

# SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB



6

ENJOY SUMMER

TOTO OZAKI



# SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

1990 \* \* \* SUMMER

■ Made with quality and Pride ■

## CONTENTS

### ●巻頭特集●

ファンタシースターⅢ ..... 4

4コママンガ ..... TOYO・OZAKI 12

### ●GAME・GEAR登場 ..... 17

●スーパーモナコG. P. .... 20

●スーパー大戦略II (仮) ..... 22

●ストライダー飛竜 ..... 24

●シャドウダンサー ..... 26

### ●GAME MUSIC 特集● ..... 27

MUSIC GALAXY ..... 32

●PHANTASY STAR プログ・ストーリー 幅 “子感” ..... フェニックス りえ 35

●サイバーボール ..... 43

●サード ..... よしほん! 47

●ESWAT ..... 63

●ファンタシースター外伝 (表+裏) ..... JUDY☆TOTOYA 67

●オカル倶楽部 ..... 91

●青空の野球帽 ..... CANつかさ 97

●アソビン教授のハイテクセミナー ..... 110

表紙 TOYO・OZAKI

裏表紙 L. C.



特集

PHANTASY  
STAR III

L: みんな、早解きコンテストに応募して、  
来てどうもありがとう。

答えだけじゃなくて、いろいろな意見や  
感想を書いてくれた人もたくさんいたか  
ら、今回はそれを紹介してみよう。

K: そうだね。

L: それじゃまず正解から。

- ・ブラックホール
- ・太陽と惑星
- ・アリサIII世とネオバルマ
- ・地球

L: とまあこれが答えなんだけど、勘違いし  
てる人もけっこういたぞ。

K: どんな?

### 症例1

- ・メギド
- ・空中都市の崩壊
- ・グランツ
- ・空中都市が湖に落ちる所

L: これは、エンディングに入る前の4つの  
画面を書いてしまってるわけだ。

K: なるほどねー。  
L: こんなものもある。

### 症例2

- ・結婚式
- ・結婚式
- ・宇宙
- ・英語の字幕

K: なんじゃこりゃ? これってそれぞれの  
章の最後のシーンのことか?

L: 3代目までしかないのに、ムリヤリ4  
つ書こうという努力が涙ぐましい。

K: 英語の字幕ってのはスタッフロールのこ  
とだろ。

L: さらにこんなものもある。

### 症例3

- ・4つ全部宇宙

L: 確かに間違いないんだけどねー。

K: 問題の文にもあいまいな所があったから、  
こう書いて来る人がいても不思議はない  
んだろーけど。

L: でも、次のはちょっとすごいぞ。

### 症例4 A

- ・雪
- ・砂漠
- ・ダンジョン
- ・宇宙

K: は?

L: さらに!

### 症例4 B

- ・リーク城
- ・ヤータの町
- ・ヒューリの町
- ・ライスルの町

K: ...これって、うけをねらってるん  
じゃないのか?

L: いや、マジかもしれん。ウケ狙いという  
のは、こういうのを言うんだ!

### 症例5

- ・アーノルド・シユワルツエネツガー
- ・バルタン星人
- ・PSIIIが高くて買えなかった人の霊

・からくちラーメン

症例6

- ・ボスの紹介と魔法の必殺技の紹介
- ・画面から敵が出てきて男・女・じじいが追いかける
- ・二人で車に乗って行く
- ・誰かの肩に乗ってガッツポーズ

K:・・・いい度胸だ。

L:あと、答えは合ってるのに、応募券を貼り忘れたせいで無効になってしまった人が結構いたぞ。中には発売2日後の消印の人もいて、すぐくもつたない。

K:おろかなやつよー！

L:ところで、早解きコンテストに対してこんな意見もきてるぞ。

- ・今度はゆっくり楽しみたい。
- ・急いでクリアしたから楽しさ半減。
- ・感動がうすつべらくなってしまう。
- ・本来のゲームの目的を失っている。

メーカーが早く解けというのはおかしい。

・早解きなんて考えたのは誰だ！

K:確かにこの人たちの言ってることももつともだよなー。でもさー、こういう人たちは早解きしないでゆつくりやればいいと思うんだけど。

L:そう言っちゃあ身もふたもないよ。ゆつくりやりたいとは思っても何かもらえるとなればやつぱりやつちやうもんじやないかな。

K:なるほどねー！

L:一人だけだけ費成してる人もいるぞ。

・ファンにとつては大変喜ばしいイベントだ。

K:ま、人それぞれだね。

・地方に住んでいる人が、損をするのでは？

L:こう考えている人も結構いるんじゃないかな。でもこれは大丈夫。ちゃんと消印

でみるから。



・セガの社員だけで百人に達して打ち切られたというウワサは本当？

K:なんでこいつ知ってたんだ？

L:おいおい。本気にしたらどーすんだ。実際はそんなことないから御安心を。

K:そうそう、わざわざそんなことしなくつたつて欲しければ倉庫からかつぱらってくるつて。

L: おまえそーゆーことしてるのか?

K: ひみちゅ!

L: ではそろそろゲームの内容に関しての感想や意見を紹介していくとしよう。まずは良かったという人から。

・I・IIをやっていないので、理解できる心配だったが、やればやるほど面白く、完結したときは涙が出るほど感動した。

・グラフィックもサウンドも物語も今までのRPGの中で最高の仕上がり。  
・やっぱりPSシリーズは面白い。特にIIIは秀逸だ。不満なところはほとんどない◎なで。

K: べたぼめたね。

L: あまいな。さわめつけはこれだ。

・このゲームは面白すぎます。雑誌の評価はよくないけど、誰がなんと言おう

と最高のできます。

K: ここまでほめる!

L: しかしほめている人ばかりじゃないぞ。

・はっきり言って面白くない。

グラフィックはさすがメガドライブと思ったが、ストーリーがいまひとつ。もつとSEGAらしい、メガドライブらしいRPGを見たかった。3作中一番地味。

・いま一つ満足できなかった。全体のストーリーはPSらしいが、中のエピソードに魅力がない。

・ストーリーが一本調子でほとんど進みイベントや謎が少なすぎる。もつと、しっかりしたものを期待していた。

・キャラの移動速度や画面の切り換え等が遅いために、ゲームが台無しになっている。こういう所がしっかりしていないと、ストーリーを楽しむ余裕がなくなってしまう。

・PSシリーズ唯一の駄作。ストーリー的にもネタが尽きたという感じだし、戦闘もI以下。もつPSシリーズを名

前で売らないでほしい。

K: うーん、きびしい意見だなー。

L: でも、頭ごなしにけなしてる人はほとんどいなかったんだよね。

K: なんかもらおうと思つて送ってくるはがきにひどいこと書くやつはあんまりいねーわな。

L: ひどいと言えば、戦闘シーンに関する不満はかなり多かったぞ。

・戦闘画面がよくない。一部のモンスターは平らに見える。

・背景のラインスクロールが、すごくイヤ。目が痛くなる。

・戦闘シーンがものたりない。敵のデザインはSEGAらしくてよかったのにもつとハデに動いてほしかった。

・戦闘シーンはIIの方が良かった。あれでは戦っているという気がしない。

・戦闘の時、誰がダメージを受けたかわかりにくいので、IIの時のようにキャラを表示してほしかった。

・回復系以外のテクニクがほとんど使えない。

・レイアウトがよくないのでわかりにくいし、敵の動きも貧弱。  
・モンスターがバタくさく、アクが強すぎる。特に、「顔面ドアップ」と「筋肉ムキムキ」は夢に見そう。  
・最後のボスが弱すぎる。

L: 残念だけど、「戦闘シーンがよかった」と書いてくれた人は一人もいなかった。  
K: 敵のアニメーションがIやIIにくらべて寂しいという意見が多かったよね。そこに期待してた人も多いと思うから。

L: 次は、今回最大のウリだった、「マルチシナリオ・マルチエンディング」について。これも賛否両論来てるぞ。

### 賛成派

・4回クリアしたら楽しさ倍増。  
・結婚したあとの子孫によるマルチエンディングというつくりはなかなか面白かった。  
・各シナリオの微妙な違いが楽しめた。  
・跡継ぎの顔と名前を楽しみにしつついのめりこんでしまった。

・今までのマルチエンディングゲームの中で一番すばらしかった。

### 反対派

・エンディングの感動が4分の1になってしまった。  
・余韻が残らない。  
・3世代目が4つともほとんど同じだったので残念だった。  
・内容が全体的に薄くなってしまった。  
・1本のシナリオを充実させて欲しかった。  
・同じマップを4回も歩き回るはめになるとは思わなかった。フィールドやダンジョンをもっと工夫してほしいかった。

L: こんなところだ。

K: 3世代目がほとんど同じという意見が多かったみたいだけど、これは○○ゲッツを集めて最後の敵を倒さなくてはならない以上、しょうがないんじゃないかな。  
L: そうは言っても、せっかくのマルチシナリオなんだから、もっといろいろな展開を楽しみたいというのも人情だと思っ

K: ところで、サウンドはどうか？

L: なかなか評判はいいみたいだよ。良かったって書いてくれた人が結構いたし、BGMテストモードはないのかっていう質問も何通か来てるし……。

K: やっぱり。実は俺もすぐ気に入ってるんだ。メガドライブの性能をばっちり生かしてるって感じだし。

L: CDほしいって人もいっぱいいたよ。ハガキ一面に「CDくれCDくれCDくれCDくれ」ばかり書いてたのなんか、壮絶だったなあ。

K: CDって抽選でプレゼントするだけで、発売はしないんだろ？ 欲しい人は結構いると思うんだけどな。

L: 最後に、ちよつとした感想の中から、面白いものを選んでみたぞ。

・ライルの末路は結構泣かせるものがある。

K: 泣けば？

L: うるうるうる。

・ひどいよー、ランちゃんばっかいちめてー! どうやったって死んちゃうんだもん、ひどいわ!

K: いやいや、どうやっても死ぬのはリナだと思っな。

L: 死んだまま生き返らせずに、旅を続けてた人、ザンゲしなさい。

K: そんなこと言って、先頭にして弾よけに使ってたのは誰だ?

・ダンってなんとなくシブイ。ルーンもかっこいい。キャラではルイセが一番かわいい。

L: ダンって影うすくない?

K: そんなやついたっけ?

L: おい。

・なぜ主人公の名前は最後に絶対「ん」がつくのだろうか?

K: しりとりにはつかえねーな。

・美しい女の人がいっぱいできて楽しかったです。(32歳主婦)

L: 主婦からのハガキも結構多かったんだよね。

K: みんなホメてくれてたぞ。



・シーレン

合体変形する万能ロボ。ロボット隠者。世捨てロボ。

一体誰がつくったのか?

男なのか女なのか? 等、興

味はつきない。

ミー

まるでネイのアンドロイド版。なぜ女性煙草なのか? などに使用されていたのか?

等、興味はつきない。

L: すけべ。

・オハリオとアイナとは、何者なんですか?

K: オラキオとライアの先祖だぞーだ。

・最後はしつそなエンディングで、ENDは大きく書いてほしかったね。

K: シックに統一したかったぞーだ。

・PSIV、一〇〇〇年待っても買うからね。

K: 泣かせてくれるなあ。

L: うるうるうる。

L: しめくりは感想の全文一挙掲載だ!

# ファンタジーマスターII 感想のお便りコーナー

ハローフレンズ セガ様、感想です。

くっそー、ついに期待していた「ネイ」ちゃんは生き返らんかった…。このファンタジーマスターのシリーズで、「ネイ」ちゃんは我々男のお姫様なのだぞ…そーだよっ！ マルチエンディングで全部一通りやっちゃうと、ほんとど印象に残ってる女の子がいいるではないか…あんなに何人とも結婚したっつーのに

…一番活躍なさったのはライア様だろーな…でもメインキャラで一番活躍したのはシーレンとミューちゃんだな…どーせならアンドロイドのミューちゃんとも結婚…なんて場面があったってよかったんじゃないの？ この子が一番今回の中では思い入れがあった…それは当然だろーな、全部の組み合わせにこの二人は入ってたんだけでもな…

しかし…しかし…だ。このマルチエンディングの作り方には大反対申し上げ候。なぜなら、ロールプレイのよーに大変時間のかかるゲームでこれをやるのは精神的に悪いですね。結婚の場面で一方を選んでゲームを進めるともう一方の方はどーなるのか？ とゆーこと

ばかり気になって、今のゲームに集中できなかった…おまけにセーブ箇所が2箇所しかないから、全部の組み合わせの分岐ことを取っておけなかった…。同じ所を何度もやらなくちゃ全部のエンディングは見られないし…。ライアの神殿なんかもうイヤってほど行ったし…最後の敵にたどりつく迷路の道順なんておぼえてしまったほです…

それにもつてきて、敵の出現率は高いし、はつきり言って私はゲームをやっている最中は「セガのゲームは二度と買わない」「セガのゲームはくそゲー」ところがゴミクスゲームの極限値」などと怒鳴ること二〇〇〇回…

もう二度とマルチエンディングのゲームは作らないで下さい…もし作っても、もー買わないっ…。これはファンタジーマスターシリーズの汚点になってしまったとゆー気がしてならない…。きつと評判悪いと思いますよ…

それにテクニクも悪い。バランスやタイムなんて面倒で使えなかったし、役に立ったのはレスト系のスターフォース、ムーンフォース、シーフォースだけですよ…まったく、

やんなっちゃうなあ…

音楽も悪い。結婚式の時の曲しか、印象に残ってない。

ラストも悪い…ファンタジーマスターIIの時のラストはなんか胸に残るものがあった。地球人の中にたつたあれだけで乗り込んで、彼らのその後は…？とゆーのが本当に胸を打った…。このエンディング以上に素晴らしかったのは…とゆーより悲しかったのは、「ネイの死だった…。私にとつてファンタジーマスターIIは「ネイ」ちゃんの死んだ所がENDです…。それくらいIIは見せ場の作り方がうま

かった…これと比べるとあまりにもIIIは劣る。まるで、かたやストーリー作りのプロ、かたやできの悪い同人誌のよーな作りになっている。本当に同じ会社が出しているとは思えない…メンバーが違うんでしょーか？とにかく今回はひどい。でも今回だけは目をつぶります。

次回にきつとあるであろうファンタジーマスターIVに夢と期待をもってるんだな…。なんだか、今回こんなにひどかったのにそれでもIVに期待する気持ちが心の中にある…それは、

それだけIIが良かったからなのでしょうね……  
うんうん……

だから今回は目をつぶるんです……この次が  
悪かったら……その時はセガとゆー会社でコン  
ピューターゲームの業界から消え去る時です  
ね……。たゆまぬ努力を失ってお金もうけにば  
かり先走ると、良いものが作れなくなってい  
くんだな……。敵しい目と敵しい意見にさらさ  
れながら努力する姿はさながらプロのマンガ  
家のようでもある……これに屈せずがんばる……  
それがプロとゆーもんです……かわいそかわい  
そ……チチチ……IVを待ってます……。必ず買  
います…… 精進せいで……

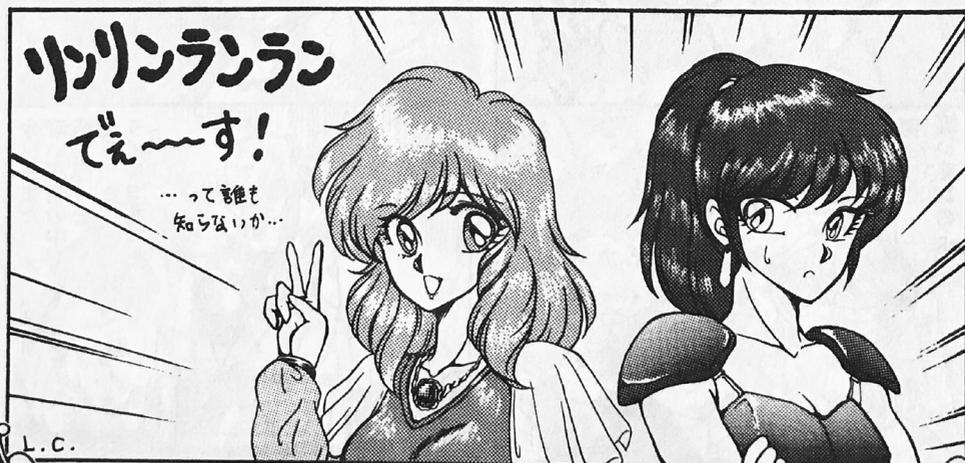
乱筆にて では……

前作ではバルマまでふっ飛ばし、とても3  
作目を作るのは難しい状態にしていたがこう  
いうふうに来るとは思わなかった。シナリオ  
も前作より数段よい出来になっている。しか  
し、前作とのつながりがわかりにくく、売り  
のマルチシナリオというのも、3代目のキャ  
ラのシナリオ4つのイベントが全く同じとい  
うのは考えさせるものがあった。また、ほと

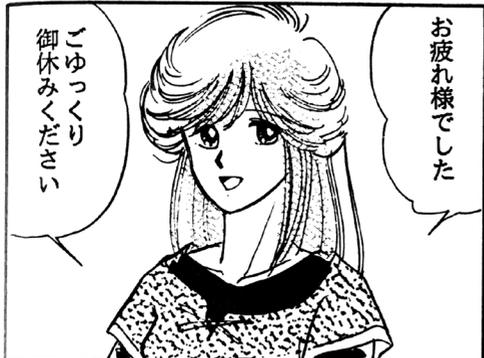
んどファンタシースター独特の雰囲気がなく  
なっているのが非常に残念だった。またマル  
チエンディングにしたため前作よりさらに続  
編が作りにくくなっている(たぶんIVは出来  
ないだろう)。でも面白かったので3点ぐら  
いのできたと思う。

マルチシナリオは良かったと思う。シーレ  
ンもかつこよかったし、ダンジョンもきれい  
だった。主人公も人それぞれ性質が違って良  
かった(フィンとルインはちよつと同じ)。  
あとルナが2種類いて良かった。ライアはや  
やこしい。ミューンとサイレンとルラキルは  
かわいそうだった。ルーンは強い。ライルも  
強い。とても楽しかった。これからもがんば  
ってください。

L:みんな、貴重な意見をありがとう。IVを  
作るかどうかはまだわからないけど、そ  
の時には必ず参考にさせてもらうからね。  
K:じゃ、また次号で。



# 花嫁選択の自由

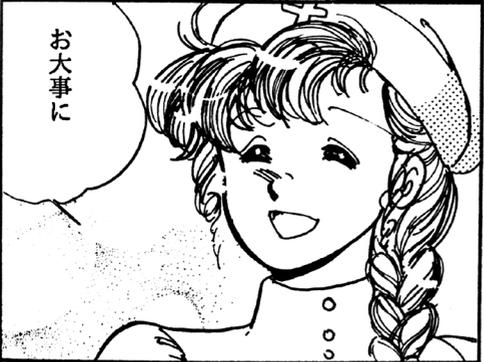


ごゆっくり  
御休みください

お疲れ様でした



どうもありがとうございました



お大事に



思い出  
えがとう...

何  
泣いてのよ

# 史上最大のひま男



俺の名はライル・ラ・ミラー  
この洞窟で、ケインが  
来るのを待っている



オッ  
やっとな  
来たな



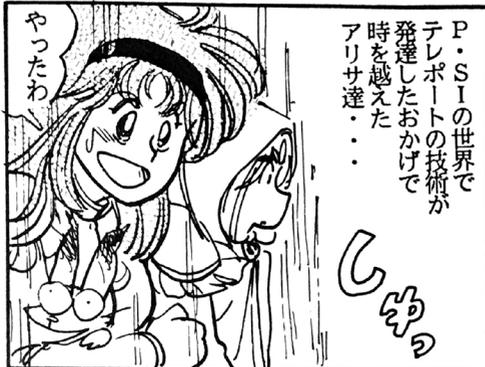
イ・イ  
イグザオカリナ!



今日もまた  
暗い洞窟の中で  
待ち惚けを  
食らった  
ライルであった

はやく  
ニハハハ

# 魔空空間転生その2



やったわ

P・S・Iの世界で  
テレポットの技術が  
発達したおかげで  
時を越えた  
アリサ達...

じゅっ



なに

またあ?

おい!

ちっ  
なあーねえ

# 魔空空間転生その1



やったぞ

P・S・IIの世界で  
テレポットの技術が  
発達したおかげで  
時を越えた  
ユース達...

じゅっ



2000年以上も  
ぶつとんだらしい  
しかも

巨大な宇宙船の  
なからしい

おい!



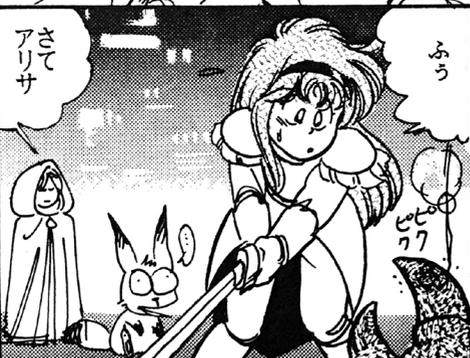
歴史の  
語りべの  
話を聞いて  
ください。



助から  
なかった  
パルマの

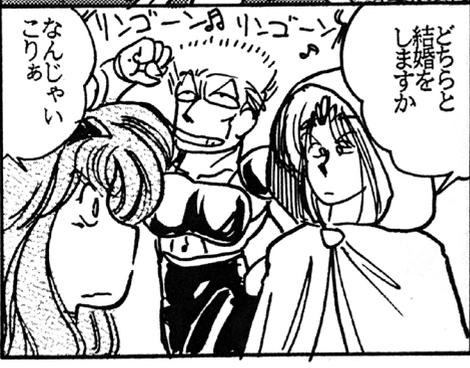
破壊された  
ふち壊れた  
パルマの

失われた  
パルマの  
住民...



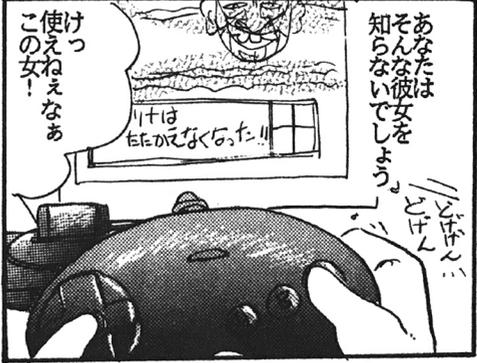
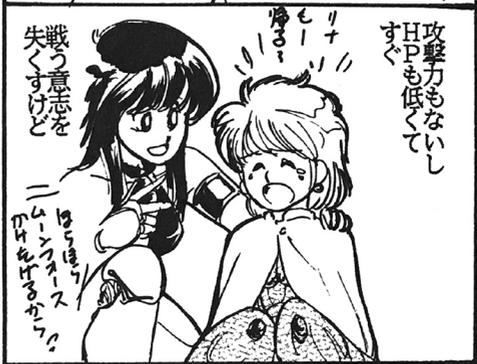
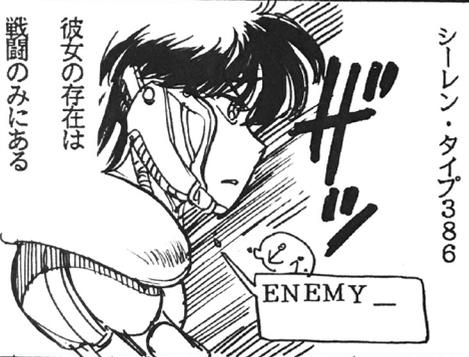
ふう

さて  
アリサ



ごちうと  
結婚を  
しますか

なんじゃい  
こりあ



# 三代目最後の抗争



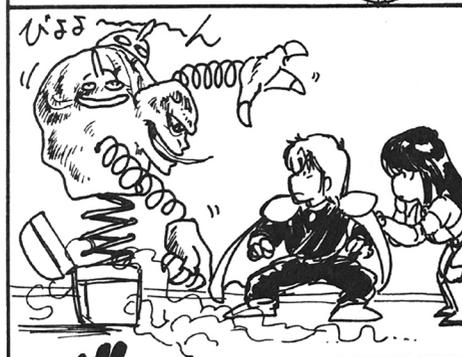
ダンジョンの奥の  
宝箱を開けると...

おあ



それは

ダーク・ファルスだった

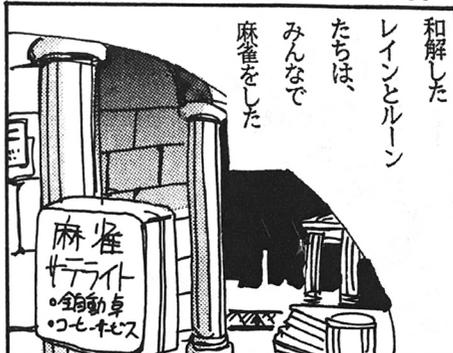


びよ



主人公は  
この後怒りの  
あまりメギドを  
発動させた  
しまったのだ

# 哀愁・悲しみの三十路



和解した

レインとルーン

たちは

みんなで

麻雀をした



この中で

一番上は

ルーンだよな

おし

ほし

はい

すいません

梅ま



やーい

オジサン

ロン

ニチツ、俺

二十四だもんな

じじいだぜ!



ロンなんだが

影の薄

いであ

った

うま

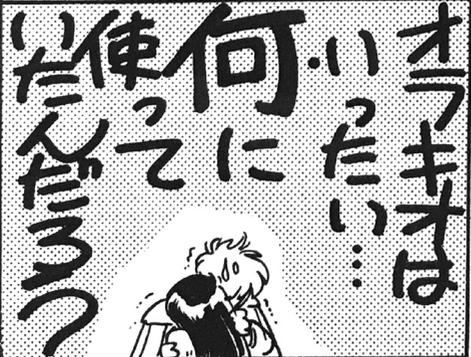
ま

か

な

あ

な



# ラッキョウの

# GG日記

まもなく発売のGGです  
みんなもう雑誌なんかで  
知っている人も多いと思う

GGの話  
聞かせてー

俺 これから  
ミーティング  
なんだけど

作・GEN

どろどろううう

だあー

なんぞか...  
どろどろ

期待してくれてる人  
とりあえず やって  
みたいなって人

だあー

えーん  
えーん  
おしんやう  
ぜえ  
ぜえ







# SUPER

# MONA

いのがありますよ、ぜひスベックに載せてください。

J…分かりました。

S…先日HAMMAさんは疲れていて何日も朝会社に来れない日が続いたのでどうと「のらくろの目覚し時計」を買ったんで

すよ。でもその後も一向に朝起きてこないんです。でそんなある日、HAMMAさんの女友達の家誰かが電話したところ電話の向こうで「のらくろ」が『起きて』と言っていた。という噂がありますよ。

H…嘘だ！

J…(仕事より女か、それはオレも同じ…)

♀ ♀ ♀

「のらくろの目覚し時計」のお話をスベックを読んでみるみんなにも分かる様に要約すると、HAMMAさんはちゃんと会社に行く為に

目覚し時計を買ったのに、好きな女の子？と仲良くなりたいために、プレゼン

トとして使ってしまったんだねえ。フム フム。

♀ ♀ ♀

S…HAMMAさんの話なら他にもあるよ。会社には来なくても浦

田の飲み屋にはよくいるとか…ペラペラ

J…(Sは自分のことを棚に上げている。)

H…それなら俺も言っちゃうよ。スーパーモ

ナCGP企画のKITAの話なんだけど。

J…ど どの どのぞ。

H…この前の事で、一緒に

にサンデーズオンに食事に行ったんだ。

そこで席に着いてみるとなんとスプーン

が汚れていたんだ。ちよつと頭にきてK

ITAはミスターマリックの様にクニヤつとやったんだよ。サンデーズオンのみ

J…(Sに反撃できないHAMMAさんは弱み

を握られているに違いない。)

H…では…一番苦労したのはトンネルのシーンで開発に4ヶ月かかったんだ。まあ見て下さい。あと私は最近心臓の具合が悪

J…そうですね。お大事に。あつありがどうございました。& おやすみなさい。

S…Jよう。それじゃあのナオンのいる店に飲みにも行くぞせ！

かくして無事に大変実のあるインタビューは終わり、平和な研究開発部が戻ってきました。

おわり

(JUN IZY)

# Super 大戦略II



ベルリンの壁が崩壊し、米ソの軍縮が進む現在、セガから神をも恐れぬふとどきソフト『スーパー大戦略II(仮題)』(以下、II)が出るぞ！

前回の『スーパー大戦略』(以下、I)やパソコン版は、「現代大戦略」(現代兵器が出てくるシミュレーションってことだ。)だったけど、今回のIIは、MDユーザーだけが楽しめる、第二次世界大戦中のヨーロッパが舞台になった「近代大戦略(?)」だ！

第二次大戦では連合軍が勝ったのはキミも知ってるよね？ だけど、このゲームは歴史の事実をヒン曲げて、キミがドイツ軍を勝利に導くのが目的なんだ。歴史の勉強をマジメにやったオリコウさんは、ちよっと有利かな？

だからシナリオは今のはやりのキャンペーン版だ。現在プレイしているマップの結果が次のマップに影響を与えるんだ。

さらに、プレイしてゲームの展開が変わってくるのはマップだけじゃないぞ。兵器ユニットもゲームが進むにつれて改良されたり、新しく開発されたりするんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクじゃないキミ。「なんだ、IIつてのは超マニアゲームかア。」と思うのは気が早いぞ。企画担当の借金主クンの弁によれば、「今回一番気をつけている事は、初心者ユーザーに対する難易度。これに尽きる！」とゆるーくらいいびキナーなキミでも遊べるフレンドリーなゲームになってるんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクのキミ。「なんだ、IIつてのは、歯もたえ無そうなゲームだなア。」と思うのも気が早いぞ。確かにゲーム自体は初心者ユーザーでもとつき易いゲームにはなってるけど、マップが進むにつれて(「ノルマンディ上陸作戦」みたいに史実上では連合軍側が勝ったマップなんかは特に)マニアのキミも堪能できるよになってるんだ。

つまり、初心者にはシミュレーションのおもしろさを教え、マニアのユーザーも含めて多くのユーザーを徹夜地獄にハマリ込ませる悪魔のゲームだ？

これだけのゲームを作るんだからスタッフの苦労も並大抵じゃないんだ。

IIでは、兵器ユニットの数がIの時の二倍近くの二百数十ユニットも出るんだけど、このユニットだって総数八百ちよつとの兵器からピックアップしてくるんで、データ整理だけでも大変なんだ。だから今回は、『戦車マガジン』とゆー強力な助っ人がいるぞ。

『戦車マガジン』ってゆーのは、そのスジでは有名な戦車オタクの本だ(そーだ。実はボクも今回初めて知った雑誌だったりする。『戦車マガジン』の編集さん、ものすごい書き方してゴメンナサイ)。平たく言っちゃうと『NAVY』とか『カー・グラ』みたいな『戦車』のカー雑誌だと思ってもらえばイイかな。(実際、戦車の試乗レポートとか「六一式戦車はどうやって作ったか」なんて記事が載ってるらしい。)この『戦車マガジン』が兵器のデータの調査を手伝ってくれるから、リアルな戦闘がシミュレートされる。

リアルな戦闘と言えば前回好評だった戦闘シーンもパワーアップしているぞ。

今回は斜め上から見た奥行きのある画面で戦車や飛行機や戦艦が白熱したバトルを繰り広げる！

企画とプログラムは、前回と全く同じスタッフなんだけど、デザインスタッフは、前回

のスタッフに更に強力なメンバーを加えて徹夜も辞さない作業に取り組んでくれている。SPEC誌上で画面写真が見せられないのが、これほど残念に思えたことはないくらいだ。

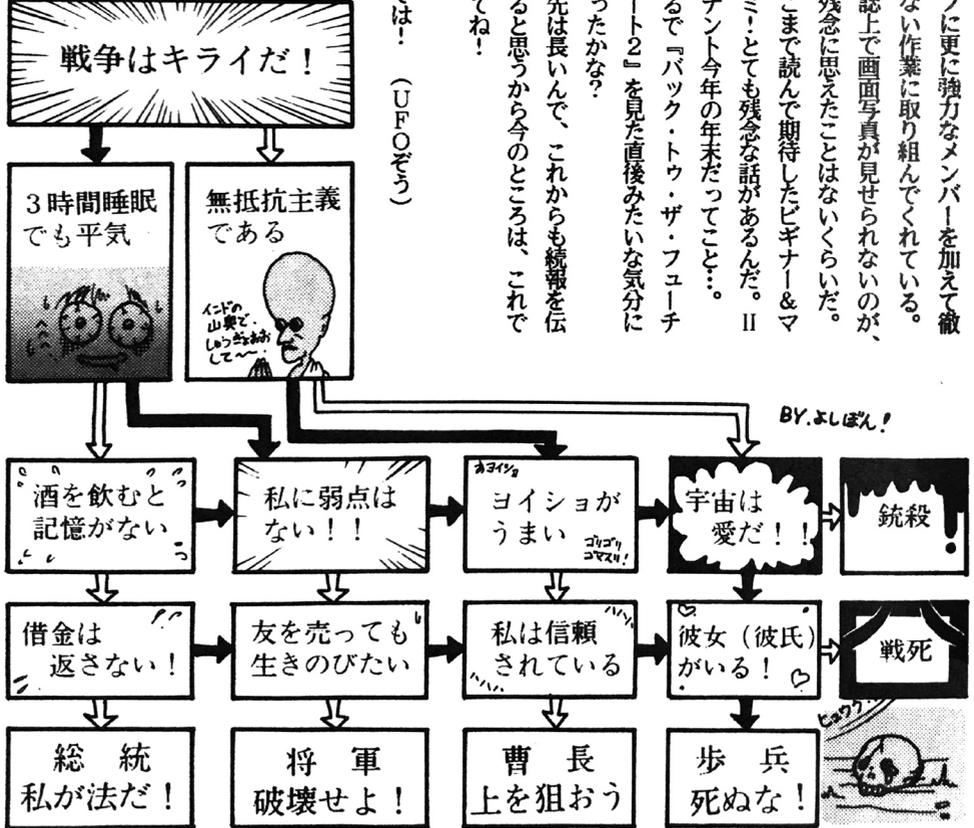
と、ここまで読んで期待したピギナー&マニアのキミーとても残念な話があるんだ。IIの発売はナント今年の年末だってこと。

ウー…まるで『バック・トゥ・ザ・フューチャー パート2』を見た直後みたいな気分になっちゃったかな？

まあ、先は長いんで、これからも続報を伝えて行けると思うから今のところは、これでガマンしてね！

では、では… (UFOぞう)

特別ふろく YES NO  
**戦場は荒野!**



BY.よしほん!

million kg) since 1983, but the portion used in food products

four to six months. A hefty verdict

force on hu ther at do h Lar e sta ent in have ng ac r bec rates ing in econ

# 飛竜

## スタッフ

じゃーん！私、ゲーマーみきは、今からス  
トライダー飛竜の開発現場を覗いてみたいと  
思います。

そーっとそーっと・・・。

おおっ!! 飛竜が動いてるぞー!

さっそく、出て来るところまでプレイさせ  
てもらおう。

ーシャッキーン。ー

んんん、デモもアーケードそのままだね。

プッシュ・スタート・ボタン。

ーハッ、ハーツー!

おーっ、飛竜が喋るー。

ジャーンプ。ほらほら、サイファーで斬り

裂いちやうよ。アイテムだつて取っちゃやうよ。

えへへ、中ボスだ。ガシガシ斬っちゃやう

よ。

ーひぼほほほほーん。ー

わーい、同じだー

んむむむむむ・・・こ・・・これは本当  
にスゴイ!

へへ、みんな、うらやましーでしょ?

(TOYショーで見た人には分かると思う  
けど)このままじゃ何にも分からないから、

開発スタッフに話を聞いてみよう。

忙しい中ごめんなさい。どうですか、調

子は?

PALKO (企画担当。以下P)「がんばっ  
てます。」

山(プログラマー。以下山)「いそがしい  
です。」

今回の移植の方針はどのようなものでしょ  
う?

P「完全移植ですね。(キッパリ!)」

うーんっ!うれしいお言葉

カブコンさんのゲームがメガドライブに移  
植されるのはこれで3本目だけど、前の「フ

オゴットンワールズ」や「大魔界村」は意識  
してる?

P「多少はしました。今回は飛竜をできるだ  
け完全に近い形で移植することの方に集中し

てますから、そういう点で見習うことはあり  
ますね。」

当然、スタッフはみんなアーケード版は  
クリアできるよね。

P「できます。みんな出来るんじゃないかな?

山「100円でできます。」

わたしゃー出来ないぞ。

ちなみに、ゲームに出て来るキャラクター

で好きなキャラクターは誰なんですよ?

suppliers such as Malaysia would likewise be minor.

It was the first time building activity has shown such

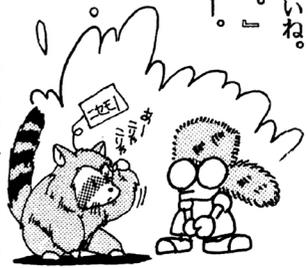
products in the last year but that only 550 million pounds (250 million kg), or 4 percent, were tropical oils

want to see said Mary Beth Lar woman fi 24 he sta ture department in

P「私はブレイヤーに惚れないと仕事ができないので、飛竜が一番好きです。」

山「僕はラスカル。」

かわいいですね！



あの、もともと40メガもあるゲームを移植しようっていうんだから、大変でしょ？すでもう、苦労が始まっているんでしょ？

P「やはり容量の問題が一番ですね。サウンドもですけど、絵の問題が大きいですね。でも、クオリティは落とさたくないんで、スタッフ一同苦労しています。」

うーん、そうなるよね。ジレンマジレンマ。見た目も大切だけど、内容はもっと大切。遊び心地を大事にしなくちゃね。

P「そうですね。あとは、操作性をできるだけ近づけたっていうのはあります。」

で、進み具合はいかがなものでしょう？

P「びー—————!!」



それじゃあ、ここを見て欲しいっていう、制作スタッフからのアピールをどうぞ。

山「移植度は自信あるから、見て欲しいな。」

P「あと、できるだけ、大きいモニターで見て下さい。」

山「栄養剤の差入れを！」

P「みなさん、TOYショーバージョンは見てくださいましたか？2ステージ以降はもっとすごいですよ。楽しみに待っていて下さい。」

開発が順調に進むように、お早様にお祈りしながらその日を待とうね！

(ゲーマーみき)



bean people we  
y the National Hea  
ssociation, which t  
noting th  
tured  
gricultu  
esticide  
said g  
articipa  
ct wit  
stry ov  
out ap  
chemic  
caused  
lean gra  
ide.  
4,000 p  
made by  
ruits an  
, more t  
any otl  
n. "So  
need t  
ere thei  
ls, who  
consum  
their h  
fats a  
health.  
ss the  
relen  
terest r  
ght infl  
ngs and  
ean p  
the Na  
sociati  
oting th  
tured  
ricultu  
esticide  
said g  
articipa  
ct wit  
stry ov  
out ap  
chemic  
caused  
lean gra  
ide.  
4,000 p  
made by  
ruits an  
, more t  
any otl  
n. "So  
need t  
ere thei  
ls, who  
consum  
their h  
fats a  
health.  
ss the  
relen  
terest r  
ght infl  
ngs and  
ean p  
the Na  
sociati  
oting th  
tured  
ricultu  
esticide  
said g  
articipa  
ct with 25e stat  
stry over

# SHADOW DANCER



忍法の修行に励む若者のもとには、忠実なる一頭の忍犬がいた。

一方、都市の中心では、テロ集団が暴拳のかぎりをつくし、あろうことが街のいたる所に時限爆弾を仕掛けはじめたのであった。

若き忍者とその相棒の忍犬は、仕掛けられたすべての爆弾を回収するとともに、テロ集団をあやつる悪の組織を壊滅するため、果敢にも行動を開始した。

ザ・スーパー忍に続いている忍者アクション第二弾、シャドウダンサー接近！

アーケードからの移植ということだけど、メガドラ版のシャドウダンサーはさらにパワーアップして面白くなってるぞ。アーケードの迫力はそのままに、とびつきの新しいアイデアが盛りたくさん。

マップはすべてオリジナルで、びっくりするようなしかげや、思わずみとれてしまう美しいシーンなどなど、夢中にさせるものばかりだ。

忍犬もパワーアップ。アーケードでは忍犬にももの足りなさを感じた人がいるかもしれないけど、今度は期待どおり、それ以上の働き

をしてくれるぞ。電光石化のごとく敵に飛びかかっていく姿には、いわゆるひとつの感動を覚えてしまうことだろう。もうボチなどとは呼べないぞ。

忍術も一つ増えて四種類。これもすべてオリジナルだ。

ここでちょこっとシーンの紹介を。

舞台はニューヨーク・マンハッタン。

街は敵の暴拳により廃虚と化している。道端には崩れ落ちたビルがガレキの山となって転がっている。ところどころにまだなんとか立っているビルも無惨にひび割れ、くすぶつた炎は消える手段を知らない。

うーん、かっちょえーのー。

忍者もののゲームはいろいろあったけど、スタッフ一同、最高に面白いものをめざしてみんな頑張っているんだ。アーケードで燃えた人も、アーケードはいまいちだったという人も、みんな満足するのは間違いない。これはもう買わない手はないぞ。

次号でもう少し詳しく取り上げるので、みんな楽しみに待っててくれ。

(BY キヤムラ)

# GAME MUSIC

SE-269



## A・好きな曲アンケート結果

たっくさんのハガキをどうもありがとうございます。  
コメントターBOです。

どのハガキとっても、イロイロと書いて  
あってトツテモ楽しめました。

中には、涙腺を刺激するほどうれしいこ  
とを書いてくれているのもあって、ほんと  
に感謝。

さてさて、結果についてコメントするま

☆ アーケードゲーム部門		
①	アウトラン	42 Pts.
②	アフターバーナーII	32 Pts.
③	スペースハリヤー	29 Pts.
④	パワードリフト	16 Pts.
⑤	ターボアウトラン	15 Pts.
⑤	カルテット	15 Pts.
⑦	ギャラクシーフォースII	14 Pts.
⑦	SDI	14 Pts.
⑨	ファンタジーゾーン	11 Pts.
⑩	スーパーハンゴオン	9 Pts.
◇ 大穴		
◆	UFOキャッチャー	
◆	バレット	

えに一言。アンケートをとった時には、セ  
ガのゲームで好きな音楽、他社のもので好  
きな音楽、としか分けませんでした。そう  
したら体感ものばっかりに票が集まってし  
まいました。これではオモシロくないので、  
ムリを承知で部門別にまとめましたので、  
あしからず。それから、集計期間が89年  
10月から90年3月までと長かったため、  
人によってはまだ手にしていないソフトも  
あったと思います。

■アーケード部門■  
 往年の体感ヒットゲームの オンパレードといった感じですね。テトリスなんかはモットランクが良くても・・・とか思うけれど。  
 オウオウ、UFOキャッチャーとはお目が高い。  
 SEG Aの音楽という体感モノという印象が強いとは思いますがメダルものだった

☆ メガドライブ部門	
① ファンタシースターII	9 Pts.
② スーパー大戦略	6 Pts.
② スペースハリアーII	6 Pts.
④ ヴァーミリオン	4 Pts.
④ ソーサリアン	4 Pts.
④ アレクの天空魔城	4 Pts.

**わっ! SPEC GM アカート**  
 好きな **SEG A'S GM** : たくさんある..けどやはり、  
**AVPのテーマ** だ。ゲームで感動したものは、  
 他に **GM** : **イースIIオープニング** / かつおえ。古代  
 柘三又はあざいね。そのBGMもキテる! イースII 俺はひね。  
 芝の他の音 : **クラテウス** の自機や **木音** キ、40-が  
 最高に高まる時、仔ナぬのズ者ズも...またく  
 子モイ...たらあり(し)せ(少)あぶない。)
   
 さて..今日は12月2日。The Super 忍の発売日。買ったぜよ。  
 ウルトラおもしろい。4-2どまり。あり。サキだ。しかし、セガさん。  
 このソフトをいじめるじやないですか! まい、たせばはーた。  
 はきり言、て、MD初期のソフトとは月とスボこだあ。このく  
 500万台 なんかあ、とカーマだき。二本分は最低  
 このレベルを維持して。その本が安心してソフト買える、  
 てもんだ。あう! PS. オートンデモは最高!  
 PS.II テトリスまだ?

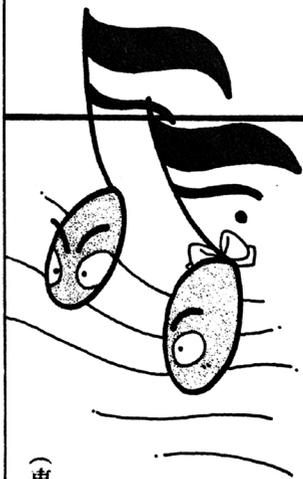
**これこそ  
 良いSOFTを  
 創れ!**



Right: 5th Anniversary Team  
 By KAMEKAWA CLUB  
 SET BAND

△ 次点

- ▲ サンダーフォースIIMD
- ▲ ザ・スーパー忍
- ▲ スーパーサンダーブレード
- ▲ ワールドカップサッカー



てあるんです。個人的には、BINGOと  
 か好きなんですけど。

(東京都 萩原秀治)

\* 20F FDDがR(FLU)!

SEGAのゲームミュージックは「それとそれ」

「アンケート. 4」

- ①好きなSEGAのゲームミュージック。
  - ・ビデオゲーム：「カルテット」の1面の曲。
  - ・マークIII：「星を探して」のエンディングの曲。(PSG. FM. 両方とも)
- ②好きな他社のゲームミュージック。
  - ・743. ビデオゲーム：「メロメロ」&「トイボウズ」
  - ・コナミ. スimulation：「エスパーヒーロー」のほぼ全曲。
- ③その他 SE 音源合成。
  - ・マークIII：「星を探して」のミオの声
  - ・同じく「星を探して」の「11414 エワル」(……)
  - ・ホドカイ：「スーパースターII」の「ゲットレディ!!」
- ④何の関係もないのですが久石 譲作曲：「七人の侍」の「風の通り道」が私はむちゃくちゃ好きです!!  
(本当に何の関係もない……)



(佐賀原 折居一洋)

© 徳間書店

☆ マークIII/マスターシステム部門

①	ファンタシースター	15 Pts.
②	覇邪の封印	7 Pts.
③	星を探して	4 Pts.
④	ファンタジーゾーンII	3 Pts.
④	スペースハリヤー	3 Pts.
④	阿修羅	3 Pts.
④	イース	3 Pts.

△ 次点

- ▲ アレスタ
- ▲ ロレッタの肖像
- ▲ ロード・オブ・ソード
- ▲ 青春スキャンダル
- ▲ ナスカ' 88

ファンタシースターIIがきましたか。ありがとうございます。ワールドカップサブスターIIが次点ではいっています。お耳がたかい。「ゴォール!」というサンプリング音の人氣も高かったゾ。スーパー忍の人氣は高いのにランクがいかないというのは、発売時期のせいでしょう。

ファンタシースターをこんなに愛しているなんて感激。メガドラより票がはいっているぞー。8ビットマシンもまだまだです。たものではありません。このたびG.A.M. E. G.E.A.R.もお目見えすることですし。

■メガドラライブ部門■

■マークIII、マスターシステム部門■

他 ゲームメーカー	
ダライアス	15 Pts.
ザ・ニンジャウォリアーズ	14 Pts.
ドラゴンスピリット	12 Pts.
ワルキューレの伝説	11 Pts.
A-JAX	11 Pts.
グラディウスII	9 Pts.
サイバリオン	9 Pts.
グラディウス	8 Pts.
大魔界村	7 Pts.
WEC ル・マン24	6 Pts.
メタルホーク	6 Pts.
超絶倫人ベラボーマン	6 Pts.
沙羅曼陀	5 Pts.
ダライアスII	5 Pts.
マッピー	4 Pts.
ストライダー飛竜	4 Pts.
メーカー RANKING BEST	
NAMCO	74 Pts.
KONAMI	68 Pts.
TAITO	64 Pts.

□まとめ□

ゲームミュージックのランキングをみていつも思うことがあります。

まず、音楽がヨイといわれるゲームの大多数は評判がよい。逆に人気のないゲームの音楽はあまりヨイといわれない。ゲームはダメだけど音はイイと言われるものもいくつかありますが。なにがいたいのかというと、音の善し悪しというのは、音楽ソ

ノモノだけではなく、ゲームの評価も含まれているということ。この度合はゲームをやりこんだ人のほうが強いと思います。それから、ゲーム音楽を堪能している人というのは、スゴク細かい。音源をフルに使っているかまでチェックしてしまう。そういうところまでわかってしまうわけです。

ユーミンとかサザンのフツのファンが、レコーディング機材をチェックして音源の使い方云々、なんてことにはならないと思

うんです。そのあたりが、CDとかのヒットチャートとスイパン違うと思うし、ムスカシイ所だと思えます。誰かいないかなー、このゲームのサウンドは、どこがドノヨウ二良い、とか悪いとか詳しくコメントできるひと。手紙待っています。

——以上サウンド課のBOさんにコメントをいただいてお送りしました、SPE C版ゲームミュージックランキングでした。



# MUSIC

# GALAXY

## S.S.T.BAND

むこうはカラッと暑涼しいといま  
しょうか、日は照っているけれど風はツ  
メタイといった具合です。ゴールデンゲ  
ート・ブリッジから見渡す湾の眺めは絶景  
です。こういうところにいると、できる音  
楽もさぞやちがいます。こっちに帰ってき

たくさんのはがきをいつも  
ありがとうございます。6月半ばの一週  
間程、サンフランシスコへいっ  
てまいりました。今回は仕事であ  
ります。

たらイキナリ梅雨だったので、うじうじし  
てる今日このごろです。

さてさて、7/21発売のアルバムを聴  
いてくれたかな。カシオペアの野呂氏によ  
るアレンジは皆さんをうならせたことと思  
います。

レコーディングは5/14から5/24  
まで、渋谷Liveスタジオで行われまし  
た。

今回は、S.S.Tバンドのミッキー、  
I P P O、J I M I T Aにマイクを向けて  
レコーディングの様子やらエピソードなど  
を聞いてみました。

—— 毎度のことなだけけれど、日程が  
なりきつかったと思うけれど。

M I K E Y (以下M) : そうですね。今回  
は野呂さんがアレンジを担当してくれ  
たので、そのあたりは前作にくらべて  
楽でした。

ただ、スタジオにはいってからがハン  
パじゃなかった。



「……ひとのアレンジだとやりにくいとか。」

M： というより、スコアに細かい所まできっちり書き込んであるんです。しかもスタジオ入りしてから譜面が渡される。目の前には巨匠野呂氏がデンと座っていて、ちよつと弾いてみて、とか言われて、弾いては直されるの繰り返し。ハンパなプレッシャーじゃないかったですね。

「……そのかいあって良いものができたよ。」  
M： そうですね。毎日¥2000なりのユンケルを飲んで頑張りました。たいへん良い勉強になりました。

「……今回は、「Sword of Vermillion」と、「新たな旅へ」のピアノをJIMITAが弾いていたりするよね。」

M： わたしの思い付きです。

JIMITA（以下J）： 突然、「やらないう？」といわれて。最初、ソロだけということだったの話を受けたのですが、2曲ともほとんど弾くことになりました。

「……出来栄を聞けばうなずけます。野呂さんからはどんな指示があったのかな。」

J： もっと単音で弾いた方がよい↓もっと音数を多くした方が良い、といったふうに絞り込んでゆく感じでした。

「……やっぱりたいへんだった。」

J： そうですね。バーミリオンのソロは5、6回ほど録り直しました。

あとは2回ぐらいでOKがもらえました。バーミリオンのソロ部分とファンタシースターのエンディングの部分が

ムスカシかった。

「……新たな旅へ」は、IPPOの曲なわけだけれど、出来てきたのを聴いてどうだった？」

IPPO（以下I）： アレンジでどうも変わるものかと思いました。こうなると全くの別ものですね。

「……野呂さんにはどんなふうにアレンジをお願いしたのかな。」

I： バラード調にするということは決っていたので、後はテンポとか音色とか、エイトビートのリズムはやめてほしいとか……。簡単なことだけ注文してあとはおまかせしてしまいました。

別表にレコーディング日程をまとめてみ

# S.S.T. BAND

## ◎レコーディング日程◎

こんな日程でレコーディングをしました。

- 5/14 リズム&BASSの生録音。
- 15        "                               "
- 16 新たなる旅へ(ファンタシースター)のGUITAR録り  
synthダビング
- 17 Air Battle(G-LOC)のGUITAR録り  
synthダビング
- 18 Wildness(Golden Axe)のGUITAR録り  
synthダビング
- 19 休み
- 20 休み
- 21 Sword of Vermilion(Vermilion)、Sprinter(Super Hang-on)のGUITER録り  
synthダビング
- 22 直し、Jimitaピアノ録り
- 23 トラックダウン、Jimitaピアノ録り  
野呂さんのパーカッション録り
- 24 トラックダウン

ました。スタジオミュージシャンならいざしらず、結構シビアです。おっと、野呂さんのパーカッションというのがありますねえ。自宅からパーカッションセットを持ち込んで、野呂さん自ら演奏したとのこと。結構なノリノリだったようでとつてもうれいではありませんか。

それから、Sprinterに入っているバイクの音は、Drumのサンダーさんのバイクの音です。さすがにスタジオの中でエンジンを吹かすわけにはいかないので、スタジオの外までバイクをひっぱっていった録音しました。エンジンを吹かす係の人は、ミキサールのコントロールルームが見え

ないので、間に人が入ってプロックサインでスタートの合図とかを送って録ったという別の苦労もあったようです。

私達にとって、アルバム制作というのはすごくタイヘンなことです。レコーディングの日程自体がきつい以上に、走っているプロジェクトにアナを開けるわけにはいかない。けれど、非常に刺激的でヤメラレナイ。次のステップへの足がかりがイッパイ転がっている。自分より音にキビシイ人たちと一緒に音楽が創れる環境というのは、大事にしたいです。

いよいよCD ROMをやることになり

ましたが、そうなるのもっともっと多くの人と一緒に創る機会が増えると思います。NAME VALUEがゆえシゴトをするのでなく、もっともっといい音を創ってゆくために、一緒に仕事をしてゆきたいとおもっています。

次回は、8/25のライブのコトやら、マイケルプロジェクトのことやらを書いてみたいとおもいます。元気な夏休みを過ごしてください。

Bye !

(BO)

世界は天秤の上で  
微妙なバランスを  
保っていた

ところが ある日  
強大な力が  
そのバランスを  
壊そうとしたら・・・

世界は・・・

かくして 古き神々の力失せ

月なき夜のごとく

星なき天のごとく

世に「闇の時代」到来す

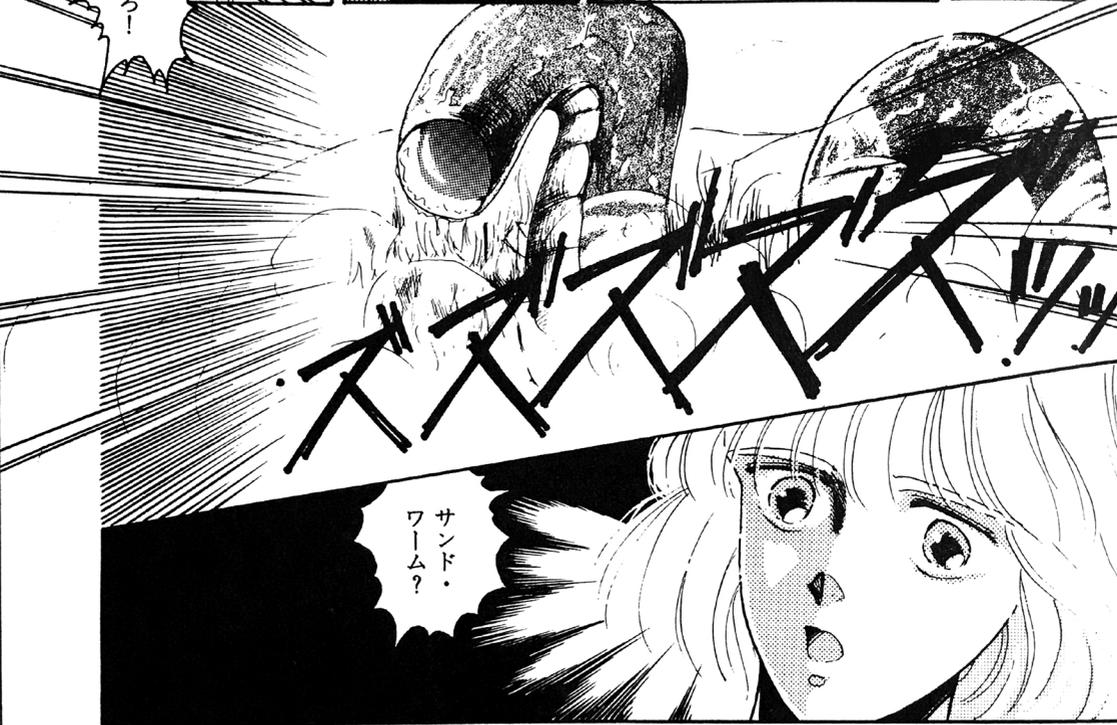
プロローグ・ストーリー

中編 予感

作画 フェニックス りえ

# FANTASY STAR





封じ込めたはずの  
リバイアサンが  
甦るとは！

それより  
こいつを  
どうにかしないと

ユリアード！  
みんなが！

さがっている

おどろく  
おどろく

ユリアード！

ユリアード！

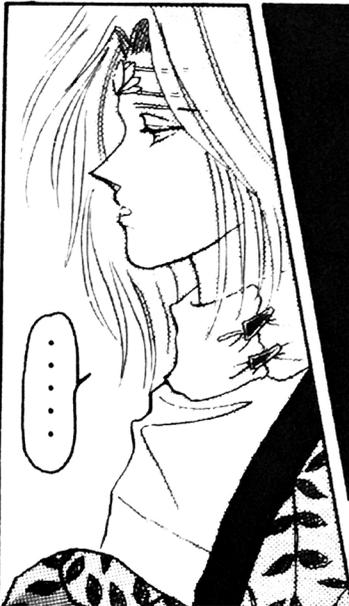
ユリアード！



カッパ



流れし年月 伝わりし伝説



この世に語りし賢者あり

ユリアード?

顔色が悪い  
また  
あの時のことを

追想して  
いたのか?

忘れろとはいわない  
しかし・・・  
今は 悲しみに  
沈んでいる時では  
ないはずだ

そのために この  
マハルの洞窟で  
芋んで入るのだろう

真理告げしその歌は

暗黒の王の復活を予言せり

ええ  
あなたのような  
魔術士になる  
ために

混沌の王国は天空にあり  
不浄のものどもはびこり

でも 悲しみに  
浸っているわけ  
ではありません

あの時のように  
過去と未来が  
瞑想の中で交錯  
するんです

青白い空中都市  
炎上する街々

光の尖塔 炎に碎け散り

海は砂漠に 山はいてつき

まがまがしい闇

そして ひかり

かくして 古き神々の力失せ

ひかり?

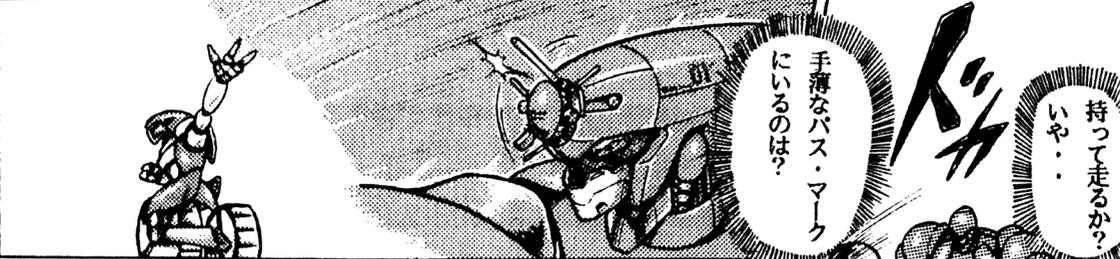
こんなになるのは  
母を失ったあの時  
以来です

闇の時代を  
切り裂く  
一条のひかり

月なき夜のごとく  
星なき天のごとく

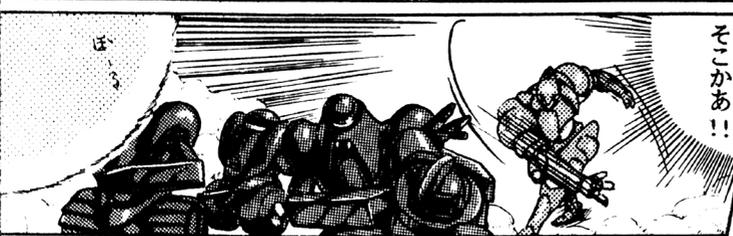
先見では  
ないのです  
予感です  
何かが おころう  
としている・・・  
この 闇の時代に

世に「闇の時代」到来す



手薄なパス・マーク  
にいるのは？

持つて走るか？  
いや・



そこかあ!!

ぎんぐおわん(あああ)



さいばー  
ほーる  
と書いてある  
読めねーな

S・RIMO

このコーナーでは、このゲームをよく知っ  
てもらうため、簡単にルールを説明するかん  
ね。

《ボールを持つて敵陣に突撃！》

ルールをわかりやすく言うと、右のように  
なる。時限爆弾仕掛のボールを奪い合いゴー  
ルへ向かう・・・

○攻撃（オフエンス）の場合：パスをうまく  
つなげて敵陣のゴールにたどりつく。

○防御（ディフェンス）の場合：そのパスボ  
ールをかすめ取って敵陣にたどりつく、と  
にかくオフエンスの邪魔をする訳だね。

◎爆発の条件（ボール）：オフエンスの失敗  
回数が一定以上になると爆発する。それは  
4段階で表示される。（COOL↓WARN↓HOT↓  
CRITICAL↓爆発）でも爆発するまでに中央  
のラインを超えるとCOOLに戻るんよ・・・  
んでもって、爆発するどいなるかってー  
と。CRITICAL状態のボールを持つてたロボ  
ットはスクラップになる（当然だね）、す  
ぐEが代わりのロボットを持つて来ると  
パワーダウンしてる上に爆発した段階で攻  
撃権は敵に移る。

◎爆発の条件（ロボット）：ある程度ダメー  
ジを受けたら爆発する。

# CYBERBALL™

とまあ結構単純なルールだし、すぐなれると思うよ。好プレイができればお金が貰えるし、リプレイでそのプレイをもう一度見せてくれる。そのお金でロボットを買えばレベルアップするし、戦略的にも103のフォーメーションを選んで楽しめる。普通のスポーツゲームとはまた違った楽しみ方のできるゲームだよ。

それでは、このゲームで涙ぐましいまでの活躍をする、サイバー（まぬけ？）な方々を紹介いたしましょう。オールスター紹介！

## ◎OFFENCE



### QUARTERBACK (クォーターバック)

唯一人間型の彼は、ボールを投げる以外能が・・・ハッキリ言って無い。ボールなんぞ持って走ろうもんなら持ち前の鈍足でディフェンスの方々にタコ殴りにされるでしょう。ディフェンスが来る前にオフENSメンバーが早めにバスマークにたどり着くのを祈りましょう。（レベルアップすりゃあ早いけどね。）



### RUNNING BACK (ランニング バック)

ボールを持って走るしか能の無い彼は、まるでバイクに乗っているライダーの様な姿で、見る者に妙に多大な期待を抱かせてくれます。「よっ！生まれつきの走り屋！」「カミナリ族！」「仮面〇〇ダー！」（全部死語）・・・だけど遅いぞ。



### WIDE RECEIVER (ワイド レシーバー)

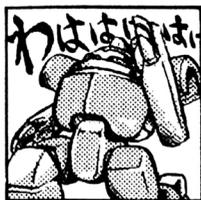
同上、と言ってしまうには彼があまりにかあいそお。はつきし言って平均的にランニングバックより速いし、バスマークにも早くたどりつく・・・でも・・・ちゃんとボール受け取れよな・・・おまえ・・・。



### TIGHT END (タイト エンド)

オフENSのクォーターバックの護衛、しかしてその実体は不幸な使い捨て1号・・・。オフENSの時ラインバッカーに張り飛ばされる姿は、見る者の涙を誘う・・・。でも彼がボールをかすめ取る名人であるとう事はあまり知られていない。

## ◎DEFENSE



### LINEBACKER (ラインバッカー)

クォーターバックを蹴り倒す事を宿命づけられたロボット。彼の通る跡にはネジー一本残らない！ 人呼んで走る重戦車！ ロケットの無い鉄人〇8号（ふ…古い）！ 無敵！ 無敵！ あくまで無敵！！  
でも！ 鈍足…



### SAFETY (セーフティ)

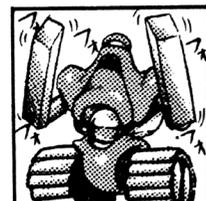
全ディフェンス中、一番ノッポ（ラインバッカー言わく貧弱！貧弱うろうう！）で、パスのお邪魔虫。ワイドレシーバーキラー！ 結構バランスのとれたロボットです。（でもどお見てもバンザイしてる様にしか見えんぞ。）



### CORNERBACK (コーナーバック)

本当は斬り込み隊長だったんだけど、いかんせん目立たない。ラインバッカーにお株を全て奪われ、いじけ気味。ところで…どこにいるの君？…あれっ！これってタイ〇〇ンドじゃなかったっけ？！

※（以上がプレイヤーの操作できるロボットです。）



### LINEMAN (ラインマン)

名乗ることさえ許されない彼らは、知る人ぞ知る、そうあの前衛の壁です！ こんな顔してたんだよね、知らなかった。



### UFO (ユーフォー)

オマケ…。破壊されたロボットの回収と、代替りのロボットを持ってくる。このUFOを見て、初めてユーザーは彼らが巨大ロボットだったと気が付く。しかし人が乗ってるってわかるかぁ？

以上、オールスター紹介でした。プレイヤーは1シーンごとに彼らの内の1体を選び試合する訳です。各ロボットの特性を生かしてリーグを勝ち進んで、めざすは優勝だ！！

えーそれでは最後に開発にたずさわった方々、チエックと称してハマった方々に知って得する技を聞いてみたいと思います。

「RIMO」まずは、プログラマーの方々から。

「苦惱の中間管理職A氏(以下A氏)」

・・・ローテートの突っ込み・・・

「RIMO」へ？

「A氏」ローテート(ディフェンス・フォーメーションの一つ)でクォーターバックの正面に来るセーフティがいるじゃない？

クォーターバックをそのまま狙えば簡単なよ・・・(沈黙)。

「RIMO」なんか、いまだにサイバーの仕事してますね！

「A氏」(ギロ！・・・こいつう禁句をー)

「RIMO」(ギクウー！)し、失礼しました、次、行ってみましょう。

「Y氏」(以下早口で)タンバベイ(チーム名)を選んで、バスせずクォーターバックを走らせ距離を稼ぐ！やがてクォーターバックがサック(倒される事)しつくされ煙を吐く、そんな替えのクォーターバックを売りに来るからどーんどん買う、そうする

と史上最強のクォーターバックがでまっちゃう！・・・ゼーゼー・・・ただしお金があったらね。

「RIMO」要は一番高いクォーターバックを言うと言う事ですね。

「Y氏」そのとおりい！

「RIMO」(切れてるなあ)・・・次はハマった方々に聞いてみましょう。

「O氏」得意なチーム及びフォーメーションを見つければ勝てるはずです。ディフェンスは良いのを揃えておけばいいけど、オフエンスは変に買物をするとかバス・タイミン

グが狂うから好きなロポットは壊さない事。あと初心者向きのフォーメーションで、NICKEL(ディフェンス)つてのがある。これはレシーバーが三休いるので、ラインバッカーで一体に狙いをつければインターセプトの確率は高い。

「RIMO」どうも。(なんか棒読みしてるなあ)

「ババ氏」とにかく、郵便物。

「RIMO」え？

「ババ氏」要はエアーメールとメイルドロップ(オフエンス・フォーメーション)の事なの、なれないあいたはこれさえできれば

なんとかなる。

「RIMO」ところでワンバウンド・キャッチ(バス・マークでバウンドしたボールを取る技)ってババが見つけたんじゃないかってっけ？

「ババ氏」そうそう、あれヘタなやつに限ってうまいんだよね。(笑)

「RIMO」そういやターボ・ブリストを使ってバスマークのロポットを押し退け、ボールを取るってのは？

「ババ氏」あれは邪道だよ、おまえしかしないだろ。(笑)

「RIMO」あれれ！？

一番ハマっていたのが自分だということを確認していないRIMOであった。



UBERBALL™

A W  
1 2 8 3 年

アルゴル太陽系は  
惑星バルマの爆発による  
衝撃波とマザーブレイン  
システムの崩壊という、  
異変に襲われた

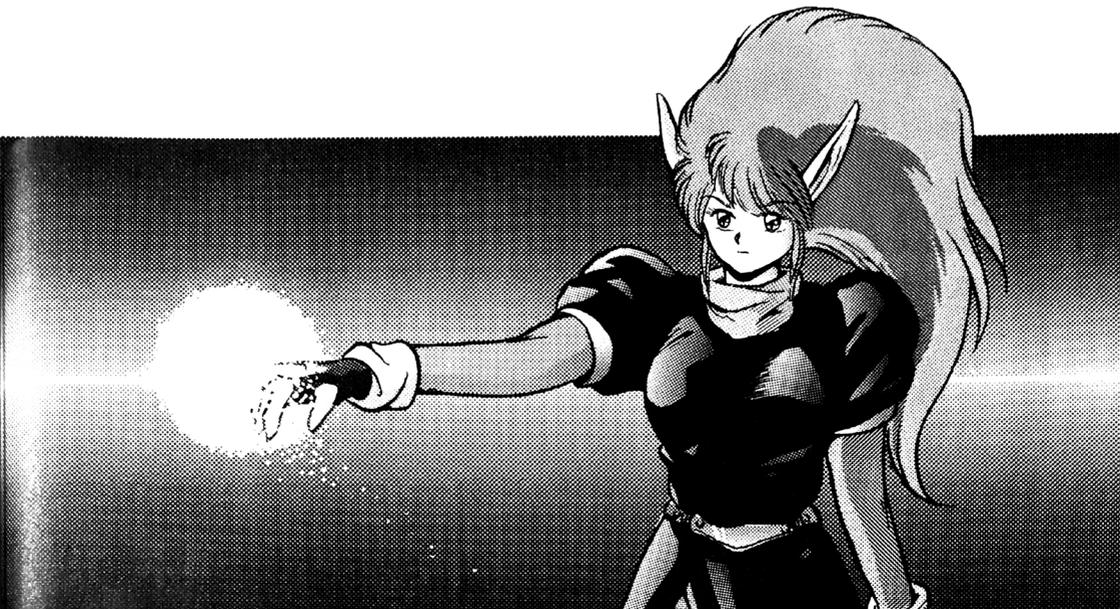


なんとか星系としての  
バランスは保ったものの  
その傷痕は大きく

文明は壊滅的  
打撃を受けた

再び荒野の星となった  
モタビアにわずかに  
生き残った人々に  
この惨事は大崩壊と  
名付けられた

そして  
時は過ぎ……



第2話 -AW 1423-

女神

BY. よしほん!



人間じゃ  
ねーってのは  
本当だったのか



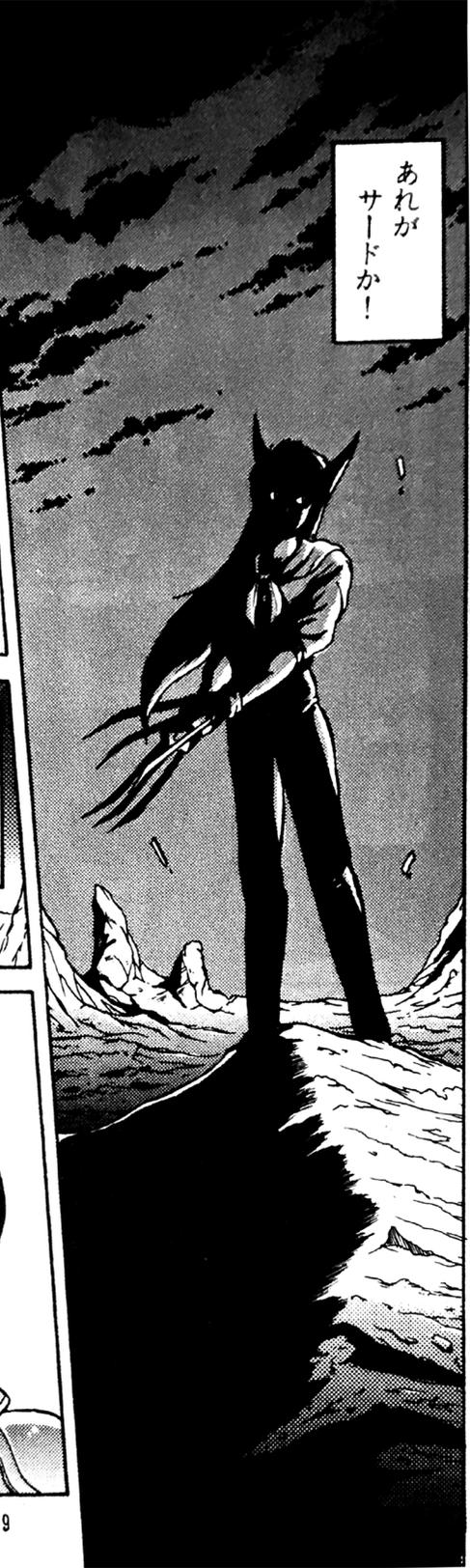
何者だ

それに  
あのガキも

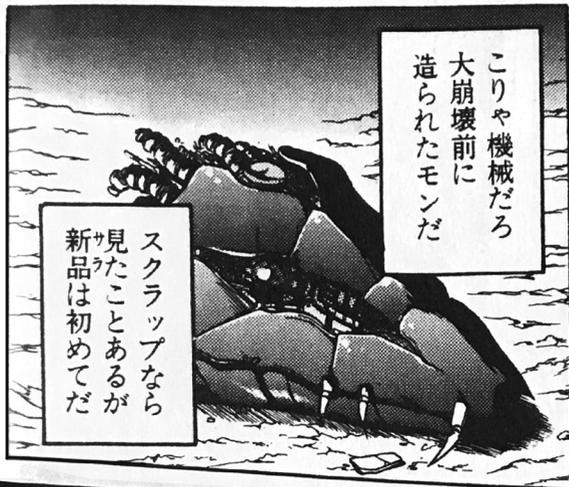
もしこゝろが異の子である!



何が  
どーなってんだ



あれが  
サードか!



こりや機械だろ  
大崩壊前に  
造られたモンだ

スクラップなら  
見たことあるが  
新品は初めてだ



それに  
こいつだ



ちがう！  
そんなこと一  
どーでもいい！

これなら中の  
クリスタルやら  
パーツやなんだで  
3万メセタには  
.....



お願いです  
ほくと.....

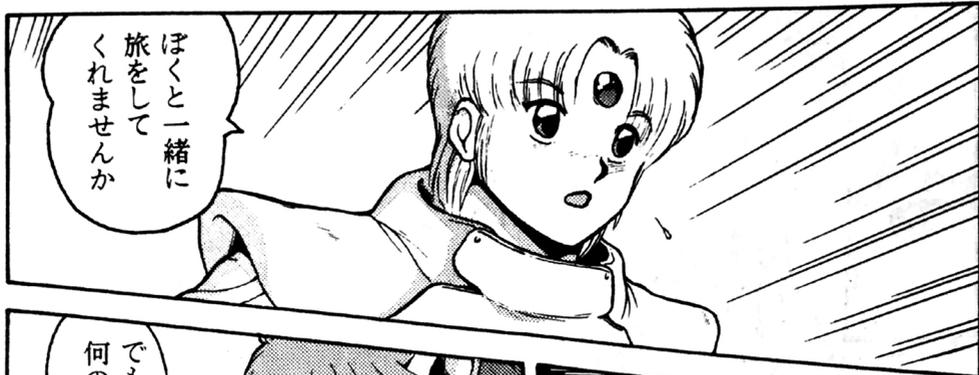


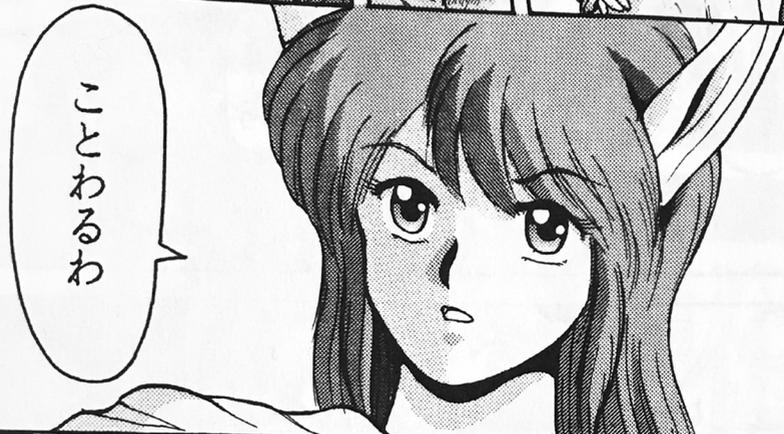
わたしを  
さがしてたん  
でしょう？

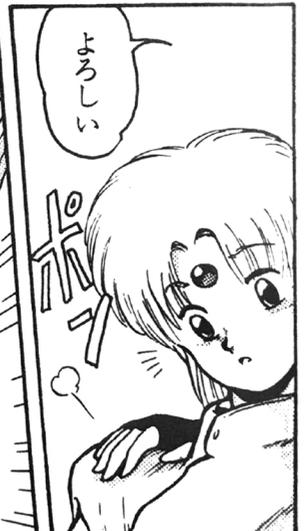
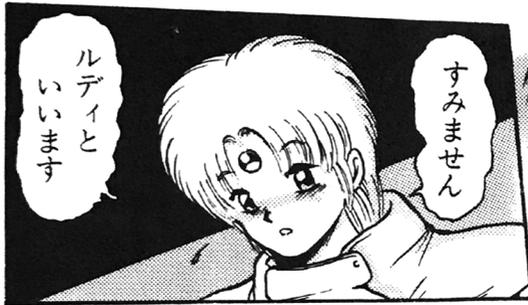
はい

問題は  
こんなものが  
今だに動い  
てるってことだ

で、  
わたしに用って？

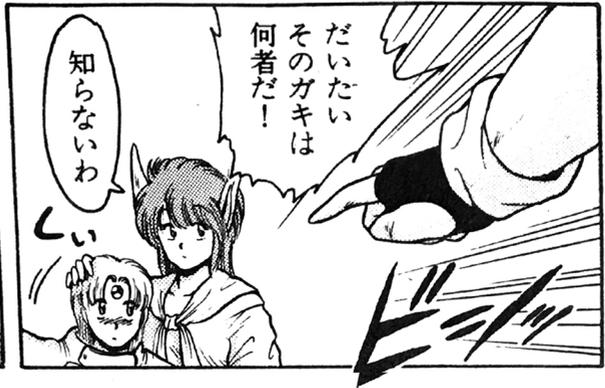








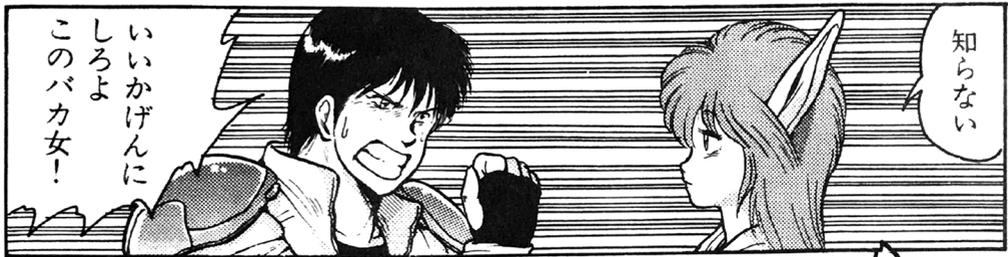
じゃあ  
あれは  
何だ!



だいたい  
そのガキは  
何者だ!

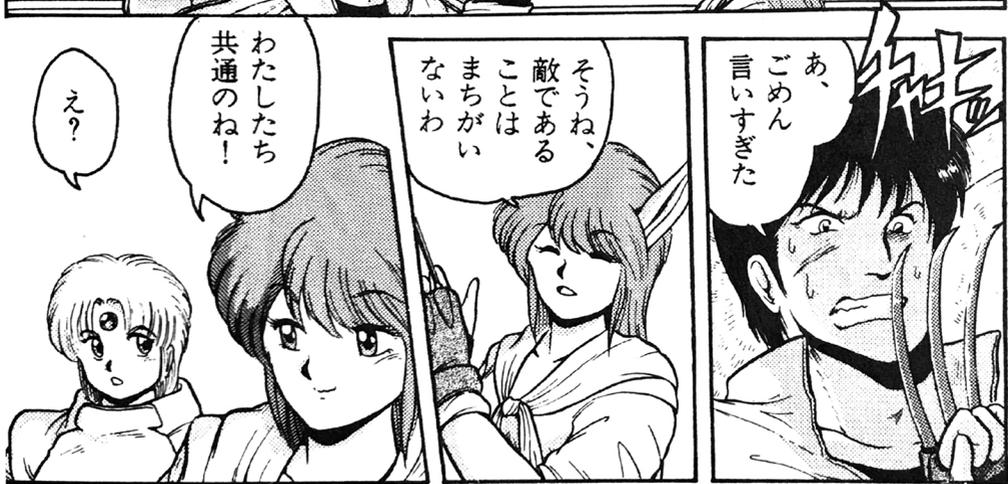
知らないわ

しい



知らない

いいかげんに  
しろよ  
このバカ女!



あ、  
ごめん  
言いすぎた

そうね、  
敵である  
ことは  
まちがいで  
ないわ

わたしたち  
共通のね!

え?



全然、  
わかんねーよ!

わたしだって  
わからない  
わよ!



おい  
どうしたんだ

...



これから  
詳しい話を  
聞くと  
なんだから

つた  
もー

!



新手よ

なにっ!  
どこだ

?!



近いわ

1、2、  
...

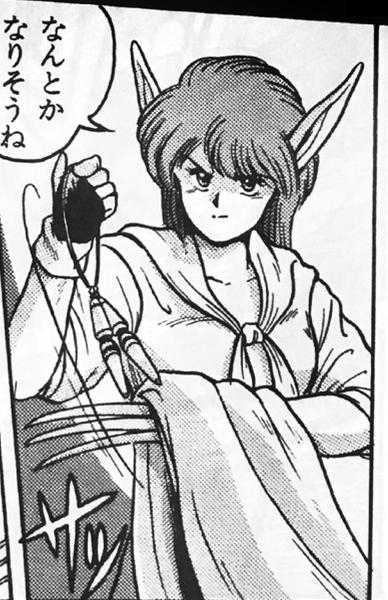
全部で  
4匹か

よく  
わからず...



デュロス、  
ルデイを  
お願い!

おう!



なんとか  
なりそうね



ポロッ

心配な...



大丈夫よ



ルデイー!

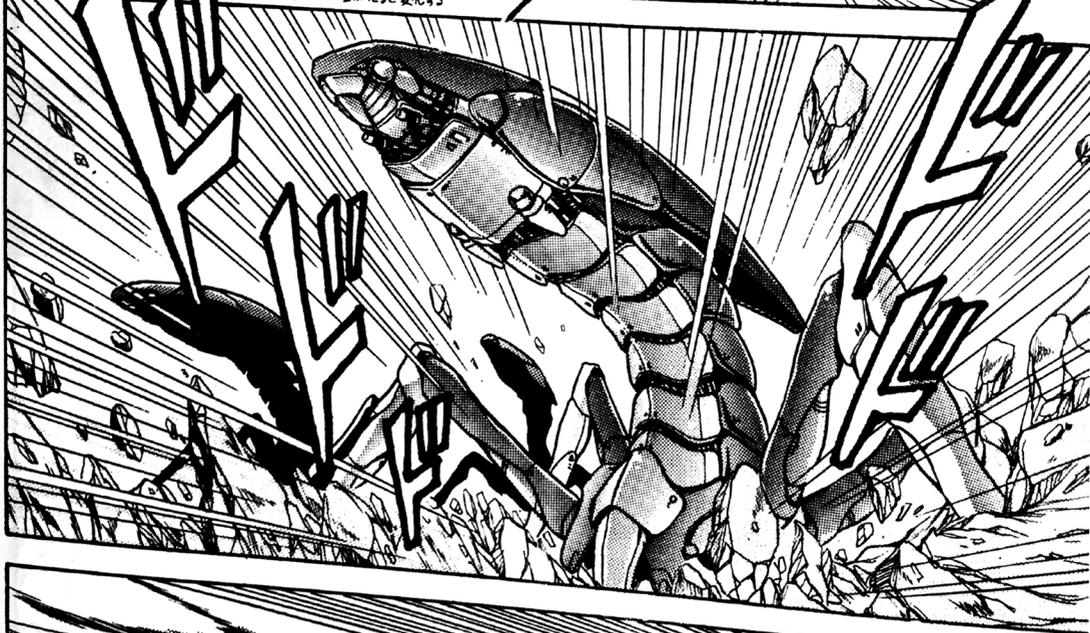
はい

ちくしょー  
こーなりや  
奥の手を  
だまそい!

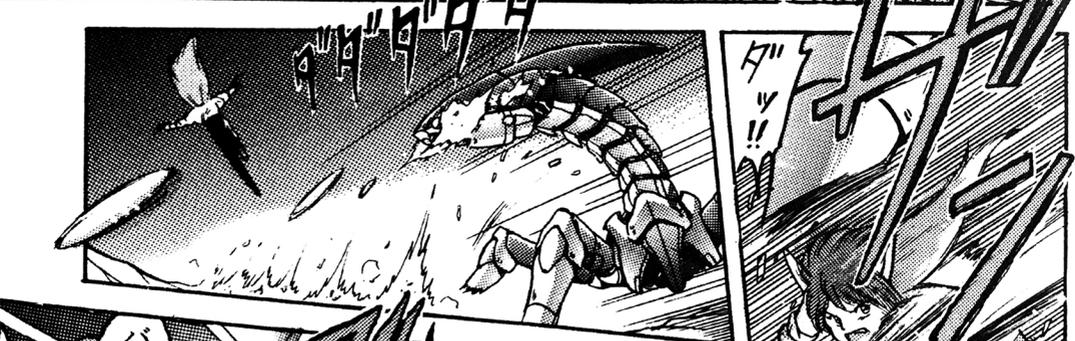


来た!

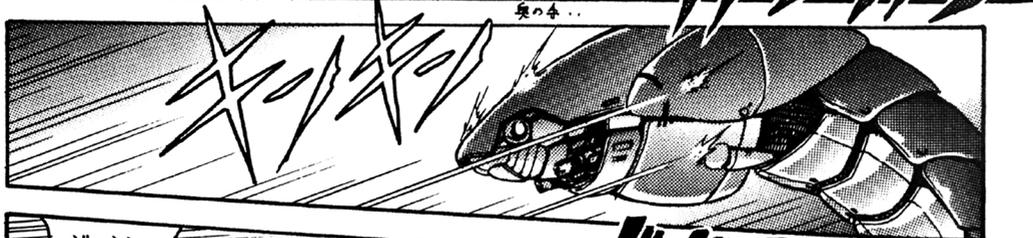
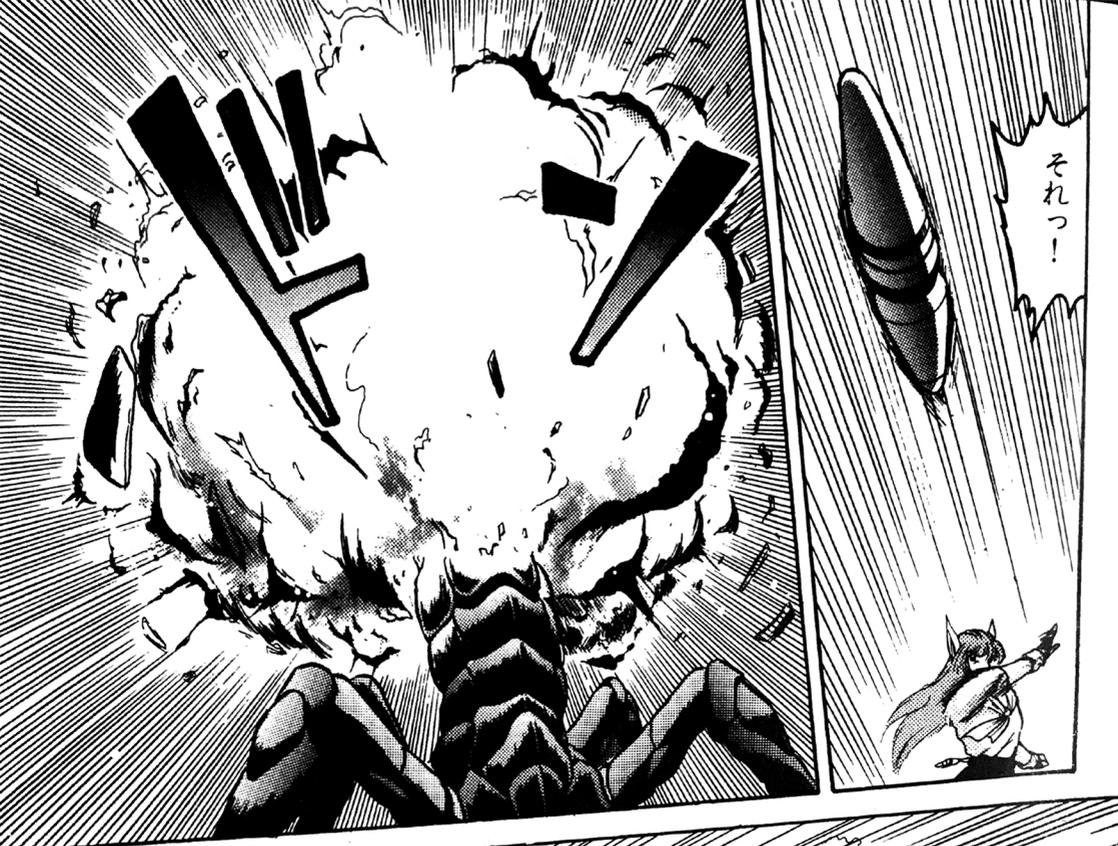
子 初めは 龍子と 変化する



二人とも  
逃げて！







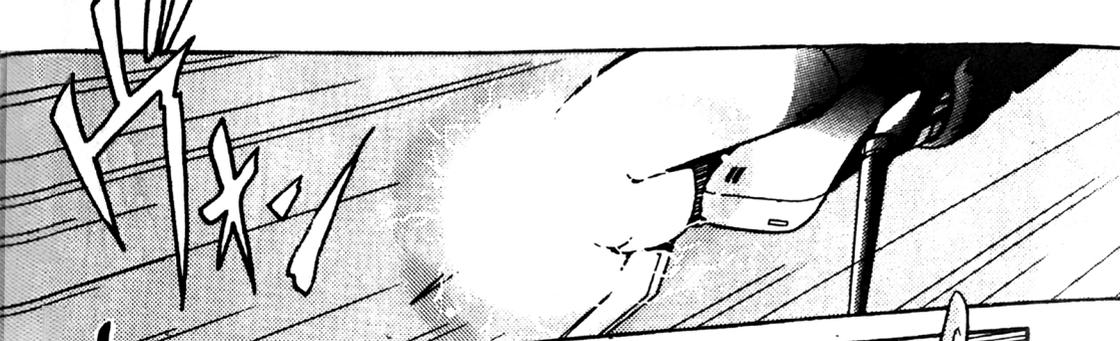




どうした?  
まだ残ってたのね



ま、まいったなー  
こんな大物まででてるとは...



みんな  
逃げて!

ダッ



Continued on the NEXT!

ゲームみきと  
Locky★Pの

# はた



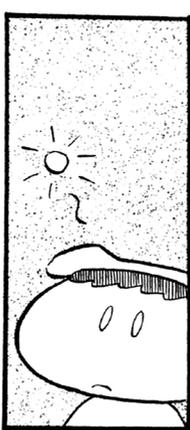
# た ら ん

さん

ESWATの巻



このゲームみきが やるといったら やるのよっつ!



♪ ヤッホー、ヤッホー、あたし、みきちやん。  
ワンワンツ、ワワンツ！ポク、ロックン。  
♪

今日は、ESWATの開発のお話を聞きにやってきたのよねー！  
ワンワン。えーと、お話を聞かせてくれるはずのTINONさんはどこだろう？あつ！あそこだあ。

TINON (以下T) 「あ、どーも。」

\* \* \*

よろしくおねがいします!!

さっそく、いろんなことを聞いちゃおう。えーと、ESWATって何なんですか？

T 「ENHANCED SPECIAL WEAPONS AND TACTICS. より能力を高められたSWATですね。」

究極のSWATでとろろなんですね。

わー、かっこいいなあ。ワンワンツ。

じゃあ、ちょっとプレイさせてもらっちゃおう。電源ON. わあ、デモがかっこいいね。キューン、このICEを装着するとこんなか、すっこーい！

最初はビル、次はちよつと未来っぽい感じ  
がするね。

3面は、原子力発電所。この次はどこかな？  
何かの研究室みたい。ワンツ。

T「バイオ研究所ですね。敵基地へ向かって  
どんどん侵入していく形になっていると・  
・」

それから、それから？

T「そして、……」

Pii~~~~~!!

ワンワン。みきちやんダメじゃない。そ  
んなに先まで聞いたら、楽しみがへっちゃら  
よ。

ごめん、ごめん。ところで、メガドライブ  
版はアーケード版とだいたい違うみたいですね。

T「設定はアーケードの続きっていうか、ア  
ーケード版から半世紀後の話で、サイバーフ  
ぼさを強く出しています。アーケードの方は結  
構今っぽいついていうか、現実味があるでしょ  
う？こっちのほうはSFっぽくなっていますね。

バーナーとか、武器とかもバシバシ使えます  
し、いろんな事ができますよ。」

どうして変えちゃったんだろう？ワンツ！



T「コンシューマーならではのゲームにしよう  
っていうことで……。長く楽しんでもら  
いたいんで、いろんなフィチャーとかを加  
えて新しくしました。サウンドも全部新しく  
なっていますよ。」

じゃあ主人公は、アーケード版とは別の人  
ってことになりますよね？

T「そうですね。」

息子とかそういうのかな？キューン。  
T「アーケード版の主人公の息子じゃないか  
もしれないんですけど、とにかく父親が昔

ESWATにいたと……。 (笑)」

じゃあ、コネでESWATに入ったんだ。  
ワンワン、みきちやん、何か違う……。

主人公って日本人なんですか？  
ワンワン、舞台はどこなの？

T「舞台がアメリカみたいなどころですね。  
一応、2世……。」

ESWATって、あんなに危ない仕事だか  
ら、やっぱりお給料高いんですか？

T「給料ですか？まあ、暮らしていけるぐら  
いはもらえますよ。 (笑)」

\* \* \*

ICEってなんで動くのかな、ワンツ？

T「ICEですか？」

中の人間か、おもいつきり手を動かさない  
と動かないっていうんだと、大変なんじゃな  
いかと思つて……。

T「うーん、あー。まあ、未知のエネルギ  
ーというか、なんというか……。うーん。」

ワンワンツ。未知のエネルギ？

ジリオ○のなんたら石じゃないでしょうね。  
(笑)

T「ジリオニウムですか？ (笑)」

\* \* \*

完成するまでつて、大変だったでしょ。

クーン、苦労なんかも、いっぱいあったで  
しょ？

T「そうですね、苦労したことはたくさんあ

るんですけど・・・。

ファイヤー攻撃ってありますよね。敵をグルグル回って倒すやつ。その時ね、グルグル回ってる間は敵は攻撃してこないんですよ、本当は。だけど、出来る前はグルグル回ると敵がボンボン撃ってくるから、グルグル回ってバツリ倒れてしまおう・・・。

(笑)

なんてマヌケなんだろ。(大笑)

\* \* \*

キーン、他にも辛かった事とかありますか？

徹夜が辛かったとか・・・。

T「徹夜？徹夜は辛かったですねー。」

あんまり、笑えないなあ・・・。

T「とにかく、たくさんバグありましたけど。(笑)」

全然関係ないんですけど、ここ(開発室)って、幽霊が出るって評判ですよ・・・。

T「幽霊出ますかあ？」

見た事はないんですか？

T「いやあー。ないですよ。」

(この開発室では夜中に、誰もいないのに巨音が聞こえたり、金縛りにあった人がいるそうです。ホントかな?)

最初の企画書から変更したところってありますか？

T「あーっ、かなり変わってますよ。全然違うくらいに変わってます。最初はボードゲームみたいな感じだったのが入ってて、今とはかなり違ってたんですよ。途中でアクションが入っている様ナ・・・。」

北斗の拳みたいなゲームだったんですか？

T「そうですねー。」

そういうESWATも見てみたいね。

ワワンツ!!

\* \* \*

アーケード版と変えた事によって苦労した事もあるんじゃないんですか？

T「アーケードのいい部分で取り上げられなかったところもありますからね。アーケード版と同じものを期待した方には、ちよつと変えずぎちゃったかなって気もしますが、新しいESWATの世界を見て下さい。」

特に見てもらいたいところってありますか？

T「後半の面にはいろんな仕掛を作ったんで、ぜひそこまでいって欲しいですね。」

\* \* \*

ロツくん、ESWATの開発って大変だったんだね。

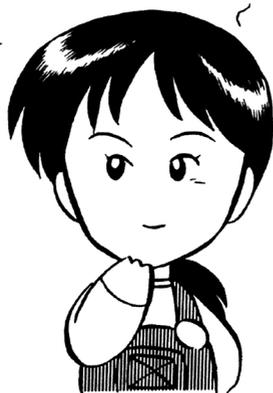
ワワン、そうだね。でも、頑張ってるなっていうのが、ゲームを通して伝わってくるよ。クンクン。

そうだね。みんなにも、ぜひ遊んでもらいたいね。

ワン、ワワンツ!!

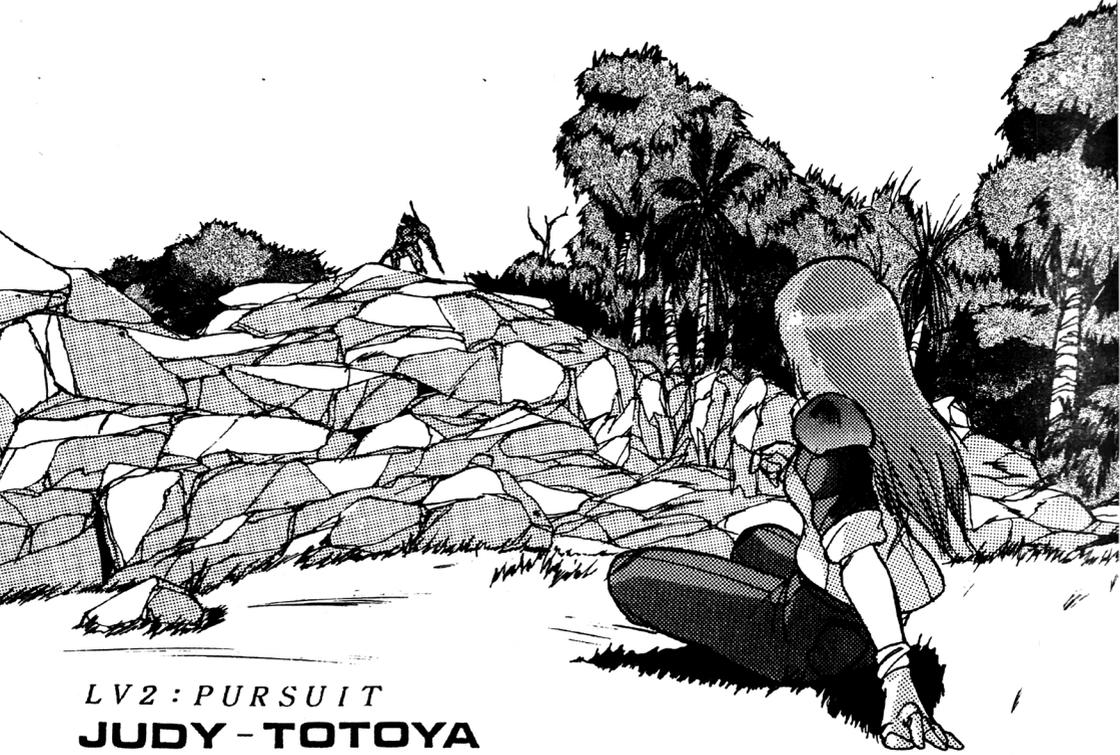
最後に、SPECの読者にTINONさんからメッセージだよ。

T「ESWAT、買って下さい。それから、感想のお便り待ってます。」

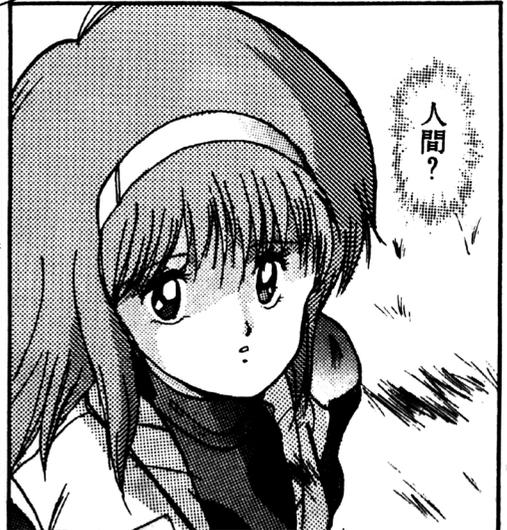
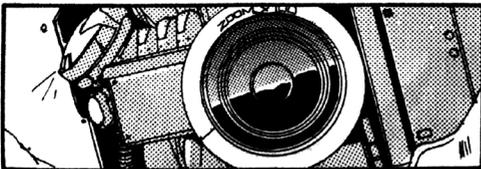
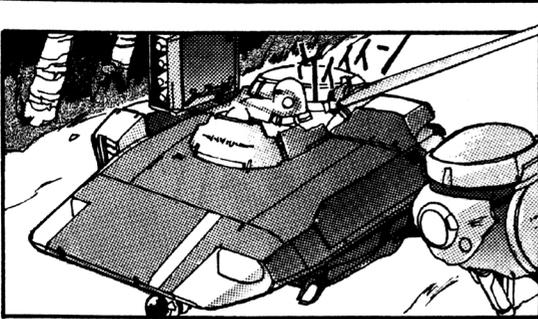


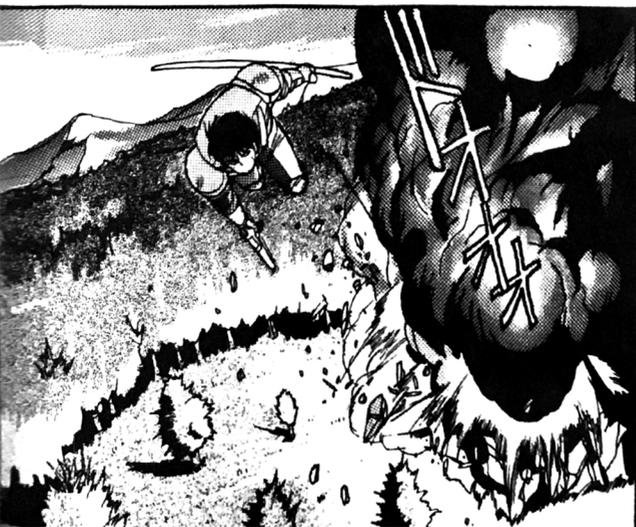
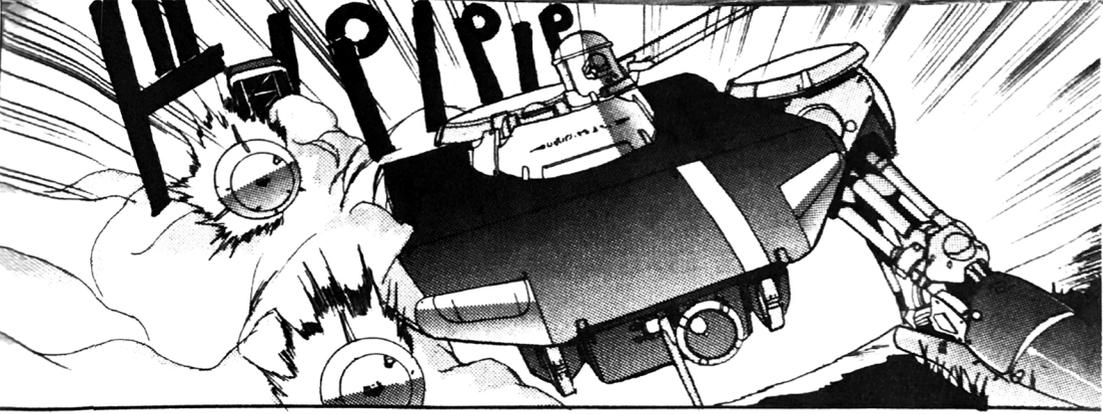
# PHANTASY STAR

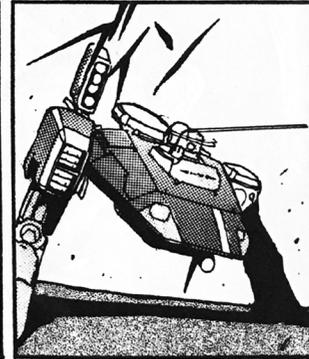
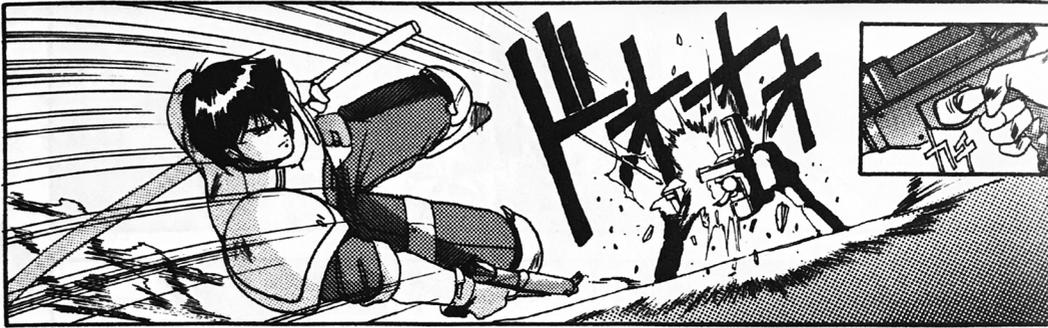
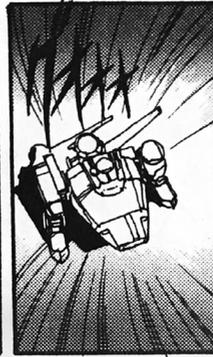
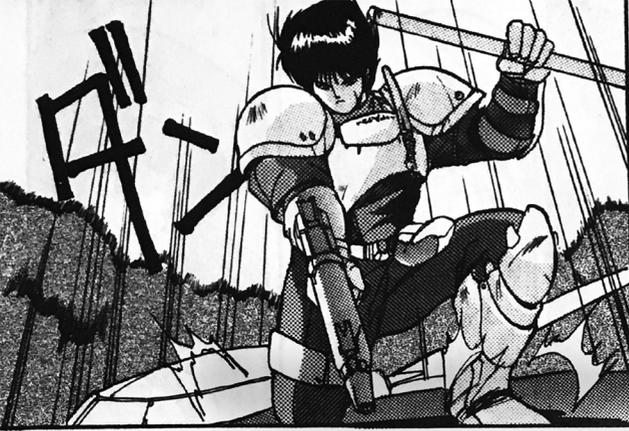
OUT SIDE SAGA

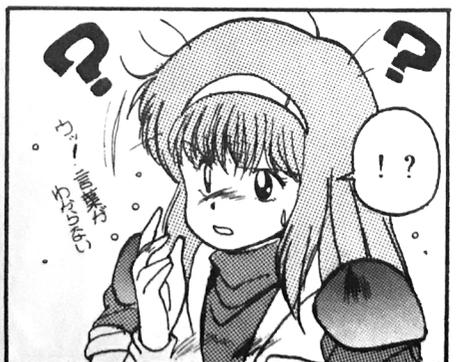
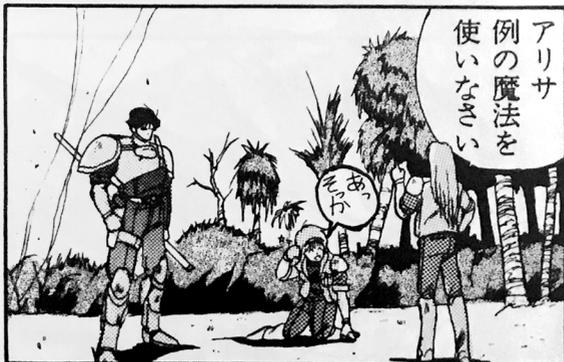


LV2: PURSUIT  
JUDY - TOTOYA

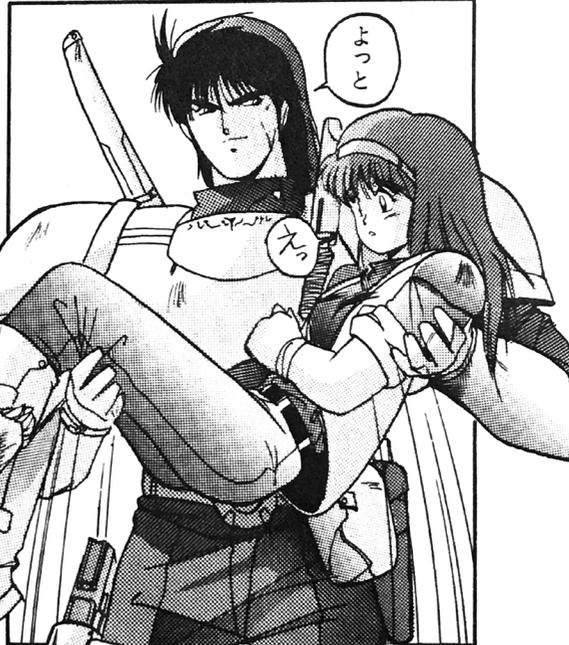












※ヒール：身体の傷を癒し体力を回復させる呪文





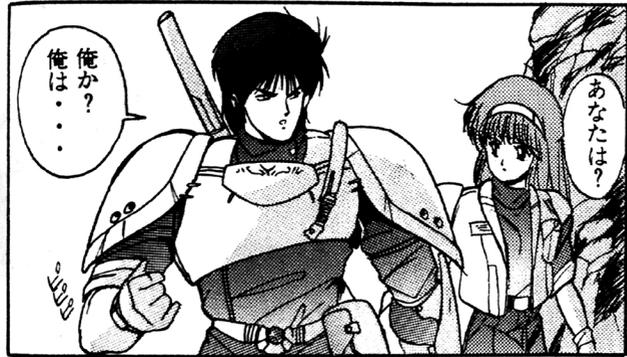
そろそろ  
説明して？  
あなた一体誰？



あつ・ごめんをきい  
私はアリサ・..  
アリサ・ランディール  
そして彼は  
ミゼリス・ルツ・  
イーサ・ラナイ



人に名を聞く時は  
まず自分から  
名乗るもんだぜ



俺か？  
俺は..

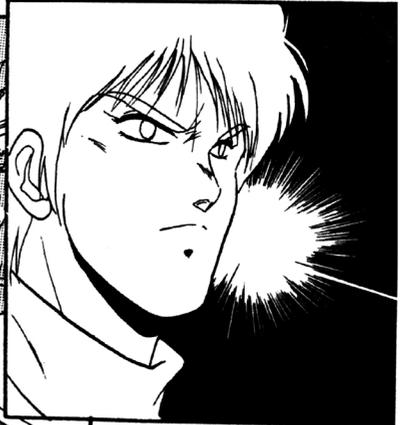
あなたは？



ルツで結構です

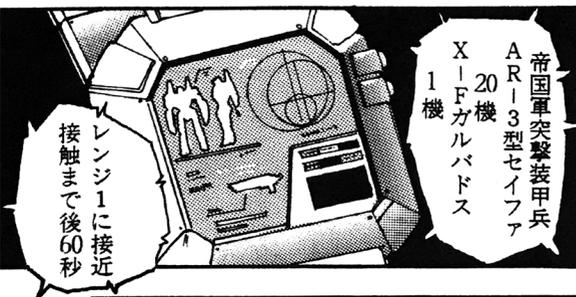


敵だ！





どこよ、どこにいるの  
その敵は！



レンジ1に接近  
接触まで後60秒

帝国軍突撃装甲兵  
AR-3型セイフア  
20機  
X-Fカルバドス  
1機



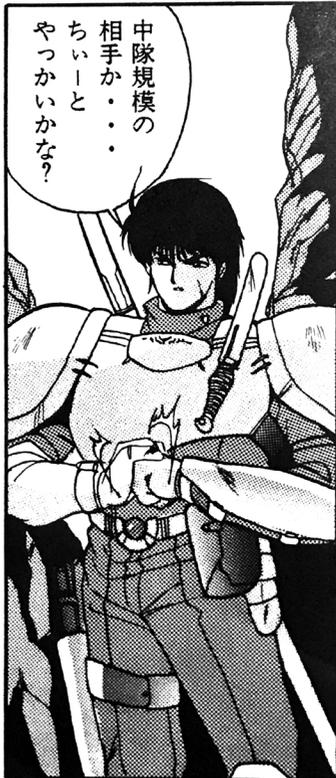
ちよつと待てよ  
今索敵する！

ちよつと待てよ

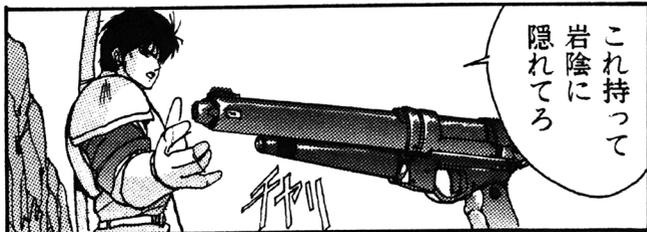


え？  
あつ・はい！

おい！  
アリサ！



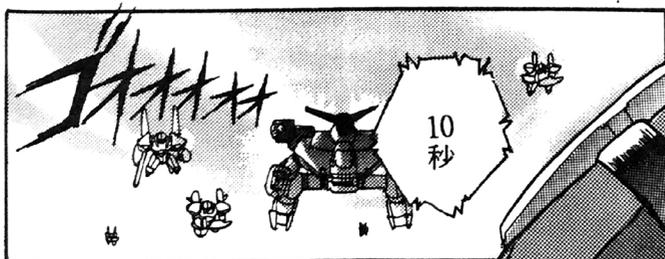
中隊規模の  
相手か・・・  
ちいと  
やっかいかな？

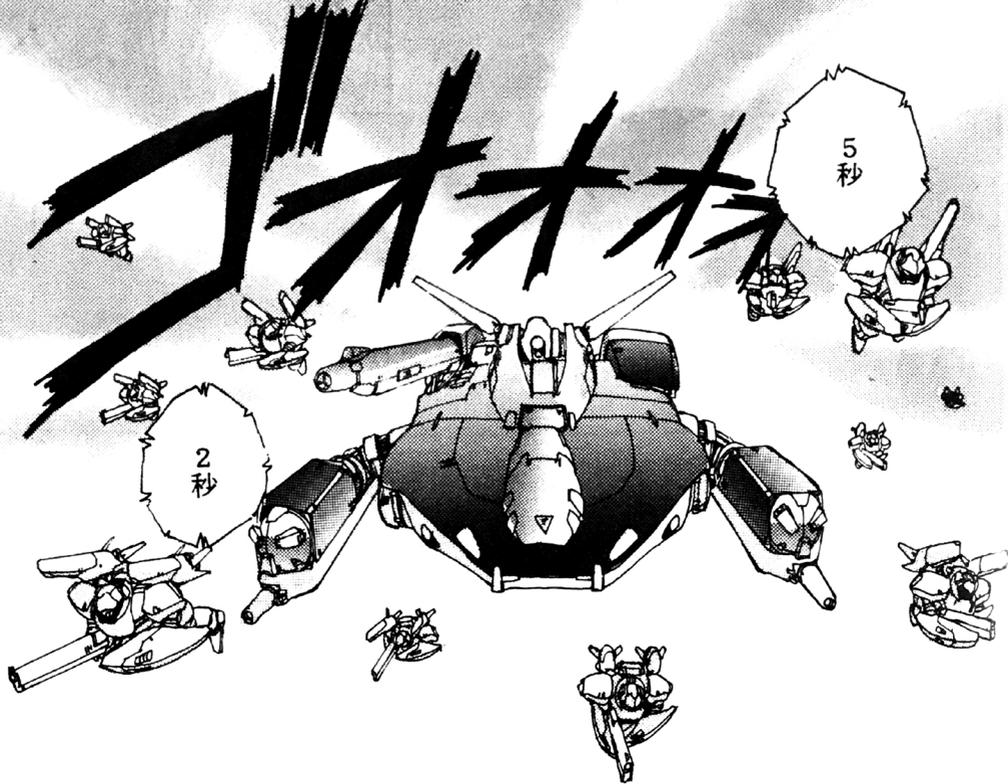


これ持って  
岩陰に  
隠れてろ

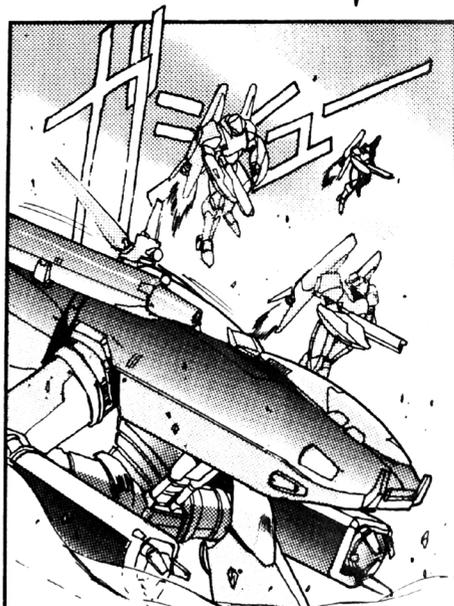
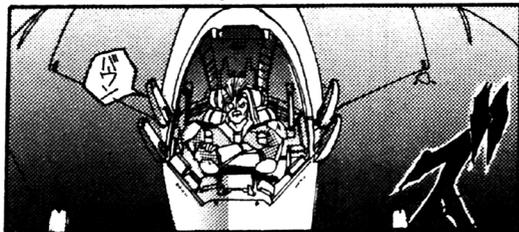


今度はさっきの  
無人偵察機とは  
訳が違うからよ！





柱三校風は流る。



きい〜さあ〜  
まあ〜かあ〜  
我軍のハンター3機を  
スクラップにしたのは!



見たところ  
ライドムールの兵士  
でもないようだが



まあいい!  
墜落した宇宙船に  
乗っていた異星人が  
いるだろうーっ!

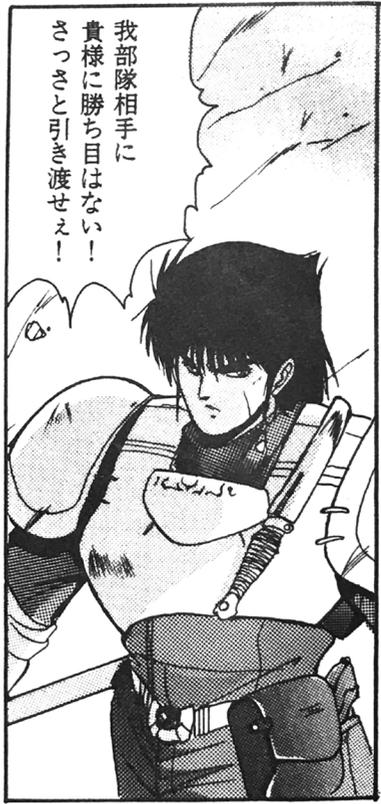
奴等をおとなしく  
引き渡せえ!  
そうすれば  
ハンターの事は  
見逃してやろう!

お前等の  
ハンターが  
2人殺したぜ

後2人  
いるだろう!  
生命反応は  
残っているゾおー



我部隊相手に  
貴様に勝ち目はない!  
さっさと引き渡せえ!



じゃあ  
死ねええい!

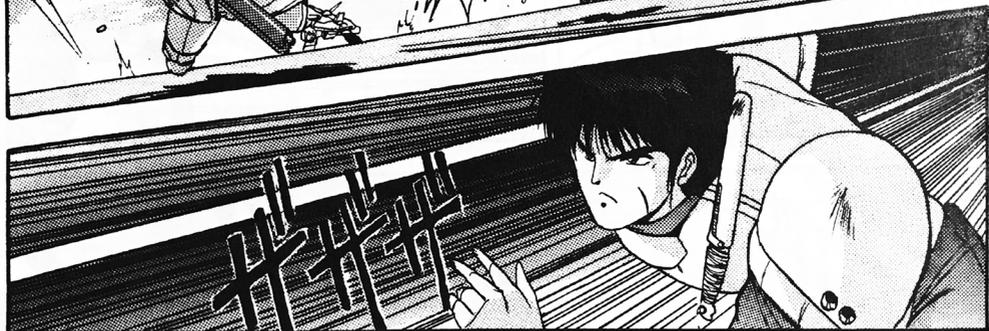


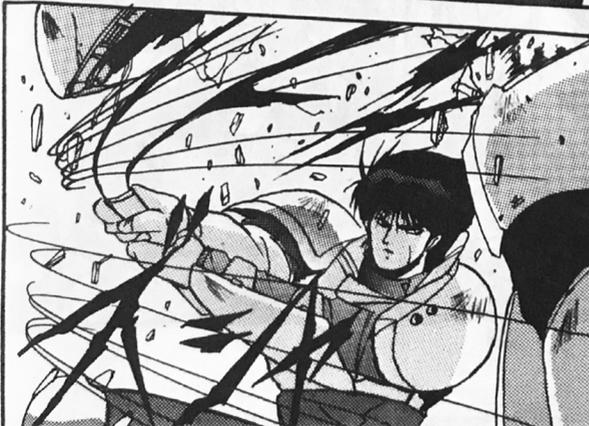
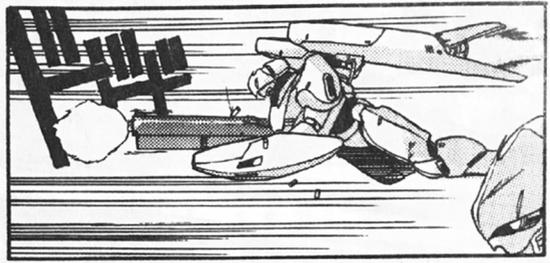
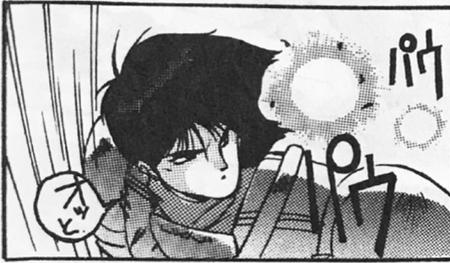
い・や・だ!





BGMは九ノ剣









あれが噂に聞く  
ライカナソードか？

どんな装甲も  
斬り裂く魔剣

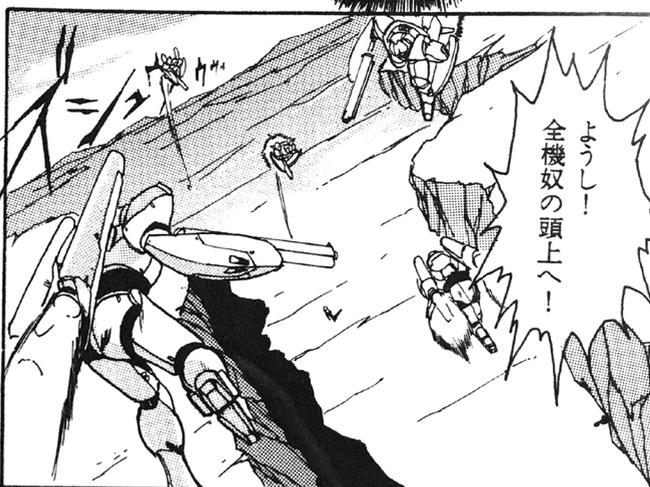


まさか剣でセイファの  
装甲をあもたやすく  
斬るとは思わなんだ！

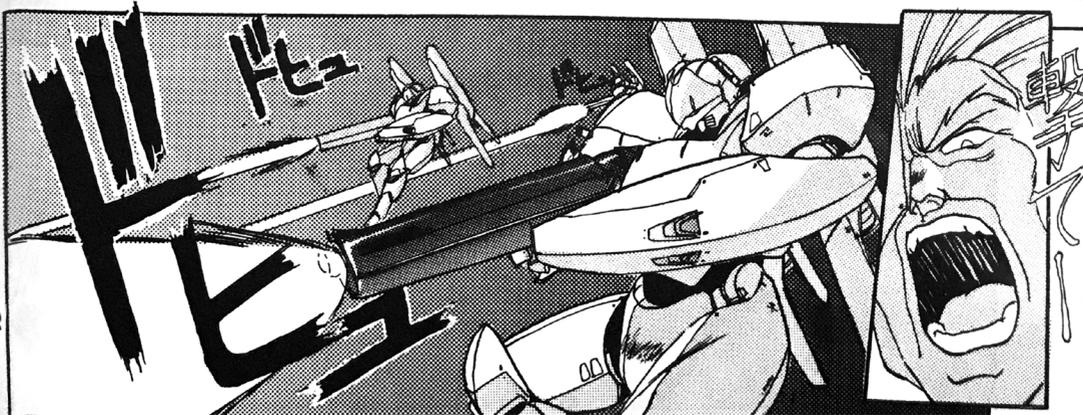
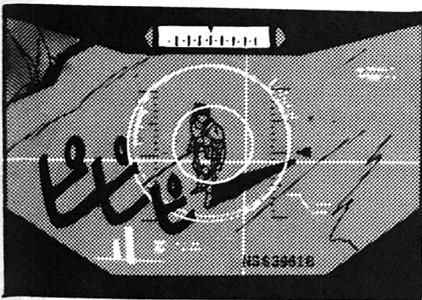


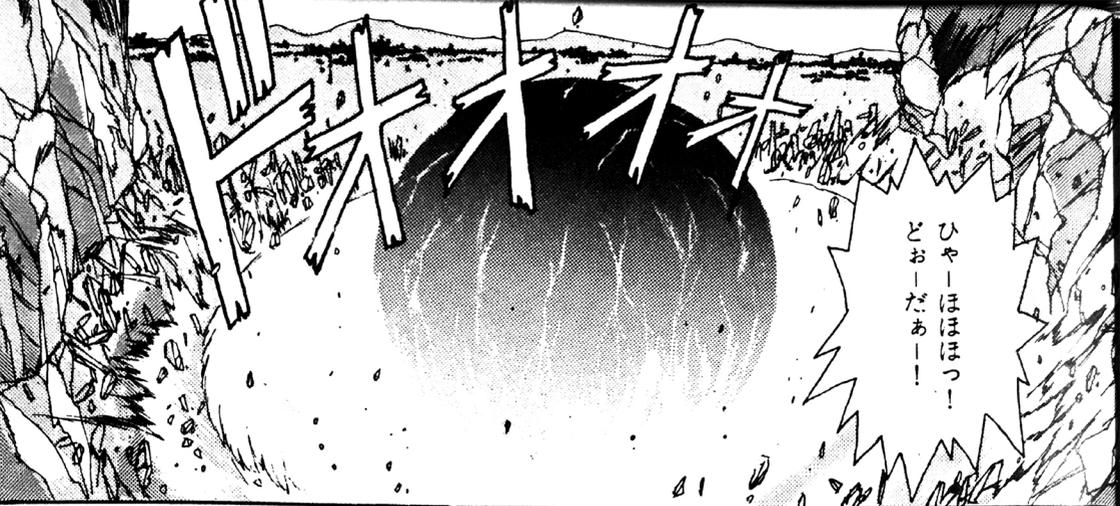
いささか油断した  
しかしいかに  
ライカナソードが  
あろうが所詮  
奴は剣一本の身

空からの集中砲火  
には耐えれまい



ようし！  
全機奴の頭上へ！

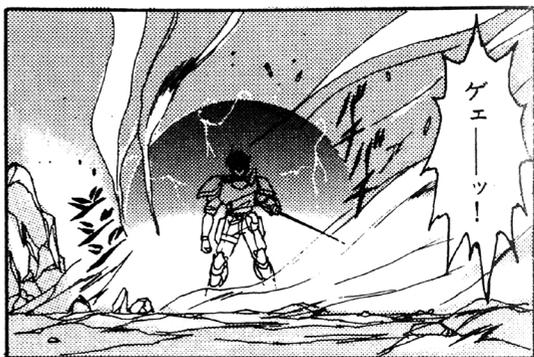




ひゃーほほほっ！  
どおーだあー！



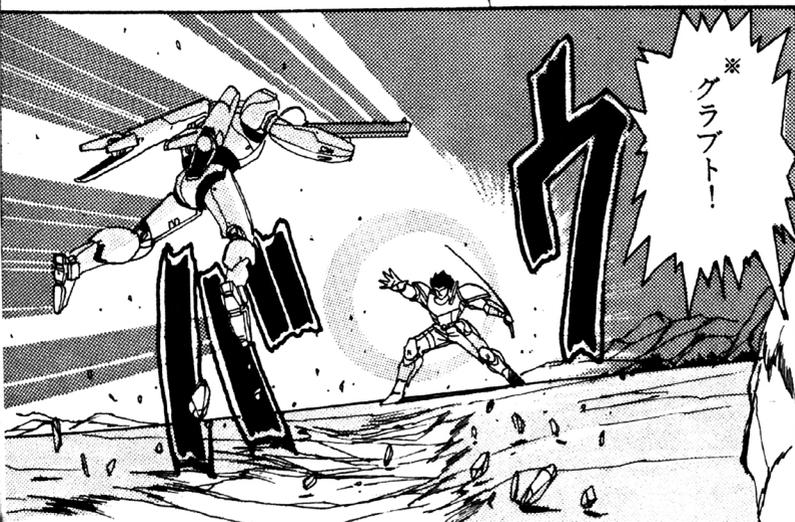
結界！  
そ・そうか奴は！



ゲエーッ！



よせええ！  
出るなああ！  
そ・そいつは



\*  
グラブト！





※グラブト：強い重力波を発生させるテクニック  
※ギグランツ：強力な光線を複数放ち目標を破壊するテクニック



グランツ!



ズンズンズン  
オオオオ



ギグランツだとおー  
この惑星に10人使えるものが  
いるかどうかの  
高等テクニックではないかあ



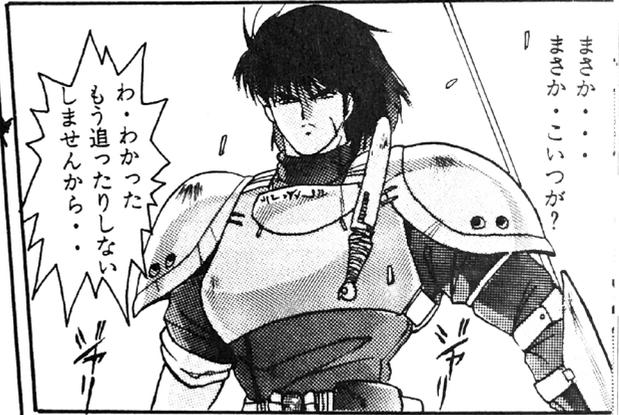
SPECIAL THANKS : 7エン-777リス . 777-みき



そういえば聞いた事があるぞ  
かつて我帝国軍の大部隊を  
たった1人で壊滅させた  
男の話を...



身の丈程もある  
ライカナソードを持ち  
その剣技は音速越え  
しかも超強力なT・Uだと聞く

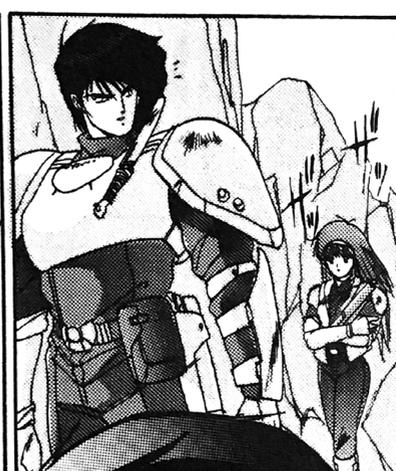


わ・わかった  
もう追ったりしない  
しませんから...

まじか...  
まじか...  
こいつが?



ひいひい  
おたすけえ



TO BE CONTINUED⇒



# 裏

ランタロー  
スター外伝

その6 秘師のしきけ男!  
JUDY★ToToYa





# 今回のおまけ

## 帝国軍

突撃装甲兵 AR-3セイファ

全高：2800mm

重量：1200kg

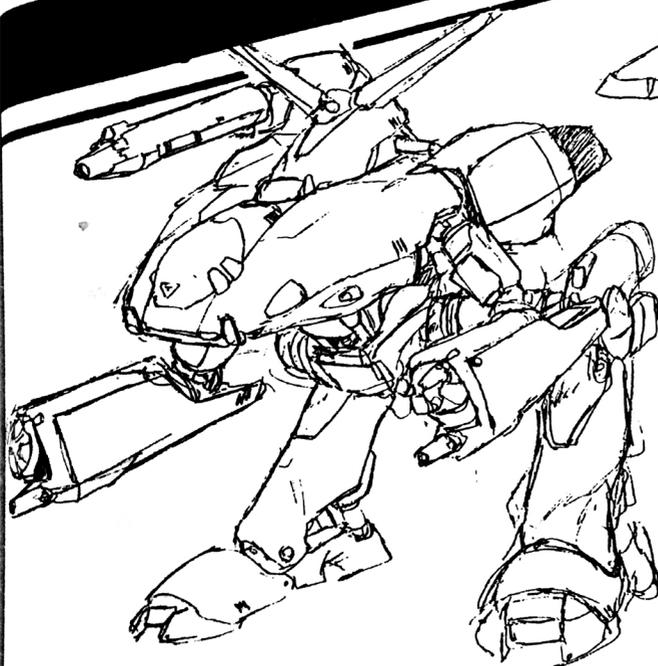
連続稼働時間：4.25h

最大飛行速度：320km/h

兵装：35mm対戦車キャノン

9.5mm対人レーザー×2

マイクロミサイル ×4



## X-F ガルバドス

全長：7.5m

全高：6.8m

全幅：6.4m

重量：25.7t

連続稼働時間：7.8h

最大飛行速度：400km/h

兵装：50mm粒子プラスター×1

35mmチェーンガン×2

15mm対人レーザー×2

M88ミサイル×6

## 備考

無人偵察機「U-9」のU-Gタイプ  
 おもに指揮官等に配給されるマシンである。  
 総合能力はハンターを遥かに上回り、  
 帝国軍内では名機としての扱いを受けている。  
 劇中であげられていたのは、単に操縦者が  
 いたからである。おかげで全身をほとんど  
 出さずとも、たのびあかしの不敵さにてこの  
 戦況を場取した。  
 株式会社ED-209には関係ありません。

# おかる! 倶楽部

これが  
SEGAに  
実在する

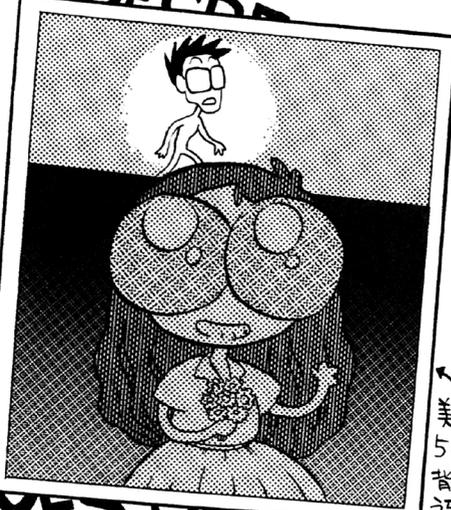
TOP SECRET



前号と髪型が  
変わってる! →

ほろほろ

うちゃーん!!



鍵盤が弱体化  
されるとやめろ  
という迷が  
やくぞ!!

せぼねが  
かっているぞ!  
でも日常生活に  
支障は  
ないんだ!

体重はなんと  
驚くべき  
43kg  
身長はア  
ーにある!

体の材質は木や  
どろしいぞ!  
別名「どろい  
きま」  
だ!!

最近自刃に  
くわれているらしい

美しい花を手にした  
5歳の少女(????)の  
背後に出現していた謎の  
うちゃーんのだ!! 撮影者  
はまたく気がなかつたという!!!

おぢいちゃん"という  
せを忍び仮の姿を  
持っているぞ!!

EYES ONLY

オカル倶楽部原稿だ!

前回は、またフェニックスリえにヘルプを頼んでしまいましたオカルです。私が見ていないうちに怪獣大図鑑なんかをやってしまった奴、ゆるせん! 私はあるんじゃないんだよー。みんなあれを信じちゃいけないよ! 今回は、タイムिंग的に、ソーサリアン、バームリオン、ファンタシースターIII等RPGの感想のお手紙が多かったみたい。まず、その中からソーサリアンの感想を2通ほど紹介するね。

初めてお手紙書きますが、今日は、ソーサリアンについて意見をのべたいと思います。はつきり言って感動しました。

テスト前だというのに燃えてしまい、2週間くらいかな、エンディングを見たのは。

でも、ちょっと簡単なシナリオとムズイのとギャップがありすぎませんっえ、そんなことないって? でも、チャイニースメディアスン(超簡単)とツイーンアイランズ(超ツライ)! おまけに永遠のファルコン号おこるし。とは言っても、音楽はイイし、魔法も新しいもの



が入ってたし、パソコン版に負けないデキでした。持っているゲーム13本中、最高だと思えます。で、追加シナリオをディスクで出すって本当ですか？ゼーヒ出して下さい。ゼッタにヨロシクお願いします。最後にりましたが、今はツインアイランズが大好きだよ。

(千葉県 野田真人)

★苦勞に苦勞を重ねてゲームを解いたときの感動はいいものだよ。苦勞したシナリオの方がかえって愛着がわいちゃったりするもんだ。

ソーサリアンが終わった。

期待通りのできて、久しぶりにゲームで徹夜をしてしまいました。

ただ、キャラはもう少し大きめにして欲しい。それから魔法を一度に(いくつかけ

たときに)かけて欲しい、かえしてほしいを何度も繰り返さないとならぬのも改良して欲しかった。シナリオでは、マリオネットの館が一番気に入っています。(ちよつと、不自然な部分もありますけど。)

本当に面白かったので、ぜひ追加シナリオをだして欲しいです。

(愛知県 奥田 健治)

★オカルもマリオネットの館が好きです。あの平べったいブロックの背景がなんともいえない。でもチャイニーズの太極拳をやっているじいさんも味があって好きなんだ。

PSIII発売の日、僕はウルトラQ ザ・ムービーを観に行きました。なかなか面白かったです。科学特捜隊のメンバーが何人かでてたし(ハヤタ・アラシ隊員)、そして一ノ谷博士の若いこと!!

あの白髪のじいじではなく、中年のおっさんだった。しかし、研究所内に白髪のじいじが、遺影としてゲスト出演し、そして、なぜか研究所内でメガドライブをやっている人間がいた。不思議だ。ストーリーは孔雀上して

いるようで、風見しんご孔雀、柴俊夫↓王仁丸、萩野日慶子↓阿修羅でもいけると思う。初めの方で奈良が出たとはビックリ。ちなみに、日曜日のサザエさんのOPも最初、吉野山↓薬師寺↓猿沢池と奈良が登場。しかも二十二日には磯野一家が奈良に来たのだった。おまけに今、修学旅行の学生がわんさかいる。



(静岡県 HID)

しかし、今ごろ修学旅行とは不思議だ。クラス編成をしたばかりなのに修学旅行とは・・・それに寺を見て何が楽しいのだろうか? ちなみに猿沢池の近くにセガハイテクランドがある。シルクロード博終了後に出来たのだ。でも、となりが映画館なので場所的にはいいかも。おつと話が脱線しちゃった。

石坂浩二のナレーションもよかったです。ナギラもよかったです。でも音楽がウルトラQじゃなかった。それに白黒画像の方が迫力あった



と思う。カラーだとどうしてもちやちに見える気がするから。何か話がめちやくちやになつてきたようなので、奈良の話は終わります。

(奈良県 吉田雅英)

★ウルトラQの話から何故か奈良の話に化けてしまつていろぞ・・・おいおい。

みんなもウルトラQ見てくれたかな。私も白黒の方が好きだなーと思つてしまいました。やっぱり特撮は白黒だよね、なんて言うとなミアのよし○んから、なんかものいいが入りそうだな・・・じゃあ、次のお便り。

今回は、おたつきいなりにいろいろな意見(わがまま)をのべさせていただきます。知識じゃなくて、恥識だらけですがよろしくお願いします。えー、バーミリオンしました。

とらくえ4の妨害もありましたが、MAXレベルでクリアしました。曲がセガしてとてもよかったです。今までのRPGの中では、すべてにおいて好きです。特にアーネストの町の曲が好きです。3Dはスベハリだし。キユーちゃんやにんじんくん(カミィラ)もいるし。アクションはまるでダメという私でもクリアできました。ちなみに、私のキャラはフアイアレスといえます。だた、そんなバーミリオンでも少し残念なことがあります。ま

うして主人公はいつも善のキャラでしかもお姫さまと結婚しなければならぬのか？主人公が自分の意志をもてないなんて、RPGとはいえない。そーだ、自分の家に戻つて、畑たがやして生きても、ねじまがつて悪に走るのも、人間だからじゃないか！... (人間でないときもあります。)

ず道具のまともな買いができないこと。

水の魔法が使えない事。(画面中が水びたしになる、とかくらはいはやつてほしかった)茶

ところで、私はバーミリオンでロルカ三世の呪いを見つめました。マコーミックという所がありましたね。人に聞くと「マコーミックだよ」というのに、アリエスの呪文の中では「マコーミック」になってます。個人的にはマコーミックの方が好きです。あとは、ラケラ

色の山岳地帯？のMAPが見づらい、敵キャラの種類が少ない(これは、入れたくても入れられなかったりするけど)会話文がひらがなである・・・そしてエンディングがいまいち。はつきり言わせてもらえばドラ○エみただった。私は最近のRPGにいいたい。ど



(大阪府 園田武晴)



(福岡県 ナゾのモビル女)

★ゲームを作っていると、数々の呪い(バグ)にぶちあたるとだよね。孔雀王の時は、信長の呪いと呼ばれ突如ものすごいノイズがなるといふ呪いがあったし、ゴーストバスターズは、バグ弾と言ふ呪い(二部にゴーストのたたりだと言ふ声もあった)があったし、うろう、開発の人間は呪いを恐れているのであった。

今日は、5号から突然「本」

って感じになってビックリしました。とってもおもしろくなつたので、これからもがんばって下さい。

今回はメガドライブのソフトラインナップについて書きます。ラインナップを見ているとセガはユーザーの気持ちを考えていないと思います。私はゲームセンターでバイトしていたのですが、そのセガの体感ゲームでは、いまだに「アウトラン」があります。前は「アフターバーナー」も「パワードリフト」もあったのに、今残っているのは「アウトラン」です。そのゲームセンターは、大きなチェーン店なので、店長の好き嫌いとかではなく、一か月の売上げで決まっていますのです。

それなのに、MDで「アウトラン」がでる気配がないのです。FDDについても、「いままでない新しいもの」を考えていると、いつもセガの人はいいですが、「新しいもの」はFDDを出して(PCMを出して2、3音たしてくれるといいな)から、ユーザーとにも考えるべきです。「新しいもの」は、そう簡単に見つけられるものではないのです。BEEPでのセガの人は、「ソーサリアン」タイプのゲームは、バッテリーバックアップのできるといっていましたが、本当のソーサ

リアンシステムとしては、やはりロムではできないはずですよ(データをやりとりできないから)。そういう所もセガのいいかげんを所だと思えます。いろいろ書きましたが、私はセガのゲームが大好きです。これからもがんばって下さい。

(東京都 刑部 大)

★セガを応援してくれてありがとう。期待に答えられるよう、スタッフ一同がんばりますね。

今年はかなり発売タイトルも増えそうで、他社もどんどん販売し、セガのソフトが減るかなと思つたけど、逆にどんどん増えるからさあー困つた。当然、すべてのソフトを売えるような奴は全国で数えるだけで、大半はソフトを賣う段において何らかの基準をおくわけで、でもこのソフトのラインナップを見ると、基準を越えるソフトが少ないとは思いません。オリジナルのゲームはかまいませんが、アーケードの場合、ソフトとして販売する前にすでに結果がある程度わかっている訳で、そしてユーザーがのぞんでいるソフトがいつまでたってもでないのはどういうこと



でしょう。アフターバーナーIIはやつとですが、ユーザ一の望んでいるスペースハリヤーやアウトランはいつまでたつてもラインナップに入っていない。

これはやっぱり容量の問題さえ解決したらだして欲しいね。又、セガ、タイトー、ナムコとアーケードの御三家が同じ舞台で共演するわけですが、これは、ファコンでもPCでも実現できなかった出来事で、僕達にとつてはうれしいばかりです。メガドライブも1年と数カ月で100万台を突破したわけで、いろいろな雑誌なんかは30万台位で頭打ちするだろうと、予想していたわけですが、このまま200万台は突破したいですね。そして、僕の勘ではそろそろコ〇ミも参入するのは？（根拠はありませんが）それと、カブ〇ンも。スー〇

ーファコンも来年みたいだし、なんとしても、今年は快進撃しなくては。それには、やっぱりソフトのラインナップですよ。テレビアニメがリバイバルばかりやっているように、アーケードの移植も昔の人気ゲームの方がいいのでは。それは、今のアーケードには爆発的なソフトが無いからで、確かにテトリスはすごいものがありました。各社もそれに続けと、バズルゲームにあげられて、それ以外にはろくなものもなかった。ここ最近のヒットゲームというと、テトリスをのけると〇I-TYPE、グ〇デイ〇スIIとかかなりさかのぼらなければなりません。ほんと、この作品以降それほどインカムをかせぐゲームがないわけで、少し古いゲームの移植しかない訳ですよ。人気ゲームのさかとして、続編が作られる訳ですが、〇I-TY



(神奈川県 川久保考盛)

PEII、グ〇デイ〇スIIIは見事こけました。セガもテトリスからフラッシュポイント、ブロックシード、コラムスと亜流をたしてきた訳ですがこれは良かった。バズルアクションに連射は必要ないから。シューティングの場合、どんどんマニアックになって一般人には解けなくなってしまうからね。しかし、去年の大魔界村は何故あれ程売れたのかは不思議ですね。アーケードではマニアにしか見向きもされなかったし、寿命も短かった。でも、人をよせつける何かがありますよね。その何かは、背景のきれいさや、派手さ、演出、サウンド、・・・人それぞれによって違いはあるでしょうが。これは、あのザ・スーパー忍にもびつたりくるんですね。先の面を早く見たいという気持ち。やはり人気が出るゲームというのは何かワクワクさせてくれるものを持っている、そうでないゲームはもっていないのか、それともバランスが悪く、はじめがとつつきにくいのか、デザイナーが一人遊びしてるのか。やはり難しいものですよ。特にオリジナリティ。

ですからカーケンがないけどスペースハリヤーとアウトランは出して下さいね。あと、ここ最近メガドライブユーザーにとつて喜ばしい



のは各ファミコン雑誌のメガドラページ増と、専門誌が2誌も発行されてるところ(そのうち1誌は月刊化)、それにソフトの増加。と、いいことづくめなのですが、喜んでばかりもいられない。それは、ソフトの質の低下。今までもそれはあったのだが、今後ますますおこりえることだと思う。ファミコン、PCがそうだったようにメガドラの場合もそうなる、いやなつて欲しいはないのです。これには、スタッフのみなさんがユーザーの動向をみつめ常にベストを尽くし、よりよいソフトを開発して欲しいものです。後継機ながらメガドラが確固たる地位を築く足がかりとなるのですから。現状を維持するのではなく、さらなる発展をめざしてがんばって下さい。

(広島県 山田 勝彦)

★えっと、セガやスタッフに対して一生懸命意見を書いてある手紙って長くて、今までのページ数じゃ紹介できないことが多かったんだよね。でも、SPECも新しくなってページ数が増え、少し余裕がでてきたので、今回からちよつと長めのお手紙も紹介しようと思います。SPECの会員のみなさん、セガに対して意見があったらどしどしお便り下さい！紹介されなかったお便りもみんな、ちゃんと読んでいますんで、心配しないでね。

★じゃあ、今回はこれで終わりだよ。ところでだ、今度から新しいコーナーを作ろうかななんて思っている訳。で、原稿の募集だよ！

新コーナーの名前は、どうだ、凄いだろ、自慢話だあ。と言うわけで、みんな自分の自慢をしようというコーナーなのです。例えば、セガのソフトすべてのエンディングを見たとか(これは凄いと思うな...)。逆に恥ずかしい自慢でもいいよ。例えば、

・僕セガの開発のキャロル(仮名)っています。僕は新発売されたG・I・L・O・Cのテス

トブレイ(セガの内部の何人かにブレイしてもらっているいろいろ参考意見を出すんだ。)で女の子でも3面はいくと言われている難易度なのにもかかわらず、1面で死んでしまい、セガで一審ゲームが下千手か奴奴というレッテルを張られてしまったんだ。(これは実話です。)なんてもんでもいいです。

新コーナーが次の号から始まるかどうかは、手紙の集まり方次第なので、みんなお手紙下さいね！

それと、こんなコーナーを作って欲しいなんて希望があったらそれも教えてね。

オカル倶楽部やSPECへのお便りは、

〒144 東京都大田区羽田一-二-十二

セガ・エンタープライゼス

H・E事業本部SPEC係

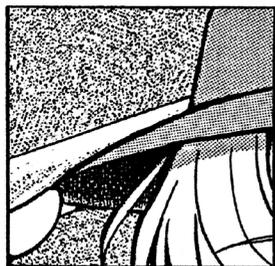
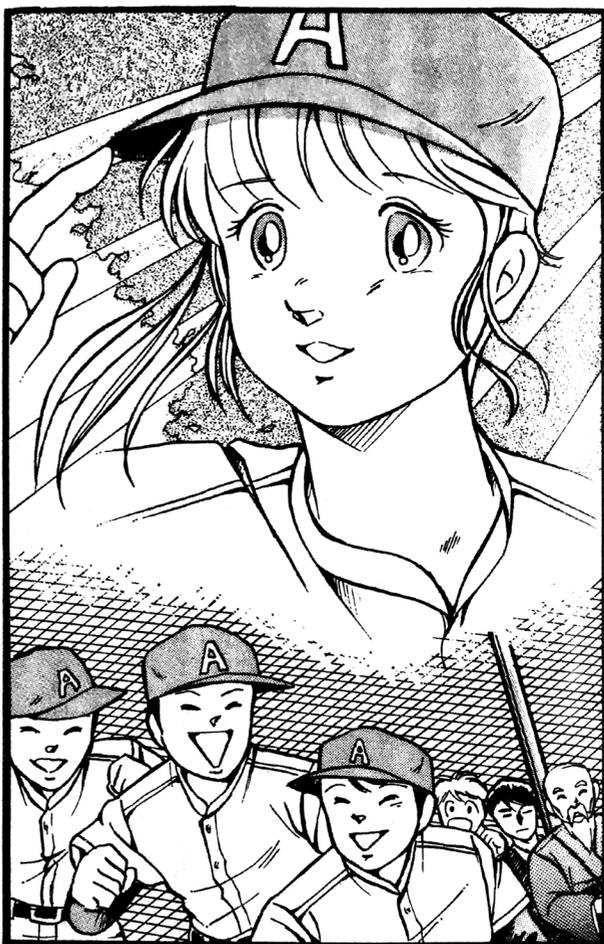
宛にお願いします。

イラストも待っています。じゃあ、ばいばい。



# 青空の野球帽

CAN  
つかさ作



「お願いだ、星流君」と、先輩は、あたし星流ルイの前で土下座した。

\* \* \*

今日は月曜日。週始めの朝は、いつもたいへんだ。起きない体を無理矢理起こされ、顔を洗って、長い髪をシャンプーして、プローして、いつも朝食は時間がないので、牛乳一杯で学校へと出かける。今年の四月に高校生になってからは、それが週の始めの儀式だった。ところが、最近はそれが毎日である。



「あたし、どうしちゃったんだろ？」

と、最近よく思う。

昔は、こんなんじゃないやなかったのに…。

あたしは、中学までここ青空市の野球チーム「キッズ」のエースだった。背番号一番を背中にピッチャーズマウンドに立ち、この159センチの小柄な体で60フィート6インチ(18.44M)向こうのキャッチャーミットめがけて、おもいつきりボールを投げて男の子達を三振に奪っていたのである。そして、何度もリーグで優勝した。

あの時は毎朝、体力をつけるためにランニングをやっていたし、練習や試合はおもに日曜日にやっていた。だから、月曜の朝は大丈夫なはずなのに…。

\* \* \*

そんないつもの儀式を終えてやって来たあたしの頭の中は、やはりいつものように寿命が過ぎた電灯みだだった。

やっこの思いで学校にたどりついたあたしを待ち受けていたのは、野球部キャプテン二

年生の山頭友吉先輩の土下座だった。

「先輩立って下さいよ。私、恥ずかしいですから」

「お願いだ、星流君。お願いだから、僕達と一緒に野球をやって欲しい」

この青空高校は、もともと進学校でクラブは二年生まで、三年生は受験に全力投球する、それが決まりなのでクラブには一、二年生しかおらず、野球部は二年生の山頭さんがキャプテンなのである。

クスクス笑いながら、登校してきた女子生徒達を通りすぎていく。

「君が野球をやめた事は僕も知っている。だが中学リーグで一番だった君の左腕が、野球部には必要なんだ。たのむ！」

と、そのイガグリ頭を地面にこすりつける山頭先輩。

「先輩、お願いですからやめて下さい。でも、急にどうしたんですか、何かあったんですか」

しゃがんで話しかけるあたし。

「よ、よくぞ聞いてくれた！星流君」  
大声の山頭先輩。

「今度、学校の方針が変わって、今までに

何の成果も上げていない部は、廃部にするっていいだしたんだ。もともと、うちの学校は

進学校だろ、運動部なんか学校の宣伝以外では、百害あって一利なしぐらいにしか思っていないのさ。ましてや、毎回予選一回戦落ちの

野球部なんか、廃部にしろって。野球部を廃部にして、部のグラウンドのある場所に、みんなが集中して勉強ができる図書館を作るっていつてるんだ」

「そうだったんですか…。で、部長や監督さんは、何て言ってるんですか」

「誰も面倒を見てくれないんで、仮にやっていた人達だから、学校のいいなりで、しかたがないっていつてるよ」

「……………」

「頼む、星流君。僕達は、野球が好きだ、大好きなんだよ。女の子の力を借りるなんてすっごくなさない奴らだと思ってもいいけれど、僕達は、勝ち負けより野球ができる事がうれしいんだよ。お願いだ星流君、この

山頭に、いや、野球部に力を貸してくれ」

と、ふたたび地面にイガグリ頭をこすりつける山頭先輩。

「……………」

「……………」

あたしは、何て言ったらいいか困って、無言。

その時、始業の鐘が鳴り響いた。

「悪いんですけど…あたし、高校で女の子は、野球ができないってわかった時から、野球は二度とやらないって決めたんです。先輩本当に「ごめんさい」」

あたしは、先輩に向かって深く頭を下げると、校舎に向かって走りだした。

「ちよ、ちよっと、星流君、星流君」

追いかけてようとする山頭先輩。が、足がシビれていたのだろう、よろけて地面にころげた。

中学三年生になって、あたしは、高校生になっても野球を続けようと思った。チームの監督さんや担任の先生に、必死になって女の

子が野球のできる高校を調べて捜してもらった。が、返事はマネージャーならばいいが、選手としてはダメという返事ばかりだった。

そこには、野球の常識、女の子には無理、女の子には体力がない、女の子はスコアブックをつけるか、スタンドでボンボン持つて応援してあげればいいと言っ性別の壁が立ちふさがっていたのだった。

あたしは、自分の力をためしたかった。ずっと、女の子の中ではなく男の子達と一緒にやってきたのは、自分の本当の力をためしたかったからである。

そして、これからもためしたかった…。

「あたしが、女の子だから…」

その理由を知ったあたしは、その夜、朝までフトンの中で泣いていた。その時、あたし

は決心した、二度と白いボールは持たないと、マウンドには、もう立たないと…。

\* \* \*

教室、二限目、英語の授業。40人の生徒が、女の先生が朗読する教科書のページを目で追っていく。

あたしの席は、窓際の間あたりに、朝の事を思い返していた。

机の間を歩きながら、その英語の先生は、ゆっくりと英文を読んでいく。

「Mike said "Never give up"」

と、先生は、大声で読み上げた。

「あきらめるな…か…」

あたしはつぶやき、窓の外、校庭のソフト





ボールの授受を見ていた。

\* \* \*

あたしの家は、高校から電車で二駅の下町にある。いまだに夕方になると、自転車で、ラッパを吹きながら豆腐を売りにくるような所だった。

夕陽にはえる瓦屋根の古びた木造二階建ての家が、あたしの自宅。学校から帰ったあたしは、自分の部屋でもの思いにふけていた。机に向かつて、あたしは、古びた野球帽を手を持ち、それを見つめていた。

「お父さん……」

あたしは、机の上に置いてある写真立ての方を向いた。そこには、あたしの手に持っている野球帽を被った父、星流栄治がユニフォーム姿でマウンドに立っている写真が入っている。

あたしのお父さんは、プロ野球のピッチャーだった。「東京スターズ」のエース。ピッチャーだったのである。お父さんの投げけるボールは、星流ボールと呼ばれ、そのスピードは、時速160kmを越えており、球質は重く、

相手チームのバッターはお父さんが登板しそうな日は、バットを2、3本よけいに持つていったそうである。変化球はあまり投げなかった。ピッチャーは直球が命だといつも言っていた。

そんな父が天国へ行って10年になる。あたしの記憶に残っているお父さんは、いつもあたしに微笑んでいて、広い肩巾の、大きな手の、大きな背たけの、お父さんだった。いつも、あたしと遊ぶ時は、女の子なのにキャッチボールをして一緒に遊んだ。あたしの投げたボールは、お父さんの所には届かず、とんでもない所へ行ってしまうので、そのたびにお父さんは、ボールを捜しにいらっていた。でも、楽しかった。本当に楽しかった。

考えてみれば、そんなあたしが、野球を始めたのも、ごく当然の事なのかもしれない。気が付いた時には、もうボールで遊び、お父さんの、あたしの最初の誕生日プレゼントはグローブとバットだったのだから……。

もしも、あの事がなければ、お父さんは、まだ、現役で活躍していたかもしれないし、天国へも行っていなかったかもしれないと、時々思う。そして、人間の運命って、何て残酷

なんだろうと……。

そんな、とりとめのない事を考えていると背後で声が出た。

「お嬢さん、お嬢さん」

振り向くあたし。

「銀さん」

ドアの所に、髪を短く刈り込んだ銀さんが立っていた。

\* \* \*

銀さんは、この主、さくら粗親分星流石鉄、つまりあたしのおじいちゃんの子分なのである。組といっても子分は全部で二人、銀さんとヤスさんだけだ。

あたしと、あたしのお母さんは、お父さんが天国へ行った後、おじいちゃんと一緒に住み始めた。あたしのおじいちゃんは、昔かたぎの人で曲がった事が嫌いで、負けず嫌い、そんな性格だから75歳になっても未だに親分なんて事をやっている。

銀さんは、今年でもう40歳のはずである。未だに一人もので、おじいちゃんの世話をしてくれている。銀さんいわく、星流石鉄の男

気にほれたのだそうだ。

ヤスさんは、まだ20歳で、あたしとあまり歳は変わらない。街でケンカをして、ポロポロになっている所を、銀さんに助けてもらってから、銀さんに憧れて子分になった。今は、祭なんかで夜店を出す銀さんの手伝いをしてくれている。

これが「さくら組」なのである。

\* \* \*

「すいやせん、ノックしたんですが、返事がなかったもんで…」

と、銀さん。

「かまわないわよ。ところで何？」

「あつ、山頭さんという学生さんが、下に

いらしてますぜ」

「山頭さんが…」

と、あたし。

イスから立ち上がった。

\* \* \*

あたしの家の玄関、小さな門の前に立つ山

頭先輩。

それをジロジロと見回すオールバック頭の

ヤスさん。

「お前、お嬢さんに何のようなんだよ」

小さなヤスさんが、ガンを飛ばしながら、

大きな山頭先輩にからんでいる。まだ、不良

の時のくせが、抜けていないらしい。

「な、何のようだって言われても…」

185センチの山頭さんが、おびえる。

「こら、やめねえか！」

と、あたしといっしょに、家の中から出て

きた銀さん。

「山頭先輩」

「あつ、星流君」

ホツとした表情の山頭先輩。

「だ、だって銀八のアニキ」

「すいやせん、学生さん。許してやって下さいよ」

と、山頭先輩に頭を下げると、ヤスさんの

えり首をつかんで、家の中へと連れて行く銀

さん。

「ちよ、ちよつとアニキ」

ジタバタするヤスさん。

その光景を、あぜんとして見ている山頭先





輩。

「ごめんなさい、山頭先輩。ヤスさんも悪人じゃないんです、許してあげて下さいね」

あやまるあたし。

「い、いや、何とも思っていないから、大丈夫、大丈夫」

と、顔の青い山頭先輩、門柱にかかっているさくら粗の看板に気付く。

「星流君、これっ、もしかして…」

「えっ、ええ、あたしのおじいちゃんが、ちよっと…」

あたしは、苦笑い。

ぼう然とする山頭先輩。

「で、先輩、何のようですか？」

と、話題転換の術。

「あ、ああ：そうだった。今日、校長に呼び出されて言われたんだ、今度の夏の予選で一回戦敗けたったら、野球部を廃部にするって…。部員みんなと話し合ったんだけど、野球部を守るのに他人の力を借りようなんて、僕達が間違ってたよ。僕達の力だけで何とかやってみる、野球部を守ってみせるよ。それだけを、君に言おうと思ってきました。星流君、迷惑をかけたね、本当にすまなかった」

頭を下げる山頭先輩。

「……………」

あたしは、複雑な心境。

「それじゃあ、失礼するよ」

立ち去ろうとする山頭先輩。

「あ、あの先輩…」

と、あたし。

「なんだい？」

立ち止まり振り向く。

「がんばって下さいね、応援してますから」

何を言ってるんだあたしは、と、心の声。

「ありがとう」

と、微笑み、山頭先輩が立ち去っていく。

あたしの後ろで声がする、銀さんだ。

「いい学生さんですね、お嬢さん」

「うん」

あたしは、うなずく。

夕陽に向かって立ち去る山頭先輩の後ろ姿を一人で見送った。

\* \* \*

朝、玄関の朝顔の花が、きれいに咲いている。その葉からは、きらきら輝く朝露がポト

りと落ちる。すずめが、いつものように朝が来た事をみんなに知らせている。

あたしは、いつもより一時間も早く、目が覚めていた。

覚めていた。

気分は爽快：どうしたんだろう…。

あたしはベッドから起き上がり、窓を大きく開けた。

く開けた。

そして、大きく背伸びと深呼吸。

「うーん、いい気持ち…」

青い空、白い雲、朝のさわやかな空気が体中にしみこんでいく。

「さあ、学校へ行く、したく、したく」

あたしは、着ているシマ模様のデカバジャ

マの袖を、腕まくり。

\* \* \*

「それじゃあお母さん、いってきまます」

と、大声。

あたしは、勢いよく扉を開け、外へ飛び出した。

した。

その時、

「ルイ！」

と、あたしを呼び止める声、星流君鉄、お

じいちゃんだ。

「何、おじいちゃん」

立ち止まり、振り向くあたり。

玄関の横、小さな庭とをさきる木戸を開けて、着流し姿のおじいちゃんが出てくる。

庭には、おじいちゃんが大切にしている盆栽が、たくさん置いてある。朝から、そのお手入れでもしていたのだろう。

「どうじゃ、勉強はがんばってるか」

と、おじいちゃん。

「うふふ、おじいちゃんに、勉強の事聞かれるとは、思わなかったわ」

微笑むあたり。

「銀から、聞いたぞ」

と、相も変わらずぶつきらぼうな言い方。

「えっ、何を…」

あたり、わざと、とぼけてみる。

「野球部の方に、助つとを頼まれて、それを断つたそうじゃな…」

「うん、昨日はね…」

短い沈黙。

おじいちゃんが、腕を組み、遠くを見つめるような目で、おもむろに話した。

「お前のお父さんは、プロ野球一の剛速球投手じゃった。あの沢村栄治の再来と言われたもんじゃった…。それが、あの事のせいでプロ野球を、やめねばならんようになってしまった。わしが極道というだけで、よく調べもせずに野球賭博の濡衣を着せて大騒ぎしよつて、あげくのはてにはプロ野球界から永久追放じゃ…。今でも、わしは、あいつにすまないと思つとる、父親のわしが、あいつの夢

を奪つたようなもんじゃからな。でも、あいつは、わしに言ってくれよつた、野球は、野球さ、どこでもできるとな。あいつは、その後も、最後まで野球を捨てようとはせんかった。病院のベッドで、隣の坊主とキャッチボールをしとつたほどじゃからな。本当に、野球が好きで好きで、仕方なかったんじゃ」

おじいちゃんが、あたしをみつめる。

悲しい記憶が、あたしの頭を、ちよつぱりよぎっていく。

あたしは、涙目で微笑む。

「わかつてるわ、おじいちゃん…。だからさつき、昨日はねつて言つたでしょ」

と、言つと、おじいちゃんの顔に、顔を近づけるあたり。

おじいちゃんの、不思議そうな顔。

おじいちゃんの、不思議そうな顔。





瞳に、微笑むあたしが映る。

「だって、弱きを助け、強きをくじく、星流石鉄の孫ですもの」

と、言うど、玄關を飛び出していくあたし。家の前まで出て、見送るおじいちゃん。

「おじいちゃん、いつてきまーす」

あたしは、振り返り大声。

満足気な顔で、おじいちゃんがあたしを見ている。

朝の空気が、こんなにもさわやかだったなんて、長い間忘れていたなと思いつながら、あたしは、駅へ向かって駆けていた。

\* \* \*

放課後、野球部グラウンド。

グラウンドに、練習用の道具をもってやってくる、山頭先輩と部員のみんな。

部員は、山頭先輩を合わせて全部で九人、先輩以外は全員一年生である。だから、準備も全員でやっている。でも、みんな、野球が大好きな人達ばかりなのである。

あたしは、野球部グラウンドのマウンドに立っていた。

「君、すまないが、練習を始めるから出ていってくれないか」

山頭先輩が大声。

山頭先輩は、あたしに気付かない。

あたしは、少し大きめの野球のユニフォームを着て、髪を上げ、野球帽を少し深くかぶり、手には愛用のグローブと真新しいボール。

あたしは、グローブの中に納まっているボールを、左手でギュッと握りしめ、

「見てて、天国のお父さん。あたし、あきらめない、だって、野球が大好きだもん」と、心で誓う。

マウンド上、あたしは大きく振りかぶり右足を高く上げ、オーバースローでホームベースに向かってボールを投げる。

「これが、あたしの、誓いのファーストストライクよ!」

あたしの左腕がしなる。

真っ白なボールが、ホームベースに向かって突き進む。

ピシッ!

ホームベースの、後ろの壁にめり込むボール。

その光景を、あせんとしたようすで見ている。

る、山頭先輩と部員のみんな。

壁からポトツと地面に落ち、コロコロと転がるボール。

ハツとなり、マウンドに駆け寄る山頭先輩。

「ほ、ほ、星流君!」

すつとんきような声。

「うふっ」

笑顔のあたし。

「男の子に見えたでしょ、知り合いの中学生に借りたんですよ、この帽子とユニフォーム」

大きな体の山頭先輩、じゃなかった、山頭キャプテンの目が涙でうるんでいる。

「ありがとう、星流君」

あたしの小さな肩を、山頭キャプテンの大きな手がつつま込む。

小さくうなずく、あたし。

そのようすを見ていた部員達が、歓声をあげて、次々とマウンドに駆け寄ってくる。

\* \* \*

お昼休み、校舎裏の野球部部室。

部室に、部員全員とあたし。

今日は、二週間後に行われる予選大会の対戦相手を決める、抽選会の日で、山頭キャプテンが、代表で行く事になっていた。

「キャプテン、頼みましたよ!」

「がんばってきて下さいね、先輩!」

部員達が、口々に山頭キャプテンに声をかける。

今日の、抽選会で決まる対戦相手によつては、プレイの度合に雪泥の差が出てしまう。

今度の、野球部の存亡をかけた予選一回戦の、大きなウエイトをしめていた。

「……でも、毎回、一回戦落ちのわが野球部より弱い高校なんて、他にあったっけ……」

あたしは、頭の中で考えていた。

「まあ、とにかく、みんなと一緒に頑張ってあたしは、一生懸命やるだけだ!」

と、思った。

「それじゃあ、行ってくる。みんな期待して、待っていてくれ!」

山頭キャプテンは、部室を勢いよく飛び出していった。

\* \* \*

その日の放課後、あたしは、部員達と一緒に汗まみれになって、いつものように猛練習をしていた。試合までの間に、取る、投げる、打つ、走るといった基本的な事を、しっかりとさせようと思ったからである。

高校に入学するまで、野球をやっていたのは、あたしと山頭キャプテンぐらいのもので、他の部員達は全員、高校生になって始めた人

ばかりだった。

「センター! ボールは両手で取るのよ、セカンド! もっと腰を落として!」

あたしがノックをして、スポ根マンガしている時、山頭キャプテンがうなだれて帰ってきた。

それに、気付くあたし。

「悪い予感……」

部員達が、山頭キャプテンの所に駆け寄ってくる。

「先輩、相手はどこですか?」

と、一年生部員。

「……」

「どうしたんですか、キャプテン!」

と、別の一年生部員。

「みんな、すまん!」





山頭キャブテンは、頭を深々と下げ、

「対戦相手は、OK学園高校だ」

と、言った。

あたしは、ぶっとんだ。

OK学園高校と言えば、去年の地区代表、

しかも、去年の本大会では、準優勝までして

いる高校である。

部員全員が、ぶっとんでいた。

あたしは、なんとかぶっとびから立ち直る

と、

「相手がどこであろうと、同じ高校生じゃ

ない。大丈夫、みんなで力を合わせて、ギヤ

フンと言わせてやりましょうよ」

と、笑顔で言った。

「そ、そうだ。星流君の言う通りだ。やつ

てやれない事はないぞ」

と、山頭キャブテン。

「そうですね、こんな事で落ち込んでち

や、せつかく星流さんに助つとを頼んだのに

申し分けないでもんね」

と、一年生部員。

「よし、その調子だ。試合まで、あと二週

間、みんなで力を合わせて、がんばろう。」

「おっ……」

と、手を空へ突き出し、歓声をあげる。

全員が輝いていた。

全員が青春していた。

\* \* \*

学校からの帰り道。

その日、あたしは家の近くの川ぞいの土手

で、オレンジ色に輝く夕陽を見ていた。

夕方の日射しが、川面に反射してキラキラ

と輝いており、土手下の広場では、小学生が

三角野球をやって遊んでいる。

「いよいよ、明日か……」

この二週間、全員でやれるだけの事はやつ

た。放課後、みんな泥まみれ、汗まみれにな

って星飛雄馬してきたのである。

負けてもいい、でも、悔いが残るような事

だけは、絶対やめようと、みんなで誓い合っ

ていた。

あたしは、

「あした、天気になあれ」

と、自分の片方の靴を、足で放り上げる。

目を閉じるあたし。

空中でクルクル回るあたしの靴。

しばらくして、そっと目を開けてみる。

あたしの靴は、表を向いている。

「やったね」

あたしは、何だかすごくうれしくなって、

家への道をスキップしながら帰った。

明日の試合の心配なんか、どっかへふっ飛

んじやっていた。

\* \* \*

試合当日、場所は青空市宮球場。

あたしのお天気占いがきいたのだろうか、

お天気は快晴、風は微風。気温が、グングン

上がりそうな天気だ。

あたし達の試合は、正午スタートの第二試

合。あたしは、背番号一番、ブカブカのユニ

フォームを着て、マウンドに上がり、投球練

習最後の一球を投げた所だった。

バシッ!

キャッチャーミットに、あたしのストレー

トが決まる。

青空高校側観客席、人がちらほらというだ

けで、応援する人達の姿は見当らない。

「まっ、しょうがないか……」

マウンド上でつぶやくあたし。

その時、

「お嬢さん、じゃなかった、坊っちゃん、ルイ男坊っちゃん」

と、ヤスさんの声。

観客席を見るあたし。

ヤスさんと銀さんが、大きな横断幕を二人で広げ、大声を上げている。

横断幕には「がんばれ！ルイお！バリバリだぜ」と、ヤスさんのへたな字。

「おれ達がついてますぜ！」

大きく手を振る銀さん。

その二人の横、おじいちゃんが腕を組んで座り、こつちを見ている。

「ありがとう！」

あたしは涙目。

「プレイボール！」

主審が試合の開始を告げる。

バッターボックスに立つOK学園の一番バツター。

あたしは、お尻のポケットに入っているお父さんの野球帽にふれると、大きく振りかぶり、右足を高く上げ、キャッチャーミットめがけて、第一球を投げ込む。

インコース低目。

バシッ！

ミットにおさまるこちよい音。

「ストライーク！」

主審の気合いの入ったコールが、球場中に響きわたった。

\* \* \*

「まずい……」

と、あたしは思った。

先頭バッターをフォアボールで、塁に出してしまったのである。

九回裏、1対0、あたし達が、山頭キャプテンのソロホームランでリードしていた。それが、目一杯だった。後は、あたしがこの一点を守り抜けばいいのである。しかし、7回あたりから守備にかなり助けられていた。

体力が限界にきていたのである。

体力は、走り込んでつけたつもりだったが太陽が照りつけるこの暑さの中では、予想以上に体力を消耗してしまうのだった。

あたしは、全身汗まみれ、肩で息をしていた。あたしは体中の力をかき集めて、ボールを投げる。





「ボール」  
主審の無情な声。

「タイム！」

サードの山頭キャブテンが近付いてくる。

「大丈夫か、星流君！」

心配そうな山頭キャブテン。

「だ、大丈夫です」

と、あたしは作り笑顔。

「打たれてもかまわないから、リラックスしていこうぜ。まかせとけ、どんな打球がこようがオレ達八人が取ってみせるって」

笑顔の山頭キャブテン。

「リラックス、リラックス」

と、ポジジョンへと戻っていく。

「そうよ、あたし何一人で野球をやっていたのかしら、野球はそう、九人でやるから野球なのよ……」

心の中でつぶやくあたし。

右バッターのひさもと低め、あたしはスト

レートを放つ。

カキーン！

痛烈なライナーが三遊間を襲う。

サードの山頭キャブテンが横つとび。

バシッ！

グロープの端っこ、ダイレクトキャッチ。

「アウト！」

審判のコール。

立ち上がりボールをあたしに投げる山頭キ

ャブテン。

お互いに微笑み合っていた。

「ストライク！バッターアウト！」

主審のコール。

これでツーアウトだ……。あと一人、あと一人である。

人である。

しかし、次はOK学園の主砲、四番打者の

高原さんである。予選大会通算打率四割とい

う、とんでもないバッターなのである。

バッターボックスに入る高原さん。

マウンド上のあたしは、その体格と気迫に

押されきみ。

あたしは大きく深呼吸。

「ふうっ……」

少し落ちついた。

あたしは、今までより大きく振りかぶり、

高く足をあげ、高原さんの胸元インコース高

めに第一球を投げる。

カキーン！

金属バットのかん高い響き。

ライトスタンドへと突き進むボール。

振り返るあたし。

スタンドの歓声。

白いボールの少し右に、ボールが落ちる。

「ファール！」

審判のコール。

「たすかった……」

汗をぬぐうあたし。

そして、第二球、外角低めへストレート。

踏み込む高原さん、バットがぐぐつと伸び

る。

カキーン！

「ファール！」

今度は、レフトボールの左にボールが落ち

る。

「どこへ投げても、スタンドへ飛び込んだじ

やう……」

バッターボックスに立つ高原さんの姿が、

大きくみえて、ホームベースまでがすつこく

遠くに感じる。

あたしは、お尻のポケットからお父さんの

野球帽を取り出して、今かぶっている上に二重にかぶる。

「お父さん、力を貸して…」

あたしは、渾身の一球を投げる。  
しなる左腕からボールが放たれる。

カッキーン!

一瞬、時が止まった。

青空に吸い込まれていく白球。

スコアボードの向こう、場外へと消える。

観客の大歓声。

\* \* \*

夏休み、家の近く、川ぞい土手下の広場。

草むらに入って、野球のボールを捜すあたし。

「もう、なんであたしが捜さなきゃいけないのよ…」

と、ぶつぶつ。

結局、あのOK学園高校を、九回まで無得点におさえたということで話題になり、野球部が廃部になる話はおじちゃんになった。

山頭キャプテン達は、今頃春の大会に向けて猛練習をしているはずだ。

そして、あたしは…。

「お姉ちゃん!早く、早く」

小学生の男の子が大声。

「見つけた」

ボールを拾いあげるあたし。

「いくわよー!」

と、大声。

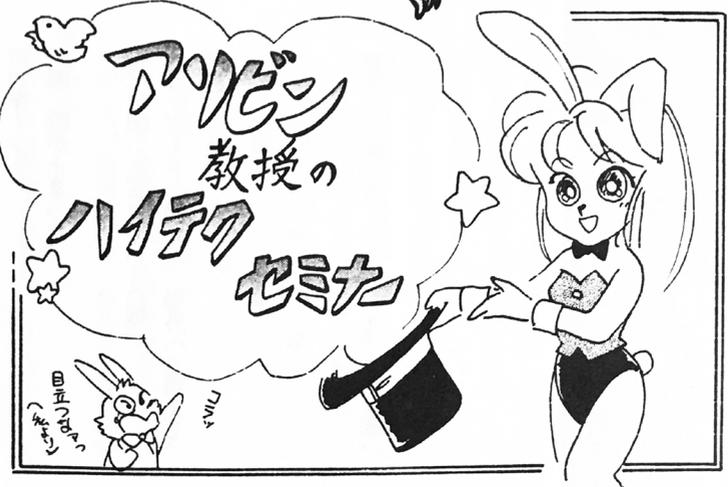
ボールを力いっぱい放り投げる。

夏の青空に弧を描く白いボール。

あたしの長い髪を、夏のさわやかな風が通り過ぎていく。

END





やあ、みんな。本当に久しぶりだね。  
 私がアソピン教授である。  
 私が留守の間も、質問を送ってくれたみんな、ありがとう。さっそく今回の質問にいたってみよう！

Q:『SEGAに入社するにはどうしたらいいんですか?』

A:ゲームに対する質問ではないが、最近多いのがこの質問だ。みんな、ゲームを作る仕事にすくあこがれているんだね。

「でも、楽な仕事じゃないですよ。」

ムツ:君は開発くん。では、君はなぜSEGAに入社したんだね。

「ゲームが好きで、作ってみたいくて。」

君も質問をくれたみんなと同じだよ。

「そっかもしれない・・・。」

まあ、いい。せつかくだから、そこにいて手伝ってくれ。

開発くん、君はどうやってSEGAに入ったんだい?

「学校に来ていた求人票を見て・・・。」

うん、学校にSEGAからの求人票が来ていれば、それを見て問い合わせればいいね。

求人票には会社や仕事の内容についての説明も書かれているからね。

「あと、求人誌にも載ってましたよ。」

それも、いいね。

「でも、そういう資料が何にも無いときはどうすれば、いいんだらう?」



もし、君が高校生なら、SEGAは学校を通して求人活動を行っているんだ。まず、学校の就職担当の先生に相談してみること。募集している職種についてなど、先生にも分からない事があつたら、先生に問い合わせさせていただけるよう、お願いしてみよう。

問い合わせ先は、

〒144  
 東京都大田区羽田1-2-12  
 株式会社セガ・エンタープライゼス  
 人事部採用課行  
 TEL 03-(743)-17431  
 担当 村松まで

いたずら電話や手紙は絶対にしなさいこと。



採用課の人たちは真剣にお仕事しているんだからね。

大学や、専門学校に在籍している君は、学校にきている資料を調べてみよう。求人誌を覗いて、SEGAのページを探してみるのいいね。就職についてお世話してくれる担当者の方にも聞いてみよう。

それでも分からなければ、その時は先のSEGAの人事部採用課まで連絡しよう

SPEC宛に問い合わせの手紙を送っても何もお手伝いできない。問い合わせる時には、住所を間違えないように注意しよう。

もうひとつ、ゲーム以外の質問を続けよう。

Q:『SEGAに送った意見やゲームのアイデアについていかされているんでしょうか?』

(福岡県 わさたまさき君他)

A:「送られて来たアイデアをそのままゲームにすることは難しいけれど、いろいろと参考にしてますよ。ゲームをプレイした感想と

かも励みになるし、面白くなかったとか反対の意見も、反省の材料として考えさせられるし・・・。手紙ってみんなの気持ちが一番分かるものだから、大切にしています。」

そうだね。SPEC宛に届く手紙をみんな楽しみにしているね。奪い合うように読んでいる人もいるぐらいだから。

「昔、ファンタシースターIIのアイデアを募集したこともありましたね。」

うん。そういう大きな募集をしていないときもSPEC宛にどんどん意見を送って来て欲しいね。

「ただ、忙しくって返事が書けないのが残念だけど・・・。」

ふむ。それが、悲しいね。

「ハイテクセミナーでは、みんなからの質問を待っています。ゲームに関する質問や、その他SPECに関する質問なんていうのもOK。アソビン教授が質問が少なくてスネたりしないように、みんなどんどん質問を送ってきて下さい。」

誰が、いつスネたというんだね? 開発くん。「え? 違うんですか?」

ハイテクセミナーへの質問は

〒144

東京都大田区羽田1-2-112

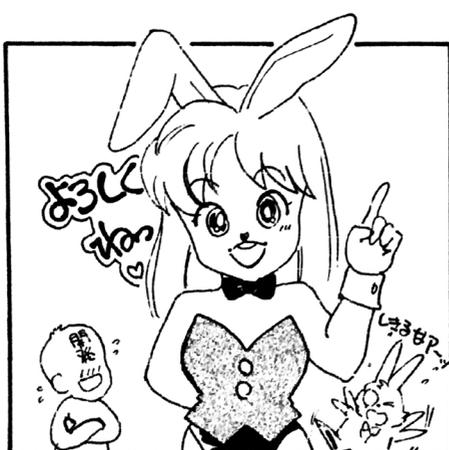
株式会社セガ・エンタープライゼス

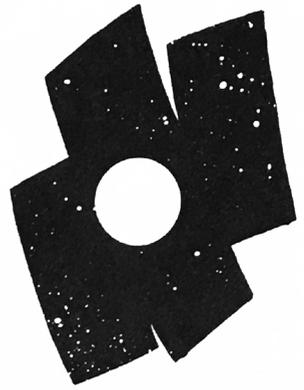
HE事業部 SPEC係

「ハイテクセミナー質問」コーナー

まで!

質問を待っているよ





# 会員のみなさんへ



■今度、SPEC編集部宛先が少し変わりました。今まで、

HE事業部 SPEC係

でしたが、これからは、

HE事業本部 SPEC係

になります。

今後、SPECへの、お便り・質問などの投稿は

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

(株)セガ・エンタープライゼス

HE事業本部 SPEC係 まで

住所、氏名、会員No.をしっかりと明記の上、送って下さい。

■引越などで、住所変更された方は、その旨SPEC編集部までお知らせ下さい。

■カタログ希望の方の宛先は、HE事業本部カタログ係ですので、お手数ですがSPECへのお便りとは分けて送って下さい。

■メガドライブ・ファミコン関係各誌でもご覧になった方もいらつしやると思いますが、現在SPECでは新規会員を募集していますが、お友達の中に、SPECに入りたがっている人がいたら、さっそく教えてあげましょう。なお、現在すでに会員になっている方は、そのまま継続になりますので、新規登録の必要はありません。

■今回、再びアンケートを実施したいと思えます。ユーザーの皆さんの意見や希望を知るための、大事な資料になりますので、ご協力をお願いいたします。

お手数ですが、同封のアンケート葉書に必要事項を記入し、四一円切手を貼って、SPEC編集部宛に返送して下さい。

アンケートに答えて下さった方々の中から抽選で、以下のプレゼントを差し上げます。

パワードリフトCD 四名

マイケル・ジャクソン布ポスター 三名

まじかるハットくん合体Qペタモ 十名

セガオリジナル文具セット 二十名

SPECオリジナルびんせん 二十名

〆切は九月三十日。当選発表は、発送をもって代えさせていただきます。

■5号の形式は新しい試みだったので、皆さんに受け入れていただけるかどうか、少し不安だったので、評判もなかなか良いようです。スタッフ一同、ホッと胸をなで下ろ

## LAST NOTE

- ★あちーねみーきちー。 (L. C.)  
☆俺は今! モーレツに 金欠している!!  
(S・RIMO)  
★ぜひアンケートハガキを送ってください。お願いします。 (よしぼん!)  
☆つまらない小説でしたけど楽しんでいただけましたか。これからもよろしく。(CANつかさ)  
★SPECのアイドル、ズボラーを今後ともよろしく! (LOCKY☆P)  
☆アンケートを集計して思ったけど、ぶたさんが0票だったのは悲しいなあ。(CAP)  
★表紙やイラストのような絵より私は四コマの絵が好きです。(TOYO・OZAKI)  
☆部屋の中が、夢の島と化してしまった。・・・るるるー! (ゲーマーみき)  
★ライブに行って「人間椅子」にはまってしまいました。みんなもCD買ってね。(オカル)  
☆ハヤカワの「SFハンドブック」を読むとスゲ一懐かしくなりました。(UFOぞう)  
★初めてプロのゲーマーに会いました! と思ったら実は周り中...おバカさんだねえ。(GEN)  
☆毎日迫る戦車の軍団!! 誰か俺を解放してくれえい!! (JUDY☆TOTOYA)  
★ぬしゃあ... 四門を開けてな お立つかよ... (KYAMURA)  
☆これからもメガドライブをよろしく!  
(JUN・IZY)  
★サッカーとD・BOWIEと人間椅子だけが、ちょーいそがしい私の娯楽です。くく (RIE)

すともにも、さらなる意欲を感じています。支持して下さいた方々、声援を送って下さった皆さん、本当にありがとうございます。今後も、ポリュームのある本作りを目指して頑張りますので応援してください。

次回予告止口

新作情報

GAME GEAR

ストライダー飛竜

スーパー大戦略II

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

シャドードンサー など

連載マンガ

JUDY・TOTOYA

よしぼん フェニックススリえ

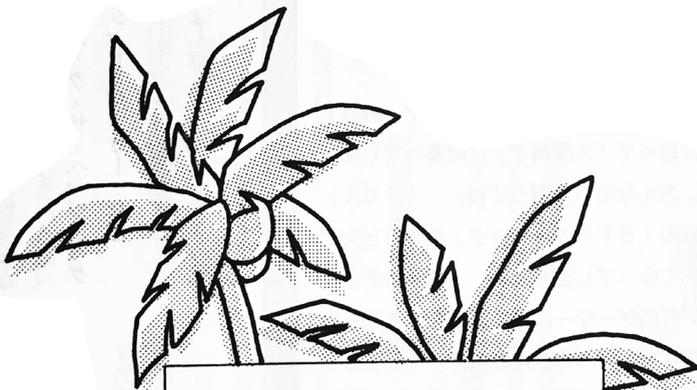
その他

制作ノート・オカル倶楽部など

盛り沢山の内容で...

一九九〇年十一月

発行予定!



# SPEC <sup>1990</sup> 6

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB ENJOY SUMMER

発行日 1990・9・10

発行所 (株)セガ・エンタープライゼス  
H・E事業本部SPEC係

〒144 東京都大田区羽田1-2-12





See You Again Next!



# SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

★ ENJOY vol.6 SUMMER ★  
■ Made with quality and Pride ■