

MONTHLY PC ENGINE FAN

ピーシーエンジンファン

9 SEPTEMBER・1991/490YEN

新作情報メーカランド

ヴァリスIV

- 聖竜伝説モンビット
- マイトアンドマジック
- バナラシンドローム
- モンスターメーカー
- ビット・シ・アイス
- ワールドジョッキー
- タイムクルーズII
- はなたーかだか!?
- ドラゴンナイトII
- ソーサリアン
- ゼロウイング

ポイントアタック

- PC原人2
- 大旋風カスタム(最終面)
- パワーリーグIV(選手データ)

特別付録 ② **ファイヤープロレスリング** 2nd BOUT を斬る!

特別付録 ① **BURAI** 八玉の勇士伝説 旅立ちの手引き





ハタとヒザ打つ面白さ! 超大作RPG.
聖竜伝説モンビット

8月30日発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

邪帝ギール討伐の旅へ旅立つモンビット族の少年。お供の幼いドラゴンをプレイヤーの好みに育てながら立派なドラゴンに成長させていく。誰も経験したことのないおもしろさ。平和と自然の尊さをテーマとした壮大なスケールのRPG決定版。

©1991 HUDSON SOFT © BGS(シープロジェクト)

髪も逆立つ壮絶アクション。
人気シリーズ第4弾。



ヴァリスⅣ

8月23日発売予定/希望小売価格6,780円(税別)

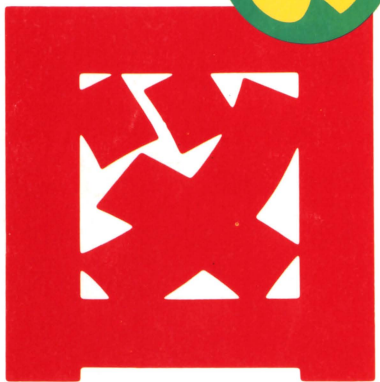
新たに登場したレジスタンスの姉妹戦士レナとアムが、魔幻衆に挑む。すべてがグレードアップした超人気アクションシリーズ最新作。前作の主人公ヴァルナ、チャム、優子が果たして再び登場するのか。それは君自身の目で確かめてほしい。

©TELENET JAPAN 1991



大竹まこと

大竹まこと



(CDR-30A+IFU-30A) 標準価格57,300円(税別)

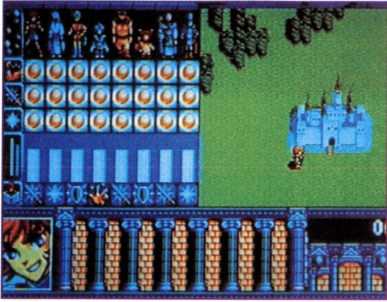
*PCエンジンコアグラフィックスI(標準価格19,800円(税別))ROM²アンプ(標準価格24,800円(税別))スピーカーを含むは別売りです。
*ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット<PI-AN3:標準価格4,980円(税別)>が必要です。

◎◎
**CDだから、絵が、音が、情報量が、
ダントツにすごい。**



PCエンジンCD-ROM²システム
CDならではの大容量、リアルサウンドが、そして
ロムロムソフトの名作傑作の大群が、キミの全身
細胞に感動の波状攻撃をかける。この圧倒的な
面白さには、誰も逆らえない。

足がすくむ凄いアニメ!
ファンタジックRPG。



BURAI 八玉の勇士伝説

8月9日発売予定/希望小売価格7,200円(税別)

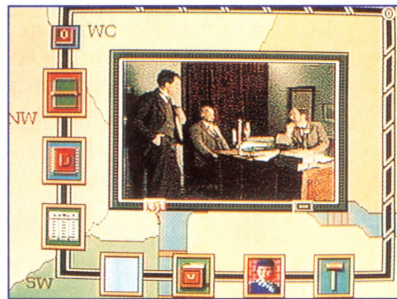
フル画面でアニメーションする驚異のビジュアルシーンが、なんと100シーン以上。アイコン使用、ADPCMによる効果音、39曲のBGMなど、あらゆる面でパワーアップした、7章構成でおくる、パソコンからの移植RPG超大作。

© Riverhill Soft/Panda box/Araki production

背筋も凍る、驚異の実写ビデオアドベンチャー。
シャーロック・ホームズの探偵講座

新発売/希望小売価格7,200円(税別)

難事件に敢然と挑むホームズとワトソン。登場キャラが、あたかも映画のように動き、話す。ロンドンで撮影を敢行し、19世紀後半の雰囲気再現した3話構成の推理アドベンチャー。



©1991 ICOM SIMULATION, INC. ©1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD.
©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENCE FROM ICOM SIMULATION, INC.

あまりの面白さに、
手も足も
出ない
ROMROMの



ハードもソフトも、もっとスーパーになる。

スーパーシステムカード、
いよいよ登場!
(年内発売予定/価格未定)

バッファRAMを2メガビットに増強。年内発売開始のスーパーCDROM用ソフトを、現行のROMROMシステムで楽しむことができます。

製作快調!

スーパーCDROM用超大作RPG

天外魔境II
卍MARU

発売日未定/価格未定

ニュー・ヒーロー戦国卍MARU登場! 大ヒット作「天外魔境」待望の続編。「天外I」や「桃伝」、「イース」のスタッフが総力を結集して挑む、究極のRPG。天外IIを知らずに、CDROMROMは語れない。
©1991 HUDSON © RED



新作紹介

MAKER LAND

●日本テレネット 6

ヴァリスIV

天使の詩

●ハドソン 16

聖竜伝説モンビット

1941

●日本物産 22

バニラシンドローム

●NECアベニュー 24

ドラゴンナイトII

モンスターメーカー

マイトアンドマジック

森田将棋PC

スペースファンタジーゾーン

●フェイス 36

タイムクルーズII

●ナグザット 38

ゼロウイング

●タイトー 40

はなたーかだか!?

ヒット・ジ・アイス

●ナムコ 44

ワールドジョッキー

●日本コンピュータシステム 46

どらごんEGG!

●アトラス 48

メソポタミア

雀偵物語2

●ビクター音楽産業 72

ソーサリアン

●リバーヒルソフト 75

プリンス・オブ・ペルシャ

●テンゲン 76

マーブルマッドネス

ピーターパックラット

●パック・イン・ビデオ 74

スーパーメタルクラッシャー

●OTHER MAKERS 77

アイ・ジー・エス/アイレム/アスク講談社/

アスマック/インテック/エイコム/クリーム

/工画堂スタジオ/ココナッツジャパン/サリ

オ/サン電子/システムソフト/シュールド・

ウェーブ/データイースト/データウエスト/

T.S.S./トンキンハウス/日本電気ホームエ

レクトロニクス/パルソフト/ビデオシステム

/ヒューマン/ブレイン・グレイ/ホームデー

タ/マイクロキャビン/メディアリング/UP

L/ユニポスト/ライトスタッフ



ヴァリスIV



聖竜伝説モンビット



バニラシンドローム



ソーサリアン



プリンス・オブ・ペルシャ

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

特別付録

ATTACK LAND

①BURAI 八玉の勇士伝説

旅立ちの手引き

②PCエンジンFAN スポーツ

ファイヤープロレスリング 2nd Bを斬る!!

シリーズ企画

READER'S LAND——53

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

PC ENGINE HIT CHART——64

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

UL-TECH Wonder Land——90

パワーイレブン/スプラッシュレイク/1943改/プロ野球ワールドスタジアム'91 ほか

Q&A Engine——94

魔笛伝説アストラリウス/ファイナルソルジャー/ダウンロード2/ライザンパーII ほか

最新ゲームPOINT ATTACK——96

PC原人2/パワーリーグIV/精霊戦士スプリガン/レーシング魂/大旋風カスタム

GAME GAMER GAMEST!——108

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

Monthly Buyer's Guide——113

読者プレゼント——68

新作発売カレンダー——116



COVER

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

GAME INDEX

1943改	20,115
ヴァリスIV	92
エアロプラスターズ	6,115
エグザイル-時の狭間へ-	94
ギャラクシーフォースII	95
ゲイキングランド	34
コブラII 伝説の男	35
CYBER CITY OEDO 808 獣の属性	95
雀偵物語2 ~宇宙探偵ディパン~	93
スーパーメタルクラッシャー	49
スクウィーク	74
ストライダー飛竜	113
スプラッシュレイク	34
スペースファンタジーゾーン	34
聖竜伝説モンビット	91
精霊戦士スプリガン	33
ゼロイング	16
ソーサリアン	102
大旋風カスタム	38
タイムクルーズII	72
ダウンロード2	106
チキチキボーイズ	36
天使の詩	92,95
天地を喰らう	35
どらごんEGG/	14
ドラゴンナイトII	35
バチ夫くん 幻の伝説	46
はなたーかだか!?	24
パニラシンドローム	94
パワーイレブン	91
パワーリーグIV	100,114
PC原人2	96
ピーターバックラット	76
ヒット・ジ・アイス	42
ファイナルソルジャー	90,91,94
ファイヤープロレスリング 2nd BOUT ...付録	94
フォゴットンワールド	34
BURAI 八玉の勇士伝説	114,付録
プリンス・オブ・ベルシャ	75
プロ野球 ワールドスタジアム'91	93
ポナンザブラザーズ	35
ホラーストーリー	34
マーブルマッドネス	76
マイトアンドマジック	28
マジカルバズル・ポピルズ	76
魔笛伝説アストラリウス	90,95
メソポタミア	48
森田将棋PC	32
モンスターメーカー	26
ライザンパーII	94
レインボーアイランド	34
レーシング魂	104
レディ・ファントム	15
ワードナの森	35
ワールドジョッキー	44

※8月10日(土)から18日(日)までの間は、編集部が夏季休暇のため、読者のみなさまからのお問い合わせにはお答えできません。

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

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

日本テレネット

8月1日から31日の間、ニッポン放送(1242KHz)でPM10:00~PM11:00の時間帯に毎日1回『ヴァリスIV』のラジオCMが流れるぞ。期間中は豪華なプレゼントが当たるキャンペーンも実施されるので、毎日

聞いていればいいことがあるかも? また、その期間中はテレホンサービスのフリーダイヤルも開局しており、0120-030415にダイヤルすれば『ヴァリスIV』の最新情報が聞けてしまうのだ。

ヴァリスIV

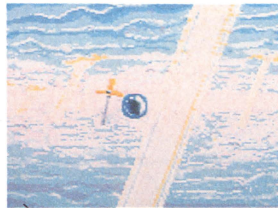


パソコン版として『ヴァリス』が発売されたのは5年前。それ以来、ほぼ1年に1本のペースで発売されるほどとなった『ヴァリス』の最新作だ。来年には『ヴァリスV』が発売されるのかな?

8月23日発売予定	6780円(税別)
アクション	CD-ROM ² 専用
バックアップメモリパスワード	—

優子亡きあと、ヴァリスの剣は今どこに…?

魔王ログレス、メガス皇帝、そしてグラメス王と数々の悪を倒してきたヴァリスの剣。だがヴァリスの戦士に選ばれた人間界の女子高校生、優子はグラメス王を倒すために天界へと召され、帰らぬ人となっていたのだ…。



◎天界にある、ヴァリスの剣と優子…

『ヴァリスIII』の3人の戦士たちは、今…?

グラメス王との戦いの後、数年の月日が経過した…。優子は天界へと召され、ヴァリスの剣と共に平和な日々を送っていた。チャムはガルギアを倒すべく、自らレジスタンスのリーダーとなって指揮をとり、ヴァルナ王女はガルギアに囚われ、処刑を待つ身となっていました。

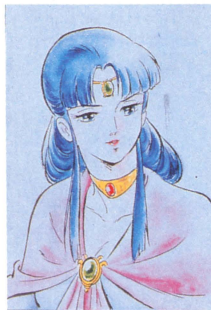
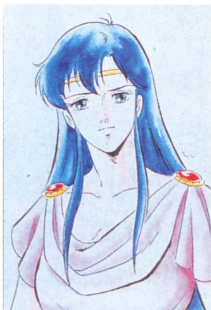


◎前作でも囚われの身だったヴァルナ

優子

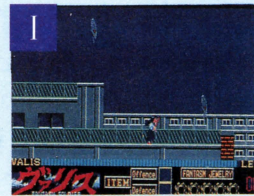
チャム

ヴァルナ



『ヴァリス』シリーズと優子

『ヴァリス』と言えば真っ先に連想するのは優子。そう、優子こそ『ヴァリス』シリーズのヒロインだったのだ。だがしかし今回の『IV』には優子は登場するものの、サブキャラクタ程度でしかない。レナの人気は優子に勝つことができるか?



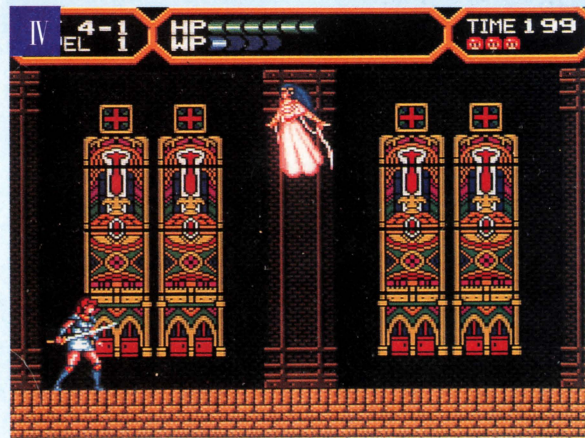
◎『夢幻戦士ヴァリス』は記念すべき第一作



◎『I』に近く『II』



◎大幅に変わった『III』



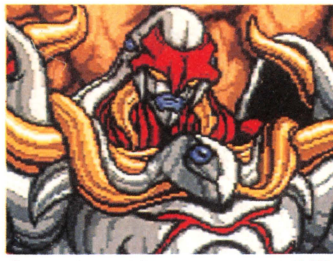
◎シリーズを通してのヒロインだった優子も、今は天界にいる女神のような存在となってしまった…

ガルギアに立ち向かう、3人の戦士たち

3人のキャラクタにはそれぞれ3種類の武器とウエポンがあり、表の上段が武器で下段がウエポンとなっている。武器はそれぞれレベルが1、2、4のときのもの。レベル3と5は体力の最大値がアップする。ウエポンはWPの数が増えるときにそれぞれ使えるウエポンだ。



◎正義感あふれるニューヒロイン、レナ



◎ガルギアの父親、アスファーも仲間



◎レナの妹、アム

レナ

剣を使う、優子に近いイメージのレナ。スライディングという、敵キャラクタをノーダメージですり抜けられる技を得意としている。ガルギアを倒せる唯一の戦士だ。



◎優子に近い、剣の使い手



◎まず座って構えてから...

◎ジャンプボタンでスライディング



名称	剣による波光(ウェーブ)		
レベル	1	2	3
武器			
説明	レベル1の武器。威力はかなり弱い	範囲が広がったが、威力は変わらない	広範囲で、しかも威力も強い最強の武器

名称	スタープラズマ	ローリングスパーク	サンダーブラスト
レベル	1	2	3
ウエポン			
説明	前方に発射する、エネルギー弾	エネルギー弾を頭上でクルクルと回す	画面上の敵を全滅させるウエポン

アム

鳥形ブーメランを使う、レナの妹。正義感あふれる姉とは違い、めんどくさがり屋というヒロインにしては珍しい性格。回転ジャンプを得意としている。



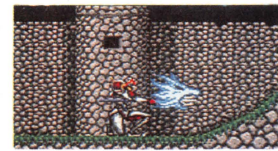
◎ローリングジャンプが得意技だ

名称	鳥形ブーメラン		
レベル	1	2	3
武器			
説明	鳥形ブーメラン。威力もレナよりは強い	レベル1よりも遠くまで届くようになる	遠くまで届き、さらに威力も強い

名称	バーニングボール	コロナスブラッシュ	ファイヤーハリケーン
レベル	1	2	3
ウエポン			
説明	真横と斜めに火の弾を発射する	3方向に、敵を追いかける火の弾を発射	画面上の敵を全滅させるウエポンだ

アスファー

攻撃力は大きいですが、体が大きいので敵の攻撃を受けやすい。地面が続いているところでは強いが、足場が小さいところでは攻撃も届かず、苦戦を強いられるだろう。



◎体が大きい分、攻撃力は一番だ

名称	ヤリ(ケルベロス)		
レベル	1	2	3
武器			
説明	地面の上を走る、ケルベロスの頭	ケルベロスの届く距離がグンと伸びる	距離が伸びた状態で、威力も強くなる

名称	ケルベロスウェーブ	スパイラルファンク	デスパイブレーション
レベル	1	2	3
ウエポン			
説明	3方向にケルベロスを発射し、自由落下	ケルベロスの頭がクルクルと回転する	画面上の敵を全滅させるウエポンだ

『III』から『IV』への進化のすべて

『I』から『II』へ、『II』から『III』へとシステム面で進化を続けてきた『ヴァリス』シリーズ。もちろん『III』のシステムでも満足せず、より親切かつゲーム性を向上させたシステムへと進化しているぞ。今まで『ヴァリス』が嫌いだった人にもきっと受け入れてもらえるはずだ。



①『III』からさらに進化した、『IV』

ボスキャラはハマらない

普通のゲームでは、ボスキャラは強さが決まっていて、ボスキャラのところまで来ても自分が弱いと歯が立たず、最高の状態でボスキャラと戦わないと勝てないということがあった。だが『ヴァリスIV』ではこちらの強さに応じてボスキャラも強さが変わるので、最低のレベルで戦ったほうが楽に勝てるということもあるのだ。



①中にはこいつのように、レベルが変わっても大差ないボスキャラもいる



①レベルが低いと、炎の弾だけ
②レベルが高いと、ウェーブも



キャラクターの個性が強くなった

前作ではキャラクターチェンジができて、その違いは攻撃系だけだった。『IV』ではレナだけがスライディング、アムだけが回転ジャンプという必殺技を持っている。またアスファーはトゲなどでダメージを受けなかったりと、キャラクターごとの個性がより強くなった。



①スライディング中は無敵だ



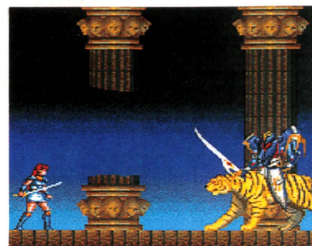
①ローリングジャンプを使えると、ジャンプが届かないという悩みは解消



①アスファーはトゲのある場所でも平気な上、滑る足場やバリアーも平気だ

人によって会話が違う

『III』では、ボスキャラと戦うときの会話の違いはこちら側のキャラクターのセリフだけだったが、『IV』ではこちらのキャラクターに対応してボスキャラのセリフも変わるのだ。一度クリアしたボスキャラでも、違うキャラクターで戦ってみたいくなるよね。



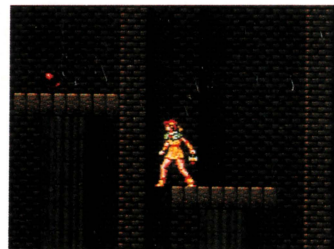
①レナとアムで会話が違う

アイテムは敵が持っている

『IV』では敵がアイテムを持っており、敵を倒すことによってアイテムが出現する。もちろん出現してしばらくたつと点滅し、しまいには消えてしまう。

レベルアップできるレッドパワーや1UPなどの重要なアイテムは、持っている敵が決まっているので、一度出したらその敵の場所を覚えておくのも有効な作戦だ。

①普段、行かなくてもよさそうな所にこそ重要なアイテムが隠されている



①敵を攻撃すると、その敵の中からアイテムが出現するのだ



①レッドパワーや1UP以外は何を持っているかは決まっていない

スモールハープ		HP (体力) を2メモリ分だけ回復してくれるアイテム。もちろんHPが満タンのときには取っても無効になる。たかが2メモリ、されど2メモリなのだ
ラージハープ		HPを6メモリ回復してくれる。つまりはスモールハープを3つ取ったのと同じ効果だ。ステージ4などではたくさん出てくるが、その分難しいところにある
レッドパワー		レベルを1つ上げてくれる。最大値はレベル5。レベル2でレベル2、レベル4でレベル3の武器が使えるようになる。レベル3と5ではHPの最大値が増える
ブルーウェポン		WP (ウェポン) の最大値を4つ増やす。最大値は12。WPが4つでレベル1、8つでレベル2、12個でレベル3のウェポンが使えるようになる
スルー		一定時間、無敵になる。だが敵にダメージを与えることはできず、ただダメージを受けないようになるだけである。もちろんトゲなどの障害物に対しても有効
タイマーアップ		ステージ4など、制限時間のシビアなところでよく登場するアイテム。制限時間を20秒のばしてくれるが、取りに行くヒマがあったら先に進んだほうがいい?
1UP		ご存じ、残機を増やしてくれるアイテム。これを持っている敵は決まっているので、場所を覚えていれば無限に点数をかせぐことができるが…

オープニングデモ～レナの旅立ち

『ヴァリス』シリーズといえばストーリーを盛り上げるビジュアルデモを連想する人も少なくないだろう。もちろん『IV』でもかなり長いオープニングデモが入っており、ガルギアの復活からレナの旅立ちまでのストーリーをドラマチックに演出している。ぜひじっくりと見てほしい。



①神秘的な壁画。何を意味するのか？

199X年、悪魔がよみがえった

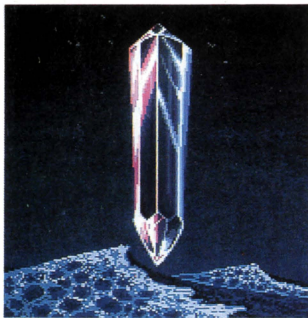
汽笛を鳴らしながら、ゆっくりと海上に浮かぶ船。だが突如として海が割れ、船はその割れ目の底へと落ちていった。その割れ目の中から出てきたものこそ、ガルギアと魔幻衆を閉じ込めてあった水晶柱グラードだったのだ。かつてタイタンの指輪を手に入れ、神によって封じ込められていたガルギアがよみがえったのだ。



②船に襲いかかる、巨大な海の割れ目。何が起ったのか？



③割れ目に落ちる船。これが悲劇のプロローグだったのだ！



④かつて神によって封じ込められたはずの水晶柱がなぜ、今ごろ…



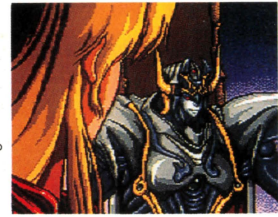
⑤水中から姿を現した水晶柱グラード。ガルギアの復活だ



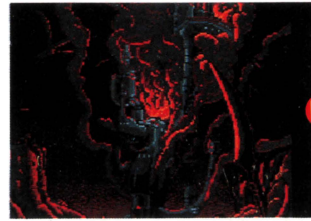
⑥ガルギアと魔幻衆たち。ステージ1のボス、ダルゲン将軍の姿も見える

ガルギア復活！ ヴァリスの戦士、優子は？

ガルギアは人間界を征服し、さらにはヴァルナ王女の治める夢幻界をも手中に収めた。レジスタンスのリーダー、チャムのもとにヴァルナ王女の処刑の知らせが届く。ヴァリスの戦士、優子は天界でただそれを見守っていた…。



⑦ヴァルナ王女だけはガルギア自ら処刑するのだ



⑧燃え上がるバニティー城…



⑨優子はただ、沈黙していた

天界から優子の声が…

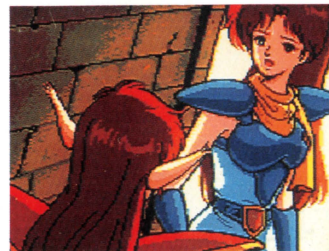
レジスタンス最強の戦士とされているレナは、ヴァルナ王女の処刑の知らせを聞き、単身ガルギアに戦いを挑もうとする。だがその現場をチャムに発見され、危険

だと言って許可してはもらえなかった。そのとき、天界にいるはずの優子の声がチャムに届く。「レナを行かせなさい」という優子の声を信じ、チャムはレナとアムの姉妹に最後の望みを託すのだった。優子の持つ、ヴァリスの剣の復活を信じて…。

⑩単身、ヴァルナ王女を救出しようとするレナ



⑪レナを止めるチャム



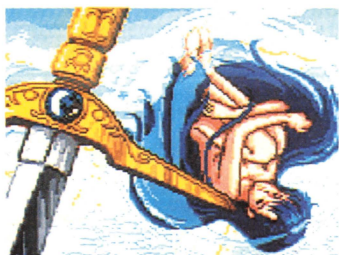
⑫レナの必死の願いが天界の優子に届いたのか？ チャムはレナを許した



⑬ヴァルナ王女救出に同行することになったレナの妹アム

ガルギアを倒すため、ヴァリスの剣を求めて天界へ

天界にいる優子と共にたずむヴァリスの剣。ガルギアの持つタイタンの指輪に対抗するためにはヴァリスの剣が必要だという。だがそんなことを知らないレナとアムはヴァルナ女王のもとへと向かっていた。チャムはレジスタンスの砦を離れることができず、自分の持つ知識をレナとアムに伝え、ただ2人の無事を祈るだけだった。



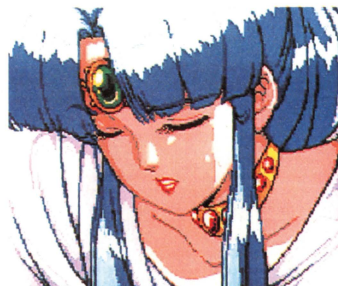
①ヴァリスの剣と優子。なぜ、沈黙を守っているのか？

ガルギアと対決

ヴァルナ女王の前に立ちふさがるガルギア。だがレナとアムはガルギアの前に歯が立たず、危なく殺されてしまいそうになる。だがそこに助っ人が…。



①十字架に張りつけにされ、処刑を待つばかりとなったヴァルナ女王



①イロっばい、ヴァルナ女王の苦しんでいる表情。絶対、助けなくちゃ♡

ステージ1

夢幻界

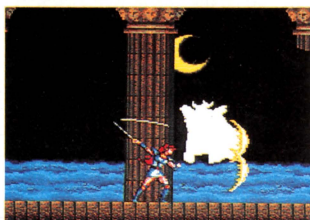
チャムにスライディングやローリングジャンプの説明を受ける。襲いかかるザコを蹴散らしながらレナとアムは炎上するパニティー城へと向かうのだった。



①チャムから戦いのレクチャーを受ける



①美しく夕日が映る水面

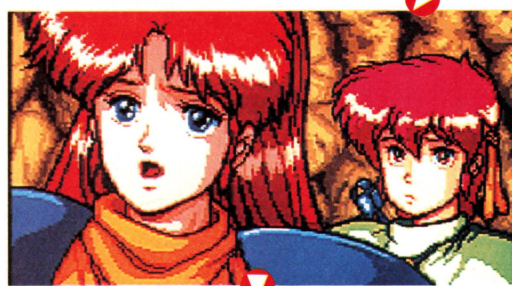


①夜になり、怪しい光を放つ三日月



①だが、何者かが…

①タイタンの指輪の前に歯が立たない、レナとアム。絶対絶命

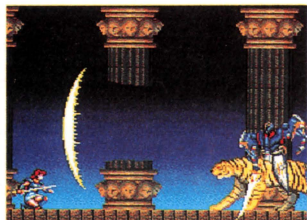


①危ないところを助けてくれたのは、ガルギアの実の父であるアスファーであった

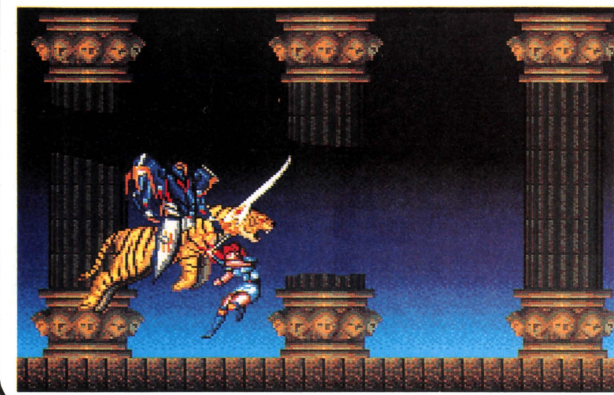
BOSS

ダルゲン將軍

パニティー城を守っている、ガルギアの手下であるダルゲン將軍。トラの上に乗ったような外見で、本体の剣から発射される波光(ウェーブ)とトラが口から吐く炎の2種類の攻撃方法を持っている。グラフィックデザイナーがこのボスを動かすのにかなり苦労したというので、ジャンプしたりするときのグラフィックパターンはよく見てあげよう。



①ウェーブはスライディングかローリングジャンプでかわそう



①トラのジャンプに跳ね飛ばされないように



①彼もまた、ガルギアを倒すためにレナたちと共に戦いに参加するのだった

ステージ2

バニティー城

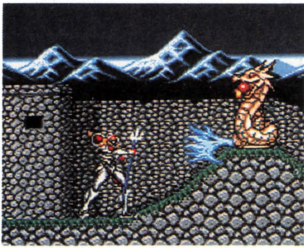
レナとアムを助けてくれたのは、ガルギアの父アスファーだった。ガルギアにタイタンの指輪を与えてしまったことを後悔し、自らの手でガルギアを倒すことを決意する。ガルギアを倒すにはヴァリスの剣が必要だということを知る、レナとアムであった。



●天界に向かうことを決意

城外

ここからは初めて加わった仲間、アスファーの得意とする場所だ。ところどころにあるトゲはアスファーならダメージを受けることはない。だが、ジャンプが届きそうもないところは迷わず交代しよう。



●アスファーなら楽勝

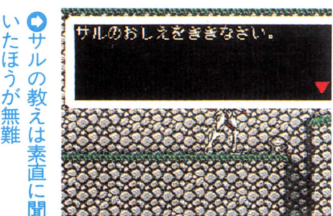


- トゲでもダメージを受けない
- アスファーの武器も使おう



滝

ここは大きく分けて上段と下段の2段で構成されており、どちらを通っても右端まで到達すればクリアとなる。だが途中にあるサルサルの教えを聞くと、上に行けば行くほど敵の数が多いという。足を踏み外すとミスになってしまう場所なので、アムのローリングジャンプを使って戦いを避けながら通過するのがいいだろう。もちろん下の段のルートを使ったほうが楽にクリアできるぞ。



●サルサルの教えは素直に聞いたほうが無難

●アムのローリングジャンプが有効なステージ

上段



●かなり敵が多く、アスファーを使っても苦戦してしまうほどだ

下段



●アムを使えばビョンビョンと敵との戦いを避けてクリアできてしまう

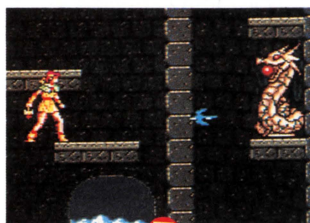
城内

ここもアムが主役。ローリングジャンプと呼ばれる、2段ジャンプ（ジャンプの頂点でもう一度ジャンプする）を使わないと届かないところばかりだ。誘導弾を発射してくる、竜の置物は弾の届く距離が決まっているのでギリギリまで寄ってアムの鳥形ブーメランで破壊するのがいいだろう。コロナスブラッシュも使えるぞ。



●アムでなくては先に進めないステージ。タイミングはかなリシビアだ

●こうやって安全な距離まで離れる



●下から通過できない足場も



●1UPを持っている敵は決まっているので、必ず取るようにしましょう

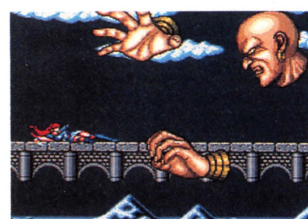


●敵の弾の届く距離を知っておこう

BOSS

バリーエルダー

頭と手だけだが、それぞれから白い弾を発射してくるなかなかの強敵。手には当たってもダメージを受けないが飛ばされてしまう。それを逆に取って、ワザと手に当たって無敵状態となり、そのスキに攻撃するというのもテだろう。だが一番の攻略法は右端に行行って左方向に攻撃すれば手は左方向にしか攻撃しないので楽勝なのだ。



●スライディングをうまく使って後ろに回りこめばしめたもの



●白い弾は攻撃すれば破壊することが可能

ステージ3

天界へ…

いよいよ天界へと近づいた3人の戦士。ここでは天界へと続く道を守る魔物たちが3人の行く手を阻むのだ。

足場が小さいところではアムを使いたいところだが、真上や真下から襲ってくる敵にはレナのほうがいいし、どちらを選択するかが難しいところだ。



④ここもアムの独壇場となっている

崩れる橋

崩れる橋はその上を通過するとボロリと橋が崩れて落下するというトラップ。右の写真のように、レベルアップできるレッドパワーが出たからといって取りに行くといきなり足場が崩れてしまうのだ。アムを使っていれば崩れかけた橋から脱出することも可能だ。



④レッドパワーが出たからといって取りに行くか



④いきなり橋が崩れてしまった。レベルアップしても死んだら意味ないしね



④レナの攻撃力は弱い

天界へ向かう

天界へ向けて、上へ上へと向かうステージ。ここでもローリングジャンプを使えるアムが便利。竜の置物の発射してくる誘導弾が強敵なので、アムのコロナスプラッシュを多用しながら登ろう。

途中に出てくる犬のような敵に対してはアムのブーメランは当たりにくいのでレナに交代しよう。

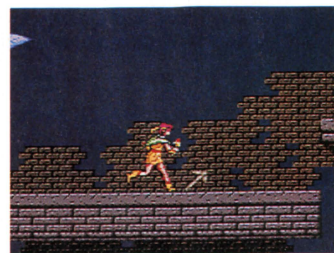
④アムのコロナスプラッシュは強力なので多用するといいたろう



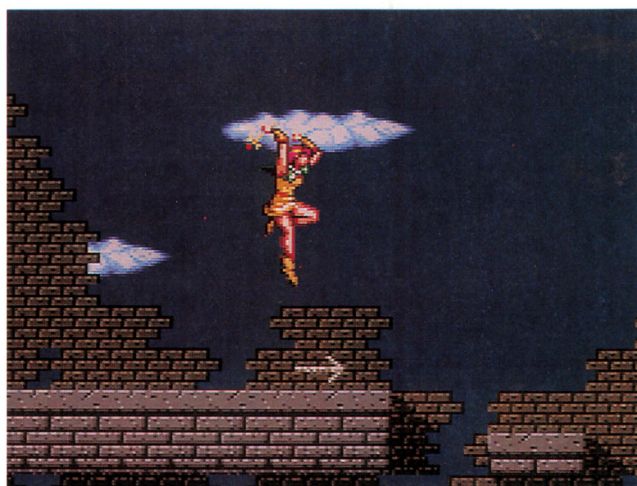
④こうして小さい足場をたよりにセコセコと登っていくのだ

不安な足場

基本的に矢印に向かって行けばクリアすることができるステージだ。だがここでもジャンプがかなりシビアなのでアムを使うことになるだろう。普段、行く必要がないようなところにいる敵ほど、レッドウエポンなどの重要なアイテムを持っていることがあるぞ。



④矢印の方向に向かっていけばクリアすることができるけれど…



④ときには意味のない場所に行ってみることも必要だ

BOSS

ラバース

このボスは最初、羽の生えた馬(天馬?)の上に騎士の上半身が合体したような外見をしている。だが攻撃しているといきなり点滅して、中から羽の生えた女性のようなキャラクタに変身する。2匹とも、レナの口

ーリングスパークが有効なのでレナで戦うようにしよう。だが間違えて他のキャラクタで戦闘に入ってしまったらあきらめてはいけない。でもアスファードとツライかも?



④最初はこんなヤツだ



④第2形態への、変化の瞬間!



④妖獣シレーヌみたいな敵に変化したぞ

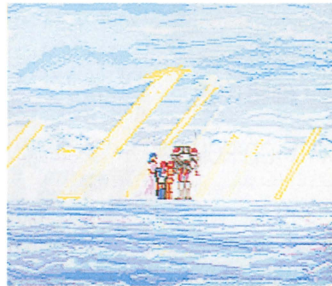
ステージ4

試練の迷宮

やっとのことで天界に到達したレナたち。だがそこで待ち受けていたのは、すっかり大人になってしまっていた優子だった。

レナはヴァリスの剣を渡して欲しいと願うのだが、優子はヴァリスの戦士の持つ哀しい宿命をレナには背負わせたくない。だが強い意志を持つレナの前に、ヴァリスの剣を渡すための試練を与えるのだった…。

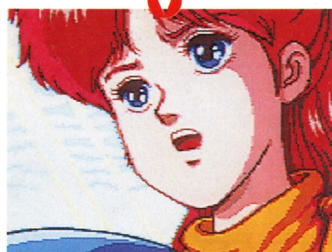
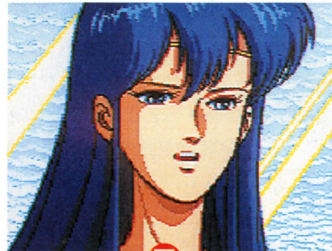
●光の中で立ちすくむ優子と、ジッとそれを見つめる3人の戦士たち



意外な優子の言葉

ヴァリスの剣を欲しいと願うレナに、優子の反応は冷たいものだった。優子は自分と同じ、哀しいヴァリスの戦士の運命をレナに背負わせたくないのだった。

●レナにヴァリスの戦士の運命を背負わせたくない優子だった



●優子にヴァリスの剣を下さいと、必死に頼むレナ。だが優子は…

●優子から運命を見せられるレナ

哀しい運命

優子が今まで体験してきた、哀しい運命。戦いの中での無用な殺りくや、あとに残った戦いの虚しさ…。そして、クラスメートだった麗子と戦わねばならなくなった運命と、その麗子をも自らの手で倒してしまったこと…。

●戦闘のあと、戦いの虚しさを知る優子。哀しみだけが残っていた…



●クラスメートの麗子をも自らの手で殺してしまった罪悪感

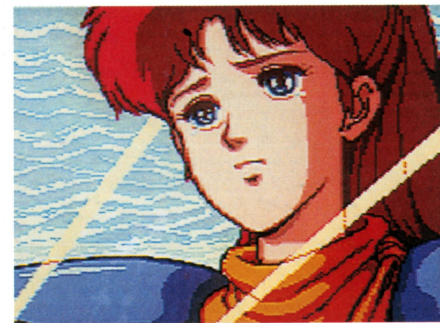
●メガスのために再び麗子と…

レナの決意

優子の記憶から、ヴァリスの戦士の哀しい運命のすべてを受け継いだレナ。だがレナの固い決心は変わらないのであった。



●優子はレナに試練を与えるのだった



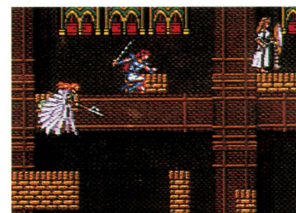
●優子の深い哀しみを理解した上で、自分を犠牲にする決意をしたレナ

優子からの試練

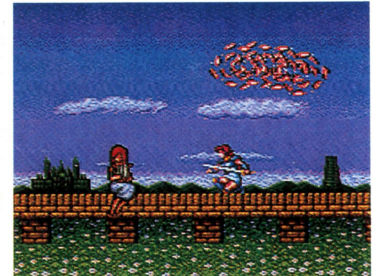
優子の試練とは、試練の迷宮と呼ばれる難関を突破することであった。ここを抜ければヴァリスの剣を手に入れることができるのだが、最後の部屋には…。



●ワルキューレのような姿をした敵



●執拗にレナに襲いかかる敵たち
●試練の終わりは近い。だが…



衰えを知らぬ『ヴァリス』人気

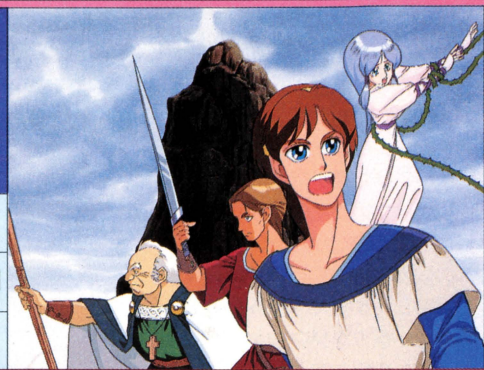
発売されてからもう4作目になる『ヴァリス』だが、相変わらず人気は高い。『ヴァリスIII』に到ってはCDGのソフト(東芝EMIより発売中。税込み2800円)や攻略ピアオ(東芝EMIより発売中。税込み3500円)も発売されている。コミケでは優子のセクシャルクィーン♥なコスプレもチラホラと…。

●CD-Gの規格で再生可能



●攻略だけではなく、ゲーム中にはなかった音声なども加えたマニア必携の品。リスナブルだし

天使の詩



この『天使の詩』はスーパーシステムカードと同時に発売される予定。ケルト神話をモチーフにした設定と富士宏の描くキャラクターが活躍するRPG。ちょっと変わったファンタジーの世界を見ていこう。

10月下旬発売予定

価格未定

ロールプレイング

スーパーCD-ROM²専用

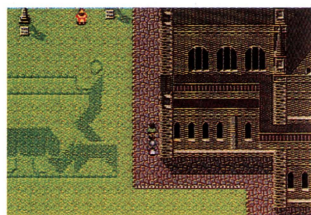
バックアップメモリ

神話の世界を親しみやすく体験

この『天使の詩』はスーパーCD-ROMで発売されるRPG。システムは基本的な「ドラクエ」タイプ。このゲームは、システムは単純にして内容のほうを充実させようという意図で作られたゲーム。その内容はケルト神話をモチーフとしたもの。そのため作品は神聖な雰囲気がかたよ。イベントも神話をベースとした感じのものが多く。バックに流れる音楽も生音源を使用し、プレイヤーを神話の世界へと誘うのだ。



①アクセスが短くゲームもスムーズに進む。親切設計のRPGだ



②神話のストーリーを盛り込んだゲーム。広大な世界が舞台だ



③ゲーム中で旅をしていると、いろいろなキャラクターとの出会いがある

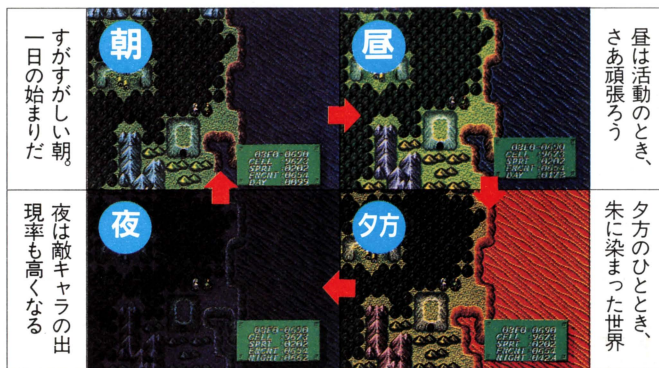


④ふけゆく夜の町。石畳を歩く主人公。月が泉に映っているのが見える。家の窓の明かりも見える。けだるい美しさがこのゲームの背景を支配している

時刻の変化

このゲームには時間という概念がある。時刻の変化はフィールド上に朝、昼、夕方、夜と4段階のシステムで肝心なところは町や村などで人の話を聞くとときに、朝と夜とで話の内容が異なることだ。宿屋で朝起きると鳥のさえずりなどが聞こえてくる演出もある。

ドだけに限らず町や村にも朝と夜とがある。大きな町や城などで夜景がきれいなところもある。このシステムで肝心なところは町や村などで人の話を聞くとときに、朝と夜とで話の内容が異なることだ。宿屋で朝起きると鳥のさえずりなどが聞こえてくる演出もある。



戦闘はコマンド式

戦闘はすべてコマンド式で行われる。通常攻撃は手に装備したアイテムに腕力を足した値が攻撃力となる。武器も「サソリの毒針」や「首切りの糸」など変わったものがある。魔法攻撃はキャラクターにより使える魔法が異なる。

⑤富士宏デザインの敵キャラ

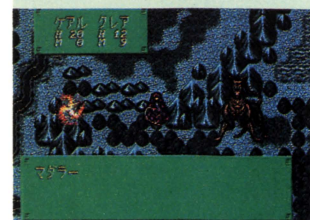


通常攻撃



⑥攻撃とともに閃光が走る。武器のアイテムは23種類もあるのだ

魔法攻撃



⑦炎系の魔法。魔法系の攻撃はとても強力。強い敵に使おう!

©TELENET JAPAN

幼なじみと結婚するための旅

主人公ケアルはロスコモンの村の青年。彼は幼なじみのクリアと結婚することになっていた。村の掟に従い2人でコーク城へ洗礼を受けに行く途中、クリアは突然飛来した魔物カイクにさらわれてしまう。一人残されたケアルは…。



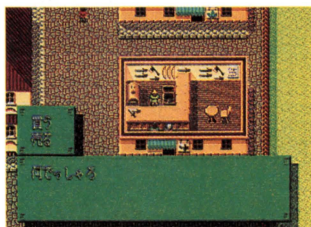
○ケアルとクリア

人間くさいキャラクタ

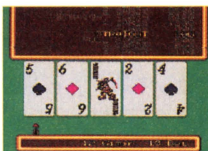
このゲームはよくあるファンタジーRPGとは少し異なり、ただ敵を倒すことだけが目的のゲームではない。前述した通り主人公のケアルは敵にさらわれたクリアを助け出すために、やむをえず敵と戦うという設定。他の主なキャラクタたちもそれぞれ目的をもって行動しているのだ。村や町に住むキャラは1000人を越す。そのキャラまでもが会話に個性を感じさせる。町や村のグラフィックには生活感にじみでている。



○ケアルを祝福する村の仲間たち



○庶民的な武器屋の主人だ



○サブゲームのポーカーは酒場で遊べる

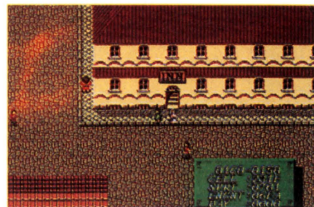
○教会の中。人間が生きていくうえで、憂いややるせなさかたよう

村&町

このゲームの舞台は昔のイギリスがモデル。最初の舞台、「エリン」はアイルランドにあたる。アイルランドとはイギリス本島横の島国。マップの形も実際のアイルランドに近い形をしている。ゲームの中にある町や村はもちろん架空のもの



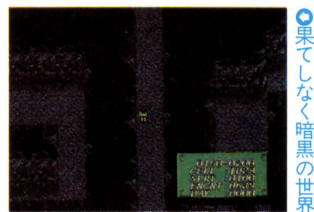
○かなりひなびた農村。にわとりも家族同様に暮らしているのだ



○町にはこんなに大きな宿屋もある。町はさすがに人が多いのだ

ダンジョン

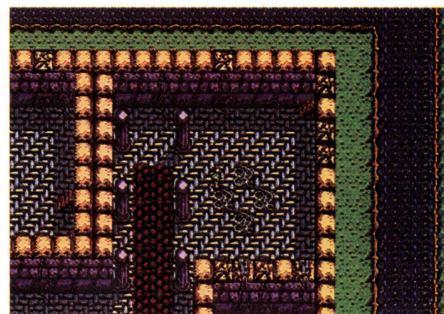
このゲームはいろいろなタイプのダンジョンがある。もちろんダンジョンには、強力な敵がうようよいし、ワープトラップなどの罠もある。さけては通れぬ場所だ。



○果てしなく暗黒の世界

○建物内の配色までもが不気味なダンジョン。まさに迷宮のダンジョンだ

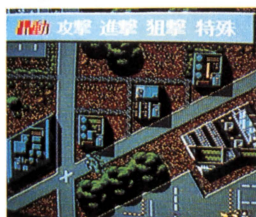
○ダンジョンの奥深くに秘密の花園があった



レディ・ファントム

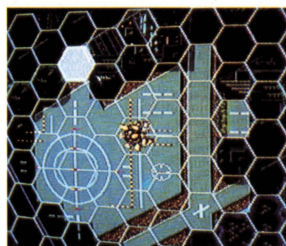
発売日未定 価格未定
シミュレーション スーパーCD-ROM²専用

「レディ・ファントム」は5人の女の子が活躍するシミュレーションゲーム。ビジュアルもたくさん盛り込んであり、日本テレネット得意のキャラクタものとして作られている。シナリオがいくつかに分かれたウォーシミュレーションというわけだ。いままでのウォーシミュレーションとは異なり、ターン制を廃止し、リアルタイムにゲームが展開する。これにより、

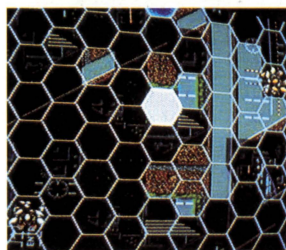


○画面は真上からみた構成になっている

ゲームの進行が格段にスムーズになり、テンポ良くゲームが進む。各シナリオはアニメ映画のようなストーリーがあり、美少女&ロボットのビジュアルもふんだんに盛り込まれる。声優も有名な方を起用するらしい。勝利条件もシナリオごとに異なる。また、シリーズ化も考えているそうだ。

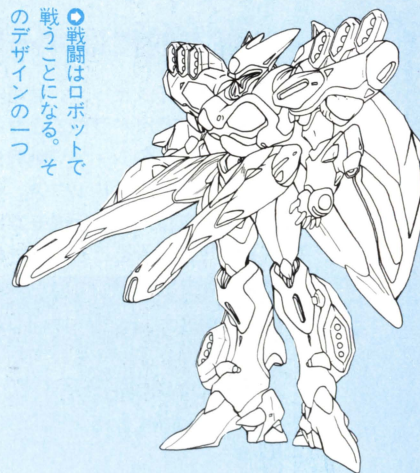


○移動するときの画面



○射撃するときの画面

○戦闘はロボットで戦うことになる。そのデザインの一つ



ハドソン

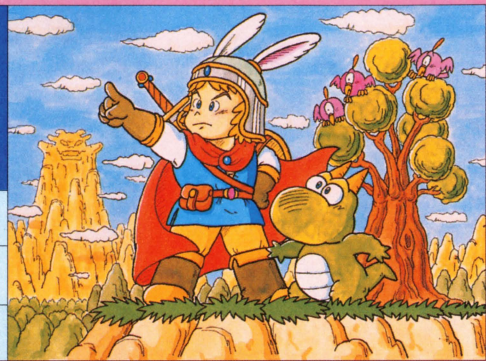
スーパーCD-ROM²の出現により、一つの転換期を迎えつつあるPCエンジン。各メーカーの方もいろいろな対応を検討しているなか、いち早く具体的なソフト名の発表をしたのが、ハドソン。今までにして

もそうだが、このような充実したソフトのラインナップは我々ユーザーにとって、本当に心強いものである。今回は他にもハドソンから発売される、天の声BANKについても紹介をしていく。

聖竜伝説モンビット

発売日も間近に迫り、ようやく具体的な内容をお伝えすることのできる『聖竜伝説モンビット』。竜を育てるなどいろんなイベントが用意されている。今回はオープニングから大陸ユーアランドまでを紹介していく。

8月30日発売予定	6800円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM ² 専用
バックアップメモリ	—



自然をいつくしみ、ドラゴンを育てる、自然愛護的RPG

『聖竜伝説モンビット』には竜を育てあげたり、邪王のせいで失われた世界の自然を取り戻すといった目的がある。つまり、自然を愛する心が一杯に詰まったゲームなのだ。失われた自然はイベント

をクリアすることに取り戻される。その取り戻された自然はマップ上でグラフィックの変化として表示されるので、視覚的にもうたえかける。イベントのクリアを十二分に味わえるというものだ。

オープニングデモでプロローグを紹介

CD-ROMの特性を生かした長いオープニングビジュアルが用意されている。このオープニングにはシネスコサイズのものを使い、ここでプロローグの紹介をしている。世の中を暗黒の世界にした邪帝ギール。彼により倒されたモンビット族。主人公は自分がモンビット族最後の生き残りだということを知らない、というのが内容。



①このユーアランド大陸は、邪王エローのために光を失った世界なのだ



②このように主人公がイベントをクリアすることにより、自然が蘇る

基本的にはオーソドックスなRPG

『聖竜伝説モンビット』は基本的にはよくある『ドラクエ』タイプ。フィールドのシーンや戦闘シーンもとてもオーソドックス。その分、すんなり『聖竜伝説モンビット』に世界に入ることができる。



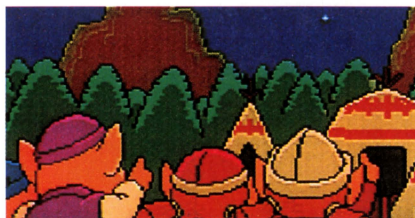
③まあ、よくみかけのフィールド画面だ



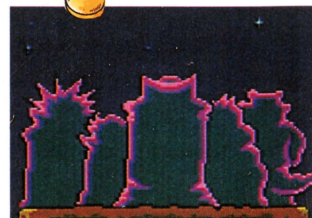
④コマンドはこんな感じ



⑤結構、地味な戦闘場面



⑥不吉な赤い流星の出現に恐れおののく人たち



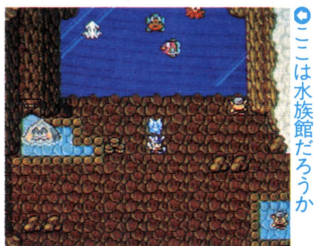
⑦魔族はその出現を喜ぶ



⑧モンビット族の大神官は、世界の平和のために邪帝ギールと戦うが：

ドラゴンを育てるなど、一味違った楽しみが満載

ここでは「聖竜伝説モンビット」の、他のRPGにはない魅力について紹介していきたい。一見するとオーソドックスなRPGのように思われるこのソフト。しかし、実際は、竜を育てて、パーティの仲間に加えるなど、独自のシステムが搭載されている。



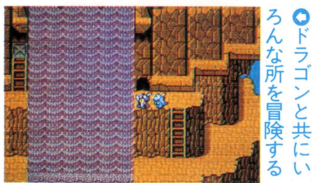
○ここは水族館だろうか

ドラゴンを成長させる楽しみ

このゲームの最大最高のウリの1つが、ドラゴンを成長させる楽しみである。初めは、ただの卵から始まり、それをかえして、立派なドラゴンになるまで育て上げるのだ。ドラゴンの成長については、下の写真にあるモンビットの印が関係し、印が1つ手に入る度に、ドラゴンは1段階成長をする。また、育て方に関しても、ドーラの実というものがあり、その実の振り分け方によりいろんな性格のドラゴンが誕生する。



○これがモンビットの印。どうやらこの美しい印を5つ集めるようだ



○ドラゴンと共いろんな所を冒険する



○まだこの段階では戦闘に参加できない



○戦闘には参加できるが、まだ弱い感じが



○水のなかに入ることができるとい



○この段階になると、さすがに強そうだ

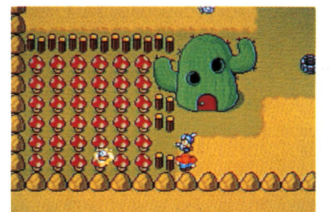


○翼が生えて、空を飛べるようになる

自然に即した、いろんな建物

この世界に住んでいる人たちは、種族により、村単位で生活をしている。よって、その種族の民族色が強くあらわれた建物や姿をしている。例えば、キノコやサボテンの形をした家などといった具合に

自然にあるものを取り入れている。町の人のななしなどを聞いたなら、それでその町は体を回復させることにしか使わない、といったことはなく、次の町はどんな町なのかという楽しみまで与えてくれる。



○サボテンから家を作るとはスゴイ

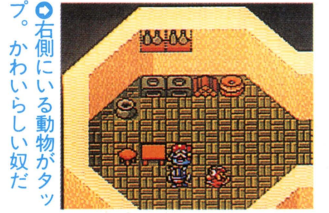


○こちらはキノコの家。メルヘンだ

変な乗り物生物・タップ

下の写真にあるなんとも奇妙でおかしな生物が乗り物となるのである。このタップはいろんなところを早く動くことができ、高い丘

みたいなのところも通ることができる。ただし、自分でタップを操るのではなく、ある場所へ行くときに活躍をする。



○右側にいる動物がタップ。かわいらしい奴だ



○後ろの方からタップ君に迫ってみました

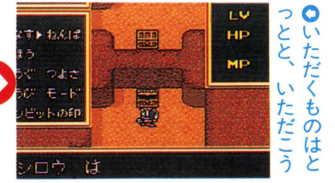
「念波」のコマンドとは

他のゲームにはないコマンドとして「念波」というのがある。このコマンドがどういうコマンドかといえば、主な使用法としては普

通のRPGにある「しらべる」に該当するものである。その他、特別な使用法として、遺跡などにある石板を読む効果がある。



○宝箱は念波を使うことにより開く

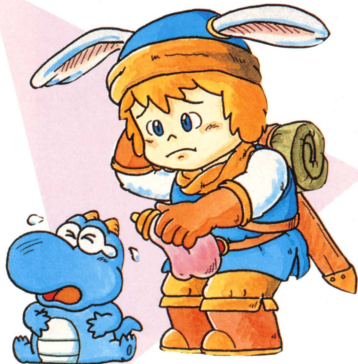


○いたたくものほどつと、いたたく

『みつばち学園』の井上麻美も参加

「聖竜伝説モンビット」には、あの『みつばち学園』でおなじみの井上麻美が参加をしている。井上麻美といえば、ミスCD-ROM。その彼女がこのゲームのなかでエンディングテーマを歌い、声優としても活躍をしている。

○これを機に活躍して欲しい



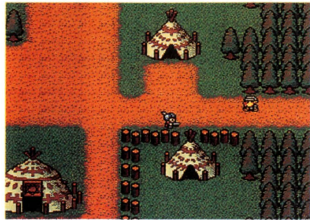
光を奪われた、闇の大陸ユーアランド

この大陸ユーアランドから主人公の冒険が始まる。このユーアランドは、下の写真を見てもわかるように、光を奪われた暗黒の大陸になっている。『聖竜伝説モンビツ

ト』に出てくる大陸には、このように何かしらを奪われて、自然でない部分がある。主人公はこの失われた部分を取り戻して、元の大陸に戻さなければならない。

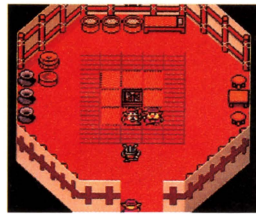
旅立ちの村「ノール」

この村で主人公は旅立ちの準備を始めることになる。とにかくRPGの基本は人のはなしを聞いて、



①建物の形を見ていると、何だが、インディアン村のような雰囲気

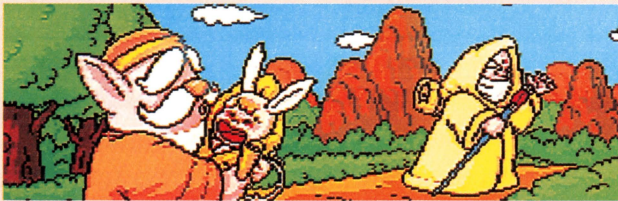
これからどうすべきかを決定すること。いろいろな人のはなしを聞いて、北のほこらに何かがあるようだ。それをきっかけにいろんな驚くべき事実が…。



②家のなかに入ると写真のような画面になる

主人公の生い立ちが

町の長老に話しかけると、主人公の生い立ちに関するビジュアルシーンが展開される。これによって初めて、自分のこれからの運命を悟るのである。



③モンビツ族の大神官は、長老に赤ん坊とモンビツの印を預けたのだ



④大神官はドラゴンに乗りながら敵と戦う

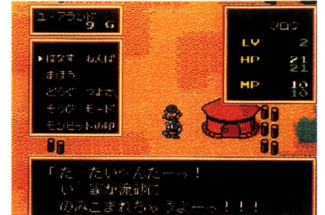
流砂に苦しめられている「トコス」

主人公が次に訪れる村が「トコス」。この村は流砂に苦しめられており、村のなかには流砂のため、家が地面の下に埋まっているとこ



⑤弥生時代を連想させる家の造りだ

ろもある。どうやらこの原因は東の方にあるアリの塔にあるらしいのだが。



⑥この村には流砂にのみこまれている家がある。まさに自然の脅威

最初の難関、アリの塔

「アリの塔」がこのゲームの最初のダンジョンとなる。レベルが低いのに無理して来ると、敵にダメージを与えないうちにやられてしまうので、くれぐれも慎重に。



⑦これが外から見たアリの塔になる

最上階にはこの塔を仕切っているクインアントが待ちうけている。



⑧これはビックリ、部屋中卵だらけ



⑨なんだ、砂が流れて来て、前に進めないぞ

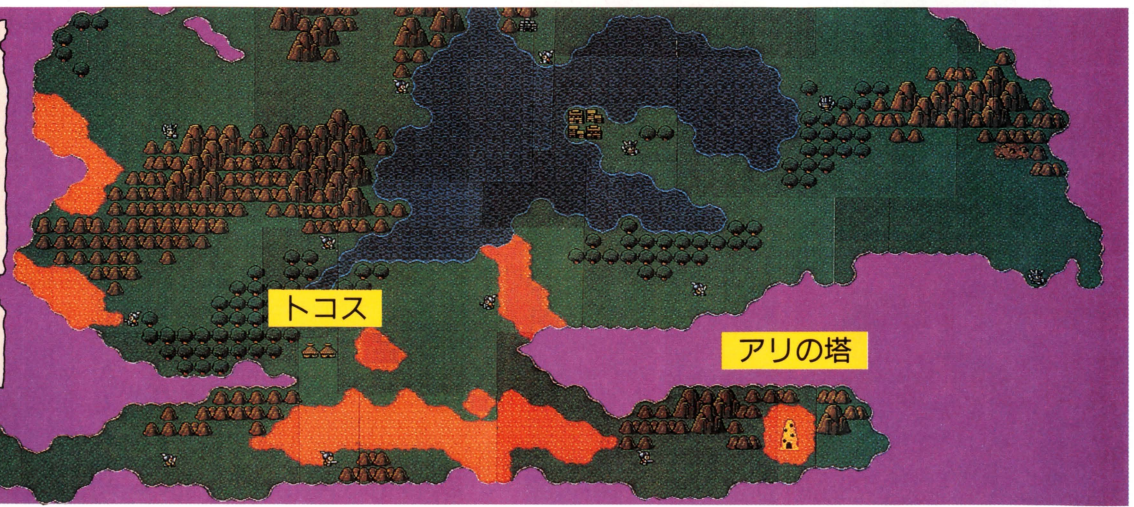


クインアント

女王アリの酸を吐く攻撃には苦しめられる

ユーアランドスタート地点付近のマップ

スタート直後はマップ上は暗闇で覆われている。この暗闇も主人公がイベントをクリアすることにより、光のさす、普通の世界に戻るわけだ。



ノール

トコス

アリの塔

邪王エローを倒して、ドラゴンを誕生させろ

あちこちの村でいろんな人の情報を聞いていると、光の失われた理由がギャダの奪った石像にあるらしい。この石像は、ユーアラン

ドの守り神になっているものなのだ。このように各大陸にはそれぞれ守り神となるものがあるのだ。石像をほこらに安置すると、大陸に再び光がよみがえる。

○今は、まだ、暗闇の世界なのだが

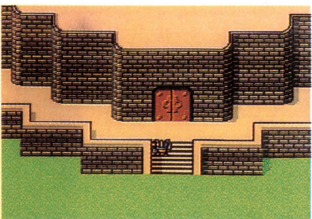


○ついに大陸に光が…。今までが暗かっただけに、画面がまぶしく見えたりする

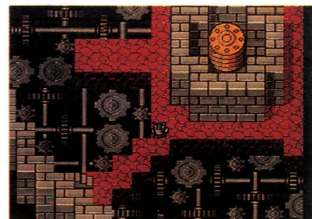
中ボス「エロー」と対決!

中ボスエローのいる、この要塞はこの世界では珍しく、文化的な感じを受ける。エローとの対決は、このユーアランドでのクライマックスである。エローを倒すことにより、最初のモンビットの印であるユーアの印を手に入れることができるのだ。

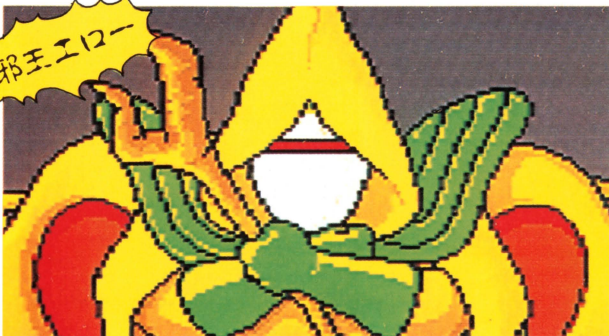
クスである。エローを倒すことにより、最初のモンビットの印であるユーアの印を手に入れることができるのだ。



○ガッシリとした、おごそかな建物だ。3Dの感じがよくて



○この建物の動力部なのだろう。この世界では珍しい機械的な部屋



○さすがに5人の邪王の1人だけあって、ビジュアルシーンが入ってくる

ユーアランド最後の村「マール」

このユーアランド最後の村「マール」でドラゴン誕生に関するいろいろな伝承を聞くことができる。それによれば、どうやら村のすぐ近くにある遺跡でドラゴンを卵からかえすことができるらしい。次



○のどかで、牧歌的な感じの村だ

の大陸に向けての準備を整えたら、さっそく、遺跡に行き、ドラゴンを誕生させなければ。



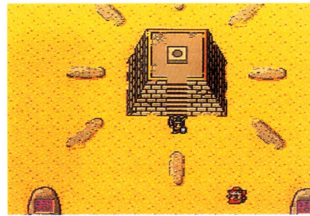
○この村では重要な話が聞ける

ついにドラゴン誕生

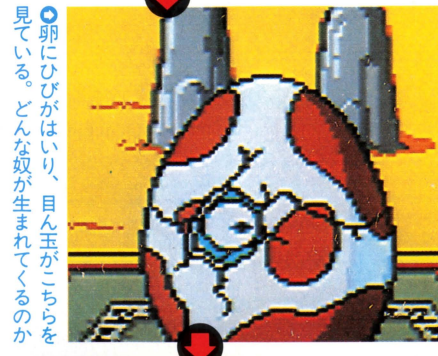
長かった、卵を抱えての冒険もいよいよ終わり。祭壇に上がり、卵を置くと、ついにドラゴンが誕生。だけど、まだまだドラゴンは赤ちゃん。戦闘には参加することができない。今はまだ、将来、立派なドラゴンになるようにしっかりと育てあげることが肝心。



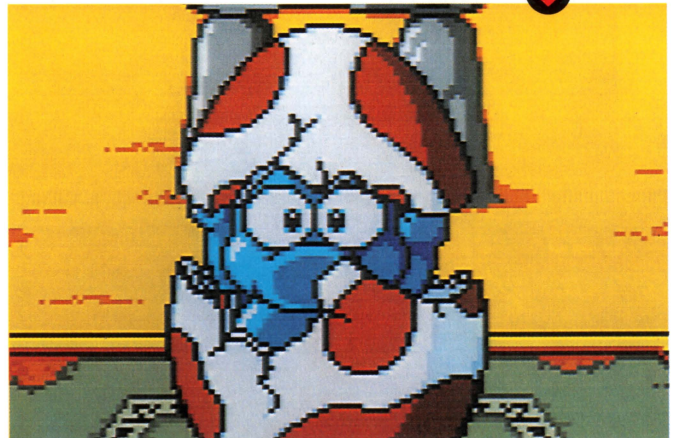
○卵を祭壇の上に置いて待つていると



○これが遺跡のなかの様子。中央にはドラゴン誕生のための祭壇が



○卵にひびがはいり、目ん玉がこちらを見て。どんな奴が生まれてくるのか



○生まれるまでも大変だったが、本当に大変なのはこれからのだろう

1941

業務用『1941』をSGで見事に再現。今回は『1941』の特殊攻撃と各ボスキャラを紹介。	8月23日発売予定	9800円(税別)
	シューティング	SG専用Huカード(8M)
	コンティニュー	—

特殊攻撃を使い、目指すは撃墜率100%

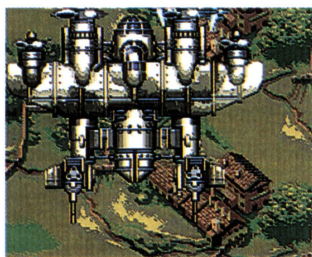
『1941』とは1941年のこと。舞台となるのは1941年の大西洋上、ヨーロッパ戦線が背景にある。それ故、自機にしても敵機にしても現実に存在しそうなものばかりだ。内容の方は自機ライトニングP38を操り、鋼鉄のボディをした敵の部隊を撃破していくという縦スクロールのシューティング。



①2人でプレイの方が進みやすい



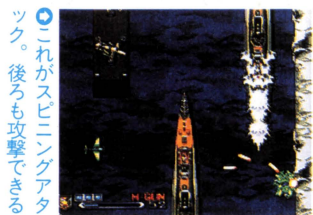
②SGだからできるグラフィック。美しい背景が雰囲気盛り上げる



③なんとこの大きさ、迫力で、コイツは中ボスなのだ。さすがSG

特殊攻撃で切り抜ける

P38には3つの特殊攻撃がある。まず徹甲弾やホーミングミサイルが出るため撃ち。壁にぶつかって



④これがスピニングアタック。後ろも攻撃できる

自機を回転させることにより多方向攻撃のできるスピニングアタック。ライフが1つ減るかわりに宙返り後、多方向に弾を一齐に発射するメガクラッシュ。



⑤こっちはため撃ちとこからこんなに弾が...

撃墜王になれるか

ステージクリア時には右のように撃墜率などが表示される。撃墜率と破壊率の平均値が階級の昇進に関係してくる。昇進するとライフのゲージが増え、敵を倒したときに入る点数が高くなる。



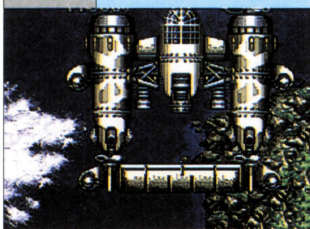
⑥人と数字を競って、アツくなったりする結構

SGならではのデカイキャラ

SG専用ソフトだけあって、おもいっきりデカイボスキャラを見事に移植している。1画面いっ

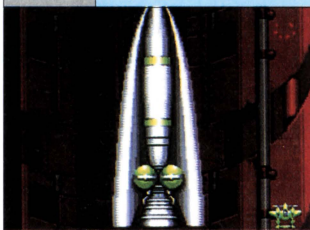
いの大きさがあるのは当たり前、大きいものになると、数画面サイズにおよぶ大きさになるのだ。

ステージ1 リバイアサン



機銃を撃つてきたり、風船機雷、放熱口からの熱風攻撃と多彩な攻撃だ。でもしよせんは1面のボス。

ステージ3 V3ロケット



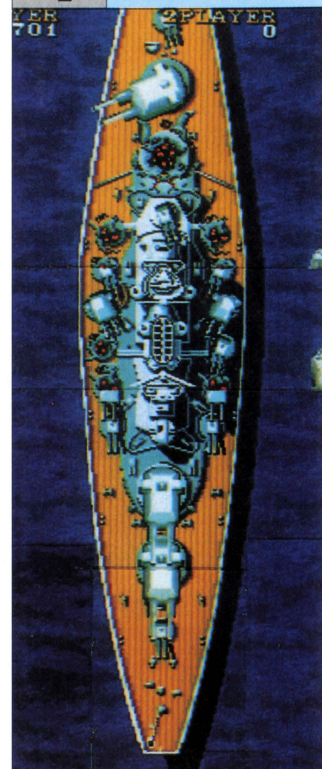
このボスは攻撃されることにより、パーツを分離していく。この先端だけになって初めて攻撃してくる。

ステージ4 クレーテ



メインの攻撃は中央からの砲火と放射線状に撃ってくる弾。敵機の出でくるハッチもやっかいだ。

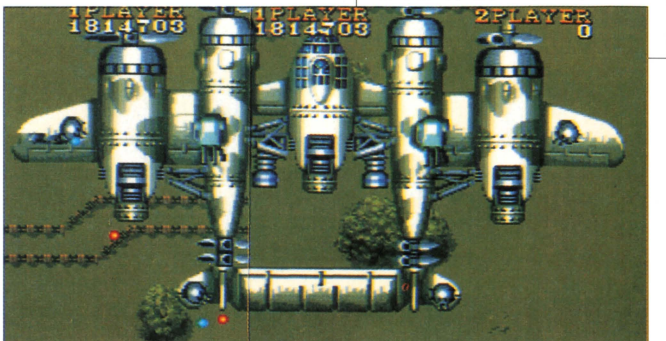
ステージ2 ビスマルク



1画面では収まり切らない超巨大戦艦。全体がとてつもない。戦艦よりも両岸の砲台の攻撃が怖い。

ステージ5 リバイアサン

このボスも1画面では収まらない。1面のボスキャラに似ているが、あれはプロトタイプ。1面のボスキャラと同じに考えていると痛い目にあう。あっちこっちの砲台から無数に弾を撃ってくる。



INVER EYES

これからのハドソンソフト

毎月毎月、次々と新作ソフトを発表しているハドソン。その力の原動力は右の表のように多くの、新しいソフトを常に開発し続けているところにあるのだろう。

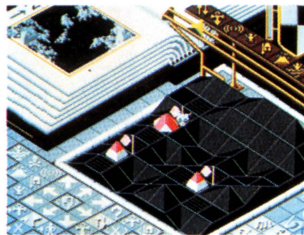
簡単に右の表を見ていくと、『パワーリーグIV』、『1941』、『聖竜伝説モンビット』、『ニュートピアII』は発売日待ちの状態。一番の目玉作品である『天外魔境II 弐 MARU』に関しては、やっと40%できた程度。以前10月発売予定の告知をしたが、現在のところ、スーパーCD-ROM²と同時発売できるかは未定の状態。右の表にはないが『スーパー桃太郎電鉄』の続編の制作が進められていることを最後に報告しておく。



○『天外魔境II 弐 MARU』の絹。早く彼女の活躍する姿が見たい



○開発の方もほとんど終わり、あとは発売日待ちの『ニュートピアII』



○『ポピュラス』の発展版『ポピュラス ザ・プロミストランド』



○上は『スーパー桃太郎電鉄』。なんとその続編が年末には出るらしい

ひと目でわかるハドソン発売予定ゲーム一覧表

ゲーム名	発売日	価格(円)	ジャンル	メディア	完成度(%)
パワーリーグIV	8月9日	6500(税別)	野球	Huカード(4M)	100
1941	8月23日	9800(税別)	シューティング	SG専用Huカード(8M)	100
聖竜伝説モンビット	8月30日	6800(税別)	RPG	CD-ROM ² 専用	100
ニュートピアII	9月27日	7200(税別)	アクションRPG	Huカード(6M)	95
天外魔境II 弐 MARU	未定	未定	RPG	スーパーCD-ROM ² 専用	40
ロードス島戦記	未定	未定	RPG	CD-ROM ² /スーパーCD-ROM ² 両対応	40
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	未定	未定	RPG	スーパーCD-ROM ² 専用	80
STARパロジャー	未定	未定	シューティング	スーパーCD-ROM ² 専用	25
雷電	未定	未定	シューティング	Huカード(6M)	100
雷電	未定	未定	シューティング	スーパーCD-ROM ² 専用	80
ポピュラス ザ・プロミストランド	未定	未定	シューティング	スーパーCD-ROM ² 専用	100
銀河お嬢様伝説 YUNA(仮称)	未定	未定	アドベンチャー	スーパーCD-ROM ² 専用	10
タイトル未定	未定	未定	シューティング	スーパーCD-ROM ² 専用	30

天の声バンク

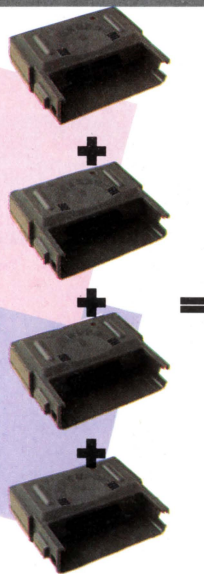
天の声BANKとは、従来の天の声2やCD-ROM²ユーザーの悩みの種の1つだった、バックアップメ



○上にある写真のように、天の声2やCD-ROM²がないと使えない

モリの容量不足をカバーすることができる。具体的に言うと、今までのバックアップシステムの4台分のデータを保存でき、さらに、天の声BANKはカードなので、簡単に持ち運びをすることができるのだ。最近のRPGやシミュレーションは記憶させるにもそのメモリの容量が多く、仕方なく消さなければいけないデータなどがでてきたりした。しかし、天の声BANKの出現により、天の声2などのデータをこの天の声BANKに保存しておけるのだ。さらに、この保存したデータをバックアップシステムに戻したり、一度に両方のデータを交換することもできる。データを天の声BANKに移せば、持ち運びもすごく容易になるわけだ。9月6日発売で価格は3880円(税別)。

天の声2 4台分を一枚のカードに



○『ポピュラス』のHuカードにソックリ

日本物産

日本物産は発売されたばかりの『F-CIRCUS '91』の次回作をはやくも発表した。『F-CIRCUS Special POLE TO WIN』と『F-CIRCUS '92』の2タイトルだ。発売は1年後にな

る予定。これからは『F-CIRCUS』も『ファミスタ』のように1年に1回発売のゲームになるかもしれない。その他にロボット同士の戦闘がたのしめる『ファイティングラン』も気になるところだ。

バナラシンドローム

バナラシンドロームは業務用からの移植。ゲームセンターではアニメタッチのかわいいキャラクタが脱ぎまくったものだ。PCエンジン版はさすがに脱がない。脱がないのは残念だが、堂々と家族の前でプレイできる。

9月下旬発売予定

6900円(税別)

麻雀

CD-ROM² /
スーパーCD-ROM²両対応

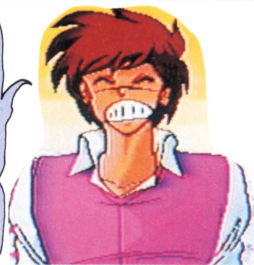
バックアップメモリ



異世界美少女麻雀アドベンチャー

業務用で活躍した脱衣麻雀の移植もの。業務用ではアニメタッチの美少女がなまめかしい肢体を見せてくれた。残念なことにPCエンジンに移植されて、美少女の過激な露出はなくなってしまった。でも、かわいいキャラクタは健在。CD-ROMでガンガンしゃべってくれたり、表情豊かにリアクションをしてくれる。さらには業務用にはなかったビジュアルも入っているのだ。そして業務用には完全に盛り込めなかったアドベンチャーゲームのシステムを、完全に再現している。オリジナルのキャラクタも多数登場する。アドベンチャー、トーナメント、フリー対戦と麻雀が3倍楽しめるのだ。

美少女がくるぞ!



●麻雀と美少女アニメが好きな人はこのゲーム。いやかもしれない!



●キャラクタは表情豊か! うへんどうしよう? 考え中のバナラ

麻雀で勝負ぞ!

麻雀好きの3姉妹

主人公バナラを始め、美少女盛りだくさんのゲームとなっている。このセクシーな妖精たちを描いたのは、アニメのキャラクタデザインなどで活躍している西島克彦氏。

主なゲームであるアドベンチャーモードに登場するのはバナラを始めとする3人姉妹。3人とも麻雀が大好き。長女のミント、次女のバナラ、三女のチェリーがプレイヤーと対戦。彼女たちの麻雀の打ち方もそれぞれ異なる。

キャラクタプロフィール (スリーサイズ付き)

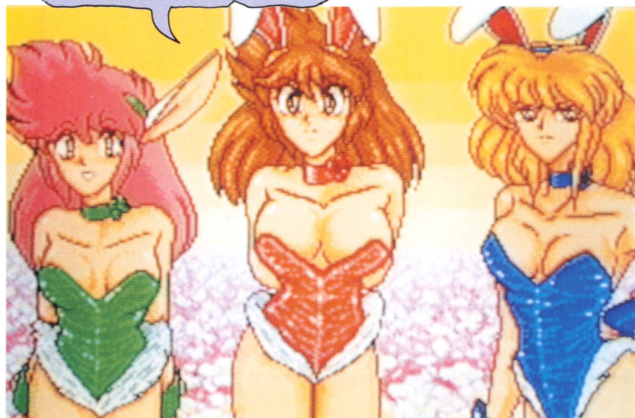
長女 ミント	次女 バナラ	三女 チェリー
B86・W60・H87	B88・W59・H89	B85・W56・H84
年齢20歳。引きの強さで役満狙いの上級者。(声・島津芽子)	16歳。ホンイツ好き。麻雀のレベルは中級。(声・日高のり子)	15歳。なんでも1リーチの麻雀。まだ初心者。(声・島本須美)

麻雀システム

麻雀のシステムは業務用と変わらない2人打ち麻雀。細かいルール設定などはゲーム開始前にセレクトできる。アドベンチャーモードでは牌交換や相手の手牌が見えたりするユニークなアイテムがあるのが特徴。アイテムはすべてゲーム中で買うことになっている。



●麻雀のシステムは親切で分かりやすい。進行がスピーディーだ



●かわいいバナラたち。脱がないけどこの露出度なら許せる?

バナラシンドローム

3つのモードで美少女とプレイ

このゲームにはアドベンチャー、トーナメント、フリー対戦の3つのモードで麻雀が楽しめる。アドベンチャーモードのバナラを始め、

アドベンチャーモード

このモードの設定では、プレイヤーは幾重にも色々な次元が重なったパラレルターミナルに落ちてしまう。そこには麻雀好きの「バナラ」、「ミント」、「チェリー」の3人の姉妹がいた。プレイヤーは彼女たちに麻雀で勝負し、勝つともらえるヒントをたよりに現実の世界へ戻るのが目的。それぞれの

各モードを通して美少女キャラが登場する。単に美少女見たさの人も純粋に麻雀が好きなの人も同じくらい満足してくれるだろう。

①オープニングのデモ。業務用と同じアニメーションが流れる

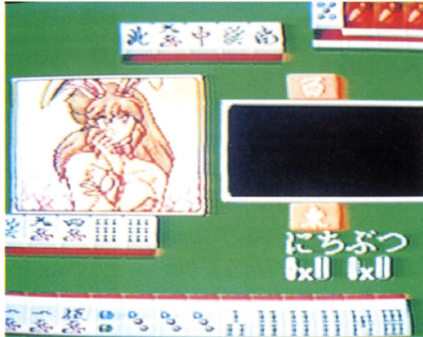


次元にはかわいい妖精たちとの出会いがある。



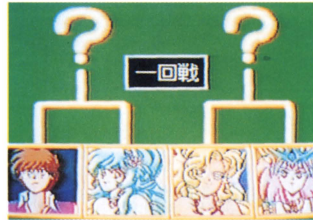
①アイテムを買ってゲームを有利に。これはオリジナルのルールだね

①ゲームを解くには麻雀で勝たなければならない



トーナメントモード

トーナメントモードは15人いるキャラクタと、トーナメントで優勝を争う。ルールは半荘と東風の勝負。16人のトーナメントなので、4連勝すれば優勝だ。このモードの麻雀のレベルはかなり高くなっているの上級者向きだ。



①トーナメントの抽選はコンピュータが行う。みんな強敵ぞろいだ

フリー対戦モード

このフリー対戦モードにはこれといった目的はなく、ただ麻雀をしていくだけのゲーム。23人もいる対戦者の中から1人を選び麻雀をしていくのだ。対戦者はいずれも美少女ばかり。その数の多さはまさに圧巻。一通り全キャラクタと勝負するだけでもかなりの時間になるはず。そして各キャラクタ



①対戦相手を選んでください。

との対戦成績はバックアップメモリに記録される。手軽に遊べるモードなので麻雀の練習などに最適だろう。

23名の対戦者たち!!!

23名のキャラクタは基本的には美少女だが、いわゆる人間ではない。天使、悪魔、妖精、魔女、3

目族、ネコ族といろいろなキャラクタが登場する。麻雀の打ちかたも各キャラにより異なるのだ。



INVER EYES

F-1CIRCUS 新情報

『F-1CIRCUS'91』の次回作が2本ある。『F-1CIRCUS Special POLE TO WIN』はCD-ROMの作品。各コースの特徴がリアルに再現される。例

えばモナコのコースでは港などまで観ることができる。BGMも各コースで当然異なる。さらに弱小チームのために予備予選や、チームの順位を決定するコンストラクターズポイントも盛り込まれる。発売は来年の5月ごろになる予定。『F-1CIRCUS'92』はHUCカードで、前作のデータを変える程度。そのかわり4800円くらいの低価格で発売したいとのこと。発売は来年の7月ごろを予定している。2本ともまだ発売が先の気の早い話だ。



①写真は『F-1CIRCUS'91』の画面。スタート前の一瞬だ



①同じくビジュアルデモ。CD-ROM版はさらに強化されるだろう

NECアベニュー

現在、PCエンジンのサードパーティの中でも、一番多くのソフトラインナップを誇っている同社。その中にまたさらに新作ソフトが加わった。パソコンからの移植の『ドラゴンナイトII』と、カードゲームをゲー

ム化した『モンスターメーカー』だ。とはいえ、例によって例のごとく発売は当分先になりそうだ。

今号ではさらに、そのラインナップされている全ソフトの情報を盛り込んでいこう。

ドラゴンナイトII

PCエンジンユーザーには余りなじみがないかもしれないが、パソコン美少女ソフト界で名作の名をほしいままにした、あの『ドラゴンナイトII』の移植が決定！ただし、今回はすべてパソコン版画面での紹介だ。

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	スーパーCD-ROM ² 専用
バックアップメモリ	———



あの美少女パソコン界の名作、遂に移植決定！

「美少女ソフト」と呼ばれるゲームが、家庭用ゲーム機であるPCエンジンに移植というコトで、ちょっとビックリだ。どの程度の内容なのか、気になるところ。

それにしても、カワイイ女のコがわらわら出てくるゲームがPC

エンジンでプレイできるとは…。それに、パソコン版は美少女ソフト界の「名作」と呼ばれるだけに、ただ単に女のコがカワイイだけじゃない。では、パソコン版『ドラゴンナイトII』とは一体、どんなゲームなのだろう？

かわいい女のコが続々と！

かつて美少女ソフトはアドベンチャーが主流で、「女のこさえ出せば」という稚拙な作品も多かった。そんな中、前作『ドラゴンナイト』はグラフィック、ゲーム性ともに

完成度の高さが注目された。それ以降、グラフィックはもちろん、ゲーム自体の質も問われるようになり、RPGも次々に発売されるようになった。



○パソコン版の戦闘画面。モンスターもカワイイ女のコ。倒すのがカワイイそう！

美少女ソフト界を変えた画期的なソフト

いくらゲームがよくても、女のコがカワイくなくちゃあ、美少女ソフトの意味がない。しかし、『ドラゴンナイトII』の舞台となるフェニックスの街には、カワイイ女のコがてんこ盛り。それなのに、フェニックスの街には若い男が1人もいないなんて…。アア、ナンテモッタイナイ。

ドラゴンナイト



○一世を風びした前作『ドラゴンナイト』。彼女はヒロインのルナ

美少女キャラミニ図鑑

ご覧のとおり、カワイイ女のコがわんさか♡ 全員お見せできないのは残念だが、4人をピックアップしてみた。

イブ



○薬屋の娘。かわいい顔してなかなかの商売上手

クララ



○墓場にいた女のコ。ピンクの髪がキュート♡

イカ



○宿屋の娘。お父さんの目を盗んで…。彼女はとても情熱的なのだ

ハニー



○フェニックスの農場で働いている女のコ。個人的にいちばんスキだな

気になる行方…どうなる!? PCエンジン版

PCエンジン版は一体どうなるのだろう。女のコは脱ぐのか脱がないのか。♡シーンはあるのかないのか。とても気になる移植状況

なのだが、実はまだ企画の段階で未定部分が多いとか。あくまでも「予定」ということで、PCエンジン版のことを聞いてみた。

ちよっぴり残念(!?)♡シーンはナシ!

さて、いちばん気になる(!?)♡シーン。パソコン版ではモンスターにされた女のコの呪いを解いてあげると、衣装(!?)が取れて、真っ裸の女のコが「アタシ、どーしちゃったのお?」なんていうシーンにぶち当たる。そして、街に戻って宿に泊まると、「お礼♡」をしに来てくれる、というワケ。

で、肝心のPCエンジン版のほうなのだが、残念ながら「ハダカはまったくナシ/”だそう。胸がはだけるくらいは?” “ナシ/”。ああ! やはり家庭用ゲーム機の規制は厳しかった!

ではせめて、下で紹介するパソコン版での、♡に至るまでの過程(だけ)をご覧ください。



戦う

●モンスター名はガスクラウド。墓場地下にいる

●パソコン版では戦いに勝つと、こんな感じで衣装がはだけるのだが

呪いを解く

宿に戻ると…

そして♡

教典を手に入れると、同じ名前のモンスターとの戦闘時に「呪いを解く」というコマンドが現れる。呪いを解かれた女のコは生まれたままの姿♡キョトンとしてたり、泣き出したり…。



●お礼をしに女のコが訪ねてきた。そんなつもりで助けたんじゃ…エへ♡

PCエンジン版には絶対ない、お楽しみ♡シーン。街の長老に言われて来るコもいれば、自主的に来るコもある(つまりは全員なんだけど)。お礼なんていいのに、みんな律儀だなぁ…!?

3Dダンジョンとパーティは…?

あくまでも「そんな企画もある」という段階だが、PCエンジン版では2Dタイプに変更とか、オートマッピングになる可能性も…?(パソコン版は3D)。また、パソコン版のパーティは、主人公タケルと商人バーン、そして魔法使いソフィアの3人。しかし、PCエンジン版は女のコの3人パーティにするかも、ということだ。まあ、



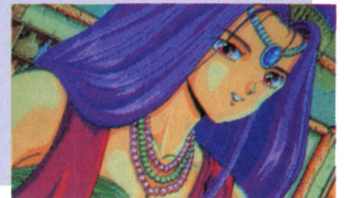
●墓場の地下と5階建の塔がダンジョンになっている。これは塔の1階

いずれにしても現時点では詳細は未定とのことだ。

パソコン版は3人パーティ



●大男商人バーン。コイツと酒の飲みくらべに負けて、冒険するハメに



●魔法使いソフィア。やっぱりパーティは美人と一緒にイケる♡

モチロン、しゃべる、しゃべる!

いろいろ残念なお話もあったけど、今度は吉報。CD-ROMの特性を生かし、登場するキャラクタがしゃべるのだ。ということは当

然、声優の出演による豪華な演出が期待できそう。女のコが画面の中から話しかけてくれる日が楽しみだ♡



タケルさん♡

●塔の入口にいるマリー。この娘がしゃべったら、やっぱりウレシいなあ♡

パソコン版制作ソフトハウス

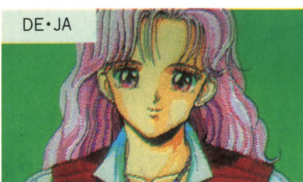
エルフとは…?

設立して今年で5年目、若さあふれるフレッシュな会社だ。デビュー作品は「ドキドキシャッターチャンス!!」。美少女ソフトの命とも言われるグラフィックの質の高さ、そして、ただ単に「H」が目的ではなく、「かわいい女のコ=美少女」を追求する徹底した姿勢はほかのソフトハウス

PCエンジン版もパソコン版を制作したエルフが開発を担当。ほかにはどんなソフトを出してるかな。

と一線を画し、またたく間に美少女ソフト界のトップに躍り出た。そしてあの名作「ドラゴンナイト」の発売。名実ともにエルフの名を不動のものにしたのだ。

さらに、美少女ソフト界初のシミュレーションゲーム、「FOXY」『~2』を発売し、大旋風を巻き起



●杖の調査を頼まれた考古学者と美人助手が巻き込まれる不思議な物語

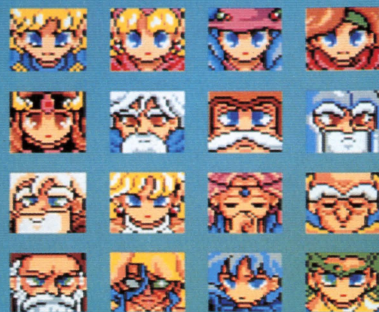


●美少女ソフト界初のSLGとして話題を呼んだ、シリーズ2作目

こす。これらのゲームでは、敵地を全滅または占領すると勝利。その後のイベント画面で、助けた女のコが

お礼♡するシステム。この部分を調整すれば、PCエンジン版「FOXY」も夢ではないかもしれない!?

モンスターメーカー



カードの中から飛び出した、かわいいキャラがいっぱい登場する『モンスターメーカー』。平面マップをトコトコと歩き回りイベントをクリアしていく、『ドラクエ』タイプのロールプレイングゲームになる。

発売日未定

価格未定

ロールプレイング

スーパーCD-ROM²専用

バックアップメモリ

カードから九月姫キャラが飛び出した

今回『モンスターメーカー』のキャラを使ったロールプレイングゲームが出るようになった。

ところで、「モンスターメーカー」とは何か知っているかな？

九月姫さんというイラストレーターの、かわいいキャラがいっぱいのカードゲームなんだ。ナカナカの人気で、今までに10種類も発売されている。



この娘の名前は「ミリエーナ」。カード版ではナカナカの人気。



大きな口を開けて呪文でも唱えているのかな。大きな帽子もカワイイ



カードという枠の中から抜け出て、さらにかっこよくなった



こちらは呪文詠唱が終わり、魔法攻撃をしているようだ

主人公は描き下ろし！

PCエンジン版『モンスターメーカー』の主人公は、九月姫さんが新たに描き下ろしたニューキャラなのだ。主人公はテレシアという大陸の田舎町に住む、人間とエルフの間に生まれたハ

ーフエルフの魔物使い。出生の秘密を解き明かすため、主人公は冒険の旅に出る。そして、その冒険で主人公は魔物使いからモンスターの創造者、つまり「モンスターメーカー」へと成長し、テレシア大陸ともう一つ大陸、アンドレシアの運命を大きく変えることになる。

主人公とドラゴン



これが主人公のイラスト。これまでに発売されてきた、カードゲームにもゲームボーイ版にも登場しないオリジナルキャラだ！！

オリジナルはカードゲーム

『モンスターメーカー』の大もとはカードゲーム。ここでは、「モンスターメーカー」がどういふものかを知ってもらうために、元祖であるシリーズ第1弾の遊び方を紹介しよう。

基本的に回廊カードを出して地下迷宮を進んで行く。しかし、回廊カードを出したときに、ほかの人にモンスターカードを出されると、こちらはキャラクターカードを出して応戦しなければならない。最終的にトレンジャーカードを取って、地下迷宮を出た人の勝ち。



定価
2060円(税込み)で、
発売中！

このように何種類ものカードを使い、戦闘にはサイコロを使う

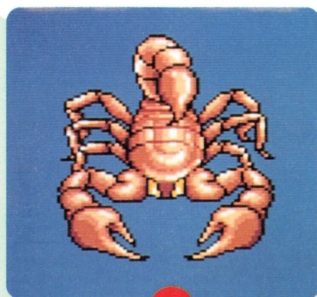


カード版『モンスターメーカー』のパッケージ

合体で新しいモンスターを作れる

先にも説明したが主人公は魔物使い。そして、その名の通り戦闘でモンスターを自在に操り、敵モンスターと戦わずことができる。また、モンスターどうしを合体させ、さらに強力に凶悪なモンスターを作ることもできるのだ。

このモンスターの種類は全部で300種類になる。せっかく大容量のCD-ROMを使うのだから、モンスターのグラフィックはすべて異なるものにし、色が違うだけ



+



=

合体



するとこんな感じの固くて長いモンスターができるのでは



ガア

とても強そう(?)なドラゴンもそのうち操れるようになるのかな

で別のモンスターということにはならない。しかし、「どことなくアイツに似ているな〜」というふうになんか新しく合体してできたモンスターが、どの系列のモンスターかをわかるようにするそうだ。

戦闘シーンは『ドラクエ』+『F・F』

上から見下ろした画面上を歩いていると、画面が切り替わり戦闘シーンとなる。敵が画面中央にドンと出てくる構成は、ロールプレイングゲームの王道といえる「ドラクエ」タイプ。しかし、「モンスターメーカー」では主人公たちが画面下部に表示される。それまた

が表示されるだけではなく、攻撃したり反対に攻撃を受けたりすると、「F・F」のようにそれに合わせたリアクションをするのだ。

ここで表示される主人公たちは、もともとデフォルメっぽい九月姫キャラが、とっってもかわいくデフォルメされている。



これが戦闘画面。ナカナカ強そうな敵モンスターだ。今回の敵モンスターはまだ開発中の「開発中」

	攻撃	スリープ	ダメージ	混乱
	基本的な戦い方である。キャラによっては、2通りの攻撃パターンがある	敵に魔法でもかけられてしまったのだろうか。目を細めてカワイイね	敵の攻撃を受けてしまうところなのだ。死ぬほど痛そうだ。う〜ヤダ	目をカッと見開く。何がなんだかわからなくなってしまう状態なのだ
①主人公				
②ルフィーヤ				
③ガンタウルフ				
④ミリエーヌ				

こんな合体ソフトもある

これまでに合体の要素を持ったゲームは、さまざまな機種で発売されている。PCエンジンでは主人公たち自体を合体させてしまう「ラストハルマゲドン」がある。ファミコン

だと「女神転生」シリーズがあまりにも有名。ちなみに「女神転生」シリーズを作成した「遊企画」が、今回「モンスターメーカー」の制作を担当しているとのこと。

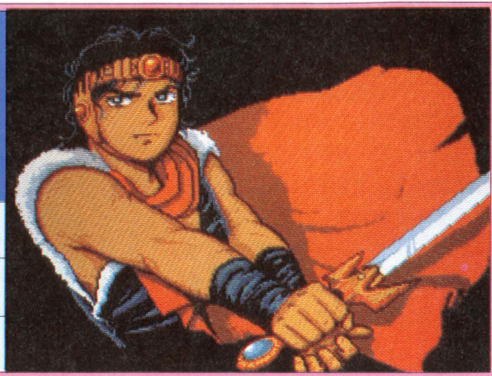


おおっ! 今魔物たちを合体せんとしているところなのだ



主人公たちがモンスターで、しかも合体してしまうとは思わなかった

マイト アンド マジック



今までは、このゲームの基本的な部分を中心に紹介してきた。今回は、ゲームの序盤の部分とゲームシステムを、さらに詳しく紹介していこう。また、新しく作り直されたオープニング部分も公開する。

11月1日発売予定	7200円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM ² 専用
バックアップメモリ	—

演出部分を強化して新しく生まれ変わったPCエンジン版!

『マイトアンドマジック』は、パソコン版やファミコン版など、いろいろな機種で発売され、ゲームに詳しい人なら一度ぐらいは名前を聞いたことのあるゲーム。パソコン版はゲームバランスが初心者向けではなく、とっつきにくいものであった。PCエンジン版はバランスを調整し、なおかつ演出部分を強化したものとなった。



●パソコン版の画面。見た目は地味

オープニング部分の演出がより豊かに

前号で紹介したオープニング部分が、さらに強化されたものとなった。まず冒険の舞台となる「ヴァーン大陸」に関するデモが流れる。その後にはキャラクタ紹介が展開され、タイトルが表示される。ランボタンを押すと、オープニングデモが流れる。前号で紹介したものは、一部のみ安彦良和氏が担当していたものだったが、オープニングのキャラクタ原画は、全て安彦氏が担当することになった。



●ヴァーン大陸誕生のデモ



●ナイトの「ランス・ウオーカー」の登場



●前号で紹介したものはボツになり、新しく描き下ろされた。原画は全て安彦良和氏によるものだ

3D画面でゲームは展開される

このゲームは、街の中やダンジョン、森の中などは全て3Dで表示される。3DのRPGは、自分の現在いる位置が把握しにくく、敬遠されがちだが、PCエンジン版は、オートマッピング機能を採用してプレイヤーの負担を少なくした。これはキャラクタが通った道は、自動的に表示されていくという便利な機能だ。

●町の外は危険が多い。十分レベルを上げてから、探検しようね



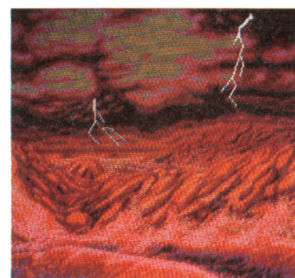
●ここはスタート地点のソービガルの町。右上にはマップが表示される



●ブラックリッジ・サウス城内。ここでは城主よりクエストを受ける

冒険の舞台となるヴァーン大陸とは?

オープニングでも説明される冒険の舞台「ヴァーン大陸」。この大陸についても、『マイトアンドマジック』の世界設定では壮大なバックストーリーがある。いにしへの昔、1つの惑星をめぐり2つの大いなる意思が戦った。双方が繰り出す破壊的な力により、惑星の地軸はねじ曲がり、水は蒸発し、海底は隆起し大陸となった。その大陸の中で最も大きな大地の上に2つの意思は降り立ち、さらに数千年を戦い続けた。やがて双方の意思はともに力つき、その大地の深くに沈んでいった。後に「暗黒の大陸」と呼ばれるようになる「ヴァーン大陸」はこうして誕生していった



●暗黒の大陸と呼ばれるようになった「ヴァーン大陸」の誕生

のであった。今、この「ヴァーン大陸」へ向かう6人の冒険者たちがいる。その冒険者たちがこの物語の主人公なのだ。

戦闘システムとメンバーの職業について紹介

このゲームの戦闘は、キャラクターの素早さが直接影響してくる。キャラクターの能力の一部である素早さが、敵や味方の戦闘の順番を決定するのだ。ここでは、戦闘シ

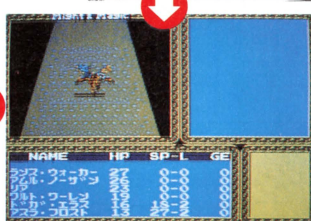
ーンについての紹介と、それぞれのキャラクターに影響していく7つの能力を紹介する。また、パーティのそれぞれの職業や、その職業の特性についても紹介していこう。

ターン制を廃止したリアルな戦闘シーン

『マイトアンドマジック』の戦闘シーンは、『ドラクエ』タイプにみられるようなターン制ではない。敵や味方のキャラクターの素早さで攻撃する順番が決まる。すなわち、敵の攻撃と味方の攻撃が入り乱れての戦闘シーンになるのだ。序盤は、パーティの中では盗賊が最初に攻撃できるが、成長すると順番が変わっていくようになる。



●強そうなモンスターが登場、まず文字で説明される



●モンスターが画面中央まで縮小した後、下から順に並んでいく



●戦闘開始! 画面右下には攻撃できるキャラクターの顔が表示される

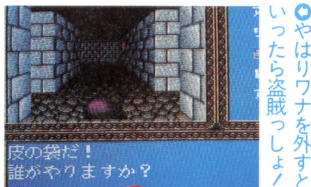
傷ついたら休息

このゲームは、宿屋でしかセーブできず、しかも死んでしまうと最後に記録したところからとなる。

休息コマンドは、使うごとに食料が1つ減るが、体力などが最高の状態に戻るので多用しよう。

強力なアイテムは戦闘で手に入れる

店に売っている武器や防具は、あまり強いものではないので戦闘では不利となる。このゲームでは売っている物よりも、敵を倒した後に拾えるアイテムの方がずっと強力なので、戦闘でも有利となる。



●やはりリワナを外すと、いったら盗賊っしょ!



●ヤッシーツ! たった42ゴールドじゃ、世の中生きていけないっス



●銀のひつを発見! 豪華な箱の中には良いアイテムが入っている

職業に影響する7つの能力

この7つの能力は、それぞれの職業に深く関わっていて、ゲーム中、パーティの戦闘の結果やクエスト達成などにより増加する。

知性

一般的な知識の量を示すもの。魔法使い系の魔法の効力に影響してくるので、ソーサラー、アーチャーにとって必要なものとなる。

強さ

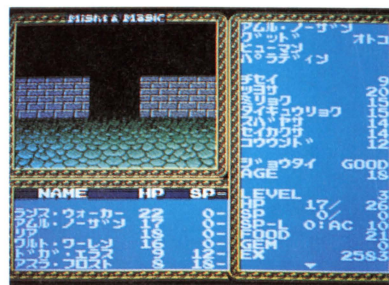
力の強さを示すもの。ナイトやパラディンにとって特に必要なもので、戦闘に影響する。

魅力

敵味方に与える影響力の強さを示すもの。クレリック、パラディンにとって必要で、僧侶系の魔法の効力に影響する。

耐久力

戦闘中のスタミナを示すもの。ヒットポイントの量に影響するので、特にナイト、パラディンにとって必要な能力といえる。



●コマンドでいつでも見れるのだ

素早さ

敏しょう性の度合いを示すもの。素早さは防御力にも影響が出てくるし、敵味方を含めた攻撃の順番を決定する重要な要素となる。

正確さ

攻撃の命中率を示すもの。特にアーチャーにとって重要となる。

好運度

好運度が高いと、他の者が失敗するケースでも成功する度合いが高くなる。ただ、ランダムな要素が強いので、効果の予測はつかなくなっている。

メンバーの職業とその特性

ナイト	ローバー
 <p>呪文は使えないが、特に高いヒットポイントを持っていて、戦闘能力は他のいかなる職業よりも優れている。ランス・ウォーカーの職業。</p>	 <p>戦闘中はあまり役に立たず、呪文も使えないが、鍵を開けたり、ワナを外す能力は特にすぐれている。フルト・ワーレンの職業。</p>
パラディン	クレリック
 <p>ほとんどの武器や防具、アイテムが使いこなせる。また、レベルが高くなると魔法使用の呪文が使える。アムル・ノーザンの職業。</p>	 <p>身を守ったり、傷を治すといった僧侶用の呪文が得意。楯は使えるが、武器は使えるものが限られている。ドガ・エラスの職業。</p>
アーチャー	ソーサラー
 <p>ほとんどの武器や防具、アイテムが使いこなせる。また、レベルが高くなると僧侶用の呪文が使える。リアの職業。</p>	 <p>主に、戦闘時に攻撃するための魔法使用の呪文が得意。武器や防具は使えるものはかなり少ない。アスラ・フロストの職業。</p>

冒険の舞台はソーピガルの町から始まる

ゲームの開始場所となるソーピガルの町。この町で、このゲームのシステムに慣れよう。ゲームを始めてからしばらくは、町中をうろついて弱いモンスターを相手に徐々にレベルを上げていくことになる。この町での目的は、彫像を

8体見つけ、書かれているメッセージをメモすること。また、マップに示された矢印の部分は、通り抜けられる壁になっていて、そのどこかには他の町へレポートさせてくれる場所もある。まずは町の中をいろいろ調べてみよう。

1 ソーピガルの宿

冒険はここソーピガルの宿から始まる。このゲームでは、死んでしまうと、最後にセーブしたところから始まる。また、セーブできるのは宿屋だけなので、こまめに寄ってセーブすることが重要だ。



◎宿屋にはこまめに寄ってセーブしよう

2 鍛冶屋・B&B

ここに売っている武器や防具は、ゲーム序盤でしか使えないものしかなく、戦闘によって手に入る武器の方がより強力なものが多い。



◎武器は買うより戦闘で手に入るものの方が良い。金は大事に使おうネ



3 オイロード食料品店

食料1単位は1日分の食料と考えて、パーティがヒットポイントを回復するのに休息すると、その

日が終わり、1日分の食料が消費される。ここでは、その食料を補充するのに利用することになる。

4 オットートレーニング場

経験値を増やしたら、トレーニング場へ行き、訓練を受けることになる。訓練を受けるには、ある

程度のお金が必要となるが、それによってレベルを上げることができるようになるので我慢しよう。

5 オールド・ホッジ酒場

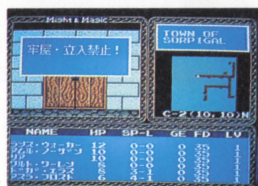
酒場は、その町の住人と冒険者たちの憩いの場所であり、いろいろな噂や情報を聞くことができる。また、バーテンが情報を持っている場合もあるので、その場合はチップをやって情報を聞き出そう。



◎酒場ですることと言えは、情報収集ね

6 牢屋

ここは「立入禁止」となっているだけあって、中に入っても特に意味はない。モンスターが出てくるだけの場所となっている。



◎特に意味はない場所だよ



◎マップ上にある矢印の部分は通り抜けられる壁だ。いろいろな場所を調べよう

7 ムーン・シャドウ寺院

ここに入って助けを求めると、健康を回復したり、呪いを解いてもらったり、死体を生き返らせた

りしてもらえる。また、この寺院に何度が寄付をすると、ごくたまにいいことがあるぞ。

8 地下への入口

冒険者たちが最初に訪れるダンジョンがここだ。また、最初のクエストに出会うのも、ここソーピガルの地下だ。それ以外では、キャラのレベル上げの場所となる。

◎ライトの魔法で明るくなったぞ



◎酒場で仕入れた情報をもとに地下へGO!

9 町の出口

ある程度のレベルが上がったら、いよいよ町の外の冒険となる。町の出口の近くには、ジブシーの予言者がいるので、必ず会っておかなければならない。また、こまめに宿屋に戻るのも重要になる。



◎いよいよ町の外へ。生きて戻れるのか?

危険に満ちた「ヴァーン大陸」の冒険

この「ヴァーン大陸」は、20のエリアに分かれている。ソーピガルを中心に、遠くへ行けば行くほど地形は厳しくなり、辺境の地

には凶暴なモンスターが待ち受けている。冒険を上手に進めるには、無理をしないで、現在の自分の状況を常に把握することだ。

町の外には危険がいっぱい

町の外に出ると、敵も一段と強力になり、またいろいろな場所に謎や仕掛けがある。目的地にたどり着くためには、十分レベルを上げておく必要がある。レベルが上がってれば、旅も楽になるぞ。



●こんなところで迷ったら命はない

パーティを待ち受けるさまざまなクエスト

最初のクエストは、ソーピガルの地下で出会った老人に与えられる。ゲーム序盤は、与えられたクエストをこなしていこう。自然とストーリーは進んでいくはずだ。



「ハッカー「よくぞ参った。どうじゃ、いきなりですが、わしの頼みを聞いてはくれぬか？」

●クエストをこなしていくうちに成長するし、ストーリーも進んでいく



●いろいろな頼まれるとイヤになっちゃう

数々のトラップ

トラップ(罠)のある場所は、実際自分で行ってみたいと分からない。落とし穴やワープするトラップは、まだやさしい方だ。



●重要なアイテムが手に入ることもある



●触ってみなければ分かりませんね



●重要なアイテムが手に入ることもある

これからのゲーム展開は？

パーティの最初の目的は、スクロール(巻物)をエルキューンの町にいるアガールという人物に渡すこと。エルキューンの町には、いたるところに町所有の宝物が隠されている。宝物を盗むことは簡単にできるが、タウンガードという奴に捕まってしまうので、盗まないほうが無難だろう。アガールを捜し出すことが先決だ。



●ソーピガルの町の近くにいる予言者



●エルキューンの町にはいろいろな場所に宝がある。盗んでしまうと...



●ほら来たよう〜。やっぱり世の中悪いことはできないものですね

強力なモンスター

新しく探索する場所では、いきなり強いモンスターと遭遇し、無抵抗のまま全滅してしまうこともある。現在のレベルにあった場所で十分に経験を積んで、セーブした後で新しい場所を探索しよう。



●強そうなモンスターが登場!

多田氏が語る『マイト アンド マジック』の世界

NECアベニューの多田氏に、「マイトアンドマジック」の世界や、今回発売されるPCエンジン版のウリの部分を聞いてみた。

超ロングセラーソフト

『マイトアンドマジック』はアメリカのパソコンソフトヒットチャートで、約1年ものあいだ第1位にランキングされていたという、超ロングセラーのRPGです。

もともとは、「テーブルトーク」のような、文字情報を中心とした、想像で冒険するRPGだったのですが、スタークラフトの手によって国内機

種に移植された際に、ビジュアルが強化され、今の形となったのです。

本場本格派のRPG

『マイトアンドマジック』のゲーム構造やプレイの仕方は、元祖「ボードゲーム型RPG」に非常に近いものになっています。

つまり、神の様な「世界の創造主」から次々に与えられる「クエスト」つまり問題をクリアしていく事により、パーティを育てていくというもので、日本の主流となっている「筋骨きを追う」タイプの物とはかなり趣が異なります。

PCエンジン版は？

『マイトアンドマジック』の原作の魅力の1つに、「高い難易度」が上げられると思いますが、今回はそれをグッと引き下げました。

その理由の1つには、パソコンとPCエンジンの中心ユーザー層の年齢の違いもあげられるのですが、最大の理由は元々のフィールドが広大なため、難易度を下げても十分長く楽しめるかと判断したためなのです。

千差万別のクエストを、ハイペースでクリアして行く喜びを思い切り味わってください。



●多田さんは3DのRPGはすぐ迷うので、あまり好きでないようだ

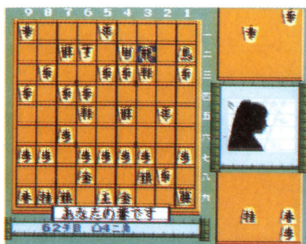
森田将棋PC

森田ブランドの最新将棋ソフトがPCエンジンで発売される。はたしてその強さはいかに。	9月下旬発売予定	7200円(税別)
	将棋	Huカード(4M)
	バックアップメモリ	—

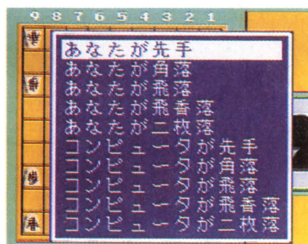
難易度は高めに、駒は立体的に

ゲームのタイトルの一部にもなっている森田氏とはいかなる人物であろうか。本名、森田和郎。将棋五段、北日本名人四期、オセロ

二段、囲碁五段などなど、とまあ凄い腕の持ち主だ。「森田将棋PC」はこの森田氏が思考ルーチンを手がけた自信作なのである。



①見た目は普通の将棋のソフトと変わり映えはしないが、その実力は…



②上の写真のように様々な駒落ちが選択でき、レベルを合わせられる

モード説明

『森田将棋PC』は次の4つのモードで遊ぶことができる。まず、まったや幅広く駒落ちをえらべる



③タイトル+モード選択の画面。このモードの中から一つを選択する

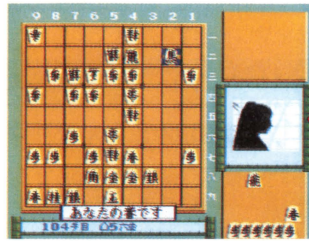


④これは将棋道場の画面。右の人の影の上下にあるのが持ち時間

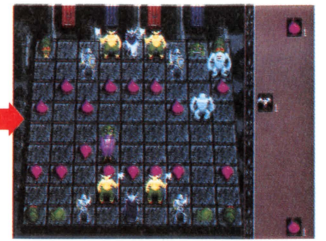
駒モードとは?

最初に言うておくと、このモードは入門教室のときにしか選ぶことができない。入門教室でプレイ

しているとき、駒を普通の将棋の駒にするかモンスターの駒にするかを自分の好みにより選択することができる。また、駒はそれぞれ独自の動きを見せたりする。



⑤これは普通の将棋の駒。BGMでホトトギスカが鳴いたり、純和風に



⑥こっちはモンスターの駒。何かとてもオドロオドロしい感じの世界



⑦相手めがけて振り回す

⑧大きなオノを軽々と

⑨こりゃあ、たまらん

ファンタジー色の強い立体的な駒

立体的なモンスターの駒を使うことにより普通の将棋の駒では味わえない、実際に戦っている雰囲気味わえる。



どっちが強い? 『森田将棋PC』VS『将棋初段一直線』

実際に『森田将棋PC』がどれくらい強いかわかるように調べることにした。今回の対戦相手はホームデータから出ている『将棋初段一直線』。使用したモードは『森田将棋PC』の将棋道場と『将棋初段一直線』の名人戦対局。時間制限は共になし。『将棋初段一直線』が先手しか選べないので、『森田将棋PC』が後手の3本勝負と

した。第1戦、『将棋初段一直線』の勝ち。試合時間2時間12分。第2戦、『森田将棋PC』勝利。試合時間1時間45分。第3戦、『森田将棋PC』が勝った。試合時間なんと3時間52分。通算2勝1敗で『森田将棋PC』に軍配が上がった。後手という不利な立場ながら、『森田将棋PC』はよく勝ち越したものだ。『森田将棋PC』強し!



⑩これが今回の対戦相手である『将棋初段一直線』の画面写真

⑪これが対戦をしている様子。2台のPCエンジンを交互に使った



スペースファンタジーゾーン

いよいよ完成に近づいてきたこのゲーム。今号では、ゲームシステムとストーリーを紹介する。	発売日未定	価格未定
	シューティング	CD-ROM ² 専用
	コンティニュー	パワースティック

かわいさ満点3Dシューティング!

名作『スペースハリヤー』のパロディ版『スペースファンタジーゾーン』。このゲームは、オパオバをはじめとする、コミカルで個性的な『ファンタジーゾーン』のキ

ャラクタたちが、次々と登場する3Dシューティングゲームだ。現在の開発状況は80%ぐらいとのこと。今回は、新しい画面写真とストーリーについて紹介していく。

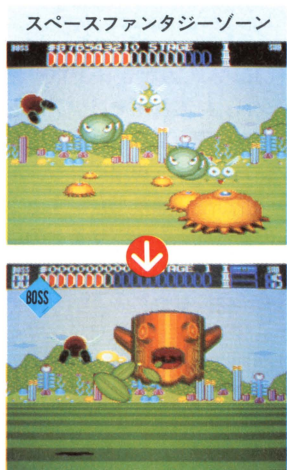
ゲームシステムは?

このゲームは『スペースハリヤー』と同じく、3D画面上を次々と襲いかかる敵キャラクタを撃ち落とすという内容。ステー

ジの最後には、ボスキャラが待ち受けているところも『スペースハリヤー』と同じ。敵キャラには、『ファンタジーゾーン』と『スペースハリヤー』の双方のキャラクタが登場する予定だ。



爽快感がこのゲームのウリ
巨大なボスが次々登場



敵を倒せば金になるぞ
強烈な顔のボスが登場



ファンタジーゾーンは再び魔の手には落ちたのだ。
オパオバよ、戦え! 愛と正義のために!!

武器はショップで

このゲームは『ファンタジーゾーン』と同じく、敵を倒すとお金が手に入り、そのお金で武器を買うシステムを採用している。お金は敵を倒すと自動的に加算されていくので、ゲーム中は敵を倒すことに集中できる。ショップの入り方は、ゲーム中飛んでくるショップバルーンに触ればよい。ショップのお姉さんは肉声で喋るぞ。

いらっしやいませ♡



「一緒に3ウェイショットもいかがですか?」なんてしゃべるよ

ボスキャラ登場!

ステージの最後には、ボスキャラが待ち受けていて、ボスを倒すとステージクリアになる。ボスには、スタンパロンやポッポーズといった『ファンタジーゾーン』でおなじみのキャラが登場する。アイダ2はまだ未定だが、その他のボスは全て登場する予定。また、オリジナルボスも2体登場予定だ。



わたがしみたいにふわふわしたウインクロンも登場予定。にらむなヨ



正面向きのポッポーズも、もちろんたくさん登場する。オパオバの武器も強化されたので楽勝っすよ

気になるストーリーは?

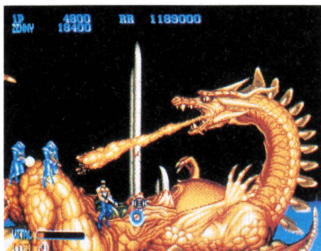
このゲームのストーリーは、設定では『スペースハリヤー』や『ファンタジーゾーン』の後の話となる。『スペースハリヤー』の主人公ハリヤーの活躍によって、ドラゴンランド進軍を阻止された邪悪な意思が、ファンタジーゾーンに魔の手を伸ばして来たのが、今回のストーリーの始まりとなる。オパオバ不在の間に、ファンタジーゾーンの各惑星は、よりパワーアップされたスペースモンスターに支配されていく。オパオバは、再びファンタジーゾーンに平和を取り戻すために戦うのであった。



フォゴットンワールド

発売日未定	価格未定
シューティング	スーパーCD-ROM ² 専用

業務用では、カプコンCPシステム第1弾「ロストワールド」として登場したこの作品。PCエンジン版では、スーパーCD-ROM²専用で発売される。PCエンジンとSGの両対応で、SGのときのみ2人同時プレイが可能になる予定だった。だが、両対応ではなく、1人専用になるとのこと。



◎このダストドラゴンは再現するか？これ以外にも巨大なボスが登場するぞ



その代わりプレイヤーは、スタート時に2種類のキャラから選択できるようになる。年内には発売される予定だ。

現在の開発状況70%

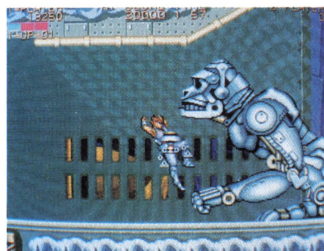


◎こういったセリフは声優が担当することになった。デモも完全再現だ！

ストライダー飛竜

発売日未定	価格未定
アクション	PC/SG両対応Huカード(未定)

派手なアクションとテンポのよいゲーム展開で多くのファンを持つ「ストライダー飛竜」。主人公の飛竜の動きは細かく、自分の思った通りに動かせるのがこのゲーム



◎ゴリラ形ロボットに向かっていく飛竜。こんな奴敵じゃないっすよ！

の魅力だ。PCエンジン版はキャラクターが多少小さくなるが、業務用からの完全移植になる。またSGではPCエンジンに比べ、ちらつきが少なくなる。ステージクリアのデモもそのまま再現される予定だ。開発は遅れぎみで、発売はやはり来年になってしまう。

現在の開発状況20%



◎いろいろな仕掛けに飛竜の派手なアクション。これがこのゲームの魅力だ

ギャラクシーフォースII

発売日未定	価格未定
シューティング	PC/SG両対応Huカード(4M)

「ギャラクシーフォースII」は、業務用でセガ体感3Dシューティングとして発売された作品。業務用では全6面構成で、美しいグラフィックと渋いサウンドが好評だった。画面写真は業務用のものだが、NECアベニューの多田さんの話によると、下の写真のよう



な炎は再現は可能だが、洞窟内の壁の部分は難しいとのこと。開発はあまり進んでおらず、発売は来年になってしまうとのこと。

現在の開発状況20%

◎この面の曲は最高にかつこい曲なんだな

◎この巨大なプロミネンスを見よ！この面は次々とこのようなプロミネンスが下から吹き上げてくるのだ



※特に断りのないものはすべて業務用の写真です。

レインボーアイランド

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM ² 専用

PCエンジン版「レインボーアイランド」は、業務用を多少アレンジしての発売となる。今回のPCエンジン版は1人専用になり、キャラクターはそのままだが、キャラクターの動きをアレンジすること。また、任意に前のワールドへ戻れるようになったので、アイテムが足りないなどのハマリはなく



◎虹をかけて敵を倒すんだ！

なった。音楽は、業務用のものにドルビーサラウンド効果が付いて、主題歌も入る。年内発売を目指して現在開発中だ。

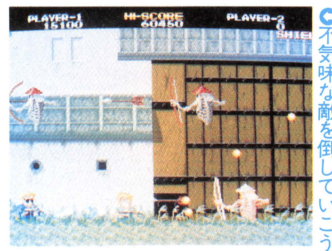
現在の開発状況80%

ホラーストーリー

発売日未定	価格未定
アクション	スーパーCD-ROM ² 専用

業務用では、東亜プランより発売されたアクションゲームの「ホラーストーリー」。今回発売されるPCエンジン版も、東亜プランが制作に加わっており、スーパーCD-ROM²システム専用になる。音楽はCDサウンドによるアレンジバージョンになる予定。業務用の完全移植を目指しており、発売は年内ギリギリというところ。

現在の開発状況40%



◎不気味な敵を倒していこう



◎巨大な竜と戦う主人公たち

天地を喰らう

発売日未定	価格未定
アクション	スーパーCD-ROM ² 専用

業務用『天地を喰らう』は、本宮ひろ志原作の漫画をカプコンがゲーム化したもの。PCエンジン版は、スーパーCD-ROM²システム専用として発売されることになった。業務用同様に、4人の中から自分のキャラクタを選択できる。本格的な開発は、『フォゴットンワールド』の開発が終わりしだい始まるとのこと。発売は当分先になってしまうだろう。

現在の開発状況10%



◎三国志の英雄たちの物語だ

ワードナの森

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM ² 専用

NECアベニューソフト第1弾の予定だった『ワードナの森』。今まで延びに延びていたこの作品だが、発売日は未定なもの、年明けには発売されるとのこと。

現在の開発状況60%



◎これはPCエンジン版の開発中の画面写真だ

◎当時は新しいゲームだったが、今となっては古い感じがするね

チキチキボーイズ

発売日未定	価格未定
アクション	スーパーCD-ROM ² 専用

業務用『チキチキボーイズ』は、カプコンCPシステム第10弾の作品。2人同時プレイが可能で、かわいいキャラクタが、剣を武器に画面中を暴れまくるアクションゲームだ。このゲームは、カプコンのゲームにしては珍しく難易度は



現在の開発状況0%

◎コミカルなキャラがたくさん登場するので女の子のファンも増えるかな？

◎ボスキャラのガメドラゴン。主人公たちの怪しいマスクがなぜか魅力的だね！

ゲイングランド

発売日未定	価格未定
アクション	スーパーCD-ROM ² 専用

このゲームはセガの業務用の移植作。PCエンジン版は、アーケードの画面構成をそのまま移植するために、画面が1.5画面分スクロールするようになる予定。

現在の開発状況50%



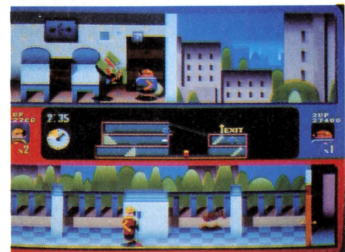
◎戦略的要素を含んだゲーム内容がマテに受けた。キャラが小さいのが特徴的だった

ボンザブラザーズ

発売日未定	価格未定
アクション	スーパーCD-ROM ² 専用

この『ボンザブラザーズ』もセガの業務用からの移植作。ゲームは、シンプルな内容の中に細かいギャグをとり入れたアクションゲーム。PCエンジン版は、スーパーCD-ROM²システム専用ソフトとして発売されることになり、業務用同様に2人同時プレイ可能で、完全移植になる。またCD-R

◎グラフィックが特徴的な業務用



OMの容量を生かして、オリジナルステージやオリジナルギャグも盛り込まれる予定だ。

現在の開発状況30%

INVER EYES

その他のソフト情報

その他のソフトについてお伝えすると、まず『ワイスアベニュー2』だが、開発が多少遅れがみで発売は10月ぐらいになりそうだ。

『マイトアンドマジック・ブック2』、『スーパーダライアスII』は、スーパーCD-ROM²システム専用になるという以外はまだ未定の段階。

また多田さんの話によると、来年以降のCD-ROMのソフトのラインナップは、徐々にスーパーCD-ROM²システム専用に移行していくとのことだ。

◎これはパソコン版『マイトアンドマジック・ブック2』の画面写真



◎かわいいキャラの『クイズアベニュー2』



◎業務用の『ダライアスII』。とっても美しい！

フェイス

『タイムクルーズII』以降は特に新作の予定がないフェイス。『タイムクルーズ』には『I』の企画もあったのだが、内容を練りなおして『II』となり製品化されることとなったのだ。このようにお蔵入りする理由は、

社内でおもしろいと認められるまではタイトル発表もしないので、いきなり発売日近くなって発表されることもあるのだ。ちなみにこの『タイムクルーズII』もこのパターンだったんだぞ。

タイムクルーズII

最近また流行してきた、ピンボールを題材にしたゲーム。だがこのゲームは7画面に及ぶフィールドを自由に球が移動できるばかりか、なかなかミスしにくいことから長く遊べる、初心者でもOKなピンボールなのだ。

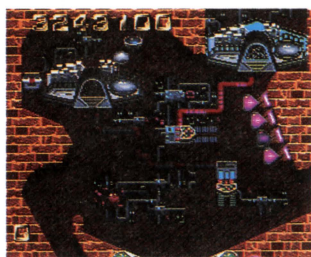
10月4日発売予定 7200円(税別)

ピンボール Huカード(4M)



時間の国のピンボール

過去から未来を旅する、時間の要素の入ったピンボールゲーム。各所にワープの入口となる時元転移システムがあり、そこを通じていろんな時代へと行き来ができる。各時代になるサブステージはワープミスの異次元を含め全部で6つ。またサブステージごとにその時代の特徴がたっぷり出ている。



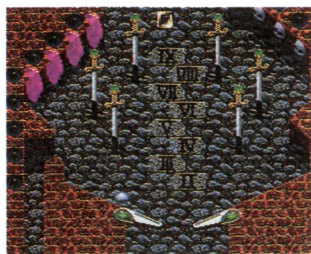
①時間を旅する(?)ピンボール

時の中を行ったり来たり

サブステージは全部で6つあり、過去は4億6千万年前から未来は63年後までを行ったり来たりする。また時元転移システムは5つで、各システムからのワープ先は決まっている。たまたにワープミスを起こして異次元のステージに飛ばされてしまうこともあるぞ。



①ここがメインステージ。なかなかミスしにくいので長く遊べるぞ



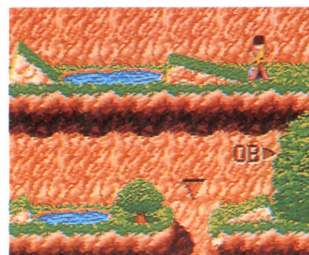
②剣や宝箱がある、中世っぽいステージ。宝箱に化けたモンスターも



③板を傾けてボールを下へ下へと落としていく。中央の穴に入れよう

ネアンデルタール人のゴルフ

このゲームはサブステージ1つ1つに特徴があるが、その中の1つに45,000年前の古代の世界がある。ここでは古代人がゴルフをしていて、このステージではピンボールのボールを、古代人がゴルフのクラブで打ってゲームを進めていく。またこのステージは「エクストラボールチャンスステージ」という名前のボーナスステージで、決められた時間内にボールをゴー



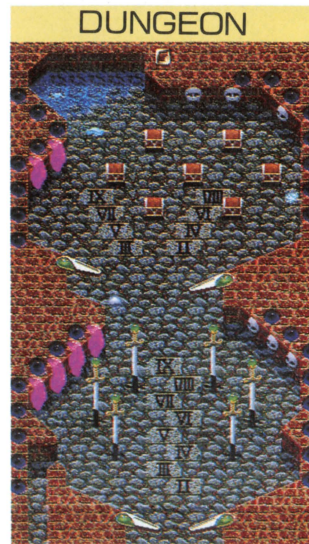
④昔懐かしい、駄菓子屋にあった10円玉でやる「新幹線ゲーム」みたいルまで運ぶとボールの数が1個増えるのだ。他にも点数が増えるボーナスステージもあるぞ。

練習モードで過去を体験

ゲームの中でなかなか行けないサブモードで遊べるというモード。いくつかあるサブステージの中から選べるのは2つのステージだけど、ここで練習しておけばゲーム中に高得点が取れるぞ。



⑤美しい、多重スクロールの中に泳ぐアンモナイトを狙え!



⑥ミスしやすいけど、その分ボーナスは大きいボーナスステージ

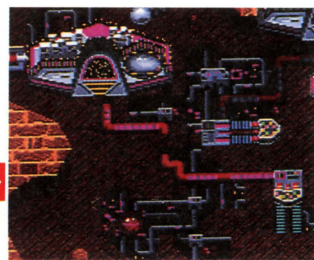
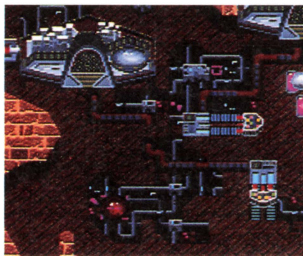
7画面の不思議ワールド

このメインステージは全部で7画面。この中にスポットターゲットやドロップターゲットそして時元転移システムなどさまざまなボーナスアップのポイントがある。またボーナスステージとなるサブステージで得点を稼ごう。

電流を通せ!

時元転移システムを通して他の時代にワープするには、電流を流さないとならない。そのためのスイッチが各入口ごとにあり、オンにしないとワープ出来ない。

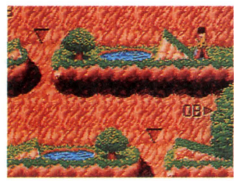
この部分にボールをぶつけ続ければ電流が流れるのだ



電流が流れ、電気がついたら時元ワープ可能になるぞ

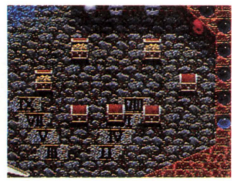
ネアンデルタール人

45,000年前の世界。古代人がゴルフをやっている。



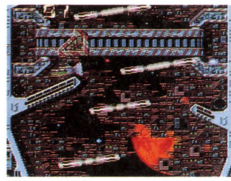
中世ダンジョン

940年前のダンジョン。中世らしい剣や宝箱がある。



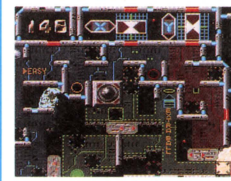
火星軌道上コロニー

63年後の世界。後ろに火星が見え隠れている。



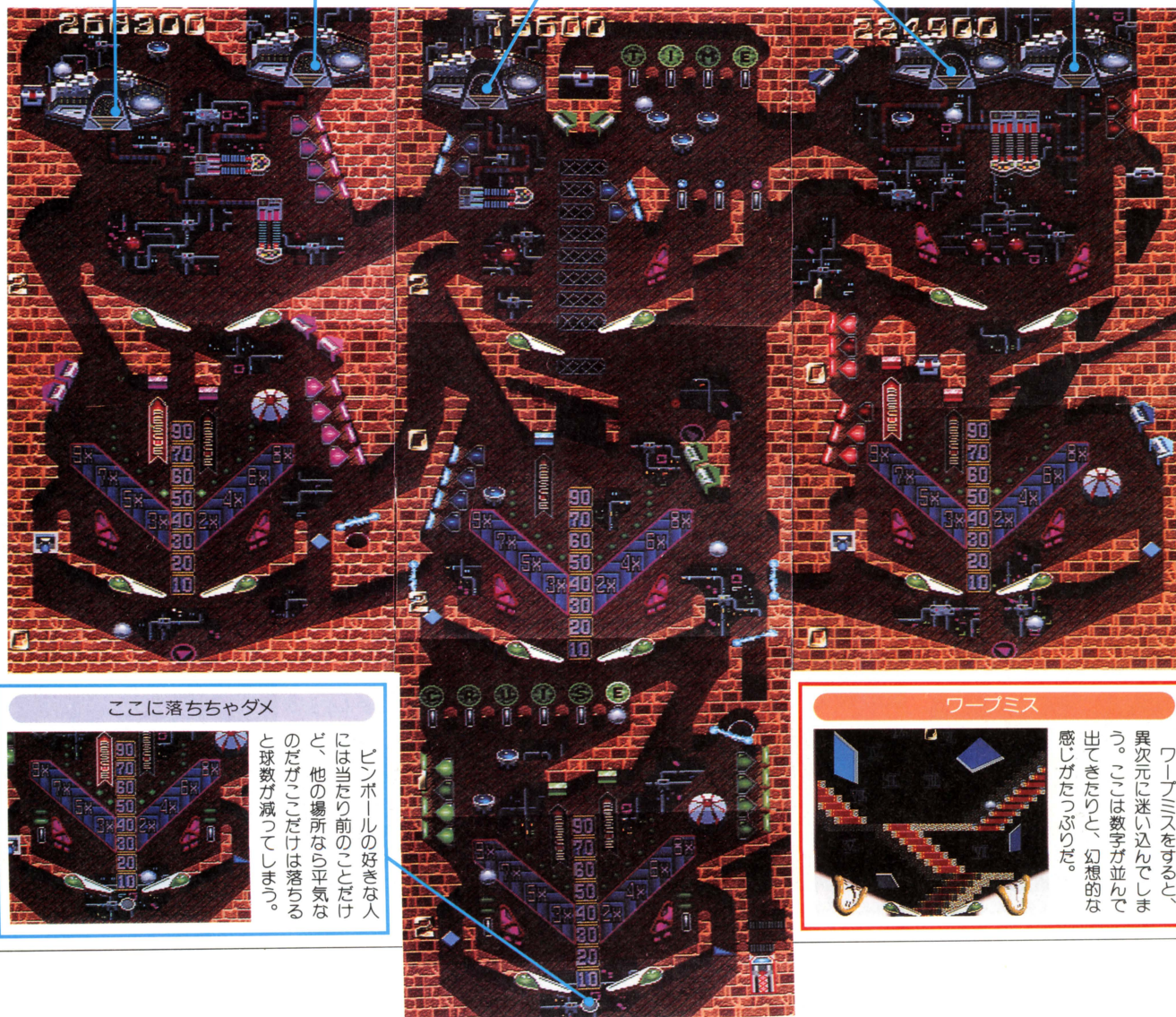
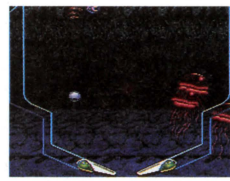
月上空建築現場

こちらは37年後。月上空に建設なんてことをしている。

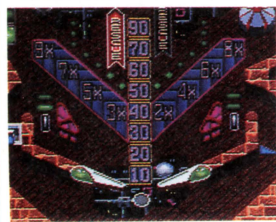


古代海底

何と、4億6千年前。アンモナイトも出てくるぞ。

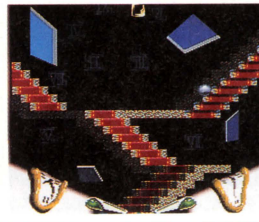


ここに落ちちゃダメ



ピンボールの好きな人には当たり前のことだけど、他の場所なら平気なのだがここだけは落ちると球数が減ってしまいます。

ワープミス



ワープミスをする、異次元に迷い込んでしまう。ここは数字が並んで出てきたりと、幻想的な感じがたつぷりだ。

ナグザット

ズラッと発表された新作についての続報。『バブルガムクラッシュ』は10月に発表される見通しとなった。『熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編』は来月、画面写真を紹介できそう。『WIZARDRY[仮称]』はパ

ソコン版で発表されている5部作のうち、どれから発表するかを現在、検討中とのこと。HUCARD版の『精霊戦士スプリガン』の発売は残念ながら中止となってしまったが、『ゼロウイング』は進行しているぞ。

ゼロウイング

西暦2101年の銀河系を舞台に繰り広げられる平和を求めての戦い…。プリソナービームで敵を捕獲して盾にしてしまうという斬新な要素を取り入れた新手のシューティングゲームだ。グロテスクな巨大キャラクタが魅力。

発売日未定

価格未定

シューティング

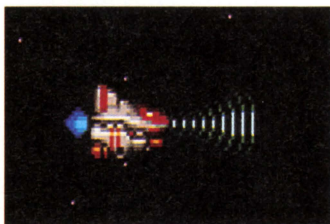
CD-ROM²専用

コンティニュー



プリソナービームで敵を捕獲しよう!

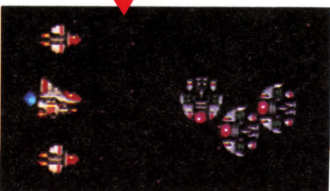
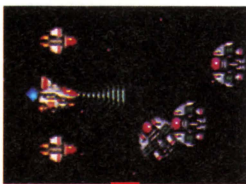
このゲームの特徴は、「プリソナービーム」と呼ばれる、投げ網のようなビーム。このビームを敵キャラクタやアイテムに浴びせることにより、捕まえることができるのだ。捕まえた敵は盾となって敵の攻撃から自機を守ってくれる。壊れたらまた捕まえるようにして、激しい攻撃を切り抜けていこう。



●これがプリソナービームだ。敵もアイテムもくっつくが弾はくっつかない

盾にも武器にもなるぞ

プリソナービームの使い方は右の連続写真のとおり。浴びせると敵は回りながら自機の前に固定される。盾としての効用は攻撃を1回受けるまで。また、この固定してある敵を発射して他の敵にぶつけてダメージを与えることもできる。だが、ボスキャラなど捕まえられる敵もいるので注意だ。



●プリソナービームを敵に浴びせて捕まえるところ

●自機の前でぐるぐる回りながらひっついて盾となった

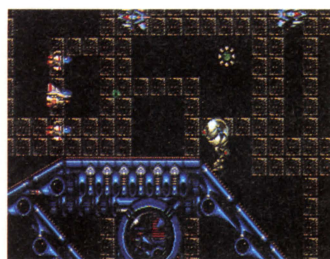


●縦長の敵を捕まえておくと、広範囲の攻撃から自機を守ってくれる

●捕まえている敵を発射して、他の敵にぶつけてダメージを与えられるのだ

標準装備のオプションと3種のショット

このゲームでは当たり前のようにオプションを装備していく。最高にパワーアップしても画面を埋めるほど派手になるといってもないし、画面上の弾や敵を一掃する必殺技もない。だからシビアな敵の攻撃に対処できるように、オプションのアイテムがすぐ出るようになっていく。オプションは無敵なので弾避けしなくていい。



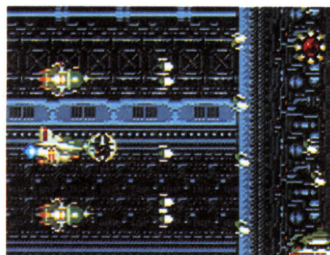
●敵の攻撃がシビアなので、オプションがすぐ装備されるようになっている

アイテムでパワーアップ

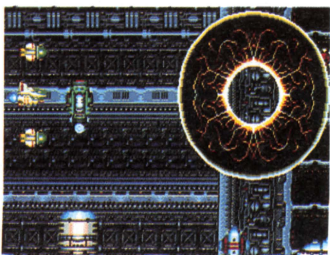
下の写真はアイテム輸送機。破壊するとショットをパワーアップするアイテムやスピードアップ、スーパーボンバーといった役に立つ品が取れる。

ちなみにスーパーボンバーはまだ完成しておらず、メガドライブ版の写真で紹介しよう。

●こいつを破壊するとアイテムが出現する。ビームでは捕獲できない



●メガドライブ版のスーパーボンバー

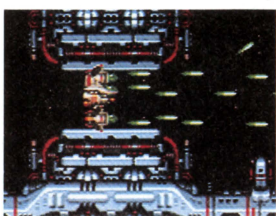
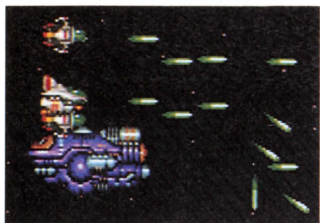


●PCエンジン版のスーパーボンバーはまだ未完成。メガドライブ版で我慢

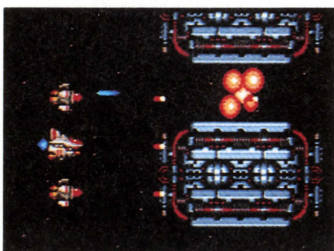
オプションも活用せよ

自機の上下につくオプションは、敵にぶつけてダメージを与えることはできないが、敵の弾を消すことはできる。うまく使って激しい攻撃をうまくかわしていこう。

①オプションを敵に押しつけてやっつけようとしてもめり込まない



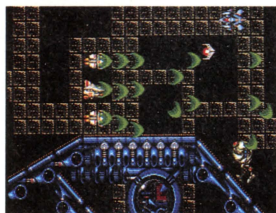
②狭い通路ではオプションが集中するのだ



③オプションで敵の弾を受けて消そう

3種類のSHOT

自機が使えるショットは全部で3種類あり、それぞれレベルが4段階ある。ショットアイテムは赤、青、緑の順で出てくる。同色のカプセルを続けて取るとレベルが上がる。自機は最初からバルカンショットを装備しているので、初めに出てくる赤色のカプセルを取るとバルカンがレベル2となってオプションが装備される。



④敵を追い掛けるホーミングミサイルが最強かな



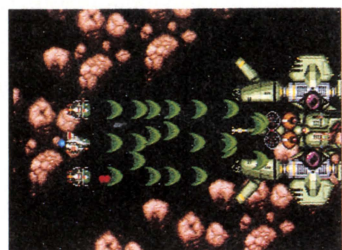
スピードアップ

赤、青、緑のショットアイテムの次に出る。1、2個取ろう

レベル	バルカンショット	レーザー	ホーミングミサイル
	パワーアップすると広範囲に攻撃できるし、威力もまあまあある。連射できればかなり強力だ。	強力だが正面の狭い範囲にしか攻撃できない。オプションの位置が固定されているのがつらい。	敵を追尾するが威力はイマイチ。でももともと使える武器なので、なるべくこれを使おう。
1			
2			
3			
4			

グロテスクな魅力のステージを紹介

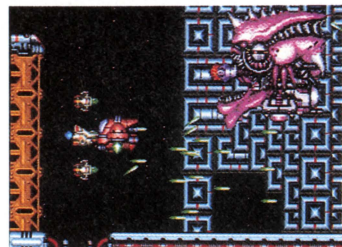
このゲームは通常のステージは結構地味。でもボスはかなりグロテスクで戦闘も激しいものとなる。ボスとの戦闘で全日ステージを通して言えることは、オプションで敵の弾を消してしまうテクニックを使おうということ。先へ進むと中ボス的役割の巨大キャラクタがどんどん出てくるので、このテクニックはかなり使えるぞ。



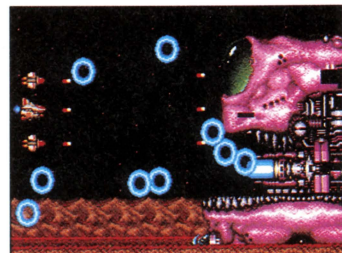
⑤地味なシューティングだがグロテスクなキャラクタには圧倒される

STAGE1

ステージ1は、銀河系中心より170万光年にある？ 惑星「レグロス」の衛星基地「ナトルス」。最新兵器が導入されたこの衛星では、レーザーや波動砲を搭載した戦闘機や古代恐竜を改造した生物兵器が猛攻をせしかけてくるぞ。中ボスも古代恐竜兵器で、炎を吐いて攻撃してくる。オプションで炎を消してやっつけよう。ボスは弾を避けながら目を狙っていこう。

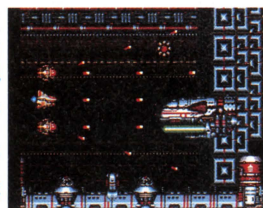


⑥凶暴な古代恐竜兵器。口から出す炎をオプションで受けて消せば楽勝だ



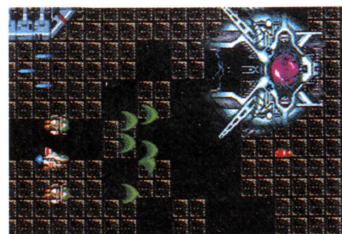
⑦ステージ1のボス。弾をよく見究めながら敵の目を狙っていこう

⑧波動砲を撃つ戦闘機。間を見て砲弾を避けよう



STAGE2以降

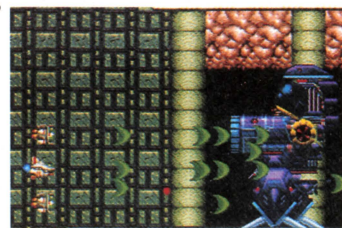
全日ステージのうち、今回はステージ3まで紹介。ステージ2は足が不死身の歩くコンピュータが攻撃してきたりする人工惑星。ボスはホーミングミサイルを発射するので、オプションをうまく使おう。ステージ3はいん石群。ボスは強そうな超大型戦闘ロボットだ。



⑨背後からホーミングミサイルを発射してくるステージ2のボス。2匹いる



⑩足が不死身の目玉がいる



⑪ステージ3のボス。動きが軽やかだ

タイ

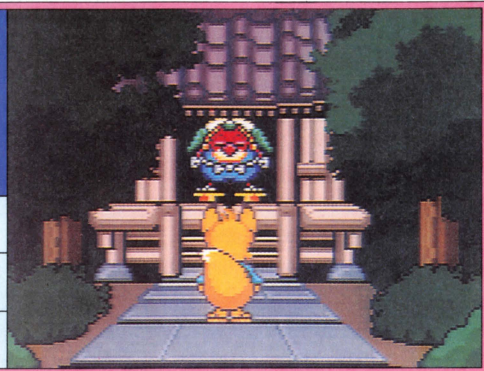
今回、紹介している『はなたーかだか!?』『ヒット・ジ・アイス』の他にも『ミズパク大冒険』『中華大仙2(仮称)』『マミーヘッド(仮称)』『斬(仮称)』『TATSUJIN』と、新作ラインナップは充実しているタイ

トー。中でも『はなたーかだか!?』『マミーヘッド(仮称)』など、一風変わったオリジナル作品をバシバシと登場させている姿勢には好感を感じられる。これからのタイトーには期待大だね。

はなたーかだか!?

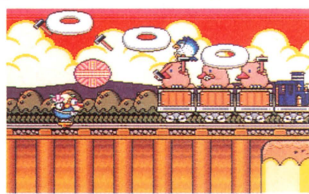
古風な敵キャラを相手に、なくなった12枚の封印を集めるという天狗が主人公のシューティングゲーム。今回は前回に引き続き、アイテムの紹介に加え、ステージ打は3と4をMAPで紹介しているぞ。

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

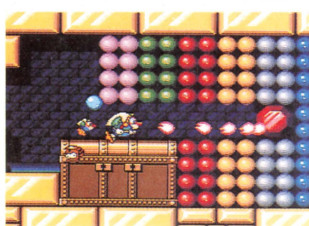


おもしろコミカルなシューティング!

天狗が主人公のこのゲームは、散らばった12コの封印のかけらを集めて再び魔神ジカンダを封印するシューティングゲーム。各ステージとも古風なふいんきを漂わせている。また、ステージごとに隠されているサブステージは対象的で異次元にでも入ったかのような幻想的なステージになっている。ゲームは全6ステージで各ステージに封印のかけらは2枚。1枚がサブステージのどこかにあり、1枚が各ステージのボスが持っている。この封印を12枚全部集めないで真のエンディングは見られない。



●モグラが投げるトンカチに注意



●これが、サブステージの1つだ



●カッパにカラ傘お化けと、どことなく古風な感じがする敵キャラたち

小箱の中はアイテムだ

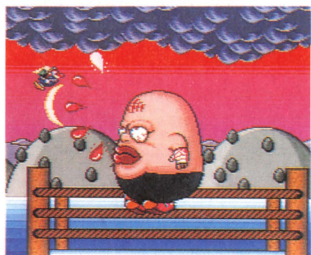
ステージのところどころに小箱があり、この中に武器やオプションなどのパワーアップアイテムが

入っている。ただし天狗が大きすぎたりするとアイテムが小判に変わってしまうこともある。後半戦はアイテムをうまく取らないとかなりキツイところもある。

小天狗		オプションの小さな天狗。最高3匹までつけられ、天狗の後を追う。	駒		前方の3方向に、大きな、壁に反射するコマを出して攻撃する。
アメリカンラッカー		シルドの役目をするアイテムで、敵の攻撃から守ってくれる。	白龍		対地レーザーで、威力はかなりのもの。けっこう派手な攻撃だ。
手まり		バウンド弾。敵にぶつかると爆発するという豪快な武器。	団扇		これを取ると、その画面中の全ての敵がピンクの力バになり全滅。
まきびし		忍者の必需品でおなじみの品。ここでは地雷になっている。	かぐや姫		何とこれは30匹もマイキャラが増えるという優れものアイテム。

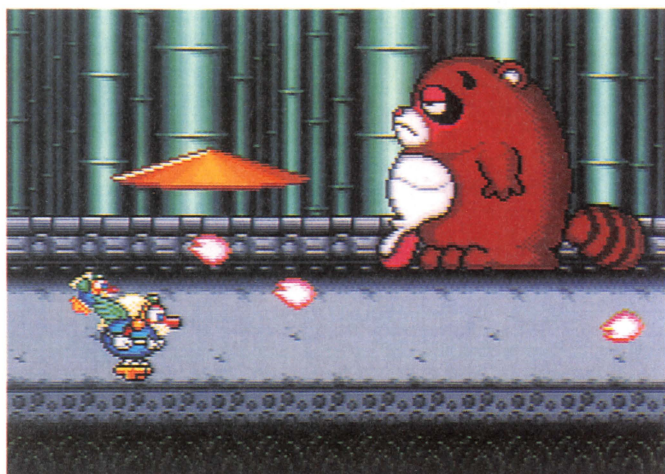
今回は3,4ステージを中心に紹介

このゲームはステージごとに、特徴がはっきりでている。ステージ1はのどかな田園風景と炭鉱の迷宮が広がっていて、ステージ2は神社の境内が舞台の村まつりとどことなく日本情緒を漂わせている。敵キャラもスズメにダルマにお地藏さまなど日本古風なものがたくさん出てくる。ボスキャラも大仏様や置き物のタヌキなど、よく見かけるモノがほとんどだ。またそのままボスのところへ行くこともできるが、各ステージごとに



①こいつが1面のボス、天狗を押し潰しにかかってくるぞ。気を付けろ

隠されているサブステージを探して封印を12枚全部集めなければ、真のエンディングは見られない。



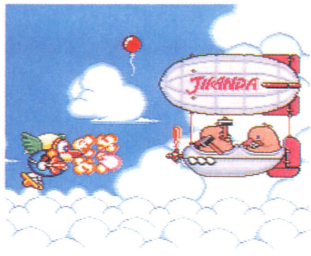
②2面のボスのタヌキは、お酒を飲んでダメージを回復してくるゾ

③そうじ機おばさんのそうじ機には十分気を付けないと吸い込まれるぞ

④このステージのボスは変な大仏様

ステージ3 大空の戦い

このステージの舞台は空で、コイノボリのかたちの空中戦艦やお城などが出てくる。敵キャラでは、モグラの乗った気球が手強い。またそうじ機に乗ったおばさんはそうじ機で天狗を吸い込んでしまうので注意。ここでは対地レーザーがあると有利だぞ。



⑤トンカチをどンドン投げてくるモグラ。気球をはやめに壊すのがコツ



ステージ4 富士山のふもと

夕陽の美しい富士山のふもとに洞くつのステージ。汽車に乗ったモグラが下からトンカチを投げてきたり、落下傘をつけたブルドッグが上から弾をうってきたり攻撃も激しくなるのでかなり注意しないとまらない。またこの面のサブステージは、お菓子の国をイメ



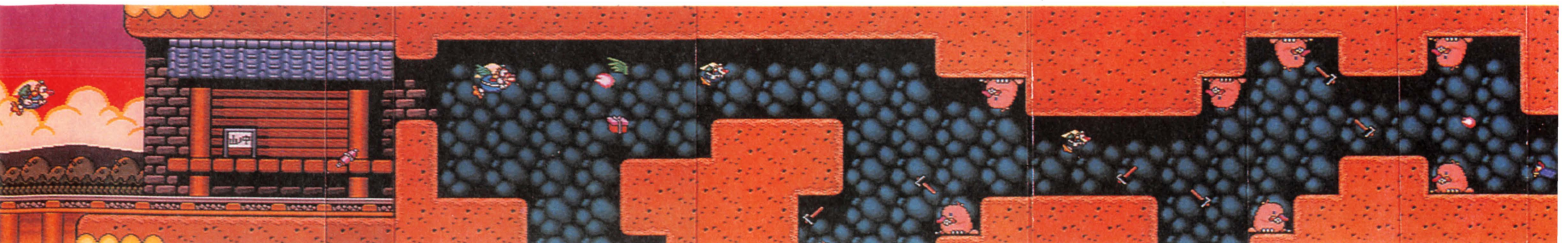
⑥倒しくそうなモグラ

ージさせるとても可愛い画面で、アリンコがイチゴを持ち上げて投げってくるぞ。

⑦これが4面のサブステージ。どこかに封印のかけらが隠されているぞ



⑧見ためとは正反対にかなり手強い



ヒット・ジ・アイス

業務用からの移植である『ヒット・ジ・アイス』はゲーム全体から見ても珍しい、アイスホッケーを題材にしたゲームだ。このゲームでは特に、選手同士のパックの取り合いをゲームならではの演出で盛り上げている。

9月発売予定

6800円(税別)

スポーツ

HUカード(3M)



氷の上でケンカファイト!

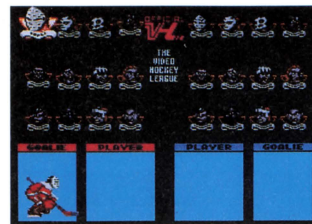
アイスホッケーのルールは単純明快。パックと呼ばれるボールみたいなものをスティックで運んで、ゴールに放り込めば得点となる。反則の判定も甘く、スティックという凶器? も持っているの、ハデなケンカが起こりやすい。このゲームはアイスホッケーのアクション性を重視した、格闘技並のそう快感を味わえる作品だ。



● 豪快なアクションが魅力。でも手前の選手は半ケツが魅力

アクの強いキャラ達

このゲームがただのアイスホッケーに終わらないのは、個性豊かなキャラ達の派手なアクションにある。敵を殴り、パックを奪い、ゴールを狙うといった形がゲームの基本パターン。攻撃しないとパックを取れないので、どんどんアタックしよう。パックを奪うには、殴るほかに各キャラクタが得意技を使って敵をぶちのめす手がある。得意技は⑩を押したまま敵に近づいて、すぐそばでパツと



● ゴーリーと自分の操作する選手を1人選ぶ。得意技のデモを見よう
指を離せばいい。金ケリやハンマーパンチなどインパクトある技がさく裂してそう快だ。スケーターは8人の中から2人選べる。ちなみにゴーリーに得意技はない。

3種類のゲームモード

ゲームモードには、対戦プレイにチャンピオンシップ、ショットレースの3種類がある。登場する選手は3モード共通して1チーム3人で、1プレイヤーが動かせるのは選手1人とゴーリー(ゴールキーパー)のみ。対戦プレイモードは1人または2人对コンピュータに加え、友達と対戦(最高2人对2人)まで楽しめる。チャンピオンシップモードは1人または2人对コンピュータチームによる勝ち抜き戦。敵4チームを勝ち抜けば優勝だ。ショットレースモードはサッカーでいうところのPK戦ショット練習にいい。



● 対戦モードはみんなで仲良くやる



● ハイレベルな試合を楽しもう



● ゴーリーのスキを突いてゴール!



金ケリは反則だよなあ。痛そう



首がちよん切れちゃったよあんた

SHOTで勝つ

リストショット・スラップショットのほかにスーパーショットが3種類ある。重要なポイントだ。



攻撃時に⑩を7秒間押し続けるとこれを打てるようになる



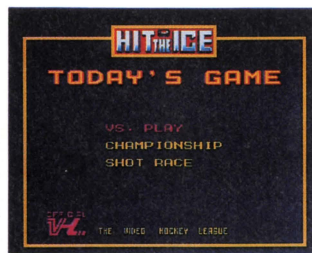
ゴールネット裏よりパスを出してタイミングよくシュート!



● 同じキャラが3点取るとこうなる



● スーパーショットをゴーリーがもろに食らうとぶっ飛ばされる



● 気分やメンツに応じてモード選択

CHAMPION SHIPを競り勝て!

コンピュータ相手には対戦モードでも戦えるが、もっとハイレベルな試合を楽しめるチャンピオンシップモードがある。青・黄・緑・黒のコンピュータ4チームを勝ち抜けば優勝だ。青はノーマルだが黄はパワー、緑はスピードで圧倒してくる。黒ともなるとすべてが高レベルで苦しめられるぞ。



●さあチャンピオンシップだ! まずはブルースとの対決だ



●ブルースはそんなに強くはない



●グリーンズはケンカ好きのチーム

ノックダウン

ケンカしまくって5回負けると退場となる。退場デモの後、交代する選手を控えの選手2人のうちから選ぶ。ゴールキーパーは代わらない。



●もうだめおろおろ

●控えの選手は2人まで。3人目の交代ははじめの選手に戻るのだ



それでも勝つ

ケンカで負けても試合に勝てばそれでいい。スーパーショットをバシバシ炸裂させて、ブルースには大差で勝てる。敵チームのレベルが増すにつれて接戦となっていくぞ。



●スティックがピカピカ光り始めると...

やったー!



●豪快なスーパーショットだ! 決まったときの感動は大きいぞ



●大差をつけて我がレッズの勝ち

GOALS	09	GOALS	03
SHOTS	28	SHOTS	16
ASSISTS	52	ASSISTS	29
SCORE%	32	SCORE%	18
GOALS	08	GOALS	02
SHOTS	41	SHOTS	19
ASSISTS	84	ASSISTS	11
SCORE%	19	SCORE%	10
SHOTS ON GOAL	12	SHOTS ON GOAL	39
SAVE%	70	SAVE%	69

●試合後、戦況が見れるのだ

選手が、観客が試合を盛り上げる!

試合が進むにつれ、選手が興奮してきてケンカになることもある。また、そんな試合を見ているチームメイトや観客も熱くなって、パワードリンクを差し入れたたり、タコや空ビン、ホットドッグといった障害物を投げ込んだりしてくる。氷の上は非常にホットなのだ。

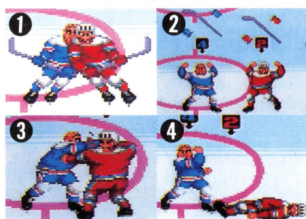


●氷の上だからこそ熱い戦いとなる

怒ったじょー

パックの取り合いやゴール後の不意打ちパンチなどから、ケンカが始まることもある。7秒間でパンチ入力回数の多い選手が勝ちとなり、負けると動きが鈍る。

●ひたすら⑩を連打しまくれ!



パワードリンク

試合で5点差以上の差で負けているチームにはパワードリンクがでる。1分間1.5倍のパワーだぞ。



●●敵に飲まれるとすご〜く痛いのだ

INVER EYES

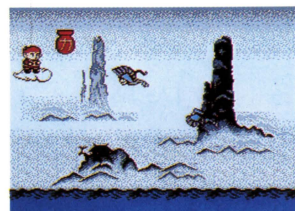
新作情報

タイトーは「はなたーかだか!」「ヒット・ジ・アイス」の他にもいくつか新作ラインナップが予定されている。

まずは「ミス!バク大冒険」。これは主人公の「ヒボボ」がミスバク(魔法で水を球状の爆弾にしたもの)を敵にぶつけて倒すというアクションゲーム。

次に「中華大仙2(仮称)」。業務用の続編ということで、基本的には中華風グラフィックの横スクロールシューティングゲーム。だがキャラクターなどはPCエンジン用にデザインし直しているということなので、期待しよう。

「マミーヘッド(仮称)」は、ミイラの頭を操作して障害を抜けるというアクションゲーム。一風変わったっているね。



●ファミコン版の「中華大仙」。コミカルなシューティング



●メガドライブ版の「TATSUJIN」

「斬(仮称)」のPCエンジン版はスーパーCD-ROM²と両対応している。陽炎の時代を舞台に、ストーリーはPCエンジンのオリジナルを企画しているとのことだ。

「TATSUJIN」は業務用で有名な縦スクロールシューティング。いい作品を目指して日夜、奮闘努力中とのこと。難易度は低めに押さえてもらいたいなあ。

ナムコ

『プロ野球ワールドスタジアム'91』に続いて大勢で遊べるゲームを移植してくれたナムコ。今回は『ファミリージョッキー』をグラフィック、サウンドなどのAV面をパワーアップして、『ワールドジョッキー』と名

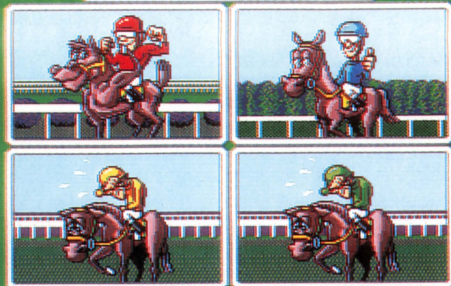
を変えて、発売することになった。しかし、その『ワールドジョッキー』以降に発売するソフトは、まだ、ナイショとのことなので、次のソフトが出るまで『ワールドジョッキー』で熱くなっていよう。

ワールドジョッキー

馬を操りレースを勝ち進む『ワールドジョッキー』。今回は5通りの楽しみ方と、レースに勝つために絶対必要な障害物やコース取りなどの基礎知識を紹介しよう。また、微妙なムチのしばき方も伝授する！

9月20日発売予定	5800円(税別)
競馬	Huカード専用(2M)
—	—

結果発表



1人から4人まで楽しみ方は5通り

このゲームには2つのモードがある。1つは一度でもミスとハイそれまでよのホースプレイ。もう1つはミスOKだけど、乗る馬を選べないジョッキープレイである。各モードにはオンリーレースとファミリーゲームがあるがモードによって楽しみが違う。またどのモードでも4人同時プレイ可能。

ナムコカップ 第3レース 払い戻し

1-5 1990円

スズメ	16300	とどろき	27000
1-4	00	1-2	00
2-4	00	3-6	00
3-6	00	4-6	00
とどろき	26600	しん	30000
1-6	00	2-4	00
2-4	00	1-2	00
3-6	00	3-6	00

◎4人同時プレイで熱くなれ！

1人で楽しみたいホースプレイ

ホースプレイにミスは許されな。一度でも4位以下になるだけでゲームオーバーになるからだ。

天皇賞を目指して16戦を走りぬくのだが、中には雨の日のレースや障害レースがある。

オンリーレース

馬を操り、ただひたすらに走り続ける。馬をキチンと選ばないと、とてもではないが16戦を勝ち進むことは困難である。

◎1匹狼に明日はない。ホースプレイは1度のミスでTHE END!!



ファミリーゲーム

ファミリーゲームは、ただ走るだけのオンリーレースに競馬本来の楽しみ方であるカケを組み込んだものである。



◎邪魔し合って勝負にならない

みんなで楽しみたいジョッキープレイ

ホースプレイとは打って変わり、いくらでもミスOKなので、気楽に楽しめるぞ。このモードだけのカケのみ楽しめるオンリーチケットは、やみつきになってしまうおもしろさだ。いくら負けても実際のサイフの中身は減らないので、安心して楽しめる。

ファミリーゲーム

ジョッキープレイのファミリーゲームは脱落者が絶体に出ないので、大勢でワイワイさわぎながら楽しむのにピッタリ。カケをしながらか馬を動かすのは、何かインキクさい気がする。しかし、馬をうまく操りレースの賞金とカケの配当の両方を手にすることもできるからいい？



◎みんなで余裕ぶちかまして、気楽に遊べてしまうのだ

オンリーレース

やれば誰でも最終レースである天皇賞まで行ってしまうので、レースに命を燃やしている人はホースプレイのほうで緊張の糸を張り詰めながらやって欲しい。



◎みんなで仲良く天皇賞まで突っ走れ

オンリーチケット

コンピュータの動かす馬に金をかけて楽しめる。1人では味気ないからといって、友人と本当の金をカケ合ったりしてはダメ！

ナムコカップ 第3レース ハ 2400m

スズメ	116300	とどろき	27000
1-4	00	1-2	00
2-4	00	3-6	7000
3-6	00	4-6	6000
とどろき	26600	しん	30000
1-6	00	2-4	00
2-4	00	1-2	16000
3-6	00	3-6	00

◎初めは3000円持っている

レースに勝つにはムチの入れ方がポイント

レース中馬にムチを入れると、少し加速する。しかし、ビシビシと連発でムチを入れまくると、画面下部に表示してある体力メーターがドンドン減っていく。完全になくなってしまうと、もうムチは使えなくなる。アイテムを取ることによって、体力は回復するが、アイテムの出ないコースもあるので、ムチはここぞというときに使え。



●馬のおしりをビシビシすると、火花が散る。心なしか馬が苦しそう？

まず始めに馬を選ぶ

ジョッキープレイではコンピュータが勝手に決めてしまうが、オンラインレースでは16頭の中から1頭を選ぶことができる。各馬にはスピード、スタミナ、ガッツ、ジャンプ、ターボ、タイプなどのパ

ラメータがある。これらパラメータの値をよく研究して選んだほうがいいだろう。なぜなら、いくらムチの入れ方がうまくても、馬自体が駄馬だと、とてもじゃないけどレースに勝つことは不可能。

好きな馬を選んで下さい。

名前	スピード	スタミナ	ガッツ	ジャンプ	ターボ	タイプ
カモリユキ	2	1	1	2	2	8
バスターマンス	2	2	3	4	3	2
キングコング	1	4	2	4	2	4
イーグルゴー	2	3	2	2	0	3
ハイテック	3	4	0	0	0	6
リキパワー	2	3	3	3	0	3
ブリッススロウ	2	4	3	0	0	4
エクソスリス	4	0	0	0	0	2



●馬選びは慎重に！ スピードはやっぱり3以上は欲しいよネ

●雨の日など悪条件のコースを走り切るにはタイプが高いほうがいい

レース中はムチで馬の位置を調節

レース中は常に馬の位置に気を配ったほうがいいだろう。コースのスクロールは自分の馬を中心にスクロールしないので、レース序盤やアイテムの出る近くでは、画面中央に身を置いておき、中番以降はひたすら前進する。このようにムチを使い自分のベストポジションを確保するのが勝利への近道。

●赤帽子が自分。始めのうちは、あまり前に出ないでガマンする



●あっ、しまった！ ムチの入れ過ぎて体力がなくなっちゃった！



●コーナを曲がったら少し前へ出て、様子をうかがいながら進んで行く

コースには障害もある

数多くあるレースの中には障害レースもある。障害には赤と白の棒が並ぶ棒障害や、生け垣が並ぶ生け垣障害がある。これらの障害はジャンプで簡単に越えられる。つまずくと馬は転倒してしまう。

生け垣障害



●棒障害よりも若干跳び越えるのはムズいかもかもしれないのだよ



●茶色いところを走ると体力減少

棒障害



●うっ、棒障害につまずいた。馬ものけ反りながら大転倒だ！

アイテムが勝負をきめる！

レース中には8種類のアイテムが出現し、いろいろと助けてくれる。アイテムのありがたみがよくわかるのが、ムチを入れ過ぎて体力がなくなっちゃったときに、回復アイテムが出たとき。しかし効果が出るのは取った次のレースから。



●ゲッツ、目の前にあやしそうなドクロマークが！



●しかし、うまく星マークを取ればこんな風にばん回も可能だ



●ああっ！ ドクロマークを取ってしまい、体力がなくなっちゃった

多種多様なアイテム

星マーク		体力ゲージの半分だけ、体力を回復するのだ	Stマーク		ムチを入れて減る体力が少なくできるアイテム
ドクロマーク		体力を減らしてくれる。とっても迷惑なアイテム	Tマーク		ムチを入れたときの加速度が大きくなるアイテム
？マーク		取ると星マークかドクロマークに変身する	Gマーク		障害でころんだときなどの体力の減りが減少する
SPマーク		スピードのパラメータをアップすることができる	Jマーク		ジャンプ力がパワーアップするアイテムである

日本コンピュータシステム

日本コンピュータシステムといえばキャラクタ物のゲームが多い。特にビジュアルを多用したゲームは人気が高いようだ。新ハードのスーパーCD-ROM²ではビジュアルが大量に、しかもノーアクセスで展開す

るように作られている。当社はスーパーCD-ROM²両対応のラインナップが2本あがっている。その他にもビジュアル重視の続編ものを企画しているらしい。また詳細が入り次第お伝えしていこう。

どらごんEGG!

いきなりタイトルを発表した『どらごんEGG/』。かわいい主人公とドラゴンの痛快な冒険のアクションゲームだ。コミカルで誰にでも楽しめるよう作られたこのゲーム。ユニークな攻撃方法を中心に紹介していこう。

9月27日発売予定	6500円(税別)
アクション	HUカード(4M)
コンティニュー	—



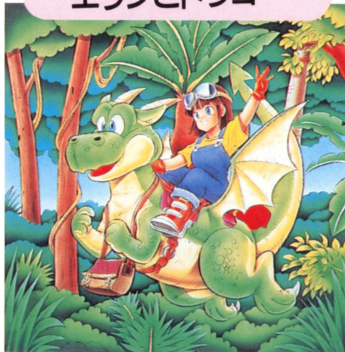
ドラゴンを成長させパワーアップ

このゲームはコミカルでファンタジックなアクションゲームだ。システムは単純で難易度も手ごろなので初心者や小さい子供などにも楽しめるだろう。登場するキャラクタもかわいく描かれていて親しみ易いゲームだ。

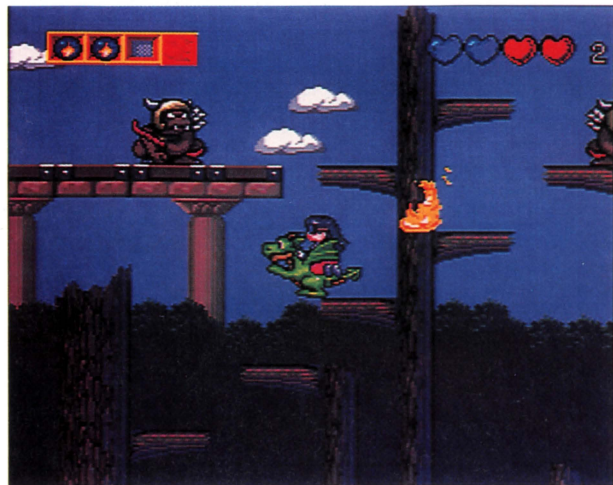


○オープニングデモも必見

エランとドラゴ



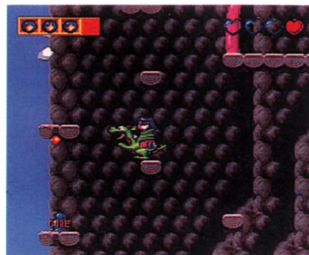
○主人公「エラン」と相棒のドラゴン「ドラゴ」との冒険物語だ



○コミカルな雰囲気、ゲームの難易度も抑え目と初心者歓迎のソフトだ。こういうゲームが欲しかった人へ…

ドラゴンを育てる

主人公の女の子「エラン」と共に旅をするドラゴンの「ドラゴ」は、敵と戦ううえでも重要なパートナーとなる。「ドラゴ」は成長するたびに強くなっていくのだ。成長の段階は卵の状態から大きなドラゴンになるまで4段階ある。3段階以上大きくなると「エラン」を背中に乗せてくれる。「ドラゴ」は少しの間なら空も飛べる。逸早く「ドラゴ」を育てることがこのゲームのポイントとなる。



○ドラゴンが成長しているとどんなステージもスイスイ進めるのだ

アイテムはショップで

ライフ回復などのアイテムはすべてショップで買うことになる。ショップは各ステージの中にあり、金貨はステージ上の敵キャラが持っている。6種類あるアイテムの中から好きなものを買おう。



1段階

○卵で敵を殴って攻撃。まさか卵が武器になるなんて



2段階



3段階



4段階

○最も成長したドラゴンの勇姿



○うーん何を買おうかな?

どらごんEGG!

ケーニスト・ランドの6つの冒険

まだ幼い女の子「エラン」は「ケーニスト・ランド」に住む竜使いの末えい。「エラン」の目的は世界で最後の竜「ドラゴ」と共に諸悪の根源「カオス」を倒すことだ！ 冒

険の舞台となるステージは全部で6つあり、各ステージはそれぞれ山あり谷ありで変化に富む。各ステージの最後にはボスキャラが待ち受けている。

ステージ1

ステージ1は最初のステージなのでサクサク進めるはずだ。ステージの最初は崖のある岩場でそれから森の中へと進みボスのいるステージへと進む。登場する敵キャラもそれほど強くはない。後のためにこのステージでできるだけドラゴンを成長させておこう。



●ドラゴンの卵をおんぶしてエランの冒険が始まる。敵は怖いぞ！



●森の奥深く。敵もたくさん出現。1ステージのヤマ場だ
●乗ると落ちる足場。う〜んとってもスリリング！



BOSS STAGE

画面がラストスクロールしてボスキャラが登場する。1ステージのボスは大きな恐竜のようなやつだ。

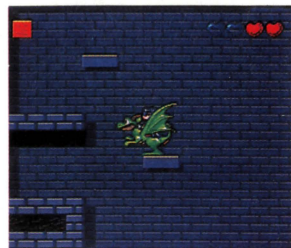
このボスの武器は飛び道具のブーメラン。これはスピードがあるので注意が必要。ジャンプでうまくかわすしかない。このボスの弱点は尻尾の部分。うまく背後に回り、尻尾を攻撃すれば楽勝だ。



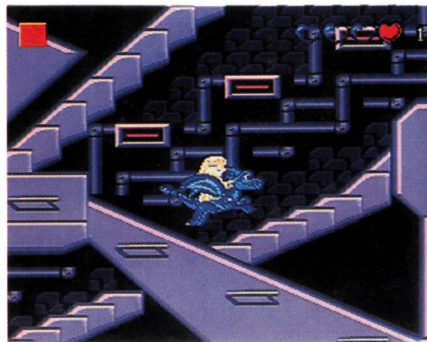
●図体がでかいくせに飛び道具を使うヤツ。ひきょものー！

ステージ2

ステージ2は主に洞窟の中からはじまり、高い崖を登り、機械でできた要塞内に入る。足場の小さいところが多く。ジャンプを多く使うことになる。ドラゴンが成長していれば、ジャンプも楽になる。



●暗くて気味が悪いなあ

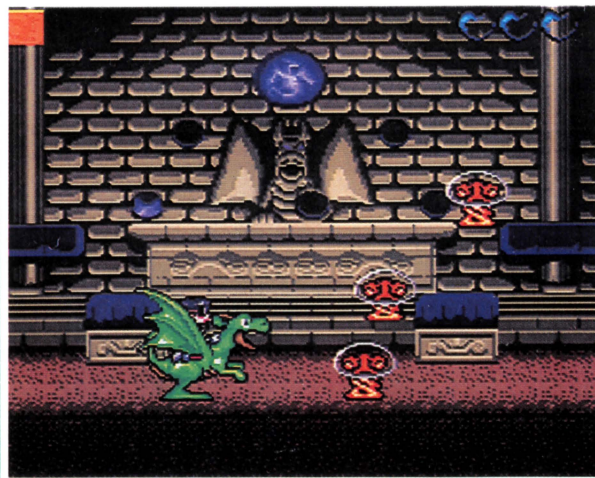


●ステージ中盤の切りたった高い崖。足場が小さいのでけっこう怖い
●このような機械でできたステージもある。バリアをつかったドラゴン

BOSS STAGE

2ステージのボスキャラは奇妙なキノコのようなやつだ。このボスは何体にも分身して襲ってくるので厄

介な敵だ。このゲームに出てくるボスは基本的にそんなに強いものは出てこない。マイキャラがやられてもそのボスのステージでコンティニューする親切な設計となっている。



●倒しても倒しても次々に分身して増殖する奇怪なボスキャラ。とにかく一匹残らず徹底的にやっつけよう

INVER EYES

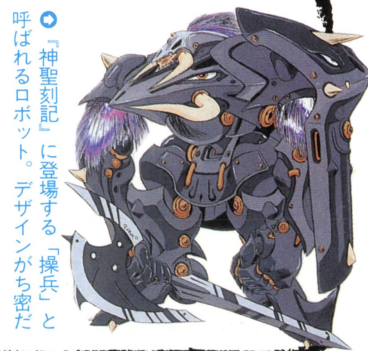
気になる新作情報

その他の新作のラインナップは現在3本。「神聖刻記プリダースワース」を始め、「魔物ハンター妖子 魔界からの転校生」と「ああつ女神さま」などがそうだ。

『神聖刻記プリダースワース』はRPG。従来のファンタジーものの世界にロボットが登場する異色RPGだ。『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』は美少女妖子が活躍するアドベンチャーゲーム。まるで映画のようなアニメーションが展開するのだ。『ああつ女神さま』は人気コミックをゲーム化したアクションゲーム。こちらも美少女キャラ登場ゲームだ。しかし、残念ながら開発は遅れぎみとのことだ。



●『魔物ハンター妖子』の画面写真。このような美少女キャラが登場するのだ。発売はまだ先の話…



●『神聖刻記』に登場する「操兵」と呼ばれるロボット。デザインがち密だ

アトラス

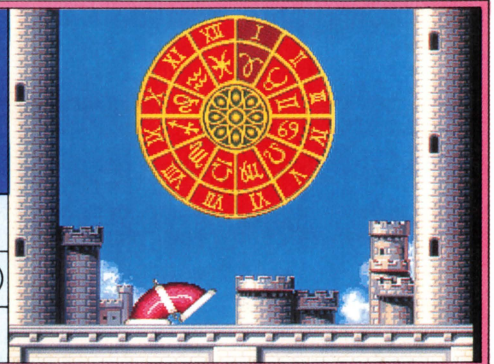
最近スーパーファミコンにも力を入れているアトラス。『真・女神転生』などのタイトルがあがっている。PCエンジンでは『雀偵物語』の続編で『雀偵物語2～宇宙探偵ティバン～』を発表！ 前作は、他社で発

売されていたが、制作したのはアトラスだ。続編とはいうものの、前作とはかなり趣の異なった作品として作られている。さらにまだ、企画中のゲームがあるとのこと。CD-ROMの作品になるらしい。

メソポタミア

『メソポタミア』のマイキャラは、見てくれはカッコイイともカワイイとも言いがたい。マイキャラの魅力はその不思議なアクションにある。このマイキャラのアクションを始めステージ前半を紹介していこう。

10月4日発売予定	6800円(税別)
アクション	HUカード(4M)
コンティニュー	—

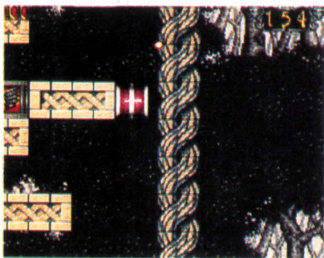


スプリング状のユニークなマイキャラ

この『メソポタミア』はオリジナルのアクションゲーム。なんといってもこのゲームはマイキャラのユニークさに特徴がある。一見スプリングの玩具のようなマイキャラは、今までに見たことのないようなアクションで移動する。このマイキャラの操作感覚がこのゲームを特異なものにしている。



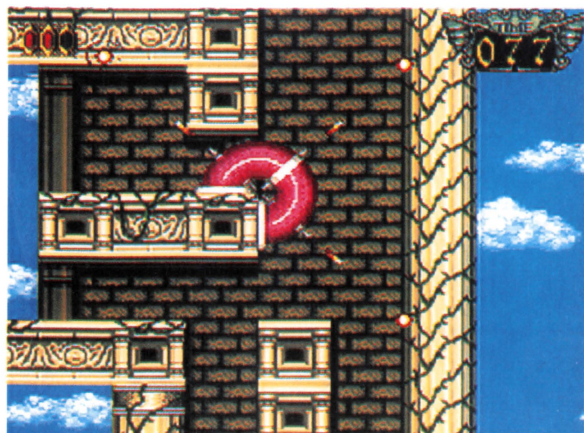
●ゲーム前に自分の生年月日を入力



●マイキャラは壁にへばりついて移動する。ステージは迷路になっている



●ステージは古代文明の建築物のよう。グラフィックはなかなか美しい

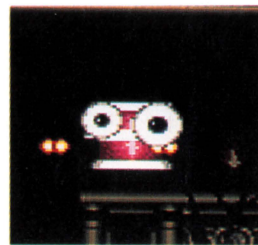


●アイテムでパワーアップしたマイキャラ。3方向にショット可能になる

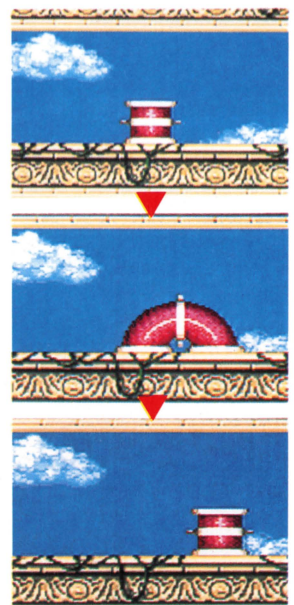
マイキャラのアクション

このマイキャラは、昔はやった階段を降りていくスプリングの玩具をイメージしてもらえよ。伸び縮みするスプリング本体の両端を交互に進行方向に接地させ進んでいくのだ。マイキャラは壁や天井にへばりついての移動も可能だ。このほかにもジャンプしたり、しゃがんだりといったアクションもできる。慣れないうちはこの操作に苦労するだろう。

●ダメージを受けたマイキャラ。思わずビククリノ



伸びて縮んで移動する



●通常の状態のマイキャラ。これから進む
●体を曲げ一步一步前に踏み出したキャラクタ
●このアクションを繰り返して進んでいく



ジャンプ



●最も縮んだ状態のマイキャラ。これで防御力もかなりアップするのだ

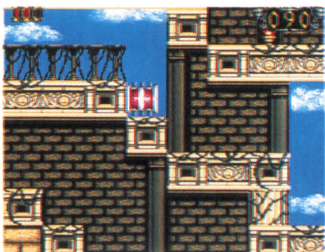
●マイキャラはジャンプもできる。これで天井にへばりつくのだ

12星座の迷路を時間内に抜けろ

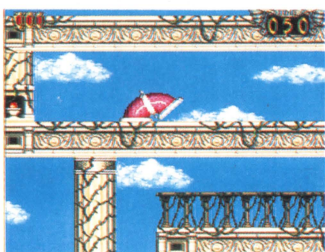
各ステージは古代都市の建物を思わせる迷路になっている。そこには星占いに出てくる12の星座の形をしたボスキャラが待っている

STAGE 1 牡羊座

ゲームは牡羊座のステージから始まる。迷路も単純で短いため楽々抜けることができるだろう。ボスキャラもそれほど手強くないのでクリアは簡単だ。このステージはマイキャラの操作に慣れるつもりでプレイしよう。



●軽快なBGMとともにスタート



●迷路は短時間で抜けるのが望ましい。迷ってはいられない

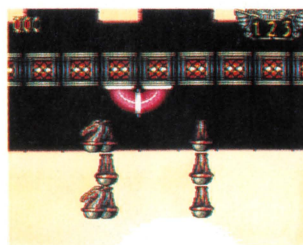
●各ステージには制限時間がある。残り60秒を切ってしまった。急げ!



●牡羊の形をしたボスキャラはジャンプしながら攻撃してくる。安全地帯を確保して戦うのがポイントだ

STAGE 2 牡牛座

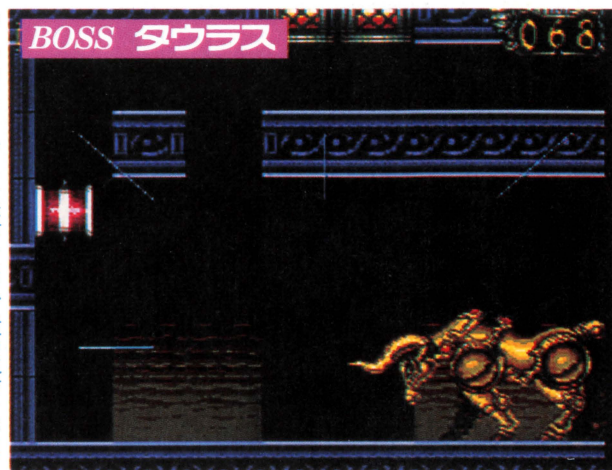
このステージは迷路こそは単純だが、かなり長い道のりなのでマイキャラの機敏な操作が要求される。ザコキャラに苦戦していると、タイムアップになりかねないので時間にはくれぐれも注意。



●ひたすら走るのみ

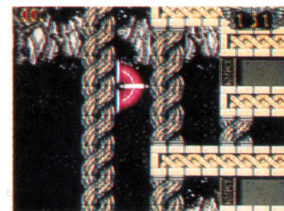
BOSS タウラス

●5方向にレーザーを発射したり、岩石を落としてきたりする。攻撃の手は休まることのないのだ

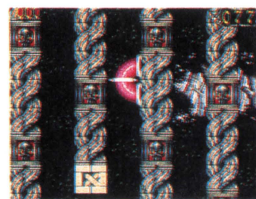


STAGE 3 双子座

このステージは迷路も複雑で広くしかもワープトラップがいたるところにある。このステージからいきなり難しくなるのだ。ボスキャラの攻撃も激しい。



●ステージ3の迷路は複雑。クリアも難しい



●柱に描かれているドクロの部分はダメージポイントだ。ここに触れてはいけない

●双子座のステージだけあってボスキャラは2体登場。かなり激しく攻撃してくる強敵



雀偵物語2 ～宇宙探偵ティバン～

12月中旬発売予定 価格未定
麻雀 CD-ROM専用

『雀偵物語2 ～宇宙探偵ティバン～』は前回の作品とは違ってかわって未来が舞台のSFもの。登場するキャラクタもSFアニメそのものといった感じだ。制作に

はスタジオOXが参加しているのだ。スタジオOXとはアニメや特撮などで主にキャラクタやメカデザインなどを担当している制作スタッフ。アニメ関係では名の通った集団。代表作は映画「ゴジラVSビオランテ」やアニメ「緊急発進セイバーキッズ」などがある。あの『雀偵物語』にどのようなアレンジが加わるかが楽しみだ。

一新されたキャラクタ



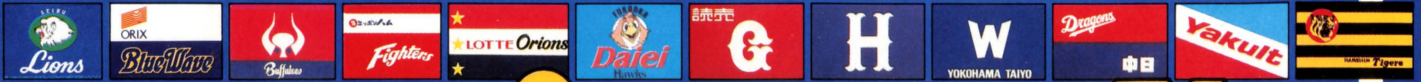
●メカニカルなキャラが登場!



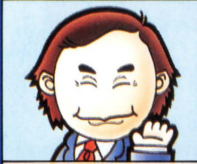
●もちろん美少女キャラ登場!



●一新されたキャラクタが活躍



東尾 修



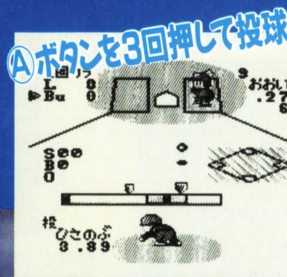
東尾 修
監修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

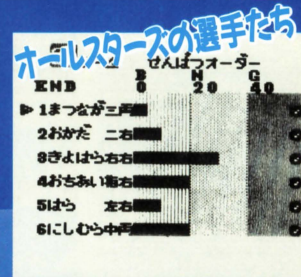
プロ野球 スタジアム'91

東尾 修の72スタ・レッスン

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



バー方式投球法



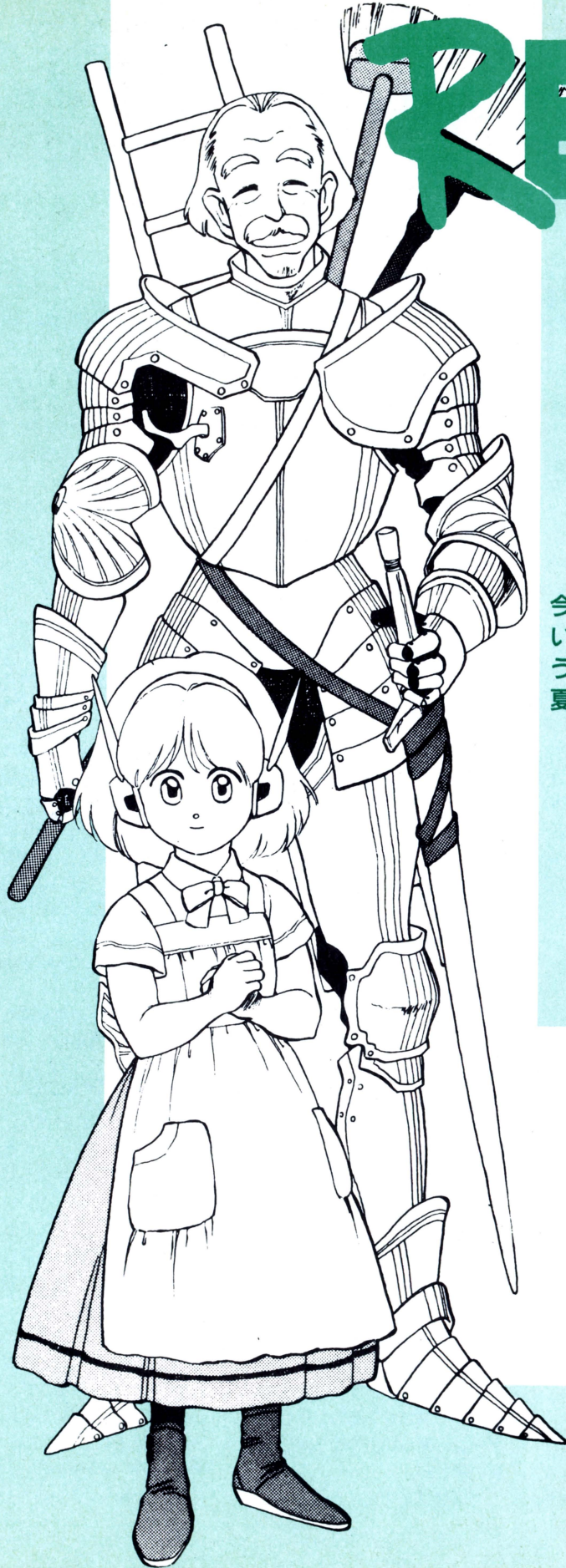
12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



8月9日発売予定
ゲームボーイ
スポーツ
価格4200円(税込)
制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231



イラスト・富士宏

READER'S LAND

PCエンジンユーザーのための 周辺情報&投稿コーナー

今回も夏休みのイベントがてんこ盛り！見逃せない情報がたくさんあるから、しっかりチェックしよう。ただし、宿題のほうもきちんと計画をたてて、夏休み中に終わらせるよう、がんばろう！

★読者の投稿ページ

読者の声 ユーザーサイド

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

★PCエンジン周辺情報

インフォスクラム

イベント／プレゼント／
今だから言えるダイアス制作記(第3回)／
円丈のゲームを斬る(第14回)／
人物図鑑／VIDEO／BOOK／CD／
ほか

★新作ソフトの売れ行き情報

PC ENGINE HIT CHART

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

★アンケートでゲームをもらおう

読者プレゼント

おいらのゲーム評~テーマ編~

ゲームを語るならこのコーナー。ワイワイ語ろうね!

先月号の続きです

イースI・II

ハドソン '89年12月21日発売7800円(税別)CD-ROM

今月のテーマ

ラストハルマゲドン

ブレインレイ '90年8月31日発売7500円(税別)CD-ROM

レベル上げが楽しい

これは絶対よかったと思う。素人でもわりと難なく遊べた(もっとも、レベル1のときはけっこう地獄だったが...)。何より、レベルが上がるとキャラクタの姿が変わってゆくこと、合体というのが良い。おかげでレベル上げが楽しくできた。このレベル上げをどうやらせるかというのはRPGにとっては大切なことなのでは?

まあ何にせよ、慣れてしまえば一級品だったことは間違いない。(東京都/小宮恵利子・20歳)

★レベル上げて面倒なだけに、楽しければ最高だよな。

全~然分からん

中古品でソフトを買った。とにかく説明書を読んでゲームを始めた。石柱があった。モンスターが(正確にはエイリアンが)現れた。全~然ワケが分からなかった。まあ、戦闘は説明書をくり返し読むと分かったけれど、ストーリーや目的が全~然分からん。

このゲームを発売日に買って、攻略法を見た人はいいけれど、CD-ROM²を4月に買った僕にはただうっとうしいだけのゲームだった。攻略法がないとクリアできないゲームなんて、この世には出して欲しくない。

(岐阜県/河田 恭兵・14歳)

★攻略法がないと解けない人にはツライでしょうね。でも攻略法なしで解ける人っているのかな?

飯島さんってスゴイ人?

イキナリですけど、「BURAI」のシナリオ担当の飯島健男氏ってそんなにスゴイ人か? ハッキリ言って「BURAI」なんてほとんどお先見え見えのストーリーゲームでしょ? 下らねえよなあ...古いんだよなあ。そんだけスゴイお方がどーしてゲームのシナリオなんか書いてんでしょ? 「ラストハルマゲドン」だって結構誰でも考えそうなストーリーじゃねーのかなあ...(クソゲーだったし)。ファミコンの「女神転生」のマネだろ? あーもう別にどーでもいいし。やっぱし...

(千葉県/E-PR1・19歳)

★何かしらに似てしまうというのは仕方ないことなのかなあ。

BGMがいい

このゲームの何が良かったって、それはBGMでしょう。CD-ROMならではの生音によるBGMというのは近頃当然のごとくできてきていますが、このゲームのBGMはまるでかつての一世風靡セピアのような「ハアーツノ」みたいなかけ声が入っているんですよ。これでもうムチャムチャに気に入っちゃいました。ゲームのBGMという固定観念にとらわれず、自由なゲームミュージックを作ってほしいものです。

(神奈川県/しゅどりん・19歳)

★一世風靡セピアねえ。聴きかたによってはそれに近いものがある。

他機種と比べて...

「イースI・II」のことをとことん話すって? だったら俺に任せい。PC-98版に始まってX68000版、PCエンジン版と「イース」をやった奴は、そうざらにはいない。話を戻すと、グラフィック、音ともよくできてたのはやっぱりX68K版。Very Good。次にPCエンジン版かな? 何と言っても操作性、ビジュアルに凝ってた。最後に98版かな? しかし最初に出たのは98版。やっぱり新鮮度が違う。あのオープニングで始まり、かのエンディングを通して何回やったのだろう。その辺やっぱりNECでも天下の98だね。しても、やはり「イース」は「イース」。音楽はスゴイね。特に「イースII」の溶岩洞のところ、あの臨場感はスゴイ。CDも持ってるけど、X68000で聴くのが一番いい。当然ステレオにつないでね。日本ファルコムバンザイ。ハドソンも続けてトコ

(青森県/真・パチ夫君・21歳)

★X68Kの「I」も出るとかで、まだ「イース」人気は健在だね。

反論は控え目に

2月号の飯島満さん。自分の2分の1も生きてないガキに説教されると腹も立つでしょう。「イースI・II」。このゲーム、人の好みが集まる「面白いゲーム」だと僕は思っています。中には、面白いゲームに反論する方、そう、あなたのような方もいます。反論する人は考えに信念があるのだから、ゲームの楽しい、つまらない、は言いません。

ではなぜ文句を言うのかと言う

と「オリジナルリティに乏しく、ゲーム性のないゲーム」あなたの文章にはこうあります。あなたが「イースI・II」をどう感じようと結構。しかしオリジナルリティ、ゲーム性までバカにされ、あげくの果てにはゲームメーカーにまでケチをつけるありさまとあっちゃ「イース」の熱狂的ファンである僕は黙ってられなかったのです。あなたのような方は、これからもつまらなく感じるゲームが出てくるでしょう。ただ、1つだけ注意しておきましょう。人気のあるゲームに反論する場合、僕のようなファンが必ずいます。反論は控え目にしたほうがよいですよ。この文章は本来、このコーナーに送るべき文章ではないというのは分かっているのだけど、みんなに伝えたかったのです。このコーナーを反論の場に使ってしまってすみません。(東京都/ダームの塔のガルバラン・12歳)

★ファンが多いから反論してはいけないという理由はないでしょ?

アドルはしゃべらない

主人公のアドルは絶対にしゃべらない。そんなポリシーを通したゲーム。寡黙なオトコってイイなあ。他にもいろいろといい点はあるんですけどね。あえて批評するならば、あのBGM。あまりに即席的でいい加減。元曲の作曲者、古代祐三氏も「時間がなかったんでしょう」と残念がっているけど。でもいくら売れそうなビッグゲームだからといって、手を抜くのはユーザーに対して失礼だと思うな。(神奈川県/むちゃむちゃ・20歳)

★曲のファンも多いだけに、残念がっている人が多いみたいだね。

テーマ別イラスト

今月のテーマ

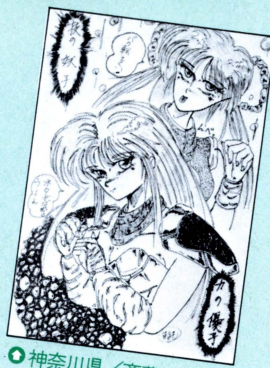
妖子と優子



○石川県 坂○康・?歳の作品。だから、そっちじゃなくって「魔物ハンター」だよ



○東京都 宮城霧夢・20歳の作品。このイラストみたいに楽しく過ごしてたりしてね



○神奈川県 斉藤まもる・20歳の作品。う〜ん、そうか。2人にはそういう違いがあったのか

○北海道/りいばてい・16歳の作品。さすがの妖子も3人がかりじゃ…。でも魔物よりは弱そうだけど?



おいらのゲーム評〜フリー編〜

プレイして思ったことを自由に投稿して発表してね

コブラII 伝説の男

ハドソン '91年6月7日発売
6500円(税別) CD-ROM

絶対に買い/だ

この作品のスピード感あふれるビジュアルシーンには驚いた。特にエアバイクに乗って走っているところは最高によい。

ところで、コブラと言えばシャレたセリフのオンパレードだから、移動のコマンドが出てきても「見る」とか「話す」のコマンドをすべてやってから移動するっていう人は多いと思う。そしてそのセリフを山田さんがやっているの、より一層感じがする。やっぱりコブラの声はこの人でなくちゃと思う人は多いだろう。ということで、この作品は絶対買い/だね。

(兵庫県/スキッピー・19歳)

★コブラ役はやはり、野沢那智さんよりも山田康雄さんですか？

何故、こんなのに

ゲームをやったのだが、何故こんなもので構想に2年もかかるんだ。ま〜、ビジュアルはまあまあ良かったが、ストーリーはコミックでやったヤツをとこ

ころとって、つなぎ合わせて少し変えただけだし。

最後のステージのピラミッドで第1の門と第3の門の間の移動シーンでは敵はぞろぞろ出るし、おまけに強い。その反対になんだ、クリスタルボーイとの戦闘は倒されても、倒されても立ち上がるたびにパラメータは満タンになるし、最後のタマゴちゃんはあつけなしであまり面白くなかったぞ。と言うワケでIIIに期待しよう。

(山口県/山田康敏・19歳)

★寺沢武一さんは他にもいろいろ仕事を持っていて、これだけに2年間つきっきりだったわけじゃないね。ゲームバランスの問題は展開がスムーズであればそれでいいと思うのですが…。

3000枚もあった?

本当に3000枚も書下したのかと疑いたくなるほどグラフィックの流用が目立った。効果音も同じものばかり。CD-ROMの容量をあまり使っていないだろうとCDの裏面を見ると、思ったより多くの

容量を使っていた。長いビジュアルもなく、しゃべりもそれほど多くないのに、どこでそんなに容量を使っているのか不思議だ。

キャシーの髪の色は緑色なのに、イレズミの写っている写真では金髪になっていたり、イレズミの謎を解いたときに画面ではラドウ三世となっているのに、肉声はラドウ十三世と言っていたりと、ハドソンのゲームにしては手抜きが目立った。が、原作が寺沢武一氏だけあってセクシーダイナマイト♥な姉ちゃんが多く出てきて、目の保養になった。でももう少しだけエッチ♥だったらよかったのに…。

(京都府/K、N・18歳)

★PCエンジンなどの家庭用ゲーム機でエッチ♥を再現するには、かなり制限があるのだあよ。

期待通りだ

まず最初に驚かされるのは、とりあえずソフトをCD-ROMに入れて動かしながらマニュアルを読む。するとまあ、次から次へと出るは出るはオープニングデモンストレーション。まるで映画の予告編を見ているかのように、名場面が次から次へと展開して行くですよなえ〜。しばらくはボーッと見入ってしまいました。

ゲームを始めてみても、このソフトは僕の期待を裏切りませんでした。スピーディーかつ、書き込

まれたグラフィックに、山田康雄氏のシブい声(ダーティーハリーを連想してしまいますよね)。一応、原作のほうはだいたい読んだことがあるので、知っているストーリー展開ではあるけれど、それが自分の判断によって展開していくとなると話は別です。もうドキドキしながらメッセージを読んでいたしまいました。

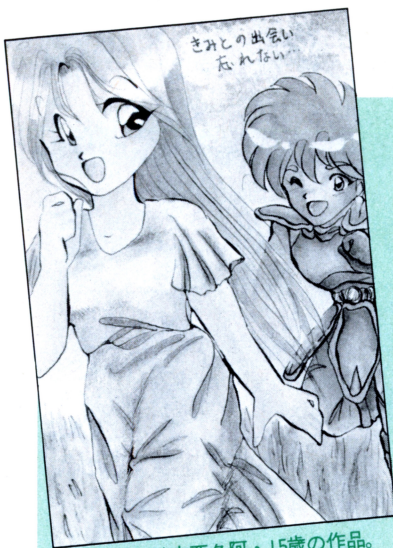
途中での敵との戦闘も、自分にヒットポイントの概念を入れたりして、マンネリになりがちなアドベンチャーゲームにも新しい要素を入れようとしているようですね。

ただ一つの難を言えば、「取り返しがつかないことが多い」ということです。というのは、例えばコンピュータに何かを聞いたとします。でも前に一度聞いたことがあるなら不必要だし、間違えて選択したのなら取消しをしたいところなんです。長々と生音のセリフが出た日にゃー、もうウンザリって感じです。これだけは。まあこのゲームに限ったことじゃないんですけどね。

寺沢武一氏も忙しい中、よくゲームの制作に関与してくださったなあ、と感心してしまいます。それだけ「コブラ」という作品自体に思い入れがあったのかな?

(東京都/いっくん・22歳)

★これだけの作品ですからね。思い入れはスゴイでしょうね。



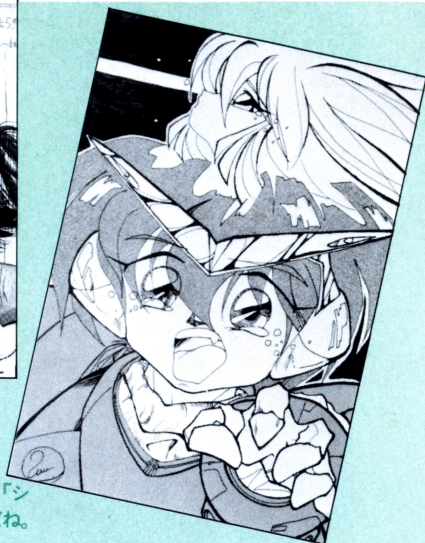
●埼玉県/竹内亜久阿・15歳の作品。
アドルとフィーナだね。この2人のハッピーエンドはいつかな

●愛媛県/紅茶キノコ・21歳の作品。
ひかわ玲子の小説が原作。主人公の傭兵が2人とも女のコなんだよ



●大分県/難波紫炎・16歳の作品。
もう待ちに待った、という感があるよね。ビジュアルシーンが楽しみ

●広島県/渡辺ワタル・?歳の作品。「ジュビリンマン2」の太助とキャピ子だね。「~2」はワリとシリアスだよ



イースⅢ ワンダラーズ フロムイース

ハドソン '91年3月29日発売
8000円(税別)CD-ROM

物足りないなあ

私は「イース」シリーズにかなり思い入れがあったので、「イースⅢ」の発売を待ちわびてた。だから、12月に発売延期がわかったときはがっかりした。それから3カ月後、待ちに待った「イースⅢ」の発売。早速買ってきてゲームをロード。「イースⅠ・Ⅱ」のオープニング同様、期待を裏切らないきれいなグラフィック、迫力あるサウンドなど、とても素晴らしかった。

しかし、全体を通して物足りない気がした。前作よりも短いのは仕方ないが、オリジナルの謎解きなどを入れてアレンジしてほしい。それに、あの多重スクロールはやはり変だと思います。でもエンディングのエレナのグラフィックはとてもきれいで良かった。「イースⅢ」は、PCエンジンのほかにもスーパーファミコン、ファミコン、メガドライブでも発売されますが、私はPCエンジンの「イースⅢ」が一番であることを信じています。エンディングに出た「to be continued」の文字に期待します。

(神奈川県/石井晃司・21歳)

★エンディングのエレナのグラフィックは最高だよ。

ックは最高だよ。

あのスクロールはなんだ

「イースⅢ ワンダラーズフロムイース」が発売される日をどれほど待ったか。初め12月20日発売だったのに、今度はいきなり3月22日に延期。そりゃないよと思いつつ、また3カ月待ってやっと念願の「イースⅢ」を手に入れた。まずはオープニング、これは「イースⅠ・Ⅱ」のナレーションでおなじみの銀河万丈さんのカッコいいナレーションだった。まあ、ゲームの中身というところ、確かにアクション性はアップしていたし、「イースⅠ・Ⅱ」に比べて本当にアドルを動かしているという感じになった。

だけど、あのスクロールは何だ/ 初めはあの雑なスクロールに目が痛くてしょうがなかった。パソコン版のスクロールをそのまま移植したのだからしょうがないけど、そこまでする必要はないのでは? 違う部分に力を入れたほうがよかったのではないかと。これを読んで怒ってる人もいると思うが、僕は自分で思ったことを正直に書いただけだ。

(兵庫県/イモケンピマリモ・14歳)

★本当に好きな人なら分かるよ。スルドイとこついでるし。

エグザイル~時の狭間へ~

日本テレネット '91年3月29日発売
6780円(税別)CD-ROM

完全に移植して

このゲームはパソコンで一度遊んだことがあったので、PCエンジンで発売すると知って試しに買ってみた。ゲームを始めると、ビジュアルも操作性もパソコンとは天と地の差があるくらい良かった。しかし、先に進むにつれて、不満が出てきた。それは、あまりにも簡単にゲームが進みすぎることや、一番楽しみにしていたマンハッタンが存在しなかったこと。地下鉄内でのスケボー野郎との戦いが気に入ってたのに。それがないだけでゲーム内容がつまらなく思えてしょうがなくなった。

日本テレネットさん、CD-ROM²に移植をするのだったら、ハドソンの「イース」のようにパソコンから完全に移植できるはず。だからこれから何か移植モノを作るときは、内容だけでもいいから完全に移植してください。お願いしますよ/ (神奈川県/ナマコは不滅だ/・15歳)
★完全移植するのはほとんど神がかりですから、せめて内容ぐらいは完璧に移植してほしいよね。

少々サムイ

ファミコンより良さそうだと安

易にPCエンジンを買い、以来ビジュアルと音の良さに病みつきになってしまった。「エグザイル」はパソコン出身のRPGだから、気長に遊べると踏んでいたが、何と3日でクリアしてしまった。それでもテーマが宗教ってのが、とてもサエていた。これは前代未聞のシナリオだ。だがスゴ過ぎてストーリーが全く分らん。どーやら新しい神を探して、世界中を巡るとるらしいが、なんとも不可解だ。インドでマンガラの説明をするビジュアルが入ってくるが、私がついていけないのはここまでだった。このシーンで、私の脳細胞は完全にスパークしてしまった。次に最初、カゲロウのバケモノがボスの洞窟に入ると、ボスに勝つまで出られない/ しかもたったレベル1で入るので、一番弱い状態でデス・マッチをやるのだ。ここで2回コケた。まあ、人並みにアクションにも対応できるので困らなかったが…。それと薬やパワーアップ用の薬がさほど出番がなく、魔法もあってなきが如し。なんだが少々サムイ…。

(奈良県/AQUARIUS・21歳)

★インドでマンガラの説明のところなんか、いままでのRPGでは味わえない魅力だったよね。

自慢の攻略法

自分でもビックリしちゃう技をユーザー諸君に披露!

シュビビンマンII

「シュビビンマン2」の最終面のジータは、シュビビームを撃っても返されてしまうのでやっかいたが、戦いが始まったら自分から少しずつ、右はしに寄って行ってジータを追い詰めてしまう。あとは1キャラ分だけ右にスペースをあげ、しゃがんでビームを連射しよう。うまくやればノーダメージで倒せる。(埼玉県/太助・17歳)
★イメージの割に難しいことで有名な「シュビビンマン2」。2人用なら合体シュビビームが使えるが、1人だとツライよねえ。

F-1 CIRCUS

まず、タイヤは全レースQタイヤを選ぶ。ウイング60°、サスペンションSOFT、ギアはHIGHにする。ベルギーとJAPANはS、LOWがいいかも?あとはぶつからないようにすること。オーバーランしないように走りましょう。ちなみに僕はモナコGPのタイムが34.76で走れます/みなさんはどの位のタイムでしょうか?(愛知県/佐藤誠・20歳)
★その知識は「91」も通用します。サスペンションがSOFTというのは絶対に必要な要素となっているようです。

ライザンバーII

ガーラ・ジ・ドーマンの倒し方。まず弾が周りからいっぱい来るときは一番後ろギリギリで待つ。本体が出てきたときは中央のすぐ左下で待つ。うまくいけばガーラ・ジ・ドーマンは自機の周りをグルグルと回る。ガーラ・ジ・ドーマンが5個球を置き、すぐに下を回って左端中段に逃げる。そのままいると、後ろから追突される。あとはこれを繰り返すだけ。エンディングが待ってるぞ。(大阪府/西川知輝・14歳)

★正確無比なアフターブーストがキーポイントと見た。「ライザンバーII」のエンディングはその苦労の度合いから、涙が出るほど感動するのでぜひ見てくれ。

ニンジャウオーリアーズ

攻略とは言えないと思いますが自分でもビックリする技なので紹介します。まず「ニンジャウオーリアーズ」のゲームミュージックのCD、それとできれば気のきく友達を用意します(コンボ又はCDラジカセも)。PCエンジンの電源を入れると同時にCDを再生します。するとオープニングデモがCDの音とシンクロする。そして、CDの音に合わせておもむろにゲームスタート。あとは、ゲームの進行に合わせて気のきく友達にCDを操作してもらいましょう。これで、少し古いゲームも新鮮な気持ちでプレイできます。

(山形県 ヒロミ・んGO~)

★CD-ROM²を持っている人なら、そこにCDをかけながらやってもいいのでは?普通のアウトプットだと音声合成されてしまうので、要ヘッドフォンなんですけどね。

ワールドビーチバレー

サーブを打つ時に連射を入れて打つ。これで120%相手のコートに入る。また、画面がスクロールするぐらい後ろに下がり、ジャンプした後方向キーを上斜め右に入れてジャンプサーブを打とう。タイミングが微妙だが、これを会得するとサービスエースが何回もきます。操作性の難しさに悩むことなく楽勝で勝つことができる。

(神奈川県/豊んぼじあ・20歳)

★この技は非常にタイミングが難しいけど、確かにサービスエースが決まりました。操作が難しいだけに、ぜひマスターしておきたいテクニックですね。

質問に答えますぜ

みんなが思っている疑問や悩みを打ち明けてちょうだい

Q アベニュー殿、バックアップRAM増設になんかGO ODな案はないんですか?
(神奈川県/川原央也・14歳)

A ハドソンから「天の声BAN-K」という、バックアップRAMを一時保管しておけるHuカードが発売になります。9月6日発売予定で、価格は3880円。通常のバックアップメモリの4倍の容量を持っているので、これですべてのゲームを並行して進めることができますね。

Q 新しく出るスーパーCD-ROM²は2M対応ですが、0.5Mのシステムカードは使えないんですか?
(大阪府/浜村真一・?歳)

A 2Mのシステムカードは上位コンパチブルなので、512バージョンは含む形になります。したがって必要はありませんが、差し込めば使用することも可能。

Q あるゲーム雑誌を読んでいましたら「PCエンジンとCD-ROM²を一体化したハードが出るらしい」という記事が書いてあったのですが、本当ですか?
(愛知県/中川晋也・14歳)

A 本当です。PCエンジンとCD-ROM²のシステムを一体化したハード、それがPCエンジンDUO(デュオ)です。かなりデザインも洗練されており、これからPCエンジンを買おうとしている人にはおススメかな?

Q 僕は将来ゲームのプログラマーになりたい、いろいろ個人的に勉強をしています。一応ゲームのシステムや、プログラミングは分かってきましたが、どうしても分からないことがあります。それは時間と価格についてです。はたして今の考えでいいものかどうか…。そこで、息をもつかせぬ期間で楽しいゲームを出す「日本コンピュータシステム」さんにぜ

ひとも答えていただきたい項目があります。

- ①Huカードのゲームができるまでの日数は?
- ②CD-ROMのゲームができるまでの日数は?
- ③ジャンルによって開発の時間は変わるのですか?
- ④時間がかかったものが金額が高いのですか?

以上です。僕の未来がかかってます/ぜひとも答えてやってください。お願いします。

(三重県/DO、寺田・20歳)

A すごい意気込みですね。質問についての答えは日本コンピュータシステムの米坂さんに聞いてみました。

- ①大体6ヵ月から1年ぐらいかかりますね。
- ②同じく6ヵ月から1年ですが、グラフィックが多いとそれだけ時間がかかりますね。
- ③ジャンルによって違うというよりは、作品の内容によって変わってきます。同じジャンルのゲームでも、長くかかる作品もあれば、短い時間ででき上がる作品もあります。それでも、ロールプレイングはやはり時間がかかります。
- ④開発の時間で価格が決まるわけではありません。また、価格が高いからといって、良い作品とはかぎりません。価格が安くても、十分面白いゲームはありますよ。

いかがですか?さすがは人気ゲームをたくさん誕生させているだけあって、説得力がありますよね。米坂さんご協力ありがとうございました。

Q よく「サイドビュー」という言葉を聞きますが、いったい何の意味があるんですか?
(岩手県/よしのりちゃん・30歳)

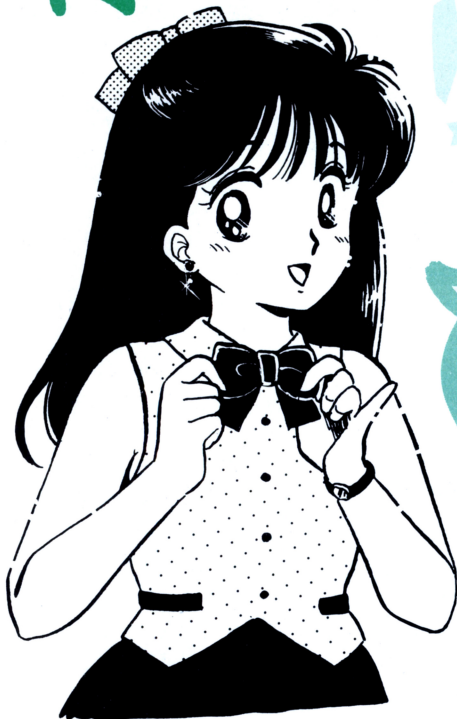
A ビデオゲームなどで、キャラクターを真横から見た画面をサイドビューといいます。たとえば『ソーサリアン』などです。

10月号からリフレッシュ!

ちょっと

READER'S LAND が 変わります!

はじめまして、まどかです♡



みなさん、こんにちは! このたび読者コーナーのおたより係になった、まどかです。5月7日生まれ、牡牛座、歳は…みんなよりちょっとお姉さん、ってトコかな? これからみんなと一緒に楽しいページにしようと思ってるので、どうぞ仲良くしてくださいね♡ え〜っと、これからどんなコトしたいかお話ししますね。まず、イキナリ雰囲気とか変えたら、今まで読んできたみんながビックリしちゃうと思うのね。だから、イイところはそのままに、もし「こ〜したらイイなあ」と思うところは少しづつ変えていくつもり。まあ、根がマイペースのB型だから、びきりコトからちょっとずつ、って感じかな? とにかく、みんなのおたよりあつこの読者ページ。だからみんな! ジャンジャンおたよりくださいね。ではでは、これからどうぞよろしくお願ひしまぁ〜す♡ (まどか)

めにゅう

MIENU

★おいらのゲーム評

ゲームについて何でもウンチクを言っちゃおノってコーナー。ひき続きテーマ(タイトル)を決めてやっていきます。もちろん、イラストのほうも大募集! では、来月、さ来月のテーマは下のとおり。甘口辛口とりまぜて、いろんな意見、待ってます♡

10月号のテーマは…F-1 CIRCUS'91

11月号のテーマは…BURAI

★おいらのゲーム評~フリー編

ゲーム評のフリー編。意見が多かったもの、まどかがおもしろい/と思ったものなどをピックアップします。ジャンルや新旧問わず、好きなゲームタイトルを選んでね。もちろん、イラストでもOKよ。

★おいらのハード評

ゲーム評に対抗するのは、ハード評。本体はもちろん、ジョイスティック、天の声2などなど周辺機器も含め、評議しちゃいます。

★自慢の攻略法

「こ〜すれば勝てるぜ」「こんな裏ワザ知ってるかい?」みたいな自慢コーナー。自分だけの秘密にしないで、まどかにも教えて!

★いろ〜んなイラスト大集合!

テーマは、フリー♡ スペシャルルールな作品も、イラストと名のつ上手なイラストも、ユーモアで勝負の爆笑編も、個性で勝負のシュハガキに描いて、送ってネ♡

★新企画エトセトラ

まどかが思いついたのを、とりあ〜かは別として)。おたよりが集まえずあげてみました(できるかどれば、さっそくやってみたいなあ。

●川柳コーナー
ダジャレや毒舌、キツいジョーク、なんでもOK。センスの光る一発を期待します。字数にこだわらず、楽しければイイじゃん、のノリでいこー!

●誌上討論会
不定期にテーマ(たとえばRPG VS シューティングとか)を決めて、独断と偏見がとびかう誌上バトル。やりたいテーマがあったら教えてね。

●イベント参加レポート
イベントやコンサートに参加した人は、感想などを書いて送ってね。夏休みはとくにイベントが多い時期。レポーターはキミです!

ほかに「こんなコトしたい!」「こういうコーナーがあったら…」という希望はありませんか? やっぱ読者のための読者のページなんだから、みんなの希望や意見をドンドン取り上げて、みんなで盛り上がっていきたいな。いろんな意見、待ってます♡ (まどか)

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

インフォグラフィック

イベント

ヒューマンフェア・夏の陣で

茶々丸さんと遊ぼう!

この夏、全国10か所(北海道は7月中だったので割愛)で「ヒューマンフェア・夏の陣」が開催される。会場ではヒューマンの新作や年末に発売予定の「スーパーフォーメーションサッカー」などが実際にプレイできるほか、あの茶々丸さんと一緒に遊べるなど、数々のイベントが予定されている。

ヒューマンフェア・夏の陣(茶々丸全国武者修行)

日時	場所	会場
8月2日(金) 14:00~	山形	ファミコンプラザ・トム
8月3日(土) 15:00~	大阪	よしおか玩具店
8月8日(木) 14:00~	愛知	おもちゃのメルヘンみどり店
8月10日(土) 14:00~	埼玉	アンドウトイ
8月14日(水) 14:00~	愛知	おもっちゃマン春日井店
8月19日(月) 14:00~	岡山	おもちゃのデパートさのう
8月20日(火) 14:00~	大分	ぴーこっく日田店
8月29日(木) 14:00~	神奈川	ファンハウス
9月1日(日) 14:00~	大阪	アポロ

問い合わせ:ヒューマン株式会社 ☎0422-20-3725(月~金 14:00~18:00)

イベント

第9回 CSG新作発表会

一般ユーザーも入場可!

第9回を迎えるCSG(コンシューマ・ソフト・グループ)の新作発表会が全国5か所で開催される。今春同様、東京と大阪では一般ユーザーの招待日が設けられており、いろんな新作ゲームを見ることが出来る。一般招待日は大阪8月31日(新大阪中央ビル)、東京9月23日(池袋サンシャインシティ)の予定。なお、時間や出展タイトルなどの詳細はまだ未定である。



◎第8回CSG新作発表会の会場風景。数々のイベントが催され、熱気に包まれた

イベント

ゲームザウルス'91に

本誌を持っていこう!

来る8月6日、7日、名古屋は吹上ホールにて、「ゲームザウルス'91」が開催される。これは、昨年より開始された中京テレビ放送主催のイベントで、入場料(当日500円)でゲームやり放題。今年は出展会社が33社、150台以上のモニタが用意される。コン

パニオンの説明を聞いたり、発売前の新作ソフトがプレイできるなど、ゲーム好きにはたまらないイベントだ。

さて、ここでお知らせ。今回「サーカスライド」のユニポストオブジャパンがイベント参加を記念して、プレゼントを用意し



てくれた。イベント当日にPCエンジンFANを持っていくと、先着10名に「サーカスライド」

◎これが「サーカスライド」特製シルバーメダル



◎ユニポストの遠藤さん。会場で会ったらヨロシクね!と元気イッパイだ

特製シルバーメダルがもらえるのだ。近くの方は、この本を持って行ってはどう?

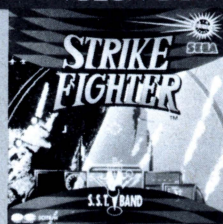
FINAL SOLDIER SUITE & ORIGINAL SOUND TRACK

ファンハウス
1800円(税別)
生/バンドを使つての
アレンジ・バージョンとオリジナル・サウンドトラックの2本だて。お買い得だ。



STRIKE FIGHTER /SEGA S.S.T.

ポニーキャニオン
1500円(税込)
スーパープライスシリーズ第2弾。オリジナル完全収録、S.S.T.のアレンジバージョンも2曲収録。



THUNDER ZONE /DATE EAST GAMEDELIC

ポニーキャニオン
1500円(税込)
サイトロンレーベル4番目のGM/バンド、ゲームデリッパ(データイースト)のデビュー作品。



イベント

ビデオ業界最大の祭典 ビデックス'91開催!

“ビデックス・ジャパン'91”が6月20日～6月22日、幕張メッセにて開催。ビデオ業界最大の祭典であるこのイベントは今年で第3回目。制作会社による新作ビデオ紹介、レンタル店用のグッズやディスプレイ用品の展示など、関連メーカー68社が出

展。今年は、一般公開日が平日から土曜日に移行され、ますますの賑わいを見せた。各ブースでは、さまざまなビデオが鑑賞できるのはもちろん、F-1レーサー鈴木亜久里の車の実物展示や出演俳優によるサイン会など、趣向を凝らした催しが行われた。



◎会場にはゲーム体験コーナーがあったり、ビデオに出演しているAV女優のショータイムなんてのもあった。黒木香も来ていたよ

イベント

高田明美&いのまたむつみ 画集刊行記念展覧会(2人展)

PCエンジンFANの表紙を描いている高田明美さんの画集「世界樹」(税込定価2000円)が7月末に発売される。それにともない、8月7日～12日まで、新宿ギャラリーアペアで画集刊行記念展覧会を開催される。これ

は本誌の姉妹誌であるパソコン雑誌「テクノポリス」の表紙を描いている、いのまたむつみさんとの2人展。会場ではサイン会もあるので、本人に会えるチャンス! ファンの人はぜひ、足を運んでみよう。

ODD EYES

期 日 | 8月7日(水)～8月12日(月) 午前11:00～午後7:00
(入場は終了30分前まで) ※7日、12日のみ午後4時終了
会 場 | 新宿ギャラリーアペア 東京都新宿区新宿3-32-2
くらしの友会館2F ☎03-3350-1616
入場料 | 無料
併 設 | サイン会(当日会場にて画集購入者のみ)
イ ベ ント | 高田明美 8月10日(土)午後2時～
いのまたむつみ 8月11日(日)午後2時～
問い合わせ先 | ドラゴンマガジン編集部
☎03-3261-3578(月～金 午後2時～5時)

プレゼント

ドラクエグッズにゼロヨンチャンプ レーシング魂とサーカスライドテレカだ!

今月もプレゼントがた～くさん! エニックスから「メッセージスライム」(メモ帳)と「ドラクエ」のクリアファイルを各5名ずつ。メディアリングからは「ゼロヨンチャンプ」のトレーナー4色(黒、白、黄、水色)を各1名とポスターを30名に。ユ

ニポストオブジャパンからは「サーカスライド」テレカ、アイレムからは「レーシング魂」テレカをそれぞれ3名に。
欲しい人はハガキに希望の品、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下記まで。8月30日必着、発送をもって発表とします。

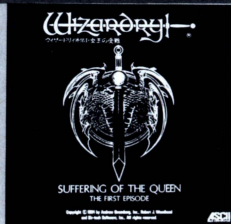


あて先

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

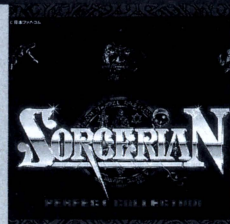
ウィザードリィ外伝1 ～女王の受難～

アポロン
2600円(税込)
ゲームボーイ版用に作曲された“WIZ”のアレンジ11曲にオリジナル・サウンド・メドレーほか。



パーフェクト・コレクション ソーサリアン

キングレコード
3800円(税込)
人気の「パーコレ」シリーズ。ニューエイジミュージック・パーフェクト・コレクションやメガミックスなどが満載。



聖神伝記エクスタリア

ポニーキャニオン
2000円(税込)
ストーリーゲームCDの音楽編。ポニーキャニオン女性向け専用ブランド、ブラメージュから発売。

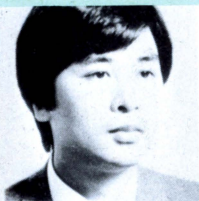


今だから言えるダライアス制作記

第3回

NECアベニュー 多部田俊雄

制作側からの裏話。あの名作「スーパーダライアス」誕生の陰には、表からは見えな
いさまざまな苦勞がたくさんあった。い
よいよ核心に迫る制作記、第3弾！



いよいよ本当の制作記

前回までは「スーパーダライアス制作記」とは到底思えない内容が続いていましたが、今回からようやく核心に向かい始めるとともに、松田のイラストも内容とマッチング。物語は坂を駆け落ちる石のように阿鼻叫喚の開発地獄に向けて加速を開始します…。

移植路線決定

イメージの面から言うと、NECアベニューのゲームレーベルのスタートは決して順風満帆ではありませんでした。それは前回もお話したもろもろの事情によるものなのですが、とにかくそれらの

既存概念を打破しない限り、一旦はスタートしたこの事業も暗礁に乗り上げるのが目に見えていたのです。

そこで打ち出したのが、過去の名作アーケードゲームのネームバリューを利用する方法、つまりは「移植路線」なのでした。この路線の計画と目標を大ざっぱに挙げると、

- ①アーケードゲームの名作をPCエンジンに移植する。
- ②納期を度外視し、クオリティだけを重視する。
- ③有名タイトルなのでヒットする。これにより、ユーザーに会社名を覚えてもらう。
- ④クオリティでさらに印象に残る。

最終的には「70点はあげられるメーカー」というブランドイメージを築き上げることが最大の目標だったのです。

至難の70点

話が再び本題からズレてしましますが、ここで70点のゲームソフトについて考えてみましょう。「70点」という点数には「及第点ギリギリ」とか、「そこそこ」といったようなイメージがありますが、ゲーム評価においては「支払った代金に内容が見合うかどうか」のラインが丁度70点くらいだと思うのです。

そこで70点を達成目標に据えるということは、制作するうえでの志の低さを疑われてしまうかもしれません。しかし、実際のところ、「購入価格に見合う娯楽性」を持った作品というのはどのくらいあるのでしょうか？ これは1人のゲームファンとしての私見でしかありませんが、家庭用ゲームソフトすべてをひっくるめても、70点以上をあげられる作品は年に100作品あるとは思えないのです。もちろん私自身、そんなに大量のソフトを評価できるほどプレイしているワケではありませんし、立場上

タダで頂いているものも多いのです。しかし、6、7千円という定価と考えると、「このソフトとお昼のハンバーグ定食10食と、どちらを取るべきだろうか？」と真剣に悩んでしまうタイトルも少なからずあります。また、自分自身が手がけてきた作品にしても、「この作品とサッポロ一番80食と、どちらが価値があるだろうか？」と考えてしまうこともありました。

この3年間を振り返って、客観的に自社の作品を採点すれば、最高95点、最低50点というのが私の評価です。平均は大体65点くらい、ということでしょうか？ まだまだ理想は遠そうです。

アーケードピックアップ

さて、いよいよ莫大なアーケードの過去の資産の中から、どの作品が技術・政治的に移植可能なかの選出に入ったワケですが、私の腹の中ではあらゆる困難を乗り越えてでも実現させたい2つのゲームタイトルが決まっていた。そのひとつは「スペースハリアー」。そしてもうひとつは3画面を克服しての「ダライアス」への挑戦だったのです。



イラスト・松田浩二

VIDEO

O.A.V.イース 第7巻

キングレコード
4500円(税込)
6冊のイースの書を手に入れたアドル。ついに迎える魔導師ダルフ・ファクトとの息詰まる対決/ルタ、ゴバン、ドギガ悪魔の塔を駆け抜ける。ついにシリーズ完結編が発売される。



星くずパラダイス

ポリスター
7800円(税込)
少年サンデーに連載中のマンガをアニメ化。母を失った主人公の前に突然表れた父は演歌の帝王、再婚相手は大女優、娘はアイドルNo.1だった。そして、芸能一家の一員として始まった生活は…。



東京ラブストーリー ①~④

ポニーキャニオン
各10094円(税込)
週刊ピッココミック・スピリッツに連載されていた柴門ふみの人気漫画をドラマ化し、高視聴率をあげた同名番組のビデオ。リカ、カンチ、関口、三上、の4人が繰り広げる都会派ドラマ。全4巻。



円丈のゲームを斬る!

第14回

落語家 三遊亭円丈

RPG大好きな円丈師匠が、今回は珍しく(?) シミュレーションゲームをリクエスト。思わず「ウン、もっともだ」と思わせる、その着眼点はさすが!



今回チョイと古いゲーム。去年の春、発売されたパソコンからの移植の戦争シミュレーションの『スーパー大戦略』。パソコンは100本以上ゲームをやったが、この大戦略シリーズだけはやってないんだ。そこで、頼んで今回はコレにしたワケ。今までやらなかった理由はマップのヘックス(六角形)が嫌い。なんで六角形なんだヨ。オレ、あれを見るとハチの巣を思い出しちゃう。もうひとつは面倒くさそうというトコだネ。

しかし、やってみると1時間ほどでルールを覚えちゃった。2カ国モードでやって、54ターン目に敵国の首都を落として勝ち。200ターンまでやると、引き分けになるつつうから、まあ、標準じゃないかね。正直、思ったよりずーっとおもしろかった。

一応、作戦名“安いたくさん作戦” / 高い武器は一切使わない。安い武器を相手より多く使って、数で勝負 / 少しは攻撃できる輸送車に重歩兵を乗せ、その後から補給車。これが主力だネ。あとは輸送ヘリと戦車。数の少なくなった部隊は、ドンドン全滅させてドンドン作る。これが一番効率的 / なにしる48部隊までしか持てない。戦力がガタ落ちしたのに生きられ

ちゃ迷惑 / 本当の戦争はこうはいかないけど、こりゃゲームだからね。ドンドン死んでてもらおうケね。

でも、もっといい手がありそうだな。最後は敵の首都を落とすときはオセロゲーム。すき間なく味方を置いてって、最後に首都に味方を置いてツミ / 戦争ゲームで一番くだらねえのがこのラスト。敵の部隊が2 / こっちが48あって、どーやっても勝ちなのに最後までやんなくちゃいけないトコだネ。敵は3部隊になったら白旗上げるとかしてほしいな。野球だってコールドゲームってのがあるんだからね。

この大戦略で注文がひとつ。初めから最低数の部隊がほしいな。この大戦略、部隊を作ってから戦争する / でも、そんな戦争ないヨ。人類史上の戦争の中で、戦争になってから武器を作って、それで攻める / そんなの聞いたことあるかヨ。野球ゲームでバットとボールを作ってから野球するようなもんだぜ。これはシミュレーションなんだから、どーもこの点、ナツクいかないね工。そしてもう一点、コマンド入力をもっと親切にテイネイに作って欲しかった。まあ、でも全体としては合格 /

人物図鑑 最終回

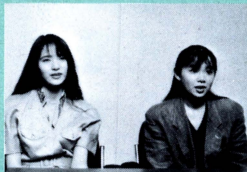
突然ですが、最終回。余興というコトで出演者は2人 / コレを機会にPCエンジン参入の願いを込めて…

ウルフ・チーム 小山由美 小林恵美子



ウルフ・チームの美人看板娘、小山さん22歳(左)、小林さん20歳(右)、スリーサイズは2人声をそろえて「ヒミツ♡」!

2人ともこの仕事を始めてまだ3カ月少々というフレッシュ社員だ。仕事の面では、「まだなにもわからないので、言われたコトをやってるって感じ。早くひとりで仕事ができるようになりたい」というのが2人共通の希望。休日の過ごし方を聞いたところ、「散歩が趣味。あとは寝ることかな。なんか年寄りみたい(笑)」(小山)。「ずっと寝てます。昨日も14時間寝ちゃった。あと、たまにはゲームをやったり」(小林) だそう。プライベートでやりたいことを尋ねたら、「のんびりできる場所に旅行したい。サイパンなんかイイなあ」(小山)。「早くお嫁にいきたい♡」(小林) だって /



◎職場は平均年齢21.5歳の若いパワーであふれている。看板娘2人もまたしかり!

BOOK

マガジンハウス・佐野洋子 1300円(税込)

絵本作家である著者が長年、多種多様な雑誌に書いたエッセイをまとめた本。そのときの気分で書き散らしたような内容のものばかりだが、著者の一貫した考えは十分知り得る。とくに自分の家庭について書かれたものには十分に共感が持てるはず。文章よりも内容を読んで、感じて欲しい作品である。

佐野洋子



ふつうが えらい

孤高のダンディズム

早川書房・山田勝 1700円(税込)

サブタイトルの「シャーロック・ホームズの世紀末」の指し示す通り、名探偵ホームズについて書かれたエッセイである。当時の荒廃したイギリスの背景、風俗を基にホームズの性格、人物観について多方面からさまざまなメスを入れている。この本で、新たなホームズを発見することができるかも…。

Fin de siècle

孤高のダンディズム シェーロック・ホームズの世紀末 山田勝 Masatake Yamada



Sherlock Holmes and Fin de siècle

PC ENGINE

最新データBANK

WEEKLY BEST 10

先月は新作ソフトがたったの2本とPCエンジンユーザーをちょっとガッカリさせた1カ月だったよね。

でも今月は新作ソフトが7本とかなり持ち直してきた。また内容も充実しており、中でも前人気が高かった『コブラ 黒竜王の伝説』の続編『コブラII 伝説の男』や戦国シミュレーションの『戦国関東三国志』といった期待の大きいソフトも多数発売された。ゲームの採点の方かというと…おっと、ここでお知らせするにはまだ早い。ゲームの良い点、悪い点を全て網羅しているヒットチャートを見て、おもしろい楽しんでね!

5月31日~6月28日発売の新作

- 5/31金 ポンピングワールド
- 6/7金 ライザンバーII
- 6/7金 コブラII 伝説の男
- 6/21金 魔笛伝説アストラリウス
- 6/21金 パワーイレブン
- 6/28金 戦国関東三国志
- 6/28金 スプラッシュレイク

5/27~6/2

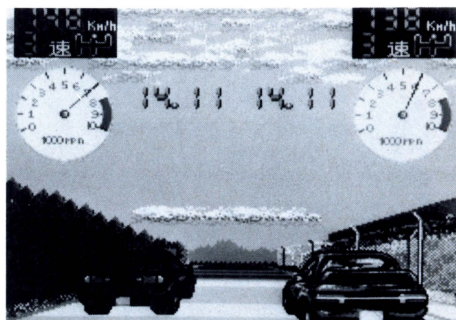
新登場	1 ポンピングワールド ハドソン・CD / '91年5月31日発売 / アクション / 4500円 初登場でみごと1位になった。単純ながらハマってしまいうゲームだぞ
前週18	2 ジャッキーチェン ハドソン / '91年1月18日発売 / アクション / 6500円 またもBEST 3入りをはたした。息が長いな
前週10	3 F-1 CIRCUS 日本物産 / '90年9月14日発売 / レース / 6900円 息が長いといえばこちらもただものじゃないぞ
前週2	4 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ / '91年3月21日発売 / 野球 / 5500円
前週5	5 ポピュラス ハドソン / '91年4月5日発売 / シミュレーション / 7800円
前週3	6 コラムス 日本テレネット / '91年3月29日発売 / パズル / 6400円
前週12	7 桃太郎伝説II ハドソン / '90年12月22日発売 / RPG / 7200円
前週4	8 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン / '89年9月15日発売 / ボードゲーム / 5800円
前週9	9 ゴズミックファンタジーII 冒険少年パン 日本テレネット・CD / '91年4月5日発売 / RPG / 6780円
—	10 三国志 英傑天下に臨む ナグサト・CD / '91年3月29日発売 / シミュレーション / 8800円

6/3~6/9

新登場	1 コブラII 伝説の男 ハドソン・CD / '91年6月7日発売 / アドベンチャー / 6500円 こちらは当然のごとく1位に昇ってきた『コブラII伝説の男』だ
新登場	2 ライザンバーII データエスト・CD / '91年6月7日発売 / シューティング / 6800円 かなり差はつけられたが新登場で2位とはなかなか
前週1	3 ポンピングワールド ハドソン・CD / '91年5月31日発売 / アクション / 4500円 あらら…あっといふ間に3位まで落ちちゃったな
前週8	4 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン / '89年9月15日発売 / ボードゲーム / 5800円
前週3	5 F-1 CIRCUS 日本物産 / '90年9月14日発売 / レース / 6900円
前週13	6 パチ夫くん幻の伝説 コナツツジャパン・CD / '91年4月9日発売 / パチンコ / 12800円
前週11	7 ULTRABOX 4号 ビクター音楽産業・CD / '91年5月24日発売 / CDマガジン / 4800円
前週4	8 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ / '91年3月21日発売 / 野球 / 5500円
前週6	9 コラムス 日本テレネット / '91年3月21日発売 / パズル / 6400円
前週5	10 ポピュラス ハドソン / '91年4月5日発売 / シミュレーション / 7800円

HIT Chart Voice

今月は何といても『コブラII 伝説の男』の発売につきるだろう。発売の週は“飛ぶ鳥を落とす勢い”で売れたが、その後は今一つ売れ行きがのびなかったようだ。その原因はダークホース的存在の『ゼロヨンチャンプ』が3週連続で後半1位を独占してしまったため。これは本紙8月号の「再販ソフト情報」を見て刺激を受けた人がいたからだろうか? それに引き換え人気は高いが、読者の採点が厳しいのが三国志シリーズ。『戦国関東三国志』も期待が大きすぎたせいか、採点はイマイチであった。



●発売されてから3カ月。不死鳥のごとくよみがえり、そして1位を独占! 不滅の人気は一時のブーム? それとも本物? 今後も注目『ゼロヨンチャンプ』

ピーシーエンジンヒットチャート

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

HIT CHART

6/10~6/16

前週1	1 ゼロヨンチャンプ メディアリング/91年3月8日発売/レース/6900円 え〜！ 何週間ぶりの1位復帰だ？ これだから世の中はわかんないよな〜
前週1	2 コブラII 伝説の男 ハドソン/CD/91年6月7日発売/アドベンチャー/6500円 伏兵にやられた〜…こんな早く1位を降りるとは
前週2	3 ライザンバーII テークエスト/CD/91年6月7日発売/シューティング/6800円 上位のソフトが売れすぎて3位にランクダウン
前週15	4 桃太郎伝説II ハドソン/91年12月21日発売/RPG/7200円
前週4	5 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5900円
—	6 魔晶伝記ラ・ヴァルー 工画堂スタジオ/91年3月22日発売/RPG/7200円
前週14	7 コスミックファンタジー2 冒険少年パン 日本テレネット/CD/91年4月5日発売/RPG/6780円
前週15	8 チャンピオンレスラー タイトー/91年12月14日発売/プロレス/6600円
前週3	9 ボンピングワールド ハドソン/CD/91年5月31日発売/アクション/4500円
前週10	10 ポピュラス ハドソン/91年4月5日発売/アクション/4500円

6/17~6/23

前週1	1 ゼロヨンチャンプ メディアリング/91年3月8日発売/レース/6900円 今週もダントツ1位！ 少しは再販情報がやくになった結果なのかな〜
新登場	2 パワーイレブン ハドソン/91年6月21日発売/サッカー/5800円 最近日本にもプロができたサッカー。ブーム到来かな
新登場	3 魔笛伝説アストラリウス アイ・ジー・エス/CD/91年6月21日発売/RPG/6300円 美しい！ とにかく美しいクラシックRPGだ
前週2	4 コブラII 伝説の男 ハドソン/CD/91年6月7日発売/アドベンチャー/6500円
前週12	5 F-1 CIRCUS 日本物産/90年9月14日発売/レース/6900円
前週5	6 SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5900円
—	7 クイズアベニュー NECアベニュー/CD/91年2月15日発売/クイズ/5800円
—	8 ジャッキーチェン ハドソン/91年1月18日発売/アクション/6500円
—	9 ファイナルマッチテニス ヒューマン/91年3月1日発売/テニス/6300円
前週11	10 プロ野球ワールドスタジアム'91 ナムコ/91年3月21日発売/野球/5500円

6/24~6/30

前週1	1 ゼロヨンチャンプ メディアリング/91年3月8日発売/レース/6900円 3週連続1位とは…もはや脱帽といった感じ。こうなりや連続1位記録行進だ！
前週4	2 コブラII 伝説の男 ハドソン/CD/91年6月7日発売/アドベンチャー/6500円 よく売れているが、どうしても2位止まり…
新登場	3 スプラッシュレイク NECアベニュー/CD/6月28日発売/パズル/5800円 意外にも？ 評価も人気も高いパズルゲーム
新登場	4 戦国関東三国志 インテック/CD/6月28日発売/シミュレーション/7800円
前週3	5 魔笛伝説アストラリウス アイ・ジー・エス/CD/91年6月21日発売/RPG/6300円
前週12	6 ライザンバーII テークエスト/CD/91年6月7日発売/シューティング/6800円
前週18	7 マンホール サン電子/CD/91年3月22日発売/アドベンチャー/6500円
—	8 クイズまるごとTHEワールド アトラス/CD/91年4月5日発売/クイズ/6200円
—	9 天外魔鏡 ハドソン/CD/89年6月30日発売/RPG/7200円
前週11	10 コスミックファンタジー2 冒険少年パン 日本テレネット/CD/91年6月5日発売/RPG/6780円

再販ソフト情報

あなたの悩みを解放してあげたいこのコーナー。今月の悩める読者は、トンキンハウスから発売されたソフトが手に入らず夜もおちおち寝れないとのこと。まずは宅配業界を体験できる異色のアクションゲーム『カットビ/宅配くん』とファンタジー感を一切なくしてあるマニアックなSF・RPGこと『サイバーナイト』。ユーザーの目を引く異色なソフトとあって手に入るのはいやほや困難だろう。しかし、今月は嬉しい情報がきたぞ！

まず『カットビ/宅配くん』の方はというと……一応再販を考えているようだが、いまのところ具体的な日付は決まっていないようだ。『サイバーナイト』はというと…おめでと〜！ 再販が決定したぞ。8月の中旬には各地のディスクカウントショップ等で『サイバーナイト』が顔を出すとのことだ！ 読者のみなさんが、ど〜しても手に入らないソフトがあれば、ソフト名を書いてドンドン応募してください。読者の購入したいという熱意が通じれば、メーカーさんも考えてくれるぞ。眠れぬ夜よさようなら！



◎今のところ再販の予定はないものの、「絶対」ではないとのこと。いつの日か再販することを願いつつ見守りたい「カットび/宅配君」

◎長い沈黙を破り、いよいよ再販が決定した『サイバーナイト』。この日を待ち続けていた人も結構いるのでは？ SF・RPGを堪能してくれ

レックス ウィナー シェリフ タイタリ サウル

武器：レックス
クリ：ウィナー
ランド：シェリフ

コード：レックス EP:40
武器 『ポケットサイズ』
1H:S
2H:S
オショ
肩:M
腕:M
脚:M
攻撃タイプ
インパクト/レーザービーム

防御
装甲
回避
移動
格闘

前人気 BEST 10

20%以上の高い支持率を誇っていた「F-1 CIRCUS '91」が発売され、「天外魔境II 卍MARU」がトップに。しかし、意外と票は伸び悩み、先月と同じ11%台。逆に10%近い票で大躍進してきたのが2位の「BURAI 八玉の勇士伝説」だ。しかしその「BURAI」も8月に発売されるため、来月のこの表からは消える。しかし、「F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN」も上がってきており、なかなか「天外魔境II」の天下になるのはむずかしい状況のようだ。

そのほかで目を引くのは「コズミック・ファンタジー3」。先月タイトルを発表したばかりなのにもうランクイン。前2作のファンの支持が高いようだ。ただし発売は、来年だとか？ とりあえず気長に待ちましょう。

前	今	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
2	1	天外魔境II 卍MARU	ハドソン	11.0	40%	この開発状況ではたしてスーパーシステムカード発売に間に合うのか？
7	2	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	9.7	100%	発売日目前で大健闘。ビジュアルたっぷりで見せてくれるのがうれしい
-	3	ファイアープロレスリング 2nd BOUT	ヒューマン	5.0	100%	初登場3位。しかし、2位までのゲームとは差が大きいのが気になる
4	4	ヴァリスIV	日本テレネット	4.5	100%	驚異の開発力。短期間でついに完成。人気のほうはまあまああつてどこ？
6	5	ロードス島戦記	ハドソン	4.2	40%	相変わらず安定した人気ののだが、発売はまだまだまだ先らしい
-	6	F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN	日本物産	2.5	20%	まだ画面もなにも見えてこないというのにランクイン。トップは目前？
3	7	パワーリーグIV	ハドソン	2.5	100%	野球もので4作目というのに安定した人気。発売日ももう間近
-	8	コズミック・ファンタジー3	日本テレネット	2.2	20%	ビジュアルに定評のあるこのシリーズ。第3弾ではゲーム性もがんばってね
-	9	スーパーダライアスII	NECアベニュー	2.0	40%	開発の方は、なんと40%！ でも発売は1年ぐらゐ先かな？ という見通し
-	10	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	1.5	80%	ファルコムのパソコン人気シリーズにもかかわらず、意外と低迷している

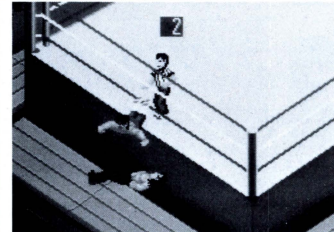
※表中の開発状況は編集部で定めた開発の基準を各メーカーに選んでもらったものです。



●ついに見えてきた「天外魔境II」。ただし、今の所人気は横ばいの状態



●発売日前で票をのぼしてきた「BURAI」。続編の制作が始まっている



●「ファイアープロレスリング 2nd BOUT」は初登場で第3位

移植希望 BEST 10

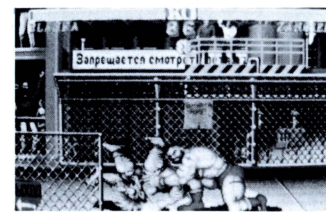
相変わらずこの出だしで申し訳ないが、相変わらずトップはダントツで「ストリートファイターII」。このゲームについてはもはやコメントしつくした。

そんなわけで2位は「シムシティ」。スーパーファミコン版が発売されたため、一気に知名度が上がったようだ。「ストリートファイターII」がトップに輝いている状況での10%は立派と言えるだろう。

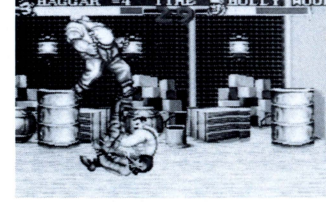
3位には、またまたカプコンのアクションゲーム「ファイナルファイト」。スーパーファミコン版でのブームが下火になってきているとはいえ、いまだに健在。カプコンのアクションペアは向かうところ敵なしといったところか。

4位にはやっとならぬRPGの「ファイナルファンタジーIII」が登場。ユーザーの人気第1位を誇るRPGが、ベスト3にないというのは意外な結果である。そのほか、RPGは6位の「ドラゴンボールZ」と7位の「エメラルド・ドラゴン」だけ。

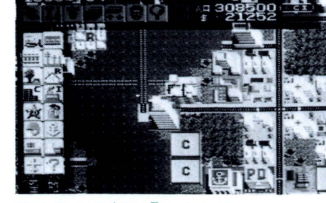
前	今	ゲーム名	ジャンル	%
1	1	ストリートファイターII ^業	アクション	28.4
4	2	シムシティ ^{パソ}	シミュレーション	10.2
2	3	ファイナルファイト ^業	アクション	8.8
-	4	ファイナルファンタジーIII ^{ファミ}	ロールプレイング	6.2
7	5	ドラゴンセイバー ^業	シューティング	4.8
5	6	ドラゴンボールZ ^{ファミ}	ロールプレイング	4.6
3	7	エメラルド・ドラゴン ^{パソ}	ロールプレイング	3.2
-	8	ベストブレイブ野球'90 ^{ファミ}	シミュレーション	2.2
-	9	出たな!! ツインビー ^業	シューティング	1.6
8	10	パロディウスだ! ^業	シューティング	1.2



●当然「ストリートファイター2」



●それでも「ファイナルファイト」



●これも人気の「シムシティ」

※表は本誌8月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、^業は業務用、^{パソ}はパソコン、^{メガ}はメガドライブ、^{ファミ}はファミコン、^{ゲーム}はゲームボーイ、^{ゲーム}はゲームギア、^{スーパー}はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は6月24日までに発売の249本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今月の新作は7本。2本しか発売されなかった先月のことを考えると、やっと安定してきたといった感じだ。

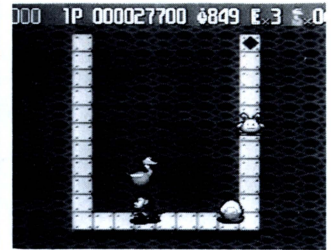
さて、評価の方だが、読者の目はかなり厳しかったようだ。最高でも『コブラ2 伝説の男』の40位。初期のCD-ROMソフトの第2弾だけあって、完成度はかなり高かった。キャラクタの項目の20位という高い数値が目を引き、オリジナリティの104位というのがいただけなかった。つづいて健闘しているのが『スプラッシュレイク』。パズルゲームでありながら66位というのはかなりいい線いっている。NECアベニューのオリジナル作品は、このところ当たり

まくっているようだ。シューティングで健闘したのは『ライザンバー2』。76位と、総合順位は低いが音楽の35位、熱中度の61位というのはけっこういいところ。キャラクタの180位さえなければもっと上位に食い込めただろう。

今月唯一のRPG、『魔笛伝説 アストラリウス』もまあまあのところ。ただし操作性に難があったようで、そのせいか熱中度も低い。それでもこのランクは



◎大人の雰囲気漂わずアドベンチャーゲーム『コブラII 伝説の男』



◎これはハマる。キャラクタもカワイイ『スプラッシュレイク』

健闘したところだろう。そのほかのスポーツ、シミュレーションものは低迷気味。『パ

ワーイレブン』の126位が今月の新作ソフトの中で、一番低い評価を受けた。

5月31日 発売 ポンピングワールド				6月7日 発売 ライザンバーII				6月7日 発売 コブラII 伝説の男											
総合	21,325	キャラクタ	3,519	総合	22,209	キャラクタ	3,444	総合	23,062	キャラクタ	4,375								
☆業務用とくらべても、かなり移植されていた。ま〜内容もぼちぼちってとこ(北海道/松崎紀之・21歳)	音楽	3,225	買得	3,921	☆発売前から期待していた。実際おもしろかったし、ボスの迫力にも満足した(大分県/大塚初幸・30歳)	音楽	3,928	買得	3,444	☆最高だぜ! これなら3度は遊べる。なぜって…そりゃルパンのおかげだね(岡山県/水木四郎・24歳)	音楽	3,803							
操作性	3,705	熱中度	3,441	操作性	3,668	熱中度	3,901	操作性	3,785	熱中度	3,866								
オリジナリティ	3,421	オリジナリティ	3,421	オリジナリティ	3,814	オリジナリティ	3,814	オリジナリティ	3,528	オリジナリティ	3,528								
6月21日 発売 魔笛伝説アストラリウス				6月21日 発売 パワーイレブン				6月28日 発売 戦国関東三国志				6月28日 発売 スプラッシュレイク							
総合	21,965	キャラクタ	3,603	総合	20,142	キャラクタ	3,285	総合	21,121	キャラクタ	3,606	総合	22,360	キャラクタ	3,934				
☆イカズチの精霊のオシリに感激/(岩手県/戸塚正明・26歳)敵が出すぎよ(島根県/山野和子・17歳)	音楽	3,879	買得	3,741	☆ちょっと、じれたいな…。もう少しボールのスピード感があればいいのにね(長崎県/中田大作・13歳)	音楽	3,181	買得	3,428	☆戦闘に問題ありだと思う(埼玉県/有田祐一郎・12歳)☆すぐにあきたぜ!(大阪府/真田正二・17歳)	音楽	3,757	買得	3,363	☆カワイイけどニクイ(山形県/鈴木真普一・18歳)☆パズルにしては新鮮でいい(岡山県/三宅誠・25歳)	音楽	3,704	買得	3,803
操作性	3,344	熱中度	3,603	操作性	3,519	熱中度	3,532	操作性	3,393	熱中度	3,484	操作性	3,491	熱中度	3,622				
オリジナリティ	3,793	オリジナリティ	3,793	オリジナリティ	3,194	オリジナリティ	3,194	オリジナリティ	3,421	オリジナリティ	3,421	オリジナリティ	3,803						

アドベンチャーゲーム BEST10

今月はアドベンチャーゲームのベスト10。『うる星やつら STAY WITH YOU』がトップ。ただし、ハードソンではこれをデジタルコミックと名乗っており、『コブラ2 伝説の男』も分類は同じだ。

そのほか、初期のHUCARDソフト、『定吉七番 秀吉の黄金』が3位にランクインしているのははっきり言ってもものすごい。『コブラ 黒竜王の伝説』もまた、初期のCD-ROMソフトなのである。

やっぱり初期のゲームに対しては評価が甘かったのか? それとも本当に名作なのか?

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽	買得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	うる星やつら STAY WITH YOU	4,748 ^①	4,350 ^⑨	4,187 ^④	4,140 ^⑧	4,345 ^⑦	4,005 ^⑰	25,775 ^③
2	コブラ 黒竜王の伝説	4,526 ^⑥	4,467 ^⑥	3,801 ^⑩	3,888 ^⑤	4,146 ^⑬	4,070 ^⑱	24,898 ^⑧
3	定吉七番 秀吉の黄金	4,311 ^⑲	4,096 ^⑳	3,892 ^⑰	3,820 ^{④③}	4,107 ^⑳	3,688 ^{⑥⑤}	23,921 ^⑳
4	鏡の国のレジェンド	4,310 ^⑳	4,234 ^⑭	3,378 ^⑪	3,795 ^{⑤①}	3,719 ^{⑨③}	3,712 ^{⑥④}	23,148 ^⑳
5	コブラII 伝説の男	4,375 ^⑳	3,803 ^{⑤③}	3,705 ^{④⑦}	3,785 ^{⑤②}	3,866 ^{⑥⑦}	3,526 ^{⑩④}	23,062 ^{④①}
6	マンホール	3,808 ^{⑩①}	3,764 ^{⑤⑤}	3,323 ^{⑬⑲}	3,882 ^{②⑧}	3,382 ^{⑩④}	4,264 ^③	22,423 ^{⑥②}
7	NO・RI・KO	4,160 ^{④⑧}	4,142 ^⑬	3,250 ^{⑭④}	3,714 ^{⑥⑤}	2,857 ^{⑤④}	4,178 ^⑤	22,301 ^{⑦①}
8	J.B.ハロルド 殺人倶楽部	3,747 ^{⑪⑦}	3,828 ^{④⑨}	3,545 ^{⑦③}	3,606 ^{⑨①}	3,535 ^{①④}	3,474 ^{⑫②}	21,735 ^{④④}
9	CYBER CITY OED 808獣の属性	3,794 ^{⑪①}	3,692 ^{⑦①}	3,179 ^{⑬⑧}	3,102 ^{②③}	3,538 ^{⑬③}	3,897 ^{③②}	21,202 ^{⑫②}
10	迷宮のエルフィーネ	3,938 ^{⑥③}	3,615 ^{⑥⑥}	3,138 ^{⑬⑦}	3,353 ^{⑬⑤}	3,215 ^{②⑬}	3,492 ^{⑪④}	20,751 ^{⑫①}

ソフト合計
120本

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者

プレゼント

今号のプレゼント 各20名様

応募のきまり

次頁のとしこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめきりは8月29日(必着のこと)、発表は10月30日発売12月号です。

- ①ヴァリスⅣ……………P6
 - ②聖竜伝説モンビット……………P16
 - ③1941……………P20
 - ④ヒット・ジ・アイス……………P42
 - ⑤ワールドジョッキー……………P44
 - ⑥どらごんEGG!……………P46
- (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

アンケート

- ①今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に書いてください。
- ②また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
- ③これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
- ④今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- ⑤また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- ⑥パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を1つ書き、あてはまる機種に○をしてください。シリーズものは、その何作目かも書いてください。また、移植して欲しいものがないときは「ナシ」と書いてください。
- ⑦あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
- ⑧また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
- ⑨本誌以外によく読む雑誌を表2から

- ら選び、番号全てに○をつけてください。
- ⑩今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
 - ①とても高いと思う。
 - ②ちよつと高いと思う。
 - ③ちょうどいい。
 - ④まあまあ安い。
 - ⑤とてもお買い得。
 - ⑪あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
 - ①ある ②ない ③知らない
 - ⑫コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
 - ①CD-ROM²
 - ②アーティストツール
 - ③イラストブースタ
 - ④プリントブースタ
 - ⑤フォトリーダ
 - ⑥カラー液晶テレビ
 - ⑦キーボード
 - ⑧パソコンインターフェースボード
 - ⑨パソコン通信アダプター
 - ⑩何も興味はない
 - ⑬現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
 - ①ぜひ買いたい。
 - ②買うかどうか検討中。

- ③あまりほしくはない。
- ④すでに持っている。
- ⑭現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
 - ①ぜひ買いたい。
 - ②買うかどうか検討中。
 - ③あまりほしくはない。
 - ④すでに持っている。
- ⑮好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
 - ①シューティング
 - ②アクション
 - ③ロールプレイング
 - ④アドベンチャー
 - ⑤シミュレーション
 - ⑥スポーツ
 - ⑦その他
- ⑯今月の「特別付録 ATTACK LAND BURAI 八玉の勇士伝説 旅立ちの手引」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
 - ①とても役に立った。
 - ②役に立った。
 - ③役に立たなかった。
 - ④必要がなかった。
 - ⑤特に何も思わない。
- ⑰今号の「特別付録 PCエンジン FAN スポーツ ファイヤープロ レスリング2nd・BOUTを斬る」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
 - ①とても役に立った。

- ②役に立った。
- ③役に立たなかった。
- ④必要がなかった。
- ⑤特に何も思わない。
- ⑱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。



キャラクター キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック



音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック



お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック



操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック



熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度をチェック



オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No.	表1 今号の記事
1	表紙
2	日本テレネット
3	ハドソン
4	日本物産
5	NECアベニュー
6	ナグザット
7	フェイス
8	タイトー
9	ナムコ
10	日本コンピュータシステム
11	アトラス
12	読者の声ユーザーサイド
13	インフォスクラム
14	PC ENGINE HIT CHERT
15	ビクター音楽産業
16	バック・イン・ビデオ
17	リバーヒルソフト
18	テンゲン
19	OTHER MAKERS
20	UL-TECH Wonder Land
21	Q&A Engine
22	最新ゲーム POINT ATTACK
23	GAME GAMER GAMES
24	MONTHLY Buyer's Guide
25	ATTACK LAND BURAI 八玉の勇士伝説
26	旅立ちの手引
27	PCエンジンFAN スポーツ
28	ファイヤープロレスリング 2nd 130

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

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

No.	表4 ゲーム名
1	ああっ女神さまっ
2	あげだま(仮称)
3	アドベンチャーアイランド
4	アフターバーナーII
5	アルシャーク
6	イースI・II
7	イースIII ワンダラズフロムイース
8	IT CAME FROM THE DESERT
9	1941
10	1943改
11	ヴァリスIII
12	ヴァリスIV
13	WIZARDRY (仮称)
14	ULTRABOX 4号
15	ULTRABOX 5号
16	ULTRABOX 6号
17	うる星やつらSTAY WITH YOU
18	エグザイル〜時の狭間へ〜
19	エルティス
20	F-1 CIRCUS
21	F-1 CIRCUS'91
22	F-1 CIRCUS Special
23	POLE TO WIN
24	F1トリプルバトル
25	エフェラ アンド ジリオラ
26	ジ・エンブレム フロム ダークネス
27	雀偵物語
28	雀偵物語2 ~宇宙探偵ティバン~
29	上海II
30	将棋 初心者無用
31	神聖刻紀ブリダース・フォース(仮称)
32	スーパーシュヴァルツシルト
33	スーパースターソルジャー
34	スーパーダライアス
35	スーパーダライアスII
36	スーパーメタルクラッシュ
37	SUPER桃太郎電鉄
38	スクウィーク
39	STARバロジャー
40	ストライダー飛竜
41	おぼっちゃまくん
42	改造町人シジュビョマン2 新たなる敵
43	ガルクライトTDF2
44	ギャラクシーフォースII
45	キャンペーン版 大戦路II
46	銀河お嬢様伝説 YUNA
47	クイズアベニュー
48	クイズアベニュー2
49	クイズの星(仮称)
50	クイズまるごとTHEワールド
51	ゲイングラウンド
52	源平討魔伝
53	ココロン
54	コスミック・ファンタジー2 冒険少年パン
55	コスミック・ファンタジー3(仮称)
56	コブラII 伝説の男
57	コラムス
58	コリュウ
59	サーカスライド
60	CYBER CITY OEDO 808 獣の属性
61	サイバーナイト
62	サイレントデバグガーズ
63	斬(仮称)
64	三国志 英雄天下に轟く
65	J.B.ハロルド殺人倶楽部
66	シャーロック・ホームズの探偵講座
67	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の呪
68	スパイラルウェブ
69	スプラッシュレイク
70	スプラッターハウス
71	スペースファンタジーゾーン
72	精霊戦士スプリガン
73	聖竜伝説モンビット
74	ゼロウイング(Huカード版)
75	ゼロウイング(CD-ROM版)
76	ゼロヨンチャンプ
77	ゼビウス ファードラウト伝説
78	戦国関東三國志
79	ソーサリアン
80	太閤記
81	TITAN
82	大旋風カスタム
83	ダイノフォース
84	大平記
85	大魔界村
86	タイムクルーズII
87	ダウンロード2
88	TATSUJIN
89	双竜竜II(仮称)
90	ダライアス・プラス
91	チキチキボーイズ
92	ちびまる子ちゃん(仮称)
93	チャンピオンレスラー
94	中華大仙2(仮称)
95	超絶倫人ベラボーマン
96	TVスポーツ バasketボール
97	TVスポーツ フットボール
98	TVスポーツ ベースボール
99	TVスポーツ ホッケー
100	DEAD MOON 月世界の悪夢
101	天外魔境II 邪神MARU
102	天使の詩
103	天地を喰らう
104	都市転送計画エターナルシティ
105	トップをねらえ/
106	どらごんEGG/
107	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
108	ドラゴンナイトII
109	ドラゴンブリード
110	トリッキー
111	トイレキッズ
112	21エモン(仮称)
113	ニュートピアII
114	熱血高校ドッジボール部サッカー編
115	PCサッカー番外編(Huカード版)
116	熱血高校ドッジボール部
117	PCサッカー番外編(CD-ROM版)
118	バチ夫くん十番勝負
119	バチ夫くん幻の伝説
120	バチ夫くん幻の伝説2
121	ハットリス
122	はなな〜かだか!?
123	バナラシンドローム
124	バブルガムクラッシュ
125	バラソルスター
126	パリスティックス
127	パワーレブン
128	パワーゲイト
129	パワーリーグIII
130	パワーリーグIV
131	ハンター(仮称)
132	PC原人2
133	ピーターバックラット
134	ヒット・ジ・アイズ
135	ファージャスの邪皇帝
136	ファイティングラン
137	ファイナルソルジャー
138	ファイヤープロレスリング
139	コンビネーションタッグ
140	ファイヤープロレスリング
141	2nd BOUT
142	BURAI 八玉の勇士伝説
143	BURAI II(仮称)
144	フォーメーションサッカー
145	ヒューマンカップ'90
146	フォゴットンワールド
147	プリンス・オブ・ペルシャ
148	プロウニング
149	プロ野球ワールドスタジアム'91
150	ヘルファイアース
151	ホームデータの罫紙(仮称)
152	ボナンザブラザーズ
153	ボビュラス
154	ボビュラス ザ・プロミストランド
155	ホラーストリー
156	ボンバーマン
157	ボンピングワールド
158	麻雀霸王伝カイザースクエスト
159	マーブルマッドネス
160	マイトアンドマジック
161	マイトアンドマジック・ブック2
162	Minesweeper掃海艇
163	マジカルチェイス
164	マジカルバズル・ポピルス
165	マスターオブモンスターズ
166	魔窟伝説アストリアリス
167	マミーヘッド(仮称)
168	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
169	マンホール
170	ミスバク大冒険
171	みつばち学園
172	盟約の定義
173	メンボタミア
174	メタルストーカー
175	メルヘンメイズ
176	モトローダII
177	桃太郎活劇
178	桃太郎伝説ターボ
179	桃太郎伝説II
180	森田将棋PC
181	モンスタースタリオン
182	モンスターメーカー
183	ライザンバーII
184	ライザンバーIII
185	ライジング・サン
186	雷電(Huカード版)
187	雷電(CD-ROM版)
188	ラストハルマゲドン
189	らんま1/2
190	LOOM
191	レインボーアイランド
192	レーシング魂
193	レディ・ファントム
194	ロードス島戦記
195	ワードナの森
196	ワールドジョッキー
197	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、守っていただきたいことがいくつかあります。

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

よくあるものとして、いくつか例を挙げておきま

すので、注意して回答してください。

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

みなさんのたくさんのご応募お待ちしております。

ビクター音楽産業

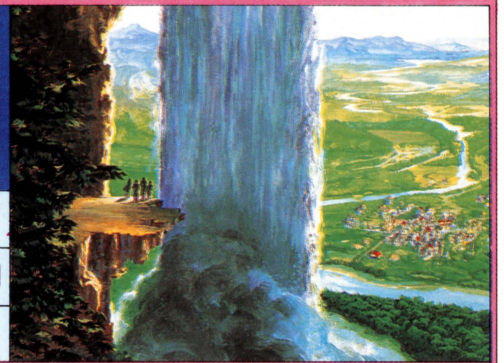
先日『シャーロック・ホームズの探偵講座』を発売したばかりのビクター音楽産業。この先も『ソーサリアン』、『ULTRABOX 5号』、『LOOM』などなど、タイトル数は12を数えている。このタイトルの中

で最も多いのが、海外のパソコンゲームからの移植もので9タイトルもある。9タイトル中で今回紹介しているタイトル以降、一番最初に発売されるものは、12月発売予定の『シャドー・オブ・ザ・ビースト』だ。

ソーサリアン

これまでこのコーナーですでに4回も取り上げている『ソーサリアン』。前回までは何回でも飽きずに遊べるマルチシナリオなど、システム的なことを紹介してきた。今回はPCエンジン版ビジュアルを初公開。

9月下旬発売予定	7200円(税別)
アクションRPG	CD-ROM ² 専用
バックアップメモリ	—————



リアルなキャラクタが動くオープニング

他の機種で発売されている『ソーサリアン』には、ビジュアルというビジュアルはほとんどなかった。しかし、PCエンジン版にはオープニングビジュアルが入るのだ。しかもPCエンジンのゲームでは珍しく、アメコミ風のリアルタッチなキャラが動く。声優によるナレーションも入るとのこと。

①ソーサリアンの集う、ペンタウエ王国の門が開く。事件が起きた!



②そこへ女ファイターが訪れる。流し目が色っぽいぜっ!

③次々と勇者ソーサリアンが集まる。そして次は女ウィザードが...

勇者が集う!

④暖炉の前に剣の手入れをする男ファイター。そこに仲間が集まる



⑤何も語らなくても数々の冒険を乗り越えてきた仲間なら、目で意志が通じ合う

勇者ソーサリアンとは...

ここでこのゲームのタイトルにもなっている“ソーサリアン”とは何者なのかを、説明しよう。

“ソーサリアン”は賞金、賞品がかかると、日本どころが宇宙どころ

しかし、結果的に魔物を倒したり悪魔を封印したりしているので、国王に褒められ、人々には勇者とあがめられているのも事実。

魔法を自在に操る者“ソーサリアン”。パソコン版発売から3年半、彼らの戦いは続く。

⑥PCエンジン“ソーサリアン”のアメコミ風のキャラのイメージ。ジイラスト。コワイ?



⑦そして“ソーサリアン”の新しい冒険が始まる。どんな困難な事件でも解き明かせる。それが勇者だ

PCエンジン版オリジナルシナリオ初公開

PCエンジン版には10本のシナリオが入る。そのうちPCエンジン書き下しのシナリオは3本。ほかの7本はパソコンからの移植ものになる。今回はPCエンジン版オリジナルの3本から2本を紹介。パソコンから移植のものとは比べ、グラフィックの描き込みが細かく見える。音楽はアニメ界で活躍中の川井憲次オリジナルの曲が入る。

BEFORE DARK

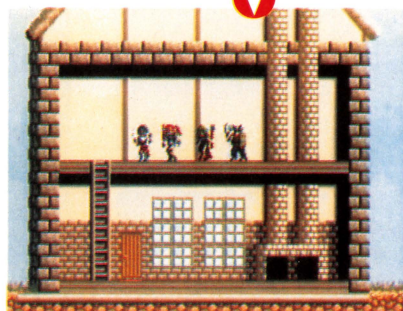
ペンタウア辺境の村クラトウ。ここに邪神を封印してある神殿があった。この封印が何者かの手によって解かれてしまったのだ。そしてペンタウア国王はこう布令を出した「邪神を封印したものにほうびを与える」と…。

作ったばかりのキャラクタは、必ずこのシナリオをプレイすることになる。



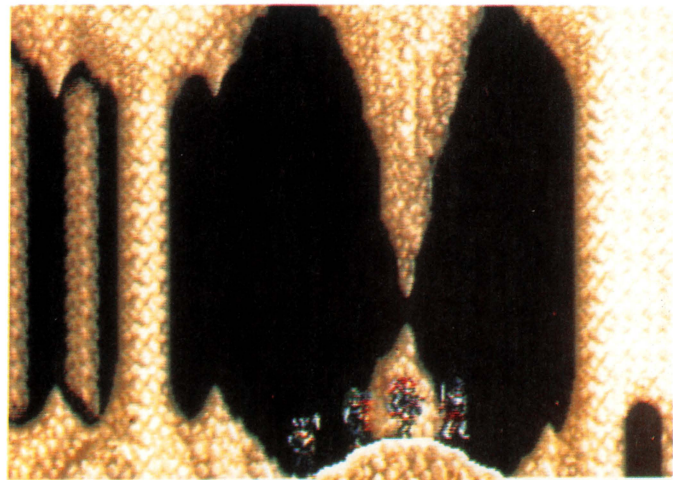
①PCエンジン版オリジナルシナリオの「朽ち果てた黄金」

②グラフィックは絶品！ ちょっと家の中でも入ってみるか



③んんっ！ ここは鍾乳洞の中か。気味の悪いところだ

④な何と、中は2階建てだった。中に入ると家がかんがえられなくなったような…



⑤ここも鍾乳洞の中。細かく描き込まれている柱が印象的。刺さったらいたい

朽ち果てた黄金

とある泉に、3人の少女によって守られる黄金があった。この黄金で作った杖を持つ者は、世界を支配できるという。ある日、1人の巨人が狩りの途中この泉に立ち

寄った。名をヴァルトという。ヴァルトは少女たちから黄金を奪って逃げ去ってしまった。

巨人の住む建物の中に入るのだが、大きなナベ、カマド、入口などビックリさせる。このほか、小人なども出てくる。

ビッグサイズ



①巨人の住まい。大きなつぼを割ってみたい。う〜ん、ビッグサイズ

②大きな大きな入口。ドアが閉まっていたら、とてもじゃないが開けられない。巨人とは戦いたくないねえ



スモールサイズ

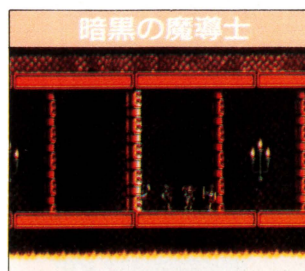


③あーら、こっちはとっても小さい小人のお家。カワイイ暖炉

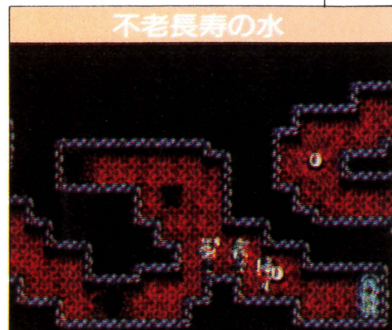
その他のパソコンから移植のシナリオ

パソコンから移植のシナリオのPCエンジン版の画面写真は、5本紹介した。今回は、残りの2本のシナリオの画面写真を入手したので、お見せしよう。まず、「暗黒の魔導士」。これは昔処刑された魔法使いが、よみがえり世界征服をたくらんでいる

ので、そいつを懲らしめるシナリオ。「不老長寿の水」はその水を国王が欲しいと、タダをこねるので賞金を目当てにソーサリアンが、がんばるシナリオである。



①床の下でゆらめく炎がとても熱そう。落ちたら絶対死ぬな



②画面右の壁にうめ込まれている目は、ギョロギョロ動くのだ

パック・イン・ビデオ

低年齢層を対象にしたシューティングゲーム『パワージェット』の発売を1ヵ月後に控えているパック・イン・ビデオ。このほかに発売日はまだ未定だが、『Mine sweeper 掃海艇』という湾岸戦争後に、機雷除去

で活躍中の掃海艇が主役のパズルゲームを発売する予定だ。今回紹介するスーパーロボットバトル『スーパーメタルクラッシャー』は戦闘時の仕様を少し変更するため、発売日が11月に延びた。

スーパーメタルクラッシャー

2.5等身キャラクターが戦う『スーパーメタルクラッシャー』。今回はカワイイ戦闘シーンを紹介。	11月下旬発売予定	6200円(税別)
	シミュレーション	HUカード(2M)

12機のメタルクラッシャーでバトル

メタルクラッシャーとは戦うために生まれてきた戦闘ロボットだ。

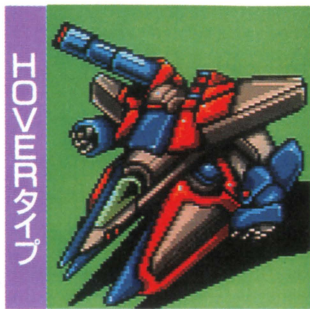
まず最初に12機のメタルクラッシャーの中から1機を選び、そして15項目のステータスにポイントを振り分けて、戦闘を開始する。プレイヤーは、自分が選んだ以外のメタルクラッシャー11機すべてに勝たなくてはならない。さらに戦いの場も5つの中から選べる。



12機のメタルクラッシャーの形はどれも個性的で、カッコイイ

移動方法は3タイプ

選べるメタルクラッシャー12機は大きく3つのタイプに分かれる。人間のように2本の足で移動するWALKタイプ。次に足の代わりにキャタピラで移動するTANKタイプ。そして、足でもキャタピラでもない、ホバーで移動するHOVERタイプ。タイプの違いで戦闘に直接影響は出ない。



マニアの人気が出るタイプかな?



主役的なカッコ良さを持っている



攻撃方法が変わっている

15のステータス

15項目のステータスには思考スピード、スピード、破壊力などがある。このステータスにポイントを振り分けて、戦闘するのだ。

ポイントの振り分け方の違いで、プレイする人の個性がメタルクラッシャーに出る。

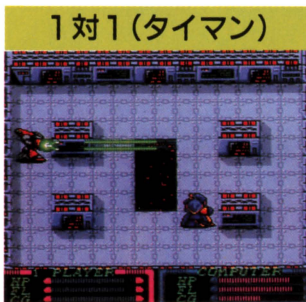


いろいろなステータスがズラ〜リ

2.5等身キャラクターでバトル

実際の戦闘はカッコイイビジュアルと違い、2.5等身のキャラがチヨロチヨロと動いて戦う。攻撃を受け過ぎてHPがなくなるか、攻

撃するたびに減るF.L.がなくなったほうが負けである。戦闘は1対1と2対2の2種類がある。基本的にメタルクラッシャーが勝手に動いて戦うので、ステータスのポイントの振り分けがポイント。



1対1の戦闘は自分でメタルクラッシャーを動かすモードが入る予定



敵の攻撃がよけられないときはバリアーで防ぐこともできる

バリアー



HPがF.L.がなくなると負けてしまうのだ

リバーヒルソフト

今回付録になっている『BURA I 八玉の勇士伝説』の発売日を目前に控えているリバーヒルソフトから、新しく『プリンス・オブ・ペルシャ』、『トップをねらえ!』、『BURA II (仮称)』の3タイトルが発

表された。この中で、一番最初に発売されそうなのは、すでに動いている『プリンス・オブ・ペルシャ』になりそう。ほかの2本はまだ開発を始めたばかりなので、発売日のほうはまだ未定とのこと。

プリンス・オブ・ペルシャ

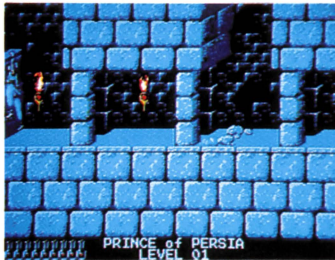
アラビアンな主人公を操り、全12レベルに分かれたステージを突き進み、姫様を助け出すのだ。	発売日未定	価格未定
	アクション	スーパーCD-ROM ² 専用
	バックアップメモリ	——

キャラの動きが気持ちいい

主人公の動きが気持ち悪いほど滑らかなアクションゲーム。操作感覚が独特なので、パソコン版などをプレイしたことのない人は、操作ミスの連発は免れない。しかし、操作性が悪いわけではない。動きが滑らかなため1つの動作を終えるのに、少し間があるからだ。しかし、頭を使い城の中にあるト

ラップや仕掛けをクリアしていくタイプなので、激しいアクションは要求されない。そのため、この間は問題にもならない。

なタイトル画面



①画面左下のピンが自分の体力だ。高い所から落ちると減ってしまう



②こんなオープニングもついている

戦いから懸垂まで何でもできる主人公

多いのは動きのアニメーションのパターンだけではない。とれる行動自体もかなりのパターンが用意され

ている。特に振り向くときのポーズが妙にかわいくて、意味もなく振り向いてしまう。

跳ぶ	走る	しゃがむ	ぶら下る	振り向く	剣を振る
これは加速して跳んだときの図	このほかに忍び歩きもできる	この状態で後ろを向けば降りれる	このまま降りても上がってもいい	これが問題の振り向き姿だ	剣を振って戦う勇ましい姿を披露

トラップや仕掛けに注意

全12レベルに区切られた城の中は、トラップでごったがえしている。近づくといきなり飛び出してくるヤリ。乗っかると抜ける床。近づくと突然動きだし、挟まれると胴体を真っ二つに切断されるシャ



①主人公の乗っている床が心なしか沈んでいるような気がするのだが…

ッターなどが主なトラップだ。これら一つ一つのトラップは、慣れてしまえば大したことはないのだが、2つ3つ同時にあると、慣れていてもキツイものがある。このほかに、ある場所を踏まないと開かないドアなどの仕掛けもある。



②ぶら下ってスイッチを押す

剣を使って戦え!

ゲームを進めていくと、一定の場所で敵が待っている。近づくとも敵は剣を抜き襲いかかってくる。こちらにも剣を持っていれば応戦できるのだが、持っていないと悲しいかな、切り刻まれてしまう。画面右下に表示される敵の体力の分、剣で切れば勝ちだ。

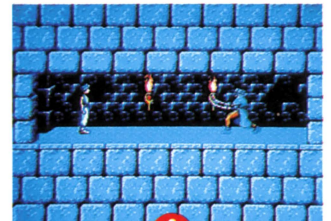
一番多い敵はやせた人間だが、デブや絶対に死なない骸骨もいる。

③ヤッター! 剣を手に入れたぞ



④剣があれば負けやしない! タイミングよく剣を振るように

⑤ゲゲツ、敵がいる。剣を持っていないから逃げようっと!



⑥剣を発見した。横にころがっているガイコツのものだったのかな?

⑦よしよし、勝ったぞ。この先何人の人間を殺すことになるのだろう



テンゲン

アメリカのゲームメーカーであるアタリ。そのアタリの業務用などの作品を、家庭用ゲーム機に移植しているのがテンゲンだ。PCエンジンでは、これまでに『クラックス』を発売している。

今号は現在ラインナップされている3タイトルの画面写真を初公開しよう。『マールマッドネス』と『ピーターバックラット』は移植もの。『マジカルパズル・ポピルズ』はテンゲンの完全オリジナル作品だ。

マールマッドネス

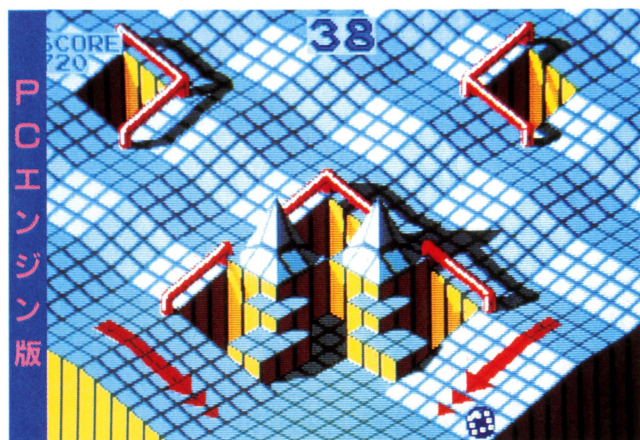
ゲームの開発は、順調に進行中。今は発売時期を検討中とのこと。公開された写真は1点のみ。

発売日未定	価格未定
アクション	Huカード(容量未定)
—	—

簡単操作でボールをゴールまで誘導

ボールを誘導し、坂道を転がしながら一定時間内にゴールを目指すという、いたってシンプルなゲーム。業務用はトラックボールで操作を行ったが、PCエンジン版

はパッドで操作を行う。そのため操作感覚が若干変わってしまうことだろう。しかし、プレイ中に操作するのはあくまで方向キーのみというシンプルさだ。



●ボールをうまく操作し、画面の下へと導くのだ

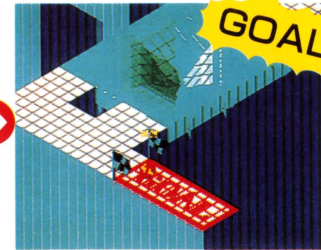
ルールは単純明快

ボールをゴールまで導くというようにルールは確かに簡単だが、ゲームの奥は深い。少し操作を誤っただけで、ボールは坂道からそ



●わきに落ちないように注意して

れて奈落の底へ落ちていってしまう。その微妙な操作に慣れてしまえばこちらのもの。ゴールまでのルートも様々なので、同じ面でも幾通りにも楽しめる。とはいえ全面クリアは容易なことではないぞ。



●見事ゴールまでたどり着いたぞ!

様々なトラップが...

ボールは高いところから落ちると、割れて大幅なタイムロスになってしまう。低いところから落ちる分には、割れることはないが、

少しの間身動きができなくなってしまうのだ。また、掃除機に吸われたり、波に吞まれたりと各面には様々なトラップが待ち受けている。先の面に進めば坂道自体も、複雑な構成になってくる。



●変な生き物に触れてはダメ!

●さじの上に乗っかると、遠くへ飛ばされてしまう。危うし

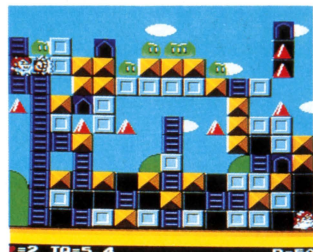


マジカルパズル・ポピルズ

発売日未定	価格未定
パズル	Huカード(容量未定)

ゲームギア版も発売されたばかりの『マジカルパズル・ポピルズ』。このゲームの企画は、あの名作の呼び声高い『パブルポブル』を手がけたMTJ氏が担当している。ゲームは囚われの身のお姫さまを、ブロックを壊して助け出す、面クリアタイプのパズルゲームだ。

●ゲームギア版よりもマップが広くなっている。パンチでブロック破壊



バックアップメモリを搭載したソフトにしたいとのことだが、それには様々な障害があるらしい。

ピーターバックラット

発売日未定	価格未定
アクション	Huカード(容量未定)

ネズミのピーターを操り、ステージ中に散らばる宝物すべてを自分の住み家に持ちかえるのが目的。ピーターの動きはキャラパターンが豊富で、なかなかリアル。先の面に進めば、宝物も取りにくい場所に置かれるようになる。アイテムやバナなどの仕掛けを駆使して、

●バナを使ってピーターが大きくジャンプ。発売はまだ未定の状態だ



制限時間内にすべてを集めて回るのが。また、キャラばかりでなく背景もかなりち密だ。

OTHER MAKERS

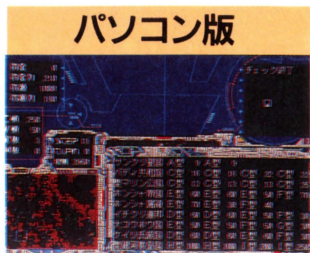
先月のシステムソフトに引き続き、さらに今月も新規参入のメーカーがあった。そのメーカーはシュールド・ウェーブ。先頃メガドライブにも参入したばかりだ。こここのところ、3ヵ月続けて新規参入のメーカー

を紹介している。他機種の追上げも気になるところだが、PCエンジンとてそうやすやすと負けるわけにはいかない。今後のシュールド・ウェーブの動向にも、目が離せないといったところだ。

工画堂スタジオ

『魔晄伝紀ラ・ヴァー』に続く作品は、同じくパソコン版からの移植『スーパーシュヴァルツシルト』。今号はPCエンジン版の画面を初公開しよう。開発は若干遅れぎみとのことだが、年内の発売を目指し鋭意作成中だ。これからは毎号新しい画面写真を公開していくだろう。

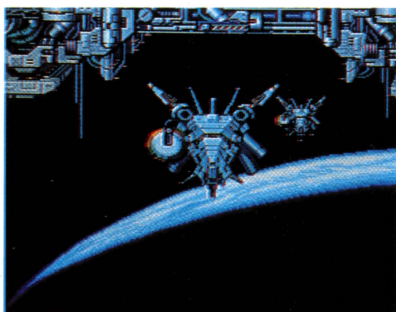
ジャンルを一言でいってしまえば、SFウォーシミュレーションということになる。それに加え、シナリオを重視しているのが何よりの特徴。ゲームの根底にあるの



◎画面はPC-98版のもの。PCエンジン版のプレイ中の画面はまだない
はあくまでシナリオ。そのため、ときとしてプレイヤーの意思とは別に、思わぬ方向に戦局が流れることもある。



◎PCエンジン版のビジュアル。画面はまだ開発中のもの
◎CD-ROMになって、当然ビジュアルシーンも強化!



メディアリング

3月に発売された『ゼロヨンチャンプ』は好評の後に売り切れ。再販後に手に入れた人も多かもしれない。さて、それに続く作品は『トイレキッズ』と『スパイラルウェーブ』だ。『トイレキッズ』は今

回イメージイラストを公開。主人公がオマルに乗っているという、妙なコミカルシューティング。それとは異なり『スパイラルウェーブ』の方はリアルなタイプのSFシューティングだ。



◎『スパイラルウェーブ』の画面。RPG的要素も盛り込まれている

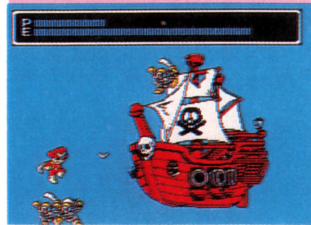


◎『トイレキッズ』のイメージイラスト。ゲームは2人同時プレイ可能

シュールド・ウェーブ

シュールド・ウェーブの第1弾ソフトは、ファミコンからの移植の『ココロン』だ。このゲームの最大の特徴は、自分でキャラクターを作り上げることができること。顔と体及び武器などを、自由に選定できるのだ。例えば顔はニンジャで、体はバギー、使う武器はブーメランなどとんでもないキャラも作れる。発売は来年早々の予定。

ファミコン版



◎ファミコンでもデカイボスが出る

インテック

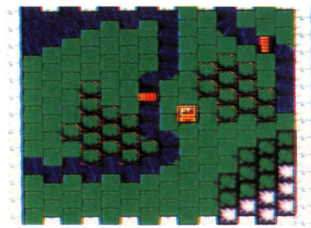
同社の現在のラインナップは、『太平記』と『ハンター(仮称)』。今回は『太平記』の画面を初めて公開できる運びとなった。この作品は、NHKの大河ドラマでおなじみ吉川英治氏の『私本太平記』がペー

スになっている。ビジュアルシーンの原画も、横山まさみち氏『コミック太平記』から引用するなど、まさに『太平記』すくし。

開発の方は残念ながら、まだゲームの形にはなっていないらしい。



◎タイトルの画面写真。絵のタッチに見覚えのある人もいることだろう



◎ヘックスは四角形のタイプ。合戦では地形効果や包囲効果が重要な鍵



◎南北朝時代が舞台になっている。プレイヤーは足利尊氏か新田義貞を選び、全国40カ国制覇を目指す

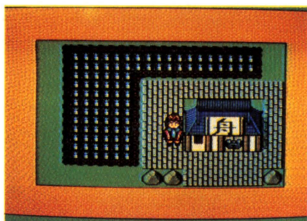
アイ・ジー・エス

同社が今までPCエンジンで発売してきたソフトは全部で6タイトル。その中で6月に発売された『魔笛伝説アストラリウス』は、同社にとってのCD-ROMソフトの第1弾となった。そして、現在次に控えているタイトルも、やはりCD-ROM。だが、画面写真こそ公開されたものの、タイトルは

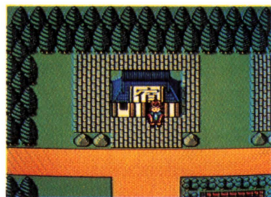
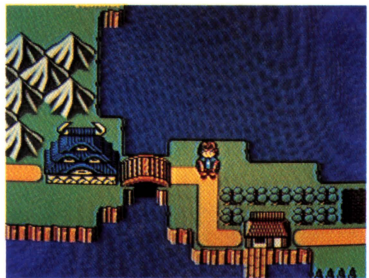


○アリ地獄地帯にはまりこんでいる

未定。ジャンルも現段階では秘密とのこと。写真を見るかぎりではロールプレイングのように見えるのだが? 『アストラリウス』などとは違い、舞台も日本で時代もものようだ。また、タイトルに関しては8月に社内公募をして決めていきたいとのこと。新しい情報が入り次第お伝えしていこう。



○舟を買って、海を渡るのだろうか



○宿屋もあるからRPGかな?
○山肌などはなかなかち密で、しっかりと描き込まれている

アスク講談社

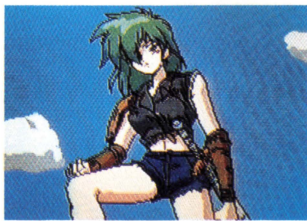
現在は『太閤記』の開発に日々全力を注いでいるアスク講談社。戦国シミュレーションというと、『信長の野望』で確立されたシステムを踏襲しているケースが多い。しかし、『太閤記』はその固定概念を振り払い、ヘックス、コマンド、画面構成など通常のゲームとは一線を画している。



○見ての通り、画面上にはほとんど文字がない。画的にも結構派手だ

サン電子

同社の次回作は最近PCエンジンでもはやりのクイズゲーム『クイズの星(仮称)』。スーパーCD-ROM²両対応で、開発が進められている。つまり、従来までのCD-ROM²でも遊べるわけだ。スーパーCD-ROM²でプレイすれば、アクセスする回数が大幅に減るそう。発売は年末の予定。



○1人用はクイズを解きながら、アドベンチャー的にゲームが進行する

パルソフト

本誌でもすでに何度か紹介している『マジカルチェイス』。発売が10月に延びてしまったのは実に残念。ゲーム自体はほとんど完成状態にあるので、あとは発売日を待つばかりとなった。

ブレイン・グレイ

『エフェラ アンド ジリオラジ・エンブレム フロム ダークネス』の開発は若干遅れずみ。発売は10月下旬ぐらいまで、ずれこむ可能性もあるとのこと。RPGファンはもうすこし我慢が必要。

日本電気ホームエレクトロニクス

『あげだま(仮称)』と『21エモン(仮称)』の新しい情報はまだなし。『あげだま(仮称)』は年内発売を目標としているらしい。

ヒューマン

スーパーCD-ROM²専用のRPGを企画。来月号では詳しい情報がお伝えできそう。『盟約の定義』はまったく未定の状態。

アイレム

現在のラインナップは『ドラゴンブリード』のみ。しかし、画面の公開はまだまだ先になりそう。

アスミック

CD-ROMでアドベンチャーゲームを開発中。発売は来年になる模様。

ココナッツジャパン

HUカードの『パチ夫くん 十番勝負』は開発が遅れているとのこと。発売の見通しは立たず。

システムソフト

参入第1弾のタイトルはまだ明らかにされていない。『大戦略』ではないという話だが。

データウエスト

『ライザンバーIII』はスーパーCD-ROM²専用。画面処理も『II』を大幅に上回るか?

マイクロキャビン

『キャンペーン版大戦略II』には、ゲームの始めのオープニングデモとは別に、キャンペーンモード用のデモも用意しているようだ。

ユニポスト

同社の次回作は『ダイノフォース』に決定/横スクロールのシューティングゲームだ。HUカードの作品。詳細はまだ不明。

トンキンハウス

年末発売予定のスポーツゲームはHUカード。タイトルもなんのスポーツなのか不明の状態。

エイコム

現在温めているビッグタイトルがあるらしいのだが…?

クリーム

多人数で遊べるゲームを企画中。ジャンルはまだ決定していない。

サリオ

今月もまだ山は動かなかった。首を長くして待つしかない。

データイースト

今のところ新作の予定はまったくなし。今後の動向はどうなる?

T. S. S.

こちらのメーカーも予定はない。情報が入り次第報告しよう。

ビデオシステム

次作がパズルゲームという以外は、情報はひとつもない。

ホームデータ

『将棋 初心者無用』が発表された。強さはかなりのものらしい。

UPL

麻雀ゲームを現在開発中。すぐろくのようなモードもあるようだ。

ライトスタッフ

現在シューティングゲームを開発中。『アルシャーク』より先だ。

Super Famicom Famicom ROM Cassette Famicom Disk Card Gameboy PC-Engine Hu

の
ゼ〜ンブ載って
いるから厚い
あつ

実物大

45ミリ

**ビデオゲーム
パーフェクト
カタログ**

スーパーファミコン	18本
ファミコン ROMカセット	801本
ファミコン ディスクカード	188本
ゲームボーイ	187本
メガドライブ	116本
PCエンジン HUカード	204本
PCエンジン CD-ROM	29本
ゲームギア	15本
リンクス	11本
ネオ・ジオ	62本



好評発売中

定価
1980円
(税込み)

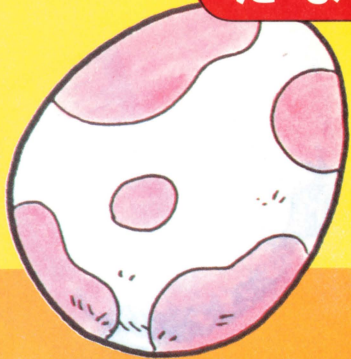
Card PC-Engine CD-ROM MEGA DRIVE

Tokuma
Intermedia
Mook

GAME GEAR NEO-GEO LYNX

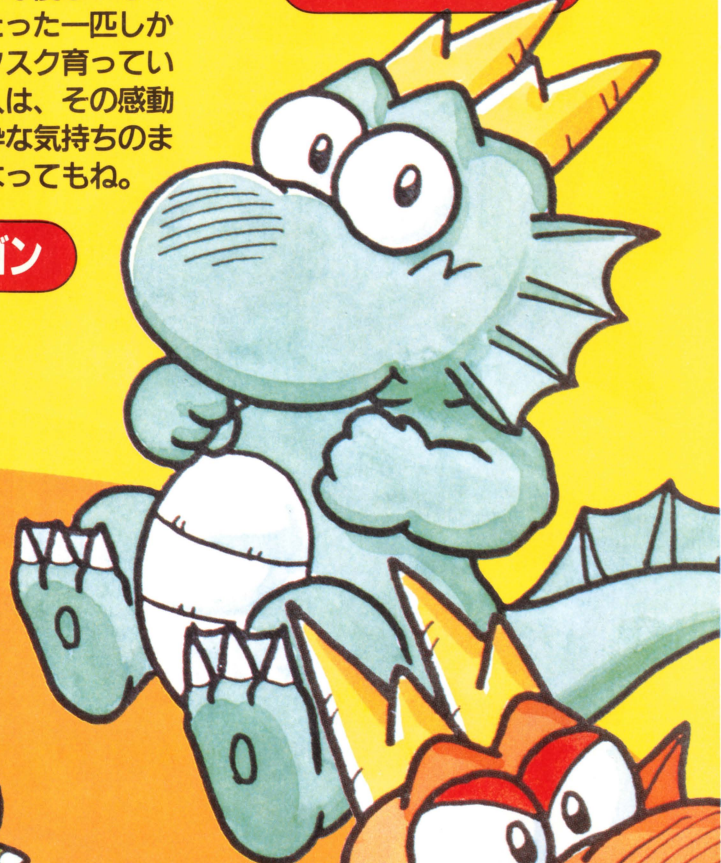
たまご

青春はちっ



竜は、キミの心の鏡。自然と平和を愛し、愛と友情を大切にする。そんな優しい心が強ければ強いほど、世界にたった一匹しかない、キミだけの竜がスクスク育っていくんだ。竜を立派に育てた人は、その感動をいつまでも忘れずに、純粋な気持ちのままでしょう。たとえ大人になってもね。

シードラゴン



チャイルドドラゴン



ベビードラゴン



聖竜伝説



8/30発売 6,800円

MONBIT

©1991 HUDSON SOFT © BGS(シープロジェクト)



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

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

ほけな僕たち



進化するドラゴン、
最後はどう変わるのか!?

スカイドラゴン

ファイヤードラゴン



「モンビット」のエンディングテーマがCDシングルに! 歌うのはこの曲でデビューの井上麻美ちゃん。ミスCDロムのグランプリに輝いた美少女だぞ。8月25日、ファンハウスから発売!!

さらに広がるPCエンジンの世界

TENNOKOE BANK

天の声バンク

データバックアップカード

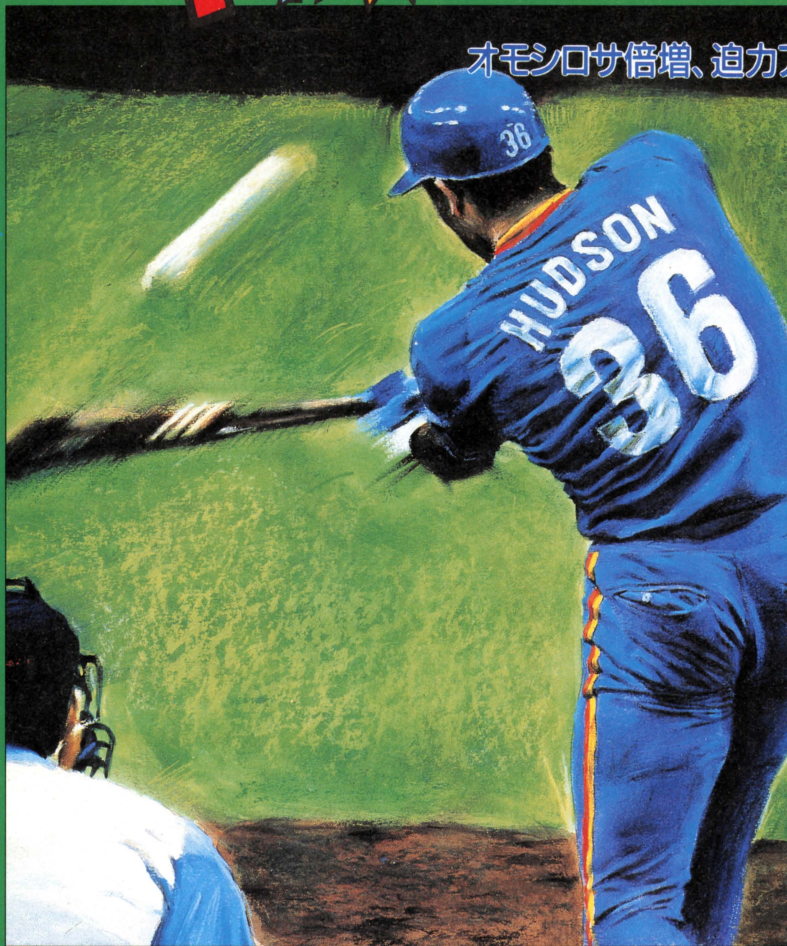
“天の声2”や“CD-ROMインターフェイス(IFU30)”等のバックアップ・データを、最大4台分も保存できる。カードサイズで持ち運びにも便利で、ゲームのデータを気軽に出し入れすることが可能だ。

定価3,880円 9月6日発売



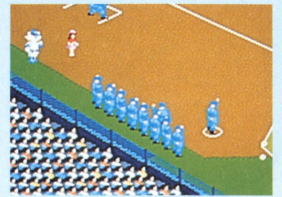
ドカンと一発、やってみよう!

オモシロサ倍増、迫力アップで、待望の「パワーリーグ4」新登場!



白熱のハドソン・リーグ、いよいよ開幕

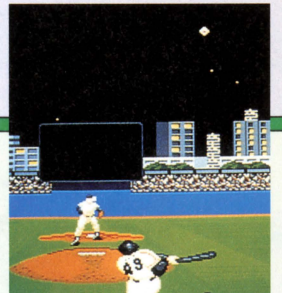
リアルタイムで表示される個人データやスポーツニュース、個人タイトル争いなど、どこもかしこもホンモノ顔負け。オープン戦やオールスター戦、ホームラン競争もあり。まさに、プロ野球界、全部のつらさを感じていただけます!のノリ。



選手データは最新の'91年バージョン

スタープレイヤーはもちろん、話題の新人や新外人も続々登場。トルネード投法でバツバツと三振を奪う投手もいるぞ。

名前	年齢	身長	体重	打席	守備	投法	球速	球種	得意球
アベツヨシ	25	175	75	右	右	右	140	変化球	スライダー
カーク	26	185	85	左	左	左	150	変化球	トルネード
...



興奮の4人プレイモード

2VS2の4人同時プレイなら珍プレイ・好プレイは当たり前。連携プレイやヒット&ラン、スクイズなど高度なワザに挑戦してみよう。

これは便利、オートモード

ランナーの操作はおまかせの「オートランナー」や守備は苦手な人の「オートフィルダー」。時には「オトイレモード」で観戦もOK。

名前	EXIT	説明
名目	オートラン	ランナーの操作を自動で担当
守備	オートフィル	守備の操作を自動で担当
打席	オートバット	打席の操作を自動で担当
投手	オートピッチ	投手の操作を自動で担当
捕手	オートキャッチ	捕手の操作を自動で担当
...

エディット機能で監督気分

スタメンを変更したり、守備位置をコンバートしたり、さらにオリジナル選手を作ったり...とアレコレいろいろパターンを試してみよう。

気分満点、初のナイター機能

新たに名古屋、埼玉、神戸の3球場を増設し、全6球場が戦いの舞台だ。野球ゲーム初のナイター機能も搭載して、思い入れ指数もぐーんとアップ。



8月9日発売 ¥6,500 (税別)

©1991 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
 東京支社 千162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
 大阪支店 千542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル隣 TEL 06-251-4622
 営業所 札幌・名古屋・福岡

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14

☎0422(20)1521(代)

■ヒューマンテレホン通信

☎0422(20)0144

(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ゲームに関するお問い合わせ

☎0422(20)3725

(月～金曜の午前12～6時)

PCエンジン・ソフト

ファイヤープロレスリング
セカンドバウト 4M Hi-CARD

ファイプロ襲来



8月30日発売 価格(税別)
¥6,900



あのファイプロから2年。いま、新たなファイプロ伝説がはじまる——。全国のプロレス&格闘技ファン、そしてリアルスポーツゲームフリークを熱狂させたファイプロ第2弾、待望の登場です。レスラーは16人、新・対戦マッチが増え、さらにタッグチームの自由な組合せが可能になったのも、大きな魅力。もちろん、4人同時プレイもOK。決戦のゴングは8月。多彩な技と燃える闘魂を駆使して、あの栄光の統一ベルトを、キミは手に入れることができるか!

■ヒューマンフェア・夏の陣開催!!——●8/2(金)ファミコンプラザ・トム【山形市】●8/3(土)よしおか玩具店【大阪・八尾市】●8/8(木)おもちゃのメルヘンみどり店【名古屋市】●8/10(土)アンドウトーイ【埼玉・川口市】●8/14(水)おもちゃマン春日井店【愛知・春日井市】●8/19(月)おもちゃのデパートさのう【岡山・井原市】●8/20(火)びーこっく日田店【大分・日田市】●8/29(木)ファンハウス【横浜市】●9/1(日)アポロ【大阪・枚方市】

■ファイナルマッチテニス
好評発売中! ¥5,700(税別)

トレーニング講座

視力回復

ついに誕生!!



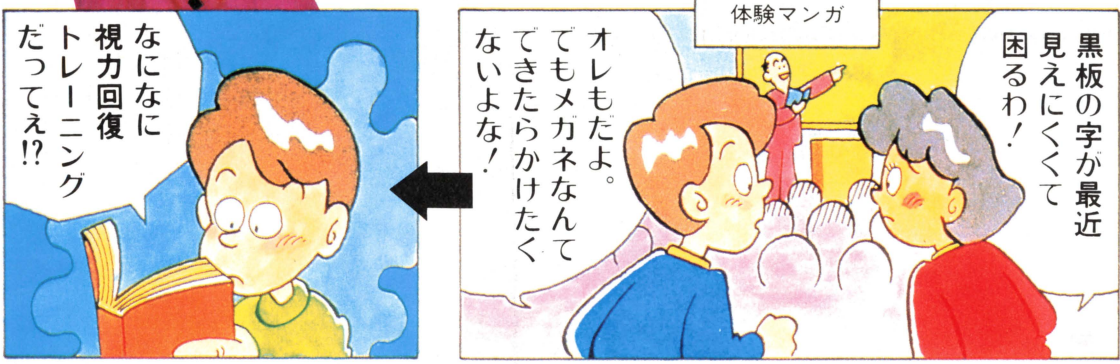
©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編
器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いた
ベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

視力0.1以下でもあきらめるな / 遠視・乱視も訓練したい。
視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視・老眼などは病気ではなく、網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

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

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

← A男くんの場合

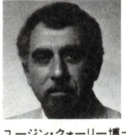


ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨ・ナラ。
視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけで、目より楽しく、目標を達成することができます。特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ～ナラ。この方法を体験してみませんか!

■ 体験者の喜びの声 ■
以前サッカーをやっていたメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ...
(加藤健二・20歳)
中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群!
視力が1.0以上になりそうです。
(島田龍也・15歳)

右のハガキに記入し
今、スグポストへ!
案内書無料急送!

●このプログラムの開発者のご略歴●
★ユージンクオーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

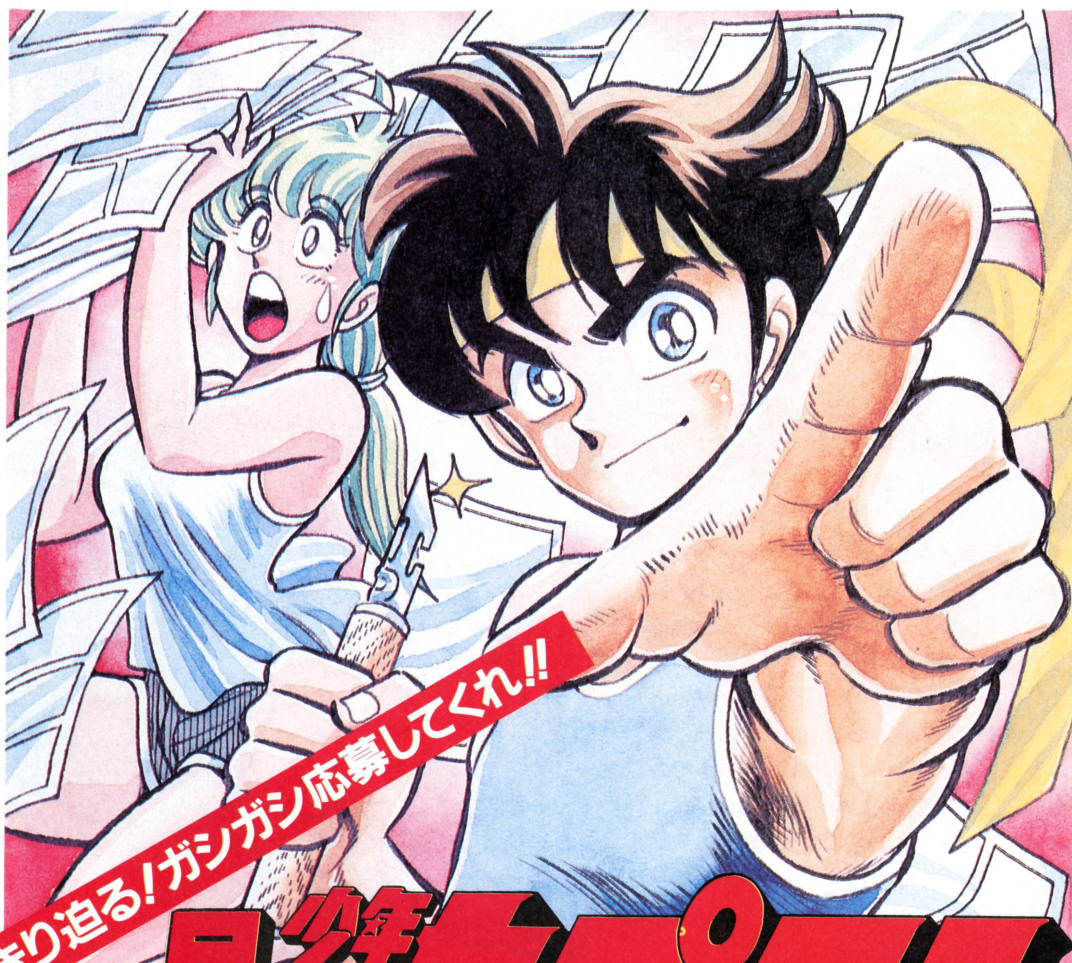


大募集!少年誌初の快挙!!

大賞賞金
200
万円

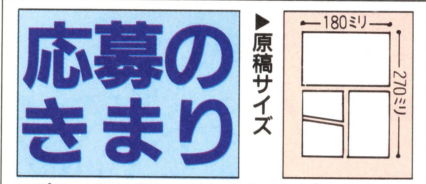
TOKUMA コミック大賞!!

- 大賞 1名 賞金**200**万円 + 賞状 + 記念品
 - 入選 2名 賞金各**100**万円 + 賞状 + 記念品
 - 佳作 5名 賞金各**20**万円 + 賞状 + 記念品
- ★奨学金制度 ★即決月間賞



ストーリー部門
アクション、SF、学園、スポーツものなどどんなジャンルでも可。キミの熱い想いをマンガで表現してみろ!!

ギャグ部門(4コマ大歓迎)
爆笑、不条理、ほのほの、パロディなど、人生を笑いにかえてしまえ!! 4コマもドシドシ送ってくれよな!!



- ★プロ・アマを問いません。(他の新人賞で受賞された方でもかまいません。)
- ★原稿サイズは右図の通り。タイトルや名前(セリフ)は鉛筆で書き、原稿には通し番号を!! 薄墨不可!!
- ★ストーリー部門は24ページまたは32ページ、ギャグ部門は16ページ、4コマなどのコママンガは10本まとめたもので未発表作品にかぎりませう。
- ★最終ページの裏に〈住所〉〈氏名〉〈ペンネーム〉〈性別〉〈年齢〉〈電話番号〉〈職業〉を明記。
- ★原稿返却を希望する人は、あて名を書き切手を、貼った返信用封筒を同封すること。同封されていない場合は編集部で処分いたします。
- ★あて先は——
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 月刊少年キャプテン編集部
第1回「TOKUMAコミック大賞」各部門まで
- ★選考結果については、月刊少年キャプテン '92.1月号('91.11/26発売)誌上で発表します。

★なお、受賞作品の著作権、上映・上演権、映像化権などの諸権利は、徳間書店に帰属するものとします。

選考委員
新谷かおる先生/ゆうきまさみ先生/島本和彦先生
高屋良樹先生/小林よしのり先生(順不同)

しめきり迫る!ガシガシ応募してくれ!!

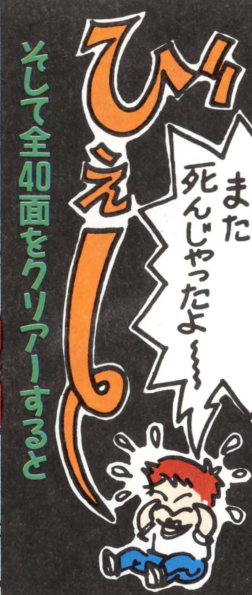
月刊少年キャプテン

●第1回しめきりは平成3年8月31日(当日消印有効)

徳間書店



サーカスライドの
カッコイイ
クリアー記念
メダルが
もらえちゃうぞ!



CIRCUS SLIDE

サーカスライド

狙いは最終ラウンドのパスワード!

さあ、注目!シューティングの好きな人も
ロールプレイング、またはアクションの好
きな人も、この「サーカスライド」に挑戦
してくれ。ルールは簡単。主人公のカメレ
オンを操作して画面内の昆虫を全て飲み込
み、食虫植物に食べさせ出口に行く。これ
でラウンドクリア。しかし、出口までの
道のりは決して楽ではない。昆虫はいなくな
ったがバズルという大きな壁が君の前に
立ちはだかるだろう。
40すべてのラウンドをいち早くクリア
するのは誰だ!銀色に輝くクリアーメダル
を手にするのは 君かもしれない……

先着500名! クリアーメダルプレゼント!

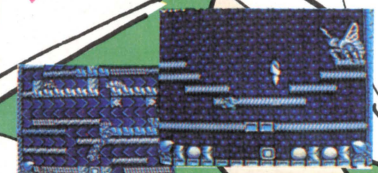
全40面クリアした方には先着500名様
にサーカスライド特製シルバーキーホル
ダーをクリアー賞としてプレゼント!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワ
ードとユーザーズカードのナンバーを併記
して、ユニポスト オブ ジャパンまで
ドンドン送ろう。

絶賛発売中!

PCエンジンソフト「サーカスライド」は ちょっと変わったアクションパズルゲーム!

近くの本屋さんで注文してネ。

税込価格5,400円
(税抜価格5,243円)



株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991~3

Engine

バックアップ
メモリ

HE
system

エフワンサーカス'91

F1 CIRCUIS 91

TM

聴け! その新たなる咆哮



好評発売中!!

本商品は、有名デパート・玩具店でお買い求め下さい。 © 1991 Nihon Bussan Co., Ltd



Nichibutsu
日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) FAX.(06)356-1531
東京事業所 ☎(03)5563-2851(代) FAX.(03)5563-2891

ユーザーサポート (06)353-5353

平日: AM9:00~12:00
PM1:00~6:00

4xガムカード

6,900円(税別)

ウルテク WUNDER LAND



新作ゲームがたくさん発売されて、ウルテクのハカキも倍増。今回は、採用の競争率も高かった。

ウルテクのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクは5つ星
- ★★★★☆ ●結構すごいなってものに
- ★★★★☆ ●がんばってるウルテクに
- ★★★★☆ ●ごく普通のウルテクです
- ★★★★☆ ●みんなが気づくウルテク

1 魔笛伝説アストラリウス

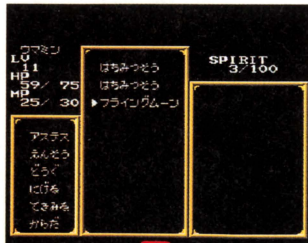
隠しアイテム、フライングムーン

千葉県
伊坂十蔵

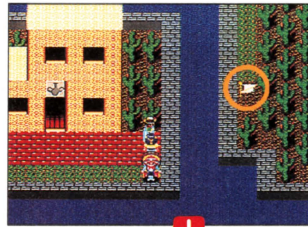
このゲームに、魔法の旋律「炎のエリア」と同じ効果を持つ、隠しアイテムが発見された。

2番目の大陸ラザラにある、エルシームの北の町。この町で「羅針盤」の情報が得られる、骨董品屋のすぐ近くにハタがある。このハタを調べると、「フライングムーン」という隠しアイテムが見つかるはずだ。このアイテムは、装備すると攻撃力が19アップする。また装備せず戦闘中に道具として使うと、魔法の旋律「炎のエリア」と同じ効果が得られ、何回使ってもなくなるのだ。

●また、戦闘中道具で使うと…



●エルシームの北の町。○印がついているハタを調べる



●魔法の旋律「炎のエリア」と同じ効果が得られるのだ



●敵全体にダメージを与える…

2 ファイナルソルジャー

ステージセレクト&1分間モード

高知県
岡やん

このゲームに、ステージセレクトと1分間モードが見つかった。

やり方は、タイトル画面でノーマルゲームモードを選択し、左、左、①、右、右、①、上、下、上、下の順に入力するだけだ。そこで画面中央に、数字が出れば成功。方向キーでプレイしたいステージの数字を選び、ランでゲームスタート。また、ここで数字を0にしてゲームを始めれば、オリジナルの1分間モードをプレイすることができる。

●数字を7にすれば、ステージ7からゲームが始まる



●また、この数字を0にしてゲームを始めると…

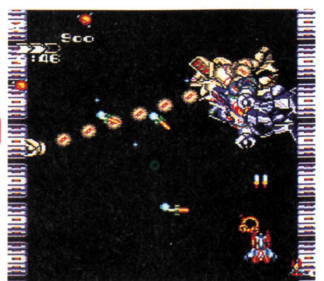
●タイトル画面でノーマルモードを選び、次のコマンドを入力



左、左、①、右、右、①、上、下、上、下の順に入力する



●画面に数字が出れば成功



●1分間モードをプレイできる

3 ファイナルソルジャー



ミュージックテスト発見

山梨県
南巨摩GUN

このゲームに、ミュージックテストモードが見つかった。

そのやり方は、タイトル画面でSET-UPを選び、左、左、①、右、右、⑩、上、下、上、下の順に入力するだけだ。これで画面がミュージックテストモードに切り替わり、ゲーム中に流れる18曲の音楽を自由に聴くことができる。フェードアウト機能もある。

④ミュージックテストモードに切り替わる



①タイトル画面でSET-UPを選び、次のコマンドを入力する



左、左、①、右、右、
⑩、上、下、上、下の順に入力する

4 パワーイレブン



フォーメーションの変更ができる

香川県
西田 保

このゲームで、試合が始まってからフォーメーションを変えられることがわかった。

画面上に「KICK OFF」と表示されているとき、ポーズをかけて①を押してみよう。フォーメーションを選ぶ画面に切り替わるぞ。ここではポジションの変更もできる。また、通常プレイ中にポーズをかけて①を押すと、全選手の位置がわかるフィールドマップ画面に切り替わるのだ。



④キックオフのメッセージが出てくるときに...

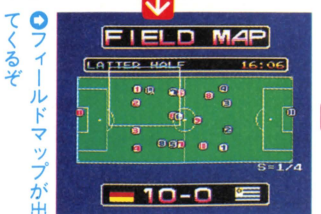
ポーズをかけて①を押す



④通常プレイ中にポーズをかけて①を押せば...



④フォーメーションが、変更できる



④フィールドマップが出てくるぞ



④もう一度①を押すと、前後半の点数が出る

5 パワーイレブン



面白パスワード

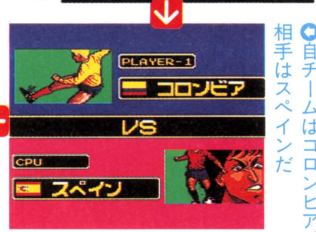
広島県
飯塚幸英

このゲームに、面白いパスワードが見つかった。

まずハドソンカップモードを選び、パスワード入力画面で「ばわあいれぶんそふと」と入れてみよう。すると、自チームがコロンビアになり、第8戦のコロンビア対スペインが始まるよ。また、このパスワードをVSモードで入力しても、自チームはコロンビアになるのだ。



④こんな能力の選手がそろっている



④「ばわあいれぶんそふと」と入力する

④いきなり、第8戦が始まるのだ

④自チームはコロンビア、相手はスペインだ

6 スプラッシュレイク



タイムアップでクリア

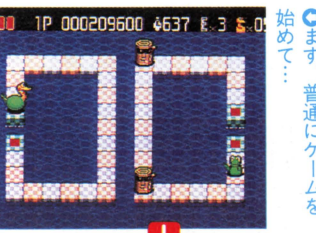
千葉県
ミンク

このゲームで、楽に次のステージに進む方法が見つかった。

やり方は、まず普通にゲームを始める。そして、ダメージを受けずにタイムが0になるまでねばり、タイムアップの時点で自キャラが柱の上にいればいいのだ。すると、橋が敵キャラごとすべて落ちて、そのステージがクリアされてしまう。ただし、タイムアップで落ちた敵キャラは、得点として計算されないよ。



④点数はまったく入らないが、次のステージに行けるのだ



④まず、普通にゲームを始めて...

④タイムアップのとき、柱の上で待機

④敵キャラともども、橋がすべて落ちる

ダウンロード2



敵キャラが変わる

新潟県
ノムラ

このゲームに、敵のザコキャラや背景の一部を、マンガやアニメのキャラに変えてしまうウルテクが見つかった。

やり方は、まずタイトル画面でセレクト、①、②、①、②、①、②、①、②、①、②、セレクトの順に押し、5月号で紹介したコンフィグレーションモードを出す。そこで、DEMO9を選んでエンディングを見る。そして、エンディングが終わったら、その一番最後の画面で上、セレクト、①を押しながらランを押せばOKだ。すると、もう一度コンフィグレーションモードが出るので、好きなステージを選んでスタートすれば、敵のザコキャラや背景の一部が、どこかで見たようなマンガやアニメのキャラに変わっているぞ。けれど、各面のボスキャラはノーマルゲームと変わらないよ。

④エンディングの一番最後の画面で、次のコマンドを入力する



上、セレクト、①
を押しながらラン
を押す



④昭和40年から50年ごろのキャラが多い。製作者の年齢がわかる？

③まず、タイトル画面で次のコマンドを入力するのだ



セレクト、①、②、
①、②、①、②、①、
②、①、②、セレクト
の順に入力



④エンディングが始まるので、最後まで待つ

④ステージ1の敵キャラ。はたして今の子供に理解できるか？



④これはステージ4。最近のマンガだね

81943改



ショットセレクト発見

北海道
おじっちゃん

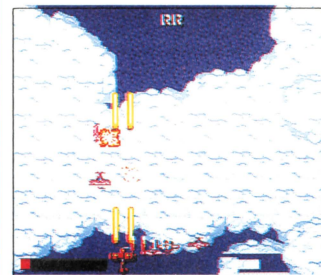
このゲームで、ショットのアイテムさえ持っていれば、好きなショットをセレクトできることがわかった。

そのやり方は、まず普通にゲームを始める。どれでも構わないからショットアイテムを持った状態で、ポーズをかけて下、②、左、②、上、①、右、①の順に入力する。そしてポーズを解除すると、セレクトを押すたびにショットアイテムが変わり、好きなショットを選ぶことができるよ。このウルテクは、ゲーム中なら何回でも試すことができるのだ。

④種類は何でも構わない。ショットアイテムを取ったら…



ポーズをかけて下、
②、左、②、上、①、
右、①の順に入力



④どのショットでも、選択することができるのだ



④セレクトでショットが変わる

81943改



何度でも宙返りできる

東京都
高橋道長

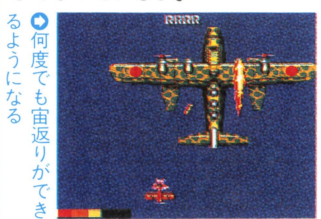
宙返りが何度でもできるようになるウルテクだ。

やり方は、普通にゲームを始め、いつでも構わないからポーズをかけて上、上、下、下、右、右、左、左、②の順に入力する。そして、ポーズを解除すればOK。こうすると何度宙返りをしても、宙返りの残り回数を示すRマークは減らなくなっているよ。

④ゲーム中ならいつでも構わない。次のコマンドを入力すると…



ポーズをかけて上、
上、下、下、右、右、
左、左、②の順に入
力する



④何度でも宙返りができるようになる

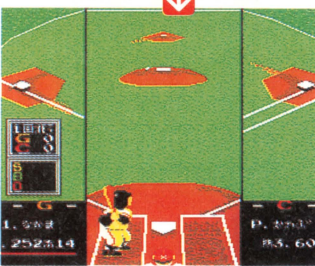
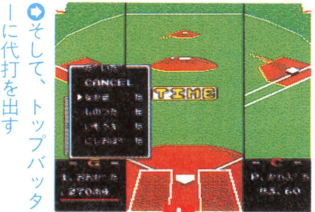
10 プロ野球 ワールドスタジアム91

消えるピッチャーで無限得点

群馬県
吉田 豊

敵がフォアボールを連発して、ドンドン得点できるぞ。

やり方は、まずゲームを始めたときに出てくる、スコアボードの画面が切り替わる瞬間に、タイムをかける。ここで画面からピッチャーが消えていれば成功。そのまま代打を出すとピッチャーは消えたままで、フォアボールをドンドン連発していく。だまって見ていれば、押し出しで無限に点数が入っていくよ。画面が切り替わる瞬間を狙うのが難しいので、何度もチャレンジしてほしい。



④ゲームを再開しても消えたまま

③普通にゲームを始めて、スコアボードが出てきたら…



画面が切り替わる瞬間に、タイムをかける



②ここで、ピッチャーが消えていれば成功
④フォアボールの連発でガンガン点数が入る

11 CYBER CITY OEDO 808

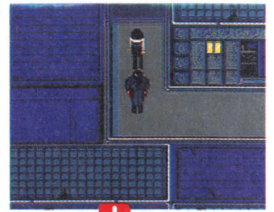
タイムマシン発見!!

岐阜県
JM2WMP

このゲームに、面セレクトができる隠しアイテム、「タイムマシン」が発見された。

ミッション0のエレベータ入口にいる、「頭の悪そうな女」のところで、「見る」「辺り」を10回繰り返そう。すると、突然「タイムマシン」が見つかるぞ。これに「乗る」と、ミッション1から8までの面セレクトができるのだ。

①ミッション0のエレベータ入口付近



②「頭の悪そうな女」のところで…



「見る」「辺り」を10回繰り返す

③「タイムマシン」が見つかる。これに乗って…



④航時機8を選ぶと…



⑤ミッション7が終了したことになる



⑥ミッション8が始まるのだ

UL-TECH 募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られ

た方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円～10000円になります。どうぞ応募してくださいね～。

- ★★★★★ 金10000円
- ★★★★☆ 金 8000円
- ★★★☆☆ 金 6000円
- ★★☆☆☆ 金 4000円
- ★☆☆☆☆ 金 2000円

FAXでも応募できます

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
あて先 TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技

☆ゲーム名 _____

・住所 _____

・氏名 _____

・TEL (FAX) _____

・年齢 _____

— 内容 — _____

FAX番号
022(213)7535

41

宮城県仙台市青葉区
二日町6-7
PC Engine FAN
編集部

住所
フリガナ
・氏名
・TEL
・年齢
— 内容 —

表 裏

質問に誠心誠意お答えします

Q & A Engine

シューティングは武器の選択が大事だ。今回はそんな質問をいくつか抜粋したぞ。

Q ライザンバーⅡ

ステージ3のボス、ギラザードール・ガイが破壊できません。
(山口県/サガット)

A まずボスとの対戦の前に、必ずバックアップユニットの攻撃方向を後ろ向きに装着する。敵を攻撃するときは、ユニットのコアと敵のコアの横軸を合わせ、なるべく敵に近づいた状態で攻撃する。そのあと敵は青いホーミング弾を撃ってくるが、画面右に動きながら攻撃すると、この弾を楽に破壊できる。あとはこの繰り返しで簡単にボスを倒せる。



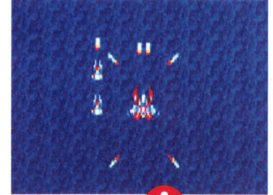
○攻撃方向が後ろ向きの状態で装着しよう



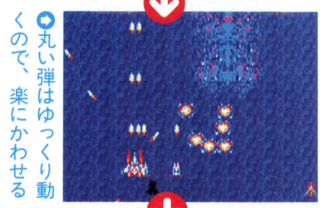
Q ファイナルソルジャー

ノーマルモードのステージ3のボスが破壊できない。
(岩手県/与田和美)

A このボスと戦う前に必ず武器をバルカンショットの最強にしておこう。このボスは本体の中心部から自機に向けて、レーザーを放射してくる。しかし、自機の斜めショットが敵のコアに当たる、位置を、常にキープしながら攻撃すればレーザーには当たらない。



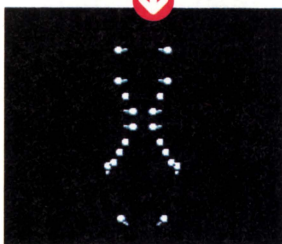
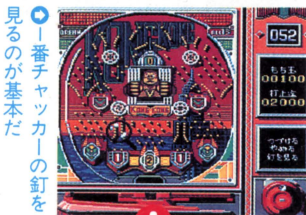
○武器はバルカン、パワーは最強にしよう



Q パチ夫くん幻の伝説

ハネ台を確実に、打ち止める方法を教えてください。
(東京都/大槻モヨ子)

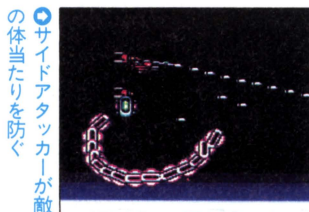
A ハネ台ではチャッカーに玉を入れ、ハネが開いたときにVゾーンに玉を入れなければならない。そのためには、まず、1番チャッカーの上の釘を必ず見るようにしよう。釘の配列は、上の釘が広く、真ん中が狭く、チャッカー直前が広いと玉が入りやすい。この様な釘の配列をした台は各パチンコ店に必ずあるので探し出そう。



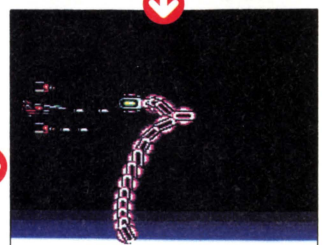
Q エアロブラスターズ

ステージ3に出てくるヘビのような敵にやられてしまう。
(宮城県/鈴木裕一)

A このヘビのような敵は耐久力があり、体当たり攻撃をしてくる。敵を安全に破壊するにはサイドアタッカーを装備し、円を描くように自機を動かしながら攻撃するのが一番だ。



○サイドアタッカーを装備しよう



Q コブラII 伝説の男

ステージ3のヘッドバシティで情報屋の居場所がわからない。

(岡山県/春麗)

A まず、ゴールデンパレスへ行こう。そして、「賭ける」のコマンドを選択する。すると予想屋が現れるので、彼と話をすると情報屋がプレイガールという酒場に、寝泊まりしていることがわかる。プレイガールに行きバーテンと話をすると、情報屋と親しいモルツのことを教えてくれる。モルツが情報屋の居場所を知っている。

モルツが情報屋と親しい



「賭ける」コマンドを実行すると……

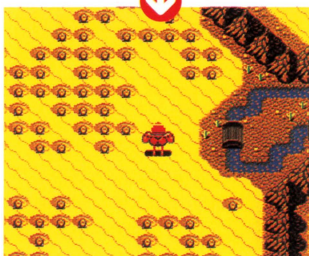


Q 魔笛伝説アストラリウス

メギド砂漠を通過中に必ずといっていいほど蟻地獄が出て、なかなか進めません。

(栃木県/佐藤恵)

A 実は、メギド砂漠は蟻地獄の大発生地帯なのだ。むやみにメギド砂漠を越えようすると蟻地獄と戦うはめになる。しかし、羅針盤というアイテムがあると蟻地獄の姿を見ることができるようだ。この羅針盤のありかは、エルシームの北の町の道具屋で教えてもらえる。砂漠越えには絶対必要なので、羅針盤を手に入れてから先に進むようにしましょう。



羅針盤があれば、メギド砂漠に潜く蟻地獄を見つけることができる

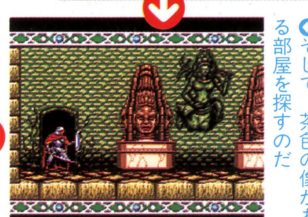
Q エグザイル～時の狭間へ～

ウパニシャットのありがた、わかりません。

(愛知県/堤賢市)

A ウパニシャットのありがたはラーマ王子が知っている。まず、彼のいるアヨードヤーに行き、彼と話をすると、ウパニシャットはカンボジア王国のバイオンの塔にあると教えてくれる。バイオンの塔では茶色の像がある部屋を探そう。この部屋の一番右の像を調べるとウパニシャットが見つかるぞ。

一番右の像を調べると、ウパニシャットが見つかるのだ



Q ダウンロード2

ステージ4のピーナスみたいなボスが倒せません。

(滋賀県/山田寛)

A ボスは、目から3方向レーザーを出す。レーザーの当たらない場所からバルカンで攻撃しよう。敵は一定のダメージを受けると、自機に向かってホーミングするアームを出してくる。あとは、自機の武器をレーザーに替えて動きまわりながら攻撃しよう。

レーザーだとアームを貫通するのだ



質問大募集

Q&A Engineでは質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。どうしても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けしてくれない、とお嘆きの方。ゲームは好きだけど、解けなくて悩んでいるそんな読者のみなさんの強～い味方になろう

という強力なコーナーです。どんな難関でも我々に任せれば、たどころに答えてあげましょう。このコーナーではただ今、質問を大的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。また、FAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく!!

あて先は

〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX 番号 022-213-7535

最新ゲーム

POINT ATTACK

- ★PC原人2
- ★パワーリーグIV
- ★精霊戦士スプリガン
- ★レーシング魂
- ★大旋風カスタム

話題の『PC原人2』を始めどのゲームもクリアしがいのあるものばかりだ。この夏はこれでバッチリOKだね!!

PC原人2

このゲームではボンクを使った3つのテクニックを覚えることが大事。そこで、今回は3つのテクニックと、ROUND4~6を解説する。

メーカー名	ハドソン	発売日	発売中	価 格	5800円(税別)
ジャンル	アクション	容 量	4M	継続機能	コンティニュー

このテクニックは必ず覚えよう

このゲームにはかなり多くのステージが存在する。これらのステージはバラエティにとんでいる。それだけに、ただ単にゲームを進

めようとすると途中でゲームオーバーということもあり得る。でも、これから述べる3つのテクニックを覚えれば大丈夫だ。

スピボンク

スピボンクはジャンプで飛んでいる最中に、1回だけボンクするとできる。これは普通のボンクにくらべ2倍の攻撃力がある。耐久力のある、ボスなどに使うといいだろう。



◎耐久力のある敵に使おう

空中回転

空中回転の利点は、ジャンプ中に連続ボンクすることにより、滞空時間が長くなり、ジャンプで飛べる距離も長くなることだ。ゲーム中では、長い距離のジャンプが必要な場合がかなりある。空中回転を必ずマスターして、乗りきるようにしよう。

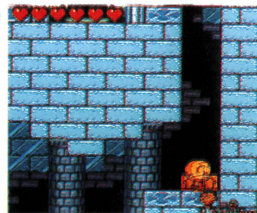


◎滞空時間が長くなり、長い距離が飛べる。必ずマスターしたい

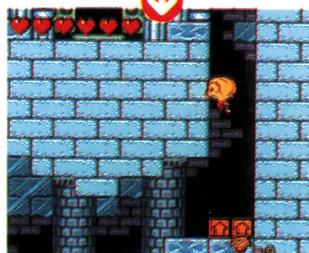
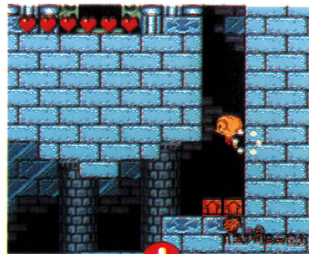
三角飛び

主に足場のない、狭い縦穴などを登るときに使うテクニックだ。やり方は、まずジャンプして壁に近づいたときにボンクする。するとボンクした反動で、反対方向の斜め上部に移動できる。これを繰り返せば、長い縦穴でも登りきることができる。しかし、この三角飛びはタイミングがなかなか難しいので、しっかり練習しよう。

◎マスターするには慣れが必要。練習あるのみ



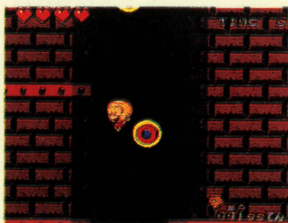
◎ある程度間隔が狭い壁と壁の間で、壁に向かってボンクする



◎ボンクした反動で斜め上に飛べる

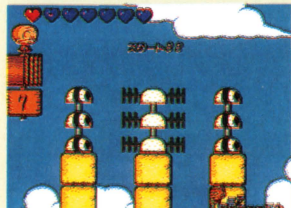
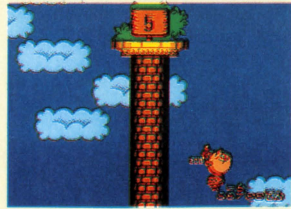
ボーナス面でのボンク

3つのテクニックを使うのは、通常ステージだけに限ったことではなく、ボーナスステージでも使うことがよくある。ボーナスステージで、取ったアイテムの数によってゲームを有利に進めることが可能なのだ。3つのテクニックをしっかり覚え、ボーナスステージでアイテムを取りまこう。



◎ここでは、三角飛びでドンドンに登っていかなければならない

◎空中回転もボンクの1つだ。ボンクをうまく調節して、アイテムをたくさん取りまこう



◎時間制限のあるボーナスステージだ。ここでは、スピボンクでレダを破壊する。正確にやろう

ROUND4 パラソルビーチと海兵サロン

ROUND4は主に海が舞台で、4つのステージに分かれている。ここでは、2つのステージについて攻略する。1つは、油断してい

るとアツという間に自キャラがやられてしまうパラソルビーチ。もう1つは、大量のキラレイがあり突破の難しい海兵サロンだ。

パラソルビーチでは気を抜くな

パラソルビーチでは、自キャラを突然襲ってくる敵が多い。これらの敵は移動スピードが速いので、スピボンクで攻撃してもなかなか当たらない。これらの敵は通常のボンクで攻撃するか、やり過ぎしてしまうといいだろう。



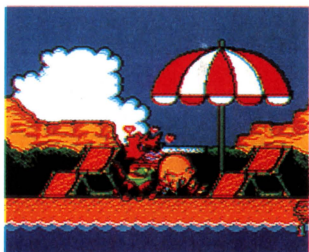
①サービーンチッククッンはかまわないように

フチュリーナ

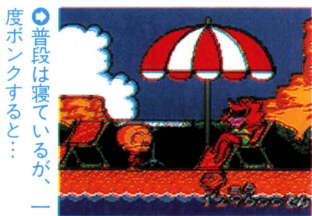
普段は寝ているが、一度攻撃を受けると起き出し、自キャラに抱きついてキスで攻撃してくる。この敵への対処法は、一度攻撃して敵を起こしたら、連続ボンクで攻撃するように。①ボタン連打のスピードが遅いと抱きつかれるので、連打のスピードは速めにしよう。



②突然起き出し、攻撃してくるぞ



③①ボタンを連打して、素早いボンクでこの敵を倒そう



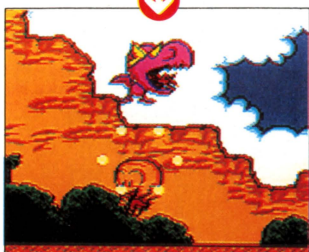
④普段は寝ているが、一度ボンクすると...

中ボス、クー

スピボンクや空中回転など、ジャンプがらみの攻撃をしようとすると、敵に捕まってしまうダメージを受ける確率が高い。しかし、原人の頭を1回敵に当てると、ボンク1回分のダメージを与えられるので、ジャンプを使い原人の頭で敵を攻撃しよう。



⑤①ボタン連打して、敵を振りきれ



⑥敵に頭をぶつけて攻撃だ



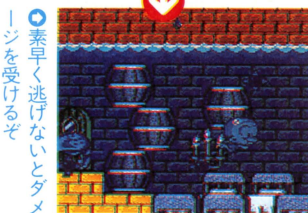
⑦捕まってしまった

海兵サロンの船底突破方法

海兵サロンの船底には、多くのキラレイとカモンソルトがいる。キラレイは自キャラが近づくと赤くなり、数秒後に爆発する。ここでは、ワザとキラレイに近づき赤くなったらすぐ逃げる。これを繰り返して、1つずつ片づけよう。カモンソルトはツメの部分から泡状の弾を出す。この弾をボンクで破壊しながら敵に近づこう。



⑧キラレイに近づき、すぐに逃げるのだ



⑨素早く逃げないとダメージを受けるぞ

⑩カモンソルトは泡状の弾を出す



⑪ボンクしながら敵に近づいていこう



⑫そして、敵を狙ってボンクする

ボス、キャストンフック

ボスは煙突から現れ、カギ爪を伸ばして攻撃し、また煙突に入るという動きを繰り返す。カギ爪は水の中でやり過ごし、煙突に入っていくところにボンクをしよう。敵は一定のダメージを受けると、ミサイルと火の玉で攻撃してくる。ミサイルは水の中でやり過ごし、すぐスピボンクだ。このタイミングなら火の玉も当たらない。



⑬ミサイル攻撃も、水の中にいれば安全だ



⑭すぐに、スピボンクをしよう

⑮水の中は絶対安全だが、このままでは攻撃できないぞ



⑯煙突のフチに立ち、連続ボンクをしよう



⑰これで火の玉には当たらない

ROUND5 セピア村とオレンジ滝

このラウンドにはボスがいない。しかし、強力なワナや自キャラをしつこく付け回す敵が、たくさん出てくる。なかでも難関は、セピア村とオレンジ滝だ。この2つのステージでどれだけダメージを受けずにクリアするかが問題だ。



◎ここでは、ダメージを最小限におさえよう

セピア村 強烈なワナと強い敵

セピア村に出てくる強力なワナには、火山弾やトラップフラワーがある。また、出てくる強い敵キャラには、アンキロが挙げられる。ここでは、これらのワナや敵について詳しい対処法を述べるので、十分に活用してほしい。



◎セピア村はなかなかの難関、覚悟しよう

火山弾

火山弾は、セピア村のいたるところで降ってくる。この火山弾に当たると、かなりのダメージを受けてしまう。また、火山弾自体はボンクしても破壊できない。対処法は特にないので、火山弾が降ってきたら、3発当たるのを覚悟して、素早くに逃げるようにセピア村の出口に急ごう。

◎当たるとダメージが大いぞ



◎ここは逃げの一手でいこう



◎背景の火山が突然爆発するのだ

トラップフラワー

バナネ花をボンクしたりふんづけたりすると、普通はアイテムが出てくる。しかし、セピア村にあるバナネ花のほとんどは、トラップフラワーなのだ。これらの対処法は、

まず、バナネ花にボンクしてトラップフラワーを出現させる。そして、出現した敵をそれぞれかたづけるというふうに、1体ずつ確実にツプしていこう。



◎確実に1体ずつかたづけろ



◎ウゲーツ、バナネ花がトラップフラワーに

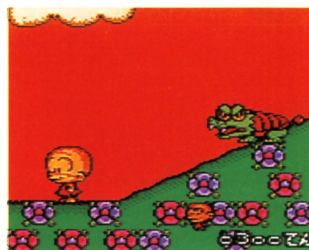
アンキロ

アンキロはセピア村のゴール付近の登り坂の上部から、すべり降りるように現れる。この敵は耐久力があり、スピボンクで攻撃しても1度では倒せない。敵が降りてくるのに合わせて、通常のボンクを3回繰り返して倒すのだ。複数の敵を相手にしないように。

◎1度のスピボンクでは倒せない



◎通常のボンクを3回繰り返して、確実に倒すようにしよう



◎ワニのような姿のアンキロ

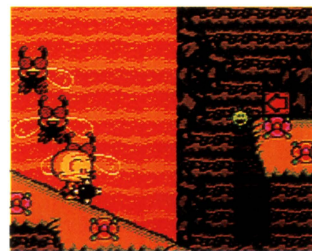
オレンジ滝では敵に構わないように

オレンジ滝では、敵がわきだすように出現して自キャラを襲ってくる。敵に構っていると、アツというまにやられてしまう。なるべく敵に構わずにゴールを目指して進んでいこう。ただし、敵のブイ

ブイは、出現すると空を飛びながらしつこく自キャラを追いかけてくるので、早めに倒してしまう方がいいだろう。



◎イヤというほど敵が出てくる。構わず逃げよう



◎ブイブイだけはかたづけよう

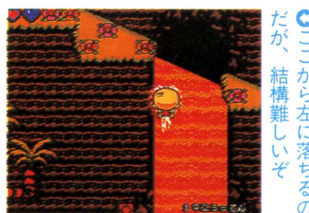
バナネ花の取り方

オレンジ滝では敵がたくさん出てくるだけに、体力の減りが早い。また、単純にジャンプしてもバナネ花のある場所までは行けない。ここはいったん滝の最上部手前まで登り、方向キーを左に押しして落下する。そして、すぐに空中回転しながら方向キーを左に押しとバナネ花の場所までたどりつける。

◎空中回転しながら落ちよう



◎これでバナネ花の場所へ行ける



◎ここから左に落ちるのだが、結構難しいぞ

ROUND6 チックンシティとドローンタワー

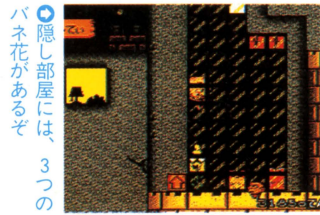
ROUND6は3つのステージに分かれている。中でも意外なところに隠し部屋のあるチックンシティと、素早く正確な操作が

要求されるドローンタワーを攻略する。ここまでくればよいよ戦いも大詰めなので、くれぐれミスなどないように。

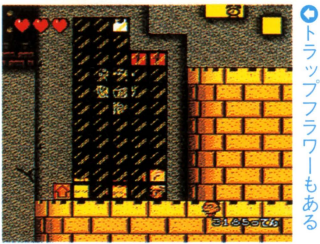
チックンシティの隠し部屋を見つけよう

チックンシティの隠し部屋は3つあり、入口が煙突でカモフラージュされている。とりあえず、煙突を見つけたらスピボンクしてみよう。隠し部屋には3つのバナネ花があるが、そのうちの1番右にあるものはトラップフラワーなので覚えておこう。

この煙突をスピボンクで破壊すると！



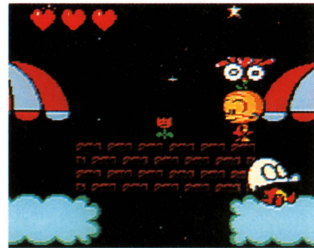
隠し部屋には、3つのバナネ花があるぞ



トラップフラワーもある

空にはアイテムが

チックンシティの隠し部屋には、空を飛ぶことが可能になる花の種がある。このアイテムを取って空を飛び、画面左の方に行くとプチフラワーが2つある。このプチフラワーを取ると、ハートなどがある恐竜列車に乗れる。

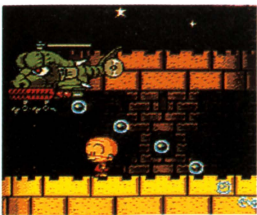


コレを取って恐竜列車に乗ろう

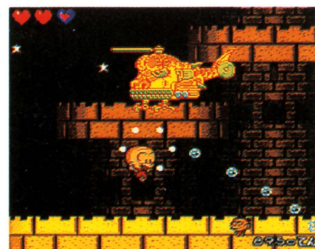
中ボス、T-IIIジャイロ

この敵はホバーリングしながら、破壊可能な泡状の弾を出してくる。高低差をつけてホバーリングしているが、高いところにいるときは、敵の出す泡状の弾をボンクで破壊する。そして、敵が低いところでホバーリングしているときに、ジャンプして自キャラの頭を敵にぶつけよう。

泡状の弾を出しながらホバーリングする



この弾は破壊可能だぞ

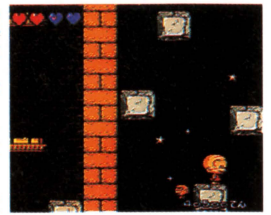


頭をぶつけて攻撃するのが一番だ

ドローンタワーでは素早く正確に動け

ドローンタワーで障害となるのは敵だけではない。自キャラが乗ると2、3秒後に割れる、踏み台の新パカパカもその1つだ。これに乗ったら、グズグズしないで素早く足場に飛び移ろう。また、この付近には1UPアイテムがあるが、三角飛びを使わないと登れないところなので、取り忘れないように。

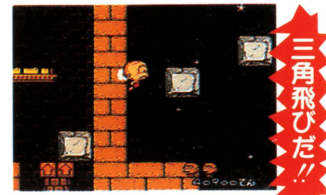
新パカパカを次々と登ってこよう



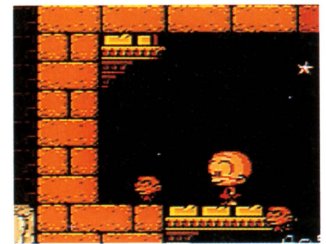
新パカパカは真ん中から割れるぞ



いそいで安定した足場へ飛び移ろう



ジャンプでは無理だぞ



1UPアイテムを取るのだ

ボス、スクランダー

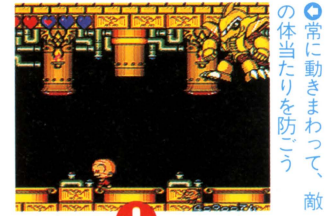
ボスは自キャラに体当たりをしにくるので、常に動きまわろう。ボスへの攻撃は敵が着地したところをスピボンクで攻撃する。敵は3回スピボンクをくらうと、ロケットパンチを飛ばしてくる。このパンチに捕まると体力が少しずつ減ってしまうので、⑩ボタンを連打して振りきるようにする。あとは敵が着地したところをねらって攻撃しよう。



ロケットパンチは自キャラに向かってくるぞ



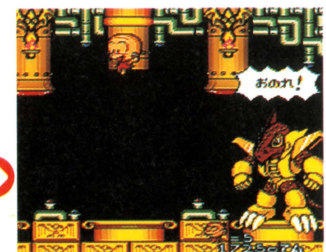
捕まったら⑩ボタンを連打して振りきるように



常に動きまわって、敵の体当たりを防ごう



敵が着地したところをスピボンクで攻撃しよう



強そうな敵だが、耐久力があまりないので意外と簡単に倒せる

パワーリーグIV

4人同時プレイを始めとする新機能を搭載し、人気シリーズの4作目がやってきた。今回は12球団240人の選手データを、一挙に紹介しよう。

メーカー名	ハドソン	発売日	8月9日	価格	6500円(税別)
ジャンル	野球	容量	4M	継続機能	バックアップメモリ パスワード

昨年のデータをインプット

このゲームに登場する選手のデータは、昨年のプロ野球のデータをもとに作られている。だが、打率や防御率などは、あくまでも目安の数値にすぎない。ゲームでの成績は、飛距離や球質などのデータに左右される。例えば今年入団した選手は、打率、本塁打ともに0になっているが、各データの分析と起用法によって大活躍することも考えられるのだ。

●打率や本塁打のデータが0の選手でも、意外な活躍が見られるかも…



チームデータ解説

ここで各選手の主要なデータを解説しよう。選手起用の参考にしてもらいたい。

●フォーム

O=オーバー、S=サイド、U=アンダー、T=トルネード。

●スタミナ

数値が高いほど疲れにくい。

●球質

B=重い、D=軽い。球質が重いほど打球は飛びにくい。

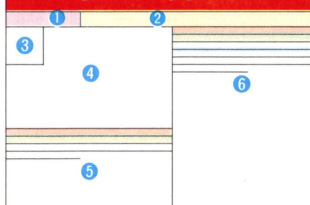


●防御率は投手の力を知る目安になる



●控えの中にも強力な選手はいる

表の見方



- 1 チーム名
- 2 チームデータ
- 3 チームマーク
- 4 説明
- 5 投手データ
S=最高球速(単位/km/h)
な=利き腕とフォーム
ス=スタミナ
質=球質
カ=カーブの変化率
シ=シュートの変化率
フ=フォークの変化率
走=走力(守備にも影響)
- 6 野手データ
ポ=ポジション
打=打席(S=スイッチヒッター)
率=打率(昨年のデータより)
本=本塁打(昨年のデータより)
飛=飛距離
走=走力(守備にも影響)
投=送球の速さ

Cリーグ


ジージャンズ	チーム本塁打	137	チーム打率	.259	チーム防御率	2.88
12球団有数の投手陣が最大の戦力。エース、サイサイトのスタミナは12球団中No.1。打撃陣もフロンナップに強力な破壊力はないものの、下打線の爆発力には目を見張るものがある。			野手データ 名前 ポ 打率 本 飛 走 投 オガッタ 2B S 259 3 6 12 6 ハワイ SS R 288 9 8 11 5 フラット CF R 256 32 12 10 6 パバラ LF R 303 20 11 8 5 キチムラ RF L 327 14 9 7 2 モカサキ 3B L 289 6 8 7 5 コマタン 1B L 278 22 11 6 3 ムラシム C R 273 13 9 9 5 サイサイト 145 RS 15 C 6 3 1 8 クワチャ 147 RO 11 C 5 5 4 5 ミヤカズ 140 LO 8 D 5 2 1 5 マッキイ 153 RO 8 D 4 2 4 4 コーダ 142 RO 5 C 4 4 2 7 カキダ 154 RO 7 B 3 1 5 5			
投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 サイサイト 145 RS 15 C 6 3 1 8 クワチャ 147 RO 11 C 5 5 4 5 ミヤカズ 140 LO 8 D 5 2 1 5 マッキイ 153 RO 8 D 4 2 4 4 コーダ 142 RO 5 C 4 4 2 7 カキダ 154 RO 7 B 3 1 5 5			投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 ムラシム C R 273 13 9 9 5 サイサイト 145 RS 15 C 6 3 1 8 クワチャ 147 RO 11 C 5 5 4 5 ミヤカズ 140 LO 8 D 5 2 1 5 マッキイ 153 RO 8 D 4 2 4 4 コーダ 142 RO 5 C 4 4 2 7 カキダ 154 RO 7 B 3 1 5 5			


カーク	チーム本塁打	110	チーム打率	.255	チーム防御率	3.24
先発投手陣の安定感は一ピカイチ。抑えのエース、オオモノは先発にも使える。打線に長打力はないが、機動力をからめれば期待ができる。相手の投手に応じて、打線を組み替えていくのも手だ。			野手データ 名前 ポ 打率 本 飛 走 投 マエトモ CF L 256 0 8 11 6 ショータン 2B S 301 1 7 12 3 ノムケン SS S 287 16 9 14 5 アーレン LF R 313 25 12 8 4 パークレ 1B L 196 6 10 7 5 アマタキ RF S 294 7 12 7 エドウ 3B R 239 5 11 9 6 ダックワ C R 265 3 5 5 6 コバヤン - L 283 17 8 6 4 ニチヤ - L 349 13 9 6 6 カササフ - R 254 6 7 9 5 ヨサナイ - L 288 11 8 7 5 バラシロ - L 273 0 7 9 4 セトモノ - R 000 0 6 6 7			
投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 ヤウグチ 145 LO 14 B 6 5 4 5 ナガトメ 150 RO 11 C 4 2 1 6 オササ 148 RO 11 D 3 1 2 5 カバマタ 141 RO 8 D 4 4 6 5 スタ 152 RO 5 C 3 3 5 6 オオモノ 148 LO 7 D 4 2 6 8			投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 ヤウグチ 145 LO 14 B 6 5 4 5 ナガトメ 150 RO 11 C 4 2 1 6 オササ 148 RO 11 D 3 1 2 5 カバマタ 141 RO 8 D 4 4 6 5 スタ 152 RO 5 C 3 3 5 6 オオモノ 148 LO 7 D 4 2 6 8			

ホールズ	チーム本塁打	73	チーム打率	.280	チーム防御率	3.52
このチームのウリは機動力。壁上にランナーが出たら、ドンドンかきまわそう。投手陣もスタミナの点では少々心もとないが、変化と緩急を生かせば十分通用する。打線は両外人の得意具合がカギになる。			野手データ 名前 ポ 打率 本 飛 走 投 ヤスキ CF S 310 0 6 14 7 タコハッシ SS S 226 2 7 11 5 レイノルス RF S 288 21 11 11 6 パチヨ 1B R 326 17 10 6 4 ユタカン 2B L 323 10 9 12 4 オミヤサン LF L 309 1 7 10 5 オミズ 3B R 264 4 9 7 5 ダニシケ C R 175 3 10 5 6 ヤマサチ - L 259 4 11 11 5 ヨコタテ - L 276 1 7 10 5 オノノジ - R 310 5 8 9 5 チョウス - R 279 0 6 10 6 ビチカフ - R 283 2 5 5 5 タワシロ - R 293 3 7 6 4			
投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 ナカヤミ 147 RO 11 C 5 2 1 5 サイトン 140 RO 9 B 5 4 6 6 ノミイラ 143 LO 11 B 4 3 2 7 ニフラ 138 LO 8 C 5 5 6 5 オカトウ 135 LO 5 D 3 2 3 6 メンドウ 141 RO 5 C 6 4 5 5			投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 ナカヤミ 147 RO 11 C 5 2 1 5 サイトン 140 RO 9 B 5 4 6 6 ノミイラ 143 LO 11 B 4 3 2 7 ニフラ 138 LO 8 C 5 5 6 5 オカトウ 135 LO 5 D 3 2 3 6 メンドウ 141 RO 5 C 6 4 5 5			


ドラムス	チーム本塁打	149	チーム打率	.267	チーム防御率	3.67
機動力にやや難があるものの、ヘチアイを中心とした強力なフロンナップは、凄まじい攻撃力を持っている。投手陣の球質はやや軽めだが、スタミナ、球速の点では申し分ない。攻撃型のチーム。			野手データ 名前 ポ 打率 本 飛 走 投 ハテナミ SS L 303 11 9 12 6 ミニムリ 2B R 298 4 7 9 5 ライアン RF L 334 20 12 7 5 ヘチアイ 1B R 294 34 14 6 3 ハイホー LF L 274 20 11 5 5 ナガシメ CF L 277 7 7 10 5 ウド 3B R 289 27 11 8 5 ニヤカムラ C R 250 7 7 5 7 ビコウ - R 249 12 10 10 6 マタカフ - L 246 2 6 5 4 ヤマノカ - L 271 2 6 7 6 キタムリ - R 214 2 7 9 5 コマチサキ - R 184 0 11 7 4 シンザン - R 265 1 9 8 5			
投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 イジモト 140 RO 12 C 3 7 0 4 ヤマサ 143 LO 12 C 4 2 5 6 イママカ 147 LS 10 C 5 2 4 7 モリコウ 148 RO 8 D 5 2 2 5 ヨーダ 157 RO 7 D 4 1 3 6 カクン 150 RO 6 D 5 4 6 6			投手データ 名前 S な ス 質 カ シ フ 走 イジモト 140 RO 12 C 3 7 0 4 ヤマサ 143 LO 12 C 4 2 5 6 イママカ 147 LS 10 C 5 2 4 7 モリコウ 148 RO 8 D 5 2 2 5 ヨーダ 157 RO 7 D 4 1 3 6 カクン 150 RO 6 D 5 4 6 6			

POINT ATTACK パワーリーグIV

ストロース	チーム本塁打	125	チーム打率	.261	チーム防衛率	3.87		
	1、2番の足とクリーンナップの長打力がかみ合えば、かなりの力を発揮するだろう。投手陣は、変化球にやや難がある。交代のタイミングがポイント。またキャッチャー、フロタの肩はあなどれない。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	イインダ	CF	R	279	6	8	13	6
	オヤナギ	LF	S	237	4	7	11	6
	オレイ	2B	S	277	5	11	9	5
	ピロサウ	1B	R	317	25	11	8	4
	イケヤン	SS	R	303	31	13	10	5
	ハタボウ	RF	L	292	11	8	7	5
	スーミン	3B	R	301	6	7	6	5
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
ナイソウ	144	RO	11	D	4	2	3	8
クワサキ	148	RO	12	B	5	0	4	5
タッチャン	145	RO	10	B	4	2	3	7
ミヤケン	138	PU	8	C	7	2	3	6
キャトウ	143	LO	7	B	6	3	3	5
ハートサン	141	LO	6	C	4	1	2	6

タイヤーズ	チーム本塁打	164	チーム打率	.255	チーム防衛率	3.94		
	投手陣にかなりの不安があるので、こまめな継投と打線の援護に期待したい。その打線も長打力の点では優秀だが、つながりに不安を残している。守備の面では、野手の肩の弱さが目につく。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	ヨシヒコ	LF	S	207	9	10	12	6
	ワッター	SS	R	304	8	7	12	6
	フィン	CF	L	204	30	12	11	5
	ポカダ	2B	R	265	20	11	8	4
	オマルー	1B	L	223	26	13	6	3
	ヤギョ	3B	R	250	28	11	9	4
	アユミ	RF	R	304	17	9	6	4
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
ナノダ	149	RO	10	D	4	0	6	6
イイマタ	138	LO	9	B	3	6	2	6
ナンダー	141	LO	11	B	3	4	4	6
ユフネ	142	LO	8	C	4	4	2	8
オムギヤ	145	RO	7	D	5	2	3	7
ナカタン	147	RO	6	B	4	3	0	5

Pリーグ

ライトンズ	チーム本塁打	147	チーム打率	.245	チーム防衛率	2.98		
	切れ目のない打線と走れるクリーンナップに加え、外野守備は強固のひとつ。まさに3投手そろったチームといえる。投手陣も3本柱を中心に安定しており、やすやすと得点を許さないだろう。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	ツチ	2B	R	266	3	5	14	3
	ヒラヤン	RF	S	267	2	6	13	6
	アキナマ	CF	R	256	35	11	14	6
	キヨマー	1B	R	307	37	13	10	4
	デストラ	DH	S	263	42	14	9	3
	セキゲ	3B	R	298	8	9	10	5
	アベチン	LF	L	210	0	7	7	4
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
ワタナハ	149	RO	13	B	5	0	4	5
ナベトミ	148	RO	11	C	4	3	2	5
ウドー	146	LO	10	C	7	1	2	6
ヒシイ	145	RS	7	C	4	2	6	6
カトリン	139	PU	6	B	5	5	5	5
シオシオ	146	RS	6	D	3	1	7	6

ファイバース	チーム本塁打	135	チーム打率	.265	チーム防衛率	3.32		
	投手陣は安定しているものの、打撃の面ではクリーンナップにもあまり怖さを感じない。機動力も大したことはなく、得点力はやや弱めといえる。少ない点を投手陣がどう守るかが課題だろう。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	タナビー	SS	R	287	18	9	10	6
	グライ	2B	S	283	0	7	13	4
	バイス	1B	R	276	21	11	7	6
	ウインター	LF	L	278	35	12	9	3
	オオヒマ	DH	R	267	11	8	6	3
	ナカジマ	RF	S	253	11	9	10	5
	スミキチ	3B	R	275	6	10	8	6
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
ニシバキ	148	RO	12	C	5	2	2	5
マツウダ	142	RO	12	D	4	3	5	6
シババ	141	RO	13	C	3	6	2	5
コウシロウ	140	LO	8	B	6	2	3	5
オリクラ	141	RO	7	B	4	1	4	6
タケサン	138	RS	6	C	5	3	2	5

ブルーウェイ	チーム本塁打	141	チーム打率	.273	チーム防衛率	3.72		
	投手陣にはかなりの不安があるが、それを補って余りある強力な打線を持つチーム。クリーンナップの破壊力は12球団No.1。機動力もなかなかのもので、長打力と絡めれば相当な得点源になる。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	マツナゴ	3B	S	284	21	10	12	6
	フックラ	2B	R	211	1	6	13	4
	ブルマー	1B	R	307	7	14	5	3
	イシミン	DH	R	273	37	12	5	3
	フチイ	RF	L	285	37	11	7	6
	モボニヒ	CF	R	289	3	7	11	6
	ナカシマ	C	R	283	12	8	8	5
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
モシノ	140	LO	11	B	6	2	4	7
アマオケ	141	RO	11	C	5	3	0	6
サチョウ	135	RO	10	C	4	2	5	5
サキャイ	138	RO	8	B	4	2	2	5
チュルシー	139	RO	7	D	3	4	5	5
カカギ	138	LO	6	C	3	6	2	6

ホープス	チーム本塁打	158	チーム打率	.254	チーム防衛率	4.90		
	投手力に不安材料が多く見られる。クリーンナップはかなりの力を持っているので、4番カドタンを中心に猛打を爆発させ、打撃戦に持ち込むしかない。内外野ともに、要所の守備が固いのが救い。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	タタキマコ	CF	L	273	14	9	12	5
	ユガミン	2B	S	265	5	8	13	5
	ウイリアム	3B	R	286	17	7	10	7
	カドタン	DH	L	280	31	13	4	3
	ラガー	1B	L	300	29	11	6	4
	キシカー	LF	R	258	20	10	9	4
	ママモン	RF	L	304	6	9	11	7
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
ムラサン	149	RO	10	D	4	2	3	5
ヨシタン	138	LO	12	B	6	2	0	6
カロウ	145	RO	10	C	4	3	4	7
イナウエ	142	RO	7	B	4	3	5	6
キノムラ	146	RO	8	B	5	1	3	6
ヤマタカ	138	RO	6	B	3	2	6	5

ブアッファース	チーム本塁打	175	チーム打率	.272	チーム防衛率	4.10		
	実力の伯仲する両エースと強力な打線がウリ。ただし、エース2人以外の投手陣に弱さが見え、打線のつながりに不安を残す。機動力にもやや精彩を欠き、守備の面でも多少不安定。当たり出せば怖いチーム。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	オオイテ	2B	R	314	20	10	12	4
	アラー	CF	L	292	6	8	9	6
	ブラン	DH	L	245	29	15	7	3
	トレナー	1B	L	303	24	11	8	4
	ヒシイ	3B	R	300	22	11	9	5
	ズツキ	RF	R	270	22	10	6	5
	ナガヤ	LF	L	304	3	8	10	5
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
アウニ	148	LO	11	C	6	1	4	7
ノウモ	151	RT	13	D	3	2	7	7
ヤマバチ	143	RO	9	B	4	2	2	5
サヤサン	138	RU	8	B	5	2	3	5
アカボシ	141	RO	6	C	2	5	2	6
ヨシニ	147	RO	7	D	6	4	5	5

オリバーズ	チーム本塁打	107	チーム打率	.228	チーム防衛率	3.54		
	打線に1発を期待できないので、機動力だけが頼りだ。ヒットを連ねて、相手投手を揺さぶろう。投手陣も力を持っているが、バランズが取れていないので継投策で乗り切ろう。守備力はまあまあ。							
	野手データ							
	名前	ポ	打	率	本	飛	走	投
	ニシムリ	CF	S	338	3	7	14	5
	サチヨウ	SS	R	271	9	9	11	4
	タイコウ	1B	L	243	21	11	10	4
	ダイアス	DH	R	311	33	12	5	7
	ヤマノシタ	LF	L	250	3	8	12	5
	マツシバ	3B	R	265	18	10	9	5
	マミカワ	2B	L	292	6	9	9	4
投手データ								
名前	S	な	ス	質	カ	シ	フ	走
オミヤマ	142	RO	12	B	4	1	2	6
マヘダ	140	LO	10	C	5	0	3	7
イラベ	160	RO	9	D	3	2	2	5
シラタキ	146	RO	8	B	4	0	2	6
オイベ	140	RO	7	C	4	3	2	7
アツウ	142	RO	7	C	6	4	4	6

*ポジションは先発時のものです。

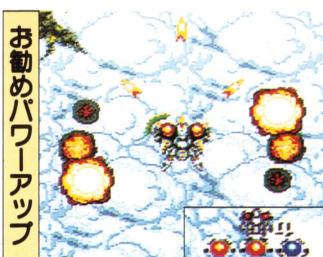
精霊戦士スプリガン

4種類の精霊球の組み合わせで29種類ものパワーアップが可能なこのゲーム。次々登場するステージ1～7の異色のボスキャラたちへの攻略だ。

メーカー名	ナグザット	発売日	発売中	価格	8500円(税別)
ジャンル	シューティング	メディア	CD-ROM	継続機能	コンティニュー

攻撃時のパワーアップのポイント

このゲームのポイントは次々現れる精霊球を取捨選択し、より良いパワーアップ状態を維持すること。出てくるものを取っていくだけでは最強状態は維持できない。パワーアップのお勧めは火の精霊球と水の精霊球の組み合わせによって生まれるFIRE DEFENDER。3方向に連射が効く上に攻防一体の火の玉が付く。



このパワーアップ状態だと3方向に弾が撃てて、防御力も高い

ステージ1

このステージは主に練習用のステージといったところ。中ボスとボスが登場するがどちらもあまり強くない。ここでパワーアップの

選択と精霊球をボンバーとして使用するときのタイミングを覚えながら進もう。早めにパワーアップ状態を整えよう。

中ボス デガンス

こいつは雲の下から顔を出し、口から弾を撃ちながら両手で襲いかかってくる。FIRE DEFENDERを装備していれば、周囲を回る火の玉が口からの弾を消してくれるので、中央で集中して攻撃を加えればあっけなく倒すことができる。



こいつは見かけほど強くない。速攻で片づけてしまおう

ボス ゴライアス

こいつは左右に移動しながら弾をバラまいてくる。これも基本的には中ボスと同じ。FIRE DEFENDERの火の玉で飛んでくる弾を消しショットで本体をねらう。ただしこいつの場合は、3方向ショットを利用して斜めから攻撃を加える方が安全だ。



敵の正面に行くと、弾がすぐ飛んでくるので危険だ

ステージ2

この面は耐久力のある敵が増えてくるので、すばやく動いてねらいをつけよう。モタモタしている

と次々出現する敵に圧倒されてしまうことになる。出現場所を覚えて早めに攻撃を仕かけよう。

ボス メランジ

こいつのビームを放ってくる2つのカッターは、早めに破壊するようにしよう。そうすれば本体から前方に向かって火を放つだけになるので、斜めショットで本体をねらえば安全に倒すことができる。時々流れてくる精霊球を利用してボンバーを使えば、より早く倒すこともできる。

斜めからねらって撃てば安全



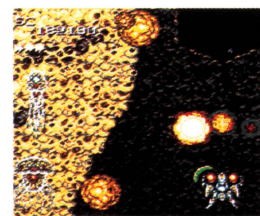
まず速攻で両脇のカッターを破壊して敵の攻撃の幅を減らそう



そうすると口から正面に火を吐いてくれるようになる

ステージ3

このステージは洞くつ内で戦いが展開されるため動きが取りにくい。そのため必要のない精霊球を取ってしまい、パワーダウンしてしまうことがある。自機が壁に少し触れるくらいは大丈夫なので、ギリギリまで寄って回避しよう。

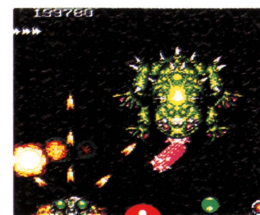


洞くつ内では次々飛んでくる岩にも注意

ボス ゲロカンテラ

こいつは3段階に変形して攻撃を仕かけてくる。最初の2段階は、画面の下を左右に移動しながらショットを当てていけば大丈夫。3段階目は画面内を大きく移動しながら、時々現れる精霊球を利用してボンバーを当てていけば簡単に倒すことができる。

この状態になったら画面内を大きく移動しよう



画面下で左右に移動しながら攻撃しよう



この状態でも続けて攻撃

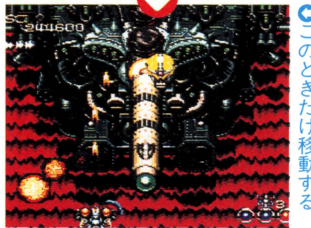
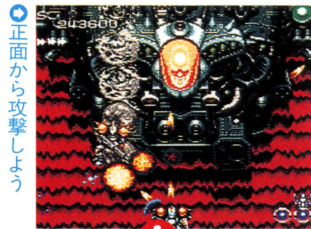
ステージ4

このステージは前方からだけでなく、左右やうしろからも敵が襲ってくる。なるべく画面中央に

位置して敵の出現に備えよう。それから砲台が多数あるので早めに破壊しながら進もう。

ボス ドワイヨン

こいつは巨大なミサイル発射口を5つ備えている。弱点は本体中央部分。最初のうちはミサイルを1発ずつ順番に撃ってくるだけなので、正面から攻撃を続け、中心のミサイルが発射されたときのみ避けるようにしよう。途中ザコが時々飛んでくるが、FIRE DEFENDERの場合は火の玉が防いでくれる。そうでない場合はこまめに迎撃しよう。倒す直前になると5発同時にミサイルを発射するので隙間に入って避けよう。



正面から攻撃しよう

このときだけ移動する

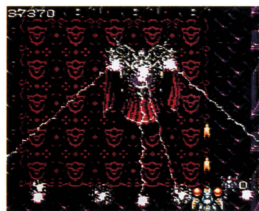
ステージ5

このステージの前半は、通路を転がってくる玉が邪魔で動きが制限されてしまう。こいつは破壊できないのでタイミングを取って避

けよう。後半は空間を漂う残骸が邪魔をしてくる。かなり固いが、集中攻撃を加えれば破壊可能なのでできるかぎり破壊して進もう。

中ボス リュドミル

こいつは放電と弾で攻撃してくる。最初のうちは画面の下の方で左右に避けていれば大丈夫。しばらくして放電の本数が増えたら、その隙間に入りながら攻撃しよう。



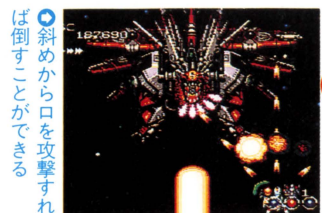
放電攻撃の間に入って攻撃を避けよう

ボス ガデリウス

こいつは左右の腕から拡散弾、口から極太レーザーを放ってくる。早めに両腕を破壊しよう。そうすると口から拡散弾も撃ってくるようになるが、FIRE DEFENDERなら火の玉が防いでくれる。そこで斜め方向から口をねらい撃てば簡単に倒せる。



正面に行かなければこのレーザーは怖くない



斜めから口を攻撃すれば倒すことができる

速攻で両腕を破壊して弾の発射を防ぎ左右の安全を確保しよう

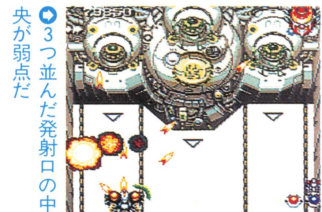
ステージ6

このステージでは敵機や砲台などレーザーを撃ってくるやつが多い。なるべく撃たれる前に破壊し

よう。もし撃たれても、撃ってくる方向をよく見ておけば避けるのは簡単はずだ。

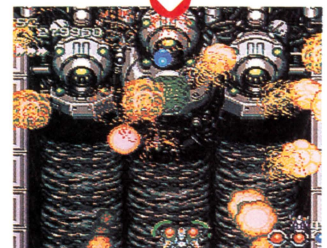
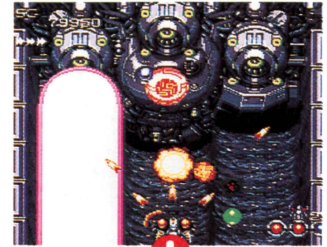
ボス バダムシステム

こいつは3つの巨大なレーザー発射口からレーザーを撃ってくる。こいつは同じところからは続けて発射しないので、いったん撃つとつぎに発射するまでかなり間隔が空く。そのときに弾を数発撃ってくるが、引きつけて避ければ簡単に避けられる。この間をねらってレーザー発射口の前から攻撃を加えよう。意外に簡単に倒せる。



3つ並んだ発射口の中央が弱点だ

レーザー発射前には発射口がチカチカ光る。すばやく避けよう



中央を集中攻撃すればすぐ倒せる

ステージ7

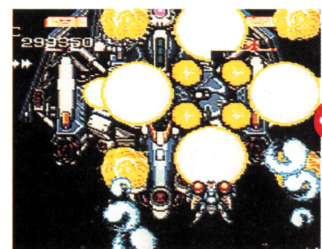
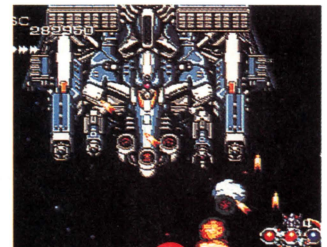
このステージはボスとの戦いのみで展開される。いったんパワーダウンしてしまうと復活するのが難しいので、ダメージをできる限

り受けないように。実は下のバルゾノフ以外にもう1体ボスが登場するが、その攻略方法は自分で見つけて欲しい。

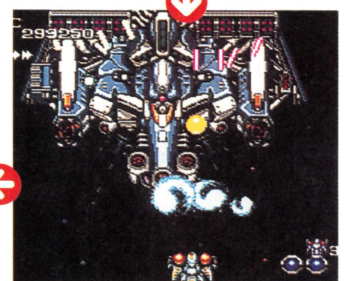
ボス バルゾノフ

こいつは多数の砲台で武装している。この砲台をすべて破壊すれば倒せる。早めに1つでも多くの砲台を破壊しよう。とはいえ砲台は1つ1つがかなり固い。ショットだけでは苦戦することになるだろう。ここでは次々精霊球が入手できるので、これを利用してどんどんボンバーを放って一気に砲台を破壊していこう。

まず1つでも多くの砲台を破壊するようにしよう



それを繰り返せば簡単に倒せる



精霊球が出現したらすかさずボンバーを使用しよう

レーシング魂

アウトからインから、敵を抜き去り勝利をつかむ。
今回は勝利のためのライディングテクニックと、G
P. JAPANから、2コースの攻略法を紹介する。

メーカー名	アイレム	発売中	発売中	価格	7000円(税別)
ジャンル	レース	容量	4M	継続機能	バックアップメモリ

全8戦を勝ち抜くには・・・

このゲームのGP. JAPAN
モードは、全8戦を勝ち抜いて日
本チャンプになることが目的だ。
確実にポイントを獲得していくた
めに、コースの特性や天候に合わ
せてマシンをセッティングし、8
つのサーキットで戦おう。

◎天候とコースに合った
セッティングをしよう



どのチームが有利か

プレイヤーは違った特性を持つ
4チームから、1チームを選択し
てレースに挑む。最高速ならチ
ームアイレム。グリップならチ
ームTACH31。チームRHCとチ
ームホシムラは総合力に分がある。
中でもお勧めは、最高速ではほか
の3チームに劣るものの、強力な
グリップと高い耐久力の足回りを
持つチームTACH31だ。

◎足回りの耐久性とグリップには絶
対の信頼を持つ、チームTACH31



急加速・急ブレーキ

急加速と急ブレーキは、決定的
な武器になる反面、ガス欠など
トラブルの原因にもなる。ラスト
パートやオーバーランでの急制動
のために、レース前半では使用を
控えて温存しよう。また直線で急
加速を使うときは、マシンが最高
速に達した時点で使用をやめ燃費
を稼ごう。せっかくトップを走っ
ていても、ガス欠でリタイヤした
ら何の意味もない。

◎急加速は強力な武器



◎300km/h以上のスピードが出て
いても、急ブレーキを使えば・・・



◎すんなり減速ができる。しかし、
タイヤの減りは早くなる

勝利のための3つのポイント

予選でベストタイムを出し、本
戦でライバルをぶっちぎるために、
これから紹介する3つのポイント

をマスターしておこう。これらの
テクニックは、どのチームを選ん
でも共通して使えるのだ。

ライン取り

このゲームの特性として、アウト・イン・アウトのラインを取りにくいことが挙げられる。つまり、各コーナーの手前で確実にインのラインを取る必要がある。ラインをインに取っておけば、ゆるいカーブではマシンを倒すことなくクリアすることも可能だ。

◎コーナーへ突入する前には、必ず
イン側にマシンを寄せておく



ブレーキング

各コーナーのアウト側には、ほとん
ど障害物がある。オーバース
ピードで突っ込むと、アウトに膨
らんで障害物に激突してしまう。
コーナー突入直前に、きっちりと
ブレーキングを終わらせよう。ま
た、縁石を越えるとブレーキが効
き過ぎることも覚えておこう。

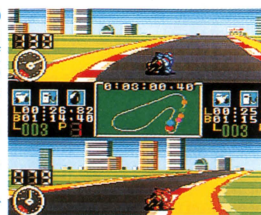


◎減速はコーナーに入る前に終わら
せておくこと。これが原則

コーナーでのスピード

コーナー直前でブレーキをかけ
過ぎるとタイムロスにつながり、
スピードがあり過ぎるとアウトに
膨らむ。各コーナーの角度に合
ったスピードは、テストランを走り
込んで研究しよう。また、エン
ジンブレーキがほとんど効かない
ことも覚えておこう。ブレーキ
が終わったらアクセルを使わず
コーナーに突入すれば、一定の
スピードを保ったままコーナーを
クリアすることもできるのだ。

◎角度のあるコーナーで
はスピードを落とす



◎それぞれのコーナーに
合うスピードをキープ

予選は全開で

本戦がら周の長丁場なのに比べ
て、予選では2周しか走らない。
燃費や、タイヤの耐久力の心配を
する必要がないという訳だ。急加
速、急ブレーキをガンガン使い、
バリバリのベストタイムをたたき
出そう。ただし、急加速で通常よ
りスピードが出ているので、ブレ
ーキングを早めにする必要がある。

◎直線やコーナーの立ち上がりで
急加速をフルに使っても、2周程
度ならトラブルは起こらない



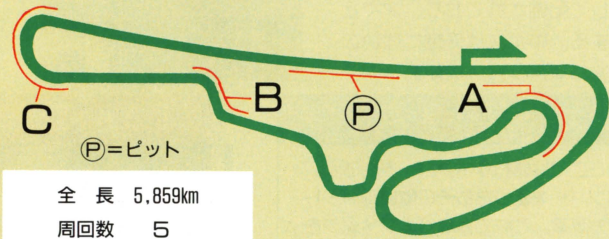
MINEサーキット

長い直線と、急な角度のヘアピンを持つコース。1周が長いので、トラブルが起きやすい。このコー

スでは立ち上がりがよくてスピードの出る、LOWタイプのエンジンが威力を発揮する。

MINEサーキット全景

※マップ内のA、B、Cは本文と対応



全長 5.859km
周回数 5

A ヘアピンカーブ

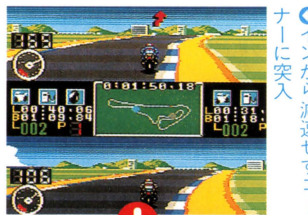
連続する右コーナーから、一転して出現する左のヘアピン。前もってマシンをインに寄せておかないと、アウトでクラッシュする。コーナー直前で約130km/hまで減速して切り込んでいけば、自然と次のゆるい右カーブに備えるようアウト側に抜けられる。

④減速してインから突入しないと、アウトの障害物にぶつかる



B シケイン

このシケインは、ラインさえきっちり押さえておけば加速しながらクリアできる。1つ目のコーナーの前でマシンをあらかじめインにつけ、アクセル全開で右にバンクする。ここでタイミングが遅れると、アウトの障害物が待っているぞ。ドリフトしながらコーナーをクリアしたら、アクセル全開のままですぐにマシンを左に倒し込もう。あとは次のコーナーのために、コース右側をキープする。これでヘタに減速するよりも、確実にクリアできるハズだ。



④インから減速せずコーナーに突入



④加速しながらシケインを突破

C 最終コーナー

最終コーナー直前は、シケイン状になっている。最初の右コーナーは全開で抜けられるが、そこでフルブレーキングしないと、アウトの障害物にぶつかる。次のコーナーを約140km/hで抜けたら、アクセル全開で直線に入ろう。



④アクセル全開で直線へ

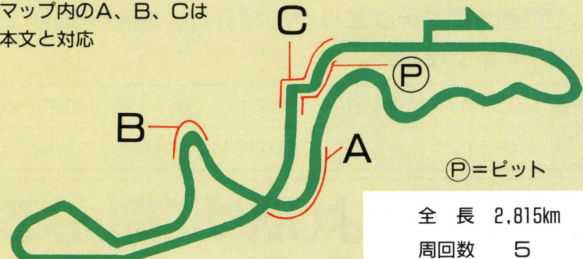
鈴鹿サーキット

短い直線と、連続するさまざまな角度のコーナーで構成されたテクニカルなサーキット。高低ムラ

なく力が出る、WIDEタイプのエンジンが向いている。GP、JAPANモードの最終戦。

鈴鹿サーキット全景

※マップ内のA、B、Cは本文と対応



全長 2.815km
周回数 5

A デグナーカーブ

2つの右コーナーと短い直線が織りなす、このコース最大の難関。ラインをインに取れば、1つ目のコーナーは全開で抜けられるが、そこからフルブレーキングしても2つ目のコーナーでオーバーランしてしまう。そこで、1つ目のコーナーを約240km/hで抜け、フルブレーキング。ラインをインに取りながら、2つ目のコーナーに約140km/hで突入する。このコーナーはアウトに障害物があり、クラッシュの危険がある。アウトに膨らむよりは減速した方が無難だ。



④このスピードで1つ目のコーナーをクリア



④減速して2つ目のコーナーに

B ヘアピンカーブ

数あるヘアピンカーブの中でも、有数の難易度を持っている。インにピッタリ寄せたら、コーナー直前で約120km/hまで減速し、縁石に突っ込むようにバンクする。あとはそのまま加速しながら、クリアすればOK。



④縁石に突っ込むような感じだ

C シケイン~最終コーナー

左コーナーは全開で抜けられるので、シケイン直前では300km/h以上のスピードが出ている。しかし、カーブを示す矢印が画面に出た途端にフルブレーキングしないと、オーバーランで障害物に激突する。約140km/hまで減速し、ドリフトしながらクリアしよう。



④300km/h以上のスピードから、一気に減速していくのだ

大旋風カスタム

ヘルパーとボムの使い分けが、ポイントのこのゲーム。今回は基本テクニックの紹介と、難関の最終エリアのマップ攻略だ。

メーカー名	NECアベニュー	発売日	発売中	価格	6800円(税別)
ジャンル	シューティング	メディア	CD-ROM	継続機能	コンティニュー

敵を倒すことより逃げに徹しよう

このゲームの鉄則は敵を深追ひしないことだ。なぜかという、自機の動きが遅いうえに、敵が距離に関係なく攻撃してくるからだ。

必要最小限の敵を倒して、後はとにかく逃げ回る。ダメだと思ったら迷わずヘルパーを呼ぶ。これがクリアへの近道だ。

自機の当たり判定は大きい

このゲームの自機の当たり判定は、最近のゲームとしては少々大き目。翼の先までとはいかないまでも、真ん中位まであるのだ。だから敵の弾をくぐり抜けるなんてことはとても困難。常に先の先を読んで弾をよけることが重要。戦略の要素も必要なのだ。



●弾をどうよけるかよりも、いかに弾を撃たせないかが重要

戦車に弾を撃たせない方法

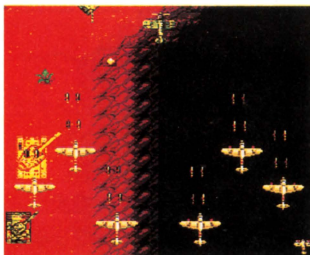
このゲームがほかのシューティングと決定的に違うのは、敵が距離に関係なく攻撃してくることだ。しかし、ザコの戦車に限って弾を撃たせない方法がある。自機を絶えず動かして戦車に照準を合わせなければいいのだ。だが、ボスや中ボスには通用しない。



●画面を大きく旋回するのがコツ。照準が合わなければ撃ってこない

効果的なヘルパーの使いかた

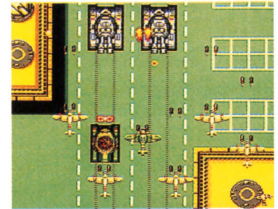
まず、ヘルパーを展開したら自機を画面の上部へ移動させる。すると敵は自機を狙って攻撃してくるので、下にいるヘルパーは攻撃を受けずに済む。また、自機もほとんどの敵をヘルパーが倒してくれるので、攻撃を受けずに済むのだ。しかし固い敵が多い後半では、ほとんど効果を期待できない。



●自機を上へ移動させ、敵の攻撃を引きつけよう。だが、固い戦車が多い後半では、さすがに使えない

最終エリアマップ攻略

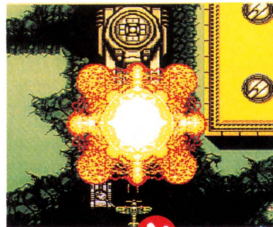
最終エリアは大して長くないが、敵が格段に強力になっている。ほかのエリアでは、たまにしか出現しなかった2砲塔の重戦車が、主力として配備されており、次々と出現する。中ボスは異常に強いので、迷わずボンバーを使う。



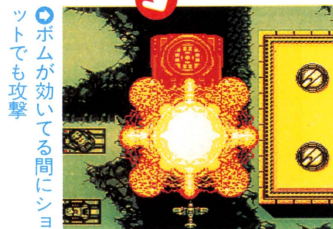
●さすがに最終エリア。敵が強くなっている

中ボス グランバス

ここでは迷わずボンバーを使う。ボンバーを使ったらその際にショットでも攻撃。これでかなりのダメージを与えられるだろう。そして、もう1発ボンバーを使えば確実に倒せる。ボスにも1発残しておきたいが、ミスすれば意味がない。思い切って使おう。



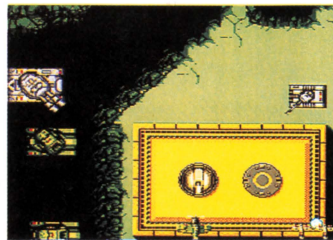
●出現と同時にボンバーをお見舞いしてやる



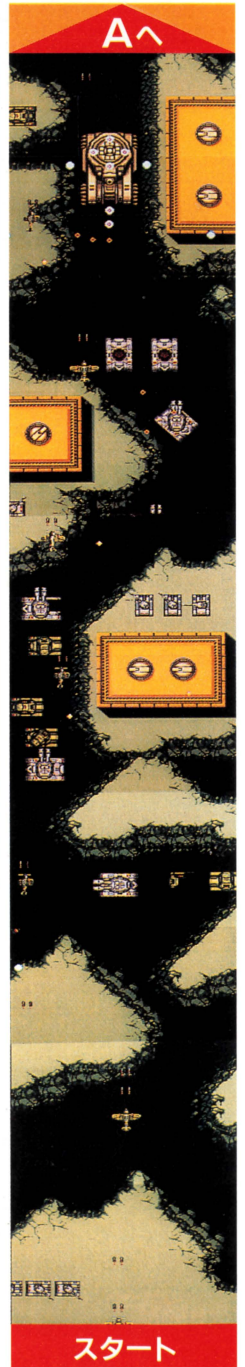
●ボムが効いている間にショットでも攻撃

谷間に戦車大量出現

ここでは谷間を埋め尽くすように戦車が出現する。すべて倒そうなどとは思わないで、耐久力の小さい砲台や小型の戦車を可能な範囲で倒すようにしよう。確かに1台でも多く倒せば、弾よけが楽になるかもしれないが、そのためにミスしてしまったのでは、もともこもない。

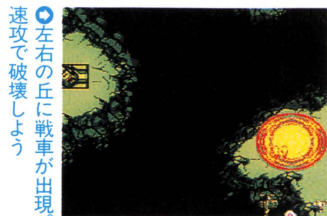


●破壊するのは、砲台や小型の戦車など弱い敵だけにしておくとは無視

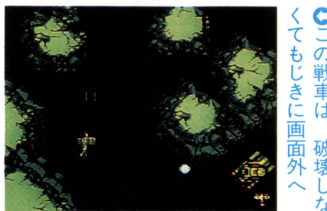


後方からの戦車は無視

最初に左右から戦車が出現した後、後方からも戦車が出現。左右の戦車にばかり気を取られていると、不意を突かれることになる。ここは左右の戦車を速攻で破壊して、逃げる場所を確保しよう。後方からの戦車は、しばらくすると画面外に出ていくので無視。



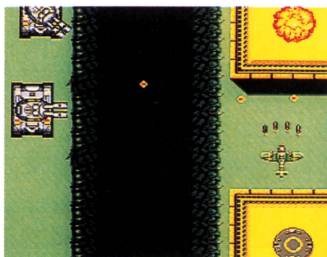
◎左右の丘に戦車が出現。速攻で破壊しよう



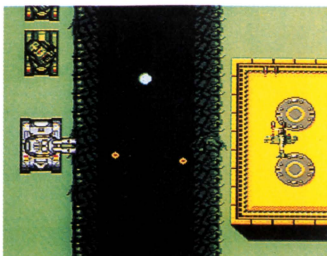
◎この戦車は、破壊しなくてもじきに画面外へ

砲台を破壊して逃げまくれ

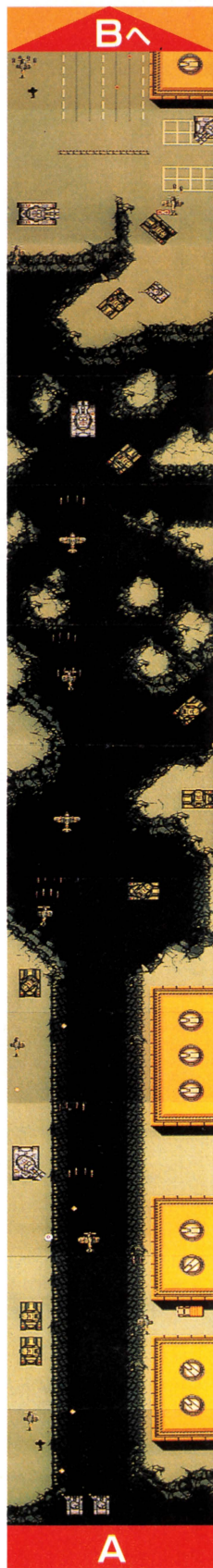
ここでは右側の砲台と左側の戦車に挟まれる形となる。両方を相手にしていたのでは、とても勝ち目はない。まず、戦車よりも耐久力が小さい砲台を速攻で破壊して、戦車の攻撃を右側でよけるようにしよう。戦車に照準をつけさせないように動き回るのがコツ。弾を撃たせるな!!



◎最初から画面の右側に移動しておいて、砲台を速攻で破壊しよう

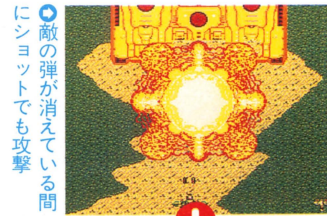


◎あとは砲台を破壊しつつ、戦車の攻撃をうまくかわそう

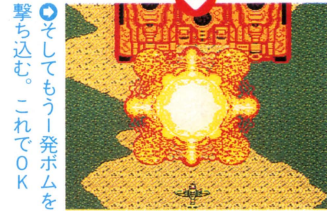


ボス キャノンボール

ボスのキャノンボールは、ザコが同時に出現しないので、中ボスよりも弾をよけやすい。しかし、弱いわけではないので、迷わずボムを使おう。最後で出し惜しみしてもしょうがない。ボムと同時にショットも撃ち込めば、意外と楽に倒すことができる。



◎敵の弾が消えている間にショットでも攻撃



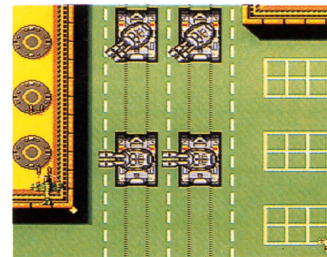
◎そしてもう一発ボムを撃ち込む。これでOK

◎速攻でボムを使ってもいいが、ある程度ショットでダメージを与えておくのいい

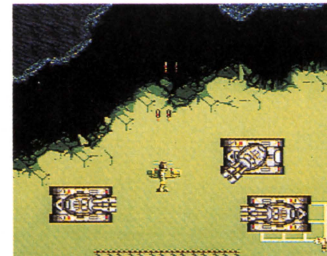


重戦車続々出現

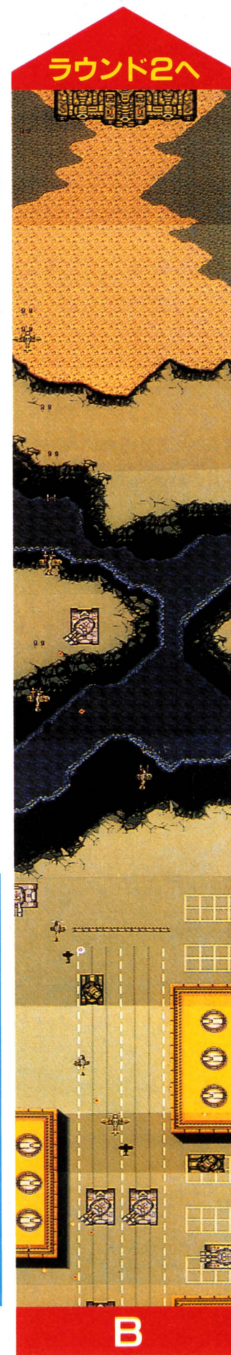
ここには砲台が多数設置してあるだけでなく、重戦車が次々と出現する。ここでも耐久力の小さい砲台を速攻で破壊して、逃げる場所を確保。戦車の攻撃をよけることに徹しよう。ヘルパーやボムを使いたい所だが、この後にはボスが待ち構えているので、できるだけ温存しておこう。



◎1台破壊するのも大変な重戦車がこんなにたくさん。逃げるしかない



◎ここでもやはり、耐久力の小さい砲台を先に破壊して逃げまくろう



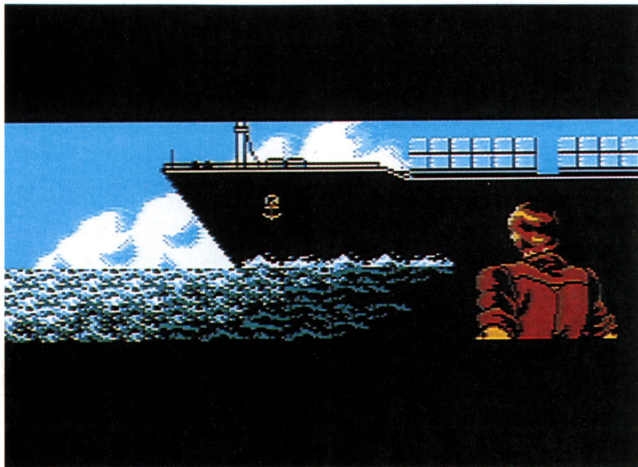
スパルタンX2

発売元	アイレム	価格	5500円(税別)
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	9月未定

業務用でももちろん、ファミコンでも大人気だった『スパルタンX』が、業務用から、6年ぶりに『スパルタンX2』となって復活。ストーリーは私設諜報員となった

トーマスが、麻薬密売人を逮捕すること。ステージの途中にビジュアルシーンが入りゲームに緊迫感がある。音楽も前作より軽快になって、プレイを盛り上げるぞ。

前作とはまったくちがう雰囲気になっているぞ

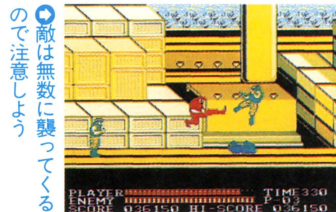


Game Gamer Gamest!

カンフーアクションさく裂

主人公トーマスの攻撃法とくれば『スパルタンX』と同様にカンフー殺法である。基本的な攻撃は前作と同じだが、この『2』では「力をためる」ことができる。力をためることによって、痛烈なア

ッパーカットや背負い投げで、敵に大きなダメージを与えることができる。この新しい攻撃法を有効に使い、無数に出現する敵を撃退し手強いボスを逮捕しよう。



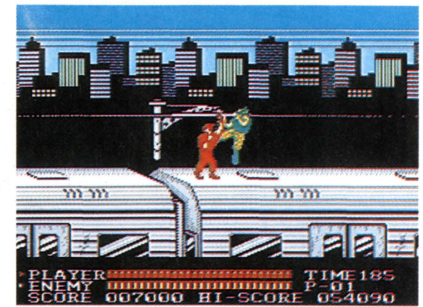
敵は無数に襲ってくるので注意しよう



ボスとの対決。敵はかなり装備しているぞ。カンフーでノックアウトだ!



財団本部のスティーブとの会話



豪快な技といえばこのアッパーカット。ザコキャラなら吹っ飛ばすぞ

アウトラン

発売元	セガ	価格	3500円(税別)
機種	ゲームギア	発売日	8月9日

いわずと知れた業務用のドライブゲームの移植。もともと大型体感マシンのゲームなのでそっくりそのままの移植とはいかないが、ゲ

ームギアでも十分楽しめるようアレンジされている。このゲームギア版ではミッションはマニュアルとオートマチックの2種類が選択できる。また、ハンディゲーム機の利点をいかしての対戦プレイも可能だ。大人気のBGMも業務用と同じく3曲用意されている。

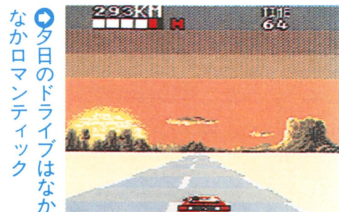


風に吹かれながらの運転がいい



うあ〜危ない! スピードの出し過ぎは事故のもとぞ

夕日のドライブはなかなかロマンティック



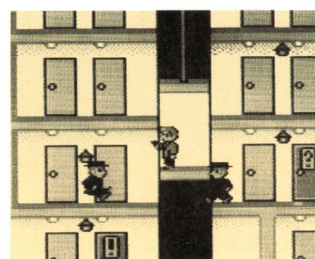
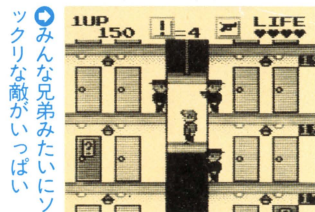
よし! チェックポイントの前だぞ

エレベーターアクション

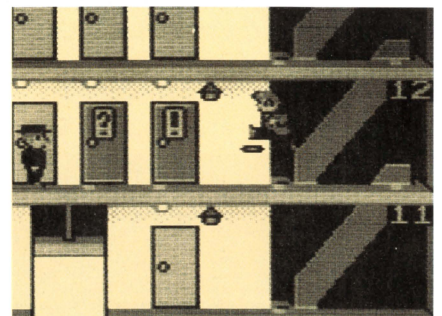
発売元	タイトー	価格	3400円(税込)
機種	ゲームボーイ	発売日	8月9日

このゲームは、なつかしの業務用から移植のアクションゲームだ。なんとビルの屋上から忍び込み、敵の重要機密書類を奪うという、まるでスパイ映画のような雰囲気

が楽しめる。敵のガードマンの追跡をふりきって、部屋の中にかくされた書類をうばうとボーナス点。そしてエレベーターやエスカレーターを使って1階まで下りればステージクリアとなる。また、主人公は通常ピストルで敵を攻撃することができるが、ジャンプキックや蛍光灯をピストルで撃って敵の頭に落とす等の攻撃も可能だ。



みんな兄弟みたくいってツクリな敵がいっぱい



ジャンプ一番! 危なくなったらしゃがむか、ジャンプで乗り切ろう

ベアナックル

発売元	セガ	価格	6000円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	8月2日

このゲームは、悪の麻薬シンジケートに戦いをいどむ3人の若者をモデルとしたバリバリの格闘ア



●かなり強敵なヤツばかりだぞ

クションゲームだ。キャラクタは3人、いずれも能力は少し異なるから、好きなキャラクタを選ぶことができる。なんと言っても魅力は2人同時プレイが可能なこと。こういったゲームは、2人でやるとかなり燃えるんだよね。もちろん、仲間どうしてダメージを与えることもできる。協力プレイに飽きたら、プレイヤー同士で決闘を始めるのも悪くない。

悪の組織に立ち向かう3人

AXEL	ADAM	BLAZE
スピード、パワーともバランスがとれているキャラクタだ	物凄いいハードパンチャー。接近すれば怖いものなし!	スピードで敵を圧倒する。華麗なる飛び蹴りが抜群に強い

多彩な攻撃法

プレイヤー1人(あるいは数人)対敵多数の格闘アクションでは、ただ攻撃しているだけでもジャブからボディブロー、そしてアッパーというように連続攻撃になる。



●基本のジャブ。これから会得し



●ピンチになったら味方のパトカーに援護を頼もう。すると…



これは最近の風潮で、このゲームももちろんそうなんだけど、それだけじゃやっぱりつまらない。このゲームでは、それらの連続攻撃に加えて、ジャーマンスープレックスや巴投げなどの大技も存在する。そしてなんと、2人同時プレイの時には、コンビネーション技もできるのだ。これらの技は、強力な上に美しいので、キマったらつつい自己陶醉してしまおう。



●AXELのでっかい声で襲いかかるひざ蹴り迫力満点だぞ



●大爆発! 敵を一掃してくれるぞ

ジュエルマスター

発売元	セガ	価格	6000円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	8月30日

このゲームは各種の指輪に宿る力を駆使し、邪悪なジュエルマスターを封印することが目的のアクションゲームだ。中世を意識した世界観が独特の雰囲気をかもしだしてなかなか興味深いぞ。さて、このゲームの鍵をにぎるジュエルだが、それぞれが自然を司る「地」「水」「火」「風」の力を秘め

ている。ジュエルは各3個ずつあり、あとに手に入るものほど強力なものになる。最初は「火」の最弱のジュエルしか持っていないが、特定の敵キャラを倒すと新たなジュエルが入手できる。



●おっと危ない! この世界は仕掛けもいっぱいあるぞ

宝石がカギ?

指輪に秘められた4種類の力は組み合わせ方によってはすさまじい威力を発揮する。ジュエルは片手に2個、両手に合計4個までつけることができるのだ。しかし、「水」と「火」のように対立する系統のジュエルを組み合わせると、おたがいに能力を打ち消しあってしまう。また、同じ強さのジュエルでないと、弱い方のジュエルの

●風系の魔法は敵を切り裂く



力があまり発揮できない。これらの条件をうまくクリアして、自分にあった組み合わせを作り出すことがこのゲームを解く近道だろう。



●火系の魔法で敵を焼け!

●ここは絶対零度の世界だ



●かなり異様な世界観。敵も気味かわるいな

パソコン天国

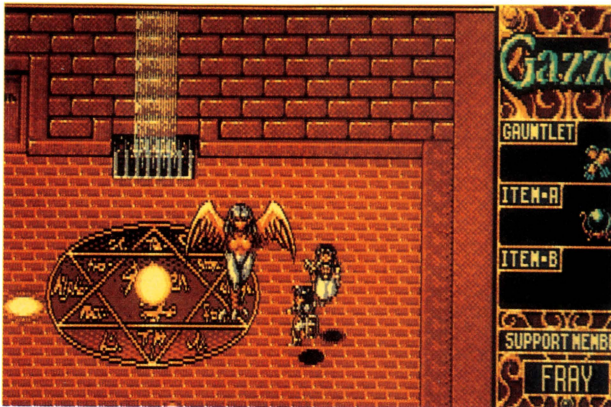
PCエンジンユーザーならノドから手が出そうなくらい欲しいRPGばかり。パソコンてすごいよね。

サーク—ガゼルの塔—

発売元	マイクロキャビン	価格	7800円(税別)
機種	PC-9801、PC-8801、MSX2(9月下旬発売)	発売日	発売中

このゲームは、アクションRPGだ。「サーク」、「サークII」、「FRAY」に続く4作目にあたる。見た目は今までの「サーク」シリーズと同じなめ上から見下ろしたタイプのオーソドックスなもの。しかし、今回は今までのアクション主体のサークシリーズとは一味違う。謎解きが中心となっているのだ。

画面を見るかぎり「サークII」によく似ている。もちろんフォースショットも撃てる



水の女王との会話だ

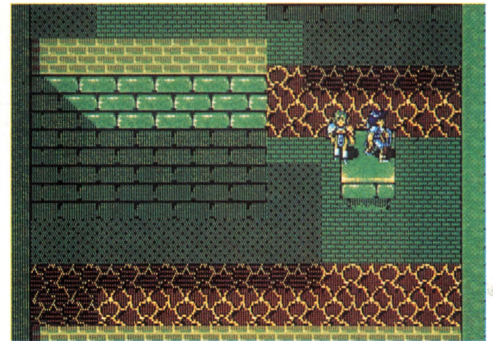
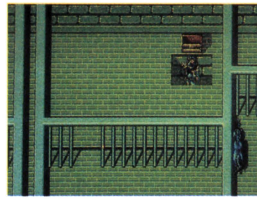
仲間選びがポイント

このゲームは、主人公であるラトクとあと1人、合計2人で冒険をする。アクションRPGでは、



- 何かアイテムらしきものがあるぞ。取っておこう
- 仲間の選び方によって戦闘が楽になるか厳しくなるか左右されるので要注意

かなり異色といえるだろう。前にも述べた通り、このゲームでは謎解きがポイントとなるので、その場に応じた仲間選びが重要だ。魔法のスクロールを解読するのはもちろん魔法使いの仕事だし、強い敵の多い地域では戦士の存在は不可欠なものとなるだろう。仲間はスタート地点に戻ればいつでも変更できる。戦士から魔法使い、吟遊詩人や、盗賊みたいな妖精まで、プレイヤーの指名を待ってるゾ。



ヴェインドリーム

発売元	グローディア	価格	9800円(税別)
機種	PC-8801、PC-9801(9月21日発売)	発売日	発売中

あの「エメラルド・ドラゴン」を出した(とはいってもX68000版とMSX2版に限るのだが)グローディアの、新作RPGがこのヴェ

目の前はジャンクの世界だ



敵とぶつくと戦闘シーンに。勝つとこの画面になるぞ



インドリームだ。システム的にはこのゲームは、「エメラルド・ドラゴン」を完全に踏襲している。とはいえ、「エメラルド・ドラゴン」であまり良くなかった点はもちろん改善されていて、フィールド上の敵キャラなどが見えるシステムになっている。だからなるべく敵を避けて歩いたり、状況に応じて戦略がたてられる。



こちらをにらんで話かけるヤツがいる。はたして仲間なのか？

ビジュアル豊富なRPG

「エメラルド・ドラゴン」と同じく、このゲームもとにかくビジュアルシーンが多い。まるで映画を観ているかのようにゲームが進行していくぞ。各キャラクタの性格づけもしっかりされているので、感情移入もしやすいだろう。また、

まさしくパソコン美少女って感じだね



まるで映画かドラマのワンシーンを見ているよう画面



会話に表情があるなんて凄いな

「エメラルド・ドラゴン」で好評だった相談コマンドも健在で、途中でつまることなくゲームを進めることができる。このゲームでは、純粋にすばらしいビジュアルとストーリーを楽しんでほしい。



ラファエル
私の名はラファエル。
世界を巡る 放浪の吟遊詩人です。

弓の名手ラファエル。戦闘ではプレイヤーのピンチを助けてくれる。かわい顔してるけど、意外にも男の子

アーケード天国

今月はビデオシステムのオンパレード！ 共に勢いのあるゲームだけに人気もグングンのびてるぞ。

闘神 BLAZERS

発売元 ビデオシステム 登場日 好評活躍中

悪のシンジケートに殺された師匠のかたきと、捕らわれた師匠の娘を助けだしていくアクションゲーム。



バンダナがよく似合う日本人のAKIRA。分身弾が必殺技だ



見るからにパワフルな感じのGLEN

プレイヤーは師匠の弟子であるMARK、GLEN、AKIRA、GILの4人の武道家。スピード、パワー、テクニックなど武道家はそれぞれちがう能力を持っているので自分にあったプレイヤーを選ぼう。

それに4人同時プレイもできるぞ。武道家の迫力満点の攻撃をお見舞いしよう。



鍛えた武道の技で殺された師匠のかたきを取り、娘を助けだそう

奥義書を取り戻せ

敵の本部がある孤島には師匠の託した奥義書が捕らわれている。この奥義書を取り戻すとプレイヤーによって、違った種類の必殺技が使えるようになる。

その必殺技は前後に気を放つ気合弾、プレイヤーの周りを雷で囲

み敵を感電させる雷弾、素早いスピードで分身して襲いかかる分身弾、プレイヤーの全身に光の輪を作り、回転しながら攻撃する光炎弾などがある。

どの必殺技も痛烈な破壊力があり、敵に大きなダメージを与えることができる。奥義書を取り戻し、師匠の娘を助けだそう。



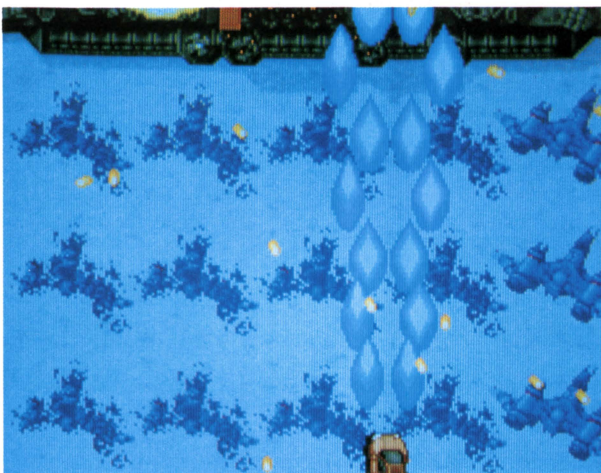
極悪なシンジケートとの戦い中に奥義書を見つけよう。すると、こんな豪快な必殺技が使えるようになる

ターボフォース

発売元 ビデオシステム 登場日 好評活躍中

『ターボフォース』は縦スクロールのシューティングゲーム。ストーリーはドライブ中の空軍パイロットがいきなりタイムスリップし、着いた場所が異文明に侵略さ

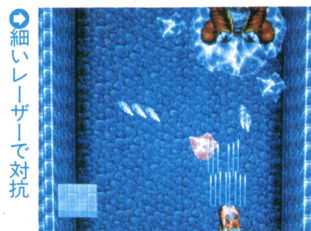
れた未来世界。この危機を救うためスーパーマシン“ターボフォース”で敵と戦う。襲いかかってくる敵は誘導ミサイル、爆撃弾など縦横無尽に攻撃をしかけてくる。



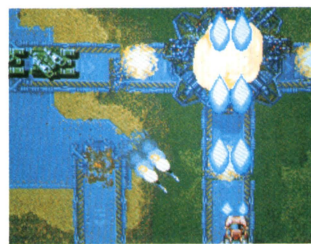
巨大な空母との戦い。とにかく弾を何発も発射してくる。攻撃にはかり気を取られると墜落するぞ！

爽快シューティング！

敵を破壊していくと、中にはアイテムが変わる敵がいる。このアイテムを取ることによってターボフォースはパワーアップする。アイテムは2種類あり「P」マーク



細いレーザーで対抗



敵は誘導ミサイルを撃ってきた！交わしながら攻撃しよう

のアイテムはキャノンボールといい、ターボフォースの放つ弾がパワーアップする。もう一つのアイテムが「？」マークのミラクルサンダー。このアイテムはチョットくせもので、実際に取って見ないと何がおこるかわからないのである。不用意に取ってしまうと自機が不利になることもあるので、出現したら注意して取った方がいいだろう。



アイテムを取ればこんなにパワーアップする

●新作ソフト発売直前情報!

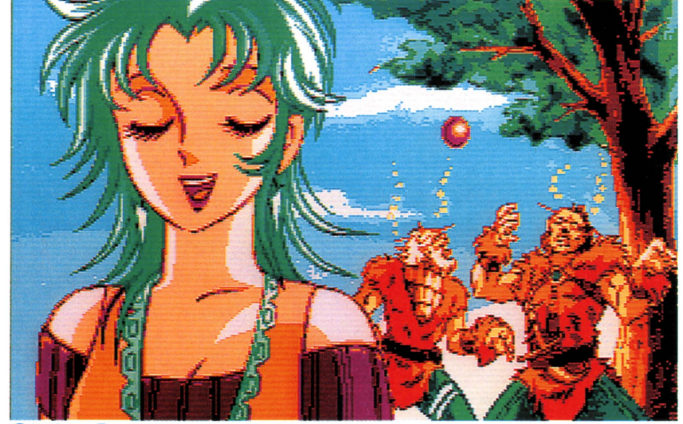
今号はページを拡大! 発売間近のソフト情報を余すところなくお伝えしよう

Buyer's Guide

CD-ROMの大作2本発売

8月は前人気の高いCD-ROMのビッグタイトルが、2本発売される。「BURAI 八玉の勇士伝説」と、「ヴァリスIV」だ。それぞれRPG、アクションとジャンルこそ違おうが、ビジュアル満載の

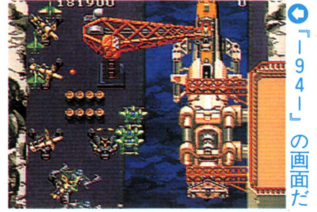
作りには共通点がある。「ヴァリスIV」のビジュアルは、「II」のときから回を重ねるごとに良くなっている。「BURAI」にしても、開発にじっくりと時間をかけただけあって完成度は高い。



●写真は「BURAI 八玉の勇士伝説」。ビジュアルの出来はご覧のとおり

最後のSG専用ソフト?

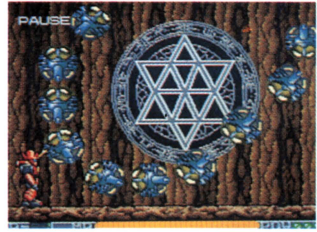
今月発売される「1941」を最後に、SG専用ソフトがラインナップから消えてしまう。現在残されたのは、PC/SG両対応の「ストライダー飛竜」と「ギャラクシーフォースII」のみ。今後のSG専用ソフトは? SG専用ソフトを発売したNECアベニューとハードソン。そして、ハードメーカーでもあり、自社ブランドでソフトも発売することになった日本電気ホームエレクトロニクスにイン



タビューを試みた。しかし、唯一NECアベニューが両対応という形で進めるということ以外、専用ソフトの話はなかった。現在得られている情報の限りで判断するならば、SGに未来はないと言うほかないだろう。



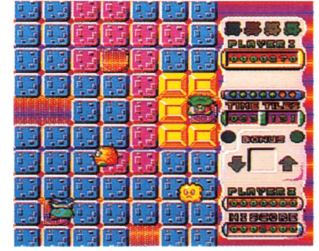
●この「大魔界村」は数少ないSGソフト中、一番読者評価が高かった



●「魔動王グランゾート」画面的にはまあまあだが、ゲーム性は×だ

ビクター音楽産業	8月2日発売予定	6400円(税別)
スクウェア	アクションパズル	2M
	パスワード	通信対戦

元はフランス生まれのアクションパズルゲーム。原色ハテハな画面と、ポップな音楽とが芸術の国フランスを思い起こさせる。ゲームシステム自体は「バックマン」タイプのオーソドックスなもので、元の青いパネルを全部ピンクに塗りかえるのが目的になっている。ゲーム途中に出てくるアイテムを取ると、無敵になったり、敵を倒すことのできる弾が撃てるようになって、とっても便利。でも中には取ると必要以上にスピードアップしてしまったりするアイテムも存在するので注意が必要だ。



●見た目にもカラフルで、誰でもマニュアルを読まずに楽しめるだろう。難易度もそれほど高くはないし、キャラクタもカワイイから女の子にもうけるかもしれない。

GTでは?

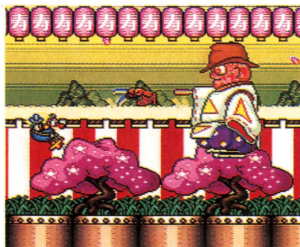
キャラクタが比較的大きく、ゲームもひとつのパネルが組み合わさって構成されているので、GTでも充分楽しめる。ゲームギアでも発売されていることだし、こういったゲームはハンティゲームマシンに向いているのかも知れない。細かい文字はやはりよく見えないが、パスワードの文字に限ってはかなり大きいので、見間違えることはまずないだろう。GTの弱点をうまくカバーしているといえる。この手のゲームは、一気に集中してやるよりも、暇をみつけてのんびり楽しむ方が向いているのではないか? まさにGT向きの移植といえよう。



●GT専用の付加価値があれば完璧だったな

タイトル	8月9日発売予定	7200円(税別)
はなたーかだか!?	シューティング	4M
	パスワード	—

天狗がタヌキを退治するシューティングゲーム。幻想的な背景、可愛いキャラクタがなんとも魅力的。海の中や、空の上、さらには天地がひっくり返ったステージなんてものもあり、そのバラエティに富んだステージ構成は、プレイヤーを飽きさせない。ゲーム中、天狗はアイテムのスクロールによって3段階に大きくなる。大きくなることで使える武器も強力になっていく。大きいサイズのほうが有利に思えるが、小さいサイズでいることで、滅多にないアイテムが取れたり、安全な道を行け



どこかで見たような? とにかくニヤリとさせるキャラクタが多い! たりということもある。ステージごとにパスワードがあるので、誰でも最後まで楽しむことができる。

GT
では?

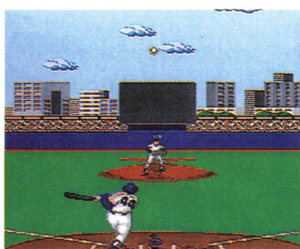
GTでシューティングゲームを楽しむ際に問題になる「弾が見にくい」、「キャラクタの見分けがつかない」といったことが、彩色が鮮やかなぶん、見やすくなっている。ただ、逆に鮮やかな色が目をかなり疲れさせるので、長時間プレイするのはつらい。

この目の疲労以外にはこれといった問題もなく、ゲームを楽しむことができる。また、このゲームには無限コンティニューだけでなく、ステージごとにパスワードも用意されている。パスワードは数字で、しかも6文字しかないので、GTでも何の支障もなく、家で続きができる。

↑字は小さいが、見やすい。文字数も少ない

ハドソン	8月9日発売予定	6500円(税別)
パワーリーグIV	野球	4M
	バックアップメモリ パスワード	—

今やPCエンジンの定番ソフトとなった「パワーリーグ」シリーズ。今回発売される「パワーリーグIV」は、システム的には前作からの大きな変更点はない。野手の捕球をコンピュータが行うシステムは、前作にもあったが、今回はさらに走者までもオートでプレイすることができる。ピグナーにはうれしい配慮。また、当然選手のデータなどが一新されている。データの更新点を前作と比較しながらプレイするのも、シリーズものの野球ゲームの楽しみ方ではないか。せっかく夏休みに発売さ



豪快にホームランをかましたシーン。この瞬間が何よりも気持ちいい。しかも4人同時プレイが可能なことから、多人数でわいわいやって楽しんで欲しい。

GT
では?

やはりこの手のスポーツゲームは、屋外でもいっきりに楽しみたいものだ。しかし、実際にこのゲームをGTでプレイするには、数々の問題点がある。まず、最大のウリである4人同時プレイはもちろんのこと、2人でもプレイができないこと。さらに、エディット画面のように、字が密集しているところでの文字の判別は、かなり厳しいものがある。また、そのエディットデータを保存しておくことも無難できない。ペナントモードにパスワードがあるのがせめてもの救いだ。カーブやシュートなど微妙な球筋を見分けるのも

これをGT上で判別するのはかなりつらいところ。

リバーヒルソフト	8月9日発売予定	7200円(税別)
BURAI 八玉の勇士伝説	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	—

リバーヒルソフトのPCエンジン参入第1弾ソフト「BURAI 八玉の勇士伝説」。どちらかという、戦闘やキャラクタを育てたりするロールプレイングの要素よりも、ストーリーやビジュアルなどの演出面で楽しませてくれるロールプレイングゲームだ。同社から発売されているパソコンゲームからの移植ものなのだが、サウンド、ビジュアルのAV面がかなり強化されている。音楽は一曲一曲が非常に短く、プレイしているとすぐに途切れてしまう。しかし、プレイしてみるとそんなに気



これは通常のフィールド画面。ビジュアルに比べれば若干地味めかなにならない。曲自体は非常にいい曲なので、もう少し長くすることはできなかったのだろうか?

ち密なグラフィック

このゲームをプレイしていても思うのが、ゲーム全体を通してのグラフィックの美しさ。それは、ゲームのところどころに入るビジュアル

シーンはもちろん、イベントが起こると表示される小さめのビジュアル、そして、広大なフィールドマップにも共通していえることだ。

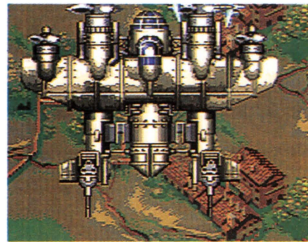
また、ビジュアルシーンに限ってのことだが、声優がその絵に声を当てているのも見逃せない。

↑絵の枚数はとにかく膨大だ

↑画面全体に広がるビジュアルシーンももちろんあるのだ

ハドソン	8月23日発売予定	9800円(税別)
1941	シューティング	8M(SG専用)
	コンティニュー	—

アーケードでおなじみの19シリーズ最新作『1941』が、久々のSG専用ソフトとして発売される。滑らかなスクロール、背景の美しさ、1画面ではおさまりきれないボスキャラなど、業務用のものを忠実に移植してある。元々縦スクロールのシューティングゲームなので、業務用では当然縦長の画面。PCエンジン版では多少乱暴な処理ではあるが、左右の画面を切ることによって、縦画面に近づけている。また、2人同時プレイを再現しているのは大きな魅力なのだが、さすがのSGとはい



◎こんなデカキャラもSGであれば無理なく再現可能。お待たせ様です

えかなりちらつく。お互いが同時に特殊攻撃を使ったりすると、画面はさらに見づらくなってしまふ。

腕に磨きをかける

業務用のものより難易度は落ちていとはいえ、それでもやっぱり難しい。先のステージに進むのには、3つの特殊攻撃を状況に応じて使い

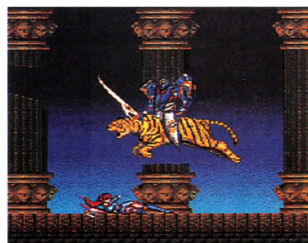


◎戦果はまだ完璧じゃないな
◎難易度は高いがSGユーザーには丁度いいかもしれない

日本テレネット	8月23日発売予定	6780円(税別)
ヴァリスIV	アクション	CD-ROM
	バックアップメモリ	—

パソコン版のゲームとしてデビューして、後にファミコンやPCエンジン、さらにはメガドライブにまで移植されるほどの人気作品となった『ヴァリス』シリーズの最新作だ。今回はシリーズを通してのヒロインだった優子が『III』で死んでしまっているの、主人公はレナとアムという姉妹に交代している。

ゲーム自体は純粋なアクションゲーム。『III』と比べてもキャラクタごとの個性がより強くなり、アムじゃなければ、またはレナじゃなければクリアできない場所が増えている。



◎このトラを動かすのに、グラフィックデザイナーが頭を悩ませたとか

キャラクタチェンジに前作以上の意味を持たせてある。また、操作性の面もかなり向上しているぞ。

ビジュアルも充実

『ヴァリス』シリーズがこれだけの支持を得ているのは、登場するキャラクタが魅力的だということひとつの理由だろう。ビジュアルシーン

が多いことでも有名なこのシリーズだが、今回はより美しく、より多くのビジュアルを短いロード時間で実現している。スーパーCD-ROM²の発売も近づいているが、まだまだ旧システムも現役だと思わせるほどの完成度だ。



◎ヴァルナ王女の♡な表情!!
◎美しいビジュアルも、ごくわずかなロード時間で完了!

発売直前ソフト前人気Best3

今月のお買い得ソフトを読者の人気からも探ってみよう。また、ここで順位の高いソフトは売り切れの可能性もあるかもしれないぞ?

前号まで『ヴァリスIV』が、『BURAI 八玉の勇士伝説』よりも上位を誇っていたが、発売直前で順位が逆転。『BURAI』は総合順位でも、『天外魔境II 卍MARU』に続く第2位と健闘ぶりが光る。それとは逆に前号総合でベスト3入りを果たしていた『パワーリーグIV』は順位

を下げてしまった。『ヴァリスIV』は総合では第4位。前作の『III』が同じ発売直前で、1位を誇っていたことを考えると、人気も若干パワーダウンしていると言わざるをえない。『III』までの優子が引退し、新しいキャラクタになってしまったことが原因だろうか?



◎ヴァリスIVの画面



◎BURAIの画面

Best 1
(総合2位)

BURAI 八玉の勇士伝説

元のパソコン版に負けず劣らず、PCエンジン版の出来もgood **9.7%**

Best 2
(総合4位)

ヴァリスIV

前号に引き続き総合2位と、いまいち伸びにける結果だった **4.5%**

Best 3
(総合7位)

パワーリーグIV

すでに熟成を極めていただけに、買って損のないソフトといえる **2.5%**

*順位は本誌8月号のアンケートから無作為に500選び集計した総合順位から選出したものです。

新作発売

記号のみかた

■Huカード

◆Huカード/SG専用

□Huカード/PC・SG両対応

●CD-ROM²専用

○スーパーCD-ROM²専用

◎CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

◎媒体未定

★メーカー名/予定価格

8月	
2日	■スクウィーク ★ビクター音楽産業/6400円
9日	■はなたーかだか!? ★タイトー/7200円
9日	■パワーリーグIV ★ハドソン/6500円
9日	●BURAI 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト/7200円
23日	●ヴァリスIV ★日本テレネット/6780円
23日	◆1941 ★ハドソン/9800円
30日	■パワーゲート ★パック・イン・ビデオ/6200円
30日	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン/6800円
30日	■ファイヤープロレスリング 2nd BOUT ★ヒューマン/6900円

9月	
20日	■ヒット・ジ・アイズ ★タイトー/6800円
20日	■ワールドジョッキー ★ナムコ/5800円
27日	■どらごんEGG/ ★日本コンピュータシステム/6500円
27日	■ニュートピアII ★ハドソン/7200円
27日	●ULTRABOX 5号 ★ビクター音楽産業/4800円
下旬	●パニラシンドローム ★日本物産/6900円
下旬	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業/7200円
下旬	●エフェラアンドシリオーラジエンブルムフロムダークネス ★ブレイングレイ/未定
下旬	■森田将棋PC ★NECアベニュー/7200円
未定	●クイズアベニュー2 ★NECアベニュー/6000円

10月	
4日	■メソポタミア ★アトラス/6800円
4日	■タイムクルーズII ★フェイス/7200円
下旬	■パブルガムクラッシュ ★ナグザット/未定
下旬	○天使の詩 ★日本テレネット/未定
未定	■マジカルチェイス ★パルソフト/7800円

11月	
1日	●マイトアンドマジック ★NECアベニュー/7200円
下旬	■スーパーメタルクラッシャー ★パック・イン・ビデオ/6200円
未定	■将棋 初心者無用 ★ホームデータ/7300円
未定	○シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 ★ビクター音楽産業/未定

Super 先取りソフト情報!

●PCエンジンニューハードの最新情報をキャッチ! まだ正式発表はされていないのだが、PC Engine DUOとSUPER SYSTEM CARDは秋頃、スーパーCD-ROM²は来春に、それぞれ発売されることになりそうだ。

●ユニポストからHuカードの『ダイノフォース』が発表された。オリジナルの横スクロールシューティングだ。発売は来春の予定。



●『ダイノフォース』敵がデカイ

●UPLの次回作は、『麻雀霸王伝カイザーズクエスト』。すごろくのようなマップ上を進み、モンスターたちと麻雀で勝負をしていく。発売は年内ギリギリといったところ。

●ホームデータが将棋ソフトの第2弾を発表! その名も『将棋 初心者無用』。同社の『将棋 初段一直線』よりも、思考時間が短く、より強くなっているとのこと。さらに肉声で棋譜を読み上げてくれるのだ。



●『将棋 初心者無用』の画面写真

●アスク講談社は『モンスタープロレス』という、Huカードのシミュレーションゲームを年内に発売予定。詳細は現在のところ未定。

●ビクター音楽産業の『ULTRABOX 5号』の画面写真入手。連載企画の『クスト』は、いよいよ今回が最終回。『CLUB UB』はUBガールズ3人目の女の子、高野美世ちゃんが主役の純愛ドラマだ。そして、話題騒然どきどきシリーズの第2弾『どきどきハードルランド』。一定回数ハードルを飛び越えると、今回女の子の♡な姿が見れるのだ。



●『どきどきハードルランド』



●『CLUB UB』はもう3回目



●『クスト』も大詰めに

※価格はすべて消費税を含みません。

©UNIPOST・HOME DATA・VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.・TELENET JAPAN

カレンダー

12月以降

- 12月 ●雀偵物語2 ～宇宙探偵ディバン～
★アトラス/未定
- 12月 ■パチ夫くん 十番勝負
★ココナッツジャパン/7900円
- 12月 ●クイズの星(仮称)
★サン電子/6500円
- 12月 ○プロウニング
★日本テレネット/未定
- 92年 1月 ●ULTRABOX 6号
★ビクター音楽産業/4800円

発売日未定

- タイトル未定 ★アイ・シー・エス/未定
- ドラゴンブリード ★アイレム/未定
- 太閤記 ★アスク講談社/未定
- モンスタープロレス ★アスク講談社/未定
- 太平記 ★インテック/未定
- ハンター(仮称) ★インテック/未定
- スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/未定
- レインボーアイランド ★NECアベニュー/未定
- ワードナの森 ★NECアベニュー/未定
- フォゴットンワールド ★NECアベニュー/未定
- マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー/未定
- モンスターメーカー ★NECアベニュー/未定
- ドラゴンナイトII ★NECアベニュー/未定
- ホラーストーリー ★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
- ゲイキングランド ★NECアベニュー/未定
- ポナンザブラザーズ ★NECアベニュー/未定
- スーパーダライアス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
- ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定
- スーパーシュヴァルツシルト ★工画堂スタジオ/未定
- パチ夫くん 幻の伝説2(仮称) ★ココナッツジャパン/未定
- ミスバク大冒険 ★タイトー/未定
- 中華大仙2(仮称) ★タイトー/未定
- ミーヘッド(仮称) ★タイトー/未定
- TATSUJIN ★タイトー/未定
- 斬(仮称) ★タイトー/未定
- ライザンバーIII ★データウエスト/未定
- マーブルマッドネス ★テンゲン/未定
- ピーターバックラット ★テンゲン/未定
- マジカルバスル・ポピルズ ★テンゲン/未定
- コリューン ★ナグザット/6800円
- ゼロウイング ★ナグザット/未定
- ゼロウイング ★ナグザット/未定
- 熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット/未定
- 熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット/未定
- 双截龍II(仮称) ★ナグザット/未定
- WIZARDRY(仮称) ★ナグザット/未定
- ちびまる子ちゃん(仮称) ★ナムコ/未定
- レディ・ファントム ★日本テレネット/未定
- ユズミック・ファンタジー3(仮称) ★日本テレネット/未定
- あげだま(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
- 21えもん(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
- 魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
★日本コンピュータシステム/未定
- 神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称)
★日本コンピュータシステム/未定
- ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム/未定
- OF-1 CIRCUS Special POLE TO WIN
★日本物産/未定
- ファイティングラン ★日本物産/6900円
- Minesweeper掃海艇 ★バック・イン・ビデオ/未定
- ロードス島戦記 ★ハドソン/未定
- 天外魔境II出MARU ★ハドソン/未定
- ドラゴンズレイヤー英雄伝説 ★ハドソン/未定
- STARパロジャー ★ハドソン/未定
- ポピュラス ザ・プロミストランド ★ハドソン/未定
- 銀河お嬢様伝説YUNA ★ハドソン/未定
- タイトル未定 ★ハドソン/未定
- 雷電 ★ハドソン/未定
- 雷電 ★ハドソン/未定
- バリステックス ★ビクター音楽産業/未定
- IT GAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業/未定
- ライジング・サン ★ビクター音楽産業/未定
- LOOM ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ バスケットボール ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ベースボール ★ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ホッケー ★ビクター音楽産業/未定
- ファージアスの邪皇帝 ★ヒューマン/未定
- 盟約の定義 ★ヒューマン/未定
- ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ/未定
- キャンペーン版 大戦略II ★マイクロキャビン/未定
- 麻雀霸王伝カイザーズクエスト ★UPL/未定
- ダイノフォース ★ユニポスト/未定
- トイレキッズ ★メディアリング/未定
- スパイラルウェブ ★メディアリング/未定
- アルシャーク ★ライトスタッフ/未定
- プリン・オブ・ペルシャ ★リバーヒルソフト/未定
- OBURAII(仮称) ★リバーヒルソフト/未定
- トップをねらえ! ★リバーヒルソフト/未定
- ココロン ★シュールド・ウェブ/未定
- 川のぬし釣り(仮称) ★バック・イン・ビデオ/未定

- ヒューマンは、スーパーCD-ROM2専用のRPG『ファージアスの邪皇帝』を発表。●PCエンジンで連載中の読者参加ゲームをゲーム化したもの。発売はまだ先になる。
- ナグザットの『精霊戦士スプリガン』のHuカード版が発売中止に!
- バック・イン・ビデオは、CD-ROM『川のぬし釣り(仮称)』を発表。元はファミコンの作品だった。
- 日本テレネット『プロウニング』の最新画面を入手。以前よりグラフィック面が格段に向上している。



●カッコイイ「プロウニング」の画面

次号予告

MAKER LAND 日本コンピュータシステム『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』NECアベニュー『フォゴットンワールド』『クイズアベニュー2』日本物産『バニラシンドローム』

特別付録 話題沸騰! 『ヴァリスIV』の最終面手前の8面までを徹底攻略。ヴァルナ王女を助け出すのにこの書は欠かせないアイテム…か?

PC Engine FAN 10月号 8月30日発売



LASER SOFT

199X年。

夢幻衆の手によりふたたび人間界は征服される。

さらに夢幻界も陥落……。

伝説の戦士優子はどこへ。

2人の勇者は何者か。

ヴァリスの剣は蘇るのか。

想像をはるかに超えるドラマが待っている。

ますますハワフルにエモーショナルに、

ヴァリスの世界が広がる。



ヴァリスIV



ヴァリスのイメージが広がる サウンドパフォーマンス

- 「ヴァリスIV」ラジオCM 8月1日(木)▶8月31日(土)
ニッポン放送 [1242KHz] PM10:00~PM11:00の時間帯に
毎日一本オン・エア。
ハイクオリティなビジュアルの1シーンが大迫力で聞くことができます。
(野球放送等が延長の場合、放送が中止になる場合があります。)
- テレホンサービス 8月1日(木)▶8月31日(土)
フリーダイヤルを設置。PM12:00~PM8:00の間「ヴァリスIV」の
情報とビジュアルの1シーンをお聞かせします。
☎0120-030415
フリーダイヤル レーザーはよい子のブランド



ユーザーの皆様へ感謝をこめて スペシャルプレゼント。

クイズの答えと、メッセージを添えてご応募ください。
抽選(2回)で総計1,000名様にオリジナルグッズをプレゼント。

1. 日本テレネット発売の「ヴァリス」シリーズや「コスミック・ファンタジー」シリーズなどのヒット作を制作しているブランド名は何としよう。
(ヒント・CDマークのブランドといえば…)
2. ラジオCM、テレホンサービスのビジュアルシーンを聞いた感想をおきかせください。また、レーザーソフトへのメッセージなどもありましたらお書き添えください。

原画 鍋島 修

(「風の谷のナウシカ」「アキラ」等)

8.23 FRI
発売

この夏、謎は明かされる。

- 賞品 A賞 オリジナルシングルCD 各250名様
B賞 オリジナルステッカー 各250名様

- 応募方法 ハガキに住所、氏名(フリガナ)、年齢、電話番号、1クイズの答えと2感想を書いて下記の住所までお送りください。

- 抽選 8月15日必着分、8月31日必着分の2回抽選
(当選は発送をもってかえさせていただきます。)

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
「レーザーソフト キャンペーン係」宛

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット

〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

レーザーソフトの住所と電話番号が変わりました。ゲームの内容に関する質問は、電話ではお答えできませんので往復ハガキに書いてお送りください。

好評発売中!

AVENUE PAD 3

アベニューパッド3

NEC

よく効く
速く効く
PCEエンジンの妙薬



標準小売価格

2980円(税別)

このようなソフトに効きめがあります

ファイナルファンタジーIII
ハドソン

ランボタンまたはセレクトボタンとして、簡単に使用になれます。

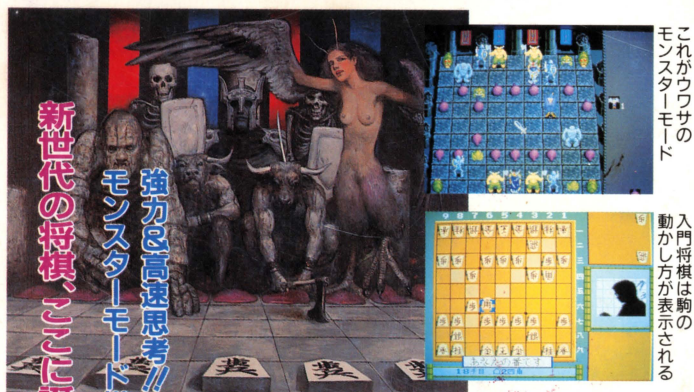
ファイナルマッチテニス
ヒューマン

ランボタンでロブや遅いボレー、遅いスマッシュを打つことができます。

セレクトボタンが自機の手速コントロール。後方の敵の攻撃に必要です。
©1991 HUDSON SOFT
※まだまだいろいろなソフトにも効力を発揮します。

トリガーIIIによる効能
 どうもゲーム中にランボタンやセレクトボタンを操作するのが苦手だ、とお悩みの方へ
 ランボタンまたはセレクトボタンとして、簡単に使用になれます。
 近頃のゲームは、どうもスピードが速くて、とお困りの方へ
 連射と組み合わせ、スローモーション機能をかければ面白いほど得点がアップしますので、一度お試しください。

使用上の注意をよく読んでから操作しましょう。
 一部のソフトは、スローモーション機能に対応していません。



強化&高速思考!!
モンスターモード搭載
新世代の将棋、ここに誕生

©1991 NEC Avenue Ltd

駒がウワサのモンスターモード
 入門将棋は駒の動かし方が表示される
 駒がモンスターになるモンスターモードが楽しい
 初心者向(入門将棋)から上級者向(将棋道場)、GT対戦用(軍人将棋)、コンピュータがあなたの問題を解く(詰将棋)まで、あらゆるニーズに応えます。
 *軍人将棋モードを楽しむには、GT2台および通信ケーブルが必要です。

森田将棋PC

9月発売予定 4MHz カード 価格未定



本格RPGが、ついに登場!
 Might and Magic
 マイト アンド マジック
 9月発売予定 CD-ROM²用ソフト 予価 7,200円(税込)

キャラクターデザイン——安彦良和
 メインテーマ曲——久石 譲
 パソコンの世界的な大ヒット作が一流スタッフの手により、面白さパワーアップ/3DRPGの名作がPCエンジンに誕生した



NEC アベニュー株式会社

ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-1 拆封不退

お問い合わせ 03(3288)0330

●平日/午前10:00~午後7:00

テープサービス03(3288)0880

T4911365509496



©Tokur...media 1991
 印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 13655-9