

マイコンスーパーソフトマガジン

SUPER soft MAGAZINE

1984
MAR. 3



© NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

リブル・ラブル Aibbble 大解析



HOW TO
PLAY

VASTAR

みんな全国
で高得点?

SUPER HIGH SCORE!

チャレンジ・アップ
マンチャーゲーム

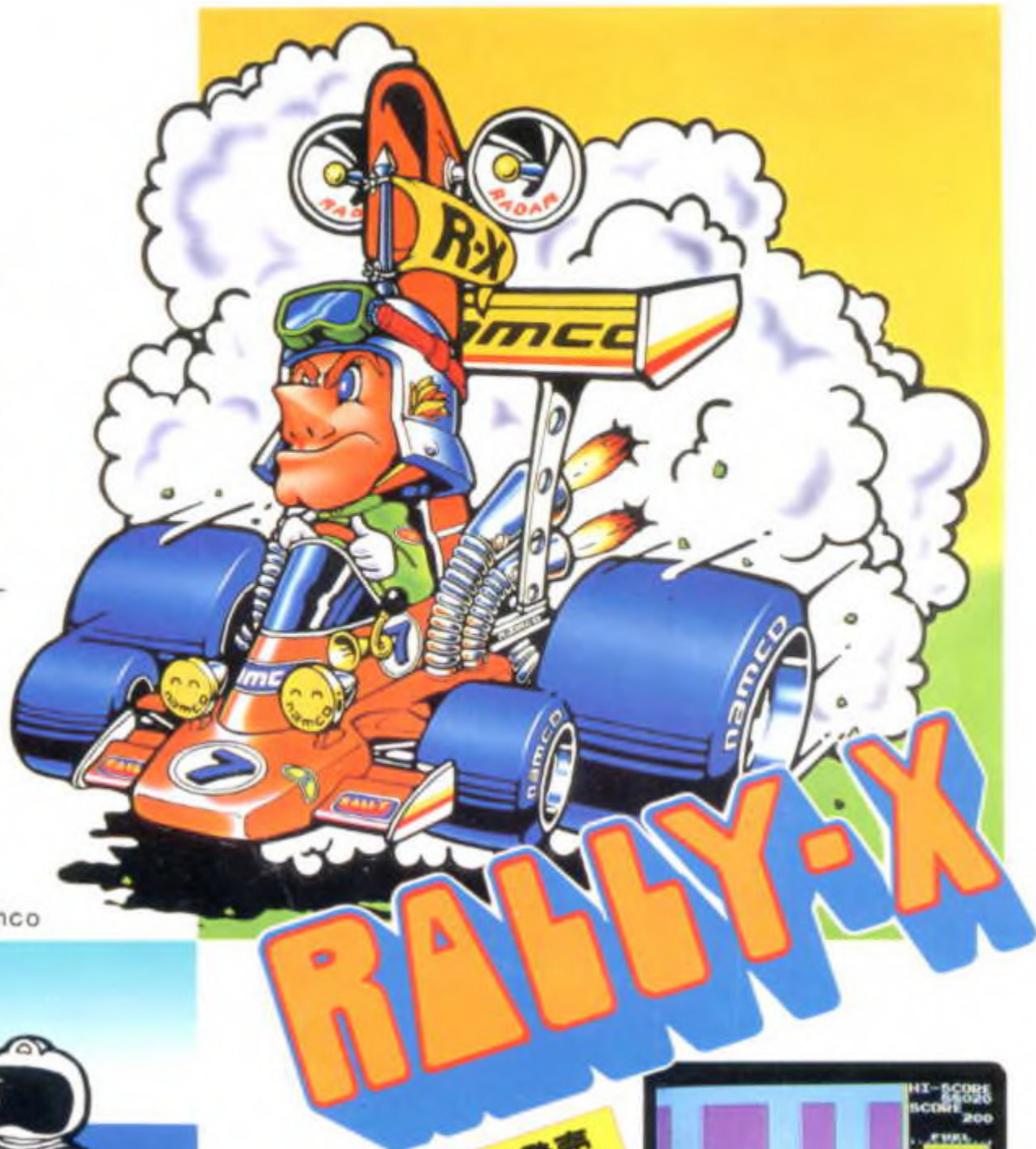
テゼニランド!

マイコンBASICマガジン3月号別冊付録

namcot

MSX用ROMカートリッジ

新作 登場



©namco

3月下旬発売



2月下旬発売



2月下旬発売

製造元：(株)ナムコ

発売元：電波新聞社

ご予約はスーパーソフトマガジン巻末に掲載している全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

by 山下 章

デゼニ・ランドの巻

今月はハドソンの自信作「デゼニ・ランド」を紹介しよう。ディズニーランドならぬデゼニ・ランドで、どこかに隠されたミツキ・マ・ウス（三月魔日）を探し出すことが君の使命だ。しかしデゼニ・ランドの中はとても広く、五つのアトラクションとさまざまな障害が君の行く手をはばんでいる。おまけにデゼニ・ランドの中にさえそう簡単には入れてくれず、君は最初から悩んでしまうことだろう。ハドソンが会社として初めて作ったアドベンチャーゲームというだけあって随所になかなかの熱の入れようがうかがえる。特に画面を描く速さは、現在までのものでは考えられないくらい高速だ。

ゲーム中に会社のトレードマークであるハチスケの

絵が何回か出てきたり、ジャックと豆の木のパロディ話が出てきたり、それだけでもプレイヤーを十分楽しませてくれる。

ゲーム展開もアドベンチャーゲームとして基本をふまえたものなので、アドベンチャーファンにも満足していく作品となっているのだ。入力には英語方式で、2・3語を除いては基本語ばかりなのでわりとなじみやすい。オールマシン語のため反応も超高速だ。画面の美しさ・スピード・ストーリー展開どれを取っても一級品で、現在のところ日本製アドベンチャーゲームの最高峰に位置すると言っても過言ではないだろう。

さあ、君には果たしてミツキ・マ・ウスを見つけ出すことができるだろうか？



ここがデゼニ・ランドの入口です。もちろん、チケットを持ってないと中へは入れてくれません。チケットを手に入れるためにあたりをうろつくしかないでしょう。



切符売場の窓口ではお姉さんがチケットを売っています。「本日は満員ですので予約券をお

持ちでない方にはチケットはお売りできません。」あっさりあなたは断わられてしまいました。お世辞を言ってもききめはなさそうです。



デゼニ・ランドの裏にある空地です。このあたりにはダストボックスやマンホールがよく置いてあるのですが、これはいったい何を意味するのでしょうか。



オヤ？ バス停です。ちょうどバスが来ています。バスに乗ってしまうんですか？



デゼニ・ランドの巻



デゼニ・ランドの外にあるロッカールームです。中に入るとコインロッカーがずらり。全部使用中のようです。人の物を勝手に取るのはいけないことですが、ここはアドベンチャーゲームの世界。ロッカーをどうにか開けて中の物をいただいちゃいたいですね。



「サア、イラハイ、イラハイ、チケット安く売ってあげるよ！」大声でダブ屋のオッさんがチケットを売っています。安く売ってやると言っているわりには、1枚何と2万円！お金も持っていないあなたには買うことはできませんよね？



やった、デゼニ・ランドへ入れたゾ！どうやって入ったかはミツキ・マ・ウスの「三月」と書いてあります。おや、こんな所に紙が…。さあ、何が書いてあるのかな、それは見てからの楽しみ！



デゼニランド名物の商店街で6軒の店が並び立っています。あなたはここで買物をしなければなりません。売っているものは安い物から高い物までさまざま。何をかうかによって後々に影響してきます。オット、衝動買いはいけませんヨ。



ここがアトラクションの一つ、瀬戸内海の海賊です。建物の大きさに反して中は相当広いのですが、このアトラクションであるものを手に入れないと路頭に迷ってしまいます。入ってみるしかないでしょう。



入ってみるとボートが浮いています。どこかに行けそうですね。しかし、あなたにはこのボートに乗る前にまだやることが残されているのです。あたりをうろついてみて下さい。



瀬戸内海の絵があります。でも、この広い部屋の中にぼつんと絵が一つだけというのも何かおかしいですね。それとも、この絵が海に出たときの地図になってくれるとでもいうのでしょうか？



キャビネットとバケツが置いてあります。キャビネットはシールで封印されていて開けることができません。シールを何とかはがしてやろうと思うのですが、素手では全くはがれません。よく考えてみよう。



いよいよ海に出ました。何か忘れものはないですか？「EXIT」と打ちこめば再びアトラクションの外へ出られるので、最初からやり直して下さい。



波の間を乗り越えて目的の島にたどりつきました。島の側面には洞窟があります。入ってみると、…そこは。



洞窟の中はがらんどで。ただむこうに海が見えるだけです。



酔っぱらったガイコツがあなたに話しかけてきました。「よお！あんたも飲むかね。」大変な目的のあるあなたには、こんなところでガイコツと杯をかわしている暇はありません。



牢屋の中にガイコツと鎖が落ちています。あなたは鎖を取ろうと必死に鉄格子の間から手を伸ばすのですが、あまりにも奥の方にあるために手が届いてくれません。…あなたなら どうする？



デゼニ・ランドの巻

なぜかこんなところに岩に座礁した難波船があります。乗ってみると甲板に穴があいていて下へ行けそうです。難波船には宝物が付きものですね。



船の底はまたもや行き止まりになっています。さあ困った。何か道具は…。そう、それですヨノ



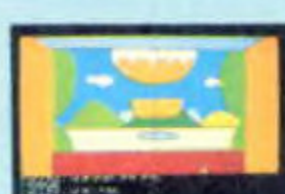
ついに見つけた宝箱／開けるのには当然鍵がいります。中に入っているのは、これから先でとても役に立つもの。なお、この箱の中の物を取ると、この「瀬戸内海の海賊」のアトラクションは終わりになります。



「ジャングルクルーズ」というアトラクションです。ここでは船に乗ってジャングルの中を見て回ります。象・カバ・ワニなどの動物たちがあなたのことを迎えてくれることでしょう。でも、そうそう休んでばかりはいられませんヨ。



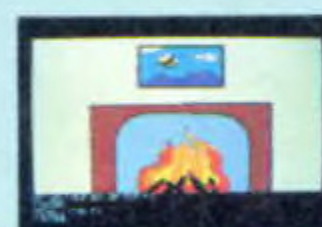
デゼニ・ランドの中で一番高級な「スペース・リバー」というアトラクションです。中に入って、ジェットコースター風の乗り物に乗って下さい。何が出てくるのかな。



「うめしたバビリオン」というアトラクションです。ここでは人形劇が行われており、入場も無料なのでぜひ入ってみて下さい。「新版ジャックと豆の木」が上演されています。いろんなものをLOOKしてみるのもいいでしょう。



「ホラマンション」というアトラクションの前へやってきました。見るからに何かにたよりたくなる不気味な感じがただよっています。



玄関には暖炉とハチスケの絵があるだけで、通路その他のものはどこにも見あたりません。どうにかして暖炉の奥にあるだろう通路に入らなければならないのですが、一筋縄ではいきません。じっくりと考えてみて下さい。



デゼニ・ランドの巻

どうやらおばけ屋敷のようです。墓石、十字架などあなたの目を引くものはたくさんあるはずですが、それほどの収穫は得られないかもしれません。でも、思いがけないところに思いがけない物があるものです……。



日本風のおばけがあたりをうろうろしています。ひとだまが宙を舞っています。ひとだまなしで、日本の怪談はありません。



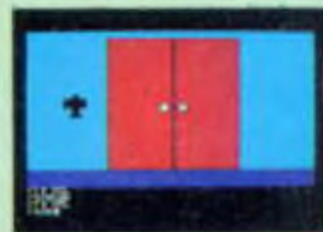
井戸の横にシャベルが置いてあります。これはもらっておくしかないでしょう。どこでこれを使うかは、試行錯誤をくり返してみてください。井戸に入ってみるのも一興かもしれません。



ピアノのおばけがあなたの行く手をふさいでいます。おばけはコウモリの血とひきかえに通してやると言っています。さて、コウモリの血なんて持っていたでしょうか？たとえコウモリを持っていたとしてもそれだけではダメです。



なぜか書斎に出てきました。床には本が落ちて 있습니다。何の本でしょうか。



大きな鉄の扉ががっしりと閉まっています。押してもたたいてもびくともしません。クローしますね！



またまた行き止まり！何て行き止まりの多いアドベンチャーゲームなんでしょう。でも、ここでも今までに手に入れたものがきっと役に立つはず。投げ出さないでがんばってください。



何とか先へ進むと、突然あたりが……！



ぞわっ、死刑台だ。何だってこんなところに死刑台があるんでしょう？まさかギロチンで首を落とすとミツキ・マ・ウスが手に入るなんてバカな展開はあり得ませんよね。あなたもきっとこの場面で悩んでしまうことでしょう。



今度はひつぎが出てきました。これもロックされていて開けることができません。ここでの入力単語はかなりハイレベルなものが要求されます。なお、これでホラマンションは終了です。



デゼニ・ランドの中をぶらぶらしていると、いつの間にかこんな所へ来てしまいました。どう猛そうなライオンがあなたのことをじっと見つめています。えさでもあれば、御機嫌をとることもできるのですがあいにく持ってません。戦うしかないのでしょうか？



熱帯地方によくある高床式の住居が立っています。このドアはたてつけが悪く開いてくれません。根性で家の中へ入ってみると……。どこかにしかけがありそうです。



不思議な雰囲気をする神殿にたどり着きました。ここが難関の一つです。考え方をもう一ひねりしてみてください。



このドアにやってきました。さて、このドアはどうやったら開くのでしょうか？今までとは違ったパターンなので、機転をきかせて下さい。



ウワッ、ヘビだ！敵が出てきたからと言って、戦うことばかり考えてはいけません。時には敵を利用できることだってあるのです。発想に柔軟性を持たせることが、アドベンチャーゲームの世界で長生きをするための秘訣です。それにしてもミツキ・マ・ウスはどこにあるのでしょうか。



ヤヤ、一体ここはどこなんだ？？気をひきしめ直して、がんばってみてください。この先のはしごを上るも下るもあなたの自由です。

デゼニ・ランドの巻



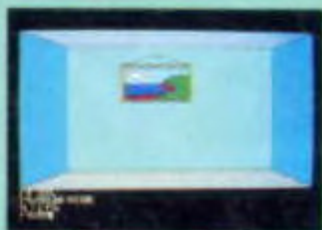
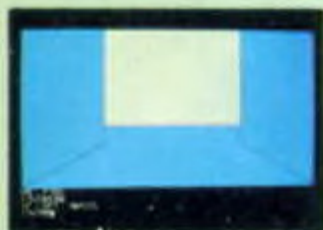
部屋中にレーザー光線がはりめぐらされています。一步でも踏み込めばあなたは黒こげになってしまうでしょう。レーザーとレーザーの間を通り抜けられるほどあなたは細くないし…。何とかレーザーを止める方法はないのでしょうか。



巨大な金庫です。果たして、この中にミツキ・マ・ウスが？しかし、とてもこわせそうにはありません。開ける方法は何かな？



これはクサイ、こんなところに立入禁止の部屋があるゾ。立入禁止と書かれればなおさら入りたくなるのが人情というもの。でもこのドアはブッシュボタンによるロック方式なので、ナンバーを知らないことには開けることはできません。



変な部屋ばかり。たった一枚見つけた絵にも何も仕掛けはなさそうです。こんなはずはない、どこかで何かを見落としているぞ。



太い柱のある部屋にきました。これをこわしてしまえば、デゼニ・ランドは一瞬のうちに崩壊してしまうかもしれません。でもそんなことをしたらあなたの命の保証もなくなってしまいます。



エレベーターを見つけました。デゼニ・ランド関係者専用のエレベーターのようです。これに乗るためにはどうすればいいでしょう。画面をじっくり見てください。



なぜかビルの屋上にヘリコプターが止まっています。ちょっと乗ってみましょうか。



デゼニ・ランドの上空に舞い上がりました。全景です。



タケベエ・シールについて……

編集長：やってみるもんだね。アドベンチャー・ゲームって、けっこうオモシロイじゃん。

編：これも山下先生のおかげですよ。まったくもう、山下先生の記事読んでもわからなくて、一画面ごとに電話で教えてもらっているんだから。

編集長：ゲッ！なんだこれ！オゾマしい顔のシールが写真の上にピッタリ印刷されとる！編君！シンナー！バター！何でもいいから持っといで！

タケベエ：クエッ・クエッ・クエッ。真のアドベンチャーゲーム・フリークの味方、タケベエマンだ。自分で解くのがアドベンチャー・ゲームの本当の楽しさだ！編集長！キミにそのナゾは解けまい。フフフフフ。

編集長：何を！こしゃくな。いつの間にシールを……

ッ！待て待て、こちらには山下先生という強力な助っ人がいる「モシモシ……かくかくしかじかなんです」

山下：「そりゃ、タケベエマンが正しいですよ。自分で苦労して解くのがいいの！いそがしいからさようなら」チ~~~~ン！（電話が切られた音）

ということで、さらにナゾの深まった今月の誌面です。とにかくハラハラ、ドキドキ、ウキウキ、イライラ、ムカムカ、ウシウシ、オホオホ、シメシメ……etc たっぷり楽しめるゲームですよ。

■プログラマーの竹部隆司さんにはげましの手紙を出そう。あて先は〒102 東京都千代田区麴町4-7-5 麴町ロイヤルビル2F ハドソン東京内です。

はじめに

今回は、ナムコのニュー・ゲーム リブル・ラブルをくわしくご紹介しましょう。ナムコのゲームはこれまでにないものを追求する姿勢でつくられているだけに、いきなりチャレンジしても???~ということもあります。この リブル・ラブル もなかなか奥が深く、登場キャラクターもたくさんあってダイナミックなゲーム展開なので、あなたもきっと楽しめると思います。

宮本康祐

〈写真1〉リブル・ラブル

〈写真2〉ホブリン

〈写真3〉マシュリン

HOW TO PLAY

このゲームは、村に伝わる魔法(まほう)の道具 リブル・ラブル(写真1)を使って、ホブリン(写真2)やマシュリン(写真3)をとり囲む(「バシシ」する)というものです。

「バシシ」は左レバーと右レバーで「リブル(赤い矢印)」と「ラブル(青い矢印)」を操作し、PLAYING FIELD(画面)にある「ボール」や「外周(がいしゅう)」を利用して行ないます。

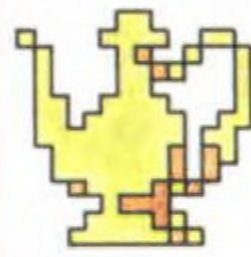
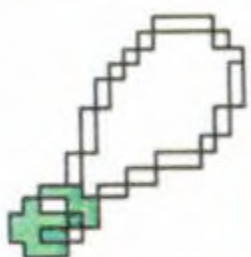
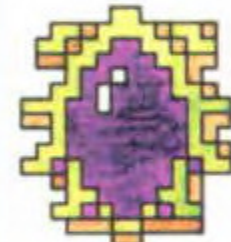
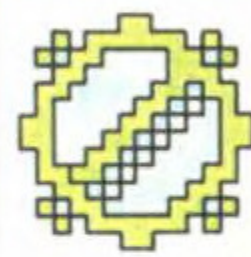
各ステージは、春・夏・秋・冬の4 シーズン からなっていて、各シーズンに1個ずつ「宝箱(たからばこ)」がかくされています。「宝箱」を出現させると「トブカブ」が飛び出しますが、これを「バシシ」して奇跡(きせき)を起こすと、ボーナス・ステージにすすみ、たくさんの「宝物」を集めることができます。

エネルギーは「種」、「芽」、「花」、「実」と変化する植物を「バシシ」すると得られます。

壁を使ってバシシ
する…10pts.
ボールだけを使っ
てバシシすると、

POINT TARGET

(得点表)

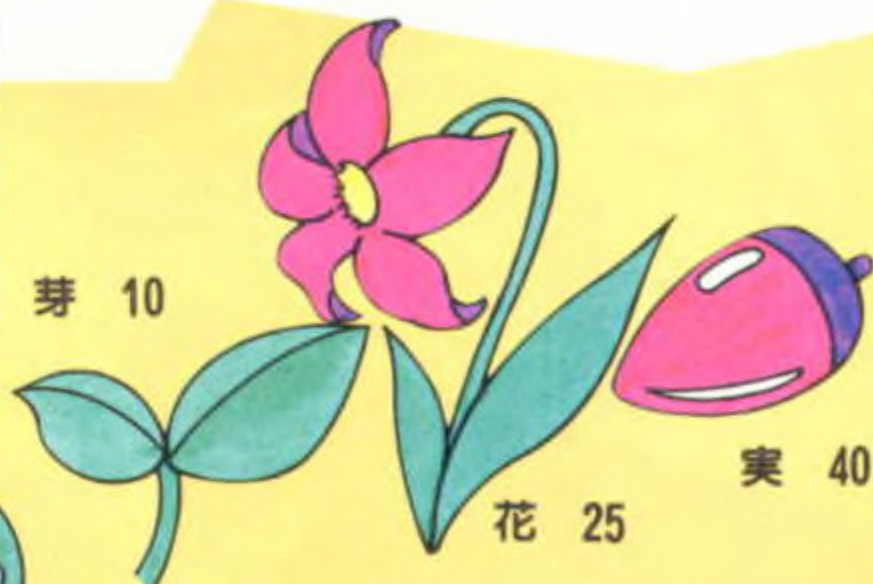
マシュリン	ホブリン	シェアー	チェンジャー	キラー	トブカブ
					
710pts.~20pts.~ 200pts.まであがっ ていく	500pts.	1,000pts.	1,500pts.	2,000pts.	2,000pts.
ルビーのゆびわ	ブライト・クリスタル	魔法のランプ	アミュレット・ オブ・エメラルド	鏡	アメジスト・ブローチ
					
4,000~100,000pts					

ガーゴル	宝 箱	魔法の宝物
		
4,000pts.		ミラクル・パワ ー・ボーナス

ENERGY TARGET

エネルギー

ターゲット



種 5

マシュリン 1

植物は時間がたつにつれて成長します。「実」は、はじけると複数(0~3)の「種」になりますが、この数は、成長した土壌(どじょう)→4種類あり、バシシするたびに色が変わる→によって異なります。最初の画面の色が一番成長する土壌です。花の上を「シェアー」が通ると、枯れてしまいます。また、ときおり「ホブリン」が実を盗んでいくので注意しましょう。



宝箱を「バシシ」して飛出した「トブカブ」。右下は「ガーゴル」

マシュリン…リブル・ラブルから逃げる動きをします。シーズン・エリア内のすべての『マシュリン』を囲むと、エリア・クリアとなります。ふれてもミスにはなりません。

ホブリン…1エリア内には、四つの『ホブリン』がいます。動きはランダムですが、ときおり目つきが変わり、青い『ラブル』を追ってきます。『ホブリン』にふれるとミスになります。

シェアー…『リブル・ラブル』の『ライン』をちょん切ります。ふれてもミスにはなりません。

チェンジャー…白と赤の二つがあります。白『チェンジャー』が『リブル・ラブル』の『ライン』にふれると、『リブル』と『ラブル』の位置関係が逆転してしまいます。ふれるとミスになります。

キラ…1シーズンをクリアするのに時間がかかりすぎると、2個ペアで出現します。一見ランダムに動いているようで、その実、一定の軌跡(きせき)を描いています。『リブル・ラブル』にふれるとスパークし、せまってきます。バシシして『ライン』からはずすか、振りはらうというテクニックもあります。2個ペアなので、一つをバシシすればもういっぽうも消滅します。ふれるとミスです。

宝 箱…シーズン・エリア内に必ず一つかくされています。大きく囲んで『バシシ』してフィールドが光ったら、その中に宝箱があるしるしです。さらに小さく『バシシ』して、出現させましょう。すると、中から

6匹の『トブカブ』が放射状(ほうしゃじょう)に飛出します。もう一度宝箱を『バシシ』すれば、宝物は取出せます。

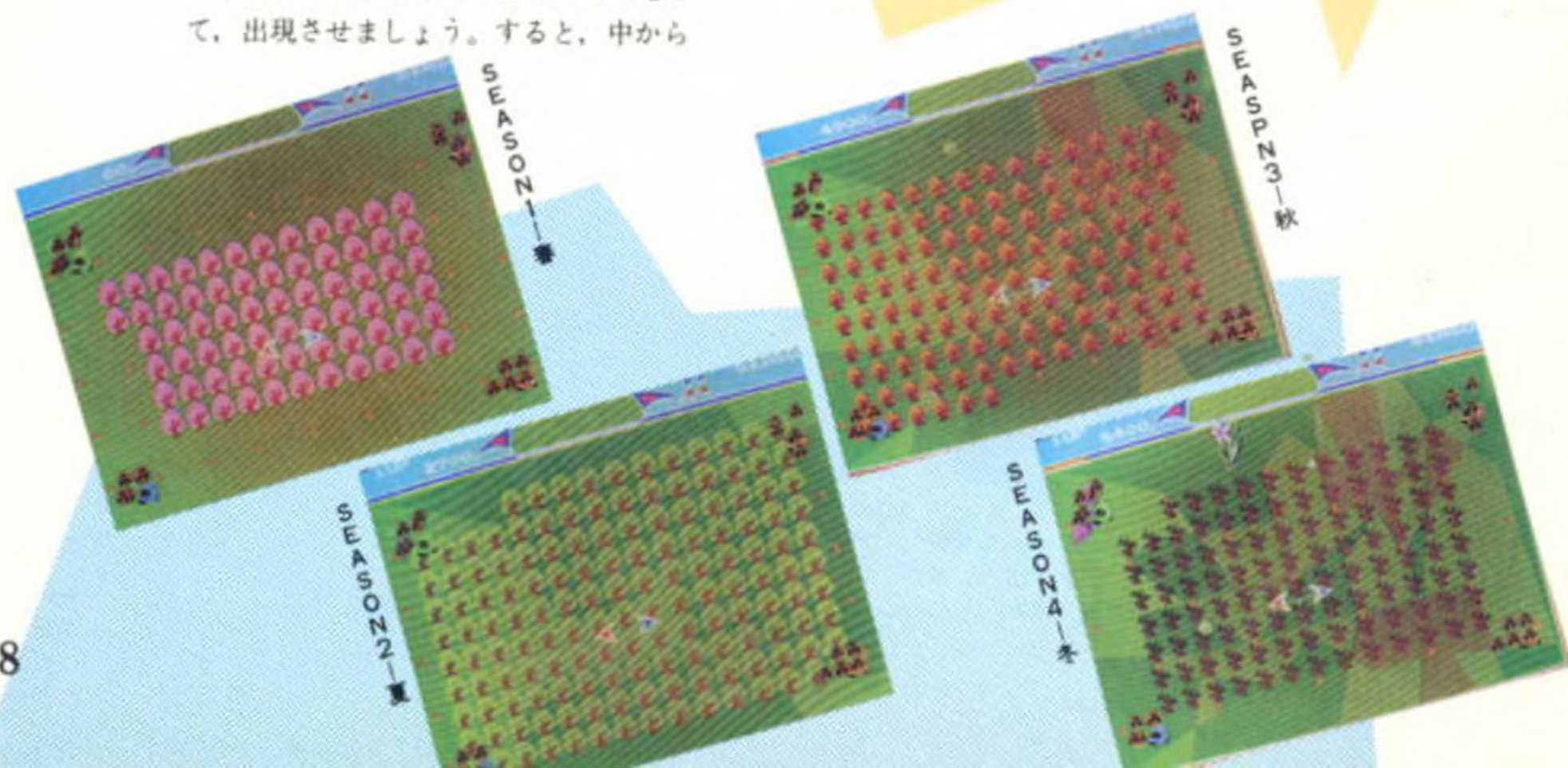
トブカブ…宝箱を開けると中から6匹出現する妖精(ようせい)でそれぞれ“FLOWER”などの『キー・ワード』のアルファベットを一つずつ持っており、これを『バシシ』することにより、『キーワード』を完成させていきます。ふれてもミスにはなりません。

ガーゴル…宝箱のすぐそばにひそんでいる番人です。これが出たら、宝箱のあるしるしです。『リブル・ラブル』を、モーションをかけながら追ってくる性質があります。またそばにある植物を枯らしてしまいます。ふれるとミスになります。

宝 物…宝箱をバシシすると現われるボーナス・ターゲットで、鏡の2,000pts.から、『王冠』100,000pts.まであります。どのターゲットが出るかは完全な乱数なのでわかりません。

魔法の宝物…7シーズンをクリアした後のFall(秋)面の宝箱を『バシシ』すると、毛色の異なる『魔法の宝物』が出現します。これをさらに『バシシ』すると、さまざまな現象がおきます。

※青『ホブリン』は『実』をぬすみませんが、黄『ホブリン』は『実』が三つでないとぬすみません。



た と え ば FOR EX AM PL E



ハート 生命の源……
『バシシ』すると、『種』
が三つ出てくる



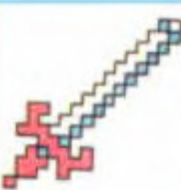
**砂時計 タイム・ストッ
パー**……敵の動きを一時
止める



ツボ 活力の源……エネ
ルギーを補充する



水晶球 透視(とうし)カ
……つぎの面の宝箱のあ
る位置を知ることができる



剣 活力の源……『オー
バー・チャージ』するこ
とができる

この他にも、いろいろな秘密がかくされているよう
です。



「マシュリン」を「バシシ」/ エリアが光
った!



出た! もう一度「バシシ」なるか!

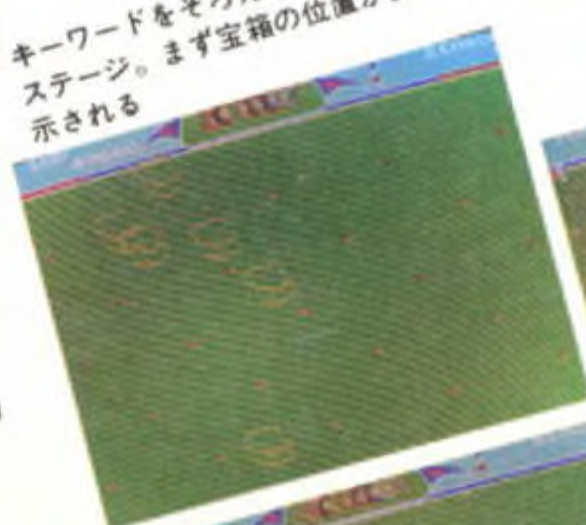


再「バシシ」成功!



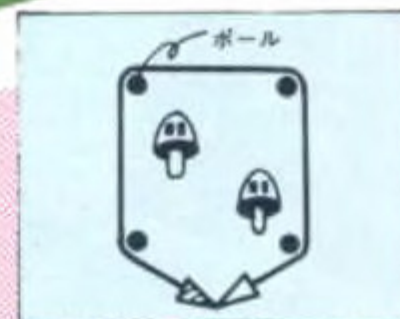
「ルビーのユビワ」が出た!

キーワードをそろえたあとのボーナス
ステージ。まず宝箱の位置が少しの間
示される

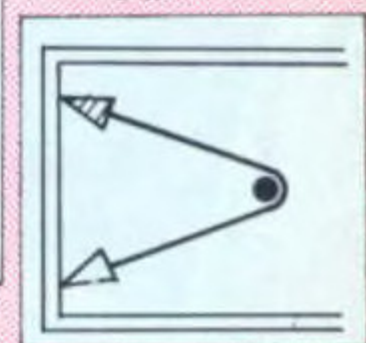


▲出たのは、『アメジスト・プロ
チ』、『鏡』、『魔法のランプ』

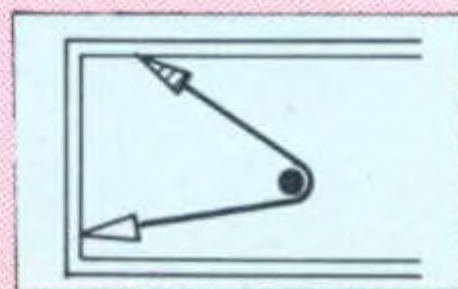
◀よくおぼえておいて、
ハイッ! 「バシシ」!



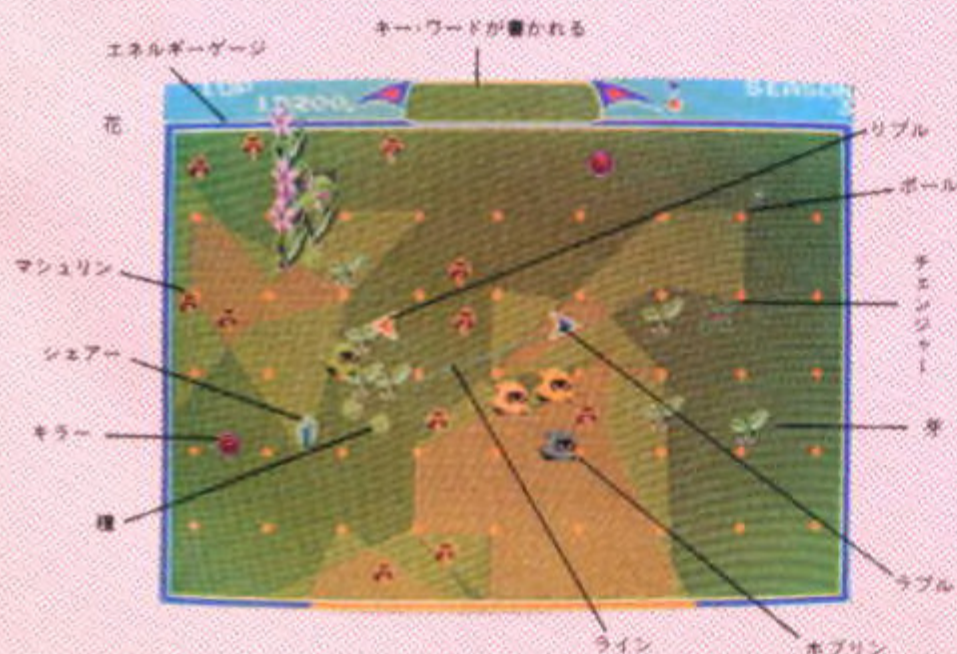
ボールを使ってバシシする



外周をもちいてバシシする
(注)同じ壁でないとバシシ
できない



悪い例 バシシできない



エネルギーゲージ

花

マシュリン

シエアー

キラ

種

キーワードが書かれる

リブル

ボール

チェンジャー

芽

ラブル

ライン

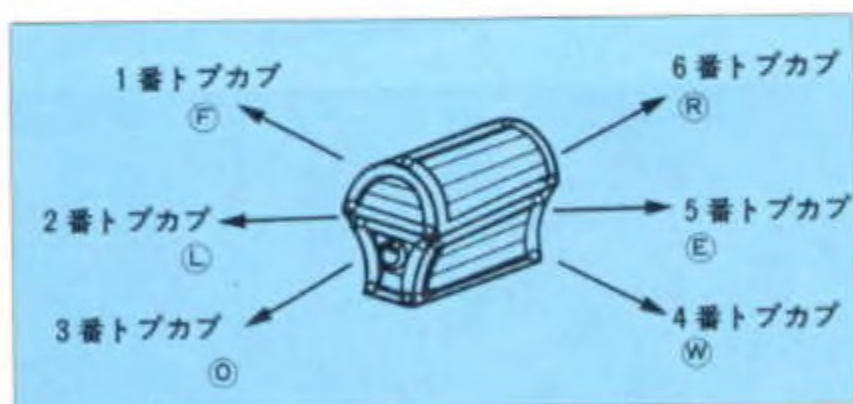
ホブリン

テクニック TECHNIQUE

は、いつも赤(リブル)を左に、青
(ラブ)を右に位置させておくことが望ましいので
す。もし、『チェンジャー』にふれたりして位置が逆転
したときは、レバーを両方とも外側に開けば、もとの
状態にもどすことができます。

このゲームは、ハイスコア表を見てもわかるように点数よりも何回ボーナス・ステージにいったか（何回キーワードをそろえたか）が勝負の決め手になります。キーワードをそろえた回数は、ネーム右の★印で記してあるのですが、キーワードをそろえるために、必要な文字をえらんでトブカブをつかまえてください。

トブカブとキーワードの関係



〈第1図〉 キー・ワードとトブカブ

たとえば、FLOWERというキーワードは、FからRまで、第1図のようになっています。他のキーワ

ードでも同じです。

無敵パワー

エネルギーが『エネルギー・ゲージ』にいっぱいになると、『リプル・ラブル』の端が白く輝き、サウンドが変わって無敵状態になります。このときにシーズン・クリアすると、残りのエネルギーがボーナスとしてスコアに加算されます。

宝箱の上手なバシシのしかた

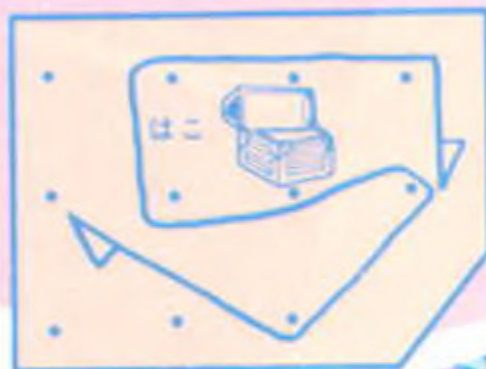
箱がフィールドの中央にあるときは、第2図の“A型バシシ”をします。また第3図の“B型バシシ”をしてもよいでしょう。どちらも『バシシ』したあと第4図のようにラインが宝箱の下ボールにうまくかかるように考えてバシシして下さい。飛び出した『トブカブ』を『バシシ』しやすくしているのです。第5図はフィールドの端に宝箱がある場合です。これは右端なので左端は対称なカタチで『バシシ』して下さい。



〈第2図〉 A型バシシ



〈第4図〉 A, B共にこうなる



〈第3図〉 B型バシシ

リプル・ラブルがタテに長くなるようにしてトブカブをつかまえやすくする



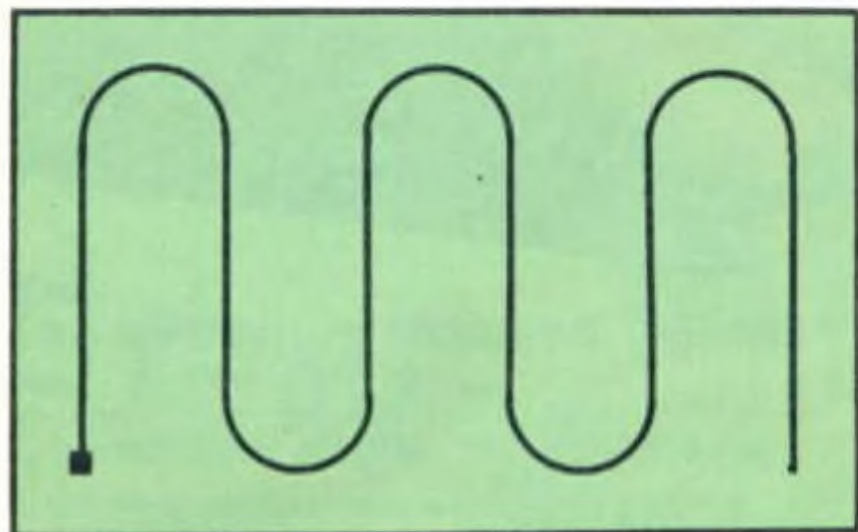
〈第5図〉 フィールド端の場合



チェンジャーの動きの軌跡

チェンジャーは第6図のような軌跡で、動きます。
頭の中にたたきこんでプレイしましょう。

GAME FIELD



《第6図》チェンジャーの動き

タイミング・バシシ

敵（特にシェアー）が出現、もしくは消失（しょうしつ）する瞬間（しゅんかん）タイミングよく『バシシ』すると『リブル・ラブ』で囲んでいなくても『バシシ』したことになります。

花が一度にたくさん咲くと
敵の動きがニブくなる

花を咲かせるプログラムと敵の動きのプログラムは同じCPUを使っています。花は16×16ドットのキャラ2個でできています。ふつうの敵2個分になるため

キラーたいじ

『キラー』は『リブル・ラブ』の『ライン』上を動いているとき、本来（ほんらい）なら『バシシ』することはできないのですが、本体の50%以上が『ライン』の内側に入っていると『バシシ』したことになります、やっつけることができます。

奇跡の種類

		最初から 点 灯
花	FLOWER	
ニ ジ	RAINBOW	
宝 石	JEWELS	
トップワン・ネーム もっとも星印の多 いハイスコアラー のネーム		
3組のカップル	BRIDAL	
天使が登場	FANTASY	

一度に10本近く咲くと、動かすものが増えすぎるために敵の動きがスローになるのです。

☆アンケートにご協力を！

最近、ビデオ・ゲームに興味を持っている人が多くなっているように思います。そこで、みなさんがビデオ・ゲームについてどのような考えを持っているのか、お聞きしたいと思います。

1. 毎月のおこづかいはいくらですか
2. 1か月にビデオ・ゲームで使うお金はどのくらいですか
3. あなたの家にビデオ・デッキがありますか
○あると答えた方に——何台ですか (VHS ____台、
ベータ ____台とお答えください)
○ないと答えたかたに——ビデオ・デッキを買う予定はありますか
4. 最近、さまざまなビデオ・ゲームの同好会 (Tampa ,
ゲームフリーク等) が活動しているようですが、そうした同好会についてあなたはどのように思いますか? また今後どのような同好会ができたなら入りたいと思いますか?

アンケートにお答えくださったかたの中から、抽選で2名様にゲーム・ボード(基板)——あえてゲーム名はふせまーすと、5名様には、ゲーム・グッズをプレゼントします。どしどし参加してくださいね。

あて先：☎150 東京都渋谷区渋谷1-14-11小林ビル
7F キティ・ミュージック コーポレーション出
版部内「宮本アンケート」係

(電話による質問にはいっさい応じられません)

しめ切り：2月25日(金)

★またあんず君へのお手紙は、宮本様気付「あんず君係」までお願いします。

バスター

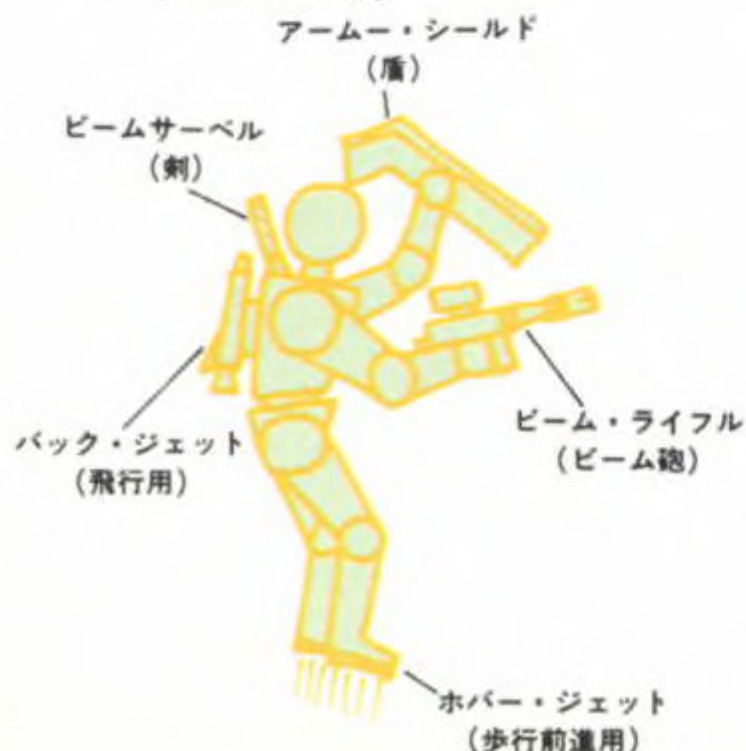
発売元：藤興産

〒556 大阪市浪速区戌本町1-9-19

メインテーマ：戦闘ロボットの操作による白兵戦シミュレーション・ゲーム

戦場：山岳(さんがく)地帯、砂漠(さばく)地帯、森林地帯、草原地帯での地上戦及び空中戦
ゲーム展開：味方ベース(基地)より発進し、敵戦闘ロボット、飛行物体、小基地を破壊し谷、岩、隕石(いんせき)などの障害物をさけて前進、敵ベースにひそむ隊長機を破壊して味方ベースに帰還する。

武器：ビーム・ライフル(ビーム砲)……発射数により消耗(しょうもう)し、なくなる。
ビーム・サーベル(剣)……使用数により消耗し、なくなる。
アーム・シールド(盾)(たて)……敵ビームなどの防御(ぼうぎょ)回数により消滅(しょうめつ)する。



宇宙暦2956年、我が惑星(わくせい)は銀河帝国の攻撃を受けた。

この重大な局面に当たり、優秀なる科学者の手で戦闘ロボット“VASTER(バスター)”が開発された。

反撃の時は今だ。たて“VASTER”，まもれ我が惑星を！

※以上の武器を使い果した場合は、パンチ、キックによる攻撃となる。

操作系：8方向レバー及びボタン2個

レバー UP……背中のジェット・エンジン噴射(ふんしゃ)によるジャンプ及び飛行

DOWN……飛行中の降下および地面に伏せる動作

RIGHT……足にあるホバー・ジェット噴射(ふんしゃ)による前進

LEFT……ホバー・ジェット逆噴射による減速

ボタン 1.アーム・シールドを体の前に構える→(消滅時はキック)

2.ビーム・ライフルの発射→(消滅時はビーム・サーベルの振りおろし)→(パンチ)

操作方法：(遊びかた)

○右前方より出現する敵をビーム・ライフルで破壊する。

○敵の攻撃(ビーム、弾)は、アーム・シールドで防御、または地面に伏せたり、ジャンプで避ける

○ビーム・ライフルが消滅すると、右手にビーム・サーベルがあるのでその剣で敵を斬り破壊する。

○障害物(谷・岩)などは飛び越し、または破壊して前進する。

○すべての武器使用後のパンチ、キックでは、敵戦闘ロボットの場合、腹部(コッ

クビット部分)にヒットさせなければ破壊できない。

- 画面上のエネルギー・メータでビーム・ライフル、ビーム・サーベルの消耗度(しようもうど)を表す。
- ビーム・ライフル、サーベル及びアーム・シールドはベースに帰艦するごとに回復する。

○背と足のジェットの消耗はない。

○背中のジェット・エンジン噴射による断続飛行は、高さ距離ともに一定の限界(げんかい)がある

従画面でシフトは左方向のみ

点数、マイル数、エネルギー・メータを表示し、マイル数は味方ベースより前進した距離を示す。



fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こうげき	Charactor easy→①②③④⑤→difcult
	ロボット時 バスター VASTER	1st extend 0,000		単射(たんしゃ)高速Beam 砲を装備した高性能ロボット。前方への敵からの攻撃に対してシールドで防御(ぼうぎょ)することができるが、シールドの多用によりエネルギーが無くなると戦闘機へと変型し、シールドが使えなくなってしまう。
	戦闘機時 バスター VASTER	2nd 50,000 and every 50,000		
	バレット BULLET	70		敵のエネルギー弾②
	E-ファイアー E-FIRE	70~200		敵のエネルギー凝集(ぎょうしゅう)弾③
	フタルゴ FTALGO	100		VASTERの直前まで下方にむけ弧を描き急速飛来、方向転換(てんかん)し、高速退却する。ラウンド数が少ないときは攻撃しやすいが、バレットを撃つようになるはかなり手ごわくなる。②

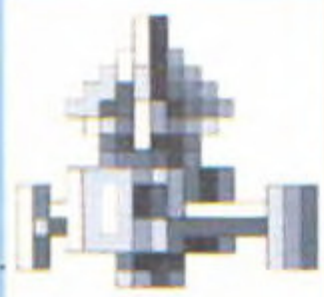
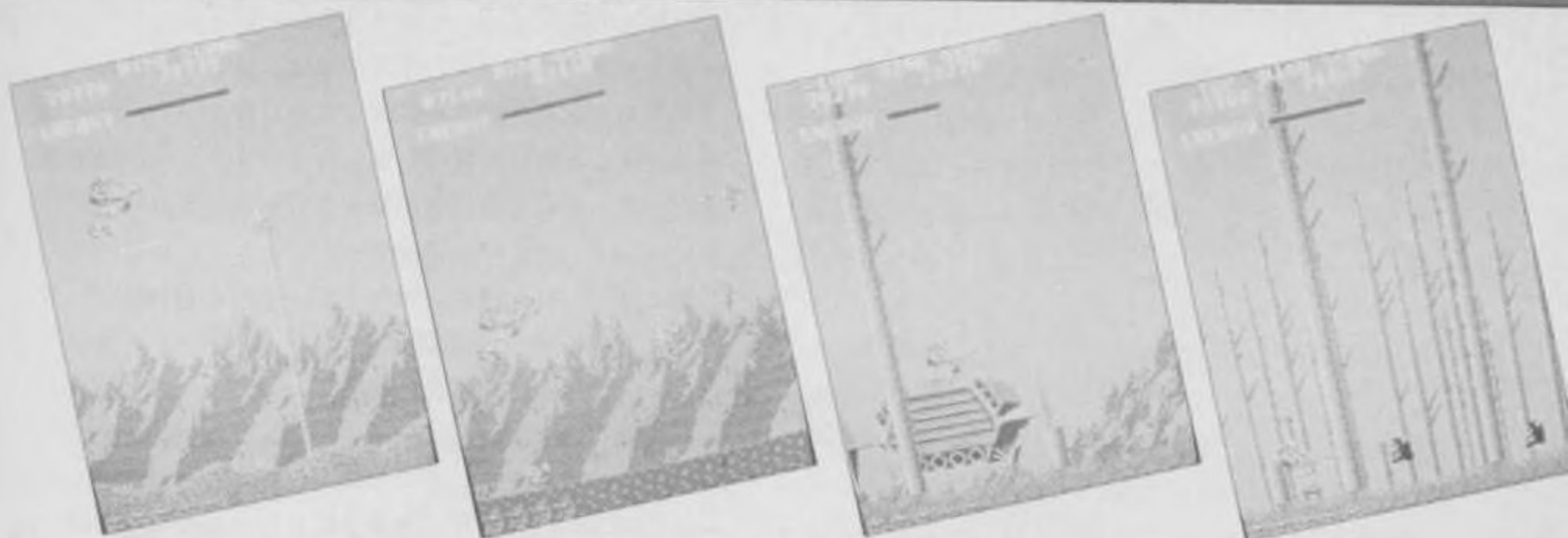
fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こうげき	Charactor easy←①②③④⑤→difficult
	ミニジム MINIGYM	100		フェイントをかけながらVASTER側に向けて波状攻撃（はじょうこうげき）してくる。よく動きを見てVASTERの前に来た時にタイミング良くBeamを発射することによりわりあい楽に破壊することができる。①
	ボーグス BOAGS	100		敵攻撃機でBeam砲を装えた重攻撃機。Beam砲を搭載した事により、細かな動きができなくなってしまった。前方で1-3度上下に移動するだけで後は、直進してくる。Beam発射直前に機体が一瞬黄色くなる。④
	ブロッカー BROCKER	100		敵の可動浮遊機雷（かどうふゆうきらい）。低次ラウンドでは画面下方より出現し、VASTERへむけて突っこんでくるだけだが、高次ラウンドでは隕石（いんせき）のごとく前方より画面をおおいつくすほどの数が出現。高速直進してくる。②
	デイラン DEIRAN	70		画面右上に出現消失をくりかえす。容易に破壊する事ができる。が、高次ラウンドではバレットを撃ってくるので、あまり近付かないほうが安全 ①
	グライアン GRIAN (地中・空中)	100		地中から音をたてて高速回転しながら出現する場合と、前方空中より降下してくる場合がある。VASTERめがけて、突っこんでくるので要注意！
	バイソン BYSON (海中)	150		海中から音をたてて高速回転しながら出現する。いったん空中に止まったかと思うと、つぎの瞬間VASTERめがけて弧を描いて突っこんでくる。③
	ケスケ KESKE	70		画面中央にブンブンと飛び回りながら急に出現する。回転が止まると同時にVASTERに向かって正確に突っ込んでくる。意外と手ごわい。③

fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こうげき	Charactor easy←①②③④⑤→difficult
	ジャンパー JUMPER	300		前方よりVASTER側に地面を高くはねながら進んでくる。一見、一定軌跡(きせき)上を進んでいるように思われるが、ちゃっかりVASTERに接触(せっしょく)するように、跳ねる距離を変えている ②
	ザグレーダー ZAG-RADER	150~1,000		敵の自走攻撃レーダー。時おり地上、水上を左側から出現、前方へと進みながらバレットを撃ってくる。重力コントローラーとしての役目をはたすこともあり、これを破壊することにより周囲の重力をもどすことができる。 ③
	レーザービーコン LASER BEACOM	300~1,400		敵の無人監視(かんし)攻撃塔。12の部分よりできており、すべてを破壊するのはむずかしい。
	スロッグ SLOG	200		敵の二脚(にきゃく)戦車。画面上方より出現。VASTERめがけて2発のバレットを発射する。 ①
	ドムジム DOMGYM	500		華麗(かれい)にVASTERからの攻撃をかわしながらE-ファイアーを撃ってくる。手ごわい敵だ。
	ジーベック XEBEC	1,000		VASTERとほぼ同じ能力を持った戦闘ロボット。 ④
	C-バスター C-VASTER	1,000		VASTERを敵側でコピーしたロボット。 ④

fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こうげき	Charactor easy→①②③④⑤→difficult
	ビッキー PIGGY	0~10,000		林の住民。これを撃った回数によりゲーム進行上さまざまな変化が生じる ①
	ビッグドッグ BIG DOG	0		海中や、林の中で攻撃してくる。口からE-ファイアーを発射する。 ④
	カスガー KASGAR	350		アーム・シールドで破壊することができる。
	ガメラン GAMERAN	0		時おり背中にビッキーを乗せて飛んてくる
	ビッグバード BIG BIRD	50~10,000		E-ファイアーを発射して攻撃してくる。30発のBeamを射ち込むとユゲラに分裂(ぶんれつ)する。また、殺さずに逃がすと逃げる途中とても強いユゲラを一匹生んでいく。 ④
	ユゲラ YUGERA	1,000		ビッグバードの子供。小型のE-ファイアーを発射する。時おり木にとまって攻撃してくることもある。 ⑤
	W-ファイアー W-FIRE	300		林で出現する。木を燃やしている火でE-ファイアーを発射してくる ④



かくされた

設定

Hidden institutions

ラウンド2でレーザービーコンをシールドで破壊するとHIGH-SPEED-TRAVELとなり、その後そのラウンドをなにもしないで高速クリアできる。

★★★★★★★★

ラウンド2でビグギーを1回撃つとビグドッグが、

2回撃つとビッグバードが出現する。

★★★★★★★★

自由の女神のすぐそばのザグレーダーを破壊すると女神が地中に沈んでしまう。

VASTER制作の エピソード…by チーム“フライング・タイガース”

☆夢の内容がゲームに

セサミ・ジャパンの第一号の作品を出すにあたり約3か月の期限しか与えられなかったため残業と徹夜の毎日だった。

そのために寝ても覚めてもVASTERのことが頭から離れなかった。夢に出て来た物がそのまま登場キャラクターになった物も少なくない。

☆仕 様

我々は皆映画のファンでSTAR WARSとGUNDAMを一つにしたゲームをどうにかして作ることが出来ないものかと考えていた。ダース・ベーダのマスクやガンダムのプラモデルを買って遊ぶところからこのゲーム制作は始まった。

☆キャラクター

我がチームはタイガース・ファンとジャイアンツ・ファンに完全に分裂していて敵キャラクターの開発名は両チームの選手の名前を取りその性格に合った動きにした(第1表)参照。

たとえば『バイソン』は福岡、『ボークス』は江川、『グラリアン』は掛布、『フタルゴ』は阪神、その他中田、ジャイアンツ、楠原etc.

それから、『スロッグ』はNSビルの喫茶店で働いているウェイトレスの歩きかたからヒントを得た。

『ビッグバード』を逃がすと、子供を産み落とすが、この発想は、制作者の“子供がほしい”というものから出たもの。この子に出会ったら高得点ではありますが、どうか殺さないで下さい。

☆SOUND

各キャラクターの音の作りかたは、まず最初にキャラクターを見た瞬間それに合うような音を口ずさんでみる。それを何度も復唱しながらエディターに向かってデーターを打込む。『人が見ると気が狂ったと思うらしい』。

例えば『ミニジム』は、初めは“ミニジム ビヨビヨ”という音の名前がついていてそれが“ミニジム チュンチュン”に変わって現在の音になった。

その他“バイソン ジョンワ”、“ジャンパー ビョヨーン”、“ビッギー ゲコゲコ”、“ビッギー パッシャン”『水に落ちる音』、“ガメラン ビロビロ”、“ビーナス ドドド”、“バレット ブチュブチュ”等々…。

☆最終バージョンへのまとめ

良いゲームを作るためには制作者本人も楽しめなければならないと考えスタートしたプロジェクトだったが、プログラマー個人が、勝手に自分の好みでキャラクターや動きを考えた物がほとんどであった。

そのため最初のバージョンでは統一性が全くなく、あまりにも支離滅裂なゲームになってしまった。他の



フライング・タイガースのみなさん。左から喜田信哉さん(プログラマー)、太田俊昭さん(チーフ・ディレクター)、弓削雅穂さん(プログラマー、サウンド・クリエイター)、高野健一さん(キャラクターデザイナー)

者から批判を受け、空しく消えてしまったキャラクターも少なくない。

最終的に全員が集まりバックの絵と敵の動きや数等を調節してようやくある程度まとまりのある形を作ることが出来た。そして、更に面数による変化、難易度、敵の種類による得点の変化を付けて完成に至った。

☆制作途中になくなったキャラクター

*カベ

敵のロボットが一度に4～5体出現してVASTARに攻撃をかけるがキャラクターがあまり取れなかったので動きが不自然になってしまった。

*飛行物体

7体の飛行物体が編隊を組んで攻撃してくる。今までのゲームにも同じような動きがあった。

*ユミリー

1個の物体が2個に別れて向かってくる。攻撃が単調で動きが不自然であった。

この他にも数多くのアイデアがあったが次回のゲームに登場させるものもあるので、ここでは、それをふせておくことにする。

☆☆次作の予告

このゲームに出現する怪獣は次作品用に開発された物なのです……！

☆開発者が読者に教える必勝法

シールドエネルギーの量に気を付けて接近してくる敵との戦いではシールドを出したまま戦う。敵ロボット（C-バスター、ジーベック）は腹部にビームを射ち込むと簡単に破壊できる。

《第1表》キャラクターの名前と開発コード

NAME		開発コード	POINT
バイソン	BYSON	福間	150
デイラン	DEIRAN	檜原	70
ボークス	BOAGS	江川	100
フタルゴ	FTALGO	阪神	100
グライアン	GRIAN	掛布	100
ミニジム	MINIGYM	———	100
ケスケ	KESKE	———	70
ブロッカー	BROCKER	バグ中村	100
ジャンパー	JUMPER	———	300
ザグレーダー	ZAG-RADAR	———	150～1,000
スログ	SLOG	白石真弓	200
ドムジム	DOMGYM	———	500
ジーベック	XEBEC	ボボット	1,000
C-バスター	C-VASTAR	コピーバスター	1,000
ピグギー	PIGGY	原田 実	0～10,000
ビッグ バード	BIG BIRD	———	50～5,000
ユゲラ	YUGERA	———	1,000
ビッグ ドッグ	BIG DOG	———	0
ガメラン	GAMERAN	———	300～1,400
レーザー ビーコン	LASER BEACON	ドリーム	300
Wファイアー	W-FIRE	AIDS	350
カスガー	KASGAR	春日 由加	70～200
E-ファイアー	E-FIRE	———	70～200
バレット	BULLET	———	70

斬新な飛行感覚に人気集中

EXERION

エクセリオン

MSX用ROMで! ついに
3月発売決定

予価4,500円

EXERION

JALECO

異次元空間に繰り出される面白い戦い!!
あなたは 生き残ることが出来るか...!!

*品切れが予想されますので、お早
目に有力店にてご予約ください。
© 横ジャレコ
発売元：電波新聞社