

# MIG-29

ミグ-29

## FIGHTER PILOT



きゅう      ねこ      か  
旧ソ猫を噛む



# TENGEN

©TENGEN LTD. ©DOMARK GROUP LTD.



このたびは、テンゲンのゲームソフト「MiG-29」をお買い  
上げいただき、誠にありがとうございます。

おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、  
はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みくださ  
い。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になること  
と思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合  
いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲン  
のゲームマニュアルをよろしくおひきたてくださいますか(?)



## 健康に注意しましょう。

- 部屋は明るくし、テレビ画面からは、で  
きるだけ離れてプレイしましょう。右のイ  
ラストほど離れるのも困りますが…。
- 長時間プレイする場合は、健康のため、  
1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。  
ポーズ機能を使うと便利です。また、極  
度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっ  
くり休みましょう。
- テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑え  
るよう最大限配慮していますが、もし万一ゲーム中に「一時的な  
筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に  
異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優  
秀な)医師に相談してください。





## 使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのまま無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。



●カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。



●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう！



●メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、残念ですがあきらめましょう。

●ロシアと言えばウォッカ。飲むと旨さのあまり「ウォーツ」と叫んで、「カー」と身も心も熱く燃えるのでこのように命名されました。なんて、うそだみょーん。あ、でも、お酒は二十歳になってからだぞ！



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、

新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。



# 遊びかた



## ことの起こりは……

19XX年、中東——軍政アルザリアはアソズ将軍の指揮の下、石油資源に恵まれたサウター王国に侵攻を開始、これを制圧した。西側のラメリア合衆国諜報部は、アルザリアがさらに隣国ヤベルを侵略しようと目論んでいるとの情報をつかんだ。

「現在のアルザリアの軍事力ならば、侵略は十分可能である。そして、独裁者アソズの成功は、世界の石油産出量の4分の1を己の支配下におくことを意味している」

西側諸国は、この地域の軍事バランス、延いては世界経済に恐慌をもたらすことを懸念した。

国連事務総長は、NATO北大西洋条約機構とソビエト連邦共和国空軍の共同作戦によりサウターを開放すると声明を発表した。作戦の成否を握るのはロシア製戦闘機MiG-29と、そのパイロットである君なのだ！ うひよ。

でも、その前に以下の説明と操縦の仕方(10ページにあるよん)をよく読んで、戦闘機を飛ばせるようにならなくっちゃですね。



10ページの操縦の説明はもう読みましたか？ それでは実技に入りましょう。

スタートボタン(か、Aボタン)を押したら、ミッション(作戦)の選択画面にかわります。はじめに

| MISSION SELECT SCREEN |       |        |
|-----------------------|-------|--------|
| Mission               | Score | Needed |
| 0 トレーニング              |       | 0      |
| 1 レッド・ウィッチ            | 0     | 0      |
| 2 フル・スプライト            | 0     | 10000  |
| 3 イカロ・ラゴーン            | 0     | 50000  |
| 4 ボブ・ハグザス             | 0     | 90000  |
| 5 アイアン・パドル            | 0     | 160000 |
| AAAAAAAAAAAAAA        | 0     |        |
| Password              |       |        |

選べるのはトレーニングと、最初の作戦レッドウィッチです。なんです、はじめてミグに搭乗するという方はトレーニングをお勧めいたします。飛行機の操縦って、慣れないと難しいんだもん(経験者の弁)

## ●トレーニング

あなたが立派なパイロットになるための最初のフライトです。この模擬戦ではMiGの操縦と武器(トレーニング時は減りません)の使い方について学習します。戦闘機の運転はもちろん、民間航空機に乗った経験がない人でも、たぶん、めったなことでは墜落せずに任務を遂行できるはずですよ。

まずは画面左上に表示されたコントロールパッドに注目してください。「押してください」と言わんばかりにペカペカと点滅しているボタンがありますね。そおなんです。この指示に従ってボタンを押しているだけで、なんと、トレーニングはクリアできるのです。自動操縦の機能もあるので、落ち着いて操作を覚えられますね。離着陸や地上攻撃、空中戦などのコツをつかむまで何度も訓練しましょう。



ボタンが3つでも、6つでも操縦できるなんて!



## ● ミッション

おおまかな操縦をマスターしたならば、いよいよ実戦です。厳しいトレーニングを積んだあなたなら大丈夫、きっと任務を遂行できるはずです。では1番目の作戦「レッドウィッチ」に……えっ!? まだ、操縦に自信がない? そですか。ほいじゃまあ、私めが管制塔から指示しますので、その通り飛んでみてください。不安ですか? 大丈夫、なんとかなりますって。ほほほほほほほ。

**1** 作戦の説明が終わると、搭載する武器を選ぶ画面が出ますが、気にせずスタートボタンを押しましょう。慣れないうちは、初期設定のままがいいですね。

武器商人さんが選び抜いた組み合わせです。



**2** はい、あなたはいま、MiGのコックピットにいます。まずはCボタンを押してウィンドウを開いてみましょう。いっぱいオプションが出てきましたね。そのなかから『サクセンノ カクニン』を選び、作戦内容を確認してください。オプションの選択は方向ボタン上下、決定はAボタンで行います。

**3** ふたたびCボタンです。今度は『マップ』で現在位置、敵の位置をチェックしましょう。Bボタンで目標地点が移動します。マップから抜けたときはスタートボタン。



敵がいっぱい、友軍機はいない♪ うらやましいぞ敵。

**4** またまたCボタンでウィンドウを開きます。『ブレーキ オフ』を押しましょう。『ブレーキ オン』と表示が変わればOKです。

**5** さあ、いよいよMiGを飛ばしますよ。Aボタン(6ボタンパッドの場合はXボタン)を押しながら、方向ボタン上に入れます。おーっ! 出力がどんどん上がって、MiGが滑走を始めました。アフターバーナー全開です。

**6** そのまま滑走を続けて、HUD(ヘッドアップディスプレイ: ゆとりがある時に10ページを見よう!) 上部左隅の数字が400を越えたら、もうエンジンの出力計はめいっぱい上がっているはずです。A(かX)ボタンから手を離して、方向ボタンを下に入れます。ひゃっほー! 飛んだ、飛んだ。離陸が終わったら燃料節約のため、A(かX)ボタンと方向ボタン下を同時にに入れてアフターバーナーを切ってください。



離陸時は、全身に力をこめて歯を食いしばりましょう。重力がかかっているような気分……



**7** おなじみCボタンでウィンドウを開き、『シャリン アゲル』でAボタン。「ういー」と、車輪をたたむ音が聞こえます。操縦に不慣れな人は必ず『ジドウアンテイソウチ』を使って、機体を安定させてね。

**8** あっ、敵機来襲！ 戦闘機だ！ AA-7かAA-8の武器を使うことにしましょう。武器の変更はBボタンを押したまま方向ボタン上下です。Gunと57mm以外の武器には誘導装置がついていて、ターゲットを見つけると、自動的に敵をロックオン



いまだっ！

します。照準が白いときは50%の命中率ですが、撃つのをじっとこらえて敵に接近し照準が赤く変わるのを待って撃てば90%の確立で敵を叩くことができます。ターゲットを捉えたら、Aボタンで発射だ！

**9** ひえっ、今度はミサイルが飛んできた！ Cボタンのウィンドウを開き、敵ミサイルを攪乱するチャフか照明弾を落としましょう。ひゅー、助かった。

**10** 飛んだけど、どこに行けばいいの？ こんなあなたは、とりあえず目標地点2を目指しましょう。Cボタンでウィンドウを開き『マップ』を選んで、Bボタンで目標地点2に合わせます。自分の位置を知りたいときはAボタンでね。スタートボタンで元の画面に戻ります。

**11** メインディスプレイにある方向指示計にご注目！ 赤い線が1本だけありますね。これは目標地点2の方向を示しているのです。この赤い線が指示計の真ん中になれば、あなたは目標にまっすぐ向かっていることになるのです。便利だわん。



運命の赤い糸(?)に導かれるのです

**12** ふー、てなわけで、あなたはなんとか目標地点2の敵を全部倒しました。ひとつの作戦が完了すると『サクセンノ カクニン』の文字が黒からグレーに変わります。

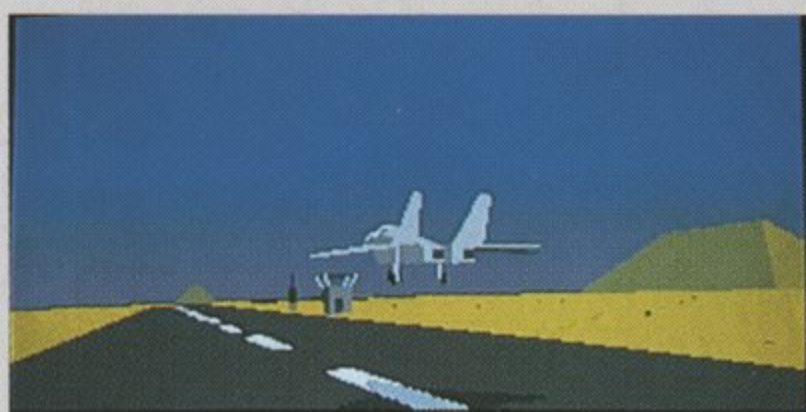
**13** そろそろ、燃料が減ってきたようです。無理をせず、味方の基地に戻りましょ。マップを開き、今度は目標地点1に合わせます。滑走路に近づいたら、Cボタンでウィンドウを開きましょう。オプションに『ジドウチャクリク』が増えているはずです。着陸したら、武器と燃料が自動的に補給されます。さあ、次の目標に向かいましょう！

以上、たいへん面倒臭そうな気がしますが、それは最初の数フライトです。慣れてくると無意識のうちに操作できるようになることでしょう。目標地点の変更も、わざわざマップを開かずに『ツギノチテン』を選ぶだけでできちゃうのです。はやめに操縦をマスターして、どんどん新しい任務にチャレンジしてみてください。



## ● 着陸

着陸は操縦の中でも、もっとも難しいとされています。それだけに成功したときの喜びもひとしおです。まず、高度計が300を示した辺りで、機首を水平にしましょう。滑走路が目に入ったら、車輪を降ろし、優しく静かに滑走路の方へ向かいます。そして滑走路の上へMiGの機首を降ろし、着陸のあとホイールブレーキと、エアブレーキを使います。滑走路を突き抜けてはいけません。さて、無事に着陸できたでしょうか？ 自動着陸を使わないで作戦をクリアした努力の人には、国連事務総長より着陸ボーナスが支給されます。



美しい着陸シーン

## ● 作戦完了と得点の怪しい関係(なんなんだ)

なんとも怪しいことに、MiG-29では作戦を完璧に遂行できなくても、次の作戦に着手できる場合があります。条件はそれぞれの作戦の合計得点(パスワードの横を見てね)が、その作戦を開始するのに必要な得点を越えている、ということです。極端に言えば、レッドウィッチで160,000点取れば、残り全部の作戦にチャレンジできるということです。逆に言えば、初期の作戦で手抜きをすると、点数不足で後の作戦に挑戦できないという悲劇が……。そんなときは、低い点数でクリアした作戦をやりなおしてみしましょう。得点は1番高いものが残っていくので、前より低い点を取っても心配いりません。

現在チャレンジできるのは、文字が白い作戦だけ。ああ、全部白くなるのはいつの日か。

同じ並びの作戦に挑戦するのに必要な得点。イエロードラゴンは50,000点あればできるのねん。私の合計点は…とほぼ、2,000点だ。

レッドウィッチの得点は2,000点。いかん、こりゃあ少なすぎです。

全作戦の合計点。これが10,000点になればブルーシーンスプライトができるのにな。

レッドウィッチ2,000点を意味するパスワード。詳しくはパスワードの項目を見てね。

| MISSION SELECT SCREEN |       |        |
|-----------------------|-------|--------|
| Mission               | Score | Needed |
| 0 トレーニング              |       | 0      |
| 1 レッド・ウィッチ            | 2000  | 0      |
| 2 ブルー・シーンスプライト        | 0     | 10000  |
| 3 イエロードラゴン            | 0     | 50000  |
| 4 ガンダール・ヘキサガス         | 0     | 90000  |
| 5 アイアン・ガン             | 0     | 160000 |
| AZAXCAMFRAUD          | 2000  |        |
| Password              |       |        |



## ● 敵のエアポートをぶんどろう!

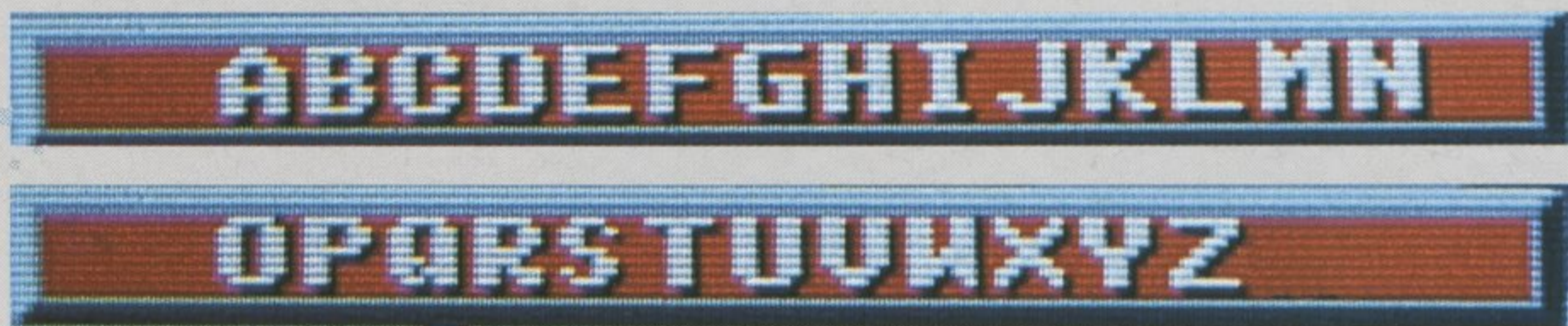
味方のエアポートでしかできない(ような気がする)、燃料や武器の補給。目標地点が遠い場所にあると、ついつい戻るのが面倒になってしまいます。あるいは、燃料不足で基地に戻れそうにない場合も……。そんなときは迷わず敵のエアポートを拝借しましょう。滑走路やその近くにいる敵をすべて排除すれば、安全に着陸できます。

## ● パスワード

任務を完了すると作戦の選択画面にパスワードが表示されます。このパスワードにはあなたがクリアしたそれぞれの作戦の得点、及び合計点が記憶されています。

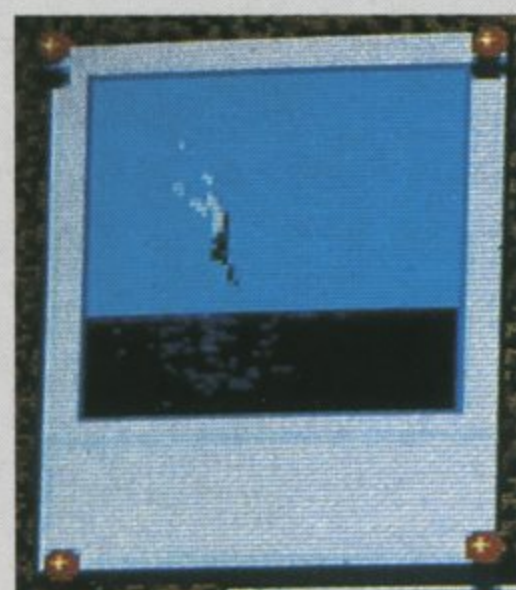
入力作戦の選択画面でおこないます。方向ボタン上下でパスワードの欄に合わせ、次にスタート・A・Bいずれかのボタンを押してください。方向ボタン上下で文字を選び、左右で移動します。最後の文字を入力しおわったら、Aボタンで完了です。

なお、パスワードには以下の文字が使われています。それ以外の文字が見えたとき、あなたの目は疲れすぎています。すぐに任務を中断して、視力回復体操をしましょう。



## ● ゲームオーバー

敵のミサイルが命中したり、敵機に激突されたり、自分で墜落したりなどなど、あなたがMiGに乗っている時、機体が激しい損傷を受けるとゲームオーバーになります。愛機と運命をともにするのがパイロットの定めなのでしょうか。でも、『ダッシュツ』で自分だけ助かるといっても、賢明な選択かもしれません。ちなみに、脱出しても得点が多ければ次の作戦に進める場合もあります。



悲しき思い出のスナップ写真



# MiG-29 操縦のしかた



※MiG-29はファイティングパッド6B対応になっていますが、3つボタンのコントロールパッドでも快適にお遊びいただけます。6Bパッドしか持っていないけど、いっぱいボタンを使うのはヤダという人は、モードボタンを押しながら電源を入れてください。スタート・A・B・Cボタンだけで操縦できるようになります。

※1コンに3つボタンのパッド、2コンに6Bパッドをつないで電源を入れた場合、6Bパッドが優先されます。操作に慣れてしまえば6Bパッドの方が楽（Cボタンでウィンドウを開かなくても操作できる）なので、そのような仕様になっております。

## ●方向ボタン(操縦竿)

上……操縦竿を前方に押すことを意味し、MiGを下降させます。

下……操縦竿を引くことで、MiGは機首を上へ上げ上昇します。

左……MiGが左に傾き、左に向かいます。

右……右に傾き、右へ進みます。

戦闘機はその速さゆえ、急な方向転換は不可能です。方向を変えたときは、あわてず、急がず、余裕を持って操縦しましょう。



## ● A ボタン

(①パワーの制御 ②武器の発射 ③オプションの決定)

① A ボタン(X ボタンでもOK)を押しながら方向ボタンを「上」に入れば、エンジン出力計の棒がどんどん伸びてゆきます。離陸や、危険な目標地域から逃れるときに有効です。しかし、アフターバーナーは燃料を加速度的に消費する、ということを忘れてはいけません。

② 武器の発射は飛行中、弾が残っている限りいつでも可能です。

③ メニュー表示中にはオプションの選択ができます。例えば「C ボタン」のメニューで「マップ」を選ぶと、戦闘区域の地図が表示されます。

## ● B ボタン

(武器メニュー表示・武器選択)

B ボタンを押すと、現在利用可能な武器を知ることができます。そのまま、方向ボタンでカーソルを上下に動かし、使用したい武器を選びB ボタンから手を離してください。これで装備OKです。あとはA ボタンで発射するだけです。

誘導弾は敵を自動的にロックオンしますが、有効範囲内に複数の敵がいて攻撃目標を変えたいときはそのままの状態でもB ボタンを押してください。標的が変わります。

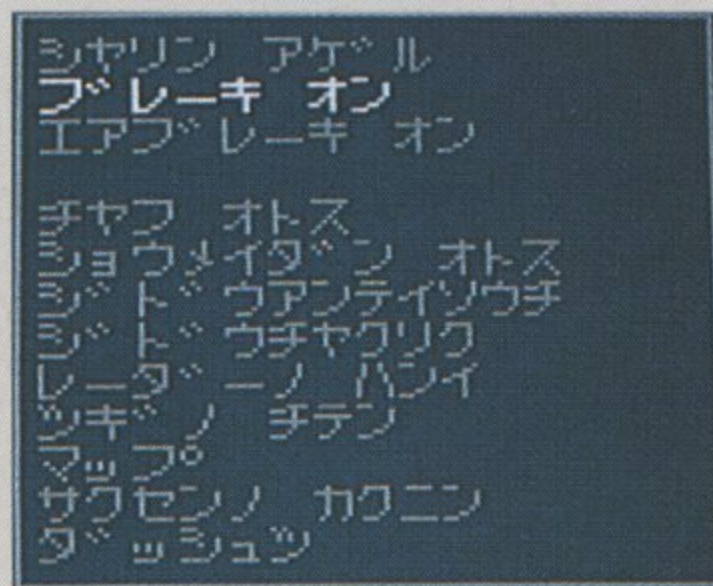


使い切った武器名は表示されません。全部無くなれば、ウィンドウすら出てきません。補給はマメにね。



## ●Cボタン

MiGの飛行システムを操作するのが、このCボタンです。車輪の出し入れ、ブレーキのオン・オフ、レーダーの範囲変更など、重要なオプションがたくさんあります。でも、重要なだけあって、しょっちゅう使用するのですぐに覚えられます。



1番お世話になる、Cボタンのオプション。「どうぞ、よろしく」

### ① シャリン オロス／アゲル

車輪を出したり引き込んだりできます。離陸した後、車輪をしまうこと(敵に攻撃されて壊れると胴体着陸です)、自動着陸システムを使用しないときは着陸前に車輪を出すことを忘れずに!

### ② ブレーキ オン／オフ

ホイールブレーキを制御します。離陸の前にはブレーキをオフにしないと突っかえ棒になって前進できません。また、着陸した時に減速するためにはブレーキをオンにする必要があります。



マッハで飛んでいる時は、こんな感じ。

### ③ エアブレーキ オン／オフ

飛んでいるMiGのスピードを落とすために使用します。止まっている目標に近づくときなど便利ですね。でも、あまりに遅く飛んでときにいるときに使うと、MiGを失速させコントロールを失う(=墜落する)原因となります。

### ④ チャフ オトス

【Yボタンで即時使用可能】数千の小さな錫箔で作られたチャフは全部で、20個搭載されています。これをMiGの後方に投下する事で、敵のレーダー誘導ミサイルを攪乱することができます。敵のミサイルが発射されたとき、MiGのフライトコンピュータが警告を発しますので、Aボタンで投下してください。



## 5 ショウメイダン オトス

【Zボタンで即時使用可能】敵は2種類のミサイルを撃ってきます。1種類めは、チャフの投下(前項参照)で攪乱可能な、レーダー誘導ミサイルです。2種類めは、熱追尾型ミサイルです。これは、非常に高温で燃える照明弾(フレア)の投下によって、MiGのエンジンの熱から熱追尾型ミサイルを引き離すことができます。30個搭載されています。

## 6 ジドウアンテイソウチ

自動安定装置はMiGがコントロールを失ったとき、いつでも簡単に機体を水平にすることができます。地面に激突しそうな時、方向を見失った時、きっとあなたのお役に立つことでしょう。

## 7 ジドウチャクリク

味方のエアポートにファイナルアプローチ(最終接近)した際に利用可能です。これはあなたの代わりにMiGを着陸させます。

## 8 ジドウ ネンリョウ ツイカ

イエロードラゴン作戦においてのみ、このオプションが表示されます。空中給油機VC-10からの給油の際に利用できます。



ピヨピヨ、ママ～、ごはん。

## 9 レーダーノ ハンイ

レーダー走査の範囲を拡大・縮小します。レーダーに映る緑の点は戦闘機やヘリコプターなどのエアクラフト、黄色の点はビルや対空砲などの地上物です。

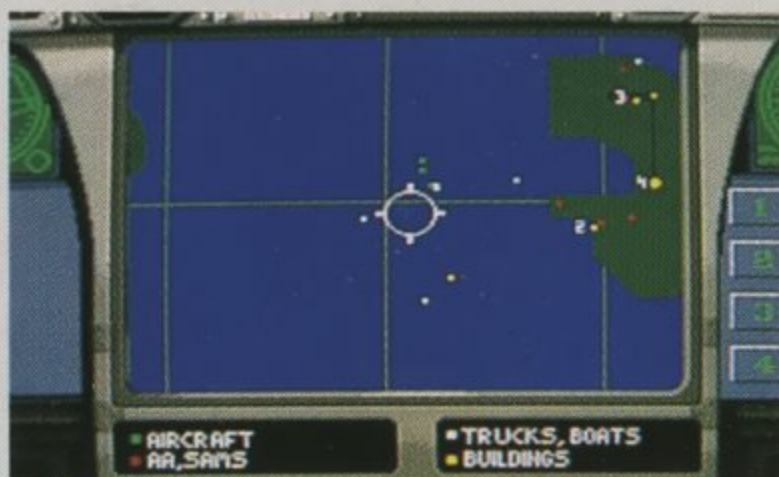
## 10 ツギノ チテン

目標はコンピュータによってマークされています。目標はそれぞれ、作戦の前にそれぞれの目標物を指示するようにセットされています。コックピットに入ったら、最初の目標地点(作戦によって、1か2のどちらかになります)にセットしてください。目標にたいして作戦を完了したら、再び「ツギノ チテン」を選び、第2の目標地点を選びます。



## 11 マップ

【モードボタンで即時使用可能】  
マップはMiGのコンピュータから利用可能な最も重要なオプションです。作戦地域の地形、飛行場や敵のユニットの位置を示すチップ(地図に散らばっている、てんてん)を見ることがができます。右端には目標地点のセレクターがあり、Bボタンで目標地点を移動させます。また、方向ボタン上下左右で、地図がスクロールします。視界を飛行機に戻したい時は、Aボタンです。  
敵はチップの色によってある程度識別できます。



敵をやっつけると、その敵を表わす「てんてん」が消えるぞ。

- 緑のチップ… (AIRCRAFT) エアクラフト
- 赤のチップ… (AA. SAM'S) 地対空ミサイル
- 白のチップ… (TRUCKS, BOATS) トラック、ボートなど
- 黄のチップ… (BUILDINGS) ビルディング

## 12 サクセンノ カクニン

【モードボタンで即時使用可能】  
作戦前のブリーフィング(作戦の確認)の間、パイロットたちは小さな紙に作戦目標を書き込みます。これは、飛行服の太股にある透明なポケットに収められます。「サクセンノ カクニン」を選べると、あなたは下を向いて飛行計画を確認することが出来ます。



太い足。ぷぷっ。

## 13 ダッシュツ

やられた!? エンジンが火を吹いたっ!? げげっ、MiGの高度がどんどん落ちてるよん! 操縦不能だーっ!! そう、そんな貴方のための、最後の方法、それがこのオプションです。  
※(注)「自動着陸」、「自動給油」の機能は友軍の飛行場でしかうけることができません。



## ● スタートボタン

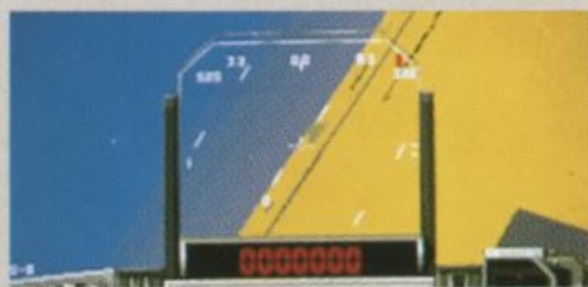
スタートボタンはポーズをかけるだけでなく、<sup>いろいろ</sup>色々な視点から  
ビューホーかつワンダホーな<sup>けしき</sup>景色を見るオプションがついています。

### ① パネル オン/オフ

コックピットパネルを  
はずすと視界が<sup>し かい ひろ</sup>広くなります。  
が、レーダーが<sup>み</sup>見られなくなったり、  
<sup>じ き</sup>自機の状態が<sup>じょうたい</sup>分からなくなるのが<sup>なんてん</sup>難点です。



オンだ



オフだ

### ② ソトカラノ ナガメ(ナカカラノ ナガメ)

<sup>そと</sup>外から<sup>ミグ</sup>MiGの<sup>ひこう</sup>飛行を<sup>かんさつ</sup>観察します。

### ③ タワーカラノ ナガメ

<sup>かんせいとう</sup>管制塔からの視点で、<sup>してん</sup>離陸したときや<sup>りりく</sup>飛行中の<sup>ひこうちゅう</sup>姿を<sup>すがた</sup>眺められます。

### ④ ミサイルノ ナガメ

あなたが<sup>はっしや</sup>発射したミサイルの<sup>らいかん</sup>雷管に<sup>とうさい</sup>搭載  
されたカメラを通した視点です。ミサイルの  
<sup>きも</sup>気持ちがわかるかも。



こあいよう。

(その他)<sup>ほか</sup>マエ、ミギ、ヒダリ、ミギ <sup>ナナメ</sup>ウシロ、ヒダリ <sup>ナナメ</sup>ウシロ  
以下、<sup>いか</sup>図にしてみました。

<sup>まえ</sup>前(は、もうお<sup>なじ</sup>馴染みですね)

<sup>ひだり</sup>左



<sup>ひだり</sup>左<sup>なな</sup>斜め<sup>うしろ</sup>後



<sup>みぎ</sup>右



<sup>みぎ</sup>右<sup>なな</sup>斜め<sup>うしろ</sup>後



<sup>ミグ</sup>MiGとあなた



# 画面のみかた

## ●コックピット

機体の傾き具合が  
ひとめでわかるぞ

左の数字は武器などの残数で上から、Gun、57mm、AA-8、AA-7、AS-8、AS-7、照明弾、チャフ。

ミサイル接近、燃料不足などパイロットに  
警告を与えるランプ(不吉な場合多し)

インフォメーションウィンドウ  
(得点や情報が出るよ)

機首の上下や  
機体の傾き具合

現在の速度  
方向計  
(赤いのが目標地点)  
現在の高度



ブレーキや  
車輪の状態

速度のメーター

燃料計

ご存じレーダー。範囲を8キロ、  
16キロ、32キロに変えられる。

上昇・下降のスピードを知る。  
くるくる回らないように

方位をチェックできる。  
赤い針が北になっている。

エンジン出力計。上げ  
すぎは燃料の無駄だよ



## ● 武器の選択

MiG-29フルグラムには数々の武器が搭載されています。それぞれ使用してみると、誘導弾がGunや57mmに比べて敵を攻撃しやすいことが分かります。じゃあ、誘導弾をいっぱい積んじゃえ、と思った人、残念ながら戦闘機は搭載できる武器の重量が決まっているのです。いくらパイロットがダイエットしてもミサイル1個分は痩せられません。武器は上手に使い分けましょう。

【Gun】マシンガンは、ターゲットに対して十分な攻撃時間がある接近戦に有効な武器です。誘導装置はついていないので長距離には不向きですが、かなりの数を搭載できるので、ガンガン撃ちたい人にお勧めです。上級パイロット向け、かな。

【57mm】S-270は短距離、高速、非誘導のロケット弾です。絶大な破壊力を持ち、通常の誘導ミサイルより多く搭載でき、いざ接近戦という時にあなたの強力な味方になってくれることでしょう。

【AA-8】AAとはアンチ・エアクラフト、つまり敵の戦闘機やヘリコプターを攻撃するミサイルの総称です。AA-8は11キロメートル圏内に有効な、空対空誘導ミサイルで空中戦はこれで完璧！でも搭載できる数は控え目なの。ちえっ。

【AA-7】5キロメートル圏内有効の、空対空誘導ミサイル。能力はAA-8とほぼ同じで、エアクラフトに対して威力を発揮します。

【AS-8】ASはアンチ・サーフェイスの略で、地表に対するという意味があります。AS-8は11キロメートル圏内有効の、空対地誘導ミサイルです。有効射程距離が長いので、遠くの敵に対して先手を打って攻撃できる。文字通り、地上のあらゆる敵に効力を発揮します。

【AS-7】5キロメートル圏内有効、能力はAS-8と同じく地表の敵を叩くのに便利です。近距離の敵を確実に仕留めるならば、これを使いましょう。



## ●とくてん 得点

★スコア＝<sup>さくせんすいこうちゅう</sup>作戦遂行中の<sup>とくてん</sup>得点。<sup>おお</sup>多いと<sup>え</sup>得てして<sup>うれ</sup>嬉しいです。

★ボーナス：

カンリョウ＝<sup>さくせんかんりょう</sup>作戦完了ボーナス。<sup>だいいちもくひょう</sup>第一目標（<sup>さくせんじょう</sup>作戦上いちばん<sup>じゅうよう</sup>重要なところ）が<sup>せいこう</sup>成功すればもらえます。

★ミグガ ブジ <sup>せいかん</sup>生還ボーナス。<sup>ミグ</sup>MiGを<sup>かんぜん</sup>完全な<sup>じょうたい</sup>状態でエアポートに<sup>もど</sup>戻して、  
ミッションを終える事が出来たときに<sup>くわ</sup>加えられます。  
ミッション途中で<sup>とちゅう</sup>脱出した場合は<sup>だっしゅつ</sup>0点。<sup>ばあい</sup>0点。

★チャクリク＝<sup>ちゃくりく</sup>着陸ボーナス。<sup>じどうちゃくりく</sup>自動着陸や<sup>じどうきゅうゆう</sup>自動給油の<sup>きのう</sup>機能を使わなければ、<sup>てん</sup>ボーナス点がもらえます。いつの日か<sup>ひ</sup>もらいたいボーナスですね。

★ペナルティー：

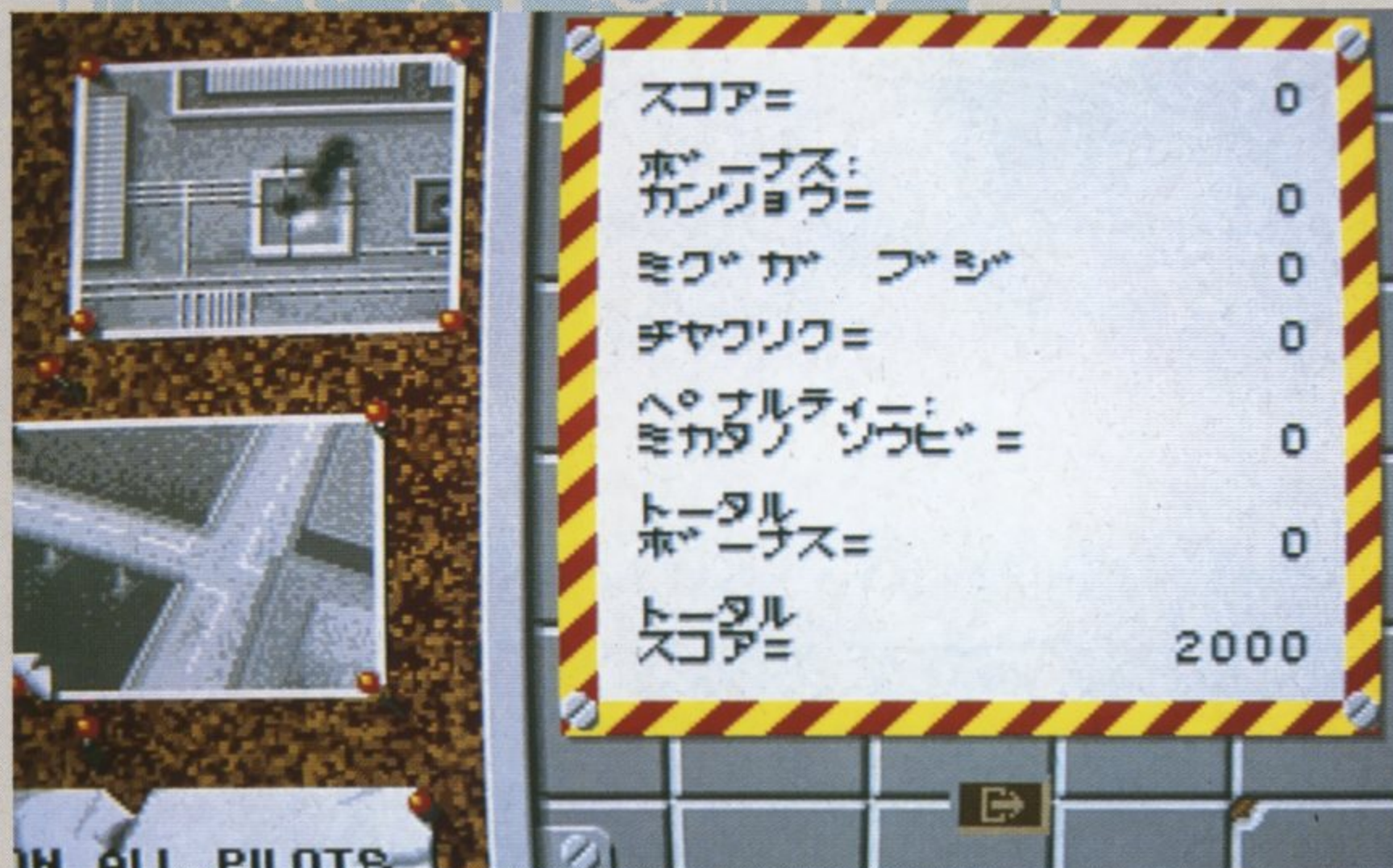
ミカタノソウビ＝<sup>ゆうぐん</sup>もし、<sup>しせつ</sup>友軍の施設（<sup>きゆうき</sup>コントロールタワーなど）、<sup>せんすいかん</sup>VC-10補給機、<sup>はかい</sup>潜水艦などを<sup>げんてん</sup>破壊したら減点です。

★トータル

ボーナス＝<sup>ごうけい</sup>ボーナスの合計。<sup>おお</sup>多いほど、<sup>るんるん</sup>るんるん。  
すぐれたパイロットということですね。

★トータル

スコア＝<sup>とくてん</sup>得点の<sup>そうごうけい</sup>総合計。  
これで<sup>さくせん</sup>作戦の<sup>ひょうか</sup>評価が<sup>き</sup>決まるのです。





# 作戦の説明

あなたに与えられた5つの作戦行動。これらの作戦は進むにつれより難しくなっていますが、それと同時にあなたの操縦の腕前もどんどん上がっていくはずです。人生苦あれば楽アリとキリギリスはイソップ。

最終目的はそれぞれの作戦をクリアして、近隣諸国にちょっかいを出すアソズ將軍を敗北させる事です(西側&ソ連もおせっかいかも。ま、いいか)。

## 作戦1 レッドウィッチ 赤い魔女

### 【シナリオ】

NATOの急襲部隊(QRF)がサウター奪回に乗り出すためには、アルザリアのコマンドコントロール通信システム(CCC)を破壊しなければなら



CCCを破壊すれば任務完了だ

い。それは砂漠の街アル＝タマスの敵陣地奥深くに囲いこまれている。たくさんのターゲットの中からCCCを見つけだし破壊せよ!

### 【アドバイス】

この任務で最も危険な要素は、地対空ミサイル(SAM's)の迎撃です。ミサイルを誘導するレーダーコントロールを破壊すれば、戦車とSAMで構成された部隊に守られたアル＝タマスへの侵入が楽になる



そのCCC

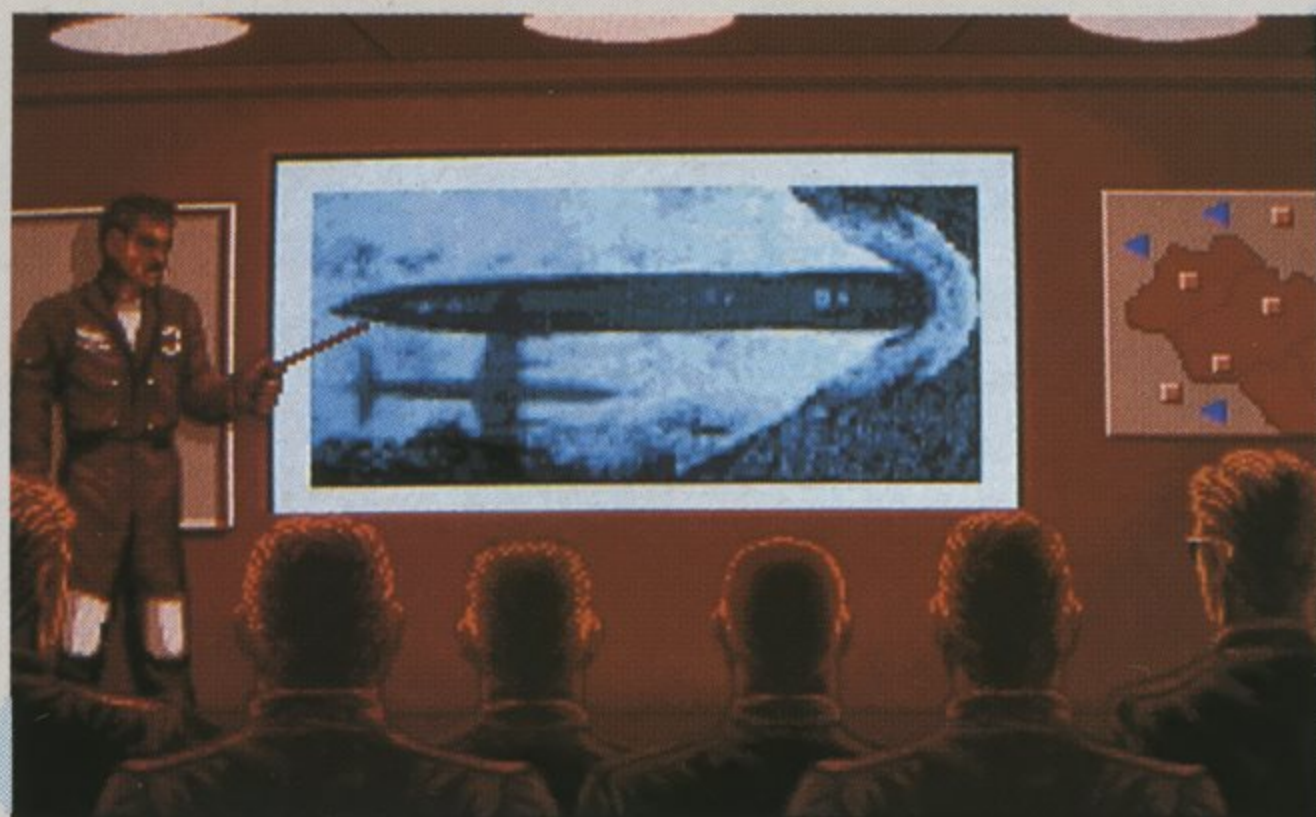
でしょう。最終目標は「目標地点4」にある街の中心にあるビル群、CCCです。他のビルディングを破壊してはいけません。ただでさえこの手の軍事行動は人々の批判を受けやすいものなのです。間違えて民間の施設を壊したりすると、ますます胡散臭い目で見られてしまうことでしょう。その上、ペナルティーがついて減点されてしまいます。

今回のおことは「君子危うきに近寄らず」。



【シナリオ】

QRF別動部隊  
を運ぶICBM搭載  
ダラス級潜水艦  
「チェスター」が座  
礁、アルザリア海  
軍に拿捕され、ア  
ルザリア軍艦によ  
り人工海岸タボ  
アに曳航された。

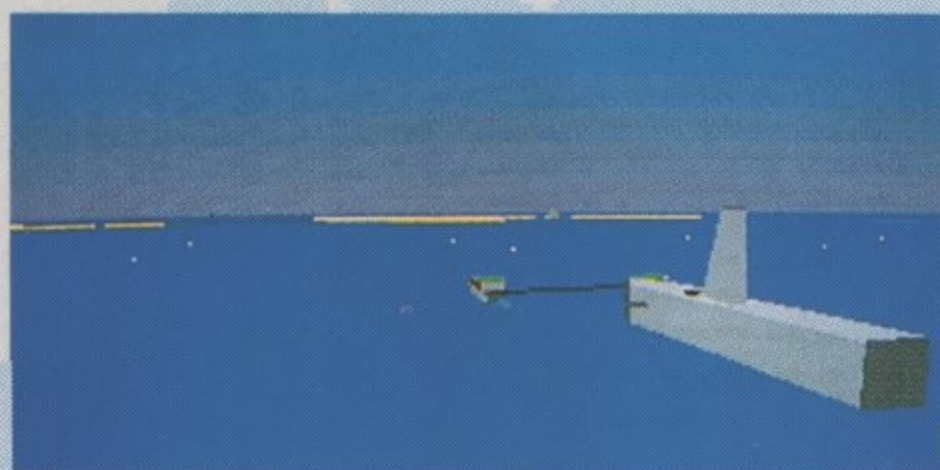


敵に捕まった、まぬーな潜水艦

今回の任務はチェスターを開放しそれを安全に帰還させること  
だ。目標地点1にある味方の港に潜水艦が入港することによって  
作戦は完了する。潜水艦を曳航するタグボードを撃つときには細心  
の注意が必要だ。流れ弾により潜水艦は破壊されてしまうのだ。

【アドバイス】

「空のスパイ」軍事衛星による  
と、潜水艦を曳航するタグボ  
ートを護衛するためのアルザリア  
のフリゲート艦が、フルスピー  
ドで戦闘海域に向かっている  
とのことです。これらの部隊は



これが潜水艦。くれぐれも破壊しないように

ヘリコプターパトロールによって守られている事が確認されていま  
す。また、衛星によればもう一隻のフリゲート艦がタボアの港に入  
港している模様です。これにより、港全域を軍事目標であると判断  
します。てなわけで、あなたは味方の潜水艦を引っ張るタグボ  
ートを破壊して、自由にしておけばいいのです。当然、タグボ  
ートは潜水艦のすぐ側にいるわけですから、あなたの撃った弾が潜水艦  
に当たってしまうこともあるわけです。攻撃は慎重に。

今回のおことは「覆水盆に帰らず」。



## 【シナリオ】

戦局は転換を向かえていた。QRF地上部隊はアルザリアの前線を押し下げ、敵の補給路を断ちつつある。だがしかし、そこにはあらたな危機が生まれてい



この作戦は空から始まる。

ただ。QRF地上部隊が前進するにつれ、敵の中距離ミサイル「フリーダム」の攻撃にさらされる危険が増大したのだ。軍情報部がミサイル発射装置の位置を知らせてきた。それらのミサイルは、いかなる犠牲をはらっても破壊されなければならない。

この作戦は黄昏の中のフライトから始まる。計器を調べれば、燃料が既に乏しいことに気付くだろう。まずは、VC-10補給機の後ろから垂れ下がった漏斗にMiGのノーズコーンを入れ給油を受けなければならない(それが難しいのなら、自動給油を選ぶことも可能である)。

## 【アドバイス】

あなたはこの任務で、非常に高度な訓練を受けたアソズ将軍の精鋭航空部隊、悪名高き首都警備隊と空中戦を行うことになるでしょう。敵のパイロットは近くで飛行するレーダーシステム・AWACS(官制機)によって支援されています。作戦を遂行するためには、目標地点1にある敵の飛行場を占領し、自らの補給基地を確保することが必要です。そのためには、「目標地点1」の、格納庫と管制塔を破壊しなければなりません。つぎに、フリーダムミサイルのサイロを破壊しなければなりません。サイロは地下に設置され、直撃によりのみ破壊できます。

今回のおことは「ことが伸びれば尾鰭がつく」。



## 【シナリオ】

情報部からも  
たらされた最後  
の情報<sup>じょうほう</sup>は西側諸<sup>にしがわしよ</sup>  
国<sup>こく</sup>を震撼<sup>しんかん</sup>させる  
ものであった。

「アソズは近い<sup>ちか</sup>  
うちに核<sup>かく</sup>を保有<sup>ほゆう</sup>  
する」



目標地点4のどこかに、原子炉が……

ラル砂漠<sup>さばく</sup>の端<sup>はし</sup>、アラムに位置<sup>いち</sup>する要塞<sup>ようさい</sup>で、亡命<sup>ぼうめい</sup>したロシア人核<sup>じんかく</sup>  
科学者<sup>かがくしゃ</sup>たちが核実験<sup>かくじっけん</sup>をおこなっているのだ。

「その科学者<sup>かがくしゃ</sup>たちは、原子炉<sup>げんしろ</sup>を使い核弾頭<sup>かくだんとう</sup>を作る専門家<sup>せんもんか</sup>であ  
る。かれらがアルザリアにその技術<sup>ぎじゅつ</sup>を伝授<sup>でんじゅ</sup>したことは間違い<sup>まちが</sup>ない  
であろう」

西側諸国<sup>にしがわしよこく</sup>は東西<sup>とうざい</sup>の新たなる友好<sup>ゆうこう</sup>の印<sup>しるし</sup>として、クレムリンの指導者<sup>しどうしゃ</sup>  
達<sup>たち</sup>が事実関係<sup>じじつかんけい</sup>を公表<sup>こうひょう</sup>することを促<sup>うなが</sup>した。

## 【アドバイス】

アラム要塞<sup>ようさい</sup>は砂漠<sup>さばく</sup>の中<sup>なか</sup>でもっとも堅固<sup>けんこ</sup>に守<sup>まも</sup>られています。そし  
て、あの首都防衛隊<sup>しゅとぼうえいたい</sup>の残党<sup>ざんとう</sup>が近く<sup>ちか</sup>の飛行場<sup>ひこうじょう</sup>に再配置<sup>さいはいち</sup>されています。  
ECM(妨害電波<sup>ぼうがいでんば</sup>)で身を隠<sup>かく</sup>した2機<sup>き</sup>のAWACS機<sup>き</sup>が、あなたの位置<sup>いち</sup>  
を逐一<sup>ちくいち</sup>正確<sup>せいかく</sup>に彼ら<sup>かれ</sup>に知<sup>し</sup>らせているようです。

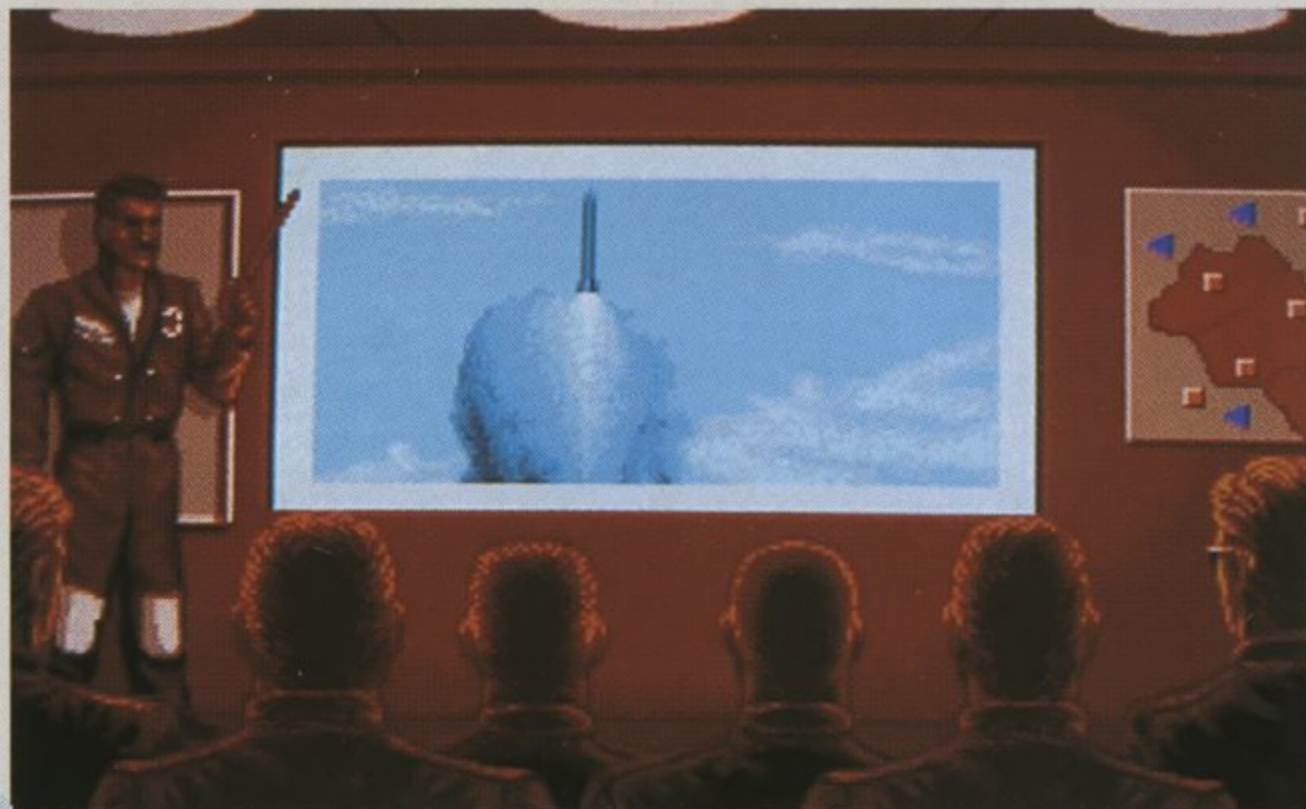
原子炉本体<sup>げんしろほんたい</sup>は鉄道<sup>てつどう</sup>と道路<sup>どうろ</sup>によって供給<sup>きょうきゅう</sup>を受けていました。トラッ  
クと貨車<sup>かしゃ</sup>は未精製<sup>みせいせい</sup>のウラン鉱<sup>こう</sup>を要塞<sup>ようさい</sup>に運<sup>はこ</sup>びこみ、やがて、近<sup>ちか</sup>いう  
ちに核弾頭<sup>かくだんとう</sup>を運<sup>はこ</sup>びだすことになるでしょう。原子炉自体<sup>げんしろじたい</sup>を消<sup>け</sup>して  
しまうことは簡単<sup>かんたん</sup>です。しかし、もし原子炉<sup>げんしろ</sup>の主要なビル<sup>しゅよう</sup>を撃<sup>う</sup>った  
ならば、そして隔壁<sup>かくへき</sup>が破<sup>やぶ</sup>られれば、輻射漏れ<sup>ふくしゃも</sup>による環境災害<sup>かんきょうさいがい</sup>、あ  
るいは核爆発<sup>かくばくはつ</sup>が……。いかなる犠牲<sup>ぎせい</sup>を払<sup>はら</sup>っても、あなたはそれを  
阻止<sup>そし</sup>しなければなりません。

今回<sup>こんかい</sup>のおことは「勝<sup>か</sup>つと思<sup>おも</sup>うな、思<sup>おも</sup>えば負<sup>ま</sup>けよ」。



## 【シナリオ】

近代における  
恐怖の武器、それ  
は紛れもなくス  
カッド・ミサイル  
である。原始的で  
あり、扱いにくく、  
かつ不正確。それ  
はアソズ将軍のよ



スカッドミサイルは31もあるの。ロックオンしないのものもあるの。  
スカットしないね。

うな独裁者に完璧なまでにふさわしい武器である。軍事目標を  
狙ったスカッドミサイルのほとんどは、狙いを外れ市街地へと落  
下する。そして何の罪もない人々を、傷つけ、殺すだろう。これ  
は、あってはならないことなのだ。

## 【アドバイス】

これがMiG-29のパイロットに与えられた最後の任務になり  
ます。砂漠中にばらまかれた、31のスカッドミサイルを捜し出し  
破壊することが作戦の目的です。いくつかは発射台に立てられて  
いますが、他のものは地上に横たえられています。それらはロッ  
クオンすることができない、つまり作戦地図上で確認できても、  
レーダーには反応しないのです。おそらく、前線近くでトラック  
に積まれ、常に移動していることでしょう。

作戦地図はスカッドミサイルへの最良の案内役です。黄色く点  
滅する点、それが攻撃目標のスカッドミサイルです。

最後のおことは「終わり良ければすべて良し」。



# MD版開発元より

たった今、アソズ将軍を操り世界制覇をもくろむ(うそ)非公開ネットワーク「TENGEN FAX NETWORK」(おおげさな!)を通じて英国DOMARK社より、皆様にプログラマーの紹介とメッセージが届きました。さっそく、読んでみましょう。ふむふむ。

## ——【プログラマーはこんな人】——

マシュー・ホルトは、コンピュータに関する特別な資格を持っていません。けれど、「パソコンちゅーのは面白そうなもんだなあ」と常日頃から思っていたマシューは、80年代のはじめに、イギリスのそこらのコンピュータショップで、ZX81やZXスペクトラムを手に入れたのでした。その後、あーだこーだといじくるうちに、まったくの独学で「パソコンちゅーの」について学んだのです。ミグ29は彼の初めての商業的作品になります。(注:すごいね、マシュー)

アンディー・オニオンズ(はっ……タマネギ?)も「コンピュータちゅー(以下略)」と、80年代はじめにコンピュータ科学の学位をみごと獲得しました。1984年に他の卒業生といっしょにソフトハウス(リアルタイムゲームズソフトウェア)を設立、はじめのうちは、Z80をベースにした家庭用コンピュータの3Dソフトを、最近では16ビットコンピュータ用の3Dソフトを制作しています。1990年には、より効率よく3Dソフトを開発するためや、他のジャンルのゲームに挑戦するために、パネルコンプを設立しました。(注:リアルタイムゲームズソフトウェアはどーなったんでしょうかアンディー?)



## 【皆<sup>みな</sup>様<sup>さま</sup>へのメッセージ】

MiG-29のメガドラ版をプログラムする上で最大の課題は、本物と<sup>どうよう</sup>同様にエキサイティングなフライトのできるシミュレータにすることだった。とはいえ、1万フィート上空<sup>まんじょうくう</sup>をマッハ2の速度<sup>そくど</sup>で飛ぶ<sup>と</sup>時に、何か<sup>なに</sup>することがあるわけ<sup>な</sup>なし、ましてや景色<sup>けしき</sup>を見<sup>み</sup>るということもない。それで僕<sup>ぼく</sup>たちはいくつかのリアリズムを犠<sup>ぎ</sup>牲<sup>せい</sup>にすることに決めた。戦闘機<sup>せんとうき</sup>が時速300キロで飛んでいる時、コックピットから外<sup>そと</sup>の景色<sup>けしき</sup>が動<sup>うご</sup>いているように見<sup>み</sup>せるために、自機<sup>じき</sup>が近<sup>ちか</sup>づくにつれ物体<sup>ぶつたい</sup>が大き<sup>おお</sup>く見<sup>み</sup>えるようにした。つまり、実際<sup>じっさい</sup>は小<sup>ちい</sup>さなドットにしか見<sup>み</sup>えないものを、大き<sup>おお</sup>く見<sup>み</sup>せるようにしたんだ!

この問題<sup>もんだい</sup>をクリアしても、まだまだ解決<sup>かいけつ</sup>しなければならないことは残<sup>のこ</sup>っていた。地平線<sup>ちへいせん</sup>(16色コンピュータなのではじめて陰影<sup>いんえい</sup>をつけられた)、ミグの下<sup>した</sup>にできる影<sup>かげ</sup>、デジタイズのアニメーション。これらをハードウェア(注:DSPなど)のサポートなし、CPUパワーだけで納得<sup>なっとく</sup>のいく速<sup>はや</sup>さで動<sup>うご</sup>かすことが、技術面<sup>ぎじゅつめん</sup>で僕<sup>ぼく</sup>たちの頭<sup>あたま</sup>を悩<sup>なや</sup>ませたことだ。MiG-29の3Dグラフィックスは、メガドラでも最高水準<sup>さいこうすいじゅん</sup>に位置<sup>いち</sup>すると思<sup>おも</sup>う。そして、最もリアルなフライトシミュレーションだと自負<sup>じふ</sup>している。

**M Holt**

マシューが開<sup>かい</sup>発<sup>はつ</sup>時の問題<sup>もんだい</sup>やゲームについて、ほとんど書<sup>か</sup>いてくれたから、私<sup>わたし</sup>はプログラム<sup>ぎじゅつめん</sup>の技術面<sup>かん</sup>に関して書<sup>か</sup>いてしまうよ。メガドライブのハードウェアは3Dをサポートしていないけれど、私<sup>わたし</sup>たちは68000で3Dを適切<sup>てきせつ</sup>に動<sup>うご</sup>かせるようにできた。アニメーションの圧縮<sup>あっしゅく</sup>されたデータ<sup>かいとう</sup>をリアルタイムで解凍<sup>びょうひょう</sup>しながら40秒表示<sup>じ</sup>する、それがROMの0.5Mb以内<sup>い</sup>に納<sup>ない</sup>められてい<sup>おさ</sup>るという点<sup>てん</sup>に注<sup>ちゅう</sup>目<sup>もく</sup>してほし<sup>い</sup>。爆発<sup>ばくはつ</sup>のアニメーションは、スプライトのルーチンで動<sup>うご</sup>かしてお<sup>り</sup>り(くどいようだがハードによるサポートはない)、3Dと同じ画面<sup>おな</sup>に表<sup>が</sup>示<sup>めん</sup>するため、3Dの物体<sup>ぶつたい</sup>とのソーティングも必要<sup>ひつよう</sup>なのである。すべての音<sup>おと</sup>は8ビットのサンプリングで、サブCPU(Z80)により演奏<sup>えんそう</sup>されている。あいにく、マップの格納<sup>かくのうほうほう</sup>方法は、規定外<sup>きていがい</sup>データを多く扱<sup>おお</sup>う必要<sup>あつかひつよう</sup>があったために100%満足<sup>まんぞく</sup>はして<sup>さく</sup>いないが、次の作品<sup>さくひん</sup>ではそれを克服<sup>こくふく</sup>する予定<sup>よてい</sup>だ。私<sup>わたし</sup>は、MiG-29をメガドライブ用<sup>ミグ</sup>フ<sup>よう</sup>ライトシミュレータとして発売<sup>はつぱい</sup>するのは有意義<sup>ゆういぎ</sup>な試<sup>こころ</sup>みであると感<sup>かん</sup>じている。でも、もし誰<sup>だれ</sup>かがも<sup>よ</sup>っと良<sup>よ</sup>い3Dシミュレータを作<sup>つく</sup>ったら、私<sup>わたし</sup>はそれを買<sup>か</sup>うだろう!

**A Onions**



# テンゲンお便りクラブ(仮称)・第9回

ひゃっほう~~、みなさんご機嫌いかががががが？ おーまいがっ！ 意味なく元気な、テンゲンおたく(仮称)の時間がやってまいりました。なんと、テンゲンおたくもついに9回め。『マニュアルの元締』の思いつきで、いきなり始まったこのコーナーですが、正直言ってこんなに続くとは皆さんも思わなかったことでしょう。私も全然、思っていませんでした。10回めもあるといいな、テンゲンおたく。

大胆かつ画期的な発想

007・死闘、ぜんぜん期待していなかった(注：失礼な)けど、なかなか良かった。ボンドの動きが間抜け(注：失礼な)でいいです。ジョーズに首を絞められて海に落とされ、鮫に食われるなんて、イカスぜ、ボンド。(東京都 神尾武さん 11才)

😊 11才なのにワープロを巧みに使いこなし(そう、この手紙はワープロ印刷だったのです)、文章も上手な神尾さん。恐るべし、小学生パワー！ 君の将来はスパイ、あるいはゲームソフトの開発者だろう。

某誌でオーサムポッサムのことを知りました。テンゲンさんも動物のキャラクターゲームとか作るんですねえ。驚きました。オーサムはおしゃべりらしいですが、どんなおしゃべりするんですか？ もちろん、テンゲンお得意のサンプリングつきですよ。いつ出るのかな？ 期待してます。(兵庫県 田島君晴さん 21才)

😊 自然環境を守る正義のネズミ(ここんとこよろしく)、オーサムが大活躍する『オーサムポッサム』は12月頃、皆さんに会える予定です。ご指摘にあった得意のサンプリングで、オーサムはべらべらべらべらと良くしゃべります。おとなしいのが好きな人はオプションで「無口」も選べるの。動物や環境にちなんだ約400問(!)のクイズもあって、すごく楽しいです。期待して待っててね。



日頃よりまじめなテンゲンがまじめに環境問題に取り組んでみました。「ぢ」にするとあんまり、まじめに見えないね。すまぬ。



ヘイヘイ! <sup>こんかい</sup>今回は<sup>げいじゆつ</sup>芸術の<sup>あき</sup>秋に<sup>とくべつ</sup>ちなんで<sup>きかく</sup>特別企画  
『<sup>ばくれつ</sup>爆裂! <sup>かいさい</sup>イラストバトル!!』を開催するよん。



(広島県 柏原英和さん 18才)

😊  
次<sup>つぎ</sup>は線<sup>せん</sup>目<sup>め</sup>のエルフがイカス。  
スターにチャレンジだ!



(三重県 大家和貴さん 12才)

😊  
味<sup>あじ</sup>のある雪<sup>ゆき</sup>だるま。大家さ  
んはマニュアルをちゃんと読<sup>よ</sup>  
んでいてえらいぞ(笑<sup>わらい</sup>)。

と、ここで私の<sup>わたし</sup>絵<sup>え</sup>も20点ほど披露<sup>てん</sup>しようと思<sup>おも</sup>ったんです  
が、スペースがないじゃないの! プンポン。私の<sup>わたし</sup>絵<sup>え</sup>を見<sup>み</sup>たい  
人はガントレットのマニュアル41ページをご覧<sup>らん</sup>ください。

↑我<sup>われ</sup>ながらうまい宣<sup>せん</sup>伝<sup>でん</sup>だわん。

テンゲンではみなさんのお手紙、イ  
ラスト、ファンレター、ラブレター、楽<sup>らく</sup>  
に瘦<sup>や</sup>せる方法<sup>ほうほう</sup>、肩<sup>かた</sup>こりの治<sup>なお</sup>し方<sup>かた</sup>、貢<sup>みつ</sup>  
物<sup>もの</sup>などを随<sup>ずい</sup>時<sup>じ</sup>募<sup>ぼ</sup>集<sup>しゅう</sup>しています。それと、  
かっくいいコーナ<sup>めい</sup>ー名<sup>せい</sup>(そう、『テンゲ  
ンおたよりクラブ』は正<sup>せい</sup>式<sup>しき</sup>名<sup>めい</sup>称<sup>しょう</sup>じゃな  
いの)も、引<sup>ひ</sup>き続<sup>つづ</sup>き募<sup>ぼ</sup>集<sup>しゅう</sup>しております。  
採<sup>さい</sup>用<sup>よう</sup>された方<sup>かた</sup>には、世<sup>せ</sup>界<sup>かい</sup>の一流<sup>いちりゅう</sup>DC  
ブ<sup>さ</sup>ラ<sup>あ</sup>ンド、テンゲングッズを差<sup>さ</sup>し上<sup>あ</sup>げ  
ます。どしどし、ご応<sup>おう</sup>募<sup>ぼ</sup>くださいね。  
ではっ! 次<sup>じ</sup>回<sup>かい</sup>、12月<sup>がつ</sup>10日<sup>か</sup>の『ドラゴン  
ズリベンジ』で、また、お会<sup>あ</sup>いしまししょう!



剣と魔法の世界でビデオ・ピン  
ボール! アメリカな雰囲気  
が最高です。

宛て先……………〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン カスタマーサービス  
「テンゲンおたよりクラブ(仮称)」





## 株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

カスタマーサービス: 03(3835)7999

(月)～(金) 10:00～17:00(祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



T-48133

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;  
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore  
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。