

全164Pの超特大付録にすべてのソフトを掲載!!

月刊PCエンジンファン

MONTHLY
MAGAZINE
FOR
PC Engine
USER

平成5年10月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第10号(通巻59号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

1993 OCTOBER 690YEN

10

巻頭特集

NEO-GEOS版に肉薄!?
餓狼伝説2
移植度を徹底解析

追跡レポート

モンスターメーカー
闇の竜騎士
発売日決定
までの系譜



Maker Land

美少女戦士セーラームーン
イースIV The Dawn Of Ys
風の伝説ザナドゥ
エメラルド ドラゴン
THE ATLAS

特別付録

全506本 完全収録

Huカード&CD-ROM

PCエンジン オールカタログ'93

Falcom®



渡辺浩武 (わたなべ・こうじ)

TV番組「バーチャル乙」でもおなじみ。ハイテク・カルチャーの領域を中心に映像/出版プロデューサー、コメンテーターとして活躍中の、(GTV)代表。またゲーム雑誌をはじめ多くの雑誌に小説、評論、エッセイを連載中。

日本ファルコムがおくる、最も進化したCD-ROMソフト、デビュー。

風の伝説サ



このゲームのために作曲された300曲から厳選した、全90曲の音楽。そして、合計1時間以上におよぶ美しいビジュアルシーン。CD-ROM特性をとことん引き出すことによって実現した壮大なスケールに、目も、耳も、感動でクギづけになる。日本ファルコムの豊富な経験と知性を集結させた、かつてない超大作CD-ROMソフトだ。



340人以上の登場人物、200を越えるモンスター。この大きな世界のなかで、主人公は戦いながら自然に強くなっていく。めんどろな経験値かせぎの必要がないから、心の底からドラマにどっぷりひたれるはずだ。しかもフィールド面では、HPがなくなると“霊体”になる新システムを採用。今までのRPGとは違う心地よさを実感できるはずだ。



それぞれ独自の判断によって行動するパーティメンバーを従えて、トップビューのフィールド面とサイドビューのアクション面をダイナミックに冒険。この仲間たちが、たとえばフィールド面で敵が近づいてくると、勝手に倒して主人公を守ってくれるから心強い。もちろんアクション面でも活躍してくれるので、得意な人もそうでない人も楽しめる。

NEC

ゲーム雑誌がホめない

ようなどころにもスゴさが…

「キャラがじゃわ」と

「レベルアップしていく手ごたえ」とか、

「時間が刻一刻と流れていく感覚のリアリティー」とか

「そういう、コトバになりにくいところ、つまり

雑誌でホめてくれないようなところにも

ボーッとした時間と労力を注ぎ込んでいる。

そこがスゴイと思う。

おかげで、手になじむ。

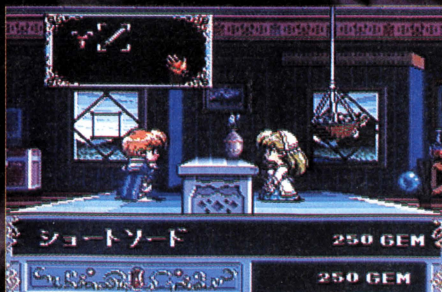
極めてキモチいいゲームになっています。

今、僕自身ここでこうやっていても

指がうずうずしています。

続きをやりたくてやりたくて、たまらない。

ダクトウ



合計120を越えるアイテムが、ゲームをさらに奥深くする。武器や防具などは、どのくらい使いこなしただかパーセントで表示され、使いこなしただけ強くなっていく。そして「買取屋」では、ゲーム史上初の交渉システムによって、自分で値段を決めながら売ることができるのだ。きみの知らない新しいプレイ感覚を、ぜひ体験してほしい。

PCエンジン
スーパー
CD-ROMソフト

今秋発売予定
価格未定

©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム



64種類の魔法を
探し出せ!



伝説の楽園

“エメル・エメ・エメス”

で繰り広げられる、

少年と少女の不思議な

マジカル大冒険。2人同時プレイも楽しめる、

新感覚ファンタジック・アクションRPG!

マジクール
Magicoal

PCエンジン スーパーCD-ROMソフト

今秋発売予定 / 希望小売価格6,800円(税別)

©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)



今月の表紙

春麗と人気を争う「餓狼伝説2」の不知火舞に
挑戦!! 衣装の大胆さでは勝っているかも!?

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

<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/橋塚宏男 ●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) 安藤美保・石井基之・川添聡志・高島寿洋・嶋澤猛司・伴勝 (仙台) 飯塚宝・伊藤明照・伊藤克剛・佐藤和広・千田誠行・福島純一 ●アシスタント/(東京) 相崎勝保・青木基至・大野哲次・佐藤政至・崎和義・清水麻由・豊田恵・前田健志 (仙台) 砂金雅彦・小林道子・佐藤聡・志摩勇基・千葉保弘・久光和佳子・三浦あかね <編集総務> ●スタッフ/(仙台) 伊藤由美 <デザイン> ●AD/石井達也 ●スタッフ/(仙台) 鈴木徳房 ●アシスタント/(仙台) 板橋里佳・鶴岡直匡 <協力> ●校閲/笠原紀彦 ●写真/葛英之助・浜野忠夫 ●デザイン/今村宗裕美・大津潤治・株式会社高橋康文商店・株式会社デザイラ・株式会社プラナタ・戸張幹康・中島みどり・橋本健一・柳沼健 ●フィニッシュデザイン/株式会社キンタイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・有限会社海目写植芸 ●印刷/大日本印刷株式会社 ©徳間書店インターメディア1993 表紙イラスト©SNK 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。

巻頭特集 NEO・GEO版に肉薄!?

『餓狼伝説2』移植度を徹底解析

13

追跡レポート

『モンスターメーカー 闇の竜騎士』発売日決定
までの系譜

18

Maker Land

- | | | | |
|---|----|--|----|
| ●ハドソン
イースIV The Dawn Of Ys/
ボンバーマン'94/パワーリーグ'93 | 22 | ●バンプレスト
幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会/
美少女戦士セーラームーン | 80 |
| ●日本ファルコム
風の伝説ザナドゥ | 34 | ●ナグザット
クイズ DE 学園祭 | 83 |
| ●ビクターエンタテインメント
ルイン | 38 | ●アイレム
ソル:モナージュ | 84 |
| ●NECホームエレクトロニクス
エメラルドドラゴン/女神天国 | 40 | ●NECアベニュー
スーパーダライアスII | 85 |
| ●アトラス
真・女神転生 | 64 | ●工画堂スタジオ
機装ルーガ | 86 |
| ●コナミ
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 | 68 | ●アートディンク
THE ATLAS | 87 |
| ●日本テレネット
魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 | 72 | ●OTHER MAKERS
アイ・ジー・エス/アスミック/インテック/
角川書店/光荣/ココナッツジャパン/シュー
ルド・ウェーブ/ソフィックス/タイトー/テ
ンゲン/東宝/トンキンハウス/日本物産/ヒ
ューマン/マイクロキャビン/ユニポスト/ラ
イトスタッフ/レイ・フォース | 88 |
| ●徳間書店インターメディア
秘密の花園 | 74 | | |
| ●リバーヒルソフト
機動警察パトレイバー グリフォン篇 | 76 | | |
| ●バック・イン・ビデオ
メタルエンジェル | 78 | | |

特別付録

PCエンジン オールカタログ'93

毎年恒例の史上最強の付録!! 現在発売されているすべてのPCエンジンソフトを掲載した完全永久保存版。1987年から始まったPCエンジンの歴史がここに凝縮されている



Cosmic Times vol.3 52

READER'S LAND 45

インフォスクラム 53

PC ENGINE DATA BANK 58

UL-TECH Wonder Land 96

読者プレゼント 60

新作発売カレンダー 100

レーザーアクティブファン 92
 発売直後で話題のレーザーアクティブ。これから発売されるLD-ROMソフトを紹介していく新コーナーを設立!!

『ストリートファイターII ダッシュ』
ハイパフォーマンステクニック 94
 さらに高次元の戦いを追い求める強者たちのために、新たに発見された連続技を紹介!! フリーク必読のコーナー

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻68

イースIV The Dawn Of Ys.....22

1552天下大乱98

ヴァジュラ93

A. III.99

エメラルド ドラゴン40

風の伝説ザナドゥ34

餓狼伝説213

機装ルーガ86

機動警察パトレイバー グリフォン篇.....76

クイズ DE 学園祭83

サイキック・ディテクティブ・
 シリーズvol.4 オルゴール99

THE ATLAS87

真・女神転生64

スーパーダライアスII85

ストリートファイターIIダッシュ 94,99

ソル:モナージュ84

チャンピオンシップラリー97

天外魔境 風雲カブキ伝96

パワーリーグ '93.....32

美少女戦士セーラームーン(仮称)82

秘密の花園74

BLACK HOLE ASSAULT98

ボンバーマン '94.....90

魔法の少女シルキーリップ
 三人の女王候補72

マンハッタン・レクレイム92

ミスティック フォーミュラ42

女神天国42

メタルエンジェル78

モンスターメーカー 闇の竜騎士18

幽☆遊☆白書 闘勝良//暗黒武術会80

ラングリッサー 光輝の末裔96,97

ルイン38

スペック表の見方

CD スーパーCD-ROM²専用

Hu

- ① ハドソン
- ② Huカード(6Mbit)
- ③ 12月発売予定
- ④ 価格未定
- ⑤ アクション
- ⑥ コンティニュー・パスワード
- ⑦ マルチタップ対応(最大5人)
- ⑧ 60%(8月18日現在)

- ① メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
- ② 媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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。
- ⑥ ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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。
- ⑨ 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。

●ウル技に関する質問は
 ☎ 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、休日を含め月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントにはお答えできません。

KONAMI



MARTIAL CHAMPION

アーケードゲームで人気の「マーシャルチャンピオン」が
早くもPCエンジンに移植。

軽い身のこなしが体感できるレスポンス。

超個性的なキャラが一風変わったアクションを見せてくれる。

① 武器を持ったキャラを使うのもよし、素手のキャラを使うのもよし。

相手の武器が欲しかったら奪ってしまえ。

② 喜べ、好きなキャラを5人選んでの団体戦もできる。

● '93年12月発売予定 定価7,800円(税別)



コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 / 〒530 大阪市北区梅田1-11-4

札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

関東
関西

東京 03(3436)2277
大阪 06(456)4578

舞闘派。

壮絶なバトルには劇しい身のこなしが要求された。



対戦
格闘
ゲーム

北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン ☎フリーダイヤル0120-086-573

ハロー コナミ

松本零士・作家生活40周年記念企画

THE COCKPIT

レンタル開始
'93年10月22日

LEIJI MATSUMOTO
PRESENTS

松本零士渾身の傑作、「ザ・コクピット」(小学館刊)

今秋、待望のアニメ化!!

徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ・日本テレビ放送網・小学館提携作品

発売元/徳間書店 販売元/徳間ジャパンコミュニケーションズ サントラCD発売 '94年1月21日 (発売元/徳間ジャパンコミュニケーションズ)

【お問い合わせ先】 徳間書店関連事業本部「THE COCKPIT」事務局 (担当/山田) ☎03-3433-6231

ときには自ら汚名を被り、ときには誇りのために
生命を投げ打って戦場に散っていった、
切なく哀しい男達の一閃の光景が、
いま鮮烈に蘇る!!



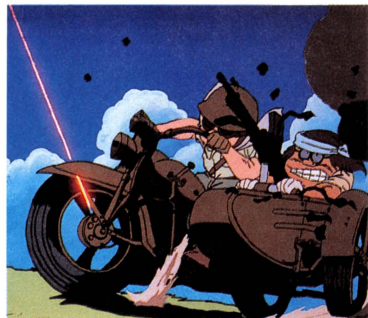
Vol.1「成層圏気流」

監督・脚本:「獣兵衛忍風帖」の川尻善昭
制作:マッドハウス



Vol.2「音速雷撃隊」

脚本:和栗隆史
監督:「ガンダム0083」の今西隆志
制作:ジャコム映像



Vol.3「鉄の竜騎兵」

監督・脚本:「装甲騎兵ボトムズ」の高橋良輔
制作:ビジュアル80

今年、作家生活40周年を迎える松本零士が、
万感の思いを込めて描き続けてきた
ライフワーク「戦場まんが」シリーズ。
あの傑作より一挙3タイトルが、
今秋オリジナルビデオアニメでいよいよ登場!

「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ

「ザ・コクピット」アニメ化を記念して、抽選で豪華商品が当たるクイズを実施いたします。

問題 次の○の中に入る文字をお答え下さい。
遂にアニメ化決定!松本零士の
傑作戦場まんがシリーズのタイトルは

ザ・コクピット

〔応募方法〕官製ハガキに答と住所・氏名・年齢・職業・電話番号・御覧いただいた雑誌名をご記入の上、「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ係宛へお送り下さい。〔締め切り〕1993年10月31日(当日消印有効)〔宛先〕〒102-40 日本テレビ「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ係〔当選発表〕当選者のお名前は、毎日新聞1993年11月22日付朝刊紙上及び「月刊アニメージュ」1月号(徳間書店発行)誌上にて発表いたします。なお、クイズの内容・当落に関するお問い合わせにはお応えできません。

1等 Victor

ライブラリービデオの決定版

3名
さま

ビクターHR-X3

新世代高画質BSチューナーに加えて
8プログラムのマルチダビング機能を搭載
標準価格195,000円(税別)



提供/日本ビクター

2等 SONY

《読む・見る・聞く》に
便利な操作機能をプラスした、ソニーの
データディスクマン

5名
さま

電子ブックプレーヤー

DD-10EX

文字・画像・音声データ対応

標準価格
60,000円(税別)

提供/ソニー



3等

「ザ・コクピット」全5巻
小学館叢書豪華愛蔵版

(松本零士直筆サイン入り)

30名
さま



提供/小学館

PCエンジンスーパーCD-ROM²専用

暗黒武術会、決戦前夜 幽助たちは特訓を開始した。

PC Engine

SUPER CD-ROM² SYSTEM

目の前の敵は、
すべてでぶっ倒さず!

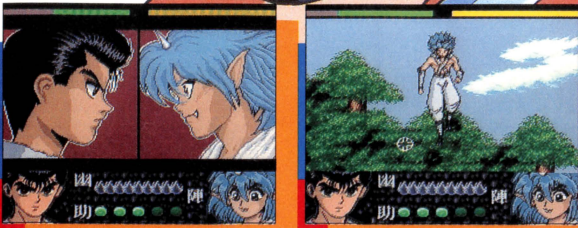
幽☆遊☆白☆書

闇勝負!! 暗黒武術会

©富樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©BANPRESTO1993

プレイヤーの視点から見た
NEW格闘シューティングゲーム! 新登場!!

9月発売予定 8,800円(予価)



バンプレスト テレフォンサービス

03-3847-6320

受付:10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社 バンプレスト BANPRESTO

東京都台東区駒形1-4-14 111

バンダイ第3ビル

*バンプレストは、バンダイグループの一社です。



バンプレストの
ゲームのことなら
なんでも
きげちゃうヨ!

スタジオジブリ最新作!!

海がきこえる

高知・夏・17歳
ぼくと里伽子のプロローグ。

ただいま絶賛発売中!!

原作・氷室冴子(徳間書店刊) キャラクター設計・作画 監督・近藤勝也
音楽・永田茂 望月智充監督作品 ©氷室冴子・TNG/1993

いま、この時、あの感動を再び。

宮崎駿が主宰するアニメ工房、スタジオジブリ・ラインナップ



風の谷のナウシカ

148AH-3
14,307円(税込)
13,890円(税抜)



天空の城ラピュタ

128GH-12
12,381円(税込)
12,020円(税抜)



となりのトトロ

128GH-22
12,381円(税込)
12,020円(税抜)



魔女の宅急便

TKVO-60022
12,800円(税込)
12,427円(税抜)



おもひでぽろぽろ

TKVO-60305
12,800円(税込)
12,427円(税抜)



紅の豚

TKVO-60500
12,800円(税込)
12,427円(税抜)

VTR/VHS TKVO-60561 ¥9,800(税込) ¥9,515(税抜) ビスタサイズ ステレオHI-FI カラー72分

LD/TKLO-50101 ¥7,800(税込) ¥7,573(税抜)

発売元/徳間書店・日本テレビ放送網・スタジオジブリ 販売元/徳間ジャパンコミュニケーションズ(お問い合わせ)TEL.03(3591)9163
お買い求めはお近くのレコード店にてどうぞ。

天外魔境 風雲カブキ伝が **カブキ伝になる**



Jリーグが
Jリーグになる

スペースシャトルで宇宙を駆けめぐる音のポーズが、ゲームをまったく新しくする、ものすごいサウンドマシンを開発した。今まで体験したことのない、ゲームのまっただ中にいる自分を発見するだろう。また、TVにかえれば話題のJリーグやプロ野球のボックスシートが君のものだ。さあ、お父さんやお母さんと一緒に驚きの世界を楽しもう。

オレの知らない世界だった!



Hiroji

オレ達の作っているゲームソフトは、音楽や声の演出をとっても大切にしている。その迫力やリアリティがTVの内蔵スピーカーではパワーダウンしてしまう。これは絶対にもったいない!でも、そう思っていた時このマシンを見せられた。音を聴いてビックリ!これならゲームの世界にドブプリと入り込める!ウーン…いい感じだぞ!さっそくオレのPCエンジンとセットした。キミたちにも早く体験してほしいな一。

レッドカンパニー総帥 広井 王子

未体験ゾーン・サウンドマシン PAM-4H

お問い合わせ(カタログ請求・購入方法など)は下記にお電話ください。

フリーダイヤル **0120-408-864 内線14**

(受付時間:月曜~金曜日/10:00~18:00)

HUDSON SOFT
by **BOSE**

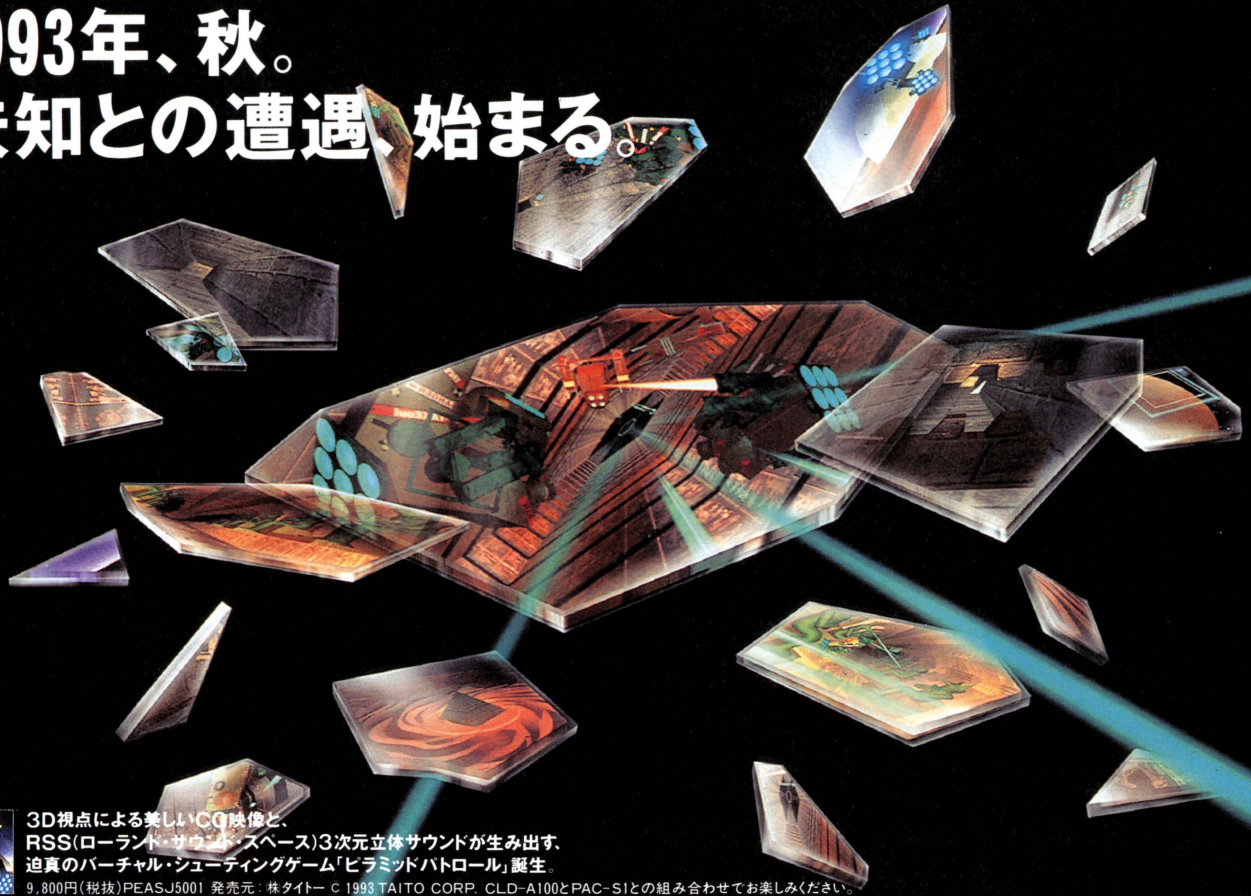
PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

(株)ハドソン ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

PCエンジン
SUPER CD-ROM² SYSTEM対応ソフト

「天外魔境 風雲カブキ伝」 好評発売中 価格¥7,800(税別)

1993年、秋。 未知との遭遇、始まる



3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」誕生。
9,800円(税抜)PEASJ5001 発売元: 株タイター © 1993 TAITO CORP. CLD-A100とPAC-S1との組み合わせでお楽しみください。

リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。 いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高音質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] [S] 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、**インタラクティブ・ムービー**「I WILL」 [S] 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。**エレクトロニック・パブリッシング**「ザ・グレート・ピラミッド」 [N] デモン小暮が深層心理を暴き立てる、**インタラクティブ・パーティーゲーム**「悪魔の審判」 [N] 環境問題をクイズを通して理解する、**インタラクティブ・クイズゲーム**「クイズ エノザウルス」 [S] はCLD-A100+PAC-S1、[N] はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD-ROM²など多彩なソフトが楽しめる。 これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック別売:PAC-K1 標準価格20,000円(税別)を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

*CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけのないものがあります。

レーザーアクティブ MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパック付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ

レーザーアクティブ LD-ROMパック
PAC-N1
コントロールパック付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD-ROM²(30cm、20cm)、CD-ROM²、Super CD-ROM²、PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応 **CLD-A100** リモコン付属 NEW
CLDプレーヤー 標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

パイオニアレーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

フリーダイヤルでお近くのレーザーアクティブ体験フェア実施店をご紹介します。 ☎0120-45-8102 ●受付時間/月曜～土曜 9:00～17:30 ●期間/平成5年10月20日まで

未知との遭遇は、カタログから始まる。

明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター: PCエンジンFAN LA-8係へ。

時代は、レーザーディスク
LaserDisc このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

●マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。●東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。音と光の未来をひらく **パイオニア株式会社**

巻頭
特集

NEO・GEO版に肉薄!?

餓狼伝説 2

移植度を徹底解析

CD
 ハドソン
 アーケードカード専用
 12月下旬発売予定
 6000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)
 40%(8月11日現在)



NEO・GEO版に勝るとも劣らないクオリティを誇るPCエンジン版。今回は、その内容をより明確にすべく、ハドソンの開発現場に取材を敢行!! 実体を探ってみた。

続々と新しい画面が公開!!
 12月発売を目指し制作は順調

PCエンジン・アーケードカード(仮称)専用ソフト第1弾として、制作されているこの『餓狼伝説2』。8月号でタイトル発表、9月号で画面初公開と、開発は順調に進行している。その好調さを表しているのかと、今月号では

画面の雰囲気などNEO・GEO版に比べても、ほとんど遜色ないできといえるほどだ。そのPCエンジン版の完成度を探るために、今回、北海道にあるハドソンの開発室を訪ねて、現段階での状況取材! さてその結果は…。

“超必殺技”の画面なども紹介できるほどになっている。しかも早だけではなく、PCエンジン版の画面はキャラの大きさ、



●これは舞の超必殺技、超必殺忍蜂。今回初の公開で、もちろんPCエンジン版



大迫力の
 超必殺技

●こっちはアンディーのもので、超裂破弾。いずれも体力ゲージが光ると使える

三闘士、帝王クラウザーまで再現

今回の取材で一番の成果は、なんといってもこの画面写真。ゲーム後半で登場する三闘士と、その頂点に君臨する、帝王クラウザーの画面を手に入れることができたのだ。といってもまだまだ開発中

ということで、画面上ではゲーム中で起こりえない三闘士とクラウザーの戦いが展開している。この4人のキャラについても文句なしの完成度、これを見ても開発が順調であるとわかるだろう。

ローレンス・ブルックス



●彼は見ての通り、スペインの闘牛士。敵をあまり、冷静さを失わせ、攻撃をかわしながらスキをうかがう
●闘牛が駆け抜けるシーンをバックに闘うステージ。ここでは左側にいるローレンス・ブルックスが登場するんだ



ビリー・カーン

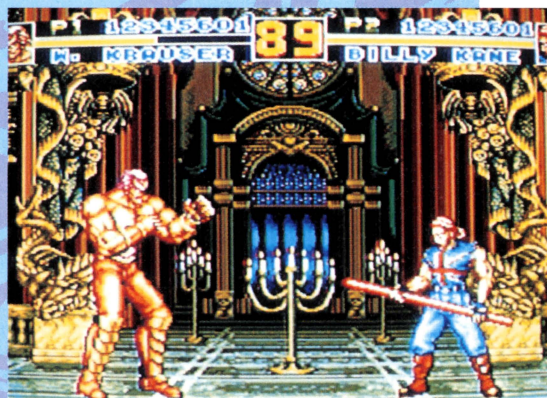


●左側にいるのがこのステージに登場するビリー・カーン。棒術を使い、攻撃してくる。三闘士の一人にあたる

●PCエンジン版とも、NEO・GEO版ともとれるほどよくできていて。もちろんこれはPCエンジン版だ



ヴォルフガング・クラウザー

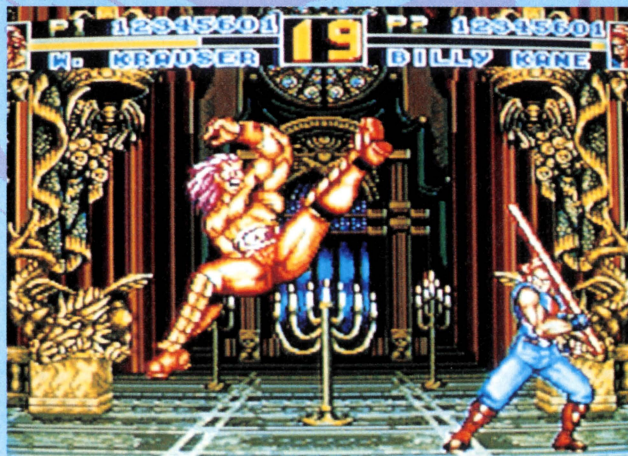


●あらゆる格闘技を使いこなし、闇の世界に君臨する帝王。左側にいるのがヴォルフガング・クラウザー



●このステージに張りめぐらされているローフには、電流が流れている。触れば当然ダメージを受けることに！
●左側にいるのがこのステージで待ち受ける、アクセル・ホークだ。彼のスタイルは見ての通り、ボクシング

アクセル・ホーク



●闇の帝王と称する彼の攻撃は、まさに豪快。総合的な強さを見せる

※画面は開発中のものです。またこのページの三闘士とクラウザーの対戦シーンは、実際のゲーム中にはありません

先月号の画面比較で発見された違い 開発者へのインタビューで理由が判明

先月号では、PCエンジン版とNEO・GEO版の比較ということで、何点かの相違点を見つけ出した。しかし、それがどうしてなのか? ということは残念ながら検証できなかった。そこで今回は、その理由を実際の開発者の方々に回答してもらった。



今回、インタビューを行った、右が白水薫里氏、左が佐橋秀樹氏

PCエンジン版とNEO・GEO版の画面比較

同じような構図の画面により、比較するとその“違い”が見えてくるハズ。この画面ではキャラの

顔表示と背景、そして体力ゲージの下の子の部分の違いがわかると思う。でもその程度でしかない。



なぜ体力ゲージの下が黒い!?

編集部 NEO・GEOと比較して発見された“違い”について、その理由を教えてください。

白水 では、まずこの「体力ゲージの下が黒い」からいきましょう。これは簡単に言えば、PCエンジンの性能上の制約によるものです。このゲージの下を透明にするには、スプライト(注1)でこのゲージを表示しなければなりません。が、メインになるキャラの動きだけで済むかなりのスプライトを使用しています。画面全体で使用できる数が決まっているため、“舞のステージ”にある旗や、“キムのステージ”で横切る、バイクに乗った通行人などを再現しないか、体力ゲージの下部分を黒くしないか、という判断のもとにこちらを選んだということです。でも、上全部ではなくゲージの周りだけなので、“狭い”とは感じないと思います。

(注1) スプライトとは、アニメでいうセル画のようなもの。これを背景と別に動かしてキャラの動きを表現する



確かにゲージの下は黒いが、気にならないといえば、気にならない?



このパターンを再現するために、なっつしたそう



このステージ後方にある旗などを入れるためにこう判断した

顔表示などのグラフィックの差は!!

白水 それでは次ですね。「キャラの顔表示が小さい」、これは大きくすることもできますが、ゲージやタイム表示をそのまま表示すると、本体の解像度(横に表示できるドット、点の数)に違いがあるのでPCエンジンでは横に広がってしまふんです。だからそのままにすると、この表示部分が画面に入りきらなくなってしまふんですよ。別になくしてもよかったのですが、極力なくすものは減らそう/ と思ひまして、若干サイズは違いますが残してあるというわけなんです。

顔表示のサイズの違いは、解像度によるものと(と)



でもその役割はNEO・GEO版と同様になっているようだ

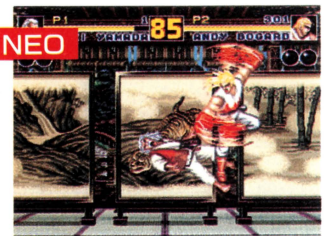
キャラを主に考えた結果背景が...

編集部 ではそのほかの部分についてはどうでしょう?

白水 え〜と「全体的な比率」と「背景は一部違うだけ」ですね。これは2つに共通していることなんですが、もとなったデータはNEO・GEOからのものなのですが、今回、あくまでキャラの動きのパターンを完全に再現するという考えが主になっているので、まずはキャラに関するデータを入れて、あまったところに背景などを入れているんです。画面上で全体に使えるデータの量は決まっているので、限られた範囲の中で背景のデータを収めるには、どうしても改良する必要があります。ですから例えば、この背景でいえば“木”の形を統一していたり、ビルラインをななめから直線にしてあったりするわけです。もし、これ以上のものを求めるなら、キャラが一回り小さくなるなどの支障が生じてきてしまいますよ。



闘いの感じはNEO・GEO版と同じように白熱したものになりそう



このキャラのパターンを完全に入れてからあまった部分で背景を...



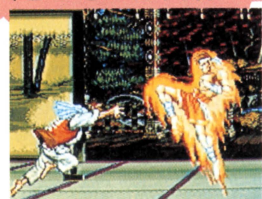
1体につき、最大256ものパターンを持っている登場キャラたち



PCエンジン版もこんな感じで移植中

大きさもほぼ同様

キャラの大きさもほぼ同様。うれしい



さらにインタビューの内容で見てきた 新事実の数々を公開しよう

今回のこの取材は、北海道にあるハドソンの開発室にいき、直接開発者の方々にインタビューすることによって、いろいろな事実が判明。実に、意義のあるものになった。それは今まで画面比較などでしかわからなかった違い以外に、残念ながら再現が難しく、形

を変えてしまうものなどもあるということだ。そのほか、再現可能な部分やこの『餓狼伝説2』に関して注目していると思われる点、アクセス時間とそのやり方についてもわかりかけてきたのだ。ここではその判明した事実をまとめて紹介していこう。

背景自体の2重スクロールはムリ

編集部 あと具体的になくなったものや削られたものは？

白水 そうですね～。あっそうそう、2重スクロールは残念ながらできませんでした。

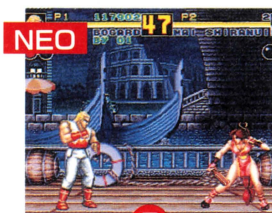
編集部 え、背景自体のですか？

白水 ええ、あれはムリでした。

編集部 この『餓狼伝説2』では、全部ではないですが、自然に流れているもの、キャラの動きに合わせてスクロールするものとあったハズですが、あれが…。

佐橋 そうなんです。PCエンジンは、BG(背景に使うバックグラウンド画面)が1枚しかないのです。

白水 例えば、“アンディのステージ”でいえば、橋の下をくぐったりしますよね？あれは奥にある背景の一部として存在しています。また“キムのステージ”でいえば、手前にある三角の建物もそうです。



●PCエンジン版では単独で動かす

●右上に出現した、巨大な橋の下をくぐる画面だ
●そして、通過。これが2重スクロールの部分

スクロールスピードの調整は可能

編集部 では背景のスクロールスピードは、PCエンジン版はどうなるのでしょうか？

白水 あれは問題ないです。キャラの動きによって移動しているもの、なかば強制的にスクロールしているものではないでしょうか？

ステージによってスピードに変化をつけることは可能です。でも“テリーのステージ”は若干複雑なんです。初め駅からスタートし、



●テリーのステージでは、しだいにスクロールが速くなっていく

駅のグラフィックが終わろうとするあたりから、しだいに速くなっていくようになるハズです。

一部のステージにも変更点がある…

編集部 背景以外については？

白水 “キムのステージ”にでてくるバイクに乗った通行人が、今の時点では転びません(笑)。あとは、“舞のステージ”のイカダが少し形が変わります。NEO・GEOでは中心から扇状に広がっていたのですが、PCエンジン版では左上あがりのマルタのみです。これもデータ量の調整の結果です。



●舞のステージのイカダは、若干、形を変えてしまっている

ライン移動は切り替えで行う

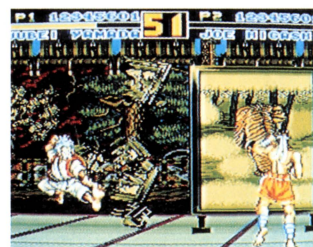
編集部 PCエンジンに移植するという時点で最初に浮かぶ、不可能な点といえば拡大縮小だと思うのですが、どんな風になっているのですか？

白水 PCエンジンではこれはムリです。でも同じ比率でやっています。つまり、最小サイズと最大サイズを切り替えてやっているということです。

編集部 ということはライン移動した場合、ある程度の位置まで最小サイズで、そこを過ぎると最大サイズで、という感じですか？

白水 そうですね。NEO・GEO版もそんなに大きく変化していたわけではないですし、あまり違和感なくできると思いますよ。

佐橋 しかも、ななめに移動しながらですので気づかないでしょう。



●奥のラインから十平衡がライン移動してくるシーン。これも切り替え



●ビッグ・ベアがライン攻撃で襲ってくる。違和感なく再現するとの話

オープニングのセリフはあるが…

編集部 これはゲーム中の話ではないのですが、オープニングではちゃんとナレーションが入るのでしょか？

白水 もちろんですよ！だってCD-ROMですよ。

佐橋 それは大丈夫ですが…、実はあの場面で登場する3人の主人公たちは、NEO・GEO版ではスプライトで切り替えているのですが、ここでは上下からラインが入り、キャラを変化させています。

白水 これもスプライトが足りない結果なんです、残念ながら…。



●オープニングでは、ナレーションが入る予定
●しかし、残念ながらキャラはスクロールしない

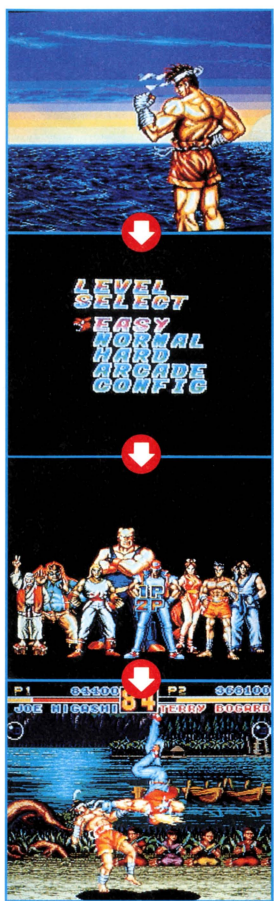
アクセス待ちはほぼない方向で

編集部 CD-ROMということ
で、一番気になる点にアクセスタ
イムがあると思うのですが、この
『餓狼伝説2』では一体どういう
方法がとられているのですか？

白水 そうですね。ではイメージ
的にですが、簡単に説明しまし
ょう。まず、スタート時。ここ
では若干重いのですが、ゲームが
始まりオープニング、ランクセ
レクト、キャラ選択ときますよね。
例えばキャラ選択のときは1P、
対戦どちらも一緒なんです
が、プレイヤーが1P側を選
択した時点で、もうデータ
を読み込んでいます。同
じように対戦キャラ、も
しくはCOM（コンピュータ）
も選択した時点で読み
込んでいきます。こんな
感じの動作を繰り返して
常に、読めるものが決
まった時点で先に読み
込んでいくような形に
しています。

編集部 では静止画面で読み込み
ということはほぼないん
ですか？

白水 そうです。RPGでい
えば、フィールドを歩
いていて、一定内
までダンジョンに
近づいたらす
でに読み込み、
もしそこに入
らなかったら
そのデータを
切り捨てると
いった感じ
でしょうか。



オープニングから、レベル設定の画面、キャラ選択の画面、そしてスタートと常に先読みで行う

効果音など音については？

編集部 音楽についてもお聞き
しようと思っていたの
ですが、基本的に
CDから出すの
ですか？

白水 音楽については、
ステージ特有の
曲ですね。これは
CDです。できる
だけこれを出
したいのです
が、そうもい
きません。例
えば、CDの
曲が流れて
いるときに、
キャラが負
けて、「まい
った〜」と
いうと、そ
の音に関して
は別の音源
を使わな
ければ
ならない
のです。こ
こでは、
AD-PCM
(注2)を使
って必殺技
のときの
声を出し、
殴ったとき
の効果音は
PSG(注3)
でやって
います。

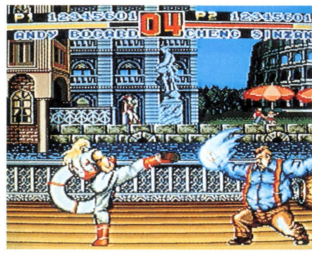
編集部 なるほどつまり3つに分
けて、音を出
しているん
ですか？

白水 そういうことです。

(注2) AD-PCMとは、インターフェイス内にあるサンプリング音源。声などをゲーム中に出すのに使われる (注3) PSGとは、PCエンジン本体に内蔵された音源。Huカードはこれを使って音を出す



必殺技はAD-PCMで表現



効果音はPSGになるとのことだ

もちろん同キャラ対戦可能

編集部 NEO・GEO版をほぼ
忠実に再現するとい
う方向で考えら
れているというこ
となので、お聞
きたいのですが、
同キャラ対戦は
可能になってい
るのですか？
白水 もちろんです
よ！ データ的
には、NEO・GEO
版と同様に
なっているん
です。ハード上
の機能の差だ
ったら、話は別
ですが。



色違いのキャラを使って、同条件の闘いができる2人対戦の画面

専用パッドはハドソンでは考えてない

編集部 これは質問になるの
ですが、専用パッド
は発売する予定
なんでしょうか？

白水 今のところは
考えていません。
現状では、通常
の2ボタンパ
ッドと、アベ
ニューパッド
6には対応
させていま
す。

ただし6ボタンの
方はパンチの
弱や強、キック
の弱や強で4
つです。あま
った2つを例
えば、2つの
ボタンを押
した効果、
ライン移動
などにあ
てるとか、
2つのボ
タンを押さ
なければ
ならない、
超必殺技の
ボタンに
するとか
いう考
えては
いま
す。ま
た、2ボ
タン
では、
セレクト
とラン
ボタン
を使
って
パン
チ、
キック
にあ
て
ると
か、
その
とき
4つ
のボ
タン
を
同
時
に
押
す
と
ポーズ
で、
さら
に
セ
レ
クト
を
押
す
と
リ
セ
ット
と
か
ね。



今のところは2ボタンパッドと、アベニューパッド6に対応している



これがアベニューパッド6。4つのボタン以外は、別な複合ボタンに

取材でわかったハドソン版!『餓狼伝説2』

今回北海道へいき、ハドソンの
開発室を訪問して、インタビュー
できたことで、まさきにわか
たことは、ハドソンの『餓狼伝
説2』に対する姿勢、つまり、この
ゲームの最大の魅力であり、ウ
リであるキャラの多彩な動きを
第1に考えた方向での移植がな
されているということだ。一般
的に移植というと、多少の改良
はしかたがない! とユーザー側
も無意識に思っている部分があ
ると思われる。削られた部分
が1つの方向ではなく、広く、
そして少しずつになっている
ため、「これならいいか」とい
う考えに落ちついている。た
しかにそれも1つの答えだと思
う。

この『餓狼伝説2』にしても改良
されている部分、なくなっている
部分も、多少ではあるが存在
することは確かだ。でも1つ
だけでも完全に移植されて
いるものがある、それが
キャラのアニメパターンだ。
アーケードカードという
新しいものを使ったから
こそできたものではある
が、「完全移植」がハード
上の性能の違いで無理
である事実をふま
えると、これはハド
ソンが出した答えとい
える。全部ではない
が一部でも「完全」
を求めた方向性は、
少なからず今後発売
されるソフトに、影
響を与えるもの
になるハズ。ゆ
うなればこれは
ハドソン版『餓
狼伝説2』とい
えるのかも。

ついに制作大詰めを迎えた超大作RPG

MONSTER MAKER

追跡レポート

モンスターメーカー
闇の竜騎士



発売日決定までの系譜

CD

NECアベニュー
スーパーCD-ROM専用

11月26日発売予定
7800円(税別)

ロールプレイング
バックアップメモリ

98%(8月16日現在)

数回の発売延期で多くのユーザーを涙させた『モンスターメーカー』。タイトル発表から約2年の歳月を経て、11月26日に発売日が決まるまでの、その紆余曲折を公開だ。

8月の発売予定がくつがえった原因に迫る!!

先月お伝えしたとおり、『モンスターメーカー』は発売向け、最後のカウントダウンが始まっている。発売日が決定したこと自体はとてウレシイことだけど、夏休みに遊ぼうと楽しみにしていた人にとっては、ちょっと悲しい知らせだったに違いない。そこで、なぜ夏から冬に発売が延びてしまったのか、その原因を探ってみた。



◎ようやく発売のメドが立ったんだ

行動データ入力に予想外の遅れ

話は5月までさかのぼる。そのころ、ビジュアル関係の素材はすでに完成しており、あとはミニキャラの行動データ入力などを残すのみであった。夏発売するためには物量的に多く、ギリギリの線。データ入力マンの人数を増やすなど、人海戦術でなんとか間に合わせる予定だった。しかし、予想以上の遅れが出てきた。原因は、人海戦術を利用したスケジュール設定の読み違い。このゲームではミニキャラの行動パターンに、擬似



◎東京・池尻大橋にあるNECアベニュー開発室。所狭しと開発機材が並行処理などの高度なプログラム技術を必要とする。しかし、それらのデータ入力ができるプログラマーの数は限られている。単に人数を倍にしただけでは、そのクオリティが維持できなかったのだ。

特徴的な行動パターン 擬似並行処理とは?

従来のRPGでは会話のウィンドウが開いているとき、画面上のキャラの動きが止まることが多い。PCエンジン版『モンスターメーカー』では動作プログラムを改良し、会話中でもキャラが特殊な動きを見せる擬似並行処理を実現。要所所で効果的に使われる。



◎ウィンドウが開いている間も動く

◎はら見てで見て、動いているでしょ?

慎重にスケジュール練り直しを図る

夏の発売は断念したものの、もうこれ以上、待ち続けているユーザーに迷惑はかけられない。スケジュールの練り直しは慎重に、綿密

に行われた。データ入力期間を2ヵ月、さらに遅れたときの保険として1ヵ月…。そしてはじき出された答えが、11月26日だったのだ。

発売までのおもなスケジュール予想

9月	開発スタッフはデバッグに明け暮れる毎日。24時間ぶっ通しプレイに眼球疲労者続出。月末にはすべての作業が終了する予定
10月	保険の1ヵ月。スケジュール通りうまくゆけば、開発スタッフの大半が倒れ、池尻大橋の開発室は半閉鎖状態となる予定
11月	ゲーム発売、大型店舗前に長蛇の列。開発スタッフに「ハワイ8泊10日の旅」が贈られ、多部田氏はゴルフ三昧の日々を送る…?

11月26日にホントに発売されるのだろうか?

発売日は決定した。ユーザーの多くは、ほっと胸をなで下ろしているようだ。しかし、発売延期常連メーカーのイメージが定着しているNECアベニューだけに、まだ信じていないユーザーもチラホラ。そこで、今度こそ本当に発売されるのか、独自の調査を行った。



◆今度こそいよいよ本当に、ロリちゃんに会える!? ドキドキ

これまでの大きな発売延期とその理由

’92年11月	本誌で初めて発表した発売予定表記
’93年3月	シナリオとビジュアルのクオリティUPのため。九月姫キャラが予想以上に描きにくかったことも大きな原因。急激に高まった前人気に応えるため、期間が必要となった
8月	シナリオの練り込み、クオリティUPが続き3月発売は断念。発売時期未定のまま数ヶ月が過ぎるが、夏発売のメドがたち、本誌7月号で満を持して「8月発売予定」と発表
11月26日	行動データなど入力の流れのため

実際の開発状況を探る

実際の開発は、予定よりやや遅れぎみ。さらには、メインプログラマーが十二指腸かいようで通院するというアクシデントが起きている。データ入力を残すだけとはいえ、メインプログラマーが欠けてしまうのは、かなりの戦力ダウン。



◆ビジュアルチームは、引き続きグラフィックの修正を行っている

最終的には、約4週間程度の遅れが出るのが予想される。つまり、現段階ですでに、保険用の1ヵ月(10月)をフルに使い切るのは確実ということ。11月26日に発売するためには、10月末完成がギリギリのタイムリミットだが…。



◆キャラが多彩に動くイベントシーンは、高度なデータ入力技術が必要

『スーパーダライアス』を大きく上回る開発スケール

NECアベニューの初期の傑作『スーパーダライアス』は、企画発足からCD-ROM版の発売まで約2年。多部田氏が深〜く絡んでいたのは言うまでもない。実は、『モンスターメーカー』はなんとその2倍、4年もの歳月が費やされているのだ。もっとも、まだ実



◆極めて高い移植度にも関わらず、誰かが目を見張った

際に発売されていないので、それ以上になる可能性も…。この比較で、『モンスターメーカー』の開発のスケールが、いかにケタはずれなものか、分かることだろう。

関係者にズバリ聞いてみる

『モンスターメーカー』の内幕を良く知っている人たちに、直接話を聞いてみた。多部田俊雄氏と坪倉健一氏は、実際ゲームを開発

中のお2人。鈴木富美子さんは、7月に引退された、NECアベニュー設立当初からの広報。そして、本誌のメーカー担当者だ。

NECアベニュープロデューサー

多部田俊雄氏

あの『スーパーダライアス』のときもそうでしたが、自分自身がドブクリ漬かった作品の完成が間近になると、うれしさの反面、さびしさも募る妙な心持ちになるものです。ああっ、いっそのこと、また作り直しを始めてもう半年くらい…ウソ、ウソですってば。



◆読者にはもうおなじみ。冗談にならない冗談はやめてね

NECアベニューグラフィック担当

坪倉健一氏

描き直しに描き直しを重ね、自分でも満足ゆく九月姫さんのキャラクタを描けるようになったのは、今年に入ってから。ですから正直

言って、この発売延期は私にとってはありがたかったです。以前発表した絵も大半は描き直してありますので、見比べてみてください。

元NECアベニュー広報宣伝担当

鈴木富美子さん

本当は『モンスターメーカー』の発売を見届けてから引退する予定だったのですが…。まさかここまで発売日がズレこむとは誰が予想できたでしょうか? でもみなさん、発売日が出たからといって安心してはいけません。…私がこう言うのも何ですけど。



◆お勤めごくりうさまでした。写真は鈴木さん引退式から

本誌NECアベニュー担当編集者T

これまでに何度発売予定の変更を聞いたことか…。そのたびに紹介記事のスケジュールを組み直したり、企画を考えたり…。エ、発

売日の真偽? 私は信じないぞオ。この間だって「遅くとも9月には確実に…」って言ったから付録つけたのに。もお!

結論

冬休み前には会える! のでは…?

メインプログラマーのダウンは、開発の進行に大きな影響を与えることは確実。この予期せぬ事態に、NECアベニューは発売日を再検討したが、発売日はそのまま動かさなかった。ギリギリのスケジュールではあるが、発売する自信あつてのことと判断できる。今度こそ本当に、遊べるかも!?



◆真相は多部田氏のみぞ知る。右は広報の本明律子さん

発売日決定までの長く険しい道のりをひもとく

『モンスターメーカー』は企画発足から発売日決定まで、実に4年近くの歳月を要した。しかし、4年の間、ただダラダラと開発し

ていたわけではない。その間には、語り尽くせないほど数々のドラマが存在するのだ。その長く険しい道のりを振り返ってみよう。

'90年 多部田氏入魂の企画発足

'90年10月、NECアベニューに1本のゲームソフト企画が持ち込まれた。それがこの『モンスターメーカー』だ。企画制作は、『女神転生』シリーズを手がけた遊企画の鈴木一也氏。そして12月には、'92年3月発売を目標とした大まかなスケジュールが完成。それが、長い長い開発の始まりだった。



●企画当初に行われた打合せ風景から。右は遊企画の鈴木一也氏だ

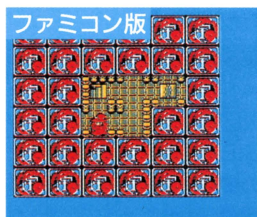
'91年 ゲームは完成しつつあったが…

企画当初、NECアベニューは開発にはノータッチであった。遊企画の総指揮で、開発は大きな問

題にぶつかることなく、急ピッチで進む。そして秋ごろには、ゲームはほぼ完成のメドが立っていた。

カードめくり型ダンジョンへの疑問

'91年9月、ファミコン版『モンスターメーカー』の発売は、PCエンジン版の開発進行に待たされた。ファミコン版のカードめくり型ダンジョンのゲームバランスが、PCエンジン版開発スタッフの間で物議をかもしたのである。当時のPCエンジン版はあくまでファミコン版の延長に過ぎず、システムのほとんどは流用であった。



●ファミコンソフトとしては合格点。しかし…

CD-ROMという、すばらしいメディアを、もっと活用するべきだという意見が出たのである。

システムを再検討し新たな試みを導入

それから1ヵ月後、CD-ROMソフトとしては不十分ということで、カードめくり型ダンジョンは取り止めになった。そして、通常の2Dフィールドタイプで『F・F』シリーズのような芸術的なダンジョンを目指すことになる。ま

た同時に、システム関係を再検討。マスターシステムや傭兵を取り入れた、大幅な改良を施すことになる。11月にはシナリオの遅れもあって、作業全体がスピードダウン。そこで'92年3月発売を断念、夏に向けスケジュールを調整し直す。



マスターシステム

●プレイヤーを監視し、助けしてくれるシステム



●戦闘のとき心強い味方になってくれるんだ

'92年 クオリティUPを目指し再スタート

'92年からはNECアベニューが本格的に介入、事実上の開発再スタートとなる。というのも、ほぼ完成状態のゲームを、また一から

作り直すような大幅改良が行われたからだ。より良い作品を作るためとはいえ、これほどの大規模な作り直しは他に類を見ないだろう。

よりドラマティックなストーリーを目指す

'92年1月、シナリオのクオリティ向上のため、シナリオ会議が行われる。会議には多部田氏と鈴木一也氏に加え、『モンスターメーカー』の産みの親である翔企画の鈴木銀一郎氏が参加。3日間におよぶ会議で、よりドラマティックな内容になることを確信する。



●冒頭、主人公ライアが旅立つシーン。ここも書き直された箇所だ

シナリオは当初の2倍

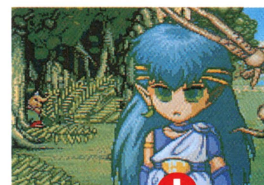
7月頃、多部田氏執筆のシナリオの総量が当初の約2倍になることが判明。「これくらい書き込まないとCD-ROMソフトとして恥ずかしい。この作品で遊んだ人が人生の終わりに、「ああ、『～間の竜騎士』でもう一度遊びたかった…」と言って息を引き取るくらい、印



●シナリオはRPGの命だから対象に残る作品にしたい」という多部田氏の言葉に、関係者は納得するものの、その悠長な性格に憤慨。

ビジュアルの描き込みにこだわり

シナリオやシステムに対する異常なまでのこだわりは、ビジュアルにも影響。多部田氏の鬼のようなリテイクのすえ、美しさ、動きともに完成度の高いビジュアルが描かれた。約10秒のシーンに、1ヵ月を費やしたものもある。こんなペースでは夏発売に間に合うはずもなく、年内、さらに'93年3月と延期。この背景には「九月姫キャラが描きにくい」という意外な要因が含まれていたのだ。



●超有名なオープニングのシーン



●このように修正。九月姫キャラは奥深い

ムダのない快適な操作系を研究

7月に、「より見やすく、より簡単に」を合言葉に、操作系を大幅改良。ファミコンの大ヒットRPG作品の操作系を手本にし、ムダを極限まで省いた画期的操作系を導入。「マン・マシン・インターフェイス」と名付けられる。

装備	ロリエーン	
攻撃	244	魔法攻撃 88
命中	102	魔法防御 20
防御	86	魔法防御 13
エルフ	右手	ホリマックス
ノーマル	左手	装備できない
体	体	サークレット
指輪	指輪	フレストアブレード
		ヒールリング

●誌面では分かりにくいですが、ホント快適なんだ

'93年 完成に向けてラストスパート

本誌3月号から4か月間、発売予定表記は未定になってしまう。これは、度重なる延期でユーザーを混乱させないための配慮だった。水面下では、夏発売へ向けて開発が進行していたのだが…?



◎'93年春発売を目指し、'92年末の開発風景

ミニキャラの形状が200種を超える

'93年4月、フィールド上で動き回るミニキャラの形状が、200種類を超えていることに気づく。色違いバージョンも含めると、約300種。とにかく、多すぎて把握できないほどの数になっているようだ。



◎遊ぶ側にとっては、多いほうがうれしい

ビジュアルなど素材関係はすべて完成

5月には、すべての素材が完成。最後まで決まらなかった魔法の属性分けなども行われた。あとはデータ入力など物理的な積み重ねの

みだったが、予期せぬ遅れが発生。そして6月下旬、開発スケジュールを見直し。やむなく夏発売を断念、秋に延期されたのであった。

魔法



◎なかなか公開されなかった魔法効果のシーンだけど、ほぼ完成

合体



◎タイトルにもなっている要素だけど合体チャートなどはまだナイショ

豪華声優陣を そろえ再アフレコ

シナリオ大幅書き替えに伴い、以前行われたアフレコはそのほとんどがボツだ。再アフレコは前回の約3倍のボリュームで、7月から約1か月かけて行われた。



◎前回のアフレコ風景より。手前が難波圭一氏、奥が冬馬由美さん

発売延期で着実にクオリティUP

発売日に向け、最後のスケジュール調整が行われた。仕事が一段落したグラフィックチームは、発売延期によって与えられた時間を活用し、さらなるクオリティUPを決意。ビジュアルシーンの背景や、街にある家の内装の描き込みなど、締め切りに追われ、気になっていたが直せなかった箇所を修正している。時間の許すかぎり、完璧な仕上がりを追求しているの



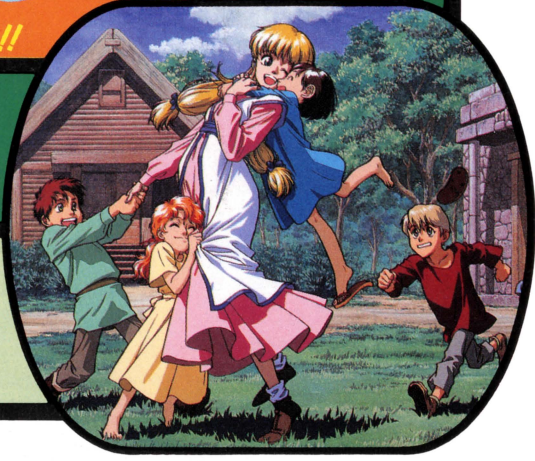
◎戦闘シーンの背景などにも、さらに描き込みが加えられているようだ。発売まであと約3か月。大きく膨れ上がったユーザーの期待に応えるべく、現在も開発は進行中。

4年におよぶモンスターメーカー制作年表

年月	おもな出来事
'90年10月	『ヘルファイヤーS』を制作したオフィスKより、『モンスターメーカー』のゲームソフト化案が持ち込まれる。
11月	モンスターメーカーの産みの親、鈴木銀一郎氏のご子息で、数多くのゲームを手がけた遊企画の鈴木一也氏が企画制作を担当。大まかなスケジュールが完成。'92年1月完成、同年3月発売を目標に開発スタート。
12月	
'91年2月	音楽制作にティーズミュージック、ビジュアル制作にダイスが参加。鈴木一也氏総指揮のもと、着々と作業が進む。
7月	音楽完成。
8月	本誌9月号でタイトル発表、画面写真公開。
9月	ファミコン版モンスターメーカー「7つの秘宝」発売。カードめくり型ダンジョンのゲームバランスがPCエンジン版スタッフの間で物議をかます。
10月	シナリオの遅れから作業全体がスピードダウン。シナリオの再検討が行われるとともに、ゲームシステムを大幅改良。カードめくり型ダンジョンが取り止めになるとともに、傭兵やマスターシステムの導入が決定する。
11月	'92年3月発売を断念。夏に向けてスケジュールを練り直す。
'92年1月	鈴木銀一郎氏がシナリオ練り込みに直接参加。鈴木一也氏、多部田氏とのシナリオ会議は3日間にわたった。よりドラマティックな内容になるとともにビジュアルシーンを大量追加発注。アフレコを開始。超一流声優陣がスタジオに集す。
2月	
3月	サブタイトル『闇の竜騎士』決定。『天外魔境II 丸丸MARU』が発売され、さまざまな意味で大きな影響と刺激を受ける。
4月	麹町にあった第一制作室を都営新宿線森下駅徒歩1分当たり良好高級マンションに移転。オフィスKのスタッフとの籠城生活が始まる。シナリオは鈴木銀一郎氏監修、多部田氏が構成へと変更。ストーリーの基本線は崩れないものの、凝りまくった大幅な書き直しが始まる。
5月	マン・マシン・インターフェイスを大幅改造。ファミコン等の超大ヒット作品の操作系を手本とし、至高のフィーリングを得る。
6月	マン・マシン・インターフェイス完成するも気がつけば期日が目前まで迫る。
7月	シナリオの総量が当初の2倍になることが判明。
8月	追加ビジュアル続々完成。組み込み急ピッチで開始。
11月	音楽CD発売。'92年2月への発売延期発表。多部田氏結婚。ハードスケジュールの合間をくぐり、48時間の新婚旅行を敢行。
'93年1月	フィールドマップの大幅クオリティ向上とプログラム構築完了。データ入力作業に入る。
2月	開発室を東急新玉川線池尻大橋徒歩30秒日当たり良好超高級マンションに移転。※奇しくもあの超人気Tバック女優と同フロアになり、関係者一同狂喜乱舞。
3月	会話時のウィンドウ内の顔を総リメイク。シナリオをより忠実に再現するため、ミニキャラの動作プログラムも大幅改造。従来のRPGにはなかった疑似並行処理を実現。
4月	このころミニキャラの形状の数が200種類を超え、色違いを含めると約300種類となる。
5月	グラフィック関係の全素材が完成。キャラの動きに凝ったため、行動データ入力に予想以上の遅れ。人海戦術を取るが、クオリティを維持しつつのデータ作成にはあまり効果を発揮せず。
6月	スケジュールを再検討。入力期間2か月、保険用に1か月を加え、発売予定を年末に変更。いったん発売日が12月3日に決定するが、数日後11月26日に変更。
7月	新しいシナリオに準じた再アフレコ開始。
8月	メインプログラマーの十二指腸かいようが発覚。通院しながら開発続行。ギリギリのスケジュールで発売日延期だけは避ける。

セルセタに伝わる"カ"を求め、アドルは樹木の海原に行く!!

イースIV The Dawn Of Ys



CD スーパーCD-ROM専用

12月発売予定
価格未定
アクションRPG
バックアップメモリ

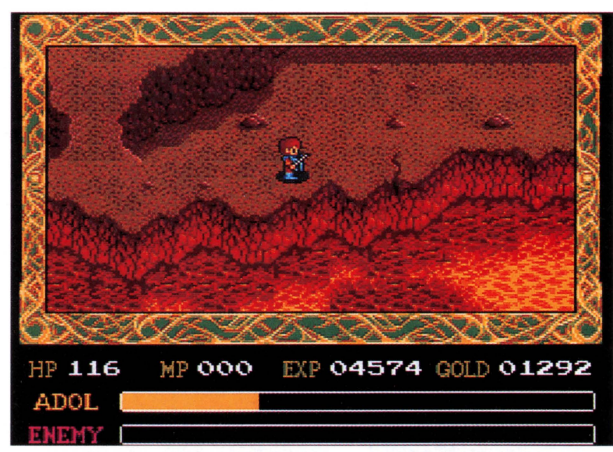
70% (8月20日現在)

夏も過ぎ、発売予定の12月はまだ目前…。発売まで、あと4ヵ月を切った今月は、アドルを取り巻く敵対勢力についてや、再び復活する魔法に関する情報を中心に紹介していく。

イースの世界を語る オープニングビジュアル完成

PCエンジン版の『イース』というゲームを語るとき、真っ先に思い出されるのが、クオリティの高いビジュアルである。当時、CD-ROMの可能性を最大限まで引き出した『イース』のビジュアルは、いまなお鮮明に記憶に残っている。そんな名作シリーズの最新

作『イースIV』では、オープニングにアドルがプロマロックにたどり着くまでのエピソードを描く、3本のビジュアルが用意されている。そして今月、ダムとの戦いを描いていく最初のビジュアルが、完成度の非常に高い、美しいグラフィックで完成したのである。

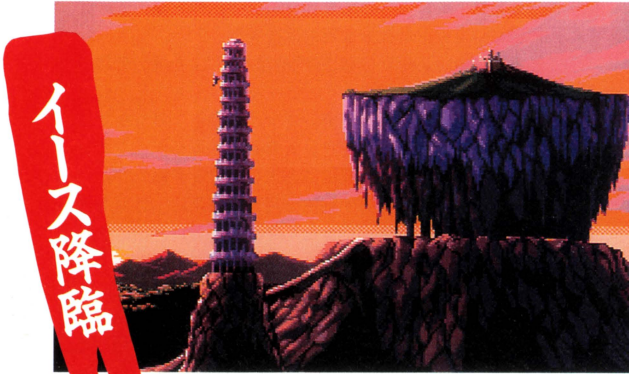


赤毛の冒険者アドルはクリスティンの新たな冒険が、セルセタの大地を舞台に始まるとうとしている

ダム=黒真珠との戦いは何を語る!?

かつての戦いを描く1本目のビジュアルは、構成も映像も非常にハイ・レベルである。冒頭の巨大な空中浮遊大陸イースが実際にお

りてくる場面や、ダムとの決戦場を異空間に浮かべさせるなど、演出なども含んだ、総合的な完成度の高さを物語っている。



イース降臨

あかね色に空を染めた夕日を受けながら、エストリアの大穴バギューバデットに、空中浮遊大陸イースが天から戻ってきた!



サルモン神殿の中枢に作られた異空間、ダムとの激しいファイナル・バトルがこの決戦場で開始される

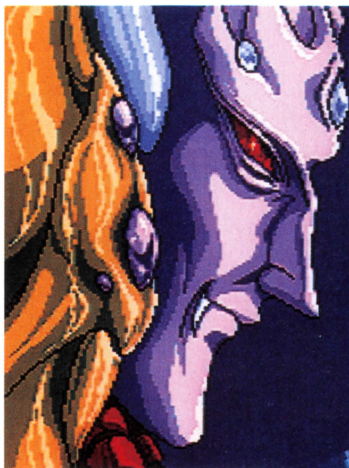
アドルはクレリアの武器を身にまとい、魔の元凶ダムへ挑む!!



決戦の末、アドルはダームを打ち倒す…。黒真珠は闇に帰り、そしてイースからは魔法が消え去る。どうして、魔法が消えたのか？ダーム=黒真珠とは、一体なんだったのだろうか？このビジュアルにはさまざまな、未解決の疑問点が数多く蓄積されている。



○口許に笑みを浮かべるダーム!! その表情は余裕から出た物なのか、それとも何か別の隠された真実か!?



その笑みの意味は!?



祈りは天空へ

○フィーナとレア、2人の女神は神殿の台座の上でひたすら天空へ祈る…



○アドルの渾身の一撃が、空を裂きダームへと追っていく!!



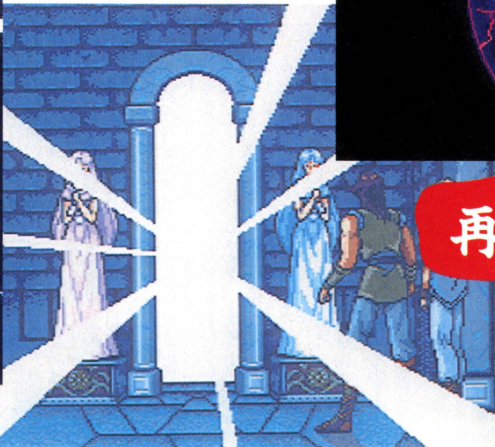
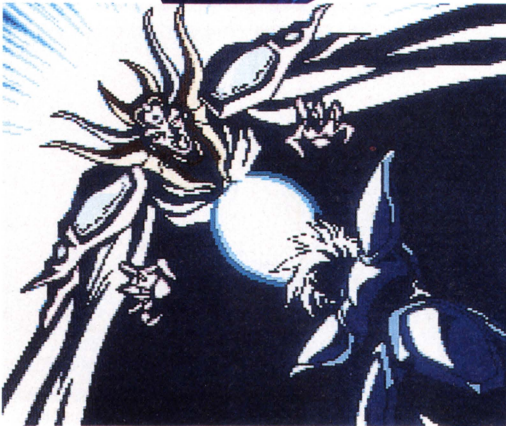
○アドルの前に、大きく立ちはだかるダーム!!

そしてダーム=黒真珠は…

○○そして、部屋は閃光に包まれ、黒真珠は粉々となり、無と化した…



○幾度もの挫折と絶望のなかで、アドルはついに決定的な一撃をダームに加える



再び無へ

セルセタの強大なる敵 アドルは再び戦いの中へ

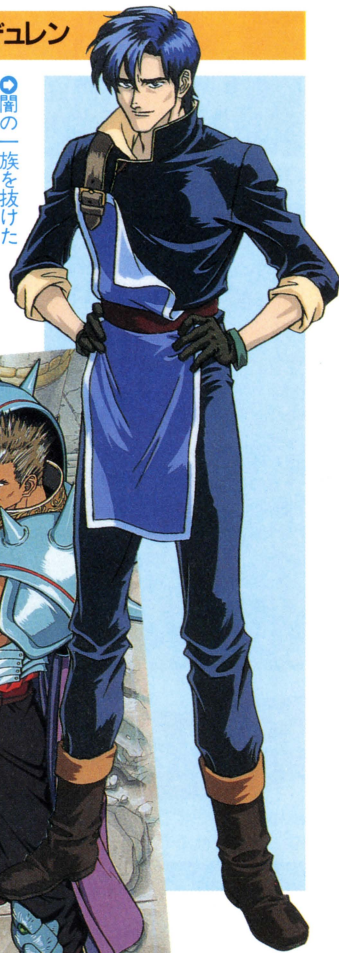
セルセタを舞台に繰り広げられる今回のアドルの冒険。しかし、その目的は闇に隠されていた。だが、ここに来てボンヤリとであるが、その全体像が見えはじめてき

セルセタに何を求めるのか 闇の一族

今回の敵のなかで、最もハッキリとアドルが倒さねばならない敵だと言えるのが「闇の一族」だ。その全容はまだわからないが、一族の性格は残忍で凶暴だという。その残忍な一族の中で、アドルの行く手を阻むのが、グルーダたち3人組なのである。しかし、そんな種族であっても、中にはデュレンのように自由を求めて一族を抜け出した者がいるのだ。

デュレン

●闇の一族を抜けたものの、血筋のせいか盗賊に…



バミー、グルーダ、ガティス、お前らは樹海で何を…

●セルセタの地に策略を巡らすグルーダたち…。その真の目的はなんなのか？ アドルの前にその姿を現すのも、もう間近である…

人間への復讐か、超古代文明人 有翼人

かつて、人間が文明を持つ以前に存在していたという「超古代文明」。その文明を築いたのが有翼人である。その有翼人の生き残りとして見られる人物が、邪悪な力を手に入れアドルに襲い来るのだ。

エルディール

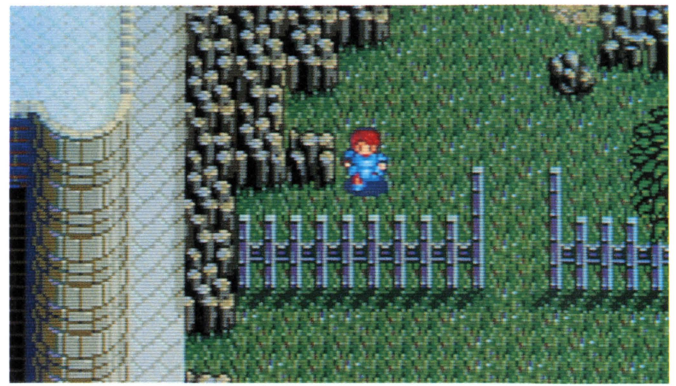
●聖域の城で、静かにひっそりと暮らしていた有翼人の最後の生き残りエルディール。しかしいまは、冷酷で、そして邪悪な力を持つ男となってしまった



超古代文明

かつて、この世界に栄華と繁栄をもたらした種族がいた…。それが有翼人である。そして、彼らが有した想像を絶する文明こそが、超古代文明なのだ。しかし、その栄華にも終焉の時が訪れる。有翼人の本国が、突如消滅してしまうのだ。それにより、各地に散っていた有翼人は動揺し、そこに付け入り反逆を起こした人間により、超古代文明の主たちは滅亡するのである。

●聖域の神殿には、人間に文明をもたらした有翼人を奉っている



●この城でエルディールは、有翼人最後の生き残りとして静かに暮らしていた

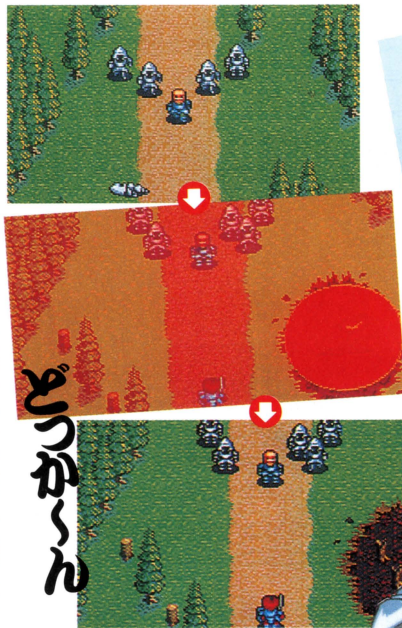
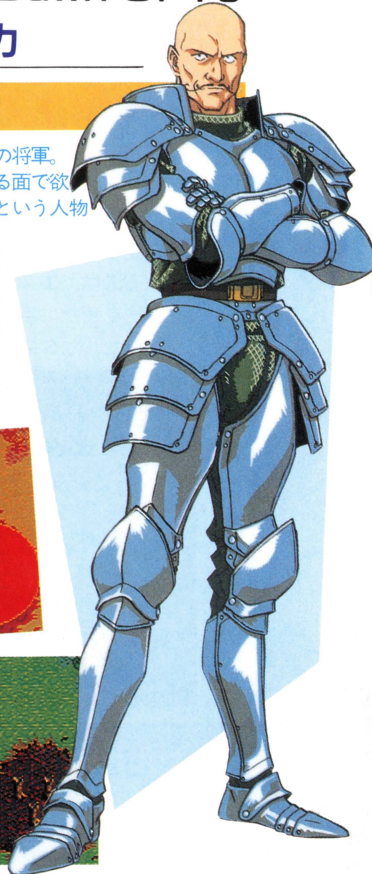
ハドン イースIV The Dawn Of Ys

ロムン帝国の強力な軍事力

たかがプロマロックの田舎に駐屯する軍隊であっても、大砲、戦車、そして軍艦といった強大な軍備が整っている。アドルもそんなロムン帝国の軍事力に圧倒される。

レオ

◆帝国の将軍。あらゆる面で欲が深いという人物



◆峠道に現れたレオ率いる帝国軍。レオはアドルを見るなり、城からアドル目掛けて砲撃を加える。そして赤い閃光の後、大木が跡形もなく…

◆プロマロックの町には帝国の権威を象徴するような専用酒場が…

エウロペの覇権をにぎる ロムン帝国

アドルが活躍するエウロペ大陸。この大陸の覇権を狙っているのがロムン帝国である。帝国は、いままでのアドルの敵とは違い、巨大

な人間の組織である。意識もしていなかったロムン帝国との敵対により、今回の冒険でアドルの考えにも変化が生じるかも知れない。

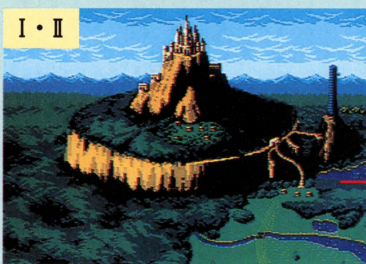


◆アドルは帝国軍の手に落ち、囚われの身になってしまふ…

セルセタ、エステリアがある、これがエウロペ大陸全体図

エウロペ大陸…。人はエウロペ地方ともこの地域を呼ぶ。東方へと続いている巨大な大陸の西端部を、エウロペと呼んでいるために違いが生じているようだ。そして、この大陸の最も西に位置するセルセタや、セルセタの北にある小島「I・II」の舞台エステリアも含め、エウロペ全域を手中に収めているのがロムン帝国なのである。

◆I・II
ミネアの町や、降臨したイースなどがあるエステリア。実際には小さな島国の一つでしかなかったのである



◆IV
「IV」の舞台となるセルセタ。エステリアの南に位置するこの半島の樹海を舞台に、アドルの冒険がはじまるのだ



魔法をもとめセルセタに行く! 待ち受ける五忠臣の試練

プロマロックの峠を越え、セルセタの地に足を踏み入れたアドルを待っているのは、エステリアで失われた魔法を新たに手に入れる使命である。セルセタに伝承され

海で、うっそうと生い茂る大樹の森が続く樹、アドルを待ち受けているものは?



ている魔法は、セルセタの英雄レファンス公とその5人の忠臣たちが司った力だという。そして、彼らの試練を乗り越えたとき、アドルは新たな力を得るのである。

セルセタの英雄 レファンス公

レファンス公はかつて有翼人が消え去り混沌と化したセルセタを救った人物である。その後セルセタに王朝を建国。そして、超古代文明の力を継承し、セルセタを豊かで平和な国へと導いた。だが、正義感の強い剣士であった彼も、魔物の異により34歳で他界している。そんな彼の存在は、アドルにどのような影響を与えるのだろうか?

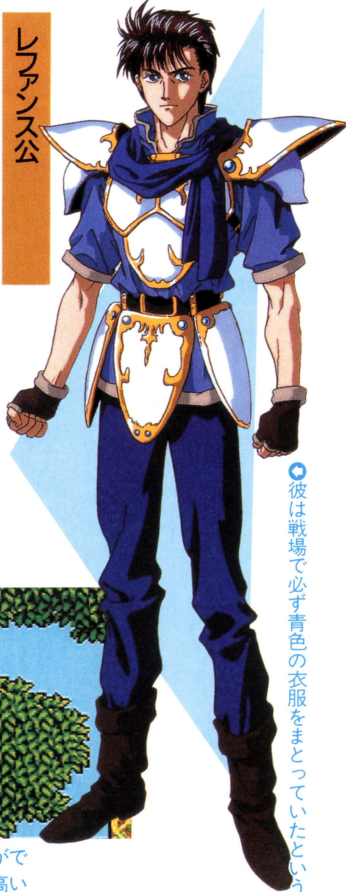
レファンス公

属性 ————— 太陽
MAGIC ————— ?

彼が司る力は太陽。しかし彼の魔法に関しては、いまだ謎である。彼の力とは、いったいどのようなものなのだろうか?



●大樹の村などで、彼の名前は聞くことができる。いまだなおセルセタでその人望は高い



レファンス公

●彼は戦場で必ず青色の衣服をまとっていたという

セルセタ5村で奉られる五忠臣

レファンスには、彼と共に混沌の世を戦い抜いた5人の仲間がいた。彼らにはその功績を讃え精霊の加護が与えられ、五忠臣と呼ばれる存在となり国の礎となったの

である。いま、その5人はセルセタの守護神として各属性の名前を付けた5つの村に奉られている。そして、力を受け継ぐものが試練を受けにくるのを待っているのだ。

聖なる山、炎に包まれ眠る スラノ

セルセタで最初に立ち寄り火の村に奉られているのが、比類なき力を誇った炎の戦士スラノである。彼はレファンスに対して、果敢に戦いを挑んだのだが、英雄の片鱗を見せたレファンスに破れ、臣下となることをきめたのである。

属性 ————— 火
MAGIC ————— ファイヤー

彼が司る力は炎。バトルには必ず必要な攻撃魔法の基礎である。前方向に飛びだす火の玉は、タメ撃ちによって威力を増す。

スラノ

●彼は怪力の戦士というだけではなく、武将として部隊を率いる能力もあった



火の村



●火の村はカーナ、レムノスが暮らしている村である。そしてここで、フレアと再会する



●スラノが用意した試練は、甲冑をまとった炎の戦士を倒すことだ!!

分離攻撃!!



●炎の斧を投げつける攻撃などの後、甲冑から炎が抜け落ちて

●甲冑と炎の二手に分離して、激しくアドルを攻撃してくるのだ

巨大な樹の頂上に待つ タリム

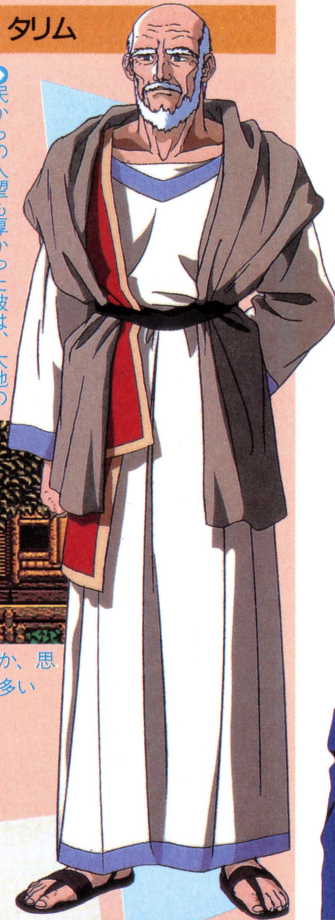
セルセタの樹海の中央にそびえ立つ、大樹のダンジョン。この大樹の中腹にある村、大樹の村で奉られているのが樹の精霊使いタリムである。彼は五忠臣のなかで最も高齢で、学問全般に秀でた力を持つ、正義感の強い人物である。

タリム

●民からの人望も厚かった彼は、大樹の村の大木に魂を宿し人々を見守っている

属性——木
MAGIC——アルター

古代の神聖な動物に変身ができる木の力を司るタリム。魔法で変身すれば、魔物との会話や、泳ぎなどができるようになる。



大樹の村

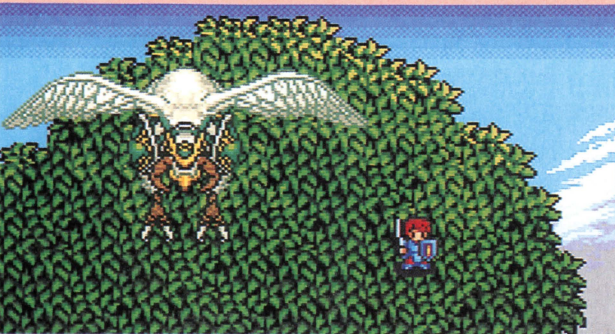


●大樹の村の人々は雑踏の下界を嫌ってか、思想にふけり、哲学的な意見をいう人々が多い



●村の上は悪天候でときおり雷も光るのだ

●そして、大樹の頂上には、タリムの化身である巨大な鳥が、アドルを待ち受けているのである



●タリムの化身である巨大な鳥は、羽を大きくはばたかせて攻撃してくる

秘密のベールに隠されている他3人

さまざまな試練を用意している五忠臣。スラン、タリム以外の3人の試練とはどのようなものなのであろうか？ 現段階では、その

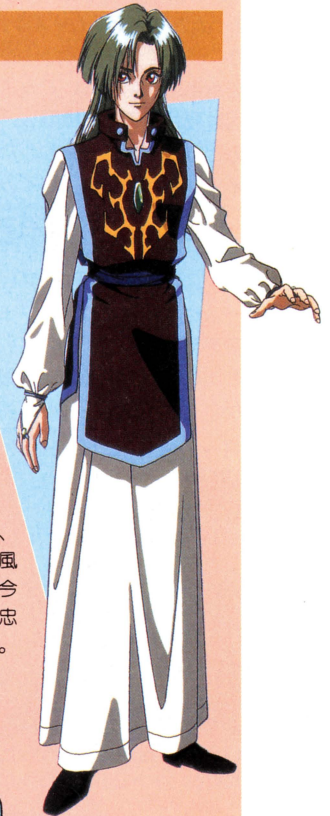
試練についての情報は入っていない。そこで、残りの3人はキャラクタ紹介はもとより、その魔法、属性に関してまとめておこう。

ミーユ(大地の村)

大地の呪術士ミーユは、大地の村に奉られるやさしい顔だちの男性。おとなしく、無口であるが、芯の強い熱い心を持っている。

属性——地
MAGIC——ワープ

大地の力を司るミーユ。その魔法は任意の場所へ、瞬時に移動することができる。選択できる場所は町と村だけのようだ。

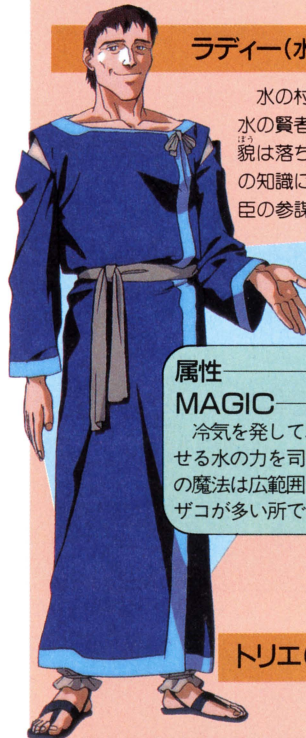


ラディー(水の村)

水の村に奉られている、水の賢者ラディー。その風貌は落ちついており、古今の知識に明るい彼は、五忠臣の参謀的存在でもある。

属性——水
MAGIC——フリーズ

冷気を発して、敵を凍りつかせる水の力を司るラディー。この魔法は広範囲に拡散するので、ザコが多い所では有効である。

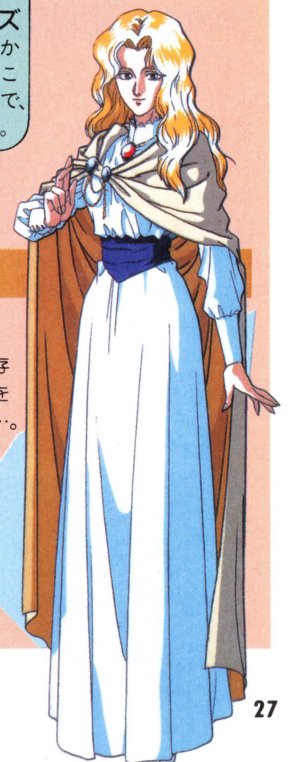


トリエ(月の村?)

妖術を得意とし、当時は民のアイドル的存在であった月の魔女トリエ。紅一点の彼女を奉る村は、その属性から考えると月の村に…。

属性——月
MAGIC——シーカー

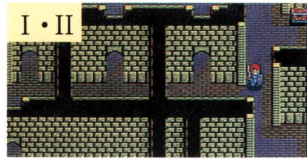
月の力を司るトリエ。彼女の魔法は、聖なる光を放射することによって、隠されている真実や見えないものを映し出す。



明らかになった『I・II』との違い

見せることを考えた『イースIV』

ストーリー的な話が先行してしまった感のある『イースIV』。そこで、改めてゲームの全体的な事柄を踏まえ、見なおしてみよう。今回は見せることを意識し、『I・II』のときとは大きく変わったグラフィックや演出に注目してみる。

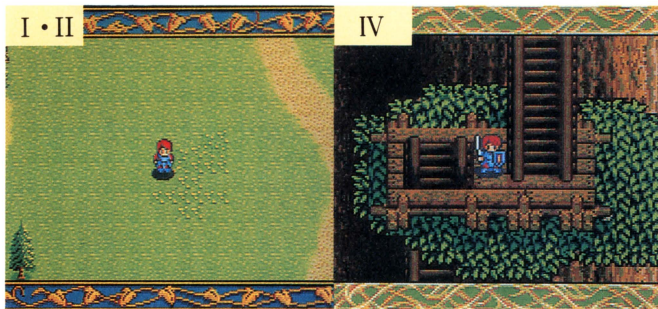


○あの名作と言われる『I・II』とは、どの位違いがあるのだろうか？

POINT 1 キャラが大きくなり演出が映える

システム的に『イースIV』のベースとなっているのは『I・II』である。そこで、『IV』と『I・II』を比べてみた。そのとき最初に気がつく大きな変更点が、キャラク

タの大きさである。『イースIV』ではキャラクタが一回り大きくなり、さまざまな動きを見せてくれる。このことにより、さまざまな面でプラスの効果が生きている。

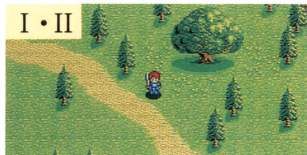


○かつては違和感は無かったが、いま見ると『I・II』は明らかに小さい
○枠の大きさから見て、キャラクタが大きくなったことがわかるだろうか？

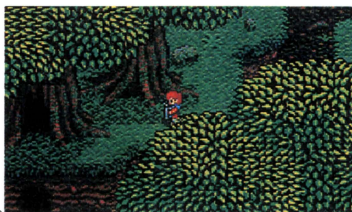
POINT 2 戦いの場所だけではないフィールド

キャラクタが大きくなったことにより、まず変化があったのはマップである。例えば木々などが大きく描かれ迫力や重厚感がましている。そして、フィールドが単純に戦う場所ではなくなったのだ。

つまり、細かい演出などが各所に施され、また広場的な場所はなくなり、場所と場所をつなぐ道のイメージが強くなった。また1つ1つの演出や構成を、十分に楽しめる作りになっている。



○『I・II』はあくまでも戦う場所



○フィールドにも見せることを重視した演出が…

○細い道が長く続く構成となった、フィールドの画面…



POINT 3 各所に盛りだくさんのイベント

キャラクタが大きくなったことにより、最も効果があったのはフィールド上で行われるイベントで

ある。つまりキャラクタが大きいために、それぞれの動きが映え、細かい動きも再現できるようにな



○ロムン帝国相手に、カーナとアドルのドタバタも…

ったのだ。そのためかイベントは各所に用意され、次次に展開していく。その結果『イースIV』は、ストーリー性が非常に良くなっていることを感じさせる。



○カーナとの出会いは、彼女が帝国軍に絡まれているシーンから始まる

あれ？ 見たことあるようなイベントが…

多種多様のイベントを用意している『イースIV』。でもその最初のイベント、プロマロックでの出来事は『I・II』にあった金の台座の

イベントに良く似ているのだ。これは開発サイドの『I・II』の続編である、一緒に作品であるという考えを表面的にした一例であろう。



○『I・II』の冒頭であった金の台座を池の岸で見つけるイベント

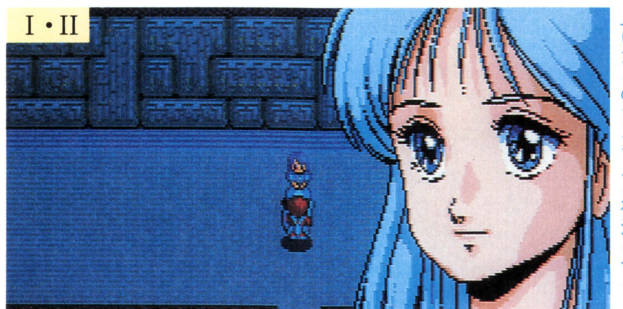


○『イースIV』でも、水辺で琥珀の杯を見つけるという似た事が…

重要部分でキャラアップ

『I・II』では重要な部分に差しかかると、画面にキャラクタの顔のアップが映し出された。『イース

IV』では、好評だったこのシステムが復活する。新ヒロインのカーナやリザー、そしてリアなどの顔が、画面に現れるのである。



○顔がどろんと現れて、物語を盛り上げたこのシステムを復活させる

大樹のダンジョンまで10分の1

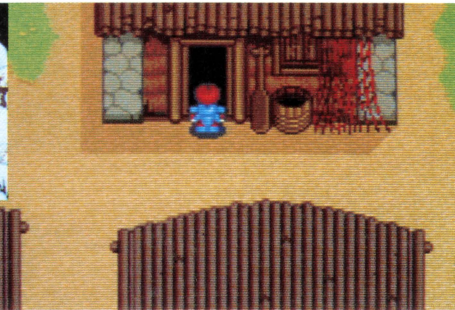
アドルの冒険はこれからが本番

『イースIV』は今回紹介した大樹のダンジョンまで、全体の約1/10だという。確かに以前公開された、砂漠や幻覚のダンジョンの詳細は

いまだわからず、今月は更に新たな場所の情報が出ている。つまり、アドルの冒険はこれからが本番、物語の核心になるのである。



●雪の白さが目に痛いほどに輝く雪山。ここにはどんなことが
●漁村の雰囲気か伝わってくる水の村。誰がここにいるのか？



●砂が流れていき、アドルを決まった方向にしか動かかせない流砂地帯

次回予告

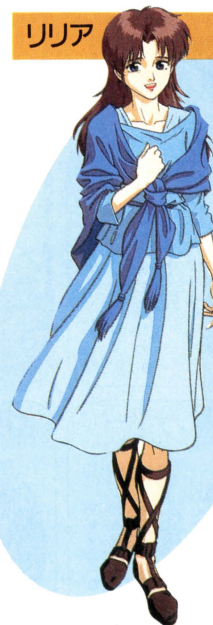
声優発表

特集記事により、予告されたものが掲載されなかった先月。みんな、申し訳ない!! でも来月は大丈夫だ。しっかり予告どおりの情報をお伝えできるぞ。では、さっそく注目の来月の予告だ。

お待たせしました、来月は『イースIV』の世界を演じる豪華声優陣が発表となる。前作以上の完成度を誇る美しいビジュアルを背景に、どんな声の持ち主が物語の語りべとなるのか、非常に楽しみだ。また、『I・II』のヒロインであるリリアに関する情報も、お伝えできる予定だ。『イースIV』で再登場するリリアが、どのように描かれていくのが、注目したい。

次第にベールを脱ぎ、ぞくぞくと公開される『イースIV』最新情報を、来月もガッツリとキャッチ!! 目一杯『イースIV』ワールドを展開する11月号に期待してくれ!!

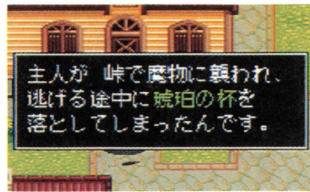
リリア



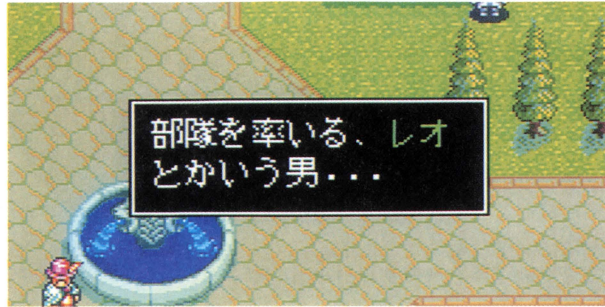
●『イース』のヒロインの代名詞である彼女の登場が、『イースIV』の最大の山場の一つとも言えるのではないだろうか？

POINT 4 重要な用語はグリーンで表示

表示に関しても、新たなアイデアが導入されている。その1つが、会話中の重要な部分や語句が緑色、グリーンで表示されるということだ。これで、イベントに関する謎解きのヒントも、見落とさなくて済むに違いない。



●多くの字の中で緑に光る部分がある文は一度しかでないことが多い



●重要な部分、緑の文字が含まれている文は一度しかでないことが多い

POINT 5 町の演出には細かいこだわりがある

演出に関して、各所に作り手の熱意が感じられる。とくに町の中においては、細部にわたってその感触が味わえる。例えば建造物のシミやひび割れ、雑草の映え方、

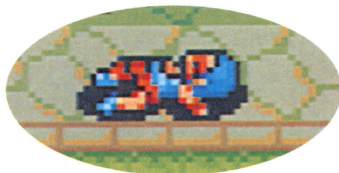
カンテラなどの小道具の配置など、町に住んでいる人々をよりリアルに、イキイキと描こうとしている。そこには、生活感を描くというこだわりが感じられるのだ。

●行き倒れ

●酔いつぶれ



●こだわりの1つがこれ、うつ伏せに倒れているのが行き倒れである



●そして、仰向けに顔を真っ赤にしつぶたおれているのが酔いつぶれ

木造



●町の建造物も、その材質により大きく雰囲気が違う。また、土地柄によって作りが変わるほどのこだわりを見せている



レンガ造り

ルドルフ

ニューキャラが加わり、一段と熱を帯びるボムバトル!!

ボンバーマン'94



Hu

Huカード(6Mbit)

12月発売予定

価格未定

アクション

パスワード・コンティニュー・バックアップメモ!

マルチタップ対応(最大5人)

80%(8月20日現在)

ブロックと友情を壊しまくった、バクダン小僧たちが強烈な個性を持つファミリーを引き連れて再びやってくる。今回はそのニューキャラクタを中心にバトルモードを紹介する。

ユニークなファミリーとステージで、バトルモードが過激に進化

『ボンバーマン』シリーズでの一番の魅力は、何といってもおなじみ最大5人まで参加可能なバトルモードだ。『ボンバーマン'94』ではそのバトルモードが今まで以上に強化されているぞ。一番の変更点は、ボンバーマンにファミリーが加わったことだ。全部で9種類のボンバーマンたちがそろっており、それぞれが個性的な性格を持って

いる。そして対戦相手をコンピュータにしたときに、その性格が行動に現れてくるのだ。がむしゃらに突っ込んできて自爆してしまうヤツや、勝ち負けよりもひたすらアイテムを集めることに専念するヤツなど、ユカイなキャラクターたちがそろっている。ただ激しいだけではなく、コミカルな要素も加わったバトルが展開されるのだ。



●対コンピュータ戦は、今まで以上にコミカルなバトルになるぞ!



●『ボンバーマン』は、やはり何といっても5人対戦プレイに限る

個性的なボンバーマンたちが勢ぞろい!

ノーマルボンバー



もうおなじみになった、普通のボンバーマン。攻守ともに平均的な戦い方をする

女の子ボンバー



非攻撃的で、おしとやかな性格をしている。守りの方もあまり上手ではない

チビボンバー



ちっちゃくてかわいらしい姿をしているが、見た目と違ってけっこう攻撃的



ガリ勉ボンバー



攻撃・守備ともに非常に堅実なヤツ。よく考えたバクダンの置き方をするのだ

パンクボンバー



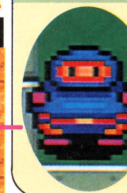
超攻撃的。自分から構われない捨て身な性格。はつきりいってアブナイ

ロボットボンバー



ロボットなので、とても正確な攻撃をしていく。移動にもあまりムダがない

デブボンバー



反応が遅く、チョコマカと動けない。アイテムを集めるのを第一に考えている

おじいさんボンバー



あまり攻撃的ではないが、守りの方は非常に堅実。派手な行動はそれほどしない

レイバーボンバー



とにかくブロックを壊すことにこだわっている。勝ち負けにはぜんぜん無関心

※各ボンバーマンたちの名称はすべて仮称です ©HUDSON SOFT

各ステージには新要素が盛りだくさん

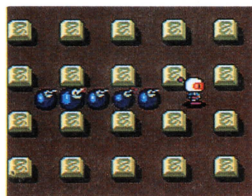
バトルの舞台となるステージは全部で10種類。色とりどりの面が用意されているぞ。戦いを見守る観客がペンギンだったり、水辺をバシャバシャと走り回るステージがあったりと、どれもにぎやか。中には、いきなりフルパワーの状態から始まってしまふステージなどもあって、もうタイヘンなのだ。



◆ステージにはカラフルなものも

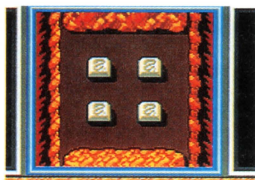
アイテムなし勝負

このステージにはブロックやアイテムは置かれていないが、スタート時からいきなり火力がフルパワーになっているぞ。爆弾の数も、普通に置くことができる限界の5個までセットすることが可能だ。



◆1度に5個以上置く
と爆発に巻き込まれる

◆アイテムがいっさい出てこないステージだ



◆火力が最大。もう、うかつに動けないのだ

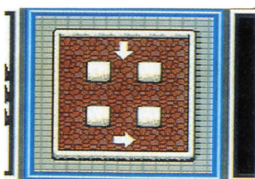
爆弾が矢印の方向へ!

新しいトラップに、ステージの床に描かれた「矢印」というものが増えた。これは「ボムキック」のアイテムを取って、爆弾を蹴るとその「矢印」の方向に爆弾が曲がってしまうというものなのだ。



◆こんなに爆弾を置かれたらパニックになる

◆この矢印が、とんでもなくいせものなんだ



◆矢印だらけ。爆弾の行方はどうなるの?

障害物がかまくら?

このステージには、通路のまん中にかまくらがデンと置かれている。中を通過することはできるが、誰かが爆弾を置いても見えないので、うかつに近づくとやられてしまうキケンな障害物なのだ。



◆いかにも寒そうなステージ。南極かな?

◆ペンギンと雪だるまがとってもプリティー



◆かまくらの中で爆発させると屋根が飛ぶ!

たのもしい助っ人登場!! 「ルーイ」

『ボンバーマン』シリーズで、初の乗り物アイテム(?)となるのがこの「ルーイ」だ。ブロックを破壊したときに現れるタマゴを取ると、乗ることができるんだ。

「ルーイ」はそれぞれが、いろいろな特性を持っていて、バトルを勝ち抜く上で非常に重要なキャラクタになってくるのだ。



◆これを取ると「ルーイ」に乗れるぞ



◆バクダンでやられても

1回やられても



だいしょうぶ!

◆自分は大丈夫なのだ

ダッシュ



何かにぶつかるまでダッシュを続ける。危ない場所から逃げるときに便利だぞ



◆移動がすばやくできる

ボムパント



◆壁に向かって蹴るんだ

爆弾を壁めがけて蹴ると、反対側の壁から飛んでくるのだ。奇襲に向いている?



ブロックジャンプ

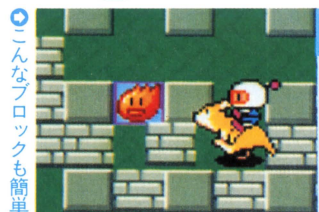


壊せる壁や爆弾を、1つ分だけジャンプして飛び越すことができるんだ



◆ビヨンって感じで飛ぶ

ブロックキック



◆こんなブロックも簡単

爆弾で壊せる壁を蹴って、ブロックを動かすことができる。ただし1個ずつ



踊る



踊る。文字通りコミカルにダンスをするだけ。別に意味はないのだがカワイイ



◆全体でリズムをとる

HUDSON

迫力のプレイが連続するPCエンジン野球ゲームの決定版

パワーリーグ'93

PLAY BALL!!



Hu

Huカード(6Mbit)

10月15日発売予定

6800円(税別)

スポーツ

パスワード・バックアップメモリ

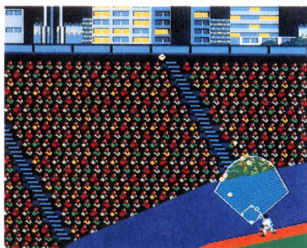
マルチタップ対応(最大4人)

100%

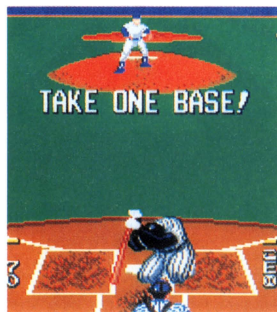
『パワーリーグ』シリーズ待望の最新版が登場。選手はすべて実名、しかも、話題の新人や注目の新外国人選手もちゃんといるので、ホンモノ顔負けの白熱したゲームが楽しめる。

最新データを満載した迫力のシリーズ第6弾

シリーズ最新作『パワーリーグ'93』は前作の『〜5』からシステム面に変更はないが、選手や球場のデータは最新だ。福岡ダイエーホークスの本拠地も、ちゃんと新しいドーム球場になっている。前作に引き続き、球団名も選手名も実名が用いられており、グラフィックの細かさやあいまって、リアルさを増している。



◎スタンドインする打球をむなしく見送る外野手。迫力ある場面だ



◎死球で痛がる姿もリアルなのだ



◎人気の開閉式ドームが登場。ナイターも選択できるのだ

◎投手が投げるときはバックネット側から見た立体的な画面。投球、打撃フォームもリアルに表現され、球速や選手データの表示も見やすい。打球が飛ぶと上からの視点のフィールド画面に切りかわる



楽しみいろいろモード選択

操作の方法はこれまでの『パワーリーグ』シリーズと同じで、扱いやすさという面では、かなり熟成されていると言っていいだろう。

モードを選ぶことによって最大4人までの多人数プレイやオールスターなど、通常の試合以外にも、いろいろ楽しめるようになっているのだ。

◎ここで自分のやりたいゲームモードを選択するようになってい



オープン

1人から4人までのプレイが楽しめる1試合のみの対戦モード。2人对コンピュータ、2人对1人などのプレイも可能。友達同士で楽しく遊ぶことができる。



◎オリジナル選手の登録

ペナント レース

10試合から130試合まで、好きなチームを選んでコンピュータを相手にペナントレースを戦う。このモードでは先発投手は中3日の登板間隔が必要になってくる。

ホームラン レース

1人もしくは2人でプレイ。打つ球数を決め、球場、選手を選び、ホームラン競争をおこなう。長打力のある打者を選んで、サク越えを連発。気持ちいいぞ。

オール スター

オープンモードと同じく多人数プレイで、夢の球宴が楽しめる。もちろん対コンピュータの1人プレイも可能。当然チーム選択はセとパのリーグ選択となっている。

ウォッチ

コンピュータ同士の試合を観戦するモード。ただし、試合途中にモードを変更して試合に参加することもできる。またオープンなどからウォッチにも変更もできるのだ。

エディット

オーダー変更や、オリジナルの選手を新たに登録できるモード。オールスターの出場選手の入れかえもできるので、まさに自分好みの夢のチームで戦えるのだ。

セットアップ

イニング数の変更や、コールドゲーム、エラーの有無などを設定できるモード。ゲームのレベルも調整できる。また音楽の有無などもこのモードで設定できる。

実名のプレイヤーたちが投打に走守に大活躍

単に実名であるだけでなく、プロのウリである各選手の個性も再現されている。近鉄パファローズの野茂の投球フォームや阪神タイガースの新庄のリストバンドなどがそうだ。また横浜ベイスターズの小松山雅仁などの新人や、同じく横浜のブラッグスなど新外国人も戦力として加わっている。当然、今年からの新ユニフォームなども再現されているのだ。

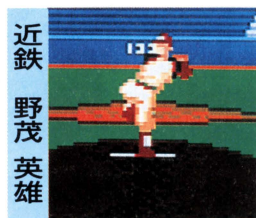


●横浜スタジアムにひるがえる球団旗。最新版であるから、当然ホエールズではなくベイスターズ



●ベイスターズの新主砲の爽快なスウィング

●トレードマークの赤いリストバンドに注目



●今季は多少不調とはいえ、エトルネード投法は健在

●シーズン途中に変更した背番号02をつける

守りの中心はやはり投手

投手は変化球が投げられる。投球後、変化させたい方向のボタンを押すと左右の変化球、上方向を押し続けると落ちる球が投げられる。変化の度合いは、個々の投手データによって違うので注意。

画面上の投手に疲れが見えてきたら投手交代。このタイミングを間違えないことが勝利への早道。

E9の投手		E10の投手	
投手	防御率	投手	防御率
野茂英雄	1.43	松永浩美	1.30
野村克己	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00
松岡弘	1.00	松岡弘	1.00

●先発投手の選択画面。思い切って新人の小松山を起用してみた

CHANGE PITCHER	
C3	S3 148Km
のむら	LD 5.48
おれもと	LO 3.23
うどう	RO 4.99
もりた	RO 2.05
たなべ	LO 3.84
さとう たか	RO 8.44
こひら	RO 3.17
ささき	RO 2.46

●リリーフ投手投入で逃げきるぞ



●フォークボールで空振りの三振に討ちとり、継投策は大成功だ

走塁や守備も大事な要素だ

走塁と守備はオートとマニュアルのいずれかが選べる。タッチプレイやけん制球、盗塁なども自由

自在、実際の試合と同じようなプレイができる。走力のある控え選手を代走に使うなど、監督になったつもりで、さい配を振るおう。

打撃こそ野球のだいご味

打撃の華、ホームランをかつとばすと画面は上にスクロール。リアルな球場の景色が大きく広がる。ベンチ前での出迎えも見られるぞ。

しかし、得点はホームランだけではない。普通のバントとプッシュバントを使い分けたり、流し打ちをしたりなどの操作も可能なので、小技を駆使して得点をあげる作戦もできるのだ。データを研究して、長打力のない選手に無理やりホームランを狙わせたりせず、うまく使いこなそう。

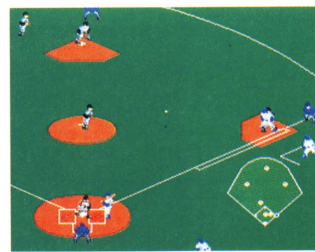


●意表をつくスリーバントだ。地味な選手にも活躍の機会が多い

また、ここ一番というチャンスには、代打策もできるので、控えの打者もチェックしておきたい。

CHANGE RUNNER	
たにしが	7 1B
たまさか	11 3B
ほたけ	8 7 9 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9
おれもと	13 10 9

●走力の高い選手を代走で起用しよう



●けん制球は間合いをとるためにも有効。野球はメンタルなものなのだ

試合後の楽しみスポーツニュース

白熱の試合が終わると、おなじみの女性キャスターが試合の結果を伝えるスポーツニュースだ。その試合で出たホームランシーンの再現など、ホンモノのスポーツニュースぶり。ペナントレースモードでは他球場の結果や試合日程、個人成績などの表示もある。女性キャスターが髪をかきあげるしぐさもチャームングでうれしい。

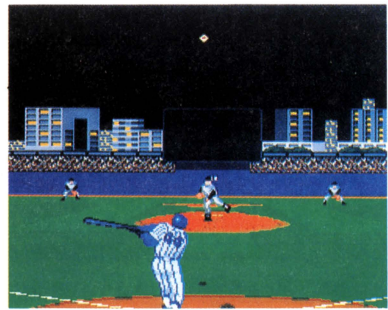


●横浜ファン大喜び。スポーツニュースで勝利の味を反すうするのだ



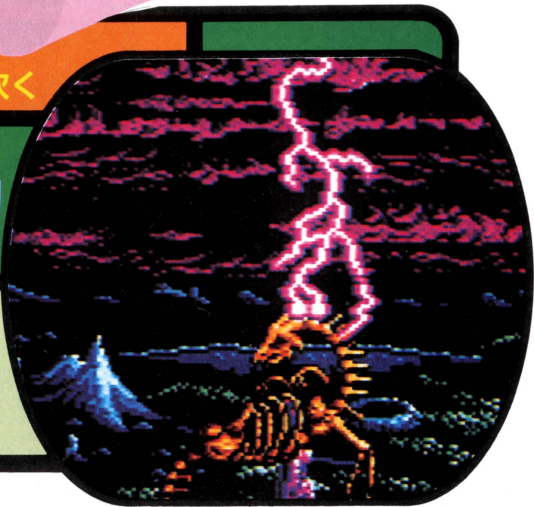
●コンピュータの場合は大振りしすぎて転倒することもある

●ホームラン!! まさに打ったとたん、それとわかる当たりだ



かりそめの平和と偽りの力に溺れる者の上に一陣の風が吹く

風の伝説ザナドゥ



CD

スーパーCD-ROM²専用

発売日未定

価格未定

アクションRPG

バックアップメモリ

90% (8月16日現在)

『～ザナドゥ』の序章はシステムに慣れてもらう、いってみれば練習章。つまり、ゲームのシステムがわかりやすく凝縮された章だ。そこでこの序章を例に取りシステムを紹介する。

シンプルでわかりやすいシステムのアクションRPG

このゲームのバトルはトップビューの体当たり方式のバトルが基本。しかし、ボスキャラが巣くう場所ではサイドビューバトルとなる。仲間になるキャラは6人+α、共にNPC（ノンプレイヤーキャラ）として戦ってくれる。操作や武器装備の必要があるのは主人公のアリオスのみ。と、いって簡単な作りになっている。

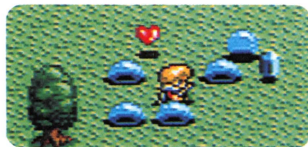


①主人公は王軍百騎長のアリオス・アレクトル。彼を操作して冒険する

キャラは戦闘の熟練で成長する

キャラは戦いの熟練度で成長させるシステムが採用されている。つまり、戦いによってキャラの最大HP（ヒットポイント）値と武具の強度を成長させるシステムなのだ。最大HPは体力を回復したと

きに受けているダメージに比例して増えるといったもの。また、武器は戦っているうちに強くなり防具は受けたダメージに比例して強くなるのだ。ちなみに、戦いで得られるものはジェムとハートのみ。



②敵を倒すとハートとジェムに…

ハート	魔物を倒すと、たまに出てくる。一定のHPを回復することができる。
ジェム	『～ザナドゥ』の世界のお金。何種類かの色があり金額が違うようだ。

自キャラ
HP

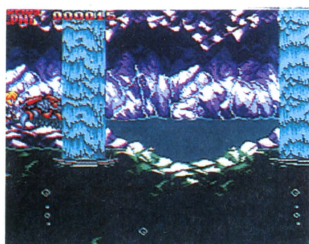
ジェム

武器
強度

時間

敵HP

③通常はフィールドで戦う。敵に体当たりして戦う方式だ



④ボスが巣くう場所はサイドビューのアクション。モンスターが出す鈴を取るとNPCが助けにくる

ARMS
武器の強度を表す数字。左は現在の強度。右側はその最大値を表す

ARMOR
ヨロイの強度を表す数字。数字の見方は上のARMSと同じだ

SHELD
盾の強度を表す数字。これも数字の見方は上のARMSと同じ

現在装備している武具とアイテム。数字は強度と個数。最大になるとMAXと表示される

⑤セレクトボタンでステータスに。環境設定もここで

スタート地点のイクティア港でジョブをマスター

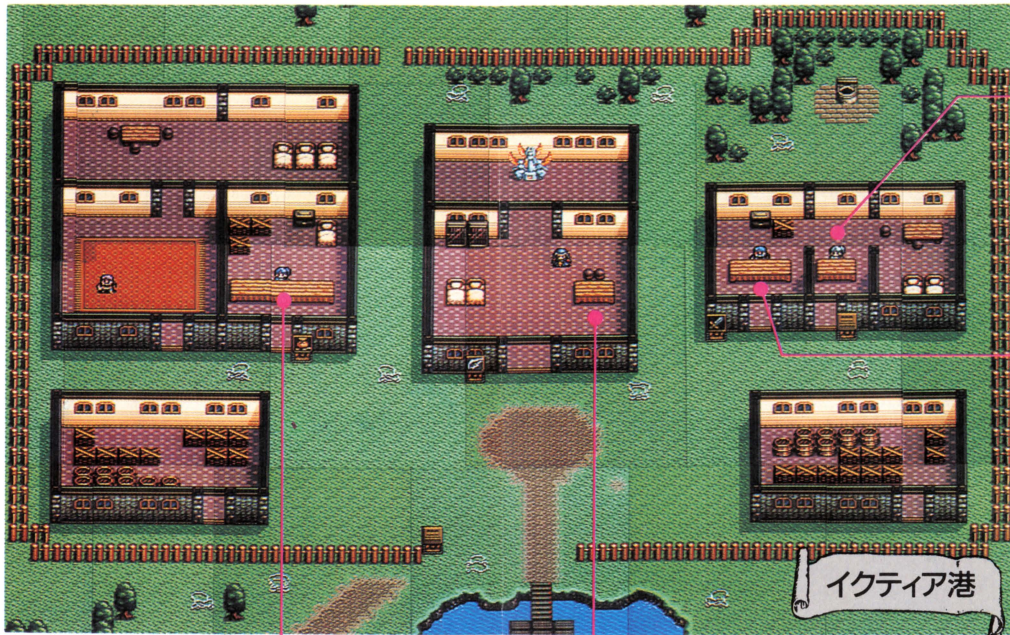
全12章で構成される『～ザナドゥ』だが、基本的に各章1つずつ教会や道具屋、買取り屋がある。これらは3つとも1つの町に集約されている章が多い。つまり、ある程度強くなるまではその町を拠点に行動することになる。しかし、例外として教会や道具屋などが2つ以上ある章もある。

教会は基本的にHP回復、復活、転送を。道具屋は武具とアイテムの販売、買取り屋はいらぬ武具とアイテムの買い取りをする。

ここでは、序章「逃亡・さいはての島」で拠点となるスタート地点のイクティア港の紹介を兼ねて教会、道具屋、買取り屋のそれぞれの詳しい役割を説明する。



アリオスは謎の男にイクティア島に連れ去られてしまう。部下を探し出すため脱出を試みる。



イクティア港

案内おばさん フレンドの家

序章の目的は戦線に置き去りになっている部下を助け出すためイクティア島から脱出すること。その船の出航案内所だ。

道具屋

このゲームには武器屋や防具屋がない。しかし、道具屋で武具とアイテムの両方を売っているの買い物がまとめてできる。

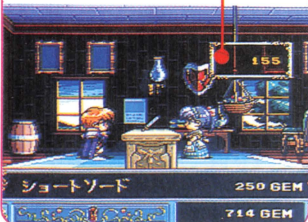


買取り屋

文字の通り不要になった武具を買い取ってくれる一見なんの変哲もないお店だ。

しかし、買い取り価格がルーレットで決まるというちょっと変わったシステムなのだ。ルーレットで出した価格が気に入らなければ何度でもやり直せる。一番高い買い取り価格が出た場合は数字が黄色になるのでわかる。時価ってヤツかな？

買い取り価格はルーレットで



教会

『～ザナドゥ』の世界であるイシュタリアの人々は女神を崇拝しており、その信仰は深く生活の中に浸透している。その信仰の象徴として教会には大きな女神像が安置

されている。教会にはその教えを説くシスターが住んでおり、冒険を続ける間中お世話になる。

教会の主な役割はHPの回復と復活、転送があり、長旅には不可欠な場所となっている。

HP回復



HPの回復はベッドで眠ることで回復する。ベッドは、教会の中のものしか借りることができない。1度の睡眠でHPはフルに回復する。もちろんタダ。また、回復後は戦いで傷ついた量によって最大HP値が少し上がる。基本的に、寝る子は育つ成長システム(笑)なのだ。

復活



戦いに敗れると幽体となる。そして、自分で教会に行きシスターに復活の呪文を唱えてもらって生き返る。ちなみに、幽体の状態ではすべての障害物を通り抜けることができる。死んでもジェムは減らないし復活もタダ。一気に教会のある町に帰りたいたときは死んでしまうのも一つの手だ。

転送



教会の奥には女神像がある。章をクリアするとその章のシスターが女神像に祈りをささげて次の章の舞台となる町に転送してくれる。つまり、アリオスの意思で自由に行き来できるワケではない。また、一度次の章に転送されるとそれ以前の章の場所には戻ることができない。

こんな変わったシステムも

1時間ごとに「プレイ時間が1時間過ぎました。15分間休憩してください。」と出る。世間では、健康の問題などで騒がれているが、いちいち注意書きを読む人など少なからず、との考慮から。あくまでもプレイヤーの自主性に任せるとのことだ。

プレイ時間が1時間をおえました。15分間休憩してください。



ステータス画面でALMをONにすると表示されるのだ

イクティア島で起こる盛りだくさんの全イベントをチェック

『ザナドゥ』のマップは全部見渡せる。なぜなら、アリオスは死んだ状態では幽体となり山やダンジョンの中の壁などをスイスイ通り抜けることができるからだ。つまり、マップのトラップにハマルことはない。このゲームはイベント重視型のゲームなのだ。

そんなワケでシステムに慣れてもらうためにやさしく設定された序章といえども、のっけからイベ

ントが盛りだくさん。村と村の対立に巻き込まれたり、わがまま貴族の面倒をみるとアリオスは大忙し。ここでは、一挙にイクティア島の全イベントを公開するぞ。

イクティア島は凶暴な魔物がいない比較的平和な島だ。スライムが特定の場所に巣くっており、そこを通る者に襲いかかってくる程度だ。しかし、洞くつの奥には昔封じ込められた魔物がいるのだ。



イクティア島マップ

A 序章の拠点となるイクティア港

アリオスがモンスター討伐で敵将カコースの策略にはまり、謎の男に船で連れ去られてくるのがここイクティア港だ。伝説の風の到来を聞いた教会のシスターは、聖地バルティアの決定によりアリオスを守るよう言い渡されているという。伝説の風とは…謎は深まる。



●村同士が対立しているとの情報が

B 新酒の開発に成功したポルダ村

りんご酒をイシュタリア本国に輸出している村。隣のカスタ村のぶどう酒のほうがかれ行きがよく、その対策として新酒の製法を開発したという。その新酒をカスタ村のニコルが盗む事件が起こる。この村の酒造り師のテオは家出中で山間の炭焼き小屋に住んでいる。



●新酒で歓迎をうけるアリオス



●新酒を盗んだニコルが捕らわれる



●テオのおじさんは物知りなのだ

C ぶどう酒を作っているカスタ村

ぶどう酒をイシュタリア本国に輸出している村だ。ポルダ村の新酒を盗んだニコルはこの村の子供である。また、ニコルはこの村の女酒造り師のメリナの弟子でもある。メリナはニコルを助け出そうとするが、彼女はニコルを使って新酒を盗ませようとした疑いがあり表立って行動できない。アリオスはメリナに変わってニコルを助けるため事実関係を調査する。



●戦線に置き去りにしてしまった部下ダイモスを案ずるアリオスだが…



●カスタ村の酒造り師メリナの家。彼女には新酒を盗ませた疑いが…



●カワイイ感じのメリナ。美女じゃのお〜

D わがままな貴族の別荘

貴族の令息とその友達の令嬢の4人が遊びにきている別荘地だ。令息の従者のマーティはわがままな令息に振り回されているらしく、胃に2つも穴が開き寝込んでいる。

令息たちの遊び場はもっぱら北の洞くつの探検。その洞くつで令嬢の1人が100万ジェムもする髪飾りをなくして困っている。アリオスは胃かいようのマーティの代わりに洞くつへと探しに行く。

髪飾り事件が解決したあと、こりもせずに令息たちは洞くつに遊びに行ってしまう。そして、突然洞くつからわき出てきた魔物に襲われ、戻れなくなってしまう。

令嬢が北の洞くつで100万ジェムもする髪飾りをなくしたらしいが…



令嬢が北の洞くつで100万ジェムもする髪飾りをなくしたらしいが…



洞くつから魔物がわき出たのにドラ息子たちが帰ってこないようだ

E テオが住んでいる炭焼き小屋

北の洞くつに行く途中にポルダ村の酒造り師のテオが住んでいる。テオは村同士のいさかきをやめさせるため、新酒を開発しカスタ村と共同で売ろうと考えていた。しかし、聞き入れてもらえず村を出てここで生活している。新酒の製法はテオしか知らないらしい。



ニコラが捕らわれたことを告げてテオに協力を申し込むアリオス



ポルダ村の酒造り師のテオ。実はメリナと仲が良かったようだ…

F ボスが巣くう北の洞くつ

洞くつにはテオが造った新酒のタルが隠されているが、カスタ村の若者に壊されてしまう。その酒の臭いで洞くつの主ヴォーミット

が暴れ出しその配下の魔物が洞くつからあふれ出す。ヴォーミットを倒しに向かうが、その前に洞くつにいる令息を助ける必要がある。



ポルダ村の若者が中から出てくる



新酒のタルが壊され流れ出ている

洞くつから令息が戻らないことをマーティから聞き心配するテオ



島に船が到着した瞬間に魔物が洞くつから湧き出てきたとの報せが！洞くつに探検中の令息は無事か？

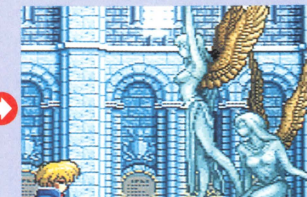


ボス・ヴォーミット

序章のボスのヴォーミット。はるか昔、ポルダ村とカスタ村が協力して洞くつの奥に扉を立てて封印した魔物だ。炎を吐いて攻撃してくる。地面をはってくる炎に注意/攻撃パターンは2通り。



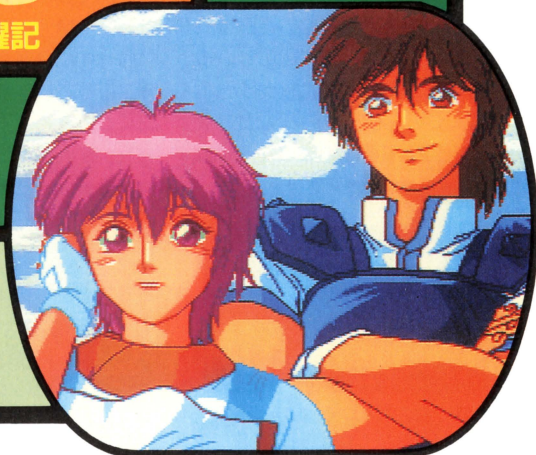
離れた場所にいると炎の玉を2つ吐きかけて攻撃してくるのだ



ボスを倒すと教会のシスターが次の舞台の町へ転送してくれる

文明の荒廃した世界へ、救いを求め旅立った4英雄の活躍記

ルイン



CD スーパーCD-ROM*専用

11月19日発売予定
8800円(税別)
アクションRPG
バックアップメモリ

90% (8月16日現在)

魔物たちが徘徊する世界を剣と魔法の力で
りこえてゆく、というお決まりの世界が舞台
のアクションRPG。今回は、主なシステム
と、物語の序盤を中心に紹介していきたい。

NPCの仲間とパーティを組んで冒険するアクションRPG

最大4人のキャラクタでパーティを組んで戦うアクションRPG。プレイヤーが操作できるのは主人公1人だけだ。あとの3人の仲間はNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）となり勝手に戦闘や移動を行ってくれる。しかし、ある程度性格づけできる部分も用意されており、それを利用して、戦略的な指示を出すこともできるのだ。



●ゲーム進行は、見下ろし型のフィールド画面を中心に展開するのだ

剣と魔法を駆使して敵を倒せ

攻撃方法に関しては、剣と魔法の2種類のみ、と比較的シンプル。敵を魔法で攻撃し、弱ったら剣で倒すという戦術もある。剣の使い方は、前方向の攻撃のみの突き出しと、前と右方向（キャラから見ると）の攻撃をするためのなぎ払い、という2通りの使い分けが可能。



●前方向のみの攻撃が可能だ ●剣を左から右へ流して振るぞ

魔法はため撃ち可能

魔法は6種類あり、「神秘石」というアイテムを入手して初めて使用できる。魔法を使うとMPを消費するが、ジッとしていると少しずつ回復する。敵から攻撃を受けるとMPとその上限自体が減少し、ゼロになるが宿屋に泊まれば回復する。また魔法は、ための時間が長いほど、攻撃力も高くなる。



●ための最中は両手が輝くのだ ●撃った瞬間には剣も振るのだ

各自の判断で戦闘を行うNPC

NPCはAIの適切な判断で主人公をサポートする存在だ。一緒に戦ったり魔法による援護射撃な

どを自動的に行ってくれる。また主人公とちがいで、魔法を無制限にガンガン使えるのだ。



●怪物が主人公に接近!

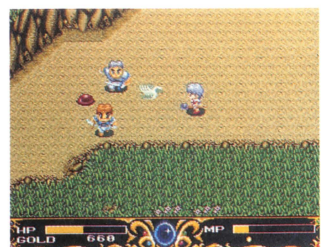


●危機には駆けつけるぞ

ある程度性格づけできる

NPCは自分の意思で勝手に動きまわるが、戦闘時は、ある程度の性格づけが可能だ。ステータス画面左下のパラメータを操作することにより、武器・魔法のどちらを主に使うかを設定できる。バランス調整は、パラメータに3つのポイントを振り分けて行う。

●ステータス画面。中央が能力値表



●仲間は、文字通り主人公の盾に

攻撃 魔法

●武器最重視型の設定。武器使用を中心とした攻撃を行うぞ

攻撃 魔法

●魔法最重視型の設定。魔法使用を主とした攻撃をするのだ

偶然見つけた古地図が旅立ちのキッカケに

物語は、高度な文明が滅んで、数千年たった世界で展開される。主人公は辺境の村で母親と暮らすフツの少年ジャンだ。幼なじみオルテナと、自宅の屋根裏掃除をした際、バツ印がついた古地図を偶然に発見する。オルテナの提案により2人は、ピクニック気分の宝探しに出かけるのだった。



◎太古には高度な文明が栄えていた

「気楽な宝探し」から本当の冒険へ

軽い気持ちで町の外へ飛び出した2人。「みのりの森」とよばれる地点をぬけ、古地図に記された地点にたどりつく。が、そこは「聖域」と呼ばれる場所を守備する兵隊たちの駐屯地であった。そこで2人は、駐屯地の近くにあるコーデリア城が、魔物たちの攻撃のため陥落寸前であることを知る。



◎掃除中、偶然に古地図を発見する



◎地図に記された場所は駐屯地だったのだ。宝探しどころではないかも



◎かくし通路を発見!



◎◎駐屯地で城の陥落の報を聞いた2人。城に駆けつけた2人が見たのは、傷ついた兵士たちと、死に瀕しているオルテナの父、大神官ゼモーの姿だった



場所移動はマップモードで

RPGで比較的多く採用されているものに、「町を出るとフィールドがあり、そこを移動して次の町へ」というシステムがある。このゲームでは、「フィールド」という概念がなく、町や重要な場所を出るとマップ画面になって、行きたい場所を指定して移動を行う。感覚としては、『イースIII』の移動用マップ画面に近いようだ。



◎場所から場所への移動も、これで簡単に行うことができるのだ

「獣の王」軍団に立ち向かう主人公たち

パーティは主人公・ジャンを中心に構成される。そのメンバーは、1国の王女や、魔法使い、中には人々から「予言の勇者」とたたえ

られる剣の使い手、と1人1人の立場は様々だ。彼らは、後にその存在を知ることになる「獣の王」と戦う運命にあるのだ。

ジャン



声優
高戸 靖広

本編の主人公。宝探しを境に、大きな運命のウズにまきこまれていく。明るく能天気な性格の持ち主

オルテナ



声優
皆口 裕子

本編のヒロイン。主人公とは幼なじみの間柄。母親が巫女のため、魔法使いとしては優秀である

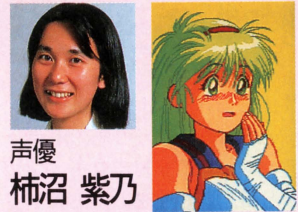
シュバルツ



声優
古川 登志夫

流浪の剣士。予言の勇者とも言われ、あちこちの村を魔物から救っている。剣の腕前は一流なのだ

シャロル



声優
柿沼 紫乃

コーデリア国の姫。魔物に囚われていたが主人公に救助される。物語中盤でパーティに参加するぞ



サイン色紙プレゼント

『ルイン』のビジュアルステージで登場する声優さん直筆のサイン色紙をプレゼント。色紙は主人公ジャン役の高戸靖広さんと、ヒロイン、オルテナ役の皆口裕子さんがいっしょにサインしたもの(A)と、作品に登場したすべての声優さんたちによる寄せ書き(B)の2種類をそれぞれ3名に。プレゼント希望者は、「ルイン声優サイン色紙」係まで1ガキを送ってね。ほしい色紙がAかBかの種類も忘れずに書くようにしてね。



◎Aタイプは3名にプレゼント



◎Bタイプも3名にプレゼント

数千年の別離ののち、再び聖地で手を取り合う人とドラゴン

エメラルドドラゴン



CD スーパーCD-ROM[®]専用

12月発売予定
価格未定

ロールプレイング
バックアップメモリ

50% (8月17日現在)

PCエンジン版『エメラルドドラゴン』はオリジナル要素がタップリ。パソコン版と同じスタッフも参加して、ビジュアルやシナリオ、さらにはシステムにも改良が加えられている。

フル画面ビジュアルが演出する 聖地イシュバーンを舞台にした壮大な戦い

主人公アトルシャンとヒロインのタムリンが、いくつもの出会いと別れを繰り返すドラマチックなシナリオで評価が高い『エメラルドドラゴン』。PCエンジン版でも、その魅力には変わりがない。主人公のパーティに加わるキャラクタだけでも10人を超え、それぞれが個性を發揮しながらストーリーに絡んでくるのだ。



◆パーティの仲間との相談も可能。困ったときには仲間が役に立つはず

ドラグリアで育った2人が魔軍に立ち向かう

聖地イシュバーンは、2千年前までドラゴンが人間と共存していた土地であった。しかし今は、ドラゴンが立ち入れぬ呪われた土地。残った人間も、押し寄せる魔の軍勢に対し必死に防戦を続けていた。

主人公はドラゴンの国ドラグ



◆魔将軍オストラコンの出現が、エルバード王国を壊滅状態に追い込む



◆必死の抵抗を試みるも、エルバード王国軍の砦は打ち破られていった

呪われた故郷に舞い降りたブルードラゴン アトルシャン

ドラグリアに100年振りに生まれたドラゴンの子供。幼い頃よりタムリンと一緒に育てられる。弱きを助け、強きをくじくヒーローらしい性格。イシュバーンでは呪いを避けるべく人間の姿で活動する。

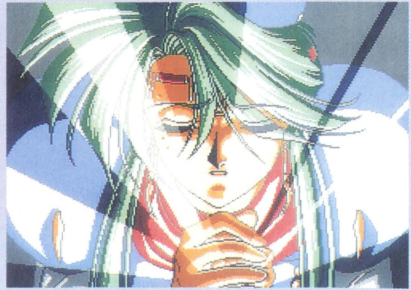
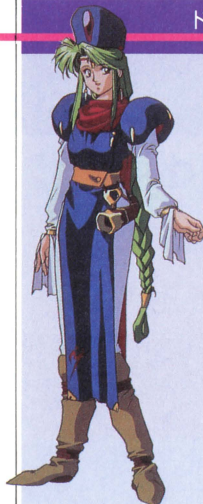
◆呪いから身を守るべく人の姿に



ドラゴンに育てられ愛された人間の少女 タムリン

次元の異なるドラゴンの国ドラグリアに、難破船に乗って流れ着いてきた人間の少女。ドラゴンたちによって育てられ、老白龍にタムリンと名付けられる。成長後、老白龍に勧められ、人間として生活するべく、イシュバーンのエルバード国へと帰っていく。

◆穏やかそうだが芯の強い女性



序盤のビジュアルシーンで語られる2人の絆

今回掲載しているオープニングからも、ビジュアルのクオリティの高さがうかがえるはずだ。

イシュバーンに戻ろうとするタムリンを、アトルシャンは引き留

めようとする。だが彼女の決意は固かった。アトルシャンは自分の角を折り、「これで角笛を作って、もし助けが必要なときは吹いてほしい」と、タムリンを見送った。



●美しい夕陽を眺めている2人。だが、タムリンはどこか悲しげな表情

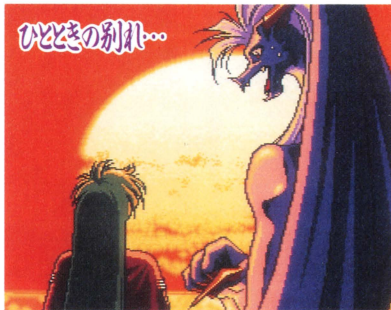


●「わたし…イシュバーンに帰ることにしたわ」と彼女は静かに語った



●決意は固いものの…、やはり別れの辛さに変わりはない

●驚きを隠せないアトルシャン。引き留めようとするが…



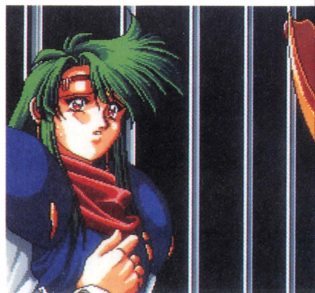
イシュバーンでの再会

タムリンが戻ったイシュバーン唯一の王国エルバードだが、魔の軍勢の進攻により陥落寸前となる。タムリンは祈りの丘で角笛を吹く。笛の音は、遙かドラグリアにいる

●祈りの丘の神殿に立つ



●人間に姿を変えたアトルシャンがそこにいた。再会した2人は、迫りくる魔軍への戦いを開始する



アトルシャンの耳へと届いた。

ドラゴンにとってイシュバーンは呪われた土地。アトルシャンは呪いから身を守るべく、あるアイテムを身につけ人間に姿を変える。そして、祈りの丘に降り立った。

●人の気配に振り返ると



再びめぐり会った2人の
長い旅が始まる

単なる移植では終わらない!!

プレイヤーにやさしい快適システムを実現

PCエンジン版もパソコン版と同じく、グラフィックは木村和広氏が、シナリオは飯塚氏が。そしてシステムや演出を岩崎啓真氏が

担当している。さらには『天外魔境II』の監督、耕田省治氏が監修として参加。ゲーム全般にわたり、遊びやすさが強化されている。

広大な世界でも迷わないフィールド画面表示

フィールド画面は全画面で表示されるので、パソコン版よりも広く見渡すことが可能。さらにはフィールド上に道が敷かれ、目的地に行きやすくなっている。ちなみに、道を外れると敵とのエンカウント率が上がる。また、広大なマップは迷いやすいので、マップ全体を把握できる「地図」機能を、パソコン版以上に充実させるらしい。



●見やすい全画面表示。フィールドに敷かれた道は目的地に続いている

オリジナルシナリオを加えイベントを強化

『エメラルド ドラゴン』といえば、サブシナリオが魅力の1つ。ある一定の条件を満たすと、ストーリーの本筋とは別のイベントを楽しむことができるのだ。PCエンジン版にももちろん、パソコン版と同じものが用意されている。

また、オリジナルの展開や、パソコン版には無かったダンジョンが新たに追加されているという。



●ダンジョンには、パソコン版に無かったオリジナルのものがあるとか

仲間の無意味な行動を排除したオートバトル

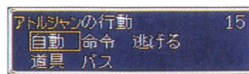
戦闘では、アトルシャン以外のキャラクターはオートバトル。プレイヤーは攻撃体制を決めたり、どの敵に攻撃を集中させるか命令を送ることしかできない。

パソコン版の戦闘は問題が多く、

例えばタムリンは、瀕死の仲間回復魔法もかけずに、無意味な攻撃魔法を使ったりした。そのために「ワガママ娘」という印象を持たれたほど。PCエンジン版ではもちろんこの点が改善されている。



●戦闘体制の設定。キャラクターの位置関係が優劣を決める



●戦闘時のコマンドは5つ



●戦闘画面はパソコン版とほぼ同じ。パーティの仲間がチョコマカと動き回り、敵と戦う

着せ替えシステムで好きな衣装に

女神天国

『電撃PCエンジン』誌上で連載中の、読者参加コーナーのゲーム化。斬新かつ笑える要素が盛りこんでいるのだ。

CD スーパーCD-ROM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
 40%(8月18日現在)

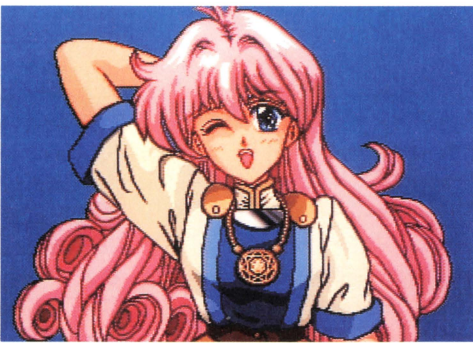
かわいい女神さまのコミカルRPG

ゲームの舞台は、女神だらけの世界「パラダイス」。プレイヤーは女神育成学校に通う女神候補生、リンリンだ。同じ学校に通っている4人のカワイイ女神さまといっしょに、この世界を冒険していく。パーティは、基本的にリンリン+

女神さま2人の計3人で構成。パーティ組み替えは、特定の場所でも何度でも可能。状況に応じて女神さまを選べるのだ。また、このゲームには武器という概念がないのも特徴。着ている衣装による特殊攻撃や、魔法を使って戦うんだ。



- 少し大きめのキャラがうれしいね
- 一番年下の女神、ルルベルちゃんだ



- フィールドでジャンプ! どんなふうにも役立つかはまだナイショなの
- パーティを組む女神さまは、プレイヤーの意思で選ぶことができる

女神さまとパーティを組んで冒険にしゅっぱ〜つ!!



着せ替えシステムを導入

このゲーム一番のウリ「着せ替えシステム」。これは、着せた衣装でキャラのグラフィックが変わるというもの。しかも、組み合わせ次第でさまざまな効果があるのだ。



●ボディコン、セーラー服など趣味に合わせた着せ替えOK。気がきいてるよな

主人公リンリンと4人の女神さま

主人公リンリンは元気いっぱい女のコだけど、1人ではちょっと力不足。そこで心強い味方になってくれるのが、4人のきれいな女神さまだ。それぞれ長所短所があるけど、とっても魅力的だよな。



リンリン

●聖女神学園へ転校してきた女神候補生。ちよつとやんちゃで、体カタツブリの元氣嬢。単純明快な性格なので、困ったときの解決方法は超極端で過激なことが多い

ブエガ

各女神さまに1人ずつついているパートナー的存在。いないと魔法が使えない

ルルベル

●最年少の女神。本人は色気がないの。趣味は変なアイテム集め

ステイシア

●知的で気品があり、大人の女性に感じて。潔癖症で1日3回はオフロに入る



ジュリアナ

●ハデ好みでブライドが高く、お色気バツグン。女神というより女王さま!!

リリス

●さみしがり屋さんでおっとりタイプ。ぬいぐるみがないと安心できない

敵は闇の女神さま!?

リンリンたちと敵対することになると思われるのが、闇の女神、通称「ヤミメガ」だ。残念ながらその正体、目的はすべて謎のベールに包まれている。また、闇の女神候補生ランランは、勝手にリンリンを宿敵のライバルと思い込み、しつように付け狙ってくる。



ランラン

●闇の女神候補生。リンリンとは幼なじみ。被害妄想が強く、何でもないことをイジメられたと思ってる。リンリンへの復しゅうが生きがい



『エメドラ』の音楽CDを10名にプレゼント

NECホームエレクトロニクスからプレゼントのお知らせ。『エメラルドドラゴン』の、PCエンジン版オリジナルBGMを4曲収録した音楽CD(非売品)を10名に。作曲は、『天外魔境II 祇丸』のBGMなど



も手がけている福田裕彦氏。壮大なスケールで繰り広げられる『エメドラ』の世界が、ゲーム発売前に味わえるのだ。希望者は、P89の応募方法をよく読んで、「エメドラCD」係まで。このチャンスお見逃しなく。



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!

まどかです♡ ナント今月号で、まどかがリーダーズランドのおたより係を始めて、丸2年になりました。拍手、パチパチ! ここまで無事に(!?) やってこれたのも、みんなの応援あってこそ。まどかはホントに感謝しています♡ これからも、ずっとリーダーズランドを、そしてまどかをよろしくネ(選挙みたい…)。(まどか)

評論家が大集合!

極私的ゲーム評

(読者評価点の○カコミは、'93年7月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト489本中の順位を示します)

489本の中には「ミスティック フォーミュラ」のデータは含まれていません。同ソフトに関しては、来月号にデータ集計し、掲載します。

WIZARDRY I・II

ナグザット

'93年7月23日発売 8400円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価	総合	22.335 ^①
キャラクタ	音楽	買い得
3.661 ^②	3.852 ^③	3.838 ^④
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.647 ^⑤	3.882 ^⑥	3.455 ^⑦

だ い ご み

恐怖感が醍醐味!?

さすがWIZフリークの意見を取り入れただけあり、なかなかのデキ。迷宮のグラフィック、アイテムの名前がオリジナル版でできるなど、ユーティリティが充実。また、魔法の呪文の説明、ピショップのアイテム効果の鑑定など、システムの完成度が高く、遊びやすい。さらに、前作『～V』で不満だったアクセスの多さはパッチリ解消され、ゲーム展開がスピーディになった。ただ、オートセーブのON/OFF機能はありがたいと思う反面、ちょっと親切すぎるかなあ。これを使うと、WIZ独特の「消失の恐怖感」がイキナリなくなってしまうんだよね。やっぱりWIZという

のは、たとえ宝箱を開けそこなおうが、エナジードレインをくらおうが、頭を飛ばされようがリセットせず、じっと耐えるのがプレイヤーのあるべき姿であり、ゲームの醍醐味だと思う。あと、やはり日本語/英語の切り替えは絶対にほしいところ。

(愛知県/しよーと・たいむくん)



まどかは『～V』で、何度ロストしたことが…。でも、もう一度トライしたいな。

時代遅れだ!

なんだか良くわからなかった…。RPGの名作、古典だというから買ったけど、英語ばかりでわかりにくいし、なかなか始まらないし、とても不親切。肝心のゲームも、文字とダンジョンばかりで、敵の絵柄も少ない。みんなは創造力をかき立てると言うけど、キレイなビジュアルがたくさんあって、ストーリー性の豊かなゲームのほうがおもしろい。今さらこんなゲームを出すのは、ハッキリ言ってメーカーの手抜きだ!

(東京都/えつ、また失恋?くん)



ん～、厳しい。確かに時代遅れという意見もあるけど、まどかは一度ハマったせいか、味が忘れられないというか…。

レインボーアイランド

NECアベニュー

'93年6月30日発売 7600円(税別)
CD-ROM²専用

読者評価	総合	21.118 ^⑧
キャラクタ	音楽	買い得
3.848 ^⑨	3.575 ^⑩	3.363 ^⑪
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.545 ^⑫	3.272 ^⑬	3.515 ^⑭

待ったかいアリ

待ったかいがあって、ようやく出た。ゲーム内容も音楽も完璧に移植されたが、少しCD音源に頼りすぎ、ゲーム中のアクセスが非常に気になる。ステージクリアの音ぐらいゲーム音にすれば、アクセスも少しは減るのでは? この作品の問題点を直す形で『レインボー～エクストラ』『パブルポブル』も移植してほしい。ただし、4年も5年もかけないように。(京都府/パブルポブル命くん)



9月号法廷倶楽部で「発売が(あまり)遅れないNECアベニューを目指します」と多田氏が言ったので、もう待たされることは(あまり)ないでしょう(多田さん、ゴメンナサイ)。

古き良き名作

ものすごく期待して、発売日を今か今かと楽しみにしていたこのゲーム。プレイしてみて、本当に発売中止にならなくて良かったと思った。気になる移植のほうは、ステージ構成や豊富なアイテム類などほぼ完璧で、文句のつけようがない。もし古いゲームだからと敬遠する人がいたら、だまされたと思って1度プレイしてほしい。古き良き名作はいつ遊んでもおもしろいということがわかるはずだ。(京都府/らっじーくん)



タイターの古いキャラクタが出てきて、とにかく懐かしい! でも、ムズいのは、コレ(アクション苦手な誰かさん…)。



●NECパソコンフェアに行きました。そこで見つけたポケキャラを紹介します。①「メタルエンジェル」のシャワーシーンをニヤつきながら見ている、「～セーラムーン」オタクの人。不気味だった。②「～カブキ伝」にハマって数十分もやり続けているヤツ。③同じパンフレットを何枚ももっているヤツ(これはオレか…)。(東京都/オサールでゴザールくん) ●みんな絵がうまいから、描くのをやっぱりやめました。なぜ送ったかって? もう切手をはっちゃったから…グスン。(埼玉県/毛筆/大魔王くん)

天外魔境
風雲カブキ伝

ハドソン
'93年7月10日発売 7800円(税別)
スーパーCD-ROM²

総合	25.091⑭	
キャラクタ	音楽	買い得
4.610⑩	4.428⑬	4.064⑫
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.880⑨	4.064⑯	4.045⑬

本末転倒

あらゆる面で『天外魔境II〜』に見劣りする。戦闘では人数が3人に減り、魔法も少ない。敵の体力がわからず、戦術要素も激変した。背景が付いてにぎやかになっても、処理上の問題で画面切り換えがこんなに遅くなつては、本末転倒だ。『〜I』にはあったレベルアップ時の「大門教打倒にまた一歩近づいた」もない。ビジュアルの密度は濃かったが、小さいものばかり。ミュージカルシー

ンも無意味。最後が舞台オチですっかり萎えたが、そうでないと世阿弥がかわいそうか? 『ストIIターボ』を差し置いてプレイしたので、とても残念だ。(滋賀県/若下朗人クン)

「遅くなるくらいなら横バトルにしなきゃいいのに」という意見は多いのよね。

横バトル反対!

僕は他のどんな大作RPGよりも、『天外魔境』シリーズが大好きでした。しかし// この『〜カブキ伝』だけは、どうしても好きになれません。まず、絶対に許せないのが横バトルです!! なぜ今まで伝統だった対面式バトルにしなかったのか? 戦闘シーンなんて、ボス敵やザコキャラがちびっこくて、まったく迫力がありません。オープニングのビジュアルも物足りないし…。あと、やたら敵のエンカウント率が高いうえ、フィールドでの歩く速さも遅い!! もう少しいねいに作ってほしかったと思います。『〜III』は期待している

ので、『〜II』を超える超大作RPGにしてください。横バトルは絶対反対!! (神奈川県/舩水洋介クン)

『天外魔境〜』シリーズの熱狂的ファンね。次回作は納得できる作品だとイイね。

期待しすぎた

うーん、期待しすぎたのかなあ…。何か物足りないんだよね。『天外魔境II〜』ほどとは言わないが、もうちょっと長くて良かったのでは? ロンドンに行った途端にまつりが出てこなくなっちゃたし。卍丸やジリアアや綱も、ストーリーにからんできてほしかった(ちなみに僕は、『天外魔境II〜』のメンバーの声を聞いたのは最初の電子メールだけで、直接は会えなかった)。ウングエヤカルネ、ジョイアら3姉妹ももっとしゃべってほしかったけど、すごく残念なのはマントーの出番があれだけしかないこと/ 同じ失敗を何度も繰り返すのがマントーのいいところなのに/ 菊五郎も出てきてほしかった。最後に、文句ばかり言ったが、

他のRPGと比べれば小さなこと。やっぱり期待しすぎたんだよなあ…。(秋田県/マントーの大ファンクン)

外伝だから『〜II』と比べるのはツライと思うけど…。良い作品なのに、「期待が高かった」というのが損とは皮肉。先入観なしにプレイしてほしいなあ…。

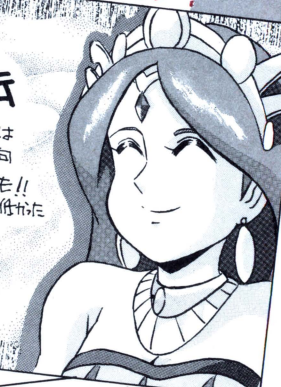
評判ほどでも…

前評判がすごかったため、プレイする前に構えてしまったが、騒ぐほどのモノでもなかったような…。いやね、ゲーム自体はそんなに問題ないんです。むしろおもしろかったんです。「前評判ほどでも…」ってだけでは違う方向から見ただけです。だから、今回のゲームについては違う方向から見てみただけです。ファンの方には悪いけど、阿国役に牧瀬里穂を使ったのはマチガイだと思う。強くそう思う。多分、アイドルを使うことによる宣伝効果をねらったのでしょうが、肝心要の演技がああザマでは(ファンの方、本当に失礼)。ハッキリ言って本末転倒だと思いますね。え、極論だっけ? そう

▼石川県/ディスクマンクン

風雲カブキ伝

とにかく面白!! 個人的には天外IIより好きだ。音楽も文句なし。マントーの大ボスもケキも!! これぞサウの出現率がもたらした低価格感だ。



○この人もマントーファンね(笑)。エンカウント率の高さに不評もあるけど、こういう『〜II』より好き」という意見も多いんだよ

○阿国は牧瀬里穂ちゃんだから、「特別出演」の肩書もあり、特別扱いなのヨ(笑)。音に関しては、ほとんどが内蔵音源で不満、という声もあったみたいだけど

▼福島県/東あぎとサン

天外魔境 風雲カブキ伝

面白が、ただだけ。なんか不満が多いです。IIより短いのはわか、てはけど、キ分くら、いしがないし、PSG音とキャストインは相変わらず(私か好きになれないだけか)。戦闘ではいろいろできて楽しめたんですが、最後の方のストーリーは気に入らません。富山の出番が少ないのと阿国の特別扱い…。



▼神奈川県/宥杞サン

グラフィック、ビジュアルがすごくキレイでびっくりしてしまいました。もちろんStoryも文句なしによかったです! でもいつかやだなあと思ったところがあります。まずエンカウント率が高いこと! あまりのエンカウントの多さに1回挫折しそうになりました…。それと特定のザコに必ずついていってほしい(どういふことか)あと道具があまりに何度全めつたことか! この3つかや、てに気が持てないこと! この3つかや、てに気が持てないこと!

でもこれ以外は本当によかったです。(牧瀬さんの声も阿国にあつたしね)ボスのミュージカルシーンもよかったです!

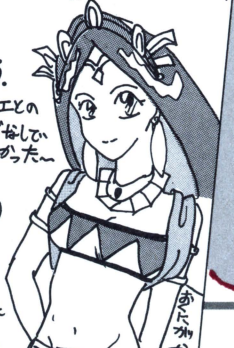


▼東京都/美人はににサン

天外魔境 風雲カブキ伝

いい!! よすぎる。永遠のサウゲエの戦いはさすがに、はまればおもしろい。カブキ伝は天外IIよりすごい。この時間はかかたが、スライイけたカブキ伝2も出るといいな。

今たかて、こんなにしゃべる主人公はいたか!



○楽しむコツは、『天外魔境II〜』とはまったく別モノと思つて、「コト」とは、編集部員N君。そういう意味で、『天外魔境』シリーズという先入観が期待過剰にさせたのかな。及第点以上の作品なのに。



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8ガキから集めたホットなゲーム評。

1552天下大乱

- 最初はとっつきにくかったが、慣れるとおもしろかった。(和歌山県/Yクン)
- 自分だけの將軍に、性格まで決められるところが良かった。(愛媛県/Hクン)
- 現実と虚構の入り交った世の中を再現した、こだわりのゲーム/(愛知県/Yクン)

ラングリッサー 光輝の末裔

- メカドライブ版が高い評価を得たのもうなすける。(千葉県/Nクン)
- 会話が聞き取りにくい。(神奈川県/Mクン)

夕食後に始めたら、いつの間にか外が明るくなっていた。徐々に熱中できるゲームだ。(大分県/Mクン)

シナリオとシナリオの間にセーブができないのが不満。(鹿児島県/Sクン)

CD電人 ロカビリー天国

- とても派手でいいけど、難易度が低すぎる。(新潟県/Sクン)
- 音楽が良かった。(福島県/Kクン)
- こんなもん、シューティングじゃない。(石川県/Iクン)

前作よりパワーダウンしている。(神奈川県/Sクン)

サイキック・ディテクティブ・シリーズ vol.4 オルゴール

- 声優が某ゲームの牧瀬里穂なみにヘタクソだ。(東京都/Mクン)
- 真夜中にクリアしたオレがバカだった。怖かった…。(岡山県/Gクン)
- おどろおどしい画面とはうらはらに、ラストは感動した。(埼玉県/Tクン)
- 内蔵音源ばかりでガッカリ。(群馬県/Oクン)

卒業 グラデュエーション

- 生徒からラブレターをもらったときは、目頭が熱くなった。(愛知県/Kクン)
- もっと動いてほしかった。(和歌山県/Tクン)

この1本でギャルゲーが好きになった。(秋田県/Yクン)

●この1本でギャルゲーが好きになった。(秋田県/Yクン)

●声優とキャラクターのイメージが、ちょっと合っていない。(徳島県/Nクン)

●数値ばかりで、生徒を育てているという実感が無い。(埼玉県/Sクン)

●五重婚を目指しているが、四重婚が精一杯だ。くそっ、新井が他のヤツと結婚した〜/(兵庫県/Mクン)

●高城が「極道の妻」状態になる…。(広島県/Rクン)

●1人にしか直接指導ができないのが残念。(奈良県/Kクン)

かなあ? 反論、どうぞ、どうぞ、待ってます。でも、間違ったことは言っていないもりだぜ、俺は。(東京都/ダームの塔のガルバランクン)

「特別出演」の牧瀬里穂ちゃんだったけど、評価のほうはイマイチ!? 声で演じるというのは、思った以上に難しいんだね、きつと。やっぱ、声優さんってスゴいんだな(尊敬してしまう)。

絶対、買い!!

うひょ〜、ついに出来たよ〜、買ったよ〜、最高だよ〜、生きて良かったよ〜!! 想像以上にしゃべりまくるカブキ/ これでもかと言わんばかりのアニメーション/

『天外魔境II〜』にも劣らぬ壮大なストーリー/ 耳に焼きついて離れない超ゲーな音楽/ どれをとってもスバラデース!! とにかく度胆を抜かれっぱなし。とくにビックリしたのは、最後のほうでの、ガープの行動! もう、思わずニヤマリ。やってくれたね〜、広井王子/ 残念に思ったのはエンディングがちょっと短いか? あと、歩く速度が遅すぎるぞ〜、ドンガメ/ まあ、とにかく迷っている人、これは買い/ 絶対、絶対、『〜カブキ伝2』出して〜。(奈良県/AGIES Bサン)

主人公がかすんでしまうほどの、カブキのパワーはやっぱりスゴい、ってか!?



広井王子/さるいん

風雲 カブキ伝

この男、世阿弥かぶきだ。内容も、けこうシリアスだね。こんな男のくせは、カブキが主役で無茶をやるかと思ってる。…しかし、良いはれではない。敵の出現率がやたら高い。行行私を!! それ、ホストの一番の時の音楽が美しいわ。敵の体力かわらんげに、戦闘(ホスト)が長く思える。でも、ホストの歌は良いわ。私は、今年の加納の歌が良いと思ってる。

世阿弥

●音楽に関しては、「短すぎて、ボス戦のときに何度も繰り返されるからイヤなっちゃう!!」と編集部員・魔女サン

●キュートな感じの阿国だね。ちなみに、おもちちゃんでの「コスプレ阿国」(P)はとも色っぽくて、編集部の男性陣は、同じNECプーして良かったと言ってた笑)

風雲 カブキ伝

オープニングからもう、しゃべりまくる。操作性、音楽よし。グラフィックも良い。これは、セーブも良い。ロードするまでの時間が長すぎる。僕はスモ。

福岡県/ぬん

●演出はさすが。細かく文句をつけるより、素直に先入観ナシに楽しんだもの勝ち/と思う。これは、まどかの好きな映画でも言えることだけど(さりげなく「ジュラシック〜」評)

●オープニングは本編とは全然イメージが違い、シリアスでカッコイイ。雑誌にほとんど出ないの、買った人だけにオススメ(ストーリーと意外な関連が?)

風雲 カブキ伝

このゲームの感想を一言

「超ハデだ!!」

それにして、最後のどどど返して。你、誰かがトキモを狂かおたはさ33。それかくこのゲームは最高におもしろい。

読者新作評価

○…スーパーCD-ROM専用

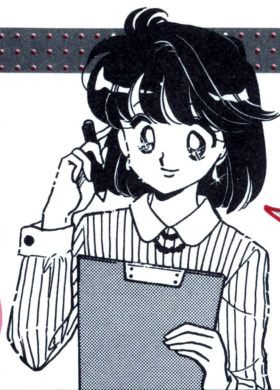
ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○サマカーニバル93 ネクスザールスペシャル	7月23日	20.713◎	3.228◎	3.600◎	3.657◎	3.514◎	3.800◎	2.914◎
○1552天下大乱	7月16日	19.800◎	3.300◎	3.200◎	3.140◎	2.800◎	3.480◎	3.880◎
○BLACK HOLE ASSAULT	7月23日	17.563◎	2.930◎	3.161◎	3.000◎	2.612◎	2.860◎	3.000◎



●私の友人T君は体がゴツツイので、あだ名が「ゴツツ」という。が、最近新たな情報を入手に成功した。なんと、T君はあだ名もさることながら、誕生日まで5月2日はゴツツということも判明した。(北海道/五月蠅いYクン) ●うちにある掃除機があまりにも「SNATCHER」のメタルギアmkIIIに似ているので、部屋の隅に置いてみた。あまりにもハマったので、私はそれがすっかり気に入った。その日以来、掃除機は立派なオブジェに、部屋はゴミだらけになった…。(神奈川県/橋本憲和クン)

Reader's Court

法廷倶楽部



法廷書記のまどかです♡ 今月は従来の法廷形式に加え、レーザーアクティブについての公開質問会を開催します!

今月のテーマ ▶ レーザーアクティブについて

パイオニア誌上公開質問会

PART1 質問の部

パイオニアから発売されたレーザーアクティブは、PCエンジン(メガドライブ)の互換機とはいえ、新たにハードを買わなければならない、PCエンジン(メガドライブ)ユーザーには否定的な声もあった。そこで今回は二部形式を取り、PART.1では質問に対して、そしてPART.2では陪審員の率直な意見に対して、パイオニアに答えてもらうことになった。

Q1 レーザーアクティブを楽しむには、新たにハードをすべて購入しなくては行けないのでしょうか? 現行のPCエンジンに接続して遊べるようなものは、将来的には難しいのですか? (埼玉県/ともたろうくん) 他4通

パイオニア レーザーアクティブを楽しむにはレーザーアクティブ用コントロールパックが装着できる専用CLDプレーヤー、CLD-A100(税別8万9800円、レーザーディスクはもちろん、CDも楽しめる)を買わなくては行けません。そのうえで、レーザーアクティブ「LD-ROM²」のソフトを楽しみたい場合は、レーザーアクティブ「LD-ROM²」パックの「PAC-N1」3万9000円を購入して、レーザーアクティブ対応CLDプレーヤーに装着します。こうすることで、初めてレーザーアクティブの世界が体験できるようになります。レーザーアクティブ「MEGA-LD」のソフトを楽しみたい場合は「MEGA-LD」パック「PAC-S1」を購入して装着します。両方のソフトを楽しみたい場合は、両方のパックを購入していただかなければなりません。従って、レーザーアクティブを楽しむためには、これらハードを新たに購入していただくこととなります。今、お手持ちのPCエンジン(あるいはメガドライブ)をレーザーディスクに接続してレーザーアクティブを楽しむことは、残念ながらできません。というのは、現行のPCエンジンとの接続では実現できない多くの機能がレーザーアクティブには含まれているからです。たと

えば自然動画とゲーム画を合成する画像合成の機能や、レーザーディスクをコントロールする機能などです。

Q2 PCエンジン、メガドライブ、カラオケ以外にも(3DOなど)コントロールパックを出す予定はありますか? また、スーパーファミコンのCD-ROMが発売されたら、スーパーファミコン用のコントロールパックも発売しますか? (北海道/えびちゃんくん) 他5通

Q3 PCエンジンの新機種(32ビットなど)が登場した際、これに対応して制御パックを発売しますか? スーパーグラフィックスの悲劇を見ているPCエンジンユーザーにとっては、新機種のビジョンが不透明なのは不安です。(神奈川県/千葉勝仁くん) 他3通

パイオニア PCエンジン、メガドライブ、カラオケ以外のコントロールパックの発売は現在未定です。しかし、もちろん技術的には可能です。また、PCエンジンの新機種が登場した場合のコントロールパックですが、もちろん対応はしたいと思いますが、今のところは決まっています。レーザーアクティブはこの後、画像圧縮技術がますます進歩して、CD-ROMやCD-iの世界がどんなに発達しても、レーザーアクティブも同様の進歩をとげる発展性もっています。それは、レーザーアクティブは、レーザーディスクの持つ膨大な映像と音声とCD-ROM、CD-iが持つデジタル・データ領域を包含しているからです。つまり、レーザーアクティブは、その将来性を見ても、「アドバンスト」なイン

タラクティブメディアと言えます。

Q4 LD-ROMが使えるという点以外での、従来のPCエンジンとの差を教えてください。(北海道/JYBくん)

パイオニア 基本的には同じです。細かい点を言えば、レーザーディスクプレーヤーのコントロール機能やLD画像とコントロールパックの出力画像との合成がレーザーアクティブならではのものです。

Q5 LD-ROMソフトは「実写映像が使える」という点ばかりが強調されていますが、ゲームとしておもしろいのですか? また、ソフトのラインナップが少ないのも気になります。今後のラインナップはどのようなか教えてください。(千葉県/疾風ウォルフくん) 他6通

パイオニア レーザーアクティブは、CD-ROM²やスーパーCD-ROM²と同容量に加え、60分の実写映像とFM音源が使えます。たとえば、あるCD-ROM²のゲームに実写と音声を加われば、そして、CD-ROM²のデジタルの画が、レーザーアクティブのクリアな動画になれば、よりゲームとしてのリアリティーがアップするのではないのでしょうか。ソフトのラインナップは、年間20タイトルくらいずつ出す予定ですが、サードパーティ独自の企画も続々と持ち込まれており、ソフトのリリース数ももっと増えていく可能性は十分にあります。また、レーザーアクティブならではのソフトを制作する、超一流の映像作家や音楽家、CGアーティストの集まった集団「マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク」(以

下MCN)も期待大。ソフト制作専用のスタジオを都内に作り、大型コンピュータを導入し、制作環境も整ってきています。従来のゲームにない、新しいエンタテインメントの世界も提供していきますので、今後のラインナップを楽しみにしてください。

Q6 メガドライブのMEGA-LDでヒットした作品が出たら、PCエンジンのLD-ROM²にも移植してくれますか? (熊本県/G. S神戸くん) 他1通

パイオニア 当然、検討します。また、超一流クリエイターたちが作り出す「MCN」の作品については、PCエンジンのLD-ROM²、メガドライブのMEGA-LDの両方式での発売を予定しています。

Q7 PCエンジンのLD-ROM²システムは8bitですが、メガドライブの16bitのMEGA-LDシステムと比べて、性能的に劣るということはありませんか? (東京都/神の声ばんくん)

パイオニア 総合的に両者を比較して、性能的には優劣をつけられません。機能差、能力差は、PCエンジン、メガドライブの差になります。

Q8 今後、レーザーアクティブの高級機(バージョンアップ)、または廉価機などを発売する予定があったら教えてください。(群馬県/まこーれくん) 他1通

パイオニア レーザーアクティブは発売してまだ間もないので、これから読者やユーザーの方々、販売店の方々などのご意見を十分に検討してから、ハード、ソフトともに発売していきたいと考えております。



PART2 法廷の部

**陪審員1
静岡県/進藤裕生クン**

有罪。レーザーアクティブはPCエンジンのコア構想を無視している。基本はPCエンジンであって、そこから拡張していくのだから、旧CD-ROM²のようにするべきだった。今後LD-ROM²にいいソフトが出ると思うが、本体、そしてコントロールパックの値段は中、高校生の買う値段ではない。それに、まだゲーム機にLDは必要ではないと思う。確かにCDで容量が不足したソフトもあったが、それはごくまれ。2枚組にすることなどで、まだCDでも十分。某人気ハードもBMとか16Mの容量で十分売れているのだからね。

**陪審員2
埼玉県/神刻復活祈願者クン**

レーザーアクティブには不満が多すぎる。まず、あの価格は家庭用ゲームとは呼べない。誰が本体だけで15万円も出すの!? 次に、対応ソフトについて。どうしてゲームにわざわざ人の画像を使用する必要があるんだ? ビジュアルだけのゲームと変わらないよ。ここで言いたいのは、PCエンジンは「実写、ビジュアル」などの「絵」を作る前に「ゲーム」を極めてみるってこと。僕は買う気はないけど、やっぱり有罪でしょう。

**陪審員3
愛知県/ハッピーエンドクン**

LDを使用した新システムとしては興味があるが、これがPCエンジン(メガドライブ)の互換機というなら、やはり現存のハードを生かしたものにしてほしい。新しいハードを買わなければならないなんて、

これはもう全然PCエンジンとはかけ離れた存在だ。大体、現在のPCエンジンを維持するだけでもかなりのお金がかかっている。もうこれ以上ハードを増やしたいと思っている人は少ないのではないと思う。今後、PCエンジンもバージョンアップを図って、良いゲームを提供してくれるだろう。しかし、それ以上にレーザーアクティブは興味をそそられるものがある。今回、このような形で発売は、それだけに残念でならない。というわけで有罪だ!

**陪審員4
京都府/田口保隆クン**

再審。なぜなら、今現在、誰もレーザーアクティブ(以下LA)によって「損」をしていないから。加えて言えば、「損」をする可能性がもっとも高いのはパイオニア自体だからだ。理由は、パックをフォーマット別に分けてしまったこと。ソフトを交換するのに合わせてパックもいちいち変えるのは、はっきり言って面倒だ。MEGA-LDとPCエンジンLD-ROM²システムの両フォーマットを一種類のハードでまかなえてこそ、買う価値があるというもの。単体では役に立たないパックなぞ、DUO-Rの半額でも欲しくない。逆に、両フォーマットが使えるパックが仮に発売されたなら、本体合わせて20万円近くしても納得する。今後、両フォーマットを統合できるハードにLAがなることを期待する。

**陪審員5
滋賀県/岩下朗人クン**

レーザーアクティブ(以下LA)は、基本的にはLDプレーヤーだとパイオニアは言っている。ところで、

被告人の主張

●パイオニア株式会社

レーザーアクティブは高いというご意見が多いようですが、これはレーザーアクティブを単なるゲーム機として捉えた場合のご意見のようです。1台で映画のLDや音楽CD、さらにはカラオケやゲームまで楽しめるマルチメディアマシンと考えれば、決して高くはないと思います。また、現行ハードとの接続では、画像合成や音声MIXなど、ソフトの表現力を高める機能が実現でき

ず、また、かえってコストアップにつながることもあります。ご意見にもあるとおり、結局はどのようなソフトを出せるかが重要だと思います。レーザーアクティブならではの多くの人々に感動や驚きを味わっていただけるようなソフトを出していきたいと思っていますので、是非、ソフトがある程度そろそろ来春に、再審をお願いしたいと思います。(レーザーアクティブ事業開発部)

私はCD-ROM²をCDプレーヤーだと感じたことはない。基本的にゲームをするためのハードだと考えているからだ。あくまでCDプレーヤーの機能はおまけと考えているが、LAの場合、ゲームの部分をおまけと考えているらしい。この及び腰が高価格につながっているとみた。しかし「問題はソフト。ハードの性能(価格)だけで判断するのは、マチガイ」との格言どおり、LAの将来はソフトにかかっている。評決は再審。

**陪審員6
大阪府/司隆クン**

無罪。これはちょうどCD-ROM²が出たときとまったく同じで、ソフトはまだ乏しくても、これからの可能性を十分に持っているメディアだ

からです。LDを使用することで、現行のハードでは不可能だった映像が出せるようになる。また、映画やアニメなどをゲーム化する場合、映像がそのまま使えたり、最初から複数のメディアで出すことを前提として制作するなど、いろいろ新しいことができる。でも、正直言って今回発売されたハードは「製品化が実現したので、とりあえず出した」という感じが強いですね。レーザーディスクプレーヤーなので高価なのは仕方ないとしても、PCエンジンユーザーでもそっくり買い換えなくては行けないのですから。レーザーアクティブを普及させるには、もっと買いやすいハード、せめてPCエンジンを持っている人も買い足すだけでいいものを出す必要があるでしょう。

総評



みんなの疑問はクリアになったかな? 今回の法廷の参加者は質問の部35人、法廷の部48人(有罪31、無罪4、再審11、無記入2)。評決は出しません。まどかは、このコーナー連載以来言われている「ハードの性能(価格)で判断しない。要はソフト」が、正に結論ではないかと思います。パイオニアさんのコメントにもあるように、ソフトで判断すべく、レーザーアクティブを見守っていきたくですね。

わがまま陪審員大募集

英米では市民の良識を裁判に反映させるため陪審制度を施行。争点に対して公平に判断できる12人が選ばれます。でも、ここでは言いたい放題の、わがままな陪審員を募集しちゃいます。被告人に対して有罪、無罪、再審(どちらとも言えない場合)の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってね。(まどか)

12月号

被告人	NECホームエレクトロニクス
罪状	「PCエンジン・アーケードカード」(仮称)発売の功罪

「PCエンジン・アーケードカード」(仮称)の発売と同時に、編集部には「あのソフトが家でプレイできるなんて!」という喜びの声が届いた。一方、「また事実上のバージョンアップじゃないか」あるいは、とくに旧CD-ROM²ユーザーからアダプタ購入などの負担に対する不満の声も。そこで、アーケードカード発売の功罪について討論する。(9月30日必着)

1月号

被告人	ハッカー・インターナショナル
罪状	無認可ソフト発売の功罪

NECホームエレクトロニクスの無認可のPCエンジンソフトが市場に出回っている。これに対し、「PCエンジンのイメージダウンにつながる」との声が届いている。しかし、一方では「ソフトの裾野を広げるという意味で、歓迎したい」という肯定的な意見も。そこで、ユーザーはどう考えているのか、無認可ソフトの功罪を討論する。(10月30日必着)



●近所に住むおしゃまな女の子のK子ちゃん(4歳)に、公園の前で会った。K子ちゃんは私を見るなり大声で「あのねー、K子のママは2号なんだよ!」と言った。あまりに重大な発言(!?)。周りの視線を感じ、私は唖直した。そこへK子ちゃんのママが登場。しかし、彼女はケラケラ笑ってこう言った。「も、ウチのコ、何でも一部しか言わないんだから。幼稚園の遠足でね、子供は1号車、お母さんは2号車に乗ったの。そのコト言ってるのよね」。そうだったのか…。母は強し…。(大阪府/今、子様に夢中♡サン)

おたよりナンでもうるかむ♡

文化屋雑貨店

PCエンジンはスゴい!

改めてPCエンジンはスゴい/と感じる。「エメラルドドラゴン」「ぼっふるメイル」「ブランディッシュ」とパソコンの人気タイトルの次は、「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「マーシャルチャンピオン」と、業務用のビッグタイトルの発表。オリジナルでは「天外魔境風雲カビ伝」が発売されたし、ますます活気が増すばかり。

そこで、今後もどんどん移植してほしいので、今から挙げるタイトルを、5月号の緊急レポートのように聞いてほしい。「XEXEX」「グラ

ディウスIII」「ガイアポリス」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説III」「ブランディッシュ2」。また、以前取り上げた「プリンセスメーカー」なども、もう一度聞いてほしい。

最後にひとつだけつらいことがある。現在、12月発売予定で欲しいのはソフト6本とアーケードカード/金がつらいんだー。PCエンジン全体のことを考えると、月ごとに分けたほうが良いと思うんだけど…?

(新潟県/スト餓狼ワヒー2クン)

買いたいソフトがいっぱいあるというのは、ある意味ではウレシイ悲鳴? あと、移植してほしいソフトに関しては、

みんなでどんでん意見を言いたしもう。地道な努力(意見)が大きき力になった事実は、PCエンジンファンの読者なら体験済みでしょ♡

ひどすぎる…

「イスIV」について言わせて。ハドソンはひどすぎる。システムのことではいろいろ良くする分にはかまわれないが、キャラクタのイラストを変えるなんてムチャクチャだ/差別化を計るなら、他のゲーム機でやってほしい。まったく同じにとは言わないから、できるだけ最初のイラストに近いものにしてほしい。いろいろグチを言ってすみません。でも、DUOしか持っていない私は、ハドソンのものを買うしか道はないのだろうか? (埼玉県/SU²-MUクン)

不満もあるだろうけど、プレイしてみないコトには…。

「PCエンジンならでは」のものを作りたいという姿勢をビッグタイトルでも貫くとは、制作側にも相当な熱意があると思うんだけど。

裏ソフトに異議アリ?

どうにかならないの? 某ゲーム雑誌を読んでいて知ったが、PCエンジンでNECホームエレクトロニクスの無認可ソフトが出ているとか。しかも、専用のシステムカードでゲームをするらしい。その記事によると、無認可ソフトの情報は小売店には流さず、かなり極秘裏に搬入が行われているらしい。需要があれば供給があるのはわかるが、なんらかの規制を設けなければならないと思う。無認可ソフトを発売しているメーカーの意見を聞きたい。このことについて、法廷俱樂部で話し合ってみよう。(三重県/欲望の終着駅クン)

まだかも某ゲーム雑誌(笑)を読んでビックリした。さっそく法廷俱樂部のテーマにします。詳しくはP49を見てね。

多くの人の夢

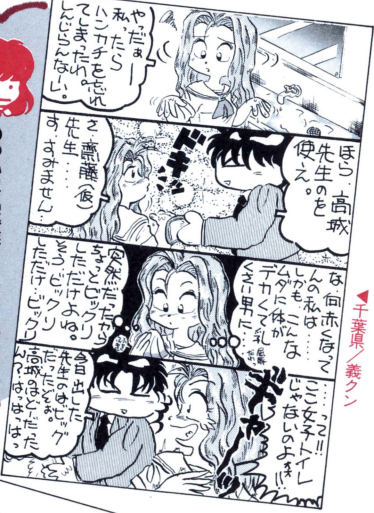
8月号のデルタアタックさんの「将来声優になりたい」というのを

▼福井県/平野恭代サン



○「アーケードカードは少々高いけど、NEO・GEO買うよりは安いよなあ…」とフテクサしているのは、副編集長1さん。早まってNEO・GEO買ったんだよ、この人は(笑)

○ついに「卒業」、シリーズ5人分送ってきた(掲載されたのは2人目だけ)。編集部でも5人分送ろうのを楽しみにしている人がいた。でも、雑誌に載せられないようなネタは自粛するべし(笑)



▲千葉県/義典クン

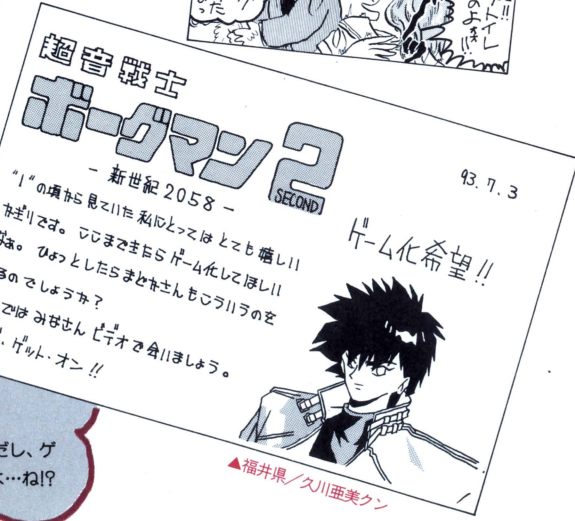


▲岐阜県/高橋しほちゃん

○渋い/こつというイラストを描く人もこれを機会に(感)ませがまし! これにますます投稿に励むよーに



○ちなみに3コマ目は「亜美」が正解ね。「1Q300の天才少女。5人の中でいちばんカワイイ」とは、編集部員O君。声優は先月号でインタビューが載っている、久川綾さん♡



▲福井県/久川亜美クン

読んで、これを書いています。実は私も高校生のころ、声優を夢見たことがありました。しかし、現実の厳しさと母の病気のため、一般職へ就職し、声優の夢も捨てました。デルタアタックさん、声優への道は険しく厳しいと思いますが、がんばってください。私のように夢を諦めた人の分までがんばってください。あなたのように、夢に向かって走る人たちこそ、現実に生き、夢を捨てた人の「夢」なのです。PCエンジンファン編集部の方、この手紙をデルタアタックさんに渡していただけますか？ (新潟県/中村勝幸くん)

8月号のデルタアタックの「周囲には反対されているけど、絶対に声優になる！」というおたよりに、たくさんの励ましの声が届きました。中村くんの「夢を諦めた人にとっては、そ

の夢に向かって走る人が夢なんだ」という言葉にまどかは感動し、掲載することにしました。競争の激しい世界の中で生きていくのは、自分の夢を実現させるのと同時に、多くの人の「夢」も実現させるというコトなのね。デルタアタックくん、「みんなの夢」の分もがんばってね♡

F1ネタが…?

僕の応援するF1ドライバーは、期待されながら活躍できずに消えていくことが多い。A・ナニエーニ、S・モデナ…。そんな僕は、今年はR・バルチェロを応援しています。これから2~3年後、どうなっているか楽しみにしてください。どうでもいいけど、まどかさん、最近F1ネタが少ないですね。やっぱりマンセルが消えたからですか？

(兵庫県/悪代官ほく兵衛くん)

うーん、確かにマンセル不在のF1には愛が醒めているかも(!?)。まどかには、F1=マンセルだったから。今でもF1のTV放送は見るけど、ヒアオに撮った'92年のマンセルを応援するほうが好きなんだ(変なヤツ!?)。

期待作がたくさん

前々から考えていたんですが、みなさんデータバンクの“前人気日BEST10”を見てください。'92年8月号から1年ほど、BEST10のトップのソフトのポイントが300を切っているんですよ。みなさんは、この事実をどう解釈します？「トップでさえ300ポイントも取れねーのokay。PCエンジンも、もう終わりだな」と考えますか？僕はこれ、け

っこういい状態なんじゃないかなーと思うんです。なぜかと言うと、これは逆に言えば、2位以下にも多くのポイントが集まっているということでしょう？つまり、ユーザーが発売を楽しみにできるソフトがたくさん発売予定に入っているというわけじゃないですか。こんなふうに見ると、PCエンジンの将来も、わりと明るいように思えますよね？お願いだから、みんなもそう思ってよ…。

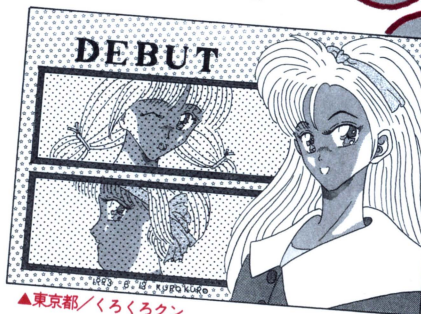
(神奈川県/露万紫晶くん)

もし、作品のレベルが全体的に向上しているのだとすれば、いい傾向だよな。優秀作品がたった1本だけというよりは、佳作がたくさんあったほういいもんね(全部が優秀作品ならもつとイイけど、というのは欲張り!?)。

▼埼玉県/夏目桐サシ



PCエンジン版は、パソコン版のシナリオ原案&原画担当に、「天外II〜」のスタッフも交えての力の入れよう。パソコン版では不親切だった点も改善するらしい



▲東京都/くろくろくん

8月号では、スーパーファミコンで「ストIIターボ」発売を知った月見山くんがPCエンジンを買うのをやめた、というもの。続編を募集したけど、結局、本人の作品がいちばん良かった。さて、この月見山くんシリーズ(勝手に決めてる)、続きは!?

竹井さんの絵が人気のアイドル育成シミュレーション。PCエンジン版は声優のキャストも若干変わる、イベント数も倍増させることか



▲兵庫県/澤野巧くん

おたより待ってます♡



リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡ ハガキに何でも、日記感覚で書いて送ってね♡

さて。夏休み、まどかには友だちの実家(群馬県・桐生)に遊びに行ったんだよ。本当は1~2泊の予定が、友だちの家族とすっかり仲良し状態で、1週間も滞在しちゃった。念願の動物園に

も行けたし、甲子園出場の桐生第一高校を、すっかり地元の人になって応援したり…。東京育ちのまどかには、帰省気分を味わえた、本当に楽しい休暇でした。みんなの夏休みはどうかかな？これからも、ハガキ1枚1枚に誠心誠意、応えていこうと思っています。これからもずっと、よろしくネ♡(まどか)

極私的ゲーム評

12月号のテーマ ラングリッサー 光輝の末裔 (9月30日必着)

1月号のテーマ 機動警察パトレイバー グリフォン篇 (10月30日必着)

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



●「SNATCHER」をプレイ中、ガウディの人物検索で「チンシュウホウ」のことを調べようとして「チンシンサン」と入れてしまい、「該当する人物はいません」と言われた僕の姉。(北海道/ブルー・テリクン) ●8月号のPC文化屋雑貨店を見て思った。プロの漫画家のイラストが載っているということは、結果的にはその前から載っている僕は、プロの漫画家を超えた気がする。(福島県/桜桃太郎くん) ●妹は僕のいる学校に入りたいそうだ。男子校なのに…。(神奈川県/尖戸彦彦くん)

ALL THE NEWS ON COSMIC PROJECT

コズミック・タイムズ

TROUBLED!?
 お困りの場合は
 あっしまで連絡を!
 Call!!
 OPEN EVERYDAY ▶ NYAN

Cosmic Times

MONTHLY NEWSPAPER for COSMIC FAN

MON ● AUGUST ● 30 ● 1993

vol.3

ファンクラブ〈CSC〉が 会員の追加募集を開始!

前回、入会の機会を逃したファンのために、『コズミック・ファンタジー』と原作者・越智一裕先生の公式ファンクラブ「コズミックセキュリティクラブ」(通称CSC/93年4月より1年間の期間限定運営中)が会員の追加募集を決定/

でも使える豪華なCSC会員証(ビニールケース入)と、キーホルダーが付いた特製ニャン人形もれなく進呈。この特典は申し込み受け付け後2週間以内に郵送します。

さらに、『コズミック・ファンタジー』関連のゲームやビデオなどの最新ニュースを満載した会報誌『COSMIC MANIAC』を隔月で

送付(10月末頃リリース予定の第4号から郵送を開始)するほか、④の超ホットなスクープ記事を掲載した号外誌『COSMIC EXPRESS』を情報入手しだい随時直送します。もちろん、この号外誌では来春に発売が予定されているゲーム『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説』と、製作が急ピッチで進められている初のオリジナルビデオアニメ(OVA)の超最新ニュースをいち早くお伝えしていきます。

CSCへの入会金は800円、会費は1200円です(合計2000円)。応募要領は下記「入会申し込み方法」を参照してください。今回入会された会員には、入会特典のほか特別特典として会報誌の第1号(創刊号)が第2号のいずれか1冊を無料贈呈します。

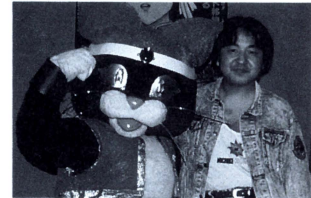
なお、この募集に関する質問および問い合わせは、コズミックセキュリティクラブ事務局(専用ダイヤル ☎03-3578-1667)で土曜日曜と祝祭日をのぞく平日の午前11時から午後6時まで受け付けています。

ON TIME NEWS from CSC

『コズミック4』製作快調!

『コズミック・ファンタジー』シリーズの最新作「コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説」の制作もいよいよ本格化。今回はシリーズ完結編ということもあって、総監督を務める越智一裕先生のパワーの入れ方も尋常ではない/ シリーズ前3作に登場した主要キャラクタの豪華共演、戦略性を高めた新バトルシステムの搭載で製作意欲に燃える日本テレネット開発チームの熱気からは、早くもシリーズ最高傑作となりそうなる予感が…。もちろん開発状況の一部始終は、真先にCSCの会報誌でお伝えしていきます。

そして待望のOVA。これは日本テレネットと徳間書店、徳間書店インターメディアの3社が手を結び、



①キーマンの越智先生もやる気満々!

『コズミック・ファンタジー』関連のメディア商品を共同開発していくメディアミックス事業「コズミック・プロジェクト」の目玉企画。すでに越智先生の手によるシナリオと絵コンテはアップし、制作は順調に進んでいます。会報誌第4号ではアニメ専門誌よりも早く、越智先生へのインタビューを交えながらその素顔を掲載する予定です。

①キーホルダー付
特製ニャン人形

実物は
なんと身長
7cmでし!



これが
入会特典だ!

②会員証(ケース入)



③会報誌(隔月発行)



④号外誌(第1号は今秋発行予定)

©K. OCHI/TTT/CSC/1993

CSC 応募用紙

CSC□□□□

よりがな
氏名 _____ 年齢 (歳) _____ 性別 (男・女)

よりがな
住所 (〒) _____

電話番号 () _____

学年または職業 _____

(右上のグレー枠の中は記入しないでください)

WANTED
入会申し込み方法

ファンクラブに入会したい方は、左の応募用紙に現金2000円(1000円札2枚で、釣りのないよう)にしてください。

を添えて、必ず現金書留封筒で下記送りに郵送してください。その際、現金書留の控えは会員証が到着するまで大切に保管しておいてください。

■送り先: 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ■締め切り: 9月30日
 TIM内「CSC事務局/追加会員受付係」 (消印有効)

コズミックセキュリティクラブ

アンテナ

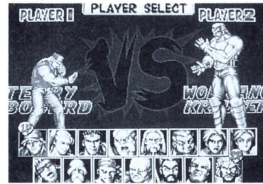
News あの『餓狼伝説』シリーズに最新作が登場! PCエンジンでもプレイできるか!?

ビッグニュースだ!

ゲームセンターや家庭用ゲーム機で最も人気のあるゲームジャンル、対戦アクション。みんな良くプレイするよね? 『ストII』に『ワールドヒーローズ2』、そして今、熱いのは『サムライスピリッツ』かな? そんな対戦ゲームがだ〜い好きなみんなに、スゴいニュースだ! 7月にはアニメの第2弾もTV放映され、人気絶好調の格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの続編が発売されるのだ。その名も『餓狼伝説スペシャル』!! シリーズ第3弾である今回は、なんと、かつての作品に登場したキャラクターが登場し、総勢15名

で熱いバトルを繰り広げるのだ。さて、注目の15名のメンバーだが、まず『餓狼伝説2』で使用できたテリーや舞たちメインキャラ8人に加え、ボスキャラ的存在であったピリー、ホーク、ローレンス、そしてクラウザーの4人が使えるようになった。さらにシリーズ第1弾からはダック・キング、タン・フー・ルー、また、テリーたちに倒されたはずのギース・ハワードが地獄の底から蘇り、戦列に加わっている。さまざまな格闘技のエキスパートが、それぞれ得意とする必殺技、さらにピンチに立ったときの一発逆転、超必殺技を手を闘いを繰り広げる。正にスペシャルバージョンの『餓狼伝説』なのだ。

- ギース対クラウザーの幻の対決が『〜スペシャル』で再現されるのだ
- 新日15人の格闘家という狼たちの、熱い闘いがいままるのだ!!



PCエンジンへの移植は?

PCエンジン版『餓狼伝説2』はアーケードカードで移植されるが、『餓狼伝説スペシャル』の移植の可能性はないのだろうか? 僕たちとしては、やっぱりそれがいちばん気になるところ。しかも、先日はハドソンとSNKが、“移植にあたり、全面的な協力体制で望む”なんて記者会見をした。期待したいんだけど…。

で、さっそくハドソンに『餓狼伝説スペシャル』の移植の可能性について聞いてみた。すると、“ユーザーから移植を希望する声もありますが、今のところは何も言えません”とのご返答。う〜む、ハッキリと否定しないところがアヤシイ!! もしかして、可能性が大きいかも!? こりゃ、来年あたり『餓狼伝説』の15人を操って、熱い闘いがPCエンジンで再現されるかもしれないゾ!

Ever! 世界で最大規模の恐竜テーマパーク「大恐竜探検館」ユネスコ村に誕生!

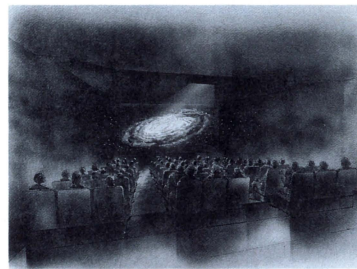
再現された太古の世界

映画や出版、そしてイベントなど、さまざまな分野で今や空前の恐竜ブーム。その火付け役とも言える映画『ジュラシック・パーク』が公開され、恐竜ブームはまさにピークを迎えたという感じだ。そんな中、埼玉県所沢市に世界最大規模のテーマパーク「大恐竜探検館」がオープンする。コンピュータ制御された250体のロボット恐竜や化石などにより、太古の姿をリアルに再現。ライブ感覚

で恐竜世界を体験することができる。

恐竜時代にタイムトリップ

「大恐竜探検館」のメインとなる施設が「ライドステーション」。これは、ライド(ボート)に乗り込み、時代ごとに分かれた7つのゾーンを探検する、いわゆるディズニーランドの「カリブの海賊」みたいなものだ。ここでは、恐竜の誕生から絶滅まで、壮大なストーリーを体験することができる。音響や照明、霧や風などを使った演出。最新のテクノロジーを使った250体ものロボット恐竜たちの迫力も満点。巨大恐竜の腹が鼓動で脈打つさまや、居眠りしている恐竜の微妙な表情などを、コンピュータ制御でリアルに再現。約13分間の探検旅行を終えたあとは、キミは不



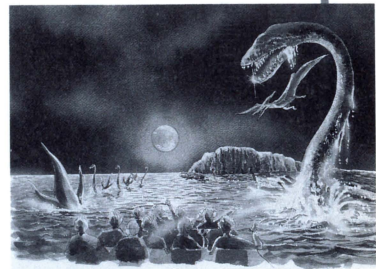
○「プレビューシアター」が、恐竜探検のプロローグを演出。宇宙の誕生のナゾが明かされる

思議なトリップ感覚を味わうことに。

いろいろ楽しめる恐竜王国

「ライドステーション」以外にも楽しめる要素はいっぱい。“ピックバンによる宇宙の誕生”から“地球に生命が宿る”までのストーリーを映画にした「プレビューシアター」や、エドモンドサウルスの全身骨格などの化石を展示している「化石展示」コーナーなどなど。ブームに乗じて恐竜モノは数あれど、正に“世界最大

○コンピュータ制御されたロボット恐竜たちが、太古の恐竜時代を再現する



規模”の看板に偽りなし! 何回来てでも楽しめちゃうようなことなのだ。オープンは今年12月の予定。

■場所: 埼玉県所沢市(西武狭山線西武球場前駅から徒歩5分) ■入園料: 中学生以上500円 子供250円

■大恐竜探検館入館料: 中学生以上1200円 子供600円 ■営業時間: 10:00~18:00(金・土曜日およびトップシーズンは21:00まで営業予定) ■問い合わせ: ユネスコ村大恐竜探検館 ☎0429-22-1370



○ライドに乗り込み、恐竜世界を探検。250体の恐竜がキミを襲う!!

News

『きまぐれオレンジ☆ロード』 Singing Heart II Sweet Memories 豪華特典付きのCD BOX発売!!

週刊少年ジャンプで連載され、テレビでアニメ放映もされた『きまぐれオレンジ☆ロード』。7年たった今でも人気はさめやらず、ファンの絶大な支持を得ている。なんと、その

『きまぐれ〜』が、楽曲を完全網羅したCD7枚組みで発売される!

このBOXは完全限定生産。しかも、気になる中身は、本誌表紙イラストでおなじみ高田明美先生づくしの特典付き。ジャケットはもちろん、'94年版カレンダーのイラストも描き下ろし。レーベルや24ページの解説書にもイラストが満載。ちょっと“大人”になったまどかに会えるソ!



◎イラストがはえるLDサイズ。未収録BGMも網羅

◎'94年版カレンダーの原画。6枚つづり、30×30cm

■発売日：9月17日 ■価格：税込1万6000円 ■発売元：東芝EMI株式会社 ■問い合わせ：株式会社ユーメックス ☎03-3505-1471

News

リアルなフィギュアが100体以上!! 『伝説の騎士団 バトルマスター』

重厚な雰囲気戦略の戦略ボードゲームがアメリカからやって来た。その名も『伝説の騎士団 バトルマスター』。プレイ人数は2人以上。正義のインペリアル軍と悪のカオス軍に分かれ、相手を全滅させるまで戦い抜くのだ。

マップ上で戦うのは、両軍合わせて100体以上のリアルなプラスチック製のフィギュア。騎士や弓兵など、多彩な部隊を編成し、広大なマップでバトルを繰り広げる。1.48m×1.38mの広大なヘクスマップには、地形が印刷されており、地形効果を利用したさまざまな戦術を展開させることも可能。また、付属のエンブレムシールをフィギュアの盾や旗に張



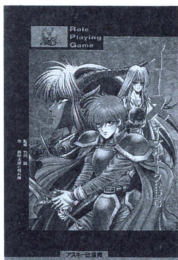
◎付属シナリオは5本。悪になりきるか善になりきるか、それが問題だ(CM調)

りつければ、ボード上はド派手な合戦絵巻!? チト肌寒い今年の夏。室内で友だち同士、ボードゲームをジックリ楽しむのもイーンじゃない? ■価格：税別9800円 ■問い合わせ：株式会社野村トイ ☎03-3851-7211

Goods

『イース』の世界にバーチャルトリップ!? 『イース』テーブルトークRPGシリーズ

PCエンジンでもおなじみ『イース』がテーブルトークRPGに/キミ自身が英雄・アドルとなり、夢と冒険を求めて未知なる世界を旅することができるんだ。ルールは簡単で、テーブルトークRPG初心者でもすぐに遊べる。キャラクタの選べる職業も剣士や盗賊、戦士など多数。ヒロインという職業(?)も用意されている。『イース』にはコンピュータ版「I」のシナリオとキャラ作りなどの基本ルールが、『イースII』には冒険を重ねて強くなったキャラ用のルールや魔法、コンピュータ版



◎税込18000円。『II』は2000円。アスキー出版局より発売中

「II」のシナリオが掲載。また、9月1日には同シリーズで『真・女神転生』(税込2000円)も発売予定だ。■問い合わせ：株式会社アスキー出版営業部 ☎03-3486-1977

Report

『誕生-Debut-』でデビューした3人娘 サブリナがイベントに登場したぞ!

パソコン版『誕生-Debut-』のイメージガールとしてデビューした「サブリナ」。彼女たちがイベントに登場するというので、見てきたゾ。

去る7月31日、8月1日、場所は東京・中野。第17回サンプラザ祭りに出演した。サブリナの登場は夕方なのに、朝早くからファンが詰めか

け、地元の人もビックリ。早くも“追っかけ”がいるようだ。で、サブリナの登場、自己紹介の年齢当てクイズで早くも盛り上がる。その後、デビュー曲とカップリング曲を披露。9月21日には1stアルバム『誕生-Debut- ~FOREVER DREAMS~』も発売。今後の活躍が楽しみだ。



岡美奈子

桜井智

岩瀬由加子

◎今秋は学園祭にも多数出演。近くに来たら見に来てネ!

News

TURBO GRAFXにアダルトソフトが!? ちょっとHな海賊版ソフト発見

アメリカでは、マッキントッシュのアダルト向けソフトが人気。同じくCD-ROMという媒体を持つ海外版のPCエンジンであるTURBO GRAFXに、その海賊版として、そ

れらソフトが発見された。移植されたのは、Pacific CD社の『BIKINI GIRLS』『ISLAND GIRLS』『Local Girls』の3タイトル。内容は、南国ギャルたちの水着姿やハダカが実写撮り込みで収められた、いわば電子写真集という感じ。ゲーム性はないが、PCエンジンCD-ROMでも見られるので、興味があれば海外ソフトを輸入販売しているショップを探してみても? ちなみに、6000~7000円で手に入るようだ。



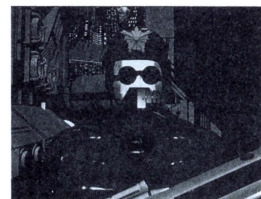
◎セクシーなお姉サマたちのビジュアルが押める

News

プレイヤー自ら映画空間に参加できる!! 『アレックス・ワールド』

マルチメディア時代幕開けの今、映像文化において注目されているのが『インタラクティブ』(対話型)。11月末パンドラ ビジュアルより発売予定のマッキントッシュ用CD-ROMソフト『アレックス・ワールド』(2枚組1万8800円税別)は、まさに“観客参加型映画”ソフト。プレイヤーは仮想空間で映画の主人公さながらに行動。自分だけの物語を作るのだ。

舞台設定は、主人公(プレイヤー)がタイムスリップで放り込まれた未



来の東京。そこでいきなり警察に逮捕され、死刑宣告。彼は、謎の高性能ロボットとともに脱出を計るが…。

■問い合わせ：アズ・エンタテインメント ☎03-3412-9377

◎リアルな3Dグラフィックは、まるで実写映像

Good's 闘いはゲームだけにとどまらない 格闘ロボットが大人気!!

闘いは人間の本能。けれど「痛い思いをするのはイヤ。疑似体験できるとイイなあ」——昨今の「ストII」など格闘ゲームが人気なのも、実はそんな本心(?)が背景にあるのかも。そんなワケで、おもちゃの世界で

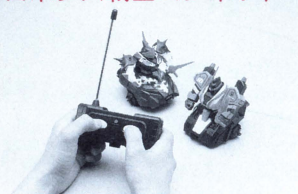
ナックルファイター



●強烈なパンチが弱点にヒット。のけぞる対戦相手。格闘ロボット人気の火つけ役だ。税別7000円で発売中(問い合わせ:株式会社バンダイ ☎03-3847-5116)

●武器が異なる4種類があり、税別各3980円で発売中。「闘技場アタックリング」は別売りで税別2980円、本体2体とセットで税別9980円(問い合わせ:株式会社トミー ☎03-3693-8622)

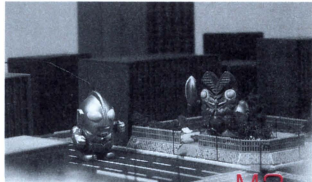
ロボレス戦士コンボット



●ロボットの上半身をラジコン走行シャーシに接続し、R/C操作で対戦。スピード感あふれるバトルが魅力。株式会社タカラより11月に税別4980円で発売予定

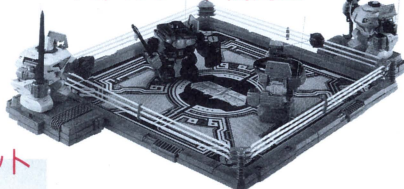
も格闘ロボットが大人気。リモコンの操作テクニックを駆使した闘いとともに、自分好みの改造などの楽しみ方ができるロボットが、各社から続々発売。その中から編集部が選んだいくつかを、ここで紹介しよう。

●同じくバンダイから、高度な格闘はできないが、可愛いらしさが魅力のM3。キャラクタの外装パーツはガンダムやゴジラなど8種類。外装パーツ2種類と動力部1体のセット税別2800円で発売中



M3

バトルソード闘剣士



●弱点にヒットするとロボットの首が飛び自動停止。2体セットで税別3980円で発売中(問い合わせ:株式会社タカラ☎03-5680-2041)



DWGスタリューボンバー

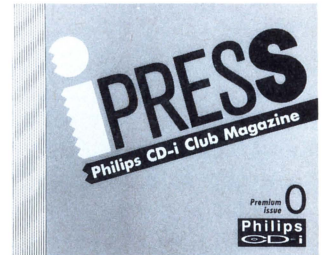
Cinema ジャン=クロード・ヴァン・ダムが新境地を開拓/ 『ボディ・ターゲット』

ジャン=クロード・ヴァン・ダム主演「ハートフル」なアクション映画『ボディ・ターゲット』が日本上陸/護送中に脱走した囚人サム(ヴァン・ダム)は、大自然の中で健気に生きる1人の美しい未亡人(ロザンナ・アーケット)や E. T. の存在を信じて疑わないその息子ムーキーらに会う。が、母子の平和な暮らしに悪徳開発会社の魔の手がのび、立ち退きを拒否する彼女に嫌がらせが続く。日々エスカレートする脅迫に

サムの怒りは爆発。愛しい人たちは自分が守る——サムは戦いを挑む…。西部劇の名作『シェーン』といったシンプルなストーリーだが、これはヴァン・ダム自ら掘り出した幻の企画。肉体派だけでなく彼の熱演に、惜しまぬ拍手を送りたい。監督ロバート・ハーモンはショッカー映画の佳作『ヒッチャー』に続く2作目ながら、CFカメラマン出身らしい「見せる」映像が光る。また、開発会社のボディガードとして数々の脅迫をす

News CDを媒体にしたAVメディア CD-ソフト通信販売開始!!

インタラクティブ(対話型)重視のAVメディア「CD-i」を知ってる? ゲームソフトを買いにいくと、店によってはコーナーがあるでしょ。そのCD-ソフトの通信販売がCD-iプレイヤーのユーザー登録者及び「フィリップスCD-iクラブ」会員を対象にスタート/対象ソフトは株式会社JIM制作の29タイトル(7月8日現在)。美術館の展示品や百科辞典などのデータベース的なものから、ゴルフなどのゲームソフトがそろっている。現在、会員を募集中。店頭においてあるCD-iクラブマガジン「i PRESS」同封のハガキで申し



●クラブの入会方法や、CD-iに関する最新情報などが詰まっている会報

込めば、ハードを持ってなくてもOK。CD-iを知るいい機会だぞ。■問い合わせ先:フィリップスCD-iクラブ事務局 ☎03-5200-3259

News ホリ電機「ファイティングスティックマルチ」 3機種に対応するスティック登場!!

アーケードゲームと同じ操作感を味わえるジョイスティック。『ストIIダッシュ』のようなアーケード版からの移植ゲームは、「ジョイスティックじゃなきゃヤダ!!」って人も多いんじゃない? でも、各ハードごとに買いそろえると置く場所も困るし、お金もかかる…。そんな悩める人に朗報。ホリ電機からPCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンの3機種に対応するジョイスティック「ファイティングスティックマルチ」が発売される。これなら、専用ケーブルを差し替えるだけでOK(しかも、接続ケーブルは付属されてい



●接続ケーブルは3機種分そろっている。これで置く場所にも困らないよね(のだ)。2段階のスロー機能+秒間20発の連射機能も搭載。発売は9月下旬の予定。価格はまだ未定だ。■問い合わせ:株式会社ホリ電機 ☎045-933-9611

●改造バイクでかつ飛ばす。モチロン、肉体派ヴァンも健在だ



●ムーキーは亡き父親の面影をサムに重ねるが…ローン』のケビン役で一躍スターになった、あのマコーレ・カルキンの実弟、キーラン・カルキンなのだ。彼の愛らしさには、もう降参! 9月4日公開(上映時間/1時間34分)

people ジョー・ヒガンは空手家だった!? 格闘家・佐竹雅昭

ついに、PCエンジンに登場する『餓狼伝説2』。今月のゲストは、アニメ版にジョー・ヒガン役で出演した格闘家・佐竹雅昭氏だ//

——『餓狼伝説』のアニメの声優に挑戦しましたね。苦労したことは? 関西弁が出て(笑)。難しかったわあ

——ゲームのほうはやりますか? 「NEO・GEO持ってる。持ちキャラはジョー。『餓狼〜2』は楽しいなあ。前のと違って必殺技が出しやすい。アンディ使って斬影拳連打でハメたり。あと、最近は『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』かな

——なかなか強そうですね。でも『ワールド〜2』はコンピュータが強すぎ。勝てないっすよ(笑)

——PCエンジンはお持ちですか?

「読者コーナーの原稿書いたでしょ。『R-TYPE』なんか、好きだったな——けっこうやってますね。

「パソコンも遊ぶよ。美少女モノを——え、美少女ですかあ!?

「ゲーム考えてるんすよ。美少女のアクションモノ。女子高生とか、ボディコンのお姉ちゃんが使用キャラで。必殺技もあるの。ブルマ・パンチとか、ジュリアナ扇子で殴ったり」

——アハハハ。 「どこか、この企画使ってくれませんかね。イケてると思うけどな(笑)——やっぱり格闘モノが好き?

「RPGも大好き。『ドラクエ』『ウィザードリィ』なんかハマった。でも時間かかるでしょ、RPGって。練習とかで時間がないと、ちょこっと遊べる格闘モノとかが、多くなるね——空手を始めたきっかけは?

「強い人=ヒーローへの憧れ。昔からウルトラマンやゴジラが大好きで——そういえば、試合の入場テーマがゴジラの怪獣大進撃マーチですね。

「ゴジラにはうるさいよ、全部観てるし(笑)。フィギュアも自分で作る。この前もラジコンのゴジラを手に入れてね。遊んでいますよ——フィギュアとは、相当ですね。

「そういうモン買って、借金や(笑)——映画で好きなのは?

「一番好きなのは『南海の大決闘』。ただ単にザリガニを大きくしたような形がたまらん(笑)。キングコングも好き。あと、忘れちゃならないのが『スター・ウォーズ』のダース・ベイダー。今売ってる、大きなダース・ベイダー人形、あれ、欲しいわあ——小さいころの夢が今に至って? 「本当にウルトラマンになりたかったもん(笑)。でも、大きくなるにつれ、あんなふうにはなれんとわかってくるじゃない。ウソの世界だって——佐竹少年は大いに失望した(笑)。

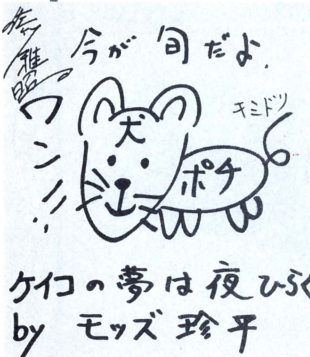
「そんなとき、たまたま本屋で見た空手の本の表紙が、素手で虎と闘ってた。コレヤ、思って。空手を習えば現実にヒーローになれる、と——最後に読者へのメッセージを。

「これからも、もっともっと強くなっていきたい。応援をヨロシク//」 ヒーローに憧れ、本当にヒーローになった佐竹雅昭。肉体はもちろん、その意思の強さ、そして少年の好奇心を持ち続けている。それが彼の魅力なのだ。また「格闘技ファン以外の佐竹ファンのためにも、素顔のワタクシを知ってもらいたくて(笑)」ファンクラブも結成。より強いヒーローを目指し、活躍を期待したい。



佐竹雅昭プロフィール

'65年8月17日生まれ。大阪府出身。身長185cm、体重95kg。国際空手道連盟 正道会館師範代。趣味はゲーム、怪獣人形の収集、園芸、ビデオ鑑賞、読書など多数。おもな戦績は、カラテジャパンオープンーナメント2連覇など。世界最強を目指し日々練習の毎日を送っている

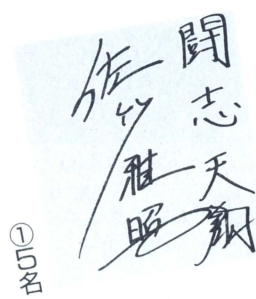


◎目録・詩人(1)の本人直筆イラスト(とボエム。こんな一面にも好感をもつファンが

佐竹雅昭ファンクラブ:ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号、性別、職業、自己PR、ファンクラブへの希望を記入のうえ、〒161 東京都新宿区高田馬場1-28-18 新空手道連盟 正道会館東京本部まで。案内を送ります。

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに希望するプレゼント番号と、住所、氏名、年齢、職業(学年)を明記のうえ、下記まで送ってください。締め切りは9月30日必着。プレゼントの発送をもって、発表とさせていただきます。



④野村トイからは、P54でも紹介した、本格派テーブル・ウォー・シミュレーションゲーム、アメリカから上陸した『バトルマスター』を5名に!



◎5名

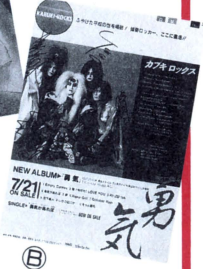


③ジャフ・コンからは、イベントで出展した春麗人形を5名の方に。提供はアルテミス



②ユーメックスからは、『きまぐれ〜』とカブキロックスの3rdアルバム『勇氣』発売を記念してポスターを

◎各10名



①正道会館からは、佐竹雅昭のサイン色紙を5名の方にプレゼント。「闘士天翔」とは、佐竹雅昭の『座右の銘』として、ファンなどにはおなじみの言葉だ



④バンダイ ビジュアルからは、8月21日『エイトマン アフター』のビデオ発売を記念して、オリジナルテレホンカードを5名の方にプレゼント

あて先

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

CD

コナミ アミューズメントサウンズ'93...夏 コナミ矩形波倶楽部



発売中 キング 3200円(税込)

コナミの最新アーケードゲーム3タイトルが、コナミ矩形波倶楽部の2枚組アルバムとして登場。Disk1には「ガイアポリス」のオリジナル全曲と、アレンジバージョン2曲を収録。Disk2には、「リーサルエンフォーサーズ」と「ミスティックウォーリアーズ」のオリジナル全曲と、アレンジバージョン3曲を収録。全曲合計して全87曲、ボリューム満点の内容。

もうりよせん き 颯颯戦記MADARA2



9/3発売
キング
3000円(税込)

スーパーファミコンで発売された『颯颯戦記MADARA2』のアレンジバージョン9曲と、テレビCMソングの計10曲を収録。CMソングを歌っているのは、最近人気急上昇中の声優、國府田マリ子さんだぞ。

スターフォックス



9/22発売
ティテック
2500円(税込)

高速ポリゴン処理が話題になったスーパーファミコンソフト『スターフォックス』の全曲と、アレンジバージョン3曲を収録。また、ゲーム開発者が攻略するレベル3のリプレイを、音で楽しむことができるぞ。

Falcom Vocal Collection III



発売中
キング
3000円(税込)

ヴォーカルアルバムシリーズ第3弾。今回の目玉はなんといっても、『風の伝説ザナドゥ』の先行アレンジバージョン2曲。ゲームの発売まで待てない人は、このヴォーカル曲を聞いてもう少しガマンしよう。

サムライ・スピリッツ



9/17発売
ポニーキャニオン
1500円(税込)

NEO・GEOの話題の新作『サムライ・スピリッツ』が早くもGSM1500シリーズに登場。刀を武器にした新手的対戦アクションだ。オリジナルサウンドはもちろん、キャラのセリフや効果音などを、完全収録。

マッスルボマー



9/17発売
ポニーキャニオン
1500円(税込)

カプコンが放つ正統派対戦アクション、『マッスルボマー』オリジナルサウンドの収録には、アーケード版と同じく立体音響システム“Qサウンド”を採用。ゲームセンターそのままの迫力を忠実に再現!

ファイヤー・スープレックス



9/17発売
ポニーキャニオン
1500円(税込)

NEO・GEO初のプロレスゲーム『ファイヤー・スープレックス』のオリジナルサウンドからセリフ、効果音にいたるまであますことなく収録。サイトロンレーベルお得意の、完全収録アルバムとなっている。

勇氣 カブキロックス



発売中
東芝EMI
3000円(税込)

10月には自らが制作監修、ハイパーバブキRPGと銘打ったスーパーファミコンソフトが発売される予定のカブキロックス。このニューアルバムでは、素直でビュアなメッセージが聞く者に伝わってくる。

スーパーマリオ・コンパクト・ディスク M.C.マリオ



発売中
アルファレコード
2800円(税込)

『スーパーマリオ』シリーズのBGMを、ダンスミュージックにみごとにアレンジ。全英チャート8位まで上がった大ヒット曲「スーパーマリオランド」を含む全10曲を収録。全世界にさががけ日本で先行発売。

声優ヴォーカルベストセレクション Fantastic Memory



発売中
アポロン
2800円(税込)

アニメやイメージドラマCDの中から、人気・実力ともに十分の12人の声優をセレクト。久川綾、横山智佐など、PCエンジンのゲームでもおなじみの声優たちも参加している、ヴォーカルアルバムなのだ。

NIPPONのサザエさん 嘉門達夫



発売中
ビクターエンタテインメント
1000円(税込)

コンサートで絶大な人気を誇り、幻の名曲とまで言われた「サザエさんグラフィティ」。10年以上前から歌い続けていたその曲をついにCD化。

Video

スニーカーズ

9/23発売 CIC・ビクター 1万6000円(税別)

あらゆる機密情報を瞬時に解読するコンピュータ・チップで世界経済転覆をもくろむハッカー組織と、それを阻止するハイテク・エキスパート集団「スニーカーズ」との対決を描いたサスペンス・アクション。主演のロバート・レッドフォードを始め、ハリウッドを代表する名優が勢ぞろい。監督・脚本は「フィールド・オブ・ドリームス」のフィル・アルデン・ロビンソン。



機動戦士Vガンダム①



9/24発売
バンダイビジュアル
9800円(税込)

7年ぶりのテレビシリーズ最新作をビデオ化。富野由悠季を始めとする超強力スタッフが贈る新世紀ガンダムだ。なお、放映時のモノラル音声はステレオ音声でリニューアル収録されている。

ウルトラセブンvol.1



9/24発売
バンダイビジュアル
5800円(税込)

ウルトラシリーズ最高傑作ともいわれている「ウルトラセブン」を、4話ずつ全12巻に分け、ビデオリリース。しかも、なかなか見ることのできなかった予告編など、貴重な映像も収録。

PC ENGINE

最新データベース

DATA BANK

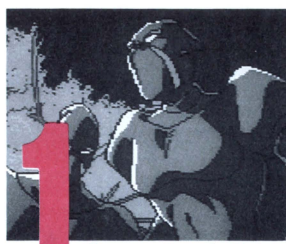
PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は、ついに発売されたハドソンの超話題作『天外魔境 風雲カブキ伝』の動向に注目しよう！

6月30日▶7月29日発売の新作

- 6月30日(水) レインボーアイランド
- 7月10日(土) 天外魔境 風雲カブキ伝
- 7月16日(金) 1552天下大乱
- 7月23日(金) WIZARDRY I・II
- 7月23日(金) サマーカーニバル'93
ネクスザールスペシャル
- 7月23日(金) BLACK HOLE ASSAULT
- 7月23日(金) ミステック フォーミュラ

月間売り上げ BEST10

(6月30日▶7月29日)



1

◎このシリーズの強さを
みせつけた『カブキ伝』



2

◎初回の勢いがあまり
見られない『ダッシュ』

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)
初	1 天外魔境 風雲カブキ伝	3764	ハドソン	ロールプレイング CD	'93年7月10日 7800円
1	2 ストリートファイターII ダッシュ	442	NECホーム エレトロニクス	アクション Hu	'93年6月12日 9800円
3	3 PC原人3	131	ハドソン	アクション Hu	'93年4月2日 7200円
—	4 超兄貴	107	日本コンピ ュータシステム	シューティング CD	'92年12月25日 7200円
初	5 1552天下大乱	98	アスク 講談社	シミュレーション CD	'93年7月16日 8800円
2	6 A. III.	93	アート ディンク	シミュレーション CD	'93年6月11日 9800円
4	7 トップをねらえ! GunBuster VOL.2	86	リバーヒル ソフト	アドベンチャー CD	'93年3月26日 6800円
6	8 Jリーグ グレイテストイレブン	85	日本物産	スポーツ Hu	'93年5月14日 7400円
初	9 WIZARDRY I・II	77	ナグザット	ロールプレイング CD	'93年7月23日 8400円
5	10 ゼロヨンチャンプII	69	メディア リング	レース CD	'93年3月5日 7500円

※ポイントとは、(株)あくとははじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

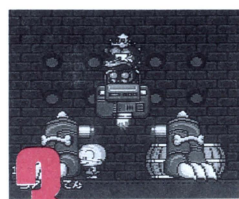
驚異的な売れ行き! 『カブキ伝』

過去、月間売り上げBEST10での最高ポイントは、'92年の6月号に『天外魔境II 呪MARU』が叩き出した「2315」ポイントが最高だ。以来、数多くの話題作が登場したものの、『天外魔境II〜』を超えるポイントを獲得したソフトは現れなかった。しかし今月、その記録は「3764」という驚異的なポイントを叩き出した『天外魔境 風雲カブキ伝』によって破られた。前人気のコーナーで8ヵ月連続首位をキープしていた『〜カブキ伝』。首位に立つことは、あらかじめ予想されていたものの、まさか『天外魔境II〜』の記録を塗り替えるほどとは、誰にも予測できなかったことではないか。改めて『天外魔境』シリーズの強さと、『〜カブキ伝』の完成度の高さを思い知らされた結果となった。

また今月は、異色シューティングである『超

兄貴』が再びランクインを果たした。このソフトは、去年の12月に発売されたにも関わらず、いまだにその人気は高く、市場では品薄状態となっていた。それが、7月1日にかかった再販により、再びランクインを果たしたのだ。シューティングの需要があまり伸びない現状にあって、この売れ行きは目を見張るものがある。

さて次号だが、前人気でも1位を飾ったことのある『卒業』がいよいよ発売される。『〜カブキ』の勢いを押さえて首位を飾ることができるのであろうか。



3

◎3ヵ月連続の3位
となった『原人3』

来月の注目ソフトはコレだ!!



◎『卒業』はどのくらいの
ポイントを叩き出すのか!

前人気 BEST10

『イースIV』がトップに!

前号でふれたように、首位であった『卒業』が発売されたことにより、『イースIV』が入り代わりという形で、初の首位になった。それ以外のランキングは、あまり大きな変動は見られなかったものの、『天外魔境III』や『ドラゴンナイトIII』、そして『コズミック・ファンタジー4』といった3本のタイトルが再びランクインを果たした結果となっている。

移植希望 BEST10

首位に初登場『サムライ』

首位を独走していたと言っても過言ではない「プリンセスメーカー」。だが、その不動の地位に終止符が打たれた。その地位を奪ったのが、今月初登場の『サムライ・スピリッツ』。現在、ゲームセンター等で人気を博しているゲームだ。これは、9位にランクインしている『餓狼伝説SPECIAL』と同様、最近注目されてきたNEO・GEOのソフトである。

ゲーム成績表 BEST20

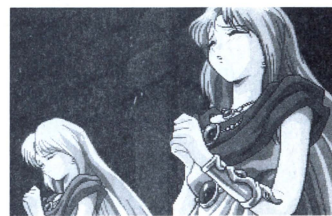
<総合ランキング>

強し、『天外魔境II』

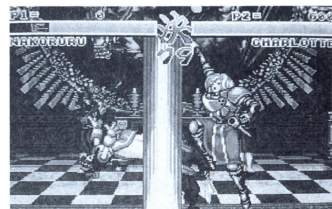
今回は、『天外魔境 風雲カブキ伝』が登場したこともあり、上位20本(調査対象のソフト全489本)の総合順位を掲載してみた。首位は、『天外魔境II』。売り上げポイントの記録は『カブキ伝』に明け渡す結果となったが、さすがにこの地位だけは不動のようだ。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	2	イースIV The Dawn Of Ys	ハドソン	191	70%	よりクオリティの高いオープニングビジュアルを目指し、制作中!
2	3	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	コナミ	152	90%	開発はほぼ終了し、あとは微調整を行うだけの状態となっている
3	5	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	146	98%	キャラ動作に凝ったために遅れたが、もうすぐ開発は完了するとか
4	4	餓狼伝説2	ハドソン	127	40%	キャラクタのデータは終了。今度は動かすプログラムを作成中とか
5	6	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	115	90%	開発は最終段階に入っており、バランス調整を行うだけとか...
6	7	エメラルド ドラゴン	NECホームエレクトロニクス	88	50%	オープニングビジュアルの制作もほぼ終了し、開発は順調に進行中
7	12	天外魔境III (仮称)	ハドソン	74	?%	今月もお伝えできる新たな情報はなし。ノーコメント状態は続く...
8	13	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	70	75%	音楽集団ティーズミュージックが手掛ける音楽/パートが完成した
9	15	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説	日本テレネット	56	0%	前作以上のストーリー展開を求め、現在越智先生が奮闘中であるとか
10	8	美少女戦士セーラームーン (仮称)	バンプレスト	55	20%	ストーリーが決定。アニメの雰囲気や壊さないオリジナルのものだ

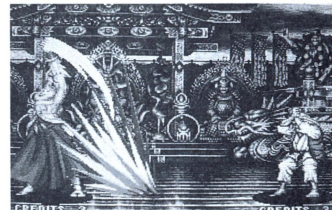
順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	初	業務用 サムライ・スピリッツ	アクション	138
2	1	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	96
3	2	パソコン ああっ女神さまっ	アドベンチャー	93
4	6	パソコン 3×3EYES	アドベンチャー	67
5	4	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	59
6	5	業務用 天地を喰らうII	アクション	57
7	9	パソコン プリンセスメーカー2	シミュレーション	55
8	8	メガドライブ ぷよぷよ	パズル	52
9	初	業務用 餓狼伝説SPECIAL	アクション	49
10	7	パソコン 同級生	アドベンチャー	44



◎今月で初のトップとなった『イースIV』。これからの動向が気になる



◎今までの対戦ものとは違い、武器を使った攻撃がメインである『サムライ』



◎『餓狼伝説』シリーズの最新作である『餓狼伝説SPECIAL』



◎30点満点中、27.918という驚異的な数字を叩き出した『天外魔境II』

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	天外魔境II 祀MARU	27.918	11	SUPER桃太郎電鉄	25.339
2	SNATCHER	27.663	12	ラストハルマゲドン	25.257
3	マジカルチェイス	26.766	13	ドラゴンスレイヤー-英雄伝説	25.240
4	イースI・II	26.251	14	天外魔境 風雲カブキ伝	25.091
5	桃太郎伝説II	26.224	15	STARパロジャー	24.972
6	ドラゴンスレイヤー-英雄伝説II	25.778	16	コブラ 黒竜王の伝説	24.898
7	うる星やつら STAY WITH YOU	25.775	17	スーパーシュヴァルツシルト2	24.891
8	天外魔境 ZIRIA	25.672	18	桃太郎伝説ターボ	24.884
9	SUPER桃太郎電鉄II	25.664	19	パロディウスだノ	24.820
10	R-TYPE I	25.447	20	出たな!! ツインビー	24.793

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

応募のきまり

次頁の綴り込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ(①~⑥)書き、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)41円切手を貼ってポストまで/締め切りは9月29日(必着)、発表は10月30日発売の12月号です。

今号のプレゼント 各20名様

- ①パワーリーグ'93.....P32
 - ②ルイン.....P38
 - ③悪魔城ドラキュラX 血の輪廻.....P68
 - ④機動警察パトレイバー グリフォン篇.....P76
 - ⑤幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会.....P80
 - ⑥蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史.....P88
- (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、番号をおもしろかった順に書いてください。
- ②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。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、ファミコンなど他機種から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。
- ⑧あなたの所有しているパソコン、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今後、購入を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。
- 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1つ選んでください。

- ①とても高いと思う。
- ②少し高いと思う。
- ③ちょうどいい。
- ④まあまあ安い。
- ⑤とてもお買い得。
- ⑥今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選んでください(複数回答可)。
- ①新作の記事が読みたかった。
- ②巻頭の特集記事が面白そうだから。
- ③付録が欲しかった。
- ④ウルテクが知りたくて。
- ⑤読者ページが面白そうなので。
- ⑥新作の発売情報が知りたくて。
- ⑦毎月定期的に購入しているため。
- ⑧その他。
- ⑨CD-ROMソフトが遊べる機種(CD-ROMシステム、スーパーCD-ROM、PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-Rなど)を所有していますか。いずれかを選び○で囲んでください。
- ⑩次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。所有しているものがない場合は「ナシ」と書いてください。
- ①PCエンジンマウス
- ②コードレスマルチタップセット
- ③コードレスパッド
- ④バーチャルアクション
- ⑤メモリースタック

- ⑪マルチタップ
- ⑫アベニューパッド6
- ⑬ファイティングコマンダーPC
- ⑭ファイティングスティックPC
- ⑮次の項目の中で今後購入を考えているものの番号を選び書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。(複数回答可)
- ①レーザーアクティブ
- ②LD-ROMコントロールパック
- ③MEGA-LD
- ④PCエンジン・アーケードカード
- ⑤PCエンジン・カードアダプタ
- ⑥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
- ⑦パズル
- ⑧その他
- ⑨今月の特別付録「PCエンジン オールカタログ'93」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
- ①とても役にたった。
- ②役にたった。
- ③何も思わない。

- ④特に必要はなかった。
- ⑤必要なかった。
- ⑦ハガキ裏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 キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。



音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。



お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまくり合っているかをチェック。



操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。



熱中度 ゲームにどのくらい没入したか、その熱中の度合いをチェック。



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をチェック。

0月号読者アンケート 当選者発表(敬称略)

①WIZARDRY I・II	②サマーカーニバル'93 ネクスサールシステム	③眠れぬ夜の小さなお話	④ミスティア フォーミュラ	⑤チャンピオンシップラー	⑥BLACK HOLE ASSAULT
北海道 北青宮山 22歳 藤原 隆幸・15歳	秋山 福太郎 24歳 神奈川 山本 隆幸・15歳	北海道 津田 浩二 22歳	北海道 三井 義純・25歳	北海道 志村 和紀・14歳	北海道 関谷 康裕・22歳
青森 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	青森 森手 孝幸・14歳	青森 森手 孝幸・14歳	青森 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
茨城 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	茨城 森手 孝幸・14歳	茨城 森手 孝幸・14歳	茨城 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
群馬 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	群馬 森手 孝幸・14歳	群馬 森手 孝幸・14歳	群馬 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
栃木 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	栃木 森手 孝幸・14歳	栃木 森手 孝幸・14歳	栃木 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
埼玉 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	埼玉 森手 孝幸・14歳	埼玉 森手 孝幸・14歳	埼玉 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
千葉 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	千葉 森手 孝幸・14歳	千葉 森手 孝幸・14歳	千葉 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
東京都 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	東京都 森手 孝幸・14歳	東京都 森手 孝幸・14歳	東京都 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
神奈川県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	神奈川県 森手 孝幸・14歳	神奈川県 森手 孝幸・14歳	神奈川県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
新潟 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	新潟 森手 孝幸・14歳	新潟 森手 孝幸・14歳	新潟 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
富山 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	富山 森手 孝幸・14歳	富山 森手 孝幸・14歳	富山 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
石川 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	石川 森手 孝幸・14歳	石川 森手 孝幸・14歳	石川 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
福井 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	福井 森手 孝幸・14歳	福井 森手 孝幸・14歳	福井 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
岐阜 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	岐阜 森手 孝幸・14歳	岐阜 森手 孝幸・14歳	岐阜 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
静岡県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	静岡県 森手 孝幸・14歳	静岡県 森手 孝幸・14歳	静岡県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
愛知県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	愛知県 森手 孝幸・14歳	愛知県 森手 孝幸・14歳	愛知県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
三重 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	三重 森手 孝幸・14歳	三重 森手 孝幸・14歳	三重 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
滋賀 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	滋賀 森手 孝幸・14歳	滋賀 森手 孝幸・14歳	滋賀 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
京都 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	京都 森手 孝幸・14歳	京都 森手 孝幸・14歳	京都 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
大阪 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	大阪 森手 孝幸・14歳	大阪 森手 孝幸・14歳	大阪 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
兵庫県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	兵庫県 森手 孝幸・14歳	兵庫県 森手 孝幸・14歳	兵庫県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
奈良 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	奈良 森手 孝幸・14歳	奈良 森手 孝幸・14歳	奈良 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
和歌山 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	和歌山 森手 孝幸・14歳	和歌山 森手 孝幸・14歳	和歌山 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
徳島 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	徳島 森手 孝幸・14歳	徳島 森手 孝幸・14歳	徳島 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
香川県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	香川県 森手 孝幸・14歳	香川県 森手 孝幸・14歳	香川県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
愛媛県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	愛媛県 森手 孝幸・14歳	愛媛県 森手 孝幸・14歳	愛媛県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
高知県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	高知県 森手 孝幸・14歳	高知県 森手 孝幸・14歳	高知県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
福岡県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	福岡県 森手 孝幸・14歳	福岡県 森手 孝幸・14歳	福岡県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
佐賀県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	佐賀県 森手 孝幸・14歳	佐賀県 森手 孝幸・14歳	佐賀県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
熊本県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	熊本県 森手 孝幸・14歳	熊本県 森手 孝幸・14歳	熊本県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
大分県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	大分県 森手 孝幸・14歳	大分県 森手 孝幸・14歳	大分県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
鹿児島県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	鹿児島県 森手 孝幸・14歳	鹿児島県 森手 孝幸・14歳	鹿児島県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳
沖縄県 森城 雄一 24歳	山形 鈴木 一雄・16歳	沖縄県 森手 孝幸・14歳	沖縄県 森手 孝幸・14歳	沖縄県 森馬 天満・16歳	山形 関谷 康裕・22歳

*1. 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。
*2. 賞品の発送は、当選発表後1~2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1 今号の記事
1	表紙
2	(巻頭特集)NEO・GEO版に肉薄!
3	(追跡レポート)「悪魔伝説2」移植度を徹底解剖
4	(ハドソン)「モンスターメーカー 闇の電騎士」
5	日本ファルコム
6	ピクチャーエンタテインメント
7	NECホームエレクトロニクス
8	アトラス
9	コナミ
10	日本テレネット
11	徳間書店インターメディア
12	リバーヒルソフト
13	バック・イン・ビデオ
14	パンプレスト
15	ナグザット
16	アイレム
17	NEOアベニュー
18	工画堂スタジオ
19	アートディンク
20	OTHER MAKERS
21	レーザーアクティブファン
22	「ストリートファイターIIダッシュ」
23	ハパワフォーメーションテクニック
24	READER'S LAND
25	インフォスクラム
26	PC ENGINE DATA BANK
27	UL-TECH Wonder Land
28	Cosmic Times vol.3
29	新作発売カレンダー (特別付録)PCエンジン オールカタログ'93

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	銃PCエンジン
3	電撃PCエンジン
4	ファミリコンピュタマガジン
5	スーパーファミコンマガジン
6	ファミコン通信
7	ゲームボーイ
8	HIPPON SUPER
9	銃スーパーファミコン
10	THE スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	ゲームボーイマガジン
13	メガドライブFAN
14	銃メガドライブ
15	Beep /メガドライブ
16	電撃メガドライブ
17	V JUMP
18	テクノポリス
19	LOGIN
20	コンピュータック
21	POPCOM
22	電撃V
23	DOS/Vfan
24	MSX・FAN
25	ゲームスト
26	ゲーム・ユウ
27	コスミックコミック
28	コミックボンボン
29	週刊少年ジャンプ
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年マガジン
32	週刊少年チャンピオン
33	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン、ツインファミコン
2	ファミコンタイラー
3	ファミリコンピュタ ディスクシステム
4	スーパーファミコン
5	PCエンジン、PCエンジン シャトル
6	PCエンジン コグラフィックス
7	PCエンジン コグラフィックスII
8	PCエンジン スーパーグラフィックス
9	CD-ROMシステム
10	スーパーCD-ROM
11	PCエンジンDUO
12	PCエンジンDUO-R
13	PCエンジン LT
14	PCエンジン GT
15	スーパーシステムカード
16	レーザーアクティブ
17	LD-ROMコントロールパック
18	MEGA-LDコントロールパック
19	MSX-1、MSX2、MSX2+、MSX turboR
20	メガドライブ
21	メガドライブ2
22	MEGA-CD
23	MEGA-CD2
24	WONDERMEGA(RG-M1)
25	WONDERMEGA(RG-M2)
26	PC-8801シリーズ
27	PC-9801シリーズ
28	X68000シリーズ
29	FM-TOWNS
30	FM-TOWNS マーティ
31	ゲームボーイ
32	ゲームギア
33	NEO・GEO
34	その他
35	何も持っていない
36	とくに無いくない

No.	表4 ゲーム名
1	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
2	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
3	悪魔の審判
4	アドベンチャー オブ マミーヘッド
5	アルゴノス
6	アルシャーク
7	アンジェラス2 ホーリー・ナイト
8	イースI・II
9	イースIII ウンダラズフロムイース
10	イースIV The Dawn Of Ys
11	伊賀忍伝 凱王
12	1552天下大乱
13	イメージファイトII
14	インベリアルフォース
15	ヴァジュラ
16	ヴァリス ビジュアル集
17	WIZARDRY I・II
18	WIZARDRY III・IV
19	WIZARDRY V
20	ウィズ・オブ・サンダー
21	宇宙艦戦ヤマト
22	うる星やつら STAY WITH YOU
23	英雄三国志
24	A, III.
25	エグザイルII 邪念の事象
26	F1 CIRCUS SPECIAL
27	F1 CIRCUS'92
28	エメラルド ドラゴン
29	エンジェルメイト
30	オドラエスト 虹の壁 IN ANOTHER WORLDS
31	OFF THE WALL
32	改造町人シビレマン3 異界のプリンセス
33	風霧
34	風の伝説ザナドゥ
35	餓狼伝説2
36	機銃ルーガ
37	機動警察パトレイバー グリフォン篇
38	GALAXY刑事GAYVAN
39	ギャラクシーフォースII
40	CAL II
41	銀河お嬢様伝説ユナ
42	クイズエコノザウルス
43	クイズキャラバン カルトQ
44	クイズ DE 学園祭
45	クイズの星
46	空想科学世界ガリバー(仮称)
47	グラディウスII ゴーファーの野望
48	芸者ウォリアーズ
49	ゲート・オブ・サンダー
50	ゴジラ 爆闘烈伝
51	コスミックファンタジー3 冒険少年レイ
52	コスミックファンタジー4 鎧河少年伝説
53	コスミックファンタジー ビジュアル集
54	コットン
55	サークI・II
56	サークIII
57	サイキック・ディテクティブ・シリーズvol.4 オルゴール
58	サイレントメビウス
59	サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル
60	三国志III
61	CD電人 ロカビリー天国
62	CDバトル 光の勇者たち
63	THE ATLAS
64	Jリーグ グレイテストイレブン
65	シャロック・ホームズの探偵講座II
66	雀偵物語3 セイバーエンジェル

67	シルフィア
68	真・女神転生
69	スーパーシュヴァルツシルト2
70	スーパーダライアス
71	スーパーダライアスII
72	スーパー麻雀大会
73	SUPER桃太郎電鉄II
74	SUPER雷電
75	スーパーリアル麻雀スペシャル
76	ミキ・カシミ・ショウコの思い出出り
77	スタートリング・オデッセイ
78	STARボジョ
79	スターブレイカー
80	ストライダー飛竜
81	ストリートファイターIIダッシュ
82	SNATCHER
83	スプリガンmark2
84	リ・テラフォーム・プロジェクト
85	スペースファンタジーゾーン
86	ゼロヨンチャンプ
87	ゼロヨンチャンプII
88	SWORD MASTER
89	卒業 グラデュエーション
90	卒業写真/美姫(仮称)
91	ソルジャーブレイド
92	ソル:モナーズ
93	ダイノフォース
94	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
95	ダウンタウン熱血物語
96	ただいま勇者募集中
97	誕生 デビュー
98	ダンジョン・エクスプローラーII
99	断層都市ストレイロード
100	チキチキボーイズ
101	チャンピオンシップラリー
102	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
103	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング
104	超時空要塞マクロス2036
105	出たな//ツインビー
106	T.V.スポーツ アイスホッケー
107	T.V.スポーツ バスケットボール
108	天外魔境II 龍馬RUMU
109	天外魔境III(仮称)
110	天外魔境 風雲パキ伝
111	天使の詩
112	天使の詩II 堕天使の選択
113	天地を喰らう
114	トップをねらえ! GunBuster VOL.2
115	ドラゴンスレイヤー-英雄伝説II
116	ドラゴンナイトII
117	ドラゴンナイトIII
118	トラベラーズ/伝説をぶっとばせ
119	21エモン めざせ/ホテル王
120	ネクスザール
121	眠れぬ夜の小さなお話
122	信長の野望 武将風雲録
123	パチ夫くん3 時空大冒険(仮称)
124	初恋物語
125	バトルロードランナー
126	バラディオ
127	パロディウスだ!
128	パワーテニス
129	パワーリーグ'93
130	PC原人3
131	Jリーグ グレイテストイレブン
132	シャロック・ホームズの探偵講座II
133	雀偵物語3 セイバーエンジェル

134	美少女戦士セーラームーン(仮称)
135	秘密の花圃
136	ファージャスの邪皇帝
137	ファイヤープロレスリング3
138	Legend Bout
139	フィートハンター
140	フェイスボール
141	フォーセットアムール
142	ふしぎの海のナディア
143	ブレイII 闇皇帝の逆襲
144	BLACK HOLE ASSAULT
145	フラッシュハイダース
146	ブラッドギア
147	ブランドッシュ
148	プリンセス・オブ・ベルシャ
149	ブルーフォレスト物語(仮称)
150	フレイ
151	プロ野球ワールドスタジアム'91
152	ヘルファイヤー
153	ぼっぴるメール
154	ぼっぴんまじっく
155	ボンバーマン'93
156	ボンバーマン'94
157	麻雀オンザビーチ
158	麻雀クリニックスペシャル
159	麻雀レモンエンジェル
160	マイト・アンド・マジック3
161	マーシャルチャンピオン
162	マールマッドネス
163	マグナード
164	マジカルチェイス
165	マジカルパズル・ポピルス
166	マジクール
167	魔法の少女ルキール 三人の女王候補
168	魔物ハンター 魔界からの転校生
169	魔物ハンター 妖子 遠き呼び声
170	マンハッタン・レイクエム
171	ミサイルファイター(仮称)
172	ミニスティック フォーミュラ
173	ムーンライトレディ
174	夢幻戦士ヴァリス
175	女神天国
176	メタモジュビター
177	メタルエンジェル
178	もってけたまご
179	モトルダーMC
180	桃太郎伝説ターボ
181	桃太郎伝説II
182	桃太郎伝説外伝 第1集
183	モンスターメーカー 闇の電騎士
184	闇の血族
185	YAWARA /
186	YAWARA /2
187	幽☆遊☆白書 闇勝負/ 暗黒武術会
188	吉本新喜劇
189	ライザンバーIII
190	ラストハルマゲドン
191	ラプラスの魔
192	ラングリッサー 光輝の末裔
193	Linda*
194	龍虎の拳
195	ルイン
196	レインボーアイランド
197	レミングス
198	ロードス島戦記
199	ロードス島戦記2
200	ワールドヒーローズ2
201	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。せつ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、いくつか例をあげておき

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、その機種名も表記してください。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別の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。

DANCE WITH DEVILS. 一世紀末にアクマと踊ろう

真・女神転生



CD

スーパーCD-ROM²専用

10月発売予定

8800円(税別)

ロールプレイング

バックアップメモリ

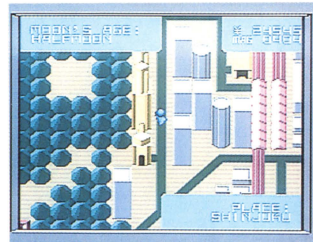
90%(8月17日現在)

スーパーファミコンからの移植となる異色のRPG『真・女神転生』。近未来の東京に神と悪魔と人間のドラマが描かれる。今回は、その特徴ある世界観について詳しく紹介する。

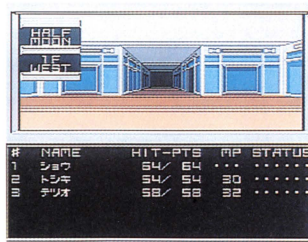
世紀末・東京を舞台にした3DダンジョンRPG この世に現れた悪魔とコミュニケーション

このゲームは、2D表示のフィールドと3D表示のダンジョンを組み合わせたRPG。システム面に独自の要素を多く持っているのが特徴だ。その1つが敵として出現する悪魔と会話・交渉し仲間

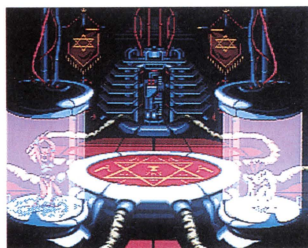
できるというもの。味方となった悪魔は「仲魔」と呼ばれ、パーティに加えたり、合体してパワーアップさせることができる。このシステムは、悪魔と人間の共存する物語の世界観と結びついている。



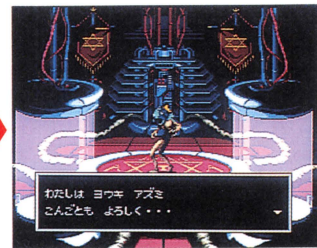
① 2Dフィールドで東京を移動する。イベントは主にダンジョン内で発生



② 建物などに入ると3D表示に切り替わる。ゲームの中心はダンジョン



③ 2体の仲魔を合体させる2身合体。合体によって、仲魔を強くしていく



④ 2体の悪魔が合体してレベルの高い悪魔が生まれた。合体の基本形だ

合体で仲魔をレベルアップ

仲魔にした悪魔は「邪教の館」で合体させることで、より強力な悪魔にすることができる。このゲームでは、仲魔は重要なパーティメンバーとなっているが、悪魔自体はレベルアップしないため、主人公のレベルに合わせて次々と強い仲魔を作っていくことが必要だ。

合体には、仲魔2体を合体させ

る2身合体と、3体を使用する3身合体がある。合体には法則があり、合体させる悪魔のレベルと合体法則によって作られる悪魔が決定する。3身合体は、2身合体より法則が複雑で難解だが、強い悪魔を作りやすくなっている。ただし、その時点の主人公のレベルを超える悪魔を作ることはできない。

悪魔との会話プロセス

悪魔との会話は、悪魔に対する態度を二者択一で決定していくことで行う。まず初めに悪魔と遭遇したらTALKを選択する。次に威圧的に接するか友好的に接するかを決める。あとは悪魔の態度に合わせて対応を決定し、うまく相手の興味を引くことができれば、悪魔は話を聞く態勢に入る。そこで初めてこちらの要求を伝え、交渉が可能になる。



① 戦闘画面でTALKを選択する。場合によっては話にならないことも



② 悪魔に対して友好的に接するか威圧的に接するか、態度を決定する



③ 悪魔の態度にうまく対応し、その興味を引くことに成功すると…



④ 悪魔は聞く態勢に入り、こちらの要求を伝えるなど交渉が可能となる

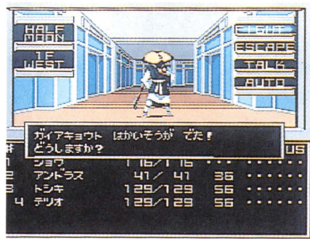
さまざまな場面で現れる2つの価値観の対立 イベントにより主人公の属性が決まる

ゲームのテーマとも言える大きな特徴の1つに「属性」がある。属性は、法と秩序を重んじるLAW(ロウ)と、混沌を旨とするCHAOS(カオス)の2つの価値観から成る。主人公は初め、どちらにも属さないNEUTRAL(ニュ

ートラル)の状態からスタートするが、ゲーム中のイベントへの対応により、いずれかの属性に傾いていく。あらゆるイベントにはLAWとCHAOSの道がある。どちらの道を選ぶかで、その後のストーリーの展開も異なってくる。



●何気ない行動が属性を決めていく。プレイヤーは常に見張られている!?

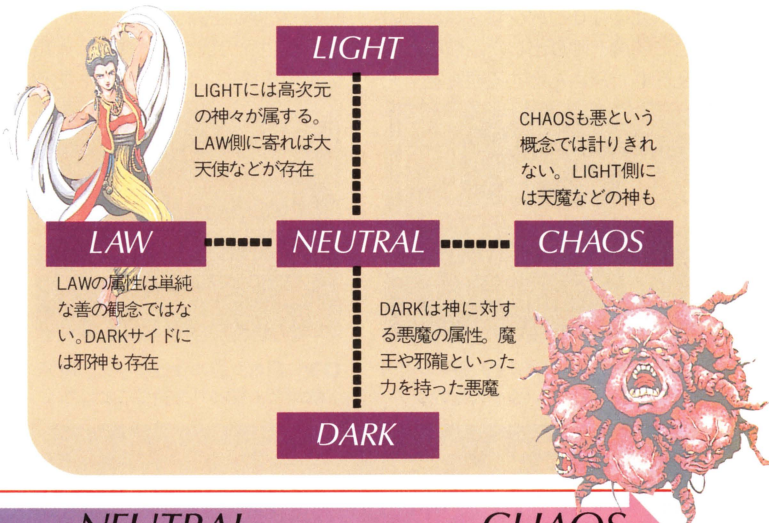


●メシア教徒やガイア教徒と戦うと属性にもわずかながら影響がある

悪魔にもある種族・属性

ゲームに登場する悪魔は36の種族に分類され、LAW-CHAOSのヨコ軸とLIGHT(ライト)-DARK(ダーク)のタテ軸の2軸で構成される属性が設定されて

いる。タテ軸は神と悪魔、いわゆる善と悪の軸、ヨコ軸は秩序と混沌の軸である。LIGHTとDARKの高次元に属する悪魔は、会話で仲魔にすることができない。



パーティキャラの属性

『真・女神転生』では、パーティメンバーにも属性が反映されている。主人公はNEUTRALの状態からスタートするが、主人公に協力するロウヒーローとカオスヒーローの2人は、その名の示す通り、それぞれLAWとCHAOSの価値観を代表する存在だ。ゲーム中에서도極端な行動を取り、主人公にLAWの道かCHAOSの道かの選択を常に迫ってくるのだ。どちらの道を選ぶかで、彼らの内1人とは別の道を歩むことになる。ヒーローは、主人公がどの道を選ぶと最後まで行動を共にする。

LAW

NEUTRAL

CHAOS



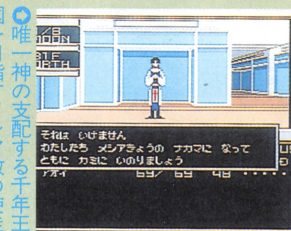
●人類の代表として
終末の危機に臨む。
いずれの道を選ぶか



メシア教

メシア教は、ユダヤ教に似た厳格な一神教だ。キリスト教的道徳観を理想とし、法と秩序によるLAWの価値観を代表する。唯一神を信仰し、神による救済と救世主の出現を待ち望んでいる。その教義は厳しく、多神教であるガイア教とは敵対関係にある。神の支配による千年王国の建設を目指し、その実現のためには手段を選ばない。LAW側とはいえ、一口に善なるものとは言い切れないのだ。

●唯一神の支配する千年王国を目指すメシア教の使徒

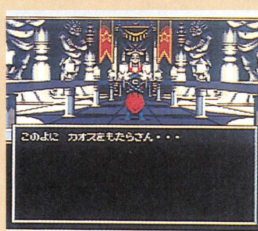


対立の図式その1

LAWとCHAOSの価値観の対立が、さまざまな場面で攻めざ合いを見せる『真・女神転生』。

メシア教VS.ガイア教

このメシア教とガイア教の対立もその1つ。人間界を舞台にした、神と悪魔の代理戦争と言える。



●人間と悪魔の共存する混沌の世を説くのがガイア教

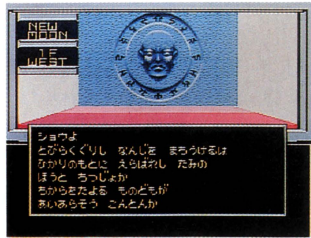
ガイア教

日本古来の八百万の神々など多神を信仰するガイア教。人間と悪魔の共存を説き、破壊と混沌を理想とするCHAOSの価値観を代表する。メシア教と違い、仏教やキリスト教の悪魔なども受け入れる寛容さを持っているのが特徴。悪魔をただちに敵としない懐の広さはやはり、一概に悪とも決めつけられない。LAWとCHAOSの対立は、善悪の問題と言えるほど単純なものではないのだ。

人類に迫る終末の危機を描くストーリー 破滅が現実となる序盤の展開

20世紀末の東京。人類の進んだ科学は、誤ってコンピュータ上で高次元の存在とアクセスし、この世に悪魔を呼び出した。破壊と混乱をもたらさんとする悪魔と、そ

れを阻止すべく降臨した神々の最終戦争(ハルマゲドン)が描かれる『真・女神転生』。それは、ついに訪れた世界の破滅の危機に、人類の再生を描くストーリーでもある。



●主人公の少年が夢で見た扉。いかなる世界に通じているものなのか？



●夢に現れた謎の女性ゆりこ。現実の世界でも関わりを持つことになる

吉祥寺

井の頭公園で起きた少女の惨殺事件。破滅の予兆は、この街にすでに現れていた…。

主人公の少年の住む街・吉祥寺。殺人事件の捜査のために、街には警察による非常線が張り、交通機関も封鎖されている。事件の起きた夜、少年は奇妙な夢を見た。言葉話す扉、会ったことのない2人の少年、そしてゆりこ名乗る女性。夢は現実の鏡となり、現実とは隔されていた姿を明らかにしていく。想像を絶する破滅の光景は、この時すでに悪夢の中に忍び込んでいたのだ。



●井の頭公園の入口にいる老人により、3度目の夢の中へ導かれる…

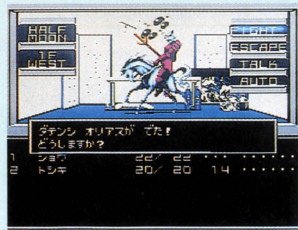
警察に逮捕され、病院に投獄

翌朝、少年の部屋のパソコンに1つの通信ファイルが届いた。悪魔とコミュニケーションできるという「悪魔召喚プログラム」。その内容に告げられた通り、街には悪魔が出現する。母親に買い物頼まれ、出かけたアーケード街から自宅へ戻ると、主人公は2度目の夢の中へ入っていく。夢

ではヒロインとの出会いが暗示される。その後、3度目の白昼夢から覚め自宅へ戻る途中、家の前で警官に逮捕される。投獄されたのはなぜか怪しげな病院だ。夢の中で出会った少年・ロウヒーローが、そこで仲間となる。病院を出るためには、墮天使オリアスを倒さなければならない。



●自宅の前で殺人事件の犯人として捕えられてしまう。一体なぜ…？



●病院の院長はすでに悪魔に取って代わられていた。オリアスとの戦闘

●PCエンジンオリジナルイベント●

スーパーファミコンからの移植にあたって、PCエンジン版にはオリジナルのイベントが挿入される。CD-ROMならではの、音声によるナレーションやビジュアルシーンなどが追加される予定だ。また今回、PCエンジンオリジナルモンスターが登場することが判明した。この他にも、ウリである合体の組み合わせを増やすことなども検討されている。



●吉祥寺で別れたケルベロスと新宿で再会することができる!?



●PCエンジン版オリジナルモンスター。イベントに深く関わってくるらしい!:



●ビジュアルイベントも挿入

自宅でアマノサクガミと対決

病院から脱出すると、夢に出てきたもう1人の少年・カオスヒーローが仲間となる。彼らを伴い自宅へ戻るが、出迎えた母親の様子がおかしい。邪鬼アマノサクガミが母親に化

けていたのだ。3人で力を合わせアマノサクガミを倒すと、主人公の愛犬バスカルが仲間になる。邪教の館で悪魔と合体させるとレベル43の魔獣ケルベロスを作ることができる。



●母親の様子がおかしい。この時すでに悪魔に殺されていたのだ



●母親の仇アマノサクガミ。2人の仲間と力を合わせれば倒せるはずだ

エコービルから秘密研究所へ

3度目の夢で見たエコービルの内部。見覚えのあるフロアを5階まで行くと、夢の通り超人ドウマンとの戦闘になる。ドウマンに勝つと「転送

ターミナル」が使用可能となる。端末のある場所に瞬間移動できるシステムだが、この時点で移動できるのは1カ所。パーティは秘密研究所へ。



●エコービルでパーティを待ち構えるドウマン。夢は現実となっていく

●レベル43の魔獣ケルベロス。この時点でとても頼もしい仲魔である



新宿

神と悪魔の争いは、自衛隊とアメリカ軍の対立という形で新宿に実現されているのだ。

広大な新宿の地下街には、吉祥寺には見られなかったさまざまな施設が存在する。街は、悪魔の出現にいち早く気づいたゴトウが率いる自衛

隊と、大使トールマンの指揮するアメリカ兵とがにらみ合っている。2大勢力に対抗するレジスタンスのグループも地下街を本拠地としている。

レジスタンスのアジトでヒロインと出会う

レジスタンスのアジトへ行くと、リーダーと名乗る少女が現れる。少女は夢で出会ったヒロインだった。しかし、話をしている最中にゆりこ

が突然現れ、ヒロインを連れ去ってしまう。レジスタンスのメンバーが集めた情報によると、ヒロインは都庁前の広場で公開処刑されるらしい。



④夢に出てきた少女と出会うことに

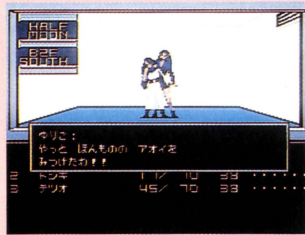


④レジスタンスを率いる健康な少女

さらわれたヒロインを追い都庁前広場へ

ヒロイン救出のためパーティは都庁へ急行する。すでに広場には人が集まり、処刑が始まろうとしていた。主人公たちに気づいたゆりこは次々

と悪魔を繰り出してくる。すべて倒してヒロインを救出すると、ロウ・カオスヒーローと別れ、主人公とヒロインの新たなパーティが誕生する。



④突然ゆりこが現れヒロインを連れ去ってしまう。ゆりこの目的は…?



④都庁前の広場ではりつけにされるヒロイン。一刻も早く助けなければ

ゴトウとトールマンの話を知る

ヒロインと2人になった主人公は、いよいよゴトウ、トールマンそれぞれと会見する。悪魔と人間の共存を説き、古の神々がアメリカ軍のミサイル攻撃を防いでいると言う戒厳司

令官ゴトウ、神の支配による千年王国実現を目指し、悪魔を全滅させるためのミサイル攻撃を主張するアメリカ大使トールマン。どちらにつくかで主人公の属性は大きく変化する。



④ロウ・カオス両ヒーローと別れ、ヒロインと2人で行動すること…



④アルトビルの巨大スクリーンに映し出された戒厳司令官ゴトウの演説



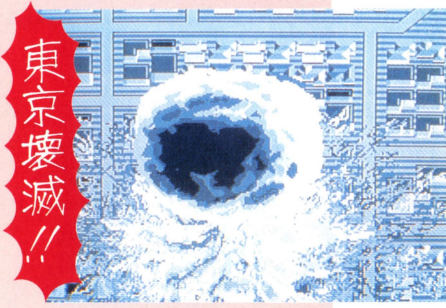
④戒厳司令部でゴトウと会見。悪魔と人間の共存がゴトウの持論である



④神の救済を説くトールマン。悪魔を一掃するためには手段を選ばない

I.C.B.M.直撃/そして…

ゴトウ、トールマンのどちらを選ぼうとも、東京へのミサイル直撃を避けることはできない。爆発の瞬間、ヒロインは最後の力を振り絞り、主人公を魔法で異世界へ飛ばす。ついに訪れた東京最期の日。魔界へ消えた主人公の姿を、もう誰も見ることはない。少年が現実の世界へ戻るまでには、30年の月日が過ぎ去らねばならない。その時、果たして東京はどのような変貌を遂げているのか…



戒厳司令官ゴトウ

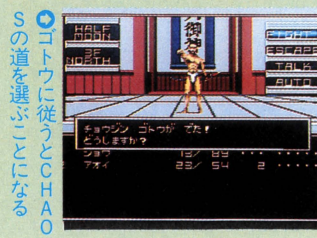
国粹主義者ゴトウ。人類と悪魔の共存を掲げ、自衛隊によるクーターを敢行する。ゴトウもまた日本古来の八百方の神々に代表される多神教を信仰する者であり、混沌に満ちた世を理想とする。唯一神による支配を目指すトールマンとは相容れない。ガイア教と価値観を共有する、明らかにCHAOS側の勢力である。ゴトウとトールマンの対立も、やはり善悪の観点では計りきれないものがある。

対立の図式その2

このゲームの最初の大きな分岐点ゴトウとトールマンの対立である。CHAOS側のゴトウ、L

ゴトウVS.トールマン

AW側のトールマン。どちらに従うかによって、主人公の属性は劇的に変化していくことになる。



④ゴトウに従うとCHAOSの道を選ぶことになる



④トールマンの正体は魔神トール。唯一神の使徒だ

アメリカ大使 トールマン

アメリカ大使トールマンは、一神教であるキリスト教の価値観を重んじている。唯一神の支配による千年王国を実現させるべく、核ミサイルによる悪魔の粛清を企てる。神への忠誠を誓わないものは敵と見なすという、教義に凝り固まった考えを持っているのだ。法と秩序を重んじるLAWの価値観を代表する存在であるトールマン。彼の正体は、北欧神話に登場する神トールである。

かわいい女の子が出てくるのも、PCエンジン版ならではの!?

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻



CD スーパーCD-ROM[®]専用

10月29日発売予定
7800円(税別)

アクション
コンティニュー・バックアップメモリ

90%(8月17日現在)

今月は新しくなった女の子の紹介や、攻撃アイテムの一覧、そしてようやく見えてきた分岐点システムの一部と、新たなステージの公開など、ゲームの核になる部分を紹介しよう。

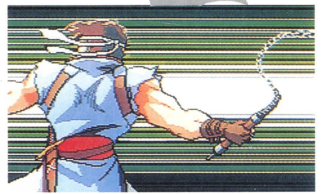
ビジュアルシーンセーブで色鮮やかに演出!!

この『悪魔城ドラキュラX』は、CD-ROMでの発売というのは周知の事実。当然、その特徴を生かしたビジュアルシーンが効果的に使われる予定だ。ドラキュラ復活の儀式、それを受け、打倒ドラキュラに立ち上がった主人公

ヒターの勇姿などがオープニングから展開する。また、ゲーム途中でのイベントも多数存在。初代ディスク版からの流れである、恋人救出など、ドラキュラに囚われている女の子たちを助け出すとさらにそこでビジュアルが展開する。



①オープニングでのリヒターの勇姿

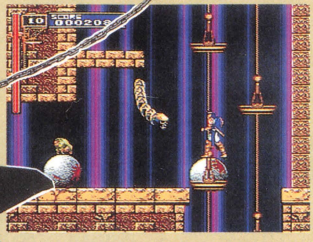


②ビジュアルシーンで効果的に演出

囚われの少女たちを救い出せ!!

打倒ドラキュラのほかに、囚われの少女たちを救い出すという目的の1つになっている。主人公リヒターの恋人である、アネットを始め

めとしたこの少女たちは、この悪魔城のどこかに囚われている。果たして、無事にドラキュラの魔の手から救い出すことができるか?



③不気味にそびえ立つ悪魔城。そこはドラキュラ伯爵が君臨する闇の世界

④その手に持ったムチを自在に操り、単身悪魔城へ!!

マリア

ベルモンド家の遠縁にあたる少女、マリア。性格は明るいが今は囚われの身。

テラ

おほかたで、情熱的なテラ。村の教会のシスターだが伯爵に捕まってしまう。

アネット

主人公であるリヒターの恋人、アネット。襲撃の際逃げおくれにけにえに…。

イリス

村の医師の娘、イリス。明るく面倒みがいい性格。彼女も悪魔城のどこかに!!

悪魔城攻略に欠かせないアイテムを一挙に公開

基本武器であるムチのほかに、ハートの数だけ使用できる攻撃アイテムを始めとして、数多くのア

アイテムが存在するこのゲーム。新要素である、アイテムクラッシュを含めここで詳しく公開しよう。

破壊力はバツグン

オノ

このシリーズでは、すっかりおなじみになった感のある、オノ。

アイテム中で、最高クラスの破壊力を持つ。でも、残念ながら放物線状に飛んでいくため慣れが必要。



〇〇通常攻撃では放物線を描き飛んでいくため慣れが必要



アイテムクラッシュ

効果が持続する

聖水

これもこのシリーズでおなじみのアイテムの1つ、聖水。ななめ下に叩きつけるように投げ、聖

なる炎が移動しながら敵にダメージを与えるというもの。アイテムクラッシュは、聖なる水を雨のように降らせ攻撃していく。



〇〇聖なる水で邪悪なものたちに攻撃を加えていく!!



アイテムクラッシュ

貫通力がある

短剣

日本同時に飛んでいく短剣。スピードが速く、貫通力があるのが特徴だ。だが、前方

にしか攻撃できず、威力がないのが短所。アイテムクラッシュは、大量の短剣を嵐のように飛ばす。



〇〇スピードが信条の短剣。まるで嵐のように短剣が飛ぶ



アイテムクラッシュ

敵の動きを遅くする

懐中時計

初代ディスク版では、ザコラスの敵の動きを止める効果があったこの懐中時計。ここで

は、一定時間動きを遅くする効果に変わっている。また、アイテムクラッシュは画面上に出現する模様が、その数だけ敵に襲いかかる。



〇〇アイテムクラッシュ時は円形の模様が敵を追尾する



アイテムクラッシュ

多くの敵に攻撃できる

クロス

ブーメランのように、往復しながら攻撃するクロス。1回で複数の敵に

攻撃できるため、使用頻度が高い。アイテムクラッシュは、画面下から巨大なクロスが出現して攻撃。



〇〇威力、使いやすさなどで全般を通じて使えるアイテム



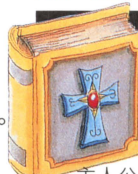
アイテムクラッシュ

円状に広がり攻撃

魔法の書

今回のオリジナルアイテムである、魔法の書。通常攻撃は主人公を中心として、円状に

回りながら広がっていく。かなり使いやすいアイテムの1つといえるだろう。だ円状に前方に飛んでいくのがアイテムクラッシュだ。



〇〇呪文のページが敵を襲う。PCエンジン版だけのもの



アイテムクラッシュ

その他のアイテム



敵の攻撃や、トラップによって減った体力を回復させるアイテムの肉だ



これは透明薬。これを取ることで、一定時間無敵状態になるというアイテム



各ステージのボスを倒すと現れる、魔力の玉。これを取るとステージクリアだ



見れば一目瞭然のIUPアイテム。あまりお目にかかることができないものだ



攻撃アイテムを使用するのに使うハート。大きさ別に3種類が用意されている



ゲームを通して数多く出現するアイテムである\$袋。取ると点数がもらえる



このロザリオは、画面中のザコキャラなどを一掃できるアイテム。とっても便利



まだ、謎に包まれているこのカギ。もしかすると女の子を救出するために使う!?

しだいに増えてきた分岐点によるステージ構成

これまで、分岐点の存在は明らかになってきたが、どのようなものになるのかは公開されていなかった。これはファミコンで発売された『悪魔城伝説』で採用されていたシステムに似ていて、ステー

ジの特定の所に2つに分かれた分岐点が存在し、選んだルートによってステージ構成が変わってくるというもの。そのすべてではないが、これまでに分かったものをステージ1を例にあげて説明しよう。



● やつと見えてきた分岐点システム



● いろんなところに分岐点が存在する!?

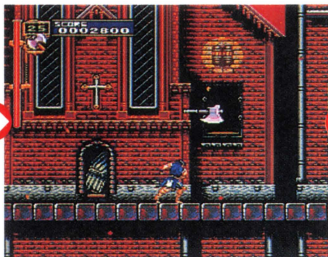
表のルートで進むと…

表のルート、いわゆる通常のルートを紹介しよう。まず、ステージ1は背景が炎上している街の入口からスタート/ そこから上下にスクロールする街の中を抜けて

いくブロックに続く。ここではディスク版の「II」によく似た町並みで展開していく。そして悪魔城の門付近まで到達すると、門前で待ち受けるボス、ワイバーンと対決。



● 馬車を飛び降り先を急ぐリヒター。ここがステージ1の最初の画面



● 教会などがある街で、敵との戦いやアイテム入手をしながら進むと…



● 通常はこのワイバーンとの戦いがステージ1の最後に展開するはずだ

裏のルートで進むと…

そして、これが裏と呼ばれるルート。上で紹介している写真と見比べてほしい。ステージの最初は表ルートと同様、炎に包まれた街。だが、ある場所を境に裏独自のブ

ロックに移行する。この、裏ルートでは後半、地下室のような背景になり展開する。さらに進んでいくと、水道橋のような場所で別のボスとの戦いになるのだ。



● 裏のルートの最初もこのシーンから始まる。ここはどちらも同じ場面だ



● ある場所からわき道にそれていくと、全く別な雰囲気があるルートになる



● この裏ルートを進むと、ボスで登場するキャラも戦う場所も違ってくる

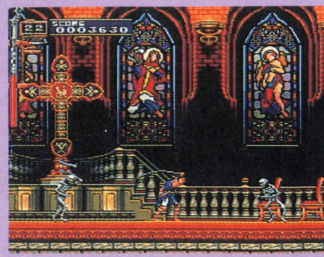
まだまだある裏ステージ

この『~X』にはまだまだ数多くの分岐点が存在することが分かっている。全部で9つのステージしかないとはいえ、裏のステージがこれに加わるとその数はまだまだ増えてくる。上で紹介している/ターンは、ステージの途中で分かれているものの1つの例。このほかに途中で裏の

ルートに入らないと行けないステージなども存在するらしい。つまり一度やったら終わり、というものではなく何度でも遊べるような作りになっているといえるだろう。いろんなルートを通っていく度に新しい発見がある/ ということを目的とした構造がこの『~X』を、より楽しくプレイしてもらうための、1つの演出にもなっているのだ。



● いかにもなにかありそうな場所だが



● 背景の一部に紛れ込ませている?

ステージ4以降はトラップなども増えさらに激化!!

さすがに、ゲーム中盤に差し加かってくるステージそのものが“敵”ととれるほど仕掛けが増え、悪魔城という名に相応しい展開を

みせる。今月号では、新たに公開するステージ4の紹介を中心に、より激しさが増してくる中盤の戦いを見ていくことにしよう。

ステージ3までの展開は…

先月号で紹介したステージ3までは、敵の攻撃そのものはしだいに激しさを増してきてはいたが、ステージ自体のトラップは比較的

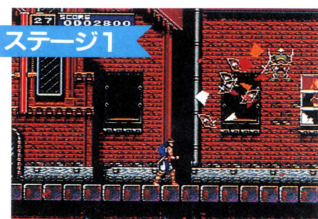
少ない。突然出現してきたり、奇襲をかけてきたりなど、敵キャラの攻撃パターンが主だった。まだ戦いのプロローグに過ぎない。



ステージ0
◎ここはイベント的なステージだ



ステージ2
◎ベヒーモスなど敵の出現に工夫が



ステージ1
◎ここでは奇襲されるシーンが多い



ステージ3
◎いずれも敵のパターンに特徴が…

仕掛けだらけのステージ4

このステージ4は、薄暗い地下牢のようなブロックから始まる。このブロックも初代ディスク版のイメージに似せて構成されているのだ。そして巨大な鉄球が上から

転がってくるブロックへと続く。ここでは、その鉄球に乗って出現する敵と戦いながら上へと進んでいくことになる。その後ステージボスの待つ最後のブロックへ…。



◎不気味な雰囲気シリーズの特徴



◎巨大な鉄球が階段を転がってくる



◎滑車を使い、移動する場面も…
◎この階段の先にはナニが待つ!?



※画面は開発中のものです

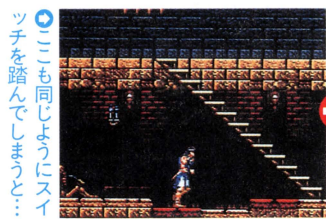
トラップと敵の二重攻撃

このステージ4の最大の特徴は、いたるところにトラップが仕掛けられている点だ。足元にあるスイ

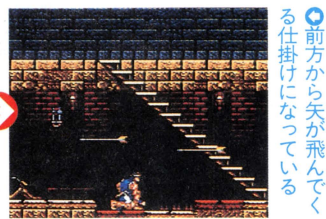
ッチのようなものを踏むと、仕掛けられた矢が飛んできたりなどさまざま。しかもそれが敵キャラの攻撃と同時に襲ってくるんだ。



◎手前にあるスイッチを踏んでしまうと変化が
◎針状のトラップが現れて足場が少なくなるという仕掛け



◎こちらも同じようにスイッチを踏んでしまうと…



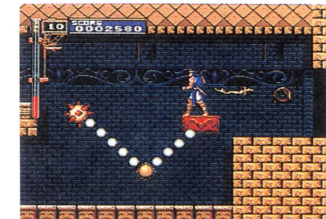
◎前方から矢が飛んできると仕掛けになっている



◎敵に追い詰められてジャンプすると、足場にあるスイッチが入りトラップが



◎ダメージ覚悟で進む場所もあるぞ



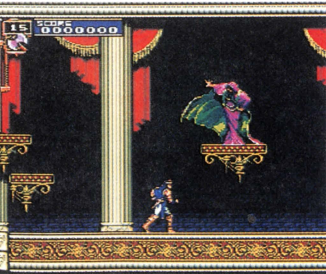
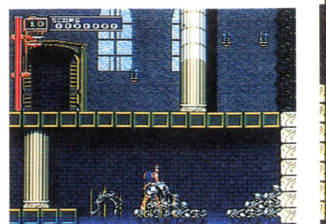
◎足場と鉄球のタイミングを計れ

ボスラッシュステージもある!?

今回新しく公開されたものの1つがこのボスラッシュで展開するステージ。しかし、残念ながら現在分かっていることは少なく、何

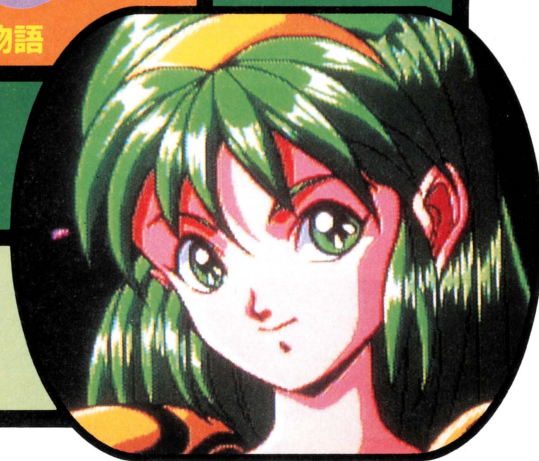
体かのボスクラスキャラが登場するとしか紹介できない。でも、このシリーズではおなじみのキャラが出てくるとの情報も…。

◎一体どんな敵が出現するのか?
◎この先がすぐボスとの戦いに!



人との触れ合いのなかで成長していく魔法少女リップの物語

魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補



CD

スーパーCD-ROM²専用

発売日未定

価格未定

アドベンチャー

バックアップメモリ

40% (8月18日現在)

メガドライブからの移植作。だが、基本システムはそのまま受け継いでいるものの、『三人の女王候補』のサブタイトルからも分かります。ストーリーはほとんどオリジナル。

人間界に修行に来た魔法少女リップの悪戦苦闘を描くアドベンチャー

システムはかなり個性的で、会話が非常に重視されている。重要なキャラとの会話では、内容によって主人公の感情や性格が変化していく。同時に主人公の魔法レベルに関わる評価ポイントも増減させてしまうのだ。プレイヤーの選択によって性格まで変わってしまう、そんな主人公リップとの一体感が、このゲームの魅力といえる。

魔導霸王の強力な魔力支配により平和を保っている魔法の世界。そこの魔法学校に通うリップは、とてもじゃないが成績が良いとは言えない女の子。そんなリップにある日、魔導霸王から出頭命令が出る。「女王候補として人間界へ出向し、1年間修行せよ」。リップの楽しくも苦しい人間界での生活は、こうして始まるのだった。



●オープニングで語られる魔界の歴史。戦乱の世に現れた天才魔導霸王



●魔導元年から始まった彼の強力な支配により、魔界には平和が訪れた

女王候補は主人公リップを含む3人

ゲームの目的は、1年間の人間界での生活においてさまざまな経験を積み、他のライバル女王候補たちよりも高い評価を得ること。

リップ以外の女王候補は、リップと同じ11歳の2人の少女。ライバルがイザベラ1人だったメガドライブ版よりも苦勞がそうだ。

イザベラ・アリストゥール ・ゲルベソルゲ

●3人の候補者中一番のエリート魔導士。粒子系の魔法が得意。気位が高く協調性に欠けており、人間を下等な生き物として徹底的に蔑視している。11歳とは思えないほどクラーマーで、まさに女王様として感じた。メガドライブ版同様、第2話から登場する。



リメラ・ブックモット ・ディラリアス

●泣き虫で、魔導能力はリップにも劣るほど低いという女王候補。人格変換の魔法を使う。PCエンジン版オリジナルキャラ



リップ・ゲルソーク・ゼングルクル

●主人公。魔界の学校での成績順位は、下から数えたほうが早い。魔導器であるペンダント「カルシアスのお守り」を用いて魔法を使う。緑の長い髪は、人間界出向にあたってリボンでまとめた。人間界では大竹リップと名乗っている。性格はもちろんプレイヤー次第

誕生



4歳



7歳



●オープニングデモで流れるリップの成長日記。スクスクと健康に育ったね



その今...

魔導小学校4年生!!

人間界でのリップの行動が女王様としてふさわしいかどうか評価される

ゲームは11話に分けられている。メガドライブ版同様、各話の開始時には主題歌入りのオープニングが流れ、終了時にもエンディングテーマが流れる。また、話の途中にもアイキャッチが入ったりする

という凝りようだ。会話によってキャラの性格属性やステータスが変化するシステムも、さらなる改良が加えられた。ゲーム画面の構成やBGMもオリジナルのものに一新されている。



●各話のオープニング後のタイトル画面



●コマーション風に入るアイキャッチ

移動や情報収集を行うフィールド画面

広い街を舞台に移動と情報収集を重ね、イベントをクリアしていくことにより、ゲームは進んでいく。生活感あふれる街ではさまざまなイベントが待っている。

フィールド画面では、アイコンを呼び出すことにより、話したり、調べたり、考えたりすることがで

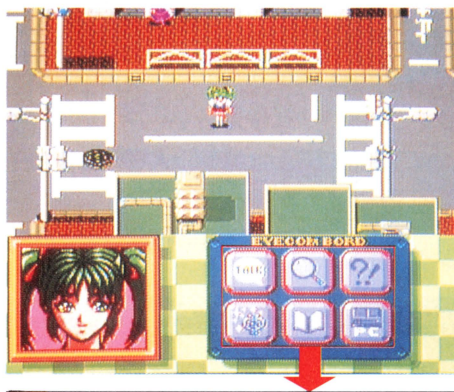
きる。メガドライブ版では問題の多かった移動方法は、今回改善されるそうだ。また、オリジナル要素として、道路を自動車が走る予定。リップが車にひかれると、ゲームオーバーになってしまう。もちろん交通ルールを守っていれば死ぬことはないが。



●メガドライブ版はコマンドを呼び出しても、画面下表示は変化しない



●PCエンジン版はコマンド表示が大きく、非常に見やすくなっている



リップちゃん走る!!



●Dボタンを押しながら移動するとリップが走ってくれるのだ

リップちゃん	話す 接したキャラに話しかけることができる	魔導 魔法使用。条件により使える魔法が違う
	調べる 目の前にあるものを調べることができる	ステータス リップの現在のステータスを表示する
	考える 目的を見失ったときにヒントをもらえる	PCエンジン セーブやロードを実行する際に使用する

リップの感情で変化していく会話画面

ストーリー上重要な人物と話す際には、会話画面になる。ここでの会話内容により、リップの属性やステータスが変化するのだ。

メガドライブ版では、常に「いかり」「悲しみ」「喜び」の3コマンドから、相手への態度を選択していた。PCエンジン版ではより具体的なコマンドになる。例えば、泣いている子供にリップが話しかけた場合には「なぐさめる」「突き放す」「一緒に泣く」といったコマ

ンドが現れるのだ。会話内容によって、喜値・怒値・悲値の3つのパラメータが変化する。この数値のバランスにより、リップの性格属性が決定されるのだ。「平静」「冷徹」など性格属性により、選んだコマンドの効果や、女王候補としての評価ポイントが大きく変化する。評価ポイントが高くなればリップの魔導士としてのレベルも上がっていき、戦闘時などに使える魔法が増えていく。



●会話相手への態度を3コマンドから選ぶ。キャラの顔表示は大きい



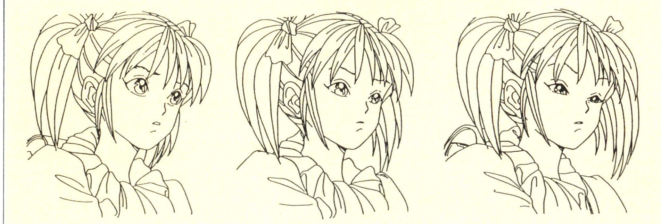
●顔表示は小さい。中央の3つのゲージが現在の感情値を表している

※PCエンジン版の画面はすべて開発中のものです



●●メガドライブ版よりもリップは表情は豊か。感情の変化がアニメーションで見られる。ウィンクまでするのは驚きだね

アニメーションするリップの表情



●会話時のリップの表情変化アニメーションは、現在開発中。でも設定資料にある連続パターンを見ても、表情がかなり細かく変化するようだ

いたずらに人を愛することは人を傷つけていると同じこと…

秘密の花園



CD

スーパーCD-ROM[®]専用

12月上旬発売予定

7800円(税別)

アドベンチャー

バックアップメモリ

70%(8月17日現在)

パソコンからPCエンジンに移植される学園サスペンスアドベンチャー。学園内で起こった女生徒殺人事件の謎を追う。今月は主人公の3人のパートナーそれぞれの特性に迫る。

学園が舞台のサスペンス

パートナーと共に殺人事件を捜査

主人公が通う高校で起こった殺人事件を捜査する、学園ものアドベンチャー。パートナーは3人の中から1人選んで組む。学園の中であれば何度でもパートナーを組

み換えることができる。また、連れているパートナーによって会話の内容が違ってくる。つまり、得られる情報が変わってくるので、誰を選ぶかがポイントとなる。



●コマンド選択方式のアドベンチャー。都筑時絵殺人事件を捜査する



●開発中の移動マップ画面。PCエンジン版のオリジナルなのだ

協力してくれるパートナー		パートナーの長所と短所		みなもと さくら こ 源 桜子 コメント		いわし みすかつ み 岩清水克巳 コメント	
産休補助教師を装った探偵の須藤姫香、主人公の親友の矢萩健、被害者の妹、都筑伊万里の中から選ぶ。		誰をパートナーに選ぶかで相手のリアクションが違う。また、キャラによっては行けない場所もある。		被害者の都筑時絵の友人の源桜子。彼女に話しかけたときの印象。		生徒会長の岩清水克巳に話かけると、こんな感じに思うようだ。	
須藤 姫香 すとうりめか	長所	いろいろと捜査方法をアドバイスしてくれる。男のコのウケはバツグン。対男のコ向き。	時絵のことを聞いてどうするの？ 姫香先生とキミ（主人公）って探偵ごっこでもしてるの？ なんか怪しい組み合わせね。受験を控えてるんですもの、先生にうかつなことを話すと内申書に響いてしまうかも…。	私は生徒会長兼図書委員。品行方正な私は何も先生に対してかまえる必要はないし、美人の姫香先生にならなくても話しますよ。しかし、他の生徒は内申書を気にしてあんまり話してくれないんじゃないかな。			
	短所	生徒たちは、姫香のことを先生だと思っているので多くの生徒は警戒してしまう。	面白い人ね。でも、ちょっと軽薄な感じがする人だわ。世間話程度の無難な話だけに止めておこう。どうせ後輩だし、進路調査とかまじめな話をしたってしかたないもんね。彼のノロケ話でもしちゃおうかな。				
矢萩 健 やはぎ けん	長所	□がうまく明るいのので女のコとの会話がぼんぼん弾む。対女のコ向きってとこか？	面白い人ね。でも、ちょっと軽薄な感じがする人だわ。世間話程度の無難な話だけに止めておこう。どうせ後輩だし、進路調査とかまじめな話をしたってしかたないもんね。彼のノロケ話でもしちゃおうかな。		矢萩くん？ 会ったことないな。しかし、そんなことより図書館利用カードを作ってあげるよ。うちの生徒全員に利用してもらいたいんだ。ただし、図書館で騒ぐ人は利用者の迷惑になるからお断りだが…。		
	短所	お調子者でしかも根が軽い。まじめな生徒や男のコにはイブカシがられることもあるかも…。	私に時絵のことを聞くのは何ぞ？ 私よりもキミがいっしょに行動している伊万里ちゃんに聞いたほうがわかるんじゃない？ 私はひまそうに見えるけど進路調査の順番待ちしてるんだからあっちにいってほしいわ。				
都筑 伊万里 つづきいまり	長所	伊万里は被害者の時絵の妹。彼女といると男のコからも女のコからも情報が聞きやすい。	私に時絵のことを聞くのは何ぞ？ 私よりもキミがいっしょに行動している伊万里ちゃんに聞いたほうがわかるんじゃない？ 私はひまそうに見えるけど進路調査の順番待ちしてるんだからあっちにいってほしいわ。		伊万里姫はお姉さんがあんなことになってお気の毒だったね…。それでも明るく振る舞う姿が胸に刺さるよ。時絵さんのウワサ話は、悪いものが多かった。だから、その辺りの話は伊万里姫の前では話づらいな。		
	短所	時絵の妹なので気をつかって時絵のウワサを話してくれない人物もいるのが唯一のネック。					

PCエンジン版も少し♡

ビジュアルの肌の露出度は控えめ

パソコン版は、シリアスなストーリーに強引と思える♡シーンがお楽しみとして付け加えられている。ストーリー上不可欠なものではなかったため、PCエンジン版は思い切った変更が加えられている。まず、♡関係のメッセージは

すべて書き直され、ビジュアルはまったく違うビジュアルやアングルで衣をまとったものに変更されている。やはり「すっぽんぽん」はマズイようだ。しかし、ちょっと♡なニュアンスのセリフは、そのまま生かされているらしい。

パソコン版



●素っ裸だったグラビアのお嬢さんもPCエンジン版ではアイドルに…

パソコン版



●主人公の夢の中で誘惑のポーズを取る姫香もタンクトップ姿に修正

パソコン版



●時絵の殺害シーンもアングルを変えて下着を着用させた姿に変更された

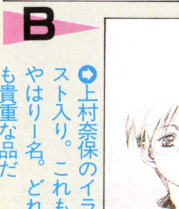


うるし原氏サインプレゼント

『秘密の花園』のキャラクタデザインを手がけたうるし原智志氏。そのうるし原氏がPCエンジンファンのために特別にイラスト入りサイン色紙をプレゼントしてくれる。原作者の古雅ちはやさんいわく「パソコン版発売時には描いてもらっていません」とか。プレゼント希望者はP89の応募方法を読んで「秘密のサイン」係まで。欲しいタイプ(A、B、C)も忘れずに。



A ●須藤姫香のイラスト入りサイン色紙1名にプレゼントします!



B ●上村奈保のイラスト入り。これもやはり1名。どれも貴重な品だ



C ●都筑伊万里のイラスト入りサイン。1名に

わくわくランドへきる

椎名へきる



こんにちは。伊万里役のへきるです。たくさんのお便りありがとうございます。これからもよろしくね。

へきるは最近、岡崎武士先生原作のコミック「リリカルかれんちゃん」のCDで4曲歌わせていただきました。恋をテーマにしたカワイイ曲で、誰もが経験したことのある切ない思いがいっぱい詰め込まれてます。これを聞いて思い出を大切にしてくださいね♡

●ちなみに「リリカル〜」はソニー・ミュージックエンタテインメントより9月22日発売。1800円(税込)

へきるの美術館へようこそ♡

ブラボー! これはすばらしい。ドカーンと送って来て、へきるはきゃーきゃー喜んでしまいました。岡田さんっていう素朴な名前がこの姿のミスマッチがGOOD。「〜花園」じゃないけど今月の1番はこれ♡



●採用者にはサインと写真を進呈



●キャラ名は岡田さん。片山蒼クンの作品。住所が不明だあ、連絡してね

へきるのカウンセリングルーム

ストレスで過食になってしまい、肥満気味になってしまったのです。必死にやせようとしたのですが…。へきるさんはスリムな美少女♡何か体形を維持するコツを教えてください。(ラブラブティッシュさん)

もしれないですね。でも思うだけじゃダメだから、やろうと思ったことをリストに書いて貼ったり、できるだけ歩くように心掛けたりすると、もっといいと思う。後は自分に負けないように何度も心に言い聞かせてがんばってみてね。私も負けない/このコーナーのプレゼントのサイン入り必勝ハチマキ送ります! お互い食べすぎないようにがんばろうね。



こんな時は、働かずにせられるんだって思えば仕事も楽しくできるし、気分も楽になるかもヨ。それと毎日鏡で自分の体をチェックするのもより一層やせてやるって思える方法が

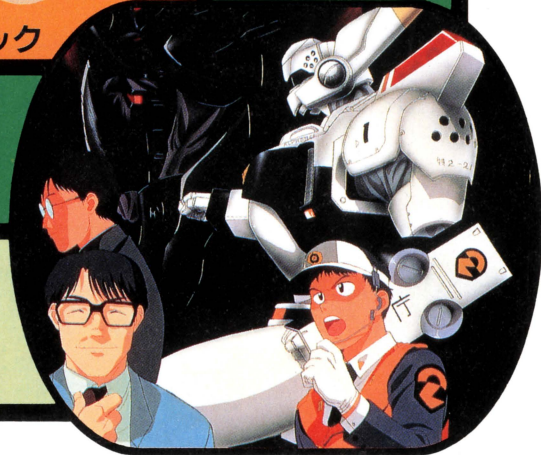
このコーナーは「〜花園」に関する質問や、私にしか相談できないような相談にお答えします。採用者には励まし入りサイン必勝ハチマキとサイン入り写真をプレゼントします。

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
わくわくへきるランド000係

止まらないアニメーションと音声が圧巻のデジタルコミック

機動警察パトレイバー グリフォン篇



CD

スーパーCD-ROM²専用

9月30日発売予定

7200円(税別)

アドベンチャー

バックアップメモリ

マルチタップ対応(最大2人)

100%

ゲーム中の会話は、ほとんど音声で流れ、OVAと同じ声優が担当、とアニメ感覚で楽しめる。「アクティブ・ウィンドウ・システム」をはじめとする斬新な演出も注目度満点!!

① 本編とおまけメニューで2度楽しめるデジタルコミック

OVAの原作をデジタルコミックというスタイルで忠実にゲーム化。ゲームはメインゲームとおまけメニューで構成されている。

メインゲームはOVAに基づいて野明の視点でストーリーが展開し、全4パートに分かれている。操作は「見る」「話す」などの簡単なコマンド選択式。ストーリーを

進行させる部分では、ほとんどのセリフは文字と同時に音声が入り、キャラクタの表情もセリフに合わせて変化する。アニメシーンでは、静止グラフィックの上にアニメウインドウが効果的に挿入される。レイバーの迫力ある戦闘シーンなどでは、このウインドウ内でアニメーションが行われる。



①メインゲームはシリアスな展開



②おまけメニューの中の1コマ

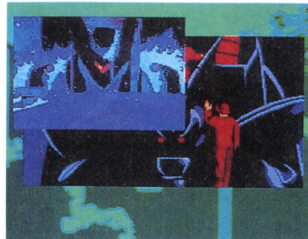
新システムでテンポ良く進行するストーリー

今回の『〜グリフォン篇』に搭載されている「アクティブ・ウィンドウ・システム」は、アニメに近い演出を実現した。そして、ストーリーをテンポ良く進行させるのにも重要な役割を果たしている。通常のコマンド選択でストーリーを進めるシーンからアニメで展開するシーンに移るときなどは、従来のデジタルコミックではいきな

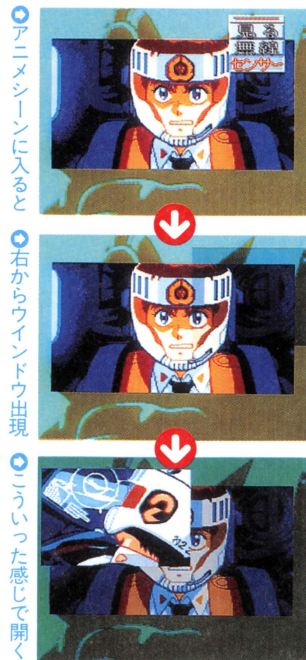
り画面が切り替わった。だが、この『〜グリフォン篇』は滑らかにウインドウが開閉して、テンポ良くシーンが切り替わる。そして、ゲーム中はCDの生音を使用せず、常にデータを読める状態にしているので、CD-ROMにつきもののアクセスが気にならない。アニメウインドウも、ほとんど途切れずにアニメーションを行う。



③この画面は主にストーリーが進行



④戦闘シーンなど、動きのあるシーンではアニメウインドウが開く



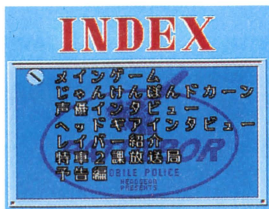
⑤アニメーションに入ると
⑥右からウインドウ出現
⑦こういった感じで開く



⑧こういった見せ場がアニメーションでダイナミックに展開するぞ

7種類のおまけメニューを一挙紹介

リバーヒルソフトのデジタルコミックには定番、といった感じもするおまけメニュー。バラエティに富んでいて、各コーナーへの熱の入れようは本編に勝るとも劣らない。「〜グリフォン篇」の世界を存分に楽しめる内容だ。



○ここで好きなものを選ぶ

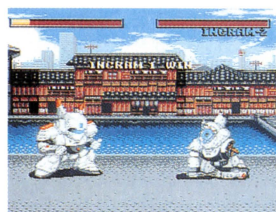
じゃんけんぽんどカーン

レイバー同士をじゃんけんので戦わせる。2人で対戦プレイも可能。自分の使うレイバーを選んでゲーム開始。両手を出して片方を引

○レイバーはそれぞれ性能が違うぞ



○負けた方は破壊される



込めるじゃんけんで、勝ったら攻撃、負けたら防御する。相手の体力をすべて無くせば勝ち。コンピュータ戦で勝ち抜けば、特別にビジュアルのごほう美があるぞ。



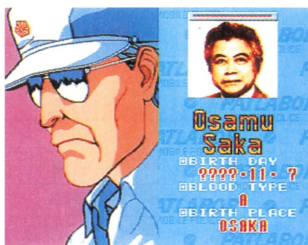
○2つの手をだして…



○片方ひっこめていさ勝負!

声優インタビュー

『〜グリフォン篇』のキャラクターを担当した、富永みーなさんや古川登志男さんなど、声優さん6名の自己紹介が聞けるコーナー。声優さんから見たキャラクターのイメージやプレイヤーに向けてのメッセージなど、ほかでは聞けない話を満載。デジコミならではの企画。



○声優さんはキャラそっくり!?

ヘッドギアインタビュー

アニメ版の制作グループ、「ヘッドギア」のインタビューが聞けるコーナー。登場するのはパトレイバーの産みの親、ゆうきまさみ、

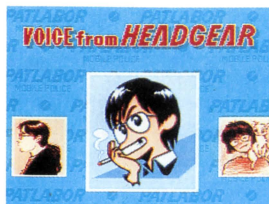
キャラクターデザインの高田明美、そしてメカニックデザインを担当した出淵裕。以上の3名が「パトレイバー」制作にちなんだ質問に答えていく形が進む。

○本誌でおなじみの高田先生も登場



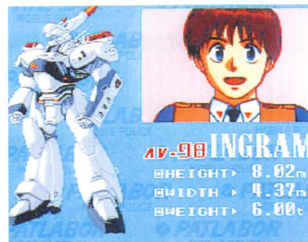
「ゲームのために描かれたイラストについてお話しして下さい。」

○原作者の声は初めて聞く人も多いはず



レイバー紹介

『〜グリフォン篇』に登場した4体のレイバーを、イングラムなら野明、グリフォンなら内海と、そのレイバーになじみのキャラクターが思い入れたっぷりに紹介するコーナー。選んだレイバーが浮き上がるように現れるグラフィックは一見の価値アリ。



○レイバーの活躍をアニメで紹介

特車2課放送局

野明と遊馬の2人がDJをつとめるラジオ番組に、ゲストとして第2小隊の隊員たちがつぎつぎと登場する、といった感じのドラマを3本収録。コメディタッチのストーリーはシリアスなメインゲームの反動! その内容は実際に聞いてからのお楽しみ。



○「三人よれば何とやら」がオススメ

予告編

予告編が4本収録されている。このコーナーに収録するために制作されたまったくのオリジナル。

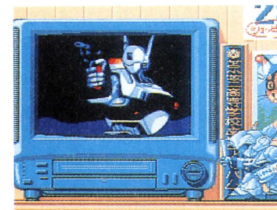
中でも「野明と遊馬の予告」はオススメ。TVコマーシャルさながらの映像で楽しませてくれるのだ。



○かなり本格的に作ってあるのだ

野明の部屋

このコーナーだけは、メインゲームをクリアしないと選ぶことができない。本編で使用したアニメーションをテーマ別に編集したものや、観たいアニメーションを1シーンごとに観ることができる。



○このテレビに映るぞ

オリジナルテレカを3名に

発売日が目前に迫る『〜グリフォン篇』ソフトのパッケージ内のアンケートはがきを送ると抽選で300名に、高田明美先生描き下ろしレイラストテレカが当たる特典つき。特別にそのテレカを読者3名にプレゼント! P88の応募方法をよく読んで、「パトレイバー・テレカ」係まで。

○パッケージと同じイラストをプリントした貴重品

Illustration by AKEMI TAKADA
HEADGEAR・EMOTION・PFC・PRODUCTION
©1993・1994 PFC・PFC・PFC・PFC・PFC・PFC

青春の輝きを格闘技にかけて少女たちは金メダルを目指す!

メタルエンジェル



CD

スーパーCD-ROM専用

9月24日発売予定

7800円(税別)

シミュレーション

バックアップメモリ

PCエンジン/マウス対応

100%

5人の少女たちを、フルメタルバトルの世界大会で優勝させるのが目的の育成シミュレーション。世界大会を目指し、練習を続ける日本代表チームの最初の1年を誌上で紹介する。

コーチとして5人の格闘少女を育てるシミュレーション

プレイヤーは、近未来の格闘技フルメタルバトルの日本代表チームのコーチとして就任し、個性豊かな5人の少女たちを鍛えていく。コーチの使命は、2年間の就任期間中に世界大会で選手たちを優勝させ、金メダルを獲得すること。

まず最初にコーチの能力を決定する。名前、血液型、星座を選び、30問の質問に○か×で答えることでコーチの能力値が決定するのだ。

能力値には心、技、体、魅力、熱血の5項目がある。それぞれが、

少女たちへの指導の効果に関係する。たとえば、心、技、体の値が高いと、少女たちのパラメータの数値が上がる割合が、多少高くなる。また、魅力が高いと練習をさぼりにくくなるなどの効果がある。



●日本チームが表彰台の頂点に登る日はいつか?



- 30問の質問に○か×で答えていく
- 戦闘はオートバトルで展開するぞ



- コーチはプレイヤーの分身だぞ



- 少女たちはみんな表情豊かだ

長所・短所を考えて練習メニューを組む

練習メニューは1週間単位で5人全員に組んでいく。練習によっては、ある数値を上げると別の数値が下がることも。少女たちの7つのパラメータのバランスを考え、練習を決めなくてはならない。

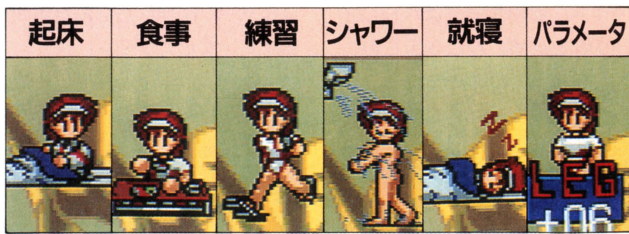


●一人一人の能力を考えて練習を組もう

練習メニュー	対応するステータス	特徴
マラソン	体力	戦闘時の体力
腕立て伏せ	腕力	腕を使った攻撃力
スクワット	脚力	足を使った攻撃力
メティンボール	防御	戦闘時のダメージ減少
理論	知力	頭の良さ
新体操	敏捷	戦闘時の回避力
座禅	精神	必殺技の威力
特別練習	各キャラの得意分野	選手の得意分野が上がる

1日の練習の流れ

練習が決定すると、テフォルメされた選手たちが、チョコマカとメニューを消化していくのだ。起床から就寝までの少女たちの1日が、カワイク表現されているので、見た目に楽しく、飽きさせない。



コーチ就任1年目の悪戦苦闘を誌上リプレイ!!

コーチの能力決定後、選手の育成開始。日本代表チームの少女たちは、予選大会を勝ち抜き、世界大会へと進むことができるのか？それはコーチの手腕にかかっている。ここでは、ストーリーを盛り上げる形で挿入されるイベントを交え、コーチ就任の最初の1年間を誌上リプレイで紹介しよう。



◎コーチの指導で選手を強くする！

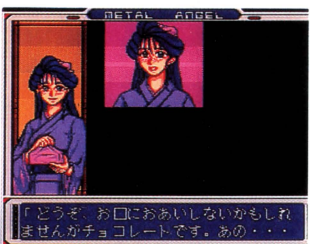
1月～3月 コーチよろしくお願いします！

コーチとして、最初の1年の開始だ。早坂の能力が全体的に低いので彼女を重点的に指導する。1月が終わるころには、各選手の得意な分野がなんとか、わかり始める。そんな中、バレンタインデーに桜小路に告白されてしまう。3月の予選大会では、チーム代表の雷娘が見事勝利をおさめ、幸先の良いスタートをきることができた。



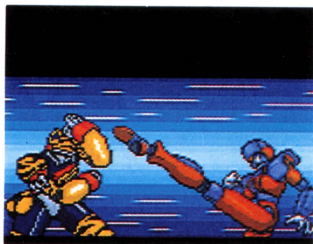
◎選手1人1人が、コーチに自己紹介。これから2年間よろしく！

バレンタインデーに告白



◎桜小路が愛の告白。その後、画面右側に天野が現れ、展開を盛り上げる

3月予選大会



◎相手選手の蹴りを防御する雷娘。予選大会で敗れるわけにはいかない

4月～7月 ライバルとの再会

5月中旬、個々の選手の基礎が固まりだす。そこで各選手の得意分野の強化に手をつける。6月予選大会の相手は中国。ライバルとの再会に気合いの入る雷娘を再び代表に選ぶ。が、防御力の低さが災いし、惜しくも敗れてしまった。

6月予選大会



◎雷娘の好敵手、中国チームの麗華



◎2人の一進一退の攻防が続く！！



8月～10月

夏季合宿で強化！

8月の夏季合宿では模擬戦を行う。その最中に、結城が必殺技バーニングナックルを修得。9月予選大会へ向けて、大きな励みになることだろう。そして、予選大会は苦戦しながらも勝利。世界大会へのキップをなんとか手に入れた。



◎早坂と結城の模擬戦

バーニングナックル！

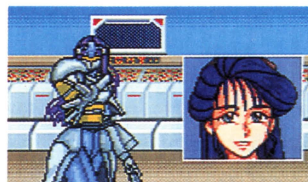


◎激しい戦いの中で、結城は…

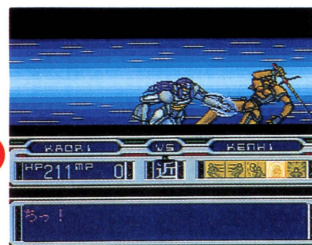


◎自分だけの必殺技をついに修得！

9月予選大会



◎この戦いに勝てば、世界大会だ！



◎桜小路のカグヤが苦戦の末勝利！

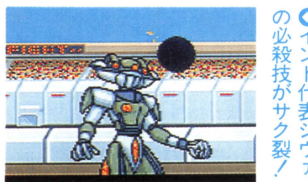
11月～12月

世界へのチャレンジ！

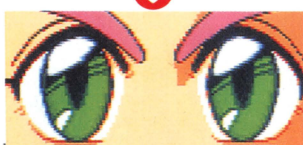
ついに世界大会へ出場。しかしあっけなく初戦敗退。試合後にはアメリカ代表チームのイザベラが桜小路を挑発しに来るイベントが入る。早坂も必殺技のヒントを掴んだ。来年の世界大会こそは優勝できるように練習を重ねよう。



◎世界大会はトーナメント戦だ



◎インド代表シヴァの必殺技がサク裂！



◎早坂が必殺技のヒントをつかむ

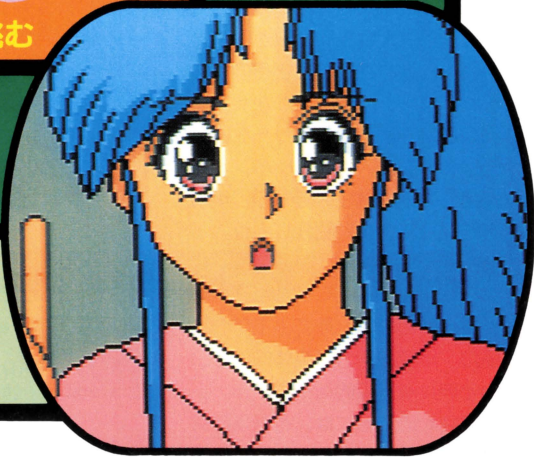
来年こそ必ず…



◎イザベラの挑発に悔しさを隠せない日本チーム。来年こそきっと…

勝つのはおれだ！ 暗黒武術会の決勝戦に浦飯チームが挑む

幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会



CD

スーパーCD-ROM²専用

9月30日発売予定

8800円(税別)

シューティング

コンティニュー

100%

1対1の勝負という、対戦モノの要素を盛り込んだシューティング『幽☆遊☆白書〜』。今回は基本的なシステムを中心に、各プレイヤーキャラの特徴や、必殺技を紹介しよう。

人気キャラを使用したアクション重視の対戦シューティング!

使用キャラは浦飯チームの5人(浦飯幽助、桑原和馬、蔵馬、飛影、幻海)の中から1人を選択する。そして、仲間との特訓を行い、宿敵「戸愚呂チーム」との決戦に挑んでいくのだ。敵に勝つと、ボーナスポイントがもらえ、能力バ



●暗黒武術会の開催地首縊島(くびくくりとう)。不気味だ

ラメータに振り分けることでキャラを育てることができる。

バトルは、ターゲットカーソルを方向キーで標的に合わせて撃ち合うもの。①ボタンが通常弾、②ボタンが必殺技。ちなみに必殺技には回数制限がある。また①ボタンを押し続けると気合攻撃ができる。これには制限はない。敵の攻撃は、撃ち落とすことで回避する。



●ボーナスポイントを振り分けることで、キャラを成長させられるのだ

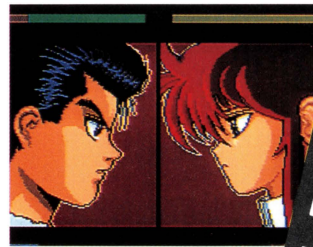
●気合満々の浦飯チームの面々を操るのだ



素早い敵をカーソルでとらえて撃つ!

敵キャラは上下左右に素早く移動する。敵キャラの動きに合わせて、視点である画面もスクロールしていくのだ。また、攻撃はただ当てれば良いと言うわけではなく、大きなダメージを与える弱点を狙わなければ勝負にはならない。

●蔵馬との特訓が開始されるぞ



弾が当たると...



●こちらの攻撃が当たると、派手なリアクションをするぞ



●素早い動きで、上下左右に移動して攻撃を仕掛けてくる蔵馬。蔵馬の攻撃を撃ち落として、ターゲットカーソルを蔵馬に合わせるぞ!



●向かいあった形で敵キャラと撃ち合うのだ

打倒戸愚呂チームを目指して、決勝前夜に最後の特訓!!

暗黒武術会決勝戦の前夜、浦飯チームの面々は、打倒「戸愚呂チーム」を旗印に特訓を開始する。オープニングビジュアルではその様子が語られていく。CD-ROMならではのビジュアル部は、アニメと同じ制作スタジオが担当し、各キャラの声も、テレビアニメ版と同じ声優が起用されている。



○アニメと同じ声優が演じているぞ

チームの中から1人を選んで特訓開始

浦飯チームの中から、1人を選んでゲームスタート。原作同様のキャラによって異なる攻撃方法が用意されている。また、カーソルの動く速さもキャラごとに違い、好みにあったキャラを選択できる。



浦飯チームの5人の中から使用キャラを選択できる。攻撃方法も、原作と同じものが用意されているぞ

VS 浦飯幽助

原作の主人公。もっともオールマイティなキャラだ。気合攻撃は霊光弾、必殺技は霊丸。ターゲットカーソルの速さは標準で、最初の基本ヒットポイント(以下HP)は中くらいに設定されている。

敵としての対戦は特訓の終盤。動きこそ激しくないが気合攻撃と必殺技の高い攻撃力がやっかいだ。



- 主人公だけあって攻撃がキツイ
- 霊丸は3つの弾を撃つ必殺技だ



○霊光波動拳の奥義継承者としてはそうそう負けるわけにはいかない



霊丸!

VS 桑原和馬

ターゲットカーソルのスピードは遅いが、基本HPは高い。気合攻撃は霊槍、必殺技は霊剣二刀流。敵としては特訓の最初に登場する。



○霊気の剣を構える桑原との戦いだ

- 2つの弾を撃ちだす技だ



霊剣二刀流!

VS 蔵馬

幽助と同じく標準タイプだ。気合攻撃はローズショット。必殺技はシマネキ草のタネ。素早さ、攻撃力がわりと高いキャラだ。



○必殺のシマネキ草を放つ蔵馬

- 植物を武器とする蔵馬の一撃!



ローズウィップ!

VS 飛影

ゲーム中最高のスピードを誇るキャラだが基本HPは低い。必殺技は炎殺黒龍波。敵のときはその素早さで変幻自在に攻撃してくる。



○素早い動きで攻撃を仕掛けて来る飛影

- 必殺の炎殺黒龍波が白る!



炎殺黒龍波!

特訓が終わると…

上記の4人以外にも、特訓相手は登場する。チームの最後の1人幻海。かつての敵だった、耐と陣。そして蔵馬の本性である妖狐だ。全員倒せば特訓は終了だ。そして、暗黒武術会決勝戦が始まる。ビジュアルが挿入され、戸愚呂チームとの決戦が盛り上げられていく。戸愚呂チームの代表は3人。爆弾を支配する鴉、自身を武器化する戸愚呂(兄)を倒せば宿敵、戸愚呂(弟)との戦いはもうすぐだ。



○特訓が終わり、決勝戦での勝利を誓い合う!

○決勝で待ち構える戸愚呂チーム



美少女戦士セーラームーン (仮称)

コミック、アニメで人気の高い『美少女戦士セーラームーン』。今回はPCエンジン版の画面写真を公開するぞ。

CD	スーパーCD-ROM ² 専用
	発売日未定
	価格未定
	アドベンチャー 継続機能未定

20% (8月18日現在)

美少女戦士たちの活躍をデジタル化

5人のセーラー服美少女戦士の、PCエンジンでの活躍が、デジタルコミックで描かれる。ストーリーは外伝的要素を含んだオリジナルになるとのこと。また、ゲームの視点を、うさぎ、亜美、レイ、まこと、美奈子の5人から選ぶことができる。同じストーリーではあるが、微妙に違う展開を楽しむことができるようになっている。気になる各キャラの声は、テレビアニメ版でおなじみの声優陣が起用される予定になっている。

また、今回紹介している画面写真の基本構成の部分は開発中のため、変更になる可能性が高い。



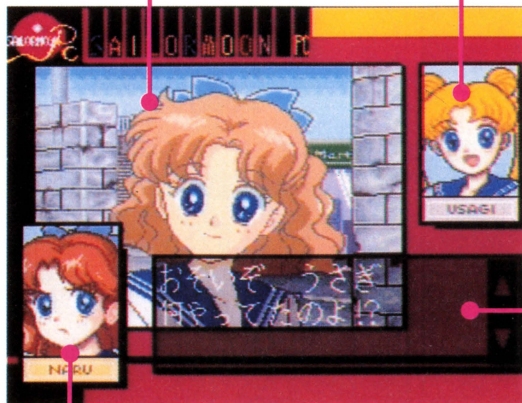
●これが初公開のPCエンジン版の画面。デフォルメキャラがかわいい

メイン画面

選んだプレイヤーキャラの視点となるメイン画面。この画面に出るグラフィックを中心に、ゲームのストーリーは進行していくとのこと。

自キャラ表示

プレイヤーが、選択したキャラのグラフィックが表示される画面。うさぎ以外のセーラー戦士を選ぶこともできるようになっている。



相手キャラ表示

会話の相手キャラが表示されている画面。誰かと会話をするときにここに相手の顔が現れる。また、メッセージウインドウのセリフにあわせて表情が変化していく。

各キャラクタのセリフや、メッセージが表示されるウインドウ部分。透明ウインドウで、メッセージなどが流れていく。

※画面写真はすべて開発中のものです

原作者、武内直子が制作に参加

今回のPCエンジン版には、原作者である武内直子さんが、キャラデザインとして制作に参加している。武内さんはボスキャラのデザインを担当しているのだ。そこで、武内さんにPCエンジンでのゲーム化の感想を語ってもらった。「今回のゲーム化では、PCエンジンの得意分野のデジコミになる予定ですので、とっても楽しみです。絵柄や声(音)が、高い水準

までいけるように期待しています。あと、スタッフの方々が、早く皆さんのもとへお届けできるように頑張ってくれてますので、どうか楽しみに待っていてくださいね」。武内さんのデザインしたオリジナルのボスが登場するPCエンジン版。テレビアニメ版とコミック版の両方の良い点を持ち合わせた上で、スーパーCD-ROM²の特性を活かしたソフトになりそうだ。



●原作版のセーラー服美少女戦士たちの雄姿。アニメ版とは、また違った魅力のあるイラストだ。PCエンジン版はどうかかな?

セーラームーンの原点はここだ!

『美少女戦士セーラームーン』の原作は、講談社の「なかよし」に'92年の2月号より連載を開始。コミックスも現在4巻まで発行されている。コミック連載と同時にアニメの放映も開始され、毎週土曜日テレビ朝日系の全国ネットで放映中。アニメをまとめたフィルムコミックも講談社より8巻まで発行中だ。今回、講談社のご厚意により、アニメ版フィルムコミックスの最新第9巻を10名にプレゼント。P89の応募方法で「セーラームーンプレゼント係」まで。



●アニメ版のセーラー戦士たち。現在は「美少女戦士セーラームーンR」のタイトルで放映中!

プレゼント



●講談社発行のアニメフィルムコミックス最新第9巻をプレゼント。写真は6巻のものは6巻のもの



●講談社から刊行されている「セーラームーン」のコミックス。現在、第4巻まで発売されている

女子高校生とクイズ勝負

クイズ DE 学園祭

若さ十分、明るさ満点の女子高校生とクイズで対決するこのゲーム。アドベンチャーの要素も盛り込まれている。

CD スーパーCD-ROM専用

発売日未定

価格未定

クイズ

コンティニュー・バックアップメモリ

40% (8月10日現在)

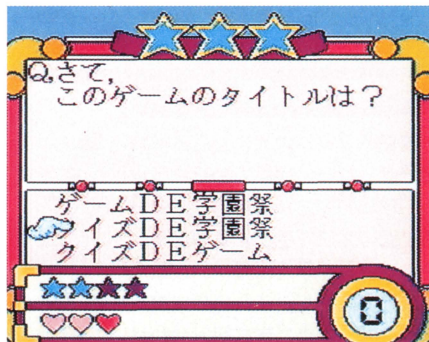
女のこいっばいのクイズアドベンチャー 学園長の孫娘を捜し出すのだ

聖クイーンズ女子学園の学園祭を舞台にした、女のこいっばいのクイズアドベンチャー。プレイヤーは新任教師、江戸川橋渡となつて、迷子になってしまった学園長

の孫娘を探し出すのが目的。孫娘の子守を頼まれていたプレイヤーは、学園長に気づかれる前に彼女を発見しなければならない。でないと厳しい処分を受けることに…。



- クイズ勝負に勝つとビジュアルが見られることも
- 基本のクイズ画面も女のこに負けじと華やか



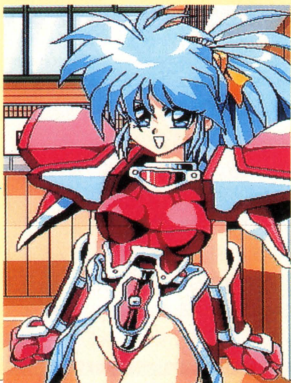
学園祭を華やかに演出する女のこの衣装

登場してくる女のこの衣装はどれも華やか。戦士のコスチュームを着ている女のこや、上着がセー

ラー服で下ガブルマー姿の女のこなど、ただならぬ衣装で学園祭のお祭り騒ぎを盛り上げている。



- ナグザットの美少女ゲーム『フォーセットアムール』でのコルク
- そして、このゲームでもコルクの勇姿が…。演劇のコスチュームだろうか



クイズ勝負に勝って手がかりを聞く

手がかりは、校内で出会う女子生徒たちから聞き出すことができる。ただし、情報を聞き出すためには、彼女たちの出すクイズに答

え、一定のノルマを達成しなければならぬ。難問をぶつけてくるのは、女子生徒や女教師を合わせて約30人。キミの知識が武器だ!

市川亜弓

●ブルマー姿といううれし
い格好で、ウェートレスを
やっている市川は1年A組



西田弓美

●おっとり顔の中に知性を感じら
れる西田。2年C組



球井摩利

●体育館で会うことが
できる。ポニーテール
の似合う女のこ



麻上美代子

私たちの出す
クイズに答えたら
情報を
教えてあげよう♡

●屋上で会える元気
いっばい麻上。ブル
マー姿が見てみたい



市ヶ谷千鶴

●サンドイッチが大好きな市ヶ谷。1年B組で会うことができる



数々の新システムがウリ

ソル:モナーージュ

タイトルが仮称だった『PD3』だが、正式に『ソル:モナーージュ』に決定した。太陽と月という意味があるのだ。

CD

スーパーCD-ROM専用

12月発売予定

価格未定

ロールプレイング

バックアップメモリ

70% (8月10日現在)

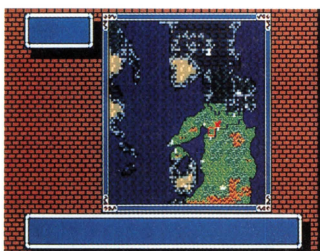
プレイヤーがキャラクタのタイプを決める! 独自のシステムで展開されるコミカルRPG

キャラクタの歩いた場所が一目でわかるモザイクマップシステムを始めとし、さまざまな新システムが盛り込まれているこのゲーム。その中で、もっとも特徴のあるシステムの1つに自由成長システムがある。これは従来の経験値を稼いでレベルアップしていくものではなく、「育てる」ということに重点をおいたシステムなのだ。

◎さまざまな新システムを盛り込んでこのゲームは演出も凝っている



ルーン「...よかった...生きてる...」



◎これがモザイクマップだ!



◎コミカルなフィールド画面

成長のパターンはコマンド選択で決定

自由成長システムとは、プレイヤーが戦闘時に入力したコマンドにより、キャラクタの成長パターンが決定されるシステムのこと。例えば、「逃げる」のコマンドを数

多く選択すると、運と素早さの数値が高くなり、盗賊系のキャラクタになってしまうといった具合。コマンド選択がキャラクタの成長を大きく左右するRPGなのだ。



戦う



魔法

◎剣で斬るグラフィックも

◎攻撃魔法は派手な演出!

コマンド	成長における効果
戦う	攻撃力や防御力が上がり、戦士系のキャラクタが作れる。ただし、MPは増えない
魔法	MPが増え、魔法攻撃力や魔法防御力が上がりやすくなる。魔法使い系と僧侶系向き
道具	道具の種類により攻撃力や魔法攻撃力など、さまざまな数値がアップする
防御	防御力や魔法防御力が上がりやすくなる。多用すれば僧侶系のキャラクタになる
逃げる	運や素早さが上がりやすくなる。成長の早い、盗賊系のキャラクタを作り出せる



◎ゲーム序盤のソレイユのステータス画面

自由度の高い成長パターン

成長パターンは大まかに4種類に分けられる。攻撃力の高い戦士系、攻撃の魔法が得意の魔法使い系、回復魔法を主とする僧侶系、そして成長が早く、素早い攻撃が特徴の盗賊系だ。これらの成長パターンは、さまざまな組み合わせが可能。戦士系と魔法使い系を合わせて、魔剣士系なんていうものも作り出すことができるのだ。



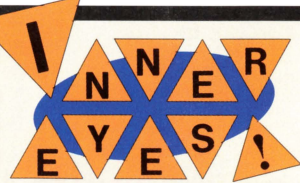
魔法使い系

僧侶系

盗賊系

戦士系

◎自分の好きな成長パターンを選ぶことが...



「鈴鹿8耐」結果発表

「鈴鹿8時間耐久ロードレース」が7月25日に行われた。ゲームメーカーとして一番長く参戦しているアイレムは、今年で4回目のエントリー。国松俊樹選手と中川勝也選手の2人が、ホンダのVFR750Rに乗り込み、



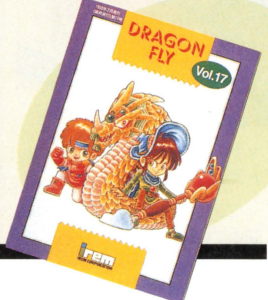
鈴鹿サーキットで熱いバトルを繰り広げた。予選25位スタートだったチームアイレムは、序盤のマシントラブルにより、順位が落ち込んだものの、結果としては17位と健闘した。前半のトラブルが悔やまれる。

◎今年のカラーは赤だ!

アイレムファンクラブ

「ドラゴンフライ」は、アイレムファンクラブの入会者に隔月で送られてくる雑誌。アイレムのゲームの新作情報やゲーム開発の裏話、そして「ソル:モナーージュ」誕生の原動力となった「みんなで作ろうRPG」コーナーなどで構成されている。この本を読んでみたい人はアイレムファンクラブに入会してみよう。自分の住所、氏名、年齢、学年、電話番号を明記、620円分の切手を同封して

下記の宛先まで郵送。会員証やイベントの情報なども入手できるぞ。
〒550 大阪市西区本町1-11-9 岡本興産ビル アイレム株式会社 「アイレム」パーティ入会申込み 係



◎サイズはB5判。会員のお手紙紹介などもある

魚介類型戦艦の大進撃だ

スーパーダライアスII

『モンスターメーカー』ほどではないが発売延期を繰り返しているこのゲーム。でも、ようやく完成がみえてきたぞ。

CD

スーパーCD-ROM²専用

12月発売予定

7800円(税別)

シューティング

コンティニュー

90% (8月16日現在)

年内発売に向け調整段階に突入

久々の登場となる『スーパーダライアスII』。以前紹介した時点では、未定の要素も多く存在し、不完全な部分も多々あった。だが、現段階ではザコ敵を全滅させる核爆弾や、大・中ボスのトリッキーな攻撃パターンが組み込まれている。現在12月の発売に向け、開発も順調に進み、少しずつだが着実に完成へと近づいているようだ。



空中戦を展開する自機。晴れやかな景色もみにくい戦場へと変わる



核爆発

ゲームオーバー時。映画のよう
核爆弾でザコ敵を一掃できるのだ



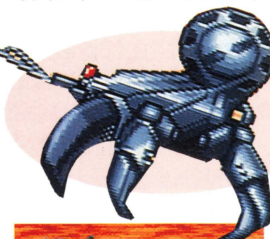
面の途中で登場する中ボス。大ボスにおとらないトリッキーな攻撃をしかけるヤツが多く、あなどれないのだ

ボスの攻撃方法がより多彩に

大ボス YAMATO

ウリである敵戦艦は、業務用・オリジナルあわせて46体いる。オリジナル戦艦が割合多く、業務用と同じ戦艦でも、攻撃方法が変わっている場合があるようだ。

最初は軍艦の残骸に潜んで姿を見せない。軍艦の一部を背負っての大ジャンプはコイツの味の1つ。



モデルはヤドカリ。中々正体を現さないぞ

旧世代の飛行機を飛ばす謎の影の正体は?



業務用から存在する戦艦。登場の仕方がハテナヤツだ

中ボス BATTLE CHEINSAW

画面下から自機に向かって体当たりをしかけてくる。天井から切り崩した建材を上から落とすという変わった攻撃をしかけてくる。



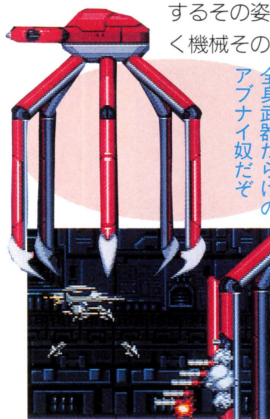
モデルはノコギリザメ。本作オリジナルの中ボスだ



天井の建材を切って降らしてくるのだ!

大ボス BALD CRAB

モデルはタカアシガニ(?)。背中や後部、脚部や頭部に武器を搭載する恐るべきヤツ。武装を駆使するその姿は殺りく機械そのもの。



一見ひ弱そうなオリジナル戦艦。全身武器だらけのアブナイ奴だぞ

前足にはミサイルポッドを装備している



頭には機関砲。弾をおうぎ状にバラまく

大ボス CRAB ARMER

長い尾部が特徴のオリジナル戦艦。口からザコを吐いたり、対空ミサイル攻撃などもしてくる。



モデルは、日本では絶滅の危機にあるカブトガニだ



尾で地面を掘り岩をとばしての攻撃だ



コイツも本作オリジナルの戦艦なのだ

ファンタジーは好き？

機装ルーガ

初めて公開される機装鎧の画面写真と、明らかになってきた主要キャラの相関により、物語の核心部分を紹介。

CD

スーパーCD-ROM²専用

12月3日発売予定

8800円(税別)

シミュレーション

バックアップメモリ

50%(8月17日現在)

物語の中核を成す主要キャラの人間関係

このゲームは異色のファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションだ。主人公のヴァイスは、かつてこの地に栄えた超古代文明の遺跡を守る「ガーディアン」の一員。彼が助けた1人の少女を巡り、大陸支配を企む大国「ハイエルン帝

国」との戦いに巻き込まれていく。少女の名はエレナ。遺跡より目覚めた「人工生命体」。人であって人でない、古代文明の末裔だ。ヴァイスたちガーディアンに協力することで、もう1人の人工生命体リンナとの対立を深めていく…。

ガーディアン ヴァイス

ガーディアン ガイム

この物語の主人公



ヴァイスの親友だ

ハイエルンと手を組んだ人工生命体リンナ

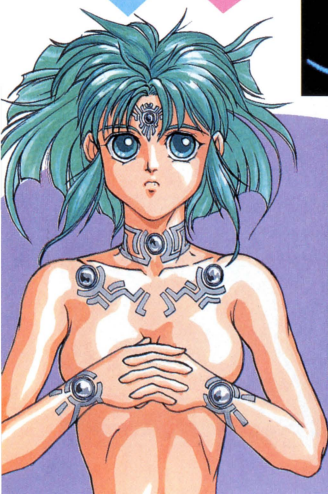


人工生命体 リンナ

対立

協力

対立



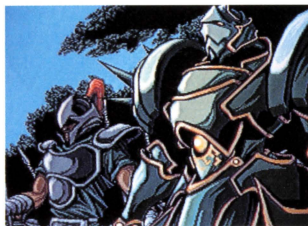
人工生命体 エレナ

戦いの中でリンナと敵対していく

魔導科学の遺産「機装鎧」の設定を公開

古代文明の生んだ「魔導科学」の遺産の1つがこの「機装鎧」。身に着けた人の力を増幅させる一種のパワードスーツであり、ゲーム中でも強力なユニットとして活躍す

る。大陸の各地に存在する遺跡から発掘されるが、完全な形で残っているものは数少ない。ガーディアンとハイエルン帝国の戦いの行方を左右する貴重な兵器である。



この2体はハイエルン帝国の機装鎧。画面はビジュアルシーンのもの

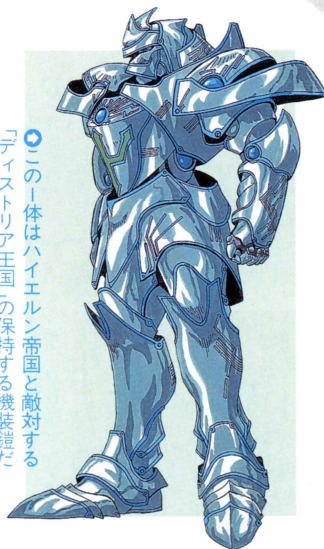


これはゲーム画面。画面中央が機装鎧を身に着けた主人公のヴァイス

ヴァイスの着る機装鎧だ



この1体はハイエルン帝国と敵対する「ライストリア王国」の保持する機装鎧だ



主人公ヴァイスの機装鎧は、彼の属する山岳部族クメスの護る遺跡に封印されていた。



これはハイエルン帝国軍の騎士団長が装備する機装鎧だ



古代文明の遺産を悪用するハイエルン。機装鎧のデザインもそれぞれ

世界中を巡り地図を作る

THE ATLAS

ポルトガル王の命を受けた商人として世界を探索。未知の世界を明らかにして、地図を作成するシミュレーション。

CD スーパーCD-ROM[®]専用

発売日未定
価格未定

シミュレーション

セーブにはメモリベース128Kが必要
PCエンジンマウス対応

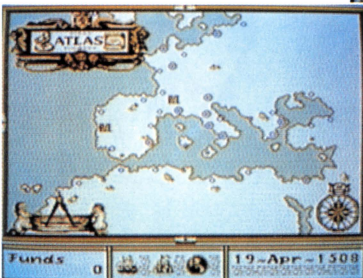
30% (8月16日現在)

自分だけの世界地図を作るシミュレーション

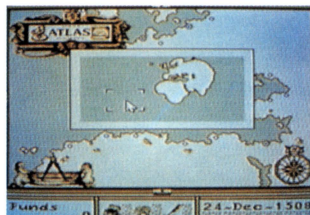
『THE ATLAS』は、パソコンで人気の新しいタイプのシミュレーションゲームの移植。主人公はポルトガルの貿易商。大航海時代を舞台に、国王との契約で世界の探索を行う。世界の未知の部分を中心に明らかにしていき、最終的に世界全図を完成させるのが目的である。スタート時点ではヨーロッパ以外の世界は、まだ誰も知らない未知の世界。

●自分だけの世界地図ができる。新しいタイプのシミュレーション

この部分は未確定エリアと呼ばれ、探検船を派遣して報告を受けることで徐々に判明していく。この報告を信じるか否かによって、明らかになっていく地形が変わっていく。架空の地図世界が楽しめる。



●ヨーロッパの地形は現在と大差はない。西洋から見た世界の姿は…



●広大なマップに対応して、表示の縮尺や画面の移動も工夫してある

プレイするたびに变化する世界

完成した地図は実在の資料をもとにしているようにさえ見える。だが、まったく同じマップは存在しない。プレイの方法や選択で世界が姿を変え、プレイした人それぞれの地図ができあがってゆく。これが『THE ATLAS』の特徴。どんな世界地図ができあがるか、予想がつかないぞ。



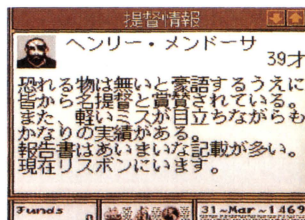
●システムはパソコン版とほぼ同じ

探検と貿易で世界地図を広げていく

ゲームは、未確定エリアへの探検船派遣と、世界各地に点在する町との貿易が、主な作業になる。世界地図作成のためには探検船を世界各地に派遣しなければならない。また、そのための資金を特産物の貿易で稼がなければならないのだ。世界地図の完成のためには、この2つの成功が不可欠となっている。

探検船の派遣

未確定エリアを探索して、世界の姿を判明させるのが探検船派遣の目的。ゲームの進行に必要不可欠な要素だ。探検は提督を雇い、調べたいエリアに船団を派遣することで行う。内陸探検隊を同行させておくと、陸地を発見したときに新しい町が発見しやすくなる。探索から帰還した提督の報告により、調べたエリアの姿が決定する。報告を無視しての再調査も可能だ。



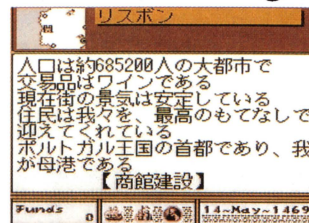
●提督は探索の成果を左右する。高い能力を持った提督を選ぶと有利

特産物の貿易

ポルトガル国王から毎年貰える資金だけで、世界の探索を続けるのはかなり厳しい。そこで発見された町と特産物の貿易を行い、探索の資金を得ることが必要となる。



●貿易航路の選定は慎重に。赤字航路では探検の資金が十分に稼げない



●ポルトガルのリスボンからスタート。ここを拠点にして探索を始める



●あとはただ報告を待つだけで良い



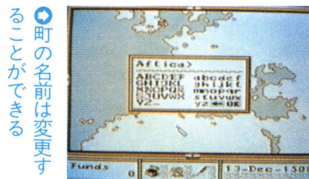
●提督から航海日誌風に報告がある



●変わった動物を発見することも…



●町には特産品がある。香辛料や貴金属の貿易は高い利益を得られるぞ



●町の名前は変更することができる

インテック

現在手がっているタイトルは、『GALAXY 刑事 GAYVAN』と『アルガノス』の2本。今回は対戦格闘アクション『アルガノス』の

画面を公開。もちろん2人同時プレイ可能で、現在アベニューパッド6への対応を検討している。開発は順調で、11月下旬に発売予定。



- ①『アルガノス』には10種類のキャラが登場する
- ②同じく『アルガノス』の多彩なアクション



ココナッツジャパン

ひさびさの新タイトル『卒業写真／美姫』は、パソコンからの移植作。2本のアドベンチャーゲームがカップリングされて1本のソフト

になっているんだ。発売時期は未定だが、開発は順調とのこと。スーパーCD-ROM²の特性を生かした移植に期待しよう。



- ①『卒業写真』はさわやか路線の美少女モノ。画面はパソコン版のもの

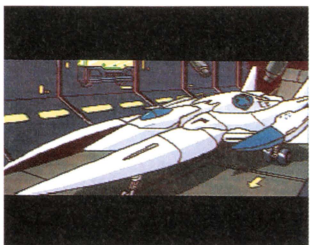


- ②『美姫』は過去と現代を舞台に描かれる悲恋物語。画面はパソコン版2つのゲームが1本に入っており

レイ・フォース

2本のタイトルが手がっているレイ・フォース。『スタートリング・オデッセイ』は発売日が二転三転したが、10月22日に決定し、

これ以上遅れることはないとのこと。また、『スターブレイカー』は発売日は決まっていなが、開発は順調に進んでいる。



- ①『スターブレイカー』のビジュアル



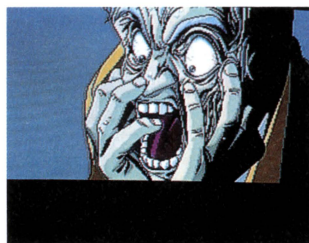
- ②同じく『スターブレイカー』から

アイ・ジー・エス

サイバーパンクRPG『断層都市ストレイロード』の開発は、現在ちょっと遅れ気味とのこと。

アスミック

ホラーアドベンチャー『アンジェラス2 ホーリーナイト』の開発は少し遅れ気味。『マグナード』の発売は来年になりそうだ。



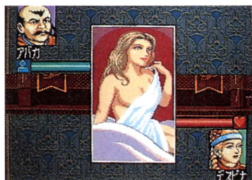
- ①『アンジェラス2』の画面。オカルトチックな演出が冴えわたる

角川書店

『サイレントメビウス』と『Linda³ (リンダキューブ)』の2タイトルがあがっている角川書店。双方とも大きな進展はなし。

光栄

『蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史』が9月、『三國志III』が10月に発売予定。どちらもゲームはほぼ完成しており、発売が延期される心配はなさそうだ。その他の新タイトルはまだ発表していないが、現在の2タイトル発売前後に、何か動きが見られるかもしれない…。



- ①『元朝秘史』はオールドが楽しいぞ

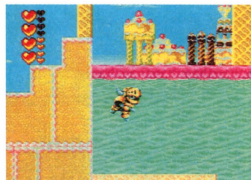


- ②光栄お得意の歴史モノ『三國志III』

シュールド・ウェーブ

『PCココロン』と『インペリアルフォース』の2タイトルが手がっているシュールド・ウェーブ。どちらもあとは発売を待つばかり。次なるタイトルについては未定。

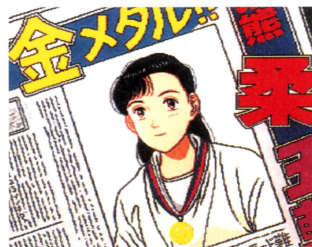
はアクションゲーム



- ①『インペリアルフォース』のデモ画面

ソフィックス

現在手がっているタイトルは、『YAWARA/2』のみ。本編のデジコミのほかに、対戦モードとクイズモードが追加されている。発売日、価格は未定。



- ①本編のデジコミ部分は、前作に比べクオリティアップしているようだ

タイトー

『アドベンチャー オブ マミーヘッド』と『芸者ウォーリアーズ』の2タイトルが手がっているが、開発はあまり進展していない。

テンゲン

4本のタイトルが手がっているテンゲンだが、どれも容量の問題などで、発売時期が決まらない。新タイトル発表も、この4本が発売されない限りはなさそうだ。

東宝

発売が12月から'94年3月に延期されてしまった『ゴジラ 爆闘列伝』。今回は、映画の予告編風のオープニングビジュアルを公開。

●昔なつかしの怪獣映画を連想させる



●ゴジラの咆哮が響き渡るぞ!

トンキンハウス

『シルフィア』の開発はほぼ最終段階に入っており、あとは微調整を残すのみとなった。発売は10月中旬ごろになりそうだ。



●ギリシア神話の世界観を取り入れたシューティング『シルフィア』

日本物産

挙がっているタイトルは『伊賀忍伝 凱王』のみ。新タイトル発表のウワサもあるが、『～凱王』の発売後になるかもしれない。



●時代劇と現代科学をミックスしたような世界が舞台の『～凱王』

ヒューマン

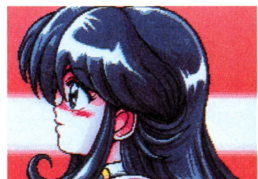
一見RPGのようなボードゲーム『ただいま勇者募集中』。挙がっているタイトルはこの1本のみ。でも、そろそろ新タイトルが…?



●サイコロで移動するRPG、といった感じの『ただいま勇者募集中』

マイクロキャビン

見習いの魔法使い、フレイが主人公のアクションゲーム『フレイ』。開発に予想以上に時間がかかり、発表されてからかなりの期間がたっている。少しずつだが進行しているの、近々紹介できるかな?!



●このコが見習いの魔法使いフレイ



●フィールドではアクションの連続!

ユニポスト

戦略的要素が高い頭脳派のシューティング『ダイノフォース』は、発売時期、価格ともに相変わらず未定のまま。その他の新タイトルの予定もないとのことだ。



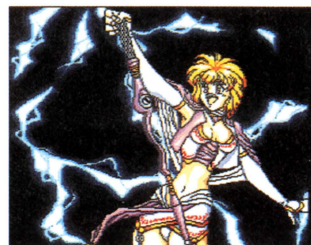
●24種類ものオプションを駆使して敵を撃破する『ダイノフォース』

ライトスタッフ

バトルシミュレーションと銘付ったアクションゲーム『フラッシュハイダース』と、シミュレーションRPG『SWORD MASTER』は両タイトルとも開発順調。年内の発売を目指している。『ブルーフォレスト物語(仮称)』はシナリオ作成の段階とのこと。



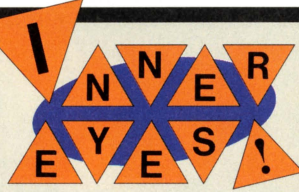
●『SWORD MASTER』の序



●『フラッシュハイダース』の画面。ヒロインのティリア=ローゼット

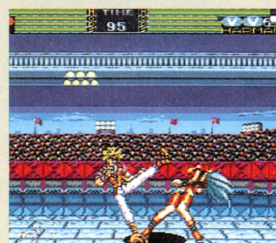


●ストーリー重視の『SWORD MASTER』



ライトスタッフゲームモニター募集

ライトスタッフから、ゲームモニター募集のお知らせ。非売品の『フラッシュハイダース』の体験版CDソフトを100名にプレゼント、プレイした感想を提出してもらうというものだ。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、



●ド派手な必殺技が魅力なのだ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川IRSビル 株式会社ライトスタッフ「モニター募集PCファン」係まで。しめ切りは9月30日(消印有効)。応募者多数の場合は抽選になる。キミの意見でゲームが作られるぞ。

SUPER OTHER MAKERS

今月タイトルがないメーカーは、アイマックス、アスク講談社、エイコム、NHKエンタープライズ、エレクトロニック・アーツ・ピクチャー、クリーム、サリオ、サン電子、システムソフト、テイチク、テータイスト、テータウエスト、ナムコ、日本コンピュータシステム、バルソフト、ビテオシステム、ピーシーエム・コンプリート、フ

エイス、ブレイン・グレイ、マイクロナット、マイクロワールド、魔法、メティアノング。コーナー内の増減は、ココナッツジャパンが脱出、日本コンピュータシステムとテータウエストが加わって、先月から1社増の計23社となった。ちなみにココナッツジャパンは9か月ぶりの脱出。充電期間に比例したおもしろいゲームを作ってね。

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・希望の商品名を明記して下記まで。しめ切りは9月29日(消印有効)。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
0000係

ゆる許せない

ゲーセンで遊びたくとも、あの説明書は

わかりにくくて許せない。そんな

キミたちに贈る究極のゲーセン

マニュアルが登場だ!!

AMショー先取りや

新機種情報満載の1冊

この夏ついに登場!



徳間書店

HEAVEN

ファミリーコンピュータマガジン特別編集

ゲーセン
情報の
達人に
なりたい

ゲーセン天国★

590円(税込)

好評発売中

超豪華キャスト

須藤 姫香: 松本 梨香
 都筑 伊万里: 椎名 へきる
 上村 奈保: 白鳥 由里
 プレイヤー: 細井 治
 都筑 蒔絵: 神田 和佳
 矢萩 健: 檜山 修之
 安川 俊紀: 高木 涉
 佐久間 怜子: 長沢 美樹
 岩清水 克己: 芳田 正浩
 源 桜子: 滝本 富士子
 都筑 権蔵: 河合 義雄
 是政 先生: 小池 克枝
 鬼山 先生: 沢木 郁也
 女子 高生: 生末 直子



本当に感動的なストーリーなので、見て泣いたり、ちやうかもかもしれません。

伊万里役
椎名へきる

ドラマチックサスペンス美少女AVG

秘密の花園

今秋発売予定
 PCエンジン・スーパーCD-ROM²専用
 予価: 7,800円(税別)

本当の恋とサスペンスを
 まだ知らないアナタへ

イラスト/うるし原智哉

©1993 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NEWS INC./OFFICE・EARTH WORK



制作・発売/徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋 4-10-7
 販売協力/株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋 4-10-1
 販売/株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区西新橋 1-17-16

TEL.03-3432-4471
 TEL.03-3433-6231
 TEL.03-3591-9163

FAN

レーザーアクティブファン

LaserActive™

LD-ROMソフト情報

8月20日に発売された、世界初の家庭用LD-ROMマシン、レーザーアクティブ。今月から本誌では、PCエンジンと互換性を持つLD-ROM²専用ソフトを中心に、新作情報を届けていくぞ。

マンハッタン・レクイエム

メーカー名	リバーヒルソフト	ジャンル	アドベンチャー
媒体	LD-ROM ² 専用(両面使用)	継続機能	バックアップメモリ
発売予定日	10月	その他の機能	—
予定価格	1万円前後	開発状況	90%(8月16日現在)

パソコンでおなじみの『J.B.ハロルドの事件簿』シリーズの移植。推理だけでなく、主人公J.B.の渋めのセリフや複雑な人間関係など、ハードボイルドな雰囲気も満喫できる。今回のLD-ROM²版では、マンハッタンで収録された実写映像によるオープニングもまた、見ものの1つになっている。



●オープニングではJ.Bがマンハッタンに来たいきさつが紹介される

ハードボイルドタッチの推理アドベンチャー

かつて事件解決の際に証言してもらった、サラという女性が自殺した。J.Bはその死の謎を解明するべくマンハッタンへと向かう。

捜査はコマンド選択方式で進め

ていく。「移動」「調べる」などコマンドを駆使して、聞き込みを重ねていく。登場人物は40名にも上り、人間関係をしっかり把握しての綿密な捜査が必要とされる。



●聞き込みは捜査の基本。質問内容を選択する



●目的地を選択して移動



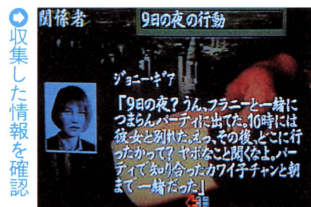
サラの死は本当に自殺なのか?

●サラが自殺した現場。そこで何かをつかんだJ.B

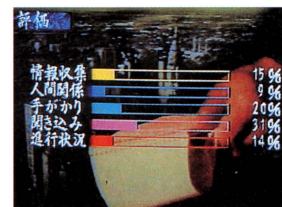
手帳で情報確認

捜査の進行具合の把握に便利なのが「手帳」という機能だ。収集した膨大な情報を整理するための、2つのコマンドが用意されている。「評価」は、「情報収集」「人間

関係」「手がかり」などの5つの項目について、捜査の進行具合を%表示してくれる。「分析」は、「関係者」「情報」「証拠品」について、どんな情報をつかんでいるか、確認できるというもの。



●収集した情報を確認



●捜査の進展具合を表示

“おまけ”で息抜き

捜査の合間に息抜きしたいときには「BARプレス」という店に行けば、「おまけ」が楽しめる。ここでは、ブラックジャックやジュークボックスなどが用意されている。おまけとは異なるが、「設定」によってゲームの雰囲気を変えることも可能だ。セリフを英語にして字幕は日本語にするのがオススメ。



●「設定」画面。セリフや文字表示は「英語」「日本語」「なし」から選択

ブラックジャック



●ブラックジャックに興じる。稼いだポイントはゲームクリアまで残る

ジュークボックス



●ゲーム中に使用されているBGMを聴ける。洗いモダンジャズだ

ヴァジュラ

メーカー名	パイオニア	ジャンル	シューティング
媒体	LD-ROM ² 専用(片面使用)	継続機能	コンティニュー
発売予定日	10月	その他の機能	—
予定価格	1万円前後	開発状況	90%(8月17日現在)

『ヴァジュラ』は、傀儡鬼と呼ばれる敵機と1対1で戦う3Dシューティング。画面はコクピットからの視点になっている。移動方向

は自分で操作できず、プレイヤーは画面内でのみ戦いを繰り広げる。制限時間の3分以内に、傀儡鬼を撃ち落とせばステージクリア。

未来世界が舞台の高速シューティングバトル

敵にサイト(照準)を合わせて撃つことによってダメージを与える。敵の弾も同様に迎撃して防ぐ。

サイトは4個まで分離可能。サイトを分離させると、攻撃力は落

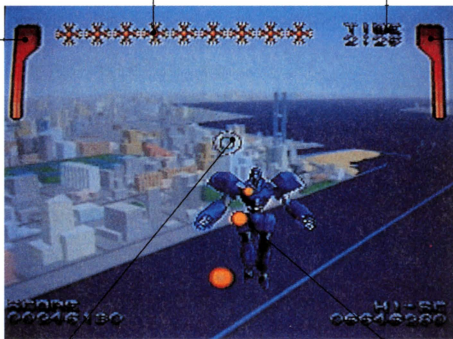
ちてしまうものの、大量の敵の弾を一気に撃ち落とせる。また、カルマは、使用すると画面内の敵の弾をすべて消滅させるうえ、自機のライフを一定量回復してくれる。

カルマ 残量 カルマの残量を表示。ゲーム開始時には3個だが、最大9個までストックできる

残り時間 現在の残り時間を表示。開始時は3分だが、徐々にカウントダウンされていく

自機のライフ

自機の残りライフ。敵の攻撃を受けると減少、なくなるゲームオーバーになる



敵機のライフ

現在対戦している傀儡鬼の残りライフ。ライフをすべて奪えばステージクリア

サイト 自機の照準。最大4個に分離させることが可能。上下左右に移動させて敵を狙う

敵機(傀儡鬼) 1ステージにつき1体登場する敵、傀儡鬼。さまざまな色の弾で攻撃してくる

色鮮やかなCG画面

ステージは全部で5つ。1ステージにつき1体の傀儡鬼が出現する。CG映像をLD映像として取り込んだ背景は、非常に色彩豊か。真昼の青い空をバックにしたステ

ージや、真っ赤な夕焼けをバックにしたステージなど、戦いの舞台も多種多様。もっとも、激しいバトルの最中には、じっくり見ている余裕などないだろうが。スクロールも速く、スピード感タップリだ。



① 地下道での息詰まるバトル。閉ざされた空間がスピード感をおおる



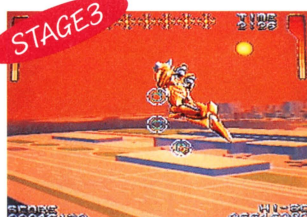
② サイトを4個に分離させた状態。赤い傀儡鬼に背後から攻撃を加える



③ 透き通るような青い海が印象的な埠頭。傀儡鬼の名前は「キョウシャ」



④ 舞台は一転して緑鮮やかな森林公園へ。敵傀儡鬼の名前は「ケイマ」



⑤ 夕暮れ時の空港上空が舞台。対する傀儡鬼の名前は「カクギョウ」



⑥ 工場施設上空で傀儡鬼「ヒシャ」と戦う。この強さはハンパじゃない

LD-ROM 追加情報

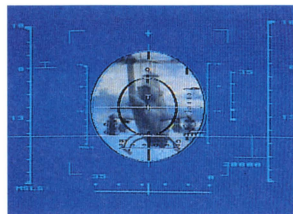
『エンジェルメイト』

未だにゲーム内容の詳細を紹介できないLD-ROM²専用ソフト『エンジェルメイト』。AV女優が登場するアダルトタッチの内容。ポーカーヤルレットでポイントを稼いでいき、ポイントに応じてお色気映像を楽しめる。

ゲーム内容の変更などのため、紹介が少し遅れているが、来月には詳しく紹介できそう。10月に1万円前後の価格で発売される予定。

MEGA-LDタイトル

10月に発売される、MEGA-LD専用ソフトは、「スペース・バーサーカー」「ハイローラーバトル」の2本。両方とも3Dタイプのシューティングゲームで、価格は1万円前後を予定している。



① 「ハイローラーバトル」は、ヘリコプターの空中戦シューティング

モニター100名募集

8月20日に発売されたレーザーアクティブ本体を、抽選で100名にモニタープレゼント。本体以外にも、「LD-ROM²」パックまたは「MEGA-LD」パックのいずれか1つと、同時発売された専用ソフト1枚が、ついてくるから見逃せない。応募の締切りは9月30日(当日消印有効、ただし2通以上の応募は無効)。当選者には、10月中旬に当選通知が郵送される。

■応募方法 官製ハガキに、①名前②性別③年齢④郵便番号⑤住所⑥電話番号⑦最寄りの電気店名⑧レーザーディスクプレイヤーについて、あてはまるものを1つ選択。

- A. すぐに購入するつもりである。
 - B. 1年以内に購入するつもり。
 - C. 時期は未定だが購入したい。
 - D. 現在、購入は考えていない。
 - E. すでに持っている。
- 以上を、明記して下の応募先まで。
■応募先/〒104 東京都中央区京橋郵便局私書箱133号 パイオニア株式会社 レーザーアクティブモニターキャンペーン係



② 触れて確かめたい…、この魅力



ハイパフォーマンステクニック

STREET FIGHTER II

みんな『ストIIダッシュ』にも慣れたかな。このコーナーは、本誌7月号付録で募集した、読者からの連続技を掲載する特別企画。厳選された逸品をとくと御賞味あれ。

の難 難易度A…何回練習しても難しいスーパーテクニック
説 難易度B…難しいが練習すればものになるテクニック
明 難易度C…初心者にもできる簡単なテクニック

サガット

キックアッパー4段

東京都/西山幹仁

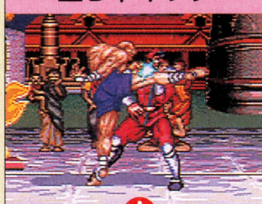
難易度

A

サガットで、密着状態から行う4段攻撃。

2段攻撃の立ち中キックを2発とも当て、すぐにしゃがみ弱キックにつなげる。そしてこのしゃがみ弱キックをキャンセルさせてタイガーアッパーカットだ。立ち中キックからしゃがみ弱キックへつなぐタイミングがとてもシビア。ボタン連打では、まずつなげられないので、必ずタイミングよくボタンを1回押すようにすること。また、しゃがみ弱キックにどうしてもキャンセルをかけられない人は、タイガーアッパーカットの代わりに、キックボタンを使うタイガークラッシュ、グランドタイガーショットを使うとかけやすくなる。ちなみに、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、バルログ、サガット、ベガがしゃがんでいるときには、立ち中キックの2発目は空振りしてしまう。

立ち中キック



しゃがみ弱キック



タイガーアッパーカット



2段攻撃の立ち中キックから、しゃがみ弱キックへのつなぎがとてもシビアだ

ダルシム

スラスト4段

福井県/村上聡

難易度

B

ダルシムで、相手が飛び込んできたときに行う4段攻撃。相手を気絶状態にさせることもできる。

最初に、相手の着地時をねらってしゃがみ弱キックのスライディングを出す。そしてすかさず、しゃがみ弱パンチを2発当て、最後にしゃがみ中キックのスラストキックを出す。最初のしゃがみ弱キックは、相手の背後に回り込むように、いわゆるめくりの状態で行うこと。相手の着地点と着地のタイミングを完全に把握している必要がある。タイミングとしては、相手の着地点より心持ち離れた間合いから、相手が着地する寸前に出すとほぼ確実に成功する。そのあとのしゃがみ弱パンチからのつなぎは、ボタン連打でも入らないことはないが、確実ではない。タイミングよくボタンを押していく方法がベスト。

しゃがみ弱キック



しゃがみ弱パンチx2



しゃがみ中キック



しゃがみ弱キックのスライディングを、相手の背後に回り込むように出すのがポイント

春麗

パンチ4段

岐阜県/丹羽智恵美

難易度

C

春麗で、キャンセル技を使わずに行う4段攻撃。

ジャンプ強パンチを、相手の背後に回り込むように出し、すぐに

しゃがみ中パンチ2発、立ち強パンチの開脚突拳とつなげる。最初のジャンプ強パンチは、できるだけ深く当てること。また、しゃが

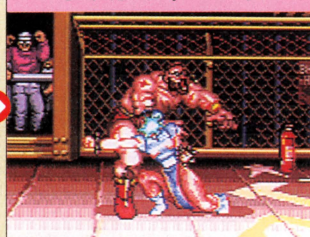
み中パンチ2発はボタン連打ではまず入らない。タイミングよく、1発1発確実にボタンを押していく必要がある。とにかくすばやくボタン操作が命の連続技だ。なお、この連続技は、相手が気絶状態に

なったときしかできない。さらに、ブランカ、ザンギエフ、ガイル、サガットの4人にだけ入る。あとの8人には、しゃがみ中パンチ2発で間合いが離れすぎてしまい、立ち強パンチが空振りになるのだ。

ジャンプ強パンチ



しゃがみ中パンチ



しゃがみ中パンチ



立ち強パンチ



ジャンプ強パンチは、相手の背後に回り込むように当てる。しゃがみ中パンチ2発は、ボタン連打せずに、タイミングよく押していくこと

バルログ

4段攻撃

神奈川県 / バルちゃん

難易度

A

バルログで相手を気絶状態にさせる4段攻撃。バルログの連続技のほとんどは、すばやいボタン操作とシビアなタイミングが要求されるが、難易度Aが示すとおり、

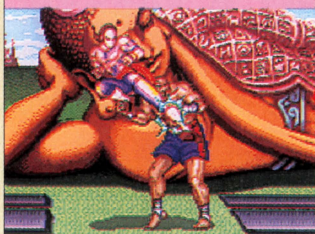
この連続技もそのうちのひとつに含まれる。

最初にジャンプ強キックで飛び込み、しゃがみ中キック、立ち中パンチ、立ち強パンチとつなげて

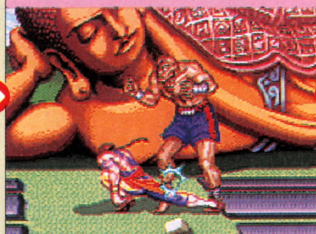
いく。技の内容そのものは簡単だが、すべての攻撃を完璧なタイミングで出していかなければ成功しない。ダルシムなどの気絶しやすいキャラに行くと、3発目の立ち中パンチで気絶してしまうこともある。ただし、この連続技は威力

があまりない。相手が気絶しているときは、レインボースープレックスか、ローリングクリスタルフラッシュを絡めた連続技を使った方が、相手により大きなダメージを与えられる。ちなみに最後の攻撃は、しゃがみ中パンチでもいい。

ジャンプ強キック



しゃがみ中キック



立ち中パンチ



立ち強パンチ



●すばやく正確なボタン操作が要求される。少しでもタイミングがずれると、確実に防御されてしまう。最後の立ち強パンチは、しゃがみ中パンチでもいい

サガット

クラッシュ5段

福岡県 / 岩田明

難易度

B

サガットで、相手を気絶状態にさせる強力な5段攻撃。

ジャンプ強キックで飛び込み、すかさず立ち弱キック、しゃがみ弱キックとつなげる。そしてこの

しゃがみ弱キックにキャンセルをかけて、タイガークラッシュを当てる。最初のジャンプ強キックはできるだけ深く当てること。正面から出しても技はつながるが、相

手の背後に回り込むように出すと、そのあとの攻撃の成功率が高くなる。また、2段攻撃の立ち弱キックは2発とも当てる。そのあとのしゃがみ弱キックへのつなぎは、タイミングよくボタンを押さなければならぬ。最後のタイガーク

ラッシュは強で出すこと。またこれは2段攻撃だが、その前の攻撃で相手との間合いが離れてしまうので、1発しか入らない。タイガークラッシュの代わりに、タイガーショットなどの別の必殺技を使うこともできる。

ジャンプ強キック



立ち弱キック



しゃがみ弱キック



タイガークラッシュ



●立ち弱キックの2発目から、しゃがみ弱キックへのタイミングがかなりシビア。最後のタイガークラッシュは、間合いが離れるために1発しか入らない

ベガ

サイコ5段

山口県 / 坂本敦

難易度

B

ベガで、必殺技のサイコクラッシュを使った5段攻撃。

まず、相手の背後に回り込むようにジャンプ強キックを出す。そ

して、しゃがみ弱パンチを2発、続けて立ち弱パンチを出し、これにキャンセルをかけてサイコクラッシュを出す。サイコクラッ

シャーは、ジャンプした瞬間からためておくこと。しゃがみ弱パンチ2発と立ち弱パンチは、ボタン連打でつながる。ただし、かなりすばやく連打すること。また、立ち弱パンチはサイコクラッシュへ

つなぎやすくするためのものなので、代わりにしゃがみ弱パンチを使ってもかまわない。特にブランカには、立ち弱パンチが入らないので、しゃがみ弱パンチを必ず使わなければならない。

ジャンプ強キック



しゃがみ弱パンチ×2



立ち弱パンチ



サイコクラッシャー



●ジャンプ強キックは相手の背後に回り込むように当てる。しゃがみ弱パンチ2発と立ち弱パンチは、かなりすばやくボタン連打しないとつながらない

ウルテク Wonder-Land



生まれたばかりのオイラをいじめるウルジイ。なぜ、こうイジワルのかな。ウルジイと違ってやさしいオイラがみんなにウルテクを教えるぞ。

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1~5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

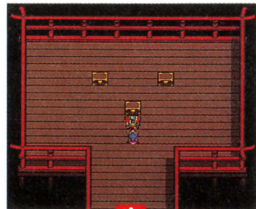
ネコダルマの館へ行こう

天外魔境 風雲カブキ伝 東京都 樋口貴久



ゲームクリア後に、ネコダルマの館へ行けるウルテクだ。まず、エンディングの最後で、幕が降りたあとに①を押そう。このあと、リセットをしてゲームをクリアしたデータでゲームを再開する。入口は終盤のダンジョンの、宝箱が3つある部屋に隠されているらしい。ここでは、すべての敵キャラを見たり、ギャンプルで遊ぶことができる。また、ゲーム中の音楽や音声、ビジュアルも楽しめるぞ。

① 宝箱が3つある部屋に入口があるらしい



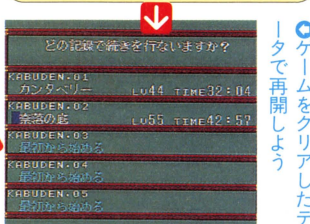
② 入口を発見できれば、この場所に行けるのだ



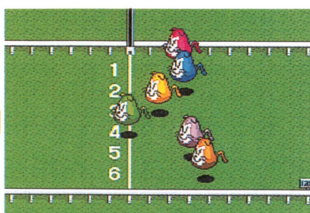
③ エンディング終了後、幕が降りたら下の操作を行うべし



①を押してリセットをする



④ ゲームをクリアしたデータで再開しよう



⑤ ネコダルマの競馬や、ゲーム中のビジュアル、音楽などが楽しめる

ビジュアルセレクト

ラングリッサー 光輝の末裔 埼玉県 菅原和博

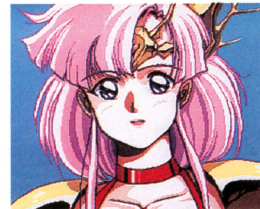


ゲーム中のビジュアルのみを楽しめるウルテクだ。タイトル画面で、下と②を押し続ける。すると、音が鳴ってビジュアルセレクト画面が出現する。見たいビジュアルを上下で選択して①を押せばスタートする。ビジュアル中にランを押せばストップだ。このウルテクでは、エンディングやキャラ紹介なども見ることができるぞ。

⑥ タイトル画面で、下記のコマンドを入力しよう



下と②を押し続ける



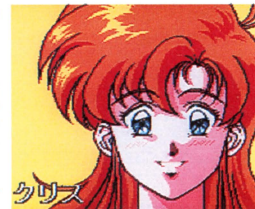
⑦ 旧システムカードで起動した画面も見られる

⑧ 上下で見たいビジュアルを選んで①を押そう



⑨ ビジュアルが始まる。ランでビジュアルセレクト画面に戻るぞ

⑩ キャラ紹介だって見ることができるのだ



アイテムお手軽入手法



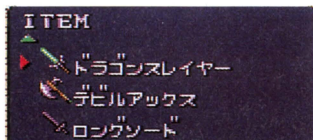
ラングリッサー 光輝の末裔 兵庫県 新住幸司

出撃準備画面で、アイテムにカーソルを合わせる。そして、①を100回押そう。アイテム欄を見ると、ラングリッサーとアサルトスーツを除いた、すべてのアイテムを入手した状態になるのだ。ただし、このウルテクを使うと所持金が0になってしまう。また、ラングリッサーを含むもともと持っていたアイテムがなくなってしまうので注意しよう。

① 出撃準備画面でアイテムにカーソルを合わせる



①を100回押す



① ラングリッサー、アサルトスーツを除いたすべてのアイテムが揃うぞ

② 所持金が0になる。アイテムは…

キャラ紹介のゲスト



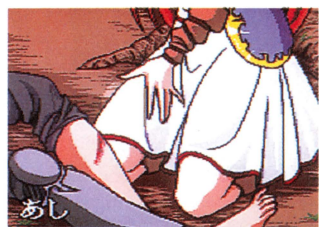
ラングリッサー 光輝の末裔 福岡県 佐々木博史

タイトル画面で、セレクトを押すことで見られるキャラ紹介。これにゲストが加わるウルテクだ。キャラ紹介のビジュアル中に、左上とセレクトを押し続ける。すると、レディンのときに「とり」、クリスのときに「あし」と、登場人物以外にもクレジットが入るぞ。

キャラ紹介で、左上とセレクトを押し続ける



① レディンの肩の鳥も紹介されるぞ



② クリスが傷を治す足にも、クレジットが入るのだ



③ ラングのときは、ワニの紹介が入る

隠れショップ出現



ラングリッサー 光輝の末裔 広島県 前田悠

隠れショップに行くことができるウルテクだ。出撃準備画面で、ショップにカーソルを合わせて①を100回押す。すると、「買う」、「売る」のコマンドが表示される。「買う」を選択すると、ラングリッサーやアサルトスーツなど、下の表のアイテムが売られているショップに入ることができるぞ。

① この画面でショップにカーソルを合わせる



①を100回押す



② この店ではラングリッサーも売られている

③ コマンドが出現する。「買う」を選ぶ

ビジュアルをSTOP!



ラングリッサー 光輝の末裔 愛知県 小松潤

ビジュアル中に、セレクトと①を押す。すると、ボタンを押しているあいだ、ビジュアルを止めることができる。ただし、音声は止めることができない。

① ビジュアルにポーズがかかる。音声は止まらずに流れていく

ビジュアル中に、セレクトと①を押す



パジェロ&シトロエンで爆走!



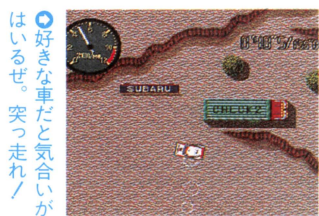
チャンピオンシップラリー 兵庫県 藤井真一

セレクトを押しながらマシンを選択すると、パジェロとシトロエンを選べるようになる。いつもと気分を変えてゲームをしたいときにおすすめのウルテクだ。

セレクトを押しながらマシンを選択する



① なんと、通常は選ばないパジェロ、シトロエンが現れる



② 好きな車だと気持ちいいはいるぞ。突っ走れ!

アイテム一覧

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ラングリッサー	240000P	S・シールド	250P
ドラゴンスレイヤー	100000P	M・シールド	350P
デビルアックス	15000P	L・シールド	800P
アサルトスーツ	350000P	クロス	300P
ロングソード	200P	ワンド	200P
ウォーハンマー	300P	ネックレス	400P
グレートソード	500P	オーブ	500P
プレートアーマー	500P		

無敵でバトル!

BLACK HOLE ASSAULT

大阪府 大石英夫



ネームエントリー画面で、名前を「MUTEK1」と登録する。次にオペレーションBHAモードで、登録した「MUTEK1」を選んでゲームをスタートしよう。すると自キャラが無敵状態になり、敵から攻撃を受けても、エネルギーゲージは減らない。ただしパワーゲージはダメージを受ける。

さっき登録した名前を選ばないとだめだよ



おお、こんなにやられても、ぜんぜんダメージを受けていない

この画面で、無敵になる名前を登録するだけだ



オペレーションBHAでゲームを始めよう



やった、無傷で敵を倒したぞ。このままガンガン勝ち進もう

ステージセレクト

ミスティック フォーミュラ

北海道 酒井秀一郎



電源を入れて、下と①を押しながらランを押してゲームを起動する。下と①はオープニングが始まるまで押し続け、始まったらランを押して、1Pか2Pかを選ぶ。「STAGE 1」と表示されるので、左右で数字を設定して、①ボタンでスタートしよう。この技を使うと、プレイヤー数も増えるぞ。



プレイヤー数が、数字では表現できないくらい増えている

下と①を押しながらゲームを起動する



この画面のうち、下と①を放しちゃうだけだよ



好きなステージからスタートできる。便利な世の中になったねえ

ビジュアルテスト

BLACK HOLE ASSAULT

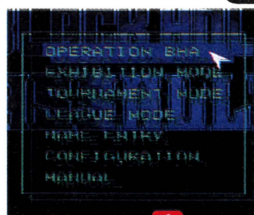
千葉県 西村誠



ビジュアルシーンを選んで見ることができるウルテクだ。ネームエントリー画面で、まず「VTEST」と入力したら、そのうしろに数字の0~5のひとつを入力して登録する。オペレーションBHAモードで登録した名前を選んでゲームを始めよう。すると数字ごとに違うビジュアルシーンが出る。



「VTEST」のうしろは、0~5のうちから、ひとつだけを入力するんだ。間違うな。絶対だぞ



ここでは、オペレーションBHAを選ぶよ



これをゲームスタートしよう

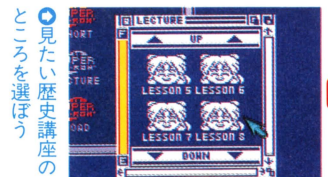
まとめて歴史のお勉強

1552天下大乱

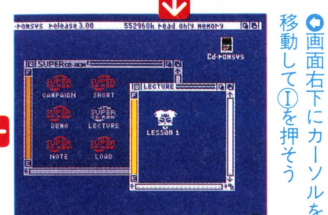
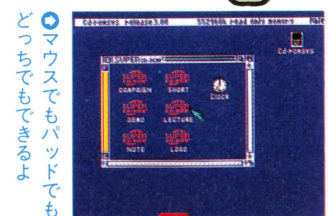
神奈川県 高木健一



まず、シナリオ選択画面で「LECTURE」を選ぶ。つぎに矢印を画面の右下に持っていき、①を押そう。すると、歴史講座のメニューが10個出てきて、選んだところから見ることができる。途中でランを押すと、シナリオ選択画面に戻る。



見たい歴史講座の場所を選ぼう



マウスでもパッドでもどっちでもできるよ

画面右下にカーソルを移動して①を押そう

うーん、とても勉強になるぞ。得したな

資金を使わず建築できる

A. Ⅲ.

奈良県
渡辺正吾



デパートやスタジアムなどの建物を、資金にはいっさい手をつけずに建てられる。やり方は、建物を選び、建てたい土地の上でカーソルを止めて、ひとまずキャンセルしよう。カーソルを動かさずにもう一度建物を選ぶと、金額は0円のまま建てることできる。ただし、建物に必要な資源がないとこの技は使えないので、まずは資源を確保しておこう。

②遊園地の隣の空地にはスタジアムを建てよう。ドーム球場だぞ



③本当にタダで建っちゃったよ。もうけたな。どんどん建てよう



④カーソルは、動かさずかだめだ。そのままだぞ



①を押す

⑤なんと、0円でいいの
か? ホントだな?



⑥場所を選んだあとにキャンセルしよう



1人で対戦プレイ

ストリートファイターⅡ ダッシュ 埼玉県
大貫吉智



まず、スローの機能がついたパッドを用意して、本体につないでおく。電源を入れてからスローをかけて、タイトル画面になったら解除すると、キャラ選択画面で2人同時に選べるようになる。ゲームを始めてみると、ひとつのパッドで2人も操作できる。どちらが勝っても「YOU WIN」と表示されるぞ。コンティニューを選ばなければ、普通の対戦に戻る。

パッドを1つだけ接続して、電源を入れたらスローをかける

⑦タイトル画面になったらスローを解除しよう



⑧勝負がついたら、次の対戦の途中で1Pパッドのランを押そう



⑨あれれ、2人同時に選べる。だれてやるうかな



⑩再び、ひとつのパッドで2人の操作ができる。2人同時に必殺技だ

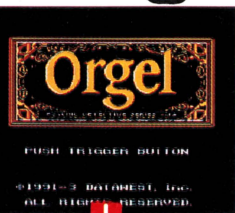
BGMモード

サイキック・ティクティヴ・シリーズvol.4オルゴール 東京都
飛井明



タイトル画面が出たら、右、下、下、①、右、①の順番でボタンを押してみよう。BGMモードが表示されて、音楽の選択が可能になる。聴きたい曲を選び、①を押すとスタートして、演奏中に①か②を押すとストップする。音楽は、全部で14曲あるぞ。

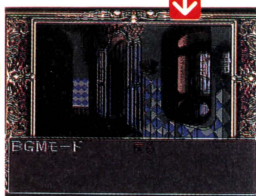
⑪ここで下記のコマンドを入力。落ち着いてやれ



右、下、下、①、右、①の順に押す



⑫ちゃんとタイトルが表示される



⑬BGMモードを選べるようになるのだ

UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテ

クが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているの、どしどし応募してくれ。



〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

41

PTIM PCエンジンファン編集部

ウルテク係

☆ゲーム名

住所

氏名

TEL(FAX)

年齢

内容

表

ハガキ FAX

PCエンジンのウルテク

☆ゲーム名

住所

氏名

TEL(FAX)

年齢

内容

FAX番号 022(213)7535

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

新作発売

9月

24日	○麻雀クリニックスペシャル ★ナグザット/7800円
24日	○メタルエンジェル ★バック・イン・ビデオ/7800円
30日	○蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ★光栄/9800円
30日	○機動警察パトレイバー グリフォン篇 ★リバーヒルソフト/7200円
30日	○麻雀オンザビーチ ★NECアベニュー/7800円
30日	○幽☆遊☆白書 闇勝負//暗黒武術会 ★パンプレスト/8800円
下旬	▼ファイティングスティックマルチ ★ホリ電機/8900円

10月

1日	○三國志III ★光栄/14800円
15日	■パワーリーグ'93 ★ハドソン/6800円
22日	○スタートリング・オデッセイ ★レイ・フォース/8200円
29日	○悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 ★コナミ/7800円
29日	OGALAXY刑事GAYVAN ★インテック/7800円
29日	○フェイスボール ★リバーヒルソフト/7200円
29日	○マイト・アンド・マジック3 ★ハドソン/6800円
29日	○マジクール ★NECホームエレクトロニクス/6800円
中旬	○シルフィア ★トンキンハウス/未定
下旬	○伊賀忍伝 凱王 ★日本物産/7900円
予定	○真・女神転生 ★アトラス/8800円
予定	○PCココロン ★シュールド・ウェーブ/7800円
予定	◎ヴァジュラ ★パイオニア/未定
予定	◎エンジェル・メイト ★プラネット/未定
予定	◎マンハッタン・レクイエム ★リバーヒルソフト/未定

11月

19日	○ルイン ★ビクターエンタテインメント/8800円
26日	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー/7800円
下旬	○アルガノス ★インテック/7800円
予定	○インベリアルフォース ★シュールド・ウェーブ/7800円
予定	○ただいま勇者募集中 ★ヒューマン/未定

12月

3日	○機装ルーガ ★工画堂スタジオ/8800円
上旬	○秘密の花園 ★徳間書店インターメディア/7800円
予定	○イースIV The Dawn Of Ys ★ハドソン/未定
予定	○エメラルド ドラゴン ★NECホームエレクトロニクス/未定
予定	○スーパーダライアスII NECアベニュー/7800円
予定	OSWORD MASTER ★ライトスタッフ/未定
予定	○ソル: モナージュ ★アイレム/未定
予定	■21エモン めざせ/ホテル王 ★NECホームエレクトロニクス/未定
予定	○フラッシュハイダース ★ライトスタッフ/未定
予定	■ボンバーマン'94 ★ハドソン/未定
予定	○マーシャルチャンピオン ★コナミ/未定
予定	△餓狼伝説2 ★ハドソン/6000円
予定	▼PCエンジン・アーケードカード(仮称) ★NECホームエレクトロニクス/12800円
予定	▼PCエンジン・カードアダプタ(仮称) ★NECホームエレクトロニクス/未定

'94年 1月以降～

3月	○ゴジラ 爆闘烈伝 ★東宝/8800円
----	---------------------

SUPER

先取りソフト情報!

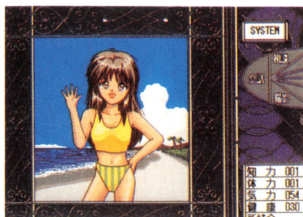
初恋物語移植決定!

●「秘密の花園」でPCエンジン参入を予定している徳間書店インターメディアが早くも第2弾ソフトを発表。「GAMEテクノポリス」ブランドで発売されたパソコンゲームからの移植となる「初恋物語」がそのタイトルだ。パソコン版の内容は、3カ月という限られた期間の中で、初恋



●初恋育成シミュレーションの「初恋物語」。これはパソコン版の画面

の女のこにふさわしい男になるために努力する、という「初恋育成」シミュレーション。主人公のキャラクタや初恋時代のシチュエーションの設定ができるほか、120パターン以上のマルチエンディングが特徴。移植にあたっては、画面デザインやシステムに大幅な変更が加えられる予定。媒体はスーパーCD-ROM²。発売日、価格は今のところ未定。



●同じパソコン版より。PCエンジン版は大幅に手が加えられる予定

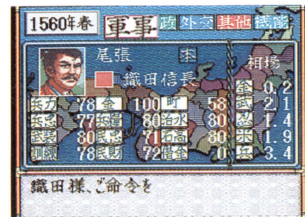
メーカー発最新情報

●ハドソンからの新作は、先月号で発表された『空想科学世界ガリバー(仮称)』。この『ガリバー』は集英社『Vジャンプ』誌上で展開中のマルチメディア企画。総指揮を執る広井王子氏を含め豪華スタッフが参加しているだけに、ゲーム化には期待が持てそうだ。ジャンルは今のところRPGを予定しているらしい。媒体や発売時期、価格などは未定。



●ココナツの人気キャラ。この画面は前作「パチ夫くん 笑う宇宙」

●ココナツジャパンから発表されたタイトルは、人気シリーズの最新作「パチ夫くん3 時空大冒険(仮称)」。今回は時空を超えてパチ夫くんが活躍する。発売日、価格は未定。
●光栄の新作は「信長の野望 全国版」。シリーズ初期の作品をリメイクしたもの。発売日、価格は未定。
●最後に残念なお知らせ。日本テレネットから発売が予定されていたアクションRPG「サークIII」。この度、発売中止が決定してしまった。



●「信長の野望 全国版」。この画面は9月発売予定のメガドライブ版

カレンダー

●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◎…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
⊕…アーケードカード専用
⊙…LD-ROM²専用
▼…ハードウェア及び周辺機器
⊖…媒体未定
★…メーカー名/予定価格(税別)

発売日未定

OTHE ATLAS ★アートデイク/未定
○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス/8900円
○アンジェラス2 ホーリーナイト ★アスミック/未定
○マグナード ★アスミック/未定
⊕ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定
○ストライダー飛竜 ★NECアベニュー/未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/未定
○誕生 デビュー ★NECアベニュー/未定
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー/未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー/未定
○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー/未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー/未定
○ブランディッシュ
★NECホームエレクトロニクス/未定
○ぼっぴるメール
★NECホームエレクトロニクス/未定
○ミサイルファイター(仮称)
★NECホームエレクトロニクス/未定
○女神天国 ★NECホームエレクトロニクス/未定
○サイレントメビウス ★角川書店/未定
○Linda³ ★角川書店/未定
○信長の野望 全国版 ★光荣/未定
○卒業写真/美姫(仮称) ★コナツツジャパン/未定
○パチ夫くん3 時空大冒険(仮称)
★コナツツジャパン/未定
○YAWARA/2 ★ソフィックス/未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー/未定

●芸者ウォーリアーズ ★タイトー/未定
■OFF THE WALL ★テンゲン/未定
■ピ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
■マジカルバズル・ポピルズ ★テンゲン/未定
○初恋物語 ★徳間書店インターメディア/未定
○WIZARDRY III・IV ★ナグザット/未定
○風霧 ★ナグザット/未定
○クイズ DE 学園祭 ★ナグザット/未定
○ダウタウン熱血物語 ★ナグザット/未定
○もってけたまご ★ナグザット/未定
○麻雀レモンエンジェル ★ナグザット/未定
○闇の血族 ★ナグザット/未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
★日本テレネット/未定
○魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補
★日本テレネット/未定
○風の伝説ザナドゥ ★日本ファルコム/未定
⊕空想科学世界ガリバー(仮称) ★ハドソン/未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
★ハドソン/未定
○天外魔境III(仮称) ★ハドソン/未定
○ブラッドギア ★ハドソン/未定
○吉本新喜劇 ★ハドソン/未定
○ロードス島戦記2 ★ハドソン/未定
⊕龍虎の拳 ★ハドソン/6000円
⊕ワールドヒーローズ2 ★ハドソン/6000円

○オーロラクエスト
おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS
★バック・イン・ビデオ/未定
○パラディオン ★バック・イン・ビデオ/未定
○美少女戦士セーラームーン(仮称)
★バンプレスト/未定
○アルジャーク ★ビクターエンタテインメント/未定
○トラベラーズ/ 伝説をぶっとばせ
★ビクターエンタテインメント/未定
○フレイ ★マイクロキャビン/未定
■ダイノフォース ★ユニポスト/未定
○ブルーフォレスト物語(仮称)
★ライトスタッフ/未定
○スターブレイカー ★レイ・フォース/未定

創刊5周年記念特別号

PCエンジンファンも次号でついに創刊5周年！ ここまでこれたのも読者の皆さんのおかげ。感謝の意を込めて一層充実のボリュームでお届けする！ 注目のRPG『イースIV』『エメラルドドラゴン』は最新の追加情報！ 人気上昇の『悪魔城ドラキュラX』は徹底攻略！！ 期待の美少女アドベンチャー『魔法の少女シルキーリップ』も新着ビジュアルを大公開！！ トドメは移植希望の高かったあのビッグタイトルが緊急発表！？ 乞うご期待！！

次

号

予

告

PC Engine
FAN

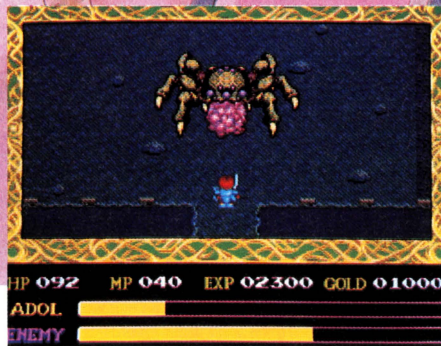
11月号9月30日発売



**12月発売予定
価格未定**



●セルセタの樹海を舞台に繰り広げられる、主人公アドル=クリスティンの冒険の物語。



●複数の必殺技を持ったボス群。その数はなんと20体以上。



●「ため撃ち」できる魔法など、新システムも満載。

あの衝撃的なタイトル発表から約2年。シリーズ最大のスケールで『**イースIV-The Dawn of Ys-**』がついに完成する。翼を持つものとは？ 超古代文明とは？ あなたの登場人物が織り成すドラマをのせて、運命の針がいま動きだした。



SUPER
CD-ROM²
SYSTEM

新たななる冒険とともに
伝説の英雄が帰ってくる。



The Dawn of Ys

Once upon a time, life forms of a different species more advanced than humans, lived on this planet. They built their capital city somewhere in the world. The unimaginably beautiful city was the crystallization of their very advanced culture.

Falcom

©1993 HUDSON SOFT ©1993 FALCOM

平成6年度生募集

- 2年制課程 ●研究生課程設置(1年制)
- ハドソン育英制度実施

■資料請求先: 〒060 札幌市北区北9条西4丁目 エスターNガレリア5&6F
ハドソン・コンピューター・デザイナーズ・スクール事務局
TEL: 011-747-4622 FAX: 011-747-8114

ハドソンバイボース サウンドシステムPAM-4H

¥89,000 (システム、別売)

●問い合わせ ☎0120-408-864 内線8

※販売は通信販売のみ、今すぐ電話してライバルに差をつけよう!



NEC

PC Engine FAN

1993年
OCTOBER
10月号

MONSTER MAKER

1993年11月26日発売

©1993 NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K.



NEC アベニュー株式会社

〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

044(853)5580 ●テープサービス **044(853)5560**



T1013655100697

©Tokumashoten Intermedia 1993
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 13655-10

平成5年10月1日発行
第6巻第10号(通巻50号)
第3種郵便物認可
発行人 新塚宏男
編集人 山森 尚
発
売
株
式
会
社
徳
間
書
店
〒105-55
55 東京都港区新橋4-10-1
お問い合わせ ☎03(3459)8011(代)

特別定価 690円
(本体670円)