

ドラクエVI ダンジョン解明

1995年3月10日発行  
(隔週金曜日発行)  
第3巻第4号 通巻48号  
平成7年6月1日 第三種郵便物認可

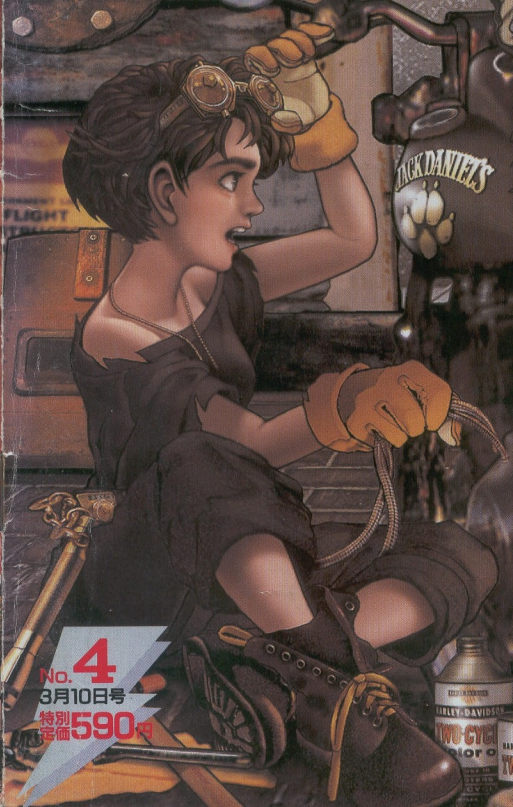
クロノトリガーの謎に迫る

# 電撃 スーパーファミコン

最新情報

## ドラゴンクエストVI

新たなダンジョン発見!! まさしく本邦初公開だ!  
『VI』のダンジョンのシカケはこうなっているゾ



別冊付録 電撃パーフェクトマニュアルシリーズ

## フロントミッション

傭兵マニュアルFILE.2 実戦編

いざ決戦! 15面まで完全攻略だ!!  
スタッフ取材でわかった秘情報アリの独走第2弾!

発売直前 クロノワールドへの誘い2

## クロノトリガー

クロノの冒険への旅を年代ごとにくわしく紹介  
開発チーム直撃インタビューも特別掲載

## センター特集 第4次スーパーロボット大事典[序章]

偉大なる戦いの前ぶれ! システム紹介  
序盤攻略などで完全サポート第1弾

- スーパーフラッシュ● 風来のシレン / 旧約・女神転生 / プリンセス・ミネルバ / 夜光虫 / リングエキサイトステージ'95 / ジ・アトラス / ワイニングポスト2
- 超攻略● エストポリス伝記II / ラストバイブルIII / 魔神転生II / ファーランドストーリー
- データEX● 実況パワフルプロ野球2 / スーパーファミスタ4

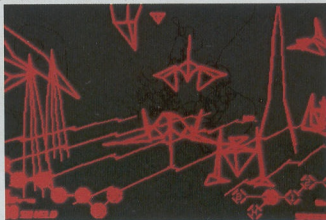
## 続報 エメラルドドラゴン

No. 4  
3月10日号  
特別  
定価590円

VIRTUAL BOY

## T&Eソフトからの赤い警告 『RED ALARM』の 最新画面を入手!!

世界初の3D表示を可能にした任天堂の新ゲーム機・バーチャルボーイの専用ソフトもいよいよ具体的なタイトルが発表されはじめた。今年の1月にアメリカで開催されたCESでも発表された「RED ALARM」の最新の画面をT & Eソフト大阪開発室に直撃取材で入手。さらに明らかになった新事実とともに、ここに紹介しよう。



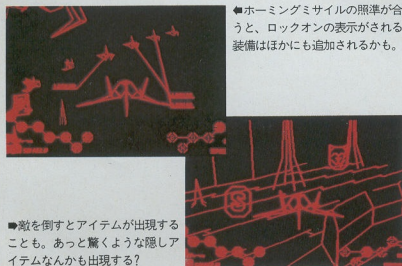
このゲームはワイヤーフレームで構成された空間で、自機を操りながら、敵を攻撃している。実際のプレイでは、立体的な画面表示により、写真ではわかりにくく見えるキャラやマップも、奥行きをもってはつきりと浮かび上がって来る。いままでのTV画面に表示されるゲームとはまったくちがったプレイ感覚は、バーチャルボーイの機能をフルに活用した成果をあげている。

さらに、飛行速度によって、主翼の角度が変化したり、地上戦では、機体から脚が伸びたり、壁にぶつかると機体がへこんだりと、細かい演出も盛り込まれる予定。

ステージ数は全5面で開発中。各ボスキャラ戦では広めの空間のなかで、360度自由に飛び回って攻撃をするようになる予定も。仮想の3D空間で自在に移動する自由度の高さを楽しめる内容になりそうだ。

発売日の方は、VB本体との同時発売を目指しているというから、ハード購入時の必携ソフトとなるかも。他にもT & Eの得意ジャンルの対応ソフトも数本、開発中らしいぞ!

●ホーミングミサイルの照準が合うと、ロックオンの表示がされる。装備はほかにも追加されるかも。



●敵を倒すとアイテムが出現することも。あっと驚くような隠しアイテムなんかも出現する?



●4月に発売予定の本体。同時発売ソフトは何本に?!

## 視点切り替えも自在に!!

●視線が表示されるコックピットモード。レダールの追加も検討中



ゲームをプレイする時の視点は、自機後方からの遠近2つと、実際に機体に乗りに乗っているかのようなコックピットモードの計3つ。さらに、例えばボタンを押している間だけ機や後方が見えるような、ゲームをプレイしやすい視点があれば、どんどん追加される予定だ。プレイ中は、基本的に攻撃しやすい視点だけだが、ゲーム終了後にはリプレイモードもあり、そこで視点を自由に変えることができるようになるそう。敵キャラの攻撃パターンの研究や、自機の勇姿を存分に楽しむことができそうぞ。



●ゲーム終了後に見ることができリプレイモード。

●視点移動は自由に行えるようになる予定。本格的な3D画面が楽しめるぞ。



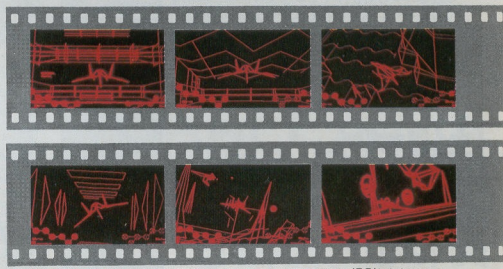
●三角錐の物体が敵キャラにモーフィング（無段階で変形）していく演出も。ワイヤーフレームが立体的なギャングと変形していくのだ。

モーフィングする

敵キャラ出現!!

(CES出展用オートデモより)

●CESに出展されたオートデモの画面。開発度は30%でマンジャキャラの配置は、まだゲームのもの。



※画面写真は表示される2枚の画面のうち、左目用の画面のみを撮影したものです。