

『天外魔境II弍MARU』ついに発売日決定!!

月刊ピーシーエンジンファン

平成4年3月1日発行(毎月1回1日発行)  
第5巻第3号(通巻40号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER

590YEN

# PC Engine FAN

MARCH 1992

**特報!!**  
**源平討魔伝**  
**巻ノ弐**

**特別企画**  
**『イースIV』**  
**プロジェクト**  
**始動!**

3

好評連載コミック  
天外魔境II弍MARU

maker land  
超新作ソフト情報

スプリガンmark2  
極楽! 中華大仙  
テラフォーミング  
ボナンザブラザーズ  
ライザンバーIII  
パチ夫くん十番勝負  
ジェノサイド  
出たな!! ツインビー  
川のぬし釣り 自然派

特別付録①

MONTHLY攻略大全

特別付録②

天外魔境大全集





PCエンジン・スーパーCD-ROM-ROM  
一体型ゲームマシン

PC Engine

# DUO

PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)

## デュオの5大特長

■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCD-ROM-ROMソフトからHuカードやROM-ROMソフト、CD+G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。

**好評発売中!**

# 敵デ なしデュオに



**バラエティがすごい! クオリティがちがう! PCエンジンソフト快進撃!!**



NECオリジナルソフト第1弾、横伝「のさけ(ま)あきら氏と「天外魔境」の広井王子氏によるNEWアクション!

### ゲンジ通信 あげだま

Huカードソフト

日本電気ホームエレクトロニクス  
好評発売中/希望小売価格5,800円(税別)

© NEC Home Electronics, Ltd.  
© 講談社・テレビ東京・NAS



波乱のストーリーと多彩なアクション、アニメ勝負のビジュアルで、永遠の名作「コナン」の世界を完全再現。

### 未来少年コナン

スーパーCD-ROM-ROMソフト

RIOT日本テレネット/2月下旬発売予定  
希望小売価格7,200円(税別)

© NIPPON ANIMATION Co., LTD. 1978  
© TELENET JAPAN, 1992



リアルタイム進行の新システム搭載、9,600エリアを網羅した、PCエンジン初の全国版戦国シミュレーションゲーム。

### 太閤記

CD-ROM-ROMソフト

アスク講談社/92年春発売予定  
希望小売価格8,500円(税別)

© 1992 ASK Kodansha



[1秒]秒が驚きと興奮の連続、全7ステージCDの生サウンドでおくる超絶のシューティングバトル、いよいよ登場。

### ゲート オブ サンダー

スーパーCD-ROM-ROMソフト

ハドソン/2月21日発売予定  
希望小売価格6,800円(税別)

© 1992 HUDSON SOFT © 1992 RED



圧倒的な移植希望に答えて、完全移植Huカード化、ついに実現。ギャクとパロディ満載のシューティング超笑作。

### パロディウスだ!

8M Huカードソフト

コナミ/2月21日発売予定  
希望小売価格9,800円(税別)

© 1990, 1991, 1992 KONAMI

NEC



# 敵我が道に なし!!!

ウワサのRPG超大作「天外魔境II 記MARU」、いよいよ登場。超ド級イベントの数々、変幻自在のアニメーション、波乱万丈のストーリー、そして、超豪華声優陣。スーパーCD-ROMシステムが可能にした天外II。まさに怪物ソフトの誕生だ。原作：P・H・チャダ/企画・監修：広井王子/監督・脚本：柳田省治/演出：岩崎啓真/絵師：辻野寅次郎/音楽：久石譲

スーパーCD-ROMソフト

FAR EAST OF EDEN

## 天外魔境

記MARU

天外魔境II 記MARU/ハードソン/希望小売価格7,800円(税別)

**3月26日発売決定!**

©1992 HUDSON SOFT ©1999, 1992 RED



通商産業省選定クッドデザイン商品



第7回デザイン・オブ・ザ・イヤー受賞商品

91 DIME トレンド商品大賞 インドアホビー・ゲーム部門賞受賞

PCエンジンを持っているキミの、  
スーパーCD-ROMマシン!!

2MビットバッファRAM内蔵のニューマシン。PCEngine、コアグラフィックス、コアグラフィックスII、スーパーグラフィックスの4マシンが接続でき、スーパーCD-ROMソフトが楽しめます。もちろん、ROMソフト、音楽CD、CD-Gにも対応。

### SUPER CD-ROM<sup>2</sup>

スーパーCD-ROM/好評発売中/標準価格47,800円(税別)

好評発売中



\*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。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

<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  
●編集人 / 山森尚  
●副編集長 / 石塚宏治  
●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] 阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和  
[仙台] 岩井敏明・干田誠行  
●アシスタント /  
[東京] 川上みゆき・河原大介・坂上裕・高島寿洋  
[仙台] 石橋彰史・伊藤由香・伊藤由美・加藤潤一郎・  
高橋祐子・千葉保弘・草野浩幸  
<デザイン>  
●AD / 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・板橋里佳  
<協力>  
●校閲 / 笠原紀彦  
●編集 / 富田崇  
●写真 / 浜野忠夫  
●デザイン / 株式会社デザイラ・有限会社ミロ・  
桐貫雄ニデザイン室・有限会社秋葉工房・  
株式会社プラナダ  
●フィニッシュデザイン / 株式会社キングタイ・  
株式会社つかせコンピュータ・有限会社瀬目写植工業・  
株式会社ターゲット  
●印刷 / 大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1992  
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。

特別企画  
『イースIV』プロジェクト始動! 6

特報!!  
源平討魔伝 巻ノ弐 10

## maker land

ナグザット  
スプリガンmark2 16

データウエスト  
ライザンバーIII 19

ブレイン・グレイ  
ジェノサイド(仮称) 20

NECアベニュー  
ボナンザブラザーズ 21

タイトー  
極楽! 中華大仙 / ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション 22

ココナッツジャパン  
パチ夫くん十番勝負 24

コナミ  
出たな!! ツインビー 26

日本テレネット  
未来少年コナン / 夢幻戦士ヴァリス / サイキック・ストーム 28

ライトスタッフ  
テラフォーミング 34

パック・イン・ビデオ  
川のぬし釣り 自然派 / マインスイーパー 36

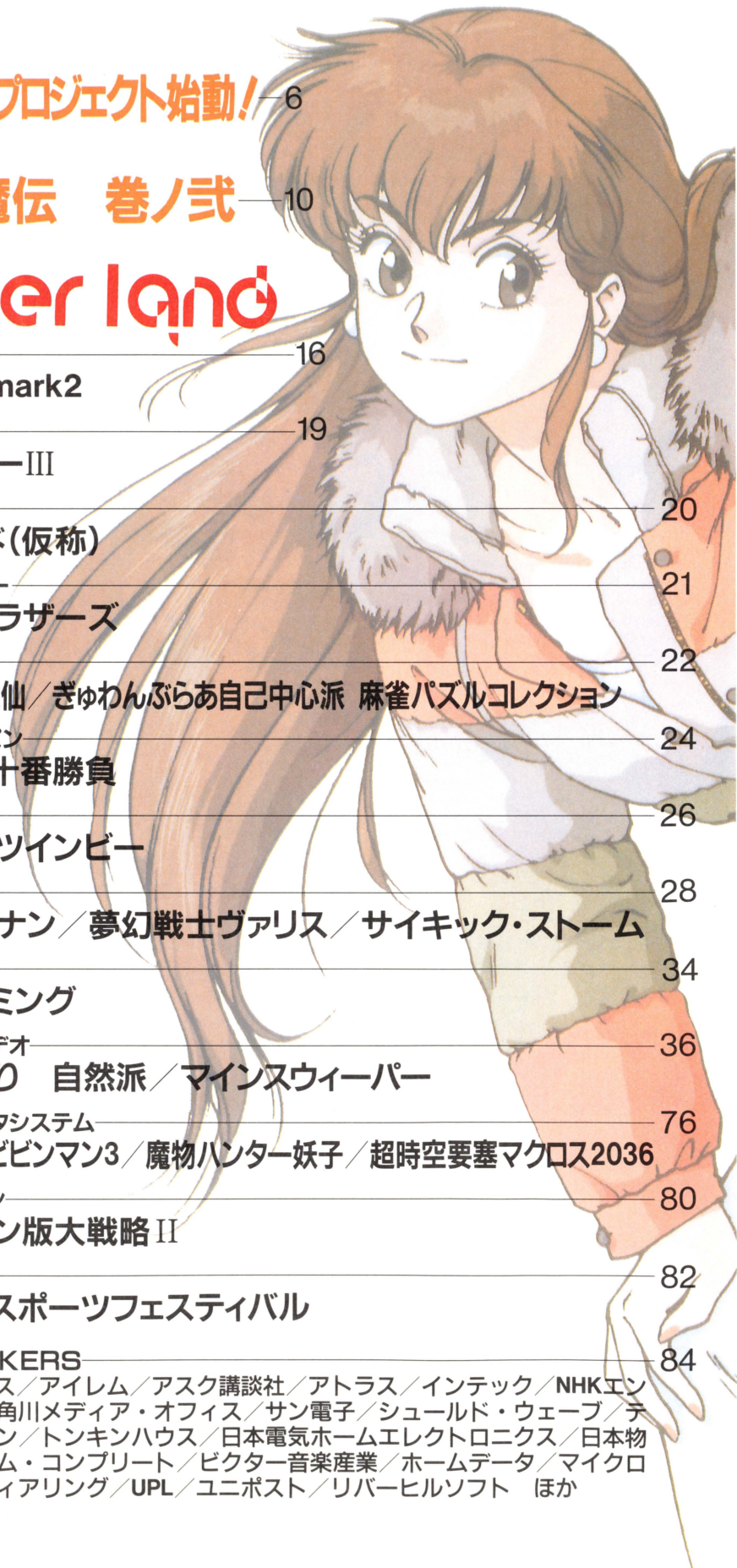
日本コンピュータシステム  
改造町人シュビビンマン3 / 魔物ハンター妖子 / 超時空要塞マクロス2036 76

マイクロキャビン  
キャンペーン版大戦略II 80

ヒューマン  
ヒューマンスポーツフェスティバル 82

OTHER MAKERS  
アイ・ジー・エス / アイレム / アスク講談社 / アトラス / インテック / NHKエン 84

タープライズ / 角川メディア・オフィス / サン電子 / シュールド・ウェーブ / テ  
イチク / テンゲン / トンキンハウス / 日本電気ホームエレクトロニクス / 日本物  
産 / ピーシーエム・コンプリート / ビクター音楽産業 / ホームデータ / マイクロ  
ワールド / メディアリング / UPL / ユニポスト / リバーヒルソフト ほか



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

イースIV .....6  
 UL TRABOX6号 ..... 付録①20  
 NHK大河ドラマ太平記 ..... 付録①26  
 改造町人シュビマン3  
     異界のプリンセス .....76  
 カラーウォーズ .....25  
 川のぬし釣り 自然派 .....36  
 キャンペーン版大戦略II .....80  
 ぎゅわんぶらあ自己中心派  
     麻雀パズルコレクション .....23  
 グラディウス .....105  
 ゲート・オブ・サンダー ..... 付録①14  
 源平討魔伝 巻ノ弐 .....10  
 極楽 / 中華大仙 .....22  
 コリューン .....106  
 サイキック・ストーム .....32  
 サイバードッジ ..... 付録①24  
 ジェノサイド (仮称) .....20  
 スーパーシュヴァルツシルト .....104  
 SUPER桃太郎電鉄II .....107  
 スプリガンmark2  
     リ・テラフォーム・プロジェクト .....16  
 タイムクルーズII .....107  
 超時空要塞マクロス2036 .....79  
 出たな!! ツインビー .....26  
 テラフォーミング .....34  
 天外魔境ZIRIA ..... 付録②3  
 天外魔境II 乱MARU ..... 付録②33  
 なりトレ 〜ザ・スゴログ'92〜 .....106  
 パチ夫くん十番勝負 .....24  
 パニラシンドローム .....105  
 パロディウスだ / ..... 付録①4  
 ヒューマンスポーツフェスティバル .....82  
 ボナンザブラザーズ .....21  
 マインスウィーパー .....38  
 魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 .....78  
 未来少年コナン .....28  
 夢幻戦士ヴァリス .....30  
 モンスタープロレス .....106  
 ライザンバーIII .....19  
 らんま $\frac{1}{2}$  とらわれの花嫁 .....104  
 ラプラスの魔 .....83

特別付録①

# MONTHLY攻略大全③

パロディウスだ//ゲート・オブ・サンダー/ULTRABOX6号/サイバードッジほか

特別付録②

# 天外魔境大全集

ZIRIAの完全攻略と乱MARUの最新情報をカップリングした天外ファン待望の書

COMICS

# コズミック・ファンタジー act.3

人気沸騰中! 越智一裕オリジナル描き下ろし極上スペース・アドベンチャー!

READER'S LAND

●読者が作る、言いたい放題の投稿広場。ハガキ1枚で業界に波紋を広げよう!

インフォスクラム

●思わず耳ダンボになる得情報を新鮮パック! ビデオとCDの新作情報付き!

PC ENGINE DATA BANK

●読者アンケートの『前人気BEST10』『移植希望BEST10』の結果を速報!

UL-TECH Wonder LAND

●らんま1/2 とらわれの花嫁/グラディウス/SUPER桃太郎電鉄II ほか

WINTER CES REPORT

●世界最大のエレクトロニクスショー、米CESからのHOTな話題を満載!

読者プレゼント

新作発売カレンダー

- ① 媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
- ② 対応機種(容量) Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
- ③ 発売予定日 この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
- ④ 予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
- ⑤ ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
- ⑥ 継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
- ⑦ その他の機能 ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
- ⑧ 現在の開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

スペック表の見方

① Hu	② Huカード(4Mbit)
③	2月下旬発売予定
④	6800円(税別)
⑤	シューティング
⑥	バックアップメモリ
⑦	マルチタップ対応(最大2人)
⑧	80%(1月19日現在)

●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

☎03-3459-8011

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～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受け付けています。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。

# 緊急発表された超話題作の今後

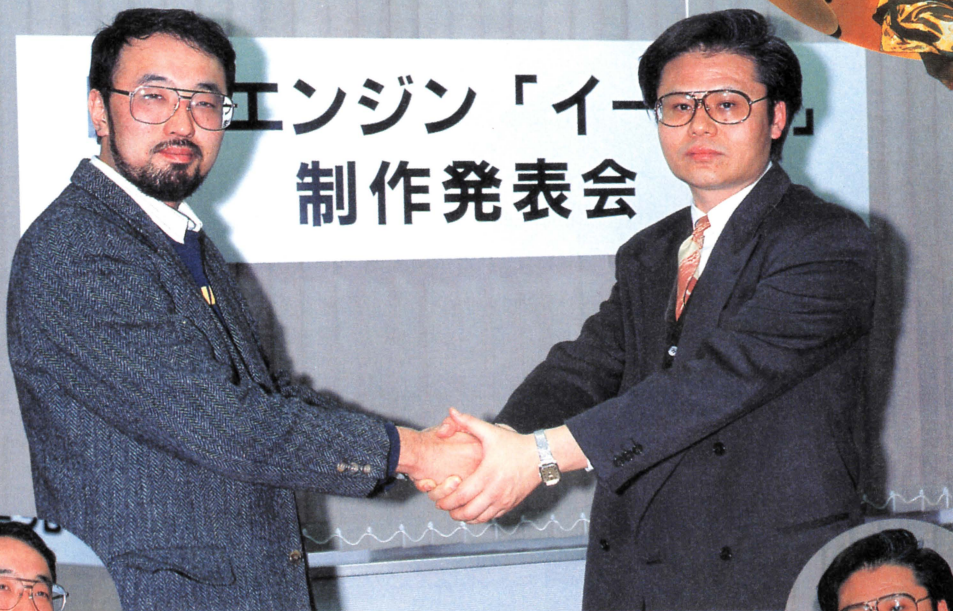
## ハドソン&日本ファルコム

# 「イースIV」プロジェクト

### 2社共同制作! 夢のコンビがついに実現した!!

暮れも押し詰まる12月中旬、編集部我突然情報が届いたのである。「イースIV」ハドソンより発売/その真相は、1月7日の発表会で明らかになる、とのことであった。

そして当日、本誌編集者を含む多数の編集者の前で「イースIV制作発表会」は行われた。(株)ハドソン常務取締役中本氏の話によると、「イースI・II」を代表とするファルコムの移植作品の評判が非常に良いので、今回は日本ファルコムとハドソンががっちり組んで、ユーザーからの要望が高い「イース」シリーズの新作を制作することを決めたとのことだ。



## エンジン「イース」 制作発表会

アドルの冒険  
再び...



●「冒険」という魔法に魅了された少年アドル。彼の運命は?



CD-ROM時代に躍った男  
ハドソン 常務取締役 中本氏



大ファンゲームの土壌人  
日本ファルコム 常務取締役 加藤氏

### スーパーCD-ROM<sup>2</sup>市場の活性化が目標

2社共同で制作することになった「イースIV」。その最大の目的は、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>市場の活性化である。「天外魔境II」以降のラインナップの柱となるソフトが、この「イースIV」になるのだ。そして「イースIV」制作は、同時に日本ファルコムのPCエンジン参入の意思でもある。ハドソンとしては、強力なライバルの出現となるが、それは逆に、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>市場の活性化ともなるのだ。

ファミコン業界でも、ミリオンセラーを出しているのはエニックス、スクウェアといったパソコン系出身の有力会社であるので、今回の日本ファルコムのPCエンジン参入には、大きな意味があるといえよう。それが「イースIV」であれ、オリジナル作品であれ、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>市場を活性化させ、PCエンジン陣営を盛り上げてくれることを大いに期待したい。そして「イースIV」にも、期待せざるを得ない。

# を大胆に予測する

# 始動!

**CD**スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

発売日未定

価格未定

ロールプレイング

バックアップメモリ

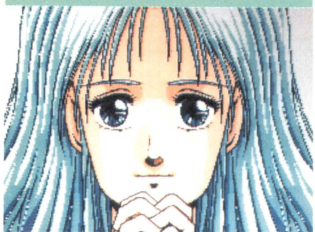
〇% (1月17日現在)

## スーパーCD-ROM<sup>2</sup>ソフトの柱を目指す

540Xがバイトの大容量を誇るCD-ROM<sup>2</sup>が登場したとき、『天外魔境』によってその性能をアピールし、『イースI・II』によってユーザーを拡大していった。そして現在では、PCエンジンだけでなく、メガドライブにはMEGA-CDが登場し、スーパーファミコンもCD-ROMを発表と、時代は

確実にCD-ROMの時代へと向かっているのである。PCエンジンでも、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>が登場したが、歴史は繰り返すというわけで、3月26日発売の『天外魔境II』でその真の能力を見せ、さらにその性能を大きく伸ばすものとして、『イースIV』を発表したのである。

### イースI・II



①パソコン版の「I」と「II」を盛り込んだ、最強の「イース」

### 天外魔境II



②スーパーCD-ROM<sup>2</sup>の真価が発揮される「天外魔境II」

### PCエンジン「イースIV」制作発表会



③制作発表会は、日本ファルコムのある立川で行われた。楽しそうに語るのは中本氏と加藤氏

## 日本ファルコムも 独自にソフト開発!



『イースIV』発表と同時に、日本ファルコムの正式参入が決まった。具体的なタイトルは、ある程度できてから発表するそうなので、何が発売されるかは今の段階では分かっていない。わかっていることといえば、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>のソフトを作ることだけである。いずれにせよ、『イース』シリーズや『ドラゴンスレイヤー』シリーズなど、大ヒット作を作り続けてきた日本ファルコムが参入するのだから、今後の展開には目が離せない。

## 第1弾は『イースIV』よりも早い?

加藤社長の話によれば、『イースIV』の前にファルコムから1本ソフトが出るとのこと。それは、PCエンジンオリジナル作品になるようだ。しかも、92年中(年末ぐらい?)に何らかの動きがあるとのことだ。また、オリジナルだけでなく、パソコンからの移植も考えているようだ。数々の人気作品が、PCエンジンで遊べるのも夢ではなくなったのだ。



④「隠し玉を用意してます」と加藤社長

⑤編集部一押しが「ぼっぶるメール」。画面はパソコン版



# 本誌が予想! PCエンジンオリジナル『イースIV』はこうなる!!

『イースIV』の企画は、去年の夏ぐらいから始まったとのこと。現在は、まだシナリオが完成した程度なので、実際の作業はこれからになるだろう。だから、今の段

階では『イースIV』がどういうゲームになるかはまだよくわからないが、インタビューを元に編集部で予想してみたのが以下に示す7項目だ。

## 1 妥協は許さない、2社による共同制作

日本ファルコムとハドソンの共同制作と述べたが、実際の具体的な作業は、ファルコムがゲームの基本となるシナリオを作り、それ

を元にハドソンがプログラミングしていく。その上で、最終的な調整は2社で行うのだ。妥協なしの徹底した作りになるようだ。

### シナリオ、音楽はファルコムが担当

日本ファルコムが担当するのは、シナリオとサウンド。これは、今までの『イース』シリーズの雰囲気や世界設定を生かすうえで、正しい選択といえよう。また、シナリオはすでに完成済みだが、サウンドの作業はこれからになるとのことだ。基本設計は、ファルコムが作るといったところか。

シナリオ担当



シナリオリーダーの山田さん

音楽担当

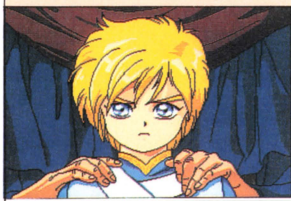


音楽とシナリオを担当する石川さん

### プログラム、グラフィックはハドソンが担当

ファルコムが作ったシナリオを基に実際にゲーム化するのがハドソンの役目。そのプログラム作業などは、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』を作ったチームが担当となる予定。本格的な作業は、『天外魔境II』の完成後になりそうだ。

#### 『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』



◎『ドラスレ』チームが担当する

## 2 シナリオは『II』の続きになる!

パソコン版『イース(I)』のマニュアルによると、『イース』シリーズの主人公アドル・クリスティンは、16歳から63歳でこの世を去るまで冒険を続け、自らの冒険を100余冊の冒険日誌に残したとのこと。そして今回の『イースIV』は、その中の「セルセタの樹海」がストーリーの中心になる。時間の流れとしては、『イースIII』の前の話、つまり『イースII』の続きとなるとのことだ。



◎アドルの冒険について、詳しく書かれている

## 3 今までにない広大なスケールに

今までの『イース』シリーズは、あくまでパソコン向きに作られていた。だが、今回の『イースIV』はPCエンジンオリジナル。つまり、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>向けに制作されるのである。当然、シナリオもCD-ROMの大容量を生かすために作られるので、今までにない広大なものになるだろう。



◎広大な『IV』の世界には、『III』のような移動手段が使われるかも?

ライバルは

PCエンジンで絶大な人気を誇る

## ハドソンが手がけたファルコム作品を振り返る

ここでは、『イースIV』制作、日本ファルコム参入を記念して、今までハドソンが手がけてきた日本ファルコムの移植作品を振り返ってみた。ファルコムの作品は、P

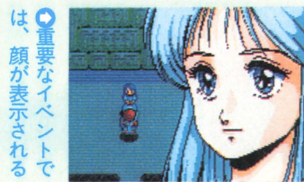
Cエンジン以外でもたくさん発売されているが、PCエンジンユーザーからの評判が一番高いとのこと。今からでも遅くはないので、この機会にぜひプレイして欲しい。

### CD-ROM<sup>2</sup>不朽の名作『イースI・II』

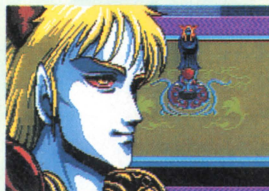
パソコン版の『イース(I)』、『イースII』が2つで物語が完結していたのに対して、2つを1枚に同時収録したPCエンジン版。

パソコン版に比べて、ビジュアル、セリフの加わったPCエンジ

ン版は、パソコン版を知る人にとっても非常に興味深いものになっていて、ひいてはCD-ROM<sup>2</sup>ユーザーの拡大にも大きく貢献した作品である。PCエンジン版こそ、最強の『イース』といえる。

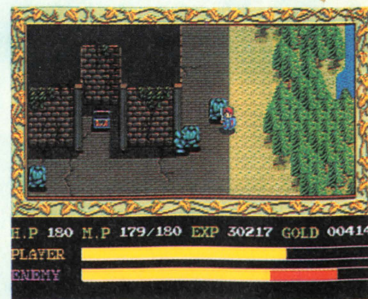


◎重要なイベントで、顔が表示される



◎倒すべき敵はダルク

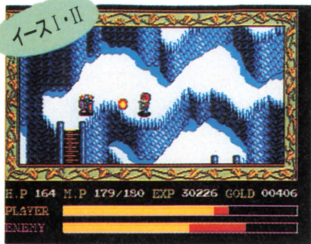
◎『イースIV』の最大のライバルとなるのが『イースI・II』。はたして『IV』は越えられるのか?



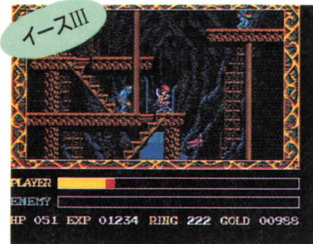
## 4 最も人気のあった『II』のシステムを採用!

『イースI・II』と『III』では、見た目も内容もかなり違ったゲームだった。『III』に関してはユーザーからの意見も賛否両論だったが、今回の『IV』は、ユーザーからの意見を最重視し、最も人気の高

かった『II』のシステムを採用することだ。『II』では、プレイヤーに対する優しさ(親切さ)を追求し、なおかつ最高の感動をあえてくれたのが、人気の要因になったのだろう。



●トップビューの「イースI・II」



●サイドビューになった「イースIII」

## 5 おなじみのテクニックも使える

『II』のシステムを使うならば、『I』でもおなじみの「半キャラずらし」が使えるだろう。「半キャラずらし」とは、自分と敵を半キャラ分ずらして敵に体当たりすると、ノーダメージで相手を倒すことができるテクニックだ。



●敵と半キャラ分ずれて、体当たりするとノーダメージで倒せるのだ

## 6 リリアも登場! 仲間たちにまた会える!!

『イース』シリーズ上、最も人気のあった美少女リリア。リリアがどういった役目になるかはわからないが、登場するのは確実。その他にも、人気のあったキャラは登場すること。仲間たちと、再び冒険できるかもしれない?

も登場した人気キャラだ



●『III』で一緒に旅をしたドギも登場する予定だ



## 7 年内の発売は無理?

とにかく、今までの『イース』シリーズとは異なり、全くのオリジナル作品となる『イースIV』。スーパーCD-ROM<sup>2</sup>ソフトの柱を目指し、なおかつ『イースI・II』を超えるソフトを目指すだけあって、制作期間が長くなるのは確実である。また、ハドソンでは『天外魔境II』の最終調整段階に入っていて、『イースIV』の本格的な制作には入っていない。ということは、92年中の発売は無理ということ。良い作品になることを祈り、待ち続けようではないか。



●「天外魔境II」を越えられるか?



PCエンジン「イースIV」制作発表会

とにかく超期待作だ!

## イースの新たな伝説が始まる『イースIII』

『イースI・II』の続編として登場したのが、この『イースIII』。視点がサイドビューになって、どちらかといえばアクションゲームに近い感じになった。この『III』

に関しては賛否両論で、『III』は『イース』ではないという厳しい意見もあった。PCエンジン版は、パソコン版に忠実なあまり、スクロールが少しガタついていた。



●イベントシーンでも、ビジュアル(顔アップ)は表示されない

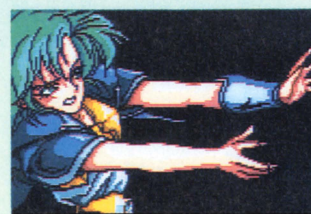


●アクション性が高まった『III』

## スーパーCD-ROM<sup>2</sup>ソフト第1弾『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフト第1弾として登場したのが、この作品。オープニングビジュアルでその機能を発揮しているが、それ以外の部分では、あくまで/ノ

コン版に忠実な移植となっている。タイトル発表時は爆発的な人気を得なかったが、一時は、『天外魔境II』をもしのぐ人気を誇ったこともあった。



●オープニングビジュアルでスーパーCD-ROM<sup>2</sup>の威力を発揮



●パソコン版に忠実な画面だ

特報!!

2年の時を経てナムコが贈る  
伝奇アクション

前作で平家の豪の者、平景清に討伐された源頼朝が最後に残した言葉どおり復活した。あの「源平討魔伝 巻ノ弐」がPCエンジンオリジナルで発売が決定!

# 源平討魔伝

## 巻ノ弐

Hu

Huカード (4Mbit)

発売日未定

価格未定

アクション

コンティニュー

100% (1月20日現在)

## 2年の歳月を経て再びよみがえる

業務用から始まりPCエンジンに移植され一世を風靡した『源平討魔伝』がPCエンジンのオリジナルとして2年ぶりに帰って来た。

前作で景清は見事に平氏一門の敵である源頼朝を討ち果たした。

ところが、頼朝の残した最後の言葉「わが魂は不滅じゃ」のとおり魔界で復活すべく機会をうかがっていたのだ。その魔界とは「魔界日本」という現世と表裏をなした暗黒の世界である。景清は天帝の命により、再度頼朝討伐のために立ち上がったのだ。

ここで気になる今回の

特徴、前作との違いに触れておこう。それは、前作でいう「BIGモード」のみになったということだ。これらのことは次のページから追々紹介していくことにして、まずイラストを見てほしい。



◎これはタイトル画面の写真。竹がバックにあり、純日本風の味わいは失われていないことがわかる

### 平景清

言うまでもなくこのゲームの主人公だ。ゲームのストーリーでは「滅びた平家の剛の者」ということになっている。それを天帝が三途の川の渡守の安駄婆に命じて蘇らせたのだ。前作では見事に源頼朝を討伐して平家の無念を晴らしたのだが、再び源頼朝が復活の兆しを見せたために天帝の命により、またもや立ち上がることとなった。今回も源頼朝の邪な野望を打ち砕くことができるのだろうか。



### 源義経

源頼朝の弟。史実では平家を壇ノ浦で滅ぼしたあと兄・頼朝に疎まれ奥州平泉で非業の最期を遂げている。が、ゲームではそのように兄弟が仲違いする兆しは微塵も感じられない。舌を出し高い笑い声で挑発してやる。



### 鬼姫

今回は第四魔界「京獄」の最後の「難所」である「京」に出現する。その妖しくも美しい容姿で魅了する。着物から見え隠れする足もまた見もの一つ。髪も長い爪で夢幻自在に攻撃を仕掛けてくる。



### 弁慶

歴史上の豪傑としてトップクラスの知名度を持つ弁慶。つねに主人である義経に従い、あるときは義経の父がわりのようにも接したという。その主従を越えたつながりは歌舞伎の「勧進帳」などでも知ることができる。しかし、ゲームでの弁慶はそのような人間味はない……。



我が太刃の斬れを見よ



#### 頼朝復活異聞

一一九二年 闇は来たれり

闇の源 魔族を率い 地を征す者 頼朝

剛のもの これを倒す その名 景清といふ

一一九九年 闇は消滅した……

頼朝の魂 現世と 地獄の狭間 魔界を漂い

やがて 魔界にありし 裏なる日本

魔界日本に集く

あまたの魔族を率いて 現世に甦らんと企めり

天帝 その悲しき魂を根底から消滅させんと

安駄婆に命じ 今一度景清を召還せり

安駄婆は命ず

頼朝の不滅の力を封じるのは今を措いて無い

地獄より魔界の門を開け

頼朝の魂を無に帰せ

よいな

くれぐれも

信心を忘れてないぞ

さすれば 必ずや天界からの加護もあらう

# なんと「BIGモード」の1本に絞られたのだ

前ページで触れたように、今回の最大の注目点は「BIGモード」一本に絞られた、ということ。その理由についてここで紹介するこ

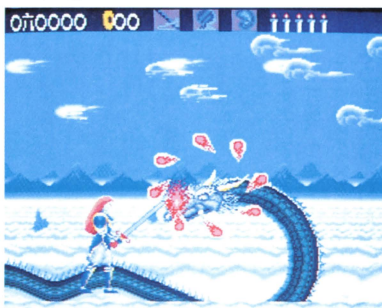
とにしよう。また、前作のイメージが壊されていないか、ということも合わせてチェックしていくことにしよう。

## 前作と雰囲気は同じようだが…

このページで公開している画面写真を見る限りでは景清自身や背景などのグラフィックの雰囲気は、前作のイメージを損なうことのないものになっているようだ（ちなみに景清と竜が戦っている写真はデモ画面のもの）。

さて「BIGモード」のみになったことによって変更されたのは言うまでもなくステージ構成。ステージ数は全7面。そして各ステージは「難所」と呼ばれるいくつかのエリアに分かれている。この「難所」には「琵琶瀾湖」や「悪

狭間」などのようにそれぞれ地名がついているのだ。魔族の軍勢を蹴散らして前作でおなじみとなった赤い鳥居にたどり着けば、その「難所」のクリアとなる。ちなみに前作のように複数の鳥居が存在するところもある。くぐる鳥居によって進むルートが変わってくるのは言うまでもない。さらに場所によっては青い鳥居が出現するところがある。これは前作にもあったボーナスステージに通じる鳥居だ。お釈迦様がアイテムをどっさり落としてくれるだろう。



- ①安駄婆もまだまだ元気そうだ
- ②これはスタートボタンを押すと始まるデモ画面

## 回顧ポイント

前作では「BIGモード」「横モード」「平面モード」の3種類のモードがあった。「BIGモード」はボスとの一騎打ち、「横モード」はアスレチック的要素、そして「平面モード」は壁などの障害物に仕掛けがある、といったように各モードにそれぞれ特徴と意味があったのだ。



①これは「BIGモード」



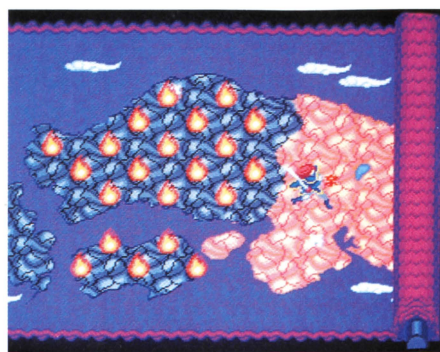
②「横モード」は景清が小さい



③なくなった「平面モード」

## なぜ「BIGモード」のみに?

さて、なぜ「BIGモード」のみに絞る必要があったのか? という疑問に対する答えをお教えしよう。それは今回の制作の主眼となったのがズバリ「剣技」の仕様を充実させることにあったからなのだ。前作では迫り来る敵を「ひたすら斬りまくる」ことに重点を置き「剣技」には大きな比重がかかっていなかった。これは最初に業務用として発表されたため、複雑な操作が必要になることを避けようとしたのかもしれない（操作を覚えるために金を注ぎ込む奇抜な人間はそうはいないだろう）。故にシンプルなお操作で爽快感を得られるものになったわけだ。それに対して今回はPCエンジンのオリジナルなために「剣技」を習得しつつじっくりプレイできるようになった。なお、「剣技」を含めたアクション性を向上させるために前作の「BIGモード」の景清より今回の方が若干小さくなっている



④クリアした魔界はこのように炎に包まれる

という。というのも、前作の「BIGモード」では平坦はルート突き進むだけだったが、今回は「横モード」のように足場や要石などを利用して進むからだ。つまり、今回は画面は一見「BIGモード」だが内容は両モードの合体したものとも言えそうである。

では「剣技」について触れておこう。前作は「上段斬り」の構えのときだけしか構えて歩くことができなかったが、今回は「中段斬り」でも歩くことができる。そして新たにジャンプして下に斬りつける「兜割り」という技が追加された。

## 景清、必殺の構え4体

上段の構え	中段の構え
<p>前作ではこの状態でしか構えたまま歩くことができなかった。ある程度高いところの攻撃に</p>	<p>今回はこの構えでも歩くことが可能に。剣を振らずにザコを倒すことができるようになっていく</p>
下段の構え	兜割り
<p>低い姿勢で敵の攻撃を避け、こちらが攻撃できてさらに攻撃後は防御体勢に入ることができる</p>	<p>新たな攻撃方法。自分の真下の敵に攻撃。ジャンプしたときは必ずこの構えでいたいもの</p>

# アイテムで剣の威力を増しボスたちと勝負

前作でも剣の強化や命の回復などアイテムの御世話になったハズ。また、必須アイテム「神器」を探すのに苦労した読者も多いだろう（ちなみに「神器」は必須アイテム

ではなくっているとかが)。ここでは、新たなアイテムの効果と新しいキャラクタを加え、さらに手強くなったボスについて解説していこう。

## 新たな剣のアイテムが

「BIGモード」では「旋風剣」が、「横モード」では「波動剣」と2種類が前作では用意されていた。今回はこれらの剣のパワーアップアイテムが4種類に増えている。まず「衝撃波」は前作と同じように、景清に向かってくる敵をまとめて倒す。「真空斬」は「衝撃

波」と似た効果を持ち、空を斬り裂いて敵を粉々にしてしまう。「回転斬」は景清が空中回転しながら敵に斬りつける。「火炎斬」は炎の剣が高速回転して周囲の敵を攻撃する。もちろん前作のウリの1つの「旋風剣」は健在で、斬れ味は衰えを見せていない。



前作からおなじみのものだ



攻撃範囲が広がっているようだ



景清自身がクルリと回転して攻撃



炎がほとぼり敵を焼きつくす

## 回顧ポイント②

剣のパワーアップは2種類あった。「BIGモード」では「旋風剣」で「横モード」と「平面モード」では「波動剣」とモード別に分けられていたのだ。特に「旋風剣」

は正に景清の腕が風車のように回転して近づく敵を切り裂いていった。この一種爽快(?)な気分がこのゲームの醍醐味の一つであったのだ。



腕が通常とは違う曲がり方をしている。これが快感を呼ぶ



「衝撃波」は敵に大ダメージを与えるが、回数に限りがある

## 木曾義仲が加わり、ボスが強力に

ここで紹介するボスは大半が前作にも登場して景清を手こずらせた連中だ。その中で新たに登場するのが木曾義仲。一くせも二くせもあるボスの中でも特に注意がいりそうなボスである。というのも彼は魔族のなかでも本格派の剣の使い手らしいためだ。あの「弁慶」も健在。今回は得物をなぎなたに持ち替えて、あの腕力そのままに(それ以上に?)景清を討つために戦いを挑んでくるだろう。

### 鬼姫



出現する「鬼姫」を片つ端から斬りまくって、その声を楽しませよ(ノ)プレイヤーがいるとか…

### 骸骨剣士

前作では最初に戦うボスなので少々ヘタな人でも勝てる敵キャラだったのだが、今回は果たして強いのだろうか?



### 義経

動きが俊敏で、空中殺法回転斬で襲いかかってくる。「一見強くなさそうだがスキがないのだ。」



### 魔神

「難所」の「桜魔山」に出現する。振り回す両腕の一撃を食らうとダメージは必至だろう。弱点を見つけたら!



### 弁慶



今回は薙刀を手に景清に襲いかかる。源頼朝への最後の関門だけに苦戦を強いられるだろう。

### 木曾義仲

今回の新顔。剣術が巧みな剣士で「難所」の「木曾鬼谷」で出現。彼の乗る牛は平家との戦いで用いたと言われる計略「火牛の計」から「火牛」と呼ばれる。史実では義仲は源頼朝と平家討伐のため京への先陣争いを行い勝利するが、後に朝廷から疎まれたあげく、義経らと戦い戦死した悲劇の武将である。



# ステージは全7面。うち6面を公開する

いよいよ実際のステージの画面写真を紹介していこう。今号ではほんの一部ではあるがステージ6の「機関八州（からくりはっしゅう、と読む）」までを一気に公開。

なお、このうちステージ1はゲーム中では「魔界参道」と呼ばれ「魔界地獄」と「魔界日本」をつないでいるステージにあたる。そしてステージ2以降が「魔界日本」と

なっており、ステージ7が頼朝の待つ「鎌倉勝（かまくらあぎと）」と呼ばれる最終ステージだ。

「難所」には前に紹介した地名の他に、実際の歴史上で源氏・平

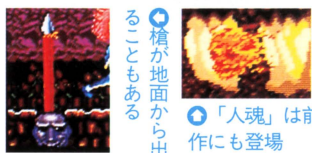
家にゆかりのある「壇ノ浦」「一ノ谷」そして「屋島」など有名な地名も登場。これで歴史の勉強にもなる(?)。興味がある人は本を買って、読んでみては。

## 第一魔界：魔界参道(まかいさんどう)

ゲームをスタートさせた直後に入っているデモ画面(P12の竜が写っている画面)のあとがこの第一魔界「魔界参道」だ。ここにある「難所」は「魔界地獄」や「骸魔番所」など。そしてこのステージのボスは「骸骨剣士」。前作でも早々と登場するボスだった。攻撃をしてすぐに防御の体勢に入れる「下段斬り」が効果的。骸骨の腹(?)を狙って一太刀一太刀を確実に決めたい。



●ザコの「落武者」は剣術が得意



●積が地面から出ることもある  
●「人魂」は前作にも登場



●ボス、骸骨剣士との一騎打ち。こんな骨だけのやつに負けるわけにはいかない

## 第二魔界：九焰山州(くえんせんしゅう)

ここからが「魔界日本」。この「難所」である「魔界鋭地」に現れる「雷神」を倒すと、ボーナスステージに行くことができる青い

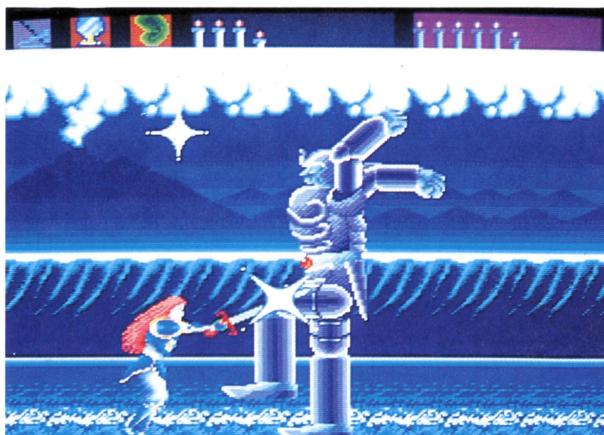
鳥居が出現する。ボスは「魔神」だ。その大きさと、地響きに圧倒されないように。今回は「波動剣」なしでも倒せる。



●その名のとおり雷で攻撃



●アイテムがたっぷりある



●この大きさの違いに注目してほしい。まだステージ2だというのにこんなボスがでてくるとは…

## 第三魔界：沙界四州(さかいししゅう)

「難所」の「地獄大社」には前のステージに登場した「雷神」の相棒と言える「風神」が出現して景清を風で押し戻そうとする。ボ

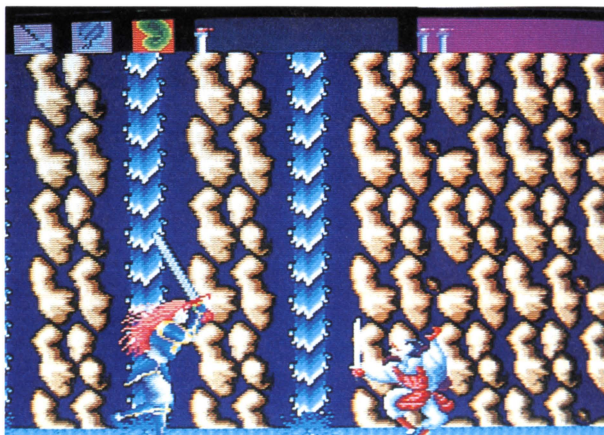
スは「義経」。源氏の中でも特に恨みがある男。スピードがあり、剣技にも優れておりナメてかかると痛いめに遭うだろう。



●風の字を切るとキノコに



●あ、砂に落ちるっ！



●平家を滅亡に追い込んだ張本人の一人、源義経だ。今こそ恨みを晴らすとき。覚悟せよ

### 第四魔界：京獄(きょうごく)

ここには前作でもイヤらしい敵だった「琵琶法師」が出現。相変わらず蛙や兎を呼び出してくる。が、画面をよく見ると「琵琶法師」



琵琶法師が倒せるように

にも「命のロウソク」があるのだ。このボスが「鬼姫」。きれいな足に見とれていると「鬼姫」の髪と爪の餌食に…。



これは隠された「難所」



前作では次から次へと鬼姫が出現したが、今回はどうなるのか？ また色っぽい声をあげるのかなあ

### 第五魔界：麓仙州(ろくせんしゅう)

源平名物の「要石」があちこちに飛び交うところだ。足場をたよりに進まなければならない。さらに忍者も現れ容赦ない攻撃をし



鬼割りで危機を脱出

けてくる。このボスが新人「木曾義仲」。炎の牛「火牛」に乗り登場してくる。持てる剣技をフルに発揮しないと、死あるのみ…。



「青魔忍」を相手に苦戦中



火牛から颯爽と飛び下りる木曾義仲。景清に勝るとも劣らない剛の者だ。勝負の行方は…

### 第六魔界：機関八州(からくりはっしゅう)

前のステージと同様に要石や足場を使い進むが、沼からは蛙が飛び出し景清に取りつくのだ。そして命のロウソクを削っていく。最



蛙が景清にむらがる

後の「難所」に最大の難関「弁慶」が立ちはだかる。前作より数段手強くなっている。「弁慶」を倒せば、いよいよ最後の魔界だ。



餓鬼が現れ、鉄球が舞う



ステージ2の魔神に負けないサイズの弁慶。あの薙刀の餌食になったら即死だろう

### 実際の源平は？

「平家物語」を始めとする源氏と平家の戦いは、数々の悲劇に満ちている。平家が完全に滅亡する「壇ノ浦の合戦」などはその最たるものであろう。

これらの悲劇の発端は半華の絶頂を極めていた平家が木曾義仲の軍勢

に京を迫られるところから始まる。それは平家の総帥・平清盛が政権を取ってわずか20年足らずのことだった。その後、平家を京から追い払った木曾義仲も半年ほどで義経らが率いる義仲討伐軍と戦い、琵琶湖畔であえない最期を遂げている。

そして「鶴越え」で有名な「一ノ谷の合戦」「屋島の合戦」といづれも

義経の奇襲に敗れた平家は長門に退き、最後の合戦となる「壇ノ浦の合戦」に臨むのである。ここで、平家一門だけでなく清盛の孫にあたる幼い安徳帝ら子供も運命を共にするのだ。

これらの史実を踏まえてこの「源平討魔伝 巻ノ弐」をプレイしてみるのもオツではないだろうか？

景清参上  
頼朝覚悟!

# ナグザット

心に男を感じるシューティングが展開!

## スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト

こここのところシューティングの多いPCエンジン。その中でも、とびきり威勢のいいのがこの「スプリガンmark2」。先月に引き続き、今月も愛機「スプリガンmark2」を駆り、さらなるステージを紹介しよう。

CD

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

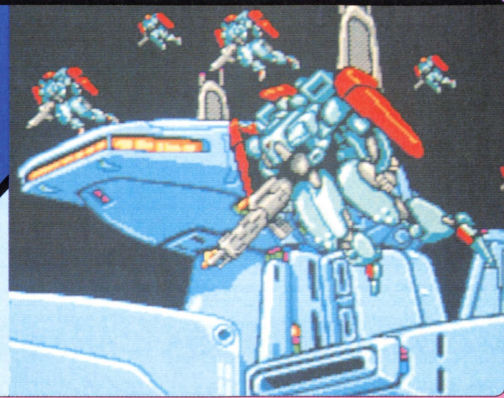
3月下旬発売予定

価格未定

シューティング

コンティニュー

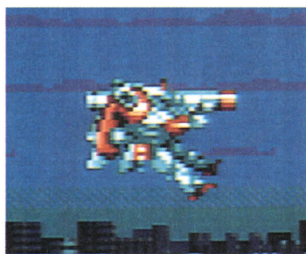
80%(1月20日現在)



## 武器をセレクトして、各ステージごとのタイプを決めろ

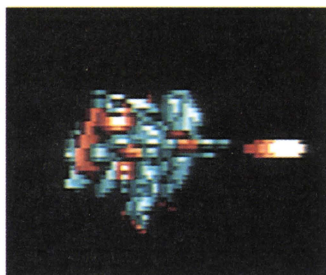
このゲームにはパワーアップアイテムがない。自機は一定数の武器と弾を持っていて、ステージ中はその武器をうまくやり繰りして戦うのだ。ステージをクリアするか、死ぬまでは使った弾は回復しないという、かなりシビアな設定になっている。しかし、ゲーム中盤で最初の機体「バーソロミュー」

から、最強のアームドアーマー「スプリガンmark2」に乗り換えることになる。このスプリガンmark2に乗り換えてからは、ステージの初めにそのステージで使う武器を選ぶことができるようになる。スプリガンmark2用の武器は強力で、しかも種類も多く持っているので嬉しいことだ。



↑バズーカで攻撃に重点を置く

↑シールドで身を固めて、防御に重点を置くのもいい



## シューティング中の会話が熱くさせる

基本は横スクロールシューティングだが、ステージによって斜めスクロールが加わったりもする。

●メッセージとボイスでストーリーが展開するのだ。ナイス!



このゲームは非常に物語性が濃く、画面がスクロールしてシューティングを展開しているときに、いきなり画面下のウィンドウが開き、メッセージが表示されるのだ。そして物語が展開する。

男を感じさせるストーリーは、涙なしには語ることはできない。そして、このセリフだが、声優がこれに声を合わせしゃべってしまうのにはビックリ。しかし、セリフをすべて取り払ってシューティングだけを楽しむこともできる。うれしい配慮である。



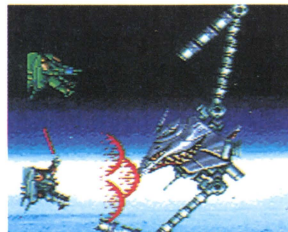
●DEMO MODEをOFFにすればシューティングのみを楽しめる

## 多関節ウネウネの敵キャラ

このゲームの魅力は、画面からにじみ出ているシブイかつ良さだけではなく、自機を落としに掛かる敵キャラの動きにある。関節のある腕を回したり光る鞭を振り回した動きは、ウネウネしていて気持ち悪い。そして、見る者に与える印象はただならぬモノがある。



●多関節キャラは爆発してもウネウネしてる



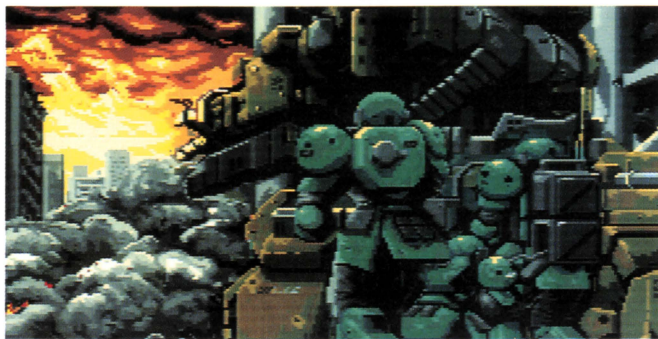
●この多関節の動きがたまらなく気持ちいいのだよ



●ムチでピシピシと攻撃してくる。滑らかな動きが気持ちいい

# 国どうしの争いが惑星間の戦争へと移る

ストーリー重視のシューティングであるこのゲームを、より楽しんでもらうために、舞台設定と、なぜ主人公たちが戦っているのかを簡単に説明しよう。舞台は、火星を地球と同じような環境にして、人がそこに住むことができるほど科学が発達した時代である。火星でも人間は、A国とS国という大きな2つの勢力に分かれて、争いを繰り返している。

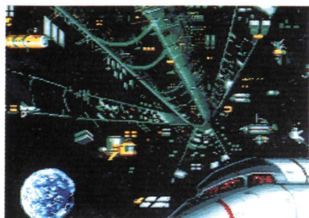


## 火星が反旗をひるがえした

A国とS国の争いはいよいよ、全面戦争へ突入するかと思われた。

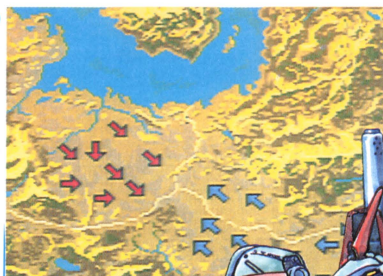
そんな中、火星で生まれ育った人々を中心に、火星が地球にたいして牙を向けたのである。

そして、地球側の軍人としての義務により、主人公グレッグの辛く悲しい戦いが始まる…。



人類は宇宙へ足を踏み入れることに成功。そしてコロニーを開発

●A国とS国の争いは悪化の一途をたどっていった



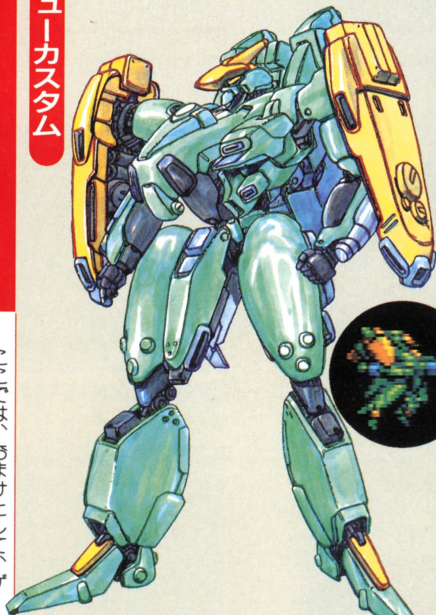
●その争いの中で、着々と進行しつつあるプロジェクトがあった

●若き戦士グレッグの戦いはこれから始まる

## A国軍アームドアーマー大紹介

### パーソロミュールカスタム

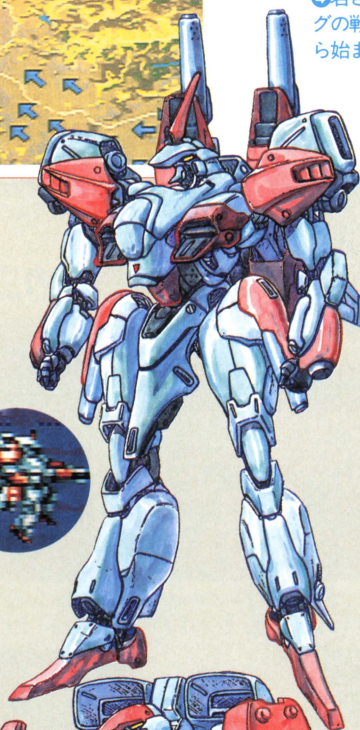
パーソロミュールのバージョンアップ版のアームドアーマーである。ステージ6から登場することになる。スプリガンmark2の最新技術をパーソロミュールにフィードバックした結果、こんなにゴツツクならしい。



ここでは、おまけとして、ゲームの世界に没頭してもらうために、ゲーム中に登場するアームドアーマーを数種紹介している。

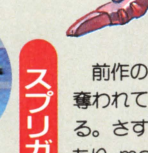
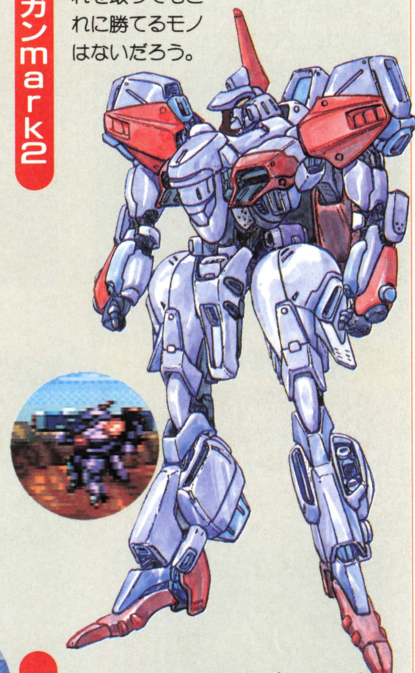
こちらが、主人公グレッグを初め、A国のほとんどのパイロットが乗っている機体。グレッグの乗る機体は援護機と間違えないように、ほかのモノとは異なった塗装が施されている。主人公の特権である。

### パーソロミュール



### スプリガンmark2

これこそが、このゲームのメインイベントともいえるべき機体スプリガンmark2である。機動力、破壊力のどれを取ってもこれに勝てるモノはないだろう。



### スプリガン

前作の名前を引き継ぎつつも、敵に奪われてしまう悲しい定め機体である。さすがにスプリガンというだけあり、mark2にも勝るとも劣らない力を持っている。

# 鋼の機体で全9ステージ中、6ステージまでを駆ける

アームドアーマー、それは戦うために造られた戦闘用マシンである。それに乗り、9つのステージを巡ることになる。

今回は、前回紹介したステージ4までを軽く、そして、ステージ5、6をじっくりタップリと紹介していく。

## ステージ1



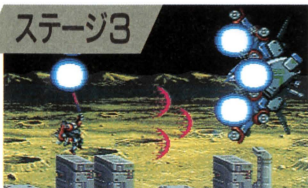
●グレッグの戦友、そして上官たちが裏切り攻撃を仕掛ける

## ステージ2



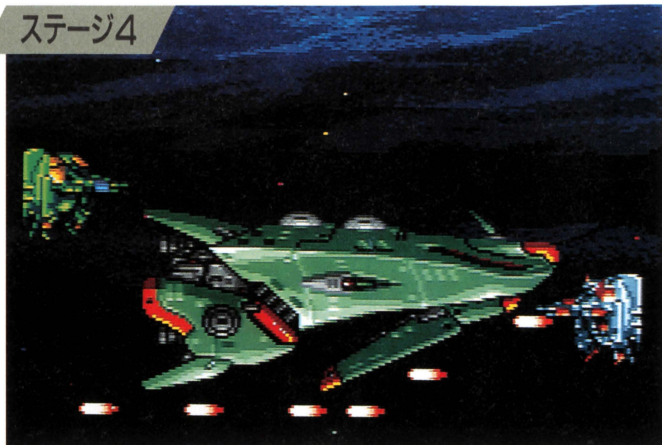
●隕石の中をかくぐり、次々と敵(元仲間)を倒していく

## ステージ3



●月を脱出する際に新型機スプリガンmark2を手に入れることに…

## ステージ4



●グレッグの行動により、戦友であり親友であるコンロッドを失うことになる。それは大気圏突入の際の大きなミスであった…

## ステージ5

戦友コンロッドの死を目で追いつつ、グレッグは地球に降りることに成功。そして、ステージ5は日本上空での戦闘となる。自衛隊と同行することになるのだが…。そこにまた、火星からの追撃部隊が攻撃をしかける。新型アームドアーマーが多数出現するので、これまでのパターンは通用しない。変形を繰り返し見事な



●ステージ5は自衛隊との共同作業

## 援護機・龍牙

このゲームは各ステージに様々な援護機が登場する。ここでは、我が日本の自衛隊が誇るアームドアーマー龍牙が登場するのだが、その性能のほどは…。

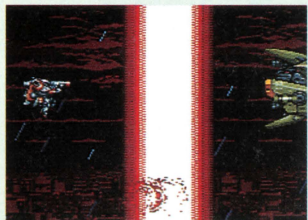


●こいつの名前は龍牙。名前にはカッコいいのだけど

ヒット&ウェイをしてくる敵キャラがプレイヤーをほんろうする。このステージから敵の攻撃はさらに激しさを増してくるぞ。

画面の演出として、曇り空から雨がポツポツ降ったり、衛星軌道上からのレーザーによる攻撃など、他のステージに負けない演出でプレイヤーの目を楽しませてくれる。

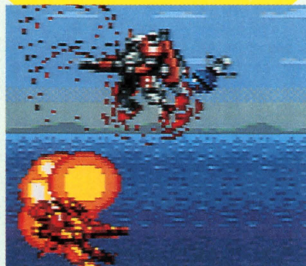
そして、最後に待ち受けるのは、



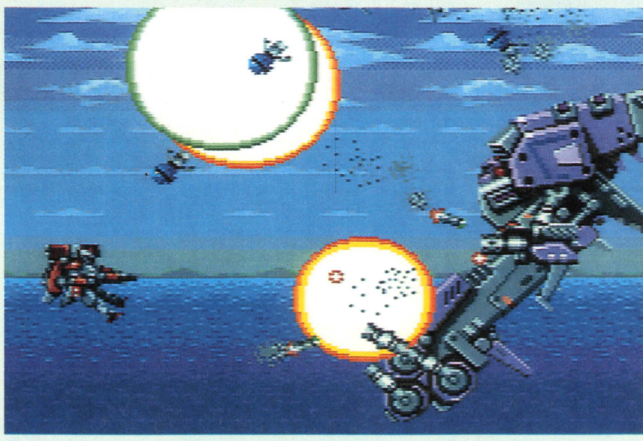
●このブッツイレーザーに触れるとあっという間にTHE END

A国軍を裏切り火星側についた女性ミネルバである。階級的にはグレッグより上官に当たるのだが、グレッグはタメ口をキクのであった。かなりの強者なので心して掛かるように。

## カニンガム被弾



●カニンガム被弾とはいっても、ちょっと生き残るから安心するべし



●元上官のミネルバとの戦い。グレッグは彼女との戦いを拒否するのだが

## ステージ6

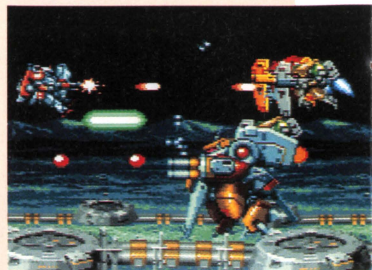
舞台を再び月に移してステージ6は展開する。ステージ3のときほど攻撃は激しくないの、比較的楽に戦える。

ここでは超ド級の大きさをほこる敵キャラが現れるのだが、それよりも小さい敵キャラのほうが恐ろしいのだ。

演出的には、遠くの方で次に登場する敵が、へっへっとしていたりするところが目がいってしまふ。



●再び月での戦闘。遠くに輝く星は地球である



●この敵はとにかくデカイ。でも意外と弱い

# データウエスト

## ライザンバーIII

カレンダーにタイトルは出ていたものの姿を現さなかった『ライザンバーIII』がついに、そのバールを脱いだ。さてその実体は？

**CD** スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

4月下旬発売予定  
価格未定  
シューティング  
コンティニュー

50% (1月7日現在)

### 硬派シューティングゲーム再び

難易度が高く、ビジュアルといった軟派なものも入れない硬派なシューティングゲームとして名を馳せた『ライザンバーII』から、絶えて久しかったデータウエストのウサ。パソコンソフトの方の動きは耳にただけにPCエンジンユーザーは居たたまれなかったのではないだろうか？ここにきてついに噂されていた『ライザンバーIII』の画面が公開された。紹介している写真はすべてステージ1



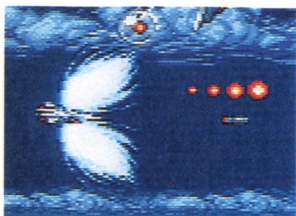
①逆転確率0、といったらクリアできる奴はいないということかな？のもの。前作にもあったクリア可能確率とも言える「逆転確率」はなんと「0」になったとか…。

### 前作はどんなゲームだったのか

『ライザンバー』シリーズは、もともとパソコンで発表されたもの。『II』がPCエンジンでは1作めだ。シリーズの特徴はその難易度もさることながら、「オーバーブーストシステム」が上げられる。これは瞬間的にスピードを上昇させる緊急回避用の装備。使いこなすのがポイント。美しいグラフィックも人気の一つだった。



②高い難易度、美しいグラフィックが人気の秘訣か



③この「オーバーブースト」を使いこなせなければクリア不可能？



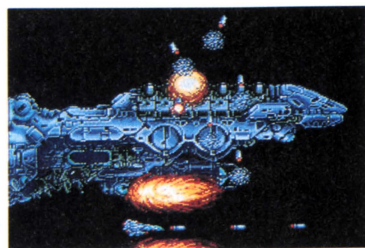
④巨大なボスを撃破。といってもまだ1面なんだな、これが

### 新要素を盛り込んだ内容は？

この「III」ではアイテム3種類がすべて変更された。また新たに「雷斬牙システム」という特殊装備が追加された。これは多弾頭のミサイルを発射し、任意の場所で

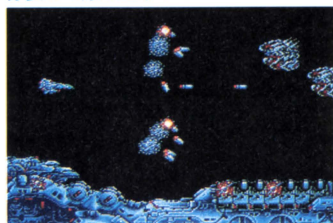
ホーミングミサイルに分裂させることができる、というもの。操作系では自動連射が可能に。もちろんあの「オーバーブースト」は健在。今後に期待しよう。

⑤アイテムの一つの「テラ・フレイン」



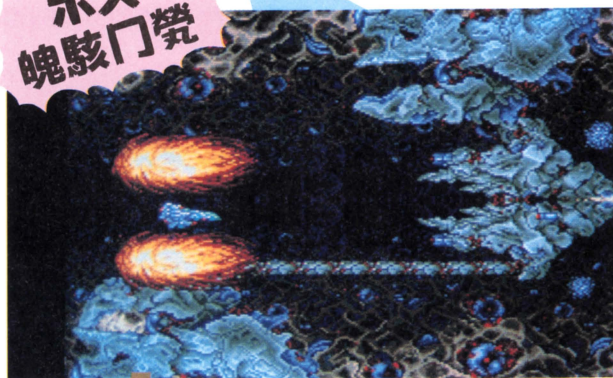
⑥母艦は自機を支援してくれる。大きさは1.5画面分ある

⑦これが「雷斬牙システム」。分裂して敵を迎撃する



⑧相変わらず敵の攻撃は厳しそうだ。母艦は一定量の攻撃を受けると爆発

### ボス 魄駭門覚



⑨1面のボスは「魄駭門覚」。「ハク・カイ・キョウ・ケイ」と読むそう

### INNER EYES

#### CD-ROMで勝負

データウエストはパソコンのCD-ROMのソフトが有名。4月

発売予定の「WYATT (ワイアット)」を現在開発中だそう。自慢のフルアニメーションシステムを採用し総動画枚数はなんと4万枚とか。肝心のPCエンジンはというと「今年はCD-ROMのソフトを数タイトルを発売、CD-ROMのデータウエストを目指してますます元気で。期待してください」とのこと。

# ブレイン・グレイ

X68000版の興奮を今ここに再現!

## ジェノサイド(仮称)

剣を片手に、敵をバッサバッサと斬りまくっていくロボットアクションゲーム『ジェノサイド』。今回は、画面写真を初公開しよう。

CD スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

発売日未定  
価格未定  
アクション  
コンティニュー

40%(1月16日現在)

## リアルなキャラの動きで迫るアクション

『ジェノサイド』は、X68000専用に開発され、ZOOMのデビュー作として登場したゲーム。そのキャラの動きや、リアルなアクション性は目を見張るものになっていて、多くのX68000ユーザーから支持された。PCエンジン版は、X68000版の完全移植を目標に、現在開発が進められている。



X68000 版では続編も発売中!

## 大きなキャラが出まくり

このゲームは、X68000の機能を最大限に生かすべく開発されただけあって、大きなキャラが次々と登場し、リアルな動きでプレイヤーを魅了する。機能的には劣るPCエンジンで、どこまで再現できるかが心配だが、写真を見た限りでは、十分再現しているかな?



白い機体が自機トレーサーだ

RAMPAGE



ボスキャラのRAMPAGE。X68000版のマニュアルには、攻略法が書いてあったのだ

## 鉄と鉄とがぶつかり合うハードバトル

自機トレーサー(ロボットの名称)を操り、次々と現れる敵キャラを倒し、「MESA」と呼ばれるコンピュータを倒すのが、このゲームの目的。X68000版が、難易度が高いにもかかわらず、プレイヤーに受けたのは、アクションゲームの基本を押えつつも、戦闘時の緊迫感のあふれるゲーム展開に、魅力を感じたからであろう。



このゲームのテクニックの一つである側転。敵の背後へ回り込め!

## 剣で敵をたたき斬れ!

トレーサーに標準装備された武器は、プラズマサーベルと呼ばれる剣のみ。後半は、BETTYと呼ばれるオプション兵器が手に入るが、それまでは剣だけで戦っていくしかない。敵の耐久力がなくなるまで、斬りまくって倒すのだ。

剣で敵を斬りまくれ! オリャー



巨大戦艦から次々と登場する敵キャラ。動きを見切るのが重要だ。ここのBGMは超熱い!

## 熱いサウンドをCDで体験せよ!!

『ジェノサイド』のもう一つの魅力は、突き抜けるようなそう快感あふれるサウンド。X68000のFM音源6音(残り2音は効果音)とPCM音源を同期させたサウンドは、当時プレイヤーを感動させたものだ。当然、PCエンジン版はCDからの演奏となるが、発売前に原曲を聴いておくと面白いだろう。このCDは、東芝EMIより税込2530円で発売中だ。



カーステレオで聴くと心地良い

# NECアベニュー

## 思わずニヤリなギャグアクション ボナンザブラザーズ

タイトルが発表されたのはかなり前のことだが、やっと画面写真を公開できるようになった。今回は、ゲームシステムについて紹介。

**CD** スーパーCD-ROM<sup>TM</sup>専用

発売日未定  
価格未定  
アクション  
コンティニュー  
マルチタップ対応(最大2人)  
50%(1月16日現在)

### 業務用の異色作がPCエンジンに移植!

独特のグラフィックと、ギャグセンスが光る『ボナンザブラザーズ』。このゲームは、もともと業務用で登場したもので、業務用のゲームの中でも異色を放っていた作品だった。PCエンジン版は、業務用からの完全移植に加え、オリジナルステージも入るとのこと。



① プレイヤーは捕まってしまった



② 2人同時プレイのときは、上下それぞれの画面でゲームが展開する。兄弟に不可能はナイ!

## INNER EYES

### 最新ソフト情報

その他のソフトについてお伝えすると、まず『フォゴットンワールド』だが、発売日は未定なものの価格が

決定した。アベニューパッド3とのセットで7980円(税別)になる。これはセット販売のみになるが、パッドは消耗品なので、思い切った価格設定にしたとのことだ。『スペースファンタジーゾーン』は、さらに内容を練り込んでいて、発売は4月頃になりそうだ。『ドラゴンナイト』の開発は快調に進んでいるとのこと。『モンスターメーカー』も大幅に遅れずに、開発は進んでいるようだ。

### ルールは単純! お宝をチョーダイしろ

このゲームの舞台は、悪人の街パッドタウン。目的は、悪徳商社などから、すべての証拠品を集め、脱出すること。単純なルールだが、思わずニヤリとしてしまう演出を随所に盛り込んでいるのだ。



③ 宝をすべて集めて、すばやく脱出しよう

### 主人公はボナンザ兄弟

このゲームの主人公は、「ロボ」と「モボ」のボナンザ兄弟。影の人物からの依頼で、悪人たちから

証拠品を奪うことになった。また、兄弟だけあって2人同時プレイもできるのだ。その場合は、上下に独立した画面でゲームは展開する。

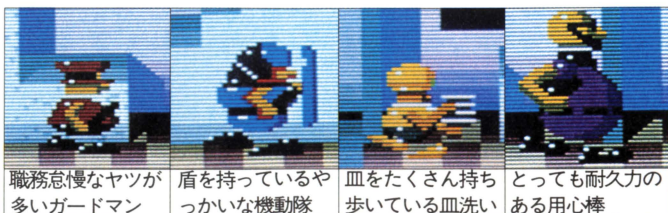


④ 影の人物から依頼を受けて、ボナンザ兄弟は悪人に立ち向かう!

### おかしな敵キャラたち

ボナンザ兄弟の敵となるキャラクターたちは、どこかマヌケで憎めないものばかり。ポーっと窓の外

を見ているヤツ、居眠りしているヤツとか、変なヤツらばかりだ。そんな敵キャラたちを、たまにはじっくり見てみると面白いぞ。



職務怠慢なヤツが多いガードマン  
盾を持っているやっかいな機動隊  
皿をたくさん持ち歩いている皿洗い  
とっても耐久力のある用心棒

### アベニューパッド3



⑤ アベニューパッド3を単独で買うと、2980円(税別)になるのだが...

### フォゴットンワールド



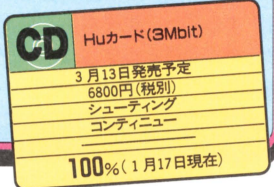
⑥ 『フォゴットンワールド』とセットだと、7980円(税別)になるぞ!

# タイトル

業務用がPCエンジン用に移植

## 極楽! 中華大仙

業務用で有名なゲームが、PCエンジン用にリニューアルされた。あの中華風味はそのままに、よりゲーム性が高められたようだ。



## 中華風味満点のシューティングゲーム

業務用で人気のあった「中華大仙」をPCエンジン用にリニューアルされ発売になる。もちろんタイトルからもわかるようにゲーム中は中華の雰囲気タップリ。思わず「4000年の歴史」を感じるぞ。



○「デス・ミンが「邪鬼」にさらわれた

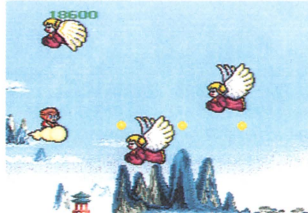
### 左右に弾を撃ち分ける

PCエンジン版になっての最大の違いは、主人公のリッキーの向きを左右自由に向かせることができるようになったことだ。その分動きに自由度ができ、敵の動きや出現パターンも複雑に。

他にも変更された点が多い。例えば、敵キャラクタはすべて新た



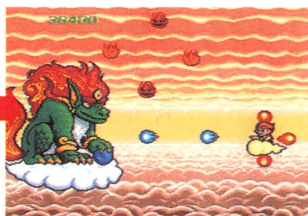
○これは縦にスクロールしているのだ。新趣向のうちの一つ



○いかにも「中華」といった雰囲気グラフィックにも注目



○これは普通の右向きだが...



○⑪ボタンを押すとくると左向き

### パワーUPするには

自キャラクタがパワーアップするするのはシューティングゲームでは今や当たり前の感があるが、ギョウザの編隊を全滅させることで、となるとなかなかユニーク。



○これが「ギョウザ」だ!



○この壺を取ればパワーアップ

ギョウザの編隊を全滅させるとパワーアップアイテムである壺が出現する。この壺によるパワーアップは6種類。パワーアップ、スピードアップ、ストックの増加、コンティニューの増加、無敵などだ。



○この5個編隊を全滅させればよろしい

### 「法術屋」は強い味方

このゲームで重要なカギを握るのが「法術屋」だ。この「法術屋」は各ステージの途中で出現する中ボスを倒すことで店の扉が出現する。その扉に入ればOK。

「法術」とは一種のサブウエ



○この中ボスを倒してやると...



○ボコツと扉が出現中に入れば...



○おネエちゃんとの「法術」がある

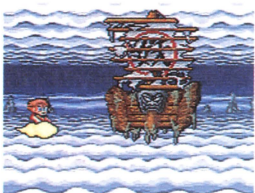


○この「法術」の効果だ

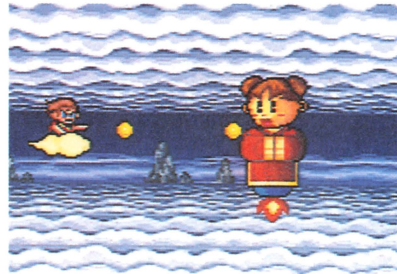
### こんなボスが登場

ステージは全部で6つ。当然各ステージにはボスがいるわけだ。ここで少しその特徴を紹介しておく、一定ダメージを与えるとそ

のボス本体の中から新たなボスが出現するものがある。これはほっとしたあとだけにショックは大きい。また最初から複数で出現するものもある。心して掛かる。



○ラウンド2のボス。「空妖船」を倒したと思ったら「チャイナドール」が出現



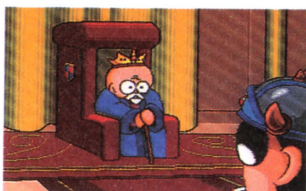
# 平和(ピンフ)な世界を取りもどせ! ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション

「ぎゃん自己」と聞けば麻雀を連想するが、今回はパズルなのだ。とは言え麻雀牌を使い、あの個性の強いキャラクタも登場する。



## あの「ぎゃん自己」のキャラがパズルに

コミックスで有名な「ぎゅわんぶらあ自己中心派」がパズルになった。「ツアー」と「トレーニング」の2つモードがあり、その両方でおなじみのキャラクタが登場してプレイ中にアドバイスをしてくれる。「ツアー」は「片チン大王」に支配された世界を救う話だ。



●「ツカンランド」に平和な世界を取り戻すために立ち上がった勇者

### 登場人物たち

アドバイスをしてくれるのは持杉ドラ夫・タコ宮内・律見栄ミエの3人。だがタコ宮内はその名の

#### 持杉ドラ夫



「ツアー」での主役であり心強いアドバイザー。状況判断は的確だ。

#### タコ宮内



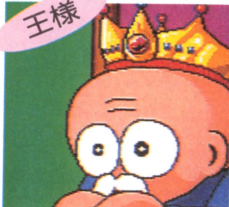
少ない「指導」はムダになるし、牌をカンするなどただのタコ野郎だ。

#### 律見栄ミエ



「指導」だけでなく「ラストチャンス」というお助け技を持つ。

#### 王様



●「ツカンランド」国王。「ツアー」で登場する



#### 渡辺

●2つめのパズル出題者のスライムみたいな渡辺

まだまだいっせ!

## ルールは単純。しかしナメると...

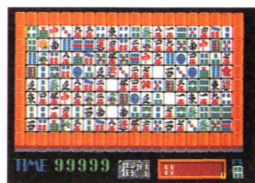
ルールは同じ牌を直線で結びすべての牌を裏返す、といった簡単なもの。が、さらに細かいルールがありなかなかクリアできないのだ。そこがパズルゲームのおもしろいところではあるが。

### 牌を直線で結ぶ

直線で結ぶといってもただじゃ結べない。直線をとすことができるのは最初から裏向きになっている牌の上だけだ。ただし、直線を2回まで曲げることができる。

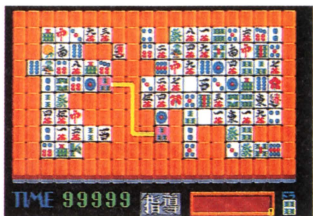


●このように結んでやると、見事に牌は裏返しになるわけだ



●これは一番簡単なパターンなのだ

この制約の中ですべての牌を裏返さなければならない。また、上下左右に隣接しているものは裏返すことができる。行き詰まったときは前述の3人にアドバイスを求められるが手持ちの点棒の数だけだ。



●一見気がつかないがこんな風に結ぶこともできるのだ

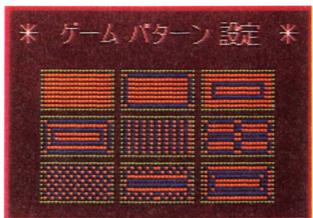
### パターンは9種

牌の配置パターンは9種類。これは2つのモードに共通のもの。違いは青い牌の部分。これはある条件で表向きになる。もちろんこの牌も再度裏返さなければならない。これらの配置には難易度に違いがあり、ツアーモードでは簡単なものから徐々に出題される。トレーニングモードでは任意のものが選べるほか難易度の設定もできる。苦手のものの訓練用だ。

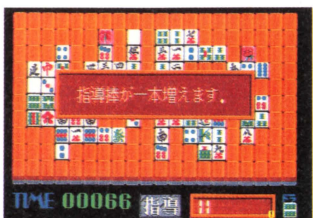
#### ＊ゲームモード設定＊

上級者モード	240
中級者モード	360
初級者モード	480
初心者モード	無制限

●「トレーニング」では難易度も設定可能



●これが配置パターンの種類。何の変哲もないように感じるが



●花牌を裏返すと「指導」が受けられる回数が1回増える



待ってろよ  
片チン大王!

# ココナッツジャパン

本物に忠実なパチンコ・シミュレーション

## パチ夫くん十番勝負

前作『パチ夫くん幻の伝説』がリアル志向でアダルトな香りのするゲームだったのに対し、『パチ夫くん十番勝負』のキャラはみなデフォルメされてかわいらしくなった。しかしパチンコ台は相変わらずリアルなのだ。

**Hu** Huカード(4Mbit)  
3月13日発売予定  
7900円(税別)  
パチンコ  
コンティニュー・パスワード  
100%(1月20日現在)



### おなじみのパチ夫くんが今度はHuカードで登場

リアルに描かれたパチンコ台が、まるで本物のパチンコ台でプレイしているような気分にさせてくれる『パチ夫くん』シリーズ。前作はCD-ROMでの発売だったが、今回はHuカードでの発売となった。ストーリーとゲームのキャラクタ以外、大きな変更点はなく、操作方法も簡単なので、気軽に楽しむことができるぞ。



●本物さながらのパチンコ台は健在



●相変わらずのパチ夫だ

出玉社会め  
ゆるさんぞ!

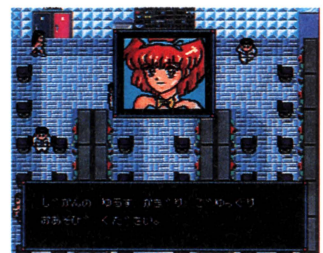
たのむぞパチ夫くん!



●偉そうなパチンコ大王

### 今回の相手は「出玉社会」のみなさん

悪のパチンコ・マフィア「出玉社会」。彼らがパチンコ屋のパチンコ店を乗っ取り、パチ夫くんに勝負を挑んできたのだ。幹部の釘師たちは、彼らが乗っ取った9つのお店にいる。そのお店で彼らが調整した台を5台ずつ打ち止めにするのだ。9人の幹部を倒すと最後には黒幕が待ち受けているぞ。



●人質のくせにやたら余裕あるね



●ガキのくせに釘師  
をしているお前は...



●セクシーダイナマ  
イツな感じだねえ



●力まかせで頭は空  
っぽってタイプだね

### マップ移動はサイドビュー

前作はマップ移動は上から見下ろす形のトップビュー方式だったが、今回は横から見る形のサイドビュー方式をとっている。ひとつ

のお店で5台打ち止めにすると次のお店に行けるようになる。また、挑戦するお店のルートはあらかじめ決められている。



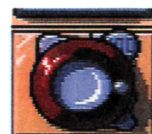
●車で移動。左から乗りこむところを見ると、パチ夫の車は左ハンドル?

### 禁断の秘技「固定打法」

実際のパチンコでは禁止されている、秘技「固定打法」。普通にプレイすると、玉を打ち出すパネの強さはしだいに弱くなってしまふ。だが、ハンドル部分にコインをはさむ「固定打法」を使うことによって、それを防ぐことができるのだ。この方法はお店にいるお客さんから聞き出すことによって、使用できるようになる。また、そのお店でしか使えないのでそれぞれのお店で聞かなくてはならない。



●見るからに怪しい  
な男。うさんくさい



●なんのことはない  
コインをはさむだけ。実際の  
パチンコ店ではやっちゃダメ

# 新台登場! 臨場感あふれるパチンコ台

今回の「パチ夫くん」に登場する台は全部で17種類で、そのうち5種類が新台だ。ゲーム中に出てくる台の数は全部で710台にもおよび。パチンコ台は大きく一般台、ヒコーキ台、一発台、権利台、スリーセブン台に分けられる。また前作同様釘を見ることもできるぞ。



釘を見る

拡大された釘を向いて開いているのが入りやすいのだ。上



## ロストワールド

いわゆるスリーセブン台。同じ色、同じ数字が揃えば大当たりとなり、鳥の羽のアタッカーが開く。



## ぱちんこおやし

中央に箱を持ったおじさんが立っている。始動チャッカーに玉が入ると、おじさんが頭を下げる。



## カッパ

パチ夫くんが最後に挑戦する台。デジタルの周りがルーレットになっており、文字盤自体が回る。



## カラーウォーズ

CD-ROM  
5月下旬発売予定  
価格未定  
オセロ  
コンティニュー・バックアップメモリ  
マルチタップ対応(最大4人)  
50% (1月20日現在)

「カラーウォーズ」は4色または2色で行うオセロゲームだ。4×4×4のマスマ目内に自分の色のボールを置いて、他の色のボールをはさんでいく。そして最後にもっとも多くの色の残っているプレイヤーの勝ちだ。モードは3種類。パーティモードは最大4人まで遊ぶことができる。自分のボールを置いていくだけではなく、相手のボ

## アドベンチャーモード

歴史に名を残した人々が住むという伝説の楽園「カラーワールド」を舞台にストーリーは進行していく。日本編と世界編の2つに分か

なかなかに斬新なゲーム画面。4人でプレイすると盛り上がりそうだね



ールを爆発させたり、ボールの色を交換したりする9つのイベントがある。ベーシックモードはイベントがない1対1の真剣勝負。相手を人間にするかコンピュータにするか選択できる。アドベンチャーモードはビジュアルが入ったストーリー仕立てになっている。

れていて、各15ラウンドを戦う。1ラウンドは4回戦で、5ラウンドクリアごとにビジュアルシーンが入っている。ボスにはかわいいキャラクターも登場するのだ。



## 主人公

数々の強豪たちに立ち向かうたのもしい主人公



## パンクねえや

男まさりのバンド野郎。実はジャンヌ・ダルクだ



## ぷるるちゃん

とても色っぺー姉さん。実はマリリン・モンロー

※「カラーウォーズ」の画面写真は開発中のものです。

## INNER EYES

### 『パチ夫くん』の秘密

『パチ夫くん』シリーズはファミコンから数えて今回で5作目。すでに次のタイトルも挙がっており、コナツツジャパンの看板ソフトといったところだろう。そのあたりのお話をコナツツジャパンの田村さんにうかがってみた。

**編集部** パチンコゲームにこだわるのは何か理由があるんですか?

**田村** 日本全国のパチンコファンのために、コナツツジャパンではパチンコゲームを作り続けることでしよう…。なーてね。

**編集部** 『パチ夫くん』は前作はCD-ROMで専用コントローラ付きでしたが、今回HUCARDでの発売となったわけは?

**田村** 全国の『パチ夫くん』ファンからの熱い要望がありまして、発売とあいになりました。

すでに発売中なのだ

**編集部** 今回は専用コントローラ(5800円税込)は別売りですね?

**田村** 専用コントローラはお家をパチンコ屋さんに変えてしまう魔法の道具! パチンコファンにはかせないでしょう。みなさん買ってくださいね。

**編集部** 田村さんは仕事以外でもパチンコをするんですか?

**田村** たま〜に、年1、2回くらいかなあ。なんといってもも下手だし、運はないし…。

**編集部** そうなんですか。田村さんにとってパチンコとは?

**田村** わたしにとってパチンコって…、ずばり『パチ夫くん』。これしかないでしょう。

よい子ほつろしちゃうぞ

## パチンコと私

田村麻里

今回の取材で、ひさびさにパチンコ屋さんに行きました。やっぱり欲がないと勝てるんですね〜。たくさん玉を持ってカウターへ向かうときの快感つたら…くっ! 編集部の方、ありがとうございました!

撮影協力: 新橋トップス

2人協力プレイで惑星メルを救い出そう!

## 出たな!! ツインビー

何ともかわいらしい雰囲気シューティングゲーム『出たな!! ツインビー』。前半は楽にクリアできるものの、後半はその画面から想像できないほどの、熱い戦いが待ち受けている。今回は、後半ステージを紹介する。

**Hu** Huカード(4Mbit)

2月28日発売予定

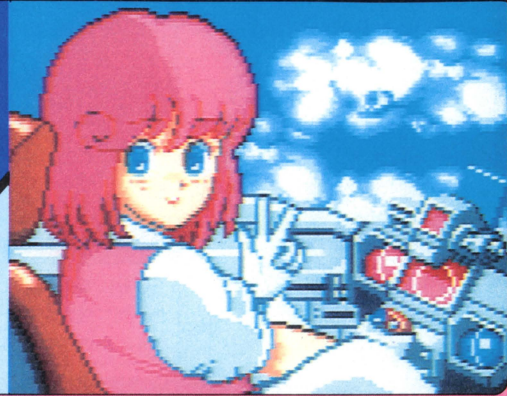
6800円(税別)

シューティング

コンティニュー

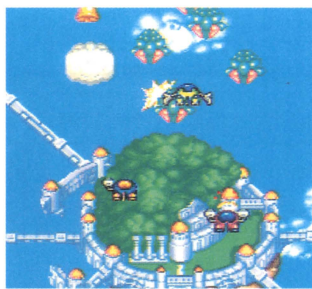
マルチタップ対応(最大2人)

100%(1月17日現在)



## ほめほめとした雰囲気で開催する、か~わいシューティング

アーケード版、X68000版で人気の『出たな!! ツインビー』。今回も、前作『ツインビー』に引き続き、ほのぼのとした雰囲気の中でゲームは展開していく。PCエンジン版は、アーケード版に比べて1ステージ分減ってしまったが、2人同時プレイも可能になっているのだ。また、2人プレイでできない攻撃もあるので、2人プレイをおすすめしたい。



①スペシャルグインビー攻撃で、敵をけちらしてるんですけどもぅ〜

### かわいいビジュアルシーンもあるよ

『ツインビー』では、ボスを倒すとそのまま次のステージになったが、『出たな!! ツインビー』では、かわいいビジュアルシーンが加わったのだ。このビジュアルシーンは、ストーリーとは直接関係

はないのだが、テレビアニメでいうアイキャッチのようなもので、ボスを倒した後に一瞬のやすらぎを与えてくれる。『出たな!! ツインビー』の雰囲気が、十分に伝わってくる楽しいデモだ。



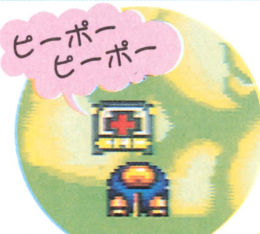
②手の上で思いっきり跳ねた後、Vサインを送るツインビーくん



③メロロラのためにガンバレ!

### 誰でも楽しめる親切設計

このゲームは、敵にやられてコンティニューした場合、パワーアップとバリアが装備された状態で復活するのだ。また、敵に両手をやられると地上攻撃ができなくなるが、1機につき一度だけ救急車が飛んできて修理してくれる。



ピーポー  
ピーポー

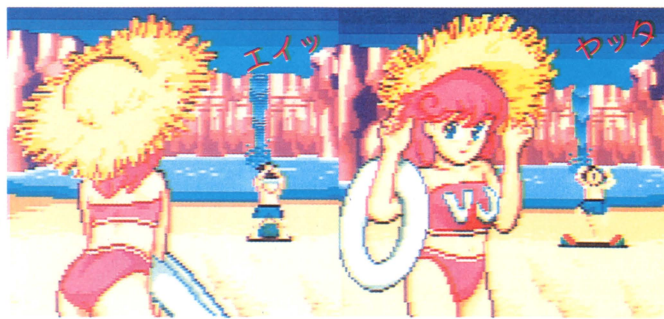
④両手をやられると、救急車が登場するぞ



⑤コンティニューすると、この状態から始まる。う〜ん親切設計だね



⑥救急車に入って、ハイ元通りになりました。よーしガンバレぞー!



⑦ウインビーちゃんだけでなく、後ろのツインビーくんにも注目してね!

# 舞台は惑星メル! 全6ステージにわたるツインビーたちの戦い

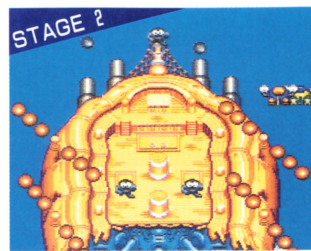
ツインビーたちの戦いの舞台は、はるかかなたの惑星メル。そこは、邪悪な異星人イーバの手によって、滅ぼされようとしていた。惑星メルの女王メローラの願いによって、ツインビー、ウインビー、グインビーは惑星メルへと向かった…。

前号では、ステージ1と2を中心に紹介したので、今号ではステ

ージ3以降を紹介する。前半ステージは比較的簡単なので、このゲームの醍醐味でもある2人同時プレイがじっくり楽しめる。だが後半ステージは、一度死んでしまうと復活が厳しいくらいの難易度になっているのだ。さらに、2周目になるとその激しさを増す。はたして惑星メルを救えるだろうか？



STAGE 1  
①緑がきれいな1面。楽勝やー



STAGE 2  
②ボスが多彩な攻撃をしてくる2面

## STAGE 3 天空の要塞

風の谷(1面)、雲海(2面)を越えて、ツインビーたちは天空の要塞を目指した。この見所は、何と言っても背景が2重スクロールすること。アーケード版の雰囲気そのままなのだ。ボスは風車野郎。羽の部分に弾が当たると、当たった方向に羽が回転するのだ。



風車野郎



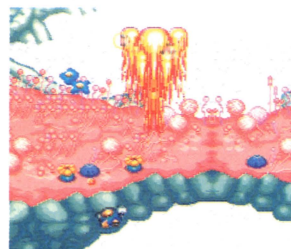
③3人が勢ぞろい! 飛ばせ鉄拳、ロケットグインビー(何か違う)



④背景の2重スクロールが見物の3面。う〜ん青空がきれいだなあ

## STAGE 4 死の谷

惑星メルの中心部のコアより、熱エネルギーが発生している地帯。多量の湿気のため、地上はカビに覆われている。カビといっても、見た目はきれいなステージだ。ボスはメカクラゲ。一定の間隔で、電撃攻撃を仕掛けてくる。さらに、2本の触手がやっかいなやつだ。



⑤ボタンを押したままにすると、強力なビッグショットを撃てる



メカクラゲ



⑥メカクラゲの電撃攻撃! 当たったら黒コゲになっちゃうよー

## STAGE 5 地下水源

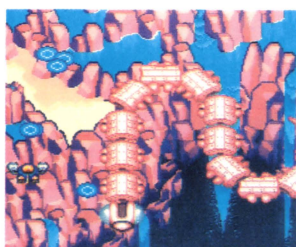
イーバによる侵略以前に、メルを流れていた河川で、メル星人の憩いの場所だった。このステージは、いくつもの滝を水が流れていく、とっても美しいステージだ。ボスはレッドうつほカモン! 倒すごとに色を変えて、幅広い攻撃をしてくるイヤなやつだ。



レッドうつほカモン!



⑦水がきれいな5面。見とれている暇もないほど、攻撃が激しいぞ



⑧倒しても、色を変えてよみがえってくる。早くくたばらんかーい

## STAGE 6 アンモニア地帯

イーバの帝王が潜む秘密の地底都市。有毒ガスが立ち込めており、イーバ星人以外の生物は生きられないのだ。このステージの見所は、ガスガラススタースクロールすること。動きの滑らかさは、X68000版にも負けていない。そして最後には、イーバ帝王が待ち受ける!



⑨イーバまであと少し。ヤツを倒すことを約束するぜ、メローラ!

⑩ラストスクロールがすごい!



⑪いよいよイーバとの戦い。メローラちゃんのためにがんばるぜ!



最後に待ち受けるイーバ帝王とは?

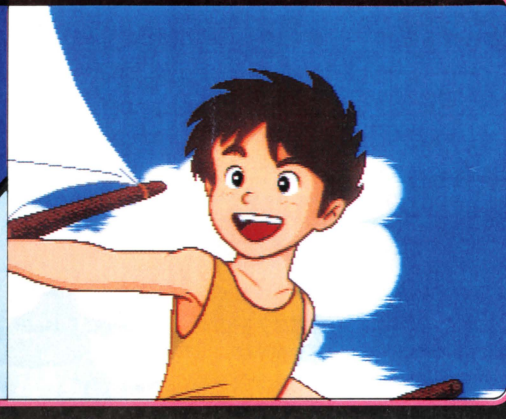
# 日本テレネット

日本アニメ界のあの名作がゲームになった

## 未来少年コナン

十数年前にテレビ放送された日本アニメ界の名作が、アクションゲームになった。今回は100以上ものパターンを持つキャラクタの動きと、前半第3章までの見どころをバッチリお見せしよう。特別プレゼントもあるよ！

CD	スーパーCD-ROM <sup>2</sup> 専用
	2月28日発売予定
	7200円(税別)
	アクション
	コンティニュー
	90%(1月20日現在)



### キャラクタやストーリーは懐かしのアニメをそのまま再現!!

なつかしのテレビアニメを使った一風変わった感じのアクションゲーム。キャラクタやストーリーなど何一つ手を加えずテレビシリーズを忠実に再現している。つまりオープニングシーンから、声優さんのキャスティングまですべて昔のまま。当時アニメを見ていた人にはこたえられない作品でもあるだろう。また、会話部分がアドベンチャー風に作られている。そのためこれまで物足りなさを感じ

①実は話をしているのだ。かーわいい声でしゃべるんだよねえ、これが



②「気を付けて、コナン」と見せるラナ。何とけなげでかわいいの♡

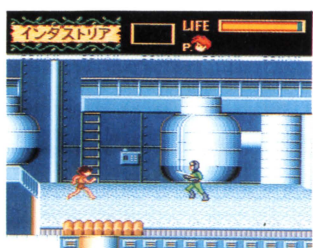


③アニメそのままのビジュアルです。たキャラクタの感情、対人関係の微妙なニュアンスなどもうまく表現されている。



④横にセリフが出ることもある。このほうが親切なのかもしれないね...

⑤ゲームの中はこーんな感じに進めて行く。行け! 進むのだコナン



### 一風変わったコミカルな動きをする主人公!

主人公コナンは、壁を走って登ることまでしてしまう元気な男の子だ。残念ながらゲーム中では壁を登ることはできないが、人間離れた野性的な動きはテレビシリーズとまったく変わらない出来ばえだ。さらに各キャラクタの動きも、とてもなめらかで、見ていて飽きることがない。テレビ同様のコミカルな動きは健在なのだ。

あっとっ



⑥あぶないっ、今にも落ちてしまいそうなポーズだぞ!



コワイッ

じ〜んっ  
足がイタイゼ



⑦わーっ足がジンジンしてすっごく痛そうやだなあ

ジャンプ



⑧ポーんと元気に飛ぶコナン少年。かわいいよねえ...



⑨足をバタバタして何か変な感じがする。うーん



⑩まっ、股を開いてズボン切れたりしたら、笑えるね

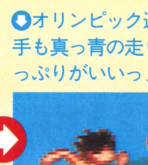


### コナンの動きいろいろ

走るコナン



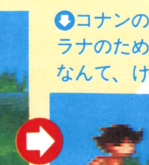
⑪走る動きがなめらかで、いいねえ子供はお元気で♡



⑫オリンピック選手も真っ青の走りっぷりがいいっ!



⑬うーん、元気で野性的で何とも言えないぜ。えへへ



⑭コナンの雄姿だ。ラナのために走るなんて、けなげね



# 少女を守るためインダストリア軍に挑む少年の原始的(?)活劇

ストーリー性を重視したアクションゲームなので、難易度も低めで誰にでも単純に『未来少年コナン』のストーリーを楽しめるよう

になっている。そのため普通のアクションゲームでは各ステージごとに出てくるボスも、このゲームでは各章ごとのボスがいない。つ

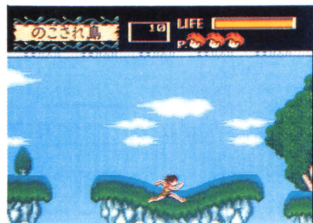
まりストーリーに関係ないものは何であろうと一切出ない。またコナンの攻撃方法も、アニメ同様、素手またはモリと、すごく野性的。

## 物語をいろどる登場人物

このゲームはアクションものには珍しくストーリー性が強い。そのためキャラクタ1人1人が重要な役割を持つことになる。またどのキャラもテレビとまったく同じ人物設定なのだ。

## 第1章 のこされ島

主人公コナンが、自分の運命を変えてしまう少女ラナと出会う。この少女との出会いにより冒険が始まるのだ。この章は最初のステージだけあって、ステージの長さも短く、敵も後半だけと、難易度はかなり低く設定されている。まずは腕ならしだ。



①正義の少年コナンが、今日も行く  
②全体的に明るい感じのする画面

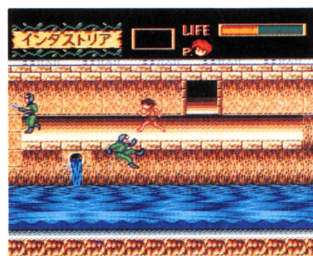
## 第2章 インダストリア

さらわれてしまったラナを助けに行くコナン。ジムシーという少年と出会い、彼と一緒にインダストリアへ向かう。この章の舞台になるのは敵の基地で、まるで迷路のようになっている。前半の難易度は第1章とあまり変わらないが、さすが敵地だけに後半は敵攻撃も多くなり数段難しくなってくる。



①前半はジムシーとのかけっこだよ

①水が冷たそうだよーっ。ガンバレコナン、君の未来はとっても明るい



## 第3章 ラオ博士

ラナを助け出したコナン。ここでは最初にラナのおじいさんラオ博士との感動的な出会いがまっている。しかしラナを助けたかわり

①ラナとおじいさんの感動の再会を祝して♡



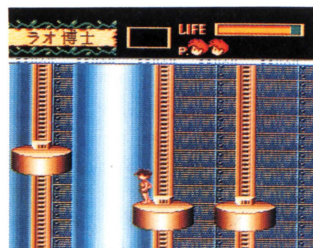
感動の再会…

にジムシーたちが捕まってしまう今度は彼らを助けに行くのだ。舞台は第2章と同じインダストリア

①仲間を助けるために進めコナン!



の基地なので、また迷路のような場所を進むことになる。この章では手動の変なロボットに乗ったインダストリアの兵士も登場。



①基地の中は仕掛けがいっぱいだよ



コナン

元気で野性的な主人公。ラナに会う前は文明とかけ離れた生活をしてきた少年



ラナ

明るくかわいい悲劇のヒロイン。インダストリアに追われている。薄幸の美少女



ラオ博士

ラナのおじいさん。インダストリアが欲しがっているほどの大人物でもある



ジムシー

コナンとちょっとしたことから友達になる少年。無邪気で明るい性格のいい子



おじい

コナンのおじいちゃん。悲しいことにゲームが始まってすぐに死んでしまうのだ



ダイス

コナンをインダストリアに運んでくれる船の船長さん。ラナのことがけっこう好き



モンズリー

インダストリアからラナを追っている女司令官。本当はとても優しい人なのだ

INNER EYES

プレゼント!

日本テレネットからプレゼントのお知らせだよ。未来少年コナン

あて先はこちら

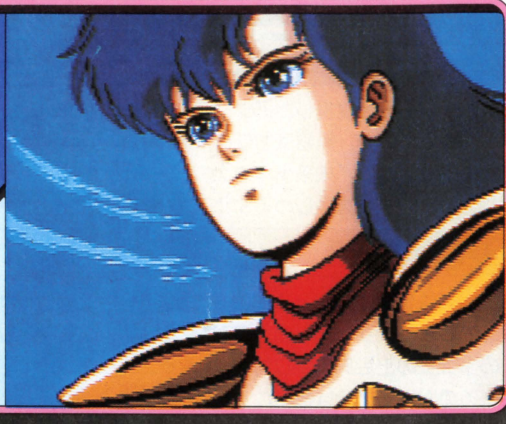
のポスターを抽選で5名の方にさしあげます。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、本誌に関する意見などを添えて下記のあて先まで。2月29日までの消印有効。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM PCエンジンFAN  
「コナン」プレゼント係



①これがコナンのポスターなのだ。ファンには欲しい!一枚がなっ♡

普通の女子高生、優子が「ヴァリスの戦士」に

# 夢幻戦士ヴァリス



メガドライブ版『夢幻戦士ヴァリス』はカートリッジですでに発売中だ。しかし『ヴァリス』の売りでもあるビジュアルシーンは、CD-ROMの特性をいかしたPCエンジンのほうが、その魅力を十分に引き出している。

<b>CD</b>	スーパーCD-ROM <sup>2</sup> 専用
	3月19日発売予定
	6980円(税別)
	アクション コンティニュー
<b>90%</b> (1月20日現在)	

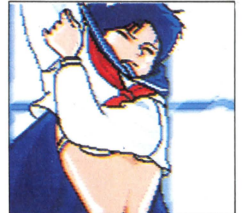
## リメイクされて進化したゲームシステム

『ヴァリス』シリーズの魅力のひとつは、キャラクタが直接語りかける美しいビジュアルシーンだ。ストーリー的には第1作となる今回の見どころは、優子の「ヴァリスの戦士」として成長していく過程だろう。どこにでもいる、普通の高校生だったころの優子がオープニングで描かれている。

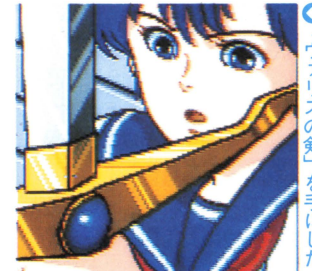


①ベッドの中で眠る優子。普通の高中生だ

④今回はうれしいサービスシーンも入っている



③お別れのあいさつに来たという麗子。どうしたの?



⑤「ヴァリスの剣」を手にした

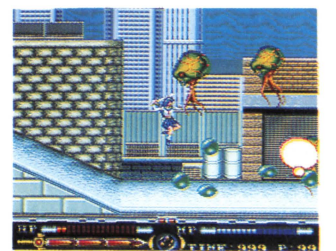
### 練りこまれた攻撃方法

PCエンジンの『ヴァリス』シリーズはこの作品で4作目。毎回、ストーリーだけではなく攻撃方法などのシステム部分を、より良いものにしようという試みが見られる。今回はその集大成と言っても

②カッター。3段階目では頭上を攻撃できる。連射可能でけっこう便利



いいだろう。攻撃方法は、武器を使った攻撃と魔法攻撃に分けられる。武器を使った攻撃は5種類あり、3段階までパワーアップする。魔法は元祖のパソコン版にはなかったが、新たに加えられている。



③アークショット。爆弾を投げて攻撃する。威力は5種類の武器中最高

### 新要素「魔法攻撃」

魔法攻撃は全部で5種類ある。最初からすべて使えるわけではなく、各面のボスである暗黒5邪神を倒すことによって手に入る。

		ルーンバリア
アースクエイク		フレイムリング
アイスフェザー		ギガサンダー

### PCエンジン前作までは?

PCエンジンに初めて登場したのは『ヴァリスII』。システムは当時としては決して完成度の高いものではなかったが、移植される度にマイナーチェンジされ、現在のシステムとなった。

武器は4種類。プレイヤーを助けるアイテムあり。	キャラクタ・チェンジで武器は3種。魔法あり。	IIIのキャラクタ・チェンジをさらに発展させた。

### メガドライブは?

基本的にはPCエンジンと同じ。グラフィックの関係で多少違う程度だ。

# 暗黒王ログレスひきいる暗黒5邪神

今回の『夢幻戦士ヴァリス』はパソコン版のリメイクにあたる。その際、新たに暗黒5邪神というボスキャラクターの設定が作られた。ゲームには直接の関係はない部分だが、彼ら(?)の一人一人にバックストーリーが付け加えられることによって、ストーリーにふくらみが出るのだ。それぞれのボスに個性が出ている。

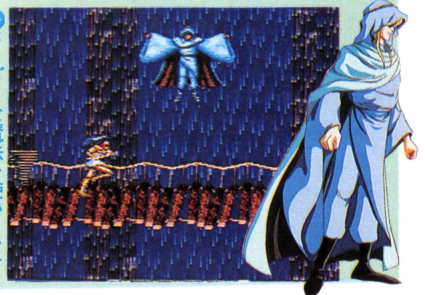


●暗黒5邪神を相手に成長する優子

## 風邪 アイザード

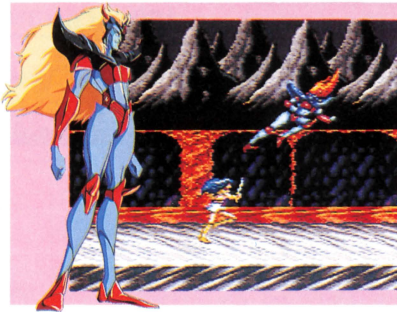
暗黒5邪神の中では最も人間に近い容姿を持ち、その知能の高さと魔法の知識はログレスも一目置いている。暗黒界では珍しく戦いをあまり好まず、カカってきた火の粉だけをはらう。仲間のあだを討つために優子と戦う。倒すとルーパリアの魔法をもらえる。

●さまざまな魔法を使いこなし



## 地邪 ガイザー

優子が最初に戦う敵。あまり頭はよくないが、腕力と耐久力は抜群。魔法を2種類使いこなし、体をまとめて体当たりしてくる。暗黒5邪神の中で一番ログレスへの忠誠心が強く、口数の多いベノンを嫌っている。倒すとアースクエイクの魔法をもらえる。



●すばやい動きで奇襲してくる

## 炎邪 ベノン

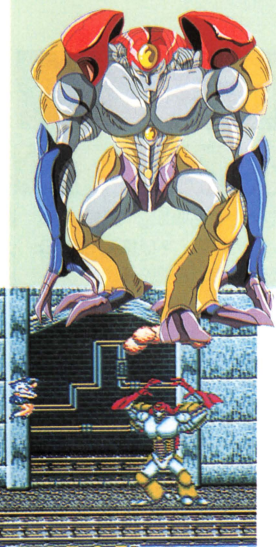
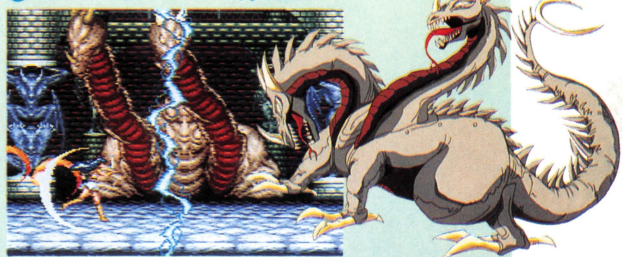
自信家だが強い者には逆らわない主義なので、うわべではログレスに忠誠を尽くすふりをしている。炎を用いた魔法を使い、その身軽さをいかしてジャンプキックを多用してくる。アイザードに強いライバル心を持っている。倒すとフレイムリングの魔法をもらえる。

●その大きな翼で空中を飛び回り、氷の羽を放ってくる

## 雷邪 ヴォルデス

ドラゴンの姿をしているが、2本の首を持っており脳が2つあるので、知能は極めて高い。それぞれの角から稲妻やリングビームを放つ。暗黒界にログレスが現れるまでは、その圧倒的なパワーで恐れられていた。倒すとギガサンダーの魔法をもらえる。

●ログレスに次ぐパワーの持ち主だ



●直接体を使った体当たり攻撃や地震の魔法を使ってくる



## 氷邪 ギーヴァ

性別は一応女。両腕が大きな翼になっており、戦闘そのものよりも情報活動を得意とする。通常は、ギーヴァが情報を集めてガイザーが実行するというパターンが多く、自らが戦闘におもむくということはありません。倒すとアイスエーザーの魔法をもらえる。



●絶対的な暗の力を持つ。こいつを倒して夢幻界に光をとりもどせ

## 暗黒王 ログレス

暗黒界に君臨する王。どんな生物でも持っている、暗の部分に作用するといわれる邪悪なパワー、「ヴェカンタ」を思いのままに操る。その力で優子の親友の麗子を暗黒界の戦士にした。夢幻界、現実界を破壊して全世界の支配をもちろんでいる。「ヴァリスの戦士」優子が倒すべき真の敵だ。



## INNER EYES

### RIOTからのお知らせ

日本テレネットグループの一員のRIOTでは、合計250名にオリジナルグッズが当たる、「RIOTファン感謝プレゼント」を行う。プレゼント商品は、  
OPCエンジン  
『未来少年コナン』カードラジオ 50名  
『夢幻戦士ヴァリス』Tシャツ 100名  
○メガドライブ  
『コスミック・ファンタジーSt



●ファンはぜひ手に入れたいね

ories」掛時計 50名  
『魔法の少女シルキーリップ』  
CDケース(2個組) 50名  
上記のソフトまたはメガドライブ用ソフト『アスプリンガー』に入っている応募券を1/ガキに貼って送ろう。詳しくは、ソフトに同封されている応募券を参照のこと。ファンにはうれしい企画だね。

究極生命体兵器に変形して「シング」を破壊せよ

# サイキック・ストーム

このゲームの売りの1つにグロテスクな敵キャラクターが挙げられる。この敵「シング」の何にでも同化する設定は、映画『遊星からの物体X』の謎の生物の設定によく似ている。今回はこの敵キャラクターを中心に紹介しよう。

CD

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

3月13日発売予定

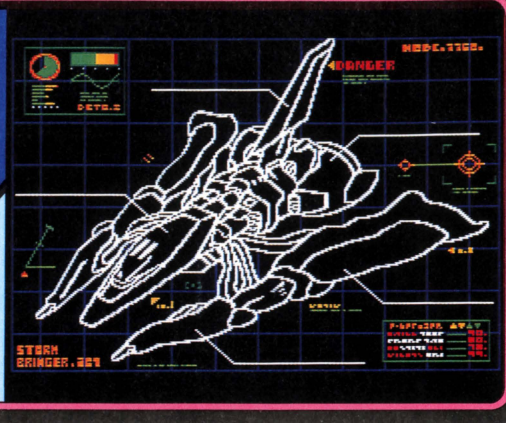
6980円(税別)

シューティング

コンティニュー

マルチタップ対応(最大2人)

100%(1月17日現在)



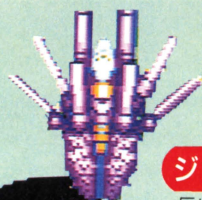
## 未知の生命体に超生命体兵器で戦いを挑む

自機「ストームプリンガー」は、敵である「シング」の細胞から造られた。機体は1種類だが、パイロットの精神波動の高まりによって、それぞれまったく形態の異なる究極生命体兵器へと変形する。



カール

経歴が謎に包まれている諜報のプロ。ブラック・クラブを操る。



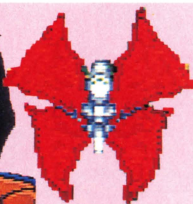
ジョー

長い戦歴を持つ元海兵隊員。パープル・ヘッジホッグを操る。



アレックス

もとは空軍のエース・パイロットだった。スカーレット・パピオンを操る。



ナスターシャ

「ストームプリンガー」の開発者の1人。ブルー・スコルピオンを操る。



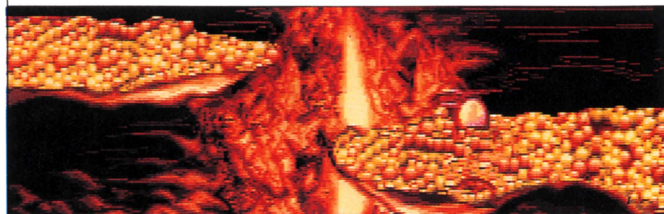
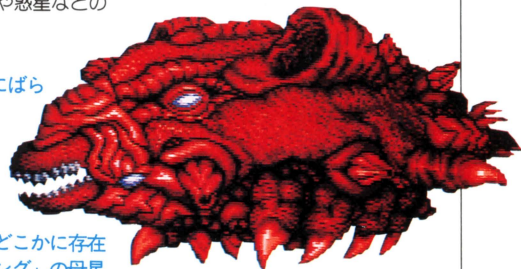
### 未知の生命体「シング」とは!?

決まった形態を持たず、その時々に応じて形態を変える恐るべき戦闘生物「シング」。彼らの細胞はそのひとつひとつが意思を持ち、他の生物はおろか機械や惑星などの

無機物までも吸収・同化してしまう。「シング」を破壊できるのは、同じ細胞から造られた「ストームプリンガー」だけなのだ。

●「シング」を宇宙にばらまく役目をしている「X」と名付けられたキャリア型シング

●銀河系の中心部のどこかに存在するといわれる「シング」の母星



INNER EYES

レーザーソフトのカレンダー

日本テレネットグループの一員であるレーザーソフトから、特製卓上カレンダーをプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名を書いて右記まで。締め切りは2月

1992  
CALENDAR

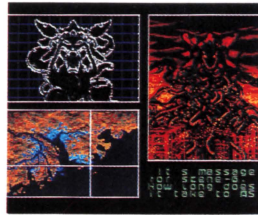


28日の消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN レーザーソフト・プレゼント係

コンパクトだけど実用的に作られている

# 「シング」の根源を叩きつぶすためにその母星を目指す

このゲームは全7面で構成され、そのうち3、4、5面はプレイヤーの意思で順番を変えることができる。またX面とよばれる不定期遭遇面が1面あり、激しい攻撃を仕掛けてくる。各面は高空から低空へという流れで構成されている。



「シング」の侵略はついに地球にまでおよんだ

## STAGE 1 NEW HONGKONG CITY

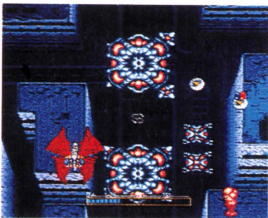
最初のステージは宙暦0092年のニュー・ホンコン・シティだ。地上には、まばゆいくらいに光を放つ超高層ビルが建ち並び、「100万ドルの夜景」は健在のようだ。だが低空に降りてみると都市の中心部では「シング」の侵略がかなり進行していた。自機はまだ弱いので苦戦を強いられるだろう。で苦戦を強いられるだろう。



レーザーも真正面では無力

大都市の地面に根をはり、地球に同化しようとするグリーンガボル

低空へ降りてみると、都市はかなりの被害を受けていた



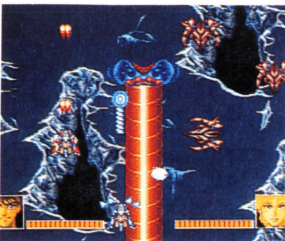
## STAGE 2 SATELLITE EUROPA

地球が「シング」に同化されてしまうのを防いだ「ストームブリンガー」は、「シング」を根源から叩きつぶすためにその母星を目指して宇宙へと飛び立った。ステージ2は木星の輪を抜けて衛星エウロパへと向かう。酷寒の世界での戦いとなるこのステージでは、飛び交う氷の固まりを破壊しながら進んでいかななくてはならない。

木星の輪の真っただ中は氷の固まりが飛び交い、戦いには不利な場所



この極太レーザーは触れると引き寄せられてしまうのだ



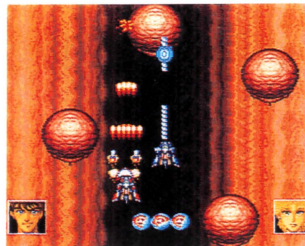
ボスのダブルジョーズは口から細胞の破片を放ってくるぞ

## STAGE 3 ULANOS

もともとはエネルギー採取用プラントだったガス状惑星ユラノス。しかし今では「シング」たちの天下だ。激しく流れ渦巻くガス雲の中

## ULANOS

中で戦いは続く。あちこちに風船のような構造をした得体の知れない物体が浮かび、遠くでは雷が光っているという奇妙な世界だ。



この風船みたいな奇妙な物体はいったい何なのだろうか？



いくつもの目玉を持ち、稲妻を放ってくるG・フローター

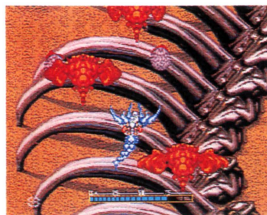
## STAGE 4 UL'GLACE

太古には巨大生物が生息していたが、大きな気候の変化で全体が砂漠化してしまった惑星ユル・グレース。地上には絶滅した巨大生物の化石がいくつも横たわっている。吹き抜ける砂嵐の中、敵の攻撃は激しさを増してくる。

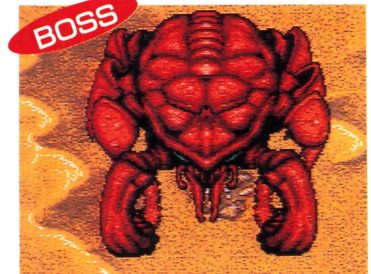
## UL'GLACE



地上にドラゴンがいる



砂漠に横たわる化石はかなり巨大な生物のものだったらしい



ボスはシェル・キャリアード

## STAGE 5 TRIDENT

その表面の90%が海に覆われている海洋惑星トライデントは、全ステージ中最も幻想的なステージだ。ゆったりしたBGMによって

## TRIDENT

暗く静かな深海の中を進んでいく。だがこの広大な海も「シング」の巣窟と化していたのだ。

海ガメみたいなやつはただ泳ぐだけで敵意はないようだ



ボスは無数の触手を持つイカ型シングのスワームド・サッカー

# ライトスタッフ

映画的制作手法を用いたゲーム作りに注目

## テラフォーミング

通常の横スクロールシューティングのスタイルをとりながら、デザインの統一や、練りに練られたシナリオなど、今までのものとは一線を画すこの作品。開発中の画面ではあるが、明らかにされているすべての情報を掲載。

**CD** CD-ROM<sup>2</sup>・スーパーCD-ROM<sup>2</sup>両対応

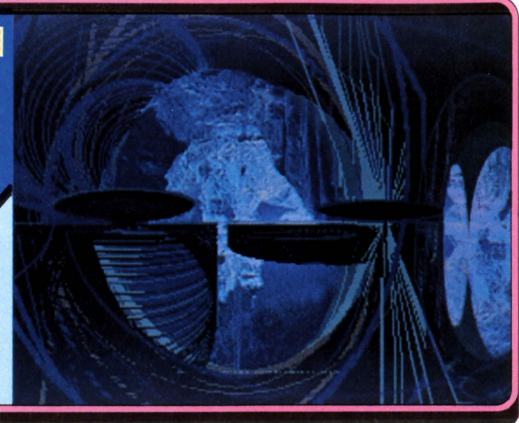
4月下旬発売予定

6800円(税別)

シューティング

コンティニュー

50%(1月20日現在)



## 豪華スタッフを起用した、ぜいたくなシューティング

このゲームはまずゲーム全体のイメージを作成し、それに合わせてグラフィックなどを制作していく制作手法を用いている。グラフィックも背景からすべてのデザインを1人に任せることにより、世界観の統一を図っているのだ。

さらに、そのグラフィック関係のデザインを担当するのは「ブレードランナー」の美術デザインで世界的にも有名なシド・ミード氏。サウンド担当には、セガのアーケードゲーム「ギャラクシーフォース」などのBGMを手掛けた実力派の林克洋氏を起用するなど、豪華メンバーを揃えている。



●美しい背景の中での戦闘シーンだ

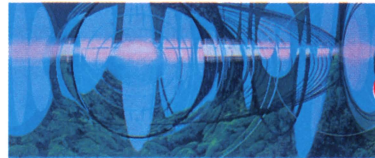


●奥行きを感じるラインスクロール

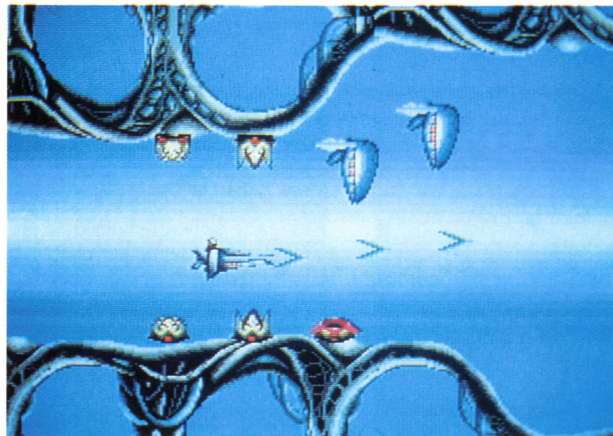
### 原画をベースにグラフィック化

このゲームで使用される背景は、すべてシド・ミード氏のデザインによるもの。シド・ミード氏が愛用のマッキントッシュ(米アップル社製)で描いたグラフィックをPCエンジンのゲームとして再現

しているというわけ。左下の写真がミード氏が描いたグラフィックで、右下の写真が実際のゲーム画面だ。ミード氏のイメージがちゃんとゲーム画面に反映されているのが分かるかな?



●シド氏がマッキントッシュで描いたグラフィックをゲームにするとこうなる。忠実というわけではないがミード氏も満足な結果



●未知の惑星は幻想的な世界。ミード氏ならではの幾何学的なデザインが素晴らしい

### テーマパークなどメディアミックスに展開

『テラフォーミング』はコンセプトからちゃんと考えられた作品なだけに、ゲームだけに限らずマルチメディアでこのゲームの世界を再現していく予定なのだ。

まずは都市型テーマパーク。もちろんデザインはシド・ミード氏によるもので、『テラフォーミング』のコンセプトを引き継いでいる。さらにはコミック化も予定されているのだ。

ゲーム機もPCエンジンだけに限らず、スーパーファミコン(発



●渋谷で行われた制作発表会の図

表は西華アメリカ)や、MEGA-CD(発売は/バック・イン・ビデオ)での移植なども予定されている。

# ゲームは映像を持った次世代のエンターテインメントだ!!

## SYD MEAD SPECIAL INTERVIEW 『テラフォーミング』に構築されるシド・ミードの世界

平成3年12月13日、『テラフォーミング』の制作発表会に出席するために来日していたシド・ミード氏をキャッチ/インタビューを行うことに成功した。世界的に有名であるミード氏だけに、分単位の超過密スケジュール。そのため、わずか1時間程度のインタビューではあったが、巨匠の遍歴を垣間見るには十分な時間であった。

### ゲームは映画と似ている?

**編集部** ミードさんはこれまでにSF映画のデザインというジャンルで活躍されてきたわけですが、ゲームのグラフィックデザインをされた感想は?

**ミード** ゲームというのはストーリーやグラフィック、キャラクターにメカニックという要素を合わせて成り立っている。これは私が今まで手掛けてきた映画と似ている

ようで、実は全く異なったものだ。今回はライトスタッフのメンバーの力を得て、私のアイデアやデザインのゲーム化を実現することができた。

### ゲームと映画の違い

**編集部** コンピュータによるゲームと映画ではメディアが異なりますが?

**ミード** これまでに2つのゲームのデザインを担当したことがあるんだけど、そのときに一番感じた違いは映像の見せかた。映画だとカメラアングルなどを考えて映像を作っていくんだけど、ゲームでの映像というのは窓の外の景色のようにどんどん流れていくもの。だから映画に比べて平面的な感じになってしまうんだ。だが実際に動いている画面を見てビックリしたのは、立体的に見えたことさ。

**編集部** ミードさんはこのゲームのデザインにマッキントッシュを使用したということですが、コンピュータグラフィックスに興味はありますか?

**ミード** コンピュータによるグラフィックというのは気に入らなければすぐに消すことができ、しかもまたすぐに描くことができる。作業にあまり時間がかからなかった分、面白いものができたよ。

**編集部** このゲームに登場する敵は生物的なイメージがあるのですけれども…?

**ミード** ゲームの中で動かすことのできるキャラクタの大きさは、16×16ドットが基本という、本当に小さいものなんだ。私のアイデアはメカニカルな内部構造を持つ、



●怖い顔をしているけれど、実はユーモラス

生物的な動きをするものだったのだが、それをその小さなキャラクタで再現するというのは私自身のチャレンジでもあったんだ。

### 多くの人に見てほしい

**編集部** 『テラフォーミング』を待っているファンへメッセージを。  
**ミード** ゲームは私にとっても新しい世界。でも私自身、そうしてより多くの人々に私のデザインを見てもらえるチャンスが増えたことは嬉しいことだ。この素晴らしい作品はライトスタッフという、優れたメンバーと仕事できたからこそ作ることができたと思う。



●地球のように地球でない。そんな幻想的なイメージが加わっているというのがミード氏ならではのデザインの特徴だ

## シド・ミードが手がけた映像世界

シド・ミード氏は工業デザイナーやインテリアデザイナーの出身。彼を一躍有名にさせたのは『スタートレック』『ブレードランナー』『トロン』『エイリアン2』『2010年』『ショートサーキット』などのSF映画のグラフィックデザインだろう。斬新でありながら、機能的重視で実現可能なようなデザインは、以後のSF映画界に多大な影響を与えることになる。中でも『ブレードランナー』は日本にも熱狂的なファンを持つ、伝説的映画だ。そんな彼が今度はゲームという世界をデザインすることになったというわけ。ミード氏は今年で59歳。ゲーム業界の中にあっては確かに高齢だが、常に新しい分

野にチャレンジしていこうという情熱にはただただ脱帽。今後ゲーム業界を担う、ひとつの指針となっていくことであろう。

ゲームが待ちきれない人は、先にビデオでシド・ミードワールドに触



ブレードランナー



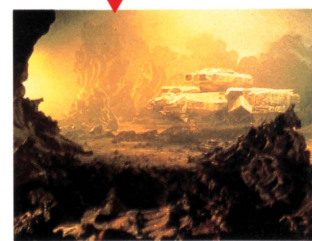
●●実在の建築物をアレンジさせて登場させたりもした、SF映画界不朽の名作だ

れてみるのもいいだろう。今回ここで紹介している『ブレードランナー』はワーナー・ホーム・ビデオから3800円(税別)で発売中。『エイリアン2』はフォックスビデオから3800円(税込)で発売中。また『ブレードランナー』の巻末にはシド・ミード原画作品集も収録されている。ファン必見/

### ●ミード氏はアイデアを絵にする



エイリアン2



●それが映画ではこのようになる

# パック・イン・ビデオ

妹のため幻の「川のぬし」を釣り上げろ!

## 川のぬし釣り 自然派

魔物退治やお姫さま救出の旅にいいかげん飽きてしまったRPGファンに朗報。ファミコンで発売され、釣りを題材としたRPGとしてマニアの間で静かな話題を呼んだ『川のぬし釣り』が、PCエンジンでも遊べるぞ。

CD	CD-ROM <sup>2</sup>
	3月27日発売予定
	6900円(税別)
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
90%(1月17日現在)	



## アウトドア感覚で楽しめるフィッシングRPG

従来のRPGに「魚釣り」の要素をうまくミックスした『川のぬし釣り 自然派』は、ファミコンからの移植だ。今回PCエンジンに移植するにあたっては、グラフィックのパワーアップはもちろん、CDの特性をいかして、川のせせらぎや鳥のさえずりなどの自然音が立体音響で聞こえる工夫がなされた。本物の釣りのだいたい味がそ



①一応ストーリーはあるが自由度はきわめて高い

のまま味わえるまではいなくとも、従来のRPGにはないのんびりとした雰囲気だされている。



- ①のんびりと自然音を聞くのも良い
- ②川のぬしの正体を見た者はいない



目指すは川のぬし!



③情報は自分の足で地道に探すもの



④ちょっと変わったダンジョンだ

### 釣りのためのアイテム・ショップ

主人公の住んでいる村には、宿屋、魚屋、釣具屋がある。これらは従来のRPGの武器屋、道具屋にあたる。ただし、このゲームは

お金を集めて次々により良い釣り竿を買っていくというわけではないとのこと。お金に関してはそれほど苦労する必要はないようだ。

⑤左上のやたら立派な屋敷がプレイヤーの自宅。どう一家系なんだ?



### 宿屋

体力	1	回復	85%
お金	0	道具	はい

よろしいですか? さうぞうごめつくり。

一晩休むと体力が満タンになる。宿賃は10円とかなり良心的なのだ。

### 魚屋

体力	1	回復	100%
お金	100	道具	命令

10cm	¥15
20cm	¥10
40cm	¥30
60cm	¥60
61cm	¥90

釣れているじゃないか! びくの中の魚一匹につき大

釣った魚をお金に変えてくれる。魚の大きさに金額が決まるのだ。

### 釣具屋

体力	5	回復	100%
お金	100	道具	命令

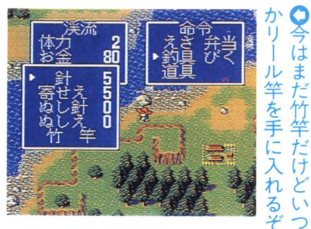
釣り竿	¥10
針	¥20
せき	¥200
磯	¥400
石	¥20

いらっしやいませ! どれに しましょうか?

釣りに必要なアイテムが揃っている。従来のRPGでいう道具屋。

# 今までにない一風変わった成長システム

このゲームの成長システムは少し変わっている。お金は川の魚を釣って魚屋に売ることによって稼ぎ、経験値は山の動物たちを倒すことによって得られるのだ。従来のRPGでいう「戦闘」が、2つに分かれていることになる。



今はまだ竹竿だけといったリール竿を手に入れるぞ

## 動物を倒して体力アップ

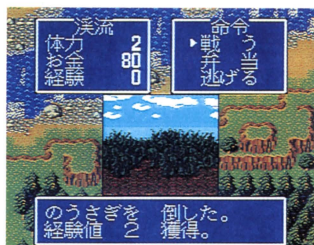
動物を倒すと得られる経験値によって、プレイヤーの体力はアップする。だが、この戦いにはちょっとした反射神経が要求される。「戦う」の命令を選ぶと画面上にアタックポイントが現れ、ランダムに移動する。このポイントが動物と重なったとき、タイミングよくボタンを押して攻撃するのだ。動物にはそれぞれ弱点があるぞ。

この弱点は耳うまく決めればダメージだが



うさぎが現れた！  
どうする？

容赦なく動物を倒しまくるのだ！



うさぎを倒した。経験値を獲得。



○で囲んでいる白い点がアタックポイント。次第に動きが速くなっていく

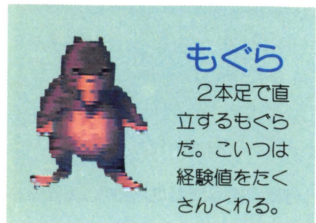
## こんな動物たちが相手だ

プレイヤーの行く手をさえぎる敵はみんなかわいい動物ばかり。できれば戦いたくはないのだが、より大きな魚を釣り上げるために



### あかねずみ

たかがねずみとあなどってはいけない。最初のうちはてこずるぞ。



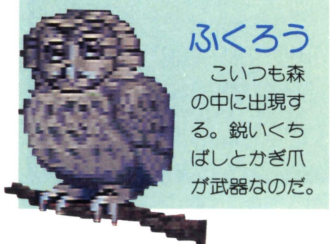
### もぐら

2本足で直立するもぐらだ。こいつは経験値をたくさんくれる。



### やまこうもり

森の中に出現する。こうもりはよく見るとけっこうかわいい。



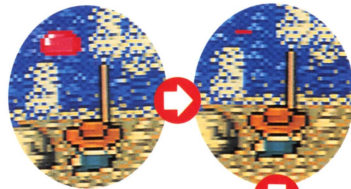
### ふくろう

こいつも森の中に出現する。鋭いくちばしとかぎ爪が武器なのだ。

## 魚を釣ってお金をかせぐ

魚の釣れるポイントはあらかじめ決まっている。あやしいポイントを見つけたら、「うき」を投げ入れて当たりが来るのを待つのだ。魚がヒットすると魚を引き上げる画面に切り替わる。ここでは魚との微妙なかけひきが必要。釣った魚は大きさに応じて村の魚屋が買い取ってくれるぞ。

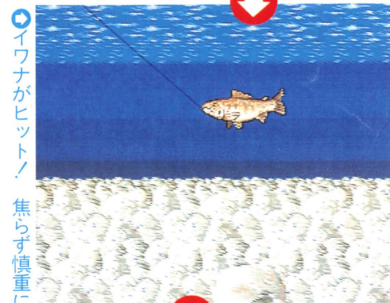
「うき」をあやしいところに投げ入れた。沈んだらすかさず引き上げろ！



逃がした魚は大きいかもしれない



失敗



イワナを釣りあげた。大きさは21cm。



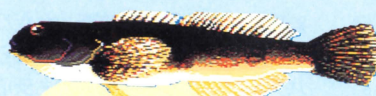
やったね！

びくがいっぱいになったら魚屋へ  
大きさは21cm。まずまずの出来かな？

## 魚図鑑もあるよ

これはただのビジュアルセレクトではない。ゲーム中に釣れる50種以上の魚のデータと、そのリアルなビジュアルを見ることができ

る本格的なものだ。また、プレイヤーがどの魚を何匹釣ったかというデータがここにセーブされる。



### カジカ

体長15cm みそ汁がうまい

### フナ

体長15cm 甘露煮が美味



### ニジマス

体長17cm 食用には不向き？

### ブラックバス

体長50cm スポーツ用



時の運がモノを言う硬派なパズルゲーム登場!

# マインスイーパー

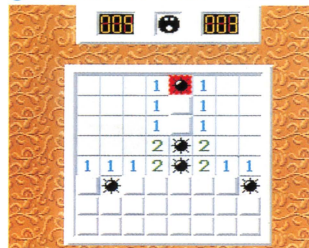
自分の頭脳と運の良しあしが勝敗を決めるパズルゲーム。今回はルールを中心にそれぞれのモードの遊びかたを紹介しよう。



## 神経衰弱パズルで機雷を探せ!

縦横に並ぶ正方形のマスの中に隠された、機雷を探し当てるといふパズルゲーム。遊びかたは簡単で、画面上に現れたカーソルを動かしてマスを1つずつオープンしていくだけ。しかし機雷のマスを開くとゲームオーバーになってしまうので要注意。オープンされたマスに書いてある数字は隣接しているマスの機雷の数を示しているため、機雷の場所を判断する重要な手がかりとなる。各ステ

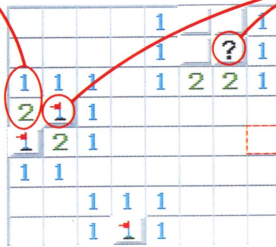
①こーんなカンジのゲームなのだ



ージごとに機雷の数が決まっています。機雷のマス以外をすべて開けるとゲームクリアとなる。

### 数字

この数字は、そのマスに隣接している8マスに隠されている機雷の数を示す。数字が出てきた時には隣りあっている周りのマスに注意してオープンしよう。これが機雷を探す重要なヒントになる。



### 旗と?

旗は機雷があると分かった場所に立てるもので、?は機雷かもしれないと思われる場所に目安として置くもの。使わなくてもゲームはクリアできるが、まちがってオープンするのを防ぐために便利。

## エディットモード

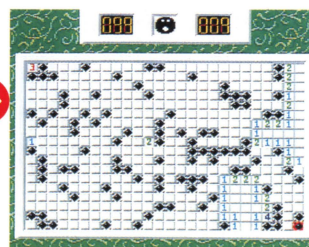
このモードでは、マスの数と機雷の数を自分の思い通りに設定できるよになっている。そのため、自分の好みに合わせてつくった



①一番簡単な遊びかたがこれ、しかし機雷にぶつかる確率が高そうだな

ページで遊んだり、腕ならし用に難易度を低く設定して楽しんだりという利用ができる。これならパズルゲームが苦手な人でも安心して遊べるよね。

②とても細かいマスだから簡単なのかもしれないが機雷の数がすごいね...



## プレイモード

このモードは、純粋にパズルのみを楽しめるようになっている。ゲームはレベル1からレベル3まであり、各レベルごとに難易度が

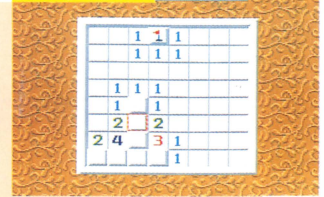
10段階用意されている。つまり全部で30面あると思ってもらえればいい。そのどのレベルから始めるか、どの段階から始めるかは、プレイヤーが自由に選べるのだ。

### 選ぶ!



③自分の好きなレベルから遊べるよ

### レベル1



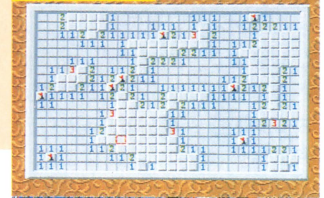
④レベル1でも油断は禁物なのだよ

### レベル2



⑤機雷の数も増えてきて、悩むなあ

### レベル3



⑥何だこれは...すごいなあ。うーん

## ザ ボイエジ

世界にまたがる7つの海を舞台にしたモードで、プレイヤーは海に沈む機雷を探すため船を操作していく。ゲームの遊びかたやル

ルはプレイモードとまったく変わらないが、大航海時代を思わせる壮大なビジュアルが挿入されたりと、雰囲気のあるパズルゲームに仕上がっている。

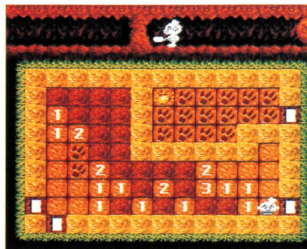


⑦世界の海をまたにかけて、進め! ⑧7つの海の平和を守る掃海艇!?

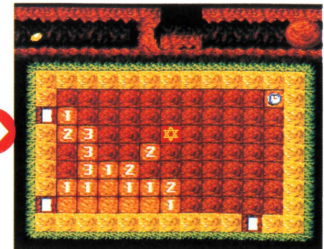
## クックズモード

このモードではプレイヤーはレストランのシェフ。ドラゴンの卵でオムレツをつくるために自ら危険を冒し、材料の卵を取りにい

という何とも職人かたぎなお話。このモードだけ他のモードと少々ルールが異なり、機雷のマスにぶつからないようにうまく操作して道をつくり卵を取ってくるのだ。



⑨卵を命かけて取りにいくののだが...



⑩危険を冒してまで食べたいのね?

# READER'S LAND

読者の読者による  
読者のための大放  
言パラダイス!

みんな元気!? 鬼は〜外、福は内〜!! っとなわけて、今月もHAPPYなリーダーズランドです♡ 受験生は最後のふんばりどき がんばって!! 外はまだまだ寒いけれど、春はすぐそこまで来ています。受験生もそうでない人も、ちょっとココで一服しませんか? ホットな気持ちになれるかも!? さあ、行ってみよう♡ (まどか)

評論家が  
大集合!

## 極私的ゲーム評

(読者評価点の〇カコミ数字は、'91年12月25日までに発表されたPCエンジンのゲームソフト全325本中の順位を示します)

### 沙羅曼陀

コナミ '91年12月6日発売 6000円(税別) Hムカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.000 <sup>⑨</sup>	3.750 <sup>⑭</sup>	3.825 <sup>⑬</sup>	3.700 <sup>⑮</sup>	3.850 <sup>⑭</sup>	3.850 <sup>⑬</sup>	3.025 <sup>⑳</sup>

#### ONE MORE CHANCE

RUNボタンを押した瞬間、これはダメだと思った。完全移植といいながらアーケード版と違いすぎる。ちゃちな音楽、自機の当たり判定、ボスの攻撃方法、その面ではないはずのアイテム、死んだ後の始まり方の違いと、数えればきりがない。

だけど個人的にスゴムカつくのは、あの反透明の弱々しいレーザーだ。これじゃあ、スーパーファミコンの「グラディウスIII」と変わらない出来だ。みんなは、このゲームの出来がいいと言っているが、私は納得できない。コナミは一体何をやってるんだろう。本物を持っている私には、ごまかしはきかない。「パロディウスだノ」で、もう一度出方をみてみようと思っている。

(茨城県/P. S. Aクン)

「その場復活」がなくなっちゃったため、最終面のシャッターが越えられずに涙したのはまどかだけではないです。

#### PCエンジンで感動の再現

内容はとても良い。私はゲーセンで昔よくやっていましたが、これといって違いはなかった。音楽もほぼ完璧と言って良い。実際にゲーセン版「沙羅曼陀」のテープを持っているくらいに音楽が好きなので(特に4面がいい)、それをPCエンジンでよく再現したなあと感動した。

でも、違いを言うと「その場復活」がなくなったこと。あと「しゃべる」と「二重スクロール」しないこと。

「その場復活」は場所ごとになったおかげで、パターンを覚えられるようになったから良い。でも、でもでも…コナミだから期待していた「二重スクロール」や「しゃべる」ができなかったのは非常に残念。まあ、不満はそれくらいのもんだけど。

(青森県/ALL BAKAクン)

「すきなほー、すびーだっ!」という音声合成、好きなのに…(本当はPICK-IT UP FOR SPEED-UP.だったっけ?)。

#### 違うゲームみたい…

はっきり言って期待はずれ。私はどちらかというと「グラディウス」よりも「沙羅曼陀」のほうが好きなので、なおさら残念だ。まず、業務用はやられると、その場復活できるのに、PCエンジン版は「グラディウス」のように途中まで戻される。何だか別のゲームをしているみたいだ。それに追い打ちをかけるように、敵の攻撃パターンも意地悪。1人プレイだと赤プレイヤーで遊べない点も不満(赤のほうが好きなのに…)。「エアロバスターズ」のように、赤と青のどちらかを選べるようにしてほしい。あと、業務用では武器を取ったときやボスが出現のときに音声合成が流れるのに、それもない。どうせなら4Mくらいにして音声を入れてほしい。

以上のように残念な点が目立つ。こんなのは高校時代に燃えた「沙羅曼陀」じゃないよ、というグチも出てしまう(笑)。もう少し細部に気を配ってほしい。

(大分県/宇田津知春クン)

音声合成は誰もが言う。ちなみに業務用が「エアロバスター」で、コンシューマ一用は「エアロバスターズ」です。

#### アーケードを越えた!

移植の出来はアーケード版を越えている。「ココをこうしたかったんだバージョン」とも言える。アーケード版は残機があっても一度ミスすれば「ハイ、おしまい」的なシビアな内容だったが、PCエンジン版は復帰ポイントを設けることで改善した。助っ人であるはずのパートナー機が邪魔だった点も、自機同士の当たり判定がなくなり解消。ミスailを撃つことで障害物をすり抜けられる理不尽さもなくなった。そして音楽。これは「究極タイガー」同様、アーケード版ではドン臭かったところが修正された。欲を言えば海外版のデモやニューCD同時発売など、後発のメリットをつけてほしい。私もする。(群馬県/葛西伸威クン)

裏切られたという意見の多い中、こんな見方もあるのね。確かに移植ゲームで間違い探ししてるワケではないけど…。



## コリユーン

ナグザット '91年11月29日発売 6800円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.260⑨	4.391⑩	3.565⑩	3.434⑩	3.608⑩	3.739⑩	3.521⑩

### 感動をありがとう♡

キャラクタが超かわいい// しかもシューティングゲームとしても良くてきている。ほど良いバランス、そして何と言ってもテンポがイイのだ。すごい// 本当にすごいゲームだ。さらに曲が超イイ//

ただ、画面がやや見にくいという気もした。でも、それはセイクツツーもんでしょう。そんなワケで、感動をどうもありがとう。

(埼玉県/浜村みるくクン)



可愛いけど実はシューティングマニアでも「アチノ!」と言わせる本格派。ソーカイ感なら『ノバ2001』に次ぐでしょう。

### ウレシイ残機の数…!?

あまり気に入ったので、誰かに自慢したくてしょーがなかった。で、友人にプレイさせたら、初プレイでクリア。「スゴクイイ// あえて言えば難易度がちょっと不満だね。」さらに「1UPが多いのが、その原因かな」と言った。でも、僕はこの点は逆にうれしかった。だって、いつも残機がいっぱいあって気持ちいいんだもん。難しいだけがゲームじゃないって。(長野県/洋介クン)



チョイチョイってクリアできちゃうけど心に残るゲーム。まどかは2分間モードで今も更新中でガンバッてるのだ。

## 活気づくシューティング界

何重ものスクロール、処理落ちで遅くならないゲームスピード、ノリノリで飽きのこないBGM、効果音とボイス…。どれも好感が持て、徐々に世界に没れるゲーム。オリジナリティにやや欠けるが広い意味でパロディ(『グラディウス』『ダライアス』『R-TYPE』『ディーブルー』『究極タイガー])と考えることもできる。『マジカルチェイス』やコナミのゲームで、PCエンジンのシューティング界は活気づいてきたと思う。

(東京都/ベン太郎クン)



どことなく覚えやすく、つい口ずさんでしまうBGM。ん、コレは何の曲だっけ?と思うと、『コリユーン』なのよね。

ティングだ〜)という感じではなく、プレイしていて楽しい。仕掛けも沢山あって飽きさせない(手が上下からコリユーンををさむとき、ハンドクラブが鳴るのには笑った)。

特筆すべきは2分間モード。これに限れば『精霊戦士スプリガン』『ファイナルソルジャー』に匹敵する出来ではないかな。ボーナスなどもそれっぽいし、『コリユーン』独特のフルーツが、2分間モードでは大きな存在となり、かなり熱い。

そんなワケで、どっからかじっても、かむほどに美味しいソフトだ。

(東京都/くーろん名人クン)



これはナグザット内部で制作。PCエンジンはCPUクロックが速く、小さいキャラたくさん動かすのは得意らしい。

### かむほど美味しい♡

『精霊戦士スプリガン』を出した(制作はコンパイルだけ)ナグザットのシューティングと聞いて期待していた。そして実際に遊んで驚いた。非常に完成度が高い。一番のお気に入りには音楽。「オラオラ、シュー



## レディファントム

日本テレネット '91年11月29日発売 6980円(税別) スーパーCD-ROM専用

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	23.000⑤	4.280④	4.000⑦	3.440⑩	3.880⑤	3.760⑩	3.640⑩

### 決めてはキャスト♡

買う動機は、キャストを見て「これだっ!」という感じだった。僕はジェニーの声の本多知恵子さんのファンなのだ。こういう決め方の人もいるのでは? 内容はシミュレーションゲームだということくらいしか知らなかった。で、いざプレイしてみると、なかなか良くできてるじゃない! 僕はシミュレーションでハマったと言えばファミコンの「ファイアーエムブレム」くらい。それ以来のエンディングを見たシミュレーションゲームとなった。戦略など考えなくてもある程度進めるので、初心者にも安心だ。ビジュアルシーンも見応え十分、エンディングもありきたりとはいえず、とても感動した。

(WINGクン)



幽体離脱の設定でキャラクタ死亡という悩みが解消。それゆえの不都合もあるけど、新しい試みには拍手したいネ。

### 戦略がたたない…

ゲームはまあまあ。いろいろと新しい試みもなされているし。しかし、フリーシークエンスシステムは良くない。戦略がたたず、シミュレーションゲームのおもしろみが減る。あとビジュアルはスーパーCD-ROM2なので途中アクセスがないけど止め絵が多い。セリフだけつないでいる感じ。内容的には「ヴァリス」のほうが上。どうもスーパーCD-ROM2になって、制作側はハードの能力に頼って、努力を怠っているのではないだろうか。あと、ストーリーは完全にジェニファーの話。ほかの4人がまったく生かされていない。まあ、ストーリー自体ありがちなんだけど。(福島県/高嶺たかクン)



スーパーCD-ROM2とはいえパツファRAMが0.5Mから2Mになり、「少しづつ」から「まとめて」、読めるという差だけらしい。大変だと思ふなあ…。

## SUPER桃太郎電鉄II

ハドソン '91年12月20日発売 6800円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	25.666⑥	4.444⑩	3.916④	4.333②	4.458②	4.458⑥	4.055⑩

### トホホのパーティ!?

12月20日、『SUPER桃太郎電鉄II』を買って、さっそく10年モードでやってみました。4年までは…4年までは良かったんです。ところが…収益も10億になったところで「キングボンビー」// さらに「キングデビル」カード、「エンジェル」が僕の電車の後から付いてくる/ 自分の電車を含め4人、まるでRPGのパーティのように…。もちろん、そのゲームはビリ。ひとこと言いたい。僕の10年間の青春を返せ〜// というワケです。でも僕は、「負けません、このゲームがある限り」。

(鹿児島県/Far awayクン)



キングボンビーって本当にシャレにならないよねえ。逆にそれがランダム要素になっておもしろい場合もあるけど…。

### 決算の音楽がPOOR(笑)

僕は本体のスイッチを入れた。すると、もうおなじみの曲が流れタイトル画面が出てきた。「おもしろそーじゃん!」。さっそく「いつもの」でやった(僕は前作も持っている)。しかし、決算のとき「あれっ?」と思った。そう、音楽が違う。あの「ヒューガチャー」という迫力の音がない。代わりにへんな軽い音楽である。僕は「なんで変更したんだ!」と思った。前編をやった人の中に、僕と同じ思いをした人いるのでは? まあ、初めて「〜II」を買った人は大満足するゲームだろうけど…。

(神奈川県/ヤジロベークン)



おもしろければイイじゃん、音楽くらい。まどかは編集部で徹夜するとき、4時間もやるくらい好き(仕事しろっ!/)。

今月のゲーム続評

あまりにおたよりが多かったので、先月のテーマ編に引き続き「続評」としてお届けしまあ〜す♡

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後(土約10日間)にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

- 斬〜陽炎の時代〜
- なかなかクリアできない。攻略特集してほしい。(茨城県/Kクン)
  - 戦闘システムなど、今までにない新鮮さを感じた。(千葉県/Nクン)
- ドラゴンセイバー
- 業務用には劣るけど、良い出来だった。(石川県/Mクン)
  - 失望したぞ、ナムコ/(福井県/Yクン)
  - 弾がとぎれる。(奈良県/Hクン)
  - 2人同時プレイができて良い。(千葉県/Oクン)
  - 買った翌日に売り飛ばした。(北海道/Tクン)
- なりトレ〜ザ・スゴロク92
- クソゲーというものを初めて買った。(神奈川県/Mクン)
  - 友達とやると、仲が悪くなるような気が…。(兵庫県/Tクン)
  - このゲームはヤバイ!!(福岡県/Yクン)
- R-TYPE Complete CD
- グラフィックはHUIカード版よりまずい。アイレムのヘタクソ〜。(岐阜県/Kクン)
  - もろくそ難しい。(愛知県/Hクン)
  - 音楽が超カッコイイ。(新潟県/Oクン)
- 熱血高校ドッジボールCDサッカー編
- 画面がきれいでやりやすかった。(愛知県/Mクン)
  - 途中のはっとり学園がえらく強く、その後のチームはまるっきり弱い。(東京都/Mクン)
  - トーナメントモードが4人でできたのもっと良い。(神奈川県/Tクン)
- 忍者龍剣伝
- ソフト面ではPCエンジンはメガドライブを越えた。(東京都/Yクン)
- SUPER桃太郎電鉄II
- キングボンビーめ、殺す/(大阪府/Tクン)
  - 友達宅で徹夜で燃え、親にむちゃくちゃ怒られた。(埼玉県/Mクン)
  - これで友達を3人なくしてしまっただ…。(東京都/Hクン)
  - キングボンビーの大ドデン返しで助かった。(福島県/Aクン)

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ハドソン '91年10月25日発売 6800円(税別) スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリテイ
	25.243⑩	4.388②	4.395⑨	4.187⑥	4.312④	4.222⑩	3.736⑧

損はしないけれど…

さすがスーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフトと感心してしまっただけ。オープニングのアニメがノーアクセスでスムーズに動く/ ゲーム音楽もほとんど(多分)CD音声だし、素晴らしい出来だった。ただ、RUNボタンを押してからオープニングまでの時間が長すぎる。2Mなんだから、もっと速くできなかったのか? そして一番気になったのがビジュアルシーンが初めと最後だけ。さらにアニメが少ない/ そこがとっても残念だった。でも、ゲームはとてもおもしろいので、買って損はしない。(群馬県/ROM<sup>2</sup>FANクン)

RUN押してから長いのは仕方ないよ。だって、ロードする時間は変わらないのに、一度に読むメモリが4倍になったんだもん。

1万5000円の不安は…?

本当におもしろかった。評判どおりプレイヤーに親切で、めっちゃ遊びやすい// それにスーパーCD-ROM<sup>2</sup>ソフトということで、お約束のオープニングもすていし、アクセスも少ないので、スピーディーに話が進む/ 音楽もいい(イベントクリアとボスバトルの曲が好き//)。スーパーCD-ROM<sup>2</sup>の実力を見たソフトをやるために1万5000円のお金を払うという唯一の不安は吹き飛んだ。金額以上の値打ちがあると思えます。絶対損はしないよ!

(長野県/ホモとゴエモンクン) これだけのために1万5000円は高いかもしれないけど、これからメインになるソフトを遊ぶには必要なあ、やっぱり。

残念な要素?



大阪府/佐々野剣サン

アニメが少ないって残念なところあるけど、おもしろいから、もう一度買ってみようかな!

エンディング必見 経験者は語るっ!



大阪府/かざかみかおるサン

エンディング必見! 経験者は語るっ! かなりおもしろい。エンディングも感動的。エンディングは必見! 経験者は語るっ!

RPGを3回も続けてクリアなんてすごい。まだかかればよほど好きじゃないうえ、RPGは途中でへしげちゃうものよな〜

DRAGON SLAYER THE LEGEND OF HEROES

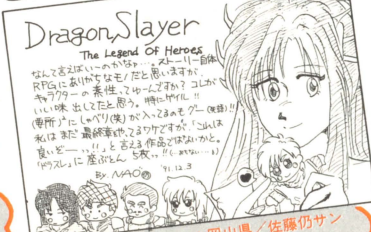


東京都/鶴上光明クン

ストーリーと操作性は、おもしろいけれど、アクションとバトルは、少くも、面白くない。自分だけの物語、おもしろい。ストーリーは、おもしろい。自分だけの物語、おもしろい。

え、うさつたいイッ!?

とにかく元気なヤツ!



岡山県/佐藤仍サン

ゲイルってゲームをやる前はなんかいやなイメージあったんだけど…。やってみるとイヤツなんだよね、これが

オートバトル、楽だったけどなあ。眠ってても適当に戦ってくれて(不精者まどか)

ひ、ひどすぎるっ!

前作かなりハマったので、発売日に買った。1人でやってみたらなんと/ 対戦相手が選べるじゃん/ こいつはラッキーと思ってしばらくプレイしていたが…前作よりパワーアップしているのはわかるんだけど…ひどすぎない? あれだよ、あれ。キングボンビー// あいつのおかげで一気にどん底。買い占めてる街の物件を全部売られたときの空しさと言ったら…。出来はますますなんだけど、イジワルになった分、マイナ

スかな? 前作が物足りなかった人にはオススメできるけどね。(埼玉県/由弥那サン)

イキナリお金を捨てたりと、ひどいやつ。大勢でやる時にコレが出てきたら、みんなで死ぬほど笑ってしまうけど…

ナンパゲーで健闘!?

これはナンパゲー。僕はそう言い切る。さくまあきら氏のかわいいグラフィックは女のこにウケること間違いなし! 一度遊んだら、向こうから「今度、遊びに行きたい?」

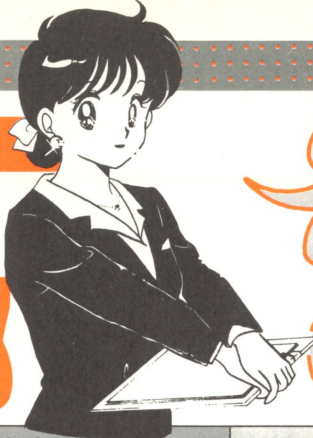
と聞いてくるだろう。ただし、最初に遊んでもらう機会を作るのはキミの腕しだい。健闘を祈る/ えっ、ボクはどうかって? まだです(涙)。(東京都/一色って好きクン)

サイコロが転がるトコは「おおっ!」って感じ。『人生ゲーム』みたいボードゲーム感覚で遊べる。大勢でも、2人でも♡



# Reader's Court

## 法廷倶楽部



やっほ〜、法廷書記のまどかです♡ 今回はとっても多くの方が参加してくれて、白熱した裁判になりました。3回目とユーコトでみんな少し慣れてきたのかな？ では傍聴席のみなさん、始めますよ！

今月の被告人 ▶ 日本電気ホームエレクトロニクス

### 美少女ソフト完全移植は好ましくない

なぜパソコン界の美少女ソフトと呼ばれるものが完全移植できないかという質問にお答えします。PCエンジンは家庭用テレビゲームですので、低年齢のお子様にもお使いいただいています。従って美少女ソフトが移植されることは、当社としては好ましくないと考えております。各ソフトメーカーのみなさまも自主的に配慮してくださっているようです。

#### 陪審員 1

神奈川県/ハイパーラッシュクン

美少女ソフト完全移植は大賛成♡最近このテのコミックやパソコンゲームが迫害されているが、これが原因で変質者が増加するわけじゃあるまいし。男は多少H(笑)なのだ。それに女のことで、このテのソフトに染まっているコも結構いるしね。小学生にはヤバイとか言っても、ガキがイキナリ美少女ソフトを買うとは思えん。要するに、「表現の自由」をもっと尊重すべきだ。ぜいスーパーCD-ROM<sup>2</sup>を生かしたフルアニメーションの美少女を求む！

#### 陪審員 2

熊本県/回転拡張クン

NECホームエレクトロニクスは正しいと思う。これからPCエンジンは低年齢化をねらっているのに、そんなことしたらPCエンジンのイメージが悪くなる。雑誌も美少女ソフトのことがばり取り上げて、普通のユーザーが買いにくくなるし。PCエンジンの未来を明るくするには、健全なマシンであることだと思う。PCエンジンをオタク化するな！

#### 陪審員 3

北海道/パニラ命クン

B割くらいの移植なら認めたほうが、ユーザーにもNECホームエレクトロニクスにも一番いい方法だと思います。ファミコンだってAV麻雀や花札が出ています。グラフィックが美しいPCエンジンなら絶対に売れます。確かにいろんな問題も出

ますけど、そんなことではメガドライブやスーパーファミコンとの差が離れていだけだ。多くの方がPCエンジンの普及を望んでいるはず。その気持ちに応えて、少しでも完全移植に近づけてほしいと僕は願っています。従って僕は、美少女ソフト完全移植に賛成です。

#### 陪審員 4

東京都/吹水の求クン

当然、完全移植すべき！ どうせ「うちは認めません」なんてNECホームエレクトロニクスが上品ぶってても、ファミコンみたいに未認定のヤベエソフトが店先にすら一と並ぶことになるのさ。結局、認めようが認めまいが一緒なんだから。潔く「よい」と言っちゃえばいいのよ。チビッ子によくはないなんて言うんなら、CD-ROMだけにすればいい。5万円もするもん持てねーだろ。CD-ROMは飛びように売れてNECも喜ぶ、ユーザーもうれしい、作るほうもヤル気ムンムンで、すべて円満解決。

#### 陪審員 5

愛知県/アニマルけんじVS舌出しミークン

美少女ソフトが出ることで自体が間違いだ。ハッキリ言って美少女ソフトは邪道。僕も美少女ソフトを借りてやってみたことはあるが、ゲームシステム自体が単純。Hなグラフィックが見たいがために、こんなつまらんゲームをするのか？ 一般家庭用ゲーム機でそんな邪道なものを出すな。高いお金を出して美少女ソフト

を買うなら美少女マンガを買ったほうがいいんじゃないかと、美少女ゲーム賛成派の人に言ってやりたい。

#### 陪審員 6

山口県/らんまE3210/?クン

はっはっは。私はもう大人だ。冷静にホームエレクトロニクスに有罪を言い渡す！ パソコンだってすでに家庭に入り込んでいる。確かにPCエンジンよりはずっと少ないけど、今や友人に1人はパソコンユーザーがいるというご時世なのに、なぜパソコンと家庭用ゲーム機を分けてしまおうのだ？ だいたいガキが自分でソフト買えるかってんだ。

#### 陪審員 7

静岡県/やぶのあわずサン

最近の美少女ソフトはおもしろいけど、過激になってきたのも事実。こーゆーのが低年齢層の多いPCエンジンで発売されるのはちょっとねエ…。ソフトの購買に年齢制限ってないでしょ？ それにPCエンジンじゃ、パニック・モード(親が来たっ！)って画面が切り替えられるヤツね)が通用しないでしょ(笑)。

#### 陪審員 8

東京都/羅門裕人クン

美少女路線には反対じゃないけど、目につくソフトがみんなそれじゃヘキエキ。おまけにみんな露出度の高いヨロイカバトルスーツを着た女のことで、お前、そんなにで戦えるんか!?」と言いたくなる。で、これがいちばん問題なんだけど、要するにコピを売っているんだよね、

ユーザーに。「ね、あたし可愛いでしょ？ セクシーでしょ？」とでも言わんばかりだ。酒場と一緒にんだよ。PCエンジンは単なるキャバレーソフトの寄せ集めではないはず。「パニラシンドローム」みたいなソフトは、美少女を見るために先に進めるゲームという割り切り方をしているからまだましだ。美少女ソフトを全廃しろとは言わないが、使うなら安易に扱うな、と言いたい。

#### 陪審員 9

埼玉県/豊岡晶クン

美少女ソフト完全移植は反対。そんなソフトを出せば当然、小学生にも出回ってしまいます。低年齢層向き雑誌にヌードを掲載するようなものです。どうしてもプレイしたいのなら、パソコン本体を買うことです。数えきれないほど美少女ソフトが出回っていますから、それこそ飽きるまでプレイできますよ。

#### 陪審員 10

大阪府/司隆クン

私は美少女ソフトの存在そのものに反感を持っているので、絶対に完全移植は反対。美少女ソフトのターゲットは明らかに中、高校生。老若男女問わずユーザー層が広がっているのに、ユーザーを限定したソフトを出すとはどういうつもりなのか。メーカーが「いいゲーム」より「売れるゲーム」を選ぶから、こういうソフトを出すのだと思う。美少女はユーザーを釣るためのエサとしか思えない。作品に自信があるなら、美少女など抜きにしてもいい。



先日、母と妹(中3)が大ゲンカをし、妹は自分の部屋にたてこもった。いつもは母が折れて、何かと口実を作っては誘い出すのに成功する。今回は、「江口洋介がテレビに出ているわよ」が口実だった(妹は江口洋介の大ファン)。しかし…部屋から出てテレビの前に行った妹の目に映ったのは、なんと「館ひろし」だった…。そう、母は芸能人の顔と名前が一致しない人なのだ。事態がさらに悪化したのは言うまでもない。(宮城県/たあちクン)

## 乱入

### 被告人の主張

当社は、低年齢層のみならず女性のみならずをはじめ、多くの方々にPCエンジンを使っていただきたいと常日ごろ考えております。

パソコンの“美少女ソフト”と呼ばれるソフトの中には、ふとしたきっかけで見ってしまった場合、低年齢層の子供たちにとっては教育上、好ましくないものもあります。また、女性の方でしたら不快に感じられるものもあるのではないのでしょうか。このような理由から、“美少女ソフト”の完全移植は好

ましくないとお答えしたわけです。この考えは、ソフトハウスの方々もご理解いただいていますので、移植される場合でも、より多くの方に楽しんでいただけるようなアレンジが加えられているのではないかと思います。

今後も、多くの方々にPCエンジンを使っていただけるよう努力をしておりますので、当社の考え方にご理解いただきたいと思います。(日本電気ホームエレクトロニクス・パーソナルプロダクト商品企画室/山岸邦彦氏)

フトが出ることを願う。

### 陪審員18 東京都/勇者ラムネスクン

私はこの本を読んでいる人たちは何を考えているのかわからない/こんなことで被告人にされたNECホームエレクトロニクスさんがかわいそうだ。こんなことで騒いでいるようでは日本の未来は暗いぞ。それに、こんなことで法廷に持ち込むまどかさんと編集者の頭もたかが知れていると言うもんだ/

### 陪審員19 群馬県/CAFEクン

美少女ソフト完全移植は反対だ。内容があふなすぎる。政府や警察が黙っているわけがない。ソフトハウ

ス摘発どころか、PCエンジン追放もあり得るぞ。美少女ソフト完全移植を賛成している方、あなた方はPCエンジンをつぶしたいのか!?

### 陪審員20 群馬県/よ〜ん<sup>3</sup>クン

NECホームエレクトロニクスが正しいと思う。パソコンは小さいガキの遊び道具ではなく、あくまでもビジネス用だが、PCエンジンは明らかにゲーム専用機である。しかも最近、新聞やテレビでパソコンソフトのほう騒がれたばかりだし。しかし美少女ソフトの登場により、PCエンジンにも新たなジャンルが増えることにもなる。「ドラゴンナイトII」を出してみても、ユーザーの動きを知るのもひとつの方法だと思う。

## 評決



えい、みなさん静粛に。今回の陪審員の参加総数はここに掲載された人も含めてなんと79人!! たくさんの参加、本当にありがとうございました♡ さてさて、その評決の内訳を発表します。有罪が14人、無罪が59人、再審(判断不可能のこと)が6人という結果でした。美少女ソフト完全移植に対しては圧倒的に反対という意見が多かったワケですね。従って、NECホームエレクトロニクスさんは…

# 無罪!

### 陪審員11 大阪府/たこやきクン

完全移植にははっきり言って反対です。PCエンジンは大衆ゲーム機であり、大人から子供まで遊べるポピュラーなものです。むやみに美少女ソフトの完全移植をすると、エスカレートして某パソコンソフトのように教育委員会の告発を受けるような事態に発展しかねません。美少女ソフトのほしい年齢層には経済力がある人が多いでしょうから、美少女ソフトの多いパソコンを買えばいいのです。これからもPCエンジンは汚れることなく、大人から子供まで遊べるクリーンなソフトを出し続け、クリーンなゲーム機でいくべきです。

### 陪審員12 広島県/oh/ジュンヤクン

需要のあるものは供給すべし/これ、資本主義の原点なり。

### 陪審員13 愛知県/Mr. TELクン

絶対に発売すべきだ!! 最近のPCエンジンは、発売当初の企画意図とかなりかけ離れたものになっていると思う。私は「PCエンジンの意図は高年齢層に遊んでもらう」という言葉でPCエンジンを買った。美少女ゲームやアダルトゲームが出れば大人向けというワケではないが、もし本当に高年齢化を図るなら発売すべきだ。最近はや宮沢りえのヌードは芸術か!?!という論争もあった。PTAや教育委員会が怖ければ、芸術と言われるソフトを作ればいい。

### 陪審員14 神奈川県/レベピマーベリッククン

NECホームエレクトロニクスが間違っているとは言わない。しかし、美少女ソフトにもストーリー重視のものもある。「好ましくない」とはグ

ラフィックを見ただけで判断してはいないか? 18歳以上だけに販売するとか、いろんな方法があると思う。そういったことをじっくり考えもしないで、「美少女ソフトはダメだ」と決めつけるのは納得できない。一体いつからこの国は表現の自由が奪われたのだろう。

### 陪審員15 新潟県/トルネードクン

結論、美少女ソフト完全移植は好ましくない。やったコトはあるけど、つまんない。ゲームとはいっても結局、目的はあっちのほうにいってしまい、なんか情けなくなってきた。僕はゲームがしたいのであって、こんなものはやりたくはない。それが目的ならH本のほうがよほどいい。最後にNECホームエレクトロニクス/好ましくないと言いながら「ドラゴンナイトII」はなんだ/

### 陪審員16 東京都/無類なる戦士クン

美少女ソフト完全移植には反対だ。PTAのおばさま軍団が騒ぎだし、PCエンジンをマークする。すると、子供も親に買ってもらえなくなるし、普及台数にも少なからず影響するはずだ。ソフトのリリースも低迷し、メガドライブやスーパーファミコンとの商戦から、いち早く降りることになってしまうかも。それでなくても、「PCエンジンを持っているやつはエロイ」という先入観が生じる恐れだってある。

### 陪審員17 神奈川県/JOKERクン

NECホームエレクトロニクスに反論しよう。私はパソコンで美少女ソフトをこくまにやるが、このとき「なぜ生の声が出ないのだろう」としばし思うことがある。スーパーCD-ROM<sup>2</sup>に一刻も早く美少女ソ

フトを出ることを願う。ソフトが出ることを願う。

## 4月号

### スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフトの功罪

被告人は全ソフトメーカー。スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフト増加傾向に対し討議「現行のCD-ROM<sup>2</sup>で十分」全部スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフトにしろなど、活発な意見を求む! (2月15日必着)

## 5月号

### 「クソゲー墓場」は不愉快だ

被告人は欄外に時々登場する「クソゲー墓場」コーナー。クソゲーという言葉を使うことの是非及び、特定のゲームをクソゲーと呼ぶことのは是非について。言論の自由か、暴論か、討議したい。(2月29日必着)

## わかま陪審員大募集!

英米で裁判に一般市民の良識を反映させるための制度を陪審制度といいます。本来は、より公平な審判ができると判断された12人が選ばれ、裁判の争点について有罪、無罪を話し合って決めます。でも、ここは言いたい放題の法廷俱樂部。だからワガママな陪審員を募集しています。参加希望者は、被告人に対して有罪、無罪、または再審(どちらとも言えない場

合)を明記して、その理由を400字以内にまとめてください。また、今回からリーダーズランド用のハガキに評決を記入できるようにになりました。だから、法廷俱樂部以外の投稿でもって、評決だけの参加もできます。もちろん、これも総数に入れます。ドシドシ参加してくださいね。では4月号、5月号のテーマは右のとおり。よろしくネ♡ (まどか)



FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

おたよりナンでもうるかむ♡

# 文化屋雑貨店

FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

## ああつ、悲惨!!

1月号のPC犯人クンまでまだいいほうだ。ハードの選択で私ほど悲惨な目にあった奴もいないだろう。まず私は友人に勧められてスパグラを買った。しかしその後、CD-ROM<sup>2</sup>の存在を知り、どうしても欲しくなって、なんとか買った。しかし、これが直接スパグラとつなげないというではないか。仕方なくROM<sup>2</sup>アダプタを注文したが、3週間待ってもこない。店に連絡したら、もう在庫を探すのさへ難しいとか。私はコアグラを買わざるをえなかった。スパグラを先に買って、コアグラを買ったのは私くらいのものだろう。その直後だった。コアグラより安いコアグラII、スパグラとも接続可能な

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>の情報を聞いたのは…。バカヤロー、金返せー/(福岡県/サイバー仮面クン)

アダプタがないって変な話ね。最近秋葉原でSGとセットで売っているのに、秋葉原が買い占めてたのかな?(笑)

## 高すぎる…

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>が4万7000円というのは気に入らん。技術の蓄積や性能などの比較をしたらきりがながMEGA-CDとたった2000円しか違わないとは情けない。一流のNECが4万円台を克服できないとは。果たしてこの値段でどれだけの人が買うか心配だ。あくまで家庭用ゲーム機だし、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>はCD-ROM<sup>2</sup>普及の力

ギを握っているんだから、もっと手の届く値段にして欲しかった。実売価格はわからないけど、この値段じゃ3月までに100万台は無理だと思う。(愛知県/十七歳の侍クン)

CD-ROM<sup>2</sup>持てれば9800円の、システムカードでOKだから、ユーザーのコトも考えていると思うけど…

## リニューアル成功!

初めて投稿します。1月号のPCエンジンFANはガラリと変わって、本屋で少しの間、わからなくて探しました。表紙も見やすくなったし、「PCエンジンFAN」というロゴも角度が18度くらい傾いて良くなった。それに、なんといってもミニ・まどかさん/ゴールドじゃないっすか。PCエンジンFANに登場して、4回目にしてゴールド//いいと思うんですけど、どう思っています? 金色のこと。(宮崎県/ゴールドズキハヤシノケンちゃんクン)

編集長の趣味で「特色」というのを使っているの。しかも毎月変えて。来月号は何色か!?って、クイズにしようか?

## 可能性が広がった

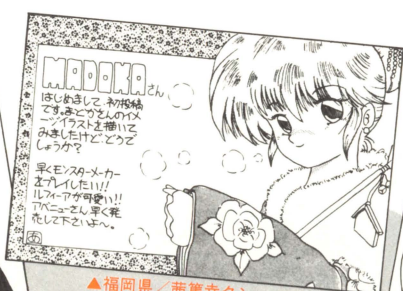
ハドソンが1000円という低価格で「スーパーCD-ROM<sup>2</sup>体験ソフト集」を発売。開発費もかからず、宣伝にもなるため、この価格になったと思います。今後、このような体験ソフトが各メーカーから発売されれば大変おもしろいですね。たとえば日本テレネットから「コスミック・ファンタジー3(仮称)」の発売前に「~1」と「~2」のビジュアル集を出すとか、NECアベニューのたくさんある発売前のソフトの開発中の画面など。また、雑誌社でも「CD-ROM<sup>2</sup>版PCエンジンFAN」を出すなどできると思うのです。

いずれせよ、CD-ROM<sup>2</sup>の可能性を考えさせるソフトであったと思います。(福島県/川崎誠一クン)

パソコンではコンパイルが、この『体験ソフト集』と『ULTRA BOX』の中間的なソフトを出しているんだって。



▲栃木県/植竹健恵クン



▲福岡県/西島幸クン

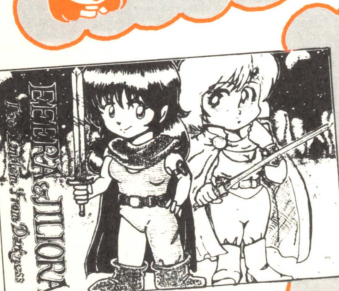


▲東京都/ふたりのロケットクン



▲石川県/まんサン

うれしくて思わず3枚も載せてしまいました。似顔絵どうもありがとうございます。ちなみにまどかの髪は今、腰のあたりまであります。ハッサリ切ってしまおーか、迷っているところなんですけど…どうしようかなあ



▲東京都/だっくんたっくんクン

「エフエラ&シリオ」は2人とも可愛い女の子だから2人同時プレイのときケンカしないといいね



筋肉少年隊って、あのお…(苦笑)。「スナッチャー」の主人公とどう関係があるのかわからないなあ。ハンナ。でもよろしくね(ハンナコメント)



▲岡山県/ばにうクン

コスミックファンタジーの漫画はいかがでした? お約束シーンもちゃんとあるでしょ(笑)。越智さんへのファンレターなどは、コスミック通信におたよりちょうだいネ♡




年末にいとこ(九州在住)が東京のわが家に来てくるのを僕は楽しみにしていた。「らんま1/2 とらわれの花嫁」を買ったというので、遊ばせてもらおうと思っていたのだ。ところが…「持ってきたぞ〜」と彼が言って、パッケージを開けると、中はカラッポ! そう、本体の中に入れてばなしにしていたしまったのだ。1月4日、彼は「次に来たときに持ってくるよ。夏休みに会おう」と言って九州に帰っていった…。(東京都/新橋昇龍拳魂クン)

## 連射ボタンの悪夢

1月号TC-4576ラジカルクンの、「セーブデータが全部消えた」というのを読んで、いやーな出来事を思い出した。ある日、インターフェースの中身を調べるため、削除の画面を出そうとした。すると、ものすごい速さで画面が切り替わり、ファイル名がどんどん消えていくのだ！ 手元を見ると、なんと①ボタンの連射が入れっ放し。「努力の結晶が…」しばらくその場を動けなかった。

それから数週間後、僕はDUOを買った。「全体の初期化」をしようするとカーソルが自動的に「NO」になっていた。さらにデータをセーブした後、削除の画面を見ると、「削除しますか？」のカーソルも自動的に「NO」になっていた。これなら、もし連射になっていても安全。パー


ジョンアップと同時に細かい部分も親切になったと感心した（もっと早くこうなっていれば、とも思ったが…）。みんなもこういうミスには気をつけてね。（静岡県/MEDALISTツインカムクン）

 DUOってスゴいね。心遣いに感動してしまう。連射ボタンの悲劇はつい最近、編集部員Hがやったばかりなのよ。

## 私の不満

戦国シミュレーションがPCエンジンにも増えてきた昨今、私は大いに不満がある。なぜ経営面をばっさり切ったり、戦闘をアクションにしたりするのだ。私が思っていたシミュレーションとは大分違っている。ま、あの光栄のものでさえ小、中学生にはウケが悪く、対象年齢を下げるうえで仕方がないのもわかる。で


も簡略化しすぎだ。二兎追う者は一兎をも得ず、初心者とそうでない者を分けて欲しい。戦略と戦術の違いも判らないヤツは相手にしない、そんなメーカーがあってもいいじゃないか。（福岡県/宮崎征一郎クン）

 すべてのゲームに難易度のランクを表示するといいかもね。それなら苦手のジャンルに挑戦するときも安心だもん。

## 売値はマイナス…?

友達Sは不要なゲームを持って中古ショップに行き、タイトルを確かめながら売っていくと、「妖怪道中記」が出てきた。売値はなんと50円だが、知ってのとおり箱や説明書がないと50円ずつ値が下がる。箱も説明書もないSは、店員に「お願いです、10円でもいいから買ってください！」…。『妖怪道中記』がかわいそ


うだ。（宮城県/異母犯抄クン）

 『妖怪道中記』はブツギリの1位。ファミコンの『グラディウス』『ハードウィーク』でも600円止まりだったのに。

## ここで決めちゃおう!

スーパーファミコンにマリオ、メガドライブにソニックというイメージキャラクターがありますが、PCエンジンにはありません（アメリカでは「PC原人」だというのが…。PCエンジンが生き残っていくには、イメージキャラクターを作っていく必要があると思います。まどかさんはどういうキャラクターがいいですか？

（福島県/川崎誠一クン）

 まどかの趣味なら、ネコが大っ好きだからネコがいいな♡ あとはペンギンとか、アライグマとか、アザラシとかあ…。

愛知県/鶴田和仁クン



「言うとはなし! スパライズ…」

MAGICAL CHASE.

アーケードの『コットン』に似ていると言われているけど、システムは全く別モノよね

愛知県/一てんきクン

パソコンからの移植だけに、家庭用ゲームとはちょっと違った「味」が出ているゲームなんだって。発売が待ち遠しい!

ロードス島戦記

これが出ることで、PCエンジンのインポートしている戦闘システムが少しは変わってくれば良いのだが…



レイア・カラ

byセル・レンス

愛知県/セル・ファアレンスクン

今では毎月ゲーム情報も読んだりこの顔を見るのが楽しい!

その理由


- ① 人気が高いゲーム
- ② 毎月も描くのが面白い
- ③ 自筆のイラスト
- ④ センサーの反応

私のお気に入り!

2月号でもしおかクンがイイ! って言ってくれたし、ほかにも何通かきてるの。この顔はなぜか人気があるのよねえ。タカビーかあ…。まどかは担当の人に、「ふう〜ん」っていう顔、って言われて描いたんだけどなあ…

愛知県/たけちゃんクン

人気アニメを題材にしたゲームは多いけど、キャラクターの人気に頼りすぎてゲームがおろそかになってしまいがち。その点、これはちゃんとしていてクレイジー(以上、記事担当者弁)



ちびまる子ちゃん



おたより 待ってます♡

リーダーズランドでは、みんなのおたよりを募集しています。ここで、まどかのお願いです。まず、締め切りがあるものは、間に合うように送ってくださいね。締め切りが過ぎてしまって、載せられなくて残念だな〜って思うコトがあるんです。あと、ペンネームについて。基本的には自由なだけで、あまり長すぎると、それだけでスペースを取ってしまい、ちょっと困ってしまいます。ご協力をお願いします♡

さてさて、極私的ゲーム評のテーマは下のとおり。また、テーマ以外のものは、なるべく2カ月以内に発売されたゲームを選んでください。楽しんでおたより待ってます♡ (まどか)

- 極私的ゲーム評
- 5月号のテーマ ドラゴンセイバー(2月29日必着)
- 6月号のテーマ 改造町人シュビピンマン3(3月30日必着)

あて先 〒105東京都港区新橋4-10-7TIM  
PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

姉のNEC製のテレビにはスーパーファミコンが映らない。修理に出したら、なんと任天堂製品とNEC製品は相性が悪いと言われたそう。ちなみにその姉は今、任天堂関連のバイトをやっていて、来年はNECに就職する。(秋田県/バクディウスクン) 夕飯のとき母が、「最近、寝付きが悪いの」と言うので、「寝るときに数でも数えたら?」と言っておいた。翌朝、「いくつまで数えた?」と聞いたら、「6」と答えた。(高知県/不眠症クン)



# ゴキウゴキウゴキウゴキウ



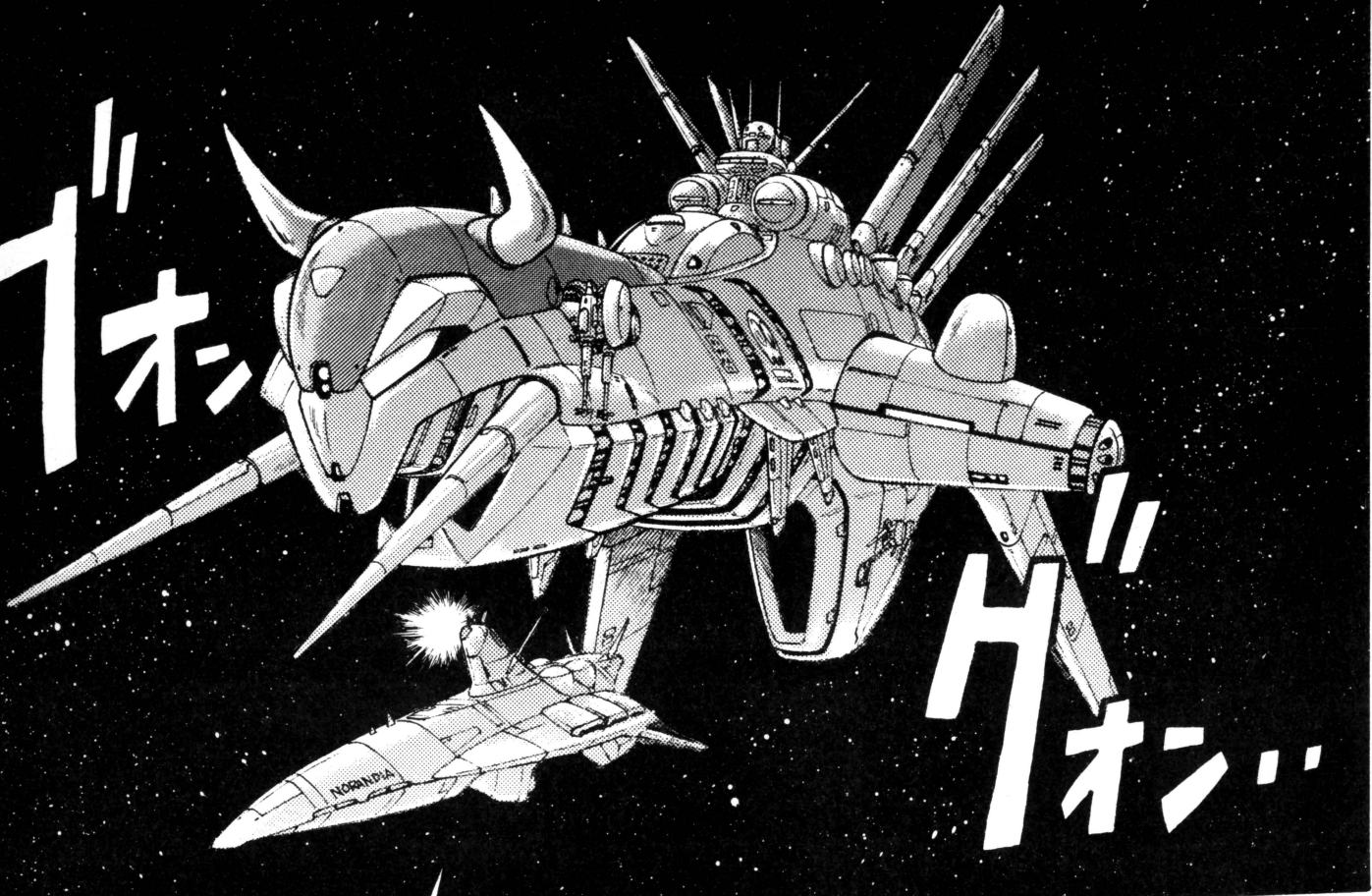
早くも話題集中！ 極上スペース・アドバンチャー・ドラマ！

今、再び巡り会う銀河の戦士！

act.3  
スペースバトル

PRESENTED by  
**越智一裕**  
メカデザイン協力:小原渉平

ゴホ



ゴオン

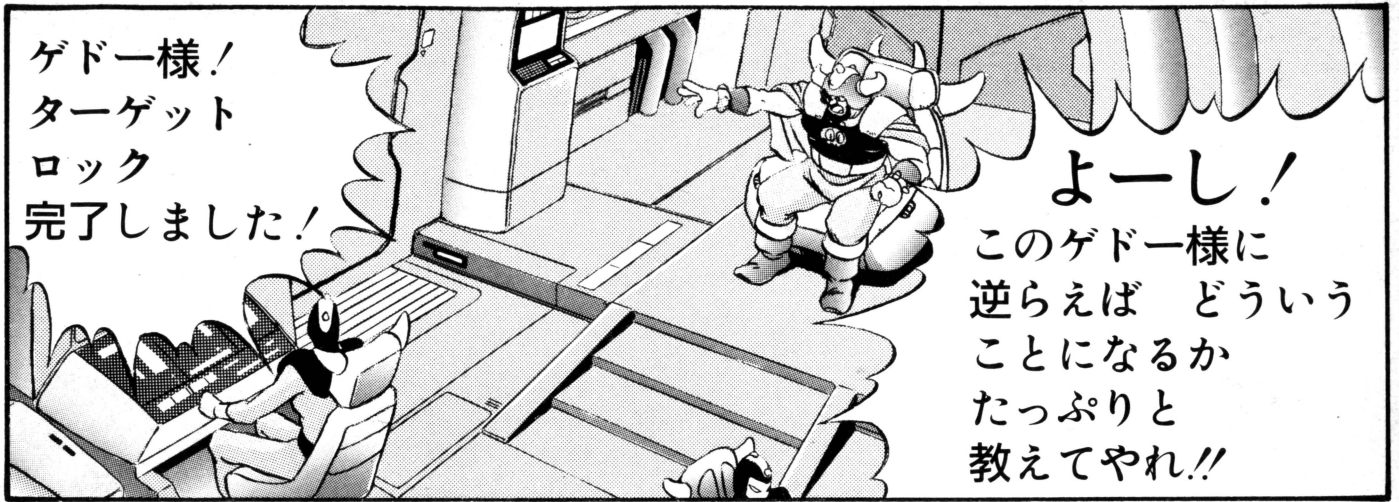


キョイトー...

ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター  
サヤ／惑星ノーヴの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

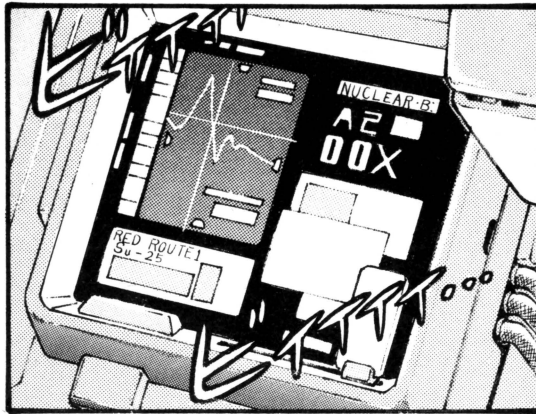
ストーリー

惑星ゾラの秘宝を狙って貨物船ノーランディアに襲撃をかけた宇宙海賊ゲドー。パトロール中にSOS信号をキャッチしたリトルフォックスチームと、CSC本部から指令を受けたアルジャーノン号は、現場へと急行した…。



ゲドー様!  
ターゲット  
ロック  
完了しました!

よーし!  
このゲドー様に  
逆らえば どういう  
ことになるか  
たっぷりと  
教えてやれ!!



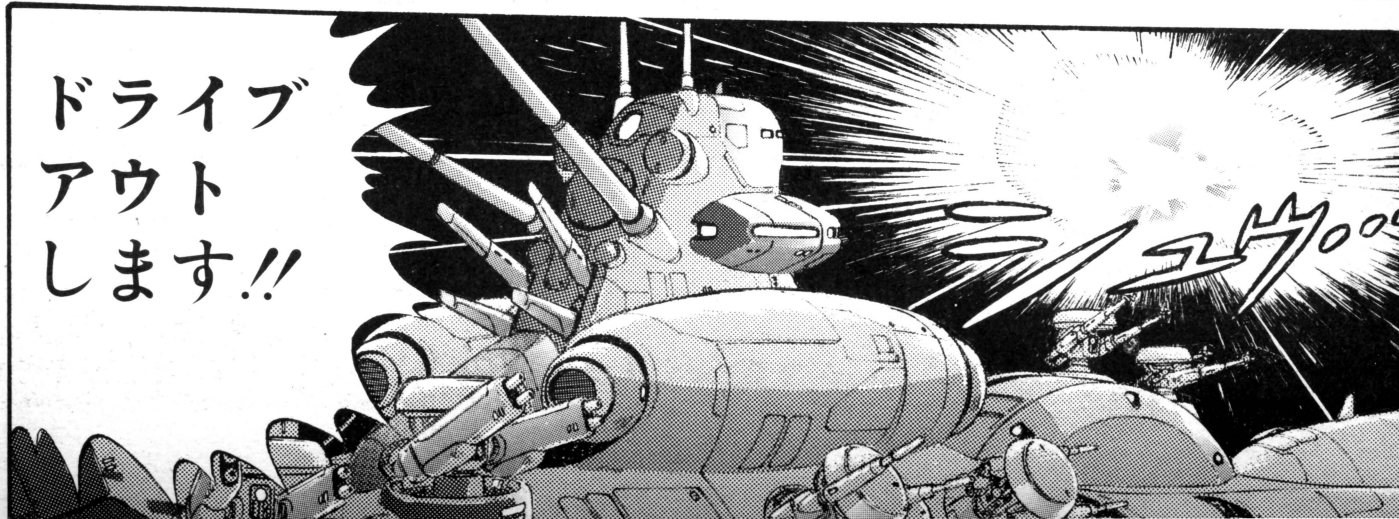
どうした!?

次空間の  
ひずみを感じ!  
本艦の前方  
座標  
A2-00X



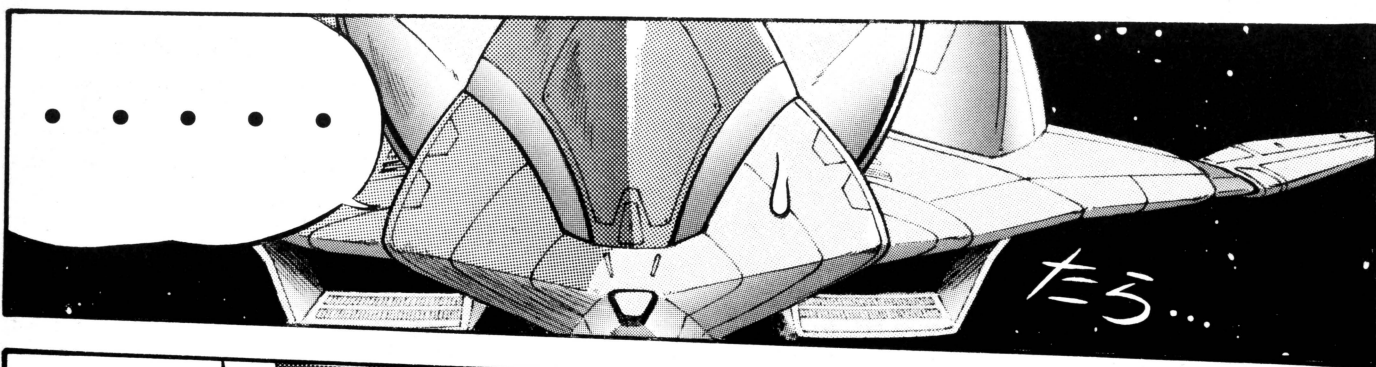
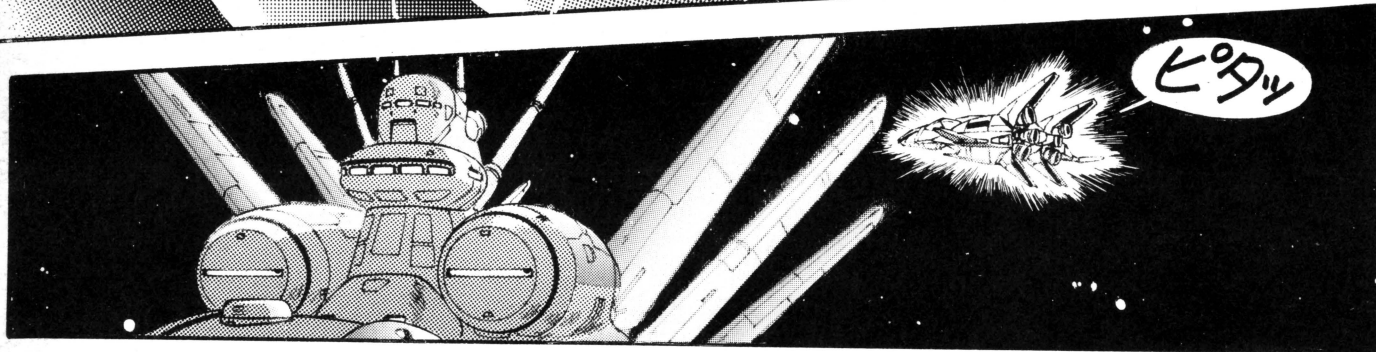
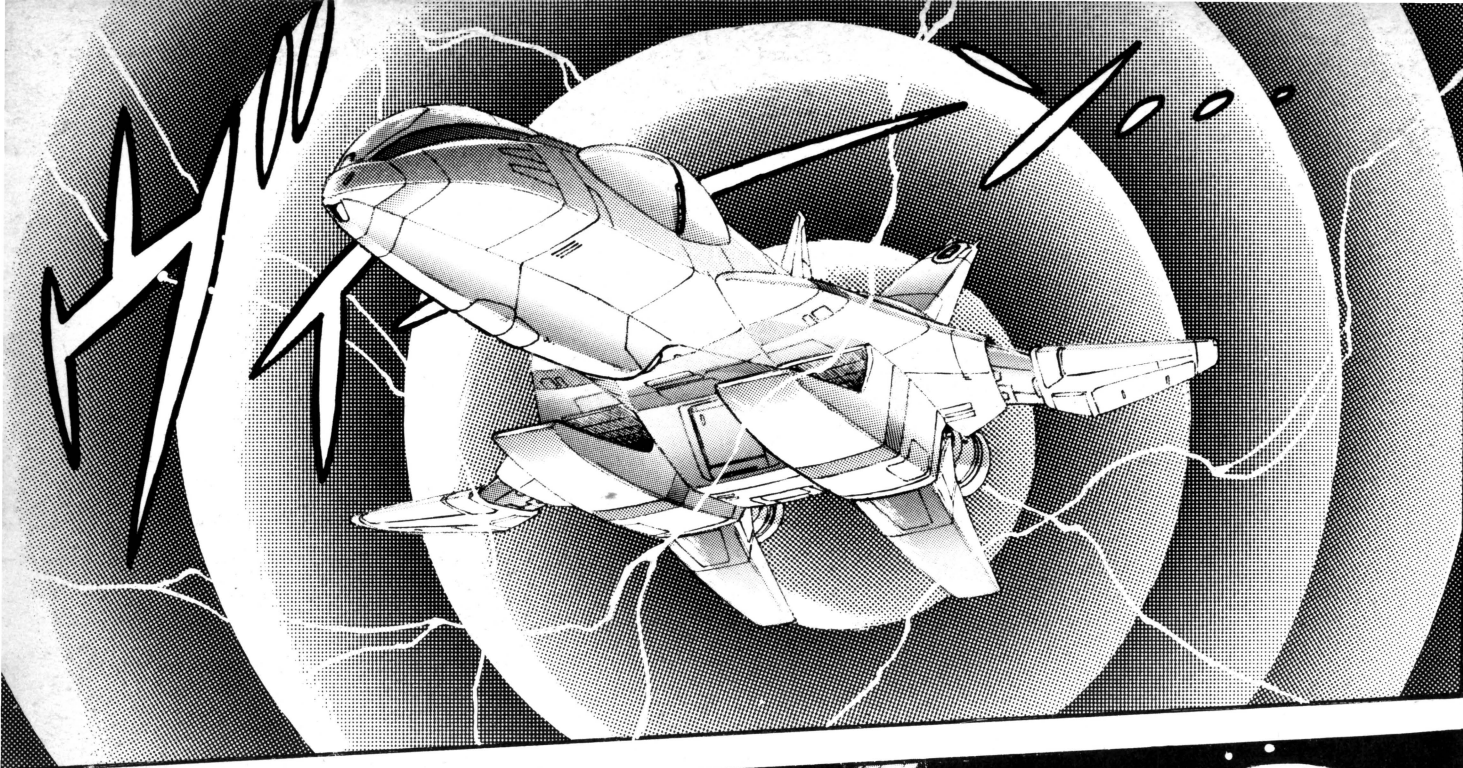
次元  
ドライブの  
ようです!

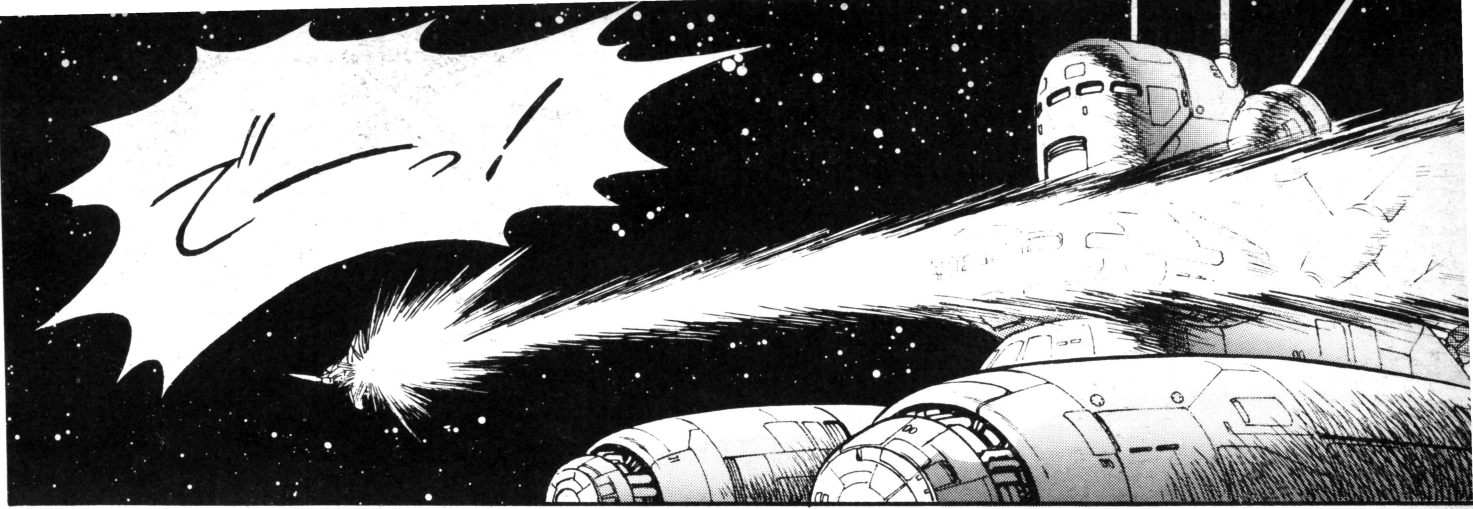
何!  
連邦軍か!?



ドライブ  
アウト  
します!!

バン・コスミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年  
リム・コスミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに♡♡?  
ニヤンとビック/猫によく似たシャム星人の親子





バン! あんた  
いったいどこに  
ドライブアウト  
してんのよっ!?



何言ってるんだ!  
座標を  
セットしたのは  
リム! おめエ  
じゃねえか!?



ひえ〜っ!  
ケンカなんか  
してる場合じゃ  
ないでし!  
撃ってきたでし  
よ~~~~っ!!



ゲド一様  
データ照会  
出ました!!

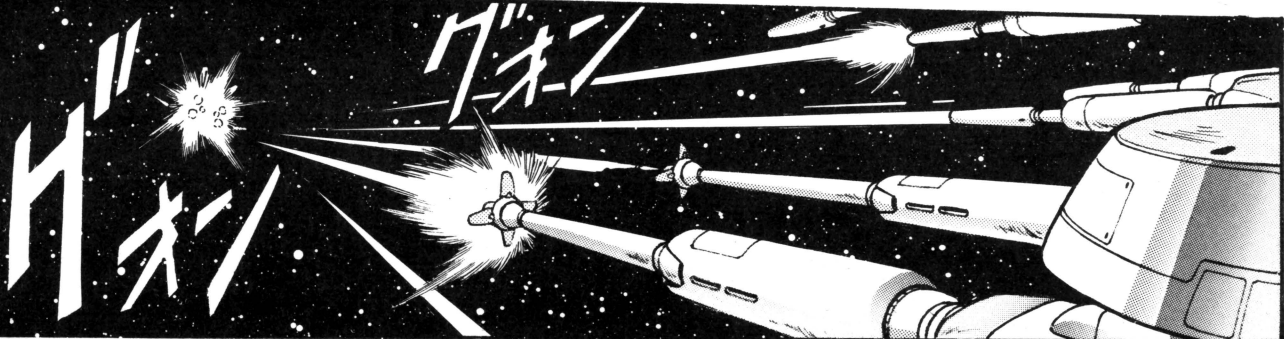
AAR-47

LITTLE FOX  
LITTLE FOX

コスミック・セキュリティ・カンパニー  
C S C所属の  
リトルフォックス号  
……コ コズミック  
ハンターです!!

ええい!  
たかがキツネ  
一匹にビビル  
こたあねえ!!

かまわねえから  
叩き落として  
やれ!!



くっそー!  
こう砲撃が激しくっちゃ  
うかつに 近づくことも  
できねえぜ!!

メガCD版の作業も終わり、いよいよ『コスミック3』が本格的に始動! 前2作でできなかったことや、新しいアイデアをどこまで表現できるかが勝負! 「無理だよ、そんなの…」じゃなくって、「とにかくやってみよう!」精神だよなっ!! (ホント)



や やはり  
我々だけでは  
無理ですよ…



ここは 本部に  
応援をたのんで  
我々は  
パトロールに  
戻りましょう…

バッキャロー！  
いまさら  
おめおめと  
引き返せるか！！



あの程度の  
海賊船なら  
クラスターキャノン  
大砲1発で  
しとめて  
やらあ！！

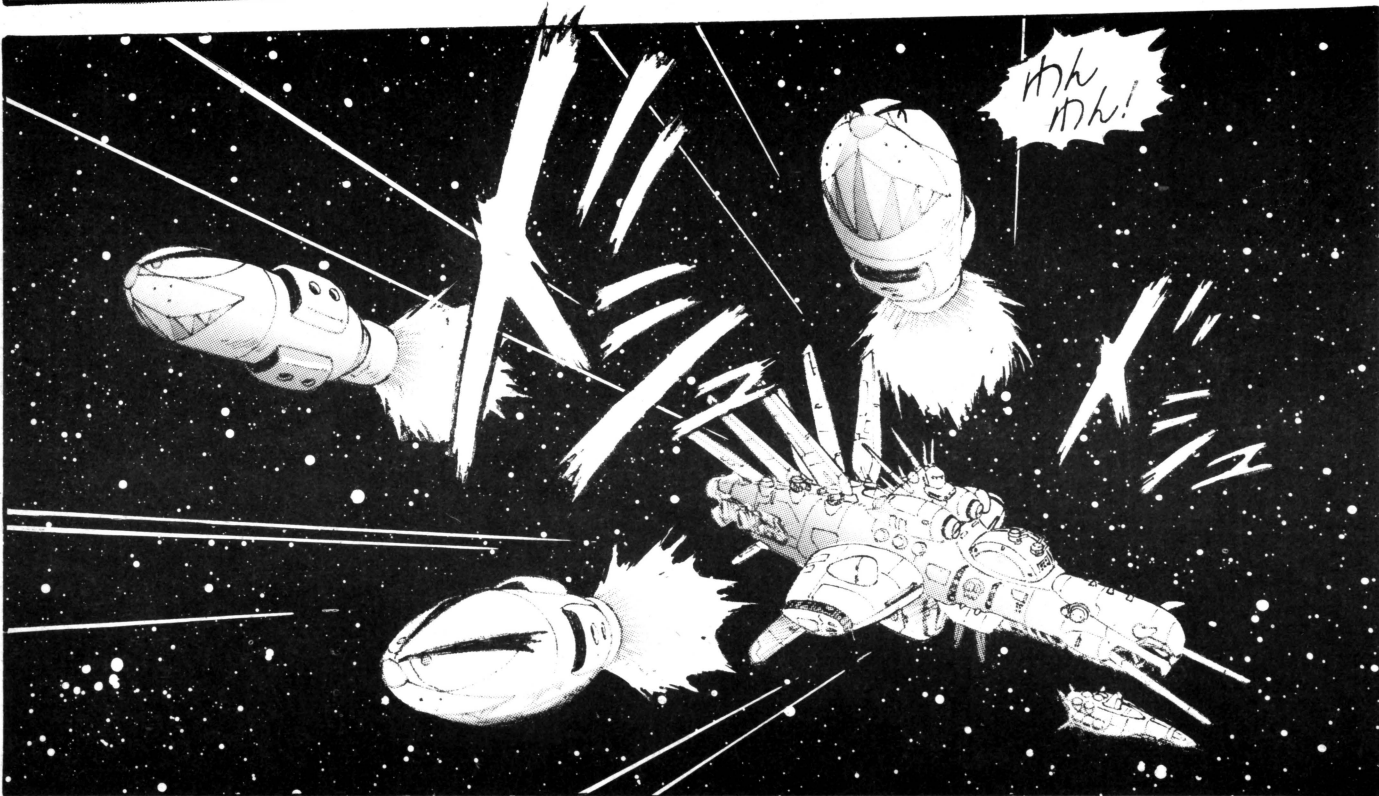


だめよ！！



な なんだよ  
リム…  
おめえ まだ  
怒ってんのか  
……………？

●生きてよかった！ 感涙の極致だぜっ！ 『コスミツクイ』が出て以来、この日をどんなに待ち望んだことか、うう…。 前回は訳あつてハガキ出せなかつたけど、これからは毎回出します。我が心の新天地『コスファン』は永遠に不滅だっ！ (栃木県/日テレユーザー新参丸)



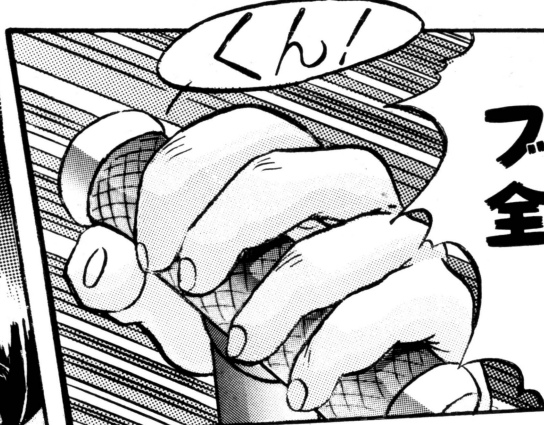
敵艦より  
宇宙魚雷が  
3発 発射  
されました

ホーミング  
追尾型のようです!  
距離 2000.....  
1800...1600...

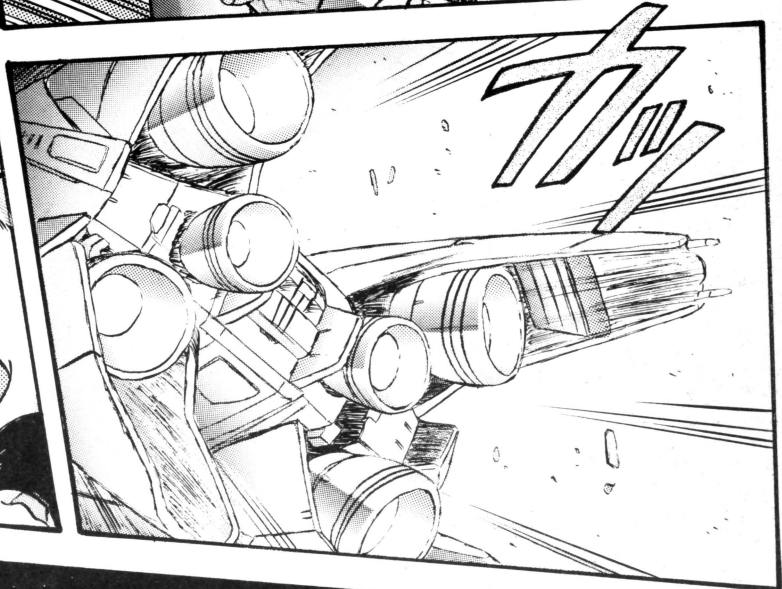
ちっ!



くん!



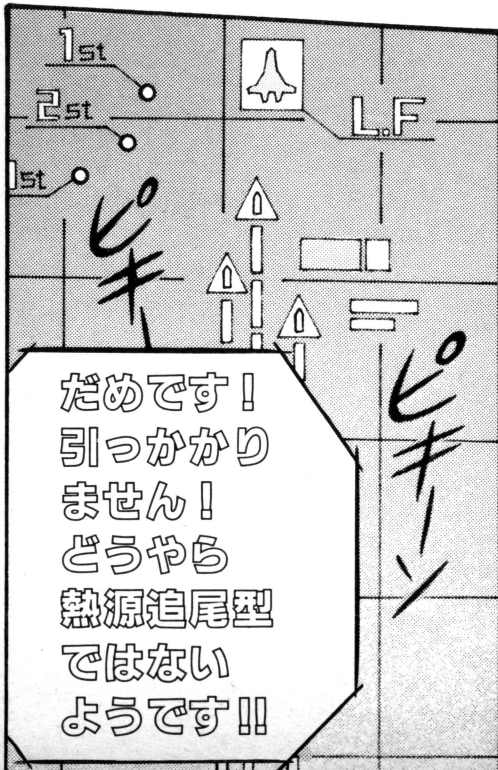
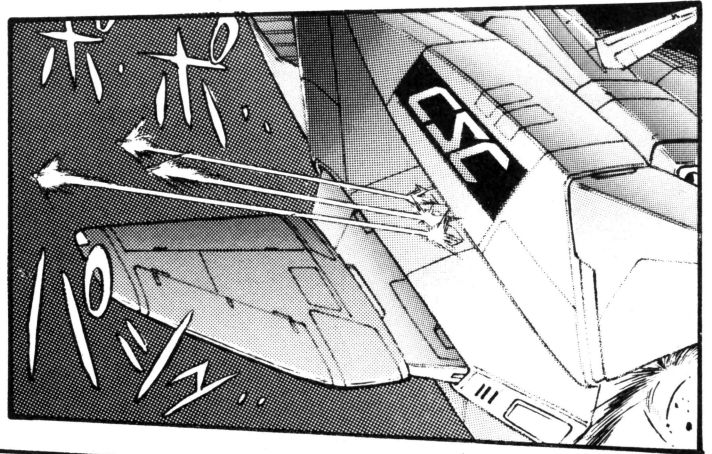
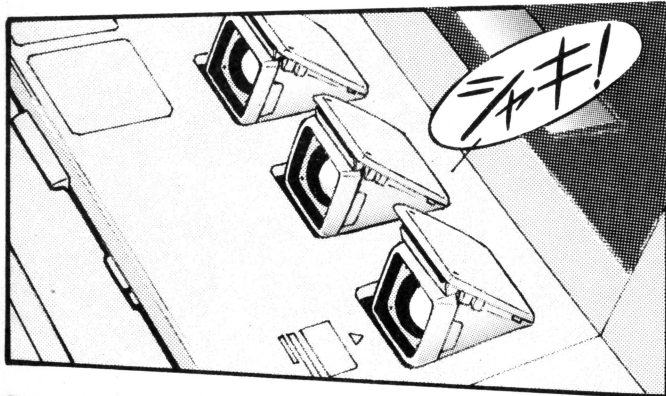
フースター  
全開!!



だめです  
ふりきれ  
ません!  
距離が  
近すぎ  
ました!!

ダンディ!  
ラビット  
罠を  
射出して!!

了解!  
やっ  
て  
み  
ま  
す



だめです!  
引っか  
かり  
ませ  
ん!  
どう  
やら  
熱源  
追尾  
型  
では  
ない  
よう  
です!!

そんな!?

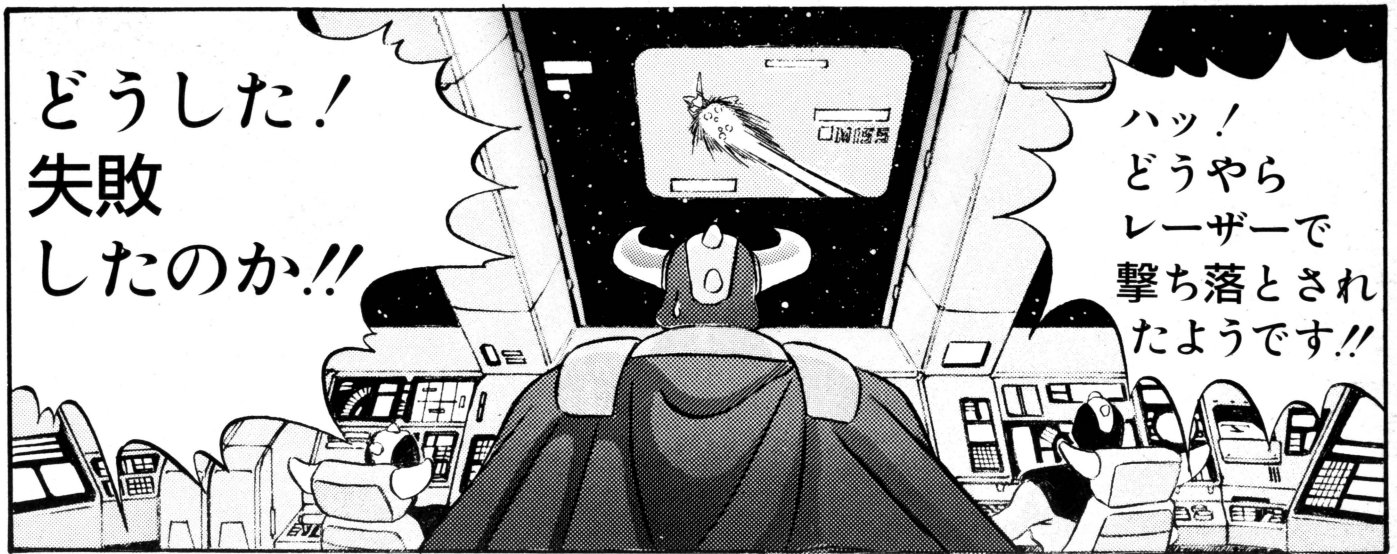
おそらく リトル  
フォックスの機体  
自体を認識させた  
AI搭載型かと...



●ジムのシャワーシーンも好きだが、ゲドローのデタラメなヒゲも好き♡…赤字添削の目撃記やニコニコ目。  
（宮城県）ゲドローの友人●2  
目で、「ゲドローって外道ですね」とシャワーしていたヤツがいたが、越智先生はどう思っているのだろうか？（埼玉県）ガラムは臭いタバコ



なんだ？  
助かった  
のか!?



どうした！  
失敗  
したのか！！

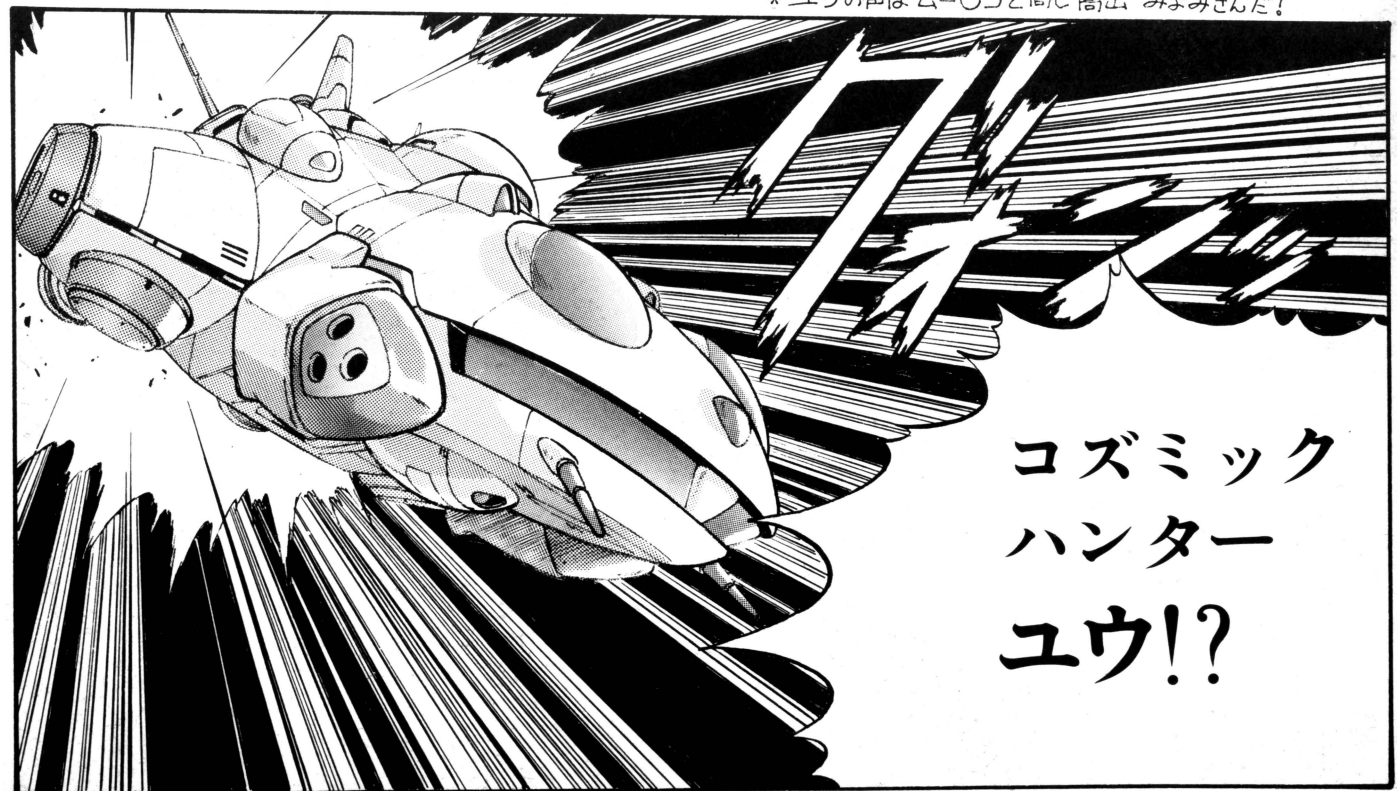
ハッ！  
どうやら  
レーザーで  
撃ち落とされ  
たようです！！



ゲドー！ まだ  
こりていないら  
しいね!?

そ  
その聞きおぼえの  
ある \*ムー○ンの  
ような声は……!?

\* ユウの声は ムー○ンと同じ 高山 みなみさんだ!



コズミック  
ハンター  
ユウ!?

コス F A N 通信  
●ニヤンとピッコの親子を、もつと多く出演させてください。(高知県/武市香寿子) ●ページ数を増やしてほしい。でも越智先生の体も心配だ。まあ、それは追々ということなので、当画は漫画が落ちないことだけを祈ってます。(東京都/全日菊地のパンツはライジング・サン)



ゲドー！  
僕が来たから  
には もう  
勝手なまねは  
させないぞ！！

また  
こないだ(この間)  
みたいに  
いじめちゃい  
ましようか!?

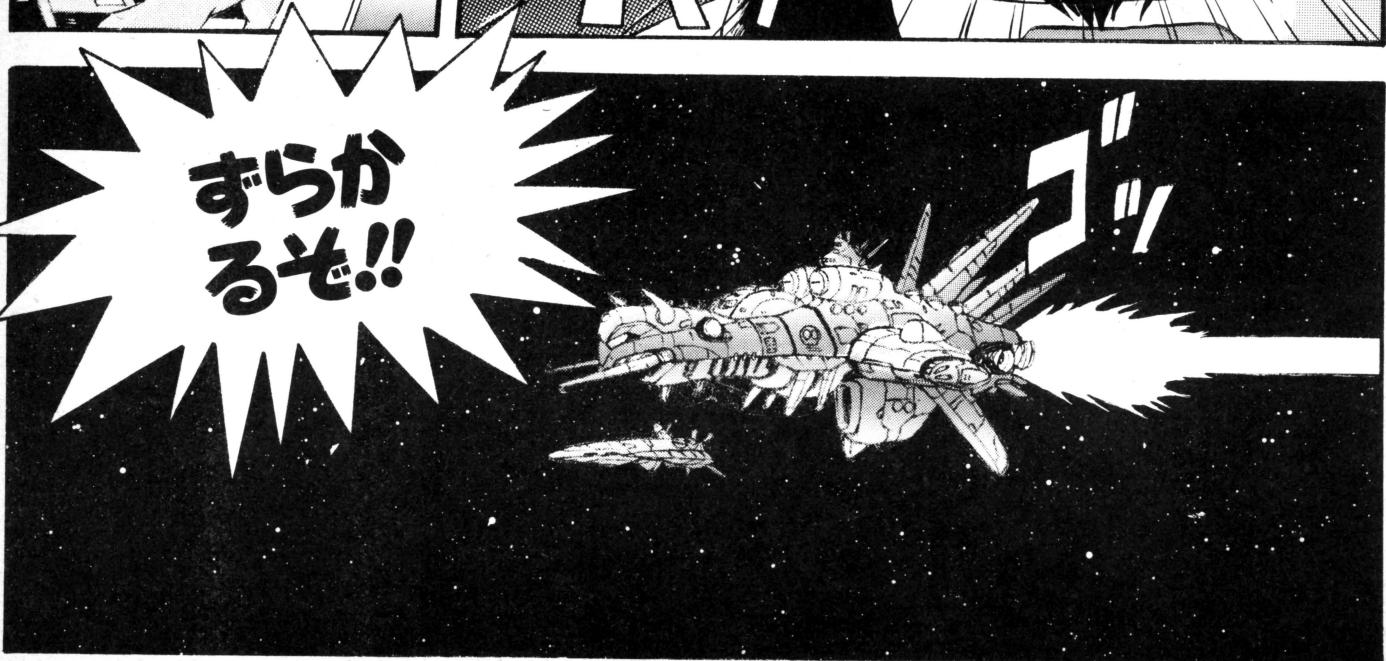
おもろ  
かったし。



ゲ  
ゲドー様…あんな  
こと言っちゃって  
くれてますケド  
ど どうします？



バツカモノ！  
決まっと  
ろうが！！



ずらか  
るぞ！！

おほえ  
てろっ!

あれ...?  
何もしないうちに  
逃げてっちゃった  
よ.....

やっぱり  
こりてた  
みたいね  
.....

そりゃ サヤの  
ボルダインを  
立て続けに5発も  
浴びれば誰だって  
こりるっち!

生きてるのが  
不思議なくらい  
だよなァ.....

んもう!  
ユウの  
イジワル!!

キャ~!  
ユウさん♡

久しぶりだね  
バン!リム!

ケッ  
...よけいなこと  
しやがって...!

☆発音がまくれていたゴズミのガレージキョウがようやく出たぞ! ホーンズにGoだろ!!

寝不足気味の越智先生に励ましのお便りを!! あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 T1-M  
PCエンジンFAN ファンレター係

ひとまず危機を脱したノーランディアー!

ピック!  
ピックは  
無事でし  
か!?



よかったぞし…今回は出番があったぞし!

とうちゃん!  
おいらは  
大丈夫でし!



うんうん  
よかった  
ぞし!

それにしても  
2人共  
無茶なところ  
は相変わらず  
みたいだね…

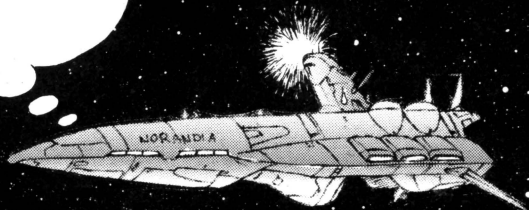


ホホホ……  
わわたしは  
止めたんです  
のよ… でも  
このバカが!

あ——っ!  
リム てめえ何  
言ってやがる!!

だが安心するのはまだ早い!?

あめ〜 私たち  
忘れられちゃっ  
てるんですケド……



ホッ……

# アンフォスラム

## Spot ヤング・アダルト対象の複合型アミューズメント 所ジョージ提案のデイトナパーク

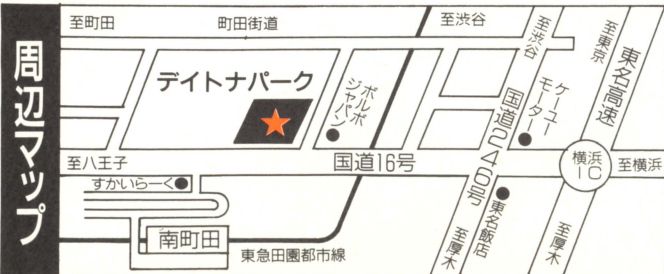
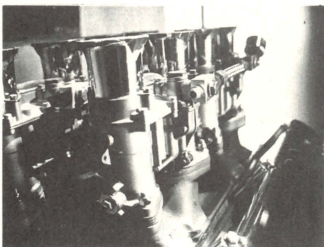
昨年の2月、渋谷にオープンした“ドクター・ジーカンズ”を皮きりに、ゲームスペースやレストラン、バーなどを融合した大人のためのテーマパークが続々とお目見えしている。“ゲームはお子様向き”という建前のもとに場末のゲームセンターで隠れるようにゲームしていたサラリーマンたち。彼らがテーマパークなるゲームの館に堂々と足を向ける大義名分は、アーティストの演出した迫力の空間の魅力だったし、バーがあるという完全な子供世界との分離でもあった。これは純然たるナイトスポットとしては当然の配慮だ。

しかし、この法的なチカラ技を使わずに極めてナチュラルに大人向けを演出したアミューズメント・スポットが昨年暮れに誕生した。エグゼクティブ・プロデューサーにあの所ジョージを迎え、究極の遊びをフレームに“ガレージ&サーキット”をメインテーマに掲げたデイトナパーク。



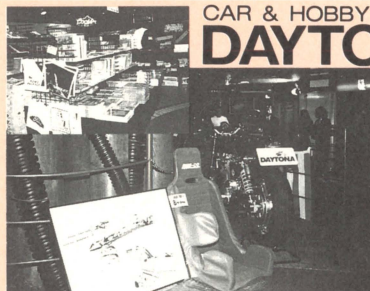
◀クルマ好きで有名な所さんがエグゼクティブ・プロデューサーに。トコロス・アミューズメントだ

ク。クルマをアミューズメントとして捕らえた彼の感性が、クルマと遊びを考えたい4つの空間を生み出した。未成年お断りではなく、運転できる人が特に楽しめる設定が、ナイトクラブのそれとは異なる。もちろん、展示されたアンティーク・カーの美しいスタイルには誰だって酔えるのだが…。 ■所在地：東京都町田市鶴間677-4 ☎0427-99-6005



## 4つのEQUIPMENTSが新しい空間を構成

クルマ好きにはたまらない、ビルトアップされたアミューズメント



### CAR & HOBBY DAYTONA Beach

ここにはUSAのポップなグッズがいっぱい。コースペースにはC-10、ムスタングなどアメ車のラインナップに加え、カルマンやボルシェが勢ぞろい。クルマの試乗もできる。ショップではアメリカのレースグッズ、カーパーツ、Tシャツ、ステッカーまで、珍しいものが盛り沢山。また、所さん所有のクルマも展示される予定。 ■営業時間：11:00~23:00

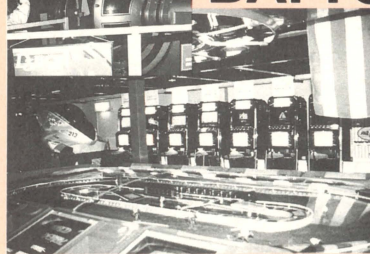
### HOT Road Slot Racing DAYTONA

全6レーン、全長60mのスロットレーシングサーキットで繰り広げる1/24・1/32スケールモデルカーのバトル/自分のオリジナルカーでの挑戦もOK、ピットインのレンタカーで挑戦するもよし。■コース使用料：レンタルコントロール各10分間100円。レンタカー10分間200円。 ■営業時間：11:00~24:00(金・土・祝前日は2:00まで)



### PIT-IN

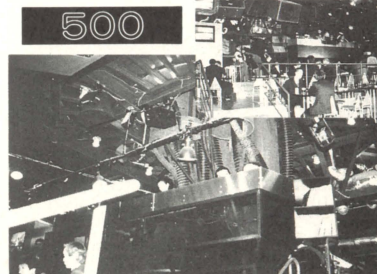
### Exciting Carnival Space DAYTONA GAMES



クルマをテーマにしたゲームを中心に、メダルゲーム、ピンボールなどアダルト向けの本格派ゲームをズラリとそろえたアミューズメント&ゲームスペース。話題の2人乗り体感シミュレーションマシン“D'BOS”を始め、最新型マシーンも導入。タイトーがバックアップしたアーバン・アミューズメントゾーンだ。 ■営業時間：10:00~24:00

### Restaurant & Bar DAYTONA

フロリダ・デイトナのサーキットクルーやピットクルーが気軽に遊びにくるメカニック仲間の社交場がモチーフ。カジュアルラフのアメリカンフーズを楽しめるレストラン・スペース。夜はバーとして機能する。ビジュアル、ライティング、サウンドも厳選して提供してくれる。 ■営業時間：11:30~24:00(金・休前日は2:00まで)



### 500

# Goods

## エコロジー「お便りちょ〜だい!」 10分間で紙くずがハガキに変身!

ピープルから発売の「お便りちょ〜だい!」(税別5400円)は、身近にある不要な紙をハガキに再生するというスグレモノ。紙を手でちぎるという子供にとっての遊びのプロセスを加え、しかもエコロジー商品ということで、出荷ベースで1億円を越す玩具では珍しいヒット商品となった。

使いかたは、不要な紙をちぎってミキサーにかけ、枠に流し込むだけ。パルプに混ぜるラメや郵便スタンプ

まで、ハガキ作りに必要なものがすべてセットになっている。最近では年賀状に限らず、クリスマス、バレンタイン、誕生日や結婚式など、カードを贈るのがあたりまえになった。だからこそ、ただのカードじゃつまらない、と考えている人も多いはず。そんな人は、個性豊かなカード作りに挑戦してみよう。地球環境保護に参加もできて一石二鳥だし、これってスゴク今っぽいでしょ?



◎郵便番号スタンプ、模様の抜き型もそろっている(花、ペン、絵具はセット外)

# Goods

## 電波新聞社からアダプター発売 アナログ対応ゲームが楽しくなる!

やっぱりゲームは使い慣れたジョイスティックが一番!と言う人にオススメのアダプターが登場。電波新聞社から発売される「XHE-3」(税別2500円、2月10日発売予定)だ。これで、PCエンジンで、アタリ仕様のジョイスティック(X68000やM5Xで使われているもの)が使えるようになるというからウレシイ。つまり、同社の「XE-1 PRO」や「XE-1 ST2」を

持っている人は、これを使えば、PCエンジンのジョイスティックに早代わりするというワケ。アタリ仕様のジョイスティックは、「RUN」、「SELECT」ボタンがないけど、「XHE-3」本体に装備してあるので、その点も安心だ。さらに、同社より発売中のアナログ・ジョypad「XE-1 AP」をつなぐことにより、アナログ対応のゲームが、より楽しめるようになるぞ。現在、アナ



◎お気に入りのジョイスティックで、PCエンジンのゲームが楽しめる。超アチー!

ログ対応のゲームは、NECアベニューから発売中の「アフターバーナー」、「アウトラン」、「オペレーションウルフ」、「サンダーブレード」の4本。この機会に、しまっておいたゲームを取り出して遊んでみては? また、この4本以外にも今後アナログ対応のゲームの発売予定があるそうなので、使う機会の少なかった「XE-1 AP」も忙しくなりそうだね。

# Cinema

## ミニシアターから全国へ 奇想天外SFファンタジー『デリカテッセン』

ミニシアターといえば、良質な作品のロングラン上映が魅力。なかでも「ニュー・シネマ・パラダイス」のヒットで知られるシネスイッチ(銀座、本牧)はヤン・エグ御用達の映画館だ。そのシネスイッチが今上映しているのが「デリカテッセン」。昨年春、フランスで公開されロングランを続けている作品だ。日本では新

春ロードショーとして公開。やはり話題を呼び、大阪、名古屋、福岡、札幌でも相次いで上映されている。

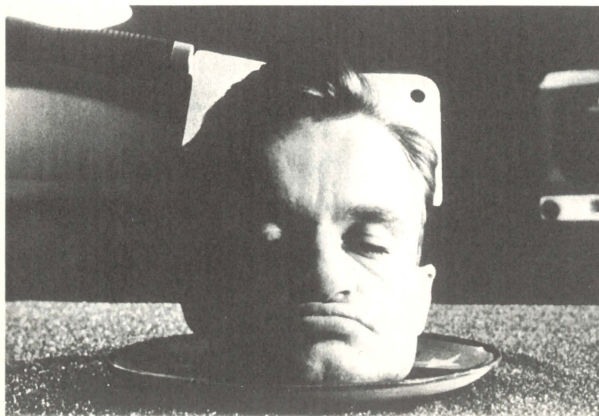
映画の舞台は核戦争終了15年後、廃墟と化したパリ郊外にポツンと残る精肉店兼アパート「デリカテッセン」。ここの住人は肉食主義の曲者ぞろい。草木も生えず、人々が飢えと戦いながら暮らしている中、この精

肉店で売られている肉とは…。そう、新聞の求人広告でカモをおびき寄せ、肉切り包丁の餌食にしていたのだ/そしてある日、またひとりの男がやってきた。しかし、住人の中で唯一まともで肉食主義のルイゾンが彼にひとめぼし。彼を守ろうと、下水道を拠点とする肉食主義の反政府グループ「地底人」に助けを求めるが…。

この映画の見どころは、フランス映画らしくらめ斬新な映像感覚とブラックなユーモア。本作品が長編デビューとなる監督のジュネ&キャロ

はCF出身で、それまでミュージック・クリップやイメージフィルム、短編映画などを手がけてきた。それだけに、映像のおもしろさ、大胆なアングルが光る。近未来という設定にもかかわらず妙にクラシックな美術、肉肉に溺れる人々対肉食主義の反体制地下組織という奇想天外な発想…。こんなオモシロイ映画をヤン・エグに独占させるテはないよね。

なお、劇場公開は5月中旬までのロングランを予定しているそうだ。(上映時間/1時間37分)



◎彼を守ろうと必死のルイゾンが危険を知らせに部屋に戻ると…。ああ、遅すぎたのか!?



◎いつも不気味な笑いを浮かべている悪党、デリカテッセンの親父。実はルイゾンの父親なのだ

◎この人がいちばん笑わせてくれる、ノイローゼのオーロール夫人。自殺計画がいつも失敗する不幸(!?)な人



# News

## 世界初のCD-ROM百科事典

マウスで操作も簡単!

一家に1セットという必需品の百科事典だが、日本の住宅事情では置く場所の確保が大変だった。そんな百科事典にも時代の最先端技術の波が押し寄せ、画期的な商品が登場。日本電気、日本電気ホームエレクトロニクス、平凡社、大日本印刷の4社が共同で、百科事典のCD-ROMを開発したのだ。早ければ今年の春ごろには発売される予定だという。

CD-ROM化されるのは、百科事典づくりに長年の実績を持つ平凡社の「世界大百科事典」。この「世界大百科事典」は、書籍の状態だと全31巻、重量約50キログラム。専用書架に収めると、高さ1.6メートル、幅44センチ、奥行き30センチになる。それがCD-ROM化により、重さ15グラム、直径12センチ、厚さ1.2ミリのCDになってしまおうというのだから驚異だ。価格は税別で25万円(予価)で、書籍よりも1万5000円



◎百科事典のCD-ROM化は世界初。地図帳などを除く本巻30巻9万項目ほかで、文字数なんと7千万字!!

ほど安くなるという。ほかにもCD-ROM化によるメリットとして、項目ごとの検索や、何かを調べながら別の項目を調べるといった作業、さらに結果をプリントアウトしたりフロッピーにファイルすることも可能。なお、このCD-ROMの百科事典の媒体はPC-9801シリーズのパソコン。使用にあたっては、読み取りの専用装置(CD-ROMドライブ)が必要。対応機種は3種類発売中。

# News

## 家族みんなで楽しめる♡ゲーム音楽ファンタジーコンサート

家族みんなで楽しめる♡

「人気ゲーム音楽をオーケストラで!」というコンセプトのもと、「ゲーム音楽ファンタジー」が開催される。

内容は2部構成。1部は「ファンタジー・コレクション」として、「ピノキオ」や「メリーポピンズ」などディズニーミュージックメドレー、さらに「おもひでぼろぼろ」「風の谷のナウシカ」などが演奏される。

そして2部は「ゲームワールド」として、人気ゲームや最近発売されたゲームなどを中心に選曲をする予定だ。演奏は東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団にリズムセクション(ギター、ベースなど)が加わり、壮大な中にもポップなサウンドが楽しめるだろう。特別ゲストにはゲーム音楽の大御所すぎやまこういち氏を迎え、楽しいお話を聞かせてくれる予定だ。また指揮者には海外よりミルトン・クロッツ氏を招いている。ミルトン氏はゲーム・シンフォニーソサエティの音楽監督、常任指揮者



◎テレビ朝日「題名のない音楽会」などで、好評を博している東京シティ・フィルハーモニーとして活躍中の若手新鋭指揮者だ。

ゲームファンに限らず楽しめるコンサートなので、家族そろって出かけてみてはどうかかな?

■日時: 2月23日(日) 13:00会場、14:00開演 ■場所: NHKホール(JR渋谷、原宿駅より徒歩13分) ■料金: A席3500円、B席2500円 ■チケット入手方法: 全国プレイガイドほかで発売中 ■電話予約: チケットぴあ ☎03-5237-9999、丸井チケットぴあ ☎03-5385-9999、チケットセゾン ☎03-5990-9999 ■問い合わせ: NHKプロモーション ☎03-5458-1521

# News

## 『イースII』『ソーサリアン』から全16曲/難波弘之氏アレンジのファルコム作品集

難波弘之氏の数々のファルコム作品のアレンジが1枚のアルバムに! 『イースII』『ソーサリアン』から13曲セレクト、加えてニューアレンジも3曲収録。「今回は初期のファン気遣い型から比べればかなり大胆なアレンジ。これを機会にゲーム音楽ばかりの人も、ほかの音楽を聴くようになってくれれば…」と氏は語る。



◎NAMBA COLLECTIONは税込3000円、2月21日発売

### スーパー・アレンジの達人 難波弘之氏プロフィール

キーボード奏者、作曲家、SF作家。'76年金子まりとバックスバニー結成、'81年自己グループ、センス・オブ・ワンダー結成、フリーとしても活躍。山下達郎、RCサクセッションなどとセッションを重ねるかわら、ライブ活動やCD、ビデオも多数発表。SF作家としては'68年『青銅色の死』で安倍能成文学賞受賞。そのマルチぶりは多方面にわたって発揮されている。



# News

## 『LUNAR THE SILVER STAR』CD化

MEGA-CDで今春に発売が予定されている期待の大型RPG『LUNAR THE SILVER STAR』のゲームミュージックのCD化が決定した。「もともとCDのゲームなんだから意味がない」という人もいるだろう。だが、このCDにはゲーム中では聞くことのできない曲が多数収録されるのだ。まず、ゲームのヒロイン「ルナ」

役の井上喜久子さんがゲームのBGMに自ら作詞し、歌まで聴かせてくれる。さらに容量の都合で途中でカットされてしまうオープニングテーマをアレンジも変更し、ロングバージョンで収録。ほかにもオーケストラアレンジやカラオケまで収録されているお得なCDなのだ。ゲームを持っている人でも120%楽しめること間違いなし! の自信作だぞ。



◎一生懸命歌っているのがルナ役の井上さん。とってもきれいな人なのだ♡



◎スタッフのみなさん。東芝EMIより税込2500円、4月22日発売予定

# 気ままに遊べる新しい広場 “ヴァンテ” アンティーク・トイセレクションII開催中

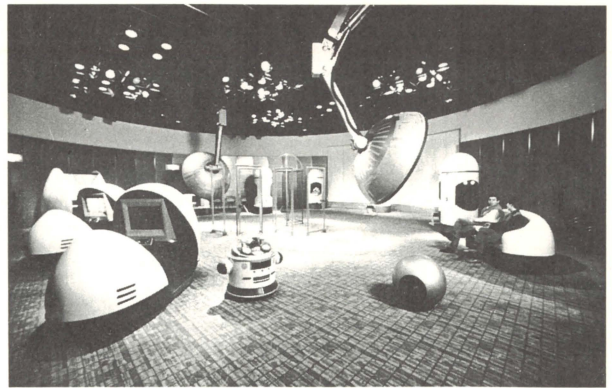
アミューズメント・ホールなる空間が新しいスポットとして注目されはじめた昨春、渋谷・北参道の交差点に位置するフジタビルの1~2階に誕生した“ヴァンテ”。頭で遊ぶ、体で遊ぶをコンセプトに、体感型アミューズメント・アイテムやスーパーハイビジョンを楽しめるシアター、カフェカウンターなどで構成された集積スペースとして機能する。

遊びのスタイルを限定しないこの先端のスポットは、驚くべきことにすべて無料で利用できる。いわゆるショールームとは一線を画して、本社ビルの1、2階を一般に開放するという他に類をみない超ド級の企画は、フジタの培ってきた建設の技術

が別の観点から表現されたもの。誕生以来「コミュニケーションできる広場」として、学生、一般の別なく、広く利用され浸透してきた。

なにしろ6名のヴァンテレディが案内してくれるスペースは壮大な宇宙空間のようなアミューズメントスペースとホテルのロビー並みの交流スペースなのだから、仲間とパーティと盛り上がるもよし、デートスポットとして彼女と遊ぶのも申し分なし。「これが無料なんて！」と感激できちゃう豪華さなのだ。

さらに3月7日までヴァンテ・スペシャルとして「アンティーク・トイセレクションII」を開催。おもちゃの博物館として世界的に有名なイ



○アミューズメント・アイテム14種20台が並ぶホール。2人で楽しむゲームが多い

ギリスの“ロンドン・トイ&モデルミュージアム”の260点にもものぼる貴重な所蔵品の数々をホールに展示している。眺めるだけで微笑んでしまう可愛くてちょっと物悲しい感じのするアンティーク・トイたち…。小さいころ、誰もが持っていたおもちゃ箱の世界をそのまま再現したよ

うな空間が、大人には懐かしさと暖かさを、子供たちには新鮮な発見を伝えてくれるはずだ。この太っ腹な企画、見逃すてはないよね?

■所在地：東京都渋谷区千駄ヶ谷4-6-15 ☎03-3796-2486 ■営業時間：月曜日～土曜日10:00～18:00 日曜日休館



○イギリスから来た貴重なアンティーク・トイたち。細部の凝った作りにビックリ



○フジタビル周辺の模型も展示

○ディスプレイの演出にも配慮が…



○今回は1920年代以降のユーモラスな動きを感じさせる261アイテムが楽しめる



○このイベントは3月7日まで。必見の価値アリ!

## 今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により今月もプレゼントをいただきました。まず、①ホテルリステルさんからは「三ヶ日温泉体験入浴モニター」として、湯本「ホテル・リステル浜名湖」の室料無料宿泊券を2組8名の方に。利用期間は'92年1月12日(土)～'92年4月24日(金)まで(ただし土曜日および祝祭日前日と休館日2月4日～6日は除く)。ちなみに、この「三ヶ日温泉」は炭酸水素や鉄、ナトリウム、カルシウムなど多種のイオンを含んでおり、日本国内の温泉の中でもアルカリイオン濃度pH9.6という高い濃度の、極めて珍しい温泉。肌をすべすべにする作用があり、別名「美人湯」と呼ばれている。また、②キングレコードさんからは、「PROVINCIALISM Ys」のCD発売を記念して、長袖Tシャツ(サイズフリー、黒)を3名の方に。③ポニーキャニオンさんから「ストリートファイターII 場外乱闘編」のビデオを3名の方に。④エイガールさんからは'80年～'81年にテレビで放映された『鉄腕アトム』(カラー)全52話を完全収録した13枚組LD『鉄腕アトム 新世紀ボックス』(限定1万セット、バンダイより5月23日発売予定、税込7万8000円)の発売を記念して、『鉄腕アトム』のオリジナルテレカを5名の方に。⑤メディアリングさんからは『トイレキッズ』のオリジナルテレカを5名の方に。以上、欲しい方はハガキに希望のプレゼント番号と住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、①の希望者のみ家族構成を明記のうえ、下記まで。締め切りは2月29日(必着)、発表は発送を持って代えさせていただきます。

① →



② →



③ →



④ ↓



⑤ ↓



あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM PCエンジンFAN編集部  
3月号インフォ・プレゼント係

## CD

### OUT RUN/SEGA S.S.T.

2/21 発売 ポニーキャニオン 1,500円(税込)



今ではすっかりおなじみになった体感ゲームだが、その先駆的な存在のアウトランの登場は、当時のゲームセンターにセンセーションを巻き起こした。当然レコード(ノ)も大ヒットし、ゲームミュージックを世に知らしめた記念碑的な作品だ。今回のアルバムはS.S.T.BAND演奏によるアレンジバージョンを3曲収録。とくに「パッシングブリーズ」という曲は、ファンの中でアレンジ化が永く待ち望まれており、その実現により完全版としてのリリースになった。

### パーフェクトセレクション ツインビー



2/21 発売 キング 3,000円(税込)

大人気のパーセレ・シリーズ第4弾。今回はアーケード、ファミコンの「ツインビー」シリーズ6作品から12曲を厳選。好評の立体音響(RSSシステム)を全曲に使用し、臨場感あふれるサウンドが魅力のアルバムだ。

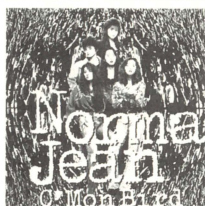
### サイトロン ビデオゲームミュージック年鑑1991



2/21 発売 ポニーキャニオン 3,500円(税込)

「月刊ゲーメスト」のファン投票によるベスト・ゲームミュージック賞において、'91年度ベスト10にランクインされた5タイトル収録のベストアルバム。「コットン」「ストリートファイターII」など、収録時間は140分!

### C'Mon Bird Norma Jean



1/21 発売 ビクター音楽産業 3,000円(税込)

イカ天出身の女性バンド。バンド名「ノーマ・ジーン」とは、実はマリリン・モンローの本名なのだ。このアルバムは、彼女たちの中の「女性性」に迫り、アレコレ綴ってしまおう、というのがコンセプトだとか。

### 弦楽のための「舞曲」I・II すぎやまこういち作曲



1/21 発売 アポロン 3,500円(税込)

すぎやま氏の作品の中でも、これは純音楽の部類。しかし、すぎやまメロディの原点がここにあり、ともいうべき作品で、「ドラクエ」における「ジバング」やダンジョンの音楽の原形を聴くことができるだろう。

### 紫堂恭子オリジナルアルバム グラン・ローヴァ物語



2/5 発売 ポニーキャニオン 2,800円(税込)

潮出版「コミックトム」において好評連載中の「グラン・ローヴァ物語」(紫堂恭子原作)のアルバム。10曲中5曲のヴォーカル曲はすべてが英詞で統一し、ヨーロッパ・テイストな作品に仕上がっている。

### エロティック&ペイン ちわきまゆみ



1/29 発売 東芝EMI 2,500円(税込)

独特の歌声と存在感のあるちわきまゆみが3年の活動休止から新作をひき上げて戻ってきた。タイトルどおりエロスと心の傷をあやしく歌う。山下達郎がアン・ルイスに贈った隠れた名曲のカバーに注目!

## Video

### F-1 Grand Prix SPECIAL THE STORY -F-1パイロット中島悟-

1/21 発売 ポニーキャニオン 5,000円(税込)

固く閉ざされていたF-1界の扉を体当たりで開けた男、日本人初のF-1ドライバー、中島悟。少年時代、親の経営するガソリンスタンドを手伝ううちに芽生えるクルマへの憧れから、ドライバーとしてのデビュー、そしてレース生活にピリオドを打つまでの軌跡をつづった引退記念スペシャルプログラムだ。レース生活において関わった人々のインタビューも満載。



### ホーム・アローン

2/1 発売 フォックスビデオ 16,000円(税抜)

全米歴代興収入第3位の記録的な大ヒットになった作品。日本においても、クリスマス作品であるにもかかわらず、夏休み公開で7週連続のNo.1ヒット。新春にまでわたるロングラン公開となった。ストーリーはシカゴに住む一家がXmas休暇でパリに出発した朝、末っ子坊やケビンが置き去りにされてしまい、留守宅をねらう強盗から孤軍奮闘で家を守るという大爆笑バトル物語。「タイ・ハード」顔負けの戦闘プランを立て、勇敢に悪党に立ち向かうケビン坊や。笑いあり、スリルあり、ハートウォームありの超オスメ作品だ。



### 101回目のプロポーズ①~④



2/5 発売 ポニーキャニオン 各10,094円(税込)

毎回20%を超える高視聴率、数々の名セリフを生んだ純愛トレンドドラマ。浅野温子と武田鉄骨をはじめ、豪華キャストが勢ぞろい。チャゲ&飛鳥が歌う主題歌「SAY YES」も大ヒット。

### ハンサムな彼女



1/21 発売 ポニーキャニオン 3,800円(税込)

集英社「りぼん」に連載、10代の女のこを中心に絶大な人気のあるコミックをアニメ化。昨年9月から全国大都市において「りぼんファンタジックワールド」で先行イベント公開されている。

### 炎の転校生 VIDEO SPECIAL



1/21 発売 ポニーキャニオン 各11,000円(税込)

「週刊少年サンデー」誌上で大好評を博した作品のビデオ化。第1、第2話同時収録に加え、ファンの間では限定発売のため「幻」とまで言われた予告編を収録した完全版。制作はガイナックス。

### アウト・フォー・ジャスティス



3/6 発売 ワーナー・ブラザース 16,000円(税抜)

映画デビュー以来、主演3作品で300億円の配給を記録したステイブ・セーガルの最新作。目前で同僚を射殺された敏腕探偵担当刑事(S・セーガル)は独自の手荒な捜査を開始するが…。

# PC ENGINE

## 最新データバンク

# DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は、超低価格でリリースされたソフト『スーパーCD-ROM<sup>2</sup>体験ソフト集』の動向に注目!

### 11月30日▶12月25日発売の新作

- 12/6日(金)スーパーシュヴァルツシルト
- 12/6日(金)沙羅曼蛇
- 12/6日(金)バブルガムクラッシュ
- 12/6日(金)らんま $\frac{1}{2}$  とらわれの花嫁
- 12/6日(金)ドラえもん のび太のドラヒアンナイト
- 12/13日(金)太平記
- 12/13日(金)にこにこぶん
- 12/13日(金)バリスティックス
- 12/13日(金)ゲンジ通信 あげたま
- 12/13日(金)スーパーCD-ROM<sup>2</sup>体験ソフト集
- 12/13日(金)秘宝伝説クリスの冒険
- 12/13日(金)スパイラルウェーブ
- 12/20日(金)R-TYPE Complete CD
- 12/20日(金)熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
- 12/20日(金)なりトレ 〜ザ・スコログ92〜
- 12/20日(金)プロウニング
- 12/20日(金)SUPER桃太郎電鉄II

## MONTHLY HIT CHART

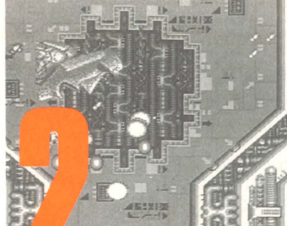
### 月間売り上げ BEST 10

(11月30日▶12月25日)



1

さすが人気の桃電シリーズ! 余裕の1位だ!!



2

後半伸びず2位の座に甘んじた「沙羅曼蛇」

前月	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
新	1 SUPER桃太郎電鉄II	628	ハドソン	ボードゲーム Hu	'91年12月20日 6800円
新	2 沙羅曼蛇	418	コナミ	シューティング Hu	'91年12月6日 6000円
3	3 ドラゴンスレイヤー英雄伝説	281	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年10月25日 6800円
1	4 グラディウス	207	コナミ	シューティング Hu	'91年11月15日 6000円
新	5 スーパーCD-ROM <sup>2</sup> 体験ソフト集	197	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年12月13日 1000円
新	6 らんま $\frac{1}{2}$ とらわれの花嫁	151	日本コンピュータシステム	アドベンチャー CD	'91年12月6日 6800円
新	7 R-TYPE Complete CD	120	アイレム	シューティング CD	'91年12月20日 7500円
新	8 バブルガムクラッシュ	118	ナグザット	アドベンチャー Hu	'91年12月6日 7200円
7	9 雷電	109	ハドソン	シューティング Hu	'91年11月22日 7200円
2	10 プリンセス・オブ・ペルシャ	105	リバーヒルソフト	アクション CD	'91年11月8日 6800円

※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

## Hit Chart Voice

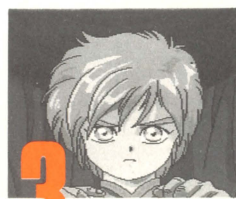
### 『桃鉄II』は人気もSUPER

『桃太郎』シリーズは、『SUPER桃太郎電鉄』『桃太郎活劇』『桃太郎伝説ターボ』『桃太郎伝説II』の計4本がすでに発売されているが、そのほとんどが大ヒット。『桃太郎』と言えば、今やハドソンの代名詞の感さえある。そして今回新たにリリースされたシリーズ第5弾『SUPER桃太郎電鉄II』も、下馬評の高かった『沙羅曼蛇』を押さえて見事チャートのトップに躍り出た。集計期間が年末の商戦期という点も手伝い、ポイントもここ3カ月では初の600台に乗せている。

3位には『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が前月に引き続いてチャートイン。順位は変わらずだが、ポイントはやや落ちた。といっても、人気はまだまだ持続しているようだ。実際、読者からは、品切れで手に入らなかったという旨

のハガキが多々寄せられている。その点を考慮すれば、まずまずの数字だといえるだろう。

さて、今回の集計で動向が最も気になった『スーパーCD-ROM<sup>2</sup>体験ソフト集』だが、結果は5位にとどまった。純粋なゲームソフトではないだけに他ソフトの動きと比較することはできないが『天外魔境II』がいち早くプレイできるという売りでスーパーCD-ROM<sup>2</sup>システム普及の後ろ盾となったことは間違いないだろう。BEST10内のCDの占有率は今月で5割に達した。



3

ただいま「ドラスレ」はロングラン中

来月の注目ソフトはコレだ!!



『ドラゴンセイバー』はここまでポイントを上げるか

# 前人氣 BEST10

## 『イースIV』が猛チャージ!

話題の「イースIV」が2位に初登場。集計後半、得票の伸びに急加速をかけて4カ月連続トップを走る『天外魔境II弐MARU』に猛チャージをかけたが、あと一歩のところでおよばなかった。

このほか初登場では、コナミの参入第4弾「出たな!! ツインビー」が6位にチャートイン。前回2位の「ロードス島戦記」は、今月は大きく11位に後退している。

# 移植希望 BEST10

## 『ストファイII』V9達成!

「ストリートファイターII」は、ついに前人未到のV9を達成した。得票も前回は上回り、その人気は衰えるところを知らない。これに追随する「エメラルド・ドラゴン」は今月で4カ月連続の2位。

最近では業務用新作の得票が全般に増えている感じだが、前回の「XEXEX」と「グラディウスII」に引き続き、今月も新たに「キャプテンコマンドー」が加わった。

# ゲーム成績表 BEST20

## 《熱中度ランク編》

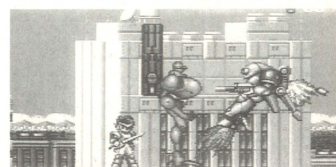
### 冬もHOTなゲーム?

今回は、ゲーム成績表の中から「熱中度」の項目だけを抜き出して、その上位20位(調査対象ソフト全325本)を掲載してみた。タイトルの後の丸カコミ数字は、総合ポイントによる順位。比較してみると、BEST3の順位が逆転しているのが面白い。

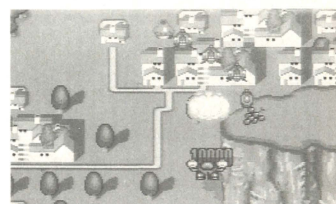
順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	天外魔境II弐MARU	ハドソン	650	99%	得票数の伸びに依然衰えを見せずV4。待望の発売日が決定した!!
2	—	イースIV	ハドソン	465	0%	初登場2位はさすが人気シリーズの貫禄か。得票数もトップに肉迫
3	6	改造町人シュビピンマン3 異界のプリンセス	日本コンピュータシステム	289	100%	一時は圏外に落ちたが、発売が近づくと共に人気も再沸騰している
4	3	コスミック・ファンタジー3(仮称)	日本テレネット	260	20%	本誌連載コミックの人気も急騰中。開発作業も、本格的にスタート!
5	7	パロディウスだ!	コナミ	246	100%	順調に得票を伸ばし順位も2ランクアップ。あとは発売を待つだけ
6	—	出たな!! ツインビー	コナミ	159	100%	先月の「パロディウスだ!」とほぼ同じような動きでチャートイン
7	4	モンスターメーカー	NECアベニュー	130	60%	まだ発売日は未定。新たな画面写真が公開できれば票は伸びるはず
8	5	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	101	10%	順位は下げたがBEST10をキープ。ビジュアルを先行して開発中
9	12	ふしぎの海のナディア	ハドソン	72	30%	再浮上を果たしたが、現段階では開発状況に大きな進展はなさそう
10	9	天地を喰らう	NECアベニュー	69	20%	残念ながら画面写真の公開はまだ当分先になりそう。しばし待て!

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	550
2	2	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	152
3	3	パソコン プリンセス・メーカー	シミュレーション	114
4	7	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	95
5	6	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	93
6	8	業務用 XEXEX	シューティング	71
7	—	業務用 キャプテンコマンドー	アクション	49
8	—	スーパーファミコン ドラゴンクエストV	ロールプレイング	44
9	5	業務用 グラディウスII	シューティング	38
10	18	ファミコン ドラゴンクエストIII	ロールプレイング	35

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	桃太郎伝説II③	4.573	11	ラストハルマゲドン⑨	4.335
2	イースI・II②	4.551	12	ファイティング・ストリート⑬	4.311
3	マジカルチェイス①	4.538	13	ファイヤープロレスリング⑳	4.287
4	R-TYPE I⑦	4.498	14	雷電⑯	4.275
5	天外魔境⑤	4.488	15	ファイヤープロレスリング2nd BOUT⑱	4.264
6	SUPER桃太郎電鉄II⑥	4.458	16	弁慶外伝⑳	4.239
7	F-1 CIRCUS'91⑫	4.389	17	SUPER桃太郎電鉄⑧	4.238
8	ボンバーマン⑳	4.355	18	桃太郎伝説ターボ⑫	4.224
9	究極タイガー⑰	4.347	19	ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑩	4.222
10	うる星やつら STAY WITH YOU④	4.345	20	バニラシンドローム⑳	4.162



○『シュビピンマン3』はついに3位にまで浮上。あとは発売を待つのみ!!



○初登場6位は「出たな!! ツインビー」。強力コナミ軍団の第四番手だ!!



○V記録を自ら更新し続ける「ストファイII」。来月、V10達成はなるか!?



○カプコンが増える格闘アクションの新作「キャプテンコマンドー」7位登場

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。締め切りは2月28日(必着)、発表は3月30日発売の5月号です。

- ①パチ夫くん 十番勝負.....24
- ②出たな!! ツインビー.....26
- ③未来少年コナン.....28
- ④サイキック・ストーム.....32
- ⑤メインウィーパー.....38
- ⑥改造町人シュビピンマン3 異界のプリンセス.....76

(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今号の記事の中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、今号の記事の中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場合は「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エンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
- 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、該当する番号すべてに○をつけてください。
- ⑧これから買おうと考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○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、該当する番号すべてに○をつけてください。
- ⑩今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、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。
- ⑪PCエンジンDUOについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
  - ①ぜひ買いたい。
  - ②買うかどうか検討中。
  - ③あまり興味はない。
  - ④すでに持っている。
- ⑫スーパーシステムカードについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
  - ①ぜひ買いたい。
  - ②買うかどうか検討中。
  - ③あまり興味はない。
  - ④すでに持っている。
- ⑬スーパーCD-ROMについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。

- ①ぜひ買いたい。
- ②買うかどうか検討中。
- ③あまり興味はない。
- ④すでに持っている。
- ⑭PCエンジンLTについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
  - ①ぜひ買いたい。
  - ②買うかどうか検討中。
  - ③あまり興味はない。
  - ④すでに持っている。
- ⑮好きなゲームのジャンルを次の中から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
- ⑯今月の特別付録①「MONTHLY 攻略大全」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役に立った。
  - ③何も思わない。
  - ④特に必要はなかった。
  - ⑤必要なかった。
- ⑰今月の特別付録②「天外魔境大全集」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役に立った。
  - ③何も思わない。
  - ④特に必要はなかった。
  - ⑤必要なかった。
- ⑱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	表紙
2	(特別企画)『イースIV』プロジェクト始動/ (特報/ガ) 源平討魔伝 巻ノ貳
3	ナグザット
4	データウエスト
5	ブレイン・グレイ
6	NEOアベニュー
7	タイター
8	ココナッツジャパン
9	コナミ
10	日本テレネット
11	ライトスタッフ
12	バック・イン・ビデオ
13	日本コンピュータシステム
14	マイクロキャビン
15	ヒューマン
16	OTHER MAKERS
17	READER'S LAND
18	今だから言えるダライアス制作記
19	インフォグラフィック
20	PC ENGINE DATA BANK (COMICS) コズミック・ファンタジー
21	WINTER CES REPORT
22	UL-TECH Wonder Land
23	新作発売カレンダー
24	(特別付録①) MONTHLY攻略大全
25	(特別付録②) 天外魔境大全集

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	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep /メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲームスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	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エンジン
6	PCエンジン コアグラフィックス
7	PCエンジン コアグラフィックスII
8	PCエンジン シャトル
9	PCエンジン スーパーグラフィックス
10	CD-ROMシステム
11	スーパーCD-ROM*
12	PCエンジンDUO
13	PCエンジンDUO用液晶モニター
14	PCエンジン LT
15	PCエンジン GT
16	スーパーシステムカード
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シリーズ
24	PC-9801シリーズ
25	X68000シリーズ
26	FM-TOWNS
27	ゲームボーイ
28	LYNX
29	ゲームギア
30	NEO-GEO
31	その他
32	何も持っていない
33	特に買いたくない

No.	表4 ゲーム名
1	ああっ女神さまっ
2	R-TYPE Complete CD
3	IQ PANIC
4	アドベンチャー オブ マミーヘッド
5	アルガノス
6	イースI・II
7	イースIII ワンダラーズフロムイース
8	イースIV
9	IT CAME FROM THE DESERT
10	1941-カウターアタッカー
11	ヴァリスIII
12	ヴァリスIV
13	WIZARDRY (仮称)
14	宇宙戦艦ヤマト
15	ULTRABOX 6号
16	うる星やつら STAY WITH YOU
17	エグザイル-時の狭間へ-
18	NHK大河ドラマ 太平記
19	F-1 CIRCUS'91
20	F-1 CIRCUS Special
21	POLE TO WIN (仮称)
22	エフェラ アンド ジリオラ
23	ジ・エンブレム フロム ダークネス
24	改造町人シュベピンマン2 新たな敵
25	改造町人シュベピンマン3 異界のプリンセス
26	カラーウォーズ
27	川のぬし釣り 自然派
28	キャラクターフォースII
29	ぎゅわんぶらあ自己中心派
30	麻雀バズルコレクション
31	キャンペーン版 大戦略II
32	銀河お嬢様伝説 YUNA
33	クイズアベニュー2
34	クイズまるごとTHEワールド2
35	タイムマシンにおねがい
36	クイズの星 (仮称)
37	グラディウス
38	ゲイングラント
39	ゲート・オブ・サンダー
40	ゲンジ通信 あげだま
41	幻蒼大陸オーレリア
42	源平討魔伝
43	源平討魔伝 巻ノ貳
44	極楽 / 中華大山
45	コズミック・ファンタジー2 冒険少年パン
46	コズミック・ファンタジー3 (仮称)
47	GODS
48	ゴッド・パニック 至上最強軍団
49	コブラII 伝説の男
50	コラムス
51	コリユーン
52	サイキック・ストーム
53	サイバードッジ
54	サイバーナイト
55	サイレントメビウス
56	ザ・キックボクシング
57	ザ・デビスカップテニス
58	ザ・プロ野球SUPER
59	沙羅曼蛇
60	斬 ~陽炎の時代~
61	ジェノサイド (仮称)
62	シャローック・ホームズの探偵講座
63	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
64	雀偵物語2 宇宙探偵ディバノ/出動編
65	雀偵物語2 宇宙探偵ディバノ/完結編
66	スーパーシュヴァルツシルト
67	スーパーシュヴァルツシルトII (仮称)
68	スーパースターソルジャー
69	スーパーダライアス
70	スーパーダライアスII (仮称)
71	SUPER桃太郎電鉄
72	SUPER桃太郎電鉄II
73	STARバロジャー
74	ストライダー飛竜
75	ストラテゴ
76	スプラッシュレイク
77	スプラッターハウス
78	スプリガンmark2
79	リ・テラフォーム・プロジェクト
80	スペースファンタジーゾーン
81	スライムワールド
82	聖竜伝説モンビット
83	ゼビウス ファードラウト伝説
84	ゼロウイング (Huカード版)
85	ゼロウイング (CD-ROM版)
86	ゼロヨンチャンプ
87	ゼロヨンチャンプII
88	ソーサリー
89	太閤記
90	ダイノフォース
91	太平記
92	大魔界村
93	TATSUJIN
94	双龍陣II (仮称)
95	ダライアス・プラス
96	ダンジョンマスター
97	チキチキボーイズ
98	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
99	チャンピオンレスラー
100	超時空要塞マクロス 2036
101	つっぱり大相撲
102	出たな!! ツインビー
103	テラクルスタ (仮称)
104	テラフォーミング
105	TVスポーツ・スペシャル
106	天外魔境
107	天外魔境II 乱MARU
108	天使の詩
109	天地を喰らう
110	トイレキッズ
111	トッポをねらえ!
112	ドラえもん のび太のドラビアンナイト
113	どろこんEGG /
114	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
115	ドラゴンセイバー
116	ドラゴンナイトII
117	ドラゴンブリード
118	なりトレ ~ザ・スゴロク 92 ~
119	21エモン (仮称)
120	ニュートピアII
121	忍者龍剣伝
122	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
123	熱血高校ドッジボール部CCサッカー編
124	バチ夫くん 十番勝負
125	バチ夫くん 幻の伝説
126	バチ夫くん 幻の伝説2 (仮称)
127	はななたかだか!
128	パニラシンドローム
129	ABEL
130	パリスティックス
131	パロディウスだ!
132	パワーリーグIV
133	PC原人2
134	PCコロロン (仮称)

135	ピーターバックラット
136	ヒット・ジ・アイズ
137	秘宝伝説クリスの冒険
138	ヒューマンスポーツフェスティバル
139	ビルダーランド
140	ファージャスの邪皇帝
141	ファイヤープロレスリング
142	2nd BOUT
143	50th
144	ふしぎの海のナディア
145	BURAI 八玉の勇士伝説
146	BURAI II (仮称)
147	ブランダーズ (仮称)
148	フォーメーションサッカー
149	ヒューマンカップ 90
150	フォゴットンワールド
151	プリンス・オブ・ベルシャ
152	プロウニング
153	プロ野球ワールドスタジアム'91
154	ヘルファイアー
155	ヘルファイアーS
156	冒険勇闘団 サン=ハート編
157	HAWK F-123
158	ホームデータの罫墓 (仮称)
159	ポナンブラザース
160	ポピュラス
161	ポピュラス ザ・プロミストランド
162	ホラーストーリー
163	麻雀覇王伝カイザーズクエスト
164	マールマッドネス
165	マイトアンドマジック
166	マインスイーパー
167	マジカルチェイス
168	マジカルバズル・ポピルス
169	魔窟伝説アストラリス
170	魔窟ハンター妖子 魔界からの転校生
171	ミズク大冒険
172	未来少年コナン
173	夢幻戦士ヴァリス
174	盟約の定義
175	桃太郎伝説ターボ
176	桃太郎伝説II
177	モンスターメーカー
178	山村美紗サスペンス
179	金盞花一京絵殺人事件一
180	ライザンバーII
181	ライザンバーIII
182	ライジング・サン
183	雷電
184	SUPER雷電
185	ラストバトルマゲドン
186	ラストバトルマゲドンII
187	ラプラスの魔
188	らんま1/2
189	らんま1/2 とらわれの花嫁
190	LOOM
191	レンボアアイランド
192	レディファントム
193	ロード・オブ・ウォーズ
194	ロードス島戦記
195	ワードナの森
196	ワールドカップ (サッカー編) (仮称)
197	ワールドジョッキー
198	ワルキューレの伝説

## 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、お願いしたい点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。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。

次に、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。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、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。

よくあるケースとして、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」や「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は、「ドラゴンクエストIII」「ファイナルファンタジーII」といったように、何作目にあたるかも表記してください。「天地を喰らう」「源平討魔伝」など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版「パロディウス」と業務用「パロディウスだ!」、またMSX版「グラディウス2」と業務用「グラディウスII」など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく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をお待ちしています。

# 日本コンピュータシステム

## ゲームは熱く、ビジュアルはコミカルに! 改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス

『シュビビンマン3』は、CD-ROM<sup>2</sup>になっ  
て大きくパワーアップしたが、その分複雑  
になった気かする読者も多いだろう。今回は、  
それを一気に解消するために、ストーリーを  
中心に「3」の本質に迫ってみた。

CD

CD-ROM<sup>2</sup>

2月28日発売予定

6800円(税別)

アクション

コンティニュー

マルチタップ対応(最大2人)

100%(1月16日現在)




## シュビビームもパワーUP! 2人プレイで敵を迎え撃て!!

『シュビビンマン3』は、太助  
とキャピ子の2人が、シュビビン  
マンに変身して、剣を使って敵を  
倒していくアクションゲーム。シュ  
ビビンマン最大の武器であるシュ  
ビビームは、今回の「3」では  
誘導できるようになった。また、  
「1」や「2」同様に2人同時プレ  
イでは、協力シュビビームが使  
える。この協力シュビビームも前  
作の「2」同様に、キャラごとに  
攻撃方法が変わるぞ。さらに、1  
人プレイと2人プレイでは、シナ  
リオにも多少の変化があるのだ。




●今回のシュビビームは誘導ができ  
るため、かなり攻撃範囲が広がった


これが協力シュビビームだ



太助



キャピ子



太助の協力シュビビームは、発射方向に集中して攻撃する。ボスキャラなどに有効だ

キャピ子の協力シュビビームは、発射方向に拡散して攻撃できるので、ザコの一扫に有効

### 異界のプリンセス ストーリー紹介

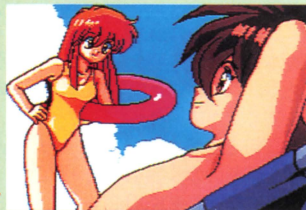
今回の『シュビビンマン3』では、CD-ROM<sup>2</sup>になっただけあ  
って、今までの『シュビビンマン』  
にはなかったビジュアルシーンが  
加わった。ここでは、そのビジュ  
アルシーンを中心に、このゲーム  
のストーリーを紹介していこう。



●後ろ姿がセクシーな異界のプリンセス、クレハ姫

### 魔空艇現る!

クレハ姫率いるガヤン族は、魔  
界によって衰退の一途をたどって  
いた。そのためクレハ姫は、かつ  
ての繁栄を取り戻すため旅立つが、  
現実世界へとワープしてしまう…



●キャピ子が福引に当たったおかげで、南の島でのんびりと過ごす2人



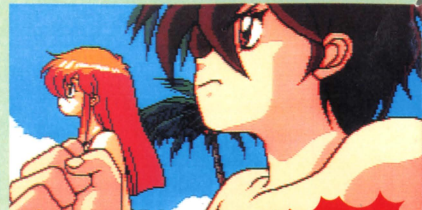
●クレハ姫一行は、魔空艇で異次元空間をさまよっていた  
●姫は操作を誤ってしまう…



●いくぜキャピ子! さすが魚屋太助、威勢がいいねえ!



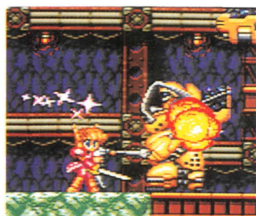
●そして現実世界へと次元ワープしてしまう



いくぜっ!

# シュビピンマンに襲いかかる、おかしなおかしな侵入者

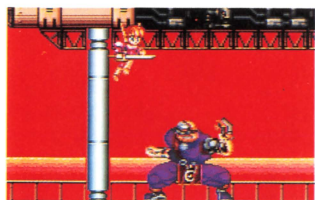
『シュビピンマン3』のもう1人の主人公もいえる、異界のプリンセスのクレハ姫。シュビピンマンたちの前には、敵キャラとして登場するが、側近の2人を含めたやりとりが、タイムボカンシリーズの敵の3人組のようなノリで、見ていてとっても愉快なのだ。



●ヘンテコな敵キャラを斬り刻んでやる!



あっちー



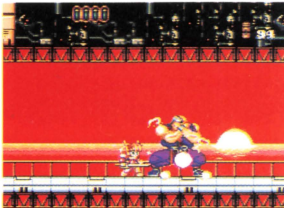
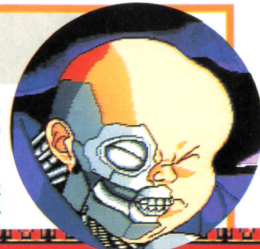
●「3」になって新しく加わった技が、この三角飛び。意外と使える

●敵の攻撃を受けると「あっちー」と叫ぶ太助。熱い魚屋さんだ

## ドジな拳法使い バッチ

太助とキャビ子に襲いかかる、最初の刺客がバッチだ。ファイティングポーズから繰り出すパンチや跳び蹴りには、十分注意しよう。シュビビームを使えば楽勝かな?

●実は機械でできているバッチ



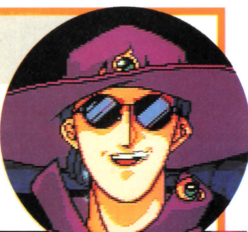
●シュビビームを防御するバッチ。バッチの夕日がとっても美しい!



## キザな殺し屋 チョピン

ビジュアルシーンでは、何やら強そうな感じがしたが、やっぱり強くないチョピン。飛び道具を使ってくるので、なるべく離れてシュビビームで攻撃しよう。

●オマントの下に武器を隠し持っている



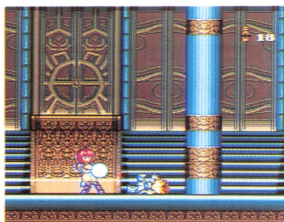
●シュビビームをくらえ! 敵のチョピンはそんなに強くない?



## このゲームの主役? クレハ姫

チョピンを倒し、しばらく進んでいくとクレハ姫が登場する。彼女の繰り出す不思議な魔法(?)は、かなり強い。また、倒しても戦いはまだまだ続くのだ…。

●多彩な攻撃を仕掛けてくるクレハ姫



●クレハ姫にやられてしまった太助。立つんだ! シュビピンマン



## シュビピンパワー大爆発

ただならぬ気配を感じた2人は、シュビピンマンに変身して魔空艇を追いかけた。クレハ姫たちは、シュビピンマンの攻撃に圧倒され、逃げていく。魔法空艇の最後には、姫の側近バッチが待ち構えていたが、あっさりと倒されてしまう。クレハ姫は、もうカンカン!!

みてごらん、シュビピンマン

●もう誰も2人を止められない!



## シュビピンマン魔界へ…

クレハ姫を追い詰めたシュビピンマン。業を煮やしたチョピンは、クレハ姫の制止も聞かずに、伝説のガッシュの力を解放してしまう。そしてシュビピンマンは、魔界へと吸い込まれていってしまう…。

●クレハ姫の制止にもかかわらず、ガッシュの力は解放されてしまう…



●物語はここから急展開していく



●クレハ姫を追い詰めたキャビ子



シュビピンマンの運命は?

# 魔界の勇者「魔物ハンター」の異次元大冒険！ 魔物ハンター妖子 魔界からの転校生

美少女が魔物相手に大奮闘する『魔物ハンター妖子』。今回はシステムを中心に主人公妖子の魅力を紹介していこう。

CD	CD-ROM*
	2月13日発売予定 6800円(税別)
	アドベンチャー バックアップメモリ
	90%(1月20日現在)

## 魔界を舞台にしたちょっとHなアドベンチャー

ふとしたきっかけで魔界の勇者となった女子高校生が冒険の旅に出るというアドベンチャーゲーム。全体的にほのぼのとした内容で、

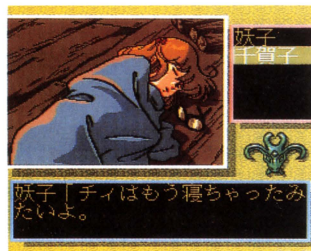
ファンタジー風の明るいイメージに仕上がっている。妖子ファンお楽しみ(?)のサービスシーンもふんだんに盛り込まれているぞ！



妖子 千賀子 教室の外

「ショウマ! チェ、ちゃんか。妖子ちゃんとは、仲がいいみたいだね。」

①また何が起きるかも知らない妖子たち。ほのぼのとした教室の風景ね



妖子 千賀子

「妖子! チェはもう寝ちゃったみたいよ。」

②寝ている千賀子ちゃんです。こーしてるとかわいいんだけどねえ...

## ゲームの操作は簡単

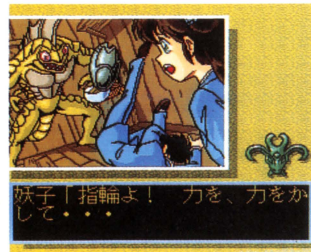
このゲームはコマンド選択方式。操作は簡単で、「話す」「移動」「取る」などの画面上に出ているコマンドを選択して進めていだけ。アドベンチャーがまったく苦手な人でも遊べるように配慮されているので、難しい謎解きなどはいっさいなく純粋にストーリーが楽しめるようになっている。だから戦って死んでしまうということもない。つまりゲームオーバーにはならないのだ。各所にコマンドなしの画

面というものもあり、その画面では何もしなくてもストーリーは進んでいく。

③魔物と戦うショウマ君。戦闘も通常画面とまるっきり一緒なのである



話す 考える 移動力



妖子! 指輪よ! 力を、力をかして。

④コマンドが出ない画面は、勝手にお話が進むようになっているのです



周田 老人

「老人! 名前か? 名はドハルと申す。元、水軍提督のドハル将軍じゃ!」

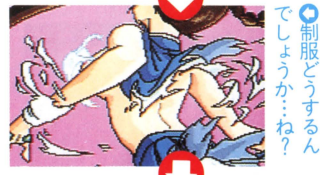
## ゲームの各所に盛り込まれている♡なシーン

このゲームは、かわいい女子高生「真野妖子」が主人公ということで、まるでお約束のように各所に♡なサービスシーンが挿入されている。またちょっとHな変身シーンなどは、ビデオ版と同じような動きになっているので、ビデオでなじんでいる人でも違和感なく楽しめるはず。妖子の他にもかわいい娘がたくさん登場するよ!

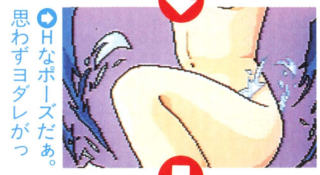
### 変身!



胸がまる見えだぞ



⑤制服どうするんではないか...?



⑥Hなポーズだ。思わずヨダレがっ



### 誕生! 魔物ハンター妖子



⑦妖子以外にも美人な娘がたくさん。えへへ♡



妖子! きゃあ!! ショウマ君のエッチ!

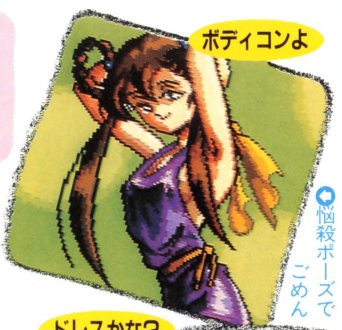
⑧な一るほど、純粋な妖子ちゃんには純白の下着が似合うねえ。うふふ

## 妖子のファッション通信♡

こんにちは、真野妖子です。今回のファッション通信は、大人っぽい雰囲気です。どれも少し着てみるだけけど、け

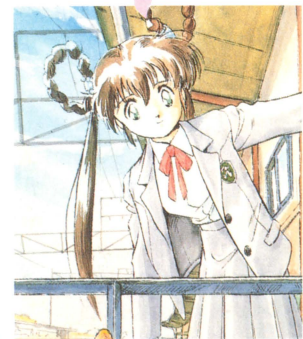
っこう気に入ってるの。またゲームの各所には、ファッション以外にも見所がたくさんあるのでお楽しみにね♡

好評につき  
ファッション通信第2弾  
今回もファッションブル  
でしよ♡



ボディコンよ

⑨脳殺ポーズでごめん



ドレスかな?



⑩わたしって真っ赤が似合うのよね

# TVアニメから17年後を舞台にしたオリジナル 超時空要塞マクロス 2036

ゲームの設定はオリジナル。TVシリーズのときのBGMや効果音が使われており、原作の雰囲気はそのまま生かされている。

**CD** CD-ROM<sup>+</sup> / スーパーCD-ROM<sup>+</sup>両対応

4月発売予定  
6800円(税別)

シューティング  
コンティニュー

80% (1月16日現在)

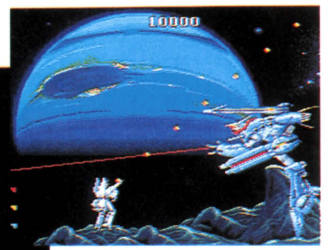
## PCオリジナル設定で敵メカもパワーアップ

このゲームはTVシリーズから17年後の設定で、PCエンジンだけのオリジナルストーリー。バルキリーなどの地球側のメカは、平和が続いたためか大きな改良はないようだ。しかしカムジンたちのゼントラーディ艦隊は、今回の戦闘に備えて大幅な進化を遂げた。



●巨大なグラージ。実はこいつ、本当の敵ではないのだが

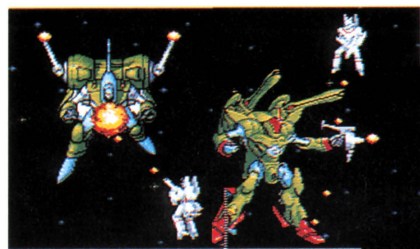
●宿敵カムジンが乗る戦闘ポッドはグラージを大幅に改良したもの



●腕からをレーザーを乱射する。背景の惑星は海王星だ



ギルーザ・フリー



●人型の戦闘ポッド。2機の性能はよく似ている

●どちらもミサイルを撃ったり体当たりしてくる。極大レーザーの攻撃もある



シェルケル・ガー / ログレン・ロー

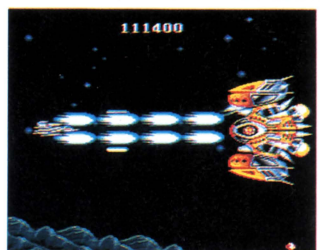
## 戦いの経験を積んで武装を強化

自機バルキリーは3種類の形態を持っており、状況に応じて変形する。標準装備のショットとミサイルは、敵を破壊すると現れるパワーアップアイテムを取ることによって、段階的にパワーアップする。また、オプションで装備される特殊兵器は、敵を破壊して経験値を得ることによって、より強力なものを選択することができる。それぞれの特殊兵器には使用回数



●特殊兵器の選択画面。全部で12種類あるのだ

の制限はないが、連続して使用するとオーバーヒートをおこしパワーダウンしてしまうので、冷却するためのインターバルが必要だ。



●前方にツインレーザーを発射 /



●これはホーミングミサイルだ

## INNER EYES

### プレゼントのお知らせ

日本コンピュータシステム提供の、合計67名に当たるプレゼントのお知らせだ。

- 『魔物ハンター妖子』から、
- ①ソフトビニール・キット・フィギュア 1名
  - ②パンダナ 3色セットで4名
  - ③Tシャツ 5名
  - ④腕時計 男女ペアで2名
- 『らんま1/2』シリーズから、



- ⑤第1作目ポスター 10名
- ⑥第2作目ポスター 5名
- ⑦プロモーションビデオ 5名
- ⑧キーホルダー 12名
- ⑨『シュビピンマン3』ポスター 10名
- ⑩『シュビピンマン1&2』音楽CD 1名

『ソルビアンカ2』から、

- ⑪ディスクホルダー 12名

以上、ご希望の方は住所、氏名、欲しい物の番号をハガキに書いて下の宛先まで。締切は2月28日の消印有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM PCエンジンFAN  
NCSプレゼント係まで。

# マイクロキャビン

キャンペーンモードでユニットに愛着が!!

## キャンペーン版 大戦略II

今やシミュレーションゲームの定番と言える『大戦略』シリーズ。PCエンジンにもついにキャンペーンモードが楽しめる『キャンペーン版大戦略II』が移植された。またオリジナルのマップも追加されているのだ。

**CD** スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

3月発売予定  
価格未定  
シミュレーション  
バックアップメモリ

80%(1月14日現在)



### 最新兵器を駆使して敵国首都を占領せよ

現代兵器を使ったシミュレーションゲームとして有名かつ人気のある『大戦略』。PCエンジンにも移植され根強い人気を誇っている。

その『大戦略』のキャンペーン版が発売される。キャンペーンモードはユニットを育てることができるので楽しみが増えたわけだ。

#### 敵部隊を駆逐する総司令官はキミ

ゲーム(キャンペーンモードの場合はシナリオ)の勝利条件は敵ユニットを全滅させるか、敵の首都をすべて占領すること。さらに敵国や中立の都市を1つずつ占領して自国の国予算を確保したり、空港や港などの施設を占領して前進するための拠点も押さえずには勝利できないだろう。このへん

の基本的なルールは、一連の『大戦略』シリーズに共通のものなのでファンならば気にならないはず。

また戦闘が起きるとリアルなグラフィックが表示され、息詰まる戦いが展開される。このグラフィックは兵器マニアならずとも唖ってしまうだろう。

キミは自分の立案した戦略に基づいて各ユニットを生産し、進軍させなければならない。また、各ユニットを育てる必要もあるのだ。

●モノクロが淡さを出すグラフィック

UNIT	EXP	OS	LEVEL	UNIT	EXP	OS	LEVEL
総合値	011%			総合値	050%		
防御率	000%			防御率	000%		
命中率	100%			命中率	000%		
地形率	005%			地形率	000%		
攻撃値	011%			攻撃値	053%		
経験値	001			経験値	000		
国名	RED			国名	BLUE		



●地形を利用し、強力なユニットを率いて敵を排除せよ



●これが首都。占領すれば勝ち



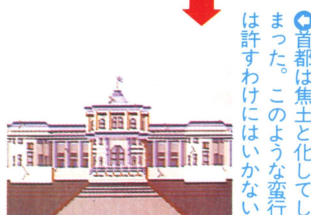
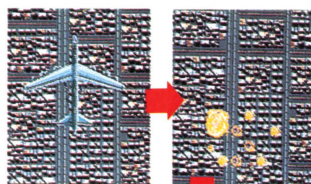
●これは都市。多く占領したい

●思わず固唾を飲み戦闘シーン。果たして生き残ることができるか?

#### キャンペーンモードのストーリーは?

キャンペーンモードをプレイする際には、いきさつを理解しておいた方がより楽しめるというものだ。詳しい内容は実際にプレイしたときのお楽しみとして、きっかけだけを簡単に説明しておこう。きっかけはラガール連邦が、突如として隣国のセルディア国に空襲を加え、支配下に置いたことからすべてが始まるのだ。そこでキミはグレナディア共和国と同盟を結んでラガール連邦と戦うことに。ちなみに8つのマップで勝利しなければならないのだ。

●ラガールからの爆撃機が飛来し...



●首都は焦土と化してしまっただけ。このような蛮行は許すわけにはいかない



●プレイヤーはアメリカ軍の兵器を使用する

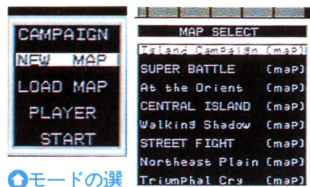
●最初に餌食となる小国。手間取ると致命傷にも

●強大な軍力を持つ。旧ソ連軍の兵器を使用

●プレイヤーの同盟国。強い味方になるか?

# 基本のシステムは両モードで共通だ

モードはキャンペーンとソロマップの2種類。次シナリオへのユニットの持ち越しなどのキャンペーンならではのシステムの存在以外に特に違いはない。ソロマップを選択すると51種のマップから自由に戦場を選ぶことができる。



①モードの選択はここで ②マップの選択画面

## 戦争するにもまずは資金が必要

全てのユニットは生産するとき国予算を消費する。この国予算は毎ターン占領している都市(首都を含む)の数に応じて回復する。使わなかった国予算は次ターンに持ち越されるので高価なユニットも数ターン待つことで生産できるようになる。ちなみに敵が2カ国以上の場合首都を占領してしまえばその敵国の都市や施設が全て手に入る。簡単に占領できるはずはないが試してみる価値はある。



③中立・敵の都市に進駐すると...



④自国の都市になり国予算が入るようになります

## 自分の戦略に合わせユニットを生産

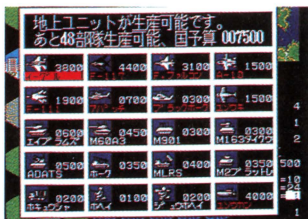
ユニットの生産が可能な場所は限られている。それは首都とその周囲のヘクス、そして首都から5ヘクス以内の都市・空港・港である。さらに当然ながら航空ユニットは空港、海上ユニットは港でないと生産できない。

各国の兵器は同じではなくそれぞれ異なったものを用いる。プレ

イヤーはアメリカ軍のもの、そして敵であるラガール連邦は、旧ソビエト軍のものを使用する。兵器の種類は若干少ない感じもするが、何種類もの兵器が用意されていても実際に使えるユニットはある程度限られるので、気にはならないだろう。重要なのは各ユニットの得手不得手を把握することだ。



①ユニットを生産できる場所は首都の周囲。前線までの効率よい輸送を



②これが生産可能な兵器のリスト。もちろん予算がたりないとダメだ



③これは自軍の主力戦車エイブラムス。性能に文句はないだろう



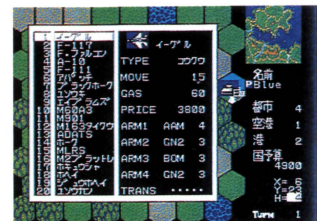
④対するラガールの主力がT-80。手強い相手になるのはまちがいない

## 各兵器を使いこなし敵首都を占領

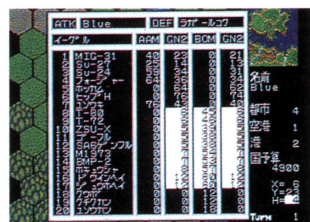
さて前で触れた得手不得手。これは言い換えるなら天敵の関係とも言えるだろう。例えば、陸上ユニットの中では最強と言える戦車も、航空ユニットが相手となるとかなりの苦戦を強いられる。またその航空ユニットも対空ミサイルの間接攻撃には文字どおり手も足も出ない。つまりところ無敵の万能兵器などは存在しないので、各ユニットが弱点をお互いにカバーできるようにバランスを取って生産する必要があるわけだ。この天敵の関係を知るには「基本性能表」と「性能比較表」が便利だ。正に「己を知り敵を知る」ための機能。さらにこの手のシミュレーションゲームにつきものの「地形効果」

がマニュアルを見なくてもわかる「地形効果表」も機能に含まれている。

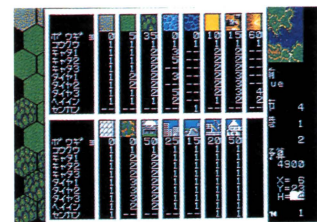
最後になってしまったが、都市などを占領できるのは「歩兵」と「重歩兵」の2ユニットだけだ。双方とも移動速度が遅いのだから早く前線の都市・施設に移動させるか、がゲームのカギとなる。



①これが「基本性能表」。何が得意かどうかをしっかりと覚えておこう



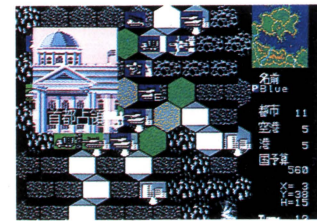
②敵の各ユニットとの比較を示した「性能比較表」。苦手をさがせ



③敵よりも有利な地形で戦うためには「地形効果表」も大事だ



④小さい損害で敵に大きなダメージを与えられれば文句はないが



⑤激戦の末、敵の首都を占領。首都を占領すると敵は消滅する

## 戦闘を重ねるたびにレベルが上昇

8つのシナリオをとおし同じユニットを使うキャンペーンモードで特に効果が出るのが「経験値」だ。生産した直後では今一歩働きが悪く感じられたユニットが、戦闘経験を積むにつれて遅い精鋭部隊に変身していくわけだ。長期にわたってプレイするキャンペーンモードのためのものと言っても過言ではないだろう。



⑥経験値が上がると星の数が増えてくる。全滅させないように

# ヒューマン

3本のゲームが詰ったぜいたくなCD!

## ヒューマン スポーツフェスティバル

発表から、意外と早めに発売される予定のこのゲーム『ヒューマンスポーツフェスティバル』。ヒューマンお得意のスポーツゲームが、日本も詰まってとってもお得なモノとなっているのだ。

Hu	スーパーCD-ROM <sup>®</sup> 専用
	2月下旬発売予定
	5900円(税別)
	スポーツ
	パスワード・バックアップメモリ マルチタイプ(最大4人)
100%(1月20日現在)	



## サッカー・テニス・ゴルフの3本が1つに!

これまでに発売されたサッカー、テニスの2本のスポーツゲームに、新しくゴルフを加えたこのゲーム、オープニングに、モノトーンのリアルなキャラクタの滑らかなアニメーションもついて、初めはなかなかシブイ印象を受けるのだが、ところがどっこい中を開ければ...

オープニングとはまったく違う、アニメ顔の女の子たちが、ミニスカートをまとい各ゲームごとに待っているのだ。それはともかく、日本のゲームが1枚のCD-ROMで遊べるのだから、それだけで得した気分になるのは間違いないだろう。

### CDになりゴルフが新しく加わった

先でも少し触れたが日本のゲームの中で、新しく作ったものがゴルフゲームの「ファインショットゴルフ」である。

このゴルフに限ったことではないが、最高4人まででプレイできるのが、一番の魅力であろう。これはヒューマンのオハコといえる。

全18ホールマップが表示されたり、プレイしているホールの、コースレイアウトがつねに表示されていたりするので、プレイのしやすさはなかなかである。

初心者にとっても親切な練習モードがあり、今の状態でのクラブを使えばいいか、コンピュータが選んでくれる。



●18ホール全図だ

●今、バットを決めんとしているところ

●スイングの際のパワーメーターである

●こんな女の子が各ゲームにいる

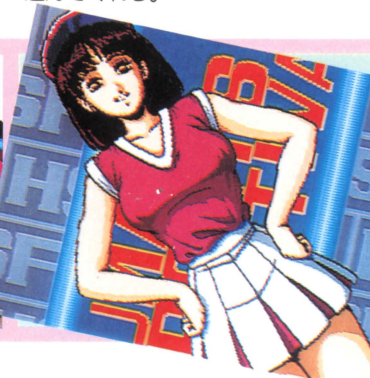


●リアルな動きがすごいモノトーンのピシユアル

### 謎のギャルが案内役

各ゲームごとに、アニメチックな女の子が出てくると書いた。そして、このほかにも3本のゲームを取り仕切る女の子が1人いるのだ。

このゲームは、全体的にこんな感じの女の子が多く登場するので、人によってはこれだけで買うかも?



## 残り2本はHUCARD版のデータ変更版

ゴルフだけが新しいと書くと、ほかの2本は、HUCARD版のものにCD-ROMに入れ換えただけなのかと思われるが、それは違う。サッカー、テニスともに選手等のデータが変わっているのだ。



最高4人までの4人同時プレイは、仲間内で盛り上がる

## サッカー

「フォーメーションサッカーヒューマンカップ'92」は16チームの中から好きなを選び、最高4人までの同時プレイを楽しめる。また、コンピュータの操る他の15チームを倒し抜く、ヒューマンカップもある。



ハーフタイムで上下が入れ替わるのだ

## HUMAN INFORMATION

3本のゲームのほかに、ヒューマンからのお知らせとして「ヒューマンインフォメーション」がある。

これはヒューマンくらぶという、ようするにヒューマンのファンクラブみたいなもの。会員になれば、いろいろな特典があるとのこと。



ヒューマンは会員を募集中

## INNER EYES

### 合同企業説明会

12月12日にヒューマン・クリエイティブ・スクール主催の合同企業説明会が行われた。

この催しは簡単にいうと、ヒューマン・クリエイティブ・スクールの生徒にヒューマンを含めたゲーム会社が、「ウチはこんな会社で、こんな人材を求めています」と企業が生徒にPRをするといったもの。このほかにもゲーム業界



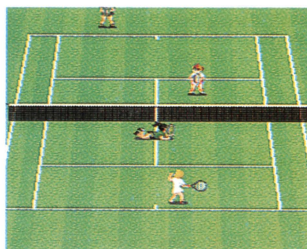
みなさん真面目に話を聞いています

の中で名の通った人の講演や、企業と生徒の面接などが盛り込まれていた。ヒューマン・クリエイティブ・スクールに入ると、ゲーム会社に入社するチャンスが多くなるというわけかな?

'92年度ヒューマン・クリエイティブ・スクールの入学願書受付は3月31日までなので、やる気のある人は0422-22-1171まで!

## テニス

「ファイナルマッチテニスレディース」は男子だったHUCARD版から、選手を女子に変更。もちろん名前や体力のデータも変更されている。



レディースになったが、ドットキャラでは良くわからない



「ラプラスの魔」というホラーロールプレイングが移植されることになった。もともとはパソコンのものであった。パソコン版の発売元は、ハミングバードソフト。ここは、今人気の「ロードス島戦記」をパソコンで出しているところなのだ。詳しいことはまったくわかっていない。

### クリスマスもヒューマン

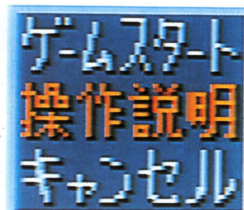
こちらも過ぎてしまったイベントだが、12月22日にヒューマン主催のクリスマスイベントが行われた。その名も「ヒューマン クリスマスフェスティバルin原宿」。



このような感じで作品は展示されていた。これはなんだ?

## 操作説明モード付き

ちょっとしたうれしい配慮を一つ。ゲームを始めるまえに、各ゲームの操作説明があるのである。ぶ厚いマニュアルを読むより、画面上で見せてくれたほうがいいということだ。



こういう操作系統の説明が入っていると、非常にありがたい

戦闘に登場する敵キャラクターである敵



画面はすべてパソコン版です

内容は自社の新作ソフトの展示や、クリスマスイベントらしく来場者へのプレゼント、そしてゲーム大会。どれもゲームをする人間にとっては楽しいことばかりだった。その中でも、新作の展示ゲームは実際にプレイできたり、ビデオで動いているところを見られたりと、なかなか好評であった。

PCエンジンのゲームは、このページでも紹介している「ヒューマンスポーツフェスティバル」や、「ファージャスの邪皇帝」、「宇宙戦艦ヤマト」など。

毎年恒例のイベントなので、チャンスがあれば来場してみても? 茶々丸さんに会いたいという人は、ぜひ行ってみたいだろう。

## OTHER MAKERS

## アイ・ジー・エス

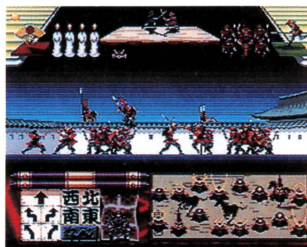
現在ラインナップは2タイトル。「IQ PANIC」はマスターアップし、発売を待つばかり。クイズゲームとしては、NECアベニュー、アトラスに続く作品。3匹目のドジョウとなるか? アクションRPGの「ブランダーズ(仮称)」は、来月号で画面写真が公開できそうだ。



「IQ PANIC」の画面写真

## アスク講談社

『太閤記』の開発に奮闘中。リアルタイムシミュレーションとして、3Dのマップや700人に及ぶ武将など、CD-ROMらしい大作ゲームになりそうだ。そのためか開発は予定よりも時間がかかり、ようやく3月28日に発売日が確定した。今後のタイトルも『太閤記』が落ち着くまでおあずけだ。



画面構成などは斬新なタッチだ!

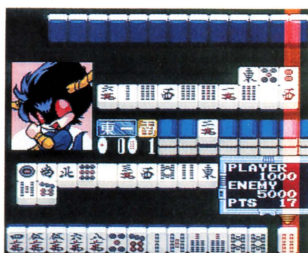
## アトラス

前号でも紹介した「クイズタイムマシンにお願い! (仮称)」は、「クイズまるごとTHEワールドII タイムマシンにおねがい」という長いタイトルに決定。

そのほか『雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編』は開発を終え、現在は同名の『完結編』の方を作っているところである。



「クイズまるごと〜」の続編だ



「雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編」。グラフィックがウリ♡



「雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/完結編」。価格はどちらも4800円

## 角川メディア・オフィス

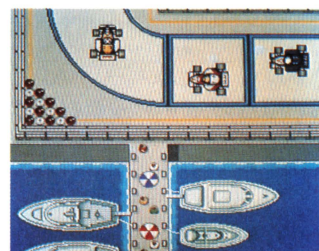
本誌のアンケート調査でも高い人気を保っている『サイレントメビウス』。だが、開発は進んでいるものの、ゲーム内容を詳しくお伝えするまでには至っていない。お家元の角川書店のPCEエンジンでも、いまだ詳細が明らかにされていない状態である。ファンは今しばらくの辛抱が必要だ。



この画面に魅せられる人もいる?

## サン電子

何回かにわたり、画面写真が公開されてきた「クイズの星(仮称)」。発売日は以前未定の状態である。先にも一部紹介したように、他社のクイズゲームが続編を発表、発売する中、ひとつ遅れる格好になってしまった。後発分だけより良い作品を望むばかり。続報が入り次第お伝えしよう。



クイズファン待望の1作になるか

## 日本物産

今後同社では、HUCカードでは「テラクレスタ(仮称)」。CD-ROM関連では、「F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN(仮称)」がそれぞれ控えている。特に「F-1〜」の方は同社が実際のF-1マシンのスポンサーをしているだけに、そのフィードバックが期待される。



「テラクレスタ(仮称)」が後の発売

## メディアリング

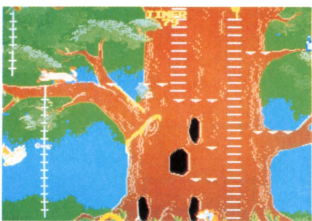
『トイレキッズ』、『ワールドカップ(サッカー編)(仮称)』に続く作品は『ゼロヨンチャンプII』に決定! そうあの怪作の続編である。前作の『ゼロヨンチャンプ』は再販をする度に売り切れ状態で、ひそかなブームをよんでいた。今回の『II』はCD-ROM化されパワーアップ。今秋発売予定。



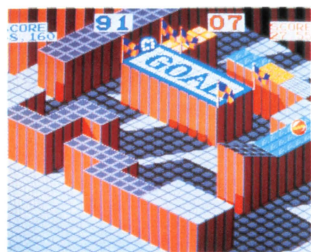
前作の『ゼロヨンチャンプ』の画面

## テンゲン

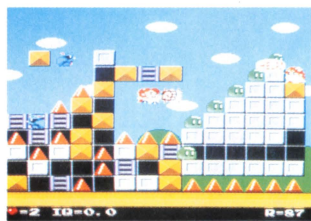
同社のラインナップ、3作品の最新の画面を公開 / うち『マーブルマッドネス』は今年中にはお目見えする模様。そのほかの作品『ピーターバックラット』『マジカルパズル・ポピルズ』は、まだ発売時期は確定していない。3作品ともゲームはある程度仕上がっているとのこと。時期をみて順次発売していくようだ。



④『ピーターバックラット』は、ネズミが活躍するアクションゲームだ



④『マーブルマッドネス』は球をころがし、ゴールに到着させるゲーム



④『マジカルパズル・ポピルズ』は、名前の通りのパズル。MTJ氏の作

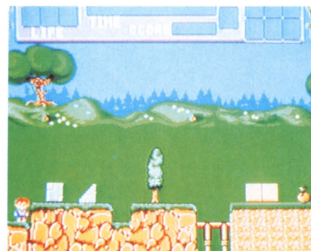
## マイクロワールド

『ザ・キックボクシング』『ザ・デビスカップテニス』以降も、同社は立て続けにスーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用の新作ゲームを発表。『スライムワールド』はリンクスで発売されているものの移植。体にネバ

ネバが付かないようにするアクションゲームだ。そしてもう1本は『ビルダーランド』。6つの世界を旅するパズルゲーム。この2作も前2作同様、開発はアメリカで行われている。



④『スライムワールド』はまだメガドライブ版のモノしかない。ゴメン



④『ビルダーランド』は真正銘PCエンジン版。発売は両方同時期だ

## ビクター音楽産業

数多くのラインナップをほころ同社。今期3月までの間に、現在ラインナップされている日本のうち3本のソフトが発売される予定だ。さらに今回は『LOOM』のPCエンジン版の画面を初公開。このソフトが発売日が決まっていないソフトの中では比較的早く発売されそうだ。



④『LOOM』の画面。いかがかな

## インテック

現在は恒例の野球ゲーム『ザ・プロ野球II (仮称)』と、アクションRPGの『アルガノス』がタイトルに上がっている。そのあとに続く作品はスーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用のアクションになる予定。

## テイチク

HUカードのコミカルシューティング『ゴッド・パニック 至最強軍団』は順調に運ばば来月号では画面が公開できるかも。『50th』の方は秋口の発売を目指しているためもう少し先の話。

## リバーヒルソフト

ラインナップのうち『トップをねらえノ』の方が画面写真の公開も、発売日も早くなりそう。『BURAI II (仮称)』のシステムはパソコン版とは違い、前作のPCエンジン版に準ずる模様。

## アイレム

『ドラゴンブリッド』今月も動かす。他のハードでの動きはあるのだが? PCエンジンユーザーとしては今期のアイレムレーシングチームの動向を温かく見守るしかないようだ。

## NHKエンタープライズ

『NHK大河ドラマ 太平記』は本誌発売直後に発売。その次のタイトルは現在はまだ未定なので、『太平記』をプレイして気長に待てよう。

## シュールド・ウェーブ

同社は『ココロン』などソフトのほかにも、周辺機器も手がけるメーカー。現在、拡張することによって6人まで遊べるJOIN・TAP (2280円) が今春発売予定だ。

## ユニポスト

あくまで書店ルートのみでの販売にこだわり続ける同社。現在は『サーカスライド』に続く、『ダイノフォース』を鋭意作成中。発売日は現在まだ未定。

## トンキンハウス

『サイバードッジ』発売後はタイトルが無くなるが、今年にはCD-ROMの作品も手がけたいとのこと。その具体的な情報はまだ飛び込んできていない。

## 日本電気ホームエレクトロニクス

ハードメーカーである同社だけに、ソフトの本数は少なめ。『21エモン (仮称)』の画面は公開までに、もうしばらくかかることになりそうだ。

## ピーシーエム・コンプリート

『GODS』を発表したばかりの同社。今後モイギリスのプログラマー集団ザ・ビットマップ・ブラザーズが製作したゲームが移植されていくようだ。

## ホームデータ

タイトルは現在『ホームデータの田碁 (仮称)』のみ。開発は以前として進んでいない状態。今年こそは発売されることを、切に願うばかりだ。

## UPL

『麻雀霸王伝カイザーズクエスト』は、同社の業務用『うらしま麻雀』以来の麻雀作品になる。これ以降のタイトルは現在のところ未定の状態。

## SUPER OTHER MAKERS

残念ながらソフトの発売予定のないメーカーは全12社。アイマックス、アスミック、エイコム、クリーム、工画堂スタジオ、サリオ、システムソフト、タータースト、T.S.S.、バルソフト、ピテオシステム、フェイスである。12社のうちの半数以上がレギュラー陣。そのレギュラー陣の中でも、クリームがサッカーゲーム開発中という明るい材料もある。そのほかのメーカーでもタイトルこそ上がっていないものの、開発は進めているところもあるので、PCエンジンユーザーとしては気長に待つばかりといったところ。

Enjoy  
Hudson

SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup>  
SYSTEM

# GATE OF THUNDER

## 2月21日

モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。  
腕に自信があっても、ノーマルからスタート  
するのが無難だろう。  
痛い思いをするのは、キミだ！  
敵は強い！ 健闘を祈る。



# 宣戦布告!!



希望小売価格  
**6,800円**

©1992 HUDSON SOFT  
©1992 RED  
SYN SOUND DESIGN



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**

# KONAMI

# 出たな!!

## ツインビー

# TwinBee

©1991, 1992 KONAMI  
ALL RIGHTS RESERVED.

®

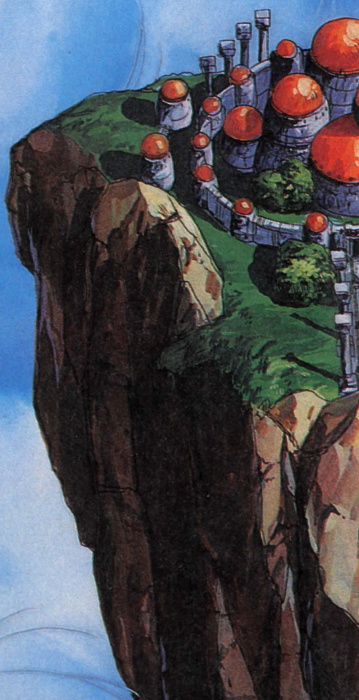
「わたしは惑星メルスの女王メロローラです。  
わたしたちはいま、惑星イーバの手により  
滅ぼされようとしています。  
どうか、私たちの星を  
救ってください……」

'92年2月下旬

発売予定

PCエンジン Huカード

定価6,800円(税別)



PC Engine

HE system

HuCARD

コナミ株式会社

東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

絶対！ きっと、多分、もしかしたら……、  
そうだといいな。

“ツインビー”が出るんじゃないかと思ってから、  
やっぱり、出ます。

アーケード版をハイレベルに移植し、  
おなじみのツインビー、ウインビー、グインビーが  
元氣いっぱい登場です。



だ  
は  
の  
ま  
な

4



PC Engine

CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM  
PC Engine



妖子の日記

学校の帰り道、公園で遊ぶ

カワイイ兄妹を見つけた。

1992年7月27日(月)

私も隣のブランコに乗って

子どもに戻った気分。

小さくて可愛らしい男の子、

しっぺの妹を見守っているのがわかるの。

ひよこの子の私は

なんなうのやましくなっちゃっ。

あーあ、

わたしも優しいおこちゃんが見たいな...

ファンタスティックなデジタルコミック

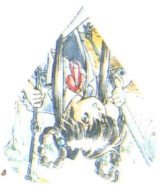
魔物 姫子

妖子

～魔界からの転校生～

3月13日発売 / 価格¥6,800(税別)

illustrated by GAKU-MIYAKO ©1992 NCS Corp.



4



LASER SOFT

超兵器「ストームブリンガー」。

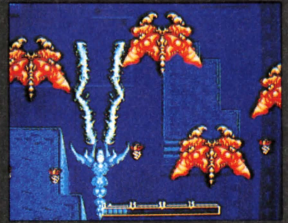
その戦闘機は生きています。



グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、  
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。  
未来型シューティング。

[サイキックストーム]

# PSYCHIC STORM



3月13日(金)  
発売

**SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup>**

シューティングゲーム



未来へ君と——レーザーソフト。

レーザーソフト

〒170東京都豊島区北大塚2-10-6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット

壮絶!



SHADOW OF THE

BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト  
魔性の掟



邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、人間の姿に戻るために立ち上がった待ち受ける様々の異とモンスター。広大な舞台に繰り広げられる壮絶なアクション・ゲーム

TM & © 1992 PSYGNOSIS LIMITED © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

3月発売予定 ¥7,200

豪華!



BOX

ウルトラボックス6号

いよいよ発売! 特大企画豪華8本立! 2大コミック作家によるおもしろゲームやあの「クスト」堂々のノカット総集編などなどアクセル全開の総力版



© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

1月31日発売 ¥5,800

劇的!



LOOM

LOOM<ルーム>

ルーカス・フィルムの手による感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム。映画を知りつくしたルーカスならではの演出と斬新なゲーム・システム、そして独特の魔法と冒険。まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ



TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company.

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

今春発売予定 価格未定

迷惑がもしれませんが続々大作を発売します。

表示価格は全て税別希望小売価格です。



RISING SUN

ライジング・サン

平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした源氏と平家の一大叙事史。清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開するリアルタイム・シミュレーション・ゲーム。変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

3月13日発売予定 ¥7,800

野望!



ソーサリアン  
SORCERIAN

目覚めよ、ソーサリアン達! 幾多の邪悪に立ち向かえ! 10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG

プレイヤーに許された大幅な選択や人生を感じさせる登場人物など今までの常識を破った大作

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



今春発売予定 ¥7,200



邪悪!



Stratego  
ストラテゴ

アメリカで最もポピュラーなストラテジック・ボード・ゲーム、ついにPCエンジンで登場!! 10×10のスクウェアにプレイヤー、コンピュータ併せて80個のユニットで戦術を練って勝負!

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

近日発売予定 ¥6,700 HuCARD

勝負!



大人回音ペンと回音  
ペンと回音ペン

CD-ROM<sup>2</sup>スーパーシュビマン

改造町人

# シュビマン3

異界のプリンセス

企画書を読む限りシュビマンはTVアニメ風味のキャラクター。もっとOOがあればビデオや映画で活躍できたのに(好きな言葉を入れてみましょう)。今回は3部作の最後を飾る(意味不明)にふさわしいCD-ROM<sup>2</sup>の晴れ舞台、夢にまで見たシュビマン ON A TV SHOW! ただし歌と踊りはないけどね……。

Cast

山寺宏-as大助(魚塚)  
富永みーな-asキャピ子(女子高生)  
島津冴子-asクレハ姫(フランス)  
千葉繁-asチョコビ(劇団)  
玄田哲章-asハッチ(劇団) 池田秀一-as魔族隊長

◆全面的謝罪広告 シュビンも木から落ちる・シュビンも筆の誤り・シュビンの顔も三度まで

◆年の頭から大反省 弊社の一部の広告上で「らんま1/2〜とらわれの花嫁〜」[改造町人シュビンマン3〜異界のプリンセス〜]がCD-ROM<sup>2</sup>/SUPER CD-ROM<sup>2</sup> 両対応であるかのごとき表現がありましたがこれは誤りでした。当該ソフトウェアはスーパーCD-ROM<sup>2</sup>、DUO上にてプレイ可能ですが、アクセスタイミング等は従来のCD-ROM<sup>2</sup>と変化はありません。各方面の皆様にも多大なる御迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫び申し上げます。

'92年2月下旬発売予定  
予定価格6,800円(税別)

電話番号が変わりましたのでヨロシク!



メサイヤ NCS

日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-3498-4649(代表)

お問い合わせはソフトウェアプロジェクト(直通)TEL.03-3486-6588(受付時間:9時-18時)

# ATLUS

PC Engine

CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM  
PC Engine

# 雀偵物語2

## 宇宙探偵ディバン 出動編

### 超絶! 壮絶!! 驚異のデジタルアニメーション完成!!

2月下旬発売予定!  
価格 ¥4,800(税別)

## 「ヒーローはここにいる!!」

西暦1997年、宇宙連邦警察は秘密結社「麻龍」の壊滅を図り、地球をその決戦の舞台としたのであった。だが、宇宙連邦警察の力は及ばず、もはや青く美しい星は悪の手に染まろうとしていた。しかし、この時一人の男が未知なる科学力で武装し秘密結社「麻龍」に立ち向かったのであった……。

その男の名はダイ。神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである!



●CD-ROM<sup>2</sup>だからできた驚異のデジタルアニメーション! ●満喫できるアドベシチャー+麻雀のおもしろさ ●全5話の前編にあたる1話から3話までのハラハラドキドキの「出動編」 ●一流のアニメスタッフと声優(松本保典・水谷優子など)がなんと16人も結集!

プロダクションデザイン/スタジオOX キャラクターデザイン/鈴木典孝 メカニックデザイン/福地仁・村田護郎 デザインディレクター/杉田篤彦 総作画監督/鈴木典孝 演出/垂永士

### CAST

神塚ダイ(ディバン)/松本保典 マリ/水谷優子 桐島博士/緒方賢一 桐島エリ/矢島晶子 首領ドラウ/飯塚昭三 神官ボン/折笠愛 発將軍/松井菜桜子 白將軍/伊倉一寿 中將軍/本多知恵子 ガルダス/小杉十郎太 サイトウくん/高木渉 メルリス/こおろぎさとみ アリシア/麻見順子 エムリス/三石琴乃 ニウス/西原久美子 ナレーション/政宗一成

© ATLUS LTD.  
画面はすべて開発中のものです。

### 『雀偵物語2』テーマソング

1. 「君の笑顔がエネルギー」  
(作詞:毛利公美子、作曲:毛利公美子、編曲:伊藤幸毅(元プリズム))
2. 「Venus(金星)の見える丘で」  
(作詞:彩香純子、作曲:戸沢和則、編曲:伊藤幸毅(元プリズム))  
(ワーナーメディアよりシングル発売中)

### 歌:河村 ゆみ

1989年 サウンド&ミュージック/パルロイヤル(SMB '89) 審査員特別賞受賞  
CBCラジオ「サタデーワイド」(土・朝7:00~) テーマソング(オープニング、エンディング) ON AIR中  
東海テレビ「飛んでもHAPPEN」(金・深夜12:45~) レギュラー出演中



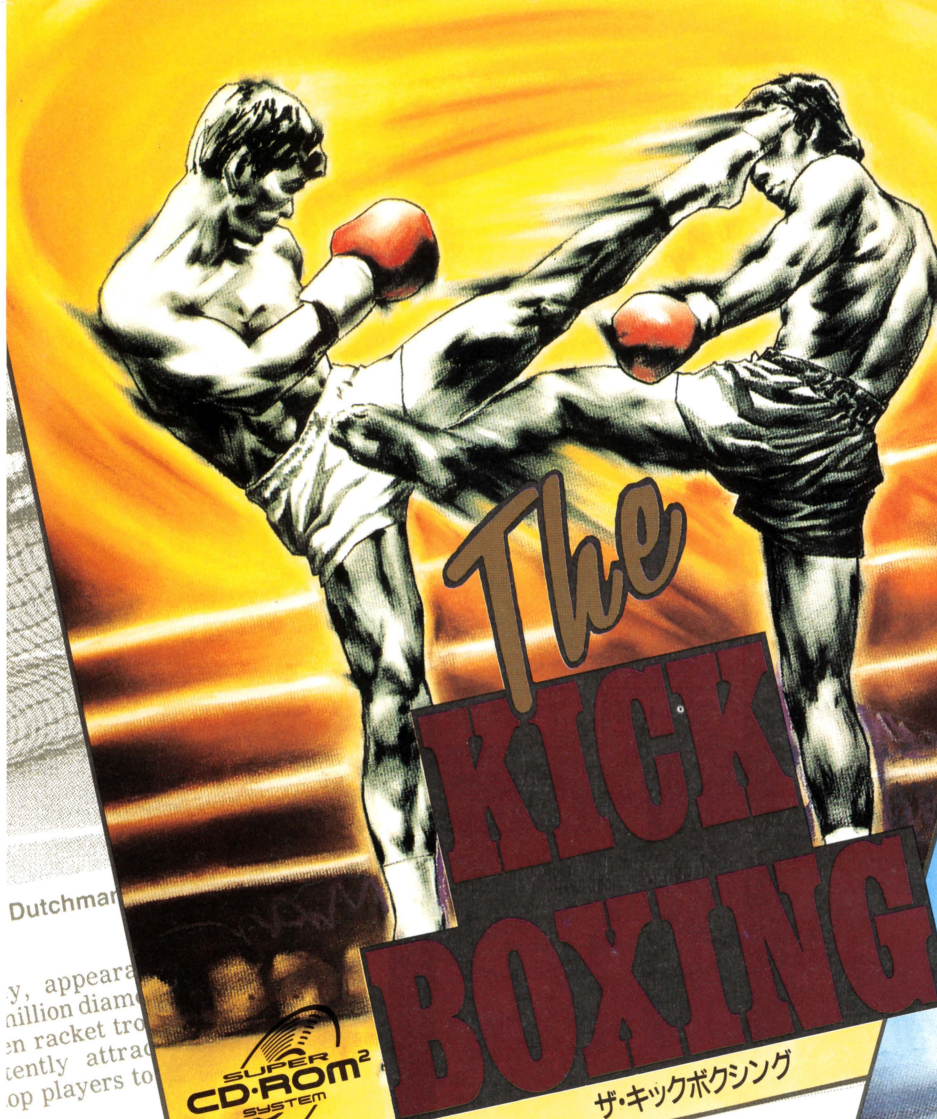
いよいよクライマックス! 秘密結社「麻龍」の陰謀に迫るディバン! 全5話のエンディングがここに展開される!!

# 雀偵物語2

## 宇宙探偵ディバン 完結編

3月下旬発売予定 予価 ¥4,800(税別)





# The KICK BOXING



ザ・キックボクシング

ビッグゲームがやってくる!

MICRO WORLD

世界品質。

スポーツゲームの一流品。

Forget backs Mac

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに2年もの歳月をかけた本格的ゲーム。

# play THE DAVIS CUP

ザ・デビスカップテニス

# Tennis



32人ものトッププレイヤーとの戦い。彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。



# サイバードッジ

PC  
Engine

エスパーが投げる!

忍者が飛ぶ!

エイリアンが受ける!

サンプリング音声が大絶叫!

## ドッジボールの最終進化形!

ハード&リアルなキャラクターが壮絶な死闘を繰り広げる。

血しぶきが乱れ飛び、大絶叫が響く。

君は、この衝撃に耐えることができるか!?



tonkin  
house

トンキンハウス

©TONKIN HOUSE 東京都文京区本駒込6-14-9

1月31日発売

定価6,800円(税別)

HuCARD 対応

# 我が道に敵なし!!

至上最高にして最大のゲームソフト(SUPER CD-ROM<sup>2</sup>)「天外魔境II」

ゲーム・ミュージックCD、早くも!!

好評発売中!



FAR EAST OF EDEN

# 天外魔境

II MARU

●CD: NACL-1047 税込定価 ¥3,000 (税抜価格 ¥2,913)

音楽: 久石 譲 / 福田裕彦

★魅力のダブル特典★

- 1 初回購入者特典(敵なし特典)(商品封入) オールカラー・キャラクターカレンダー
- 2 応募特典: カレンダー用卓上ケース

CD帯裏にある「敵なし!!」部分を切り取り下記宛先迄、ハガキに貼付の上送付して下さい。  
 抽選で3000名様にカレンダー用卓上ケースをプレゼント。(平成4年3月20日〆切)  
 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル NECアベニュー株式会社

ついに誕生!!

# 視力回復

トレーニング講座



©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編  
器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いた  
ベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

視力0.1以下でもあきらめるな/遠視・乱視・老眼も訓練したい。

※当講座は緑内障や白内障なく、眼の病  
患を治療するものではありません。これら  
の視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・乱・遠視、老眼などは病気ではなく網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。  
全米で利用され  
話題となる!  
新しいトレーニング  
方法公開!

禁複製

← A男くんの場合

案内書を無料で、お送りします。←



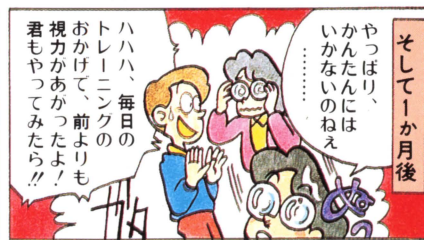
**ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨ・ナラ。**  
視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。特に10代から20代、30代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ・ナラ。この方法を体験してみませんか!

■体験者の喜びの声■

メガネをかけるように言われたが、雑誌の広告でこのトレーニングのことを知り、始めました。みるみる回復し、今では、まったくメガネの心配はしりません。ホントに良かった!  
(佐藤進・12歳)

中学に入った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は素晴らしい、視力が1.0以上になりそうです。  
(島田龍也・15歳)

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。だいぶひどくなっており、訓練を始めました。2ヶ月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合間の気分転換として楽しみながらやっています。  
(平井栄一・18歳)



●このプログラムの開発者のご略歴●  
★ユー・ジン・オーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

お急ぎの方はお電話で!! ☎東京03(3318)6111代 ☎受付: 朝9時30分~夜9時(年中無休)

日本視力回復協会  
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

住所氏名年齢電話番号を名記し上記の要領で送ってください。

「案内書送れ」  
●〒住所  
●氏名 ●年令  
●電話番号

41円  
〒166 東京都杉並局  
私書箱44号  
日本視力回復協会  
A 454係

大評判! 今日行きたいお店、歌いたい曲がバッチリ載ってる!

ファミリーコンピュータMagazine増刊

480YEN

# カラオケがばちも

出たぞNo.2  
好評発売中!

その他、  
歌い方や新曲の  
情報も満載!



あこがれのミュージシャン完全マスター

やっぱりユーミンに  
なりたいたい

二人で行きたいBOXが60店!  
バレンタインデー・キッス  
獲得大作戦  
彼女を誘える  
お店もあるぞ!

## AREA GUIDE

(名古屋)(大阪)(東京)

栄 新宿

キミの近くの  
BOXを探せ!

笑いながら上手くなる  
カラオケハイスクール



旬の  
“BOOK”  
SONG

お店に持って行けばすぐに歌える



## 特報1

期待のタクティクスRPGの全貌に迫る

# シャイニング・フォース

～神々の遺産～



## 新作情報

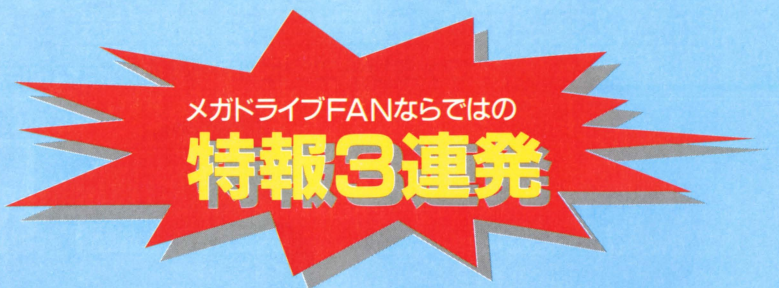
SDヴァリス  
バッドオーメン  
シーザーの野望II  
ロードブラスタース  
TOJAM&EARL  
クルードバスター



## 特別付録

全157タイトル  
読者採点ランキング

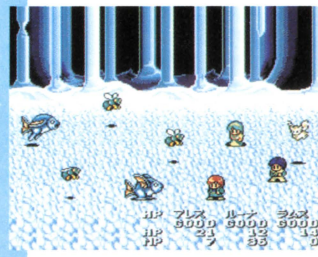
# THE 通信簿



## 特報2

いよいよ発売迫る!

# LUNAR THE SILVER STAR



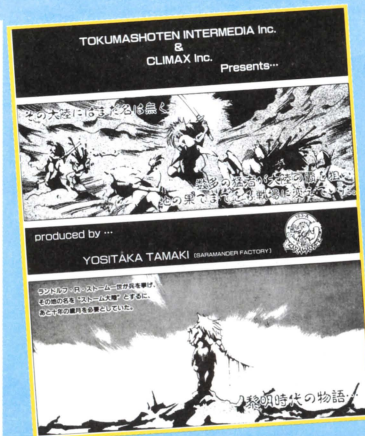
## 特報3

シリーズを1つに  
まとめて登場!  
ゴズミックファンタジー  
Stories



## 連載コミック

早くも話題集中!  
シャイニング&  
ザ・ダクネス外伝



# ドゥーム・ブレイド

2月8日  
発売!

メガドライブ  
FAN

3月号  
490円(税込)

徳間書店

'92 年版

最新

# 美少女総覧

【'91年7月~12月】

NONジャンルで吹き荒れる  
美少女の嵐

【大好評発売中】

- '91年7月から各メディアで活躍中の美少女たちがここに集結！
- タレント、モデルは言うに及ばず、アニメ、ゲームキャラまでを五十音順に掲載。総勢約300名の美少女達がカラービジュアルをメインに、
- 生年月日、血液型はもとより好きな男性のタイプまでの、誰も知らなかったプロフィールデータを携えて、所狭しと自分たちの魅力を存分に表現してくれる。君達読者への個人的なメッセージもあって、今までに味わったことのないほど身近に感じることができる！
- また、こだわりの“美少女度 CHECK”では、おしゃれ度、お茶目度などの項目によるレーダーチャートを使っているから、写真からだけでは分らない彼女たちの魅力も一目瞭然！

定価1780円(税込)

B5判/196頁 徳間書店

〒150-55 東京都港区新橋4-10-1  
☎03(3433)6231(代)

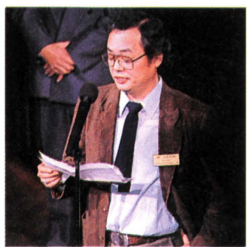
ゲーム業界激戦区のアメリカ市場を占う!!

# WINTER CES REPORT

1月8日~12日、アメリカのラスベガスで世界最大の家電見本市、CONSUMER ELECTRONICS SHOW(CES)が開催された! 最新情報を一挙に公開

## NECとハドソン合同の新会社をロスアンゼルスに設立

アメリカでの家庭用ゲーム機のシェアは任天堂、セガ、NECの順で、我がPCエンジン(アメリカ名はTURBO GRAFX 16)は3位の座に甘んじている。この状況を打破するためもあり、NECとハドソン合同の新会社、Turbo Technologiesの設立が決定した。今までハードメーカーNEC単体で進めてきた事業に、ソフトの総合力で優れたハドソン

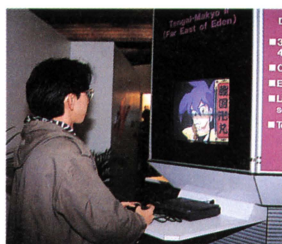


◆設立記念パーティで、スピーチするハドソンの工藤社長

の力が加わったわけだ。今後はCD-ROMを中心に、ハード、ソフト双方の充実を図るとのこと。

## アメリカ版 PCエンジンDUO発売決定

日本ではもちろん世界的にみても、NECはゲーム機にCD-ROMシステムを導入した初めての会社だ。日本ではすでにバージョンの進んだスーパーCD-ROM<sup>2</sup>に移行しつつある。アメリカではTURBO GRAFX CD(日本名、CD-ROM<sup>2</sup>)が全盛だが、今夏にはアメリカでもPCエンジンDUO(アメリカ名は未定)が発売される予定。日本同様にシステム



◆「天外II」も発売される?

カードも発売予定。遠い海の向こうでもスーパーCD-ROM<sup>2</sup>の時代が訪れるか?

SUMMER CESで発表か?



◆写真は日本のPCエンジンDUO。次のCESで、製品が発表されるかもしれない!

## PCエンジンDUO V.S. MEGA-CD

今回NECのブースが設けられたのは、CES会場とは若干離れたホテル。交通の不便さなどもあり、CES会場ほどのにぎわいはなかったが、CD-ROM体験シアター、アメリカオリジナルのゲームも多数展示され、盛りだくさんの内容だった。さらに当面のライバルMEGA-CDとの比較も行われていた。DUOは『ゲート・オブ・サンダー』。MEGA-CD



◆会場での熱い対決風景

は『ソル・フィース』。ハードのスペック面はMEGA-CDに劣る点はあっても、ソフトの質では負けていないことをみせつけた。



◆「ゲート」



◆「ソル・フィース」だ

## 1秒間に30コマ! JPEGチップ開発成功

一般には公開こそされていないが、PCエンジン用のJPEG(ジエイペグ)チップが報道関係者に公表された。JPEGとはカラーの静止画像のデータを圧縮するチップの総称。そのチップをホビーマシン向けに低価格での商品化に成功したということ。つまりこれをPCエンジンに搭載すれば、ビデオなどと同じ秒間30コマの映像を、PCエンジン上で動かせるということになる。今までいわゆるビジュアルシーンをアニメーションで見せる場合、画面サイズを小さくしたり、コマ数を落とさざ

るをえなかった。それをフルサイズ画面でのフルアニメーションが実現可能となる。実際取り込み画像での、フットボールや女性の顔が男性に変わっていくシーンなど、いくつかのデモンストレーションを見ることができた。静止させて見れば多少元の映像より画質は粗いが、それがスムーズに動いていくシーンにはビックリ! 具体的にこれがすぐに市販化されるわけではないが、将来的にPCエンジンを担うシステムになっていくのかもしれない。それに見合うソフトの開発が今後の課題だ。

# 日本未公開の13タイトルを一挙に公開!!

日本ですでに画面写真が公開されているもの以外に、13タイトルものソフトが展示されていた。その中で日本で発売されるのは3本。10本のソフトがアメリカのオリジナル作品ということになる。中には操作性など日本のユーザーには不向きかなと思わせるソフトもあったが、フライトシミュレーターなど日本ではなかなか見られないジャンルのゲームもあった。反響次第では日本で発売されるかも?

**CD** Dungeon Master



3DのRPG。日本ではビクター音楽産業から発売予定。スーパーファミコン版を超えるか?

**CD** IT CAME FROM THE DESERT



同じくビクター音楽産業から発売予定。取り込み画像が動く動く。現行機種でもここまで可能

**CD** CAMP CALIFORNIA



熊など5匹のキャラの中から選ぶアクション。音楽はCDでビーチボーイズの曲が流れるのだ

**CD** SHAPE SHIFTER



筋肉男が戦うアクション。CDで声優や効果音を使い、ドラマチックにストーリーが進行する

**CD** THE ADDAMS FAMILY



アメリカのTV番組がアクションゲームに。音楽はオリジナルの曲をそのまま使用している!

**Hu** GHOST MANOR



タイトル通り、オバケの敵達がわんさか出現。マイキャラの動きは細かく、コミカルな感じだ

**Hu** NIGHT CREATURES



昨年6月のCESでも展示していた作品。多重スクロールなどを、効果的に使ったアクション

**Hu** DARKWING DUCK



ディズニーのキャラを使った横スクロールアクションゲーム。自分も敵もかわいい奴らばかり

**Hu** ORDER OF THE GRIFFON



8人のキャラの中から4人のパーティを選ぶRPG。ダンジョンなどは3Dで進んでいくのだ

**Hu** FALCON 3.0



3Dのフライトシミュレーター。プレイヤーはF-16戦闘機を操るパイロット。グリグリ動くぞ!

**Hu** GUNBOAT



こちらも3Dシミュレーター。河川をパトロールボートで進み、戦っていく。描き込みも細かい

**Hu** CHAMPIONS FOREVER BOXING



2人対戦プレイももちろん可能なボクシング。選手は実名を使っているのでファンには涙モノ

**Hu** TV SPORTS BASEBALL



日本ではビクター音楽産業から「TVスポーツ・スペシャル」のモードのひとつとして発売予定

## CESのおみやげ Tシャツプレゼント

日本電気ホームエレクトロニクスから、TURBO GRAFX 16のオリジナルTシャツを5名様にプレゼント。プリントされているのはアメリカ版の『PC原人』や『スプラッターハウス』など。ハガキに住所、氏名、年齢を明記のうえ下記のあて先まで/  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM PCエンジンFAN  
「CESのおみやげプレゼント」係

▶当選者発表は商品の発送をもってかえさせていただきます





ウルテク

# UL-TECH

## wanderland

そろそろ卒業のシーズンだ。ゲーム好きの友達にウルテクを教えて、楽しい思い出をたくさん、たくさん作っておこう。

ウルテクのランク	5	●最高のウルテクは5つ星
	4	●結構すごいなっていうのに
	3	●がんばってるウルテクに
	2	●ごく普通のウルテクです
	1	●みんなが気づくウルテク

### エンディングテーマが2度流れる

●らんま  $\frac{1}{2}$  とらわれの花嫁 岡山県 小野明浩



エンディング終了後、おじぎをする乱馬とあかねのグラフィックを出すウルテクだ。

やり方は、まずゲームを1度クリアする。そして、エンディングの一番最後の画面で右下のコマンドを入力しよう。すると、エンディングテーマがもう1度流れ、乱馬とあかねが出てくる。

●とにかく、がんばってクリアしよう。そしてこの画面で入力する



●乱馬が男になったり、女になったりする。これは楽しい

上、ラン、①を同時に押してから、下、セレクト、②を同時に押す



●最後に乱馬とあかねがおじぎをして、おわりだ

### スタッフ紹介発見

●スーパーシュバルツシルト 新潟県 S.D.シュナイダー



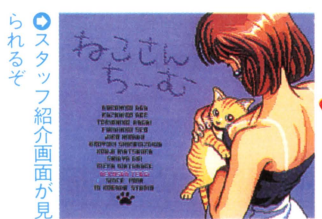
このゲームに、スタッフの紹介画面が見つかった。

やり方は、まずゲームをスタートさせる。そして、画面に「KOGADO」のロゴマークが出たときに、①、②、セレクトを同時に押し続けよう。すると、猫を抱いた女の子と、スタッフリストの画面が現れる。また、エンディングのロゴマークで同じコマンドを入力すると、別バージョンのスタッフ紹介画面が出てくる。

●このロゴマークが出たら、下のコマンドを入力



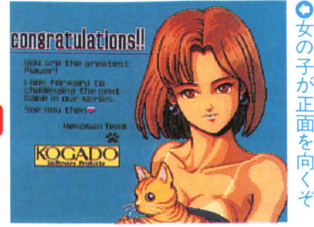
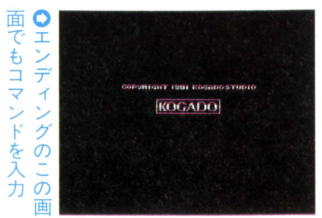
①、②、セレクトを同時に押し続ける



●スタッフ紹介画面が見られるぞ



●すると、女の子の後ろ姿が現れて！



●女の子が正面を向くぞ

## EASYモード発見

4

●バニラシンドローム

長野県  
石井順也

かなり難易度が高いので、なかなかアガれないこのゲームに、EASYモードがあった。

やり方は、まず電源を入れてデモ画面にし、デモ中にランを押して画面を真っ暗にする。画面が真っ暗になったら①を押し続ける。するとタイトル画面になるが、①を放さずに、左を20回押すとEASYモードになる。

①①はずうっと押し続けること



①を押し続けながら  
左を20回押す

## 30機でゲームスタート

●グラディウス

広島県  
影山正志

4

このゲームに、初めから自機のストックが29機もある状態でスタートできるウルテクが発見された。

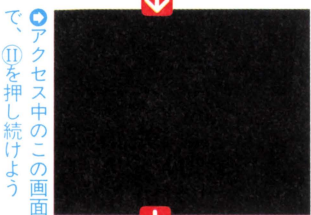
やり方は、タイトル画面で上を押しながら、①を3回押そう。そして、すぐにゲームを始めると自機のストックが29機になっている。このウルテクは、1プレイでも2プレイでも使うことができる。このゲームがあまり得意じゃない人でも、楽にクリアできるはずだ。



①すると、自機のストックが29機になる。トータルすると、30機でゲームをプレイすることができる



①ゲームをスタートする  
とこの画面になる



②アクセス中のこの画面  
で①①を押し続けよう

①を押し続ける



③これでどのモードを選んでも、麻雀に勝てるぞ

上を押しながら、①  
を3回押す



④そして、すぐにランを押してゲームをスタートさせよう

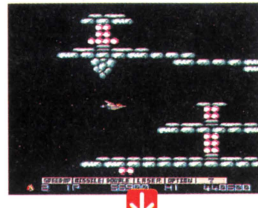
## パワーアップコマンド

3

●グラディウス

茨城県  
会沢健一

ゲームが始まったら、どこでもいいから、右下のコマンドを入力しよう。自機がパワーアップするぞ。このウルテクは、ゲーム中に1回しか使えないが、ビックコアを破壊することに回数が増える。



⑤どこでもいいから  
下のコマンドを入力だ

ラン、上、上、下、  
下、左、右、左、右、  
①、①、ラン、の順に  
押す

## エクストラステージ発見

●グラディウス

埼玉県  
森透浩

4

このゲームに、自機の数を増やせたり、パワーアップができたりするエクストラステージが隠されていた。

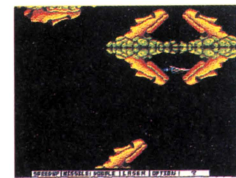
エクストラステージの入口は、ステージ2、3、4、7にある。エクストラステージには、各ステージごとにある一定の条件を満たしていないと、入ることができない。また、エクストラステージ内でミスをする、同じエクストラステージには入ることができなくなる。右にそれぞれの入口の写真と、入るための条件を示したので参考にしよう。

### ステージ2の入口



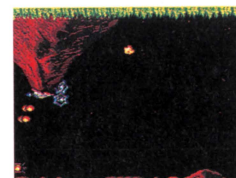
⑥スコアの百の位を  
3、5、7のいずれ  
かにしておく

### ステージ3の入口



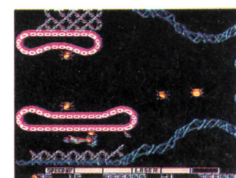
⑦ステージの最初に  
出てくるモアイを、  
破壊しておく

### ステージ4の入口



⑧ステージと4に  
ある山のトンネルを、  
すべてくぐる

### ステージ7の入口



⑨パワーアップのゲ  
ージが消えている状  
態で入る



⑩黄色のパワーカプセル  
を取って荒稼ぎ



⑪緑色のパワーカプセルを取ると  
UPだ。取りまろろう

## いきなりエンディング

3

### ●モンスタープロレス

北海道  
5つ星だ〜

このゲームで、いきなりエンディングが見られるウルテクが見つかった。

やり方は、まず普通にゲームを始めて、1PLAYERを選ぶ。そして、オープニングのデモ画面になったらセレクトとランを同時に押そう。するといきなりエンディングが始まる。

この画面のときに下のコマンドを入力しよう



セレクトとランを同時に押す

## 選べるモンスターが増える

4

### ●モンスタープロレス

福岡県  
水上将

このゲームでは1PLAYERで遊ぶ場合は、4体のモンスターしか選べない。しかし、選べるモンスターを15体に増やせるウルテクが見つかったので紹介しよう。

まず、電源を入れてタイトル画面になったら、①を押しながらランを押そう。そして、1PLAYERを選んでみると15体のモンスターが選べるようになる。

1PLAYERを選ぶほう



タカのようなエルドラード。かなり強いぞ。



そして、モンスターを①あつという間にエンディング。やったね!!

まず、タイトル画面にして下のコマンドを入力しよう



①を押しながらランを押す



合わせて15体のモンスターが選べるようになる。強いのを選ぼう

## サウンドテストの隠しコマンド

4

### ●コリューン

東京都  
酒井宏明

このゲームのサウンドテストに隠しコマンドが隠されていた。隠しコマンドで選べる項目は、「フルーツが出ない」、「スタッフロールを見る」、「2分、5分モードだけ」の3つだ。これらを試すには、まずサウンドテストの画面を出し、それぞれのやりたい項目の曲を順に鳴らす。すべて鳴らし終えたら、START画面にしてランを押せばOKだ。

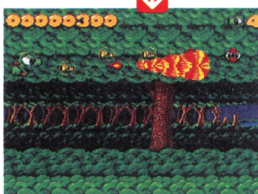
サウンドテストの曲の順番を間違えないように



やりたい項目の曲を順番に聴き、いったんSTART画面にして、ランを押す

### フルーツが出ない

00、03、05、10、00、03、05、10の順に聴く



フルーツがないので画面が見やすいぞ



2分モードと5分モードしか選べなくなる



普通のゲームがやりたいたときは電源を切ろう

## いきなりエンディング

2

### ●なりトレ ~ザ・スゴログ'92~

宮城県  
小野寺武弘

レーザーソフトの人気キャラを駒にして遊ぶこのゲームに、いきなりエンディングが見られるウルテクが見つかった。

やり方はゲームターン数の決定画面で、ターン数を0000にしてゲームを始めるだけ。すると画面が切り替わり、突然エンディングが始まるぞ。



ターン数を0000にするだけだ



# 新作発売

2							
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	
							1
							8
2	3	4	5	6	7		15
9	10	11	12	13	14		22
16	17	18	19	20	21		29
23	24	25	26	27	28		

1月 JANUARY	
31日	■NHK大河ドラマ 太平記 ★NHKエンタープライズ/6500円
31日	●ULTRABOX 6号 ★ビクター音楽産業/5800円
31日	■サイバードッグ ★トンキンハウス/6800円

2月 FEBRUARY	
7日	○プロウニング ★日本テレネット/6980円
21日	●IQ PANIC ★アイ・ジー・エス/8900円
21日	○ゲート・オブ・サンダー ★ハドソン/6800円
21日	■パロディウスだ! ★コナミ/9800円
28日	●改造町人シュビマン3 異界のプリンセス ★日本コンピュータシステム/6800円
28日	①ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀バズルコレクション ★タイトー/6800円
28日	■出たな!! ツインビー ★コナミ/6800円
28日	■麻雀霸王伝カイザーズクエスト ★UPL/7200円
28日	○未来少年コナン ★日本テレネット/7200円
28日	●雀偵物語2 宇宙探偵ティバン/出動編 ★アトラス/4800円
下旬	○ヒューマンスポーツフェスティバル ★ヒューマン/5900円

3月 MARCH	
6日	■トイレキッズ ★メディアリング/6900円
13日	■極楽/ 中華大仙 ★タイトー/6800円
13日	○サイキック・ストーム ★日本テレネット/6980円
13日	■パチ夫くん十番勝負 ★ココナッツジャパン/7900円
13日	OHAWK F-123 ★バック・イン・ビデオ/6800円
13日	●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム/6800円
13日	●ライジング・サン ★ビクター音楽産業/7800円
19日	○夢幻戦士ヴァリス ★日本テレネット/6980円
20日	●マインスイーパー ★バック・イン・ビデオ/6200円
26日	○天外魔境 II 祀MARU ★ハドソン/7800円
27日	●川のめし釣り 自然派 ★バック・イン・ビデオ/6900円
27日	OBABEL ★日本テレネット/6980円
28日	●太閤記 ★アスク講談社/8500円
中旬	○ザ・キックボクシング ★マイクロワールド/未定
中旬	○シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 ★ビクター音楽産業/7200円
中旬	○山村美紗サスペンス 金盞花一京絵殺人事件一 ★ナグザット/7200円
下旬	●クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい ★アトラス/6800円
下旬	○ザ・デビスカップテニス ★マイクロワールド/未定
下旬	○スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト ★ナグザット/未定
下旬	■熱血高校ドッジボール部PCサッカー編 ★ナグザット/6900円
予定	○キャンペーン版大戦略II ★マイクロキャビン/未定
予定	●雀偵物語2 宇宙探偵ティバン/完結編 ★アトラス/4800円
予定	●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/6800円
予定	○フォゴットンワールド ★NECアベニュー/7980円

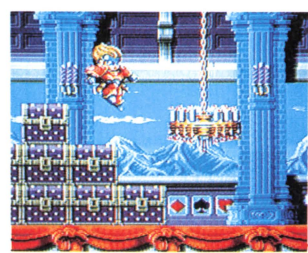
## SUPER 先取りソフト情報!

●シュールド・ウェーブ「ココロン」のタイトルが「PCココロン(仮称)」になった。まだ変更があるかもしれない。それと同時に画面写真を初公開! 当然ともいえるが、元となったファミコン版とはまったく異なるものに仕上がっている。タイトル変更もそんな点が理由のようだ。



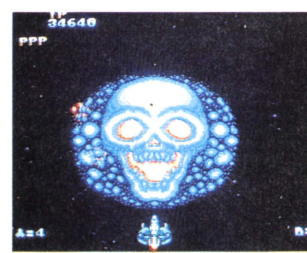
①「PCココロン(仮称)」。頭や胴体を変えるシステムに変わりはない

●工画堂スタジオから「スーパーシユヴァルツシルトII(仮称)」が発表された。パソコン版の「II」の移植というわけではなく、あくまでPCエンジンのオリジナルシナリオだ。開発は現在始まったばかりで、画面写真を見れるのはしばらく先の話になる。発売は冬ごろになりそう。

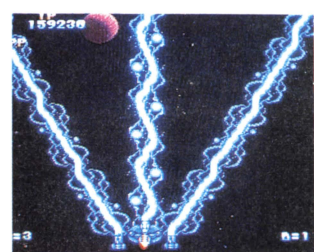


②「PCココロン(仮称)」。デザインもリアルな雰囲気になっている

●タイトーのHiカード作品である「TATSUJIN」の画面について公開! 長く待たかいたが上出来。業務用では縦長の画面だったものを、メガドライブ版とは違い、横画面にアレンジしてある。現在開発状況は6~7割程度。発売日も未定なため、細かなゲーム紹介をするまでには、もう少し時間がかかりそうだ。



③「TATSUJIN」の必殺ボム!! 横画面のためか少しづぶれている?



④「TATSUJIN」の画面初公開



⑤PCエンジン版の「TATSUJIN」の描き込みの細かさかわかる

# カレンダー

記号のみかた

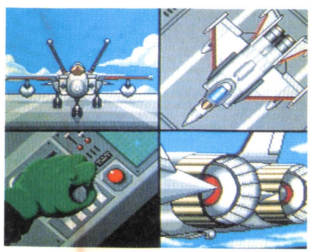
- …Huカード
- …Huカード/PC・SG両対応
- …CD-ROM\*
- …スーパーCD-ROM\*専用
- ◎…CD-ROM\*・スーパーCD-ROM\*両対応
- ※…媒体未定
- ★…メーカー名/予定価格

4月以降 APRIL~	
4月	OSUPER雷電 ★ハドソン/5800円
4月	OSTARパロジャー ★ハドソン/6800円
4月	OSライムワールド ★マイクロワールド/未定
4月	●超時空要塞マクロス 2036 ★日本コンピュータシステム/6800円
4月	●テラフォーミング ★ライトスタッフ/6800円
4月	○ビルダーランド ★マイクロワールド/未定
4月	○ライザンパーIII ★データウエスト/未定
5月	○F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN(仮称) ★日本物産/未定
5月	●カラーウォーズ ★ココナッツジャパン/未定
5月	●PCココロン(仮称) ★シュールド・ウェーブ/未定

発売日未定	
○プリンターズ(仮称) ★アイ・ジー・エス/未定	○コスミック・ファンタジー3(仮称) ★日本テレネット/未定
■ドラゴンブリード ★アイレム/未定	■21エモン(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
●アルガノス ★インテック/未定	■テラクスタ(仮称) ★日本物産/未定
○ザ・プロ野球SUPER ★インテック/未定	○イースIV ★ハドソン/未定
■ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定	○銀河お嬢様伝説 YUNA ★ハドソン/未定
○ゲインランド ★NECアベニュー/未定	○ふしぎの海のナディア ★ハドソン/未定
○スーパーダライアスII(仮称) ★NECアベニュー/未定	●ロードス島戦記 ★ハドソン/未定
○ストライダー飛竜 ★NECアベニュー/未定	○GODS ★ビーシーエム・コンピュータ/未定
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー/未定	●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業/未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー/未定	■ストラテゴ ★ビクター音楽産業/6900円
○ドラゴンナイトII ★NECアベニュー/未定	○ソナーリアン ★ビクター音楽産業/未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー/未定	○ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業/未定
○ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー/未定	○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業/未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー/未定	○LOOM ★ビクター音楽産業/未定
○モンスターメーカー ★NECアベニュー/未定	○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン/未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー/未定	○ファージャスの邪皇帝 ★ヒューマン/未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー/未定	■盟約の定義 ★ヒューマン/未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス/未定	○ラブラスの魔 ★ヒューマン/未定
◎スーパージュヴァルツシルトII(仮称) ★工画堂スタジオ/未定	○ジェノサイド(仮称) ★ブレイン・グレイ/未定
●パチ夫くん 幻の伝説2(仮称) ★ココナッツジャパン/未定	○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ/未定
○クイズの星(仮称) ★サン電子/6500円	■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ/未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー/未定	○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング/未定
○幻大陸オーレリア ★タイトー/未定	○ワールドカップ(サッカー編)(仮称) ★メディアリング/未定
■TATSUJIN ★タイトー/未定	■ダイノフォース ★ユニボスト/未定
■ゴッド・パニック 至上最強軍団 ★ティチク/未定	○トップをねらえ/ ★リバーヒルソフト/未定
○50th ★ティチク/未定	○OBURA II(仮称) ★リバーヒルソフト/未定
■ビーターバックラット ★テンゲン/未定	
■マーブルマッドネス ★テンゲン/未定	
■マジカルバスル・ポピルズ ★テンゲン/未定	
○WIZARDRY(仮称) ★ナグザット/未定	
■ゼロウイング ★ナグザット/未定	
●ゼロウイング ★ナグザット/未定	
○双龍II(仮称) ★ナグザット/未定	
■つっぱり大相撲 ★ナグザット/未定	
■源平討魔伝 巻ノ弐 ★ナムコ/未定	
○ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム/未定	

※価格はすべて消費税を含みません。

●そのほかタイトルが変更になったソフトを一挙に紹介。インテックの『ザ・プロ野球II(仮称)』が『ザ・プロ野球SUPER』に決定。パック・イン・ビデオの『Minesweeper掃海艇』が『マインスイーパー』に変更。同じく『エアフォース(仮称)』は『HAWK F-123』に決定。また、ビジュアルシーンの画面写真も初公開だ。



●『HAWK F-123』のシューティングシーンはまだ公開されていない

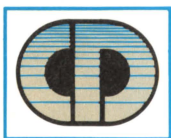
## 次号予告

**MAKER LAND** ナムコ『源平討魔伝 巻ノ弐』ハドソン『STARパロジャー』ビクター音楽産業『ダンジョンマスター』NECアベニュー『フォゴットンワールド』ほか多数!!

**特別付録** 恒例の「MONTHLY攻略大全」はもちろん、発売日の決まった『天外魔境II 弐MAMU』を徹底攻略。データ集も付くぞ

**PC Engine FAN** 4月号 2月29日発売

CALENDAR



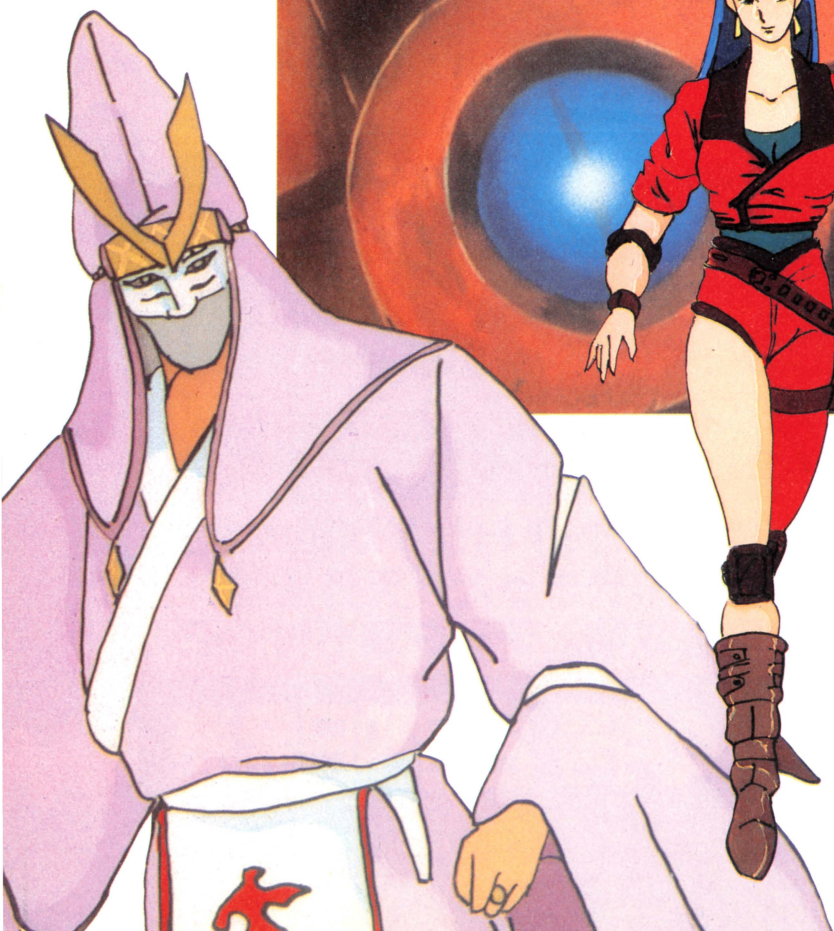
LASER SOFT

'92年春

# BABEL

突如生じた時空間の歪み(時震)は、ひとつの架空世界を生み出した。  
未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。

人はそこを「BABEL」と呼んだ……。



従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。

聖剣ではなく拳銃を、

魔法ではなく機関銃を、

龍ではなく戦車と飛行機を、

怪物ではなく強大な軍隊を、

そして正義ではなく真実を求めて……

バベル

# 新感覚RPG「BABEL」

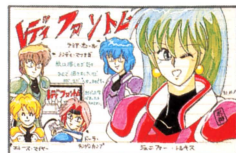
## スーパーCDで

## 堂々発売!!



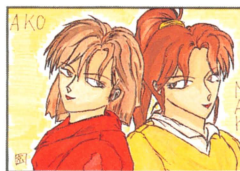
アコとマコのBABELを訪ねて三千里

マコ：こんにちは / 春めいてきましたネ。  
アコ：雑誌は3月号でも今はまだ2月よ。  
マコ：気分よ、もう。  
アコ：まあ、気分を



北海道 P.N.水神有気君

取り戻してハガキの紹介しよ。  
マコ：今回はイラストがいっぱい。神奈川県の芳賀君、北海道のP.N.水神君どうもありがとう /  
アコ：えっと、愛知県の石黒君からも質問がきています。CD-ROMはどのように作られるのか？  
マコ：ごめんネ。これは、ヒ・ミ・ツなの /  
アコ：じゃあ、アコとマコのプロフィールだって。  
マコ：私は1月31日生まれめのAB型。好きなゲームは、なんとシューティング / アコは10月20日生



神奈川県 芳賀健一君

まれめのB型。好きなゲームは…。  
アコ：ぬいぐるみキャッチャー /  
マコ：…それってゲームかな？…。まあ、いいや。BABEL

の話をしよ。2月発売予定のBABELは今までのRPGにありがちだったストーリーとはまったく違うものに仕上がっています。

アコ：なんて言うのかな…。SFとハードボイルドとアドベンチャー映画を混ぜたような不思議な感じがするゲームなの。

マコ：ビジュアルもたっぷりあるから、楽しみに待っててネ / それでは、来月号までバイバイ /

●お手紙を採用させていただいた方には、アコとマコからさやかなプレゼントをさしあげます。

### LASER NEWS

「BABEL」テレフォンサービス実施中 /  
☎03-5394-5585

24時間、「BABEL」のみんながあなたを待っています…。

### LASER NEWS

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

近日発売

PC Engine FAN

1992年 MARCH

3月号

平成4年3月1日発行  
第5巻第3号(通巻40号)  
第3種郵便物認可

発行人 枋津宏男  
編集人 山森 尚

編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社

株式会社 徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
問い合わせ ☎03(3459)8011 (代)

特別定価590円  
(本体573円)



MONSTER MAKER  
闇の竜騎士



©1992 NEC Avenue, Ltd.

SUPER-CD-ROM<sup>2</sup>専用ソフト  
MONSTER-メーカー

SUPER CD-ROM<sup>2</sup>/CD-ROM<sup>2</sup> 両対応  
©SEGA 1988 REPROGRAMMED GAME  
©NEC Avenue, Ltd. 1992



スペースファンタジーゾーン  
近日発売!  
▶標準小売価格 6,800円(税別)

SUPER-CD-ROM<sup>2</sup>専用ソフト  
©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY CAPCOM.



フォゴットワールド  
近日発売!  
▶標準小売価格 7,980円(税別)

NEC アベニュー株式会社  
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

ニューメディア事業部  
03(3288)0330  
お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)  
テープサービス 03(3288)0880



T1013655030598

©Tokumashoten Intermedia 1992 雑誌 13655-3  
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan