

平成2年12月15日発行（毎月1回15日発行）第2巻第9号（通巻10号）

HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE

セガドライブ FAN

1990
MONTHLY
480YEN
12

◆緊急特報
セガ16ビット
パソコン発表

◆シリーズ企画
HYPER UL-TECH MD
MD Q援隊
G・G FAN
GE-SEN FREAK SEGA AREA
— AM SHOW —
AROUND THE WORLD OF SEGA セガの歴史・現状

◆新作情報

ダライアスII
シャドーダンサー
ハードドライビン
メガパネル
スタークルーザー
ぎゅわんぶらあ自己中心派
アイラブミッキーマウス
まじかるハットの
ふつとびターボ！大冒険

◆特報2大人気ゲーム

アドバンスド大戦略
シャイニング&ダクネス

◆特別別冊付録

Coming
Soon
SPECIAL

MDシユーティングFAN



闘いのドラマは、 16ビットで展開する！

■奥義を極めた最強の忍者と忍犬、ついに登場！
悪に支配された世界に、剣が冴える、忍術が決まる。
そして、危機を救う忍犬の活躍…。
あの忍者バトルが、興奮度をはるかにパワーアップして
帰ってきた。憎きテロ集団をせん滅するのは、誰だ。



シャドー ダンサー



縦横無尽の活劇バトル!!

12月1日発売予定
6,000円

会員募集中!!

電話回線を利用した
『セガ・ゲーム図書館』好評開館中！
会員制ゲームネットワーク
何回でも、自由にゲームが借りだせる新しいゲームシステム、
それが「セガ・ゲーム図書館」だ！



セガ ゲーム図書館

〈ゲーム図書館専用ゲーム、続々開発中！〉



▲ファンタシースターII
テキストアドベンチャー
アーニアの冒險

SEGA

ア・ペ・ジ・ヤ・ル元気なアイドルだい!!



元気なレオとオチャメなプラブリルが大活躍。
楽しさ山盛りのモンスター退治物語!



12月22日発売 6,000円
ORIGINAL GAME © SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1990

ゲイングランド

狂ったコンピュータ世界から人質たちを救い出せ!

闘争本能を失った人類のために開発された疑似戦闘体験システム
「ゲイングランド」が暴走した。捕虜となった人々を壮絶な
戦闘フィールドから救出してくれ。



12月15日発売
6,000円

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

*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。
**メガモ뎀は、メガドライブ専用の通信モ뎀です。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。



- ◆毎週水曜日AM9:00～PM4:00はお休みとなります。
- ◆会費は月800円。半年単位で金融機関の口座から自動振り替え。
- ◆会費の他に、電話料金が別途かかります。
- サービスの内容、入会の方法、商品の購入など、わからないことは
何でも、セガ・ゲーム図書館サポートセンターへお電話でお問い合わせください。

セガ・ゲーム&書館

メガモ뎀+セガ・ネット・カートリッジ

12,800円

セガ・ゲーム図書館
サポートセンター

電話番号 0120-104439

(フリーダイヤル・料金無料)

受付時間 月～土曜日 午前11:00～午後7:00

日・祝祭日 午前 9:00～午後5:00

年中無休 (年末年始を除く)

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 TEL
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

それは植物群の生態系異常から始った……



SEGA MEGA DRIVE用

HEAVY UNIT

メガドライブ・スペシャル

警告か、復讐か!?

植民星
絶体絶命のル・ダウ



これがスペシャルだ!!
敵の行動ルーティン・プログラムを100%変更!!

高度な知能をもった“生体機動兵器”がキミを襲う!!

多重スクロールを展開した緻密なグラフィック!

2重3重に走る背景が臨場感を増す。

そして、“メガドライブ・スペシャル”を更に楽しむ為の
4つのPASS WORD!!

RECORD: キミのプレイをメガドライブが記録

REPLAY: 完全攻略を目指して攻撃パターンをじっくり検証!!

INVERT: 画面の色を反転!! メガ・ドライブ初の陰画ゲーム!!

COLOR: 画面の色使いを数パターンに変化させる!!

発売予定: 12月

予価: 6,400円(税抜)

原作: 金子製作所(アーケード業界の超実力派)

サウンドチャージャー対応ソフト

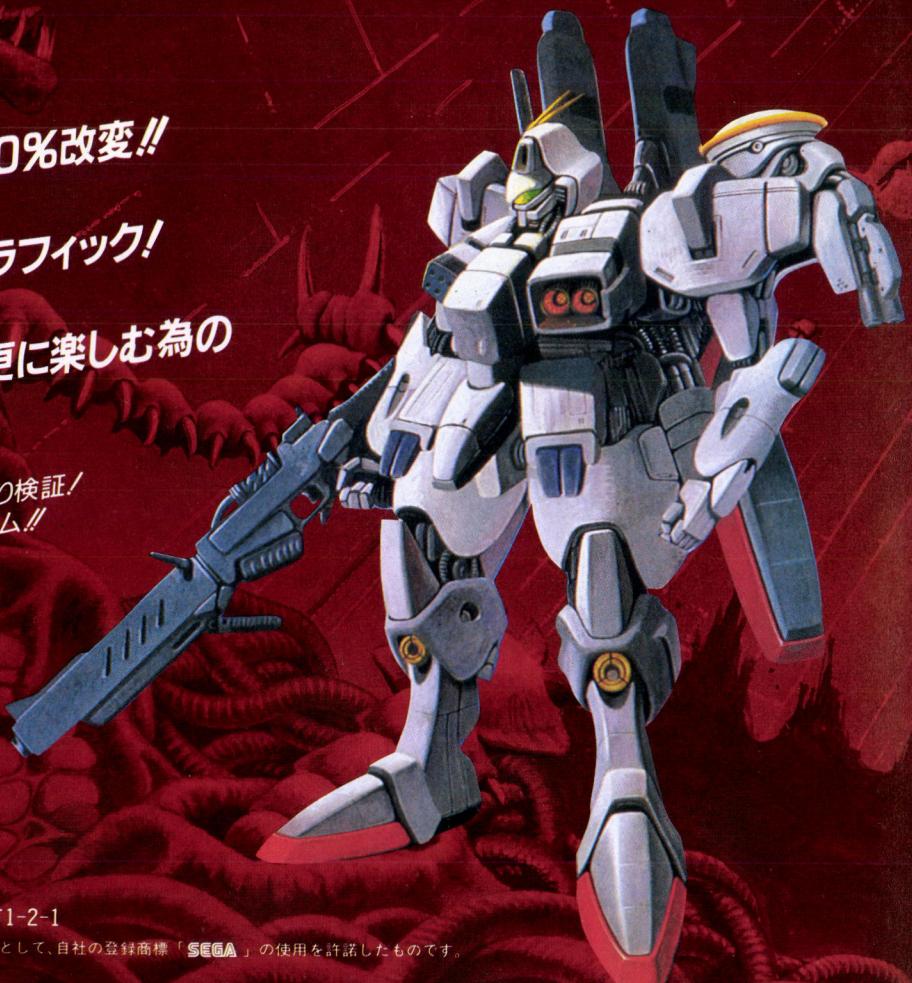
© KANEKO

© 1990 TOHO CO.,LTD.

TOHO

発売元: 東宝(株)映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

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。





表紙 CG/得能泉 AD/渡部孝雄 GD/福島ひろみ

● GAME INDEX ●

アイ ラブ / ミッキー マウス / ふしげのお城大冒険	20
アドバンスト大戦略 ドイツ電鋸作戦	12
アマテラス	123
インセクタX	104
ヴァーミリオン	108
ヴァーグム	122
ヴァリスIII	120
F-Z戦記ガクシス	104
エレメンタル マスター	付録
ガイアレス	付録
究極タイガーマン	付録
ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	36
クラックス	105
グラナダ	付録
コラムス	108
サイバーポール	102
ジングル	付録
シャイニング&ダクネス	6
シャドーダンサー ザ・シークレット・オブ・シノビ	16
スマートモナコGP	103
スマートスクルーザー	40
ストライダーフラン	100, 101, 106
スペースインベーダー90	102
ソーサリアン	108
ダライアスII	61, 付録
デンジャラスシード	121
時の継承者 ファンタシースターIII	108
ハードドライビン	28
ハードドライビン	102
フェリオス	付録
ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル	105
ヘルファイア	106
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	202
まじかるハットのぶつとびターボ/大冒険	24
ミッドナイトレジスタンス	24
武者アーチスター	付録
メガパネル	32
モンスタークーレア	122
ラングリッサー	123
レインボーアイランドエキストラ	109

● ウルテクに 関する質問は ☎ 022-213-7555

● それ以外の記事 関する質問は ☎ 03-459-1700

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

(発売)株式会社徳間書店 (編集・発行)徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人・塙宏男 ●應尾兼編集人・山尚俊 ●編集長・渡辺雅人 ●副編集長・相沢浩仁 ●編集委員・村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長・小沢誠昭 (編集)●スタッフ/(東京)荒田茂樹・石塚宏治・岡部功子・風間尚仁・橋谷和也・黒井敏典・佐藤善一・田島政幸・杉澤秀樹・鈴木浩一・曾根丈詞・福嶋義和・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章/(仙台)戸塚宏宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行 ●アシスタント/(東京)阿久根幸夫・池田栄一・市原和幸・岩井浩之・大野勝久・小澤繁夫・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・成田圭・根本強志・広井忠子・賣山浩史・松本曾春・三浦友子・村田学・森博史・山本浩司・吉岡悟/(仙台)石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草薙浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大学麻子・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修・森仁 (制作総務)●部長/佐瀬伸伸 ●スタッフ/上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・渕道道 ●アシスタント/(東京)及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子(仙台)高橋祐子 (デザイン)●入口/渡部季雄 ●スタッフ/(東京)荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下重雄 (仙台)伊藤正明 (協力)●校閲/笠原紀彦 ●無集協力/ゲームフリーク ●写真協力/河行勝美・浜野忠夫 ●データン協力/井沢俊二・株式会社サンダイ・株式会社ザイラー・橋本健一・株式会社マッシュアップアンド ●フィニッシュデザイン/有限会社あくす・株式会社エヌ・シー・シー・株式会社キンダイ・株式会社ワードボップ ●印刷/凸版印刷株式会社 ●徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断複数を禁じます。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

シャイニング&ダクネス

超大作RPGの世界観や設定をスクープ

アドバンスト大戦略

第2次大戦が舞台のシミュレーション

シャドーダンサー

忍者と忍犬を1人で操作

アイラブ! ミッキーマウス!

ミッキーが大活躍するアクション

まじかるハットのぶつとびターボ/大冒険

奇想天外コミカルアクション

ハードドライビン

本格派3口ドライブ

メガパネル

対戦も楽しい

ぎゅわんぶらあ自己中心派

同名漫画が原作の爆笑麻雀

スタークルーザー

40

超迫力の3口ゲーム

ダライアスII

61

ボスキャラ12体全公開

SERIES SPACE

HYPER EXCITING READER'S VOICE 49

AROUND THE WORLD OF SEGA セガの歴史・現状 69

Weekly Hit Chart! 76

HYPER UL-TECH MD 100

MD Q援隊 104

G·G FAN 110

GE-SEN FREAK SEGA AREA AM SHOW特集 114

Coming Soon MD 120

アンケート 80

新作発売カレンダー 124

SPECIAL SPACE

セガ16ビットパソコン発表 72

特別付録

Coming Soon SPECIAL

MDシューイングFAN

今後発売予定のシューイングゲームを大集合!

特報

世界設定と登場人物を紹介

シャイニング&ダクネス

今回は新たに発表されたゲーム画面と明らかになった世界設定やストーリーを紹介。さらに、魅力的な登場人物の数々をクライマックスの方から頂いたイラストでお見せするぞ！

91年3月

セガ

価格未定

8M ROM

ロールプレイング

バッテリーバックアップ

新たに発表されたゲーム画面がこれ！



セガとクライマックスが、がっぷり四つに組んで鋭意開発中の大型ファンタジーRPG『シャイニング&ダクネス』。

前回はとりあえず発表会で紹介されたダンジョン内の写真を中心

にお届けしたが、今月は新たに入手した写真と正式に発表された世界とストーリー、そしてゲームに登場するキャラクターを中心にお贈りしていこう。

まず、見てもらいたいのは下に

大きく表示されている写真だ。これが『シャイニング&ダクネス』の最新画面。

写真の舞台は街の中にある教会の中といったところ。これだけだとまだよくわからないが、きっと

この神父さんはアニメするはず。しかし神父の顔だけ見てもとてもよく描きこまれているのがわかるね。他の登場人物もこれだけ描きこむとなると果たしてメモリは8Mで足りるのだろうか？



これがゲームに登場する教会のグラフィック。神父の顔がよく描けてるね

ストーリーを紹介しよう

ゲームの舞台となるのはストーム・サングという国。前に一度、大暗黒時代という辛く苦しい時代を経験している国だ。

今はストーム王の善政の下で人々は平和に暮らしている。そんなある日、今年の平和と豊作を祝う祭りの日がやってきた。祭りの日には城から西の高台にある「いにしえの神殿」に穀物を祭って神に祈ることになっている。今年はストーム王の代役として国民に入気の高いクレア王女が感謝を捧げ

ことになっていた。その護衛には主人公の父である王宮のNo.1の騎士モトレードとその部下が付いていった。

だが、いつまでたっても神殿から姫が帰ってこない。心配になつたストーム王は自ら部下をともなつて神殿に向かう。だがそこには殺されている兵士の死体と荒らされた祭壇しかなかつた。どこを探してもクレア王女とモトレードの姿は見つからない。

しかも、その王の前にもう何年も前にストーム国から追い払つたはずの闇の魔物たちが再び姿を現したのだ。命からがら腹心の部下となんとか城に逃げ帰つた王様。どうやらあの大暗黒時代が再び訪れようとしている。ここで、主人公の出番になるわけだ。再び蘇つた闇の軍勢に立ち向かい、王女を救い出すことができるかな？



壮大な背景世界がこの『シャイニング&ダクネス』にもあったのです

注目点 1

最初に見てもらいたいのは神父のグラフィック。そのままアドベンチャーゲームにも使えそうなぐらい描きこまれているね。ファミコンなどRPGの小さい神父とは格が違うぞ。



人物の画面が小さいPSII

注目点 2

さらに表示画面の大きさ。画面いっぱいを使って表示しているので迫力満点だ。さすが16ビットパワーという感じだ。これならゲームの世界にどっぷりと浸ることができる。



『ヴァーミリオン』の宿屋だ

キャラクタも決定したぞ

主人公とパーティと一緒に組むことになる仲間が決定した。新米騎士の主人公をサポートしてくれるのはおてんばのエルフで魔法使いのマーリンと、ホビットで新米僧侶のビルボの乙人。

この3人でこれから長い冒険の旅を続けていくわけだ。でも最初は主人公1人で、仲間は1人ずつ増えしていくぞ。みんな元気そうな顔をしているね。



パートナーの1人のエルフの少女。エルフだから当然職業は魔法使い



主人公の男の子。これで16歳に見えるかな？ 騎士見習いだ



ちょっと目付きの悪いホビットの少年。彼は僧侶で主人公の親友



これが冒険の舞台ストーム・サングだ！

この地図は主人公たちが冒険することになるストーム・サングの国の地図だ。パッと見ると城が1つに街1つ、で神殿らしき建物が1つとちょっと寂しい感じがする。でもそれは『ドラクエ』でぼくたちに胸をワクワクさせるような冒險をさせてくれたスタッフ

が作っているのだから安心してくれ。きっとこのマップのあちこちにとんでもない仕掛けが山ほどあるに違いない。早くこのストーム・サングの国の中を歩いてみたいもんだ。どんな奴に出てくるか、どんなイベントが起こるのか考えるだけでワクワクするね。

●これはパートナーのエルフの少女



●美しい王女、クレア。大人だね



●ストーム・サングには危険がいっぱいだぞ



神殿

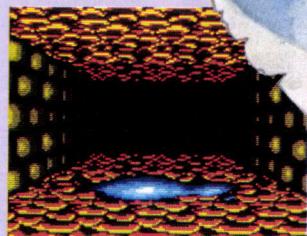
ストーム城の西にひっそりと位置するこの神殿は神々を祭って建てられたもの。はるか昔の時代にはこの神殿で人々が神と交流していたといわれている。だがその神々たちは、大暗黒時代を過ぎるともはや二度と人々の前に姿を現さなくなってしまったのだ。

ストーム王はこの神殿の秘められた謎を解き、再び神と交流しよう試み、この神殿に何度も学者たちを派遣したが、いまだにその謎は解明されぬままになっている。

この神殿でクレア王女と騎士モトレードが失踪したのが今回の物語の発端となる。

神殿の中は前回で紹介したダンジョンになっている。いたるところにトラップやモンスターが隠れている危険地帯というわけだ。中に入ったら最後、ちょっとでも気を抜いたら主人公は天国へ行ってしまうぞ。

●遠くにある水たまり



●近づくといきなり何かが飛びだした！

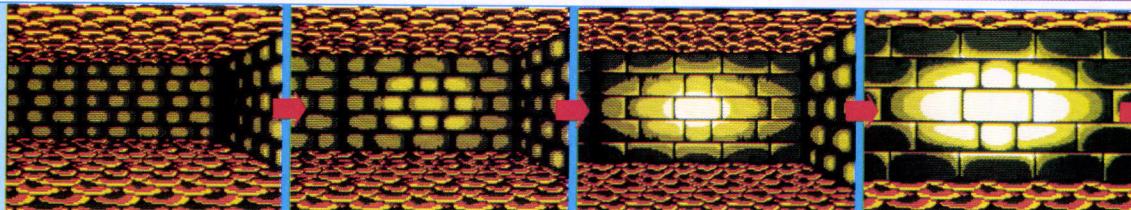


●敵が現れたぞ。戦闘開始だ！



ダンジョンを歩く

前回の紹介では3カットの連続写真でしか紹介できなかつたダンジョンの移動。本当はもっと細かいパターンで構成されているのを見て欲しい。



特報・シャイニング&ダクネス

ストーム・サンク城

ストーム・サンクの東にそびえるこの国唯一の城。城主は「キング オブ ストーム」ことストーム王。國中の人民から慕われている。

ゲームは最初にこのストーム城からスタートする。主人公はこの王宮の最長老の騎士であるトリスタンの下で修行を積む新米騎士という役柄だ。彼の人生はここで大きな波を迎えることになる。そう、王女フーレアと父モトレードの失踪をきっかけに彼自身、そしてプレイヤー自身も

予想がつかないような冒険に、巻きこまれていくのである。

城の中も3Dで表示されるはず。城内では王様を始めいろんな人に会えるぞ。ここで情報を集めておけば後の冒険で役立つだろう。今は詳しいことが分かっていないので推測になってしまふが、ストーム王に話しかければきっと助言がもらえるはずだ。とにかく神殿に行かなくてはいけないのだが1人で行くのは危険だ。どこかで仲間を集めて行くのがいいだろう。頼りになる2人の仲間を探しだして一緒に神殿に向かえばどんなワナでも突破できるさ。



●城には王様がいるのは当然だね

●王宮を守護する騎士たちもいるぞ



●得体の知れないキャラもいる

街

閉鎖的な感じのする城とは違い、街には活気があるね。いろんな種族もいれば、いろんな職業の人もいるわけで実にぎやかだ。

RPGの街の役目といえば、情報収集と装備の売買などがメインだろう。だが、この『シャイニング&ダ

ケンス』の世界はいつ、何が起こるか分からない。きっと街の中でもとんでもないイベントが待ってるに違いない。

また、街の中で生活している人は、この前は機嫌が悪かったが今回は妙に優しく話してくれるなど、とても人間っぽいキャラクタがたくさん登場するらしい。親しげに話しているながら実は敵だったりする奴もいるかもしれない。まさに、実際の生活と変わらない感覚で楽しめるぞ。



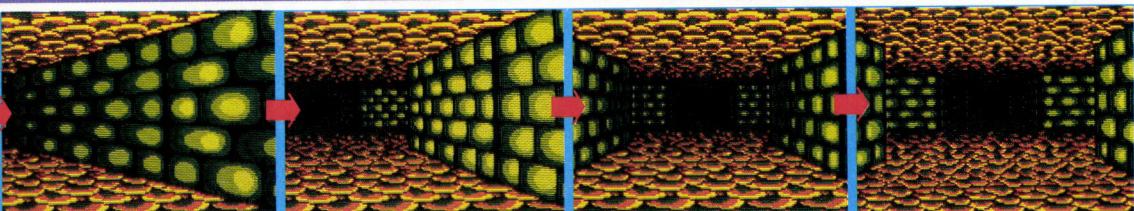
●V-Sainが若々しい老魔法使い。街に住んでいるのかもしれない



●主人公の親父も城に勤めているが帰る家は街にあるに違いない



●教会はファンタジーRPGには付けるもの。これも街に建ってるよね





ゲームに出てくるキャラクタを発表！

さあ、ゲームを盛り上げる各キャラクタを紹介していこう。今回は実際のゲーム画面ではなくクライマックスさんからたっぷりと頂いたイラストでの紹介になる。どのイラストも専属のイラストトレ

ーターの人に描いてもらった美しいものばかり。これでキャラクタのイメージをバンバン膨らませてくれ。今回登場してもらったキャラはゲームの最初の方に登場する人ばかり。この他にもまだまだ個

性的なキャラクタが次々とでてくるから期待していてね。このイラストがゲームになると最初で紹介した教会の神父さんのようなになるわけだ。はやくゲーム版の画面で見てみたいね。まったく。

とにかく早く
イしたいよね



主人公

言わざと知れた本編の主人公。王宮騎士の父を持つ。今はストーム城で王宮騎士の最長老であるトリスタンのもとで修行に励む若き新米戦士。年齢は16歳だ。



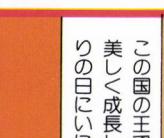
マーリン

エルフの種族の女魔法使い。強力な魔法を使いつけてバーティを援護する。普段はエルフの森で田親と一緒に暮らしている。血気盛んな、おてんば娘である。



ビルボ

主人公の親友で、ホビットの新米傭兵。この名前はホビットの伝説の英雄にちなんで名付けられたという。主人公と同じく今は教会の司祭に弟子入りして修行中だ。



クレア王女

この国の王であるストーム王の一人娘。王様の愛を一身に受け、謹み深く美しく成長した。またその姿は、今はでき田に生息したと言われている。祭りの日にいにしえの神殿で消息を絶つてしまつ。安否が気つかわれている。



7-7A	LV 1	HP 24/ 24
EXP	0	MP 0/ 0
7-7B	LV 1	HP 20/ 20
EXP	0	MP 0/ 0
7-7C	LV 1	HP 16/ 16
EXP	0	MP 10/ 10
だれのステータスをみますか？		さんかのかぎ
		120

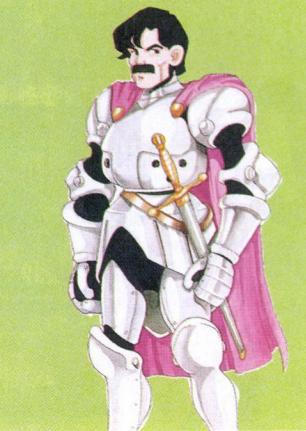
特報・シャイニング&ダクネス

魔法使いの老士



人里離れて暮らす黒の魔導師。かつてはストーム王や王宮騎士トリストンとともにストーム国のために戦った英雄である。だが、今は王宮の魔法使いの育成などをしたりして、隠居生活をしている。

モトレード



主人公の父親である。円卓の番目の騎士とはいはながるその実力はストーム国の一文武両道に秀でた逸材である。老騎士トリストンを実の父のように慕っている。祭りの日、王女とともに失踪する。

トリスタン



王宮騎士の最長老。モトレードを実の子のように励まし、まだある時は叱咤激励する。かつて、乱世の時代には王と共に魔物退治などに暴れまくった英雄の士。主人公をビシバシ鍛えてくれるぞ。

ストーム王



国内の人民より慕われ「キング オブ ストーム」と呼ばれている。大暗黒時代にダーコ・ドラゴンと戦った英雄の末裔。目の中に入れても痛くないほどかわいがっていた娘が消息を絶つてしまい困っている。

傭 兵



金と事件のあるところに「フッと現れる、神出鬼没のアーチャー」。どうやら敵ではないようだが、実際にゲームが始まらないとその役割はつかめない。謎の味方キャラとしてもしておこう。

ハッシュ



どこで登場するかわからぬが中々カッコいい上目アーチャー。どうやら敵ではないようだが、実際にゲームが始まらないとその役割はつかめない。謎の味方キャラとしてもしておこう。

まだまだ出てくる魅力のキャラたち

今回のキャラクタ紹介で線画のイラストもたくさんもうことができた。ここでは色は付いていないけどそれでも十分魅力的なキャラクタたちを紹介しよう。どこで出てくるかはわからないけど本当にこんなキャラクタたちと話したりできたら楽しいと思うぞ。早くゲームの中で彼らと会つていろんなことを話してみたいね。



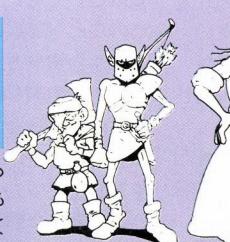
●司祭が僧侶といった感じの服装だけ…



●いかにもオレは強いぞって感じの人だなあ



●ヨレヨレのおじいさん。秘密を知ってるかも



●ちょっとひとクセありそうな2人組みだぞ



●カメ…でしょうか？ 人と話すことが可能か



●どこかの宿屋の女将さんでとこですか



●陽気な鳥さん。楽器で歌うことができるみたい



●エルフに似ているけど鼻が犬のようだね



●左の男の子と同じ種族と思われる。かわいい



●細身でいかにも学者って感じの男の人



●こいつはちょっと敵キャラっぽいぞ！



●街で暮らす普通の女の子。意外とかわいいぞ

特報

advanced大戦略

メガドライブにはシミュレーションゲームが乏しいだけにこの大戦略シリーズは好きな人にはこたえられないはず



X=38 Y=34 ドイツテクノ

'91年2月下旬

8M ROM

~ドイツ電撃作戦~

セガ

価格未定

シミュレーション

バッテリーバックアップ

今度は第2次世界大戦が舞台なのだ!

大戦略は自分が司令官となり、戦車や飛行機、歩兵などを動かして敵の首都を占領するゲームだ。それもただユニット(兵器や歩兵などのこと)を動かして戦闘させるだけでなく、都市を占領するとその住民から税金が入ってきて、そのお金で新しい兵器を生産したりできるのだ。しかも兵器に関してもそのユニットによって1ターン(1回の指令)で移動できる距離が決まっており、足の遅い歩兵などは輸送トラックなどに乗せて移動させた方がいいとか、山や川、海などは飛行機だけしか移動できないなど、こと細かにルールが設定されており、本当によく考えてから行動をおこさないと勝利はつ



●戦況をいつも把握!
しておけっ!

かめない。都市を占領するには歩兵などの人間タイプのユニットだけしかできないのに、人間タイプのユニットは足は遅い上に飛行機や戦車に狙われたらイチコロなので護衛の飛行機などをつけてあげなくてはいけないなど、まさに本物ながらの作戦を立てて戦闘が展開されるのだ。橋を渡り、敵の基地を包囲。都市を次々と占領した後は一気に攻め込む。勝利へのシナリオは、君の手に。



PzKw I B 10u 7.92mm MG 5
MOV: 5 GAS: 39
NOT NOT NOT

●たくさんあるコマンドを使いこなして、敵の軍を撃破することが目的だ!

時代考証もシッカリしているぞ

今回の『アドバンスド大戦略』では、前作の『スーパー大戦略』が現代の兵器を使用するに比べ、全て第2次世界大戦の兵器となっている。しかもその状況やマップなどは実際に大きな戦闘があったところばかりなので、セガとしてもどうせなら本格的なものをと『航空情報』『戦車マガジン』から資料を提供してもらい、セガ社内で資料を参考にユニットのグラフィックなどの修正をしているところだ。シッカリしたデータをもとにプログラミングされているので、兵器などのマニアの方にも満足してもらえるはずだ!

ストーリーは1939年から1945年まで、第2次世界大戦の始まりから終りまでを再現している。そし



てさらに驚くべきことは、そのMAPでの戦闘で使われた兵器以外は生産できないなど、本当にその戦闘を再現している。1939年9月1日のドイツ軍によるポーランド進行によって幕を開けた、ドイツ機械師団による『ドイツ電撃作戦』。旧式戦艦の1発の28インチ砲によって世界中を戦火に巻き込んだ歴史的戦闘が今、よみがえる。目指すはワルシャワ。ドイツ軍を操作して一気に攻め込め!

●『航空情報』は戦闘機から旅客機にいたるまで情報が満載だ



●『戦車マガジン』には情報ばかりではなく、戦略的なことも出ているぞ



©SYSTEM SOFT CORP./SEGA 写真提供/航空情報・戦車マガジン

SUPER大戦略がさらにパワーアップした!!

その1

キャンペーンモード

『アドバンスド大戦略』で新たに加わった機能の1つに「キャンペーンモード」がある。これは1つのマップを終了させると戦闘で経験を積んで強くなったユニットをそのまま次のマップに使用できるというものだ。精銳部隊を育てて無

敵の部隊を持つってカッコいいでしょ?

また今度は時間の経過によって勝敗がついてなくても次のマップに進んでしまうというのも大きく変わった点だ。終戦と共に全てのゲームが終了する。

①	マーチスカウト	39	9	1
1	ピヨートルクフ	39	9	11
2	ラドムホウイモウ	39	9	11
3	ビスワ ガワ	39	9	15
4	ワルシャワ	39	9	20
5	デンマーク	40	4	9
6	OP.ヴェーゼル	40	4	9
7	ライチ ショコク	40	5	10
8	バトル ブリテン	40	7	10
9	アイランド	39	9	1

●こんなにたくさんのマップを最後まで戦い抜ければ優秀な指揮官になれる?

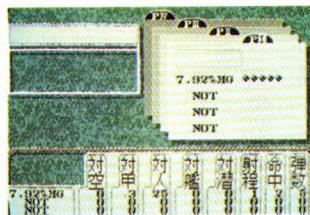
その2

戦闘シーンは、これだ!

大戦略の大きな楽しみの1つに戦闘シーンがある。通常のユニットはとなりあったユニットに対して攻撃をしかけることができる(一部のユニットは離れた場所のユニットも攻撃したりできるのだ)。攻撃する相手と、攻撃に使用する武器を選択するといよいよ戦闘シーンへ。『SUPER大戦略』では真上から見た視点だったが、『アドバンスド大戦略』では真横から見たものに変わっている。このために戦車や歩兵などの地上ユニットは地上に、飛行機などの飛行できるユニットは空中から攻撃をしている場面が見られるのだ。

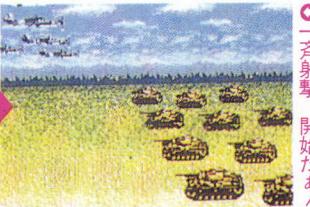


●となりに敵を発見つ!



●性能をよく考えてから戦おうぜっ

飛行機でも対地兵器を搭載していないユニットなら対空兵器を装備した地上ユニットの方が強いなど、本当に戦闘は面白い。でもやっぱり、自分が育ててきたユニットが思わず武器を使い果たした後に敵の攻撃にあって全滅していく姿は涙なしには見られない…。



●一斉射撃、開始だあ!

その3

天候が関係してくる?

このルールは設定によって解除したりできるルールだが、せっかくあるのに使わないのはもったいないよね。

このルールをONにすると、それぞれのマップに「気候」という設定が追加される。これがまだ実際の戦闘にどう関係してくるかはまだハッキリとは言えないが、今のところ戦闘時の弾の命中率などに関係してくるらしい。

ヘックス(6角形に区切られた地形)にはいくつか種類があるが、その中でも首都や都市、空港などは気候による影響は少ないが、平地や山などはかなり命中率に変化



●不利自分の場所にならないならないする

●天候がどう関係してくるか楽しみ

天候設定

●天候ルール OFF

が現れると思われる。また、ユニットによっても雨が降れば視界が悪くなるが、戦車は室内なので関係ないだろうし、飛行機は視界が悪くなれば使用できない場合だってあるかも知れない。歩兵などは雨が降ればそのストレスで実力が発揮できないなんていうことになれば、天候に応じて作戦を考えなくてはならなくなるといったように、多彩な作戦を考えなくてはいけなくなるだろう。セガさんもかなり力を入れているので、思いっきり期待しちゃおうぜ。

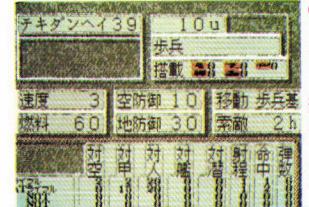
その4

索敵モードetc…

「索敵モード」は、初級から上級まで3ランクあり、初級は今までと同じなのでここでは中級以上の説明をしよう。

今回から新たに加わった部分だが、これは自分たちのユニットそれぞれに視点があり、もしもユニットがまだ首都のまわりにしかなかった場合、山の向こう側は見えないといった感じ。でももしも飛行

●初級ならいままで通りの画面だ



●こんなに細かいんだよ

機があれば飛行機は空を飛んでるので山の向こうでも見えるのだ(限度はあるけどね)。

このため、山の向こうではどのあたりから攻め込んでくるのか分からないのでどの方面に戦力を集中させていいのか分からない。だがこれは相手にとっても同じことなので、こちらの方から1ヵ所に戦力を全面投入するなんていうテもあるわけだ。上級ではこちらは見えないのでコンピュータは全部見えている、不利な戦いだ。



●コマンドを駆使すれば必ず勝てる

MAPを制することが勝利への第一歩だ!



コマンド	説明
移動	ユニットの移動。動ける範囲は一目瞭然で表示される親切設計だ！
攻撃	敵のユニットを攻撃する。もちろんこちらも攻撃されるので負ることも
補給	ユニットの弾や燃料の補給。最新の兵器も弾と燃料がなければただの鉄だね
合流	合わせて10機以下の小隊を2つ合流させて1つの小隊にするコマンド
分散	1つの小隊を2つの小隊に分割するコマンド。敵を足止めしておくとき有効
武装	飛行機や戦車などに搭載する武器を選ぶ。これによって性能がかなり変わる
処分	数が少なくていらなくなった小隊を処分する。ジャマなだけだもんね
行軍	目的地を示しておくだけで勝手に移動してくれる便利なコマンド
性能	そのユニットの性能をこと細かく教えてくれる。よく覚えておくといい
占領	中立や敵の都市、首都などを占領する。占領すれば税金が入ってくるのだ
工事	敵に都市を占領されないように防備を充実させておく。トーチカも作れるぞ
降車	輸送車両に搭載しておいたものをとなりのヘックスに降ろすコマンド
爆撃	敵の工事した都市やトーチカなどを破壊できる。爆撃機にしか使えない
発進	まだ移動させていない空母から、ユニットを発進させるコマンド
搭載	輸送車両にユニットを搭載する。これで一気に長距離移動が可能になる



地形を考えろ！

大戦略の作戦を立てる上で、最も重要なファクター(要因)は地形だろう。占領したい都市の位置、戦車でも進行できる突撃ライン、飛行機の燃料の補給などを考えると、MAPなしでは的確な判断はできない。橋の近くを固めておき、敵の侵入を防ぎつつ飛行機で敵の地上ユニットを一掃してからその橋を通ってこちらの戦力を投入するとか、弱い歩兵などは森の中を通って移動することで飛行機などの攻撃を避けるなどなど。左にあるコマンド表も活用してくれ。

MAPを見て作戦を立てることが勝利への第1歩だ。まずは敵に攻め込まれないようにしよう

ワルシャワ

こちらの首都は川に囲まれていて、2つある橋のどちらかを使用しないと近づけないので、君には絶対的に有利な条件だ。何しろ敵の首都を占領するには最終的に歩兵などの人間ユニットを使用しなくてはいけないからだ。それに比べて相手の首都は森に囲まれた、歩兵が侵入しやすい地形。まだ簡単なほうだね。

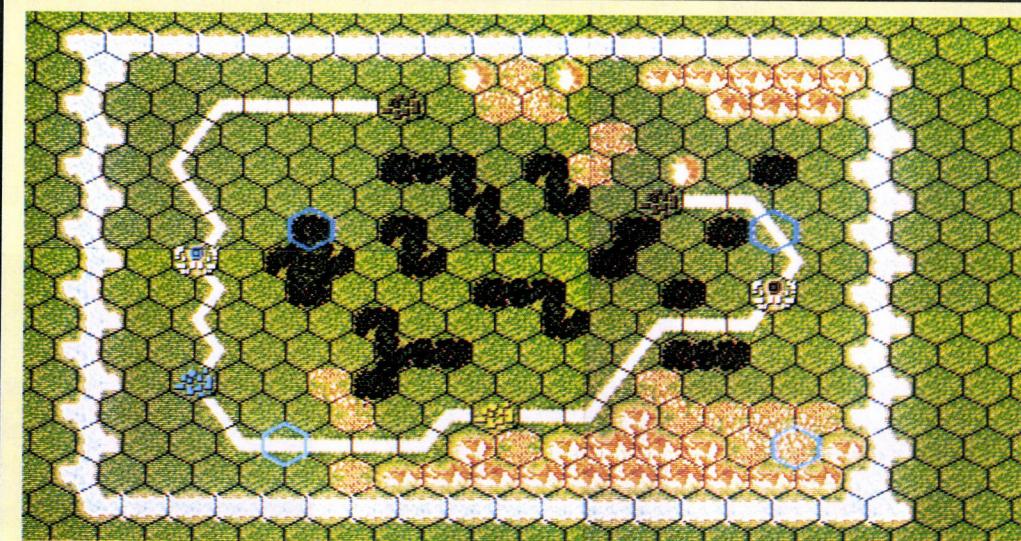
中立している町をサッサと占領して税金をかけげ！

ピヨートルクフ

敵の首都とこちらの首都が道路でつながっている、比較的攻め込みやすい地形だ。だが攻め込みやすいのは敵にとっても同じこと。こちらは最初から1つだけ都市を占領済の状態からスタートするので資金的には有利になっている。先手必勝だ！



生産できる兵器は限られている

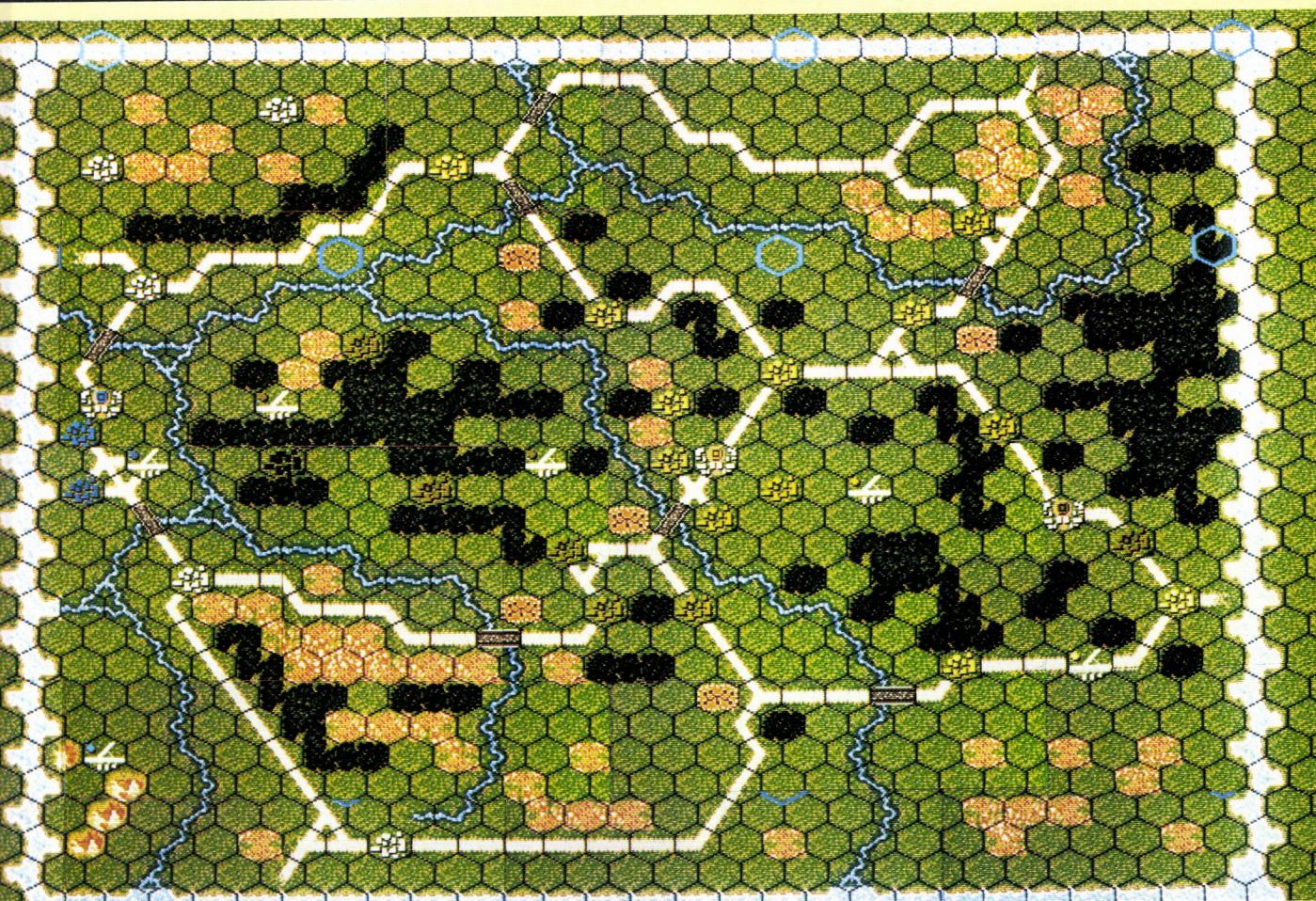
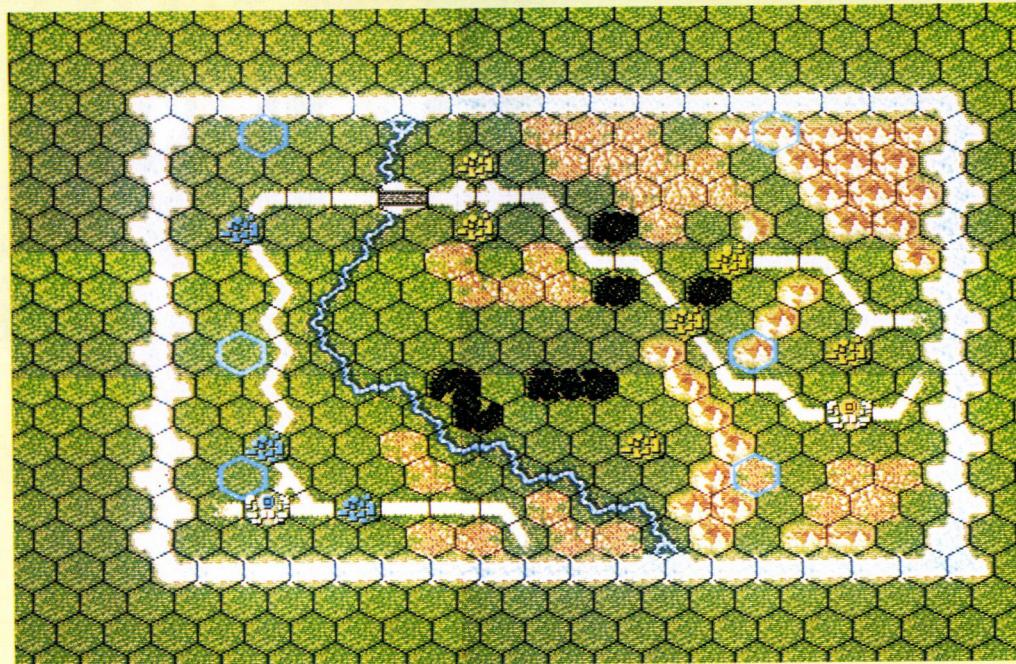


ラドム包囲網

敵の首都は山に囲まれてあり、次々と戦車などを生産されたらなかなか歩兵を突入させられない、なかなか難しいマップだろう。ただしこのマップには空港がないので飛行ユニットは生産できないし、するとこちらに侵行してくるにはたった1つの橋を渡らなくてはならないので、橋の周辺に戦車で固めればまるで軍人将棋の突入口的な存在になるだろう。

あとは敵の首都を攻めるときにユニットを生産させないように全ての都市をこちらで占領てしまえば後はなんとかなるのでは？

とにかくここは最初のマップということもあり、いろんな作戦を立てる練習になるマップだ。どのユニットがどのユニットに対して有効なのか、はたまた弱いのかを調べておけば後々の戦いが有利になること間違いないしだぜ。



NEW

忍犬“大和”と共に、
平和を取り戻すのだ！

アーケードでも大人気だった「シャドーダンサー」の移植版だが、基本システム以外はほとんど別物なのでアーケードのファンにもおススメだ

12月1日 セガ 6000円(税別)
4M ROM アクション コンティニュー

SHADOW DANCER

—ザ・シークリエット・オブ・シノビ—

シャドー
ダンサー



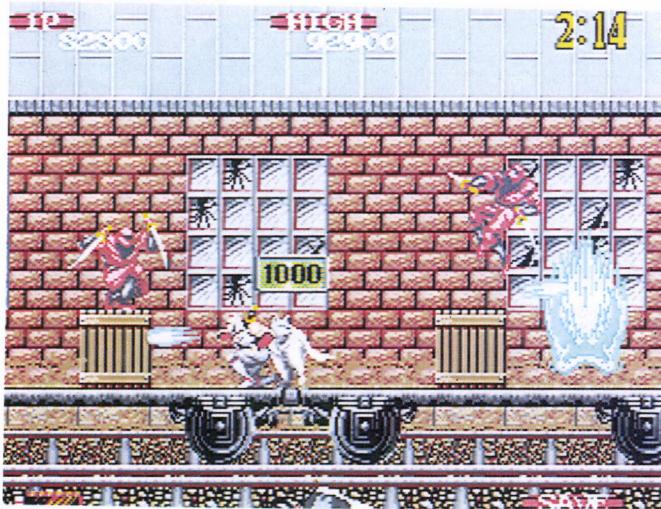
忍びの血を引く疾風(ハヤテ)が恐怖の集団に立ち向う！

西暦1997年、ニューヨークの街は危機にひんしていた。ある者は殺され、またある者は誘拐されて捕らわれの身となった。神出鬼没の殺りく集団…。かろうじてその難から逃れた人々はその正体についてこう言った。「と…とかげ」。その恐怖の集団にたった1人で立ち向かおうとしている者がいた。その名を「疾風(はやて)」。忍者の血を引く疾風と彼の忠実な相棒である忍犬「大和(やまと)」の壮絶な戦いの記録である…。

このゲームは「THE SUP E R忍」とほんぞ同じシステムなので続編と言っても過言ではないだろう。今回新しく加わったファ



クターは「忍犬」。攻撃ボタンをしばらく押しっ放しにしておき、下のゲージが一杯になったところで離すと忍犬が隠れている敵に噛みついて攻撃を止めてくれるので、その間を狙って攻撃しよう。慎重に少しずつ進むクセをつけなきや。



忠実な相棒、忍犬大和

疾風の片腕となって攻撃してくれるのが相棒の忍犬『大和』である。大和は疾風のすぐ後ろにいつでもついてくるかわいい忍犬だ。しかし一転して攻撃に移ると、敵に向かって猛スピードで飛びかかり敵の動きを止めてくれるので、簡単



○君の忠実な、頼りになる相棒だ



○いいぞ大和、今うちに攻撃すれば安全だあ！

に敵を倒すことができる。ただし、敵が攻撃しているときに大和を使うと、飛びかかるどころか敵にやられてしまい大和は子犬に変身してしまう。子犬になってしまった大和は人質を助けるか一定時間が経過すれば元に戻るぞ。

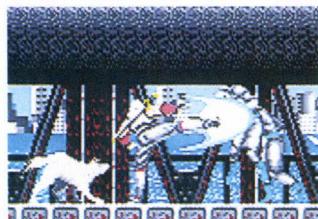
○ダメージを受けると小さくなるぞ

人々を救出しパワーアップ

各ステージには敵に捕まった人質が何人かいるが、その中に女の子の人質がいる。その女の子の人質を助けると疾風の攻撃力は2倍



●パワーアップすれば威力は2倍だ



●パワーアップしたあとのケリだ

己の攻撃を会得せよ！

疾風にはいくつかの攻撃方法があり、状況によって最善の攻撃方法を使おう。手裏剣は離れた場所からでも敵を倒せるという利点があるし、さらにパワーアップすればかなり強力な武器になる。ただしノン手裏剣モードや手裏剣を使

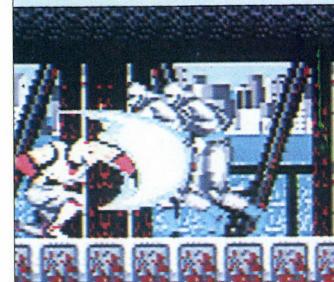
手裏剣



刀



パンチ



キック



忍術は3種類

数多くの敵に囲まれた場合等に画面内の敵を一掃したり、ボスとの対決で大きなダメージを与えることができるのが忍術である。1ステージ中に1回だけ使用できる。

忍術には火炎の術、風神の術、飛石の術の3種類がある。忍術の選択は各ステージごとに決められているためできないが、どの忍術も強力な破壊力を持っているぞ。

火炎の術

印を結んだ瞬間に画面中を火柱が駆け巡り、敵を焼き尽くす術。

一番最初に使える術でとにかく使ったときの画面が大変派手な術だ。敵の忍者は疾風の繰り出す地獄の業火に焼かれてあつという間に昇天するぞ！



風神の術

ラウンド2のステージ1で初登場する忍術。疾風が印を結ぶと画面の左右から巨大な竜巻が登場し、中央で交錯して敵を倒す。忍者は常人より体を鍛えているが、さしもの忍者も超高速で回転する竜巻に巻き込まれて生き残る者はいない。



飛石の術

敵の頭上から燃えたぎる隕石が飛来してダメージをあたえる術。

ついに忍術もここまでできたかと思われるほどに豪快な術である。さすがにこんなのが喰らって生きている忍者なんてこの世に1人もいるわけないのだ！

ボーナステージ

シャドーダンサーにはいろいろなボーナスが設定されているが、中でもボスとの対決のあとに行うボーナステージが最高に気分がいい。疾風がビルの屋上から飛び下り落しながら、下から無数に

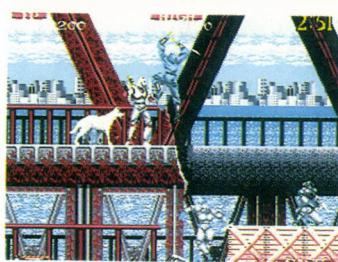
迫る敵を手裏剣で撃退する。敵の忍者は何も攻撃してこないので、こちらが放つ手裏剣をガンガン当てればいい。今まで各ステージで行く手を邪魔された分をここで晴らし、次のステージへ向かおう。



●全部の忍者を撃てばボーナス点がゴッポリと入るんだぜ。ラッキー♡

ニューヨークを舞台に恐怖の殺りく集団と対決!

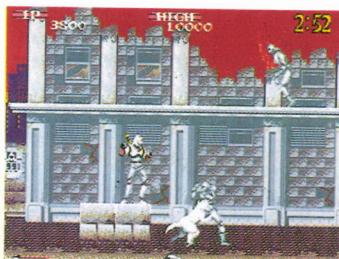
謎の殺りく集団ユニオン・リザードに侵略され、危機にひんしているニューヨーク。5つのラウンドは3つのステージにわかれしており、各ステージ3はボスとの対決となっている。炎に包まれたニューヨークの町並みからスタートし、目指すは敵の本拠地だ。疾風はニューヨークに平和を取り戻せるか。



●いきなり飛びかかってくる敵もいる

ラウンド1 BURNING DOWNTOWN

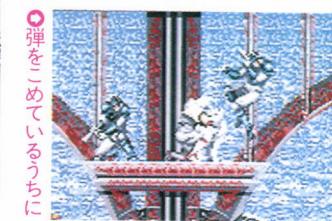
疾風と大和が到着したとき、既にニューヨークは火の海だった。マンホールからは火柱が上がり、地震と共に地は裂ける。遙か向こうには巨大な炎がメラメラと燃え



●大和が噛みついているうちに、急げ

上がっている中で、疾風の最初の戦いが始まる。

最初のステージとは言っても、ちゃんと大和を使わないとキツい敵や、刀を使わないと倒せない半月刀戦闘員など、ここで基本の操作を覚えておかないといけないぞ。



●弾をこめているうちに

ステージ1

このステージは、最初にもかかわらずいきなりマンホールから火柱が上がったりする。まあマンホールのたびに気をつけていれば平気なのだが、油断していると思わぬ一撃をくらうことになるぞ！ビルの向こうに見える炎は今はやりのラスタースクロールでキレイにかけろうっぽい演出をしている。最初のステージから既に半月刀戦闘員が登場するので、こいつは刀



を投げてから次に投げるまでの間にふとこに入り込んで刀で斬ってしまうのが一番。いちおう、手裏剣でも倒せないことはないがタイミングがかなり難しい。ラストのマンホールの火柱に注意だぞ。



●手裏剣を投げながら進むと安全だ

ステージ2

頭上から降ってくる石は当たっても死なないが、一瞬だけ操作不能になるのでその間に敵に攻撃されないように気をつけようぜ。



●突然の地震と地割
れが疾風を襲う



ステージ3/ボス

ステージ2の落石は当たっても死ななかったが、この面の落石はかすっただけで死んでしまう。かと言って落石ばかりに気をつかつ

●高い位置に炎が出たときにはしゃがんでよけないと死んでしまうぞっ！

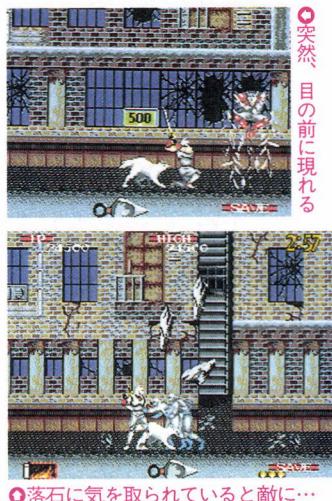


●SAV

ラウンド2 BATTLE ON THE RAILWAY

今度は線路の上の戦いだ。既に敵どもに占領されてかなりたつために線路は使われなくなっている。この線路の先には壁ボスが控えているぞ。

いきなり上空からヘリコプター



○突然、目の前に現れる



○当たっても死なないよ

○落石に気を取られていると敵に…

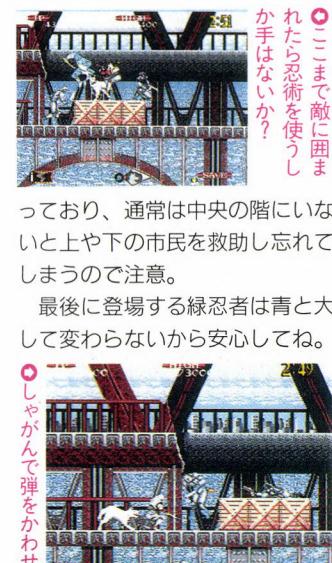
ステージ1

いきなり初登場の青い忍者は通常の手裏剣や刀では2回攻撃しないと死ないので、一度ダメージを与えたからといって安心していると反対に殺されてしまうぞ。

線路は大きく分けて3階からな



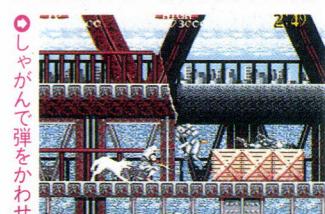
○ハイキックもカッコいいけどねえ



○ここまで敵に囲まれたら忍術を使うしか手はないか?

っており、通常は中央の階にいないと上や下の市民を救助し忘れててしまうので注意。

最後に登場する緑忍者は青と大して変わらないから安心してね。



敵の本拠地はまだまだ先だ!

ステージ3に入ると、いきなり難易度が上がってしまう。ここから先はうかつに先を見ないで進むとすぐにゲームオーバーになってしまうぞ。

ラウンド3のステージ1は特にどんどん上に登っていくステージ

なのだが、上下方向へのスクロールが異常に遅く、ちゃんとスクロールが止まらないうちに歩き出すると、ろくろく見えないので敵に囲まれて殺されてしまう。落ち着いて少しずつ進むっていうのがこのゲームの大前提だ。

ステージ2

このステージは始まってすぐに上空からヘリコプターが襲ってくるので、こいつは地上の弾の当たった跡をめやすにジャンプすれば大丈夫だ。反撃できないのがくやしいね。

この面は向こう側とこっち側の2つのコースがあり、上を押しながらジャンプしたり、下を押しな

シャドーダンサー

がらジャンプすることで向こうとこっちを行ったり来たりすることができる。半月刀戦闘員はその金網の向こう側からいきなりトコロにジャンプして入り込み、間髪入れずに刀で斬ってしまえば怖い敵ではない。

手裏剣がパワーアップすると今まで一撃では倒せなかった赤や青、緑の忍者も一撃で倒せるようになるんだぜ。



ステージ3/ボス

壁ボスの弱点は壁に埋まっている顔で、壁からニヨキニヨキと生えてくる腕は先端の手の部分にさえ当たらなければ死にはしない。



一度のチャンスで2回ダメージを与えられるので、落ち着いて手の届く範囲を考えながらやれば1面のボスなんかよりも全然弱いよ。

とにかくはしのほうに追い詰められないように気を使うことだね。

○右に見える建造物は一体、何だ?



○ヤバくなったら忍術でかわせ

NEW

あのミッキーのファンタジーアクションゲームだ

アイ ラブ！ ミッキーマウス！

CASTEL OF ILLUSION

ふしぎのお城 大冒険

魔女にさらわれたミニーを救うためには、まやかしの魔法を打ち碎く7つの宝石が必要なのだ。7つの宝石を集め、ミニーを魔女の手から奪い返すためにミッキーの大冒険が、いま始まろうとしている

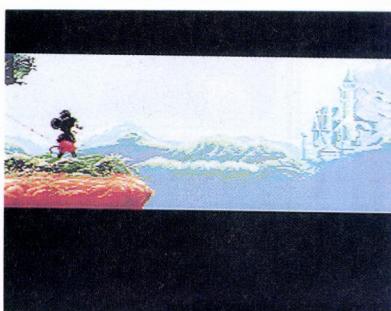
11月21日	セガ	4800円(税別)
4M ROM	アクション	コンティニュー

アニメそのもののグラフィックが魅力！

最初にいっておきたいのだが、このゲームはただのキャラクタだけがウリのアクションゲームじゃない。まずゲーム性ありき、なのだ。つまり、高いレベルのアクション性をもつゲームシステムが完成されていて、その上にディズニーアニメそのままに動くミッキーのキャラクタがミックスされているのだ。特に目新しいシステムはないが、アクションゲームの基本である操作性やゲームのテンポの

魔女の城からミニーを救え

物語は平和なベラ・シティから始まった。ミッキーはガールフレンドのミニーと仲良く暮らしていた。かわいいミニーは街の人気者で誰からも好かれていたのだが、しかしある日、ミニーは彼女の人気をねたむ魔女によってミッキーの目の前でさらわれてしまったのだった。ミニーを救うためミッキーは魔女の城にむかった。



●楽しくダンスするミッキーだが…
良さが目についた。シンプルなアクションとキャラクタの動きが最高のコンビを組んでいるといえる。



●あーっ！ ミニーがさらわれてしまった。ガムバッキンニー！



●たいへんだ。早くミニーを助けなきゃ、走れミッキー
●あのお城の中にミニーが…
ミッキーの冒險の始まりだ

ファンタジックな画面がたっぷり

ミッキーのかわいいアクションとファンタジックな背景のグラフィックのコンビネーションがこのゲームの大きなセールスポイントの一つだ。「メガドライブってこんなことまでできるのか」なんて声が編集部内にあったのも事実。このグラフィックを見るためだけでもプレイしてみる価値はあるかも。女の子には特にオススメだ。



●なんだつて！ 急げ！ 急げ！
そりや



●うわっ！ おちるっ。こんなかわいいアクションもあるぞ



●ドアの中はどうなってるのかな？ そつと開けると…



…そつと開けると…

ユニークなアクションがとってもカワイイ!

走るミッキー、跳ぶミッキー、泳ぐミッキー、あわてるミッキーなど、いろんなアクションをミッキーは見せてくれる。ゲームをプレイしていて、気が付かないような細かいミッキーの表情やしぐさも凝りに凝っていて楽しい。プレイヤーの操作に関係なく例えれば、

ミッキーが落っこちそうな場所に行くとあわてるミッキーが見られるのだ。ゲームの操作性は、基本的な操作方法が簡単なために、かなりイイ。難易度の方もノーマルレベルでプレイする限り、腕に自信のないプレイヤーでもそこそこ先に進めるだろう。



アクションの基本はジャンプ

この「ミッキーマウス」はジャンプ系のアクションゲームといえるだろう。とはいってもジャンプ一本槍ではなく、いろんなアクションを使っていかないと先にはすすめない。その中でも特にジャンプは中心的、基本的アクションということなのだ。さあ、まずはアクションから紹介していく。



●思いっきり、ジャンプッ!

ヒップアタック

もっとも基本的な敵キャラ攻撃方法がヒップアタック(しりもち攻撃)だ。ジャンプしているときに方向ボタンの下を押すか、□ボタンを押し続けるとできる。このテクをマスターしないと絶対に先のステージには進めないだろう。



●これがヒップアタックのポーズ。
なんとなくやんちゃな感じがいいね



●やった! ヒップアタック成功。敵の消えたもキラキラ、メルヘンだなあ

ジャンプ

コントロールパッドの□ボタンでジャンプ。このとき方向ボタンを右か左に押すと、その方向にな



●こんな場所はジャンプで飛びこせ

なめにジャンプができる。さらにジャンプと後で紹介するヒップアタック(しりもち攻撃)を組み合わせれば、高いジャンプも可能になるぞ。



●ジャンプで一気に出口へゴー!

ショット

ショットアイテムを持っているときにAまたはBボタンでアイテムを敵キャラに投げつけることが

●まずはジャンプでリンゴを取って



できる。また、後のステージで隠れアイテムを見つけるためにショットが必要になる。そして魔女の城で7つの宝石を集めたあとには、Bボタンで魔法を使うことも…。

●ショットボタンで投げよう!



ぶらさがり

このテクニックは、つるくさがぶらさがっているところじゃないと使うことのできない特別なテク



●ヒューッ! とってもいい気持ち

ニックだ。絶対必要なテクでもあり、つるくさを使わないと通過できない場所もある。またこのテクニックを使っているときは敵からのダメージを受けない。



●ミッキー! 遊んでる場合か?

スゴイしあわせがミッキーを待っている

ステージは全部で5つ、1つのステージは3つのラウンドとボス面という構成だ。それぞれのステージにはバラエティーに富んだしあわせがもうけられていて、まさにディズニーのアニメを観ているよ



- 地下水脈に流されるミッキー
- 急に足場が下り坂になったよー



うなハラハラドキドキする感覚が楽しめるぞ。また一番簡単なプラクティスマードだとステージ3までしかない。これは、女の子や小さな子供たちにも楽しんでもらえるように、ということだろう。

ステージ1 森の世界

さあ、いよいよミッキーの冒険の始まりだ。ステージ1は森の世界。緑あふれる美しい背景の中を進んでいこう。でも、美しさに見とれてしまって思わずミス! なんてことにならないよう気をつけよう。最初のステージにもかかわらず、多彩なしあわせが続出するぞ。特にラウンド1の突然出現する巨大なリンゴにはビックリ。



- つるくさ渡り



- 幽霊の頭の上をヒップアタックで飛び移ろう。怖がらずにジャンプ!



- ウットリするくらいキレイな背景。動くハッパにうまく飛び乗ろう

- わーー! なんだ、なんだ、びっくりしたなあ



巨大リンゴ!

- ゴロゴロと音が聞こえてきたらこのリンゴに注意だ



アイテムいっぱい夢いっぱい

長い冒険の途中には敵だけじゃなく、こんなうれしいアイテムたちも登場する。どれも大変役に立つから、取り逃さないように。



これを取れば1個につき1回、敵に投げつけることができる



パワーが1メモリ分回復する。満タンの場合は1000点もらえる



トライできる回数が1回分増えれる。これはうれしいね



これなら一気にショットの数が10回分も増えてしまう



得点アップ。点数を気にしなくてもとりあえずとっちゃんよ

ROUND 1



- 森の中へどんどん歩いてゆこう

ROUND 2



- 降りてくるクモには気をつけて

ROUND 3



- ん? ここは洞くつの中かな?

BOSS



○ステージのボスは木のおばけみたいな奴。顔だけ転がってたり、ドングリを降らしたりするよ

ステージ2 おもちゃ箱の世界

ステージ2はメルヘンチックなおもちゃ箱の世界だ。じゅまする敵も「おもちゃの兵隊」や「びっくり箱」など、なんだか憎めないやつばかり。このステージでなんとい

ってもすごいのは、「天地逆転」のしかけだろう。突然、画面の上下が入れ替わってしまうぞ。これは、ほんと自分の目で確かめてもらいたいほどスゴイのだ。



●バネの反動を利用して大ジャンプ



●ここはジャンプを連続していこう

天地逆転



●なんだろうこのマークは？



●えーっ！ こいつはピックリだ！

ステージ3 遺跡の世界

ステージ3は、吊り橋を渡って、遺跡を越えて、地下道を進もう。このステージでのしかけは、すべて「水」に関するものだ。地底の湖あり、そこから吹き上げる噴水あ

り、地下を流れる激流ありと、いろいろに姿を変えて水がミッキーのゆくてをはばむ。このステージあたりから、難易度が急激にアップしてくるぞ。



●なんか水が流れこんできたぞ



●こんなに水かさが増してしまった



●水中もスイスイ泳いじゃうぞ



●フー！ 噴水にふき上げられた

ROUND 1



●出口のドアのかぎを求めて、ひたすら上へ上へと登っていこう

BOSS



●後ろと前、両方から敵が追ってきてピーンチ！ とかいって実はよゆうだよー

ROUND 2



●チェックのブロックは上下に動いているのでうまく下に降りよう

ROUND 3



●びっくり箱に手足がついたようなボス。こいつはたまにビヨヘンとパンチしてくるぞ

ファイト

ROUND 1



●早く、早く吊り橋が落ちる前にわたらなきゃ、急げ～！

ROUND 2



●このように突然、目の前で激しい滝が流れ落ちてくるから慎重にね

ROUND 3



●水がメインのステージだけあってボスはカワイイ半魚人。ピヨンピヨンはねてくるぞ

まだ先は長いよ

NEW

まじかるハットの不思議な帽子の小さなヒーロー

ぶっとびターボ! 大冒険



アニメで人気者のハットくんが画面狭しと大活躍。かわいらしい背景と敵キャラに騙されないようにね



12月15日

セガ

4800円 (税別)

4M ROM

アクション

コンティニュー

空飛び海行き地を走るセガ得意のアクションゲーム

SEGAが久しぶりに出す低年齢層向けゲーム『まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険』。これまでアレックスキッドシリーズやピットフォールIIなどで、アクションゲーム作りのうまさは立証済。いったいどのような世界が広がっているのだろう。

引き裂かれた7つの島をくつつけろ

地球のヘソと呼ばれる巨大な穴があるウソン島がこのゲームの舞台。その穴の奥底に住む魔人が島を分断し、地上を支配しようとしたが、英雄の活躍により魔人は封じ込められた。それから63000年…またもや魔人ジアークが地上を支配しようとしている。再び分断された島を1つにするため英雄の



○こいつか悪王帝王ジークだ

コミカルな動きがカワイイ

パステル調の温かいグラフィックはゲームの雰囲気にぴったり。コミカルでかわいい敵キャラはどうも憎みきれない。攻撃した後に高笑いするヤツなんか特にそう思う。ハットくんだって負けてはい

○マントをなびかせ空飛ぶハット



○ロボック背負ってスーイシイ



○まずはジャンプして敵を地面にたたき落としてから

ない。バタバタ走り回る姿やマントをバタバタさせて飛ぶ姿は一見の価値あり。特に飛んでいる敵をジャンプして一度踏みつけ、敵を落としてからもう一度踏みつける姿と、敵にふれたり足場から落ちそうになって「ふにっ」と体をよじって落ちていく様は思わず「かわいい」と叫びたくなる。他にも、水の中を一生懸命に泳ぐ姿や、無表情でパンチを繰り出して敵を攻撃する格好などの動きすべてが「コミカル」で「かわいい」のがこのゲームの魅力かな。

○どことなくアレックスキッドのようなパンチで敵を倒すハットくん



○踏みつけて敵を倒すんだ!!

ハットくんを助けるアイテム

ハットくんを助けるアイテムは石像を壊すと手に入る。ただし、石像の中に敵がいる場合もあるから注意が必要。また、アイテムには敵を攻撃するものや身を守るもの、コイン、そしてステージをクリアする上で絶対に必要となる秘密のアイテムがある。



●この石像の中にアイテムが…

玉

玉はおもに攻撃のアイテムで赤玉、青玉、黄玉、緑玉の4種類ある。赤玉は画面がフラッシュして画面内にいる（入ってきた）敵を10秒間倒す。青玉はハットくんの周りに15秒間バリアをはる。黄玉はボスとの戦いで使うと大きなダメージを与えることができる。緑玉は10秒間敵を止めることができる。どれも敵が多いときにとても役に立つ。



●アイテムの残りタイム
が出て
いる



●このアイテムがおそらく
く最強だ
う



●今
のハ
ットく
んに敵
は一
体も
いな
い、つ
つ走
れ！



●左から赤、青、黄、緑の順番で並ぶ玉アイテム

カプセル&ロボック

イエローカプセルはボスとの戦いのとき無敵のGコンガーラを呼んで15秒間だけ大砲を撃ちこみ大ダメージを与えることができる。ブルーカプセルはロボック（石像か



●このアイテムがクリアのポイント

ら入手でき、投げて攻撃アイテムとして使える）にエネルギーをチャージして潜水艦かヘリコプターに変身させ10秒間だけ無敵のまま移動できる。しかしボスとの戦闘には使用できない。



●連打で上昇しないと落ちるぞ



●これも連打で浮上できるんだ

●Gコンガでボスを打ち倒すんだ

ドリンク

ドリンクアイテムには2種類あり、それぞれ10秒間だけハットくんはパワーアップする。ハイパー



●1口飲めばス
ピードアップ
●ストロングパ
ワー全開

ドリンクはハットくんの動きが速くなって、しかも高くジャンプできる。ストロングドリンクはハットくんのパンチが伸びる。



●ハットくんの基本能
力をア
ップ

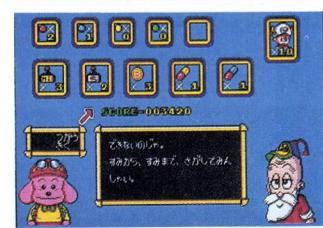
秘密のアイテム

各ステージの石像のどれかにかくされている秘密のアイテムは、2つに引き裂かれたウソ島を1つの島へ戻すために必要なものなのだ。そのため各ステージごとに異なった形のものになっている。このアイテムを持たずにボスを倒してもゴールすることができないぞ。そして、そこからステージ内をアイテムを捜し歩かなければならない。正解のアイテムを持ってゴールすれば「ゴゴゴ」という効果音とともに、クリアした島が1つ1つまとめて戻って行くシーンがアニメーションしながら画面に写し出されるよ。

●このアイテムを取っていけば

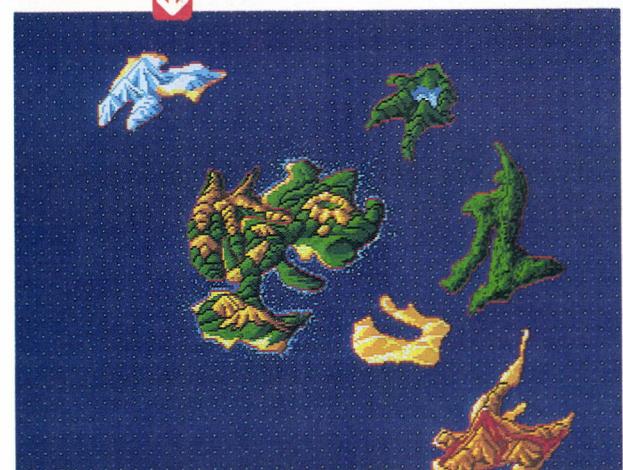


角ぶえ	薬
砂時計	花



●アイテムを取りに戻るはめに

●やった！やっと引き裂かれた島の一つをもとに戻す
ことができたぞ、これで残りは5つだ



ウソン島の仕掛けの中をハットくんが走り抜ける

ハットくんが冒険するウソン島はジアークの手によって作られたワナや自然の力によって作られた仕掛けが用意されている。このワナや仕掛けが全ステージにたつ

多彩なステージ構成に負けるな

このゲームは3つのステージで成り立っている。1つはサーカスのような横スクロール面、もう1つが落下感覚の楽しい縦スクロー

ル面だ。基本的にはこの2つの面で成り立っているのだが、妙にせっぱ詰まった緊張感が味わえる、強制スクロール面もある。

縦スクロール

この縦スクロール面は左右にもほんの少しだけ移動する。これによって、ジャンプした先が見えずらくなっているためミスがある。飛び降りたときはAボタン連打でゆっくりと下りよう。



①マークを使って大ジャンプしたところ。上の面だ



②口をとがらせてハットくんが走る。もう少しでゴールだ



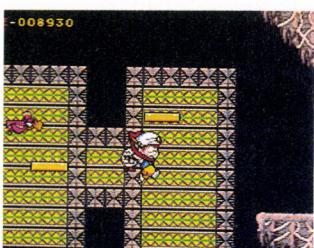
③アイテムが取れない。回り込まなければ取れない

横スクロール

横スクロール面は横にだけに移動するだけではなく縦にも、2画面分スクロールするため広く迷うことがよくある。しかし、その分石像の数が多いので、隅から隅までチェックしよう。



①これは一番最初の面。つり橋が壊った後から崩れてくる



②ここから落ちたら真っさかさまだ。うまく台に乗らなきゃ



③連打連打の嵐で空中を散歩だ。でも下の溶岩には気をつけろ

強制スクロール

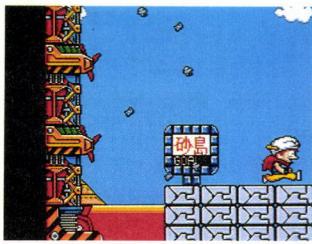
アクションゲームで強制スクロール面は、氷の面の次くらいに常識になりつつある。この『まじかるハット』ではサンドブルというのに後ろから追いかけられる。このサンドブルにはさまれると敵でさえやられてしまうので、はさまないように気をつけろ。



①ほら逃げろや逃げる



②ンッ!! なんだあの石は?



③画面左のがサンドブルという敵

ステージ内の仕掛けを利用しろ

水蒸気

多彩なスクロールのある『まじかるハット』だが、それだけで終わるはずがない。ハットくんを悩ませるいろんなワナが待っている。しかし、ワナを避けるための仕掛けもうまく配置されているのでそのワナを難なく抜けたときは、たまらなく気持ちがいいので、一度抜けても何回もやりたくなるのである。

スプリング

マークの上に乗るとスプリングが「びよーん」と出てきて普段のジャンプでは行けないような高い場所へも行けるようになる。面によってはこのマークでジャンプした後にジャンプボタンを思い切り連打して、そのままボスの所まで行けてしまうこともある。他に別の仕掛けと一緒に使ったりする所もある。

①こんな感じにびよーんジャンプ

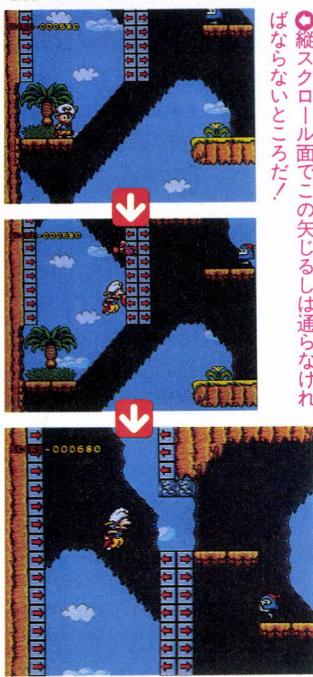


②ほらっ!! 大ジャンプだっ

まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険

矢じるし

矢じるしにさわると「カキン」という音と一緒にボクシングのグローブのようなもので斜め上にはじかれる。両側に矢じるしがあるとき、ぶつかったら逆に方向キーを押して同じことを繰り返すとどんどん上に昇ることができる。矢じるしが片側しかないときは、はじかれたらジャンプボタンを連打して高さをたもち、同じほうへもう一度ぶつかることにより昇ることができる。



ポール

なんでもない1本の棒だが、飛びつくと2度「グーン」と棒高跳びの棒のようにになり、ハットくんをすごい勢いで飛ばしてくれる。しかし、すごい勢いで飛ばしてくれるのは棒の上の方につかまつたときだけで、下の方につかまつたときは「ボテ」と落ちてしまう。?マークの近くにあることが多い。



もちろん敵だつていいぱい

このゲームに出てくる敵キャラはみんなかわいいので倒すのがかわいそうになってしまふ。目の前にくるといきなりジャンプしたり、加速をつけて走ってきておもむろにすべったりと変なやつばかりだ。そしてクリアまでには何体ものボスキャラがハットくんの行く手をはばんでくる。でも、そんな敵はパンチでぶつとばせ。

敵キャラ

ザコキャラはパンチか上から踏みつけてやっつける。パンチなら1発でOKだけど、踏みつける場

ピッコロ MKI		一一番最初に出てく る敵だ。相手にな らない程度なので 気にしない	ゴスケ	かなりやなやつ、 2回はねて3回目 に飛びかかるつ てくのだ
千代丸		こいつも弱いのだ が、へたにパンチ すると、やられる	ゴンザレス	こいつは真っすぐ なやつで、なにも 考えず突っ込んで くる
ダツド		いかかる なかなかのくせも ので、普段おとな しいのに突然おそ	M・イトウ	水中にだけしか ない敵だが、たま に水面にはねてく るカワイイやつ

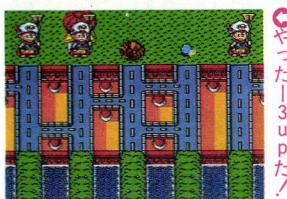
ボスキャラ

ジアークの他にも数体の中ボスが存在する。もちろんこのボス達は攻撃も激しく体力もザコキャラとはくらべものにならないので、

変にアイテムをけちってハットくんのまま攻撃しない方がいいだろう。Gコンガーや黄玉などの攻撃アイテムをうまく組み合わせて、慎重に戦えば勝つことは難しくないはずだ。

おまけのおまけ

ボーナスゲームを楽しむためにはゲーム中に手にはいるコインが必要である。1面をクリアするとボーナス面に画面が切りかわる。このボーナス面には2種類あり一面ごとに入れかわっていくのである。1つはスロットマシンでもう1つはあみだくじだが、絶対あみだくじのほうが当たりやすい。



NEW

ドライブシミュレーションは かくありたい

Hard Driving

ハード・ドライビング

業務用と同様、ポリゴナライザー処理された画面がとても美しい。しかも、クラッチはついているし、対行車は走っているしといったれりつくせりのこのゲームの魅力を探ってみよう。

12月21日	テンゲン	5900円 (税別)
2M ROM	カーレース	

まさに実車感覚! 迫力のドライブシミュレーション

クラッチが付いていてまさにドライブシミュレーター、と評判だった『ハードドライビング』がメガドライブに移植された。このメガドライブ版も業務用と同じ、ポリゴナライザーを使った画面になっている。もちろんクラッチも付いているが、実車とは逆にアクセル、ブレーキ、クラッチの順にABCボタンが並んでいる。また、初期



●「ハードドライビング」の文字が浮き出てくる様子がわかるかな

● 対行車が走っているので、実際の公道を走っているような気分になれる。でも、みんなワガママ

設定で、日本の道路事情と同じ左側通行か、欧米諸国（イギリスを除く）みたいに右側通行かを選択することができる。これが意外と重要になってくる。それというのも、今までレースゲームは対行車が走っていないかった。そのために、はみ出して走っていると前からきた車と衝突してしまう。はたして、無事走ることはできるかな?

●いろいろ細かに設定できるのがうれしい。何か得した気分



必要なものが一目でわかるインパネ

画面の約 $\frac{1}{3}$ を占めるインジケーター部。左側に得点と現在のタイム及びベストタイム。右側にマニュアルシフトの場合のみ、今何速のギアで走っているか分かるようになっている。そして、中央には回転計（タコメーター）と速度計（スピードメーター）が並んでいます。また、速度計はキロメートル毎時とマイル毎時の2つの表示を選択することができる。キロメートル表示は日本でもおなじみだが、マイル表示はアメリカで使われている。右側通行のときにはマイル表示にすればと実感も湧くんじゃないかな。

回転計	速度計
通称、タコメーター。エンジンの回転数を表す。オートマにはあまり必要ない	通称、スピードメーター。現在の時速がわかる。キロメートルとマイルがある
燃料計	シフトインジケーター
現在のガソリンの量がある程度わかる。このゲームでは単なるかざりに過ぎない	オートマの場合、中央のDにある。マニュアルのみ使用する計器である

オートマか?マニュアルか?それが問題だ

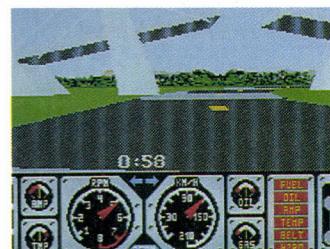
簡単操作のオートマチック、スピードのマニュアルシフトのどちらでも好きなほうを選んでプレイできる。ただ、マニュアルシフトの場合、パッドでの操作はかなり難がある。アーケードパワースティックならあまり不便を感じないが…。とにかく速ければいい、というのなら最初からマニュアルシフトを選んでみては。



●ゲームスタート直後にオートマかマニュアルかを選ぶようになっている

オートマチック

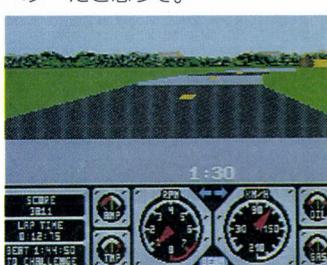
初めはこのオートマチックでゲームを理解することを勧める。マニュアルシフトで始める場合、操作を覚えるのに精一杯、となる可能性が高い。それならば、簡単操作のオートマチックでコースをよく理解してからレベルアップの意味も踏まえてマニュアルにするのがベターだと思うぞ。



●いまいちスピード感に欠けるオートマチック。操作しやすいからしかたがないのかなあ



●コースによっては走りきることが、つらいものもあるんだ。たとえば、スピードトラックとかね。



●走行中、いちじるしくギアが変わるのが、シフトのマークは「D」のまま

マニュアルシフト

チョット腕が上がったらこのマニュアルシフトでプレイしてみよう。トップスピードはオートマチックよりも速くなるし、一度に操作すること(□ボタンを押しながら

ら方向ボタンの上下でシフトチェンジ)が増えて、今までと違ったゲームの世界を堪能できるだろう。スイスイと曲がっていたあのカーブも右へ左への蛇行運転。初めてゲームをプレイしたときの思いがよみがえるんじゃないかな?



●このように現在速度で走っているのがわかる。写真の位置はロード

●なかなか、操作が難しく、前に走ってくれない。手での操作は無理がある

好タイムをだしてチャンピオンシップへ

ある決まったタイム(画面右下に表示されているベストタイム)よりも早く走るとチャンピオンシップモードに進むことができる。チャンピオンシップモードはスタンドトラックを1台の車と速さを競い合う。今までではコースアウトしうが、クラッシュしようが画



●ベストタイムを出せば、この文字が画面上にでてくる。予選突破めざせ!

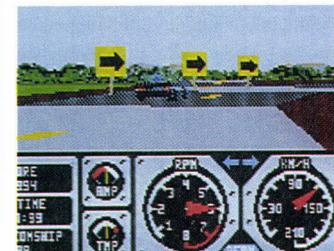


●チャンピオンシップでコースアウトしてしまうと…

●10秒以内に本線に戻らないとこのようにゲームオーバー。事故が起こしても同様

面中央に表示されているタイムの続くかぎりゲームオーバーになることはなかった。しかし、チャンピオンシップモードはコースをはすれて10秒たったり、クラッシュすると即ゲームオーバーになる。そのかわり、対行車がなく走りやすくなっている。

●スタートトラックで勝負する。スピードよりもテクニックがものをいう



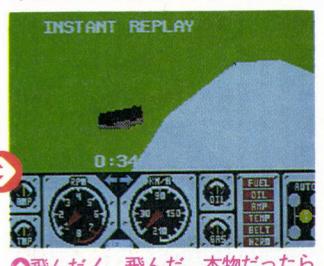
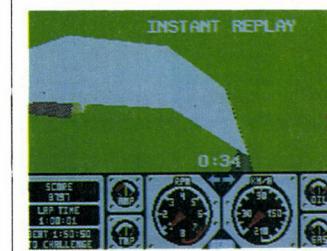
クラッシュが癖になる

今起きた事故をすぐに再現してくれるのが、このゲームのウリの1つである「インスタントリプレイ」だ。この機能は楽しくて好み付きになる。本来はこの機能「なぜ事故を起こしたのか」を研究するためにあるのだが、「こうするとどのように再現されるか」と事故の原因よりも結果に興味がわくと、ワザと事故を起こすのが楽しみになってくる。



●フロントガラスにヒビがはいると事故を起こしたというしるし

●たしか、このあたりでハンドルを切ったんだっけなあ



●飛んだ! 飛んだ。本物だったら間違いない即死だろ

コースは2種類。スピードを競うか、テクニックを磨くか

スタートしてすぐに別れ道に差し掛かる。この別れ道を真っ直ぐ行くとスピードトラック、右に行くとスタントトラックになっている。また、コースアウトして10秒を過ぎると強制的にコースに戻される。最初はスピードトラックを走り、慣れてきたらスタントトラックにするといいだろう。

分岐点

○スピードがついている
○右に行くのは無理



○自分が走ったところまで旗が立つ



スピードトラック

それほど、急なカーブも見当たらず、そうかといって平坦な道がただ続いているわけではない。しかし、全体的にアクセルを開けっぱなしにして走ることは可能だ。ただし、いくら速く走ったところ

でキープレフト（ライト）の原則を忘れる、インスタントリプレイが待っている。そういったことを踏まえたうえで、スピードという爽快感を求めるのなら、このコースを選んで走ってみよう。



①下り坂+右コーナー

この下り坂でスピードがつき過ぎるとカーブを曲がりきれずコースアウトしやすい。また、ここでコースアウトするとなかなか本線に戻ることができない。



②橋の下

橋の下がゆるいカーブなのだが、橋桁がじゃまをして先の情報が不足する。それに加えて対行車が多いので、キープレフト（ライト）

の原則をキチン守らないと間違なくクラッシュにつながる。それとコースアウトは橋桁に激突するので、自分のコントロールできるスピードまで落とすようにしたほうがいいのではなかろうか。

○いきなり対行車とすれ違い。左側通行していたから事故にはならなかった



③アップアンドダウン

両端が壁になっている下りを抜けるとやや急な上り坂になる。ここは見通しが悪いうえに、対行車

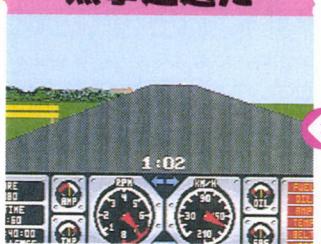
○コースアウトしないよ
○慎重に進んで…



が頻繁にやってくるため、事故が起こりやすい。また、最初の下りはコースアウトしたまま突入すると、まずインスタントリプレイはまぬがれないと思っていい。



無事通過だ



④連続する高速コーナー

たぶんここはスピードコース中最大の難関だろう。1つ1つはさほどきついカーブではないのだが、それらが組み合わされてかなりきついカーブを形成している。間違

ってもノーブレーキでのぞむ、などという無謀なことは避けたい。それこそコースアウトしてカーブの先にある建物にぶつかるシーンを見るのがおちだ。とにかく持っているテクニックを駆使して切り抜くことを考えよう。

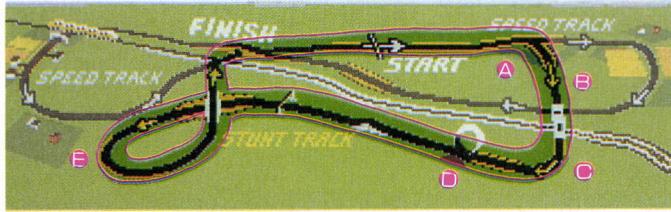
○曲がり切った先には栄光のゴールがあるぞ。でも、最後まで気を抜くな！



スタントトラック

「走る」ことよりも「楽しむ」ことに重点を置いたコース。コース自体は短いのだが、ジャンプやループ、それに45度バンクありと

ボリュームがある。どれもほとんど対行車が見えないので、キープレフト（ライト）を守って走らないと衝突するのは目に見えている。



A 最初の右コーナー

スタートしてすぐに前の車を抜こうとアクセルを踏みっぱなしにすると、別れ道であるこのカーブを曲がりきることはできない。曲



B 跳ね橋ジャンプ

初めてここへ来たときは、十中八九インスタントリプレイを見る事になるだろう。速過ぎても遅過ぎてもだめだ。70~90キロぐらいのスピードで飛び越えよう。



C ガソリンスタンドコーナー

このカーブは意外ときつい。特に、このカーブの前にある下り坂でスピードを出し過ぎると、まずガソリンスタンドに突っ込む。また、ここは対行車がひっきりなしに走ってくるので、充分に減速してまわるのがベスト。



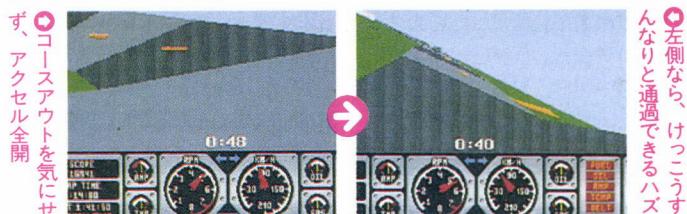
D コークスクリュー

ここでのクラッシュは癖になる。もちろん他の車に衝突するのではなく、コースアウトしてクラッシュした場合。またループに入る前には充分に加速するように。



E 名物45°バンク

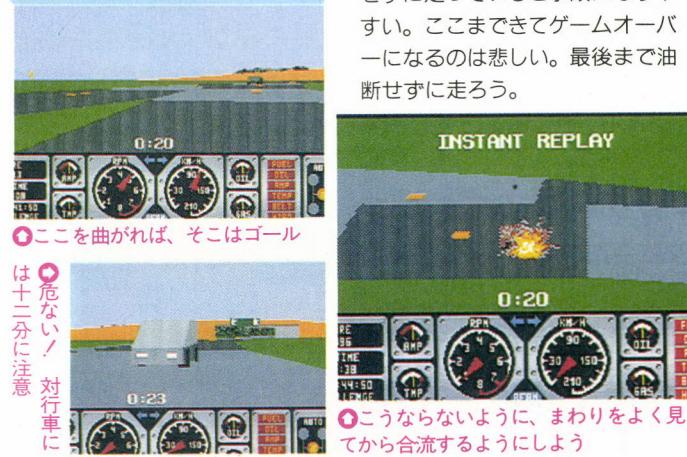
サークットを思い浮かべるバンク。もちろん外側に飛び出すとクラッシュする。また、近道しようとするとなぜかインスタントリプレイが始まってしまう。



油断大敵、ゴール地点

ゴール前でスピードトラックとスタントトラックが合流する。スピードトラックの場合、ゴールまで一直線になっているので問題はない。しかし、スタントトラック

合流地点



NEW

ナムコオリジナルのパズルゲーム

Megapanel

メガパネル

偶然が時には嬉しい、時には悔しい。カラフルなブロックが不思議な魅力を持っているゲームだ。

11月22日

ナムコ

4900円 (税別)

2M

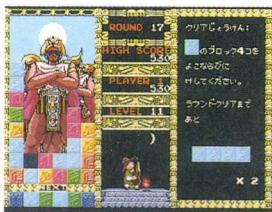
ROM

パズル



偶然がとても悔しいアクションパズルゲーム

ナムコが今までにメガドライブで発売したソフトはすべて業務用からの移植だった。しかしこの『メガパネル』はまったくのオリジナルゲーム。EXERCISE、PIN-UP、VERSUSと3つのモードでボリューム満点。



○エキゾチックなグラフィックがゲームの決め手

ブロックの移動を考える

よく縁日や駄菓子屋で売っている「15パズル」というのを覚えているかな。縦横4マスで仕切られたケースの中を、1~15の数字のついたブロックを縦横に動かして順番に並べるあのパズルゲームだ。このパズルを応用したのが『メガパネル』なんだ。画面に並べられているブロックをパッドの上下左右で動かし、同じ色を3つ以上並べれば消える。また、一定時間経つと下からブロックが増殖する。画面の一番上までブロックが増え、なおかつ増殖するとミスになるわけ。また、3つ消しばかりしていると増殖するスピードは早くなる。



○背景が描きこまれていない黒い部分がブロックを移動させることができる場所



○縦に移動するにはパッドの上下を使う。このように上に移動させる場合はパッドも上



○横移動
○横移動はパッドの左右を使う
○この画面で左を押すと...
○この画面で右を押すと...
○この画面で上を押すと...
○この画面で下を押すと...

○このように空白の右にあるブロックが左に動いた

カラフルなブロックがいっぱい

ブロックを100個消すごとにレベルが1上がる。レベルが上がるとブロックの色の数が増えて画面がとてもぎやかになる反面、偶然



○最初はブロックの種類が少ない

に消える可能性や4つ以上の大量消しが難しくなる。また、3つあるモードはどれも異なった絵柄のブロックになっている。



異国情の情緒が流れている!

誌面からは音楽まで聞こえてはこないだろうが、このゲームの音楽はとても不思議な魅力をもっている。一言でいえば「オリエンタル」というのだろうか。特にEXERCISEモードはそのバックに描かれた絵と音楽が不思議にマッチして妙な気分になる。また、画面中央下で焚き火の周りをギターハンドに踊る人物の存在感は、何か訴えてくるものがある。



○古代の文明をかたくなに
守る民族なの?...?



○焚き火と三日月とギター
の音色が不思議と調和する

パネルの並べかたをマスターするのが基本

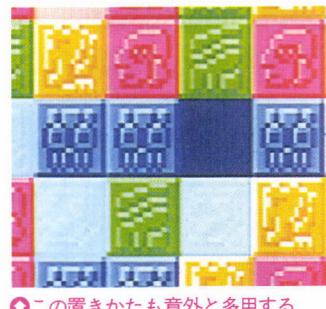
3つのブロックを並べるのは誰だってできる。しかし、4つや5つになると、その「かたち」というものをしっかりと踏まえてなければなかなかうまくいかない。特にVERSUSモードは4つ並び以上の定石を理解することが大切。

○縦横好きなように動かして役を作る

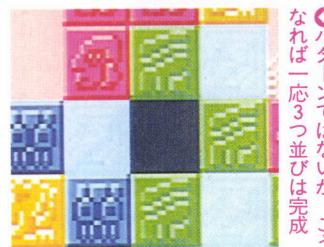


3つ並びのパターン

3つのブロックを並べるのに、パターンはないかもしれない。なぜならば3つ以上が消える条件だからだ。同じブロックが2つ並んでいるところにもう1つ同じブロックをもってくればいいのだ。



○この置きかたも意外と多用する



○パターンではないが、こうなれば一応3つ並びは完成



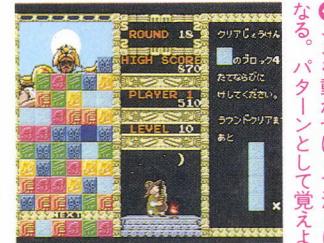
○どのように動かしても作れることができるパターン

4つ並びのパターン

最初はただなんとなくできる、というのが本当だろう。4つ並べたくても3つ並んで消えてしまうためだ。どうしたら4つ並べることができるのか。1つのパターン



○この並びを1つの定石に…



○4つ消しにおける基本的なパターンがこれだ



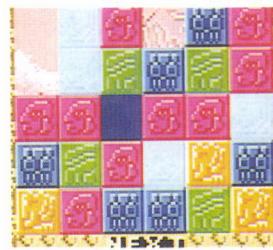
○気が付きにくいのがNEXTを利用

は同じ色のブロックが2つ並んでいる同一直線上に1つ間を開けて、もう1つ同じ色のブロックを並べる。そして空いているところに同じ色のブロックを入れればいい。

5つ並びのパターン

5つ並びは4つ並びの応用なんだ。しかし、パターンは1つしかない。それは、同じ色のブロックが2つ並んでいる同一直線上に1つ間を開けて、もう2つ同じ色のブロックを並べる。そして空いているところに同じ色のブロックを入れるので、ちょっと難しい。

○これは横消しのパターン。これ以外は連鎖で作る。



大量消しの快感

そろそろ消すことのできるのは5つまでで、6つ以上は3つ並びができる勝手に消えてしまう。そのために、6つ以上は複雑な「連鎖」によって初めて可能になる。この大量消しに関してはパターンらしいパターンはないが、自在に作れるようになればこれほど気持ちいいものはない。



○まず、順序よく先の先まで考えて並べる
○一番下の段を崩すと同時に大量のブロックが降ってきていく



○ここに動かせば4つ消しになる。パターンとして覚えよ



○パターン的にはみな同じ



○こんなに下まで見事に消滅

EXERCISEで勉強して、PIN-UPで楽しもう

1人で遊ぶモードは2つある。1つはEXERCISE。これはあるクリア条件を満たすと次のラウンドに進む「クラックス」のような練習モード。もう1つは右側

のパネルに絵が隠されていて、消したブロックに応じて上から爆弾が降ってパネルを消す、PIN-UPモード。特にPIN-UPモードは一見の価値あり。

EXERCISE、条件を考える

画面の右がクリアするための条件。もちろんラウンドが進むとその条件も厳しくなってくる。また、条件を満たさないかぎり次のラウ



た形がクリア条件
縦並びや横並びといつ

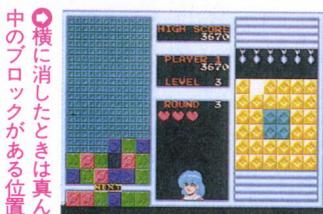
PIN-UP、爆弾の落としかた

全30ラウンドでブロックを消すごとに右側のパネルに爆弾が降って絵が現れる。このとき右側のパネルがすべて消えればラウンドク

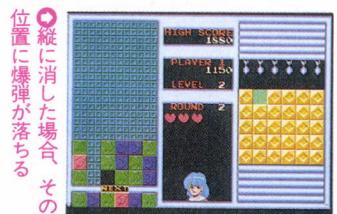
リア。いくら消してもそこにパネルがなければ何の意味ももない。またミスすると△マークが無くなり、全部無くなるとエンド。

3つ消し

3つ消しでは爆弾が1つしか降ってこない。しかも縦に並べればその列に、横に並べれば横に並ん



でいるブロックの真ん中の位置に爆弾が降るんだ。3つ消しは効率が悪く、しかもブロックの増殖するスピードが早まるため、多用するのは避けたほうが無難だ。



4つ以上

4つ以上消すとその数だけ爆弾が降る。たとえば4つ消した場合、縦だとその列と同じ位置に4つ、

横だとその4つ並んでいる位置と同じ位置に爆弾が4つ降る。しかもブロックの増殖スピードが遅くなるといった利点があるので、こちらを基本にしよう。

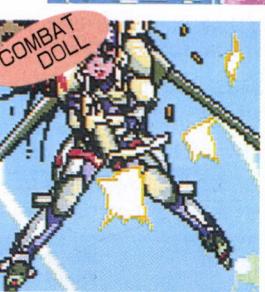


のぼしのゆみこちゃん
同じくラウンド8 やましないこちゃん

女の子は10人 どの子が好み?

パネルに隠されている女の子は全部で10人。どの子も魅力的でそれぞれの特定のテーマにのっとり4枚ずつの絵があり、徐々に大きなものになっていく。しかも、絵

が大きくなるにしたがって、だんだんとゲームのほうも難しくなるからそう簡単にはすべての絵を見る事はできない。はたして、どの子が、一番かわいいかな?



は恋人だもの、だそだ。だって車
は壊れたって大丈夫。だって車

命。でも、平和が一番だわ
地球の危機を救うのが私の使

消しかたが次の絵を決める

PIN-UPモードは全30ラウンド。絵の数は10人×4枚で40種類。ということは1度クリアしても見ることができない絵が10枚もあるわけ。では絵はどういう条件でわかるのか。実は、クリアのしかた、つまり前のラウンドで何色のブロックを多く消したかによって変わるんだ。



VERSUSモードで友達と競い合う

対戦プレイがこのVERSUSモードだ。3回戦して先に2勝したほうが勝ちになる。また、一度に消したブロックの数によって消えないブロックが相手側に降ってくるといった、先に発売された「クラックス」対戦と同じようなシステムになっている。対戦こそこのゲームの楽しみかただろう。

攻撃の手をゆるめないために！

勝つためには待っていたら駄目だ／これはどんな勝負ごとも言える。もちろんこのゲームにもあてはまる。攻め抜いてこそ勝利となる。ではどのように攻めたらいいのか。それは消えないブロック（おじやまブロック）を使う。4つ消したら4つ、5つ消したら5つ相手側に降ってくる。また、「攻」と書かれたブロックはこのモードだけのアイテムブロックでこれを3つ並べて消すとなんと10コも

- 2人のかわいい子が踊っている

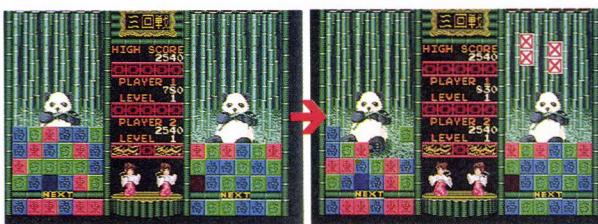


- ここまで作ればやや安心？



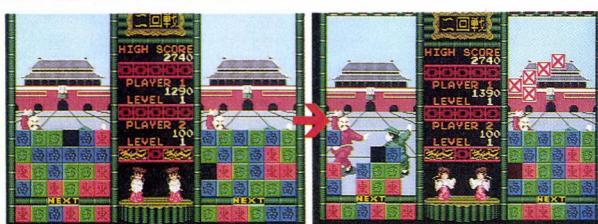
のおじやまブロックを降らせることができる。ブロックが動かせないくらい大量に降らしてやろう。

4つ



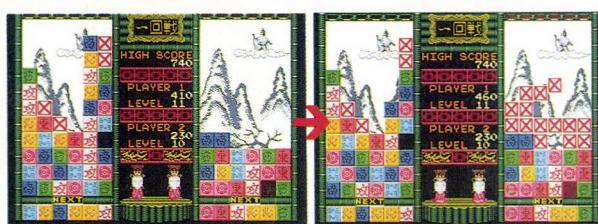
- 縦だろうが横だろうが、ブロックを4ついつべんに消してやればあいて側に4つのおじやまブロックを送ることが可能

5つ



- 5つ消すと5つあいて側におじやまブロックを送ることが可能。しかし、5つは作りにくいので、4つ消しを基本に考えよ

アイテムで…



- 「攻」と書かれたブロックを3つ以上消すと、あいて側に大量のおじやまブロックを降らせることができる

いざというときには防御アイテム

いくつも重ねられたおじやまブロックは絶対に消えないのかと言うとそうではない。「守」と書かれたブロックもこのモードだけのアイテムブロックで、このブロックを3つ以上並べると大量にあるお

じやまブロックも一瞬のうちに消えてしまう。また、4つ以上なら消すと同時に相手側におじやまブロックを落とすことができる。常に3つ近い位置に置いて、いざというときに備えよう。

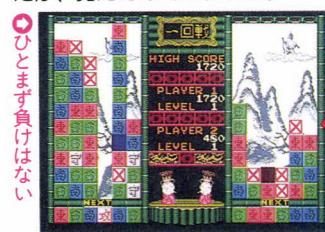
- 大量に重なったおじやまブロック…



- 「守」のブロックでぜんぶ消えた

おじやまブロックを有効に、

おじやまブロックはやっかいな物ばかりではない。おじやまブロックは動かすことが可能なのだ。それによって動かすことのできなくなったブロックが動かせるようになる。意外と気がつかないことがだが、覚えておくと便利だ。



- おじやまブロックが…

縦消しは危険がいっぱい！

VERSUSモードの時はできるだけ縦に消すのは避けよう。なぜなら、縦に消したところが溝になり、自滅する可能性が高い。しかも4つや5つなどの大量に消すのが難しくなり、攻撃もままなら

ない。常に横にしかも4つ以上消すように心掛けること。これなら溝ができるにくいし、4つ消すことによってブロックの増殖スピードも抑えられる。次に何がくるのかをしっかりと把握するのが大切だ。



- はじめの列が孤立してしまった



- ブロックが降ってきて終わった…

NEW

4人打ち麻雀の決定版!

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

あの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がパワーアップしてメガドライブにやって来た。新キャラクタを交えて21人の雀士の熱い戦いが今始まろうとしている。



12月14日 ゲーム アーツ 6800円(税別)
4M ROM 麻雀 パスワード

片山まさゆき流麻雀の集大成!

パソコンやファミコン、そしてPCエンジンでも好評だった『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、オリジナルモードや新しいキャラクタの参加など、装いも新たに『ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場』としてメガドライブで遊ぶことが出来るようになったぞ。



○豊臣君の転校が全ての始まりだった

メガドライブオリジナルモードを追加

メガドライブ版の『ぎゃん自己』は、講談社から発行されている『片山まさゆきの麻雀教室』がベースになっている。それを元にして新しく「クラス対抗戦モード」と「麻雀道場モード」の2つのオリジナルモードが加わり3つのモードで遊べるようになった。

「クラス対抗戦モード」は「フリー対戦モード」にストーリーをつけたようなもので、今回の目玉的なモードになっている。そして「麻雀道場モード」は麻雀の基本から応用までのクイズだ。

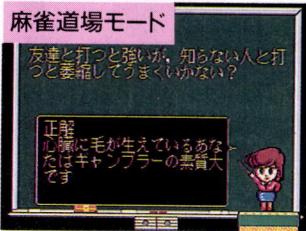
○さっそく目を付けられてしまった



○今回のメインのモードだ



○色々な楽しみ方ができる



○麻雀を覚えるのに便利

個性あふれる相手

今回登場する雀士達は今までの『ぎゃん自己』と同じく個々の性格が強く押し出されている。登場する雀士は21人と、PCエンジン版よりも人数は減ってしまったものの、約半分の8人ものキャラが新しく登場することになったぞ。



○大きな役に振り込んでしまった



○必殺! ミエちゃんのチャイ

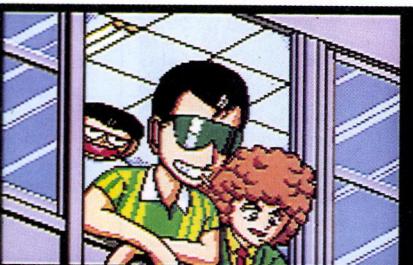
原案本で予習・復習

このゲームは講談社からでている『片山まさゆきの麻雀教室』をもとに構成されている。コミックのほうではドラ夫が主人公だったが、ゲームでは豊臣君がその座を奪ってしまったのだ。

この本には麻雀の基礎の基礎から、ある程度の応用まで簡単にわかりやすく書いてある。麻雀を知らない人でも楽しく読めるので、麻雀を覚えたい人にはぜひともお薦めしたい。



○この本の他に「ぎゅわんぶらあ自己中心派」、「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」のコミックも出している



信太郎
あいつが新しい転校生かよ

麻雀道場とフリー対戦で腕をためせ

いきなり「クラス対抗戦」に挑んでみるのもいいだろうが、やはり、まずは「麻雀道場モード」や「フリー対戦モード」で自分の実力を調べたほうがベストといえるだろう。

麻雀道場モードで基本をつかめ！

先にも書いたが、このモードでは麻雀の基本的なことから応用までをクイズにしてある。

クイズの問題数は全部で250問もある。問題のテーマも6つに分かれている、それぞれに違った先生が付いてくれる。クイズは各テーマごとに10問ずつ出題され、すべて三択一になっている。

麻雀常識・ルール

麻雀道場のまざ1時間目は、ふみ先生の「麻雀常識・ルール」の時間だ。麻雀初心者は必ず最初に出席してもらいたい。納得いくまで何回も受け直してこの時間で必ず満点を取るように心掛けよう。

点数計算

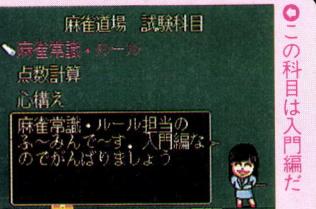
2時間目は／＼先生の「点数計算」の時間だ。

麻雀は一応できるけど点数計算は面倒臭くて他人に頼んでしまう、という人が多くいるが、ちょっとしたコツを知れば簡単なものなのさ。

『ぎゃん自己』には『ぎゃん自己』なりの打ち方があるので、普段の打ち方をしていても勝てないかも知れない。この2つのモードで実力を上げてくれ。



●全ての学科で満点を取れるように

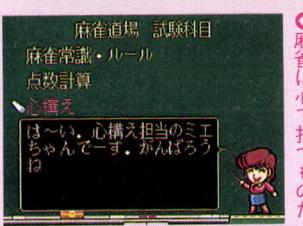


○この科目は入門編だ

心構え

3時間目はミ工先生の「心構え」の時間です。

麻雀をするにあたって、時には技術よりも心の構え方ひとつでトップになれたりするものだ。なるべくゆったりとした心で打つようにしよう。

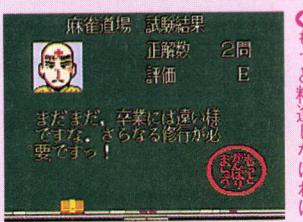


○麻雀は心で打つものだ

テンパイ・当たり牌

4時間目はゴットハンド先生の「テンパイ・当たり牌」の時間だ。

テンパイできる牌を瞬時に見分けることができ、見逃すことがなければそれだけチャンスが多く訪れてくることになるぞ。



○もっと精進しなければ

どれを切る？

5時間目は謎のじいさん先生の「どれを切る？」の時間。

時と場合、また自分の順位や得点などによって切る牌は変わっていくもの。ここではオーソドックスな答えが正解になっている。



○どの問題も難しいぞ

総合試験

最後の時間はドラ夫先生の「総合試験」が待っている。

今までの問題の総括なので、しっかりとやっていた人にはそう難しいことはないだろう。この時間だけ問題は20問出題されるぞ。



○ここが最後の科目だ

フリー対戦モードで相手の性格を読み

「フリー対戦モード」では各キャラクターの表情がよく分かるように顔を縦に並ばせている。

また、相手の持ち牌を見られるオープンや、キャラクターのうちの一人を指導につけられることが出

来るので、それらをうまく使って他のキャラクターの打ち方や性格を知ることができるぞ。

相手の打ち筋が分かるようになったら、次はメインの「クラス対抗戦」に挑戦だ！



●ツキあり、ツキなしを選べる
●フリー対戦はオープンできるぞ



●トップを取れば制服を着たバニーちゃんが祝福してくれる。がんばろう

半荘終了

+	19400		
+	40000		
+	59400		
2		3	
+	3600	-	18400
+	10000	-	20000
+	13600	-	44600

それではメインのクラス対抗戦だ!

今回の主人公である豊臣君が転校してきた四暗高校(すうあんこうこう)。一見普通の高校に見えるが、実は一流雀士を目指す者の登竜門なのである。そこでは下級クラスである東組へのイジメが横行していた。それを見兼ねた豊臣君は上級クラスに挑戦を挑んだのだった…。はたして豊臣君は勝利をつかむことが出来るのだろうか。



1回戦 南組

対戦方式は総当たり戦になっていて、戦いが終わった時点で得点がプラスになっていれば次のクラスに進むことができる。

最初の相手はキムチ、若葉、小雪の美少女結社テナリinzの3人だ。彼女達は麻雀初心者なのだが油断は禁物である。メンゼン即りやナキを多用したノミ手などでペースが早くなるので、あまり大きな手を望まないほうがいいぞ。



●テナリinzを相手にするときは細かく小さな手で上がるようになよう

2回戦 西組

2回戦目の面子は謎のじいさん、徳川、明智の3人。

この中で一番注意すべき人物は明智だ。謎のじいさんはあまり相手にしないほうがいいだろう。

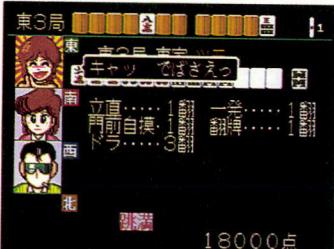


●このナキまくるヤツが四暗刻で上がるとは珍しい。このままだとプラスになれないかも知れないぞ



3回戦 北組

この組では明菜ちゃんのツキのよさに驚くことだろう。リーチをしては最後の西を一発でツモったりするのだ。ミエちゃんのチャイにはいいと答えよう。

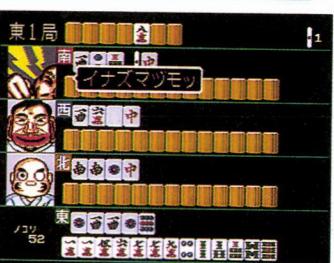


●明菜ちゃんは本当にツキがある。このツキだけは阻止しようがないので、他の2人を攻撃しよう

4回戦 白組

この組の面子はみんな人間離れしたパワーを持っている。

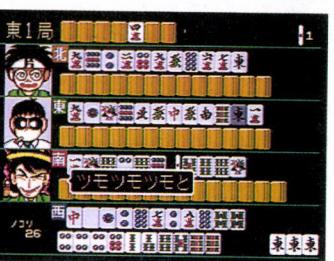
3人で潰し合っている間にうまくプラスにもっていきたい。くれぐれも直撃されないように。



●この3人は恐ろしいほど超人的な麻雀をする。振ることだけは絶対避けないと、とんでもない目にあうぞ

5回戦 発組

前半戦最後の試合は強敵揃いだ。この試合は強く出過ぎてもオリ過ぎてもあまりよい結果は望めない。局の流れにうまく乗りながら的確な判断を心掛けよう。



●このクラスに勝てば上級クラスのヤツらを見返してやることができるぞ。どんどん上がりまくれ!

全クラス制覇したが…

やっとのことで豊臣君は全クラスを制覇し、上級クラスの生徒を見返すことができるかと思われた。しかし、この学校の秩序を乱すような行為が問題となってしまい、学校側は反乱の芽を摘むべく豊臣君を潰しにかかったのだ…。

豊臣君はまたしても苦しい戦いを強いられてしまった。



タコ雀士からプロ雀士まで21人勢ぞろい

豊臣秀幸

引きの弱さを技術力でカバーするためにこの学校に転校してきた。これが嵐の前兆だったのだ…。

(技)B (運)E (ラ)D



ババプロ

チンイツ大好きのムリチー直線。麻雀の知識は上級だが、こだわりすぎて実際は強くない。

(技)B (運)C (ラ)C



バッドハンド

一撃必殺の極真麻雀は健在。彼との勝負はダメテンカツモり合いになるだろう。

(技)B (運)C (ラ)D



盲牌の渡辺

麻雀の腕前はタコ同然なのだが、盲牌に関しては一流の腕を持っていて彼の右に出る者はいない。

(技)D (運)D (ラ)D



早見明菜

役や得点をあまり知らないが、天性のツキは人並みならないものを持っている。

(技)D (運)T (ラ)A



勝ちすぎの金蔵

天下のツキ男の配牌は相変わらずよいのだが、攻略されてしまうことが多くなったようだ。

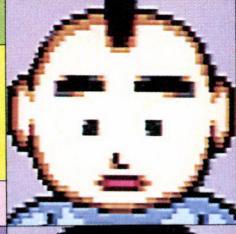
(技)E (運)T (ラ)A



タコ宮内

突然想像もできない牌から打ってくるので、ベースを完全に狂わされてしまう。相手にするな。

(技)E (運)B (ラ)C



徳川康兵衛

手作りはナイでからするという、自己中心的な人間の代表と言えるだろう。自信の固まり。

(技)B (運)B (ラ)B



ゴッドハンド氏

氏もついに麻雀の極意を伝授にやって来たのだろうか。打ち方は完全無欠のムダツモなし。

(技)A (運)T (ラ)A



オトバシーふみ

マナーが非常に悪くナキまくって場を荒らしてしまう。ホンイツが大好きである。

(技)D (運)B (ラ)C



謎のじいさん

打ち方が謎めいているが、じいさんなりのボリシーガあるようだ。あまり相手にしないことだ。

(技)B (運)D (ラ)C



引若丸

引きに引いてツモ上がる。しかし、その引きの良さが逆に彼のウイーフポイントになっている。

(技)B (運)T (ラ)A



若葉

おあらかな元気さが身上。理論をまったく判つていないが、ビギナーズラックで勝っている。

(技)D (運)A (ラ)C



織田信太郎

一発・ウラドラ当たり前という価値観をもっている。俗にいうヒンシュク麻雀が得意。

(技)C (運)A (ラ)B



片ちん大王

今回は一生徒として登場しているが、何か裏がありそう。打ち方は基本がしつかりしている。

(技)B (運)B (ラ)B



小雪

テナリングの中で一番固い打ち手だが振り込まないだけなので、ジリジリと落ちていく。

(技)C (運)B (ラ)C



明智光一

どちらかと言えば理論派雀士ではあるが、実戦性が高い。安定していてあまりベースを崩さない。

(技)A (運)C (ラ)B



持杉ドラ夫

『ぎゃん自己』の主役的存在だったが、今回は豊臣君にその座を奪われてしまった。

(技)A (運)A (ラ)A



キムチ

ベースの早い麻雀になるので大物手は狙わないほうがいいだろう。役ノミ、ワイタンなどが好き。

(技)C (運)B (ラ)C



律見江ミエ

美人どころでこの高校のアイドル的存在。「チャイ」には優しく「はい」と答えるたいものだ。

(技)A (運)B (ラ)A



店野真澄太

実直な性格ゆえに相手にうまく操られてしまう眞面目不器用。しかし、麻雀のツボは得ている。

(技)B (運)D (ラ)C



表の()は技術、()はツキ、()は総合的なランクをしめすものです。

NEW

驚異の3Dバトルをここに実現!!

STAR CRUISER

スター
クルーザー

ポリゴン処理を施した3D表示は、戦闘や移動時の360度全方向のスクロールを可能にした。既成のジャンルにとらわれないまったくのNEWゲームだ！



12月中旬

NCS

7300円

(税別)

4M ROM

シューティング・アドベンチャー

バッテリーバックアップ

新感覚3Dシューティング&アドベンチャーゲーム

PC88・98版やX68000版でマニアを魅了した『スタークルーザー』。さらに改良を加え、メガドライブへの移植が実現した。3Dの全方向スクロールで移動を行い、その中で敵と遭遇するとシューティングに、人と会ったりアイテムを捜すような、実際のゲームの進行はアドベンチャー形式で進めていく。家庭用ゲーム機の中ではもちろんのこと、パソコンのゲー



●スタークルーザーだ!!

ムの中でもかなり異色な作品であった。その美しい3Dのスクロールは、メガドライブならではの高速処理のおかげといえよう。

イベントもあるアドベンチャー

3Dのマップ上には建物、人、アイテムなどが点在している。出会う人との会話から情報を収集したり、隠されたアイテムを見つけることによってゲームを進めていくのだ。ときには主人公たるプレイヤーが「Yes・No」の決断を迫られることがある。間違った判断をするとゲームオーバーになることもあるが、ハマることはまずない。SFチックなその舞台はゲームの始まる木星を中心に、太

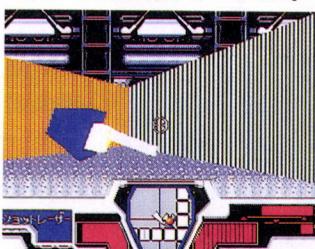


●人の話をよく聞かないと進まないぞ



●スタークルーザーを売るなんて!!

陽系はおろか銀河にまでその世界は広がっていく。星ごとにそれぞれイベントがあって、強敵がプレイヤーを待ち構えているのだ。

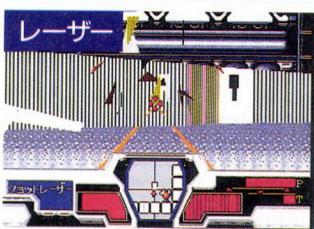
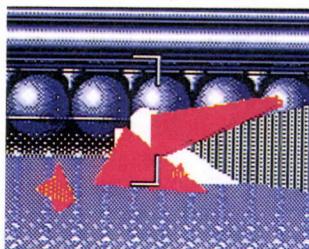


●デカい鍵のアイテムが置かれている

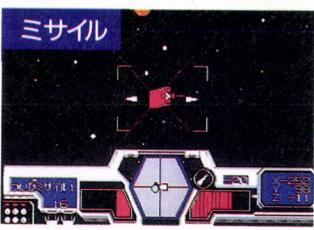
戦闘は3Dシューティング

宇宙や惑星上には敵戦闘機がうじゃうじゃいる。そこらの3Dとはわけが違う、敵が拡大するだけでなく、旋回や自分の背後にも回ってくる。こちらはレーザーとミサイルで戦闘だ。破壊すると敵は粉々に碎け散っていくのだ。

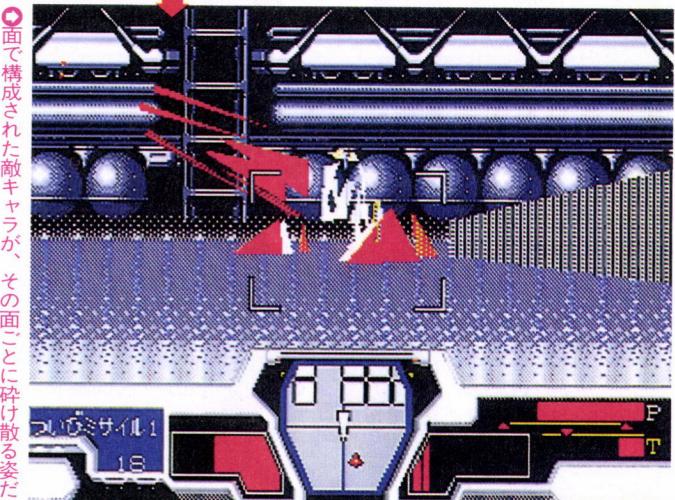
●敵と遭遇！ 攻撃を加えると…



●威力は弱いが榴弾を破壊できるぞ



●ロックオンさえすれば威力は絶大



●面で構成された敵キャラクターが、その面ごとに碎け散る姿だ

©Arsys Software, Inc./NCS

会話やコマンドの選択が重要なポイント!!

建物にはそのままぶつかれば、中に入ることができる。中には人がいて会話をしたり、基地などのダンジョンが広がっている。とにかく入れそうな建物にはドンドンぶつかっていこう。アイテムを取るときも、そのものにぶつかればOKだ。また、そのときどきによって、コマンドの選択も重要になってくる。コマンドは地上と宇宙では若干違ってくるぞ。宇宙では移動のコマンドが加わるのだ。

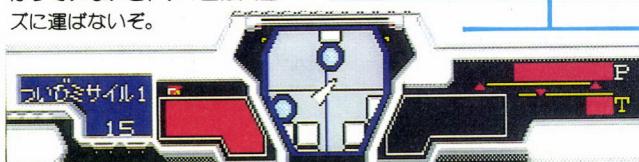


主な登場人物たち

フレディ	ギブスン	マスター	ダイゴ・サカイ
ロボットの良きパートナー	指令を出す仲間のハンター	情報収集の場大赤斑の店長	連邦の優秀な技術者である
木星支部士官	受付のお姉さん	整備員	VOID兵士
彼は脇役専門のキャラクタ	カリスト行きポートの人だ	エネルギーを補充する	こいつが宿敵のVOID兵

コックピット表示解説

コックピットの表示は地上と宇宙では若干の相違があるが、ここでは地上を例にとり基本的な部分を説明していく。この意味が分かっていないと、ゲームはスムーズに運ばないぞ。



その他

地上では気圧計と温度計を表示する。高温地帯では要チェック。宇宙では自機の座標を表示する

武器

現在どの武器を装備しているかを表示する。先に進めば武器も増えてくるぞ

エネルギー

エネルギーの残量を表示。シールドの回復やワープのときに消費する。補充可能

レーダー

自機の周りのマップを部分的に表示する。範囲は狭いもののこれなしでは進めないぞ

シールド

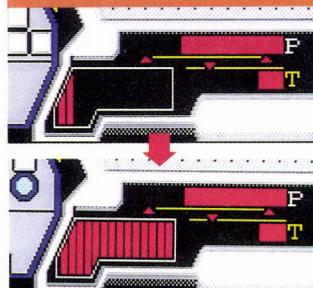
0になるとゲームオーバーだ。エネルギーがあればいつでも補充ができるぞ

地上で使用するコマンド

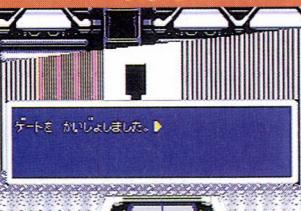
コマンドの中で特に重要なのがシールド。敵に攻撃を受けるとどんどん減っていき、0になるとゲームオーバーだ。エネルギーを使って補充ができるものの、そのエネルギー自体にも限りがある。セーブはいつでもどこでもらか所まで保存が可能だ。



シールド



あける



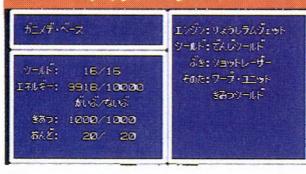
●鍵のアイテムを使ってゲートを開く

もちもの



●自分の持つ装備や得た情報を見る

ステータス



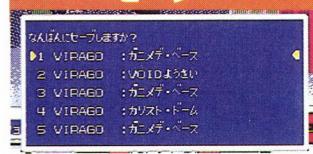
●現在の自分の状態を確認できる

うごかす



●目の前のものや機械を動かすのだ

セーブ

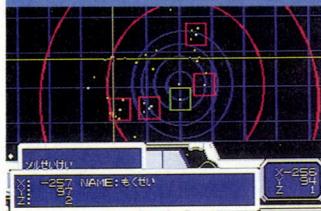


●どこでもセーブできるのは嬉しい

宇宙で使用するコマンド

オートは目的的場所までの自動航行システム。自分で操作することがない代わりに、敵の攻撃も受けてしまう。ワープはその場所まで瞬間移動が可能だが、エネルギーをオートより多く使用する。

オート



●自動航行だと結構移動時間が長い

ワープ



●こちらはそれこそ瞬間に移動可能

VOID最強バトルシップ・スタークルーザーを奪え

27世紀、宇宙ではふたつの大きな勢力がにらみ合っていた。ひとつはあらゆる国家に侵略を企てる「VOID」。もうひとつは各国の平和を願う「連邦パトロール」だ。プレイヤーは連邦の私設軍隊ハンターギルドの一員となり、VOID軍に真っ向から戦い挑んでいくのだ。まずはVOIDのスタークルーザーを奪うのが目的だ。

奪取作戦命令発令

始めに同じハンターの仲間であるギブソンと、レストラン「大赤斑」で打ち合わせだ。ここで今回の任務は知られる。その作戦の目的は敵のVOID要塞に進入し、VOID軍の中でも最強と言われている「スタークルーザー」を奪うことにある。しかし、要塞は強



●細かに作戦内容を説明するギブソン



●スタート直後いきなり戦闘に突入！と思いつきやシミュレーターだったのね



●ふたりをスターシップが待ち構える

木星ガニメデ基地マップ

最初の舞台でもあるガニメデ基地のマップを公開しよう。これは3Dでの表示を丁度真上から見たものである。ここでのマップはまだ単純なものであるが、先に進めばもっと複雑になってくる。主人公はこの基地を拠点として戦いを進めていくのだ。ただし連邦パトロール支部はゲーム開始直後にVOIDによって破壊される。



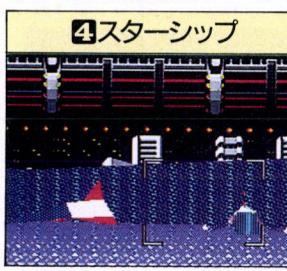
●ポートは現在閉鎖されているぞ



●しばしば立ち寄るレストランだ



●エネルギーとミサイルを補充



●2機のスターシップがある地点

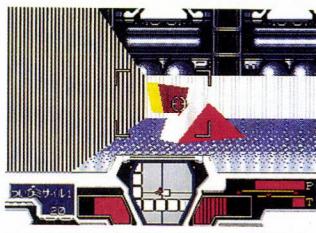
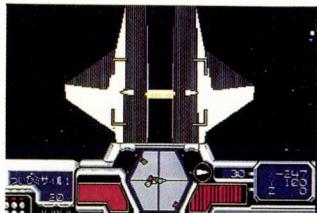


●ゲームのスタート地点でもある

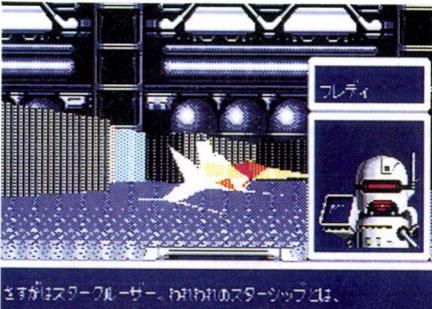
VOID要塞へ突入

決死の覚悟でVOID要塞に突入！命はなんとか助かったものの、突入のショックでスターシップは目茶苦茶になってしまう。スタークルーザーを探して、要塞のなかを進んでいく主人公。敵もそう簡単には奪われまいと必死だ。激しい戦闘を繰り返す中、再びギブソンと再会しスタークルーザーを発見したことを知らされる。そして、ギブソンがセットした爆弾が作動する前に急いで脱出しなければならない。スタークルーザーを見つけ出し脱出した直後に、要塞は轟音とともに大爆発し崩れ去っていった。

●要塞へ突入直前！緊張の一瞬だ



●商戦戦闘機が出現。戦うときがきた

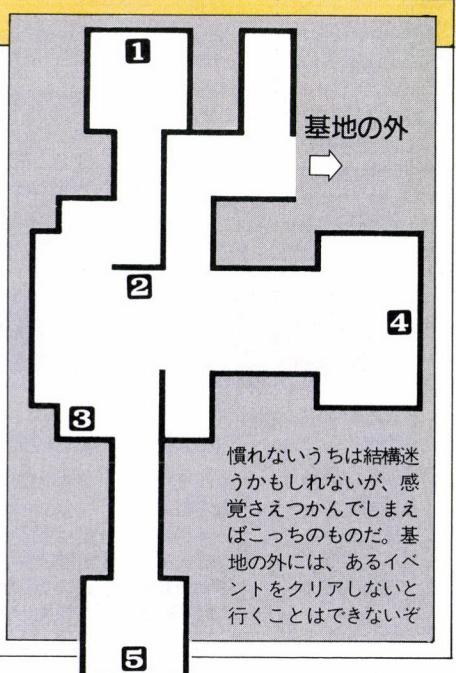


●さがほスタークルーザー、わかれのスターシップは、けたちがいのエンジンかどういされています。▶



●やった！ VOID要塞爆破に成功したぞー

●スタークルーザー発見
高性能のエンジンを搭載

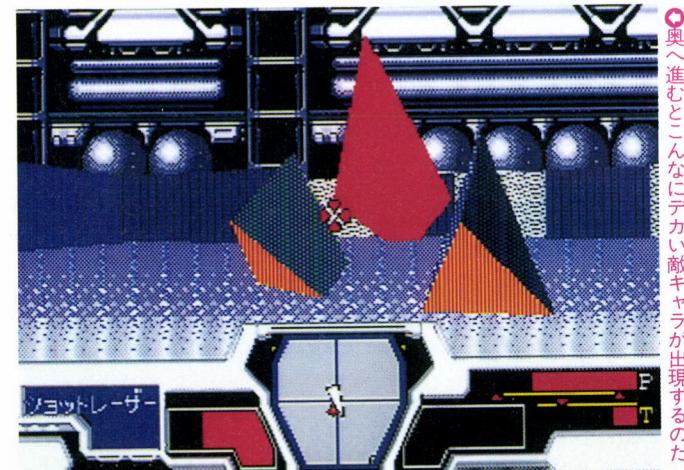


故障したスタークルーザーを修理と改造

スタークルーザーの奪取には成功したが、ガニメデ基地の着陸のショックで制御不能になってしまった。しかし、残念ながらスタークルーザーは敵の兵器。連邦に修理できるものはいない。それだけでなく、連邦の補充武器も使えないのだ。そこで次はV.O.I.D.に捕らわれている技術者を救い出し、修理と改造をしてもらうのだ。

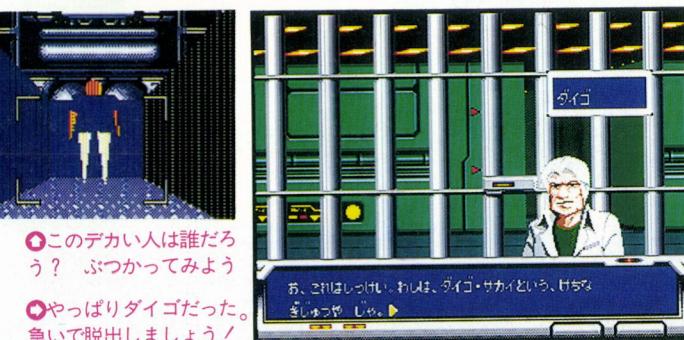
ダイゴ・サカイを救出

技術者のダイゴ・サカイが捕らえられているのは衛星カリスト。しかし、V.O.I.D.に制圧され、今では敵基地と化してしまっている。しかも、ガニメデ基地のカリスト行きポートも閉鎖されている。仕方なく基地の外にある昔のポートを捜し出し、なんとかカリストにわたることができた。カリストで何人かの技術者は発見できたが、肝心のダイゴはなかなか見つからない。基地の奥へと進むごとに、



●このデカい人は誰だろ
う？ ぶつかってみよう

●やっぱりダイゴだった。
急いで脱出しましょう！



●着陸のショックでダメージを受けて
しまったようだ。苦労したのになあ

●次は目的地はカリストのようだね



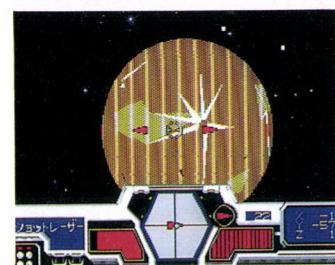
敵もかなり固い奴が出てくる。最深部にダイゴが捕らえられていた。ダイゴを見つかった後は、また木星のガニメデ基地に逆戻りだ。

水星にある改造資材を探せ

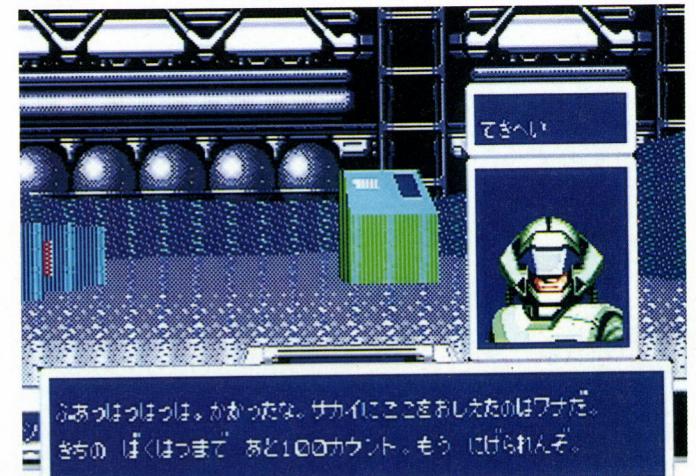
ダイゴに応急処置をしてもらい、動かすことはできるようになった。しかし、ガニメデの基地にはスタークルーザーに使える資材がなく、改造が行えないとわかる。今度は水星にあるV.O.I.D.の基地に潜入り、その資材を手に入れるのだ。ここまで来るとゲームも複雑になり、簡単には進めなくなってくる。水星にはドームがふたつあって、最初に観測ドームに入り制御装置

を作動させないと、水星ドームのゲートが開かないのだ。さらに水星ドーム内の秘密基地を見つけないと、資材は見つからない。敵も強敵ぞろいな上に、マップも広くなっているのでエネルギーはすぐに底をついてしまう。だけど御心配なく。敵のエネルギータンクが要所に配備されているのだ。そして無事に資材を見つけたと思ったら、そこには恐ろしい罠が…。

●いよいよ水星ドームに侵入する。中
は広く経路も複雑な作りになっている



●スタークルーザーと同型の機種も出現！



●なっなにー！ すぐに脱出せねばならない。こんな場所で犬死にはゴメンだ

3Dシユーティング&アドベンチャー・ゲーム **スタークルーザー**



STAR CRUISER



時空を超えて、
今、発進。

年末発売予定

4メガROM(バックアップ機能付き)

¥7,300(税別)

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



メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

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

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

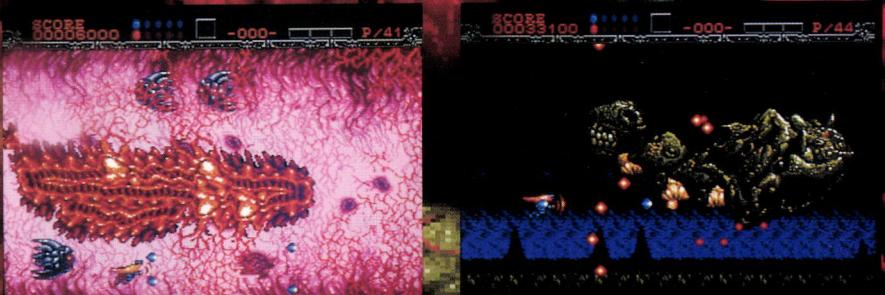


闇の中に「恐怖」が輝く！

GYANODUG ジャノードグ

ファンタジー・シューティング

- 8種類の特殊攻撃魔法で敵キャラをけちらせ！
- 画面を暴れまくる、11体の超デカキャラ。
- 擬似回転、多重スクロールなどゲームを盛り上げる特殊演出。
- 16ビットの限界に挑戦、画面を覆う驚異の弾数。



来年1月発売予定 予価¥6,500(税別)

今冬発売予定

メガ

希望小売価格

¥6,500(税別)

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



MEGA DRIVE

ドラマチックアクションゲーム

古より伝わる魔狩り一族の宿命……。

人界に忍び込む魔物を狩るたたひとりの魔物ハンター「轟野妖子」は16歳の女子高生。ある日、鐘の音とともに魔界からの使者が迫る。魔物ハンター妖子の本当の闘いが始まる。



まちのハンターようこ
妖子
魔物ハンター
いななけいじょう
第7の誓鐘

メディアミックス展開中 オリジナル・ビデオ・アニメーション

12月1日(土)独占ロードショー!!
アニメシアター テアトル池袋 ☎ 03-987-4311

遂に妖子のオリジナル・ビデオ・アニメーションが公開されます。その他、PCエンジン(CD-ROM)、アルバム、小説、ゲーム、グッズ、ビジュアルブック等も発売予定。トータルメディアでのプロモーションを展開。「魔物ハンター妖子」の世界を広げます。

前売鑑賞券は
▼一般1,300円(当座1,600円のところ)
学生1,100円(当座1,300円のところ)(税込)



NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプラット部(直通)03-486-6588(受付時間)9時~18時
サービス電話(テープ)03-486-6318

©NCS Corp. 1990 C/MUTSUKI & MIYAO 1989

HYPER EXCERING

Reader's Voice

先月増ページしたばかりなのにさらに1.5倍のボリュームに担当者はヒーヒー言いながら原稿書いてます。常連さんが目立つてるので新人さんがんばってね。

対決!

ゲーム評議会

増ページにともない、いちばんスペースが大きくなったのがこのコーナー。そういうわけで今回はヒットチャートのゲーム成績表で、見事に『サンダーフォースIII』を抜

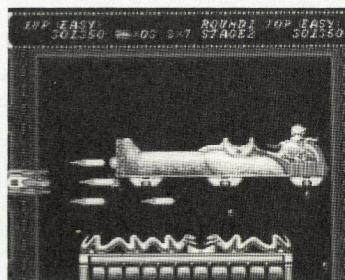
いて1位になった『ストライダーフエド』についてどーんとやるよ。そしてG・Gのゲームについても扱うことにして、言いたいことがある人はどんどん投書して。

ヘルファイア MD

業務用よりも出来がいいのではないだろうかという、超激ムズシューティングゲーム。編集部でも記事担当者が先の面の撮影をするのに非常にてまどっていました。難しくって！

こいつはおもしろい。万人にこはすすめられないけれど、『TATSUJIN』以来の久々の激ムズシューティングだ（TF IIIもあったけど、残機が多ければクリアできるシステムはいまいち緊張がない）。

背景は止めてみると確かに粗いけれど、プレイ中は全然気にならない。BGMもシューティングっぽくて、ヤル気にさせてくれるし、SE（サウンドエフェクト）も良く



出来ている。特にハイパーイヤノンの音は最高。しかし、アーケード版ではオプションもハイパーイヤノンも無かったなんて、とんでもなく難しかったのだろう。

MD版もアーケード版と比べると話にならないけど、熱くなれます！

（奈良県／山本康友・23歳）

もう凄いとしか言いようがない！ 難しい！ あのミサイルの方向切り替えはやけに気に

いった。敵がベラボーに弾を撃ってくるのにはまいった！ あの敵に一言いいたい！ そんなに近くで連射しなくとも…。

（愛知県／近藤邦和・16歳）

★非情なまでの攻撃に、いったい何人もの戦士が散ったことか…。

神さまーと叫んで散るのは私ひとりだけではないハズ。

『TATSUJIN』で絶頂を極めた俺のシューティング熱がそろそろさめかかっていたある日『ヘルファイア』を見つけ手にした。

やってみるとさんざんだった。「俺さまがー」と叫ぶこと数十回、あまりのムズかしさに俺は断念しかかった。アーケード版があると聞いて、さっそくやりにいった。「なに、これ…」随分と簡単だった。しかも、MD版にあったパワーアップがない。そして2人でできる

ではないか。パワーアップはよい。2人で出来なくても我慢する。でも、なんであそこまで難易度をあげるのよ～。もう、俺のプライド、ズタボロよ～。でもいいや。また名作を1本手に入れたんだから。

（東京都／今度から『MD FAN』買います・16歳）

★名作と呼べるソフトを手にいた感動は、日本シリーズで巨人が西武に圧倒的に勝利したのと同じくらい凄まじいものだ。えっ、巨人が負けた？ ウソ…。

最低です。私には手が、まったく出ません。誰にでも遊べるソフトが、メガドライブには少なすぎる！ またやらないで、ホコリをかぶりつづけるソフトが増えてしまった…。メーカーさん、ナントカしてよー。（神奈川県／受験ノイローゼ・15歳）



●群馬県／密かに投稿する男・?歳の作品。でっかい紙に書いてくれました。トピアではこのように大きく載せるので気合いで、描きましょう



千葉県/D I C・?歳の作品。あいかわらず人気の高いネイ。PS IIIキャラよりもずっと人気があります



福岡県/黒岩素裕・?歳の作品。
よくわからないけど泣いてる飛竜



大阪府/びねまん商会・19歳の作品
いい霧
圓氣ですねえ、イキだねえ



奈良県/ミラーボール・?歳の作品。
露出度満点のコスチューム

千葉県/刈真谷可奈・?歳の作品。
きれいなカラーダけに残念

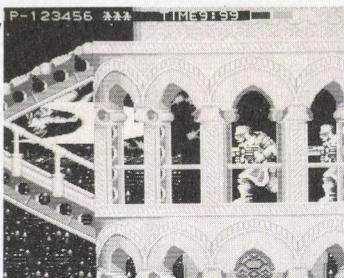
ストライダー飛竜 MD

予想通り今現在売れていて、しかも読者の評価も高い。これぞ、メガドライブにふさわしいゲームかな。だけど、どんなにいいゲームにも欠点はあるはず。さてどうだろう?

最高だ。絵はキレイだし、今までより背景が丁寧だ。敵キャラも個性的な奴が多く、カッコイイし、バラエティに富んだステージもよい。実にすばらしい。あー、感動の嵐。

(茨城県/勝又宏泰・17歳)
最高に面白かった! あれで7000円は安すぎるっ! 私はゲーセン版を知らないけれど、家庭用であれだけ出来るなんて、いまさらながらにセガの技術力には驚かされる。

(東京都/ポンビー(死語)・22歳)
この前発売した『ストライダ一飛竜』をやってみたら、なかなかおもしろかった。あまりゲ



一センでプレイしていないからわからないけどおもしろかったし、日メガで7000円という価格には驚いた。他のメーカーさんたちもこの価格を見習って、もう少し安くしてくれたらいいのに。

(兵庫県/瀬合亮介・16歳)

★メガドライブのゲームソフトは他機種に比べてだいぶ安いと思うけど…。でも、ゲームがおもしろければ、「値段が…」なんてこだわる人も少なくなるんだよね。

このゲームはキャラクタを自由に動かせる分、完全なパターンゲームになっていると思う。でもそれはそれで映画に自分が参加しているような感動が味わえる

といった点で成功していると思うし、事実アドベンチャーゲームというジャンルが存在するわけだから別にストーリーをトレースするだけのゲームが悪いとは言っていない。いやむしろいいと思う。ただ、純粋なアクションゲームとして見た場合、毎回変化に乏しくて1回クリアしたらもうやりたくないといった意見もあるだろう。でも、事実僕は何度もクリアしたがまだやりたいし、一番最初にEASYでクリアし、次はNORMALでもクリアできるようになった。次はHARDかな? なんて。

(福島県/ぐらのーら・20歳)

実に自由度の低いゲームでした。まるでアドベンチャーゲームのようにルートをさがし、数度のプレイによってパターンを覚えなければ全く進めないなんて、こんなアクションゲームではない。

特に最低だったのはステージ5で、機銃(?)を撃ってくる敵にはなんども泣かされました。タイミ

ングを計るのも、サイファーを振るのも、ジャンプをするのもみんなパターンを覚えていてこそのアクションになっている。これではアクションパズルだ。

スライディングやジャンプによって自由自在に世界を駆け巡るゲームを期待していただけに、日メガにしては安いはずの7000円も高い買い物におもえて仕方がありません。

真にアクションがやりたい人、このゲームに手をだしてはいけない。(北海道/ストライダー最低・18歳)

★かなり厳しいご意見です。確かに、アクションゲームでクリアのしかたがひとつしか存在しないゲームはつまらないでしょうねえ。『ストライダー飛竜』がそうだとは言い切れませんが…。

これは燃える! なんたってアクションがハデだし、音楽もいい。ただ、『大魔界村』のように最後のツメがあまい気がする。ゲーセンをプレイしたことではない

●奈良県／メロンパン・？歳の作品。発売前から人気が高まっている妖子

●福島県／ストライダー技龍・65536歳の作品。怖いよう、アンパンは恐しいよう



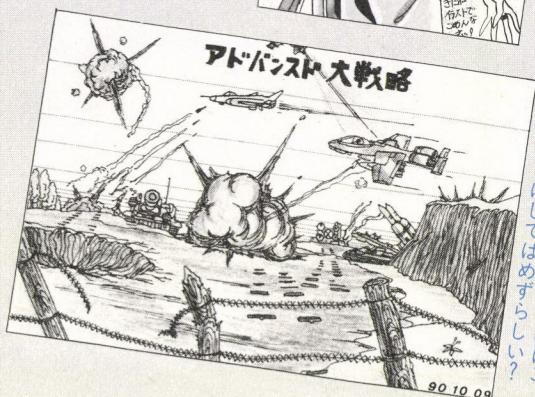
●兵庫県／やんこ・13歳の作品。「やきーらつきーぱつきーろつきーモノクロじやん」と書んでくれました



●広島県／砂月典梨沙・13歳の作品。女の子が主役だからウレシイそうです



●島根県／八龍剣・？歳の作品。上品ですね



●東京都／田村徳男・17歳の作品。めずらしいシミヨーレーションゲームのイラスト。人物なしで載るのはこのコーナーにしてはめずらしい？

が「敵の爆発音がない」「強引な強制スクロール」など、一番気になつたのが操作性。『ザ・スーパー忍』などでは垂直にジャンプしても、あとから十字キーを横に入れる少し移動するが、飛竜では出来ない。これ以外はあまり気にならないだけに、少々残念である。

(兵庫県／きむち16・？歳)

皆さんはおそらくいいところしか言わないと思うので、今回私はあえて悪いところを指摘したいと思います。

まず言いたいのは、スライディングとジャンプの区別をつけて欲しかったということ。やはり、あのコントローラは、ゲームに向いていないのでしょうか？よく、スライディングするつもりがジャンプしてしまったり、あるいはその逆、とあなたにも身に覚えがあるのではないかでしょうか？修行が足りん！という方もいるとおもいますが、せっかくボタンが3つもあるのだから、分ければよかったのではないかと思う。

そしてコンティニューなのだがEASYはともかく、NORMAL以後の難しさは伊達じゃない。パターンをつかむためにも絶対に必要だ(恐らく、コマンドであるのだろうが)。

さらに、なんでこんなに落っこちるんだ！手が引っ掛けたのならそのまま耐えろ！特にグラッドマスターの手前だ。最初は泣いたぞ。あと轟天改丸のシーソーもだ。あれは見えないからよく引っかかる。こんなのナシだぜ、こんなの買ひやないぜっ！

なんだかんだグダグダといってまいりましたが、最後に細かいことを。グラッドマスターの登場シーンがいまいち。私はてっきりオープニングぐらいすごいかと思っていたら、ちょっとがっかり。

ステージが5つだけというのも悲しい。アーケード版はよく知らないが、もうちょっと多くても良かったのではないか。

付録は、はっきりいって必要なかった。編集部の方々、どうも御

苦労様。

(埼玉県／WIZ・17歳)

★「3ボタンをフルに活用してくれ」とのご意見でしたが、他の方のハガキにもこのようなことはかなり書いてあります、なかには「スライディングなんていらない」という過激なものもありました。

なに、あのサンプリング／アーケード版ではレコードイングスタジオが人種の「るつぼ」になったという話だが、メガドライブ版ではあんまりキレイに音が入ってないねえ。あのアマゾネス(正式名称は知らん)の「んがびつ、ほやつ」「ぎゃーつ」とかいう声はもっとハッキリ入れてくれれば家族を笑わせられたかも知れないのにねえ。昔、X68000版の『源平討魔伝』で新たにレコードイングし直したという話を聞いたが、そのくらい力を入れてもらいたかった。だって『ザ・スーパー忍』以来の名作なのに…。

(大阪府／まうす・27歳)

★忍の音楽ぐらいならいいねえ。

スンゲー好き！なにこのゲーム、おもしれーよ。スライディングがビシバシ決まるともう快感！前々から出ることは知っていたし、アーケード版も知っていたけどなぜかやらなかった。故に、アーケード版と比べることはできないけれど、それでもこのゲームがアーケードに劣っているように思えない。でも不満はある。なんで5ステージで終りなんだ、なんでもっと遊ばしてくれないんだ！俺の心は爆発しそうだ。

(京都府／矢島等・18歳)

前評判が高かったわりにはひとつという出来だった。一番気になったのが、よく飛竜がピタッピタッと止まるということだ。最初にハンググライダーでやってきて着地するところや中ボスや大ボスと戦うときは、必ずといっていいほど止まる。CD-ROMじゃないのだから、アクセスするわけでもないのにどういうことなのだろうかと疑問が残る。

今ひとつ、ツメのあまいゲーム



● 静岡県／朝倉潤・?歳の作品。女子大学生ひろみは今いちばんイラストの題材に選ばれているようです。だから競争率が高いですよ



● 大阪府／アルフォンス・16歳の作品。まだどんなゲームかよくわからないのに、続々と妖子のイラストがくる

といっておこうかな。まあ、日メガがあの値段なら安いのでがまんしてあげよう。でも、あまり日メガらしさが感じられないのはなぜかな?

(京都府／青木司・20歳)

確かにおもしろかったが、少々ムカつく所があった。ステージ2の地雷ゾーンで走れなくて全力全開の飛竜が戦死、ステージ5の後半でウロボロスが出てこなくてタイムオーバーなど、不本意な死にかたをした飛竜は数知れず…。くそーっ!

(愛知県／樋口恭昭・17歳)

ちょっと許せない点を幾つか。まずサイファアがパワーアップして、長さが伸びたのはいいが、威力が強くなるのはいいとして、判定は先の方だけになり、手元のあたりには判定がないんですよ。あと最終面でタイミングによってアヒルみたいな歩行ロボットがないことがあって、そいつを倒さないとウロボロスが出てこないからグランドマスターのところに行



● 広島県／砂月曲梨沙・13歳の作品。「たわこと一緒に発。ルナよりライアの方が美人だと思う」とのことです。PS IIIの話でした



● 千葉県／常連のNAUSICAA・?歳の作品。常連ど名乗られてくやしいけどおもしろいから載せちゃう

けず、タイムアップになってしまったときのくやしさと言ったらもう…。

ちゃんとゲーマー雇ってチェックしました? 発売を急いだからってああいうバグをそのままにしておくのも考え方ですよ。僕は3日くらいずっとこのゲームしかやってなかつたので(仕事のあいまにもずっと、ね)けっこうすぐには気づきましたよ、この2つ。

(兵庫県／葉月過・24歳)

★『大魔界村』などでも同様の意見がよく見られたのを思い出させます。「こんなことをしたら、こんなことが…」などのお手紙は、ウルテク係がお待ちしております。

なにこれ? ハッキリ言ってメガドラごときのハードでミリすることなかつたんじゃないの? まあ、あれだけやつたのはすごいとは思うけど、やっぱ『ストライダー飛竜』はCOPシステム(編集部注: カプコンのゲーセン用のシステム)でこそ味が出るんだよね。安いハードとソフトで量産し

て値段を下げるのもいいけれど、これじゃあアーケードの人気をもう一度狙ってるというか、柳の下のドジョウをまた狙つただけじゃん。でも今までこんなにいいソフトはなかったから売れるんじゃない? メガドラの販売台数も伸びるだろうしね。いいソフトだとは思うよ。ただメガドラでムリをするなってこと。それだけ。

(神奈川県／あやか・15歳)

9月29日、ついに楽しみにしていた『ストライダー飛竜』の発売日がやってきた! 近所のオモチャ屋さんに買いに走り、急いで家に戻って、早速プレイ!

スタートボタンを押すといきなり聞こえてくるサンプリングの声に感動。グラフィックもアーケードよりは劣るが満足できる。操作性もそんなに悪くない。でもいきなり止まるのにはかなり不満。それからBGMのモードで分かたけど、コンティニューは隠しコマンドじゃなくて(たぶん)普通につけて欲しかった。それでも家で、

しかも7000円で『ストライダー飛竜』ができるんだから、僕ってしあわせ!

(東京都／アロハフラッシュ・13歳)

ま8Mで7000円とは。しかし、11月発売予定だったものを無理やり早めて作ったためにアルゴリズム(敵の動きなど)が業務用とは異なるものになっているので残念だ。しかし一番疑問に思ったのは、なぜステージ3とステージ4のセリフを入れかえたのかということだ。それからBGM、そこまでできれば及第点だろうが、ステレオ効果がないのがさみしい。コンティニューのBGMがあるのはどういうことだ。またすべてのBGMについていえることだが、キーも違うし、テンポも違う。もう少ししなんとかならなかつたものだろうか。(千葉県／安達慎昇・19歳)

何でエンディングが違うんだろ…? 僕はあのクジラに乗る、ミスマッチがバリバリといった感じのエンディングがけつ



●兵庫県／たろ・?歳の作品。
彼女なりの飛竜のイメージでな
かなか美しい

10 of 10



●大阪府／高倉和美・16歳の作品。延々
続くシリーズ最新作

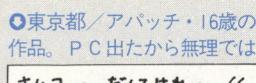
こう気に入ってたのに…。もしかしてオープニングで使ったハングライダーを使うことでメモリを節約したのかな?

(滋賀県／あいり・20歳)

ついに発売した『ストライダ一飛竜』。とってもとっても楽しんでいたので、手に入れたときは頭がおかしくなるくらいうれしかったが、実際プレイしてみると思わず「ねえねえちょっと待ってよお(ルーラー大柴風)」とか言いたくなつた。確かによくできてはいるが、こんなもんじゃマニアは満足できないぞ。飛竜の華麗な動き、サイファのにぶい光を、もっと正確に表現してくれなきゃねえ…。でもまあ、M□でここまでやれば、無難な出来といえるだろう。

(兵庫県／デジヤビュ・20歳)

ち ょっと細かい突っ込みにはなるが、サイファの出方が汚い。だってアーケード版は「ズバツ」って感じで手の先から出てるというか、振ってるという感じだ



● 東京都／M・TAKE・?歳の作品。PCエンジン版が出てからだいぶたっているからMDで出してもいいかもねでも新作の『ドラゴンセイバー』の方が可能性があるかも



東京都 / たぐい

やんはこれで打ち止め。P Cエンジン版や映画などメディアミックス展開していくというゲーム。こんだけ人気があればメーカーさんもひと安心か

ったのにM版では「パッ」と瞬間的に出てるだけでしょう? でも、そんな細かいところまで言うことないかあ。

(静岡県／あらくれ番長・25歳)
期 待していたが、やってみるとセガの技術力のなさが現れていた。まず、ステージ1の最初のところは3重スクロールはないし、星も流れていない。そして、得点とかの表示場所がアーケード版とはまったく違う。どうしてグラフィック同士の重ね合わせが出来ないんだと思う。『レインボーアイランド』の方が、出来はいい。セガはサードーティーに完全に負けている。技術力で。

(兵庫県／谷口直哉・20歳)
最高に遊べるソフトだ。ただし、ゲーム中一時に画面が止まることが気にかかる。どうしてああなるのか教えてもらいたい。それと、アーケード版では、フライングトータスのエンジンを破壊できたのに、MD版ではそれが出来なくなっているのが残念。

(千葉県／鳴海正次・22歳)

★なぜ、なぜそこまでチェックするのか…。プレイヤーの肥えた目を満足させるのはムズかしいですねえ。パーフェクトを求めるからゆえ…ってヤツですか。

かなりいい出来です。ここま
でがんばっている作品をみ
ると、アーケード版と比べる行為
自体が間違っているとつくづく感
じてしまします。

これは意見が真っ二つに分かれるところだと思うんだけど、アーケードゲーム(それもハードの能力がすごいものの場合)を移植する場合、どうしても再現不可能なところが出てくるので、そういうところはオリジナル部分を入れてしまえばいいんじゃないかなあ? その辺、ナムコはPICOエンジンで成功してますよね。でも人によっては「あそことあそこがアーケードとは違う」とか「期待して買ったのに、損した」などと、ボロケソに言う人もいるでしょう。かと言つてアーケードそっくりに無理をし

て作れば「処理速度が遅い」とか「一瞬、パンク切り換えてストップする」「チラつく」など、アーケードゲームと寸分違わないモノを求めて文句をいいはじめると。間違い探しじゃないんだし、そこまでディティールにこだわる人たちは、本物を買えばいいじゃないか！昔、X68000用『源平討魔伝』の発表会で「剣の振り下ろしが遅い」とかバカなこと言ってたヤツがいたけど、ならお前が作ってみろってんだ。敵のアルゴリズムが微妙に違うくらいで文句いって、「名を語る資格なし」なんていう自称ファンのお前達こそ、ファンなんてやめちまえ！

(福岡県／そういうろう・24歳)
★「ゲッ、俺のことか？」と思った方いるでしょうねえ。でも熱狂的なファンだからこそ、「ゆるせない！」と思うのかもしれないね。

今回は待望の1作ということで、今までにない量の投書を紹介しました。今後も大型ゲームが出たら、このぐらいやりましょう。

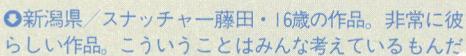
芸術的作品のコーナー テーマ編 今月のテーマ「もレストライダー飛竜が友達だつたら」



●千葉県／常連のNAUSICAA・16歳の作品。
またしてもNAUSICAA！とえやっぱりカワイイ女の子を描いてこられるとつい載せてしまうの



○ 広島県原下岡俊宏 16歳の作品。そういう弱気なこと言わないで、ともに戦えればいいではないか。なんてひとことなら言えるが
○ 東京都 ホロッポー 17歳の作品。確かにびびりまくりの生活になるに違いない



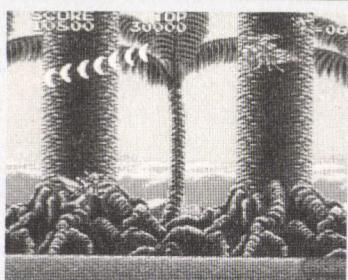
ストライダー飛竜が友達だったらどうする?



インセクターX MD

横スクロール虫シューティングゲーム。自機が虫、敵も虫で、背景にでっかい電球や時計があったりしてちょっと異色な設定だけど、内容は普通のシューティングゲーム。

このゲームがMDでなくファミコンで出ていたのならともかく、MDでファミコンの色使いの背景を使われたのでは、いくらなんでも手抜きが過ぎませんか。最近、ファミコンでも発売されました。もしかしたらその背景を流用したのではないのでしょうか。こんなゲームのためにライセンスを貸したタイトーもタイトーだが、このゲームの製造元の恥知らずなこと。あまりに腹がたったので中古屋に売り飛ばさずに製造元にレシートと一緒に送り返してやろうかと本気で思いました(代替品なんかいらない)。どうせディスクカウント店で買ったのだから定



価はいらない。せめて買値は返して欲しかった)。このショックでM-Dソフトを買う気も失せ、思わずPCエンジンのソフトを多数買ってしまった(PCエンジンのソフトはもう買うまいと思っていたのに)。ヒマにまかせてソフトを衝動買いするんじゃなかった。貴誌などを参考にもう少し考えてからでも良かったように思えますが、確実に面白いソフトだけを買うではなく、たまたま買ったソフトが面白かったというような楽しみが無くなつたような気がします。

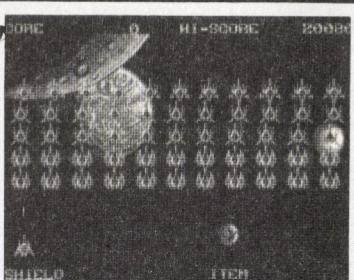
(埼玉県／岡屋治・24歳)
★相当怒ってるお便りでした。反対意見も待ってます

スペース
インベーダー'90

いまさらという人もいる
かもしれないがこのゲーム
こそゲームソフトの原点。
これがなければ、『アフター
バーナー』や『アウトラン』
だってなかった、というの
はいいすぎかな?

このゲームを買った人は不幸である。懐かしさと、最近の風潮にあわせたゲーム性がどのようなものかと買ってはみたが、己、3度やったきり全くやってない。

そんなある日、知人がPCエンジン版を持っているというので、ためしにやらせてもらったのだが……。そのときの私は「メガドラのソフトの中ではかなり低レベルのゲームなのに、それにも劣るとは」と友人にけしかけ、うっっ�んを晴らそうと思っていたのだった。が、かえって私が落胆してしまった。MD版の方がアイテムはかわりばらがなく、インベーダーのデザイ



ンは劣り、音楽にいたってはさらに下回っている(これはあくまで私の好みで)。PCよりも後にでたのになんてザマだ! 興味半分で買っただけだったのに、たった1本のゲームが私のメガドライブに対する信頼をブチ壊しにしてしまった。いまでは、風のたよりに聞いた「エンディングの音楽はいい」という言葉を信じ、「1ヶ月に1度位はプレイするかな」と思っている。怒りはおさまってはいない。(東京都／相沢信也・24歳)

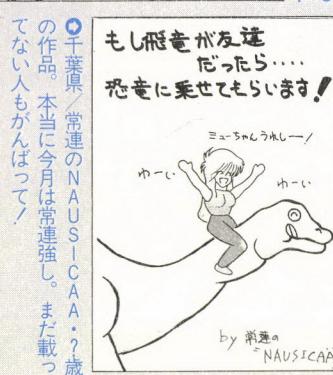
★ここまで極端な意見を持つ「メガドラ信者」も少ない。「いや、俺は…」とお思いの方もさぞかし多いでしょうね。



**中東危機 打開のため
フセイン大統領 暗殺を依頼する!!**



もしもストライダー飛竜が友達だったら?
新潟県/早川紀秋・?歳の作品



もしもストライダー飛竜が友達だったら?
千葉県/常連のNAUSICAA・?歳の作品
本当に今月は常連強し。まだ載つてない人もがんばって!

新潟県/早川紀秋・?歳の作品
かくノーベル賞とったゴルビーを倒してどうする?

コラムス G·G

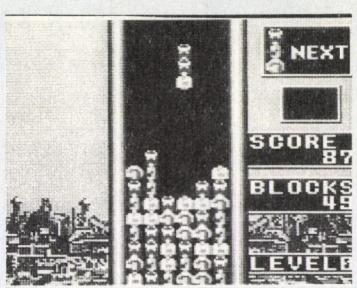
3連もの落下型魅惑の宝石パズルゲーム。G·G版では宝石をトランプマークなどに変えられる、という機能付き。手軽に旅先で遊べるような感じがいいかもしないね。

ヤ やっぱり『コラムス』は面白い。このゲームほど、どんな機種でも楽しめそうなゲームはないのではなかろうか。ただし、これは「カラーで」という条件がつく。それだけに、どこぞのハンディマシンには負けるはずがない。ただ、サイコロのモードは難易度とはまったく関係なしで、やりにくいだけである。不満と言えばそれだけだ。

(東京都/バングラー16・16歳)

ナ イコロのモードが難しくて楽しい。単なる移植で終わらないのセガのいいところだね。

(東京都/芦崎龍二・15歳)



外だった。まさか、こんなに遊びやすいとは。知り合いにやらしてもらった際、心のそこから驚いてしまった。でもレベルが上がると落ちてくるブロックに残像がつき、なんかヘン。でもバックの夜の風景には映えるのだ。

(東京都/夢路弘・18歳)

見 にくい。ブロックが小さすぎた。MD版になれ親しだ私にとって、G·G版の小さい画面ではやりにくい。やはりミリがあるのではないでしょうか。

(神奈川県/霜鳥明・?歳)

★対照的な意見を2つ並べてみました。

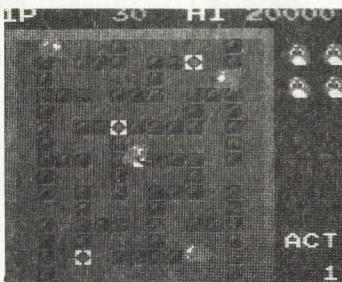
ペンゴ G·G

G·Gと同時発売の3本の中にいきなりこのゲームがラインナップされたときには、けっこう驚いた人もいたことでしょう。懐かしレトロ路線ははたして成功するでしょうか。

懐 かしさ感極まって、G·Gを抱き締めてしまった、ということはない。私はこのゲームを初めてやるのである。友人は、「懐かしいよな」といい、かなりはやったゲームだという。始めてみれば、シンプル画面とシンプルなゲーム性にとりこになった。何度もやるたびに奥の深さを…、感じずに飽きてしまった。シンプルすぎるのがその原因だった。最近は『ペンゴ』を抜かした2本を主にプレイしている。

(東京都/水野尋茂・20歳)

面 白い! 僕らの世代にとってはこんなにシンプルなゲームがなかっただけに、余計にハ



まる。

(千葉県/キング・浩二・13歳)

マ ークIIIでも、いやSG1000でも出来るのではというのが見た目の感想だった。別にいまさら出すゲームではないとも思った。プレイしていても、ずっと思った。それなりに面白いけど…。セガさんにはもっと面白い、斬新なゲームをG·Gで出して欲しい。でないと、ゲームボーイの二の舞いになるのでは。

(東京都/高橋道夫・15歳)

★ G·Gに関しては大きく分けて、懐かし派といまさら派が主に送られてくる。これから機種だけに、ユーザーの反応が気になるねえ。

スーパー モナコGP G·G

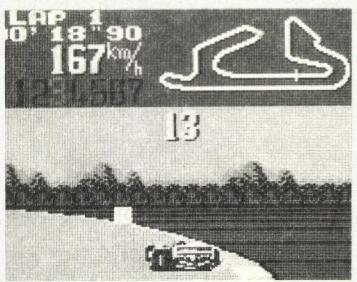
MD版ではなかなか評判がよかった、F-1をシミュレーションしたレーシングゲーム。内容的にはMD版と同じようなものだけど、はたしてG·Gの画面はどういう評判になるだろう。

車 の中でやりました。もちろん、ゲーム・ギアをですよ。やったソフトはだって? 決まっているじゃありませんか。『スーパー モナコGP』ですよ。もう、最高でした! 体感の極致! 運転している人には悪いけど、この際、ゲーム・ギアと『スーパー モナコGP』を持っている人は、思う存分楽しもう!!

(東京都/セガFAN・?歳)

★おおっ! ついに真の体感ゲーム(?)を味わった人が現れたか! 楽しむのはいいけど、運転の邪魔だけはしないように。

い やー、よくできます。こんな小さな画面で、よくも



あれだけのスピード感を出せたものだ。さすがセガ、やってくれるよ!! これで、私の大好きな『スーパー モナコGP』がいつでも楽しめるなんて夢みたいだ! (茨城県/近鉄ばっかやろー男・18歳)

ゲーム・ギアを買おうと思ったのはテレビがどこでもみれるようになれると思ったから。安さが決め手でもあった。だから、ゲームには全然期待していなかった。が、いやー『スーパー モナコGP』は面白いよ。TVチューナーは11月にならないと知ったのでたまたま買ったのさ。まったく、予想外の喜びってヤツでしたね。

(神奈川県/シンジ・20歳)

この前、僕が『ランボーIII』をやっていたら、うちのばあちゃんがケースを(ランボーIII)見ながら「このしどが、しるべた、つたらんかえ?」と、わけのわからないことを言っていた。

(埼玉県/高木太士・14歳)

ぼくの友人のNは、中古屋にカセットを売りに行って保護者印がないといわれて地下鉄にのって保護者印をもら以いった。そして中古屋にもどると店員が変わっていて、こんどは身分証明書がいるといわれ、また取りにかえってもどってきて、やっと買ってもらえると思ってカセットをだしたら、名前が書いてあるから買えないといわれて、結局、交通費といらぬ体力だけを使わされた。ぼくはその貴禄のある店員に敬服した。(兵庫県/柏木剛・13歳)
★この投書の感じだと君も一緒にいらぬ体力をつかっただけみたいだけ。

最近『スーパー モナコ GP』に熱中していたMは、自転車でまがり角をまがるとき、猛スピードを出して「フ速全開コーナリング!」などとほざき、こけて車にひかれそうになったうえに自転車が“全壊”してしまった。ちなみにMというのは絶対オレじゃない。

(千葉県/常連のNAUSICA A・16歳)

10月号の「格安ソフトBES T10」のページを池袋に本店と2つの支店をかまえる「他店より1円でも高い品は必ずお安くいたします」という店に、「ヨドバシカメラでコースが1980円だから安くして下さいよ」といってたたきつけると、そのビックカメラの店員は4760円(税別)を1970円(しかも税込み)で売ってくれた。最後に「ありがとうございました」とってくれたのが心に残った。

(東京都/松浦淳司・14歳)

★みんなで押しかけて優しい店員さんに迷惑をかけないようにしましょう。

飛竜、飛竜といえば生ラーメンを連想する。

(兵庫県/たろ・?歳)

★今号の芸術的作品のコーナーのテーマの「もし飛竜と友達だったら」にも、ラーメン屋をやらせるという内容のイラストがきてました。いったいなんなんでしょうか。関西地方では有名な飛竜に関連したラーメンか何かがあるのだろうか? 実物を送って欲しいなあ。

私は35歳の「おじんゲーマー」だが、今『スーパー モナコ GP』のワールドチャンピオンシップモードに、悪戦苦闘している。私の会社の24歳の部下もやっていのだが、すでにMADONNAに乗って、ぶっちぎりの優勝をしたと生意気に私に自慢し、私のゲーマーとしてのプライドを傷つけている。もっと頭にきたのは、そのパスワードを「1000円で買いませんか?」だと/ あいつ、いつか支店に飛ばしてやる。

(福岡県/国武忠彦・35歳)

私は35歳の年齢にもかかわらず29型TVでゲームを楽しんでいる。最近、メガドライブに質の高いソフトが出はじめているようですが、先が楽しみだ。余談であるが、私は会社の若者から「おじんゲーマー」と呼ばれている。決して悪い気分ではない。

(福岡県/国武忠彦・35歳)

★2枚連続で国武さんスペシャルとなってしまったが、「あいつ、いつか支店に飛ばしてやる」という文を見るとかなり偉い人なんでしょう。ちなみにこの2枚は11月号のアンケートハガキと、ハイパーイースト投稿用ハガキで、両方も使うなんて、相当熱心ですね。ちなみにアンケートハガキの希望プレゼント番号が24番というない番号が書いてあったりして、笑ってしまいました。ごめんなさい。

親友、りんさんと、ゲーセンにいって、『ボナンザ・ブレイザーズ』をやると、音声合成の「ボワア」や効果音をまねしてすぐ声

に出すので彼とはもう2人同時プレイのゲームはやりたくない。

(静岡県/小林和則・15歳)

★電車の中でウォークマンした友人に大声で話しかけられる感じに似ています。

八イテクランドにあるSEG Aのネーム入りの灰皿はかっこ良いと思います。僕は神保町から2つほどもらっちゃいました(しかも無断で)。

(東京都/細貝亮・21歳)

★おい、どろぼうやんか、あんた。他の人は絶対にマネしないように。**私**の友人H・S。彼は高校のころ「覇邪の封印」のオマケのマップで弁当を包んで持ってきたつわものだ。

(千葉県/蛭野栄一郎・19歳)

ウルテクMDに出ていた女の子の名前を教えてくれ~。

(千葉県/常連のNAUSICA A・16歳)

★名前はとくに決まってないので愛称など募集しましょうか。「うるてく子」ちゃんと「ザ・スーパー

中山忍」姫などの素敵な名前をつけてちょうだいませ。

おーい! 岐阜県の河合俊夫。君は本当に説明書をちゃんと読んだのかあ~? それについての説明はPS IIの説明書の10ページ、下から3行目にきちんと書いてあるではないか。でも一番マヌケなのは、それを指摘できない編集部だったりする。

(東京都/悠沢遊太・19歳)

★9月号P71のPS IとPS IIでは星の位置が逆になっているという指摘への反論でした。確かに説明書には「長い年月の間に星が動いた」というようなことが書いてありますが、そう書いてあるからといって最初からそういう設定を考え、作ったとはかぎりませんよ。ゲームができるから逆にしてしまったことに気がつき、説明書はそうしたという可能性もあります。だって不自然だし、逆にする必然性も感じられないし…(とグダグダと言い訳をする担当者であった)。

配達

私的攻略法

ドがアップして、抜くことができる。こんなグッドな攻略法だが注意点がひとつある。それは…たまに失敗する……。

(千葉県/常連のNAUSICA A・16歳)

バーニングフォースのボス以外の安全地帯。**①エアバイク面**。全体的に右はじが安全地帯です。ただし、3-1、4-1~2は1回、被弾する場所があるので、よけて下さい。5-1は前半は少し右、後半は右はじが安全地帯です。**②エアプレーン面**。1-3、4-3、5-3は右上が安全地帯です。3-3は前半は中央の上部、後半は右上が安全地帯です。**③使用上の注意**。**①ワイドレンジ**(少なくともクロスレーザー)を使ってください。安全対策のため。**②レーザーやノーマル弾**を使っている場合に横からくる弾、破壊できる弾に対しては減速してください。上記以外のときは、加速していく

ください。

(埼玉県／倉地智治・18歳)

四 天明王の攻略しやすいステージ順とキャラクタの育て方。まず、最初に「ROCK」は選ばない方が無難(沈み岩のトラップやボスには成長しきれずに少し手間がかかる)。最初は「HARBOR」や「MEADOW」あたりが比較で戻も少なくクリアしやすいのではないだろうか。4人の成長のさせ方だが、パワーアップの白紋は1人に集中して集め、ジャンプやスピードは均等にふりわける。パワーアップは、小太郎、アヤメ、千四郎、気電坊の順がベスト。ステージは草原、港、街、岩石地帯、未来、森林の順番が理想だが、キャラの成長のどあいにより、決定。また、港ステージのボスにはフルパワーのアヤメが、それ以外は小太郎が有効。森林以外は全回復のアイテムがあるので必ず取るように。こまめにキャラチャレンジをしながら進めばそう難しいゲームではないはずだ。

(京都府／不破北斗・20歳)

ス トライダー飛竜の反重力装置(3面と5面に出てくる)の楽な攻略法。まず、サイファーのパワーアップ中のとき飛竜を図の場所(右か左の2番目のかど)において、反重力装置に向かってサイファーを振り続ける。ここだと反重力装置についていかず、その場で攻撃できるが、1回は爆弾にあたるかもしれないがパワーが1のときは下の回復アイテムをとった方がいいぞ！

(千葉県／ブイラドガメ・13歳)

八 イバーボイスの攻略法。
①徳間書店に就職して、常

連のNAUSICAIAのはがきをすべてボツにしてしまう。②封筒にワイヤーをいれて出す。③きちんと41円切手を貼ってポストに出す。④ハイパーボイスに全精力をそいでパワーあふれる投書をする。(宮城県／I'mザバード・17歳)
★②は今まで届いたこともないし噂ひとつ聞かないなあ。③ではないのが意外と多い。といつても切手を貼っていないのではなく、62円切手が1枚(中には2枚)なんてのもある。はがきは41円だよ。①については今回のハイバーイボイスを見てもわかるとおり、いたるところにNAUSICAIAの投書が載っている。彼は定期的にまとめて投函しているらしく、幅広いジャンルに送ってきて、しかもレベルが高い。決してひいきしているわけではない。続いて攻略法の投書じゃないけど、いきがかり上この手紙を。

質 問なんですか、何回ぐらいたい投書が掲載されれば常連と認められるんですか？

(島根県／さすけ・14歳)

★基準があつてないようなものなので、3回目ぐらいから常連を名乗って下さい。常連12人で名誉ある「MD12」(メガスティックトゥエルブ)でも勝手に発足してもいいよ。特典はない。名誉のみだよ。そんなわけで、このコーナーも紹介スペースが増えたわけですが、ゲームの攻略なんかはMDQ援隊の方にも載っているので、生活の知恵的な話とか、買物のコツ、人間関係を円滑にするための方法などを投書してほしいな。なんて書くとまたNAUSICAIAがバッヂのを送ってくるんだろうなあ。

恒例！

メーカーへの意見、質問

最 近ふと思ったのだがMDで『スラップファイト』を出してはどうだろうか。あの『グラディウス』にもひけをとらないゲージ制パワーアップ。あのマニアックさ、知名度が低いのにもかかわらず、高い完成度。まどろっこしいホーミング弾の飛び方など、まさにMDに移植されるためにあるようなゲームだ！ ちょうど開発元の東亜プランも販売元のタイトーも参入しているではないか！ さあ、今日から開発をはじめると。

(福岡県／大宮崇・19歳)

★オー。読者の中にもミーと同じくスラップファイター(『スラップファイト』好きな人)がいたのか！ MDで『スラップファイト』を楽しむ日はくるのだろうか？

私 は『シャイニング』『ダクネス』には期待している。そこで、個人的な意見をいくつか…。ドラクエのメンバーで制作するそうですが、ドラクエはあまり意識しないでほしいです。ドラクエのまねをして成功するのは、やはりクラクエだけでしょう。それに、大作が2匹目のどじょうでは困ります。16ビットのマシンでできないようなRPGを作ろうということですが、これもあまり意識しない方がいいでしょう。あの悪名なかいP.S.IIIがグラフィックやサウンドは素晴らしいのに評価されない理由は、ひとえにシナリオのまざさにあります。だから、まずは8ビットでも楽しめるような面白いシナリオをつくることを考える方がいいと思います。

(東京都／山本三千郎・19歳)

★早くも反響の『シャイニング』『ダクネス』。やはり、キーポイントはドラクエのスタッフ導入についてでしょう。賛否両論ある中で彼はどちらかというと肯定的。それよりも気になるのは、そんなにP.S.IIIは悪かったかねえー。

私 はMD支持者としてスーパーファミコン(以下SF)の登場を大変危惧している1人です。それはMDのソフトのラインナップに問題があると思われますからです。まず第1に、ジャンルのかたより過ぎです。もちろんシューティング、アクションも楽しいですが、もっとロールプレイングやシミュレーションも出すべきなのです。たとえばPCエンジンの『ラストハルマゲドン』や『イースI・II』などメガドライブがCD-ROMを出す暁にはそういうソフトも揃えていくべきだと思います。それこそ今までにない新たなユーザーを獲得し、メガドライブがより一層シェア拡大するきっかけとなるのではと思います。また第2に、アーケードからのビッグタイトル人気ゲームの早期移植をしてもらいたいという事です。やはり現状でのメガドライブユーザーはアーケードの人気ゲームを忠実に早く出して欲しいと願っています(私を含めて)。まさにこれしかないと他機種のユーザーに威張れるソフトがまだ少な過ぎます。私の個人的な意見として面白いソフトは、『スーパー モナコGP』『大魔界村』『ストライダー飛竜』『テトリス』(海

10月号アンケートプレゼント当選者発表

バーニングフォース グラナダ

北海道／岸 雅也・15歳
山形／斎藤 大・26歳
神奈川／松井 透・21歳
京都／井上 浩二・13歳
和歌山／山岸 幸一・17歳
鳥取／大黒 健二・18歳
岡山／藤沢 世樹・15歳
広島／島正 扇公章・17歳
福岡／牧 周作・14歳
長崎／岩下 稔男・16歳

レインボーアイランド

北海道／松崎 繁功・20歳
青森／高橋 大助・14歳
茨城／小倉 政和・14歳
京都／天野 隆司・17歳
奈良／機谷 忠成・17歳
広島／前田 英紀・?歳
徳島／吉野 敏成・17歳
福岡／藤井 宇一・20歳
大分／後藤 秀男・17歳
鹿児島／鎌田 智裕・14歳

鮫／鮫／鮫／

岩手／磯谷 到・16歳
神奈川／佐藤 正樹・15歳
岐阜／織田 稔・18歳
茨城／畠田 隆・15歳
三重／大西 裕美・18歳
滋賀／加藤 新也・16歳
奈良／日浦 直樹・14歳
奈良／寺田 一正・14歳
広島／塚本 英樹・16歳
宮崎／黒木 政奈・17歳

スペースインベーダー'90

山形／白田 明・18歳
栃木／日野聖仁・15歳
茨城／畠田 隆・15歳
千葉／鈴木 良充・13歳
新潟／小海 修・14歳
静岡／宮澤 隆光・18歳
兵庫／野田 恵司・15歳
鳥取／寺田 一正・14歳
広島／栗田 和之・23歳
大分／姫野 裕紀・7歳

ロード・バスター

秋田／工藤 浩臣・14歳
東京／佐藤 宰・25歳
山梨／笛本 泰明・8歳
奈良／宮本 拓・14歳
岡山／中村 幸二・14歳
愛媛／山本 勘次・23歳
広島／中田 伸治・18歳
和歌山／松山 和樹・16歳
香川／和泉 光市・18歳
兵庫／安好 知代・23歳
島根／小西 大・23歳
福岡／藤吉 賢二・15歳
愛媛／安藤 実・6歳
熊本／富永 康司・14歳

以上敬称略

賊版』ぐらいしかありません(ちょっと厳しいかな)。はたしてセガを始めとしたソフトメーカーはメガドライブファンの移植希望のページに目を通しているのでしょうか? ファイナルファイトはスーパーファミコンに先を越されるし…。結論を言えばメガドライブ=〇〇〇と言ったゲームがなさ過ぎます。つまり定番ソフトです(ファミコンのドラクエ、ファミスタ、PICOエンジンのパワーリングなど)。これが早急に出て来なければ、いずれは任天堂のマーケティング戦略によってみるみるうちにシェアは逆転されてしまうでしょう。セガももう少し危機感をもってビッグタイトルを連発してくれないとユーザーが不安で仕方ありません。色々書きましたが、私もメガドライブのユーザーとしてメガドライブのシェア拡大を心より願っているものの1人です。

(神奈川県/塚田哲也・21歳)

★メガドライブを愛すればそこにはできる言葉でしょう。しかし、スーパーファミコンの存在はそんなに恐ろしいですかねえ。

セ ガや他社にも言いたい。なぜ、今作っているゲームは全部アクションばつかしなんだ。ぼくは、アクションは好きだがこんなにあったら、どれも同じみたいだ(それに容量のわりには絵が

悪い)。RPGや探偵ものなどを出してほしい。

(大阪府/福屋大作・13歳)

★うーん、たしかにメガドライブにはアクションが多いかもしれないなあ。しかし、シューティングはもっと多いと思わないかい? それに、今はプログラム技術も向上して、かなりスゴいこともできるゾ。君は容量のわりに絵が悪いというが、要是そのソフトが楽しめるかどうかであって、絵でも容量でもないと思うのだが。他の人はどういう意見を持っているのだろうか?

長 渕剛のJEEPをゲーム化希望。期待度200%、みんなも、こういうのをまっていたはずだっ// JEEP MY JEEP
シグマ商事さん、お願いしますよ~。

(岐阜県/うんちよちょ・7歳)

★突然、編集部に舞い込んだ一枚のハガキ。なぜに、シグマ商事なのだろうか、謎は深まるばかり。

M 口を購入して1年以上たってソフトもたくさんでてきている。その中にバッテリーバックアップのソフトもある。何かの拍子にデータが消えてしまったことがあったが、バッテリー切れでデータが消えてしまうことがあるのだろうか? もし、バッテリー切れがあるならばバッテリーバッ

クアップ用のバッテリーはどのくらいで切れてしまい、どこで交換してもらえばよいのだろうか? 自分の育てたキャラを消したくないないよ。

(茨城県/大塚知明・17歳)

★ズバリ! 約5年でバッテリーバックアップ用の電池は切れてしまうでしょう。これは、そのソフトを出しているメーカーに問い合わせてみるといいでしょう。メーカーによっては、そのへんをサポートしてくれているところもあるはずです。しかし、残念ながら電池交換の際にデータも消えてしまうので自分でせっかく育てたキャラが消えてしまう、ということになってしまうのでこれはいたしかたないことでしょう。

セ ガさんへ意見します。パトレイバーをカセットで出せないのなら、いっそのことCD-ROMで出しませんか? フルアニメーション、アニメの声優を使って、そうしましょう。いや、そうするべきです。

(千葉県/キュッパチAV・17歳)

★フルアニメーションでアニメ声優を使ってねえ。それならば「パトレイバー」のビデオ観ればいいじゃん。なんて、夢がないかなあ。僕なら「美少女仮面ポワトリン」のゲームをしたいなあ。「愛ある限り戦いましょう」とか喋るソフト。え

っ、お前もビデオ観てろ。ちゃんちゃん。

あ る雑誌に(ゲーム関係)セガとIBMが家庭用パソコンの共同制作に合意、とありましたが本当ですか? くわしいことを教えてください。

(長崎県/F・S・S・17歳)

★お答えしましょう。それは本当のことなのですよ。なんて、P72ページの記事を読めばわかることさ。話はそれるが、某メーカーのパソコンのコマーシャルの星野由紀娘の「パコパコしましょ」というセリフはアイドルにしては、なんか意味深で最近のアイドルというか若い女の子はいったいどうなっているんだろうと思ってしまう、今日このごろ。

BM とセガがパソコンを共同開発しているらしいが、いったいどうしたことなのだ。ゲームギアを作ったと思ったらまたか。もっとしっかりと、ゲーセンとメガドライブのゲームを作つほしい。最低でもどちらも月に日本は出してほしいのだ。ゲームギアや、わけのわからんパソコンに使うエネルギーをまわしてくれえ!

(千葉県/中野幸一・14歳)

★企業というのはいろいろやりたいわけですよ。いろんなことをやってる方がそれぞれが刺激しあつて好結果を生むと思いますよ。

投稿大募集!

1 ゲーム評議会

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

2 私的攻略法

みなさんが1人で、あるいは友達といつしよに開発した、独自の攻略法を募集しています。攻略法にお手製のマップ(そのまま掲載できるく

らい綺麗なもの)がついていると、採用される確率が高くなるでしょう。

3 チクリクラブ

失敗話やお笑い話を募集します。ゲームをやつていて気がついたメーカーの失敗や、友達や自分の失敗、ふと思いついたギャグなど、恥も外聞も投げ捨てて投書しましょう。署名やペンネーム大歓迎です。

4 芸術的作品

イラストしか紹介してませんが、その他のものでも自分が芸術だと思

うものならなんでもいいので送ってください。今号を見ておわかりの通りこのコーナーは2色になったので、紹介するときにモノクロになってしまいます。カラーで送ってくれてもいいですがちょっともったいないですよ。90年2月号のテーマは「ストライダー飛竜が女だつたら」です。イラスト以外に写真などもOKです。

5 その他なんでも

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

さあ、来月掲載めざしてはりきつて投稿しましょう。



Hyper information

ゲームギアはどうなっているか?

どうやらゲームギアの売れゆきが好調のようだ。写真で紹介したことちょっと変わったCMのせいもあるかもしれないが、10月20日現在、わりとどこへ行っても売り切れ、または品切れ寸前という感じだ。

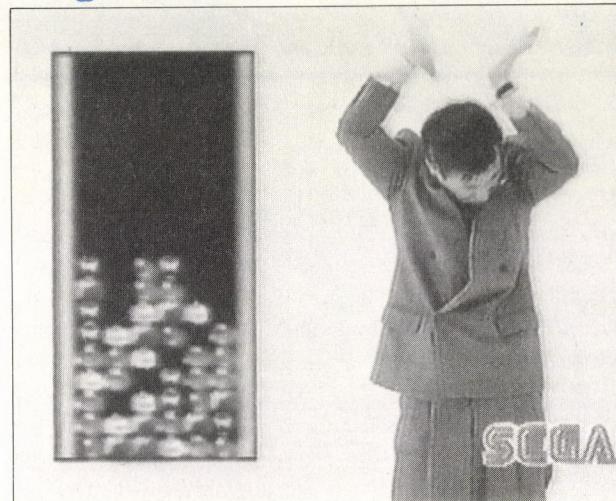
CMには3パターンある。そのうち2パターンはゲームギアを楽しそうにやっている子供と、カラーではない方のアレを隠すようにやっている子供が登場する。そのカラーではない方のアレをやっている子供の周囲だけ、画面が白黒になっていて、そして主演のイッセー尾形のセリフが「キミのは白黒なんだって、つまんないね」。こういう風にカラーじゃないアレに対してかなり挑戦的な内容となっている。

そしてゲームギアにとってさらに有利なのは、ライバルのPCエンジンのハンディタイプ「GT」の

発売が11月10日から12月1日に延期されたことだろう。これでTVチューナーもゲームギアが先に発売されることになったからだ。「GT」のチューナーの映り具合を見てから買おうと思っていた人も、秋の行楽を持って行きたかったら、ゲームギアを買ってしまふんではないだろうか。今後は「GT」対策として、イッセー尾形に「キミのは画面が小さくて見にくしなあ」なんてCMで言わせるのもいいかも知れない。

セガのユーザーからの投書などをまとめている部署の方にゲームギアに関してのユーザーの反応を聞いてみた。ジャンルの好みではやはりゲームギアでもRPGがトップだそうだ。バッテリーなど問題点はあるが、『ファンタシースターI』がそのまま移植できる性能を持っているのだから、ぜひ実現

○左の子が映っている部分だけ白黒になっていて、ゲームギアがカラーであることを強調しているCM



●「ああコラムスやりたい、やりたいえつ、転勤ですか」というサラリーマンコラムスバージョンのCM

してもらいたいものだ。また、ハードの性格上、旅行中にグループで遊べるゲームを希望する人もかなり多いということ。2人対戦だけでなく、3人以上で遊べるものも期待したい。ただ、本体とソフトが1つずつできるものがいい。4人で遊ぶのにハードとソフトが4台ずつ必要なんてことでは金がかかってしまうがない。またメガドライブ並に回転、拡大、縮小するゲームが欲しいなどというぜい

たくなユーザーもいるそだが、そういうハードには無理な注文はしないほうがいいだろう。

P72から紹介している新型パソコンや、メガドライブ用のCD-ROMなど、セガが来年やらなければならないことは相当あるが、そんな中でゲームギアも着実にソフト数を増やしていく欲しいものだ。

G・Gの来年末までの販売台数の目標は、150万台だそうだ。

みなさんは買ったんだろうか?

★アンケートハガキを送ってくれた人のなかから無作為に選んでゲームギアについて電話でインタビューしました。お聞きしたのは、①G・Gを買ったか、②なぜ買ったのか、③どんな店でいくらで買ったのか、④ソフトは何を買って、それはおもしろいか、⑤TVチューナーを買う予定があるか、⑥買わなかった人はその理由は、の6つの項目です。

①買った。②カラー、手頃な値段。③ソフトのラインナップで。ディスカウント店に朝8時から並んで15000円ぐらいで。④ベンゴ。懐かしくておもしろい。⑤買う。(増子健二/21歳♂/フリーター)

①買ってない。⑥興味がないので買わない。

(米谷知里子/12歳♀/小学6年)

①買ってない。⑥ポータブルマシンに興味がない。ゲームが大画面でやるのがおもしろいと思う。

(匿名希望/17歳♂/高校2年)

①買ってない。⑥買おうと思う

けどソフトは少ないしTVチューナーも出でないので。金銭的な面もあるが、スーパーファミコンの影響はない。

(岩永茂久/19歳♂/会社員)

①買った。③ディスカウント店で16800円。④ベンゴ、コラムスを買った。ベンゴは昔から好きだった。コラムスは旅先でやりたかった。ゲームボーイがテトリスならG・Gはコラムスでしょう。⑤買う。旅行時に便利だから。

(匿名希望/20歳♂/フリーター)

①買った。②持ち歩きに便利だし、カラーだし。③デパートで定価。④ベンゴ。もう一度やりたかった。⑤買う予定。定価でもいい。

(匿名希望/20歳♂/会社員)

★というぐあいで、20歳近くの人は安く感じてわりあいと手が出しやすいようです。なお、電話をかけて本人と話ができた中で、G・Gを買ったという人の確率は10%ぐらいでした。回答していただいた方々ありがとうございました。

最近パソコンが安くなってきた

P72からのセガ新型パソコンの記事を読んで買いたくなった人も多いと思うが、来年の話をすると鬼が笑う、わっはっは。

で、今、パソコンと言えばもちろんPC9801シリーズ・通称クッパチ。最近はビジネスだけじゃなく、ホビーの中心となってきて、ゲームもほとんど、クッパチから開発し、発売されているような状況だ。右ナナメ下で紹介しているゲームアーツさんも、もはやハチハチ(8ビット機のPC8801)でゲーム作ってる場合じゃない、ということで、MDに力をいれるみたいだけど、普通のソフトハウスはクッパチメインになっているわけ。だから、今パソコンのゲームを楽しむならクッパチを買わねばならない。そしてゲームもやらねばな

らない。だけど、値段がちょっと…。というような状況に登場したのが、エブソンのクッパチ互換機「PC-286C」。愛称は「PCクラブ」といって、徳間ジャパンの売れ筋ロックグループ「リンドバーグ」がイメージキャラクターをやってる商品。ディスクドライブ2台付き、FM音源搭載ととりあえず、ゲームを楽しむための要素がそろっていて、定価が16万8000円。2割引で、13万円台で買えるという画期的なことになった。もちろんパソコン通信用に必要なRS-232C、マウスやプリンターのインターフェースもあるので、ゲーム以外にビジネス関係に使うことも十分可能なわけだ。これなら、お父さんを説得して買うこともできるかもしれない。

セガ提供の2番組の内容はどうだ

10月の改編でセガが提供してた「メガキッズTV」がなくなってしまったけど、前号でお知らせした通り新番組も2つ増えた。どちらもセガ1社提供ではないけれど、メインのスポンサーだ。今回は実際の番組の内容をお伝えしよう。

まず金曜午後5時から5時半にテレビ東京系でやってる若者向け情報番組「チューンナップ少年団」。3週目の10月19日の内容はというと、ファッション情報⇒この冬流行しそうなダウンジャケットについて、生活情報⇒水を使わないシャンプーについてなどが、ラッキー池田と池田貴族のかけあい漫才のような軽妙な語り口で紹介される。そしていきなりゲームギアの

『コラムス』の攻略法をやったり、手品教室になったりする。

2つ目の「RPG伝説ヘポイ」は低学年向けアニメ。こちらもテレビ東京系で土曜午後6時から6時半までやってる。主人公の「ヘポイ」が猫女の「ミーヤ・ミーヤ」となまいき男の「リュート」とパーティを組んで、ファンタジーランドを旅するという、まったくもってRPGそのもの。10月20日の放送では、敵役が「マンマドリール」というどこかで聞いたことのあるようなヤツで、自己紹介をするときに「自信満々マンマドリール」などといったり、計算ドリルをするのが好きだったりと、ギャグがちりばめられている。



●ヘポイと戦士タイプのリュート
●番組中ビデオを流すときのポーズ



サイトロンビデオコンサート開催

前号で大きく報告したSST BANDとZUNTATAのジョイントライブ「ゲームミュージックフェスティバル'90」に行けなかった人のために、サイトロンレベルがビデオコンサートを全国6カ所で開催する。内容はライブのビデオ上映約60分、ゲストとして来るSST BANDやZUNTATAのインタビュー及びサイン会も約60分だ。スケジュールは、札幌 11月24日(土)午後3時～／会場：札幌メッセホール／ゲスト：ZUNTATA／問い合わせ先☎011(232)5151

仙台 11月25日(日)午後3時～／会場：斎藤楽器／ゲスト：ZUNTATA／問い合わせ先☎022(222)8054

仙台 11月25日(日)午後3時～／会場：斎藤楽器／ゲスト：ZUNTATA／問い合わせ先☎022(222)8054

東京 11月24日(土)午後6時～／会場：星陵会館／ゲスト：SST BAND&ZUNTATA／問い合わせ先☎03(221)3151

名古屋 11月23日(金)午後1時～／会場：太陽サウンドオン／ゲスト：SST BAND／問い合わせ先☎052(916)1221

大阪 11月23日(金)午後1時～／会場：ミヤコ心斎橋本店3Fホール／ゲスト：SST BAND／問い合わせ先☎06(541)1601

福岡 11月24日(土)午後4時半～／会場：ベスト電器本店8Fマルコボーロ／ゲスト：SST BAND／問い合わせ先☎092(751)9633

となっている。各地区とも入場無料で、東京以外は定員に達したら入場できなくなる方式。東京は、往復ハガキによる先着優先予約になる。東京を希望の人は往復ハガキの裏と表に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて「〒102 東京都千代田区九段北4-3-31ポニーキャニオン映像制作本部サイトロンレベル『ビデコン東京地区』係」まで、11月16日までに到着するように送ればいい。ハガキの予約で定員に達しなかった場合、会場で当日券を配るそうだ。

ゲームアーツさんからプレゼント

メガドライブに新規参入したゲームアーツさんからプレゼント。その第1弾ソフト『ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場』の元となった本『片山まさゆきの麻雀教室』を10名様に。そし



●84年発売以来もう18刷にもなるベストセラー

てパソコン版のぎゃん自己におまけで付いていた、いつでも使って便利な(?)「MAHJONG EXPRESS」カードも10名様に。先に先はP58のイラストと同じで、「ぎゃん自己係」と付け加え、2つのうち欲しい方を必ず明記してから送れ。

なお、カード裏面には数々の効能が書いてあるが、もちろん冗談カードなので本気にしないように。



●効果は保証されていないけど、いつでも使えるカード

New Special 大ボス中ボス 全部見せます。 ダライアスII



WARNING

A HUGE BATTLESHIP

RED CRAB

IS APPROACHING FAST



ダライアスIIの魅力はなんてつたって巨大で華麗で強力で芸達者なボスたちだ。今回は、そのボスたちの姿を隅から隅まですべてここに公開しちゃいます。

12月20日	タイトー	8900円(税別)
8M	ROM	シューティング
		コンテニュー

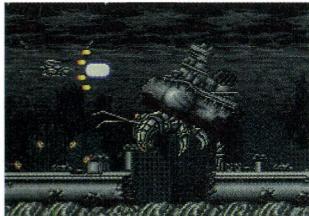


華麗で強力な大ボスたち

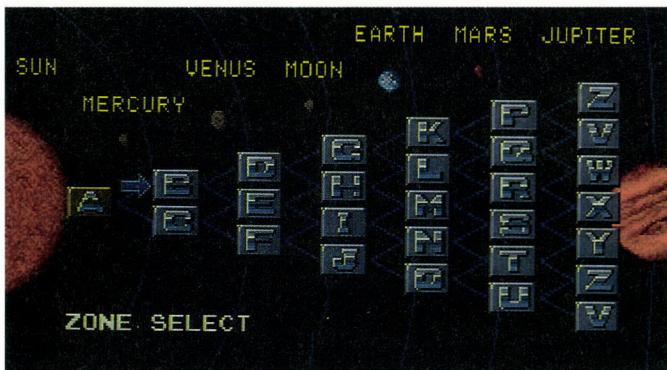
メガドライブ版ダライアスには、全部で12のボスたちが登場する。彼らは、みんな華麗な容姿と芸をもってシルバーホークを迎えてくれる。容姿が美しいやつ、やたら芸の細かいやつとさまざままで、彼らとの出会いがダライアスIIの魅力といえる。

ボスたちは、28のゾーンに別々に配置されている。場所については、タコ形ボスが火星にいたりとシチュエーションが考慮してあつ

たりもする…。ボスは、最初の4つの星まで現れるものはどのゾーンでも星ごとに同じだが、最後の3つの星は、ルートによって異



●芸達者一番はこの人？



●ゾーンを選択しないければ目的のボスに会えないこともある

※このゲームの記事は、付録でも紹介しています。

なったものが出現する。VとZゾーンに関しては、2つあるがどちらもステージ構成が違い、ボスも違う。後半戦は、ボスによってル

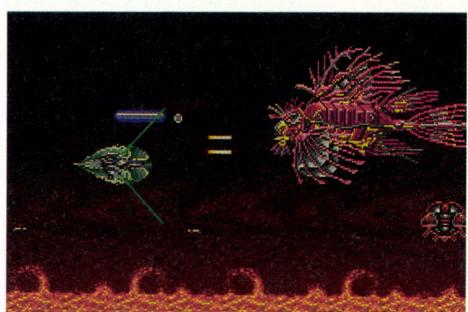
ート選択が必要ということだ。がしかし、簡単なルートばかり選んでいては、すべてのボスに会えないわけで、これは悲しい。

12大ボス配置表

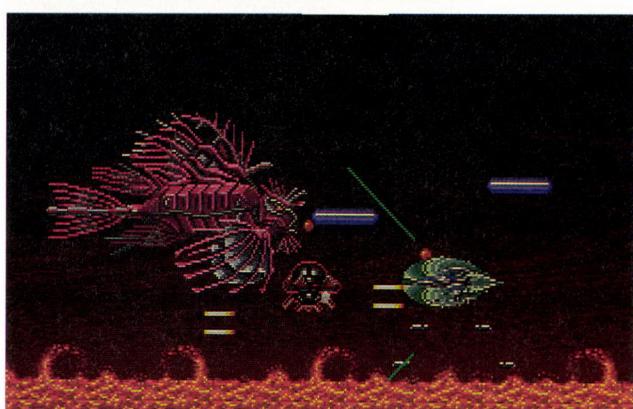
ゾーン	大ボス名
A	ハイパースティング
B, C	アロイランタン
D, E, F	ドリオサーム
G, H, I, J	スチールスピンドル
K, M, O	リーダイン
L, N	ヤマト
P, R, T	グランドオクトパス
Q, S, U	レッドクラブ
V上, Z下	バイオストロング
V下, Z上	マザーホーク
W, Y	リトルストライプ
X	ネホノジア

HYPER STING ハイパースティング

だれもが必ず1度は見ることができるであろうボスがこいつ。ミノカサゴがモデルのハイパースティングだ。容姿重視で作られたのか、Aゾーンに配置された不運なのか、とてつもなく弱い。攻撃は



- なぜか核トーチカと仲がいい彼だった…
- 前作ダイアスのイラストにも登場した



- 一体倒すと次は左から登場。強さは同じね

AROIRANTAN アローイランタン

ボスの中でも動きが少ないのはアンコウがモデルのアロイランタン。触覚(ヒゲ?)から弾を放って攻撃してくるが、そこを攻撃すると、破裂する弾を発射する。さらに口からは極太レーザーの応酬。しかし発射口である口が弱点。レーザーに注意しながら狙うこと。



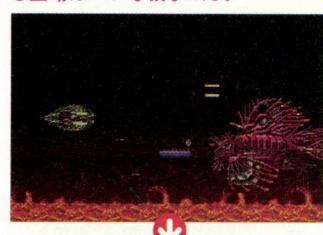
- この触覚が最初の攻撃目標
- 極太レーザーだけは驚異

アーケード版

ゲームセンターでも、これ1体は誰でも見られたはず。メガドライブ版よりは若干大きく、強いように見える。しかし、やはり核トーチカが身の不幸を呼ぶ。



- 登場はハデな彼なのだが



登場するゾーン SUN

- | | |
|---|----|
| A | 太陽 |
|---|----|

最初から最後まで下には炎が燃え上がっている特徴的なゾーン。



アーケード版

こちらは門番的役割だった。なんと倒せば今度は腹の中に別のボスが入っているという設定だったのだ。内部は機械的な空間で、なるほど戦艦であるとわかる。



登場するゾーン

- | |
|---------|
| MERCURY |
|---------|

- | | |
|---|------|
| B | 水星基地 |
|---|------|

- | | |
|---|------|
| C | 水星基地 |
|---|------|



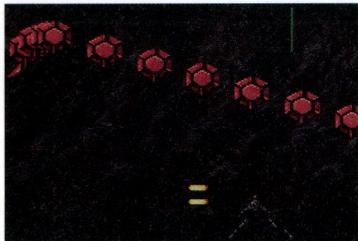
- 障害物が多く、序盤としてはむずかしい。動く障壁もかなりついらい。

洞窟内部のような基地。上下からハリのようなものが付き出される。

※一部のアーケード版の写真はゲーメスト編集部よりの提供です。

DARIO SAWM ドリオサーム

長い体を伸縮させて攻撃してくるのはウツボがモデルのドリオサーム。たしかにこいつは長くて素



早いけど、攻撃はけっこうシンプル。弾をときどきばらまく程度なので、これを避けるのは簡単。ただし、体が一瞬止まつたら要注意。突然シルバーhookめがけて突進てくる。突進を始める直前にシルバーhookを移動させればいいのだが、タイミングを誤るとアームがあってもやばい。慎重に対処したい敵だ。

●突然高速で画面を横切る

アーケード版

1600

BEST 100%

2UP

003

筋の細かさ、全体の長さにおいてはやはりこちらが上のようだ。しかしやはり撃っていれば勝手に弾が当たるという点ではどちらも同じようなもの。



STEEL SPINE スチールスピン

見た目が強そうに見えるのはハリセンボンがモデルのスチールスピン。体中から無数の弾をまさ撒らすとんでもないやつだ。本体のまわりには小さな球がまわってい

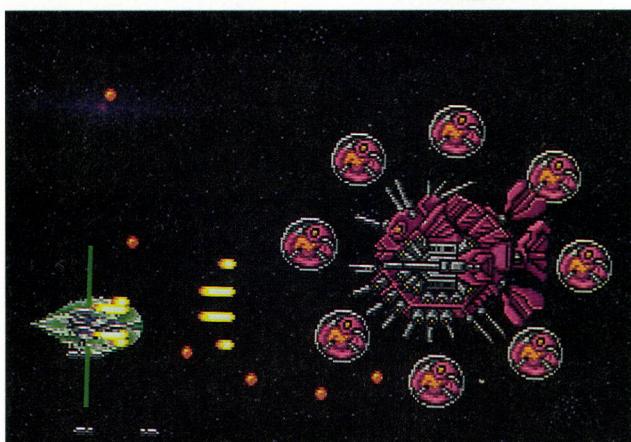


●画面の半分ぐらいを占める容貌



●まわるまわる球体が本体を防衛してくれている

●攻撃は至ってハデ。序盤のつらいボスといえる



登場するゾーン

VENUS

D 雲



E 宇宙



夕焼け雲のような一面の空が美しい。上下から現れる敵の大群に注意

一面の宇宙空間は、上下左右全方向からの攻撃にさらされる。

F 金星基地



●突然立つたら方向転換する

序盤は宇宙だが、中盤から基地内部へ。パリアーなどが待っている。

アーケード版

18876

2UP

001

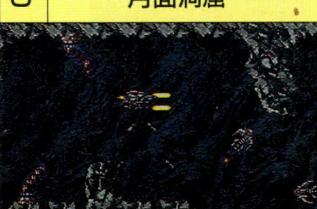
CREDIT

アロイランタンの内部に生息しているとんでもないやつだ。こちらのからだのまわりをまわる球は、橿円軌道で多数の画面を動き回っていた。

登場するゾーン

MOON

G 月面洞窟



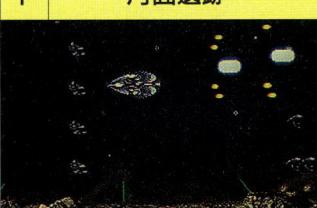
H 月面基地



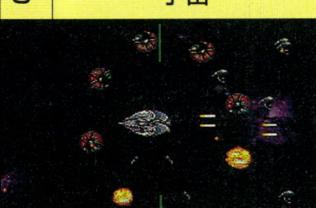
月の洞窟は配色が美しい。ただし障害物や固定した敵がやけに多い。

金属的な基地。2重スワロールの後ろの背景が奥行きを感じさせる。

I 月面遺跡



J 宇宙



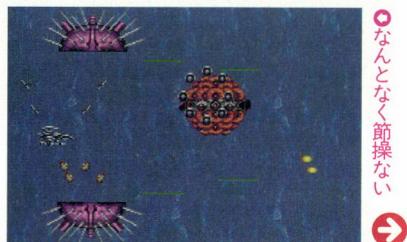
クレーターが点在する月の表面。空中と地上両方から攻撃される。

真っ黒なようで、かすかにある銀河の色が美しい。全面攻撃に注意。

LEADAIN リーダイン

見た目からしていびつなウニがモデルのリーダイン。最初はウニだというのに触手のようなものを

4本持っており、これを伸縮させてシルバーhawkを狙う。まずは4本の触手を破壊する必要があるわけだ。そうすると今度は剣山のごとき殻を上下にはすして節操のない攻撃をを始めるから始末におえない。本体が



○なんとなく節操ない

アーケード版

メガドライブ版よりはかなり巨大。触手が異様に長く伸びてくるのが怖い。変形のパターンとしてはメガドライブ版と同じで、やはり最後には圧倒された。



登場するゾーン

EARTH

K

空

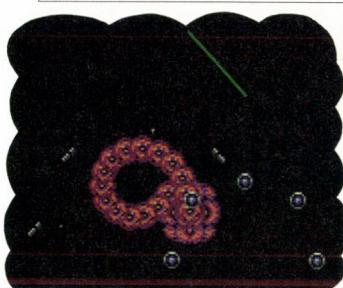
M

北極



地球の空は妙に青い。モノリスのような物体が飛びぶ神秘的なゾーン。

海底のような雰囲気だが、地表が凍っている。地上からの攻撃が強い。



○この不気味なものが最後の姿



ダライアスにもあつた海底面。跡は美しいが固定の敵が強い。

YAMATO ヤマト

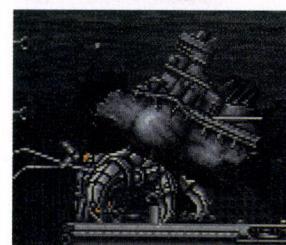
一応はヤドカリがモデルのヤマト。このヤマトは、アニメのヤマト並にしぶとい。最初は本当に地に張り付いた戦艦が攻撃してくる。主砲と艦橋を沈黙させるとやっと本体登場。中央がポッカリ折れて、戦艦に宿を借りたヤドカリが現れる。しかもこいつは動きが素早い。艦橋を破壊すると、左右にちょこ

まか移動するかわいいやつになる。シルバーhawkもそれにあわせて機種をかえるからせわない。



○これはボスではなく
い。ステージ途中に
現れるザコキャラ

○本当に巨大戦艦そのものなのか？



○攻撃は艦載機と砲弾

アーケード版

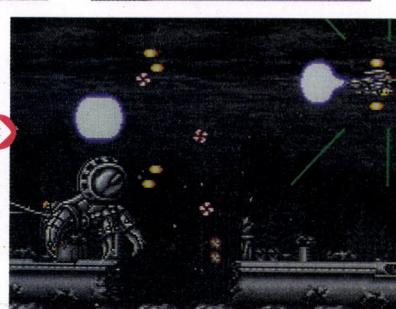
9740

2UP

アーケード版でも一番人気の変なやつ。初期の開発段階では入っておらず、市場版に登場して話題を呼んだ。3画面版ならば戦艦の全体が見られた。



○○と思ひきや、正体を現すこのヤドカリ。船体から飛び出すアニメ処理もなかなか



登場するゾーン

EARTH

L

都市

N

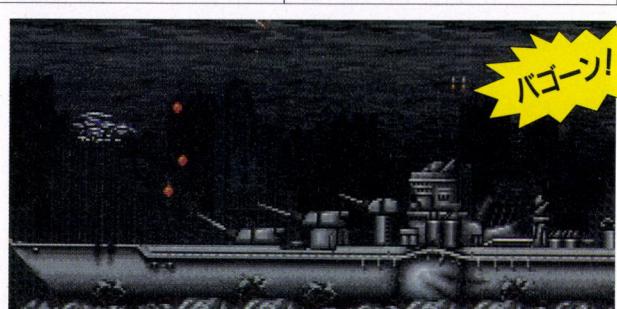
都



滅びた町の風景が寂しい。空もどんよりとした重苦しいイメージだ。

こちらも都市だしとは構成が若干違う。ヘリコプターなども登場。

○これが戦艦の全貌。残念ながら船尾まで画面に収まらなかつた



バーン!

GRAND OCTUPUS グランドオクトパス

その名のとおり、地にどっしり根をおろした大ダコがモデル。なにしろこいつはでかい上に足(手?)を上下に揺さぶるからシルバーhawkも逃げ場がない。足



○この足のせいで逃げ場がない

を全滅させてやっと楽になる。がしかし、この後もかなりやっかい。頭から小ダコをばらまいてくる。この小ダコは、破壊すればまたさらに分裂するようにはじけてしまう。なんとか小ダコを誘導し、遠ざけてから本体を攻撃することになるのだが、かなり固い。パワーアップが小さい状態で相対するときには、永久ブレイブ防止キャラ、ヤズカタカーミーに会うこともある。

アーケード版

こちらはなんと前後に動いた。ずりずりと巨体が這うように移動する姿は圧巻だった。なにしろ動くのでむずかしさはメガドライブ版と同じようなもの。



RED CRAB レッドクラブ

カニがモデルのレッドクラブ。でっかいハサミがポイントで、むむんと念力でも発するように、目には見えない吸引光線を発射する。

シルバーhawkは否応なしに本体に近づけられるから困りもの。そのほかには泡を吐いて攻撃していくが、あんまり怖くはない。

○火星の上にたたずむカニの勇士?
だけつこう最初は見栄えもある
これ



アーケード版

やっぱり吸引されるのは最初は驚かされたが、すぐに弱いとわかった。どこで足を壊して固定させるかがポイントなのはメガドライブ版と同じ。



登場するゾーン

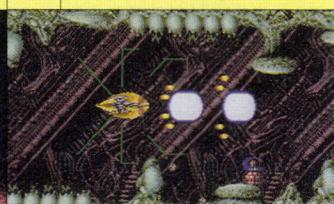
P 火星洞窟



月面にも似た火星表面から中盤はギガ一調の洞窟内へと進入。

MARS

R 火星洞窟



こちらもグランドオクトパスへとづく洞窟面。上下攻撃がきしい。

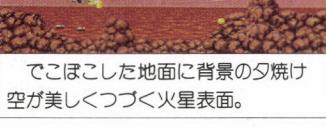
T 火山洞窟



○この小ダコさん、分裂攻撃をする



火山洞窟



でこぼこした地面に背景の夕焼け空が美しくつづく火星表面。

登場するゾーン

Q 火星洞窟



氷のような洞窟内部から火星表面へ。2部構成のゾーンのひとつ。

MARS

S 水洞窟



地球と違ってこちらの海は緑。美しさではどちらもどっち。

U 火星洞窟



○戦闘中に動きが止まつたかと思うと



火星唯一の基地面。他の基地面よりはるかに攻撃が激しい。

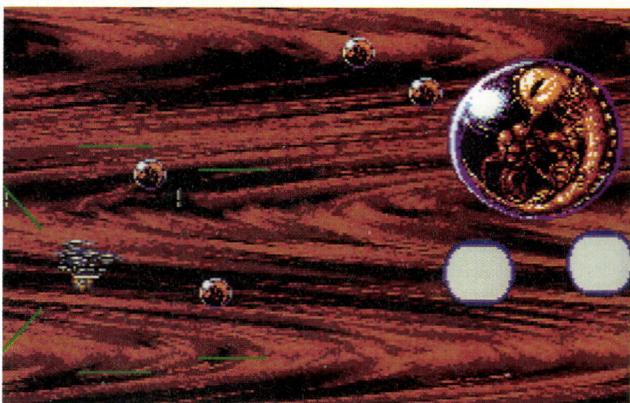
○引っ張られてこんなに近くへと追い込まれた。実際プレイしてみるとこの不思議な吸引感覚にはショックをうけるはずだ

BIO STRONG バイオストロング

どうやら胎児がモデルらしい…。はっきり言って、弾などでの攻撃は一切しないのだが、本体のダミー



●巨大な球の中にはなんと胎児が



●背景とあわせて見るとかなり美しく見える

が大量に浮遊している。こいつらに触れてはいけないのだ。本体は、自由に動きまわり、さらによきどき小さくなっているダミーの中にまぎれる。それが本体かわからなくて、いつの間にか本体に近づいていると、今度は突然巨大になる本体の餌食となる。結構厄介な敵ではあるが、集中力で本体を見きわめいれば、それほどでもない。ダミーの多さには困りもの。後ろの人にはよく見えるけど…。

アーケード版

動きやハデさなどはメガドライブ版と同じ。ただ問題なのは画面が大きく、長いので、本物を追いくにかかった。背景のスクロールも追いくにい原因だった。

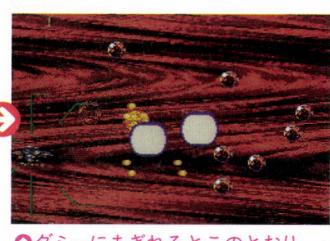


登場するゾーン

V上	雲	Z下	木星ガス



●ひたすら本体に攻撃を加える



●ダミーにまぎれるとこのとおり

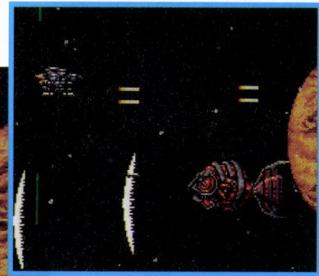
LITTLE STRIPES リトルストライプ

エンゼルフィッシュがモデルのリトルストライプ。見た目はあまりハデには見えない…。でも攻



●ワイドな攻撃が信条。
攻撃で防御つてどー?

撃はハデめ。ワイドレーザーをビシバシ飛ばして攻撃てくる。さらにホーミング弾や拡散弾もあり、なかなか気は抜けない。ワイドな攻撃で本体を守っているわけだが、ヒレを壊されるとかなり貧弱になる。見た目もかなり情けなくなってくるのである…。



●上下のヒレを破壊すると泣けるほどに情けなくなる

●木星を背景に登場する彼ら意外と小ぶりなのである

アーケード版

アーケード版でも、倒しやすい最終ボスだった。メガドライブ版ではやりにくい尾ヒレの破壊もこちらなら比較的簡単にやってのけることができた。



それでもやはりシルバーaokeがパワーアップしていないといつものがある。なにしろレーザーが前方に撃てなければ、ワイド攻

撃の真正面から決死のアタックをかけなければならないからだ。そんな場合は、後ろにまわってから強引な攻撃をする方法もあるが…。

登場するゾーン

W	巨大木星	Y	宇宙

NEHONOGIA ネホノギア

なんとアジのホネがモデル…。メガドライブ版だけの新ボスなのだ。見た目はなんとなく情けないような気もするが、攻撃にかけてはほかのボスにひけをとってはない。体中から発射する大量の弾、口からは強力な気孔弾、それに自

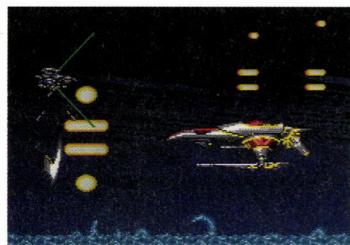
分のホネまでばらまく始末…。それよりも始末に終えないのは分離合体を繰り返す各部の動き。突然ばらばらになったり、急速に集結してきたりする。でもこれさえ避けていればかなり倒しやすいやつだったりする…。



●最初は頭だけが登場。やがて各部のホネが集まってきて合体するというとんでもなさだ

MOTHER HAWK マザーホーク

シルバー・ホークがモデル…。そんなわけで、モデルであるシルバー・ホークとまったく同じ攻撃をしてくる。もちろんパワーアップの状態まで忠実に再現。ショットのパワーアップなどは、まったく同じ状態のショットをお返ししていく

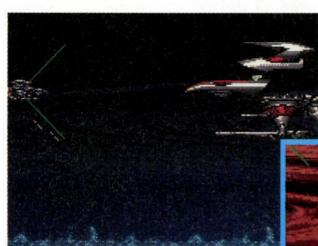


●ショットがまったく同じでしょ

れる。さらに分離し、各部からレーザーを発射するのだが、これも自機がパワーアップしていないと最初は撃ってこない。ボムに対しては、グルグルと円を描きながら飛ぶ巨大な球がある。自機のパワーアップがなければすごいほど強くなるという困ったやつだ。それにしても、別名アイスラッガーと呼ばれるツメは何なのか？ また、分裂するのはなぜなのか？



●このぐるぐる回るやつがボムということらしい。これは効くよ…



●いきなり分離するのはちょっと自機ではまねできないな

●分離した後はこんなすまじいレーザーの束。こんな攻撃はわたしはやっていないぞ

アーケード版

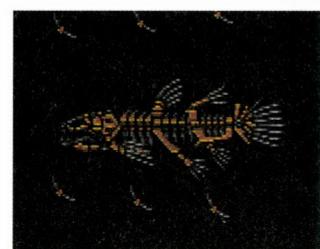
アーケード版にはこのボスは登場しない。ただ近いボスとしては、アロイランタンの中に生息するボスとして、アジのひらきをモデルとしたものがいた。



登場するゾーン JUPITER

X	雲
---	---

微妙に流れる雲の波がすごい。この背景の前での展開は絶賛もの。

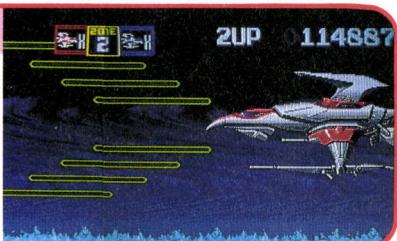


●自分のホネを飛ばしているはずなのになぜかホネの数は減らない

●合体後の攻撃はハデだが、たまにあさっての方向に攻撃をしてしまう

アーケード版

メガドライブ版はなんとなく避けられるレーザーだが、こちらはけっこうきびしかつた。しかし画面が長いのでひつきりなしの攻撃もなんとが逃げ道はあった。



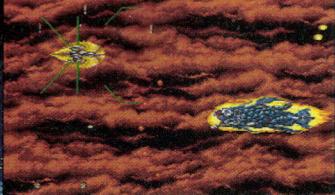
登場するゾーン JUPITER

Z上	木星ガス
----	------

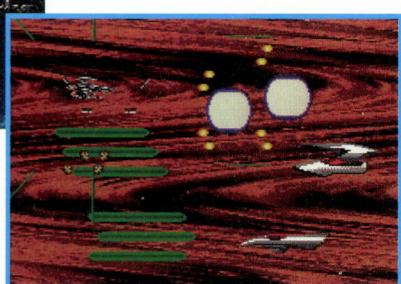
V下	木星ガス
----	------



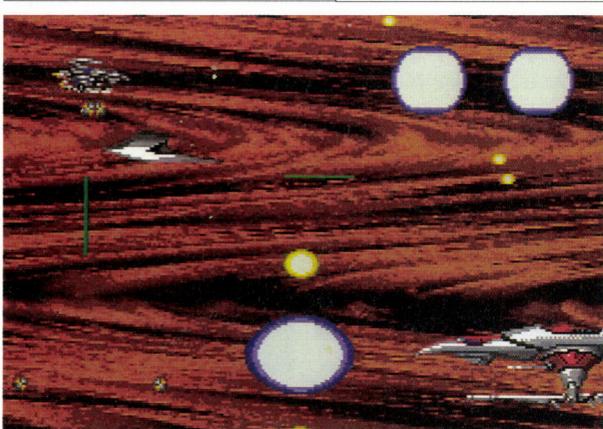
まるで雲のような木星のガス。攻撃は全方向からのオンパレード。



上のVと同じようなゾーンだが、敵キャラの構成などが違っている。



●自分が強力ならマザーホークも強力。パワーアップしそうで悪夢を見る羽目に。



なめちゃいけない中ボスたち

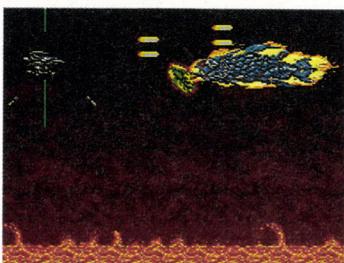
大ボスたちのハデさのおかげで影が薄いが、ダライアスIIには中ボスクラスの連中もいるのだ。彼らはみんな、ダライアスでは大ボスだったものたち。攻撃はダライアス時代よりもハデなやつもいる。ちょこまか動くやつや、変形するものもいて、各ゾーンの中盤での

戦いを彩ってくれている。がしかし、彼らは別に倒さなくても時間がくれば去っていくのである。それでも倒したいと強引に攻撃に出るのが人情。それを見すかすかのように反撃してくるのも心憎い。決してわき役の分を逸脱しない、そんな中ボスたちなのである。

中ボス名	登場するゾーン
ファイアーキングフォスル	A, V下, W, Y, Z下
グリーンコロナタス	B, C, V下, X, Z上, Z下
ファッティングラトン	D, E, F, Y, Z上
エレクトリックファン	P, Q, R, S, T, U, V上, Y
ストロングシェル	K, L, M, N, O, V上
カトルフィッシュ	G, H, I, J, W

ファイアーキングフォスル

サイズはダライアスより小さくなつたがハデさと動きはそれ以上。燃え盛る炎に囲まれて登場する。子フ

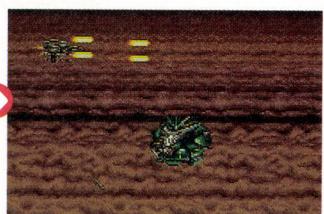
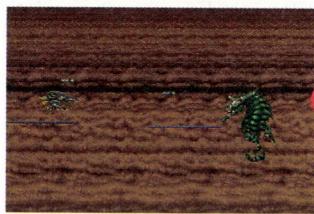


オスルなども飛ばし、ハデさにかけては中ボス隨一。攻撃に関しては、元祖ダライアスと同じ多方向弾がメイン。小刻みなうごきにまどわされると避けきれない。ちよと手こずると倒しきれないでの、どうしても倒したい場合には強引な突っ込みが必要だ。最初のAゾーンに登場したあとは最終ゾーンまで現れないが、攻撃方法は同じ。受け流すもの手だ。

●まさにファイアーカーなやつ

グリーンコロナタス

ダライアスでは無敵の強さを誇ったボスだったが、こちらでは中ボス。縦長の体からはレーザーなどで攻撃、さらに変形もある。変形後は高速で

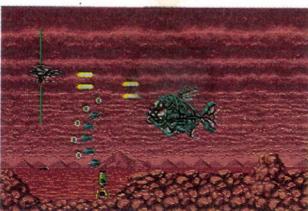


●これがノーマルな状態である

●現在変形中。けっこう細かい処理

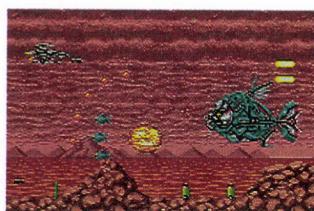
ファッティングラトン

ダライアスのときと同じように子魚を飛ばし、攻撃してくる。子魚は破壊するとやっぱりはじけて弾になる。どちらかといえばハデさはない



●意外と手ごわいことは手ごわい

中ボスではあるが、これも場所によつてはザコとの複合攻撃で悩まされる。パワーアップしまくつていれば問題はない相手だ。



●攻撃方法はダライアスといっしょ

エレクトリックファン

動きにおいてダライアスのときよりもはるかに機敏になっている。攻撃もハデで、ワイドレーザーなどは、序盤の大ボスでも使わないような攻撃手段だ。それに動きまわるから、ザコとあわせて攻めてくるときにはかなり手ごわい。中ボスの中でもかなり強いといえるだろう。しかも終盤で登場するときには攻撃力も増していく、いきなりレーザーを連射したりする。



●小さくてもハデな攻撃だ

ストロングシェル

こいつは単にダライアスの大ボスが小型化したもの。攻撃もダライアスのときとほとんど同じだから



●カメさんの比率はこんなもの

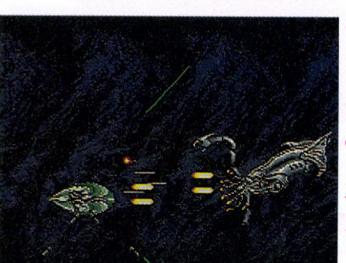
ら大したことない。ただ、首を出したり引っ込めたりする。首が引っ込んでいるうちは弾を当てても無敵。倒すのにはちょっと苦労する部類だ。とはいってもこいつは気にしないでほかの敵に対処していればいつの間にかいなくなってくれる。



●首をひっこめる
と攻撃しても無駄

カトルフィッシュ

これまたダライアスでは無敵の最終ボスだったやつ。中ボスとしては大きな体なので、無視できないタイプだ。しようがないので、相手をしなければならないのだが、レーザー3本まとめて撃ちなど、攻撃もハデなのでそう簡単にはいかない。もちろんダライアスのときと同じく足も上下に動かす。中盤からとのゾーンに出る中ボスだけあって、序盤の大ボスに匹敵



●ダライアスのミニチュア?

SEGA

THE WORLD OF

セガの歴史・現状

前回のセガレディとうってかわって
シリーズ第2回は「セガの歴史・現状」
といかめしい。が、セガとはどんな会
社なのか? をトータルでビシッと押
さておこう!

一言でセガファンといっても、SG-1000からのファンもい
れば、メガドライブでファンになった人もいるし、中にはゲ



ームセンターで知っている人だってい
る。じゃあ、セガとはどんな会社なの
か、その全体像を描くとなるとけっこ
う至難の業。そこで今回は、セガの歴
史を振り返りながら、その全体像に迫
ってみた。(取材/ハナブサアキラ)

セガとはどんな会社なのか?

最初に問題を1つ。「セガの正式
社名を述べよ?」わかるかな。も
ちろん「セガ」では×。そう正式
社名は「株式会社セガ・エンタ
ープライゼス」なのだ。これ一つ知
っているだけでもけっこうカッコ
よかったです。

さて、そのセガとはいってど
んな会社なのか。数字から眺めて
みるとしよう。

会社概要

創業 昭和26年4月
設立 昭和35年6月3日
資本金 242億8600万円
従業員数 1680名
年商 786億円(平成2年4月実
績)

取締役社長 中川隼雄
関連会社

- セガ エンタープライゼス、イ
ンク(USA)
- セガ オブ アメリカ、インク
- セガ ヨーロッパ リミテッド
- ㈱CSK、その他CSKグル
ープ各社 他4社

資本金は242億8600万円、売上高
786億3400万円、経常利益が110億
3900万円、売上げの構成比を見ると業務用機器、つまりゲームセン
ター用の機器が27.5%、コンシュー
ーマ(テレビゲーム関係)機器49.8
%、アミューズメント施設収入22.0
%、ロイヤリティ収入0.7%という
具合だ。

今年10月からは東証1部上場企
業となった。きっとキミの予想以
上にものすごい会社だと思うよ、
たとえ上記数字がよくわからない
としても。

ちなみに10月17日の株価は10100



セガ海外事業はアメリカに2社、イ
ギリスに1社の拠点を持ち活躍中

円なのだ。これじゃ高すぎて我々
には手がない(売買の最小単位
である1000株買おうとしても
1010万円になってしまう。関係
ないか)。

想像以上の大企業だったんじや
ないかな? メガドライブやゲー
ムギア、ゲームセンターのゲーム
以外にも、セガはいろいろなこと
をやっているのだ。

業務内容という点から見てみる
と下の図のようになる。3本柱と
中央のR&Dが有機的に結びつい
て、4つの円によってセガ社を構
成しているのだ。

主な業務は3+1種類

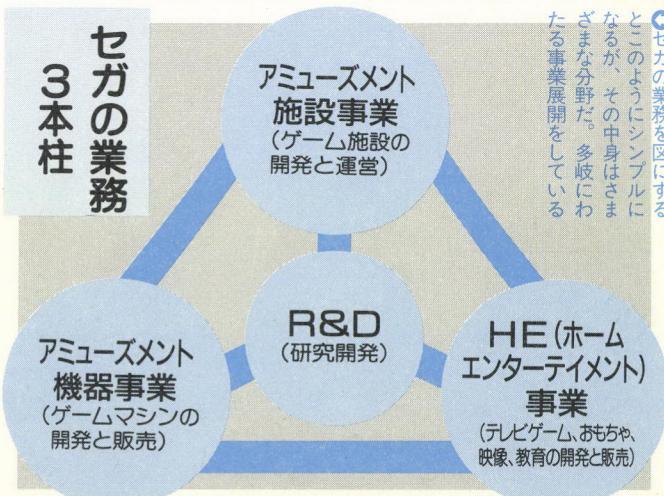
セガの業務フィールドは①業務
用ゲームの開発と事業展開②施設
開発と運営③メガドライブなどテ
レビゲームやトイなどの開発と販

会社沿革

昭和26年4月創業
昭和35年6月日本娛樂物産株設立
(資本金900万円)
昭和39年6月業務用アミューズメ
ント機器の製造開始
昭和40年7月商号㈱セガ・エンタ
ープライゼスに変更、ゲームセン
ターの運営開始
昭和59年4月CSKグループの一
員となる
昭和61年11月株式を東京店頭市場
に新規登録
昭和63年4月東証第2部上場
平成2年10月東証第1部上場

売の3つ。これをR&D(研究開
発)が支え、逆にR&Dを3つの
フィールドが向上させるという活
性化組織構造を持っているんだ。

セガの業務を図にする
とこのようにシンプルに
まとまるが、その中身はさま
ざな分野だ。多岐にわ
たる事業展開をしている



アミューズメント施設事業

町のアミューズメントセンター、いわゆるゲームセンターなんだけれど、これをよく見るとセガのゲームマシンが多く設置してあるゲームセンターというのがある。このゲームセンター（アミューズメントセンター）の店舗設計、管理、運営を行っているのが、「アミューズメント施設運営事業」なのだ。

90年代は「衣食住+遊」をテーマに、大規模アミューズメント施設の全国展開を積極的に推進して



●北九州市スペースワールド内に今年4月22日にオープンしたばかりの「アミューズ21」

いるということだから、キミの町にも近々巨大なアミューズメントスペースが誕生するかもしれないのだ。

現在セガ直営店は全国150店舗、共同施設はなんと約1200店舗にものぼる。一例を紹介すると、東京渋谷の「ハイテクランドセガ渋谷」、北九州市の「アミューズ21」、大阪市の「セガシネセット」、広島市の「ファンタジースクウェア」、千葉市の「オーツパークセガワールド」、松山市の「ハイテ

●内部は広々としておりS.F.チックなハイテクエリアとなっている



クセガ松山店」、豊橋市の「セガワールドトイヨーカードー豊橋店」、帯広市の「イトヨーカードー帯広店」など、「あれがそうか」なんてうなずいている人も多いんじゃないかな。

さて、このアミューズメントセンターの展開のすごいところは、従来のゲームセンター一棟にとらわれることなく、新しいエンジョイ空間を創造している点なんだ。たとえば、レストランや各種ショッピング、ボーリング場、プールバー、宿泊、スポーツ、インフォメーシ

スターベース



●香川県にある「スターベース」。宇宙基地をイメージした造りだ。

ョン機能などの複合化などの展開によって、そこに居ながらにしていろいろな楽しみ（アミューズメント）を得ることができるのである。だから、セガアミューズメントセンターの中には、テレビゲームはもちろんだけど、ほかにもスロットマシンや競馬などのコインゲームマシンやカラオケなどさまざまなゲームマシンがいっぱい。

見方を変えると、セガアミューズメントセンターは、最適なデートスポットでもあるのだ。アミューズメント施設事業は、キミと彼女のデートスポット空間をも創り上げていると言える。

セガシネセット



●雰囲気をアメリカンシネセットにした造りの大坂「セガシネセット」

アミューズメント機器事業

1985年、あの体感ゲーム『ハングオン』は衝撃だったよね！これを経験した後だと、ほかのゲームがなんだか物足りなくなっちゃったもんね。

今年のお勧めはなんたって『R-360』。この体感は人によっては恐怖！

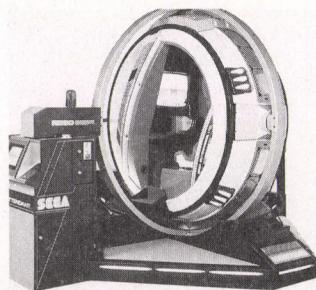
ジェット戦闘機ドッグファイトシミュレーションゲームのソフトをベースに創ってあるということで、前後左右に360度無制限に高速



●85年、衝撃の登場となった体感ゲーム『ハングオン』だ

回転するというとんでもないマシン！ 宇宙飛行士気分を味わいたい人はぜひ、クルマ酔いする人は考えたほうがいいかも。

もう1つびっくりしてしまったのが、かのマイケル・ジャクソンなのだ。コンサートはいまいちつて感じだったけど、マイケルがゲーム創りに参加しているって聞いたときは正直驚いた。で、本当に出来てしまったときはさらにビックリ！



●90年体感ゲームの決定版『R-360』はさらに過激にそして楽しいマシン

というように、ボクたちを驚かせてくれるようなゲームマシンを発表しているのがこの事業なのである。

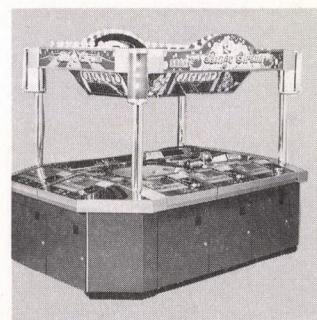
その哲学は「どれだけ人々を楽しませることができるか」。この哲学に基づいて設置されているゲームマシンは体感もののほかにもカジノゲームや、ビデオゲーム、メダルゲームや、スポーツゲームなど数え始めたら枚挙にいとまがない。こんなゲームがゲームセンターにいっぱい。あのアンパンマンシリーズもセガの製品。

他社に先駆けてのブリペイド・システムを導入し、時代の感性をいち早くキャッチした製品の提供、さらに物流、販売、管理、コンサルティングをトータルに展開し、イマジネーションを共通の言語として、新しい業態へ挑戦し続けているのがアミューズメント販売事業なのだ。

どれだけボクたちを楽しませてくれるか、次なるゲームマシンの登場に期待しよう。



●人形をつかむ『ドリームキャッチャー』なかなか取れないけど



●参加型メダルゲームマシンの『ビンゴガーカス』だ

AROUND THE WORLD OF SEGA

ホームエンターテイメント事業

1983年に発売された家庭用テレビゲーム「SG-1000」からのユーザーははっきりいって本気のセガファン、というよりマニアなのだ。メガドライブからファンになった人間に「すごいだろう」と自惚れることができる。

で、マークIIIあたりになると知っているユーザーもぐっと増えて

くるんじゃないかな。88年になると、68000という高性能CPUの16ビットマシン・メガドライブの登場となるわけだ。

そして今年、ついにカラー液晶のポータブルマシン「ゲームギア」登場とあいなった。このマシンはメガドライブとともに事業の核となる商品に成長するはず。

セガ家庭用ゲームの流れ

1983



セガの初代家庭用ゲーム機「SG-1000」。持つていれば貴重品!?

1988



おなじみメガドライブ。どこまで成長するのか楽しみなところ

「マークIII」はFM音源を載せた「マスターシステム」へと発展する

1985



カラー液晶搭載のポータブルゲーム機の「ゲームギア」

1990



さて、本誌はメガドライブファンだから、ほとんどの読者のセガとの接点はメガドライブ&ゲームギアだと思う。

しかし、このHE事業ではこのほかにおもちゃの提供もしているんだ。

セガではトイは“遊”的原点であるという考えに基づいて、新しい世代のために知的パフォーマンスを提供する、これをセガのトイ開発コンセプトとしている。

こうした考えの中からセガの得意とするエレクトロニクス技術を駆使した玩具をはじめ、ベビー＆ブリ・スクール（就学前）用のミッフィーシリーズやアンパンマンなどのキャラクター・トイといった、新しい世代の一人ひとりに高感度な商品を提供しているのだ。

さらに映像事業もこのHE事業に含まれる。

映像は新しいコミュニケーションであり、文化であるとの考えに



新しい映像文化を創造する。知っているキャラクターもいっぱいある

●体感乗用シリーズ「はしれ！コータロー」



●教育用としても活躍するアンパンマンの英語学習ビデオ、



もとづいて、セガでは独自のキャラクターやアニメーションの開発を行っている。

キミの周りにも、セガだと知らずに親しんでいるキャラクターがあるかもしれないね。

さて、メガドライブに話を戻すと、89年にはホームバンキング用のホームユース端末機を発表してホームバンキング、ホームリザベーションの幕開けを告げた。

このようにメガドライブをコアにした新たな展開に期待したいものだ。

研究開発

69ページの図をもう一度見てほしい。これまで、紹介してきた事業の中央にでんとあって、それぞれの事業と太いパイプでつながれているのがこの研究開発(R&D)なのだ。

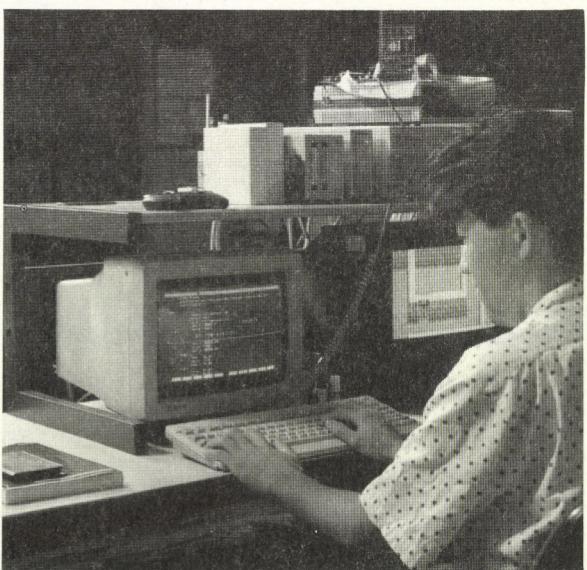
体感ゲームだって、メガドライブだってゲームギアだって、これまで紹介してきたものはすべてこの研究開発によって生み出されてきたのだ。いわば、セガの製品の生みの親であり、セガの頭脳でもある。その研究開発を支えている若きイマジネーターは総勢約460名。テーマごとにプロジェクトが組まれ、クリエーター、デザイナ

ー、ソフトウェア、ハードウェア、サウンド、メカニックといった専門スタッフがチームを組んで製品を生み出しているんだ。

そのテクノロジーはエマージング・テクノロジー（出現途上技術）とよばれる領域にまで入りこんでいるものもある。そしてここでの開発ルームは研究室であり、デザインルームであり、設計室もある。

なんというか、ボクたちの憧れの部署って感じ。ゲームやおもちゃを創ってみたいという人にとっては最高。キミたちの何人かは数年後、この研究室で働いているかもしれないね。

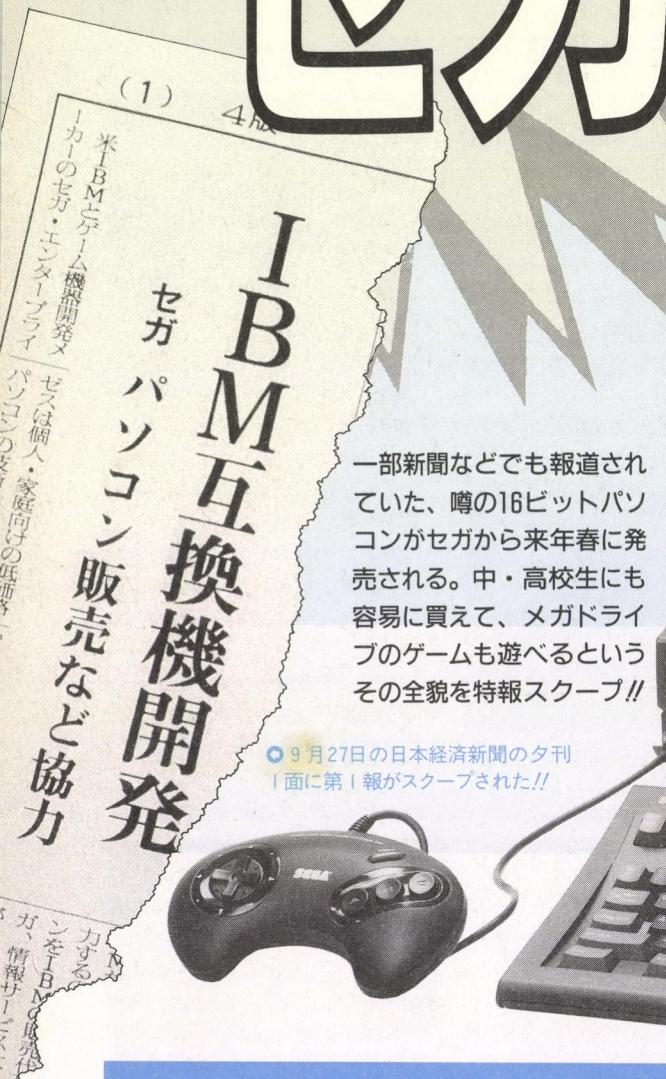
Q 若きイマジネーターはセガの前頭葉だ。写真はイラストからモモンスターのCGを作成しているところ。企業機密がもつとも多い部分でもある。ゲームを創りたい者にとってはあこがれの職業だね



緊急特報!!

日本アイ・ビー・エムと

セガ16ビット



中・高校生が容易に買えるパソコン

来年の春、セガから低価格の16ビットパソコンが発売される!!

開発は世界最大のコンピュータメーカー、IBMの日本法人である日本アイ・ビー・エムと共同で進められた。世界で標準的なパソコン、IBM-PC/ATのソフトが動

き、さらにはメガドライブのソフトもそのまま遊べる。

世界のIBMとの共同開発ということもあってか、正式発表前に新聞各紙でスクープされ、さまざまな情報が乱れ飛んだ。ゲームファン以外も大注目の機械なのだ。

名前は「テラ(仮称)」

セガの新型パソコンの名前は、「テラ(仮称)」。テラとはメガやギガのさらに上の単位で、 10^{12} (1兆)という意味だ。

発売は現在来年の4月から6月を予定。ハード的にはほぼ完成しているが、同時に発売するソフトは現在開発中。ソフトの進行状況に

より発売日が決まるとのことだ。3.5インチフロッピーディスクドライブの台数や、ハードディスクの有無、内蔵メモリの容量の違いにより、3機種もしくは2機種が用意される。価格はフロッピーディスクを2台装備し、最低でも1メガバイトの容量の中位機種、モデル2で10万円台の予定だ。

共同開発!! メガドライブのゲームも遊べる!!

パソコン發表

16ビットCPU 80286
+
68000 2種搭載

コンピュータの頭脳となるCPUには、メガドライブなどに使われているMC68000(7.16/10MHz)と、IBM-PC/ATやPC-9801などに使われている i80286(10MHz)という16ビット2種類と、8ビットのZ80を搭載している。

IBM-PC/AT互換

IBM-PC/ATと互換性があるということで、全世界で5万本以上という、豊富な海外ソフトが使用できる。表示はすべて英語だが、斬新なアイデアの海外ゲームを、日本の機種に移植されるのを待つことなく遊ぶことができる。

またIBM DOSバージョンJ4.0/Vというソフトに対応したIBM用の日本語ソフトも使用可能。「テラ(仮称)」が発売される頃には、ワープロなどビジネス用を中心に各種発売されている予定だ。

メガドライブゲームも遊べる

本体前面の切替えスイッチをメガドライブ側にして、前面左側のスロットにカセットを差し込み電源を入れれば、メガドライブのソフトがメガドライブ同様、なんの問題もなく動く。このとき68000は、メガドライブと同じ7.16MHzというスピードで動く。

切替えスイッチをパソコン側にしても、カセットがささっていれば、メガドライブのソフトを遊べる。このときの68000は10MHzという約1.4倍のスピードで動く。今までのセガのメガドライブソフトのほとんどは、10MHzで動かしても、実行スピードは変わらない。しかし今後はシミュレーションゲームなどで「テラ(仮称)」で動かすと処理速度が速くなるものが出る可能性もある。

IBM-PC/AT互換とは?

IBM-PCとは、アメリカのIBM社が、1981年に発表した16ビットのパソコンで、ATはその最上位機種。他社の互換機を含めると、全世界で2000万台以上も普及している。日本だけはPC-9801シリーズが普及しているが、世界的にはPCといえば、IBM-PCのことを指している。セガの「テラ(仮称)」以外にも、東芝のDYNA BOOKや、日本のパソコンメーカー各社が発売しているA/X/パソコンも、IBM-PCの互換機だ。



日本IBMの個人向けの最新機種
5530Z。PC用のソフトも動く



●研究開発本部の佐藤氏(右)と広報企画室の清水氏(左)に語っていただいた

「テラ(仮称)」専用ソフト

IBMのモードやメガドライブのモードの他に、「テラ(仮称)」にはその能力のすべてを活かした専用のモードがあり、専用のソフトも発売される。

IBMのモードではIBMの部分だけ、またメガドライブのモードではメガドライブの部分しか使っていない。このままでは2種類の機械を1つにしただけだが、「テラ(仮称)」はその機能のすべてを融合させて使うことができる。2種類ある16ビットCPUは、どちらでもメインのCPUに設定することが可能で、なおかつ自由に互いの能力を引き出すことができる。

例えばシミュレーションゲームで、普段はパソコンの緻密な画面で画面の制御を68000に、複雑な計

算とFM音源は80286に担当させて、いったん敵と出あったらメガドライブのモードになり、スプライトを使ったアクションになる/なんてことも可能なわけだ。

CD-ROMなどにも対応

来年の夏頃に発売が予定されているメガドライブ用のCD-ROMドライブのソフトも「テラ(仮称)」に対応する。ソフトはメガドライブ用のものが使えるが、ハードは「テラ(仮称)」の専用となり、発売はメガドライブ用より半年ぐらい遅れることになりそうだ。

「テラ(仮称)」のCD-ROMドライブは、ハイシェラなどの世界的なCD-ROMの統一規格にも対応する予定だ。これにより、IBM用のCD-ROMソフトも使用できる。

その仕様と対応ソフトは!?

IBM-PC/ATをベースに、メガドライブの機能を融合させたのが、この「テラ(仮称)」だ。

本体は幅約360ミリ、奥行き約335ミリ、高さ約75ミリと比較的小さい。本体メモリは、2.5メガバイトまで拡張可能で、最上位機種のモデル3には、30メガバイトのハードディスクが内蔵される。本体内部にはIBM-PC用の拡張スロ

ットが1つあり、MIDIボードなどが拡張できる。

キーボードとパッドは添付されるが、マウスやRGBモニターは別売りだ。モニターは専用だが、ゲームで遊ぶだけなら、ビデオ出力で普通のテレビで観ても、ほとんど問題ない。ちなみに「テラ(仮称)」は専用のRGBモニターとテレビの、2台に同時に出力できる。

主なパソコンの価格と機能

ゲームソフトの豊富な、主なパソコンの価格と、ゲームに関する機能を簡単に比較してみたので、参考にしてほしい。

機種名	NEC PC-8801MC	エプソン PC CLUB	SHARP X68000EXPERT	富士通 FM TOWNS	セガ テラ(仮称)
価格	199000円(model2)	168000円	356000円(FDDモデル)	378000円(2F)	価格未定
CPU	Z80 (8ビット/10MHz)	80286 (16ビット/10MHz)	68000 (16ビット/10MHz)	80386 (32ビット/16MHz)	68000/80286 (各16ビット/10MHz)
グラフィック 機能	640×400(単色時) 640×200(512色中16色 同時発色)	640×400 (4096色中16色同時発色)	256×256～768×512 (65536色中16色～65536色 同時発色)	256×240～720×480 (最大1677万色中256色 同時発色)	320×200～640×480 (VGA時・約26万色 中16～256色同時発色)
スプライト機能	なし	なし	あり	あり(疑似スプライト)	あり(VGA時なし)
サウンド 機能	PCM1音、PSG3音、FM 音源6音	FM音源3音 PSG3音	FM音源8音、PCM1音	FM音源6音、PCM8音 CDデジタル再生	PCM1音、PSG3音、FM 音源6音
その他	model2は、CD-ROMド ライブを標準装備して いる	ホビーユーザー向けの 98互換の低価格16ビッ トパソコン	業務用機に近い、強力 なスプライト機能とサ ウンド機能	世界で初めて、CD-ROM 標準搭載した32ビット パソコン	IBM-PC/AT及び、メガ ドライブのソフトが使 用可能

IBM-PC/AT対応の海外ゲーム

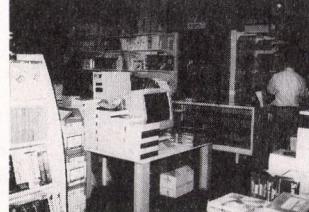
前述したように、IBM-PCはアメリカやヨーロッパを始め、全世界に普及している。当然ゲームソフトもいろいろな種類がある。

海外のパソコンゲームというと、おもしろいかどうかは別にして、日本人には思いつかないような、自由な発想の個性的なゲームがとても多い。「ウイザードリィ」、「ウルティマ」、「トリニティ」、「ロードランナー」、「上海」、「シムシティー」、「ポ

ピュラス」…遊んだことはなくても、どれも名前ぐらいは聞いたことがあるんじゃないかな。

世界的にパソコンゲームは、まずIBM-PCで発表してから、他機種に移植するという公式ができるが、そういう世界の最新ゲームが、遊べるというわけだ。表示はすべて英語という問題はあるけれどね。

日本ではあまり発売されないので、海外で人気あるのは、フライトシミュレータなどの3Dゲーム。人気があるだけに技術的に非常に優れたものが多い。またセガやタイトー、カブコンなど、日本の業務用のゲームが多数移植されているが、ごく一部を除いては非常にがっかりする内容のものばかり。数が多いだけに、優秀な作品も多いが、駄作もたくさんあるので、よく吟味するように。



IBM-PCのソフトが豊富な東京秋葉原のT-ZONE。☎03-257-2652

グラフィック

メガドライブ以外のときのグラフィックはIBM-PCのVGAという規格にそっている。

VGAは、320×200ドットの解像度で、約26万色中の256色を同時に発色することができる。VGAにスプライトはないが、いつでもメガドライブのモードに切り換える。アクションはメガドライブで、漢字などを表示するときはVGAで、というように1つのプログラム中で使いわけるのだ。

サウンド

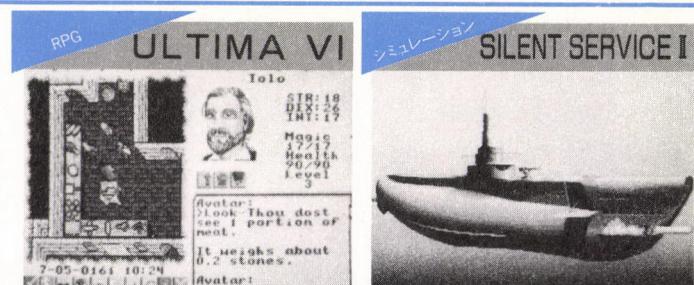
「テラ(仮称)」はIBM-PC/ATのモード中には、拡張スロットにMIDIボードなどを装着しないかぎり、貧弱なノイズ音1音しか標準では鳴らせない。

「テラ(仮称)」の専用モードや、メガドライブのモードのときは、メガドライブ同様にFM6音、PSG3音、PCM1音、ノイズ1音が使用できる。基本的にはメガドライブと同じだが、より高品質のI/Oを使い、電源などのノイズも入りにくくなっているので、かなりクリアな音を楽しめる。

ゲームコンストラクション

セガが「テラ(仮称)」専用ソフトとして開発中のものに、自分でゲームを作ることができる、コンストラクション用ソフトのシリーズがある。

サンプルゲームが入っているので、それで遊ぶこともできるが、そのサンプルゲームのグラフィックや面のデータ、敵の強さなど各種のデータを自分で簡単に変更することもできる。アクションやパズル、RPGなど各種のジャンルが予定されているようだ。



○第2次大戦の日米の潜水艦の戦いを描いたリアルタイムシミュレーション



○スーパーファミコンにも移植が決定している都市経営シミュレーション

○高速で、しかも絵も美しい3D ドッグファイト・フライトシミュレータ

セガ直撃インタビュー

一部の新聞などでは報道されていたものの、セガから「テラ(仮称)」に関する公式な発表があったのは、10月15日のこと。発表された資料から、メガドライブユーザーをメインターゲットにした低価格パソコンということはわかったが、今一つその詳細は不明だった。というわけでメガドライブFAN編集部は、セガに急遽インタビューを申し込み、その真意と実態を確かめることにした。突然のインタビュー依頼にも関わらず、快く



●東京・大田区は大鳥居にあるセガ本社。ここでインタビューは行われた

応対してくれたのは、株式会社セガ・エンタープライゼス研究開発本部の佐藤取締役副本部長と、広報企画室の清水課長だった。

編集部 なぜパソコンを出そうと考えられたのでしょうか?

佐藤 まず出した理由ですが、当社が実施した調査によりますと、メガドライブのメインユーザーである中・高校生の多くが、自分たちでも容易に買えるパソコンが欲しい、という要望が非常に多かったです。

編集部 日本アイ・ビー・エムとの共同開発ということですか?

佐藤 日本でパソコンといえば、現在PC-9801シリーズが主流なわけですが、世界的な視野で観るとどこの国でもIBM-PCが標準機となっています。セガは現在ワールドワイドな事業展開をしていますので、世界を念頭に置いた場合IBMとの互換性は必須なものだったんです。

編集部 このパソコンのコンセプトはなんでしょうか?

佐藤 IBM-PCとメガドライブ



●研究開発本部の佐藤氏。「テラ(仮称)」に対する熱い意気込みを感じる

をくっつけただけの機械ではなくて、IBM-PCとメガドライブが渾然一体となって融合し、お互いの機能を最大限に引き出している機械ということですね。

編集部 低価格というのはいくらぐらいのことなのでしょうか?

佐藤 価格が決定していない理由の一つは、どんなソフトを添付するかが決まってないからです。例えばある人はワープロが欲しいと思っているても、別の方はいらないと思っているかもしれない。どんなソフトを付けるかによって、価格は全然変わってしまうんです。

編集部 では中・高校生が容易に買えるという価格は、どんなイメージなのでしょうか?

佐藤 フロッピーディスクを2台装備している標準的な機種、モデル2でPC CLUB(編集部注、エイプソン)が出した、定価168,000円と



●10月22日から東京・晴海で行われた「データショウ'90」にも出展された

いう低価格のホビーユーザー向け98互換機)を意識せざるを得ないと思います。

編集部 IBM-PCとメガドライブのソフトが動くわけですが、「テラ(仮称)」専用のソフトはどの程度発売されるのでしょうか?

佐藤 少なくとも月に2本は出さないといけないと思っています。セガ以外のソフトハウスからも、ライセンス契約をして専用ソフトを出していただくよう、既に交渉を始めています。

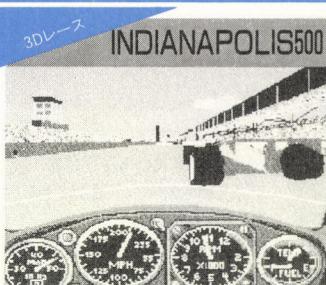
編集部 ライセンス契約?

佐藤 メガドライブと同様、セガと契約を結んでいただいたメーカーに、内部情報を公開し、ソフトを制作販売していただくわけです。

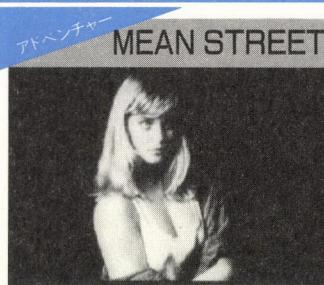
編集部 初年度の販売目標は?

佐藤 来年中に10万台が目標です。

編集部 どうもありがとうございました。



●アメリカの代表的なレースを題材にした。驚異的なスピード感がその魅力だ



●近未来を舞台にした、SFアドベンチャー。取り込み画像がとても美しい



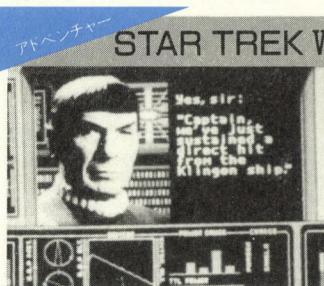
●業務用からの移植作品は、ほんの一歩を除いて期待しない方がよいだろう



●「テトリス」の作者の最新作。今度は人の顔をそろえてパズル



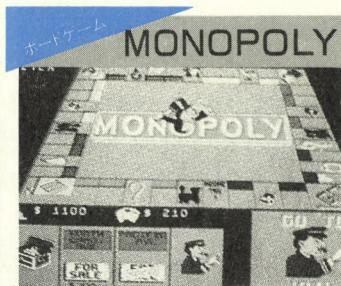
●ファンタジー世界で、ドラゴンに乗って戦う異色のライトシミュレータ



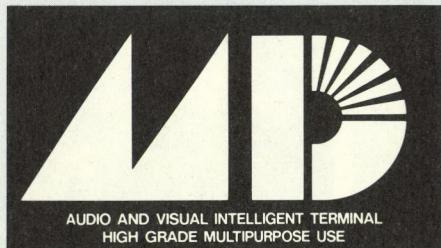
●同名映画シリーズのアドベンチャー。戦闘シーンはアクションゲームだ



●古い業務用の移植。ATARIの業務用からの移植作は比較的出来がいい



●有名なボードゲームのコンピュータ版。同時に8人まで参加できる



MEGA DRIVE

Weekly 週間

Hit ヒット

Chart! チャート!

このコーナーで売れ筋とか、値段とか、読者による成績などをチェックすれば、楽しい買物ができるはず。だけど、情報ばかりに左右されず、自分の好みで欲しいものは誰が何と言おうと絶対に買うべきだ。あくまでも情報は参考だけにとどめよう。だって趣味でゲームやってるんでしょう。本気にならないで。ねつ。

9/3~9/9		9/10~9/16	
1	クラックス	1	クラックス
	マイケルの3週連続トップならず／ 果たしてどこまで伸びるか？		己週連続をなんとか保ったが、先週ほど勢いがなくなってしまった。
	ナムコ／'90年9月7日発売 パズル／4900円		ナムコ／'90年9月7日発売 パズル／4900円
2	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	2	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー
	セガ／'90年8月25日発売 アクション／6000円		セガ／'90年8月25日発売 アクション／6000円
3	コラムス	3	E SWAT
	セガ／'90年6月30日発売 パズル／5500円		セガ／'90年7月14日発売 アクション／6000円
4	スペースインベーダー90	4	サンダーフォースIII
	タイトー／'90年9月7日発売／シューティング／5900円		テクノソフト／'90年6月8日発売／シューティング／6800円
5	バットマン	5	大旋風
	サン電子／'90年7月28日発売／アクション／6500円		セガ／'90年6月23日発売／シューティング／6000円
6	大魔界村	6	大魔界村
	セガ／'89年8月3日発売／アクション／6800円		セガ／'89年8月3日発売／アクション／6800円
7	フェリオス	7	アフターバーナーII
	ナムコ／'90年7月20日発売／シューティング／5800円		電波新聞社／'90年3月23日発売／シューティング／6900円
8	インセクターX	8	コラムス
	ホット・ビィ／'90年9月7日発売／シューティング／6800円		セガ／'90年6月30日発売／パズル／5500円
9	ゴーストバスターズ	9	時の継承者ファンタシースターIII
	セガ／'90年6月30日発売／アクション／6000円		セガ／'90年4月21日発売／RPG／8700円
10	時の継承者ファンタシースターIII	10	スペースインベーダー90
	セガ／'90年4月21日発売／RPG／8700円		タイトー／'90年9月7日発売／シューティング／5900円

ディスカウントショップ格安ソフトBEST5

毎月全国各地のディスカウントショップの安売りBEST5をおくりするこのコーナー、といつても今月も東京のお店ばかり。しかも先月中古の値段を紹介したお店も2軒含まれてる。というわけで新しく増えたのは渋谷の「ソフトピア」。千葉県の市川省吾さんが

らの情報だ。渋谷西武アパートのA館とB館の間の井の頭通りをテクテクと西へ歩いていると、最近女性に人気があるという内装が凝っているゲーセン「ファンタジア」のとなりにあるお店だ。新しいお店で1階はCDを卖っていて、2階がゲームソフトを取り扱っている。

この店の他には渋谷にはピックカメラが109の前にできただけだ。情報提供者の市川くんには情報料1000円プレゼントだ。これを読んで情報料欲しさにこのコーナーへの投書が増えることを期待する担当者だった。全国の読者諸君、期待しているよ。

順位	東京・秋葉原 ソフマップ	東京・秋葉原 サンオー	東京・渋谷 ソフトピア
1	時の継承者 ファンタシースターIII 1980円	ズーム／ 1400円	スーパーハイドライド 1980円
2	サイオブレード 1980円	アレックスキッド天空魔城 1600円	ズーム／ 1980円
3	カース 1980円	ダーウィン4081 1800円	TEL・TELまあじやん 2800円
4	TEL・TELまあじやん 1980円	ヴァーミリオン 1900円	ラスタンサーラII 2980円
5	ラスタンサーラII 2450円	時の継承者 ファンタシースターIII 1980円	ロボボーイ 2980円

※表中のデータは10/20現在の店頭価格に基づき順位づけしたものです（売り切れのものは含みません）。

※売上高は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。価格は消費税を含みません。

9/17~9/23

1 コラムス

「なぜ、いまさら1位?」と言ってはセガに失礼というもの。魔法石の力か?

セガ/90年6月30日発売
パズル/5500円

2 サンダーフォースIII

テクノソフト/90年6月30日発売
シューティング/6800円

3 マイケルジャクソンズムーンウォーカー

セガ/90年8月25日発売
アクション/6000円

4 クラックス

ナムコ/90年9月7日発売/パズル/4900円

5 スーパーハ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

6 アフターバーナーII

電波新聞社/90年3月23日発売/シューティング/6900円

7 時の継承者ファンダースターIII

セガ/90年4月21日発売/RPG/8700円

8 インセクターX

ホット・ビィ/90年9月7日発売/シューティング/6800円

9 バットマン

サン電子/90年7月28日発売/アクション/6500円

10 フェリオス

ナムコ/90年7月20日発売/シューティング/5800円

9/24~9/30

1 ストライダー飛竜

当たり前!と言わんばかりのトップ。
他のゲームを圧倒的に引き離しての登場。

セガ/90年9月29日発売
アクション/7000円

2 マイケルジャクソンズムーンウォーカー

セガ/90年8月25日発売
アクション/6000円

3 コラムス

セガ/90年6月30日発売
パズル/5500円

4 インセクターX

ホット・ビィ/90年9月7日発売/シューティング/6800円

5 サンダーフォースIII

テクノソフト/90年6月8日発売/シューティング/6800円

6 ヘルファイヤー

NCS/90年9月28日発売/シューティング/6800円

7 フェリオス

ナムコ/90年7月20日発売/シューティング/5800円

8 大旋風

セガ/90年6月23日発売/シューティング/6000円

9 バットマン

サン電子/90年7月28日発売/アクション/6500円

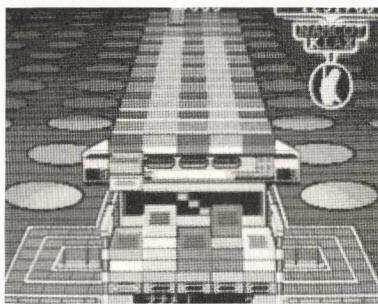
10 アフターバーナーII

電波新聞社/90年3月23日発売/シューティング/6900円

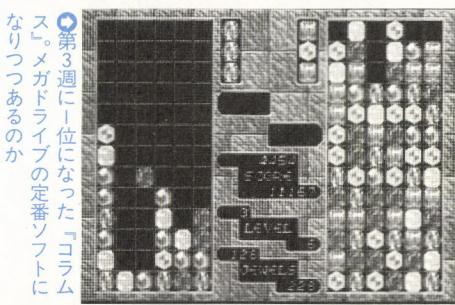
Hit Chart Voice!

メガドライブのゲームもやっと59本。2年足らずで60本近く発売されたということは月産約2.5本のペース。少ないような気もするが、最近店頭にはけっこうな数のメガ用ゲームが並んでいるような気もする。ファミコンやPCエンジンのゲームは古いものは消えているのに対し、メガのゲームは生き残っているものが割りと多いからか。

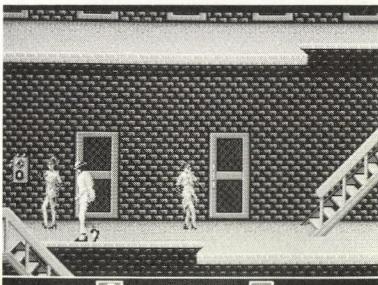
さて9月は前半『クラックス』が売れて、中盤は新作はあまり売れず、最後の週に当然のごとく『ストライダー飛竜』が1位になった。『インセクターX』は順位があがらないながらも安定して売れているのに対し『スペースインベーダー90』は4位→10位→さようならとなってしまった。



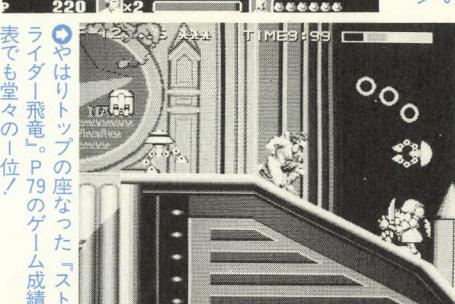
9月の前半は2週続けて1位だった「クラックス」。音声の出来に不満の声がありました



第3週に1位になった「コラムス」。メガドライブの定番ソフトになりつつあるのか



9月中、終始安定して売れていた「マイケルジャクソンズムーンウォーカー」。アオツ



ラジオハイドライドの座った「ストライダー飛竜」。P79のゲーム成績表でも堂々の1位!

全国中古ソフト BEST5

ディスクワントショップは先月と違うお店の情報をあおりでたけど、中古のほうはまだしてもアキバ中心。1軒だけ新しいお店を紹介できる。それは渋谷の「日本マイコン流通センター」。埼玉県の上野幸二ワクが教えてくれたお店だ。京王井の頭線渋谷駅となり

の大外ビルの5階にあるお店で、名前からわかるとおりパソコンを中心だ。上野ワクには紹介料として金1000円をあげよう。

さてせつから先月と同じお店を紹介しているのだから比較してみよう。「ソフマップ」は「おそ松くん」が入荷して最安値のソフトに

なった。また「史上最大の倉庫番」もランクインだ。「サンオー」は「スーパーハイドライド」がとうとう1000円以下で登場。「ランボーIII」「TEL・TELしまあじやん」も健闘している。

来月は東京以外のお店も紹介できるといいなあ。

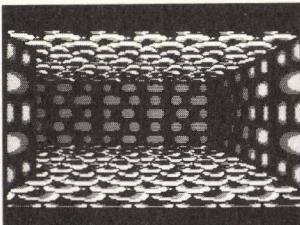
順位	東京・秋葉原 ソフマップ	東京・秋葉原 サンオー	東京・渋谷 日本マイコン 流通センター
1	おそ松くん はちゃめちゃ劇場 1000円	スーパーハイドライド 800円	獣王記 2030円
2	スーパーハイドライド 1200円	ヴァーミリオン 1400円	スペースハリアーII 3190円
3	ズーム/ 1200円	獣王記 1600円	スーパーリアル 3300円
4	アレックスキッド天空魔城 1200円	ランボーIII 2300円	バスケットボール スーパーハンギングオン 3300円
5	史上最大の倉庫番 1500円	TEL・TELしまあじやん 2400円	コラムス 3300円

*表中のデータは10/20現在の店頭価格に基づき順位づけしたものです(売り切れのものは含みません)。

買いたいゲームBEST20

先月『ストライダー飛竜』が発売されたので、『ダライアスII』がトップに立ったのだが、わずか1カ月で『シャイニング&ダクネス』にトップの座を明け渡してしまった。といつてもわずかの差だし、『ダライアスII』自体も先月より10%近くも票数が伸びているのだが。やはり、あの！ ドラクエの！ スタッフが！ という文句には負けてしまうのだろう。『シャイニング&ダクネス』がどんなゲームがわかってくるにしたがつてパーセンテージはどんどん上がつてくるのだろうか。

今月は『エレメンタルマスター』と『魔物ハンター妖子 第七の警鐘』が上がってきた。前者はアノ『サンダーフォースIII』のシユーティングだし、後者はカワイイ女の子が主人公だからという理由があるのだろう。その他にあまり動きはない。特に『ターボアウトラン』と『ギャラクシーフォースII』かなり先だろう。



● ドラクエのスタッフによるRPGとくれば期待しないわけにいかない

順位	ゲーム名	メーカー名	%	発売日	開発状況	コメント
1	シャイニング&ダクネス	セガ	25.8	3月予定	30%	超話題RPG。ドラクエを超えてほしい
2	ダライアスII	タイトー	24.2	12月予定	95%	お正月はこれって感じかな
3	アドバンスド大戦略	セガ	15.0	2月予定	50%	正式タイトル決定。前作を超えるか
4	三国志 亂世の英雄たち(仮称)	セガ	11.3	未定	10%	まだどんなゲームかわからない状態
5	エレメンタルマスター	テクノソフト	6.9	12月14日	70%	縦スクロールシューティング
6	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6.3	12月予定	100%	アドベンチャーゲームの要素あり
7	シャドーダンサー	セガ	6.1	12月1日	90%	残念ながら今回音楽は古代氏ではない
8	武者アレスタ	東亜プラン	5.2	12月予定	100%	開発はあの！ コンパイル
9	魔物ハンター妖子 第七の警鐘	NCS	4.7	未定	30%	美少女が主人公のアクションゲーム
10	バトレイバー	セガ	4.1	未定	10%	漫画の人気で期待が高まるが
10	ゲイングランド	セガ	3.7	12月20日	95%	ほとんど完成、もうすぐ発売
12	あっぱれ！ 実業王!?	セガ	3.3	未定	10%	あいかわらずどんなゲームか見えない
12	スーパーライセンス(仮称)	セガ	3.0	未定	30%	F-1ものはやりだが？
14	スタークールザー	NCS	2.8	11月30日	95%	アドベンチャー要素付きシユーティング
14	ターボアウトラン	セガ	2.8	未定	10%	まだ何も始まっていないようだ
14	エアロブラスター(仮称)	KANEKO	2.4	未定	70%	PCエンジン版はかなりの評判
14	グラナダ	ウルフチーム	2.3	11月16日	100%	4方向スクロールシューティング
14	ガイアレス	日本テレネット	2.0	12月予定	60%	もうすこしで完成するシユーティング
19	ソーサルキングダム	NCS	1.5	未定	10%	何も見えないファンタジーRPG
20	ギャラクシーフォースII	セガ	1.2	未定	0%	まったくまだ動いていない様子

移植希望ゲームBEST20

頗ぶれば先月とほとんど同じながら、パーセンテージが倍近くになっているゲームがある。このコーナーの影響なんだろうか？ ここを見て「そういえば『ファイナルファイト』メガでやりてえなあ」なんて思つてしまい、ついアンケートハガキの回答欄に書いてしまうのだろうか。そうだとすれば大変な影響力である。このコーナーでもし『天才バカボン』移植希望者が100%なんて掲載したら…、ああ怖い。セガのゲームはどれもかなり可能性があるだろう。またそれよりももっと可能性があるのは『ポピュラス』だろう。なにしろアメリカではメガドライブとまったく同じ「ジネシス」でのゲームを遊んでいるのだから。期待しつつ、待つていよう。

順位	ゲーム名	メーカー名	%	順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ファイナルファイト(※)	カブコン	23.8	11	エメラルドドラゴン(①)	バショウハウス	3.6
2	ワルキューレの伝説(※②)	ナムコ	12.2	12	ファイナルファンタジー(②③)	スクウェア	3.4
3	ポピュラス(④)	エレクトロニック アーツ	10.5	13	ウィザードリィ(④⑤)	アスキー	3.2
4	イース(⑥⑦⑧)	日本ファルコム	10.3	13	パロディウスだ！(※)	コナミ	2.8
5	G-LICO(※)	セガ	6.6	13	コラムスII(※)	セガ	2.7
6	ドラゴンクエスト(⑨⑩)	エニックス	5.5	13	R-TYPE(※⑪⑫)	アイレム	2.4
6	天地を喰らう(※⑬)	カブコン	5.0	17	ボナンザブラザーズ(※)	セガ	2.2
8	エイリアンストーム(※)	セガ	4.7	18	ロックマン(⑭)	カブコン	2.0
9	ワールドスタジアム(※⑯)	ナムコ	4.2	18	シムシティ(⑮)	マクシス ソフト ウェア	1.8
9	グラディウス(※⑯⑰)	コナミ	3.9	20	ロードス島戦記(⑯)	ハミングバード	1.8

MEGA DRIVE

全ゲーム成績表

あわびと訂正

本誌3月号より11月号まで集計上のミスで以下のゲームについて間違った順位で成績表を発表していました。「ゴールデンアックス」「カース」「史上最大の倉庫番」「ズーム」の4本です。正しい順位を左の表の通りに訂正し、おわびさせていただきます。間違いを指摘していただいた多数の読者のみなさまありがとうございました。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	ストライダー飛竜	セガ	'90. 9. 29	7000円	4.557②	4.178⑨	4.471①	4.207②	4.392④	4.271①	26.078
2	サンダーフォースⅢ	テクノソフト	'90. 6. 8	6800円	4.334⑤	4.428①	4.318②	4.331①	4.503①	4.110⑤	26.024
3	ファンタシースターⅡ 遺らざる時の終わりに	セガ	'89. 3. 21	8800円	4.600①	4.400②	3.800⑬	4.100③	4.500②	4.200②	25.600
4	大魔界村	セガ	'89. 8. 3	6800円	4.400④	4.400②	4.100④	3.900⑩	4.400③	3.800⑩	25.000
5	ザ・スーパー忍	セガ	'89. 12. 2	6000円	4.300⑦	4.300⑥	4.100④	4.000⑤	4.200⑨	3.900⑤	24.800
6	ゴールデンアックス	セガ	'89. 12. 23	6000円	4.400④	3.900⑭	4.100④	4.000⑤	4.300⑥	3.800⑩	24.500
7	スーパー大戦略	セガ	'89. 4. 29	6800円	4.000⑯	4.100⑩	4.100④	4.000⑤	4.300⑥	3.900⑥	24.400
8	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	'90. 8. 25	6000円	4.458③	4.399⑤	3.842⑪	3.679⑯	3.783⑩	4.177④	24.338
9	サンダーフォースⅡ MD	テクノソフト	'89. 6. 15	6800円	4.100⑨	4.300⑥	3.900⑩	3.900⑩	4.200⑨	3.800⑩	24.200
10	スーパー モナコGP	セガ	'90. 8. 9	6000円	3.940⑩	3.819⑩	4.169③	3.744⑩	4.276⑧	3.817⑨	23.765
11	フェリオス	ナムコ	'90. 7. 20	5800円	4.098⑪	4.003⑩	4.003⑩	4.077④	3.919⑩	3.638⑩	23.738
12	アフターバーナーⅡ	電波新聞社	'90. 3. 23	6900円	4.000⑯	4.100⑩	3.900⑩	3.800⑩	4.200⑨	3.600⑩	23.600
13	コラムス	セガ	'90. 6. 30	5500円	3.468⑩	3.576⑩	4.029⑧	3.910⑨	4.319⑤	3.882⑩	23.194
14	ソーサリアン	セガ	'90. 2. 24	7000円	4.000⑯	4.200⑧	3.600⑩	3.200⑩	3.900⑩	3.800⑩	22.700
15	ヘルツウォーカツヴァイ	テクノソフト	'89. 12. 15	6800円	3.600⑩	3.800⑦	3.500⑩	3.400⑩	3.900⑩	4.200②	22.400
16	スーパー リーヴィング	セガ	'89. 4. 22	5800円	4.100⑨	3.400⑩	3.700⑩	3.600⑩	3.800⑩	3.400⑩	22.000
17	レインボーアイランドエクストラ	タイトー	'90. 10. 5	6800円	4.024⑮	3.634⑩	3.414⑩	3.650⑦	3.609⑩	3.463⑩	21.804
18	フォゴットンワールズ	セガ	'89. 11. 18	6000円	3.800⑩	3.600⑩	3.500⑩	3.400⑩	3.700⑩	3.800⑩	21.800
19	ヴァーミリオン	セガ	'89. 12. 16	8500円	3.500⑩	4.400②	3.000⑩	3.300⑩	3.800⑩	3.700⑩	21.700
20	スペースハリアーⅡ	セガ	'88. 10. 29	5800円	3.800⑩	3.900⑩	3.500⑩	4.000⑤	3.600⑦	2.900⑩	21.700
21	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	'89. 9. 9	6000円	3.700⑦	3.300⑩	3.500⑩	3.800⑩	3.700⑩	3.600⑩	21.600
22	ロボボイ	セガ	'90. 5. 19	6000円	4.059⑩	3.431⑩	3.449⑩	3.621⑩	3.680⑩	3.360⑩	21.600
23	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ	'89. 7. 1	6000円	4.100⑨	3.200⑩	3.500⑩	3.500⑩	3.800⑩	3.400⑩	21.500
24	孔雀王2 幻影城	セガ	'89. 11. 25	6000円	3.900⑩	3.600⑩	3.400⑩	3.500⑩	3.600⑦	3.500⑩	21.500
25	スーパー ハングオン	セガ	'89. 10. 7	6000円	3.500⑩	4.100⑩	3.600⑩	3.100⑩	3.700⑩	3.300⑩	21.300
26	クラックス	ナムコ	'90. 9. 7	4900円	3.050⑩	3.144⑩	3.728⑩	3.661⑩	3.949⑩	3.550⑩	21.082
27	バットマン	サン電子	'90. 7. 27	6500円	3.900⑩	3.708⑩	3.291⑩	3.425⑩	3.508⑩	3.183⑩	21.015
28	重装機兵レノス	NCS	'90. 3. 16	6200円	3.600⑩	3.500⑩	3.400⑩	3.100⑩	3.600⑦	3.700⑩	20.900
29	ニュージーランドストーリー	タイトー	'90. 3. 3	6800円	4.300⑦	3.300⑩	3.200⑩	3.400⑩	3.400⑩	3.300⑩	20.900
30	エアダイバー	アスミック	'90. 3. 9	6800円	3.400⑩	3.400⑩	3.300⑩	3.300⑩	3.700⑩	3.700⑩	20.800
31	ゴーストバスターズ	セガ	'90. 6. 30	6000円	4.053⑩	3.247⑩	3.309⑩	3.327⑩	3.486⑩	3.371⑩	20.793
32	ウィップラッシュ	セガ	'90. 5. 26	6000円	3.619⑩	3.504⑩	3.355⑩	3.504⑩	3.561⑩	3.198⑩	20.741
33	ワールドカップサッカー	セガ	'89. 7. 29	5500円	3.500⑩	3.100⑩	3.500⑩	3.400⑩	3.800⑩	3.300⑩	20.600
34	アレックスキッド天空魔城	セガ	'89. 2. 10	5500円	4.000⑩	3.400⑩	3.100⑩	3.400⑩	3.200⑩	3.200⑩	20.300
35	ヘルファイアー	NCS	'90. 9. 26	6800円	3.731⑩	3.390⑩	3.219⑩	3.390⑩	3.268⑩	3.268⑩	20.268
36	大旋風	セガ	'90. 6. 23	6000円	3.384⑩	3.147⑩	3.371⑩	3.487⑩	3.589⑩	3.185⑩	20.163
37	スーパー ハイドライド	アスミック	'89. 10. 6	7900円	3.300⑩	3.800⑩	3.000⑩	3.100⑩	3.500⑩	3.400⑩	20.100
38	サイオブレード	シグマ商事	'90. 4. 27	8500円	3.608⑩	3.478⑩	2.982⑩	3.321⑩	3.373⑩	3.269⑩	20.031
39	TATSUJIN	セガ	'89. 12. 9	6000円	3.400⑩	3.000⑩	3.400⑩	3.600⑩	3.600⑦	3.000⑩	20.000
40	ランボーⅢ	セガ	'89. 10. 21	5500円	3.400⑩	3.200⑩	3.200⑩	3.400⑩	3.400⑩	3.100⑩	19.700
41	黒王記	セガ	'88. 11. 27	5800円	3.800⑩	3.400⑩	2.900⑩	3.300⑩	3.000⑩	3.300⑩	19.700
42	サイバーボール	セガ	'90. 7. 28	6000円	3.305⑩	3.069⑩	3.236⑩	3.097⑩	3.277⑩	3.611⑩	19.595
43	ズーム/	セガ	'90. 1. 13	5200円	3.700⑦	3.100⑩	3.200⑩	2.900⑩	3.200⑩	3.400⑩	19.500
44	スーパー サンダーブレード	セガ	'88. 10. 29	5800円	3.400⑩	3.500⑩	3.200⑩	2.900⑩	3.300⑩	3.200⑩	19.500
45	時の継承者 ファンタシースターⅢ	セガ	'90. 4. 21	8700円	3.508⑩	3.241⑩	2.649⑦	3.286⑩	3.276⑩	3.418⑩	19.378
46	スーパー アーリアルバスケットボール	セガ	'90. 3. 2	6000円	3.300⑩	3.000⑩	3.200⑩	3.200⑩	3.300⑩	3.300⑩	19.300
47	ダーウィン4081	セガ	'90. 4. 7	6000円	3.493⑩	2.861⑩	3.013⑩	3.309⑩	3.085⑩	3.394⑩	19.155
48	インセクターX	ホット・ビィ	'90. 9. 7	6800円	3.609⑩	2.975⑩	2.926⑩	3.317⑩	3.048⑩	3.219⑩	19.097
49	XDR	コンパック	'90. 8. 26	6800円	3.117⑩	3.011⑩	3.164⑩	3.470⑩	3.235⑩	2.929⑩	18.926
50	カース	マイクロネット	'89. 12. 23	6800円	3.100⑩	3.400⑩	2.900⑩	3.200⑩	3.100⑩	2.900⑩	18.600
51	マージャンCOP竜	セガ	'89. 12. 14	5500円	3.300⑩	2.800⑩	3.000⑩	3.300⑩	3.100⑩	3.100⑩	18.600
52	E SWAT	セガ	'90. 7. 14	6000円	3.305⑩	3.099⑩	3.008⑩	3.000⑩	3.173⑩	3.000⑩	18.585
53	スペースインベーダー'90	タイトー	'90. 9. 7	5900円	3.000⑩	3.166⑩	3.000⑩	3.452⑩	2.857⑩	2.833⑩	18.309
54	ファイナルブロー	タイトー	'90. 3. 23	6800円	3.505⑩	2.610⑩	2.784⑩	3.000⑩	3.215⑩	2.968⑩	18.082
55	TEL・TELまあじょん	サン電子	'90. 6. 8	5800円	2.939⑩	2.783⑩	3.036⑩	3.204⑩	3.000⑩	3.036⑩	17.998
56	四天明王	シグマ商事	'90. 8. 10	6200円	3.185⑩	3.134⑩	2.670⑩	3.113⑩	2.907⑩	2.907⑩	17.916
57	史上最大の倉庫番	NCS	'90. 1. 30	5200円	2.800⑩	2.700⑦	2.900⑩	3.100⑩	3.100⑩	2.600⑩	17.200
58	ラスタンサーGⅡ	タイトー	'90. 8. 10	6800円	2.971⑦	2.951⑩	2.451⑩	2.798⑩	2.865⑦	2.711⑦	16.747
59	おそ松くん はちやめちや劇場	セガ	'88. 12. 24	5500円	3.300⑩	2.500⑩	2.200⑩	2.600⑩	2.200⑩	2.400⑩	15.200

※ゲーム成績表内の色の濃いゲームは11月号のアンケートで読者評価の対象になったものです。

ソフト
80本

アンケートに答えて
ゲームをもらおう!!

読者プレゼント

今号のプレゼント

各10名様

① アドバンスド大戦略	12
② シャドーダンサー	16
③ アイラブ ミッキー・マウス	20
④ まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険	24
⑤ ハードドライビン	28
⑥ メガパネル	32
⑦ ぎゅわんぶらあ自己中心派	36
⑧ スターカークルーザー	40
(ゲームのあとに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(①~⑧)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはって郵送まで。しめきりは11月8日(必着のこと)。発表は12月8日発売'90年1月号です。

アンケート

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

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

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

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

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

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

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

⑧ 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

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

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

① とても高いと思う。

② ちょっと高いと思う。

③ ちょうどいい。

④ まあまあ安い。

⑤ とてもお買い得。

⑪ 今号の特別付録「MDシユーティングFAN」について、どう思いましたか。次の中から選んで、書いてください。

① とても役にたった。

② 役にたった。

③ 役にたたなかつた。

④ 特に何も思わない。

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

① メガモデム

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ドライブ

⑧ ゲームギアについて、あてはまる番号を選び、書いてください。

① ぜひ買いたい

② 買うかどうか検討中

③ 余り欲しくはない

④ メガモデムについて、あてはまる番号を選び、書いてください。

① ぜひ買いたい

② 買うかどうか検討中

③ 余り欲しくはない

⑤ CD-ROMドライブについて、あてはまる番号を選び、書いてください。

① ぜひ買いたい

② 買うかどうか検討中

③ 余り欲しくはない

⑥ 好きなゲームのジャンルを次の中央から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。

① シューティング

② アクション

③ ロールプレイング

④ アドベンチャー

⑤ シミュレーション

⑥ スポーツ

⑦ その他

⑧ ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

⑨ キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチエック

⑩ 音楽・効果音 何回聞いてもアキテこない音楽かどうかをチエック

⑪ お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチエック

⑫ 操作性 ゲームのキャラは動かしそうか、という操作性をチエック

⑬ 熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

⑭ オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック



表1 今月号の記事

1 <特報> シャイニング&ダクネス
2 <特報> アドバンスド大戦略
3 <新作> シャドーダンサー
4 <新作> アイラブ ミッキー・マウス
5 <新作> まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険
6 <新作> ハードドライビン
7 <新作> メガパネル
8 <新作> ぎゅわんぶらあ自己中心派
9 <新作> スターカークルーザー
10 HYPER EXCITING READER'S VOICE
11 <新作> ダライアスII
12 AROUND THE WORLD OF SEGA
13 <緊急特報> セガ16ビットパソコン発表
14 Weekly Hit CHART!
15 HYPER UL-TECH MD
16 MD 援隊
17 G・GFAN
18 GE-SEN FREAK
19 SEGA AREA Coming Soon MD
20 新作発売カレンダー
21 <特別付録> MDシユーティングFAN

表2 雑誌名

1 PCエンジン
2 PCエンジン
3 ファミコン通信
4 ファミコン必勝本
5 ファミコン
6 G・ブレス
7 必勝ゲームボイ・フレーヤー
8 その他のアミコン誌
9 テクノポリス
10 LOGIN
11 PC Engine FAN
12 Beep! メガドライブ
13 コンピティック
14 POPCOM
15 MSX・FAN
16 MSXマガジン
17 ゲームースト
18 クロコミック
19 コミックボンボン
20 週刊少年ジャンプ
21 週刊少年サンデー
22 週刊少年マガジン
23 週刊少年チャンピオン
24 その他のマンガ誌
25 X
26 その他

表3 機種名

1 ファミコン、ツインファミコン
2 ファミコンタウン
3 スーパーファミコン
4 PC Engine、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 PC Engine CD-ROM ²
8 PC Engine GT
9 MSX、MSX2、MSX2+
10 MSXturbo R
11 セガマークIII、マスターシステム
12 MEGA DRIVE
13 PC9801、PC9801シリーズ
14 X68000シリーズ

表4 ゲームソフトリスト

1 アークス	71 スーム!
2 アップル/実業王	72 スターカークルーザー
3 アドバンスド大戦略	73 ストライダーフly
4 アドミック・ロッキッド	74 スペースインベーダー'90
5 アトラスバージョンII	75 スペースハリアーII
6 アマテラス(仮称)	76 セーブラング
7 アリシア・ドラグーン	77 ソーラン
8 アレックスキッド 天空魔城	78 ソーナルキングダム
9 アローフラッシュ	79 ソニックザヘッジホック(仮称)
10 E SWAT	80 ダークウイン4081
11 インセクターメ	81 ターボアウトラン
12 ヴァーミリオン	82 大旋風
13 ヴァーサム	83 ダイナマイドデューキ
14 ヴァリスIII	84 大魔界村
15 ウィップラッシュ	85 タスクフォース・ハリアー
16 ヴェリテックス	86 TATSUJIN
17 ウエスタンキッズ	87 ダライアスII(仮称)
18 ウォルフィード	88 ドジボーイ
19 エアダイバー	89 ディノランド
20 エアロフローラーズ(仮称)	90 TEL・TEL・スタジアム
21 エクスプロード・スター	91 TEL・TEL・まあじゃん
22 XPORT	92 天下布武
23 F 戦記アクション	93 テンジャラシード
24 フレンドルマスター	94 時の懸念者・ファンタシースターIII
25 尾崎道のスーパーマスター	95 ニンジャランドストーリー
26 おぞらくん はちゃめちや劇場	96 ハードドライビング
27 カーバス	97 バーニング
28 GAIARES	98 バットマン
29 火激	99 バトルゴルフアーヴ
30 ギャラクシーフォースII	100 バトレイバー
31 究極タイガ	101 バムーム戦記
32 キューティー銃木のリングサイドエンジェル	102 バワードリフト
33 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	103 ファイナルブロー
34 空牙	104 ファットマン
35 孔雀王2 幻影城	105 ファンタシースターII 還らざる時の終わりに
36 クラックス	106 フェリオス
37 クラックダウソ	107 フォゴットンワールズ
38 クラナダ	108 ヒビユニット
39 ゲイシングラン	109 ヘルウォリアーズ・ソヴァイ
40 ゴーストバスターズ	110 ハルウォリアー
41 サイクルデスク	111 ハルフライア
42 サイバーブレード	112 ベルリンの壁(仮称)
43 サイバーポール	113 北斗の拳・新世紀末未救世主伝説
44 ザ・スーパー忍	114 マジカルジャパン
45 較/較/較/	115 マジカルジャパンズ ムーンウォーカー
46 三国志	116 まじかるハットのぶつとびターボ!
47 サンダーボースII MD	117 マスター・オブウェポン
48 サンダーボースIII	118 魔物ハンターアイ子 第7の鍾
49 新一/夜叉/兎舞曲	119 ミッドナイトレジスタンス
50 シーザーの野望	120 ムーンダンサー 妖精王の帰還
51 史上最大の倉庫番	121 武者アレスター
52 四天王明	122 メガパネル
53 ジーノグ	123 モンスターラア
54 シャイニング&ダクネス(仮称)	124 モンスターワールドIII
55 シャドーダンサー	125 ラストン・サーガII
56 ジャンクション	126 ラストサバイバー
57 獣王記	127 ラングリッサー
58 重装機兵レイノス	128 ランボーIII
59 スーパーアーウルフ	129 レインボーアイランド エキストラ
60 スーパーニーサーダーブレード	130 レッスルウォーター
61 スーパーパーティード	131 ロード・バスター
62 スーパーハンターボール	132 ワードナの森スペシャルバージョン(仮称)
63 スーパーハンクボン	133 ワールドカップサッカー
64 スーパーファンタジーリーン	
65 スーパーモナコGP	
66 スーパーフロジナル・レスリング(仮称)	
67 スーパーモービル	
68 スーパーライセンス	
69 スーパーリアルバスケットボール	
70 スーパーバーレイ	

*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。

ゲームギア対応
ゴルフシミュレーション
フルカラーで完成。



G カ ラ ゴ ル フ
G だ だ だ
! ! !



やっぱりゴルフは……カラーでなくっちゃ!!
そんな君におまたせの、ゴルフゲームが登場!
ハンディタイプ。しかも液晶カラーにビッグ画面のゲームギアで楽しむスーパーゴルフ。南国風コースならではのグリーンのさわやかさ、壮快感など、臨場感が迫る。従来のハンディタイプのゴルフゲームになかった本格ゴルフだ。

Super
GOLF

スーパーゴルフ

© 1991 Sigma Enterprises, Inc.

'91年1月 発売予定

sigma
遊びごころで、
ソフト&ハード

シグマテレfonサービス 東京 03(796)0625 大阪 06(302)8700

都市の感性を活かした本物のエンターテイメント。私たちは、人間らしさあふれるアミューズメントを提供しています。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷

シグマ商事株式会社

STAGE1:タボラ地区。平和であつたはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



*画面写真はX68000版のものです。

STAGE2:巨大空中戦艦「アスター・シャ」での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れれる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



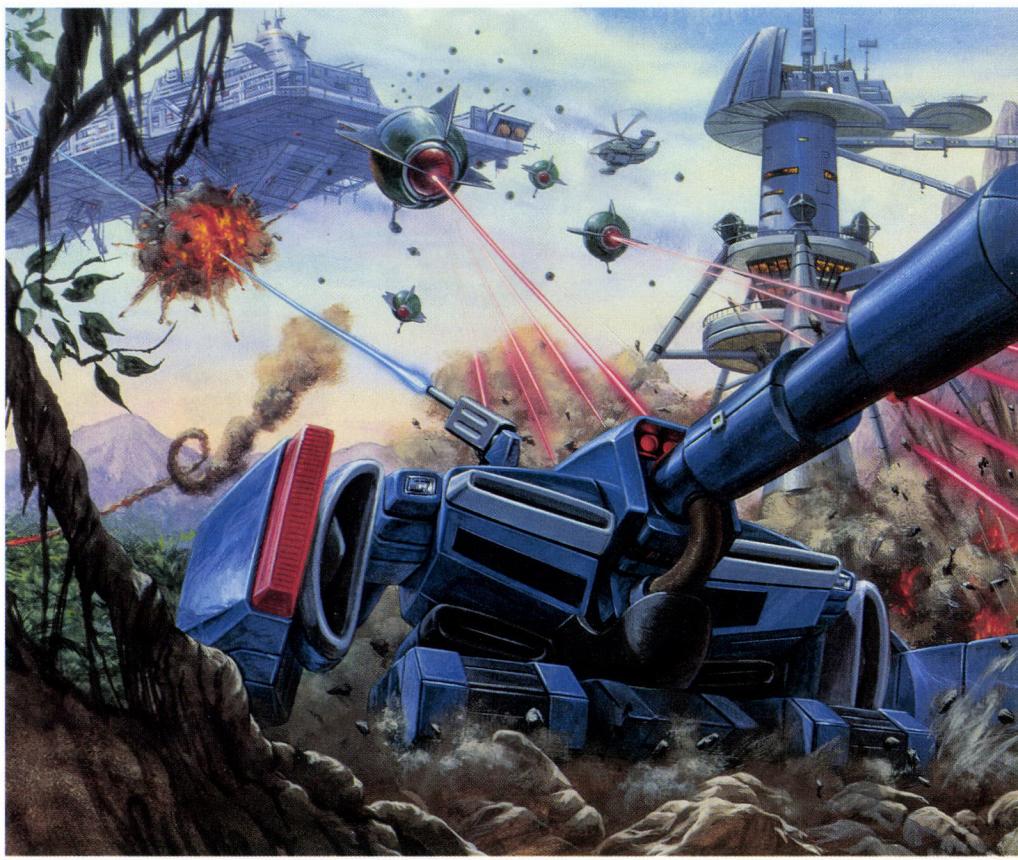
STAGE3:地上300メートルのハイウェイを擁すシーバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!



STAGE4:キロモ地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS:補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!



シューティング・パワーは邂逅する。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸! したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

オリジナルステージ追加!

オリジナルステージを1面追加。よりパワーアップしたシューティングが楽しめます。

MANEUVER CEPTER
XGranada X
グラナダ

11月16日発売



Game Creative Staff

WOLF TEAM



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。



クオーター・ビューの熱き戦場。



初回限定特典

美樹本晴彦、特製イラストハガキ、4枚組セット

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。

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。ユニットは火力と同時に耐久度として機能する。

戦略的なNAPのコーディネイトが必要となる。

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。

FZ戦記 アクシス
AxIs

世に災厄ハザードがもたらされた時、
一人の勇者が遣わされる。



魔物に占領された大陸の国々を解放し、人々を救うことが勇者の使命。ゲームは必要な情報やアイテムを集めながら進めて行く。数々の冒険をこなすことで、より強力な武器や防具が入手できる。場面の状況に応じ自由にアイテムの装備選択が可能。途中の冒険を省略しても最後の敵“魔王”を倒せば世界を魔物たちから解放することができる。つまり、プレイヤーのレベルに応じ“魔王”にチャレンジできるのか、この「ヴァザム」なのだ。

VASUM
ヴァザム

近日発売予定
定価6,800円(税別)

C TRECO 1990



究極 TIGER

最終究極MD版！

いわずと知れた究極のシューティングゲーム。
ゲームセンターの興奮もそのままに、君を熱くさせる。
武器パワーアップの醍醐味を存分に味わい、襲い来る敵を打ち倒せ！
シューティングの真髄ともいるべき撃ちまくる痛快さを満たしてくれる
大ヒットゲーム“究極タイガー”ついにメガドライブに登場！

近日発売予定
定価7,500円(税別)

© TRECO 1990

Torigawa

iTRECO
Total Leisure Planner

株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-847-0991 FAX:03-847-0787

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。

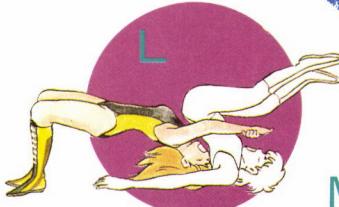
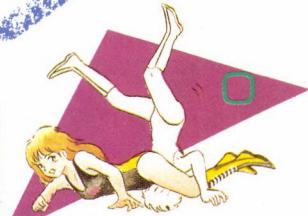
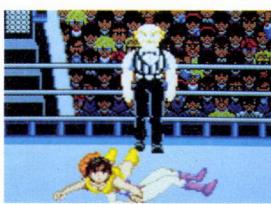


この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

キュー・ティー・鈴木さんの華麗な技



- ⑫ワニアード
- ⑬フリシットアーマタック
- ⑭ドロップキック
- ⑮ロメロスペシャル
- ⑯バックブリーカー
- ⑰フライング・ボディアタック
- ⑱オクトパス・ホールド
- ⑲ボディアタック
- ⑳ダブルアーム・スープレックス



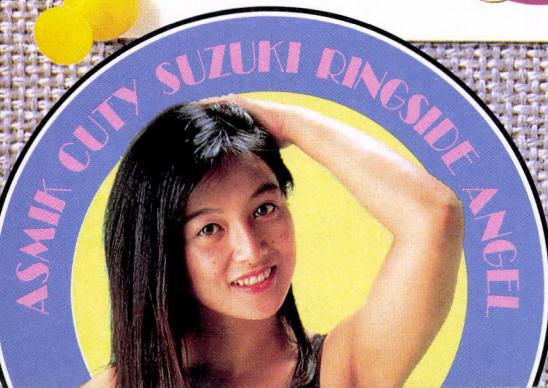
P



K



K



メガドライブに本格的プロレスゲーム登場！コンピュータ対応のリアルタイム操作で、その時に一番有効な必殺技がCボタン一発でタイミングよく炸烈する！操作に気を取られないで試合に集中できるから、いっそう闘いが白熱する。メガドライブならではのスピード感あふれる美しいリング上に、エンジェルたちが華麗に舞う。

全部ゲームに出てくる技よ!

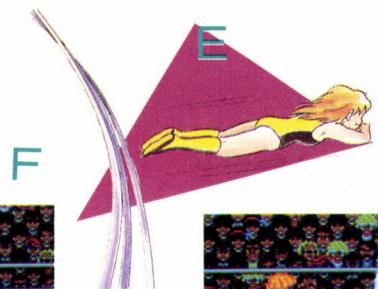


あなたはいくつわかりますか?

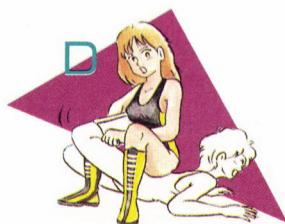
問題

①～⑩の技の一シーンを表現したイラスト又は画面写真を、
A～Tの中から選んで線で結んでください。

- ①スリングシット・ボンバー
- ②フライング・ニードロップ
- ③キューティー・スペシャル
- ④ベアマーダー・アタック
- ⑤ジャーマン・スープレックス
- ⑥ローフニング・パイルドライバー
- ⑦バックドロップ
- ⑧シャトルシット
- ⑨ジャンピング・ヘッドバント
- ⑩ブレーンバスター
- ⑪スコーピオン・デスロック



B



Ringside Angel
キューティー鈴木の
リングサイド エンジェル

CASMIC

12月中旬発売予定
6800円(税別)

▶アスミックテレホンサービス TEL.03-235-5902

Asmik

© 1992 Asmik Corporation. All rights reserved. Ringside Angel is a trademark of Asmik Corporation.

ガイアレス

GAIARES

近日発売!

日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ

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



“W^オZ”—それは、環境破壊による大気・海洋汚染により滅亡の危機に直面する人類にとって、最後の希望の光となるべき超進化AI支援兵器である。

“W^オZ”最大の特徴は、敵ユニットに接近、ドッキングし、相手の武器を解析・学習し自分の能力にすると同時にその情報を自機へ転送、武器の変更・レベルアップ・複数攻撃を可能とすることにある。この驚異の知的ユニット“W^オZ”は、連合星団レザリュスが管理し、その供与をタブーとして固く禁じていたが、地球への最後通告のメッセンジャーとして派遣されていたリュアーヌが、地球を救おうとする若者の決意に心打たれ、禁断の異文明テクノロジーの供与を行った結果、人類のものとなった。



正しいPOWER UP!



衝撃のメガシューティング! キーワードは“W^オZ”!!



間違ったPOWER UP!



しかしながら、この“W^オZ”は操作するパイロットのテクニックによって、その性能に著しい差が生じる。敵ユニットの能力データをしっかりと把握し、絶妙のタイミングでドッキングに成功させてこそ、“W^オZ”はその真の能力を最大限に発揮できるのだ。キーワードは、“W^オZ”—そして、パイロットである貴方自身だ！



お詫び：「ロードバスター」は、諸般の事情により発売が延期となりました。
ご迷惑をおかけいたしました事を謹んでお詫び申し上げます。



この商品は、セガ・エンタープライゼス

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

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

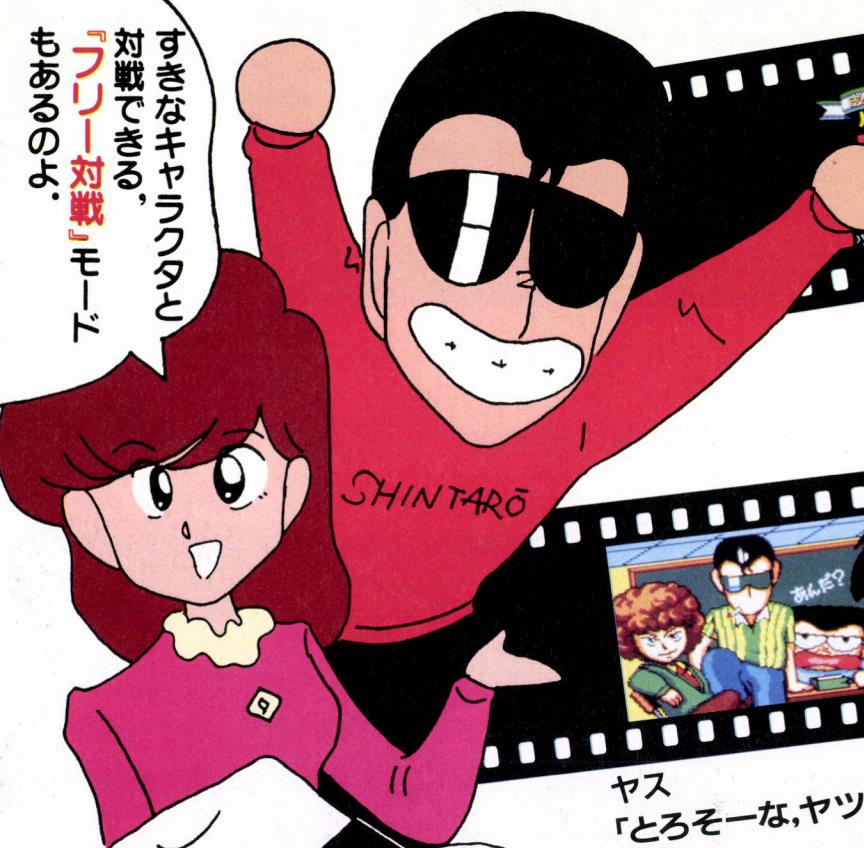
ぎゅわんがらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

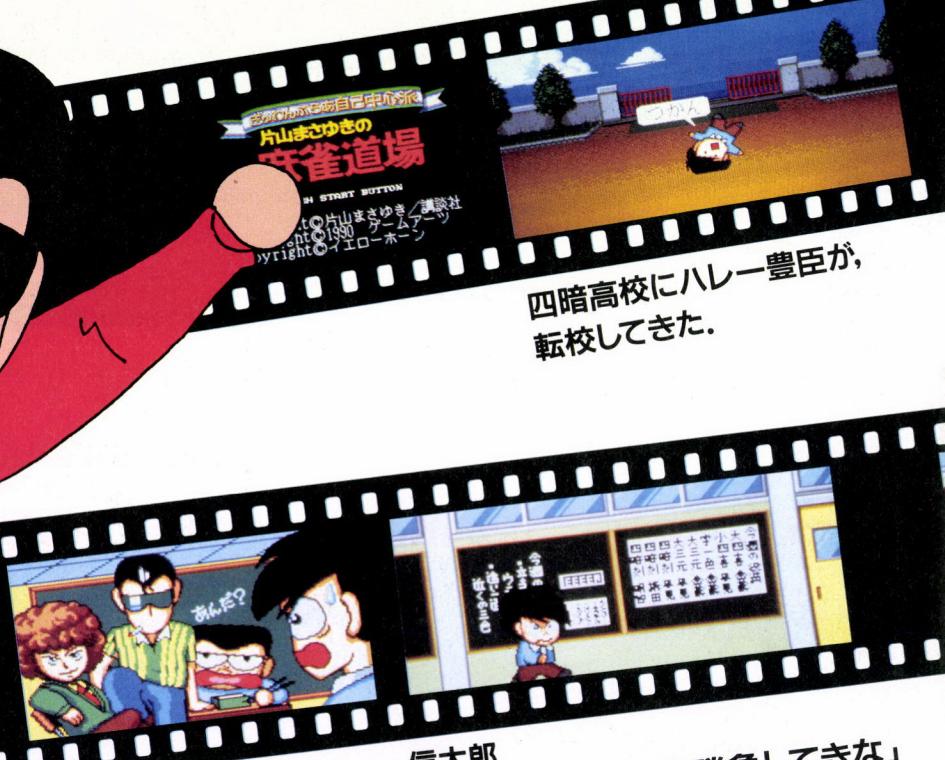
こんどは学園ドラマ!
『クラス対抗戦』だ!

すきなキャラクターと
対戦できる、「
フリー対戦」モード



見あんたには、
オレには、
つからねえ。
強いところが

信太郎
「まず、他のクラスで勝負してきな」



東1局	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80
81	82
83	84
85	86
87	88
89	90
91	92
93	94
95	96
97	98
99	100



『勝利』

だがそれは、
束の間の勝利であった。
戦いは、いま始まった
ばかりなのである。



この商品は株セガ・エンター
フライゼスがSEGAE MEGA DRIVE
専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標TMの使用
を許諾したものです。

ぎゅわんぶらあ
**「自己中心派」がM口で大変身！
 12月14日(金)発売 4MROM 標準価格6,800円(税別)**

●メガドライブ版だけの新キャラクタが8人登場。総勢21人のメンツが勢揃いしました。

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

このほかに
 上達のテキスト
 「**麻雀道場**」
 つていうモード
 もあるんだよ。



どうなる、豊臣？!
 やはり、立ち上がり
 ないのか豊臣？

片山 まさゆき著『麻雀教室』を
 プレゼントするだば。

これを読んで勉強して、オラと勝負するだば。
 ①住所(郵便番号), ②氏名(フリガナ), ③電話番号をハガキにハッキリと書き,
 下の応募券を必ず貼ってゲームアーツ内『麻雀教室』係までお送りください。抽選
 で総計50名様にお送りします。また、応募してくださった方全員に、MAHJONG
 EXPRESS CARDをお送りします。なお発表は、発送をもってかえさせていた
 だきます。(必要事項が書かれていないか応募券の貼られていないものは、無
 効です。また、カードは無くなり次第、発送を終了させていただきます。)

Pop Breaker

ポップブレイカー

GAME GEAR

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



'FSWAT・特殊部隊' 選抜試験に挑め!

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まりました。

突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成り立くなってしまった。

事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだけれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の問題でした。

技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手によって日本各地にDAA(方言増幅装置)が設置されていることがわかった。さっそく、そのDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」にすべてを託すしか術はなかった。そこで、「FSWAT」が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフローティングタンク、あこがれの「ダイアナ」に乗るために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の選抜試験に挑みます!

来春発売予定
3,800円

(税別)

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●音楽スタッフ
●プログラマー(アセンブラーが使える人)



主人公は私、竹下由紀17才! ある日「FSWAT」が開発したフローティングタンク、ダイアナに一目ぼし。その時から「FSWAT」入隊を夢見ている普通の女子高生なの。



好みに合わせて自キャラを選択! 私は右利きだから、右に砲塔のついてるやつのが使いやすそうね。これによって攻撃方法や難易度も変わってくるのよ。



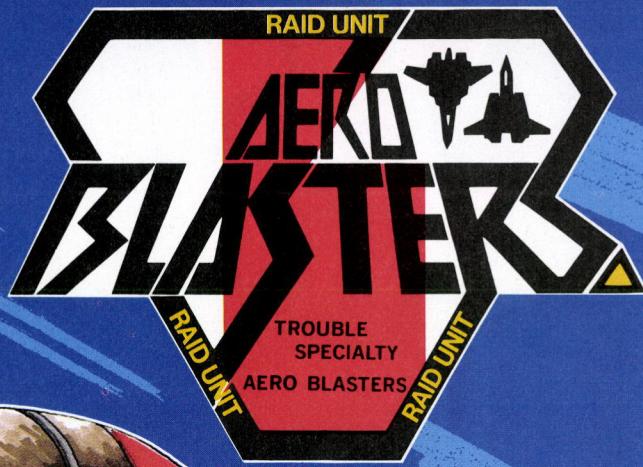
カラー液晶のカラフルな画面構成! ゲーム画面はとってもカラフルなの。様々なトラップが待ち受ける全50面のステージをあなたはクリアすることができるかな?!

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル
0593-53-3611

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

地球を救う2つの光が今、飛び立つ!!



'91年1月末発売予定!



4メガROM

この商品は、株セガ・エンタープライズが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 **SEGA** の使用を承諾したものです。

KANEKO

KANEKO Co., Ltd.

〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21
TEL:03-921-9661 FAX:03-922-1753

爆笑バイオレンスアクション

火 激

KA · GE · KI

あのアーケードの超人気ゲーム「火激」が、遂にメガドライブに登場！
アーケード版の楽しさやゲーム性を受け継ぎながらも、新たにメガドライブ用のオリジナル仕様をプラス。さらに充実した内容となっています。
●アーケード版のデカキャラ健在 ●爆笑を誘う演出の数々
●ツッパリ軍団が放つ過激な音声群 ●NEW必殺技登場！ ●
オリジナルステージ構成(全9R) ●新キャラ・新アイテムも予定

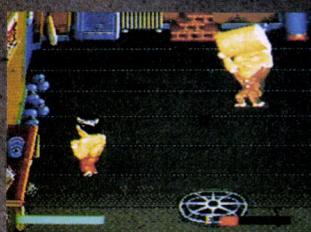
あのアーケードの迷作が帰ってきた！



左ジャブ、右ストレート、ダッキング。そして最後は
MDオリジナルのNEW必殺技で、悪の火激軍団
をぶちのめせ！

希望小売価格 7700円（税別）

'90/12月発売予定



画面は開発中のものです。

HOT·B

株式会社ホット・ビィ

〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
03-5261-3903

MEGA DRIVE

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

どこよりも
早くて、確かな

情報

大好評
発売中!!



■特別付録

PCエンジンGT 完全活用本

■新作メーカーランド

桃太郎伝説II イースIII ワンダラーズフロムイース ジャッキー・チェン らんま½ 改造町人シュビビンマン2 アウトラン メルヘンメイズ カダッシュ 三国志 英傑天下に臨む ZIPANG バスティール デコボコ伝説 カットビ! 宅配くん マスター・オブモンスターズ レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ 天聖龍 カメレオンアイズ 魔笛伝説アストラリウス 魔晶伝紀ラ・ヴァルー ウルトラBOX 3 ほか多数

■シリーズ企画

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

PC Engine FAN MONTHLY ピーシーエンジンファン

12

月号

徳間書店 490円(税込)

C HUDSON SOFT・NAMCO LTD.

徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

ファミマガ Disk 第2弾

ファミリーコンピュータ・ディスクライター専用ソフト
(両面) ¥500 (税込)

DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です FAMICOM FAMILY



ファミマガのイベントだ!!

純金製賞状をはじめとして豪華な賞品がもらえる

Panic Space

最短ステップ・コンテスト

パニックスペースは倉庫番タイプのパズルゲームだから、早く解くよりも少ない手数で解くほうがエライ。エライ人は表彰されるべきだ。そこで、パニックスペースの発売を記念して、最短ステップのコンテストを開催することにした。パズルに自信のある人は、力試しにチャレンジしよう。まず、近場のディスクライターでパニックスペースのディスクを手に入れる。そして、パズルモードで全50面を解く。パズルモードでは最短ステップが記録されるから、満足するまでプレイしたら、その結果を右ページの応募用紙に書き写して送るのだ。ヒント！ 7000手よりも少ないぞ。

締め切り

11月26日(月)

(必着のこと)

発表：1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

キミのアイデアがゲームになる！

第2回 ファミマガ Disk 大賞

今年の3月にファミマガ創刊100号記念特別企画として行われたファミマガディスク大賞の第2弾。レポート用紙などにゲームのアイデアを書いて応募してもらい、それをファミマガ編集部で評価。おもしろいアイデアがあつた場合、市販ゲームにしてしまおう！ という企画だ。第1回では6172通ものアイデアが応募され、そのなかから、サイコロを使ったパズルゲームの『オール1』と時計を使ったアクションパズルゲームの『クロックス』の2作品が大賞に選ばれ、現在ファミコンのアイスクソフトとして開発中。おもしろいゲームを思いついた人は、右ページの募集要項をよく読んで、応募用紙を付けて送ってくれ！

締め切り

11月30日(金)

(必着のこと)

発表：1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

Panic Space 最短ステップ・コンテスト 応募時の注意点

- ①必要事項はすべて記入し、必ずハガキで応募しよう。
- ②少ない手数のコンテストなので、早さが勝負ではありません。
- ③11月26日までに編集部につくように送ってください。
- ④授賞候補者にはディスクを送ってもらい確認しますので、データを消さないようにしてください。
- ⑤優勝者等が多数の場合は抽選となりますのでご了承ください。

あて 元105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
先 「最短ステップ・コンテスト」係

第2回 ファミマガ Disk 大賞募集要項

(応募資格) 年齢など、特に制限はありません。

(対象とするゲーム) これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。「パニックスペース」のように、地味だけれども奥の深いようなゲームアイディアを募集します。

(応募媒体) 特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体をお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリーベーシック、各種/パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。

(応募方法) 右下の応募用紙に、必要事項を記入して、作品と一緒にお送りください。なお、応募用紙はコピーでもかまいませんが、1作品に1枚を添付してください。なお、レポート用紙の場合には10枚までとします。

11枚以上の応募作品は受領しかねますので、ご了承ください。

(賞金) ファミマガディスク大賞 若干名 賞金50万円と記念品
佳作 10名 賞金5万円と記念品

※大賞は、ファミマガディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。

※授賞作品の著作権は、徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとし、製品化の際は販売数に応じたアイア料が支払われます。

※応募資料は返却いたしません。

あて 元105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
先 「ファミマガディスク大賞」係

応募用紙の書き方

- 応募用紙の空欄に、必要事項を記入してください。郵便番号
住所・電話番号は正確に記入してください。
- 応募用紙は、この本誌から切り取つたものでもコピーでもかまいません。
- 記入もれがある場合は受け付けられません。ご注意ください。

最短ステップ・コンテスト 応募用紙

下の応募用紙はハガキに貼るのにちょうど良いサイズになっています。キリトリ線から切って、ハガキに貼り使用してください。1面～50面まで面セレクト画面に表示されるステップ数を正確に書き写したあと、用紙左上にある合計手数に総合計数を書き込みます。また氏名・年齢・郵便番号・住所・電話番号も忘れないでください。

ごけいてすう
合計手数

ハニックス
Panic Space
スベース

さいたん
最短ステップ・コンテスト
おうほようし
応募用紙

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

21	31	41
22	32	42
23	33	43
24	34	44
25	35	45
26	36	46
27	37	47
28	38	48
29	39	49
30	40	50

しめい 氏名	ねんれい 年齢
じゅうしょ 住所	都・道・ 府・県 市 郡
でんわばんごう 電話番号	()

★★★

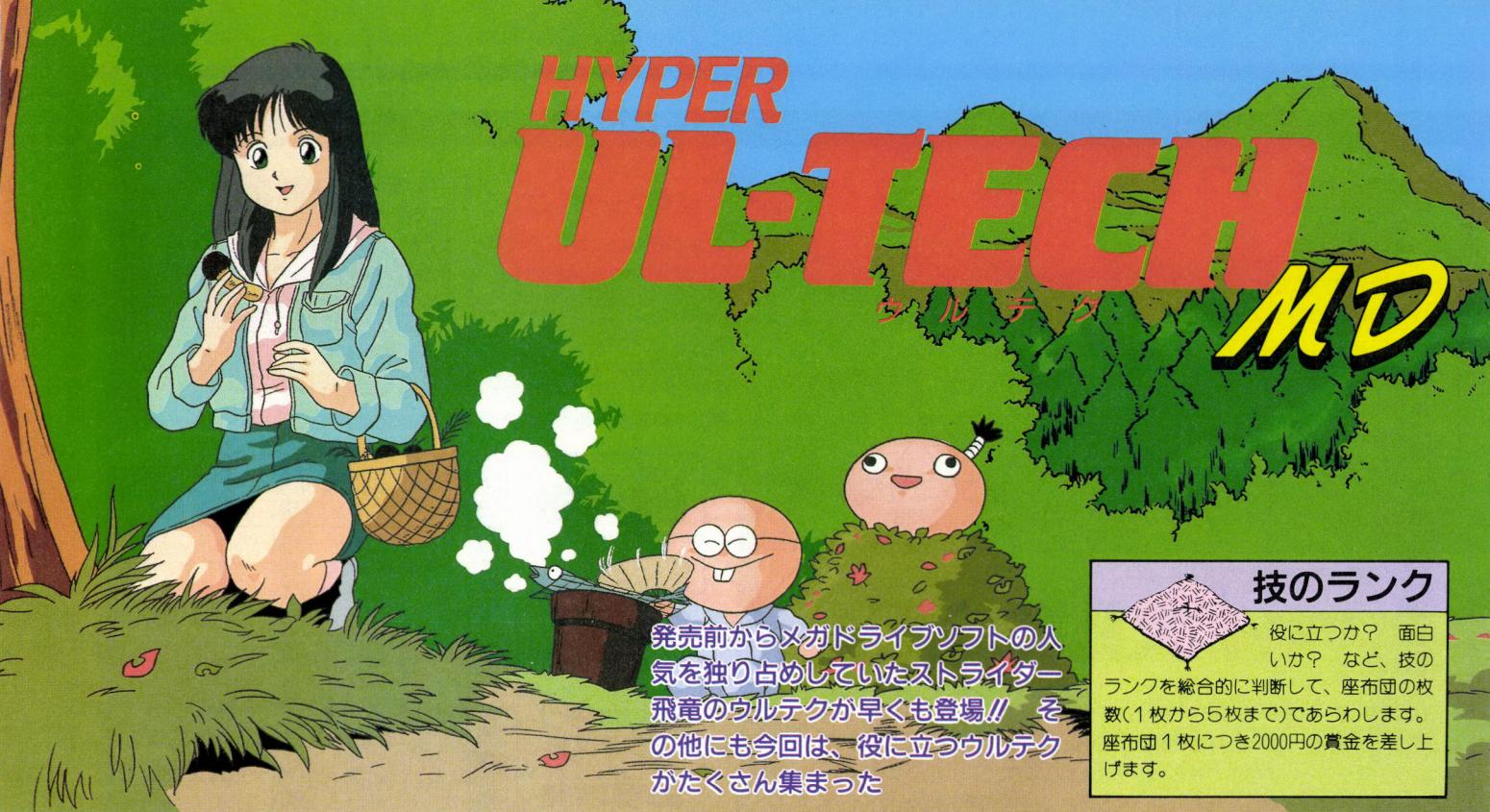
キリトリ

だい かい 第2回ファミマガディスク大賞応募用紙	たいしょうおうほようし ★★★
きくひんめい 作品名	ねんれい 年齢
しめい 氏名	都・道・ 府・県 市 郡
じゅうしょ 住所	でんわばんごう 電話番号
()	

キリトリ

HYPYER UL-TECH MD

ウルテク

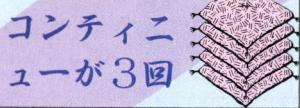


発売前からメガドライブソフトの人気を独り占めしていたストライダーフly竜のウルテクが早くも登場!! その他にも今回は、役に立つウルテクがたくさん集まった

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、座布団の枚数(1枚から5枚まで)であらわします。座布団1枚につき2000円の賞金を差し上げます。

ストライダーフly竜



すばらしいアクションが魅力のこのゲームで、コンティニューが3回できるウルテクがあった。

やり方は、まずゲームをスタートさせる。そして、デモ画面で、グランドマスターが笑っている間にA、C、B、C、Aの順に押してからスタートを押せばOK。ゲームオーバーになっても、コンティニューができるようになる。これでエンディングが見られる日も近づいたね。(東京都/井上真樹夫)

CONTINUE PLAY?

9

○この画面が出るようになり、3回までコンティニューできるようになる



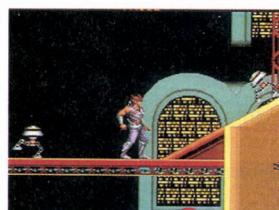
A、C、B、C、A
の順に押してからス
タートを押す

GAME OVER

オプションが永久に

ステージ1の初めの方で、円盤型のオプションを2つ付けよう。そして、ヒョウ型のオプションを取らずに、わざとダメージを受けて、円盤型のオプションを1つ消す。その後でヒョウ型のオプションを取り。そして、ヒョウ型オプションが消えるまで、ダメージを受けないと、円盤型オプションが復活するが、ライフのメモリが赤くならない。これで、ダメージを受けても円盤型オプションは消えなくなる。一度死んでも、また付いている。(大阪府/池田早人)

○でも、このように落ちて死んでもうと、オプションはなくなる

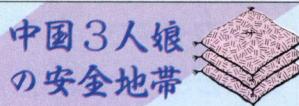


←

←

○また円盤型オプションが2つに

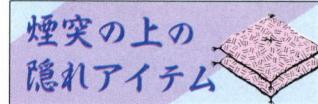
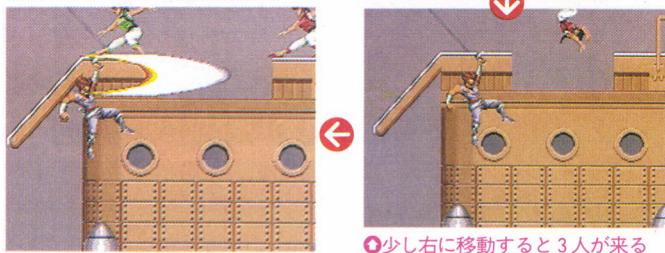
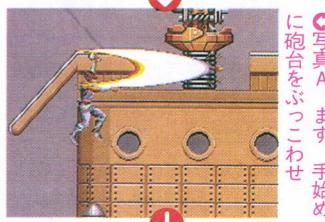
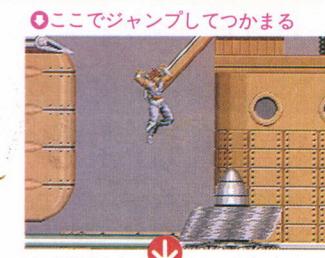
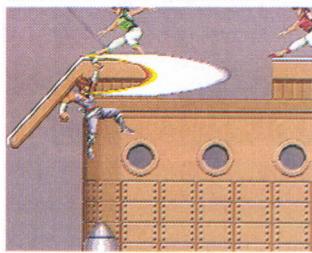
ストライダー飛竜



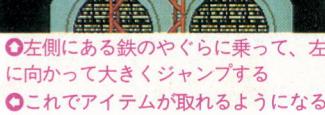
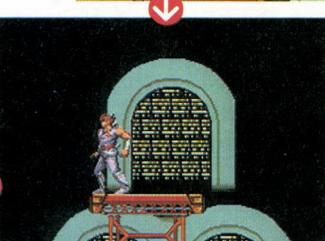
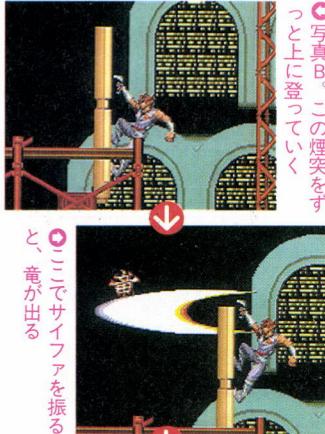
ステージ2の後半に出てくる轟天改丸のボス、中国3人娘と戦うときの安全地帯だ。

まず、轟天改丸のシーソーから、写真Aの場所に飛び移る。そして、砲台を攻撃して壊す。そのまま少し右に移動してから、戻ると、中国3人娘が来る。そして、サイファアを振り続ければ、簡単に倒せる。
(宮崎県／戸敷眞理男)

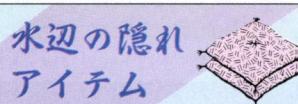
●ここでサイファアを振ればOKだ



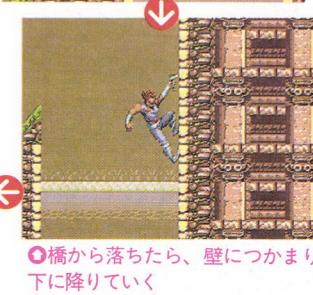
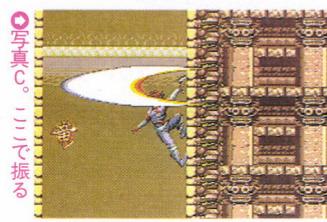
中ボス、ストロバヤを倒した後で、斜面の途中にある写真Bへ行く。そして、その上にある煙突を登って行こう。一番上で左側にサイファアを振ると、竜が出てくる。しかし、この場所で左ヘジャンプしても竜を取ることはできない。そこで、一度煙突を降りる。そして、右の斜面を上がっていき、鉄のやぐらに登る。やぐらの一番上から左に向かってジャンプすると、さっき出した竜が取れるようになる。
(千葉県／小川英史)



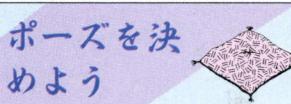
水辺の隠れアイテム



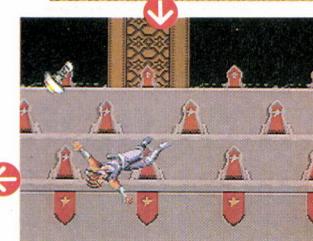
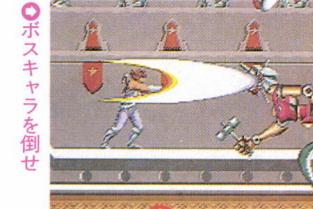
ステージ4の最初の方にある崩れる橋の所へ行こう。橋が崩れたら、右の壁にジャンプして、降りていく。そして、写真Cの場所で左にサイファアを振ると、竜が出てくる。
(福島県／長谷川大)



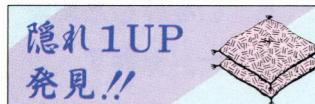
●橋から落ちたら、壁につかり、下に降りていく



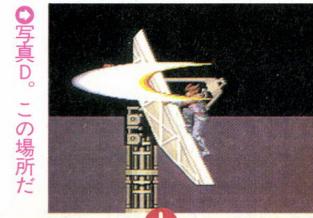
各ステージのボスを倒してステージをクリアしたら、画面が切りかわる前に、ジャンプやスライディングをしてみよう。クリアボーナスがもらえる画面で同じポーズをとる。
(京都府／本上潤一)



●ボスを倒したら、君の好きなポーズをさせよう
●次の面に行くときも同じポーズだ



ステージ5で隠れ1UPが発見された。場所はステージ初めの方で、影踏み弾兵が出てくるところの上にあるアンテナの裏。写真Dの位置で、アンテナの裏にサイファアを振ると、1UPが出てくる。グランドマスターとの対決の前に貴重な1UPが出るのはうれしい。ここは敵の攻撃の激しいところなのでくれぐれも気をつけて取るように。
(鹿児島県／木場祐志)



●アンテナの裏に1UPが出る

●この崩れる橋に乗る

フェリオス

クレジット
が9になる

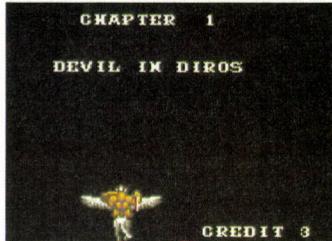
このゲームにクレジットが9回に増やせるウルテクがあった。

やり方は、ゲームをスタートさせたら、すぐにC、A、B、A、C、A、B、Aと入力する。すると、ピンという音が鳴り、クレジットが増える。アルテミスを救出できなかつたみなさん、このウルテクでもう一度チャレンジしてみてください。(愛知県／加藤義秋)

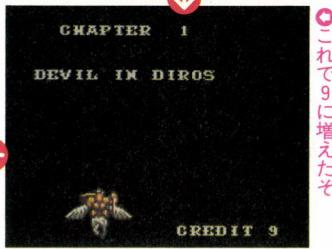


これだけあれば、最後まで行ける

○スタートのときに下のコマンド入力



C、A、B、A、
C、A、B、Aの
順に押す



これで9に増えたぞ

サイバーボール

いきなりエンディング

いきなりエンディングが見られるというウルテクだ。

やり方は、パスワード画面で、「CGBB B8FB BB2V」と入力する。すると、決勝戦で勝利した後のトーナメント表が現れる。そして、選手がグラウンドから宇宙へ去っていく感動のエンディングが始まる。このエンディングは美しいアニメーションで流れていく。(愛知県／安藤達人)

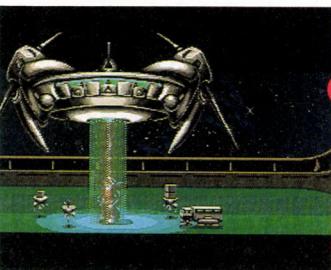
パスワードで
CGBB B8FB
BB2V と入力する



シカゴ・キラーズ優勝

カツコいいぞ

チャンピオンカップが



○エンディングはきれいなアニメーションになる。選手を運ぶ宇宙船が来て
○戦い疲れた選手を連れて行き、誰もいなくなったサイバーボールの球技場が終わりを告げるようだ

スペースインベーダー90

ラウンド
セレクトだ

このゲームにラウンドセレクトが発見された。

やり方は、まず、タイトル画面でA、Cを押したままスタートを押す。すると一度画面が真っ黒になる。そこで、A、Cを放して、B、A、Cの順にボタンを押すとラウンドセレクト画面になる。これで、17面までラウンドセレクトができる。(東京都／伊藤裕一)

B、A、Cの順に押す

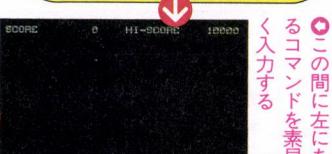


○ラウンドセレクトは
17面まで楽しめる



○タイトル画面で下のコマンドを入力する

A、Cを押したまま
スタートを押す



マイケルジャクソンズムーンウォーカー

バブルス君
が来ない

○各面で、子供たちを全員見つけ出しができたら…



やり方は、ゲーム中に子供たちを全員助け出したあと、マイケルをしゃがませよう。すると、しゃがんでいるあいだ、バブルス君は来ない。でも、立ち上がるとき、画面は暗くなり、バブルス君はすぐにやって来る。(山口県／田上省三)



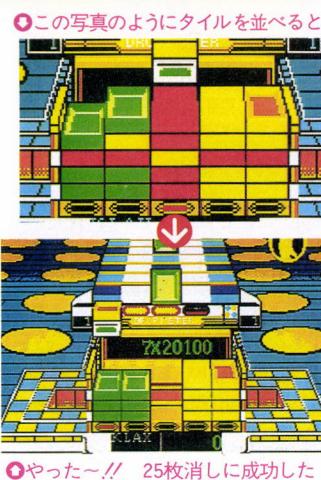
○その場でしゃがんでいると、いつまで待ってもバブルス君はこない
○マイケルが立つと、バブルス君がやっとしてくれるのだ

クラックス

タイル25枚の消し方

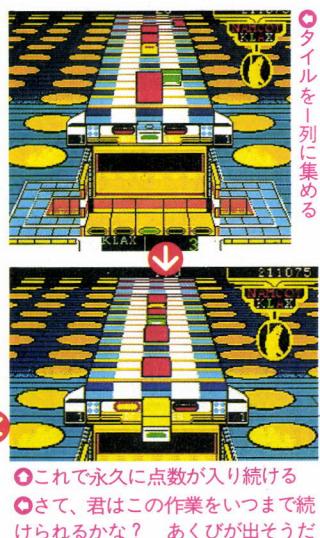
タイルを25枚全部積んで、一気に消してしまうやり方が見つかった。そのやり方は、右の写真のようにタイルを消したり、戻したりしながら並べていこう。色は関係なく場所さえ合えばどの色でもいい。そして最後のタイルを左上におくと、一気にタイルが消えていく。点数は、ちょっと低いけれど、消える瞬間が実に爽快な気分だ。

(東京都／阿部剛)



永久に点数が入る!!

地味な得点かせぎの方法が見つかったぞ。レーン上にタイルが10個出てしまうと、それ以上はタイルが出なくなる。そこでタイルをひたすら弾き返すと点数をかせぐことができる。(埼玉県／小嶋健)

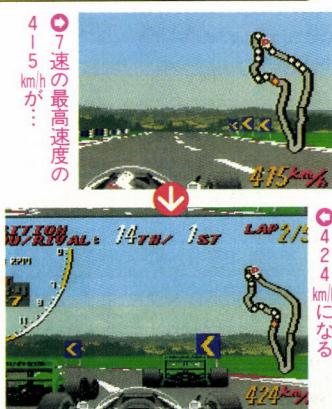


スーパー モナコGP

最高速度をこえる

自分のマシンのスピードが最高速度をこえてしまうウルテクだ。

やり方は、最高速度の415km/hで走っているときに、同じスピードで走る敵のマシンの後ろにつく。すると、自分のマシンのスピードがどんどん上がり、最高速度415km/hよりも速く走ることができるようになる。(宮城県／鈴木悟)



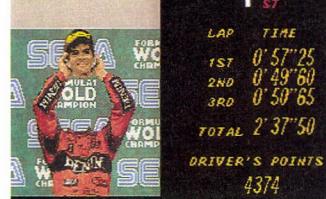
スーパー モナコGP

首をとって喜ぼう

表彰台の上でドライバーがとんでもないことをしてしまうウルテクだ。やり方は、まず、スーパー モナコGPモードでウェットコースまで行く。そして、ウェットコースのレースで1～3位をキープする。そして、ゴールするときに、A、B、Cボタンを押しながらゴールする。すると、なんと、表彰台の上でドライバーが自分の首を持ち上げて喜んでいるぞ!! これは怖いぞ。(千葉県／荒井文彦)



A、B、Cボタンを押しながらゴール



投稿募集

メガドライブのゲームもどんどん増えてきたこの頃、ウルテクも増加してくることでしょう。

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

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

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

41
980
宮城県仙台市
青葉区
二日町6-17
TIM
メガドライブ
FAN
編集部
ウルテク係
☆ゲーム名

・住所
・氏名
・TEL
・年齢
— 内容 —

FAX番号
022(213)7535



MD RI 援隊

TECHNICAL BOX

ヘルファイア

ストライダー飛竜

レインボーアイランドエクストラ

インセクターX

ステージ2が突破できません。
ステージ4のボスが倒せない。
最後のボスはどうやるの?

(東京都／斎藤3兄弟)

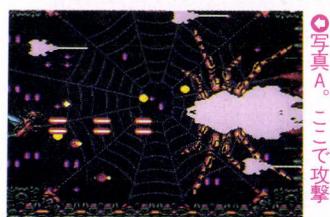
まず、2面のボスだが、こいつは、左下が安全地帯だ。ここにいれば、攻撃は受けないし、体当たりの心配がない。後ろに下がったときに攻撃すれば、楽に倒せる。

次に4面のボスは、中央（写真A）が、比較的安全だろう。ここにいて攻撃すればOKだ。動いたときは、弾をうまくよけて、また中央にいき、攻撃をするように。

最後の5面のボスは、口から緑の爆弾を落としているときが狙い目だ。ビシバシ攻撃しろ。気をつけるのは、下の、手みたいな所から出るレーザーだ。



○画面の左下の位置にいれば、敵の攻撃も体当たりもない安全地帯だ



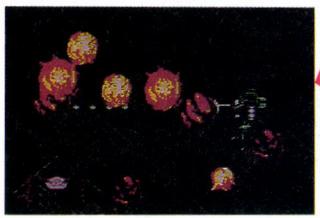
○ボスが移動し始めたら、弾をよけながら敵の動きに合わせて移動すれば安全だ。あとは、また中央にいって攻撃
○敵の出すレーザーさえよければ、あとは結構楽に攻撃できるぞ

FZ 戦記アクシス

6面のボス、アクシスが倒せません。

(兵庫県／高田公次)

最初に周りにいる将校を倒し、アクシス本体だけにする。そして、アクシスの右側から攻撃する。敵が攻撃してきたら、右に移動して、かわすことの繰り返しだけ。



○アクシス本体のみにし、右側から攻撃しろ
○少し離れたら、攻撃だ
○この繰り返しで、この通りにアクシスは簡単に倒せるのだ

FZ 戦記アクシス

7面のボスの倒し方を教えて下さい。

(愛知県／佐藤直人)

このボスはステージを左回りで移動している。だから、敵の動きに先行して、障害物を壁にして攻撃すれば楽に倒せる。ただし、ボスの出すキャラには気をつける。



○ボスを先回りして、攻撃すればいい
○このステージは上下左右に透き間がある。それ以外は壁に囲まれているぞ
○ボスの出す、キャラの攻撃はうまくよけろ。油断すると、やられるぞ

TECHNICAL BOX

ヘルファイアー

4方向の弾の撃ち方がカギとなるこのゲーム。今回は1～5面までの難関ポイントと最終面に登場する3隻の戦艦、及び最後のボスの必勝法を伝授するぞ。

このゲームを効率よく先に進むには、それぞれの敵の出現位置と敵の撃つショットの方向を把握することがポイントとなる。つまり、

敵のいる位置に応じて、自機のショットの撃つ方向を早めに変えることが重要になるからだ。あとは、君の反射神経しだいだ。

STAGE 1～5

今までのおさらい

1 ボスの弱点はここだ

最初に周辺の砲台を壊してから、中心の赤いコアを破壊する。しかし、ダメージを受けると移動し始めるので、その度にショットの方向を変える。



●早く倒しておこう

2 ネフェルは速攻で倒せ

装備が充実していれば、赤い弾を正面から撃っていればいい。しかし、装備が貧弱のときは、なるべく近づいて攻撃する。さもないと、敵の弾が大量に飛んできて避けきれなくなってしまう。



●なるべく近づいて攻撃すること

3 G-マインの倒し方

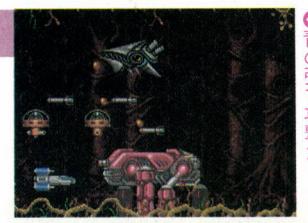
G-マインは中央の赤い以外はすべて無敵だ。しかも弾をガンガン撃ってくる。こいつに勝つには、出現したときに緑の弾に代えて撃ち、動き出したら、透き間を抜けて正面から赤の弾で撃つ。後は、動きに合わせて攻撃する。



●出現する直前に緑の弾でダメージを与えていれば、後は簡単だ
●青の弾で攻撃だ

4 ソリッドは早めに!!

ソリッドと対戦するときは、どこにいても弾に当たる。アドゥール、フェルジナンドに気をとられると体当たりを食らう。ここは、青の弾で早めに片をつけよう。



●青の弾で攻撃だ
●後ろは無防備だから背中へ

5 スペルは後ろから

このステージには縦スクロールがある。ここにいるスペルが手強い。こいつは出現前から青の弾を撃ち、スペルが足を伸ばしたときに前へ出る。あとは、背後から攻撃しろ。後ろは無防備だ。

STAGE 6

最後の防衛ラインを突破しろ

ミドガルド

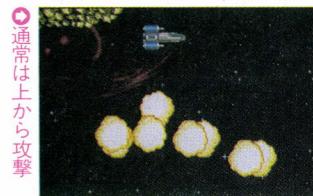
戦艦の左上にいて、あまり離れずに一緒に動く感じで青の弾で攻撃。左上にいると怖くない。



●こいつの下に入り込むと、もろに攻撃を受けるので危険だ
●こいつの左上はほとんど安全地帯といってもいい。ここから攻撃しろ

アスガルド

このアスガルドは前方に火力攻撃でき、強そうに見える。が、上の守りがうすいので、戦艦の上に出て、下方向に攻撃すれば簡単に倒すことができる。



●フル装備なら、正面からでも十分に倒せるぞ
●これ、これが中ボスの2隻目、アスガルド

ヨツシヘルム

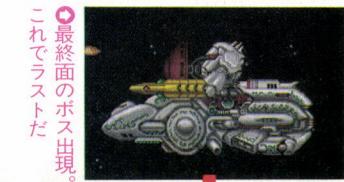
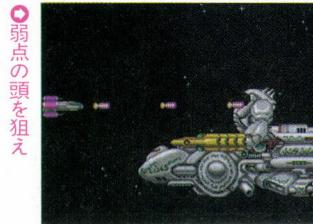
こいつは、左下に入り込み、敵の動きにピッタリくっついて、青の弾で攻撃すればOKだ。



●ミドガルドとは反対に、左下に入り込んで、青の弾で攻撃すればOKだ
●こうすれば、時間は結構かかるが、確実に、しかも安全に倒せる

シヴァ

最後のボスは上下にミサイル、正面からは大量の弾を吐き出す。こいつの弱点は頭だから、敵の弾を見切って、頭を集中攻撃だ。



●最弱のボス出現
●これでラストだ
●この攻撃はきつい

TECHNICAL BOX

ストライダー飛竜

今回は本誌11月号の付録の続き、最終ステージだ。冥王グランドマスターを抹殺すべくTHE THIRD MOONにやって来たストライダー飛竜の運命やいかに…。

最終ステージだけあって、敵の攻撃はとても激しい。また、重力が逆になったり、ドリルなどの地

形トラップもある。これらのことを見まえながら、ウロボロスの所まで進んで行くぞ。

レーダー地帯

最初の方では、ザコの影踏み弾兵と、ゾウサンがかなりヤッカイだ。この2体のザコの倒し方を解説していく。また、ここでは、オプションやサイファのアイテムが出るので、しっかり取ろう。

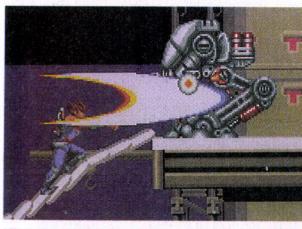
影踏み弾兵

影踏み弾兵は、マシンガンで弾をバラまいて攻撃してくる。モタモタしていると飛竜が倒されるぞ。コイツには、速攻で攻撃し、片付けるのが一番だ。



つたの登り方

一番上にある、「つた」に登るときは要注意だ。ここでは、飛竜を慎重に「つた」に登らせ、なるべく「つた」をしならせないようにしよう。そして、飛竜を少しづつゾウサンに近づけて、ヤリの当たらない場所で攻撃しろ。



●ヤリが飛んで来ないうちに攻撃だ



●ステージ最初に出るアイテムを取り



●ダメージ覚悟でジャンプだ



●やられても急いで登れ



●なるべくつたをしならせないように登ること



●ねつくりとヤリが届かない位置まで移動だ

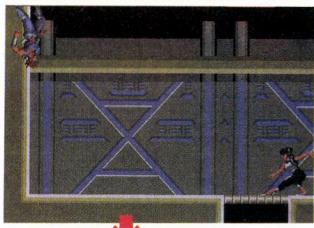
恐怖のドリル地帯

中国三人娘がいる小部屋とドリルがたくさん突き出ている通路がある。後者は、ドリルの置いてある間隔が短いので、飛竜が宇宙に投げ出される可能性が高い。中国三人娘と戦った方がお勧めだ。



●小部屋の方が比較的簡単だ

●まず、急いで左端に来ること



●敵が近寄ったら攻撃し、すぐにしゃがめ

中国三人娘

この小部屋では、中国三人娘が飛竜をケリで襲ってくる。しかし、画面左隅で右を向きながら、敵がケリを放つ寸前にサイファで攻撃し、すぐにしゃがむ。これを繰り返せば、楽に倒せる。



●敵の攻撃は当たらない



●敵が近寄ったら攻撃し、すぐにしゃがめ

ドリル地帯のザコ

ここでは、モスクマンとバルログ海兵隊員が現れる。モスクマンはドリル地帯を通るまえに片付ければいい。バルログ海兵隊員は、飛竜がドリル地帯を通過中に現れる。見つけたら速攻で攻撃しよう。



●モスクマンは倒した方が無難だ

ドリル地帯通過法

まず中国三人娘がいる小部屋の右脇のドリルに乗る。ドリルの先端に乗るとダメージを食らうので先端部分に乗らないように。ドリルに乗ったら、ドリルが最高に伸びたときにジャンプして、画面下のドリルとドリルの間に着地。あとはドリルが縮んだときに進め。



●ドリルは、この場所に乗れ。ドリルが最高まで伸びたらジャンプだ



●移動しているときはバルログ海兵隊員が現れる。速攻で倒すように

●ドリルとドリルの間を移動するときは、飛竜を正確に動かすように

反重力地帯

反重力地帯に入ったら、すぐに右にジャンプを繰り返し、反重力の影響が及ばない場所（写真A）に移動しよう。ここにいれば、反重力装置の周りを回っている爆弾にはあたらない。



●写真A。ここにいれば爆弾は当たらない

反重力装置

反重力装置を破壊する前に己体のモスクマンを倒せ。反重力装置を破壊している間にダメージを受けた場合は、いったんアイテムの「飛」を取って、少しでも体力を回復させてから再度攻撃をしよう。



●まず、モスクマンを倒そう

●爆弾を攻撃しながら置きを攻撃するんだ

ボス級キャラのオンパレード

いよいよ最終ステージも佳境に入り、かつてのステージで飛竜を苦しめたボスやボス級キャラが再度出現。ここでは、つまづきそうな敵キャラに焦点を当てて、倒し方を紹介する。



●メカボンはひたすらサイファアで攻撃

ノボ

このキャラは、ステージ1に出てきた敵だ。ステージ1では己体のレーザーを撃ってきたが、このステージでは、4本のレーザーを撃ってくる。まともに戦っては必ずダメージを受ける。しかし写真Bの場所で攻撃すれば、レーザーは飛竜に当たらないので安全。

●これでノーダメージで楽に倒せる。切って切って切りまくるのだ



●ここに、パワーアップが出るので必ず取るようにしよう



安全地帯だ!!

●写真B。右の柱の3本目、(位置が微妙に難しい)ここで、飛竜をしゃがませれば楽勝

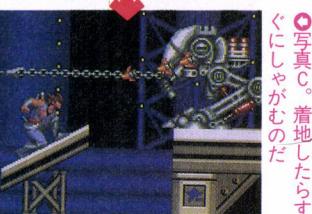
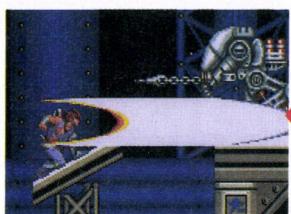
最後のゾウサン

ゾウサンのヤリが時々見えるところまで近づいて、写真Cの場所にジャンプする。ジャンプするタイミングはヤリが見えているときだ。あとは、写真Cの場所から、しゃがみながらサイファアで攻撃。

●ヤリが見えてるときにジャンプだ



●写真C。着地したらぐにしゃがむのだ



ラゴウ・メカニック

敵の足が見えたたら、すぐにスライディングをして敵本体の後ろに回り込む。そして、床の端付近にあるアイテムで、サイファアの攻撃範囲を長くする。これで敵を後ろからビシビシ攻撃すれば楽勝だ。



●サイファアをパワーアップしてから攻撃だ

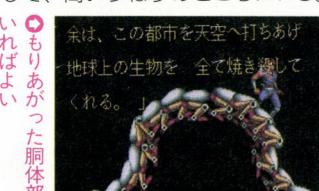


ウロボロス

ウロボロスが出現したら、背中に乗り、頭部をひたすらサイファアで攻撃する。背中がうねりだしたら、落とされないようにジャンプして、高いうねりのところにいる。



●背中に乗り、頭部を狙って攻撃だ



●残るはグランドマスターとの対戦



ファンタシースターIII

「最高の武器」の残り3つが見つかりません。
(静岡県／竜のしつぼ)

「最高の武器」の5つのうち2つはライアとルナが初めから持っている。3つ目のサイレンショットは賢者の島の洞窟にいるロボット・サイレンが持っている。4つ目はヤーダの町の沖に沈んだ神殿にオラキオの剣がある。そして、5つ目は砂漠の世界でさまよっているアンドロイド・ミューンがミューンクローを持っている。



サイレン「わたしはいまから 1000枚もまえ
オラキオさまとともにたたかっていただき



ミューンはたかにはごもあけた。
サイレンショットをでていれた。



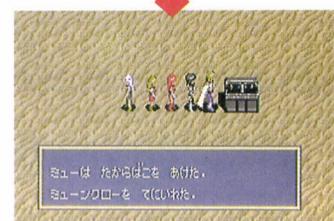
○港町ヤーダの沖にある
海底の神殿へ



つさささった オラキオの つるぎを ひさぬいた!



ミューン「ああ！ くるいっせ！
あがれは オラキオさま！」



○ミューンクローを残してくれる
○サイレンは力つき、シーンたちに
サイレンショットを残してくれるぞ

ヴァーミリオン

ユルジスの町でのイベントは何ですか。
(東京都／小川兼人)

この町でのイベントは町に来る途中にある洞穴にある。その洞穴に行くと、女の子がキーナの魔法書を売ってくれる。これを持ってユルジスの町に戻ると、この魔法書は城から盗まれたもので、罪人扱いされ、真犯人を探さなければならなくなる。そこでもう一度、あの洞穴に行って女の子に会おう。



○この女の子から
一冊の魔法書を買う

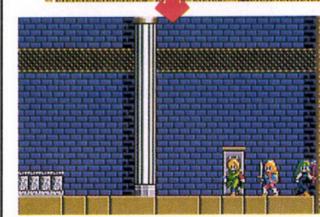


○もう一度、洞穴の女の子に会え
○女の子は化けの皮をはいで正体を現す。それは、ツインヘッドだった

ソーサリアン

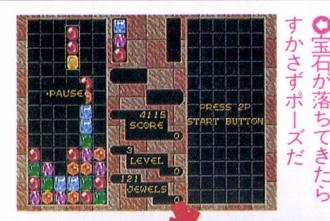
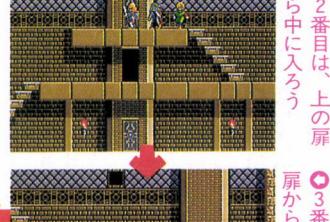
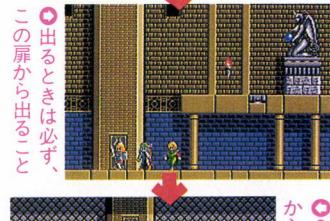
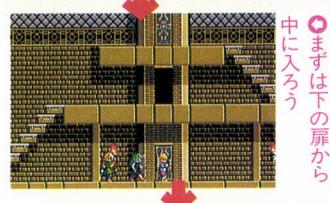
ドラゴンスレイヤーのありか
がわかりません。
(山形県／太田誠)

シナリオ10の奥の方にある扉のそばにある壁の石盤を読む。その文の最後に「DURL」と書いてある。これは、DOWN(下)、UP(上)、RIGHT(右)、LEFT(左)の順に扉に入れということだ。次に赤い珠を壁にはめてから扉の中に入ると、上下左右と中央の5つの扉のある部屋になる。そして、「DURL」の順番通りに扉に入る(このとき必ず、中央の扉から出る)。最後に中央の扉から出ると、突然別の部屋が現れる。その先に進むとまた扉があり、入ってみると、ドラゴンスレイヤーが台座に突き刺さっている部屋になる。



○最後は左側の扉から
○突然、別の部屋が現れるぞ
○その先にある部屋に入ると、ドラ
ゴンスレイヤーが見つかる

○石盤の「DURL」に注目せよ

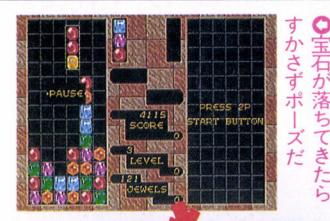


○宝箱が落ちてきたら
すかさずボーズだ

コラムス

落ちるスピードが速くて、パ
ニックになってしまいます。
(東京都／原田雅江)

このゲームは、レベルが上がるごとに宝石の落ちるスピードも速くなる。そこで、便利なのがボーズだ。宝石が落ちる瞬間にボーズをかけて、どこに入れるかを考えながら、ボーズを解く。これを繰り返せば、ハイスコアも狙える。



○これなら安心して
ゲームができるはず

TECHNICAL BOX

レインボーアイランドエクストラ

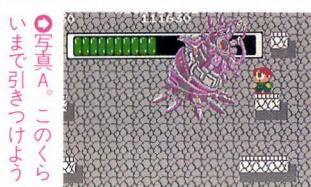
このゲーム全ラウンドをクリアするためには、前半のラウンドでやられないようにするのが重要になってくる。そこで前半のボスを安全に倒す方法を紹介するぞ。

虹を上手に使ってボスを倒せ!!

ゲーム中での一番のポイントは、虹の使い方だ。虹をうまく使えば、離れた敵を倒したり、アイテムを出してパワーアップができる。虹

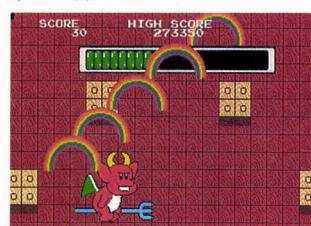
タライアスアイランド

こいつには安全地帯があるので、そこを利用して攻撃しよう。そこで注意だが、安全地帯は写真A。



マジカルアイランド

倒し方は、右から2番目のブロックに上がり、ボスが接近して来たら下に降りる。ボスが写真Bの位置まで降りて来たら左端のブロックに上がる。画面中央にボスが来たら右上方に虹を並べ、右か



●斜めに虹を並べて崩す準備だ

どんな難所からでも救援

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

の主な攻撃方法は、直接当てるレインボーアタックと、その虹を崩して上下に攻撃する虹崩しだ。これを使えば全面クリア間違いない。

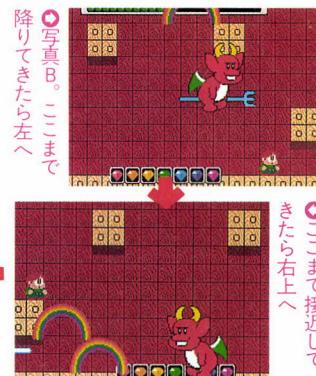
エレクトリックファン

この位置でボスを十分引きつけてからでないと効果を発揮しない。



スーパーデビル

ら2番目のブロックの上で虹を崩そう。これを繰り返せばOKだ。



ドラゴンアイランド

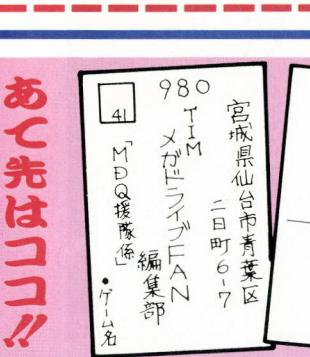
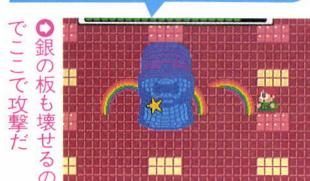
倒し方は、まず上段右端に行き、ボスを引きつける。右側から1段降りて攻撃をして、接近されたら



ドゥアイランド

パワーアップ状態のときは、中段右のブロックの上で攻撃だ。ボスが右に来たら下に降り、虹を屋

パワーアップ状態



スーパードラゴン

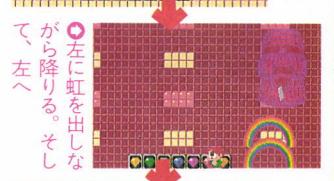
画面右下に行く。するとボスがついて来るので、ボスの下を左に抜け、左に移動しながらボスに攻撃。



ドウ

根にして攻撃を避ける。貧弱状態のときも同じことをやるが、虹が短いので十分引きつけよう。

ノーマル状態



あて先はココ!!

41	980	宮城県仙台市青葉区二日町6-7
M'DQ援隊	IM	メガドライブFAN
編集部		
・メール		

- ・住所
- ・氏名
- ・TEL
- ・年齢
- ・質問内容

FAX番号

022
(213)
7535

セガから新作多數登場！



G·G FAN ゲームギア

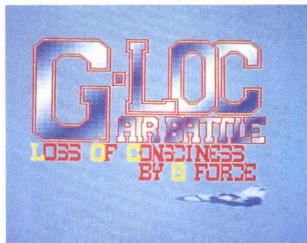
G·G新作ソフト特集

今月はセガが年末発売を予定しているG·Gソフトを特集。気になる会社「GENKI」も登場する！

G-LOC

12月15日発売予定 セガ 3500円 画面は開発中

G·Gユーザーの期待を一身に集めている『G-LOC』。業務用のドッグファイトの興奮をそのままに再現しながら、G·Gでのオリジナル色を強く打ち出すゲームになっている。ゲームの開発は順調にすすんでいるから完成はかなり近そうだ。



●G·Gで大空に飛び立とう

ドッグファイトを展開

ゲームの中心となるのは3Dの戦闘シーン。機銃と誘導ミサイルを使って、そのミッションで決められた目標を破壊していく。

誘導ミサイルはロックオンした敵は必ず撃墜する優れモノ。弾数に制限があるのは業務用と同じだ。●あら、これはやられて脱出したとき



●いいよいよドッグファイトの始まりだ。画面内の各計器に気をくばりつつ敵機を撃墜していこう！

数々のミッションをこなせ

マップは9箇所に区切られその数ミッションがあるわけだが、マップ中央のミッションはその他の全てのミッションをクリアしなければプレイすることができない。各ミッションは地形や目標が違うので難易度が変わってくるぞ。

SELECT STAGE



TARGET COMPLETED 10ENEMIES 1000OPTS.

●これがマップ画面。真ん中は最後ね

ミッション1

このミッションでは敵機を10機撃墜すればクリアだ。主に海上での戦いがメインになるぞ。



●敵機を10機撃墜すればいいのか。楽勝つて感じかな
●樂勝つて感じかな

ミッション2

敵の戦艦を10隻沈めるのが任務。海上での敵艦との戦いは迫力満点だ。熾烈な攻撃をかわせるか？



●次は戦艦を沈めればいいのか。今度は氣を引き締めて：

パワーアップもあるよ

ミッションを一つクリアすると自機の装備をパワーアップすることができる。機銃やミサイルの数、燃料タンクの大きさや、自機の装甲など数々の項目をパワーアップ可能だ。高得点を取れば取るほど色々パワーアップできるぞ。



●たくさん稼いでパワーアップしよう

©SEGA

※価格はすべて税別です

サイコワールド

1月15日発売予定 セガ。価格未定 画面は開発中

MSXで発売されたアクションゲームがG・Gに移植されるぞ。女の子が主人公のサイキックアクションゲーミング『サイコワールド』だ。超能力の選択などのシステムなどはMSX版と同じだがマップはG・Gオリジナル。

数々の超能力を駆使して魔物に挑もう。

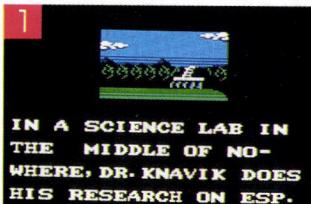


●姉さんが魔物にさらわれていく！

●ちょっと憎めないかわいらしい敵が多いけど、セシル姉さんを助けるまで私は戦うわよっ！

オープニングを見よ

このゲームはオープニングのグラフィックも凝っているぞ。美しい絵が次々と表示されてストーリーを紹介する。文章は英語だからちょっと難しいかな。でも絵を見ていれば話は分かるね。



●超能力の開発をする研究所がある



THE TWIN SISTERS,
LUCIA AND CECILE
WORK AS HIS ASSIS-
TANTS.

●姉妹は研究のお手伝いをしていた



●ある日、研究所に突如異変が発生



●セシル姉さんが魔物にさらわれた



●姉さんを救出するために旅立つ！

ESPで攻撃だ

プレイヤーは超能力を使えるヒロイン・ルシアを操ってモンスターと戦っていく。ルシアは攻撃の超能力の他に、水を凍らせたり、傷を治したりする超能力も使えるようになる。また、方向キーを一方に入れっぱなしにするとダッシュすることもできるぞ。



●高い所にジャンプする



●くらえ！ 必殺の超能力攻撃



●洞窟内では敵の攻撃も激しいぞ。体力を温存しつつ戦い抜かなければ！

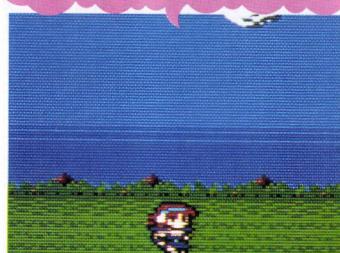
ボスとの戦い

各エリアの終わりにはボスキャラが待ち構えているぞ。当然デカくて激しい攻撃をしてくる。手に



●1面のボス合成獣キマイラだ。3つの異なる首から激しく攻撃してくるぞ

あたしが主役よ！



●必ず姉さんは取り戻すわっ！

タロットの館

1月下旬発売予定 セガ 價格未定 画面は開発中

G・Gがゲームだけのマシンでないことを実感させるソフトの登場だ。このソフトはタロットカードを使う3人の個性的な占師に恋の悩みなどを占ってもらうことができる実用ソフト(?)なのだ。

ナナ



この世界に入っ
てまだ日が浅い。
美貌の持ち主だ

レジナ



ミスティックな
雰囲気の漂う大
人の女占師

ルト

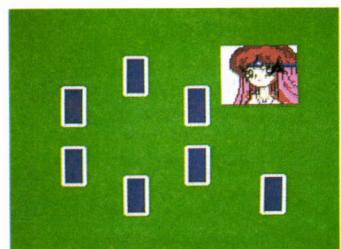


その一生を占い
に費やしたとい
うおじいさん

●ここに占い師たち
が住んでいます。中
に
入つてみよう



●ナナを選んでみた。
恋占いが得意だそう
だ。早く選んでもらおう。



●さあ、占いが始まったぞ。ドキドキ

さあ、あなたの運命は

占ってもらう人を決めたら、さっそく自分の運勢を見てもらおう。次々と現れるタロットカードが運勢を決めていく。けっこう細かいところまで占ってくれるのでちょっと驚くぞ。毎朝、今日の運勢を見てもらうのはどうだろう。

『あの入』の カコとセイカク



あの人は、
『こせいテキ』な人。
すこし力ワッっている
トコロが、
『みりょく』カモ
しけないけれど。。。

●あの人は個性的な人なのね

1 シュウカン さきのふたり



ふたりとも、
『りゅう』もなく、
『やつあたり』。
あなたは、
ほかにスキな人が
できてしまうカモ。

●えっ！ 他の恋人ができるの？！

キミの運命を左右するカード

この占いに使われるのはタロットカード。タロットカードには大アルカナと小アルカナと呼ばれるカードがある。G・G版は大アルカナ22枚で占ってくれるぞ。たいていの占いはこの大アルカナのカードでことりけるのだ。興味の湧いた人は実際に買ってみるといいかも。

月



月にザリガニ。
妙な雰囲気が漂
っているね。ど
んな意味だろう



魔術師

魔術師にはどん
な意味があつた
かな。はてさては
てさてフム～

塔



何か悪いことが
起こりそうな予
感のカードだね。
シクシク…

対戦麻雀 好牌

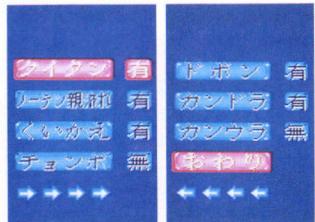
11月10日発売予定 セガ 3500円 画面は開発中

いつでもどこでもゲームを遊ぶ
ことのできるポータブルゲームマ
シンにぴったりのゲーム「麻雀」
がついに登場する。対戦もできる



●タイトル画面です。当然対戦プレイをすることもできるわけだ

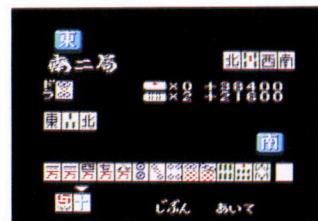
本格麻雀ということで、子供に
G・Gを買ってあげたお父さんも
注目のゲームだ。暇をつぶすのに
持ってこいのソフトというわけ。



●この充実したルール設定を見てく
れ。各種設定を変えて楽しめるぞ

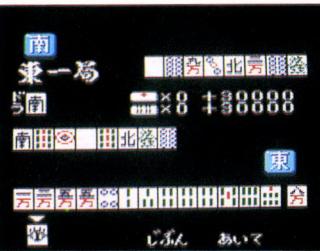
アイテムもあるよ

ルール設定でアイテム有りを選
べば各種アイテムが使える麻雀が
できるようになる。アイテムは相
手の手牌を見ることのできるアイ
テムや1回捨てた牌を持っている
牌と交換できるアイテムなどがあ
る。一発逆転を狙え！



●意外とサクサクアイテムは出現す
る。ドンドンためてバンバン使おう

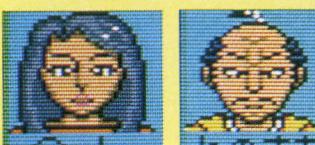
●試しにこの目の形の牌を使ってみよう



●相手の牌の一部を見ることができた

6人の対戦相手

このゲームには個性的な雀士が
6人もそろっている。プロの雀士
からO・S、果ては殿様までいるの
だ。麻雀の打ち方もそれぞれ違う
から対戦相手なりの攻略法を見つ
けないと勝つのは難しいぞ。



●なんてことない
相手でしょう



●強いのか弱いの
かよくわからない



●かなりの強敵。
なんせプロなもの
中国4千年の歴
史をやぶれるか？！

ドラゴンクリスタル

12月22日発売予定 セガ 3500円 画面は開発中

G·G初のRPGである「ドラゴンクリスタル」(旧名「メイズシンドローム」)。いよいよ発売が間近に迫ってきた。新たに手に入った写真をお見せしよう。

主人公

わかれらが主人公の剣士だ。これからどんな冒險が彼を待っているのだろ



剣と魔法で戦う

主人公の武器は1本の剣。魔法は最初使えないが、アイテムを取ると使えるようになる。数多くのアイテムも魅力的だ。

●敵の攻撃が厳しいときは魔法を使って切り抜けよう



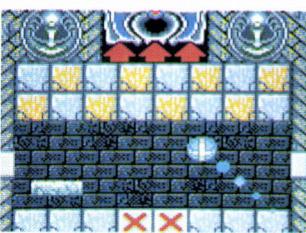
●次々と立ちはかるモンスターたち。この中を突破するには主人公を操るプレイヤーの腕も必要になってくる。アクションに命を賭けろ!



デビリッシュ

1月発売予定 GENKI 価格未定 画面は開発中

参入第1弾で気合いの入る「GENKI」。この「デビリッシュ」はアクション性を高めたブロック崩しなのだ。プレイヤーは8方向へと動くパドルと左右にしか動かな

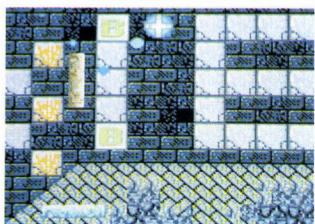


●上に見えるのがゴールだ。制限時間内にうまくボールを叩き込もう



いパドルの2個を同時に操作してボールをゴールにもっていけば面クリア。だが行く手には数々の障害が待ちうけている。壊せるブロックはガンガン壊して進むのだ。

●いきなりの横スクロールにはフォーメーションを変えて対応しよう



驚きの仕掛け満載

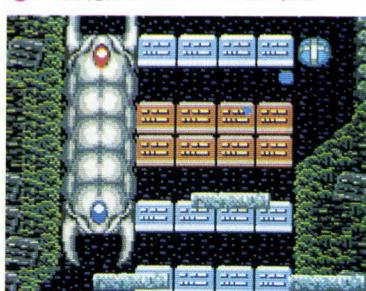
このゲームにはいろんな仕掛けがある。特に驚くのは画面がいきなり横スクロールになる場所。パドルのフォーメーションを変えないとボールは落ちてしまうぞ。また途中に滝の流れる面やワープゾーンのある面などプレイヤーを驚かす仕掛けが満載されているぞ。



●滝が流れるステージ。滝にボールが当たるとと思わぬ方向に弾かれる



●巨大な魔物の口にボールを入れろ



●左にいる巨大な虫はワープゾーン。邪魔なブロックを壊さず上へいく

ゲームギア 情報局

『きね子』画面入手

セガに取材にいったらポンと画面がでてきた『きね子』。これはファミコンで発売された難易度のかなり高いパズルゲームだ。ファミコン版は



●実際に動いていないとよくわからないかな

それなりに人気を博し、第2弾まで作られている。

ゲームの内容はというと、パラバラになっている絵を元に戻すというオーソドックスなパズルだが、この元に戻さなくてはいけない絵が動くので(?) そう簡単にはいかないというわけだ。G·G版もちゃんと絵が動いていたぞ。この手のパズルゲームなら時間を持つてのんびり遊べるが、どこにでも持っていくG·Gにピッタリのゲームがまた1本登場したというわけだね。

サンリツ電気参入

メガドライブで「ファットマン」を出したサンリツ電気がG·G用の新作『ファンタジーゾーンG』を開発しているとの情報が入ったぞ。セガのG·Gのラインナップに入っている『ファンタジーゾーン3』とはまったく関係はなさそう。はたしてタイトルの最後についている「G」の意味は何なの? 「グレート」「ゲームギア」などの色々な推測飛び交っているが未だに不明だ。

●マークIII時代の名作の一つだね。當時は燃えました



●豊富なパワーアツた。お金もね

ゲームフリーク
主宰 田尻智の

GE-SEN FREAK!

田
尻
智

SEGA AREA

'90 AMUSEMENT MACHINE SHOW特集

世界中のゲーム業界人・マニアの期待の中ついに開催されたAMショー。このページでは先月に引き続き、セガをはじめとする各メーカーの超新作ゲームを特集してみたぞ。

セガパワー AMショーで爆發

今年のAMショーでのセガの勢いはちょっと凄かった。話題の超体感マシン「R-360」をメインに、体感ゲーム、通常のテーブル型ビデオゲーム、メダルゲームなど多数のほかに、大型施設用向けの大作アトラクションまで出展しており、他社を圧倒する迫力に満ちていたぞ。

ビデオゲームメーカーとしてのノウハウを生かした、まったく新



○様々なタイプのゲームが出展された
しい遊びの形を提案し始めたセガ。
今回発表されたそれらの意欲作から、いくつかを紹介しよう。



カラフルなセガベースの受付。

おねえさんも美人

予想以上のカゲキ回転に、もうクラクラ

R-360

すでに2号にわたって特集を組んできたウワサの体感マシン「R-360」が、発表会以来初めて大勢の人々の前に姿を現した。

ショーケースでは、その斬新なフォルムと豪快な動きに来場者の視線が集中、マシンの周りには黒山の人だかりができる。それだけに



○ゲームはもちろん「G-LLOC」
の「R-360」バージョンだった

セガ 11月登場予定

プレイ希望者は整理券をもらって待たねばならず、搭乗を断念した人もかなりいたようだ。

「R-360」の動きについては、今までのこのコーナーでもさんざんカゲキだ、スゴイなどと言い続けてきたが、実際に乗ってみた人の衝撃は並々ならぬモノがあったようだ。

なんといっても、搭乗前にはポケットの中身を全部出して人に預けねばならないという、ジェットコースターなみの規則が設けられていたのだから。

今すぐプレイしたい！ という君は、汐留の東京ルーフへGO／500円で2分間プレイできるぞ！



○ゲーム内容に集中して余裕がないほど動きは激しい。プレイヤーはみんなゲッソリしている



うわー！

まわるまわる、もう信じられないくらいよ
くまわる。もはやこれは絶叫マシンだ

8人同時プレイのレーザーガンシミュレーター

サイバードーム セガ 12月17日登場予定

この「サイバードーム」は、街のゲームセンターにちょっと置けるようなマシンではなく、遊園地など大型遊戯施設向けのアトラクション。

プレイヤーは、砲台型のコクピットに座り、前方の巨大なスクリーンに映し出されるCGを使ったSFX映像と戦うんだ。

これはまさに「参加する映画」といった感じで、従来のビデオゲームとはケタの違う大迫力！

8人まで同時に遊べるというのも、プレイを大きく盛り上げる。ぜひ一度体験して欲しいぞ。

これがサイバードームだ

● どいうことで、内部はこうなっているぞ。
この砲台に座り、敵をレーザーで撃つたり攻撃をよけたりする。まるでSF映画



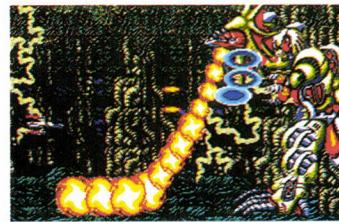
みんな知ってるあのゲームがゲーセンに登場

サンダーフォースIII セガ 11月登場予定

本誌のメガドライブ・ソフト評価コーナーでも大絶賛され、堂々第1位に輝いたテクノソフトのシューティング「サンダーフォースIII」が、なんと業務用へ移植されることになった！

ゲーム内容、グラフィック、サウンド等、ほとんどメガドライブ版と差はない、「サンダーフォースIII」をやり込んだメガドライブユーザーにとっては簡単なのでは、などといらぬ心配をしてしまう。

メガドライブのソフトにも、オ



● メガドライブにはおなじみのボス

リジナルの快作がちらほら出現し始めたことだし、「サンダーフォース」だけでなく他のソフトもこのように業務用への逆移植が実現するといいよね。

たドライブゲームの技術の枠が随所に見られ、さすがはセガと来場者をうならせていた。

セガのドライブ物では初めて、プレイヤー車が画面内にない、完全コクピット内視点のスタイルで、レース中雨が降り出すと、フロントガラスに付いた雨をワイパーがふき取るなどといったリアルな演出もみられた。

参考出展ということで、まだまだ改良されるようだが、現時点でもかなりの迫力。期待できるぞ！

● 会場でも大きな話題を呼んだ「サンダーフォースIII」。果たして、ゲーセンでの評判はどうなるか、楽しみだね

● 美しいラスタークロール面も、そのまま完全移植される



会場でも大人気



32ビットパワーで走れ

ラッドモビル セガ 登場時期未定

業界初、32ビットCPUを搭載したセガの新システム基板の第1弾ソフトがこれ。

「アウトラン」、「パワードリフト」、「スーパーモナコGP」などで見せ

なんか
すごいやつ

●もちろん体感マシンで、
コクピットはグリグリ動く。
黄色のボディがキュート



委員長と海を見に行こう。順平バツ当番頼むぜ

GPライダー

コースもレース設定よりも本物に近づき、バイクレースゲームの頂点を極めた「GPライダー」。

500ccクラスのバイクをイメージしたカッコイイ筐体のデザイン、通信機能による2人対戦プレイ、マニュアルとオートマチックの2種類から選べるミッションセレクトと、ウリがいっぱいのセガの自信作だ。



本物のライダーも、チャリンコに乗ってる人も、同じようにGPライダーの気分が味わえる！



●会場で対戦レースに興じる人たち。気分はみんなGPライダー

2つのモードと2人プレイで4倍楽しめるぞ

コラムスⅡ

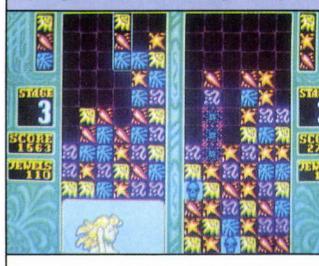
メガドライブやゲームギアでも大ヒット。いまや「テトリス」よりも面白いといわれている幻想的な宝石並べパズル「コラムス」がパワーアップして帰ってきた！

今回のメインは、2人対戦コラムス。プレイ方法は従来の「コラムス」と同じだが、宝石4個消し、5個消し、連鎖消しを行うと、対戦相手の消し残したブロックの下にラインがセリ上がり、窮地に追いつめていくというもの。

また、特殊な効力をを持つ宝石、「魔法石」にも新タイプが追加された。同色の宝石を全て消す従来の魔法石「パニッシュ」に加え、自陣のラインを3段下げる「ダウン」、逆に敵陣のラインを1段上げてしまう「レイズ」が登場。一層プレイが盛り上がるね。

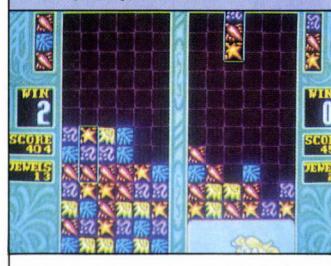
対戦プレイはいいけれど、1人でプレイする時は「コラムスⅡ」の楽しさは味わえないのかというと、そんなコトはない／なんと

フラッシュコラムス



ショボショボと3つずつ消していくもダメ。男ならドカーンと消さにゃあ、ドカーンと

対戦プレイ



対戦モードの画面。たくさんブロックを消して、相手のフィールドへラインを送り込んでやろう

1人用モードとして「フラッシュコラムス」モードも用意されているんだ。

点滅している宝石ができるだけ

早く消すことが目的のこのモード、シューイング感覚のボーナステージもついて、色々と楽しめる。2人でも1人でも、コラムろう！！

トランプが落ちてきた！

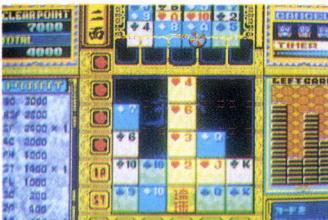
琉 球

セガ
大好評活躍中

あの「テトリス」にしても、上で紹介した「コラムス」にしても、上から落下してくるモノを並べて遊ぶパズルゲームが大ヒット。

そしてもう一つのヒットの波として、昔からの遊び道具を素材にしてのパズルもある。たとえば麻雀パイを使った「上海」などだ。

そこで、この2つの要素をドッキングさせてしまったのがトランプが上から落ちてくる「琉球」だ。



●かなりの先読みが必要となる難解パズル。サラリーマンうけける可能性大

モノがトランプだけあって、ルールは簡単でなじみの深いもの。落下してくるカードをうまく並べて、タテ・ヨコ・ナナメ計12のラインにできるポーカーの役の合計が勝負となる。

カードの種類を選んだり、替えたりするコトはもちろんできないので、運がないとかなりキツイというタイプのゲームだ。

パワードスーツで戦え

オーライル

セガ
大好評活躍中

戦車に足の生えたようなパワードスーツを操り、敵を撃破していくSFシューイングゲーム。

通常は2Dフakan画面のフィールドで戦闘が行われる。プレイヤー機は8方向機体の向いた方向へ弾を発射でき、アイテムを取ればパワーアップなんかもするぞ。

また、途中からは3D画面に切り替わり、立体迷路の中を敵を撃ちつつ進むステージも出てくる。



●シューイングゲームにはめずらしく3Dシーン。視点もコクピット内

基本的にこの2D→3Dのステージをくり返してゲームは進行していくわけだ。

敵キャラクタや背景などのグラフィックにもかなり力が入っている。ただ全体的に見て、ハデハデな場面などはあまりなく、インパクトは若干弱い。しかし、プレイしてみると奥が深いというゲームらしいゲームだと思う。

注目を浴びた 各社の力作を紹介

前回はドラスピ。今回はドラセイと呼ばれるのだろうか?

ドラゴンセイバー ナムコ 12月登場予定

業務用シーティングではマニアに定評のあるナムコが、また新たな新しいシーティングゲームを展示していた。その名も『ドラゴンセイバー』!

これはサブタイトルに“アフタ



おおつ
ナムコにまた美女が一人
出現した!
イラストを描け入

ーストーリー・オブ・ドラゴンス ピリット”についていることからもわかるように、あの、名作ドラスピの続編になっているんだ。

前回、苦労のタネだった連射が今回はAボタン押しっぱなしによるオート連射でラクチンに改良されており、さらに今回は2人同時プレイも可能になった。1プレイヤー側はブルードラゴン、2プレイヤー側はレッドドラゴンを操作しよう。ブルーが主人公のアムルだとすると、レッドは前回救出したアリーシャ姫なのかな?

冒険の目的などはまだわからないが、敵の雰囲気はより恐ろしげなものになっていたぞ。

テトリスの影響か、このところパズルゲームばかりでどうもイマひとつ元気のなかったゲーセン業界。でも、今回のAMショーを取材してきたかぎりでは、豪快なアクションゲームが増えてきてなかなか面白かった。そんな中から、このコーナーではこれから話題を呼びそうなイキのいい新ゲームをピックアップして紹介しよう。



アイテムを取るとドラゴンの首が増えるのは今回も同じ。ただし3本首になると壁に当たりやすくなるのも同じ



尾。戦闘機などでは味わえない、生物感に満ちた独特の飛翔感もいまだ健在



なにかと燃料不足な御時世に、ドラゴンの火力も敵の攻撃も格段にパワーアップ



連射ボタンを一秒間離すことにより気合い弾が撃てるようになった。なんとも豪快

するとこれはピス冒かな?

ピストル大名 の冒険 ナムコ 大好評活躍中

シリアルなだけがナムコじゃなく、『超絶倫人ペラボーマン』のようなイカれたセンスのコメディ



足の親指で扇子をつかみ、その浮力を空を飛んでいるというのは常人の発想じゃないですね

極秘任務なので任務は秘密

U.S. NAVY

カプコン
大好評活躍中

CPシステム第12弾の『U.S.NAVY』は、超ハードな戦略シューティングゲーム! 実在の戦闘



地上攻撃、空中戦、地上空中両方の、それぞれ得意な3機種の中から選んで戦いに臨もう

機をモデルにしたグラフィックやストーリー設定は、メカマニアには堪えられない迫力。

万年雪の山々や高層ビル群の上で展開される空中戦は、リアルなグラフィックともあいまって、まるで自分がドッグファイトの中に放り出されてしまったかのようだ! でもこれはゲームだから死ない。『エリア88』が好きだった人には特にオススメ。

「オペレーションウルフ」を目に血走らせてプレイしてゐる人はアブないが、相手が凶悪エイリアンとなれば正義の人

キモチ悪い敵をバリバリ撃てばキモチイイ

スペースガン

「オペレーションウルフ」、「オペレーションサンダーボルト」と、ガンシーティングゲームでは大ヒットの実績がありくるタイトーの次なる作品がこの「スペースガン」だ。

タイトルからわかる通り、舞台は宇宙、AD2039年の未来。進行する宇宙開発の中で発生した原因不明の事故に対して、地球連邦政府が送り込んだ凄腕の宇宙海兵コマンド。それがプレイヤーとなる主人公だ。



ぐわー、やられた！ 画面にヒッカキ傷がついてしまいました

タイトー
11月登場予定

ゲーム目的は、襲いかかるモンスターを倒しながら人質を救出するというシンプルなもの。ちょうど「オペレーションサンダーボルト」の宇宙版といった感じだが、筐体の足元についたフットペダルを踏むことで画面をスクロールさせ、後退や逆方向エンジなどのアクションが可能という新しい試みもなされている。2人同時プレイも可能なのだが、2人が同時にペダルを踏むと後退スピードが速くなるというのがおもしろい。

プレイヤーの使う銃（スペースガン）は、通常はトリガーを引くことで弾を発射するが、4種類のパワーアップ弾（特殊弾）を入手したときは、銃をポンプアクションさせセレクトし、使用する。このあたりのこだわりは、ガンマニアの方々などにはたまらないところだろう。やるなあ。

撃ちまくれ！



これが筐体

なんか全体的にオドロオドロしてカッコよくもキモチワライ筐体。ポンプアクション可の銃がイカス



●特殊弾を装着、イッキに敵にダメージ!! どこのエイリアンも火に弱いのは同じらしい



禁断の参考出展コーナー

AMショーでは、たとえ未完成であっても、注目度が高そうだ判断されたモノは「参考出展」という断り書きつきで展示されることがよくある。今回も、メーカーの意気込み

がビシビシと伝わってくる力作、超大作の開発中バージョンが多数出展されていた。その中でも特に、会場で注目度の高かったモノを3作紹介してみよう。

D³-BOS

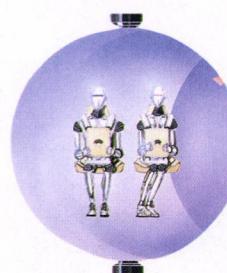
タイトー/来春登場予定

タイトー版「R-360」とも言えるのがこれ。まだ対応ソフトが未完成で、コクピットの回転を味わうことができるのみだったが、そのカゲキな動きは「R-360」に勝るとも劣らずといった感じだった。

また、「R-360」との大きな違いは、2人同時プレイ（同時搭乗）ができるということと、コクピットが完全に密閉型ということだろう。外側からは完全にただの銀色の球体に見えるコクピットがグリブル回るさまは、中のプレイヤーガムキ出しの「R-360」とはまた違ったオモキがあつて面白かつた。



●ドアをしっかり閉めてスタート



●のよう、2人で並んで座りしかも密室。これは男同志では絶対乗りたくないぞ

大型ドライブゲーム(仮称)

ナムコ/登場時期未定

ナムコが自動車メーカー「ユーノス」と共同制作した「ユーノスロードスター・ドライブシミュレーター」を本格的にゲームマシンとして発展させたと思われるがこれ。正式なタイトルはまだ決定していなかったが、ポリゴナイザーによって描かれたリアルなF1バトルは「ウイングラン」に近いものを感じさせた。



●筐体の大きさとしては、かなりデカイ。3画面だから仕方がないか

3つのモニターを使ったワイドな画面も、視界を一層実車感覚に近づけるのに成功している。スゴイ。

ソルレバルウ

ナムコ/登場時期未定

もう一つのナムコの参考出展作は、なんとあのゲーム史に残る名作、「ゼビウス」の世界をコクピット型3Dシューティングゲームにしたモノ。

美しい緑色の地上に整然と配置されたドーム型の地上物や道、そして空中を浮遊する金属板/キュラが目の前にブンブン迫る!! これはもう昔からのゲームマニアには感涙モノのナイスな企画だ。



●たった1台のマシンに、ごらんの通りの人ばかり。遊べなかつた

このゲームのタイトルになっていいる「ソルレバルウ」とは、「ゼビウス」の自機の名称。タイトルを聞いただけで心ウキウキするなんてひさしぶりだ。

GE-SEN FREAK! SEGA AREA

冒険野郎の大冒険物語

エドワード・ランディ データイースト 11月下旬登場予定

どんな危機も、自らの肉体と運で切り抜けるクリフ・ハンガー野郎、エドワード・ランディを主人公としたアクションゲーム。

オマワリさんもレース好き

シスコヒート

ジャレコ
大好評活躍中

サンフランシスコ市街で行われる警官たちのパトカーレースをテーマにしたゲーム。「ビッグラン」で好評だったクラクションシステムと、対戦のできる通信機能を搭載している。激しい道のアップダウンや、迫り来る対向車など街道レースならではのコースが楽しい。



●某ゲームのように犯人タ
イホはしません。走るだけ

AM SHOW見聞記

田尻智

どうも、田尻です。

10月3、4日に、東京平和島のAMショーを取りました。当日は、人がものすごく多くて、展示ゲームを見てまわるのがとても大変でした。おそらく、これまでのAMショーで、もっとも入場者数が多かったでしょう。

その数多い展示ゲームのなかで、僕が一番注目したのは、やはりセガの「R-360」。回る回る、あんまり

ぐるぐる回転するので、その迫力に押され、ゲームをプレイするどころではありません。一度は体験してみてほしいモノスゴサですよ。

そして「サイバードーム」。幅1メートルもある巨大なスクリーンに向かって、8人同時プレイで戦うシステムが斬新。設置に広い場所を必要とするので、ゲームセンターより、遊園地などで遊ぶことになりそう。「コラムスII」は、前作がとてもおもしろかったので、期待していました。しかし今回は、いまひとつ。「テトリス」のヒットのあと、「フラッシュポイント」というゲームが、セガから発表されました。それにゲームデザインが似ています。

「サンダーフォースIII」。メガドライブで大ヒットした「サンダーフォースIII」

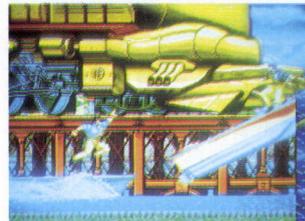


●こんなのもあったセガ「CCDカード」

基本的にはムチ、パンチ、キックで戦う格闘モノだが、戦いの舞台がトンデもない。なんと、大空を猛スピードで飛び回る飛行機の翼の上や、荒波に揺れる船に乗つての大迫力バトルが展開するんだ。

プレイすると「インディジョーンズ」のようなアクション映画並の興奮が味わえる。

格闘ゲームも、演出に凝ることによって、こんなにも斬新に見えるという見本のような作品だ。



●2人同時プレイも可能。力を合わせて苦境を乗り切れ

●飛行機が飛んでて、しかも傾いてて、さらにイナズマが光ってる。ムチャクチャでんがな

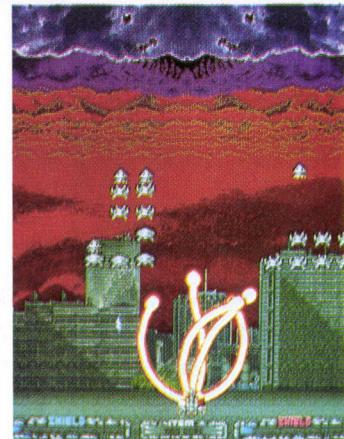


●そんなムチャな

インベーダーがやってきた

MAJESTIC TWELVE

タイトー
11月下旬登場予定



矢追純一のUFO特集でおなじみの用語「M-J-12」をタイトルとしたこの作品は、トルーマン将軍を操作して、ラージノーズ・グレイを倒すゲームというワケではなく、実はあの「スペースインベーダー」のリメイク版なんだ。強化されたビーム砲で、UFOを撃て//

の業務用がこれですが、ほとんどのまま移植されていますね。それでもいいんですけど、せっかく業務用にレベルアップするのだから、オリジナルの見せ場がたくさんあると、もつといいと思います。

「琉球」「テトリス」をトランプに落としこんだゲーム。地味だけど、まあ、そこそこ遊べるかな。個人的には、あまり好きじゃないですね。「ラッドモビール」は32ビットのCPUを搭載した新ハードを使っていて、キメの細かいグラフィックを楽しめてくれます。プレイ画面にワイヤーが映っていて、雨のシーンになると、動くんですよ。こういうのつていいですね。

「GPライダー」。2台1セットの筐体が、一風変わっていますがね。ゲーム自身は、オーソドックスなバイクレースだから、誰でも楽しめます。

あとセガ以外では、まずナムコ「ドラゴンセイバー」が、あのヒット作「ドラゴンスピリット」の続編ということで、印象に残ったゲームでした。僕は、前作をゲーセンでずいぶ

んやつたので、これを会場で発見したときは、嬉しくなってしましました。プレイしてみたところ、大変おもしろかったので、また、はまりそうな予感……。

そして、同じくナムコ「大型ドライブゲーム（名称不明）」もよく出来ました。ブラウン管を横に3台つなげて、「ウイニングラン」のようなレーシングをするというもので、その臨場感と迫力には、平伏してしまいます。

また、同社は新型の体感ゲームも出していました。その名も「ソリバルウ」。この名前をきいてピンときた人もいるでしょう。そう、このゲームは、あの「ゼビウス」の3D（立体処理）版なのです。往年の「ゼビウス」ファンには堪えられませんよ。

最後に、アタリゲームズの「ピツトファイター」もよかったです。登場キャラクタに、実写取込を使ったユニークな格闘ゲームで見てるだけで楽しめるのが魅力。

田尻智

新作ソフト情報

Coming Soon

早い、正確がモットーのコーナー。今回もビッグネームが発表されてたりして、超特ダネの最新情報がてんこもり。

元祖、美少女戦士。あの「優子」がMDにデビュー！

ヴァリスⅢ

3月下旬予定 日本テレネット 価格未定／8M 画面はPCエンジン版

パソコンからPCエンジンまで様々な機種で活躍した『夢幻戦士ヴァリス』シリーズ。そう、あの「麻生優子」主演のドラマチックアクションゲームがメガドライブに移植だ。内容はズバリPCエンジン版『ヴァリスⅢ』の移植で、PC版以上のアクション大作にするそうだ。PCエンジンのCD-ROMのようなアニメーションは難しいので中間にビジュアルを挿入しての演出となる予定。つまりメガドライブ仕様になるがストーリーは同じだ。メガドライブ版の画面は次号で紹介できるはずだ。



●画面の構成はメガ版
もこうなる予定



●3人の中から好みの娘を選ぶ



●しばしの平和が続いた世界にも再び侵略の魔の手か…

■ ■ ■ 宿命の対決！戦地はMD ■ ■ ■

PCエンジン版『ヴァリスⅢ』は、どちらかというと、ゲーム内容の面白さそのものよりも、まるでアニメーションを見ているようなイベント時や中間に導入されるビジュアルシーンの方が売りものとなり、話題だったが、メガドライブ版は基本的にゲーム内容のアクション性の充実を図ること。PCエンジン版は、武器での攻撃やジャンプの基本技に加えて魔法

効果の違いを3人のキャラクタそれぞれに、もたせていたが、メガドライブでは、より多彩な動きや攻撃/パターンが可能になると思うのだが、そのあたりのくわしい設定は未定。そういうえばスライディングなんてのもあったな。どちらにしても3つのボタンを使ったアクションということはかわらないだろう。つまり、本格的アクションゲームに生まれ変わるので。



○これが主人公の優子のアップ。上か戦闘用ジャケットで右が素顔。少女と戦士の2つの顔



VS



○こいつがグラムス。魔族のための侵略なので、魔族からみれば、きっと英雄だろう

3機合体パワーで敵生物部隊を壊滅せよ！

デンジャラスシード

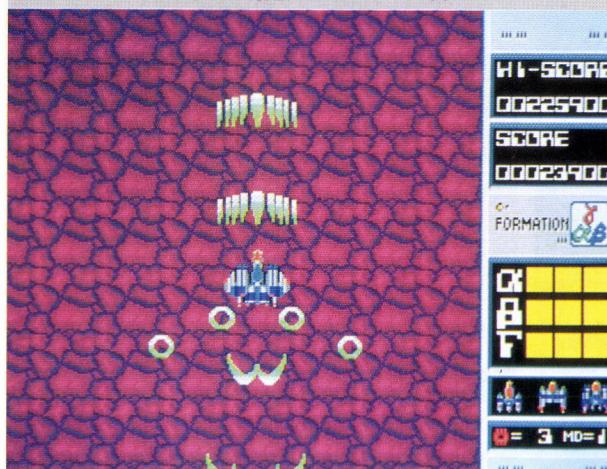
12月18日発売 ナムコ 5800円／4M 画面は開発中

業務用では自機が α 、 β 、 Γ の3機にわかれていって、それぞれである一定の面数をクリアすると戦闘力が強力になる3機合体ができるのが魅力だった。メガ版もその設定にかわりなく、業務用をプレイした人もたのしめる内容に仕上がっている。ここ一番に威力を発揮する特殊兵器も当然あるぞ。3機合体したときの感動をぜひとも一度は体験してほしい。

壮絶なバトル

いくら自機が、3機合体をして攻撃力がアップしていても、敵を鎮圧するためには、少々ほねがおそれそうだ。敵部隊を全滅させるには、集中力、正確な判断力に加え弾避けや連射と數えあげれば、きりがない。ピンチに直面したなら惜しまずここ一番の特殊武器を使用して形勢逆転だあ～！

戦闘能力アップ!!



●見よ、この超パワーを。前方、後方にななめ後ろまで
の広範囲をカバーしている

●この程度の攻撃で俺を倒せるとでも思ったのか。貧弱、貧弱ううー



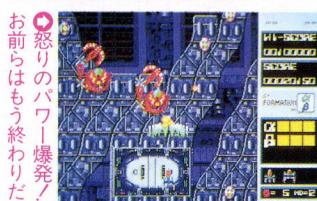
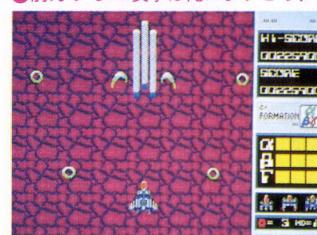
●ダニによく似た生物の登場。ダニらしく小さくかしこまっていたまえ

パワーアップせよ

シューティングゲームの醍醐味といえば、迫りくるスピード感と息をもつかせぬ猛攻。そして、そう、豪快なパワーアップだろう。このゲームにも、その要素はたっぷりと効いているゾ！

敵を貫くレーザー、リング状のレーザーやメルトミサイルなど、バリエーションも豊富で文句なし。

●前方からの攻撃は俺にまかせろ！

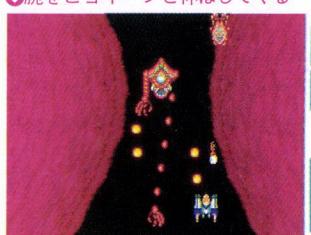


●お前らはもう終わりだ
●怒りのパワー爆発！

敵の数が多い場所では攻撃力を分散させ、ボスキャラとの対決には前方集中攻撃で一気に倒せ。



●不気味な生物を発見。攻撃せよ
●腕をピョイーンと伸ばしてくる



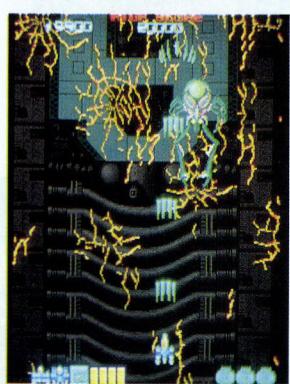
●敵基地侵入。1匹残らず倒せ



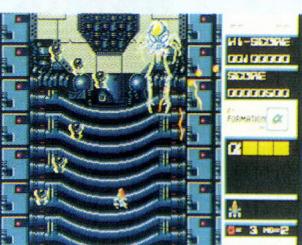
●さすがに親玉はデカ
●イゼ。勝てるのか？

業務用VSメガドラ版

まずは、下の写真を見てもらいたい。一目瞭然、業務用は縦長の画面だが、MD版は横画面である。しかし、自機の状態などが画面の右側にまとめて表示されているの



で、とても見やすくなつたのではないだろうか。結局、ユーザーが求めているのはグラフィックの完全移植ではなくゲーム内容が面白いかどうか。縦画面が横になってユーザーの反応はどうだろうか？



●ネッ。メガ版は横画面だけどもともて見やすくなつていてる
●業務用は宇宙空間を奥へ奥へと進んでいく雰囲気がG O O Dだった

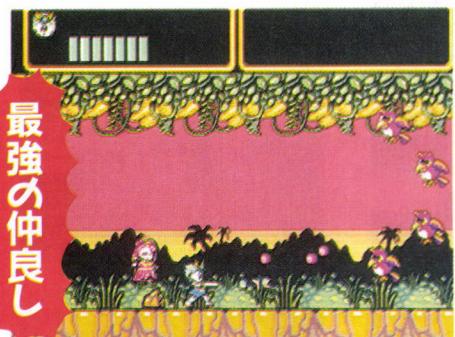
カップルシューティング

モンスターイア

12月22日発売予定 セガ
価格未定／4M 画面は開発中

業務用からPCエンジンのCD-ROMにも移植された『モンスターイア』のメガドライブ版の画面を初公開。

このゲームはマークIIIからの流れで、ワンダーボーイシリーズの第3弾ということになる。内容は2人の勇敢な子供(?)のレオとプラブリルが自分たちの平和をみだす悪者をこらしめるという、アクションシーンとシューティングシーンがあるゲーム。

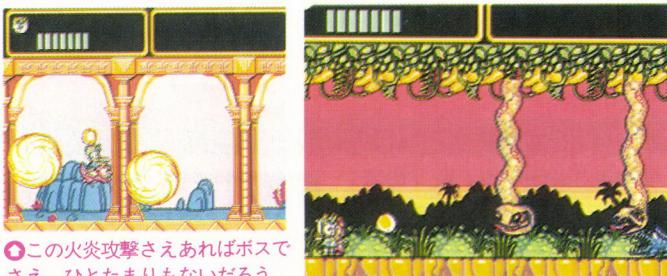


最強の仲良し

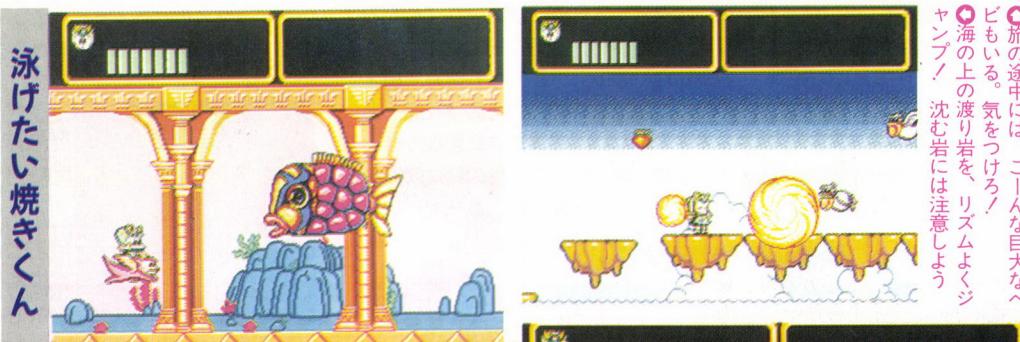
●この2人が力を合わせて戦えば天下無敵。きっとのんびりと2人でデートする日は近いだろう

業務用にそつたつくり

さすがに本家のセガが作っただけあって、二重スクロールからステージ構成までを再現。道中は山あり海あり、ヘビにサルと危険がいっぱい。男の子のレオは女の子のプラブリルを守りながらゲームを進めよう。



●この火炎攻撃さえあればボスでさえ、ひとたまりもないだろう



●旅の途中には、こんな巨大なビーチもいる。気をつけろ!
●海の上の渡り岩を、リズムよくジャンプ!
沈む岩には注意しよう



●これが1面のボス。うろこをブルブル飛ばして攻撃してくるんだ

●ボスの待ちうける洞窟では、このように竜にのって戦うシューティングシーンとなる

●行け、ワンダーボーイ。誰だい女の子の場合ガールだとか細かいツッコミをいれているのは。これでイイのだ

親切設計アクションRPG

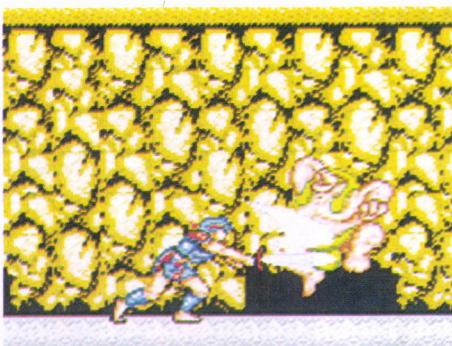
ヴァザム

発売日未定 トレコ
価格未定／容量未定 画面は開発中

9月号で紹介したアクションRPG『ヴァザム』。開発は順調に進み編集部にサンプルが来たのでさらに画面を紹介しよう。

このゲームは面倒な経験値かせぎをしなくても、イベントをクリアすると自然にレベルアップできる親切設計。アクションとRPGのバランスが非常にいい感じだ。

まだメガドライブには少ないジャンルだけに早く発売してほしい。



●主人公の鋭い一撃が敵を斬りつける
他にも斧や短剣を使いわけ闘うんだぜ



●「オーッ！」と勝ちどきの声をあげる。
戦利品のハンダツクスを手に入れた



●これがフィールド画面。
どくろマークは悪者の印



●戦士には好きな名前をつけよう。僕は「ふわ」だ
●武器屋の主人。もと盗賊か?

王子のために城のみんなはその命をかけて守ろうとしてくれる

指揮官がポイント

ラングリッサー

発売日未定 NCS
価格未定／容量未定 画面は開発中

先月号で紹介した、NCSのファンタジーシミュレーションゲーム『ラングリッサー』の続報だ。スタート直後に泣かせるドラマがあり、自分が主人公のレディンになった気持ちになれる。その話というのが、お城が襲われて国王の父が息子だけは助けようと部下に息子のことをたのむ、っていう話なんだけれどもそのおかげで、シミュレーションにありがちな、「最初に何をしたらいいのかわからぬ状態」にならずに父の言葉どおりに親友の城を目指して行けばい

敵兵の襲撃



敵の兵士がいよいよ攻めてきた。なんとか防戦して城を死守しよう。はしごを使うなんて用意がいい

SF風RPG アマテラス（仮称）

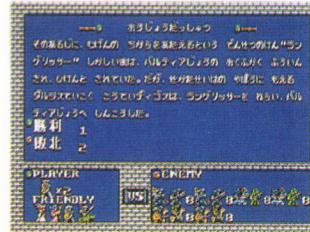
91年4月発売予定 講談社総研
価格未定／8M 画面は開発中

講談社総研参入第1弾の『アマテラス』（仮称）の画面が発表になった。まだ、フィールド画面などはわからないが、キャラクターデザインにパソコンゲームのキャラクターデザイナーとして有名な、森川偉氏を起用するなど、メーカーの意気込みがうかがえる。ストーリ

©NCS・講談社総研



これがタイトル画面。星空がとても神秘的だと思わないかい



シナリオのタイトルとあらすじが表示される。ふむふむ、脱出ね

い。次に何をすべきなのかが、明確なので非常にとっつきやすいゲームだ。



敵に見つかった。ピンチ

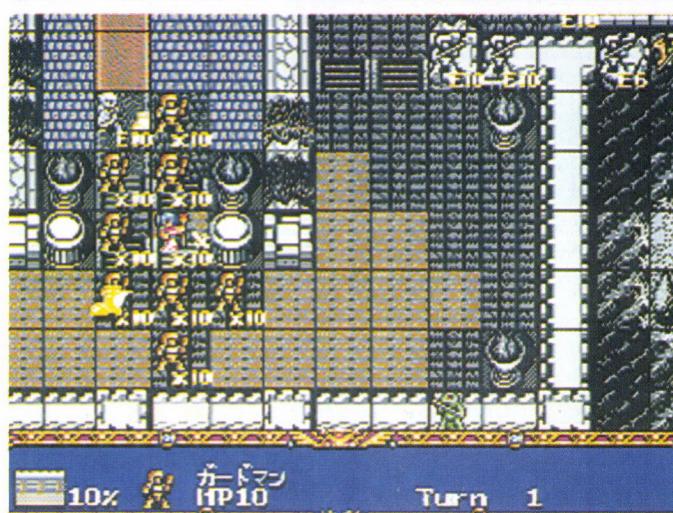
一は完全オリジナルのSF風。舞台はフ星系あり、それぞれに砂漠や炎といった特徴があり、環境に適応した見るからに不気味な異星人（モンスターとはよばない）が生息している。次号では、もっと詳しく紹介する予定。

魔法が使える

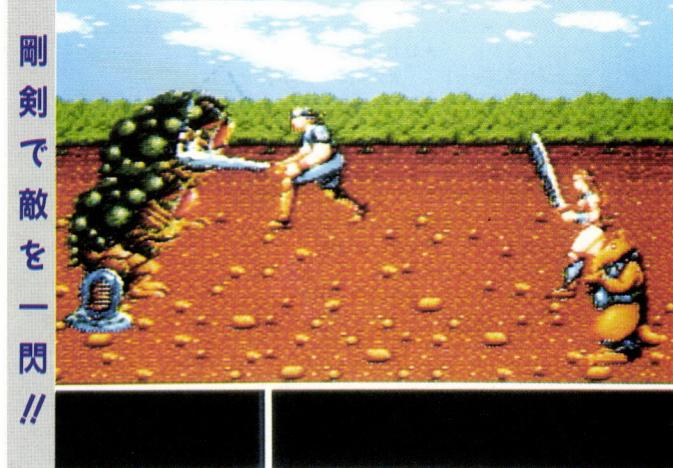
ファンタジーというだけあって自分が魔法を使えたり、敵のなかにおなじみのリザードマンがいたりとチョット異色のシミュレーションだ。かといって緻密な計画性がないわけじゃない。自軍の状態を正確に把握するかが勝利へのポイントになっている。システムとしては普通といえる。



事件の始まりはここから
とっても重要な指揮官選択



移動画面はこんなふうになる。兵士と団体で行動するのが勝利への道



実際はゴールデンアックスばりにジャンプ斬りをしている。よく動く

ターゲットはメガドライブ ミッドナイト レジスタンス

91年1月発売予定 データイースト
6800円(税別)/8M 画面は業務用

データイーストがメガドライブに参入する。その第1弾ソフトは業務用のアクションゲーム『ミッドナイトレジスタンス』。

直訳すると「真夜中の抵抗者達」でここかな。画面に荒々しい字で「生きていてくれ！」と突然出るゲームといえば「あー、あれか」と思い出す人もいるはず。



女々しい女戦士が多い最近のゲーム界にあって、このゲームは骨太な反乱戦士が銃をガンガンとブッぱなしながらいつ現れるかわからない敵と戦う。この緊迫感と爽



快感はナンパに走りつつあるMDに喝をいってくれる！

MD移植に関して最大の難関であり、最大の変更点は「ループラー」にあり、といつても過言で

はないだろう。MDでは業務用の動きまでを再現するので、前進しながら、背後に迫る敵を倒すという芸当もできてしまうという。

さて、業務用のように喋るか？



新作発

MEGA DRIVE

11月

16日	グラナダ ★ウルフチーム／6800円
21日	アイラブ／ミッキーマウス／不思議のお城大冒険 ★セガ／4800円
22日	メガバネル ★ナムコ／4900円
未定	ジャンクション ★マイクロネット／未定

12月

1日	シャドーダンサー ★セガ／6000円
14日	アトミックロボキッド ★トレコ／未定
14日	エレメンタル マスター ★テクノソフト／6800円
14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 ★ゲームアーツ／6800円
15日	まじかるハットのぶっとびターボ／大冒険 ★セガ／4800円
15日	ゲイングランド ★セガ／6000円
18日	デンジャラスシード ★ナムコ／5800円
20日	クラックダウン ★セガ／6000円
20日	ダライアスII ★タイトー／8900円
21日	ハードドライビング ★テンゲン／5900円
22日	モンスターーレア ★セガ／6000円
未定	スーパーイーアーウルフ ★九九貿易／6800円
未定	武者アレスター ★東亜ブラン／6800円
未定	ヘビーユニット ★東宝／6500円
未定	ガイアレス ★日本テレネット／未定
未定	スタークルーザー ★NCS／未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル ★アスミック／6800円

'91年1月以降

1月	斬～夜叉円舞曲 ★ウルフチーム／6500円
1月	ジノーグ ★NCS／未定
1月	エアロプラスチーズ ★KANEKO／未定
1月	ミッドナイト レジスタンス ★データイースト／6800円
1月	究極タイガー ★トレコ／7500円
1月	シーザーの野望 ★マイクロネット／8800円
1月	火激 ★ホット・ビイ／7700円
1月	三国志 亂世の英雄たち（仮称） ★セガ／未定
2月	ヴェリテックス ★アスミック／未定
2月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ★セガ／未定
2月	ワードナの森 スペシャルバージョン（仮称） ★ビスコ／未定
2月	魔物ハンター妖子 第7の警鐘 ★NCS／未定
2月	空牙 ★データイースト／6800円
3月	ディノランド ★ウルフチーム／未定
3月	シャイニング＆ダクネス ★セガ／未定

発売日未定

- アドバンスド大戦略 ★セガ／未定
- あっぱれ／実業王 ★セガ／未定
- スーパーライセンス（仮称） ★セガ／未定
- モンスターーワールドIII ★セガ／未定
- レッスルウォーター ★セガ／未定
- ターボアウトラン ★セガ／未定
- バトルゴルファー唯 ★セガ／未定
- パトリーバー ★セガ／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
- ソーサルキングダム ★NCS／未定
- ラングリッサー ★NCS／未定
- アリシア・ドラグーン ★ゲームアーツ／未定
- 天下布武 ★ゲームアーツ／未定
- アマテラス（仮称） ★講談社総研／未定
- ベルリンの壁（仮称） ★KANEKO／未定
- ウォルフィード ★タイトー／未定
- ニンジャウォーリアーズ ★タイトー／未定
- マスターOブエボン ★タイトー／未定
- ヴァザム ★トレコ／未定

ちょっと気になるソフト情報

- 参入直後のデータイーストからメガドライブソフトがもう1本発表になつた。業務用でやつた人はみんな泣かされたと思われる『リリリシューーティング』、その名も『空牙』だ。『ニューヨークも沈黙しました』の名セリフも移植するというので、これはもう完全移植。攻撃型、スピード型、万能型の3機の戦闘機から、1機を選びクリアを目指すシーティングゲーム。夢の全機種完全制覇もメガドライブなら可能になる。
- ウルフチームからパソコンのRPG『アーツ』の移植が決定。'91年4月発売予定。そして、MD初のピンボールゲーム『ティノランド』が

91年3月発売予定。普通のピンボールではなくPCエンジンの『エイリアンクラッシュ』系のちょっとホラーの匂いがするピンボールゲームになる予定。

- ナムコが現在は存在しない架空のスポーツのソフトを開発中。そのスポーツとは一体なんのだろうか。カバディではないだろう。「現在はない」ということは昔はあって今はないということだろうか？ それとも野球に格闘技を混ぜるような意味の「今はない」なのだろうか？ 詳しくは次号で紹介できるはずだ。
- P123でも紹介した講談社総研の『アマテラス（仮称）』だが、画面を

メガドライブにはRPGが少ない！ というユーザーの声が届いたのか、RPGが2本登場。また、データイーストがMD初見参

見て『ファイナルファンタジー』を思い出す人もいるかもしれない。その辺をメーカー側も十分承知のうえ

「16ビット／パワーを見せてやる」とやる気満々なんだ。戦闘シーンは2重スクロールするし、魔法効果もドラゴンが現れるなど派手めだり。魔法を使うときには、声を発したりする（「ダムド」とか言わないと思うけど）。かなり、期待していいぞ。

- 11月号でお知らせした、ゲームアーツの『アリシア・ドラグーン』だが、未確認シーティングとあつたが、どちらかというとアクションゲームとのこと。アリシアという女の子が主人公で全自動いかづち（ゲー

ムアーツから昔出ていた『テグザ』の自動照準式武器のようなもの）を使い進んでいく。



これが業務用「空牙」。早くメガでや

売 カ レ ン ダ ー

- タスクフォースハリアー ★トレコ／未定
- パワードリフト ★電波新聞社／未定
- ヴァリスIII ★日本テレネット／未定
- ゼロウイング ★東亜ブラン／未定
- スーパーバレーボール ★ビデオシステム／未定
- スーパープロフェッショナルレスリング（仮称） ★ヒューマン／未定
- アックス ★ウルフチーム／未定
- バハムート戦記 ★セガ／未定
- フィルディアス～風の鎮魂歌～（仮称） ★ユニバック／未定

GAME GEAR

11月

10日 対戦麻雀 好牌 ★セガ／3500円

12月

8日 ワンダーボーイ ★セガ／3500円
15日 G-LOC ★セガ／3500円
22日 ザ・プロ野球'90 ★セガ／3500円
22日 ドラゴンクリスタル ★セガ／3500円
未定 ポップブレイカー ★マイクロキャビン／3800円
未定 倉庫番 ★リバーヒルソフト／3800円
未定 上海II ★サン電子／3800円

’91年1月以降

1月	ジャンクション	★マイクロネット／未定
1月	サイコワールド	★セガ／未定
1月	ヘッドバスター	★NCS／3800円
1月	タロットの館	★セガ／未定
1月	バターゴルフ	★セガ／未定
1月	スーパーゴルフ	★シグマ商事／未定
2月	キネティック・コレクション	★セガ／未定
2月	ベルリンの壁	★KANEKO／未定
3月	ウツディボップ	★セガ／未定

発売日未定

- アウララン ★セガ／未定
- アレックスキッド ★セガ／未定
- エイリアンストーム ★セガ／未定
- スペースハリアー3 ★セガ／未定
- 対戦カンフー（仮称） ★セガ／未定
- テニス ★セガ／未定
- ファンタジーゾーン3 ★セガ／未定
- ドラゴンクリスタル ★セガ／未定
- G・G忍 ★セガ／未定
- G・Gゴルデンアックス ★セガ／未定
- ラジ吉伝説 ★マイクロキャビン／未定
- 大戦略（仮称） ★システムソフト／未定
- デビッシュ ★GENKI／未定
- バックマン ★ナムコ／未定
- ファンタジーゾーンG ★サンリツ電気／未定

次号のメガドライブは FAN

12月8日(土)の発売です

なーんか、寒いなーと思ったら今年も残すところあと2ヶ月じゃないの。日本シリーズもああだったし…。さて来月のメガドライブFANは『エレメンタル マスター』『武者アレスタ』『ゲイギングランド』の3大ゲームをアタック。そして、12月発売のソフトを完全フォローで紹介するゾ。みんなが気にしている話題の聖戦ソフト『シャイニング&ダクネス』や『デンジャラスシード』も特報だ。当然『ダライアスII』の特別攻略付録つき。

ここに、新たな伝説

メガドライブに数々のセンセイションを巻き起こした
・テクノソフトが放つ戦慄の第四弾!!

ファンタジーアクションシューティング

ELEMENTAL MASTER

エレメンタル マスター

12月14日発売!!



価格¥6,800(税別)



が始まる

エモーショナルな背景にひしめくファンタジックな敵キャラクター
全ステージの戦いをより熱くする迫力のBGMサウンド
地、火、風、水、光、の精霊魔法でエキサイティングなゲーム展開



KAORU KANAKO
「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♥



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

好評発売中！

価格¥6,800(税別)



*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・エンターブライズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標の使用を許諾したもので。

フルカラーでゲームが冴える!
この興奮がゲームギア!!



G-LOC

カラー画面で迫力満点! キミは大空を舞う撃墜王だ!



12月発売
3,500円



ワンダーボーイ

大魔王キングとボーイの激戦が、
ゲームギアに登場だい!
12月発売 3,500円
ORIGINAL GAME © SEGA/WESTONE 1986
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1990

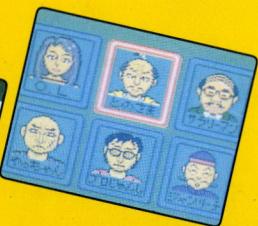


対戦麻雀 好牌



強豪相手に対局もよし、
おもしろい!
11月10日発売 3,500円

Original Game © ARC 1990
Program © SEGA 1990



ゲームギアがカラーTVに大変身!!

TVチューナーパックを装着すれば、
好きなテレビ番組がゲームギアで
楽しめてしまうのだ。

TVチューナーパック

11月発売 12,800円



爆発的なカラーパワーです。熱狂的なブームです。
抜群のおもしろさです。さらに、強力なニューゲームが続々誕生。
カラー液晶ゲームマシン・ゲームギア、ただ今独走中です。
色いっぱい、だからおもしろい。

GAME GEAR

ゲームギア

カラー液晶ゲームマシン ゲームギア 本体 19,800円

ゲームギア専用ゲームソフト
「コラムス」「スーパーモナコGP」
「ペンゴ」も大好評発売中!!



新発売!

※ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームです。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

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