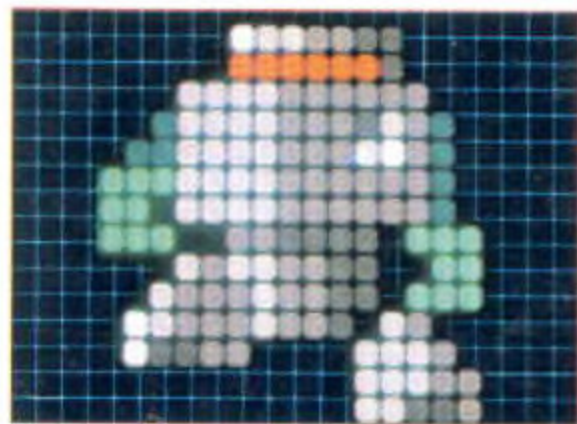


マイコンスーパーソフトマガジン

SUPER soft MAGAZINE

1984
APR. 4



チャレンジ・ロールベンチャーゲーム

機動戦士ガンダム

〈ガンダム大地に立つ〉

HOW TO PLAY

BIGプロレスリング

HOW TO PLAY



チャレンジ
SUPER HIGH SCORE!



EXERION

昨年登場以来、高い人気を保っているエクセリオンを紹介しましょう。ゲーム内容はギャラクシアン・タイプのシンプルなものですが、慣性飛行感覚の斬新(ざんしん)なところが大ヒットのヒミツでしょう。

キャラクタの鳥が巨大化してせまってくる場面や手ごわいベグ、マッドルアーの出現、さらにボーナス・ステージなど、見せ場、山場もたっぷりです。

なお、パソコン用としては、まずMSX用として発売になります。

異次元空間に繰り広げられる激しい戦い!!
あなたは生き残ることが出来るか…?



EXERION

ストーリー

宇宙世紀2991年、青銀河CP17ゼニスの第6惑星エクセリオンは、かつて友好関係にあった第7惑星ゾルニの奇襲攻撃を受けた。ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXはつぎつぎと発進していった。

テーマ

戦闘機による空中戦シミュレーションゲーム。

ゲーム展開

上空よりつぎつぎに飛来する敵を破壊しながら進んでいく。

武器

デュアルビーム…二つのビームを同時に発射できる。チャージに関係なく撃ち続けることができる。

シングルビーム……フルオートで発射でき、非常に強力だが、敵に命中しない場合はその数だけ減っていき、チャージが0になると使用不可能。ただしビームを敵に命中させるとその数だけチャージされる。

操作：8方向レバー及びボタン2個

レバー：UP—上昇、DOWN—下降、RIGHT—右旋回、LEFT—左旋回

ボタン：1. デュアルビーム
2. シングルビーム

高得点をあげる方法

ビームをすべて敵に命中させ続けると、敵のポイントがどんどん上がっていく。また、敵の編隊を1度くずしてから破壊する方が得点が高い。ボーナスステージの場合、画面右下に止まってビームを撃つと（シングル、デュアル両方使うのが望ましい）、パーフェクトが可能。

	
CRYSTAR クリスター	MADLURE マッドルアー
	
SALAMANDER サラマンダー	PEG ペグ
	
DIEVARIAN ダイバリアン	DELTA FLY デルタ フライ

MSX用ROM3月中旬より発売!



このエクセリオンを、MSX用ROMで入手することができます。発売は3月中旬。ユニークなフライング感覚を、MSXパソコンでお楽しみ下さい。定価は4,500円、全国の有名ショップであついていますよ。 ©ジャレコ 発売元：電波新聞社



チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

機動戦士ガンダム 1

©日本サンライズ・創通エージェンシー

by. 山下 章

「燃えあがれ、燃えあがれ……」勇ましいオープニングテーマがカセットテープから流れ出てくる。はっきり言って、この音楽だけでも興奮ものだ。今月は、アニメファン待望のロールプレイング・アドベンチャー『機動戦士ガンダム1』『ガンダム大地に立つ』を紹介しよう。

君はアムロ・レイ。地球連邦とジオン公国との間の戦争に巻きこまれ、しだいにニュータイプとして目覚めていくガンダムの操縦者だ（と言っても、ファンでない人にはさっぱりわからないと思うが……）。この「ガンダム大地に立つ」では、TVの第1・2話を忠実にアドベンチャー・ゲームとして再現している。

しかし、「ガンダム」の物語を知らない人にも楽しめるようなアドベンチャーゲームとして製作してもらいたかったような気がする。たとえばOn-Line社の「ユリシーズ」はギリシャ神話を知らない人でも楽しめるもんね！

アニメーションをそのままコンピュータにインプットしたような40枚近くのグラフィック画面は絶品で、ガンダムファンならばつぎからつぎへと現れてくる魅力的なキャラクターに胸躍る思いのすることだろう。また、ゲーム中にワンキーアクションやリアルタイムを取り入れたところも興味深いが、何と云ってもプログラム・テープに音楽を導入したことのできばえをよくしている。とにかくファンには必携の1作だ。

発売元のレポートでは今後第2弾「翔べ！ガンダム」以下第3弾、第4弾とストーリー完結までこのシリーズを継続していくそうなので、ファンの人たちはぜひとも期待してほしい。

さあ、君はニュータイプになれるか？

P.S. 作品が作品だけに解説がマニアックになってしまってますみません。ゲーム解決に協力してくれた松永隆生氏に深く感謝！

★ ★ ★



うわっ！ザクの足の下に来てしまった！なんてバカデカインだ！操縦者に気づかれないうちに急いで逃げないと……



広びろとした野原にやってきました。ザクたちの攻撃によって地面は揺れつばなします。早く父を見つけださないと、それこそ逃げ場がなくなってしまう。



2機のザクに奇襲をかけられたサイド7の人々はこの待避カプセルに逃げこみました。その中にはアムロとそのガールフレンドのフラウ・ボウも。しかしアムロは避難民を戦艦に乗せようと父(サイド7科学者)に頼むためにここを飛び出します。とにかくいろいろ歩き回ってください。



オープニングの画面。ジオン軍戦艦ムサイをはなれた2機のザクがサイド7に降下してきました。連邦軍が行ないつつあるV作戦を確かめるべくスパイにやってきたのです。平和だったサイド7の空気は一気に破られました。



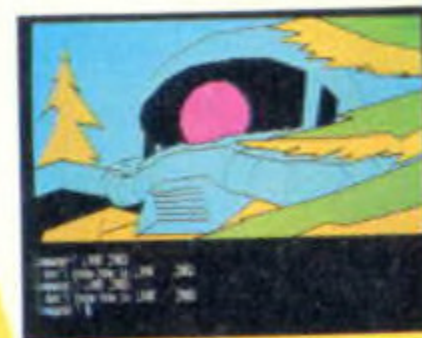
森のはずれではサイド7唯一の自衛兵器の機動戦車が必死にザクと戦っています。しかし、モビルスーツとこんな戦車とでは結果は見えています。あなたにはこんなところで油を売っているヒマはありません。



ザクがマシンガンでうった弾はアムロの頭をかすめて飛んでいきました。このままでは後方にある連邦軍の将校たちが乗っているエレカーにあたってしまう。



すさまじい爆風と共にドッキング・ベイが破壊されてしまいました。そばにあったエレカーはもちろん、乗っていた将校たちも……。おや、地面に落ちているこれは何だ？



森の中でザクと出会ってしまった！ここでも早く逃げないと命の保証はありません。しかし、ホンマきれいなグラフィックやな――

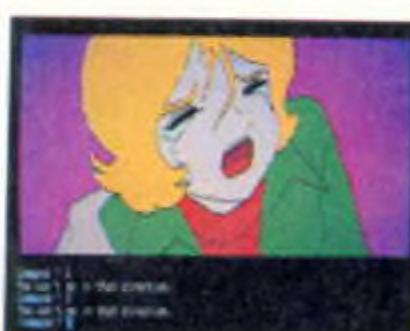
「ガンダム大地に立つ」



ついに父テム・レイを見つけました。しかし「なぜこんな所でもたもたしているんだ。港にいるホワイトベースへ逃げろ！」と父はわめくばかり。父さんは人の命よりも機械のほうが大切なんですか!! アムロは怒り、1人走り出すのでした。



道を歩いていると前方にフラウ・ポウを見つけました。彼女もホワイトベースへ行くところなのでしょう。アムロ! 彼女がそう叫んで近よってきた瞬間、ザクのマシンガンが1弾が後方で爆発を起こしました。吹き飛ばされるフラウ・ポウ――



爆発の後は何もありませんでした。もちろん、フラウの父も母も…。泣き叫ぶフラウ・ポウでもあなたは心を鬼にしなければなりません。もたもたしていたら、自分たちもやられてしまいます。TVをよく思い出してみよう。



これが、連邦軍が開発した最新鋭モビルスーツRX-78ガンダムか!! 次々に殺されていく民間人を助けるべく、アムロはガンダムに乗りこみます。忘れものは?



「認めたくないものだな、若さ故の誤ちというものだ…(テープからこの声が流れてくるのです!) ジオン軍小佐シャア・アズナブルは2機のザクの失態を非難し、今度は自ら上陸してきます。このシャアこそアムロの生涯のライバルとなるのです。



ビームサーベルでザクの胴体をまっぴらつに切りました。しかしザクのエンジンをも破壊してしまったために大爆発が起こり、サイド7も大破してしまいました。もう1機のザクでも同じことをしたら、サイド7の空気がなくなってしまいます。相手のコクピットを狙うしかありません。何か他の命令はないのでしょうか?



ついにガンダムを立ち上げることができました。ザクもこちらに気づいたようです。ここからしばらくはワンキー・アクションゲームとなります。R…マニュアルを読む、B…ビームライフルをうつ、S…ビームサーベルを使う、などなど…



ガンダムのコクピットです。何をするよりもまず、ガンダムの操作方法を学習しなければなりません。さあ、ガンダムは大地に立てるかな?



ガンダムに乗って港へやってきました。ここには連邦軍モビルスーツ、ガンキャノン、ガンタンクがあります。フラウ・ポウとキッカが歩いてきました。あっ、遠方から爆風が!! フラウ・ポウたちを守ってあげなければなりません。



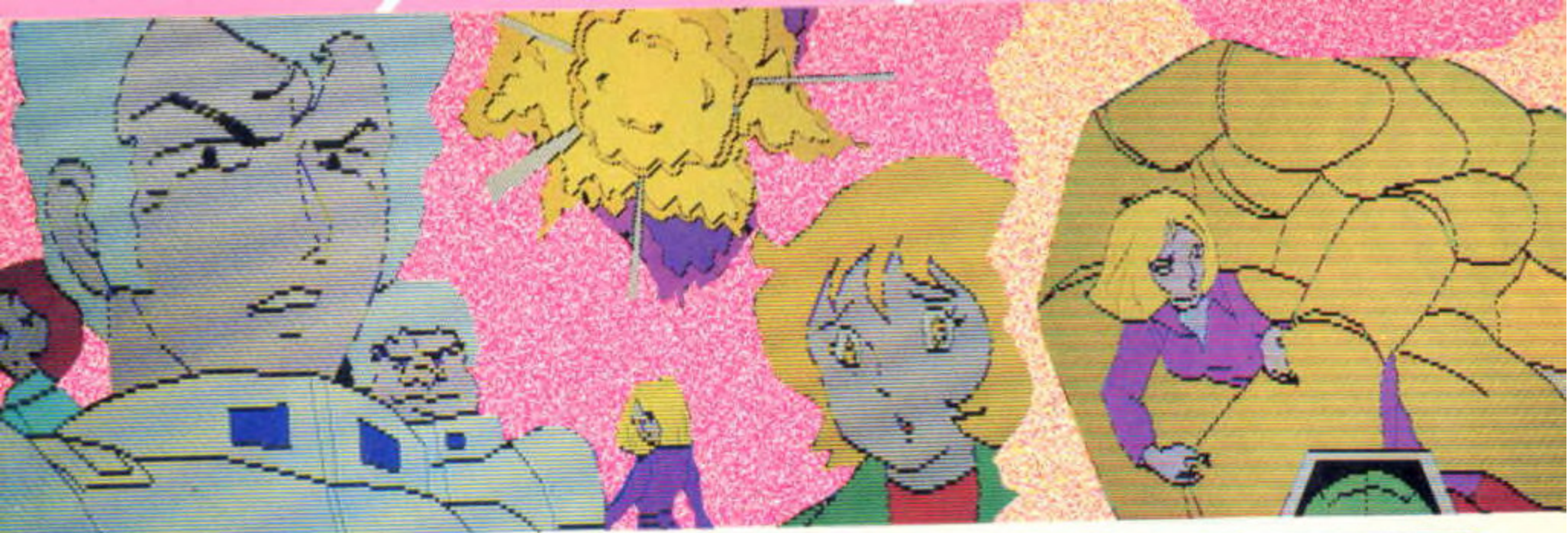
「アムロ? コクピットにいるのはアムロなの?」助けあげられてフラウ・ポウはガンダムに乗っているのがアムロだということに気づいたようです。



ホワイト・ベースを発進させるために2機のモビルスーツを運ばなければなりません。どちらから運んでもいいのですが、ガンキャノンから運んだほうがいいような気がします。



通信機から連絡が入ってきました。連邦軍ブライト・ノア小尉のようです。「散らばっているガンダムの部品を消滅させてくれ、完全にだ。ジオンに情報もれでもしたら困るからな」地面に落ちているビームライフルとナバーム弾を使えばできるようです。



港を下りるとジオンの兵士（実はシャア）を1人見つけました。連邦のセイラ・マスと何ごとかあらそっているようです。ガンダムの部品を持ち帰られては困るので、攻撃しなければなりません。



弾はずれました。アムロはまだ未熟なのです。



さて、ブライトの命令を実行する前にセイラをどこさなければなりません。なにしろナバームもビームライフルも強大な破壊力を持っているのです。



ナバームを地面に置きました。照準をしっかりと合わせて狙いましょう。グワーン。みごとにガンダムの部品を破壊しました。



やった、命中！大爆発を起してミサイルは消滅しました。



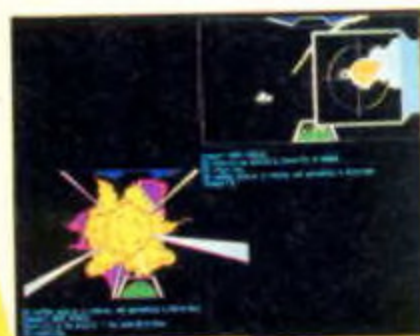
ミサイルが二つ。ホワイト・ベースに向かって飛んできています。ビームライフルで撃ち落とすしか手はありません。しっかり狙ってくださいヨ！



ドッキング・ベイにやってきました。美しいホワイト・ベースが着艦しています。さあ、ジオンの攻撃からこの船を守るために飛び立ちましょう。アムロ、行きま——す！



ふたたび港にくと、ホワイト・ベースから緊急入電「ジオンのモビルスーツ急接近！。ガンダムを宇宙へ出さなければなりません。その前に大切なことを忘れてはいませんか？そうです、まだセイラさんがいるんですよ。



しかしもう1機のミサイルがものすごい勢いでホワイトベースに接近しています。アムロは1度は撃ちのがしてしまいましたが、間一髪のところでミサイルを撃ち落とすのでした。



いよいよ敵モビルスーツが接近してきました。普通のザクよりはケタ違いにスピードの速い赤いザク。そう、赤い彗星のシャアが操縦するシャアザクなのです。はたして初めて宇宙に出たアムロはこいつと互角に戦えるのでしょうか？



ここからはリアルタイムゲームです。テンキー（F Mの場合はカーソルキー）で照準を操作して敵を撃破してください。シャアザクよりもザクのほうが動きが鈍いので、狙いやすいと思いますよ。



ホワイト・ベースに帰ったアムロはブライトからきつい言葉をあびせられます。ガンダムの性能にたよりすぎている。ガンダムを任せられたからにはきさまは連邦軍のパイロットなのだ！ 頭ごなしに怒るブライトにアムロは反感を覚えました。しかし、ブライトもそう言わざるをえなかったのです。なにしろこれは戦争なのですから……



ノバのストーリー

STORY OF NOVA 2001

彼らは1万数千年かかって、全銀河系の他の知的生命体を滅ぼした後、みずからの支配を永久のものとするために、ある自動機構を完成した。

それは、高次空間に存在して個々に独立して機能するカプセルで、銀河系内に無数にばらまかれ、常に周辺数十光年の空間を監視していた。もし、その空域に発生した知的生命体が、恒星間航行をはじめると、即座に無数の戦闘マシーンを送り出し、すべてを滅ぼしてしまうのであった。

しかし、超種族にも無限の繁栄はあり得ない。完全にマシーン・コントロールされた生活環境の中で彼らはしだいに退化した。100万年ののちには、彼らは肉のかたまりにすぎない原始生物として、忠実な機械たちに守られて目的もなく生きながらえているのであった。

だが…。全銀河系の生命体をおびやかし続ける彼らの支配機構は、その目的をいささかのゆるぎもなく、はたし続けているのだ。

☆ A.D. 2200

地球連邦のプロキシマーケンタウリ調査隊は、 α -4上に発見された20万年前の古代異生物文明の遺跡から、おどろくべき情報を秘めたメッセージ・カプセルを発掘した。

そこには、超種族がしくんだ知的生命抹殺システムの秘密が、彼らにはろはされつつも後世に望みをかける反撃者たちの手によって書き印されていたのである。

このメッセージをただちに母星地球へ送るとともに、調査艦隊より3機の次空探査艇が攻撃機に改造され、メッセージに指定された推定亜空間座標2001を求めて

送り出された。

“幻想の都NOVA”…3機の次空攻撃機がたどりついたのは、有機コンピューターの支配する完全社会であった。はたして、そこではすでに地球人の恒星間航行を察知したシステムが、地球攻略用戦闘マシーン製造へと動きはじめていたのである。システムが完成すれば、この閉空間はまちがいなく地球上で開放されることになるであろう。人類存亡の使命をになった3機の次空攻撃艇——巨大な敵に対するアタックは今はいった。

★©株ユービーエル：〒162 東京都台東区上野3-16-3



あそびかた

HOW TO PLAY

NOVA2001

敵の出現パターンは64種類あります。

敵のロボットをすべて破壊(はかい)すると、ワンパターン・クリアとなります。

ロボットを破壊するとチップがあらわれます。チップの上を通過してもポイントになります。

パターンを早くクリアすると、画面下に表示されているタイマーが得点となります。このタイマーはチップ

を獲得した数と関係あります。

4・8・16・24～面はボーナス・ラウンドです。

高得点をマークできます。

バトロール・ロボット「レダ」を破壊しないと、敵のボスである「M・I」が出現してしまいます。

「M・I」を爆発させるにはミサイルをひたすら当ててください。赤くなったらあとひといき!!



テクニック・ポイント

ポーズ・コントロール・ボタン (内側赤色) を押し

続けると発射方向を変えずに移動できます。

使いこなせば64面も夢じゃない!

キャラクター情報

CHARACTOR OF NOVA2001



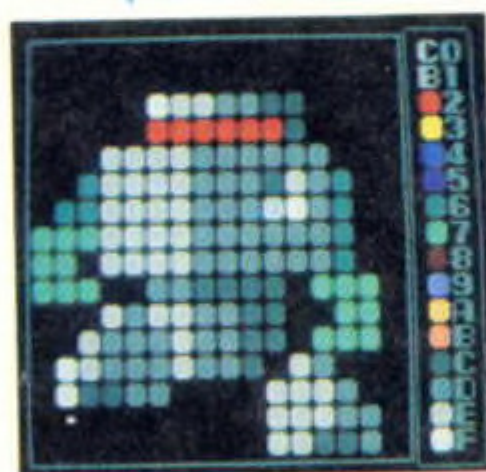
キャラクター

ポイント

ROBOTAN

...

30



キャラクター

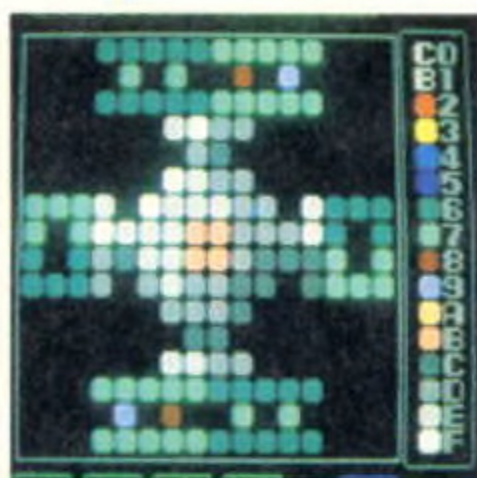
ポイント

YADOCANOIDE

...

50





キャラクター

ポイント

REDA

...

100



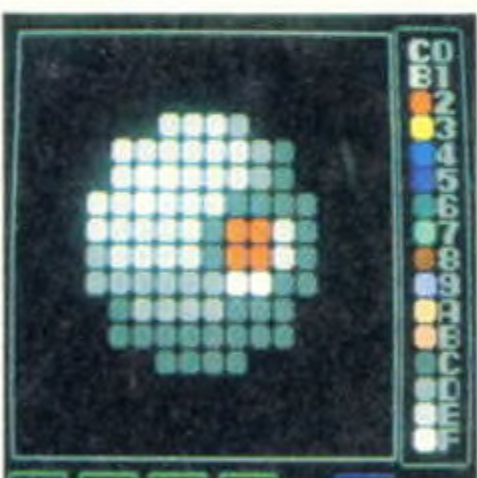
キャラクター

ポイント

TACKONG

...

100



キャラクター

ポイント

BLAIN

...

200



キャラクター

ポイント

M・I

...

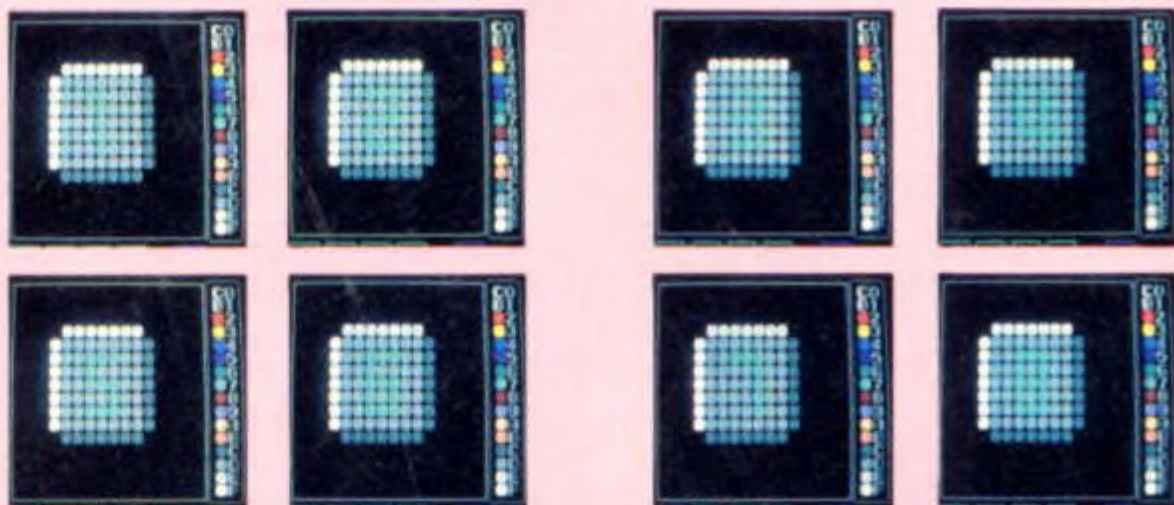
2000

チップの情報 CHIPS INFORMATION

このゲームではチップがおもしろさを高めてくれています。ふつうは数字のチップが出てきますが、高次

ラウンドになると、毛色のことなるチップが出現してきます。

CHIP



敵の種類によって数字(得点)がちがいます。ボーナス・ラウンドでは8まで出現します。

EXTRA CHIP

エクストラチップ



自機が1機増えます。

GET CHIP

ゲットチップ



画面上のチップすべてが得られます。

GALLING CHIP

ギャリングチップ



M・Iが再び出現します。

PAUSE CHIP

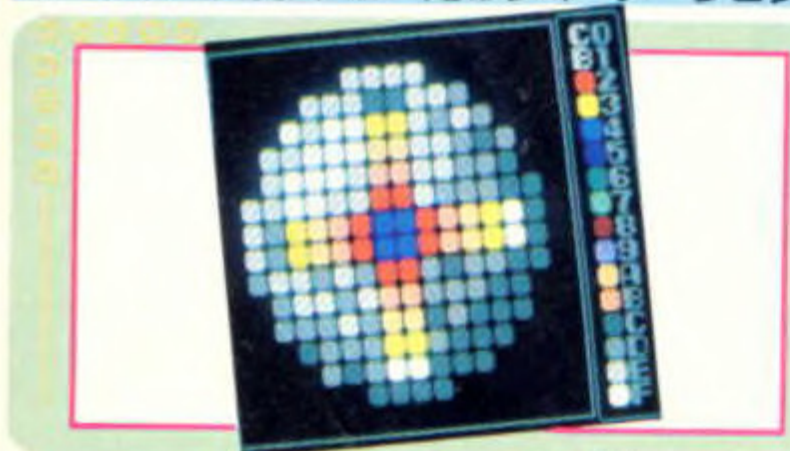
ホウスチップ



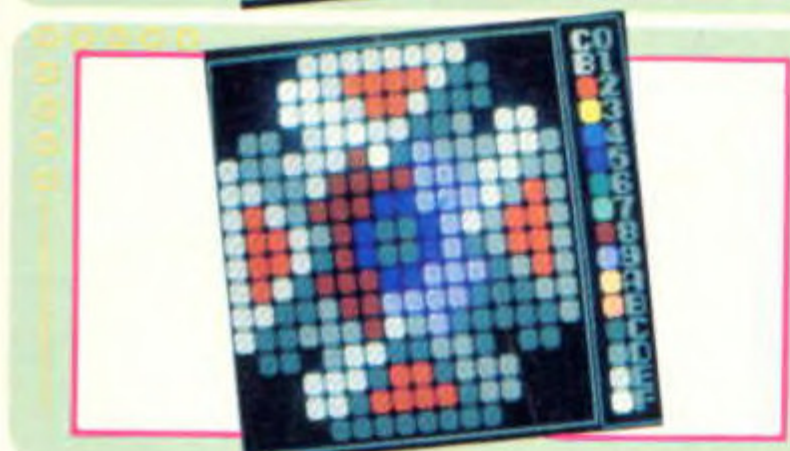
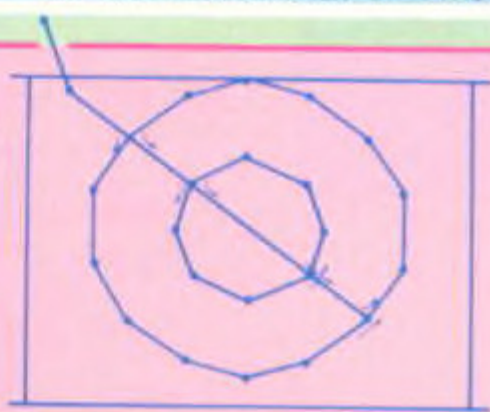
敵の動きがストップします。

BONUS ROUND INFORMATION

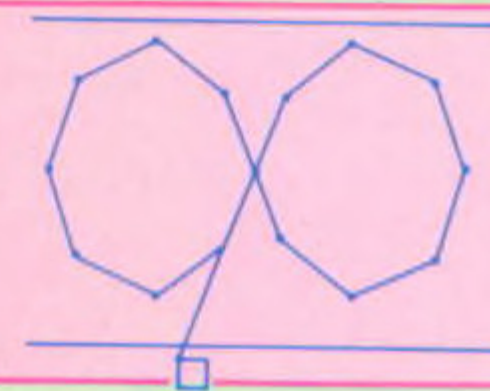
ボーナス・ラウンドは一定のフォーメーションで敵キャラクターが出現します。8面から紹介しましょう。



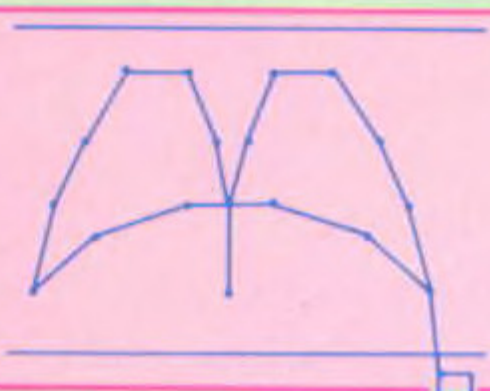
8



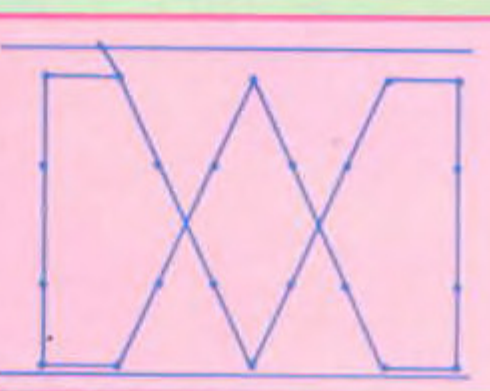
16



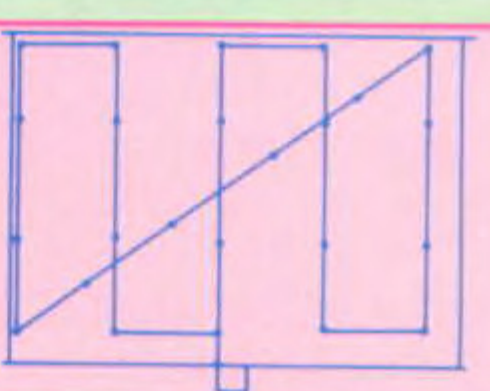
24



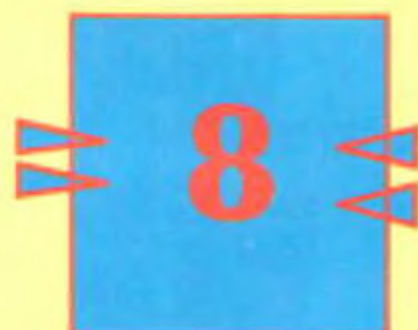
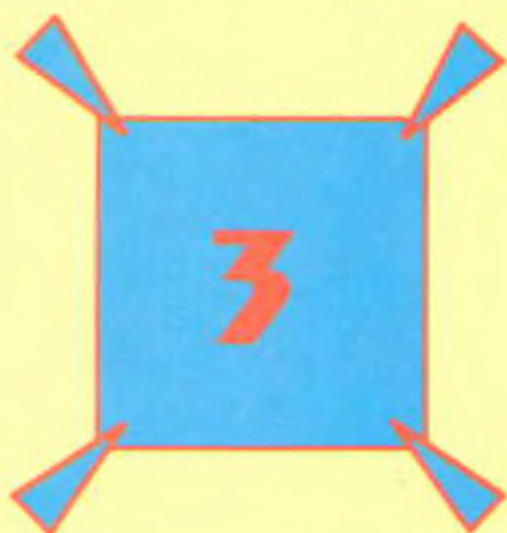
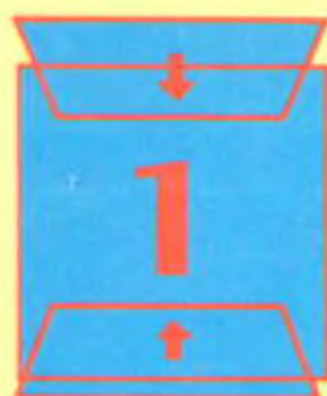
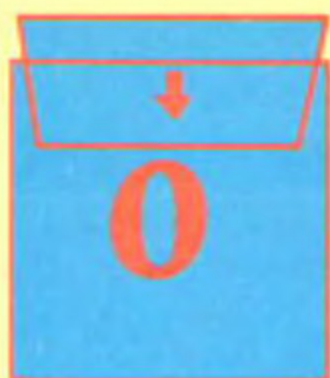
32



40



48面ではフラゲ, 56面ではウニ, 64面ではミニM・I が出現します。



敵の攻撃パターンはつぎのようになっています。Bはボーナス面です。

0 1 0 B 0 1 0 B 1 2 2 2 2 5 5 B 5 5 4 4 4 4 6 B 6 6 6 3 3 3 3 B 0 1 2 5 7 7 7 B
7 8 8 8 8 1 1 B 1 1 2 2 2 2 0 B 1 2 3 4 8 6 7 B

プロトタイプのスー
リーを紹介しましょう

RAIDERS 4

BY
UPL BUCHA

●STORY

俺はロボットである。何故だかわからない。生まれた時から自分がロボットであることを意識していた。多分そうプログラムされているのだ。とにかく俺はロボットである。人間ではない。これからもずっとそうだろう。

何のロボットかって!? そんな事は考えたこともない。ただ両腕の先端にかなり物騒な物が付いている。大口径のレーザービームだ。幼稚園の保育さんロボットでないことは確かだ。それに俺は今だかつて自分の能力を発揮する機会に一度も出くわしたことがない。従って、このビームだって本当に使えるのかどうかも俺は知らない。何の為のロボットか聞きたいのはこっ

ちの方だ。

まあ、俺自身が生まれてから、まだ数日しか経っていないせいもある。

そうなのだ。俺はピカピカの新品なのである。それも、そこいらの新品とは、わけが違う。別に自慢したいわけではないのだが、自慢したい気持ちがさらさらないわけでもないで話す。実はこの俺は世界最高の技術の粋を集めて造られた、エリートロボットなのである。あのNASAの頭脳を十個集めても足元にも及ばないという世界最大の兵器産業会社WWPに特別発注して造られたのがこの俺なのだ。だから俺は、高性能なのだ。世界中捜しても俺よりすごい奴はいないのだ。ハハハハハ。わかったか。

だんだん、声を大にして叫びなくなってきた。だがあいにく俺には口がない。なんでも俺の存在は、超秘密事項なのだそうだ。それで俺を造った奴らは、あえて口を付けなかったのかもしれない。秘密事項であるこの俺が全世界に向けて自分の事を宣伝しようものならそれこそ笑い話だ。しかし、たとえ俺に口があったとしても俺はそんなバカな事はしない。俺は、元来無口なのだ。口がないくせして無口もクソもなかりとう言う奴もいるだろうが、何と言われようとも俺は無口なのだ。なにしろ俺は紳士なのだ。男らしいのだ。この前テレビでそう言っていたから間違いない。それにしても無口なロボットに口を付けないというのは実に合理的だ。感心してしまう。もっともただ面倒くさいと思って手を抜いただけかもしれない。

俺がいかに優秀なロボットであるかは、今述べた通りだ。もっと話してやっても良いのだが、あいにく今は気分がすぐれない。どうも、俺はこの航空機っていう奴とは相性が良くないのである。断わって置くが船酔いだとか高所恐怖症とかのたぐいではない。見損なわないでもらいたい。俺は高性能ロボットなのである。そんな、ちゃちに造られているはずがない。俺は、この何の頭脳も持たない鉄のかたまりが空を飛ぶというのが、どうも納得いかないのである。高性能ロボットであるこの俺でさえ空は飛べないというのに、こんな図体ばかり大きい脳なしのこいつがさも当り前のようにスイスイと飛ぶなんて、認めたくない事実である。不公平だ。ずるいこと窮まりない。何故俺に空を飛ぶ機能をつけなかったのだ。明らかに設計ミスである。胸くそが悪い。責任者を連れて来い。そのかわりと言っては何だが、俺は足にはいささかの自信がある。まっかなスカイライナーボなど問題にならない程速いのだ。だが、空を飛べるに越した事はない。やはり断

固、抗議すべきである。

何故、俺がこんな思いまでしてこいつの腹の中でおとなしくしているかと言うと初の任務遂行の為にその目的地まで行く途中なのである。そうであった。仕事に行くのである。さっきまでテレビに見いってすっかり忘れていた。良くない傾向である。高性能ロボットにあるまじき行為である。ハッハッハッ……。

などと笑ってごまかせるロボットは俺ぐらいである。なにしろ俺は高性能ロボットなのだ。

どんな任務か簡単に言うと、(これも極秘なのだそうだが) ある、都市郊外に設置されている秘密研究所が今夜、襲撃されるというのだ。それもロボットにである。当然俺がこのビームの銃口を向ける相手もロボットだ。だから、どうも今回の仕事は気が乗らない。

彼らの大多数は工業用ロボットだそうだが、レーザーを持っている者もいれば、中には核融合炉を組みこんでいる者もいるらしい。へたに手荒な真似でもしようものなら、大都会にキノコ雲がたち登ることにもなりかねない。そこでこの俺の登場となったわけだ。彼らの電装系だけを破壊して、動きを封じてしまうのだ。もちろん俺には彼らの内部構造の全てが記憶されている。彼らに致命傷を与えずに済むことがせめてもの救いになった。

しかもこの仕事は全て内密に処理しなければならないのである。その研究所というのが、なんでも超極秘密事項を扱っているのだそうでCIAにでも感づかれたらえらい騒ぎになるのだそうだ。

そんなワケで俺はたった一人で何百体ものロボット達を相手に戦わなければならないのである。何故彼らが研究所を必要としているのかは、聞かされていない。第一、俺の任務には関係ないしそんなことを考えるぐらいならテレビを見ていた方がよっぽどよろしい。

そろそろ、目的地に着いたようだ。やっとこいつの体内から出られるわけだ。

なんだかんだ言っても、今日の俺はいつになく力がみなぎっている。精神が高揚しているのだ。初めての任務だという事もあるが、もうひとつ理由がある。

この任務を完了した晩にはサント、口を付けてくれるというのである。いくら無口な紳士でも口があるのと無いのとでは雲泥の差がある。メシは食えるし、酒は飲めるし女もくどける。ケケケ。

まあこれからの俺の活躍ぶりをとくと見てくれ。正義のスーパーロボットいざ出陣!

ザ・ビッグ・プロレス

I 基本 テクニック

あっ！という間に人気が急上昇。ザ・ビッグ・プロレスリングを紹介します。

かけられるワザだけでも14種。場外乱闘場面まである内容の厚みは、さすがです。

1 組み方

敵と有利な形で組み合えないことには技がかけられません。つまり、逆にこれさえ完全に出来れば、パターンなどなくても案外なんとかなるものです。

敵とは、リング上、場外を問わず、敵の腕が下がっているときだけ、有利な形で組み合うことができます。つまり、この時を見計らって組めば良いのですが、実際には、敵の動きが早いので、このタイミングを見計らうのは、非常に難しくなります。確実に敵と有利に組み合うには、とにかく最初は、敵と組み合い、次に一度レバーを反対方向に倒してから、再び組み合うことです。この、一度離れてから、再び組み合うまでの時間は、極端に長くても短くてもいけません。これは何秒とはっきり言えるものではないので、何回か練習しているうちに覚えて下さい。

また、1度組み合ってみても有利にならないときには、2度、3度とくり返して下さい。ただ無造作にガチャガチャとレバーを動かすよりは、余程、確実に組み合えます。

①ヘッドロック



②キック



③ウエスタン・ジャブ



④チョップ



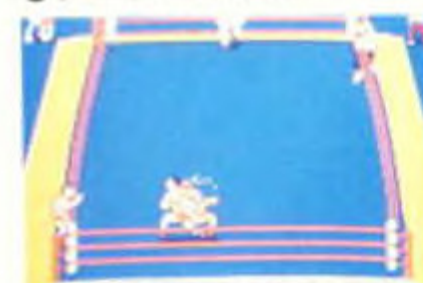
⑤ドロップ・キック



⑥ボディ・スラム



⑦ウエスタン・ラリアット



⑧ブレーン・バスター



⑨エンズイギリ



⑩パイルドライバー



2

技の選択

有利な形で組み合ったら、次は当然技をかけねばなりません。技の選択などというのはテクニックという程のものではありませんが、注意点をいくつかあげますと、

- ① ボタンを押す回数とは技の選択ボタンを押す回数だけではなく、最後のアタックボタンを押す“1回”も含めた回数のことです。ボタンを押す回数が5回だとして選択ボタンを5回押すと、技が一つずれてしまいます。気をつけましょう。
- ② ジャイアントには“バイルドライバー”以上の大技をかけることはできません。“エンズイギリ”以下の技で勝負しましょう。
- ③ “ドロップ・キック”以上の技をかける時、アタッ

⑪ ジャーマン・スープレックス



⑫ コブラ・ツイスト



クボタンを2度押すと、技をかけた後、勝手にフォールしてしまいます。ムダな時間をかけないためにも、技をかける時は、必ずアタックボタンを1回だけ押すようにしましょう。

こんなことは常識ですが、ジャイアントに“コブラツイスト”をかけたり、大技をかけようとして、アタックボタンを必死になって押して“ヘッドロック”をかけて、1人で怒っている様な非常識な人もいたので確認の意味として書いておきます。

つまりは「早く、正確に」というところでしょう。

3

タッチワーク

敵の攻撃を受けたり、敵に攻撃を加えたりすることによってPOWERが減っていきます。POWERメーターが1/4未満になった時に敵にフォールされると負けてしまいますから、そうなった時には、素早くパートナーにタッチして下さい。

また、タッチワークが素早く行える様に、自分のコーナーからむやみに遠く離れるのは控えましょう。

参考として自分のPOWER残量による敵の攻撃パターンを示しておきます(左下の表)。

POWER METER	レッド・デス・マスク	マッドブル・ジャイアント
	ヘッド・ロック→ボディ・スラム	ヘッド・ロック
	ドロップ・キック	ヘッド・ロック→キック
	ロープに振ってパンチ	ヘッド・ロック →ボディスラム2発
	ドロップ・キック or フライングボディアタック	ロープに振って ネックハンギングツリー

※有利な体勢で組み合っても技をかけなかったり、ジャイアントに大技をかけたりしたときに受ける攻撃は、これに習わないこともあります。

4

場外にて

敵に場外に落とされ、かつ敵が降りてこず乱入しない場合は、急いでリング上に上がり、リング下でカウント15までは待つてPOWERを回復させましょう。

また、敵を下に落とした時は、さらに攻撃するのが良いのですが、確実に攻撃できる自信のない人は、敵が起き上がらないうちに一度、下りてからリング上に

戻っておき、敵にPOWER回復のスキを与えない様にするか、もしくは自分のPOWERが残り少なかったら敵と離れて出来る限り下にとどまってPOWERを少しでも回復させる様にしましょう。しかしその時に敵のPOWERも回復することもお忘れなく、敵に落され、敵がすぐそばに控えている場合は、レバーを真上に上げておきましょう。ロープがあるところなら、すぐにリング内に戻れます。

II 攻略法

a) レッド・デス・マスク攻略法

(奇数GAME時)

Patern I) 基本パターン

ゲーム開始と同時に右に移動し、☆の付近で敵と組み合います。有利な体勢になったら直ちに“エンズイギリ”を選び、攻撃します。“エンズイギリ”を3回繰り返した後、“ボディ・スラム”で敵を自分のコーナー側に落とします。すると敵はスタミナを消耗してパートナーにタッチしようと逃げ出しますから、すかさずつかまえて“ドロップ・キック”以上の技をかけフォールしましょう。

尚、タイムの目安としては、

エンズイギリ=26秒

ジャーマンスープレックスホールド=25秒

コブラツイスト=24秒 です。



Patern II) 高速パターン

ゲーム開始と同時に右へ移動し、☆の付近で敵と組み合います。有利な体勢になったら、直ちに“バイルドライバー”を選び攻撃します。“バイルドライバー”を2回繰り返した後“ブレーンバスター”で敵を自分のコーナー側に落とします。すると敵はスタミナを消耗して、パートナーにタッチしようと逃げ出しますので、すかさずつかまえて“コブラ・ツイスト”をかけGive upさせましょう。急げばタイムが19秒となります。

※Patern IIでは、点数が17,800点、Patern Iでは最高13,900点となりますが、Patern IIは、技の選択も難しく、失敗する確率も高いので腕に自信のない方は、Patern Iを使いましょう。

b) マッド・ブル・ジャイアント攻略法

(偶数GAME時)

Patern I) 基本パターン

ほとんどレッド・デス・マスク用の基本パターンと変わりありませんが、フィニッシュホールドは“ドロップ・キック”“ボディ・スラム”“エンズイギリ”のうちのどれかにしましょう。

Patern II) ノックアウトパターン

基本パターンと同様に敵を“エンズイギリ”で2回攻撃した後、今度は“ヘッド・ロック”をかけます。その後“ボディスラム”で敵を自分のコーナーの側に落とします。するとやはり敵は逃げ出そうとしますので、すかさず“エンズイギリ”をかけ、その後“ヘッド・ロック”をかけると、敵をノックアウトできます。急げば、29秒で片づくはずですよ。

※Patern Iでは、最高14,300点、Patern IIでは、16,100点となりますが、やはり初心者にはPatern Iでやって、慣れてからPatern IIを使うのがよいでしょう。

ここまで書けば、もうおわかりでしょうが、このパターン、特に基本パターンというのは、無限に応用が効くもので、特にこのパターンにこだわらなくても、参考程度にして、自分なりのパターンを考え出すのも難しいことではありません。真似をするのに抵抗がある人も多くいらっしゃると思いますので、また、このパターンが崩れた時にどうするか、というパターンを欲する人もいらっしゃるかも知れませんが“パターン崩れ”によって無限GAMEの半歩手前で踏みとどまっているこのゲームを無限の部類に叩き込む様なことをするのは、余りにも忍びないのでここでは割

愛させて載めます。ゲームは無限になったらオシマイです



c) おまけの攻略法

Patern I) 場外乱撃戦

ゲーム開始後も動かずに敵を待ちましょう。そのうちに敵が赤くなり、攻撃してきます。その攻撃パターンは、

レッド・デス・マスク〜“ヘッド・ロック”→“ボディ・スラム”

ジャイアント→“ヘッドロック”です。

大人しく攻撃をくらった後、すぐに敵と組み合って攻撃します。デスマスクには“ウエスタンラリアット”“バイル・ドライバー”“エンズイギリ”のいずれかをジャイアントには“ボディスラム”をかけましょう。すると敵は場外へ転落します。

転落した敵は①の位置にいます。自分は②の付近で待機し、敵が起き上がったら、矢印の方向へ歩きながら、敵の腕が下がるタイミングを見計らい、組み合って“テッチューコーゲキ”を選び攻撃します。敵が倒れた時、カウントが14以上ならそのままリングアウト勝ちとなります。

※“テッチューコーゲキ”に失敗したら……

“テッチューコーゲキ”に失敗した」ということは、とりもなおさず、“テッチューコーゲキ”をくらった”と言うことです。鉄柱にぶつけられて倒れた時、カウントが10以上ならば、敵は自分が起き上がる頃には、リングに上がろうとしてい



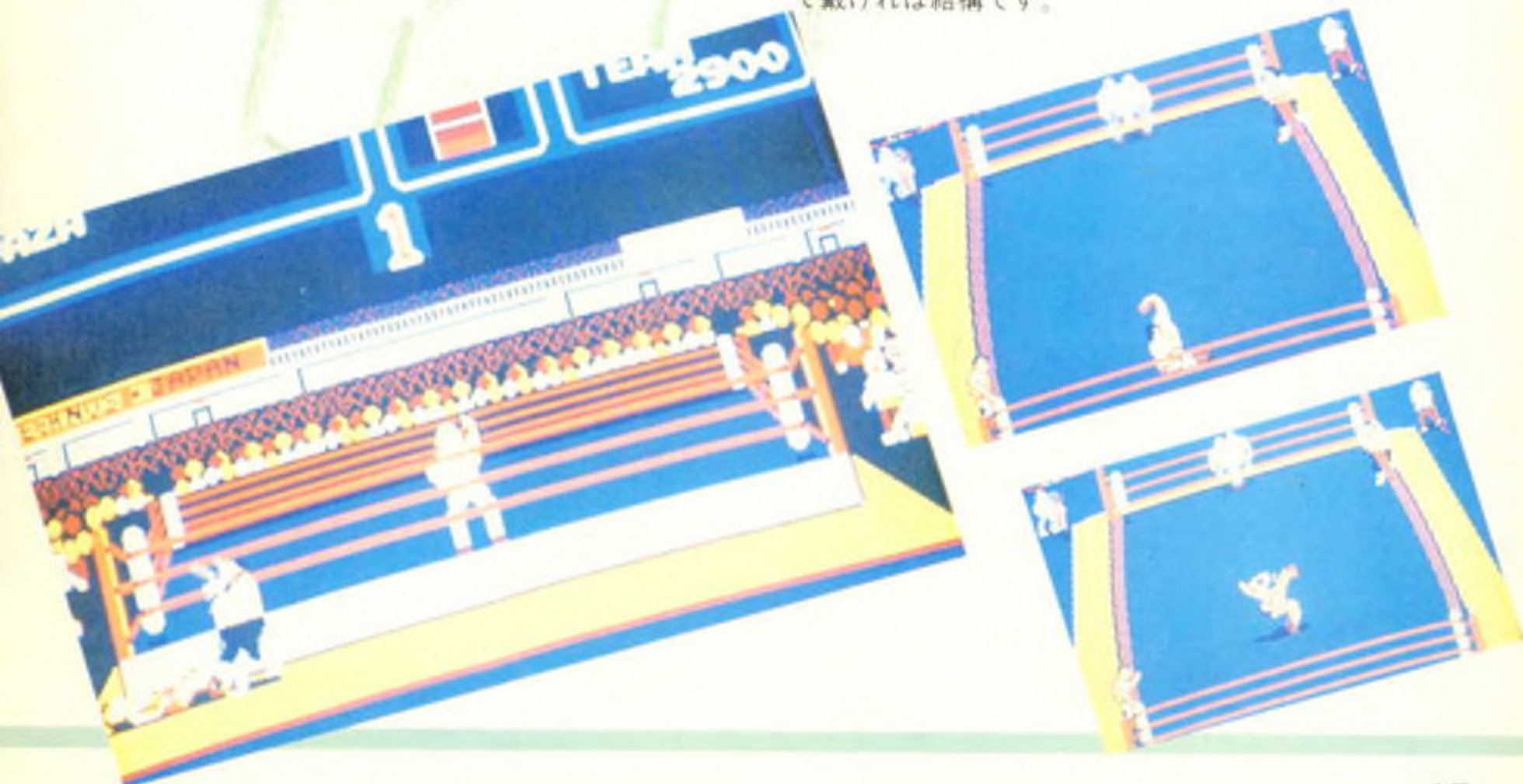
るので助かりますが、カウントが7以下、または14以上のときは、程んどGAME OVERとなります。これを避けるために敵と組み合うときの時間をうまく調整しましょう。また“テッチューコーゲキ”をくらった後に乱入がある時がありますが、これはすぐにリングへ戻ろうとすれば避けられます。あきらめないで下さい。

Patern II) 自爆ノックアウト

KO寸前の敵にワザと攻撃させ、その攻撃によって敵のスタミナを消耗させ、KOする技です。敵に攻撃させる時には、POWERの残量に十分注意しましょう。

例えば、偶数面用の基本パターンの最後で、フィニッシュの技をかけた後で、フォールせずに“バイルドライバー”、“ウエスタンラリアット”“ブレーン・バスター”のどれかをかけると敵は自爆します（あー下らない）。

これらのパターンは、別に点が高いわけでも何でもありません、月並なゲーム進行に飽きた人だけにやって戴ければ結構です。



I. 得点一覧

Technical Points

	ボタンを押す回数	レッド・デス・マスク	マッド・ブル・ジャイアント
ヘッド・ロック	1	200	300
キック	2	200	300
ウエスタンジャブ	3	200	300
チョップ	4	200	300
ドロップ・キック	5	500	700
ボディ・スラム	6	500	700
エンズイギリ	7	800	900
パイル・ドライバー	8	700	50
ウエスタン・ラリアット	9	1,000	50
ブレーン・バスター	10	800	50
ジャーマン・スープレックス	11	600	50
コブラツイスト	12	600	50
ナックルバート	1 ~ 4	500	600
カラタケワリ	5 ~ 8	500	600
テッチューコーゲキ	9 ~ 12	1,000	1,000
K O ボーナース		3,000	3,000

Time Bonus

sec = 秒

~ 19sec	15,000
20 ~ 29sec	10,000
30 ~ 39sec	8,000
40 ~ 49sec	6,000
50 ~ 59sec	5,000
1min ~ 1min 9 sec	4,000
1min10sec ~ 1min19sec	3,500
1min20sec ~ 1min29sec	3,000
1min30sec ~ 1min39sec	2,000
1min40sec ~ 1min49sec	1,500
1min50sec ~ 1min59sec	1,000



MOONPATROL

©アイレム(株) 製作・発売：電波新聞社

MSX ROMカートリッジで登場

定価4500円(4月中旬発売予定)



1 ジャンプ/地雷をよける!



2 穴の向こうにロボット戦車が!



3 月面の基地へたどりついた



4 上空からはUFOなどがせまってくる

MSXパソコンの機能をフルに活用。
コンピュータ・ミュージックがムードを盛りあげる!
ーレジェの自信作品!
UFO、岩、穴、地雷、ロボット戦車などの
難関をこえて、進め!進め!