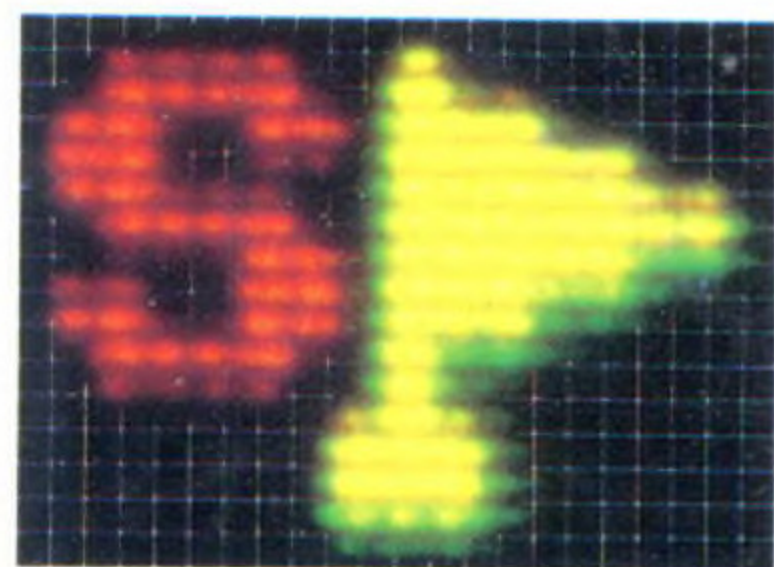


マイコンスーパーソフトマガジン

SUPER soft MAGAZINE

1984
AUG. 8



新連載!! ペーパーアドベンチャー

洞窟探検

NEW GAME INFORMATION

Mr. Do's WILD RIDE

Jumping Jack

WILY TOWER

hole Land

Victorious NINE

きみこそ日本一!

SUPER HIGH SCORE

チャレンジ・アドベンチャーゲーム
サラダの国のトマト姫



マイコンBASICマガジン8月号別冊付録

ワイリータワー

ワイリータワー……アイレム

How To PLAY...

あそびかた 君はレンジャーボーイ。配線を伝わってすべてのスイッチをOFFにし、上にのぼれ。ただしバルサーやズブラその他いろんな装置にふれると感電するから要注意。

ジャンプやパフ
パフ光線発射な
どでうまくかわ
せ!!

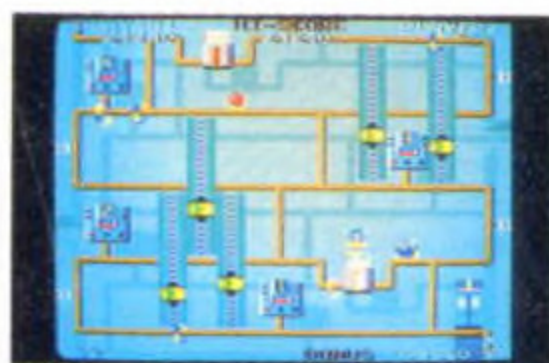


ジャンプ! パフパフのテクニックですべてのスイッチをOFFにしてタワーをのぼれ! 目標は最上階にあるメインスイッチだ!

STORY...

未来都市“アルファ”が突然パニック状態におちいった。都市機能をコントロールする巨大コンピュータ“ゼロ”が反逆をはじめたのだ。連邦保安部から派遣されたレンジャー・ボーイが救出に向かう。

“ゼロ”を動かすエネルギータワーには、“ゼロ”が生産する“ズブラ”や“バルサー”がせまってくる。上手にかわしながらエレベータを使い、最上部にある“ゼロ”のメインスイッチを切れ!



▲パフパフ光線を発射!!

高得点を得るためのテクニック

- パフパフ光線でズブラにダメージを与え、それをけり落とさずに放置しておく。ズブラは生産されないで、ゲーム進行が容易になる。ただし、画面外に消えると新ズブラが出現するからユダン大敵。
- ズブラを上手にまねき寄せ、移動メカ（2階のエレベータなど）に当てるとズブラは落下し消滅する。さらに落下中のズブラをけり落とすと、高得点!
- スイッチ類はジャンプで消すこともできるのだ! ズブラをかわし、バルサーをかわし、スイッチを消す…と一石二鳥、三鳥でゲームは楽になる。
- このゲームはタイミングがポイント。タイミングさえつかめばハイスコアが期待できる。ジャンプ・ポイント、放電部通過ポイント、回転メカ・ジャンプ乗降ポイントなどがこの決め手。



▲ズブラをジャンプ!

POINT INFORM



最上部のメインスイッチOFFで

10,000点



▲やった! ついに5階まできたゾ



▲ついにきた! メイン・スイッチだ

Jumping Jack

……ユニバーサル
ジャンピング・ジャック

めざすはMt. OPAL (オパール山)。
宝石求めて跳躍進行。スペシャル・
ポイントの宝石出現もあるジャンピ
ング・ゲーム。

ポイント・インフォメーション



10~90点



(白ザル)

1000点



200点



1000点

ボーナス点

8000~?

スタートすると減ってゆき、
ゴールの時に残った数字が
ボーナス点になります。

ボーナス・ゲーム

- ジャンプボタンを押して、回っている絵柄を止めてください。
- 同じ絵柄が三つ揃うと、更にボーナス点が加算されます。
- ラッキーダイヤ が揃うと10000点と1リプレイです。

絵柄の 種 類				
	300	500	800	1000

スペシャル・ターゲット

- 1 シーン…モグラが出る。宝石を持ってるゾ…5000点
 - 2 シーン…サイが出る。上に乗ると……5000点
 - 4 シーン…カメさんが出る。上に乗ると……5000点
- 2, 4 シーンで、調子にのると、ガイコツや魚の骨が出て、おそろしいことに……。



シーン1の画面



シーン2の画面



シーン3の画面



シーン4は海。ジョー



シーン5の画面



出た！モグラさん！



おっ！宝石に変わった！



ボーナス・ゲーム



ボーナス・ゲーム

ユニバーサル販売(株)：〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7



- レバーで、ロボットをコントロール。 ボタンでミサイルを発射。
- 足元に来た敵 …… は JUMP ボタンで飛び越せ!!
- ロボットが 溶岩 ダイナマイトにあたりダメージを受けると おたすけマンが登場! を押すとロボットは元気に復活する。
- 昼・夜をクリアーすると、いよいよジャイアント・モンスターや多数の敵が登場!!
- のクモは味方、危険を感じたらジャンプしてぶらさがれ! のクモは敵だ! 気をつけろ!!
- 勝つか! 食われるか!

ジャイアント・モンスターの弱点は歯だ!

☆場面は夜でむずかしい！
☆第1ステージと同じく怪物
どもは、攻撃をよりハゲシ
クつづける。
☆足元にきた敵を **JUMP**
ボタンで飛びこせたか？

☆溶岩やダイナマイトにあ
ると攻撃できなくなるゾ！

その時おたすけマン トニーが登場！わがロボットは元気に復活 //

ミクルーン
600PTS

☆ドククモが登場するが、クモの中には敵と味方がいる。足元にきた敵を味方のクモでジャンプすることも可能



さて、どのクモかな？
☆敵のクモにつかまると攻撃
できない。JUMP ボタン
で逃げるしかない。 //

シルフース
200PTS

ジャガード
300PTS

☆ゲーム開始、場面は昼!!
☆怪物が噴火口の中で身をか
くしながら、攻撃をはじめ
る!
☆ロボットの身体を引き裂こ



うとするゾ!!ジャンプするんだ!

☆レバーで、ロボットをコントロール

SHOOT ENERGY PUMP ボタン

でミサイルを発射!!

キルス
400PTS

モルフォス
500PTS



君はヤッタぜ
大成功！

☆君は、勝つか/食われるか/
☆ジャイアント・モンスター
はジリジリとセメてくる/



☆ジャイアント・モンスターの弱点は歯だ！

コラム

ホールランド発売を記念して、以下のようなアンケートが行なわれています。参加希望のかたは、同ゲームが設置されているお店でお問合わせ下さい。

[illegible]

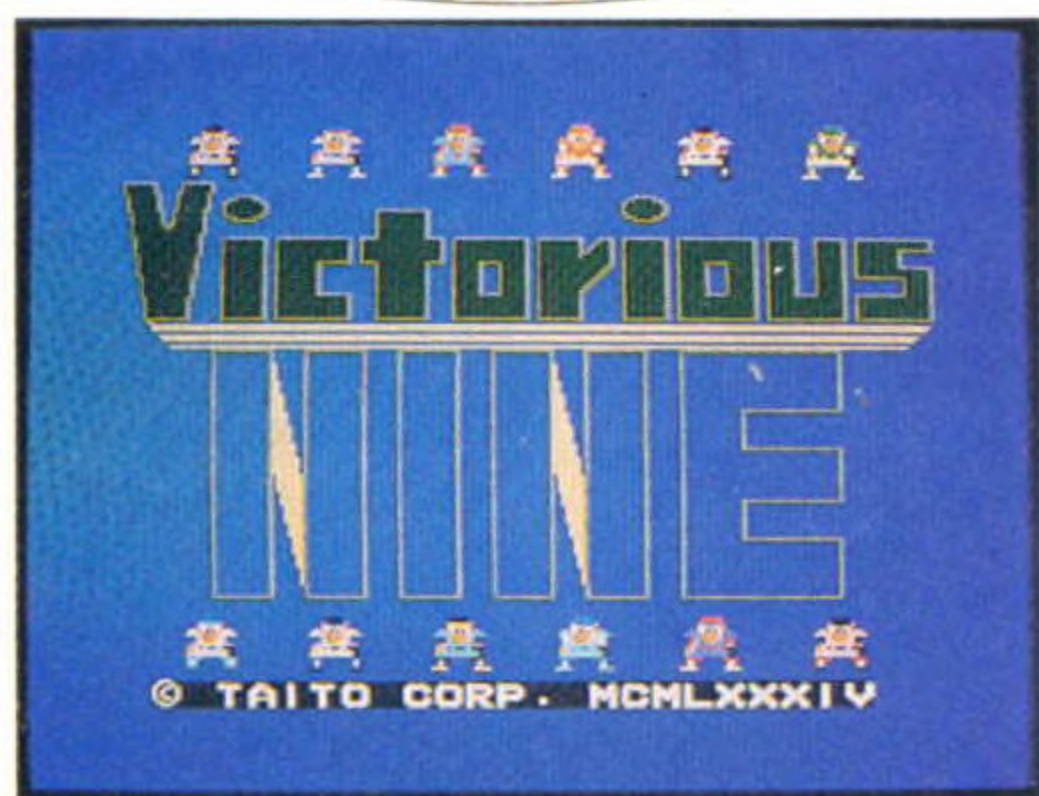
New machine inform

Victorious

NINE by TAITO



相手のボールがせまってくる。
3Dタイプの新野球ゲーム。——



必勝法!!

攻撃編…コンピュータ対戦の場合

(1) ボールになる球に手を出すな!

○右バッターはインコース(右ピッチャーのシュート、左ピッチャーのカーブ)、また、アウトコース(右ピッチャーのカーブ、左ピッチャーのシュート)、それに(アウト、イン、真中)コース、低目のフォーク・ボールがボール球。

○左バッターではインコース(右ピッチャーのカーブ、左ピッチャーのシュート)、アウトコース(右ピッチャーのシュート、左ピッチャーのカーブ)そして(アウト、イン、真中)コース、低目のフォーク・ボールがボールの球です。

これらは、手を出しても平凡なフライかゴロに終わ

ってしまいます。しかし、100%ヒットがないわけではなく、打率が良く、タイミングも合うと、ヒットもしくはホームランの可能性もあります。

(2) タイミングについて

○ピッチャーの投げたボールが黄色になる瞬間をねらうのだが、早目に振ったり、おくれぎみに振ると流し打ちや引っぱったりでき、ヒットにつながる。

(3) 初回から中盤で勝負

○先頭打者は、できるだけ1ストライクになるまで手を出さないほうが、ヒットになりやすい。

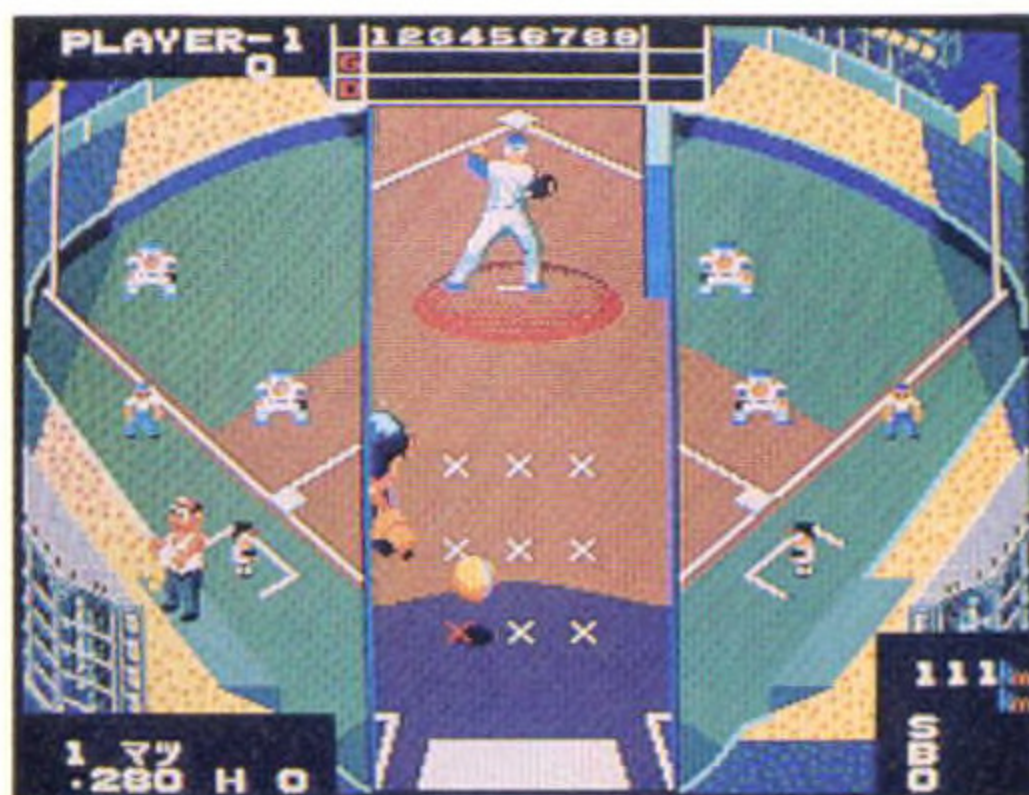
○敵が極端なシフトを敷くので、長打コースでもアウトになることがある。そのときのピッチャーの配球は打ちやすい球を投げて野手の正面に打たせるピッチングが、逆につまらせて凡フライ、ゴロになるので、カウントを追い込ませておいてストライクをタイミングよく打つ。

○大量得点を狙うために満塁にする。ヒットがでると外野はすべてホームに送球するので、ホームにボールがくる間にセーフになる。

注意：暴走、フライ、ライナーに気をつけて!

○前半に大量得点を!後半になると敵ピッチャーが速い球を投げるので早い回に点数を上げておく。

○盗塁は敵ピッチャーの投げる球の速さが時速120km未満のときに成功する。



(株)タイトー：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

Mr. Do's

WILD

RIDE

by 工藤尚朗

ユニバーサルの人気キャラクター Mr.Do がジェットコースターを相手に大活躍。キミは何面まで乗りこなせるか！

How To PLAY

- Mr. Do! を操作して、ジェットコースターのレールの上を進みゴールに着いてください。画面構成は9種類6パターンの変化があります。
- ジェットコースターや障害物に当たったり BONUS 得点がなくなると Mr. Do! が1人減ります。
- ※ ジェットコースターはレールの途中のハシゴに上がればよけられます。ただし頭上をよこぎるコースターには注意してください。
- 危険なところは、ボタン（押すと加速できるがその反面ボーナスの減りかたが速くなる）を使ってすばやく通過してください。
- ハシゴの上のフルーツ（一つ100点）を取るとゴールの二つのターゲットが変化していきます（全部取る必要はない）。
- ゴールに出る EXTRA を全部とると Mr. Do! が1人増えます。
- ゴールに （ダイヤモンド）が出現したときゴールインすると再ゲームできます（1回のみ）。
- 各パターン BONUS が4500点からはじまり、ゴールインした時点の BONUS が得点となります。
- Mr. Do! が全滅するとゲームオーバーです。
- スコアがベスト10位以内に入ると3文字イニシャルが書けます。

キャラクター・インフォメーション



ネー ム：Mr. Do!

キャラクター：レバーで4方向に動きます。移動は、基本的にはコースターのレールの上を進んでいきます。

得

点：もちろんなし



ネー ム：ジェットコースター

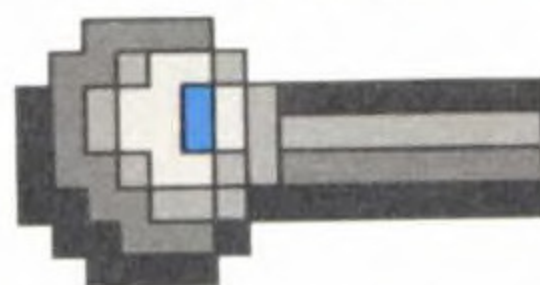
キャラクター：Mr. Do! の行手をはばむジャマ物

得

点：1コースター：100点、2コースター：300点、3コースター：500点

			
100	200	300	400
			
500	600	500	10,000

ネー ム：ハンマー



キャラクター：ジェットコースターと同じ。ただし点数はなし。



SCENE 1

ゴールインの時の
平均得点 7642点

- ①～④のはしごでコースターを1台ずつよけます。よけたらすぐに前進すること（「鉄則」）。
- 鉄球のよけかたは、自分の前のレールから鉄球がどいたときに移動すれば簡単に行けます。
- ボタンを使って、加速して行く必要はありません。
- ゴール・ターゲットを(E)(X)(T)(R)(A)のうちのどれか二つ

出た状態にしてからゴールインすること。



SCENE 3

ゴールインの時の
平均得点 19196点

- A地点まで行き(B)のエレベーターに乗って2階で降ります。そうしたら①のはしごでコースターを1台よけます。
- このあとすぐに2階のエレベーターに乗って3階へ行き、②のはしごでコースターを1台よけます。
- 1台よけたら③のはしごで2台よけ、よけたらすぐに左どりのエレベーターに乗って2階に降ります。

- コースターに注意しながら最上階へ行きます。
- この時点でターゲットの組み合わせが悪い場合のみ、コースターに注意しながらフルーツを取りゴールイン!!
- ※A区画は、コースターが比較的ゆっくりなのでうしろからきてもボタンを押さなくてだいじょうぶです（他の所はダメだよ!!当然のことだけど…）。

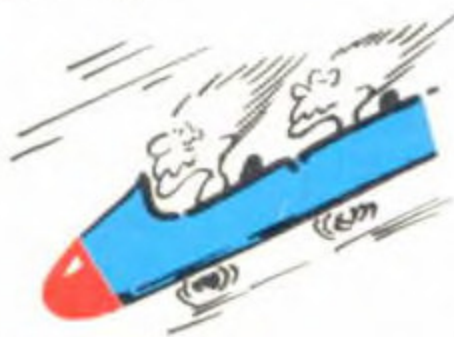


SCENE 2

ゴールインの時の
平均得点 12754点

- ①～⑥のはしごでコースターを1台ずつよけて前進/
- ⑦のはしごで4台よけて海賊船が一番上にあがったとき（写真参照）すぐにボタンを押して（加速して）ゴ

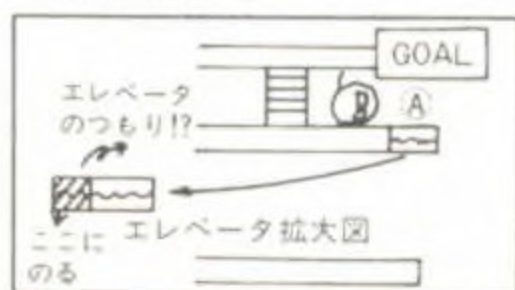
ールイン!!
※写真のふと線は、ボタンを押す区間です。ときどき海賊船のタイミングがずれます。これは要注意!



SCENE 4

ゴールインの時の
平均得点 22569点

- ①のコースターをはしごで1台よけたらすぐに前進（すぐにMr. Do / の頭上を通るので）。
- 鉄球に注意しながら、(A)のエレベーターに乗って下まで降ります。



※くれぐれも鉄球に注意してください。

- ※(A)のエレベーターに乗るときは、斜線の部分（すなわち左端）に乗ること。
- そうしたらボタン（加速）を押して②のはしごまで行き1台よけます。
- 次も同じようにして③のはしごまで行き4台よけます。
- そして、(B)のエレベーターに乗って④のはしごで3台よけます。
- 3台よけたらボタンを使って⑤のはしごで2台よけてゴールイン!!



SCENE 5

- スタート前からレバーを右にたおしておきます。
- スタートと同時に(A)地点まで進み、(A)地点から(B)地点までボタンを使いながら進み①のはしごで1台よけて②と③のはしごで1台ずつよけます。
- そうしたら④までいき、そのはしごでまず1台よけます。そしてGOALのところから1台出てくるまでその場で待つ!

ゴールインの時の
平均得点 30058点

- 出てきたらまた同じはしごで3台よけます。
- よけたらすぐに前進して⑤のはしごで1台よけて、さらに⑥のはしごで4台よけます。
- よけたら、鉄球に注意しながらボタンを使って⑦までいき、そのはしごで1台よけてゴールイン!!
- ※この面で鉄球をよけるコツは、鉄球の後をついていくようにするとうまくいきます。



SCENE 7

- はじめにA地点まで行き、スクリュウが上にあがったら①のところまで行き、そのはしごで1台よけます。
- そして、スクリュウと鉄球に注意しながら②のところまで行き、そのはしごで2台よけます。
- よけたらボタンを使いながら③のところまで行きそのはしごで1台よけます。
- 前方のスクリュウが下に下

ゴールインの時の
平均得点 46375点

- がったら④のところまで行きそのはしごで2台よけます。
- そうしたらすぐに、ボタンを使いながら⑤のところまで行きそのはしごで1台よけてゴールイン(遅いと死んでしまうぞ)!!



SCENE 6

- SCENE 5と同じようにレバーを右にたおしておきます。
- スタートと同時にカンラン車のところまで行き、一番最初のもの(乗るもの)に乗り、2階まで行き①のはしごで3台よけます。
- 次にすぐ右側にあるカンラン車(次に来るもの)に急いで乗り②のところまで行き、そのはしごで3台よ

ゴールインの時の
平均得点39181点

- ます(ときどき4台くることもある)。
- そうしたら次のカンラン車に急いで乗りA地点に行きボタンを使いながら③のはしごまで行き、そこで1台よけ、すぐに次に来るカンラン車に乗ります。
- カンラン車の上では、右端により半周回ったら自分の右のカンラン車に移り、そしてすぐ左どりのカンラン車に移りゴールイン!!
- ※1度乗ったカンラン車には乗れません。

カンラン車は左はじに乗ってください。そうしないとパターンがずれますから...



SCENE 8

- スタート前からレバーを右にたおしておきます(そうすると鉄球を待たずにストレートでいける)。
- そして①のはしごで1台よけます。
- すぐに②のところまで行きそのはしごで1台よけます。
- 鉄球に注意しながら③のはしごで1台よけます(ただしすぐにはしごから降りないと死ぬ!)

ゴールインの時の
平均得点 51246点

- つぎに④のはしごで1台よけ、そして⑤のはしごで1台よけます。
- 鉄球に注意しながら⑥のところまで行きそのはしごで1台よけます。そして⑦のはしごでも1台よけます。
- 海賊船が1番上にあがったとき、ボタンを使いながら⑧のところまで行き、そのはしごで1台よけてゴールイン!!

※ただし海賊船が1番上に行ったとき、ジェットコースターの位置がある場所のときのみ⑨のはしごまで行けるので注意(それ以外はを招く)!





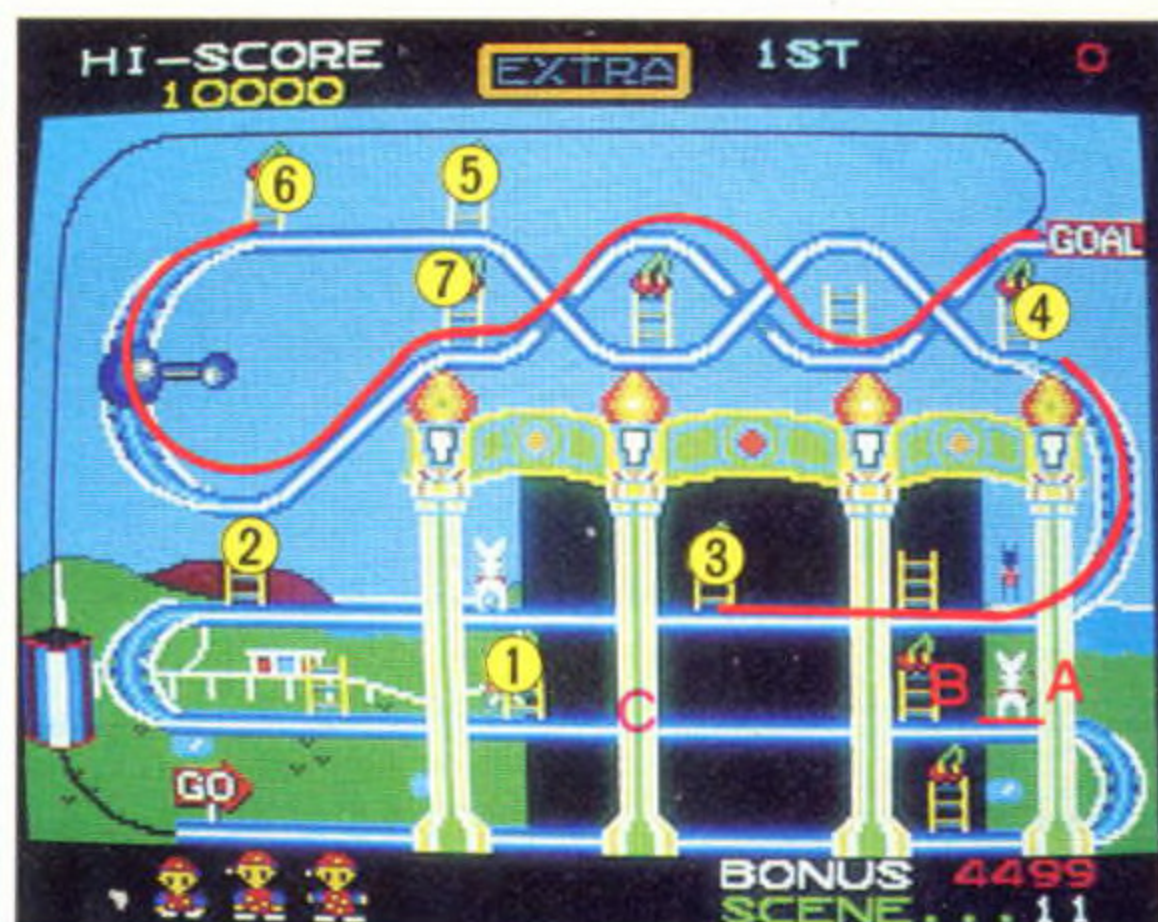
SCENE 9

- 黄色の荷物に当たると死んでしまいます。
- スタートと同時にA地点まで行き、最初にくるエレベーターには乗らずつぎのエレベーターに乗ります。
- そして、それで2階まで行き①のはしごで1台よけます。
- また、右のはしごで3階まで行き②のはしごで1台よけます。

○ボタンを使いながら③のところまで行き、そのはしごでまた2台よけます。

○そうしたら、左のエレベーターに乗って2階まで降りてA地点で荷物が通過したときにB地点までボタンを使いながら進みます。そしてGOAL IN!!

※A区間のみ、コースターに追われても、ボタンを使う必要はありません。ただし接近された場合は、もちろんボタンを使います。



SCENE 11

- スタート時にA地点まで行きB地点までボタンを使い①のはしごで1台よけます。
- すぐに前進して頭上のコースターに注意して②のはしごで1台よけます。
- さらにボタンを使い③のはしごで1台よけます。
- よけたらすぐにボタンを使い④のはしごで3台よけます。④のはしごに行くときはC地点で馬の頭がレール

上から引き下ったときボタンを使います。また④のはしごまで行ったとき、すぐにはしごに登るとゴールのところからコースターが出てくるので、ゴール上から出てくるコースターが④のはしごの上を通過したらすぐはしごを登りましょう。

○さらに前進して⑤のはしごで1台また⑥のはしごで4台よけます。

○よけたら360°回転の鉄球に注意して⑦のはしごで2台よけボタンでゴールイン!



SCENE 10

- スタートと同時に①のところまで行きそのはしごで1台よけます。ただし①のはしごでよける場合、GOALから出てくるコースターが通過してからのはしごに登ること!
- 鉄球に注意しながら、エレベーターの左端に乗って下までおります。(左端に乗ると、下からくるコースターに当たらないので...)

○下についたら、息をつかずにすぐレバーを左にたおして②のところまですぐ行きそのはしごで1台よけます。

○そうしたらすぐにボタンを使いながら③のところまで行き、そのはしごで3台よけ、すかさず左のエレベーターの左端に乗って下まで行ってください。

○つぎに④のはしごで2台または3台よけます(その場合コースターを何台よけるか見分けるには、EXTRA Aの真中で区切ってみて、



SCENE 12

コースターがA地点よりにある場合は④で3台よけて⑤まで行き、B地点より前にコースターがある場合は④で2台よけたあと、ボタンを使いながら⑤まで行き前者も後者とも⑤で2台よけます。

○そしてGOAL IN!!



- 最初のかんらん車に乗り2階の①のはしごで9台よけます。
- よけたらすぐつぎのかんらん車の左端に乗り、A地点で降りたら、ボタンを使い②のはしごで1台よけたらすぐかんらん車の右端に乗り一周回ったら右に乗り、つぎに左に乗り、最後に右に行きゴールイン!



夏休みアドベンチャー特集

サラダの国の トマト姫

by 山下 章

それは1本の電話からはじまった。

☎ : ジリリ〜ン、ジリリ〜ン。ガチャン。

山下 : 「ハイ、山下ですけど」

編集長 : 「もしもし、ベーマガの編集長だが、さっそくだけで来月号のチャレンジアドベンチャーゲームのコーナーでやるソフトが決まったよ。ハドソンの『サラダの国のトマト姫』だ」

(影 : エラそうに！自分が全然解けないもんだから、このソフトにしてくれ！)

編集長 : 「1週間後の月曜日がメ切りだから、それまでに原稿をあげてくれ」

山下 : 「ちょ、ちょっと待ってくださいヨ！あのハドソンのアドベンチャーゲームを1週間以内に解いて原稿まで書けっていうんですか？」

(影 : そうだそうだ！そんなの無理に決まってる！編集長の鬼！悪魔！（ゴチン!!）☆☆☆イテ!）

編集長 : 「うるさいヤツがそばでわめいているが、キミならきっとできる。がんばってくれ」

☎ : ガチャン!!

そうです。このコーナーはいつもこんな調子なんです。特集するソフトが決まってから原稿のメ切りまで

がわずか1週間ちょっと。僕はその間に必死の思いでゲームを解いて原稿を書き上げなければならぬのです（あの「デゼニランド」や「ジャングルアドベンチャー」はどれほど苦労したことか……）。

しかも、今回はあのハドソンの最新作「サラダの国のトマト姫」、通称「サラトマ」。前作「デゼニ」は2日で解けたものの、このゲームは何日かかることやら……。今回は僕がいかにこのゲームを解いたかという話を中心にゲーム紹介していきましょう。

なお、この「サラトマ」はPC-8801、PC-9801、FM-7、X1用が発売されており、PC-9801用以外はテープ版とディスク版の両方が用意されています。われこそは、と思う人はぜひチャレンジしてみてください。少なくとも、「デゼニランド」よりは手ごたえがありますヨ。

★プロローグ

時は昔々の大昔、ところは地球からはるか離れた星



ティーロリラリ〜タツタカ
タツタタタタタ……。うわっ、
なんとわがPC-8801がきれいな
音楽を奏でだした！アドベン
チャーゲームに音楽を取り入れ
るとは、なんと心にくい演出！こ
れだけでもゲームをヤル気が起
きるってもんデス。



う〜ん、相変わらず絵を書
くのは速いなあ（竹部：デゼニ
より早くした新型ペイントです。
全機種に新しいペイントルー
チンが入っています）。『ジャ
ングルアドベンチャー』にはかな
わないけど、ラインもペイントも
申し分ないネ。他のソフトハウ

スの方々にもハドソンを見習
ってオールマシン語（竹部：常識
ですヨ！）でアドベンチャー
ゲームを作ってもらいたいもの
です。



1本道を進んでいくと、道端
に柿クンが倒れていました。息
も絶え絶えでとても苦しそうで
す。エイヤツとばかりに柿クン
を助けてあげると、彼はニコニ
コしながら僕にある情報を教え
てくれました。



きれいなグラフィック画面だ
なァ。でもこういう絵はいった
い誰が書いているんでしょうね
え？竹・中コンビのお2人でし
ょうか？僕にはプログラムを組
むよりも絵を描くことのほうが
大変なような気がするのですが
……。

（竹部：ほんとうにたいへん
です。前作デゼニとくらべると絵
のタッチがちがうことが気づか
れたことでしょう。今回は、専
門のデザイナーの人に描いても
らいました。あの微妙なアング
ル！常人には無い視覚効果をお
楽しみください。）



そうそう、このアドベンチャ
ーはなんと日本語でも英語でも
コマンド入力ができるのです。
これは便利！前作「デゼニ」の
あの場面（解いた人ならわかる
よね）のように入力単語で悩ま
されることはありませんもの。
（竹部：これが苦労したのヨ！）



サラダ町の商店街にやってき
ました。この商店街を抜け出す
ことがまず第1の難関。店がた
くさん並んでいて、どこで何を
買ったらいいいのかまったくわ
かりません。僕はひたすらはて
しなない努力をくり返すのでした。

今回もアドベンチャー・ファンの楽しみをうばわないためにと、作者の竹部
さんが「タケベエシール」をはってくださいました。喜んでください……？

にあるサラダ王国。そこではいろいろな種類の野菜たちが集まって、仲良く平和に暮らしていました。ところが、ある日突然クーデターが勃発(ぼっぱつ)！パンブキン率いるカボチャ族がオニオン王をたおし、サラダ王国の全権を握ってしまったのです。カボチャ族の横暴な政治に不満を持った他の野菜たちは、反乱軍を結成して国王軍と戦うことを決意しました。

その反乱軍の中心となったのが、オニオン王の1人娘トマト姫です。しかし、国王軍の兵士たちによってトマト姫は誘拐(ゆうかい)され城に幽閉(ゆうへい)されてしまいました。さあ、キュウリ戦士であるあなたは、国王軍の魔手からトマト姫を救い出さなければならないのです――。



それでは、お店めぐりといきましょうか。まずは古道具屋さん。ここではナシ(PEAR)が、バケツ・コップ・カサ・センチタ・ナガグツを売っています。どれを買ったらいいかは、あなたの感次第！



お弁当屋さんにはちょっぴり美人のモモ(PEACH)のお姉さんがいて、お弁当を売ってくれます。幕の外弁当、幕なし弁当、幕だけ弁当、どれが一番おいしいのかな？この店が一つのキーポイントになっています。



たばこ屋さんでは、シブい顔をしたうめぼしばあさん(UME)がタバコを売っています。このタバコの商品名が実にユニークノエイトスター、ラークラク、ポーロポロ、ハードセブンetc…キミならどれにする。



ここサラダ町は、貨幣経済(かへいけいざい)ではなく物々交換の世界。だから自分が欲しいと思う物があっても、相手との商談が成立しないと手に入れることはできません。この電気屋さんでは、クリ(CHESTNUT)がラジオと乾電池を売っています。



ここは本屋さん、ミカン(ORANGE)のおじいさんが色々な本を売っています。この店は今アンケート期間中だそうで、アンケート用紙をもらってしまいました。「あなたが今まで読んだ本の中で、一番おもしろかった本は何ですか？」

酒屋さんでは、ブドウ(GRAPE)がお酒を売っています。ここサラダ町には、伝説的な名酒「サラダのホマレ」があるそうです。



道端ににんにく(GARLIC)の浮浪者がいます。僕はこのにんにくがどういう人物なのか知っていたので、コンタクトをとることを試みました。しかし、どうやら手ぶらでは駄目なようです。



サラダ町の奉行所の前にやってきました。番兵もおらず、簡単に中へ入ることができそうです。でも、このまま素直に入ってしまうといいものでしょうか？



奉行所の中に侵入すると、すぐさまキャベツ奉行に見つかってしまいました。「ええい、ここをどこだと思っているノひかえい、ひかえい！」僕はあっという間に奉行所の外に追い出されてしまいました。どうしたらクリアできるのでしょうか？

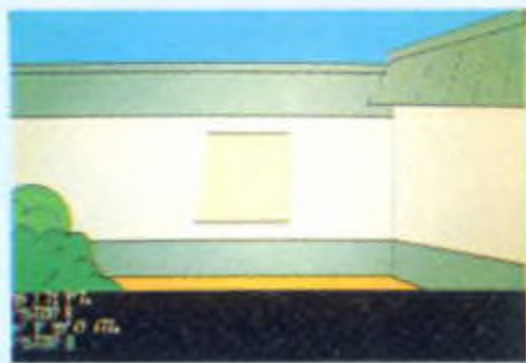


サラダ町のある場所であることをすると、この場面に出ることができます。造りのいい日本風の母屋の前です。アドベンチャーゲームの基本を知っている人ならば、簡単にここへ来られることでしょう。

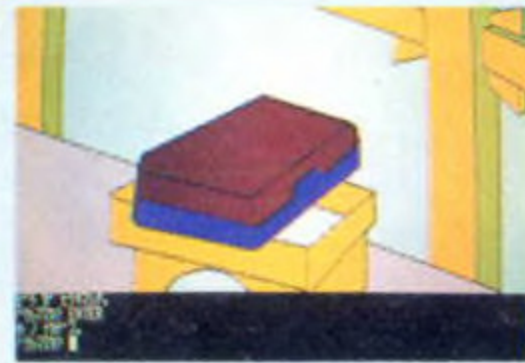
夏休みアドベンチャー特集



壁には2枚のポスターが張られています。それでは特別にこのポスターに何と書かれているか教えてあげましょう。「あなたはもうミツキマウスを手に入れたかノデゼニランド好評発売中」「まだまだ先は長い、がんばろうノ」参考になりましたか？



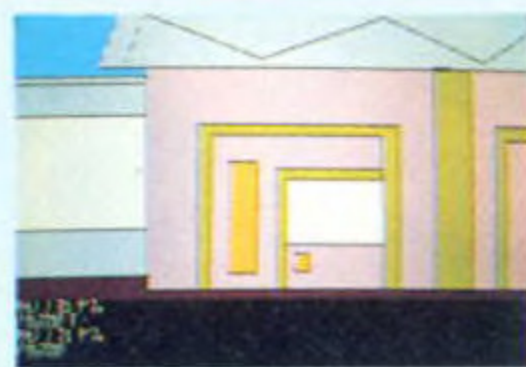
ある場所にはこんな納屋もあります。この扉を開けるのなんかチョチョイノチョイの朝めし前。開けることができない人は、もう1度アドベンチャーゲームの基礎から勉強し直したほうがイイですよ。



ヤヤッ、この箱は//何やらいわくありげなこの箱、ひょっとしたら龍宮城のおみやげなのかもしれません。ふたを開けた瞬間、中からもくもくと白い煙が出てきても僕は責任を持ちませんよ。



窓のついていない汚らしい建物があります。実はこの建物は牢屋なのです（賢明なあなたのことですから、もうこの牢屋がどこにあるのかわかったと思います）。このあたりの移動方向は、とてもグチャグチャしています。



にんにくが1人、牢屋の中に閉じこめられています。実のところ、このにんにくは商店街にいた浮浪者のにんにくの仲間なのです。彼は非常に貴重な情報を持っているのですが、一体どうすれば牢屋の鍵を開けることができるのでしょうか？



ヤッたノやっとの思いで町から脱出したゾノここまで来るのに約2時間。なにしろ、あそこは難しかったからなあ。でもまだ画面数にして4分の1程度しか見ていない。がんばるゾ〜。（竹部：ウチのアドベンチャーはなんてったって画面数さノ）



古ぼけた廃虚(はいきょ)、ここが反乱軍の本拠地です。反乱軍の野菜たちは、昼夜休むことなくここで打倒国王軍の計略を練っています。さあ、キュウリ戦士は彼らの助っ人となれるでしょうか？



司令部の中へ入ると、反乱軍の野菜たちは僕のことを歓迎してくれました。そして、ロンメロン将軍がこの戦争について説明してくれました。なんでも反乱軍にはダイコーン、国王軍にはウォーメロンというモビルス



ーツ(?)があるそうです。（竹部：すいか→ウォーターメロン→戦闘用モビルスーツ→ウォーメロン…わかるかなノ）



廃虚と反対の方角には教会が建っています。ひっそりとしていて、中には誰もいないようです。それでは、さっそく中に入ってみましょう。



う〜ん、ここは難しい。何を入力しても変化が起きない。道具が足りないのかなあ？ほんとうにこの場面に仕掛けがあるのだろうか？エーイ、とりあえず第1日目はここで終了ノ夢の中で続きを考えよ。それでみなさん、おやすみなさい。



翌日、翌々日と僕はまったく我がPC-8801に手を触れませんでした（大学とバイトが忙しくて暇がなかったんだヨ〜）。そしてゲームを開始してから4日目のこと、ふと思いついたことを入力すると、なんとみごとに脱出することができました。



そのときのうれしかったことといったら、もう言葉には言いあらわせません。ヨーシ、今日中にゲームを終わらせてやるゾーと意気こんで森の中へと入って行ったのでした（なお、テープ版ではここから先はADV2になります）。





森に入っすぐ、川につきあたりました。川にかかっている唯一の橋はこわれてしまっていて、とても渡れそうにありません。おまけに川の流れも急で、とても危険です。



森の中央部にはキノコ族の村があります。サラダの国の登場人物の中で、野菜でないのはこの森に住んでいる二つの種族だけです。この絵なんか、ホントにメルヘンだなア。



キノコの家へ入ると、2人のキノコが腕を組んで何か悩んでいました。あれ、この顔どこかで見たことありませんか？そうです、僕には竹・中コンビのお2人の似顔絵に思えてならないのですが……。



(竹部：ハッハッハノちがいます。山下さんと編集長じゃないのオノ)



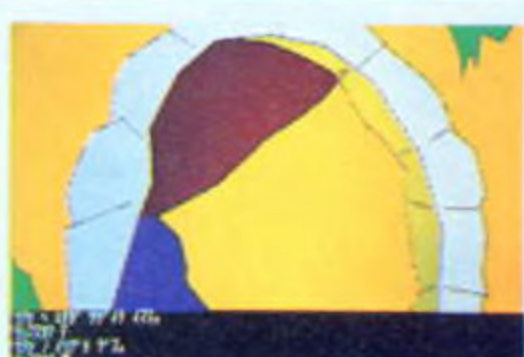
太陽の光を受けて、ピーナッツの家が地面に影を落とす——そう、ここはピーナッツ村。長旅に疲れたキュウリ戦士は、ちょっとこの村に立ち寄ることになりました。



家の中ではピーナッツの家族たちが、にこやかに会話を楽しんでいます「ハハハ」「ハハハ」何をたずねても彼らはニコニコ笑っているばかり。この場面では何をもらえるかは、キュウリ戦士の行動一つにかかっています。ここも難しかったなア。



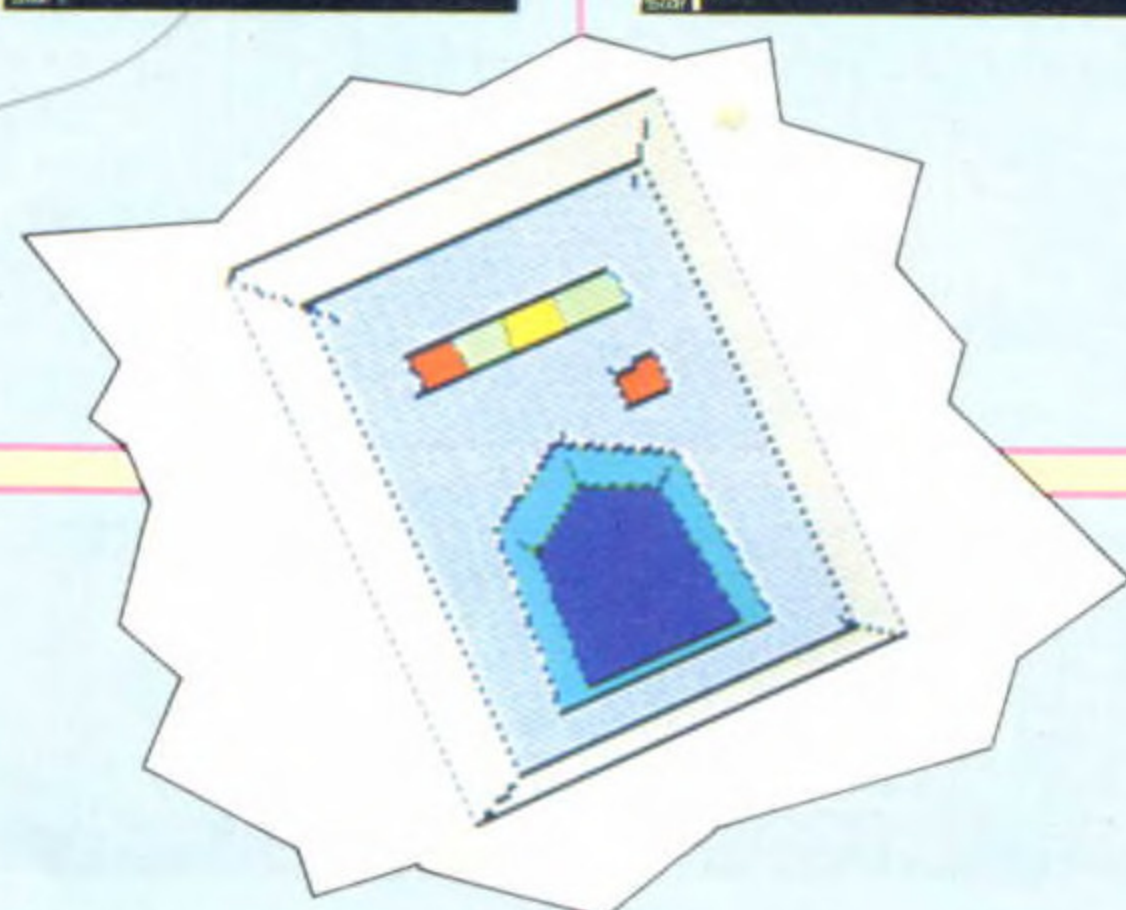
オヤ、アドベンチャーゲームにはつきものの洞窟があるゾノ普通、洞窟へ入るときにはランブか何かを持っていかなければならないけど、この洞窟はだいじょうぶ。何はともあれ、入ってみましょう。



こっ、これはいったい何だ？？白い柱のようなものが目の前に立っています。しかも妙に気にかかる机と扉……。ムフフ、実はこれこそが……。



あれっ、こんな小屋どこにあるの？あるんですヨ、森のどこかに。この小屋の中にはニンジンのおじいさんがいて、キュウリ戦士の来るのを待っています。ともかく、1度はこの小屋に入る必要がありそうです。



ダイコーンのコンソール・ルームに入りこみました。見たこともないような計器がならんでいて、操縦はとても難しそうです。でも僕はちゃんと操縦法を聞いているから、だいじょうぶ、だいじょうぶ。

グワーンノ我こそは反乱軍の勇者ダイコーンだノこのマジンガーZ(知ってるかな?)にも似た登場のしかた、カッコイイですネエ。でもダイコーン自体はとてもひょうきんです。



夏休みアドベンチャー特集



さあ、ここからはダイコーンに乗って進んでいきます。ズシン、ズシンと足音をたてて歩いていくのは、まるで何かのヒーローにでもなったような気分♡(テープ版では、ここからADV3です)。



そうだ、ダイコーンに乗っているんなら、普通じゃ取れそうもない物でも取れちゃうんじゃないかな? なにしるダイコーンは? 万馬力なのです。ほら、そのへんの大岩でもヨイコラショっと。



大きな川のほとりへとやって来ました。流れも速く底も深いようで一見すると渡れそうもないのですが、ダイコーンならだいじょうぶ。まさにダイコーンさまざまデスネ。



な、なんだこれは?? ジャジャジャ——ンとばかりに登場したのは、国王軍のモビルスーツ、ウォーメロンノこいつはいくらダイコーンといえども、素手で戦うのはキツイゾノ



ニヤハハハ、僕にまかせなさいノウォーメロンなんか、へのカッパのお茶の子サイサイ、わずか3秒でなぎ倒してしまったのダヨ。まあひとひねりすれば、簡単なことサ。

しまったノ今の戦いでわがダイコーンも傷ついてしまった。必死にレバーを動かしても思うように歩いてくれない。しかたがない、ダイコーンを捨ててここから先は歩いていくか……。



何の意味もない森の中の絵でも、1枚1枚ていねいに描いているのがこのアドベンチャーのいいところ。

(編: こういうアドベンチャーだと写真撮影のときも楽しいネ……)



そうそう、ハドソンのアドベンチャーには「死」という概念(がいねん)がないのも僕は好きですね。

(竹部: すぐ死んじゃうアドベンチャーはつまらないのだ!!) 一般的に「失敗」=「死」という



のがこの世界の常識だけど、あえてこの常識を使わなかったところに、「デゼニ」と「サラトマ」の人気の秘密があるのだと思います。

(竹部: アリガトウ)



ヤラレタノ国王軍の仕掛けたワナにかかってしまったノでも国王軍もずいぶんとぼくのことをなめてくれたもんデス。その気になれば、こんな網なんか簡単に抜けられるのに。



出たな、ヤマタのバナナめノ待ち伏せしているとはひきょうなヤツ、エイヤツ、トオツノ今こそキュウリ魂を見せるとき。僕の剣の腕をなめるなよノ



おや、こんなところに立入禁止の立て札が……(まったくもう、竹・中のお2人は「立入禁止」が好きなんだから)。でも、だれが素直に引き返すものですか。お地藏さん、通してネ。



陰(けわ)しい崖っぶちの道を登っていくと、山の頂上に出ました。ここは、野菜たちの自殺の名所として有名なのだそうです。オーコワノこんなとこ早いとこおりちまおっと。



ついに城が見えてきたゾ!! ああ、愛しのトマト姫、そなたはいったいいかがなされているのでしょうか? カボチャどもの手から解放されるのも、時間の問題です。私がたどりつくまで我慢(がまん)してください。



意気こんで城の前へ来たものの、そこでは2人の番兵が入城者のチェックをしていて、とても中へ入れそうなふんいきではありません。それでなくとも、今日は特別な日のようです。



城の裏へ回っても、何の手がかりもなし。いったいどうやったら中へ入れるのでしょうか?

今日中に解くんだと燃えていた僕は、一瞬で城への入りかたを悟ってしまいました。



さて、城のへいの中に入れたからといって安心しちゃいけません。こんどは建物の中へ入るのが難関なのです。正面にはドアがありますが、ここから堂々と入って行けるほど甘くはないような気がします(ここからテープ版では、ADV4です)。



「貴様何者だ! ここから先はカボチャ族の者以外は通さん。おとなしく帰れ! そうすれば見のがしてやる」ナスの衛兵に見つかってしまいました。この衛兵たちは職務(しよくむ)に忠実で、ワイロなどききそうにもありません。



やや、塔の窓から少しのぞいている頭の形、あれこそはトマト姫では? 「オーイ、トマト姫〜! 返事をしてくれ!」叫んではみたものの、何の応答もありません。あれ、このロープは何だ?



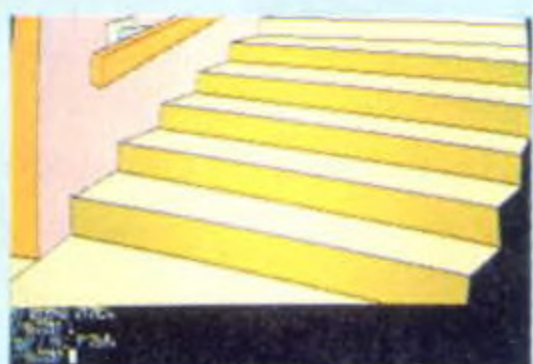
へいの隅には、なぜかこんな畑があります。この畑では、いったい何が作られているのでしょうか? 野菜が野菜を食べていたら、それこそ共食いですネ。



ホ——、これは最新鋭のロケットです。国王軍が技術の粋(すい)を集めて開発したのでしょうか。これならば宇宙の果てまでも飛んで行けるにちがいありません。でも、キュウリ戦士はこれを操縦することができるのでしょうか。



この場面まですんなり来れたキミ、かなりの実力の持ち主とみたノだけど、トマト姫のところへたどり着くまでにはまだまだ二重三重のワナが張りめぐらされているのだ。さあ、もうひとがんばりノ



ぬき足、さし足、忍び足。足音をたてないように階段を2Fへと上って行きました。でもいくら足音を消したからと言って、足跡をつけてしまったらおしまい。おや? 前にある人影は何だ?



「お前は反乱軍の戦士だな!」しまった! ナスの衛兵に見つかってしまった!! どうにかしてこの衛兵を煙に巻かないと、先へ進むことはできないようです。しかも、この衛兵には1度お世話にならなければなりません。



ここはサラダ城の牢屋。ひょっとしたら、この中にトマト姫が……。ここへは1度入る必要があるのですが、そう簡単にこのドアは開いてくれません。



城のホールでは、パンプキンによる大宴会が開かれています。ナスの衛兵も宴会の方に気を取られているようす……。でもこのままじゃ近づくのは無理なようです。

このドアはいったいどこへ続いているのでしょうか？疑問に思った人は1度入ってみるのもいいかもしれません。ただし、その後のことは責任を持ちかねます……。



うわっ、ロケットが発射してしまった！あわれロケットの操縦法を知らなかったキュウリ戦士は……。



ついに見つけたトマト姫！思っていたとおり美しい人(?)！姫、待っててください今すぐ助け出してあげますからね。

宴会に疲れたパンプキンが眠っています。倒すなら今だ！とばかりにキュウリ戦士は剣をかざしたのですが、足元にあったコップをけとばしてしまい、パンプキンを起こしてしまいました。



さあ、キュウリ戦士とパンプキン大王との一騎打ちです！果たして、キュウリ戦士は勝利をおさめることができるのでしょうか？ここから先の場面はあえて載せませんので、読者のみなさんが自分でチャレンジしてみてくださいネ。

★ゲームを終えて

ヤッタ！わずか4日で「サラトマ」を終えたぞ！（そのうち2日はパソコンに手を触れなかったから、実質的には2日かな……）うれしくなった僕は、思わずハドソンにTELしてしまいました。

山下：あの——、「サラダの国のトマト姫」解き終わったんですけど……。

受付の女の人：えっ、本当ですか、おめでとうございます！一応確認のためお聞きしますが、最後の画面はどんな絵でした？

山下：えーと、×××が○○○のところですね。

受付の女の人：その通りです、少々お待ち下さい。

（しばらくして、竹部さんと思われる人が電話口に）

竹部：「サラトマ」終わったそうですね。いやあ、こんなに早く解かれてしまうとは思わなかったな

あ。まず、率直な感想をお聞かせいただけますか？

山下：ハイ、とってもおもしろかったで、ヨ。前作「デゼニ」を一段とグレードアップした感じで。

竹部：そう言っていたけると、うれしいです……。

（その後、熱のこもった会話が20分続いたのだった）。

う~~~~ん、充実感！「サラトマ」は本当に解きがいのあるアドベンチャーだったなあ！ハドソンさん、次作「デゼニ・ワールド」にも期待してますヨ！

P.S. 私に解けないアドベンチャーはない!!

P.S. 編集長：オッホン！私も山下先生にほめられたのですぞ。第1日目、山下先生がついにダウン

した場面を見せながら……「編集長、ここはどうしたらいいでしょうね……」となかばバカにしくさった態度を取る山下先生に対し、「××××かなあ」と答えたところ……。思わず天をあおいだ山下先生「天才！」とひとこといってひっくりかえってしまいました。とにかく、ひとこと言っておきます！

（影：もー。年寄りやしつこいんだから。他の場面は一つもわからなかったんですよ！これだけはいっておきます！アワ、☆！……！！ウグッ！）

洞窟探険

あのアドベンチャーゲームを今、あなたに!

© 手塚 一郎

ストーリー

ふと気がつく俺は暗い洞窟の中で横たわっていた。何のためにここにいるのか? いやそれ以前に自分が誰なのかもわからない。たった一つわかっている事はここが俺にとって危険な場所だということだけだ。所持品を調べるとマントにナイフそしてお金だけである。なんとも心細いがここからの脱出を試みることにしよう。

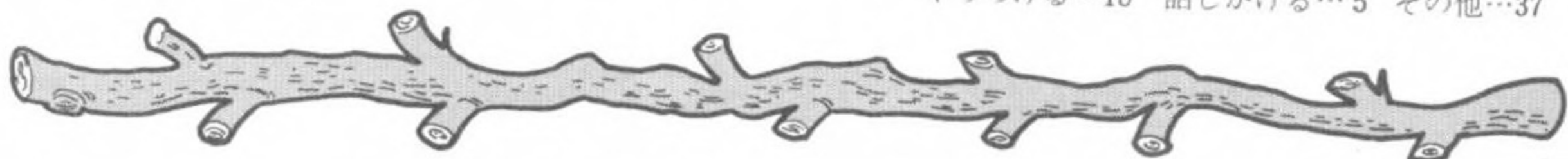
遊びかた

まず行番号1を見ます。すると今、あなたのいる状況が書かれており、次に、今、可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後にある行番号へ行きます。そしてその行番号を読み、自分のしたい動作を選んで……これのくり返してゲームを進めてください。ゲームオーバーになったら行番号1から再びスタート!

注) 関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから……

- 1 目の前の道の色が変わっているぞ。
見る…6 ジャンプ…19 素通り…35
- 2 また巨大な岩がころがってきた。
見る…29 逃げる…36 ジャンプ…8
- 3 ヘビだ! 足元に石がある。
マントをかぶせる…15 石をなげる…39
ナイフを刺す…24
- 4 しまった。失敗した!
行番号39へ行け。
- 5 にらまれて石にされてしまった。
ゲームオーバー。
- 6 何かありそうだ。
行番号1へ行け。
- 7 やった。とびこえたぞ!
行番号11へ行け。

- 8 ドカッ! 天井に頭をぶつけてしまった。
行番号36へ行け。
- 9 やあ、こんにちは! 気をつけてね。
行番号34へ行け。
- 10 ムムッ? 何かありそうだ。
行番号28へ行け。
- 11 あれっ? 行き止まりだ。
ゲームオーバー。
- 12 地面にバツ印が書かれている。
素通り…31 踏む…21 掘る…40
- 13 サンキュー! もらっておくよ。
行番号11へ行け。
- 14 バシッ! あなたは消滅してしまった。
ゲームオーバー。
- 15 ヘビはおとなしくなった。
行番号11へ行け。
- 16 ド、ドラゴンがいる。
戦う…41 逃げる…11 岩かげに隠れる…38
- 17 文字が書いてある。
「BGM ORIGINAL PRODUCT BY SPC」
コピー対策メッセージ?
行番号28へ行け。
- 18 あなたは魔法でカエルにされてしまった。
ゲームオーバー。
- 19 よし! とびこえたぞ。アッ、道が三つに分かれている。
右へ…3 真ん中へ…30 左へ23
- 20 コブラだ! 足元に石がある。
マントをかぶせる…48 石をなげる…39
ナイフを刺す…4
- 21 ドカーン! あなたは爆風に巻きこまれて死んでしまった。
ゲームオーバー。
- 22 グキッ! 岩が重すぎて腰の骨がおれてしまった。
ゲームオーバー。
- 23 小人がいる。
やっつける…18 話しかける…5 その他…37



- 24** グサッ！ やった。やっつけたゾ。しかしあなたはケガをしてしまった。
行番号33へ行け。
- 25** うわっ！ 今度は巨大なコウモリが襲ってきた。
見る…44 逃げる…32 ながる…46
- 26** ヘビは死んでしまった。
行番号11へ行け。
- 27** 目の前の道の色が変わっているぞ。
見る…55 ジャンプ…56 素通り…35
- 28** 目の前の道の色が変わっているぞ。
見る…10 ジャンプ…7 素通り…35
- 29** おっ！ また横穴がある。よし逃げろ！
行番号25へ行け。
- 30** 岩がある。
拾う…22 見る… 素通り…16
- 31** 十字架が立っている。
祈る…45 食べる…14 走り抜ける…20
- 32** しまった！ 行き止まりだ！
行番号44へ行け。
- 33** 岩がある。
拾う…22 見る…17 素通り…11
- 34** あれ？ しっぽを石で押さえられたヘビがいる。
石をどかす…39 ながる…26 素通り…12
- 35** あなたは穴に落ちて死んでしまった。
ゲームオーバー。
- 36** ブチュ！ あなたは岩につぶされてしまった。
ゲームオーバー。
- 37** それではどうする？
お金をあげる…13 素通り…5
あいさつする…9
- 38** あなたはドラゴンの吐いた炎で黒こげになってしまった。
ゲームオーバー。
- 39** カブッ！ うわっかみつかった！あなたは毒がまわって死んでしまった。
ゲームオーバー。
- 40** こ、これは地雷だ！
行番号21へ行け。
- 41** あなたはドラゴンにふみつぶされてしまった。
ゲームオーバー。
- 42** 文字が書いてある。
「BGM ORIGINAL PRODUCT BY SPC」
コピー対策メッセージ？
行番号11へ行け。
- 43** おっ！ 横穴がある。よし逃げろ！
行番号2へ行け。

- 44** ギャー！ あなたはコウモリに食われてしまった。
ゲームオーバー。
- 45** 巨大な岩がころがってきた。
見る…43 逃げる…36 ジャンプ…8
- 46** バキッ！ おっと偶然パンチが当たりコウモリをやっつけてしまった。
行番号11へ行け。
- 47** 「左へ行け」という声が聞こえる。
行番号53へ行け。
- 48** コブラはおとなしくなった。
行番号51へ行け。
- 49** 「右」という文字が書いてある。
行番号53へ行け。
- 50** あっ！ バックマンだ。足元に白い玉が落ちている。
食べる…63 見る…61 素通り…57
- 51** おっ！ メモが落ちている。
読む…49 鼻をかむ…52 素通り…47
- 52** チ〜〜ン！ あーすっきりした。
行番号53へ行け。
- 53** あれ？ 道が三つに分かれてる。
右へ…27 真ん中へ…11 左へ…58
- 54** ニョキニョキ！ あっ、ソルだ！ ©namco
行番号11へ行け。
- 55** ムムッ？ 何かありそうだ。
行番号27へ行け。
- 56** とびこえたぞ！
行番号11へ行け。
- 57** おおっ！ 外へ脱出したぞ！ バンザイ！
おわり。
- 58** ムムッ？ 足元が光ったゾ。
掘る…60 足踏み…54 素通り…62
- 59** ガブッ！ あなたはバックマンに食べられてしまった。
ゲームオーバー。
- 60** パンパカパア〜〜ン！ あっ！ トブカブだ！ ©namco
行番号11へ行け。
- 61** 何かエサのようなものだ。
行番号50へ行け。
- 62** あれ？ 目の前を黄色い何かが横切ったゾ。
見る…50 追いかける…59 素通り…57
- 63** これはパワーエサだ！ 無敵になったあなたは金銀財産を手に入れて幸せに暮らしました。 おわり。

★投稿待ってま〜す

今月号から本コーナーをもうけました。読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして原稿用紙に書いてお送りください。なお、内容は未発表で、オリジナルのものにかぎりません。あて先は「SUPER Softマガジン編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいます。



「プレイシティキャロット佐世保店」
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
サンダーstorm	データイースト	104,100	田 沢 大 貴
ボールポジションII	ナムコ	64,640	田 島 剛
スワット	セガ	382,950	CCC
パンチアウト	任天堂	1,014,500	鹿 田 雅 文
バルガス	カプコン	310,300	山 口
スターウォーズ	アタリ	1,453,170	広 重 徹
ジェネシス	データイースト	6,131,100	山 口 健
スーパーゼビウス	ナムコ	764,190	堀 充 信
ギャブラス	ナムコ	1,574,200	池 田 勝 己
リブルラブル	ナムコ	814,823,690	池 田 勝 己

「プレイシティキャロットパーツボックス」
熊本県熊本市手取本町4-1大創会館内 ☎0963-26-0725

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ギャブラス(男性)	ナムコ	9,320,600	LGAIM
ギャブラス(女性)	ナムコ	363,500	河 田 和 子
ギャラガ(女性)	ナムコ	200,050	林 美 記
スーパーゼビウス	ナムコ	401,800	ASCI
パンチアウト	任天堂	3,545,740	林 幸 人
TX-1	タズミ	276,560	西 利 明
セクターゾーン	日本物産	53,900	ASCI
ザビガ	データイースト	1,041,861	マシマン
エクセリオン	ジャレコ	829,400	今 井 勝
サーカスチャーリー	コナミ	466,700	竹 内 隆

「分大キャロットハウス」
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ギャブラス	ナムコ	2,243,000	渡 部 恭 久
雀豪ナイト	日本物産	259,000	藤 田 真 志 保
バスター	セサミジャパン	282,300	藤 田 真 志 保
ボールポジション	ナムコ	64,270	山 崎 隆 之
ミスターバイキング	セガ	153,690	—
スーパーゼビウス	ナムコ	448,580	鈴 木 大 輔
リブルラブル	ナムコ	817,000, 1,394,360	佐 藤 俊 一 郎
ファイティングアイスホッケー	データイースト	316,400	藤 田 真 志 保
ザビガ	データイースト	10,095,381	工 藤 真 輔
セクターゾーン	日本物産	117,020	工 藤 真 輔

「神宮前キャロットハウス」
宮城県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ギャブラス	ナムコ	7,740,400	玉 利 真 一 郎
パンチアウト	任天堂	3,422,170	今 村 和 則
サーカスチャーリー	コナミ	945,300	鶴 原 哲 也
ジェネシス	データイースト	2,753,802	首 藤 隆 広
スターウォーズ	アタリ	2,860,287	TDK
スーパーゼビウス	ナムコ	348,500	藤 井 甚 太 郎
リブルラブル	ナムコ	818,000, 1,260,520	興 沢 竜 二
ザ・ビッグブレスリング	テクノスジャパン	957,000	重 永 よ し づ か
ファイティングアイスホッケー	データイースト	212,800	山 下 達 一 郎
セクターゾーン	日本物産	118,100	玉 利 真 一 郎

「ヤング・タウン」
鹿児島県鹿児島市荒田1-17-7 ☎0992-57-6560

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ギャブラス	ナムコ	5,900,000	HM
スーパーゼビウス	ナムコ	2,859,830	平 山 く ん
ハイパーオリンピック	コナミ	1,604,350	STA
ザ・ギネス	サン電子	57,370	K.H
ザビガ	データイースト	283,579	M.M
バスター	セサミジャパン	387,220	HM
リブルラブル	ナムコ	829,000, 1,395,650	S.T
ボールポジションII	ナムコ	テストコース 67,100	Y.S
マッピー	ナムコ	1,672,400	XXX
ギャラガ	ナムコ	1,158,790	—



SUPER Soft 情報

ちゃっくん あふたあ けあ

●スーパーチャックンへの変身

スーパーチャックンに変身するには、キラキラ輝くハートマークを出さなきゃだめ(ちゃっくんは愛にうえているのだ)! そのためには、ある決まった回数目の爆弾で“もんすた”を2匹以上一緒にやっつけければOK! その回数が、なんと前回で紹介した合言葉である π (パイ) = 3.1415……なのだ。

2 面目 → 3 発目

3 面目 → 1 発目

4 面目 → 4 発目

5 面目 → 1 発目

⋮ ⋮

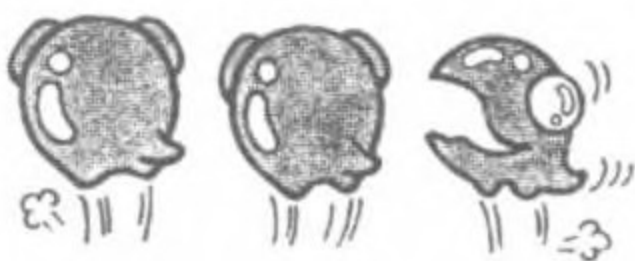
ただし、1 面目(トレーニング・ステージ)は2 発目だよ。



●スペシャルボーナス

スペシャルボーナスはなかなか難しいけど、3 面目がチャンス! 左下のおりから破壊していこう(これで君は、“ちゃっくん”を1匹得するのだ)。

成功の決め手は、素早い行動だよ。でも、これをやってしまった後は“もんすた”の数はずっと14匹になってしまっ、もう大変!!



●“おこりもんすた”の出現

2 周目(15面以降)からは、“おこりもんすた”が出現する。これは、突然怖いBGM(音楽)とともに画面上の“もんすた”の中の1匹が赤くなり、動きが非常に速くなるものなのだ。でも、これをやっつけばうれしい2000点のボーナス。ルン! ルン!

★GAPLUS★ After care

前号でも紹介したように、ギャブラスの編隊を組む面では、そのときの得点に対応する敵を1, 2 匹目に撃てばスペシャル・フラッグが出現します。フラッグが出現する得点と敵の位置は、各面で異なるのですが、今回は得点を調節する方法を紹介しましょう。

たとえば前面がクリアした時に得

点が100~300点足りない時は、編隊を組む前に離脱する敵を数に応じて撃っておきます。

400 or 800点足りない場合は、対応する敵を先に撃っておいてからクイーンを1 or 2 発撃ちます。あとはこの組みあわせで、1400点くらいまで調節が可能になります。

タイトーの新製品紹介

(株)タイトーが新製品を発表しました。

ヘリコプターを操作して、敵戦闘機・ヘリコプター・戦車などをマシンガン・ホーミングミサイルで撃墜!! あやまって地上の人間、動物などを撃つと減点、という『ジャイロダイン』。

中央にある光を目じるしに、数々



▲ジャイロダイン

の障害物（バリケード、ドラム缶、給水塔etc.）をよけてバギーを走らせる『バギー・チャレンジ』。これは荒地や草原、都市などの各コースを、ジャンプなどのテクニックを使って爆走します。

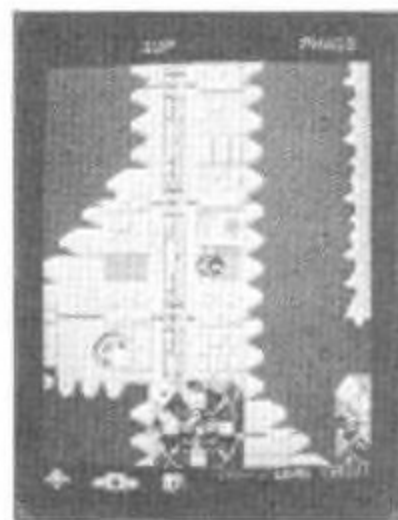
疾走するオートバイを操作する新ゲーム『キックスタート』はコース上のドラム缶や敵のライダーが君の走路を妨害するので要注意。もたもたしていると、スタート直後に追突されてしまうこともあります。



▲キックスタート

『メタルソルジャー・アイザック』は、アイザックを上手に操作して地上戦・空中戦を行ないながら、敵の地上物レッド・ベースを破壊するゲームです。万が一敵に破壊されると、頭部だけ（アイザックファイター）で応戦。敵の格納庫を見つけて攻撃すれば、再び合体（アイザックアーマー）して戦えます。

メタルソル
ジャー・アイ
ザック

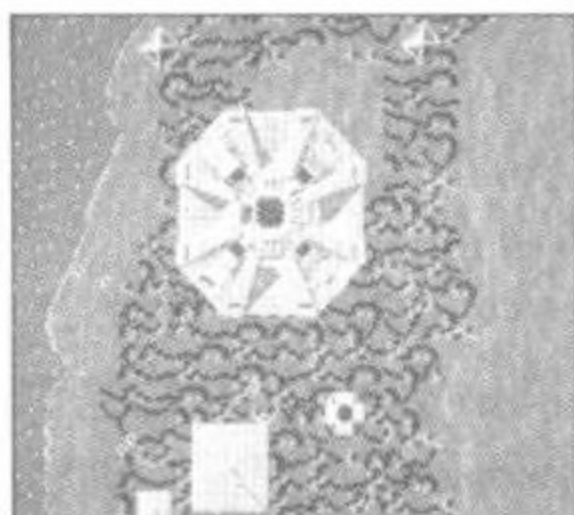


大発見！ X1ゼビウスに かくれキャラ？

エリア1のはじめの森で、画面の左はしからソルバルウ1機分右に寄ったところ。そこをヒットすると、ナント画面の下のところにプログラマーの名前が2行にわたってでてきます。1回ヒットするごとに200点。僕はだいたい4、5回ヒットします。

X1ゼビウスはゾシーが回っている感じがしないのと、アンドアの小さいのが気になりますが、とてもオモシロイ！ フラッグもソルもでるし、MAPも同じ。爆発したところが点めつするなど、サイコーです！！ところで、X1ゼビウスにはかくれキャラクタがどのくらいあるのですか？ ワープゾーンは？

（兵庫県西宮市・中嶋 歩）



なにわ：（照れながら）苦労したかいがあって、ゼビウスは製造が追いつかない売れゆき！ みんなからの手紙もたくさんきて、もううれしい悲鳴デス。かくれキャラについての質問が多いんですが、プログラマーとしてはそういう部分よりゲームそのもの、キャラクタの

出来を楽しんでほしいんですよ。

ともあれ、秘密っぽいところはあと2～3用意しています。

みんな、どこまでわかるかな？

「くるくるほびと」プレゼント 当選者発表

日本マイコン販売「くるくるほびと」プレゼントでは、たくさんのご応募ありがとうございました。抽選で以下のかたに決定しました。
青森県八戸市・工藤貴之／群馬県藤岡市・野田正巳／埼玉県榎川市・篠島一夫／東京都町田市・岩本昌幸／静岡県浜松市・小池康弘／京都府八幡市・小川 晃／福井市・漆崎功一／兵庫県小野市・志波智生／宮崎県日南市・鳥越正人／大分県別府市・財前 崇（敬称略）

'84ハムフェア開催

アマチュア無線家が、1年に一度集合する「ハムフェア」が、今年も開催されます。

期 日：8月24日（金）～26日（日）

10：00～18：00（予定）

入場料：大人600円 小中学生300円
（3日間有効）

場 所：東京晴海・東京国際貿易センター新館

画像通信展、講演会、ハムクラブの展示の他、電波新聞社のコーナーではパソコンゲーム大会を行ないます。ふるって参加してください。

CHALLENGE HIGH SCORE！ 新規協力店リスト！

セントラルパーク：埼玉県川口市芝3732

☎0482-69-3828

セントラルパークパートII：埼玉県川口市柳根27

☎0482-61-3950

プレイシティドンキーハウス：愛知県半田市天王町1-15

☎0569-22-8484

ゲームセンターニュースター：三重県津市江戸橋

1丁目130-7 ☎0592-32-0233

ゲームスポットイーストサイド：大阪府堺市北瓦町

2-1-28 ヤングタウン103 ☎0722-29-9366

カントリーボーイ：広島市安佐南区安古市町長楽寺

949-1 長楽寺ボウル内 ☎082-872-1605