

WEEKLY 聖剣伝説3を攻略するための完璧ガイド

ファミコン通信

徹底攻略
いよいよ発売間近!
タクティクス オウガ

2大好評連載
ドラクエタイムス
メガテンネット

1995 10/13

290yen

特報
サククラ大戦



超ネオジオ乱舞新聞ス・ペンシャル
全26キャラクターを使いこなすための完全マニュアル
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95

絶力特集
聖剣伝説3

マナをめぐる3つの物語

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー
10月2日~10月8日

批評家

発売日
作品
品

9月22日

ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編



スーパーファミコンパックアップカートリッジ
バンダイ 10800円

原作「ドラゴンボール」のストーリーを忠実に再現したアドベンチャーゲーム「超悟空伝」の続編。今回はコミック14巻から28巻のストーリーが収録されている。

9月22日

ブルー・シカゴ・ブルース

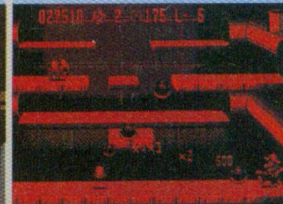


サターンCD-ROM
リバーヒルソフト 7800円

パソコンなどで好評だったアドベンチャーゲーム「J. 日ハロルド」シリーズの最新作。ゲーム中には時間の概念があり、時間がたつと人の対応が変化するので。

9月28日

マリオクラッシュ



バーチャルボーイカートリッジ
任天堂 4900円

相手にカメを当てて気絶させ、気絶しているあいだにもう一度カメを当てると倒せるというルールアクションゲーム。フィールドは奥と手前の2重構造だ。

サワディ・ノダ



広くて気持ちの良い部屋を見つけたのでお引越をした。でもこの歳でのお引越は、イロイロと勤められるから困る。小指を立てながら「そろそろ身辺整理？」てのが一番多いなあ。ヒトが、あまり何気なくは家を変えない動物だっことは、同意見だけだね。

遊んでいて、また原作が読まなくなってしまう。へボキキャラクターゲームだと、こういう気持ちの変化はあまり起きないので、つまり、このゲームは面白かったってことです。意欲的にいろんなシステムをつみ込み過ぎた気もまましますが、戦闘を中心にお話楽しめます。

最近ジャパニーズオヤジ化してきた自分としては、こういうハードボイルドな世界はどれも歯が浮くぞ。映像はお金かけてスゴいなあとは思いますが、システム的にはべつだ目新しいところは見あたらない。インタラクティブに映画を見る感覚で淡々と進めるのが正しい遊びかたね。

昔懐かしい「マリオブラザーズ」のリメイクかと思ったが、あのゲームの面白さは対戦につきたと思っているのね。その点、ぜんぜんべつこのゲームでしょ、こいつは。もちろん、それなりの壮快感はあるけど。とくに奥の敵に「エイヤっ」とぶつけたときは、いい気持ちであります。

水ピン



この夏は改めて、暑さの怖さってものを実感した。鍋とジャーに入ればなしにしておいたカレーとごはんが、2~3日てこの世のものとは思えない状態に大変身。処理するのイヤがってそのまま2~3週間ほっといたら、あの世のものとも思えないくらいになるしさ。

原作を読んだことがなかったのだが(!)、さすがに話はおもしろい。文字と顔だけのグラフィックがメインなのに、話の流れがわかりやすく、チープさを感じさせない作りはうまい。ジャンケン的なシステムの戦闘は、後出しができるので難易度が低く、存在意義も薄い。

何度も失敗し、何度も死んでしまうが、そこで得た教訓を元に、何度も目の挑戦で正解を見つけ出すタイプのアドベンチャー。題材が推理モノだけに、自分で推理したというより正解を見つけたという印象が強いのは難点。実写撮り込みの映像や声優の声による演出はかなりそれっぽい。

面クリア型アクション。奥行きを使ったシステムはバーチャルボーイならではの、プレー感覚は「マリオブラザーズ」的。下から突く代わりに、ノコノコを投げつけてやっつけるといった感じ。敵によって倒しかたが違うなど工夫されているが、全体的に古臭さがあるのは否めない。

イザベラ永野



北川歩実の「僕を殺した女」というミステリーを読んだ。目が覚めたら、5年間の記憶がなくなっただけなのに自分が女になってたという、非惨な男のお話。SFみたいな設定なのに、妙なリアリティーがあってかなりおもしろい。記憶喪失モノ(?)が好きならオススメよ。

戦闘がジャンケンのようなシステムで、戦略性はないけど反射神経は少し必要。技どししの相性を覚えて、有効な技をスナリ出せるまでけっこう時間かかる。原作を堪能するのがメインのゲームだと思うので、戦闘はもっと簡単でよかったのでは。カルトクイズはホントにカルト。

時間制限があり、無駄な行動をしているとゲームオーバーになる。このシステム緊張感があるといけど、重要な情報を得るタイミングを逃したら、あとはどう行動してもムダっていうのは理不尽で納得いかん。伏線くらい張ってくれ。「ツインピークス」風のストーリーがワクワクする。

初代「スーパーマリオ」を「マリオブラザーズ」のフィールドに持ってきたようなゲーム。説明書がいらないくらいシンプルルールは遊ぶ人を選ばなくて。2次元から3Dにしたことで、バーチャルボーイで作った意味はあるけど、システムそのものが時代遅れのような気がするなあ。

忍者増田



ゲームの殿堂の興奮冷めやらぬ拙者。日本武道館での豪華イベントは超楽しかった。ログイン時代の読者が何人も、「ファミ通でもがんばってください」と話しかけてくれ、涙ポロリ。ヴェルティで空回りするアルシンドのようにならぬよう、テキトーにがんばるべ。

ジャンケンのような要素が含まれた戦闘システムはユニーク。技のビジュアルもハデでいかすが、もう少し戦略性があったらいいような気もした。拙者は、原作をあまり読んだことがない、今どき貴重な人間なのでござるが、そんな拙者でも楽しめるストーリー運びでござったよ。

実写動画と声による演出に、グイグイ引き込まれてしまった。推理物ってことでデト構えていたのだが、選択式で展開はスムーズ。しかも演出がコレだから飽きさせない。ただ、重要な分岐点にさしかかったときも含め、推理して選択肢を選んでいるような感じがあんまりしないかな。

初代「マリオブラザーズ」のバーチャルボーイ版といった感じを受けました。さすが任天堂の作るゲームは、シンプルながら作りがていねいでござるな。バーチャル度(?)はそんなに高くないけれど、手前の背景が邪魔になり、奥が見えにくいステージがあったりするのが気になった。



10月6日

バーチャル フィッシング



バーチャルボーイバックアップカートリッジ
パック・イン・ビデオ 5800円

立体感抜群の溪流や湖などといった場所で、リアルな釣りが楽しめるフィッシングゲーム。釣りゲーム初のイトウ釣りが楽しめるのも、魅力のひとつだぞ。

赤黒だけど、見た目がすごいよなあ。けっこう引かれるものがあるのだ。でも実際遊ぶと、かなりシンプルなんですな、これが。いままでのシステムと何ぞ変わっていないのか。あと音ね。これだけのジオラマを作れたんだから、ナチュラルなサウンドもほしかったところだな。

タイミングよくボタンを押して魚がかかったあとは、水中画面に切り替わって引いたり放したりする「川のぬし釣り」タイプ。釣り自体は単調ながら、大会出場時の秒単位の争いはドキドキの緊張感が味わえる。バーチャルボーイならではの、奥行きを活かした要素がないのは寂しい。

操作は単純ながら、タイミングをつかむのがなかなか難しい。釣り堀でじっくり練習してから、大会に挑んだところ、緊張するわ、時間を気にしてあせるわでも大変。単調な作業を、退屈させないよう工夫しているところはやいと思う。けど、ゲームボーイでも楽しめる内容では？

スーパーダイナマイト級に単純な釣りゲー。とにかくプレイヤーのやる事が超少なくて退屈。かといって初心者に親切なゲームという感じでもなく、肝心の、上手に魚を釣る方法がいまいちよくわからない。もっと、魚を釣るための「工夫」ができないと辛い。バーチャル度も低いなあ。

10月6日

すぱぽ〜ん



スーパーファミコンカートリッジ
ユタカ 5800円

ブロック崩しの要領で、アタックボールをバトルでコントロールしながら敵を倒していくアクションゲーム。アイテムをうまく利用しパーフェクトを目指す。

要するにブロック崩しの亜流。パーフェクトを狙ったり、最速クリアを目指したりなどの楽しみは用意してあるが、ナニをいまさらといった気がしないでもない。レトロゲームのリニューアルはもとのゲームが面白ければ面白ほど難しいのね。今回もその例にモレないかなあ。

雑に言えば、メルヘンがかった『アルカノイド』。アイテムのあるブロック崩し。それにしても、いまになってなぜブロック崩しなのか。確かにHPを導入したり、特定のブロックだけ消してもクリアになるという枝葉はついている。でも基本が過去のブロック崩しのまじゃ。古すぎる。

いまどき、ブロック崩しとは懐かしや……。先のステージになるとおジャマ系要素が増えて、「すぱぽ〜ん」と簡単にはクリアできん。新しさはないものの単純に熱中できる内容ではある。にしても、対戦できるとか、もう少し遊びかたの幅をひろげてほしかった。低価格なのはエライ。

一見古くさい『ブロックくずし』的ゲームと思いきや、結構熱くなってしまった。操作法などは簡単なお手軽アクションゲームだけど、パワーアップアイテムなどの付加要素が絡み合い、ステージクリアはそれほど容易ではない。ステージにより攻略法がかなり違うのも面白かった。

10月6日

神聖紀 オデッセリアII



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ビック東海 10800円

壮大な時代背景による歴史神話RPG『神聖紀オデッセリア』の続編。武器を作るシステムも健全。戦闘では、巨大なキャラがリアルにアニメーションするぞ。

モンスターの死んじょうときの声がなかなか笑えます。なんか、こ、「いっ〜っ〜ってカンジの声なのね。ゲーム自体はもういっかげん見飽きたってタイプなんです、それなりにシステムに凝っていてコソコソと遊べてしまいます。スクロールの処理がカクカクしているのが残念。

武器の熟練度はどこかで見たシステムとはいえずていがある。どのように成長させるか、ある程度介入できるのも楽しい。敵から受けるダメージは少ないがこちらの与えるダメージも少なく、戦闘が長引くのは面倒なだけ。話に味はあるかなぜモンスターと戦うのかよくわからない。

初期の『FF』シリーズのいいところ取りみたいなロープレ。戦闘システムだけじゃなく見た目まで似てる。で、お話がオムニバス。エルグの話が長いので、せっく育てた仲間と別れるのがつらくなる。よく練られていてやりがいがあるけど、もうちょいオリジナリティーかほしいなあ。

システムは普通のRPGだけど、アイテムどうしを合体させて、おNEWなアイテムを作り出せるのが新しいところ。新アイテムの誕生は、なかなかワクワクします。序盤から結構やこしいダンジョンが登場します。バトルシーンでのスラッとした8頭身キャラはかっこよかった。

10月6日

タクティクス オウガ



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
クエスト 11400円

名作シミュレーションゲーム。『オウガバトル』の続編がより戦略性を重視して登場。戦場には高低差などが取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめるのだ。

約2年、本当に待っていたかいるある1作です。グラフィック、シナリオ、システム、どれをとっても超一級のできばえてでしょう。難易度は決して低くはなく、闘い抜くのは容易ではないけれど、いつまでもその世界にこの身を委ねていたい、そんな気持ちにさせてくれるゲームです。

非常に丁寧に作られていて好感度高し。キャラを成長させたり、仲間を増やしたりといった、育てる部分は秀逸。ただ、ずいぶん行動するので作戦を立てにくいなど、戦闘部分は楽しめるとは言いがたい。頻繁にトレーニングモードでレベルアップに励まなければならないのは苦痛。

これだけたくさんの要素を、プレイヤーがうんざりしないようにわかりやすく、システムチックに盛り込んだ努力に感心した。育てたキャラが（たとえ使いずて要員として雇ったはずの兵士でさえ）死んだら、リセットしたりがいがいいから、もうちょいオリジナリティーかほしいなあ。

シミュレーションRPGとしてのデキももちろんだが、拙者はこのゲームの親切設計にも感心した。登場人物やアイテム、能力値まで、ゲーム中の様々な事柄についての解説を聞くことが可能。ゲーム進行に関してのチュートリアルもあるし、とにかくこのこだわりようはすごい！

10月6日

激闘 バーニングプロレス



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ビー・ビー・エス 10800円

世界統一戦やバトルロイヤルなど、8種類のモードが楽しめるプロレスゲーム。800種類以上に及ぶ技があるので、より実践に近い対戦が味わえるのだ。

タイミング勝負のやつ。いつもの。そんなカンジ。もちろん他社のは研究しつくして、この手のプロレスゲームが好きなら人にはかゆいところに手が届く作りにはなっているようすな。選手メイキングもけっこう笑えました。しかし、グラフィックがなんと古くさいですなあ。

タイミングよくボタンを押して技をかける系。ダメージや技の力の増減はもちろん、怒り値が上がると強くなったり、レフリーへの心証が悪くなるとジャッジが厳しくなったりと、凝った作りは楽しい。各種エディットの完備も。ただそれも地味なグラフィックで台無しがみだが。

技は、組んでからタイミングよくボタンを押すという例のアレだが、操作自体は比較的シンプルだ。細かなところに凝っているんだけど華がないってうか、試合そのものは地味な展開になりがち。人と対戦するときなどもかく、コンビ相手のレフリー操作とかすげえ虚しい。

ニンとも地味なプロレスゲーム。レスラーは、特にハデ目な技を使うわけではないし、しかも「これでもか！」というくらい小さく、迫りに欠ける。難易度はそれほど高くないし、操作も簡単でござるが、やっぱり『スーパーファイヤープロレスリング』などを見たあとでは今さらジロ。

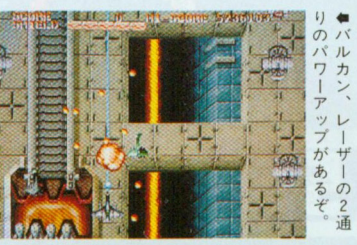
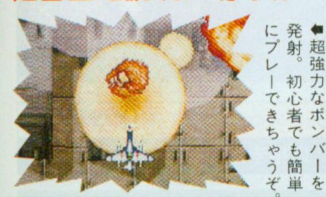
NEW SOFT

PS STAHLFEDER ～鉄甲飛空団～

シューティング CD-ROM

おもわず熱くなる、硬派なシューティングが登場。平面になりがちな縦スクロールシューティングにポリゴンで描かれた背景をミックス。立体的に構成されたステージが盛りだくさん。しかも、性能の違う4種類の自機から、好みの機体を選択してプレーできるのだ。

連合国を勝利に導け!!



●バルカン、レーザーの2通りのパワーアップがあるぞ。
●超強力なボンバーを发射。初心者でも簡単にプレーできちゃうぞ。
©サントス ※画面は開発中のものです。

PS TEAM 47 GOMAN

アクション CD-ROM

数々の謎を解きながら敵と戦う、格闘アクションが登場するぞ。プレーヤーは巨大ロボットを操作して、エイリアンの手から地球を守るのだ。ステージにはさまざまな建造物があり、それらの破壊も最小限にとどめる必要がある。また、状況に応じてシナリオも変わるぞ。

すべての謎を解いて 格闘でボスを倒すのだ



●巨大ロボットの決め技は、なぜか剣を使ったものが多いのだ。お約束なのかな。



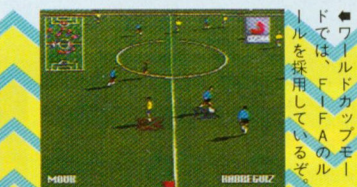
●追りくるエイリアンをやっつける。戦闘シーンはポリゴンで描かれているぞ。
©1995 47-Tek, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. ©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ※画面は開発中のものです。

PS STRIKER ～ワールドカップ プレミアムステージ～

スポーツ CD-ROM

4人まで同時に遊べるサッカーゲームがプレイステーションに登場するぞ。世界のトップクラスのチームを操作し、ワールドカップを制覇しよう。8つのカメラアングルが用意され、いつでも切り替え可能。天候やフィールドコンディションの設定など機能も豊富だ。

みんなそろって楽しめる

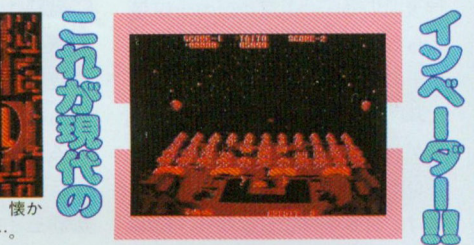
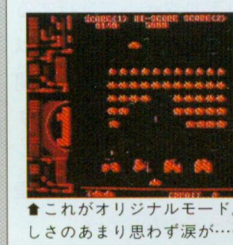


●選手たちの入場シーンもある。こんな演出が盛りだくさんなのだ。
●ワールドカップモードでは、FIFAのルールを採用しているぞ。
サッカーゲームの決定版
©1995 RAGE Software Limited. All Rights Reserved./1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ※画面は開発中のものです。

VB スペースインベーダー ～バーチャルコレクション～

シューティング

超名作シューティング『スペースインベーダー』がバーチャルボーイに登場。昔の姿の『インベーダー』が楽しめるオリジナルモードをはじめ、フィールドに奥行きがあるバーチャルモード、タイムアタックとスコアアタックに挑戦できるチャレンジモードなどがあるのだ。



●これが現代のインベーダー。
●これがオリジナルモード。懐かしさのあまり思わず涙が……。
©TAITO CORP. 1995 ※画面は開発中のものです。

明子とあらしの はいぱあ 新着情報



明子 今日は九州、明日は北海道。取材取材の毎日てたいへんです。あらし といいつつ、山と持って帰ってきたそのお土産はなんだ？
明子 お土産話もちゃんとありますよ。サミーがスーパーファミコンで『実戦パチスロ必勝法！山佐伝説』を発売するんですよ。山佐のパチスロ台がいっぱいってわけですね。
あらし どれどれ……。ほほう。木彫りの熊に将棋の駒の置き物……。
明子 スーパーファミコンの新作が

もうひとつ。魔法株式会社が『96全国高校サッカー大会(仮題)』を出します。もう来年のサッカーゲームが出る季節なんですねえ……。
あらし ほほう、日光いろは坂のペンナントに草加せんべい……。
明子 サターン新作は4本。ギャガ・コミュニケーションズが『ファースター・クリスマス』というアドベンチャーを、サンソフトがシミュレーションRPG『アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN』を

発売するよ。見事なお土産でしょ。あらし うむ、辛し運根に萩の月。モグモグ……。うまい、お見事。
明子 あと、NECアベニューが育成シミュレーション『誕生S』、アクレイムジャパンがド派手なバスケットボールゲーム『NBA JAM トーナメントエディション』を出すよ。あらし なるほど……。これが話に聞く“ちんすこう”か……。モグモグ。
明子 最後はプレイステーションの新作が2本。ピー・ピー・エスが学校モノのシミュレーションゲーム『放課後(仮題)』を発売するの。
あらし ポリポリ、夕張メロンボッキーはちょっといまいちな……。
明子 カルチャーブレーンが格闘アクション『押忍 空手部 PS版』を発売するのだ。フー、これで全部ね。

あらし うむ、よい土産であった。明子 でしょでしょ～。あらし 今度はもみじ饅頭ね。明子 そっちの土産かあ～(怒)。



●日本物産がプレイステーションで発売する『ニチツアーケードクラシックス』。なんと6つのゲームが収録されている。