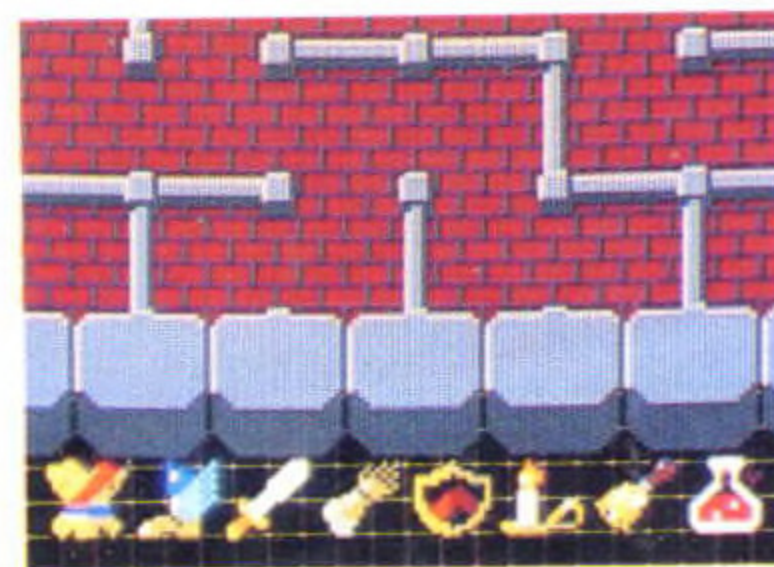


マイコンスーパーソフトマガジン

SUPER soft MAGAZINE

1984
SEP. 9



LUI・1 ペーパー
アドベンチャー **新連載!!**
ジャングルの巻

きみこそ日本一!

SUPER HIGH SCORE!

見逃がせないニュース満載!!

SUPER SOFT 情報

NEW GAME INFORMATION

THE TOWER OF DRUAGA

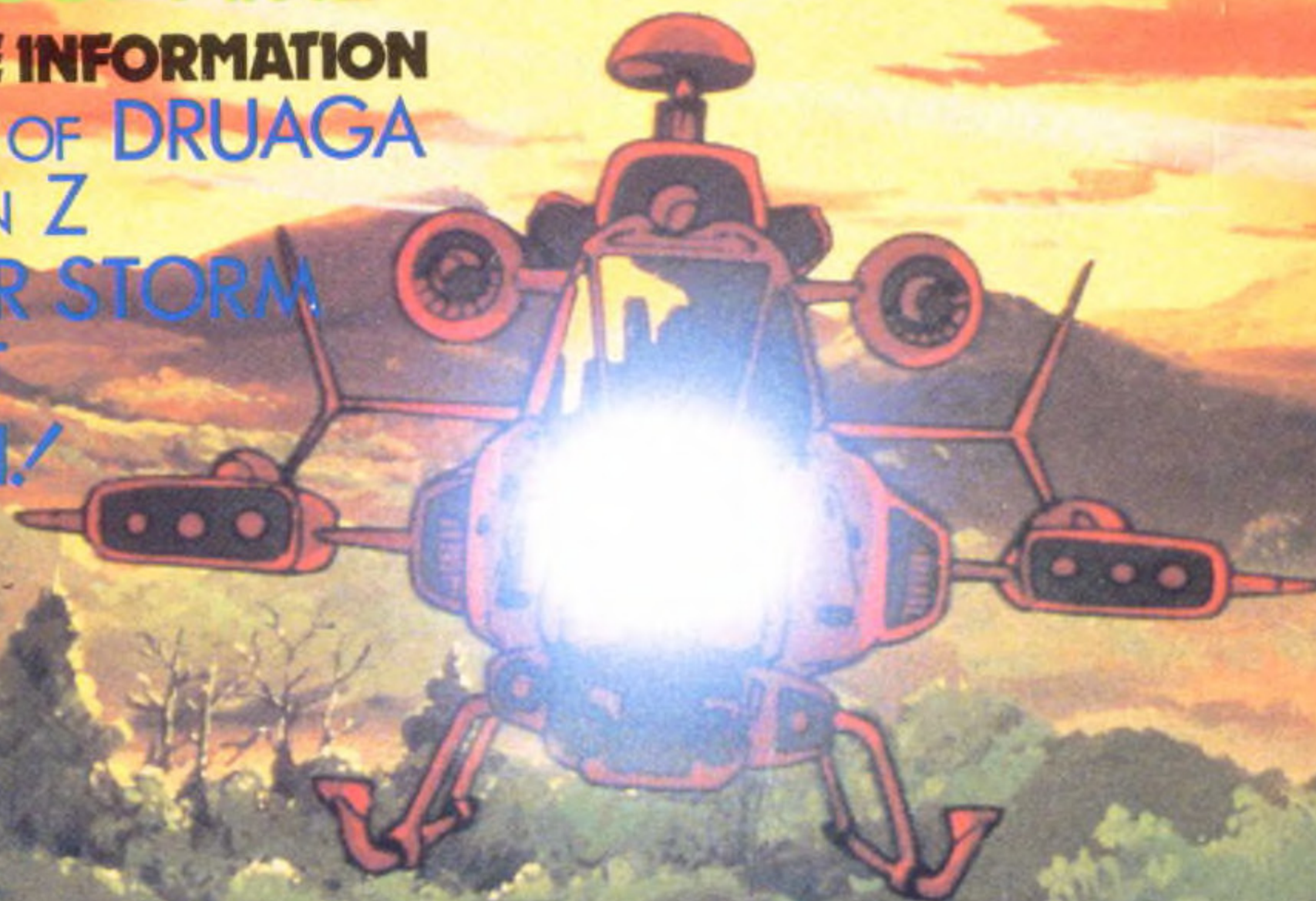
FORMATION Z

THUNDER STORM

I, ROBOT

APPOOH!

チャレンジ・アドベンチャーゲーム
機動戦士 **ガンダム2**



マイコンBASICマガジン9月号別冊付録



ドルアーガの塔

カイは救いの
騎士を
待っていた……

このゲームのおもしろいところです。
コイン・ゲームの新分野を開拓した
このゲームを心ゆくまで楽しんでくだ
さい。

ストーリー

その塔は、ド
ルアーガの魔力
で支配されてい
た。彼が創造し
た邪悪（じゃあく）な魔物に満
ちていた。最上
階に捕えられた
「カイ」は、黄金
の騎士「ギル」が
彼女を救いだし
てくれる日を夢
見ていた……。



どんなゲームか

あなたは黄金の騎士「ギル」。ドルア
ーガの塔の中の迷路を通りぬけ、鍵を
見つけて出口から脱出し、つぎの階へ
と進んでいきます。

もちろんだルアーガが創った魔物が
出現し、進行のじゃまをします。ボタ
ンを押して剣を抜き、相手をやっつけ
たり、「メイジ」が発射する呪文を盾で
防いだりして果敢に突進してください。

最終目的は「ドルアーガ」を倒し、
「カイ」を救出することです。そのため
には、時々あらわれる宝箱の中身から
必要なものをそろえる必要がある点が、

階	宝石の中身	見つけた	ミステリアス・パワー
1	カッパー・マントック（フルハン）	緑スライム3匹を殺す	
2	ジェット・ブーツ	黒スライム2匹を殺す	
3	ポーション・オブ・ヒーリング（薬）	青騎士のどちらかを殺す	
4	チャイム		
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			

登場

キャラクター 紹介

スライム (SLIME)



グリーン



ブラック



レッド



ブルー



ダーク・グリーン



ダーク・イエロー



メイジ(MAGE)



ドルイド(DRUID)

魔術師 (MAGICIAN)



ソーサラー(SORCERER) ウィザード(WIZARD)



ナイト(KNIGHT)



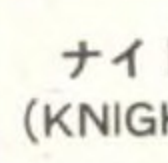
黒騎士



青騎士



赤騎士



ナイト (KNIGHT)



鏡騎士(MIRROR) 茶騎士(HYPER)



ドラゴン(DRAGON)



クオックス(QUOX)



銀



黒

ゴースト(GHOST)



メイジ(MAGE)



ドルイド(DRUID)



ウィザード(WIZARD)

ローパー(ROPER)



グリーン・ハンド



レッド・ハンド



ブルー・ハンド

ウィル・オー・ ウィズプ



レッド



リザードマン
(LIZZARD
MAN)



ドルアーガ
(DRUAGA)

ミステリー・パワーを 秘めた 宝箱の中身を 取ろう!

このゲームのほんとうのおもしろさは、宝箱を出現させる方法を見つけることと、中にある品物の持つミステリー・パワーの内容を知り、それを活用

NEW machine inform

して、つぎつぎに階を上がっていくことにあります。

表は、現在まで解明されていることからですが、読者のみなさんも、ぜひ挑戦して、この表を埋めていってください。

さい。そして、編集部にはぜひレポートしてください。

宝箱の中身は、宝箱にふれると出現し、画面の下に表示されます。

テクニック 紹介

マトックの使いかた

①こわしい壁の手前ギリギリまで「ギル」を進め、剣をおさめて動きを止めます。

②そこで、壁に向かって剣を出すと、ニブイ音と共に壁はこわれます。

呪文のうまい かわしかた

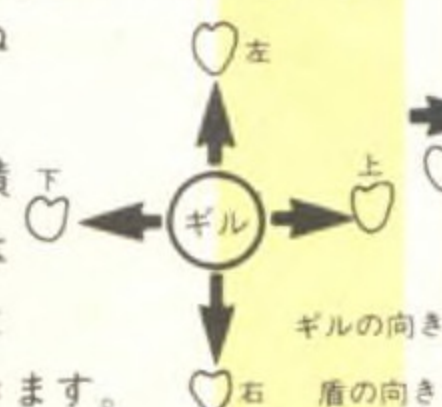
魔術師は、呪文を発射してきます。剣をおさめた状態（盾を出している）なら、よけることができますが、たくさん出現している階では、よけてばかりはいられません。すばやくかわすことも考えましょう。

「ギル」は意外に すばしこい

「ギル」の当たり判定は、体の大きさにより、小さく設定されていますから柱と柱の間に位置すれば、呪文をうまくかわすことができます。また、柱と柱の間で待っている間、魔術師は出現しません。

剣をぬいているときの 盾の向きをつかもう

「ギル」が剣をぬいているときは、盾を持つ左手を横にするので、盾はギルの向く方向とは別の方向を向きます。つまり、剣をぬいても、ギルの向きさえ頭に入れておけば、盾を使って呪文攻撃をさけることができます。図は、「ギル」の向きと、その向きに対する盾の向きです。これでパワー・アップノガンバレ!

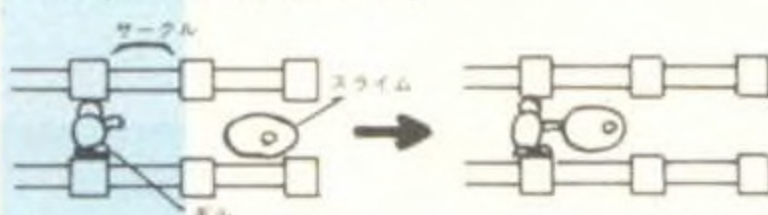


キャラクター別攻撃法

スライム

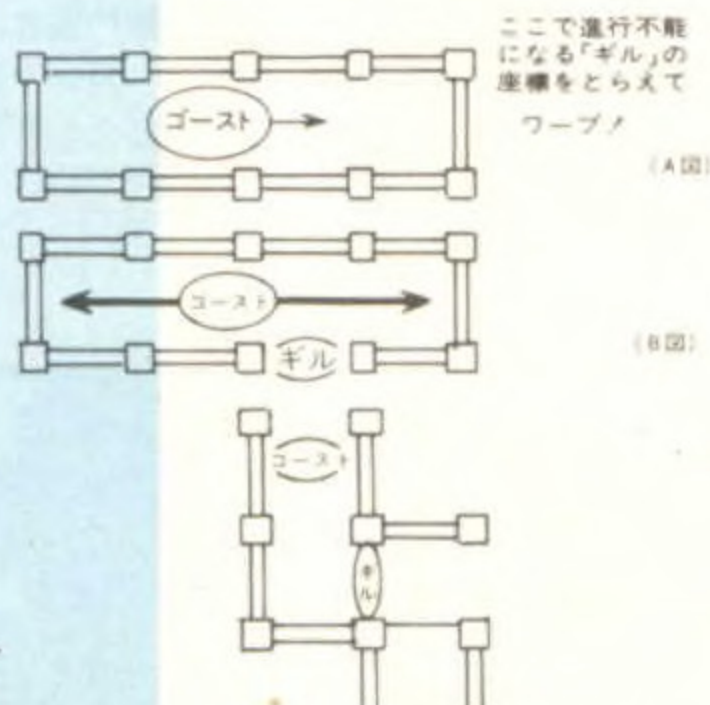
止まったり動いたりします。ブルブルとふるえたら動く合図ノ

スライムから1サークルあけた柱の間で待ちかまえ、動いた直後をネラうのが、よい方法です。



ゴースト

ゴーストは迷路中をさまよいながら、今まで進行してきた軸(X or Y)が進行不能になったとき、「ギル」の座標をとらえて、壁を通りぬけながら近寄ってきます(A図)。



これを利用してB図のように、両端からとらえられない柱の間で待てば、ゴーストは太い矢印の間を行ったり来たりするだけなので、剣をだして、容易にやっつけることができます。

また、ゴーストは、ふれてもミスにならないことを利用して、進行座標が2サークルしかないところへおびき寄せます。こわい呪文は、ゴーストの体

よりも手前から発射するので、ここへさそいこめば呪文が発射できなくなります。

ただ、かん通する緑の呪文は発射できますが、壁の位置から発射されることになるので、「ギル」には当たりませんから、この場合も容易にゴーストをやっつけることが可能です。

ウィル・オー・ウィズプ

これは、壁にそって、(いわゆる迷路を解く必殺パターンと同じ)動きます。これにより、動く位置の予想ができますから、逃げやすくなります。

また、ツルハシを使って、迷路を改造し、永久パターンに追いこむテクニックもあります。

クオックス

これは15フロアから出現します。羽根をパタパタさせたら火を吐く合図です。なにしろすごく長い火なので、とにかく急いで逃げましょう。

また、進行軸上に「ギル」がいると、壁をつきやぶって近付いてくるので注意してください。

ローパー

ローパーは剣でやっつけることができますが、剣をだしてローパーにふれると、体力を極度にうばわれます。あまりまじわらずに、剣だけを当てるようにしてやっつけましょう。また、剣をおさめてからローパーとまじわった方が体力の消もうは少ないので、殺さないなら、後ろを通るときはなるべく剣をおさめるようにしましょう。

★このゲームでは、再ゲームのとき前回すすんだ面から始めることができます。剣を抜くボタンを押しながらプレイボタンを押す、そのあと説明画面でジョイスティックを上にあげて、面数を進めてください。

チャレンジ! アドベンチャーゲーム

機動戦士ガンダム II
for FM-7/PC-8801/mkII
by ラポート(株)

翔べ!ガンダム

山下 章

ベーマガ編集部マイコンルームにて……。

山下:「コンチワース! 打合わせにきました!」

編・影:「アッ、山下さんきてらっしゃったんですか? こりゃグッド・タイミング! 僕たち翔べ!ガンダムが解けないで困ってたんですよ」

山下:「それならちょうどいい。ボクの友人の松永君もいっしょにきてるから、この場でゲームを解いてしましましょう」

影:「エッ、今すぐ解いちゃうの! ヤッタネ」

編集長:「それじゃ、ゆつくり観戦するとしよう」

編・影:「そうしよう! そうしよう!」



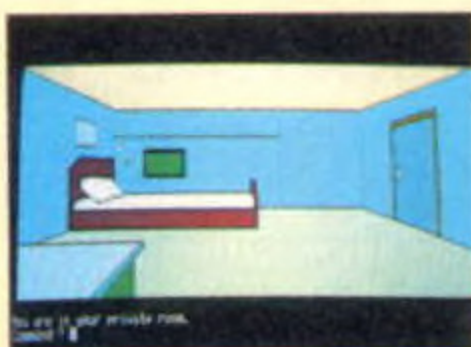
「大気圏突入25分前……」
(影:「ワッ、白石冬美さんの声だ♥♥」) このゲームには白石さんが声の特別出演をしているんです。ガンダム・ファンの人は必聴ですよ! (ゲームストーリー上、解説がマニアックになっているのはお許しのほどを)



アドベンチャーをはじめる前にシミュレーション・ゲームをプレイすることができます。これはやってもやらなくてもいいんですが、慣れておかないと後でザクとの戦闘のときに大あわてすることになってしまいます。

大気圏突入

「ジャジャジャーン、ジャンジャン。大気圏突入」TVの例のナレーションがカセット・テープから流れてきます。効果音を使ったり、パソコンの画面にこうもデカデカとタイトルを出したり、ラポートさんもいろいろやってくれますネエ。



さあ、アムロの部屋からゲームスタートです。まずはいろいろな物をLOOKしてみましょう。これはアドベンチャーゲームの基本です。机の上にはおもしろい物がのっていますヨ。



ホワイト・ベース内には、乗組員の寝泊まりする居住区というところがあります。アムロの部屋もこの一画にあるんです。ビー、ビー、ビーッ! 敵の戦艦が近づいてきたという警報が鳴りはじめました。さあ、アムロであるあなたは急がねばなりません。



ゴチャゴチャと箱が置いてあります。だれもこの部屋を掃除しないんでしょうか? (編:「箱をかたづけると、何かが現れたりするとおもしろかったのにネ」) なあ、これらの箱の中にはなぜかラポートのゲームの箱もまざっているんです。



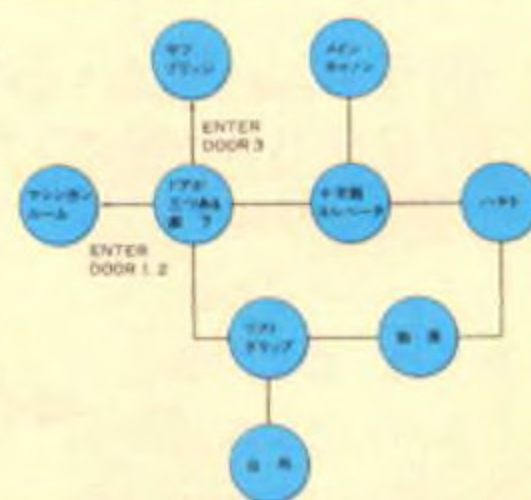
ホワイト・ベースの階を移動するには、エレベータとリフト・グリップの二つの手段があります。エレベータは全階に通じていますが、このリフト・グリップでないと行けない場所もあるので、1度は使ってみる必要がありそうです。



これがホワイト・ベースの中枢にあるエレベータです。操作方法はいたってカンタン! 上か下かを指定するだけで1階から8階まで自由に移動してくれます。ただし、入口のドアの開け閉めを忘れないように。



ここは6階、十字路の前にやってきました。アドベンチャー・ゲームをプレイするときは、いつでも紙と鉛筆を用意してマップを書いていかなければなりません。だって、いちいち頭の中に覚えていたら大変ですし、マップを書くことが解決への1番の近道になるからです。エッ、マップの書きかたがわからない? そ



れじゃあ、特別に例としてホワイト・ベース6階のマップを載せておきましょう。このゲームは1階~8階まで階ごとに分かれているので、マップはわりと簡単に書けると思います。あなたも自分で書いてみてくださいネ!



ホワイト・ベースの中にある独房、ここもけっこう有名です。ブライトに反抗したアムロは何回もここに閉じこめられてしまいますし、あのセイラさんでさえ入ったことがあるんです。



このゲームはテーブル版のわりにはグラフィックを描くのがけっこう速いんですよ。でも絵を描いているときに画面を消しているのは残念だな。どうやって絵を描くのか、それを見るのもアドベンチャー・ゲームの楽しみの一つなのに。ここは主砲発射台です。



「アムロ！マシンガンを買してくれ！」ハヤトが叫んでいます。でも、プレイヤーはここでは何もすることができません。ハヤトにマシン・ガンを買えば何か大切な情報を教えてくれる、といったようなストーリーのふくらみをつけてほしいな。



動くお屋敷と言われる(?) ホワイト・ベースには、当然台所もあります。部屋の真ん中には大きなテーブル・ゲーム。ここでもアドベンチャー・ゲームの基本に忠実に行動しなければなりません。



そうそう、このアドベンチャー・ゲームの目的はアムロが必要な物を持ってガンダムに乗りこむことなんです。必要な物とは何なのか？それはあなた自身の頭で判断するしかありません。でも、これからガンダムで宇宙に飛び出しますので……ネエ。



ここはTVにはあまり登場したことの無いサブ・ブリッジです。メイン・ブリッジが敵の攻撃で使えなくなったとき、ブライトがここで指揮をとることになるんでしょう。でも今は人っ子一人いません。



CHECKER FLAG もどき——編：きれいに書いてあるグラフィックだね。色もいいし描くのも速い。編集長：TVを見てるみたいでありませんね。Dr.D：うむ、きっとかなり優秀なグラフィック・ツールを使っているんじゃないだろう。



ここはホワイト・ベースに乗りこむ上官たちの居住区です。壁に張ってあるボードには「ブライト・ノア」と書いてあります。人の部屋に勝手に入るのはよくありません。おや、床に落ちているこれは何だ？



「アムロ！貴様こんなところで何をしてるんだ！」艦の一番上にあるメイン・ブリッジに上がると、突如ブライトにどなりつけられてしまいました。何もこんなにきつく怒らなくたっていいのに……。



ここは4階の後部ミサイル・ルーム。実際のホワイト・ベースの設定にもとづいて忠実に再現してあります。あれ？戦闘時なのにだれもいないというのは何かオカシいですネ。



ガン・キャノンの操縦者カイ・シデン——ニヤニヤしながら人のことを見やがって気持ちの悪いヤツだな！でも、彼も大事なキャラクターの1人です。また、後にはあのガンペリーが見えています。



僕はこの画面を見て感動してしまいました。ガンダム・ファンの中でも知る人の少ない、あのマイナーなジョブ・ジョンが堂々と登場しているのです！いやあ、このソフトはほんとうにマニアの人たちによって作られたんですね。



このリュウ・ホセイというキャラクターを好む人は多いようです。細かなことは気にせず、それでいて人の心を思いやるのが上手な彼——しかし、そんな彼も地球に到着した後、トリプル・ドムの攻撃を受けて戦死してしまうのです。



ホワイト・ベースの中には重力をまるっきり無視できるグラビテーション・ブロックという区域があります。この廊下はジェット・コースターのシャトル・ループのように円を描いているんです。また、戦闘には欠かせない救護室もここにありません。



果たしてアムロの本当の恋人はフラウボウなんでしょうか、セイラさんなんでしょうか？この問題に関してはファンの意見が大きく二つに分かれると思います。確かにサイド7にいたころは、フラウガアムロのガール・フレンドでした。(次へ続く)



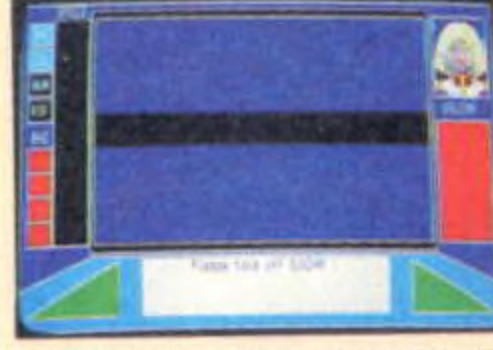
でも長い戦争の中でアムロはセイラに魅かれていきます。最終回、シャアがセイラに言った「アムロ君が待っているゾ」という言葉はその象徴なのです。直後にアムロは「僕の好きなフラウボウ」と言うのですが、単純にその一言で解決する問題なのでしょうか。



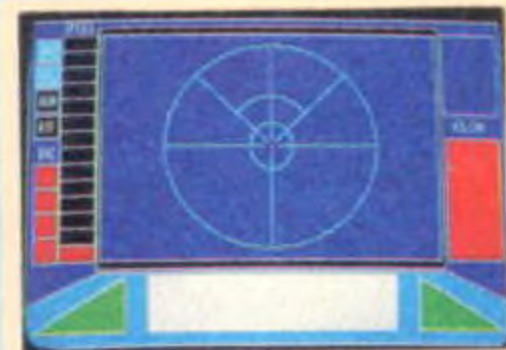
(前の続き) 僕にはそうは思えません。アムロにとってセイラは理想の恋人像でありフラウは現実の身近な恋人だったのです。だから戦争後、アムロがどちらの女性を選んでもおかしくないと僕は思うのです。みなさんの意見をお聞かせください。



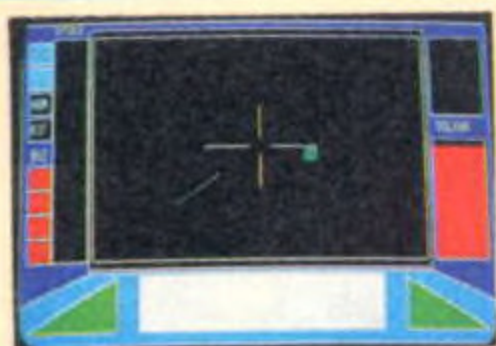
さあ、いよいよガンダムに乗るためにAデッキへやってきました。これから宇宙へ飛び出すわけですが、もちろんアレとアレは持っていますよね? 持っていないのにガンダムに乗っちゃうと、悲惨なことになりますヨ。



みなさんお待ちかねのリアルタイム・シミュレーション・ゲームがここからはじまります。まずはシャッターが開ききるまで心を落ち着かせていてください。



はじめはレーダー・スクリーンを見て戦闘体制を整えます。レーダーの中央がガンダム、白点がホワイト・ベース、赤点がザクです。ホワイト・ベースが攻撃されないうちに、ザクと接触するのがベストでしょう。



ザクが射程距離に入ると、画面は変わって戦闘モードになります。ここではあなたがガンダムのさまざまな武器を駆使して、ザクを破壊しなければなりません。ハイパー・バズーカ、バルカン砲、ガンダム・シールドの他にガンダム・ハンマーも使えます。



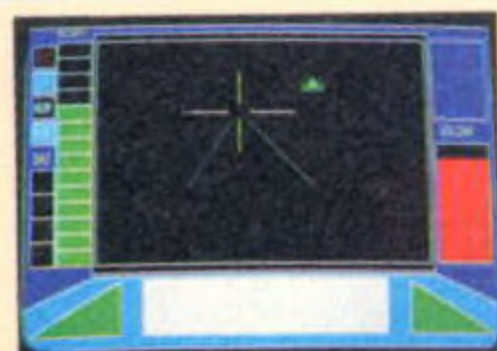
ああ、愛しのセイラさん♥ 見事ザクを倒して大気圏突入に成功すると、このすばらしいグラフィック画面がでてきます。ちなみに僕はこのゲームの中でこの絵が1番好き♥ (松永: 僕も♥ 編: もちろん僕も♥♥♥ 編集長: 私も♥♥♥♥♥ 影: 負けるもんか♥♥♥♥♥)



不気味な笑みを浮かべる2人、そう、木馬(ホワイト・ベース)の撃墜に失敗したシャアは北アメリカにいる友人のガルマに援助を求めたのです。このガルマこそガジオン公国公王デギン・ザビの息子なのです。

翔べ!ガンダム

さあ、こんどは第9話「翔べ!ガンダム」です。北アメリカに降下したホワイト・ベースを狙って、ガルマの1隊が攻撃をしかけてきました。再びリアルタイム・シミュレーション・ゲームに入ります。



こんどは地上にいるので、さつきと多少ルールがちがいます。飛びかうドップの編隊をジャンプをうまく利用して撃破して下さい。ただし、ジャンプしている間は思うように動けなくなってしまうので注意!



またまた違うリアルタイム・ゲームになります。場面は夜になりました。敵のガウ攻撃空母が迫っているので、あなたの腕で見事に切り抜けてください。まずは、説明をよく読んでみよう。



ビルとビルの間を通って敵のザクに接近していく。これはまるで3次元迷路だなあ。そうそう、ガウやドップもときどき現れるから気をつけないとネ。ぜいたくを言えば、もうちょつと絵を描くスピードを上げてほしかったナ。



「ガルマ、聞こえていたら君の生まれの不幸を呪うがいい。君はいい友人だったが、君の父上がいけないのだよ」ザビ家に復讐を計画したシャアは、ガルマをワナにおとしいれました。ガルマの乗るガウをわざとホワイト・ベースの主砲の前に出したのです。



「はがったな、シャア!」シャアに裏切られたことに気付いたガルマは、絶叫しながらホワイト・ベースへ体当たりしようとしています。「ジオン公国に、栄光あれ——!」砕け散るガウ攻撃空母——。



「た、助かったのが……」ホッとため息をつくブライト。「アムロ、よくやったぞ。ホワイト・ベースへもどるんだ」オメデトウ、あなたはついに機動戦士ガンダムII「翔べ!ガンダム」を終えたのです!

予告

アムロ脱走

このソフトにはおもしろいオマケがついています。なんと次作ガンダムIII「アムロ脱走」の予告編なんです。このガンダム・シリーズは全5作になるそうで、TVのガンダムを完全にパソコン化しちゃうそうですから、みなさん期待してましようネ。最後に画面撮影に協力してくれた中村さんに深く感謝。
P.S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!

プロレスリングゲーム……セガ

APPOOOH

by 新井政治

キャラクター・インフォメーション

HOW TO PLAY

コイン投入後、8人のレスラーのリストがでます。そして、レバーでレスラーを選んでください。

選んだレスラーは、レバーで8方向に動き、三つのボタン(キック、パンチ、ホールド)で選択時に横に表示される自分の持ち技を、自由に相手にかけることができます。相手につかまると、当然相手が技をかけてきます。

ゲームは3分間3本勝負で行なわれます。したがって2本勝ち取れば、つぎの相手が登場します。しかし相手に2本取られたり、両者リングアウトが2回続いたり、タイムが0になったときはゲーム・オーバーになります。

バブ BABU 300LBS	ココナッツ・クラッシュ
技は多いがあまり強くはない。しかし相手になると接近戦が強くなる。	
イノケ INOKE 240LBS	延髄斬り
技が多く強いが体力のない所が泣き所。	
タイガー TIGER 200LBS	ローリング・ソバット
フライング・ボディ・アタックなどの空中殺法があるが、やはりこれも体力がない。	
ウマ U.UMA 240LBS	竹刀突き
相手にすると高次ラウンドに出てくるので手強い。場外戦が強いようである。	
ホーゲン HoGEN 310LBS	アックス・ボンバー
左右に斧を持っている。こまめに場外に下りて体制を立て直せば長持ちするレスラー。	
ハンソン HANSON 300LBS	ウエスタン・ラリアット
やはり体力が問題。しかしウエスタン・ラリアットは強力な破壊力を持つ。	
ジャイアンツ GIANTS 590LBS	ジャイアント・ボディプレス
耐久力が一番。自分の体重を利用した技が多い。パターン作成可能。	
ブッチー BUCHI 310LBS	ヘッドバッド
相手を倒した後、連続攻撃ができる。パターン作成可能。	



隠れ技

レスラーの技のリストに書いてあっても意外とやりかたを知られていない技があります。これからその技の一部のやりかたを書いておきます。

16文キック	バブ	ロープに振って、もどってくる相手を体スレスレのところで(K)
フライング・ボディ・アタック	タイガー	トップロープ最上段から(K)
ネック・ハンギング	ジャイアンツ	ロープに振って(H)→(P)
凶器攻撃	ブッチー	ヘッドロックの体制から(P)
噛みつき	ブッチー	(H)→(P)

(H)=ホールドボタン (P)=パンチボタン (K)=キックボタン

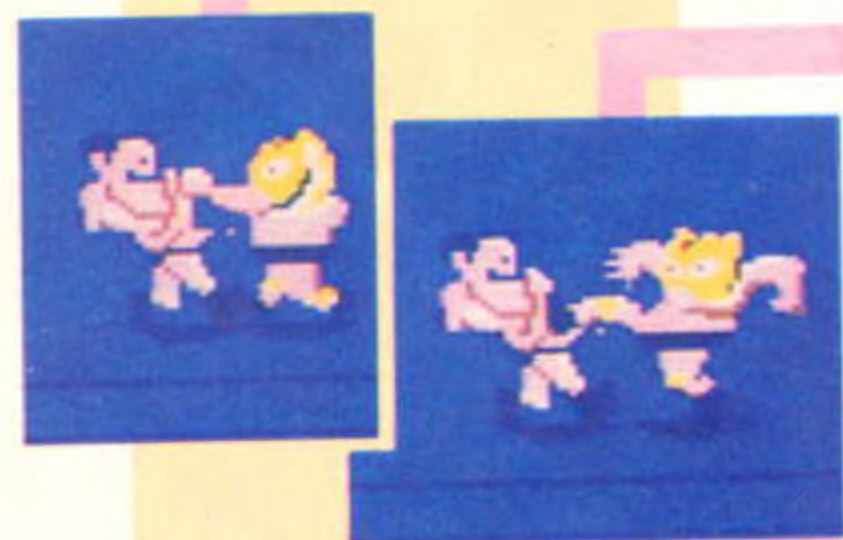
基本テクニック

(H)=ホールド・ボタン (P)=パンチボタン

(K)=キックボタン

エルボードロップ	(P) (相手が倒れているとき)
ニードロップ	(K) (相手が倒れているとき)
ドロップキック	(K)
パイルドライバー	(H)→(K) (相手を起こしてから)
ブレーンバスター	(H)→(P) (相手を起こし、 投げ飛ばす方向にレバーを倒してから)
バックドロップ	(H)→(P) (相手を起こして 後方に回り投げ飛ばす方向にレバーを倒してから)
パンチチョップ	(P)
キック	(K)
ボディスラム	(H)→(P)
ロープに振る	相手を起こして(P)
相手の起こしかた	ハイ・テクニック 鉄柱・鉄柵攻撃参照

○全レスラーがこれらの基本技を全部持っているとはかぎりません。



ボーナス得点

両者リングアウト	相手がリングアウト	フォール勝ち	2本取ると
500点	1000点	2000点	3000点

HIGH TECHNIC

フライング・ニードロップ



ニードロップを持っているレスラー用で、ただしタイガー、ジャイアンツをのぞくもの
用で、リング上部の左右のトップロープ最上段にのぼり、あらかじめダメージ・スターを赤にするまでいためつけ、射程距離内にたおしておけば、あとはキック・ボタンを押すだけでニードロップを落とせる。

ロープパンチ (ジャイアンツ用)



ダメージ・スターが赤のときにロープに振って、もどってくるところでパンチボタンを押すと、タイミングよくパンチを打つ。

リバーサ (全レスラー用)



自分のダメージ・スターが白か黄のとき、相手がしかけてきたパイル・ドライバーを返すことができる。ただし、赤の場合は90%以上ムリだが最後まであきらめないこと。方法はレバーを相手側にたおし、パンチボタンで返す。



リバーズ2

(バック・ドロップを持っているレスラー用)



相手にヘッド・ロックをやられたら、バック・ドロップで返すことができる。高次ラウンドではむずかしい。レバーを自分側にたおしパンチボタンで返せる。

ボディ・アタック

(ジャイアンツ用)



ダメージ・スターがなるべく赤のときにロープに振る。そして、あとは相手が自分に当たるのを待つだけでOK。なかなか強力なワザ。

人間エグゼ・ミサイル18文キック

(ジャイアンツ用)



相手をロープに振り、もどってきたところ(自分の体に当たるスレスレのところ)でキックボタンを押すと片足だけ前にだして18文キックとなる。

ダイレクト延髄斬り

(イノケ用)

試合がはじまった直後に突っこんでくる相手のタイミングを見はからっていきなり延髄斬りをしかける技。タイミングがむずかしいだけに強力である。

ブルドッキング・ヘッドロック

(全レスラー用)



相手と組合ってホールド・ボタンを押しているだけでかかる。また、キックボタンで好

きなときにマットにたたきつけることができる。しかし、3ラウンド以降からバック・ドロップをくらう可能性大。

ブルドッキング・ヘッドロック2

(全レスラー用)



リングの最上部または最下部でブルドッキング・ヘッドロックをかけると、コーナー・ポストに相手を激突させることができる。

サンドイッチ攻撃

(ジャイアンツ用)



相手を右下または左下のコーナーに追いつめ、ダメージを与えてある相手を、ロープに振ると、自分の体にぶつかり、さらにロープにはねかえってダメージを倍化させることができる。

NEW machine inform



時間差ボンバー

(ホーゲン用)



対戦相手がブッチーのとき、ダメージが白か黄のときにロープに振ってアックス・ボンバーをしかけようとする、ブッチーがキックの姿勢で一瞬止まり、つぎの瞬間アックス・ボンバーでふっ飛ばされるという変わった技。またウエスタン・ラリアットでも可能。

鉄柱、鉄柵攻撃

(全レスラー用)



相手を場外へ落としたとき、相手を立たせて鉄柱または、鉄柵にたたきつけることができる。やりかたは倒れている相手の腰のところまで自分を動かし、レバーを下に倒す。そうすると相手を起こすことができるので、パンチボタンを押して相手を投げればよい。

ハイスコアをだすためのアドバイス

キックを中心にダメージを増やすこと

高次ラウンドのはじめは、キックでダメージを与えて、さらにダメージ・スターが赤になるまで「起こしてはキック、起こしてはキック」を続けて、とどめはエルボーやニードロップまたは大技でフォールするのがよい。

深追いは禁物

こちらが技をかけた後、相手が中央のほうに逃げだすことがあるが、追ってはいけない。あれはこちらをリング中央にさそいこんでいるのだ。同一直線上にならべたければ、場外におりてまた上がればOK。相手のペースに乗ってはダメですよ。





ジャレコ



FORMATION

by 見城 こうじ

8方向レバーで形態可変戦闘メカ“AERO-SOLDIER, HAS-15 イクスベル IXPEL”をコントロールし、地上形態（白兵戦タイプ）と空中形態（エアロタイプ）とに使い分けて、“パルス・レーザー”及び“ビッグバン（高密度凝縮エネルギー砲）”で敵を破壊しながら敵機動要塞“ジズィリアム”をめざして進んでいきます。

ゲーム開始後、画面はまず山系をバックに平原からスタートし、イクスベルは白兵戦タイプとなっています。パルス・レーザーを3方向に撃ち分けて敵を破壊してください。パルス・レーザー・ボタンを押し続けると破壊力の大きいビッグバンが発射できます。また、ジャンプ・ボタンで敵をさけることもできます。海上に出るときはジャンプ・ボタンを押し続けてください。エアロタイプに変形し空中飛行をはじめます。

海上のつぎは砂漠場面に移ります。再度海上に出た後、S.T.Yを破壊してコスモ・ブースターとドッキングし宇宙へ出ます。宇宙では浮遊大陸で戦

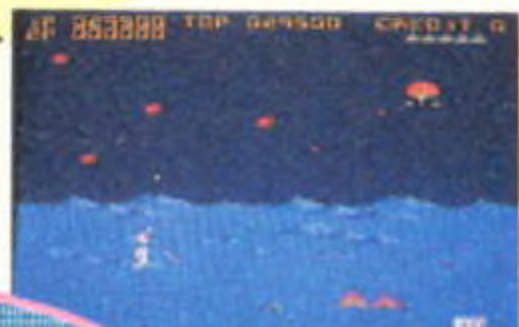
地上形態のIXPEL



コスモ・ブースターが飛来



宇宙浮遊大陸の画面



ドッキング成功！宇宙へと飛行！



海上スレスレに飛行中のIXPEL

形態可変戦闘メカ AERO-SOLDIER HAS-15“IXPEL”

HIGHT/8.91m DRY WEIGHT/17.5t

ARMAMENT/105mm BEAM-CANON

連邦軍が、ザナック軍の兵器に対抗するために急遽開発した多目的形態可変戦闘メカ。

これは従来の戦闘機に白兵戦用ロボットの機態をプラスしたもので場面に応じて地上形態と空中形態を使い分けることができる。

武器として105mmビーム・キャノンと装備、また対バベロ用としてビッグバンの発射も可能。

またイクスベルは大気圏離脱及び突入能力が無いので宇宙空間に出るためにはコスモ・ブースターが必要。

闘した後、宇宙空間に飛び出し、敵母船機動要塞ジズィリアムを破壊して任務完了となります。

■プロローグ

西暦2701年、地球連邦は、連邦軍第9特殊機甲師団（惑星ザナックZANAKを本拠地とする）の反乱により総攻撃をうけた。

半壊滅状態に追い込まれた地球連邦は、ザナック軍の特殊兵器に対抗するべく、かねてから開発中で、当時試作段階にあった、形態可変戦闘メカ“イクスベル”の開発を急いだ。

日まじに激しくなってくるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦はまだ未完成の状態にあった“イクスベル”を出撃させることを決意し、パイロットとして、形態可変兵器の発案者であり当時連邦軍中尉でもあった女性軍人クラウド・イクスベリナを起用することになったのである。

ザナック軍鎮圧のため、クラウドに乗せた“イクスベル・エアロタイプ”が戦場に向かって発進した。

■テクニック

地上戦の場合、ジャンプは動作が大きく危険をともなうのであまり多用しないようにする。また、常に画面中央あたりに位置していると追いつめられにくく安全である。

S.T.Yと戦う場合にはS.T.Yに合わせてイクスベルを上下させ（常にS.T.Yの回転砲塔正面に位置する）正面に向かってビッグバンを撃ち続けるとよい。

ストラトス・ブライヤが出現した場合は（特に地上においては）最初の編隊をレバー・コントロールでうまくかわし、つぎの編隊に向かってタイミング良くビッグバンを撃つと一度に倒すことができる。

ヘヴラム及びザビラムは主に画面右上から出現するため、その方向にパルス・レーザーを撃ち続けると敵が弾を発射する前にすべて倒すことができる。

宇宙のシーンでは大陸でエネルギー・コアをできるだけ多く取り、エネルギーを100にしておき、大陸から宇宙空間に出るときには地上形態のまま飛び出し、そのあとにエアロタイプに変形させる。そうするとエネルギーが100の状態でもロックされるため、その先でジズィリアムを倒したときに100,000点（1000点×100）の最高得点を得ることができる。

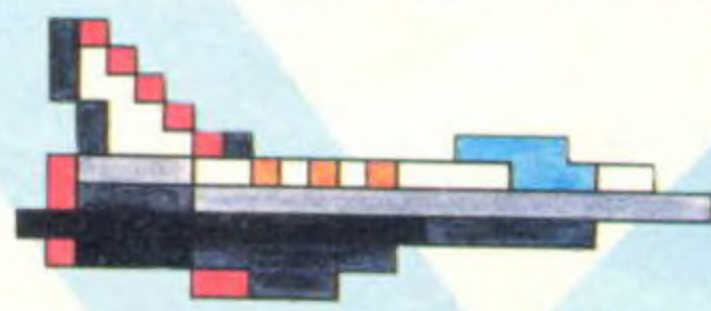
ギルダとコスモギルダの編隊の数はきまっているが、出現直後に続けてたたき落とすと数10機の編隊が出てくる。

キャラクター・インフォメーション

ビッグバン[BIG BAN]

ザナック大型機の装甲に使われているバベロは170DEMものエネルギーに耐える。バベロを撃抜くためには、パルス・レーザーを一時的にロックして内部で12.14M/KELの変調を与え、エネルギー自己

凝縮をおこさせ臨界値の120%に達したとき、内部は300DEM以上となるので、ロックを解除し、残エネルギーにより発射される高密度凝縮エネルギー“ビッグバン”を用いる必要がある。





ニゼム(NIZEMU)・・・100pts

エネルギー・カートリッジ弾。イクスベルを破壊するに十分な威力を持っている。



ギルダ (GUILDA)・・・100pts

無人戦闘機。編隊攻撃①と散開攻撃②がある。①②
散開攻撃時には捕捉したイクスベルに体当たりをしてくる。



ビッグ(PIG)多目的地雷・・・100pts

レーダー及び時限爆破装置。さらに地対空攻撃ユニットを持つ地雷。飛行形態で接近すると飛び上がってくる。



アエロン(AERON)・・・100pts

地面にたどよう浮遊機雷。重力場制御された動きには注意を要する。



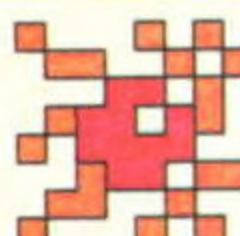
エネルギー・コア(Energy Core)・・・100pts

イクスベルのエネルギーを封入したカプセル。電離イオン発生により地面近くを漂う。エネルギー・ロックよりイクスベル機内に取込まれる。1個10ポイントを補給。



ヘヴラム(HEVRAM)・・・100pts

重戦闘機。慣性飛行装置を持ち飛行する。ニゼムを発射してくる。飛行パターン



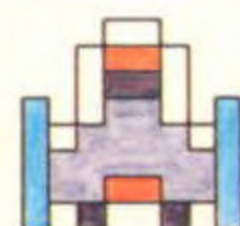
ストロス・ブライア(Storatos Brier)・・・100pts

ガーヨ(注1)の高空に生息する反物質原始生物。レ・ブライアにサイコ・コントロール・ユニットを装置した生物兵器。イクスベルに体当たりをしてくる。



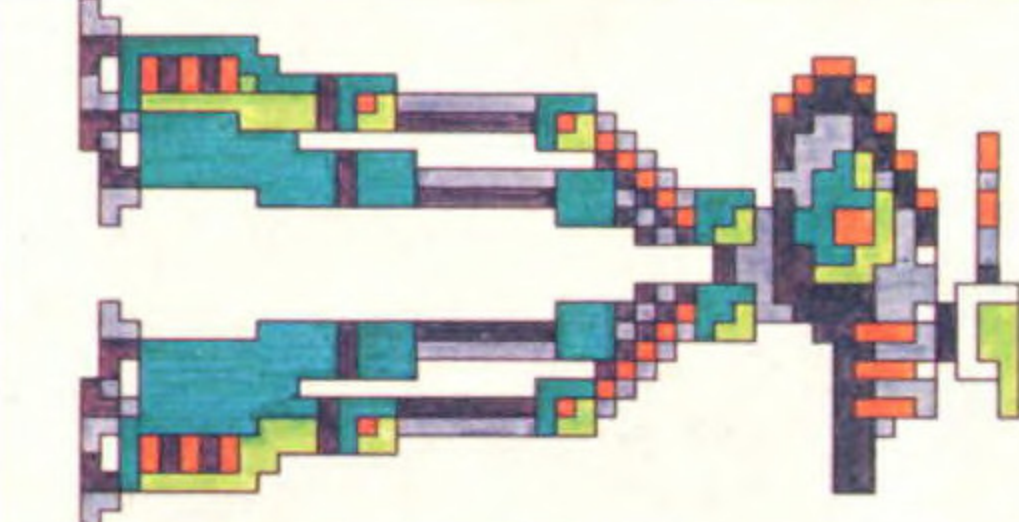
ヘラ (HELA)・・・1000pts

対アーマロイド用に開発されたバベロ装甲戦車。ニゼム・ランチャーは搭載されているが、発射の可否は未だ確認されていない。



アールズイー(RZ)・・・100pts

ビッグの改良型。水中仕様の外殻を持つ。海中に潜み、イクスベルを迎撃する。



サンド・ウォーカー(Sand Walker)・・・500pts

ブレム砂漠に配置された全天候性機動要塞。装甲にバベロを用いているためパルス・レーザーでは破壊不能。頭部には浮上用ジェットも装備されている。



ミラージュ(MIRAGE)・・・300pts

亜空間移送型攻撃ユニット。突然空中に出現しニゼムを発射してくるので回避がむずかしい。



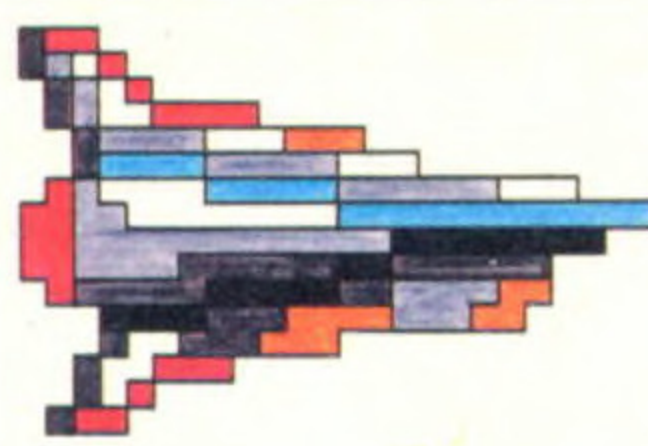
サトウ・テム・ユル・ボク(S.T.Y)1000pts

(前線移動要塞の意)。装甲はザムのためビッグバンでも破壊不能。回転砲塔のみバベロを用いているため、S.T.Yのウィーク・ポイントとなっている。ニゼム、キムを発射してくる。



キム(KIM)(拡散エネルギー振動弾)・・・100-600pts

ニゼムのエネルギーを飽和させると発振し、やがて分裂する現象を応用した兵器。発射後四方に拡散する。個々にニゼム同等の破壊力を持つ。



コスモブースター(Cosmo Booster)100-9900pts

H A S 12-15型適応の大気圏離脱用パワー・ユニット。各型適応のためドッキング・コントローラが装備されていないので手動でのドッキングが必要。



コスモブースター(Cosmo Booster)100-9900pts

U R R-27を使用したギルダの宇宙戦仕様。



ザヴィラム(ZAVI RAM)・・・100pts

ヘヴラムの宇宙戦仕様。コスモギルダ同様、赤いU R R-27を使用。



ワイバーン(WYVERN)・・・200pts

重爆撃機。高速で飛来し、イクスベルめがけて下部に装着したW Vブラスターを落とす。



ビスク(BISK)遊星爆弾・・・100pts

光子帆船ライルによりザナックリングより運ばれたアステロイド。大気圏外で投出され落下してくる。高速落下するので注意。



ニジ・エイダス: 第1護衛艦(NIZADAS)・・・1000pts ニジ・アドウ: 第2護衛艦(NIZADU)・・・1000pts

ジズィリアムの護衛艦。バベロで装甲しニゼム、キムを発射する。



ジズィリアム(GIZILIUM)・・・1000pts

(注1) ザナック星の第2衛星

ザナック攻撃師団の母船となる機動要塞。ザム装甲を多用しているため動きはにぶい。中心部のコア以外はビッグバンにも耐える。

NEW machine inform

開発ウラ話

- 「××××やろうぜ!」深夜の企画会議での一言。3人のアニメ好きが集まった時フォーメーションZはスタートしました。(××××とはなんでしょう……?)
- 変身のリアリティ。空と地上の戦い

分けからあえて難しい横画面を採用したのですが、ゲーム性がなかなか出ず最終的に20以上のキャラがボツ、変更になりました。

- 実はドダイに乗ったグフもいたのですよ。
- テスト中のある日、ずーと上昇している人がいました。「どうしたの?」「宇宙へ行こうと思って……」苦しまぎれに「イクスベルのメイン・エンジンだけじゃ引力圏離脱はムリだよ」。

- ロボット、飛行機、地上、空中、宇宙、さらにS.T.Yなどあまりに多要素のゲームでソフトも普通の2倍になりました。
- ゲームが進むとビスケットが落ちてきますが、実は遊星爆弾なのです。
- イクスベルの色、赤白青は実はH O N D Aのワークスカラーです。
- フォーメーションZの「Z」は戦闘開始、Z旗の意味なのです。

▶オマケ①: S.T.Yの攻撃をよけているとゲームが進みません。永久バターン防止策が入っています。▶オマケ②: 赤い風船が突然出るとのウワサがあります。

レーザーディスク・リアルアニメーションゲーム

THUNDER LX-3 データースト STORM



これがLX-3の
コックピットだ！



攻撃の仕方

- 黄色のロックマークに、赤の照準を合わせて攻撃します。
- 空中の敵は、FIRE ボタン MISSILE ボタンを押して撃退します。
- 地上の敵は、FIRE ボタン MISSILE ボタンを押して撃退できません。

レバー操作

- メーターの針が黄色の矢印に合わせて、レバーを操作してください。
- の場合、右にレバーを入れる。
- の場合、左にレバーを入れる。
- の場合、レバーを手前へ引く。
- の場合、レバーを前方へ押す。
- 矢印が出ている間はレバーを押し続けてください。

得点



by 小山淳一

ストーリー

全世界を舞台に暗躍するテロリスト集団を鎮圧すべく武装ヘリ、LX-3は発進した。

ニューヨーク、グランドキャニオン、海上など、敵はさまざまな兵器で対抗してくる。目ざすは、テロリスト集団の本拠地「大要塞」。市民の平和を守りきるのはキミだ。

サンダーstormの ワンポイント アドバイス



このゲームは非常に難易度が高く、完成度もととても良く、現在の日本製のレーザーディスク・ゲームでは最もすぐれたものだといえます。シーンは10種類あり、5面と10面以外はランダムに出てくるようにできますが、普通は順番がきまっています。



シーン1: ニューヨーク



非常にかんたんなので何も言うことはないでしょう。場所は米国ニューヨーク。ビルの谷間の飛行迫力に感動。

シーン2:グランドキャニオン

▶プロペラ機からの攻撃。と迫力!



ニューヨークから一転して山岳地帯。敵ヘリコプターは弱いのですが砲台が山の間からでてくるのでちょっとむずかしい。最初の砲台でどうしても死ぬ人は、照準を真中あたりにして待ち、ワクがでたらミサイルを一発撃ち込めばよろしい!

▶シーン2のグランドキャニオンの第一関門はここだ。この砲台でやられることが多い。



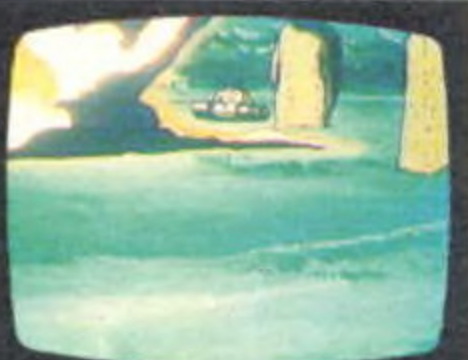
シーン4:イースター島

▶シーン4のイースター島。潜水艦が見えるかな?なかなか細かい作画だ。



この島もわりあい簡単です。あのモアイの像を回るところなど最高。この面のはじめの画面の左隅に潜水艦がでてくるので見てください。

▶1台目のタンクをやっつけた後、横から出てくるタンク。すばやく撃つ。



シーン5:小要塞

▶シーン5は小要塞での戦い。



この面は前半の山場、難所です。スタートしてすぐ雲の中から敵が出てきます。確実に場所を覚えるように。敵の要塞の中に入り、タンクを2台やっつけてから何もないと思って左折せぬように。壁からいきなり砲台が出てきます。クリアできたら十分喜んでください。

▶この場面は照準がずれるので、上か下のヘリコプターに合わせてマシンガン攻撃!



シーン6:ローマ

▶石造りの建物がない。シーン6のローマの場面。



地上物は何も出てきませんが、戦闘機の早いこと。機関銃のボタンは押しっぱなし(黄いろいワクが出てから敵をやっつけるまで)でやっつけたほうがよいでしょう。そうしないと苦しい。

▶上に上がった後建物のかげからいきなり出てくる手ごわいヘリ。



シーン3:海

▶シーン3は海上。敵潜水艦が浮上。



敵の艦隊との一騎打ち。これもあせらずミサイルを一発ずつ打ち込むことです。戦闘機のスピードも早いので注意。この面もあまり言うことはないでしょう。

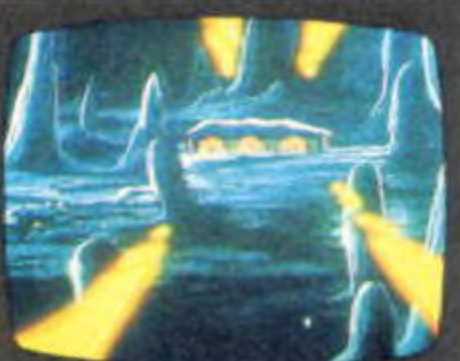
▶敵艦の砲台と、すぐ次の砲台がくせもの。場所をしつかり覚えておくこと!





シーン7:洞窟

▶シーン7は洞窟の場面。



黄色いヘリコプタを追って洞窟の中に入るのですが、最初のレバー・ワークは気を付けてください。レバーとボタンを同じくらい使います。最後の上下、下上は声にまどわされて早めにやらぬように！

▶ヘリがやたらに動くので、ロック・マークがでたらマシンガンとミサイルで撃つ！



シーン8:ジャングル

▶シーン8のジャングル場面のファースト・シーン。ワニがいるゾ。



一番ははじめの島の中から出てくる敵には気を付けて！。この面の一部と7面、4面と7面に敵がまったく同じ動きをするところがあります。タンクを撃つと逃げる動物のシーンがかわいいですよ！

対空砲の照準はキャタピラのほうに注意すること！



シーン9:砂漠

▶シーン9は砂漠の油田地帯が舞台。



敵がいきなり出てくることが多く、難しいかもしれませんが、今までのテクニックを使えばそんなにやられません。後半の油田基地もかんたんですので心配することはありません。

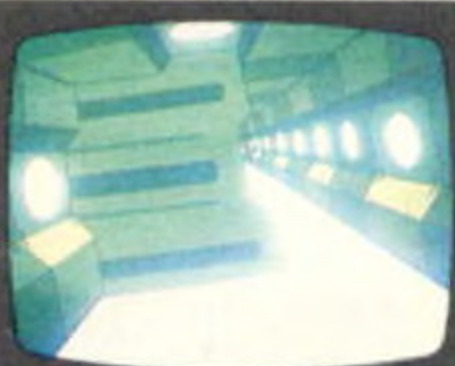
シーン10:大要塞

▶シーン10。ついに大要塞に突入！



何も言えないほど難しいシーンです。いきなり最初の四つの砲台でやられると思います。ワクが小さいので正確に素早くしなければなりません。特に難しいのは前半の四つの砲台のシーンと後半のしゃへい壁のシーン。特に後のほうは、レバーの素早さ（もちろん並ではない）を要求されます。

▶ゲッノしゃへい壁だ！ここは素早いレバー・ワークが必要。激突に注意！



▶4台並んだ砲台。ここも正確に照準を合わせることに。



THE END

▶ベスト5のスコアを出すと思わず見とれてしまう美しいエンディングが！



終わると残りの数×3万点ボーナス。2万点しか増えない台で33万～36万（機械が二つある）が最高点です。

▶隠れキャラ？…画面の右に人の影！



▶制作STAFFが持っている車が描かれています。





I,ROBOT

今秋日本上陸か？

6809 B で実現した驚異の3Dグラフィックス・ゲーム

I,ROBOT

…アタリ

2年以上の開発期間をかけて作られた過去に例を見ない高性能3Dグラフィックス、そしてエキサイティングなゲーム内容。それがこの「I, ROBOT」だ。今秋日本上陸が予定されているATARIの自信作を紹介してみよう。



視点は2種類の变化が可能。



I,ROBOT とはどんなゲームか…

解説: 見城こうじ

Viewpoint

(視点)

プレイヤーは全体の地形を見るための頭上からの視点と、より高い得点が得られる地平線上の視点とを選択することができます。

Doodle City

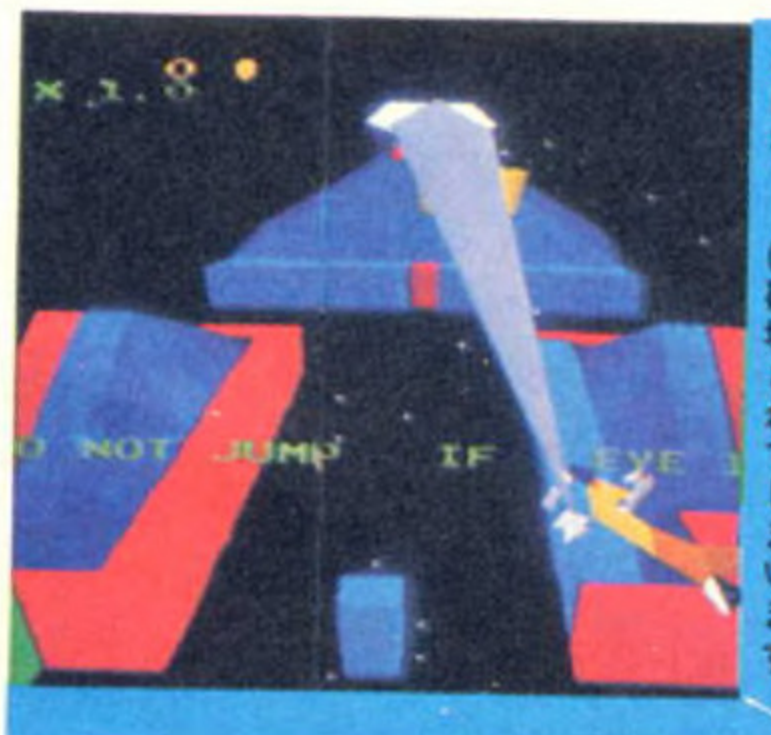
(落書き都市)

プレイヤーは通常のゲームプレイが楽しめる他、このDoodle Cityに入ることにより、6809Bが産みだす、3Dグラフィックスの世界を垣間見ることができます。そこにはI, ROBOTのグラフィックスのすべてをつかさどる無限の創造性を生み出す世界が待っています。

Levels

(レベル)

スペース・ウェイブ、ボーナス・ウェイブをともなった22種類の場面と敵キャラクターなどの組み合わせにより100を超えるレベルが用意されています。



▲悪魔の目が赤いときにジャンプするとロボットは破壊されてしまいます。



▲ロボットは悪魔の目(Devil eye)が黄色、緑、閉時に飛び込める。



▲レッドゾーンをすべて消去すると悪魔の目は破壊されます。

Hints

(ヒント)

ゲームプレイのヒントが知りたい人はデモ画面及びゲームオーバー時の画面をじっくり見てみましょう。

Red Pyramid

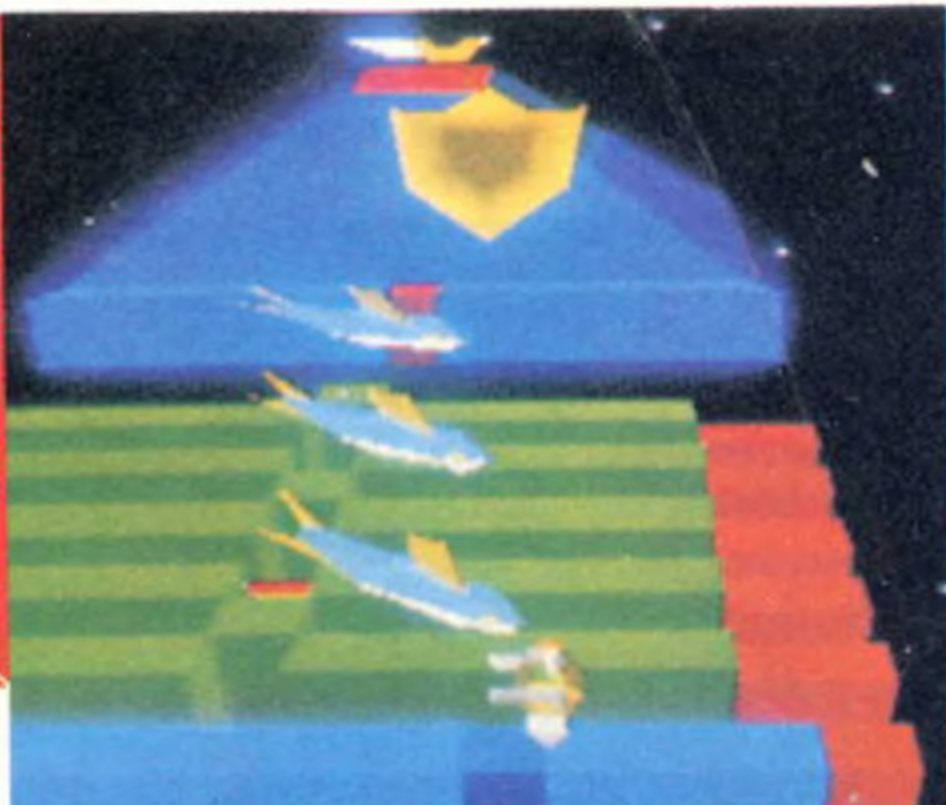
(レッドピラミッド)

3ウェイブごとに登場するピラミッドに入ると宝石を得るチャンスが与えられます。ミスすればただちにスペース・ウェイブに移ってしまいます。



◀ ロボットは3ウェイブごとにレッド・ピラミッドに入れる。

▼ Doodle City はもう一つのダイナミックなゲームプレイなのです。



◀ 高レベルに出現するスペース・シャークノロボットはこれをおぼえなければなりません。



◀ 低レベルで現れる鳥は破壊可能。

NEW machine inform

Space

(宇宙)

スペース・ウェイブにおいてテトラ・ヘドロンをすべて破壊するとボーナスが得られます。また、「I, ROBOT」のスペルをそろえるとロボットが追加されます。



▲ 悪魔の目を破壊した後、宇宙の旅を経て、ピラミッドへ向かいます。



▶ 中レベルではビーチボールを避けなければ。

I, ROBOT

3 D 画面に感動！テストプレイ by 小山 淳一

まず、見た瞬間に絵がキレイだと感じる。そしてわけもわからずプレイしてみると、絵が3Dでなおかつ速く動くというところに感動してしまう。しかも、視点が変わえられることにより、自分の好きな角度からゲームが楽しめる(視点は、上下にのみ変化)。ま上から見たり、水平にしてみたり……ただし水平にしたときは、壁のうらに入ってしまうと自分(ROBOT)が見えなく

なってしまう。しかし水平にして面をクリアするとスコアが上がる。

また、宇宙にでたときには、大迫力でせまってくる隕石をうちくだき、またはよけながら、テトラヘドロンを撃っていくのだが、深追いすると、隕石にすぐぶつかってしまう。

後のほうの面では、鳥や、大きいボール、小さいボール、サメなどの敵が現われて、じゃまをする。なんといっ

てもこのゲームは、パズル的な難しさ、そして、美しいグラフィクス、大迫力のスピードに圧倒されてしまう。そして、つくづく米国のゲームのすごさを感じさせられてしまった。なにしろ、6809Bで3Dを実現したというのだ!

○

なお、このゲームはアタリから今秋発売予定とのことなのであしからず。

禁無断類似記事掲載

ストーリー

ここは、ガマーベ王国。この国の王女「ルイ」が何者かにさらわれた。王様は病氣となり、寝こんでしまった。この話を聞きつけた一人の若者は王女「ルイ」を救出するべくジャングルへと旅立った。

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➡で示されてい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 道に大きな穴があいている。
見る➡49 ジャンプ➡19 穴に入る➡36
- 2 川が流れている。
ジャンプ➡51 泳いで渡る➡77
- 3 川が流れている。
ジャンプ➡140 泳いで渡る➡52
- 4 目の前に泉がある。
素通り➡90 水を飲む➡25 水をビンに入れる➡15
- 5 しかし、あなたはスキを見て逃げだした。➡60
- 6 しかし土人の数が多いため、またつかまってしまった。➡118
- 7 あっ！泉が見えるぞ！
泉へ行く➡40 泉へ行かない➡58
- 8 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
- 9 うわっ！こっちへたおれてくるぞ！➡41
- 10 目の前が真白になったかと思うと前に見た場所にいる。➡41
- 11 しかしヨロイを着ているので平気だ。➡42
- 12 「オイ！何をしている！」あなたと同じ服を着た男が近づいてくる。
戦う➡106 逃げる➡71 近づく➡91
- 13 ゴクッ！あなたは飲みこまれてしまった。ゲーム・オーバー
- 14 「うわっ！」土人が襲ってきた。
戦う➡95 逃げる➡83
- 15 老人がすわっている。
素通り➡101 話しかける➡54
- 16 あっ壁が七色に光っている。➡115
- 17 ガラガラ！突然岩がくずれてきて、あなたは死んでしまった。
ゲーム・オーバー
- 18 おっ穴があいている。地上に出られるぞ。
外へ出る➡2 外へ出ない➡94
- 19 穴を飛びこえた。空ビンが落ちて
- いる。
ひろう➡110 ひろわない➡27
- 20 あなたは焼き殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
- 21 「フウ！逃げきったぞ」➡28
- 22 「ガシッ！やっつけた。このヨロイは使えるぞ」。
ヨロイを着る➡93 ヨロイを着ない➡69
- 23 わき水がある。
水を飲む➡17 水を飲まない➡87
- 24 「あれ？ここはスタートした場所だ」➡1
- 25 ゴクリ！「うまい！」➡90
- 26 「うわーっ滝だ……」
ゲーム・オーバー
- 27 道が三つに分かれている。
左へ行く➡102 真ん中へ行く➡88 右へ行く➡35
- 28 「あれ？」老人がすわっている。
素通り➡127 話しかける➡104
- 29 ザザッ！突然矢が雨のように降ってきた。➡119
- 30 「ギャー！」老人はビックリして逃げてしまった。➡111
- 31 ドキューン！➡70
- 32 しかし見はりに見つかるので、裏の山から行きなされ。
このまま行く➡101 山から行く➡79
- 33 さて忍びこむとするか。➡40
- 34 「ギャー」あなたは食い殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
- 35 道はずっと続いている。➡89
- 36 ゴロゴロ！岩がころがってきて入口をふさいでしまった➡65
- 37 あなたは殺された。
ゲーム・オーバー
- 38 あなたは下流へ流されていった。➡26
- 39 どうやらこのビンが目あてらしい。
ビンを捨てる➡78 ビンを捨てない➡4
- 40 「しまった！」見はりに見つかった！
戦う➡62 逃げる➡126 話しかける➡120
- 41 ブチュ！あなたは木の下じきになって死んでしまった。
ゲーム・オーバー
- 42 バキッ！火炎竜をやっつけた！
➡116
- 43 あなたは下流へと流されていった。➡86
- 44 ザクッ！「やった！やっつけたぞ！」➡112
- 45 騎士が飛びかかってきた。
戦う➡47 やっぱり逃げる➡134
- 46 あなたは死んでしまった。
ゲーム・オーバー
- 47 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
- 48 「おおっ宝箱だ」➡17
- 49 とても深そうだ。➡1
- 50 「フウやっ」と逃げきったぞ➡74
- 51 ドボーン！向こう岸までとどかず川に落ちた。➡38
- 52 「イテテ！」足がツツた。➡38
- 53 「うわっ！火炎竜だ！」
逃げる➡131 戦う➡139
- 54 「わしはノドがかわいているんじやが、その水をもらえんか？」
あげる➡117 あげない➡97
- 55 「ルイ王女が捕えられているのはあそこじゃ！」➡61
- 56 ノドがカラカラで死にそうだ。➡7
- 57 そのときジウコウヨ＝ジンケが1人の女の人を連れてあらわれた。
➡143
- 58 あなたはとうとう死んでしまった。
ゲーム・オーバー

59 屋敷の中では、みんな同じ服を着ている。⇒81

60 鉄アレイが重い。
鉄アレイを持っていく⇒96
鉄アレイを捨てる⇒6

61 「あれは宇宙一の悪党ジウコウヨ＝ジンケの屋敷じゃ」⇒80

62 武器は何もない。⇒126

63 こんどはオリが落ちているぞ。
ひろわない⇒53 ひろう⇒105

64 あなたは必死で逃げたが鉄アレイが重いため土人につかまった。⇒121

65 道が三つに分かれている。
左へ行く⇒125 真ん中へ行く⇒94
右へ行く⇒76

66 道はずっと続いている。⇒132

67 ヤリを持っている。⇒99

68 ドポーン！向こう岸までとどかず川に落ちた。⇒43

69 川が流れている。そのそばには大きな木が立っている。
ジャンプ⇒69 泳ぐ⇒142
オノで木を切り橋にする⇒98

70 あなたはピストルで撃たれて死んでしまった。ゲーム・オーバー

71 あなたはピストルで撃たれて死んでしまった。ゲーム・オーバー

72 「うわっ火炎竜だ！」⇒123

73 メキメキ…バキッ！木が風でたおされた。⇒9

74 「うわっ」また土人が追ってきた。⇒34

75 なぜか鉄アレイが落ちている。
ひろう⇒14 ひろわない⇒63

76 シャベルが落ちている。
ひろう⇒109 ひろわない⇒23

77 「イテテ！」足がつった。⇒38

78 土人は捨てたピンをひろって消えた。⇒108

79 あなたは炎天下の中、山を登り続けた。⇒56

80 「気をつけて行きなされ」⇒33

81 このヘンな服は制服だったのか。⇒57

82 「オイ！何をしている！」見知らぬ男が近づいてくる。
戦う⇒106 逃げる⇒71

83 「あっ！しまった！」ピンを落としてしまった。⇒64

84 「うわっ！」火炎竜だ。⇒20

85 こんどはヨロイを着た騎士が襲ってきた。
戦う⇒22 逃げる⇒141

86 「うわーっ！滝だ！」
ゲーム・オーバー

87 遠くに光が見える。⇒16

88 なぜか鉄アレイが落ちている。
ひろう⇒114 ひろわない⇒63

89 道に大きな穴があいている。
ジャンプ⇒2 穴に入る⇒94

90 老人がすわっている。
素通りする⇒101 話しかける⇒55

91 「ジウコウヨ＝ジンケ様の命令だ！早く集まれ！」
逃げる⇒136 ついて行く⇒59

92 ビュウ！突然強い風が吹いた。⇒73

93 「あれ？」老人がすわっている。
素通りする⇒72 話しかける⇒30

94 「うわっ！ネズミの大群だ！」⇒122

95 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

96 鉄アレイが重いので、またつかまってしまった。⇒118

97 「それじゃ勝手にしなされ」⇒101

98 カコーン！カコーン！もうすぐで切れるぞ。⇒92

99 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

100 「うわっ！」こんどはヨロイを着た騎士が襲ってきた。
戦う⇒137 逃げる⇒129

101 「うわっ」大きな屋敷がある。⇒40

102 「うわっ！」土人が襲ってきた。
見る⇒67 逃げる⇒107 戦う⇒99

103 「うわっ！」土人が襲ってきた。
見る⇒135 逃げる⇒50 戦う⇒37

104 「あんたはルイ王女をさがしているのじゃな」⇒133

105 「うわっ！火炎竜だ」
逃げる⇒131 戦う⇒44

106 相手は武器を持っているぞ。⇒71

107 「しまった！行き止まりだ」⇒99

108 目の前に泉がある。
素通りする⇒90 水を飲む⇒25

109 道の色が変わっている。
素通り⇒87 掘る⇒48 見る⇒17

110 道が三つに分かれている。
左へ行く⇒103 真ん中へ行く⇒3
右へ行く⇒66

111 「やっぱりこの姿でうろつくのはマズイかな」
ヨロイをぬぐ⇒84 そのまま⇒72

112 このオノは重いので持っているとなつかれる。
オノを持っていく⇒85 捨てる⇒100

113 「うわっ」大きな屋敷がある。⇒12

114 「うわっ！」土人が襲ってきた。
戦う⇒95 逃げる⇒64

115 ビカッ！壁がものすごい光を出した。⇒10

116 「こんどは大蛇だ！」⇒13

117 「ルイ王女が捕えられているのはあそこじゃ」⇒32

118 あなたは火あぶりにされてしまった。ゲーム・オーバー

119 ヨロイでも着ていれば平気だが、あなたは残念ながら生身の体である。⇒46

120 「うわアダメだ！」⇒8

121 あなたは火あぶりの刑にされることになった。⇒5

122 ネズミが襲いかかってきたぞ。⇒34

123 ゴォー！火を吐いてきたぞ。⇒11

124 老人は変な服をくれたぞ。
もらわない⇒127 もらう⇒130

125 遠くに光が見える。⇒18

126 ピストルを撃ってきたぞ！⇒8

127 「うわっ」大きな屋敷がある。⇒82

128 「うわっ！」つかまった。⇒47

129 フウ！逃げきったぞ。⇒29

130 この服をどうしよう。
着る⇒113 着ない⇒127

131 「ギャー！」あなたは焼き殺されてしまった。ゲーム・オーバー

132 道に大きな穴があいている。
入る⇒138 ジャンプ⇒3

133 「それならこれを持って行きなされ」⇒124

134 どっちへ逃げようか。
右⇒21 左⇒129

135 ヤリを持っている。⇒37

136 「あっ！脱走する気か？」⇒31

137 武器は何もない。⇒45

138 「ウワァー！」あなたは手をすべらせて落ちてしまった。
ゲーム・オーバー

139 武器がない。⇒131

140 ドポーン！向こう岸まで届かず落ちた。⇒38

141 オノが重くて早く逃げられない。⇒128

142 「イテテ！」足がつった。⇒43

143 ルイ王女だ！とても悲しそうな顔をしている。
L U I. 1 おわり……L U I. 2
ジウコウヨ＝ジンケ屋敷の巻に続く。

●投稿待ってまーす

本コーナーへの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す。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。

大発見! X1ゼビウス かくれキャラ? II

エリア7の鳥のくちばしの下を撃つと、何と500点ももらえるのだ。しかも何回もヒットできるのですよ。

(茨城県新治郡・大場慎一)

なにわ：グアハハハ。まだまだあるゾ
かくれキャラ。がんばってくださいね。おおきに!

リブラブル SPフラッグ情報

7月号で西尾君がリブラブルでスペシャル・フラッグがでたと報告していましたが、ほくも3度ほど出したことがあります。ほくの場合、7面以降の秋の面の宝箱をバシシしたらでてきました。

このスペシャル・フラッグも、1機増えました。

その他にも、木の葉やカブトをだしたことがあります。知っている人も多いと思いますが、木の葉は全体に黄色く、枝に4枚の葉が付いていて、少し黒くスジが入っています。これをバシシすると、地面の色が元に(最初の状態)もどります。

カブトもでたのですが、残念ながらバシシできませんでした。これは怪現象のためです。

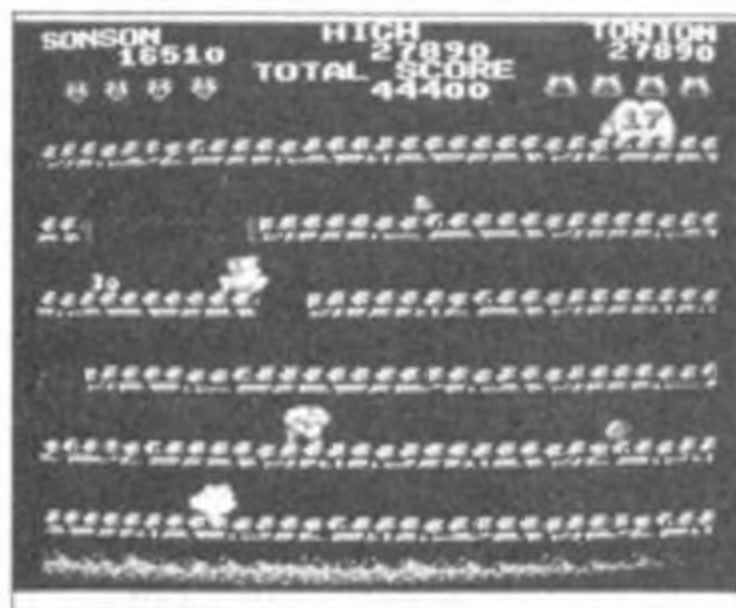
この怪現象は3度ほど秋の面で発生しました。いずれも宝物をだした直後に妖精を全部バシシしたときのようにフィールドが全部バシシされてしまったのです(ボーナス・ラウンドにはなりません)。

(茨城県日立市・日立一高生)

NEW GAMEレポート ソソソ

きみの目的は天竺へ行って巻物を取ることだ。数々の難関を突破しろ!

4方向レバーと発射ボタン一つで操作します(なるべくなら2人一緒にプレイしたいね。楽しいもん)。敵を破壊しながら前進しよう。敵はしつこいので注意が必要です。スモール・フーズを6個食べるとジャンボ・フーズがでま



▲天竺を目ざせ/ソソソ

す(好き嫌いせずにとくさん食べよう)。このジャンボ・フーズを8個食べると“Pow”が現れます。この“Pow”をとると画面上の敵は、すべてフーズになります(これで形勢逆転だ!)

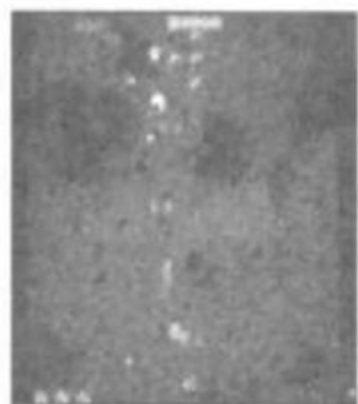
このゲームにも隠れキャラが出現します。それは“たけのこ”(どこかで見たような…)となんとあの“えりまきとかげ”(これにはおもわずブフ…!)です。“たけのこ”は出現場所を通過するとでてきて、出現してから取ると1000点もらえます(天竺までに64本あるヨ)。“えりまきとかげ”はジャンボ・フーズを取らないと画面を横切って走っていくけど、ボーナスはなし。

(評) すぐにやられてお金が損々…だけど爆笑度 100% (池田雅行)

NEW GAMEレポート バルガス

8方向レバーと発射ボタン二つで操作し、敵とは主にツイン連射砲で対戦するゲームです。キャノン砲は破壊力絶大で、数機まとめて破壊することができます。

このゲームは、撃って撃ちまくる以外方法はありません。それでも高得点を取りたい人には、編隊を組んだ敵を逃さずにやっつけてボーナスを上げていくことや星形の1万点ボーナスをとることをすすめます。そしてハイランク・プレイヤーには、はじめからずっと1発もキャノン砲を使わないで最終目標



であるバルガスを破壊すると5万点のボーナスが入る隠しフィーチャーがありますが、かなりのテクニックを必要とします(無理は体に悪いヨ)。2周目の地表に“CAPCOM”とでてくる演出もあります(どこかの真似かな…)。
(評) とにかく撃つこと。…指の痙攣度 100% (池田雅行)

NEW GAMEレポート セクターゾーン

自分のバイク(ギルギッド)を8方向レバーで操作し、ベトラ人を救助して、敵バイクの追跡をかわし要塞を攻撃するゲームです。

高得点をとるためには、コースを覚えること。これが絶対に必要!特に敵の砲台の位置は正確に!その他は、敵のバイクをあまり気にしないで、自分の進路を確保することが大切。また白いタワー、恐竜の死骸を撃つと出てくるくも(?)なども見逃してはいけません。

(評) 難し過ぎて誰もやらない!?…根暗度 100% (池田雅行)



NEW GAMEレポート HYPER OLYMPIC '84

このHYPER OLYMPIC '84は、あの名作HYPER OLYMP

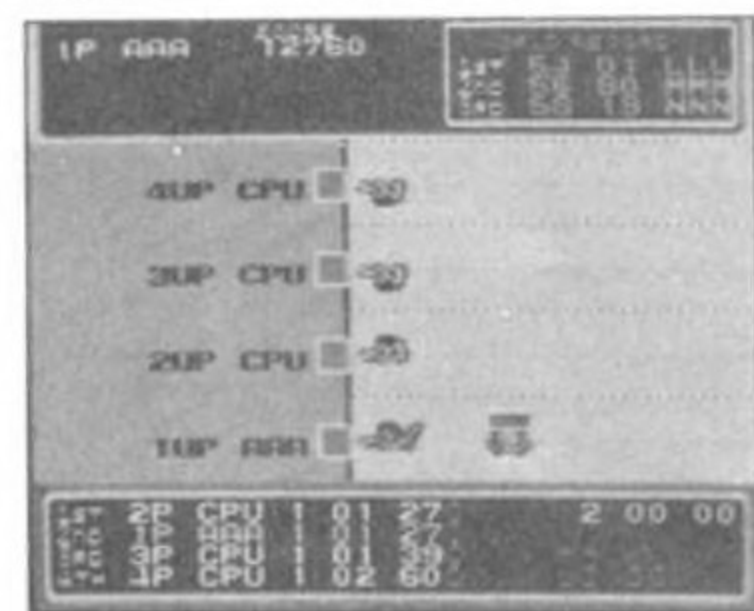
ICのパート2です。基本的なやりかたは、HYPER OLYMPICと同じで、RUNボタンとJUMPボタンでPLAYします。それでは、各種目ごとに説明しましょう。



▲タイトルの画面

① 100mFREE STYLE (S WIMMING)100m自由形…QUALIFY 2:00:00

まず最初は水泳です。RUNボタンを押しつづけ、息つぎのBREATHマークがでたらJUMPボタンを押して2分以内に100m泳げばいいのですが、注意しなくてはいけないのは、RUNボタンを両方押さなくては速くならないということです。片側を必死にこするようにしても、両側のボタンを押さなくてはまったく速くなりません。また、速くなるコツは、息つぎに時間をかけないことです。ほかの選手と同着1位でゴールすると、プールから3000点カップが現れます。

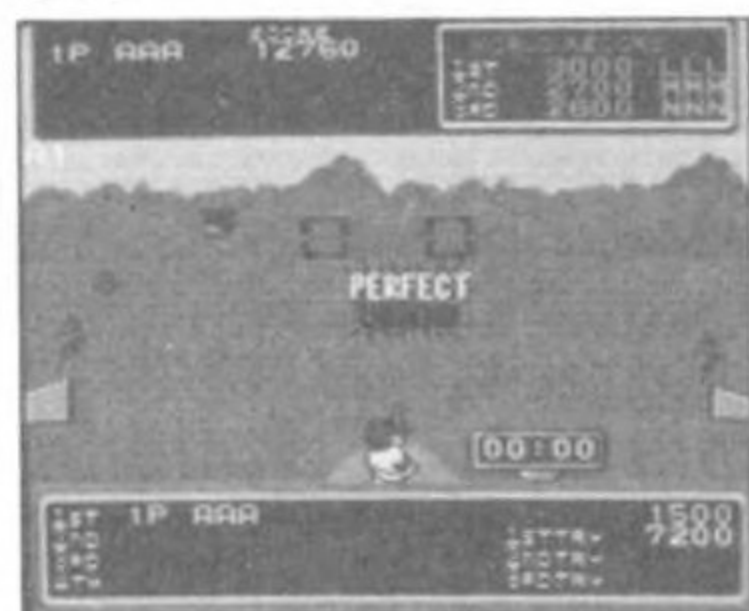


▲水泳の画面。かくれキャラが！

② SKEET SHOOTING—クレ射撃…QUALIFY 1500 (1回目)

これは、左右からとんでくるクレを、タイミングよく二つのRUNボタンを使って撃ち落とすというものです。クレ射撃は3回チャンスがあります。これは、出てくるタイミングをおぼえ

てしまうのが一番いいでしょう。また、パーフェクトを取ると、つぎからはクレの出かたが難しくなります。そしてパーフェクトの最後の鳥を撃つとき、あることをすると、一発1000点鳥がでてきて、撃った回だけ点が入ります。

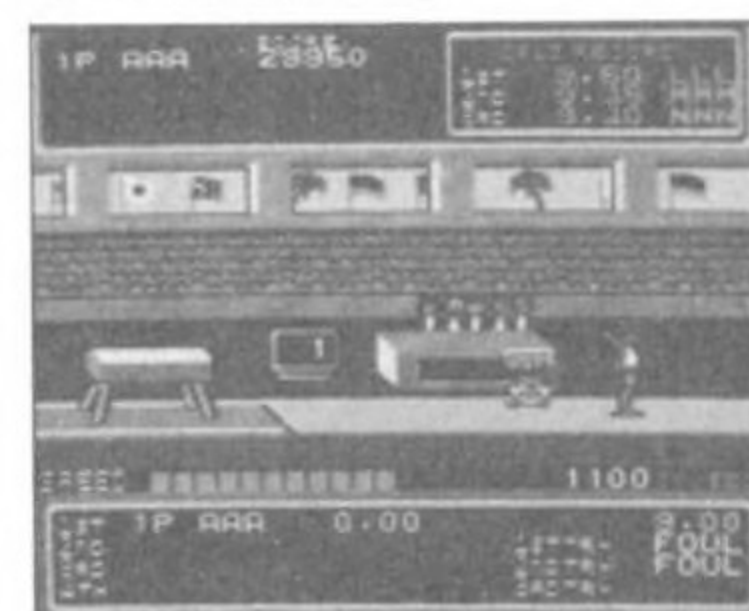


▲クレ射撃の画面

③ LONG HORSE—跳馬 QUALIFY…880

これは、RUNボタンでスタートして、ジャンプ台でJUMPして、手を着いた所でもう一度JUMPし、RUNボタンで自分を回転させてうまく着地させるものです。コツは、なるべく踏み台の一番最後のところでJUMPして、回転の回数もだいじですが、もっと着地の練習をしたほうがいいでしょう。

また、あることをすると、3000点キャラクターが現れます。

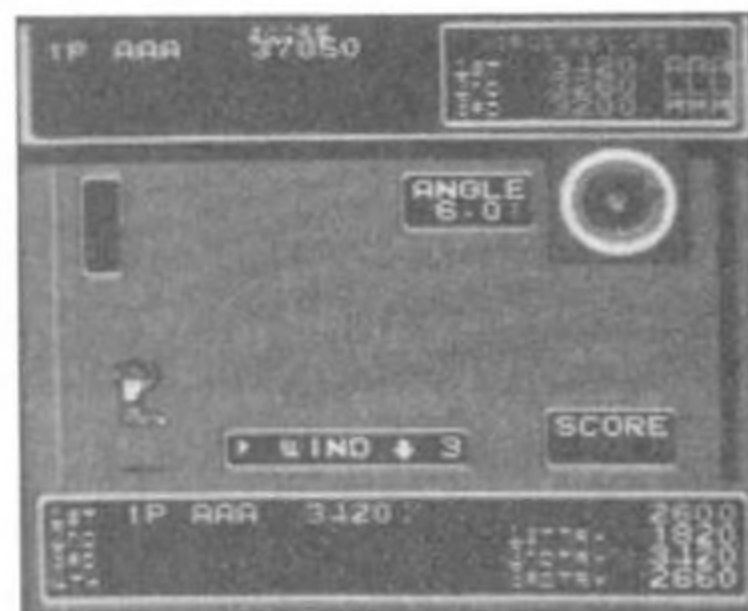


▲跳馬の画面

④ ARCHERY アーチェリー…QUALIFY 2400

まず、RUNボタンで風向きをきめ、JUMPボタンで動いている的に向かって矢を射ちます。この射つタイミングも難しいのですが、射った後にも、JUMPボタンを押している長さによって矢の飛んで行く高さがきまるので、これも考えなければなりません。これ

も3回チャンスがある(1回に矢は8本)ので、最初の1回目でタイミングを覚えてしまうことです。また、ちょうど的の中心に矢が当たると「NICE」の声とともに600点入ります。8本の矢を射って、点の合計が2400点をこえればいいのです。

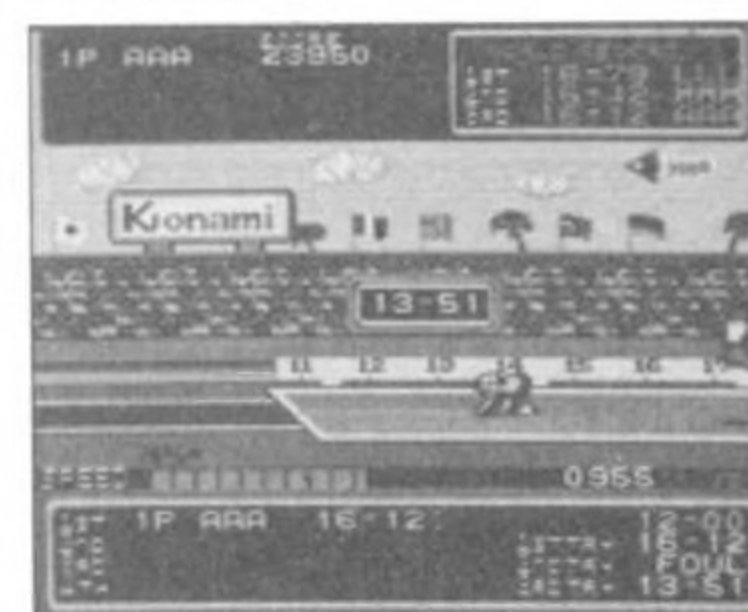


▲アーチェリーの画面

⑤ TRIPLE JUMP 三段跳び…QUALIFY 13m(1回目)

これは、RUNボタンを押してスピードをできるかぎりだして、ホップ・ステップ・ジャンプと3回ジャンプするのですが、それぞれのジャンプに角度があります。だいたい40度くらいでジャンプするのがいいでしょう。また、ジャンプするタイミングが大切になってきます。

この面では、あることをすると飛行機が現れます。



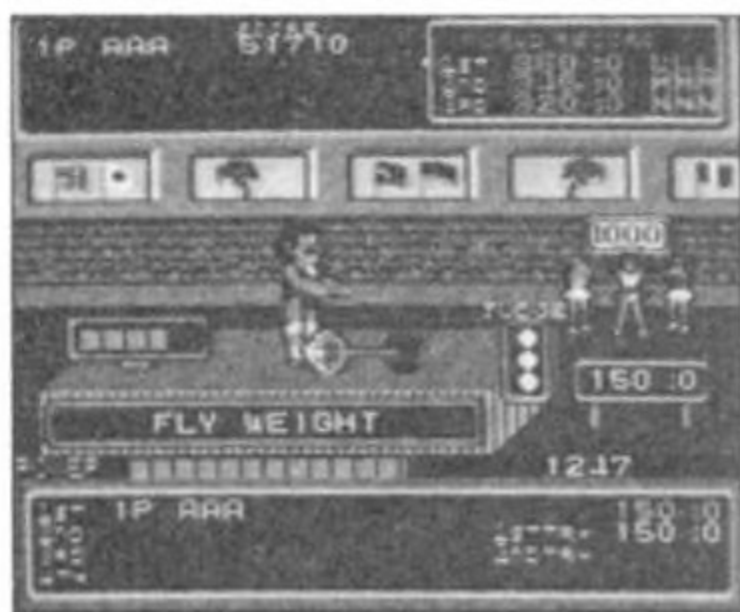
▲三段跳びの画面

⑥ WEIGHT LIFTING—重量上げ…QUALIFY 150kg (1回目)

まず、自分で、どの重量にチャレンジするかをきめます。そして、ひたすらRUNボタンを押し続け、バーベルが光ったらJUMPを押します。するとバーベルを持ちかえる(にぎりかたを変える)ので、またひたすらRUNを押して、ランプが三つつくとOK。

SUPER Soft 情報

これを2回やってその重さの合計が150kgをこせばいいのです(1回目はかんたんです)。うまくやると1000点のかんばんを持った女の子がでできます。

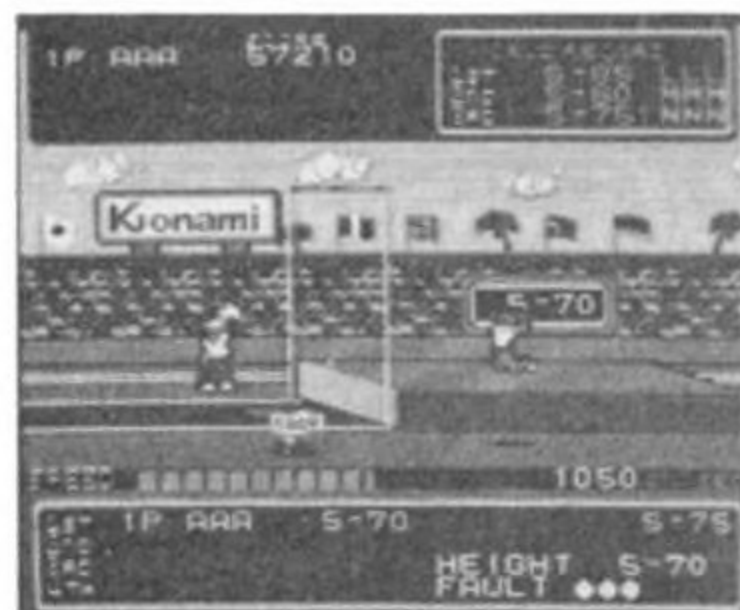


▲重量上げの画面

⑦ POLE VAULT—棒高跳び …QUALIFY 5m65cm

これはコツをつかむまではとても難しいでしょう。まず、RUNボタンでスタートし、JUMPボタンでうまくミゾにPOLEをおろして、そのままJUMPを押し続けて、ギリギリまで上がってはなすと、選手がPOLEをはなして跳びこすというわけなのですが、このPOLEをはなすタイミングがかなり難しいのです。

また、RUNボタンを押しているとスピードが早くなるようです(スピード・メータは動かない)。うまく跳ぶとモグラがでます。



▲棒高跳びの画面

このHYPER OLYMPIC '84は、前のHYPER OLYMPICにくらべて、かなりおもしろいアイデアが入っていますが、それだけに、かなり難しくなっています。(小山淳一)

ほとんど病気? ギャブラス1億点に挑戦!!

埼玉県浦和市のACU(浦和アマチュアズメントクラブ)の面々が、ギャブ



▲ACUのメンバー

ラス1億点に挑戦しました。

場所は、東京都新宿区の「ファンファクトリー高田馬場」。総勢6名で7月17日(火)AM8:30から始めて、終わったのは7月21日AM00:09というから、なんと、87時間39分やりつづけたことになります。

また、今まで謎とされていたスコアの最高点表示は、99,999,900点だったそうです。

PC-8201用 パソカルク発売!!

東海クリエイトから、NECのハンドヘルド・コンピュータPC-8201用の表計算型簡易言語「ハンディパソカルク」(ROMカートリッジ)が発売になりました。これは、同社がこれまで手がけてきた「パソカルク」シリーズの一つで、PC-8201用の本格的表データ作成ソフトとしては、初めてのものです。

ROMで提供されるので、持ちはこび便利でロードの手間がいらす。従来のパソカルクとしての編集・印刷機能に加え、作成した表をPC-8201のTELCOM機能でデータ転送することもできます。

お問い合わせは

〒108 東京都港区芝5-13-18MTCビル 東海クリエイトプロダクツ販売事業部マイコンBASIC係へ

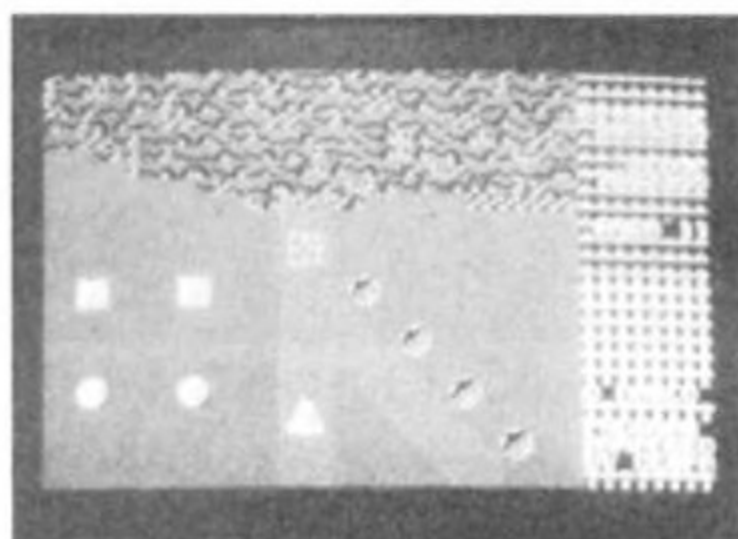


▲NECのPC-8201

いや〜・マイッタ なにわ

とにかく、X1ゼビウスの高得点者が続出して、マイりました。写真は福岡県筑後市の境 和彦君が送ってくれたもの。

1000万点プレイヤーも出現しています。お手やわらかに!

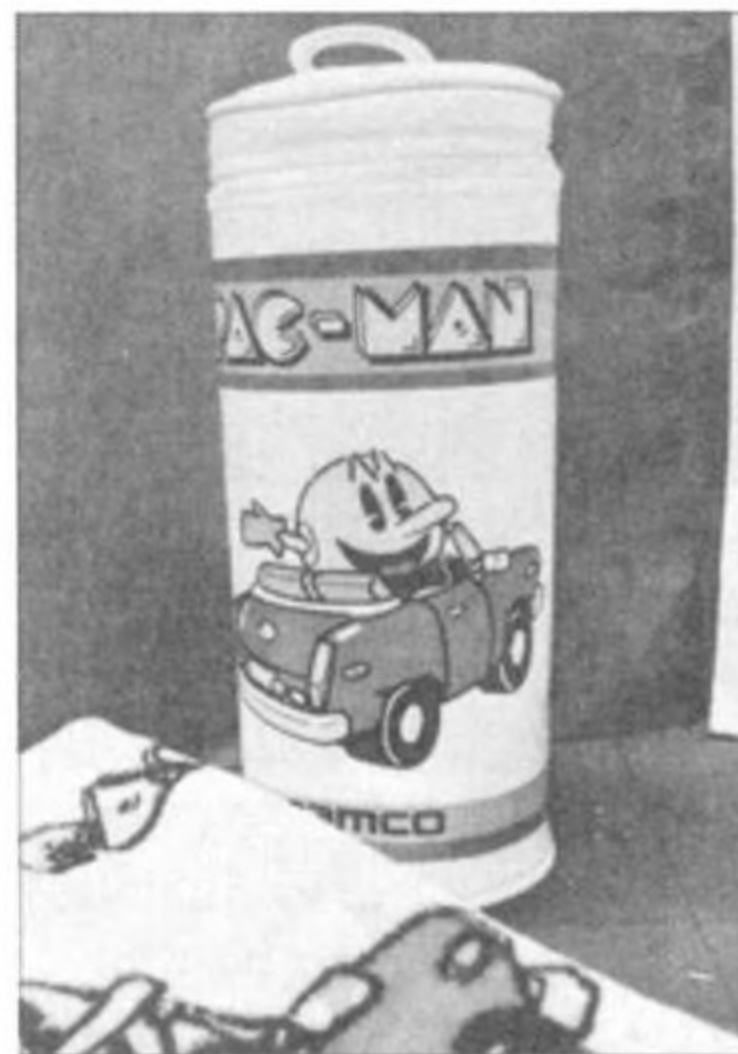


▲境君のゲーム写真

ナムコ・グッズ ポーチ・アンド・タオル発売!

ナムコの人気キャラクターを使ったいろいろな商品の発売をはじめたペンタから、かわいらしい、ブル・トップ・スタイルのビニール・ポーチに入った「パックマン ポーチ・アンド・タオル」が発売になりました。

定価は1800円。全国の有名なパソコン・ショップでも発売されています。入手できない人は、通信販売もしています。送料240円を加えて、電波新聞社の出版販売部まで申し込んでください。



▲パックマン・タオル