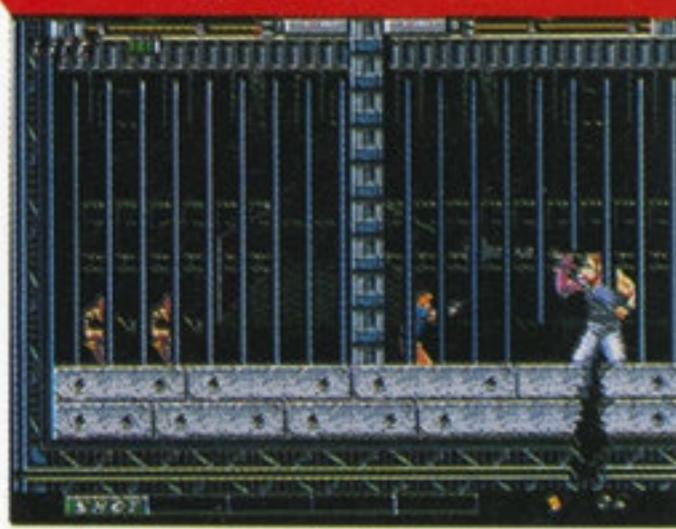


○途中には体力回復アイ  
テムがあるぞ



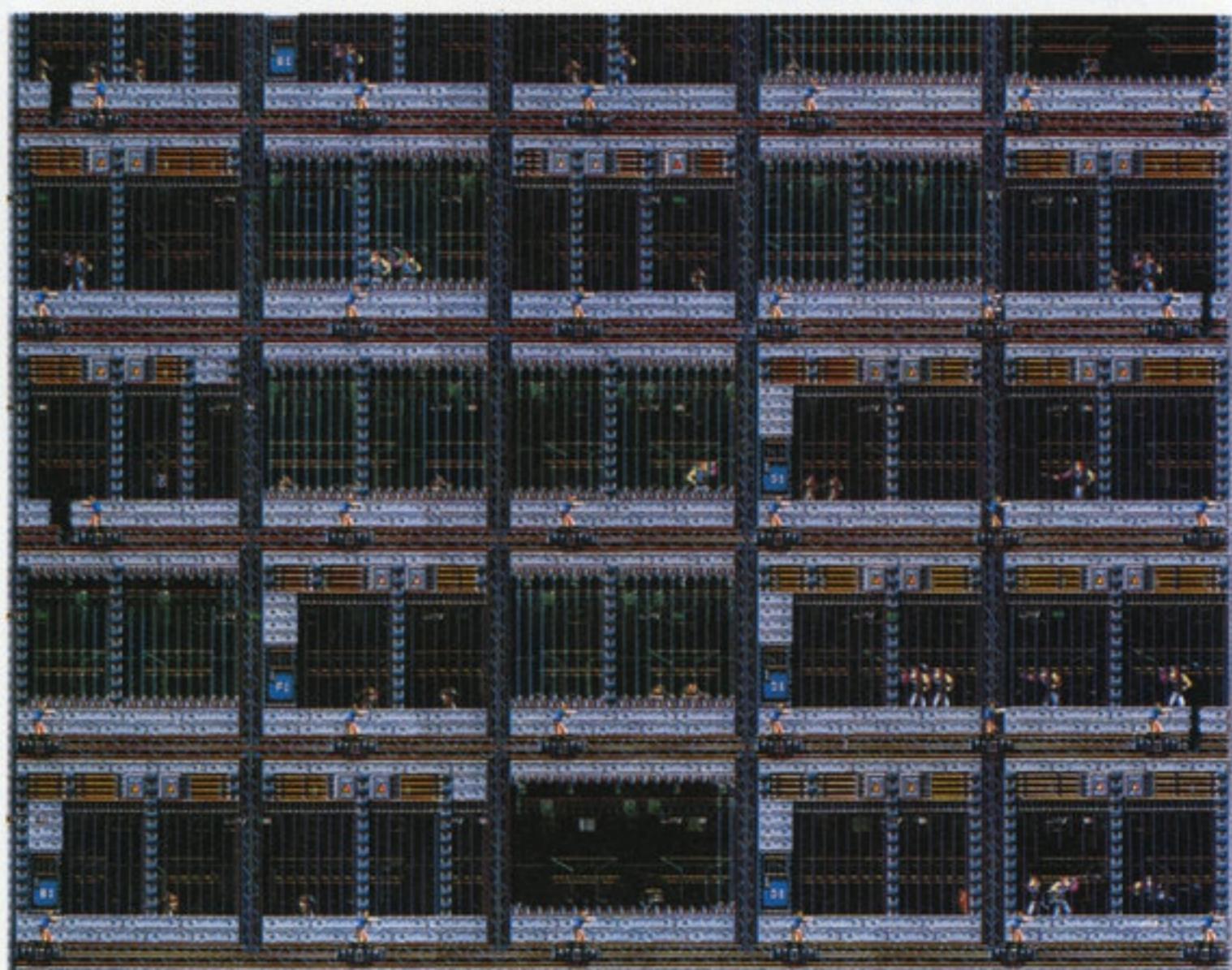
○牢の内側は外側から攻  
撃されることはないと

### 後方注意



○前方にばかり気を取られていると  
後ろから敵に撃たれてしまうぞ

## 2nd MISSION全体図



### BOSS登場!!

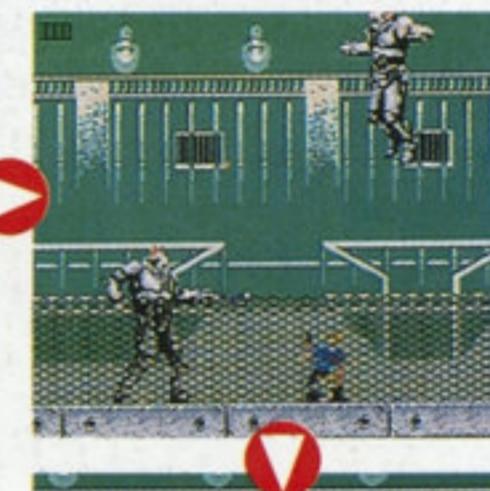
このボスはなんと2人がかりで襲ってくる。動きは単純なパターンだ。ある程度攻撃すると敵の装甲がはがれるので、この時倒したと勘違いしないように。



○直立不動で銃  
を乱射してくる

○左右に飛んで  
攻撃をしてくる

○片方がジャンプして反対  
側へ。すかさず振り向け



○上から2人組が降りてきた。攻撃開始



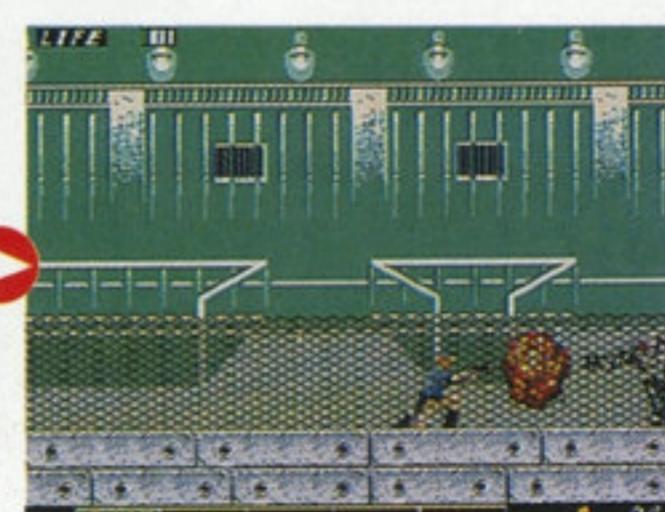
○すると敵の装甲が爆  
発してはがれ落ちる。  
爆風の中からの攻撃に  
注意しろ!!



○敵より先に攻撃を開始。  
これを何回か繰り返す



○両方とも装甲が落ちた。あと  
少しで倒すことができるぞ



○片方を倒したぞ。ここまで追いつめ  
ればもう勝ったも同然だ

追いつめたぞ!!

## 3rd MISSION

### DEFEND NEO THREE-MILE

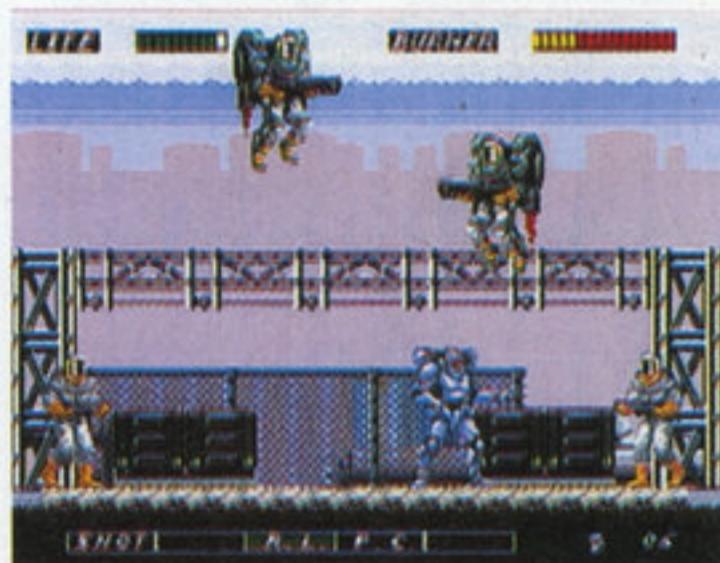
原子力発電所での戦いだ。ここでいよいよICEを装着することができるぞ!! 各種の武器やバーナーを駆使して敵に挑め。敵は放射能防御服を着込んだ奴や、カプセルから飛び出してくる奴など個性的だ。最後には原子炉の前でボスと戦うことになる。ボスも変わった攻撃を仕掛けて来るけど、どんな攻撃かは自分で見てくれ。



○今度のターゲットはこの男。メカに乗って攻撃てくるボスだ

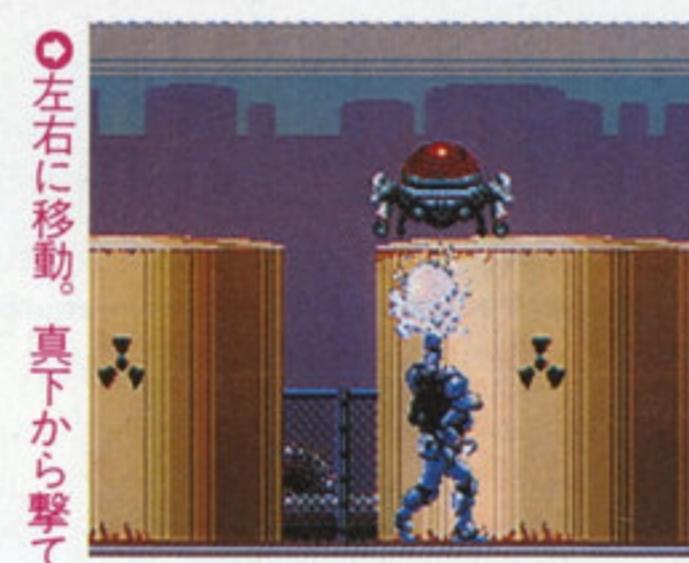
#### 敵の動きをつかめ

この面では様々な場所で、敵から複合攻撃を受ける。混乱してダメージを受けやすい。敵1種ごとの動きを把握して確実に倒していく。それさえやればこの面の敵は簡単に倒せるぞ。

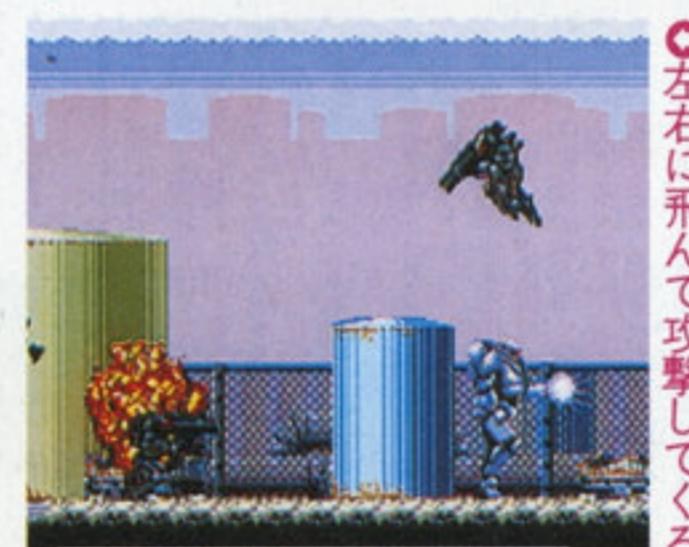


○空の奴を撃ち落としても着地して攻撃してくれるぞ。油断するな

○左右に移動。真下から撃て

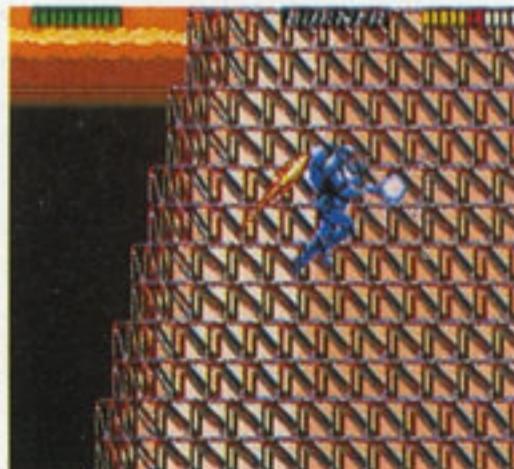


○左右に飛んで攻撃してくれる



#### 武器とバーナーに慣れろ

敵を倒すのはもちろんだが、この面で最も重要なのは武器とバーナーの使用法に慣れることだ。バーナーの使い方にはコツがいるので、練習して早く使いこなせるようになっておこう。



○バーナーはとても便利だ。しかし操作は案外難しい。慣れが必要だ。



ICE装着!!

○これが武装で身を固めたESWA Tの姿だ。頼もしい感じだ



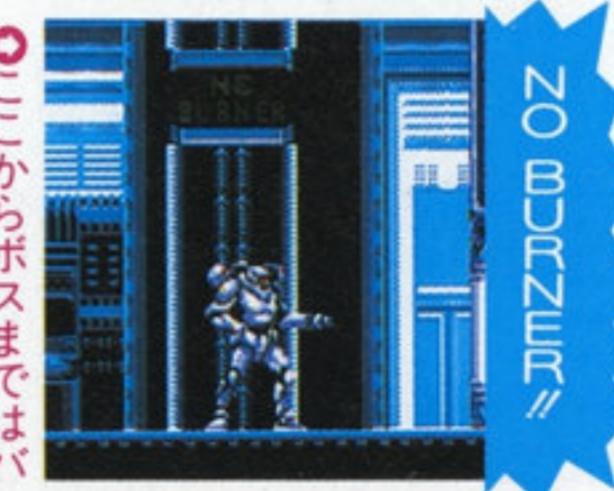
○手に入る武器はどれも強力。状況によって使い分けて進むようにしろ

## 4th MISSION

### ATTACK MAD SCIENTIST

マッドサイエンティストの潜むバイオ研究所での戦いだ。ここからがいよいよ本番。ここではボスまでたどり着く間はバーナーが使用不能になっている。全ての場所を歩行とジャンプで通り抜けなければならない。それに、しゃがまないと通れないトンネル地帯が数

○ここからボスまではバーナーが使用不能になる



NO BURNER!!

○それらしい風貌の敵だ



か所ある。動きの制約がだいぶある上にこの面では武器アイテムが出ないので、ショット以外の武器を使用中に誤って死んでしまうと、その後の戦いが辛くなるぞ。さらに体力回復アイテムもボスの直前まで出てこない。ダメージには十分注意しながら進むように。

#### バイオモンスターの巣窟

研究所内はいたる所でモンスターがうごめいている。注意深く進んで行かないといつもアッという間に餌食になってしまう。ノーマルショットでは辛い戦いになるぞ。

○ESWATの行く手を塞ぐ異形の怪物



○カプセルからの出い敵だが、現時はこんなに小さ



○近づいていくと突然巨大化して襲いかかってくる



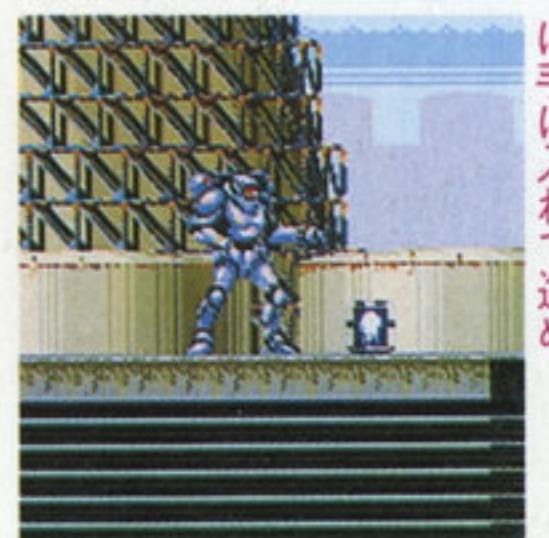
○出口を塞ぐように現れるモンスター



○次から次へと現れて邪魔をするモンスター

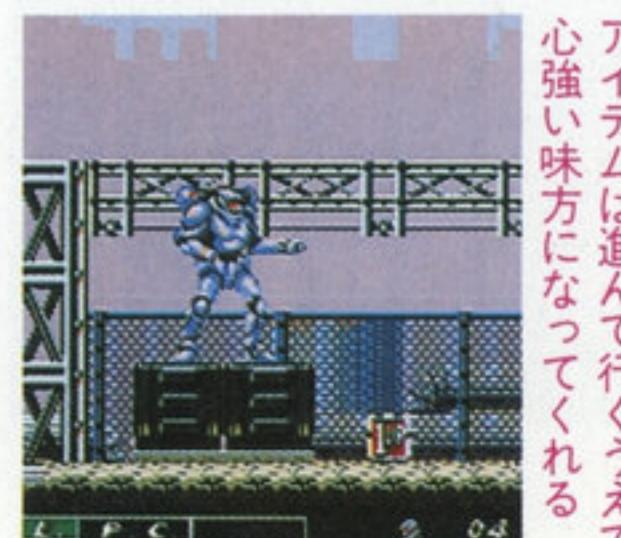
#### アイテムを集めよう

もう1つの重要な事項はアイテムを集めてパワーアップすることだ。この面で武器は全種類集まるし体力回復アイテムや1UPアイテムも手に入れることができる。逆に



○武器を手に入れなければSWATの力は半減だ。確実に手に入れて進め

この面以降でこれ程アイテムを次々取ることはできないので、ここで確実にアイテムを集めて行くようにしよう。次の面からの戦いに大きく影響するぞ。



○1UPアイテムや体力回復アイテムは進んで行くうえで心強い味方になってくれる

## 数々のトラップが待ち受ける

研究所内は全体がトラップで構成されていて、次々と新たなトラップが襲ってくる。それぞれ違う

### A シャッター

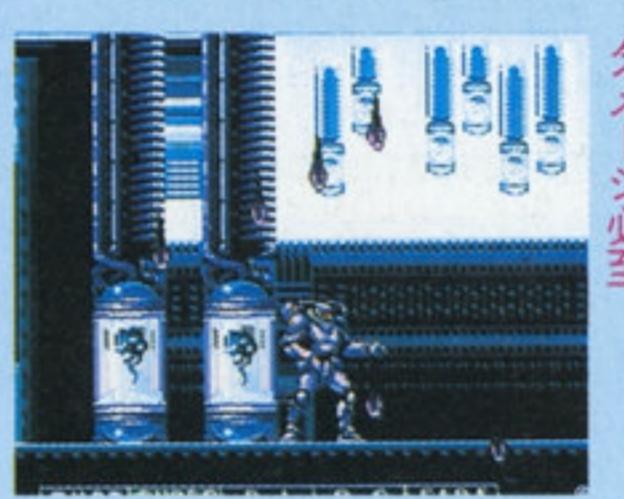
後ろからヘドロ状のモンスターが押し寄せてくるので急いで前に逃げる。すると、突然シャッターが閉まってしまう。すぐに連射で破壊しろ!! この心臓に悪いトラップは後半でも登場する。



○前後から挟まれてパニックになりそう!

### B ヘドロの雨

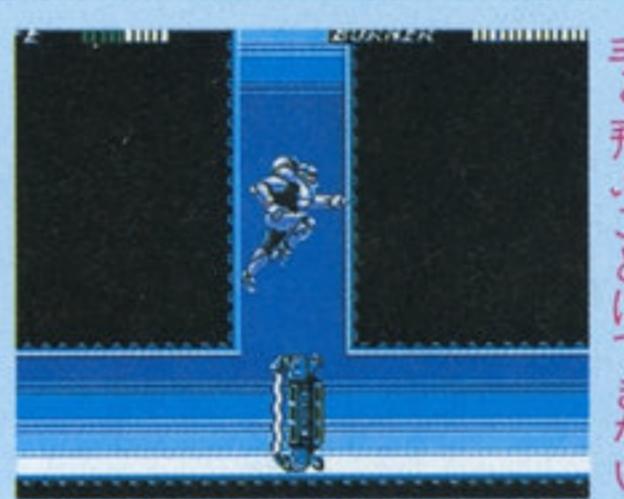
ヘドロ状のモンスターが天井から雨の様に降ってくる。パターンは決まっているのでそれを見切れればノーダメージで通り抜けることができる。最初は難しいが慣れてしまうと意外と簡単。



○ダメージ必至  
○パターンを知るまでは

### C 移動防御壁

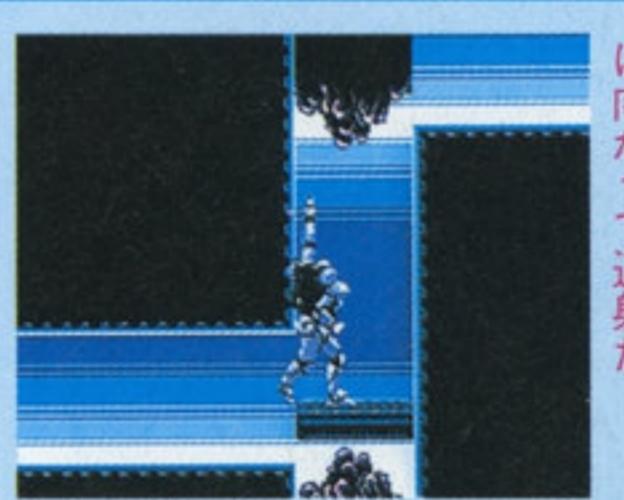
前方から突つ込んでくる防御壁は撃つことによって後退させることができる。そこで撃ちながたトンネル中央まで移動し、縦穴を利用してハイジャンプで避けろ。通り過ぎたら戻ってはこない。



○ただのジャンプだと上手く飛ぶことはできない

### D せりあがる床

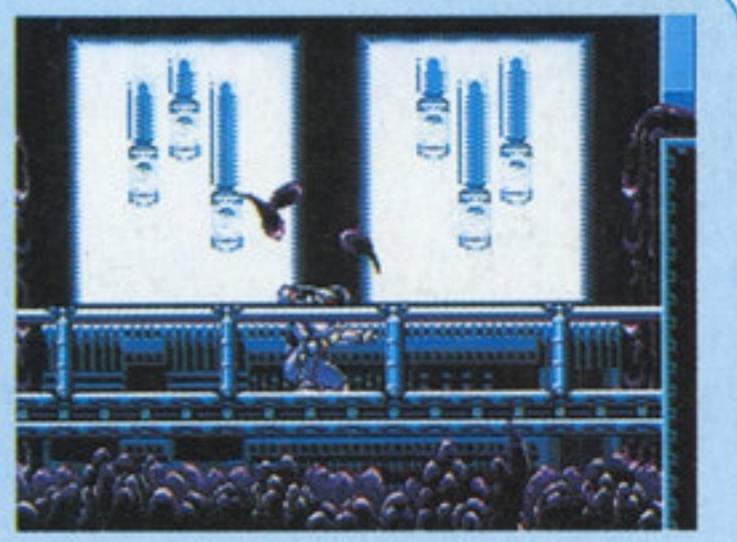
ここは乗つたとたんに床がせり上がってくる。同時に天井のモンスターも降りてくるので、そのままでは大ダメージだ。すぐさま上に向かって連射してモンスターを退けて通り抜けよう。



○ここに入ったらすぐ上に向かって連射だ

### E ヘドロ溜まり

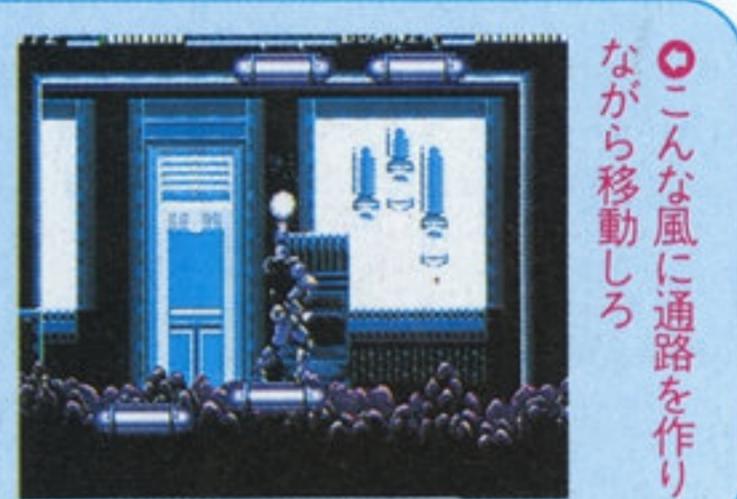
初めはがらんとした空間だけど、壁を突き破ってモンスターが流れ込んできて、床が段々とせり上がりてくる。すると突然下から雨滴状のモンスターが次々に襲ってくるので、左右に避けつつ攻撃して片づけよう。床がトンネルの高さになるまで攻撃は続くので、ひたすら耐えなければならない。



○じっとしていると必ずダメージを受ける。左右に動いて逃げろ

### F フロートの通路

モンスターを倒しつつ進んで行くと床からヘドロ状のモンスターが溢れてくる。そのままいるとやられてしまうので、天井にぶら下がっているフロートを撃ち落としてそれに乗って渡って行こう。



○こんな風に通路を作りながら移動しろ

### G モンスターの放出メカ

トンネルから出るとすぐ襲ってくるモンスター放出メカ。早めに本体を破壊しないと次々にモンスターを放ってくる。他のモンスターとの複合攻撃になると中々厄介な存在なので早めに倒せ!!



○間合いを見て一発で破壊するようにしよう

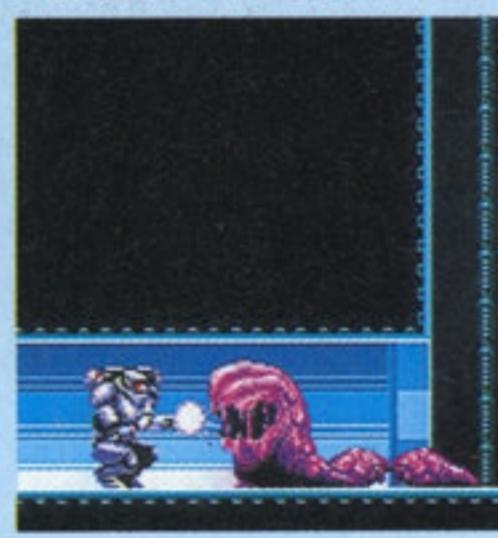
### H トンネル内のモンスター

このトンネルではモンスターに挟みうちにされてしまう。後ろからの敵は撃つて押し戻すことしかできないので、時々押し戻しつつ、前の敵を連射で早めに片づけて進め。



○敵を倒す間にどんどん幅は狭まる。急いで倒せ!!

○出口間際でも襲われる。気は焦るが落ち着け!!



## 5th MISSION

### DESTROY DARK BASE

敵の地下基地に突入しての戦いだ。基地内部は複雑な造りになっていてとても広い。その上進入を邪魔するための数々のトラップがあるぞ。仕掛けを見切って乗り切ろう。この面では破壊しないと通れない場所や、ダメージを受けてしまう場所がたくさんあるので、バーナーを多用することになる。バーナーの使い方をきちんと覚えておかないとここのクリア是不可能だ。さらにこの面では謎の巨大



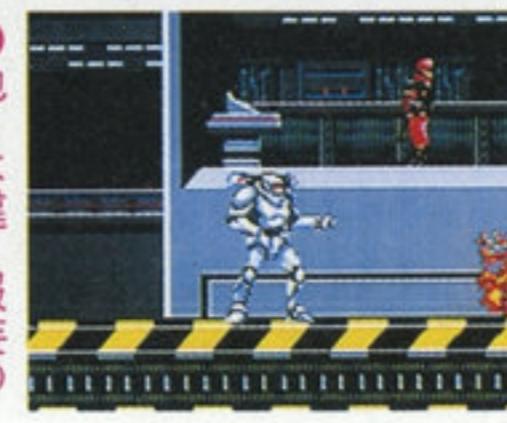
○敵メカとのどんな戦いが待つか…

敵キャラが登場し、行く手に立ちふさがる。こいつは要所要所で何度も攻撃を仕掛けてくるぞ。

○壁を破壊して地下基地に突入だ!! 壁の破壊にはミサイルが最適



○他とは違う服装の司令官らしき奴が逃げていく。追え!



○赤はダメージあり。青は安全地帯



○エスカレーターの様なトラップ。かなり速いスピードで動く

**NEW**

邪悪な神、阿修羅の野望を碎け!

SHITEN-MYOOH



してんみょうおう

人間界を支配すべく動き出した神の1人、阿修羅の野望を打ち碎くべく立ち上がった四天明王神。彼の力を与えられた4人の人間の闘いぶりは?



8月

シグマ商事

6200円(税別)

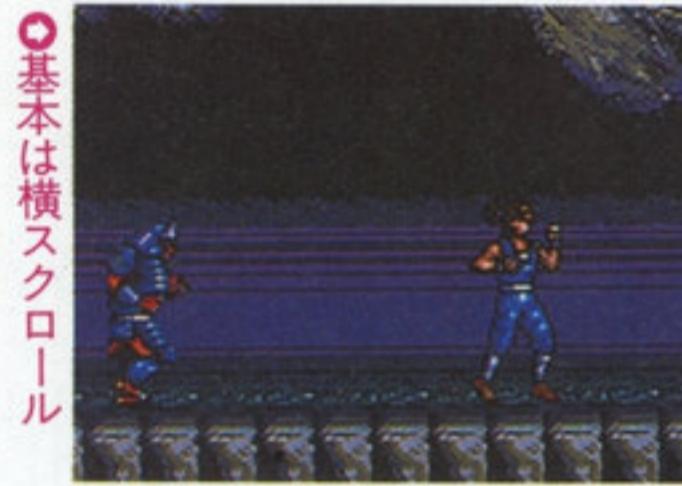
4M ROM

アクション

コンティニュー

## 4人の主人公を巧みに切り換えるアクションゲーム

かつて人間の住む地上と神の住む天上は、つながっていた。が、人間の所業に呆れた神はその入り口を閉ざし、人間を見限ってしまった。神の1人、阿修羅はそこに付け込み人間界を支配しようとたくらんだ。だが、捨てる神あれば拾う神あり。阿修羅に対抗すべく



● 基本は横スクロール

立ち上がった神がいた。それが四天明王である。彼は4人の人間を選び彼の力を与えた…。

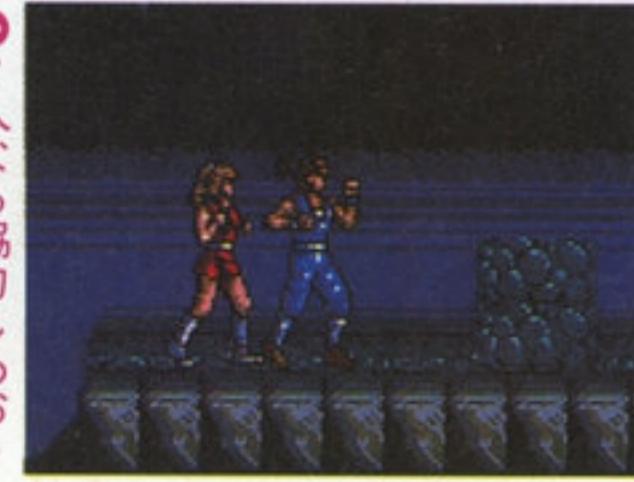
前置きが長くなつたが、こんな感じで物語は始まる。オーソドックスな横スクロールのゲームだがキャラクタが随时変更可能など、特徴あるこのゲームを紹介したい。



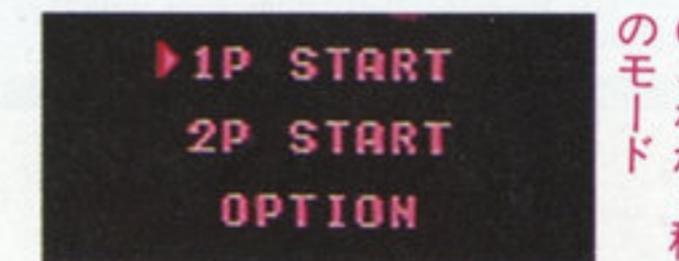
● 阿修羅を倒すまでは…

### 1P、2Pそしてオプションのモードが

このゲームはもちろん2人同時プレイもできる。そしてメガドライブのソフトには今や標準装備になった、ともいえる様々な設定が可能なオプションのモードも用意されている。設定できる内容は、難易度・各ボタンの機能の変更・サウンド、になっている。各ボタンの機能の変更とは攻撃やジャンプのボタンの変更のことだ。



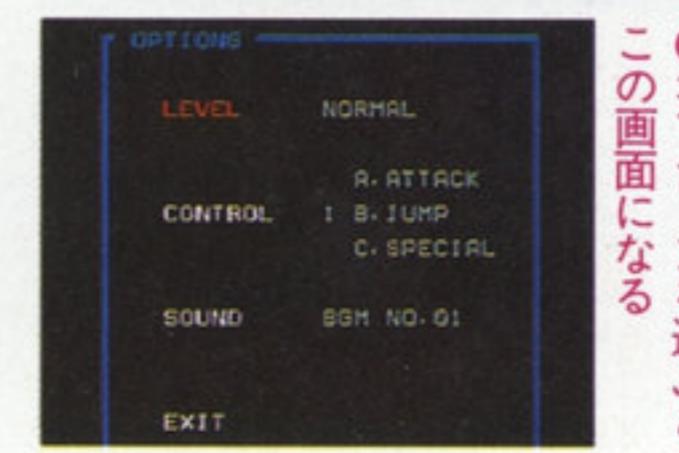
● 2人なら協力しあおう



● これが3種のモード



● 一人でプレイするなら4人共使用可能



● オプションを選ぶとこの画面になる

### 1P、2Pともに随時変更可能

ユニークな特徴の最たる部分がこの点だ。4人の主人公の攻撃はそれぞれ特徴がある。だから、状況に応じて変更しなければならない。つまり、頭を使った作戦が必要なのだ。



● みんな最初は低い能力なのだ



● 使用したキャラクタがイマイチなら…

要なのだ。また、1人が敵の攻撃に倒れても残った者で先に進むことができる。これは1人プレイでも2人プレイのどちらのときも共通していることだ。



● ラウンドを選んだらスタートだ



● 他のキャラクタに変更してみるのも手だ

● やられてしまった…



● カタキをうつのは誰か?



● ボスが登場した。2人プレイなら協力してこれにあたることができる。コンビネーションが命

©Sigma Enterprises, Inc.

# 主人公たちの必殺技はどのようなものか？

4人の主人公たちはそれぞれ特徴を持っている。そのおいたちや攻撃方法などがそうである。ただ、共通しているのは1ステージに1度画面上の敵を全て消滅させる必殺技が使えること。そして打倒・阿修羅の志である。



| 顔 | プロフィール                       |
|---|------------------------------|
|   | 火炎龍を得意とする小太郎。あの風魔忍者一族である。    |
|   | 忍者の里、甲賀のくノ一。男も恐れる力量の持ち主のアヤメ。 |
|   | 剣の極意を極めた千四郎。剣の道に生きそして死ぬのが本望。 |
|   | 経を唱えるより術により悪をたおすことが得意。       |

## 彼らは2種類の技を持つ

ここで2つの攻撃方法を紹介しておこう。まず、上記のような必殺技を持っているが1ステージに1度だけなので頼ることはできない。あくまで非常用と心得よう。



通常の攻撃は各キャラクタによって異なっている。彼らの武器はアイテムを取ることでパワーアップをしていくが、溜め撃ちをすることによっても強力になる。



おつ、敵が…

これでも食らえっ！

●周囲を敵に囲まれた

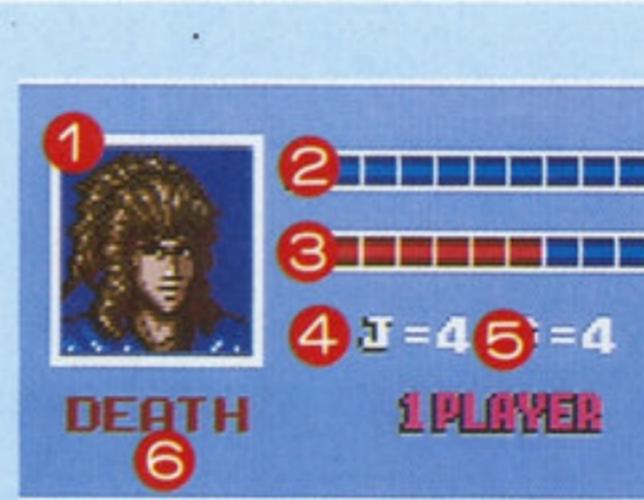
●そんなときにはこれを使えば切り抜けられるだろう



## 主人公たちのパワーアップの方法は

パワーアップのアイテムは使用武器のもの、主人公の能力を高めるもの、そしてライフを回復させるもの、の3種類がある。アイテムはすべて敵を倒すことで入手できる。武器を強化するアイテムを取るとパワーのゲージが1つアップする。パワーが最高レベルに達

すると溜め撃ちをすることなく最強の技を放つことができるようになる。主人公の能力を高めるアイテムは2種類あり、1つはジャンプ力をアップさせるもの、もう1つはスピードをアップさせるものだ。回復のアイテムを取るとライフのゲージが回復する。



| 名 称     | 説 明           |
|---------|---------------|
| ① 顔     | これが主人公たちの顔    |
| ② ライフ   | 当然□になら死ぬ      |
| ③ パワー   | スタート時は□から始まる  |
| ④ ジャンプカ | スタート時は1だ      |
| ⑤ 移動力   | スタート時の動きはニブイ  |
| ⑥ ステータス | 生きているときは名前を表示 |

| アイテム一覧                       | 朱の紋                         | 白の紋                        | 青の紋 | 赤の紋 |
|------------------------------|-----------------------------|----------------------------|-----|-----|
| ライフのゲージの目盛りが1つ回復する。完全回復もあり。  |                             |                            |     |     |
| これを取るたびにパワーが上がる。一定ごとにレベルアップ。 | これはジャンプ力をアップさせる。1つ取るごとにあがる。 | これは移動力を高める。1つ取るごとに移動力が上がる。 |     |     |

## 必殺技の四変化

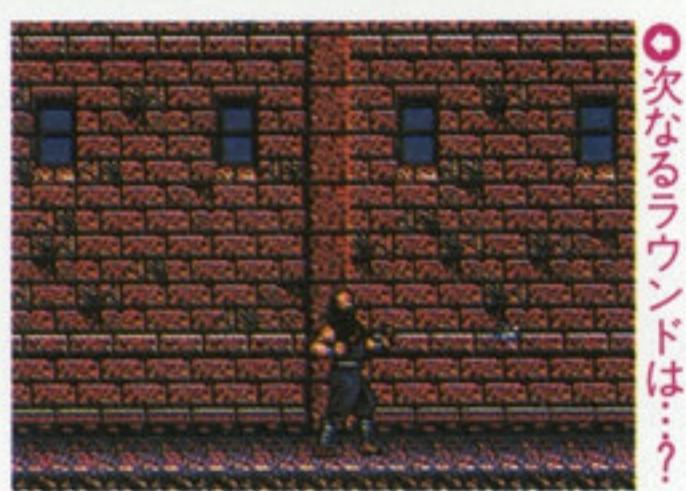
|      | 小太郎                  | アヤメ                   | 気電坊               | 千四郎                    |
|------|----------------------|-----------------------|-------------------|------------------------|
| 特徴   | 炎に包まれた龍の威力はすさまじいものが。 | ハリケーンはホーミング能力があるので便利。 | グレートサンダーは攻撃範囲が広い。 | 真空剣は画面内を往復するのでザコ退治に便利。 |
| レベル1 | 手裏剣                  | 火薬弾                   | 気合い弾              | 小刀                     |
| レベル2 | 火の玉①                 | 竜巻①                   | 雷弾①               | 氷刀①                    |
| レベル3 | 火の玉②                 | 竜巻②                   | 雷弾②               | 氷刀②                    |
| レベル4 | ファイアードラゴン            | ハリケーン                 | グレートサンダー          | 真空剣                    |

# 手始めに「ROCK」のラウンドにチャレンジ!

このゲームは全8ラウンドで構成されているが、そのうちの6ラウンドは任意に選ぶことができる。だが、やはりこれらの6ラウンドは難易度にかなり差があるのが事実である。この中で1番容易と思われるものが「ROCK」のラウンド

だ。この第1面とも言えるラウンドを紹介するので雰囲気を感じ取ってほしい。

任意に選ぶことができない3ラウンドは他の6ラウンドをすべてクリアしてからでないと進むことはできない。



## まずはスタート。岩をブチ壊す

スタートすると行く手を岩に阻まれる所が2カ所ある。この岩は別に攻撃してくるわけではないので軽く破壊して先に進もう。途中、落とし穴があるがこれに落ちるという大ボケをかまないように。敵キャラは鬼獣が出現する。耐久力が高いので油断は禁物。



ラウンド  
スタート



A  
へ



ラウンド  
クリア

## さらに進むと新たな刺客

このあたりから新手の敵、石顔鬼が出現する。コイツは弾を撃つだけでなく倒したあのの破片にも当たり判定があるので要注意だ。



46

## 次々に現れる敵、そしてシカケ

このあたりから出現する敵キャラの数が増えてくる。それに伴いアイテムも出てくるので確実に取るようにしよう。アイテムを取らないと遅い、跳べない、力がない、と3拍子? そろつたキャラクタになってしまふ。それと地面が下に沈むワナに注意しよう。



○敵の始末に手こずつてもたもたしていると命取りになる

## ROCK ROUND BOSS

背景にあつた岩の廃屋が途切れるとこのラウンドのボス、骨面鬼が画面上部から出現する。弾を吐き出しつつ、その鉄拳(?)のパンチを繰り出していく様はなかなか圧巻される。果たして倒すことができるのか?

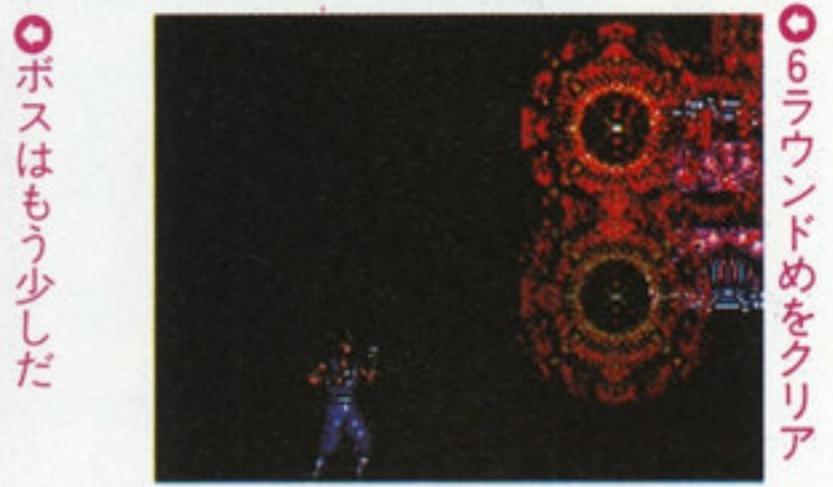
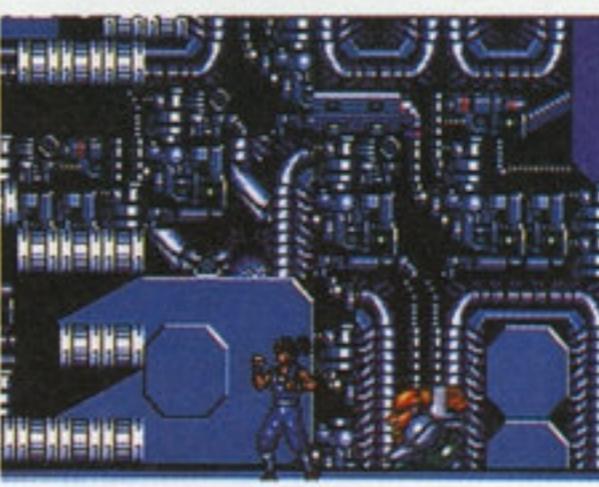


## その他のステージの雰囲気を少し紹介しよう

誌面の都合でマップで紹介することはできないが、残る8ラウンドもほんの少しずつだが公開しておこう。それぞれのラウンドはそのラウンド名のとおりの雰囲気を持っている。

このゲームは基本的に横スク

ロールだが、ラウンドによっては縦方向に3画面ほどスクロールするところもありバラエティにとんでいる。どのラウンドにも様々なシカケがあるので息つくヒマもないだろう。果たして行き着くさきには何があるのか…?



### STREET

雰囲気は街のチンピラでも出て来そうな裏通り、といったところ。



●街の中だけあって不気味さはないが…



●コイツがボスの吸血ウォーリアだ

### MEADOW

あつ、のどかな草原だ、などとのん気なことは言っていられない。



●阿修羅も新手の敵を繰り出してくる



●これはこのラウンドのボス、岩石鬼

### HARBOR

港街である。このあたりになると4人のキャラクターがだいぶ強くなっているとキツイ。



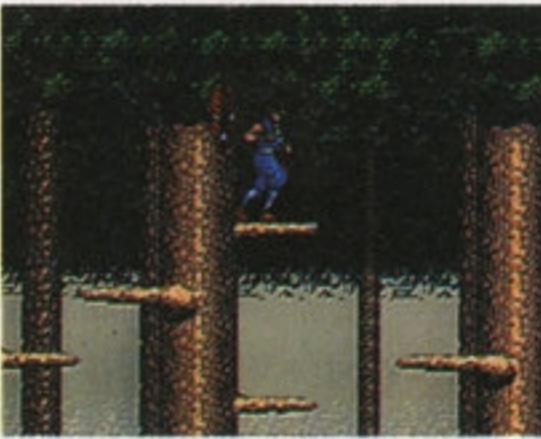
●このあたりは港の倉庫の裏手といった感じ



●スライムのようないつは手強いのだ

### FOREST

その名のとおり木に登り、枝から枝をつたわって移動していく。鬼ハッパガイヤラシ。



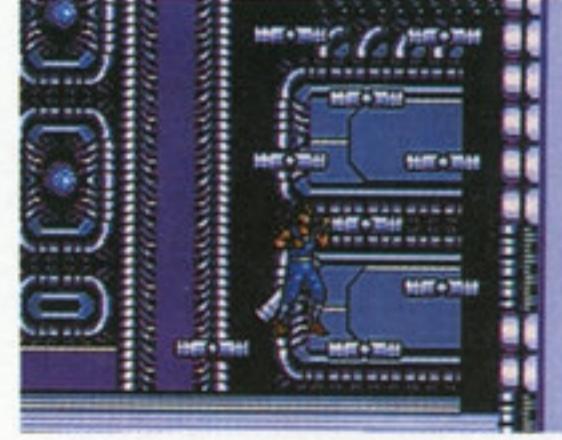
●枝から枝を移動。折れる枝がタチが悪い



●このラウンドのボスは魔獣子だ

### FUTURE

ラウンドの雰囲気がメカニカル。回転する床が難儀させられる。ボスはギリーナだ。



●背景だけでなく敵もメカニカルだ



●サイバーな雰囲気のボス、ギリーナ

### 残る3ラウンド

魔界のラウンドと天空のラウンドは他のステージと構成は変わらないが…。



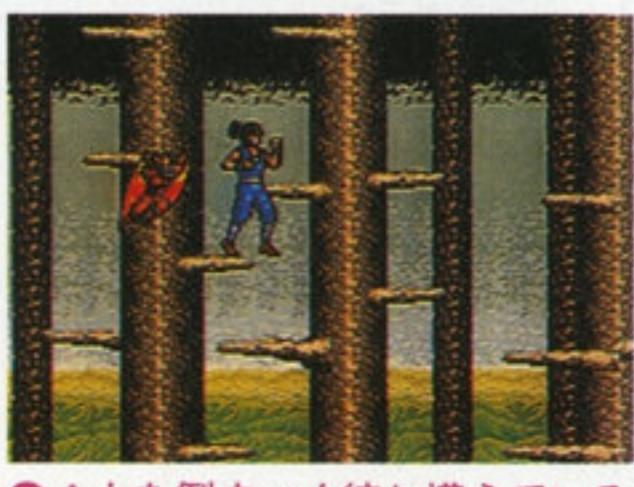
●ここは魔界のラウンド。強敵がうようよい

●これは天界のラウンドだ。神のいる所だが…

●ここは宇宙空間のようだ。この2人は誰なのか

### 敵キャラはこんなやつら

このゲームの敵キャラはワセのある個性溢れるものが多い。例えば石顔鬼のように「ただでは死れない」ものや、回転火のように攻撃をくわえるとこちらに向かって来るようなヤツラだ。ここで敵キャラの一部だが紹介しておこう。なお写真左上の数字は得点だ。



●4人を倒すべく待ち構えている

#### タランチュラス

100pts



風蛇

300pts



#### 鬼ハッパ

100pts



回転火

100pts



#### バイドル

200pts



ガイコツ

100pts



#### トゲ足

100pts



鬼獣

200pts



#### 毒花

200pts



石顔鬼

100pts



**NEW** ポスト『テトリス』はコイツで決まり!!

コラムス

# COLUMNS

ポストテトリスの座をめぐりゲームセンターでは激しいパズルゲーム同士の戦いが行われている。そのパズルゲーム戦国時代での最新ゲームであるコラムスが早くもメガドライブに登場。



6月30日

セガ

5500円(税別)

1M ROM

パズル

## ゲーセンで話題を呼んだゲームが早くも登場!!

テトリスに続いて、ゲーセンで人気を博したパズルアクションゲームコラムスが、早くもメガドライブに移植される。これでゲーセンにコインを注ぎ込んだ人も、そうでない人も、思う存分家庭でコラムスが楽しめる。



○思ふ存分家庭で

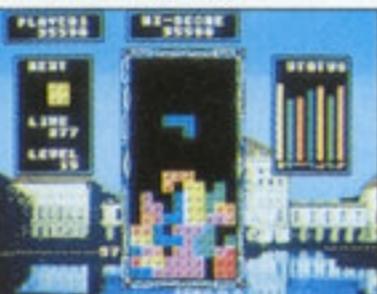
### ヒット作の流れをくんだパズルゲーム

このコラムスは、アクション要素の強いパズルゲームだ。テトリスを含め、その一連のパズルアクションゲーム、フラッシュポイント、ブロックシードなどの流れを

くんでいるゲームでもある。それだけに、あのお馴染みのスリルや楽しさを十分に受け継いでいる。下で、この類のゲームをゲーセンに登場した順に紹介してみたぞ。

テトリス

言わずと知れた、パズルアクションの代表的存在。4つの正方形が組み合わさったブロックを落とし、横に1ラインすべて埋めるとそのラインが消えるというもの。

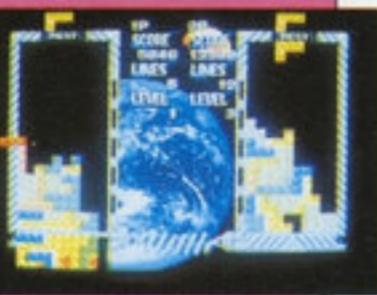


基本的なところはテトリスと変わりはないのだが、どれだけ消せるかというテトリスに対し、これは1つ指定されたブロックのみを消せればそれで良いというもの。



ブロックシード

テトリスに、派手なアイテム達が加わったのがこのゲーム。なあ、従来までの2人同時プレイに加え、2人で対戦プレイができるというのも特徴だ。



コラムス

テトリスのようなブロック(4つの正方形から成り立つもの)ではなく、縦に3つ連なった宝石を落下させ、縦、横、ナナメに同じ種類の宝石を3つそろえて消すというもの。



### 気になるアーケード版との相違点は?

アーケード版は、美しいグラフィック、音楽、そして快い操作性が評判だった。メガドライブ版は果たしてそのあたりを上手く移植できたのだろうか? 答えはYESだ。アーケード版にもけっして

ひけをとらない程のできになってる。グラフィックの美しさはまったくそのまま。そして音楽にいたってはステレオのため、メガドライブ版のほうが上、といった具合。納得のいく移植ぶりだ。

#### アーケード版

○グラフィックの美しさが評判だ

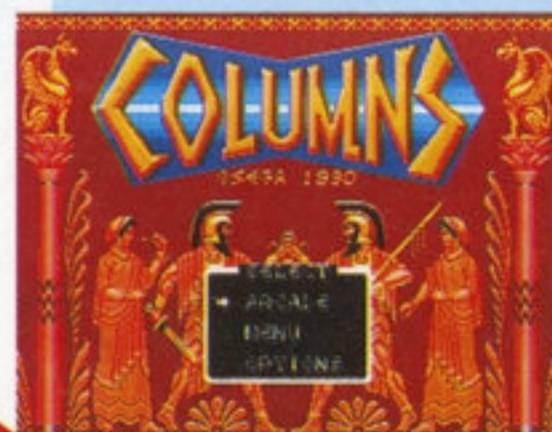


○2人プレイだと、より派手でキレイだ



#### メガドライブ版

○このとおり、メガドライブ版ならではの:

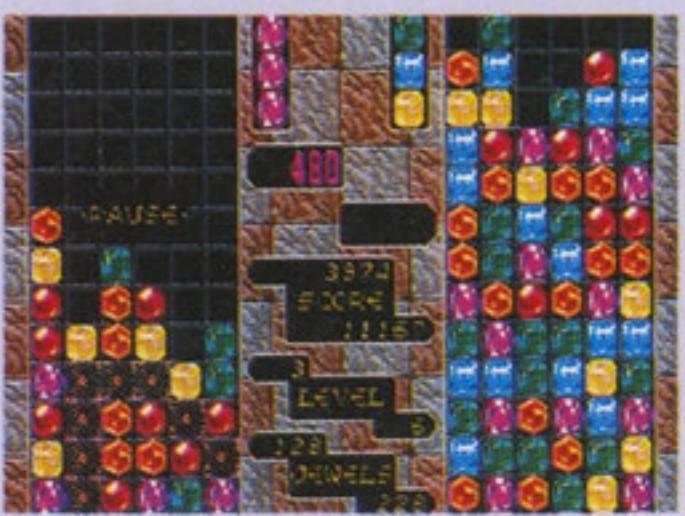


○美しい移植ぶりだね見劣りしないでしょ



### コラムスの魅力はココ!!

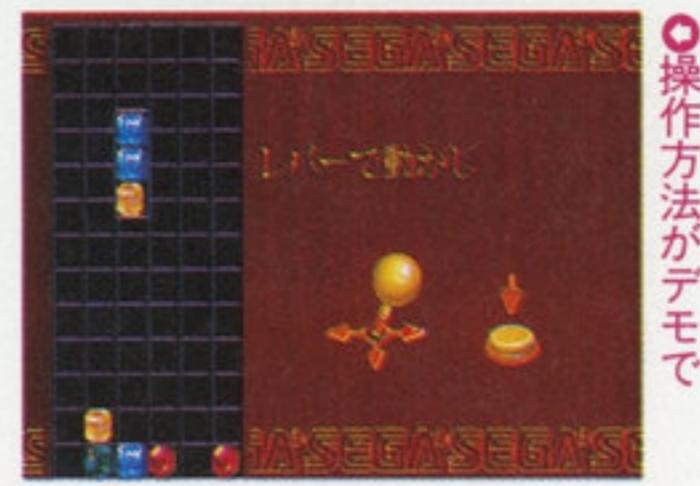
テトリスとは違ったシステムを大いに取り入れたこのコラムス。新しい試みだったわけだが、結果はゲーセンでの大ヒット。その魅力は果たしてどこにあるのか。それは、テトリスはプレイヤーの腕のみのゲームだが、コラムスは偶然性といったものが多分に含まれている。魅力はそこにあるのでは。



○偶然で下手でも十分楽しめる

# ルールはいたって簡単 ゆえに奥が深いぞ!!

ルールは本当に簡単。宝石が3個縦に落っこちてくる。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。これのくり返しでゲームが進行していく。一度に大量の宝石を消せば高得点が。

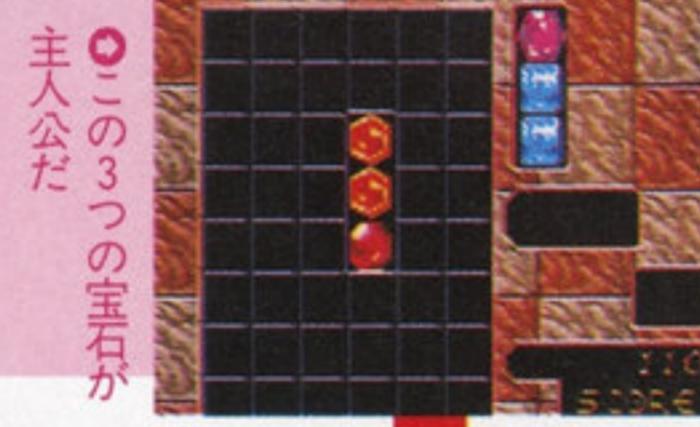


操作方法がデモで

## まずは基本ルールの説明から

### ①宝石が3つ落ちてくる

落っこちてくる宝石は、全部で6色。その組み合わせは完全にランダムで、次に現れる宝石以外はまったく予想することができない。たまに、3個とも同じ色の宝石が出現することがあるぞ。



この3つの宝石が主人公だ

### ②宝石の配列を変えよう

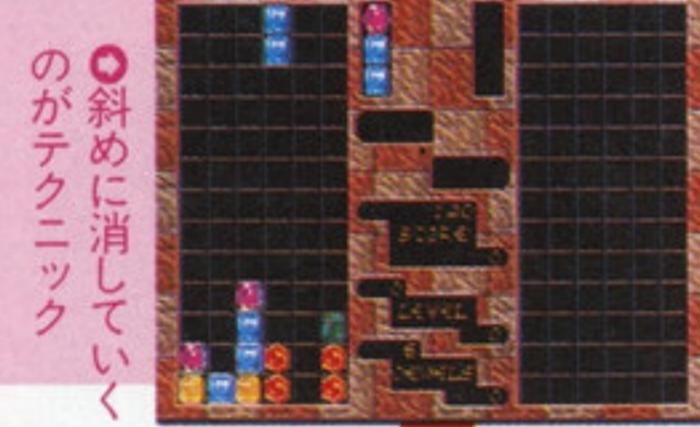
さて、落っこちてくる3個の宝石をただ積み重ねるだけじゃ、あっという間にゲームオーバーがキミを待っているぞ。Aボタンで上手く宝石の配列を変えて落っここう。頭を使うのだ。



判断力が要求されるアクションだ

### ③うまく宝石を消そう

下に積み重なった宝石を消すには、縦横斜めに最低3個以上並べないとダメ。それもただ積み重ねるだけじゃ、全然意味がない。最も有効な方法は、斜めに消すことだ。次の次まで考えよう。



斜めに消していくのがテクニック

### ④果てしない宝石の雨あられ

レベル2までは消せる宝石をヒントとして教えてくれるのだが、それ以降はヒントなし。そして宝石の落ちるスピードもレベルが上がるにしたがって早くなってくる。考える暇さえなくなってしまう。



レベルが進むにつれ、スピードも速く

### ⑤とにかくレベルを上げよう

このコラムスには、ステージ構成がない。つまり、果てしなくゲームが続くわけだ。自分の成績は、何ステージまで進んだというのではなく、レベルと得点で表されることになる。高レベルに達するには、反射神経と頭脳と運が必要。

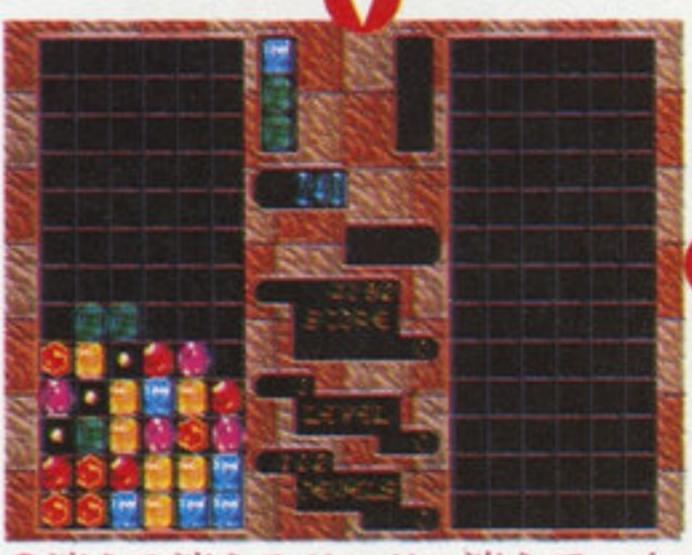
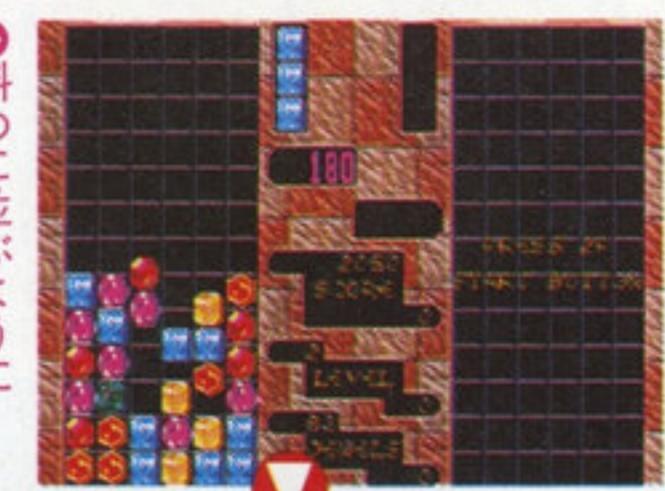


レベルを競うゲームなのだよ、明智君

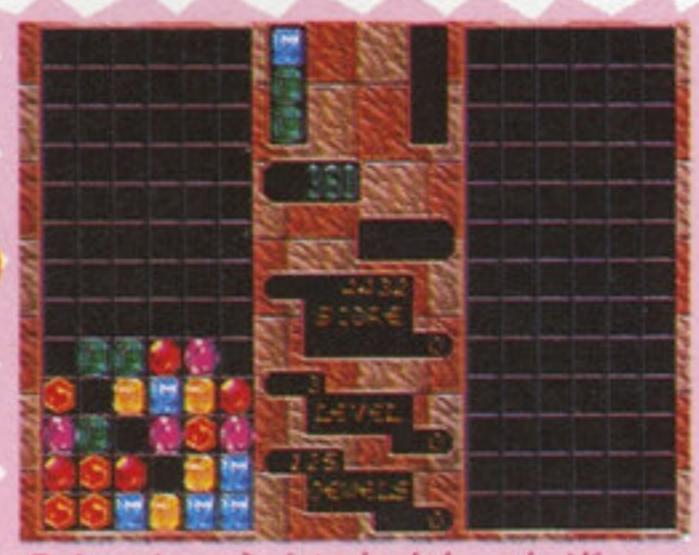
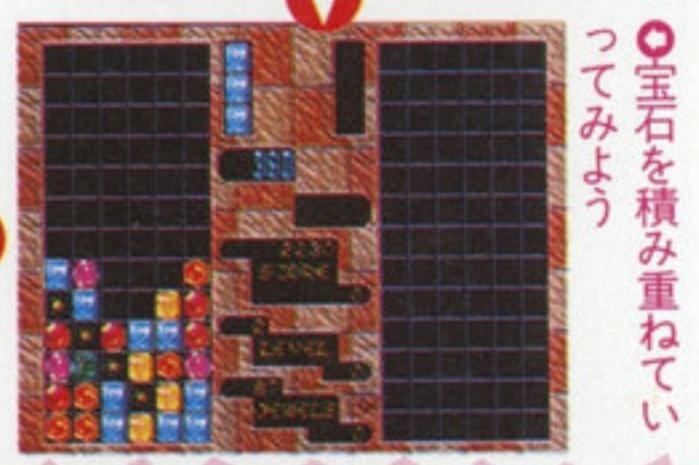
高価な宝石を落っこことすなんて

## 応用がキーポイントだ

このコラムスはテトリスなどのパズルゲームと違い高得点を得るためにには、頭脳だけじゃなく偶然性の占めるウエイトが大きい。上手くその偶然を利用するには、できるだけ斜めに積むことを心がけるのが一番有効だろう。



○消える消えるドンドン消えていく



○あっというまになくなったり

## スーパーアイテム魔法石

このコラムスというパズルゲームが偶然性の影響を大きく受けるといふのは先に述べたとおりだが、さらに偶然の要素を強めるのがこの魔法石と呼ばれるアイテムである。この魔法石の効果がすごい。例えばこの魔法石を赤い宝石の上に落としたとしよう。すると画面中の、赤い宝石がすべて消滅してしまうのだ。使い方によってはすごい威力を発揮する。ただし、この魔法石はいつどこで現れるのかわからない。つまりこの魔法石一つにしても偶然に左右されているのだ。運良く魔法石が出現した

ときは、ラッキー！と思つて神に感謝の祈りを捧げるべきだろう。そして後は自分の頭脳で有効な場所に落とすだけだ。ちなみにレベル5までに1回出現という説もある。

○上手く活用するためには、まず何色の宝石が多くあるかチェックすることが重要なポイント



### これが魔法石だ



○キラキラと輝く魔法石。この石の力は、まさしく魔法の力だ



○狙った宝石に見事に落とせたらその色の宝石はすべて消滅する

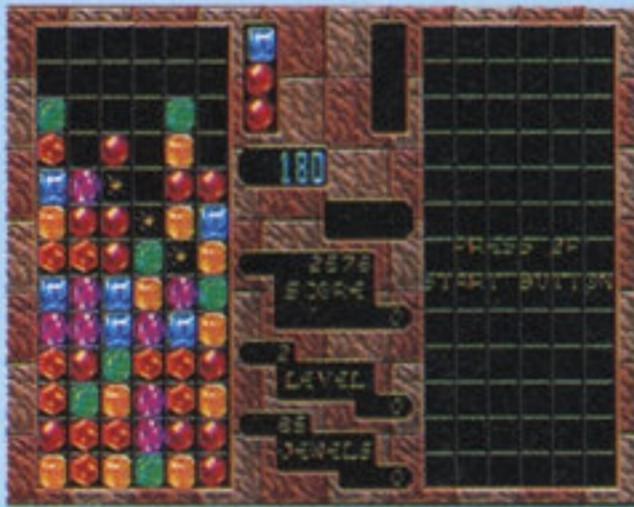
# あきることがない3種類のモードが入っている!!

このメガドライブ版コラムスには、アーケードモードとオリジナルモード、そしてフラッシュシュポイントモードの3つのモードが装備されている。この3つのモードには、それぞれ1人プレイか2人プレイかを選択することができる。

## アーケードモード

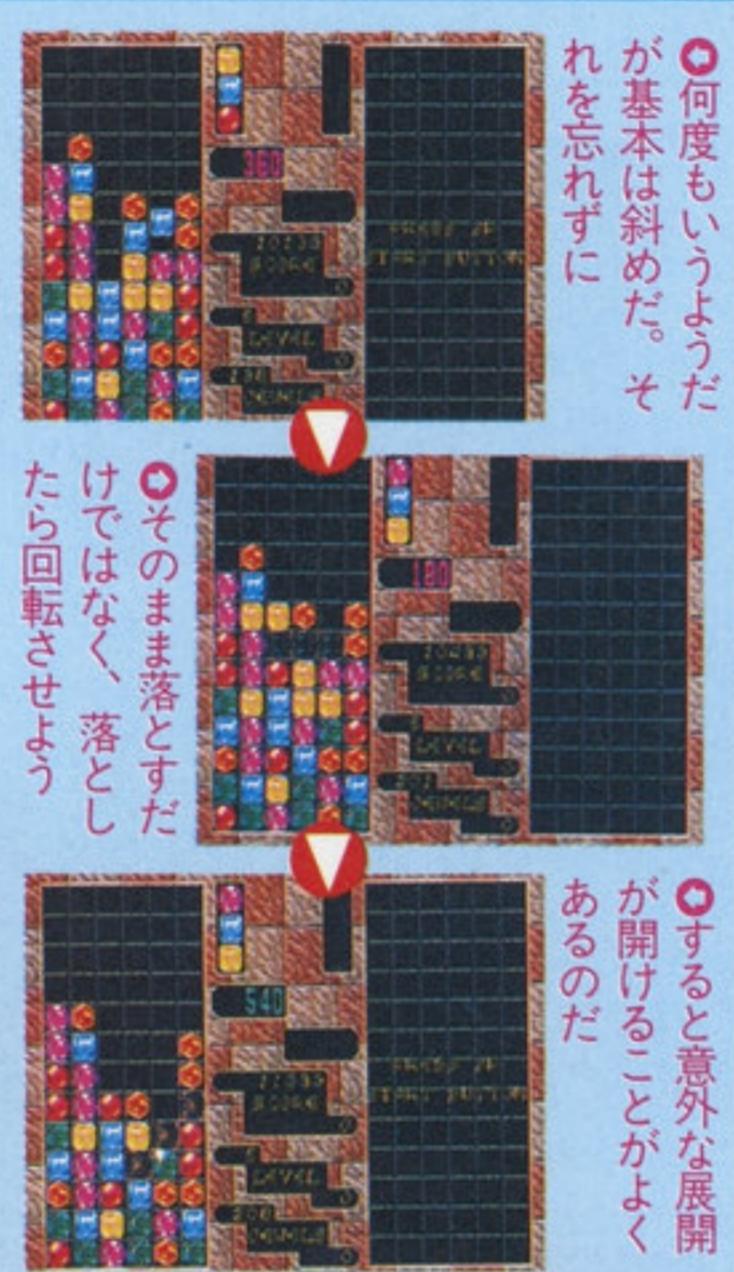
もっとも基本的なモードといえるのが、このアーケードモードだろう。ルールは前のページで説明したとおりだが、その名の示すとおりゲーセンのコラムスと全く同じものだ。最初にこのモードで、このゲームの基本を頭に叩き込んでおくといいだろう。

○ウ~ム、どこから見てもゲーセンの画面と同じだ。すごいぜ!



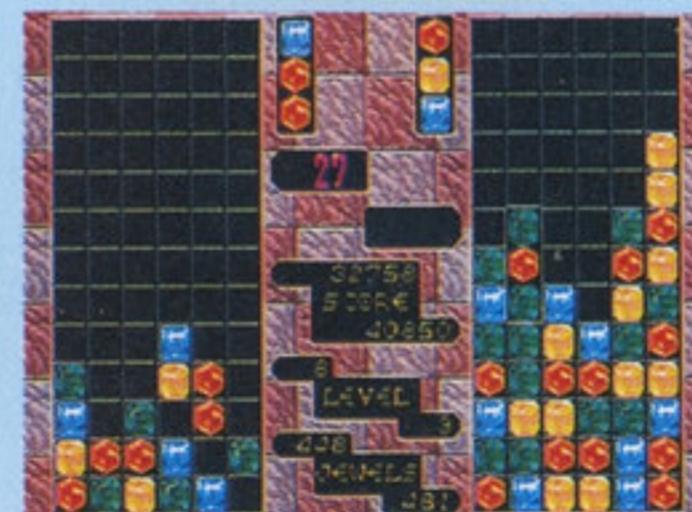
○自分の腕前にあわせて、3段階のレベルを選ぶことができる

つまり、全部合わせて6とおりの遊び方があるということだ。少なくともゲーセンのコラムスの3倍は楽しむことができるだろう。どのモードで遊ぶかはキミの自由だ。はっきりいって、どのモードもかなり楽しめるに違いない。



○何度もいうよう  
が基本は斜めだ。  
そだ  
れを忘れずに

## ダブルス!!



○2人で協力して高得点を目指すのがこのダブルスなのだ

3種類レベル選択可能

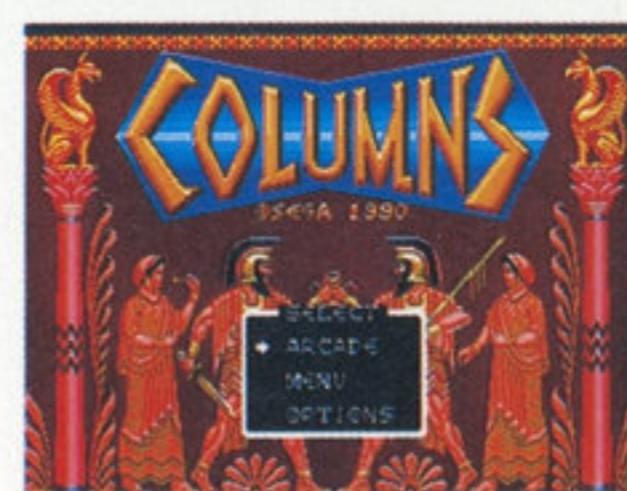
## フラッシュコラムスモード

このフラッシュコラムスモードは、どれだけ多くの宝石を消すかではなく、ある1つの宝石をどれだけ早く消すことができるかを競うシステムだ。このシステムはアーケードゲームのフラッシュシュポイントのシステムをコラムスに取り入れたもので、メガドライブのオリジナルといえる。つまり街中のゲーセンを捜しても、フラッシュポイントのできるコラムスはないのだ。これはスゴイことだよね。

## フラッシュポイントができる



○最初から積み重なっている宝石の中に1つだけ点滅している宝石があるぞ



○最初のセレクト画面

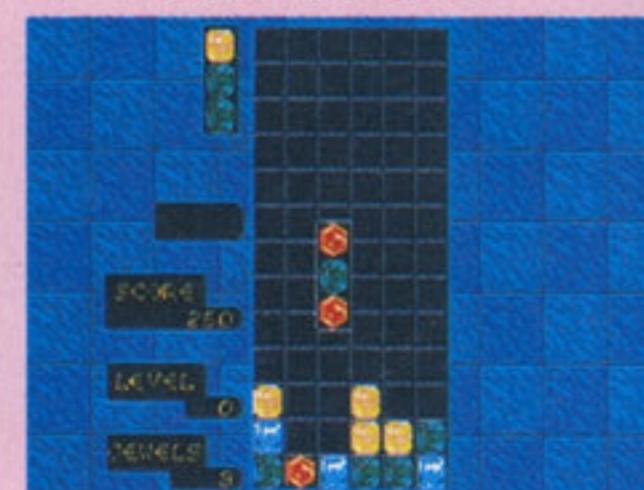


○さらにモードを選ぶ

## オリジナルモード

次にこのオリジナルモードだが、基本となるルールはアーケードモードと同じで、違う点は難易度の設定が自由にあこなえるのと2人プレイの際、同じステージ内で交互にプレイするシステムになっていることだろうか。このモードは特に2人プレイが楽しいぞ。

○基本的にシステムはアーケードモードとほとんど同じだ

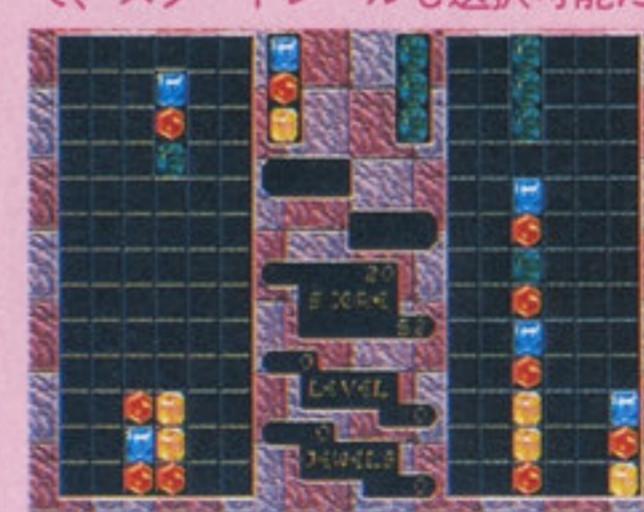


○タイムトライアルとは時間競争で、スタートレベルも選択可能だ

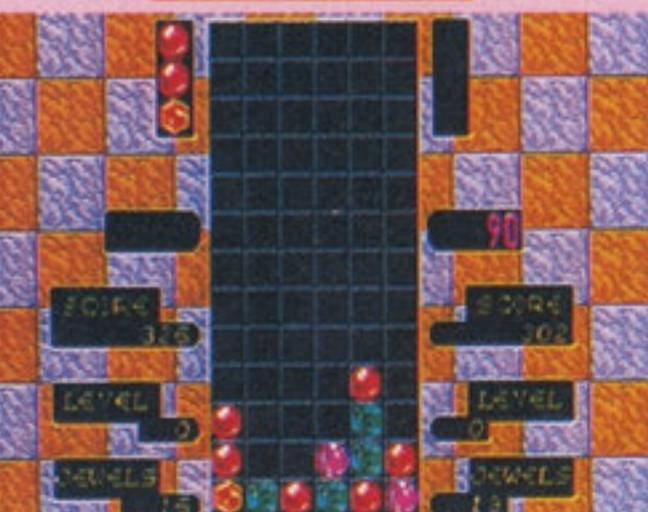


○プロレベルだと宝石は6色登場する

## ダブルス!!



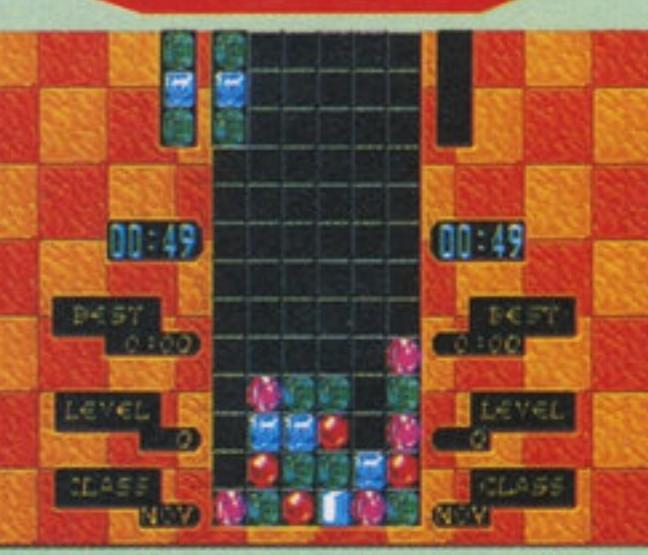
## 難易度設定!



○ダブルスもルール的にはアーケードモードと変わらないのだ



○面構成があるので  
ひとあじ違うぞ

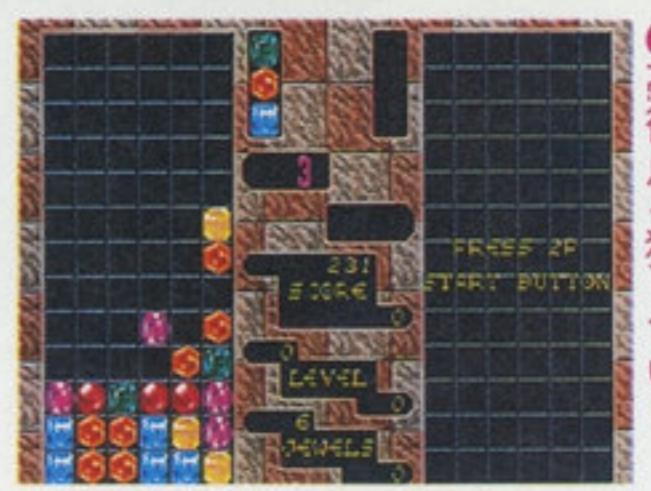


○2人で協力してフラッシュポイントを消そう。また、どちらが先に消すかなんて競うのもおもしろいかも

## ダブルス!!

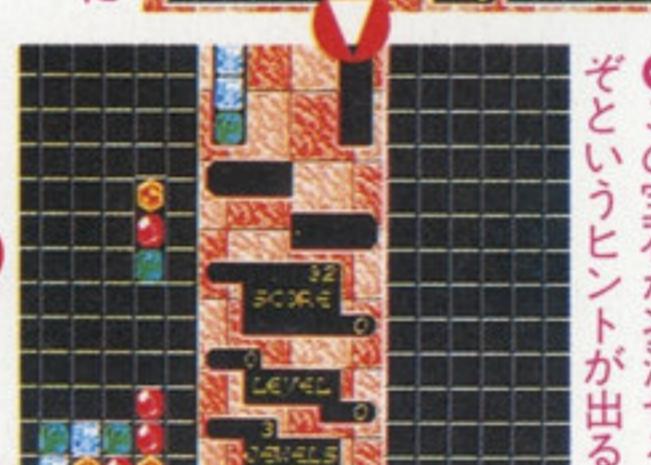
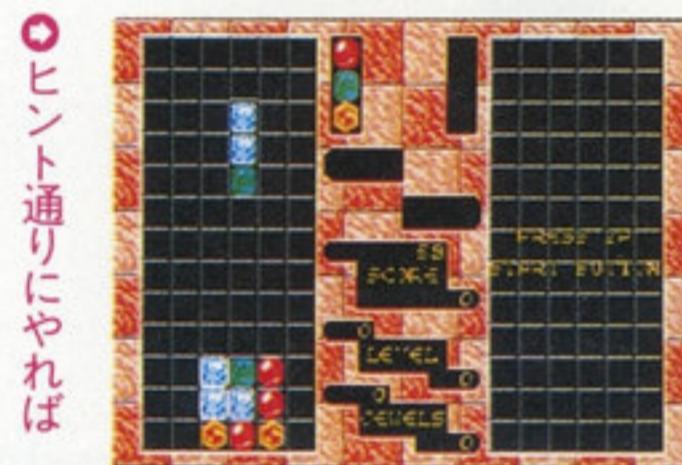
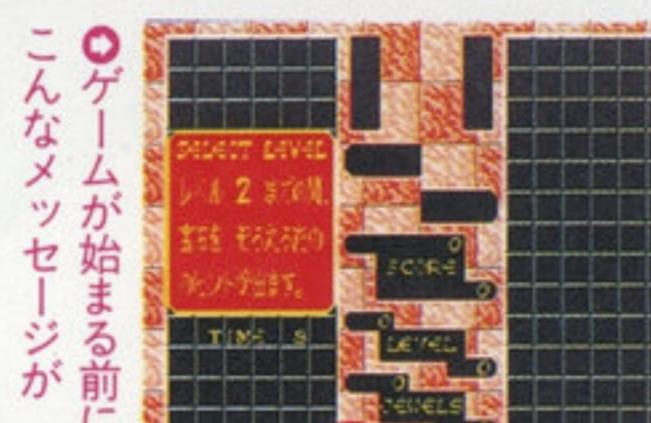
# 高レベルを狙うにはテクニックが必要だ!!

このゲームは、得点を重ねることによってレベルが上がっていくというシステムをとっている。したがって、多くの宝石を、高得点で消すということを忘れてはいけない。ただひたすら消していくだけではダメなのだぞ。



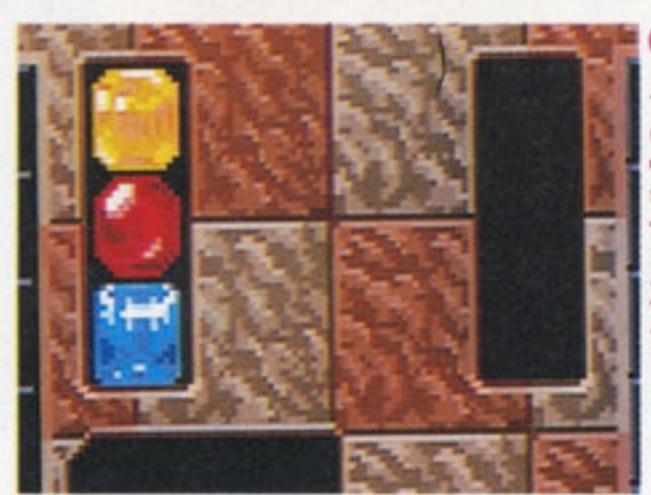
## LV2まではヒントがある

アーケードモードはこのゲームの基本なだけに、レベル2までは次に消えるのはココだという、親切なヒントがある。しかしこのヒント、同じ宝石が2種以上すでに落ちていないとでないので注意。



## 次の宝石也要チェックだ

落ちてくる宝石のみに対応しているだけでは上達は望めない。次におくる宝石をチェックしないとダメなのだ。次に落ちてくる宝石の中で、一番多い宝石がキーポイントとなるのだ。落とす場所を決めたらすぐに次を考えよう。



## まとめて消す！これが大事

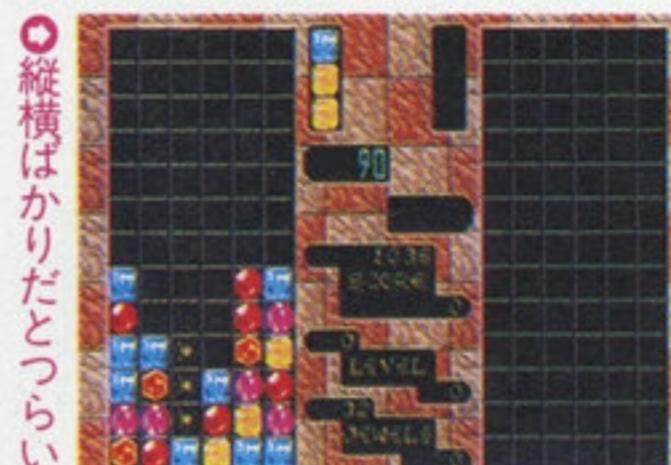
3つの宝石を並べ、1ラインを消すのはたやすいことだが、こればかりを繰り返していくとすぐに、宝石は上まで積み上がってしまう。ゲームオーバーにならないためには、いくつかまとめて宝石を消すことが重要だ。4つ、5つというラインをつくったり、一度に2色、3色と消していくと、消しかたは様々なのだから。



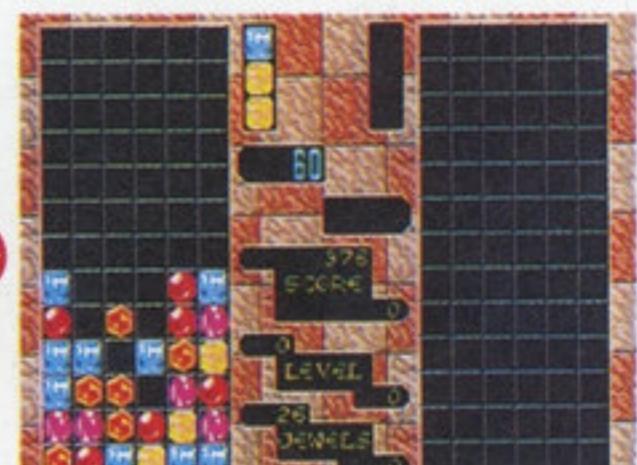
●消す。すると高得点に！

## 基本はナナメに消すこと

初心者は、宝石を縦にまたは横にばかり並べて消しがちだが、それはなるべくなら避けたほうが良い。なぜなら、もっとも効率の良



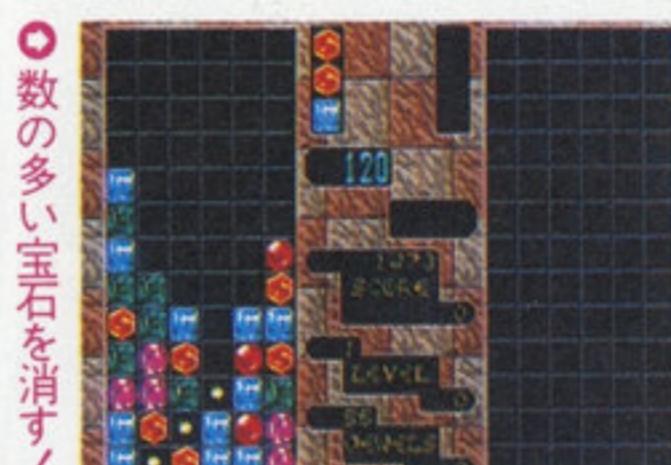
い消しかたはナナメに並べて消す消しかただからだ。ナナメに並べて消すと、宝石がかたまって高くなるということがよくないのだ。



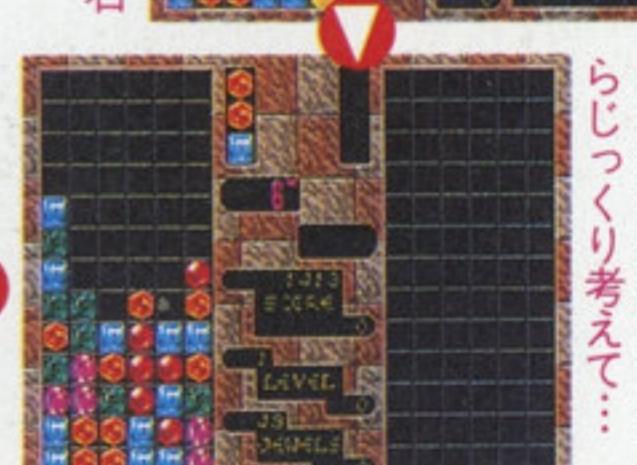
●斜めを基本に考える

## 魔法石を有效地に使うべし

このゲーム唯一のアイテム、魔法石。この石は1種類のみすべての宝石を消してくれるというのは前でも述べた。これを有效地に使わない手はない。状況に応じ、一番多い宝石を消すよう心掛けよう。



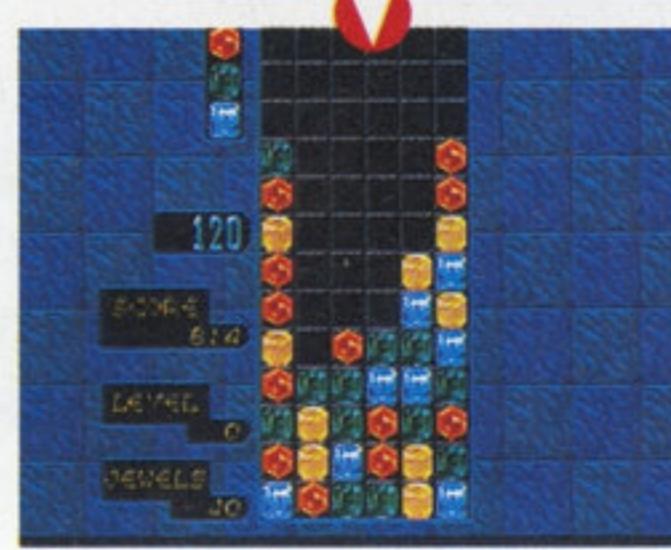
●オット、そんな宝石を消しても無駄だ



●魔法石が落ちてきたらじっくり考えて：

## 追い込まれてもあきらめるな!!

宝石が高く積み上がってしまって、あきらめてしまってはいけない。まずいと思ってもなんとかなるのがこのゲーム。落下速度も速く、しかも高く積み上がってし



●まわせ！

まったくために思わずところに宝石が落ちてしまった場合でも、クルクル組み合わせを適当に変えて、うちに消してくれるなんてこともままあるのだから。



●積み上がりてしまつても慌てずに…



●大逆転!!

●さらに連鎖反応でピンチ切り抜け

クオ



イラスト・美樹本晴彦

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



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

★戦慄のクオータービュー

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

★変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

★ユニット・ダメージ～火力か機動性か～

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

★マシンコーディネイト

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

★自キャラのパターンは128!!

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

★バリエーション豊かなゲームフィールド

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

# クオーター・ビューの熱き戦場。



ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL 03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申ください。(送料無料)



Game Creative Staff  
**WOLF TEAM**

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 R.K早稲田ビル5F

**MD**  
MEGA DRIVE

今秋  
全国一斉発売

ついにメガドライブが  
あのアーケードが  
ついにアーケードが

鮫！鮫！鮫！  
サメ！サメ！サメ！

今、君は飛び立つ時!  
コードネームは「鮫！鮫！鮫！」

君は死力を尽して撃ちまくれ

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

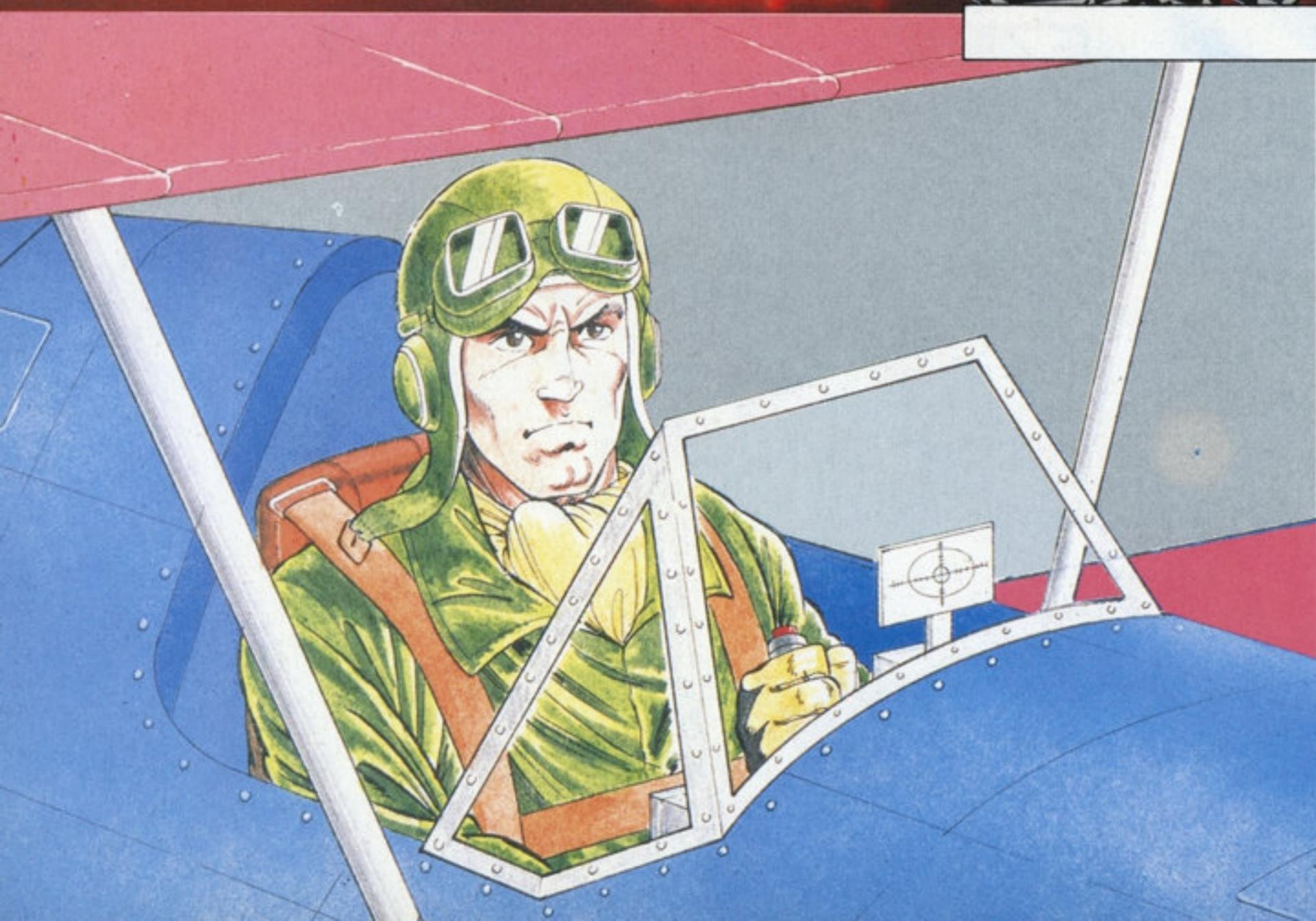


**TOAPLAN Co.,Ltd.**

株式会社 東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4

TEL.03(5397)0511(代) FAX.03(5397)4755

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





メガドライブ・バージョン

# HELLFIRE™

ヘルファイアー

★1P専用設計！

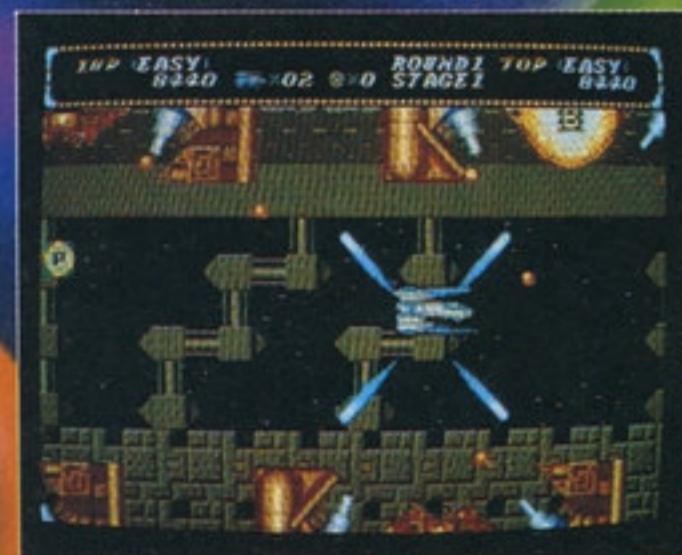
★メガドラ独自のオプションや強力武器！

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM！

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

## 包囲網突破

銀河系に平和と秩序がもたらされて1000年以上の時が流れた。  
人々はもはや戦争や侵略を現実のものとは思わなくなっていた。  
そんなとき、銀河系の辺境に位置する6つの惑星が突如巨大な謎  
の軍団に侵略された。その名は『超機械化帝国ギルド』  
銀河系の未来をかけた戦いが、いま始まろうとしている！



8月31日発売予定！

¥6,800(税別)

4メガROM

©1990 NCS/TOAPLAN

この商品は株セガ・エンタープライゼスが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



日本コンピュータシステム株式会社

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

お問い合わせはソフトウェアプロダクト部 (直通) 03-486-6588 (受付時間: 9時~18時)



**8月24日(金)**

**後楽園ホール**

(青いビル5F)

12:00  
▼  
14:00(予定)



♥キューイー鈴木♥  
 ●本名：鈴木由美●生年月日：昭和44年10月22日●身長：155cm、体重：55kg、B82・W62・H86 ●血液型：AB型  
 ●得意技：キューイースペシャル、魔神風車固め

**ASMIK SUMMER FESTIVAL '90**



# **リングサイドエンジェルズ! 後楽園**

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

**応募の方法**  
 往復ハガキ(往信面オモテには下記の宛先を、往信面ウラにはあなたの郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・職業(学年)・性別を、返信面オモテにはあなたの住所・氏名)を正しく書いてアスミックまで送ってください。抽選で1500名様に招待状を発送いたします。

締め切り:平成2年7月31日必着。発表は発送を持ってかえさせていただきます。  
 ※後楽園ホールまでの交通費は自己負担となります。※招待状のない方は入場できません。  
 宛先:〒162 東京都新宿区揚場町1-21 株式会社アスミック  
 「アスミック サマー フェスティバル '90」プレゼント係

| 返信面オモテ<br>(あなたの住所と氏名) | 往信面ウラ |
|-----------------------|-------|
|                       |       |

♥キューイー鈴木のリングサイドエンジェル

8月発売予定 6800円(税別) [メガドライブ専用カートリッジ]

この商品は株セガ・エンターフライゼスが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

©ASMIK

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

**Asmik**  
株式会社アスミック



徳間書店

# 好評 発売中

ナムコ新作特集

- PCエンジン ワルキューレの伝説
- 超絶倫人ベラボーマン
- ゼビウスファードラウト伝説
- ファミコン バトルフリート
- メガドライブ フェリオス
- ゲーセン 球界道中記

HOTな新作群

- ファミコン キャプテン翼Ⅱ
- SDガンダム外伝
- TITAN
- PCエンジン スーパー
- スター・ソルジャー
- 最後の忍道
- 桃太郎伝説ターボ
- メガドライブ E SWAT
- スーパー・モナコ
- グランプリ

# アサマリ Video

7月号 1980円(税込)

VHS・HiFi-STEREO・45min

# 夏休みみみくじ

# 選びはーれでOK!

BIMONTHLY

平成2年7月1日発行(隔月1回1日発行)第3巻第4号  
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標で

Video

1990

1980円

税抜1922円

スーパースター・ソルジャー  
最後の忍道/E SWAT/  
桃太郎伝説ターボ キャプテン翼Ⅱ  
スーパー・モナコ  
グランプリ SDガンダム外伝 TITAN

SDバトル紙相撲  
決戦大会報告

## 新作特集!

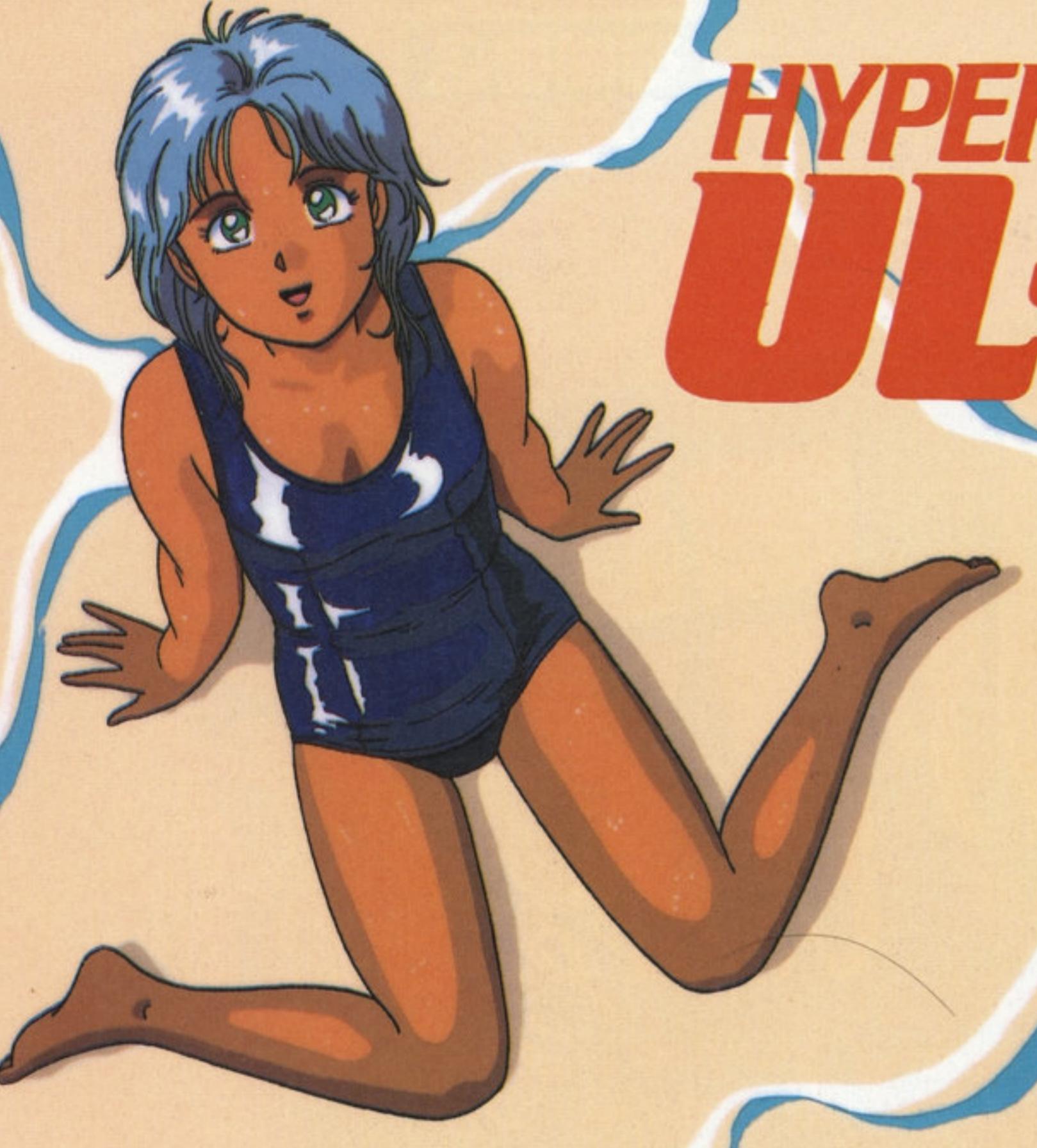
レの伝説/超絶倫人ベラボーマン/  
伝説 ファミコン バトルフリート/  
ゲーセン 球界道中記 全15分!!

特別企画

SDバトル紙相撲大会  
審査結果発表

# HYPER UL-TECH MD

ウルテク



なんと次号から、このウルテクの編集作業をするのが、仙台へと移動することになりました。それにともない、ウルテクの宛先も変わりますので、ウルテク募集のところを見てね。



## 技のランク

役に立つか? 面白いか? など、技のランクを総合的に判断して、座蒲団の枚数(1枚から5枚まで)であらわします。座蒲団1枚につき2000円の賞金を差し上げます。

## アフターバーナーⅡ



なんといきなり、ステージセレクトの登場だ!!

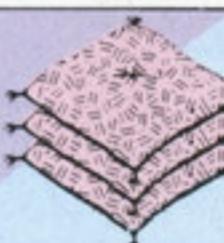
まずタイトル・デモ画面のときにスタートボタンを押して“START”か“OPTION”を選ぶメニュー画面にしよう。ここでパ



A、B、Cを押しながらスタートを押す

○左右でステージを選んで……  
○いきなりステージ20だよー

## メッセージが出てる



ステージ3, 5, 9, 11, 13, 16, 19, 21の終わりには、補給機がやって来てミサイル50発を補充してくれるのが普通だね。ところが、この補充ミサイルをいつでも100発満たんに出来るウルテクがあったのだ。

やり方は、補給機が現れたときに、パッドのBボタンと一緒に下の表のように方向ボタンを入れる

| 3面 | 5面 | 9面 | 11面 | 13面 | 16面 | 19面 | 21面 |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 左  | 右  | 上  | 右   | 左   | 左   | 上   | 右   |



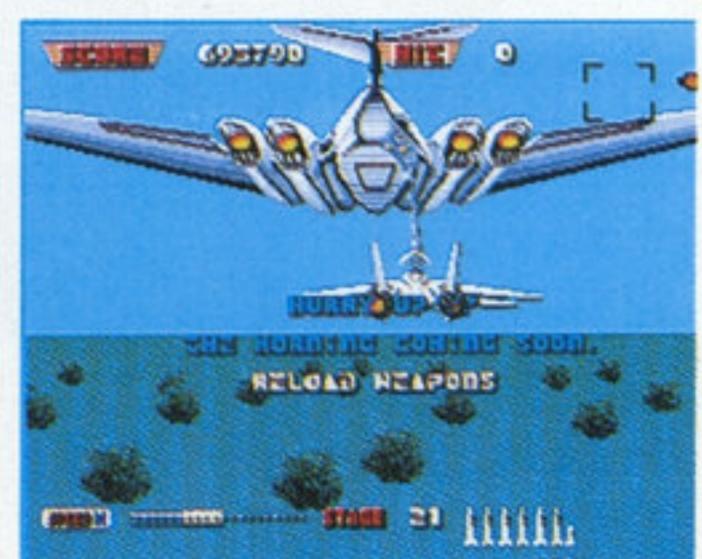
○ここでコマンドを入力する。各ステージのコマンドを間違うな!

だけだ。ただし、表通り各ステージによってボタンの方向が違うので注意しよう。成功すれば、もちろん100発のミサイルがもらえ同時に英語のメッセージも出現する。それでは、中でも面白そうなのを1つ紹介しよう。

ステージ5 THE NAME OF DARK FORCE IS "SHIMEKIRI"

何かゲームと直接関係ないような気がするけど、みなさんどう思いますか?

(宮城県／四戸徹也)



○これは最後の補給ステージ。ここでミサイル使い放題だぜ!

## アフターバーナーⅡ

さらに加速する

アフターバーナーの加速ボタンを押しても、スピードメーターは写真Aの所までしか行かない。じゃあ、残りのメーターは何なん

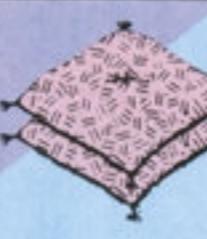


●写真A。限界点で連打だ!!

だという君たちの疑問を解決しよう。写真Aのような、押しているだけでアフターバーナーの限界点まで来たら、すかさず加速ボタンを連打する。ほーら、残りのメーターのところまで加速したでしょ。

(広島県／河合泰敬)

補給機も回る



アフターバーナーとともに、このゲームの目玉は天地逆転のローリングだ。このローリング、あまりやりすぎて快感になるやつもいるだろうし、酔って気分が悪くなるやつもいるだろう。そんな醉

っちゃう人も、このウルテクはやってみる価値ありだ。まず補給機が現れる前にローリングをかます。すると、相手の補給機も大きいのにわざわざ一緒にローリングしてくれるのだ。どんな状態でだって、必ずミサイルを補給してくれる補給部隊の戦争根性に、ぼくらは感謝しなければならないね。

(長崎県／竹本英昭)

●さかさでも補給してくれる

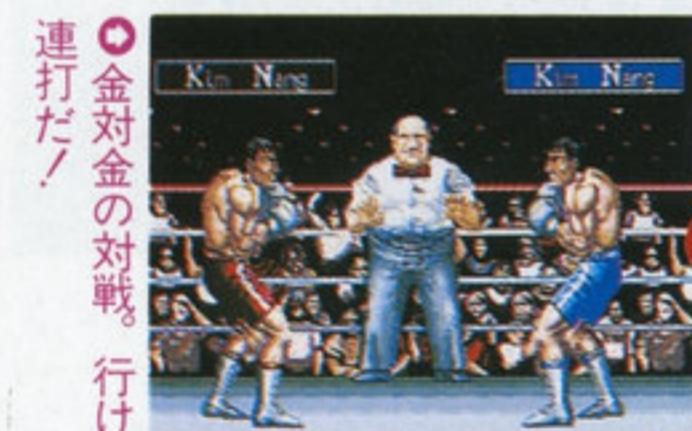


●今だ！ ローリング!!

## ファイナルブロー

同じ選手と対戦

2人用の対戦モードで、1プレイヤーが金を選ぶ。これで、2プレイヤーは同じ金を選べないと思われていた。ところが、スタート



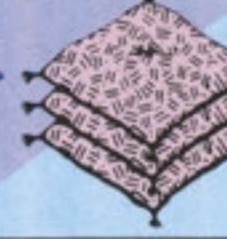
ボタンを押しながらだと、選べないはずの金が、また選べてしまうのだ。

(大阪府／森山和弘)



●2プレイヤーだから平等だ  
●金を選ぶぜ！ こ

コンティニュー



勝利目前にして、敵の逆転アッパーを食らいマットにはいつくばり10カウントを聞く……。一瞬の油断が死をまねく……それが拳闘の世界のおきてなのだ。しかしこれはゲームの世界、コンティニューはつきものさ。やり方は、ゲームオーバー表示画面で方向ボタンの上と日ボタンでOKだ。ただし、同じ相手に2回コンティニューは出来ない。

(埼玉県／田中潔)

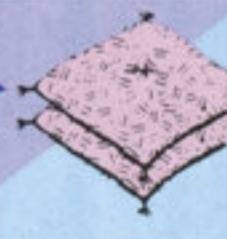


●Game Over



●うおく、もう一度立つぞ！！ もう一度立つてくれー

音だけ流れ



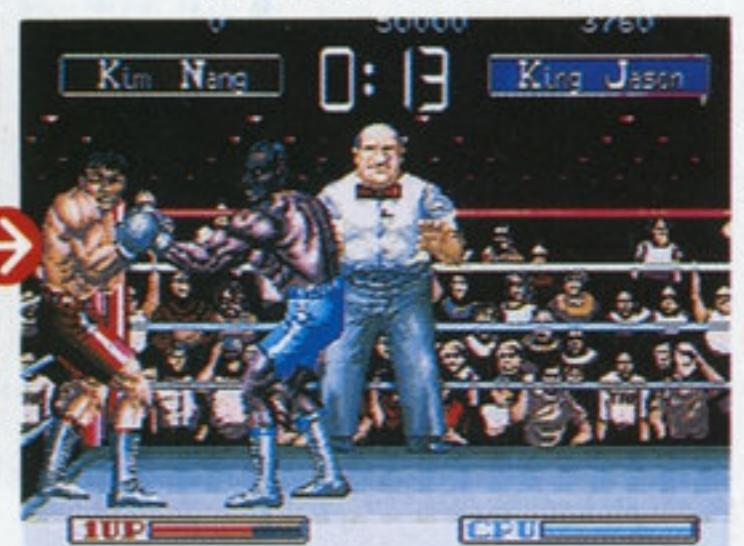
ゲーム中、敵のラッシュでロープ際につまってしまった／ピンチだ！ そんな時は迷わず、スタ

ートボタンを押してポーズをかけてみよう。なんと、どこからともなく俺を応援してくれているような音楽が聞こえてくるではないか。うおー// 俺は燃えてきたぞー。試合はこれからだぜ。

(福岡県／あさってのジョー)



●ピーンチ！ 迷わずポーズしろ



サウンドセレクト

サウンドセレクトはこのごろのゲームには付きものだ。このゲームにもあったぞ。やり方は、ゲー



●ここで本文中のコマンドを入力

●サンドバッグが叩きたいぜ

●なぜか音楽が聞こえてくる

## 重装機兵レイノス

### コンティニュー増殖

このゲームには、コンティニューがあるけれど、2回しかできないと思っていた人は多いと思う。ところが、このコンティニューが無限に使えるウルテクが発見されたぞ。やり方は、コンティニューの残りが2のときに、オプション画面に入り、スタートボタンを押してみよう。すると、コンティニュー回数が日になるぞ。

(東京都／笹田一成)



●スタートを押すと増えるぞ  
●無限コンティニューだぞ

### 武器フル装備

武器を集めたいけれど、なかなか集まらないと思う人にとっておきのウルテクを教えよう。なんと1面をクリアしただけで、全ての武器が装備されてしまうウルテクだ。

とにかく、1面をクリアしてみよう。このときに敵キャラがたくさん現れるけれど、これらの敵キャラを1つたりとも倒してはいけない。1面の最後に現れる宇宙戦艦だけを倒して、得点が2800点で終わらせよう。すると、次の面から全ての武器が装備されるのだ。

ただし、このウルテクはコンティニューしてしまうと、武器は失われてしまうぞ。このウルテクを使えば、2面からはかなり楽に戦えるはずだ。

(千葉県／佐藤 满)



●いきなり武器がフル装備になるぞ

### 腕の動かし方を変更

●ゲーム中にポーズをかけて、コマンドを入力しよう



ゲーム中にポーズ状態にして、AとBボタンを押しながらCボタンを押してみよう。すると、ゲーム中にAIMING MODE(腕の動かし方)を変更できるぞ。

(愛知県／高杉秀一)



●ゲーム中に変更することができるぞ

●すると、この画面に

### ロゴが大回転する

●ロゴの回転中に、コマンドを入力しよう



このゲームでは、電源を入れたりセットをすると、メサイヤのロゴが回転するよね。このときにパッド2にパッドを入れて、方向ボタンの右上とAとCボタンを同時に押してみよう。すると、メサイヤのロゴを方向ボタンで自由に回転させることができるのだ。ゲーム進行には全く何の役にもたたないけれど、暇なときにはやってみよう。

(静岡県／猿渡勇一)



●自由に動かすことができるぞ

### 敵キャラで対戦？

●デッグのいる面でスタートを押そう



1面などに現れる敵キャラのデッグを使って、対戦モードもどきができるぞ。

やり方は、デッグの登場する面で、パッド2に差してあるパッドのスタートボタンを押してみよう。すると、次に現れるデッグをパッド2を使って操作することができるのだ。このウルテクを使えば、対戦モードのようなゲームを楽しめるぞ。

(奈良県／森下健一)



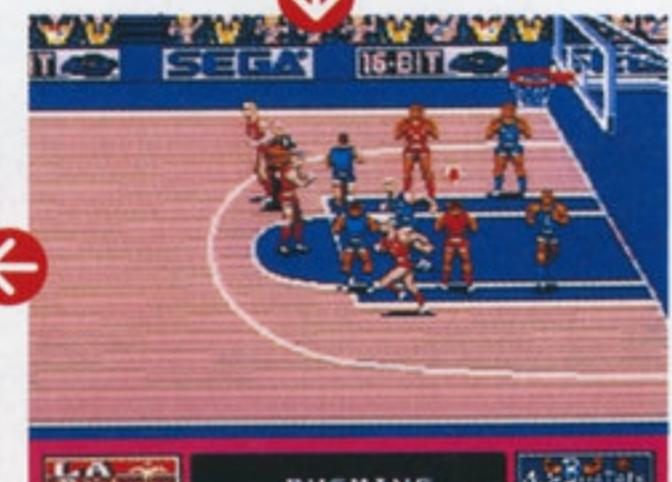
●デッグをパッド2で操作できるぞ

## スーパーリアルバスケットボール

### 勝手にファウル

まず、ボールを持ってすみやかに相手のゾーン内に選手を侵入させよう。そして、Aボタンを押してピボットの状態にしよう。そこで自分はじーっとしているだけで、相手選手が勝手にpushingしてくれ、自分のチームにフリースローがもらえるぞ。しかし、5秒バイオレーションには気をつけよう。

(静岡県／堀江大輔)



## ニュージーランドストーリー

### 2-2のワープ

5月号では3つのワープトンネルを紹介したけれど、今回ももう1つのワープトンネルを紹介しよう。今回は、ステージ2-2のワープだ。

まず、ステージ2-2へ行こう。そこで1枚目の写真のところへ行き、左のほうへ向けて武器で撃ち続けてみよう。すると、ワープトンネルが現れるはずだ。その場所へティキを移動させると、いきなりステージ2-2の最後のほうまでワープしてしまうぞ。このステージの途中は、難しくて進むのが面倒だと思う人は、使ってみよう。

(大阪府／宝塚記念)



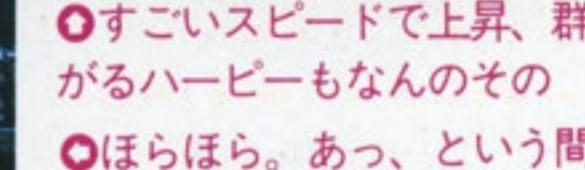
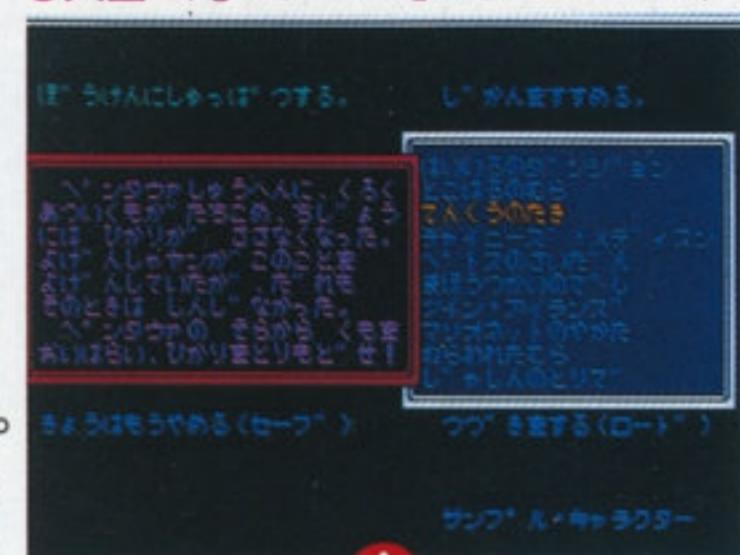
## ソーサリアン

### 簡単に天空の滝へ

天空の滝のシナリオでゲームを進めていると、ヤンの作ったファルコン号に乗れるようになるよね。でも、ファルコン号に乗っているとハーピーが襲ってきて、キャラが死んでしまう！ そんなキミにオススメのウルテクを教えてあげよう。ファルコン号に乗ったら、スピードを「はやい」にしよう。これで、あっ、という間にファルコン号が上昇するのだ。ほとんどダメージを受けずに天空の滝に到着するよ。

(東京都／イガラシ)

### ●天空の滝でゲームをスタートしよう



## 投稿募集

今回から、ウルテクのあて先が変わります。下にあるとおりになりますので、注意してください。

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

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

ハガキとFAXの書き方は下のイラストを参照して下さい。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合は消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして早く送られた方を採用者とします。採用者には技のランクに応じて最高10000円の賞金を差し上げます。

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

FAX番号  
022(213)7535

980  
TIM  
メガドライブ  
FAN  
ウルテク係  
編集部  
★ゲーム名  
41  
宮城県仙台市青葉区二日町6-7

•住所  
•氏名  
•TEL  
•年齢  
——内容——

## 新連載！話題のG・G情報



# G·G FAN ゲームギア

## ハード&ソフト SPECIAL

前号で大反響を呼んだゲームギア。本体同時発売ソフトに『スーパーモナコGP』など決定して絶好調。

### ウワサのハンディタイプゲームマシン・ゲームギア

セガがハンディタイプゲームマシンをこの秋発売する!と正式に発表してからもう2カ月。ついに6月7日から千葉・幕張メッセで開かれる「おもちゃショー」でその姿が披露される。すでにセガが開発した何本かのソフトは動いていて、後は発売されるのを待つだけというところだ。サードパーティの方も開発環境が整い、これから実質的に着手という感じ。いよいよゲームギアそのものとその周辺が固まってきた。

さて、今回は前号で紹介した性能や魅力などを、違った角度から探ってみたい。その前にゲームギアが持つ特徴をもう一度復習してみよう。

ゲームギアのその特徴の1つはまず何と言ってもそのコストパフォーマンスにある。価格は2万円

を切りながら、カラーでしかもゲームボーイの1.3倍の画面サイズ。通信は最大8人まで可能で、おまけにオプションのTVチューナーを買えば、なんとカラー液晶TVとして利用できる。

これだけの魅力を備えてこの価格というのは実際セガとしてもかなり挑戦的な設定をしたと言える。「セガはハードで儲けるつもりはありません」と広報の田中さんの裏付け通り採算は100万台くらい売らないとそれそうもないそうだ。

勿論長所だけではない。それは持続時間。アルカリ電池を使用して3時間というのはゲームボーイに比べて10分の1。しかしこれもリンクス、発表されたPCエンジンのハンディタイプが同様に3時間だとわかれれば、カラーはこの程度か、と納得してしまう。



#### SEGA GAMEGEARの仕様

|         |  |
|---------|--|
| 縦×横×厚さ  | 103×210×38 (mm)  |
| 価 格     | 本 体: 予価19,800円<br>ゲームソフト: 予価 3,000円~3,500円<br>(オプション)<br>チューナーパック: 予価12,800円<br>ACアダプター: 予価 1,000円<br>カーアダプター: 予価 2,500円<br>バッテリーパック: 予価 3,500円<br>対戦ケーブル: 予価 700円 |
| 画面サイズ   | 3.2インチ   |
| C P U   | Z-80A 3.58MHz  |
| R A M   | 8 Kbyte (ワーク用)<br>16K byte (ビデオ用)  |
| 表 示     | 画素数: 160 (横)×146 (縦) dot<br>色 数: 最大表示色数 4096色中 32色   |
| サウンド機能  | P S G: 3音 (ステレオ=左、中、右に設定可能)<br>ノイズ: 1音 ( // )<br>特殊音源: カートリッジ側に持つことも可能   |
| サウンド出力  | スピーカー<br>ステレオヘッドフォンジャック  |
| 通 信     | 2~8人までの通信対戦ゲームが可能  |
| 電 源     | 単3×6本 (アルカリタイプ)<br>連続約3時間使用可能<br>外部電源用端子   |
| 外 部 電 源 | ACアダプター<br>バッテリーパック (充電池)<br>カーアダプター   |
| カートリッジ  | 薄型カートリッジ   |

○実際のG・Gはこれに若干変更を加えたものになる。画面写真はハメコミ合成

# サードパーティの評価～どう見るゲームギア？

超コストパフォーマンスのゲームギア。はたしてメーカーはこれをどう見ているだろうか？

今回は、現在ゲームギアに参入決定しているメーカー全12社にアンケートで答えてもらい、このゲームギアを徹底解剖してみようと思う。アンケートに協力していただいたメーカーは右記の表通り。ただし、「参入したとは言え、まだうちには発表の段階ではないので」というメーカーの名はあえて伏せてある。

アンケートをしてみた結果、今まで記事にしたような意見ばかりで特に目新しいものがなかったが、ゲームギアそのものの見方が2種類あることが興味深かった。それはゲームギアをゲーム機と見るメーカーとゲームが遊べるカラー液晶TVと見るメーカーがあったことだ。今後の動向の重要なポイントになりそうだ。

## どんなジャンルが向いているか？

ゲームマシンがたとえどんな魅力ある性能を備えていようとそれを普及させるのはやはりソフト次第。読者の1番の関心事もそこにあると思う。当面の発売されるソフトは次のページに任せるとして長い目で見て、ゲームギアにどのような系統のソフトが出てきそうかアンケートの結果から考えてみよう。

結果は下の表のようにゲームボ

### アンケートに協力していただいたゲームギア参入メーカー

株ナムコ  
株タイトー  
サン電子(株)  
日本コンピュータシステム(株)  
株システムソフト  
株マイクロキャビン  
株日本テレネット  
株ウルフチーム  
株金子製作所  
株トレコ  
GENKI  
リバーハイルソフト ほか

(SEGA発表 5月末現在)

## ハードの魅力は？ そして欠点は？

ここでは各メーカーにゲームギアのハードの仕様上で魅力的な部分を挙げてもらった。

結果は右の表を見てくれればわかる通りそのコストパフォーマンスの高さに票が集中した。やはり価格が安ければそれだけ子供の手に入り易いわけで市場の成長が見込まれる。サードパーティとしても安心してソフトが出せるわけだ。

逆にここは改善したらどうかという意見もあり、特に多かったのが再三でている持続時間の問題だった。確かに単3アルカリ電池6本で持続時間が3時間というのは短い。ゲームボーイが単3電池4本で15時間持つことを考えるとこれは大きな欠点と言えよう。カラー液晶を動かすからとはいえ、これでは電池よりもACアダプターで遊ぶ人が多いだろう。だが、それではどこにでも持ち運べて遊べるというハンディゲーム機最大の利点を失ってしまうのである。

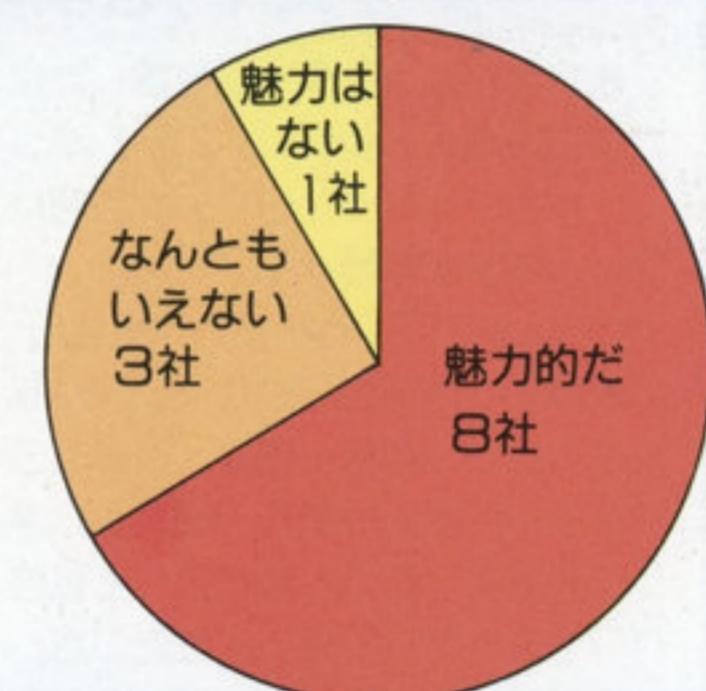
|                 | どの点に魅力を感じるか？      |
|-----------------|-------------------|
| 価格              | 10社               |
| 大きさ             | 2社                |
| 画面サイズ           | 4社                |
| バックライト<br>搭載カラー | 8社                |
| CPU             | 2社                |
| RAM             | 1社                |
| 表示機能            | 1社                |
| サウンド機能          | 2社                |
| サウンド出力          | 1社                |
| 通信機能            | 5社                |
| 持続時間            | 0社                |
| カートリッジ          | 1社                |
| TVチューナー         | 6社                |
| その他             | 1社<br>(ハードにこだわらず) |

## ゲームボーイに比べると…？

参入を決定したメーカーだけのアンケートなので他機種と比較してもいい答えしか返ってこないと予想はついたが、万が一の期待をこめて聞いてみたら、やはり勇気ある(?)メーカーが1社いた。

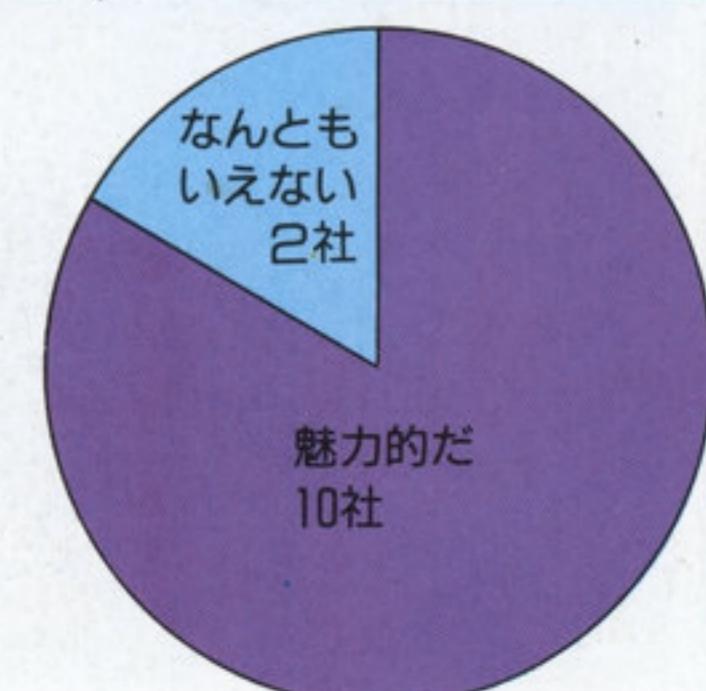
ゲームボーイより魅力はない。

この理由としてそのメーカーは持続時間を挙げていた。やはりこれが最大の課題となるだろう。



## リンクスに比べると…？

ある部分ではメガドライブを超える性能を持っているにもかかわらず、ずっと伸び悩み続けているリンクスとも比較してもらった。圧倒的にリンクスより魅力的という意見だった。PCエンジンのハンディタイプの発売も見通しが立たない今、カラーのマシンでは敵なしという感じ。後はゲームボーイ市場からどれだけ吸収するかだ。



# 注目のゲームギアソフト～どんなゲームが登場？

さて、ハードやメーカーの意見が判ったところでみんなの一番気になっているであろう、ソフトのことについて紹介していこう。

ゲームギア自体の発売元が業務用の大手であるセガだから、セガからは業務用の移植が次々と登場してくるし、参入している会社も

ナムコやタイトー、金子製作所といった業務用で活躍しているピッグメーカー、システムソフト、リバーヒルソフト、ウルフトーム

といったパソコンでヒット作を作っているメーカー、そしてサン電子やNCSなどのPCエンジンでお馴染みの会社など多数あるのだ。

## 本体同時発売予定ソフト

### 白熱の対戦・スーパー モナコGP

本体と同時発売で一番気になるソフトといえばやはりこの「スーパー モナコGP」しかないだろう。

モードは1Pの全16戦を戦うグラフィックモードと、自分ひとりで走るプラクティスモードがある。そして、目玉の2Pは対戦ケーブルでゲーム

ギア同士をつなぐことにより可能だ。また、ウイング、タイヤ、エンジンミッショニングをそれぞれ細かくセッティングできるぞ。順位が変わると画面の中央にポジションが表示され、一目で確認できる。熱いバトルが楽しめる日までもう少しの辛抱だ。



●2Pで遊べる日が今から楽しみだ



●スピード感があってスリル満点だ

## 続々登場予定のセガソフト

### クリスマスの目玉・G-LOC

まだゲームセンターに登場したばかりの白熱のドッグファイトシミュレーション「G-LOC」が12月にゲームギアで登場する。

ゲームは「アフターパーナーII」の続編だが残機制ではなくタイム制になつたり、初級・中級・上級の3つのモードがあつたり、面ごとに違う任務があつたりと前作よりも数倍パワーアップして帰ってきたのだ。

まだゲームギアでの仕様がどうなるかは不明だが、ゲームギアのハ



●画面は業務用

ドの性能をフルに引き出せばかなり凄いゲームになるはずだ。8人同時のドッグファイトなんてのもできるかも。期待するべし。

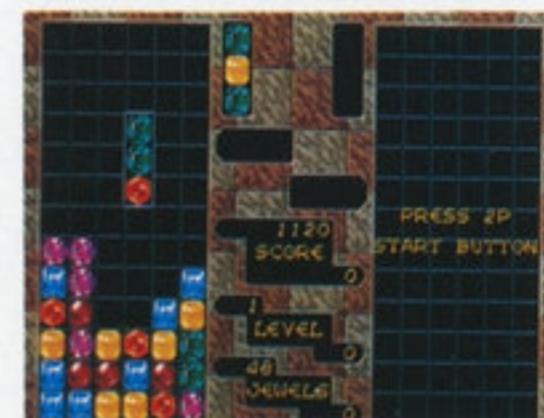


●とにかくグラフィックは美しい。画面は業務用  
●迫真的空中戦がキミの手の上で展開できるのだ。画面は業務用

## 流行のパズルゲーム・コラムス

ポストテトリスとまでよばれる病み付きパズルゲーム「コラムス」もゲームギアで発売される。

一見簡単そうに見えるが実は奥が深くかなり頭を使うゲーム。対戦モードもあるので、これもみんなでやると数倍楽しめる。

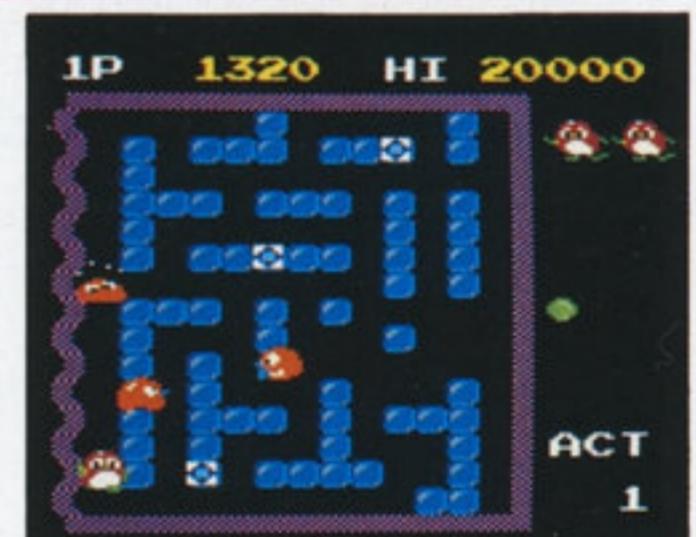


●奥の深いパズル。画面はメガドライブ版

## 懐かしのゲーム復刻版・ペンゴ

知る人ぞ知る、往年の名作アクションゲーム「ペンゴ」がゲームギアで再び蘇るので！

主人公はかわいいペンギンでフィールド上に現れるスライムのような敵キャラにブロックを投げつけ全滅させるんだ。通常は敵キャラに当たると死んでしまうが、壁を揺らしてしごれさせれば体当たりでも倒せる。君は全64面をクリアできるかな？



●昔はよく駄菓子屋に置いてあった

## メガドラ版が大好評・G・G忍

メガドライブのアクションゲームのなかでも1、2位を競う優れもの「ザ・スーパー忍」も「G・G忍」としてゲームギアにラインナップされている。美しいグラフィックやド派手な忍法、巨大なボスキャラなど記憶している人も多いはずだ。この完成度の高いゲームをどのようにゲームギアに移植するか、またどのようにアレンジしてくるのかに注目。



●忍法炸裂。画面はメガドライブ版

## その他のソフト

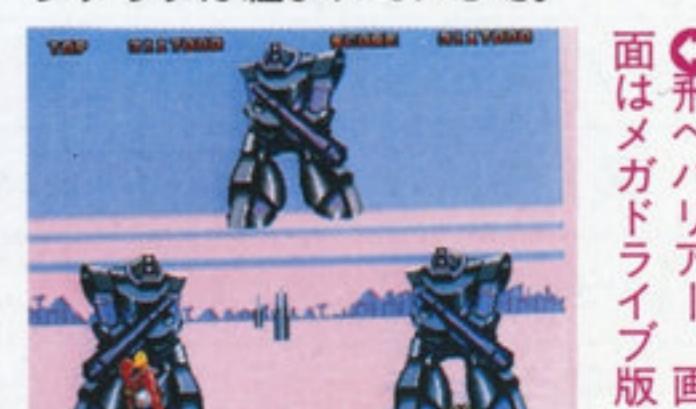
これからも続々セガからは面白そうなソフトが登場予定だ。まず12月にはショートシナリオ満載の本格派RPG「メーズシンドローム」が登場。ゲームギア初のRPGだけにセガでも力を入れて開発しているぞ。

さらに対戦が面白い「ベースボ



●名作。画面は業務用  
●3Dカーレースの

ル」「テニス」といったスポーツ物。アクションなら「ワンダーボーイ」や「アレックススキッド」。シューティングでは「ファンタジーゾーン3」「スペースハリアー3」。そしてとどめに「アウトラン」という強力ラインナップが組まれているぞ。



●飛べハリアー。画面はメガドライブ版

## サードパーティ予定ソフト

### 斬 GEAR～ウルフチーム

ウルフチームは参入第1弾として歴史シミュレーション「斬 GEAR」を開発中だ。これはパソコン版で評価の高かった「斬」にどこにでも城を建てられる築城コマンドなど新たなシステムを追加してゲームギア用にアレンジされているのだ。



○戦国の世を生きる。  
画面はパソコン版



○操作は簡単。画面はパソコン版  
○戦闘も白熱。画面はパソコン版

### ヘッドバスター(仮称)～NCS

NCSからはコミカルシミュレーション「ヘッドバスター(仮称)」が登場する。

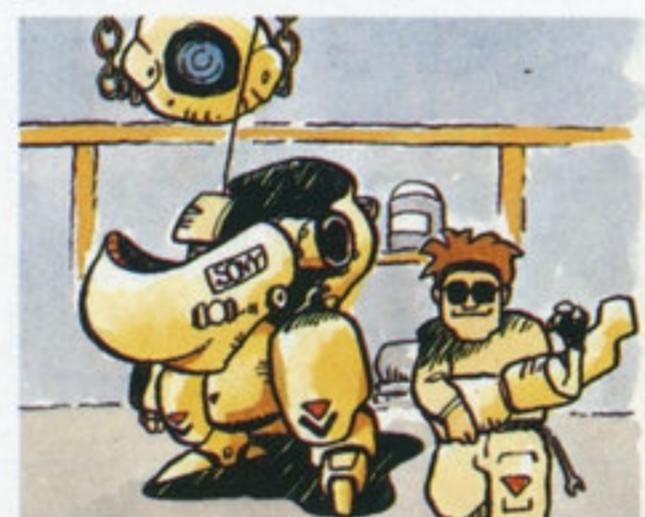
ゲームの舞台は謎の異星人の襲来や天変地異などとはまったく縁の無い平和な近未来。人々はまるで相撲や野球をやるように「ヘッドバスター

」というゲームに夢中になっていた。この「ヘッドバスター」というゲームは自分で作ったロボットを相手のロボットと戦わせるというもの。

ゲームギアの画面いっぱいに戦うかわいいテフォルメロボットを早く見てみたいところだ。



○これはゲームのイメージイラスト



○かわいいロボットが登場するぞ

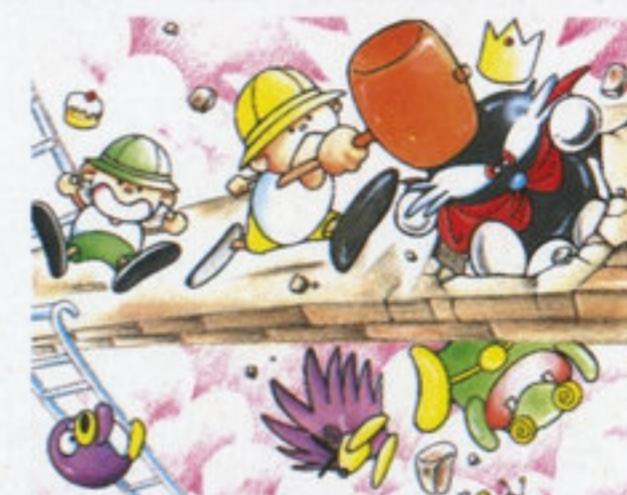
## 発売予定ソフトカレンダー

|       |  |       |  |
|-------|--|-------|--|
| 9月    | コラムス／セガ<br>スーパー モナコ GP／セガ<br>ペンゴ／セガ  | 発売日未定 | テニス／セガ<br>RPG(仮称)／セガ<br>カロット占い／セガ<br>エイリアンストーム／セガ<br>アレックスキッド／セガ<br>ベルリンの壁(仮称)／金子製作所<br>斬 GEAR／ウルフチーム<br>ヘッドバスター(仮称)／NCS<br>倉庫番(仮称)／リバーヒルソフト<br>リフレクタ(仮称)／マイクロキャビン<br>ラジ吉伝説(仮称)／マイクロキャビン<br>ガンマ(仮称)／GENK I |
| 10月   | ベースボール／セガ  |       |  |
| 11月   | ワンダーボーイ／セガ<br>麻雀／セガ  |       |  |
| 12月   | G-LLOC／セガ<br>メーズシンドローム／セガ<br>アウトラン／セガ<br>スペースハリアー3／セガ<br>ファンタジーゾーン3／セガ<br>サイコワールド／セガ<br>対戦カンフー／セガ<br>G・G忍／セガ |       |  |
| 発売日未定 |  |       |  |

### ベルリンの壁(仮称)～金子製作所

主に業務用のゲームを開発している金子製作所のゲームギア参入第1作はコミカルパズルアクションゲーム「ベルリンの壁(仮称)」だ。

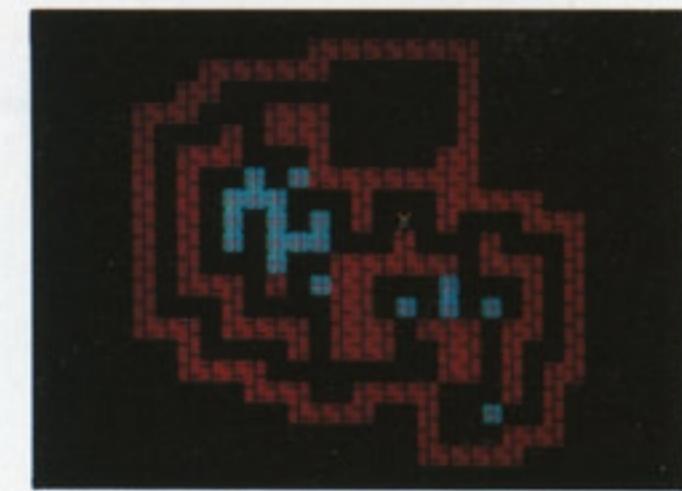
ゲームは壁を壊していく面クリア型。あの「エアバスター」を作った会社だけにこのゲームにも期待が高まるね。



○ベルリンの壁を壊せ  
画面はパソコン版

### 倉庫番(仮称)～リバーヒルソフト

パソコンユーザーには「J・Bハロルドシリーズ」や「BURAI」などのヒット作で知られるリバーヒルソフトは「倉庫番(仮称)」をゲームギアで出す予定だ。この「倉庫番」はほとんどのゲームマシンに移植されているパズルゲームの名作。ゲームギアのようなハンティゲーム機にはぴったりのゲームだ。



○名作パズル。画面はパソコン版

### その他のソフト

その他のサードパーティのゲームギアソフトも気になる作品が多いぞ。マイクロキャビンからはアクションゲーム「リフレクタ(仮称)」とドライブゲーム「ラジ吉伝説」が予定されている。サードパーティの中でもタイトルを2本発表したのはマイクロキャビンだけでゲームギアに賭ける熱い意気込みが感じられる。



○出るか？「大戦略」  
画面はパソコン版



○サン電子は「上海」か。  
画面はファミコン

これはまだ発表が決定したわけではないがサン電子はどうやら「上海」をゲームギアで作ってみたいらしい。またシステムソフトも同社がパソコンで発売している「大戦略シリーズ」や「ブルトン・レイ」などの移植を考えているようだ。これからゲームギアソフトは一瞬たりとも目が離せないようだ。

# HYPER EXCITING READER'S VOICE

この本の発売日はサンダーフォースIIIといっしょなんだよなあ。きっとみんなやりまくってるんだろうね。早速感想をこのコーナーに送ってほしい。



対決!

## ゲーム評議会

今回はものすごく大量にファンタシースターIII(以下PSIII)についての投稿がありましたので、ど~んと2ページ使って特集します。



### マルチがいまいち

ゲームの内容はいいが、シナリオ分岐のためか、難易度が低すぎると思う。ダンジョンも簡単すぎるし、エンディングが情けない。確かに4つのエンディングがあったが、4つともたいして差はなく、似たようなエンディングだった。

せっかくのマルチシナリオ、マルチエンディングなんだから、まったく違うシナリオ、まったく違うエンディングにすれば、もっとおもしろかったんじゃないかなと思う。とても残念だ。

(神奈川県/ライアの民・13歳)

### 不親切だーIII

本当にファンタシースターか?と思った。悪い意味でだ。はっきりいってマルチシナリオとキャラクタばっかり目がいって、他の所は適当に作ったとしかいいようがない。広大なフィールドを歩いていって、いきなり行き止まりってのはないんでないか? テクニックは回復系以外

とにかくMDユーザーのほとんどが買っているのではないかと思うぐらい、投書が多いのです。そして、文句をいう人ばかり……。

は使ったためしないし、グランツ・メキドにおいては何も言いたくないし(言ったらまずいか)。なんで敵がない城の中が迷路になってなきやあかんのだ! 私はこのゲームをファンタシースターIIIではなく「不親切だーIII」と呼びたい。

(千葉県/立直一髪//・17歳)

### IIのほうがいい

期待していたのになんだこれは……。サウンドも悪いしグラフィックも見にくい。これをやったあとで、IIをやつたらすぐグラフィックがはっきりしていて見やすかった。はっきりいってクソゲーとしか思えなかつた。長くは遊べるが……。

(愛知県/森真一・?歳)

### 戦闘シーンの動きが

戦闘シーンで、背景のスクロール、モンスターの配列、毒の効果、テクニックなどはすごく新鮮な感じがしてよかった。「さすがにIIIともなると違うなあ」とも思った。しかし、みんなも気にしていると思うが、敵の動きや、自分の攻撃、テクニックのグラフィックなどは、はっきりいって、全然迫力がなく、IIの10倍ぐらいいまらない。敵の動きは口が開くだけとか、指が動くだけとか、ただ単に動きまわるだけというような感じ。一見、敵が遊んでいるように見える。何でもただ動けばいいというものじゃない。ドハデな特殊攻撃がある

こそPSMDの世界だと思う。戦闘シーンはRPGにとって一番の見せばなのだから、もう少しこってほしかった。残念。

(岡山県/湯浅晋一・14歳)

### PSIのダンジョンを

なぜ16ビットハードの日メガソフトであるのに、ファンタシースターIを超えることができないんだ。

PSIIにしたってそうだった。フィールド画面は暗い感じだし、ダンジョンをおもいっきり広くしてくれたおかげで、とてつもなく苦労したぜ。

PSIIIのダンジョンだって何も変わることなく、同じような場所を歩きまわり、目的が終わればまた次の同じようなダンジョンに進むだけ。

しかし、PSIは違った。とてもリアルな3Dダンジョンで、まるでアニメを見ているような気持ちにな

り、やっていて全然飽きることがなかった。敵キャラだって大きくてカッコよく、とてもスムーズなアニメーションで攻撃してくるので、新しい敵が出てきたらワクワクしたものだった。それがPSIIIの敵キャラになると少し手が動くだけだったり、足がちょっと動いたりするだけ。それにカッコいい敵もいなかった。まるでピカソが書いたような敵キャラばっかりだ。

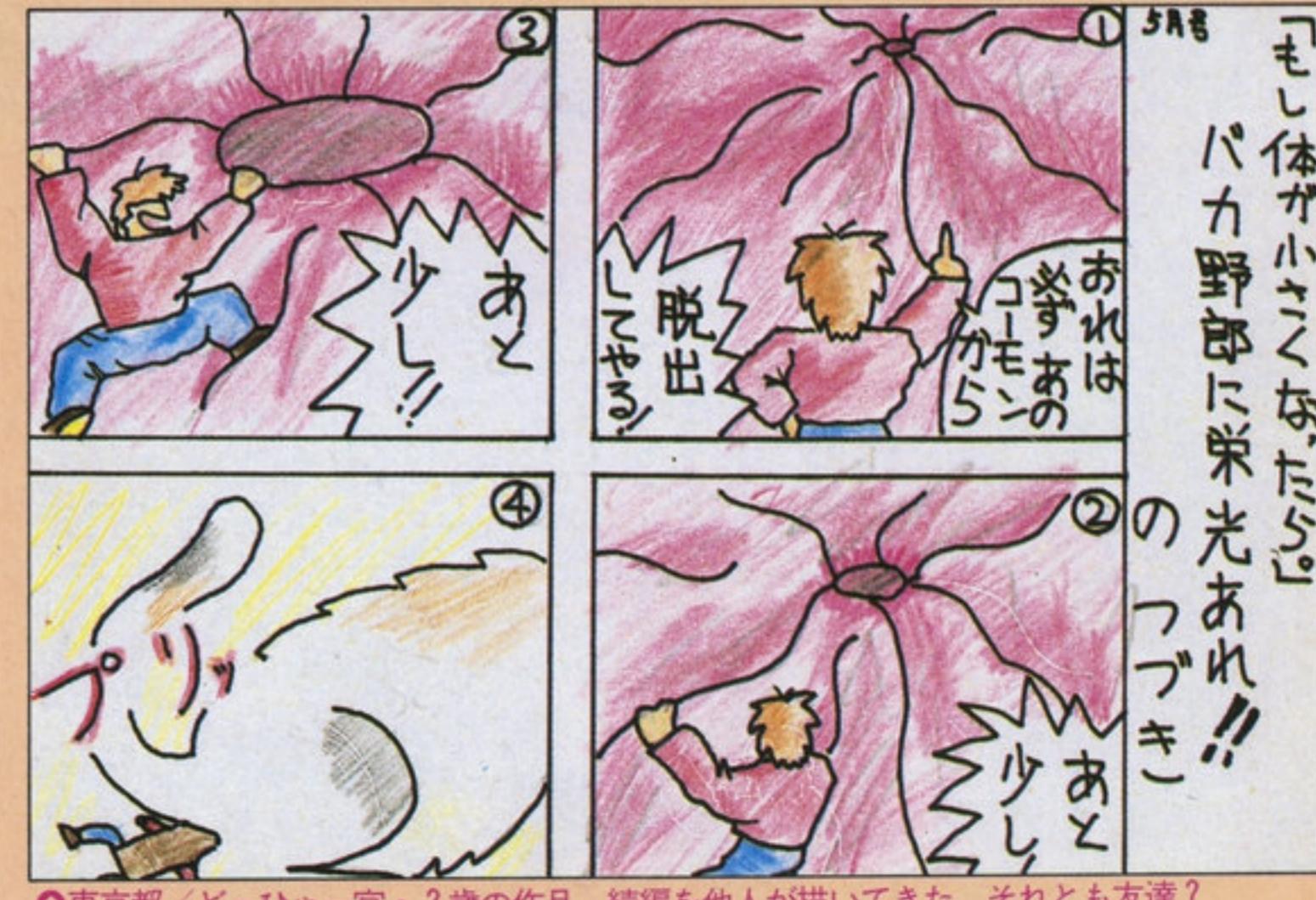
(静岡県/渡辺明・17歳)

### まあまあ。IVに期待

このゲームをやり終えて投稿せずにはいられなくなってしまった。とゆーのもこれが本当にPSシリーズのIIIか? と思うほどおそまつな出来だったからだ!

まずマルチシナリオについてだが、世代交代の案はよかったのだが、すべてのシナリオに変化が見られない。

### 芸術的作品のコーナー



(東京都/どっぴひやー宮・?歳の作品。続編を他人が描いてきた。それとも友達?)

©SEGA

わざわざマルチシナリオにしなくてもよいのではないかと思われる。

そして戦闘画面だがPSⅡの方式の方がよいと思われる人も多いのではないか?自分の意見としては、キャラクタを出して動きを付けさせて、武器が強力になればそれなりに、攻撃の時の軌跡が変化する、といった感じにすればいいと思う。もしⅣを作る予定があるのならⅡとⅢをかけ合わせたようなものにしてもらいたい。

それからダンジョンだが、これもあきれるほど簡単すぎた。PSⅡの場合は、1つのダンジョンが何階にもなっていたりして、かなり複雑だったのに対し、PSⅢの場合は「なんじゃこりゃ!もう抜けてしまった」というダンジョンしかなかった。

そして最後の5つの武器集めもいつも簡単に手に入ってしまう。ますますに2つ手に入っているというのも気に喰わないし、あの3つもここにあるなと思った所に本当にある。もう少しひねって作ってもらいたかった。

あとはなんか知らんが敵の毒攻撃が異常に多い。初めのうちはかなり苦労したし、そうかと思うと最後の大ボスが弱い。PSⅡのときも中ボスとして出てきたキャラだが、その時のほうがはるかに強かった。

このようなことをまとめてみると、ただのRPGならまあまあの出来だが、PSシリーズとしては失敗作だ

ったと思う。もしPSⅣを作る予定があるなら、無理にマルチシナリオにせず、1本のシナリオにして、もっと内容の濃い、さすがPSシリーズだと思うような作品を作ってもらいたい。

(北海道/サーバイン・20歳)

## 今回は最低

これくらいやる気がないゲームも少ない。ビジュアル面はまあいいとしても、だらだらと長いだけのダンジョン、フィールドでの敵の出現率の高さ、レベルアップしてもたいして強くならず、音楽もⅡの時の方が好きだった。そして何よりイベントの少なさと戦闘シーンのおそまつな事!まだソーサリアンの方がずっとおもしろかった。ケインの物語を終わらせた後、ファミコンのファイナルファンタジーⅢをやり、その後でPSⅢの続きをやり始めたせいかよけいおもしろくなかった。ゲームのおもしろさの差ってハードの差ではなく、製作側のゲームに対する姿勢だと思う。ファンタシースターというタイトルを付ければどんな作品でも売れると思ったら大まちがいだ(買ったけど)。PSⅢも他のタイトルならこれほど腹も立たなかつたろう。期待していた分、がっかりです。ドラクエでも何でも、Ⅱ、Ⅲとなるにしたがいユーザーの期待も大きくなり、制作側も大変だと思うけど、Ⅳ、Ⅴと出していきたいのなら、もっとユーザーフレンドリーでおもし

ろいソフトを作つてほしい。今回は最低でした。とても4つのエンディングを見る気力はない。

(兵庫県/岡本也寿子・24歳)

☆というわけで、みなさん期待しまくっていたから、不満も多いようです。かなり細部にまでこだわっている人が多いですね。

## 音楽以外はいい

発売前にあまり期待していなかつたせいか、結構楽しめました。特に戦闘シーンに関しては僕個人としてはⅡを超えたと思います。何重にもスクロールする背景、奇妙なデザインでサイズの大きな敵キャラ、自分の状態によって変化する音楽(音楽そのものはあまりよくないが)など今回は戦闘が苦になりませんでした。ダンジョンの二重スクロールの使い方もⅡより上手だと思います。

でもいくつか悪い点もあります。第一に音楽。これは前にも書いたように、絶対Ⅱの方が良かったと思います。次にこのⅢの最大の売りのマルチエンディングです。世代が変わるのはかまわないのですが、シナリオを枝分かれさせたため、シナリオ1本1本が短かったです(徹夜しても1日半)。バックアップが2つしかないものね。もしⅣを出すのならシナリオ本編に力を入れて、マルチエンディングはやめた方が良いと思います。Ⅳに期待!ちなみにリナはかわいい//

(神奈川県/和田弘行・16歳)

## 傑作だと思う

3代にわたるシナリオ。先代の強さを引き継ぐうれしさ。他にはみられない5人パーティ。意外や意外の内容もいい。またバッテリーバックアップの使い方もうまくやっている。久しぶりに今までとは違ったRPGだという感じする。傑作だと思う。悪い点をあげれば、戦闘シーンだけなので、お買い得かと思う。欲を言えば、たとえ敵が弱くても簡単に逃げられなかつたのが腹が立つし、経験値がどのくらいもらえるか見当がつかない点もどうにかしてほしかった。(北海道/山田彰・17歳)

## 4回やるのは疲れる

PSⅢが終わりました。PSⅡよりも10倍おもしろかった。シーレンの変形がカッコよかったです。しかし4回も同じ事をやると疲れますね。今日はおもしろくてやつたけど、PSⅣではマルチエンディングはやめてもらいたい。ストーリーのテンポを早くするとすぐ終わってしまうので、今のテンポがちょうどいいと思う。ところで、信頼度による戦闘はなくなったの?

(岐阜県/伊藤謙吾・23歳)

☆ようするにシナリオの評判がよくないようです。RPG好きの人たちは、ドラクエやファイナルファンタジーのように、おもいっきり感情移入して涙ぐみたいのでしょうか?

IVに期待して待つましょう。



○宮城県/ゲドン・17歳の作品。戦争を始めるというのが一番多いパターンでした



○新潟県/MSX藤田・?歳の作品。確かに難しかったようで応募は少なめでした



○埼玉県/西川豊・15歳の作品。この答えが一番多くなると思ったけど1通でした



○東京都/muriがある・12歳。やつた! こういうナンセンスなのがいい

ヘルツォークツヴァイについて5月号で山形光広氏が良い点を書いていたので、欠点を書きます。  
 ①コンピュータがあまりにも弱すぎる。小学生ならちょうどよいかもしませんが。  
 ②敵がいつたん本拠地の守備固めに入つてしまふと、クリアまでに時間がかかる。これが退屈である。ところでエンディングの英語は小・中学生(高校生もか?)には読めないんだろうなあ。かわいそう。(埼玉県/根岸雄一・?歳)  
 ☆山形氏の反論待つ。

## ソーサリアン



## パソコン版よりいい点

ソーサリアンについて文句を言う人が多いのでそれに対する私の見解を述べてみたいと思います。

まずボスが強すぎるという意見についてですが、ハッキリ言ってパソコン版のボスキャラが弱すぎるんだと思います。ただ剣を振りながら突っ込んでいけば勝てるというのではあまりにつまらないとは思いませんか。勝てないのならヒールの薬を持って行けば勝てないはずはないと思います。まあそりゃあパソコン版みたいにメチャクチャ弱いボスが1匹くらいいてもいいとは思いますが。

次にアイテムについてですが、パソコン版でも最初の方からよいアイテムはありません。中盤の神の剣や最後のドラスレにはたくさん星がかかっているじゃないですか。持ち帰れるアイテムが少ないということですが、私が発見しているものでも1面には隠れアイテムが2つもあるじゃないですか。9面ではかなり星のかかったアイテムを持ち帰ることができるし。

また、グラフィックが悪いという意見ですが、たしかにドットは粗いとは思いますが98版と比べるとスクロールが非常にスムーズなのでべつにかまわないと思います。98版は確かに細かく描き込んでありますがプレイしていると目が疲れるし、スクロールもザラザラした感じがあると思います。これは雑誌などでは静止画面しか載せないので日本のパソコンソフトメーカーが「グラフィックさえキレイであればよい」と考えているためなんでしょうけど。

(京都府／安井英明・20歳)

## 移植は50%成功

行ったり来たりの繰り返しが多いなんてあたり前だろ。それがソーサリアンだ。不老不死なんてそんなもんどこがソーサリアンだ。もう死ぬかもしれないと思いながら冒険に行き、死んだら世代交代をしてまた育てるのがソーサリアンだ。ビジュアルシーンなんかとんでもない。何度も同じシナリオに行くのに何回も見れるか／操作のスピードについて私はずっと「速い」でやっている。

と、ここまでソーサリアンを誉めていたので少しは悪い所でも言っておこう。98版も98版もやった。MD版はシナリオが簡単。もっと難しくしてほしい。あと、早くフロッピーディスクを出して追加シナリオも出して欲しい。結論として移植は50%成功。追加シナリオが出て100%完全になる。(神奈川県／森完二・21歳)

## 自己満足

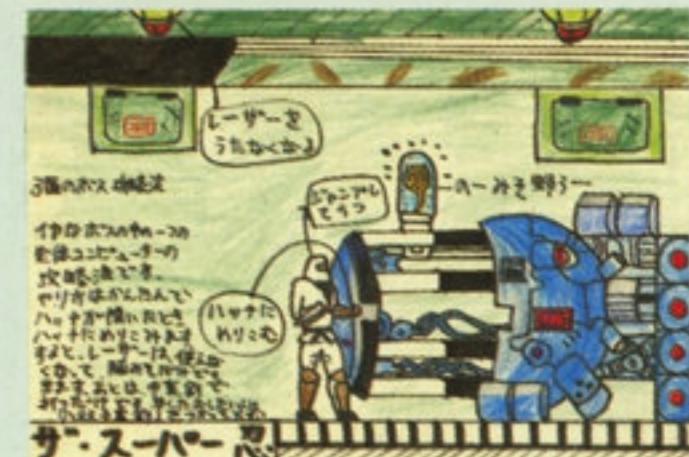
## 私的攻略法

★右のイラストを見てください。ザ・スーパー忍のイヤなボスの中の1つ、3面の生体コンピュータの攻略法です。やり方は簡単でハッチが開いたときハッチにめり込みます。するとレーザーは使えなくなって脳みそだけ出てきます。あとは手裏剣で撃つだけです。早く倒したい人はハ双手裏剣を使って下さい。

(千葉県／名前無し・?歳)

★エアダイバーの空中空母攻略。まず画面の端で、バルカン砲で敵の砲台(粒子砲ではない)中央を破壊したあとで、バルカンを撃ってくる砲台のこと)を撃ちまくり破壊する。この時、粒子砲は画面の端の方向へ十字ボタンを入れっぱなしでかわす。

あとは、バルカンとミサイルで中央部を集中攻撃して(もちろん粒子砲はかわす)、エリアクリア。ミサイ



ルも節約できる。復活してミサイルが少ない時にオススメ！

(静岡県／保坂良二・20歳)

★エアダイバーで一番効率がいいと思われるのは、北アメリカ→南アメリカ→アフリカ→ヨーロッパ→ユーラシア→アジア→北太平洋→オーストラリアのコースだろう。エリアによってもらえるスペアアイテムは決まっているので、間違っても最後にヨーロッパやアジアへ行くのはやめた方がいい。

(京都府／小瀧玲・?歳)

## コツソリ

## チクリクラブ

★女子の着替えているところが見えるという情報を友人Aに話したら、Aは覗きに行ってしまい天井裏から落ちて、天井に大きな穴を開けてしまいました。それ以来ぼくらは穴ブラザーズと呼ばれている。

(千葉県／やまとさん・15歳)

★ぼくはアフターバーナーIIを買い、前から計画していた通りにゲームの音を消し、トップガンの音楽をガン

ガンに鳴らして楽しんだが、音声合成が聞こえなくて、すぐやられた。

(静岡県／北野泰正・14歳)

★アフターバーナーIIのケースが目に止まつたので何気なく見ていると、あることに気がついた。それはケース左上の表示で「Cartridge」が「Cartidge」(「が抜けている)となっていたことだった。

(愛知県／廣瀬文勝・16歳)

## 5月号アンケートプレゼント当選者発表

## ファンタシースターIII

青森／竹内 学・14歳  
岩手／菊地 史典・13歳  
神奈川／潮田 隆・14歳  
愛知／猪立山 满・20歳  
滋賀／辰己 弘和・17歳  
大阪／遠山 えり・30歳  
愛媛／田村 真二・17歳  
島根／八木 秀友・12歳  
福岡／荒牧 崇・14歳  
鹿児島／末広 貴志・14歳  
サンダーフォースIII

宮城／中島 芳明・15歳  
岐阜／館 秀和・17歳  
茨城／吉波 勉・13歳  
埼玉／木崎 正之・16歳  
新潟／尾身 俊幸・13歳  
静岡／柿沼 昌彦・17歳  
三重／古野 貴文・17歳

岡山／逸見 洋・17歳  
徳島／清水 悟・14歳  
福岡／中村 孝之・14歳  
フェリオス

北海道／阿部 和則・18歳  
岩手／畠山百合加・25歳  
栃木／飯塚 成紀・19歳  
埼玉／桜井 寿明・16歳  
東京／成田 和弘・18歳  
神奈川／井関 慶治・13歳  
石川／料治 義明・20歳  
京都／光前 茂樹・15歳  
広島／藤川 正樹・16歳  
福岡／二木 崇雄・14歳  
大旋風

北海道／荻野 宏視・19歳  
茨城／須能 清・19歳  
千葉／桜井 敦・14歳  
東京／橋本 泰岳・17歳

神奈川／久保 俊男・17歳  
新潟／三熊 尚・16歳  
静岡／増田 敦・18歳  
兵庫／丸山 博司・19歳  
香川／御厩 省三・17歳  
福岡／大庭 康生・13歳  
青森／田中 寿博・14歳  
福井／高橋 保雄・18歳  
茨城／菅井 充・16歳  
埼玉／角田 誠一・17歳  
東京／荒川 正行・14歳  
神奈川／杉本 修通・18歳  
富山／加藤 公一・19歳  
徳島／吉野 敏成・16歳  
大分／武中 和哉・17歳  
熊本／坂本 祥・7歳  
千葉／近藤 健一・20歳

## ダーウィン4081

青森／田中 寿博・14歳  
福井／高橋 保雄・18歳  
茨城／菅井 充・16歳  
埼玉／角田 誠一・17歳  
東京／荒川 正行・14歳  
神奈川／杉本 修通・18歳  
富山／加藤 公一・19歳  
徳島／吉野 敏成・16歳  
大分／武中 和哉・17歳  
熊本／坂本 祥・7歳  
千葉／近藤 健一・20歳

## DJP

北海道／佐々木浩二・14歳  
秋田／浅利 英樹・15歳  
福島／小松 良泰・14歳  
東京／富安 朋宏・13歳  
愛知／前田 克之・19歳  
滋賀／今井 義三・16歳  
京都／伊根 康弘・19歳  
和歌山／鳴海 才剛・15歳  
香川／川原 章弘・14歳

## ウィップラッシュ

茨城／高野 義明・24歳  
千葉／荒井 智行・21歳  
新潟／宇野 智之・17歳  
静岡／秋山 浩二・13歳  
香川／西中 幸蔵・16歳  
愛媛／山田 佳典・15歳  
長崎／高谷 将仁・10歳  
佐賀／江島 秀明・15歳  
鹿児島／中村 健一・18歳  
口Jポーイ

北海道／佐々木浩二・14歳  
秋田／浅利 英樹・15歳  
福島／小松 良泰・14歳  
東京／富安 朋宏・13歳  
愛知／前田 克之・19歳  
滋賀／今井 義三・16歳  
京都／伊根 康弘・19歳  
和歌山／鳴海 才剛・15歳  
香川／川原 章弘・14歳

## サイバーボール

北海道／北見 亘・17歳  
埼玉／荒井 直昭・21歳  
東京／和木 謙治・24歳  
神奈川／渡辺 敦士・13歳  
和田 真・24歳  
新潟／竹田 敦・18歳

高知／石山竜太郎・17歳  
サイオブレード

北海道／木曾 崇・19歳  
宮城／戸田 智士・20歳  
埼玉／笠原 隆一・24歳  
千葉／門間 直人・20歳  
東京／秋山 慶司・21歳  
愛知／松浦美和江・18歳  
三重／浅尾 和大・15歳  
広島／柏原 慶三・17歳  
長崎／山口 明孝・17歳  
熊本／山地 英人・18歳  
群馬／石山 篤志・16歳  
愛知／中村 利行・17歳  
兵庫／山田 幸治・15歳  
滋賀／蓮見 啓悟・14歳  
徳島／久田 誠一・13歳  
高知／山崎美登里・17歳

京都／下山 真樹・18歳  
三重／小出 健矢・16歳  
山口／松嶋 光徳・16歳  
福岡／井上 正春・20歳  
ファイナルブロー

北海道／鳴海 秀之・17歳  
栃木／池上裕一郎・18歳  
千葉／吉田 和明・17歳  
神奈川／欺波 隆・20歳  
群馬／石山 篤志・16歳  
愛知／中村 利行・17歳  
兵庫／山田 幸治・15歳  
滋賀／蓮見 啓悟・14歳  
徳島／久田 誠一・13歳  
高知／山崎美登里・17歳

以上敬称略

## HYPERR information

### ●メガドラカー発表

4月8日からテレビ東京系列で放映が始まっている、セガ提供の番組「森口博子のメガキッズTV」(毎週日曜朝8時半より放送)で、イベント用にメガドラカーを製作したそうだ。ということで早速取材班は取材地である横浜博覧会跡地へと向かった。森口博子にも会えるというし。

5月13日、もう初夏のような横浜に現れたメガドラカーはピンクのドハデな色彩。27インチモニターとメガドライブ一台を中心に、最新AV機器を搭載し、どこでも



これがドビンクなメガドラカーの全景

野外でイベントを行えるという。車体には森口のニッカリした笑顔がプリントされ目立つ。自動車電話を使ってメガモードでの通信も可能だ。このメガドラカー、番組内だけでなく、各種イベントに幅広く活用していくとのことなので、キミの町にくるのを楽しみにしていよう。



すっかりイロモノ森口博子さん



まるでいなかの移動図書館のような雰囲気

### ●パソコンゲーム大会

脱衣型クイズゲーム「電腦学園」(PC98・88対応)で有名なゼネラル・プロダクツ主催「第1回日本パソコンゲーム大会」が連休中の5月3~4日に開催された。パソコンゲームファンの集いといった感

じで、作家や編集者やゲームデザイナーによる公演や対談、メーカーによるグッズの即売や展示など、ゲームオタクにはこたえられない内容だった。

X68000でMDのパッドを使えるようになるというソフト&ハードも売っていたので紹介しよう。



これがゲーム画面。まるで実写のよう

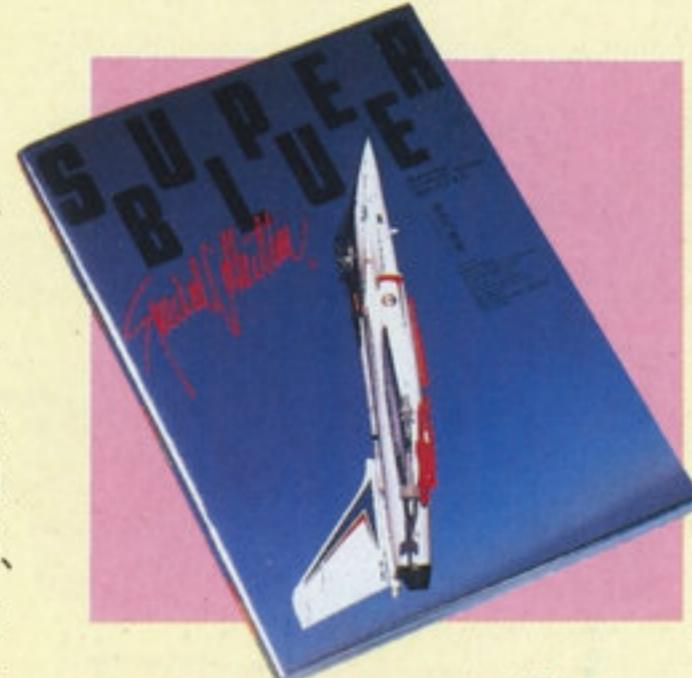


MDパッドをX68000に使用中

●

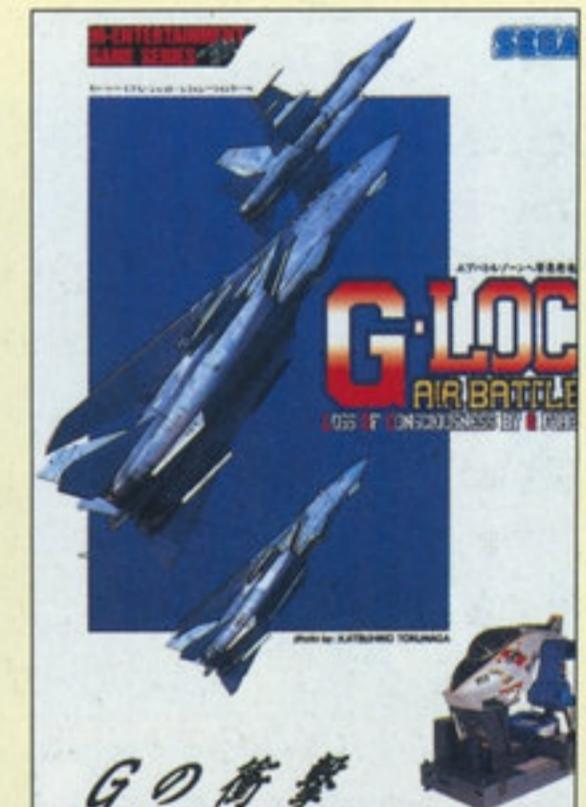
### G-L.O.C.キャンペーン

アフターバーナーの流れを汲む、超リアルなドッグファイト体感ゲーム「G-L.O.C.」のキャンペーンをセガが開催中だ(全国約300店のゲーセンに告知ポスターが貼ってある)。このゲームの小冊子や、実際の戦闘機の写真集が当たるというものが、我が編集部にも小冊子20部と、写真集が1冊があるので、合計21名に抽選でプレゼントする。下の宛先の「ハイパー賞」係まで必ず戦闘機に関するおもしろいギャグを1つ書いて応募するように。締切は7月7日必着。発表は9月号のこのコーナーで行う。



○徳永克彦氏撮影の写真集「スーパー・ブルー」(CBSソニー出版刊)。サイン入りのものをプレゼント

○徳永克彦氏監修の実写によるゲームストーリー&攻略テクニックを満載した小冊子



Gの筋費



一番盛り上がった、三遊亭円丈殿様と飯島建男王様による、危ない話

## 投稿大募集!

### ①ゲーム評議会

今回のファンタシースターIIIのあとサンターフォースIIIまでピックなゲームが出ないので、次回は古いゲームでもどんどん扱います。こだわりのある意見を送って下さい。待ってます。

### ②私的攻略法

みなさんが1人で、あるいは友達といつしょに開発した、独自の攻略法を募集しています。攻略法

にお手製のマップ(ただしそのまま掲載できるぐらい美麗なものにかぎる)などがついていると、採用率が高くなるでしょう。

### ③チクリクラブ

失敗話を募集します。ゲームをやっていて気がついたメーカーの失敗や、あなたの友達、学校の先生、会社の上司や同僚の失敗。また恥も外聞も投げ捨てて、自分の失敗を発表してもかまいません。匿名やペンネーム大歓迎です。

### ④芸術的作品

イラストだけを紹介するわけではありません。どんなものでもいいから、あなたが芸術だと思うものを送って下さい。次回のテーマは「もしスーパー・モナコGPのハイレグギャルが目の前にいたら」にしましょう。

### ⑤その他なんでも

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



奈良真アフターディズ・16歳の作品

ゲームフリーク  
主宰 田尻智の

# GE-SEN FREAK!

## SEGA AREA

### BONANZA BROS

ボナンザ ブラザーズ



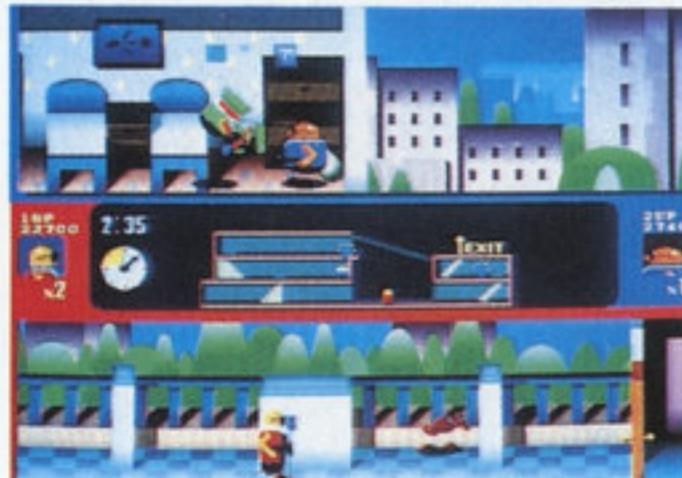
● 厳しい警備の隙をかい潜つて繰り広げる、ギャン  
グアクション!  
お宝をゴツソリと頂戴するのだ!

#### 俺たちやドロボウ兄弟!!

ノッポとデブの名コンビ。俺たちや『ボナンザブラザーズ!』。こう見えて世間にチョットは知られたギャングなのさ。俺たちふた



● 不審な物音に警備員が目覚めた!  
● 敵は相棒にまかせて、俺はお宝を



りの手にかかりや、盗めないもの  
なんてどこにもないぜっ。

さあて、今日はどこの銀行にお  
邪魔しようかな。それとも美術館  
で世界の名画をいただくか? お  
っと、油断は禁物だ。どんなところ  
で番犬やガードマンが見張って  
いるかわからないからな。事前の  
潜入計画はバッチリたてて、と。  
それじゃ、そろそろ出かけるか。  
へマなんかしないで、ガッポリい  
ただいて来ようぜ。なあ、兄弟!

FIRST TARGETS ARE



● 皆が寝静まるのを待つて活動開始



6月上旬登場予定

#### 2人同時プレイで協力だ!!

『ボナンザブラザーズ』は、8  
方向レバーとショット、ジャンプ  
のふたつのボタンでプレイするア  
クションゲーム。プレイヤーは“ボ  
ナンザブラザーズ”となって、銀  
行や美術館に忍び込むのだ。横ス  
クロールの画面は上下に2分割さ  
れているので、友だちと2人同時  
プレイをすることも可能。それぞ  
れお互いの位置を確認しながら進  
めば、楽しさも倍増だ。

各ステージの中ではガードマン  
や番犬などが見張っているので、  
うまく障害物を利用して身を隠し  
ながら、金銀パールを盗みだそう。

● 練習モードで、まずは腕慣らしを



運悪く見つかったり、大きな音  
をたててしまうとガードマンとの  
銃撃戦がはじまるぞ。拳銃を発射  
してやっつけよう。

また、ゲームの最初にはトレー  
ニング・ステージもあるので、初  
めての人はここで練習しておこう。

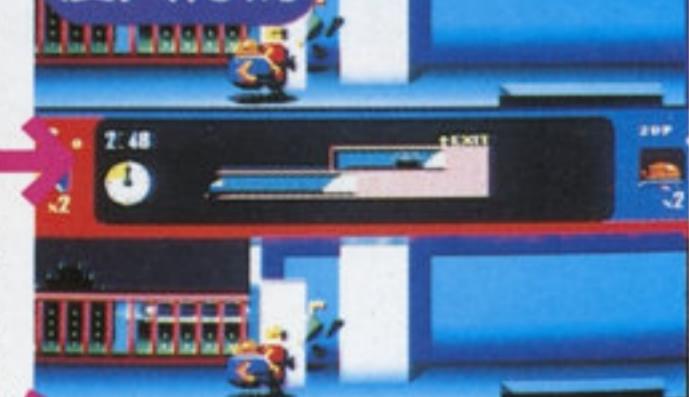
#### ボナンザ兄弟の行動パターンを観察

##### 上映行為



● 潜入する場所の下調べは完璧に

##### 侵入行為



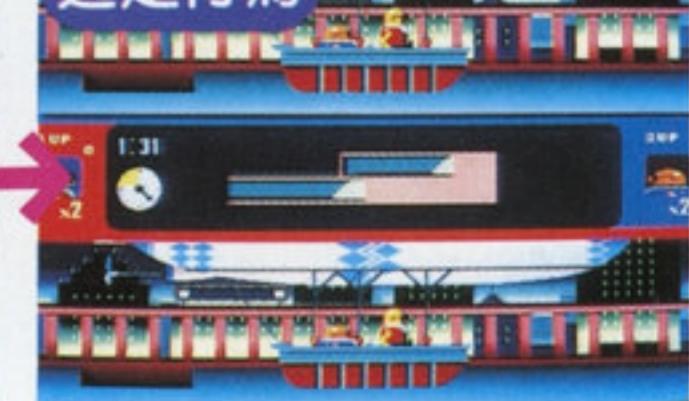
● 抜き足差し足忍び足。これ鉄則

##### 窃盗行為



● 狙った獲物は逃さずいただこう

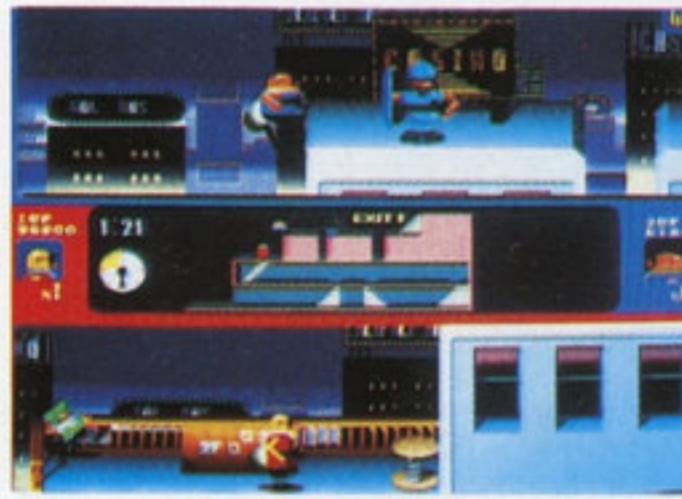
##### 逃走行為



● 犯行現場に長居は無用。さらば

## 12ステージで悪業をつくせ？

それぞれの建物には、プレイヤーが盗むべき品物があちこちに配置されている。すべて盗み出すことに成功し、屋上から脱出すればステージ・クリアだ。



●ジャンプ台で屋上に上ることも

### 敵にチューイ！

このゲームでは、コンピュータグラフィックを意識した画面デザインが、とてもポップな雰囲気を出している。おまけにキャラクターデザインが今までにないほどのコミカルタッチなので、敵の動きを見ているだけでも楽しくなってく



### 機動隊

●こちらに盾を向けているときは撃てない。後ろから狙え！

建物は全部で12カ所あるぞ。盗み出す品物も現金や宝石はもちろん、金の延べ棒や骨董品など様々。金目の物ならなんでも来いだ。片っ端から盗み出そうぜ！

●残り人数が0になると哀れ監獄へ



るぞ。でも、あんまりカワイイからって、うっかり近づくと敵に発見されてしまうので要注意。

このゲームの中において、常に自分は怪しい奴なんだということを、キモに命じて行動しよう。特に大きな音をたてることは禁物だ。空き缶なんか蹴らないように！

### ガードマン



●しおつちゅう居眠りをしている奴。相手にしないで通過しよう

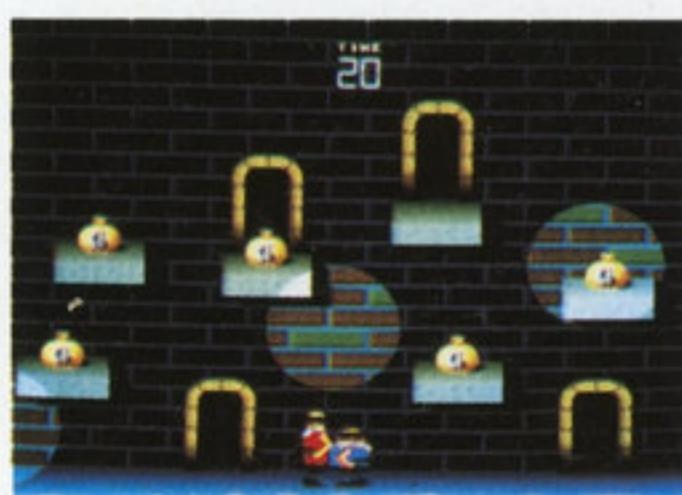
### 番犬



●うつかり吠えたたら集まってくるので注意

### ボーナステージ

ゲームを進めて行くと、途中でボーナステージに行くことができる。ここでは一定時間のあいだに、壁に置かれたドル袋を取りま



●2人プレイはドル袋を奪い合おう

### やとわれ大男



●泥棒より人相が悪い謎の用心棒。爆弾を投げてくる

くろう。たとえ時間内でも、ランダムに動くサーチライトに捕まってしまったら、ボーナスゲームはそこで終了。取った数だけがボーナス点として加算されるぞ。

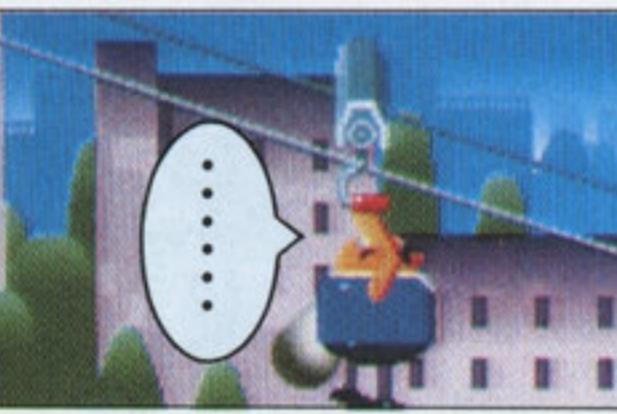
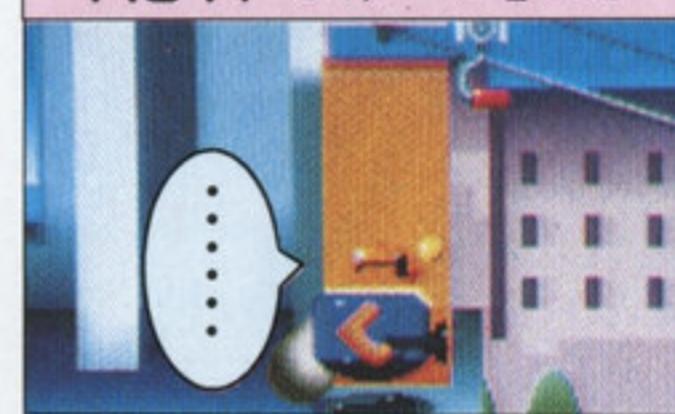


●時間切れ。ふたつ残してしまった

## 非連載マンガ

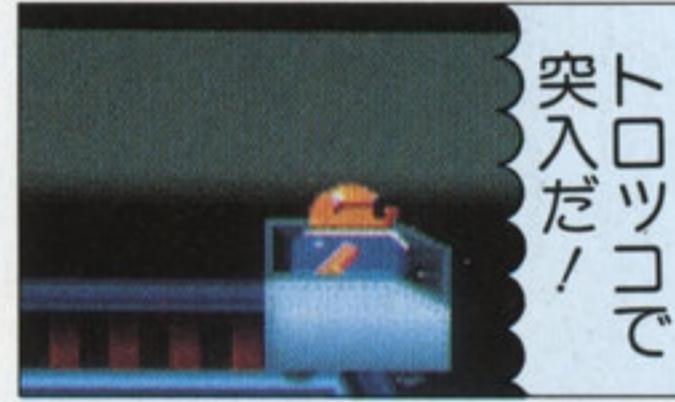
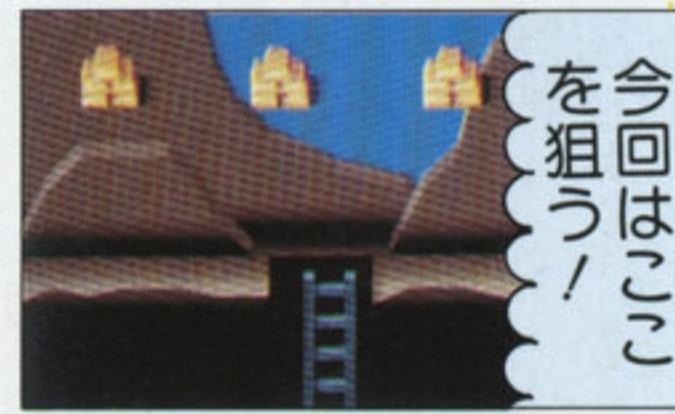
### ボナンザ ブラザーズ

#### ACT1 ステージ2にて



コミカルタッチの『ボナンザブラザーズ』。それを表現するためにマンガにしてみたぞ！しかし、その真意とは裏腹に、ワケがわからなくなってしまいました。詳しくはゲーセンでプレイすることをお勧めします。

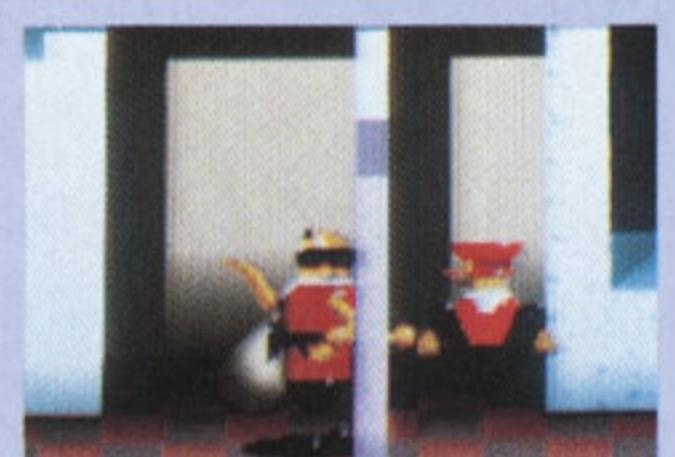
#### ACT1 ステージ6にて



### 田尻智の ここがポイント！

毎月、たくさん新作ゲームが発表されるけれど、ショックを受けるほどおもしろい新作って、なかなか出会えないですね。でも、僕は最近、ひさびさにそういうゲームと巡り合いました。今月紹介した『ボナンザブラザーズ』です。僕は、ゲーム画面が派手であるとか、音楽がステレオで奏でられる、といった、技術的レベルで優れたゲームよりも、新しい試みや、アイデアを意欲的に取り入れているゲームが好きです。『ボナンザブラザーズ』は、派手さはないけれど、あちこちにちりばめられたアイデアに感心！そして、丁寧なゲーム作りに感心しました。

田智  
尻



●立ち止まっていると、頭の上にハエが止まる！芸が細かいぞ！



●ゴールの屋上で相棒を待ってる



AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL  
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE

**MEGA DRIVE**

# Weekly 週間

# Hit ヒット

# Chart! チャート!

今回のヒットチャートも、2カ月8週間分の売り上げ結果や、フタイトルの成績表の発表など、気になるデータをどんどん公表していく。売り上げでは『アフターバーナーII』や『ファンタシースターIII』の躍進が目立っている。購入希望や移植希望は、なかなかの混戦模様だ。

| 4月 |                 | 3/12~3/18                         |  | 3/19~3/25 |                 |
|----|-----------------|-----------------------------------|--|-----------|-----------------|
| 1  | スーパーリアルバスケットボール | アスミック/90年3月2日発売<br>バスケットボール/6000円 |  | 1         | アフターバーナーII      |
| 2  | ソーサリアン          | セガ/90年2月24日発売<br>RPG/7000円        |  | 2         | ソーサリアン          |
| 3  | エアダイバー          | アスミック/90年3月9日発売<br>シユーティング/6800円  |  | 3         | スーパーリアルバスケットボール |
| 4  | TATSUJIN        | セガ/89年12月9日発売<br>シユーティング/6000円    |  | 4         | ニュージーランドストーリー   |
| 5  | ゴールデンアックス       | セガ/89年12月23日発売<br>アクション/6000円     |  | 5         | 北斗の拳・新世纪末救世主伝説  |

| 5月 |               | 4/9~4/15                          |  | 4/16~4/22 |                       |
|----|---------------|-----------------------------------|--|-----------|-----------------------|
| 1  | アフターバーナーII    | 電波新聞社/90年3月23日発売<br>シユーティング/6900円 |  | 1         | 時の後継者<br>ファンタシースターIII |
| 2  | ダーウィン4081     | セガ/90年4月7日発売<br>シユーティング/6000円     |  | 2         | ダーウィン4081             |
| 3  | 重装機兵レイノス      | NCS/90年3月16日発売<br>アクション/6200円     |  | 3         | アフターバーナーII            |
| 4  | ニュージーランドストーリー | タイトー/90年3月3日発売<br>アクション/6800円     |  | 4         | ソーサリアン                |
| 5  | ザ・スーパー忍       | セガ/89年12月2日発売<br>アクション/6000円      |  | 5         | スーパーリアルバスケットボール       |

| 買いたいゲームBEST10 |              |        |      | 移植希望ゲームBEST10 |           |     |  |
|---------------|--------------|--------|------|---------------|-----------|-----|--|
| 順位            | ゲーム名         | メーカー名  | %    | 順位            | ゲーム名      | %   |  |
| 1             | サンダーフォースIII  | テクノソフト | 17.8 | 1             | グラディウスⅢ   | 6.8 |  |
| 2             | スーパーモナコGP    | セガ     | 16.4 | 2             | ドラゴンクエストⅥ | 6.5 |  |
| 3             | ストライダー飛竜     | セガ     | 16.1 | 3             | ファイナルファイト | 4.6 |  |
| 4             | フェリオス        | ナムコ    | 9.6  | 4             | スプラッターハウス | 4.5 |  |
| 5             | 三国志          | セガ     | 8.2  | 5             | イース       | 4.0 |  |
| 6             | バトレイバー       | セガ     | 6.3  | 6             | R-TYPE    | 3.5 |  |
| 7             | TEL・TELスタジアム | サン電子   | 3.4  | 7             | ワルキューレの伝説 | 3.4 |  |
| 8             | 大旋風          | セガ     | 3.3  | 8             | テトリス      | 3.0 |  |
| 9             | あっぱれ実業王      | セガ     | 3.1  | 9             | 源平討魔伝     | 2.9 |  |
| 10            | ニンジャウォリアーズ   | タイトー   | 3.0  | 10            | 天地を喰らう    | 2.9 |  |

『サンダーフォースIII』と『スーパーモナコGP』が、『ファンタシースターIII』発売のため、1つずつ順位を上げている。ポイントも上昇している。また前号でタイトルが発表された『ストライダー飛竜』が3位につけた。

相変わらずポイントが接近しているこのチャートであるが、前回の1位と2位を入れ替わった。さらに、『スプラッターハウス』が6ランクアップして4位になったのも目を引くところ。1票の重みがひしひしと感じられる。

\*売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。売上以外の表は、本誌5月号のアンケートから無作為に1000通選び集計したもので、表中、(業)は業務用、(P)はパソコン、(C)はPCエンジン、(F)はファミコン、(G)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は、4月6日までに発売された33本のゲームの順位を示します。※価格は消費税を含みません。

3/26~4/1

**1 アフターバーナーII**電波新聞社／'90年3月23日発売  
シユーティング／6900円**2 重装機兵レイノス**NCS／'90年3月16日発売  
アクション／6200円**3 ソーサリアン**セガ／'90年2月24日発売  
RPG／7000円**4 エアダイバー**アスミック／'90年3月9日発売  
シユーティング／6800円**5 スーパーリアルバスケットボール**セガ／'90年3月2日発売  
バスケットボール／6000円

4/2~4/8

**1 アフターバーナーII**電波新聞社／'90年3月23日発売  
シユーティング／6900円**2 重装機兵レイノス**NCS／'90年3月16日発売  
アクション／6200円**3 ニュージーランドストーリー**タイトー／'90年3月3日発売  
アクション／6800円**4 ダーウィン4081**セガ／'90年4月7日発売  
シユーティング／6000円**5 ソーサリアン**セガ／'90年2月24日発売  
RPG／7000円

4/23~4/29

**1 時の後継者  
ファンタシースターIII**セガ／'90年4月21日発売  
RPG／8700円**2 アフターバーナーII**電波新聞社／'90年3月23日発売  
シユーティング／6900円**3 重装機兵レイノス**NCS／'90年3月16日発売  
アクション／6200円**4 ダーウィン4081**セガ／'90年4月7日発売  
シユーティング／6000円**5 サイオブレード**シグマ商事／'90年4月27日発売  
アドベンチャー／8500円

4/30~5/6

**1 時の後継者  
ファンタシースターIII**セガ／'90年4月21日発売  
RPG／8700円**2 アフターバーナーII**電波新聞社／'90年3月23日発売  
シユーティング／6900円**3 ソーサリアン**セガ／'90年2月24日発売  
RPG／7000円**4 ダーウィン4081**セガ／'90年4月7日発売  
シユーティング／6000円**5 サイオブレード**シグマ商事／'90年4月27日発売  
アドベンチャー／8500円

今回の売り上げチャートは、「アフターバーナーII」と「ファンタシースターIII」に尽きる。

双方とも、購入希望ランクでは高い支持を得ていたため、当然と言えば当然の結果かもしれないが、2週以上連続して1位を守ることができたのは、過去「大魔界村」しかなかったことを考えると、やはりすごいことだと言える（ちなみに「大魔界村」は7週連続1位）。

「アフターバーナーII」の5週目を阻んだ「ファンタシースターIII」が、どこまで売り上げを伸ばし、トップに居続けることができるのか、楽しみなところだ。これから発売されるもの中で、購入希望ランクで、今回18%を得た「サンダーフォースIII」が、その鍵を握っているのではないかと思われる。

以上3作が注目ソフトである。

○前人気が高かつただけに、  
4週連続の1位は当然か。  
「アフターバーナーII」だ



○5月、6月は「P.S. III」  
の好調さが特に目立つ  
そうだ

このリーグおうごくのじょうかまちのものは、  
おうじのごけっこんにうかれています。

## ゲーム成績表 MD GAME METER メガドラ ゲームメーター

売り上げが好調なわりには、それほど高い評価を得られなかつたのが「アフターバーナーII」で総合7位。今までのスポーツものの中で最下位だった「スーパーリアルバスケットボール」。その他5作は、20点以上の評価で、まずは遊べたゲームだったということ。

**12月9日 発売 TATSUJIN**

セガ／シユーティング／6000円

業務用の移植。★難易度設定ができますよかつた（岡山／中倉史雄）★EASYでもまだエンディングを見たことがない（大阪／中西努）

**2月24日 発売 ソーサリアン**

セガ／RPG／7000円

パソコンの移植。★システムやシナリオの点でパソコン版に劣る（神奈川／小室和生）★ツインアイランズは意地悪だ（新潟／高橋健）

**3月2日 発売 スーパーリアルバスケットボール**

セガ／バスケットボール／6000円

3段階のレベル設定ができる。★操作性がよくな（愛知／鳥谷巧）★スピード感がない（茨城／本多智英）★撰した（神奈川／加藤雅浩）

**3月3日 発売 ニュージーランドストーリー**

タイトー／アクション／6800円

業務用の移植。★操作性は悪いがのめり込む（群馬／黒岩直人）★キャラがカワイイ（静岡／竹内みどり）★移植が完璧（千葉／高橋成房）

**3月16日 発売 重装機兵レイノス**

NCS／アクション／6200円

近未来宇宙が舞台。★操作性以外はすべてイイ出来（千葉／真田善人）★戦闘中に字が出てくるのはじやまだ（大阪／前川敏也）

**3月9日 発売 エアダイバー**

アスミック／シユーティング／6800円

3Dシユーティング。★敵の種類が少ない（愛知／鬼頭秀彰）★1対1の対決が楽しめた（宮城／伊藤仁）★すぐ飽きた（埼玉／内村博人）

**3月23日 発売 アフターバーナーII**

電波新聞社／シユーティング／6900円

業務用の移植。★音楽が情けない（愛知／小川高広）★まわりの景色が単純だ（東京／林秀樹）★スピード感がない（神奈川／上野智紀）



アンケートに答えてゲームをもらおう!!

# 読者プレゼント

## 今号のプレゼント

各10名様

|                       |    |
|-----------------------|----|
| ① スーパーモナコGP           | 6  |
| ② ヘルファイアー             | 20 |
| ③ バットマン               | 26 |
| ④ マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー | 32 |
| ⑤ E SWAT              | 38 |
| ⑥ 四天明王                | 44 |
| ⑦ コラムス                | 48 |

(ゲームのあと数字は今号での紹介ページです)

応募の  
きまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめきりは7月7日(必着のこと)発表は8月8日発売9月号です。

## アンケート

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

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

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

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

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

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

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

■ 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

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

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

① とても高いと思う。

② ちょっと高いと思う。

③ ちょうどいい。

④ まあまあ安い。

⑤ とてもお買い得。

■ 今号の特別付録「サンダーフォースIII Perfect Attackステージ1~5」についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。

① とても役にたった。

② 役にたった。

③ 役にたたなかった。

④ 特に何も思わない。

■ メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるも

の番号2つに○をつけてください。

- ① モデム
- ② 2インチFDD
- ③ キーボード
- ④ グラフィックツール
- ⑤ ミュージックツール
- ⑥ プリンター
- ⑦ CD-ROM

■ モデムと2インチFDDについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。

- ① ぜひ買いたい
- ② 買うかどうか検討中
- ③ 余り欲しくはない

■ 好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。

- ① シューティング
- ② アクション
- ③ ロールプレイング
- ④ アドベンチャー
- ⑤ シミュレーション
- ⑥ スポーツ
- ⑦ その他

■ ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いても、アキテこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック



| No. | 表1 今月号の記事                                   | No. | 表2 雑誌名            |
|-----|---|-----|-------------------|
| 1   | 〈新作〉スーパーモナコGP                               | 1   | Beep/メガドライブ       |
| 2   | 〈新作〉フェリオス                                   | 2   | ファミコンマガジン         |
| 3   | 〈新作〉鉄/鉄/鉄/                                  | 3   | ファミコン通信           |
| 4   | 〈新作〉ヘルファイアー                                 | 4   | ファミコン必勝本          |
| 5   | 〈新作〉バットマン                                   | 5   | ファミコン             |
| 6   | 〈新作〉マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー                     | 6   | その他のファミコン雑誌       |
| 7   | 〈新作〉E SWAT                                  | 7   | PC Engine FAN     |
| 8   | 〈新作〉四天明王                                    | 8   | 月刊PCエンジン          |
| 9   | 〈新作〉コラムス                                    | 9   | PCエンジン            |
| 10  | HYPER UL-TECH MD                            | 10  | テクノポリス            |
| 11  | G.G FAN                                     | 11  | LOGIN             |
| 12  | READER'S VOICE                              | 12  | コンピティーク           |
| 13  | GE-SEN FREAK/                               | 13  | POPCOM            |
| 14  | Weekly Hit Chart /                          | 14  | MSX・FAN           |
| 15  | COMING SOON MD                              | 15  | MSXマガジン           |
| 16  | 新作発売カレンダー                                   | 16  | ゲーメスト             |
| 17  | 〈特別付録〉サンダーフォースIII<br>Perfect Attack ステージ1~5 | 17  | コロコロコミック          |
|     |   | 18  | 週刊少年ジャンプ          |
|     |   | 19  | 週刊少年サンデー          |
|     |   | 20  | 週刊少年マガジン          |
|     |   | 21  | 週刊少年チャンピオン        |
|     |   | 22  | その他のマンガ誌          |
|     |   | 23  | BOMBなどのバラエティアイドル誌 |
|     |   | 24  | その他               |

| No. | 表3 機種名                      |
|-----|-----------------------------|
| 1   | ファミコン、ツインファミコン、<br>ファミコンターボ |
| 2   | スーパーファミコン                   |
| 3   | PC Engine                   |
| 4   | PC Engineシャトル               |
| 5   | PC Engineコアグラフィックス          |
| 6   | PC Engineスーパーグラフィックス        |
| 7   | MSX、MSX2、MSX2+              |
| 8   | PC-8801、PC-9801シリーズ         |
| 9   | X68000シリーズ                  |
| 10  | FM TOWNS                    |
| 11  | ゲームボーイ                      |
| 12  | LYNX                        |
| 13  | ゲームギア                       |
| 14  | ハンディPCエンジン                  |
| 15  | その他                         |
| 16  | 何も持っていない                    |
| 17  | とくに買いたくない                   |

| No. | 表4 ゲームソフトリスト         |
|-----|----------------------|
| 1   | あっぱれ/実業王II           |
| 2   | アトミッククロボキッド          |
| 3   | アフターバーナーII           |
| 4   | アレックスキッド 天空魔城        |
| 5   | E SWAT               |
| 6   | インセクターX              |
| 7   | ヴァザム                 |
| 8   | ウイップラッシュ             |
| 9   | エアダイバー               |
| 10  | エアロブレスターズ            |
| 11  | エクスプロード・スター          |
| 12  | F-Z戦記アクシス            |
| 13  | 尾崎道のスーパーマスターズ        |
| 14  | おそ松くん はちゃめちゃ劇場       |
| 15  | カース                  |
| 16  | 火激                   |
| 17  | ギャラクシーフォースII         |
| 18  | 究極タイガー               |
| 19  | キューティー鈴木のリングサイドエンジェル |
| 20  | ぎゅわんぶらあ自己中心派         |
| 21  | 片山まさゆきの麻雀道場(仮称)      |
| 22  | 孔雀王2 幻影城             |
| 23  | クラックダウン              |
| 24  | ゲイングランド              |
| 25  | ゴーストバスターズ            |
| 26  | コラムス                 |
| 27  | ゴールデンアックス            |
| 28  | サイオブレード              |
| 29  | サイバーポール              |
| 30  | ザ・スーパー忍              |
| 31  | 鉄/鉄/鉄/               |
| 32  | 三国志 亂世の英雄たち(仮称)      |
| 33  | サンダーフォースII MD        |
| 34  | サンダーフォースIII          |
| 35  | 史上最大の倉庫番             |
| 36  | 四天明王                 |
| 37  | シャドーダンサー             |
| 38  | ジャンクション              |
| 39  | 獣王記                  |
| 40  | 重装機兵レイノス             |
| 41  | スーパーサンダーブレード         |
| 42  | スーパーワーリアード(仮称)       |
| 43  | スーパーハイライド            |
| 44  | スーパーハングオン            |
| 45  | スーパーファンタジーゾーン        |
| 46  | スーパーモナコGP            |
| 47  | スーパーライセンス(仮称)        |
| 48  | スーパーリアルバスケットボール      |
| 49  | スーパーリーフ              |
| 50  | ズーム/                 |
| 51  | スタークルーザー             |
| 52  | ストライダー飛竜             |
| 53  | スペースインベーダー'90        |
| 54  | スペースハリアーII           |
| 55  | ゼロウイング               |
| 56  | ソーサリアン               |
| 57  | ダーウィン4081            |
| 58  | ターボアウトラン             |
| 59  | 大旋風                  |
| 60  | ダイナマイトデューク           |
| 61  | 大魔界村                 |
| 62  | TATSUJIN             |
| 63  | ドライアスII              |
| 64  | ロボボーイ                |
| 65  | TEL・TELスタジアム         |
| 66  | TEL・TELあじやん          |
| 67  | 時の継承者 ファンタシースターIII   |
| 68  | ニュージーランドストーリー        |
| 69  | ニンジャウォリアーズ           |
| 70  | バーミリオン               |
| 71  | バットマン                |
| 72  | バトルゴルファー唯            |
| 73  | バトレイバー               |
| 74  | パワードリフト              |
| 75  | ファイナルブロー             |
| 76  | Vアタック                |
| 77  | フェリオス                |
| 78  | フォーゴットンワールズ          |
| 79  | ヘビーユニット              |
| 80  | ヘルファイター              |
| 81  | ヘルツォーク ツヴァイ          |
| 82  | ヘルツォーク(仮称)           |
| 83  | 北斗の拳 新世紀末救世主伝説       |
| 84  | マージャンCOP童            |
| 85  | マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー  |
| 86  | まじかるハット              |
| 87  | マスター・オフウエポン          |
| 88  | 魔物ハンター妖子 第7の鍾乳       |
| 89  | ムーンダンサー 妖精王の帰還       |
| 90  | モンスター・レア             |
| 91  | ラスタン・サーガII           |
| 92  | ラストサバイバー             |
| 93  | ランボーIII              |
| 94  | レインボーアイランド・エキストラ     |
| 95  | レッスルウェイ              |
| 96  | ワールドカップサッカー          |
| 97  | マンデュース ファイトバレス(仮称)   |
| 98  | シーザー                 |
| 99  | 100                  |

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

## 新作ソフト情報

期待度抜群の『ストライダー飛竜』や待ちに待つ『ダライアスII』の移植決定など今回もパワフルな情報が満載だぞ!!

# Coming Soon

メガドライブに完全移植。サイファーを振りかざす時が来た

### ストライダー飛竜

10月発売予定 セガ 価格未定/6メガ

『ストライダー飛竜』のウリといえば、まず主人公である「飛竜」の様々なアクションだろう。走ったり、ジャンプしたり、滑り込んだり、転がり落ちたり、ぶらさがったりと、とにかくよく動く。

飛竜の戦う舞台も凄いぞ。極寒のシベリアや、空中に浮かぶ大戦艦、さらには月にまでその戦いの舞台は移っていく。また飛竜を狙う冥王グランドマスターの刺客たちもゲームを盛り上げる。殺人鬼ンフー三人娘などイカす強敵が次々登場してくるはずだ!



●いつが天敵の冥王  
グランドマスターだ



●業務用との見分けが全然つかない

### ストロバヤ登場



●一面の中ボス(?)であるストロバヤの登場だ。筋肉ムキムキで強そうだが中ボスとは思えないほど弱い

### 業務用に劣らぬ作り

ここで紹介した写真の数々を見てくれればわかると思うけど、この移植のできはハンパじゃない。

メガドライブの持てる機能のすべてを総動員したかと思うほどよくできる。まさに業務用そのままって感じだね。これが家ができるなんてとっても幸せ。



●飛竜の前後にいるメカがオプションだ。この状態でもう1個オプションを取るとかっこいい豹型が登場する



●アクロバティックな攻撃も飛竜の得意技。その卓越した体技で敵に近づき一刀両断にしてしまう

美少女が魔物をハントする

## 魔物ハンター妖子 第7の警鐘

発売日未定 NCS  
価格未定/4メガ

このゲームは、女子高生妖子というオリジナルキャラクターが主人公で全6ステージ、縦・横スクロールのアクションゲームだ。各ステージとも、人間界から始まり、途中から魔界に変わっていく2部



真野妖子

16歳の女子高生!! 代々、魔狩り一族の血筋に生まれた宿命の少女だ

●ここは、あるステージの魔界原だ。  
他に魔界湖や魔界洞のステージも…



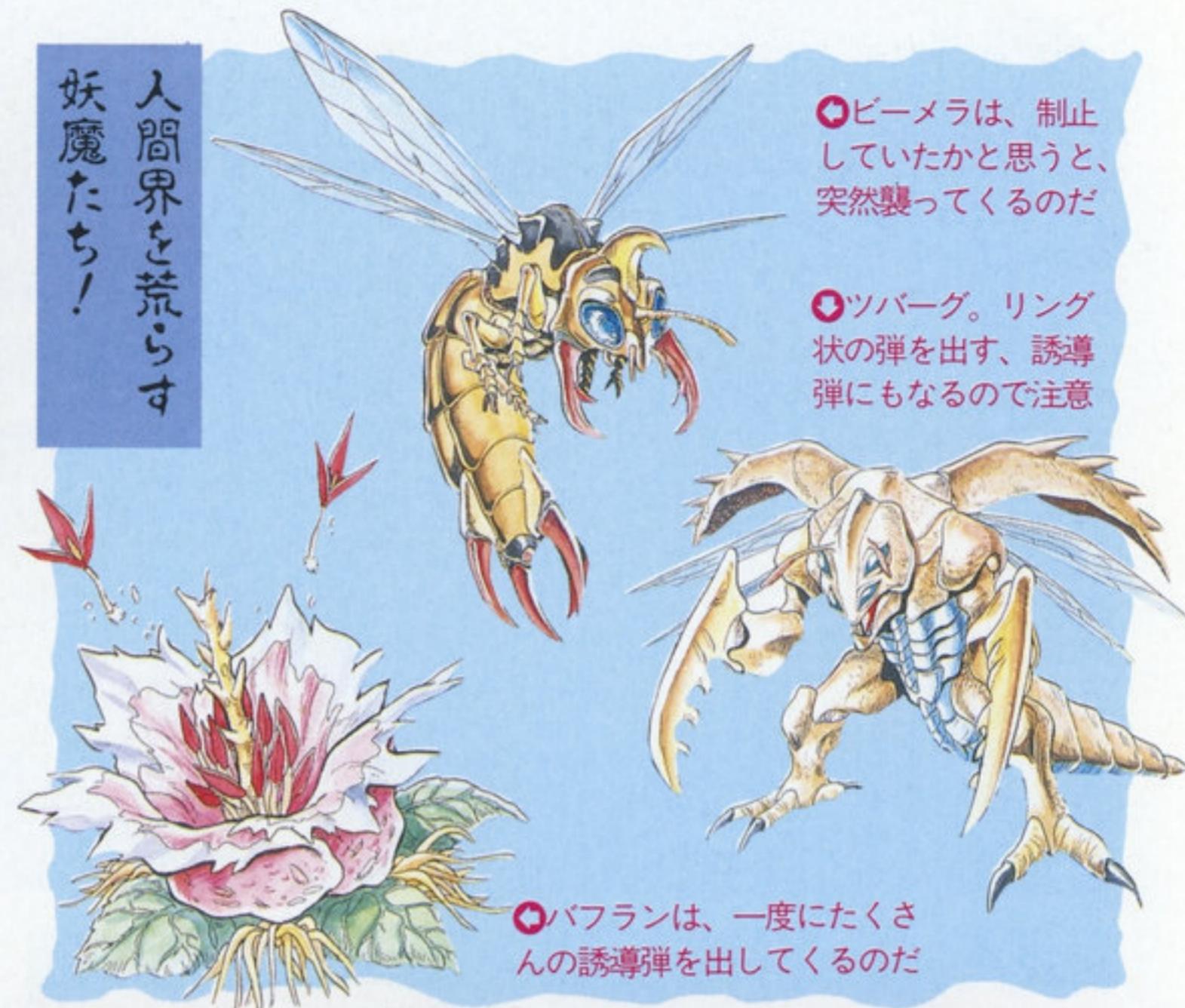
構成で学校にその結界がある。最大で縦8画面分×横32画面分の巨大マップにも注目だ。

妖子の攻撃方法は、剣で斬る、ジャンプして、くし刺しにするなどいたってシンプルだが、戦い進むうちに剣から魔物にダメージを与える氣ができるようになるんだ。特にアイテムは存在しないが最初から防御バリアを装備している。マップ上には、岩がころがってくるなどのトラップが仕掛けられている。小説やアニメなどのメディアミックス企画にも期待がかかる。



●妖子のバリアは弾があたると一定時間、穴があいてしまうので注意!

人間界を荒らす  
妖魔たち!



●ツバーグ。リング状の弾を出す、誘導弾にもなるので注意

●ビーメラは、制止していたかと思うと、突然襲ってくるのだ



●バフランは、一度にたくさんの誘導弾を出してくるのだ

●妖子の必殺技、くし刺し攻撃だ! このほか、岩などをけつて3段とびなんかもできるんだ

シルバー ホーク発進せよ!

## ダライアスII

発売日未定 タイトー  
価格未定/容量未定

ハードシーティングの決定版『ダライアスII』の移植が決定した。新生シルバー ホークで再び蘇った

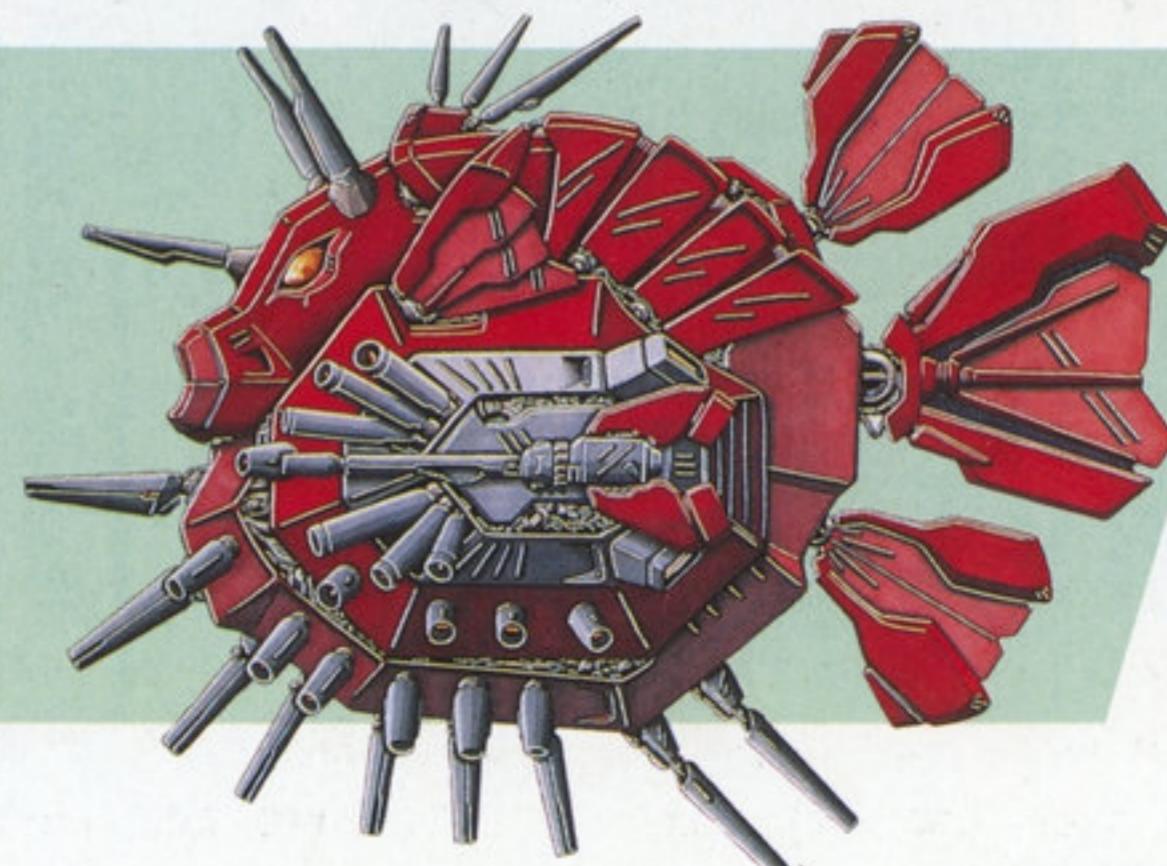


●1面のボス・ハイバースティングとの戦い。こいつは激弱い。画面は業務用



●グランドオクトバスとの戦いはパワーアップしないと苦戦。画面は業務用

巨大なボスキャラ



●「はりせんぼん」を元にデザインされたボス、スチール・スピニは2面で登場

戦略シューティングゲーム

## ゲイングランド

9月発売予定 セガ  
6000円(税別) / 4メガ

業務用のシューティングゲーム「ゲイングランド」がついに移植された。このゲームは固定画面で、あらかじめ敵の配置が決まっている。また、それぞれ個性的な攻撃方法を持つ、最大20人のキャラの中からそのステージの特徴に合ったマイキャラを選択できるので、戦略性がとても高い。



●未だに業務用にハマッてプレイを続いている人の多い、隠れた名作

ゲームの目的は暴走してしまったゲイングランドシステムの作動をカットすること。1人でも仲間が欠けるとかなり難しくなるので、なるべく仲間を殺さないように進んでいこう。全40面を突破しろ／2人同時プレイも可能。



●ステージ内の敵を全部倒すか、全員を出口に連れていけば面クリアだ

●秋の夜長にピツタリ

過酷な戦場を闘い抜け！

## FZ 戦記 アクシス

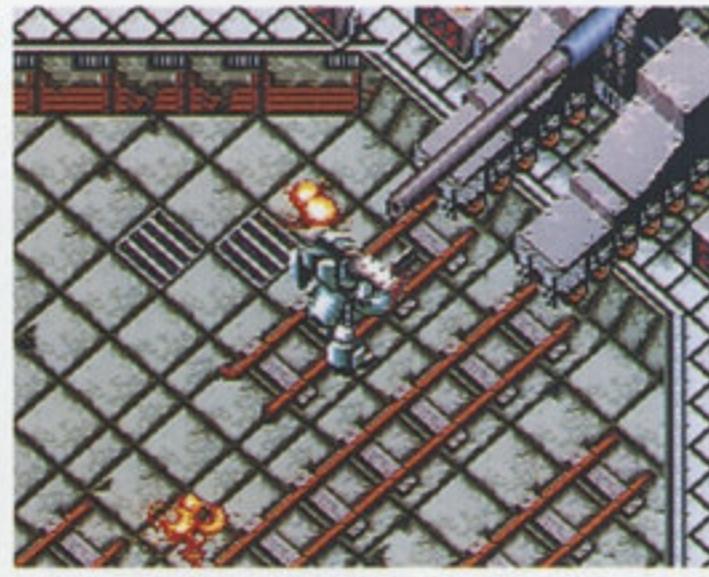
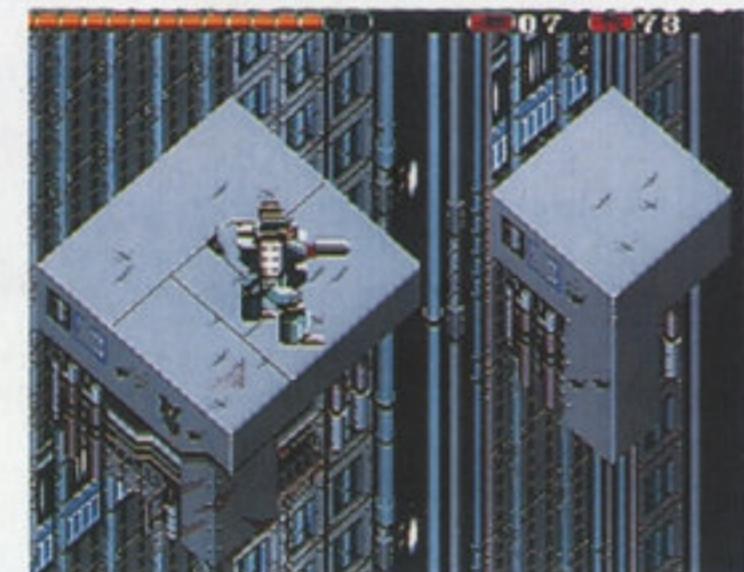
7月発売予定 ウルフチーム  
6800円(税別) / 4メガ

ウルフチーム参入第1作目はアクションシューティングゲームだ。

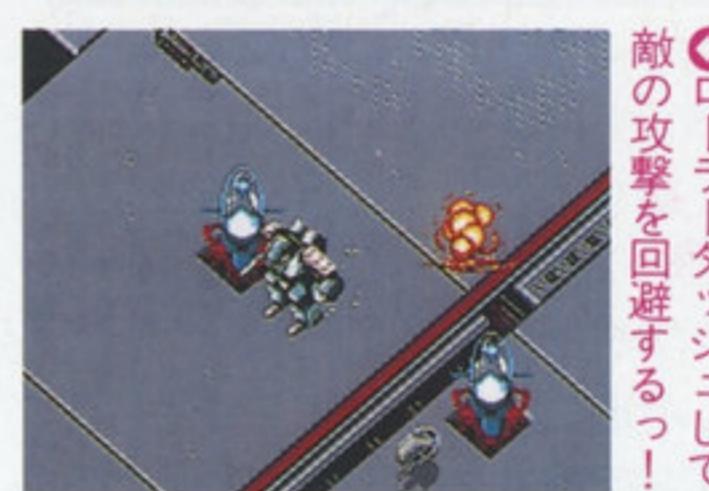
画面は建物等の立体感が非常によく判る「クオータービュー」という方式を採用して臨場感抜群。

「NAP」と呼ばれるプレイヤーの使用するパワードスーツには通常歩行と高速歩行の2種類の移動方法がある。追ってくる敵を高

●超高速で上昇するリフトの上の戦闘。狭い足場での戦いに勝機はあるか



●この列車砲はボスキャラ。巨大な砲身がボウイを狙う。殺られる前に殺れ



●ローラーダッシュして敵の攻撃を回避するつ！

## ハワード・ボウイ

どんな困難な任務でもその冷静な判断力と強靭な精神力で必ず成し遂げる不屈の闘志を持つ男。今回のアクシス攻略も成功させるか？



●主人公のハワード・ボウイである

筋肉ヒーローラスタン登場

## ラスタン・サーヴァ II

8月発売予定 タイトー  
6800円(税別) / 4メガ

鍛えぬかれた肉体で戦いぬくファンタジーアクションとして業務用で注目を集めた『ラスタン・サーヴァII』がメガドライブに移植されるぞ。

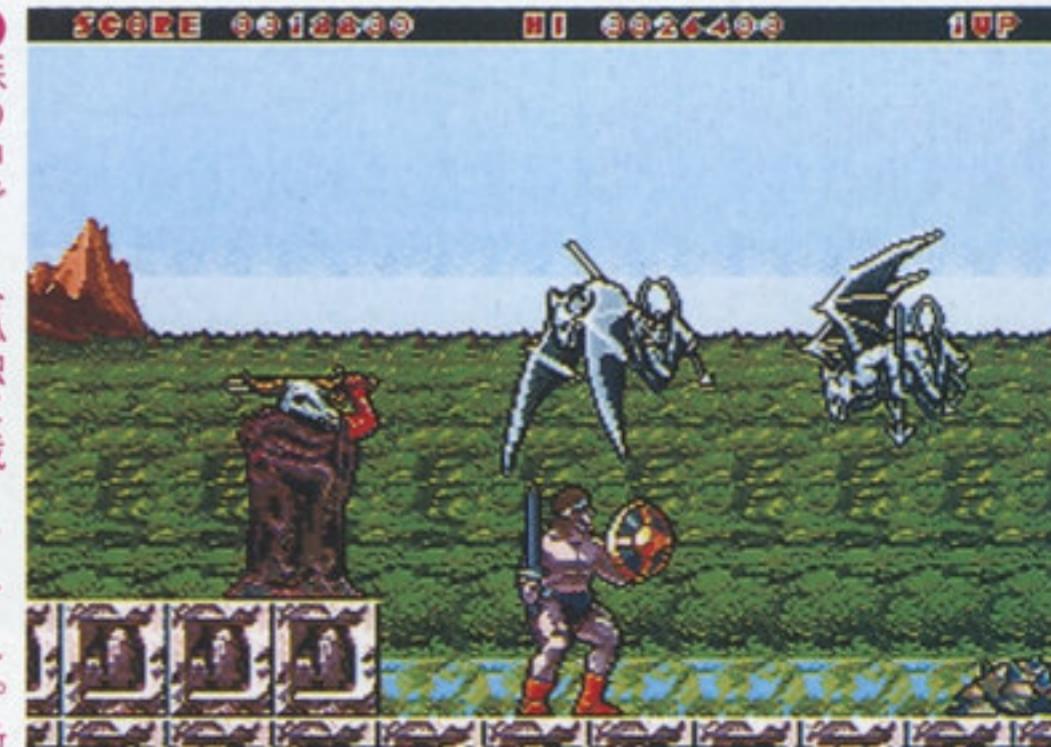
主人公はもちろん英雄ラスタン。ノーマルソード、ロングソード、アイアンクロスの3種類の武器を使って魔族たちと戦っていく。ど



●ロープに掴まって飛ぶ

の武器にも一長一短があるので場所によってうまく使い分けるのがポイントだ。

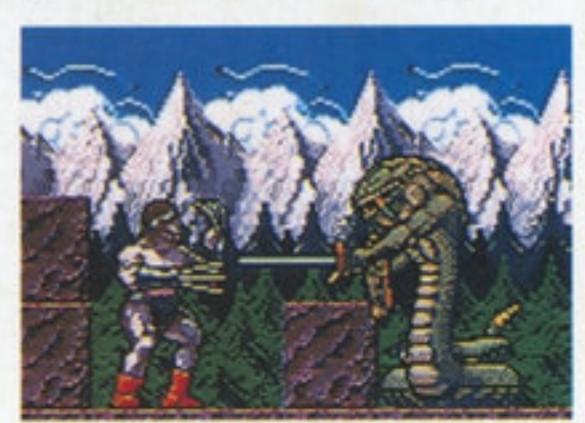
1ステージは3つのエリアで構成されていて、最後のエリア3ではお待ちかねのボスキャラとの一騎打ちだ。ボスキャラを倒すと賢者の石が出現する。この石を集めるのが今回の冒険の目的だ。剣と魔法の異世界を堪能できるぞ。



●森の中で一人孤独に戦うラスタン。はそんなことおかまいなしに空から、上から次々と襲ってくる。負けるな！



●この足場は上下に移動するぞ。ゴオ！



裏いかかる魔族

●でかい敵だけ  
これでもザコキャラ

コミカルバトルアクション

## 火激

10月発売予定 ホット・ビィ  
価格未定／容量未定

廃墟と化した9階建てのビルディングをアジトとする、極悪軍団の「火激」。それぞれの階には、こわもての日本人の幹部とツッパリ達が待っている。主人公の元ボクサーの「慶」は弟の仇をとる為にひとりでアジトに乗り込んでいく。

顔は恐いが体は2等身のコミカルなキャラが暴れまくるツッパリアクション。戦いは体を張った肉

○敗れた幹部をマンホールに捨てる非情な男は、総長の右腕の松だ



極悪軍団



この顔で20歳  
とは驚き

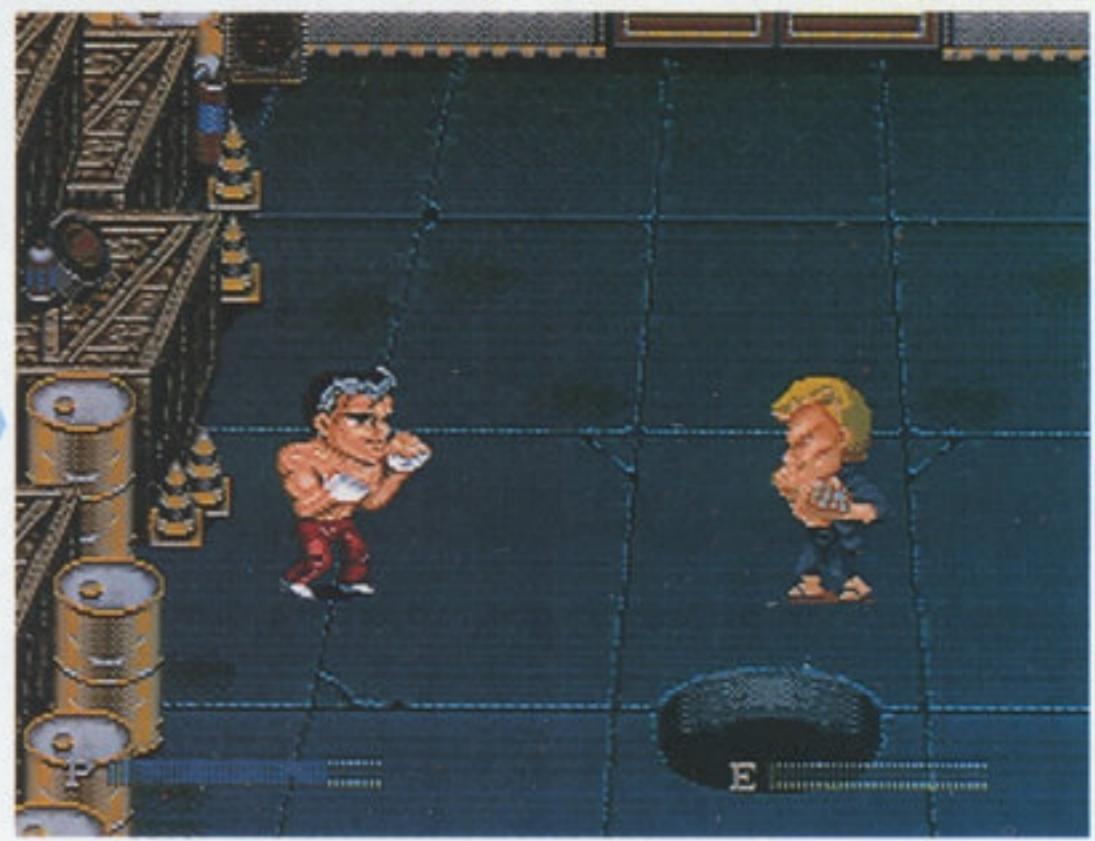


元暴走族のヘ  
ツドだ



こいつが悪の  
源だ

音声合成も忠実に再現



○ザコの兵隊を倒せば、その階の幹部が現れる。こいつを倒せば2階へ進めるぞ。ジヤブでけん制しつつ必殺技をお見舞しろ

ボードゲームの王道の登場

## あっぱれ！ 実業王！P

7月発売予定 セガ  
5500円(税別)／2メガ

4人で遊べるメガドライブ版人生ゲームの登場だ。キャラクターを選んでルーレットをまわせばゲームスタートだ。駒が止まったところには株や土地の売買、結婚、ときには逮捕されたりとさまざまなイベントが待ち受けている。そして、人生の浮き沈みにあいながらも、

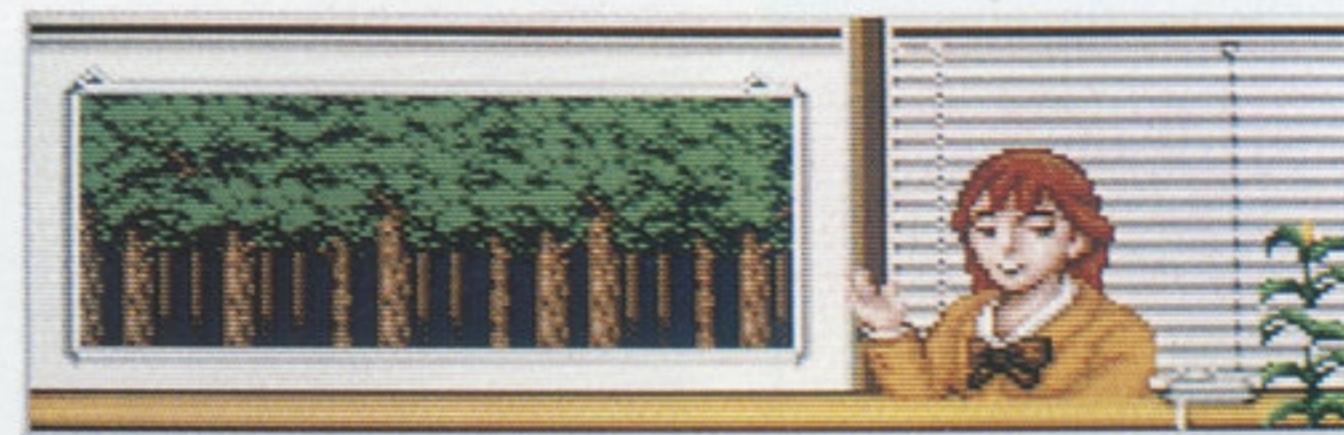
○左側でのかい数字がルーレットだ。  
生きるも死ぬも君の運命はこれ次第



迫りくるライバル達を蹴落として真の実業王をめざすのだ。

難し過ぎるゲームが多い中で、このタイプのゲームは特別なテクニックを要求されないので、幅広い年齢層が遊べるし、お友達お迎え用ソフトとしても最適な一本だ。

○海辺にいい物件があるらしい、どうする？



ただでゴルフはやらせない

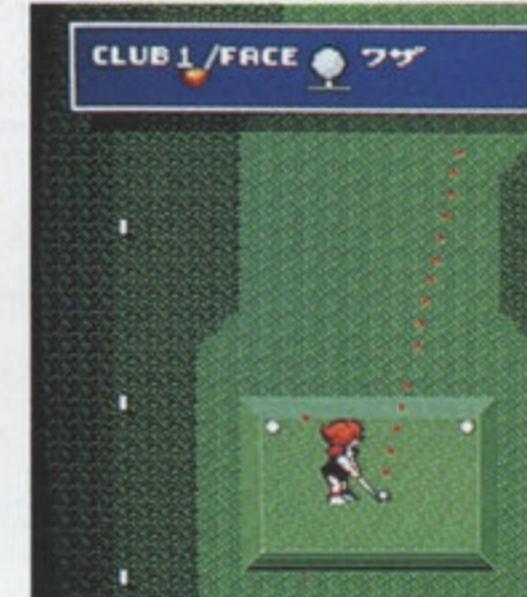
## バトルゴルファー 唯

9月発売予定 セガ  
6000円(税別)／4メガ

単なるゴルフゲームに終わらずアドベンチャーの要素が加わったのが「バトルゴルファー 唯」だ。

ゴルフの画面は基本的なトップビュー表示だが、中にはセリゲーブチや、パリーグ打ちなど訳のわからないスーパーショットもあってかなり派手なゲーム展開になりそうだ。また、主人公にはレベル

主人公・唯



○かわいいけど頭の  
でかいヒロインの唯

○肝心のゴルフもストーリーに  
負けずにしつかりとした作りだ。  
唯のスーパーショットはできるか

もあって、対戦を進めていく中で「唯」も成長していくんだ。その対戦相手たちも、どこかで見たことのあるような人ばかりで、彼らがはくセリフも、そのキャラに合わせたもので、思わず笑ってしまう。パロディ感覚にあふれた世界を存分に味わってほしい。



○この男は一体何者なんだろうか？

変な対戦相手



このぼくと勝負  
をしてくれたま  
え、ホシくん！



タコさん？ん、  
女の子なんか  
ゲ・ゲ・ゲのキ



ディーボット参上  
ディーボット解決  
うーん名ゼリフ

気分は映画の主人公！

## スタークルーザー

12月発売予定 NCS  
価格未定／4メガ

宇宙にはびこる悪の組織ボイドを倒すため広大な宇宙を最新宇宙船スタークルーザーで縦横無尽に飛びまわる。宇宙での冒険を心待ちにしていた人にピッタリのSFシューティングアドベンチャーゲームが登場するぞ。

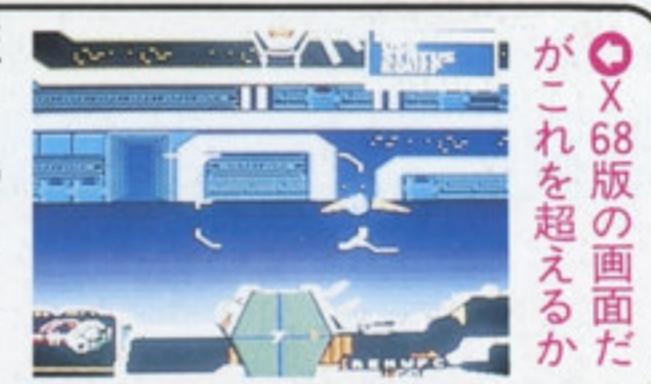
このゲームは、宇宙の航行、惑星上にある街の中での移動、そし



て敵宇宙船との戦闘まですべて3Dで表示されるのが特徴。特に敵との戦いは手に汗握る3Dシューティングゲームになっている。敵を倒したときにもらえる賞金で船を強化していくのだ。

最初に開発されたのはPC88版でPC98、X68000へと順に移植されていった。面白いのは主人公の顔が移植されるごとにかっこよくなっていること。この調子で行くとメガ版は超美少年が主人公？

御覧の様に街の中も3Dで表示される



超高速スクロールを見たか

## エアロ ブラスターズ

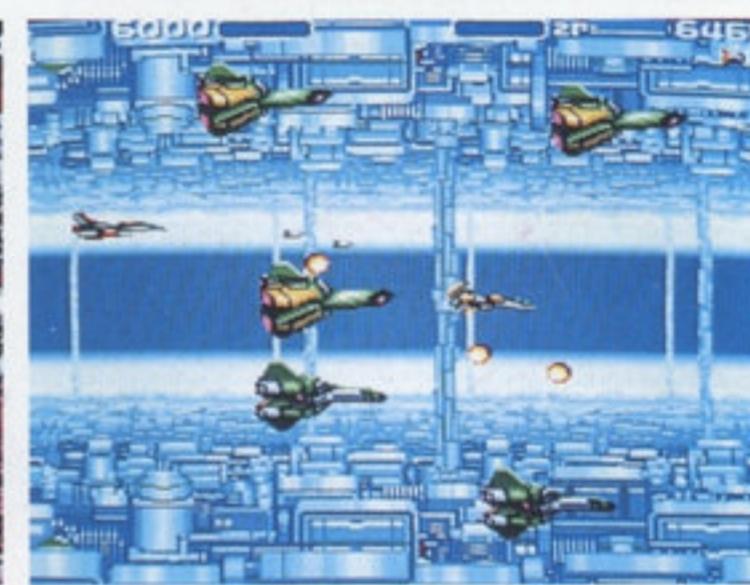
発売日未定 金子製作所  
価格未定／4メガ

着々とサードパーティを増やしていくメガドライブ。次なる参入メーカーは最近では業務用の「エ

ア・バスター」などで知られる金子製作所だ。その第一弾はその「エア・バスター」をパワーアップし、新たに生まれかわった「エアロブラスターズ」に決定。「エア・バスター」は横スクロールのシューティングで、超高速スクロールや派手な演出で話題を呼んだゲームだ。それだけにメガドライブ版にかかる期待も大きい。早期の発売を願う1本である。



●上空から放たれたビーム砲により、街が一瞬にして焦土と化してしまった。人類存続のために戦え。画面は業務用



●敵キャラ達も合体や変形など多彩な動きをみせてくれる。奥行きのある美しい背景が魅力的だ。画面は業務用

ボールを誘導しよう！

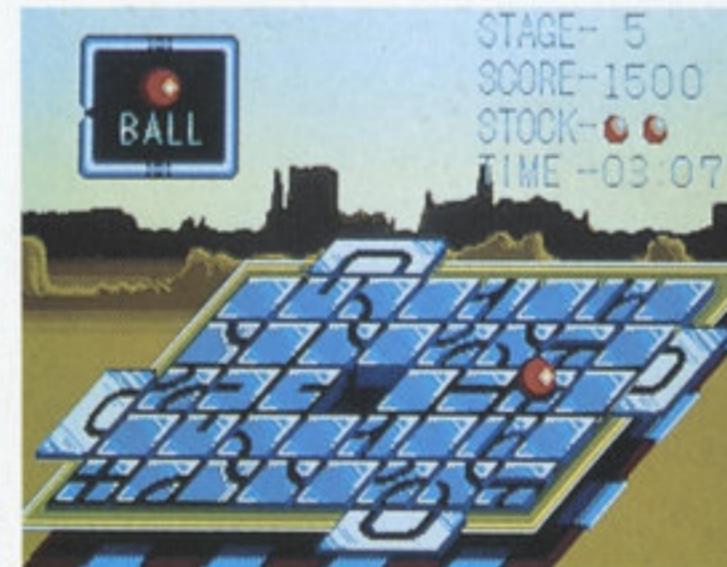
## ジャンクション

8月発売予定 マイクロネット  
価格未定／容量未定

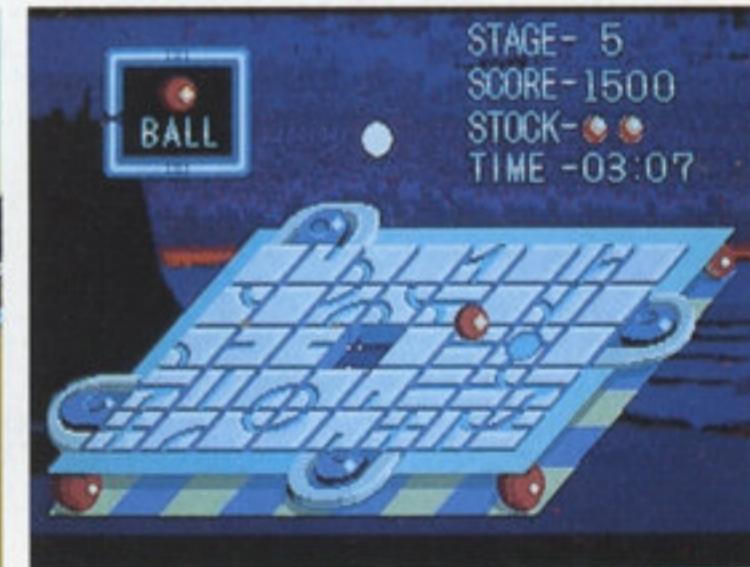
パズルゲームとはいえども、美しいグラフィックで遊びたい。そんなユーザーに贈りたいのがこの

ゲームだ。ルールは簡単、1個ずつブロックを動かし各チェックポイントにボールを導くだけだ。しかし、いざ始めると奥が深くハマること間違いない。さらに、行手をはばむ敵キャラも登場するぞ。

ステージ数は全部で50面あり、先に進むと自分のボールがとんでもないものに進化していくイベントまであるんだ。ここで伝えきれないのが実に残念である。



●斜めからの視点のプロディアという感じ。先手を読む力と即座の判断力がものをいう。パズルゲームの王道だ



●果たして与えられた制限時間内にクリアできるかな。よくみるとパネルまでボールで支えられているんだよね

高所恐怖症的人は要注意

## エクスプロード・スター

発売日未定 NCS  
価格未定／2メガ

空中に浮遊している要塞上を移動し全ての起爆装置をセットすることでステージクリアというアク

ションパズルゲーム。要塞はトランポリン、床、穴、起爆装置のパネルで構成され、起爆装置上を通過することで起爆装置をセットすることができる。トランポリンには耐久度があり、何度も使うと穴が開く。その穴を利用して敵キャラを落とすことができるのだ。ただし自分も落ちてしまうので要注意。2重スクロールが作る地上から要塞までの高さは必見だ！



●マイキャラが敵キャラと接触しても弾きとばされるだけでダメージにはならないぞ。だけど、落ちればミスだ



●トランポリンを使ってジャンプをし敵キャラをふんづけても、やっつけられるぞ。ジャンプし過ぎて落ちるな

究極シミュレーション再来

## スーパー大戦略 II(仮称)

12月発売予定 セガ  
価格未定/4メガ

前作にあたる『スーパー大戦略』は発売と同時にまたたく間に売り切れ、メガドラのシミュレーション

ンファンをがっちりとつかんだ名作ソフトだった。そして今、さらにグレードアップされて『スーパー大戦略II(仮称)』となり帰ってくる。大戦略としての基本システムは受け継がれるものの、戦闘シーンのアニメーションや、BGMそして、マップの数など全てにおいて、前作を上回るはずだ。シミュレーションファンにとっては、また眠れない日々が続くかもね。



○これが前作のマップ画面だ。98版よりも速いと言われた思考ルーチンの短さも評価が高かった。今回はさらに?



○前作の大迫力バトルシーン。これを見たいがために、無益な戦いを仕掛けた人がいたとかいないとか? 本当かな

人気麻雀ゲームが移植!!

## ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの 麻雀道場(仮称)

発売日未定 ゲームアーツ  
価格未定/容量未定

ゲームアーツ参入第1弾として様々な機種に移植され、好評を博した麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ

自己中心派』のパワーアップバージョンが登場する。モードは3種類あり、スタンダードな4人打ち麻雀の「フリー対戦」、麻雀テクニックに関するクイズが出題される「麻雀道場」、たこ討伐戦に代わる「クラス対抗麻雀」が楽しめる。漫画「片山まさゆきの麻雀教室」の新キャラクタ5名を加えて、総勢21名の個性的な面子を相手に賑やかな麻雀ができるそうだ。



○ゲーム中の4人の配置は、相手の表情を見れるこのスタイル。これこそ、「ぎゃん自己」だ。画面はパソコン版



○対戦相手は個性豊かな人ばかり。今回は新キャラクタも登場するので、どんな手を打つかな? 画面はパソコン版

# 新作発売

## 6月

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 8日  | 8日(金) メガドライブ Magazine No. 12発売日  |
| 8日  | TEL・TELまあじゃん ★サン電子/5800円         |
|     | サンダーフォースIII ★テクノソフト/6800円        |
| 23日 | 22日(金) メガドライブ Magazine No. 13発売日 |
|     | 大旋風 ★セガ/6000円                    |
|     | 29日(金) GAMEBOY Magazine Vol.3発売日 |
|     | 30日(金) PC Engine 8月号発売日          |
| 30日 | ゴーストバスターズ ★セガ/6000円              |
| 30日 | コラムス ★セガ/5500円                   |

## 7月

|     |                                 |
|-----|---------------------------------|
| 14日 | 6日(金) メガドライブ Magazine No. 14発売日 |
| 17日 | 7日(土) メガドライブ 8月号発売日             |
| 20日 | E SWAT ★セガ/6000円                |
| 未定  | サイバーボール ★セガ/6000円               |
| 未定  | フェリオス ★ナムコ/5800円                |
|     | あっぱれ/実業王!? ★セガ/5500円            |
|     | FZ 戦記アクシス ★ウルフチーム/6800円         |

ついに!!  
メガドライブは月刊化  
次号は7月7日(土)発売

読者の熱い要望にお応えして、皆さんお待ちかねのメガドライブの月刊化だ。現在ハードの出荷台数も100万台を突破し、サードパーティもまだ未発表のものを加えれば30社を超えるとしている。それに合わせて月当たりに発売されるソフトも着実に増えている今、読者のニーズを反映するには月刊化しかあり得ない。その期待の次号は『スーパーモナコGP』の詳細を徹底解剖、『ストライダー飛竜』の最新情報を加え、暑い夏を吹き飛ばす勢いでお届けしよう。

本格派シューティング登場

## グラナダ

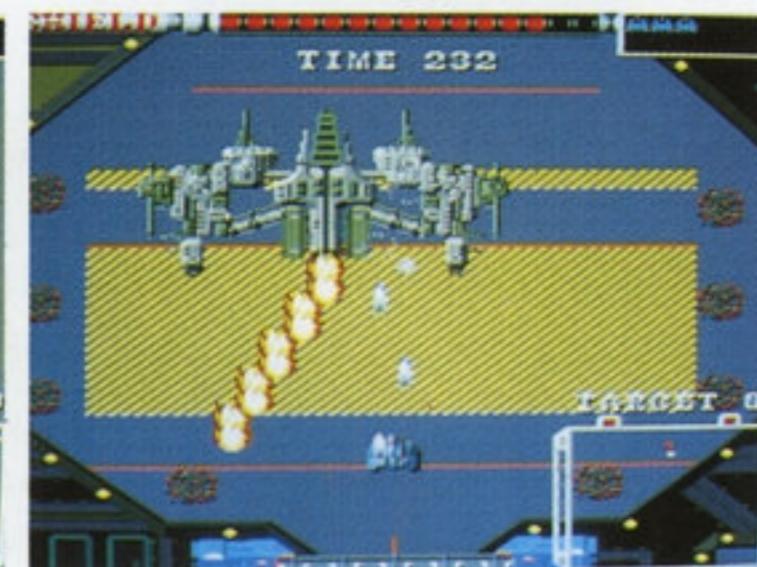
9月発売予定 ウルフチーム  
価格未定/容量未定

X68000からの移植、「グラナダ」は、全8面のシューティングゲームだ。各面には破壊すべきクリア

ポイントがあり、それを全て破壊するとボスキャラが出現てくるぞ。自機であるグラナダには通常弾と通常弾の16倍の威力のあるブラスターの2種類の武器が装備されている。また、ゲーム中には「サポートユニット」と呼ばれるグラナダを支援する補助兵器が5種類登場する。これをいかにうまく使うかでゲームの難易度がかなり違ってくるぞ。



●こいつは1面のボスキャラ。ジャンプしながら攻撃をしてくる。慣れないと手こずるかも。画面はパソコン版



●地上300メートルの高速道路上での戦闘。バルザックの攻撃は厳しいので気をしめてかかれ。画面はパソコン版

## ちょっと気になるソフト情報

●クオリティの高い移植技術を誇る電波新聞社は現在、セガの体感ゲームシリーズの1つである「パワードリフト」を開発中。業務用には自機がF-14XXに変形するというエクストラステージがあつたが、メガドライブでもそこまで完全に移植されることを期待したいところだ。

●トレコからオリジナルのアクションRPG『ヴァザム』が登場する。メガドライブにはRPGが少ないだけに、ファンにとっては期待のかかる1本になるだろう。  
●サンリツ電気とUPLが新規参入決定。サンリツ電気の第1弾はアクションゲームの『マンデュース ファイトバレス(仮称)』だ。

各ジャンルともメガドライブの機能を120%使い切ったソフトが続々登場だ。余すところなく期待作をバッチリ紹介するぞ!!

●今号でも紹介した『エアロブラスターズ』の金子製作所から、もう1本オリジナルパズルアクションの『ペルリンの壁(仮称)』が登場だ。ネーミング通り壁を壊して進む面クリアタイプのアクションになる。また、このゲームはアーケードやゲームギアでも登場が予定されている。そちらも期待。



結構コミカルな味付けだ

# カレンダー

## 8月以降

|     |                       |               |
|-----|-----------------------|---------------|
| 8月  | スーパー モナコGP            | ★セガ/6000円     |
| 8月  | マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー   | ★セガ/6000円     |
| 8月  | ヘルファイアー               | ★NCS/6800円    |
| 8月  | クラックダウン               | ★セガ/6000円     |
| 8月  | ラスタン・サーガII            | ★タイトー/6800円   |
| 8月  | バットマン                 | ★サン電子/6500円   |
| 8月  | ジャンクション               | ★マイクロネット/未定   |
| 8月  | 四天明王                  | ★シグマ商事/6200円  |
| 8月  | キューティー 鈴木のリングサイドエンジェル | ★アスミック/6800円  |
| 9月  | ゲイングランド               | ★セガ/6000円     |
| 9月  | モンスター レア              | ★セガ/6000円     |
| 9月  | バトルゴルファー 唯            | ★セガ/6000円     |
| 9月  | スペースインベーダー'90         | ★タイトー/未定      |
| 9月  | インセクターX               | ★ホット・ビィ/6800円 |
| 9月  | グラナダ                  | ★ウルフチーム/未定    |
| 9月  | アトミックロボキッド            | ★トレコ/6800円    |
| 10月 | ストライダー飛竜              | ★セガ/未定        |
| 10月 | レッスルウォー               | ★セガ/6000円     |
| 10月 | Vアタック                 | ★セガ/6000円     |
| 10月 | マスター オブ ウエポン          | ★タイトー/未定      |
| 10月 | レインボーアイランド・エキストラ      | ★タイトー/未定      |
| 10月 | 火激                    | ★ホット・ビィ/未定    |
| 11月 | スーパー ライセンス(仮称)        | ★セガ/未定        |
| 11月 | ダイナマイトイデューク           | ★セガ/6000円     |
| 12月 | シャドーダンサー              | ★セガ/6000円     |
| 12月 | スーパー 大戦略II(仮称)        | ★セガ/未定        |
| 12月 | 三国志 亂世の英雄たち(仮称)       | ★セガ/未定        |
| 12月 | モンスター ワールドIII         | ★セガ/未定        |
| 12月 | スター クルーザー             | ★NCS/未定       |

## 発売日未定

- ムーンダンサー 妖精王の帰還 ★セガ/未定
- ラストサバイバー ★セガ/未定
- ヘリファイター ★セガ/未定
- まじかるハット ★セガ/未定
- ターボアウトラン ★セガ/未定
- ギャラクシーフォースII ★セガ/未定
- パトレイヤー ★セガ/未定
- ニンジャウォリアーズ ★タイトー/未定
- ダライアスII ★タイトー/未定
- エクスプロード・スター ★NCS/未定
- 魔物ハンター 妖子 第7の警鐘 ★NCS/未定
- TEL・TELスタジアム ★サン電子/6500円
- スーパーファンタジーゾーン ★サン電子/未定
- 鮫/鮫/鮫/ ★東亜プラン/未定
- ゼロウイング ★東亜プラン/未定
- ヴァザム ★トレコ/未定
- 究極タイガー ★トレコ/未定
- パワードリフト ★電波新聞社/未定
- ヘビーユニット ★東宝/未定
- エアロブラスターズ ★金子製作所/未定
- ペルリンの壁(仮称) ★金子製作所/未定
- ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場(仮称) ★ゲームアーツ/未定
- マンデュース ファイトバレス(仮称) ★サンリツ電気/未定
- シーザー ★マイクロネット/未定

# サンダーフォース III

# THUNDER FORCE

# III

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

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

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。  
魅力あふれる機能を満載し、STGファン待望の新作いよいよ登場です!!

# 6月8日発売!

価格¥6,800(税別)



'90東京おもちゃショー出展!

6月10日(日)日本コンベンションセンター(幕張メッセ)

ブース番号6004

\*前作Herzog zweiのパッケージ紙を持参された方にはゲーム参加で素敵な景品をプレゼント!! GAL'sクラブもみなさんを待つてま～す♡

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

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



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



ド迫力!! スーパーミューティング誕生!!





SEGA®

ついに上陸!!  
マイケルが君へ贈る、  
ダンシングアクション!



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

# MOONWALKER

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー™

★ゴキゲンなサウンドとアクションが爆発!

Mr. BIGひきいる悪の組織に、子どもたちが狙われている。  
その時、世界のスーパースターマイケルが立ち上がった。

彼こそは、コスモの使者「ムーンウォーカー」。  
捕られた子どもたちを救うために、  
ダンシングパワーを爆発せよ。

8月発売予定  
6,000円  
標準小売価格



ゴーストバスターズ

オバケ退治は GHOSTBUSTERS™  
オレたち幽霊退治人が引き受けた!



ニューヨーク名物のイタズラオバケが出没したぞ。  
そこで我らがゴーストバスターズの出動だ。

しかし、魔界のボスを倒さなければ、  
街に平和は訪れない。

6月下旬発売予定  
6,000円 標準小売価格

C 1984 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ORIGINAL GAME © 1984 ACTIVISION REPROGRAMMED GAME © 1990 SEGA THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM ACTIVISION



興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE  
16-BIT セガドライブ



21,000円  
標準小売価格

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。  
\*記載価格は消費税抜きの価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

1990年  
JULY

平成2年7月15日発行 発行人 桥屋宏男 発売 株式会社 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
第2巻第4号(通巻5号) 編集人 山森尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ 03(459)1700(代)  
ゴトアヤヒ

定価490円  
(本体476円)