

1冊ですべての ゲームがわかる・選べる・楽しめる

じゅげむ

ゲームソフト、ギッシャリ 1263 本!



奥山佳恵さん愛された
LUCKY GAME

=バーチャファイター

寿現夢オスマメ旧作ゲーム30
1995 9 SEPTEMBER
¥480

●魚たちと心を通わせる「ら・く・え・ん」ゲーム登場
アクアノートの休日

●さらにパワーアップの超大作RPG
聖剣伝説3

●怖さビカイチ、こりや病みつきだ
学校であった怖い話

●ただのキャラクター/バズルじゃない
**平成天才バカボン
すすめ！バカボンズ**

夏のゲーム期待作まつり

1万円でこんなに買える
寿現夢オスマメ旧作ゲーム30
エデュティメントソフトは
ゲームで決める
一体型パソコン購入ガイド
怖いゲームで彼女を落とせ！
これが買ひ！

任天堂・バーチャルボーイ
ついに発売！
ゲームで決める
一体型パソコン購入ガイド
怖いゲームで彼女を落とせ！
これが買ひ！



●先取り! GAME NEWS

不思議のダンジョン
風来のシレ

バーチャコッ

バーチャファイター

BOXER'S ROA

今月はリキの入った
ソフトが勢揃い。
こりや一やらなきや
ソソソソンだ！

●ウワサのケ
サターンで
ロの1

●あの恋愛ク

プレイステーションで

ときめきメモリ
～forever with yo

●すべて3D映像
リグロード サー

すごい立体ゲームが家庭で楽しめる

任天堂

バーチャルボーカー

バーチャルボーカー

21

ついに発売!

文/里田美彦

かねてから期待の「バーチャルボーイ」がついに発売になった。見てもわかるとおり、いわゆるゲーム機とは風情が違う。果たしてどんなものか、発売ソフトとともに解剖してみよう。



バーチャルボーイ
本体希望小売価格 18000円(税別)



3D

のモ

とはよ

つと違う。

他のゲー

ラウ

音を見

る。バ

ーチ

アル

ボ

ーイ

は、フ

ラン

ウ

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

Q1 一体どういう理屈で3Dに見えるワケ?

A1 人間の目は2つある。その2つの目は当然ながら位置が違う。つまりそれそれ見える風景が微妙に違う。人間はその違い(視差)を認識することで立体感を感じている。つまり視差を与えれば立体感を感じることができる。左右の目には別々の微妙にズレた映像を見せることで、左右の目の視差を意図的に作りだす。それが、バーチャルボーイだ。

Q2 バーチャルボーイは携帯して遊べるのか?

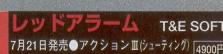
A2 できます。当初発売予定だった「リチャージャブルバッテリーパック」は発売中止になつたが、乾電池を使えば携帯して使うことができる。ただし、視界をすべて遮ってしまうものなので、歩きながら、車を運転しながら、自転車に乗りながら遊ぶことは薦められない。肩に装着する「ショルダーマウント」の発売予定もある。

Q3 ソフトの価格はどのくらいなのだろう?

A3 ソフトはカートリッジである(ゲームボーイのカートリッジより少し大きめ)。カートリッジ式のソフトはCD-ROMよりも価格が高めなのが気になるところ。しかし、現在発売予定、あるいは本体と同時発売されたソフトの価格は、おおむね5000円前後である。おそらく高いもので6000~7000円、最高価格帯は5000円台と予想できそうだ。



テレロボクサー 任天堂
7月21日発売 ●アクションⅡ(格闘) 4900円



レッドアラーム T&E SOFT
7月21日発売 ●アクションⅢ(シューティング) 4900円

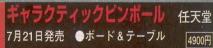
バーチャルボーイソフトはこれだ!

おなじみのマリオキャラクターズによるミニゲームそのものはオートラングスなゲームになっている。ドン・ディエイの復讐は、本物のテニスにかなり近い。その他のボルトの動きなどは、まさしくリアル。高いロープを上げられて、思わず見てしまう。また自キャラの移動も、視点も変わらない。ネットに出でれば画面はスマート、ラインに下がればスマートアクト。

ヨシシなどそれなりのキャラに個性がある。ゲーミングシステムそのものはオートラングスなゲームになっている。ドン・ディエイの復讐は、本物のテニスにかなり近い。その他のボルトの動きなどは、まさしくリアル。高いロープを上げられて、思わず見てしまう。また自キャラの移動も、視点も変わらない。ネットに出でれば画面はスマート、ラインに下がればスマートアクト。



マリオテニス 任天堂
7月21日発売 ●スポーツ&レース 4900円



ギャラクティックピンボール 任天堂
7月21日発売 ●ボード & テーブル 4900円



仕掛けが一杯のピンボール台、背景にも星が浮かぶヤクザチックな雰囲気だ。



V-トリス ビーピース
8月未定予 定 ●パズル 4900円

本格的な3次元ユーティングゲーム。すべてのキャラクターがワイヤーフレームで描かれている。平面の画面真直には味気ないかなと、バーチャルボルトの映像ではなかなか起き動かした。そのうえ、ハリウッドの特撮でも使われていて、モノ・フィルムという形によって、キャラクターが変形し切れるのだ。

各ステージの背景も全てワイヤーフレーム等の特徴ある背景が見事に表現されていて、まるで本物の物体の変形のように、立派感たっぷりだ。しかし、コマンド入力による必殺技「古い」なものもある。

あれ? あらゆるジャンルのゲームについて、オブジェの本来の姿、それが「バーチャルボルト」がこの「マリオクラッシュ」では、暗黒が降ってきた。スペースコート「宇宙飛行士」をモデルにした「ALIEN」といった台もあり、それが得点倍増のフリーメーリションもある。そこにはショーティング等の3Dゲームに向かって、手掛けたのが全部で3種類。それが向こで寝たままで、全く違うボルトの迫力はバーチャルボルトならでは。まさしくギャラクティックだ。



マリオクラッシュ 任天堂
9月発売予定 ●アクションⅠ 4900円



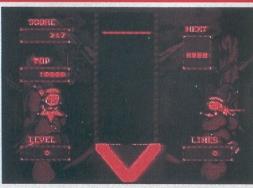
レバーパームを握る美しいハンドル型を実現するバーチャルボルト。この夏の一番の注目商品。

年内だけでもこれがだけの
タイトルを予定。

本格的な3次元ユーティングゲーム。すべてのキャラクターがワイヤーフレームで描かれている。平面の画面真直には味気ないかなと、バーチャルボルトの映像ではなかなか起き動かした。そのうえ、ハリウッドの特撮でも使われていて、モノ・フィルムという形によって、キャラクターが変形し切れるのだ。

各ステージの背景も全てワイヤーフレーム等の特徴ある背景が見事に表現されていて、まるで本物の物体の変形のように、立派感たっぷりだ。しかし、コマンド入力による必殺技「古い」なものもある。

IMPRESSION



任天堂の新作

任天堂の新作は、これまでの「任天堂」のイメージから大きく離れたものだ。これまでの「任天堂」は、その面白さを「面白さ」として表現していたが、今度はその面白さを「面白さ」として表現している。つまり、「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。

これまでの「任天堂」は、これまでの「任天堂」の「面白さ」を「面白さ」として表現していたが、今度はその「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。

奥行きに鮮かな感動

今までの説明からも「バーチャルボルト」は注目の商品であることはわかった。では実際にプレイしてみた感想をお届けしよう。この記事を書くために編集部が用意してくれたソフトは、上でも紹介したビーベースの「V-トリス」。まずは、ゲームをプレイする前に、個人によって、そのある視覚上に調整を行なう。カメラや双眼鏡などの「ファインダー」内のピント合わせで、思っておりたい位置で、立体制を表現している。ジャパンプレスで踏ん付けて敵を倒すアクションは、おなじみの「バーチャルボルト」だ。しかし、バーチャルボルトは、奥行きを移動して立体制を表現している。ジャパンプレスで踏ん付けて敵を倒すアクションは、おなじみの「バーチャルボルト」だ。

ゲームをプレイする前に、個人によって、そのある視覚上に調整を行なう。カメラや双眼鏡などの「ファインダー」内のピント合わせで、思っておりたい位置で、立体制を表現している。ジャパンプレスで踏ん付けて敵を倒すアクションは、おなじみの「バーチャルボルト」だ。

これまでの「任天堂」は、これまでの「任天堂」の「面白さ」を「面白さ」として表現していたが、今度はその「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。

これまでの「任天堂」は、これまでの「任天堂」の「面白さ」を「面白さ」として表現していたが、今度はその「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。「面白さ」を「面白さ」として表現している。

VB

95年7月21日 Jコード 022349

ゲームの目的■落と下ブロックを積み、爆弾で跳躍を起し、敵を邪魔する/4M/カートリッジ

ドソン

はじめの5分で
ぜんぶわかり

次々にブロックを消します
上から落ちてくる小さなブロックを下段にどんどん積んでいく。きちんと配置すべきなのは、その他パズルゲームとまったく同じ。
3つ揃うと消える。

爆弾が生まれてきます
ブロックを消すと画面の下から爆弾が二ヨコと出たり、上から落ちたりする。これをうまく配置しておくことが、後の展開に大きく影響してくる。

大爆発をとにかく目指す
ブロックを消して爆煙をためるうちに、火のついた爆弾が落ちてくる。これ落とせば、左右のブロックに引火して爆発を起こすことができる。



ブロック形状を選択する

はじめての5分で
ぜんぶわかり

いよいよバーチャルボーナスゲームで、今までのバーチャルボーナスゲームと違う新要素が追加される。まずは、その他のパズルゲームと同じように、任天堂の新しいハード、バーチャルボーナスゲームとして発表されたのが「とびだせ！」だ。

スーパーファミコン版など基本的に同じルールだ。ただ、バーチャルボーナスゲームの特徴を演出が飛び出

し、さらに、派手に飛行機が飛んでしまう。ステップが必要な段階の反応で現われるときなど踏み出しそうな画面効果を持つ作品として完成している。

例えは対戦

■飛び出すボンバーマン

スープーバーファミコンで売されてからまだ半年もたつてない「ボンバーマン」が発売されました。ボンバーマン起用したパズルゲームが生まれます。ヒットを記録している。

ボンバーマンで立体でパズル

WB

95年8月下旬 Jコード 019747

4980円

レーピース

ゲームの目的■箱の異なるブロックを組み合せて消す、パズルゲーム/カートリッジ

■V-テトリスで見る

見て

V-テトリス

■あの名作がカムバック
バーチャルボーリーの特徴

は、立体空間の表現力で、立體空間を利用したパズルゲ

最新テトリスは横360度がファイールド

上から落ちてくる数種類のブロックを組み合わせて消す。つまり、単純なも

は、4ライン同時消すと「V」の文字が飛び出

る「バーチャルボーリー」は、演出面で感じるこ

とができる背景が同時に消すと「V」の文字が飛び出きた。まるで、ルールは画面の

しかしながら、もともと立体空間を有効利用している部分は、フィールドの落としている。

一人でチチチ、対戦でチチチ

SFC

95年9月予定

7800円

パンフレット

Jコード 024341

陳牌 CHINHAI

アーケード

中国伝統遊戯の深み

忘れられないアーニング

長野県・吉田保

牌を移動させて、消していく手牌。アーケード版ではおなじくルールだ。が、牌が浮き上がり流れるように動くのが新鮮だ。するなんで、「二クイ！」

ロボットが発進する時、ガンドラムのキャラは「〇〇行きま

ミニアにのみ通じる

ディープなセリフ

第2次スーパー・ロボット大戦

ロボットが動かして、消していくタイマーのバスクームアッパー・バックアッパー専用マウス対応



360度回転可能なフィールド



4ライン消して、祝福のVマークが

Jコード 025925
95年9月14日
5800円
翔泳社/BMGビクタ

ゲームの目的■壁に沿って

いくパズルゲーム/CD-ROM

Break Thru!

アーケード版では、オーラン版の移植版。グリーフィックなどが改良された。するおもしろさた。すでにバノン版が発売されている。

「落ちゲー」ならぬ 「つぶしげー」登場

正方形のすり切れ

プレイステーションのソフトは安くならない。僕は店員さんと知り合いになって、少しまでもらっている。(A) a x)

しかし、もっとも重要なのは、画面を有効利用している部分が、フィールドの落としている。

の一面にすぎない。つまり、必要がないブロックが落とすときも、フィールドを落として置くことが可能だ。さらに構成がしやすくなる。さらに構成がしやすくなる。さらに構成がしやすくなる。

そのため、22ラインを同時に消すことが可能だ。

初心者でも長くプレーす

れることが可能だ。

の持つ

シナリオや面白さを

味わっているのだ。

VB

95年7月21日

Jコード 020737

4900円

「カオス」破壊をめざす3Dシューティング/カートリッジ

T&E SOFT

版元: パー

レッドアーム

気持ちのいい立体空間を表現した
シューティングゲーム

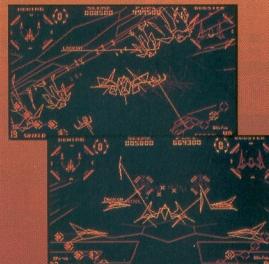
面白いシューティングゲームが持つ要素のひとつに、空間を気持ちよく動かすという点が挙げられる。総じて空を飛ぶものが多いため、結構重要な要素だ。つられて体まで動いてしまうほど立体的な空間があるものをふたつ、紹介してみよう。

スターフォックス

ポリゴンによる3Dの空間を作った先駆け的なシューティングゲーム。1本の柱から小惑星まで、「その空間になくてはならないもの」と思えるほど、存在感がある。画面を歩いているような、不思議な雰囲気だ。

シルフィード

実は2次元の縦スクロール型シューティングゲームだが、遠くのものを小さく、近くのものを大きく表現することで、立体的に見せた。敵の弾と隣石などの背景が同時に迫って来た時が、いちばん圧倒される瞬間。

ゴーグルの中の世界で
想像力の翼を広げる

地面に整頓され並んでいる、飛行機とロボット。どうやらここは格納庫かハッチデッキのようだ。よく見ると、地面に逃げ惑う人間の姿が……!!



右にあるイラストのロボットグラフィックこそ違うものの、ホバーでフィールドを消し、反転して攻撃するその姿は、まさしくロボット。

先月、プレイステーションを39800円で買ったが、今月になって、なんと10000円値引きの29800円で売っているではないか。私は買わなかったが、「どういったお金でソフトが買える。あと1週間待つべきだったか?」SONYさん、ちょっとやさぎるんじゃない(笑)落ちの白くま)

五・六・七・八のすり切

手を伸ばせばかかる!?
パーティカルボイのすぐ
れた点と言え、立体空間
の表現能力、眼前暗闇に
現れる物体を、この手で見
ためるのではなく、錯覚
してしまうほど。
まだ生まれたばかりのハード
ということで、3D空間を
現された物体を、この手で見
ためることなど、表現され
ることだろう。

そんなパーティカルボイ
の機能を活かしながら作ら
れています。
パーティカルボイが、
各ステージは基地のある洞窟な
ど、閉鎖された空間を表現され
ている。ゲームを始めた
ときを感じるには、少々タ
クシードアームの「レッドアーム」だ。
有効に活用したソフトが、
これから次々と発表される
ことだろう。

■どこを切つても立体的
て、開拓されていない山地の
奥行きを感じるには、少々タ
クシードアームの「レッドアーム」だ。
有効に活用したソフトが、
これから次々と発表される
ことだろう。

ちゃんと立派な空間を表現
できるわけ。もと
ども、どうもこつとも立体的
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
この「レッドアーム」だ。

各ステージは基地のある洞窟な
ど、閉鎖された空間を表現され
ている。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

ムに限って言えば、「スタ
ー・ウォーズ」、「ザクソン」、
「セビウス」といっただけ
ではあるが、
またセーブ、ファイン等、
技術を使用、敵キャラク
ターが滑らかに変形する様
を見せる。フレームの
キャラクターで、イメージ
の付けをしているのだ。
■立体空間表現の新時代

「つかに立体的に見せるの
か、ゲームによって今も
昔も変わらないテーマでは
ある。シューティングゲー

VB

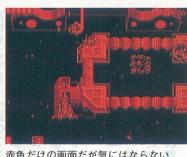
95年8月12日

Jコード 022331
ゲームの目的 ■ 高低差のあるステージを走るシューティングゲーム／カートリッジ／人用
4900円 ハドソン

バード



ハドソンのキャラバンシューティングの流れをくむシステム

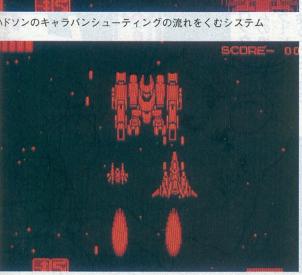


赤色だけの画面が気にはならない

■ 可能性を秘めた空間
宇宙歴2千年、人類に奉仕するべき機械達が反乱

■ タイミングよく登場
3次元空間を借りて、パーティカルフォースと、タイミングゲー。パーティカルボーグの発売は、北海道に本社のあるハドソン。ハドソンといえば、アドミコン全盛時代に一世を風靡した「スター・ソルジャー」を思い出す人が多い。このゲームはまさに、あの頃のハドソンを彷彿とさせるような世界観。システムで迫る王道シミュレーション。

弾薬の動きは相手からの攻撃を防ぐため、タイミングゲー。発売元は、北海道に本社のあるハドソン。ハドソンといえば、アドミコン全盛時代に一世を風靡した「スター・ソルジャー」と、タイミングゲー。



シューティングゲームは3D表現にはうってつけだ

■ 特徴
画面は真正面下ろし型の絶対スコアール。ゲームは、高低差による3次元表現を実現した「ソリッドライズシステム」。ドライブモードでは、従来のゲームでは

タリとまる。画面は真正面下ろし型の絶対スコアール。ゲームは、高低差による3次元表現を実現した「ソリッドライズシステム」。ドライブモードでは、従来のゲームでは

を起こし、人類に攻撃を仕掛けってきた。地球連邦軍のエースパイロットであるブレイヤーは、遭難から発掘された人類の戦闘機を探作機械に立ち会う。

オートドックスナスト。リード、シユーティングのパックグラウンドにはビリード、シユーティングタリとまる。

「オフショヨン」と呼ばれる自機の真似をすればアビリティが得られる。このゲームは、オフショヨンの一種違う。自分の生き残りを確実に手に入れよう。

このA-Iキャラクターは、特定の地上物を破壊することで使用できる。自機のバーアップはレザーワイド、シールドの3種類。特にワイドは、アビリティを彷彿させる攻撃だ。

「これがいい」と思っている。このゲームは、自分でも移動できる。上部のAライン、下側のBラインの2つに分かれ、適応に応じていつでも移動できるのだ。上に敵飛行物体を撃破でき、下に行けば地上物を攻撃できる。どちらも判断ができるが、上下を行き来する限りでは進まない。パーティカルボーグでの3D空間表現を駆使した。迫力ある映像が楽しめる。

このゲームには「高さ」の概念がある。上部のAライン、下側のBラインの2つに分かれ、適応に応じていつでも移動できるのだ。上に敵飛行物体を撃破でき、下に行けば地上物を攻撃できる。どちらも判断ができるが、上下を行き来する限りでは進まない。パーティカルボーグでの3D空間表現を駆使した。迫力ある映像が楽しめる。

ソリッドライズシステム

ポクのワタシの思い入れゲーム

'91年発売 ■ ナグサット [1943改] © 1991 naxatsoft



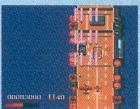
Jコード 019275

ニイタカラヤマ
群馬県 岩倉利輔 (25歳)

ノボレ!!

どうも!

かた?



この空は、どこで?

■ 特徴
昔から太平洋戦争の海軍艦艇が好きだった私は、P.O.エンジンでこの「1943改」が発売された時は、震ふよ。しかし、これは、赤城型空母や大型戦艦など、その艦名だけがギョギュややらんやらばかかった印象だ。最初、機械が中国と戦うのねん? といったいど戦争だったんだ?

PS Jコード 022291

95年7月28日 6400円

ピング

■ ゲームの目的 ■ ロリットを倒し、博士とその旗を救出する/CD-ROM/MEMORYカード対応

Jコード 022291

ナイトストライカー

95年7月28日 6800円

ゲームの目的 ■ 紛糾するインベーダーをすべて撃ち落とす/PC

NECアベニュー

SPACE INVADERS
~The Original Game~

いつのオリジナルモードが遊べるぞ

Jコード 019275

ゲームの目的 ■ 紛糾するインベーダーをすべて撃ち落とす/PC

NECアベニュー

■ 特徴
原爆ならではの爆力
シンドルが大爆炎
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する

シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する

シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する

シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する

一の見かた

難易度高め

長い遊ぶ

熱中できる

星景亭

No.5/9 1995

臨場感満点のハドソンシューティング

■ オリジナルを忠実に
この「ナイトストライカ」とは、89年にアケーテーで登場した、3D空間表現の高いゲーム。前回は主役のナイトストライカーが、現地で敵を倒す、アレンジ版だ。

このゲームの特徴は、説明ミサインをかわしつつ敵を撃破できる。単純なルール、真夜中の市街地を激走していくのが、いかにも爽快感。あんなスピード感、硬質感があるサウンド……プレーリーした人は多くなかつた。

しかし、このゲームを「買取れ」といはれると、いかにも取つた。しかし残念ながら違反でもブレーリーした人は多くなかつた。

しかし、このゲームも、このゲームは、現地で敵を倒す、アレンジ版だ。

これがかなり出しゃりしない動きで、左腕の動きを激しく動かすゲームなので、自ら腕を伸ばして、同時にボタンを押す。これがかなり出しゃりしない動きで、左腕の動きを激しく動かすゲームなので、自ら腕を伸ばして、同時にボタンを押す。

このゲームは、現地で敵を倒す、アレンジ版だ。

これがかなり出しゃりしない動きで、左腕の動きを激しく動かすゲームなので、自ら腕を伸ばして、同時にボタンを押す。

VHS



ソリッドライズシステム

PS

PC

VHS

VHS

■ オリジナルを忠実に
この「ナイトストライカ」とは、89年にアケーテーで登場した、3D空間表現の高いゲーム。前回は主役のナイトストライカーが、現地で敵を倒す、アレンジ版だ。

このゲームの特徴は、説明ミサインをかわしつつ敵を撃破できる。単純なルール、真夜中の市街地を激走していくのが、いかにも爽快感。あんなスピード感、硬質感があるサウンド……プレーリーした人は多くなかつた。

しかし、このゲームも、このゲームは、現地で敵を倒す、アレンジ版だ。

これがかなり出しゃりしない動きで、左腕の動きを激しく動かすゲームなので、自ら腕を伸ばして、同時にボタンを押す。

このゲームの特徴は、説明ミサインをかわしつつ敵を撃破できる。単純なルール、真夜中の市街地を激走していくのが、いかにも爽快感。あんなスピード感、硬質感があるサウンド……プレーリーした人は多くなかつた。

これがかなり出しゃりしない動きで、左腕の動きを激しく動かすゲームなので、自ら腕を伸ばして、同時にボタンを押す。

VHS

95年7月28日 6800円

ゲームの目的 ■ 紛糾するインベーダーをすべて撃ち落とす/PC

NECアベニュー

SPACE INVADERS
~The Original Game~

いつのオリジナルモードが遊べるぞ

Jコード 019275

ゲームの目的 ■ 紛糾するインベーダーをすべて撃ち落とす/PC

NECアベニュー

原爆ならではの爆力
シンドルが大爆炎
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルが大爆炎
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルが大爆炎
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する
シンドルが大爆炎
シンドルの威力を発揮する
シンドルの威力を発揮する

VHS

VHS

バーチャルボイ VIRTUAL BOY

本体希望小売価格 15,000円（税別）
 本体寸法（mm） 217（縦）×254（横）×100（高さ）
 本体発売日 平成7年7月21日発売
 今月（7月）発売予定のソフト本数 5本
 （編集部調べ）

問い合わせ先：任天堂（株）TEL075-541-6113



赤丸◎注目ソフトはこれだ！



©1995 Nintendo

32次元の立体映像で遊ぶ
32ビットマシン

テレロボクサー (任天堂)

ロボット同士が戦う近未来ボクシングゲーム。8体の敵を倒してアイテムをもぎとる。ストレート、アッパーなどの他に必殺パンチや、上下のガード、スウェー、ダッキングなどの多彩なテクニックがある。発売中。4,900円



ゲームボーイを突き放す内容と出来栄え

発売前から競争されていたこの32ビットP.C.のバーチャルボイは、少々大きめの「一眼レフ」が特徴。「一眼」の左目にしている小さな光ダイオードから出した光がレンズやミラーを通して「フレーム」の目に映像を運んでくれる。現像効果によって2次元映像が得られ、左目にタイミングのずれた映像を送って立体的に見せられるという。しかし、小型で持てるので二人用としても面白いといふべきだ。

ゲームボーイの「フレーム」の視覚によって、一体感が味わえるため、立派なゲームとなる。また、3D表示オプションのように「立体制御」見えない」といふ声もある。3D表示オプションの場合は、2次元映像が表示されるだけだが、左右版と一言では付けられないほど進歩的な内容であるから、それを見合はうであろうソフトのこれからが期待される。

ゲームギア GAME GEAR

テレビとしても使える
カラー液晶のマシン

本体希望小売価格 13,800円（税別）
 本体寸法（mm） 256（幅）×113（奥行）38（高さ）
 今月（7月）発売予定のソフト本数 2本
 （編集部調べ）

問い合わせ先：（株）セガ・エンタープライゼス
 お客様センター フリーダイヤル0120-012235
 (10:00~17:00 祝日を除く)



GAME BOY ゲームボーイ

本体希望小売価格 8,000円（税別）
 本体寸法（mm） 148（縦）×90（奥行）×32（厚さ）
 本体重量 300g（単3乾電池4本を含む）
 今月（7月）発売予定のソフト本数 4本
 （編集部調べ）

問い合わせ先：任天堂（株）TEL 075-541-6113



液晶のモノクロ画面、と聞くと陳腐化がちだが、実際はちゃんと屋外でも使える。また、小型で持てるので二人用としても面白いといふべきだ。

ジャガー JAGUAR

なんと64ビット
ソフトも期待が高い

本体希望小売価格 29,800円（税別）
 本体寸法（mm） 245（幅）×255（奥行）×57（高さ）
 今月（7月）発売予定のソフト本数 0本
 （編集部調べ）

問い合わせ先：（株）ムーミン TEL 03-3455-6161



PLAYDIA プレイディア

本体希望小売価格 24,800円（税別）
 本体寸法（mm） 210（幅）×260（奥行）×80（高さ）
 今月（7月）発売予定のソフト本数 0本
 （編集部調べ）

問い合わせ先：（株）バンダイ
 マルチメディア事業部 TEL 03-3847-5113



他のマシンとは一味違う
ソフトも色々あるぞ

パンダダイが発表したマシンで、ゲーム機の印象は他の32ビットマシンとは、ジャンルで競争する。現在では、機能付電子回路の影響が普及率は意外に高い。

世界最速の64ビットマシンを文句にしていふ。ただし、実際は64ビットCPUでデータ伝送バス幅のみが64ビット……といふ情報もある。アメリカで人気のソフトが次々と日本に登場する予定、期待大。