

**BEEP!** POWERFUL MEGA-MAGAZINE

# MEGADRIVE

▶ **メガドライブ** ◀ **480** YEN

新作ラッシュの秋を目前に  
今後の展開を予想する

## メガドライブの '90年後半戦を占う

- ヘルファイアー
- スーパーモナコGP
- ESWAT
- バットマン
- 四天王

創刊1周年記念  
ご愛読感謝!  
222名プレゼント

創刊1周年記念  
まるごと新作  
ボリュームアップ号

僕達のまわりに異星人がいっぱい。  
コンピュータゲームの宇宙人侵略史を探る  
何かと話題の

# UFO

特集



地上を飛ぶ最速のレーシングマシンだ！

栄光と危険が背中合わせに存在するフォーミュラカーレース、  
そのエキサイティングな走りのすべてを、

16ビットのハイパワーが完全に再現。  
チェッカーフラッグを受けるのは、いったい誰だ。

# SUPER Monaco

TM  
スーパーモナコGP

6,000円(標準小売価格)8月9日発売予定

SEGA®

★★★スーパーエキサイティング  
ニューゲームニュース!! ★★★

激走ハッ! 16ビットゲームズ  
グランド  
スライダー  
バトル  
レスル

マイケルが君へ贈る、ダンシングアクション!

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー™  
6,000円(標準小売価格)8月下旬発売予定

時限爆弾をセットして、敵要塞を破壊せよ!  
クラックダウン  
8月発売予定



狂ったコンピュータ世界から  
人質たちを救出しろ!

ゲインランド  
9月発売予定

南国タッチのステージに  
ヘンテコキャラが繰登場!

モンスターレア  
9月発売予定

強くなければ生き残れない、ゴルフだって格闘技だ!  
バトルゴルフ一雫  
9月発売予定

謎の黒幕を追って、ロシアの  
大地に飛竜が挑む!

スライダー飛竜  
10月発売予定

レスリングシミュレーションの決定版!

レスルウォー  
10月発売予定

興奮ひきたす16ビットのハイパワー  
MEGA DRIVE  
16-BITメガドライブ



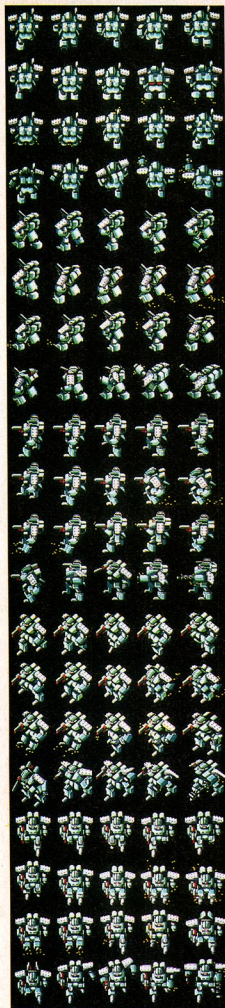
21,000円  
標準小売価格

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

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田2-12 平14  
電話 03(47)7322 本北お客様サービスセンター

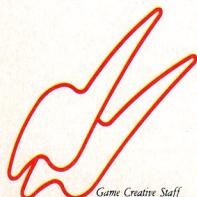
Notices of Copyright and Trademark: "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game audio/visual display © 1989 Triump International Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program codes © 1990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



原案：川口松久



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



Game Creative Staff

**WOLF TEAM**



この商品は、機セガ・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「MEGA DRIVE」の使用を許諾したものです。

### 戦場のクォータービュー

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

### 変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

### ユニット・ダメージ〜火力が機動性か〜

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

### マシンコーディネート

NAPには14個までユニットをつけることができる。

様々なユニットを装着し、戦略的にNAPをコーディネートする。

### 自キャラのパターンは128!!

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

### バリエーション豊かなゲームフィールド

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

# クォーター・ビューの熱き戦場。



FZ戦記

アクセス

# アクセス

# メガドライブ初の本格プロレスゲーム登場!



リアルコマンド方式を採用したメガドライブ初の本格プロレスゲーム。ダイナミックな大技の連発と、今までにないスピーディーなゲーム展開。しかも、女子プロレスという特徴を生かす緻密なグラフィック。ビッグサイズで描かれた選手たちの露出度の高いリングコスチュームや刻々と変化する彼女たちの苦悶の表情。キミはもう、リングサイドにクギづけだ…。女子プロレスだからってナメてはいけません!

ナメてはいけません!



制作進行中! 6800円(税別)

メガドライブ専用カートリッジ

ASMIK SUMMER FESTIVAL '90  
リングサイドエンジェルス! 後楽園

8月24日(金) 後楽園ホール(青いビル5F)  
12:00▶14:00 (予定)

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

### 応募の方法

往復/ガキ(往復面オモてには下記の住所を、往復面ウラには郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・職業(学年)・性別を、返復面のオモてには自分の住所)を正しく書いてアスミックまで送ってください。抽選で1500名様に招待状を発送いたします。

※後楽園ホールまでの交通費は自己負担となります。 ※招待状のないウラは入場できません。

締め切り:平成2年7月31日必着。発表は発送を持ってからさせていただきます。

宛先:〒182 東京都新宿区揚場町1-21 株式会社アスミック 「アスミック サマー フェスティバル'90」プレゼント係

1500名様ご招待!

往復面オモテ (返復面のウラ)	往復面ウラ	返復面オモテ	往復面ウラ
氏名 (ふりがなも記入)	郵便番号	住所 (ふりがなも記入)	住所 氏名 年齢 職業 性別

この商品は所せが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「ASMIK」の使用を許諾したもので、

©ASMIK

■アスミック テレホンサービス ファミコン▶☎03-235-5619 メガドライブ▶☎03-235-5602 PCエンジン▶☎03-235-5903■





# 包圍網突破

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

★メガドラ独自のオプションや強力武器!

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!

★1P専用設計!

メガドライブ・バージョン  
横スクロール・シューティング・ゲーム

# HELLFIRE™

ヘルファイアー

宇宙歴1990年、銀河系の辺境に位置する6つの  
惑星が巨大な謎の軍勢の攻撃を受けた。

突然の侵略に連邦軍は壊滅状態に追いこまれた。  
しかし、人々の絶望しかけたころ、ひそりの男が立ち  
上がった。空母シルヴァードの若きキャプテン、  
ランサーだ。

彼は自らスペースバトルマシン「ヘルファイアー」  
に乗りこみ、奪われた6つの惑星目指して奔進した。  
これからが本当の戦いの場だ。



9月28日発売予定! ¥6,800(税別) 4メガROM ©1990 NCS/TOAPLAN

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 登録商標の使用を許諾したものです



メガマン

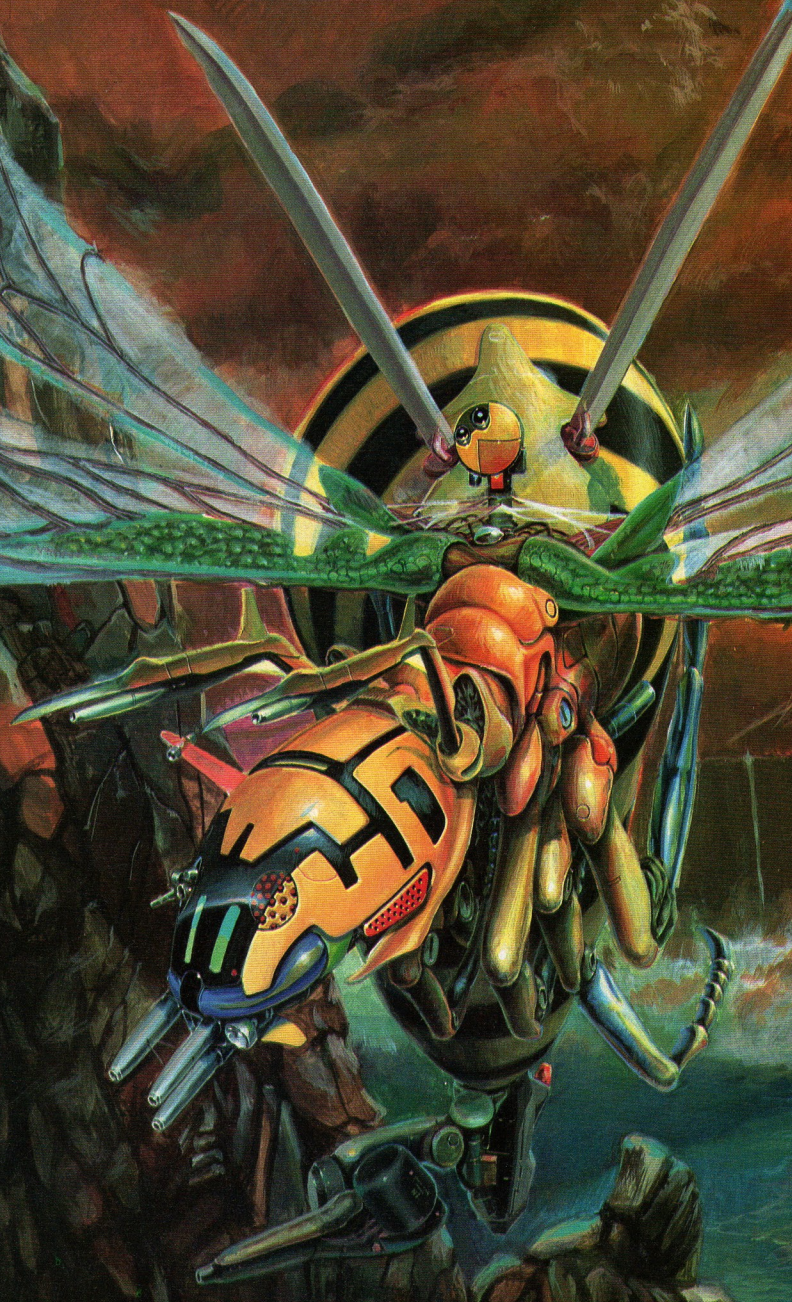
日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第209ビル TEL.03-456-6314(代表)

お問い合わせは「ファミコン」まで 直通:03-456-6300 営業時間:9時~18時

改造昆虫軍団、襲来!

ベ  
ル  
ガ  
ス

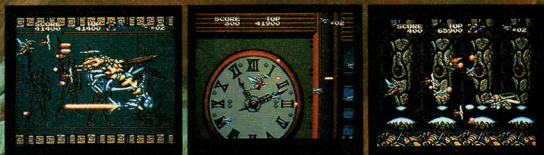




## 今、ハイパーリアルが羽化する。

人類は、全てを忘れ去っていた。かつて、地球上に2つの小型知的生命体、ベルザースとインセクターズがいた事を、そして、好戦的なベルザースと激しい、血みどろの闘いを繰り広げた事を…… 遙かな時間を経て今、ベルザース、インセクターズ、人類。再び、3種族の運命が相見える。改造昆虫軍団を率いる、ベルザースの帝王ベルゼイド。インセクターズ最後の生き残りカイトは唯ひとり、静かに飛び立っていった——

アーケード版のコミカルタッチを一新。戦慄の横スクロールシューティングゲーム、新登場、  
 ■キャラは全て、メカ+昆虫のリアルタイプ ■全曲MDオリジナルBGM ■ノーマル/スペシャル、2種類の爽快なパワーアップ ■スペシャルウェポンは切換え自由な空中・地上2系統  
 ■全5ROUND、各1~4シーンで構成された、虫の視点による美しい背景。



発売接近中

# Insector X

インセクターX

ハイパーリアル・シューティングゲーム

希望小売価格 6,800円(税別)

オリジナルCD同時発売予定 / (日本コロムビア)

この商品は、東セガ・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。

HOT・B

株式会社ホット・ビー

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

# 噂の『ファットマン』遂に日本上陸!!

IBM-PC版「TONGUE OF FATMAN」としてアメリカで大人気(アクション部門大賞)のアクションゲームがメガドライブで、いよいよ登場。



## FATMAN



※この画面は、開発中のものです。

1990©SANRITSU 1990©ACTIVISION

※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」の使用を許したものです。

9月  
発売予定

予価 ¥7,800 (税別)  
2プレイヤー対応 / 5Mビット

**Sanritsu**<sup>®</sup>  
サンリツ電気株式会社  
神奈川県相模原市千代田2-6-23  
●この商品に関してのお問い合わせは  
TEL. 03-402-7864



眼裏一掃、最強の忍者、手裏剣も武器に、パワーアップすることによって、大術を使う「ファイアドラゴン」はすごい威力だ

中堅の忍者で、実力は暫から恐れられるほど、得意とするのが攻撃は、パワーアップすると「ハロケン」になる

小太郎

アヤメ



気電坊

千四郎

殺し技を身につけた怪僧、悪を憎む、負けない王、は、パワーアップすると「クレイトランダー」になる、修行で得た怪力と体力は抜群

真の力に目くまれ、剣の極意を授けられた、刀を武器に、種道流に力を発揮する、パワーアップすると「真空剣」が面を割る

『四天王』となって、地球を「阿修羅」の魔手から守るヒーローたち。

SHITEN-MYOOH

# 四天王

©1990 Sigma Enterprises Inc.

●この商品は、株式会社エンタープライゼスからSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許したものです。

'90年8月発売予定 予定価格 ¥6,200(外税)



GAME BOY ゲームボーイは任天堂の商標です。  
ゲームボーイ用ソフト

ペインターモモピー 11月発売予定

sigma

シグマテレフォンサービス 東京03(400)1061 大阪06(302)8700

都市の感性を活かした本物のエンターテインメント。私たちは、人間にしかあふれるアメューズメントを提供しています。 〒150東京都渋谷区 神宮前6-19-18 シグマ商事株式会社

遊びのこころを  
ソフトで伝える

# CONTENTS

BEEP/メガドライブ  
1990 AUGUST



最新ソフトをキャッチ・アップ!

P17

## 新作スクランブル

- スーパー大戦略Ⅱ ●シャドーダンサー ●レッスルウォー
- ソニック・ザ・ヘッジホック ●ダイナマイトテューク
- スーパーライセンス ●モンスターレア ●ストライター飛電
- バトルゴルフアー唯一 ●キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
- 火激 ●ロードバスター ●アズシオン ●ファットマン
- アトミック・ロボキッド ●ヴァザム ●JUNCTION ●スタークルーザー
- 魔物ハンター妖子 ●エアロプラスターズ ●片山まさゆきの麻雀道場

最新作のホットメニューを宅配します

P28

## BEメガ・ホットメニュー

- FZ戦記AXIS ●銃/銃/銃/
- スーパーモナコGP ●MACHAEL JACSONS' MOONWALKER
- ラストダンサーガⅡ ●インセクターX

話題作がいきなりよくわかる

## 新作徹底マスター

P96

PART1 ヘルファイアー

P102

PART2 四天魔王

P106

PART3 ESWAT

P112

PART4 BATMAN

P57

特別とじこみ付録 フェリオスMEGAマスター



P89

●特集1●

## 何かと話題のUFO特集

コンピュータゲーム&メガドライブの異星人侵略史をさぐる

P43

●特集2●

## メガドライブの'90年後半戦を占う

夏以降のラインナップは? サードパーティーの意気込みは?

P122

新登場 BEEP! ゲームギア

## GG=ゲームギア=POP!!

「コラムス」&サードパーティーアンケート

P14

BEメガ・ニュース

P41

奇想天外/新マシン開発工房/阿木二百

P50

夢の続きに……/原 頼一(最終回)

P51

TVモニターの裏からながめてみれば/折原光治

P51

テレビゲーム市場最前線/ジャムおじさん

P52

サウンド倶楽部

P56

マニアの帝王/池田貴族

P73

日本RPG紀行/飯島健男

P74

世紀末キテレツ新聞

P76

熱熱ビデオCLUB

P80

びーふるランド

P84

BEメガタータランド&新作ソフトスケジュール

P88

COME COMEインフォメーション

P116

ザ・VG倶楽部

P120

お買得一本勝負! BEメガドックレース

P124

メガドラ裏技リーグ

P125

メガドラ達人講座

P126

BEメガ読者プレゼント

ゲームの世界  
を広げる

# BE

メ ガ ニ ュ ー ス

エキサイティング  
エンタテインメント  
ニュース

## '90 TOKYO TOY SHOW & CES'90



左、東京おもちゃショーのセガブース、右はCES'90

## '90東京おもちゃショーレポート

またまた、やってきました東京おもちゃショーの季節。今年は、6月6日から10日にかけてこれまでの晴海の国際見本市会場から、幕張メッセに会場を変えて開催された。おもちゃショーといえば、その名のとおりおもちゃ全般のショー。AOUショーやAMショーのようにコンピュータゲームやアミューズメント関連の専門ショーではないけれど、ホームユースのゲームマシンの動向が、バッチリわかってしまうなかなか気になるイベントなのだ。

それでは、さっそく広々とした幕張メッセに移った今年のおもちゃショーをレポートしていこう。

### セガのブースは、 新作超ラッシュ!!

まずなんといっても、一番気になるセガのブース。たのしさ無限大<sup>®</sup>と書かれた入口から一歩踏み込むと、大型モニターに映し出されたメガドラソフトがずらりと並べられている。セガのソフトはもちろんのこと、サードパーティーのソフトまで一同に会した様子も、まさに圧巻。特にBEメガでも、今まであまり紹介していないセガの『ストライダー飛竜』や『大

戦略II(仮)』なんてのも見られて感激。サードパーティーのソフトも、ナムコの『バーニングフォース』、マイクロネットの『シーザーの戦い(仮)』や九妖貿易の『スーパーエアウルフ』、ビデオシステムの『スーパーバレーボール』などは、このショーで初お目見えなんじゃないかな。とにかく今回のショーを見てわかるのとおり、今年後半発売予定のメガドラソフトのラインナップは、並みじゃない(右表参照)。この辺の話題は、特



ドラッグとまんこモニターにセガの新作が自由に見せ



集2でじっくりフォローするので、そちらのほうがよろしく。

そしてセガ、といえは忘れちゃいけないゲームギア。ブース中かなりのスペースをとって展示していた。ゲームギアにかけたセガの意気込みが、ひしひしと伝わってくるようだ。『コラムス』と『スーパーモナコGP』を実際にプレイすることができた。これらは、今月から始まるゲームギアのコーナーで徹底フォローするのてしっかり読んでほしい。

とにかく、去年と違ったセガの  
パワーが、見られてひと安心。



「セガのチカラ」  
「今年もまた、恐竜の王者が活躍する」

## テクノモタイトーの ブースも盛況

さて、セガのブースを後にして  
メガドラ関係のブースを探して、み  
て、ありました。今年も、テクノ  
ソフトのブース。今回テクノソ  
フトは、単独出展しているのだ。  
出展作品は、もちろん発売日に合  
わせた「サンダーフォースIII」だ。  
おなじみテクノソフトGALもブ  
ースに来ていたぞ。

お次は、タイトー。恐竜をモチ

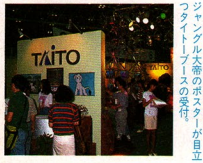


サンダーフォースIIIを展示中  
テクノソフトのブースも盛況

ーフにしたユニークなブースだっ  
た。メガドラ関係では、『スペース  
インベーダーズ'90』と『レインボ  
ーアイランド エキストラバージ  
ョン』。特にレインボーアイラン  
ドは、なかなかの出来と見た。メ  
ガドラ以外では、FCの『ジャン  
グル大帝』が目立っていた。



「セガのチカラ」  
「今年もまた、恐竜の王者が活躍する」



ジャングル大帝のブースが目立



## 携帯用PCエンジンも/ 7月以降メガドラソフトラインナップ

さて、メガドラ関係以外に目を  
向けると、PCエンジン関係を集  
めたNECのブースがなんととい  
ても目立っていた。噂の携帯用P  
C-エンジンもしっかり参考出品  
されていたぞ。こちらもゲームギ  
ア同様、TVチューナーパックが  
装着可能になっている。コナミや  
バンダイのブースでも、ゲームボ  
ーイソフトにかなり力を入れてい  
たようだし、ここからは、ハンデ  
イマシ・ウォーズが続きそうな  
気配だね。

### はみ出し新作スクランブル

突然だが、新たにユニバックが  
メガドラ参入だ。詳しくは次号で。



◆◆新参入メーカーのユニバックの第1弾は、  
「XDR」。横スクロールのワーアップSHT。  
なんと8月中旬には発売されるぞ。



発売日	タイトル	メーカー	種別	ジャンル
7月	ESWAT	セガ	4M	ACT
	スーパーモナコGP	セガ	4M	RAC
	サイバーボール	セガ	4M	SPT
	あっぱれ/美童王	セガ	2M	BDG
	百天明星	シグマ商事	4M	ACT
8月	スペースインベーダーズ'90	株式会社	2M	SHT
	フェリオス	株式会社	4M	SHT
	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	セガ	4M	ACT
	クラックダウン	セガ	4M	ACT
	ヘルファイアー	NCS株	4M	SHT
	TEL・TEL スタジアム	サン電子株	4M+B	SPT
	パッドマン	サン電子株	4M	ACT
	ジャンクション	株式会社	4M	PUZ
	ゲインランド	セガ	4M	SLG
	モンスタレア	セガ	4M	ACT
9月	バトルゴルフアーケード	セガ	4M	ADV
	インセクターX	株式会社	4M	SHT
	アドベックロキッド	株式会社	4M	SHT
	マンテューズ ファイト バレス(仮)	サンリツ電気株	5M	ACT
	ストライダー飛竜	セガ	6M	ACT
	レスレスウォー	セガ	4M	SPT
	Vアタック(仮)	セガ	4M	SHT
	エアロプラスターズ(仮)	株式会社	4M	SHT
	スーパーライセンズ(仮)	セガ	4M+B	SLG
	ダイナマイトデューク	セガ	4M	ACT
10月	火童	株式会社	5M	ACT
	ベルリンの壁(仮)	株式会社	2M	PUZ
	スーパーエアウォルフ	有九誠貿易	4M	SHT
	ワザム	株式会社	4M	ACT
	シャドウダンサー	セガ	4M	ACT
	三國志-乱世の英雄たち(仮)	セガ	4M+B	SLG
	モンスターワールドIII	セガ	4M+B	ARPG
	スーパー大戦艦II(仮)	セガ	4M+B	SLG
	シーザーの戦い(仮)	株式会社	4M	SLG
	スタークルーザー	NCS株	4M+B	SHT
発売日未定	ソニック ザ ヘッジホック	セガ	4M	ACT
	キューティ・獣のシグザインジェル	株式会社	4M	SPT
	AXIS-FZ戦記	株式会社	4M	SHT
	レインボーアイランド エキストラバージョ	株式会社	4M	ACT
	マスター オブ ウェポン	株式会社	未定	SHT
	ニンジャウォーリアーズ	株式会社	未定	ACT
	殿/殿/殿/	株式会社	4M	SHT
	ヘビユニット	株式会社	4M	SHT
	パーニングフォース	株式会社	4M	SHT
	クラックス	株式会社	2M	SHT
エクスプロードスター	NCS株	4M	PUZ	
スーパーバレーボール	ビテオシステム株	2M	SPT	

(※掲載が発表されていたスケジュール表)

# CES'90レポート

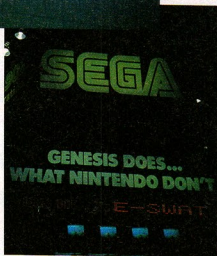


ゲームマシンの歴史を辿って、アタリの本心からエンタメまで展示。

さてこちらは、アメリカはシカゴで6月2日から5日にわたって開催されたCES'90のレポートだ。

セガのブースは、任天堂の真向い。入口にいきなり「GENESIS DOES..... WHAT NINTENDO DON'T」なんてでっかく書いてあるところが、いかにもアメリカっぽくて面白い。こちらでのジェネシスソフトの一番のウリは、『MICHAEL JACKSON's MOON WALKER』。やっぱり、お祿元だけあってムーンウォーカー人気は、日本の比ではないらしい。日本産のソフト以外にも、現地のサードパーティーからのソフトもいくつか出展されていた。

またアメリカでは、マスターシステムのアップバージョンである、



いきなり過激なセガが飛び出すブース。

マスターシステムIIも登場。アメリカでは、まだまだマスターシステムは健在だ。

任天堂のブースでは、今回は Mario 関連のキャラクターグッズが目立ち、NECのブースでは Turbo Express と名付けられた携帯用 PC・エンジンが、話題を呼んでいたようだ。



おもしろい展示もたくさんあった。



おもちゃショーにも出展されていた携帯用PCエンジン。



レーサーソフトがテクノコップ。日本にはない、ジェネシスのソフトだ。



ジェネシスのソフトラインナップ。メガドラとほとんど変わらないマスターシステムIIに注目！



セガビジョンという雑誌に載っていたアレクの記事。全巻でブルーの目、そしてソカス。こりゃまいった。

## スーパーファミコンの 発売日、価格が決定

<p>ついに決定した発売日は11月21日。本体価格は、税込みで25,000円(本体とコントローラ2個とマニュアルのみ。FCと共用のACやオプションの接続ケーブルは別売)。本体には将来CD-ROM</p>	<p>ユニットなどを接続可能なコネクタもつけられている。本体と同時に発売ソフトは『スーパーマリオ4』『F-ZERO』『フライトクラブ』の3本でいずれも容量は、4Mだ。</p>
---	---



ジェネシスソフトのチラシ。左からフェリオス、バーニングフォース、サンダーフォースIII。



## NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

## 新作スクランブル

スーパー大戦略II (仮)  
シャドウダンサー  
レスルウォー  
ソニック・ザ・ヘッジホック  
ダイナマイトテューク  
スーパーライセンス  
モンスターレア

ストライダー飛竜  
バトルゴルファー雌  
キューティー森林リングサイドエンジェル  
火激  
ロードバスター  
アスシオン  
ファットマン

JUNCTION  
アトミック・ロボキット  
ヴァザム  
スタークルーザー  
魔物ハンター妖子  
片山まさゆきの麻雀道場  
エアロプラスタース (仮)

## スーパー大戦略II(仮)

●セガ/12月発売予定/価格未定/SLG/© SYSTEM SOFT CORP. 1988  
REPROGRAMMED GAME © 1989

年末の超目玉ゲームの1つにあげられるのが、この『スーパー大戦略II』だ。前作のロングセラーに見られるように、メガドライブユーザーには、かなりシミュレーションゲームファンがいることが立証された。

さて、今回の大戦略はどうなるのだろうか。大戦略シリーズというと、最新兵器どうしの戦いだったけど、今回初めて第2次世界大戦当時の兵器による戦いになる。ヨーロッパ大陸を舞台にした史実に基づく戦争シミュレーションだけに、いつもより感情移入の度合

いが大きくなるだろう。システム自体はおおよそ前作と同じだと思うが、細かい操作性などは格段に良くなっているはずだ(例えば、画面切り替えの速度や、思考時間の長さなど。できればマウス対応になればいいが)。

グラフィックのセンスも向上し、かなり見やすくなっている。また掲載した画面写真の取り込みグラフィックは、一見静止画のようだが、ちゃんとアニメーションしているのだ。ただし、これには膨大なメモリーを使うので、製品版に入るかどうかは未定とのこと。でもユーザーの強い要望があれば……。

前作のウリだった戦闘シーンは、まだできてなかったけど、これはパワーアップされるのは必至。自分で直接ユニットを操作できたり、複数の部隊で同時に攻撃できたりすれば面白いだろうね。

今回の紹介は、予想の部分が多かったけど、来月あたりには正確な情報をお伝えしたい。

## 1939年、歴史を変えるのは君だ!

名作「スーパー大戦略」がバージョンアップして帰ってきたぞ。今度は史実に基づく超リアルシミュレーションだ。



実際のゲーム画面。前作とほとんど変わらない。これはペリヤ半島のようなだ。

ADVANCED  
大戦略

## 1939年、ヨーロッパの歴史は変わる!

まるで記録映画を見ているような感じ。ラームリアルતા。

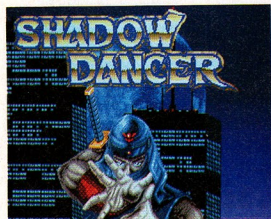


## シャドーダンサー

●セガ/12月発売予定/価格未定/ACT

ヒット作「ザ・スーパー忍」のシリーズに、新たに続編「シャドーダンサー」が加わるぞ。今回ビデオゲーム版から移植するにあたり、大幅な変更が加えられている。

システム自体は、3つボタンで攻撃&ジャンプ&忍術に、犬をけしかけるという、ビデオゲーム版を踏襲したものになるだろうが、ス



タイトル画面。背景がどうも新宿駅部分の高層ビルっていう感じなんだけど。

トリーはオリジナルになるようだ。詳しいことはまだわかってないが、舞台はアメリカから日本に移り近未来という設定になるのでは。

相変わらず、下流な忍術だ。



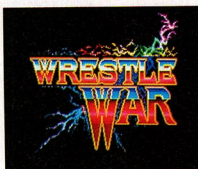
画面写真から想像すると、「199X年。核戦争後の新宿で、謎の暴徒集団を相手に戦いを繰り返す」みたいな感じかな？

忍犬を従えた、流石なアクションが期待できそう。

## レスルウォー

●セガ/10月発売予定/価格未定/SPT

セガの同名ビデオゲームからの移植版だ。このプロレスゲームの特徴は、プレイヤー自身が正面手前に位置し、たとえリング内を動き回っても対戦相手と常に対峙しているような雰囲気か「味わえる」ところと、技の選択画面がないので、スピーディーな試合展開が楽しめるところだ。リアルタイ



ムのプロレスアクションがプレイできる本物志向のゲームなのだ。対戦相手もいろいろな

特徴を持った世界を股にかけたプロレスラー連。魅せる格闘技を堪能できるぞ。



プレイヤーはライフ制もタイム制もカウントを奪え。

## 世界の馬場は怒っている!

ドロップキックにラリアート、場外乱闘に凶器攻撃。チャンピオンベルトはオレのもの! 男が熱くなれるのはやっぱり格闘技だ!

お供に忍犬を引き連れ、豪快な忍術が目を見張る忍者アクションゲーム。ビデオゲーム版から1年たわずに早くも移植されるぞ。

## ソニック・ザ・ヘッジホック

●セガ/発売日未定/価格未定/ACT

来春発売を目指したセガオリジナルのキ



ャクタルゲームにセガオリジナルの人気キャラクターを生かした。

キャラクターアクションゲーム。今のところどんなタイプのゲームになるか、詳しいことはわからないが、画面を見てみると、今までのセガのグラフィックとはちょっと違った色使いが感じられる。ポップな明るい雰囲気に好感がもてそうだ。

アレクスキッド・オサールに変わる新キャラクター誕生となるかどうか、今後

## アレクに変わるか!?

人気オリジナルキャラクターを目指したアクションゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホック』。詳しい情報は今しばらく待て。

の様子を見ていきたい。



かわいらしいキャラクターが飛び回るコミカルアクションか!

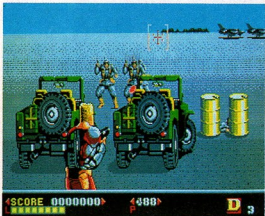
というわけで、発売までもうしばらく待て!

プレイヤー接近

## ダイナマイトデューク

●セガ/11月発売予定/価格未定/ACT

ビデオゲームでヒットした『ダイナマイトデューク』が移植されることになったぞ。このゲームは、通常は銃でザコをけちらしてガ

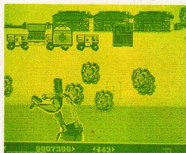


通常は無事を含めて戦う、オーバーアクションワフワフて感じ。

ンガン進んで行き、ステージの最後にボスと1対1で戦う形式の3Dアクションだ。

主人公のデュークは、普段は銃で攻撃するが、敵が目前にいる時はパンチで殴ることもできる。

そしてアイテムを取ると、必殺技のダイナマイトパンチを繰り出せるのだ。こいつをボスにお見舞いすると、大きなダメージ



爆弾が爆発すると画面が黄色になる。

ージを与えるだけでなく、数メートルも向こうに飛んでいくから爽快だ。

発売はまだまだ先だが、できれば2人プレイもできるようにしてほしいね。



ボスの肉薄戦だ。攻撃を軽快に繰り返して

## スーパーライセンス(仮)

●セガ/11月発売予定/価格未定/SLG

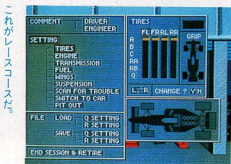
この『スーパーライセンス』は、シミュレーションタイプの異色のレースゲームだ。プレイヤーの役目はドライバーではなく、チームの監督。つまりレースゲームというよ

りは、F1シミュレーションというほうが正しい。世界各地のサーキットを転戦しながら、自チームを世界チャンピオンに導くのが目的だが、きびしいレースを勝ち抜いていくには、

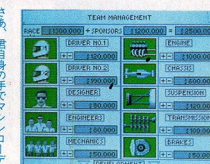
## チームを優勝に導け!

タイトルを見るとレースゲームだと思いが、これがシミュレーションなのだ。君は今日からレーシングチームの監督だ。

きめ細かいセッティングが重要になってくる。プレイヤーの冷静さと正確な判断が要求されるわけだ。きみもこのゲームで、後藤監督を目標してみないか?



いざ、君自らの手でマシンをリチューン



監督があるから給料も払わなければならぬ



広大なコース風景。

## モンスターレア

●セガ/9月発売予定/価格未定/ACT

セガの人気ビデオゲームからの移植版。アメリカのマスターシステムでは、一足先に発売され好評を得ている。

ゲーム内容は、主人公ブックが敵を倒しながら進み、数々の障害を乗り越えて、最後に大ボス・エイリアンと戦う、キャラクターアクションゲーム。ビデオゲーム版では、2人同時プレイが可能だった。ラウンド構成は、1ラウンドが2つの違う面から成り立っている。最初はブックが剣を使って、ザコ敵を倒すアクションシーン、続いてドラゴンに乗っ

たブックがボスカラを倒すシューティングシーンだ。

メガドライブ版でも基本的には完全移植と

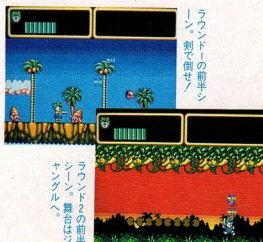


ラウンド1のボスだ。弾が当たると骨が折れるぞ。

## ブックの冒険活劇

ワンダーボーイシリーズの第3弾『モンスターレア』がメガドライブでバージョンアップして帰ってきたぞ!

いうことで、開発が進んでいるらしい。



ラウンド1の前半シーン、剣で倒すぞ!

ラウンドの前半シーン、剣で倒すぞ!

## ストライダー飛竜

●セガ/10月発売予定/価格未定/ACT

CPシステムからの移植「ストライダー飛竜」。ようやくステージ1が完成した。飛竜のバリエーションに富んだ攻撃、スムーズなアクションなど、選色なく移植されている。

気になるポスだが、これもいうことなしのデキ。人間が飛び出てきて合体し、ムカデのようになるウロボロスも、ウネウネとオリジナルそのままの気持ち悪い動きで、飛竜に襲いかかってくるのだ。ポスが真横に延びてもチラついたりしないのは、さすがメガドライブだね。

音声合成もほぼ完璧。あとは先の面がどう

©CAPCOM 1989 ©SEGA 1990

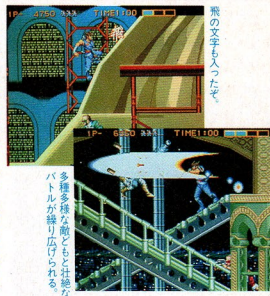
なるかに期待のかかるところだが、1面だけでもこれだけのクオリティーが保たれているのだから、安心できるだろう。



こいつがポスのウロボロス。気持ち悪い。

## オリジナルそのままのデキに期待!

飛竜の多彩なダイナミックアクションに、さらに磨きがかかった。果して「大魔界村」を超えることができるか。



多様な地形が広がる。バリエーションが豊富。

## バトルゴルファー唯一

●セガ/9月発売予定/6,000円/ADV&SPT

謎の組織「ダークハザード」に誘拐され、バトルゴルファーに改造された水原唯は、消息不明の竜崎蘭を捜し出すために再び「ダークハザード」に向かっていく。ここで待ち受けているのが、敵の腕利きのゴルファー達だ。

唯は会話をしながら情報を得て、ゴルフの対決を挑む。敵との会話の時はアドベンチャーシーン、そして対決の時は普通のゴルフ



ゴルフシーン。勝つとレベルが上がっていく。

ゲームのシーンになる。もちろんゴルフで負けてしまえばゲームオーバーだ。ゴルフゲームのうまさがあるを言うぞ。

またゴルフゲームに勝つていくと、レベルな

どが上がっていく、RPG感覚も兼ね備えている。

一筋縄でいかないこのゲームの紹介は、次号でもっと詳しくやるので、お楽しみに。

## ついに熱いゴルフゲームが出るぞ

アドベンチャー形式のゴルフゲーム。そのうえRPG感覚まであるという斬新なシステムをもったゲーム。がんばれ! 唯。



オールドマンのデモシーン。唯は誘拐中。

## 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/9月発売予定/価格未定/SPT

メガドライブ初のプロレスゲームは、なんと女子プロレスなのだ。「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」は出場選手が全部で9人、試合中に使用できる技は25種類と豊富



唯はもうキューティー鈴木を見たか?

なうえ、選手にはそれぞれ異なる必殺技もある。

さらに試合の展開に応じて、画面の上部に映る選手の表情が変わったり、さらに実況中継も流れるという凝った作りがうれしいね。でも見ている暇がなかったりして。

それから、発売を待ちきれない君達にお知らせがあるぞ。このゲームの完成を記念して、ジャパン女子プロレスの選手が総登場するイベントが8月にあるのだ。詳しくは今月号のアスミックの広告を見てね。

## 臨場感あふれるプロレスゲーム

スピーディーで美しい試合展開に、ちょっとポケた実況中継がマツチしている? 2人でタイトルを争う対戦プレイもできるぞ。



試合風景。左右に必殺技の威力が表示される。

キューティー鈴木は「W.P.P.」を見て「うー」

# 火激

●ホット・ビィ/10月発売予定/価格未定/ACT

前回の紹介からずいぶんたってしまったが、ようやく完成間近になったこのメガドライブ版「火激」。ビデオゲーム版に登場したコミカルなキャラクターと笑いを誘う演出、そしてユニークな合成音声もそのまま移植されている。特にこの合成音声は「なんだ、この野郎」「もう終わりかよ」などのセリフが頻繁に取り交わされ、このゲームのウリの一つになっている。今までのメガドライブの合成音声の

中でもかなりのデキなので、1度聞いてもらいたい。さらにこれに加えて、オリジナルの仕様もプラスされている。

まず、敵キャラは9人の幹部に加えて、ザコキャラも登場することになった。それから主人公の慶は通常のパンチ攻撃以外に、何か新しい技(未定)が使えるようになるらしい。その他、2~3のアイテム類も用意されるとのこと。どんなものになるか期待しよう。



タイトル画面。怒りの拳を振り回そう。

## 火激の根城へ殴り込みだ!

このストーリーは極悪軍団「火激」の総長が、慶を仲間に取り入れようとした時に始まった。しかし硬派の正義漢である慶は、火激には加わりとうしなかつた。

しかし数日後、慶の弟が火激に襲われ重傷を負ってしまったのだ。慶は「この仇はきつと取ってやるぞ!」と、火激の巢窟ユルへ1人で立ち向かって行った。

### ●1階-第1隊隊長・安次

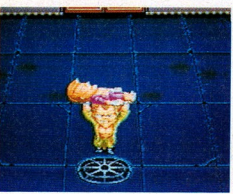
火激の根城のビルには、各階に1人の幹部が待ち構えている。1階は安次という奴だが、耐久力のあるザコといった程度だ。



ザコは軽くのとしてしまえ。下のエネルギーゲージがなくなると死ぬのだ。



第1隊隊長の安次。簡単に倒せるんだ。



倒すと、総長が登場。マンホールの中にホイテてしまおう。

### ●2階-第2隊隊長・桃田

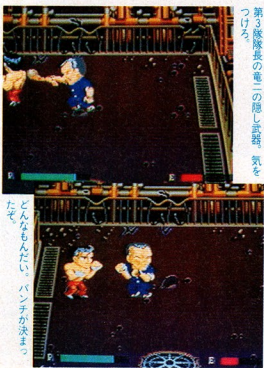
2階は火激のトレーニングルーム。ザコを数人倒すと、ドラム缶を持った桃田の乱入だ。モヒカン頭がコワイ。



倒すと、レスリーのかわつてくる。

### ●3階-第3隊隊長・竜二

ここはビルの動力室らしい。敵の竜二は背後に皮袋(?)を隠し持っていて、卑怯な攻撃を仕掛けてくる。

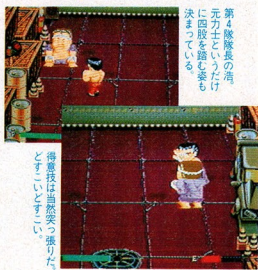


第3隊隊長の竜二の隠し武器。気をつければ倒せる。

たそなもんだい。パンチがたまると、

### ●4階-第4隊隊長・浩

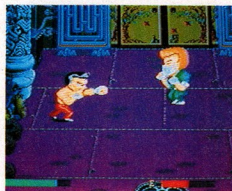
このあたりから強そうな幹部が出るぞ。ここでは、デブの浩がシコを踏んだあと、張手でバンバン攻めてくる。



第4隊隊長の浩。天才かと思うだけ、力も強い。倒すと、張手も倒る。

### ●5階-第5隊隊長・お杉

5階は中華風の部屋。ここまで来るとザコキャラもあなどれないぞ。ここをクリアしたら次は参謀格が相手だ。



マスクをかけた第5隊隊長のお杉。からでもかかってくる。

ざいけんじゃねーよ!



## ROAD BUSTERS

●日本テレネット/11月発売予定/6,800円(子)/ACT

メガドライブにパソコンゲームで有名な日本テレネットが新しく参入した。その第1弾は、縦スクロールのカーアクション『ROAD BUSTERS』に決定。

主人公は居住区から居住区へ物資を送り届ける輸送業者という設定で、大型トラックを操る。走行中、物資を狙う蛮族がランチャー、爆弾などの銃火器で襲ってくるので、主人公はトラックで体当たりをぶちかまして対抗するのだ。トラックに最高3つまで接続できるコンテナには耐久力があって、体当たりをし

たり、攻撃を受けたりすると切り離される。敵キャラはバイク、バギー、ジープ、改造車などの他、ボス敵として大型トレーラーもバーンと現れるという。主人公のトラックと一騎討ちするのだろうか？

トラックはスピードを出すと、ジャンプすることも可能。攻撃用、防御用のアイテム類もたくさんあるから、単調なカーアクションにはならないようだ。

画面写真はまだ開発途中のもの。詳しい情報の紹介は、もう少し待とう。

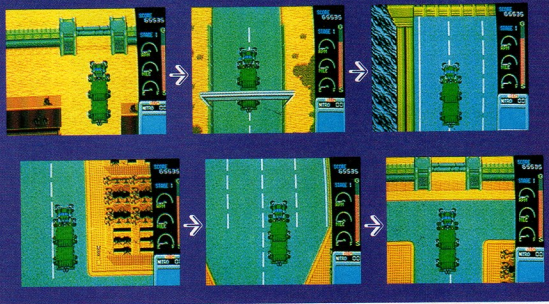
## アメリカ中を突っ走れ!

無法地帯の中を走る大型トラックを、コンテナの物資を狙う荒くれどもが襲う。体当たりでけ散らして無事に物資を送り届けろ。



## STAGE 1

ゲートを出たトラックは、荒野を突っ走る。そして橋を渡り、荒れ果てた街の中へ。



## こんなステージになる予定だ!



## STORY

文明が没廃し、治安を失った世界。野には改造車やモーターサイクルを駆り、略奪と暴力のかぎりをつくす蛮族が多いの集団があふれていた。

外界を恐れた人々は各地の居住区に移り住み、自ら武装して生活を営んでいた。

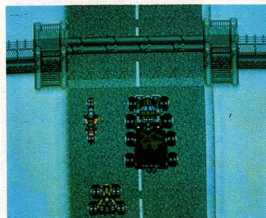
しかしその暮らしは貧しく、石油はおろか食料さえも満足に手に入らなかった。

勇敢な者達は他の裕福な居住区を目指して旅立っていたが、2度と帰ってくることはなかった。

そんな時代にも英雄が存在した。勇気とハンドルさばきを武器に、貴重な生活物資を送り届けることで報酬と信頼を得た個人輸送業者だ。

行く手を阻む蛮族を駆逐し、困難な依頼を成功させる。世紀末の荒野を爆走する勇者を人々はこう呼んだ。

「ROAD BUSTERS」と……。



こんな雷撃地帯もある。

# AZTION

●日本テレネット/12月発売予定/価格未定/SHT

日本テレネットの参入第2弾は、横スクロールタイプのシューティングゲーム「アズション」だ。このゲームの特徴は、自機のアズションが持つW O Zにある。

W O Zは敵に体当たりさせると、そいつの攻撃方法を自分のものにする能力をもっているのだ(例えば、レーザーを撃つ敵に当てればW O Zもレーザーを撃てるようになる)。なかなか斬新なアイデアだ。

スクロール途中でマップが分岐していて、選んだコースによって違ったボスが出現した



宇宙を舞台にしたシューティングゲームだ。



ヒューマノイドの敵キャラ、ボスカナサ



出てくるボスだ、いろんなボスカナサが

り、自機のパワーアップもたくさん用意されているとのこと。ステージ数などの細かい設定は未定だが、完成版が楽しみだ。

## ありきたりのSHTじゃないぞ

オプションを敵にぶつけて攻撃方法を学習させるという、ユニークなシューティング。もちろん自機のパワーアップもあるぞ。

『日本テレネット』メガドライブに参入

最近メガドライブへ参入するメーカーが増えてきているが、日本テレネットもその1社に加わった。

第1弾の「ROAD BUSTERS」、そして第2弾の「AZTION」ともオリジナルだが、メガドライブに関しては当分の間はオリジナル主体でいくとのこと。参入した大きな理由は、やはりメガドライブのハードスペックによるところが大きいようだ。特に開発スタッフに、メガドライブでゲームソフトを開発してみたいという声が多いという。水準の高いソフトが制作されることを期待したい。

また最初はアクション、シューティングが中心だが、その後は他のジャンルから出ることもあるらしい。

日本テレネットは次号の「熱血メガドライブ宣言」に登場するので、詳しくはそちらを読んでほしい。

# ファットマン

●サンリツ電気/9月発売予定/価格未定/ACT

これまで数多くのアクションゲームがあった。ここに紹介する「ファットマン」はグラフィック、演出、キャラの動作など、いまだかつてないほどの完成度だ。ちなみにオリジナル版は、米国アクティビジョン社の「TONGUE OF THE FATMAN」というゲームだ。画面を見ると「なるほどアメリカ的だな」と思うでしょ? ゲームの内容は、個性豊かな9匹の異人種と1対1で戦い抜き、最後に最強最悪のボス「マンデュー」を倒すというもの。敵はそれぞれ特徴のある攻撃方法を持つてから、



こいつが最終的に戦うマンデューだ。

©SANRITSU 1988 (Activision 1988)



マンデューのフロファイルで、この画面は全キャラの用語集になっている。



マンデューを倒し、改善には怪物の買戻しが必要。このゲームは、敵の攻撃方法を覚えていく。

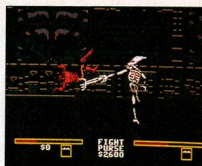
一筋縄ではいかないぞ。また、勝利するたびにもらえる賞金で、戦いを有利に運ぶアイテムを入手することも可能だ。さらに詳しいことは次の機会に紹介しよう。期待していいぞ!

## 今までにないリアルな格闘ゲームだ

アメリカでIBM-PCに発売されて、大人気を博したアクションゲームの移植版だ。恐ろしいほど細かい動きと、独特な雰囲気を感じる。



敵から舌がペロリンと出る。なんて非常識な……



片足を外して振り回ってくる怪物。こりゃ痛そうだな。



髪の手が伸びる。髪が伸びると、敵の攻撃範囲が広がる。

# JUNCTION

●マイクロナット 9月発売予定 価格未定 / PUZ

アクションパズルゲーム『JUNCTION』は、パズルの難しさは控え目になっているので、1つの面でもつまんでも悩んだりしないですむ。パズルゲームが苦手という人にも楽しめるぞ。

ステージは全部で50あり、もちろん面セレクトも自由自在。アニメーションで動く背景のグラフィックは、ゲーム中に見ている余裕

はないけど、これが実に凝っているのだ。コンフィグモードでじっくり見てほしい。

またマイクロナットでは、現在リアルタイムのシミュレーションゲームも開発中のこと。タイトルは『CAESAR』(仮)といって、初世紀のローマ、エジプトなどが舞台のようだ。詳しいことは情報が入り次第伝えていくから、今のところは楽しみに。

## 親切設計のパズルゲーム

パズルの難易度を下げて、かわりにアクション性を重視。パズルが苦手な人にも親しみやすく、背景も凝っていて楽しいぞ。



タイトル画面、コンフィグモード、ゲーム画面

### 移植版はこうなった

このゲームは、コナミからビデオゲームで発表された『キューブリック』を、多少変更して移植したものだ。

スタートすると画面には39のブロックと、いくつかのチェックポイントが並べられている。ブロックにはそれぞれコースが刻まれていて1つだけある隙間を利用して移動ができる。そしてコース上には主役(?)であるレッド・ボールが、ハラハラドキドキしているプレイヤーにはおかまいなく、ゴロゴロ転がっていく。ボールはBボタンを押すと速度がアップするから、うまくコースが重なったときに使って時間を節約しよう。

それから、前回の紹介でボールが通過したコースは消えると説明したけど、『JUNCTION』では消えないことになった。そこが『キューブリック』との大きな違いで、同じコース

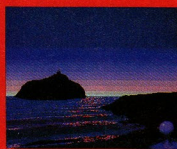
を何度も使えるというわけだ。そのためクリアの条件は、チェックポイントを全て通過することに変更された。でもチェックポイントは通過すると消え、普通のコースのように何度も通れないから注意してくれ。

うっかりレッド・ボールをコースの切れた所や隙間に落としたりすると、あわれにも粉々に崩れてしまう。当然ステージの最初からやり直さないと。その他、制限時間が切れたり、一定時間たつと現れる敵に触れてもアウト。

さらにパズルゲームでありながら、美しいエンディングもしっかり用意されている。ただし、面セレクトを使って50面だけをクリアしても見られないぞ。50面クリアのときに、一定以上のスコアを得ていないとダメなのだ。つまり50面よりも数面前から、順にクリアして点数を稼がなければいけないわけだ。

次回ではもっと詳しく紹介するぞ。

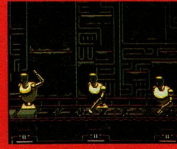
### いろいろなBGV



美しい自然風景のBGMが、ゲームの雰囲気を盛り上げる。



冒険的なBGMが、プレイヤーの心を燃立たせる。



未来的なBGMが、ゲームの世界観を演出する。



都会的なBGMが、ゲームの世界観を演出する。



都会的なBGMが、ゲームの世界観を演出する。

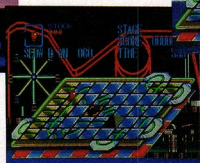


先の面では動かさない金色ブロックも登場する。

最初の面だけあってさすがに簡単。操作の画面にはちょうどいいね。



ピラミッド型のブロックは、ボールをジャンプさせられる。



一定時間たつと現れる敵もいる。



ブロックの中にはコースが刻まれていないものもある。

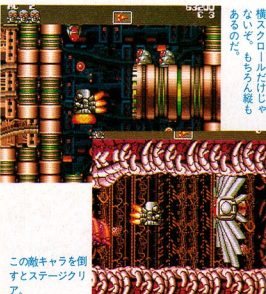


# アトミック・ロボキッド

●トレコ / 10月発売予定 / 6,800円 / SHT

発売日が1年も延びてしまった『アトミック・ロボキッド』だけど、ついに10月に発売されることになった。

ゲームの内容は、かわいロボキッドが数々のアイテムを駆使し、迷路状になった戦場を進みながら敵と戦っていくというコミカル・シューティングゲーム。多彩なパワーアップや隠し部屋、ビックなボスなど見どころ

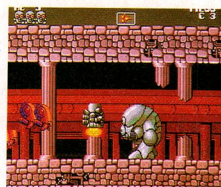


横スクロールだけじゃなくても、もちろん縦もあるのよ。

この敵キャラを倒すとステージクリア。

# 12ボキッドに人類最後の望みをかけた

トレコ第1弾がいよいよ発売されるぞ。舞台は核戦争後の地球。すでに人類は滅亡寸前、最後の種イブを探し求めろ!



敵キャラのデザインも豪華に描きこまれている。



ステージ間の画面、ドクテイエ、モスがロボキッドの生みの母。

もたくさんある。

初期のバージョンと比べてみると、グラフィックが格段に美しくなっていることがわかる。特に背景はメガドライブならではの二重



パワースタッフの豪華な演出も、昔ながらの王道スタイル。

ボスとの一騎打ちだ!

スクロールにより、奥行きが出てなかなか素晴らしいデキだ。

お待たせしたぶん、強力になった『アトミック・ロボキッド』に期待しよう。

# ヴァザム

●トレコ / 発売日未定 / 価格未定 / ARPG

もう1つ、トレコから11月に発売が予定されているのが『ヴァザム』だ。

このゲームは従来のアクションゲームにイベントやストーリー性を盛り込んだアクションRPG。

町の中や、フィールドを移動するところはRPGなのだが、敵と出会ったり城などに入ると、横から見たアクションゲームに早変わりする。

剣を振りかざして敵を倒していけばレベル



ここでは次のレベルまでのヒットポイントが聞ける。

# メッタ斬りの爽快感がたまらない

トレコ第2弾はアクション主体のRPG。メガドラユーザーの待ち望んでいたジャンルだけに期待大!

アプだ。もちろんRPGということで、強力な武器も用意されている。

現在のところ、まだ詳しいことはわからないが、メガドライブのユーザーから要望が多いRPGだけに、そのデキに期待したい。



中世的な雰囲気がある町並みも、主人公には期待がかかる。

おじさんには期待も、怪しげな



フィールド上はこんな感じで歩いていける。突然のジャンプも。



ジャンプして崖の上に行くことができる。もちろん攻撃も。



敵に挟まれた。画面左側にに行けば、逃げることもできる。

# スタークルーザー

●メサイヤ(NCS) 12月発売予定 価格未定 SHT&ADV

パソコン版で大ヒットしたあの「スタークルーザー」が、メサイヤ(NCS)からメガドライブに移植されることになった。

オリジナルはアルシスソフトから2年前に発表された3Dシューティング&アドベンチャーゲーム。ポリゴンを駆使したグラフィックで、本物感覚の戦闘が楽しめるのがウリだった。

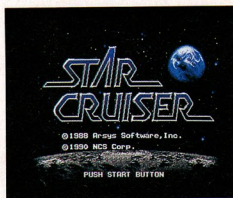
見かけの派手に目を奪われがちだが、ストーリーも秀逸。アドベンチャー部分だけを

取り出しても、決してそこのアドベンチャーゲームに劣ることはない完成度だ。

メガドライブに移植するにあたり、そのまま移植したのでは面白くないので、かなりパワーアップされるらしい。例えばパソコン版では、スタートするといきなり敵のまっただ中で、ややとつきにくかった。それがメガドライブ版では、そこに至るまでの過程の部分も追加されている。スムーズにゲームを進めているのだ。

# 3D実感!のシューティングゲーム

パソコン版で評判の高かった「スタークルーザー」をメガドライブに移植。SFファンにはうれしい1作だ。



前評判がかなりいいだけに、これから注目すべき1本だ。

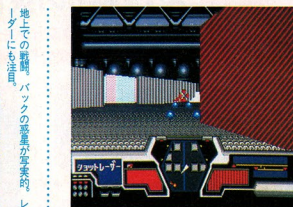
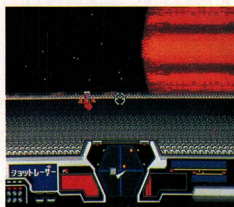
美しすぎる3Dグラフィックで驚かす地球へ

## スタークルーザーの時代背景

舞台は木星から始まり、そして宇宙へ……

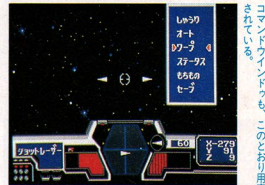
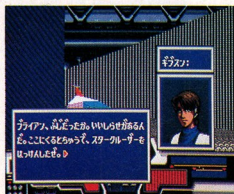


## 建物内での戦闘とADV画面だぞ



ADVの場面ではいろいろな情報が入る。ゴッパの士官だ。

本格的なADVにもひけを取らないはず。



3Dグラフィックで驚かす地球へ

宇宙で自分の船を知らずに、悪魔をさがすだけじゃつまらない。

はるか彼方の星を目標に、航行

## そして宇宙へ

## 魔物ハンター-妖子 第7の巻

## 妖子、魔物の手から学園を守れ!

メガドライブ、CD-ROM<sup>2</sup>、そしてビデオと、メディアミックス企画を展開中の「魔物ハンター-妖子」。妖子の魅力が炸裂!

●メサイヤ (NCS) / 発売日未定 / 価格未定 / ACT

メサイヤのメディアミックスゲーム第3弾は、サイドビューの全方向スクロール、ドラ



ヒロインの妖子。戦闘時にはチャイナドレスを愛用(?)。

マチックアクションゲーム「魔物ハンター妖子」だ。

まずはストーリーを紹介しよう。

16歳の女子高生である主人公の「真野妖子」が通う紅華学園に、突然現れた魔物達。真野一族の血筋から、自分の気持ちとは裏腹に、破邪の剣を手に魔物ハンターとして妖魔を封じ込めるために戦う妖子。

全5ステージは3次元スクロールを採用。



蓮の上をジャンプして、水の面上を渡れ。

この編は、ハリアにもなる武器。通常装備だ。



最大で縦8画面、横32画面のビッグスケールだ。



巨大植物の「ホモムスター」も通る妖子。



ハリアはよくやっつけておもしろい。はな高は道具屋なのだ。

## ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

## 人気麻雀ゲーム“自己中”登場!

ゲームアーツの第1弾は自社オリジナルの麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。メガドラオリジナルモードも用意されているぞ。

●ゲームアーツ / 発売日未定 / 価格未定 / TAB

ご存知、片山まさゆき原作の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が、メガドライブで発売される。今回予定されているものは、パソコン版やファミコンで大ヒットさせたノウハウを生かした、新たなオリジナルの麻雀ゲームだ。特にオリジナルの部分としては、今までに登場していない新キャラクターの採用(ユーザーからの要望が多いもの)、またオリジナルイベントモードとして「クラス対抗麻雀」

も取り入れる。

次号では、ゲームアーツが熱血メガドライブ宣言で登場するので、そちらのほうもぜひ読んでほしい。



なまこにはおまかせのまこちゃん



開発中のグラフィック。どんなキャラクターが登場するか楽しみだ。

## エアロプラスターズ(仮)

## 超興奮のパワーアップシューティング!

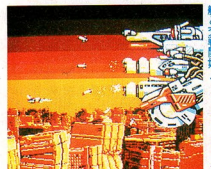
KANEKO第1弾は自社ビデオゲームからのバージョンアップ移植版。蓄積された技術力をメガドライブの開発にフル稼働。

●KANEKO / 10月発売予定 / 6,000円 / SHT

金子製作所のメガドライブ第1弾は、自社ビデオゲーム『エア・バスター』をバージョンアップさせた移植版『エアロプラスターズ』だ。『エア・バスター』は、横スクロールのシューティングで、そのスクロールスピードの速さが目立つ、パワーアップ型シューティングゲームだ。まさにメガドライブ向けのゲーム

といえるだろう。

また第2弾は11月発売予定で『ベルリンの壁』(仮)。2人同時プレイ可能で誰でもプレイできるアクションゲームだ。今までビデオゲームで数々のヒット作を出してきた金子製作所、期待できるサードパーティーの登場もある。



ベルリンの壁を突破するベルリンの壁

# BE-MEGA HOT MENU

## BEメガホットメニュー

- FZ戦記AXIS 28
- 銃/銃/銃/ 30
- スーパーモナコGP 32
- MICHAEL JACKSON's  
MOONWALKER 34
- ラスタンサーガII 36
- インセクターX 38



### 画期的なシステム導入

ウルフチームのメガドライブ第1弾「FZ戦記AXIS」は、今までのアクションゲームにはなかった新しいシステムを、いくつか導入している。その1つが「クォータービュー」と呼ばれる画面視点だ。

普通ゲーム画面は、横から見たサイドビューと、上から見たトップビューに分けられる。トップビューやサイドビューの欠点を、シューティングやアクションシーンをありのままにゲーム画面で表現することが難しいということ。例えば、トップビューでは高さという視点を、またサイドビューでは左右（前と奥行き）という視点を表現することができなかった。

しかし、この「クォータービュー」は、その両方の欠点をカバーするために、斜め上から3次元的な視点で眺めることができるのだ。画面写真を見てもらえばわかるように、このように高低、奥行きがともに感じられる立体感、質感は、今までのゲームにはあまりなかったタイプだ。

これでシューティングやアクションシーンでも、より現実感が感じられるものを作ることができるだろう。

## FZ戦記AXIS

ウルフチーム/9月発売予定/8,800円/ACT

陸専用機動兵器NAPに乗り込んだハード・ボウイ。軍事国家エルシリアの外人部隊アンテッドに入隊し、戦争に我が道を見出した……。ウルフチームの第1弾「AXIS」の本格的紹介だ。

### 豊富なマシンコーディネート

自キャラNAPには頭から脚まで合計14個の武装用のユニットをつけることができる。というよりは、このゲームではユニットダメージ制を採用しているのだから、ユニットをつける必要があるのだ。

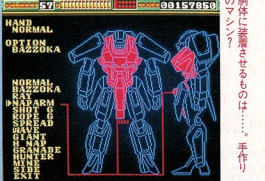
ユニットダメージ制とは、敵の攻撃を受けるたびに、装着しているユニットが1つずつ破壊され取れていき、全てがなくなった時に、自キャラ自体が完全破壊されるシステムのことだ。

ユニットは全部で20種類。ノーマル、レーザー、ナバーム、ワイヤー、メイン、ミサイルの各系統に分かれている。このユニットをゲームスタート前にNAPの各部位（右手、背中、左手、胴体、肩ジョイント、右腕、頭、右肩、左肩、右脚、左脚、右腕、左腕、左腰）に装着させるわけだが、右手に装着されたものをハンドウェポンと呼び、そして背中に装着されたものはオプションウェポンと呼ぶ。

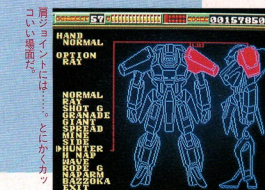
ハンドウェポンは威力は弱いが、弾数が無制限。一方、オプションウェポンは弾数に制限があるが強力だ。それ以外はシールドとしての役目をもつ。上述したユニットが装着できる各部位は、前から見ると装着順位順だが、後ろから見ると破壊した時に破壊されていく

順番になる。ハンドウェポン、オプションウェポンの性格とともに、これらのユニットの特性をよく把握することが、ゲームを進ませるうえで必要だ。

というのも、ステージの地形によって、いろいろな戦略を練って、NAPのマシンコーディネートを考えなければならないからだ。例えば、前方集中型、対空型、全方向対応型などの攻撃パリエーションをもたせること。これがこのゲームの楽しみの1つだといえる。



胴体を破壊されたものは……手作り



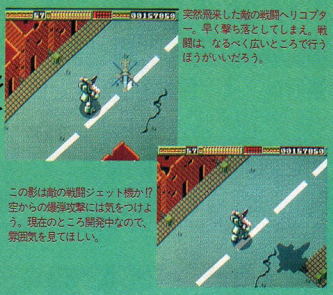
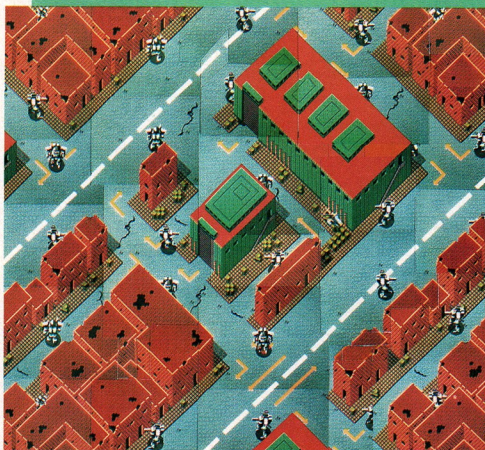
両サイドの武器は……ソニックガン

ステージ紹介 変化に富んだ地形の各ステージを簡単に紹介しよう

## STAGE 1

市街地。敵の機動兵器部隊を全て撃破し、  
退避用シャッターへ逃げ込め！  
戦場となった街。主要道路は広いが、いっ

たん市街地の中に入ってしまうと、高速移動  
がしにくくなるぞ。敵の攻撃も当然受けやす  
くなるだろう。そのへんがポイントか。



突然飛来した敵の戦闘ヘリコプター。早く撃ち落としてみよ。戦闘は、なるべく広いところで行うほうがいいだろう。

この影は敵の戦闘ジェット機が上空からの爆撃攻撃には気をつけよう。現在のところ開発中なので、戦闘音を見てほしい。

## STAGE 2



## STAGE 3

渓谷。戦場には似合わない、  
美しい川の流れる渓谷地帯。  
それとは裏腹に敵の追撃は激  
しくなる。

戦車の攻撃力には負けるな。



水の中ではどんな動きを見せるのか

## STAGE 4

洞窟。ここでは視界が遮ら  
れる。間から迫る敵の攻撃を  
かわすことができるか！

ここで必要なのは、とっさ  
の行動を取るための機動力か。

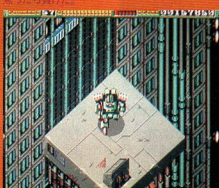


奥まで逃げろ。

## STAGES

アクシス入口。資材搬入用  
のリフトから、アクシス内部  
へ強行突破を敢行。狭い足場  
が死を招くぞ。

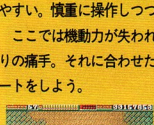
いよいよ敵の心臓部へ突入。  
この後は次号で。



慎重な行動で敵を倒す。



攻撃だ！ 詳しい紹介は次号で行うのでお楽しみに。



周りにいきなり近寄ってくる敵。どんな武器が必要なのか。

# 鮫! 鮫! 鮫!

★ START  
OFF SCREEN

TOAPLAN

TOAPLAN CO., Ltd. 1990

# 鮫! 鮫! 鮫!

東亜プラン/10月発売予定/価格未定/SHT

続々とメガドライブで移植・発売される東亜プランの超ハードSHTに新たなラインナップが加わった。昨秋発表されたばかりの『鮫! 鮫! 鮫!』だ。ド派手なパワーアップに腰を抜かすな!

## 早くも移植・発売 『鮫! 鮫! 鮫!』

つい最近ゲームセンターで見たばかりだと思っていた『鮫! 鮫! 鮫!』が、早くもメガドライブで登場するぞ。

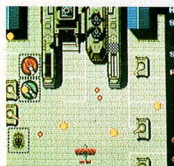
あの『飛翔鮫』の続編的な、超ハードシュ

ーティングゲームだ。もし知らないのなら、今からでもゲームセンターへ行って、修行しておいたほうがいいかね。

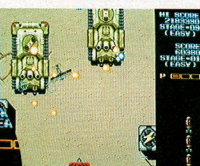
しかし、わずか1年あまりでビデオゲームから移植されるスピードは、ナミの早さじゃないと思う。早いほうがいいのに越したことはないが、デキのほう心配になる人もい

だろう。だが、その心配は全く無用だ。何しろ移植しているのが本家本元の東亜プランだからね。これなら安心して、発売まで待てるだろう?

とにかく完璧な移植度がわかるような、画面写真をじっくり眺めてくれ。



まるでドイツ軍の戦車を恐ろせるような重要なボイグイをもったボス。

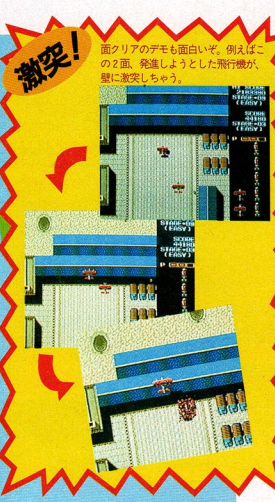


2つ一緒に攻撃してくるなんてスルー。こっちもパワーで対処だ。

敵か味方か? この飛行船を倒すと、アイテムが出現するのだ。



下には戦闘ボート、上には戦闘機、チクショー。覚えてやがれ!



面クリアのデキも面白いぞ。例えはこの2面、発達しようとした飛行機が、壁に衝突しちゃっ。

# ボム!



## 武器の使い分けがポイント

ビデオゲーム版を知らない人のために、ここで基本的な遊び方を説明しておく。

ルールは簡単。縦スクロールするフィー

ドで、四方八方から攻めてくる敵たちを叩きのめし、各面の最後に控える巨大ボスを倒せば面クリアとなる。シューティングの基本を踏まえた、オーソドックスなゲームだ。

パワーアップももちろんある。通常使用する武器は3種類、強さはそれぞれ4段階にな



巨大兵器の強さで、これより大きい敵はないだろう。

っている。ただでさえ難しいコトである東亜プランのゲームだ。この3種類の使い分けが、勝負の決め手になるコトは、言わなくてもわかるだろう。

武器の特徴を覚えてもらう意味も含めて、それぞれの武器の説明をしておこう。

## 1段階目

## 2段階目

## 3段階目

## 4段階目

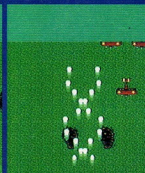
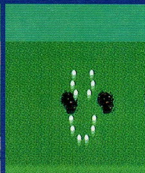
## ワイド(青)

最初から装備している武器。初めは3方向のみだが、パワーアップするたびに同時発射可能数が増えていく。最終的には幅の広い弾を撃っているように見える。広い範囲をカバーできるので、たくさん敵が登場する場所では強さを発揮する。いつでもどこでも安心して使える半面、あまり強力ではない。



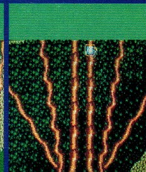
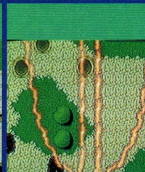
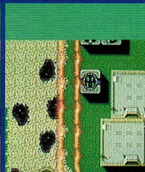
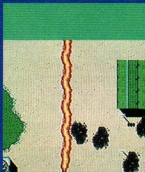
## ビーム(緑)

2つの弾が交互に波を描いて飛んでいく。弾自体がかなり強力なうえ、一度に発射される弾数が多い。パワーアップすると弾の描く軌跡の幅が広がり、敵を狙いやすくなる。前方への攻撃は強力だが、左右や後ろは完全に無防備になるので、周囲には常に注意を払いたい。ボスには有効。



## ファイヤー(赤)

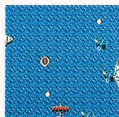
真っ赤な太い炎を発射する。もちろんこの炎、全ての部分に攻撃力がある。最初は1本の炎だが、パワーアップすると最高8本まで炎を発射する。しかも炎は、一定の範囲を行ったり来たり移動してくれるので、左右や後方からの敵にも対処できる。とにかく見た目も派手でカッコイイ。

パワーアップは  
必須条件

東亜プランのゲームという、カタイと



赤、青、緑の3種類があり、それぞれの色に、それぞれの武器が対応している。このアイテムを取ると、取った色に対応した武器を装備する。現在装備している武器と同じ色のアイテムを取った場合は、武器はそのままで、ボーナス得点が加算される。



東亜プラン名物になりつつあるアイテム。敵がたかきいる時、自分の戦闘力がたかきそうな時、ボスの戦闘時、いかに役に立つのかはともかく、10発までストックできるぞ。



このアイテムが最重要。何しろこれが無いと、一切のパワーアップができないのだ。アイテムを取ってもまず先にパワーアップせず、3つ集めて初めて1段階/パワーが上がる。全部で4段階あるということは、3回パワーアップすると最強段階だ。



これはパワーアップとは無関係だが、たくさん取れば、画クリアした時のボーナス得点に大きな差が出てくる。例えば画なら2万点×8個数、20個なら20万点×8の総量もボーナス45もらえる。産も積もれば山となる、というわけだ。



Sといえばスピードアップ。このアイテムは多少無理をしても、必ず取るよう心掛けたらいい。戦闘時の初期スピードはかなり遅いので、これを取らないと苦勞するぞ。



なかなか出現しないのが、この緑のアイテム。このアイテム、取った瞬間影で敵から奪取しても、もちろんこれも取ればいい。戦闘時のダメージが軽減する。ありがたいアイテムだ。このアイテムの場所を探すという楽しみ方もあるよね。

のソフト、かなりのモノになりそうだ、というのが、取材後の率直な感想だ。ちなみに3面から先は、次号で引き続き紹

介する予定。楽しみに待っていてくれ。

**TO BE CONTINUED!**

現在の制作状況だけど、全10面中の3面までできているそうだ。この3割の面だけ見ても、かなり力が入っているコトがわかる。こ

餃!  
餃!  
餃!



# スーパーモナコGP

セガ/8月9日発売/8,800円/RAC

スーパーヒットのセガ体感ゲームをメガドライブに完全移植!  
無理を道理にしたセガ開発スタッフの技術力に脱帽! ゴージャスな雰囲気も堪能してほしい。

## はっきり言って "買い" です

これはすごいぞ。何といっても体感ゲームの傑作「スーパーモナコGP」が、家庭で遊べてしまうのだから。このゲームを知らない人はいないよね? モナコっていう名前が示すとおり、F1シミュレーターともいわれるゲームだ。このゲームのビデオゲーム版には過去のレースゲームにはない、さまざまな仕掛けがあった。例えばフェラーリのマシンのようなセミオートマシフト、加速や急減速をも感じとれるシートなどなど。どれも体感ゲームならではの、ハデなものだった。

メガドライブで出すにあたって、これらのハード的付加要素は当然なくなってしまう。しかしサーキットの起伏、エンジン音などは、まさに体感ゲームそのままの迫力。これだけの興奮を家庭で満喫できるとは、はっきりいって予想外であった。

## そもそもF1レースとは

各サーキットごとに決められた周囲のタイムを競うのがスプリント・タイプのレースだが、その最高峰は、F1世界選手権である。

Fとは、四輪が露出した1人座席のレース専用車フォーミュラの頭文字で、1は、最高のレベルを表す。

'89年度には、世界各地で16戦開催された。

モナコで毎年開催されるレースもその一つで、モナコ市街を駆け抜けるレーシングカーの姿は、F1ファンならずとも一度はテレビで見かけたことがあるはずだ。ちなみに全16戦で、有利な11戦についてポイントを合計、優勝を争う。昨年のチャンピオンは、アラン・プロストだった。

## ゴージャスな雰囲気を そのまま移植

F1全16戦のなかでも、かなりのハブニングがあって、見ているだけで面白いのがこのモナコ。優雅な市街を地中海を眺めて走る、一般の道路を使った特設コースが有名だ。

そんな格調あふれるところをメガドライブでどこまで再現できるか、これが問題だろう。ところがどっこい、なんとも見事に再現してしまったのだ。セガスタッフは、「スーパーハンゴオン」の臨場感に驚いていたキミ。このゲームではそれをも上回る迫力があるのだから、すごきは想像できるでしょ?

さらに「スーパーハンゴオン」のような、オリジナルのモードもついている。それが全16戦を走れるという、ワールドチャンピオンシップだ。このモードでは、成績によって所属チームが次々変わるという、RPG的要素も入っている。つまり成績がよければマシンも使いやすくなるし、成績が悪ければその逆、というワケだ。

今回は、普通のスーパーモナコモードを中心に紹介していこう。

## フィット感覚の操作法

操作はカンタン。操作に使うボタンは、オプション画面で選択できる。シフトアップダウンに重点を置きたい人はシフトをボタンに、アクセルワークに気を使いたい人はアクセルとブレーキをボタンに設定できる。何度か遊んでみて、気に入ったボタン配置を使うようにしよう。

それから、オートマチックマシンにもなる。オートマ、4速マニュアル、7速マニュアルと、3種類のマシンから選べる。ちなみにエンジンのパワーも違う。7速マニュアルは一



おなじみのセガ、まあモードはマツ。他に練習モードがある。

番のパワーを誇るが、使い勝手が難しい。自分のウデの上達に合わせて、マシンも替えていこう。



## スーパーライセンスを目指せ

各セッティングをすませたら、さっそくレース開始。まずは予戦だ。ここでラップタイムが、本戦でのスターティンググリッドを決定する。参考までに予戦のコースは一部変更を施してあり、本戦よりも短くなっている。

本戦ではサーキットを3周する。ここで3位までに入った場合は、さらにウエットコンディションレース(路面が濡れている)に参加できる。ここではタイヤのグリップが失われ、かなり滑りやすくなっている。慎重な運転を心がけたい。



ちなみに予戦、本戦を問わず、あるスピード以上で障害物に衝突すると、マシンが爆発してしまふ。これではもう走れないので、その場でリタイアになる。これだけはやっちゃいけないぞ。

それからドライバーズポイントという要素もある。これは実際のF1におけるドライバーズポイントとは違い、いかに上手に走ったかを数値化したもの。例えば敵車にぶつかったり、路肩に乗り上げたりした場合は、それなりにポイントが少なくなる。予戦、本戦を通して評価され、そのポイントがある一定以上だった場合、スーパーライセンスが発行されるのだ。

## チャンピオンシップモード

このモードは、チャンピオンシップモードのメインメニューからスタートする。まず、ラウンド1のサンマリノGPが選ばれる。ドライバーの選択画面では、名前、マシン、エンジン、パワーなどの詳細が表示される。また、レース開始のオプションとして「START AT THE START」や「SELECT RIVAL」などの設定が可能だ。

## 臨場感を盛り上げるサウンド

このゲーム、確かにビデオゲーム版ほどのハデさはないが、実によくまとまっている。コースの起伏はもちろん、トンネルなんかも再現できているなんて想像もしなかった。ワールドチャンピオンシップモードで走れるコースは、全て練習走行できるの飽きもこない。

## スーパーモナコGPモード

予戦と本戦の画面が並べられている。予戦ではスタート直後の状況やドライバーズポイント表、エンジンスペック表などが表示される。本戦では実際のレース進行状況やタイム表、メットコンディションなどが確認できる。また、予選ラップタイムやドライバーズポイント表も詳細に示されている。

## スーパーモナコGP

最後に一つ、臨場感を高めるのに活躍しているサウンドについて。走行中は一切のBGMがない。その分エンジン音がすごい。例えば敵車が右後方から追いかけてきた場合、本当に右からエンジン音がするのだ。しかも音が徐々に大きくなる。ここまで凝った効果音も珍しい。さらにアーケード版をプレイした人にはわかると思うが、急激なシフトダウンをした時の「あの音」までも、忠実に再現さ

れている。音ばかりは鼓面で伝えることができないが、このゲームで遊ぶ時はヘッドフォンが必需品になるくらい、迫力のある音になっているぞ。

今回はスーパーモナコGPモードを紹介したが、次号ではワールドチャンピオンシップモードについても詳しく紹介する予定。楽しみに待っていてくれ。

# MICHAEL JACKSON's MOONWALKER

セガ/8月下旬発売/6,000円/ACT

MICHAEL JACKSON's  
**MOONWALKER**  
PUSH START BUTTON

マイケル・ジャクソンのゴキゲンなサウンドとアクションが、そのまま君の画面で爆発するぞ！ マイケルが君に贈る最高のダンシングアクションゲームだ。

## 究極のキャラクターゲーム

今月も登場のムーンウォーカー。さっそく先月の続きの紹介といきたいけど、その前にちょっと復習しておこう。

このゲームは、映画「ムーンウォーカー」をもとにして作られたアクションゲームだ。映画の雰囲気がよく現れていて、ゲームっていうよりは、プロモーションビデオ的なノリで見えて楽しんだほうがいいだろう。BGMに

は「SMOOTH CRIMINAL」「THRILLER」「BEAT IT」など、マイケルのヒットナンバーの中から5曲が使われていて、マイケルのファンキーボイスもサンプリングされている(留守電に入れたら面白そう)。ファンにはたまらないね。

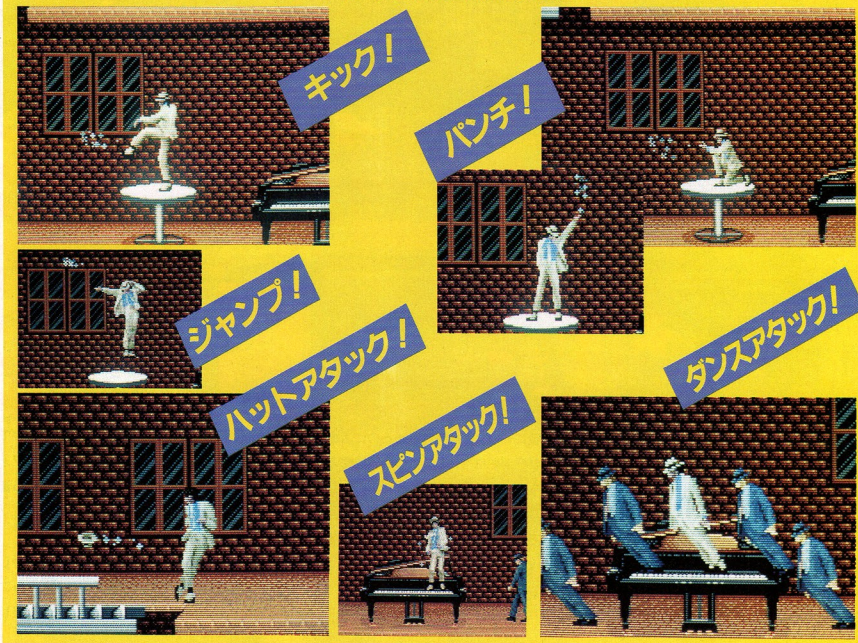
ゲームの目的は、ラウンド上に隠されている子供達を捜し出して救出することだ。捜すだけなら簡単だが、しっかり悪者が妨害してくれるので一筋縄ではいかないぞ。

まさかやればなっかってわけにもいかな

い。そこで攻撃方法なのだが、そこはマイケル。剣で切ったりするような下品なまねはしない。敵を手足の先から飛び出すきらめく星でフック飛ばす通常攻撃と、「スピリアタック」\*ハットアタック\*\*ダンスアタック\*などのマジック使用によるおしゃれな技を使うこともできる。その他にも階段や消火栓など、武器とは思えないようなもので敵を倒すことも可能なのだ。

簡単だろう。それでは、ラウンド3の紹介だ。

## マイケルの華麗な攻撃



\*MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™ VIDEO GAME PROGRAM DEVELOPED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. - \*MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™ VIDEO GAME AUDIO VISUAL DISPLAY ©1987 TRIUMPH INTERNATIONAL, INC. ALL RIGHTS RESERVED. - \*MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™ VIDEO GAME PROGRAM CODES ©1990 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. - THIS GAME IS BASED ON THE MOTION PICTURE "MOONWALKER" ©1988 ULTIMATE PRODUCTIONS.

## ROUND 3

森

霧の濃う不気味な夜の森。物音一つ聞こえてこない……と、突然もこもこ地面が盛り



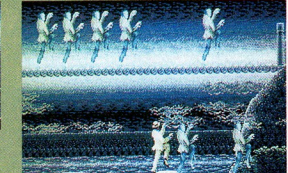
霧が立ち込める中をゾンビが襲ってきたぞ。



ハットアタックだ。これなら一撃で倒せるのだ。



ゾンビも踊るダンスアタック。ただし必殺技じゃないぞ。



これが噂のゾンビの嵐。スリラーでおなじみ。



たまたまエンゼルキーの音響にも歌を配れ



横に走ってレッツダンス。集団で日本版になったのではない。



敵陣取りと戦闘をワンコース。表にはゾン



強敵のマイケルにボスキャラが迫る。逃げ助けてー。

女の子が立っている。一対も早く救出せねば。

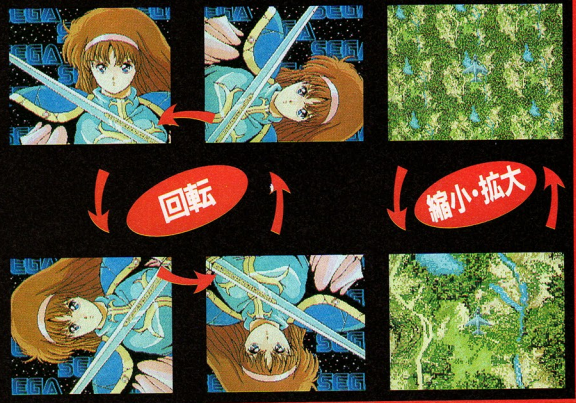


## メガドライブでも回転・拡大・縮小くらいはできるんだぞー!

突然だが、ここで大発表。なんとSEGAは密かにメガドライブ用「回転・拡大・縮小ルーチン」を開発していたのだ。写真を見ればわかると思うが、ビデオゲームなどと比較しても非常にきれいに動作している。通常こういった重い処理はハードウェアで行うが、メガドライブではソフトウェアで実現させている。これもCPUが68000でなければ不可能だったろう。

ところでスーパーファミには最初からこの機能があるが、背景には1画面しか使えない。しかしメガドライブは2画面持つことができるのだ。

このルーチンが完成されれば、今まで以上に迫力があるゲームが楽しめるだろう。対応ソフトが楽しみだね。



# ラストンサーガII

タイトル/8月発売予定/予価6,800円/ACT



タイトーのメガドライブ第3弾『ラストンサーガII』は、ビデオゲーム版からの完全移植。1ラウンドが3つのエリアから構成されている独自のシステムが目を引く、横スクロールのパワーアップアクションゲームだ。魔族どもを叩き斬れ!

## ビデオゲームからの完全移植だ

タイトーのメガドライブソフト第3弾は『ラストンサーガII』だ。このソフトはビデオゲーム版からの完全移植なので、詳しい説明は不要だと思うが、初めてプレイする人のために、簡単にストーリーとゲームシステムを紹介してみたい。

## ゲームシステム 3つのエリアから構成されている1ラウンド

ラウンドは全部で5つ。さらに各ラウンドは、「シューティング」「タイミング」「バトル」の3つのエリアに分かれている。

シューティングエリアは、とにかく出てくる敵を倒し、パワーアップアイテムを取りながら前へ前へと進んでいく。タイミングエリアも、行く先々に待ち受けているトラップをかわしながら同様に前へ進んでいく。そして最後のバトルエリアで、ラウンドボスが登場

する。ここにいる各ラウンドのボス達が、賢者の石を1個ずつ持っているのだ。こいつらをすべて倒して賢者の石を取り戻せ。

プレイヤーはライフ&ストック制で、ダメージを受けて、10ポイントのライフがなくなるとストックが1つ減っていく。また各エリアにはタイム制限があり、それをオーバーしても減っていく。そして全てのストックがなくなると、当然ゲームオーバーだ。

## 操作方法 アクションゲームの基本パターン

操作は方向ボタンの4方向とA、Bボタンで行う。Aボタンが攻撃、Bボタンがジャンプだ。Aボタンを押さないと、防御の姿勢となる。

特殊な攻撃法として、ジャンプした落下中

に方向ボタンの下+Aボタンを押すと、真下に向かって攻撃できる。

ちなみにジャンプはボタンを押す長さによって、大ジャンプと小ジャンプになるのだ。覚えておこう。



## STORY

設定は前作のビデオゲーム版『ラストンサーガI』より前の時代になっている。

天空にそびえる神殿-スカイスクレイパー。そこには、大地を治めるために天頂に納めなくてはならない、いくつかの「賢者の石」というものが存在する。

その頃、大地では人と魔族が平和に暮らしていた。しかしある時、魔族の中に大地を我が物にしようという心が芽生えはじめた。そして、ついに魔族はスカイスクレイパーに登り、賢者の石を手に入れてしまったのだ。魔族が天頂に納める前に、賢者の石を取り戻さなければならない。

その時、勇氣ある若者ラストンが立ち上がった。戦えラストン! 全ての賢者の石を取り戻し、スカイスクレイパーから魔族を追い払え! ラストンの英雄物語は今、始まったばかりだ。



## ラウンド紹介 ポスはこうして倒せ!

どのラウンドもさほど難しくないので、ボスの攻路を中心に紹介しよう。

# ROUND 1

スカイスクレイパーへの道のりは遠い。このラウンドはザコ敵もボスもまだまだ弱い。

タイミングエリアもブロックを崩すだけだが、下突きジャンプの技が必要だ。

### シューティングエリア



ウィザードのマントを見つけ、これで防御力が上がる。



アイテムを取って火が出るようになったぞ。強い強い。



鉄の爪でモンスターをぶったまげ!

### タイミングエリア



行く手を阻む壁。剣でザクザク崩していこう。

### バトルエリア

こいつは、こちらから攻撃をしなくては襲ってこない。しかし黙って見ていては、タイムがなくなってしまうぞ。

こいつを倒すには、次のパターンで攻撃するのがいい。敵は、こちらの最初の一撃は盾でかわすだけだが、次の一撃は盾でかわした後に剣で攻撃してくる。それを自分の盾で受けて、敵が剣を引くところを一撃加える。ここでは1回しか攻撃してはいけない。欲張って

2回以上攻撃しようとする、必ず敵の剣に当たってしまうのだ。要するに攻撃→攻撃→防御→即攻撃→即防御である。これを20数回繰り返せば倒せるぞ!

もし鉄の爪を装備していて、ライフに余裕がある場合は、敵の攻撃に関係なく連打で倒してしまったほうが早いだろう。



ボス敵登場。攻撃を弾かれた!



どうだ、攻撃を防いだぞ。



倒した! これが賢者の石だ。

# ROUND 2

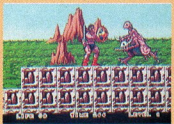
ラウンド1に似た地形だが、ザコ敵はかなり強くなっているので、要注意。タイミング

エリアも毒ガス以外にリフトなどのトラップがあって、全体的に難易度が上がっている。

### シューティングエリア



上突き、えい! ザクッ、ドビュッ!



急突進。気をつけろ。



周りを囲まれた。地を這っている奴は倒せないぞ。

### タイミングエリア

ここは毒ガス地帯だ。後ろから壊らった。



### バトルエリア

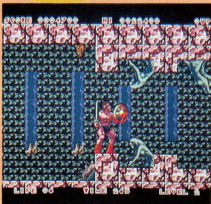
ラウンド1のボスより格段に弱い。弱点は頭なので、ジャンプ攻撃で頭を叩け。しかし、ぼーっとしていると、敵が自分の後ろにワープして攻撃してくるので、気を抜かず飛び回っていること。飛び回りながら攻撃すればいいわけだ。



メドゥッサ登場。刺したらすぐに逃げる。

# ROUND 3

### シューティングエリア



上から下からとせよ、なんてわけにはいかないか。

今までのラウンドとは違って、洞窟内へ。タイミングエリアはさらに難しくなっているぞ。

### タイミングエリア



ここは文字どおりタイミング勝負なのだ。



# インセクターX

ホット・ビィ/9月上旬発売/6,800円/SHT

ホット・ビィからのメガドライブ第1弾は、ビデオゲームからのアレンジ移植。超ハードな内容と今までのSHTにはなかったリアルな敵キャラは、オリジナルを超えたるぞ。今月から2回にわたって紹介+完全攻略だ！

## ひと味違った移植作

「インセクターX」は昨年の夏頃タイトルから発表されたビデオゲームで、知っている人も多いだろう。オリジナルはコミカル昆虫シューティングゲームだったが、9月にホット・ビィから発売されるメガドライブ版は、バイオメカニカル超ド級シューティングゲームになったぞ。プレイした感じでは、この変更は成功だ。メガドライブのすぐれたグラフィック機能をうまく使っていて、昆虫の超リア

ルさが見事ワリの1つになっているのだ。また舞台が昆虫世界なので、背景も昆虫の視点から見たミクロのもの。今までのSFシューティングゲームとは、ちょっと違った雰

囲気が漂っている。

今回は、全5ラウンドのうちラウンド1のMAP及びラウンド2・3のポイントと、パワーアップシステムについて紹介しよう。

## STORY

人間の知らない小型種族ベルザースとインセクターズ。ベルザース族の帝王ベルゼイドは、世界征服の野望を抱き、手始めにインセクターズを滅ぼした。次に人間を倒すために恐怖のメカ昆虫軍団を操り、人間達

を襲わせた。

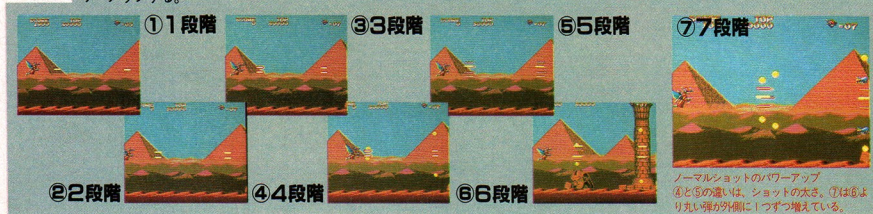
人間の少年に助けられ、かくまわれていたインセクター族最後の生き残り「カイト」は、人間達を助けるため、また仲間の仇を討つため、ただ1人ベルゼイド率いるメカ昆虫軍団に立ち向かうのであった。

## パワーアップシステム

ノーマルショットのパワーアップが7段階。また特定のアイテムを取ることで、8種類のオプションウェポンの装着が可能だ。

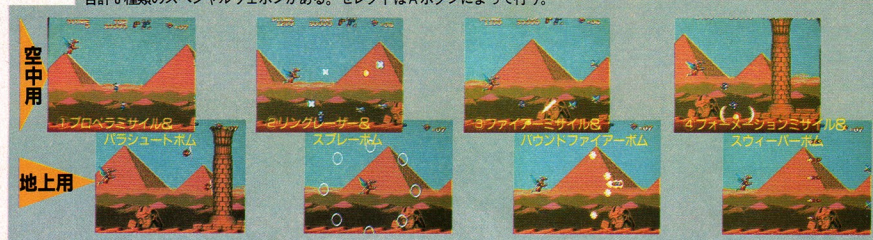
### ●ノーマルショット

自キャラが最初から装備している武器。特定の敵を倒すことによって出てくるパワーアップアイテムを取ると、最高7段階までパワーアップする。



### ●スペシャルウェポン

ノーマルショットのパワーアップアイテム同様、中ボスがかもっているある特定のアイテムを取ることで、スペシャルウェポンが装着できる。アイテムの種類は4つだが、1つにつき空中用と地上用の2つがあるので、合計8種類のスペシャルウェポンがある。セレクトはAボタンによって行う。



©1990 HOT.B CO.,LTD. LICENSED BY TAITO CORP.

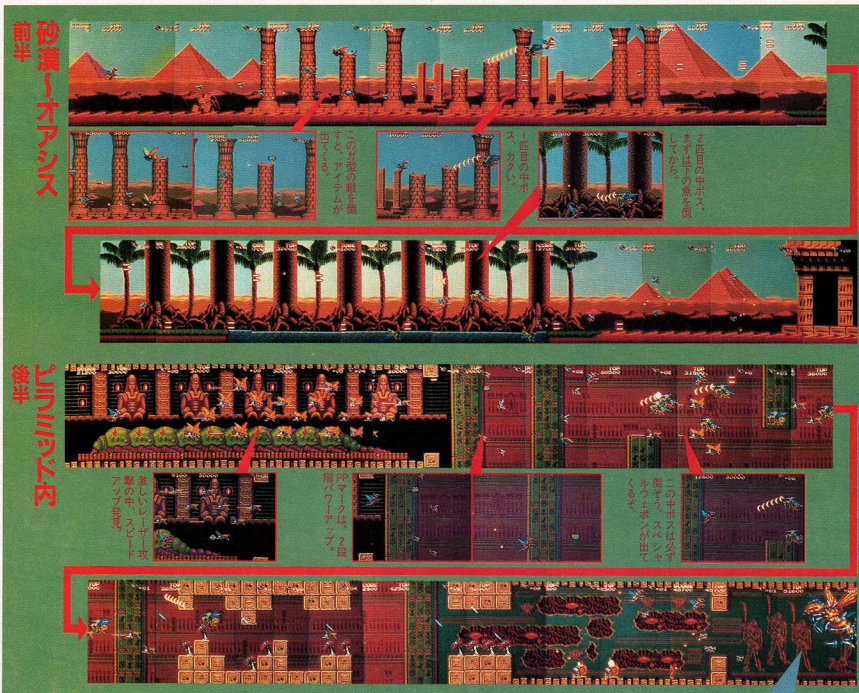
# ROUND 1

ラウンド1はデザートエリア(砂漠漢)。ここは大きく2つに分かれている。前半は、砂漠からオアシス。そして後半がオアシスのピラミッドの中だ。

前半は誰でも楽勝だろう。ここで忘れてならないのは、パワーアップアイテムをもっていきるガ型の敵キャラを確実に倒すこと。後半のピラミッドの中は、前半に比べると格段に難易度が上がっているの、パワーアップをしていることが必要だ。

後半で気をつけてほしいのが、壁などの障

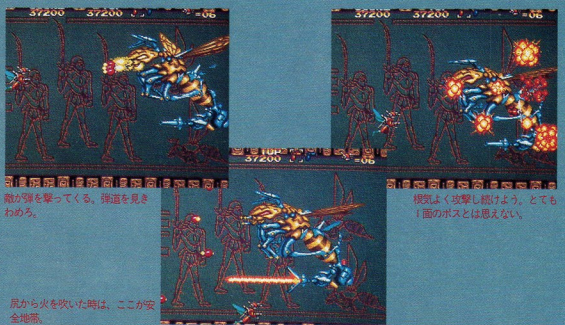
害物。当たっても死なないが、画面がスクロールするので、前に進まないとい左端との間に挟まれて死んでしまうぞ。あと前半にも出てきた2匹の中ボスのセミ型敵キャラだが、ここでは逃げずに倒そう。こいつらを倒すと、オプションウェポンが手に入るのだ。ボス戦に備えてぜひ欲しい。



## インセクターX

### ボス "ブレードデスビーター" (スズメバチ)

こいつの攻撃は口からの3方向ミサイルと、尻から出る火柱だ。口からのミサイルは発射前に光るので、よく弾道を見きわめて避けよう。ミサイルが3回発射されると、今度は尻から炎を出してくる。この攻撃は画面下側が安全地帯なので、炎が出終わるまでそこにいて、あとは同じように繰り返す。こいつは最初に出てくるボスのわりには、結構カタイ。気を抜かず、最後までしっかり攻撃を続けないと倒せないだろう。

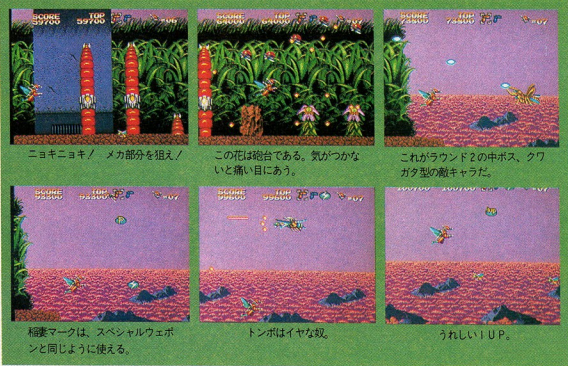


# ROUND 2

ラウンド2はプラトーエリア(高原面)。この面での強敵は、突然ニョキニョキと地から出てくるミミズだ。こいつの弱点は、その時現れる中央のメカ部分だけなので、非常にやっかい。こいつを倒さないで、逃げ道がわ

ずかに残されたミミズの上部しかない。そのうえ他のザコ敵の攻撃も集中する、という具合だ。あとイヤな敵はトンボ。こいつは後ろから出てきて、弾とビームをバカスカ撃って去っていく。出現場所をきちんと覚えておこう。

ここの中ボスはクワガタ。オプションウェポンを持っているので、必ず倒そう。



ニョキニョキ / メカ部分を狙え /

この花は砲台である。気がつかないと痛い目にあう。

これがラウンド2の中ボス、クワガタ型の敵キャラだ。

稲妻マークは、スペシャルウェポンと同じように使える。

トンボはイヤな奴。

うれしいUP。

## ボス "ランスホッパー" (バツ)

手足がモゾモゾ動いて、思わず背筋がゾゾーっとしてくる。しかし、倒すのは意外と簡単だ。敵の攻撃は、背中から直線的な弾を放つだけなので、画面左下にいればほとんど当たらない。敵はカタいので、ある程度パワーアップしないと、倒すのに時間がかかるぞ。



ラウンド2のボスは、この位置で……

撃ちまくってれば……

簡単に倒せる。

# ROUND 3

ラウンド3はシティエリア(都市面)。背景に大きな時計などがある、改めてマイキャラが昆虫サイズであることを感じさせる。このラウンドも1と同様に、前半の都市上空と

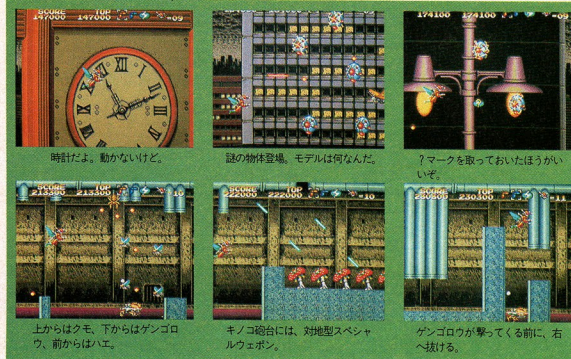
後半の下水道内の2つに分かれている。

ここまで来ると難易度もかなり上がっている。中ボスのカミキリムシ型キャラは、3匹同時に出現し、浮遊する誘導弾を撃ってくる。はっきりいって、並みの腕では切り抜けるのは至難の技だ。

後半の難敵は、ゲンゴロウ型の水生昆虫。

こいつは下から白い弾を撃ち上げ、これがマイキャラと同じラインに並ぶと3つに分裂するので、狭いところは逃げ場を失ってしまうぞ。

このラウンドから新たに?マークのアイテムが出てくる。このアイテムの効果については自分の目で確かめてほしい。



時計はよ、動かないけど。

謎の物体登場。モデルは何なんだ。

?マークを取っておいたほうがいいぞ。

上からはクモ、下からはゲンゴロウ、前からはハエ。

キノコ砲台には、対地型スペシャルウェポン。

ゲンゴロウが撃ってくる前に、右へ抜ける。



中ボスのカミキリムシは強い。強すぎる。

このゲームの難易度は、今までに発売されたメガドライブのシューティングゲームの中でも、1、2を争うものではないだろうか。

しかし操作性はいいし、キャラの動きもよくできている。音楽もCDが発売されるほどのデキだ。ゲームとしての個性が十分感じられ

るので、シューティングゲームに目の肥えているメガドライブユーザーにも、満足のものになるだろう。



第4回

# 新マシン開発工房

ついに登場? メガドラ用CD-ROM

出る出ると言いながら、なかなか登場しなかったメガドラ用CD-ROMだが、本物もやっと目の目を見ることになったらしい。

……と、こう書いたものの、短期的には、年内は無理というのが大方の予想だ。ま、スーパーファミコンの出方を見てからの秘密兵器としてとっておくつもりだろうが、阿木二百としては、こんなだったらいのいね、というメガドラCD-ROMユニットを提案してみたぞ!

## デザインは、一体感を重視

機能については後で話として、セガの製品とくれば、まずはデザインだ。

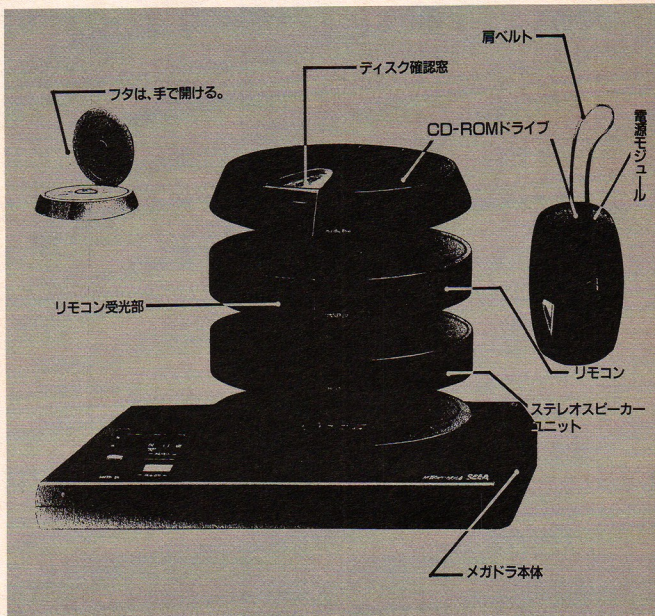
イラストを見てくれればわかるように、これはもう、なるべくしてなった、あるいは最初からそう仕組まれていたのでは? としか思えないようなデザインだ(自分で言うなってノ)。

すなわち、カートリッジの差込み口となっているあの円盤状の部分をすっぽり覆う形で、本体と一体化してしまうのである(実際、メガドラのデビュー当時には、こりゃCD-ROM内蔵かと勘違いしたくらいなのだ)。

で、CD-ROMユニットの下部がそのままカートリッジのスロットに入るようになっていて、駆動用のソフトやコントロールアプリケーションは、ユニット内に収められている(つまり合体したら即スタートできるってワケ)。

## 秘技“ダルマ落し”

しかし、これだけでは当たり前すぎる。ゲームギアにTVチュー



ナーが付くように、空には星があるように、このコラムで開発されるマシンには、プラスαの魅力が必要だ。

そこで秘技“ダルマ落し”の出番になるのだが、これは、本体とCD-ROMユニットの間にオプションユニットを挟むことによって機能が拡張できるようにしたものだ(なんのことはない、ユニットを重ねた姿がダルマ落しのダルマのようだからそう呼んでみたかっただけのことなのだ……)。

考えられるオプションユニットとしては、CDで音楽を聞く場合などのリモコン受光部や、ステレオスピーカーモジュール、または

既存のアンプやスピーカーを利用する場合に面倒な配線がいらないFMトランスミッター(音を電波で飛ばしてFMラジオやチューナーで受けられるようにするもの)、将来的なDVI(CDの中に1時間分のビデオ動画を入れてしまう、とてつもないテクノロジー)のためのプロセッサユニットなどがある。

さらに、ここまでくればしめたものと、逆にユニットをメガドラ本体と分離してディスクマン的に使う場合の電源モジュールというものも考えられる。これなど、スピーカーモジュールと併用して肩からポシェットのように下げられ

るようにすれば、女の子にも受けそうだし(勝手に決めつけるんじゃない)。

## 価格は、3万円てとこか?

今やCD-ROMといっても、ソニーのデータディスクマンが5万8,000円で買える時代(しかも、液晶モニターや電源が付いてた)。ここはひとつ、セガさんにがんばってもらってCDユニットが3万円前後(できればニッキッパ)、オプションユニットを一律5,000円くらいで供給してほしい(DVIは別格として)。そうすればCDプレイヤーとしても結構イイ線いくんじゃないかな。

# 第2回 ファミコン全国通信販売

## ぼくもホップで買ってます。(新品のみ)

逆輸入版 ゲームボーイ (USA)  
本体  
テトリス  
通信ケーブル  
1パック  
¥15,950

メガドライブ (セガ)  
定価 ¥21,000  
¥12,900

ファミコンコンピュータ (任天堂) 定価 ¥14,800 ¥9,550	ディスクシステム (任天堂) 定価 ¥16,000 ¥9,750	ツイステドアドベンチャー (ゲームソフト) 定価 ¥32,000 ¥24,800	PCエンジン コンプラファイックス (NEC) 定価 ¥24,800 ¥16,500	PCエンジン スーパーグラフィックス (NEC) 定価 ¥38,800 ¥26,800	PCエンジン用 CDROMシステム (NEC) 定価 ¥57,800 ¥38,900
---	--	--	--	---	--

<b>アクション</b> ドラゴンズピリット ラウル石井の チャイルドクエスト グインティ ¥81,300 7上 定価 ¥93,300 ¥4,050	クウォース VBALL 等々のどうし大規模 メジャーリーグ ¥81,950 7中 定価 ¥93,950 ¥4,500	松本享の株式必勝学II スクウェアのトムソー ドンドコドン ¥82,900 7中 定価 ¥94,900 ¥3,400	ファイアーエンブレム 忍者龍剣伝II ¥82,800 7中 定価 ¥94,800 ¥4,100	SDバトル大戦 ウルトラマン倶楽部 ¥82,900 7中 定価 ¥94,900 ¥6,750	ファイナルファンタジーII ¥86,600 7中 定価 ¥98,600 ¥6,750	水滸伝 (実用) ¥89,900 7中 定価 ¥101,900 ¥4,650	ハットリス (RPG) ¥94,050 7上 定価 ¥106,050 ¥8,000	
飛龍の拳III 五人の魔道士 ¥84,050 7上 定価 ¥96,050 ¥4,250	キャプテン翼II スーパーストライカー ¥84,950 7中 定価 ¥96,950 ¥5,850	Dr.マリオ ¥83,400 7中 定価 ¥95,400 ¥5,050	ニチブツ麻雀III マージャンGメン ¥84,100 7中 定価 ¥96,100 ¥4,350	ビックリマン ワウリン ¥84,350 7中 定価 ¥96,350 ¥4,150	ゲームパーティ コソコソパニック ¥84,150 7中 定価 ¥96,150 ¥4,650	SDC-ロ-総決戦 (ドラゴンクエスト) ¥84,650 7中 定価 ¥96,650 ¥3,400	燃えプロ'90 恋空 ¥84,700 7中 定価 ¥96,700 ¥4,200	ハッカーのソフト (ディスクROM) 全品ありです。 タイトルは、ハッ カーの広告を見て 下さい。
<b>ゲームボーイ</b> スーパードラゴンズ ¥89,900 7中 定価 ¥101,900 ¥4,250	ボバイ プロディア ¥81,100 7中 定価 ¥93,100 ¥1,200	バスロード SDルパン三世 ¥81,200 7中 定価 ¥93,200 ¥1,300	マゼンカ ロクンチェイス ¥81,300 7中 定価 ¥93,300 ¥1,500	フリップ フラッピーズ ¥81,500 7中 定価 ¥93,500 ¥1,800	クワックス クオース ¥81,800 7中 定価 ¥93,800 ¥1,950	レッドアリアム 天竺怪戦 ¥81,950 7中 定価 ¥93,950 ¥1,500	ウルトラマン倶楽部 Dr.マリオ ¥82,000 7中 定価 ¥94,000 ¥4,500	
<b>アクション</b> 津ノ王伝説 新編獅子舞 奇々怪界 アムドF ¥81,850 7上 定価 ¥93,850 ¥4,350	ニューランドストーリー メタルバスターズ メタルバスターズ シテイハンター ¥82,600 7中 定価 ¥94,600 ¥8,500	ミスターヘリの大冒険 ヘビーコエイト 忍SHINJOI BE BALL ¥82,850 7中 定価 ¥94,850 ¥4,450	麻雀学園マイルド ¥82,950 7中 定価 ¥94,950 ¥4,450	バスニック ¥83,850 7中 定価 ¥95,850 ¥4,950	セビリス フードラウト伝説 ¥84,850 7中 定価 ¥96,850 ¥4,850	スーパースター ソルジャー ¥84,850 7中 定価 ¥96,850 ¥5,150	最後の忍道 ¥84,500 7中 定価 ¥96,500 ¥5,150	
超絶倫人 ペラポマン ¥85,100 7上 定価 ¥97,100 ¥4,350	桃太郎伝説 ターボ ¥84,350 7中 定価 ¥96,350 ¥8,500	(スーパーグラフィックス専用) 大魔界村 ¥85,500 7中 定価 ¥97,500 ¥4,450	クラックス ¥84,450 7中 定価 ¥96,450 ¥5,050	ラビオレフ スペシャル ¥84,450 7中 定価 ¥96,450 ¥4,950	ロードランナー 失われた迷宮 ¥84,750 7中 定価 ¥96,750 ¥4,900	ラスタンサーガII ¥84,900 7中 定価 ¥96,900 ¥4,600	ワルキューレの 伝説 ¥85,150 7中 定価 ¥97,150 ¥4,600	
<b>アドベンチャー</b> ビックリマン大冒険 世界の島のレジェンド ロムロムスタジアム ¥81,950 7中 定価 ¥93,950 ¥2,800	サイアム・パル キョウロウの自己冒険 上海III レッドアラート ¥82,800 7中 定価 ¥94,800 ¥4,550	天外魔境ゾライア ¥85,600 7中 定価 ¥97,600 ¥5,950	うる星やつら ¥85,050 7中 定価 ¥97,050 ¥3,600	ソルビアンカ ¥84,950 7中 定価 ¥96,950 ¥3,900	迷宮のエルファイネ ワールドゴブナー ¥84,950 7中 定価 ¥96,950 ¥3,900	ジャック・クラウス ワールドゴブナー ¥84,600 7中 定価 ¥96,600 ¥3,900	ラストルルマダゴン (ドラゴンクエスト) ¥85,100 7中 定価 ¥97,100 ¥4,600	

### ●注文方法

- ① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。  
値段も確認して下さい。
- ② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。  
送料、合計金額を聞いて下さい。
- ③ 郵便局から、現金書留で郵便振替を送金下さい。  
このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないよう  
(差額の返金はしません。)
- ④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。  
(郵便振替の場合は15~20日)

### ●代金の目安

商品代金	手数料	送料
1本につき100円	ふつうのソフト3本まで 300~500円 本格ソフト・数本お買い 700~1100円	

●ふつうのソフト=黒いコ入りのだいたいセットで6~8日以内のものです。

### ●注意

- 不用品、取寄せの場合はメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。当店で、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 5日以内でも商品がご到着せず、何の連絡も無い場合は、電話でお問い合わせ下さい。
- 機種や年代の古いソフトは、その機種によっている限りあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格には消費税込みです。



〒134  
東京都江戸川区  
中葛西3-37-2  
株ホップ

テレホンサービス **03(877)6241代**  
(24時間)  
注文専用電話 **03(877)2711代**  
(12:00~18:00)  
郵便振替番号 東京 **0-365589 株ホップ**

# 特集2 メガドライブ '90年後半戦を 占う!

## ジャムおじさんのメガ ドラの今後を考える!

メガドラの今後を考えていることなんだけど、結論から言っちゃうとジャムおじさん、明るいんじゃないかと考えている。

4~5月にかけて出荷の動きが鈍くなったメガドラだが、「サンダーフォースIII」、「コラムス」のヒットによって、また動き始めた。発売以来、常に3番目のハードと言われ続けてきたメガドラだけど、このままのペースでいけば、ずばり来年の夏までには2番目の地位につけると予想できる。

ここで、およそ1年半で出荷ペース100万台を突破したメガドラのこれまでの軌跡を振り返ってみよう。爆発的なブームを生み出すことはなかったものの、着実なテンポで普及台数を伸ばしてきた姿が浮き彫りになってくる。

メガドラ発売後、まず飛びついたのは熱烈なセガファンであった。固定的なセガファンのためのハードにとどまっていたら100万台を突破することはなかったわけだ。今日の状況を生み出した理由は、大きく2つあると思われる。

1つは、メガドラの性能がマスターシステムなどに比べて抜群に良かったことだ。セガは、もともとアクションやシューティングを得意とするメーカーであるだけに、ハードの性能が良くなるほど本領を発揮しやすくなる。例えば、「大魔界村」や「ゴールデンアックス」などに、その片鱗を見せたわけだ。

2つには、サードパーティーの参入によって、ユーザー層が大きく広がったことが大きい。ナムコやタイトーの参入によって、ビデオゲームファンやファミコンユーザー

## キミは、7月以降発売される 約50本のソフト攻勢に耐えられるか?!

'88年10月にメガドラが発売されて以来、早くも1年半。今年後半だけでも発表されるソフトの数は、50本近くだ。サードパーティーも20社以上を数えるほどになり、メガドラはかつてない山場を迎えている。メガドラは、今年後半をどう戦っていくのか?!

メーカーインタビューを交えて占ってみよう!

一の取り込みで成功した。また、テクノソフトや電波新聞社の参入によって、パソコンユーザーにも一目置かせることに成功した。それじゃ、これで万々歳かというところとも言えない。

そこで、現在不安に思っている点について述べてみよう。

まず、気になるのはセガのゲームラインアップだ。今年の夏期商戦は、今後を占ううえで極めて重要だと思われる。

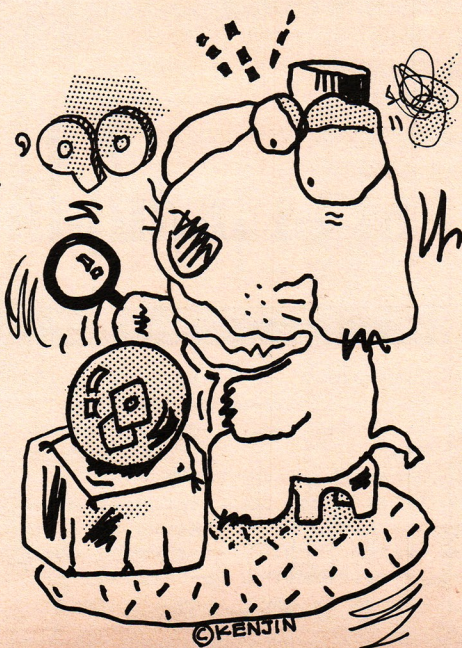
が、7月に発売されるのは、ユーザーがあまり期待していない「ESWAT」と「サイバーボール」の2本だけである。8月の「スーパーモナコGP」は期待大だが、正直いってセガの開発スタッフは、TVゲーム市場のことをわかっているのだろうか。

むしろ、1本でいいから「ギャラクシーフォース」か「ターボアウトラン」を出すほうがハードの普及に貢献することは明らかだ。もし、セガに移植する余裕がないのなら、他社に頼んでも発売を急ぐべきではないだろうか。

次に気になるのは、ゲームジャンルがシューティングやアクションに偏りすぎていることだ。このジャンルの問題に関しては、今後改善されていくと思われるが、ユーザーはいつまでも待ってられないということを申し上げておきたい。こんなきついことを書くのも、セガファンを自負するおじさんがメガドラに本当に期待しているからだ。わかってもらいたい。

## メガドラ200万台 突破作戦!

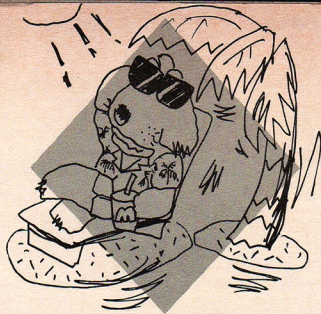
反面、明るい材料もある。サードパーティーの台頭だ。そのいい例が、ユーザーの期待が最も高いナムコだろう。



ナムコの場合、自社の売上げを伸ばすには、アメリカで最も元気のいいハードであるジェネシス（アメリカ版メガドラ）用の輸出を増やすことが不可欠である。「パーニングフォース」以降もビッグゲームが続々登場してくるだろう。そして早い時期に10本発売体制が整えば、ファミコンユーザーの多くがメガドラに鞍替えすることになるだろう。

もちろんナムコ以外のウルフチーム、ゲームアーツ、テクノソフト、電波新聞社、東亜プランといった、ファミコン陣営やPCエンジン陣営との差別化を図るうえで重要なメーカーの存在は、本当に心強い。これらのメーカーは、いずれも実力のある個性派ソフトハウスだけに、第2のエンニクスとなる素質十分である。

つまり、今後早期に200万台を達成するか否かは、こうしたサード



パーティーの活躍にかかっていると云えるだろう。

最後に、今後のメガドラの発展を考えるうえで不可欠となるポイントについて考えてみよう。

まず、重要なのはソフトの値段を現在の6千円台に抑えることだ。他のマシンでは、容量の拡大によってソフトの値段が高くなる傾向がある。しかしメガドラでは、4～6Mまでに容量を抑えて現在の価格体系を維持することが、ユーザーの拡大につながることは間違

ない。

なぜなら、メガドラのユーザー層の大半は中学生以上で、他のゲームマシンに比べると最も年齢層が高い。価格を現状に抑えることによって、さらに低年齢層のユーザーがより多くのゲームを購入する機会が生まれるからである。

つまり、参入メーカーのゲームにユーザーが懐しやす環境をできるだけ維持する。それによって、メーカー同士が共存することはもちろんのこと、ユーザーもマスコ

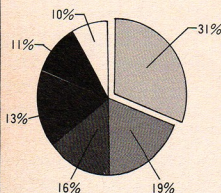
ミに踊らされることなく自分の目でゲームやメーカーの善し悪しを判断できるようになるわけだ。

もし、前述した状況がメガドラで実現すれば、ゲームマシンとしての寿命は飛躍的に伸びるし、いわゆる大ヒットゲームも生まれやすくなる。そしてハードがさらに普及するという好循環を生み出すことになるはずだ。

次に必要なのは、メガドラならではのゲーム作りを心掛けてほしいということ。これには、多機種へのメガドラゲームの移植を認めないことも含まれている。この点、セガにはユーザーの気持ちを中心に考えてほしいと、くれぐれもお願いしたい。

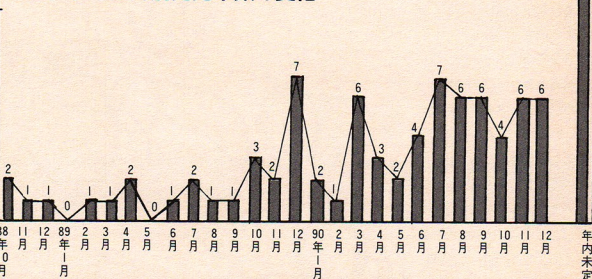
いろいろと言ってきたけど、結局メガドラの今後は、メーカーがいかに世のゲームマーを心服させるかにかかっているということにつきるだろう。(ジャムおじさん)

## 読者が望むゲームジャンル

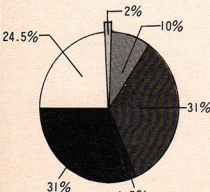


■RPG ■アドベンチャー  
■シミュレーション ■シューティング  
■アクション □その他

## '88年10月～'90年12月 メガドライブ月別発売本数の変化



## '90後半に発売される ゲームジャンル



■RPG ■アドベンチャー  
■シミュレーション ■シューティング  
■アクション □その他

## 読者は、メガドラについて、こんなふうに考えている

B Eメカ読者100人に、メガドラがこれからどうい方向へ向かったらいいかを聞いてみた。結果は、

- ①今のままでいい………27%
  - ②今のままでよくない……73%
- ①の理由として、「今のままで充実していけばよい」「グラフィックも音楽もゲームマシン中最高」じっくり構えて

万人を安心させるハードへ”マイナーのままでいてほしい”“スーパーファミコンと違う方向へ行ってほしいから”などがあがっていた。

また②の理由としては、「もっと色々なジャンルのゲームを出すべき」「ビデオゲームの移植ばかり」「性能をフルに使ったゲームが少ない」「マニア向けのゲー

ムが多い」「ドラクエやスーパーマリオのような国民的ソフトがない」「宣伝がへた。ハッタリでもいいから元気を強調してほしい」といった声が多かった。

こうしてみるとメガドラに今以上によくなってほしいという期待を込めた意見が多数派だ。セガははじめ参入メーカーの方々に期待!

# メーカー21社が自ら占う '90年後半戦略!

セガをはじめ参入メーカー21社の  
直撃アンケートを一挙掲載! 掲  
載は、50音順。なるべく原文に忠  
実に掲載させていただいた。記入  
していただいたメーカーの方々、  
御協力を感謝いたします。

## アスミック



一押しソフトは、ズバリ  
キューティ鈴木の  
リングサイドエンジェル

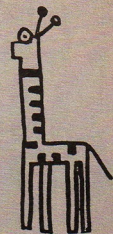
ハードで可愛いプロレスです。  
今年後半のメガドラソフトのライ  
ンナップをながめた印象は?

- ・自社 ひかえめな本数。
- ・他社 雨後のタケノコ。

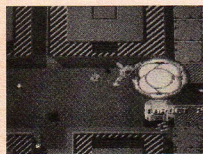
今年後半、メガドラを取り巻く環  
境について一言。

市場は、厳しくなってくると予  
想されますが、ビッグタイトルが  
並んでいるので健闘すると思う。  
最後に一言お願いします。

ユーザーに強くアピールするタ  
イトルをいくつか準備しています。  
ご期待ください。



## ウルフチーム



一押しソフトは、ズバリ  
グラナダ

ゲーム性の高いシューティング  
です。  
今年後半のメガドラソフトのライ  
ンナップをながめた印象は?

- ・自社 多彩にしていきたいと思

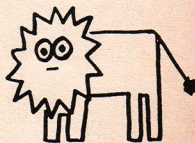
います。

- ・他社 粒ぞろい……。

今年後半、メガドラを取り巻く環  
境について一言。

スーパーファミコンは、脅威。  
最後に一言お願いします。

ガンバります。



## 金子製作所



一押しソフトは、ズバリ  
エアロプラスターズ

発売時期は未定ですが、ズバリ、  
オモシロ燃えますよ——。  
今年後半のメガドラソフトのライ  
ンナップをながめた印象は?

- ・自社 今のところ移植中心にな

ってます。

- ・他社 やはら、移植ものが中心  
なんですぬ——。

今年後半、メガドラを取り巻く環  
境について一言。

スーパーファミコンの発売によ  
って、メガドライブ (ハード) の  
売上が伸び悩むのでは? 価格も  
2万円を切るようです。ソフト

のバリエーションを増やさないと  
ダメでしょうね。移植、シューテ  
ィング、アクションだけでは先づ  
まりするかも。

最後に一言お願いします。

当社は、移植もので技術力を  
十分養ってからオリジナル、その  
他の方面に進もうと思ってます。  
スカは出たくないですからね——。

## 九娛貿易



一押しソフトは、ズバリ  
スーパーエアウルフ(仮)

メガドライブシューティングゲ  
ームの代表作をねらう力作!  
今年後半のメガドラソフトのライ  
ンナップをながめた印象は?

- ・自社 『スーパーエアウルフ』

が代表作になるのは、さほど難し  
くなさそうだ。

・他社 かなり力作が見うけられ  
るが「ストライダー飛竜」が強敵。  
今年後半、メガドラを取り巻く環  
境について一言。

ファミコンの低調とゲームボー  
イの伸び悩みを考えるとスーパー  
ファミコン一色とはいかない分

(価格やソフト数)が、メガドラの  
健闘が光るのではないかと。

最後に一言お願いします。

スーパーファミコン陣営では、  
ソフトの内容を厳選していると思  
っている。メガドラも一層ソフト  
のレベルアップを心がけねばと自  
戒している。今後の開発に努力し  
たい。

## ゲームアーツ



### 一押しソフトはズバリ

ぎゅわんぷらあ自己中心派  
片山まさゆきの麻雀道場

大人気マンガのキャラクターとコミカルな対戦ができる。その他、新たに「麻雀道場モード」を追加。今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・他社 全体的にアクションゲームの比率が高いが「サンダーフォースIII」のようなビジュアル的に優れた作品がそろってきており、たいへん好ましいと思います。今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

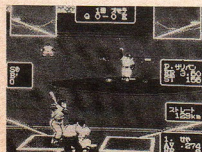
スーパーファミコンの影響は、避けられないと思いますが、モデ

ムなどの周辺機器の充実やゲームの質の向上によりかなり健闘してくれと見ています。

最後に一言お願いします。

今年から新規参入ということでは、全社あげて心機一転がんばっています。「麻雀道場」は我が社の麻雀ゲームのノウハウを全て注ぎ込んだ自慢作です。ご期待ください。

## サン電子



### 一押しソフトは、ズバリ

TEL・TEL、スタジアム

メガモデムと同時発売を予定している本格的シミュレーション野球ゲーム。1人でも楽しく、対戦ならもっと面白い。今年後半のメガドライブソフトの

ラインナップをながめた印象は？

・自社 もう少しタイトル数を出したいです。

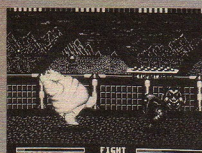
・他社 移植もの他にオリジナルも作ってほしいな。今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

ハードの種類が増える分だけ、ソフト1つあたりの数量が少なくな

るのでは……。



## サンリツ電気



### 一押しソフトは、ズバリ ファットマン

これ1本です。他に例を見ない、移植のアクションゲーム。今年後半のメガドライブのラインナップをながめた印象は？

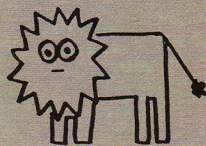
・自社 1本です。

・他社 サードパーティーから出るものや、ビッグタイトルの移植が目についた。

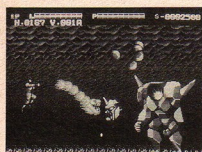
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

スーパーファミコン次第。最後に一言お願いします。これからよいソフトをどんどん作っていきたいと思っています。

どうぞ、よろしくをお願いします。



## シグマ商事



### 一押しソフトは、ズバリ 四天王

「四天王」の後、今のところ、今年後半のメガドララインナップは決まっていません。今年後半のメガドライブのラインナップをながめた印象は？

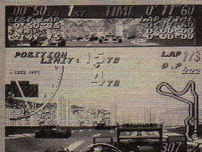
・自社 先ほどの答えと同じ。  
・他社 移植ものが多いようですが、オリジナルゲームでハードの販売台数を伸ばせるような、大物ソフトが欲しいと思います。今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
スーパーファミコンが発売されますが、メガドライブ自体は特定

のユーザーをつかんでいけると

思います。

最後に一言お願いします。  
「サードパーティーに参加して「四天王」で2作目です。やっとなら、今年後半のメガドラのパーソナリティがわかってきたところで。3作目は、今までの2作のノウハウを生かせると思います。ご期待ください。

## セガ



### 一押しソフトは、ズバリ 全て！

どれも自信作ばかりです。特に挙げると「スーパーモコGP」と「ストライダー飛竜」。「スーパー大戦略II(仮称)」も忘れなく。今年後半のメガドライブのライ

ンナップをながめた印象は？

・自社 「スーパーモコGP」「ストライダー飛竜」の大型移植を中心に、オリジナルの充実にも力を注いでいます。  
・他社 質も量も充実してきたので年末年始商戦が楽しみです。今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

16ビットゲーム機市場は、相当の盛り上がりが見込めます。オビニオンリーゲーである優位性を生かし、サードパーティーとともにメガドラワールドの更なる構築を図ります。最期に一言お願いします。

全方向で質の高いゲーム内容を追求していきます。今年のセガは「やりすぎ」期待してください。

## タイトー

COMING SOON



### 一押しソフトは、ズバリ ダライアス II

アーケードの興奮をそのまま家庭で楽しめるように開発していますので、よろしく！  
今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・自社 タイトーの看板作品が目白押し！  
・他社 RPGとシミュレーションが少ない。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
ほとんどソフトの質が上がってくると思います。  
最後に一言お願いします。

タイトーは皆さんが、こういったゲームを作ってほしいといったご要望にもとづき、ソフトの企画開発をしております。ですから、アーケードの移植が多いんです。

## テクノソフト

COMING SOON



### 一押しソフトは、ズバリ 新作！

後半戦に向けて、ファンタジー調の縦スクロールアクションシューティングゲームを出します。  
今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・自社 これまでと同様です。  
・他社 タイトル数が多いのでビックリ。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
スーパーファミコンが出ることによって市場が変化すると思われるが、当社としては、これまで同様ソフト開発に全力を注ぎ、ユー

ザーの判定を待つのみ。  
最後に一言お願いします。  
当社は、タイトル数は少ないが、1作1作に全力を注ぎます。

## 電波新聞社



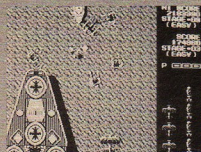
### 一押しソフトは、ズバリ アフターバーナー II

各メーカーさんも、がんばっているようですね。でも、ウチは、当然「アフターバーナー II」1本でがんばります。  
今年とし後半のメガドラソフトの

ラインナップをながめた印象は？  
前の質問と同じ答えです。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
良いソフトは多くのユーザーを呼び、多彩なユーザー層が敵しくソフトを育む。そういう環境になってほしいですね。  
最後に一言お願いします。

時間がかかっても、納得のいくソフトを提供していきたいと考えています。次回作の「ワードドリフト」よろしくをお願いします。

## 東亜プラン



### 一押しソフトは、ズバリ 餃 / 餃 / 餃 /

アーケードゲームの面白さを忠実に再現できているVERY GOODなソフトです。  
今秋、スーパーファミコンが登場するということだが、もし登場

・自社 多数のシューティングゲームが登場するため、競争が激しくなると思うが、自社作品には自信があります。  
・他社 わかりません。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
今秋、スーパーファミコンが、登場するということだが、もし登

場したら、厳しい状況になる。  
最後に一言お願いします。  
当社のソフトにメガドラの能力がマッチしているので非常に開発しやすい。今後ともハードの拡張に当社のソフトが協力できるようにガンバリマス！

## 東宝

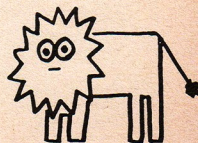


### 一押しソフトは、ズバリ ヘビーユニット

今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？  
特にありません。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

スーパーファミコンの登場で、ますます高度なゲームが登場してくるでしょう。またファミコン、PCエンジン、メガドライブなどそれぞれのマシンの特色を生かした(差別化した)ゲームがより多くなるでしょう。  
最後に一言お願いします。  
『ヘビーユニット』が選れて申し

訳ありません。少しでも早く出したいと思っています。



## トレコ

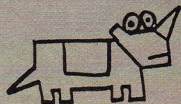


### 一押しソフトは、ズバリ アトミックロボキッド

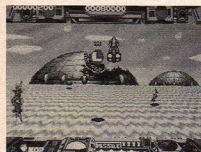
発売日が大幅に遅れた分、よりアーケードに近く完成度の高いものになったと自負しております。今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・自社 アクションRPG『ヴァザム』を発売予定。  
・他社 アクションとシューティング全盛と思われる。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
スーパーファミコン次第でしょう。16ビット機の先駆的存在であることは、プラスにもマイナス

にも作用しうと思う。  
最後一言をお願いします。  
ロボキッドとヴァザム、よろしくをお願いします。



## ナムコ



### 一押しソフトは、ズバリ クラックス バーニングフォース

9月発売の『クラックス』、バスルゲームは、この業界で大流行です。今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

ームです。  
今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？  
自社、他社を含めて、やっぱりゲームは、オリジナルなアイデアがあふれてほしいものですヨネ。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

ある特定のユーザーだけにだけた遊びのマシンというイメージから、様々な年齢層に受け入れられるようなソフト作りへ向かっていくのではないのでしょうか。  
最後に一言をお願いします。  
とにかくメガドラの柱的存在になり得るようなソフトがほしいし、目指していきます。

## 日本テレネット



### 一押しソフトは、ズバリ アズシオン

右方向の強制スクロールシューティングです。グラフィックの派手さバランス、どこをとっても素晴らしいし、しっかりしたデキです。今年後半メガドラソフトのライン

ナップをながめた印象は？  
・自社 11月は『ロードバスタ(カーアクション)』。12月に『アズシオン』が発売予定です。  
・他社 まだ、シューティング、アクションゲームが多く感じられる。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
まず、スーパーファミコンの発

売によりTVゲーム業界に大きな影響が及ぶ。16ビットのメガドラより機能が劣るPCエンジンは、ダメージを受けるのではないかと。最後に一言をお願いします。  
ユーザーが買って良かったと思うソフトを作りたい。従来の概念にとらわれない自由な発想で新しい分野に挑戦していきたいです。

## ビデオシステム



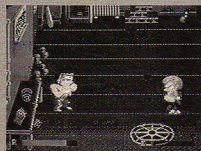
### 一押しソフトは、ズバリ スーパーバレーボール91(仮)

PCエンジン版で容量を削られた部分をメガドラ版では再現してアーケード版に近づけました。女子バレーなどが入る可能性も……？今年後半のメガドラソフトのライ

ナップをながめた印象は？  
・自社 当社は、開発がアーケード、PCエンジン、メガドラなど、多方面なのでなかなか連続してソフトが供給できないのが残念です。  
・他社 かなり期待できるラインナップ。ただし、移植もは、最近のアーケードゲームのレベルの低さからちょっと注意！

今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
PCエンジンが停滞気味なので、今がメガドラの伸びるチャンスだと思う。スーパーファミコンも発売されるので注意したいところ。  
最後に一言をお願いします。  
自社の移植も出しますが、オリジナルも出したいと思っています。

## ホット・ビィ



### 一押しソフトは、ズバリ 火激

あのアーケードゲームの人気者『火激』が、いよいよメガドライブの登場です。新必殺技も加わって楽しさ倍増！お楽しみに。今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・自社 2タイトル予定されていますし参入初年度としては、まずまずだと思います。  
・他社 当社としてもうかうかしてはもらえませんが、メガドラ市場全体を考えれば頼もしい限りです。  
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。  
スーパーファミコン発売で深刻

な影響があるものと考えられますが、いずれにしても我々サードパーティーのガンバリにかかっているとします。  
最後に一言をお願いします。  
開発陣もかなり慣れてきたのでさらに面白いソフトを出せると思います。今後は、メガドラオリジナルも出していきたいですね。



## 最後に

今年の秋は、ゲームギアの発売に始まり、スーパーファミコン、PCエンジンハンディタイプと、とにかく様々なハードの発売が予定されている。

また、メガドライブのソフトもセガやサードパーティーから、かなりの本数が発売される。

こうした状況は、コンピュータゲーム業界の活性化のためには、とても喜ばしいことだ。

だが、メガドライブの発展を創刊以来見守ってきた本誌は、冷静に考えれば考えるほど、ちょっと待てよ、と思ってしまうのだ。

確かに1年前とは違い、サードパーティー（あの頃はテクノソフトだけだった。参入が囁かされているメーカーに声をかけても、ほとんど消極的なコメントしかもらえなかった）も増え、新作ソフトの数もずいぶん増えた。

だが、本誌の大多数の読者が考えているように、ジャンルに偏りがあるというのは、どうしても否定できないと思う。

確かに、これでひとまずステータスができ、さらなる飛躍が期待できる、というのなら話わかる。だが、某ソフトメーカーの担当者

が言うように、シューティングやアクションだけを作っていれば、そこそこ売れるし、リスクも少ない、という考え方はどうだろうか？

各メーカーにはそれぞれの事情があり、だからどうしろとは決して言えないが、メガドライブがマニアのマシンを脱し、現在よりもさらにメジャー（台数が増加すれば、ソフトの売上げもアップするし、今は参入をためらっている有力なサードパーティーも参入するようになる。事実この1年はそれを証明してくれた）なマシンになるためには、今以上の品揃えが必要になってくることは必至だ。品揃えとは、すなわちジャンル別のソフトの質と量の充実である。

とりあえず、今年いっぱいでもメガドライブのシューティング、アクション分野におけるステータスは、ある程度確立するとみていだろう。

それ以後も、こうした儲る確率の高いジャンルのソフトが、毎月ひしめきあうようになれば、ユーザーは食糧不足になり、共倒れの可能性もある。

サードパーティーには、もし1本ヒットしたら、その次は違ったジャンルのソフトに、意欲的にチャレンジしてもらいたいものだ。

もう一つ気がかりなのが、セガの戦略だ。

ソフトのラインナップをみても、CD-ROMの進行状況をみても、どうもイマイチ、リーダーとしてのパワーがユーザーに伝わってこないのだ。

PCエンジンを支えるハードソンのように、「ポピュラス」「天外魔境II」「ワングラ・フロム・イス」等売れ続のラインナップをずらりと並べ、PCエンジンはがんばるぞ！ CD-ROMもHuカードもこれからのモノがぞくぞく出るぞ！ という意気込みをひしひしとユーザーに伝える戦略を、セガも見習ってほしいものだ。ユーザーだって、サードパーティーだって、雑誌だって、メガドライブが面白うだから、セガだったら何かやってくれるのでは、とみんな期待してここまでついてきた。そして、ここいらで、もうひとがんばりしてもいいかと思っている。

### ショップサイドは、こう見る！

最期に、博品館トイパークさん  
に現場の動向をうかがった。

最近のメガドラの動向は？

ビデオゲームの移植で完成度の高い「DJボーイ」などがよく動いています。シューティングでは、やっぱり「サンダーフォースIII」。今年後半、一押しソフトは？

「コラムス」「スーパーモナコGP」  
でしょう。前者は、「テトリス」を

越えるパズルゲームと、またマニア受け、年齢層が高いというメガドラの評価を打ち破るソフトとして、また後者はシンプルなゲーム性と移植度の高い作品として、今年後半のメガドラソフトのラインナップの印象は？

年末に向けて、ソフト不足は解消できるでしょう。今後ソフト数だけでなく内容的にも充実したソフトを期待しています。

## マイクロネット



### 一押しソフトは、ズバリ シーザーの戦い(仮)

シューティングゲームばかりが多い中、異色のリアルタイプシミュレーションゲームです。普通のシミュレーションゲームはとも、という方にもおススメ。  
今年後半のメガドラソフトのライ

ンナップをながめた印象は？

・自社 「ジャンクション」「シーザーの戦い」ともに競合ソフトが少ないジャンルなので、ラッキーだと思う。

・他社 だんだん、メガドラのハードを使いこなしたソフトが多くなってきたと思う。

今年後半、メガドラを取り巻く環

境について一言。

スーパーファミコンとは、競争するのではなく共存できる方向をねらって行けば、イケルと思う。  
最後に一言、お願いします。

アーケードからの移植が多いのですが、当社はパソコンソフト出身なので、できるだけオリジナルにこだわってきたい。

## メサイヤ(NCS)



### 一押しソフトは、ズバリ 魔物ハンター妖子

16歳がんばります。  
今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめた印象は？

・自社 期待できそうです。  
・他社 期待しています。

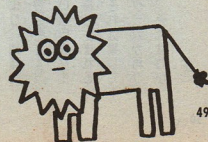
今年後半、メガドラを取り巻く環境について一言。

メガドラユーザーは、どこまでもついてきてくれると信じています。なあ、みんな。

最後に一言お願いします。

メガドラは、実力のうえでは「メガドライブ」といっても過言ではありません。一見できそうにない

ことをやる、やる必要のないことをやる、そんなメーカーでありたいです。あれれ？ 一風変わったゲームの企画も進行中ですので、ひとつ長い目で見て。



# 夢の続きに

人類によって大爆発を起して滅んだ地球。白いカララの中にそれを閉じ込め、新たな文明を築いてきた人類。その1人である選伝子・フログラム・サトルは、自ら製作したハイオ・シミューレーションゲームの中で、行方不明の母に会い、自分の体に全ての生物の選伝子が組み込まれていることを知る。そして、白いカララの崩壊とともに、また新たな事実が……。

白いカララの崩壊が始まった。全てが一度、無に帰る。サトルはいつの間にか人間の姿に戻っていた。

ママノ ママノ……強いエネルギー波がノ

白いカララが壊れ始めたわ……。

壊れるの……どうして?

白いカララは、薄くべらな人工の大地……無機質の作り物……人は大地の生命エネルギーがなければ、生きていくことができないから、時々生きている人間の生命エネルギーを少し取り取って、無機質の塊に命を与えてきた……。

パパも犠牲になった……。

そう……でも、大勢の人間が生きていくには、かなりの大地のエネルギーが必要……犠牲者がいくらかいても、足りない……。

じゃあ、どうしてよ……?

白いカララを保っていたのは、地球の生命エネルギーだったの……パパのまじりに犠牲になった人のエネルギーでは……。

地球が爆発したから白いカララも?

そっふ……もともと地球全体が一つの生命体だということ、人間は気がつかなかった……だから……。

地球が一つの生命体?

そっふ……地球は大きな一つの生物……生命体でわかりにくければ、地球全体が、一つの巨大な細胞だと思えばいい……。

動物も植物も、それ自身が一つの生物だと人間は思っていたけれど、そっでは……人間が生物だと思っていたもの全てが、地球という巨大な細胞の、一つの構成

要素にすぎない……もちろん人間も……。

人間は、地球という生物を司る。選伝子に当たるの……。

選伝子?

そっ……なの人間達は、自分達を個別の生物だと考えてしまっただから……地球の全てを、自分達のために使い始めてしまった……。

選伝子だけが生きていても意味がないの……地球全体のフログラムを、正しく進行しなければいけないから……あることが人間は、地球を捨てて、自分達だけで生きていこうとした……。

だから滅びるんだね……。

サトル……新しい地球に命を吹

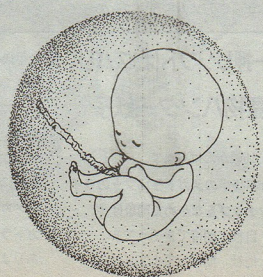
き込むのは、私達の役目の……命を?

息絶える直前に大爆発を起して、宇宙になった地球……そのほとんど部分は、さっさと無数の星になったけれど、少くも残った生命エネルギーが固まって、また水の滴のような地球ができた……でも、そのままは、ただの生命エネルギーの塊……命の形がまだない……私達……、生命エネルギーを命にするのよ……。

さあ、サトル……心を解き放つて……あなたと私の体の形に集合している全ての生物の選伝子が、地球に帰る……かつて地球に生きていた、全ての生物の選伝子……地球という巨大な生物の進化のフログラム……それを……この地球に……。

2人の体が、粉になって、サラ

サラと崩れ落ちた。風がそれを運び、大地はそれを吸い込む。自然のリズムに合わせて……。2人の体から地球へと吸い込まれた、全ての生物の選伝子達は、やがて一つの原子生命体を形作る。長い進化のフログラムが始まり、地球には再びたくさの生物が誕生する。その中から、地球という巨大な生命体の選伝子となる種も生まれることだろう。だが、それは果して人か? 地球のフログラムが再び人類を誕生させるか、それはわからない。



# [ TVモニターの裏からながめてみれば ]

## ゲームライターふらふら日記

●折原光治  
イラスト・中元正敏

### 第3回 仕事とはいえ、クソゲーを紹介するのはツライの巻

前回は、ワタシくらの年齢の方には難しく、若い方々にはチンパンカンパンな内容だったかもしれない(※1)。でもね、そういう“なつかしい名作”といわれるものも、知っておいてソシないと思うんだ。もしかしたら家庭用ゲームマシンに移植されるかもしれない(今からそんなことはありえないか)ね。

で、今回のテーマなんだけど、“ワタシなりのゲーム評価法”と題して、キッチリさせておきたいと思っている。

御存知の方もいるかもしれないが、ワタシはドッグレース(※2)のページでも筆をふるって(キーを叩いて?)いる。ドッグレースのページではえらそーなことを言っているけど、ワタシはワタシなりの評価基準というのをもっているつもりなのだ。まあそのへんのお話ということだ。

ドッグレースでの点数は、1~10点までの10段階だ。が、しかし実際1点や2点はつけるわけにはいかない。だから実質7段階評価くらいに受けとってもらいたい。少なくともワタシの場合はそうなる。

なぜちゃんと10段階評価しないのかという愚問の解説は、またの機会にゆずるとしよう。それよりも、7段階評価でいうと、標準点は、何点になるかを考えよう。答え

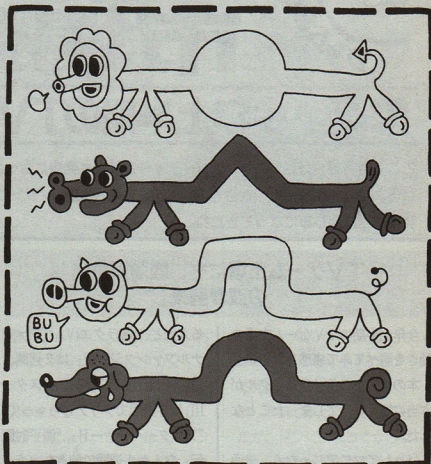
はもちろん7点だ。これは大変重要なことなので、必ず覚えておいてもらいたい。

次に、ドッグレースの正しい見方を簡単に説明しておくことにしよう。そもそも、ドッグレースのように複数の人の意見がある場合は、同じゲームでも評価が異なることがまある。購買の判断基準としてこのドッグレースを活用する場合、自分の考えと近い人の意見を参考にするのがいい。誰か該当するかは、過去に発売されたソフト(※3)の評価を見れば、ある程度判別がつくと思う。

ちなみにワタシの好きなゲームはどういう傾向なのかというと、演出や音楽が凝っていて、なおかつ思考型以外のもの(※4)。とはいっても相当おもしろいければ、思考型でもいい評価になることもあるんだよね(※5)。

ま、これだけでも知っていれば、ドッグレースの実用度が上がるってなもんでしょ。

話はソレるけど、やはりこのような本を買う人というのは、新作情報をいち早く知りたいのと同時に、クソゲー(※6)をつかまされたくないのがあるんじゃないかと思う。もちろんワタシだって、つまらないソフトは買いたくありませんから。そこで本題に戻りますが、ドッグレース以外のページで、そのゲームのクソ



ゲ一度を判断する必殺の方法を伝授しましょう(おおげさ)。

まずゲームの紹介記事を見る。この記事を書いている人だったりやっぱり人間だから、面白いゲームの紹介をするときは楽しいし、逆につまらないゲームの紹介は、楽しくもなんともないのです。ちなみに一言つけ加えると、普通のユーザーは、つまらなければ遊ばなければいいだけのことだよ。そのソフトは、煮るなり焼くなりすれば済むことだ。でも仕事となると、そうはいかないんだよ(※7)。そのへん、理解してください。

そこで、この性質を利用して、その紹介記事を書いている人にな

りやの場合は、クソゲーの可能性が大。ちょっとおかしな判断なので、正確さはないのだけど、これとドッグレースを併用すれば、それなりの効果を発揮できるのではないだろうか(※8)。

さて、今日は雑誌から知る、クソゲー判別法を紹介しました。ひよっとしたら、もっと確実でわかりやすい判別法があるかもしれない。それがわかった方は、ぜひお手紙ください。ワタシも参考にしたいので(笑)。

来月はどんなテーマにしようかな。なんか取り上げてほしいテーマ、質問等があったら、編集部まで手紙でくださいまし。ではまた、来月号でお会いしましょう。

<補注>

※1. チンパンカンパンな内容 それもそのはず。なじりも10年近く前の話でもん。でもその頃のゲームにして、今のゲームは読めない  
※2. ドッグレース 発売予定日が近づいたソフトたちをつかまえて、複数の人へ文句を言わ

れるという、ソフトにとっては困ったコーナー(とソフトたちは思っているに違いない)  
※3. 過去に発売されたソフトもつかりやすく言うと、自分が「こりゃクソゲー」と思ったソフト  
※4. 思考型以外

ゲームなんだよ、シミュレーションとかアドベンチャーは、頭悪いら。  
※5. 思考型でもいい評価 これは誰かなんと言おうと、ハドソン最大の傑作ともいえる「ネクリス」のこと。  
※6. クソゲー 某ファミコン雑誌で生まれた言葉な

のがな? その意味は、言葉のニュアンスから、すぐに理解できるはず。  
※7. 仕事の場合 つまらぬゲームでも、記事にしないといけない場合も多いわけ。  
※8. それなりの効果 まあ、何も参考にしないよりは、はるかに確実だと思うけどね。雑誌の立

場。あらかさま意見は言えないわけだ。



# THE TV-GAME MARKET FRONTLINE

writing/シャムおじさん  
(サラリーマンゲーム評論家)  
illustration/ジャンパー山口

## TVゲーム 市場最前線

### 第4回「今年上半期のTVゲーム市場動向を探る!」

ここ1カ月でメガドラのサードパーティーが10社も発表になった。その中にはユーザーが期待していたメーカーもいくつか入っている。一方、アメリカは引き続き絶好調のようで、PCエンジンにも大差をつけているようだ。こうなってくると、スーパーファミとの対決が本当に楽しみになってきたね。

#### TVゲーム市場にも、軽薄短小化の波が到来

今年上半期のTVゲーム市場の動きを調べてみて痛感したのは、本今のソフトのライフサイクルが本当に短くなってしまったことなんだ。

けっしてマニアじゃなく、普通のちょっとしたゲームに寝っ

る人だと、『ドラクエIV』、『ファンタジーIII』は2週間、『女神転生II』、『ファンシースターIII』は3週間でクリアしちゃって、『アフターバーナーII』、『源平討魔伝』なんか1週間で飽きちゃう、なんていうタイプのユーザーが、

結構増えてきているんだ。

これはゲームを味わう時代から、ゲームを消費する時代へと、ユーザーの購入パターンが変化してきたことを端的に物語っている。まあ、それだけゲームも、TVゲームという友人とのつきあひ方に、慣れてきたということなんだけど、実はメーカーサイドにも大きな要因がある。

すなわち、それだけTVゲームが面白くなくなっているという事なんだ。メガドライブが健闘しようが、スーパーファミが発売になろうが、ユーザーがわくわくし、恋人にしたいと思うようなゲームが出てこないで、TVゲーム市場はあと2~3年で衰退に向かうのではと心配になってしまう。

そこで、TVゲームメーカーにお願いしたいことが2つある。1つは、ユーザーの誰もがエンディングまで行けるモードを設定

し、作品全体を見せてほしいってこと。特にシューティングなんか、やたら難しくして2面ぐらいがやっとうというのが最近が多い。これではユーザーは、ゲームと友達になる前にさよならせざるを得ないわけだ。エンディングまで行けるゲームは、絶賛されこそすれ、それで評価が下がるってことは絶対がないと断言したい。いわゆるマニアに対しては、超ハードモードで対応すればよいと思うがどうだろうか。

2つ目は、もう一度やってみたなどと思わせるゲームを、年に1本ぐらいは作ってほしいということ。当然時間がかかるのだけれうが、メーカーが練りに練った自信作なら、値段は高くなってもしようがないとユーザーは納得してくれるはずだ。しかし、拙速で作った小作品は、値段を低く抑えることも同時にお願いしたいけどね。

#### DATA1 今年上半期ヒットゲームBEST20

	ソフト名	メーカー名	機種	ジャンル
1	ドラゴンクエストIV	エニックス	FC	RPG
2	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	FC	RPG
3	SDガンダムSD戦国伝	バンダイ	GB	SLG
4	SDバトル大相撲	バンダイ	FC	ACT
5	摩陀羅	コナミ	FC	RPG
6	アフターバーナーII	電波新聞社	MD	SHT
7	信長の野望・戦国群雄伝	光荣	FC	SLG
8	女神転生II	ナムコ	FC	RPG
9	源平討魔伝	ナムコ	PC	ACT
10	ウィザードリィIII	アスキー	FC	RPG
11	ファンシースターIII	セガ	MD	RPG
12	ファイアーエムブレム	任天堂	FC	SLG
13	スーパーダライアス	NECアベニュー	PC	SHT
14	ウルトラマン倶楽部2	ユタカ・バンダイ	FC	RPG
15	ソーサリアン	セガ	MD	RPG
16	クオース	コナミ	GB	SHT
17	ベストプレープロ野球II	アスキー	FC	SLG
18	がんばれゴエモン外伝	コナミ	FC	RPG
19	忍者龍剣伝II	テクモ	FC	ACT
20	キレテツ大百科	エポック社	FC	ACT

(注) 東京地区販売店ヒアリングによる今年1~5月発売ソフトの売上げ順位

#### ゲームボーイ、メガドラが牽引した 上半期のTVゲーム市場

さて、いよいよ本題である今年上半期のTVゲーム市場に、目を向けてみよう。

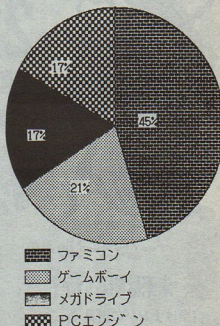
今年上半期で、最も元気がよかったのはゲームボーイである。ハードは190万台近くまで出荷され、ソフトもSDガンダムが70万本の

大ヒットを記録するなど、とにかくTVゲーム市場拡大に貢献したことは間違いないようだ。

しかしこの4月くらいから、1ソフトあたりの売上本数が急速に小さくなってきていることが気になる。



## DATA3 実質稼働台数から見た ハード別ゲーム市場シェア



(注) 1990年5月現在、流通前ヒアリングによる

これは、1カ月あたりの発売本数が急増したことも1つの要因だが、「テトリス」、「魔界塔士Sa・Ga」に次ぐ目玉ソフトが登場しないこと、単純なゲームばかりでやや飽きたりつづることが、より大きな要因になっているようだ。

今年の秋には、セガのGG、日電HEのハンディマシが登場するが、市場シェアにどういった変動が生じるのか楽しみである。

ゲームボーイに次いで健闘したのが、メガドラである。メガドラの場合、アメリカのほうがハードの伸び、ソフトの売上ともに調子がいらいらしいが、国内においてもなかなか捨てたものではない。ジャ

ムおじさんなんか、今年の上半期はソフトの本数も少ないし、正直いって本当に面白かったソフトは1~2本しかない。それなのに、よくぞ出荷100万台を突破したものだと感じているところなんだ。これは、先物買いのユーザーが多いということなんだろうと思う。

その意味で真価が問われるのは、参入メーカー25社体制となる今年後半である。その鍵は、ずばりナムコ、タイトー、ウルフチーム、東亜プラン、電波新聞社、ゲームアーツといった、サードパーティーが握っているといえるだろう。

DATA1に今年上半期ヒットゲームBEST20を載せているが、メガ

ドラでは3本がチャートインしている。今年後半には、ぜひ5本くらいチャートインしてほしいものだ。

それから、DATA2にメガドラのユーザー人気ベスト10を載せてみたが、やはりよいゲームがうれ

## 低迷を続けるファミコン、PCエンジンにもかかり

続いてファミコンの動きを見てみよう。DATA1を見ると、ベスト20のうち13本を占めていて、低迷を言われ続けながら、依然その健在ぶりを示したといえる。

しかしながらその中身をみると、今年秋にスーフアの発売が予定されていることもあり、人気シリーズの続編が集中したことが大きい。しかも大半の続編については、その売上が前編の半分くらいしかなかったことを考えると、必ずしもファミコンが復権したとは言いがたい。

あるメーカーの調査によると、ファミコンの実質稼働台数は200万台くらいらしい。実質稼働台数、すなわち所有しているだけでなく、普段も動いているという実質稼働ベースでみると、ハード別ゲーム市場シェアはDATA3の結果が突

ば、ハードが伸びるという図式に変化はない。その意味で、ハード普及に貢献したソフトが、「アフターバーナーII」、「ソーサリアン」くらいしかなかったのは残念でならない。

情に近いらしい。

これも、スーフア登場でどういった変動を見せるのか、見逃せない話題の1つだ。

最後にPCエンジンだが、正直いってあまり芳しくない状況にある。1カ月の発売本数は昨年に比較し倍増しているが、1本あたりの売上本数は減少してきており、この点は既にメガドラにも抜かれてしまったようだ。

とはいえ、CDROM市場は着実に拡大し、普及ペースで17万台を突破している。さらに、Huカードも、ハンディマシンの発売で再び活性化される可能性が大いにある。こうした点を考えると、大作が続々と登場する秋以降が、PCエンジンにとってのふんばりどころとなるだろう。今年後半も増々激しい戦いが繰り広げられそう。

## DATA2 メガドライブ上半期読者人気BEST10

	ソフト名	メーカー名	得票数
1	アフターバーナーII	電波新聞社	370
2	ファンタシースターIII	セガ	268
3	ソーサリアン	セガ	255
4	エアダイバー	アスミック	192
5	サイオブレード	シグマ商事	135
6	ニュージラードストーリー	タイトー	109
7	重装機兵レイノス	NCS	81
8	ファイナルブロー	タイトー	77
9	ウィップラッシュ	セガ	74
10	ダーウィン4081	セガ	56



## サウンド倶楽部

YASUHIKO

VOL  
9

# 21世紀、 女の子は2次コン野郎の 救世主になりうるか

### ゲームミュージックの 未来は明るいのか?

音楽はナンパの道具  
……ではない。当然。  
が、古くより男の子が女の子に  
お近づきになる際に重要な役割を  
果たしてきた。  
初デートで会話がストップして  
しまったとき、「どんな音楽聴くの?」  
ってのもう、最も確実に話を再  
開させるための決まり文句だ。少  
なくとも「プロレスの技で何が—

番号き?」とか聞くよりはずっと  
いい。

たいてい女の子は、好きなア  
ーティストの名前を1つくらいは教  
えてくれるだろう。自分の好きな  
アーティストと相手の好きなア  
ーティストが、いきなりぴたりと  
一致してしまうという幸運な状況だ  
ってありうる。

けれども、そういう場面で「新  
しいS.S.T.のCD聴いた? やっ  
ぱあのノリって気持ちいいーな」  
とか言っても、実際問題、成功す

る確率はあまり高くないような気  
がする。何となく「ゲームミュ  
ジックのCDをパービーボーイズ  
の新譜と一緒に買っている女子高  
生の囚」っていうの、想像しにく  
いよね。

ところが、最近ではゲームミュ  
ジックのリスナーのうち、女の  
子が占める割合は10%近くまで上  
昇してきているという。もちろん、  
まだまだ初デートの話題にはキッ  
イものがあるけれど、  
女の子の割合が増えてきたとい

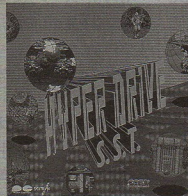
うのはどういことかかっていうと、  
ゲームミュージックが特殊なもの  
から、より一般的なものになっ  
てきたということだ。

もちろん音楽だけでなく、ゲ  
ーム自体もかなり市民権を得てき  
たという背景もある。ゲームセン  
ターは不良のたまり場だから行っ  
ちやいけません、という時代とは  
ずいぶん変わってきた。

ところで、女の子にモテたいか  
らバンドを始めたかというのは、  
よくある話といえよよくある話。

### 新譜レビュー

#### HYPER DRIVE G.S.M.SEG4 S.S.T.



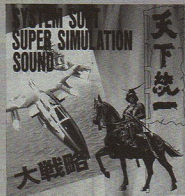
●セ●ポニ●キャニオン●7/21発売中●CD/CT 各¥3,200

S.S.T.の第4弾は、カンオベアの野呂一生が  
参加。どの曲もなかなか聴きごたえがあって、  
完成度は高い。

それというのも、原曲を大きく飛躍した野  
呂のアレンジのなせる技。確かに原曲とのイ  
メージのギャップはかなり大きいけど、全く別  
の曲として楽しめればそれも気にならない。

また、アレンジバージョンだけでなく、「G  
-L.O.C.」など新作のオリジナルバージョンも  
収録されている。今すぐ予約すればポスター  
プレゼントも。なお、S.S.T.では現在親衛隊を  
募集中。ファンは要チェック!

#### 大戦略/天下統一 SYSTEM SOFT SUPER SIMULATION SOUND



●システムソフト●メルダック●発売中●CD/CT 各¥2,800

今までシミュレーションゲームのGMがリ  
リースされたことは、それがワリの某社以外  
ではほとんどない。それは音に凝ったシミュ  
レーションゲームが少なかったせいもある。

さてこの1枚だが、プロの手で全曲フルア  
レンジされていて、オリジナルとは比較にな  
らないほど重厚なサウンドに仕上がっている。

特に「天下統一」のほうは、目をつぶれば戦  
国絵巻が脳裏に浮かんでくるようだ。他のシ  
ミュレーションゲームをプレイするとときも聴  
いてみたりして……。

#### 熱血高校ドッジボール部サッカー編



●テクノスジャパン●メルダック●発売中●CD/CT 各¥2,800

ファミコンの「くにおくんシリーズ」の最  
新作はサッカーである。そのアレンジバー  
ジョンがコレ。ほとんどの曲がアイドル系のノ  
リでロック系が少し、硬派のイメージはない。

お勧めは、1曲目の「熱血BAD BOY」。い  
きなりボーカルにびっくりするけど、歌っ  
ている女の子の音がやたら可愛い。顔が見れ  
ないのがとても残念。

スポーツが音楽か、どっちかが得意だと、これは結構バレンタインレズでは有利である。

当然ながら、ゲームが得意、というのはモテる要素にはならない。やっぱり女の子としては、みんなの前でかっこよくシュートを決めたり、学園祭でスポットライトを浴びたりする男の子がいいのかもしれない。よくわからないけれど。

でも最近では、UFOキャッチャーみたいに女の子にも人気のあるゲームも登場してきた。あれが得意だと、まあモテないまでも、喜んでもらえるかもしれない。

念のため言うと、大切なのは取

ったぬいぐるみと一緒にいる女の子にプレゼントするということである。自分で持ってきたら、次のチャンスはないと思うべきだ。

## 鍵を握るのは女の子に違いない

さて、ゲームとゲームミュージックの一般化は、ゲーム好きにとっていいニュースだ。マニアックなゲームは減るかもしれないけれど、ゲーセンは新しいコミュニティになり、男女の駆け引きの合間にゲームの話題をはさみこんだとしても、ムードを壊さないですむだろう。

映画のテーマソングみたいに、普通のミュージシャンがゲームに曲を提供するところが今よりさらに多くなるのは確実だ。人気ゲームのテーマソングになった曲はヒットする、なんていう現象も出てくるわけだ。

もししたら将来は、カプセルでベイブリッジを渡りながら、カーオーディオからはゲームミュージックが流れる、なんて場面も出てくるかもしれない。

でもそうすると、それまでゲーセンの暗がりには逃げ込んでいたオタク系な人達はいったいどうすればいいのだろうか？ 相手をし

てくれない現実の女の子から逃避して、RPGのヒロインに恋をしてしまった哀れな少年は、そのとき何処に？

そんなこと知ったことかよ、と言うこともできる。けれど、逃げ場がどんどんなくなっていくと、もしかしたら例のM君みたいになってしまいうんじゃないの？ って気がしたりもする。かといって、逃げ場が残っていれば、逃げ続けるだけかもしれないし……。

まあ、この問題はそんなに簡単には解けない。答えは女の子に出してもらおう。男を救うことができるのは、女なのだから。

## インフォメーション

### 気軽にパーカッション/ヤマハ「DD-6」

このデジタル・パーカッション「DD-6」は、見かけはオモチャだけれど、実は結構切れ者だ。バッドをスティックで叩けば、ドラム・プライ感覚そのまま。スペースは全然必要ないし、ヘッドフォンがあれば近所迷惑も考える必要がないので、誰でも手軽にパーカッションで楽しむことができる。

残念ながら、MIDIには対応していないのでリズムマシンとしては使えないけれど、おもしろ価格は大変な魅力。大きな声では言えないけれど、にわかバンドの練習にはかなり有効とみた！  
(特賞)

・本物のドラムセットを意識して、4つのパッドを原型に配置。パッドを叩く強さに応じて音量も変化



する。

・PCM音源によるデジタルサウンド。音色は、通常のドラムセット(スネアやバスドラ等)に加えて20種を内蔵。

・ロックから世界各国のエスニックサウンドまで、100種のリズムスタイルを内蔵することで、幅広いスタイルの音楽に対応。

●サイズ 420×261×113mm 1.3kg  
●付属品 スティック1組、乾電池6本 ●価格 ¥16,000

### 自由な音色作りに大活躍/グライコ3機種同時発売

ローランドから、グラフィック・イコライザー「E-13」「E-23」「E-215」の3タイプが同時発売された。

まず「E-13」は、20Hz~25kHzまでを3段階に分割したものの、ブースト/カット幅(増幅&減算する最小帯域)を±6dBか±5dBで選択できるので、楽器音の微妙なチューニングなどから、新しい音色作りなど、幅広い用途に対応できる。また、ハイパス・フィルターが装備されているので、不要な低音成分を簡単にカットすることもできる。

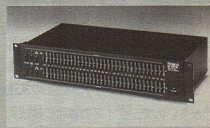
「E-23」は、「E-13」が2段階ねになったものだ……。

そして「E-215」は、廉価版タイプ。25Hz~16kHzを15段階に分割することができる。前述の2機種に

比べると、多少粗いイコライジングだけれど、値段は安いし2チャンネルあるのが魅力。

どれを選ぼうか迷うところだけれど、オーディオにつなぐのなら「E-215」、シンセサイザー等の楽器につなぐなら「E-13」か「E-23」といったところでは。

●「E-13」 480×44×225mm  
2.5kg ¥39,800  
●「E-23」 480×88×235mm  
3.5kg ¥75,000  
●「E-215」 480×44×225mm  
2.5kg ¥38,000



### アドリブとハーモニー効果がボタン一つでOK/「PSR-2」

ヤマハでは、普及価格モデルのポータブル・キーボード、ポータートーン「PSR-2」を発売した。

同機の最大の特徴は、オートアドリブとオートハーモニー。ボタン一つで、演奏中のリズムの種類やコード(和音)に応じて数パターンのアドリブが自動演奏され、単音でメロディーを弾くだけでも、キーボードが自動的に加わるというもの。

そのうえ100音色、リズムパターン22種類と上級機種並の性能もあって、鍵盤(49鍵)も標準サイズを採用。ちなみに、古今の名曲15曲をプリセットソングとして内蔵している。そしてこれが3万円を切るお値段！ コストパフォーマンスという点では、かなり魅力的！

●サイズ 844×105×253mm  
2.8kg ●価格 ¥29,000

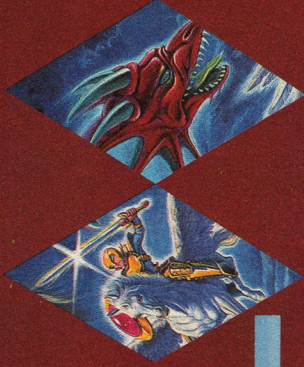


BEEP! メガドライブ8月号 特別としてこみ付録

ナムコ 7月20日発売 5,800円 SHT  
© 1988 1990 NAMCO,LTD

PHELIOS

# フェリオス 発売直前 MEGAマスター



CHAPTER1〜6マップ大公開!! 登場キャラのデータ、動き、攻略法まで伝授  
巻末には秋の新作『クラックス』『バーニングフォース』も堂々紹介  
優秀作(?)を発表! フェリオスセリアフコンテスト

発売を2週間後に控え、期待が高まってきた。ナムコ参入第1弾 フェリオス。今までに何度もなく紹介してきたが、今回は大奮発の8ページとしてこみ付録で紹介していきたい。そこで、今までの巻録を無視して、またまた本格的なところから総ざらいしてみようと思う。これがあれば、マニュアルなんかをいらずに済ませよう。

フェリオス、はキリン神話をベースにしたシューティングゲーム。魔獣フェリオンにさらわれた月の女神アルテミスを、次期神アポロン(アルテミスの兄でもある)の助けに行くといい、お涙ちょうだいのもの。操作は単純明快。レバーでベガスに乗ったアポロンを操作し、Aボタンを押して前方に弾を発射。ボタンを長く押してから鍵

せ、より強力なショットを撃てるぞ! 時々出現する黄金のフクロウを倒すと、アイテムが出現する。アイテムを取ればスピードアップ、オプシジョンなどのパワーアップが可能だ。アルテミスが捕らわれているフェリオンの神殿を含め、ステージは全部2丁面ある(フェリオス、ではチャプターと呼ぶ)。各面の最後には巨大なボスキャラが待ち受けている。

これを出すと水鏡が手に入り、それに助けを求めるとアルテミスの姿が映し出されるのだ。一択も早くフェリオンを倒し、救ってやらなくてはと願ってしまうぞ。

ビジュアルゲーム版ではシステムIIという、ナムコが世界に誇る基礎を使用していたため、クラッシュの回帰、拡大、縮小などを乱発してハズレものだった。メガドライブに移換

するにあたり、そのへんをどうするかが最も苦労した部分だったようだ。半年間、フェリオス、につき念うてきた我々としては、無事発売を迎えようとしている、フェリオスを、見るにつけ、感無量である、というのは冗談としても、このゲームの出来は、実際に遊んでみないとなかなかかわからない。ナムコの真意がチャレンジを其の目で見てみよう。





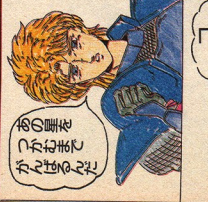
「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」

7月号ふえりおすせりアコンテスト  
優秀作品とそつてもぬいのをときと  
一に取り混ぜて、この場を借りて

# 発表!

取材に行った時、ナムコ担当氏と、「なんかアエリオスも長々と紹介してきたけど、発売前に一  
発盛り上げたいわね」と一言でてきと一に決まった企画がこんなにも盛り上がったのはひと  
えに読者諸君のおかげ。今後もこんなハハの企画をやる時は、またとしどし参加してください。

切り取り線

お名前	フリガナ	性別	男・女	年齢	二歳差
住所	〒				
お電話	〒	区	丁目	番	号
送先	〒	区	丁目	番	号
THE COMPUTER	定期購読	継続申し込み	TC NO.	年間 7,200円	
Oh/PC	定期購読	新規申し込み	TC NO.	年間 11,440円	6ヶ月 5,720円
Oh/X	定期購読	新規申し込み	TC NO.	年間 6,720円	
Oh/FM	定期購読	新規申し込み	TC NO.	年間 6,720円	
月刊情報	定期購読	新規申し込み	FCM NO.	年間 8,160円	6ヶ月 4,080円
処理読録	定期購読	新規申し込み	CM NO.	年間 11,760円	
C MAGAZINE	定期購読	新規申し込み	継続申し込み	年間 6,960円	
パソコン	定期購読	新規申し込み	継続申し込み	年間 5,760円	
News	定期購読	新規申し込み	継続申し込み	年間 5,760円	
お名前	フリガナ	性別	男・女	年齢	二歳差

この申し込み通知書は、機械で使しますので、下部の欄を汚さないよう特に注意  
要ください。また、本欄を折り曲げたりしないでください。(編 訳 者)

この欄は、加えての通信にお使いいただけます。  
切り取り線



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」



「おれは、  
君のことが  
大好きだよ」

# CHAPTER 1

# デイロスの丘～メデューサの神殿

このチャプターの舞台・デイロスの丘は、アポロンとアルテミスが平和に暮らしていた場所。それが今では恐ろしい魔物の巣窟と化している。

この面のポイントは、ビームの使い方。このアイテムを取ると、強力なビームをフルオートで発射できる。ただし弾数に制限があり、30発(試験には出るぞー!)しか発射できない。これを、どこでどれだけ使おうかがポイントとなる。

普通にラドーンに対して使うのもいいが、なるべく控えめに使い、ボスのメデューサのために温存しておくのもいいだろう。

**スタルトン**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 3  
左右からグループで出現し、アポロンがめがけて序を投げつけてくる。

**ハードマン**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 100  
VIT: 10  
画面上方から、ほぼ直線方向に飛んでくる。サコウのガコ。

**イオン**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 10  
左右に大きく動きながらアポロンに近づいてくる。防いで撃て!

**シルバ**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 10  
ラドーンの子子というが、付かずみだいなもの。身体は硬くない。

**ラドーン**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 10 20  
多脚のドラゴン。口から3方向に広がる炎を吐く強敵だ。

**アーミー**



ノービス、アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 落下する  
右陣の上に乗って歩いてくる。落とせば倒れるが倒せぬ……



名称	モード	VIT	VIT	VIT	PNT
		メデューサ	オプシオン1	オプシオン2	オプシオン2
1	N	200	360	420	10000
	A	300	540	630	20000

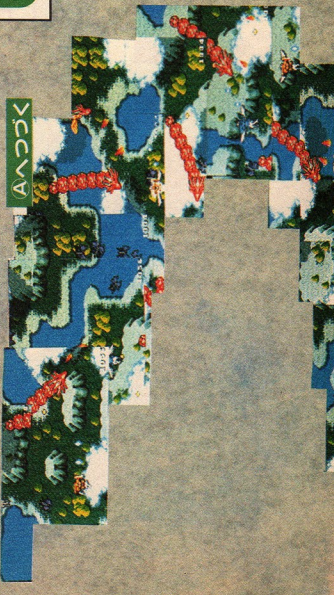
## CHAPTER 1 ボス メデューサ

メデューサの撃つ怪光線は、壁に当たると角度に反射する。ほとんどの場合、一番下にいるのが安全だが、メデューサが左右の端から怪光線を撃った時だけは、やや上に移動したほうがいい。それだけ気をつければ倒せる相手だ。

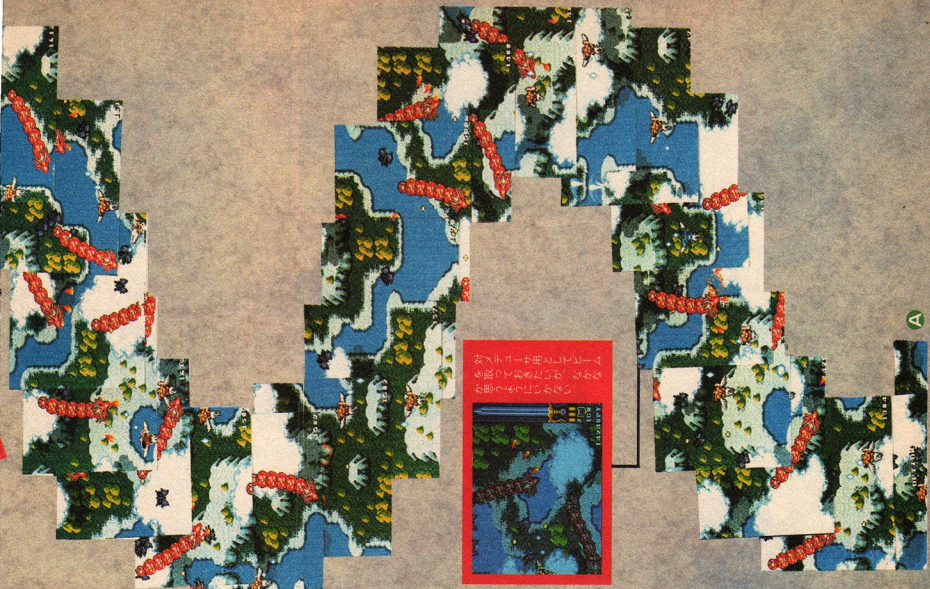


**フレリオス豆知識** メデューサってなあに?  
 ゴルゴン3姉妹の1人。髪の毛はヘビで、青銅の腕と黄金の翼をもって自由に飛び回ることができるよう。また、彼女の音楽は、見た者を恐ろしきあまり、血を凍らせて石に変えてしまうといわれています。ギリシャ神話の英雄の1人ペルセウスが、メデューサを退治した話は有名ですね。へへっ、

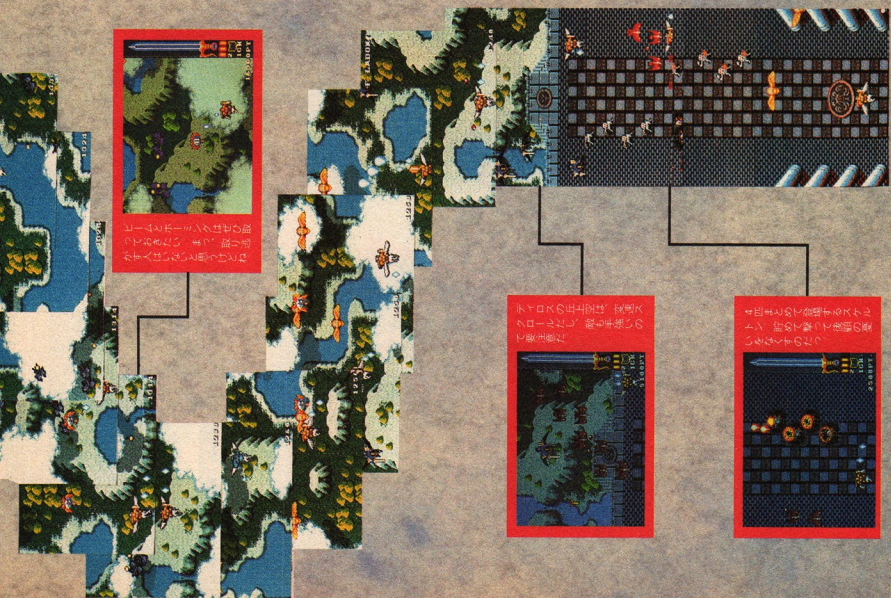
## 攻略



A



スタート



この世界は、  
赤い龍と青い龍が  
争いを繰り返している

この世界は、  
赤い龍と青い龍が  
争いを繰り返している

# CHAPTER 2 地下洞窟〜グライアイの神殿

拡大機能をもたないメガドライブだが、このチャプターでは実験的に（だと思うけど）グラフィックの拡大をシミュレートしている。多少無理が感じられないでもないが、その努力と意欲には脱帽だ。そのほかにも、技術的にスゴイことをしていたりする。

地下洞窟には、氣持の悪い生き物がたくさんいる。クネクネ関係が多いようだ。ここではアクロスのアイテムが出現するので、うまく使おう。特に画面が横にスクロールするシーンに登場するロックグリタニアに注意。アクロスに先制攻撃しない、下からしつこく攻撃される羽目に……。

## CHAPTER 2 ボス グライアイ



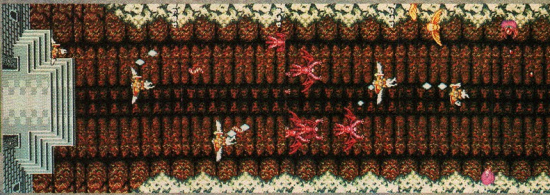
名称	モード	ボルト オメガシールド	ボルト オメガシールド	PNT
グライアイ	敵	N	200	10000
	手	A	250	20000
2	手	N/A	32	260
	頭	N/A	48	150

ボスは3つの顔と、6つの手を持つ3姉妹。手からは弾を発射してくるので、まずは手を絶滅させる。顔がアクロスの顔が付けて隠ってくるが、弱点は顔ではなく、水晶玉状の魂。顔を破壊しても復活するので、顔は壊さずとせずに、弾だけ狙おう。

### フェリオス豆知識 グライアイってなに

ゴルゴン3姉妹に当たるのがグライアイだといわれている。つまり、メデューサの妹というわけです。ハムレード、エニューオー、ティターの三姉妹で、生まれながらの老人です。先出のペルセウスは、メデューサの居場所を問出すために、彼女達の目を奪ったと伝えられています。伝説とはいえ、怖いですね。

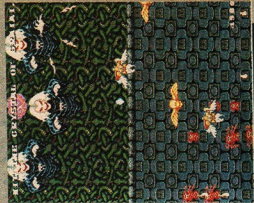
BACK



BACK



ボス名	アポロン	チエネ
ノリス、アドバンス共通	ノリス、アドバンス共通	ノリス、アドバンス共通
PNT: 10	PNT: 10	PNT: 10
VIT: 16	VIT: 16	VIT: 16
説明: 輪転して2人1組で戦い、弾を奪った後姿を消してしまおう	4匹が順番にダメージを受け、弾を奪った後姿を消してしまおう	4匹が順番にダメージを受け、弾を奪った後姿を消してしまおう



### ガーゴイル



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 60  
VIT: 8  
壁に埋め込まれた彫りかたの思ひきや、とろこい垂きでいる。

### エムダ



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 180  
VIT: 16  
多岐向時に部からかえり、全てを惜さないで突へ進めない。

### ボーン



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 138  
VIT: 12  
鼠の空胸から隠れられないで者？  
胸を突けるように攻撃する。

### ムーラ



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 350  
VIT: 16  
壁にぶつて体をくねくねさせる。芋田秋の敵。周りに三弾をばらまく。

### スローパー



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 60  
VIT: 3  
スライムに敵手のようなものかついた、ローパーの中間。

### バードマン



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 100  
VIT: 11  
チャクチャーのバードマンとは色違い。VIT、PNTとも同じ。

### ムカムダ モンキーアイト



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 300  
VIT: 8  
地帯を通るムカムダが敵道になる。モンキーアイトになる。

### ロックグリスニア



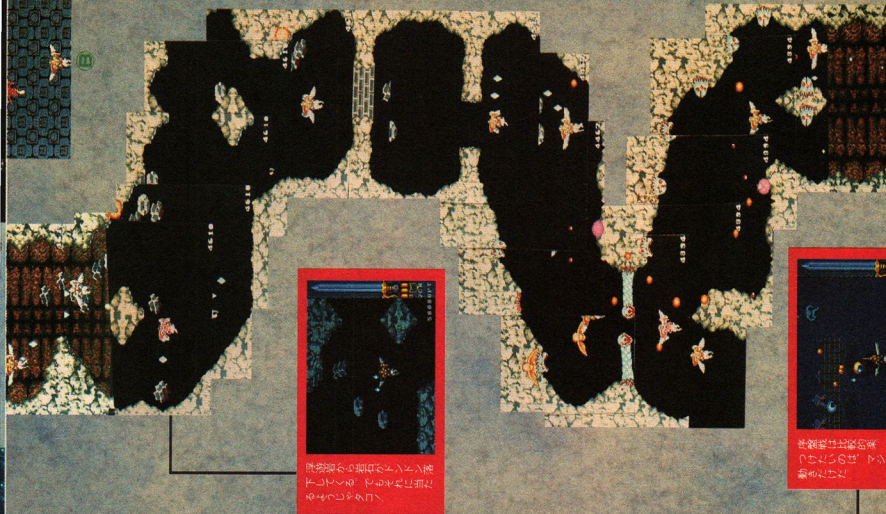
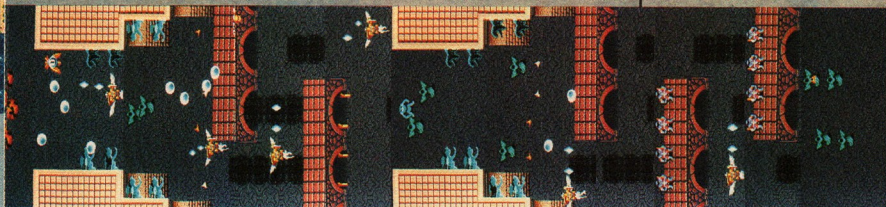
ノービス・アドバンス共通  
PNT: 240  
VIT: 4  
ヘンと動る者。特殊な弾で攻撃して動く。感かされないように。

### テイスネーク



ノービス・アドバンス共通  
PNT: 240  
VIT: 32  
ちよっと耐久力がある。首が多関節の敵は動くだけで、本体は動かない。

### スタート



バードマンの頭部を突くと入る。下の洞窟の「ド」の字を突くと、必ずやぶる。

スライムは全部色で、壁にぶつても壊れない。スライムは、壁にぶつても壊れない。

# CHAPTER 3

# 空中神殿群～セイレンの神殿

アポロンと同様、ヘガサスを駆って、グリフオンが襲ってくる。途中、左右に壁がき、道が狭くなるだけでなく今まで前方から放めてきたグリフオンが、後方からも攻めてくるので大変。画面上にその旨のメッセージが出るので、両たすくりにアポロンを画面中央に待避させよう。ここでのコツはひとつ。壁を上手に待避すること。アポロンが壁ギリギリの位置にいると、グリフオンがアポロン自撃して突っ込んでくる。ただしアポロンも壁にぶつからないように……。



**ヒュウラ**  
ノービス・アドバンスド共通  
PNT: 100  
VIT: 1  
150のアラキ、聖域の左に出現するだけで、ほぼ即死



**ミコフネ**  
ノービス・アドバンスド共通  
PNT: 100  
VIT: 1  
この敵が出現した後は、何から何まで倒す



**クリフオン**  
ノービス・アドバンスド  
PNT: 100 180  
VIT: 16 24  
アポロンを倒すと、前後を襲って、降参してりしてくる。



**ドラゴンファイター**  
ノービス・アドバンスド共通  
PNT: 400  
VIT: 16  
力の場を多少おかし。

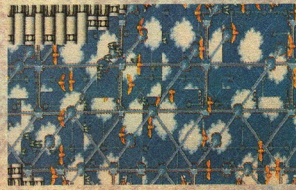
CHAPTER 3 ボス		セイレン	
名種	モト	VIT	PNT
フェザー	NA	1	1
3	セイレン	N 200 A 300	400 780
		1	20
		300	10000
		540	20000

セイレンは羽をはばかせて攻撃してくる。画面下で遊げつつ、パワーを貯めて攻撃すれば羽は壊せる。さらに一定時間ごとに口から炎を吐いてくるので、これはよく見てかわすしかない。

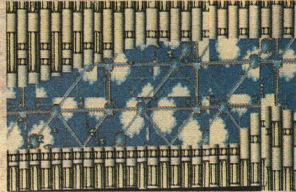


セイレンの魅力に惑わされるなアポロン!

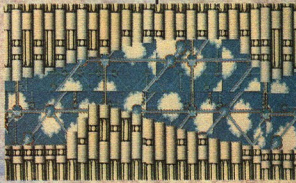
BACK



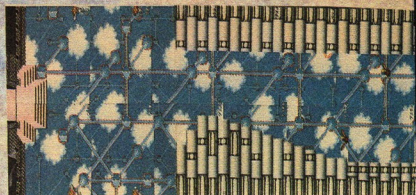
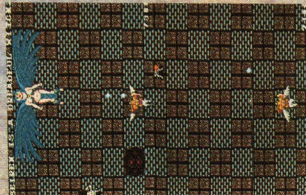
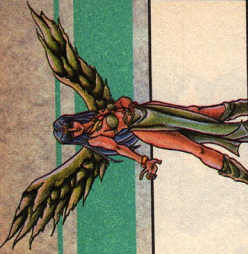
BACK

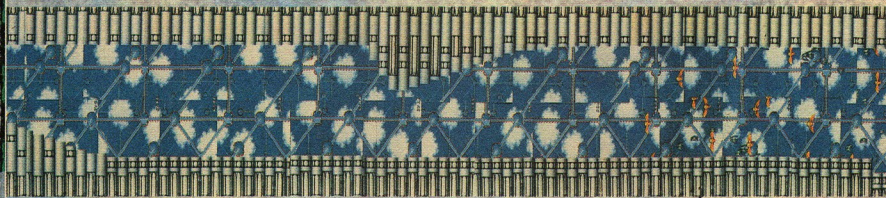
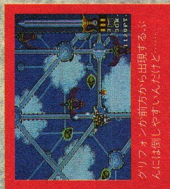
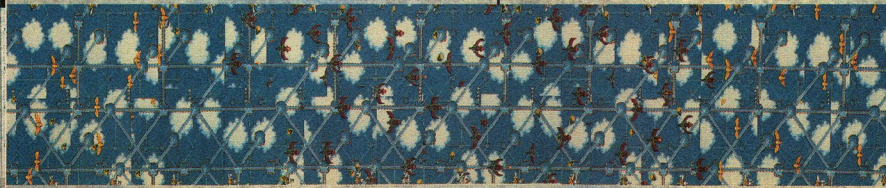


BACK

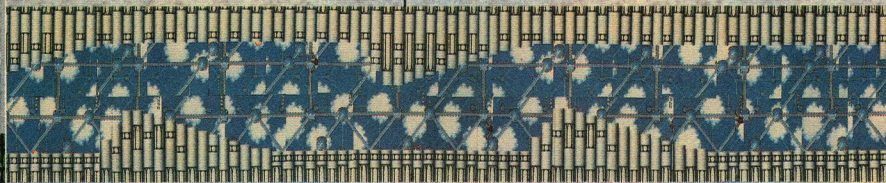


後方から出てきたクリフオンは、本気で動かしつづけるがよろし。

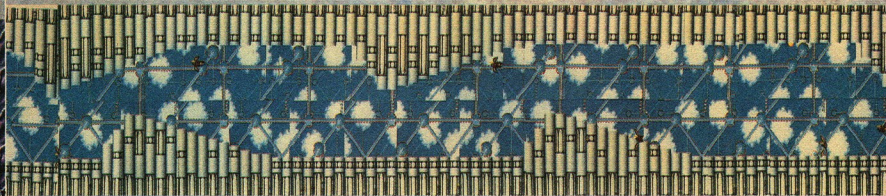




A



B



C

# CHAPTER 4

# 炎の世界～アンタイオスの神殿

灼熱の溶岩地帯が続く。ここには恐竜のような敵、ヒマイラがいる。首を動かしてついでに強敵ヒマイラは、左右交互に一体ずつ出現するので、次々出現する場所を予測し、パワーを貯めておく。そしてよく狙って攻撃しよう。溶岩地帯が終わると、今度はへんな棒状のゴメスが登場する。ここではヒマイラの時と同じように、パワーを貯めて攻撃したい。ゴメスは倒される時に、右方向に広がる弾を发射する。ここがヒマイラよりいやらしいところなので、十分気を付けよう。

 <p><b>ファイアヘッド</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 100 VIT: 100 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>	 <p><b>ファイアヒー</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 180 VIT: 180 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>	 <p><b>ファイアバード</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 170 VIT: 170 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>
 <p><b>ヒマイラ</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 300 VIT: 300 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>	 <p><b>ゴメス</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 300 VIT: 300 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>	 <p><b>シルバースケルトン</b></p> <p>ノービス・アドハンスト共通 PNT: 200 VIT: 200 炎を吐く。炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。炎はしばらくの間、炎はヒマイラやゴメスにダメージを与える。</p>

アンタイオスは、攻撃を受けると炎を撃ち返してくる。左右に動きながら、アンタイオスから切り離された2つの手が追ってくるが、コイツは倒そうとせず、避けるだけにしよう。オプションはなるべく欄に広げないように、絶対に固めて貯め撃ちだ。なぜなら広範囲で撃つ分、向こうも広範囲で火の粉を落とってくるからだ。とにかく、ムダな弾を撃たないことが大切だ。

## CHAPTER4 ボス アンタイオス

名称	モト	VIT オブションD	VIT オブションE	VIT オブションF	PNT
ボーン	NA	18	18	18	1000
4 アンタイオス	N	200	380	520	10000
	A	300	540	780	20000



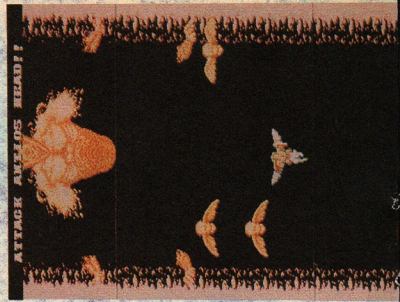
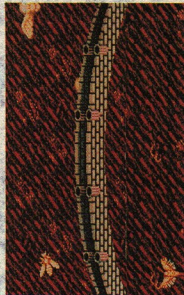
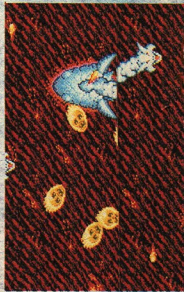
### フェリオス豆知識

#### アンタイオスってなあに

アンタイオスは炎を司る神のようです。ものの本には、ヘラクレスが有名な十二業（ヘラクレスが知れわたるために12の難題をクリアする業）の途中でアンタイオスと戦ったとありますが、よくはわかりません。資料が少ないので、アンタイオスに関しては不明な点が多いんです。でもどうやら巨人であることは間違いないようです。

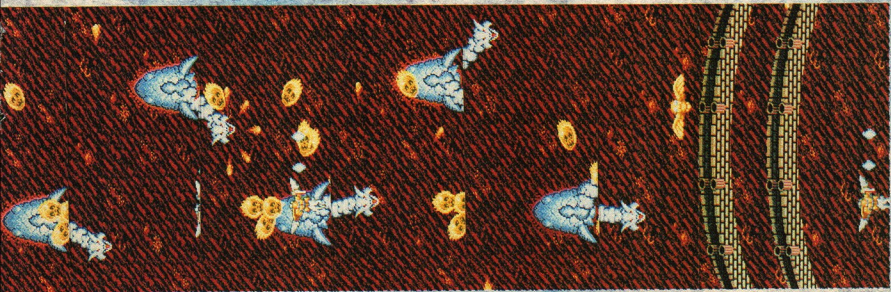
AVCC

BACK

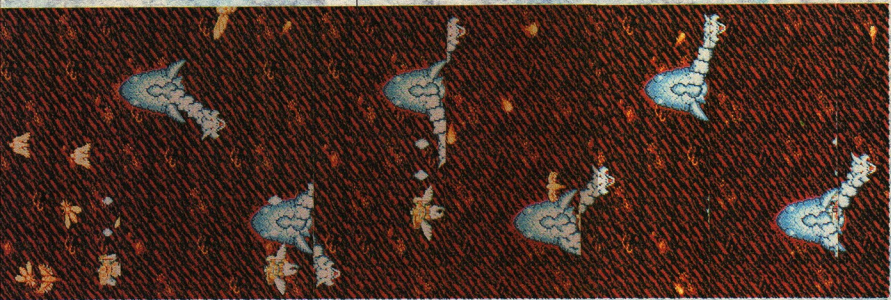




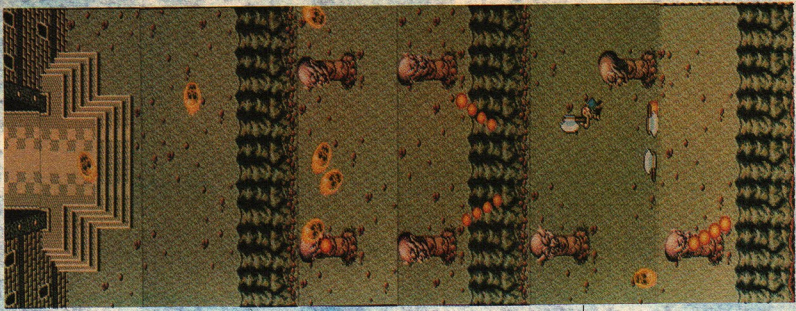
スタート



A



B



このハニースイートポイントは、聖地蔵すまいるがたいてい出現になる。



ゆっくりと、アフロにCDがれるまじりに居るクワイア〜へット




# CHAPTER5

# 氷の世界～スキュラの神殿

ところどころにある石櫃のようなものは、必ずドラゴニアンが出てくると思っただけがいい。彼らは1面が登場したアーマーとほぼ同種族だが、ヤリを投げながら移動するぶん注意が必要だ。

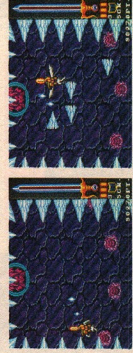
さらに揺台攻撃をかけるかのよつに、メガとギガが登場する。黒いギガのほうは、動きをよく見て避けるなり、パワーを貯めて倒すなりすればよいが、赤いメガのほうはそうもいかない。なにしろ破壊すると破片が四方八方に飛び散るし、ギガとぶつかっただけで破壊する。マップ上にメガとギガの出撃位置を記しておいたので、これを見て覚えよう。

 <b>ドラゴニアン</b> アタック 100 VIT 100 動きはゆっくりだが、撃つ際の強さが凄いに多い。	 <b>スカイラゴニアン</b> アタック 100 VIT 100 動きはゆっくりだが、撃つ際の強さが凄いに多い。
 <b>ギガ</b> アタック 200 VIT 200 黒い球状。コロコロ転がってくる。黒い球状にぶつからないと壊せない。パワーを貯めないと壊せない。	 <b>メガ</b> アタック 200 VIT 200 赤い球状。転がるはギガと面だが、他の球状にぶつからないと壊れない。

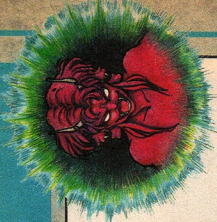
## CHAPTER5ボス スキュラ

名称	モト	VIT	ATK	DEF	EXP	ドロップ	PNT
スキュラ	A	480	840	800	2000		
S	A	24	48	72	1000		
アイス	A	1	1	1	100		

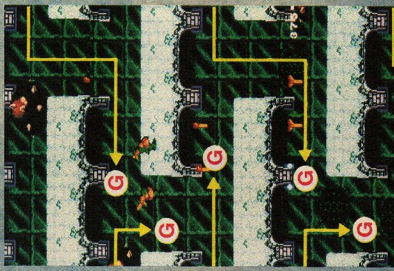
ボスのスキュラは、周囲に多数のウィズプを護衛させている。まずフルパワーで一部のウィズプを倒し、内側に落り込もう。あとはパワーを貯めて、ひたすら攻撃。左右の壁にも近づかないように。



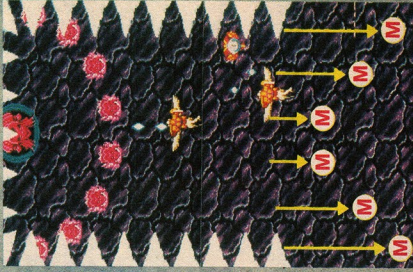
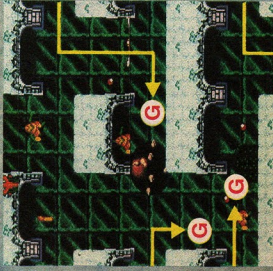
**フェリクス豆知識**  
 スキュラってなに？  
 先出の「オデュッセイア」とヘラクレスの十二業の1つ「ケリュオオンの牛」に登場します。牛の皮であり、上半身は女性の姿で、下半身は6つの長い首と顔をもった犬の頭と1本の足に化けています。スキュラの叫び声は、生まれたいばかりの子犬が出す、クワンクンといふかわいいうめき声に似ているようです。

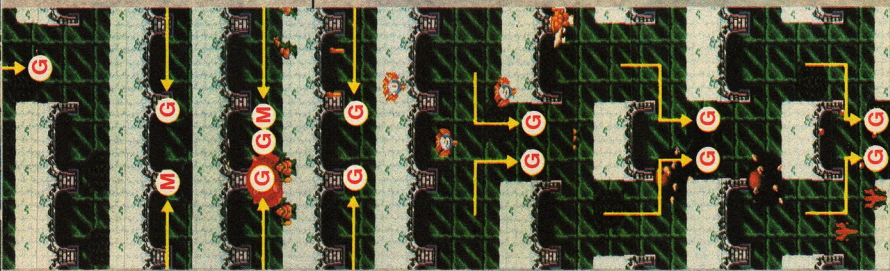
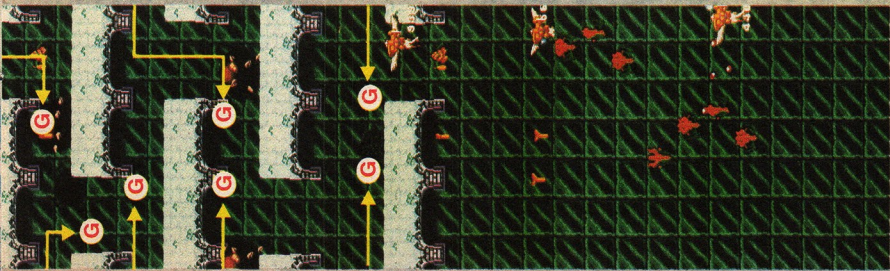


## BACK



## ANDX





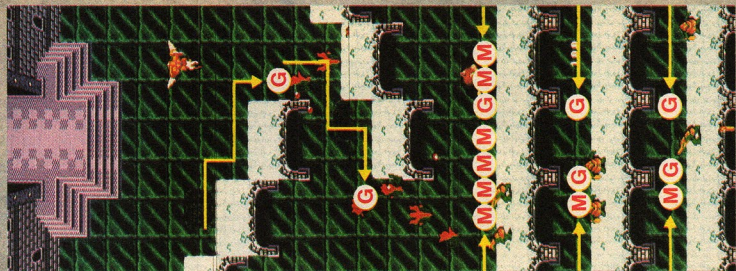
ここからスタートの場所へ来たので、スタート地点に移動して。



メカが出現する時間、まじしく8分には動かないので注意！



メカがフルで稼働した日には、1ターンで帰るのを避ける。



# CHAPTER6

# 水の世界〜ケルベロスの神殿

このチャプターのグラフィックは、一見に値するぞ。水の流れが非常に美しい。この面に限らず、グラフィックのレベルは高いので今後のナムコムも期待できそうだ。

絵ばかりに見とれてもいけないほど、この面は難しい。特に石を投げつけてくるアースターモンは強敵。コツは、パワーを貯めつつ岩を投げけるのを待つ。それを避けたら正面に回り込んで攻撃。こうしないと岩がジャマをして、こちらの攻撃がアースターモンまで届かない。強敵ならえに、倒せない(実際には水中に落とされているだけ) というのは気分が悪い。

## レッドバット



アムソウズ  
PNT: 150  
VIT: 8  
右から出現したら左、左から来たら右へ進む。逆へは難も撃たない。

## ウォータータランテュラ



アムソウズ  
PNT: 190  
VIT: 1  
水の中上に乗み、突然飛び出し、アポロンに襲い掛かる。

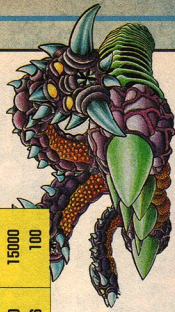
## アースターモン



アムソウズ  
PNT: 230  
VIT: 5  
家として善す。自分の体より大きな石を、アポロンめかけ投げつける。餌の力自慢。

## CHAPTER6 ボス ケルベロス

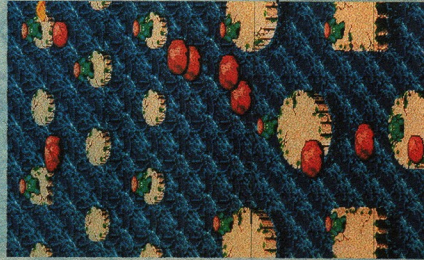
名称	モード	オプショント	オプショント1	オプショント2	PNT
ケルベロス	A	—	—	—	29000
B ケルベロスヘッド	A	100	180	240	15000
ファイヤーアイ	A	16	16	16	100



ケルベロスは3つの首を一定の順序に従って伸ばしてくる。画面の一番下は、中央の首だけは届かないので、ある意味で安全な場所。首を3つとも倒すと、火の陣に変わってしまう。時々目玉に変化するので、その瞬間に攻撃すれば倒せる。全ての目玉を破壊せよ。

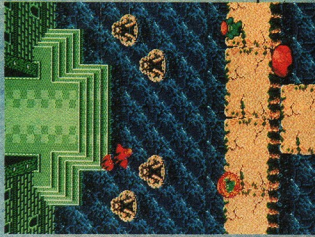


## AABB

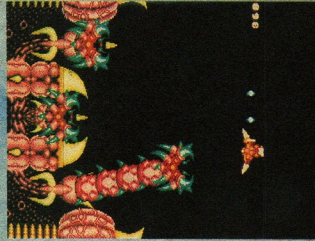


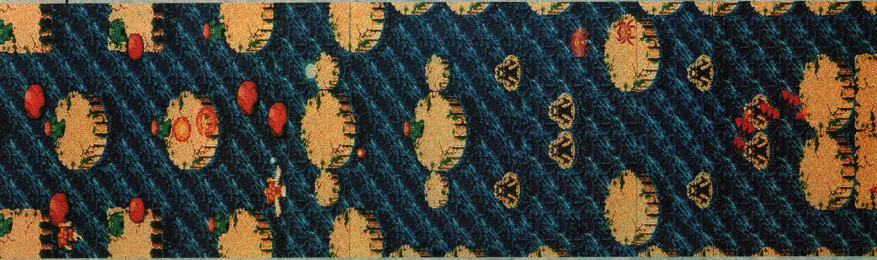
アポロンの手で敵のワラアースターモンを倒す。

## BAAA



この段階では、ワラアースターモンを倒す。





スタート



敵の手で、主人公の足裏を  
刺された状態ではある。



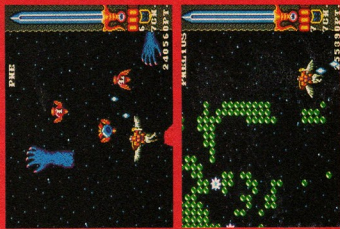
A



B

## CHAPTER7はいよいよ デューボンとの対決!

チャプター6をクリアすると、アルテミスが「光の剣がないとデューボンには勝てない」ことを教えてくれる。その光の剣であるフェリオスは、この面に隠されている。金色に輝く謎の物体を破壊すると、中からアルファベットが書かれたアイテムが出現することがある。これらには「P」「H」「E」「L」「V」「O」「S」の7種類がある。そう、これらの全てを集めることにより、光の剣フェリオスを手にできるのだ。最終チャプターのボス・デューボンは、フェリオスがなくても勝てないこともない。フェリオスの攻撃力258に対して、通常の時め撃ち攻撃力が16なので、フェリオスがなくても非常に厳しいことがわかるはず。アルテミスはすぐソコだ、がんばれ。



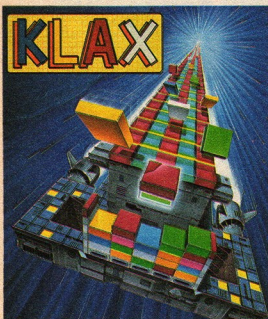
# クラックス

©ATARI GAMES CORP./TENGEN INC.  
/TENGEN LTD./NAMCO LTD.

●9月上旬発売予定 4,900円

## 嗚呼、たまらない、たまらない

米国ATARIゲームズの「クラックス」がメガドラにパワーアップ移植!  
2つの2Pプレイモードもついているので、奥が深いのだ。



「クラックス」とは、「同じ色のタイルを3個以上、縦・横・斜めのいずれかの向きに並べる」という意味であり、クラック(ドラッグだよーん)や、クラップス(ギャンブルだよーん)とはなんの関係もない。

画面の奥からバタバタとホールズのようなタイルが転がり落ちてくる。こいつをパドルで受けとめ、パドルの下にあるタイル25個分のスペースに並べてクラックスを作っていくのだ。しかも、パドルには5個までタイルを乗せられるので、このへんが頭の使いどころだ。各ウェーブ(面)とも開始前にクリア条件が提示されるので、条件にそってクラック

スを作っていく。

また、メガドライブ版の「クラックス」は対戦プレイも用意されている。これは、PCエンジン版やLYNX版にも入っていないので、1つのウリと言えるだろう。1つの画面で別々のゲームを楽しむ2Pノーマルと、相手をいじめる要素も入っている2Pバーサスモードがついている。

スピード感もあり、ある意味では「テトリス」よりも面白いゲームなので、2Pプレイゲーム、あるいは接客ゲームとしてメガドライブオーナーは期待してほしい。

## 基本システムを説明させていただきます



スコアは、パドルの右側に表示されます。



パタパタと転がってくるタイルは、うまく並べてクラックスを作ろう。



タイルは5個までパドル上に乗せておくので、うまく使う。

## クリア条件を説明させていただきます

タイルを○回揃える  
クラックスウェーブ  
クテ・ヨコ・ナメを問わず、規定数のクラックスを作ればクリア。4個並びや5個並びを作っていたほうが得なのは言うまでもない。



ナメに○回揃える  
ダイアゴナルウェーブ  
ナメのクラックスを規定数作ればクリア。クラックスウェーブと同様、4個並びや5個並びを作ったほうが得になっている。



ヨコに○回揃える  
ホリゾンタルウェーブ  
ヨコのクラックスを規定数作ればクリア。クラックスウェーブと同様、4個並びや5個並びを作ったほうが得なんだよ。



タイルを○個揃える  
タイルウェーブ  
パドル上にタイルを規定数受ければクリア。他の条件のようにクラックス作りには出さず必要はない。右側のスペースがなくても受け付けOK。



スコアを○点取る  
ポイントウェーブ  
規定の点数を取ればクリア。形には全くこだわらないため、どんなクラックスを作ってもいい。形を悪くならここぞ!



## 各種クラックスを説明させていただきます

タテのクラックス



タイル3個を縦に並べると50点。もっとも点の低いクラックス。

ヨコのクラックス



3個で1000点、4個で5000点、5個で1万点が獲得できる。

ナメのクラックス



4個で5000点、3個で1万点、5個で2万点。対角線に仕込むのだ。

ビッグX



2つの対角線上にX字型に作る。中央を残して組み上げるのがコツ。

ワイルドタイルの利用



要するにどの色としても使えるオールマイティタイル。点減て表示される。

ビッグバン



ビッグXと同じように中央を残して組み上げ、そこにワイルドタイルをぶち込む。

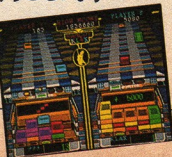
連鎖クラックス



消えたタイルの上のタイルが落ちて、またクラックスを作る連鎖状態。

## 2Pプレイは楽しいうございます

今月はあまり紹介できなかったけど、「クラックス」は2Pプレイがやたら楽しい。次号でももう少し詳しくやるので、期待して待ってくれ。



# バーニングフォース

●10月発売予定 5,800円 C/NAMCO LTD. 画面写真は開発中のものです

「バーニングフォース」は、去年発表されたばかりの3Dタイプのシューティングゲーム。

主人公は天現寺ひろみっていう女の子。彼女はエアバイクとエアブレンを駆使して、敵ロボット軍団を撃破していく。実は彼女の通っている地球大学の宇宙学部トップスペース専科の卒業試験なんだ。地球大学っていうのは、多くなり始めた宇宙からの訪問者に対処するための学問を学ぶ学校らしい。

この大学の卒業試験は全日で開催で行われる1日(ステージ)を午前・午後・夜間の3部に分けて進められる。午前と午後はエアバイクでの地上訓練、夜間はエアブレンで空中訓練と適度なスケジュールが待っている。この訓練に堪え忍ぶと、最終日に宇宙での実戦試験となる。これに合格したものが「スペースファイター」の称号を与えられるんだってさ。

自機はエアバイクの時とエアブレンの時

では少々操作方法が異なり、エアブレン時は、自由に画面内を動き回れる。エアバイクは、その名のとりのバイクなので、地面を走るしかない(つまり左右の動きだってことね)。ただし、スピード調整をすることができるので、より安全に進むこともできるってわけだ。

攻撃方法はショットとミサイルが装備される。ショットは3種類、ミサイルは2種類のパワーアップが用意されている。ただ、多少変更の可能性もあるので、納吉みにしないように。

実際にプレイしてみたり、画面写真を見たかぎりでは、ビデオゲーム版との区別がつかないほどの出来に思える。あとはやはり、システムIIのワリである「回転&拡大」をやって表現するのがポイントだろう。「フェリオス」の実績でがんばってくれるだろう。

来月まで期待大で待っていてくれ!

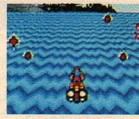
## こんにちは、天現寺ひろみです

地球大学の卒業試験がエアバイクとエアブレンに乗ってのシューティングなんだって、無事スペースファイターの称号がもらえるか。

### 宇宙の真理 すなわちパワーアップ



**ノーマルショット**  
何もアイテムを手に入れてない時はこのショットとなる。Aボタンで発射するんだ。



**誘導弾ミサイル**  
ノーマル時に撃てるミサイル。最高5発まで。画面下部に残り弾数が表示されるので、注意しよう。



**ワイドレンジショット**  
1発の威力はノーマルショットと変わらないが、横一列に6発発するので、初期は有効ではある。



**レーザーショット**  
すべての物体を貫通する能力がある。3エリアのボス戦で欲しい武器。しかし、的が絞りにくい。



**クロスレーザーショット**  
数種類の色をもち、レーザーの効力ももつ。色だけ見ると弱そうだが、実はショット系で最も強力。



**マックスミサイル**  
青いミサイルが放たれ、地面で爆発すると複数の弾がネズミ花火のように回転し、広範囲の敵に有効。

## 地球大学卒業試験のある1日



午前(1エリア)から午後(2エリア)へ進むにつれ、青空が濃くなる。



夜間(3エリア)では大型飛行機が迎えにきてくれるのだ。



機内では大型スクリーンでボス敵の発射弾数が開示される。



4エリアはボーナスステージだ!



ボスを倒せばここはもうクリア!



エアブレンに乗り換えて、出撃だ!

## 今回は特別に4日目まで見せてしまおう!

### 1ST DAY — ベイワード



湾岸地帯なのでこう呼ばれるようになった。変型ロボットが2機、襲ってくる。

### 2ND DAY — サリヌカ・サンス



あのアフリカ全土が砂漠化した!? ロケット弾が狙っている。

### 3RD DAY — エアロ・スペース



宇宙に飛び出すための発進基地。サイボーグが中央本体から出入りしている。

### 4TH DAY — グラスランド



山脈のふもとの草原地帯だが、火柱は何なんだろう。



3RD DAYのボス。UFO型の本体から、光子ボールで攻撃してくるぞ。



4TH DAYのボス。ロボットなんだろうけど、全面顔って感じにコミカルだ。

# 池田貴族の マニアの帝王

今回のマニア話は、かつて少年サンデーに連載していた「男組」だ。神竜の生きざまをじっくり味わうんだぞ！



## VOL.4 男組

今回のマニア話は、かつて少年サンデーに連載していた「男組」だ。神竜の生きざまをじっくり味わうんだぞ！



私のバンドであるremoteが、ついにデビューする。7月25日、ワーナー・バイオニアよりCDシングル発売だ。私の名刺代わりだと思っていた。続いて8月25日には、アルバムを発売する。マニアの帝王である池田貴族の唄を、ぜひ聞いてほしい。そして7月25日には、ライブも演る。池袋サンシャイン劇場だ（開場6時・開演7時予定）。詳しくは、私のオフィス「プロジェクト」TEL03-779-1276まで、他のバンドの追従を許さぬライブを体験していただきたいと思う。ついでだから予告しておく。私はアイドル歌手の友達が多いので、ライブの客席には彼女達の姿が見られるであろう。

さて、今回のテーマは、「男組」だ。「男闘呼組」ではない（一也君、元氣？）。

私は男組の中では、神竜剛次が好きだ。主人公・流全次郎のライバル、神竜は言う。  
「大家は、豚だっ！ その豚どもによって豚小屋のように汚されてしまったこの社会を、高貴な人間のための理想社会に建て直すのだっ！」  
すこせりつである。彼に言わせると大衆の90%は、豚なのだ。

確かに私も同意見である。しかし、この物語、初めからこんな大きなテーマがあったのだろうか。最初の頃は、アメリカンフットボールがテーマだったような気がするのだが……。神竜組の教室にしても、安っぽいピンサロンのようになっていて、黒百合学園の女番達を招待していた。まあ、そんなことにこだわっているわけではない。

とにかく、神竜剛次なのだ。彼は、「影の総理」の息子であることを恥に思っていた。6歳のとき実兄を刺



し殺し、神竜家にあずけられ、幼少の頃から地獄を見てすごしてきた。そのため、人間に絶望してしまった。自分の部下をも信用せず、己のみしか認めないその冷酷な言動は、とても高校生とは思えない。ヤクザでさえも、彼の前では赤子同然だ。

そんな彼も、流全次郎の出現によって変わった。黒心の朽木が死んだときに見せた、あの表情といふ、山際涼子に刺されたときといふ、後半の神竜は、人間味が出ていたように思う。

私が思うに、神竜は流を愛していたのではないかと。軍艦島刑務所から脱出したとき、流が大波にさらわれるシーンがある。そのとき彼の「流さー」という叫びの中にも、それが出たように思う。

それに神竜は、最後の勝負で流に勝ちをゆずった。母の形見の短剣を使わなかったのだ。そして、その短剣を流に託した。物語の中では、神竜は、流の展望に賭けてみたということになっている。しかし、本当のところどうだろうか。

神竜は、何度も流を捕らえてチャンスがあったのに殺さなかった。まだ流には利用価値があると言っていたのだ。しかし、本当にただそれだけの理由だったのだろうか。

単行本24巻で彼は、語った。  
「俺は、後にも先にも愛した人間は、母親だけだ」  
彼にも人を愛する心はあったのだ。

その心を完全に消し去ることは、できないはず。神竜の場合、それが男に向けてしまっただけなのだ。物語中でも、彼は女とSEXしていない。婚約者の涼子とさえも、そんな素振りにはなかった。神竜剛次は、ホモだったのだ。

物語の後半、彼の顔はゴルゴ13になっていた。高柳の顔は、ブルースリーになっていた。関東連合の畑田さんは、西郷隆盛になっていた。軍艦島の大御所・南条五郎は、藤也也そのものだ。これまた軍艦島のコルシカは、チャールズ・ブロンソンだ。少刑のオカマは、キャンディ・キャンディだったときもあつた。校魔子の車のフロントガラスに飛びついた長流は、スーパーマンになっていた（単行本24巻参照）。岩瀬と大田原は、巨大化していた。巨大化といえば、よく伝説で語られてきたのだ。そういえば、役立たずの神竜四天王の生き残りか、最後まで登場していたのも不思議だった。

まだまだ不思議なことがある。少刑OB連は流と出所時期が違うのに、なぜ「流の冗責」などと呼んで慕っていたのだろうか。そして極めつけは、流の手錠の鎖がどんとん長くなっていったことだ。

ところで高校時代、美容院に流の切抜きを持って行く、

「この髪型にしてください」  
と言ったのは、この私である。  
7月25日のレコードデビュー、よろしく。



## 第五泊・幻の忍者寺・漫遊記

〈前編〉

「『秘伝説』を作ったとき、何も伊賀が甲賀をへら口と回っていただけではない。忍者に縁のある地を求め、東へ西へと飛び回っていた。」

その一つに、忍者寺なるものがあった。忍者寺は、金沢にある、正式名称「妙立寺」という由緒正しきお寺で、観光名目当てにできあがけられたのわからない、いがかわしい寺ではないの、その証拠に、まず予約なしでは

お寺を拝観することはできないし、ホットパンツやミニスカートなどでは、予約をしていても中に入れない、かなりひどいお寺だ、アナルクロツクな呼び名とは裏腹に、とってもしゃべり親光地なのである。

二の妙な響きと、わけもわからず敵しチエックに惹かれた私は、ぜひ一度行ってみたいものだと思っていた。忍者屋敷にはいろいろ行ってきたが、まさかこれとは違

う新しい発見があるはずだ、私は希望に目をくらませ、夢を見るまでになっていたのだ。

だったと気づけはじかないと、冷たく突き飛ばされたが、わざわざ忍者寺を見に行くために、エッチアツツたら金沢まで行ける状況じゃなかったか？

開発スタッフは、寝るのも惜しんで鬼神のようにバコバコとキーボードを打ちまくってほしい、そのでない人間も、何をしてもいい、かよくわからないが狭い社内を跳び回っている。そんな状況で、

「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。

「新しい発見があるはずだ、私は希望に目をくらませ、夢を見るまでになっていたのだ。」

だったと気づけはじかないと、冷たく突き飛ばされたが、わざわざ忍者寺を見に行くために、エッチアツツたら金沢まで行ける状況じゃなかったか？

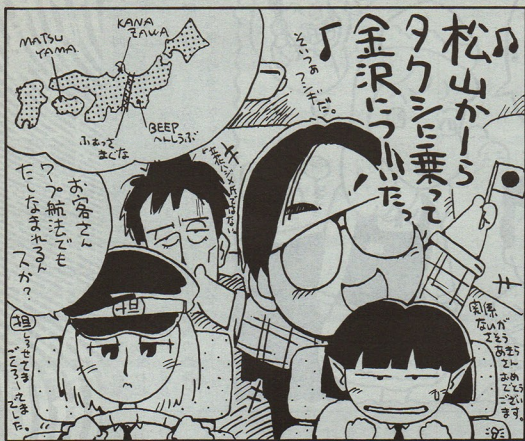
開発スタッフは、寝るのも惜しんで鬼神のようにバコバコとキーボードを打ちまくってほしい、そのでない人間も、何をしてもいい、かよくわからないが狭い社内を跳び回っている。そんな状況で、

「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。

「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。



「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。

「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。

「あー、僕は忍者寺を見たいので、ちょっと金沢に行ってみます。」

などと、口が裂けても言えない。すでに『秘伝説』の取材を全て終えて、もうシナリオを書くに専念します。大船に乗ったつもりで、船酔いしててよ、ははははは……と、社内で言いふらしていた私が、金沢にまた行くわけがない、困った、困った。欲しいものを買ってもらえない、余計なことになるガキの心境と一緒で、行きたいのに行けないと、何とでも行きたくなる。

日本プロダクション 連載 10回



待ち合わせ時間に必ず遅れる奴が、どこの世界にもいる。そういう奴は、待ち合わせ時間に家を出るといふ大胆な行動も平気である。何年か前、深夜1時頃にN.Y.

のグリニッチ・ヒルソンで、あらに住んでいる友人と待ち合わせることがあった。2時間経っても現れず、私は見知らぬ街の恐怖と寒さに泣きそうになってしまった。

2時間半はじめて友人は車で現れ「すまん、すまん」の一言で片付しまった。そこでだが、今回は私が考え、当然すでに実行しているゲームを教えよう。

待たされつ放しは、もうイヤだ。たまには待たせてやろうノ！ 待ち合わせ場所は、できる限りオシャレで、わりと大きめの店。東京じゃえば、渋谷ルポP.A.R.T.1のガラス越しの喫茶店などが最適である。前もってその電話番号を調べておくのを忘れずに。いつも遅いアイツも、もう来ている頃だろうという時間に電話を入れる。い、こちらカフェ○○です。店員が出たら、すぐさすお客の呼び出しをお願いします。お名前は何？ この時が勝負であるノ。その友人に最も似合わない名前、例えば「キヤサリン鈴木、呼び出してください」と言ってみようノ。店内放送で「お待ち合わせのキヤサリン鈴木様、おられますか。……」と聞こえてきた時にヤ、他の客に白目で見られてるだろう友人を思うだけでも笑える。「木村バカボンさん、お願いします」とか「フェエチ田中さん」



# 奇形烈々Qの相談室

**Q** 私は宇宙人となってしまいましたか？ P.S. とてもよかったです。

**Q** 僕は三浦純とイカスの相原男のファンです。こんなほくくってヤバイでしょうか？ サイヤや写真ほもらえませんか？ (大阪府堺市・小田正洋・16)



**A** 僕もイカ天に出た時、さにテンションの高い、明るさこのうえない相原ちゃんが好きになりました。そしてどこにかなバでできないものかと、本番中にヒソヒソ話をしたりしました。もちろん、僕は「GORO」の激写時代の勇ちゃんも知っていました。ドキドキしたもので、でも何もなかったの安心してください。勇ちゃんはキミのものです。(よろず相談人・三浦純) P.S. サイヤや写真は自分か苦労を重ねて、直接会って手に入れなければ意味はあきません。

**A** お前はまた子供まのう。宇宙人は頭脳だけは進歩している反面、運動はほとんどしないので、筋力は極端に退化している。つまり、コマンを駆り奪く括約筋もまた非常に退化しているのだ。その括約筋にチキンを突っ込んでくぐらうで気持ち良かったという感じが目的なので、ギリギリの線を狙うのがいいだろう。(みうら)

とか。店員に怪しまれないようにするのが手なのだが、恥をかかすということが目的なので、ギリギリの線を狙うのがいいだろう。(みうら)

**ハガキ大募集!**  
あなたの周りの事件、気になる数字・言葉・C.P.人……etc、いろいろがた、ゲームアイデア、相談などを各コーナー宛にお寄せください。

採用の方には、Qというポイントを送ります。基本Qは12、

**【例】18qキテレツ**  
32qキテレツ

これによって、全国にあなたの名前を大きく知らしめることも可能です。

●送り先 〒100 東京都港区高輪 2-19-13 N.S.高輪ビル B1Eメサ・キテレツ○コーナー 住所・氏名・年齢・職業を明記するをお忘れなく。

# 世紀末キレツ新聞

発行所 東京都港区  
高輪219-3 NS高輪  
ビル  
日本ソフトバンク  
日エメグ編集部  
世紀末キレツ新聞会  
平成2年7月17日発行  
巻数5号

## 今月の事件簿

### デカケルトキハ 忘れずに!

この前、本当に久しぶりに妻と外で食事をした。自由が丘のイタリア料理屋あ。現金の持ち合わせはなかつたが、イタリアレストランなどというトレンド系の店なので、当然、クレジットカードを使えるものだと思ひ込んでいた。これからどうなるかはオマエらにも一日瞭然だろうが、おおかた食い終わら、食後のコーヒータイムにちよっとトイレに行った時のことである。トイレ脇のレジに張つてある使えるクレジットカードのなかに、オレの持つているアメリカンエキスプレスカードだけがそれだけである。よりによって、それだけだ。

妻に相談し、オレは

「ちよっと外で電話してくるわ」

のような何気ない顔を店員に見せつつ外に出ると、一目散に家に向かった。お金を取りにである。タクシーならば自由が丘から家まで10分。したした距離じゃない。ところが、その日は土曜日、おまけに急に降ってきた雨で、いつになつてもつかまぬタクシー。オレはしょうがないので東横線の家まで戻つたぞ。なんたるバカ。そしてやっと家の前に着いて、一思つたオレはあることにハタと気がついた。

「鍵を忘れた……」  
鍵は妻が持っていたのだ。オレはまだ電車に乗って、レストランまで戻つた。今度妻がまた家に向かつて、ひと走つた……6月2日の出来事である。(佐藤克之)

### ホワイト・スネークに 群がる5人の主婦!?

京都市在住の中年主婦、三浦嘉子さん(67)、比呂焼の会5人が京都駅北口を歩いていたところ、公衆便所脇のベンチに置かれた紙包が発見、中を開けてみるとクレジットカード1枚入つてた。

主婦5人はそれを警察にも届け

ず三浦さん宅に持ち帰り、さっそく息子の部屋に持ちつたステロ、ブレイヤに乗せてみたらしい。その後、一応共同で拾つた物なので主犯格の三浦さんとその音源をカセットに収め、共犯の主婦達に回している模様。  
日、東京で生活している三浦さんの息子、純さんが京都の実家に電話したところ、「あんた、ホワイト・スネークって聞かか?」  
と、嘉子さんに言われたという。純さんは、事情を聞いて納得したものの、いきなり母親の口から「ホワイト・スネーク」の言葉が飛び出した驚きは隠せず。「もう、この世もおしまいかなと思ひましたよ。」  
と語つた。  
ちなみに、落とす主は未だ警察に届出していない様子で、主婦グループは事件が明みに出るのを恐れている。(みうらじゅん)

### 今月の気になる 数字・データ・現象

18回 1日に1人の編集者か留守宅に入ったという原稿催促の回数「よほど怒つていたのでな」と思つて非常に反省している。(佐藤)

### “シモンズキー”

日入りカセット、ついに発売!  
問い合わせは  
神楽坂エレクトロロジック  
TEL:03-865-0015  
03-865-1000  
(シモンズキー)

### 結婚

このコーナーの担当編集者・女が結婚するという噂を耳にした「どうやら本当らしい。経験者の私から言わせてもらうなら、どんな時も同じベッドで寝て、毎日同じ顔を突き合わせるのには、ハッキリ言って苦痛だ。風呂なども1人であるにかき。よって、結婚とは我慢大会のよーなもので、だからって、勝つても何も偉くないところが悔しい。(みうら)

### 投稿作品

#### ○毛の水分量

(愛知県幸田町、野川証司、18)  
—某シャンプーのCFで使つていた計器で調べたそうだと、ところで、やっぱり石鹸を替えるのと理想的な水分量は変わるか? 水分量が多いと少ないとヒヤンか? 支障があるのか? 空気の下で歌っているのだろうか? という教訓。(みうら)

#### 誌上通信ゲーム101



#### わ

わんちゃんは何とおんなじ街に住んで、犬じゃないぞ、世界のホームラン王・王貞治のことだ。(佐藤)

#### 投稿作品

わたしのわたしの彼は左利き(松江市、海老名萌子、19)  
—勝手に盛り上がりやろ? ゲームギア8人ついて何やるの(新潟市、遠藤明)

—セガも今きつと悩んでいる!? でも、可能性って大切なんだよ。タイムリーな話題に、18Q!

# あつあつ CLUB

日本のみならず、海外でも刑事モノの映画やドラマは人気を博している。熱い男たちの生きざまを、カッコイイと素直に感じる自分っていたい。夏だからこそ、熱い男たちが気持ちいいってこと、あるよ。

## 今月のテーマ 熱い男たちの生死を賭けたドラマ

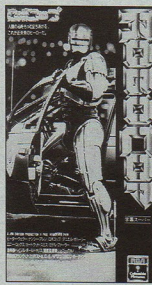
今月は「不死身の刑事」特集だ/一度死に、文字どおり「不死身」の体に生まれ変わった「ロボコップ」。普通の人間ではあるがタイトルが、そのまま「不死身」と訳せる「ダイ・ハード」(この2本の続編が今年の夏に劇場公開される)。撃たれても死ぬことはないが、時間制限のある「ゾンビ・コップ」。この3本を選んでみた。

「ロボコップ」は、オランダのNo.1監督、P・バーホーベンのアメリカ進出第1弾。SFアクションの快作だ。アポリアッツ国際ファンタスティック映画祭最優秀SFX賞、高等技術委員会賞を受賞。アクションの派手さもさることながら、人間の影を見事に描き、厚みを出した。

「ダイ・ハード」は、映画ファンを興奮と驚愕の渦に巻き込んだアクション超大作。特殊視覚効果を「スター・ウォーズ」のリチャード・エドランドが手掛けている。ミサイル弾や、最新鋭兵器を駆使した戦闘シーンは、観客が緊張を解くことを許さず、B・ウィリス扮するジョンの「ダイ・ハード・マン(不死身の男)」ぶりが絶品。B・ウィリスは、この作品によって、一躍、ドル箱スターにのしあがった。

「ゾンビ・コップ」(原題は「DEAD HEAT」)は、ロス警察のすぐ腕刑事コンビが大活躍する、ギャグもたっぷり折こまれたポリス・アクション。東京ファンタスティック映画祭で好評を得た作品。

### ロボコップ



監督/ポール・バーホーベン  
出演/ビクター・ヴェラー ナンシー・アレクサンダー デニエル・オハーリー ロニー・コックス  
時間/103分 発売元/RCAコロンビア

舞台は近未来のアメリカ、犯罪発生率の最も高い都市、デトロイト。警察は企業と化し、巨大コングロマリット・オム二社の傘下にあった。オム二社の社長は、治安維持を強化するため、ロボット警官のプロジェクトを募り、重役の考案したロボコップが公開されたが、失敗。次の計画が待たれた。一方、警官マーフィー(ヴェラー)は、相棒アン・ルイス(アレクサンダー)と共に、犯罪者クラーク

を追うが、一味に惨殺される。オム二社はマーフィーをロボコップとして蘇らせた。ロボコップはたちまち市民のスターとなるが、次第に人間時代の記憶を取り戻し、悪夢にさいなまれる。そして、自分を殺したクラークを追い詰め、裏でオム二社の重役とつながっていることを突きとめる。が、ロボコップは、オム二社の重役に逆らえぬよう、プログラムされていた……

### ダイ・ハード



監督/ジョン・マクティアナン 原作/ロドリック・ソープ  
出演/ブルース・ウィリス ボニー・ベディリア レジナルド・ベルジョンソン アラン・リックマン  
アレクサンダー・ゴッド 時間/130分 発売元/CBS/FOXビデオ

NYの刑事ジョン(ウィリス)は、クリスマス・イブを別居中の家族と過ごすため、ロスにやって来た。そして、妻・ホリー(ベディリア)が部長を務める日本の大企業・ナカトミのパーティーに招かれ、超高層のナカトミ・ビルへ行く。そのパーティーのさなかにはビルは13人のテロリストによって、占拠されてしまう。ホリーを含め、パーティー会場の人々全員が人質となり、バス・ルームにい

ただただ助けられた。気が動転して目的を達成するためには手段を選ばず残虐非道なテロリストの前に、ジョンは何をするべきか判断し兼ね、社の代表取締役・高城(ジ・シゲタ)を見殺しにしてしまう。ジョンは苦悩しながらも、物陰に潜んで様子をつかがい、敵の1人に発見されたが、これを射殺。死体にもメッセージを添えて逃がし、単身テロリスト達に戦いを挑む。

### ゾンビ・コップ



監督/マーク・ゴールドブラッド  
出演/トリート・ウィリアムズ ジョー・ビスコポ C・カーネギー  
時間/96分 発売元/電通

ロス警察は、大企業に身をひそめて悪事を働いていると思われる組織に目をつけていた。しかし、なかなか尻尾をつかむことができない。困り果てた警察署長は、最後の手段とばかりに、普段から過剰な行動、器物破壊など、何かと問題の多い、すぐ腕の刑事コンビに捜査を依頼する。2人が捜査を奮めていくうち、死体を甦生させる装置を作り出した巨大犯罪組織の影を次第に見るが、

上層部の圧力により、捜査を打ち切らねばならない状況に追い込まれる。納得のいかない2人は、上部の命令を無視して捜査を続行。次第に組織の陰謀に巻き込まれ、1人が殺されてしまう。相棒の死に愕然としながらも、敵の装置によって甦生を試みると……、なんと装置が不完全だったために文字どおり生ける屍となり、挙句の果てに、もう1人までもゾンビにされてしま……

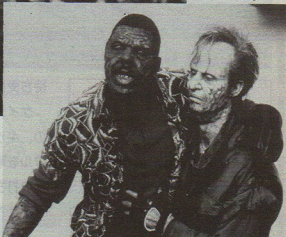
大ひ魔人・映倫齋活動の

# ビデオ何とでも言うちやる

by  
映倫齋活動区佳丈祐子



「ダイ・ハード」 主役のB・ウィリスは流め。テロリスト役のゴドノフの方に女性の視線が集中したといは、不死身は強い!



「ゾンビ・コップ」 見た目で人を判断するな、とは言われても……。髪はそれでも種かな?人。

映 ふう、この頃暑くなってきたんで、疲れがたまる。祐子君、肩をモミモミしてくれませんか?

祐 冗談じゃないですよ。まったく師匠はおジン臭いんだから。

映 口の減らないやっちゃ。まあ、よい。疲れを吹き飛ばす意味を込めて、今月は「不死身の刑事」をテーマにしたいと思うぞ。これぞまさしく、殺しても死なないやつ/みたいなのを集めてみた。

祐 パチ、パチ、パチ、パチ。でも、最初の「ロボコップ」は刑事じゃなくて、一介の警官でしょ?映 うく、細かいことを……。

## SFが見どころ! 「ロボコップ」

映 アメリカ版「宇宙刑事ギャバン」/

祐 師匠、そんなこと言っちゃ失礼じゃないですか。仮にもアポリアツツで賞をとってる作品なんですよ。

映 いやいや、君のように、その

手のが好きな奴には賛美の言葉に聞こえるかと思って……。

祐 聞こえませんが! でも、「バイオミック・ジェミー」とか「600万ドルの男」なんか比べると近いものがあるかも。

映 だろ? しかし、SFXの賞をとっただけあって、特撮は見事。

祐 ええ、ロボコップ本人より、悪い重役が考案したロボットの実写アニメーションが、よく動いているのには感心しました。

映 わははは、あいつは何となく愛敬があったな。

祐 でも、あんなのが本当にいたら怖い……。

映 怖いといえば、マーフィーが惨殺されるシーンは壮絶だった。

祐 うーげげ。吐き気が……。映 でも、まあ、最後にスカッとしたらどう?

祐 スカッとしたといえば、「ロボコップ」も「ダイ・ハード」も女が男を殴るシーンがあって、よかったなあ。私そういう願望があるんです。

映 あんたの方が、よほど怖い。絶対にくたばらない奴「ダイ・ハード」

## 絶対にくたばらない奴「ダイ・ハード」

映 こりゃあ、アクション映画ファンには応えられない大作だぞ。それに、今回のテーマにぴったり。何でって「ダイ・ハード・マン(絶対にくたばらない奴)」だもんなあ。

祐 そのまんまっま。

映 ビデオでは無理だが、LD(バイオニアLDC発売)の方にはアク

「ロボコップ」ロボコップになった体を自分で修理して最後の闘いに臨むロボコップの姿は、雄々しくも痛ましい。

ジョン・チャプターなんてのがついていて、おいしいシーンだけピックアップして観れるようになってるんだ。

祐 CMみたい。発売元から、お金でももらってるんですか?

映 もらえたら、いいなあ……。火の車だし。

祐 ごほっ。でも、私、アクション映画って苦手だから、よくわかんない。ガラスの破片が散らばったところを、素足で踏む必要ならぬところなんて、痛くて観ていれなかったし。

映 あれも、一つの見せ場だぞ。

祐 でも、あの映画のよさは、わかりますよ。なんていうのが、期待通りにことが運んでくれて、爽快感たっぷりですよ。

映 そうそう、いろいろなサブ・ストーリーを見事に完結させている。映画は、ああじゃないといかん。

祐 関係ないけど、敵の一味に扮していたA・ゴドノフが素敵でしたね。あの、本職はバレエ・ダンサーなんですよ。

映 そういうところばかり、見てたわけね。

## ゾンビ版「あぶない刑事」 「ゾンビ・コップ」

映 これほ、なかなか、ほかほかしいぞ。もう大笑いだ。

祐 ゾンビなんて、これまた不死身にぴったりじゃないですか。

映 ところが、キッチョン。このなかで一番ヤワな奴らかも。

祐 え、なんで? (どうでもいいけど、「ところがキッチョン」なんて死語だわ)

映 拳銃で撃たれたりしても平気だが、ゾンビになっからは、何と1日ちよっとしかもたない。

祐 あ、そっか。悲惨/映 腐って、だんだん汚くなっていく。それがまた大笑いだったりして。

祐 顔色が悪くなってきたからって、口紅塗ってみたりするのがかわいかった。でも、けっこうカッコよかったですよ。

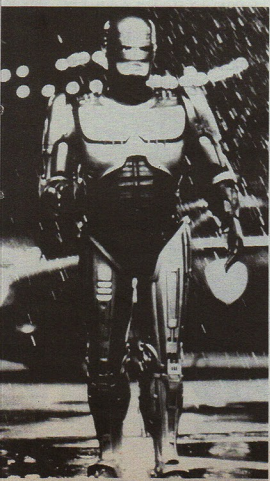
映 ふむ、会話が皮肉っぽくて、シャレたな。署長の嫌味をサラッとかわして、反対にやり込めちゃうところなんて、いいね。

祐 あの?人の会話って、まるで日本の「あぶない刑事」のノリなんですよ。過剰な行動で、何とか問題のあるすぐ腕刑事ってところは、もう、そのもの。

ところで、疲れは吹き飛ばました?

映 いやあ、映画の主人公が、必死に闘っているのを見たら、こっちまで疲れちゃった。少し、肩をモミモミ……。

祐 寝って、いいですか?



# ファーンズ

「ライトスタッフ」でアカデミー賞主演男優賞にノミネートされたサム・シェパード 第1回監督作品

## ストーリー

舞台はアメリカ、北の果て。バートラム（D・ダーニング）は、愛馬メルの暴走によって、メルの引く馬車から放り出され、大けがをす。病院に入院するバートラムのもとへ、最愛の娘、ケイト（J・ラング）が訪れる。

彼女は故郷を離れ、都会で一人暮らしをしていたが、父親を見舞うため、故郷に舞い戻ってきたのだ。久しぶりに再会したケイトに対し、無愛想に「メルの撃ち殺せ」と命じる。しかし、ケイトにはとてもできそうになく、父親にもそれは解っていた。そして、ちょっとした口論のあと、ケイトはさっぱりと断わり、病室を後にした。

病院の廊下で、別の病室をふと覗き込むと、アル中のテーンおじさん（D・モファット）の姿があり、再会を大喜びしてくれる。

この後、ケイトは実家へ戻る。実家は父親を除いて全て女性であり、間もなく100歳を迎える祖母（N・ドラクステン）、神経衰弱の母エイミー（A・ウェッジワース）、出戻りの妹リタ（T・ハーバー）、そして、男好きで反抗的なリタの娘ジリー（P・アークエット）が



待ち受けていた。ケイトは一度は拒んでみたものの、キッチンに隠してあったライフルを取り出し、家族に父親の言葉を打ち明け、リタは断固反対し、ここでも口論となる。

そして、そのまま数日が過ぎ、バートラムは、ケイトが自分の命令をなかなか実行しないことに苛立ち、テーンが止めるのも聞かず、自分でメルを殺すと言って、病院を抜け出した。

### ●配役

ケイト/Jェシカ・ラング バートラム/チャールズ・ダーニング  
リタ/テス・ハーバー テーンおじさん/Dナルド・モハット 他  
●監督・脚本/サム・シェパード  
●配給/GAGA

### ■俳優・劇作家・演出家 …そして監督も

サム・シェパードの第1回監督作品「ファーンズ」は、1988年に制作され、未公開だった作品である。

シェパードといえば、1978年に発表され、世界的なベストセラーとなったトム・ウルフのドキュメンタリー小説「ザ・ライト・スタッフ」を映画化、アカデミー編集賞、作曲賞などを受賞した作品「ライト・スタッフ」（1983）の主人公の一人、チャック・イーガーの強いイメージが、余りにも強烈である。

が、この他にも「天国の日々」

北の果ての牧歌的な風景が印象的。ケイトとリタは、全く違った生活をしていながら、根本ではかなり似た者同士。2人のやりとりが楽しかった。

「男たちはどこにいるの?」という問いかけが、わたちの間で、残った男達の間口に出る。北の果てで、わたちが揃んでいく……。

ケイトをこよなく愛す父・バートラム。"馬を撃ち殺せるほど根性悪な人間は、家族のなかでお前だけだ"——そんな聲の言葉が彼らに。

(1978)「女優フランシス」(1982)「ロンリー・ハート」(1986)などに出演している。

しかし、彼の映画俳優としての顔は、ほんの一部分にすぎない。

彼の本業は劇作家であり、舞台演出家でもある。戯曲でオビイ賞、

ビュリッツァー賞を受賞。また、ニュー・ジャーマン・シネマの第一人者ヴィム・ヴェンダース監督の、妻とロマンの秀作「バリ、テキサス」の脚本を手掛けている。

今回、初監督の感想として、「自分の脚本を他の監督が手掛けると、どうしても納得のいかない部分が出てきてしまうが、脚本から監督までやることができると、思い通りに好き勝手できるので嬉しい」と言っている。

もともと舞台の演出を手掛けているだけに、この映画の演出には舞台的要素が多分に見られ、映像というより、通常より大きな舞台を与えられた芝居、という印象を受けた。

例えば、精神衰弱の母エイミーが幻覚を見るシーンなどは、今まで幻覚であった部分をスクロールさせ、画面内からいったん追い出し、再びスクロールで幻覚の起こっていた場所に戻す何もない、というやり方をしている。

これは舞台上がよくやる、舞台の半分だけライトを消し、再び点け



たときには何も無い、というのによく似ている。

## ■男たちはどこにいるのだろうか?■

この映画を一言で言ってしまうと、何だかわからない、というのが正直なところ。とはいっても、難解な不条理劇というわけでもない。ただ、それに近い雰囲気があるってテーマが読み取れない。とにかく、物語の舞台となっている、北の果ての田舎街には、男たちがほとんどいなくなってしまったというのを前面に押し出している。

物語の中心となる女ばかりの家族は、まさしく「姦しい」という言葉がピッタリ。精神衰弱の母エイミー、ボケざみのおばあちゃんなどの登場も手伝って、一種、狂気じみた異様な雰囲気をかもしだしている。それでいて、全体を通して流れる牧歌的な雰囲気は、そういった異常な状況をコミカルに描いていて、なかなか笑えるのだ。

とはいえ、やはり異常な状況にはかわりない。長女のケイトは相手に捨てられたのか、私生児をばらんだ状態で里帰りするし、次女リタは持ち手の出戻り、おまけに



リタの娘は子供のくせに性的にマ  
せていて、男の子たちと毎日いぢ  
やつしている有様。このように、  
女だらけの、鬨々とした様子が淡々  
と描かれている。

一方、男たちは、何となく情けな

い。パートラムなどは、いきなり  
馬車から吹っ飛ばされたあげく、  
見舞いに来た最愛の娘から、床に  
落とされたレモン・ドロップを齧め  
させられたり、どなられたりする  
始末。

病院を抜け出し、それを止めよ  
うとしたデーとの追いつけっこ  
は、大笑いものだ。

まあ、あまり一般受けする映画  
とはいえないが、ある意味では騒  
がれそうな作品である。

ちなみに、ケイト役の「ラン  
グは、映画「女優フランシス」の  
主人公フランシス役に、S・シェ  
パードと共演したのがきっかけで、  
現在日・シェパードの奥さんとな  
っている。

## CLUB PART 3 インフォメーション

### ホラー映画最新作を一挙公開/ 「ファンタゾーン1990」開催

あの忌まわしい事件からこっち、  
世間はホラーに冷たい。劇場公開  
される本数もかなり減った、とい  
うか、劇場側が上映してくれない  
んだそう。そのためホラーは、  
ますますビデオで観るものになっ  
てきて（確かに未公開ビデオが  
かなり増えたみたい）、それがまたク  
ラ〜イイメージに追い打ちをかけて  
いるというわけだ。

“こんなホラーに誰がした!”と、  
お怒りのファン皆さま、あるん  
だな、吉報が。

今年の夏、あの国際ファンタス

ティック映画祭（東京ファンタ  
ズタフファンタ）に負けず劣らずビ  
ックなイベントが、東京・新宿で  
開催されるのだ。

で、その名が「ファンタゾーン  
1990」。ホラーを3つのジャンルに  
分けて1週間に渡って7作品を上  
映。また、豪華ゲストの対談、各  
種プレゼントを用意するなどス  
ペシャル企画もある。

ファンタ・ファンはもちろん、  
フーズの映画ファンにも楽しめる  
ホラー・ナイトになるはずだ。

●日程 8/4(土)〜9/10(金)

●場所 新宿シネマ  
ミラノ  
(レイトショー)

●ゲスト  
フランク・ヘネンロッ  
ター=「バスケット  
ケース2」「フランケン  
フッカー」監督  
「バスケットケース2」より



### テクモ・忍龍IIファン必見/ 攻略ビデオ発売中

ファミコンで人気の「忍者龍剣  
伝II—暗黒の邪心剣—」の攻略ビ  
デオが登場。シネマディスプレイ  
方式で、ファミコン画面がシネマ  
してしまうのだ。

第1部・オリジナルストーリー  
編は、アニメの人気声優によるア  
フレコ仕上げ。第2部攻略法編は、  
ゲーマーによる芸術的なまでのプ  
レイを披露。さらにアメリカでし  
が見られない「忍者外伝（アメリ

カ版・龍剣伝）のテレビCGFを取  
録している。

●価格 4,500円  
●発売元 メルダック



ベリアル=「バスケット」主演  
雨宮慶太=メインキャラ・デザイ  
ン&オープニング製作  
塩田時敏=映画評論家 他

●スケジュール (予定)

8/4 開会式

「バスケットケース2」

8/5 ヘネンロッター対談

「フランケンフッカー」  
8/6 「続・悪魔の爆心室」  
「ルチオ・フルネのロック」  
8/7 「ステップ・ファーザー2」  
「エイリアン・コップ」  
8/8 「ルチオ・フルネのロック」  
「続・悪魔の爆心室」  
8/9 「エイリアン・コップ」  
「ステップ・ファーザー2」  
8/10 特別クロージングイベント・  
コンパニオン 閉会式

### 「ウルトラマンガラフティ」 クイズでテレカをプレゼント!

ウルトラ・ファミリーは、M78

星雲よりも地球で、特に日本で有  
名だ。戦後世代で彼らを知らない  
人はいないだろうし、戦前世代だ  
ってかなりの人は知っている。

彼らの稼ぎ出す金額が、また凄  
い。キャラクター商品は300万個、  
2億円の売り上げがあるし、ファ  
ミコンソフトが12万個4億円、キ  
ャクター文具も2億円。そのほ  
か菓ファーストフードのキャラク  
ター……で、なんと総額400億!!  
そんなドル(円?)箱スターがオリ  
ジナル・アニメーションビデオ  
でも登場することになった。それ  
が8月10日にバンダイから発売さ  
れる「ウルトラマンガラフティ」  
だ。

内容は、6つのストーリーから  
なるオムニバス形式。近未来のM  
78星雲、ウルトラの星が舞台だ。

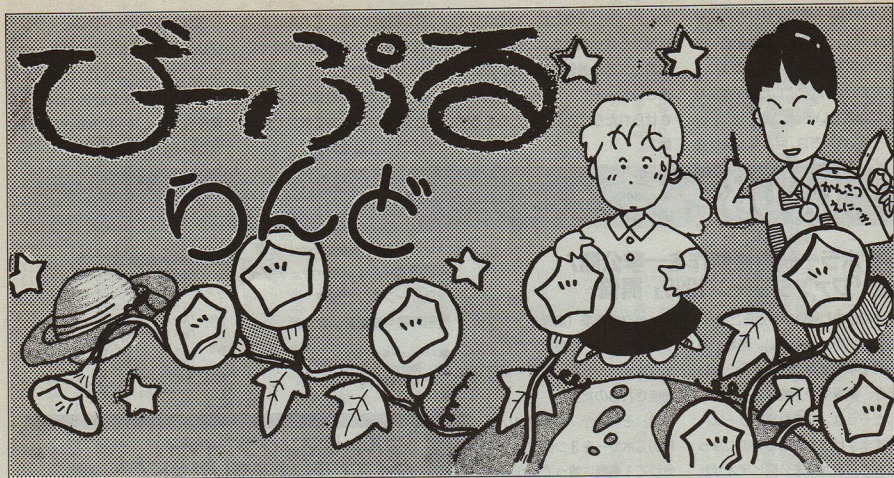
そこでは、ウルトラマンたちは会  
社に通勤し、住宅ローンに追われ  
る人間社会に似た生活を送ってい  
る。タロウとマンは飲み屋でウダ  
をまき、ウルトラの子も怪獣の子  
も学校で机を並べる仲の良さ。そ  
この校則がまたふるまっている。

1. 構内で火災を吹いたり、光線  
ワザを使わない

2. 廊下を飛ばさない
3. テレポートしない
4. 給食を残したり焼却しない
5. 寄り道せず「歩いて」帰ろう  
というわけで、かなり八チャメ  
チャになること間違いなし/  
で、どういわけか、このビデ  
オはレンタル・オンリー。でも、  
ファン垂涎のプレゼントが用意さ  
れているという趣向。ビデオを観  
てクイズに応募すると、3枚セッ  
トの特製テレカが当たるのだ。

なお今回は、そのうちの1枚を  
日EMガ読者5名にプレゼント。締  
切は7月31日。宛先は  
〒160 新宿区新宿1-226-6 加藤ビ  
ル5F 株式会社バンダイメディア事業  
部「ウルトラマンガラフティ」  
テレカプレゼント係





## ゲーム 言いたい放題

●「ウィップラッシュ」。BEメガでは、ファイアーボールの操作がとても難しいと書いてあったが、これが一番使えるウェポンだ。そしてファイアーボール+パワークローの使い方が、このゲームを上手にクリアするポイントであり、面白いところであった。他に良かったところを挙げると、自由自在なスピード調整、シューティングゲームのわりにはストーリー展開が面白い、といったところだ。あとPSⅢなどの最近のセガのゲームには、命の尊さとか、自然のかけがえのなさといった、自然や命をテーマにしたゲームが多いような気がするんだけど。

(広島県・織田博允・16歳)

▲「ウィップラッシュ」の独自で面白いところは、パワークローだと思ふ。こいつをうまく使わないと、クリアが厳しいところも結構あるよね。全体的に見てもシユエ

ィングゲームとしてはますますのデキだ。

●「コラムス」は最高だ！「テトリス」よりも面白い。上の方まで積み上がった時に偶然連鎖で消えていく、あの快感がたまらない。きつとこのためにお金をつぎ込む人もいるはず。ゲームギアで早く遊びたい。

(大阪府・新井伸治・16歳)

▲メガドライブ版「コラムス」はどうか？ ここはやはりコントロールパッドをもう1つ買って、2Pで友達同士で遊ぶのが面白い。このゲームなら女の子とでも遊ぶべしね。

●PSⅢについて。このゲームが面白くないという理由に、モンスターのキャラクターデザインが悪すぎる、ということが1つ。そして、シナリオがいくつかあるといっても、どれも進む道があまり変わらないのだ。ちなみに個人的には、PSⅢのCMは気に入っていません。

(愛媛県・ガルダ・17歳)

●PSⅢを終わらせた感想。全シリーズ中、一番悪いデキなのは。その理由はというと、①シナリオが強引すぎる、②レベルアップしても強くなった感じがしない、③ほとんど役に立たない攻撃テクニック、④疑問の多い戦闘画面（敵キャラのデザイン、バックのスクロール、戦闘アニメーション）、⑤乗り物がダサイ……。などです。

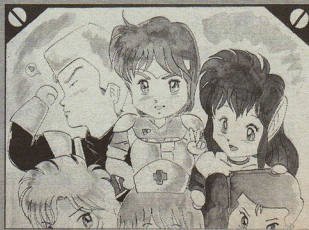
(宮城県・寿マツチヨマン・14歳)

●いろいろと物議をかもしているPSⅢ。プレイしてみた感想は、①難易度がIIよりも低くなっているの、ソフトの寿命として短命だった、②プレイヤーのコンディ



(宮城県・PNショック・17歳)

(神奈川県・娘森王・12)





ョンによって変化するBGMは面白かったが、IIのようなアニメバトルもやはり捨てがたい。③結婚によって変わるマルチシナリオには、男性としての悲しさを感じてしまった、というところ。定番物としてのパワーはあるが、PSシリーズはやはり「ビジュアルシナリオの完全な融合」にあると思う。もしPSⅢが出るなら、このへんを考えてほしい。

(宮城県・坂井善行・㊦)

●BEメガでは評価の低かったPSⅢ、僕は良いデキだと思う。まず第1に3世代にわたって話が進むところ。第2に迫力のあるBGM。第3にキャラクターやシナリオ。しかし残念だったのは、3Dダンジョンがなかったこと、戦闘画面でバックよりもキャラクターの動きのほうをもっと派手にしてほしいこと。全体的には、PSシリーズの条件に当てはま

## ギョーカイに 言いたい!

●セガの「スーパーモナコGP」に言いたい。かつて「スーパーハンクオン」をプレイした時に、メガドラのレースゲームには、私が最も必要としている臨場感と迫力が欠けていると感じていた。レースゲームでそれらを醸し出すためには、エクソーストノート(排気音)が必要。「スーパーハンクオン」ではBGMばかりを強調したため、それが全て吸収してしまっ。F1マシンの排気音は実に素晴らしい、迫りに圧倒されるほど。BGMより、排気音をぜひ再現して/排気音でエンジンの回転数がかかるくらい、リアルな感覚を味わいたい。

(北海道・菊地康裕・23歳)

▲グラフィックはかなりのデキ。問題はやはり操作性を含めた臨場

ていると思います。

(新潟県・岩澤暢夫・14歳)

▲相変わらずPSⅢに関しては、ハガキがどんどん来ていて。残念ながら全体の9割が良くないほうの意見だ。多いのが、モンスターのキャラクターデザインと、マルチシナリオについて。やはり前者にはかなりの疑問が残るだろう。IIのモンスター陣のデザイン、そしてそのバトルアニメーションも驚きのデキだっただけに、それを期待した人も多いと思う。

シナリオもマルチエンディング方式は評価できるんだけど、シナリオ自体に納得できないところがある。これがPSシリーズでなければ、これほど大きな問題にはならなかった話だけだね。今のところPSⅣの話は聞いていない。でもセガの定番ものゲームシリーズだけに、可能性は大いにあるだろう。

感か。排気音も入っているし、期待していいぞ。

●セガから「スーパー大戦略II」が発売されるそうだが、以下を新しく取り入れてほしい。①バックアップできるところを複数②コンピュータ側の戦略改良と施行時間の短縮(前作では武装変更ができなかった。4力国戦だと完全に待ち時間のほうが長い)。③史実に再現したマップや、いくつかのマップを連続してやるキャンペーンモードを入れてほしい。④マップエディタ、オリジナル生産タイプの商品も入れてほしい。

(東京都・後藤芳史・5)

▲12月に発売予定の「スーパー大戦略II」。今のところ詳しい情報がないので、はっきりとしたことは言えない。でも③の史実に基づく

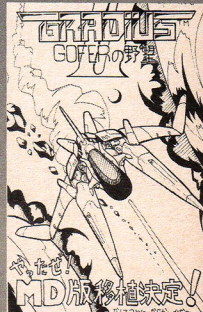


(北海道・ブルるん・16歳)



(千葉県・刈真合可奈・♀)

(愛知県・Hiro・2)



マップは実現したぞ。

●セガに言いたい。自社のあまり人気がなかったビデオゲームは出さないでもらいたい。その他社生のヒット作を移植/なおかつオリジナルのゲームを出し、「オオオバ」、アレクに続くセガのマスコットのキャラクターをそろそろ登場させるべきだと思う。

また2Pのスポーツゲームが少ないのではないだろうか。バレーボールやアイスホッケーなども出してほしい。

(東京都・マグネチックフィール  
D・5)

▲他社のビデオゲームは、サードパーティーに期待して、問題のオリジナルゲームについてだが、RPGやシミュレーションゲーム

では予定がある。でもアレクのようなイメージキャラクターを使ったゲームはどうか? 低年齢層向けのゲームなら、あるかもれないね。

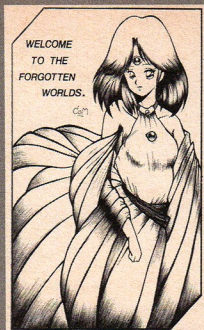
●はっきり言ってメガドラにはスポーツゲームが少ないような気がします。だからナムコに、あの名作「ファミリースタジアム」を出してもらいたい。メガドラだからやっぱり「メガスタジアム」というのはどうでしょう? (できれば「女神転生」も出してもらいたい)

(福井県・メガドラ日本一・15歳)

▲そろそろ野球ゲームがやりたいね。予定にあるのが「TEL・TELスタジアム」だけ。残念だけど、今のところそれ以外話も全く出て



(兵庫県・能楽樹・19歳)



(神奈川県・CoM・3)

いないのだ。

●日本ファルコムに参入してほしい。セガのRPGはあまり良いとはいえない。メガドラのユーザー層は年齢が高いので、ファルコムのRPGなら受けるだろう。イースシリーズ、ドラスレシリーズなどをばしばし出してほしい。メガドラユーザーはRPGに飢えている/

(岐阜県・石博宏・14歳)

▲イース、ドラスレ、出せばきっと売れるね。ファルコムファンの人、6月21日にBEメガ編集部から発売された「ファルコムマガジン」をぜひ買ってくれ。

●メガドラバンド「うろんうろん」に対する要望。6月号の「ウィッ

ブラッシュ」の徹底攻略を見てつまらないと思ったので、感想を書きます。①はじめなどのワンパターン、②ワケがわからない展開、③教官のキャラクターが普通ではない、④どうせならもう少し気のきいたギャグのほうがいい、⑤愛着をもってもらうには、やらせ役以外も演ずる必要がある、など。勝手なことばかり書いたけど、読者を楽しませてくれる「うろんうろん」になってください。

(愛知県・A・5)

▲キャラクター物を長くやると、マンネリ化してしまうことが多い。これからは気をつけてやっていきたいので、厳しい意見もどんどん送ってくれ。

## メガドラ ビンビントーク

●学校で数学の高橋先生が話題になった時、友達がかハドソンの高橋名人のことを言い出したのです。もちろん話は弾みましたが、その中で一番面白かったのは、高橋名人が連射のために注射をしていたというデマです。みなさんも憶えていますか？(ちなみに高橋名人は、TVでこのデマをウソと否定

していました)

(大阪府・近田聖司・15歳)

▲こういう噂でよくあるよね。裏のネットワーク情報みたいなものかな。他にも高橋名人が警察に捕まったというものもあった。真相は1日警察署長をやったということらしいんだけどね。

●編集部のスタッフはどのくらい

ゲームが上手なですか？ 今度そこらへんを教えてください。

(兵庫県・T.N・16歳)

▲はっきり言ってヘタです。「サンダーフォースIII」の1面をクリアできたのは2人だけです。ちなみに持っているソフトの数なら日本一という人(編集長)もいます。あとBEメガ編集部ではないけど、月刊「PCエンジン」の編集長の秋本さんは、「ドラえもん」をクリアして、40代のゲーマー日本一と、豪語していました。

●メガドラ達人講座の「岡田真弓」さんって、阪神タイガースのファンなんですか？

(東京都・T.T・20歳)

▲ばれてしまいましたか。でも阪神ファンって熱狂的な人が多いですよですね。

●池田貴族さん、「アストロ球団」がどこにも売ってません。どうしたらよいのでしょうか？

(和歌山県・桂三枝・15歳)

▲集英社が発売元なので、そこに問い合わせるのがよいでしょう。

●『妖精王の帰還』のことがいつの間にかBEメガから消えてしまいましたが、いったいどうなったのでしょうか？

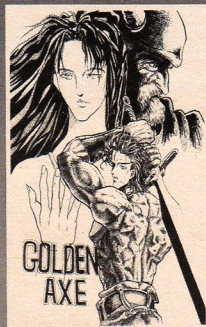
(東京都・伊藤宏一・15歳)

▲ウーン。詳しいことはまだ言えない。夏くらいにある程度の方が発表できるかも。でも、ゲーム化が中止になったわけじゃないんだ。

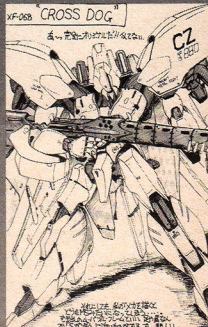
●俺は見た/ ある日、土手で、空を見ていたら、飛行機で文字を書いていたのだ。何だ/何だ/と見ていたら「セガ ファンタジースターIII」。俺は驚いた。セガもここまでやるとは。

(東京都・S.S・17歳)

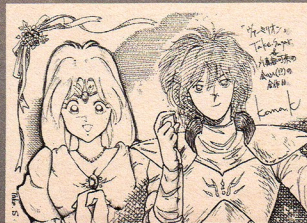
▲セガもどうせ金を使うなら、もっと他のことに金を使ってほしいものだ。



(広島県・えこばに・19歳)



(和歌山県・萩田俊平・3)



茨城県・T.K.C.S.G.F.T.O.

## 7月号のゴメンナサイ

- P49の3は、正しくは「ゲームクリエイターを採用する際はの方法は?」です。
- P49のテクノソフトの採用担当者
- P74の本文中、正しくは「オーツパーク」です。

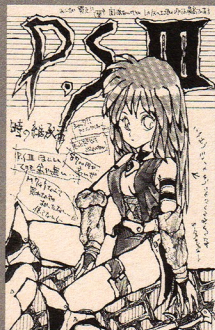
## 「6月号BEメガ読者プレゼント」 当選者(敬称略)

- ①ウィップラッシュ (5名)  
東京都・北田浩之 福岡県・月成康子 宮城県・千葉達也 大阪府・金子 隆 愛知県・高田俊彦 @DJボーイ (5名)  
岐阜県・高木孝寿 香川県・黒川寛達 大阪府・平野 健 京都府・高橋亮一 神奈川県・竹内 等
- ③TEL・TELまあじゃん (3名)  
京都府・木村昌典 広島県・安藤庄一 千葉県・長谷部 健
- ④サイオブレード (3名)  
岐阜県・亀谷幸広 広島県・藤田 晃 大阪府・小川誠二
- ⑤「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」(2名)  
岡山県・城内まこと 岐阜県・山田倫雅
- ⑥「カリフォルニアの青いバカ」(2名)  
広島県・泉原孝幸 岩手県・木村 正
- ⑦妖怪道中記・テレカ (20名)

- 兵庫県・宮本文博 東京都・松井浩史 東京都・斎藤一義 世 宮城県・伊藤 薫 愛媛県・神野秀樹 茨城県・細田道広 栃木県・青木秀記 鹿児島県・安達慎晃 東京都・稲葉朝海 茨城県・富田正夫 他10名
- ⑧バイキン君シール (20名)  
新潟県・斎藤浩二 東京都・藤原和夫 北海道・長沼 修 山梨県・永井 明 愛媛県・平山秀幸 長野県・渡辺次郎 東京都・小島秀明 大阪府・山口弘文 福岡県・小沢貴弘 福島県・沢口 真 他10名
- ⑨セガ・ビテゲーシール (10名)  
岡山県・逸見 洋 大阪府・湊 智之 栃木県・和田祐一 滋賀県・辰巳弘和 神奈川県・古谷 崇 広島県・織田博允 静岡県・神田諭志 東京都・小田 薫 大阪府・新井伸治 福井県・棟秀善巳

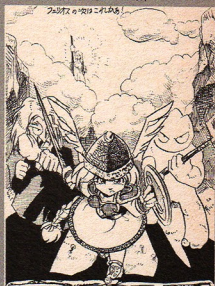


(静岡県・M14ファージ・19歳)



(北海道・小向崇之・8)

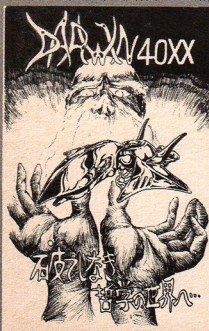
(岡山県・埴田和弘・18歳)



(埼玉県・CAB・19歳)



(大阪府・伊神央人・18歳)



## びーぶるランド 9月号からの投稿は……

### ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。できたら新作のソフトのほうがいいなあ。

### ギョーカイに言いたい!

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言っ

てやれ! のコーナーだよーん。

### メガドラ ピンポイント

ゲームに限らず、あなたの周りであったおもしろいこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

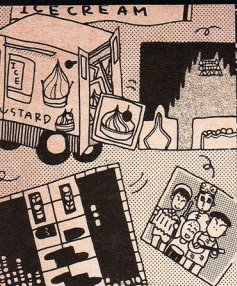
### イラスト

ハガキにペン(鉛筆・カラー不可)でね。  
なお、全てのコーナーに共通していることだけ、投稿はハガキ

がベター。また、作品には本名を必ず明記するようにな。

### びーぶるランドへの 投稿は……

〒108 東京都港区高輪 2-19-13 NS高輪ビル  
ソフトバンク株式会社「BEEP/メガドライブ」編集部(各コーナー)係まで。  
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。



# BEメガ・データラント

ゲーマーもデータを読む時代!  
 売れ筋ゲーム、新作発売日からイベント情報まで  
 メガドラ関連最新データがビビデ・パビデ・ブッダ

## 1 アフターバーナーⅡ



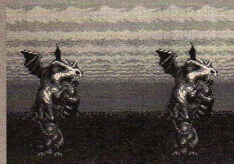
返り咲きの1位。追加販売分でアツしたのだろうか。

## 2 ゴールデンアックス



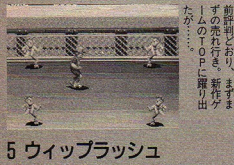
去年発売なんだけど、根強い人気。ユーザー人気も上位にのび込んでいる。

## 3 ファンタシースターⅢ



首位を1カ月に明け渡すとは、誰が想像したのだろうか。今後に期待したい。

## 4 DJボーイ



前作に比べて、ますますの売行き。新作ゲームの10位に躍り出たが……。

## 5 ウィップラッシュ



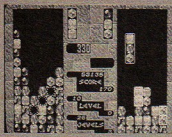
いま一番売れ始めたウィップラッシュも、トップ上にランクしはしい作品のみだけ。

## SHOP DATA メガドラソフト売上TOP10

順位	前号	ゲーム名
1	2	<b>アフターバーナーⅡ</b> 電波新聞社/3月20日発売/SHT/6,900円
2	6	<b>ゴールデンアックス</b> セガ/89年12月23日発売/ACT/6,000円
3	1	<b>ファンタシースターⅢ</b> セガ/4月21日発売/RPG/8,500円
4	新	<b>DJボーイ</b> セガ/5月19日発売/ACT/6,000円
5	新	<b>ウィップラッシュ</b> セガ/5月26日発売/SHT/6,000円
6	—	<b>ランボーⅢ</b> セガ/89年10月21日発売/ACT/5,500円
7	10	<b>尾崎直道のスーパーマスタース</b> セガ/89年9月9日発売/SPT/6,000円
8	9	<b>ニュージールランドストーリー</b> タイトー/3月3日発売/ACT/6,800円
9	7	<b>ソーサリアン</b> セガ/2月24日発売/RPG/7,000円
10	3	<b>ダーウィン4081</b> セガ/4月7日発売/SHT/6,000円

※このランキングは下記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。  
 ★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●銀座博品館(東京・銀座) 集計期間は5月1日～5月31日まで。

# 1 コラムス



2位とは僅差だが、  
がっかりキョウマ、メガ  
ドラの発売もランク  
に影響しているのかな。

# 2 スノーブラザーズ



シューティングの要素  
が主入る新動作「雷男  
ゲーム」だ。

# 3 G-L.O.C.



大抵の体ものとして  
は「O.T.」各店も  
ラケンされている  
のが痛み。

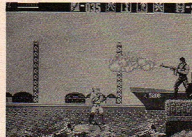
## SHOP DATA ビデオゲーム人気TOP5

順位	前号	ゲーム名	メーカー名
1	2	コラムス	セガ
2	新	スノーブラザーズ	東亜プラン
3	新	G-L.O.C.	セガ
4	4	ファイナルラップ	ナムコ
5	7	ファイナルファイト	カプコン

★協力店 ●キャンディー東花園●プレイシティキャロット奥町店●J&B神田店●ゲームファンタジア渋谷店  
●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101●パイ・ロサ

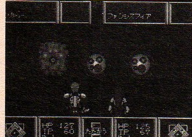
## USER DATA メガドラ人気 TOP20

### 1 スーパー忍



サウンドと重ムスタクショウが  
ヤマトのハムもついでにキ  
ヤマトのハムもついでにキ

### 2 ファンタシースターII



メガドラ初期作品としてでは  
無いが、その分、その分、その分

### 3 ゴールデンアックス



このゲームは、その分、その分、その分

1	スーパー忍	429
2	ファンタシースターII	337
3	ゴールデンアックス	308
4	アフターバーナーII	259
5	大魔界村	228
6	スーパー大戦略	207
7	ゾーサリアン	185
8	ファンタシースターIII	134
9	サンダーフォースIII	122
10	サンダーフォースIIMD	78
11	ヴァーミリオン	74
12	ヘルツォーク・ツヴァイ	50
13	TATSUJIN	46
14	スーパーハンゴオン	30
15	重装機兵レイノス	21
16	フォゴットンワールズ	20
17	サイオブレッド	14
18	スーパリーグ	13
18	DJボーイ	13
20	エア・ダイバー	11

このデータは「BEEP/メガドライブ」2月号  
～7月号までの読者アンケート各500通をも  
とに編集部で集計したものです。有効データ  
は6カ月分とし、翌月データが追加されたこ  
きは最古データを除外してきます。

# USER DATA 待望の新作ゲームTOP20

# USER DATA 移植してほしいゲームTOP20

順位	前号	ゲーム名	ポイント	順位	前号	ゲーム名	ポイント
1	2	スーパーモナコGP——セガ/8月予定	124	1	3	ファイナルファイト——カプコン/VG	45
2	3	フェリオス——ナムコ/7月20日	72	2	4	Ysシリーズ——日本ファルコム/パソコン	42
3	4	ストライダー飛竜——セガ/9月予定	54	3	1	グラティウスシリーズ——コナミ/VG他	34
4	10	AXIS——ウルフチーム/9月予定	29	4	10	G.L.O.C.——セガ/VG	30
5	新	ダライアスII——タイトー/12月予定	23	5	9	源平村扇伝——ナムコ/VG他	27
5	5	三國史・乱世の英雄たち——セガ/12月予定	23	6	2	ウルキユレの冒険——ナムコ/VG他	24
7	新	スーパー大戦艦II——セガ/12月予定	19	7	6	R-TYPE I——アイレム/VG	21
8	—	ムーンウォーカー——セガ/8月予定	16	8	6	テトリス——セガ/VG他	20
9	—	ESWAT——セガ/7月14日	15	9	6	パロティウスだ!——コナミ/VG	19
10	新	鼓/鼓/鼓!——東亜プラン/10月予定	12	10	5	天地を横らう——カプコン/VG	11
11	9	TEL・TELスタジアム——サン電子/9月予定	10	11	新	戦場の狼I——カプコン/VG	10
12	7	妖精王の帰還——セガ/未定	9	12	—	ポピュラス——イマジニア/パソコン	8
13	6	機動警察パトレイバー——セガ/未定	8	13	—	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア/FC他	7
14	—	ラストタンサガI——タイトー/9月予定	7	13	—	WGP——タイトー/VG	7
14	新	パワードリフト——電波新聞社/未定	7	15	—	ドラゴンクエストシリーズ——エニックス/FC他	6
16	—	ゲインランド——セガ/9月予定	6	16	新	あしたのジョー——タイトー/VG	5
16	—	四天王——シグマ商事/8月予定	6	16	—	エメラルドドラゴン——バシヨウハウス/パソコン	5
16	新	ヘルファイヤー——メサイヤ(NCS)/8月31日	6	16	—	アウトラン——セガ/VG他	5
16	—	クラックダウン——セガ/8月予定	6	19	—	イメージファイト——アイレム/VG他	3
16	—	あっぱれ!実業王II——セガ/未定	6	19	—	ロードス島戦記——ハミングバード/パソコン	3

## ソフトメーカー通信

### ●セガ

業務用でヒットした「ESWAT」をメガドライブにバージョンアップして、いよいよ7月14日に発売します。続いて17日にはアメフトファンにはうってつけのスポーツゲーム「サイバーボール」を発売! 両ソフトで熱き男?の闘いを熱い夏に満喫してください。

### ●サン電子

メガドラファンの皆さん、大変お待たせしました。7月27日「BATMAN」がいよいよ登場です。あのバットマンが画面狭しと映画顔負けのアクションを披露してくれます。バットモービルやバットウイングが活躍するシューティングステージもあるよ!

### ●ナムコ

アポロンとアルテミスが兄妹だということ物が議をかもしているようだ。でもこれを読んでいる「よい子」の皆さんは、「フェリオス」の世界をよく知っているはず。もし知らなくてディオスの丘ごっこなんて遊びをしている兄妹を見かけたら、注意してあげよう。

### ●日本テレネット

日本テレネットもとうとうメガドライブ参入という鴻業を果たすことになりました。年内に2作品を発売しますが、開発状況も順調に運んでおり、素晴らしい出来となっていますので、期待しててください。これからメガドライブ界に旋風を巻き起こします。では。

### ●ウルフチーム

「FZ戦記 AXIS」に続くウルフのメガドライブソフト第2弾は、「マニユーパーセプターGRANADA」。X68000版で好評だったバリバリシューティングを、現在バージョンアップ中です。ビデオゲームに匹敵する完成度は絶対に買います!

### ●NCS(メサイヤ)

とにかく一度プレイしてほしいですね。ビデオゲーム版を超えるグラフィック、ノリのいいサウンド、そして何より絶妙なバランス。狂ったように強いパワーアップシューティングに飽きたあなたに贈る、正統派・保存版シューティングなのです。

# 夏、燃えるS.S.T.BAND

## パワフル全開 新譜リリース&ライブ情報

ベストを入れて、すでに4枚目のCDとなる「HYPER DRIVE」(ポニーキャニオンより7月21日発売)のリリースを目前に控えたS.S.T. BAND。今回の聴きどころは、プロデュースにカシオペアの野呂一生を迎えたこと。そしてサウンド的には今までの打ち込みメインから、生演奏の良さを出したアレンジに変えたところだ。これからバンドとしてのパワーを前面に

押し出していきたいという。そんなバンド志向を目指したギンギンのS.S.T.BANDの生演奏が8月25日に聴けるぞ！  
“ゲームミュージックフェスティバル'90”での、タイトーのゲームミュージックバンドZUNTATAとのライブ競演だ(日時、場所、問い合わせ先等は下記参照)。でも残念ながら今回は東京での1回だけ。今後もライブ、ビデオ、CD等の企画をいろいろ検討中とのことなので、もうしばらく待とう。

- 日時：8月25日(土) PM 4:30 開場、PM 5:00開演
- 会場：日本青年館(神宮外苑前)
- 価格：全席指定2,000円
- 問い合わせ先：グローバル・エンタープライズ 03-496-1341

# メガモデム試用イベント

## IN光が丘

6月17、18日の両日にわたって東京都・光が丘団地内の忠実屋フランチ4Fで、セガネット実施を目指したメガモデムの試用イベントが行われた。

当日、用意されたセガネットゲームは『ピラミッドマジック』『バターゴルフ』(仮)『ファンタシースターII・テキストアドベンチャー』の3つ。いずれも30分~1時間くらいで終わるゲームだが、やはり気になるのは電話代だ。しかし最初にダウンロードするためにかかる5分間の料金だけというから、それほどでもないね。その他、セガのソフト情報なども考えているらしいが、ユーザーの期待に応えるようなソフト面での充実をはかることが、今後の一番の課題になるだろう。

実施時期のほうは、今年の秋を目指しているとのことだが、ユーザーの会員制等が問題になっている。しかし、メガドライブで「TEL・TELまあじゃん」も発売されたことだし、メガモデムの発売もそう遠くことではないはず。こうしたイベントによってユーザーの声を拾い上げ、よりよいシステム作りを目指してほしい。



発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	価格
7月14日	ESWAT	ACT	セガ	6,000
17日	サイバーホール	ACT	セガ	6,000
20日	フェリクス	SHT	ナムコ	5,800
27日	バットマン	ACT	セガ電子	6,500
8月9日	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	6,000
予定	ラストランサーII	ACT	タイトー	8,800
	クラックダウン	ACT	セガ	6,000
	XDR	SHT	ユニバックス	未定
	四天王	ACT	シグマ商事	6,200
	マスターオブウェポン	ACT	タイトー	未定
	MICHAEL JACSON& MOONWALKER	ACT	セガ	6,000
9月上旬	インセクターX	SHT	ナムコ・ビィ	6,800
	クラックス	PUZ	ナムコ	4,800
中旬	ヘルファイアー	SHT	メサイヤ(NCS)	6,800
	グラナダ	SHT	ウルフチーム	未定
予定	ゲインランド	ACT	セガ	6,000
	モンスタール	ACT	セガ	6,000
	バルドールファ-難	ADG	セガ	6,000
	FZ魔法XIS	ACT	ウルフチーム	6,800
	スペースインベーダー30	SHT	タイトー	未定
	キューティーハニーのリングサイトエンジェル	SPT	アスミック	6,800
	JUNCTION	PUZ	マイクロネット	未定
	ファットマン	ACT	サンリツ電気	未定
10月予定	TEL・TELスタジアム	SPT	サン電子	6,500
	レインボーアイランド エキストラバージョン	ACT	タイトー	未定
	レスレスウォー	SPT	セガ	6,000
	ストライダー飛竜	ACT	セガ	未定
	Vアタック(仮)	SHT	セガ	6,000
	バーニングフォース	SHT	ナムコ	未定
	火薬	ACT	ホット・ビィ	未定
	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	6,800
	敵/敵/敵/	SHT	東亜プラン	未定
11月予定	エアロプラスターズ(仮)	SHT	KANEKO	6,000
	スーパーライセン(仮)	SLG	セガ	未定
	ダイナマイトテューク	ACT	セガ	6,000
	ロードスター	ACT	日本テレネット	未定
	ニンジャウォリアーズ	SHT	タイトー	未定
	スーパーエアウォルフ	SHT	九妖興業	6,200
12月予定	ベルリンの壁(仮)	ACT	KANEKO	5,500
	三國志・乱臣の英雄たち(仮)	SLG	セガ	未定
	シャドウランサー	ACT	セガ	6,000
	モンスタールDIII	ACT	セガ	未定
	スーパー大戦艦II(仮)	SLG	セガ	未定
	ダライスII	SHT	タイトー	未定
	シーザーの鬼(仮)	SLG	マイクロネット	未定
	レディホーク	SHT	ゲームアーツ	未定
	川島まゆみ先生の麻雀道場(仮)	TAB	ゲームアーツ	未定
	スーパースター	SF&BDV	メサイヤ(NCS)	7,000
	アズラン	SHT	日本テレネット	未定
未定	妖術王の魔道	ADG	セガ	7,000
	ギョウリツフォース	SHT	セガ	未定
	ターボワゴン	RAC	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	未定
	あっぱれ! 突撃行方	ACT	セガ	未定
	機軸魔術バトルレバー	ADG	セガ	5,500
	もしもかみバット	ACT	セガ	6,000
	ヘルファイアー(仮)	SHT	セガ	未定
	クラック ザ ベッジホック	ACT	セガ	未定
	クワザル	ARRG	トレコ	未定
	パワードリフト	RAC	電友新聞社	未定
	エクスポード・スター	PUZ	メサイヤ(NCS)	5,500
	魔術ハンター-仮子-第7の魔術	ACT	メサイヤ(NCS)	未定
	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	未定
	スーパーヒーローボール	SPT	ビデオシステム	未定
	ゼロウイング	SHT	東亜プラン	未定
	タスクウォーリアー	SHT	トレコ	未定
	究極タイガー	SHT	トレコ	未定
	ヘビュコニット	UHT	東亜	未定
	アマテラス	SHT	講談社経営学研究所	未定
	スーパープロフェッショナルレスリング	SPT	ヒューマン	未定
	メガファイター	SHT	UPL	未定

## インフォメーション

### 普及型デスクトップパソコン「エプソンPC-286VG」新発売

セイコーエプソンからエプソンPCシリーズの新製品、5インチFDD搭載の高速普及型16ビットデスクトップパソコン「エプソンPC-286VG」が2タイプ発売された。

同機は、CPUに80286 (16MHz・ノウエイト)を使用することによって高性能化・低消費電力を実現。しかも価格がなかなかお手ごろで、16ビット5インチFDD搭載機としては最高のコストパフォーマンスを誇っている。

オプションとしては20MB、40MB、80MBの3種のハードディスクユニットが使用できるほか、高速の2MBRAMボードや、1MBRAMモジュールを装着すれば、ユーザーズメモリを12.6



MBまで拡張できる。さらに、外部スロットにRAMボードを装着することにより、最大ユーザーズメモリ4.6MBまでが本体内に実装できてしまうなど、高い拡張性も実現している。

■「PC-286VG-STD」  
(5インチFDD 2基内蔵) 288,000円

■「PC-286VG-H40」  
(5インチFDD 2基・40MBHD内蔵) 408,000円

### シミュレーションカードゲーム「戦略空軍」

コンピュータゲーム「戦略空軍」の発売に先立って、これをカードゲームに置き換えた「戦略空軍カードゲーム」が発売された。



これは第2次大戦の航空戦をテーマにしたもので、ゲームの目的は敵機を8機撃墜してエースになるか、爆撃を行って100ポイント稼ぐこ

と。この条件を満たしたプレイヤーが現れたら、ゲームは終了する。各プレイヤーは自分の爆撃機に

戦闘機機の護衛をつけて出撃させ、敵戦闘機の網の目をかいくぐってより多くの爆撃を成功させる。もちろん、他プレイヤーの爆撃は阻止しなくてはならない

ルールさえ覚えてしまえば、けっこう手軽に遊べるはず。

- プレイ人数 2～5人
- プレイ時間 30分～1時間
- 定価 2,060円
- 発売元 ホビージャパン

有名。男女2人で歩いているので、先生に見つかろうものなら別れさせられる始末。

とはいえ、そこは幾千の怪物相手に培ったバイタリティ。今日も先生の目を盗んで恋のサヤ当ての始まりだ。

### エニックス

#### 新作RPG新製品続々！プレゼントもチェック！

小説「天空戦記シュラト3 一戦鬼邂逅一」



TV・ビデオアニメで一躍有名になった「天空戦記シュラト」の小説版。

第3巻は、

題して「戦鬼邂逅」。平成年を目指すシュラトたちの行く手に、増長天将ヴィルータ率いる四天王南方軍が立ちちはだかる。

20万の軍勢に一人立ち向かう剛勇無双の士・竜王リョウマ。そして手天童で迎えた八部衆同士の熾烈な戦い……。

美しくも悲しき宿敵の対決を描く。

なお、BEMGE読者にプレゼントもあるぞ！

第1巻「修復転生」、第2巻「魔破隘路」、第3巻「戦鬼邂逅」の3冊セットを2名に。詳しくは読者プレゼントのページを/  
●あかり さとる/著  
●文庫版/400円

#### 「上海魔都市一馬怒虎 (バイカルタイガー)」

血に染まりし狂気の衣をまとい、2千年の時を超えて復活した秦始皇帝。砂塵舞う中国大陸に殺戮の嵐が吹き荒れ、世界制覇の

野望が渦巻く。それを阻止せんと1人立ち向かう若者・虎。怒りの力が彼を狂化させた鬼神へと変えさせていく。

呪われた宿命と、壮絶な死闘を描くバイオレンス伝奇巨編。

- 桜井 和生/著
- 杉山 孝幸/イラスト
- 文庫版/420円

### コミック

#### 「ファンタジーワールド」



昨秋行われたエニックス・ファンタジーコミック大賞の入選作が1冊の本になった。500

本を超える応募作の中から選ばれた作品だけに、コミック界に新風を巻き起こすかも？

- A5判/880円

#### ドラクエ・グッズ新発売

ドラゴンクエストワールドからまたまた新しいグッズが登場。

- Tシャツ 3種 (スライム・キングススライム・勇者) L・2,300円、S・2,200円の2種類。アイロンプリントシートつき。
- ハンカチ 5種 (天空の勇者・導かれし者たち・スライム&ミニー・熱気球の旅・カジノ) 各480円。

### ファンタジーカードゲーム「門星明華学園」

私立名門校・門星明華学園 (MONSTER MAKER SCHOOL) は、優秀なことばもちろん、風紀が厳しいことでも

有名。男女2人で歩いているので、先生に見つかろうものなら別れさせられる始末。

とはいえ、そこは幾千の怪物相手に培ったバイタリティ。今日も先生の目を盗んで恋のサヤ当ての始まりだ。

……というわけで、卒業までの3年間に何組のカップルを作れるか、というゲームなのだ。当然、楽しいコンパやナンパもあるけど、イヤ

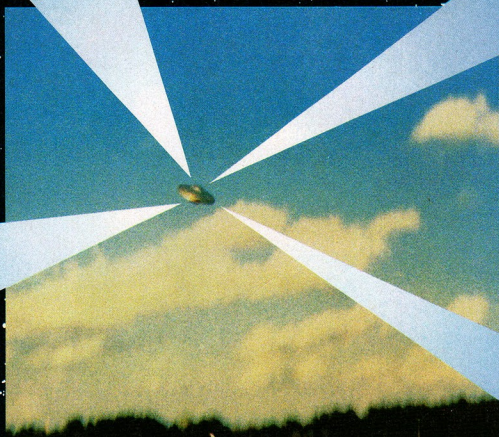


～な期末テストに悪い友人、別れた彼女などの妨害も覚悟しておかないと……。

- プレイ人数 2～6人
- プレイ時間 20～30分
- 定価 2,060円
- 発売元 翔企画



特集 1



何かと話題の

# UFO

特集

MJ-12の陰謀やらアメリカ政府と宇宙人の密約やら青森県のキャトルミューティレーション報道etc。最近TVやビデオ、書籍で何かと世間を騒がせているUFO問題が、BEメガでも炸裂！

# 何かと話題のUFO特集



南山氏といえば、UFO関係の翻訳を数多く手がけているその道のプロ。「マニアの帝王」を連載中の池田貴族氏と超マジな対談が始まった。

UFO研究者 南山 宏 UFOマニア 池田貴族



南山 宏

1936年、東京出身。東京外語大出身。SFマガジン編集長を経て、SF作家、翻訳家、超常現象研究者として活躍中。

池田 今、ミュージシャンの間でも結構UFOが話題になっています。楽屋なんかでもUFO話が飛び交っていますが、

南山 UFOブームには、周期があるんです。今は、第3期のピークですね。もともと1947年のケネス・アーノルドのUFO事件から、UFO「空飛ぶ円盤」が世間の話題にのぼるようになってきたんです。ケネス・アーノルドの事件が6月24日だったので、UFO研究者は6月24日をUFO記念日としています。

## ケネス・アーノルド事件とは?

UFOについては、かなり古い年代から目撃の記録がある。しかし、いわゆる「空飛ぶ円盤時代」の幕開けとなったのは、1947年6月24日にアメリカの実業家ケネス・アーノルドがワシントン州カスケード山脈中のレイニア山上空を自家用機で飛行中、不思議な円盤状の物群を目撃した事件だ。UFOは空中で急激に上昇、下降を繰り返し、一見するとジグザグに揺れながら飛んでいたという。

このアーノルドの目撃報告をきっかけに同様の報告が相次ぎ、空飛ぶ円盤という言葉がマスコミを賑わし始める。そして、この年のUFO目撃報告は122件にもものほった。

池田 僕がUFOに興味をもったのは、小学校のときです。TVの水曜スペシャルや木曜スペシャルでUFOを取り上げてました。それがきっかけです。

南山 ミュージシャンとかマンガ家に、UFO

Oに興味を持っている人が多いですね。感性的に似ているんでしょうか。富田勲さんなども、興味もってまね。これでも僕は、結構イカ天とか見てたんです。

池田 在宅審査員賞でした。ただ、4月1日にやったイカ天グラミー賞のときは、1位になりました。

ところで、最近のUFO話は、MJ 12をはじめアメリカ政府の機密文書からみて、具体的にですね。

南山 そうですね。でも善し悪してしょ。TVってヤラセが多いからビリー・マイヤーのUFOも怪しい。TVの限界ってありますからね。視聴者にも判断できるような番組にすべきだと思います。まじめに研究している人まで、うさん臭く思われますから。

例えば、MJ 12の問題ですが、「マジスティック12」といわれていますが、アメリカでは、そうじゃない、「マジョリティ12」という説もある。アメリカの研究者のなかではおざっぱにわけてマジスティック派、マジョリティ派、どちらも否定する人の3派に分かれます。

池田 例のマジスティック12とは、マジョリティ12の下部機関で、UFO関係のニセ情報を流すためのものという……。

南山 そう、マジョリティ派の人がマジスティック派の人としてTVで紹介されていたこともありました。情報機関の謀略やリーク、TVのヤラセとかは、気をつけなければいけません。

池田 そうですね。

南山 マジスティック12の文章は、私が翻訳した本にも出てきますが、怪しい節が色々あります。

例えば、特別機密行政命令No.092447。これは、大統領の命令を意味しているんです。さらに添付書類Aという形でトルーマン大統領の署名があります。この日付が1947年9月4日になっています。よく見ると、書類の番号が日付と同じ数字なんです。しかも、当時の他の行政命令の番号を見ると通し番号なんです。



池田貴族

ロックボーカリスト、イカ天在宅審査員賞remoteのメンバー。7月25日コーナーバイオニアからデビュー。そのマジックな知識は、仮面ライダーからUFOまでと広い。

だから、こんな大きな数字になるはずがない。

池田 MJ 12文書は、アメリカの研究者のところに差出人不明でいきなり送られてきた。

南山 そう。ニセ情報を流す情報機関は、作戦の1つとして、いかにも全体は本物らしく見せかけて、見る人が見ればニセ物とわかるような手口をよく使います。

ところが、マジスティック説に反論しているマジョリティ派の人でも自説を裏づける証拠がない。自分が見たというだけですから。マジョリティ派の人、CIAなどの関係者とか、もと職員だったり現役だったりするんです。そういう人たちのいうことを一から十までは信用できない。

だから、僕に言わせれば、どっちもどっち

## MJ 12マジスティック12とは?

1984年12月アメリカのUFO研究者ジェイミー・シャンドラの自宅に送られた差出人不明の文書に記されていた極秘情報機関の名称、ロズウェル事件を技術的社会的に調査するため、時の大統領トルーマンが組織した。MJ 12のメンバーは、優秀な科学者や職業軍人などの12人で構成されている。

国家安全保障上、大衆のパニックを避けるためUFO事件を極秘事項に保つ目的も持つ。このMJ 12は、現在でも存続し、UFO問題に関わる政策決定に底知れない影響を与えて、「影のアメリカ政府」などといわれている。

です。UFO問題全般を一般人達に信用させないようにして、UFOは一部の熱狂的なマニアが騒いでいるだけだと思わせるように仕向かせさせている。UFO問題を笑いものにしようとしている謀略とも考えられます。

でも、マジスティックもマジョリティも怪しいとしても、そこに書かれているようなことは、実際にあったのではないかと。例えばUFOが墜落して乗員の死体も回収され、機体もどこかに隠されているのかもしれない。そのことをまじめに調べられるとまずいで、ニセの情報を流してごまかそうとしているのかもしれない。あるいは、新兵舎の開発の失敗をごまかすためかもしれない。全く根拠がないこともかもしれない。でも、UFO研究者の僕としては、M J 12文書が怪しいにしても、それに近い話は、あったと思っています。

池田 実際、ロスウェルの墜落事件は、当時

## ロスウェル事件とは？

M J 12文書で言及されているUFO墜落事件。1947年7月アメリカ、ニューメキシコ州のロスウェルでUFOが空中爆発して墜落。墜落前に脱出した異星人らしき生物は、墜落地点の2マイル東方で死亡。特別科学チームが風雨にさらされ肉食獣に食われて傷んだ4体の死体とUFOの残骸を回収したというもの。

地元新聞に墜落の第一報が載ったものの、以後、現地では厳重な封口令がかけられ、マスコミに対しては、気象観測気球の墜落といったニセ情報を流した。

M J 12発足のもととなった事件といわれています。

の現地の新聞に載ったんですね。

南山 ロスウェル事件に関しては、僕も「ニューメキシコに落ちた宇宙船」という本を訳しました。M J 12のきっかけとなった事件ということで、近々また再版されます。まじめな研究者がじっくり調べたところ、この事件に関して200人近い証人がいます。私は、ワシントンの国立公文書館に通い詰めて空軍のマイクロフィルムを調べました。

プロジェクト・ブルーブックは、ご存知ですか。当時は、プロジェクト・サインと呼ばれてましたが、そのブルーブックに載っている文章はかなり伏せ字が多いんですが、調べたところ、ケネシー・アノルド事件は、ちゃんとありました。

でもロスウェル事件については、何も書けてない。ほかの事件に関しては、UFOを気



1974年、デンマークで撮影されたUFO写真。UFO全体の7割はこのような形で占められています。

球と見間違っただなどという形で出ていることがあるんです。

なぜか、この事件に関しては空軍は調査していないことになっています。

でも200人近い証人がいる。しかも当時の新聞記事もある。だったら記録に残っていてもおかしくない。ということは、当時、空軍が徹底的にもみ消したということですよ。

そもそも1つ言えることは、このプロジェクト・サインが意外と下部の調査機関だったのかもしれない。本当の調査機関がM J 12という名前だったかは別にして、もっと一線級の科学者や政治家、軍人の極秘の調査機関があったのだと思います。

今までの僕の調査からもそういうことが推測できます。

池田 アメリカ政府が宇宙人と密約を交わしてキャトルミューティレーションや人体実験を黙認しているという話は？

南山 先ほども言ったように情報機関のやり口のうまいところは、本物をたくさん入れてリークするんです。そして肝心なところでウソをつく。例えば、木の幹そのものは本物なんですけど、枝葉の部分はインチキな造花というような言い方ができると思います。

ただ、宇宙人と協定を結んだとか、人間を誘拐して調べるだけでなく、身体を切り刻んでいるとか、ネバダ州に宇宙人と共同の秘密基地があり、しかも宇宙人に裏切られ、宇宙人に攻撃を仕掛けて撃退されたとかいう話は、枝葉の部分じゃないかと僕は思ってます。

池田 なるほど。

南山 例えば、私が属しているアメリカのC

AUSという団体は、UFO関係の秘密文書の調査団体です。私が訳した「人類は、地球外生物に狙われている」という本は、このCAUSの人達が書きました。この本は、非常にまじめな本で、まじめな内容です。でもこ

## アメリカ政府のUFO調査機関の変遷

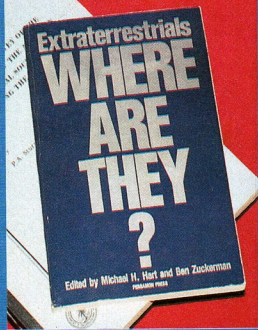
アメリカ政府のUFO調査機関の歴史は、1948年のプロジェクト・サインに始まる。サインは、後にプロジェクト・クララジに移行され1952年に解散。新たにプロジェクト・ブルーブックが発足する。ブルーブックは、1969年UFOの存在に否定的なレポートを提出し解散。ここまでは、公にされている調査機関だ。しかし、これらの公開されている機関以外にM J 12や宇宙人とのコンタクトを取る目的で作られたプロジェクト・シグマやプロジェクト・アクエリアス、捕獲したUFOの飛行実験を行うプロジェクト・スノーバードがあるといわれているが……。

## グレイとよばれる宇宙人

目撃例や機密文書に登場する宇宙人の多くは、グレイとよばれるタイプだ。身長は1〜1.4メートルで手は異常に長く膝までどどく。顔面は身体に比べて異常に発達し、両目は、くぼんで大きく東洋人のような顔立ちをしている。口は小さな裂け目のような形状をしていることから、栄養分は口から摂らずに体表から摂取しているともいわれる。

体色は、その名のとおり灰色だが、体調のよほどときは、緑色がかっているという。

生殖器官もなくクローン培養のような手段で作られたような印象を与えるという。また、近寄るとオゾン臭がするという報告もまた、



南山氏所有のUFO資料。アメリカのコロラド大学に籍を置かれた天文学者が、書いたUFO目撃レポートが複製されている。日本のUFO研究レベルの違いを感じさせてくれる。

れだけ読んでも十分ショッキングですけど、このCASUのメンバーは、M・J-12やアメリカ政府と宇宙人の密約とか宇宙人との共同秘密基地に関しては、否定的な態度をとっています。一部の情報機関が仕組んだことだと言っています。

**池田** じゃあ、宇宙人に妊娠させられたという話は？

**南山** UFOによって人類がサンプルを取ら

### キャトルミューティレーションとは？

1967年コロラド州の牧場でスニッピーと名づけられた馬の惨殺死体が発見された。その後、各地の牧場で牛が一夜のうちに、大量に惨殺される事件が発生し始める。

殺された牛は、顔の一部や、生殖器などが切り取られ、死体には一滴の血液も残っていない。地球上の技術では不可能ほど鋭利な死体の切り口、ミューティレーションが行われた現場でUFOが目撃されたことから宇宙人が研究のために行っていると考えられている。

また、政府は宇宙人と協定を結び、キャトルミューティレーションを黙認しているという説もある。数少ないが、人間がミューティレートされた事件も報告されている。

れて調べられているということは、今まで僕の調べてきた範囲では、かなり信頼できる情報があります。

ただ、妊娠させられたとかUFOの中で切り刻まれた人体を見たという話は、誇張してインチキな話を仕立てて全体をごまかそうとしている枝葉の部分だと思います。

**池田** ところで、幽霊は信じるけどUFOは信じないって人が日本人には多いですね。僕

の周りもそういうヤが多いです。

**南山** ああ、そうかもしれない。世論調査したらたぶんそうでしょう。

**池田** あと自分で見たことないから信じないという人が大多数ですね。

だから、僕もUFOを信じるって言い方は使いたくない。信じる信じないの問題じゃなくて、学問的に調べるべき問題だと思います。

**南山** 池田さんってそういう考え方ができる人なんですね。今まで、ミュージシャンにも何人かお会いしていますが、情報を鶏呑みにしたり、自分で見たから信じてるといふ人が多い。自分が見たから信じてとか信じないというのは、宗教と同じなんです。実は、僕もUFOは目撃したことはない。でも存在は、確信しています。

**池田** これだけ目撃例があって、それともかなり共通点がありすぎますね。宇宙人のグレイの姿とかの報告も共通してますね。同じようなフソクが世界的に広がるのもおかし。

今は、グレイの絵とかは世間に広がっているけど、かなり前から全然知らなかった人までグレイのような姿として報告していますね。

**南山** そういふふうに考えてほしいですね。日本で目撃されようからブラジルで目撃されようが、世界中あらゆる年代、階層の人の目撃例が、それぞれ細かいところは違うけど、肝心なところは同じです。

それこそSFみたいな目撃例が創造されたものだったら、もっとめっちゃめっちゃバリエーションが出てくるはずですよ。実在しているからこそ目撃例が共通しているって僕は思います。

(1990年6月南山氏宅で収録)

### 謎のミステリーサークル

畑などで、作物が円形状に平たく押しつぶされた状態になる現象。

年代、発生場所もさまざまだが、研究によって、発生時期は5月から9月で、必ず夜中に発生することがわかっている。

単独でできるもの、大小が組み合わさった複数のものなど、発生のしかたや大きさには、さまざまなパターンのものが多数報告されている。

発生の原因については未だに不明。その形状から、UFOによる着陸跡ではないかという説もあったが、今では自然現象によるものではないかという考え方が最も有力な考え方である。

### 映画・テレビ・ビデオに登場した異星人達

映像史上初めて異星人が登場したのは、フラッシュ・ゴードンを主人公にした「超人対火星」(1936年)ではないだろうか。

その後、当時のUFO騒ぎを題材にした「謎の空飛ぶ円盤」を経て、SFの黄金時代ともいわれる'50年代になると、異形の異星人が次々に地球に襲来する。

後年リメイク版が評判となる「遊星よりの物体X」に出てくる異星人、当時のUFO関連資料を参考にしたのではないかと思わせる「宇宙戦争」「火星からの侵略者」に出てくる異星人、そして「宇宙水爆戦」の目に見えない異星人。日本でもこれに負けじと、アダムスキーの手記をもとにした円盤が登場する「宇宙人東京に現わる」が作られたが、ヒトアのようなバイラ人は、ややコミカルですみに欠けた。

こうした異星人＝侵略者のイメージは、以後ますます増幅されていく。

'60～'70年代には、こうした作品が主流で、異星人は、あらゆる手口を使って地球侵略を企てるようになる。

「火星が地球を侵略した日」では、火星人が次々と地球人を二セモノとすり替えていったし、「火星地球大襲来」では、なんと死滅した火星人の霊エネルギーが地球を襲う、といったさまざまだった。

さらに異星人達は、怪獣キングゴドラを操ってたびたび日本を侵略し、ゴアという異星人に至っては、毎週色々な怪獣を繰り出し、マグマ大使を困らせた。

しかし、こうしたイメージも「未知との遭遇」あたりから崩れ始め、宇宙人＝フレンドという新しい設定の作品、「E.T.」「コウケン」が登場すると、もはや異星人は、人類の敵ではなくなってしまっている。

このようなイメージの変化は、意図的な情報操作によるとの見方もあるが、異星人は凶悪であるという設定は、もはや主流ではなくなった。

最近の「V」「V2」のように、いい異星人もいれは悪い異星人もいるというようなパターンがせいで、異星人は、親しい隣人となってしまったのである。

# 最近、話題の UFOビデオ

## 矢追純—UFOシリーズ第1弾 MJ-12 (マジスティック・トウエルブ)



企画 構成・演出 矢追純一  
 脚本 矢追純一  
 監督 北島雄三  
 制作 株式会社マジック  
 発売元 株式会社トウエルブ  
 販売元 クラウド・コーポレーション  
 時間 72分  
 価格 税込¥1,381・4円 税抜¥1,280.00円 VHSのみ  
 税込¥1,381・4円 税抜¥1,280.00円

今やUFO番組には欠かせない存在のTVディレクター、矢追純一がビデオでMJ-12の真実に迫る。

MJ-12とは、トルーマン大統領のもとに集められた、UFOの研究を進める軍人、科学者などの12人の男達のことである。そのMJ-12の報告書をもとに、1947年ロスウェル空軍基地の近くで起こったUFO墜落事件について、当時の新聞や目撃談などで検証。墜落したUFOの破片の素材分析、推進力の研究、「イパー」と呼ばれる宇宙人の死体の分析などの驚くべき真実が次々に明らかにされる。

さらに、プロジェクト・レッドライトと呼

ばれるUFO開発計画、地球人の生体実験を認めたのではないかといわれているプロジェクト・シグマと呼ばれる宇宙人とのコミュニケーション計画なども明らかに……。

また、CIAやFBIなどを通してUFO情報をコントロールしているといわれていることもわかる。今の段階では語ることにできないその本当の恐ろしさとは何か……。

加えてビデオというメディアを生かした様々なUFOの映像も紹介。突然消えてワープしたり、光りながら回転するUFOなどの動きを直接見るにより、いっそう説得力が高まる。

## UFOシリーズ第2弾 地球を操る男達—MJ-12の陰謀



企画 構成・演出 矢追純一  
 脚本 矢追純一  
 監督 北島雄三  
 制作 株式会社マジック  
 発売元 株式会社トウエルブ  
 販売元 クラウド・コーポレーション  
 時間 93分  
 価格 税込¥1,381・4円 税抜¥1,280.00円  
 税込¥1,381・4円 税抜¥1,280.00円

アメリカ合衆国第41代大統領ジョージ・ブッシュは元CIAの長官として、MJ-12と密接な関係にあった。そのブッシュ大統領とMJ-12による秘密会議の様子を、情報をもとにドラマ化して再現。ブッシュ大統領のそっくりさんも登場する。

会議のなかでは、UFOの存在を認めることで起こる様々な不都合（国家にとって）が話しあわれる。

司教は宇宙人の存在による宗教の混乱を懸念し、政府の要人達は経済や国家の混乱を心配する。そして軍人達は、UFOの技術を使って新兵器を開発したときにほかの国に知ら

れてはまずいと言います。

それぞれの意見があいまって、UFOに関する問題が、実在するしないというだけのもではなく、政治的にも非常に重大なことが証明されていく。だからこそMJ-12の指示によるUFO情報のもみ消しや陳腐化が、重要で恐ろしい意味をもつことがわかる。

最近、映画などで宇宙人が友好的な存在として描かれ始めていることでさえ、なんらかのコントロールがなされていると紹介。

未公開の最新UFO実写フィルム、数々のインタビューなどを交えて、UFOに関する恐ろしい状況、計画を紹介する。

## UFO関係ブックガイド これを読め!



UFOや宇宙人に関する本は、色々な種類のもので出まわっているので、一部紹介しよう。

一般のUFOファンにオススメなのは「世界ミステリー写真集① UFO」(学習研究社1,600円)。世界の様々なUFOや宇宙人の写真は見るだけでもけっこう面白い。

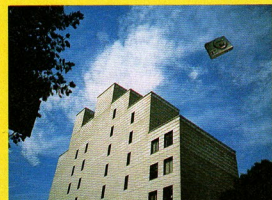
マニア向けには「UFOコンタクト」(日本GAP・季刊927円)や「異星人からのメッセージ①〜⑤」(アオム1,000〜1,200円)。実

際に宇宙人に会った話や、UFOについての情報を知ることができる。有名人の著書なら、矢追純一の「MJ-12の秘密」(KKベストセラーズ750円)や南山宏「人類は地球外生物に狙われている」(二見書房890円)など各社からいろいろ発売されている。「UTAN」(学習研究社・月刊800円)や、「ワンダーライフ」(小学館・隔月刊500円)などの雑誌でもUFOを取り上げていることがある。

# 何かと話題のUFO特集



特集のPART IIは、コンピュータゲーム界宇宙人侵略史だ。メガドラソフトを中心にゲーム史上で重要な宇宙人の侵略をたどっていくぞ！



典型的なインテキ UFO 本拠地。大日本印刷㈱の製紙施設（ちなみにコアキセキ合わせという手法）を使えば、朝飯前だ！

UFOや宇宙人の存在を否定する人も肯定する人も、コンピュータゲームに宇宙人が数多く登場していることは、否定できないはずだ。

コンピュータゲーム界への宇宙人の侵略は、1978年のビデオゲーム『スペースインベーダー』から始まったことを忘れてはならない。『スペースインベーダー』は、侵略の拠点「インベーダーハウス」を着々と増やし、パチンコ業界などに大打撃を与えるなどの騒ぎを巻き起こした。

『スペースインベーダー』以降も、ゲーム界への宇宙人の侵略は数限りない。『ギャラクシアン』から『ギャブラス』、あの名作『グラディウス』シリーズなど、SFシューティングゲームのほとんどが、対宇宙人戦闘といっている。

特にメガドラのシューティングは、宇宙人の集宝庫だ。だから、なんだと言われようが、メガドラ中心に宇宙人の侵略史をたどってみる。

## メガドライブ MD宇宙人侵略史 ①地球語 ②宇宙語 ③戦闘の舞台 ④敵 ⑤対抗兵器・武器

### スペースハリアーⅠ

①'88年10月20日  
②宇宙暦0208年?  
③ファンタジーランド  
④凶悪な魔物  
⑤ショット

いつも宇宙を飛び回って戦っているハリアーは、実は地球人なのだ。つまりファンタジーランドが、侵略を授けるところワルトランのようにハリアーが飛出していくわけ。Ⅰでは、「コスミックグレイ」が完成したとき、ファンタジーランドから数珠の信号が送られてきた。

### フォゴットンワールズ

①'88年11月18日  
②人間が宇宙で重要な地位を占めている未来  
③ダストワールド、他  
④天狗バイオスと邪悪神  
⑤ショット、サテライト

ダストワールドで暮らしていた人類（たぶん人類の未来版）は、宇宙のあらゆる文明を継承しようとしている天狗バイオスに襲まされた。しかし、人類の残存者は2人の戦士を呼び寄せた。戦士達は真実バイオスを倒した。だが、人類はもういない。

### アレクスの天窟城

①'88年2月25日  
②アリエス島の夢  
③ジャンパルク島  
④ジャンケン大正にかわる新しい支配者  
⑤パンチ、キック、ジャンケン

任天堂のマリオと違いアレクははっさきとした宇宙人なのだ。アレクの住人アリエス星は、たびたびジャンパルク星人の侵略を受けていた。アレクは、交戦を繰り返してジャンパルク星人の脅威から守ろうとした。しかし、それはジャンケンというゲームで決まるとは思わなかった。恐ろしい事だったのだ。

### TATSUJIN

①'88年12月9日  
②UC3018  
③ボルゴム  
④ギタン星人  
⑤スーパーファイター

ボルゴ星にギタン星人が降参群を率えて突然襲った。ギタン星人は人類と違って、性質型生命体だ。厳しい自然環境で生きていたため、超耐久、超耐久力者などではない。TATSUJINに登場する敵メカは、ギタン星の乗り物ではなくギタン星人の身体そのものらしい。

### サンダーフォースⅠMD

①'88年6月15日  
②銀河暦020年?  
③惑星ネビュラ  
④カ・ス軍いるオーン帝国  
⑤エレクトリサー

銀河暦799年。人類は銀河連邦を形成していた。どこかが、カフ・ス軍のオーン帝国が連邦に反乱を起こした。カフ・ス軍は、星間から見えると人類とは異なる宇宙人らしい。その舞台設定は、反乱から30年後の世界。Ⅰでは、なんと100年後、宇宙人は発生された。

### カース

①'88年12月20日  
②惑星バルセリアと接触した数百年後  
③惑星セネカ、他  
④惑星バルセリア  
⑤バルトアンダリス

惑星セネカの兄弟星だった惑星バルセリアが、侵略を招き滅亡が待った。しかし、突然バルセリアの侵略が始まった。バルセリアの主力艦隊はマゼロー2という、どう見てもゴッパの親戚と思えない宇宙船である。どうも、この手の宇宙船は侵略が好きならしい。

## 対宇宙人用究極兵器&凶悪宇宙人ベスト3

<h3>1位 TATSUJIN スーパーファイター</h3> <p>サンダーレーザーやタツジンボムなど、見た目にでも強そうな武器を装備。ニュートリで駆動。</p>	<h3>2位 サンダーフォースⅠ スペース</h3> <p>セイバーやハンカなど多彩な武器を自由に選択して使えるのが強み。パイロットの血筋も良い。</p>	<h3>3位 ウィップラッシュ クライパルックス</h3> <p>なんといっても連射能力が最大の武器。スピード調整が8段階もあるのは初だ。（壁にぶつかると）</p>
---	---	--

## 芸能界宇宙人侵略史



芸能界に宇宙人が進出してきたのは、それほど古くはない。はっきりと大衆の目に、宇宙人の影が見えたとしたのは、ピンクレディからである。それ以前にも星影のワルツ（千晶夫）だとか、星降る街角（敏いとうとハッピー&ブルー）などの宇宙を題材にした歌はあったが、それはすべて真面目な歌。偉れであった。ピンクレディのUFOの「宇宙を命をかけて見つめるだけだ。すぐあなたにわかってしまう」という歌詞を聴けばわかるように、それまで明らかにされていなかった。空気の露草を媒介とした交流が見えてきたのである。それ以降、沢田研二、アルフィーなどに見られるように、芸能界の宇宙人文化は一気に花開くことになる。しかし、現在も芸能界から熱狂されている1つの思潮が、宇宙人との交流を悪化させた。スターボム事件である。宇宙から送り返された3人の女子達。そのコンセプトがあまりにも早すぎたため、大衆に理解されずに散った。宇宙人との不和は、現在も続いているようだ。

## オマケ!

元祖コンピュータゲーム界の宇宙人侵略。1978年タイトルから発表された「スペースインベーダー」

特集1 何かと話題のUFO特集

## これから起こる宇宙人の侵略!

## スペースインベーダーズ90



- ①'90年1月13日  
②艦隊バズラー軍団が地球にきたとき  
③地球  
④艦隊バズラー軍団  
⑤スマート

## ズーム

宇宙を歩き回り艦隊バズラー軍団が地球に狙いをつけた。だけど、艦隊軍団は艦隊のくせに結構強い。地球人は、しつこく対抗手段としてバズルボット・スマートを開発した。しかし、こんなロボットではなにも人類を救えるんだらうか?



- タイトル  
●7月発売予定  
●価格未定

## ヘルファイアー



- メサイヤ(NCS)  
●9月中旬発売予定  
●6,800円

1978年のビデオゲーム版に始まり、F C版、P Cエンジン版と次々と侵略の魔の手を伸ばすスペースインベーダーが、ついにメガドラにも手を伸ばした。今回の侵略の手先は、強力な磁場を発生させて攻撃を妨害する特殊部隊FISHING INVADERだ。防衛側もアイテムが強力にパワーアップしてぞ。

宇宙暦1990年、銀河系の星が次々と暗黒の帯に飲み込まれていった。その正体は、なんと超機械化帝国ギルドだった。突然の侵略、地球は壊滅状態に陥った。最後の頼みはキャプテン・ランサーだけだ。彼は言う。巨大宇宙母で、敵の包囲網を突破できない。しかし小型戦闘機ヘルファイアーならOKさ。

## ダーウィン4081



- ①'90年4月7日  
②イボルが惑星ココキョウを侵略したとき  
③惑星ココキョウ  
④イボル  
⑤ガシャルその他

知性球イボルは、高い知能と引き換えに自らの身体も失い、自分達が乗り移るために必要な身体が安泰としていた。イボルの身体を求めて惑星ココキョウに侵略を開始したが、自らの制御ができなくなり、宇宙人どうしのグチャグチャな戦いが始まってしまった。

## ウィップラッシュ



- ①'90年5月26日  
②21世紀  
③地球、他  
④ホルツガス星のエイリアン  
⑤ウィップラッシュ

ホルツガスで行方不明になった探査船が、巨大な要塞となつて地球に向かつて攻撃を始めた。地球は最後の希望として、激水のようには弾を撃つことができる特殊制圧戦闘機ウィップラッシュを造った。宇宙探査が、宇宙人の怒りに火をつけたというパターンだね。

## バーニングフォース



- ナムコ  
●10月発売予定  
●5,800円

主人公の天現寺ひとみは、地球大学に通う女の子。地球大学とは、この頃増えだした宇宙人の訪問に対処するために作られた大学らしい。地球大学のカリキュラムは厳しい。午前と午後は、エアバイクで地上訓練。夜間は、これまた過酷なエアプレーンで空中訓練が続く。宇宙人の相手もなかなか大変なのだ。

## 最後に……

もちろん、UFOが存在する確たる証拠はまだ何もない。でも、最近異様な盛り上がりを見せているUFO関係のTV番組やビデオ小説を見ているか、小説がカミステリー映画を観ているか、小説を読んでみたいで、興味が尽きないと思っている人も多んじゃないかな。

ところで、PART Iの対談でも触れられているように、アメリカの情報機関のやり口は、このPART IIのようにインチャキというフィクションの情報を取り混ぜてUFOに関する事実を笑いものにして被り隠すことが多いらしい。

UFOが存在するにしてもしないにしても、何か隠されていることは、確かだと思うんだけど……。

## サンダーフォースII



- ①'90年6月8日  
②銀河暦890年?  
③オーン帝国と5つの星  
④カウ・ス軍いるオーン帝国  
⑤ステュクス

連邦軍は、星帝カウ・スの100年にも及ぶ戦いに終止符を打つため、超小型高機動戦闘機「ステュクス」を開発。ステュクスは、通常空間から攻撃も見えないというスーパー防衛システムに反応しない。しかも搭乗員は、「Iの孫」という謎の人物だ。

## 1位フォットンワールズ メスチド



正座しているところがメスチド。しかも手をひざの上に置いているのだ。これはは気合いが抜ける。

## 2位スペースハリアーII ラブフェイス



## 3位ダーウィン800 ストロマシンあたりまでヤツ



名前と顔の連帯感が5万キロぐらいあってオカシイ。攻撃といっても分断するだけ。涙が出る。

## コンピュータゲーム宇宙人侵略年表 モニターの中の侵略者

1978年	1979年	1980年	1981年	1982年	1983年	1984年
スペースインベーダー (タイトル)	ギャラクシーウォーズ (ユニバーサル) 平安堂エイリアン (東大マイコングループ)	ギャラクシアン (ナムコ)	ギャラガ(ナムコ)	ギャプラス(ナムコ)	ゼビウス(ナムコ)	ジーザス(エニックス)
1985年	1986年	1987年	1988年	1989年	1990年	
魂斗羅(コナミ)	ドライアス (タイト) グラディウス (コナミ)	エイリアンラッシュ(ナグザット) Rタイプ(アプレム) 赤い光線リオン(セガ) エイリアンシンドローム(セガ)	ギャラガ88 (ナムコ) スーパー魂斗羅 (コナミ)	マザー(任天堂) イメージファイ(アプレム) RタイプII(アプレム) ウルトラマン(バンダイ) プレテラ(バック・イン・ビデオ)	スペースインベーダーの復活(タイト) グラディウスII(コナミ) エイリアン(コナミ)	

話題作がいきなりよくわかる



# 新作徹底マスター



## NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 1

### ヘルファイアー

メサイヤ(NCS) / 9月中旬発売 / 6800円 / SHT / ©1990 NCS / TOAPLAN

新作ラッシュでメガドラ界に風雲を巻き起こしているメサイヤ(NCS)。第3弾は、東亜プランの超ムズ・シューティング『ヘルファイアー』だ!

ヘルファイアー

**地獄の劫火で焼きつくせ!**

ゲーセンにおけるシューティングゲームのゴッドファーザー・東亜プラン。その東亜プランのゲームの中でも特A級の難しさと知られているのが、この『ヘルファイアー』だ。メガドラ版では多少難易度が下がっているが、それでも他のゲームとは比較にならない。

まず敵がカタイ! 中堅どころの敵になると、2発や3発ではビクともしないのだ。次に操作。状況に応じて4種類の攻撃方向(前・後ろ・上下・斜め)を使い分けなければならないのだが、慣れるまではこの切り替えに結構戸惑うかもしれない。とにかく、腕に自信のある人はぜひともトライしてみしてほしい。

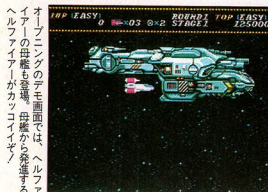
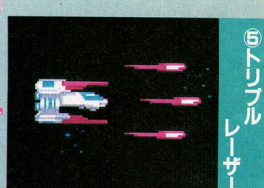
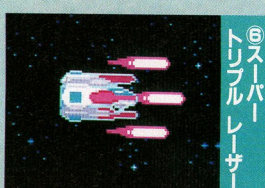
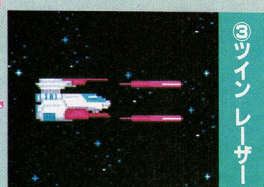
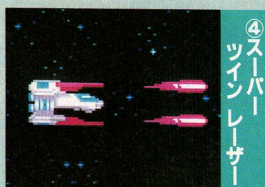
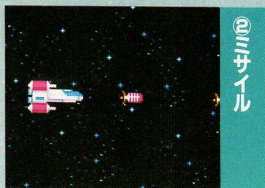
変更点についていえば、若干グラフィックの雰囲気が変わったのと(とはいえ、その出来の良さはやはり特筆もの)オプションの種類が増えたこと、そして前述の通り、ちょっぴり難易度が下がったくらい。完全移植ファンも、十分納得できるはずだ。

それでは、まず基本的なシステムから説明することにしよう。

## 驚異!! 5段階パワーアップ

いまやシューティングの基本ともいえるパワーアップ。このゲームでは5段階までのパワーアップがある(5段階目以降はパワーアップアイテムは出ず、ボーナスアイテムになる)。

5段階ともなればパワーの差は歴然。スタート時のノーマルと、最強のスーパートリプルレーザーの場合では威力がケタ違いだ。敵が異様にカタイのも、このパワーを考慮すればうなずけるぞ。

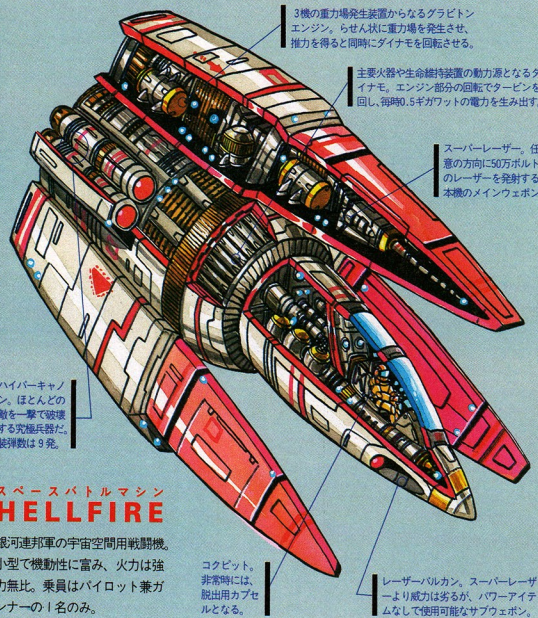


ヘルファイアーの難易度は、メサイヤよりもかなり高くなる。メサイヤの難易度は、メサイヤよりもかなり高くなる。



## これが スペースバトルマシン

# ヘルファイアーだ!



3機の重力発生装置からなるグラビトンエンジン。らせん状に重力場を発生させ、推力を得ると同時にダイナモを回転させる。

主要火器や生命維持装置の動力源となるダイナモ。エンジン部分の回転でタービンを回し、毎秒0.5ギガワットの電力を生み出す。

スーパーレーザー。任意の方向に50万ボルトのレーザーを放射する。本機のメインウェポン。

ハイパーキャノン。ほとんどの敵を一撃で破壊する究極兵器だ。装弾数は9発。

## スペースバトルマシン HELLFIRE

銀河連邦軍の宇宙空間用戦闘機。小型で機動性に富み、火力は強力無比。乗員はパイロット兼ガンナーの1名のみ。

コクピット。非常時には、脱出用カプセルとなる。

レーザーバルカン。スーパーレーザーより威力は劣るが、パワーアイテムとして使用可能なサブウェポン。

## 7つのアイテム

パワーアップアイテムは、各種類に応じて全て効果が違う。それぞれの効果の内容をよく覚え、効果的なパワーアップを目指そう。



### パワーアップ

自機の攻撃力を、最高5段階までパワーアップさせる。自機が最強の状態の場合は、全てボーナスアイテムに目指す。



### スピードアップ

最高4段階まで、自機の移動スピードをアップさせる。ただし、速くなりすぎるとコントロールが難しいので注意が必要。



### ボーナス

これを取るでボーナス得点になる。得点数はランダムで、取ってみたいとわからない。ムリに取りに行く必要はないだろう。



### ワンナップ

自機の残数が1機増える。なかなかお目にかかれない貴重なアイテムなので、現れた時にはぜひとも取っておきたい。



### オプション

このアイテムを取ると、自機の周りに無人支援火器・オプションがつく。このオプションは、ランダムに動いて敵を攻撃する。



### シールド

1回だけ敵の攻撃を防げる。ストックができず、シールドが満ちた時は、もう一度このアイテムを取るまでシールドは壊れる。



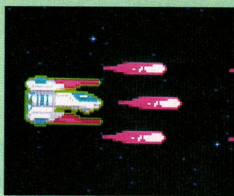
### ハイパーキャノン

このアイテムを取った回数だけ、最強兵器ハイパーキャノンが撃てる。当然、撃った数だけ減っていく。3つまでストック可能。

## 射撃方向を選べ!!

このゲーム最大の特徴は、正面・後ろ・上下・斜めという4つの射撃方向を選んで攻撃することだ。

敵はうまく死角に隠れているので、この4つをうまく選択しないとクリアは不可能。自分の使いたい方向を瞬時に選択できるように練習しておこう。



正面への攻撃、もつともオノソドックスなスタイルだ。

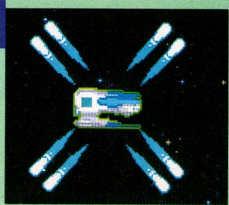
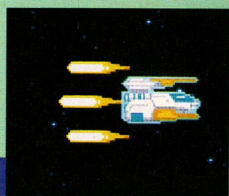
**赤**  
**黄**  
**緑**  
**青**

上下への攻撃、敵の中を気に駆け抜ける時に有効。

後方への攻撃、前手ではあまり必要ないかも。

**赤**  
**黄**  
**緑**  
**青**

斜め4方向への攻撃、慣れると最も使いやすい。



## 徹底攻略! 敵の配置 を頭にたたきこめ!!

シューティングゲームの攻略は、敵の動きと配置を知ることがすべてだ。つまり、マップを見ればそのゲームの攻略法の50%は分かったも同然、というわけ。

このゲームは単純な横スクロールだが、もちろん油断は禁物。むしを、死角を多く設けた、難易度の高いマップになっているのだ。

というわけで、今回は、ゲーム前半のSTAGE 1とSTAGE 2のマップを完全紹介。重要チェックポイントと、クリアのためのコツもあわせて紹介するぞ。

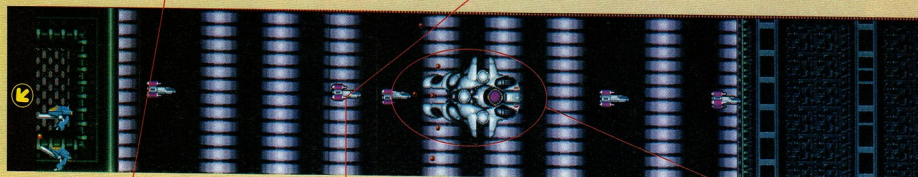
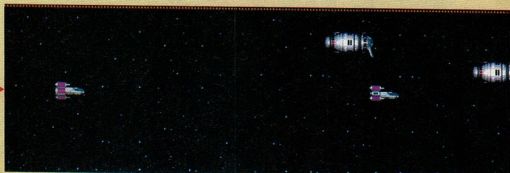
# STAGE 1

## まずはカルーク肩ならし

ステージ1は、オーソドックスな要塞風ステージ。最初のステージということもあって、

オプション類が豊富に出てくる。敵の攻撃もそれほどイヤラシくないので、今の内にガンガンパワーアップしておきたい。

とりあえず、操作に慣れるためには手ころな難易度のステージだろう。このステージをノーマスでクリアできるようになれば、以後のステージにも自信をもってすすめるぞ。



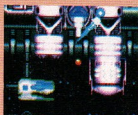
### 白昼の死角!

この砲台を倒せるのは、斜め射撃のみ。しかも、いったんすり抜けてからでないで攻撃できない。第一の難関なのだ。



### 煙突ミサイル発射!

障害物の奥にあるこの砲台は、真下から垂直射撃しにくい。気分はもう「宇宙戦艦ヤマト」煙突ミサイル斉射撃なのだ。



### 中ボス・ラルガッス!

このラルガッスは、3門の砲台とひとつのコアを持っている。正面と垂直射撃で3つの砲台をつぶすと、



機体が壊滅しないように注意!

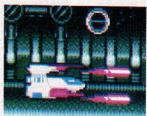
### ヘルファイアー・ワンポイントメモ

## シールド

メガドラ版で追加された、アーケード版にはないオリジナルアイテム。これを取ると自機のみわりにシールドが生まれ、敵の攻撃を一発だけ無効してくれる。

中ボスや大ボスと戦うときや、敵の攻撃が激しくてどうしてもクリアできない場面

には、ぜひとも装備していきたいのだが、アイテムなんてそうそう都合よくでてくれるものではない。しかも、残念なことにはこのアイテム、ストックがきかない。つまり正真正銘、一回こっきりアイテムというわけだ。一度取ったら大事に使う。



右上のまるいのがシールドアイテムだ。



うすいシールドが、敵の攻撃を跳ね返す。

### なんじゃこりゃあ!?

ここを黄色（後方攻撃）で破壊すると、中で妙なネーチャンが踊っている。人質なのか？ それともただのバカなのか？



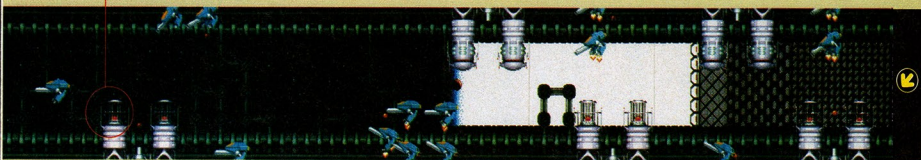
### 背後に気をつけろ!

この砲台は正面からは攻撃できない。斜め方向から狙い撃つか、いったんやり過して後ろに攻撃するのだ。



### ここが地獄の入口だ!

要塞の入口を守る？ 門の砲台。原当にパワーアップしてれば、苦もなく倒せるはずだ。アイテムも出してくれるぞ。



後部コアが攻撃可能になる。あとは後向きに撃て撃て撃て！



体当たりを避けて撃ちまくる

### 空飛ぶ街角! 大ボス・ベルグドル



周囲の砲台は早めについで。



レベル上を移動中のコア。

ここのコアは、攻撃を受けるとレールぞいに移動する。その度に射撃方向を切り替えないといけないのだ。とりあえず周囲の砲台をつぶし、じっくりいこう。面倒くさいという人はハイパーキャノンをどうぞ。



横着して正面射撃しか使わないでまわると、苦めなぞ。

### ヘルファイアー・ワンポイントメモ

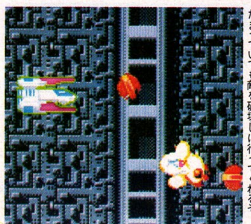
## オプション

こちらもメガドラだけのオリジナルアイテム。このゲームのオプションは、他のゲームのものとは違って、自ら敵に攻撃（体当たり）をかけるのだ。その動きを見ていると、まさにコンピュータ制御の支援用無人火器といった感じ。ゲームの雰囲気をつ

と盛り上げてくれるぞ。ただし、このオプションの動きはプレイヤーには制御できないので、まったく見当かしの動きをすることも。その辺に気をつけていれば、なかなかたのしいアイテムになるはずだ。



ランダムに動くのだ。



たまはてばてば敵を破壊してゴキブリを倒すべし。

# STAGE 2

## 月の砂漠のピラミッド大作戦

ステージ2の舞台は、エジプト風のオリエンタルな世界。ピラミッドみたいなヤツヤツ

タンカーメンのマスクみたいなヤツが飛び交う、異様な光景が展開するのだ。

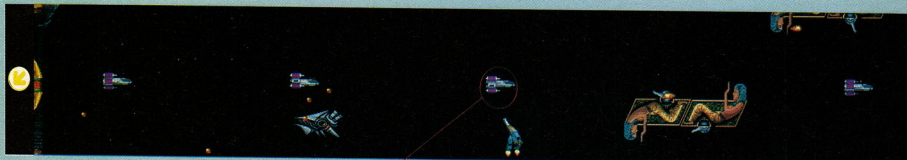
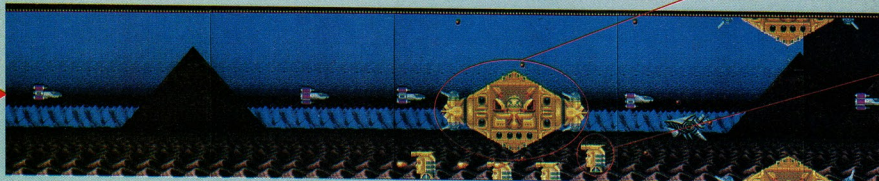
このあたりからそろそろ、敵も頑丈になってくる。ノーマル！発で破壊できるザコはほとんどなりを潜め、中堅どころのかたいヤツらが攻撃の中心になるのだ。どれだけパワーアップできるかがクリアのカギだろう。

### ウドの大ピラミッド

このピラミッドみたいなヤツは、攻撃力は低いものの砲台が死角にしている。斜め射撃で早めにつぶせ。



スタート



### 八方塞がり四面益敵

このあたりでザコキャラの「ティガー」が攻勢をかけてくる。同時に八方から来ることもあるぞ。



### 爆笑！ 腹ふり食人鬼

この「グール」、頭丈だし3方向弾を持つ強敵なのだが、いかんせん動きがひよるきんすぎる。つい笑ってしまうのだ。



こういう状況になる前に、すばやくすり抜ける。



棺本体は弾をハジキ返す、すばやくすり抜ける。

### ヘルファイアーワンポイントメモ 3

## ハイパーキャノン

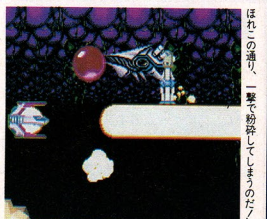
メガドラ版オリジナルアイテムの3つめは、ハイパーキャノン。このアイテムをひとつ取るごとに、究極兵器ハイパーキャノンが1発撃てる。大ボス以外の敵ならばまず一撃で破壊できるうえに、撃った瞬間、画面上の敵の弾をすべて打ち消してしまうと

いうスグレものなのだ。ただしストックは最大9個までで、それ以上は持てない。すでに9個持っている時にこのアイテムが出たら、まず1発撃ってから取りに行くのが定石だ。

便利なアイテムなので、くれぐれも盾使いをしないように。



こんな敵が敵が撃って攻めてきても



ほれほれの薄り、一撃で粉砕してしまおうか？

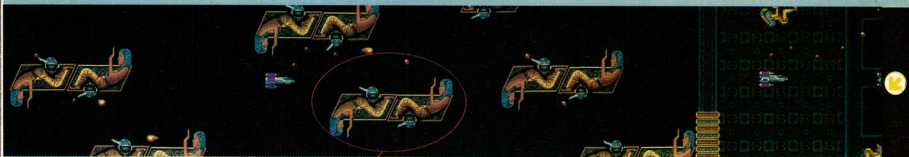
## 首だけツタンカーメン

このツタンカーメンのマスクみたいなヤツらは、超高速弾を撃ってくる。斜線上にとらえられたら、回避はむずかしいだろう。ただし、動きは意外と単調なので、先手を打って出現と同時に叩けば、さして手強い敵ではない。



## 落石(?)注意!

この、上下に移動して行く手をさえぎる「ネフェル」というヤツは、おそろしくカタい。ノーマルで破壊するのは一苦労だ。しかもゆっくりと移動するので、やり過ごすこともできない。ハイパーキャノンを使う方がいいかも。



## 棺が一匹、棺が二匹… 眠れば即死の大難所

棺の大群が上下に動きつつ通路を塞ぐ難所。砲台を潰そうにも、棺の本体が邪魔をして、なかなか弾が当たらない。ただし敵の攻撃そのものは激しくないのが救いだ。

## 恐怖のサンドイッチ 大ボス・フィメール

ステージ2のボス「フィメール」は、上下に分れて攻撃を仕掛けてくる。しかも上パーツはゆらゆらと動きながら砲撃してくるので、安全地帯がどこにもない。こまめにかわっていくしかないのだ。

弱点のコア (真ん中の赤い玉) は、本体の中から出入り入りしている。コアが出てきた時に、ハイパーキャノンの連射で速攻をかけるのがベストだ!



敵の砲撃に死角はなく、しかも砲台は破壊不能。一発ずつ回避していくしか手はないのだ。



コアめがけてハイパーキャノンを連射! 通常弾ではかなりの持久戦になってしまう。

## 次号予告

強敵フィメールをくだしたヘルファイアーに迫る「超機械化帝国ギルド」の魔手! 地下に、密林に展開する死闘。はたして連邦軍に勝機はあるのか!? 次回痛快ゲーム活劇ヘルファイアー「電撃作戦命令ノ」お楽しみに。



ちうど期待!!

話題作がいきなりよくわかる



# 新作徹底マスター



©1990 Sigma Enterprises Inc.

## NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 2

### 四天魔王

シグマ商事/8月上旬発売予定/6,200円/ACT

普通のアクションゲームとは、ひと味もふた味も違う「四天魔王」。シグマ初のオリジナルは、アクションゲームに新風を吹き込んでくれたのだ。

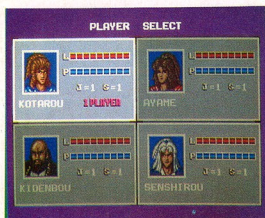
## 本邦初?の頭を使うアクションゲームだ!!

### 4人のキャラを使いこなせ!

このゲームの最大の特徴は、それぞれ個性的な攻撃方法をもつ4人のマイキャラを、場面に応じて使い分けていく、というロールプレイング的な要素が組み込まれていることだ。

ラウンドごとにキャラを交替させるのはもちろん、敵によっては1ラウンド中に1~2回交替させなければならぬ場合もあって、なかなか高度な監督能力が要求される。

また4人のキャラは、パワーアップアイテムによって最高4段階まで成長できるが、誰を優先的に成長させるかという判断も重要だ。攻撃ボタンを押し続ければ一時的にパワーアップはできるが、ボスキャラや強いザコが相手となると苦しいはず。それぞれの使い道に合わせて、攻撃力、ジャンプ力、移動速度をアイテムでアップさせておこう。



スタートボタンでポーズをかけたとき、このチェック画面に。

### ラウンドセレクトは自由自在



↑この画面の数字のボタンを押すと、このラウンドからクリアするが、インゲーム中のラウンドセレクトはできない。

このゲームは全部で9ラウンドあるが、4人のキャラを使って攻略するのは8ラウンドまで。そしてなんと最初の6ラウンドは、順番は関係なしに、どこでも好きなところから始めることができる。それがこのゲームの味にもなっているのだ。

このシステムのおかげで、マイキャラの特性、HP、各ラウンドにあるアイテムの数と

種類など、いろいろな条件を考えながらゲームを進めるといって、これまたロールプレイング的な楽しみ方ができるのだ。クリア時間はキミの脳ミソ次第というわけ。

6つのラウンドを全部クリアするといよいよ地獄と天空界に突入だ!

### 充実した機能!

メガドライブには珍しい2P機能、敵キャラの動きがぐつと速くなるHARDモード、ボタン機能の変更など、ゲームをさらに面白くし、何回でも挑戦したくなるような機能がたくさんついているのもうれしい。



2Pのマイキャラ選択画面。1人目は小次郎、気電坊。2人目は千四郎、アヤメのうちどちらかを選ぶことになる。絶妙なコンビネーションが要求される。

## STORY

人間を創造した神々達。しかし、時が経つにつれて人間達は横暴なふるまいを始め、ついには神に見放されてしまった。

そこにつけこんだのが、魔界の王である阿修羅だ。彼は人間界を支配しようとたくらんでいたのだ。

だが、さすがの神も黙ってはいない。

そこで天上界の代表として、四天魔王が立ち上がった。彼は、小次郎、アヤメ、気電坊、千四郎の4人に「4つの力」と「時を超える力」を与えて阿修羅の軍団と戦うように命令した。今、4人の超人と阿修羅率いる魔物達の過去、現在、未来にわたる激しい戦いが始まった。

# 必勝の秘訣その1 各ラウンドの特徴をつかめ

## ROCK

MAPは平坦だが、油断は禁物。最初の障害は、上を歩くと沈み込む地面だ。この上で敵に攻撃されると結構きつい。沈み場所とそうでない安全地帯を早く見極めよう。

ザコキャラはそれほど強くないが、地面に張りついていて、近づいた瞬間に飛びかかってくるガイコツには要注意。そして最後のボスキャラを倒すには、気電坊が適役。少しパワーアップさせておけば、わりと簡単だ。

1秒くらい乗っていると、すぐに沈み込んでしまう敵が、この時に敵の攻撃を受けると結構つらいものが……

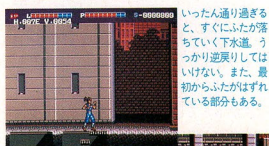


ボスはガイコツの化物だ。2つの拳を交互に下げるほかに、光の弾を放射して攻撃してくる。とにかく逃げ回ることだ。



ボスの真上より少し先を走りながら、上に向けて攻撃をまくるのがベスト。ただし、かなり移動距離を稼いでおく必要がある。

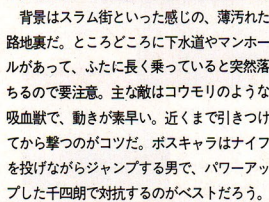
## STREET



いったん通り過ぎると、すぐにふたが落ちていく下水道。うっかり逆戻りしてはいけない。また、最初からふたがはずれていない部分もある。



いかにもしみ穴、といった感じのマンホールがあって、ふたに長く乗っていると突然落ちるので要注意。主な敵はコウモリのような吸血獣で、動きが素早い。近くまで引きつけてから撃つのがコツだ。ボスキャラはナイフを投げながらジャンプする男で、パワーアップした千四郎で対抗するのがベストだろう。



ジャンプしながらこの本の真空中で上に向けて攻撃をまくのがベスト。ただし、かなり移動距離を稼いでおく必要がある。

## MEADOW

古い城壁の上を歩いていくステージで、MAPの上下幅はかなり広い。1回渡ったら落ちてしまう橋や、突然落ちてくるカミナリなど、トラップが多いのが特徴だ。

またザコキャラもかなり強いので、ある程度パワーアップしていないと苦しいかもしれない。とにかく、MAPの上の方には行かないように注意したい。下ならトラップも少ないがそれほど強くないからだ（ただしハイスコアを狙うなら別だ）。

ボスキャラは大魔人のようなヤツで、岩石を飛ばして攻撃してくる。この時、体から離れた首を狙えばダメージを与えられる。パワーアップした千四郎の攻撃が一番効果的だ。



城壁の上は一番危険な場所だ。一見んでもないところで突然かみなりが落ちてくるという、思わぬ災難に見舞われる。格言「天は忘れたころにやってくる」。



綱渡りのような細い橋。渡っている途中で敵がうようよ出てくるといって、念の入った設定になっている。もちろん、逆戻りしたら落ちてしまうのだ。



大魔人の復活か！なんと首を飛ばして攻撃してくるのだ。もっと厄介なのは、一緒に飛んでくるたくさんの岩石だ。これをよけるのはかなり困難だ。



ただし体力はそんなにならないし、千四郎の真空中なら首がどこにあっても命中するから、倒すのは簡単だ。

## 4人のマイキャラの得意技を把握しろ！



小次郎	アヤメ	気電坊	千四郎
最初の武器は手裏剣。最強時にはファイアドラゴンを発射。これは威力は最高だが、狙いが今一つ定まらないのでパワーアップはほどほどにしておこう。ポストと戦うよりは、MAPの攻略に向いている。	最初の武器はまっすぐに飛ばす火薬玉だが、最強時には敵の弱点をめがけて飛びハリケーンを放つ。MAP上で戦うよりは、ボスキャラ攻略にしたい。特に7ラウンドでは重要だ。	最初の武器は気合い弾。最強時にはグレートサンダーになる。パワーがあり、狙いも正確だから、MAP上、ボスキャラ攻略ともにOKのオールマイティなキャラだ。パワーアップ優先度はNo.1。	最強時にはブーメラン状の真空剣を3つも飛ばす。つかみどころのないボスキャラは、彼でなければ倒すのは難しいかもしれない。逆にパワーアップしなければ、あまり使い道はないので要注意。

# 必勝の秘訣その二 死者を出すな!

## HARBOR

一見なんでもない瞬間、落ちて死ぬことはないが、この先に出てくるアイテムが全く取れなくなってしまうぞ。



ジャンプ、実はこんなところに秘蔵の隠し敵屋があったのだ。ここに出る敵を倒すと、とても重要なアイテムが手に入るぞ。

場所は港のそばにある4階建ての倉庫内。床のところで落ちて穴のようなものが空いていて、落ちてはいけないものと、わざと落ちないと先に進めないものがある。かなり難解なステージといえるだろう。

ボスキャラは縦に伸び縮みするアメーバで、攻撃が有効なのは首から上だけ。最大時には電柱のように伸びるのでジャンプ力があるキャラか、アヤメのハリケーンが有効。

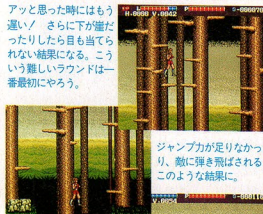


アメーバ状のボスは画面を走り回るので、ぶつけれないようには注意しな。ぶつければダメージを受ける。また、敵のジャンプ力も、結構強いぞ。

## FOREST

一見なんでもない森林地帯だが、実はトンでもない難関ステージだ。地面には幅の広い崖があり、跳び越えるのは大変だ。木の枝を渡り歩けば多少安全だが、腐っている枝に乗ると突然落ちてしまう。また敵の攻撃を受けると少し弾き飛ばされるので要注意だ。

アツと思った時にはもう遅い! さらに下がかったりしたら目も当てられない結果になる。こういう難しいラウンドは一審最初にやろう。



ジャンプ力が足りなかったり、敵に弾き飛ばされるとき、このような結果に。

猛烈なスピードで回転しながら、飛び回れるボス。回っている間どんな攻撃も効かないから、とにかく速く回ることだ。足が速くないと危険だ。



ストップしたボスの正体は移動した。このボスのチャンスは、この一瞬にだけ。この中に敵を倒さないと、たなごころのなにもないぞ。

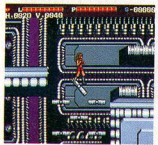
## 運命をにぎる 5つのアイテム

アイテムでどれだけパワーアップできるかが、ゲームのポイント。重要なのは中途半端に全員を均等に上げるより、1人か2人をまず優先して上げることだ。

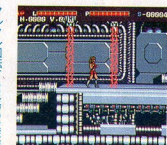
	<b>スピードアップ</b>
	移動速度が1つ上がる。特にボスキャラと戦う場合は足が速いと致命傷になる時が多いので重要だ。
	<b>ジャンプ力アップ</b>
	ジャンプ力が足りない、あともう少しというところで、悔しい思いをすることになるぞ。
	<b>攻撃力アップ</b>
	一番重要なのがコレ。ボスキャラを倒す時にものをいうのは、なんといってもパワーなのだ。
	<b>ライフ1アップ</b>
	HPを1つ回復。いくら強くても死んでしまえば、元も子もないからね。地道に回復していこう。
	<b>ライフMAXアップ</b>
	HPを最大まで回復。貴重なアイテムだけに数も少ない。かなり弱ったキャラだけに使おう。

## FUTURE

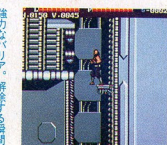
ステージは、今までとは違って変わって未来基地の真ん中。ここは下に落ちたらしかも、というように危険な場所はないけれど、タイミングよくジャンプしないと上に登れない仕掛けや、レーザー光線のバリアなどが待ちかまえている。また敵キャラも、ドリル



ドリルが落ちてきたら、必ず避ける。また、敵のジャンプ力も、結構強いぞ。



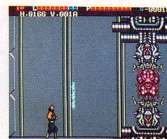
強力なバリア。敵を倒す間を気を配って避けていこう。



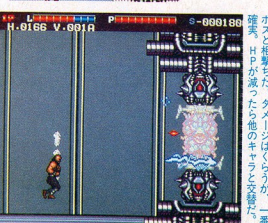
敵を倒す時は、乗っついていけなく、集中攻撃をくらうぞ。

を飛ばすバイドルなど、いかにも未来的なものだ。頭上や足元に出てくる敵が多いので、MAPをクリアするには誘導ハリケーンを発射できるアヤメがベスト。

ボスキャラは6ラウンド中最強だ。謎のエネルギーバリアを発射するが、攻撃できるのはバリアが落ちた一瞬だけ。これをおかすのは難しい。HPを最高に上げておいて、刺しちがえる方法が確実かもしれない。



未来の敵は有機物と無機物の融合体か。上下にランダムにバリアのようなものを飛ばしてくる。手癖がつかないだけに、これを100%よけるのは至難の技だ。



ボスに相打ちだ。ダメージはつらくないが、一番HPが減ったとき他のキャラと交換する。



# 戦いは、いよいよクライマックスへ

## 地獄

6つのラウンドをクリアすると、ステージは不気味な地獄へと移る。ここではザコキャラといえども非常に強い。最強のパワーアップをしても、2発撃ち込まないと倒せないヤツもいる。またMAPも複雑で、よく足元を確認しないと、谷底に落ちてアツという間に地獄行き(?)になってしまうぞ。



拠点の壁を裏で登れているので、普通に攻撃してもムダ。しかしアマツのハリケーンは、ミサイルのように上から回り込んで、面白ように当たる。



ボスは2つの弾を同時に発射してくる。さらに、時々下に舞い降りてくるので気をつけよう。



## 天空界

背景には雲海が流れ、後光が射している。まるでお寺の極楽園に出てくるようなステージ。しかし見かけとは裏腹に、魔物がウジャウジャ出てくる。特に目の前にバツと現れる黒仙人には注意。急いで先に進まず、ゆっくり用心深く歩こう。

ボスキャラは2つの頭をもち、ダブルアクションで攻撃してくる。もちろん最強だ。ガードも堅いから、千四朗がダメージを受けながらも真空剣で攻撃するのが一番有効。ただし今回はマイキャラが1人でも生き残ればOK。なぜなら…9ラウンドは四天明王神と阿修羅の一騎打ちだからだ。



また1つだけ特殊な3つに降参?

たとえ天園に來ても安心してはいけない。ちゃんと地獄に通じる落し穴(?)があるのだ。悪いことをしなくても落ちてしまうのが、本物の天園ではない証拠だ。



地獄の鬼も真っ青の回転火の大群。破壊しながら進むしかない。他の敵キャラが後ろに隠れるから多いため、絶対に集めて進んではいけない。



2つの頭をもつ魔獣。上の刺から発射された弾は、地面に落ちてどった針になるのだ。千四朗の真空剣でひたすら腹部を攻撃し続けよう。

## 個性豊かなザコキャラたち

映画もゲームも、面白さは悪役によって決まるのだ。その点『四天明王』の敵キャラたちは二重丸。一人一人が個性的な攻撃パターンをもっていて絶対に飽きることはない。もちろん、それだけに攻略するのも困難。それぞれの特長をしっかり把握しておこう。

### 鬼獣(オニジュウ)

数といい、弱さといい、まさにキング・オブ・ザコ。ほとんどのラウンドに登場し、左右に動いてマイキャラを追いかけまくるが、非常に強い。

### 石頭鬼(セキガンキ)

ROCKで登場。空中をフワフワと飛びながら、口から弾を発射する。画面に出る直前に殺してしまわないと、次々に数が増えて大変だぞ。



### 毒花(ドクバナ)

植物だから動くことはないが、マイキャラが近づいて一定時間が経つと、口から巨大な毒液を飛ばしてくる。ジャンプ力がないと逃げるのは困難。



### 風蛇(フウジャ)

MEADOWに登場。ヘビのように体をくねらせて空中を飛び、マイキャラを追いかける。足元に回り込まれないように気をつけよう。



### 回転火(カイトンビ)

1回攻撃すると、中心の頭が消え、火輪が襲いかかってくる。できることなら避けて通るのが一番。「さわらぬ神にたたりなし」というわけだ。



### 悪魔

空をフワフワ飛び、突然急降下してくる。飛んでいる間に撃ち落とすのは困難だから、自分に向かってきたところを攻撃するのがベストだ。



### タンチュラス

頭上から突然降りてきて、弾を飛ばす厄介なクモ。でもゆっくりと歩いていけば、ちょうど目の前に降りてきて絶好の標的になってくれる。



### バイドル

回転しながら飛んできてマイキャラの近くで上下左右の四方にドリルを飛ばす。その前に一瞬だけ停止するから、そこを狙い撃ちしよう。



### 死神

ザコキャラのなかでは最高に体力がある。小次郎のファイヤードラゴンでも2発は撃ち込まないと死なない。多少のダメージは覚悟しよう。



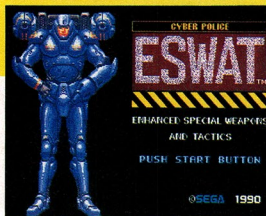
### 黒仙人

ザコ中で攻撃力はNo.1。幽霊のようにキャラの前後に突然バツと現れ、手を(何個も手がある)飛ばしてくる。さらにジャンプ攻撃もする。

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

## NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 4

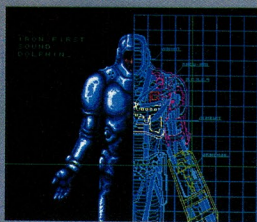


### ESWAT

セガ/7月14日発売/6,000円

ビデオゲームからの移植版、ESWATの徹底紹介。New Ice装着後、第3ステージのマップまでついて堂々の登場だ!

## これが ESWATだ!!



New Iceを装着して、完全武装になったESWAT隊員。その性別は目を見張るものがある。

西暦も2000年を越え、文明もより進歩した世界。だが、凶悪な犯罪も年を追うごとに増加していた。政府はそうした犯罪を根絶するため、ICEと呼ばれる特殊装甲を装備したESWATなる組織を作り、次々と犯罪組織を摘発していった。

しかし敵組織もハイテク化し、さらに高性能なNew Iceを装備したESWATとの激しい闘いが展開していた。これはそんな闘いの1シーンである。

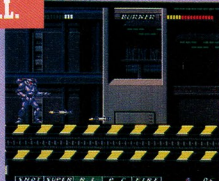
### 武装は5種類

ESWAT標準装備のNew Iceに搭載されている武器は、敵の弾を破壊できるSHOTだけであるが、途中武器アイテムを拾うごとに、武装が強化される。

途中で手に入る武器は4種類。計5種類の武器が使えることになる。

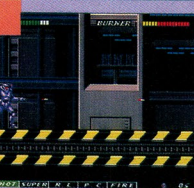
### R.L.

ロケットランチャー  
2連射可能で、体た  
がって跳ね返る。



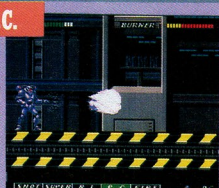
### SHOT

標準装備として入る武器だが、  
後述である「敵弾には唯一」  
の武器である。



### P.C.

フラッシュ弾、時間を  
かけて撃つと強力な  
フラッシュが広がる。



### SUPER

弾が非常に速く、  
ショットを撃つよりも  
強力な武器。



### FIRE

レーザーのエネルギー  
を蓄積した回復  
りの必殺武器。



### 犯罪組織EYEの野望

犯罪組織「EYE」——ESWAT誕生後、この最強組織に対抗するために、各地の犯罪組織を結集して作られた巨大組織。

半世紀の間にESWATを徹底的に研究し、その科学力の進歩は恐るべきものがある。

ハイテクを駆使した近代型犯罪を多発させ、初代のESWATも何度かきりきり舞いさせられた。彼らは、徹底してESWATを狙っているようだ。

現在、さらに強力な新型兵器の開発を進めているらしいのだが、その正体は依然として謎に包まれている。

### 体力とバーナーを回復するには?

体力回復アイテムは2種類。完全回復と2ポイント回復だ。また、バーナーはアイテムのほか、自動的に少しずつ回復する。



体力を完全回復するアイテムは、  
「L」のマークで、  
「M」のマークで、  
自動的に少しずつ回復する。

# ビル街

## STAGE 1

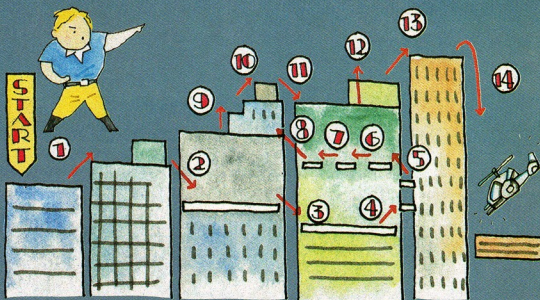
ESWATに入隊するためには、いくつか目立った手柄が必要だ。

このステージでは、生身のままで戦ってもらうことになるぞ。

場所はビルの街にガオー、夜のハイウェイにガオー……となわけで、夜のビル街だ。敵の組織のなかでも、とりわけ役立たずが集まったらしく、タイミングさえ覚えれば楽勝で突破できるだろう。

注意すべきは、スライディングタックルを仕掛けてくるサイボーグと、迫撃砲を撃ってくる赤いロボット、それに上下から拳銃を乱射してくる幹部クラスの敵だけ。ほとんどのザコは、こちらがいないときは景気よく乱射しまくっているが、姿をみせたとたん、どうしていかかわらなくなってしまう臆病者なのだ。

ボスは小型ヘリコプター。落ち着いて狙撃すれば、なんとか撃破できるはず。



強敵スライディングタックル男! ジャンプで飛び込めるか、ショットで倒せ。ま、ジャンプしてしまっほうが安全だ。



ボスのヘリコプターは、動きのパターンさえつかめば恐くない。静止したときを狙って、ショットを撃ち込め!

# 監獄

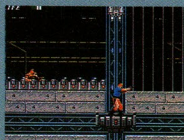
## STAGE 2

多くの犯罪者を収容していた監獄で暴動が起きた。もちろん「EYE」の策謀によるものだ。彼らは収容されていた犯罪者をサイボーグに改造し、とうとう監獄を占拠してしまった。

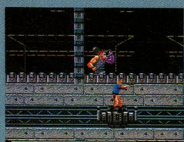
そこでビル街での戦闘で昇進した君に、命令が下された。ここで鎮圧に成功したらESWAT隊への転属が決まる。

まずは、牢の中へ入るための侵入口を探す。(イラスト参照)途中で襲ってくるレーザー砲などに対しては、リフトの中心に立って進行方向に銃を連射していけばいいだろう。牢内に侵入したらあとは簡単。道なりに敵を倒しながら進んでいけばよい。しかし、2階では下へ降りずにジャンプして進むこと。

ボスは機械戦士で、ダブルアタックをかけてくる。低い弾を撃ってくるヤツだけを撃ってくる敵を集中攻撃すればOKだ。



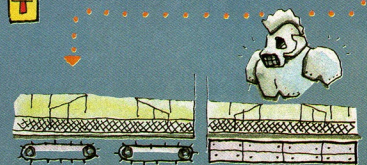
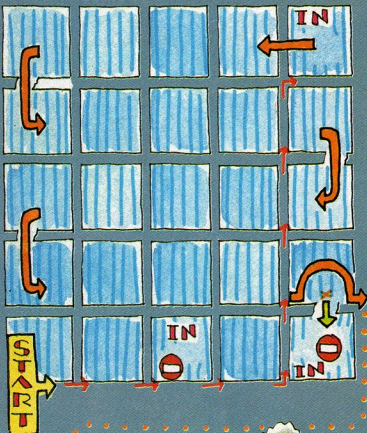
ここでは牢内に侵入するまでが勝負だ。敵の警戒ロボットには十分注意せよ!



牢内のザコは、閉じ込めスライダをつけては簡単に突破できるぞ。



ボスは、低い弾を撃ってくるヤツだけを撃ってくる敵を集中攻撃すればOKだ。



# 原子力発電所

## STAGE 3

君は、原子力発電所が占拠されたとの報に、単身乗り込んでいく。

原子力発電所を破壊するつもりなら、占拠という手にはではない。狙いは、新兵器開発のためのエネルギー確保だ。

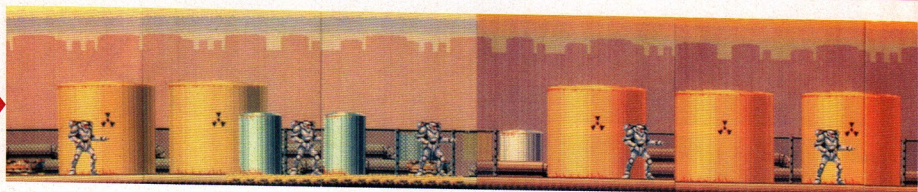
そうならんだとおり、敵も必死の反撃を挑んでくる。だが、ESWATに昇格した君に怖いものはない。

ESWAT用の武器は、下のマップのそれぞれ

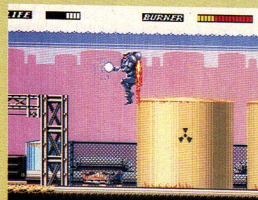
④~⑩地点で手に入るぞ。④地点ではプラズマ砲、⑤ではロケットランチャー、⑥地点ではスーパーショット、⑩ではファイヤーがあるはずだ。

ボスは、不格好な攻撃ロボット。ここではバーナーを利用した三次元攻撃が必要になる。必ずマスターしておきたいね。

S  
T  
A  
R  
T



### バーナーを使いこなせ!



ESWATならではのバーナー装備。これさえあれば、空中を自由に空を飛ぶことができる。残量計に気をつけて進もう。

ICE(ESWAT隊の制服)に付いている装備の中で、特に注意したいのがバーナーである。

攻撃においては立体的三次元攻撃を可能にし、防御、移動の幅を飛躍的に増加させる優れた装備である。しかし、その操作に不慣れだと、悲惨な事故もあるのでくれぐれも慎重に使うこと。

では、基本的な操作方法を説明しよう。

ジャンプして、足が離れた直後にジャンプボタンを押し続けよう(十字キーはそのままで)。その状態で、空中静止だ。さらにその状態で十字キーを押してみよう。空中を押した方向に移動するはずだ。それが空中移動である。その2つをマスターしたら、次は燃料だ。

画面右上に表示されているのが、バーナーのメーターである。

赤が表示されていれば、空中移動が可能な状態。黄色になると、空中静止しかできなくなってしまう。

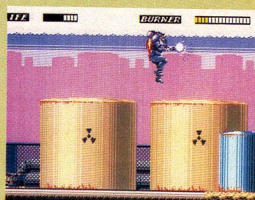
燃料の補給は、アイテムによって行か、ステージによっては特定の場所に行けば補給が受けられる。また、時間をかければ、少しずつ自動的に回復してってくれる。

このステージ3では、バーナーを使わなければならない場所というのはそう多くないが、今後のために扱いに慣れておくことが必要なので、十分に練習しておいたほうがい

う。

なお、先にも紹介したが、このバーナーのエネルギーを使って、画面上の敵すべてにダメージを与えられる武器として、ファイヤーがある。

この武器は、燃料が満タンでないと使えないし、使った後は燃料がなくなってしまうので、場所を考えて使うこと。さもないと、いざ必要な場面で泣くことになるぞ。

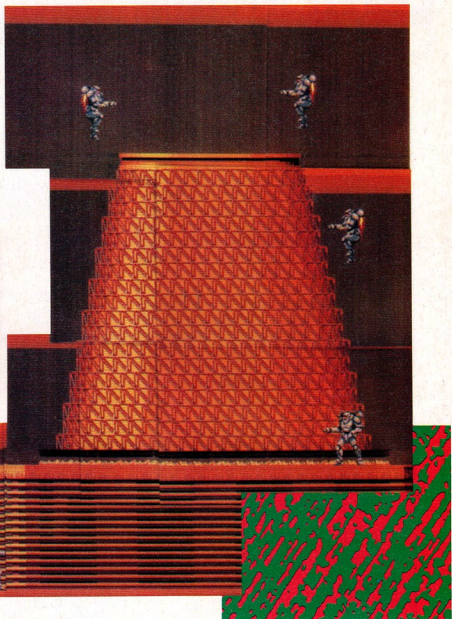
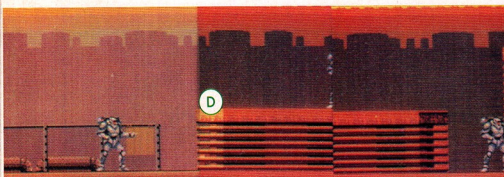
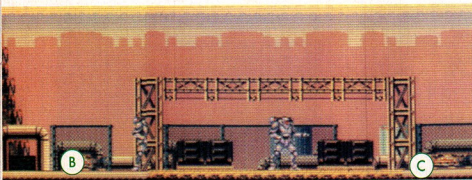
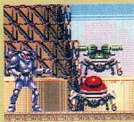


残量計がイエローゾーンになった。この状態では空中静止しかできなくなってしまう。

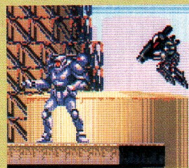
## ロボット兵器に注意

原子力発電所という場所のためか、ここでは完全な対核装備をした人間と、ロボット兵器が主な敵になっている。ステージ1で登場した迫撃砲に加え、新たに通常弾装備のものも出てくるぞ。

ロボット兵器の共通点は、耐久力の強いところだ。かなり手強い敵になるぞ。



## 小型モビルスーツ登場!



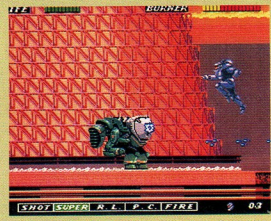
肩についたランチャーから発射される弾は、かなり強力だぞ。

おそらくは、核燃料用の冷却水を入れるためであつたらうタンクから、「よばれてよびでてじゃじゃじゃん」てな感じで飛び出してくるのが、この小型モビルスーツ。身長1メートルくらいの子供が操縦しているのではないかと思われるほどの小型機でありながら、動きは素早く、跳躍力は強く、しかも武器は重武装ランチャーのどくれば、苦戦はまぬがれない。

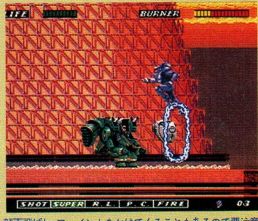
早め早めの対応で、撃たれる前に撃つのがベストだろう。いずれにせよ強敵だ。

## ボスの動きを読もう!

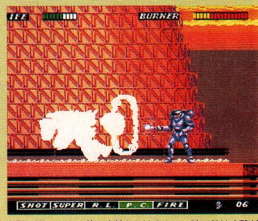
ボスは、かなり頭のかい攻撃ロボットである。攻撃は、銃撃→顔面飛ばし→上方攻撃の順である。メインとなる顔面攻撃は、その名のとおり顔の部分がはずれて、前方に飛んでくるというもの。弱点は、はずしたあとの操縦席である。冷静に考えてみるとかなりまぬけな敵だが、バーナーをうまく使いこなさないと勝てないぞ。



まずは正面に向けて、銃を連射。これはジャンプと空中静止でかわすことができる。(右上に続く)



顔面飛ばし、フェイントをかけてくることもあるので要注目。これはバーナーを使って避けること。



顔面が戻ってくる前に攻撃をかける。この時以外は攻撃がきかないので、慎重に。

# バイオ研究所

## STAGE 4

なんと“EYE”はバイオモンスター製造にまで手を伸ばしていたのだ!!

ここバイオ研究所では、様々な生物兵器や毒性モンスターが研究されており、現代に甦ったバンドラの箱とでもいうべき場所になっていたのだ。

一刻も早くこの研究所を破壊しなければならぬ。しかしここではバーナーが使えないのだ。そのうえ様々なバイオモンスターが群れをなして襲いかかってくる。なんらかの武器アイテムをもっていないと、まず突破は不可能だ。ボスはこの所長であるマッドサイエンティストが操る装甲車だ。

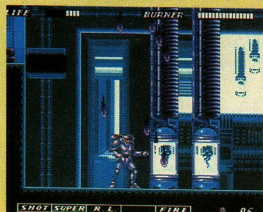
### 試験管モンスター3種類

このステージに登場する主なバイオモンスターは3種類。それぞれ試験管の中で培養されている途中で飛び出してきたため不完全であるが、その動きや攻撃方法はかなりトリッキーだ。

身軽さを身上とするもの、体が膨張して硬化するもの、増殖してしまうものなど、三者三様、強敵とはいえないが、うっとうしい敵だ。

液状モンスターとのコンビネーション攻撃、あるいは、彼らの三位一体攻撃には要注意だ。

### バイオ紫の雨!!



天井からバイオモンスターの体液がタラリタラリ……。うまく雨を避けないと前進しないと、ダメージを受ける。

研究所に侵入してしばらくすると、広い部屋がある。敵の姿も見えないし、ほっと一息つきたいところだが、そうもいかない。

天井からは、バイオ生命体特有の毒素を含んだ雨が落ちてくるのだ。まごまごしているのは自殺行為だぞ。

### 狭み討ちは怖くない

前にはバイオモンスターが立ちほだかり、後ろからは液状のバイオ生命体が追いかけてくるという、絶命絶命のピンチ! しかしご安心を。前方のバイオモンスターを手際よく倒していけば、ダメージを受けることなく進めるのだ。ここで焦って後ろを攻撃してみたり、無理な強硬突破を試みたりするのは自殺行為だぞ。



前回のバイオモンスター、機体の液状モンスターも、これではダメでな!

### 足場は天井にあり!



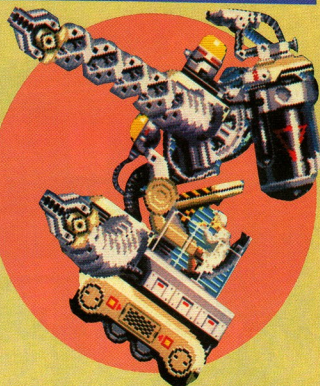
調子によってズンズン進んでいくと、今度はおなじみ液状モンスターによって作られたプールがある。

「いやー、暑いんでしょいとひと泳ぎ!」な

んてことは、間違ってもしてはいけない。

では橋を……って、ないんだよ、これが。船も、橋も、トンネルも。嗚呼、もはやこれまでか……。あふれる涙を拭おうともせず、無念の思いに天を仰ぐ君と僕。するってーと、おや、何か見慣れないものが天井に吊り下げられているじゃありませんか。あとは、そいつを撃ち落とすって、ピョンピョンと渡っていくわけですね。そうすれば、ダメージを受けることはないのだ。

### マッドサイエンティスト!!



かつては若手ナンバー1のノーベル賞候補だった、この研究所の所長。彼が作ったモンスターマシンが、ボスである。操縦している白衣の男が彼。伸縮自在のアーム攻撃と、頭部から吐き出すバイオモンスター(攻撃不可)による攻撃で襲ってくる。弱点は3カ所ある。

ここではバーナーの使用が可能なので、うまく活用して敵を倒そう。安全地帯を見つけることが勝利への近道だ。



マシン破壊後、手を挙げているのがボスさん、焚き火しじまさん!

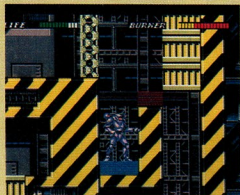
# 地下基地

## STAGE 5

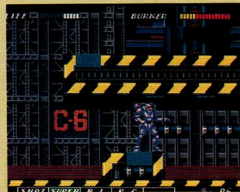
敵の地下要塞を攻撃する。ここは、要塞兼工場にもなっているようで、様々な工作機械、エレベーターなどが張り巡らされ、高圧電流などところどころに流されている。また、侵入者撃退のための、自動警戒システムもあるようで、敵の兵隊や飛行機のほかに、固定された砲台などもある。さらには、クリーン(?)や、鉄骨もところどころに点在しており、かなり危険な場所である。

ボスは大型のオートジャイロのようなもので、多彩な攻撃を仕掛けてくる。かなり頭を使う面であろう。

## バーナー大活躍!!



曲がりくねった通路には流れている電流に注意して、赤いマークには注意して避けよう。



買いとこのは安全な場合、うまバーナーを使うとよい。

地下要塞最大の特徴は、足場が悪いこと。というより足場がない場所が多すぎることである。

そこで、当然のごとくバーナーの登場ということになる。もうある程度の操作はできるようになったと思うが、空中静止と、緩降下(ゆっくり降下する)というテクニックをマスターしよう。特に緩降下は、このステージでは必要不可欠のものだぞ。操作方法は、空中静止中にジャンプボタンを連打するだけ。これで、細かい動きが必要とされる場所でも、自由自在に動かすことができるぞ。もう1つ気になるのが燃料補給のこと。なんせ、使用頻度が高いので、燃料の消耗も激しいのだ。しかし、ご安心。小型リフトに乗ったり、補給アイテムが出たりして、すぐに最大まで回復できる。もっともムダ使いは禁物だけだね。

## おサルサルの敵機は強敵!!



サルはサルらしく電気にでも乗っついてはいられないものを……

鍵を開けて脱走するくらいだから、飛行機の操縦もできないことはないだろうが、このモンキージャイロの攻撃は激しすぎる。動きも武装も人間以上だぞ。

## 多彩な攻撃に注意せよ(ボス)

このボス、巨大なオートジャイロは、ステージの序盤から顔を出してくる。そのときは黙って無視するべし。そして、怒りがたまってきたところで一気に決着をつける。

ボスと戦う前に、究極のエネルギーチャージによってバーナーが使い放題になる(外観も赤く染まる)ので、戦いは案外有利に展開するだろう。敵も、通常弾、ミサイル、ビーム砲といった、バラエティ豊かな攻撃を仕掛けてくるぞ。弱点は、比較的上部にあるので、空中静止しながらの攻撃をマスターしておくこと。動きも機敵だぞ。



これは、通常弾による対空砲火。ダメージを喰うことにより、こちらから攻撃を仕掛けるのがポイントだ。



ホーミングミサイル。壁面上に向かって飛び、落下しながらいかに打てる。殺傷力も大きい。

## 戦闘は下水道へ!!

ようやくのことで、敵地下基地を破壊した君は、水の流れる音を聞く。さては、下水道を利用した秘密通路によって、敵本拠地につながっているに違いない。そう判断した君は、早速下水道に潜り込んだ。下水道といっても、そこは下水道。様々な汚物と鼻の曲がりそうな臭気のないか、ひたすら前進のみ……と、思ったらまだあまい。ケツが青いぜ! なんてたって、ESWAT狩りに執念を燃やす犯罪組織のこと。下水道までも要塞化していたのである。センサーつきのロケットランチャーや



センサーに敵を感じると、自動的にランチャーが射撃される。

固定砲。数え切れないほどの兵隊たちによって固められていた下水道は、たちまち阿鼻叫喚の修羅場となる。

このステージは、上下2通りの道があり、どちらを使っても前進することはできる。しかし、どちらが楽かということになると、は

っきりって大差はない。せいぜい汚水につかるのは嫌だから上を選ぶとか、高所恐怖症だから下がいい、てなことになるだろう。もちろん行き来は可能だから、気分を選んでいこう。そしてこのボスは……。それは自分の目で確かめてくれ。



変が痛んでも、使っても構わない。固定砲は自分の足で踏んでいこう。

このころのDのソフトがえ、BEMEGがにやがになつてきたが、昔のガサガサが消えてしまい、そとが遠くまでいける(重宝板機機小英二)

話題作がいきなりよくわかる



# 新作徹底マスター

## BATMAN™

PUSH STORY BUTTON

©1990 SUNSOFT®

TM & ©1989 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

## NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 4

### BATMAN

サン電子/7月27発売/6,500円/©SUNSOFT

前号に引き続き、バットマンのマップと攻略法をご紹介します。今号は、BEメガー一番のいじめられっこ・うろうろんがゲーム攻略に挑戦するぞ。

### 正義の味方だろ〜ん

うろうろん(以下「う」)と省略)／ほくは最近悩んでいたんだろ〜ん。こんなに愛らしいボクが、なぜ毎回いじめられてしまうのか? すごく難しい問題で、考えると脳ミソがバナーになりそうだったけど、1枚の街頭チラシを見て閃いたんだろ〜ん。そのチラシは「正義の味方養成所」で、「いじめに悩んでいるあなた。あなたの人格をいじめられる性格から、みんなに尊敬される「正義の味方型」に変えます。」って書いてあったんだろ〜ん。つまりボクは、正義の味方じゃないからいじ

められたんだろ〜ん。正義の味方になれば、いじめられなくてすむんだろ〜ん。  
 — 正義の味方養成所の扉を叩く —  
 う/すいません。正義の味方にしてください。吸血コウモリ女(以下「吸血女」と省略)／正義の味方になりたいんですって。あんまり似合いません。う/「BATMAN」? 吸血女/そうよ。それを一気に最後までクリアできたなら、あなたはもう正義の味方よ。う/がんばるろ〜ん。吸血女/せいぜいがんばることね。ゲームをできるのはこれが最後かもしれないんだら。



正義の味方養成所所長 吸血コウモリ女

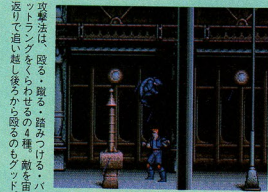
### 前号のおさらい

#### ストーリー

それでは、ハンダがゲームをしている間に、わたくし吸血コウモリが、このゲームについて簡単な説明をさせていただく。このゲームの基になっているのは、「バットマン」という映画よ。ま、この映画とゲームのストーリーはまったく同じと言ってさしつかえないわね。ゲームの舞台になっているのはゴッサムシティという架空の街よ。この街では犯罪が多くて、バットマンも小さいころに両親を暴漢に殺されてのね。で、その親から受け継いだ莫大な財産で、悪党撲滅スーツを作ったの。それがバットスーツってわけ。あとのご想像のとおり。悪党撲滅に向かって一直線よ。

### ゴッサムシティストリート

ステージ1は街中での戦いよ。この辺はさすがに敵も弱くて、簡単にクリアできちゃうわ。ボスクラは「BOXER」。強力なパンチを放ってくるので要注意ね。パンチをうまくかわして敵の後ろにまわりこみ、後ろからぼて殴りにするのがベストな作戦。後ろから殴るなんて単怯ですって? 戦いはね、勝てばいいのよ、勝てば、負けてからわめいたって何の役にも立たないのよ。



攻撃方法は、殴る・蹴る・踏みつける・バットマンの盾をくわくわくさせの4種。敵を倒して通るたびに、壁を壊して進むの4種。敵を倒して通るたびに、壁を壊して進むの4種。

### アグシメカルフクトリー

ステージ2は、工場の中。ここにマフィアのジャックがボスの命令で来ているのよ。彼はとっても有能なマフィア(?)で、ボスの片腕として恐れられているんだけれど、最近ボスと仲が悪くてね、ボスは彼のことを密かに消そうとしているの。そこにバットマンが鼻を突っ込むのよ。戦いに破れ工場廃水の中に落ちたジャックは、バットマンの宿敵ジョーカーとなって復活するのよ。



工場には、壊す必要があるやれやれ、土壁もあんなから要らねえ、通るだけよ。



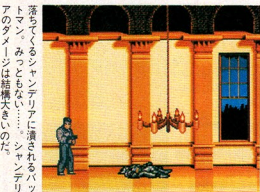
# FLUGALHEIM MUSEUM フリュージェルハイム ミュージアム

う/ステージ3まで来たらーん。

吸血女/このステージの目的は、ジョーカーに捕まったビッキーっていう女性を助けることよ。ジョーカーもバットマンも彼女のことが好きなのね。

う/恋のトライアングルだろーん。

吸血女/でも、ビッキーはもうすでにブルース・ウェイン(バットマン)の彼女なのよね。



落ちてるシャンデリアに落とされるバットマン。みっつもな……。シャンデリアのダメージは結構大きいのだ。

## ENEMY

このステージには、ボスキャラが2いるのね。SWORDと海坊主。そのほかに、ダイナマイトを投げる手下や、斧を投げるALEXなんていう敵がいるの。上から落ちてくるシャンデリアや動く床にも要注意ね。ちゃんとタイミングを計るのがコツよ。

## 海坊主



自分のシカセを投げついでに、攻撃法は単純。

## アレックス

フンブンと巨大な斧を投げつける大男。HP、攻撃力ともに高く、かなりの強敵。バットラングで倒すのがベスト。



## 脱出

海坊主を倒したら、ビッキーを連れて脱出! このシーンが映画とまったく同じで、カッコいいのよ。



### ADVICE No.1

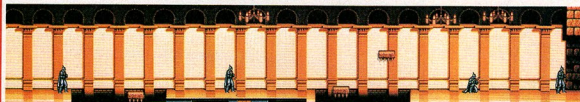
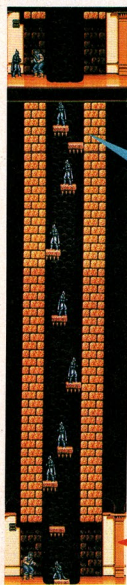
### 垂直跳び

この上下に動く床を上へ上へと登っていくんだけど、これが結構難しいのよ。慌てて上の床に飛び移ろうとすると飛距離が足りなかったり、とげとげにぶつかったり……。うまくタイミングをつかんで、なるべく近くに来たときにとげとげを避けてジャンプするのよ。

### ADVICE No.2

### 三段跳び

ここは特に難しい場所ね。まず1つ目のブロックに乗ったら、目的地にいるALEXをバットラングで倒すのよ。それがダメなら2つ目のブロックに飛び乗り、すぐに目的地までジャンプ。2つ目のブロックに乗ったとたんシャンデリアが落ちてくるから、すばやく移動して。



# GOTHAM CITY STREET ゴッサムシティストリート

## AREA・1

う/急にゲームがシューティングになってしまったろーん。

吸血女/でしよう? このゲームはアクションとシューティングの両方を楽しめるようになっているのよ。シューティングステージではバットマンの乗る乗り物を操縦して、前方にいる敵をすべてなぎ倒すの。

武器もマシンガンとミサイルに変化。Bボタンでマシンガン。Aボタンでミサイルを発射。マシンガンは撃ち放題だけど、ミサイルには限りがあるから、ちゃんと作戦をたてて攻略しないとダメよ。

う/この道路にある車、全部壊していいのにかー?

吸血女/いいの、この道路には悪いヤツしかいないんだから。

う/なんかいい加減だろーん。

吸血女/うるさいわね。悪役なんてそんなものなのよ。ごちゃごちゃ言っていないで、さっさとやりなさい!

う/なんか、だんだんお姉さんが怖くなっていくような気がする……。しくしく。



## ENEMY

このステージには、たくさんの敵が出てくるの。どの敵もあんまり手強くないけど、集団で出てきたらちょっとやっかい。ボスカラは装甲車。回転砲台と3WAY砲を装備していて結構強いよ。

### Jカー

ジョーカーの手下が乗っている車。別に攻撃はしていないが、目の前をウロウロして目障りなので倒せ。

### Jバン

後部のドアを開けて爆弾を投げてくる。うまく爆弾を避ければ、それほどダメージはないはずだ。

### 歩兵輸送戦闘車

アンテナとミサイルを装備している。平行に弾を撃ってくる。輸送車にしては立派な乗り物。

### 装甲車



### 装甲車S

回転砲台を装備していて、バットマンの道路を揺るように弾を撃ってくる。わりと目障りな車である。

### 装甲車M

3WAY砲を装備。一度に2発の弾を撃ってくる。当然弾に当たった時のダメージも2倍早めに減っていく。

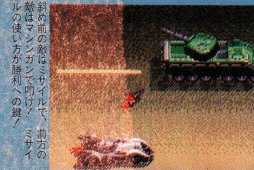
### 装甲車L

グレネードランチャーを使い、斜めに弾を撃ってくる。先を読んでうまくかわしながら攻撃しよう。

## ADVICE

### No. 3 ミサイル

吸血女/マシンガンが撃ち放題なのに比べて、ミサイルは弾数が決まっているの。バットラングみたいなのね。そのかわり、このミサイルは狙った獲物は確実に倒すの。斜め前にいる敵は有効なのね。あ、でも後々の敵とかは倒せないわよ。う/ミサイルいっぱい欲しいーん。吸血女/このミサイルの数も、バットラング増殖アイテムを取ると増えるのよ。



## No. 4 安全地帯

吸血女/敵はすべて後ろ向きに攻撃してくるのよ。逆にいうと、敵の前に出してもええ。攻撃はされないということ。う/前に出たから安全だろーん。吸血女/本当にそうかしら。う/うわーあ! 前から新しい敵が! 吸血女/敵は1台じゃないのよ。戦いに油断は禁物。私が安全だと言ったのは、後ろには注意を払わなくてもいいってこと。絶対に安全だなんて誰も言っていないよ? これだからバンダはバカだというのよ。



## AREA・2

う/またアクションステージに戻ったろ〜ん。  
ここはゴッサムシティの路地裏だろ〜ん。こ  
んなところに、ビョンビョン跳んでる人がい  
るろ〜ん。反復横跳びを思い出すろ〜ん。ほ  
くは反復横跳びは苦手だろ〜ん。

吸血鬼/誰がおまえに反復横跳びをやれと言  
ったのよ。

う/ビョンビョンおじさん、倒しにくいろ〜  
ん。

吸血鬼/うまくタイミングを計って足元を蹴  
ればいいのよ。

う/あーん、目が回るろ〜ん。わー/ 口か  
ら火を吐くおじさんもいるろ〜ん。まるでど  
このサーカスのようだろ〜ん。

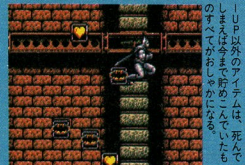
吸血鬼/“FLAME”も炎を吐くのをやめ  
た時に叩くしかないわ。焦らず急がず、慎重  
に先へ進むといいわね。

世界  
ビクビク  
人聞  
大音  
の命  
鐘か  
?こ  
は



## ADVICE No.5 ダイビング

このステージにはたくさんアイテム  
があるのよ。でも、欲張って全部取ろう  
なんて思わないでね。アイテムを取りに  
行ったらつかりに足場をなくして墜落し  
ちゃうこともあるのよ。



↑LIP以外のアイテムは、死んで  
しまえば今までの貯めてある  
のすべてがおぼろげなままにな  
る。

## ENEMY

### ピエロ

仮面をかぶってビョンビ  
ョン反復横跳びする変な  
やつ。キックとパンチで  
手早くなつけよう。



### FLEME

炎を吐くこの倒し方  
は“BAZOOKA”と  
同じ。炎を吐いて一時  
を狙って一気に叩け!



## そしてファイナルステージへ…

ステージ4をクリアしたら、次はゴッサ  
ムシティ上空での戦闘。バットウイングに  
乗ってのシューティングステージよ。バツ  
トウイングの動きがかなり忠実に再現され  
ていて、うれしくなっちゃうわよ。

ここをクリアしたらよいよファイナル  
ステージ。ジョーカーを追って大聖堂へ。  
ここでは今まで出てきたボスキャラが大集  
合して倒すのが大変。ま、一度倒した  
キャラだから攻略のコツはつかんでいると  
思うけどね。そいつらを倒したらよいよよ  
ジョーカーとの対決よ!

## 両剣使い



両手に持った剣をブンブン振り回して突  
進してくる。適当にジャンプで受け流し  
て、あとはやっぱり後ろから叩くよ。

## 紅白バンドに明日はない

う/うーん(と伸びをする)。ステージ4も  
無事攻略。ちょっと疲れたから休むろ〜ん。

吸血鬼/なんですって/

う/いや、休みたいにやっつて。

吸血鬼/冗談じゃないわよ。最後までどつ  
とやりなさい!

う/やだやだー! 休むったら休むんだー!

吸血鬼/このバンドは……世話の焼ける……。

最後まで一気に攻略しないと、立派な悪役の  
手下にならないじゃない!

う/悪役の手下? ほくがやりたいのは正義  
の味方だろ〜ん。

吸血鬼/正義の味方? 笑わせないでよね。  
あんたみたいなデブでとろくさいヤツは悪役  
しかもその手下で十分よ。そのゲームは、一  
気に攻略することによって立派な悪役の手下  
をつくる“悪役の手下”養成ソフトなのよ。

う/うろ〜ん。ボク一体どうなるの?

吸血鬼/それはもう、立派ないじめられてこ  
ね。世界中の人があんたをいじめられるわよ。

う/ガン/ ジャあ、ほ、ほくは来月もい  
じめられるの?

吸血鬼/それまで生きていたらね。さあ、早  
く最後までゲームをやるのよ!

う/やだやだやだろ〜ん。今回ばかりはボク  
も我慢できないろ〜ん。絶対にやだろ〜ん。

吸血鬼/その顔で何の言葉を言ったって  
説得力がないわよ。さあ、早くゲームの続き  
をやりなさい。そうしないと……。

う/うわああー! 何するんだろ〜ん。

吸血鬼/悪役の手下に改造して円谷プロに売  
り飛ばそうと思ってたけど、言うこと聞か  
ないよだから、一気にここで処分あげる  
わ。生き血をせーんぶ吸って……。うっ!

こいつ、血が緑色。おまけにまずい!

う/痛いよ、やめちえー! ボクの体液を吸  
わないでー! 痛いよー! 誰か助けちえー!



話題のビデゲーをチェック!

# ザ・VG倶楽部

今回は、アクションゲーム2本とNEO・G EOLレンタルショップの紹介だ。

セガ/  
エイリアンストーム

コナミ/T・M・N・T

NEO・GEO情報 SNK/  
RIDING HERO  
忍者コンパット  
CYBER-LIP

## エイリアンストーム

エイリアン達が姿を変えて街に現れた!「エイリアンバスターズ」は得意の武器と技で一掃できるか?

セガ

©SEGA, 1990



1ミッションで3つの  
違ったシーンが楽しめる

このゲームは、1ミッションに「アクション」「3D」「ハイスピード」の3つのシーンが盛り込まれている。3つのゲームが楽しめるなんてラッキーだね。

アクション  
シーン



3D  
シューティング  
シーン



ハイスピード  
スクロール  
シーン



## 夏にもってこい! キャラクターがホラーしている

いつもは屋上でホットドッグを売っている主人公達 (GORDON, KARLA, SCOOTER) が宇宙からの侵略者、エイリアンを退治するという夏向けのゲームがこれ。3人は「エイリアンバスターズ」に変身、6つのステージでエイリアンどもと戦うのだ。ゲームは「ゴールデンアックス」タイプで3種類のシーンが楽しめる。

## 武器も攻撃も三者三様 誰を選ぶかはキミ次第!

3人のキャラクター、GORDON, KARLA, SCOOTER のなかから1人を選択。2Pの場合は、このうちの2人を選ぶことになる。



▲武器と攻撃方法がそれぞれ異なる。



▲1ミッションを終えると、その働きぶりが審査される。

## 主人公達の テクニクもいろいろ

このゲームは「ゴールデンアックス」タイプで、3人の主人公の攻撃方法にそれぞれ

特徴がある。それぞれの技をうまく使いこなせ!

GORDON			KARLA			SCOOTER			電磁ムチ
力技を好む。武器はサンダーGUN、バズーカ、ハンドグレネード。スペシャル攻撃は、友軍機を呼び出して機銃掃射だ!			勝気でけんかっ早い怖いおね~さん。火炎放射器、サブマシンガン、エレファントGUN、ニログリセリンなどを使う。スペシャル攻撃はICBMだ!!			ロボットだけあって、レーザー、電磁ムチなど、使える武器は一番多い。スペシャル攻撃は自爆!			
サンダーGUN	ハンドグレネード	手りゅう弾	殴る	エレファントGUN	ナイフ	キャンボンパンチ	バズーカ	レーザー	
GUN	ハイジャンプ	バズーカ	ニログリセリン	火炎放射器	ハイジャンプ	ハンドバズーカ	ミサイル	レーザープレート	

## 特殊攻撃がハデ!!

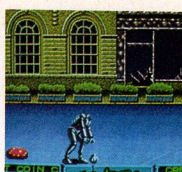
3人の主人公は攻撃、ダッシュなどの他に、スペシャル攻撃も使える。これは画面内の全ての敵に大ダメージを与えることができるが、エナジーユニットを約6個消費してしまうので要注意。しかし、このスペシャル攻撃の派手さもウリのひとつとなっているのでぜひ試してみよう。



▲GORDONのスペシャル攻撃がこれ。仲間のジェット機が画面左から登場、画面内の敵をバルカンで一掃!!



▲一番派手なスペシャル攻撃。ICBMを呼び出して爆発させてしまうなんて、勇闘負け!!



▲SCOOTERは自爆するぞ!! とはいっても、顔面が再利用できるスグレモノ。ボディが頭を取りにくる姿が笑える。

## MISSION 1

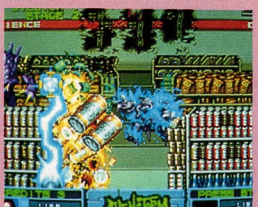
ミッション1は3つのステージから構成されている。アクションシーンのエイリアンは、さほど強くない。スーパーで繰り広げられる3Dシューティングでは、店内の商品などが気にせずガンガンいこう。ともに最初のステージだけあってさほど難しくはない。スペシャル攻撃を使わずにうまくパワーを取っていけば、先のミッションでの展開がラクになるはずだ。



▲ストーリーは、敵と通いエイリアンが多く登場する。



▲行ける人物や電柱が、ゲーム上では役に立つ。



▲3D画、スーパーを徘徊するエイリアン達をガンガン撃て!!

## MISSION 2

ミッション2は5ステージ構成。路上のエイリアンの数も増える。注意せよ! 逃げる人やゴミ箱もエイリアンだ。電気屋の主人が襲われている。電気屋の中は大物の敵が多く、口から子供を吐き出す奴には注意が必要だ。速攻で倒せ! この後初めてハイスピードシーンの登場だ。



▲路上のエイリアンも、敵が増える。



▲ゴミ箱もエイリアン。このうち一つは、電気のスイッチだ。



▲口から子供を吐き出す奴は、注意が必要だ。



▲ハイスピードスクロールシーンはなかなか気持ちいい。うまくエイリアンをかわしながら攻撃しよう。

## MISSION 3

ミッション3は7ステージ。初めて巨大モンスターも登場する。街が異星植物に襲われて大パニック! 異星植物も手強い! 出てくるエイリアンの攻撃がどんどん派手になってくる。

最後の巨大エイリアンの変身は圧巻。こいつが強くて泣かされるぞ。



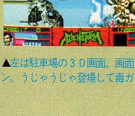
▲エイリアンの口の中へ、リザードを投入すれば、倒すことができる。



▲壁にかかえられて、倒すのが難しい。



▲これは駐車場の3D画面。画面いっぱいエイリアンが登場。右のシューティングシーン、うじゃうじゃ登場して爆ガまで吐くぞ。



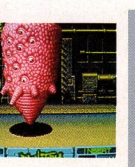
▲これは駐車場の3D画面。画面いっぱいエイリアンが登場。右のシューティングシーン、うじゃうじゃ登場して爆ガまで吐くぞ。

## ボスキャラが手強い!!

ミッション3最後のボスキャラは、変身を繰り返してどんどん堅くなり、最後に巨大化する。ここでスペシャル攻撃を使えばとても便利。当然、このボスを倒さないことには、次のミッションへは進めない。



▲攻撃をしかけながら、次の攻撃を繰り返すボスキャラ。



▲ボスキャラが巨大化する。

## そしてミッション4は?

▶ミッション4は、最初に巨大イロガが降りてくるらしい、という噂は本当か? 中……?







# 『T.M.N.T.』

アメリカで映画が大ヒット。アニメーション効果をふんだんに取り入れたアクションゲームだ!!

コ ナ ミ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES © MIRAGE STUDIOS, USA. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARK USE GRANTED TO KONAMI UNDER LICENSE FROM MIRAGE STUDIOS, USA. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING, INC. © KONAMI 1990



レオナルド	ミケランジェロ	ドナテルロ	ラファエル
			
<p>剣の使い手。 最も攻撃パターンが少ないので、上級者向けの主人公といえるだろう。</p>	<p>武器はヌンチャク。 これを振り回しながら連続的に攻撃をしかける。攻撃パターンは多い。</p>	<p>武器は棒。 棒はリーチが長いだけに、突き上げなど難れている敵に有効。初心者向けのキャラだ。</p>	<p>武器はサイ。 攻撃パターンは一番多く、転がりキックができるのも特徴。スピーディーな攻撃をする。</p>

## 各ステージを順に紹介すると……

1ステージのビル火災では、エイプリルを救出するのが目的。だがドアを蹴破ってフトソルジャー(ザコ)が出現。そのうえ火のついた木片や、階段からの鉄球などに行く手を阻まれる。2ステージでは、エイプリルを救出しようとする、床を突き破ってドリルが出現。扉の中からボスのロックスティルが登場してエイプリルをさらっていく。3ステージはダウンタウン。建物の窓、マンホールの中、看板の後ろから敵が出現。パークングメーターや消火栓を使った攻撃ができるのが面白い。4ステージは下水道。水中から次々と敵が出現、マウザーのかみつき攻撃も注意だ。



▲ステージ4 ラストシーン。マウザー転送メカからフロートマシンが降下する。



▲ステージ5 駐車場。いきなり飛び出してくる車に注意!



▲ステージ7 有名なスケボーション。攻撃ヘリがごとく手強い。



▲ステージ9 いやいよ地下に現れたテクノドームへ侵入だ。

ステージ6は地下駐車場。車のワナに注意せよ! ステージ6は市街道路。ソルジャーカーが主人公を襲う。また、ババケードが行く手を阻む、やっかいなステージでもある。ステージ7はハイウェイ。スケボに乗った主人公をソルジャーと攻撃ヘリが襲いかかる。ステージ8は工場。レーザーが主人公を狙い、ドリルが床を突き破って出現。ステージ9はテクノドーム。レーザーやフリーズマシンが厄介だ。そしてステージ10は各面のボスキャラクター達が待ち受けている。ステージ中一番短いのがこのボスキャラ達に勝てるだろうか?



▲宇宙人の操るクランロボが出現。驚異的なパワーに勝つことができるか?



▲最後の敵がこのシュレッター。分裂をしながら攻撃しているやなツ。

## 4人の主人公たちが繰り広げるACTゲーム

世界征服を企む「シュレッター」を相手に「スプリンター」の教え子の4匹のカメ忍者、「レオナルド」「ミケランジェロ」「ドナテルロ」「ラファエル」が立ち上がる。今、アメリカで大人気のコミックス映画の主人公達が繰り広げるアクションゲーム。

アニメーションをふんだんに使った、コミカルで楽しいゲームだ。



## ピザを食べてライフアップ

ボスキャラが出現する直前などのシーンで、ピザがアイテムとして出現。これを取ることで、受けたダメージを回復することができる。



▲「ピザタイム」という言葉とともにピザが出現。これは取り逃がすな!

## 2P途中参加も可能

このゲームは途中参加が可能。2人でゲームを進めれば、クリアも楽。また、店によっては4人用のきょう体も登場するという話。4人で各キャラクターを担当できるというわけだ。



▲バリバリのアクションゲームなので、うまく2人でサポートし合おう。足の引っ張り合いにならないように。

## 変化に富んだ各ステージ

ビル、ダウンタウン、下水道、地下駐車場、市街道路、ハイウェイ、工場、テクノドーム、ボスとの闘いの計10ステージ。

各ステージの構成が変化に富んでいて、プレイヤーを飽きさせないスピーディーな戦いが繰り広げられる。



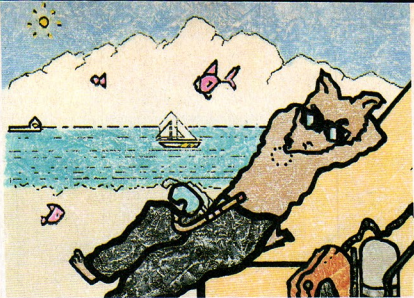
▲ステージ2 ビル。炎に囲まれた部屋からエイプリルを助け出す。床を突き破ってドリルが出現! ボスも。



お買い得一本勝負

# BEメガ・ドッグレース

夏休みも近い！ だけども、それほどゲーム本数は充実してないのが現状。それだけに、読者のみんなも厳選していかねければならない。予想屋の先生方も、ふんどしを締め直してがんばるぞこのこた。



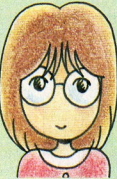
このコーナーの見方

オッズは1段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、及び別売以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身です。「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの参考意見として考えください。

1 枠  
7月14日発売  
**ESWAT**  
セガ/6,000円/ACT

近未来を舞台にした戦闘アクション。最新兵器「ESW」を装備した装甲機動警察ESWATとなり、犯罪組織EYEを壊滅せよ。

岡田真弓



フー。もうすぐ夏休みですね。全国100万人のメガドラファンのみんな、ご機嫌いかが!? メガドラ達人講座を担当している岡田真弓です。今月からドックレースも担当することになりました。私は現在某美術大学に在籍している20歳の乙女なのです。いやらしい質問はしないでね。

やっている、なんとなく『獣王記』を思い出してしまう。なぜでしょう。こんなに難しくして、本当にメガドラユーザーは納得するんでしょうか。でもバーナーをえるようになって面白いわ。 **7**

OLIX光治



家の近所には、なぜか猫が多い。その中の1匹が、よく家に遊びにくる。ピンボーでエアコンを買えないワタシは、窓を開けたままにしておくので、勝手に入ってしまうのだ。ワタシが愛用しているイスが気に入ったようで、部屋に入って来るや否やイスの上……。仕事させてくれよお。

ゲーセン版とは、ちと受けるイメージが違う。どちらがいいとかはこの際問題ではない。どうも難易度設定がイカン。コンティニュー機能が無いのだから、こんなに難しくなくていいんじゃない? **5**

改造人間INO



今、マックのクイズに連勝中。ポテト、コークときて、ついにビデオソフトを当ててしまった。でも好みのソフトがないから、まだ交換してないのだ。もっと新しいのを置いとけばよな(エッチながあればなあとか言って)!! コツはまん中を最初に割ること。あとは野性のカンかな?

オープニング画面はとってもサイバーでかなりルものがあるが、パワーアップしてもあまり強くなった気がしないので、いらいしてストレスがたまってしまふ。僕はあまりミスメたくない。 **6**

ジャムおじさん



最近TVゲーム市場の落込みが目立ってきているらしい。ファミコンの超大作が、発売後1か月もたたないうちに定価の半分以下で売られているなんてのが現状のようだ。決してメガドラも他人ごとではない。ユーザーが望んでいる本当に素敵なゲーム作りに取り組んでもらいたい。

『スーパー忍』タイプのアクションゲームだが、その出来はというと、ちょっとウーンなのだ。操作性もいま一つだし、メガドラにとって本当に重要なこの7月に目玉として出すゲームののかな? **6**



## 2 枠

7月17日発売

## サイバースポーツ



セガ 6,000円 ACT

ロボット達が繰り広げるアメフトゲーム。細かいフォーメーションプレイと、キャラのレベルアップが、戦略的面白さを生んでいる。

この手のスポーツもって手になじむ感覚っていうのか、納得できるものが少なかったけど、これはすごく細かい操作やフォーメーションが必要なので、その点では面白そう。通信も楽しめね。

6

その昔、ゲーセンで遊んだ覚えがある。画面の雰囲気は、国産品にはないアジがあって非常によろしい。ただこのアメリカンなゲーム(=大味)が日本でウケるかどうかは、ちょっと保障しかねね。

6

はっきりって、何のために出すのかわからない。例えアメフトに詳しい人でも複雑な操作、試合に変動が少なく点が入りにくい。ビデオゲーム版やパソコン版もこんな感じだったっけ?

5

やたら英語が多いのは気になるけど、やり込んでみると結構面白い。日本でも社会人を中心に若者にも浸透しつつあるアメフトだけど、その醍醐味がうまく表現されているってゲームな

7

## 3 枠

7月20日発売

## フェリオス



ナムコ 5,800円 SHT

ナムコ参入第1弾のシューティングゲーム。ギリシャ神話を背景に、様々な個性的なキャラクターが登場。ビデオゲーム版に迫る!

ショットボタンが1つしかないってことだけでもうれしい。バランスもいいしね。でもノースだと4面までしか行けないのは悲しい。ノースでも最後まで行けたら満点をつけたかもしれない。

9

個人的にゲーセン版は嫌だったけど、MD版は気に入ってしまった。特に飛行感覚という点で、拡大や回転を使わなくても、ここまでできるのかと、ただただ感心。今後のナムコに期待したい。

8

正直言ってこのゲームは全然期待してなかった。オリジナルが凄すぎてここまでやれるとは思えなかったからね。多彩なスクロールや回転、拡大縮小をうまく使ってカバーしている点を買う!

8

ずいぶん長く待たされたという気がするが、待たされただけあって、さすがナムコという出来に仕上がっている。僕は間違いなく買うでしょう。それにしても、音楽がよくできているなあ。

9

## 4 枠

7月27日発売

## BATMAN



サン電子 6,800円 ACT

同名映画のメガドラ化。既に他機種でも出ている。カーチェイス、シューティングもとり混ぜ、迫力のアクションが繰り広げられる。

ワタシにはちょっと難しすぎるけど、雰囲気はとても映画みていていい。デモだけをダイジェストで見せるモードとかあったら面白い(映画そのものになっちゃうか)と思うけど。がんばってね。

8

グラフィックがミョーに奇麗なんだよね、コレ。内容は普通なんだけど、キャラクターの動きなど、とにかく凝りがすごい。ただし意地悪な仕掛けも少なくないので、根気の無い人には向かないかも。

6

このゲームも、内容的には『E SWAT』と大差ない。しかし2点高くなっているのは、映画を意識したビジュアルな要素が結構多い線いっていることと、グラフィックがきれいだからな。

8

MDにしてはキャラクターが小さいのが気になるが、結構楽しめるゲームになっている。でも、ちょっと僕には難しいかという難易度なのが、個人的には残念。次回作に期待ということだろう。

7

## ジャムおじさんの 足長おじさんコーナー

ます、前号のナムコの三国志だけと、千葉県茂原市の近松英一君(12歳)に決定しました。おめでとうござんす。ところで、僕がP5Ⅲについてコメントと言ったことで読者諸君から「セガから圧力がかったのではない?」という心配の電話が編集部に殺到したらしいが、そんなことは全くないで安心してくれ。むしろそんなことを言わないのがセガの持ち味だと思う。さて、今月もジャムおじさんから、みんなにナイスなプレゼントをしたい。ボク愛用のメガドラ本体だぞ。応募資格は、メガドラを持っていない人に限るので要注!/「BEメガ ジャム派」まで、どしどし応募してほしい。おハガキ待てるよ。

とりえずお勧めするのは3枠でしょう。でも意外というのが4枠ね。これからはサードパーティーには期待できさうね。でも、あんまりお金を持っていないから無理して買う必要もないわよ。8月、9月は新作ラッシュだし。

まず3枠は一見の価値がある。MD参入第1弾にもかかわらず、技術的にかなりのコトをやっているようだし。こりゃ次回も期待できるかな? 4枠「バットマン」、動きの細かさという点で評価できる。ファンは買いか。

ズバリ、今月は本命1本に絞ろう(もちろん3枠のこと)。この夏は新作がたくさんあるからお金を蓄えておけ。4枠はちょっと点があまいかなあ。でも映画を見た人には楽しめそうだから、おまけとしておこう。

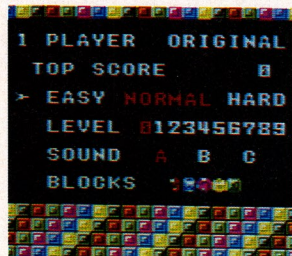
今月の目玉は、やっぱり3枠だろう。メガドラというハードの展示を存分に生かした出来になっている。セガさん、うかうかしていると主人公の像もナムコさんにあらわれちゃうんじゃないかと、いつも感じてしまっばいかな。

# GG・ゲームギア・POP!!

9月下旬  
お騒がせなヤツがいよいよ現れる!

発売前から13社ものサードパーティに支えられて、「SEGA GAME GEAR」(愛称「GG」)が間もなく発売される。天然色液晶でテレビも見れる、それはそれはhipなアイテムなのだった!!

TVチューナーバックをつけて手軽にどこでもTVを見る。もちろんカラーだ(写真は開発途中のものなので残念ながらモノクロ)。



## 一押しゲームは『コラムス』だ!

セガの多機能ポータブルゲームマシン「ゲームギア」。発売日が近づくにつれて期待が高まるわけだが、今回は実際にゲームギアそのものでゲームをしたり、テレビを見ることができたのでレポートしよう。まず、ゲームギア本体について(性能やスペックについては6月号で書いたので省略)。大きさは頭の中でわかっていたものの、実際に見てみるとちょっと大きめに感じた。でも、手に持ってみると、これが大きすぎず小

さすぎず持ちやすい。方向キーやボタン、電源スイッチ、音声やバックライトの調節ツマミ位置は、持った手の位置から指で届く範囲にあって、なかなか親切。そしてウリであるカラー液晶もキレイ。ただ、動きの早いキャラクターなどが出てくると残像がキビシイ。まあ普通のゲームやテレビを見ている分には特に気にならないが、さて、気になるゲームソフトのほうは? 先月号で紹介した『ペンゴ』と『スーパ-

### サードパーティー・アンケート

- ① 予定しているゲームタイトル(ジャンル)
- ② ゲーム購入の理由を聞かせてください。
- ③ ソフトを開発するうえで、他機種との差別化についてどう考えていますか。
- ④ 購入するのはどんな人だと思いますか。
- ⑤ 他の携帯ゲームマシンについてどう思いますか。
- ⑥ ゲームボーイ
- ⑦ LYNX
- ⑧ PCエンジンポータブル(仮称)
- ⑨ 現在の開発状況、および今後の展開について教えてください。

### ウルフチーム

- ① Little ZAN / SLG (10月上旬予定・未定)
- ② 「気軽なゲームマシン」という市場の拡大にひかれて。
- ③ フレイトイムの高価
- ④ マニアと20代以上の人
- ⑤ (GB) 飽和状態、画面サイズに魅力がない。(LX) 大きすぎる。(PC) ソフト開発の意味がない。
- ⑥ サードパーティー・楽しみを目指している。

### 金子製作所

- ① <LX>の製 / ACT (未発売予定)
- ② コンピュータ画面は無視できませんし、そのソフト開発力、技術力がアーケードその他のソフト開発の促進剤となるからです。
- ③ 3人以上の同時プレイ。これですようやっぱり、TVチューナー以外にも何か接続させていきたいと思います。
- ④ 小中学生、新しい物が欲しくてたまらない人。ハードマニア。
- ⑤ (GB) 画面が見にくいので守備範囲が限定されるのが正直でしょう。(LX) 現在のソフトが未国産までから、日本人には楽しみ方が理解しづらい物が多いので、ハードコレクターの対象となっている気がします。
- ⑥ (PC) 価格次第という気がありますが、後発はつらいと思います。
- ⑦ 開発は順調、今後については未定です。

### ゲンキ

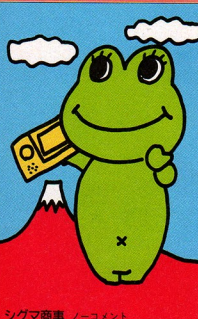
- ① シンパ、PUZ
- ② カラー液晶に興味があった。
- ③ 2.2時間の開発 / フォワが筆を落している。
- ④ 採算・コスト、その他。
- ⑤ 色数の豊富さと画面の大きさがポイント。総合力で優れたハンディマシンだと思おうので、それに見合ったものを作りたい。
- ⑥ 基本は低年齢層だが、セガファンのメインである中・高校生男子もOKだと思おう。
- ⑦ (GB) 安くて手軽、長く遊べるが、壊れ易い。たくさん売れているのはいい。(LX) ハンディタイプとしては、やや大きい気もするが、画面がきれいでいい、価格がキツイ。(PC) 触ったことがないのでよくわからない。PCエンジンゲームがどんなふう動くのかわからない。
- ⑧ 企画進行中、そろそろ開発に入る。

### サン電子

- ① 上海目(予定) / PUZ
- ② これに限らず、全てのハードを対象にしたから。
- ③ カラーでポータブルであること、種数での選別が使えるようになることを考慮していきたい。
- ④ 中・高校生(セガマニア?)
- ⑤ (GB) ソフトの質・量を……(LX) ノーコメント
- ⑥ (PC) 価格設定がポイントに……?
- ⑦ 開発予定のタイトルは決まっている。後継ものなので現在交渉中。

### システムソフト

- ① <LX>
- ② 価格が大きすぎず、また、弊社はゲーム専用機では後発なので特徴をもった機種での開発が望ましかったため。
- ③ <LX>のソフトもいろいろと開発して、画面も色鮮やかで色のなにもをのせる必要がある。また、深さのあることを考慮すると、スピードが要求されるソフトウェアは向かないかと考えている。
- ④ 既にPCエンジン等のゲーム専用機も所有している人がセガのマシンとして購入するケースも増えていく。この場合においても、やはり中学生や高校生が主な購買層になると予測している。
- ⑤ 本社の商品開発は限界に達しつつあるが、ポータブルのマーケットを確立した機種は評価できる。(LX) 本体がやや大きく、日本人には向かないのでは。(PC) 購入する主な購買層を中・高校生と考えると、本体価格が高すぎる。
- ⑥ 開発期においては、弊社独自に開発されている製品をゲーム専用機にどうアレンジするか検討中。今後の展開については、状況次第では積極的に取り組んでいきたいと考えている。



シグマ商事 ノーコメント

### タイトー

- ① 未定
- ② 新しいハンディゲームの市場が開拓されると思われるので、タイトーのソフトをそのユーザーに楽しんでもらうため。
- ③ <LX>がポイントと比べて年齢層が高くなると思われるので、ゲーム内容を少し変わったものにしてほしい。
- ④ ゲームだけでなく、TVチューナーをつければTVも楽しめるので、年齢層が高くなる。
- ⑤ (GB) 小学生向けを中心にソフトを考えた。(LX) マニア向け
- ⑥ (PC) ゲームギアと重なる率は高いが、価格が問題
- ⑦ 2〜3点候補はあがっている。多分皆さんのよく知っているゲームになるはず。

セガ・GGソフト  
ラインナップ(予定)

発売日	タイトル	ジャンル
9月	コラムス	PUZ
	スーパーモナコGP	RAC
	ペンゴ	PUZ
10月	ペーソル(仮)	SPT
	ワンダーボーイ	ACT
12月	麻雀(仮)	TAB
	G-L.O.C.(仮)	SHT
発売日未定	メイズ・シンドローム(仮)	RPG
	サイコワールド	ACT
	対戦ファンゴ(仮)	ACT
	GG島(仮)	ACT
	テニス(仮)	SPT
	ファンタジーゾーン3	SHT
	スぺースリアー3	SHT
	RPG(仮)	RPG
	タロット占い	TAB
	OUT RUN	RAC
	エイリアンストーム	ACT
	アレックスキッド	ACT
ゴールドエンアックス	ACT	

モナコGPは、細かい部分が改良されたが、写真で見るとあまり変わっていないので省略。その代わりに、実際にゲームギアでプレイできた「コラムス」を紹介しよう。

ゲームギア版は、オリジナルに加えてフラッシュモードとVSモードがあって、基本的にはメガドラ版と同じ。

最大の特徴は、ランクやブロックなどを変えるオプション設定だ。ランクの設定は3段階で、ブロックの色数が変わる。イージーは4種類、ノーマルは5種類、ハードではビデオと同じ6種類となる。また、ブロックのグラフィックも宝石をはじめ、ブロック、サイコロ、数字、ハートやダイヤといった記号など5種類用意されている。この2つを変えるだけでも結構面白い。もちろん、BGMやレベルの設定も変えることができる。

遊んだ感じはとても良好。落下速度が速く、なると、液晶の弱みである残像が気になるが、これはハードの性能上しかたがない。

他にも「G-L.O.C.」と「麻雀」を見ることができたが、まだ遊べるほどではなかった。詳しくは、次回以降でレポートしよう。

最後に、TVチューナーバックについて。室内で電波の調子が良くなかったのでカラーの状態をじっくり見ることはできなかったが、残像の影響などはそれほどでもなさそうだ。映像入力端子もあるので、野外でのカメラ取り

りなどは簡単なモニターになって便利そう。ソフトのほうもいろいろなジャンルにわたって発売されるようだし、サードパーティーもナムコ、タイマーをはじめ強力な顔ぶれがそろっている。発売まであと2カ月ほど。これからはゲームギア情報は見逃さない!!



## トレコ

- 未定
- 1人1対多性を感じたから。
- カラー画面と8人対戦が可能な点を考慮する
- 幅広い層にアピールすると思う。
- カラー画面のハードの出現によって苦境に追い込まれるような気がする。
- (L X)
- いま一つ普及しないのはサードパーティーがないためと思われる。
- (P C)
- ハードが高価らしいのがネックになるのでは。しかし、従来のP Cエンジンのソフトがそのまま使えるのは魅力的ではある。
- 未定

## ナムコ

- 未定
- ノーマント
- ノーマント
- わからない
- (G B)
- 知名度・安心度ナンバー1
- (L X)
- ソフト次第
- (P C)
- ソフト次第
- ゲームボーイとはユーザー層を含めた様々な部分で異なると思う。ただ、単に色がついていだけで携帯用に今以上の売行きが生まれるものなのか、それが問題。対応ソフトについては、現在あらゆる角度から開発を含めて検討中である。

## メサイヤ(NCS)

- ヘッドバスター S L G (10月発売予定)
- 経路にならぬようなものが好きだからです。
- 不要に書かないものを自動判定しています。
- 新しい物好きでキツくてマニアックな人です。
- (G B)
- し、しいい声の演歌歌手。幅広い支持層をもつというもののため。
- (L X)
- ファンクな技演歌のロックンローラー。性能を追求したスーパーカーみたい、というもののため。
- (P C)
- ハードトップのマルチ・ユーザー・リスニング。ゲーム機初のプロタイプ完全互換、というもののため。
- ゲーム性、操作性、色彩等テーブルであるための必然性をつけております。

## 日本テレネット

- 未定
- ノーマント
- ノーマント
- 今まで白黒モニターに飽きてきたゲームボーイユーザー、また、TVチューナーによって見るので、ゲーム以外の人にも浸透するのでは。
- (G B)
- ゲームギアのソフトの本数・出来によっては……
- (L X)
- ゲームギアの影響が一番受けけるのでは
- (P C)
- ゲームギアより後継ということ、値段を下げて発売しないともう難しい。バッテリーに問題がある中でP Cエンジンのソフトが使えるという屋内でプレイする形になるのでは。そうなると、P Cエンジン所有者は買う必要のないものになってしまう。
- ノーマント

## マイクロキャビン

- リフレクター(仮) / A C T
- マジック屋(仮) / R A C
- 新たなターゲットマシンがあり、比較的關係しやすいので。
- 悔に考えていない。
- 携帯専用ゲームマシンに興味のあるマニアに近い人。
- (G B)
- ソフト開発してみたハード。
- (L X)
- ノーマント
- (P C)
- 非常に興味あるハード。
- 予定どおり進行中。

## リバーヒルソフト

- 1位 豪華版/バズル(発売日・価格未定)
- 2位 ますます多様化するゲーム市場に対応したい一環として。
- 3位 操作性や画数の充実、カラーのグラフィックを生かす。
- 4位 メガドライブ、およびX68000ユーザーがメイン。一部ゲームボーイユーザーも。
- 5位 (G B)
- 自動的にには飽和状態にあると思うが、よりハードにあったソフトがこれからの主流になりそう。
- (L X)
- ゲームギアの登場で苦しくなるのでは。
- (P C)
- P Cエンジンとの互換性と、本体価格が普及の鍵を握っていると思う。
- 6位 現在「倉庫番」の開発進行中。今後はオリジナルのゲームも考えているが、未定。

## BEメガ読者アンケート

●GGで出してほしいソフトは？

先頃BEメガ読者100人に、「GGで出してほしいソフトは？」というアンケートを行ったところ、以下のような結果が出た。

予想どおり「テトリス」が1位。得票数が「ブロックシード」の約3倍、相変わらず人気街道を突っ走っている。でも、メガドラユーザーのテトリス・コンプレックスも、そろそろ終わりにしたい時期だ。

なお、得票数が多かったゲームに、すでに発売が予定されている「コラムス」「G-L.O.C.」「上海II」「忍」(いずれも仮称)などがある。

- 1位 テトリス
- 2位 ブロックシード
- // アウトラン
- 4位 サンダーフォース
- // アフターバーナー
- 5位 アレックスキッド/シリーズ
- 6位 RPG(ジャンルとして)
- 7位 ファンタジースター
- 8位 フラッシュポイント
- 9位 野球
- // R-TYPE

# メガドラ裏技リーグ

君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ!

## サンダーフォースIII

### パワーアップアイテム 自由増減

M

ゲーム中にスタートボタンを押してポーズにした時に、方向ボタンの上とBボタンを同時に10回、下とBボタンを同時に2回押す。するとBボタンでアイテムを増やし、Cボタンでアイテムを減らすことができる。またAボタンでクローを付けることもできるのだ。

(愛知県・佐野直樹・17歳)



スタートボタンを押してポーズをのけた後、上を押した際



上の武器の表示を見てくれ。これで凄々クリアできるかも。



### 隠しパワーアップ アイテム①

2A

ノーマルレベルで、惑星ヒュードラ面の最初のガンフラウの出現する手前で一番上にいると、SEVER(セーバー)が取れる。

(大阪府・石井寛之・17歳)



### 隠しパワーアップ アイテム②

2A

惑星ゴルゴン面が始まったばかりの、自機が当たり判定のない状態の時、画面の一番下の岩場の所を飛んでいると、CLAW(クロー)が手に入る。なるべく前の方で取って、手に入れたらすぐ後ろの方にさがるように。

(愛知県・富松圭吾・18歳)



## ハガキの書き方

ハガキの裏に、ゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的にまとめて書いてくれ。そしてさらにその下に、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

宛先 **新住所なので間違えなく!**

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS 高輪ビル

ソフトバンク株式会社

「BEEP/メガドライブ」編集部

メガドラ裏技リーグ係まで

(例)

□	□□□□ □□	ゲーム名	
□	東京都武蔵野区高円寺3-26	裏技(12ハガキで17)	
□	〒108 東京都港区高輪2-19-13		
□	NS 高輪ビル		
□	ソフトバンク株式会社		
□	「BEEP/メガドライブ」編集部		
□	メガドラ裏技リーグ係まで		
	住所	氏名	年齢
	電話番号		

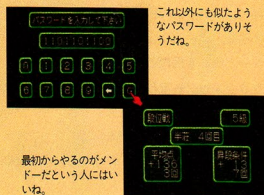
## TEL・TELまあじゃん

### 隠しパスワード①

2A

パスワード1101101100を入れると、5級から始められ、そのうえ平均点+136になっている。

(山形県・植木健児・17歳)



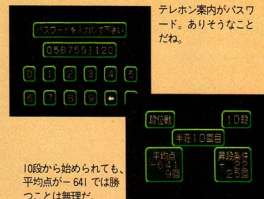
最初からやるのがベストだということはいいね。

### 隠しパスワード②

2A

パスワードにサン電子のテレホン案内の番号0587551120を入れると、10段から始められる。でも平均点は-641なのだ。

(奈良県・西田晃徳・15歳)



テレホン案内がパスワード。ありそうなことだね。

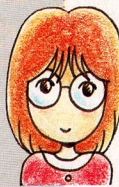
10段から始められても、平均点が-641では勝つことは無理だ。

## メガドラ裏技大募集!

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技のハガキの中から、裏技のグレードによって毎月メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定し選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その中から抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。■賞には、メジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円の図書券を差し上げます。■また、毎年1回優秀者の中からベストナインを選び、本誌誌上で発表します。ベストナインには、希望のゲームソフトを2本差し上げます。

# メガドラ 達人講座



ご機嫌いかが？ 岡田真弓です。  
大勢の皆様のご予想どおり、私は阪神ファンでござえます。今年の夏休みには、聖地・甲子園へお参りに行く予定なのさっ／＼とところで、滋賀県の中谷君。熱烈なご声援ありがとうございます。でもあの、この似顔絵はだいたい実物より美化されてるから、期待しないほうがいいと思うな……。

今月号のお題——『時の継承者ファンタシースターIII』

## ロケットの打ち上げ場への入口は？

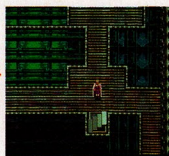
先月号と話が前後する形になっちゃったけど、やっぱり来ましたP S IIIのこの質問。「ケインの孫のシナリオで、パイロットの南の小道の端にあるロケットの打ち上げ場への入口へ入ることができません」

これは、最初にマリナと結婚しちゃった人の悲劇だなあ。リナと結婚していれば、もっとわかりやすいヒントをくれるおじいさんがいたんだけど。

「村の南の小道の端」なんて言われたら、どうしても村の外を探しちゃうよね。また、それらしき方角に紛らわしい洞窟があったりするんだ、これが／＼この洞窟は、ゲームの進行に全く関係ないので無視。肝心の入口は、村の中にあるのだよ。村の中で一番南にある道っていったら……。うーん、どっから見



こころへんを調べてみよう。そうすると……ああ不思議!?



ほーら、こんな所に出ちゃうのだ。巧みに隠された入口なんだね。



この先には、果して何が？

もフツウの道なんだけどなあ、これ。でもまあ、しょうがないからこの右端でも調べてみますか。

~~~~~  
P S IIIには、もうこれといって引っかかるようなところはないと思う。地道にやっていたら、誰にでもクリアできるゲームなんじゃ

ないかな？ 「そんなことないよー！」って人は、遠慮なく私に言っちゃってくださいよ。ちゃんと教えてあげるから。では、最後に一言だけアドバイスしておこう。「ダンジョンの一番奥に置いてある宝箱に気をつけるよ」……P S IIを解いたことのある人なら、なんのことだか大体想像つくよね。

## ゴメンナサイ

さて、ここでちょっと「達人講座」Vol.1、Vol.2について、言いわけ混じりのお詫びをさせてほしい。私は、『ソーサリアン』の「ツインアイランズ」等に見られる謎の形に、少なからず疑問を感じていた。ドラゴンスレイヤーの取り方もそうだったけど、あのややこしいサンゴの鳴り方だって、実は数学的なやり方で解くことができるのだ。こんなのは、R P Gの謎として正しくない！ そう思った私は、あえて詳しくほどの攻略記事を書き、あの謎に反発する意志を表したつもりだった。ところが、Vol.1発表直後から、「答を

ズバリ書きすぎ！」とのお叱りを多数いただいていた。Vol.2では前置きに少々防衛戦を張ってみたものの、結果は同じ。ここで私は、責任の重さを痛感した。あの記事が、多くの人から謎解きの楽しみを奪ってしまったのだとしたら……謝ってすみごとだなんて決して思わないけど、これだけは言っておきたかったの。

こんな未熟者の私だけど、どうか長い目で優しく見守ってやってくださいな。それから、アンケートハガキにわざわざ私へのお礼を書いてくれたみんな、本当にありがとう。これからはどうか見捨てないでね。それじゃ、来月までバイバイ。

## メガドラ達人講座は みんなからの ハガキを待っている

このコーナーはみんなのハガキの中から質問の多いものを選ぶので、どんどん送ってね。

応募先 **社名も変わったヨ!**

〒108 東京都港区高輪2-19-13

N S 高輪ビル

ソフトバンク株式会社

「BEEP/メガドライブ」編集部

メガドラ達人講座 まて

# BEメガ読者プレゼント

「1周年感謝!プレゼント」

合計**222名**にプレゼント!

## 応募方法

48ページのアンケートハガキに全て答えて、切手を貼って送ってね。締切は8月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は10月号の「びーふるランド」で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに關しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承下さい。

※未上で発表後1ヶ月以上経っても製品がつかない場合は、お手数ですが当編集部に2ご連絡ください。(TEL:03-5498-1336)

※完全不明確により、製品が送達されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

### 1 メガドライブ本体

●提供:セガ●定価:21,000円



2名

### 2 スーパーモナコGP

●発売元:セガ●定価:6,000円



5名

### 5 サイバーボール

●発売元:セガ●定価:6,000円



5名

### 9 ファンタジースター

●発売元:セガ



5名

### 10 モンスターワールド

●発売元:セガ



5名

### 11 オバオバ

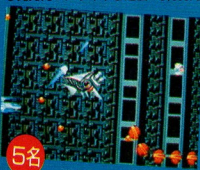
●発売元:セガ



5名

### 7 ヘルファイアー

●発売元:メサイヤ●定価:6,800円



5名

### 3 ムーンウォーカー

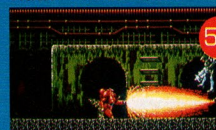
●発売元:セガ●定価:6,000円



5名

### 4 E SWAT

●発売元:セガ●定価:6,000円



5名

### 8 四天明王

●発売元:シグマ商事●定価:6,200円



5名

### 12 ビデオ熱血高校ドッジボール部サッカー編

ゲームの全てを徹底解説/  
●提供:メルタック●定価:3,800円



3名

### 13 ビデオ「地球を操る男達」

世界未公開UFOフィルムを収録/  
●発売元:メルタック●定価:12,800円



1名

### 14 CD「メガセレクトション」

メガドラサウンド  
がCD化/  
●提供:ポニー  
キャニオン  
●定価:2,500円



5名

### 15 CD「パーフェクトコレクションYs」

イスサウンドのすべてをモノにしよう。  
●提供:キングレコード●定価:3,800円



2名

### 17 モンスターメーカー

RPG風カードゲーム。  
●提供:角企画  
●定価:2,080円



5名

### 18 戦略空軍

みんなで遊べる、爆撃  
・空戦カードゲーム。  
●発売元:ホビージャ  
パン  
●定価:2,000円



1名

### 19 モンスターメーカーマガジン 「RPGコミック」

人気カードゲームの情報誌。  
●提供:角企画  
●定価:700円



10名

### 21 海外セガゲーム雑誌「セガ・ビジョンズ」

アメリカのセガゲームの本。  
文化性の違いが分かる面白い1冊。  
●提供:日エマガ編



3名

### 25 オリジナルファイルケース

カッコいいイラストが  
入ったケースだぞ。  
●提供:ジャンホ  
ームビデオ  
●非売品



5名

### 16 テープ&パッケージ倉庫番2

オリジナルサウンドテープ  
とパッケージをセットで。  
●提供:ポニーキャニオン  
●非売品



20名

### 22 「オペラ座の怪人」トレーナー

人気ビジュアルの  
トレーナーを1名に。  
●提供:テアタイスト●非売品



1名

### 23 オリジナルトレーナー

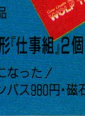
データイストのトレーナー。  
●提供:テアタイスト●非売品



1名

### 24 オリジナルトレーナー

ウルフチームのトレーナー。  
●提供:ウルフチーム●非売品



1名

### 26 テスクツール人形「仕事組」2個セット

又開発が楽しいキャラクターになった/  
●提供:タイト●定価:コンパス980円・磁石780円



4名

2名

### 20 小説「天空戦記シュラト1~3巻」

人気シリーズ第3巻の発売を記念して  
3冊セットでプレゼント。  
●提供:エニックス出版局  
●定価:各400円



**27 ウルブチーム  
マグカップ**  
ウルブチームのロゴ入り  
マグカップだ。  
●提供：ウルブチーム  
●非売品

2名



**29 ゲームパネル**  
ビデオゲーム「チェッカー  
フラッグ」のパネル。  
●提供：コナミ ●非売品

1名



**28 5インチ  
ディスクホルダー  
「ソーザリアン」**  
カッコいいロゴが入った  
ディスクホルダー。  
●発売元：日本ファルコム  
●定価：500円

3名



**30 リリア(杉本理恵ちゃん)テレカ**  
ミス・リリアの理恵ちゃん  
テレカ。  
●提供：キングレコード  
●非売品  
※写真とは異なります。

10名



5名

**31 天怪獣戦テレカ**  
オリジナルテレカ。貴重  
品だぞ。  
●提供：メルダック  
●非売品



3名

**33 タイターゲームポスター**  
リアルな「WGP」のポ  
スターだぞ。  
●提供：タイター  
●非売品



**35 サラマンタ  
ステッカー**  
ビデオゲーム「サラマン  
タ」の特大ステッカー。  
●提供：コナミ  
●非売品

20名

**34 コナミゲームポスター**



4名

「パロティウスだ」と  
「T. M. N. T.」好き  
な方を選んでね。  
●提供：コナミ  
●非売品

**36 ステッカーセット**

「ダブルドラゴンII」  
「V・B・L」のステッ  
カーをセットで。  
●提供：メルダック  
●非売品



1名



30名

ドックレースでの、ジャムおじさんの謝罪について、いろいろお便りをいただいた。メーカーの都合でサンプルROMの貸出しが遅れると、印刷ギリギリのスケジュールで一気にゲームを作り、評価しなくてはならない。RPGの場合、特にPSⅢは、全てをクリアしなくては全容がつかめなし。ジャムおじさんは、PSⅢ発売後実際に自分で購入し、再びプレイしてみたが、やりこめばやりこむほど自分の評価を訂正したくなった。というわけだ。ドックレースで評価をする以上クレーム等は当然受けるが、本誌は、本誌のポリシーに立ちちゃんと評価している。謝る時は謝る。これもポリシーだと思う。だが、本来は最初の評価を

きちんとやっておくべきだ。たとえ、ROMの都合はあるにせよ。今後こうしたケジメの必要がないくらい、評価は気をつけていきたい。ということで、メガドライブそしてコンピュータゲームを愛する熱心な読者のお陰で、本誌もようやく1歳になった。毎号寄せられるハガキは全て目を新し、改めるべきところは改め、要望が多いコーナーは新たに追加してきた。が、改善すべきところはまだまだ多い。これからも懲りずにハガキを寄せてもらいたい。9月号は**8月8日発売**です。

**質問テレフォン**

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

**03-5488-1336** 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の著作権を賣ける人、編集陣用のできる人を募集しています。

【資格】18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文筆力のある人(ライター希望の人のみ)。ゲーム以外にも趣味のある人。  
【応募要項】ゲームやハードに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内(書式自由)にまとめて、原簿送といっしょに郵送してください。  
採用の場合はご連絡します。1ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

**STAFF**  
編集長 川口洋司  
副編集長 近藤 裕  
編集スタッフ 白勢勇次 福田信之 桑原 修 阿部 潤 セザール松本  
大内のみゆ 錦旗 正 羽山太輔 三浦 孝(スタジオハード) 朝日幸嗣  
小津廉人(ケイ・ライターズクラブ) 田中成美 風川修二(メディアミックス)  
編集アシスタント 秋山未来 佐々木かお 吉村勇子  
編集協力 井上 道 折原光治 岡田真弓 花島 新 原 稔 森脇雄司  
山田洋一 清水秀樹 木川存美 セザール松本 吉野東牛兵衛 三浦清志  
大内みどり(スタジオハード)  
レイアウト アートサブライ 石原真二 キャラランド 田辺智代 土井野作清  
渡部玉海 蝦名文伸 星 淳(スタジオハード) 遠坂麻紀(メディアミックス)  
フォトグラフ 瀧生雅夫 鬼塚栄次 住々木彩子  
イラスト 木村久美子 近藤ゆか 徳丸 健 中元正敏 津浦堂本舗  
日高水泳部 森コギト 山本光彦 大谷かおり  
校正 アレフ 印刷 大日本印刷株式会社

**INFORMATION**

**アンケートハガキの書き方**

別紙アンケートハガキに該当する番号を書いてください。

- ①性別 ②男性 ③女性
- ②年齢 ①10歳未満 ②10-13歳 ③14-16歳 ④17-19歳 ⑤20-24歳 ⑥25-29歳 ⑦30-35歳 ⑧36-39歳 ⑨40歳以上
- ③学校・職業 ①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬その他 ⑭アルバイト ⑮専業主婦
- ④ゲームマシン利用状況 ①よく利用する ②ほとんど利用しない
- ⑤ゲームセンター利用状況 ①よく利用する ②ほとんど利用しない
- ⑥メガドライブソフトの所有本数 ( )本
- ⑦メガドライブの満足度 ①最高 ②よい ③まあまあ ④よくない ⑤最低
- ⑧⑤と答えた人はその理由を書いてください
- ⑧本誌にあつたらいいと思う企画 ⑨本誌にあつたらいいと思う付録
- ⑩攻略ハンドブック ⑪裏ワザ集 ⑫ポスター ⑬ステッカー ⑭下敷 ソノシート ⑰その他
- ⑪8月以降発売のメガドライブのソフトで買ったものは? ⑫移植してほしいゲーム(全載/タイトル)は? ⑬あなたちがベストorワーストゲームだと思ふメガドライブソフトは?

セガタイトーの2大ゲームミュージックバンドのライブ競演!!

コンプティーク  
&  
サイトロン  
PRESENTS

# ゲームミュージックフェスティバル'90

# S.S.T. BAND

VS

# ZUNTATA

主催 角川メディアオフィス  
ホニーキヤニオン  
協賛 セガ/エンタープライゼス  
タイトル FMJ東京  
協力 コンプティーク  
コアファミコン  
専任PVコジジ  
サイトロン・アンド・アート  
提供 グローバル・エンタープライズ

日時 8月25日(土)  
開場 PM4:30  
開演 PM5:00  
会場 日本青年館  
チケット発売日 7月1日(日)より  
価格 全席指定¥2,000(消費税込)

チケットのお問い合わせは  
グローバル・エンタープライズ 03-496-1341

プレイガイド(7月1日より発売)

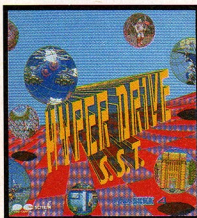
チケットぴあ  
03-5237-9999

チケットゼン発売  
03-5990-9999

丸井チケットガイド  
03-363-9999

## これはもう、 コンピューターエイジの バイブルだ。

ゲームミュージックバンドの頂点S.S.T. 第4弾。  
スーパーバイザーに野呂一生を迎え格段にレベルアップした  
アレンジバージョン5曲とセガ最新作4タイトルを収録。



## HYPER DRIVE

ハイバードライブ

G.S.M. SEGA 4  
S.S.T. T.  
7.21 ON SALE

(ARRANGE VERSION)  
AIR BATTLE(G.L.O.C)/WILDERNESS(GOLDEN AXE)/  
SWORD OF VERMILION(VERMILION)/  
新たなる星へ(SHANTREY STAR B)/  
SPRINTER(SUPER HANG ON)  
(ORIGINAL VERSION)  
G.L.O.C./BONANZA BROS./LINE OF FIRE  
ALIEN STORM

CD(2枚組):PCCB-00035 ¥3,200(税込)

カセット:PCTB-00010 ¥3,200(税込)

特典:解説書、楽譜

予約特典:オリジナルB2ポスター

### ライブ情報先取り!!

FM東京が運営するパソコン通信は、FM P-NETにサ  
イトロンレベルの「ゲームミュージックファクト  
リー」がスタート。もちろん「ゲームミュージック  
ファンクラブ」の得意なメンバーも組織。全国から  
所のアクセスポイントがあるというのだからだよね。

### FM P-NET入会案内

入会案内を希望の方は下記までメールでお申し  
合わせ下さい。

〒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 FM P-NET 課

### S.S.T. BAND BUCK-UP TEAM結成!

S.S.T. BAND 最新作「S.S.T. BAND BACK-UP TEAM」  
スタッフ募集します!以下記載の条件に即応可能な方  
はご用件書(あなたの住所、長さを添えて)を同封  
の上、封筒でお申し込み下さい。併せてこちらか  
らご連絡いたします。

〒144 大田区仲分町4-22-9 南野アール2F

担当: S.S.T. BAND BACK-UP TEAM 係

G.S.M.1500 INFORMATION

7.21 発売ラインナップ

(CD原価 ¥899,000/組)

オリジナルバージョン完全収録に加え、SEコレクション(99集)も収録。  
SNKの重宝サウンドの魅力を完全再現!



## BEAST BUSTERS/SNK

ビーストバスターズ/エス・エヌ・ケイ

解説書、楽譜付

特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

PCCB-00036

サイトロンテレフォンインフォメーション

東京03-236-4000

(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えないよう正確に!)

発売元: PONY CANYON INC. サイトロンレベ  
ル 平102 東京都千代田区九段北4-3-31

TEL:03-221-3151

制作: サイトロン・アート・ワークス

販売元: (株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON



PONY CANYON

PONY CANYON



# ドラマチック アクションゲーム

今秋発売予定!!

メガドライブの世界  
ここに極まる!!

メガドライブの世界を打ち破る、  
パワフルで美しいアクションゲームの登場!

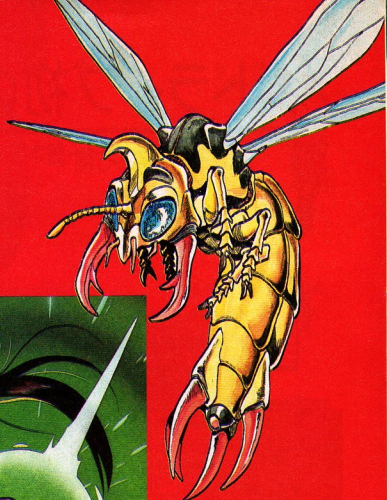
三次元スクロールを採用しての  
臨場感あふれるゲーム感覚!!

全5ステージ

最大で縦8画面、横32面のピクスケール。

妖子に襲いかかる魔物の種類とその攻撃

パターンは4Mの限界に挑戦!!



メガドライブをリードする

ドラマチックアクションゲームの誕生。

本当のアクションゲームは妖子から始まる。



ディアミックス展開中

まものハンターようこ

# 妖子

## 魔物ハンター



【第7の警鐘】

価格未定 4メガROM

©1995 Sega Corp.  
©1995 MITSUBISHI & MIYAGI1989



この商品はセガエンタープライゼスから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。



マイアミ

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 東28ビル TEL. 03-496-6314(代表)  
お問い合わせは「ソフトハウス」フロアへ (直通) 03-496-6388 (受付時間: 9時~18時)

# サンダーフォースⅢ THUNDER FORCE Ⅲ

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

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

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。魅力あふれる機能を満載し、STGファンの期待に応えます。

# 絶賛発売中!

価格¥6,800(税別)



## ソフトウェア'90出展!

8月2日～5日 / 日本コンベンションセンター(幕張メッセ)  
サンダーフォースⅢのパッケージ表紙を持参されると先着1,000  
名にスピードくじで素敵な景品をプレゼント。GAL'sクラブの  
女の娘も待っています～♥

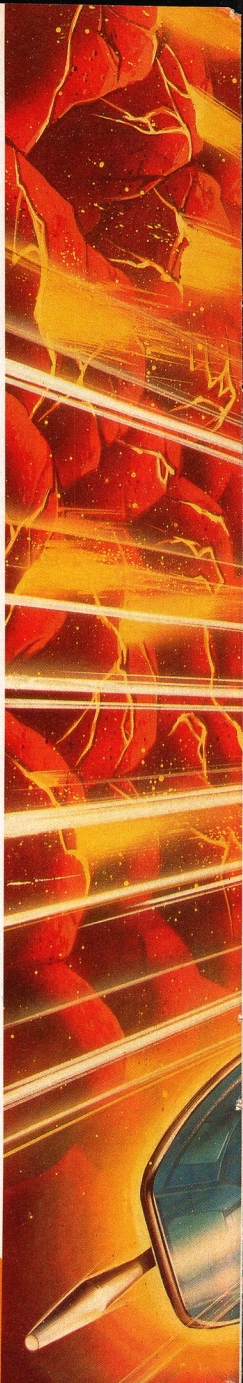


KANAKO KAORU

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

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

※メガドライブバージョンは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は、例せが「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。



ド迫カ!! スーパーシューティング誕生!!





出動 未来警察。

SEGA®

本格派特選のパワーアップコントローラー!  
アーケードパワースティック



6,000円(予価)

イースワット

CYBER POLICE

# ESWAT™

Enhanced Special Weapons and Tactics

犯罪撲滅のスペシャリスト部隊 ESWAT に出動命令が  
だされた。特殊装甲服「ICE (アイス)」を  
身につけて、凶悪な犯罪組織 EYE を叩きつぶしてくれ。

6,000円(標準小売価格)7月14日発売

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE

16-BIT SYSTEM



21,000円  
標準小売価格

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用ゲームソフトです。  
※本製品には別売価格がかかります。

株式会社 セガ エンターテインメント

本社: 東京都千代田区千代田1-12-14 4F  
電話: (03)2279-7000 本社お客様サービスセンター

Copyright Notice: © 1993 ATARI GAMES INC. "CYBERBALL" is a License Notice. This game has been manufactured under license from TANGENT and ORIGIN. SEGA is a trademark of Atari Games and TANGENT.™ is a trademark of Tangent.

サイバーボール™

# CYBERBALL™

これはロボットによる興奮度満点の  
サッカーゲームなのだ!

ハワフルなアメリカンフットボールを  
サイバット選手が展開。戦略とアクションで  
勝利の旗を掲げよう!

6,000円(標準小売価格)7月17日発売



あつぱれ! 美業王!?

BEEP! ▶ メガドライブ ▶

1990年8月  
AUGUST

1990年8月1日発行  
(毎月10日発行)  
創刊号: 7号 通巻68号

発行: 株式会社  
集英社

発行: ソフトバンク株式会社出版事業部

〒100 東京都千代田区千代田1-12-14 4F  
電話: 東京 03-2279-7000 1990年8月号 540円/316

定価: 480円(本体460円)