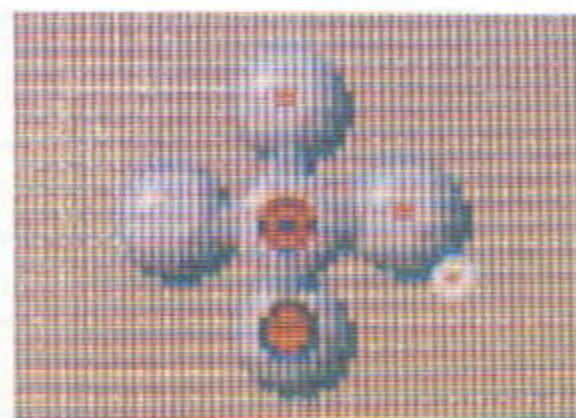


マイコンスーパーソフトマガジン

SOFT MAGAZINE

1984
FEB. 2



めざせ1000万点



大解析
PART 3

by うる星あす

ゼビウス



APPLEのスーパーソフト
「CHIVALRY」の巻

BRAND
NEW
!

VASTAR
リブルラブル

SUPER HIGH SCORE!

チャレンジ・アドベンチャーゲーム
「ドリーム・ランド」

スペシャル・インタビュー
ゼビウス 制作者「遠藤雅伸」さん





大解析 PART 3

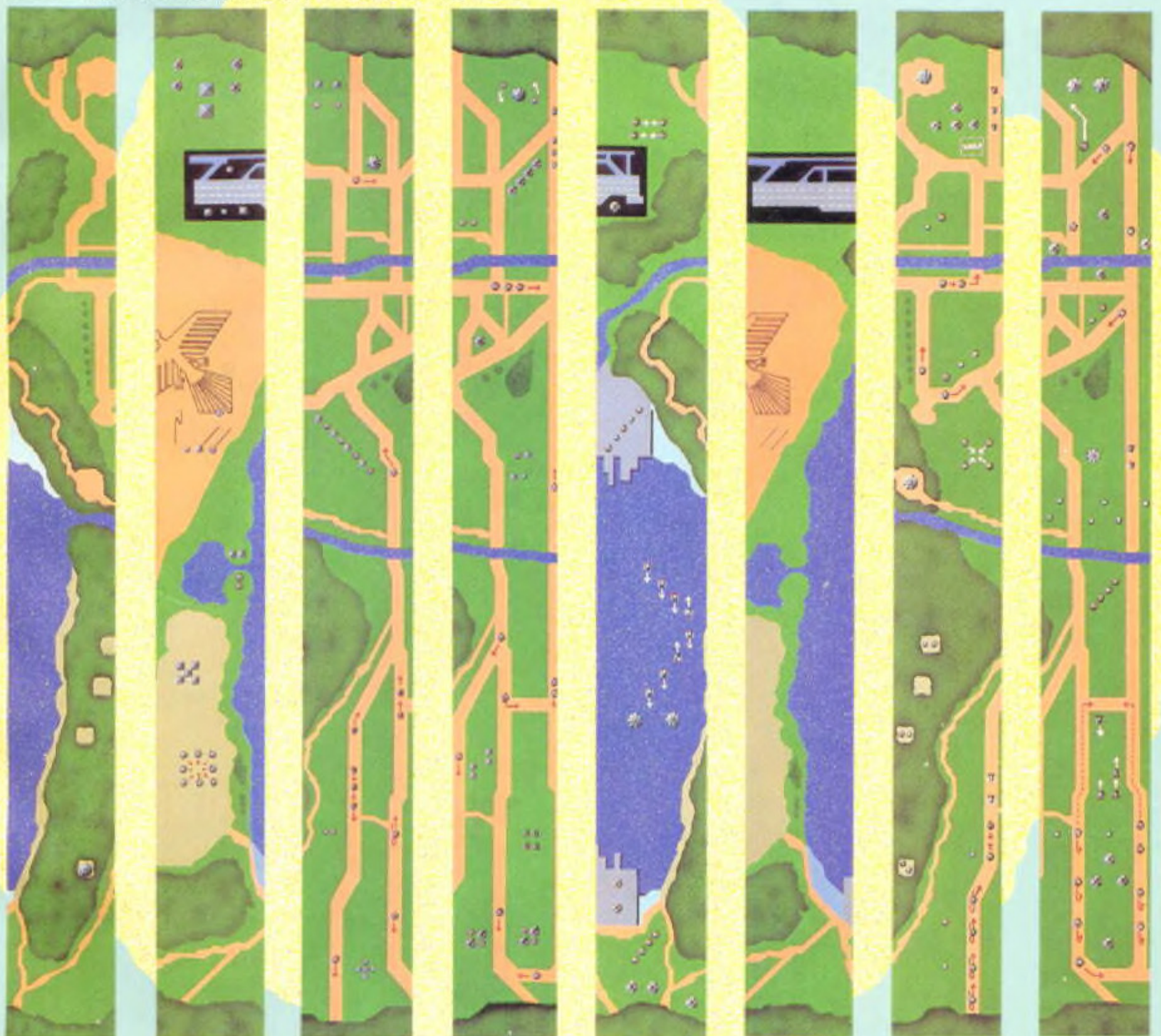
1000万点 を目ざして

今月は、T. 町田氏の協力を得て、ゼビウスの9～16エリアの地図を作成しました。ソル、スペシャル。フラッグなどは登場数を示しておきましたので、研究してみてください。

また、できるだけ実物に近く書いてみましたが、もしちがう点があれば編集部気付でお知らせください。

本号で、とりあえずゼビウス大解析は終了します。つぎはみなさんの大解析レポートの番。どしどしお手紙をお寄せください。

by うる星あんず



エリア⑨

SOL(ソル) = 4

A・G(アンドア・ジェネシス) = 1



ガル・ザカート / 逃げかたは12月号を参照のこと



シオナイトが出現



このテラジはめっぼう強い!



出た! アンドア・ジェネシス!



★ワン・ポイント★

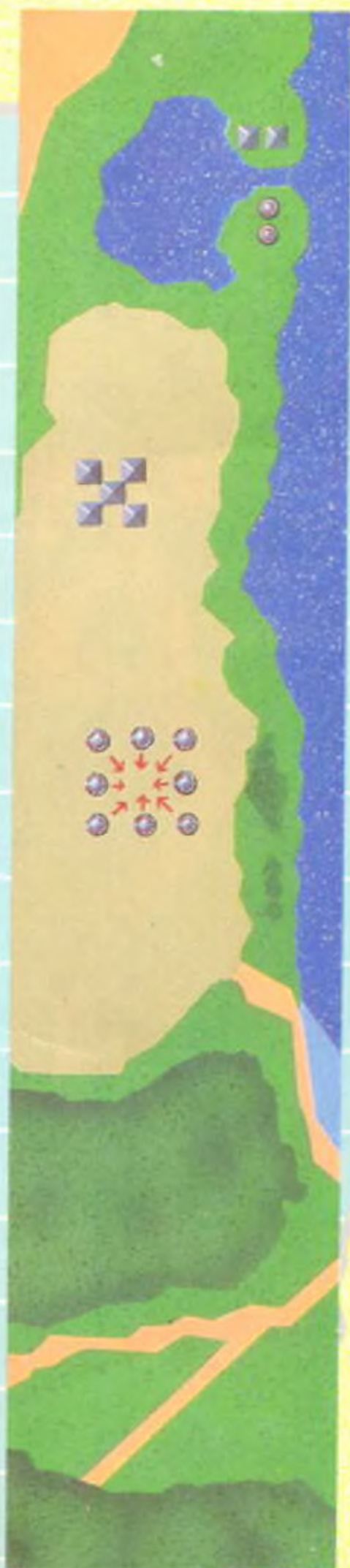
Area始めはギド・スパリオの定所攻撃です。ザッパーで相殺しながらSOLを4本出し、破壊しましょう。シオナイトが離脱後ガル・ザカートが出現します。45°の進入角で後退し攻撃をかわし、すかさず前進し、ジェネシスを出現と同時にたたきましょう。

エリア10

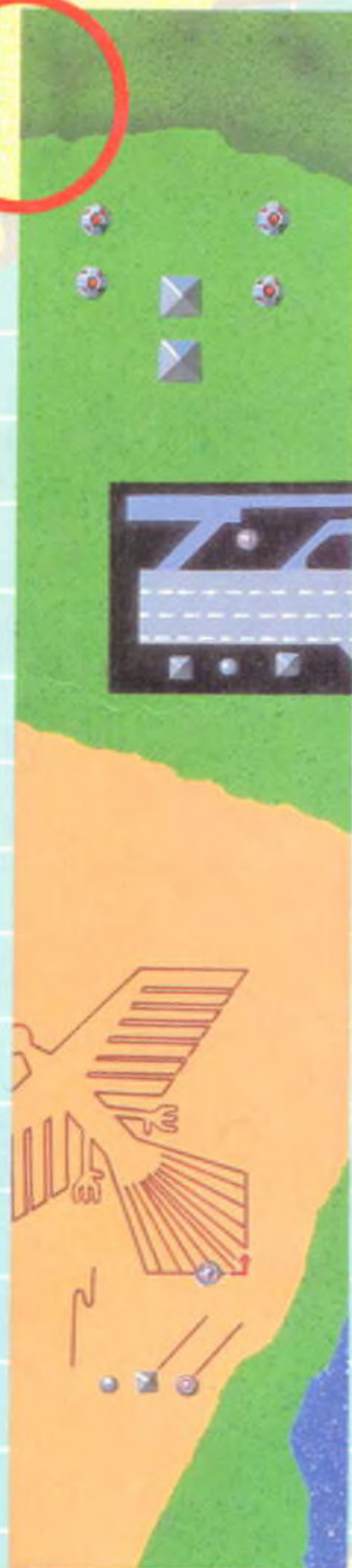
SOL = 8



ドモグラムのダンス！



ザカートが出た！



デロータの攻撃もキツ



地上絵のあとの8本ソ
はどこか？

★ワン・ポイント★

Area 始めのドモグラムは一定の運動をしていますのでその事を頭に入れてたたきましょう。地上絵のあとにはソルが8本も隠されてますのでうまく出現させ破壊しましょう。

エリア11

SOL = 6



バキュラをかいぐりながらソルを探せ!



ボザログラムもけっこう強い



ガル・デロータに注意!



カビも出現

★ワン・ポイント★

Area始めのテラジには注意!! Area中つねにバキュラが飛んでいますので、うまくかわしながら攻撃してください。また、Area最後のガル・デロータには細心の注意を。

エリア 12

SOL = 4



こわい！ テラジだ！



敵弾は雨あられ



危険がいっぱい！
一タの四連



ログラムのかたま

★ ワン・ポイント ★

Area 始めのログラム、ソルバクのかたまりは一撃で破壊するとベストです。途中、ソルが一発で4本出せる所がありますが、無理にねらうと危険がともないます。また、Area最後の四つ並んだデロータは早めに破壊しないと、取りかえしがつかなくなります。

エリア13

SOL = 2



ソシーのバック・アタックに注意！



ソ・ソルはどこだ？

★ワン・ポイント★

出だしのデロータ、海の途中の二つのガル・デロータは早めに破壊したほうがよいです。また海が終わったら、ソシーのバックアタックがおそってきます。ソル・バルウを画面中央におき応戦してください。

エリア14

A・G=2



アンドアの第2波



アンドアの第1波



ここまでくれば……安
するの早いノ



ワン・ポイント



このAreaは地上物がありません。空中物撃破にすべてをそそいでください。Area始めにブラグ・ザカート、ゾシーをともなったジェネシスが攻撃してきます。細心の注意をはらってください。また、Area中盤では、ガル・ザカート、ザカート、ギド・スパリオをともなったジェネシスがふたたび攻撃してきますので注意を!!

エリア15

SOL = 4



順序良く攻撃しよう



ソルは出たが、プラグザカートが!



もう一息で16面!



????

★ワン・ポイント★

ソル・バルウをできるだけ面上方に位置させドモグラムを出現とともに破壊してください。Area最後の四つのデロータとガル・デロータの防衛線は左から順序良く攻撃していくことにより、比較的容易に切りぬけることができます。

エリア16

SOL = 4



いよいよ最終面！



ソルどころではない！



地上絵を良くおぼえて



ジアラもきた！

★ワン・ポイント★

このAreaがゼビウス軍の最終防衛線です。Areaの70%をこえることだけを考え、敵をたたいてください。このAreaだけは、なれるしかありません。このAreaをクリアしたら次は7Areaへともどり、以後7-16のくりかえしです。ここさえ完全にマスターすれば1000万点も目前です。

good luck !!

File File

NEW GAME 紹介

リブル・ラブル

ナムコのニュー・
ゲーム『リブル・ラブル』が登場
しました。

内容は、村に伝わる魔法の道具“バシシ”を使って
“ホブリン”（下っぱの魔法使い）、“マシュリン”（ホ
ブリンに魔法をかけられたキノコ）をとり囲むという
チェイス・ゲームの一種です。

“バシシ”は左レバーと連動した“リブル”と、右レバ
ーと連動した“ラブル”と、それを結ぶラインででき
ており、画面にあるクイを利用してとにかくバシシ
（囲む）すればよいのです。

それだけではありません。各シーズン（ステージは
春夏秋冬となっている）ごとに1個かくされている宝
箱をさがしたり、宝箱出現と同時に飛出してくる6人
の“トブカビ”（全員いっぺんにバシシする奇跡を起こ
せる妖精たち）をバシシしたり、エネルギー補給源と
なる種、双葉、花、実と変化する植物を
バシシしたり、立体的に楽し
めます。



中央の矢印のようものが、リ
ブル（赤）とラブル（青）

宝箱をバシシノトブカビ
と、ガーゴイル（天災をお
こす悪魔）が出現



トブカビをすべてつかまえると奇跡だ！お花
がみごとに咲きノボリナス・ラウンドになる



トブカビをバシシノ上のお花
ミのおばけは、シエアーという



NEW!
GAME!

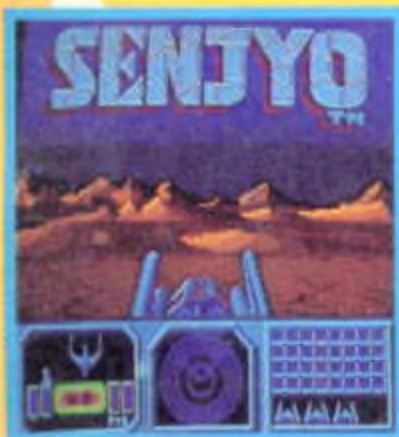
シンプルさがウケ

SENJYO

HOW TO PLAY

- ☆迫ってくる“スペースタンク”をツインレーザー一砲で破壊します。32台破壊するとラウンドクリアーします。
- ☆レーダーサーチを使うと“スペースタンク”の位置がわかります。
- ☆“スペースタンク”を4台破壊すると、さまざまなディテクターが出現します。それを撃つと得点が2倍、3倍、4倍、5倍になります。
- ☆一番手前まで攻めて来た“スペースタンク”は手強いのでなるべく早く撃破しましょう。
- ☆時間が経つと“パニッシュ”(敵ミサイル)が出現し、ツインレーザー砲をめがけて突進して来ます。
- ☆2ラウンドから一定数弾を撃つと“ブラウル”が出現します。それを撃つと画面上の“スペースタンク”は、すべて破壊されます。

▼SENJYOのカタログ



タイトル画面



スペース・タンク命中



中央がレーダーサーチ



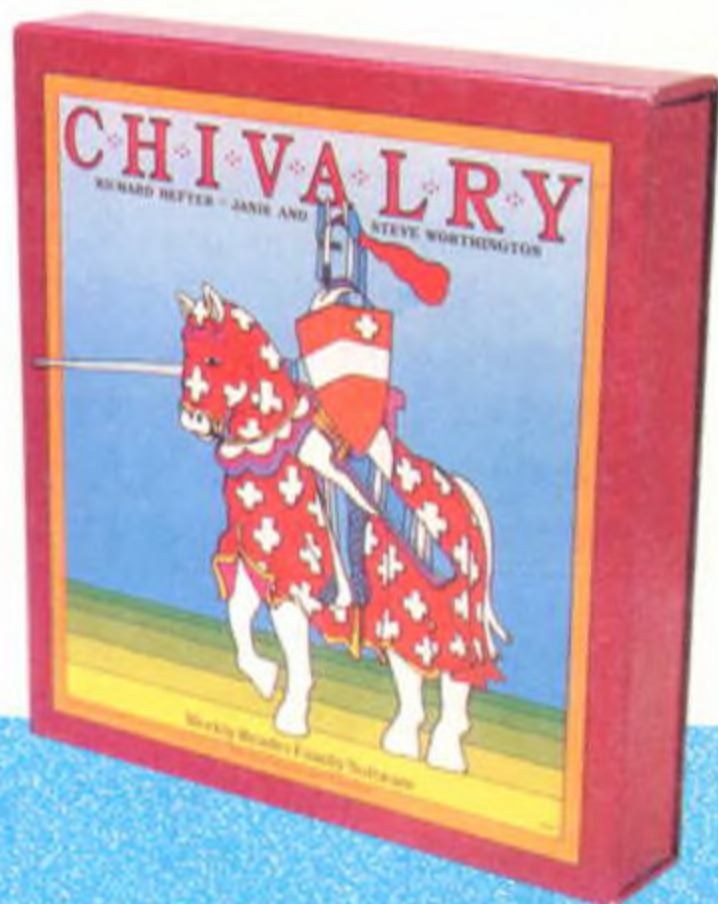
やられた場面

追いつけ追いにせ

APPLEのスーパーソフト

CHIVALRY CHIVALRY CHIVALRY CHIVALRYの巻

1: ゲームの箱もこんなにかっこいいんだ。



by 川島 ひでゆき

Apple Fest も終わって一休みしていたらESDラボラトリでの新春ゲーム大会と、日本でのAppleユーザも、かなり忙しい日が続きました。そんな中で、CHIVALRYという今までにまったくなかったタイプのゲームが登場しました。

このゲームは、すごろくをやりながら、Appleのゲームをやっていきます。そして4人で遊べるゲームですので、PCやFM、MZユーザなどと遊ぶと楽しいかもしれません。ナハハ……。

ゲームは、Appleがサイコロを振ってくれますので、その数だけ、ボード上のコマを進めます。そして止まったマスのゲームをやり成功すると、つぎの面へ。失敗すると1回休みや、4コマどれ、などといわれます。

ゲームはAppleからコントロールしますので、インチキは一切だめですよ！よって今月のハードヒントは無しです。

ゲームの内容は、黒騎士に捕えられた王様を助け出すことで、途中には、矢投げ、川渡り、壁登りなどが待ちうけています。ゲーム一つ一つはとても単純ですが、すごろくみたいにして、4人ぐらいでやると、とても楽しいものです。

価格は\$49.95 (13,500円)ですが、アメリカ人にとっては、5千円ぐらいの感覚なので、けっこう安いですね（米国のほうが、家賃や教育費がとても安い）。日本のマイコンでもこのようなゲームなら、すぐできますので、ガンダムやダンバインなどのマイコンすごろくゲームが発売されると楽しいでしょう。

★Debug: 12月2日に発売された「Apple Dos入門の中で、『付2-4図』と『付2-9図』が入れかわっており、『付2-15』の『300:24 5 3 A9 03 8D』は、『5がサーチするページ数、(1ページ256バイトなのでこの場合1280バイト)』、『3』は、『サーチするバイトの数(A9 03 8Dだから、三つあるので3)』でした。また188ページの『DE AA E C』は『DE AB EB』でした。

近くにDOSの本を買った人がいたら、知らせてあげてください。

(影: あれ、このDebugは月刊マイコンがやるべきじゃないの。マイコン編集長: いやどうもすみません。なにせ、彼の字が汚なく、いや、字がピカソなもんで。まちがえました。川島: そのうち、ワープロ買うぞ! 編集部一同 そうしろ!!

4: ゲーム中のようす。ビリは
もちろん……影、クーツ!



3: これが、ゲーム・ボードです。



5: ディスケットもカラフルです



6: タイトル



7: このサイコロは1-3までしかありません。



8: タルをよけながら、上へ行く。

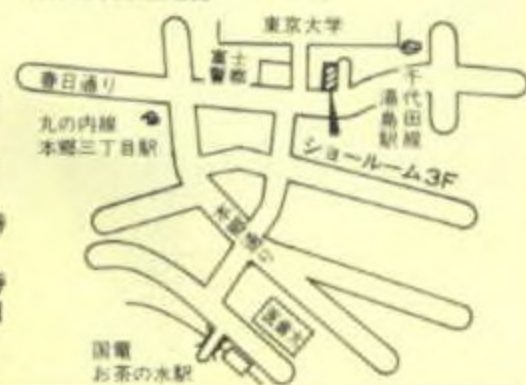
アップルのソフトはここで見れます!

●本社/コンピュータ・ラブ本郷

TEL (03) 816-3902

東京都文京区湯島4-1-11

営業時間
火~金
1時~6時
土
10時~6時
日
10時~6時
月曜・祭日
休業



●筑波事業所/コンピュータ・ラブ筑波

TEL (0298) 51-8070

筑波郡谷田部町小野崎日通となり

グランド東葉

営業時間
10時~6時
第1・3土曜
日曜・祭日
休業

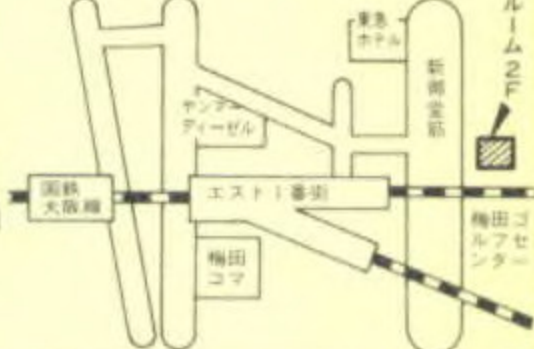


●大阪事業所/コンピュータ・ラブ大阪

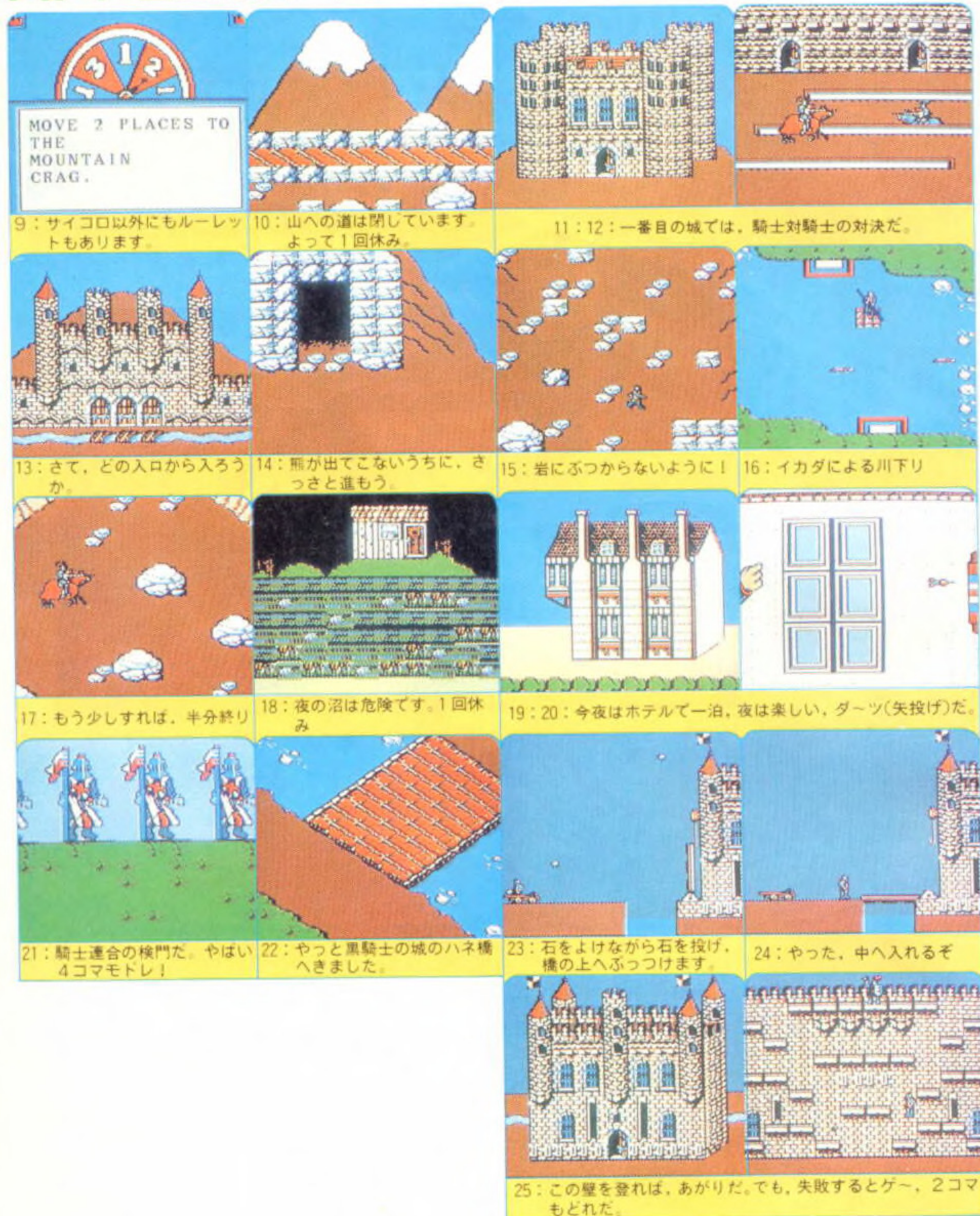
TEL (06) 376-1512

大阪市北区鶴野町1-1 (E.S.O.大阪内)

営業時間
1時~6時
日曜・祭日
休業



APPLEのスーパーソフト CHIVALRYの巻



新連載

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

by 山下 章

Dream Landの巻

ドリームランドは、あのミステリーハウスで日本にはじめてアドベンチャーゲームを紹介したマイクロキャピンの第2作目です。ミステリーハウスにくらべるとグラフィックにもかなり力を入れ、60近い場面数、

ストーリー性のしっかりしたところからも、かなりのレベルアップが見られます。

入力には英語形式で簡単な単語によって構成されているので割となじみやすいと思うのですが、ところど



一軒の平凡な家があります。中へ入るべきでしょうが、その前に家の周りをうろついてみるのも手かもしれません。もちろん、ドアを開けなければ家へは入れませんヨノ



ねずみが一匹ちょろちょろしています。つかまえておかないと後で困るのですが、「GET」ではだめです。英語力が試される場面です。当然、ねずみを入れる入れ物は持っていますよネ。



いかにも何かありそうな部屋です。いろいろと調べてみましょう。オヤ、こんな所にこんな物が……。拾えるものはすべてGETしておくのがアドベンチャー・ゲームの鉄則です。



あなたは今夢の中にいるのですから、常識的には不可能なことでもできてしまいます。もちろん、ここにいる猫とおしゃべりすることも可能なのです。お腹のすいた猫とくれば、どうすればいいかわかりますよね。



これまた不思議な謎の自動販売機などという物が置いてあります。でも、ただで買えるほど世の中は甘くありません。



2階建ての家です。アドベンチャー・ゲームでは、存在するものに対して常に積極的な好奇心を持たねばなりません。この場合でも迷わず家に入ってみましょう。



天井に穴があいているので、ある場所で手に入れたはしこを置いてみました。しかし、上ろうとすると「あなたは弱すぎる」と無情にもキーボードは受けつけてくれません。けれどもここは夢の中。思いこむことによって強くなることだって……



この家のドアはさびびついで、2階建ての家の2階である物を取った後でないと開いてくれませんので、あしからず。



何もないと思いきや、壁に張り紙が「SMALL」と書いてあります。壁のすみに穴があいているのも気にかかります。



目の前には下水が広がっています。あなた自身は今小さくなっているのですが、持ち物の中で一つだけ小さくなっていないものがあるようです。それにさえ気づけば、解決の糸口が見つかるのですが……



ドンブラコ、ドンブラコ、下水道を流されていきます。この下水道は、やがて海につながるようです。



延々と海を流されて、ようやくこの島にたどりつきました。果して、この島に夢の出口があるのでしょうか。



崖っぶちに洞穴があります。やはり、入らなければなりません。アドベンチャー・ゲームでは大胆かつ細心に行動するのが最良の策なのです。



洞穴の中は入口から入ってくる光によって意外に明るいようです。腕時計とノミが落ちているのが見えます。



はるかかなたの屋の上に見える家があります。しかし、遠すぎてぼんやりとしか見えませんし、これ以上近づくこともできません。あきらめるしかないのでしょうか。

Dream Landの巻

ここで(動詞)+(目的語)というパターンからはずれた入力を求めてくるのが難点だといえるでしょう。しかし、現在の日本製のアドベンチャー・ゲームとしては上位にランクされる作品であるといえます。それではあなたをドリームランドの世界へご招待しましょう。

●プロローグ●

ある晴れた日に、あなたは木かげで寝そべりながら本を読んでいました。春の日差しは気持ちよく、やがてうとうと夢の中を彷徨い歩きはじめました。夢の出口を探さなければ目覚めることができません。さあ、この広いドリームランドから早く夢の出口を見つけ出してください。



ここは「迷いの森」と呼ばれるくらい広大な森です。地図をしっかりと書きながら進まないと二度と抜けられなくなってしまいます。しかし、この森を抜けられないことには何も解決しません。また、手ごろな木を見つけて上ってみるのも得策と思うのですが……。



やや、こんなところに家があったとは!! しかもどうやらドアには鍵がかかっているようです。それにしても、この大きな旗はいったい何でしょう?



家の中には、フルートビンが落ちています。ビンの中には何かが入っているようですが、それが何なのかはまったくわかりません。でも、実はこれはたいへん重要なものです。



ようやく森を抜け出してここへたどり着きました。疲れきったあなたの目には、この富士山(?)も、いっそう美しく見えるはずです。



紳士的なうさぎさんがいます。ところがこのうさぎさんは憶病で、あなたが話しかけようとでもするならすぐさま逃げていってしまいます。まあ、友達にでもなるつもりで何かプレゼントしてあげてください。



何気なくこの大木のところへやってきました。この場面では悩んでしまう人も多くいることでしょう。この面を解くにはゲーム経験年輪が必要です。頭の切と腕力がものをいうでしょう。



とても大きな岩で壊すことも動かすこともできそうにはありません。「開けゴマ」とでもいえば良いのでしょうか。今までに拾ったものがきっと役に立つはずですよ。



やっとの思いで、島の北岸にたどりつきました。この島でも、とうとう夢の出口は見つけられませんでした。しかたなくいかだに乗るわけですが、その前にこのいかだに帆をつけてやらなければなりません。



何と、海の真ん中で迷ってしまいました。地図を持っていないと、ここであらめてゲームを最初からやりなおさなければなりません。



やった島だ!! この時の感動は言葉で表せません。あなたもきっと、喜び勇んで島へ向かうはずです。



島に上陸してみると、ぼつんと駅が一つあります。夢の中をさまようあなたにとって、天の助けとなってくれるのでしょうか。どうやら、列車が到着してあなたが来るのを待っているようです。



ジュースの自動販売機です。歩き疲れているので列車に乗る前にここで一試するのでもいいでしょう。もこのジュースが無料からといって、あまり欲ってはいけませんヨ。



窓口では、熊さんが切符を売っています。切符の値段をたずねてみると、行き先さえいえば、ただで切符をくれるということです。さて、行き先ってどこなんでしょう? 「夢の出口」なんて入力しても熊さんは笑っているだけです。



やっとな切符を手に入れてホームに入ってみると、これまたビックリノ! 旧式の蒸気機関車があなたを待っています。この夢を見ているあなたは、きっとS L好きなんだろうね。



ガッタンゴットン列車動きはじめました。長旅疲れをゆっくりいやしてださい。でも、安心してはいけません。この列車が降りるときにも英語力がされるのです。



煙をなびかせて汽車が去って行きました。ゆっくりと休んだあなたの足取りは軽いはずです。ゴールはもうすぐです。がんばってください。



このゲームの中で最大の難関です。目くらまばかりの谷が行く手を防いでいます。でも、持ち物の中でまだ使っていないアレとアレを××すれば、ほら、このとおりノ! 手前にある切り株(post)をうまく利用してください。



やや、いったいこれはだ?? いよいよ、ドリームランドのラスト・ステージです。この先に待ちうける後の難関を見事突破してださい。そうすれば、美しい勝利の女神がきっと優しくあなたに微笑みかけるとでしょう。

アドベンチャーゲーム ってなんだ

アメリカではあのAPPLEが、すでに3、4年前からアドベンチャー・ゲーム・ブームを巻き起こしていたのですが、最近になって日本でもようやくアドベンチャー・ゲーム・ブームが到来しようとしています。各ソフトハウスも近頃アドベンチャー・ゲームをどんどん発売するようになり、いまやその数は他の種類のゲームに追いつき追いこすくらいまでに増えてきました。

わがSUPER Soft マガジンでも、その波に乗り遅れないよう、今月から毎月1本ずつこれぞアドベンチャー・ゲームというようなソフトをみなさんに紹介していくことになりました。どうぞ今後ともご期待ください。

ところで、アドベンチャー・ゲームと聞いて「まだやったことがない」とか「どんなゲームかまったくわからない」とか思う人がいらっしゃるかもしれません。そこでアドベンチャー・ゲームとはどんなゲームなのか、まず説明しましょう。

現在の段階で、コンピュータ・ゲームは第1図のように大きく分類されます。まずリアルタイム・ゲームというのは、ゲームセンターで人気のあるように主に反射神経を使って行なうゲームのことです。これは、インベーダのような攻撃型と、バックマンのような逃亡・追跡型に分けられます。

いっぽう、思考型ゲームというのは、実戦的シミュレーション・ゲーム（後で説明）を除いては、ゲームセンターにはまずない、パソコンができてから開拓された新しい分野のゲームです。この思考型ゲームもシミュレーション・ゲームとアドベンチャー・ゲームの二

つに分けられるのですが、まずシミュレーション・ゲームから説明していきましょう。

シミュレーション・ゲームというのは、実際に行なえることをコンピュータを使って模擬演習したゲームのことです。ですから当然この中でも、容易に行なえることのシミュレーション、すなわち実戦的シミュレーション（将棋・麻雀・ゴルフetc）と、まずあり得ないシミュレーションすなわち仮想的シミュレーション（戦争・地震・宇宙旅行etc）といった分類が生じます。

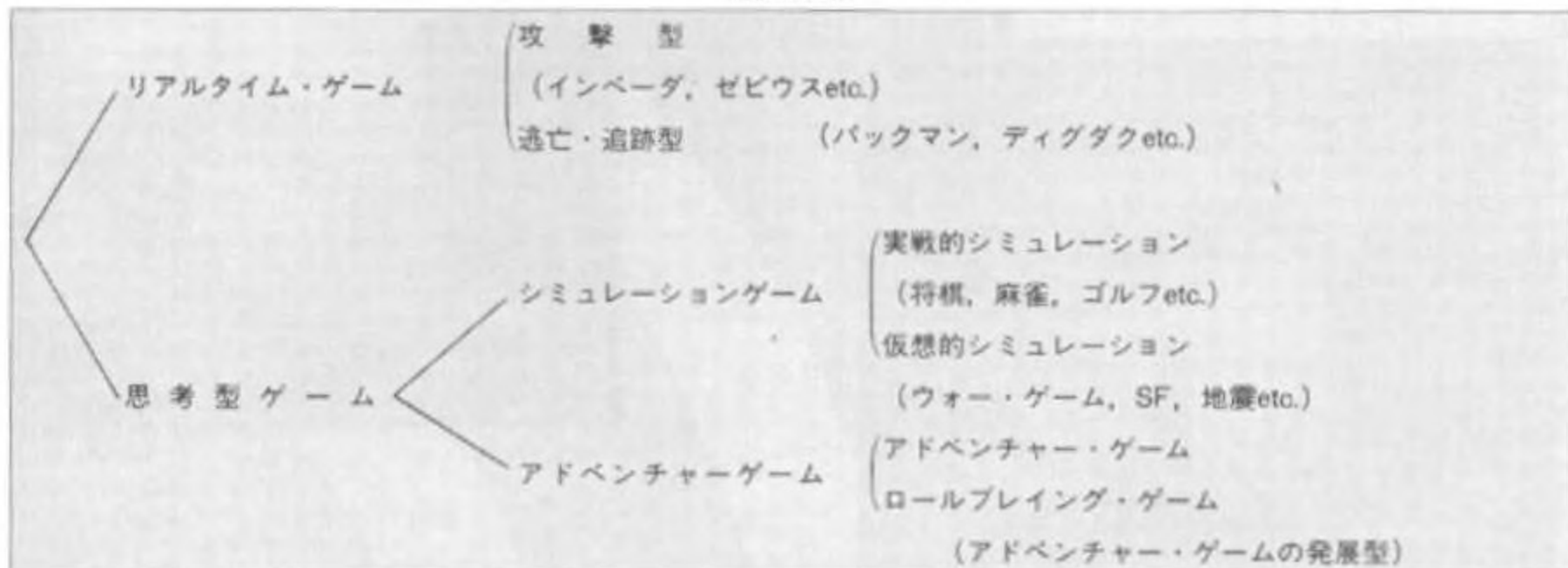
後者の中でも特にウォーゲームと呼ばれるゲームは、ボード・ゲームを手軽にコンピュータで楽しめるというのでかなりの人気を集めました。

しかし、それにも増して最近人気を得てきたのが、これから説明するアドベンチャー・ゲームなのです。アドベンチャー・ゲームは、他のどんなゲームともちがって、プレイヤー自身が主人公となり、画面に出てくるイラスト（あるいは文字）に対処していきます。よって、アドベンチャー・ゲームの世界の中ではプレイヤーは何にも気がねなく、一つの小説の主人公になったかのようにふるまえるのです。どちらへ進もうとあなたの自由ですし、そこにある何を見ようと何を拾おうと、あなたの自由なのです。

ただアドベンチャー・ゲームには最終的な目的が一つ設定されていて、それをめざしてプレイヤーは行動しなければならないのですが、これが容易に達成できるようなものではないのです。

たとえば、その目的は誘拐されたお姫さまを救出することであったり、隠された財宝を探しだすことであったり、推理して殺人犯を見つけることであったり、

〈第1図〉



そのゲームによって多種多様です。そして、その目的を達成するのに1か月かかったなどという例はザラで、場合によっては1年かかっても達成できないということもあり得るのです。

とにかく、ゲームセンターにある時間的に制約のあるゲームとは全く異質のゲームなのです。

- ★ 一度プレイしていただければ、必ずやその奥の深さがわかり、ブームを巻き起こしていることにも納得してもらえるでしょう。
- ★ プログラマーとの頭脳戦ともいえるアドベンチャー・ゲームにチャレンジしてみてください。
- ★

モニター・プレゼント!!

マイクロキャビンからスーパー・ソフト・マガジン読者にお年玉です。今回ご紹介したDream Landのソフトのモニター・プレゼントが用意されています。

ご希望の方は、2月10日までに、〒510 三重県四日市市鶴の森1-2-15メゾンヴァンペール2F棟マイクロキャビン「マイコンBASIC係」へ、以下の項目を記入したハガキで応募してください。

①持っているパソコン(持っている人のみ記入)

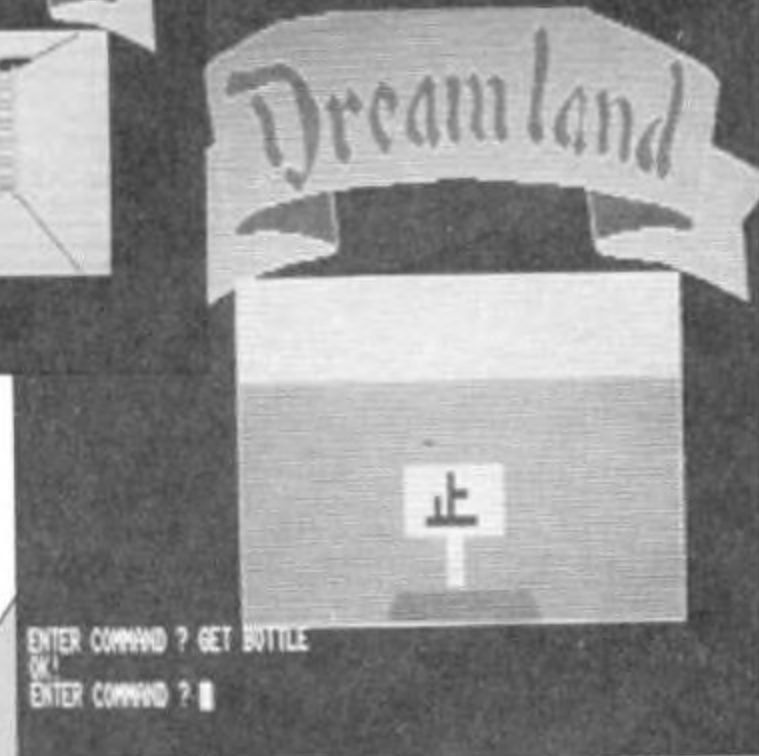
②買いたいパソコン

③自分の住所 TEL

④自分の名前・年齢

⑤マイクロキャビンに発売してもらいたいソフト

モニター内容は、PC-6601用フロッピー・バージョンのVol.1を5名、PC-8801用カセット・バージョンを5名の計10名です。当選者発表は4月号誌上の予定です。



スペシャル インタビュー

ゼビウス制作者：Evezoö遠藤雅人

インタビュアー……編

…うる星あんず



ゼビウスの連載をしめくくるにあたって、ゼビウスを制作したEvezoö(エブゾーオ)こと、(株)ナムコの遠藤雅伸さんにお話をうかがいました。

インタビューは、東京品川区某所にある同社の開発本部の一室で行なわれました。建物は大きなビルなのですが看板も何もなく、外から見ただけでは、ゲーム開発部門がある…とはとてもわかりません。まるでナムコの秘密研究所というのがピッタリのムードなのです。

受付で指定の番号に電話をかけると、エレベーターで指定階まで上がれ…との指示。そうして案内されたのは、ふだんは企画会議をするという、大きな部屋でした。

はじめは「第1次試作」という ゲームだった「ゼビウス」

編：ゼビウスはどんなふうの開発されたのですか？

遠藤：はじめは「第1次試作」という名前のゲームだったのです。アメリカ・インディアンの第1次試作族と同じ字です。これは56年夏頃から開発をスタートしています。ゲーム内容は、ゼビウスとくらべると地面がスクロールし、地上と空中に兵器が出てくる点は同じですが、他はまったくちがっています。自機はヘリコプターで、かなりリアルな戦闘ゲームだったんですよ。

編：読者の中に、ファントムを見たという人がいるんですが。

遠藤：その可能性はあります。「第1次試作」というゲームはあまりにリアルすぎたので、56年秋頃には「第2次試作」という、キャラクターがSF的なものに変えたのです。殺しあいがリアル

少し緊張して中に入ると、机の上にはソルバルウやアンドアジェネシスのモデルが置かれ、遠藤さんが待っていました。

「こんにちは」と遠藤さん。首にはしゅいグリーンのバンダナが、きまっています。目つきはなかなかするどく、うーむ、どこかで見た目だなあと思ったら、そうそう、以前取材したことのある富田 勲さん(シンセサイザーミュージックで有名な)にそっくりです。2人の作品を思いうかべて、やはり共通点があるのかなあ…などと考えていると、「スーパーソフトマガジン、毎号読んでいますよ」とニコリ。笑うとやさしいお兄さんになったので一安心、さっそくインタビューにとりかかりました。

なものは、好きじゃないんですね。そのときにもともとあったファントムのキャラクターがそのまま残ってしまったのです。

編：そういうキャラクターの具体的な出しかたってあるんですか？

遠藤：うーん、キャラクターは書き替えましたが、プログラム自体はまったく別物なので、こうすれば…という方法はないはずです。なにしろ、ファントムはROMにたまたま残った、という状態なのですから。

編：「第2次試作」が「ゼビウス」に変わったのはいつごろですか？

遠藤：「第2次試作」は、57年春頃にできあがったのですが、どうも気に入らない。3か月後には「ゼビウス」とネーミングを変更し、キャラクターも変更しました。

編：「ゼビウス」という名前はどやってつけたんですか？

遠藤：私のイメージを社内にくばり、一番いいネーミ

ングをとということで、担当の部所で決定したんです。初期のゼビウスでは、アンドア・ジェネシスが丸かったのが現在のものとの一番の違いです。57年秋頃には完成しました。

編：発売は、58年でしたね。

遠藤：そうです。発売数週間であんず君たちが1,000万点をあげたのにはおどろきましたね。

編：あんず君は、すぐにソルやスペシャル・フラグに気付いたのですか？

あんず：いや、まったく知らなかったんですが、やっているうちにだんだんわかってきて…。

編：やればやるほどおもしろいですからね。こういうおもしろいゲームを作るにはどうしたらいいんでしょうね。ペーマガの読者には、ぜったい参考になると思うので紹介してくれませんか？

Evezoöの ゲーム制作 7カ条

遠藤：まず第1に「こういうゲームを作ろう」とは考えないこと。「こんなことできないかな〜」と、アイデアを先行させること。

第2に、そのアイデアが「何かに似ている」なら、ボツにしてしまうこと。

編：??

あんず：わかる。わかる。

遠藤：第3は、「途中であきらめず、妥協を許さない」こと。

編：うん、これはペーマガの編集と同じだ！

遠藤：第4は「技術的に可能とか、不可能」というふうに考えずに、アイデアを最優先すること。

編：なるほど。

遠藤：よく、自分で作ったゲームは自分ではアキラ、などという人がいるようですが、「作った本人が自分でやってみておもしろいものが、ほんとうにおもしろいゲーム」なのです。自分でもおも

しろいと思うゲームを作ること！これが第5項目。そして第6項目は「見た目がよければおもしろい」とはかぎらないことです。見た目が悪くても、おもしろいものはおもしろい。

編：あっ、ペーマガの投稿でもありますよ、そういうことが…。

遠藤：最後は、「偶然性のないゲームはつまらない」ということです。ゲームをするたびに新しい発見や体験ができるようなものでないと、いけませんね。

編：いや、勉強になりました。

入社時にはプログラムの プの字も知らなかったって!?

あんず：遠藤さんが今までに一番燃えたゲームは、何ですか？

遠藤：ディグダグですね。ナムコに入社して開発部門に移っても、プログラムのプの字も知らなかったもので、毎日毎日ディグダグをやっていたんです。そのうちに、ぜったいディグダグの必勝法があるはずだ、というので研究しまくりました。

編：そういえば、ディグダグには豆本が発行されていますね。陰険打ちとか、陰険落としなどのハイ・テクニックが書いてあるやつで…。

遠藤：実はあれ、私の研究結果なのです。

編：そうだったんですか。ところで、大学では何を専攻されたんですか？

遠藤：千葉大工学部の写真工学科卒業なんです。自分でいうのも何ですが、私は多才なんです。音楽関係では、3才の時からクラシックピアノをやっていますし、中学からはトランペットを、高校ではジャズ・コンボを作ったり、シンセサイザーもやったりしました。また、キーボードではステージを歩けないことがわかったので、ベース・ギターもやったりしたんですよ。どの楽器もプロ級のうでまえです。

編：アセン！

遠藤：映画もそうとうくわしいですね。プラモデルやアニメも好きです。自分ではマスコミ、特にテレビ関係の仕事をやりたかったのですが、あるテレビ局なんかも、社長面接まで行って落ちちゃったんです。

編：それでナムコへ入ったわけですね。

遠藤：ナムコでも、けっこうユニークな存在のよう



すよ。

編：ところで、遠藤さんが持っているユメは何ですか。

遠藤：僕は、実現しそうで、しそうでないことを考えるのが好きなんです。今やりたいことは、映画監督と、“笑っていいとも”の『ともだちの輪！』というのに出演することです。

あんず：ミュージシャンにもお友だちがいるそうだし、ガンバってみたいらどうですか？

遠藤：芸能人の中にも、けっこうゼビウスの好きな人が多いみたいだから、実現すればおもしろいなと思っているんですけどね。

編：今、一番やってみたいことは何ですか？

遠藤：業務用のマシンではなくて、パソコンで「これがパソコンのゲーム！」とビックリするようなものを作りたいと思います。

編：では最後に、ゼビウスの続編などは計画されていますか。

遠藤：ゼビウスは、あれ自体で一つの結末がでるように作られたゲームです。続編というのは考えら

れないですね。

編：ゼビウス以外の星がテーマになってもいいのではないですか？

遠藤：現在のゼビウスの地上部分が変わっただけ、なんていうゲームは出たくないですね。もっとも、現在のゼビウスの続編というよりも、あらゆる面でゼビウスをこえるものを作っていきたいと思います。

○

うる星あんず君の協力を得て行なったインタビューいかがでしたか？ インタビューのあと、遠藤さんのデスクに案内してもらったりしましたが、ウワサのクモの出現や犬の存在などについては、情報を確認することができませんでした。

いずれにせよ、ゼビウスのおもしろさは、1年以上の時間をかけ、2度、3度と組み直され、作りあげられた努力の結果生まれたものであることがわかったと思います。これからも、全国のゲーム・ファンたちのために、もっともっとおもしろいゲームを開発してもらいたいですね。遠藤さん！持ってますよ！！
※ナムコの要望により試作ゲーム名は伏せました。編集部。

■ランキング集計店追加のお知らせ

以下のお店でも、SUPER HIGH SCOREの集計、登録を行なっています。3月号から対象となりますのでふるって参加ください。

店名	〒	住所	TEL
豊川キャロットハウス	061-21	北海道札幌市南区豊川5-3-75-3	011-813-6445
川崎キャロットハウス	061-21	神奈川県川崎市2-1-18-17	011-572-2323
ブレインティキャロット ハローズ三軒店	064	中央区南5-2-4丁目	011-512-0874
ブレインティキャロット 小樽店	047	北海道小樽市花園1-6-1	0134-23-9596
長崎学園キャロットハウス	305	長崎県長崎市松浦大久保1-5-3	0298-51-7581
宇都宮キャロットハウス	320	栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10	0286-25-6652
ブレインティキャロット 松戸店	154	東京都松戸市緑区駒込2-1-2第1-10号ビル4F	03-424-5272
東大宮キャロットハウス	180-03	東京都東大宮市東本町6-1-1大宮ビル4F	0424-75-7585
朝日町キャロットハウス	400	山梨県甲府市朝日町1-6-1	0552-51-0348
ビッグキャロット静岡東店	422	静岡県静岡市中吉田川原田310-1	0542-63-8604
ブレインティキャロット 豊橋店	440	愛知県豊橋市駅前大通1-12	0532-54-3195
ビッグキャロット すみの之店	559	大阪府大阪市住之江区西住1-1-1	06-673-4855
ブレインティキャロット 第4ビル店	530	〃 北区梅町1-5	06-341-8263
ブレインティキャロット 松山店	720	広島県福山市松町1-22	0849-24-2218
ビッグキャロット タカマツ店	760	香川県高松市片原2-4 細谷ビル	0878-22-4555
ブレインティキャロット 豊後店	857	長崎県豊後市下京町8番2号	0956-24-0786

◀このデスクからゼビウスが生まれたのだ!!右上のプーカキャップには大橋照子さんのサインが
▼ここが遠藤さんの仕事場



+++++遠藤さんのプロフィール+++++

昭和34年 2月23日…東京は渋谷に生まれる。
昭和38年 4月…井草八幡幼稚園に入園。
昭和40年 4月…練馬区上石神井小学校に入学。
昭和42年…神奈川県横浜市立つつじヶ丘小学校に転校。
昭和46年 4月…横浜市立田奈中学校に入学。
昭和49年 4月…神奈川県立横浜翠嵐高校入学。
昭和52年 4月…千葉大学工学部写真工学科入学。
昭和56年 4月…(株)ナムコに入社

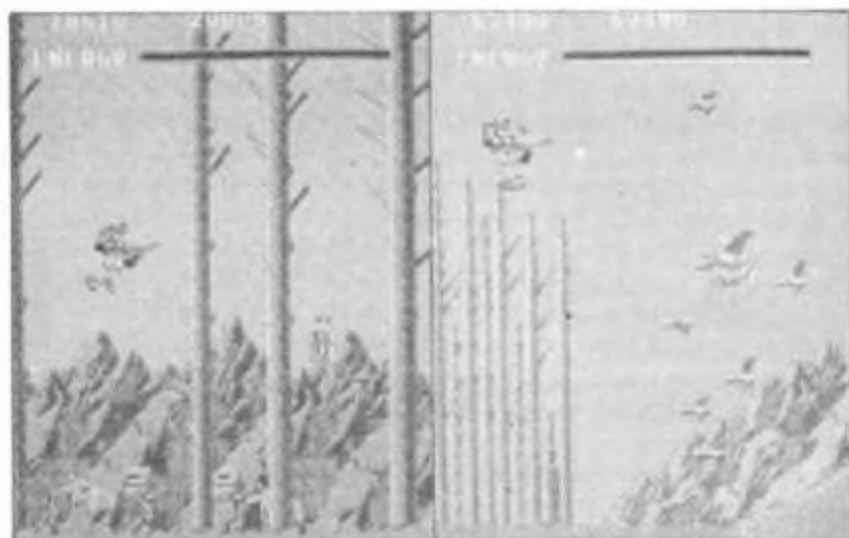
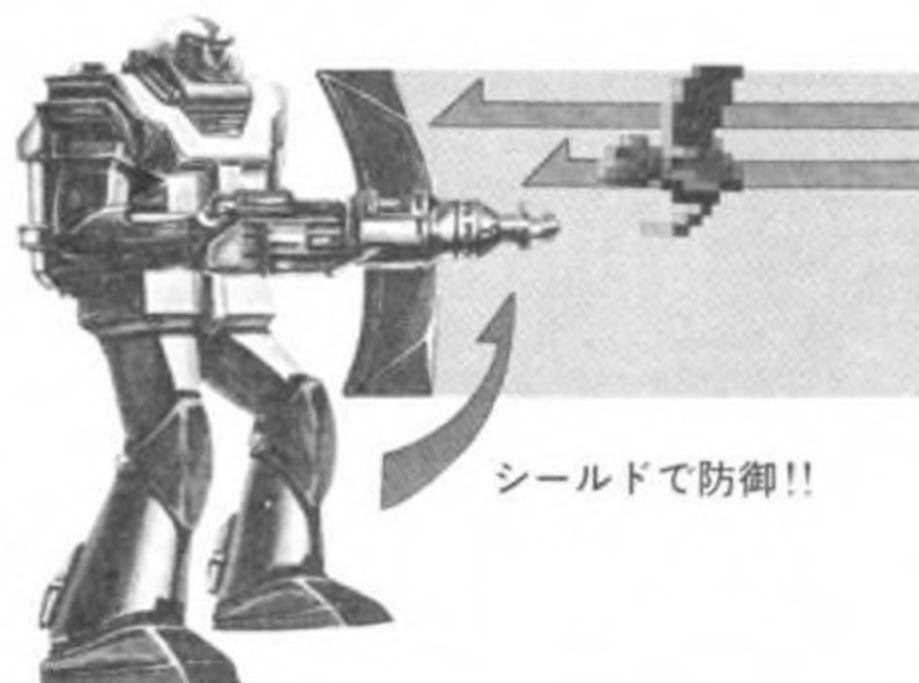
遠藤さんへのはげましの手紙は〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル(株)ナムコへ送ってください。

NEW GAME VASTAR

バスター

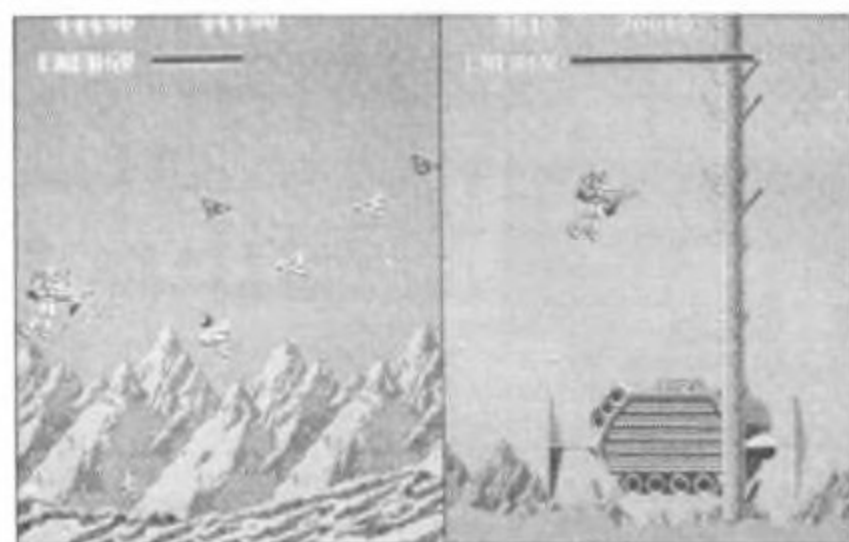
SESA ME JAPAN CORPORATIONからVASTARが発売になりました。内容はロボット戦士をあやつって敵キャラを撃破するものです。武器はビーム砲とシールド(タテ)。画面は右から左へスクロールし、平原、森、など場面は次々に変わります。

また自由の女神なども登場し、ムードを盛りあげてくれます。うる星あす君も「おもしろい!」とビックリしたこのゲーム。次号ではさらにくわしくレポートします。



地上をゆっくりと歩いてくるスロッグ。ジャンプしながら体当たりしてくるジャンパーの攻撃!!

メカバードのドムジムとミニジムは、ユニークに攻撃をしかけてくる



突如フタルゴが、高速で編隊攻撃してきた!

ラウンドごとに母艦があり、破壊するとシールドエネルギーは再生される



バイソン: 突然、水中から出現し回転しながら攻撃してくる



デイラン: 唯一ウープ機能をもっており空中に突然出現し攻撃する



ボーグス: たくみに空中戦を挑んでくる、ビーム搭載機



ザグレーダー: 後方から急接近する水陸両用バトロールレーダー



フタルゴ: 編隊をくんで高速で襲来し、攻撃後即座に反転離脱する



ミニジム: ユニークな外見をしたメカバード



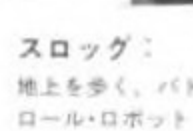
ケスケ: チラチラと空中を飛び回る。動きに注意



グライアン: 地中から出現または、空中から急降下攻撃をする



ブロッカー: 敵の浮遊爆弾、過激な動きには注意



スロッグ: 地上を歩く、バトロール・ロボット



ジャンパー: 地上をジャンプしながら接近するので注意

ファンタジック
アドベンチャー

PC-8801 カセット版

新発売

定価
4,800円

Dreamland

- ★開発期間12ヶ月・オリジナルストーリー(夢の街・島・国)によるファンタジックアドベンチャー!
- ★充実のグラフィックスがあなたを夢の世界へ……果して夢から目覚めることが、できるか?

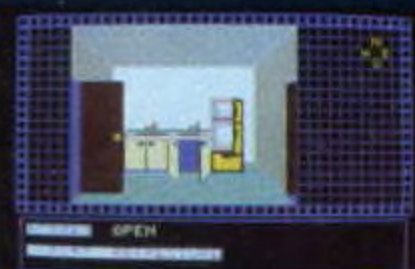
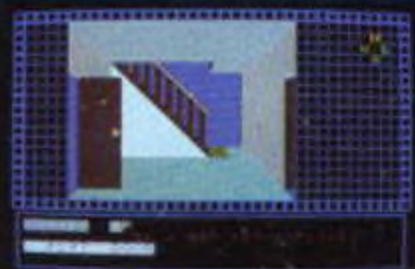


サバイバル・ツール プレゼント中! (ディスク版の解答者にもれなくプレゼント!! カセット版をお買上げの方には、アドベンチャーステッカーをプレゼント)

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|---------------------|-------------------------------------|
| ●PC-9801 (8FD1枚組) ¥8,800 | ●MZ-80B (5FD2枚組) ¥12,800 | ●PC-6001mk II (5FD) | Vol.1 夢の街
Vol.2 夢の島
Vol.3 夢の国 |
| ●PC-9801 (5FD1枚組) ¥7,800 | ●MZ-2000 (5FD2枚組) ¥12,800 | ●PC-6601 (3.5FD) | |
| ●PC-8801 (5FD1枚組) ¥7,800 | ●FM-7 開発中 | 各 ¥4,800 | |

MYSTERY HOUSE 新発売!

SHARP  カセット版 定価 3,800円



- 君の知的冒険は、これから始まる。
知的冒険推理ゲームの最高傑作!
..... ミステリーハウスⅠより

- さらに、パワーアップ!
知的興奮度を増幅して新登場!
..... ミステリーハウスⅡより

元祖 ミステリーハウス
この興奮をどうするのか!

〒510 三重県四日市市鶴の森1-2-15
メゾンヴァンペール2F ☎0593(51)6482

※資料ご希望の方は切手100円と資料請求券同封の上お申し込み下さい。又、現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、定価+送料300円添えてお送り下さい。

NEW
GAME SOFT

★英雄伝説サーガ

FM-7・PC-9801開発中

★不思議の国のアリス

コミカルアドベンチャー

PC-8201/8001mk II/8801/9801

MZ-80B/2000/2200 FM-7/8 近日発売

★ザ・スパイ PC-6601 定価5,800円
(3.5インチ Disk版)

★ゲームパックNo.1 SHARP  D
(忍者くん・ピコピコ)2ゲーム 定価4,800円

★ゲームパックNo.2 SHARP  D
(エキサイティングゴルフ
ミッドナイトコマンダー)2ゲーム 定価4,800円

マイワロキヤビン

資料請求券
B、マガジン

又登 TINY 土場

ゼビウス

© NAMCO
P. DEMPA / T. MATSUSHIMA

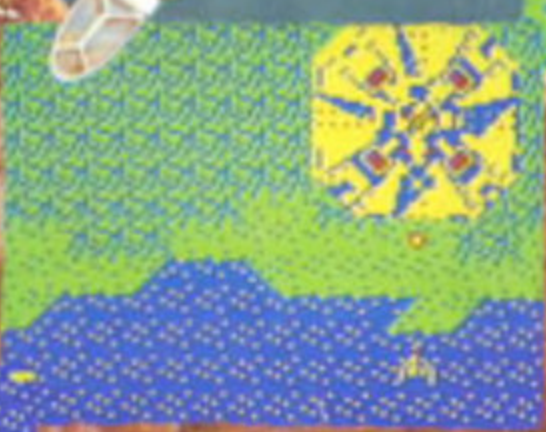
FOR PC-6001mkII PC-6001 (32K) PC-6601
定価 3,500円



ハードの限界に挑戦!
キャラクタ数19種!
プログラマ・モード切替付き!
ジョイスティック使用可!
全16面!

アンドアジェネシス

●敵「ガンダ」の本体ともいえる「ブラクセ」を壁に挟んだ浮遊要塞だ。



ガルバーラ

「ブラスター」で破壊せよ!!



バキュラ (破壊不能!)

ゼビウス軍の新素材なのだ。



バーラ、ログラム

おやー!「バックマン」でおなじみの「バクスター」が現れたゾー

あつ!ソルジャー