

MONTHLY

ピーシーエンジンファン

PC Engine FAN

AUGUST・1991/490YEN

特報

正式発表!
ウワサの新ハードは
これだ!

おもちゃショーレポート

新作情報メーカーランド

天外魔境II 卍MARU
マイト アンド マジック
ワールドジョッキー
はなたーかだか!?
マジカルチェイス
PC原人2
パワーリーグIV
ヴァリスIV
ファイヤープロレスリング2
BURAI 八玉の勇士伝説

夏休み特別企画

夏休みゲーム大会必勝攻略法

①ファイナルソルジャー ②精霊戦士スプリガン

別冊 目指せ! ワールド F-1 CIRCUS'91 スーパーA
付録 チャンピオン ライセンスブック



PC Engine

PCエンジンから目が離せない



CORE II GRAPHICS

PCエンジンコアグラフィックスII

超性能はそのまま、PCエンジンがさらに身近に。
これはビッグ・ニュース。今すぐ友達に教えよう。

●あのコアグラフィックスが、新価格19,800円に。●最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド。●AVステレオ出力端子や連射機能付きターボパッドなど充実の装備。●あらゆるジャンルをカバーする豊富なソフト資産を継承。●大容量540メガバイト・デジタルCDサウンドのCD-ROMへ、システムアップ可能。

標準価格19,800円(税別)で新登場!

*CD-ROMシステム(標準価格57,300円(税別))、ROM²アンプ(標準価格24,800円(税別))は別売りです。
*ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット<PI-AN3>標準価格4,980円(税別)が必要です。

ケタちがいの大容量とデジタルCDサウンド。
超未来仕様エンターテイメントマシン。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A) 標準価格57,300円(税別)

いやだ。
コアグラフィックスIIでなきや、



大竹まこと

新作紹介

MAKER LAND

●日本テレネット 10

ヴァリスIV

天使の詩

●リバーヒルソフト 14

BURAI 八玉の勇士伝説

BURAI II

プリンスオブペルシャ

トップをねらえ!

●ヒューマン 22

ファイヤープロレスリング^{2nd} BOUT

●ハドソン 26

天外魔境II 卍MARU

PC原人2

パワーリーグIV

ポピュラス ザ・プロミストランド

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

雷電

●NECアベニュー 34

マイトアンドマジック

クイズアベニュー2

森田将棋PC

●ナグザット 38

WIZARDRY

双截龍II

熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編

●タイトー 40

はなたーかだか!?

ヒット・ジ・アイス

●ブレイングレイ 43

エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス

●ナムコ 44

ワールドジョッキー

●バルソフト 46

マジカルチェイス

●バック・イン・ビデオ 48

パワーゲイト

●OTHER MAKERS 49

アイ・ジー・エス/アイレム/アスク講談社/アスミック/
アトラス/インテック/エイコム/クリーム/工画堂スタ
ジオ/ココナッツジャパン/サリオ/サン電子/システム
ソフト/データイースト/データウエスト/T.S.S./テ
ンゲン/トンキンハウス/日本コンピュータシステム/
日本電気ホームエレクトロニクス/日本物産/ビデオ
システム/フェイス/ホームデータ/マイクロキャビン/
メディアリング/UPL/ユニポスト/ビクター音楽産
業/ライトスタッフ



ヴァリスIV



BURAI 八玉の勇士伝説



ファイヤープロレスリング 2nd BOUT



天外魔境II 卍MARU



ワールドジョッキー

〈発売〉株式会社徳間書店 〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人/ 柳窪宏男 ●編集長/ 渡辺雅人 ●副編集長/ 相沢浩仁 ●編集委員/ 村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長/ 小沢誠昭 〈編集〉●スタッフ/〔東京〕安藤美保・石塚宏治・岩井浩之・島田政幸・鈴木浩一・福永寿 〔仙台〕飯塚宝・岩井敏明 ●アシスタント/〔東京〕阿久根幸夫・石原史朗・小澤繁夫・片桐直樹・河原大介・川上みゆき・坂上裕・佐々木直人・首藤和仁・高岡昌己・高野光・根本強志・藤平吉和・村田学・森博史 〔仙台〕加藤潤一郎・鈴木裕・福島純一 〈制作総務〉●部長/ 佐瀬伸治 ●スタッフ/ 北沢真由美・漢博道 ●アシスタント/〔東京〕及川美幸・土田知生 〔仙台〕伊藤由香 〈デザイン〉●A D / 石井達也 ●スタッフ/〔仙台〕鈴木徳房・伊藤正明 ●アシスタント/〔仙台〕金上富雄 〈協力〉●校閲/ 笠原紀彦 ●写真協力/ 河行勝美・浜野忠夫 ●デザイン協力/ 株式会社デザイラ・福田克徳・有限会社ミロ ●フィニッシュデザイン/ 有限会社あくせす・株式会社ワードポップ・株式会社キングダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸 ●印刷/ 大日本印刷株式会社 ©徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断掲載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

特別付録

ATTACK LAND F-1 CIRCUS '91 スーパーAライセンスブック

特別企画

正式発表! ウワサの新ハードはこれだ!
おもちゃショーレポート 6

'91 SUMMER CESレポート 108

夏休みゲーム大会必勝攻略法
ファイナルソルジャー対精霊戦士スプリガン 72

シリーズ企画

READER'S LAND 53 Monthly Buyer's Guide 114

読者のみなからのお便りや、PCエンジンなどのゲーム関連情報ページ。プレゼントもあるよ!

読者プレゼント 68

PC ENGINE HIT CHART 64 新作発売カレンダー 116

毎週の売り上げベスト10以外にも、全国の地区別売り上げ動向、前人気や移植希望も徹底分析だ!

UL-TECH Wonder Land 97

アドベンチャーアイランド/プロ野球ワールドスタジアム'91/パチ夫くん幻の伝説 ほか

Q&A Engine 102

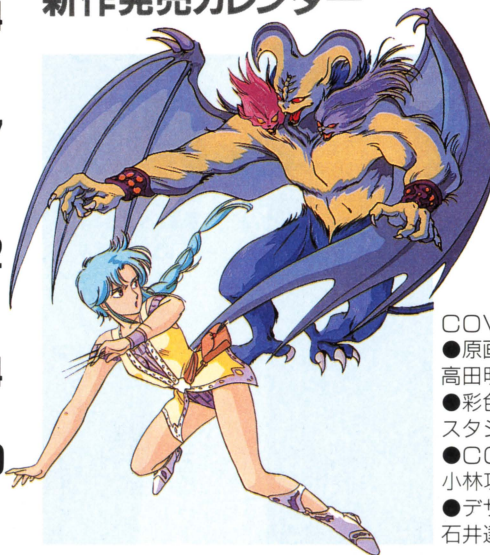
改造町人シュビピンマン2 新たな敵/ダウンロード2/都市転送計画エターナルシティ ほか

最新ゲームPOINT ATTACK 104

戦国関東三国志/魔笛伝説アストラリウス ほか

GAME GAMER GAMEST! 110

業務用、パソコン、家庭用ゲーム機、そして海外ソフト。今一番HOTな話題のゲームを紹介する



COVER

- 原画 高田明美
- 彩色 スタジオK
- CG 小林功一郎
- デザイン 石井達也

GAME INDEX

アドベンチャーアイランド	98
イースIII ワンダラズフロムイース	100
ヴァリスIV	10
WIZARDRY (仮称)	38
ULTRABOX 4号	101
エグザイル~時の狭間へ~	102
S.C.I.	103
エフェラ アンド ジリオラ	
ジ エンブレム フロム ダークネス	43
F-1 CIRCUS '91	115, 付録
エルティス	100
オルティネス	100
改造町人シュビピンマン2 新たな敵	97, 103
銀河お嬢様伝説YUNA (仮称)	33
クイズアベニュー2	36
コラムス	101
サイレントデバッグーズ	99
スーパーメタルクラッシャー	48
STARパロジャー	32
精霊戦士スプリガン	72, 114
ゼロヨンチャンプ	102
戦国関東三国志	104
大旋風カスタム	114
ダウンロード2	97, 103
双截龍II (仮称)	39
中華大仙2 (仮称)	42
天外魔境II 卍MARU	26
天使の詩	13
都市転送計画エターナルシティ	98, 102
トップをねらえ!	21
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	32
ニンジャウォーリアーズ	102
熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編	39
パチ夫くん 幻の伝説	99
はなたかだか!?	40
パワーゲイト	48
パワーリーグIV	30
PC原人2	28, 115
ヒット・ジ・アイス	42
ファイナルソルジャー	72, 114
ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	22
BURAI 八玉の勇士伝説	14
BURAI II (仮称)	21
プリンス・オブ・ペルシャ	21
プロ野球ワールドスタジアム'91	98
ポピュラス	100
ポピュラス ザ・プロミストランド	33
マイトアンドマジック	34
Minesweeper掃海艇	48
マジカルチェイス	46
マスターオブモンスターズ	101
魔笛伝説アストラリウス	106
ミズバク大冒険	42
メタルスターカー	115
森田将棋PC	37
雷電	32
レーシング魂	115
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	103
ロードス島戦記	33
ワールドジョッキー	44

●ウルテクに関する質問は ☎022-213-7555 ●それ以外の記事に関する質問は ☎03-3459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

正式発表!

おもちゃショーで発表された ウワサの新ハー

●巨大なPCエンジンファミリーが並ぶ日本電気ホームエレクトロニクスの展示場前

全機種出展! 名前も決まる

去る6月6日から9日までの4日間、千葉県の幕張メッセにて、「91東京おもちゃショー」が開催された。おもちゃを一堂に集めたこの祭典では、毎年ゲーム機メーカーの新ハードのデモンストレーションが華々しく行われる。日本電気ホームエレクトロニクスのブースでは、今年はCD-ROM²の新機種を全機種出展した。また、新ハードを用いた新システムや、対応ソフトなどを多数展示し、他のおもちゃメーカーを圧倒した。

今回発表された機種は、先月本誌でスクープした情報のどおりの品物がゴロゴロ。一体型PCエンジン、新型CD-ROM²ユニット、



●となりのセガの展示場を意識してか、やたら壁がつづく



●会場は、マリスタジアムも近い千葉県の幕張メッセ



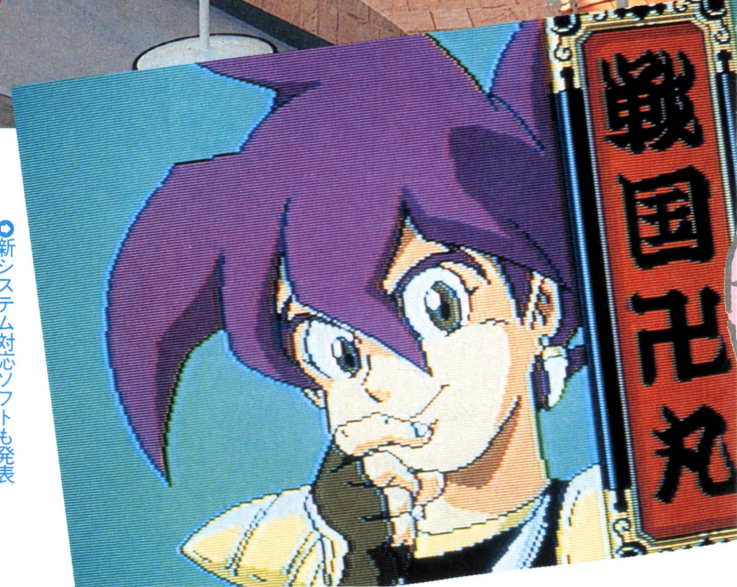
新システムカードの3つを「3大ハード」として強くアピールしていた。これらの機種の詳しい仕様も会場で発表され、名前も公開された。一体型の名前は「PC Engine DUO」、新システムカードは「SUPER SYSTEM CARD」、新型CD-ROM²ユニットは「SUPER CD-ROM²」と名づけられた。

ただし、残念ながら価格と発売日については確かなところが発表されなかった。今のところ発売時期は秋頃としかわかっていない。気になる価格については、実売価格にかなり近づくということだが、詳しいことはまだ不明。

●宝石店のようなショーケースの中のCD-ROM²



●新システム対応ソフトも発表



ハードとソフトを完全網羅

ドはこれだ!

魅惑の4大ハード!

- SUPER SYSTEM CARD
- SUPER CD-ROM²
- PC Engine DUO
- DUO用液晶モニター

CD-ROM²以外の出展ハード

- ラップトップ型PC Engine
- COREGRAFXII
- 天の声バンク



旧CD-ROM²対応 SUPER SYSTEM CARD

●ちょっと厚いシステムカード

旧型のCD-ROM²に対応するのがこの新システムカード。カードの中には1.5MビットのワークRAMを内蔵している。これによって、CD-ROM²インターフェイス内部にもっている512KビットのワークRAMと合わせて2MビットのワークRAMとなる。こ

れによって2機種目の新型CD-ROM²と同等の新CD-ROM²システムを構成できることになる。すでにCD-ROM²を持っている人はこれを買うだけでいいということだ。ただし、肝心の価格は未定。1万円を切れればいいところではないかと思われる。

全コア構想機対応/SUPER CD-ROM²

旧CD-ROM²を超えるという意味か、名前はスーパー。もちろん内容的には旧CD-ROM²を軽く超えている。本体内部には、旧CD-ROM²の約4倍に値する2MビットのワークRAMを持って

いる。バックアップRAMは旧CD-ROM²と同じ。ただし、システムカードは必要とせず、HUCカードを装着して電源を入れた場合にはHUCカードのゲームが動く。

形状については、コア構想の拡張

コネクタにスッポリカぶさるデザインで、スーパーグラフィックスを含むすべてのコア構想機に接続可能だ。

コアグラフィックス、旧PCエンジンユーザーにはこれ。

●どんな機種にも接続可能
ただしシャトルだけのため...



●いたってノーマルなコアグラフィックスとの接続



●ハイセンスなスーパーグラフィックスとの接続も違和感なし?

一体型ポータブルPCエンジン PC Engine DUO+液晶モニター

PCエンジンにCD-ROM²システムが一体化。CD-ROM²システムの内容は「SUPER CD-ROM²」とまったく同じ構成。まだPCエンジンを持っていない人や、いっそ新しいPCエンジンを買ってしまおうという人にはこれ。なにしろ充電式/バッテリーパックも装着可能なので、これにモニターを接続するだけでCD-ROMゲームをプレイ可能。

そのモニターだが、これまでの液晶のポータブル型が発売される予定。液晶パネルをたためば薄くな

るため、置き場には困らない。「DUO」と「液晶モニター」でいたれりつくせりのゲーム世界。



●液晶パネルは4.2インチと大きな画面なのがうれしい



●いつでもどこでも遊べるDUO

おもちゃ
ショー
レポート

対応ソフトも多数発表

おもちゃショー会場の日本電気ホームエレクトロニクスの展示場では、各種ハードのほかにもPCエンジン用のソフトがメーカーごとに展示されていた。この会場で発表されたタイトルも多く、かなり活気があった。

また、CD-ROM²のメイン展示場では、CD-ROM²システムの新旧の違いを比較してデモンストレーションしていた。

新システムのデモ

さて、日本電気ホームエレクトロニクスの展示場のほぼ中央のメインステージでは、新CD-ROM²システムのデモンストレーションが華々しく行われていた。デモンストレーション用に使われていたソフトは、ハドソンの新作『天外魔境II 卍MARU』だったのだ。



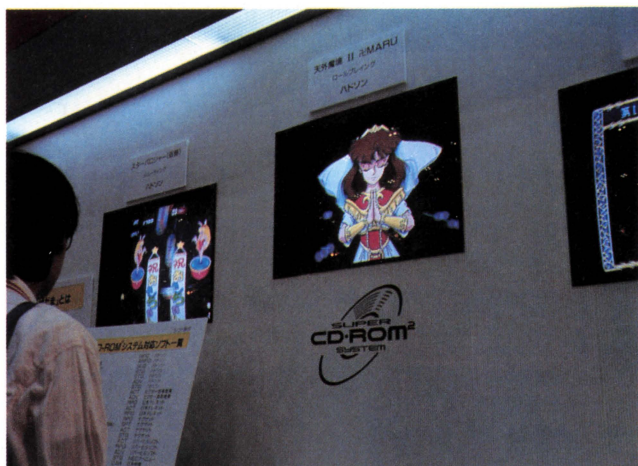
●新旧システムで比較されていた

会場に訪れた人たちのほとんどがはじめて目にするデモンストレーションで、かなりインパクトがあったようだ。

CDをあまり頻繁に読みにいかないのに多数のアニメーションシーンが登場する画面はなかなか小気味よかった。あの「すごい」と言われた『イースI・II』のオープニングよりも長時間のアニメーションが実現されていた。新システムの有利さをまざまざと見せつけられるシーンだった。



●ついに姿を現した『天外魔境II』のデモンストレーション画面



●『天外魔境II』の画面の前にはいつも人が

各メーカーの出展ソフト

各ソフトメーカーも、新作ソフトをデモンストレーションしていた。中には早くも新システムに対応するソフトを画面に映し出しているメーカーもあり、かなり充実



●なんと動いていた『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』の画面



●細かいキャラクターの動きが魅力の『プリンス・オブ・ベルシャ』

していた。中でもハドソンは多数出展しており、早くも『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』などが動いていたのが驚き。『スターパロジャー(仮称)』、『ポピュラス ザ・プロミストランド』の画面も見ることができた。また、グラフィックの美しさでは日本物産の『パニラシンドローム』、動きの滑らかさについてはリバーヒルソフトの『プリンス・オブ・ベルシャ』が目を引いた。緻密なグラフィックにしる、ディテールの細かいキャラクタにしる、新システムでなければできないものを売りとしているものが多かった。



●華やかなグラフィックが日本物産的な『パニラシンドローム』

CD-ROM²以外の出展ハード

PCエンジン関連の展示場では、これまでに紹介したCD-ROM²シリーズの新規種のほかにも興味深いものが数々出展されていた。中にはいまだに発売の予定が立たない通信ブースターなどもあったが、あまり人の足は止まっていなかった。目だったハードをいくつか紹介しよう。まだ、参考出展のものもあった。

参考出展のラップトップ型PCエンジン

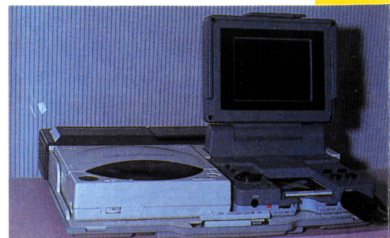
まさに、コアグラフィックスに液晶パネルがついたというデザインのこれ。しかもコア構想にも対応していて、CD-ROM²にもピッタリくっついてしまう。

コントロールパッドは、別につけることもできるし、本体のコントローラも使える。さらにテレビチューナーまでついている。ただし参考出展で、発売は未定。



●液晶パネル部は開閉できる

●なんとCD-ROM²にもつながる。画像もGTより鮮明



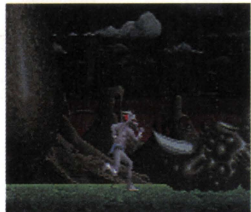
その他の発表タイトル

会場では、各社が開発をしている新システム対応のソフトのタイトルが発表されていた。その数は30本を越えており、来たるべき新システム時代を予感させた。

まだタイトルも決まっていないものが多いが、ハードが発売されていない状態でこれだけのタイトル数、メーカー数が発表されているのは大したものだ。新規では『大戦略』シリーズで有名なシステムソフトの名もある。



◎日本テレネットの『天使の詩』も新システム



◎シャドウ・オブ・ザ・ビーストパソコン版

発売予定の新システム対応ソフト

タイトル	ジャンル	メーカー名
天外魔境 II 龍馬RUMU	RPG	ハドソン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	RPG	ハドソン
ポピュラス サ・プロミストランド	シミュレーション	ハドソン
STARバロジャー(仮称)	シューティング	ハドソン
雷電(仮称)	シューティング	ハドソン
銀河お嬢様伝説 YUNA(仮称)	アドベンチャー	ハドソン
タイトル未定	シューティング	ハドソン
シャドウ・オブ・ザ・ビースト	アクション	ビクター音楽産業
LOOM	アドベンチャー	ビクター音楽産業
天使の詩	RPG	日本テレネット
フロウニング	アクション	日本テレネット
コスミック・ファンタジー3	RPG	日本テレネット
レディ・ファントム	シミュレーション	日本テレネット
WIZARDRY(仮称)	RPG	ナグザット
熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編(仮称)	スポーツ	ナグザット
双截龍II(仮称)	アクション	ナグザット
タイトル未定	シューティング	ナグザット
プリンス・オブ・ベルシャ	アクション	リバーヒルソフト
BURA II(仮称)	RPG	リバーヒルソフト
トップをねらえ!	アドベンチャー	リバーヒルソフト
フォottonワールド	シューティング	NECアベニュー
F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN	レース	日本物産
パニラシンドローム	麻雀	日本物産
キャンペーン版大戦略II	シミュレーション	マイクロキャビン
クイズの星(仮称)	クイズ	サイ電子
斬(仮称)	シミュレーション	タイトー
バチ夫くん幻の伝説2(仮称)	パチンコ	ココナッツジャパン
タイトル未定	インテック	インテック
タイトル未定	スポーツ	インテック
タイトル未定	シミュレーション	インテック
タイトル未定	シミュレーション	システムソフト
タイトル未定	アドベンチャー	テータウエスト
タイトル未定	RPG	ヒューマン
タイトル未定	RPG	プレイングレイ

正式発表! ウワサの新ハードはこれだ!

気になるライバルも発表! MEGA-CD

日本電気ホームエレクトロニクスのとなりは、なんとPCエンジンのライバルともいえるメガドライブの開発メーカー、セガの展示場だったのだ。しかも、セガでもメガドライブ用CD-ROMが発売されていた。その名も「MEGA-CD」。

メガドライブ用のCD-ROMは、PCエンジン用とは趣が異なり拡張ハード機器といった印象が強い。拡大縮小回転機能、PCM音源8音、長時間連続のアニメーション機能など、まさに驚異的。しかも、ワークRAMはPCエンジンの新CD-ROM²システムの



◎セガのCD-ROM展示場もまた黒山の人だかりだった

3倍に当たる6Mビット、CPUとしてMC68000を内蔵。そのため、価格はかなり跳ね上がると思われる。発売はやはり秋ごろで、価格は45000円から50000円といった予測が会場内でウワサされていた。

◎アニメタッチのグラフィックのMEGA-CD用ソフト



◎拡大縮小回転などをアピールするデモンストレーション



◎なんとフロントローディング式のCD-ROM

次期主力のコアグラフィックスII

コアグラフィックスの後継機種として発表されたのがこれ。価格は19800円(税別)。今までにPCエンジンを買った人はちょっとくやしきかもしれないが、ユーザーが増えればソフトの数も増える。

この後継機の発売とともに、ソフト市場にも参入する日本電気ホームエレクトロニクスの新作ソフトも紹介されていた。



◎低年齢層も考えた低価格。ソフトも低年齢指向を目指す

ハドソンから発売の天の声バンク

ハドソンからは、CD-ROM²のバックアップメモリをさらに保存できるカードが発売された。H Uカードのようなこのカードに、CD-ROM²4台分のバックアップメモリを保存できる。いったんバックアップした内容とCD-ROM²の中の内容とを入れ換えることもできたりする。8月発売予定で価格は3800円(税別)。



◎形状はH Uカードのよう

日本テレネット

『ヴァリスIV』の発売にともない、豪華プレゼントが当たるキャンペーンを行うことが決定された。8月1日から8月31日の間で雑誌広告(本誌では来月号)、ラジオCM、フリーダイヤルとの連動企画になっている。

各雑誌に書いてあるクイズとアンケートに答えて官製ハガキで応募することになるが、クイズの答えはラジオCMかフリーダイヤルを聞いてもらえば分かるのでご安心を。

ヴァリスIV

『ヴァリスIV』のキャラクタはまったくのニューフェイス。そのレナ、アム、そして第三の新キャラ、アスファーのアクションを中心に、ステージのボスキャラや開発途中のオープニングデモも紹介していこう。

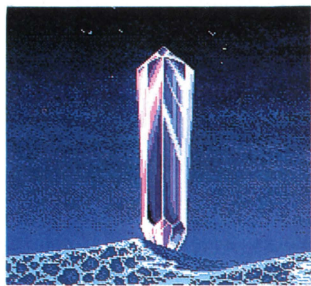
8月下旬発売予定	6780円(税別)
アクション	CD-ROM
バックアップメモリ	——



オープニングビジュアルでIVのストーリーを探る

『ヴァリス』シリーズはアクションステージ以上にビジュアルデモやそれに伴うストーリーに期待しているファンも少なくないと思う。「IV」のオープニングデモはガルギア率いる魔幻衆の復活から新主人公レナとアムが戦いに旅だつまで

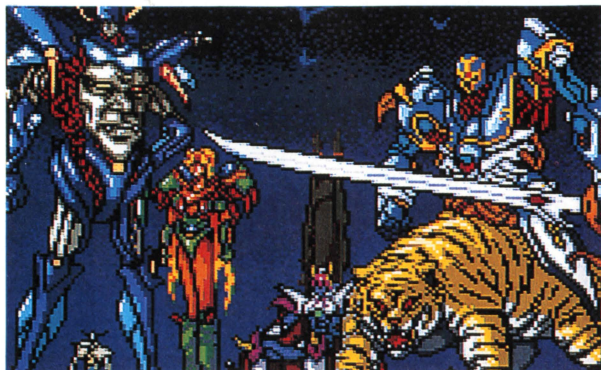
を描いている。その中で前作の優子、チャム、ヴァルナ達が関わってくる。チャムはレジスタンスのリーダーでレナとアムの上司。ヴァルナは魔幻衆に処刑されそうな身。優子は天界にいるらしいのだが生死は不明。



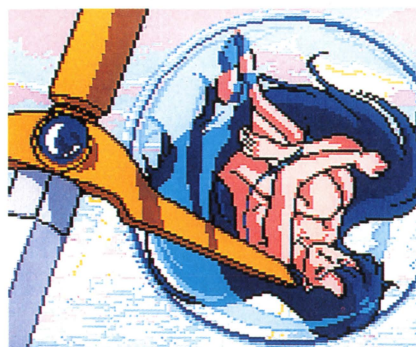
●突如人間界に出現した巨大な水晶。魔幻衆の復活。人間界の危機だ



●夢幻界にも魔幻衆の侵攻が始まる。燃えあがるバニティー城。絶体絶命!

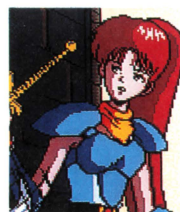
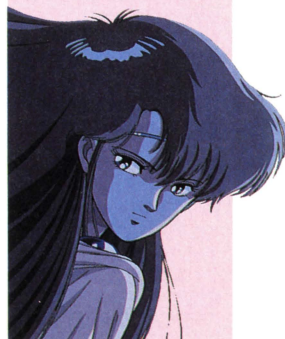


●魔幻衆の大家。中央にガルギア。左からルザード、メティアス、ダルゲンの名將軍

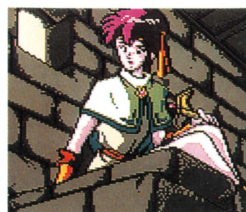


●天界に浮遊するヴァリスの剣と透明な球体。中にはヴァリスの戦士優子らしき女性が…

●はたして優子は本当に天に召されたのか?

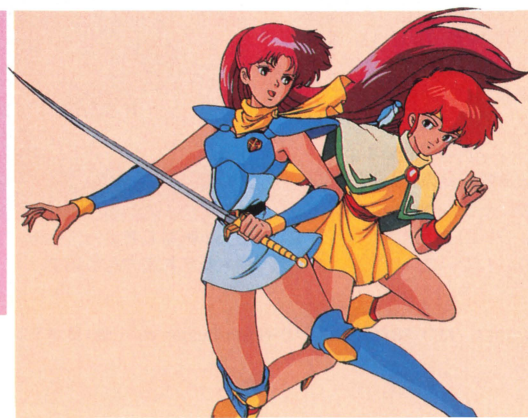


●主人公レナ。前作の優子に近いイメージだ



●レナの妹のアム。軽い性格で口もへらない!

主人公レナ&アム



●彼女たちが新しい「ヴァリス」の世界を創るのだ

※ビジュアルデモは開発中のものです。

新キャラクタ レナ、アム、アスファーの攻撃&アクション

『ヴァリスIII』同様、『IV』でもゲーム中でキャラクタチェンジができる。キャラクタは「アム」、「レナ」、「アスファー」の3人。各キャラクタは、アクションや攻撃方

法が異なる。その場の必要に応じてチェンジさせなければならない。ステージによっては特定のキャラクタでなければクリアできないところもある。

レナ

攻撃パターン

「レナ」は前作の「優子」に近いキャラクタだ。通常攻撃は剣による波動（ウェーブ）で、スライディングのアクションも受け継いでいるのだ。魔法攻撃は通常攻撃の届かないところにいる敵を倒すことができる。魔法攻撃は最大レベルで画面上にいるすべての敵にダメージを与えることができ、ゼロキャラなら一掃できる。



スライディングは連続で可能だ。敵をかかわすのに有効な技だ



通常攻撃

最強レベル

レベルアップするとウェーブが広がる



魔法攻撃

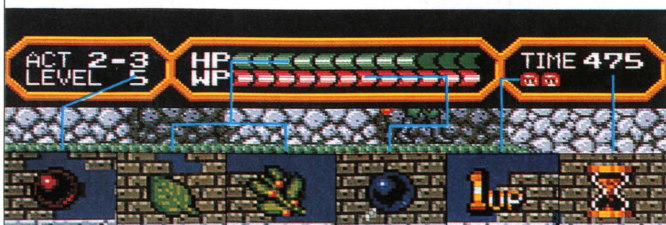
最強レベル

スパークする球体が飛び回るのだ

ゲージ対応アイテム表

マイキャラはアイテムでレベルアップしていく。アイテムはすべて敵キャラがもっている。キャラクタのレベルは画面上のゲージに

表示されるので一目で判るだろう。下の表にあるアイテムのほかにも、アイテムがあるらしいので見つけてみよう。



レッドパワー。キャラクタのレベルアップに関わる

スマールハープ。ヒットポイントが2つ回復する

ラージハープ。ヒットポイントが6つも回復する

ブルーウェポン。ウェポンレベルを上げるアイテム

UP。マイキャラの残りの人数が1人増える

タイムアップ。ゲームの制限時間が延長されるのだ

アム

攻撃パターン

「アム」の攻撃は鳥型のブーメラン。レベルアップすると飛距離とスピードがアップする。しゃがんだ体勢で撃つと、ブーメランの角度が変わり斜めにいる敵を倒すことができる。アクションは回転ジャンプができ、より高く遠くへジャンプすることができる。



回転ジャンプをみせるアム



通常攻撃

最強レベル

威力は小さいが遠距離攻撃が可能である



魔法攻撃

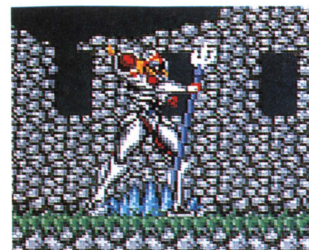
最強レベル

火球を飛ばして敵キャラを攻撃する

アスファー

攻撃パターン

「アスファー」は設定では元魔幻衆の王でガルギアの父。体が大きく動作が鈍い分、攻撃力が強い。特に最大レベルの魔法攻撃は大迫力だ。また、特殊な能力として他のキャラクタがダメージを受けるトゲなどの地形も平気で、氷の足場にも滑るようなことはない。しかし、体が大きいため通れない場所もある。



ステージ上のトゲなどものともしないアスファー。たのもし限りだ



通常攻撃

最強レベル

レベルアップすると飛距離が延びる



魔法攻撃

最強レベル

見た目は通常攻撃とたいして変わらない

ステージ1~3夢幻界に展開する戦い

この「ヴァリスIV」の目的は魔
幻衆から夢幻界の女王となった「ヴ
アルナ」を救出することだ。その
ためには、各ステージにいる魔幻
衆のボス達を倒していかねば
ならない。ボスはキャラクタのレ
ベルに応じて強さが変化するシス
テムになっているので、アイテム
でパワーアップされていなくても、
戦いをあきらめてはいけな



①起伏の激しいステージではジャンプの得意なアムが有効だ

ステージ1

夢幻界

ゲームは夢幻界からスタートす
る。レジスタンスのアジトを出た
「レナ」たちの冒険が始まるのだ。
ステージは夕日のきれいな場所から
廃墟と化したバニティー城へと
向かう。ステージのボスはガルギ
ア配下のダルゲン将軍。下半身の
虎でジャンプしながら攻撃してく
る。火の球を飛ばしてくるのも注
意だ。



①バニティー城への道のりは長い。こんなところで死んでいられない

②ガルギア3将軍の1人だ



ボス ダルゲン将軍



③ダルゲン将軍の下半身は虎になっている。攻撃も爽快だ



④不気味な世界と化した夢幻界を駆け抜けるレナ。ヴァルナを救え!



⑤アスファの攻撃は強力だ。特にしゃがんだときの突きは最強だ



⑥敵キャラに囲まれて苦戦するレナ。多重スクロールする夕日が美しい

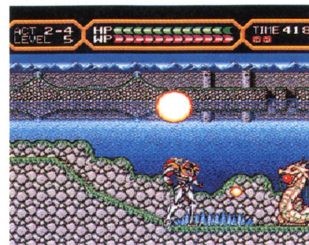


⑦ステージ後半に近づくにつれて、敵の攻撃もさらに激しさを増す

ステージ2

バニティー城

このステージで第3のキャラクタ「アスファー」が登場する。「ヴァリスの剣」を手に入れるべく、光の谷を通過して天界へと向かうステージとなっている。遠くの方から砲撃してきたり、足場の少ない場所があったりして攻略も難しくなってくる。ボスは顔と手だけの奇妙な怪物だ。



①アスファーはレナ達を導く



②縦スクロールのステージはジャンプのタイミングだ

③弱点は巨大な頭部のみ。手は攻撃を受けつけない



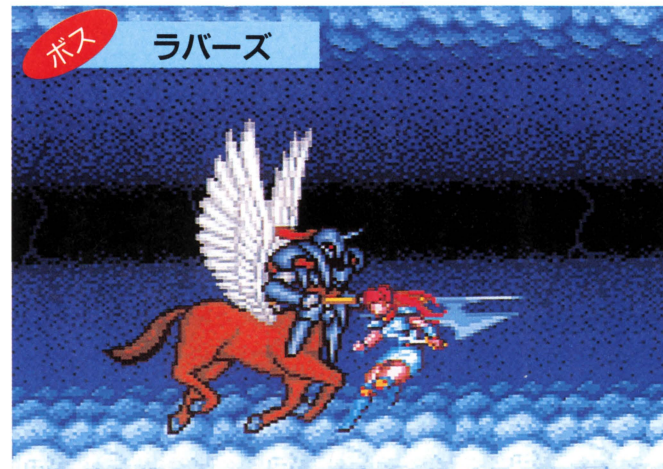
ステージ3

天界へ

天界の入口は空中庭園に続いて
いる。このステージは足場がかなり
少ないのでジャンプの得意なアム
が有利だろう。途中で崩れる橋は
要注意。ボスの「ラバース」は下
半身が天馬の形をした怪物でな
かなかの強敵だ。このステージは
前半のクライマックスともいえる
ステージで、レナ達にあることが
起こるらしい。



④空中の石段をひたすら昇るレナ。めざす天界に待ち受けるものは



⑤ステージ3のボスキャラ「ラバース」との激突。どうやら魔幻衆の手下ではないらしい。その華麗な姿とは裏腹に激しい攻撃をしてくる強敵なのだ

※左のイラストは編集部で彩色したものです。

天使の詩

『天使の詩』はケルト神話がモチーフ。ゲーム中にただよう神秘的な世界を見ていこう。

11月発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	_____

神話の世界への憧れが作ったRPG

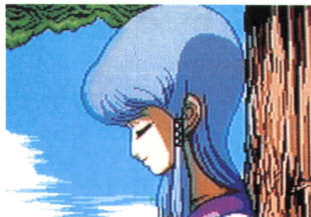
スーパーCD-ROM²のソフト『天使の詩』はケルト神話をモチーフとしたRPG。あの『ドラクエ』タイプのシステムを神秘的なグラフィックとキャラクタで演出している。イベントによってはアドベンチャーゲームのような謎ときもある。BGMはCDによるサウンド対応だ。



●ケルト神話がテーマ。しかし舞台は10世紀くらいのイギリスだ

主人公はケルトの民

主人公の「ケアル」はロスコモン村の青年。伝説ではケルト人は神秘的な顔立ちをしていて、天上界の民と話することができるという。主人公たちのキャラクタデザインは「ワルキューレの伝説」のキャラクタデザイナー富士弘氏だ。



●ゲームに盛り込まれたビジュアルシーン。富士氏のキャラクタが活躍



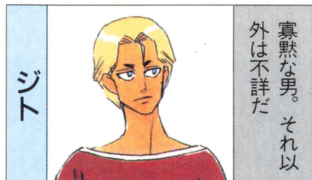
ケアル

正義感がつよい勇敢な若者だ



クレア

物静かで思慮深いが芯は強い



ジト

寡黙な男。それ以外は不詳だ

フィールドは古の世界

ゲームのステージももちろんケルト神話に基づいている。街、村、城、洞窟、塔など50力以上もステージがある。そこには1000人を越すノンプレイキャラが登場すること。さらに気象の変化もゲームに影響してくるのだ。



●気象の変化もフィールドで再現されている。いまは紅葉の秋だね



●真っ暗闇のフィールドだ。いまにも敵キャラの出現しそうな感じだ



●フィールドは広大だ。ほかの場所へ移るときはノーアクセスだ

戦闘画面公開

フィールド上で敵と遭遇し画面が切り替わるとき、ラスタースクロールで戦闘画面へととなる。戦闘システムもオーソドックスなドラクエタイプであり、コマンドによる戦闘となる。通常攻撃のほかに魔法と道具のコマンドがある。魔法の種類は50種以上。道具となるアイテムは150種以上もある。敵キ

ャラは100種類を越えるモンスターが登場する。敵キャラの中には実際のケルト神話に登場するものもある。敵キャラも動きながら攻撃したり、魔法を使ってきたりするのだ。ボスクラスの敵キャラも富士弘氏がデザインしており、アニメーションもする。魔法などの効果音はステレオで右から左のスピーカーへと飛び迫力の効果音となっている。



●フィールド画面がいきなりラスタースクロールする

●そして、おどろおどろしく敵キャラが登場するのだ



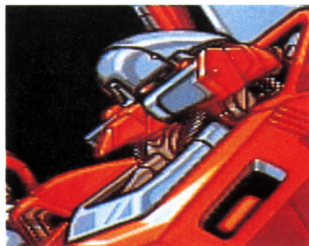
敵が現われた

INVER EYES

新作ソフト情報

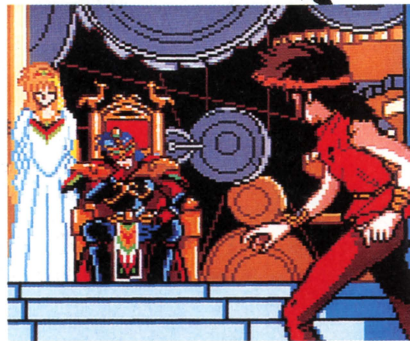
先日東京おもちゃショーに出展されたスーパーCD-ROM²だが、日本テレネットでは対応するソフトを4本企画している。『天使の詩』を始め、『プロウニング』、

『レディ・ファントム』、『コスミック・ファンタジー3』の4タイトルだ。発売は先になる。まだ本誌で紹介していない『レディ・ファントム』は5人の女の子が活躍するシミュレーションゲーム。テレネット得意のビジュアルも入る。『コスミック・ファンタジー3』は、『コスミック・ファンタジー』の3作目。くわしい内容についてはまだ明らかになってない。ファンには嬉しい一言。



●これが『プロウニング』のデモ

●これは『コスミック2』のデモだ。『3』はどうなるんだろう？



リバーヒルソフト

『BURAI 八玉の勇士伝説』のあと、まったくタイトルの拳がっていなかったリバーヒルソフト。ところが、今月になっていきなり3本ものタイトルが発表された。まず、『プリンス・オブ・ペルシャ』。動きの細

かさの魅力の、パソコンから移植のアクションゲーム。次に『トップをねらえノ』。ジャンルはまだ未定で、ビデオアニメのゲーム化。そして、『BURAI II(仮称)』。以上の3本である。

BURAI 八玉の勇士伝説

発表から1年たち発売日が8月9日と決定した『BURAI 八玉の勇士伝説』。今回は1年の総まとめとして、一風変わったシステムを細かく紹介。また、ビジュアルを中心に序盤のストーリーをお見せしよう。

8月9日発売予定	7200円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	—



1年間の総復習。魅力的なキャラクターを紹介

この『BURAI 八玉の勇士伝説』はパソコンからの移植ゲーム。個性的な8人の勇士たちを操り、それに対する闇を倒すまでを描いた、ストーリー重視のロールプレイングゲーム。このストーリーは、あの『ラストハルマゲドン』を作った飯島健男氏が担当している。目に涙する感動を味わえることを保証しよう。またゲーム中にふんだん出てくるビジュアルは、アニメ『聖闘士星矢』の荒木伸吾と姫野美智が、キャラクターデザインと原画を担当している。

●イベントは小さいグラフィックが表示される。漢字のメッセージが読みやすい

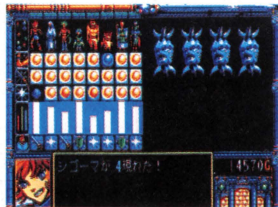


●オープニングなどのビジュアルシーンは、声優の肉声で盛り上がる



●町での移動画面。フィールド移動時よりマップが大きめに表示される

●インテラティブな戦闘



●ビジュアルシーンを満載



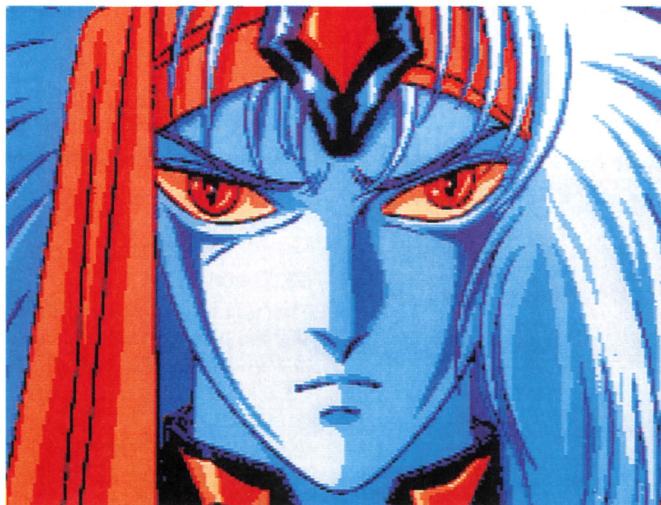
闇を復活させた男

悪の根源であり、神でもある闇の神帝ダール。そして、ダールを眠りから呼び覚ました男ビドー・クレラント。ビドーはダールの力を使い、自分自身が神になろうとたくらんだ。しかし、そこで邪魔になるのが、ダールを倒す力を持つ光の御子。そして、それを守る8人の勇士。ビドーは配下の風、火、気、木、水、地、天の自然を司る7獣将に、光の御子と8人の



●邪悪な闇の神帝ダール

勇士の命をなきものすることを命じた。しかし、勇士たちは自分が勇士であることを、まだ知らない。



●この男がビドー・クレラント。怪しいまでに美しいグラフィック

©リバーヒルソフト/荒木プロダクション/バンドラボックス

80 左京

もの静かで一見女のようなのだが、実はれっきとした男。しかも氷竜の化身で、金竜と銀竜をお供に連れてくる。白玉の所有者。



リアン・ランスロット

初恋の男の子を探して旅を続けている。困っている人を見ると、黙ってられない優しい娘。針の使い手である。紅玉の所有者。



クーク・ロー・タム

優しい母と強い父に見守られて、スクスクと育った動物が大好きな田親似の男の子。強力な念術を扱う。黄玉の所有者。



ゴンザ・アロット

見ての通りの巨漢で力持ち。おまけに無口でしゃべったとしても「ゴンザ頑張る」と口数は少ない。藍玉の所有者である。



マイマイ・アロット

ゴンザの妹。小柄でおしゃべり、無口な兄とはまったく正反対である。赤玉の所有者。「〜でちゅ」という話しかたに特徴がある。



アレック・ヘストン

占師の村に住む長老。年のセイカ、クークやマイマイなどの子供をかわいがる。頼まれたら断れないお調子もの。紫玉の所有者。



ザン・ハヤテ

高いところが苦手な、海の荒くれ者。しかし、海賊家業はしばらく休業して、光の御子を守るために奮闘中。頭があまりよろしくないせい、頭で考えるより先に手が出してしまう熱血野郎。青玉の所有者。

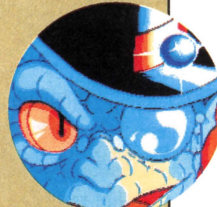


八玉の勇士



ロマーレ・セバスチャン7世

まるでトカゲのような容姿を持つ。しかし、服はいつもきまっている。それに、いつもかぶっている、シルクハットはロマーレの定番となりつつある。常に公平な態度で人と接触するので、信頼がある。



光と闇の戦士たち

天獣将

サイモン・ルシファー。美しいものが好き、しかし冷酷で残忍な性格をしている。人間の美しい女を改造して構成したサイモン爆風隊を部下にもつ。かなりの実力者で、7獣将の中でも一目置かれている。



七獣将



風獣将

リー・シャノン。風を自由に操り、決まった根城を持たない。どんなときでも礼儀や情を重んじるためか、敵ながら好感が持てる。やはりこの男も、謎に包まれた過去をもっている。美男子でもある。



地獣将

マントス・ゴードン。ゲッパルツというペット兼乗り物の巨大なナマズで地中を自由自在に活動し、地震を起こすことも出来る。



木獣将

ソルトバ・ジーフ。光を拒み、いつもサングラスをかけている。いつも連れて歩く美少年「不知火」だけに、心を開くことがある。



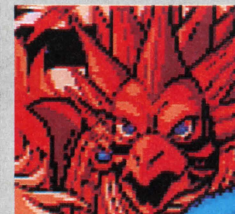
水獣将

バルバラ・カレン。7獣将の紅一点だが、気性や言葉づかいは荒い。水術に魅せられ、訓練を重ね、ついにその技を身につける。



火獣将

ガス口輪丈斎。カラス天狗のような風貌をし、大草原を一瞬のうちに焼きつくすほどの熱量のある火術を自在に操る。



気獣将

ハジヤ・周芳。気とは大気ではなく、己や敵の気を自由自在に操る能力を持つ。ネチネチとした性格で相手が見苦しむのを見て楽しむ。



多種多様なステータスや歩いて経験値を取得

ストーリーばかりでなく、システムの部分もしっかり作られている。アクセス時間の短い戦闘や細かく設定されたステータス、そして歩いてレベルアップするなどが

挙げられる。また、装備品にキャラクタとの相性があったり、特殊能力(魔法)の使用時に声が出たりと、細かいところに、ユーザーをニヤリとさせるところもある。

9つのステータス

このゲームには9つのステータスがある。その中には「体」(体力)や「攻」(攻撃力)など、「ドラクエ」や「イース」に見られるロールプレイングゲームの基本ともいえるステータスがある。そのほかにも「好奇心」や「忍耐力」などのあまり目にしないステータスもある。しかし、あまり見かけないステータスの「忍耐力」は、実は呼び方が変わっているだけで、「体」や「攻」と同じように、基本ステータスの部類

●画面右半分に表示されている



に入る「防御力」と同じ意味のステータスである。各ステータスは独立してレベルアップする。

体

いわゆる体力。この値が最低値(1)になると戦闘に参加できない。パーティ全員が最低値で敵に遭うと、ゲームオーバーになる。

攻

俗にいう攻撃力。攻撃するたびに値が減ってしまう。そして、値が0になると武器による攻撃ができなくなる。

能

能力値のこと。特殊能力を使うたびに減る。そして、0になると特殊能力は使えなくなる。また、特殊能力によって減る量は違う。

器用さ

この数値が高いと、クリティカルヒットが出やすくなる。また、わずかながら武器攻撃によるダメージが多くなる。

素

素早さのこと。敵からの攻撃を回避するために、高くしておきたい。また、この値が高ければ戦闘時に早く行動を起こせる。

知力

この値が高いと特殊能力の効きが良い。戦闘時に敵の放つ特殊能力の効果を抑えたり、あるいはかき消すことも可能である。

知名度

各勇士の知名度を表す。ショップで物を売買する時の値段に影響する。物はやっぱり安く買いたいのが人情だよ。

好奇心

敵を倒すと、たまにアイテムを残していく。これを発見できるか、できないかに影響する。アイテムを売って金にするといい。

忍耐力

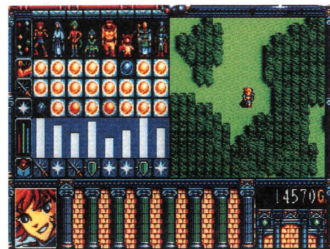
敵の武器攻撃によるダメージを、どれだけ減らせるかに影響する値。いわゆる防御力のことなのだが、この呼び名の方が渋くて良い。

歩いてレベルアップ!

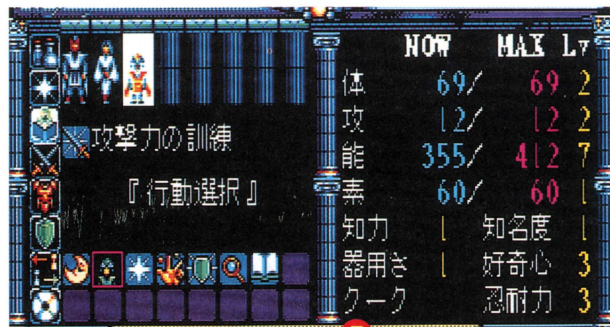
このゲームのシステム面で最も特徴のあるのが、歩くだけでレベルアップすること。

まず「行動選択」というコマンドで7つの行動の中から1つを選び、町や村以外のマップを歩く経験値が入り、選んでいる行動に対応したステータスがレベルアップする。なぜ町、村では経験値が得られないかというと、それはやっぱり、敵がいつ出現するかわからない危険なダンジョンやフィールドを、歩かなくては進歩はないとい

●棒グラフで経験値を表示している。グラフの延びる姿は、実に面白い



うことだろう。ちなみに、選んだ行動の経験値は棒グラフで画面上に表示されている。

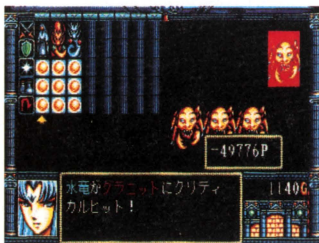


●まず、7つの行動の中から一つを選び、マップ上を歩き続ける



●ほら、ただ歩くだけでレベルアップするでしょ。あー楽ちゃん

行動	アイコン	レベルアップするステータス
攻撃の訓練		その名の通り攻撃力の訓練である。ハヤテやゴンザはこの訓練だけでもいい
能力値の訓練		単に能力値のマックス値をあげるの訓練。特に左京、アレック、クークには重要
器用さの訓練		器用さをレベルアップする。攻撃力を極めたキャラクタにお勧め
忍耐力の訓練		忍耐力をレベルアップする。マイマイ、クークなど死にやすいキャラクタに必要
まわりを調べる		好奇心をレベルアップする。あまり訓練しなくていいもの
本を読む		本を持っているときのみ行える訓練。本はストーリー後半で手に入る
なにもしない		歩いていても経験値が入ってこない。もったいないのひとこと



●ヨッシャ! クリティカルヒット炸裂

アクセス時間の短い戦闘

2億4千万の敵と壮絶な戦いを繰り広げる戦闘シーン。ハデな演出はしていないが、アクセスが比較的短いのでCD-ROMのゲームにありがちな、アクセス時間のイライラはまったく感じない。また、ザコキャラはいまいちだが、ボスキャラはなかなか迫力がある。これらの敵は力と頭で倒す。

●戦闘シーンの基本画面



武器で攻撃

最も原始的な戦い方。剣や針からたたたく、けるまで、さまざまな種類がある。とはいっても戦うと

いうコマンド1つで用が足りてしまうのが、コンピュータゲームのいいところ。ハヤテとゴンザはこのコマンドを入力するのが、最も多い勇士といえる。



●いきがるザン・ハヤテ

●うへん、ゴンザ頑張る



●マイマイは貧弱なので、あまり攻撃はさせない方がいいみたい



●100人以上の敵を相手にしても楽勝で勝てるのが、いいよね



●おおう! これがボスキャラとの戦闘シーン。細かく描き込んである

武器、防具にはキャラクタと相性がある

高い金を出して購入した装備品が、まったく役に立たないことがある。それは、各キャラクタと装備品には相性があるからだ。相性がよければそれは威力を十二分に発揮して、敵に大きなダメージを与えるか、あるいは敵の攻撃を防いでくれるだろう。しかし、相性が悪いと装備していてもいなくても、なんら変わらないことさえありえるのだ。

●この装備品は誰と相性がいいかな



やった!



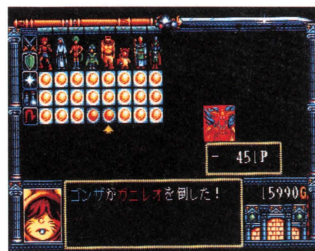
●ヤッター! 相性はバッチリだ。えっ、数値は低いわ。だまれ!



●あへあ。まったくだめだ、0じゃないか。壊れたりもしないから安心

特殊能力

特殊能力は攻撃系、防御系、回復系の3つにわかれる。特に攻撃系特殊能力は武器攻撃よりも威力もあり、複数の敵を倒せて使い勝手もいい。しかし、ほとんどボスキャラには効果がない。特殊能力の中には、仲間がいると使える超強力な特殊能力もある。



●戦闘シーンでは攻撃系の特殊能力が、大活躍するのだよ



●たまに効かないことがある



●もちろん、普段も特殊能力は使える。回復系のは使えない

1、2章で使える特殊能力

キャラ	タイプ	名称	効果
マイマイ	攻撃	パンピー	敵の攻撃力を低下。ゴンザがいないと使えない
		ポポロン	同じ種類の敵の素早さを低下させる
	回復	シュッシュラ	味方1人の素早さを回復する。使う機会はそうない
ゴンザ	攻撃	岩石崩し	複数の敵を攻撃。かなりの破壊力を持つ
左京	攻撃	水 剣	敵単体攻撃。武器によるダメージのほうが多いかも
	攻撃	水だまし	複数の敵をマヒする。かなり使いやすい
		凍結行	敵複数攻撃。氷竜のときのみ使用可能となる
	防御	水 柱	味方1人に強力なバリアを張り、身を守るのだ
回復	水祈願	全員完全回復。氷竜のときのみ使うことができる	

全9章中、1章と2章のイベント&マップを公開

ストーリーは2部で構成されている。1部は各勇士(マイマイとゴンザは一緒に)の章が用意してある。この1部の各章では八玉が飛び回り、8人の勇士を探し出す。そして、勇士としての役目に目覚めさせて、光の御子の隠れ居るソルテガの港へ旅立たせる。そして、2部は8人集まったの章である。ここから本当の「BURAI 八玉の勇士伝説」の始まりといっても過言ではない。

1部

プロット兄妹の章
 幻 左京の章
 アレック・ヘストンの章
 ロー・タム一家の章
 リリアン・ランスロットの章
 ザン・ハヤテの章
 ロマール・セバスチャン7世の章

2部

八玉の章(前半)
 八玉の章(後半)

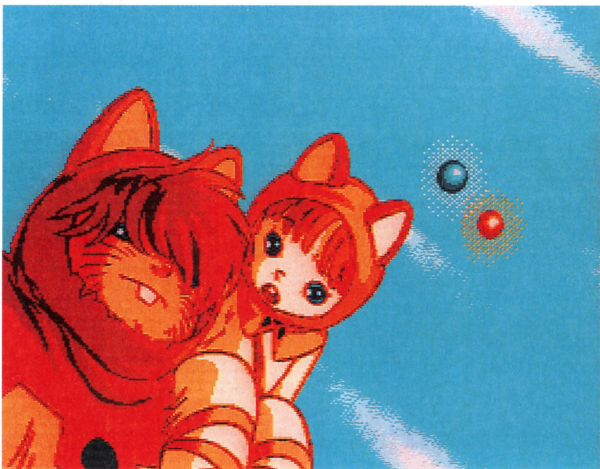
1章

プロット兄妹の章

両親のカタキを討つための旅の途中で、兄妹そろって勇士に選ばれたプロット兄妹。マイマイはすぐにでも、光の御子のところへ行こうという。しかし、ゴンザがどうしても両親のカタキをとってからだというので、マイマイはしかたなくそれに従うのだが…。



おっ、玉が飛んできた



ゴンザが、どうしても両親の命を奪ったナイン・テールを倒すのが先だとい張り、マイマイは困ってしまう

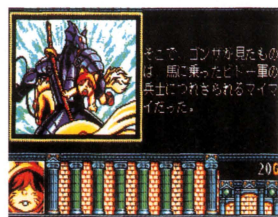
マイマイさらわれる!

フィールドを移動していると、突然小さめのビジュアルが入り、イベントが起きる。すると、マイ



水を飲みたいって?

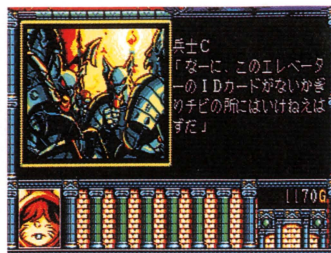
マイがのどが乾いたから水をくむといい、トコトコと歩いて行ってしまう。そして、そのままビド一軍兵士に連れさらわれてしまう。あっ! マイマイの運命やいかに。



あああ! マイマイがさらわれてしまった!!

エレベーターを動せ

マイマイを追い、ビド一軍ヒューイ島支部に潜入したゴンザ。中をほどよく歩くと、4人の兵士が何やら話をしているので聞いてみる。どうやら、彼らの持っているIDカードを使い、エレベーターで最上階にいかないと、マイマイの居る場所にはいけないようだ。



この4人組からIDカードをいだけよう。それを使ってエレベーターを動かせ

マイマイ死す!

エレベーターを使いヒューイ島支部の最上階で、マイマイと再開するゴンザ。しかし、時すでに遅くマイマイはひん死の状態にあった。そして、そのまま息絶えてしまう。ゴンザはマイマイの遺言を聞き入れ、光の御子を守るべく旅立った。が、そのあと…。



このごつい野郎にマイマイは殺されてしまう。畜生、やってやるぜ!



画面右にぶら下がっているのが…



ナニ、マイマイめ、だましたな

ナイン・テール現る

ゴンザをうまくだましたマイマイは、自分も光の御子のもとに旅立とうと、ヒューイ島支部をあとにする。ところがその直後にそこ

で会ったものは、両親のカタキであるナイン・テールであった。マイマイのお墓を作ろうと、戻ってきたゴンザをうまくいくるめ、2人で協力して、ナイン・テールに戦いを挑むのだが…。



あわわ、ナイン・テールではないか



ゴンザがいれば100人力だ

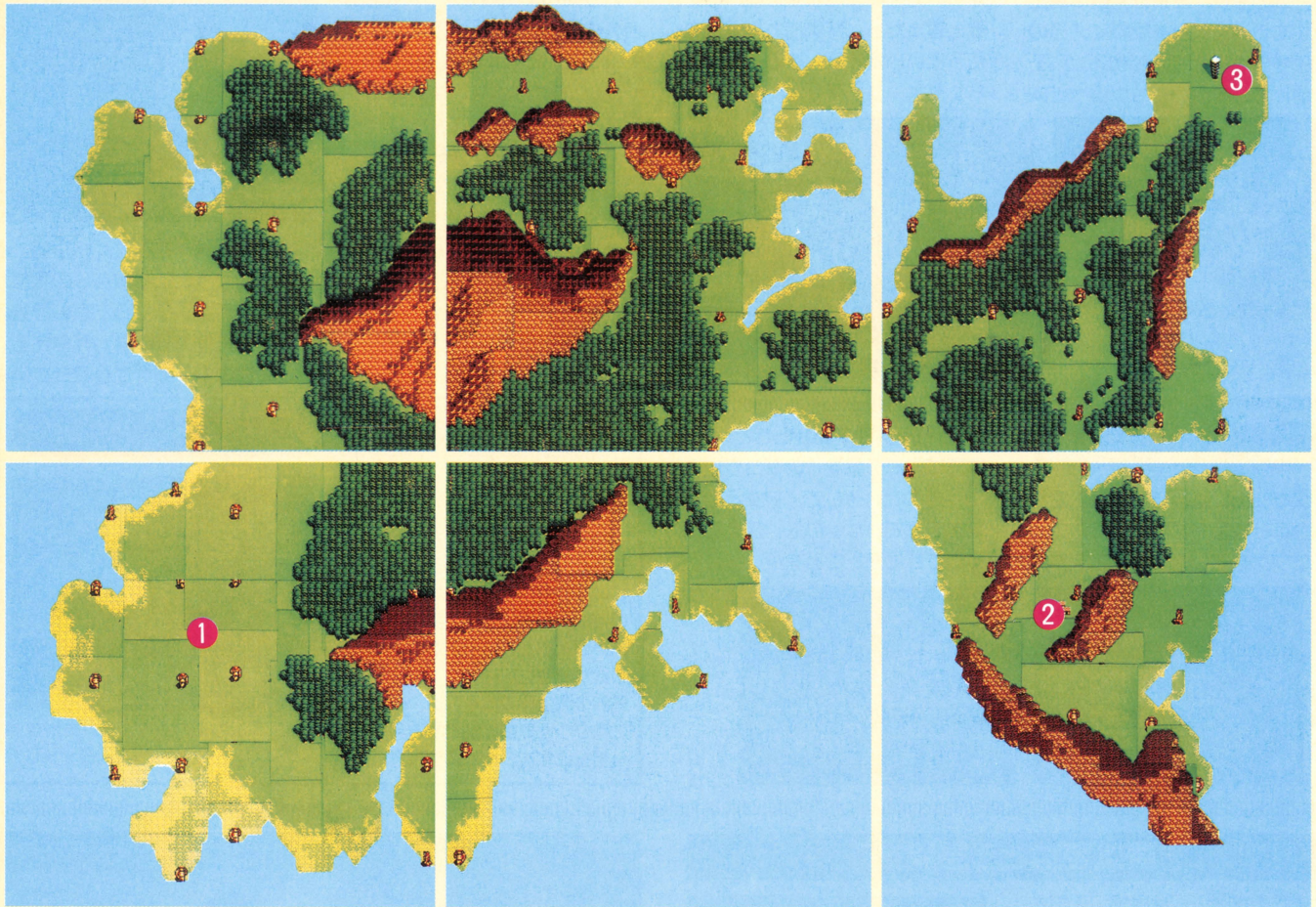


全然攻撃してこないだ



あれは小狐でちゅね

ヒューイ島全景



① アルマの町

この章が始まってすぐのところにある町。初めゴンザたちは防具を持っていないので、始まったらずくここで購入するといだらう。



○アルマの町外観



○いろいろな物を買って戦いにそなえろ

② ケロタの町

山に囲まれた町ケロタ。この町の周りには値段の高い鎧を出す敵が多く生息している。章後半はここで過ごすことになるだろう。



○ケロタの町ですわね



○物を売って大金持ちの気分を味わおう

③ ビドー軍ヒューイ島支部

ここにマイマイが捕らわれている。中は迷路のように入り組んでいる上に、ビドー軍兵士がウヨウヨいる。エレベーターもある。



○この中にマイマイが



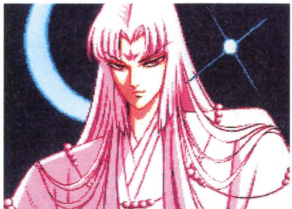
○中の敵は今までとは比べものにならない

2章

幻 左京の章

2章の主演、左京は素直に勇士としての運命に身を委ねて、光の御子を守ることを承知する。が、その前にカムイ島のダコウ山へと向

かう。力を抑えた左京は弱いので、敵と遇ったら、特殊能力「水柱」を使うといいだろう。すると、まったくダメージを受けなくなる。



- 幻左京、ただいま参上
- 金竜と銀竜にかこまれる左京



ダコウ山で左京の過去が…

ダコウ山に差し掛かると、左京は金竜と銀竜を呼び出し、ここへきたワケを話し始める。昔、「かえ

で」という女性を愛したこと。彼女は死に、その墓をこのダコウ山に作ったこと。そして、彼女との約束を忘れていないのを、伝えるためにここに来たことを…。



●左京の哀しい過去が…



●話(左)に金竜(右)と銀竜(左)は聞き入っている

3章以降はどう展開する

まだまだゲームは序盤。1部を終えるのにあと5章も解かなくてはならない。1つの章を解くとまた、新しい勇士を鍛えなくてはならないので、いささか面倒臭い一面もある。しかし、アレックやリリアンの笑っぱなしの章。クークやハヤテの涙なしには語れぬ章。そして、ロマルルの希望であふれる章を前にして、その手を止めることはできないだろう。

4章/ロー・タム家の章



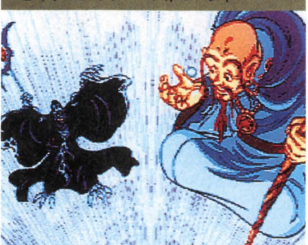
- とても心優しい男の子、クーク・ロー・タムの家族旅行

5章/リリアン・ランスロットの章



- 気軽な女の1人旅。超一流の針使いリリアン・ランスロット

3章/アレック・ヘストンの章



- ヨボヨボじいさん、アレック・ヘストンの大爆笑の冒険

かえでの墓がない!

入り組んだ山道を通り、左京が自分の手で作った「かえでの墓」までくると、そこにあるはずの…いや、なくてはならないはずの「かえでの墓」がなくなっていた。そして、この山はビドー軍鉦山と変わりはてていた。このことで怒りを爆発させた左京は、金竜と銀竜にこう命じた。「思うぞんぶん暴れるがよい」と。そして、左京自身も抑えていた竜としての力を、本来の姿である氷竜の力を発揮する。氷竜の力を発揮する左京の各ス

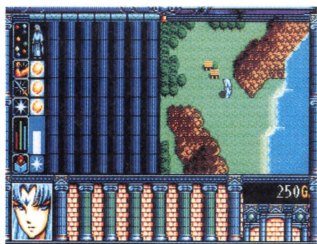
- かえでの墓はなくなっていた。怒れ左京、心を熱く燃やせ!



テータスは、すべてレベル99。まさに向かうところ敵なしの状態が続く。この状態なら左京の最強の攻撃特殊能力「凍結行」が使える。でも世の中、楽ばかりできないよ。

唯一の町ザムザで準備を

この章唯一の町ザムザ。この町は目的のダコウ山からかなり離れているので、一度この一帯から離れたら二度と戻ってはこないだろう。また、この章の敵は回復薬とかはよく出すが、装備品はまったくといっていいほど出さない。だから、この町の近くで金を貯めて、ここで買える最高の装備品で身を固め、ダコウ山に向かうと非常に楽である。もちろん相性に気をつけて買うべし。



- 町で買い物をしようかな。金がほとんどない。やっぱり世の中、金っすヨ!

6章/ザン・ハヤテの章



- 男の中の男、ザン・ハヤテの目頭のカーッと熱くなる男の物語

7章/ロマルル・セバスチャン7世の章



- 貴族であるセバスチャン家の、心温まる話。これで1部終了

そして2部へ…

それぞれの道を通り、勇士たちが光の御子の隠れ居るソルテガの港に集結する。この勇士たちどうしの出会いは例によって例のごとく、ビジョアルシーンで展開する。そして、8人の勇士が集まると、いよいよ2部が始まる。それに伴いビドー軍の攻撃は必要以上に厳しくなる。しかし、これまでの戦いで肉体と精神を、さらにパワーアップした勇士にはザコキャラなど相手ではない。困すべきはビドー。そして、ダール!

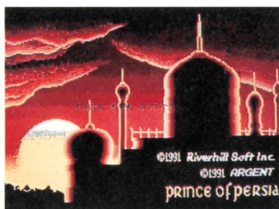
- 壮絶な戦いの幕開けだ



プリンス・オブ・ペルシャ

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

アメリカ生まれの、アラビアンな雰囲気漂わしているアクションゲーム『プリンス・オブ・ペルシャ』。動きの滑らかな主人公を操り、実際の1時間の内に愛しの恋人を、城の中から助け出すのが、このゲームの目的となる。城の中



○オープニングビジュアルもあるのだ

はいくつかに区切られている。そして、トラップやシミターを持った敵が行く手を阻む。また、隠し部屋などもあり、その中には回復薬などのアイテムがある。



○水晶に映るオープニング



○シミターを使っでの戦闘

多彩なキャラの動きが魅せる!

マイキャラクタを含めすべてのキャラクタの動きが、リアルすぎて気持ち悪い。歩くだけで5パターンぐらいある。しかし、その反面操作性はどれもシックリこない。

トブ

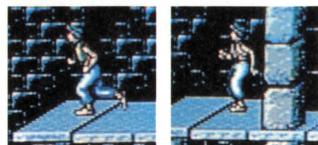


○パビヨ〜ンとジャンプ

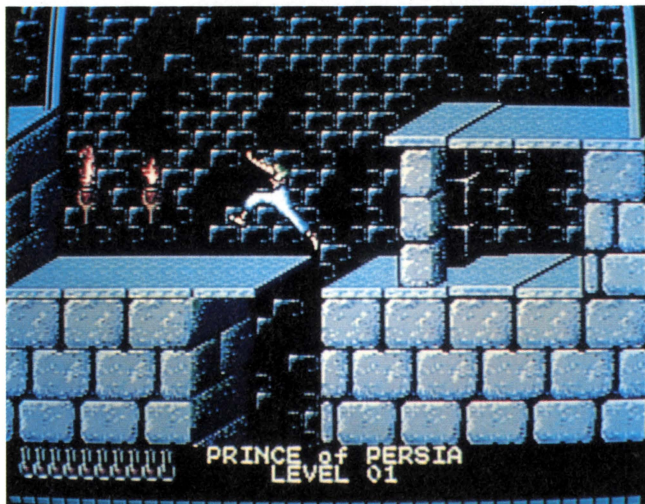
グサツ



○グサツと串刺しになった



○走る姿が美しい。滑らかに動くのだ。実際のパターンはもっと多い



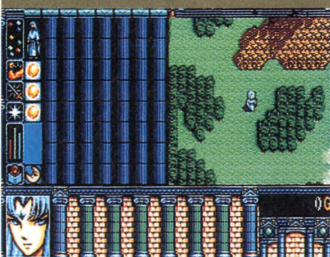
○こういう穴は、パビヨ〜ンとジャンプして越える

BURAI II (仮称)

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

『BURAI II (仮称)』のタイトルが発表された。『BURAI 八玉の勇士伝説』のほうは、パソコン版の『ブライ上巻』とほとんど同じもの。『BURAI II (仮称)』は、同じくパソコン版の『ブライ下巻 完結編』とほぼ同じものになる。しかし、前作と同じようにビジュアルは、荒木伸吾と姫野美智にPCエンジン用に新しく原画を描き下ろしてもらうとのこと。また、これは『上巻』から『下巻』になった時

BURAI 八玉の勇士伝説



○こちらはPCエンジン版の『BURAI 八玉の勇士伝説』

の変更点だが、戦闘時に敵だけではなく、勇士たちも表示される。完全移植とのことなので、この新しくなった戦闘もキチンと移植されることだろう。

トップをねらえ!

発売日未定	価格未定
ジャンル未定	CD-ROM

可愛い女の子がたくさん登場する、SFスポコンアニメ『トップをねらえ!』が、ジャンルはまだ未定だがPCエンジンのゲームになる。ロールプレイングゲームにアドベンチャーゲームの要素を加えたものになるかも。何はともあれ、今はまだ企画段階なのでハッキリしたことは、もうしばらく待つて欲しいとのこと。ちなみに、パソコンで出ているHなものとは、まったく違うものになるそうだ。



○主要人物の3人。パソコン版に使われているパッケージイラスト

○いかにもロボットって感じ。カッコいい?



○キャラクタが動いて戦う戦闘シーン。パソコン版の画面



○ビジュアルシーンも健在。何か相談してるのかな。パソコン版の画面



○ビデオアニメ『トップをねらえ!』。PCエンジンではどうなるのかな



ヒューマン

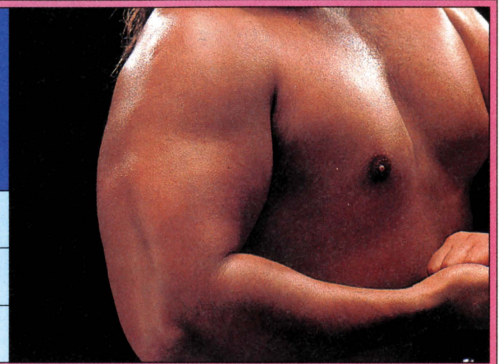
プロレスゲームファンを熱狂の渦にまきこんだ、あの『ファイヤープロレスリング』の2作目、『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』が発表された。これは、先日行われたおもちゃショーでも展示され、

なかなか好評だったようだ。ヒューマンではこのゲームを使ったゲーム大会を企画している。また、発売は来年になるが、CD-ROMのシステムカードV3対応のRPGを制作中とのことだ。

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

マニア好みの細かいこだわりを見せるヒューマンのプロレスゲーム第2弾。タイミングをはかって技をかけるという異色の闘い方も健在だ。技もより細かく描き込まれ、今風のものにアレンジされている。

8月30日発売予定	6900円(税別)
プロレス	4M
コンティニュー	—



熱い男たちの闘いが再び…

このゲームのシステムは、前作「ファイヤープロレスリング」と基本的には変わったところはない。さらに前作に比べると、キャラクタの攻撃はより個性的になり、新しい技も追加されている。だから前作に親しんだ人は、前作以上にこのゲームにのめりこむことができるだろう。



①大技をガンガンかましてやろうぜ

モードは4種類

前作と比べると、大きな違いはトーナメントのモードが追加されたことぐらいのものだろう。結局、モードの種類に関していえば、ネーミングの変更等の違いはあるが、内容的には、ほとんど変更点はないといえる。



②どのモードから始めようか迷うね

これは、コンピュータ、あるいは友達を相手に練習するモードだと思ってもらえばいい。タッグマッチとシングルマッチがあり、それぞれ対人間、対コンピュータが選べる。さらに日本勝負か1本勝負かが選べ、3本勝負なら2本、1本勝負なら1本先取した方が勝ちとなる。



③さあ、タッグマッチだ。コンピュータなんてコテンパンにしてやろう

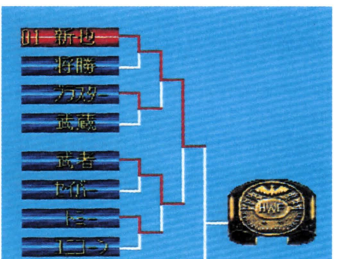
このモードでは、自分以外の15人のレスラーをすべて倒すのが目的だ。ただ、このモード、単に勝てばいいというわけではない。各敵レスラーに基準値が決められていて、闘いが終わった時点で所得しているポイントが、基準値を越えなければ、次の闘いには進めない。

これは「2nd BOUT」で、新たに追加されたモードだ。全部で16人までトーナメント戦に参加できる。つまり、4回勝ち抜けば優勝となるわけだ。友達などが大勢集まったときに効果を発揮するモードといえるだろう。ただ残念なことに、タッグではトーナメントはできない。

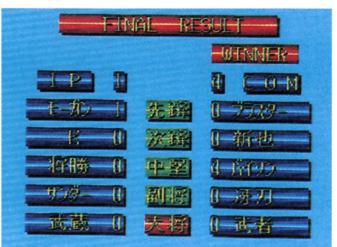
このモードは、自分の使いたいキャラクタを交互に選んでいき、5対5で勝利を競う。このとき大事なのが、敵との相性。動きの速い相手に対して関節攻撃を得意とするキャラクタでは、いくぶん不利であろう。選手各自の個性や技など多くの知識を必要とするので、クロウト向けのモードといえるかもしれない。



④この場合、基準値を軽くオーバーしているの、次の対戦に進める



⑤この画面は下にスクロールして、さらに8人のメンバーがあらわれる



⑥対コンピュータとの対戦。双方新顔3人を有したいわば新人戦だったが、結局大敗したのは人間の方だった…

勝利のタイミングをつかもう

このゲームの技のかけ方は、少々がわっている。とはいえ、何も特別な操作は必要ない。ここでは、技のかけ方を説明しよう。敵レスラーと組み合うと、ある程度時間をおいて、レスラーたちは腰を落とす。その瞬間にボタンを押せば、操



◎やり方によっては芸術ジャーマンスープレックスもできる

作に応じた技がかかるのだ。腰を落とす前にボタンを押すと技はかからないし、かといつてのんびり

しては敵の技のエジキになってしまうぞ。この辺のジレンマが熱くなる要素なのかもしれない。

究極の一瞬に近づけ

先に述べたが、このゲームでは、タイミングが命だ。このタイミングを体で覚え、無意識のうちに技が出せるようになれば、まず負けることはない。あとは空中技の間合いをつかめばまさに無敵だろう。



◎空中技の間合いをつかめば、敵なしだぜ



◎まだボタンを押すのは早い。腰をおとした瞬間に技をかけるんだ



◎超強力パワーボムが炸裂したぞ

手足を集中攻撃だ

このゲームには普通のダメージの他に、局所的なダメージというものがある。これは関節技をくらったときに受けるもので集中して手足を攻撃されると、投げ技の破壊力が落ちたり足が遅くなるといった弊害が生じる。関節技を軽視すると、あとで苦しむぞ。



◎元祖、武蔵の卍固めだ。この技は手と足の両方にダメージを与えられる

返し技に気をつけよう

初めのうちからいきなり大技をかけようとする逆に戻されることがよくある。もちろんこれもダメージになるから、セオリー通り最初は小技で攻めていくのが無難だろう。また、敵レスラーの後ろに回りこんでも、技をかけるタイミングが悪いと、逆に攻撃をくらってしまうよ。



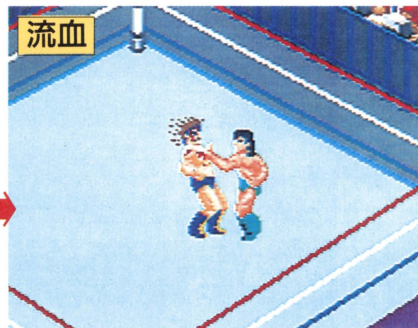
◎うしろに回ったからといって油断している…こんな痛い目にあう

華麗なる演出

鉄柱へのハンマースルーや大車輪キックなどの技でひたいが割れると、前作と同様に流血する。また、毒霧を吹きつけられるとスキを見せるなど、細かいところでの演出が光る。さらに、前作より技の種類も増え、その技も派手、かつ華麗になった。そのため、いまいち地味な印象をめぐえなかった前作に比べると、ある意味では鑑賞用のゲームとしても楽しめる。



◎武者の得意の毒霧攻撃！相手のひるんだスキに攻撃だっ



◎ナック・将勝得意の掌底打ちで、バイソン大流血！痛そうだねえ



◎この状態ではまだなんともないが

前作と比較してみると…

このゲームは、一見ただけでは、前作と変わった点など、ほとんど皆無に等しいように見える。しかしそこはヒューマン、前作の面白さをまったく損なわず、細かいところをアレンジしてよりリアルに、そしてよりゲームを面白くしている。では、前作と比べてどこかどのように変わったのか説明しよう。まずタッグマッチ。前作では、あらかじめチームが決まっていたが、『2nd B

OUT』では、自由にタッグチームがつくれるのだ。また、10人のキャラクタが新たに登場することになった。それにともない、レスラーの選択や紹介のときのグラフィックもよりリアルに描きこまれている。他にも、技が少々変更された。たとえば大車輪キックだが、前作よりも分かりやすくなった。前作では、確かに回ってはいけど、ちょっとわかりづらかったからね。



◎大車輪キックに見えなくはないが



◎やっぱりこっちのほうが、マル



◎これが前作のグラフィック。ちょっとマンガっぽさが残っている



◎で、こっちが今回の。すごくリアルでしょ、ちょっと怖いけど

16人の燃える男たち!

プロレス好きの人なら分かってと思うが、このゲームのキャラクターは、UWF、SWF、WWF、新日本プロレス、全日本プロレスの、各看板レスラーがモデルになっている。ゲームの中での彼らの活躍を見ていると、本物のレスラーたちにも興味を持ってしまうことは

間違いないだろう。レスラーは前作と同じく16人だが、武蔵、牙刃、力丸、トミー、龍、バイソンを除く10人は、『2nd BOUT』で新たに登場したキャラクターだ。だが、この新顔たちも強力な技を駆使して暴れまくるぞ。では、キャラクターを紹介しよう。



●む、この態勢は…出るか、必殺アックスボンバー!
●モーガン対ブラスター。派手なバトルが期待できそうだ

闘いの伝説



ビクトリー・武蔵

出身——JAPAN
得意技——延髄斬り

世界の格闘王



牙刃 明

出身——JAPAN
得意技——キャプチュード

最後の志士



ハリケン・力丸

出身——JAPAN
得意技——さそり固め

パワフル爆弾



トミー・ボンバー

出身——JAPAN
得意技——バックドロップホールド

雷鳴戦士



サンダー・龍

出身——JAPAN
得意技——パワーボム

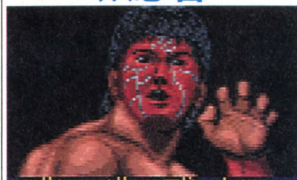
はぐれ重戦士



ミスター・T

出身——JAPAN
得意技——バックブリーカー

妖忍者



ブレード・武者

出身——JAPAN
得意技——ムーンサルトプレス

破壊大王



クラッシャー・新也

出身——JAPAN
得意技——D・D・T

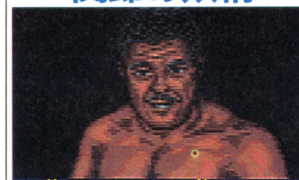
若き闘将



ナック・将勝

出身——JAPAN
得意技——掌底

関節の妖精



ブラック・ガジウラ

出身——BRAZIL
得意技——脇固め

時の皇帝



スーパー・カイザー

出身——不明
得意技——トベ・コンヒーロ

超新星仮面



マスクド・ユニコーン

出身——CANADA
得意技——フライングクロス

鋼鉄の筋肉



アトミック・ブラスター

出身——U.S.A
得意技——フライングレリアート

無敵の超人



アックス・モーガン

出身——U.S.A
得意技——アックスボンバー

リングの猛牛



スター・バイソン

出身——U.S.A
得意技——リアート

魔王の刺客



ヒットマン・セイガー

出身——U.S.A
得意技——ボディアタック

ファイアープロレスリング2nd BOUT

これが新たな技だ!

前作に比べると、このゲームでは、技の種類が格段に増えている。また、前作で不評だった点も改善されている。たとえば前作ではただダメージをあたえるだけの技だったパワーボムが、このゲームでは、そのままピンフォールすることもできるようになっているのだ。



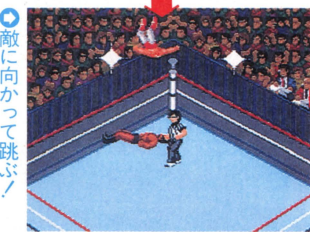
◎パワースラムは使いやすい

ムーンサルトプレス

この技は、倒れている相手に対して、トップロープから後ろに飛び、ボディプレスを見舞うという、

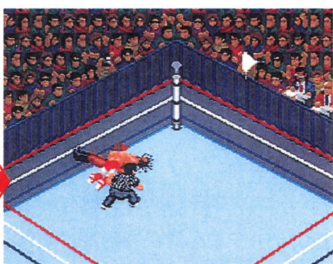


◎トップロープから…



◎敵に向かって跳ぶ!

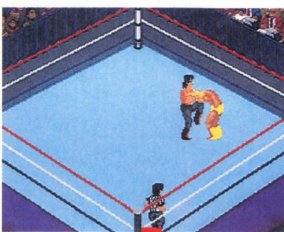
見た目にも派手で、いかにも効きそうな技だ。また、この技は、自爆の危険性を多分に含んでいるので、失敗したときにリスクの大きい重量級のレスラーはあまり使わない。逆に軽量級のレスラーにとってはかなり強力な武器となる。このゲームでは、ブレード・武者が得意技としている他に、スーパー・カイザーも持ち技としている。



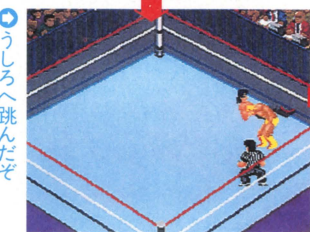
◎行ったあーっ、強力ムーンサルトプレス! そのままフォールだ

D. D. T.

“D. D. T.”とは、最近流行の一撃必殺といっても過言ではないほどの破壊力をほこる技だ。ま



◎敵の頭をかかえて…



◎うしろへ跳んだぞ

ず、相手の頭部を脇にかかえこむ。その状態から、自分の体を思いっきり後方に投げ捨てるように体をあげせ、相手の首及び頭部に多大なダメージを与える。体力を奪い思考力もにぶらせる効果もあるので、試合を常に自分優位に進められる。このゲームでは、その巨体を利用してクラッシャー・新也が最も得意な技としている。



◎これが牛の首をもたき折る大技D. D. T.だ。こりゃ痛そうだが

他にも新しい技が!

前に紹介した2つの技以外にも、新しい技は多数追加されている。ある技は華麗に宙に舞い、またある技は地道にコツコツと相手レスラーの体力を奪う。これらの技を目の当たりにすれば、自分の中に眠る闘争心に気がつくことだろう。

◎カイザー得意のトベ・コンヒーロだ。場外の敵に向かい…跳ぶ!



◎武者の得意な技だ。足と同時に首まで固める。おそるべし鎌固め



◎鎌固め



◎パワー
スラム

◎これがパワースラムだ。それほど破壊力はないが、フォールできる



◎ヒザ
十字固め

◎関節の妖精…人はカジワラをそう呼ぶ。彼の関節技は、もはや芸術だ



◎アックス
ボンパ

◎だれもが知っているアックスボンパ。その破壊力は絶大だ

INVER EYES

ゲームザウルス'91

ここで、ヒューマンが参加するイベントを紹介しよう。中京テレビが主催の「ゲームザウルス'91」だ。このイベントでは、PCエンジンはもちろんのこと、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイにメガドライブ等の各種ハードを網羅、約30社のソフトメーカーの出展が予定されている。これだけでかなり大きなイベントだといえることができる。



◎これが去年開かれた「ゲームザウルス'90」のようすだ

◎この人がヒューマンの茶丸丸さん。いろいろ質問しちゃおう



そこでヒューマンでは、このイベントで「ファイアープロレスリング 2nd BOUT」を使ったゲーム大会を企画している。また、ヒューマンのブースには、ゲームでも有名な茶丸丸さんが来ているぞ。このチャンスにヒューマンのゲームについて、いろいろと質問してみるのもいいだろう。ただ残念なことにこのイベントは中京テレビ主催ということからもわかるように、開催場所が名古屋に限られているので関西在住の人以外は行くのが困難であろう。開催日は8月6日、7日で場所は吹上ホールとなっている。入場料は500円。問い合わせ先は、中京テレビ放送事業部 ☎052-832-3311

ハドソン

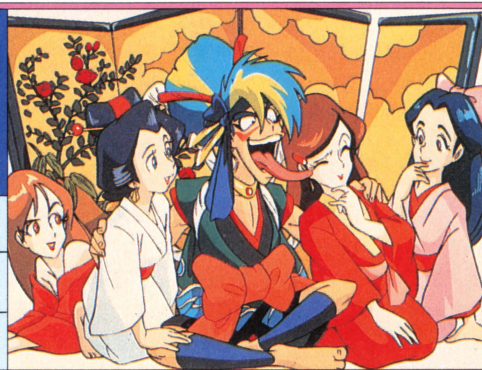
6月6～9日に催された「東京おもちゃショー」でスーパーCD-ROM²が発表された。詳しくは巻頭を参照してもらおうとして、注目すべきはソフトのラインナップ。ハドソンはさすがにPCエンジンのトップメー

カーだけあって、7本もの専用ソフトを発表した。その中でもすでに3本のソフトが、テストプレイできる状態になっていた。今号はその対応ソフトのすべてを公開していこう。

天外魔境Ⅱ 弐MARU

今までマップの画面以外、一切公開されていなかった『天外魔境Ⅱ弐MARU』。お待ちどお様でした。今回ついにそのオープニングビジュアルを公開できる運びとなりました。実際のプレイ画面はもう少し先になりそう。

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	———



スーパーCD-ROM²専用で演出がより派手に！

スーパーCD-ROM²専用ソフトということで、現行機種では遊べなくなってしまう。しかし、その専用ならではの演出が、随所に盛り込まれている。まず、アクセスの回数が格段に減少する。ひ

とつのイベントが終わるまではほとんどノーアクセスでいけるそうだ。また、アクセスしない分、CDの生音をガンガン鳴らせる。前作のように戦闘のたびにアクセスして、いらつくようなこともない。

回転・拡大・縮小を実現

なにもスーパーCD-ROM²になって、回転、拡大、縮小機能が付加されたわけではない。それをプログラム上で実行するには、大量のデータを必要とするが、それもスーパーCD-ROM²であれば問題はない。現に『天外魔境Ⅱ』のタイトル画面のデモで、そのすべてを実現している。

は回転し続ける。前作はただの1枚絵に坂本龍一氏の曲が流れるだけだったので、その差は歴然。

●坂本龍一氏の音楽は光っていた

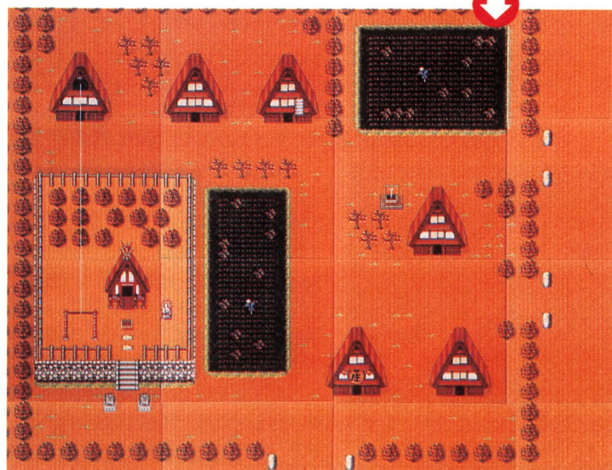


建物の裏も通れるようになった

1回のアクセスで大量のデータを読み出せるので、フィールドや村のグラフィックも緻密なものになっている。また、細かい点ではあるが、木や建物の裏側も通れるようになった。それだけ、村を自由に歩き回れるというわけだ。



●裏へ回ることは不可能



●昨年の11月号で公開した初の画面写真、白川村のマップ。建物自体のグラフィックも立体的になっている



●4本の炎はぐるぐる回っている。PCエンジンでもここまでできるのだ

©HUDSON SOFT/RED イラスト・辻野 寛次郎

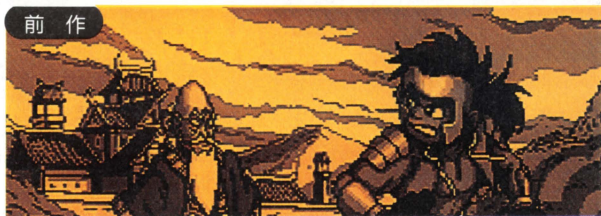
ビジュアル初公開！ 各キャラの性格も見えてきた

前号では辻野寅次郎氏のイラストを使って、オープニングのレポートを行ったが、今号は正真正銘本物の画面を使ってお伝えしている。さすがに、フルアニメーションとはいかないものの、これまでのCD-ROM作品よりも、ア

ニメ処理を施している。

4人のキャラクタごとに、それぞれ約90秒ノーアクセス。さらにバックにはオーケストラの生演奏が流れる。デモは直接のゲーム内容とは関係がなく、あくまで4人の性格づけを明らかにしたものの。

前作



◆シネスコサイズで地味なデモンストレーション

カブキ団十郎



カブキのデモは4人の中でも一番派手。画面を4分割にして、それぞれカットを細かく切っていくなど、演出も凝っている。とにかく派手好きのカブキは、自分で城を組み上げ、天守閣に仁王立ち。その上、花火までも打ち上げる。

暗黒蘭

イラストの背後に忍び寄っているのが暗黒蘭。最初のビジュアルには出てこないが、『II』のストーリーに大きく関わってくる。暗黒蘭を大和の国の各所に開花させると、今回の大ボス、根の国の王・ヨミを復活させることができるのだ。その阻止が卍丸たちの使命。



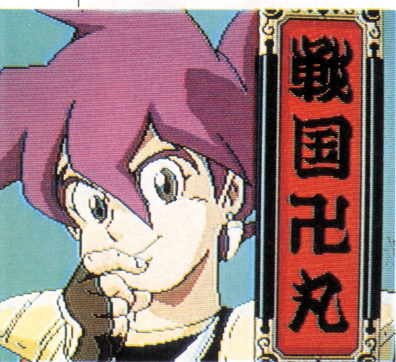
極楽太郎

力はどのキャラクタよりも強く、体の何倍もの大きさの岩も簡単に持ち上げてしまう。口からは炎を吐き、辺りを炎の海にしてしまうなんて芸当もできる。それだけに食い意地もはっていて、大きなおにぎりもひと呑みだ。



極楽太郎

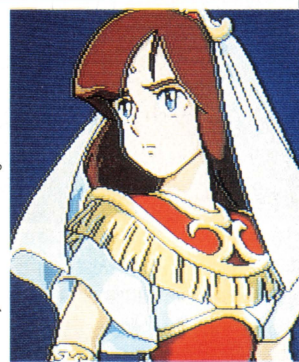
戦国卍丸



前作の自来也も同様、火の一族の末裔。卍丸は陣羽織を身にまとい、腰には秘剣を備えている。どちらも父の形見だ。活発な卍丸は、デモでもさっそうと現れ、パッサパッサと敵を切りまくる。その姿はまさに正当派の主人公。

絹

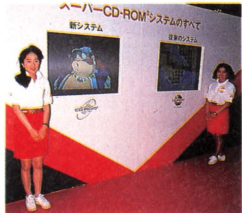
絹は動物たちとたわむれたり、もの静かな美少女。戦うことを拒み、ゲーム前半では戦闘には加わらない。しかし、その体内には恐るべきパワーを秘めている。そのパワーを自ら封じ込めるために、腕に鎖を巻いているのだ。



絹

一般ユーザーにも公開された「おもちゃショー」での反応は？

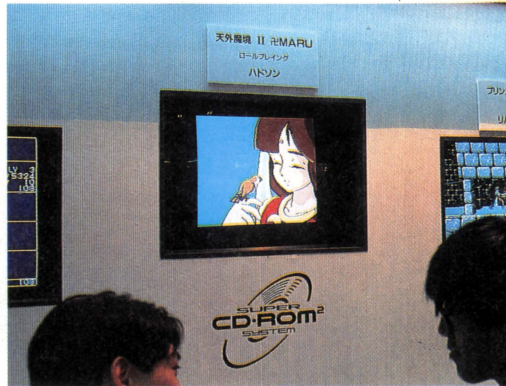
6月6～9日に幕張メッセで行われた「おもちゃショー」。日本電気ホームエレクトロニクスのブースでの目玉は、なんといっても「天外魔境II」のビジュアルを見た人にインタビューを試みたところ、反応はおおむね好評。そのいくつかの声を拾ってみると、「動きが格段にいい。まるでアニメを見ているみたいだ」、「キャラクタの個性がよく出ている」、「え、これゲームなの？」などなど。中には「アニメーションとはいえない。絵が動いているというより、何枚も絵を



◆ブース内では従来システムとの比較も行われた

差し替えているという感じ」など厳しい意見もあった。4人のビジュアルのうち一番評判が良く、キャラの人気も高かったのはカブキ団十郎だった。あとは絹、戦国卍丸、極楽太郎の順番。

◆絹のビジュアルを食い入るように見つめる人々。日曜日の一般公開日には、人であふれかえった



PC原人2

前作に比べ、バナネ花の重要性が格段に増している「PC原人2」。このバナネ花を使ったアクションが、このゲームのメインになっているといえる。「バナネ花を制すものは、『PC原人2』を制す!」といった存在なのだ。

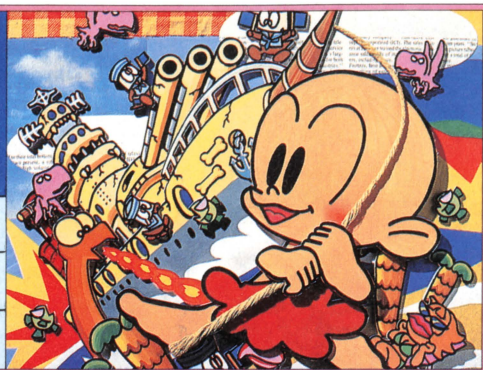
7月19日発売予定

5800円(税別)

アクション

4M

コンティニュー



「2」でしかできないバナネ花使用法!?

多彩なアクションとユニークな表情を持つPC原人。彼の新たな冒険は、前作以上の複雑さと、苦難に満ちあふれている。その厳しい旅をするうえで、なにかとお世話になるのがバナネ花。そのバナネ花も、今度の旅では前作以上に利用法が増えた。今回は、その前作にはなかったバナネ花の利用方法。そして、厳しい道のりを楽にしてく

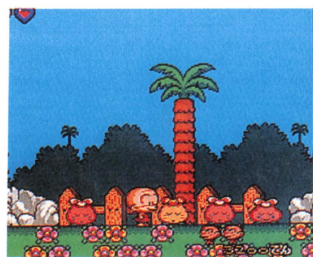


◎戦いはますます激化! 石頭はますますこえる

れる隠されたアイテムの存在と、雪と氷に閉ざされたラウンド3を紹介しよう。



◎普通のジャンプで届かない場所には、たいていバナネ花がある



◎ただ踏むだけ以外にも使えるバナネ花が、なかにはあるのだ

バナネ花で新しい道へ

バナネ花にはアイテムを出すものと、ジャンプ台になるもの、色が変わるものの3タイプがある。これらバナネ花は見つけたからといって、すぐに踏んでいたのではいけない。色を変化させられるバナネ花は、わざとアイテムの出るバナネ花で利用せず、「黄色」のバナネ花にして使用すれば、思わぬ場所に行けたり、アイテムが手に入ることもある。ジャンプ台になる黄色の



バナネ花

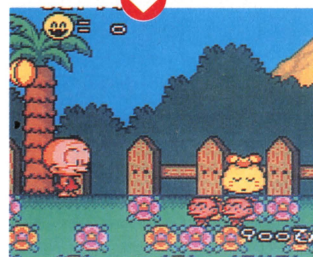
◎これがバナネ花。黄色いものは、使うと大ジャンプできる

バナネ花は動かせるので、最初にある位置から動かして、新しい道を探すのもいいだろう。

バナネ花を移動させる



◎黄色いバナネ花を横から叩くと...



◎ほら、移動した。いろいろなどこに移動させて、調べてみよう



◎バナネ花のほとんどは、踏みつけるか叩くことでアイテムをだす

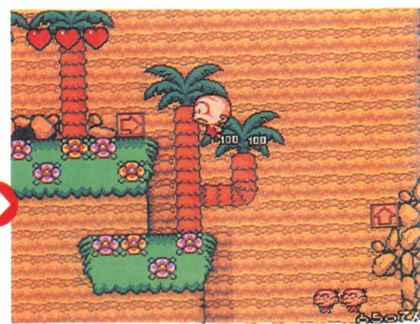
バナネ花の色を変える



◎赤色のバナネ花から叩いてみたら!



◎色が変わるバナネ花だった。叩いたことで、黄色のバナネ花に変化した

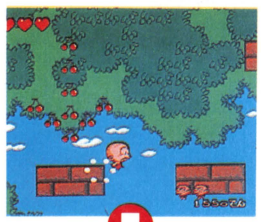
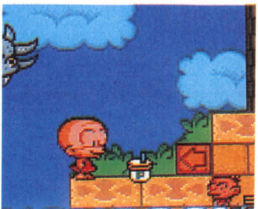


◎変化させたバナネ花によって、新しい場所に行くことができた

隠されたアイテムを探せ!

各ステージには、姿の見えないアイテムがところどころにある。隠されたアイテムは、そのアイテムの隠れている場所で、地面にボンクをすればいい。こうしてひろえるアイテムのほとんどが得点アイテムだが、得点によっての1UPがしやすいので、重要になる。

◎隠されたアイテムのほとんどは得点アイテム



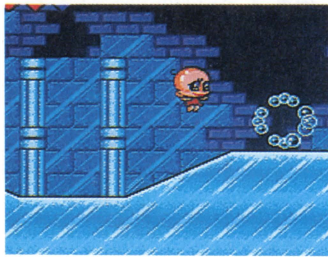
◎矢印? 何かあるのだろうか。試しにボンク!



◎ボンクしたら、プチフラワーが現れた。怪しいところはよく調べよう

ラウンド3は一面の銀世界

ラウンド3は、一面の銀世界。深く積もった雪に、PC原人も敵キャラクタもその姿が隠れてしまうなんてところがある。また、雪のない氷の張ったところなどは、足元がすべって思うように動かせない。しかも、ここでは地面にボンクをすると、コントロールできずに、そのまま勢いなくなるまで頭ですべり続けてしまう。



○さすが野生児！ PC原人はどこでも元氣イッパイなのである

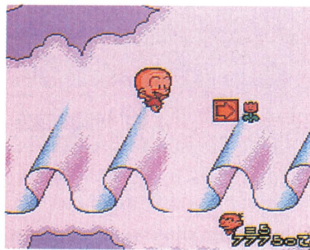
3-1 チラホラ山

このステージの序盤は、深い雪で一面を覆われている。空にはオーロラが降り、なんと神秘的なステージだ。しかもこのオーロラには、なんと乗れるのである。オーロラが現れ、なんと神秘的なを避けて通るのもいいだろう。敵では雪だるまに扮装したもののや、

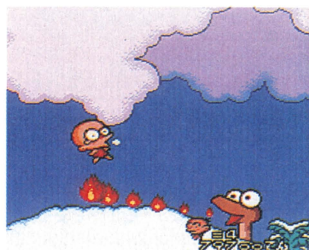


○雪景色。全てが雪の下に埋もれている

いきなりクビが伸びて火を吐くといった、不意をついて襲ってくる敵がほとんどだ。



○オーロラに乗って、空中移動



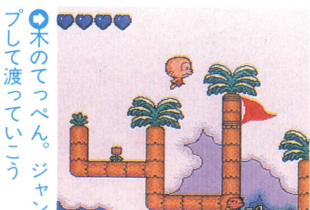
○いきなり火を吹きつけてきた！

3-2 温泉谷

高くそびえた木が林立するステージ。厳しい環境ながらもたくましく育った木々は、PC原人の行



○フルーツがいっぱい。温室栽培かな？



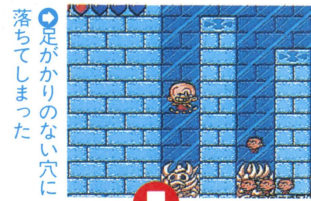
○木のでっぺん。ジャンプして渡っていきこう



○ピラニアの泳ぐ温泉。スリキズ、キリキズに効く温泉だったりして

3-3 マンモ一墓場

全てが氷でできた、マンモスの墓場。氷の床はすべるので、注意。このステージでは、敵をボンクし、

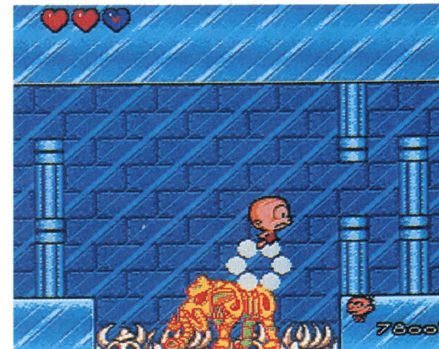


○足がかりのない穴に落ちてしまった



○三角飛びで、なんとか脱出できた

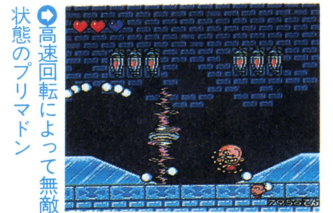
その反動でガケをわたる場所や、三角飛びができないと脱出できずに死んでしまうガケなどがある。いままでのジャンプとボンクの技の応用が試される。



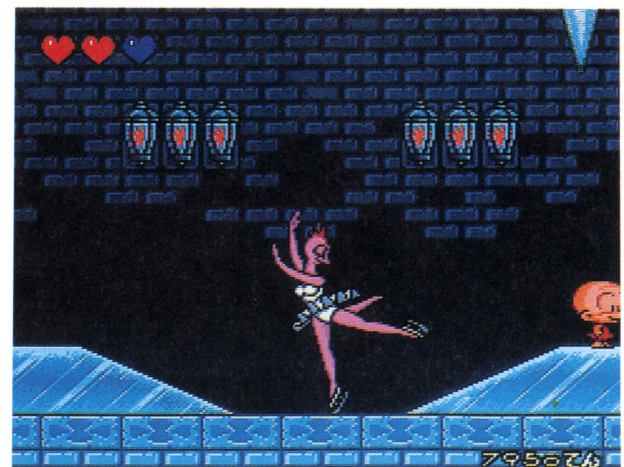
○ボンクした反動で跳ね返る。それを利用して安全に渡ろう

BOSS プリマドン

このラウンドのボスは、バレリーナみたいな格好をしているプリマドン。彼女は高速に回転して襲いかかってくる。回転中は無敵で、しかもダメージを与えられない。



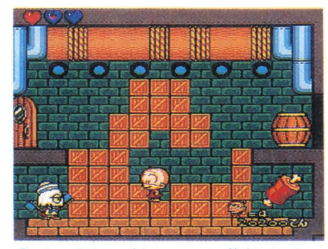
○高速回転によって無敵状態のプリマドン



○回転が止まった！ このときつららが落ちてくるが、気にせずきつくいボンクをお見舞いしてやれ！

ラウンド4以降の冒険の舞台は…

PC原人の旅はまだ続く。そして、その旅は厳しくもコミカルだ。ラウンド4では敵の軍艦に乗り込み、ラウンド5では夕暮れの「セピア村」で大暴れ！ ラウンド6ではあのチックンたちの住みである「チックンシティ」にのりこみ、ラウンド7で敵の本拠地「ムーンピラミッド」に殴り込みをかける！ 最終決戦の場は、まだまだ遠い。



○軍艦内部は敵キャラと荷物でいっぱい。さて、ボスはどこにいる？

パワーリーグIV

シリーズものの強みか、前人気の高い『パワーリーグIV』。ダイナミックで、迫力のある演出はこの『IV』でも健在だ。今回はモードの説明や『III』と比較してみたゲームの内容、新しい演出を紹介していく。

8月9日発売予定

6500円(税別)

野球

4M

バックアップメモリ
パスワード



何度も楽しめる豊富な遊び方

今年の夏もあの『パワーリーグ』が発売される。前作の『パワーリーグIII』はPCエンジン最高の野球ゲームとの誉れが高い。今回発売される『IV』は、システム的にその前作からの変更点はない。

キャラクタについては、『パワーリーグ』シリーズならではのリアルな姿、なめらかでスピーディーな動きが健在だ。選手や球の動きは速いし、その動きが人間にとっても近いので迫力があり、プレイしていて気持ちが良い。

モードについても『III』からのオープンモード、ペナントモードなどがあり、特に変更点はない。



◎この画面で、今日は何のモードを使って遊ぶかなどを選択するのだ

以下、特にゲームをプレイするのに使うものについて説明していく。なお、ここで紹介しているもの以外にも、豪華な顔ぶれであるオールスターモード、試合観戦のためのWATCHモードがある。

オープンモード

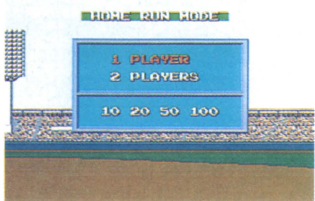
気楽にいろいろな遊び方ができるのが、このオープンモード。1~4人で楽しむことができる。2人での遊び方に関して是对戦プレイはもちろんのこと、友達と組んでコンピュータと試合する、なんてものもある。この場合、1人が投手、もう1人が守備を担当。



◎写真を見ての通り、いろいろな遊び方ができる。遊ぶ人数も自由だ

ホームランモード

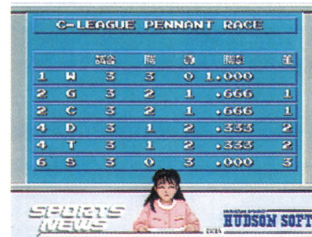
このモードでホームランの打ちっぱなしができる。まず、1人用でやるか、友達と競いあう2人用でやるかを選択する。その次に投手に何球投げてもらうかを決定し、最後に12球団のなかから好きな選手を選びプレイする。気分転換にやるのにいいかもしれない。



◎うまくホームランを打てればストレス解消になるが、打てないと…

ペナントモード

自分の好みのチームを1チーム選び、ペナントを戦い抜いていくというモード。パスワードでコンティニューをしていくことができる。バックアップユニットがあれば、ペナントレースを通じての選手の成績をセーブしておける。



◎試合に勝てば見るのが楽しみだが、負ければ一番見るのが怖いとき



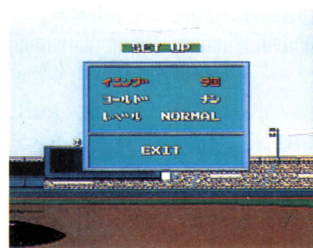
◎好きな球団でガンガン勝ち進もう



◎この試合のスケジュールを見て、今後のペナントの展開を考えよう

セットアップモード

ゲームをするところではない。しかし、このモードでゲームの付属的なことの調整をすることができる。時間のない人はインングを減らしていくことができるし、コールドについても好みにより、つけるのも、つけないのも自由。難易度も3段階に設定できる。

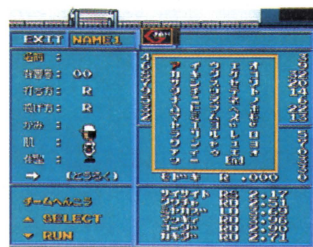


◎時間の都合などを考えて、自由に設定しよう。レベル設定がうれしい

エディットモード

「TEAM」、「NAME」、「ALL STAR」の3つのなかからエディットするものを選ぶ。

「TEAM」、「ALL STAR」を選ぶと打順などのいれかえ。「NAME」を選択すると、名前、背番号、肌と髪の色などが自分の思い通りにできる。



◎操作が前作よりもやりやすくなった。ただ、変えられるのは容姿だけ

IVは1点差を争う投手戦に

「III」に比べ「IV」は1、2点を競り合う投手戦の要素が非常に強くなっている。それだけに1球

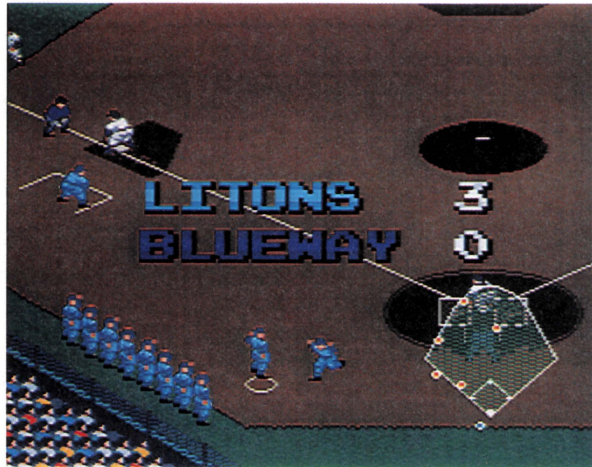
1球を大切に、投げ、打つことがより必要になった。一瞬たりとも気を抜くことができない。

IVは投高打低

「IV」は投高打低になった。その理由として守備面でのオートモードの強化があげられる。「III」に比べると内野や外野の間をゴロで

抜けていくのが難しくなったのだ。それだけにヒットを連打していきような点の取り方は難しくなった。その分、ホームランを打ったときの喜びは一際大きく、打たれたときのショックも大きい。

● ついに試合の均衡がやぶれる。1、2点差を争う緊迫した試合のなかで、この点差は相当にデカくなる



登録データも最新バージョンに

「III」から「IV」への大きな変更点として、チーム、選手のデータの一新があげられる。新しく入

ったルーキー、球団の変った選手、タイトルに輝いた選手など、いろんなデータの変更があるのだ。



● この中から好きなチームを選ぶ



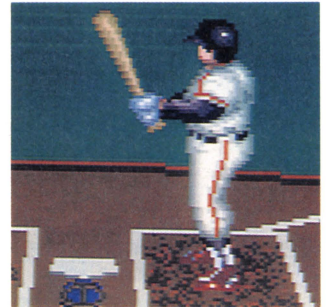
● 去年のCリーグの新人王ヨータ。ストレートの速さはリーグNo. 1



● ノウモの速いストレートとフォークのコンビネーションには要注意



● 数少ない横投げのサイサイト。その変則投法からの変化球は鋭い



● Bチームから移籍してきたカドタン。年をとってもこの打率、ホームランはスゴい。「IV」での活躍はいかに

『パワーリーグIV』をもりあげる演出

コミカルではない、リアルなキャラクター。そんな大きなキャラクターがスピーディーに、そしてダイナミック

クに球場を動きまわる。パワフルをウリにしてきたこのシリーズに、次のような新たな演出が加わった。

ニュースキャスター

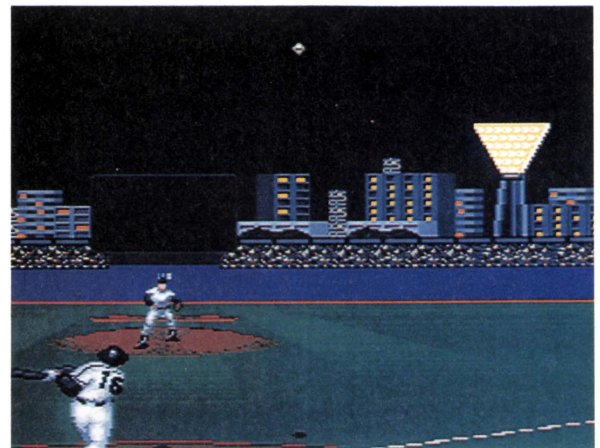
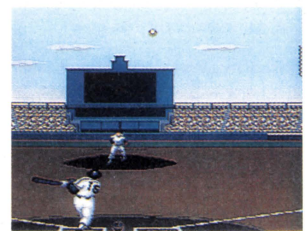
スポーツニュース形式の試合結果の発表。味もそっけもないようなこういった場面を、ニュースキャスタ

ーにポーズをとらせることにより、変化のあるものになっている。彼女をじっと見ていると、次々にかわいらしいポーズをとってくれ、やすらいだ雰囲気になる。

ホームラン

「パワーリーグIV」の大きな魅力は、このホームランシーン。他のゲームでは味わえない、球を追って、ズームアップしていくような感じがとても気持ちいい。新たに「IV」では、この感触をナイターでも味わえることになったのだ。夜の静寂を打ち破る感じがとてもいい。

● よく晴れた青空の中に吸いこまれていくような白球が心地よい



● カツキーンと、一発、夜空をバツクに白球が舞う。ナイターになると、空には雲のかわりに星が輝いている



● 某放送局のN嬢に似てるなあ



● 書類の整理。トントン



● 仕事が一息。コホン



● 髪をかきあげて。トコ。女性らしい

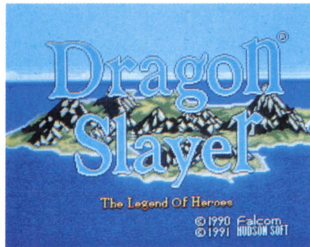
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

スーパーCD-ROM ² で製作中の「ドラゴンス レイヤー英雄伝説」。今回 は画面写真を初公開だ。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	—

制作快調! PCエンジン版画面を公開

パソコンで人気の「ドラゴンスレイヤー」シリーズ。その第6弾の「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」が、スーパーCD-ROM²専用ソフトとして発売される。PCエンジン版は、スーパーCD-ROM²

の特色を生かして、大容量のビジュアルシーンが展開される。また、音楽は「イースⅠ・Ⅱ」、「イースⅢ」でおなじみの米本亮氏がアレンジを担当している。発売はまだ当分先になりそうだ。



①PCエンジン版のタイトル画面



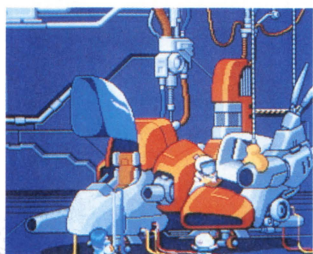
②パソコン版に忠実な画面だ

STAR パロジャー

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM

「スーパースターソルジャー」のコミカルな番外編「STARパロジャー」の画面写真を、今回初公開する。スーパーCD-ROM²システム専用だけあって、デモの部分のアニメーションが凄い。パロ・シーザー、ボンバーマン、PCエンジンから自機を選べる。

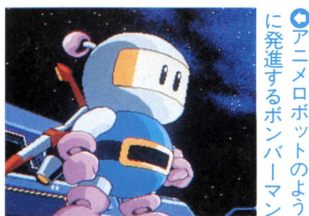
現在の開発状況20%



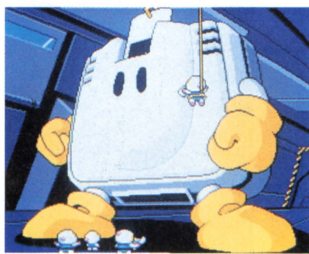
①メカの1つパロ・シーザー。整備しているボンバーマンがかわいいネ



②自分の好みに合わせて選ぼう!



③アニメロボットのように発達するボンバーマン



④我がPCエンジンの登場だ!

街や城

街や城では、そこに住んでいる人との会話によって、いろいろな情報を仕入れる。街の住人たちはとても親切で、イベントを終了させるのに必要なレベルを教えてくださいのから情報収集はかせない。また仲間との出会いもある場所だ。



①街の中では会話を中心とする

フィールド画面

街の外に出ると、フィールド画面になる。フィールドを歩いていると、敵に遭遇し戦闘シーンとなる。敵から逃げると、その敵がマップ上をうろろろ歩くようになる。



②ここはまだ最初の街の近く。敵もまだ弱い

戦闘シーン

戦闘シーンでは、コマンド選択によって戦闘が行われる。またオートコマンドを使えば、自動的に戦闘が行われるので、ザコキャラと戦うときにはとても便利だ。



③オートを選ぶと戦闘が楽になる

現在の開発状況70%

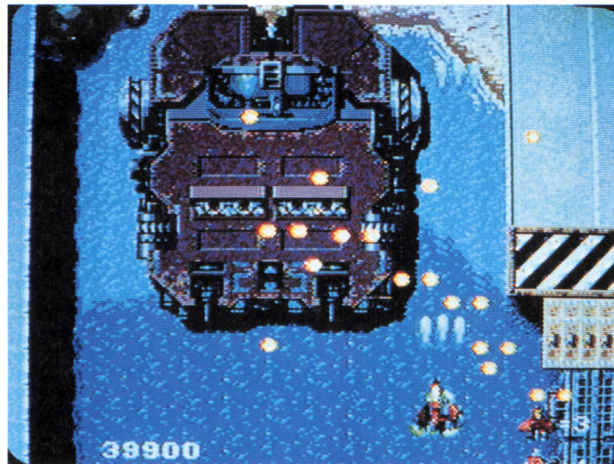
雷電

発売日未定	価格未定
シューティング	6M/CD-ROM

業務用ではいまだに大人気の、縦スクロールシューティングゲーム「雷電」が、PCエンジンに移植されることになった。PCエンジン版「雷電」は、Huカード版

とスーパーCD-ROM²システム版との2つの媒体での発売となる。自機「雷電」は各2種類のメインウェポンとサブウェポン、そしてボムを使って戦っていく。現在完全移植を目指して開発中で、Huカード版の方がCD-ROM版に比べて前に発売される予定。

現在の開発状況 Huカード版 70% CD-ROM版 20%



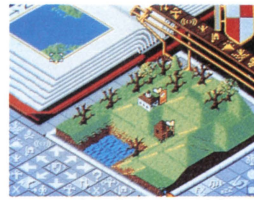
①このたくさんの弾をすばやくよけて攻撃せよ。反応が遅ければ、死が待っている。よけまくる快感?

**ポピュラス
ザ・プロミストランド**

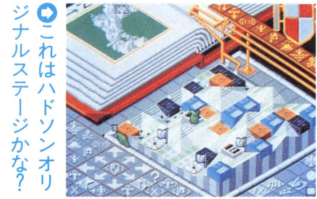
発売日未定	価格未定
シミュレーション	CD-ROM

今回発売されるのはスーパーCD-ROM²システム専用。パソコン版のプロミストランドの完全移植となる。それに加えて、ボンバーマンなどが登場するハドソンのオリジナルステージもあるのだ。

現在の開発状況80%



プロミストランドの移植版が発売されるぞ



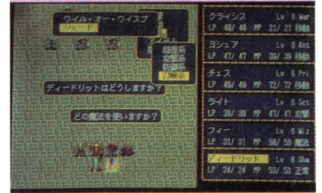
これはハドソンオリジナルステージかな?

ロードス島戦記

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

PCエンジン版「ロードス島戦記」は、パソコン版に比べてグラフィックが強化され、ダンジョン内も3D画面から2D画面にするなど、多少の仕様が変わった。だが、タクティカルコンバットといったシステムはそのまま残されるので、リアルな戦闘が楽しめる。またビジュアルシーンでは、アニメ

パソコン版



これがタクティカルコンバットだ。メ版の声優が参加する予定もある。ゲーム中のイベントも、パソコン版とはかなり変わる予定だ。

現在の開発状況35%

タイトル未定

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM

これもいきなり発表されたものだ。スーパーCD-ROM²システム専用で、同社の「オルディネス」と同じようなタイプの横スクロールシューティングゲームになる。

現在の開発状況20%



パワーアップという一言でいえるほどの並のシューティングではない

**銀河お嬢様伝説
YUNA(仮称)**

発売日未定	価格未定
アドベンチャー	CD-ROM

いきなりタイトル発表されたこの作品。スーパーCD-ROM²システム専用で、デジタルコミックア

ドベンチャーゲームになる。銀河系No.1のお嬢様に選ばれた美少女YUNAは、アイドルとしてデビューするが、彼女の周りで次々と事件が起こる...といった感じでストーリーは進んでいく。

現在の開発状況30%



この娘がYUNAちゃん。スーパーCD-ROM²でアニメしまくるのかな?

INVER EYES

その他のソフト情報

その他のソフトについて紹介すると、まず前号で紹介したSG専用ソフトの「1941」だが、ゲームの方はすでに完成していて、あとは8月23日の発売を待つばかりとなった。だがこのソフトが発売されると、SG専用ソフトが現在のラインナップからなくなるのでSGユーザーは寂しくなるだろう。

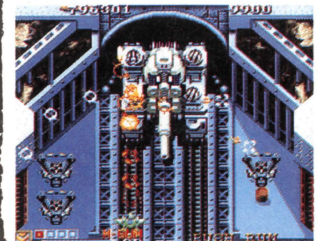
「聖竜伝説モンビット」は、ドラゴンS Gユーザー期待の「1941」も、2人同時プレイも可能だぞ

主人公と共にドラゴンを育てていくRPGの「モンビット」



ゴンを育てていくRPG。ドラゴンが最終段階まで育つと、羽が生えてドラゴンの背中に乗って、空を飛んだり泳いだりできるようになる。

「ニュートピアII」は、おもちゃショーでは一応動いてはいたけれども、壁をすり抜けるなどまだ未完成な部分もあった。



「ニュートピアII」の画面写真。「雷の杖」はハデな攻撃だね

NECアベニュー

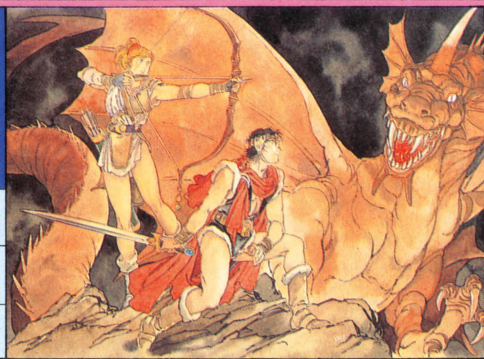
以前は業務用の移植作ばかりを手がけていた会社だが、最近ではいろいろなジャンルに挑戦している。『マイトアンドマジック』はパソコンからの移植という形をとっているが、大幅なアレンジが加わり、会社とし

ては初のRPGソフトになる。現在はその『マイトアンドマジック』の制作に重点を置いているため、他のソフトの開発は遅れぎみとのこと。お目当てのソフトが出るまで、気長に待っていただきたい。

マイトアンドマジック

開発は最近急ピッチで進んでおり、オープニングの画面を公開できるまでになった。また、今回は『マイトアンドマジック』を知らない人のために、ゲームシステムや登場する主人公たちについても紹介していこう。

9月発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	—

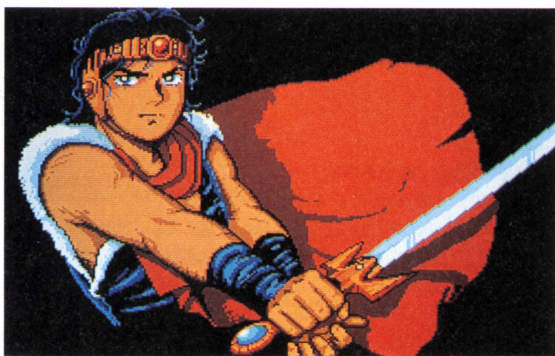


新たに描き下ろされたオープニングが展開

PCエンジン版『マイトアンドマジック』は、NECアベニューによって大幅なアレンジが加えられた。PCエンジン版には、パソコン版にはないオープニングデモが盛り込まれている。オープニングストーリーは、主人公の一人ア

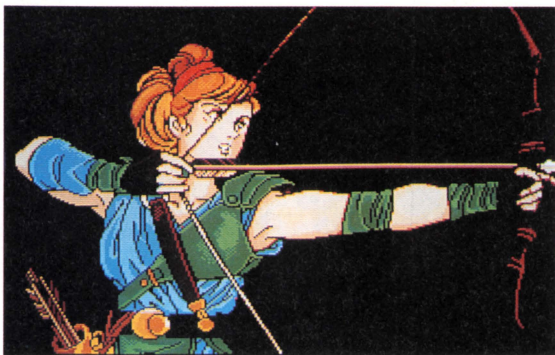
ムル・ノーザンが、冒険の旅に出たところから始まる。旅を続けるうちに仲間と出会い、ヴァーン大陸を目指すことになる。とこんな感じでストーリーは進む。キャラクターデザインは、もちろん安彦良和氏が手がけたものだ。

アムル・ノーザン



●18歳の若き戦士アムル・ノーザン。キャラクターデザインは安彦良和氏だ

リア



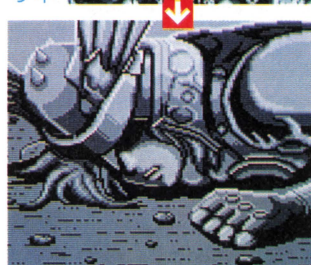
●リアはアムルに敗れることによって、今回の冒険を始めることになった



●ドガ・エラス、ランス・ウォーカー、ワルト・ワーレンとの出会い



●暗黒の大陸「ヴァーン」を目指して旅立ったが…



●ケンタウルスの攻撃に次々と倒されていくアムルたちだが…

魔獣現る

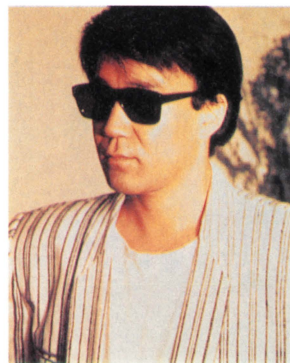
音楽担当は映画音楽で有名な久石譲氏

『マイトアンドマジック』の音楽を担当しているのは、『風の谷のナウシカ』、『となりのトトロ』などの音楽を担当した久石譲氏だ。ゲームの音楽を手がけるのは今回が初めて。アニメ映画のファンにはおなじみの人だ。

となりのトトロ



●大人気の「となりのトトロ」。かわいいネ



●今回『マイトアンドマジック』の曲を担当する久石譲氏

3D画面を中心にゲームは進行する

『マイトアンドマジック』の世界は、ダンジョンや森の中、平原などが全て3Dで表示される。PCエンジン版は、プレイしやすいようにオートマッピング機能を採用している。これは、一度通過した道は自動的にマップが表示されるという便利な機能だ。



3D画面でゲームは進行していく

通常画面

画面写真を見て分かるように、通常は右上にマップが表示されているので、道に迷うことが少なくなる。また、画面下にキャラクタの状態が表示されているが、何かを調べた場合は、そこに大きく文字が出るので読みやすい。



フライの魔法を使ったところ。自分の好きな場所へ移動できる



通常は画面下に、キャラの状態が表示されているので分かりやすい



何かを調べると、そこに文字が大きく表示されるので読みやすい

ショップ

ショップも前号で紹介したもののより、完成度が高くなった。店の主人や街の住人たちは、セリフを肉声で喋るようになっている。



お金がないと買えない。カネつすよ!

戦闘シーン

敵に遭遇すると、まずそのモンスター1匹のグラフィックが表示される。その後に、その場にいるモンスター全員のグラフィックが表示され、戦闘開始となる。画面右下には味方の顔が表示され、誰が攻撃しているのかが一目で分かる。

ダンジョンや森を歩いていると、モンスターにいきなり遭遇する



戦闘シーンの画面はまだ開発中なので、変更される場合もある。右下にはパーティーの顔が表示される



ヴァーン大陸を旅する冒険者たち

PCエンジン版のキャラクタたちは、『マイトアンドマジック』の世界に合わせて、あらかじめ決定されている。主人公たちは名前、職業、性格付け、旅の目的こそ違おうが、「勇者」の称号を得るために冒険の旅に出るのであった。

アスラ・フロスト ソーサラー(魔法使い)



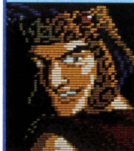
元はオーグの宮廷魔術師であったが、日増しに強くなる国王の野心に愛想をつかして辞職、宮廷を出ている。パーティの中で唯一のヴァーン出身者。

リア アーチャー(射手)

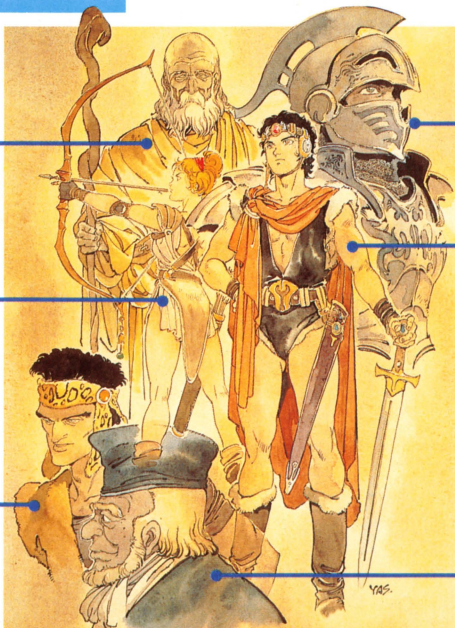


蛮族の島の族長の娘。島の近辺を航海していたアムル達の乗船を襲い、アムルに敗れる。一族の掟に従い、アムルに付き従うようになる。

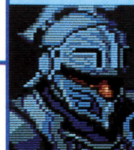
ワルト・ワーレン ローバー(盗賊)



ランスの幼なじみ。父親はオーグ国王の近衛兵であったが、サーバスアンスとの戦いで命を落とす。父の死にこだわり続けアムルの命を狙っている。



ランス・ウォーカー ナイト(騎士)



彼の国「オーグ」は十数年前、その悪行が元でサーバスアンス軍によって滅ぼされた。アムルの正体を見抜いてはいるが、過去にこだわらず旅をしている。

アムル・ノーザン パラディン(戦士)



西の大陸「アナンガル」の王国「サーバスアンス」の第4継承者であったが、内紛を避けるため国を出た。自らの歩む道を探り、冒険の旅に出る。

ドガ・エラス クレリック(僧侶)



サーバスアンス国王とは昔の冒険仲間であり、魔法戦士として幾多の苦難を乗り越えてきた。アムルの身を案ずる国王の命に従い、パーティに加わっている。

クイズアベニュー2

今回画面写真が初公開となる『クイズアベニュー2』。見田竜介氏のイラストも公開するぞ。	発売日未定	価格未定
	クイズ コンティニュー	CD-ROM

人気クイズゲームの第2弾!

前作『クイズアベニュー』は、PCエンジンでは初のクイズゲームとして好評だった。今回の『クイズアベニュー2』は、幅広い年齢層に合わせてジャンルを広げ、なおかつやさしい問題も含まれる。そして、その問題は6000問にも及ぶということだ。今回も前作同様にクエストモードやF1モード(パーティモード)が用意されている。



●クエストモードに登場する敵キャラ。かわいいけれど油断は禁物

クエストモード

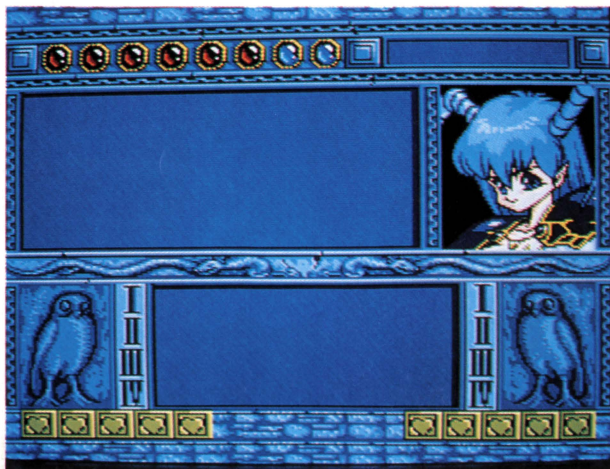
今回のクエストモードは2人同時プレイが可能となり、解答は早押しになる。ゲームはボードゲームのようなマップ上を、クイズに答えて進んでいくというもの。そ



●ゴールへ向かう道は2つあるが...

のマップは、自分の通るルートによって問題の傾向が変わっていき、ゴールにはボスが待ち受けている。前作と違うのは、アイテムが使用可能になったこと。ゲームシステムは、業務用の『ハテナ?の大冒険』に近いものとなっている。

●ここは砂漠のステージ。暑そうだ



●今回のクエストモードのクイズ画面。右上の敵キャラは、前作に比べて表情が豊かになり、アニメするぞうだ

F1モード

今回のパーティモードは、F1の要素を含んだもので、前作同様に最高5人まで同時に遊べるようになっている。ゲームはサーキット上を、クイズに答えて進んでいくものだ。正解することによりマスずつ進んでいき、ゴールにたどり着いた人が優勝となる。



●F1モードの結果でえーす。実際はもう少しかわいい人になるぞうだ



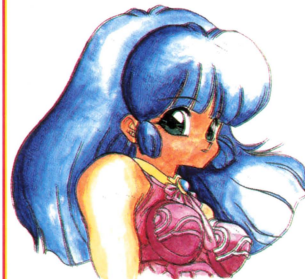
●この画面だけでは、誰もクイズゲームとはわからない
●これがF1モードのクイズ画面。早押しクイズにレースの要素も加わって熱くなるぞ

キャラクタデザインは見田竜介氏

今回のクエストモードは、すべて見田竜介氏がキャラクタデザインを担当している。今回はその一部のイラストを公開するぞ。



●前作の主人公と王女の間に生まれた、双子の兄妹の兄だ



●こちらが双子の兄妹の妹。2人で冒険をすれば怖いものなしかな

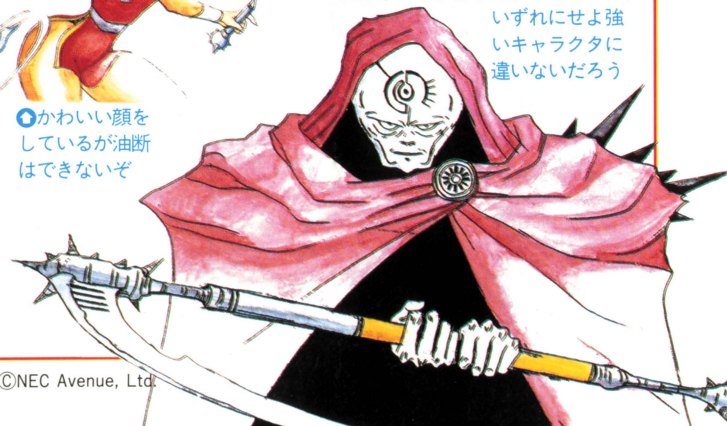


●この敵キャラは敵の四天王の一人。実際はアニメするぞ



●かわいい顔をしているが油断はできないぞ

●敵のボスかそれとも四天王の一人か? それはまだわからないが、いずれにせよ強いキャラクタに違いないだろう



森田将棋PC

いろいろ名称変更があったが、ついに『森田将棋PC』と決定。今回はすべてのモードを紹介。	9月発売予定	価格未定
	将棋	4M
	バックアップメモリ	—

4つのモードに挑戦

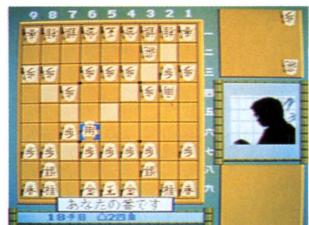
この『森田将棋PC』を手がけた森田和郎氏は、将棋の有段者であり、その思考ルーチンは将棋ソフトの中では最強クラスである。『森田将棋PC』の強さは、今まで森田氏が手がけたもののなかでも、最強であると森田氏自身豪語しているそうだ。今回は、全部で4つのモードが用意されている。



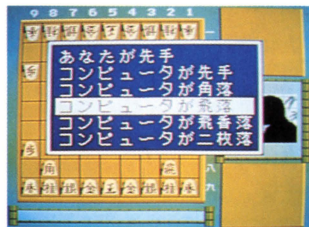
これは開発中の画面。モンスターのグラフィックがリアルで怖い

ノーマルモード

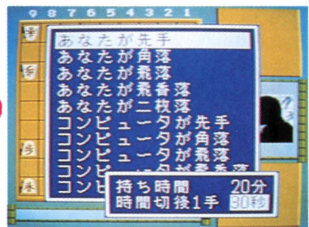
このモードは普通の将棋盤でプレイする、いわゆるパソコン版の『森田将棋』と同じものだ。画面写真を見てもらえばわかるように、かなり細かい設定が可能になる。コンピュータの思考時間も、プレイヤーと同じように設定可能だ。



ノーマルモードのプレイ画面。コマンドでモンスターモードにもなる



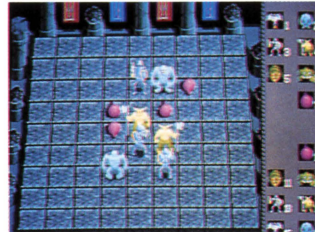
将棋の得意でない人は、コンピュータの設定を不利にしちゃう



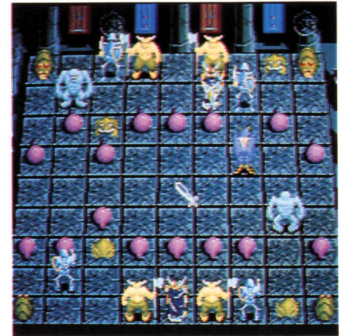
このように細かく設定できて、いろいろな条件でプレイできるのだ

モンスターモード

これがPCエンジンオリジナルのモードで、普通の将棋の駒の代わりに、スライムやスケルトンといったモンスターが駒となる。各モンスターには、それぞれ数パターンのグラフィックが用意されていて、キャラ(駒)を動かすごとにアニメーションをする。ゲームのルールは、普通の将棋と何ら変わることはない。プレイ中いつでもコマンドによって、ノーマルモードに変更することも可能だ。

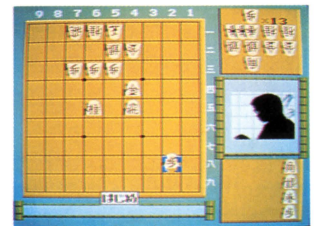


モンスターが駒になっているため、将棋とは違った感覚でプレイできる
モンスター全員集合といった感じの画面。キャラクタがよく動くぞ



詰め将棋モード

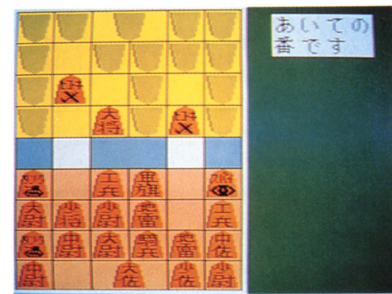
このモードは詰め将棋をゲーム化したもの。詰め将棋とは、あらかじめ駒の位置を設定し、それを最も短い手で王将を取るというものである。新聞などに載っている名人のやり方を参考にして、研究してみると面白いかもしれない。



詰め将棋の画面。よく考えないといつまでも解けないぞ!

軍人将棋モード

このモードは、普通のPCエンジンではプレイできず、GT専用のモードになっている。軍人将棋とは、プレイヤー2人と審判1人の3人が必要な将棋である。この場合はGT2台を使い、審判の部分をコンピュータが受け持つことになる。相手の駒が見えないため将棋とは違った戦略が必要となる。



GTの利点を生かした軍人将棋モード。相手の駒は見えないのだ

INVER EYES

その他のソフト情報

それ以外のソフトの開発状況をお伝えすると、年内発売予定のものには『スペースファンタジーゾーン』、『レインボーアイランド』、『フォゴットンワールド』がある。『フォゴツ

トンワールド』は、スーパーCD-ROMシステム専用でしかもPCエンジンとSGの両対応となっている。そして来年早々には、『ギャラクシーフォースII』、『ワードナの森』が発売されそう。その後には『マイトアンドマジック・ブック2』、『ゲインランド』が予定されている。前号でお伝えした『スーパーダイアスII』も、順調に開発が進めば同時期の発売になるだろう。その他のソフトは、今のところ開発はあまり進んでいない。

ギャラクシーフォースII



業務用の画面。グラフィックだけでなく、サウンドもいいのだ

ワードナの森



やっと日の目を見られることになったゲームです。もう少し待ってね

ナグザット

今月初の紹介となる『WIZARDRY (仮称)』と『双截龍II (仮称)』。だがまだタイトルが発表になった程度で、今回はPCエンジン版の画面写真が入手できなかったので、他機種版で内容を説明しよう。

またナグザットは発売予定のゲームがたくさんあるので、ここで一覧表にして整理してみた。また、今回飛び込み情報として『ゼロウイング』の写真を入手できたのでお見せしよう。

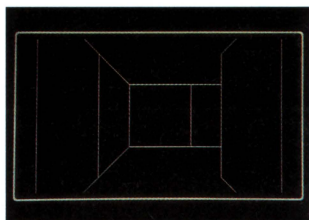
WIZARDRY (仮称)

このゲームから、コンピュータRPGの歴史は始まった。まさしく、RPGの始祖である。

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	—

ナゾとワナのひしめく3D迷宮に挑む

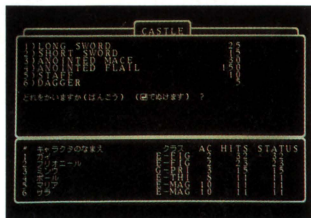
『WIZARDRY』は3Dで描かれた迷宮を探索し、目的を達成するゲームである。例えばその目的は敵を倒すことであったり、宝を探すことだったり。だがその目的を達成することよりも、キャラクターを強くすることや、偶然手に入るアイテムを面白く感じる人もいことだろう。



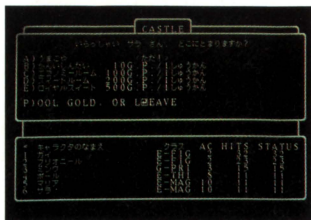
◎迷宮を移動している画面。線が描いてあるだけで、なんとも寂しい

リアルさを追求した作り

このゲームは様々なところに凝った仕掛けが施されている。例えば迷宮で全滅したキャラクターたち



◎武器や、アイテムが売られている。中には自分が売り払ったものも



◎宿屋。冒険で受けた傷は、何日も癒込まないと回復しない

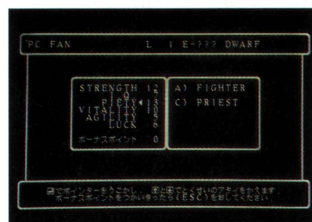
を生き返らせたいのなら、新しいパーティで全滅した地点まで行って死体を拾って帰ってこなくてはならない。もちろん、このときに二重遭難なども起こりかねない。中には、モンスターの食事として消えているキャラクターまでいることも。また、迷宮で拾ってきたアイテムを街の店に売ると、それが商品として並んでいる。キャラクターが休息を取れば歳をとり、最後には老衰で生涯を終えることもあるのである。この徹底した凝りようが、思い入れを深くする。



◎ぜ、全滅した。捜索隊を組織して、あとで死体を取りに来なくては

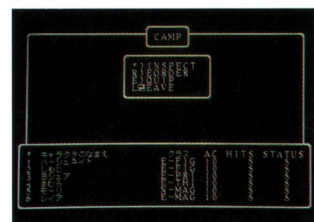
役割のハッキリとした職業

プレイヤーが作った冒険者たちは、戦士、魔術師、僧侶、盗賊、司教、侍、君主、忍者の8つの職業の中から一つの職業につく。それぞれの職業には、得意分野と不得意分野がある。例えば、戦士は



◎キャラクター作成中の画面。欲しいキャラクターができるまで粘ろう

確実に1匹ずつモンスターを倒すが、一度に大量に出現した場合は処理できない。僧侶は回復の魔法は凄いが、強力な攻撃魔法をもっていないといった具合にである。それぞれの役割と分担を考慮して最大6人の仲間を組み、冒険の旅は始まるのである。



◎パーティの最大数は6人。バランスのよいパーティを考えよう

複雑怪奇なイベント群

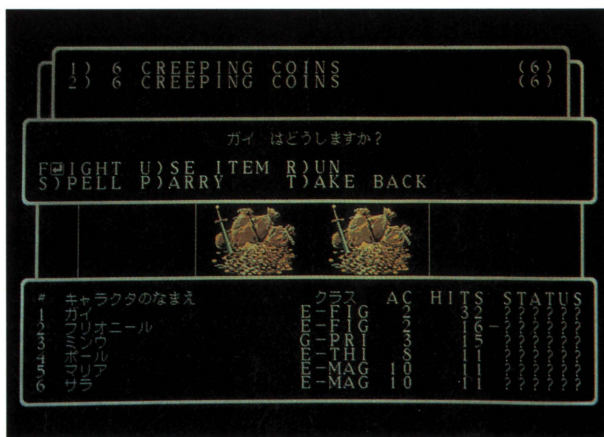
『WIZARDRY』は、各シナリオごとに目的は違っているものの、シリーズを通して迷宮を冒険するという点に変化はない。これら目的の場所や敵、アイテムを探し出すにあたって、難関となるのが途中途中にあるイベント。閉ざされたドアを開けるために、アイテムを探すとといったものや、迷宮内に表示されている暗号を解読しなくてはならないといったも



◎迷宮の奥深くでは、いろいろな出来事が待ち受けている

の。また、ある特定の場所に現れるモンスターを倒さなくては通れないものなど、奇妙で複雑なイベントが、冒険者を待ち受けている。

◎突如、戦闘が始まった。冒険者たちは知らず知らずのうちに、してはいけないことをしたらしく



WIZARDRY(仮称) / 熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編 / 双截龍II(仮称)

**熱血高校ドッジボール部
PCサッカー番外編**

発売日未定	価格未定
サッカー	CD-ROM

ファミコンで発表された『熱血高校ドッジボール部サッカー編』が、PCエンジンに移植される。前作はドッジボールで大活躍したくにお君。今度は食中毒でたおれたサッカー部員のかわりに、サッカーの試合におもむく。ドッジボール部のときに見せた必殺シュートの数々は、このサッカー編でも



◎デモはしゃべるようになっていたということだ

健在 / スライディングタックルや、ショルダータックルなどの激しい一面を持つサッカーで、さらに激しい闘いが繰り広げられる。CD-ROM版には、ビジュアルをふんだんに入れるとのこと。

シンプルな6人制サッカー

本来、サッカーは11人であるのだが、このゲームでは6人でサッ

◎必殺シュート! シュートコースにいたキャラが吹っ飛ばされた



カーをする。人数が少なすぎて、試合にならない、といったことなく、バランスのよい出来になっている。このゲームのもうひとつの特徴として、操作性がある。これは、プレイヤーが操作するキャラをあらかじめ選択しておき、残りのキャラたちはコンピュータが自動的に動かすというシステムである。難しくなりがちなスポーツゲームの操作を簡単なものにして

双截龍II(仮称)

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

アーケードやファミコンで、過激で多彩な技の数々と、自由度の高いアクション性が好評だった『双截龍II』。それがナグザットの手によって、PCエンジンのCD-ROMに移植されることになった。



◎パンチ、キックを駆使して敵を倒せ!

今回、移植の基本となるのはファミコン版ではなくアーケード版で、忠実なものにしたいとのこと。CD-ROMならではの、本物の悲鳴が聞けるかも…!?

過激なアクションがさく裂

後ろ回り蹴り、ヒジ打ち、アッパーカット、ヒザ蹴りなどなど、パンチとキックのアクションを基



◎こんな大きなヤツでも、投げ飛ばせる

本とし、さらにジャンプを使った技など。多彩なアクションで敵を倒していく。シンプルな操作性からは考えられないほど、バラエティ豊かな動きを見せるゲームだ。



◎リアルなキャラたちが、リアルに動く



数々の新作を再度確認

勢いに乗って新作を発表するナグザット。右にスラツと表となって挙げられた10タイトルが、いま予定しているナグザットの期待の新作である。この中で、今年中に発売できそうだとされているのは、『精霊戦士スプリガン (CD-ROM)』、『コリューン』、『ゼロウイング (CD-ROM)』、『ダブルドラゴンII(仮称)』、『WIZARDRY(仮称)』の4本。1本を抜いてみんなオリジナルというのは、なんともたくましく感じるところだ。

『熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編 (CD-ROM)』は、先頃の「おもちゃショー」で発表された新CD-ROMシステムと現行システムの面対応ソフトになる予定。

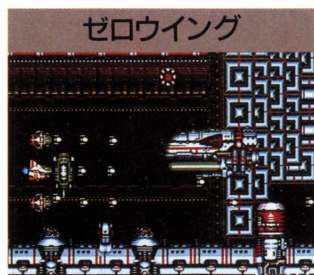
今月、ナグザットの新作ソフトとして名を連ねたのは、『ダブルドラゴンII(仮称)』、『WIZARDRY(仮称)』だ。こちらはまだ企画段階だということ。

ナグザット 新作ソフト一覧表

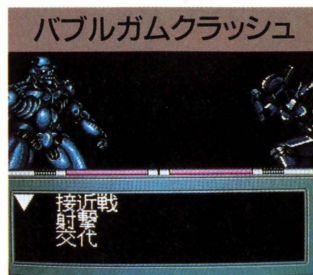
精霊戦士スプリガン	シューティング	CD-ROM	7月12日
コリューン	シューティング	HUCARD	9月予定
ゼロウイング	シューティング	CD-ROM	未定
バブルガムクラッシュ	アドベンチャー	HUCARD	未定
熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編	サッカー	CD-ROM(Ver.3.0)	未定
熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編	サッカー	HUCARD	未定
精霊戦士スプリガン	シューティング	HUCARD	未定
ゼロウイング	シューティング	HUCARD	未定
双截龍II(仮称)	アクション	CD-ROM	未定
WIZARDRY(仮称)	RPG	CD-ROM	未定



◎かわいいキャラを使った本格シューティング、『コリューン』



◎初の画面紹介となる『ゼロウイング』。ハードなシューティングだ



◎アドベンチャーなのに、戦闘がある『バブルガムクラッシュ』

※『熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編』の画面写真はファミコン版のものです。『双截龍II(仮称)』の画面写真はアーケード版のものです。

タイトー

新作が7本！ とめじろ押しのタイトー。今回紹介した2本に続けと開発されているのが、主人公がミイラという『マミーヘッド(仮称)』。プレイヤーが頭を操作し、体を踏み台にしながら先に進むといった奇妙な

コミカルアクションゲームだ。タイトー初のCD-ROMゲーム、『斬(仮称)』は、システムはパソコン版『斬～陽炎の時代』とほぼ同じ物になるが、新しいシナリオが用意されるらしい。

はなたーかだか!?

タイトルを聞いただけでは、どんなゲームかも想像のつかないことだろう。中身はマニアも満足できる本格的なシューティングゲーム。それでいて、カワイイキャラで誰にでもとっつきやすいものとなっている。

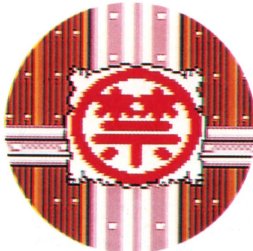
8月9日発売予定	7200円(税別)
シューティング	4M
パスワード	—



12つに分かれた封印を取り戻せ!

タイトーの最新作は、鞍馬山に住むといわれている天狗が主人公のシューティングゲームだ。プレイヤーが操る天狗は、封印が解けて復活した悪だめぎ、魔神ジカンダを再び封印するために、大活躍をする。ジカンダを封印するためには、砕かれた封印のかけら12コ

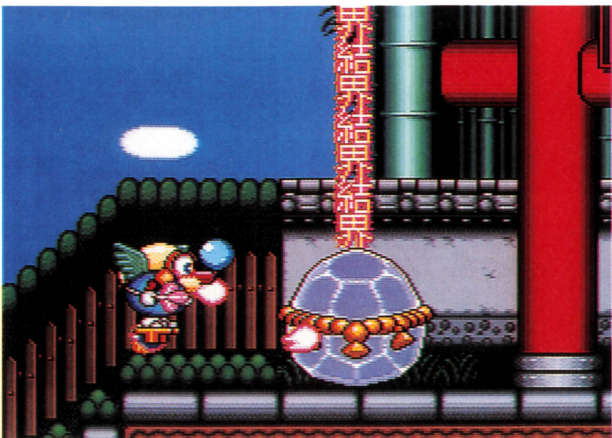
を手に入れなければならない。1ステージに封印は2枚ずつあり、そのステージのボスと、ステージごとに隠されたサブステージのどこかにある。全てを手に入れないと真のエンディングは見られない。



●これがジカンダを封印していた封印。集めなければ



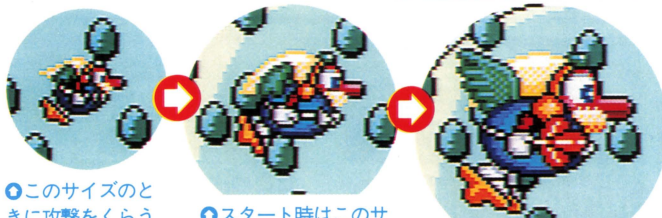
●こいつがジカンダ。ミスすると、プレイヤーを笑い飛ばす



●様々な障害を切り抜け、天狗は闘う。目の前にあるのは要石。封印を解かないと、先に行けない

巻物を使って巨大化!

天狗は巻物を取ることで、3段階に大きくなる。攻撃を受けると小さくなり、いちばん小さいときに攻撃を受けるとミスになる。



●このサイズのときに攻撃をくらうと、ミスになる

●スタート時はこのサイズ。2段階目だ

●これがいちばん大きい天狗

派手で強力な武器

天狗はやつでの葉から放つ神通力を使って、敵を倒していく。この神通力は、通常攻撃、地上攻撃、アイテム、ため打ちの4種類がある。これらの神通力はアイテムを取ること、より強力な、派手になっていく。



●これは通常のため打ち。アイテムをとることで、パワーアップする



前方3方向に貫通するコマ

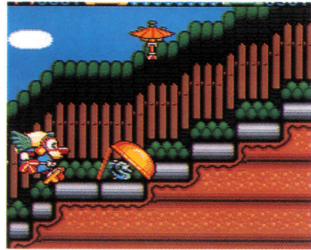
敵に当たると爆発するまり

天狗の後に付いて、同じ行動をする

はなたーかだか!?

面白いキャラクタずくめの全6ステージ

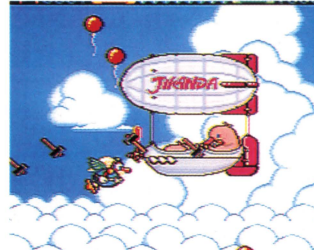
ゲームは全6ステージで構成されていて、1ステージごとに個性たっぷりのボスキャラが待ち受けている。逃げたジカンダは、時と空間を操ることができ、そのために戦いの舞台は西洋の城がでたとすれば、のどかな田園風景が続いたり、めちゃくちゃ。敵キャラにしても、お地蔵様や、からかさお化けなど奇妙なヤツばかりだ。



●天狗を倒すために、様々なわながステージの随所にある

ステージ3 大空での戦い

ステージ3は空での戦い。このステージでは、モグラの乗った気球と、落下傘をつけたブルドッグ



●モグラが気球に乗って襲ってくる

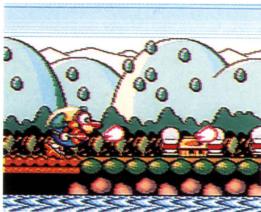
が強敵。他には3画面以上にわたる大きさをもつ、コイノボリのかたちをした巨大戦艦が出現する。ボスははりぼての大仏で、頭と手が分離して攻撃してくる。大仏が乗っている蓮の葉は周りを回転して、防御の役目を果たしている。



●さかさのお城。砲台からは弾がバラまかれる

ステージ1 田園地帯と炭鉱

前半はのどかな田園地帯が広がり、後半は炭鉱の迷宮が広がるステージ。最初のステージだけあって敵の攻撃も激しくなく、ゲーム

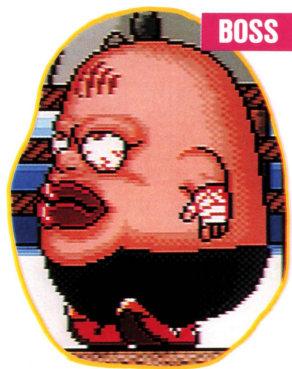


●見平和な風景でも、その地蔵様は敵

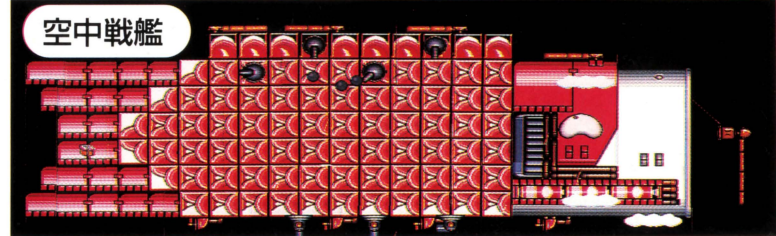


●炭鉱内部での戦い。天井の岩盤が落ちてくる

に慣れるにはもってこい。後半にはいっての炭鉱は、滝や、溶岩の池があったりと、やたらと危険な場所だ。ボスはどこかで見たことのあるキャラクタ。大きな体を活かして押し潰しにかかってくる。



地獄突きブッチャー



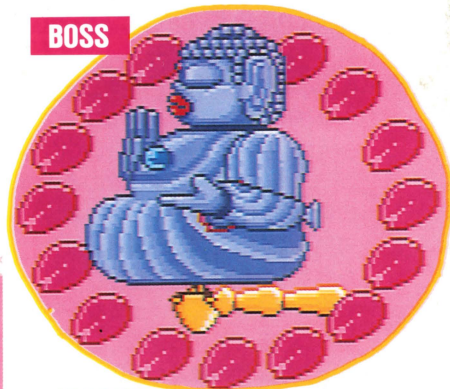
●これが巨大戦艦。1画面には収まり切らない大きさだ



●小さいニワトリがスカイダイビングをしている



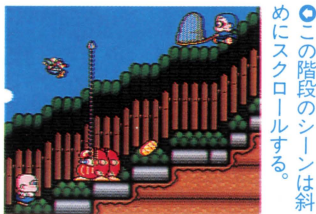
●手や頭を使って攻撃してくる



仏の顔も大魔人

ステージ2 村まつり

ステージ2は、神社の境内が舞台。お祭らしく、出店の屋台でにぎやかだ。途中、階段にそって上にあがっていくシーンは斜めに



●この階段のシーンは斜めにスクロールする。



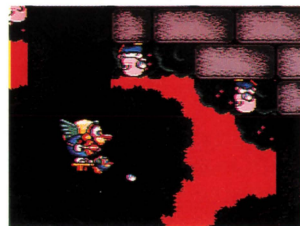
●家を持ち上げて投げつける、恐ろしい敵



信楽の巨大たぬき

幻想的な雰囲気のエキストラステージ

各ステージに2つある封印。その1つがサブステージに隠されている。サブステージは通常面とはかけ離れた幻想的な構成になっている。このサブステージ内のどこ



●背景がさかさになったステージ。奇妙で、怪しい雰囲気が漂う

かに隠れているジカンダの手下を倒すことで、もう一つの封印が手に入る。ステージはループ状になっており、ジカンダの手下を倒さない限り脱出することはできない。



●ファンタジックなステージ。時計の振り子と、ウサギには注意

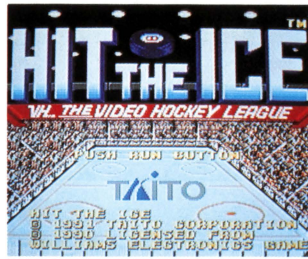
ヒット・ジ・アイス

9月20日発売予定	6800円(税別)
スポーツ	3M

業務用のアイスホッケーゲームの移植版。対戦を始めとする3つのモードでプレイが楽しめる。対戦や1人用、シュートモードがある。最大4人までプレイ可能な対戦モードがウリだ。



●キャラクターは大きく迫力がある



●タイトル画面。タイトーは業務用からの移植ものが多いのだ



●ゴールを奪った。ボタンのタイミングでいろいろなショットが可能

アイスホッケーのだいで味が

アイスホッケーのエキサイティングな試合展開がそのまま再現されている。ルールはパックを敵のゴールに入れば得点。試合時間は1ピリオド5分で、3ピリオド戦う。ゲーム開始前に好きな選手をセレクトできる。選手はゴールキーパー1人とスケーター2人。



●セレクト画面。選手を選んでチーム編成しよう

●とっくみあいの乱闘になった。なんてエキサイティングなスポーツなんだ



選手によりパワーやスピードが異なってくるのでチーム編成に気をつけよう。得点のためには敵をなぐるケンカなんてあたりまえだ。敵をぶっとばしていくことも作戦の1つだ。選手が入り乱れての乱闘になればひたすら相手を殴るのみ、乱闘で負けたチームはスピードダウンするハンディがある。ラフプレイは勝利へのカギとなる。

ミズバク大冒険

発売日未定	価格未定
アクション	容量未定

業務用の移植でコミカルなアクションゲーム。主人公の「ヒポポ」がミズバク(魔法による水の爆弾の球)を敵キャラにぶつけて倒していくのだ。ミズバクの水に触れた敵キャラはしびれて動けなくなってしまう。そこを体当たりしてやっつけるのだ。しびれている敵キャラを、他の敵キャラにまとめ



●水の魔法で敵キャラをやっつけるのだ。実は主人公はカバなのだ。実は主人公はカバなのだ。ミズバクは球の大きさにより跳ね方などが変化する。全アウンドを戦い抜くのだ。

中華大仙2(仮称)

発売日未定	価格未定
シューティング	容量未定

『中華大仙』はもともと業務用のゲームだったが、ファミコンやパソコンにも移植された作品だ。ジャンルは横スクロールのシューティングで中華風にアレンジされたコミカルなゲームである。PCエンジン版の『中華大仙2(仮称)』は登場する敵キャラクタをすべて新しくデザインし直している。

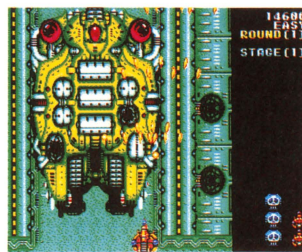


●コミカルな中華風シューティングだ。この写真はファミコン版ステージは全6ラウンドあり、中には途中で縦スクロールになるステージもある。業務用の移植ものというよりは、1つの新しいオリジナルものとして楽しめるものにしたとのことだ。

INVER EYES

その他の新作情報

そのほかのタイトーの新作のラインナップについて報告しよう。今号の記事で紹介したゲーム以外にもまだ新作のタイトルがあつと3本ある。『TATSUJIN』をはじめ『斬(仮称)』や『マミーヘッド(仮称)』といったものがそうだ。『TATSUJIN』は業務用でもおなじみのシューティング。本誌でもかなり前からタイトルを発表していたが、今だに発売のメドが立たな



●先に発売されたメガドライブ版「TATSUJIN」を越えるか?

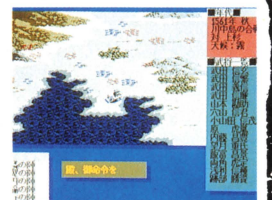
いまま。同社のほうで納得いくまで作り直しているのが理由らしい。

『斬(仮称)』はタイトー初のCD-ROM作品。スーパーCD-ROM2との両対応となっている。パソコンからの移植もので、ジャンルは戦国シミュレーションだ。舞台は1600年

から1600年くらいの日本で、戦国時代の武将をテーマとしている。パソコン版よりビジュアルやサウンドを強化していくとのことだ。コマンドなどもわかりやすく、初心者でも楽しめるよう作られるらしい。新しいオリジナルのシナリオも用意してある。

『マミーヘッド(仮称)』はオリジナルのコミカルなアクションゲーム。主人公はなんと、首と胴とが分離してしまったミラだ。基本的にはコミカルなキャラクタが多いのだが、色彩がリアルで気持ち悪いキャラクタも登場する。マイキャラはミラの頭で、胴はオプションとして後をつけてくる。画面がでないのが残念だが、アメリカの映画をヒントに考えたらしい。

このようにいきなりたくさんタイトルを発表した会社。どれも発売が待ち遠しいものばかりだ。随時情報をお伝えしよう。



●パソコン版の『斬〜陽炎の時代』の画面写真



●パソコン版「斬」の合戦。PC版はもっとハデになる

ブレイン・グレイ

前作『ラストハルマゲドン』が発売されてから、間もなく1年がたつ。ブレイン・グレイの2作目となる『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』は、現在、9月の発売を目指して

開発を進めている。前作で長大なビジュアルなどの演出を見せた同社だけに、今回の作品でもどのような演出を見せるか注目するところである。また、現在、スーパーCD-ROM²対応のRPGを企画中らしい。

エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス

主人公が2人の女の傭兵であるという、変わったアクションRPGの演出やアクションを紹介。	9月下旬発売予定	価格未定
	アクションRPG	CD-ROM
	バックアップメモリ	——

イベントシーンでキャラが演技する

完成を目指して一步一步進んでいるが、まだ、開発の遅れているところのある『エフェラ アンド ジリオラ』。具体的に言うと、アフレコやイベントシーンでのビジュアルは大部分完成しているが、コ

マンドなどの基本的部分は、まだこれからという感じ。イベントシーンに関しては、CD-ROMを生かした、人間の肉声やアニメーションにより、まるでキャラが演技をしているようになる予定。



① 奴隷船内で護衛を頼まれる傭兵の2人。ここから2人の冒険が始まる



② これがフィールド上での風景。ここで2人は移動をしたり、敵と戦う

イベントシーンは

このゲームのウリの1つがイベントシーン。新しくキャラが登場するときやキャラの感情が激しくおもてにあらわれるとき、『ラストハルマゲドン』のように顔がアップで画面に表示される。



③ この上に顔アップが入る

ストーリーは

このゲームには元となった小説がある。それがひかわ玲子の『エフェラ アンド ジリオラ』だ。ゲームは完全にオリジナルだが、キャラの性格や舞台設定は原作に基づいている。



④ 陸に上がったところ。これから彼女たちにとんだ運命が

2人の女戦士が敵を倒してつき進む

このゲームは2人同時プレイ可能なアクションRPG。友達と気長にやるのもおもしろい。2人プレイでゲームをすると、楽にゲームを進めていける。ダンジョンや塔などのイベントの最後には、大きなボスキャラがエフェラとジリオラを待っている。

2人の攻撃方法

エフェラは魔法を用いての長距離攻撃を得意とする。一方、ジリオラは剣を振りまわしての攻撃となるが、エフェラに比べると遠くを攻撃することはできない。しかしその分、敵に対する破壊力が勝っている。もちろん、2人とも成長すると攻撃力がパワーアップ。



⑤ ジリオラの武器は剣だ。肉弾戦で敵と戦う。これでも本当に王女様?



⑥ エフェラは魔法で攻撃。この魔法は連射がききそう

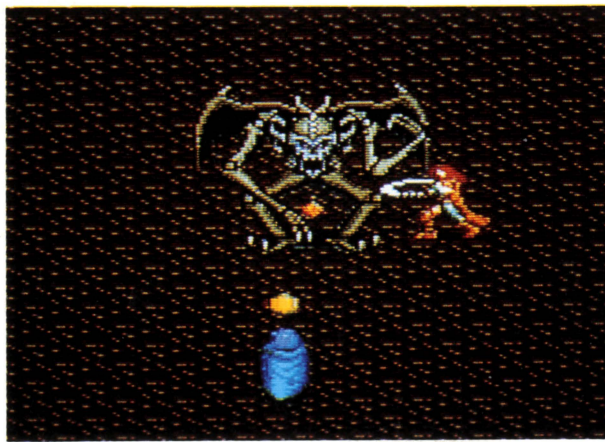


⑦ こちらは別の魔法攻撃。破壊力がありそう

ボスキャラ初登場

ダンジョンなどの最後に待ち受けているのがボスキャラだ。ボス

キャラのいる所に来ると、スクロールが止まり、1画面の中を1対1で戦うことになる。大きな奴が画面を所狭しと暴れまわる。



⑧ これがボスキャラである死神。全身骨だらけでも身の軽そうな奴。でも2人攻撃ならば大丈夫?

※画面は開発中のものです。

ナムコ

『ワールドコート』『ワールドスタジアム』『ワールドジョッキー』と、ファミコンの『ファミリー』シリーズを続々とPCエンジンに移植してきたナムコ。次回作はまだ未定だが、再出荷の情報が入ってきた。再

出荷されるソフトは『ファイナルラップツイン』。初心者でもそれなりに走れる難易度の低さと、奥の深さで好評を得ていた対戦可能なレースゲームだ。6月下旬には店頭に並ぶことになるだろう。

ワールドジョッキー

自分で馬を操作して競馬をするだけでなく、馬券を買ってお金をかせぐという遊びかたもできる、競馬の面白さをすべて網羅したゲーム。ホースプレイで自分の馬を育てて天皇賞を目指すのだ。

9月20日発売予定

5800円(税別)

競馬

2M



家族で遊べる、「明るい競馬」

このゲームは自分で選んだ馬を育てて天皇賞を目指すホースプレイと、馬が成長する要素がないかわりにゲームオーバーがなく、16戦を全部遊べるジョッキープレイという2つのモードがある。それぞれにレースだけを楽しむオンリーレースと、馬券を買いながらレースをするファミリーゲームがある。さらにジョッキープレイでは馬券を買って楽しむだけというモードもある。



数々の賞を勝ちとる名馬を育てよう



これは障害物競走。ハードルの直前ギリギリまで待って、ジャンプで飛び越そう。タイミングがズレると転倒してタイムロスになってしまう

ホースプレイ

これは自分で選んだ馬を育てていき、天皇賞出馬を目指してレースに出場するというモード。天皇賞に出馬するにはかなりの確率で1位にならなければならない。しかも5位以下になるとゲームオーバーになってしまうのだ。



馬場の様子を表示

第1レース	300万	新馬戦
1位	200万	レコード 0.38.5
2位	100万	
3位		
1	カモノゾダ	○ ▲ ▲ ○
2	プリンスメロン	○
3	ヒスタータービー	○
4	インターラッパ	○
5	システムウ	▲
6	マッピ	○ ○ ▲

自分の馬はどこだ?



1人でプレイするのに向いている

ジョッキープレイ

これは馬を選んで競走するまではホースプレイと同じだが、5位以下になってもゲームオーバーにならない。しかも馬の成長もないから、どちらかというと多人数での対戦プレイに向いている。たくさん出るアイテムが勝利のカギだ。



友達に負けるな



アイテムを取ろう



勝ったものだけが笑顔を見せる

めざせ！ 天皇賞！

ホースプレイでは、上位入賞時にもらった賞金の合計金額に応じて出場できるレースが違ってくるのだ。ゲームの最終目標は天皇賞



①まずは最初のレースで1位を取ることから天皇賞への道は開ける

で、これに出走するには全16レースのうち、ほとんどを1位でクリアしていかないとムリ。出走するだけでも大変なレースなのだ。



②最初から11レース目くらいまで、1位を取り続けないと天皇賞はムリ

馬を選ぼう！

16頭の馬の中から、ホースプレイで戦う馬を決める。それぞれの馬にはダッシュがきくとか、体力があるなど特長があるので慎重に選びたい。もちろん馬を育てることもあるのだから、バランスのとれた馬がいいかもね。

好きな馬を選んで下さい。

馬名	ステ	ダ	タ	カ	コ	ウ	ウ
ディズボーイ	3	1	2	2	2	5	
サウライカー	3	3	1	1	0	7	
チカワント	3	2	2	3	0	2	
ブルーグラス	3	1	2	1	4	6	
モモクロ	2	2	1	3	4	5	
インターコースター	3	1	0	0	3	5	
トインターコースター	4	0	1	0	0	8	
ファイアホース	2	4	4	1	1	7	

1P カモノゾメ 2P ブルースメロン
3P ミスターダビー 4P インターコースター

③16頭の中から自分の好きな馬を選びよう。慎重にデータを見よう

さあレースだ！

レースは先に進むほど、走る距離が長くなっていく。最初はトラックを半周すればいいのだが、最後のほうのレースだとトラックを1周半もしなくてははいけなくなる。



④各馬、いっせいにスタート。最初ばかり飛ばしても体力が続かない

レース中、コースの上には4種類のアイテムが落ちている。星マークは体力を上げ、ドクロマークは体力減少。?マークは上記のどちらになるかわからない。Sマークは急加速できるアイテムだ。



⑤ゴールまで気を抜かない



⑥さっそうと走る馬。馬がよくても、騎手がダメじゃねえ

ファミリーゲームで2度楽しい

ファミリーゲームとは、自分で馬を操作するだけでなく、馬券を買って自分の所持金を増やすというモード。もちろん4人まで同時に遊べ、最後のレースを終えた時点での所持金額によって勝敗が決まる。オンリーチケットモードでは馬を操作しなくてもいいので、初心者でも安心して遊べる。

⑦勝負とは無情なもの。金を持っているヤツがエライヤツなのだ

クナボク ショウ 第1レース シバ2000m

馬名	所持金	馬名	所持金
い555	0	さくS	20000
1-2	50000	1-2	10000
05し	49200	2-3	10000
2-3	100	2-4	10000
3-4	300	3-5	21900
3-6	400	2-2	10700
		2-5	17400

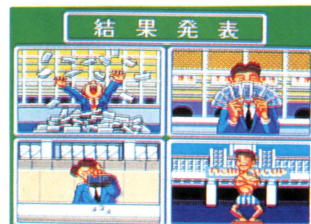


⑧自分の馬にかけたなら、頑張って自分の馬を優勝させなくては

新馬戦 第1レース 結果発表

順位	馬名	タイム
1	カモノゾメ	0:36.3
2	ブルーグラス	0:36.3
3	ディズボーイ	0:36.9
4	サウライカー	0:37.0
5	インターコースター	0:38.3
6	モモクロ	0:38.3

⑨自分の予想が当たれば、配当金が支払われる。どんどん自分の所持金を増やし、最後に合計金額を競う



⑩1レースにつき、3カ所までかけることができる。でも3つ全部にかけただけが能じゃないぞ

クナボク ショウ 第1レース 払い戻し

馬名	金額	馬名	金額
い555	1050000	さくS	230000
1-2	00	1-2	00
05し	49200	2-3	00
2-3	00	2-4	00
3-4	00	3-5	00
3-6	00	2-2	00
		2-5	00

⑪勝つも負けるも運次第。泣くか笑うかは神のみぞ知るところなり

『ファミリージョッキー』と比較してみよう

この『ワールドジョッキー』はファミコンとゲームボーイで発売されている『ファミリージョッキー』の移植なのだが、やはりPCエンジン版のほうがグラフィックがキレイになっている。馬のグラフィックも細かく書き込まれているのだ。

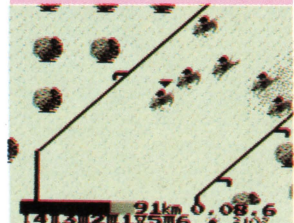
しかもPCエンジンの特徴を生かして4人までの同時プレイができるようになったので、友達を呼んで遊ぶと楽しさ倍増だね。

ファミコン版



⑫初代『ファミリージョッキー』は、2人まで同時プレイ可能だ

ゲームボーイ版



⑬ゲームボーイ版。白黒だけど、電車の中で楽しめるのは魅力的

PCエンジン版



⑭やはり一番目立つ、PCエンジン版。グラフィックがキレイだね

パルソフト

『マジカルチェイス』がPCエンジンに参入した第1弾というパルソフト。今後もPCエンジンやメガドライブで続々とソフトを発売していくそうだ。気になる次回作は今のところ未定。だが企画などは

すでに挙がっているので、近いうちに発表できることだろう。パルソフトでは『マジカルチェイス』を使ったゲーム大会などを夏休みに企画しているの、来月以降のパルソフトのページは要チェックだね。

マジカルチェイス



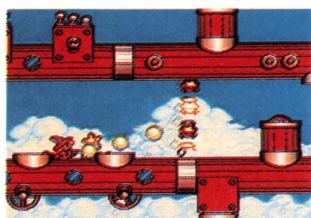
星の精、クルルンとグルルンの動きが独特で、使いこなすにはかなりの練習が必要。それだけにシューティングゲームのマニアにも納得してもらえと思うし、そのかわいいキャラクタは女の子にも受け入れられるだろう。

10月発売予定	7800円(税別)
シューティング	4M
コンティニュー	—

かわいいけど難しいシューティングゲーム

友達の星の精をお供に、魔女っ子リプルが活躍するシューティングゲーム。画面の方もパステル調で、全体的にほのぼのとした感じの仕上げになっている。敵キャラも悪魔とは思えぬほど可愛らしく、愛きょうを持ったものばかりなのでとても愛着がわくだろう。

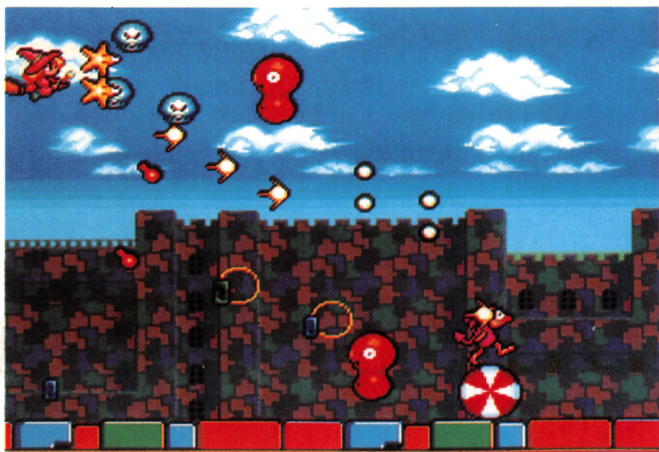
また、難易度も3段階から選べるので、初心者から結構やり込んでいる人まで、自分のレベルに合わせてゲームを始められるので安心。普通のゲームでのNORMALにあたる「わくわくも〜ど」あたりが一般向けかな?



○上下から迫る木がスリリング



○星の精を前方に固定して突き進め!



○オモチャのようなコミカルな敵を相手に、リプルが大暴れするぞ

星の精をうまく使おう!

このゲームは最初からオプションに星の精がついていて、リプルとは糸でつながっているような動きをする。アメリカンクラッカーのようなものと思ってくれればいい。この星の精は位置を固定できるうえに敵の弾も消すことができるので、前方などに固定すれば盾の代わりにもなる。

クルルンとグルルン



○クルルンとグルルンはリプルのお友達。リプルを守ってくれる



固定した時

○前方に固定してみた。前方からやってくる弾を消すことができる



固定しない時

○これが普通の状態。リプルと糸でつながっているみたいな動き

メーカーさんに聞く!

——製作に1年以上関わったそうですが、何かエピソードなどは?
開発スタート時に全然敵キャラが決まっていなくて、生々しいキャラの案とかあったんですよ。他にも、PCエンジンでどこまでやれるかなどを追求してみたりと、自然と開発に時間がかかりました。また次回作にも力を入れますので、感想などを送って欲しいですね。
——次回作、心待ちにしています。

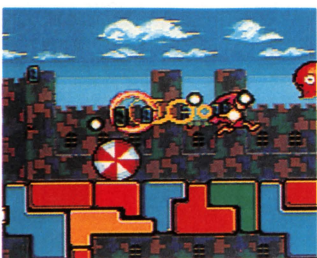


○開発のスタッフもこのゲームには思い入れがあるそうだ

クリスタルを集めてアイテムを買おう!

このゲームでは敵を倒すと、クリスタルというこの世界でのお金を出してくれる。このクリスタルを集めてアイテムを買おう。

ショップにはリプルの発射する



●敵を倒すと死んでいくときにクリスタルを残していく

武器をパワーアップさせるものだけでなく、体力を回復させる薬や死んでも復活できる薬などがあるから、買えるものは1つでも多く買っておくといいだろう。

●クリスタルは1つでも多く取って置くのがポイントだ



集めたクリスタルでショッピング!

	ばるかん	すりいうえい	すいんぐしよと
主要アイテムの紹介!			
	最初の頃には買える、強力な武器。前方にしか弾を発射できないが、威力はバツグンだ。	3方向に弾を発射できる。ばるかんと値段はそんなに変わらないが、1発の威力が弱い。	リプルの動きによって多少、上下に発射する方向を変えられる。しかも威力もあるぞ。
	は〜と	いのちの実	えりくさあ
	このアイテムを使うと、体力を2メモリ回復してくれる。1つでも多く買っておこう。	体力の最大値を上げてくれる。だが数には限りがあるし、買えば買うほど値上がりする。	リプルの体力が0になってしまったとき、一度だけ完全に回復してくれる。必ず買おう。

全6ステージ魔王の神殿までの道

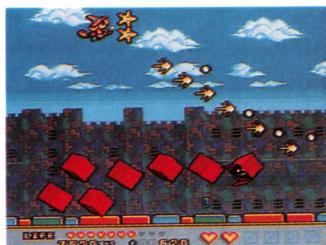
魔王の神殿のある場所はステージ6。そこにたどり着くまでには5つの世界を通過しなければならない。今回はその前半2ステージまでを紹介しよう。どの面も変化に富んでいて楽しめるぞ。



●下を走っているワトリの頭みたいなヤツがかわいい

1ST SEAL WALL TOWN

派手好きで陽気な人々の町。どこなくファンタジックな感じがあり、ピエロみたいな敵までいる。



●一面のボスと思いきや、実は中ボス

●赤い箱のようなものをふり回して攻撃してくる



●オレンジ色の風船も実は敵だったりするのだ

2ND SEAL RUINS

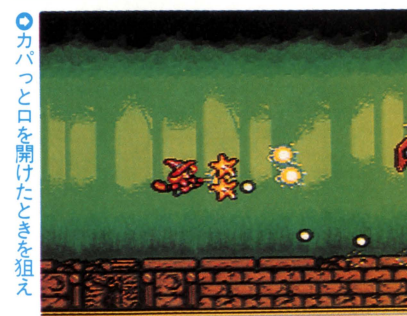
動物たちの楽園。ウサギやクマ、ハリネズミなど、いかにも森という感じがする敵キャラがたくさん出てくる。ちょっと注意深く進んだ方がいいかも知れない。



●中央の巨大なクマを倒すと、周りを回っていた子グマが飛び散る



●ドングリの形をした、2面の中ボス



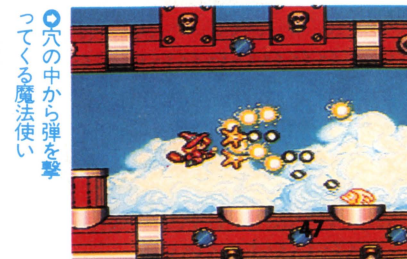
●カバつと口を開けたときを狙え

まだまだ先は長いぞ!

3面は何と、空中戦艦デュアルネネイクがリプルの敵となるのだ。途中にあるでっぱりにつ引っ掛かって画面の一番後ろまで連れていかれるとダメージを受ける。この面はショップの数が極端に少なく、2面を終えた時点で体力をかなり残しておかないとクリアするのは難しいだろう。「らくらくも〜ど」は3面クリアでエンディング。



●前後から飛んでくるミサイルは恐怖だ



●穴の中から弾を撃ってくる魔法使い

パック・イン・ビデオ

『パワーゲイト』、『スーパーメタルクラッシャー』、『Minesweeper 掃海艇』と3本もラインナップを発表したパック・イン・ビデオ。それぞれジャンルもシューティング、アクション、パズルと三種三様だ。

現在までに同社はいろいろなジャンルのソフトを出している。シミュレーションの『ガルクライト TD F2』、レースで『ロードスピリッツ』など。ファミコンで『川のぬし釣り』というRPG?も出している。

パワーゲイト

『パワーゲイト』は見た目も地味で何だか懐かしい感じのするゲームだ。まずは一報をお届けしよう。

8月30日発売予定	6200円(税別)
シューティング	2M
コンティニュー	_____

撃墜数により自機がパワーアップ

この『パワーゲイト』は横スクロールのシューティングゲーム。全6ステージは1つのストーリーになっている。米軍の2人の主人公が特命を遂行する。最終ステージの電子核ミサイルの開発実験を阻止するのが目的だ。ステージ中には色々なアイテムがあり、自機はアイテムによりパワーアップしていく。自機はバックファイア

一で敵機を攻撃することもできる。ステージをクリアすると撃墜数と昇進した階級などが表示されるデモがある。昇級すると自機がパワーアップし、次のステージに移る。システムは単純でシューティングゲームの原点に戻った作品として企画されている。初心者にも親しみ易く、低年齢層などを対象にした作品とのこと。



①見た目もオーソドックスだが、内容もオーソドックスなゲームだ



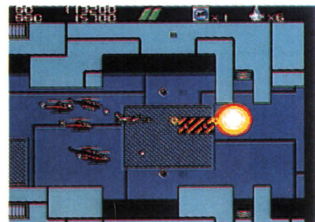
②市街地で戦う。スクロールは緩やかなので落ち着いてプレイできる

変化に富んだステージ

『パワーゲイト』の意味は他国の閉ざされた扉を開くという意味。このゲームでは米国とザバン国との極秘の争いがストーリーとなっている。国境を越えて展開するこのゲームの舞台は全6ステージあり、さまざまに変化する。マドリッド空軍基地のあるグランドキャニオンから始まり、市街地、洋上、ミサイル基地などがある。そこにはいろいろな敵機が登場して自機の行く手を阻む。敵は最初から弾を多く撃ってくるので注意が必要だ。画面の見た目は裏腹にけっこうゲームはハードだ。



③アイテムで3機に分身して攻撃



④基地内を進む自機。前には障害物が後ろからは敵機が迫ってる

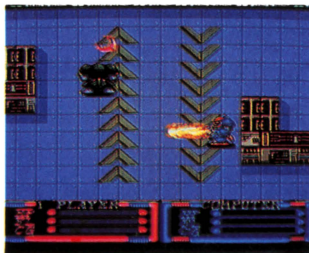


⑤ステージを通してスクロールする巨大な戦艦。撃ってくる弾の数も並じやないので注意しよう

スーパーメタルクラッシャー

9月発売予定	6200円(税別)
アクション	2M

ロボット同士が1対1、もしくは2対2で戦うアクションゲームだ。15体あるメタルクラッシャーの中から1機を選び、15項目あるステータス(スピードや攻撃力など)を設定し戦闘に臨む。戦闘はレーザー光線が飛び交う迫力あるもの。防御としてバリアもある。

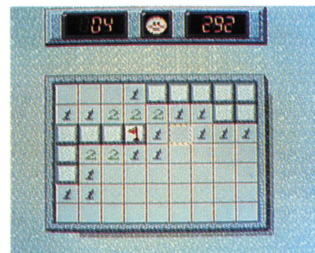


①死力をつくして激突するメタルクラッシャーの戦闘は迫力があるこのほかにもウェポンは豊富にある。対戦はコンピュータのほかにも2プレイも可能だ。

Minesweeper 掃海艇

発売日未定	価格未定
パズル	CD-ROM

このゲームは縦横正方形に区切られたマスの中にいくつか隠されている機雷を探し当てていくパズル。カーソルであるマスを指摘すると特定の範囲がオープンされる。このとき運悪く機雷のマスを開けてしまうとゲームオーバーだ。オープンされたマスに書かれてある



①画面は開発中なので地味だが、実際はもっと派手になる予定なのだ数字はまわりにある機雷の数を示す。この数字により機雷のマスを判断し旗を立てていくのだ。

OTHER MAKERS

今月の目玉情報はなんといってもシステムソフトの参入に尽きる。システムソフトはいわずと知れたパソコンで『大戦略』シリーズを生み出したメーカー。パソコンゲームメーカーが、CD-ROMで参入してくる

のは、ユーザーにとっても大歓迎であろう。

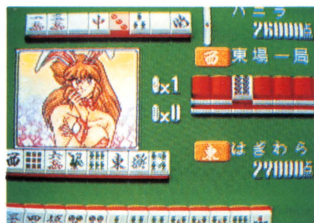
また、今号は6月6日～9日に幕張で行われた「おもちゃショー」で得た情報を、数多く盛り込んである。スーパーCD-ROM²の参入メーカーも発表された。

日本物産

まずは、『パニラシンドローム』の画面を初公開。麻雀アドベンチャーのこの作品。さすがに業務用のような♡なグラフィックは入らないが、対戦相手のパニラをはじめとする女の子は、しっかりと描き込んである。また、CD-ROMだけにパニラがしゃべるのも魅力。現在開発はスーパーCD-ROM²と、従来のCD-ROM²との両対応で進められている。

『F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN』の製作が決

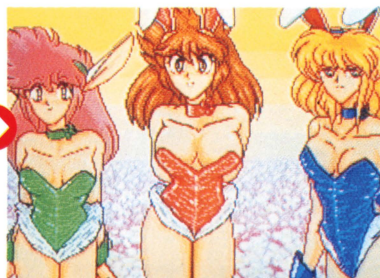
●これが麻雀の基本画面。対戦相手は胸の谷間が悩ましいパニラなのだ



定。これは「F-1 CIRCUS」シリーズのCD-ROM版で、発売は来年になりそうだ。HUカード版次回作の発売も検討中とのこと。



●●主人公の少年はパニラのいる世界に迷い込んでしまった



ビクター音楽産業

シカゴで開催された世界最大規模の家電製品ショー「SUMMER CES」で、日本よりもはやく「IT CAME FROM THE DESERT」の画面が公開された。とはいってもビデオでの公開で、完成度はまだまだ低いものであった。日本での発売にはまだ時

間がかかりそうだ。

ほかの海外ソフトでは『シャドー・オブ・ザ・ビースト』が注目株。パソコン版では驚異の13重スクロールや、その独特な世界観、音楽などで話題をさらった作品だ。PCエンジン版はスーパーCD-ROM²ソフトとして発売される。



●初公開「IT CAME FROM THE DESERT」の画面。発売は当分先だ



●アメリカのパソコンAMIGA版の『シャドー・オブ・ザ・ビースト』

サン電子

『クイズの星(仮称)』にはふたつのモードが用意されている。1人用はビジュアル満載で、クイズを解きながらストーリーをおって



●1人用の「HEART OF STONE 神魔石伝説」の主人公。絵数も豊富

いく。多人数用はF-1を題材にしていて、人生ゲームのようにマスを進んでいくタイプになる。問題数は1万本も用意されている。



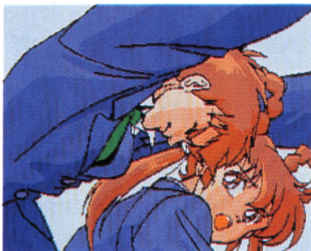
●多人数用「グランプリの狼」

日本コンピュータシステム

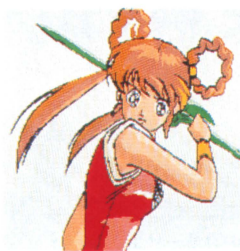
『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』と、『神聖刻紀ブリタース・ワース(仮称)』は発売までにまだまだ時間がかかりそうだ。

同社の次回作は『どらごんEGG/』。ドラゴンを育てながら戦うアクションゲームだ。最初は卵の状態だが、成長すると火を吹いて敵を倒すのだ。

●『どらごんEGG/』の画面写真



●『魔物ハンター妖子』の画面写真



●PCエンジンの妖子はロープレイングゲームになる

●『神聖刻紀ブリタース・ワース(仮称)』の主人公



マイクロキャビン

次回作が『大戦略』シリーズであることはすでにお伝えしているが、今回移植されるのは「キャンペーン版大戦略II」になることが決定。キャンペーンモードにはストーリーがあり、PCエンジン版にはそれに合わせてビジュアルやナレーションも入る予定。年内の発売を目指し鋭意作成中。



●PC-98版の「キャンペーン版大戦略II」。マップ数はかなり増える

システムソフト

参入第1弾はもちろんシミュレーション。『大戦略』はマイクロキャビンから発売されているので、同社の他の作品からの移植になるそう。パソコンの8ビット機を

を担当していた開発チームが移り、PCエンジンの開発も行うとのこと。スーパーCD-ROM²専用で秋ごろの発売予定。現在2タイトルを開発中とのこと。

フェイス

ピンボールゲームの『タイムクルーズII』を突然「おもちゃショー」で発表。画面は『デビルクラッシュ』の3画面を上回る7画面分もある。ボーナスステージは古



●「タイムクルーズII」のボーナスステージ。中世のダンジョンが舞台

代海底や、月上空建築現場などさまざまな舞台が用意されている。また、昔駄菓子屋に置いてあった、コインゲームのようなステージまで用意されている。



●こちらは基本画面。前後左右7画面にも及んでいる。史上最強か？

アイレム

『レーシング魂』は発売間近。そして、ゲームのモードにもある「鈴鹿8時間耐久レース」が7/28に開催される。アイレムレーシ

ングチームも、もちろんエントリーしている。ゲームに熱中したひとは、実際のレースを鈴鹿で体験してみるのもいいかもしれない。

●チームのキャンペーンギャル



●マシンのカラーリングも一新！

インテック

『太平記』以降のラインナップは、RPGをベースにアクションとアドベンチャーの要素を加えたゲームを開発中。スポーツとシミュレーションも企画中とのこと。

アイ・ジー・エス

来月号ではCD-ROMのニュータイトルを発表できとのこと。スーパーCD-ROM²も企画中。

アスク講談社

『太閤記』の続報は夏休みが終わる頃に、ある程度まとまった形でお伝えできそう。

工画堂スタジオ

同社のパソコン版『シュヴァルツシルト』が移植決定。CD-ROMのシミュレーション作品だ。

ココナッツジャパン

スーパーCD-ROM²で『パチ夫くん 幻の伝説2 (仮称)』を発売するとのこと。

データウエスト

『ライザンバーIII』を製作開始。発売は来年の早々を目指し、開発が進められている。

テンゲン

現在3タイトルを抱えているが、年内にその中から1本を発売したいとのこと。

トンキンハウス

HUカードのスポーツゲームを現在開発中。来年にはCD-ROMのゲームを発売したいとのこと。

日本電気ホームエレクトロニクス

『あげだま (仮称)』に続く作品は『21エモン (仮称)』に決定。原作は藤子・F・不二雄氏。

アトラス

『雀偵物語2 (仮称)』の今後の舞台は近未来になる。原画は知る人ぞ知るアニメーター集団のスタジオOXが担当している。

ホームデータ

『ホームデータの囲碁 (仮称)』の発売のメドは立たず。別のソフトがそれよりもはやく11月に発売できそうとは担当者の弁。

メディアリング

『トレキッズ』と『スパイラルウェブ』は夏休みに全国7カ所で行われる「PCエンジン サマーツアー'91」に出展予定。

ライトスタッフ

『アルシャーク』のPCエンジン版が待ちきれない人は、パソコン版で先に遊ぶしかないね。

アスミック

来年には1タイトル発表することだが、詳細は一切不明。

エイコム

現在予定作品はまったくない。限りなく未定の状態。

クリーム

企画だけは上がっているが、製品化の見通しは立っていない。

サリオ

『大地くんクライシス』以来、ニュータイトルの声は聞こえない。

データイースト

現在は他のハードの機種で大忙しで、PCエンジンの予定はなし。

T.S.S.

年1本のペースということなので、来年の春ぐらいには…？

ビデオシステム

次回作はパズルゲームの予定。現在それ以上の情報はない。

UPL

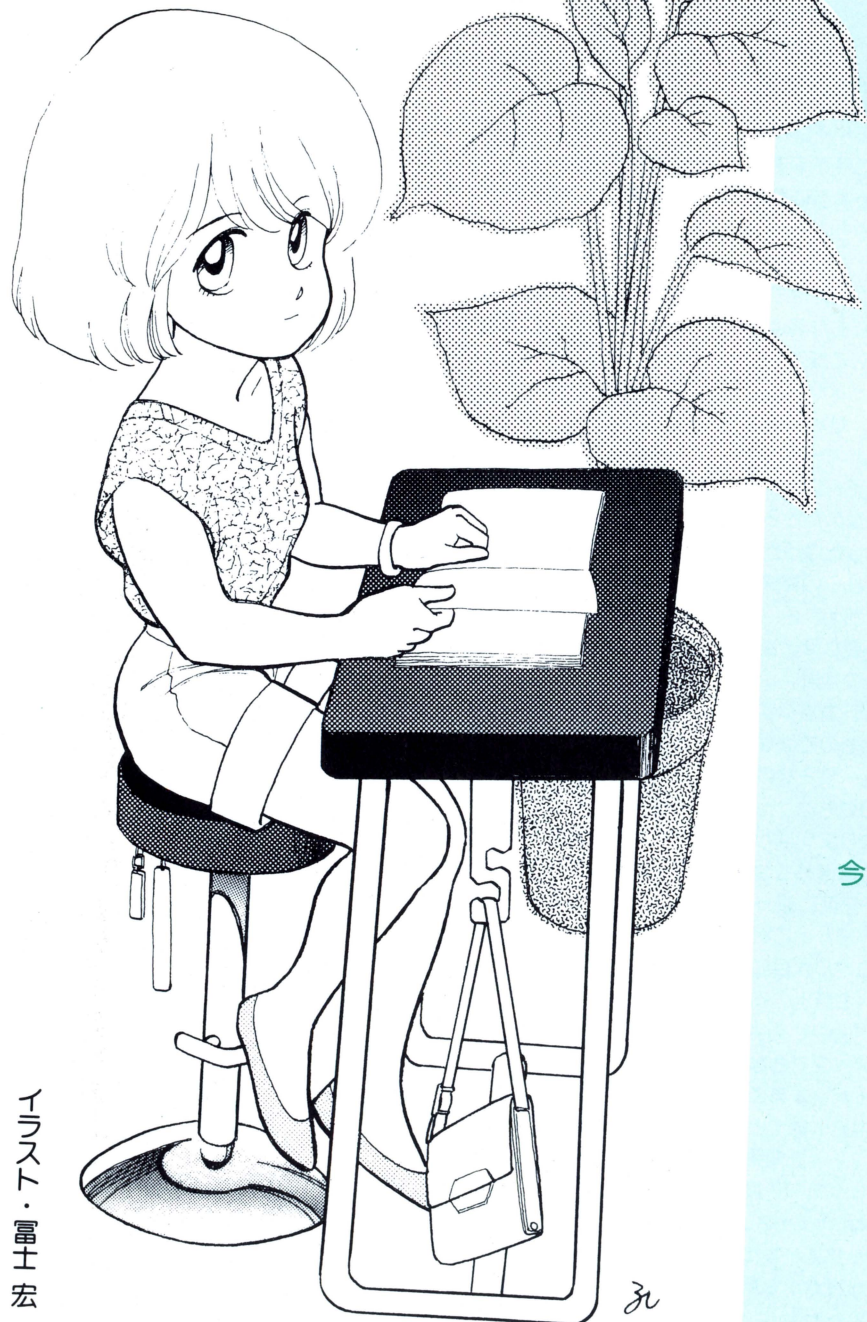
年末に1本出すかもしれないと担当者は語っている。

ユニポスト

現在2タイトルが企画進行中。そのうちの1本は来年早々発売。

PCエンジン
ユーザーのための
周辺情報&
投稿コーナー

READER'S LAND



イラスト・富士宏

楽しい夏休みも、もう目前だ！ そんな
ワケで、編集部にもいろんな夏のイベ
ント情報が届いたので、バッチリ載せてあ
るよ。今からシッカリ計画を立てて、有
意義な夏休みを過ごそうねっ！

★読者投稿のページ

読者の声 ユーザーサイド

テーマ別イラスト/
みんなのイラスト/
おいらのゲーム評～テーマ編～/
おいらのゲーム評～フリー編～/
おいらのハード評/自慢の攻略編/
質問に答えますぜ/
ほか

★PCエンジン周辺情報

インフォスクラム

イベント/
今だから言えるダライアス制作記(第2回)/
円丈のゲームを斬る(第13回)/
人物図鑑/VIDEO/BOOK/CD/
ほか

★新作ソフトの売れ行き情報

PC ENGINE HIT CHART

WEEKLY BEST10/前人気BEST10/
移植希望BEST10/新作読者評価/
ほか

★アンケートでゲームをもらおう
読者プレゼント

おいらのゲーム評~テーマ編~

記念すべき第1回目! みんなでいろいろ語ろうね

今月のテーマ

イースI・II

ハドソン'89年12月21日発売7800円(税別)CD-ROM

イースの世界がイイ

はっきりいって、原作を越えたと私は思っている。なんといっても、サウンド面がすごく充実している。まあ、それはCD-ROMならではの特権だから、あたりまえだけ。とくに廃坑の音楽がすごくあっていて、本当にドキドキした。こんなことは「ドラクエII」以来だ。それからグラフィックがとて洗礼されていてよかったし、IとIIを一本にまとめたことで、イースの世界がとて大きなものだと実感できた。しかし、Iのクリアデータがないと、IIがプレイできないという欠点が出たが、これはいたしかたない。とにかくCD-ROMで発売されたソフトの中でベスト3に入る完成度の高いゲームだと思う。最後にこのゲームをすばらしいものにした声優さんたちが裏でがんばったということをお忘れはいけない。

★CD-ROMの大作だからね。声優さんもすばらしいね。

(兵庫県/葉蘊儀・19歳)

とつても中途半端

「イースI・II」のビジュアルシーンはとつても感動するのだが、サウンドとビジュアルがマッチしていない。サウンドの迫力がありすぎて、ビジュアルに貧弱さを感じてしまうのだ!! サウンドをリアルにするのなら、ビジュアルも本物のアニメ画面に近いものにしたほうがいいだろうと思う。それ

に加え、キャラクタデザインが下手だ。とくにリリアの顔が下手だ。アドルの顔がみな違うように見えるのも、そのせいだろう。それにアクションなのだが、ただぶつかるだけのアクション。初めはおもしろかったが、「II」にもなると、飽きてしまった。そして魔法。これが使える魔法がファイヤーひとつしかない。それも、ひとつの炎の玉を飛ばすだけだ。オープニングでもいうように、イースを大繁栄させたほどの魔法なのだから、もっと派手で強力にしたほうが良かったのでは? これらの爽快感のないアクションに加え、2Dなのにマッピングが必要なほど複雑な下水道、サルモンの神殿。これは本当に先に進めず、つまってばかりで、心穏やかなものではなかった。そして、ストーリーなのだが、そう大したものでもなかった。ボスのセリフも決まり文句ばかりだし、それに、「それはほめてやろう」というセリフが2度に渡って使われている。あと細かいことを言えば、多重スクロールが目にするほど汚いことと、会話上の肉声の範囲のことだが、途中で文字表示が変わったり、アップでもないのに肉声でしゃべったりすることだ。何だかとても中途半端だと思った。(愛知県/ハイパーグラフィックス・15歳)

★するどい意見だね。「イース」というだけで長所ばかり見がちだったけど、いろいろな視点から見ると結構短所もあるんだね。

いいものはいい!

「イースI・II」について意見を言えと言われたって、「いいものはいい」としか言えないですよ。ほぼ気にならないアクセス、きれいなオープニング、エンディング。そして最後に音楽。今世紀最高のゲームのひとつでしょう。

(京都府/田村謙・16歳)

★今世紀最高ときましたか。でもそれを越える作品を期待しよう。

ふっと思ったけど

もはやCD-ROMの伝説的ゲームとなった「イースI・II」。最初にプレイしたときは、たとえようなないくらい感動したが、結構不満もあった。

しゃべりが少なかったり、ザコキャラに個性がないことや武器が強くないなど。音楽のアレンジも最初はアクションゲームっぽくて、なじめなかった。ゲームだっけとすぐ終わったが、それでも満足感は何にくらべるものがないほどのデキである。

その満足感を満たしたのは流れるように絵を見せていくビジュアルシーンかな。あれでグーンと感情移入できたところ。ストーリーも本道で登場人物は少ないけどゲームにムダがなかった。ストレートにゲームを進行させてくれる。そのストーリーで斬新に感じたのは、ただ敵を倒すのではなくスパイ活動をするところ。僕が知っているロールプレイングゲームでこんなのはなかった。グラフィックの驚いたところではラドの塔の渡り廊下から見える夜景、悪魔の回廊、かべのレンガ(かな?)など。そして神殿の聖域やボスの部屋に見られるイースの紋章は各神殿ごとに力の源となっている部分が光って、さらに悪魔が守っているイースの本と神殿の名が一致して光

っている。これは何か秘密があるのでは?

最後にフツと思ったのだがレアやフィナーレは700年以上生きてるのに女神として貫禄がないのでは…。

(新潟県/たっかりん・?歳)

★できました! 女神のトシについて。でも700歳の貫禄ってすごそうですね。

それほどでも

「イースI・II」ですか? まあいいんだけど、それほど評価すべきソフトとは思えない。だって、この手の内容だったら他にもいろいろあるでしょ? やはり評価すべきソフトとは、ユーザーに認められてないとしても「味のあるソフト」を評価すべきだ。

(東京都/ギル参上/・21歳)

★キビシイ意見ですね。味のあるソフトですか…。なんだろう?

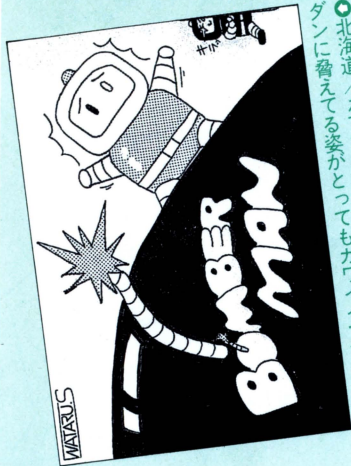
しゃべるのはいい

パソコン版ではIIIまでやったのでこのゲームは特にやりたくもなかったが、CD-ROMも買ったことだし友達に借りてプレイすることになった。するとどうだろう、いきなりオーケストラ風のアレンジをされたオープニングの曲。それと共にキレイなビジュアルが次々と表示され、もう食い入らなばかりに画面を見つめていました。

ところがゲームが始まってみると「イース」は「イース」でした。僕がプレイしたMSX2版と大差ないもの。でもねえ、やっぱり中途半端で終わっていたIとIIを続けて遊べるっていうのはいいわ。しゃべるのもポイント高いしね。古代祐三はあのBGMを嫌っているみたい。(神奈川県/こど?キッチン誕生日おめでと〜♡・19歳)

★CD-ROMならではの「しゃべる」という要素は強いですね。

テーマ別イラスト 今月のテーマ キミがボンバーマンなら



○北海道／えすねつく・18歳の作品。大きなバクダンに巻いてる姿かともカワイイですね



○千葉真／矢口一彰・7歳の作品。世界征服と言っよりも、人類滅亡をもうろんでいるように見えるなあ



○東京都／小鬼・14歳の作品。500円とは格安ですね。これなら成田境界でよく売れるので…あわわ

○東京都／ポケムダ・13歳の作品。いつもバクダンを抱えて生きてるなんて、おそろしいよね



おいらのゲーム評～フリー編～

プレイして思ったことを自由に投稿して発表してね

イースⅢ ワンダラーズフロムイース

ハドソン'91年3月29日発売
8000円(税別) CD-ROM

ストーリーを長くして

「イースⅢ ワンダラーズフロムイース」の発売を楽しみにしていました。そして買ってきて、さあやろうと思いきや……。なんと5時間でクリアしてしまったのだ。確かにグラフィックはいい。BGMも最高で、操作性もよすぎる。しかし、よすぎたのでゲームがあっさりしすぎてしまった。僕はいまだに「イースⅠ・Ⅱ」を持っていない。なぜならもう完売してしまったからだ。そのゲームの続編をと思って期待して買って見たらあのストーリーの短さはなんだ。もし、「イースⅣ」がこの世に出るとするならば、もっとストーリーを長くしてほしいと思う。あと、「イースⅠ・Ⅱ」を再出荷してください、ハドソン様。

(栃木県／一文字太郎・15歳)

★5時間でクリアとはなかなかすごいですね。

買って損なし

僕はこの「イースⅢ ワンダラ

ーズフロムイース」に期待をふくらませていた。とっても首を長くして待っていました。そして発売当日、朝寒い中、2時間待って、ついに手に入れた。そして家に帰り、CD-ROMを手取り早く準備して、さっそく始めた。その後、1分間は声が出なかった。ぬわんだこれは～。すっすっすすぎてる～。とんでもねーぐらふいっくどうあー、と思った。ビジュアル革命を起こした日テレさんの「ゴズミック・ファンタジー」、あれも良かった。でも、「イースⅢ」のほうは差にならないくらいにいいとしか言えなかった。「ゴズミック・ファンタジー」の方は「止め絵」が多い。それに比べ、「イースⅢ」のほうは「なめらかに動くグラフィック」が気に入ってしまったのだ。グラフィックの良さでは、今のところTOPでしょう(たぶん)。BUT! この「イースⅠ・Ⅱ・Ⅲ」の中でいちばん簡単なのは「イースⅢ」なのです。ここだけがいちばんダメージだと思う。「アクション」これがいけないと思う。私

は買う前日、友人に「パソコンとPCとどっちがいい?」と尋ねた。すると友人は「PCのほうがグラフィック、アクションともに2倍以上だぜ!」と言っていた。ため一、デマこいてんじゃねー、と思った。グラフィックは確かにいい。けど、アクションはに2分の1以下だと思う。なんとも言えない心境でした。まあ、人それぞれと思いますが、私がここまで痛めつけちゃった「イースⅢ」、買って全然損はないよ。人々がここまでよしあし言ってくれるゲームだからこそおもしろいんだから。アクションができる、できないに関係なく、まあ、だまされたと思って1回遊んでみてください。

(東京都／石井和也・13歳)

★「Ⅲ」はたしかにアクション性が強くなったよね。

引き込まれた

僕はこのゲームのオープニングを見たときから、このゲームの世界に引き込まれてしまいました。それほど素晴らしい音楽とグラフィックでした。ずっとやり続けて、結局、1日でクリアしてしまいました。ボリュームの点では少し不満が残ったワケです。でも、それをカバーするかのようになんかすこいBGMがありました。頭に残る素晴らしい曲が数えきれない

ほど(大げさか!?)ありました。ホント、涙モンでした(特にオープニングの曲)。多重スクロールのガタツキなどをのぞけば、グラフィックもかなり良かったと思います。でも、貴誌6月号の「おいらのゲーム評」を見ると、「イースⅢ ワンダラーズフロムイース」はかなりボロクソに書かれていた部分がありました。某Mサンは、「音楽が変なのがある」とか書いていました。どの曲が変なのでしょう。また、「エンディングが悪い」と書いてあって、「あの曲、好きなのになあ」なんて書いてあったし、X68Kユーザーなのでしょうが、某MサンはパソコンとPCエンジンの機能の違いがわからないのでしょうか? CD-ROMも含めると、7、8万円はするので、PCエンジンに期待するのはわかりますが、パソコンの十萬と比べたら天地ほどの差だと思います。高けりゃ性能が良いと言っているワケではありませんが、某Mサンはパソコンを過大評価しすぎではないでしょうか。PCエンジンにはPCエンジンとしての良さがあるはずですよ。以前にも書きましたが、ハードの差というのはどうしても移植のときの問題になると思います。

(若手県／氷虎・16歳)

★たしかに引き込まれますよね。あれはBGMのせいかな?



◎静岡県/狐火☆RINKA・16歳の作品。相変わらず人気の高いアリス。元気いっぱいって感じが伝わります

◎群馬県/夜叉鬼狼・17歳の作品。モモのハイレグ水着姿。胸のサングラスがとってもナイス。ん～夏到来だね



◎三重県/装魔刀矢・18歳の作品。太助とキャビ子のツーショット。ポーズも決まってパワー全開!

◎愛知県/孫悟海・17歳の作品。魅力があります。特に女の子のアタマの矢が...



『コズミックファンタジー2 冒険少年バン』

日本テレネット'91年4月5日発売
6780円(税別)CD-ROM

今回は2枚組み

このゲームはアニメのように魅力あるキャラクタたちと、それを盛り上げるビジュアル、ギャグ、エッチなどストーリーの展開が最高にいい。ラストはすばらしく、ジーンと胸が熱くなった。本当にすばらしいと言える。だけど、それだけに本当に残念なゲームであると言える…。

なぜかというゲーム本来のロールプレイングの部分あまりにもめっちゃくちゃだからだ。味方同士で装備品の交換ができない。これは本当に不便だ。セーブ方法もあれでは、1つの場所しかセーブできないと同じようなものだ。そして一番ひどいのは、敵が魔法を使わないと、魔法を防御するアイテムが使えないことだ! アミュレットまでなのに、敵が魔法を使ってこないで故障していると思ったぐらいだ。PCエンジンFAN5月号の付録を見るまでは知らなかったが、かなり削られたシーンあるらしい。そこで僕の案だが、『コズミック・ファンタジー3』ではCD2枚組みで定価は11000円ぐらいにしてみてもどうだろう。そうすれば容量はあまり気にせずもっといいゲームができると思う

が…。でも『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』は面白い。ま、文句を言いたくなる部分もあるがお買い得のソフトだと思う。(埼玉県/エクセリオン・17歳)
★2枚組みなら面白さも2倍になるかもね。

ちょーよくなった!

ついに手に入れた『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』。発売の2か月くらい前に予約して、やっとの思いで買ったけど、前作とくらべてすべての面で“ちょーよくなった”と思う。戦闘シーンに入るときなど前作なら間合いが長くイヤだったけど、今回はすぐに戦闘シーンにすぐ入るし、ビジュアルもパワーアップしていてちょーいい! ストーリーもなかなかこっけていて「うおおーおっ、やっぱりCD-ROMってすごいぜ」と叫んでしまったぐらいだ。

最後に『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』をプレイして最後までクリアした人に聞きたい。このゲームはビジュアルじゃないなと思った人はいるだろうか? 思った人は見る目があるぜ! これから買おうと思っている人! 面白さや熱中度などいろいろな面で充実してまっせー。

(神奈川県/スツベニヤトランとニヤンタ・13歳)
★ちょーいいゲームに巡り合えてよかったですね。

頭と目を楽しませて

前回不評であったアクセスの遅さを解消したことで、スムーズなストーリー展開を期待していました。その結果は3日で解きおりましたが、内容としてはますますでした。それぞれの内容を申しますと、よい点としてはビジュアルによる感情移入のしやすさ、イベントの多さ、ノンプレイヤーキャラの豊富さ等があげられますが、悪い点も結構ありました。

- ①第2部はイベントが貧弱で、それをカバーさせているかの様なモンスター出現の多さ、及びボスの強さ(私は3回気絶した)。
- ②戦闘システムが単純で、何回も同じことを繰り返すところ。
- ③ダンジョンが簡単にクリアできてしまう。
- ④ビジュアルが少ない。

いろいろ書きましたが、内容的にはごくフツターのロールプレイングであったなあと感じられた。CD-ROMのよさがビジュアル以外に感じられなかったのが残念でした。いずれにしても謎解きに時間をかけ、戦闘がアニメーションする様な“頭と目を楽しませるロールプレイング”にしてほしかっ

た。これからは“頭と目”をこだわったソフトが登場することを期待している。(栃木県/ゲーム一筋30年ギャラガマイラブ・33歳)

★頭と目なら「ブルファイト」をオススメします。(ちなみに個人的意見なのであしからず)。

も～最高だぜ!

4月5日、小雨のフルなかついに発売日となった『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』。理由があり午後買いに行ったらなんと売り切れ。声の叫びは「うげ〜」でしたが、心の叫びは「さすがだな〜」でした。

落ち込んで店を出ようすると店員さんが「30分ほどで追加がくるよ」と言ってくれたので、お店で待ってやっとなソフトを購入することができた。

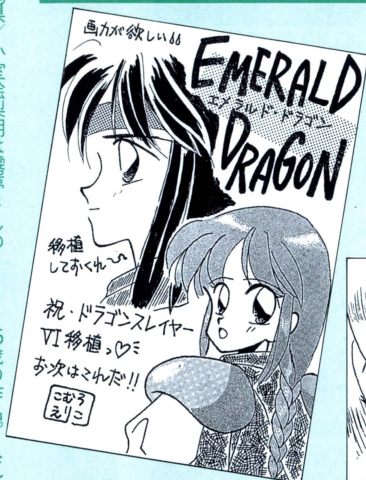
家に帰ってさっそくプレイ/さっすがーと思った。ビジュアルがキレイ、キレイ! 声もおなじみ“YAWARA”の柔ちゃんこと松田さんではないか。も～最高だぜ! ストーリーもよくできたし、つぎつぎのイベント、仲間もいろいろいた。ここまでよくできているとは思わなかった。(東京都/YAWARA・13歳)

★松田さんの声はビックリありてましたよ。それにしてもよく叫びますね。なんかハガキから声が聞こえてきそうでした。

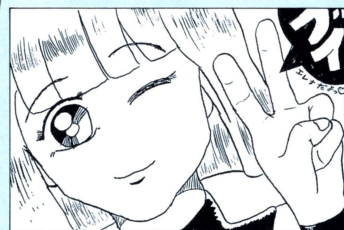
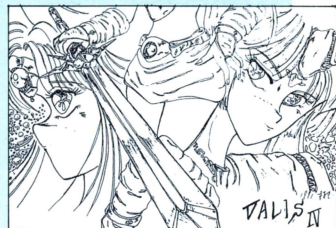
みんなのイラスト



○群馬県／小室絵梨胡は霧夢さんのFAN・15歳の作品。人気の高いソフトです。それにしてもペンネームが長いなあ……
○滋賀県／ワードナーの孫・17歳の作品。ぎゃはっは、ドラえもんの筋肉姿ですか。また流し目が妙にセクシーですね



○神奈川県／斉藤まるも・20歳の作品。横顔もいいけど、中央のヒップラインによって絵が引き立っていますね。



○埼玉県／TAKERU・16歳の作品。エレナのウイング&ブレイですね。カワイいなさ

三国志 英傑天下に臨む ナグザット'91年3月29日発売 8800円(税別)CD-ROM

期待はずれだ!

このゲームははっきり言って期待はずれだ。まず、シナリオがひとつしかないの、飽きがすぐにくる。しかも、選べる君主が少なすぎる。シナリオが少ないぶん、そのへんでカバーせんとあかん。個人的に馬超が好きなのに、馬超が選ぶことができない。それから、兄弟、息子といった血縁武将が入ってこない。これからのよい本題のゲームシステムについて入っていきこう。

まず、一国に武将が7人しかおけないのはあかん。最低10人はほしい。そのおかげで、人材途用したいときに苦労する。それから、金、米の輸送が武将を移動させないでできんというのはあかん。輸送させたい国に武将が7人いると輸送できないのは悲惨。そして、国力を上げるとき、ほうびをするとき金と米のかけかたがもうひとつわかりにくい。とくに忠誠度を上げるとき、同じ5000を与えるときに5しか上がらないときや、15ぐらい上がるときや様々。それから戦闘シーンのヘクス画面の操作性が悪すぎる。左下や右上に行くときなんか、慎重にボタン操作しないと左に行ったり右に行ったり

り……。ひとりの武将を動かすのに30秒はかかる。それから戦闘に勝った後、捕虜の武将を殺すことができんのはあかん。さもないと、アツという間に忠誠度が低いのでほどこす前に取られてしまう。

話が変わってしまうが武将それぞれの顔のグラフィックが悪すぎる。もっとリアルに描いてほしかった。あと、能力がムチャクチャ。程普が知力よりも武力が高いゆうのはおかしい。今まで三国志のゲームを見ている、程普は知性のはずである。あと顔良、大醜が、関羽、孔明より強いのはおかしい。それにCD-ROMのわりには、まったくしゃべらない。せめて、一騎討ちのときぐらいは声を入れてほしかった。

(大阪府／デデミ・?歳)

★もっとリアルでもよかったよね。悪くないけどなあ

よかったと思う

ほとんどの人がナムコの「三国志 中原の覇者」と同じって言うけど、そのパターンが一番面白いし、これでよかったと思う。たしかにCD-ROM²の特徴をあまり生かしてなかったけど……

(岩手県／佐々木カスミ・17歳)

★購入したなら楽しまなきゃね!

ヘルファイアーS NECアベニュー '91年3月29日発売 6780円(税別)CD-ROM

なかなか遊べる!

「ヘルファイアーS」だ。このゲームはビジュアルがすごいぞ。サイズがでかい。きれいな。BGMもいい。とくにオープニングの敵機動ユニット(?)の降下シーンは圧巻。エンディングもよくできている……

しかあしたあ! ゲームのエンディングとしてはふさわしくないと思った。ゲームのエンディングはハッピーエンドであるべきだ。そうでなければ、どうして努力してきたか、わけがわからないではないか……

では、ゲームに話を戻そう。ゲーム画面はあまりパツとしないが、やっているときにならない。攻撃方向が変更されるというはおもしろいと思う。とくに2人同時プレイで協力してやるときに、生きてくる。難易度も手頃と言えるし、こいつあ、なかなか遊べるソフトだぜいっ!!(福岡県／たか・19歳)

★2人同時は燃えるよね。

ビドイよお~

アーケド、メガドライブをやってきたけど、CD-ROMがイチバン! だと思。個人的にキャラクタデザインの北爪宏幸さんの絵

はガンダム以来好きだったので、ビジュアル面は満点だ。ゲームの内容は射軸変更シューティングで、慣れないと結構難しいが、それほど苦労はしないだろう。難易度はそんなに高くないので、少しばかり腕に自信のある人でも、そうでもない人でもエンディングにたどりつけるだろう。といったわけだが、ちよいとNECアベニューさん! あのエンディングはひどいんじゃない? オレはショックのあまり涙しちゃったよ。

(神奈川県/K高校のデブミー(仮称)・17歳)

★あのエンディングは賛否両論でしたが、涙はキミだけでした。

ものたりない

今までいろんなシューティングゲームをやってきたけど、こんなにキレイすぎるのは初めて。そのせいか、なんだかものたりない。ゲームしてても飽きちゃうし、先へ進んでも嬉しくない。もっとアクの強い内容ならよかったのに。もし続編を出すなら、その点に気をつけて。考慮されたらNECアベニューファンのオレは発売日の朝に並んで買わせ!

(東京都／光るトーシバ・15歳)

★平日だったら学校へ行こう。

自慢の攻略法

自分でもビックリしちゃう技をユーザー諸君に披露!

サイレントバッカーズ

ゲームを楽に進めるために、まずジャンプユニットを装備する必要がある。レベル2に入ったら、B、C、G、F以外のブロックにモンスターが入った時にワザと行かずにブロックを切り離されないと、このアイテムは早くもらえない。

レベル1はモーターキャノンだけで充分。レベル2~5はメガビーマーとグレネードランチャーの組み合わせが良い。

グレネードは装弾数が少ないため緑と紫のモンスターのみに使用し、弾が少なくなったら早くGへジャンプし補充する。レベル6のモンスターは消えるのでセンサーがキャッチした方向へグレネードをぶちかます。またモンスターに連続攻撃を受けたら、バッテリーを切り換えジャンプユニットで逃げる事ができる。

(兵庫県/山田ひろし・22歳)

ラストハルマゲドン

このゲームは第2部になると、ザコがめちゃくちゃ強くなる。そのため、なかなか先に進めないとお嘆きのあなたに。

①合体はパーティに1人はゴーレムにしたほうがいい。できるだけたくさんのミノタウロスと合体したほうがいい(ドラゴンニュート

でもいい)。そして、ゴーレム(それた合体したものは魔法のサボムを使いまくり、レベルを上げ、ピエサボムにする。この魔法はザコにもボスにもほとんど効く。しかも、戦いが終わるまで、敵は動けないから、自動でも倒せる。②また、ミノタウロス(それと合体したものは攻撃魔法を使いまくってレベルを上げまくり、最強にする。すると、敵全員に500ポイント以上ダメージを与えられるので、2回(匹)となれば全滅する。

以上2つのことをすれば、スムーズにストーリーも進めよう。(大阪府/前田篤志・15歳)

改造町人シュビビマン2

ステージ4を簡単にクリアする方法を教えよう。このステージではダメージをくらったときに回復するユニットがでるが(ステージ6もでる)そのユニットをだす敵を1回殺し、チョットうしろに戻ってもう1度前に進もう。するとユニットをだす敵がでてくる。これを繰り返したらダメージを全然受けなくて先に進める。

どんどん進むとボスの「ドーク」が出現する。触手をのびて攻撃してくるので結構あわててしまうが、この攻撃をよける方法も教えよう。画面の端でジャンプをする。そうすると難なくかわせるし、敵の攻撃といっしょにシュビビマン

を撃てばまったくダメージを食らわないのでしゃがんだり、あたふた動く必要はないぞ。ぜひ、ためしてあそばせ!

(鳥取県/難波裕二・15歳)

ファイアプロスリング

まず対戦相手をリフトスラムやプレンプスターなど投げ技で場外へ落とそう。すると、当然ながら

そいつはリングへ登ってくる。その時すかさずリアートやエンズイギリを炸裂しよう。すると相手はまた場外へ落ちる。それを何回か繰り返して行えば相手はグッたり。ちなみに、フライングリアートを得意とするナイトブラスターでプレイすれば効果倍増! 1度おためしあれ。

(神奈川県/打倒佐々木・20歳)

質問に答えますぜ

みんなが思っている疑問や悩みを打ち明けてちょうだい

Q ハドソンさん、いろいろゲームを出してたいへんですが、何か忘れていたとは思いませんか? あの「天の声2」です。PCエンジンはこれがないとセーブできないのだ! どのお店をみても売ってません。もお「天の声2」を購入することはできないのですか?

(埼玉県/植木さんより・14歳)

A 最近発売されるHuカードの大半はバックアップ対応なのに、肝心の「天の声2」が売ってないと嘆いているハガキが多数きました。でも安心してね、7月ごろには「天の声2」が各店頭で再販されるとのこと。

Q PCエンジンFANの6月号で付録に「メーカー別索引」が掲載されていました。そこに「ビッグクラブ」というメーカーがあるのに「OTHER MAKERS」の所に「ビッグクラブ」の名前が載っていません! なぜなんですか?

(山口県/片津無理・17歳)

A 「日本ソフト販売」というメーカーを知っているだろうか? このメーカーこそ「ビッグクラブ」が社名変更したものだったのだ。

しかしその日本ソフト販売も「アームドF」を最後に倒産してしまったのだった…。

Q 先日ですがPCエンジンFANに書いてある質問コーナーに電話しました。すると元気な声で「ハイ! ファミマガ編集部です!」と応対してきたので、私は悪いとは思いましたが、とっさに電話を切ってしまいました。PCエンジンの質問を答えてくれる電話番号を教えてください。

(秋田県/洋一&洋子・24歳)

A その電話番号であっています。質問コーナーは「ファミマガ編集部」で統一されていますが、PCエンジンFANに関する質問ももちろん答えますので安心してください。

手紙を募集してまっせ

- ユーザーサイドは、ハガキだけが頼りの綱。読者の力作を首をなが〜くして待ってます。投稿してネ!
- コントローラを握りしめたあととペンを握りしめた「おいらのゲーム評」宛へ一筆入魂!
- ビックリするようなテクニクは

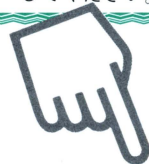
「自慢の攻略法」で報告しよう。

- そこらの美術館には負けません! 「みんなのイラスト」で画家気分。
- テーマは「キミがアドルなら、だれを彼女に」。オススメは「イカツチの精霊」/「テーマ別イラスト」。
- キミは神? それとも悪魔? 今

回は「ポピュラス」をみんなで評議しよう「テーマ別評議会」。

●「私は「バルンバ」のバルガルにソッコンよ!」と惚れてしまったあなたは「おいらのキャラクタ評」。

てなわけで! ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)を記入して気に入ったコーナーに送ってください。もちろん何枚投書してもOK! 皆さんの応募を待ってます。



〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine
FAN 編集部
〇〇〇〇係

各種情報を大量にお送りします!

インフォスクラム

イベント

年1回の"おもちゃの祭典" 今年も楽しいモノがてんこ盛り!

去る6月6日から9日までの4日間、千葉県の幕張メッセにおいて、『'91東京おもちゃショー』が開催された。このおもちゃショーは、毎年おもちゃメーカーが新商品などを出展する大きなイベント。いろんなおもちゃがそろって、時間(や仕事ということ!?)も忘れてしまう。最終日は一般の入場もできるので、

入場料500円で1日楽しく遊べるデートコースにも最高だった。来年はぜひ、恋人と行ってみよう(気が早いかな)。

さて、ゲーム関係は巻頭の特集におまかせして、ここでは担当者の趣味で、楽しいグッズを紹介しよう。ホームパーティーはもちろん、アウトドアでも遊べるものがたくさんあったのだ。

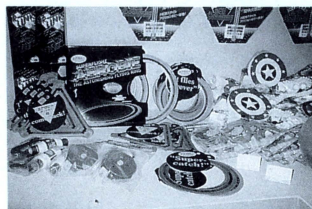


◎会場風景。メーカーごとに趣向を凝らして、目を惹かせてくれる。とてもにぎやかだった



◎なんと、家庭用"モグラたたき"なのだ! これはアツくなりそーだ

◎ボクシングゲーム。ジャンケンのかわりに、なんてシャレてない?



◎フリスビー各種。遠くまで飛ぶもの、戻ってくるものなどイロイロ

◎紙飛行機とあなどるなかれ。滞空時間は最高15分以上。スゴイ!



イベント

夏休みは原宿に集合! ドラクエグッズのイベントだ

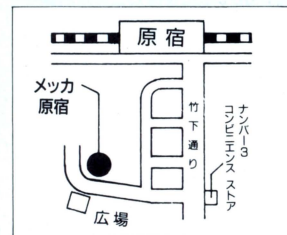
来たる7月20日から8月31日まで、東京は原宿「メッカ原宿」で、ドラクエグッズの夏休みイベントが開催される。

内容は「ドラゴンクエストⅣ」の勇者が付けている「スライムイヤリング」のテスト販売や「海賊の宝箱」の実物展示。また、超

特大ロゴやスライムバルーンの登場など(おもちゃショーで配っていたスライムバルーンは大人気だったのだ)、盛りだくさん。そのほかドラクエグッズを新旧いろいろ集めて販売する予定らしい(詳細はまだ未定)。夏休みが待ち遠しいね!!



◎どーんとドラクエグッズの大集合!! どれもコレクションに加えたいモノばかり!?



メッカ原宿

東京都渋谷区神宮前1-15-2
アイドルワンダーランド1F
03(3497)1577

CD

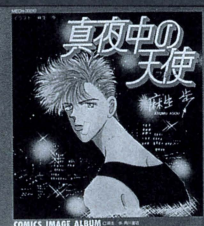
新世紀GPX CYBER FORMULA BGM ROUND1

ポリスター
3000円(税込)
オリジナル・サウンド・トラック盤。
G-GRIPが歌う主題歌、エンディングテーマも収録。



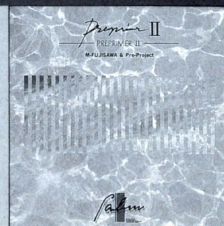
真夜中の天使

メルダック
3000円(税込)
コミック「真夜中の天使」のイメージアルバム。オリジナル曲やボイスドラマやが収録されている。



プレプリマII

キングレコード
3000円(税込)
大胆なアレンジで話題を呼んだニューエイジ・ミュージック第2弾。ファルコムゲームのアレンジ。

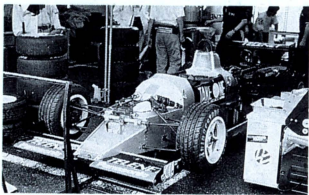


イベント

日本テレネットが F-3レースに参戦

去る5月26日、三重県にある鈴鹿サーキットではF-3の決勝レースが行われた。このレースには、日本テレネットがスポンサーをしている「テイクワン」というチームのマシンが参戦していたのだ。

最近、ゲームメーカーのレース参戦が目立つ。カプコン、テクノスジャパン、アイレムなどなど。スポンサーってゆーのはお金がかかるし(あたり前か)、業界の景気がイイ、ってコトなのかな?



●日本テレネットのロゴが入っている、テイクワンのF-3マシン

さて、今回のレース結果。予選がAグループ5位(総合9位)で、決勝が7位。ポイントこそ取れなかったものの、ますますの成績だ。ドライバーは本山哲。レーシングカート時代は海外遠征まで経験した将来有望な若者だ。今後、日本テレネットでは本山哲選手がF-3000やF-1にステップアップしても、引き続きスポンサーしていくということ。TVのF-1中継で日本テレネットのロゴを見る日が来る日は遠くない!

●本山哲選手は弱冠20歳ながら、経験豊富で、将来有望な選手なのだ!



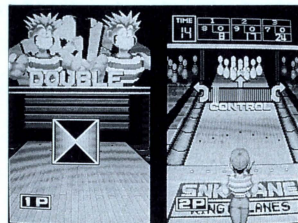
イベント

今年の夏は「リーグボウリング」で NEO・GEO夏休み全国キャラバン!

SNKがNEO・GEOの「夏休み全国キャラバン」を開催。

使われるゲームは、「リーグボウリング」。大会用に8人同時プレイバージョンで対戦するのだ。7月20日より全国16か所(東京都・千葉県・埼玉県・新潟県・宮城県・石川県・大阪府・岡山県・福岡県・熊本県・北海道ほか)をまわる予定。

会場では、NEO・GEOの最新ゲームを見ることができたり、ゲーム大会のほかにも楽しいイベントがいっぱい。また、イベントに参加した人全員に「メモリーカード」プレゼントの特典がある。このメモリーカード、市販されていても実際に使っている人は少ないんじゃない



●「パワーボウリング」の画面写真。今年の夏はコレで燃える!?

かな? ゲームの途中経過を記録しておけるので、持っていると便利だよ。ゲーセンのSNKゲームでも使えるので、家でプレイしてエンディング直前でセーブし、あとはゲーセンで見る、な〜ってコトもできちゃうのだ。

まだイベントの詳細は未定だが、早く知りたい人は下記へ電話して聞いてみよう。

ネオ・ジオ
何でも相談室

06-338-8188

(平日PM2:00~PM7:00)

イベント

PCエンジンサマーツアー'91 この夏、全国7か所で開催!

夏休みにPCエンジンのイベントが全国7か所で行われる。内容はスーパーCD-ROM²システムの体験コーナーや最新ソフト体験コーナー、新作ソフトゲーム大会、マルチプレイゲーム大会、GT対戦ゲーム大会など。これらは、今の時点ではあくまでも予定ということだが、

その他にもたくさんのイベントを用意してあるそうだ。本当に盛りだくさんの内容で、これはPCエンジンユーザーなら行くっきゃないね。詳しい問い合わせ先は下記のとおり。右の日程表を見て、キミの住んでいる近くにイベントがきたら、ぜひ行って見ようね!!

問い合わせ先:PCエンジンイベント事務局 03-3464-2059

PCエンジン サマーツアー '91 日程表

日	時	場所	
7月27日(土)	10:00~17:00	札幌	アクセスサッポロ
7月28日(日)			
7月31日(水)	10:00~17:00	仙台	NECサントピア
8月1日(木)			
8月4日(日)	10:00~17:00	大阪	NECショールーム O&Cプラザ
8月5日(月)			
8月15日(木)	10:00~17:00	名古屋	名古屋国際会議場 イベントホール
8月16日(金)			
8月18日(日)	10:00~17:00	広島	広島市中小企業会館
8月21日(水)	10:00~17:00	福岡	博多スターレーン展示会場 ダイヤモンドホールA
8月22日(木)			
8月27日(火)	10:00~17:00	東京	サンシャインシティ センターホールA-2
8月28日(水)			

まじかるキッズ/ためいきなワンレース

ポリスター
1200円(税込)

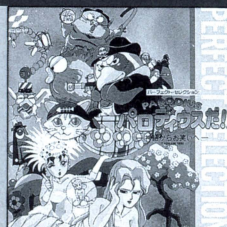
少年サンデーに連載の「星くずパラダイス」のキャラクター別ミニアルバム。ジャケットを集めると1枚絵に。



パーフェクトセレクション パロディウスだ!

キングレコード
3000円(税込)

コナミ矩形波倶楽部「なぞなぞ鈴木」ほか、この作品のため結成した豪華メンバーのプロジェクトに注目!



THAT'S ATARI MUSIC

ポニーキャニオン
2500円(税込)

米国アタリゲームス社のゲームミュージックのCD化が実現! 新旧とりまぜて、人気ゲーム5タイトル収録。

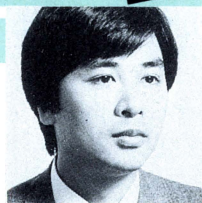


今だから言えるダライアス制作記

第2回

NECアベニュー 多部田俊雄

制作者自身が語る、裏話やエピソード。今回は制作スタートに到るまでの過程や状況などを語ってもらった。早くも大好評の制作記、第2弾だ！



千里の道も一歩から

先日、麴町本社にミカン箱大の宅急便が届きました。中には、電話帳ほどもある大型バインダー数冊とフロッピーディスクが百数十枚。一瞬、何事かとマジに驚いてしまいました。しかし、よく見てみると、「ダライアスII開発ドキュメント」という伝票がついて、ようやく数日前にタイトーさんをお願いした、開発用の資料であるということがわかりました。

しかし、まあ、ある程度の量は予想できたのですが、まさかこれほど膨大な量になるとは…。何せ、フロッピー100枚といえば単純にコピーするだけでも半日仕事。

それほどあるデータをPCエンジン用にコンバートしたり、手で書き直したりしなければならないワケですから…。これからの気の遠くなるような道程を再認識させられるできごとでした。

HEに帰る

NECアベニューに出向してから最初の1か月は、ゲーム制作許可を取りつけるのに奔走し、日本電気ホームエレクトロニクスにはすっかりご無沙汰をしていました。しかし、ゲーム制作の内諾が出ると、今度は毎日と言っていいほど三田(ホームエレクトロニクスの所在地)に通う日々。と言うのも、それまで勢いだけで突っ走って

て、いざ冷静になってビジネス・開発プランを立てようにも、玩具流通事情はおろか、PCエンジンの正確なスペックも知らないというありさま。ですから、とにかく大本営に足を運んで、高速で駆け回る本部スタッフにすがって取材するしか手がなかったのです。

新規事業で超多忙なセクションにチョコチョコと顔を出してくる新入社員(何せ入社してまだ半年でしたから)に嫌な顔ひとつせず——と書くと、できすぎた美談ですが、まあ、とにかく、あまり嫌な顔もせず叱咤激励したのが崎尾本部長代理(後に我々の上司としてアベニューに赴任し、スーパーダライアスを完成に導かれます)、立花課長、細田主任(後に分かったことですが、スーパーダライアスのプログラマーMASAS氏やサイドアームスペシャルのKIM氏がまだアマチュアだった頃、この細田主任には相当お世話になっていたそうです)の3方でした。

かくして、この3方を始めとする多くの人にもまれながら、私の

三田通いは1か月ほど続き、87年も末の声を聞けるころには、かろうじて形になっているビジネスプランが完成。会社からの正式なOKも得て、いよいよ本格的なソフト制作がスタートしたのです。

戦慄のスローガン

当時の私は今にも増して怖いもの知らず。ビジネススタートにあたってのスローガンは「NECブランドのゲームソフトに面白いものなし。レコード会社のゲームソフトに面白いものなし。この2つの既成概念の打破」という、それはもう挑戦的なモノでした。この2つの概念は、ゲーム業界に古くから携わっている人なら誰でも抱いているようですが、前者は、ある家庭用パソコン発売直後に出された数十本のゲームが原因。また、後者はレコードの制作管理手法が、ゲーム制作には不向きだったことが原因だと思われます。何にせよ、過去のそういったイメージ面からは、決して有利と言えない状態からのスタートだったのです。

スーパーダライアス年代記(その1)

87年10月	NECアベニュー株式会社創立。PCエンジン発売。
11月	「ワードナの森」移植計画スタート。タイトーさんに飛び込み同然のアプローチをかける。
88年1月	ある日突然、ダライアスのPCエンジン移植にチャレンジしてみたくなる。 松川に相談し、彼の「可能だと思っよーん」という一言で、けっこうマジになる。
2月	タイトーさんに相談。1画面化の難しさを知る。
4月	コア構想の一つであったCDROMシステムの具体性が急浮上。カード・CDの2メディアでの可能性を検討する。
5月	契約成立。
6月	開発開始と同時に秋のイベントでの3画面マルチスクリーンバージョン展示の話しが舞い込む。
7月	3画面を連動させるためのコントローラーの開発に没頭。
9月	3画面版制作突如中止。Huカード版の開発に専念



VIDEO

超・美少女オリジナルカタログ

ポリスター
10094円(税込)
美少女パソコンゲームのクライマックスシーンを集めて話題になったビデオ「美少女ソフト・オリジナル・カタログVol.1」〜2」。今回、レンタル用に1本のビデオになった。



O.A.V.イース 第6巻

キングレコード
4500円(税込)
「O.A.V.イース」シリーズ(全7巻)の第6巻、ジエンマの章。盗賊ゴバンとドギの協力を得て、アドルはタームの塔にいよいよ侵入する。残るイースの書は2冊、物語は佳境に突入する。



ソルビアンカ2

ポニーキャニオン
11000円(税込)
昨年3月に発売された超大作O.A.V.「ソルビアンカ」の続編。おなじみ5人の美少女宇宙海賊が活躍する。キャラデザインは前回同様、「ガンダムZZ」の恩田尚之氏をはじめ豪華スタッフ。



円丈のゲームを斬る!

第13回

落語家 三遊亭円丈

今回は季刊「ULTRABOX」シリーズの第4号をバツサリ。相変わらずの辛口コメントだけど、そんな中に、ゲーム好きならではの思いやりがある!?



今月やったのが「ULTRABOX 4号」。1枚のCDにゲームやら何やら入ってる。編集のコからも「どーだ、おもしろえだろ!」って電話がかかってきた。ウン、そうだけどね…と素直に認めんトコが、ワシのイトコ。正直、そう簡単にはホメンぞ!

確かにメニュー見て、チョコチョコやってる感じは悪くない。しかし…例えばアニメのゲーム「クスト」。最初の10分は、「オッ、Eじゃないか」。しかし、15分、20分…だんだんアキてくる。40分近くかかって、見終わったとき「やっと終わった!」と思った。ストーリー自体は悪くないから、完璧なアニメだったら見てられると思う。でもPCエンジンはたびたびロード。これでは作品のリズムが出ない。

惜しかったのはシミュレーションもどきゲーム、「信長の野郎」。パズルゲームで、やってみると面白い。せめているんなサイズで30面ぐらいあって、ルールも、もうひと工夫すると良かったな。

そしてラストは、「フォネ」っていうドラクエタイプのRPG。とにかくアイテム、モンスターの名前が車に関係したのばっか。初め知らねえから、「ベンさん」なんて

モンスター、どっかで見たマークだと思ったら、ベンツのマークだった。魔法もラジエタ・チュンナップ! が、ここまでやったなら、史上初カーRPGになんなかったのかネ。舞台は相変わらずお城が出て、王子様だもん。

それより車の国で主人公も車!最初は200CCでスタート。レベルが上がると500CCずつ排気量が増え、最後はターボエンジンがつけられる。戦闘は車のぶつかり合い。悪のロースロイスをやっつける。このほうがズーッと新鮮だ。

それに、結構本格的なRPGなんだけど、正直、途中からイヤになった。モンスターがワンサカ。しかも、すぐダメージを受けて、一戦闘ごとに治療! 今時のユーザーは、真剣に戦いたくないし、魔法も面倒。町以外のどこにもモンスターじゃ、ウンザリだ。RPGは今、曲がり角。去年、パソコンで「ダンジョン・マスター」というRPGが出たけど、モンスターなど驚くほど出なかったぞ。

そこで「ULTRABOX」だけど、結局いろいろ詰まっても、ホントにおもしろいゲームがあるのか、ないのか? 本数は問題じゃないと思う。要は中身なのだ。

人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

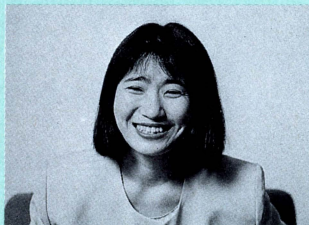
日本電気ホームエレクトロニクス 西牟田聡美



身長160cm、体重は45kgと少々。スリーサイズは秘密♡ ご覧のとおり、スレンダーな体型です

広報室で働く西牟田さんのお仕事は社内報の制作。系列会社含め1万部以上の隔月出版物。出版も顔負けのハードな仕事だ。入社して2年目。企画、編集から原稿執筆、写真撮影までこなすキャリアガール。それでいて、仕事のモットーは「いつでも研修中という気持ちでいたい」だそう。初心忘れるべからず、ってコトですか。謙虚ですネ。

好きな男性のタイプは、「イメージは吉田栄作、中身は渡哲也」。要するに「誠実で、私を笑わせてくれるウィットに富んだ男性」だそう。将来の希望は?と聞いたら、「キウエートの美しい夕日を見に行くこと」。なんでも、一緒にそれを見たカップルは、必ず一生添いとげられるんですって! うーん、さてはステキな恋人がいるのかな?



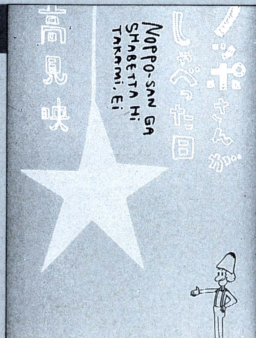
●お嬢様学校で名高い白百合女子大学の国文科卒業。休日はテニスやスキーなど、スポーツガールの一面も

BOOK

ノッポさんがしゃべった日

丸善メイツ・高見映
1300円(税込)

NHKの子供向け番組「できるかな」でおなじみの「ノッポさん」こと高見映が書いたエッセイ集。番組はすでに終わってしまったけど、最終回にしゃべった「うわあ、しゃべっちゃった」のセリフは有名。このセリフが生まれるところからエッセイが始まり、自分の半生を描いた自伝になっている。



ハートブレイク・キッズ

光文社・小林信彦
1200円(税込)

昭和ヒト術生まれの「トレンティ」作家、小林信彦の月刊JJ連載小説。フリーの映画エッセイリスト川村絵里が体験した、おもしろおかしい3か月を描いた作品。随所に実名の雑誌やテレビ番組が登場するところなど、さすが「ロティ」小説の大御所。が、実験小説的な部分が物語の流れを止めてしまっているようだ。

Heart
ハートブレイク・キッズ
break
小林信彦
Kids

PC ENGINE

最新データBANK

WEEKLY BEST 10

先々月は18本、先月が11本と新作のPCエンジンソフトが大豊作！ この勢いで今月も新作ソフトが満開！ と思いきや…わずか2本。まあ～新作ラッシュが立て続けだったので、PCエンジンユーザーはホッと一息かな？ ヒットチャートの結果を参考にして自分が購入したいソフトを見つけてね。

さて、今月のラインナップは雑誌感覚で楽しめる『ULTRABOX 4号』と難易度の高いパズルゲーム『ハットリス』。2本とも前人気は決して高くなかったが、まずまずの売り上げをみせたと言える。しかし肝心の評価の方は？ また今月の移植希望の順位は？ など、少しでも気になってくれたら嬉しいなあ。今月も最新の評価をバリバリ掲載していくぜ！

4月29日～5月26日発売の新作

5/24金ULTRABOX 4号
5/24金ハットリス

4/29～5/5

前週5	1 パチ夫くん幻の伝説 コナツジャパン・CD/91年4月19日発売/パチンコ/12800円 みごと1位に返り咲いた。18歳未満でもプレイできるのが人気の秘密？
前週2	2 アドベンチャーアイランド ハドソン/91年4月19日発売/アクション/5300円 3週連続で2位。1位は目前なきに遠いなあ…。
—	3 都市転送計画 エターナルシティ ナグザット/91年4月12日発売/アクション/6900円 発売から期間がたったが、ここにきてよく売れた。
前週11	4 コラムス 日本テレネット/91年3月29日発売/パズル/6400円
前週6	5 ポピュラス ハドソン/91年4月5日発売/シミュレーション/7800円
前週3	6 コスミック・ファンタジー2 冒険少年パン 日本テレネット・CD/91年4月5日発売/RPG/6780円
前週9	7 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ/91年3月21日発売/野球/5500円
前週7	8 ヘルファイアーS NECアベニュー・CD/91年4月12日発売/シューティング/6800円
—	9 魔晶伝紀ラ・ヴァルー 工画堂スタジオ・CD/91年3月22日発売/RPG/7200円
—	10 クイズまるごとTHEワールド アトラス・CD/91年4月5日発売/クイズ/6200円

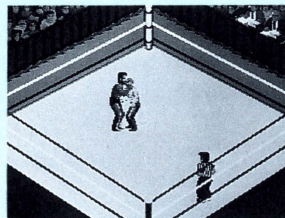
5/6～5/12

前週7	1 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ/91年3月21日発売/野球/5500円 やっと1位を獲得！ 待つこと8週かかったが、平均順位ならダントツで1位。
前週5	2 ポピュラス ハドソン/91年4月5日発売/シミュレーション/7800円 すこしずつ順位をのぼし2位まで浮上してきた。
前週17	3 改造町人シュビビンマン2 新たな敵 日本コンピュータシステム/91年4月27日発売/アクション/6900円 突然3位に復活。2人同時プレーの方が楽しい。
前週9	4 魔晶伝紀ラ・ヴァルー 工画堂スタジオ・CD/91年3月22日発売/RPG/7200円
前週1	5 パチ夫くん幻の伝説 コナツ ジャパン・CD/91年4月19日発売/パチンコ/12800円
—	6 天外魔境 ハドソン・CD/89年6月30日発売/RPG/7200円
—	7 熱血高校ドッジボール部PC番外編 ナグザット/90年3月30日発売/ドッジボール/5800円
—	8 チャンピオンレスラー タイトー/90年12月14日発売/プロレス/6600円
—	9 桃太郎伝説II ハドソン/90年12月22日発売/RPG/7200円
前週2	10 アドベンチャーアイランド ハドソン/91年4月19日発売/アクション/5300円

再販ソフト情報

今月も再販ソフト情報の始まり始まり…と、その前に6月号で『ゼロヨンチャンプ』をプレゼントしますと掲載したところ、多数の応募ハガキが届きました。当選者は次のとおりです。

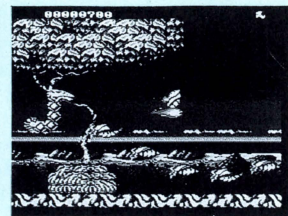
東京都/高野浩明・19歳
愛媛県/池田健悟・22歳
大阪府/笹藤豊和・20歳
谷本政和・?歳
長崎県/上野洋平・17歳
さて、本題にはいります。今



○「ファイヤープロ…」は予定なし

月の悩みは、ヒューマンの『ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ』とエイコムが『天聖龍SAINT DRAGON』がどこにも見あたらないとのこと。聞けば2本とも再販の予定はなさそうでした。ただ『天聖龍SAINT DRAGON』は、もしかしたら…とのこと。期待して待とう。

○「天聖龍SAINT…」に期待!



聞けば2本とも再販の予定はなさそうでした。ただ『天聖龍SAINT DRAGON』は、もしかしたら…とのこと。期待して待とう。

ピーシーエンジンヒットチャート

ソフトに関するデータを満載 / 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

HIT CHART

5/13~5/19	
前週5	1 パチ夫くん幻の伝説 コナツジヤパン・CD/'91年4月9日発売/パチンコ/12800円 みごとに3度目の1位を獲得! 毎週売り上げにムラのあるソフトだ。
前週3	2 コズミック・ファンタジー2 冒険少年パン 日本テレネット・CD/'91年4月5日発売/RPG/26780円 不死鳥のごとく復活! この人気を持続できるか?
前週12	3 コラムス 日本テレネット/'91年3月29日発売/パズル/6400円 実に5週間ぶりのベスト3へランクイン!
-	4 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円
-	5 F-1 CIRCUS 日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円
-	6 エルティス 日本コンピュータシステム・CD/'91年4月5日発売/シューティング/6500円
前週7	7 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円
前週3	8 改造町人シュビピンマン2 新たな敵 日本コンピュータシステム/'91年4月5日発売/アクション/6600円
前週10	9 アドベンチャーアイランド ハドソン/'91年3月19日発売/アクション/5300円
前週6	10 天外魔境 ハドソン・CD/'89年6月30日発売/RPG/7200円

5/20~5/26	
新登場	1 ULTRABOX 4号 ビクター音楽産業・CD/'91年5月24日発売/CDマガジン/4800円 2位以下を大きく放し、新登場で1位。この調子なら2週連続も夢じゃない。
前週7	2 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円 発売されてから1度もベスト10圏外へ落ちてない。
前週3	3 コラムス 日本テレネット/'91年3月29日発売/パズル/6400円 2週連続で3位。目指すは栄光の1位だ!
前週4	4 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円
-	5 ポピュラス ハドソン/'91年4月5日発売/シュミレーション/7800円
-	6 イース I・II ハドソン・CD/'89年12月21日発売/RPG/7800円
-	7 ボンバーマン ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円
前週8	8 改造町人シュビピンマン2 新たな敵 日本コンピュータシステム/'91年4月5日発売/アクション/6600円
前週2	9 コズミック・ファンタジー2 冒険少年パン 日本テレネット・CD/'91年4月5日発売/RPG/6780円
前週5	10 F-1 CIRCUS 日本物産/'91年9月14日発売/レース/6980円

Hit Chart Voice

発売されてから8週目、ついに1位の座を獲得した『プロ野球ワールドスタジアム'91』。今月もすべての週でベスト10圏内にランクイン。この人気は当分衰えそうもない。

新登場がいきなり1位と大好評の中登場したのは『ULTRABOX 4号』。同じ日に発売された『ハットリス』もベスト10圏外ながら12位をキープした。

発売当初はいまいち売り上げが伸びなかった『コラムス』だが、ここにきて人気急上昇。さすがは人気パズルゲームである。

また『F-1 CIRCUS』、『天外魔境』など続編シリーズが間もなく発売されるソフトがいきなり顔を出してきた。これらは理解できるが『熱血高校ドッジボール部PC番外編』、『チャンピオンレスラー』といった続編シリーズとは何ら関係のないソフトもなぜかよく売れた。このように今月は特に荒れぎみのヒットチャートであった。



◎ 8週目で1位獲得『プロ野球ワールドスタジアム'91』

格安ソフトベスト5

今回の格安ソフト情報はちょっと視点を変えてみた。右の表を見てもえらば分かるように、すべてキムラヤで統一した。各店舗いろいろの特徴があり、編集部がよく利用する新橋店は、PCエンジンソフトの数は少ないものの『ZIPANG』が980円の破格で奉仕されている。新宿店、お茶の水店はPCエンジンのソフトコーナーが比較的大きく取り扱っているが『TITAN』以外は目立った格安ソフトが見当たらなかった。

キムラヤ・新橋店		キムラヤ・お茶の水店		キムラヤ・新宿店	
1	ZIPANG 980円	1	TITAN 1980円	1	TITAN 1980円
2	TVスポーツフットボール 2980円	2	TVスポーツフットボール 2980円	2	TVスポーツフットボール 2980円
3	おぼっちゃまくん 2980円	3	おぼっちゃまくん 2980円	3	ULTRABOX 4号 3840円
4	ボンピングワールド 2980円	4	ワラビー!! 2980円	4	ダブルリング 4400円
5	アドベンチャーアイランド 3980円	5	ULTRABOX 4号 3840円	5	プロ野球ワールドスタジアム'91 4660円

前人気 BEST 10

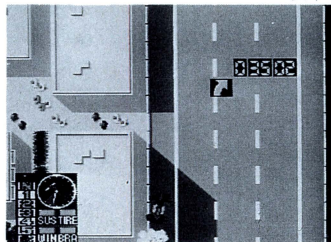
やや役者不足であったがライバル「コブラII 伝説の男」の発売によって楽勝で1位を守った「F-1 CIRCUS'91」。

読者の支持率もついに20パーセントの大台を越えてしまった。発売されるまで1位を続けそうである。

先月の9位から大きくジャンプアップしたのが「パワーリーグIV」。それに先月の12位から一気に5位までランクアップした「PC原人2」。

前 回	今 回	ゲーム名	メーカー名	%	開発 状況	コメント
1	1	F-1 CIRCUS'91	日本物産	22.8	100%	もはや不動の人気。2位との得票率の差は、なんと倍近くにまで及んでいる
3	2	天外魔境II 朧MARU	ハドソン	11.6	60%	今号でようやくオープニングの画面が公開できた。さらに人気上がるかな
9	3	パワーリーグIV	ハドソン	9.0	100%	前作との変更はさほど多くはないが、人気の方はぐつと盛り上がってきた
4	4	ヴァリスIV	日本テレネット	8.6	60%	現在アクションシーンはほとんど完成状態。あとはビジュアルを残すのみ
12	5	PC原人2	ハドソン	8.4	100%	発売日が近づくにつれ、人気も盛り上がってきた。さらに上位へいくかな
5	6	ロードス島戦記	ハドソン	7.0	20%	東ライバル誌では画面が公開されたが、開発はまだこれからが本番になる
6	7	BURAI 八王の勇士伝説	リバーヒルソフト	6.6	60%	人気は決して低くはないのだが、順位の方は平行線をずっと漂っている
-	8	ファイナルソルジャー	ハドソン	5.0	100%	発売は近いが続編の強みを生かせず、結局爆発的な人気は得られなかった
-	9	ワールドジョッキー	ナムコ	4.2	80%	発表と同時にランクインはナムコゲームとしては当然か。競馬ゲームの定番
-	10	精霊戦士スプリガン	ナグザット	3.8	100%	発売直前でようやくランクイン。ゲームのテキはいいが、人気はいまひとつ

※表中の開発状況は編集部で定めた開発の基準を各メーカーに選んでもらったものです。



●発売日も近づきポルテージも上がってきた「F-1 CIRCUS'91」



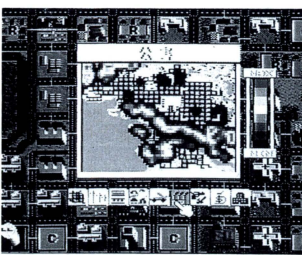
●人気シリーズ4作目。細かい選手の動きがウリの「パワーリーグIV」



●競馬ブームと並行してランクも急上昇した「ワールドジョッキー」

移植希望 BEST 10

前人気の王者が「F-1 CIRCUS'91」なら移植希望の王者はやはり「ストリートファイターII」だろう。こちら読者に高い支持率を受け20パーセントを軽く越している。ソフトがCD-ROM²で発売されれば、ゲームセンターに負けない迫力で



●スーパーファミコンの力でベスト10にランクインした「シムシティ」

楽しめそう。ドーンと構えている1位とは違って、それ以下は相変わらず順位移動が激しい。常連だった「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」といったソフトまでトップ10外へ落ちてしまうほどだ。

先月の20位からベスト10圏内に入り、それもいきなり5位と上位に食い込んだ「シムシティ」。以前の「ファイナルファイト」の様にスーパーファミコンの影響



●パソコンユーザーなら「ダンマス」で通じる「ダンジョンマスター」

力が大きかったようだ。このまま票を伸ばし「ファイナルファイト」同様、常に上位を狙えるソフトになりそう。また、周りが業務用やパソコ

ンとレベルの高いソフトのなかファミコンの「ドラゴンボールZ」が大健闘している。「ダンジョンマスター」は前触れなく10位にランクイン!

前 回	今 回	ゲーム名	ジャンル	%
1	1	ストリートファイターII ^業	アクション	22.4
3	2	ファイナルファイト ^業 ②	アクション	6.8
2	3	エメラルド・ドラゴン ^①	ロールプレイング	5.6
20	4	シムシティ ^① ②	シミュレーション	5.2
6	5	ドラゴンボールZ ^②	ロールプレイング	3.4
4	6	サイレントメビウス ^①	アドベンチャー	3.2
5	7	ドラゴンセイバー ^業	シューティング	2.0
7	8	パロディウスだ! ^業 ③④	シューティング	1.6
13	9	大工の源さん ^業	アクション	1.2
-	10	ダンジョンマスター ^①	ロールプレイング	1.0

※表は本誌4月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、^業は業務用、^①はパソコン、^②はメガドライブ、^③はファミコン、^④はゲームボーイ、^⑤はゲームギア、^⑥はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は5月24日までに発売の242本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今月は本当に少なく2本。シリーズ第4弾の「ULTRABOX 4号」は今回も好評だった。なんとと言っても楽しいゲームが盛りだくさん入って、価格が4800円/ これなら買い得と

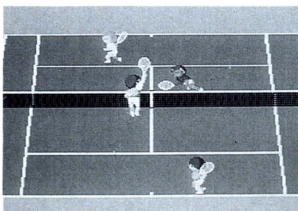
オリジナリティの評価がよくてもうなすける。「ハットリス」と言うのと、あの不気味なおじさんにひたすら帽子をかぶせるだけ。一見単純そうに思えるが、これが結構ハマってしまうという評価が多かった。ただ、あのおじさんをキャラクタと考えると評価は低いようだ…。

5月24日 発売 ULTRABOX 4号				4月5日 発売 ハットリス			
総合	21.308 ¹⁰	キャラクタ	3.523 ¹⁰	総合	19.116 ¹⁰	キャラクタ	3.000 ²⁰
☆間違いないシリーズ最高のデキ。あのなわとびする女の子が超気に入ったぜ(北海道/鬼塚一己・18歳)	音楽	3.327 ¹³	買い得	3.682 ⁴⁷	☆何だろな…ちっとも面白くね〜よこれ。まあ下のおやじは笑えるけどよあ(神奈川/高橋統史・20歳)	音楽	3.091 ²⁷
	操作性	3.411 ¹³	熱中度	3.607 ¹⁰		買い得	3.158 ¹⁶
	オリジナリティ	3.757 ⁵³				操作性	3.366 ¹⁹
						熱中度	3.383 ¹⁷
						オリジナリティ	3.116 ²³

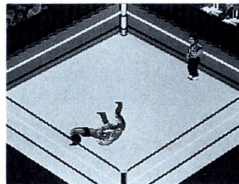
スポーツゲーム BEST 20

今回はスポーツゲームベスト20の成績を調べてみた。PCエンジンソフトでスポーツゲームは全49本。全体のゲームソフトの約18パーセントを占めている。これはアクションゲームに継ぐ多さである。

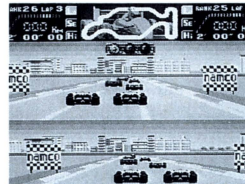
大量に発売されているスポーツゲームの中、最も高い評価を受けたのがナムコの『プロテニスワールドコート』。全体では34位であった。スポーツゲームの中一番ソフトが多いのはレース。『ファイナルラップツイン』が高い評価を受けた。野球は8本ありベスト20圏内に5本もランクされていた。『プロ野球ワールドスタジアム』シリーズは2本ともランク。これを見る限りナムコはスポーツゲームを手がけるのがうまいと言える。『あっぱれ/ゲートボール』は全体のオリジナリティで5位に入っていた。また意外なところだと日本も出ているゴルフや、実際のスポーツでは人気の高いボクシングが1本もランキングされていなかった。全体を見るとずば抜けて高い評価はなかったが、逆に低い評価もなかった。



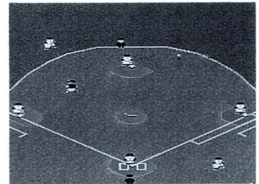
○クエストモードまで付いている『プロテニスワールドコート』



○第2弾も発売される『ファイヤープロレスリング』



○2人用なら楽しさ2倍の『ファイナルラップツイン』



○ドームが新築されたプロ野球ワールドスタジアム'91

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	プロテニスワールドコート	4,095 ⁵⁹	3,611 ⁸²	3,857 ²¹	3,655 ⁷⁴	4,065 ³⁵	3,959 ²⁴	23.242 ³⁴
2	ファイナルラップツイン	3,808 ¹⁰⁴	3,753 ⁵⁹	3,815 ²⁸	3,869 ³²	4,041 ³⁹	3,753 ⁵⁵	23.039 ⁴¹
3	パワーリーグII	3,825 ⁹⁸	3,553 ⁹³	3,815 ²⁸	3,845 ⁴¹	4,120 ¹⁹	3,600 ⁸⁵	22.758 ⁴⁴
4	ファイヤープロレスリング	3,517 ¹⁶⁵	3,465 ¹¹⁵	3,655 ⁵¹	3,597 ⁸⁹	4,287 ¹⁰	4,051 ¹⁵	22.572 ⁵³
5	あっぱれ/ゲートボール	4,165 ⁴⁶	3,330 ¹⁵⁷	3,623 ⁵⁵	3,697 ⁶⁸	3,541 ¹³⁴	4,165 ⁶	22.521 ⁵⁵
6	熱血高校ドッジボール部PC番外編	4,181 ⁴³	3,362 ¹⁴⁸	3,653 ⁵²	3,791 ⁵¹	3,912 ⁵⁸	3,604 ⁸³	22.503 ⁵⁷
7	モトローダーII	3,873 ⁹⁹	3,661 ⁷²	3,535 ⁷²	3,718 ⁶³	4,098 ²⁷	3,521 ¹⁰²	22.406 ⁶³
8	プロ野球ワールドスタジアム'91	3,633 ¹⁴⁰	3,383 ¹⁴⁵	4,033 ¹⁰	4,050 ¹⁴	4,016 ⁴²	3,283 ¹⁷⁵	22.398 ⁶⁴
9	パワーリーグIII	3,700 ¹²⁶	3,465 ¹¹⁵	3,853 ²⁵	3,900 ²⁵	3,995 ⁴⁵	3,430 ¹²⁷	22.325 ⁶⁶
10	F-1 CIRCUS	3,853 ¹⁴⁶	3,406 ¹³⁴	3,692 ⁴⁵	3,879 ²⁹	4,087 ³¹	3,615 ⁷⁸	22.272 ⁷¹
11	フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90	3,660 ¹³²	3,300 ¹⁸⁸	3,825 ²⁷	3,543 ¹⁰⁶	4,106 ²²	3,776 ⁴⁹	22.210 ⁷³
12	プロ野球ワールドスタジアム	3,968 ⁷⁹	3,465 ¹¹⁵	3,745 ³⁷	3,624 ⁸²	3,939 ⁵⁵	3,210 ¹³²	21.951 ⁷⁸
13	タイトーチェイスH.Q.	3,577 ¹⁵⁰	3,491 ¹⁰⁷	3,417 ⁹⁰	3,657 ⁷³	3,885 ⁶³	3,862 ³⁷	21.889 ⁸³
14	ゼロヨンチャンプ	3,666 ¹³¹	3,559 ⁹¹	3,392 ¹⁰⁰	3,583 ⁹⁴	3,690 ¹⁰⁰	3,869 ³⁵	21.759 ⁸⁸
15	キックボール	4,144 ⁴⁹	3,247 ¹⁸³	3,309 ¹²⁶	3,278 ¹⁷³	3,587 ¹²²	3,989 ²²	21.554 ⁹⁹
16	モトローダー	3,586 ¹⁴⁷	3,407 ¹³³	3,413 ⁸³	3,402 ¹⁴⁰	3,787 ⁷⁶	3,597 ⁸⁸	21.192 ¹¹⁶
17	パワーリーグ	3,857 ⁹³	3,389 ¹⁴²	3,549 ⁶⁸	3,281 ¹⁷⁷	3,586 ¹²³	3,491 ¹¹¹	21.153 ¹¹⁹
18	ファイナルマッチテニス	3,373 ³⁹⁹	3,026 ²²¹	3,626 ⁵⁷	3,853 ³⁸	3,973 ⁵¹	3,253 ¹³³	21.164 ¹²²
19	スーパーバレーボール	3,556 ¹³⁴	2,602 ²³⁵	3,503 ⁷⁸	3,821 ⁴⁴	3,894 ⁶¹	3,721 ⁵⁸	21.097 ¹²³
20	チャンピオンレスラー	3,459 ¹⁷³	3,310 ¹⁸⁹	3,391 ¹⁰¹	3,135 ²¹⁰	4,081 ³³	3,716 ⁶⁰	21.092 ¹²⁴

ソフト合計
120本

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者

プレゼント

今号のプレゼント 各20名様

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ) 41円切手をはってポストまで。しめきりは7月29日(必着のこと)、発表は9月30日発売11月号です。

- ①BURAI 八玉の勇士伝説……………P14
 - ②パワーリーグⅣ……………P30
 - ③はなたーかだか!?……………P40
 - ④精霊戦士スプリガン……………P80
 - ⑤マジカルチェイス……………P46
 - ⑥パワーゲイト……………P48
- (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

アンケート

①今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。

②また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

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

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

⑤また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

⑥パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を1つ書き、あてはまる機種に○をしてください。シリーズものは、その何作目かも書いてください。また、移植して欲しいものがないときは「ナシ」と書いてください。

⑦あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

⑧また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選

び、番号全てに○をつけてください。
⑨本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。

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

- ①とても高いと思う。
- ②ちょっと高いと思う。
- ③ちょうどいい。
- ④まあまあ安い。
- ⑤とてもお買い得。

⑪あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?

- ①ある ②ない ③知らない

⑫コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。

- ①CD-ROM²
- ②アーティストツール
- ③イラストブースタ
- ④プリントブースタ
- ⑤フロッピーダ
- ⑥カラー液晶テレビ
- ⑦キーボード

⑧パソコンインターフェースボード

⑨パソコン通信アダプター

⑩何も興味はない

⑪現在発売中のCD-ROM²につい

て、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。

- ①ぜひ買いたい。
- ②買うかどうか検討中。
- ③あまりほしくはない。
- ④すでに持っている。

⑫現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。

- ①ぜひ買いたい。
- ②買うかどうか検討中。
- ③あまりほしくない。
- ④すでに持っている。

⑬好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。

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

⑭今月の「特別付録 ATTACK LAND F-1 CIRCUS'91 スーパーライセンスブック」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。

- ①とても役に立った。
- ②役に立たった。
- ③役に立たなかつた。
- ④必要がなかつた。

⑮特に何も思わない。

⑯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。



キャラクター キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック



音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック



お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック



操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック



熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック



オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

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

No.	表1 今号の記事
1	正式発表 / ウワサの新ハードはこれだ / ~おもちゃショーレポート~
2	日本テレネット
3	リバーヒルソフト
4	ヒューマン
5	ハードソン
6	NECアベニュー
7	ナグザット
8	タイトー
9	ブレイン・グレイ
10	ナムコ
11	バルソフト
12	バック・イン・ビデオ
13	OTHER MAKERS
14	読者の声ユーザーサイド
15	インフォスクラム
16	PC ENGINE HIT CHERT
17	SPECIAL ATTACK 夏休みゲーム
18	大会必勝攻略法
19	ULTECH Wonder Land
20	Q&A Engine
21	最新ゲーム POINT ATTACK
22	'91 SUMMER CES レポート
23	GAME GAMER GAMEST /
24	MONTHLY Buyer's Guide
	ATTACK LAND F-1 CIRCUS '91
	スーパーAライセンスブック

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	PCエンジン
3	ファミリコンコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	スーパーファミコン
8	THE スーパーファミコン
9	テクノポリス
10	LOG IN
11	メガドライブFAN
12	Beep / メガドライブ
13	コンプティーク
14	POP COM
15	MSX・FAN
16	MSXマガジン
17	ゲームスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン
2	ツインファミコン
3	ファミコンタイタラー
4	スーパーファミコン
5	PC Engine
6	PC Engineシャトル
7	PC Engineコアグラフィックス
8	PC EngineコアグラフィックスII
9	PC Engineスーパーグラフィックス
10	PC Engine CD-ROM ²
11	SUPER SYSTEM CARD
12	SUPER CD-ROM ²
13	PC Engine Duo
14	PC EngineGT
15	PC Engine Duo用
16	液晶モニター
17	MSX
18	MSX2
19	MSX2+
20	MSXturboR
21	セガマスターシステム
22	MEGA DRIVE
23	PC-8801、PC-9801シリーズ
24	X68000シリーズ
25	F.M. TOWNS
26	ゲームボーイ
27	LYNX
28	ゲームギア
29	その他
30	何も持っていない
31	特に買いたくない

No.	表4 ゲーム名
1	ああっ女神さま
2	あげだま(仮称)
3	アドベンチャーアイランド
4	アフターバーナーII
5	アルシャーク
6	イース I・II
7	イースIII ワンダラーズフロムイース
8	IT CAME FROM THE DESERT
9	1941
10	1943改
11	ヴァリスIII
12	ヴァリスIV
13	WIZARDRY(仮称)
14	ULTRA BOX3号
15	ULTRA BOX4号
16	ULTRA BOX5号
17	うる星やつらSTAY WITH YOU
18	エアロプラスターズ
19	エグザイル~時の狭間へ~
20	S. C. I.
21	エルティス
22	F-1 CIRCUS
23	F-1 CIRCUS '91
24	F-1 CIRCUS Special
25	POLE TO WIN
26	F1トリプルバトル
27	エフェラ アンド ジリオー
28	ジ エンブレム フロム ダークネス
29	おぼっちゃまくん
30	改造人シュビマン2 新たな敵
31	カダッシュ
32	ガルクライトTDF2
33	ギャラクシーフォースII
34	キャンペーン版 大戦略II
35	銀河お嬢様伝説YUNA(仮称)
36	クイズアベニュー
37	クイズアベニュー2
38	クイズの星(仮称)
39	クイズまるごとTHEワールド
40	ゲインランド
41	源平討魔伝
42	コスミック・ファンタジー2 冒険少年パン
43	コスミック・ファンタジー3
44	コブラII 伝説の男
45	コラムス
46	コリュエン
47	サーカスライド
48	CYBER CITY OEDO 808 獣の属性
49	サイバーナイト
50	サイレントバグガーズ
51	斬(仮称)
52	三国志 英傑天下に轟く
53	J. B. ハロルド殺人倶楽部
54	シャーロックホームズの探偵講座
55	ジャッキーチェン
56	シャドー・オブ・ザ・ビースト
57	雀偵物語
58	雀偵物語2(仮称)
59	シュヴァルツシルト
60	神聖刻紀ブリタニア・フォース(仮称)
61	スーパーダライアス
62	スーパーダライアスII
63	スーパーメタルラッシュ
64	SUPER桃太郎電鉄
65	スクウィーク
66	STARバロジャー
67	ストライダー飛竜
68	スパイラルウェーブ
69	スプラッシュレイク
70	スプラッターハウス
71	スペースファンタジーゾーン
72	精霊戦士スプリガン(Huカード版)
73	精霊戦士スプリガン(CD-ROM版)
74	聖電伝説モンビット
75	ゼロウイング(Huカード版)
76	ゼロウイング(CD-ROM版)
77	ゼロヨンチャンプ
78	ゼビウス ファードラウト伝説
79	戦国関東三国志
80	ソーリアン
81	太閤記
82	TITAN
83	大旋風カストム
84	太平記
85	大魔界村
86	タイムクルーズII
87	ダウンロード2
88	TATSUJIN
89	双截龍II(仮称)
90	ダライアス・プラス
91	チキチキボーイズ
92	ちびまる子ちゃん(仮称)
93	チャンピオンレスラー
94	中華大仙2(仮称)
95	超絶倫人ベラボーマン
96	TVスポーツ バasketボール
97	TVスポーツ フットボール
98	TVスポーツ ベースボール
99	TVスポーツ ホッケー
100	DEAD MOON 月世界の悪夢
101	天外魔境II 邪神マール
102	天使の詩
103	天地を喰らう
104	都市転送計画エターナルシティ
105	トップをねらえ!
106	ドラゴン EGG!
107	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
108	ドラゴンブリード
109	トリッキー
110	トイレキッス
111	21エモン(仮称)
112	ニュートピアII
113	熱血高校ドッジボール部
114	PCサッカー番外編(Huカード版)
115	熱血高校ドッジボール部
116	PCサッカー番外編(CD-ROM版)
117	パチ夫くん 十番勝負
118	パチ夫くん 幻の伝説
119	パチ夫くん 幻の伝説2(仮称)
120	ハットリス
121	はなな一かだか!?
122	バナランドローム
123	パブルガムクラッシュ
124	パリスルスター
125	パリスティックス
126	パワーイレブン
127	パワーゲイト
128	パワーリーグIII
129	パワーリーグIV
130	ハンター(仮称)
131	PC原人2
132	ピーターバックラット
133	ヒット・ジ・アイス
134	ファイティングラン
135	ファイナルファンタジー
136	ファイナルマッテニス
137	ファイアープロレスリング
138	コンピネーションタッグ
139	ファイアープロレスリング 2nd BOUT
140	BURAI 八玉の勇士伝説
141	BURAI II
142	フォーメーションサッカー
143	ヒューマンカップ'90
144	フォゴットンワールド
145	プリンス・オブ・ペルシャ
146	プロウニング
147	プロ野球ワールドスタジアム'91
148	ヘルファイアーズ
149	ホームデータの罠(仮称)
150	ボナンザブラザーズ
151	ポピュラス
152	ポピュラス ザ・プロミストランド
153	ホラーストーリー
154	ボンバーマン
155	ボンピングワールド
156	マーブルマッドネス
157	マイトアンドマジック
158	マイトアンドマジック・ブック2
159	Minesweeper掃海艇
160	マジカルチェイス
161	マジカルバズル・ポピュラス
162	魔晶伝記ラ・ヴァル
163	マスターオブモンスターズ
164	魔笛伝説アストラリウス
165	マミーヘッド(仮称)
166	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
167	マンホール
168	ミズバク大冒険
169	みつばち学園
170	盟約の定義
171	メソポタミア
172	メタルストーカー
173	メルヘンメイズ
174	モトローダーII
175	桃太郎活劇
176	桃太郎伝説ターボ
177	桃太郎伝説II
178	森田将棋PC
179	ライザンバーII
180	ライザンバーIII
181	雷電(CD-ROM版)
182	雷電(Huカード)
183	ラストハルマゲドン
184	らんま1/2
185	LOOM
186	レインボーアイランド
187	レーシング魂
188	レジェンド・オブ・ヒーロー・トナム
189	レディ・ファントム
190	LORDS OF THE Rising Sun(仮称)
191	ロードス島戦記
192	ロードスビリッツ
193	ワードナの森
194	ワールドジョッキー
195	ワルキューレの伝説
196	タイトル未定

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、守っていただきたいことがいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。プレゼントに当選した場合に賞品が届かない…、なんてことがあります。つぎに、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。特に6番目の移植希望のアンケートですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズもの場合は何作目かも書いてください。「〇〇版ゲーム名〇作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるものとして、いくつか例を挙げておきま

すので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズもの場合、『ドラゴンクエストIII』、『ファイナルファンタジーII』などのように、何作目かも書いてください。『天地を喰らう』、『源平討魔伝』など同名タイトルでも、機種によってゲームの内容が明らかに違うものは、『業務用』、『ファミコン』などとその機種名を表記してください。MSX版『パロティウス』と業務用『パロティウスだ!』、MSX版『グラティウス2』と業務用『グラティウスII』など名前や内容は似ているが、ゲームとしては違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募お待ちしております。

夏休みゲーム

Part I 『ファイナルソルジャー』
2MINUTE GAME **ハドソン**

Part II 『精霊戦士スプリガン』
SCORE ATTACK **ナグザット**

この夏シューティングゲームでアツくなろう

この夏に発売される『ファイナルソルジャー』と『精霊戦士スプリガン』。前者はハドソンが毎年行っている全国キャラバンの今年の認定ソフトで、後者は『アレスタ』シリーズの流れをくむパワーアップシューティングだ。この2つにはノーマルモードのほかに、ゲーム大会用モードが付いていて、通常とは違った楽しみ方ができるようになっている。そのうちの2分間モードに焦点を当てて高得点のポイントを紹介していく。これさえ読んでゲームをプレイすれば、高得点が期待できる。仲間同士で盛り上がるのもいいし、腕を磨いてゲーム大会に出場してみても？

○恒例となったハドソンの全国キャラバン。熱気に満ちた会場風景



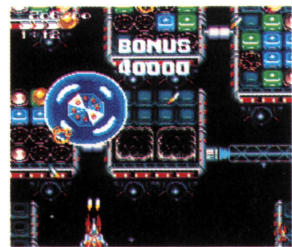
2大ゲームの熱中ポイント

どちらのゲームの2分間モードでも、時間内に高得点をねらうというルールは同じ。しかし、ただ

それだけではなく、それぞれ特色を打ち出して、ゲームがより盛り上がるように作られている。

●ファイナルソルジャー 目標得点75万点以上

こちらはノーマルモードでの派手なパワーアップを切り捨てて、テクニック重視のシンプルなつくりになっている。ポイントは高得点キャラをいかに効率良く倒していくかというところ。



○シンプルな撃ちまくり型

●精霊戦士スプリガン 目標得点100万点以上

こちらは豊富なパワーアップとボンバーが使える派手さがウリ。パワーアップのコントロールと、地上物に隠されたボーナスを見つけ出すのがポイントだ。撃って撃って撃ちまくれ。



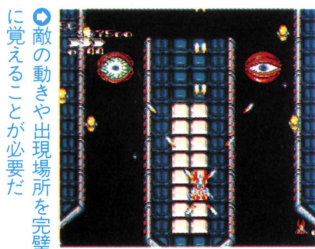
○ボンバー併用の過激な戦い

大会必勝攻略法

この夏期待の2大シューティングゲームの
ゲーム大会用モードを徹底解剖!!

難関シューティングにはこう立ち向かえ

この2分間モードはどちらもかなり難しい。ただ安易にやっていただけでは、到底高得点は望めない。そこでシューティングゲーム攻略の基本を振り返ってみよう。まず、第1は敵の動きをしっかりと把握すること。敵の出現位置を予測して先制攻撃を仕掛けるのが理想だ。第2は動きをパターン化すること。自分なりの効率的なパターンを作り出すのだ。第3は高得点のキャラをマークして、確実に倒すようにしていくことだ。補足として、多人数でプレイすればテクニックを知る機会も増えて、点も伸びやすいはずだ。



敵の動きや出現場所を完璧に覚えることが必要だ



高得点のキャラをマークして確実に倒していこう

前回キャラバン優勝者にインタビュー

ここで、ハドソン開催の全国キャラバンでの前回の優勝者はどのようにして勝ち残ったのか、直接意見を聞いてみた。

—対象のゲームはどれぐらい練習しましたか？

ゲーム大会までの間、毎日2〜3時間くらい練習しました。

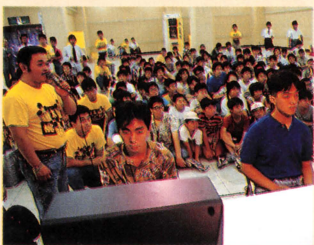
—何か独自の必勝法というのがありますか？

ゲーム仲間を増やすように心がけています。より多くのテクニックを得ることが出来るので、とても役立ちますよ。

—ゲーム大会という特殊な状況で集中するコツは何でしょう？

ゲーム大会に限らず、いろいろなイベントに参加して雰囲気慣れることですね。

(前回優勝者・清水隆弘くん)



前回の横浜大会の光景。こんな感じでゲーム大会は開催される



このゲームでも独特なボーナスキャラが登場した

ゲーム大会で優勝を目指そう

夏のゲーム大会といえば、毎年ハドソンが行っている「全国キャラバン」が有名。今年も下記スケジュールで開催される。ほかにNECホームエレクトロニクスが主催する「PCエンジン サマーツアー'91」というイベントがある。このイベントではハドソンやナグザットが、自社ブースでそれぞれゲーム大会を開催する。また、ナグザットは全国各地の60余りの小売店で「全国スプリガン祭り」と銘打ったゲーム大会を独自に開催する予定だ。

問い合わせ先

- 株式会社ハドソン
TEL 03 (3235) 2068
- 株式会社ナグザット
TEL 03 (3839) 0080



腕を磨いて参加してみては？

ハドソン夏の全国キャラバン スケジュール

7月21日	東京	伊勢丹新宿店	11日	新潟	新潟三越
23日	神戸	大丸百貨店神戸店	12日	山口	シーモール下関
26日	札幌	丸井今井	13日	川越	丸広百貨店
	福井	イーストモールPARIO	14日	甲府	岡島百貨店
27日	金沢	MROホール		広島	そごう (予定)
28日	富山	太閤山ショッピングセンターバスコ	16日	埼玉	西部百貨店 所沢店
	佐賀	6 5 6 広場		松山	いよつそごう
30日	青森	ダックシティーカネ長武田	17日	千葉	伊勢丹 松戸店
31日	長崎	NBC別館メディア1	18日	横浜	横浜そごう (予定)
8月1日	盛岡	IBCロビースタジオ		高知	ショッパーズプラザ高知
2日	福岡	スカラエスパシオ	20日	静岡	松坂屋 静岡店
3日	秋田	長崎屋秋田店	21日	ジャスコ	栗林店
5日	山形	マリカ広場 (鶴岡駅前店)	23日	福島	'91ふくしま
	熊本	鶴屋百貨店	24日		ビッグフェア 特設会場
6日	大分	トキハ会館	24日	米子	米子天満屋 しんまち広場
7日	仙台	エンドーチェーン 仙台駅前店	25日	大阪	西部百貨店 八尾店
	宮崎	宮崎丸食	26日	名古屋	松坂屋本店
9日	長野	ながの東急ライフ	27日	東京	サンシャインシティ センターホールA-2

PCエンジンサマーツアー'91 スケジュール

7月27日	札幌	アクセスサッポロ	15日	名古屋	名古屋国際会議場 イベントホール
28日			16日		
31日	仙台	NECサントピア	18日	広島	広島市中小企業会館
8月1日			21日	福岡	博多スターレーン展示会場
4日	大阪	NECショールーム C&Cプラザ	22日		ダイヤモンドホールA
5日			27日	東京	サンシャインシティ センターホールA-2
			28日		

ファイナルソルジャー

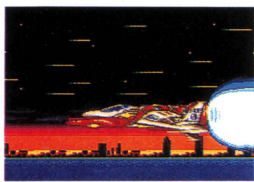
『ファイナルソルジャー』は『スーパーソルジャー』の流れをくむキャラバン公認のシューティングゲームだ。今回はキャラバンの予選に使用される2分間モードを徹底攻略!

発売日	7月5日	メディア	4MHuカード
メーカー名	ハドソン	ジャンル	シューティング
価格	6500円(税別)	継続機能	コンティニュー

バルカンを駆使して高得点を狙え!

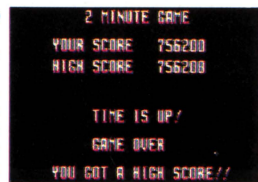
2分間モードでは、武器がバルカン1種類しかないので、いろいろな武器を取って失敗することがない反面、プレイヤーの腕が直接ス

◎自機、零式ドレイ
アードの勇姿



コアに反映する。そのため非常にシビアな内容になっている。このモードでは1回のパワーダウンが致命的なミスになる。

◎このくらいは常に
出せるようにしたい



速度調整とバックファイア

自機は3段階に速度調整が可能だ。速度の状態は画面左上の表示と、自機の形態によって知ることができる。また、速度調整時に生じるバックファイアは、ショット4発分のダメージを与える武器としても使える。後方ショットと併

用すれば、固い敵も普通に攻撃するよりもはるかに早く破壊することができる。

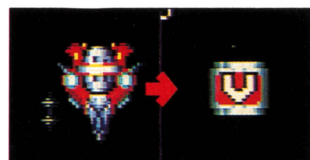


◎表示を見なくても自機の形状で現在の速度を知ることができる

◎バックファイアでB2を攻撃だ/ショット4発分の威力がある

パワーアップの維持に務めよう

自機のたった一つの武器であるバルカンは、アイテムを取ることによって3段階にパワーアップする。被弾すると1段階ずつパワーダウンし、最弱状態で被弾すると残機が減る。最強状態を維持するのが高得点のポイントだ。



◎アイテムキャリアを破壊するとアイテムになる

◎1段階目のショット。前
方にしか攻撃できない



◎2段階目。前方のほかに斜めにも
ショットが撃てるようになる



◎3段階目は最強状態。後方斜めにも
ショットが撃てるようになる



◎パワーアップしていれば被弾しても
ミスにはならない

地上キャラで点を稼ごう

2分間モードでの地上キャラは障害物であると同時に、貴重な得

点源でもある。得点の高いものを優先的に破壊して行こう。

名前		ジュエルブロック	
写真	耐久力		1
	得点		0
説明		ショットを当てるとジュエルが出現。ジュエルを取ると千点。	
ボーナスブロック		シルバブロック	
	3		3
	500~80000		400
連続して破壊すると得点が上がっていく。最高8万点。		ジュエルブロックなどを守るよう に設置してある固いブロック。	
カラーブロック		ペブ	
	1		24
	100		5000
一番多く設置してあるブロック。ひとつでも多く破壊しよう。		地上キャラの中で、なぜかこれだけバックファイアで破壊できる。	

出現する全21体の敵キャラたち

空中キャラは大抵連なって出現するので、全滅させるのは容易だ。しかし、同時に地上キャラも破壊しなければならないので、いかに効率的に破壊するかがポイントとなる。また、先に現れるキャラを速攻で破壊しないと、出現しないキャラもいるので注意が必要だ。



●出現してすぐに逃げてしまう敵は、速攻で破壊しよう

表の見方

名前		
写真	動き	耐久力
		得点
説明		

デギ		
		1
		200
妙な飛びかたをするが、ほかには特徴のない単なるザコ。ショットを撃つていけば簡単に破壊できる。		

B 2	B Z	バプロ	ガザロ
 20 5000	 28 5000	 4 40000	 64 80000 2000
破壊しないといつまでも画面にいる。早く最初の2機を破壊すれば、最大4機出現させることができる。	攻撃はしてこないが、固いのでなかなか破壊できない。早く破壊するとボーナスキャラのバプロが出現。	4万点のボーナスキャラ。BZを早く破壊すると出現する。最高2機出現させることができる。	合体時に輪の中に入って破壊すれば、8万点のボーナスが獲得できるボーナスキャラ。
オログ・ハイ	テラジア	ナロピア	リップ
 2 200	 36 80000 1000	 1 200	 1 300
画面を輪を描くように飛ぶ。編隊で飛んでくるため破壊しやすいが、動くスピードが速い。	2機を同時に破壊すると8万点のボーナスが獲得できるボーナスキャラ。とても固い。	編隊で飛んでくる敵。簡単に破壊できて得点が低い。絵に描いたようなザコ。特に攻撃はしてこない。	画面の上部から飛んでくるミサイル。BZと同時に出現する。飛んでくるスピードはランダム。
パマドライ	ヴァイ・ロー	ラウニー	ゾアリア
 4 1000	 2 300	 1 200	 1 1000
ショットを1発当てると画面外に逃げていく嫌な敵。得点が高いので絶対に逃してはならない。	出現してからすぐに逃げて行くので逃しやすい敵。早めに破壊するようにしよう。	ヴァイ・ローと同時に出現する。ある程度自機を追尾してくるのでダメージを受けやすい。	左右から出現して画面を複雑に動き回るので破壊しにくい。得点が高いので絶対に破壊しよう。
バスタログ	チャロ	テギ・ノア	カイク
 2 1000	 16 5000	 1 500	 4 500
素早く移動していきなり止まったかと思うと、レーザーを撃ってくる。破壊しにくい敵。	本体が固いだけでなくリットと呼ばれるキャラをばらまくため、とても破壊しにくい。リットは300点。	横1列の編隊で出現する。すぐに戻っていつてしまうので、早めに破壊しなければならない。	自機に向かって飛んでくるうえに、意外と耐久力があるので破壊しにくい。早めの対処が必要。
ゾアロ	ビザラ	リアロ	ドヴェルグ・ガヴェルグ
 1 300	 1 100	 3 300	 255 30000
画面上部から編隊で出現する。特に攻撃はしてこないで、簡単に破壊することができる。	スタートして最初に出現する敵。編隊で飛んでくるため、全滅はたやすいが得点は低い。	終盤に出現する敵。ドヴェルグとガヴェルグを破壊するのに時間がかかると見るができない。	このモードのボス的な存在。コイツらをいかに早く破壊するかで、最高得点が大きく左右される。

2分間モード攻略

前半

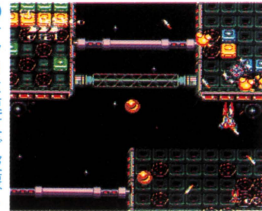
前半に出現する敵は残さず破壊するのが理想的。しかしこれが難しい。特に前半は地上キャラが多いうえに、大量の空中キャラがそれを邪魔するように出現する。なかなか得点が伸びないときは、地

すな
○高得点キャラは絶対逃さない



上キャラをかなり逃してしまっているはずだ。空中キャラは出現してから、すぐに逃げるものがほとんどなので、そちらを優先的に破壊し、その合間に地上キャラを一掃するようにしよう。

○チャロは速攻で破壊しないと逃げていく



前半の高得点ポイント

前半は大きな得点ポイントが少ないが、小さなポイントがいくつもある。また、普通にプレイしていたのでは出現しなかったり、出現数が少なくなるキャラは得点が高いので絶対に逃してはならない。



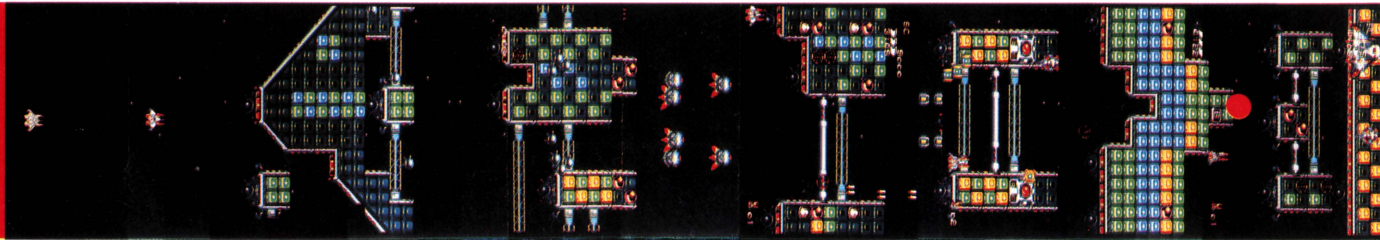
○4万点のボーナスキャラのバプロ。2機出現する

○バマドライは1機千点の高得点キャラ。すべて破壊しよう



○バプロの後はジュエルが大量に出現

スタート



パマドライは引きつけて撃つ

経過時間	目標得点
0分12秒~0分15秒	2万4千点以上

パマドライは全部で12機出現するが、1画面中に8機以上出現しないため、全12機を出現させるには最初に出現する4機を速攻で破壊しなければならない。コイツらは耐久力が4発分あるうえに、1発当てると画面外に逃げて行ってしまふので、すばやく倒すためには画面上部で自機を待機させて、出現した瞬間をねらうようにしなければならない。そうすれば最初の4機すべてを破壊して、さらに8機のパマドライを出現させることができる。



○パマドライはここだけでなく後半にも出現する。同じやり方で破壊しよう。



○まずは、最初に出現する4機を速攻で破壊する



○そうするとさらに8機が出現する。数が多いので引き寄せて…



○ショットを撃ち込もう。合計12機1万2千点が獲得できる

B2を4機出現させる

経過時間	目標得点
0分22秒~0分29秒	8万5千点以上

B2は耐久力が20発分あるうえに複数で出現する強敵だ。2機ずつ、全部で4機出現する。最初に出現する2機はいつまでも倒さないので、次の2機が出現しなくなるので早めに破壊しなければならない。目安としては地上キャラが密集している場所を通過するまでに破壊すればいいだろう。また、密集した地上キャラはB2への攻撃を邪魔するので、前もってある程度破壊しておき、B2に攻撃を加えつつ一掃するようにするのがベストだ。

絶対
○ボーナスブロックは早く破壊しよう



○まずは下方から出現する2機を早く破壊する



○バックファイアを使えば早く破壊できる



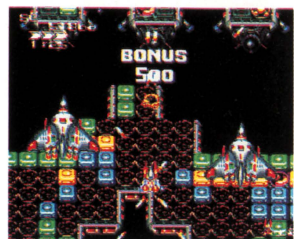
○すると、上方からも2機出現する。合計2万点獲得

※マップ上の赤丸はボーナスブロックの位置です

ボーナスブロックで高得点

ボーナスブロックは、連続して破壊すれば得点がどんどん上がっていく。この2分間モードにボーナスブロックは全部で5つ設置されており、すべて破壊すると最後のボーナスブロックは2万点となる。

しかし、ここで注意したいのは、自機が一度死んでしまうと、次のボーナス得点が最初の500点に戻ってしまうということだ。このことから、2分間モードでは絶対にミスは許されないのだ。



① 1つ目を破壊しただけでは500点しか獲得できないが...



② 2つ目を破壊すると倍の千点になる



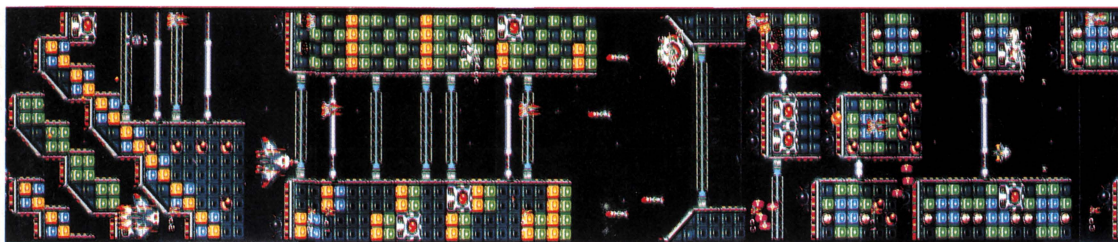
③ そして、5つ目を破壊すると2万点。このモードではここまで

ジュエルを逃さず取る

地上キャラのジュエルブロックを撃つと出現するジュエルは、取れば1つにつき千点が獲得できる。出現させるとしばらくの間画面を漂っているため、あわてず確実に取るようにしよう。



④ このような状態では、すぐに逃げていくキャラを先に破壊



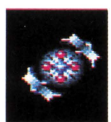
78ページへ



チャロは本体を倒す

経過時間	目標得点
0分31秒~0分35秒	12万5千点以上

チャロは出現してしばらくすると、リットという1つ100点のキャラをばらまいて逃げていってしまう。逃げだしてからではリットが邪魔で破壊しにくいので、出現した瞬間に破壊するようにしよう。最大4機出現させることができる。



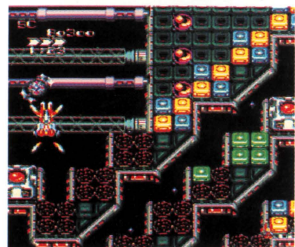
① これがチャロだ。出現してすぐに逃げて行くので早く倒す必要がある



② 早く破壊しないとリットを出して逃げる



③ 一度破壊し損なうと、次々と出現するので收拾がつかなくなる



④ 最初は左から出現する。前もってこの場所で待機しよう



⑤ 次は右だ。このように破壊していけば合計4機出現する

バプロを2体出現させる

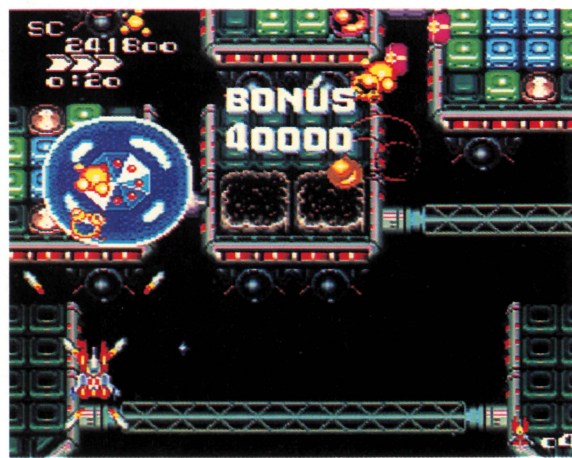
経過時間	目標得点
0分40秒~0分55秒	25万5千点以上

1機につき4万点のボーナス得点が獲得できるバプロは、先に出現するB Z 2機を速攻で破壊しないと、2機出現させることができない。B Zは28発分の耐久力を持つ固いキャラなので、速攻で破壊するには正確な攻撃を加える必要がある。バプロ自体は耐久力が4発分なので簡単に倒せる。



① B Zを速攻で破壊しよう。固いので、なかなか破壊できないぞ

② B Z 2機をうまく破壊すれば、同じ数のバプロを出現させることができる



2分間モード攻略

後半

後半は大きなボーナスのオンパレードだ。それらを確実に破壊するのはもちろんのこと、細かい地上物なども絶対に逃してはならない。プレイヤーのテクニックが本当に要求されるのは、ボーナス

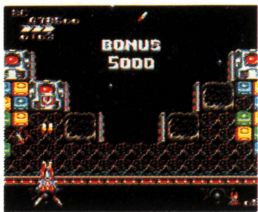
キ

さ

キを倒すときよりも、細かい敵を逃さず倒すときである。ボーナスキャラにばかり気をとられていると地上キャラなどを逃してしまいやすい。自機の動きをパターン化して的確に対処しよう。

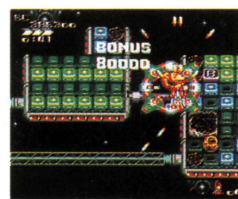
壊

し



後半の高得点ポイント

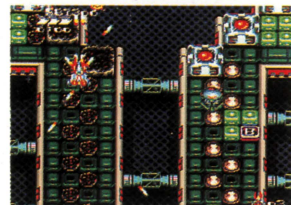
後半のポイントはドヴェルグとガヴェルグの2体を、どれだけ早く破壊できるかに尽きる。しかし、2体目の出してくる弾をタイムアップギリギリまで破壊し続けて、最後に本体を破壊するようにしても、かなりの点を稼げる。



ボーナスキャラのガザロは確実に破壊だ

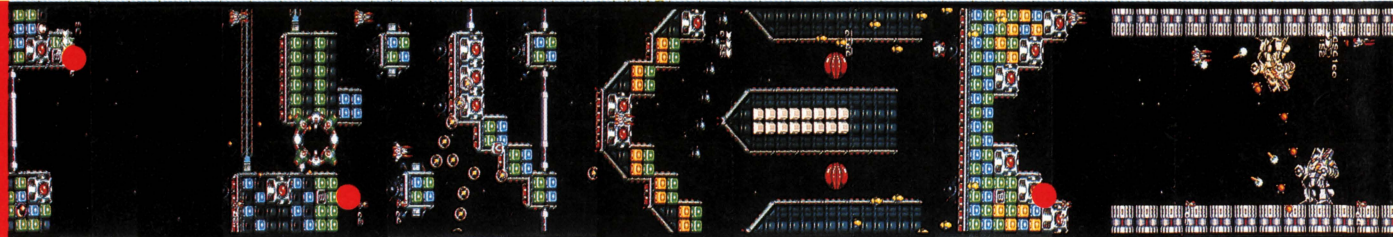


ドヴェルグとガヴェルグをどれだけ早く破壊できるかが勝負



タイムアップ直前には高得点キャラが多数登場する

77ページから



ガザロで8万点ボーナス

経過時間	目標得点
0分55秒~1分00秒	40万0千点以上

ガザロは後方から2つに分かれて出現し、画面上部で1つに合体する。合体時に輪の中に入ってガザロを破壊すれば8万点のボーナスを獲得できる。輪の中での注意点は、あまり動き回らないこと。

ガザロの当たり判定は輪の外側にあるため、多少ならば自機が触れてもダメージを受けることはない。また、破壊するのに時間がかかるので、近くのボーナスブロックを取り逃すので、速攻で破壊しよう。

2つのパーツが後方から出現する



輪の中にタイムインがよく入ろう

そして破壊すれば8万点のボーナス得点が獲得できる。バックファイアを併用すれば普通より早く破壊できる

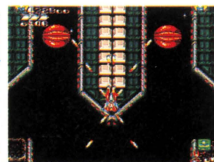


デラジアで8万点ボーナス

経過時間	目標得点
1分08秒~1分11秒	53万5千点以上

デラジアは左右の2機を同時に破壊することによって、8万点のボーナスが獲得できるようになっている。同時といっても多少の誤差なら大丈夫。出現位置を覚えておき、前もってねらいをつけよう。

出現したらこの位置に移動し、そし



左右のデラジアを同時に破壊すれば、8万点のボーナス得点が獲得できる。しかし、多少の誤差（4発程度）ならば気にしなくても平気だ。少しでも早く破壊して、左右にいる敵を破壊しよう

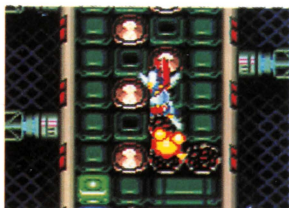
* マップ上の赤丸はボーナスブロックの位置です

地上物は高得点のものから壊す

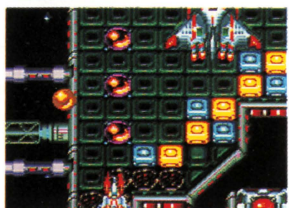
単体の地上キャラで得点が一番高いのはペブだ。最初の慣れないうちは、これを中心に破壊するようにしよう。慣れたら徐々に周りの地上キャラも破壊するようにすればいい。そして最終的にはすべて破壊するようにするのだ。



④高得点地上キャラのペブは、ポイントアップでも破壊できる



①シルバーブロックも固いだけあって意外と得点が高い



②ジュエルブロックを撃つと出現するジュエルは千点／

空中物は早めに破壊する

空中キャラの中には、速攻で破壊しないと次に出現するはずのキャラが出なくなるものや、出現する数が減るものがある。高得点を出すためには、これらのキャラをすべて出現させて破壊し、点数を

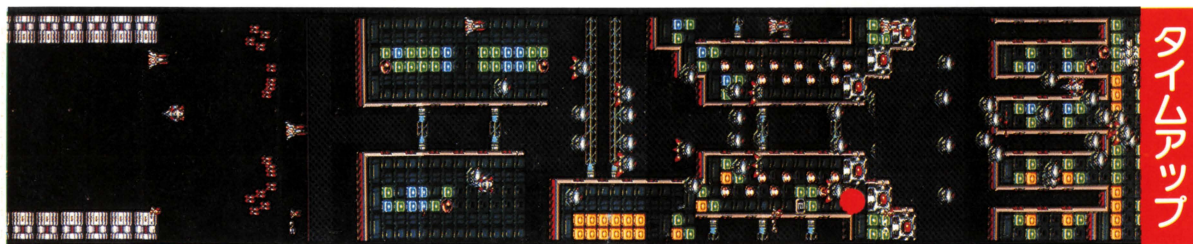
獲得しなければならない。特に点数を一気に稼げるボーナスキャラは、すべて破壊するのが2分間モードの常識。あとは地上キャラをどれだけ多く破壊できるかが、勝負のわかれ目になる。



③前半に出現するキャラは、早く破壊すると4機出現する



⑤B2を早く破壊するとボーナスキャラのパブロが出現／



タイムアップ

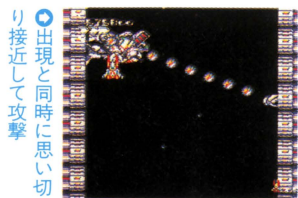


2体を13秒以内に倒す

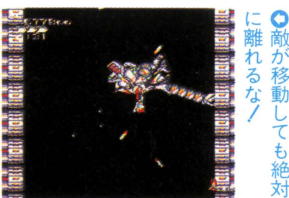
経過時間	目標得点
1分22秒～1分38秒	65万5千点以上

ここに出現するドヴェルグとガヴェルグは、255発分の耐久力を持つ強敵だ。この2体をどれだけ早く倒すかで、最高得点が大きく左右される。ここからあとが点数を稼ぐのに絶好の場所なので、

2体を倒した時点での残り時間が多ければ多いほど、たくさんの敵を倒して点数が稼げるのだ。下の写真のような手順で速攻で倒そう。2体を破壊した時点で26秒程度残っているのが理想的だ。



①出現と同時に思い切り接近して攻撃



②敵が移動しても絶対に離れるな！



③次のヤツも同じ方法で攻撃。弾を大量に撃ってきてでも離れるな！



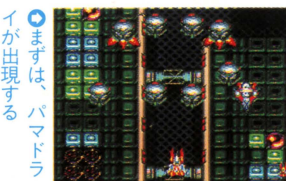
④破壊した時点で約26秒残っていれば上出来

ラストスパート、ボーナスを狙え

経過時間	目標得点
1分50秒～2分00秒	75万5千点以上

ここには最後のボーナスブロックがあり、ボーナスブロックを残さず破壊してきた場合、ここでは2万点のボーナスが獲得できる。場所をマップで確認しておいて、慌てず確実に取るようにしましょう。そのほかにもバマドライやペブな

どの高得点キャラが次々と出現するので、これらを効率的に破壊すれば10万点程度は稼げる。



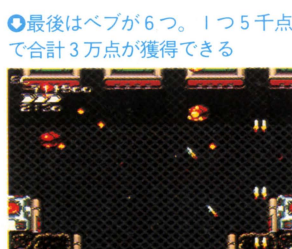
⑤まずは、バマドライが出現する



⑥そして、もう1編隊バマドライが出現。全滅させろ！



⑦今度はボーナスブロックが登場。破壊すれば2万点ボーナス



⑧最後はペブが6つ。1つ5千点で合計3万点が獲得できる

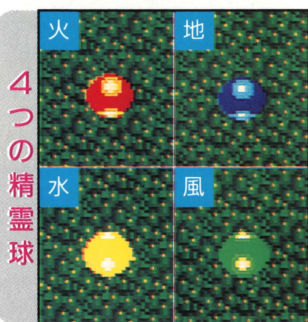
精霊戦士スプリガン

4つの精霊球の組み合わせで、さまざまに変化する武器を駆使して、SCORE ATTACKに挑戦しよう。高得点のためのポイントを細かく解説していくので、攻略に役立てて欲しい。

発売日	7月12日	メディア	CD-ROM
メーカー名	ナグザット	ジャンル	シューティング
価格	6500円(税別)	継続機能	コンティニュー

パワーアップ選択とボンバー使用時のポイント

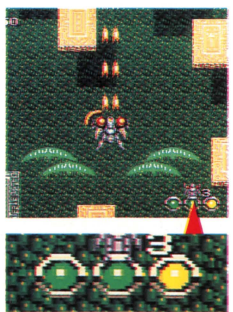
SCORE ATTACKのパワーアップシステムは、ノーマルモードと同じく4種類の精霊球の組み合わせで変化する。ただし精霊球はすべて地上に配置されている。配置されている数は、地と風の精霊球が多く、火と水の精霊球が少ない。精霊球はボンバーとしても活用することになるので、それぞれの配置を頭に入れて、効率的に取っていくようにしましょう。そうすれば攻略が容易になるはずだ。



4つの精霊球
この4つの精霊球の力の組み合わせで、パワーアップは成される

お勧めのパワーアップはこの2つ

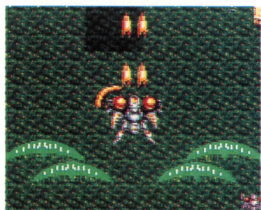
このモードで主に配置されているのは前記のように地と風の精霊球だ。パワーアップはこの2種類を組み合わせたものに絞った方が使用しやすい。中でも下の2つのパワーアップがお勧めだ。攻撃パターンが使いやすいことはもとより、精霊球をボンバーとして使用した場合にすぐに補充できる点が重要なポイントになっている。



精霊球のストック数は画面右下に表示されている。常にくこれをチェックしながら進もう

・WIND DESTROYER
●x2+●x1か●x1+●x2

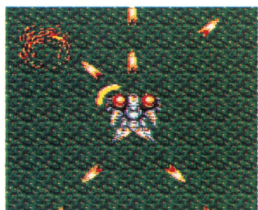
最も攻撃範囲が広く使いやすいパターン。2種類の精霊球の組み合わせなので簡単に装備できる。



広範囲を攻撃できるので、撃ち洩らしが少ない

・5WAY SHOT
●x3

連射が効くうえに、後方射撃も可能。敵をねらってすばやく破壊するのに最適なパターン。



連射が効くので、使い勝手が良い

効率的ボンバーの使い方

ボンバーは爆滅球を取ること、精霊球を放出することによって使用する。精霊球の放出は装備のパワーダウンにつながるの、使う場合は装備の状態と精霊球の配置を考えて使おう。



爆滅球

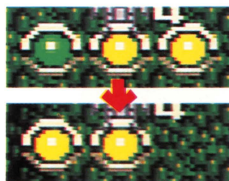
爆滅球は画面上の敵すべてにダメージを与える



敵にダメージを与えると同時に、自機にシールドを付けてくれる

・精霊球ボンバー活用方法

精霊球を効率的に使用するためには、3つストックした状態で、さらには取れる場合のみ、ボンバーとして使おう。ストックの中の左端のものが放出されるので、なるべくパワーダウンしないように、右2つを同じ精霊球にして、左端を入れ替えて使えばベストだ。



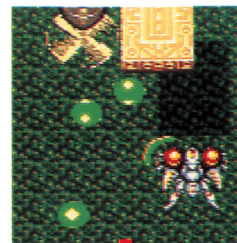
精霊球は最後に手に入れたものから順に放出される



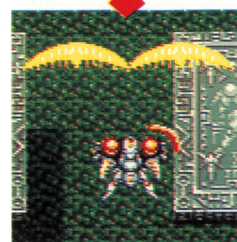
精霊球のボンバーは効果的に使えば最も強力な兵器となる



状況を考えずに使うと、武器のパワーダウンを招いてしまう



精霊球を3つストックして、余分に流れてきたときに使うようにすれば...



すぐに武器をパワーアップすることができるので、有効に活用できるのだ

敵キャラクタ&アイテムデータ一覧表

SCORE ATTACKでは、2分間という限られた時間内に、より多くの点数を取らなければならない。そのためには敵の特徴や、アイテムなどの個々の点数を把握して効率良く倒していく必要がある。下にこのモードに登場する敵キャラとアイテムのデータを紹介した。これを頭に入れて、高得点に結びつけて欲しい。



●複数の敵の混合攻撃には、どれを倒すべきかをよく考えて対処しよう

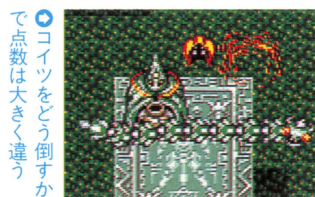
高得点のため2つのポイント

ザコキャラの中で、高得点に結びつくキャラがゼンジーとカレツカだ。この2種類の倒し方で点数は大きく変動する。ゼンジーはペキン(A)を3匹出すが、1匹目をすばやく倒さないと3匹目を出さずに逃げてしまう。カレツカは旋

天球を大量に放出するので、これをすべて集めればかなりの点数が獲得できる。この2種類のキャラには慎重に対処しよう。



●コイツはなるべく倒さずに、旋天球をドンドン集めよう



●コイツをどう倒すかで点数は大きく違う

表の見方	名前	得点
	写真	動き
	説明	

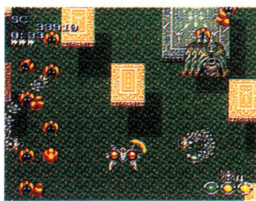
ライミ	20	キーオ	5000	スカルドロン(A)	300	スカルドロン(B)	800
編隊を組んで登場するザコ。さまざまな移動コースをとるが、動きが簡単に読めるので全滅も容易だ。		砲台を3機備えた戦艦。砲台の反応が鈍く、見た目ほど強くない。ただし、複数で現れたときは要注意。		画面上を左右にゆつくり移動する。自機の正面にくると、口から残骸を吐きだしてくる。速攻で倒そう。		大量に出現し、画面を突っ切っていく。装備が弱いと撃ち負ける。ボンバーなどで切り抜けよう。	
ゼンジー	1000	ペキン(A)	10000	ペキン(B)	18000	ラキャンブル	300
画面内をフラフラ移動しながらペキン(A)を吐きだす。移動時に点滅している間は当たり判定がない。		ゼンジーから出てきて画面内を飛び回る。頭部以外は触れても大丈夫。ゼンジーを倒すと同時に消滅する。		単独で出現する。体長が長く、画面内を縦横に動き回る。出現したらすぐに頭部を集中攻撃して倒そう。		集団で出現する。コイツは放っておくと大量の弾を撃ってくるので、速攻で倒していくようにしよう。	
カース	0	カレツカ	800	サム	20	バルタックン	100000
集団でバラバラと飛んでくる。倒しても点数が得られない、ただ邪魔なだけのキャラ。すばやく倒そう。		出現すると旋天球をシールド状に張りめぐらす。なるべく本体を破壊せずに点数を稼ぐようにしよう。		画面上部からバラバラと散らばるように出現し浮遊する。全滅させないと次のキャラが出現しない。		このモードのボス。倒し方によって得点が変わる。ボンバーを続けて当ててすばやく倒そう。	
精霊球	1000	旋天球	1000	爆滅球	1000	ウヒ	1000
							固定
パワーアップの源であると同時にボンバーとしても使用可能。4種類ある。地上に配置されている。		このモードでのメインの得点アイテム。地上に固定されているのを撃つと取れるようになる。		取る画面内のすべての敵にダメージを与える。同時に1回だけ自機を守ってくれるシールドが付く。		中にボーナスポイントが隠されている球。破壊したときにプレートが現れるとボーナスが獲得できる。	

スコアアタック攻略

前半

前半部分は後半部分と比べ、スムーズにゲームが展開していく。というのも、精霊球の配置が単純で、装備を整えやすいということと、敵キャラの出現する間隔があまり重なっていないため、出現する敵を順番に効率良く倒していけ

るからだ。できるだけ早く、数多くの敵を倒して点数を稼ぐようにしましょう。敵キャラはもちろん、ボーナスポイントもあるので地上物の破壊も忘れずに。なるべくこの前半部分でベースを整え、後半にのぞむようにしましょう。



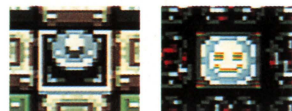
●早めにゼンジの動きに慣れておこう



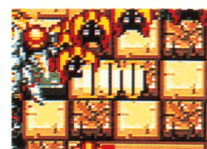
●大群でくる敵には連射で対抗しよう

ボーナスポイントを集めよう

マップ上のあちこちに配置された銀色の球ウヒにはボーナスポイントが隠されている。隠されている場所は決まっているので、何回か繰り返しプレイすれば覚えられるはずだ。ボーナスポイントは続けて取っていくと100点~10万点まで点数が変化していく。1つでも逃すと後半で10万点分損することになるので、残さず獲得していかなければならない。



●ウヒから上の右の写真のようなプレートが出ればボーナス点だ



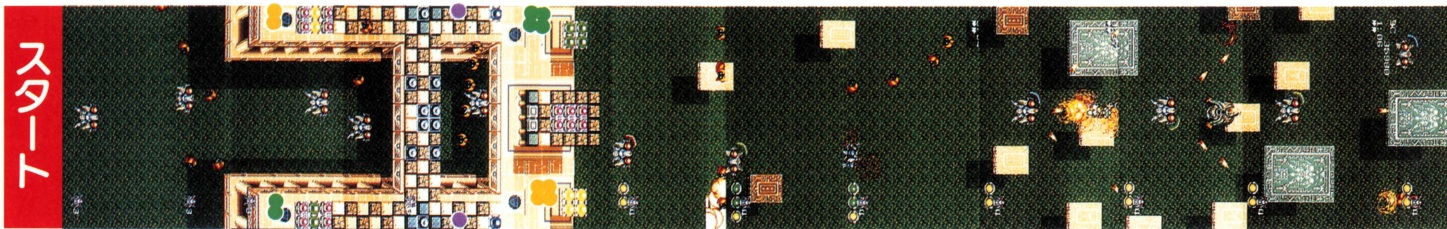
●初めのうちはこれだけの点でしかない



●続けて取っていくと点数が上がっていく



●こんなに高得点になる。最終的には10万点にもなる



スタート

最優先で武器を整えよう

経過時間	目標得点
0分00秒~0分14秒	7万点以上

スタート直後はまず武装を整えることに集中しよう。攻撃力が低いと点数を稼ぐのには不利だ。まず精霊球を3つストックしよう。攻撃力が高まれば敵や地上物の破壊が格段に容易になる。ここの地上物の中には2つのボーナスポイントが隠されているのでかならず取ってこよう。ここでは精霊球の集め方によって3種類のパワーアップが選択できる。好みに応じて選ぼう。さらに、爆滅球を取ればシールドが手に入る。あとはなるべく多くの旋天球を集めよう。



●まずはパワーアップしないとうにもならないぞ



●最も装備しやすいのがこのパターン



●このパターンも意外と使いやすい



●このパターンなら精霊球を上に誘導することも可能だ

ペキンを3匹倒して高得点

経過時間	目標得点
0分25秒~0分35秒	11万点以上

ゼンジーが出現したら攻撃を加えないように注意しよう。コイツは耐久力がそれほど高くない。ヘタをすると、同時に出現するライミを攻撃している間に倒してしまうことがある。ゼンジーが1匹目のペキンをつきだしたら、速攻でそいつを倒そう。このときもゼンジーに攻撃が当たらないようにすること。そうすればペキンを3匹倒して点数を稼げる。



●ゼンジーを倒してしまわないように注意しよう



●1匹目は集中して攻撃を加え、早めに倒してしまおう

●ゼンジーを倒さずに1匹目を早めに倒せば、2匹目、3匹目が続けて出現する



●3匹すべて倒せばそれだけで3万点が獲得できる。確実に3匹分の点数を稼いでこよう

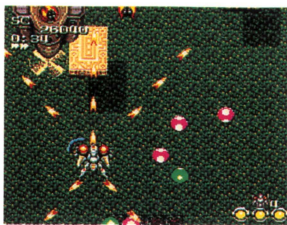
マップ上マーク説明

●=火の精霊球 ●=風の精霊球 ●=地の精霊球 ●=水の精霊球 ●=爆滅球

精霊球は上に誘導できる

アイテムはマップ上に固定されていて、ショットで撃つことによって開放され取ることができるようになる。通常、ショットで撃つとアイテムはゆらゆら揺れながら画面下方に向かって流れていく。しかし、後方射撃でアイテムを撃

つと、画面上方へアイテムを流すことが可能なのだ。これを利用すれば精霊球をより活用することができる。精霊球を3つストックした状態で、さらに数個の精霊球を誘導して移動すれば、ボンバーを通常より多く使用できる。



●このように精霊球を上へ誘導しながら移動すれば



●ボンバーを使い、すぐにパワーアップして攻撃を続ける

敵の出現効率を高めよう

出現する敵の中には、その敵を倒すか、画面外に消えるまで待たないと次の敵が出現しないものがある。2分間という限られた時間内に点数を稼ぐためには、より多くの敵を倒さなければならない。出来るかぎり早く敵を倒して出現

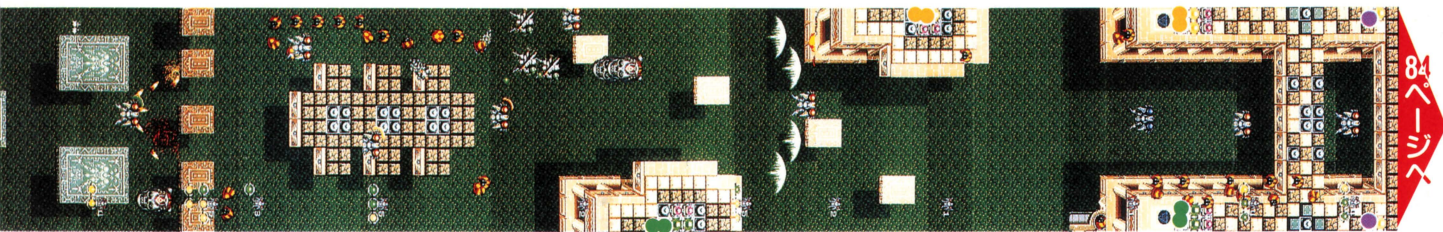
効率を高めよう。ただし、点数稼ぎに使える敵まで倒してしまわないように、敵キャラの種類と出現する順番を頭にいられておこう。また、爆滅球の配置された位置と敵の出現パターンを重ねて、一気に倒すのも効果的な方法だ。



●順調に敵を倒して進んでくるとラキャンブルはこの辺りで現れる



●ところが敵を倒すのにモタモタしていると出現位置は変化する

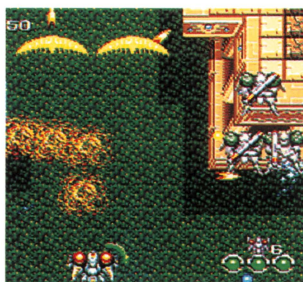


84ページ

ラキャンブルを速攻で倒す

経過時間	目標得点
0分40秒～0分43秒	14万点以上

順調に敵を片付けていけば、この辺りでラキャンブルが出現するはずだ。コイツは左右に広がって次々現れるので、出現した順にすばやく倒すようにしよう。倒すのが遅れると大量の弾を撃ってくるので倒しづらくなり、画面外に消えるまで待たなければならなくなる。そうなる前と敵の出現するペースが遅れるうに、地上物の破壊も困難になる。できるかぎり早く倒すように心がけよう。



●コイツは横に広がって出現してくるので、すばやく左右に動いて攻撃を加えるようにしましょう



●この辺りにはボーナス点が隠されている。ラキャンブルに邪魔されないように速攻で倒せ



●倒さずにモタモタしていると、大量に弾を撃ってくるので身動きとれなくなってしまう

地上物をメインに破壊

経過時間	目標得点
0分45秒～1分00秒	25万点以上

この辺りでは地上物をメインに破壊していこう。ボーナスポイントが隠された場所があるのはもちろん、精霊球を出せばボンバーで敵を一気に倒すことが可能だからだ。それから、この辺りでキーオが横から出現する。体当たりをくらわないように。旋天球を取るために画面の端にいくときなどは、あらかじめ精霊球を放って爆風に紛れて近づこう。ただし、そのあとすぐに精霊球を補充できる状態であることを確認すること。パワーダウンしては元も子もない。



●ボーナスもあちらこちらに隠されているのでよく探そう



●横からキーオが出現する。あまり端にいかないようにしましょう



●前もってボンバーを撃っておけば倒すのはとても簡単だ

スコアアタック攻略

後半

後半はかなりシビアなゲーム展開になる。ボーナスポイントを出すウヒが多く配置されていて、破壊するのにかなり時間を取られるうえに、それを邪魔するように敵が大量に出現するためだ。ボーナスポイントは1つでも逃すと、得点が大きく変わる。1回のミスも許されないのだ。この後半戦を乗り切るためには、ボンバーの活用が必要不可欠だ。要所所でボンバーを使うことによって活路を見いだそう。また、敵の出現する位

置や動きを予想して、先手を取るように攻撃を加えていこう。そして最後の1秒まで、点を取る努力を続けるのだ。

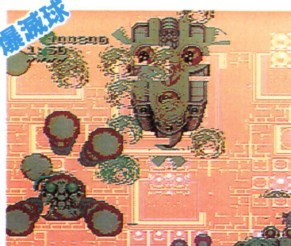


●後半ではボーナスを取り逃さないようにタイミングに注意しよう

2種類のボンバーの使い分け

ボンバーは、最初に説明したように爆滅球によるものと精霊球によるものの2種類がある。後半ではこれをうまく使い分けていく必要がある。爆滅球は画面上の敵すべてにダメージを与えるが、地上

物には影響しない。精霊球の方は爆発の影響する範囲は限られているが、連続して使うことができるので便利。両方を使える状態にあるときなどは、どちらを先に使うかが明暗を分けることもある。

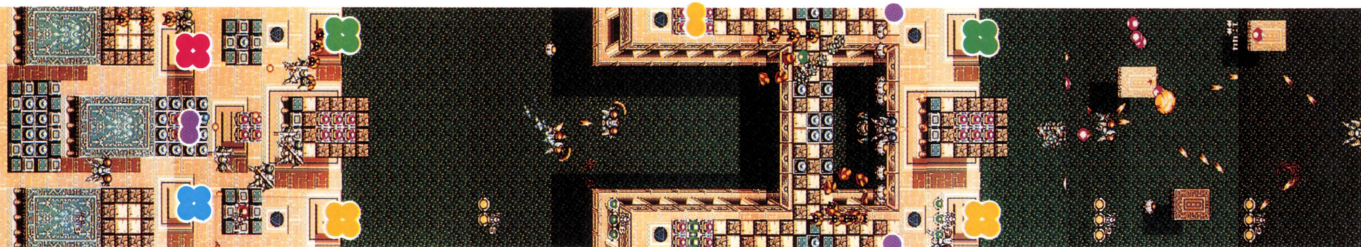


●爆滅球は画面上の敵に一度にダメージを与えてくれる



●精霊球は有効範囲が決まっているので、ねらわないとねらわない

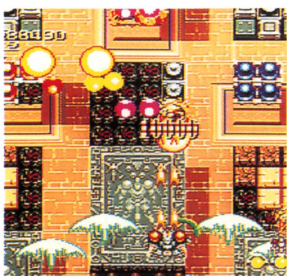
83 ページから



水の精霊球は取らずに進め

経過時間	目標得点
1分05秒~1分15秒	43万点以上

ここでは次々アイテムが登場する。ただそれを破壊していくだけでもかなりの点数になるが、さらにボーナスポイントが隠された場所が4つもある。ここで出来るかぎり点数を稼ごう。ただし、ここにある水の精霊球だけは絶対取らないように。水の精霊球は対空攻撃の能力を得るためのアイテム。ここで取ってしまうとボーナスポイントなどをことごとく逃してしまふことになるのだ。



●水の精霊球の配置された周りには、ボーナスが隠された場所や旋天球が多く配置されている

●ここで水の精霊球を取って対空能力を手に入れても…



●この通り何も破壊できずに素通りすることになってしまう。ここでは絶対に取らないように

後方ショットを装備しよう

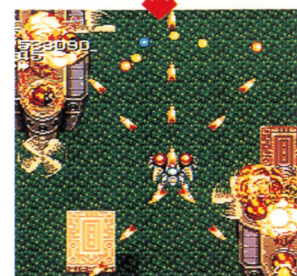
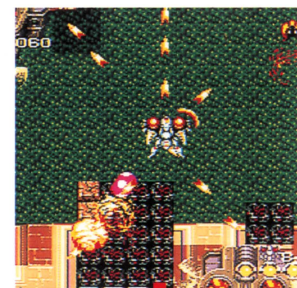
経過時間	目標得点
1分25秒~1分30秒	71万点以上

ここから先へ進むと精霊球が出現しないので、パワーアップの変更ができない。もしここまで来たときに後方ショットが使えない状態なら、ここで確実に後方ショットを装備しておこう。ここから先へ進むとすぐに、キーオが上下から出現する。コイツをすばやく倒すためには後方ショットが必要不可欠なのだ。ここで少しでも早く敵を倒しておけば、次のカレツカで点数を稼ぐ時間がとれる。



●この地点から先ではボスをこえるまで精霊球は出現しない。ここで確実に装備を整えよう

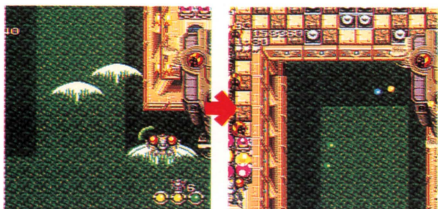
●後方からくるキーオにはこの攻撃が一番効果的な方法だ



●斜めにねらいをつければ、前後のキーオを同時にすばやく破壊することもできる

敵の移動コースを頭に入れよう

後半では大量の敵が出現するだけでなく、それらが混合攻撃を仕掛けてくる場合が多い。出現した敵ごとに追いかけていたのでは、すぐにやられてしまうことになる。敵の動きを予測し先手を打たなければならない。そのためには敵の移動コースを頭に入れておく必要がある。繰り返しプレイして、即座に反応できるようにしておこう。



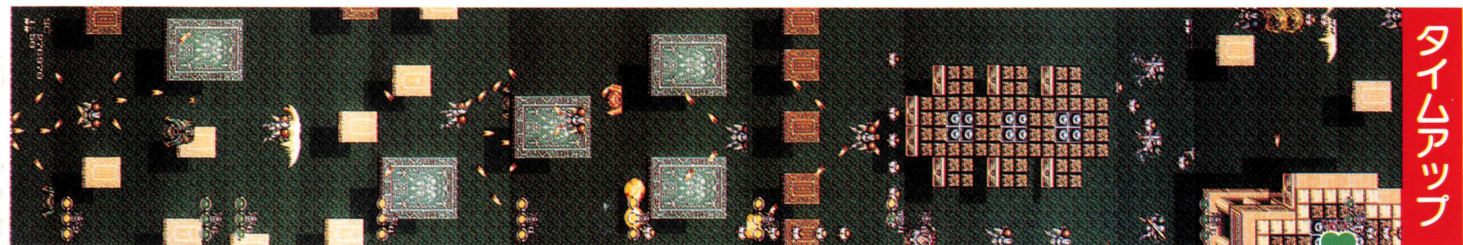
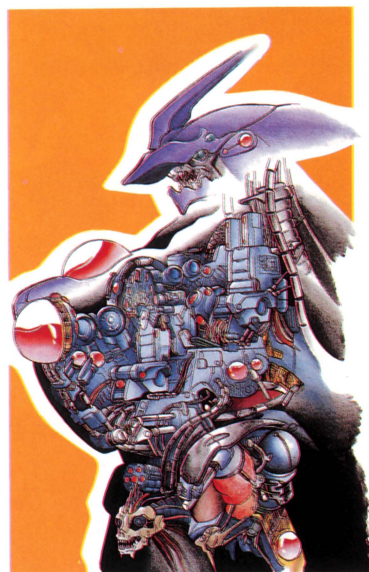
- ①前もって敵の動きを予測して攻撃を加える
- ②続いて現れる敵の移動コースも予想しておこう

地上物はすべて壊そう

ボーナスポイントを出来るかぎり取り、敵も効率よく倒したときにさらに得点を伸ばすためには、より多くの地上物を破壊するようにしよう。今までのパターンで敵を倒しつつ、常に地上物に気を配って破壊していけば、確実に得点が伸びるはずだ。あとはその数をどれだけ増やせるかにかかっている。



- ③最終的には旋天球を一つ多く取ったかどうかで勝敗を決める



カレッカで点数を稼げ

経過時間	目標得点
1分35秒～1分55秒	79万点以上

ここではカレッカが3匹登場する。カレッカは旋天球をシールド状に張りめぐらすので、これを取って点数を稼ごう。写真のような位置から旋天球にショットを当てれば自機に向かって自然と流れてくる。このときのポイントは、動かないこと、動くとカレッカの撃つ弾にやられてしまうのだ。カレッカは移動時には弾を撃たないので、その動きに合わせて移動してまた旋天球を集めよう。



- ①まずこの位置で待機して弾を撃ちながら待つ

- ②カレッカが移動したら中央に移動して弾を撃つ



- ③カレッカがまた移動したら、自機をその上に移動して後方ショットで攻撃を加えて旋天球を集めよう

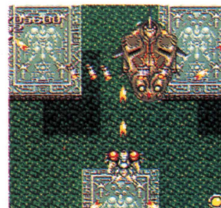


- ④カレッカのシールドの旋天球に弾を当てると、自機に向かってどんどん流れてくる

ボスは速攻で倒せ

経過時間	目標得点
1分55秒～2分00秒	100万点以上

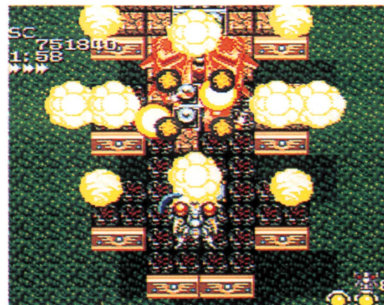
ボスは出現したらすぐに、ボンバーで連続攻撃して倒そう。時間がかかると、倒すまでにタイムアップしてしまうからだ。それからボーナスポイントの隠された位置と出現位置を重ねると効率的に点が稼げる。



- ①あまり早くボスを出現させると損をする



- ②効率よく点を稼げる場所に出現させよう



- ③ボスを出現させたらボンバーで連続攻撃を加え、タイムアップする前に一気に片をつける



〈特別付録〉

●ソニックのことならおまかせ!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ストーリー
コミック



Scoop!

特報

無敵のハードついに登場!

MEGA-CD

〈新作〉

ゴールデンアックスII
ポピュラス/将棋の星
メガトラックス/ストリート・スマート
宇宙戦艦ゴモラ/サンダーフォックス(ほか)

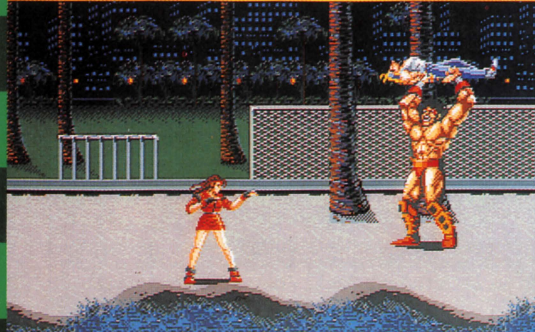


▲宇宙戦艦ゴモラ



〈攻略〉

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ベアナックル/球界道中記
マスター・オブ・モンスターズ
アドバンスド大戦略

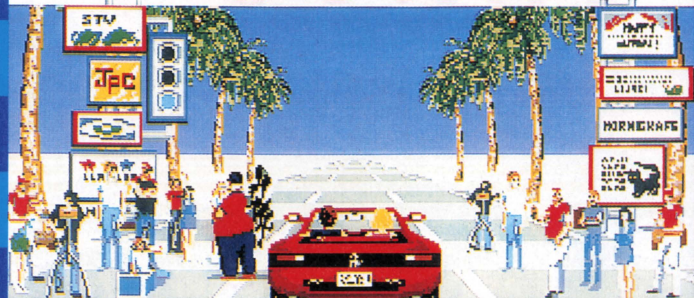


◀ベアナックル

●ユーザー待望! その全貌に迫る!
アウトラン

TIME 54 SCORE 00150000 LAP 00'19"26
 0352 000 STAGE 1
 0032

START



●話題集中! その移植のデキは!?
ギャラクシーフォースII

これがメガドライブ用CD-ROMだ!!

のすべて!! ソフト&ハード
完全レポート

7月8^月_日
発売!!

〈連載〉

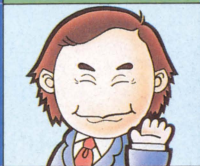
HYPER EXCITING READERS VOICE / MDゲーム文化学院
 WAY TO THE SEGA FAN / G・G FAN /
 TERA DRIVE FAN / Coming Soon MD

メガドライブ
FAN

8 月号 / **490円** (税込)
徳間書店



東尾 修



東尾 修
監修

プロ野球 スタジアム'91

東尾 修のブレイクスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんぴが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

④ ボタンを3回押しで投球



バレー方式投球法

オールスターズの選手たち

選手名	B	H	G
1 まつなが 三郎	0	0	0
2 おかた 二右	0	0	0
3 きよはら 右右	0	0	0
4 おちあい 右右	0	0	0
5 はら 左右	0	0	0
6 こむら 中西	0	0	0

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



8月9日発売予定
ゲームボーイ
スポーツ

予価4200円(税込)

制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
03-3433-6231

Enjoy
Hudson

リターンマッチ

因縁の対決!



燃える石頭野郎

快力ヘッドPC原人

VS



恐怖の極悪恐竜

KINTAMA III世



地獄の活火山
爆発ドドジー



ジャングルの荒武者
闘牛ギロリアン



旋風のバレリーナ
乱舞プリマドン



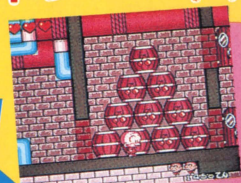
南海の恐竜戦艦
キャプテン・フック



大きい肉でパワーアップ



1面ボス ドドジー



強敵ギャロツパ参上



七変化アイテムフラワー!



かくし面みつけ!



不覚っ!



うつまそく

PC原人

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS



イラスト:青木コブ太(RED)

©1991 HUDSON SOFT

©1989, 1991 RED

テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支店 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル南 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy
Hudson



今年も熱い闘いの季節ときがやって来た!



キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のかさすとめろ!!



どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに“ファイナル”だ!!



レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ?

1991年第7回キャラバン公式認定ソフト

FINAL SOLDIER

ファイナルソルジャー



過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは未知なる時間の彼方へと旅立っていく……

7月5日発売 4メガ 希望小売価格 6,500円(税別)

テレホンPCランド

東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 082-713-9900 札幌 011-814-9900

PCエンジンの最新情報を聞ける



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社
東京支社
大阪支店
営業所

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
〒542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
札幌・名古屋・福岡

マシンよ、鈴鹿の風になれ。

1990年、7月、熱い歓声が渦のようになり、
鈴鹿をつつんだ、風を切るライダーたち、
応援するギャラリたちは、まるでライブコンサート
のように、ひとつの夢のために青春を燃やした。
そのドラマの中で、チームアイレム
がベストをつくし完走する姿があった。



IREM TEAM IREM

Innovations in Recreational Electronic Media

ゲームでも、レースを楽しみたい。

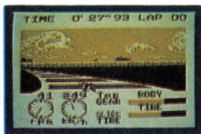


PC Engine

レーシング魂

7月19日発売/予価7,000円

ゲームボーイ™
ソフト



対戦型
1人でも遊べます

好評発売中

定価3,500円(税込)

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

1990年のドラマが終った瞬間から、チーム
アイレムは新しい戦いへの準備にかかった。
それが、今年、7月、鈴鹿レース。いっそう
高まった精神をベースに、マシン、ライダーは、
ひとつのチームとなり、大いなるチャレンジ
ドラマにすべてをぶつけるのだ。



チームアイレム

鈴鹿8時間耐久レース

- 7月26日 金 27日 土 公式予選
- 7月28日 日 決勝

IREM CORPORATION

PC
Engine

EFERA & JILIORA

The Emblem From Darkness

エフェラ アンド ジリオーラ ジ・エンブレム フロム ダークネス

求めよ、さらば与えられん。



Brain Grey

株式会社 フレイングレイ

〒102 東京都千代田区船田橋1-6-7 九段Nビル Tel. 03-3264-3039

全国ランキングをめざして君もチャレンジ!

全国店頭ファイナルソルジャー大会

大好評だった去年の対戦ボンバーマン大会に続く第2弾/今年の夏休みは全国でファイナルソルジャー大会を開催します。ハドソンの'91年キャラバン公式認定ソフトにも決定した超迫力のシューティング・ファイナルソルジャーは、きっと君をエキサイトさせるぞ/入賞者をはじめ参加者全員にステキなオリジナル賞品を用意、さらに全国入賞者にはPCエンジンGTを贈呈します。ぜひ、お近くの開催店にお友達と一緒に来てください。

実施会場

北海道

旭川市/おもちゃのぴるえっと
 小樽市/ジョイポート
 札幌市/ジョイポート デュオ
 旭川市/長崎屋旭川店
 札幌市/ソフトショップ遊
 余市町/トイプラザ大正堂
 札幌市/ファミコンショップ夢工場 厚別店
 札幌市/おもちゃのポニーランド
 小樽市/ホビー光
 静内町/おもちゃのおみや
 札幌市/ソフトマックス
 苫小牧市/パピヨン企画
 室蘭市/富士屋模型グリーン店
 美唄市/ファミコンプラザ「カブ」
 網走市/トイスターぐんじ
 北見市/おもちゃのBANBAN本町店
 北見市/おもちゃのこうが
 深川市/メルヘンヤマグチ
 浜頓別町/べにや商店
 浦河町/おもちゃ専門店 ほんま
 札幌市/おもちゃランド谷
 恵庭市/うしじ川時計玩具店
 釧路市/バンバン鳥取店
 釧路市/バンバン春採店
 旭川市/新田玩具人形 永山店
 小樽市/小川一番街店
 門別町/つがわ商店
 旭川市/おもちゃのポパイ本店
 紋別市/おもちゃの城トイスター
 旭川市/夢工場 東光店
 旭川市/夢工場 春光店
 札幌市/夢工場 栄町店
 網走市/ホビープラザことぶきや
 帯広市/ファミコン&ジグソーのもりおか
 砂川市/藤田ゲンサン堂
 小樽市/シゴトイ手管商店
 小樽市/ホビー光
 室蘭市/ファミコンショップ富士屋模型

青森県

青森市/オモチャの丸浪浪打店
 本造町/秋田電気商会
 八戸市/三春屋
 三沢市/ファミコンプラザ・BIG
 十和田市/ダイエーFCとうてつ駅ビル店

岩手県

久慈市/グリーンプラザ ショッピングプラザ店
 遠野市/サンホビー
 久慈市/ファミコンショップ アトム
 一戸町/のだとーいセンター
 盛岡市/おもちゃのにしな
 宮古市/夢の星
 花巻市/宮川商店 玩具部
 遠野市/サンホビー パイバズ店アングル
 西根町/サルビア

宮城県

仙台市/TVパニック将監店
 白石市/ファミコンプラザ童夢
 矢本町/おもちゃのマーチ
 仙台市/マリオンショップ
 仙台市/DJスタジオ西多賀店
 迫町/DJスタジオ佐沼店
 仙台市/ジョイランド
 仙台市/ファミコンランド八乙女店
 気仙沼市/ファミリータウン ハマダ

秋田県

秋田市/本金西武
 横手市/おもちゃのキング
 能代市/おもちゃのこぐま

山形県

中山町/おもちゃのメリーパル
 酒田市/エコー家具ホームセンター
 山形市/ファミコンプラザ2001
 鶴岡市/プラセン スガワラ
 山形市/ファミコンプラザTOM

福島県

福島市/ざらんど
 猪苗代町/おもちゃと文具のとみや
 二本松市/おもちゃのナガヌマヤ
 浪江町/のりものセンター三原
 福島市/エビスヤ

茨城県

つくば市/メリーキャビン
 石下町/TOY'S ヤノ
 結城市/U-らんど
 笠間市/おもちゃのかぎや
 つくば市/フジランドつくば
 つくば市/サンタ学園店
 小川町/ファミコンプラザ・BIG-ONE
 竜ヶ崎市/ビデオLOOK竜ヶ崎店
 土浦市/サンタ ピアタウン店
 古河市/ファミコンプラザ・フリーアーム
 若井市/サンタ岩井店
 水戸市/水戸西武
 岩瀬町/ヤマダヤ
 水戸市/中村商店

栃木県

高根沢町/きんたろう光陽台店
 壬生町/時遊館 ナカザト
 宇都宮市/ビッグ 宇都宮店
 矢板市/金太郎玩具店
 栃木市/バラダイス21栃木駅前店
 佐野市/ヤングショップ ドリーム
 宇都宮市/ビック2
 宇都宮市/アルファ

群馬県

群馬市/YAMANeya Do-Do
 渋川市/マミー
 大間々町/バルコム大間々店
 太田市/おもちゃのキンコンカン ラブ店
 太田市/ファミコンショップ パルティオン

埼玉県

越谷市/おもちゃのもっくん
 入間市/マミー玩具店
 鷲宮町/シナノ
 大宮市/ライフストア指扇店
 吉川町/ライフストア吉川店
 川越市/おびつ商店
 志木市/つるや人形店
 富士見市/ビッティン
 川口市/バンビ玩具店
 入間市/ファミコンプラザ K2

杉戸町/アワーギャング
 行田市/おもちゃ&ファンシー アングル
 鳩ヶ谷市/サイコー
 庄和町/水野玩具店
 鴻巣市/天心堂
 上里町/ジャスコ 神保原駅前店
 越谷市/シンメイドーマリオンランド
 蓮田市/おもちゃのやない
 草加市/ファミコンランド マリオ
 八潮市/おもちゃのアポロ
 春日部市/岡田玩具店
 大宮市/プラザ玩具センター
 草加市/ビデオ・ファミコン スターウォーズ
 葛蒲町/ホビーショップBANBI

大宮市/ナイスプリントニッセイ
 戸田市/ビデオドリーム
 幸手市/ファミコンランド マリオ
 狭山市/おもちゃのポニーランド
 杉戸町/小沢ストア
 大宮市/西武百貨店大宮店
 大宮市/ファミコンプラザフレンド
 川口市/DOKIDOKI冒険島西川口店

千葉県

野田市/ショッピングセンターノア303
 君津市/ファミコンランドスペース3 君津中野店
 君津市/ファミコンランドスペース3 君津南子安店
 千葉市/一新堂花見川店
 千葉市/HOBBY BOX キッズ
 松戸市/フォルクスモデル松戸店
 富里町/メロディBOX成田店
 八日市場市/ZOO
 佐原市/ティーティエーシー
 流山市/おもちゃファンシーの店とも
 市川市/コマヤ玩具行徳店
 鴨川市/おもちゃのあづまや
 小見川町/貨車
 松戸市/ベビーセンターまじま
 松戸市/やまねや新松戸店
 富津市/山久玩具部
 多古町/マルサン玩具店
 勝浦市/一文字屋
 佐倉市/ホビーショップ ビッグバード

東京都

武蔵野市/オモチャのエース
 杉並区/ファミトピア
 足立区/トイスター プラザ グリム
 品川区/ファミコンハウス中延店
 品川区/サクラ商会
 江東区/おもちゃのカトリア
 中野区/おもちゃのQ
 練馬区/T-one中村橋
 品川区/Do-Beささや
 練馬区/ファミコンランド光が丘店
 練馬区/ファミコンランド光が丘公園店
 町田市/ファミコンキッズ
 足立区/高砂屋
 足立区/テレビゲームスーパー竹の塚
 東大和市/こすもすらんど
 江東区/前野屋玩具
 江戸川区/ライフストア端江駅ビル店
 八王子市/ファミコンランド南大沢店
 葛飾区/ファミコンランド亀有店
 江川市/アライフ
 板橋区/西友成増店
 杉並区/喜屋本店

江東区/アカクラ
 足立区/AVネットワーク足立
 青梅市/TOY SYOP ロンドン
 多摩市/東京トイ はっぴーべる

神奈川県

横浜市/ひろしや本店
 川崎市/みづほ玩具
 川崎市/トイショップ カメヤ
 鎌倉市/からこや
 相模原市/トイズセンター橋本店
 横浜市/アイザワ
 茅ヶ崎市/DokiDoki冒険島
 南足柄市/ホビーショップどろんこかば
 南足柄市/どろんこかば開成支店
 川崎市/ポニーランド
 茅ヶ崎市/フジランド茅ヶ崎店
 小田原市/イーグル

横浜市/ファミコンプラザ ファンハウス
 川崎市/ショップMOA
 川崎市/ファミコン市場JUNP
 横浜市/ひろしやシャル店
 鎌倉市/ソフトショップあかり
 横浜市/トイズセンター綱島店
 横浜市/ひろしや金沢店
 綾瀬市/BXプラザ綾瀬 深谷店
 逗子市/ソフト&ソフト
 厚木市/フジランド厚木店
 横浜市/マイカ本城サティ1番街 5Fホビーコーナー

山梨県

大月市/プラモデルの店サトウ
 富士吉田市/ハルービノキオ
 田富町/イチノセ
 韭崎町/かもめグループ ルネス店
 甲府市/TOYSクリちゃん
 大月市/おもちゃのさいとう 大月店
 韭崎町/ファミコンランド韭崎店

長野県

飯田市/ファミコンランド飯田店
 駒ヶ根市/ファミコンランド駒ヶ根店
 飯島町/コスモ21おもちゃコーナー
 上田市/MORIJIAN
 長野市/ビヨロランド
 穂高町/ブックバーン信州こんぼ柏矢町店
 須坂市/ファミコンランド須坂店
 中野市/ファミコンランド中野店
 上野町/トイハウス・郵閑タース
 塩尻市/タツチ

新潟県

上越市/SWITCH
 長岡市/イトーヨーカドー丸大長岡駅前店
 能生町/おしやれの店小林
 見附市/押野見書店
 六日町/トイ&ホビーショップニッポン
 小千谷市/セカイヤ玩具店
 両津市/ファミコンショップBIGツルヤ
 長岡市/宝島長岡店
 長岡市/宝島長岡駅前店
 新発田市/宝島新発田店
 五泉市/宝島五泉店
 三条市/おもちゃのファミリア
 三条市/ドラゴン三条店
 燕市/赤ちゃん堂

富山県

福岡町/キャロット
 富山市/愛児堂
 黒部市/ دونالد
 富山市/ファミコンワールド奥田店
 高岡市/ファミコンワールド野村店
 高岡市/おもちゃのヒモノ
 福光町/おもちゃのベル
 高岡市/バンビ横田店
 黒部市/おもちゃのこどもや
 高岡市/トイ&ファンシー アラキ
 富山市/ファミコンスペース シャトル

石川県

珠洲市/いばやし玩具店
 津幡町/ムラサ 子供の国津幡店
 金沢市/おもちゃのキノミ サンテラス店
 加賀市/アンデルセン
 金沢市/金沢名鉄丸越百貨店
 金沢市/げーむくん
 宇気町/ムラサ 子供の国宇気店
 七尾市/オモチャのこらや
 松任市/ぶらも松任店
 金沢市/ぶらも顔店

※開催日の日時など詳しくは、各店にお問い合わせください。

金沢市/キノ南新保店

福井県

福井市/おもちゃ・人形オカ
大野市/オモチャのやまだ
武生市/おもちゃのサイト横市店
三国町/三国ショッピングセンター
武生市/おもちゃのサイト善光寺店
勝山市/おそび心発信基地ピノキオ
大野市/おもちゃの国
敦賀市/トイズプラザはしかめ
福井市/オカ・ベル店
福井市/おもちゃ・人形 オカ・ピア店
春日江町/おもちゃ・人形 オカ・アミ店

静岡県

富士市/サンロード富士店
静岡市/ファミコンショップロック
清水市/カメレオンクラブ清水店
島田市/ピノキオ
静岡市/ペレランド ナカノ
清水市/カメレオンクラブ清水店
鷹匠町/JOY BOX
竜洋町/イダトイ竜洋店
豊田町/イダトイ豊田店
掛川市/ワタセ
伊東市/ファミコンプラザC-BOX
藤枝市/イッポード藤枝店
静岡市/おもちゃのぼる
浜松市/トレードイン SPACE3
富士市/むさしや富士店
焼津市/冒険島 焼津店
福田町/スズエ
浜松市/イダトイ富塚店

愛知県

名古屋市/ファミコンランド中村店
小牧市/とらや
江南市/デンマーク江南店
名古屋市/ユートクホビー
刈谷市/ファミコンランド刈谷店
刈谷市/ファミコンランド東刈谷店
東海市/ファミコンランド
西尾市/ファミコンランド西尾店
東海市/ホビショッパ公園前
名古屋市/スーパーランド
豊橋市/プチダックス
一宮市/センキ
岡崎市/ドキドキ冒険島岡崎店
名古屋市/トイズタウン
西尾市/センキ西店
名古屋市/おもちゃのバビー
浜松市/エフワン
豊川市/ピッコロインター店
大山市/ファミコンランド
名古屋市/ファミコンランド
浜松市/ファミコンランド浜松西伊場店
浜松市/ファミコンランド浜松上島店
刈谷市/ファミコンショップ ファミッコ
名古屋市/ファミコンひろばパップ
名古屋市/キングダーランド
津島市/ファミコンランド津島店
豊橋市/フジランド豊橋店
名古屋市/おもちゃのレオ都通店
名古屋市/バビーセンター ヨコマク
津島市/おもちゃのマーチ津島店
豊橋市/おもちゃランド
名古屋市/ホビショッパつばい
豊田市/童 夢
春日井市/おもちゃマン春日井店
豊川市/ピッコロ本店
扶桑町/マガジンガレージ
名古屋市/おもちゃのポピンズひろ
安城市/ファミコンランド安城店
安城市/ボケット
名古屋市/トイズハウス ミッキー島田店
岡崎市/チャイルドランドさかいレオ店
名古屋市/ファミコンランド千種店
春日井市/HOBBY & TOYS802高蔵寺店
名古屋市/YOU & YOU
武豊町/まっもも玩具店
名古屋市/ワーロード
刈谷市/ファミコンショップ ファミッコ
師勝町/ニワフジ
名古屋市/西川玩具店
豊橋市/マツシタエンゼル
刈谷市/よねや刈谷店
安城市/よねや安城店

刈谷市/よねや井ヶ谷店
西尾市/BIG KID'S PLAZA TAIYO
名古屋市/ALIS
名古屋市/ファミコンハウスあいてむ
名古屋市/ファミコンランド ワイワイ
知立市/よねや知立店
刈谷市/よねや刈谷店
犬山市/トイショップ夢ランド
碧南市/フタバヤ碧南店

岐阜県

多治見市/ツルヤ人形店
岐阜市/メリーランド
岐阜市/おもちゃのポッポ
岐阜市/おもちゃのダルマヤ
穂積町/ファミコンキッズ
各務原市/おもちゃのデンマーク
高山市/BANBAN高山店
美濃加茂市/コンピュータハウス ムゲン
養老町/キッズクラブチャオ養老店
大垣市/FJファミコンジャングル
岐阜市/おもちゃのマーチ
大垣市/ジャンプ大垣店
笠松町/おもちゃのデンマーク
岐阜市/赤ちゃんデパートみかもベビー
各務原市/おもちゃドリームランド
美濃市/おもちゃのわぁーど

三重県

員弁町/キングダーショップ ピノッキオ
龜山市/おもちゃ・ホビーのナカヤ
松阪市/ファミコンランドチャンプ
伊勢市/ダイコクヤ
四日市市/ファミコンランド四日市店
大府市/ファミコンランド大府店
久居市/ファミコンショップ中部

滋賀県

八日市市/パピルス ファースト
大津市/カメレオンクラブ大津駅前店

京都府

京都市/ファミコンランド山科店
京都市/ファミコンランド伏見店
長岡京市/ファミコンランド長岡店
京都市/ファミコンランド桂店
亀岡市/ファミコンランド亀岡店
福知山市/ファミコンランド福知山店
京都市/ファミコンランド馬町店
宇治市/ファミコンランド小倉店
京都市/LEOPファミコンランド関西本部
京都市/おもちゃのふくしま
宇治市/ファミコンランド六地藏店
京都市/ファミコンクラブ たいちゃん
京都市/ファミコンランド山ノ下店
京都市/はしもとや
京都市/ファミコンシティTAKA
京都市/本のいしし堂
京都市/カメレオンクラブ龍太前店
京都市/サトイズ だるまや
四条京市/おもちゃのツルヤ

大阪府

池田市/ファミコンショップ37 フルート五月山店
狭山市/ニシダヤ金剛店
熊取町/おもちゃポパイ
吹田市/TVパニック南千里店
大阪市/KON
大阪市/キッズ・メイト
茨城市/おもちゃの菊屋
熊取町/おもちゃサンチェリーポパイ
大阪市/トイルートハナマス
泉佐野市/フジランド泉佐野店
門真市/アマセトイ
寝屋川市/ファミコン倶楽部香里店
池田市/ファミコン倶楽部池田店
高槻市/ファミコン倶楽部高槻店
東大阪市/ファミコン倶楽部布施店
岸和田市/フジランド岸和田店
枚方市/マミーの店
東大阪市/ファミコンショップアルマ
守口市/ヤンマトイ本店
羽曳野市/ファミコンティードラゴン古市
東大阪市/DOING Imura
忠岡町/ファミコンプラザ・マジックランド
大阪市/コミカソフト販売
堺市/おもちゃマン泉北店
岸和田市/BANBAN岸和田店

堺市/おもちゃマン中もす店
枚方市/玩具の店アポロ
東大阪市/ファミコンハウス ポバイ
箕面市/TOY・SYOP ハローキッズ
豊中市/トイハウス ロビンフット
大阪市/よしおか玩具店
八尾市/おもちゃのプレイハウス
枚方市/ファミコンランド
貝塚市/學林二色浜店
柏原市/キングダーショップ ピノッキオ
泉佐野市/ファミコンプラザ・BIG-BAN
大阪市/おもちゃマン今福店
大阪市/スーパースカイ日本橋店
茨城市/ニシダヤ南茨城店
東大阪市/ファミコンランド鴻池店
箕面市/ファミコンランド箕面店
高槻市/ファミコンランド高槻店
豊中市/ファミコンランド豊中店
大阪市/ファミコンランド千林店
豊中市/フジランド庄内店
大阪市/ソフマップ4号店
堺市/バル堺東店

兵庫県

三田市/タチキ
豊岡市/沼田電気
神戸市/カメヤ
明石市/トップボーイ西明石店
神戸市/おもちゃの川崎屋鈴蘭台店
尼崎市/ブロック
神戸市/おもちゃキヤオ
神戸市/サンライズ
神戸市/ゲームソフトバグ かすがプラザ店
神戸市/ファミコンプラザ ミラクル
和田山町/おもちゃのくに はっぴー
伊丹市/ファミコン&PCランド
神戸市/ドリームワールドワダ六甲
伊丹市/タケモト模型
宝塚市/ハッピーランド
西宮市/ファミコンランド甲子園店
神戸市/ファミコンランド甲南店

奈良県

大和郡山市/ファミコンランド郡山店
王寺町/ファミコンランド王寺店
奈良市/ファミコンランド富雄店
奈良市/ファミコンランド西大寺店
尼崎市/ブロック
大淀町/プリンス
王寺町/おもちゃマン王寺店
御所市/たつみ
奈良市/奈良そごう

和歌山県

和歌山市/バンバン六十谷店
新宮市/アイドル
岩出町/よねさかフジランド岩出店
田辺市/キャッツアイ
柳美市/ぶくぶく塔の内店
和歌山市/ホビショッパハヤミ新宮店
橋本市/ツジモト玩具店

鳥根県

浜田市/ベリカン
大田市/おもちゃのてんとう虫
広瀬町/たき
松江市/マリオ倶楽部

岡山県

岡山市/こどもや本店
津山市/ステッププラザB＼＼こどもや
倉敷市/BANBAN小溝店
井原市/おもちゃのデパートさのう
倉敷市/TOPIA天満屋ハビータウン小島店
岡山市/ウオッチマン岡山店
倉敷市/TOY & FANCY おだ
倉敷市/小田玩具店
岡山市/ファミコンランド岡山店
倉敷市/ファミコンランド倉敷店
倉敷市/ビッグクラブ岡山店

広島県

三次市/おもちゃのデパート正木
広島市/HANN'S曙店
廿日市市/ホリオカ
三次市/ファミコンハウス三次店
三次市/ホリオカ

福山市/ソフト&ソフト
広島市/イズミ高陽店
竹原市/イズミ竹原店
尾道市/バージョンアップ
福山市/メディア21松永店
呉市/みどり屋玩具第2店舗
広島市/村上玩具

山口県

下関市/ブックスラエの小月店

徳島県

鳴門市/キングダーハリマ
徳島市/徳島リバーシティー

香川県

坂出市/わんぱくこぞう坂出店
観音寺市/わんぱくこぞう観音寺店

観音寺市/おもちゃのピノキオ
仁尾町/中井カメラ玩具

高知県

高知市/トイショップロボ

福岡県

志免町/西友志免店
前原町/BANBAN前原店
北九州市/ファミコンランド若松店
北九州市/おもちゃのクマガエ
福岡市/ポルチック
直方市/すずらん社
北九州市/ファミコンランド小倉南店
福岡市/KOBEレーシング福岡店
福岡市/ファミコンスタジアム大橋
北九州市/ファミコンランド
北九州市/おもちゃのバンビ
北九州市/バンバン千代ヶ崎店
北九州市/ウオッチマン小倉店
福岡市/びーこく 新天町福岡本店
久留米市/びーこく 久留米本店
筑後市/びーこく 羽塚店
福岡市/びーこく 福重店
飯塚市/びーこく 飯塚店
久留米市/BANBAN合川店
福岡市/カメレオンクラブ高宮店

長崎県

佐世保市/フジランド佐世保店
長崎市/浜屋百貨店玩具売場
長崎市/でぐち玩具
佐世保市/吉田玩具店
諫早市/サンバル諫早店
福江市/エンゼル玩具
諫早市/いちかわ玩具店
大村市/BANBANおむら店
長崎市/くさの書店住吉店
佐世保市/Soft Age

熊本県

熊本市/JB-ONE
人吉市/コグマランド
熊本市/ファミコンショップフルート白山店

大分県

大分市/カメレオンクラブ鶴崎店
大分市/ファミコン光吉店
中津市/ファミコン 道場
臼杵市/BANBAN

佐賀県

武雄市/中山百貨店
伊万里市/BANBAN伊万里店
佐賀市/びーこく 佐賀店

宮崎県

小林市/タマヤ
日向市/にしき堂
宮崎市/ファミコンショップHIGE本部

鹿児島県

種子町/ながはま中種子店
鹿児島市/BANBAN
鹿屋市/松元玩具

沖縄県

那覇市/ファミコンシティドラゴン松川店
那覇市/ドラゴン首里店

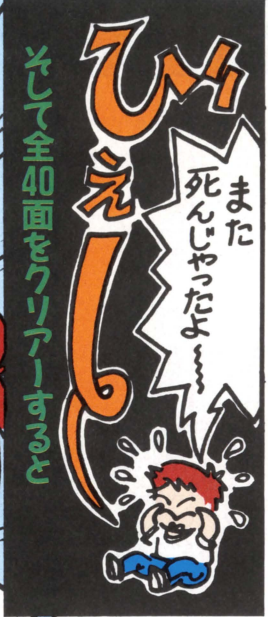
※ 開催日の日時など詳しくは、各店にお問い合わせください。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT



サーカスライドの
カッコイイ
クリアー記念
メダルが
もらえちゃうぞ。



CIRCUS RINGS

サーカスライド



狙いは最終ラウンドの
パスワード!

さあ、注目/シューティングの好きな人も
ロールプレイング、またはアクションの好
きな人も、この「サーカスライド」に挑戦
してくれ。ルールは簡単。主人公のカメ
レオンを操作して画面内の昆虫を全て飲み
込み、食虫植物に食べさせ出口に行く。こ
れでラウンドクリアー。しかし、出口まで
の道りは決して楽ではない。昆虫はいな
くなったがパズルという大きな壁が君の前
に立ちはだかるだろう。
40すべてのラウンドをいち早くクリア
するのは誰だ? 銀色に輝くクリアーメダ
ルを手にするのは 君かもしれない……

先着500名!
クリアーメダルプレゼント!

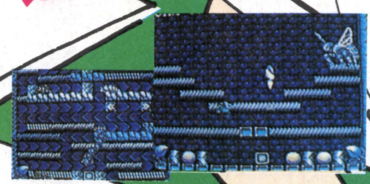
全40面クリアーした方には先着500名様
にサーカスライド特製シルバーキーホル
ダーをクリアー賞としてプレゼント!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワ
ードとユーザーズカードのナンバーを併記
して、ユニポスト オブ ジャパンまで
ドンドン送ろう。

絶賛発売中!

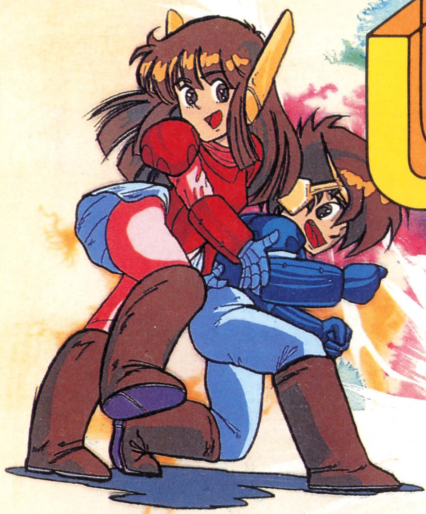
PCエンジンソフト「サーカスライド」は
ちょっと変わったアクションパズルゲーム!

近くの本屋さんで注文してネ。

税込価格5,400円
(税抜価格5,243円)



株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991~3



ウルテク

Wonder Land

シュビビンマン2を始めとして、役に立つウルテクが勢ぞろい。これからも、ドンドンウルテクを送ってね。

ウルテクのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクは5つ星
- ★★★★☆ ●結構すごいんだけど
- ★★★☆☆ ●がんばってるウルテクに
- ★★☆☆☆ ●ごく普通のウルテクです
- ★☆☆☆☆ ●みんなが気づくウルテク

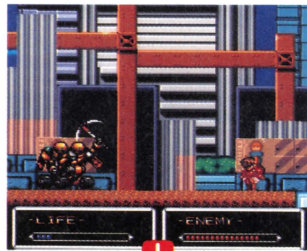
1 改造町人シュビビンマン2 ★★★★★

ライフ回復コマンド

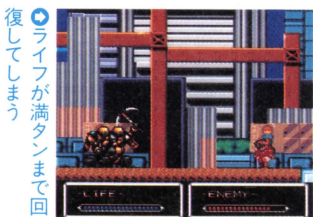
東京都
笹野新司

このゲームに、いつでもライフの回復ができるコマンドが見つかった。やり方は、ゲーム中にライフが減ってきたら、ポーズをかけて方向キーの左、セレクト、①を同時に押すだけだ。すると、体力が満タンまで回復するよ。このコマンドは何度でも使えるぞ。

○ライフが減ったらポーズをかけて



方向キーの左、セレクト、①を同時に押す



○ライフが満タンまで回復してしまう

2 ダウンロード2 ★★★★★

残機無限増殖

兵庫県
滝山和人

このゲームの残機を、無限増殖してしまうウルテクが見つかった。やり方は、まずステージ2のボス、ジャンプロイドの場所まで行き、残機数を調節して1にする。そこでこのボスを倒すのだが、ボスの爆発が終わる瞬間に、壁などに当たって自爆するのだ。失敗するとゲームオーバーだが、成功すれば次の面のデモが始まり、残機が9になってゲームが続くのだ。しかも、そのあとは自機が何機やられても、ゲームオーバーにならない。ボスの爆発が終わる瞬間をねらうのは、かなり難しい。よっぽどうまいタイミングでなければ成功しないので、何度も試してみてくださいほしい。

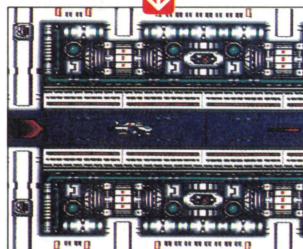
○2面のボス、ジャンプロイド。ある程度ダメージを与えて…



○自機がいくらやられても、まったく平気だ。エンディングも近い?



爆発が終わる直前に、壁などに当たって自爆する



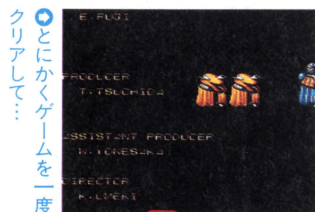
○次の面のデモが始まれば大成功。残機が減らなくなるぞ

2 改造町人シュビビンマン2 ★★★★★

サウンドセレクト発見

東京都
シユム

このゲームのサウンドセレクトが見つかったぞ。まずゲームを一度クリアする。画面に「TO BE CONTINUED」と表示されたら、セレクトを押しながら、方向キーの上か下を押すのだ。方向キーを押すたびに曲が変わるよ。



セレクトを押しながら、方向キーの上か下を押す

○この画面で、次のコマンドを実行だ

4 アドベンチャーアイランド

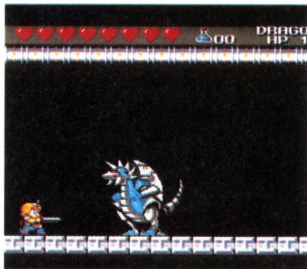
回復の薬でライフ満タン

千葉県
玉手智博

プレイヤーのライフがなくなると、ハート3つ分のライフを回復してくれる回復の薬。このときに、ライフゲージを満タンにしてしまうウルテクが見つかった。

やり方は、プレイヤーが復活の薬を使って、ライフの回復中に①を連打するだけだ。すると、普通ならハート3つ分しか回復しないライフが、満タンになってしまうぞ。ただしこのウルテクは連射装置を使うと、なかなかうまくいかないよ。ハートの数が多くなる後半では、ありがたいウルテクだ。

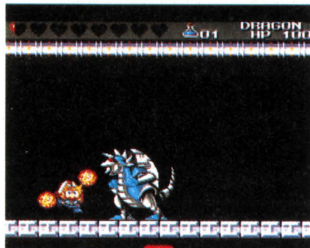
①すると、ゲージいっぱいまでライフが回復するのだ



①通常ならば回復の薬を使っても、ハート3つ分しか回復しない



①プレイヤーがやられてしまったら、回復の薬を使って…



ライフ回復中に

①を連打する

5 アドベンチャーアイランド

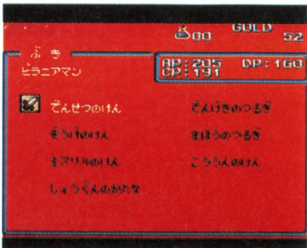
ドアの音が消える

山口県
徳田進之助

ドアを開閉するときの、うるさい音を消してしまえるぞ。

パスワード画面で、「PLAY THE ONGA KUN」と入力してみよう。プレイヤーがピラニアマンの状態でゲームが始まり、ドアを開けても音がしなくなっている。これで、ゲーム音楽が途切れることはなくなるね。

①プレイヤーはピラニアマンだ



①このようにパスワードを入力



①ドアの音がしなくなる

6 アドベンチャーアイランド

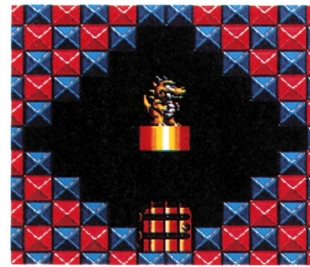
ヒューマンでプレイ

東京都
井上 誠

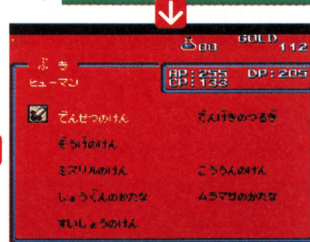
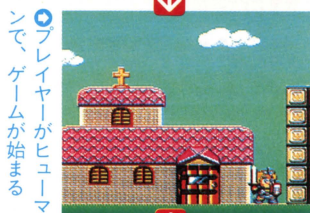
最初のドラゴンを倒しているのに、ヒューマンでプレイすることができるぞ。

そのやり方は、パスワード画面で「MODE FOR 0000 000」と入力してゲームを始めるだけだ。すると最初のドラゴンを倒しているのに、プレイヤーがヒューマンの状態でゲームが始まるよ。このヒューマン、ライフゲージのハートは1つしかないものの、伝説の剣を持っているなど装備は充実している。しかし、一度ほかのキャラに変身してしまうと、二度とヒューマンには戻れなくなってしまうよ。

①しかし一度変身してしまうと、もうヒューマンには戻れなくなる



①パスワードを間違いなく入力するようにしよう



①持っている武器やアイテムも、なかなか強力だ

7 ワールドスタジアム'91

セスナを落とす

静岡県
大橋一裕

ホームランを打ったときに出現するセスナを、落としてしまうウルテクが見つかった。

まず試合開始前にドームを閉める。そして、異常に高いフライを打ち上げてみよう。セスナがボールと一緒に落ちてくるよ。



①キャッチすることができないのだ



①ボールとセスナが落ちてきて…

①ドームを閉めて、異常に高いフライを打つ

⑧ パチ夫くん幻の伝説

カウンターガールの全身を見る

千葉県
ミンク

各店にいるカウンターガールの、全身を見ることができるぞ。

やり方は、まずカウンターガールと会話する。カウンターガールがセーブするか聞いてきたら、方向キーの下を押すだけだ。すると、画面が下にスクロールして、カウンターガールの全身を見ることができるのだ。ただし、すべてのカウンターガールの全身を見られるわけではなく、店によっては画面がスクロールしない場合もあるよ。

方向キーの下を押すと…



①全身を見ることができる。うーんセクシーダイナマイト!!

②店に入ったら、まずカウンターに行って話をしよう



③けれども、全身を見ることができないカウンターガールもある



⑨ パチ夫くん幻の伝説

マップ内を自由に動く

大阪府
石川弘輝

ゲームを始めてパチ夫くんが車に乗ったら、車が店の前に止まるまで①、②を押し続けよう。すると方向キーで、マップ内を自由に動き回れるようになるぞ。ただし、クリアしてない店には入れないよ。



①好きな店には入れないものの、マップ内を自由に動き回れる

②このようなマップ画面になったら、下のコマンドを実行する



車が店の前に止まるまで①、②を押し続ける

⑩ サイレントデバッカーズ

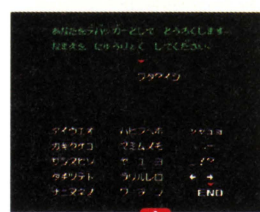
面セレクト&無敵

静岡県
佐藤卓也

このゲームに、面セレクトと無敵が見つかった。

やり方は簡単だ。パスワードを「ワタアイシ」と入力してゲームを始めれば、画面が切り替わって面セレクトができる。また「ササモト」と入力してゲームを始めれば、面セレクトができて無敵状態になっているぞ。

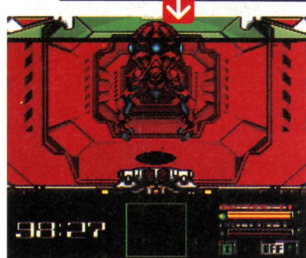
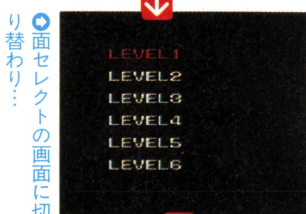
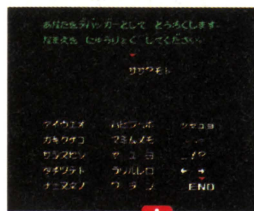
面セレクト



①面セレクトができるようになるぞ

②このパスワードを入力すると…

面セレクト&無敵



③無敵状態になっているのだ

④このパスワードを入力するのだ

⑤面セレクトの画面に切り替わり…

⑪ 都市転送計画エターナルシティ

初めから最強

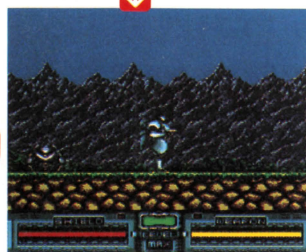
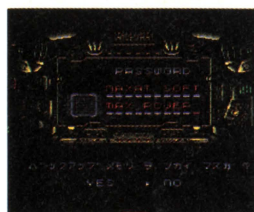
岩手県
鈴木正徳

シールドや武器のパワーが最強の状態です。ゲームを始める隠しパスワードが見つかった。

パスワードの入力画面で、「NAXAT SOFT MAX POWER」と入力してゲームを始めよう。いきなり最強の状態です。ゲームを始めることができるぞ。



①ドンドン先に進める



②シールドも武器も、最高の状態でゲームが始まるのだ

③意味あり気な、このパスワード

12 イースIII



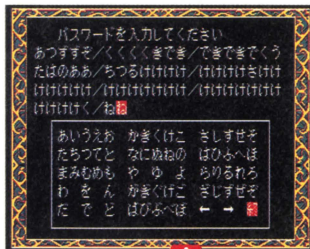
最強パスワード

徳島県
ジャッカル前田

初めからレベルとゴールドが最高であるという、イースIIIの最強パスワードが発見された。

パスワード入力画面で「あつすすぞ／くくくくきでき／できできでく／たはのああ／ちつるけけけ／けけけけさけけ／けけけけけ／けけけけけけ／けけけけけ／けけけけけ／ねね」と入力してみよう。レベルとゴールドが最高で、装備もかなりそろった状態でゲームを始められるぞ。これならかなり簡単にゲームをクリアすることができるね。

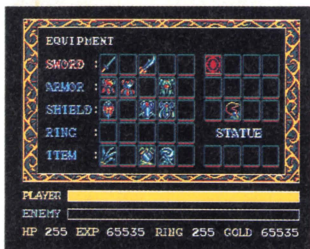
①コンティニューを選んで、このパスワードを入力する



②プレイヤーの体力と、ゴールドが最高



③当然レベルは最高値の16になっている



④そのうえ、アイテムもかなりそろっている。これなら楽勝だ

13 ポピュラス



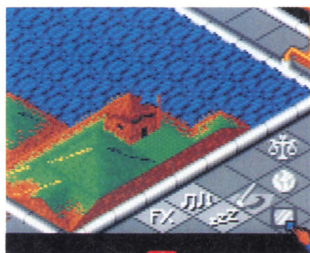
ミュージック/SEテストモード

神奈川県
大沢勇一郎

このゲームに、ミュージック/SEテストモードが発見された。

ゲームを始めたら、画面右スミにあるTVモニターアイコンにカーソルを合わせ、方向キーの右下と⑩を同時に押してみよう。画面が切り替わって、ミュージック/SEテストができるようになるぞ。方向キーでメニューを選んで、①を押せば曲が聴けるのだ。

①画面右スミにある、TVモニターアイコンにカーソルを合わせる



方向キーの右下と、
⑩ボタンを同時に
押す

②画面が切り替わって、ミュージック/SEテストモードになる



14 エルティス



デバッグ・モード発見

富山県
畑山明夫

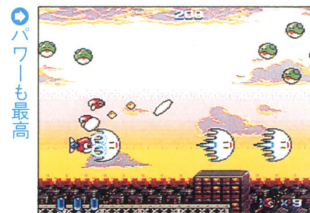
このゲームに、無敵の有無やステージ・セレクトなどができるデバッグ・モードが見つかった。

そのやり方は、難易度設定画面で①、右、左、⑩、上、下、⑩、①、⑩、①の順に押すだけだ。これで画面がデバッグ・モードに切り替わり、無敵の有無、ステージセレクト、オプションの選択、自機のパワー、残機設定、バリアー・ストック、ミュージックセレクトなどを自由に選択し楽しむことができる。これを使えば、簡単に最終面まで行くこともできるね。

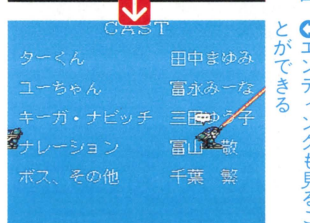
①難易度設定画面を出して、次のコマンドを実行する



①、右、左、⑩、
上、下、⑩、①、
⑩、①の順に押す



③デバッグ・モード画面に切り替わる
④エンディングも見ることができ



⑤無敵なので敵に当たっても平気

15 オルディネス



ボタンの機能が逆になる

埼玉県
西幅友秀

ボタンの機能を逆にできるぞ。タイトル画面で、方向キーの下と①を押しながらランを押してみよう。ゲームを始めると、①と⑩の機能が逆になっているぞ。



方向キーの下と①
を押しながら、ラ
ンを押す



①タイトル画面で、次のコマンドを実行

16 マスターオブモンスターズ

敵国を必ず降伏させる

岩手県
高橋 浩

すべてのマップで、敵国をムリやり降伏させてしまうウルテクが見つかったぞ。

やり方は、まずどのマップでもいいから10ターン目まで進行させる。次に10ターン目以降の敵国のフェイズで、ランを押して設定画面を呼び出す。そしてメニューから、降伏を選んで実行してみよう。するとなぜか敵国が降伏したことになり、自国の勝利に終わるのだ。このウルテクを最終面まで続けていけば、簡単にエンディングを見ることができぞ。

いきなり、次のマップに突入して...

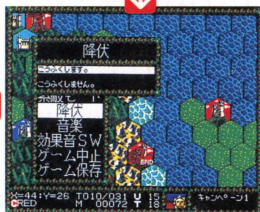


なぜか、前のマップで自国が勝利したようになってしまう

ゲームを始めたら、10ターン目まで進めてしまう



ランを押して、設定画面を呼び出す



最後まで続けていけば、エンディングも見ることができるぞ



メニューから降伏を選んだ

17 コラムス

魔宝石を2度使う

茨城県
角田正孝

1セットの魔法石を、2回使うウルテクが見つかった。

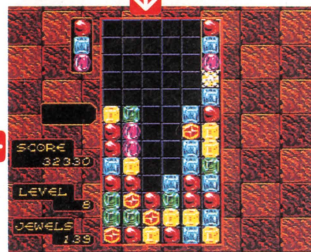
やり方は、3つある魔宝石を画面上に2つだけ出して、宝石を1種類消す。すると、画面外から魔宝石が1つだけ落ちてくる。あとはその上に別の宝石を置けば、また違う宝石が消えるのだ。



さらに1種類宝石が消える



魔宝石を画面に全部出さないようにして...



これで画面上の宝石が、1種類消える。しかも魔宝石が1つ残る

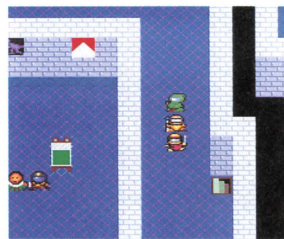
18 ULTRABOX 4号

素早く歩ける

奈良県
森田明憲

このソフトの中にあるRPG、『フォネ』でフィールド画面を素早く歩くことができるぞ。

やり方は、フィールド画面で①を押しながら移動するだけだ。こうすると、通常の2倍の速度で歩き回ることができるのだ。お城や洞くつの中でもできるよ。



歩く速度が2倍だ

UL-TECH 募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキでFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られ

た方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円～10000円になります。どんな応募してくださいね～。

- ★★★★★ 金10000円
- ★★★★☆ 金8000円
- ★★★☆☆ 金6000円
- ★★☆☆☆ 金4000円
- ★☆☆☆☆ 金2000円

FAXでも応募できます

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
あて先 TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウルテク
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL (FAX)
・年齢
— 内容 —

FAX 番号
022(213)7535

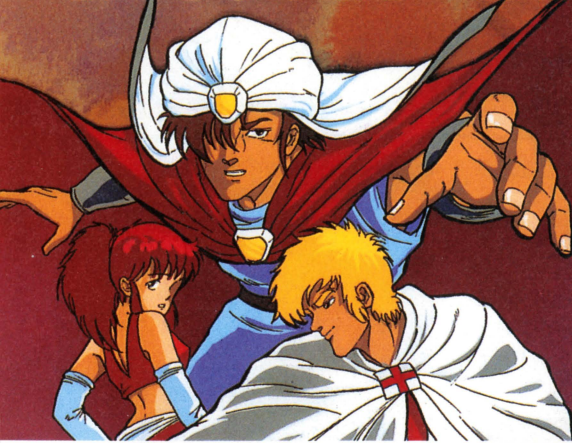
41 0000-00
DUECS-COLAN
宮城県仙台市青葉区
二日町6-7
編集部
☆ゲーム名

住所
氏名
TEL
年齢
— 内容 —

表 裏

Q & A Engine

今回はアクションゲームを中心に解説する。これをクリアのために役立てよう。



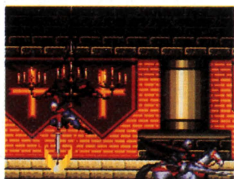
Q エグザイル

エルサレムの十字軍のボスが倒せません。

(東京都/飯村忠)

A まず、戦いが始まったらすぐ左の足場にジャンプして登る。敵は右左の足場の下を、速いスピードで往復するので、右下にジャンプしながら下突きで敵を攻撃し、すぐにジャンプして右の足場に登る。このパターンを繰り返していれば、必ず倒せる。

○この攻撃を繰り返せば、このボスは楽に倒せる



○すぐにジャンプして、足場に登る



○下突きで攻撃しよう

Q エターナルシティ

ディフェンスルーム03のボスと戦うと弾が切れてしまう。

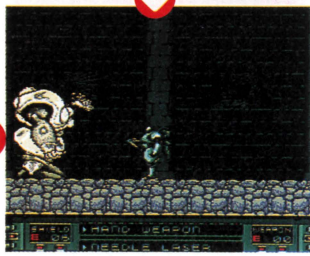
(大分県/伊藤崇)

A このボスはかなり耐久力があるので、単純に攻撃を続けると自機が弾切れを起こしてしまう。弾切れを起こした場合は、バーニアを使ってこの部屋の上にある足場に避難する。そこで弾が自動補給されるのを待って再度攻撃だ。

○弾が自動補給されるのを待つのだ



○ボスがいきなり襲ってきたら、いったん逃げよう



○弾切れになったら上の足場へ

Q ニンジャウォリアーズ

素早くアイアンアームを倒す方法を教えてください。

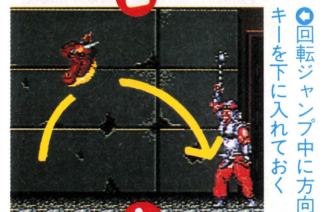
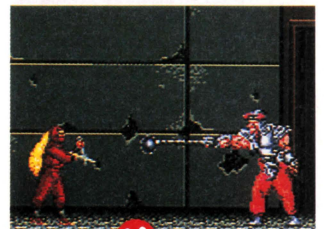
(沖縄県/ニンジャ)

A アイアンアームは3種類いて、ゲームの所要所に登場する。そこで3面のアイアンアームを例に、素早く倒すコツを伝授しよう。まず、防御のかまえて写真Aぐらいの間合いを取る。そのあと、回転ジャンプでボスの懐に飛び込み、すぐにしゃがんで一度だけクナイで敵を攻撃する。そして、すぐ後方に回転ジャンプして、敵から離れる。あとは、この繰り返しで、敵を早く倒すことができる。



○後方に回転ジャンプする

○写真A。この間合いで防御



○回転ジャンプ中に方向キーを下に入れておく



○着地したら1回だけ攻撃する。ただし、IIボタンは押したまま

Q ゼロヨンチャンプ

警備員のバイトで泥棒が倒せず困っています。

(栃木県/並木新司)

A 警備員のバイトで泥棒を倒すためには、「ぼくとう」と「くさりかたびら」が必要だ。また、泥棒と出会う確率が高くなる、「まよせのすず」があるととても便利。これらの道具は、ホリデーオートの通信販売品をこまめにチェックしていれば買うことができる。



○泥棒を倒せば、20万円ボーナスがもらえる

○これら3つの道具を、通信販売で入手しておこう

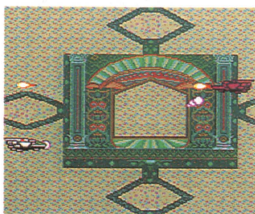
Q ダウンロード2

5面のボスでハマってしまいなかなか先に進めない。

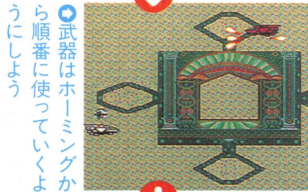
(山梨県/サイバー)

A まず、回転している日機のにせモトローダーからつぶそう。自機の武器をホーミング、サーベル、バルカン、レーザーの順番に替えていき、それぞれ2機ずつ破壊する。残った最後の1機は、自機のパワーアップ状態と同じパワーで攻撃してくる。そこで自機の武器をホーミングにし、敵の攻撃をよけるのに専念しよう。

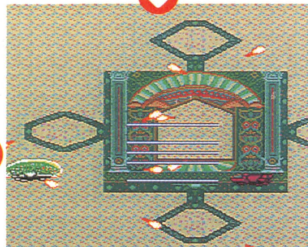
自機の武器をホーミングにすれば楽勝だ



まず、回っている8機のにせモトローダーから攻撃する



武器はホーミングから順番に使っていくようにしよう



恐るべき敵の攻撃。かわせっ!!

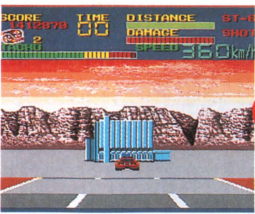
Q S. C. I.

最終ステージでいつもタイムオーバーになってしまう。

(東京都/三条恵)

A まず、道路の脇にサポテンがある区間では、アクセルコントロールを慎重にし、サポテンにぶつからないようにする。サポテンのある区間を抜けたら、アクセルを全開にしてターボを使おう。

ミスさえしなければクリアは可能なのだ



サポテンにぶつかると、必ずタイムオーバーになってしまう



ここでターボを使え!!

Q トンマ

ステージ3のボス、コンコンが倒せない。

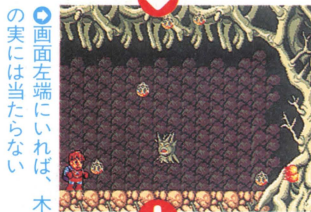
(岡山県/内田大介)

A このボスと戦うときは、必ず武器のランクを3ランクにしよう。3ランクだと敵の吐き出す木を完全に破壊できる。また、敵との戦いでは、画面左端から攻撃しよう。左端にいれば、上から降ってくる木の実に当たらないので、安全に敵を倒せるぞ。

ここから攻撃していれば安全確実である



武器のランクを上げておかないと話にならないぞ



画面左端にいれば、木の実には当たらない



武器の威力に頼って、攻撃しまくるのだ

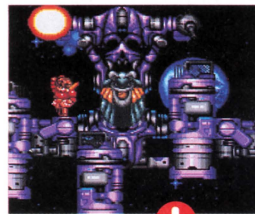
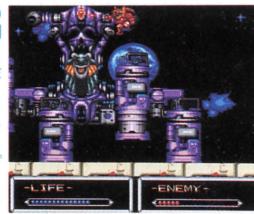
Q シュビビンマン2

最後のボスの倒し方を教えてください。

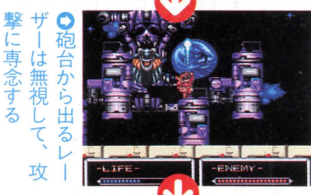
(福岡県/アクビ)

A 頭部にある2つの砲台に当たり判定がある。まずこの2つの砲台をシュビビームで破壊する。次に、胴体の下に潜り込み、オレンジ色のコアにビームを連射する。最後は敵の脚に乗り、小刻みにジャンプをしながら頭部のコアを狙ってビームを連射する。

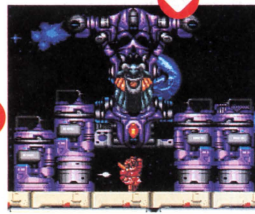
脚に乗りジャンプしながら、頭部のコアを攻撃



砲台は耐久力が高いのでシュビビームで攻撃



砲台から出るレーザーは無視して、攻撃に専念する



通常ビームの連射で、コアを破壊しよう

質問大募集

Q&A Engine では質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。ゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいるそんな読者のみなさんの強〜い味方になろう

という強力なコーナーです。どんな難関でも我々に任せれば、たどころに答えてあげましょう。このコーナーではただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく!!

あて先は

〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX 番号 022-213-7535



POINT

ATTACK

★戦国関東三国志
★魔笛伝説アストラリウス

今回は、シミュレーションとRPGの新作ソフトから、2本をピックアップ。細かいポイントまで解説していくぞ。

戦国関東三国志

戦国時代の日本を舞台にした、シミュレーションゲーム。今回は、風林火山の武田信玄を例に取って、武力での関東平定の道を指し示すぞ。

メーカー名	インテック	発売日	発売中	価格	7800円(税別)
ジャンル	シミュレーション	メディア	CD-ROM	継続機能	バックアップメモリ

群雄割拠の関東を制す

関東には、プレイヤーが選択できる3人の領主以外にも9人の領主がいる。これらの少数勢力を駆逐していくことも重要だ。しかし、

関東平定のためには、ほかの2大勢力との激突を避けるわけにはいかない。どの領主を選ぶのが、平定への近道か考えてみよう。

地の利は誰にあるか

越後の龍、上杉謙信。勢力が日本海側に完全に集中しており、6つの城のうち、他国と接している城は2つ。甲斐の虎、武田信玄。関東西部に7つの城を擁し、うち5つの城が他国と接している。相模の獅子、北条氏康。関東の太平洋側に位置し、6つの城のうち他国と接している城は4つ。このことから、武田を選べば他国を攻めやすいが、自国を守りにくい。上杉を選べば自国を守りやすいが、他国を攻めにくい。北条はその中間的な立場にあるといえる。また、不定期に起こる台風などの天災イベントは、太平洋側よりも日本海側で起こりやすいのだ。



○プレイヤーが選べる3人は、それぞれ一長一短に見えるが…

○天災は日本海側の方が起こりやすい

敵を知り己を知る

他国に攻め込む場合、その国の戦力を知らなければ、無謀な戦いを挑むことにもなりうる。偵察にはできるだけ金をかけよう。また、自国武将の能力にもつねに気を配ろう。なお、下の表に関東各城の初期データを載せてあるので、役立ててほしい。



○攻め込む前には必ず偵察をしよう

関東全体マップ



※マップ内の番号は下の表と対応しています

関東各城初期データ

城名	武将	兵力	城塞値	城名	武将	兵力	城塞値
① 本庄	4	5200	233	⑬ どくろヶ崎	4	10100	244
② 与板	4	6000	245	⑭ 岩殿	4	8000	308
③ 坂戸	4	7300	288	⑮ 箕輪	6	14300	340
④ 琵琶島	4	8000	326	⑯ 宇都宮	5	9700	300
⑤ 春日山	5	15400	519	⑰ 結城	6	12500	268
⑥ 箕冠	4	7200	267	⑱ 太田	5	11100	293
⑦ 富山	5	7600	275	⑲ 館山	5	10600	286
⑧ 七尾	4	7100	294	⑳ 国府台	4	8600	337
⑨ 小松	5	8600	201	㉑ 鉢形	4	7900	272
⑩ 高山	5	6400	247	㉒ 八王子	5	8500	351
⑪ 福島	3	4500	214	㉓ 小田原	5	12000	890
⑫ 飯田	3	4700	179	㉔ 葦山	3	5200	186
⑬ 高遠	5	9000	375	㉕ 蒲原	4	6800	234
⑭ 海津	3	7200	301	㉖ 駿府	8	13900	457
⑮ 戸石	3	5500	396	㉗ 掛川	7	10200	324

平定への道

それではここで、実際に武田信玄を使い、関東平定への道を追ってみよう。前にも述べたように、武田信玄は3人の中で最も多くの城を持っている。つまり軍令の数も、ほかの2人より1つ多く出すことができるのだ。

	国力	軍略	為政
上杉 謙信	9	10	8
北条 氏康	10	8	9
武田 信玄	8	9	10

● 風林火山の武田信玄。7つの城を持っている

いち早く国力を上げるには…

他国を攻める前に、自国の国力を早く上げる必要がある。国力を上げるために、いちばん必要な

は金である。大量の金が序盤から手に入れば、上杉、北条を攻めるのもかなり楽になるはずだ。

鉱山で財を成す

関東に9つある鉱山。この鉱山で、為政能力が相当高い武將に金を掘らせる。使わせる金が大きければ大きいほど、得られる金も大きくなる。毎月セーブしておけば失敗しても安全なので、掘って掘って掘りまくろう。

● 武田信玄自身が掘れば確実だ

場所	武將	支配
鹽瀨ヶ崎館	武田 信玄	支配

兵糧	78	財	303
民心	85	産業	83
農業	78	借金	0
将数	2	兵力	6000

金が54 産出されました

兵力の振り分け

同じ数の兵を持たせても、武將によって騎馬や歩兵などの比率が違ってくる。騎馬、鉄砲の比率が高い武將を選んで兵を持たせよう。訓練を積んで武装度を上げれば、強力な軍団ができてくる。

場所	命数	為政	胆力	軍略
海津城	31	81	97	98

兵力	5300	戦闘	91
武装	59	騎馬	2120
		鉄砲	2120
		弓矢	530
		歩兵	530

軍事 練兵
山本 助助の兵の戦闘力が2 上がりました

● 鉄砲などの比率は武將ごとに違う

内政は委任で

平定を進めて、他国の侵略を受けられない城ができれば委任しよう。委任された城は、産業や民心の値がバランスよく上がり安定する。ただし委任した城の分は、軍令を実行できなくなる。また、金や米の輸送ルート上の城は、委任するべきではないだろう。

● 金・米の輸送ルートの邪魔にならない国を選ぶ



● 数カ月でこの通り。練兵も成されている

場所	武將	支配
飯田城	武田 信玄	支配

兵糧	277	財	158
民心	80	産業	69
農業	83	借金	0
将数	4	兵力	13600

内政 記録 終了
外交 終了
軍事 終了

場所	武將	支配
飯田城	武田 信玄	支配

兵糧	213	財	451
民心	74	産業	69
農業	69	借金	0
将数	4	兵力	13600

内政 記録 終了
外交 終了
軍事 終了

● とりあえず、内政だけを進める国を指定する

合戦の心得

兵力増強のために徴兵をする場合は、金を100以上かけよう。こまめに徴兵するより効率がいい。

また、合戦に出す武將を初めから選んで兵力を集中し、戦闘力と武装度をしっかり上げておくこと。

大兵力で押しつぶす

合戦には大兵力を持たせた、少数の武將を派遣しよう。つまり、1000の兵を持つ10人の武將より、5000の兵を持つ2人の武將ということだ。このゲームの合戦の基本は、敵よりも大きな兵力を持って攻めるとのこと。この基本は、ユニット同士の戦いでもまったく同じである。敵の城主以外の武將は、自軍の大將を狙ってくる。大將をオトリに使い、敵の武將を誘き寄せて城主を攻めるのだ。



● 敵よりも大きな兵力を持って攻めるのだ

● この戦法を取れば、間違いない



● 自軍の被害はほとんどない

登用

合戦後軍功の目ざましかった兵を、登用できることがある。しかし、在野武將を持つ武將は、下の表にある武將に限られている。つまり、この表にある武將が、合戦で敵を倒したときだけ登用が可能なのだ。合戦には在野武將を持つ武將を投入するようにしよう。

場所	命数	為政	胆力	軍略
箕冠城	76	30	37	41

兵力	0	戦闘	40
武装	34	騎馬	0
		鉄砲	0
		弓矢	0
		歩兵	0

小幡 昌盛

内政 | 論功行賞 | 登用
山本 助助の配下の小幡 昌盛が大いに手柄を立てた由にごさる
登用: Iボタン 見送り: IIボタン

● 所有する城が多くなれば、武將の数も必要になる。確実に登用しよう

登場在野武將

領主	居城	主人の武將	登場在野武將
上杉謙信	坂戸城	長尾政影	鬼児島弥太郎
	坂戸城	北条高広	北条景広
	箕冠城	柿崎景家	柿崎晴家
	箕冠城	斎藤朝信	甘糟景持
	本庄城	竹俣慶綱	新発田重家
武田信玄	飯田城	三枝昌吉	三枝守友
	海津城	高橋虎信	土屋昌次
	海津城	山本勘助	小幡昌盛
	戸石城	真田幸隆	真田信綱
	戸石城	飯富虎昌	伴野貞慶
北条氏康	蒲原城	松田康長	南条右京亮
	葦山城	北条氏繁	北条氏規
	小田原城	北条氏政	風魔小太郎
	小田原城	北条氏亮	松田憲秀
	国府台城	遠山綱景	小幡源次郎

魔笛伝説アストラリウス

音楽の魅力をベースに、今までのRPGにはない個性的な世界観を持つこのゲーム。今回はルシアの宮殿からエルシームの町までを冒険する。

メーカー名	アイ・ジー・エス	発売日	発売中	価格	6300円(税別)
ジャンル	ロールプレイング	メディア	CD-ROM	継続機能	バックアップメモリ

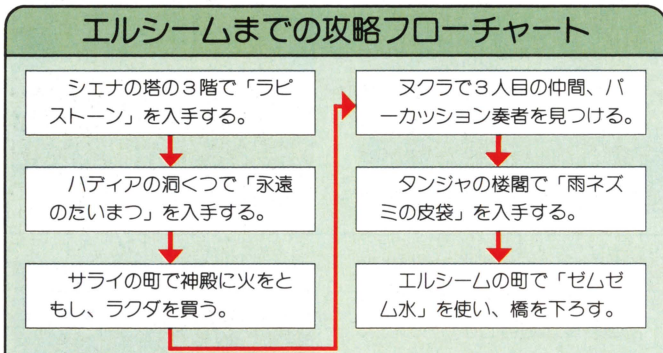
ルシアの宮殿からシェナの塔へ

ルシアの宮殿でやるべきことは情報の収集だ。宮殿内をくまなく歩きまわり、妖精たちから話を聞こう。また、宮殿にはさまざまなアイテムがあるほか、アステスという戦闘用アンドロイドがいるので、忘れずに仲間にしよう。



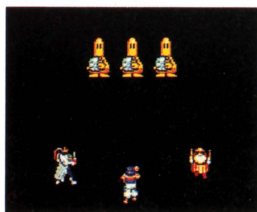
情報とアイテムを入手してから行動するようにしよう

エルシームまでの攻略フローチャート



楽器のチューンを最優先に

ルシアの宮殿から出たら、宮殿の近くにあるポカリの村に行こう。村で、「はちみつそう」を買えるだけ買い、村近辺でレベルを上げながらお金を稼ごう。ある程度のお金がたまったら村にいる神官に楽器のチューンをしてもらうのだ。楽器のチューンは通常のRPGでいえば、MPのアップに相当するので、多くのお金をつぎ込もう。



稼ぐのが大事だ
レベルアップとお金を



魔法の旋律がたくさん使えると、延命率も高くなるのだ

シェナの塔のラピストーンのありか

ルシアの宮殿やポカリの村で収集した情報をもとにすると、1つ目の「ラピストーン」は、シェナの塔にあることがわかる。とりあえず、シェナの塔に行き「ラピストーン」を入手すればいいのだが、主人公たちのレベルが低いとアツという間に全滅してしまう。主人公たちのレベルを6以上、MPを20以上にしてから塔にのりこもう。



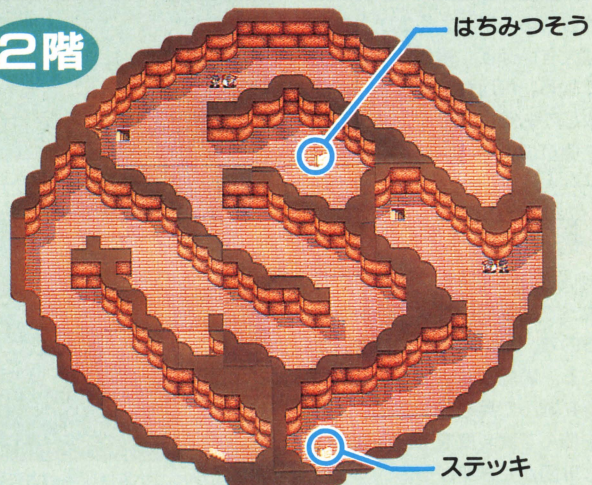
シェナの塔では、6ぐらいのレベルがないとキツイぞ

シェナの塔1,2階のマップ

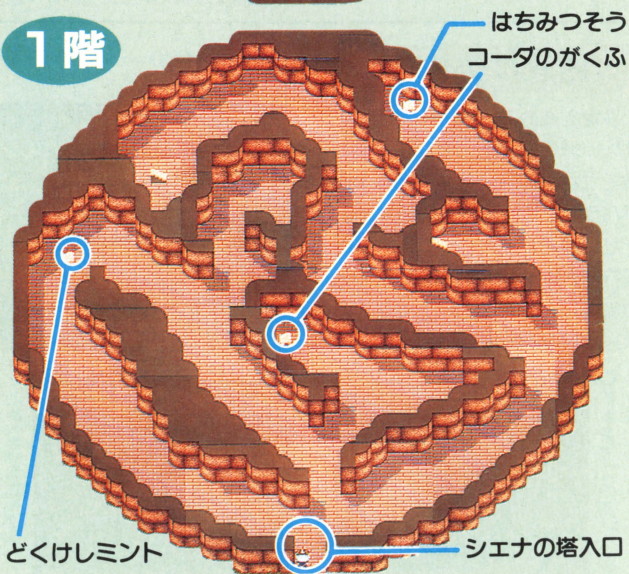
シェナの塔の1、2階は行き止まりが多く、迷いやすい。そこで1、2階のマップを載せたので参考にしてほしい。なお、最上階は2本ある道のどちらを通っても、「ラピストーン」のある祭壇まで、

行けるので省略した。この塔では、敵と出会う確率が高く、1度の戦闘で戦う敵の数も多い。体力回復や毒消しのアイテムを大量に持とう。また、主人公たちが傷ついて、これ以上動けない場合に備え「コーダのがくふ」も用意しておこう。

2階

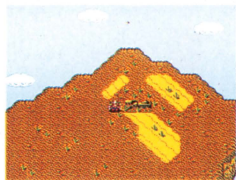


1階



第2の大陸ラザラ

1つ目のラピストーンを取ったとたん、第2の大陸ラザラに強制的にワープさせられてしまう。この大陸には砂漠があり、砂漠を普通に移動するとダメージを受けるので、むやみに動かないように。



◎砂漠を移動するとダメージを受けてしまうのだ

ハディアの洞窟～永遠のたいまつを入手する

ハディアの洞くつには、サライの町を活性化させる「永遠のたいまつ」がある。この洞くつの奥深くには4本のレバーがあり、正しいレバーを引かないと、たいまつのある部屋に行けない仕組みになっている。もし間違ったレバーを引くと、地下深くに落とされてしまう。体力回復アイテムを多めに持って1本ずつ挑戦しよう。

◎どのレバーを引けばいいのだから



◎たいまつを入手するには仕掛けをクリアしなければならない



◎間違ったレバーを引くと、一気に地下の奥深くに落とされてしまう

サライの町～ラクダを入手する

たいまつを手に入れたらサライの町に行こう。そして、神殿に行き、聖火台でたいまつを使えば、町の人々が昔のように活気を取り戻す。今までは休業していた道具屋やラクダ屋も仕事を始める。ラクダ屋では「双頭のラクダ」が売られている。このラクダに乗ってれば、砂漠を移動してもダメージを受けないので、絶対手に入れるようにしよう。

◎これで、「双頭のラクダ」が買える

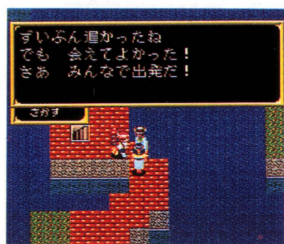


◎ラクダに乗って砂漠を越えよう。そして、ヌクラの水場に行くのだ

◎たいまつを使うと火がともる

ヌクラの水場～3人目の仲間を見つける

ヌクラの水場には、エルシームの町の跳ね橋を降ろすことができる「ゼムゼム水」がある。この水は「雨ネズミの皮袋」がないと持ち運べない。そして、皮袋はタンジャの楼閣にあるという。また、ここには3人目の仲間になるパーカッション奏者がいるぞ。



◎これで少しは楽になる

オアシスの有効利用

仲間になったばかりのパーカッション奏者のレベルは1である。このまま彼を冒険に連れてっても、彼だけ倒されてしまうだろう。そこで、彼のレベルを上げるために、オアシスの近辺で戦おう。もし、HPが減ってしまったら、オアシスを利用すれば無料でHPを回復できるのだ。



◎オアシスを利用してレベルアップにはげめば、お金を節約できる

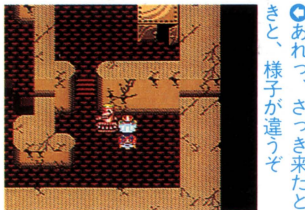
タンジャの楼閣～雨ネズミの皮袋を入手する

タンジャの楼閣は今は廃墟でモンスターがうろついているが、昔は店などがあり、栄えていたという。楼閣に着いたら、画面右下の小部屋にいるロボットと話をしよう。ロボットが皮袋を入手するためのヒントを教えてくれるぞ。

◎アイテムも取り忘れないように



◎ロボットの話を聞こう

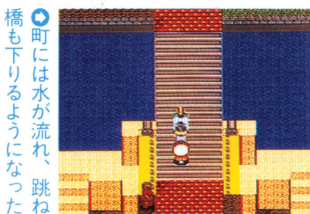


◎あれつ、さっき来たときど、様子が違うぞ

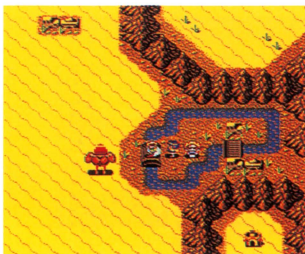
エルシームの町～ゼムゼム水を使う

タンジャの楼閣で「雨ネズミの皮袋」を入手したら、ヌクラの水場へ行き、「ゼムゼム水」を手に入れる。あとは、エルシームでこの水を使う。すると跳ね橋が下りて、メギド砂漠への通り道が開けるの

だ。メギド砂漠からは出てくる敵が相当強くなるので、できる限りいい武器や防具を装備し、体力回復アイテムを多めに持とう。



◎町には水が流れ、跳ね橋も下りるようになった



◎メギド砂漠に行けるようになる

世界最大の家電製品ショーをレポート!!

'91 SUMMER

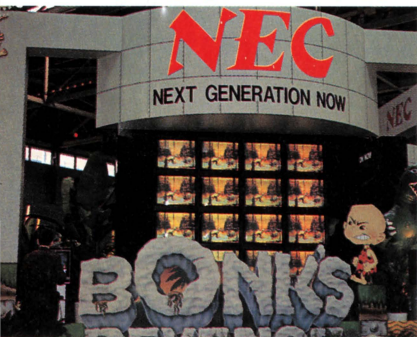
CESレポート

6月にアメリカで開かれた世界最大規模の家庭用電気製品の見本市、CESの様を速報レポートするぞ!!

話題の中心はやはりスーパーNES!!

CONSUMER ELECTRONICS SHOW、通称「CES」は、毎年1月と6月の年2回、アメリカで開催される世界最大規模の家庭用電気製品の見本市のこと。

◎「PC原人」はアメリカでも人気



今回の「'91 SUMMER CES」は6月1日から4日までの4日間、アメリカ第3の大都市、シカゴで開催された。

コンピュータゲームといえば、今や、ビデオやテレビと並ぶ、家庭用電気製品の大きな柱の一つ。我等がPCエンジンは、アメリカではTURBO GRAFX 16という名前販売されており、今回も任天堂やセガ、SNKなどのすぐ近くにブースを出展、健在なところを見せてくれていた。

アメリカではこれから発売されるとあって、話題の中心はやはりアメリカのスーパーファミコン、SUPER NESだったようだ。

Nintendo

日本に比べれば、アメリカではまだまだ8ビット機が盛んだが、やはり16ビット機のSUPER NESに対する期待は大きく、非常に注目されていた。

SUPER NES(正確には、



◎SUPER NES。スーパーファミコンとはちょっと違うデザイン

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)は、スーパーファミコンより少し直線的にデザインされていて、シャープな印象を与える。コントローラは、色以外、日本のものとほとんど同じようだ。海外のメーカーの新作も発表されていた。



◎「F.F.IV」。アメリカでは、「F.F.II」として発売される!!

SEGA

16ビットゲーム機をアメリカで発売しているのは、現在セガだけということもあってか、「16ビット機のリーダー、GENESIS(アメリカのメガドライブ)」とSUPER NESの先輩的な存在を強調していた。

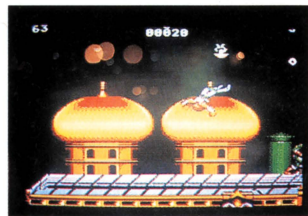
また、日本でも7月に発売されるアクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」と、スーパーフ



◎「GOLDEN AXE II」。人気アクションゲームの続編が初公開された

アミコンの「スーパーマリオワールド」をセガのブース内に並べ、「アクションゲームの2本の名作を比較してみよう!!」と、日本では考えられないような展示をしていたのには驚かされた。

その他には「GOLDEN AXE II」や「FANTASIA」など多数のGENESISソフト、そしてマスターシステム用の「STRIDER(ストライダー飛竜)」などもあった。



◎マスターシステム版「STRIDER(ストライダー飛竜)」

パソコン

各種ゲーム機のブースに混じって、パソコン用のゲームソフトを開発するソフトハウスもいくつか出展していた。「ウルティマ」の新作など、少々粗削りでも、斬新なアイデアの作品が多数発表されていたようだ。



◎「ウルティマ」シリーズ最新作の「ULTIMA VII」も発表された

その他は…!?

その他にゲーム機関連で出展していたのはSNKとコナミ。この2社は相変わらずだったが、毎回出展していたアタリの姿は、今回

は見られなかった。1月にリンクスの新型を発表したのに、どうしてしまったのだろうか? またテンゲンも、前回までのように独自のブースはなく、セガのブース内のみでの出展だった。

TURBO GRAFX16新作ソフト

アメリカのPCエンジンであるTURBO GRAFX 16は、日本電気の現地法人NEC TECHNOLOGYのブースに展示されていた。

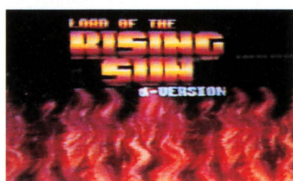
今回の展示は、「PC原人II」を映した巨大なモニターをブース正面に置き、その奥で各種の新作ゲームを遊んでもらうというもので、GTも展示されており、また「ボンパーマン」などによるゲーム大会も開催されたりしていた。

会場内は、それなりに活況を呈してはいたものの、展示内容は1月の時点とほとんど変わらず、しかも日本からの新作は1本もなかった。任天堂やセガのブースと比べると、少し寂しい感じは拭いきれない。

しかし日本以外のソフトハウスからの新作はいくつか展示されており、PCエンジンも世界に認知されてきたな!! という感じだ。

LOAD OF THE RISING SUN

日本でもビクター音楽産業からの発売が決まっている、源平合戦を題材にしたシミュレーション。アメリカ人が考えたらしく、ちょっと変な日本が描かれているのが逆に違和感があってもいい。今回はビデオのみの展示。



●燃え上がるタイトル画面



●CD-ROMらしくデモ満載!!

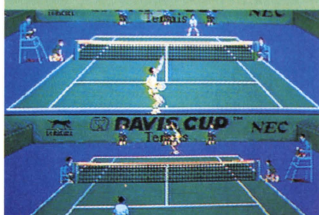


●戦闘シーンはまだ見れなかった



●この3人の中から1人を選ぶ

DAVIS CUP TENNIS



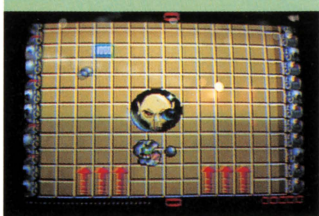
●テニスゲームらしいが、ゲームは止まったきりで、操作できなかった

NIGHT CREATURES



●その場に応じて、3種類の動物に変身しながら先へ進むアクション

BALLISTIX



●日本ではビクター音楽産業から発売予定。ちょっと変なSFサッカー

Yo, Bro



●スケートボードに乗る主人公を操り、町の人を助けるアクション

IT CAME FROM THE DESERT

『LOAD OF THE RISING SUN』と同じ、C I NEMAWA R R E社の作品。この作品もビクター音楽産業から発売される予定。

アメリカの砂漠にある小さな町を舞台にしたアドベンチャーで、突如巨大化したアリと戦っていく。簡単なアクションシーンもある。



●宇宙の隕石の影響で巨大化したアリから、2週間以内に町を救え



●画面中央で米粒のように小さいのが主人公。巨大アリを倒せ!!



●CD-ROMの大容量を活かし、実写でゲームが進行するらしい

IMPOSSAMOLE



●見たとおりの、ごく普通のアクションゲーム。操作性に多少の難あり

BATTLE ROYALE



●前回も展示されていた、5人同時プレイ可能なプロレス。燃えるぞ!!

TALE SPIN

同名のディズニーアニメからのゲーム化。

海外のゲームにしては操作性が比較的良い。グラフィックもまあ美しく、面のパリエーションもそれなりにあるようで、単なるキャラクタゲームだけでなく、アクションゲームとしてもなかなか楽しめそうだ。海外製でありながら、妙に日本的な作品だ。



●基本はジャンプとショット。多彩な面が楽しいアクション

PANZA KICK BOXING

今回初登場の新作。キックボクシングをシミュレートしており、動きのパターンもけっこうある。



●対戦相手の紹介。バックアップメモリに対応しているようだ

●試合画面。格闘技ファンにはお薦めの1本かもしれない

すべてのハードのゲームを網羅!

Game Game Game! Gamest!

季節はもう夏? でも夏休みはまだまだ遠い。こうなったらゲームをやって気をまぎらわすしかないでしょう!

ホビーマシン天国

今月はファミコンのゲームが豊作。スーパーファミコンもメガドライブも生きがいいけどね。

メタルスレイダーグローリー

発売元	HAL 研究所	価格	8900円(税別)
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	8月10日

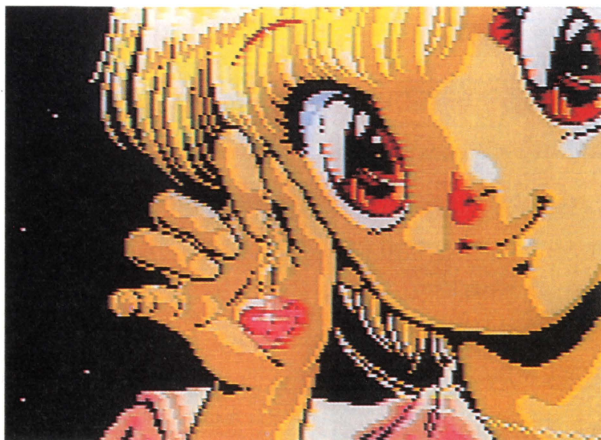
『メタルスレイダーグローリー』は、ファミコン初の大容量8メガROMを使用したSFアドベンチャーゲーム。8メガという容量はスーパーファミコンやメガドライブなどでは、最近では珍しい。しかし、これが通常2メガ程度しか必要としないファミコンで発売されるとなると、かなりスゴイ/437画面に及ぶ大量ビジュアルシーンや、61曲のBGM、168種類の効果音、2836ものセリフ数等、大容量をフルに生かした演出の数々には目を見張るものがある。さらに、このゲームのストーリーには、ところどころに分岐点が用



●メタルスレイダーのcockピットの中にいる主人公の日向忠

意されている。従って、人によりストーリーが変化することになり、単調になりがちな展開にメリハリをつけている。

登場人物の半数以上がSFアニメタッチな女性というのも嬉しい。



●忠の妹のあずさ。可愛い、とても4色で表現しているとは思えないきれいなグラフィック

8M大容量のグラフィック

「これがファミコン?」と思わず目を疑ってしまいたくなくなるほど美しいグラフィック。しかも画面のどこかは必ずアニメーションしている。登場人物の表情も豊かであるでアニメを見ているようだ。

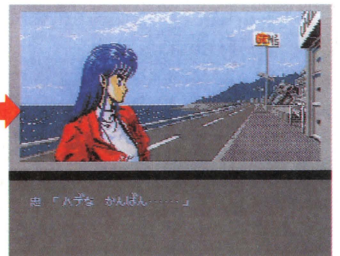


●PCエンジンのソフトでも負けているものが多い!



●忠のGFのエリナ・ファーファ。ここで「みる」コマンドを使うと...

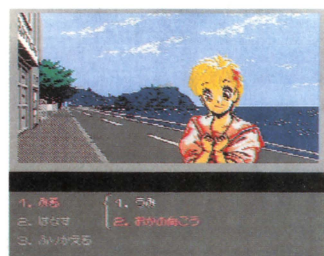
●クルッと後ろを振り返る。こんな感じのアニメーションがいっぱい



スムーズなストーリー展開

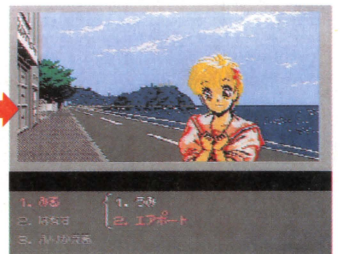
『メタルスレイダーグローリー』は、オーソドックスなコマンド選択式によって、ゲームが進行していく。そしてそのシステムは、非

常に親切にできている。その場に依じた必要最小限のコマンドしか表示されない。だからよけいなコマンド選びに時間を費やすことなく、スムーズにストーリーを楽しむことができるようになっている。



●色がついているコマンドが、実行されたモノ。「おかの向こう」には?

●エアポートがあった。というようにトントン拍子に話が進んでいく



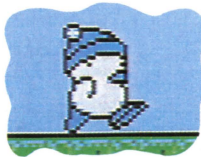
へべれけ

発売元	サン電子	価格	6200円(税別)
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	8月中旬

異空間に迷い込んだ鳥の子ども(?)が、出口を求めて旅するちょっと不思議なアクションゲーム。途中で仲間をみつければ、いつでもキャラクタを交換してプレイできる。

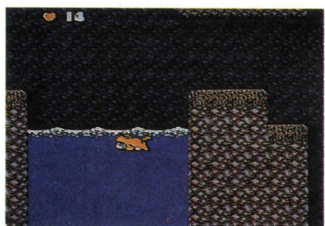
基本的にはジャンプして踏みつけることで敵を攻撃できる。その

ほかにも必殺技のアイテムをみつければ、それぞれのキャラクタ特有の攻撃ができるようになる。



これが主人公の「へべれ」鳥らしい……

●ボスの戦いも「ふんづけ合戦」。なんだかおかしなやつら



●キャラクタによっては泳げたりする。それぞれ特性があって楽しい

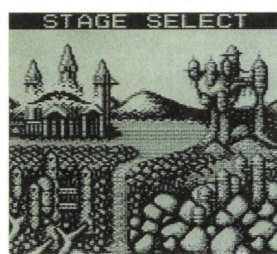
ドラキュラ伝説II

発売元	コナミ	価格	3800円(税込)
機種	ゲームボーイ	発売日	7月12日

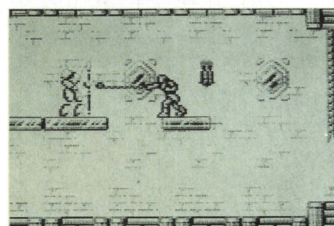
ゲームボーイ版ドラキュラシリーズの第2弾。今回は、ファミコンの『悪魔城伝説』と同じく、4つのステージからプレイステージを選択できるようになった。また、ムチのパワーアップシステムなどは同じだが、十字架や聖水など、特殊武器も加わった。



●今回はファミコン版みたいに武器も増えた。通常のムチは前回同様



●ステージセレクトもできるようになった



●ムチをパワーアップして先へ進む

エリア88

発売元	カプコン	価格	8500円(税別)
機種	スーパーファミコン	発売日	7月26日

新谷かおる原作の人気マンガのゲーム化。エリア88基地に近づく敵の部隊を外人部隊のパイロット



●マッコイ爺さんも健在

となって撃破していく。

ゲームは最初に3人のキャラクタからプレイヤーを選ぶことができる。各キャラクタによってパワーアップやダメージ回復の時間が違う。また、搭乗機は、業務用と違ってお金で買い、乗り換えていくことができる。ステージ構成も業務用と違い、自由に選択できるようになった。

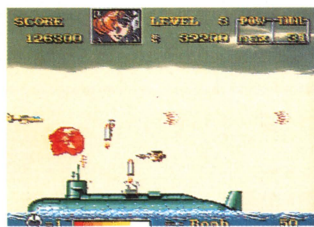


●原作のキャラクタたちのグラフィックもなかなか

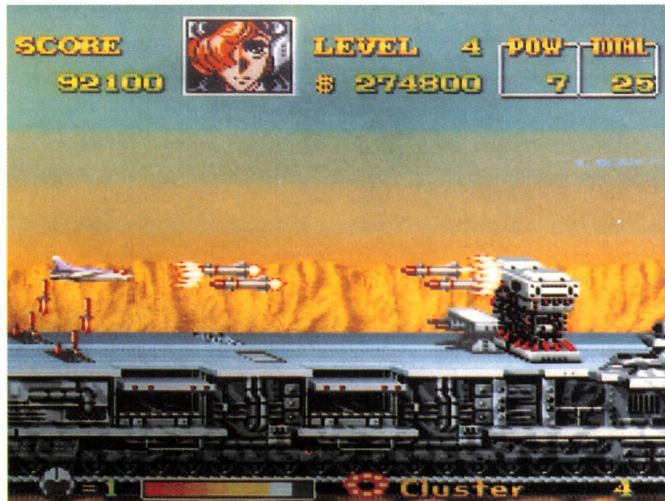
さまざまな搭載兵器

搭乗できる機体は6種類。最初はF8E(クルーセイダー)だが、お金を貯めることによって、より高性能な機体へ乗り換えられる。それぞれの機体は、ノーマルショットの撃てる方向やパワーが違うだけでなく、搭載できる特殊兵器も異なっている。特殊兵器は、撃つ前にマッコイ爺さんからこれもまたお金で買うことになる。数に限りがあるが、絶大な攻撃力を誇

●A10Aは斜め下にも攻撃でき、対地火器がF8Eよりも多い



るものもあってありがたい。それぞれのステージによって、機体や特殊兵器の装備を選んでプレイしていくことができるのだ。



●各ステージの最後に出現するボスはかなり固い

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

発売元	セガ	価格	6000円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	7月26日

セガのニューキャラクタ、ソニックが大活躍するアクションゲーム。フィールド内に浮かぶリングを取って得点を稼ぎ、敵キャラには回転体当たりで攻撃。十字ボタ

ンに対応して柔軟に変化するソニックのスピーディーな動きが魅力だ。また、360度ループを始めとする練り上げられたフィールド構成が楽しさを倍増している。

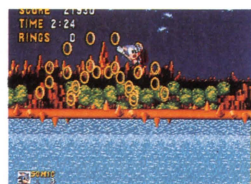


●ゴールに行けばいいだけのアクションゲームだが、斬新なシステムを採用

スピーディーな動き

「ソニック」とは音速のこと。ネーミングどおりこのゲームのウリはスピーディーな動きが作り出す爽快感にある。高速移動中の操作性も良く、テンポの良さに貢献。

また、ソニックに多彩なリアクションを持たせることによりキャラクター性をアピール。操作に対応したカワイイ表情がそのまま魅力となる。フィールド上から拾ったリングを1つでも持っていれば、敵にやられても死なないというシステムも含め、プレイヤーを選ばない設定といえよう。リングには、50個以上集めるとスペシャルステージへ進める効果もある。



●ミスをするど持っているリングを全部ばらまくことになる



●吹き上がるマクマをうまく利用して上のブロックへ



●フィールドは回転しまくりに、背景の動物は少しうるさい



●敵をやっつけたときはまるまって体当たりする



●ロボ毛虫に改造されたかわいい動物

雷電伝説

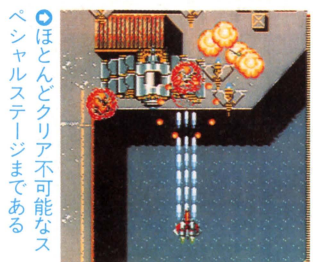
発売元	マイクロネット	価格	8800円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	7月6日

『雷電伝説』は業務用の『雷電』の移植。パワーアップ型シューティングだ。自機『雷電』はメインウエ

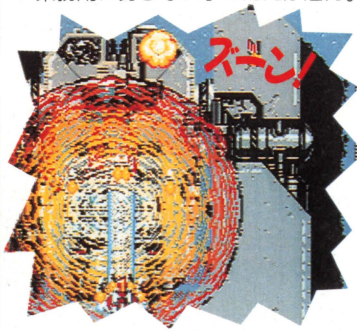
ポンにはバルカンレーザーを、サブウエポンにニュークリアミサイルかホーミングミサイルを装備できる。敵を倒すとアイテムが出ることがあり、装備の交換、強化ができる。敵の攻撃はすさまじく弾がいっぱい。BOMBの装備もあるので、強敵に効果的に使おう。業務用に劣らない手ごたえが魅力。



●難易度はアーケード版を超える!?



●ほとんどクリア不可能なスペシャルステージである



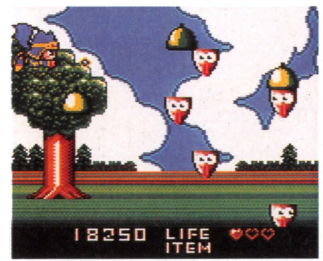
●BOMBは画面全体の敵に有効だ

まじかる☆タルーートくん

発売元	ツクダイデアル	価格	3980円(税別)
機種	ゲームギア	発売日	7月5日

『週刊少年ジャンプ』で人気の「タルーートくん」の横スクロールシューティング。ゲーム中にたびたび出てくる「ミモラちゃん」が持っているアイテムの中から1つ、必要なものを選んでパワーアップしていこう。

ほのぼのとした、難易度の低い誰にでも楽しめる一作と言えるのでは?



●タルーートくんのカワイイ雰囲気がよく出ているシューティング画面



タルーートくん

●大魔法使いタルーート!こんなかわいい顔をしているぞ!



●ショップのようだがたまたまアイテムをくれる



●ステージのボス「ピアンゴ」だ!目を狙え

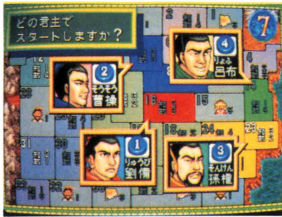
アーケード天国

今月は、じっくり遊べるものを集めました。とはいえ、セガのやつは時間制なんだけどね。

クイズ三國志 知略の覇者

発売元 カプコン 登場日 好評活躍中

クイズものがお得意のカプコンから、今度は三國志ものが登場。前作の「クイズ殿様の野望」同様、最初にプレイする君主を選んで



最初に君主を選ぶ

取り合戦をしていく。クイズの内容は別に三國志にかたよるものではなく、一般的な問題だから三國志を知らなくてもプレイできる。

しかしグラフィックはもろ三國志。敵と戦闘しているような画面でプレイする。各君主の属する武将を選んでプレイできて気分が盛り上がる。「天地を喰らう」で三國志に転んだ人などにはたまらないゲームだ。



2人プレイももちろん可能。劉備と関羽で問題にチャレンジ。でも問題はかなり現代的では…

ジャンボジェットそらをいく

発売元 セガ 登場日 好評活躍中

体感ものゲームがお得意のセガの新作…。と言っても、これをゲームセンターでプレイすることはまずできない。いわゆるデパートの屋上だとかのアミューズメント施設でプレイ(搭乗?)できる。

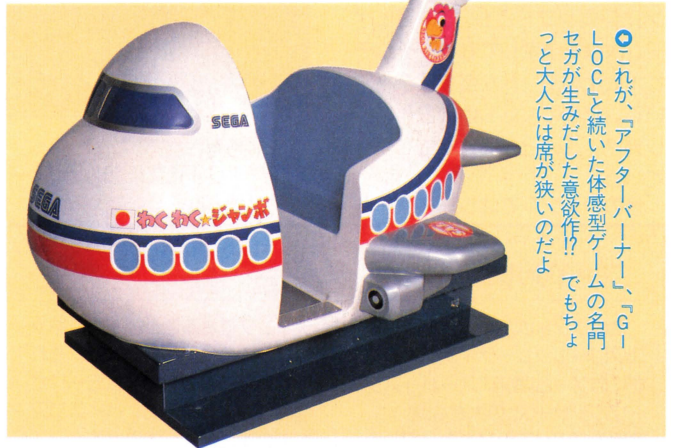
これ、実は機体がグラグラ揺れる子供の乗り物にモニター画面が付いたもの。しかし、ジェット噴射と中返りはボタン操作で自由にできる。飛んでいる状態をしゃべって解説してくれるのが楽しい。



これがしゃべるしやべる。子供には賢いな乗り物かも



おや? UFOだノ泣かせる演出もあつたりする



これが、「アフターバーナー」、「LOC」と続いた体感型ゲームの名門セガが生み出した意欲作!! でもちょっと大人には席が狭いのだよ

海外パソコン天国

今月は国内パソコンを蹴って無理矢理の登場。今もしろいのはやっぱり海外ものなんだよね。

WING COMMANDER

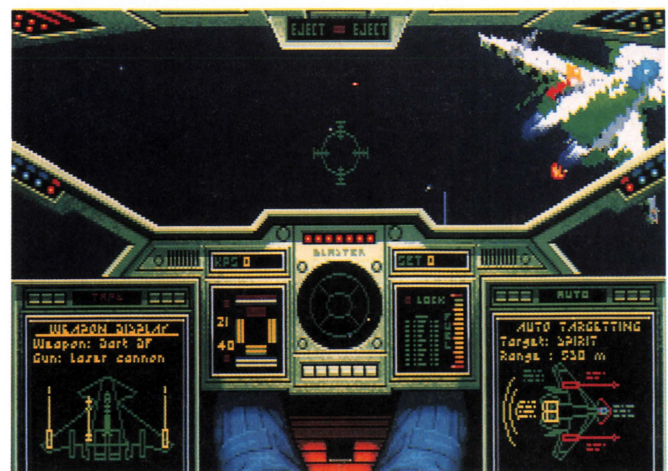
発売元 ORIGIN 価格 \$69.95
機種 IBM PC 発売日 発売中

宇宙ものの3Dフライトシミュレーション。このゲームは最近流行の座標による平面処理ではなく、点の集まりを拡大縮小回転処理して3D表現をしている。そのため、自機に物体が近づいてくると点が荒くはなるが迫力がある。

ゲームの方は、ミッションとミッションの間にビジュアルシーンが入り、ストーリー仕立て。



3Dの視点を変えて表示することも可能



通常のプレイ画面。上下感覚がないからむずかしい

●新作ソフト発売直前情報!

Buyer's Guide

今月はHUCカードのソフトが多め。ジャンルはシューティングが半分以上占めた。

シューティングゲームがぞろいぶみ

今月はシューティングゲームが4本もそろった。メディアもHUCカードとCD-ROMが半々。その中でも注目なのが、『ファイナルソルジャー』と『精霊戦士スプリガン』だ。両ソフトとも、この夏にゲーム大会を予定しており、それぞれ大会用のモードが盛り込まれている。読者の人気も他の2作を押しのけ、この2作品で上位を争っている。

他のジャンルではレースゲーム

●『F-1 CIRCUS'91』の画面。『レーシング魂』と競合する

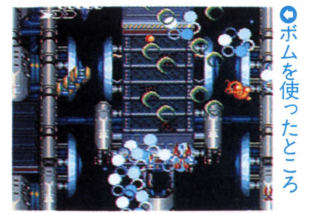


が2本発売される。『F-1 CIRCUS'91』と、『レーシング魂』だ。

ハドソン	7月5日発売予定	6500円(税別)
ファイナルソルジャー	シューティング バックアップメモリ コンティニュー	4M

このソフトはハドソン一連の縦スクロールシューティングの流れをくむゲーム。前作『スーパースターソルジャー』との大きな違いは、武器のパワーアップを自分でセッ

ティングできること。また、キャラバンでの予選と本選用に、それぞれ2分と5分のタイムモードが備わっている。また、ハイスコアを天の声に保存しておく。



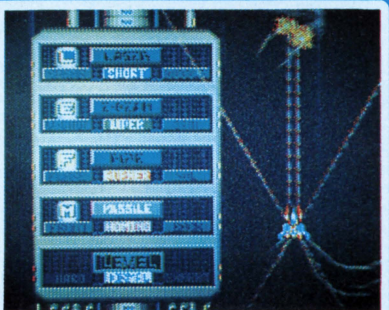
●ボムを使ったところ



●5分間モードに挑戦

GTでは?

さて細かい操作の要求されない、豪快さがウリのノーマルモードは、GTでのプレイも問題なし。しかし、操作が命のタイムモードで、高得点を狙うのはかなり難しそう。練習はGT以外で。



●セッティングは画面の右でも確認できる

ナグザット	7月12日発売予定	6500円(税別)
精霊戦士スプリガン	シューティング バックアップメモリ コンティニュー	CD-ROM

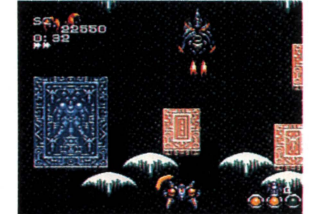
生つ粋の縦スクロールシューティング『精霊戦士スプリガン』。製作はあのコンパイルが担当している。オープニングやエンディング、そして、面クリア時にはCD-ROMお得意のビジュアルシーンを導入し、パワパワのシューティングにストーリー性を持たせている。また、『イースI・II』のリア役

の鶴ひろみや、アニメ『ドラゴンボールZ』のベジータ役の堀川亮が声を担当しているのも見逃せないところだ。

このゲーム本編のほかにも、2分間に何点取るかを競うスコアアタックと、100万点を何秒で取るかを競うタイムアタックの2種類の「アタックモード」がある。



●コンパイルが作っただけあって、演出はかなり派手な仕上がり

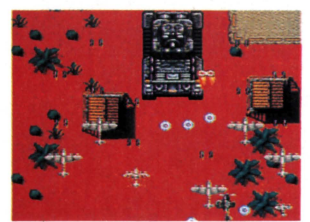


●チャレンジモードでは、ボーナスを稼がないと高得点は難しい

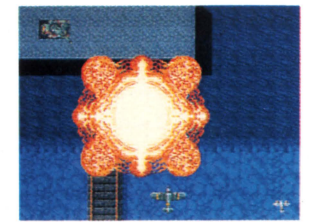
NECAベニユー	7月26日発売予定	6800円(税別)
大旋風改	シューティング コンティニュー	CD-ROM

すでにHUCカードで発売されている『大旋風』が、今度は『大旋風改』としてCD-ROMで発売される。ゲームは敵をひたすら撃つて倒していくというシンプルな内容。HUCカード版と違う点は、ステージが延長され、新しいボスが登場すること。もちろん、音楽や効果音もCD音源を用いてグレー

ドアップ! ゲームの内容が地味なため、最近の派手なシューティングに慣れている人には、少々もの足りないかもしれない。だが、それは逆に、最近のゲームにはないシンプルさがあるので、何も考えずにゲームにのめり込める部分もある。とにかく破壊したいという人にはお勧めしたい。



●ヘルパーの支援を受ければ、戦いも楽になる。いざ中ボスと決戦



●ヘルパーを爆発させれば、強力なボンバーにもなる。さようなら

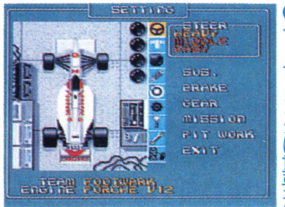
日本物産	7月12日発売予定	6900円(税別)
F-1 CIRCUS '91	レース	4M
	バックアップメモリ パスワード	—

前作は予想以上の売れゆきで、再販を待った人も少なくないだろう。内容は超マニアックな、スピード感あふれるレースゲーム。おそらくレースゲーム史上最速のス

クロールスピードと、1991年度のデータに忠実なマシンの性能やカラーリングが人気の秘密。F-1が好きであればあるほど、このゲームのとりこになるだろう。



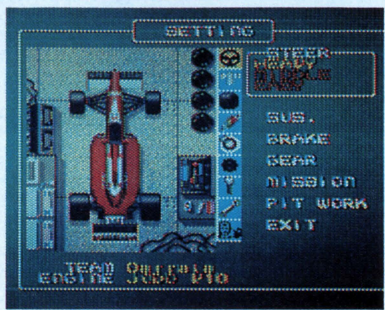
●激しいデッドヒート!



●セッティングは重要だ

GTでは?

微妙な操作の要求されるこのゲームを、GTで遊ぶには無理がある。パスワードで続きをやるにしても、文字は非常に読みづらい。仮にGTで最高タイムを出しても、バックアップしておけない。

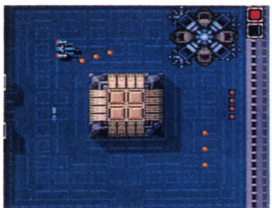


●セッティングはほとんど問題なく行える

フェイス	7月12日発売予定	6980円(税別)
メタルストーカー	シューティング	4M
	コンティニュー	—

フェイスが満を持して贈る『メタルストーカー』。これは8方向スクロールのシューティングだ。ダメージ制を採用しているからか、敵の攻撃が異常に激しい場所がと

ころどころ存在するが、それを除けば難易度は特に高くない。また、移動しながら攻撃方向を固定できるので、敵に狙いをつけやすい。逃げながら攻撃ができるわけだ。



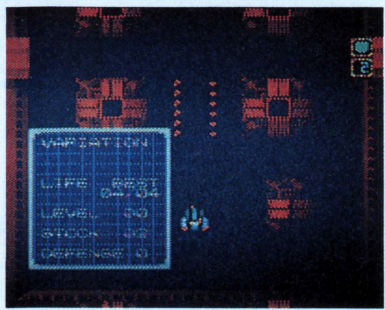
●右上がライフ表示だ



●オープニングのデモ

GTでは?

はっきりいって、これはお勧め。GTの方が画面が小さいからか、グラフィックが非常にきれいだ。キャラクタの小ささや残像など、ほとんど気にならない。ただ、やはり字が少々読みづらい。



●文字はかなり読みにくい部類に入るだろう

ハドソン	7月19日発売予定	5800円(税別)
PC原人2	アクション	4M
	コンティニュー	—

この『2』になったことでの一番の特徴は、変化にとんだラウンド構成にある。やや単調だった前作のラウンドに比べ、『2』は上だったり、下にいたりクリアへの

道も様々だ。特にバナ花をうまく使ってジャンプすれば、思わぬところにいけることがある。そこにはアイテムや、クリアへの近道が隠されていたりする。



●色使いもキレイな方



●ボーナスステージへ

GTでは?

激しい操作の必要のないゲームなので、GTでもなんの支障もなく遊べる。コロコロ変わるPC原人の表情がわかるのはいいが、数あるアイテムの区別がつきにくいのは残念なところ。



●普通にプレイするにはほとんど影響なし

アイレム	7月19日発売予定	7000円(税別)
レーシング魂	レース	4M
	バックアップメモリ	—

このゲームを作ったアイレム自身が、実際のバイクレースのチームを持っているので、内容はかなりマニアックなものになっている。特筆すべきはマシンの動き。

アクセルを開ければマシンは直進しようとし、ブレーキをかければ深くバンクする。本物のバイクに乗っている人をも、うなずかせてしまうほどの疑りようなのだ。



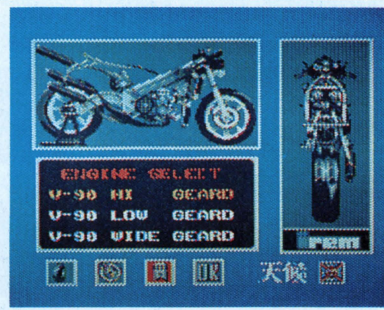
●2人同時プレイ可能



●セッティング画面だ

GTでは?

操作性に問題なし。ただ、メッセージが読みにくいので、ゲーム中瞬時に判断するのが難しい。セッティング画面では部品交換をグラフィックで表示しているが、GTではよくわからない。



●部品のグラフィックはかなりわかりにくい

記号のみかた
 ■Huカード専用
 ●CD-ROM²専用
 ○スーパーCD-ROM²専用
 ◆スーパーグラフィックス専用
 □Huカード/PC・SG両対応
 ◇スーパーCD-ROM²/PC・SG両対応
 ●CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
 ※媒体未定
 ★メーカー名/予定価格

新作発売

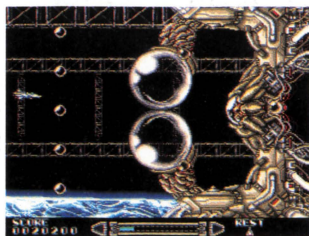
7月	
5日	■ファイナルソルジャー ★ハドソン/6500円
12日	■F-1 CIRCUS'91 ★日本物産/6900円
12日	■メタルストーカー ★フェイス/6980円
12日	●精霊戦士スプリガン ★ナグザット/6500円
19日	■PC原人2 ★ハドソン/5800円
19日	■レーシング魂 ★アイレム/7000円
26日	●大旋風カスタム ★NECアベニュー/6800円
26日	●シャーロック・ホームズの探偵講座 ★ビクター音楽産業/7200円

8月	
2日	■スクウィーク ★ビクター音楽産業/6400円
9日	■はなたーかだか!? ★タイトー/7200円
9日	■パワーリーグIV ★ハドソン/6500円
9日	●BURA I 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト/7200円
23日	◆1941 ★ハドソン/9800円
30日	■パワーゲイト ★パック・イン・ビデオ/6200円
30日	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン/6800円
30日	■ファイヤープロレスリング 2nd BOUT ★ヒューマン/6900円
下旬	●ヴァリスIV ★日本テレネット/6780円

9月	
20日	■ヒット・ジ・アイス ★タイトー/6800円
20日	■ワールドジョッキー ★ナムコ/5800円
27日	■ニュートピアII ★ハドソン/7200円
下旬	■コリューン ★ナグザット/未定
下旬	■どらごんEGG/ ★日本コンピュータシステム/未定
下旬	●エゴ アド シル ジ エム スム タクス ★プレイングレイ/未定
未定	●マイトアンドマジック ★NECアベニュー/未定
未定	●ゼロウイング ★ナグザット/未定
未定	●パニラシンドローム ★日本物産/7000円
未定	■スーパーメタルクラッシャー ★パック・イン・ビデオ/6200円
未定	●ULTRABOX 5号 ★ビクター音楽産業/4800円
未定	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業/7200円
未定	■森田将棋PC ★NECアベニュー/未定

Super 先取りソフト情報!

●6/7にデータウエストから発売されたばかりの『ライザンバーII』。その続編である『ライザンバーIII』が早くも発表された。『II』は編集部でも人気を博していたゲームだ。『III』の細かい内容は、まったく未定の状態。うまくいけば秋頃には画面写真が見れるようになるかもしれない。発売日は来年早々になる模様。



●今回は『ライザンバーII』の画面で我慢してください。詳細は続報を

●しばらく音さたのなかったアスミッ。同社の次回作は、アドベンチャーゲームになるようだ。詳しい内容はわかり次第報告しよう。

●アイレムの『迷宮島Special』が発売中止になってしまった。担当者の口は重く、原因はさだかになっていない。待ち望んでいた人には、寂しい情報になってしまった。



●幻の作品となってしまった『迷宮島Special』。実に残念だ

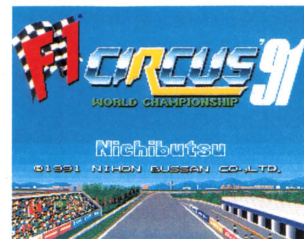
今号の先取り情報は本誌の『MAKER LAND』に食われすぎ。飛び込みの情報では若干少なめであった。また、発売中止の悲しいお知らせもしなくてはならない。

●どうやら日本物産の『F-1 CIRCUS'91』は、来年度版も発売される模様。正式発表されたCD-ROM版とは別物で、あくまでこちらはHuカード版。まだ確定事項ではないものの、本誌付録のインタビューで開発の意思があることを語ってくれた。発売はあと1年後か?

●インテックから、RPGにアクションとアドベンチャーの要素を加えた作品『ハンター(仮称)』が発表された。未来が舞台で、画面は横からみたものになるようだ。

●現在、テレビ朝日系列で放映されている、藤子・F・不二雄氏のアニメがゲーム化される。その名も『21エモン(仮称)』。発売するのは日本電気ホームエレクトロニクスだ。しかし、残念ながら媒体や、ゲームのジャンルも一切未定である。

●前作『F-1 CIRCUS'91』。今回は低価格を実現させたいそうだ



●『21エモン(仮称)』のイラスト

カレンダー

10月以降

- 10月 ■メソポタミア
★アトラス/6800円
- 10月 ■マジカルチェイス
★パルソフト/7800円
- 10月 ■タイムクルーズII
★フェイス/未定
- 11月 ○天使の詩
★日本テレネット/未定
- 11月 ■トイレキッズ
★メディアリング/未定
- 12月 ●クイズの星(仮称)
★サン電子/6500円
- 12月 ●雀偵物語2(仮称)
★アトラス/未定
- 12月 ○ブロウニング
★日本テレネット/未定
- 12月 ■スパイラルウェーブ
★メディアリング/未定
- 12月 ○シャドー・オブ・ザ・ビースト
★ビクター音楽産業/未定
- '93年 1月 ●ULTRABOX 6号
★ビクター音楽産業/4800円

発売日未定

- ドラゴンブリード ★アイレム/未定
- 太閤記 ★アスク講談社/未定
- 太平記 ★インテック/未定
- ハンター(仮称) ★インテック/未定
- マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー/未定
- レインボーアイランド ★NECアベニュー/未定
- ホラーストーリー ★NECアベニュー/未定
- スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/未定
- ワードナの森 ★NECアベニュー/未定
- チキチキボーイズ ★NECアベニュー/未定
- 天地を喰らう ★NECアベニュー/未定
- ゲインランド ★NECアベニュー/未定
- ポナンザブラザーズ ★NECアベニュー/未定
- クイズアベニュー2 ★NECアベニュー/未定
- スーパーダライアスII ★NECアベニュー/未定
- フオゴットンワールド ★NECアベニュー/未定
- スライダ―飛竜 ★NECアベニュー/未定
- ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定
- ジュヴァルツシルト ★工画堂スタジオ/未定
- バチ夫くん 十番勝負 ★ココナッツジャパン/未定
- バチ夫くん 虹の伝説2(仮称) ★ココナッツジャパン/未定
- ミスバク大冒険 ★タイトー/未定
- 中華大仙2(仮称) ★タイトー/未定
- マミーヘッド(仮称) ★タイトー/未定
- TATSUJIN ★タイトー/未定
- 斬(仮称) ★タイトー/未定
- ライザンバーIII ★データウエスト/未定
- マープルマッドネス ★テンゲン/未定
- ピーターバックラット ★テンゲン/未定
- マジカルバズル・ポピルス ★テンゲン/未定
- 熱血高校ドッチボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット/未定
- 熱血高校ドッチボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット/未定
- ゼロウイング ★ナグザット/未定
- 精霊戦士スプリガン ★ナグザット/未定
- バルガムクラッシュ ★ナグザット/未定
- 双截龍II(仮称) ★ナグザット/未定
- OW I ZARDRY(仮称) ★ナグザット/未定
- ちびまる子ちゃん(仮称) ★ナムコ/未定
- レディ・ファントム ★日本テレネット/未定
- コスミック・ファンタジー3 ★日本テレネット/未定
- あげだま(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
- 21えもん(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
- OF-1 CIRCUS Special POLE TO WIN ★日本物産/未定
- 魔物ハンター妖子 魔界からの脱走 ★日本コンピュータシステム/未定
- 神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称) ★日本コンピュータシステム/未定
- ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム/未定
- ファイティングラン ★日本物産/6900円
- Minesweeper掃海艇 ★バック・イン・ビデオ/6200円
- 天外魔境II 卍MARU ★ハドソン/未定
- ロードス島戦記 ★ハドソン/未定
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ★ハドソン/未定
- OSTARパロジャヤ ★ハドソン/未定
- ポピュラス サ・プロミストランド ★ハドソン/未定
- 銀河お嬢様伝説YUNA(仮称) ★ハドソン/未定
- タイトル未定 ★ハドソン/未定
- 雷電 ★ハドソン/未定
- 雷電 ★ハドソン/未定
- パリスティックス ★ビクター音楽産業/未定
- IT GAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業/未定
- ライジング・サン ★ビクター音楽産業/未定
- OLOOM ★ビクター音楽産業/未定
- シャドー・オブ・ザ・ビースト ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ バasketボール ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ベースボール ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ホッケー ★ビクター音楽産業/未定
- 盟約の定義 ★ヒューマン/未定
- ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ/未定
- キャンペーン版 大戦略II ★マイクロキャビン/未定
- アルシャーク ★ライトスタッフ/未定
- プリンス・オブ・ペルシャ ★リバーヒルソフト/未定
- OBURA I II(仮称) ★リバーヒルソフト/未定
- トップをねらえ/ ★リバーヒルソフト/未定

*価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND 日本テレネット『ヴァリスIV』を巻頭特集!
ハドソン『聖竜伝説モンビット』日本物産『バニラシンドローム』N
ECアベニュー『マイトアンドマジック』ナグザット『ゼロウイン
グ』リバーヒルソフト『プリンス・オブ・ペルシャ』ほか多数掲載

特別付録 グラフィックの美しい『BURAI 八玉の勇士伝説』
の攻略ガイドブックと、『ファイヤープロレスリング 2nd B
OUT』の完全データを盛り込んだスポーツ新聞の2本立てだ!

PC Engine
FAN

9月号 7月30日発売



LASER SOFT

●クオリティ宣言●

199X年。

・ 魔幻衆の手によりふたたび人間界は征服される。

・ さらに夢幻界も陥落……

・ 伝説の戦士優子はどこへ。

・ 2人の勇者は何者か。

・ ヴァリスの剣は蘇るのか。

・ 想像をはるかに超えるドラマが待っている。

・ ますますパワフルにエモーショナルに、

・ ヴァリスの世界が拡がる。



アクションを熱く戦う
この夏ヴァリス

「ヴァリスIV」ラジオCM

8月1日(木) ▶ 8月31日(土)

PM10:00～PM11:00の時間帯
に毎日1回オン・エアされます。

ニッポン放送
[1242KHZ]

●●●●●●●●●●
期間中、各種プレゼントが当たる
キャンペーンが実施されます。
詳しくは次号をお楽しみに。



ドラマチックな展開!!
スIVが熱い。

IV ガリス

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット

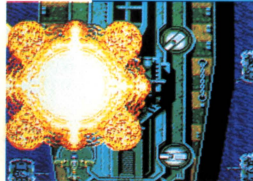
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6セントラルビルTEL.03-5394-5575

NEC

特攻

サウンド

ボンバー



ヘルパー分隊の怒りが大爆発！
どんな強敵も恐れるに足らぬ、
大旋風部隊の切札だ！

機が敵に向かって体当たり。俺は俺にまかせろ。俺たちの命を無駄にはしない。

CD-ROM²の特性を活かしたこの迫力！ 勇壮なアレンジサウンドを背に、大旋風部隊が突き進む！

あのシューティングが
爆音とともに帰ってきた！！
シューティングマンを熱中させたための「大旋風」が、爆音とともに帰ってきた！！
あの熱い戦いが、再び燃え上がる！！
その名も「大旋風カスターム」。ステージは、爆音とともに帰ってきた！！
あの熱い戦いが、再び燃え上がる！！
その名も「大旋風カスターム」。ステージは、爆音とともに帰ってきた！！

だいせんぷう
カスタム

CUSTOM
7月26日発売予定！
標準小売価格 6,800円(税別)

この秘密兵器で
君はヒーローだ！

AVENUE PAD 3
アベニューパッド3

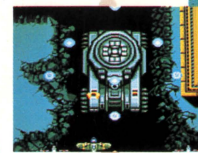
PCエンジン初の3ボタンパッド / 随時切り換え可能なスローモーション機能つきだから、ハイスコアも全面クリアも夢じゃない。
標準小売価格

2,980円(税別)



*スローモーション機能は、一部ソフトには対応していません。

NEWボス



新たなボスが続々登場。こんどの敵はさらに手強いぞ。撃って撃って撃ちまくれ！ もう容赦はしない！

平成3年8月1日発行
第4巻第8号(通巻33号)
第3種郵便物認可

発行人 物産宏男 発 売 株 式 会 社 徳 間 書 店
編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店バンターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎(3)45(9)1700(代)

特別定価490円
(本体476円)



NEC アベニュー株式会社

ニューメディア事業部 / 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(3288)0330

●平日/午前10:00~午後7:00

テープサービス03(3288)0880

©1991 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY TOA PLAN