

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームスト

ゲームセンターを

10倍おもしろくする本

GAMEST

愛読者感謝

ドライアス
VGMテープ
特別プレゼント

話題
騒然
メタルフリークス

最終面を
見るか!?

徹底攻略

各次元の敵を
やつける

バミューダトラライアングル

お待たせ!
いよいよ攻略

ドライアス

驚異の
一発技!
簡単カンタン
タイミグ!

カルノフ
サイキック5

1000万
サラマンド

開発からの
ナマの声

カプコン開発者
全作品「開発の秘密」大公開
バブルボブル開発者
「泡」の発想と隠しコマンドの謎
ドライアス開発者
23人からのメッセージ

めざせハイスコア
君こそゲームスト
ヒットゲームベスト10
ポスターグッズ
大プレゼント

わッ! あぶない!! 社長・開発者を直撃!!

カプコン
丸ごと

大特集ぜんちゃん

どうより
も早い!! ニューゲーム
ワンダーモモ
無頼拳ジヤンボー
コントラ魔境戦士

namco.



4

月号

定価480円

© ナムコ「ワンダーモモ」

新登場

必殺

無頼拳

TM
©CAPCOM

炸裂!! 炎の必殺拳法



豊いかかるゲンタの
争下道



灰から灰へと吐き出さ
れる気合玉
動きを見切れ!!



これが隠しステージだ
扉を探してぶち破れ!!

二人同時プレイ・ゲーム途中参加可能

さすらいの旅を続ける風来坊、リュウとコウ。
彼らの故郷である『パラダイス・シティ』はゲンター味に制圧され
街の女たちはゲンタの宮殿へと連れさらられていった。
それを知った彼らは街に再び平和を取り戻すためゲンタに闘いを挑むのであった。

強力な敵を倒すためには画面内に隠されたステージを捜し出し
パワーアップしなければならない。
最終の敵、ゲンタを倒すため力の限り突き進むのだ。

株式会社 **カプコン**

大阪市東区大手通1-27 カプコンビル
TEL (06) 946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル 10F
TEL (03) 440-4801(代)

ハイパワー・サウンドのSNK

ゲーム・ミュージックいよいよ発売!

SNKファンの皆さん、ゲーム・ミュージック大好き少年、少女の皆さん、お待たせ! SNKゲーム・ミュージックが出来たよ! 「怒号層圏」を筆頭に「アテナ」「ASO」「怒」「TANK」を含むオリジナル・ゲーム・ミュージックだ。ゲームでキョウ体のスピーカーがこわれる位のハイパワーサウンドを鳴らしているSNKのゲーム・ミュージック、君の家のステレオは大丈夫か!?

SNK ゲーム・ミュージック

怒号層圏/アテナ/タンク/怒/ASO

LP: ALR-22910 ¥2,200 CT: ALC-22910 ¥2,200

CD: 28XA-120 ¥2,800

2月25日発売



G.M.O.レーベルからのお知らせ

- ①「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」オリコンLPチャート41位赤丸を記録!
- ②「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」(ファンタジーゾーン、ハンクオン、カルテット他)LP、カセット、CD、2月25日発売。
- ③「沙羅曼蛇」「ウェック・ル・マン24」「恋のホットロック」にアレンジバージョンもはいったコナミ第3弾、3月25日発売予定。

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ——! 永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方

G.M.O.アソシエイツ



せまるゲシタの手下達。



バクダンを投げて来るやつもいる。



1stageのボス「ホーガン」。



水中からの攻撃。左右にかわせ!!

必殺!

無頼拳

©カプコン

風来坊リュウとコウの力が試される時がきた。
執念深いカマ投げ、凶悪バクダン野郎、陰険
サイ投げ女を蹴ちらして、ついに最後の敵、無
敵ゲシタを一発必勝技で倒せるか!?

拳と足技が頼り

さすらいの旅を続けるリュウとコウだが、風のたよりに彼らの故郷である「パラダイスシティ」が、ゲシタ一味に制圧されたことを知った。そこで彼らは街に再び平和を取り戻すためゲシタに闘いを挑むのであった。

このようなストーリーでゲームは展開していくのであるが、ゲームの印象としては、ナナメ上からの視点で見た闘いの挽歌といった感じになっている。とはいえ、今度は剣と盾ではなく、自分の拳と足技だけを頼りに敵のただ中を突き進んでいくことになる。そこで、リュウとコウの操作方法だが、パンチボタンでパンチを、キックボタンでキックを出せるようになっていて、実際の武術でもそうだが、キックのほうがパンチより多

少届く距離が長いようだ。また2つのボタンを同時に押すと回しげりができる。これもなかなか使える攻撃になっている。

6面構成 最後にボスが 待っている

構成としては、このゲームは全部で6面で構成されている。

ボスは鉄球 振り回し...

で、面の最後にそれぞれボスが待っている。ザコの攻撃を軽くあしらいつつボスにたどりつき、一対一の男の闘いの末(2Pの場合は二対一だが...)倒せば1面クリアとなるのだ。それでは各ステージについて詳しく紹介していこう。

「サウス・パラダイスシティ」の街並のシーンになっている。平和な街は、ゲシタ一味により制圧されていて、いたるところからゲシタの手下が現われる。

町の中心部には商店が立ち並んでいるが、その中の酒場には隠しステージがあり、手榴弾、手裏剣、ヌンチャクなどを手に入れることができる。各アイテムを自由自在に使ってみるのもなかなかおもしろい。最後のボスの名はホーガンといって、鎖でつながれた鉄球を振り回して攻撃してくる。

ボスは 3人に分身

「サウス・パラダイスシティ」から北へ進み、ここはパラダイス地区の中央部「パラダイスシティ」だ。このあたりはチャイニーズタウンになっていて、街並も中国風になって



3stageのボス。吐き出す玉は気合玉。



4stageのボス。つり橋の上での戦い。敵の得意技はジャンプキックだ。



森林地帯。ここではヘビの攻撃に注意。



真赤に燃えている火の中に、パワーアップアイテムが入っている。

S.T.A.G.E 3 気合玉

やっかいだぞ

STAGE3は「ノースパラダイスシティ」の山間部へと向かう途中が舞台となっている。静かな村だが、一見のどこか見えるこの村にも、やはりゲシタ一味の魔の手は及んでいた。「アリジゴク」という奇怪な敵が地中から攻撃してくる。これらの攻撃をかきながら進んでいくと、最



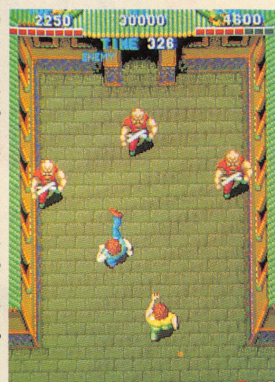
チャイニースタウンの中心部。

S.T.A.G.E 4 吊り橋 突破できるか

突破できるか

ここはパラダイス地方北部にあるメリー山のガラガラ峠、ゲシタの城に行くには越えねばならない難所だ。道はくずれ落ち、落石も多い。ここでの隠しステージは他とは違って、命の泉になっていて、エネルギー補給とUIPになっていて、リュウとコウに束の間の休息を与えてくれるのだ。最後は吊り橋の所にボスがひかえている。吊り橋は狭いので、2人プレイの場合でも1人ずつしか攻撃できないよ

うになっている。後には関所のようになっている所へと出る。ここがガラガラ峠へ向かう入り口で、マンボというボスがブレイヤーの前に立ちふさがっている。こいつは気合玉で攻撃してくるが、この玉は壁にはね返ってくるだけにやっかいだ。



2stage最終画面登場のボス。1人だけが本物だ。

S.T.A.G.E 5 最後のボスもヘビ使い

最後のボスもヘビ使い

いる所もあるらしい。このような自然条件はヘビにとって絶好の環境だったとみえ、いたる所からヘビの群れが襲ってくる。最後のボスもヘビ使いで、ヘビに攻撃させてくれるというところでもないやつだ。



3stageの山村。土の中から「アリジゴク」が、攻撃。



木箱の中にはパワーアップアイテムが入っている。



S.T.A.G.E 6 最後の決戦 メリー山頂

最後の決戦
メリー山頂

伝授／実戦テク

ゲームの内容についてしっかり把握したところで、今度は実践テクを少々伝授しよう。まず、各面に必ずパワーアップができるキャラがあるので、それをパンチ等でこわしてパワーアップを手に入れよう。スピードが遅いと、すぐ手下につかまってしまうぞ。とり

ゲームの内容についてしっかり把握したところで、今度は実践テクを少々伝授しよう。まず、各面に必ずパワーアップができるキャラがあるので、それをパンチ等でこわしてパワーアップを手に入れよう。スピードが遅いと、すぐ手下につかまってしまうぞ。とり

ボスの攻略法としては、敵ボスは必ずパターンで攻撃をしかけてくるので、それぞれの特徴をよく覚えることだと思ふ。まだ個々のボスについて、攻略法を言えるだけのテクが私にはないので、それはこの次の機会に、まとめて紹介しよう。

ボスの攻略法としては、敵ボスは必ずパターンで攻撃をしかけてくるので、それぞれの特徴をよく覚えることだと思ふ。まだ個々のボスについて、攻略法を言えるだけのテクが私にはないので、それはこの次の機会に、まとめて紹介しよう。

あえず自分を強くしよう。次に、初めて出てくる敵は手下なのだが、これが意外に強い。自分の後をしつこく追いかけてくるし、つかまってしまうと連続攻撃をくらう。例のごとく、レバーをガチャガチャと振るとふりほどけるのだが、この時はたいてい112発くらってしまっている。8ゲージのダメージ制なのでこれは苦しい。とにかく、手下には絶対につかまらないように慣れていくしかない。

この一番最初の壁さえ突破できれば、このゲームを充分楽しむことができる。基本的に、ザコにはやられなければいいので、全部倒す必要はないのだ。

レッド・ファルコンの野望を打ち砕け！

敵基地内の迷路をクリア、ついに全基地の中枢を、君は壊滅できるか。

魂

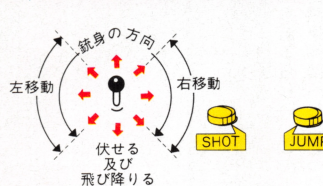
斗

羅

©コナミ

スリリングなアクション・ゲーム。全ステージ10面。まず6面まで紹介しよう。

コントロール



厳しいぞ！
西暦2631年、9月12日の真夜中、最新鋭の自動防御システムを装備した、地球海兵隊司令部のリーダーが地球に異常接近しつつある小型の隕石をキャッチした。まもなく隕石は、ニューヨークランド沖合北東20km地点のガルカ諸島に墜落した。司令部は、その後隕石の追跡調査を行った。
2年後の2633年12月、人類滅亡をたくらむ「レッドファルコン」と名乗る侵入者がガルカ諸島を占拠し、今や前線基地となっていることが

ゲリラ戦

司令部側の極秘の調査で判明した。海兵隊所属の2人の「魂斗羅」ビル・ライザー上等兵とランス・ビン上等兵は、直ちに内部に進入し、全ての前線基地及びその中枢を壊滅せよと命令を受ける。ビルとランスは、いざガルカ島へ!!
ゲームのタイトルにもなっている「魂斗羅」とは、燃えるような斗魂を生まれながらに持ったゲリラ戦法の達人に与えられる呼名なのである。とにかく、君はビルorランスを操ってほしい。

まずは基本操作

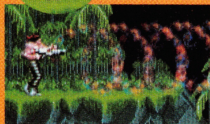
このゲームは、基本操作を覚えないとまず勝てない。図を見て基本操作を覚えこめ。あと、基本操作に飛び降りというのがあるけど、レバーを下に入れてジャンプボタンを押せばできる。
次にパワーアイテム。こちらも、写真を参考に。私としては一番使いやすいアイテムは、まあ、場所によってかわ



バリア。32秒間無敵。



スプレッド・ガン。SWAY-SHOT!!



ファイヤーボール。リップルレーザー!!



レーザーガン。ボタンを押せばなしで速くに飛ぶぞ。

パワーアップアイテム

タイトル画面。リップルレーザーがモデル?

6面までのポイントを伝授!!

魂斗羅は全10ステージ。今回は6面まで紹介しよう。
1面はジャングル地帯で、横スクロール。最初のパワーアップはスプレット・ガンがいいでしょう。途中のつり橋



1面のつり橋。すでに爆発している。



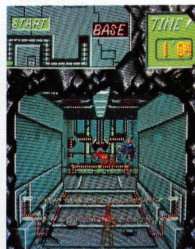
1面の基地。あとは下のセンサーを破壊すれば1面クリア。

は、渡ろうとすると爆発するので、水の部分を走らう。別に、つり橋を進んでも死なないけど、たまに死ぬこともあるからね。

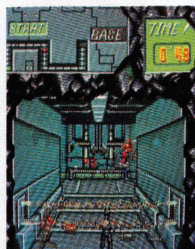
あとは、下のほうを進んでいって、しっかり砲台をやっつけていけば、まず死なない。ただし、敵は出たらすぐに殺すことを心がけよう。

1面最後の基地は、まん中の砲台を2個こわして、下に降りてセンサーをこわせばOK。

2面は敵基地内部通路で3D迷路。3D迷路とは、写真を見てくれればわかるはずだよ。注意することは、小型センサーをこわさないうちにレバーを前に入れたら、しびれレーザーにふれてしまつて動けなくなるので、その間に弾を撃たれて死ぬことがある。



2面の3D迷路。奥ゆきがあつてとても良くできている。



右側にセンサーが。下から電光目走弾がくるぞ。

とにか、この面は小型センサーを破壊することだ。敵の弾はジャンプを利用してかわそう。

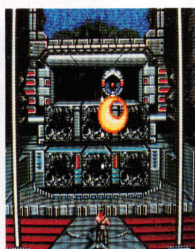
あと、この面はタイム制限があるので長期戦は嫌だ。それと、迷路とはいっても、画面の上にマップがついているし、おまけに一本道なので迷うことはないだろう。

3面は敵基地内部大型型1センサーで3D固定画面だ。クリア方法は、2つの砲台と4つの四角の部分と、その後に出てくる大型センサーを全部破壊すればよい。

この攻略法は、まず写真の位置に行つて黒弾をかわし



この位置で黒弾をかわせ。



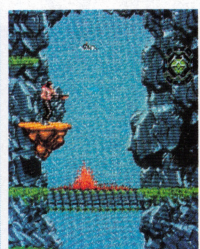
独眼眼ガルマ・キルマ(弾をはいているやつ)を倒せば3面クリア。

てから砲台を1個でも破壊すればあとは簡単。

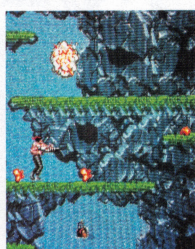
4面は、滝のステージでタテスクロールだ。

ここまですべて君ならそう苦しい面じゃないだろう。

ただ、滝の中に隠れている敵が爆弾を投げってくるのが意



上のほうに、突撃水兵アツバがいる。こいつがかせ者。



ほれ、このとおり。爆弾を撃つてきま。

外と手強い。

まあ、この面は前半にバリ

アが出てくるので取ればそう苦しくはない。

あと、スクロールしていつて、下に落ちた時に足場がないとミスになるぞ。

この面の最後にある基地は、画面の横から出てくるザコに注意していれば、そんなに苦

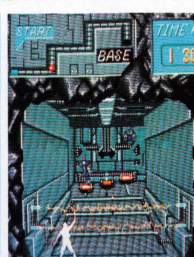


陰獣魔神像クロマツアスの勇士!!

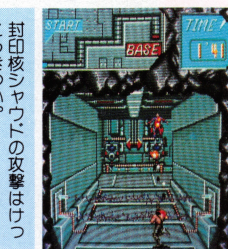
しくはないだろう。

5面は敵基地内部通路で、やつぱり3D迷路だ。

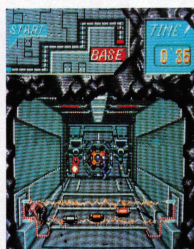
ここは、2面をちよつと難しくしたような感じだ。とにかく、小型センサーの場所を



うぎやあ!! しびれる一つ



封印核シヤウドの攻撃はけっこうきつい。



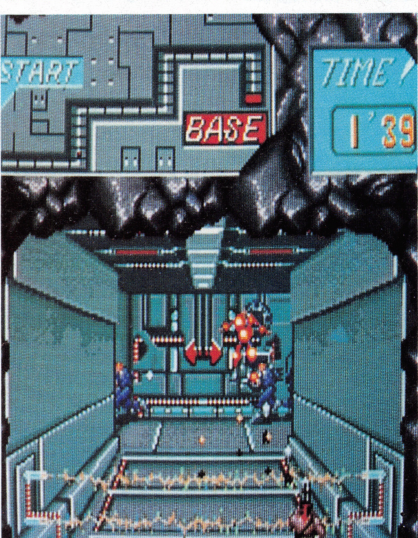
まん中のセンサーを壊せば5面クリア。

覚えて速攻だ。

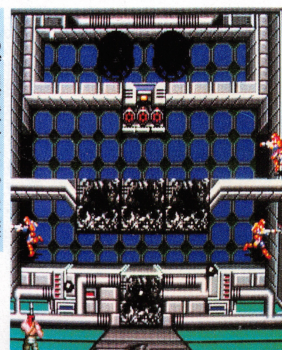
6面は、敵基地内部大型センサーで、同じく3D画面。まずは、画面中央の砲台をやっつけて、他の四角の部分

をとりあえず破壊しよう。この時のザコに注意。意外と弾を多く出してくるぞ。

前述の部分をやつたら、今度は、分身する敵が出てくる。この敵は意外と強い。敵の出してくる弾は、自分の近くにくとスピードアップするので、こつたたらジャン



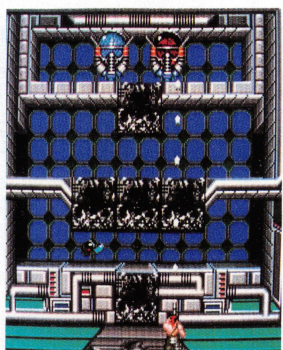
センサーは上のほう。これはジャンプ撃ちだ。



このザコが意外ときつい攻撃をい。

ブでかわすこと。まあ、自分の弾で壊せるので落ちつければ死ぬことはないだろう。

やつつけ方は、敵が重なった時にダメージを与えられるので、その位置に合わせて撃つていけばいい。



分幻想ゴドムガは重なつた瞬間に撃て。

とまあ、さつと紹介&ワンポイントアドバイスを加えて書いてきたんだけど、こうしてみると、3面〜バタリンのように見えるけど、世の中そんなに甘くない。7面からは全部横スクロール。しかも、前6面の比じゃないほど難しい。

それでも、全面見てみる価値はあるかもね。

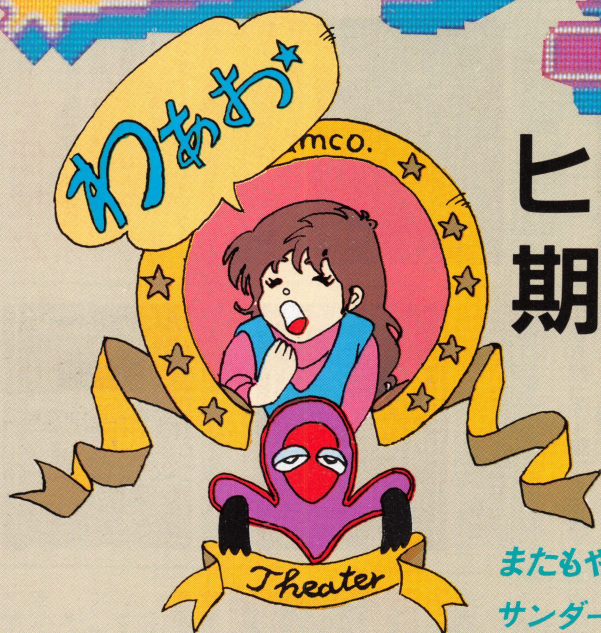
あと、コンティニューもあるけど、3回しか使えない。君の健闘を祈る。

(悠理)

ワンダモモ

©ナムコ

ヒットの匂いがするぞ 期待のキャラクター ゲーム



久々の…いやちがう違う！

またもや見せたナムコの職人芸。『源平討魔伝』『ローリングサンダー』に続くキャラクターゲームの世界！！

キャラクターの芸のこまかいこと！！ 期待作。



劇が始まるゾ。トイレには行ったかな？



わあわ。かわいいぜ。



ナムコ極秘の 最新作とは…

その日、我々ゲームスト取材班（といってもたった2人だけ）はいつもと違った、緊張した足どりでナムコ本社へ向かっていった。極秘のナムコの最新作の取材なのだ。もちろんゲーム内容は我々も知らされてない。

担当のT氏に通された部屋で暫く待っていると開発の人が基盤を持ってきた。基盤をテーブル台につなげスイッチを入れる。

「たのむ、動いてくれよ」と開発の人。「なんと大げさな」と私は思ったが、本当に動かないんですね、これが！

まだ試作段階で、基盤が完全ではないらしく、基盤が作動するよう手直しする間、又待たされることになった。

「一体どんなゲームなんだろう。我々の期待と緊張は増々高まり、部屋の空気は増々はりつめていった…」

これが期待のナムコ の最新作だ！！

すっかり前置きが長くなってしまったが、こうして我々はなんとか無事取材を開始することができた。ゲーム名は「ワンダモモ」！！

まずはストーリー説明ね。

小劇場「ナムコシアター」で今日も上演されるのは、人気絶頂のアクションプレイ「ワンダモモ」。モモは、地球の裏側パレル宇宙の惑星「ロリコット」からやってくる少女。ひょんなことからワープ能力を身につけたのだ。『ロリコット』（しかし、なんちゅー名前なんだ）では、平凡で目立たない彼女だが、地球ではやたらもてはやされる。おまけに短かい時間だが、



うーし。パイタリティーカプセルだ!!



あのー。ほとんど終ってるんですけど。



マンモスフラワーだ!! エ? 違うって?



特殊攻撃です。



こいつらはバラバラになるとやっかいだぜ。



うーし。スペシャル光線カプセルだ!!



ね? 本当にスペシャル光線でしょ?



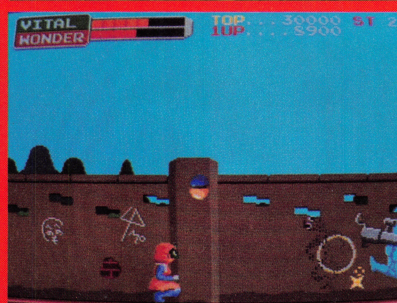
こいつはムーンサルトで攻めてくるゾ!!



爆笑!!



変身だア!!



ワンダーリングを見ると、フラフープを思い出すのは私だけだろうか?



出た!! 必殺旋風脚!!

まずはゲーム説明 というところ

(構成)

★ゲームは4つのストーリーにより構成され、1つのストーリーに付き4つのエリアがあります。
★各エリア毎に、ボス敵がいて、ボス敵を倒すとエリアクリアとなります。(TOTAL 16面)
★各フィールドは舞台上という設定。
★画面は左右スクロールし、舞台の袖は行き止まりです。(スクロールストップする)(エリア構成)
VOL1 〈怪人軍団編〉
ACT 1 1-4
VOL2 〈吸血フラワーの謎編〉
ACT 5 5-8
VOL3 〈狙われた女子高生編〉
ACT 9 9-12
VOL4 〈変身、最終決戦編〉
ACT 13 13-16
16面を全部クリアすると、ゲームエンドとなります。

(操作部)

★8方向レバー+ボタン2つ(アタック+ジャンプ)
★アタックボタンを押すと、モモはモモの向いている方向にキックを繰り出します。
★キックは操作方法によって次の種類があります。
ハイキック(アタックボタ

ン) ロウキック (アタックボタン+レバー下)
 ジャンプキック (ジャンプボタン+アタックボタン)
 ダブルハイキック (レバーニュートラル+アタックボタン)
 ダブルロウキック (レバーニュートラル下+アタックボタン)
 ★キックで敵を倒すと、ワン

ダーメーターが上がります。
 ★ワンダーメーターがある一定レベルまで達した時点において、モモはワンダーモモに変身が出来ます。
 ★モモがワンダーモモに変身する方法は次の2通りあります。

①モモを正面に向かせ、アタックボタンを早くたたき続けると、モモが回転して変身する。
 ②プレイ中に、フィールドに登場する竜巻と接触する。
 ★ワンダーモモに変身した時点で、ワンダーメーターは一定時間毎に減っていき、ワンダーメーターが無くなると普通のモモに戻ります。
 ★ワンダーモモに変身するとキック攻撃の他にワンダーリ

ングによる攻撃が可能となります (標準装備)。
 ★ワンダーモモに変身している、アタックボタンを押すとモモの向いている方向にワンダーリングを投げます。
 ★ワンダーリングは敵にぶつかるまで、モモの投げた方向に向かつて進みます。
 ★敵にぶつかった場合、ワン

ダーリングははね返って戻ってきます。
 ★敵にぶつからず、舞台の袖まで進むと、ワンダーリングは逆方向に戻ります。
 ★ワンダーリングにモモがもう一度接触すると、再びモモがワンダーリングを持つことが出来ます。
 ★敵の攻撃を受け、ダメー

をくらうと、バイタリティーのゲージが下がり、0になったらゲームオーバーです。
必勝法は?
蹴りのタイミングが命
 開発の人にも言ってたけど、必勝法はつきりいつてない。ただコツとしては、とにかくタイミング良く蹴りを入れる



「フォーカスチャンス!!」には気を付けろ!!



セーラー服だ。敵か味方か? どっちでもいいって?



セーラー服の正体はこれだ。女同士の闘いだ。



ちょっと待ってよ...



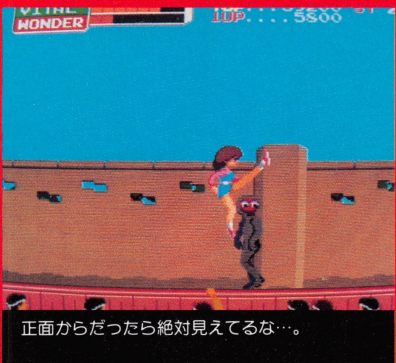
これがローキックね。



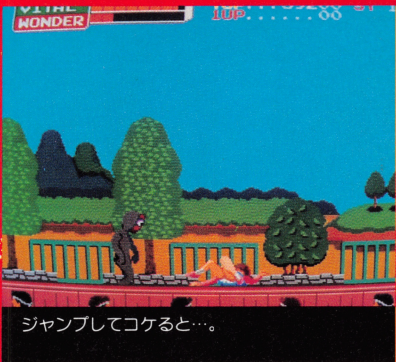
これがダブルキックだ。ちょっとはしたない気も...



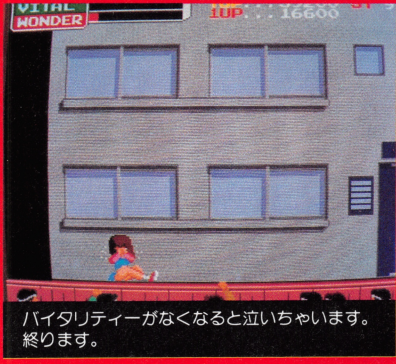
ジャンプするとチラッ。そこの君、ヨダレをふいて。



正面からだったら絶対見えてるな...



ジャンプしてコケると...



バイタリティーがなくなると泣いちゃいます。終わります。

こと (あぶねエナ)。ザコなんかはバシバシと一撃でかわしたい。変身中はダメー

になるパワーカプセルが出てくるから、その場所をよく覚えておくこと。そして、あたり前のことなだけ、ドラゴンバスター同様、バイタリティーがでるだけ減らないよう、雑なプレイをなくすこと。そんなところかな。

さすがはナムコさん (ヨイショ)
 『源平討魔伝』『ローリングサンダー』に引き続き、今回の『ワンダーモモ』で、ナムコ独自のキャラクターゲームの世界を切り開きつつあると思えます。

今回も処理を間違えれば、いやらしくなりかねない題材を実に上品に仕上げてます。そしてキャラクターの芸のこまかいこと (ジャンプすると女の子の髪がフワッと動くのがなんともいえない)。さすが職人芸のナムコですね。

は、多分このゲームも出るので、もうプレイしたヨ、という人も多いと思うけど、まだプレイしたことのない人も是非プレイしてほしい。誰でも楽しめることうけあいたヨ。(実は取材の時も最初の緊張感はどこへやらで、笑いの渦につつまれ、とても楽しいも

のでした)
 なお、この記事は試作段階のものだから、実際に発売されるものとは少し異なるはず。今年の合い言葉は「ガンバリまーす」だ!! (GOD)

CONTENTS

大特集 ぜんちゃんの丸ごと カプコン

12 社長直撃インタビュー

22 ゲームはこうしてつくられる

19 開発者本音を語る

2 ニューゲーム 必殺! 無頼拳

14 ゲーム全作品
開発の秘密大公開

24 カプコン音楽のイメージ
We Love VGM

68 バブルボブル
泡の発想と
隠しコマンドの謎

38 こちら発信局 田口あゆみ
from GMOアソシエイツ

話題騒然
57 メタルフリークス
原作：本多拓弥 絵：蜂 文太

33 RANDOM PICK UP
GAME CENTER IN
HOKURIKU

29 驚異現象
40 苦労スワードパズル

ゲームストアイランド
51 なんだ!!ぞ
構成：御旅屋喜久

36 リクエスト・スペシャル
荒木商店

67 ゲームストインフォメーション
79 特報AOUショー情報

74 君こそゲームスト
目指せハイスコア

50 & 84 いよいよ攻略開始
開発23人からのメッセージ

ドライアス
—アメ・コミストーリー付—

6 期待の
キャラクターゲーム

ワンダーモモ

82 英雄伝説を
生むのは君だ!

魔境戦士

4 レッド・ファルコンの
野望を打ち砕け!

コントラ

88 マージャン&ブロック

ジャンボー

86 サイオニック戦士の
大活躍

サイキック5

70 1000万への道

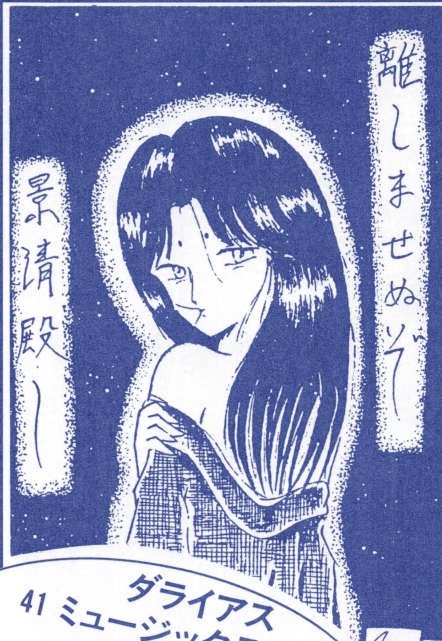
サラマンダ

30 驚異の一発ワザ!

カルノフ

26 異次元のボスを
やっつけろ!

バミューダトライアングル



ドライアス
41 ミュージックテープ
プレゼント

81 プレゼントコーナー
ポスター&グッズ
etc.

大特集

ぜんちゃん

カプコン

型を破れ!

石井ぜんじ

一見してわかる
カプコンのゲーム

カプコンのゲームは、一目見てすぐそれとわかります。カプコンはこれまで13作出していますが、全てのゲームに、似たような点があるのです。カプコンのゲームの特徴というのは、良くも悪くもそういう点にあると言えるでしょう。では、カプコンのゲームはどこが違うかというと、表面的にはグラフィックとサウンドミュージック

クでしょう。グラフィックは、できるだけリアルに描かれています。要するに、細部まで本物に近く描かれているわけです。他社の製品が、原色に近い色をベタ塗りしたような作品が多いのとは対照的です。サウンドの方面では、音色が実に複雑で、ゲームの雰囲気に合わせて淡い音楽となっています。セガのゲームミュージックが、音色よりも誰かが口ずさめるようなメロディーを主体にしているのとは、いかにも対照をなしています。またセガはゲームの雰囲気を音楽が

カプコン。君は何をイメージするだろうか。「戦場の狼」? 「魔界村」? それともリアルなグラフィックの見事さ、あるいはカプコン・ゲームに挑戦し、見事クリアした時の、シビレルような爽快感か…。強烈な個性を感じさせる。共に、カプコンに問い、語り、時には対決を試みよう。

作り出していつに比べて、カプコンは一歩退いて、ゲームの雰囲気に合わせて作られている気がします。

好ましい

ゲームへの基本姿勢

このような、グラフィック、サウンド面を使って作られているゲームの内容はというと、全てにおいてストーリー性が感じられるということでしょう。

ソニンにも、天竺に行くという使命がありましたし、1942やガンスモーク、ラッシュ&クラッシュなど、舞台背景もわかりやすいものになっています。必然的に、奇抜というよりは渋いというゲーム内容になっています。

このようなことからうかがえるのは、カプコンのゲームは実に映画的であるということです。ひとつのストーリーを、ゲームという媒体を通して体験させるということです。リアルなグラフィック等も、そのようなカプコンの方向を裏づけるものです。カプコンは、リアルなゲームの世界に、プレイヤーをひきずりこんでしまおうとしているのです。

私はカプコンのこのようなゲームへの基本姿勢を好ましく思います。その反面、カプコンのゲームをよく知るだけに、いろいろな点に不満がなくてもありません。

まず、ゲームは多様なあり方があるということです。ゲームは「ゲーム」なので、映画的なものの以外でも、充分プレイヤーを楽しませることができるといえます。ゲームの一番大切なことは何よりも「おもしろいこと」です。固定画面のゲーム、例えば「バブ

ルボブル」「アルカノイド」等も、特にストーリー性も感じられないのに、おもしろいし、実際にヒットしています。このようなリアルでないが、おもしろいゲームにもそろそろ挑戦したらいいかがでしようか。いつまでも同じように思われてしまうというのは飽きられるというのと同じことです。

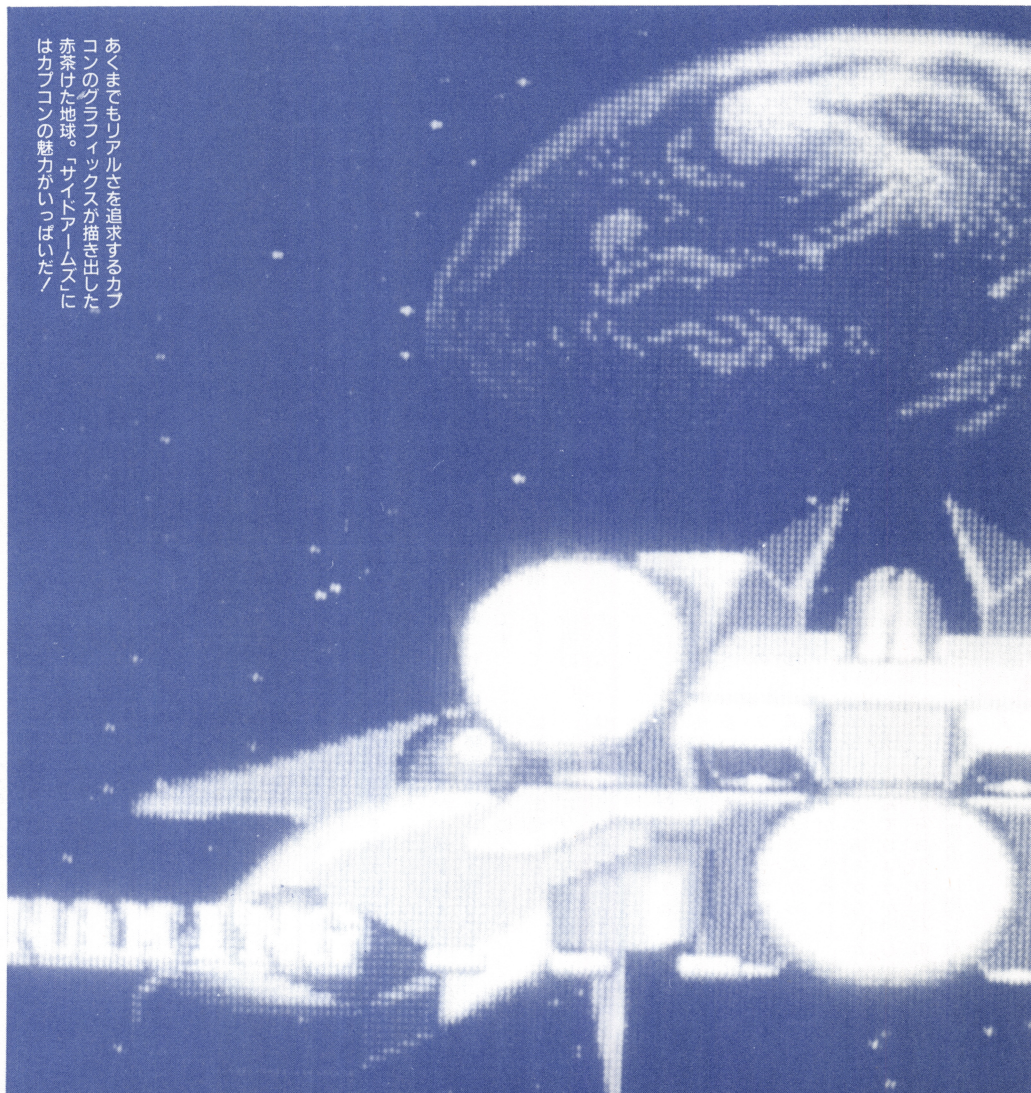
また、ゲーム内容がリアルさを強調するあまり、暗くなってしまうものも気になります。暗いゲームは、うまくすれば大きな迫力となり、プレイヤーをとりこにする力となりますが、それにして最近のカプコンには「遊び」が感じられません。エグゼドエグゼス以来、コミカルなキャラクターやフードが消えてしまったのは残念です。

また、ゲーム内容に関しては、爽快感を求めるあまり、単調になっているような気がします。特にシューティングタイプのゲームに言えることですが、常に敵が出て来て急がしいには急がしいのですが、ただ撃っているだけで、最後までいってしまったり、同じ要素が何回も出て来たりしたのは興ざめしてしまいます。

ゲーマーの立場から カプコンへ

ゲームのおもしろさということとは、多様な意味があります。爽快感というのそのひとつですが、決して全てではありません。障害をクリアするために工夫する考えの楽しさ（決して思考ゲームに限られません。どんなアクションゲームでもそうです）やとにかく一言では説明できませんが、「すごい」と思わせる衝撃力もそうです。

あくまでもリアルさを追求するカプコンのグラフィックスが描き出した赤茶けた地球。「サイドアーム」はカプコンの魅力がいったい／



とくに「すごい」と思わせるためには、ゲーム内容にメリハリが必要になります。それは、例えば同じキャラクターを今度のは後ろから出してみるとか（初めから後ろから出してくるのはダメ）、今度は2匹出してみるとかです。意表を

つかないと、プレイヤーはなかなか「すごい」と思ってくれません。その点で、カプコンの今までのゲームの中では「魔界村」が実に良くできたゲームです。1面から最終面まで期待以上の展開をみせ

て、盛り上がりつつ最後で決末をみるわけです。

プレイヤーは正直で欲張りなものです。おもしろければやり、つまらなければやりません。それに期待通りではまだ何か物足りなく思い、期待以上の衝撃力がないと満足しません。

カプコンはグラフィック、サウンド、ゲームに取りくむ姿勢などは、他社に勝るとも劣らない素晴らしき点があると思います。そこで、もう一工夫して、私達

プレイヤーの期待を上まわる、意表をついた、楽しさいっぱいの爽快なゲームを作ってほしいと思うのです。

●カプコン特集は石井せんじが中心となり取材し、まとめたものですが、ECMのメンバー、特にHAM、FISCHER、CC、MAK君のご協力を得ました。カプコンについてのアンケート調査にご協力いただきました大勢の皆さん、ありがとうございます。<せんじん>

1人から始まり 今は メンバー1000人

社長さんはゲームなさいますか？

社長 最近あまりやらなくなりましたね。この頃は時間がありませんので。最近のゲームは奥行きが深いでしょ。うちのゲームの場合はビデオをとってますから、ビデオで最後までみるんですよ。ゲームとかかわって20年になります



別に親子会談ではありません。

すからね。自分でどうこう言うよりは他人の意見を聞くほうが多かったですね。

社長さんはゲームとかかわって20年ということですが、カプコンは会社創設以来現在で3年半ですね。その前はアイレムにいたとかがっていますか？

社長 アイレムは僕が創った会社ですから。経営上のひとつの問題がありまして、たもとを分ったという感じなんです。

どうしてアイレムを出られてカプコンを創られたんですか？

社長 アイレムにもアイレムの商売がありますからね。こういうのはむこうの言い分も聞かないとね。まあ、アイレムは当時、オペレーションで業界4位ぐらいまで

いついてたんですよ。そこに製造メーカーの資本を取り入れたもので共同経営という形になりますと、なかなか自分の思うとおりのことができないんですよ。そこで、自分のやりたいことをやろうと。カプコン設立当時はほんとうに1人から5人、6人、それから10人となって、今では百人を越えていますね。

メーカーにとって 最も必要なもの

それでは、社長のゲームメーカーについての考え方といま

と、どのようなことなんでしょうか？
社長 ゲームメーカーに最も必要なものは、センスとか、感触のようなものと、先見性ですね。具体的には、来年、再来年はどうかということ。こういうことは会議してわかるというものではないんです。各社ともそうだと思うんですが、1年先に何が売れるかターゲットを絞っていかなあかんのです。たまたま同じようなゲームがぶつかるとかあるんですが、コピーしたとかそういうことは絶対にないんです。同じように読んで、たまたまぶつかってつぶしてしまうとかあるんです。
— そのような時はどうするんですか？
社長 キャラクターを全部変えとか、全部やめてしまうかですね。ウチの場合は、僕がビデオを見て、キャラクターについて指摘はしていますよ。

ベストセラーは 「魔界村」 ロングは「1942」

— それでは、カプコンのゲームについてお聞きしたいんですが、最も売れたのはどのゲームだったんですか？

社長 「魔界村」じゃないですかね。これはファミコンも合わせでですよ。業務用の一般のゲームセンターに置かれるものに限れば、「戦場の狼」ですね。あとロングヒットという点では「1942」ですね。

「1942」はどうしてヒットしたと社長さんは考えていらっしゃいますか？

社長 ゲームが売れるというのは、今までにないものを先に取り入れるということですね。「1942」、「戦場の狼」、「魔界村」、みんなそうですね。

それは、ある点では似ているというかもしれません、総合的に見て、あれに似たものありましたか？ なかったと思うんです。去年から今年にかけて、逆に、これに似たものばかり出ているんですよ。

特に「1942」の場合、ロングヒットした原因は、層が広いということですね。ストーリー的にわかりやすかったんじゃないですか？ いつのまにか自分のりうつっているような感じになれるでしょう。ゲーム内容がシンプルだとかいわれますが、あれは当時、ハード容量が少なかったからなんですよ。
— 今では、どこのファミコンの影響があったのかはしませんが、ここを撃つたら何かが出てきて、ま

た別のとかできますけど。しかし、あまり複雑怪奇にしたら扱えないんじゃないですか？ ボタンをたたいてるだけじゃないかと言われますが、そうでもないんですよ。

「1942」は本当にロングヒットしていると思うんですが、社長 そうですね。一年以上たってもマーケットに残っているものが優秀なんじゃないですか？

これはやはりこつちがいにくら言ってもだめですね。プレイヤーが評価するものですか。ビデオゲームは年間200機種くらい出ますから、その中で残るといのはね、難しいことですね。

最初はさんざん だった「1942」

「1942」は開発当時はどのような苦労があったんですか？

社長 当初はSFっぽい、わけわからんキャラクターの戦闘ゲームだったんですが、これじゃゲームセンターで目立たないということで、途中で全部つぶされました。それで開発のメンバーを「零戦燃ゆ」という映画を見せにつれていきまして、造ったわけです。出来上がった全員で評価しまして、全員ダメと言ったんですよ。販売部なんてひどいもので、売りたくないと言ったんですよ。しかたがないので、2カ月間練り直しました。非常に真剣になってやりました。変わればええはしませんでしたけどね。真剣になったのがよかったのかもしれませんね。プレイヤーはゲームをするとき真剣になって一点集中するでしょう。そうでなければできませんからね。それで、作るほうも集中しないといけないんですよ。ハートの問題です

からね。

発売当時は、アイレムのスパルタンXとあたりまして、「1942」はあまり売れないぞ、と出すのを少なくしたんですよ。しかし、だんだん良くなつてきて、5月、6月頃にはなかなかすごいいんじゃないかということになりました。アメリカなんて1年がかりで売りました。しかしだいたいコピーに流されました。

日本のゲームは 一流だが、厳しい 海外の市場環境

— コピー問題は大きな問題ですね。

社長 そうですね。「闘いの挽歌」などは、フランスだけで4千枚コピーが出ているというわけがあります。私達カプコンは日本国内と海外とは50%くらいずつの比率でやっているんですが、ヨーロッパでは0に等しいですね。コピーの問題でそうなってしまうんです。こちらでもがんばつてはいるんですが、現状はそうなんです。もう勝手にせいという感じですね。今ヨーロッパのショーですが、うちには行ってませんもん。
— ヨーロッパのゲームセンターはどのような感じなんですか？
社長 パチンコみたいな、ギャンブルマシーンですね、ああいうものとゲームと併設している所が多いんです。ドイツとか、イギリスとかですね。当然法律で18才未満ははいれませんが、子供が実際にゲームができるのは、10あるうちにひとつあるかないかくらいじゃないんでしょうか。しかし逆に、これからヨーロッパのコンシューマー（消費者）は楽しみじゃあ



特集●ぜんちゃんの

丸ごとカプコン

ゲームメーカーの三種の神器 センス・感触・先見性

カプコン社長●辻本憲三氏大いに語る



りませんか。ヨーロッパだけでパソコンの「戦場の狼」などは、25万個くらい出てますから。その点、ヨーロッパに較べるとアメリカ

力はいですね。オペレーターも活性化してきましたし。
—今の円高はひびきますか？
社長 それはひびきますよ。他

の業界から較べればいいほうですけどもね。しかし、ヨーロッパでは、その分を値段を上げるなどということではできませんよ。コピ

—との差がものすごくなくなってしましますから、そのへんが泣き所ですよ。
—コピをどこでやっているか

などということはない。

社長 それは韓国と台湾とイタリアでしょう。国で法律をつくってもらうというところはいいんですが、結局だめでしょう。もぐりでもやるだろうし。先を見て、どんないいのを出していくしかないんじゃないでしょうか。

—世界で、日本のゲームというのはどうですか？

社長 90%以上は日本製のものでしょう。日本でNO1になったらアメリカでも高い水準ですよ。そういう意味では日本は主産国です。日本の開発したゲームというのは世界でトップなんです。そういう意味で、オペレーションを世界でしようといっても出来ませんが、ゲームは通用するんです。そこで開発をやるということなんです。

結果を見てほしい

—それでは、今年の抱負とか目標というのはどうですか。

社長 去年は勉強期間ということで、今年は最低2カ月に1本くらいは出したい。年間に10本出ればいいと思っています。しかし、ヒットするというのは開発だけではなく、他の3つや4つの要素はからみますからね。

—それはどういうことですか？

社長 それは今は言えないんじゃないですか。カプコンの年末や来年の始めを見たら、わかるんじゃないですか。

—期待できそうですね。今年もどんなゲームでプレイヤーを楽しませてくれるか楽しみです。では、お忙がしい所、長い時間を割いていただいてありがとうございます。
(ぜんじ)

カプコン ゲーム全作品

開 発 の 秘 密 大 公 開

創業以来3年半のうちに発表したビデオゲーム13作が多いと思うか、少ないと思うかは、その人の立場、感じ方のいかによる。

ここでは、単純に年代を追ってカプコンゲーム全作品を紹介してみた。
また、各作品の開発担当者のコメントも加えることができたのは幸いである。
では、さっそくスタート。

ソニン

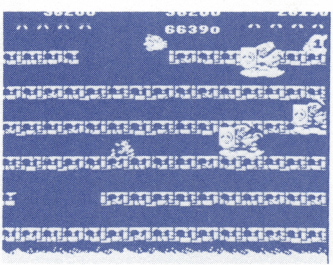
■ 非凡な着想
■ コミカルなシューティング
■ 発売 1984年7月

横スクロールで、コミカルなかわいキャラクターが出てくるシューティングといえは、このソニンにおいて他にはないでしょう。それほど特徴のあるゲームです。

それまでシューティングゲームといえば、SF的なものと相場は決まっていたような所があります。しかしソニンはコミカルなキャラクターを使いながらも面白いシューティングゲームをつくり上げてくれました。

このゲームの最大の面白さは、キャラクターの良さですが、ゲーム性としても敵をいくつか組み合わせて、組み合わせによる敵の攻撃のおもしろさというものがゲームに深みを与えていると思います。

他に、忘れてはならないのは2人同時プレイをいちはやく取り入れたという点です。シューティングゲームで、2人同時プレイというのは、ソニンが一番初めだったのではなかったではないでしょうか。協力してプレイする楽しさを味わえる点が2人同時プレイのいい点です。



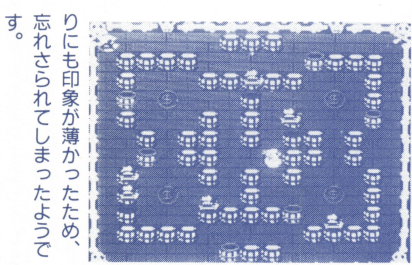
敵キャラクターも最高。

ひげ丸

■ 知名度は低い……
■ シンプルで面白い
■ 発売 1984年9月

このゲームはカプコンのゲームの中では異色の作品であるといえるでしょう。固定画面で、キャラクターがコミカルな点がカプコンの他のゲームとは違っています。

基本的なルールは簡単で、タルを敵に投げつけて倒せばいいのです。シンプルながらもタルの配置などがなかなか意味深で面白いゲームです。



簡単なゲームだった。

ゲームで見る カプコンの 歴史

- 1983年
 - 6月…カプコン設立(大阪)
 - 7月…エレメカ「リトルリーグ」発売。
 - 10月…ゲームソフト開発室設置。東京支店、北海道出張所設置。
 - 12月…直営ゲームコーナー「アクティ24」を大阪に開店。
- 1984年
 - 5月…ビデオゲームの第1作「バルガス」発売。
 - 7月…第2作「ソニン」発売/全国的にヒット。
 - 9月…「ひげ丸」発売。
 - 12月…「1942」発売。
 - ロングセラーとして現在もプレイされている。
- 1985年
 - 2月…「エグゼドエグゼス」発売。
 - 4月…国内に先がけ海外向け「戦場の狼」版「コマンド」発売。
 - 5月…「戦場の狼」発売。
 - カプコンゲームの名作。
 - 8月…「魔界村」の海外版「ゴーストオブプリン」発売。
 - 9月…不朽の名作「魔界村」発売。カプコン、ヒット続く。
 - 米国カリフォルニア州にカプコンUSA設立。
 - 11月…「ガンスモーク」発売。

バルガス

■ カプコン、ビデオゲームスタート
■ 発売 1984年5月

記念すべきカプコンの第1作目のアーケードゲーム。
バルガスはシューティングゲームですが、敵を空中物だけにしほったところが新鮮で爽快感を一層高めています。操作は8方向レバーとボタン2つ。ボタンはツイン連砲とキャノン砲になっています。

キャノン砲は通常の敵に対しては貫通弾となっていて、敵をまとめてやっつけることができます。大型の敵などは一発でやっつけることができます。さらに、キャノン砲には数に限りがあり、地上に現われる



シューティングの元祖。

「POW」(今ではすっかりおなじみになった)を取ると、一発補給されます。
あと地上には数種類の文字がでて、それらを取っていかないと、敵がパワーアップしてしまいます。
スクロールは皆さんも知っているはずのスターフォースのように、横に広がりがある縦スクロールとなっています。これがその当時は、他のシューティングゲームとは一味違ったものとして、私たちの目に映ったのです。
編隊をツイン砲で倒していくとボナスがどんどん上がっていったり、その他にも、あることをすると5万点入ってしまうなどのボナス点というのがたくさんあって、ゲームを楽しませてくれました。
VGMも実に洪くで良い音

1942

■あきさせない真のロングセラー
■発売＝1984年12月

今、なお根強いファンを持つ戦争物シューティングの傑作。自機P-38を操り、単身日本軍の中へ飛び込み、全滅させるというストーリーです。日本人から見れば、少しイヤな感じがしなくても不思議な感じが、ゲームを始めてしまえば、そんな事は忘れて熱くなること受けあひです。

優れたバランス感覚

全部で33のステージは、その一つ一つの背景がカプコン独自の美しいグラフィックにより見事に表現されていて、それがスムーズにスクロールし、刻々と変化して行く様は正に飛行する感覚であると言えるでしょう。

敵の攻撃もエリアによって様々に展開されていて、後半の

面での複合攻撃や弾数の多さなどの違いにより、単調になりやすい攻撃パターンを変化させています。

また、全体的に見ても、各面に大型機2機、全面で超大型機が4機、その他中型機多数が戦闘のマンネリ化を、うまく防いでくれています。

自機の非常脱出手段のルーブ(宙返り)やパワーアップなども種類は少ないが、基本を確実に押さえていて、強過ぎず弱過ぎずバランスのとれたものとなっています。ゲーム全体もスクロールシューティングのお手本ともいえるものです。

古さを感じさせない

このゲームは発売から随分経ちますが、まだ、あちこち

(せんじ)
●カプコン開発担当者から
出た。幻の右。そしてこ

のゲーセンで見かけることが出来ます。これは、安定した人気があるからであり、今でも古さを感じさせない分り易いゲーム性を持っているからです。

初心者かゲームすれば初心者なりに、上級者がゲームすれば上級者なりの楽しみ方が出来、初心者でもコツをつかめばすぐうまく出来る。それが優れたゲームが持つ特徴の一つで、1942がそれにあたります。

多少シューティングが苦手でも、1942だけは面白いという人が私の回りにけっこう居ます。

最近のシューティングは、やり慣れた人でも一回ミスると、はまってしまいう物が多いが、そういう物はすぐ飽き

のひげ丸が今度はファミコン版で帰ってくる。みんな出て迎えてやって下さい……花束

れる事を考えると、このゲームの持つ魅力という味が、今のゲームに足りないものでないかとさえ思えて来るのです。

カプコンの人が言っていました。
「爆発的な人気ゲームもいけど、本当は1942のような思の長いゲームが理想なのです」という言葉に、私は共感するものです。

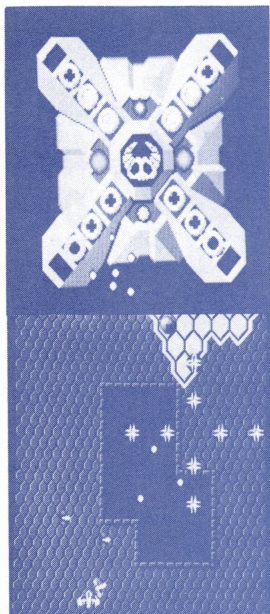
(ECM・C)

●カプコン製作担当者から
これ程ロングランで皆様にプレイしていただけたとは思っていませんでした。次機種も「ロングラン」を狙っていますので、ご期待下さい。

エグゼドエグゼス

■ひたすら速射
■敵をフードに変える爽快感
■発売＝1985年2月

アカイ!! スコイの元祖。



ある耐久力のある敵を倒していかないと、空中物である虫の群団に総攻撃されてしまいます。縦スクロールのシューティングといえども、ある程度パターン化してクリアしていくものですが、地上の砲台を速く倒せるのと倒せないのでは、パターンの作り方が

変わってくるのです。

耐久力のある敵＝強い敵という考えでなく、もう少し工夫してほしかった。(そうでないとい私などは辛い。)

とまあ、私はこの点が最も言いたかったわけだが、その点さえ除けば、変な雰囲気のあるおもしろいシューティングでした。

ストーリー性に縛られず遊ぶことがない、プレイヤーの夢をかきたてるゲームであったと言えるでしょう。

特に、カプコンの最近の作品にはあまりみられない、楽しいフードが魅力的でした。カプコンのトレードマークになっている牛や弥七など、樽

を除いたあらゆるキャラクターがこのゲームに集中しています。巨大な敵をPOWでジャンボフードに変えた時の爽快感には、何とも言えないものがありました。

カプコンと言えば魔界村、1942等がまず思いつきますが、エグゼドエグゼスのファンは私のまわりにも数多くいます。

私の唯一の心残りは一千万点達成の瞬間の画面を見たことがないことです。このゲームは一千万点になると、メッセージが出て、ゲームオーバーになるそうです。カプコンのレコードで音だけは聞いたことはあるんですが、誰か私に、この画面を見せてくれる人はいませんか。

●カプコン開発担当者から
(せんじ)

持って。

✦ ✦

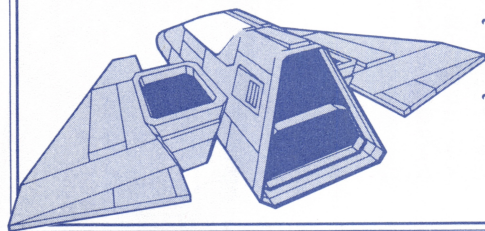


リアルな背景がいい。



“2人同時PLAY可能なシューティングゲーム”として企画開発しましたが、ハード面の弱さ、企画の甘さ等のため、ツインビーの前に大敗してしまいました。もっと迫力あるゲームをつくりたいノ

✦ ✦



12月…隠れた名作「セクシヨニ」発売。
ファミコンソフト「1942」発売。

1986年

2月…ファミコンソフトの「ソニン」発売。

4月…名作「闘いの挽歌」発売。

6月…ファミコンソフトの「魔界村」発売。

8月…「ラッシュ&クラッシュ」発売。

9月…ファミコンソフトの「戦場の狼」発売。

10月…「アレスの翼」発売。

12月…「サイドアーム」発売。今も爆発的な人気。

1987年

2月…「無頼拳」発売。

ファミコンソフトの「闘いの挽歌」発売。

なぜカプコン?

カプコンについて11の質問と題して、一般プレイヤーにアンケートをしました。また、それと同時に、オペレーターの皆様にもまた別の観点からアンケートをお願いしました。この2つのアンケートを紹介しながら、カプコンのゲームの特徴を新しい角度からとらえていってみましょう。

Q1 カプコンで一番おもしろかったゲームは何?(一般)

- 第1位 魔界村 12人
- 第2位 1942 8人
- 第3位 サイドアーム 6人
- Q2 カプコンでつまらなかったゲームは何?(一般) 7人
- 第1位 ひげ丸

戦場の狼

■爽快感にしがれる
■発売——1985年5月

見事なグラフィック

戦場の狼の最大の特徴はそのリアル感覚にあると思います。いかにも、本当に戦場をたつた1人で突き進んでいくような感覚に、プレイヤーをぐいぐいと引き込んでいきます。

では、その感覚はどこからくるのか？ それは、やはりあのグラフィックでしょう。

カプコンの初めての取材のおり、カプコンの営業の方に言われて気付いたのですが、「戦場の狼は、ナナメ上から見たグラフィックになっている。今でこそ、このような視線の角度から見たゲームは多いですが、当時はこのようなグラフィックのゲームは私

は余り記憶していません。それが画面の立体感をうまく出しています。

また、画面の色使いについても言えば、色はそれほど多くの種類を使っているとは思えませんが、陰影を見事に生かしたグラフィックで、味のある「絵」になっていると言えます。カプコン独自の淡いグラフィックの本領が発揮されています。

シューティングゲームの極致

このような舞台でプレイヤーが主人公となって参加できるのですから、つまらないはずがありません。ボタンでマシンガンと手りゅう弾を使い分け、戦場へ一人で乗り込んでいきます。マシンガンは射

ちほつだいだし、手りゅう弾は、弾数が限られているものの、敵をまとめてふっとばせる、爽快感の感じられるゲームとなっています。

しかし、いかんせんたった1人で敵に立ちむかわなければならぬという設定上、難易度はかなり高いものになっています。敵がばらばらと弾を撃ってくるし、1カ所にとどまっていると手りゅう弾のえじきになってしまいます。そういうわけで、主人公は撃ちまくりながら、ひたすら前進するというゲーム進行になります。この息もつかせぬ攻撃の中を必死に進んでいくさまは、まさにシューティングゲームの極致といえるでしょう。

より高い次作への期待

ただ、このゲームは初心者にはかなり難度が高いので、1面もクリアできない人もかなりいたのではないのでしょうか。かくいう私も初めの頃は1面がクリアできませんでした。

また、ストーリー的にも、もうひとつしかりした目的をもたせれば、主人公の使命感もはつきりして、感情移入もしやすくなるし、構成ももっとメリハリがきいたものになったと思います。各面のつなぎにあるデモ画面がいかにも「戦士の休息」という、いい雰囲気をももたらしているだけに、特にそう思うわけですね。

とにかく、このゲームの持ち味はわかり易くて、爽快なシューティングゲームというところにあります。今後、こ



敵前逃亡は許されぬ。

のようなリアルな戦闘ゲームで、かつ奥の深いシューティングゲームが出ないかなあと私は欲の深い期待をカプコンに持ち続けているのです。

（せんじ）

●カプコン開発担当者から
このゲームで、わたしは愛しました。色々苦勞・不満はありましたが、それが吹っ飛びました。わたしって、単純な人間です。

魔界村

■すべてにすごいゲーム
■発売——1985年9月

今さら何もういこうことはないビデオゲーム史上5本の指に数えられる名作の1つだと言いたいのです。

このゲームとの出会いは強烈でした。横浜の、とあるゲームセンターで、ロケーションのため発売前に出されていたのです。ひと目画面を見た瞬間ぶったまげた。何と地面の中からモコモコとゾンビが……。

この瞬間から私は燃えた。ただ、最後が見たいがために、やはり、ゲームは後はどうなるのか見たい、自分で体験し



たい、というのがプレイヤーを駆り立てる最も大きな要因の一つではないのでしょうか。しかし、私はヘタでした。

今では誰も信じてくれないことですが、1面を抜けるのに何コイン使ったことが。また2面もひどかった。要所所で死にまくったのです。しかし、あの雲囲気のとりになつて、それでもがんばってし

ました。これだけ難しいゲームというの、確かにインカム（収入）が上がるでしょう。初めは、みんなすぐ終わってしま

うだろうから。しかし、並のゲームだったら、1000円で少ししか遊べなかつたら、みんなすぐやめてしまつてし

う。その点、「魔界村」はあまりにも面白かったのです。それが、大人気を呼んだ理由だったと思う。

正直言つて、「魔界村」はカプコンで出ているゲームの中では最も難しい。魔界村に

新バージョンの成功

他に特筆すべきことといえ

ば、永久バタリオン防止のために、新バージョンの「魔界村」が出たことです。これは正確にはROM交換という形で行

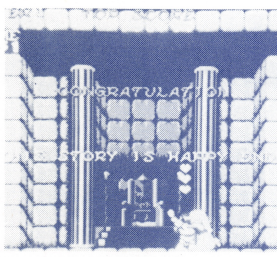
われました。この新バージョンでは、永久バタリオンが出ないだけでなく、多少やさしくなつてい

ます。レッドアーマー、ドラゴン、サタンの耐久力が半分近くに弱くなつてしまつたということと、6面のサイクロプスが2匹になつてしまつていたことが旧バージョンと異ります。

これは成功でした。これで何周もできるようになった人が多く出るようになったのです。戦略的に言えば、十字架ですつと行くのがやりやすくなつたというのが、大き

な成功。私は新バージョンではあまりやっていないので、10周以上もする人が、どのようなバタリオンでやっているか、こま

かい点がわからないのが残念。今でも「オレは10周以上いく」という人がいれば、ぜひ見たいと思います。とにかくこのゲーム、雲囲気と構成、キャラクターと全



ハッピーエンドが一番。

| | | |
|-----|----------------------|-----|
| 第2位 | 1942 | 6人 |
| 第3位 | ソニン | 4人 |
| Q3 | 最もインカムの良かったゲームは？（オベ） | |
| 第1位 | 1942 | 11人 |
| 第2位 | 魔界村 | 10人 |
| 第3位 | ソニン | 3人 |

このアンケート結果で注目されるのは、「1942」がおもしろかったゲームとつまらなかったゲームの両方に、2位となっていることです。アンケートをとったプレイヤーの大半は中学生ですが、中学生の中では好みの分かれるゲームだと言えるでしょう。

Q4 カプコンのゲームは難しいと思いますか？
とにかく難しい
難しい
普通
それほどでもない
やさしい
Q5 カプコンのゲームのプレイ時間はどうか？（オベ）
非常に長い
長い
普通
短い
非常に短い

ゲームによってばらつきがある
15人
8人
3人
0人
非常に長い
長い
普通
それほどでもない
やさしい
Q5 カプコンのゲームのプレイ時間はどうか？（オベ）
非常に長い
長い
普通
短い
非常に短い

難易度については、年齢が上がるほど難しいと思うという興味深い結果も出ています。プレイヤーはカプコンのゲームは難しいと感じているのに、オペレーターは、それでもプレイ時間が長いという意見もあるようです。その点がおもしろいところですね。
なぜカプコンのゲームがおもしろかったかという理由は、画面や音楽がきれいだから、といったことが大半を占めました。

（せんじ）

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部_行

| | |
|---|---------------------|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 ()才 性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 () | |
| ①小学 ()年 ②中学 ()年 ③高校 ()年 ④大学 ()年 ⑤社会人 ⑥その他 () | |
| 希望する商品の番号 | |

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部
「シールハイク」係

キ
リ
ト
リ
線

| | |
|---|---------------------|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 ()才 性別 (男・女) |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 () | |
| ①小学 ()年 ②中学 ()年 ③高校 ()年 ④大学 ()年 ⑤社会人 ⑥その他 () | |

●紹介されているお店に遊びに行ったら、「ゲームストのシールくだ
さい」とお店の人に言ってシールをもらい、とじこみハガキにはっ
て送って下さい。

抽選で5名の方に何かプレゼントがあるよ。※切3月31日必着

シールハイクの感想と何か意見を一言。

きれいにぬってくれると
うれしいな。

は
っ
て
ね
を
♡



◆ **GAMEST** カラーに 復活! 続けたい プレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で81ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

①：ゲームストは、どこでお買いになりましたか？

①書店 ②ゲームセンター ③その他

②：1番おもしろかったコーナー名

③：おもしろくなかったところは？

④：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

○両親とのコミュニケーションについて

①ゲームセンターに出入りすることを、両親は知ってますか？

①知っている ②知らない ③分からない

②ゲームセンターに出入りすることを知っている両親は、そのことをどう思ってますか。

③ゲームセンターに出入りすることを、両親が知らないのはなぜですか？

○学校との関係について

①ゲームセンターに入ることは、校則で決ってますか？

①禁止になっている ②自由である

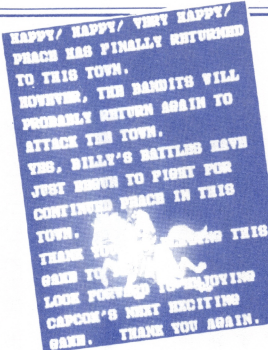
③その他 ()

②学校内で、ゲームセンターの話はしますか？

ガンズモーク

■攻撃ボタンが3つ
■発売 1985年11月

このゲームの特徴はなんと言っても操作が変わっていることです。8方向レバーと3ボタンで操作するのですが、ボタン3つが総て弾を発射する為のものなのです。この3つの各ボタンの組み合わせにより、色々なタイプの射撃ができるようになっていきます。ゲームのストーリーは、主



人公である「二拳銃のガンマン」を操り、おたすね者を次々と倒して行くというもので、ゴーストタウン、荒地、インディアン部落などの背景が、各面の敵と共に雰囲気を感じさせています。それぞれの面のボスもひとりひとりが違った武器を持っています、攻撃もそれぞれが特徴があり「プレイヤー」を飽きさせません。

主人公には3種のパワーアップもあり、多数あるタルを撃って、出たきた物を取るとパワーアップできます。しかし敵の攻撃の激しさに比べると、自分のパワーアップが少し弱い様な感じが、この点が操作的な難しさに加えて、このゲームが難しく思えてしま

闘いの挽歌

■盾に始まり盾に終る
■発売 1986年4月

一度コツをつかめば：このゲームは「魔界村」「セクションZ」の流れをくむ作品で、難易度もかなり難しいものになっています。

このゲームは昨年春のAOUショーに展示されていました。私もこのショーには行っていたのですが、当時の「闘いの挽歌」は現在のものより、さらに数段難しいものでした。

『ゲームストリクス』に書かれている「一面もクリアできない人が続出した」の記事はだてではありませんでした。私もさんさんはまったくちで、どうしても2面のアルマゾンが倒せませんでした。あまりの難しさに圧倒されたが、そのグラフィックとゲーム性の高さには注目していました。

多分全国で一番最初に2周めの剣王を倒して、以後、2周クリアを約百回、ノーマスクリアも数回しました。

コツさえわかればこのゲームの攻略のコツはまず盾を自在に操れることと、ボスの倒し方のパターンをしっかりと作ることです。紙面の都合で詳しい攻略法は紹介できないのが残念です。

また、このゲームには2人プレイで片方が2周クリアすると、本来ゲームオーバーになるはずなのに、なぜか続いてプレイできてしまうというとても面白いバグがあり、私はこれ5周もしてしまっただけもありました。

カプコン直営

ゲームセンター

アクティ-24

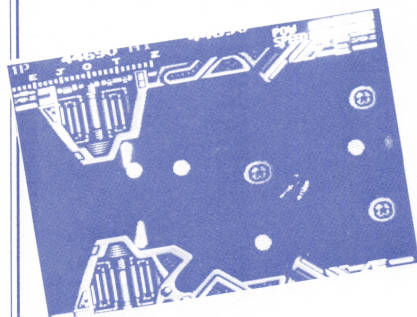
住所 大阪市平野区長吉長原1-2-61
☎(06)707-2578
営業時間 日・祝 朝10~24時
平日 朝11~24時

セクションZ

■実力は十分あったのだが...
■発売 1985年12月

このゲームは確かにあまり有名ではないかもしれませんが、しかしカプコンのゲームの中では隠れた名作の一つといえるでしょう。

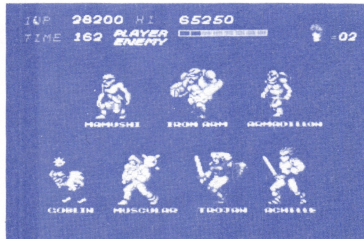
このゲームが今ひとつパツとしなかつた理由は、主人公が一見がっさ悪く見えてしま



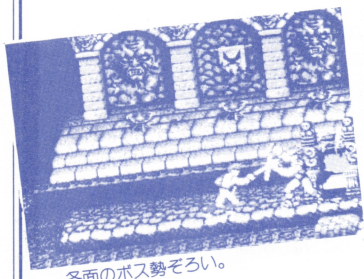
うという点が大いような気がします。しかし、AからZまで分かれた「セクション」を、意表をつく攻撃をしかけてくるモンスター達を倒しながら進んでいく面白さは、全面、すなわち「セクションZ」まで行った人しかわからないものがあります。

ゲーム構成は初めは右への横スクロールで進んで行き、その後は、上、左、下へと進み、最後はまた初めと同じように右へ進んでセクションZへとつづきます。

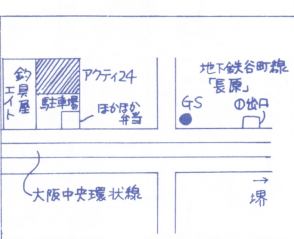
このゲームの最大の面白さは、今までのゲームにない斬新なキャラクターが、実に計算し尽くされた動きで攻撃してくる点でしょう。しかも、同じ敵キャラクターがほとんど出てこないのもなかなかで



史上最強の敵、剣王。



各面のボス勢ぞろい。



ラッシュ&フッシュ

ザッパという凶悪な軍団にとらわれ人質となった、妻のため、町の人々のために独り、ザッパタウンに向かう



■軽快な西部劇の雰囲気
発売 1986年8月

というストーリーです。

主人公は主に車に乗って移動するわけですが、プレイしてみると、このゲームは、どこことなく西部劇の雰囲気を感じさせます。音楽も軽快で、聴いていて心地良いな、と思いました。

操作は8方向レバー、射撃ボタン、降車ボタン（車から降りたときには、弾などを避けるための、宙返りボタン、

自車の近くにいるときは、飛び込んで乗る乗車ボタン）を使います。プレーキは進行方向と逆にレバーを倒すとかかります。

スピードアップ・連射・とんかち（車体の強化）など、パワーアップパーツは、小屋を破壊して手に入れます（捕らわれた人も救出しているのです）。

基本的なゲームの説明はざ

アレスの翼

■完成度やや薄い
発売 1986年10月

このゲームは、軍神アレスの命を受けた2人の若者が破壊者タークを倒すために進んでいくというストーリーのシューティングゲームです。

ずスクロールはサラマンドと同じ縦横交互のスクロールになっています。空中を飛んでいるときは縦で、地下に入ってから横になります。ただ交互のスクロールというのは



良いのですが、横スクロールの部分がいまひとつ生かされ

つこんなものですが、このゲームは一般のゲームプレイヤーには取り組みにくく、難易度が高いと思われる点がいくつかあり、これがゲームの一番の問題点といえるでしょう。

そういうわけで、ちょっと辛口になるかと思いますが、あえてふれてみましょう。難しきという要因の一つは、操作の難しさにあります。例えば方向転換の際に、自車がスリッパしてしまうことが多いとか、プレーキを思いどおりにかけられないこと

●カブコン開発担当者から
気に入っている作品なのですが。ひとこと、わたしはこのゲームで、かつらができるほどの毛が抜けました。わたしの毛を返せ!!

ラストシーン。



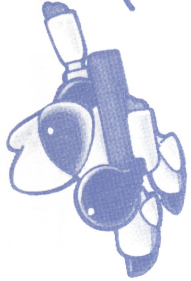
サイドアームズ

■抜群のグラフィックと爽快さ
■ほしかったメリハリ、興行き
発売 1986年12月

サイドアームズは、去年今ひとつだったカブコンの、新たな波を感じさせる名作です。とにかくグラフィックがよい。グラフィックス以来さまざまなゲームを見て来ましたが、これほどグラフィックが美しいゲームはありません。

自分の操作性もいいし、とにかく強い武器で攻撃しきれのいい。まさに爽快なゲームといえるでしょう。

しかし、自分も速いが敵も速いスピードで、常に休みなく攻撃してくるので、スピードについていけない人やパワ



ーアップがよくわからない人は、あっさり全滅してしまうことにもなりかねません。とにかく自分が射たないと多勢に無勢でやられてしまうのです。

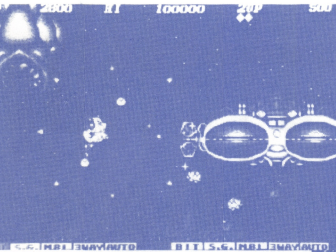
初心者は、とにかくパワーアップを理解し、合体POWをとることです。やりこんでいけば、おのずから道はひらけていきます。

スピードに慣れるというひとつの壁さえ突破すれば、いっしょに最終面までたどりつけるでしょう。このゲームはまさにシューティングなので、深く考える必要はありません。しかし、この点がこのゲー

●カブコン開発担当者から
割と良い(?)ゲームに仕上がったと思っています。グラマダと呼べた時期もありましたが、今は押しも押されもしない、立派な「サラディウス」(一)に成長しました。

グラティウス似の戦艦。

背景のグラフィックがいい。

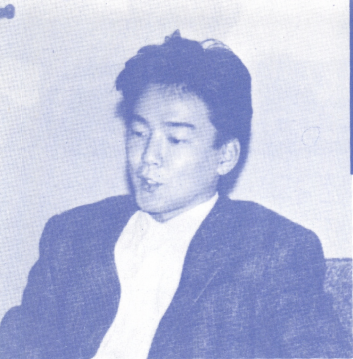


グラティウス似の戦艦。

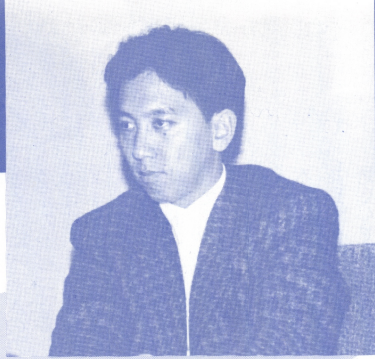


●カブコン開発担当者から
アレスというのはロシアの軍神の名前なんです。知らなかったですよ。アハハハ何? 知ってた? ウーム

次は誰も知らない、訳の分からない、とんでもない名前のゲームをつくらう、と。



第一企画室長藤原さん



第二企画室長西山さん



第三企画室長岡本さん

本音で語るカプコン開発トリオ

構成・石井ぜんじ

緊張のカプコン社長インタビューが終り、いよいよ開発担当者に会える時がきた。ほっとひと息入れた後、扉が開き、企画開発室の3人の室長さんが姿を現わした。ファッションもバッチリと決まったシテイボーイズである。

第一企画室長藤原さん、第二企画室長西山さん、第三企画室長岡本さん、3人とも20代と思われる。

緊張。

（「ぜん」は、ぜんじです）

創業3年…… どこから来たのか開発者

ぜん……簡単な自己紹介とカプコ

ンに入った動機を聞かせて下さい。
西山……カプコンというのは歴史が浅いですよね。会社の。ほとんど会社の幹部というのは他社からの移籍なんです。僕もそうですし、両脇の2人も、ある3文字のメーカー（爆笑）からの移籍です。

——オット、初っぱなから過激な発言が飛び出してきました。なんと、ゲームストを開いて見て、ある3文字のメーカーを指してあります。

ぜん……これは最初から恐いことになりましたね。それでは、どのゲームを誰が担当したかお聞かせ下さい。

さいせん箱のようなゲームをつくりたい

西山……ゲームストさんのこのヘンの取材に、なんてお話しようかと事前に3人で打ち合わせたんですよ。それで、何を誰が担当したかは、お答えしないことに決定しましたので……

去年はいろいろ勉強させてもらったから……去年のおとしまえば今年つけさせてもらう。すっごい意気込みで今年は10作だ!!

ぜん……（あつけにとられて）それじゃあ、カプコンに入って一番最初に手がけられたゲームは何か、それも教えていただけないんですか。

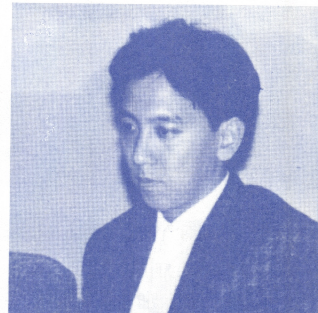
岡本……最初も最後も同じことなんですけれどもね。なぜ担当が誰誰という形でお話できないかと言いますと、お互いに、それぞれ意見交換しながらやりますので。そういうこといいですか？

——うーん、なかなかガードが固い。

ぜん……学生時代はゲームはやってましたんですか？

岡本……学生時代は、僕はあんまりやったことはありませんでした。

西山……僕の場合はやりましたね。いやというほどやりました。インベーダーゲーム全盛の頃でしたね。ある会社に入社したんですが、まだ在学中でしたが、アルバイトとして入ったんですよ。だんだん仕事の内容が理解出てきて「おもしろい会社や」何てね。当時の部長さんにお話して「このまま入社



させてくれへんか」ということで、そのまま入社してしまったんですね。

—— なんとというアンチヨクなバタインでしょうか。

西山：当時は、コピー全盛時代でしたから、これからの時代はちゃんと企画開発が必要になるだろうし、また、やくざな会社だから(笑)、一人の力のためされ、多くの人々に影響を与えることが出来るだろうって……。

—— 藤原さん、西山さん、岡本さんともデザイン科を卒業し、イラストレーターを目指していたそうです。

岡本：田舎に帰ると、近所の子供たちに「オッチャン、どこに勤めているんや」と聞かれますから、「カプコン」と答えると、「流れ作業か」と聞くんです。「ゲームデザイナー」と返事をすると、床にひれふして「ファミコン直して下さい」と、尊敬した顔で言う。今の小学生のなりた職業の5本の指に入っているのがゲームデザイナーということで、ひところでは考えられないような地位の向上ですね。(笑)

究極のゲームは さいせん箱だ

ぜん：ところで、どういうことを考えて、ゲームのアイデアを出してゆくのですか？

藤原：うちはメーカーですから、最初から始まるんですけど、自分の造りたいものというのは売れる

というのが少ないですね。今、時代はどうなっていくかとかね。このへんでいろいろ考えていくんですよ。後は自分のやりたいことをそれに盛り込んでいくんですよ。

西山：僕の造りたいゲームってのは、もうかるゲームをつくりたいんですよ。何が一番もうかるかというと、さいせん箱だと思うんですよ。

ぜん：さいせん箱？

西山：そう、さいせん箱です。

さいせん箱にお金を入れるということは、宗教がからんでいます。僕が思うさいせん箱はなるべくシンプルで、相手の感覚に訴えるもので。これはもう、ゲームそのものなんですけれども……。

—— ひよっとすると魔界村なんかさいせん箱とちがいますか。

西山：ほくら、みんなデザイン出身の人間ですからね、ともすれば芸術的な考えで、自己主張とか自己表現とかいう形でゲームという素材を扱ってしまいがちなんですが、会社というのは正直いいまして営利の組織ですから、芸術家になつたらいかんと考えています。

岡本：僕は自分がおもしろいじゃなくて、一般の人がおもしろいと思うゲームを造りたいと思っています。一般の人が活々と生活しエンジョイしている場、その中心地にゲームのアイデアをもっていって、回りに波紋が広がっていくといったようにしたいですね。10人いるゲームマニアの中で、できるだけ多くの人数を掌握できるようなゲームのアイデアを考えたい。

—— 大分白熱した論議がかわさるようになってきました。

去年は難しすぎた

西山：そういう点で、最近のカプコンのゲームは開発の意見が反映できていないと思います。最大公約数の人でなく、そこから少しズレた人に受け入れられているような……どうですか？ そのへん……。

岡本：去年は失敗だったんじゃないですかね。ゲームに対する考え方をもう一度考え直さなければいけない時期に来ていると思います。甘いんでしょうね。まだまだ……。

ぜん：私達から見ても、去年のゲーム(闘いの挽歌、ラッシュ&



したね。でも「これでええやろ」と思ってる。(笑)
ぜん：やはり、その判断は？
西山：売り上げです。ロケーションテストで、難しいのと易しいの2種類ぐらいはみてみるんですけれども……。

岡本：この前出したのは易しかったでしょう。まだ難しいですか。ぜん：サイドアームズですか。あれは上手な人はちょっとわかれば、すぐ最後までいってしまいうんですよ。けれど、小さな子やスピードに慣れない子は本当にすぐ終わってしまいますね。基本的にボタンを押していないと、すぐ敵の総攻撃にさらされますから。上手な人は少しわかれば一気に最後までいってしまいうし、中間層が少なく極端ですね。

藤原：鋭いですね。

三月はイヤだ

西山：カプコンのゲームは客を選ぶとかいわれますね。

岡本：特に僕は客に選ばれますね。(笑)。全部の層を狙っているんですが、なんか三月月になってしまっていますね。

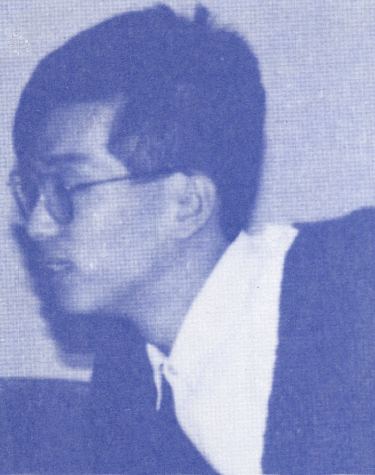
ぜん：三月月ってなんですか？

岡本：お月様の三月月です。お盆のような満月ではなく、ごく一部の人間にだけ評価されて……一番初めのは比較のおわん型にきましてけど、テレビゲームってこんなもんかな、と思ってるから三月月になるんですよ。

岡本：難易度というのも難しく、ホントに毎日やってると坎タンなんですよ。

ぜん：それでサイドアームズは？(と、思わず聞いてしまう)

岡本：三月月がサイドアームズ



です。ちょっと何か言うてやっ
て下さい。(爆笑)

ぜん：すぐ消えてしまうゲーム
とか最近多いようですが…。

岡本：希望は(ロングヒットで)
まっすぐいってほしいですね。な
んかいネタでもあったらおい
てくれると…。こう、紙なん
かに書いてね。

先の面が見たいんだ

ぜん：ゲームのエンディングに
ついて、どう思われますか？

岡本：ハッピーエンドにしてや
りたいですね。最後の最後で、と
うとうやられてしまったら、いや
ですね。1回勝って次の周で負け
たら1勝1敗でしょ。2周い人
も少ないのにね。

藤原：コンティニューという
要素があるんだったら、終わらさ
んほうがええと思うんですよ。最
終画面の近くでコンティニューす
るとしますよね。で、100円入
れて、ハイ、ゲームオーバーやつ
たら、100円に対する価値が薄
れると思うんですよ。

岡本：どうですかね。それ。

ぜん：それは、ゲームの立場
からすれば、先を見たいという願
望があって、その願望がゲームを
持続させている訳ですから…。こ
の願望はゲームの根本的な欲望
のひとつですから、コンティニュー

いはそれはそれでいいんじゃない
かと思いますが…。

ずばり売れるゲームは…

ぜん：それでは、盛り上がりつ
て来た所で、ずばり、売れるゲーム
と売れないゲームとの違いはどん
なところにあるのでしょうか？

藤原：それはおもしろいからじ
やないですかね。グラフィックや
音楽というのは、ゲームをやる以
前にひきつける力だと思うんです。
実際にやってみておもしろいとい
うのは、そういうのじゃなくて、
どれだけゲームにはいっていき
かということじゃないですかね。

西山：どれだけ感情移入できる
かということでしょうね。後、基
本的には爽快感だと思います。あ
の、ゲーキやクッキーの箱の底に
ある、プチプチつぶすのあります
よね。あれ、やり出したら止まら
んですよ。(一同うなづく)理解し
やすく、日常的なもので、すぐ
はいついてくれるものがいいいすね。

岡本：僕は、払ったものにそれ
だけの見返りがあるかということ
ですね。自分がそれだけの価値を
認めるかということでしょう。そ
れじゃなければジェットコースタ
ーに400円もかけられませんかよ。
ゲームでも、ほんとおもしろかつ
たら、30分でも並んで400円でも
いけるはずですよ。それには、
「よし、やった／＼」という気持ちで
いいですし、どれだけ感情移入で
きたか、ということでもいいし。

西山：先が見たいという面では、
どこで切っても同じような連続テ
レビスのよう、常に「つづく」
という感じで期待をつなぐような
のがいいですね。——売れるゲー
ム、これは永遠のテーマです。

今年はやりますよ

ぜん：(突然アルカノイドにつ
いて、どのように思われますか？

藤原：よく出したなあ、タイム
リーに出したなあという感じです
ね。

西山：やられた／＼と思いまし
たね。今、このタイミングで出す
ということ、グラフィカルな点
です。あまいな所がないんです。

岡本：ものすごくいい企画です
ね。しかし、あの時点で、もし自
分が企画を出した時に、社長がO
Kと言ってくれたかどうかはわか
りませんね。通せば通ったかもし
れませんが、「ええ!? ブロック崩
し!」とか思われますしね。

西山：去年はいろいろ勉強させ
てもらったから、今年はアルカノ
イドの分も倍にしてお返ししまし
よう。

岡本：去年のおとしまえば今年
つけさせてもらうとか。(大爆笑)

西山：今年は、そういう面です
ね。



ろいろな作品を数多く出してい
ると思います。

——炎のように闘志が燃えあ
がっております。

ぜん：最後に、現在夢になっ
ているゲームはなんですか。

岡本：5万円もつぎこみました
ウェック・ル・マン24です。でも
あれ恥ずかしいですよ。

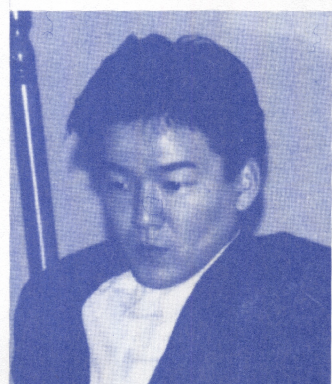
西山：僕は、かわいい女の子を
つれてドライブするアウトランで
すね。根っからのシティボーイで
すよ。(笑)

藤原：僕は、今やっているもの
としては特別ありませんが、好き
なゲームとして、スパルタンX、
ドンキーコング、マリオブラザー
ズ、それに10ヤードファイトなど
ですね。特にマリオブラザーズ、
(スーパー)じゃないよは、トラン
プのように遊べて楽しいね。

岡本：(意味ありげに)それは、
思いがこもっている。(笑)

ぜん：今日は、長いことありが
とうございました。今年の作品を
期待しております。

——
こうして、開発の3人衆との座
談会は終わったわけだが、印象に
残ったのは、3人とも芸術家では
なく、エンターティナーである
ということだった。つまり、人を
おもしろがらせる作品をつくるた
めに情熱を燃やしているのだ。私
はそこに親近感を感じた。今年の
パソコンには期待できそうだ。



ゲームはこうしてつくられる。

君達がプレイしている「魔界村」や「サイドアーム」はどのようになっているのだろうか。

興味ある製作過程を、カプコン開発部門の皆さんからじっくりと聞き出してみた。

①ゲームアイデアの段階

この時点では、試行錯誤を重ねながら大元になるアイデアを練ります。この時はビデオなども利用して、アニメ等も見ます。あーで

②企画書ラフ作成

自分の考えがまとまったら、企画書のラフを作成します。ストーリーや内容などを簡潔に書きますが、自分の思っているイメージを他人に伝えるのは難しいのでいかにも面白いゲームらしく書きましょう。この時にはまた、出荷される時の完成品を頭の中でイメージしていきます。例えば、絵柄がどうと

③ 開発スケジュール作成

基本的には2つの方向で決められることになります。ひとつは、個人個人の1日単位のスケジュールです。また、それとは別に、全

④ 企画書作成

ここで、本番用の企画書を作成します。それと同時に、仮のハードもこの時期に作成します。またプログラムがスタートします。とりあえず、画面を出してみ、この感じが、というのをみんなに見てもらいます。それで、これがいなければこれでいい、ということぶ

5 キャラクターイメージの統

さて、実際にプログラムを組むようになると、キャラクターを画面に出さなければいけないので、企画マンのイメージをキャラクターデザイナーに伝えて、デザインしてもらいます。この手順を少しくわしく述べてみましょう。

1、プレイヤーのラフ・スケッチをつくる。

最初にプレイヤーをデザインします。この時は、ラフ・スケッチといっても、キャラクターデザインの人達の思うままに、細部にわたって実に細かく描きます。実際

もない、こーでもないと考えながら、少しずつ自分の考えをまとめていきます。

かストーリーがどうかとか、そのような事をいろいろ話し合っています。納得できなかった場合はソフト、ハードの両面についてお互いに話し合います。

こうして、ソフト、ハードの両面で納得して、これでいこうという判断が下されて、実質的にスタートします。

体的に1月単位で、この時点までに何を終わらせて、とかいうスケジュールも作成することになります。

うになりますし、だめなら直すか
企画自体を考え直します。

実際にゲームをボツにするのはこの段階がほとんどです。画面を見てみて、これはちょっとあかな、と思うたら、お互い納得の上でやめます。

にこれほど描く必要はないのに、そこはこだわりで描きます。本当に合体するとこうなるのかと、プラモデルを造って確かめてみたりすることもあります。

2 スケッチの線を整理する

このように描かれたデザインは、実際にドットに直すには線が多すぎるので、キャラクターの線を少なくします。

それで、これでいこうとGOがかかる訳ですが、企画側が納得できない場合は、企画自らキャラクターデザインをする場合もありま

これがゲームの
企画書。史上初
公開!?(サイド
アームの場合)

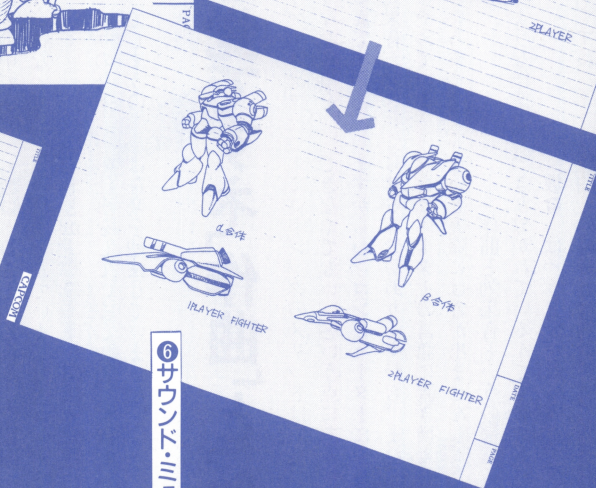
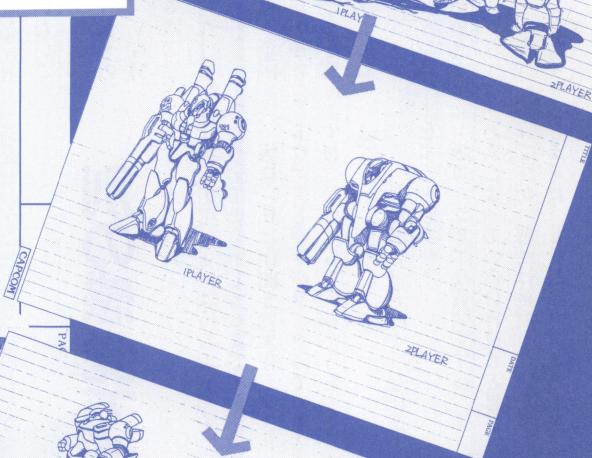
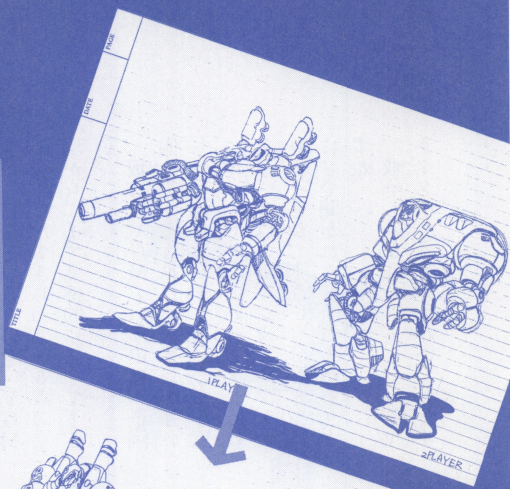
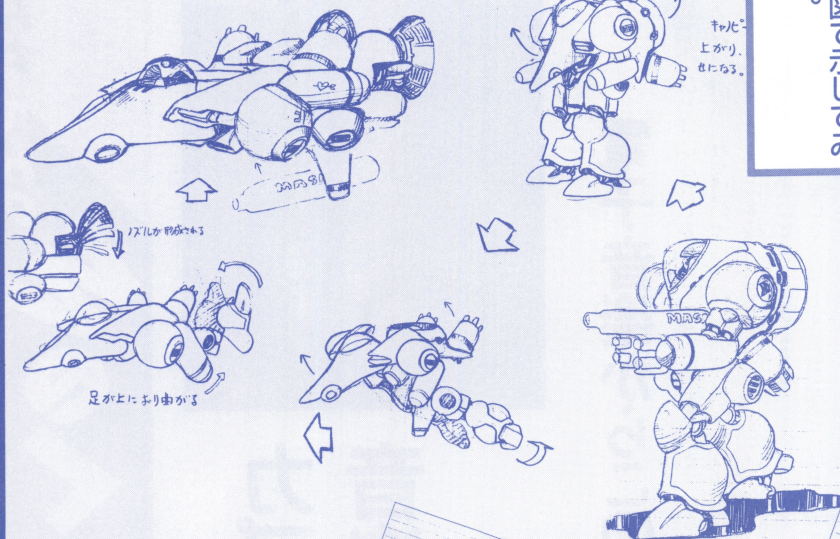
GAME MAKING

順を追って線を
少なくしてゆく。

どんなキャラクターでも詳細に描いてみる。

CAPCOM

実際に変型できるかどうかまでを図で示してみ



GAME MAKING

単純化されたキャラクター。



6 サウンド・ミュージックの作成

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

7 第1回ロケテスト

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

8 企画調整

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

9 第2回ロケテスト

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

10 BUCHAN

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

11 出荷

実際のゲーム画面ができれば、と
あえず店に出してみます。この
時は、人目を引くかどうか、1回
やった後にもう1回やつてくれる
かどうかなどの、とつきの良さ
等の人の様子を主にみます。しか
最終的な変更、追加を行うのが
これです。微妙な難易度を調整し
たりして、プログラムに若干の変
更が行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

このようにキャラクターのデザ
インをして、キャラクターのひと
つひとつに企画書を作っていきます。
す。納得できない点があれば修正
し、修正した企画書を作ります。
そしてプログラマーがプログラム
を組んで動かしてみ、再度相談
し、決定していきます。
スクロール画面の作成は、ラウ
ンドの低いところから順番にやっ
ていきます。

キャラクターの数などの限定が
あるので、それによってキャラク
ターの数等が絞られていきます。
そして、この面はこの敵が何匹
というように決まっています。
またそれを見て、動きや難度の調
整が行われていきます。

対して数曲造って、企画の判断を
仰ぎます。たいてい、良いときは
そのまま、企画のイメージに合わ
ない時はタメの一言で決まります。
サイドアームの場合は、15曲造っ
てその中から選ばれています。

し、この時は最終的な調整がなさ
れていないので、ゲームとしては
全く未完成品というべきものです。
また、この時期にボスターや、そ
の他いろいろな販促物を作成しま
す。

更に行われます。このようにして
ほぼ完成品に近いものが出来上
がります。

上・中・下の区別がなされ、オペ
レーターもロケーションテストの
結果を参考に、買つか買わない
かを決めることとなります。

いろいろなBUGチェックをします。
OKならプログラム・エンドとし
て完成品がで上がります。

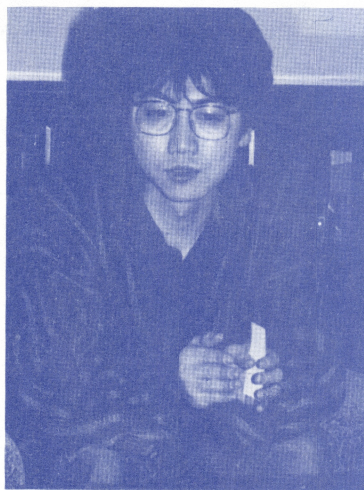
ぜんちゃんめ

WELCOME

ビデオ

ゲーム

ミュージック



カプコンの 音楽のイメージ

——ひと言でいえば、コミカルでなくてリアル。
現実近づければ近づけるほど…
曲も必然的にドラマチック。

カプコン…坂口由洋
聞き手…石井せんじ

電子音楽からこの世界に

——音楽と、ひと口に言ってもオペラもあれば演歌もあり、ジャズ、ロック、ポップスと実に多様ですが、コンピューター時代にビデオゲームと共に急速に成長してきたVGMも、やはり立派な音楽の一つであることは間違いないことです。

そこで、VGMと他の音楽との違い、特徴というものを、VGMの製作にたずさわっている者の立場から、まず実感的に語って下さい。

坂口 VGMというのは、企画側から与えられたイメージが強いというのがありますね。こんな風に作ってくれと言われますからね。そういう点では、シャンソンとかロックとか、そういう分野と一緒にして聞かれると辛い点がありますね。

——具体的にどのような作業をするんですか？
坂口 シビアな質問ですね。まあ人によっていろいろ違うと思うんですが、普通は鍵盤をひいたりしますね。しかし、コンピューター

別の感覚ですネ「作曲」と「効果音」は…

イメージを指定されますから、自分のイメージというのはその中でふくらませていくという形になっていきますね。

——ところで、おさまりの身上調査ということになってしまおうんですが、このお仕事の前は…。
坂口 DAと言われる、音響関係の仕事をしていました。コンサートとか、そのような関係・分野の仕事をしていましたね。学校では音楽を勉強していました。

——ミュージックのメリットは演奏できなくてもいいという点にありますからね。コンピューターにやらせる部分がありますから。またコンピューターの言語に置き換えないと実際には音が出ませんし。

——作曲と効果音というのは、はっきり分かれているんですか？
坂口 はっきり分かれています。作曲と効果音とは別の感覚ですね。効果音は、企画のほうからはっきりこんな音でと口で言われますから。

——作曲についてはどうですか？
坂口 効果音の具合よりは作曲家のイメージにまかされますね。企画がドレミファを指定するとか、そういうことはありませんからね。しかし、企画のイメージと合わないかったということになって「あかん」といわれたら終わりですね。それまでの、この時間はどうなってしまうの、というふうになってしまっているんですが。

私としては、鍵盤をたたいて作曲家になるとか、そういうのではなくて、電子音楽からはいったいということもありまして、それを生かしたいということで、こういう世界に入ったということですかね。あと、時代の先端を行っているといる点ですね。

——そういう点で、企画と意見が合わないことはありますか？
坂口 合わないというのか、伝わらないというのがありますね。お互いにイメージが伝わらないんですね。例えばキャラクターデザインの方は、絵を見ればイメージが伝わりますが、音は聞こえはするが残りませんからね。



それはすごく微妙な関係

—カプコンの音楽のイメージに関して、ご自身どう思われますか？

坂口 コミカルでなくて、リアル、その一言につきます。コロリンでなくて、ボカーンというように現実に近い近づくような感じで、企画の方には喜ばれますね。そうすると曲も必然的にドラマチックになりますね。音色は複雑になってきます。音色がいろいろ使えると、作り手のほうが幅が広がってきますね。単調な音だと、どうしても飽きが来ますから。とにかく、ゲームの雰囲気をつかいたいように、そのことにはだいたい気がつかれます。

—実際のゲームセンターでは、うるさくてゲームが聞こえないといった点や、効果音が大きすぎて曲が聞こえないといったことがありますが、その点についてはどう考えていらっしゃいますか？

坂口 効果音とのバランスの問題ですね。この問題は微妙で、むしろかしい。作曲と効果音は別に造るんですが、それをいっしょに入れるときに、すごく微妙な兼ね合いがあるんです。ハードウェアのほうの関係もありまして。ちやっと違ふと、どちらかが聞こえなくなってしまうんです。ゲームセンターで実際によく音が聞こえないという事については、作曲の人だ

ちも感じてみたんですね。音を大きくするとバリバリというふうになってしまふし。スピーカーの関係ですね。

—ゲームセンターのうるさい音の中で聞こえる音と聞こえない音もあると思うんですが。

坂口 そうですね。音色ですね。まさに、ゲームの音楽の音に近くなければならぬ、よくとおりますね。これはハードウェアの問題も

あるんですけどもね。音色をよくして、凝ったものにしてしまうとすればするほど、とおりは悪くなります。いちばんいいのは、ヘッドホンで聞くことですね。この前のAMショー(86年10月)でやっていただしよう。

—タイトローの「ドライバー」ですね。

坂口 ああいうのは、いいですね。それでプレイヤーがヘッドホンを持って来て聞いてくれたりしたら、こつち制作者からすればほんとうにうれしいですね。

坂口 そうですね。ゲームの音楽はゲームがなければ成り立たないといえ、そうなんですけれど、音楽それだけでも通用する時代に来ているんじゃないですかね。自分個人としては、VGMは音楽として聞くにはまだまだだと思えますけれど。

—では、最後に将来VGMを作りたいという人達に一言。

坂口 そうですね。はっきり言って、この仕事は甘くはないですよ。具体的には、作曲がしたいという人は自分で思うように曲が作れるということが好きだということが多いと思うんですが、VGMの場合は他人の意見にたたかれるということですね。それが克服できれば、ということですね。実際、ゲームの音楽の場合は曲は倍ぐらい作っていますからね。必要な数の。それさえ克服できれば、あとは自信を持ってやれば、なんとかなるんじゃないですか。

—長い間、ありがとうございます。

これからですよVGMの将来

—最近話題のセガのVGMについてどう思いますか。カプコンのVGMとわりと対照的な気がするんですが。

坂口 セガさんはポップですね。ああいう作り方も、いいですね。素晴らしいと思いますよ。

他社さんはどのような形でVGMを作られているのかわかりませんが、私なんかは、どうしてもストリー展開にこだわりますというか、思いついて離れられない面があるんですね。

うちでもセガさんのような音楽を作ってみたいと思っている人はいるんじゃないんですか。

—VGMのレコードも出されましたが。

まず5月号は3月30日発売!!

これだけは、彼女の誕生日を忘れても、忘れてはいけません。

次に6月号最大の目玉は……

AORUSHOY&出展ゲームの

大紹介

これはごよりも早く、ごよりも正確。君の担任教師を信じなくてもいいが、このことだけは信じてほしい。

この他に

もう言うのがいやになるほど

盛り沢山!!

期待してほしいよー。おねげえしますだー!



次号お当番編集長・鈴木炎の
激白メッセージでした。

全9面も
見せちゃうぞ!!

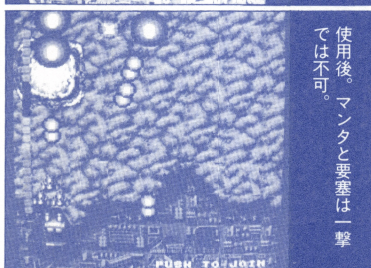
BERMUDA TRIANGLE

NEW
バージョン&
キャラクター紹介

バミューダ トライアングル



サンダー使用前。



使用後。マンタと要塞は一撃では不可。

SNKから発売された
「バミューダトライアングル」。
すでにゲームセンターで見かけた
人も多いだろう。

すでに全面クリアしている人もいるはず。

君ももうすぐ? それともハマっているかな?

まあ、とりあえずは前号で紹介した部分で

変更があったので、そのへんを

くわしく説明しよう。

ASOの味が 濃くなった!!

前号(3月号)を持っていた
人は、本号の写真とくらべて
もらいたい。

左(1P側)のほうにゲー
ジがついているだろう。これ
が、前号でのパワーのパーセ
ンテージの部分だ。このへん
は、ASOに非常に近くなっ
ている。

次に、小型機(SYDII)
のフォーメーションによって
必殺技が使えるようになった
ことだ。小型機が、1機でも
あれば「ニョクリア」。3機
あれば、「ホーミング」。サン
ダーが使えるようになった
のだ。

によって使えなくなっ
てしまった。「ニョクリア」は
9ゲージ以上。「ホーミング」
は13ゲージ以上。「サンダー」
は17ゲージ以上となっている。
注意したいのは、「サンダー」
を使うと2ゲージ減るという
ことだ。これらの目安も、ゲー
ジに色がついているのでわ
かりやすい。

必殺技の説明は不要だよな
? なに、やってほしい?
君さみ、あの名作のASOを
知らないな。

一応説明すると、「ニョク
リア」は核弾頭ミサイルで、
広範囲の敵をやっつけること
ができ、空陸両用。
「ホーミング」は、追跡ミサ
イルで狙った敵には必ず当た
る。今回は空中専用。

「サンダー」はイナズマを放

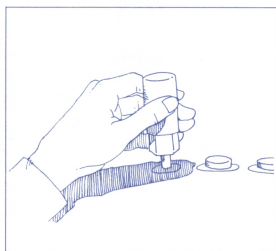
電し、画面上の敵を全滅でき
る。もちろん空陸両用。
このように、ASOの色が
強くできているので、ASO
ファンの人はかなり楽しめ
るぞ。

あとは、時空のひずみなど、
細かい所などが変わっているよ。
まあ、こんなことをいつま
で言ってもしょうがないか
ら、次へ行く。

基本を 守らにやあ

たまに、怒や怒号層圏をブ
レイしている人で、レバーの
持ち方がおかしい人を見かけ
たので、レバーの持ち方を説
明しよう。

ズバリ、左図の様に持った
ほうが、手にあまり負担がこ
ないし、回しやすいので、
ぜひ持ち方が違う人は変えて
ください。わしつかみなんか
は絶対にダメ。



ついでといつてはなんだけ
ど、ボタンのほうも解説して
おきましょう。

2つボタンの場合は、人差
し指と中指で軽くそえて、使
う時になったらバシバシ押す
といった形が基本。連射の時
は、人差し指と親指をくっつ
けたほうがやりやすいぞ。

コスリ? 問題外の外だ!!
(バミューダトライアングル
では連射はあまり必要ない)
このへんの基本はいつかと
りあげたいね。

敵を知ること で、勝利する

まずは敵キャラ。敵キャラ
本体の攻撃力は、その大き
さによって変わり、4つのグル
ープにわけられる。
そして、敵の弾。これも種
類により攻撃力が違う。

攻略!! できるかな?

攻略といつても、一口では
言えない。たった5回ブレイ
しただけでクリアした人や、
ループレバーの使い方を知ら
ずに早々と終わる人など、千
差万別。

とにかく、初心者は今まで
書いてきたことを頭にたたき
こんで、ループレバーの操作
に慣れて、どの方向からも攻
撃できるようにしてほしい。

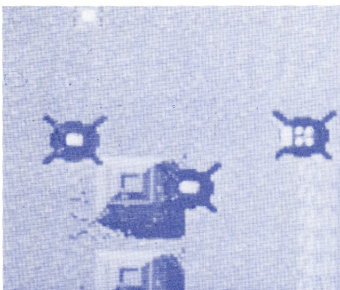
中級者(というのには不正確
だな)の人は面のパターンを
覚えてしまつて、先手必勝の
形を取ることで。あとは、場
合に応じてのフォーメーション
の使い方がいいかな。

楽勝でクリアできちゃうぜ
!! という様な上級者には高
得点の道へと進んでもらおう。
まずは、点の高そうなエリ
アを探す。そして、そのエリ
アの最後の時空のひずみには
かして、そこで、死ぬか生きる
かして、そのエリアの最初に
戻る。これをくりかえせばいい
のだ。

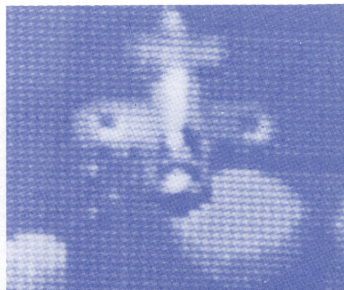
だけど、EVERYではない
し、時空のひずみはまず死ぬ
だろうから、かなりきついか
もしれない。しかし、しかしま
よ、ハイスコアになるた
めには、これぐらいの試練は
当然、耐えなくちゃいけない。

次号では、全面攻略でもや
りあげたいね。
(悠理)

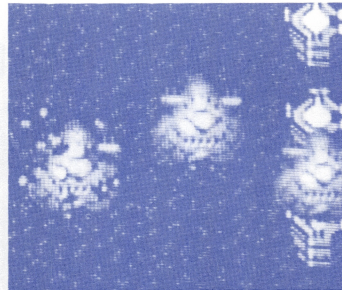
キャラ クター 紹介



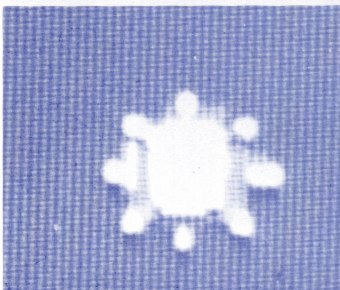
反応キライ。時空のひずみや要塞などが
出す。



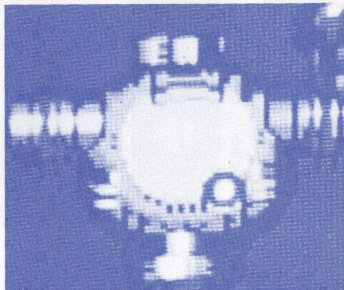
ゼロ



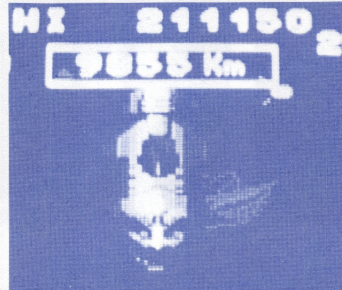
ツンボ



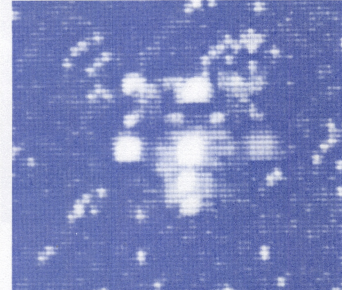
接近キライ。自機に寄ってくる。



タドン。壊せばすべての敵が全滅。



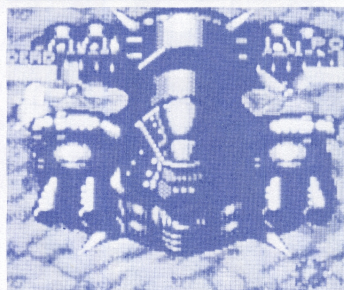
メタルスカル



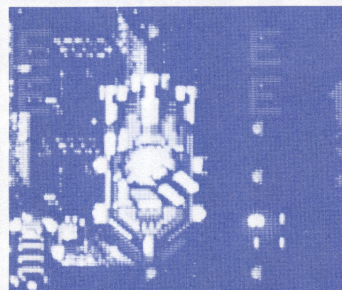
ライデン



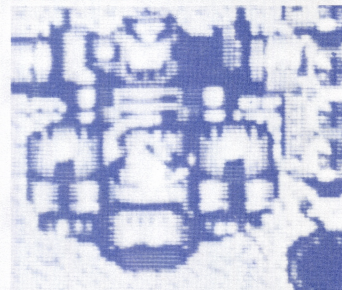
チョンボ。横からいきなり出現。



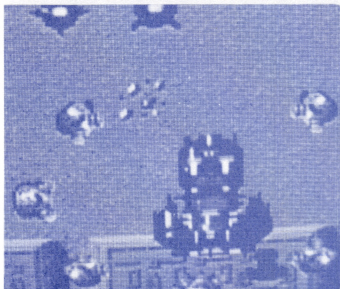
マンタ。誘導弾を出す。



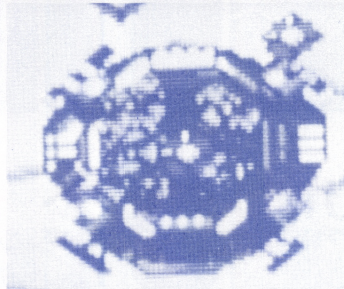
メルメーサ



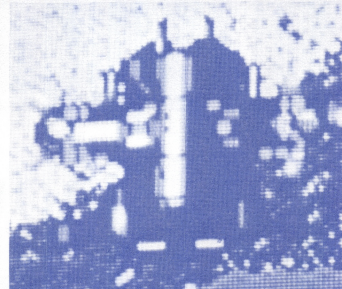
ポリーブ



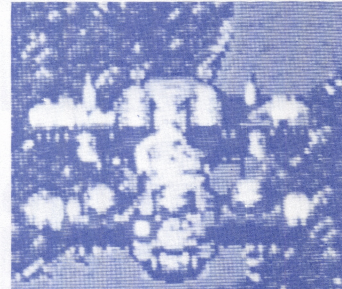
スナッチャー。自機をかこむ。



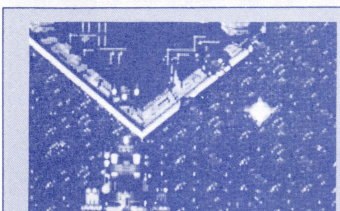
グランコロニコ。緑色をした部分（白黒
でゴメン）は木なのだ。



ファン。ゲイラを生み落とす。

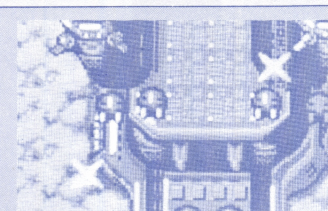


ダブルメサ・ちょっと固い。



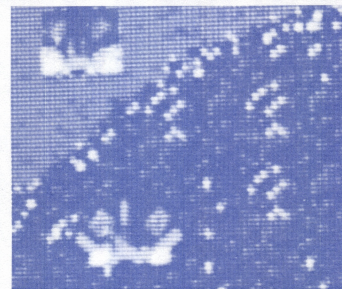
●自機のダメージ

大砲のさくれつ弾やフォントービード（写真）、その他普通の弾は、直撃で2ゲージダウン。ゲイラは3ゲージダウン。反応キライは直撃で24ゲージダウン（す

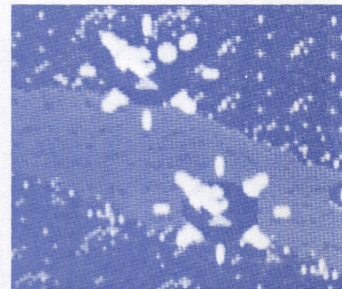


なわち死）。さくれつ弾の破片は1個につき2ゲージダウン。

反応キライの爆発は接触の時間により減り方が違う。その他、敵本体は同じ様に接触時間により異なる。



ゲイラ。こわせない。



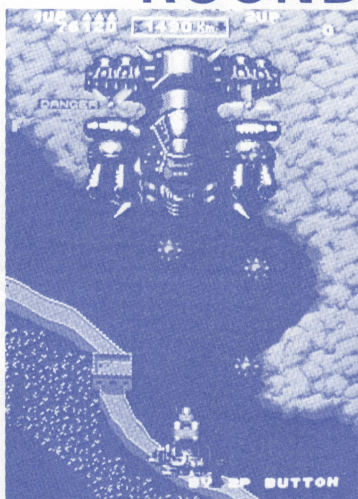
バックキライ。至る所にある。

ROUND 3



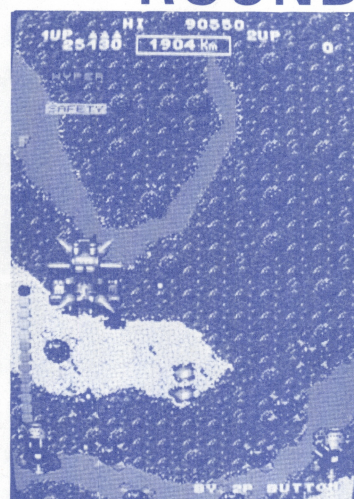
3面。東京。A、D2133。

ROUND 2



2面。中国。A、D2325。

ROUND 1



1面。アマゾン。A、D2517。

ROUND 6



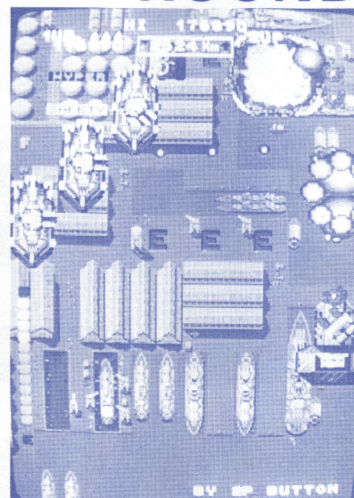
6面。ヨーロッパ。A、D1557。

ROUND 5



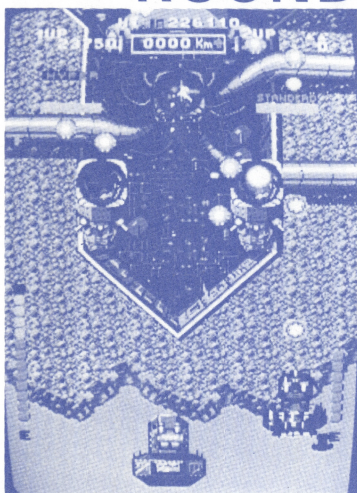
5面。カリブ海バミューダ。A、D1749。

ROUND 4



4面。パールハーバー。A、D1941。

ROUND 9



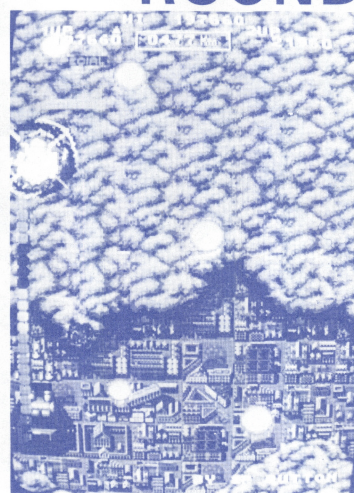
9面。エジプト。A、D981。

ROUND 8



8面。L・A。A、D1173。

ROUND 7



7面。北極。A、D1365。

驚異現象101

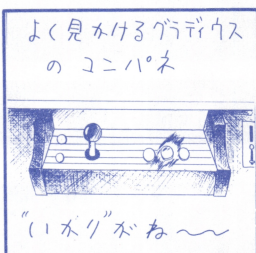
ぴつくめーむふん

驚異現象も後半に入り、
ネタの少なさに苦しみな
がらもせつせと集めまし
た。さあ今月もいくぞ。

ひんがしーくち

69

グラデウス(コナミ)で、
自機ビックバイパーとオブシ
ョンの間隔が128Dot以
上あくと、自機を移動させ
時にオブションが反対側に動
いてしまうが、そのオブシ
ョンは画面上から消えると、反
対側から出てくる。これはス
ピードを取れば簡単にできる。



ひんがしーくち

70

サラマンダ(コナミ)で、

ひんがしーくち

71

2人用でプレイしているとき
は、ひとりがある片方を押し
て動かしてしまふことができ
るが、押されている方のマル
チブルは動かないのだ。これ
を利用すれば、全然離れた所
にマルチブルを残すことがで
きるのだ。2面のボスのテト
ランなどに有効だぞ。押され
ている方はレバーを動かさな
いこと。

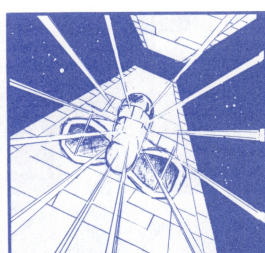


ひんがしーくち

72

サンダーセプター(ナムコ)
で、普通バトルシップはまわ
りの護衛をすべてやつつけな
いダメージを与えることは

出来ないが、バトルシップが
出現する瞬間をねらい、弾を
命中させると、出現した直後
は護衛はまだ現れていないの
で、ダメージを与えることが
でき、耐久力の小さいバトル
シップなら、いきなり倒すこ
とができる。



ひんがしーくち

73

ミステリアス・ストーンの
(データーリスト)で、スコア
が千点未満のときにカクレキ
ヤラのドクロを出すマイナ
スのスコアになる?はずだが、
逆にスコアがプラスされてし
まう。

また、アンデスをクリアす
る時、一番上の入口から出る
ようにする。そして通路を通
っている間、レバーを上に入
れつばなしにするぞ、入口に
しずみ込んで死んでしまう。
(リザーブの続く限りくり返
す。)

これと同じことをエジプト
でやると、画面からキック教
授がはみ出してしまい、動け
ずにゲームオーバーとなる。
(後者のハマリ技はイースタ
ー島では出来ないようです)
(一関市 坂本 淳)



ひんがしーくち

74

サラマンダ(コナミ)で、
フォースフィールドは敵の弾
に対する抵抗力はないと思わ
れているが、実はその周で初
めて取ったフォースフィール
ドは、敵の弾を消してくれる
のだ。(実際、1面では弾を
消している。)だから1面でフ
ォースフィールドを取らない
で行けば、4面か6面で使え
るぞ。

ひんがしーくち

75

ドルアーガの塔(ナムコ)
で、59面でドルアーガが出現
させ、ギルを画面左側に待機

同じことをドルイドゴース
トでやると外周に穴があき、
その穴を通りぬけた時、君は
異次元の世界を見るだろう。

ひんがしーくち

76

スターフォース(テカン)
で、レバーを下にはじくよう
にして動かすと(これが結構
難しい)自機が画面下にめり
こんでいってしまう。この状
態にしておけば、めりこんで
いる自機には敵の攻撃が当た
らないので無敵?だ。



ひんがしーくち

77

さて、驚異現象も3/4ま
で消化し、残りもあとすこし
と化した。しかし、ネタ切れ
は相変わらず。みんなガン
バッテチョイナ。(鈴木 炎)



横須賀市転清君

カルノフ

徹底攻略



パターンを覚えろ！

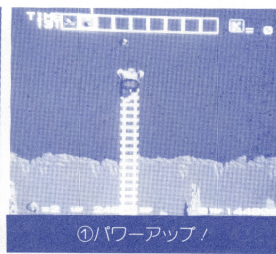
1 簡単カンタン 面

まずはパワーアップですが写真①のように、スタートしてからすぐの上空にあります。ただし、ハシゴのテクニックを知らなければ、普通は回収出来ません。

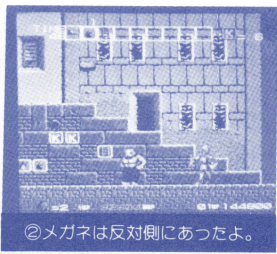
えー、今回データリストのカルノフを徹底攻略するわけですが、このゲームは完全にバタンのゲームなので出来る限り敵の攻撃パターンを書くつもりです。アイテムの位置などは、ページ数の都合により必要最小限にしておきましたので各自探してください。

ハシゴのテクニックとは、ハシゴは必ず画面の一番上まで上がったってつてくれます。(障害物がない限り)そこでプレイヤーが一番上で行って画面をスクロールさせてからもう一度ハシゴをかける直します。すると、ハシゴが上までかかってくれるので、写真①のように取れないパワーアップが取れます。しかし、当然この技はスクロールし直して戻したりすると出来ません。ここ以外でも3面などで使えます。しばらく行くと、通り道に2つ目のパワーアップが落ちていきます。3連射パワーアップを取っているはずだし、君を信じて一面のこの辺は省略しよう。

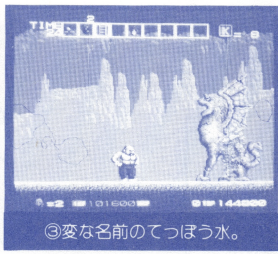
(3連射持っていて一面で死なないですね。たのむから)さて、ボスのテッポウ水だが、3連射を持っていれば出現とほぼ同時に死んでくれます。しかし玉は撃つてくるので気を付けてください。



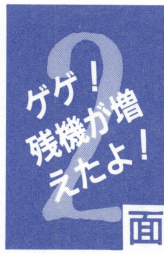
①パワーアップ！



②メガネは反対側にあったよ。



③変な名前のでつぼう水。



ゲゲ！残機が増えたよ！

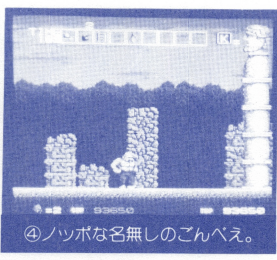
面

前半の柱の敵(写真④)は簡単でしょう。写真⑤の所で地下と地上の選択が出来ます。写真⑤のように、顔の目を撃つと涙が落ちて図がいつぱい出ます。写真⑥のように顔からの玉はよける、又は撃つかし

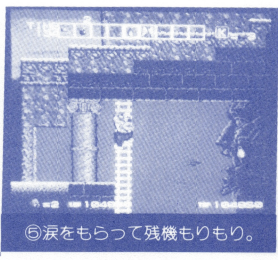
いま立ち上がる。君はカルノフになれるか？

てください。その後の24金の神は、たくさん撃てば死にます。ここの密道で24金の神などは撃ちまわつてくだい。顔を撃つのを絶対に忘れず

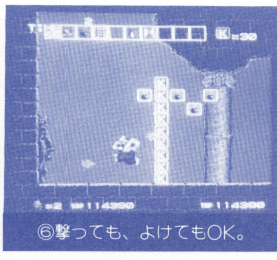
写真⑦の高脚鷲は右左右左...となつてるので簡単です。写真⑧のメガネはぜひ回収



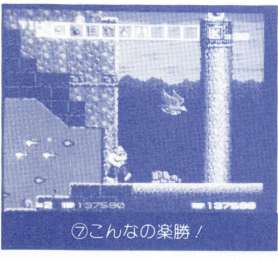
④ノッポな名無しのごんべえ。



⑤涙をもらって残機もりもり。



⑥撃つても、よけてもOK。

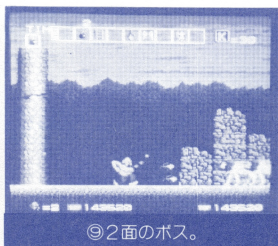


⑦こんな楽勝！

しておくべきアイテムです。ボスですが、撃ちながら進めば撃ち負けることはないでしょう。ただ、玉はしゃがんでよけてください。(写真⑨)。



⑧重要なメガネだ。



⑨2面のボス。



敵の弱点を知ろう

面

この面からそろそろ難しくなつてきます。しかし、最初出現する高脚鷲、トリカラ、ミニデビルなどは、すでに前の面に出て来ているので楽でしょう。

とても難しいのが遅電(ちりゅう)とギドラ。

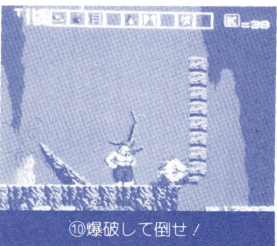
変わっているのは、写真⑪のように木を爆破出来ます。

遅電とギドラを倒すためには、ブーメランとファイヤーが必要(写真⑪⑫)。

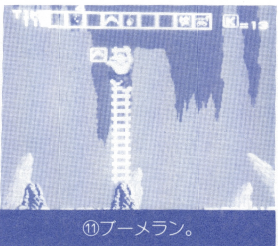
地下からぬける時、石人間に玉を撃たれます。しかし写真⑬のようにすばやく右に逃げれば死なれません。写真⑭は石人間に撃たれない位置です(がすぐに石人間

が)。さて、ボスの遅電とギドラですが、両方ともブーメランで一発です(ギドラの方はファイヤーの方が楽)。

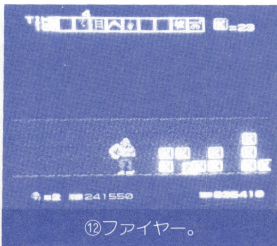
この面は図がいつぱい出るので、がんばってください。たとえばブーメランとファイヤーをなくしたとしても、死ねばもう一度回収できます。



⑩爆破して倒せ！



⑪ブーメラン。

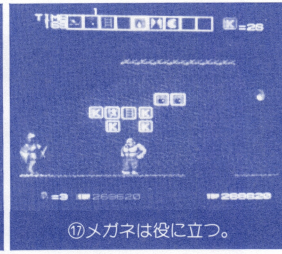
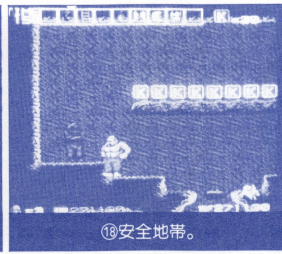
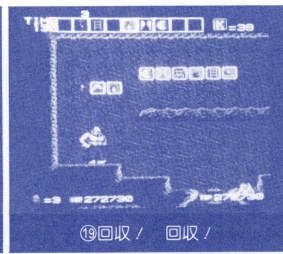
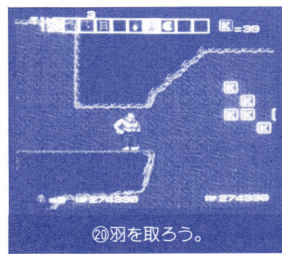


⑫ファイヤー。

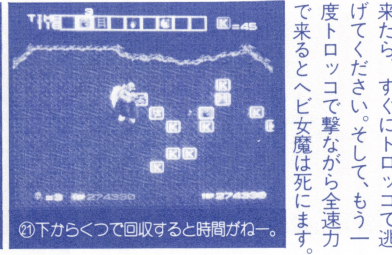
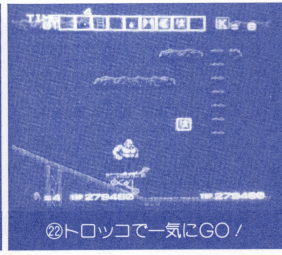
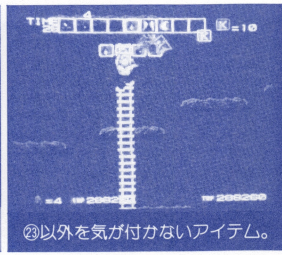


⑬それ、逃げろ！

この面は、前半ミニ二火山地帯があり、ここは爆弾パターンと通りぬけパターンがあります。簡単に万能的な爆弾パターンをすすめます。爆弾パターンと言っても、一つ一つ爆弾でわけて行くだけです。火山地帯をぬけてミニデビルを倒したら、くつを取って上に行きます。そして一気に止まらずに写真⑮まで行きます。写真⑮は当然安全地帯です。



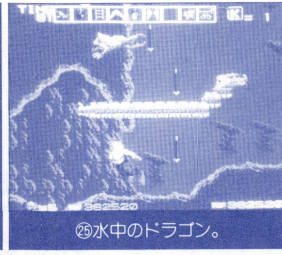
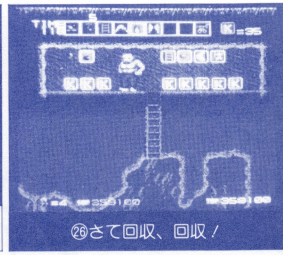
の右側にいっぱいあるアイテムを回収します。全部回収したら下に行つてトロッコに乗つて終点付近まで行きます。タイムがあれば高脚靴が出現する所の上の方でメガネが鳴るので行こう。ボスのヘビ女魔ですが、トロッコから降りて、すぐ上の方から落ちて来ます。落ちて



9つの武器を操り、暗黒の帝王を打ち倒すため

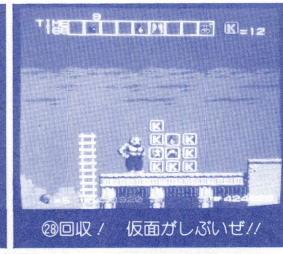
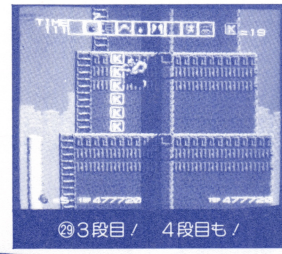
まず写真⑮のようにアイテムを回収します。このアイテムは次の7面で役に立ちます(特にブーメランとファイヤー)。

前半は、火炎魔人の玉さえよけていけば難しくないので、しばらく行くと、写真⑲の下あたりからテッポウ水



この面は落ちるとすぐに水中メガネが光ります。水中メガネを取っていれば敵の玉にあたってしまふということはありませんので楽勝です。一度死んで水中メガネがない時は出来るだけ敵が出現と同時に倒し、出来るだけ回り込んで倒せば意外と死にません。ちなみに、この面の後半でかせば、すぐにカウンターストップです。

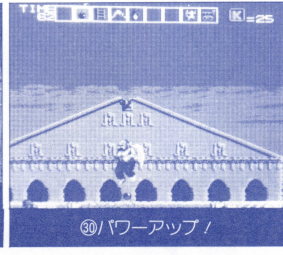
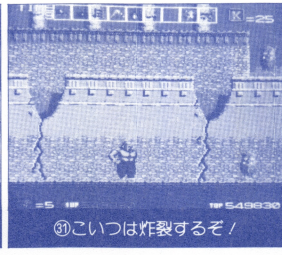
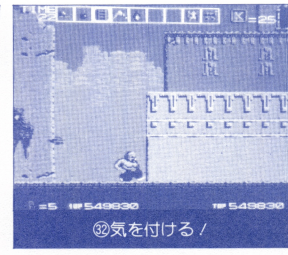
ボスですが、くつとブーメランを取って、写真⑲のようにタイミング良く投げれば楽勝。



少し行くと、2面に出て来た猛獣つかいがいます。その後、写真⑳の撃つと炸裂するこびと地帯をぬけたら、

が出現しますが、ノーマルの玉で殺してください。ブーメランとファイヤーは次の面に残しておきたいですネ。写真㉑のように、壁の近くでジャンプするとKがいつはい出現します(3段目・4段目も出現します)。

上で羽が光ります。羽を取ってしばらく行きます。写真㉒でパワーアップします。パワーアップしたら羽が消えるのを待ちます。トリカラを全部倒した後、下に落ちて左端のパワーアップを取ります。

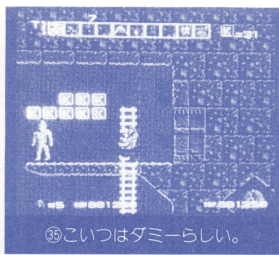


面でもあった玉を撃つ顔が出てきます。2面と同じようによけるか撃つかしてください。大將は、4面に出て来たヘビ女魔です。まあ4面とだいたい同じだから楽でしょう。(パワーアップも絶対2個出るし)。

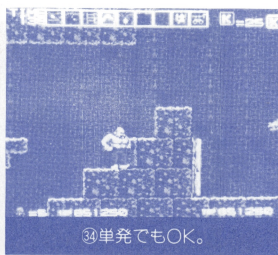
寝ているギドラを起せ!

面

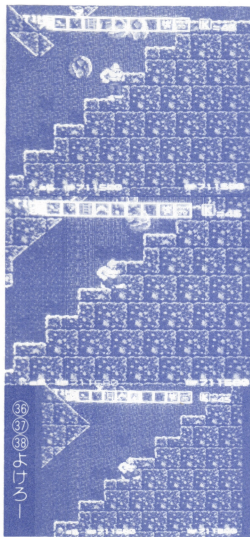
この面もよくはまっている人がある面ですが、はまってるのは後半の写真(34)あたりからであって、前半は2面の前半に毛のはえた程度です。写真(34)の所にギドラがいるのですが、倒し方は写真(34)の位置から2段上まで行き、ギドラを起こします。そしてすぐに2段下がって連射します。すると、簡単に倒せます。倒した後、後ろに戻って落ちるか、前進して区を取って下に落ちて、遅電とタイムマン勝負するか2つに1つです。



35こいつはダメーらしい。



34単発でもOK。

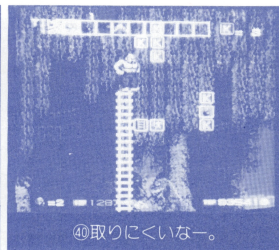


36 37 38 よけろー

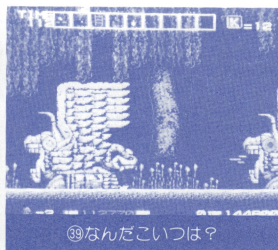


えーと、この面は簡単だ

面



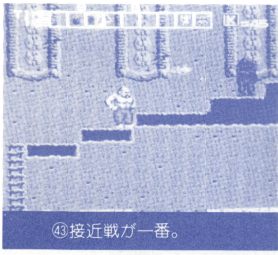
40取りにくいなー。



39なんだこいつは？

戻って落ちる方が簡単です。とにかく、どちらにしろブーメランで殺します。ブーメランを持っていない人は、単発で倒してください。少し行くところ階段があります。何も知らずにいくと、びっくりして死にます。しかし、写真(36)(37)(38)のようにければ楽勝です(立っていても平気だよ)。

この面は何もない面なので楽勝でしょう。だって難しいキャラは一つもない。ただ背景はなかなか美しいし、アラビヤ女にもびっくり。あえて、この面の敵の攻撃を説明するとすれば、多少変わっているのが森の像です。これは目に当たりハンドがあり、目を攻撃しなければいけません。ボスですが、遅電一匹から楽勝(ブーメランも持っている)。

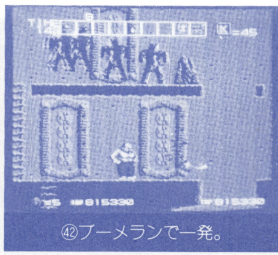


43接近戦が一番。

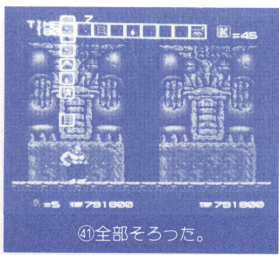


難しいを通りこしたサギからの脱出!

面



42ブーメランで一発。



41全部そろった。

この面は最終面だけあって今までが一番難しい。唯一僕が死ぬ可能性がある面です。どこがどのように難しいかと言うと、最後のボスアラカタイです。こいつは一度ワープするとダメージが回復するので、先に最後のボスについていふれてしまいましたが、やはり最初から攻略したいと思います。最初 アイテムを回収します。進むと、精神戦士、コウモリ、火炎魔人が出て来ます。しかし、これらは、すべてノーマルの玉で楽に倒せます。しばらくすると、ハシゴがありますので、それを登ります。そしてすぐまたハシゴを上に登ります。登るといっても、普通に行けば当然敵がいいます。だからここでは、頭出し撃ちを使います。これは少しずつ撃ちながら上に行く方法です。敵を全部倒したら左の端にあるハシゴを登って上を行います。24金の神などが出現して、向う岸の上の岩投げ男を3匹倒します。ぎりぎりまで来て、ジャンプすると壁に当たります。しかし、この壁は爆破出来ます。また階段を登り(途中でこもりが出現する)、24金の神をファイヤー4発で倒す。その後、こもりがもう一度出現します。その後、岩投げ男がありますが、一発撃ってジャンプで岩をかわしてください。先に少し進むと石人間(笑)がいます。一匹目は3面です。少し出しパターンが通用します。2匹目も出来ませんが、下から玉をたくさん撃たれるため、速攻パターンの方が良いでしょう。ファイヤーを持っているので、何発か撃ちながら前に進み、玉を撃って来たらジャンプでかわす方法です。

落ちると(写真43の所まで落ちないため)ドアが開きます。さて、最後のアラカタイですが、先程も書いたように、ワープするとダメージが回復します。一回の出現にどれだけの玉を多くあてられるかということが勝負です(ケイレンが速い人は得です)。しかし、パターンで敵が出現するので、多少遅い人でも倒せないことにはないです。

これが必勝パターン

パターンというのは、文章で説明するのはとても難しいので、下の写真で説明しましょう。

もし分からなかったら

このゲームをやってみた感想をひと言。なかなか面白かったですよ。ただ少しシヨックだったのは、100万点でカウンターストップしてしまったことでした。今回の記事を読んでくれた人は、面までは絶対に行けるよ。ただ、クリア出来るよ。ただ、具体的な分からない部分を書いて、手紙を送って下さい。ただし、返信用の切手、アンケートはがき(ゲームスト)を同封し、ゲームスト発売日から一週間以内に届いたもの(消印)という条件をつけたさせていただきます。責任をもってご返事させていただきます。(REO Y・Y)



44自動ドアガー。

必勝パターン

《最終面ボスの倒し方》

敵 上に出る。

自分 中央にいて敵の自分に向かってくる玉を引き付けておく。



右に行く。



上に行き、左に来る。



ケイレンの速い人なら、すでにクリアしている。

自分は左に行きジャンプして、敵の、自分に向かって来る玉を引きつけ、すぐ中央に行き、玉を引きつけ左に逃げる。

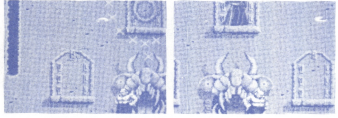
出る前からすぐケイレンする。

倒せなかった人は着地と同時に右にジャンプする。さらに空中で後ろを向きながら撃つ。それでも倒せなかったら、弾の間をぐぐり抜けて撃つ。

これで、誰でもクリアできるでしょう。

クリア!!

驚異の一発ワザ



実は、意外なことに最後のアラカタイはブーメランで倒せるのです。倒し方はアラカタイの部屋へ入る前にブーメランとくつを取ります。そして、アラカタイの部屋に入ると同時にジャンプしてブーメランを投げます。気が付いたらクリアしていきましょう。

RANDOM PICK UP

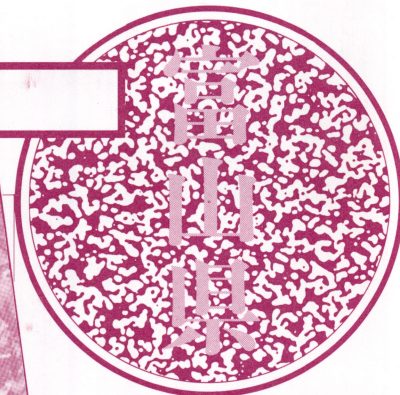
GAME CENTER IN HOKURIKU

歩け歩けで、素敵なゲームセンター
見つけよう。君自身の小旅行！

—OTAYA/HAYASHI—

高岡市／富山市／金沢市

しっかりと紹介しよう高岡と富山のゲーセン

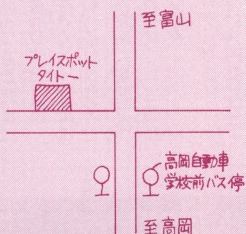


プレイスポットタイトー

自動車学校の帰りにちょっと…



▲ネオンサインがきれいだネ。



▼安心して遊べます。



高岡自動車学校のすぐ近くにあるのがこのお店。免許証を手に入れる前に、スーパーデッドヒートなどをやってみては!! お店のド真中にスーパーデッドヒートの筐体があっても、狭い感じがしないよ。それほど店内は広い。私が取材に行った時はちょうど改装中で、ゲーム台のガラスをホワイトにしているところだった。白が基調の筐体ってキレイだよな、やっぱり。店長さんに頂いた缶コヒールを片手にプレイするパブルボウルは最高だったよ。ペアプレイにつきあってくれた男の子、ありがとさん。

④高岡市三好152
⑤高岡駅からバス高岡自動車学校前下車すぐそこ
☎(0766) 251-616



原野所長さん。

高岡駅前、ユニーの隣がこのお店。セガのお店ということで、会員証を発行している。

高岡駅前・ユニーのお隣

ゲームインセガ高岡

お店でゲームをしただけのスタンプを押してもらい、一定数のスタンプがあつると特典があるというワケ。このお店だけでも400人以上も会員がいるゾ!!

会員名簿を見せてもらおうと私の友人も何人かいるではないか!!

ヘッドホン端子付きのテールタイプモナコGPに感動した後は、富山営業所長の原野さんと一緒にお茶を飲みに行った私でした。ごちそうさま。

④高岡市末広町元畑50
⑤高岡駅から徒歩3分
☎(0766) 211-549



セガの大型筐体ものが並んでるネ。

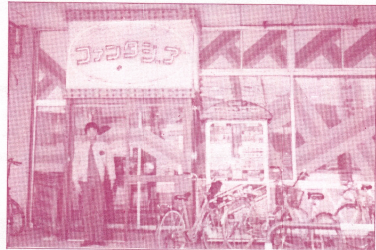
富山県

ゲームファンタジアさんしよう

県内一の老舗はここ

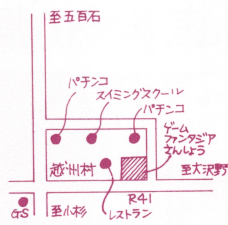


富山県有数のこの広さ。



越前村といえは富山駅から
そう離れていない歓楽街。そ
の中にドンと立ってるのが
このお店。創業すでに12年は
富山県でもNo.1の老舗だ。

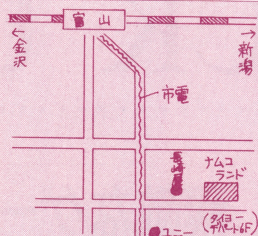
取材中の私、林です。



店内も広い。アウトラン、
スペースハリアー、エンデュー
ーロレーサー、ガントレット
が横一線に並んでもまだまだ
スペースがあるゾ。
店長の川添さんも「歴史は
古いんですよ。インベーター
以前からですよ。実績ブラ
ス私たちの意欲で…」と自信
満々。なるほど!!
◎富山市越前村田郎丸915
◎富山駅からバス田郎丸口下
車

タイヨーデパート内ナムコランド

富山県唯一のナムコ直営店なのだ



吉野店長さん。



ナムコゲームがたくさん!

私も富山県出身だけど、県
内にナムコの直営店があると
は知らなかった。

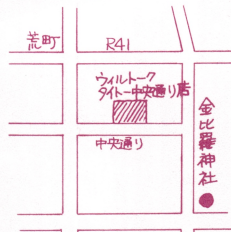
取材中に事務所長の才田幹
彦さんが来ていて、「県内唯
一のナムコ直営店ですからね。
安心して遊んで下さい。皆さ
ん、お待ちしていますよ」と
熱っぽく語ってくださいました
が印象的だった。古いのから
新しいのまでナムコのゲーム
はたくさんあるよ。ナムコフ
アンなら絶対だね。

◎富山市中央通り2-25
タイヨーデパート内6F
◎富山駅から路面電車南富山
駅前行西町下車

☎(0764) 25-363

WE'LL TALK TAITO中央通り店

ブティックの店のような...



富山西町と言えは総曲輪通
りと中央通り。路面電車にゆ
られて足を運んでみよう。ゲ
ーム好きの君は西町電停から
中央通りのこのお店へ行くし
かない!!
昨年夏にオープンしたばか
りで、雪のような白を基調に
した店内がすくきさい。最
近のタイトー直営店は、明
るイメージがポイントになっ
ていて二重丸。
店長さんも「女性客大歓迎
ですよ。現在はペアが多いん
ですが。女の子が一人で来
て、楽しめる店、そんな素敵
な店がこの店なんです」と女
性ゲーマーへの熱いラブコー



間接照明の明るい店内。

ルを送るのでした。
◎富山市中央通り2-11-8
◎富山駅から路面電車南富山
駅前行西町下車
☎(0764) 24-992

自販機モール

エッ? 小中学生 立ち入り禁止?

町のPTAが厳しく、小中
学生は入場できない。でも中
はシャレたゲームセンター。
こないない所が何故入場禁止
なんだろう?

一見するとドライブインの
ような感じで、実際自販機も
数台置いてある。ちょっと交
通の便が悪いのが難点かな。
ヒゲのよく似合う店長さん
も名物!!

◎射水郡小杉町塚越567



きれいでしょ。

若い店長さん。



ブティックみたい。



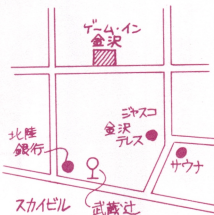
さすが金沢…ユニークなお店がズラリ



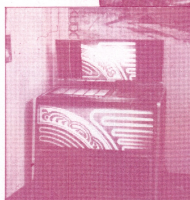
ゲームイン金沢



所長さんの引地さん。
御協力ありがとうございます。



万国旗はためく
店内です。



見よ！これがジュウフ
ボックスというものです。

音楽好き集まれ！の店

2階建ての階段のおどり場にはジュークボックスが！！
なつかしい曲から最新のヒット曲までそろっているゾ。
1階がニューゲーム1000円プレイ、2階は少し古いゲームが50円プレイとなっている。各々のゲーム台の上にはハイスコアを書いた紙がはってあり、ハイスコアを出した人には1プレイサービス。
ちょっとわかりにくい所にあるけど、ジュークボックスの曲にのってゲームプレイ、君も味わうしかないゾ。
「有線放送よりは、聞きたい曲がすぐに聞けるジュークのほうがいいんです。音楽の流れるゲームセンターをめざしたいですネ」とは引地所長さんの言葉でした。

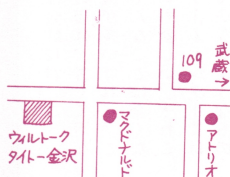
④金沢市安江3-4
⑤金沢駅からバス武蔵ヶ辻下車徒歩5分
☎(0762) 91-203

WELLTALK タイマー初のカードシステム店！！



LDゲームもカードでできるヨ！

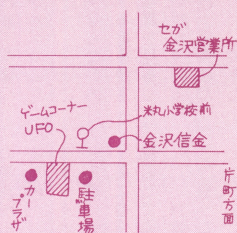
先月号でも紹介しているように、タイマー初のカードシステム導入店がここ。1階がメダルゲーム、フリッパー、大型筐体もの、2階がビデオゲームとなっている。タイムギャルや忍者ハヤテもカードでプレイできるんだぞ！！
金沢でも片町といえは一等



地。そんな中でもひとくわ輝いているのがこのお店だ。フアッション雑誌から飛び出したようなこのセンス、私は大好きだね。
④金沢市片町1-4-11
⑤金沢駅からバス片町下車
☎(0762) 62-935

UFO

まさしくコンビニエンス！！



レコードレンタル友&愛とインディアンカレー店、そしてゲーセンがミックスされたのがこのお店だ。3つの店はドア一つで出入り自由なんだよ。
ゲームに疲れてお腹が減ったらカレーを食べて、帰る際にはVGMレコードを借りていく…なんてのもいいかもね。



うどんの自販機もあつたりする。



店内は少し狭いけどアウトランもあるゾ

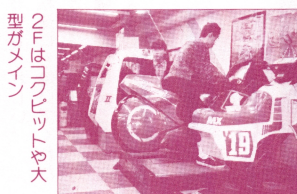
どちらかといえばサラリーマンがめだつお店でした。
④金沢市間町2-249

プレイシティ キャロット 金沢店

金沢のマニアが集まる所

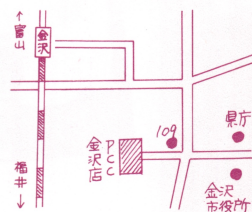


マニアの熱気がムンムン
つたわってきます。



109のすぐそばは香林坊映画街の入口にあるのがPCC金沢店だ。古くから北陸地方のゲーマーのあこがれの場所。
として知られていて、常連さん達も強者ぞろい。
あのサラマングがヘッドホンプレイできるのは、北陸広しといえどもこのお店だけだろうね。他にもボスコニアやホッピングマッピーなどなつかしいゲームもあるよ。自称マニアの君なら一度は行ってみたいとダメですよ。
それにしても常連さんに、突然「オレ、ゲームスト嫌いだからね」なんて言われた時は困ったなあ。
「攻略法を自分で見つける楽しみが奪われるから」とい

うことだけど、確かにそういうこともあるかも。でも、攻略法によって、どうしても進めなかつた面をクリアできたり、ハマリから脱出して、ゲームをより楽しめるようになる人が沢山いるということも事実なんだ。
理屈っぽくなつたけど、今後も「ゲームスト」よろしくネ。
④金沢市片町2-8-20
⑤金沢駅からバス香林坊または片町下車
☎(0762) 21-945



リクエスト スペシャル

APAPA

ひと味違う店なんだ!!

③神奈川県川崎市川崎区大島3-38-2
 ③前11時~7時 ☎(044)277-0922

荒木商店

川崎の町の一角に...

川崎で秘かに盛り上っている店がある、という情報を読者より入手したゲームスト取材班、ECM-APAPAと山河悠理は、早速川崎へと足を向ける。その店の名は荒木商店、一体そこには何が?

さて川崎駅から川崎大師行きのバスに乗り20分、桜本というバス停で降りて店を探す。あたりを見回すと、道の向い側に自転車の列が見える。ゲームセンターには自転車の列、の法則にのっとって...やはりそこが荒木商店だった。

左が荒木妙子店長さん。手前の鉄板が見えるかな?



店の入口。目立たないからって見落とさないように。



小さいけれどもあなごれない

は駄菓子の列、一瞬ひるんだが、店の奥からは聞き慣れたゲームの音が聞こえてきたので、ひと安心。そう、この店は駄菓子屋さんとゲームコーナーのくっついた店なんだ。

小、中学生のお客さんがほとんどで、みんなお菓子を食べながら、わいわいとゲームを楽しんでいる。

おっと忘れちゃならないのが、この店名物「お好み焼もどき」である。写真を見える店長さんの前に鉄板が見えるだろう。この鉄板で店長さんが焼いてくれるのだ。焼きたてのあつたかいのを、みんな食べながらゲームができるのはとってもうれしい。

実は私達にも焼いてくれたのだ。とっても美味しかったよ。日曜日などは、これで腹ごしらえをしながら一日中いる子もいるんだって。こちら、ちゃんと宿題をやるんだぞ。

ゲームは全て50円プレイ。

7年間の重みを見てくれ

さて今まで言わなかったけれど(写真を見てもらうわかった人もあると思う)この店ではゲームのスコアとプレイヤーの名を記録しているのだ。えっ?別に珍らしくもなんともないって?あわてないでよく聞きなさい。

写真を良く見ればわかるが、この店では昭和54年からずっとゲームのハイスコアとそのプレイヤーを記録し、それを壁に張っているのだ。7年間

のゲームの記録が壁に張っている店などにはあるまい。

さらに、この店では「こすり」はもちろん「点かせぎ」や「永久バターン」まで全て禁止なのだ。当然JADOは通用しないのである。しかも記録を更新できるのは新しいゲームのみである。というのも、古いゲームは苦勞せずに高スコアを出される可能性があり、そうすると最初のころがんばったプレイヤーの努力

をないがしろにすることになるからだ。つまり新しいゲームでがんばった人の記録が尊重されるのだ。

従って、店としてのプレイヤーレベルは見かけよりも高いということになる。記録のルールは、まずニューゲームについて基準点を決め、それを越えたらその得点とプレイヤーの名を記録する。そして更新得点幅を決め、それ以上の得点が出たら、記録を更新するのだ。そしてしばらくすると、それを永久保存記録として壁に張るのだ。

腕に自信のある人は行って挑戦してくるといい。ただしただし何度という「点かせぎ」や「こすり」は全面禁止

だからそのつもりでね。なんだって店のすみからすみまで妙子店長さんの目が光っているんだから。



居心地が良くつづいてゲームをやつてしまふ私。さて何のゲームかあててこらな。



みんなで記念写真を撮り。とっても楽しい1日でした。

君の行きつけのお店や気に入っているお店、珍らしいお店など、紹介してほしいお店があったら教えてネ。君の町にもゲームストの取材班が行くぞ。



これが
7年間のスコア記録だ!

◎VGMレコード発売!!

アルファレコードから続々

今回は、2月25日にアルファレコードのGMレコーベルから発売された、SNKとセガVO L2の紹介をしよう。

SNKの巻

SNKのレコードには、怒号層圏、アテナ、TANK、怒、ASOが収録されています。まず怒号層圏ですが、あの有名な音声合成「われを倒すために選ばれた戦士たちよ……」から始まります。

音楽はしっかりとっていて、洗みがありますねえ。SNKでも最近のゲームであり、そのためか良くできています。音声合成が光っているネ。

アテナはキャラクターのためにしようね、とてもかわいい曲で、音も良いですね。音楽が旅をしているみたいで、SNKの中でも一番好きです。

次にTANK。4曲目は怒。怒号層圏の前作。怒号層圏より怒の方が怖い曲です。

最後はASO。曲の雰囲気はとも良いと思う。シューティングゲームのVGMとは思えないね。

SNKのゲームは効果音が大きくて、VGMが良く聞こえないかと思ってるSNKファンは買わないだもん。効果音が入ってないだもん。

お待ちかね
セガVOL2!

まだかまだかと首を長くしていた人も多いと思うけど、やっと発売されましたね、セガVOL2が。

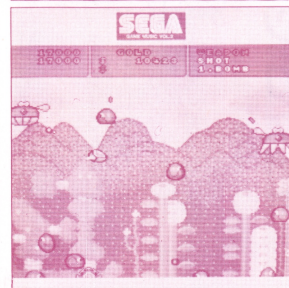
このレコードはA面すべてフアンタジーゾーン。おまけに、HOT SNOWはUSAバジョン。音源ICはヤマハのYM2-5F。8音のFM音源。どうりで音がいいはずだ。

B面の1曲目はハンガオン。2曲目はエンデューロレーサー。これはスベ・ハリの基板とアウトランの基板の2種類あるのだが、レコードではアウトランの方が収録されている。さすが!

ドラムの音がいいね。最後がカルテット。私はカルテットのほのぼのとした音楽が好きである。何ともいえないね。ゲームをしながら、音楽にのってしまふことがあるんだ。

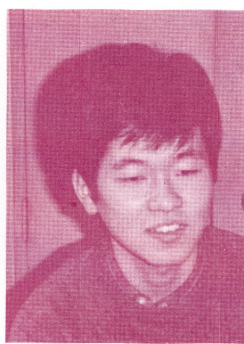
セガVOL2も効果音が多すぎた。効果音を入れると迫力が出るけど、音楽としてVGMを聞く時には、かえって邪魔になる。もっとも効果音がないと成り立たないゲームもあるけれど、セガのような良いVGMに効果音は必要ない!と、私は思うのだ。

(GMOA・Z80B)

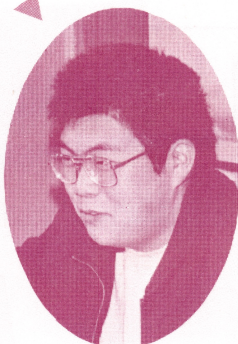




GMOAのアイドル半沢勇一君



学生兼公務員の山本幸弘さん



会長の大瀧和典さん



from GMO アソシエイツ

GMを音楽として確立させたい

大注目！GMOレーベル

新宿、紀伊国屋2Fのレコードコーナーにふらり立ち寄った日。今をときめく中森明菜クリムゾン、安全地帯IV、シオン、ユーミンなんかのLPがディスプレイされています。オッ、あゆみの好きな佐野元春のカフェ、ボヘミアもある。

とキョロキョロしているうちに目にとびこんできたのは、思い切りシーサイドのLPジャケット。よく見るとしっかりテクノしているではないか。そう、これがセガ・ゲームミュージックVOLUME1なのだ。

みんな、音楽のジャンルをいくつ知ってる？ クラシック、ポップス、演歌……。うーん、ちよつと甘いゾ。ホラ、いつも聞きなれて耳になじんだ音があるでしょ。ア

ウトランの軽快なテクノサウンド。ALEXのかわいいポップなサウンド：ゲームに熱中のあまりよく覚えてない？ 実はこのゲームミュージック、音楽の新しいジャンルとして注目株なんだヨ。

GMOアソシエイツ、それはGMをオンガクさせる原動力！

評判が高くて、それじゃあGMを音楽として独立させようじゃないかってワケで、GMOレーベルが生まれたのだ。

第一弾がファミコンM、次いでコナミGM・VOLUME1、ハドソンGM、コナミGM・VOLUME2、カ

一枚のハガキがキツカケで……

ファミコンGMのCDを買った人は大勢いるでしょ。だけど、このCDにアンケートハガキが付いていたのわかった？ CDを手にした興奮で気が回らなかった？ まして、このハガキがこれから始まるドラマのエピローグになるなんて……。

「GMOアソシエイツの運営をやってみたいですか」。この問いに「ハイ」と大きく丸をつけた大学2年の大瀧さん、公務員兼学生の山本さん、セガ直営店アルバイト……。

“音楽”としてGMを目指して

GMOアソシエイツ、これはつまりGMOレーベルにおけるゲームミュージックのファンクラブといったところネ。だけどアイドル歌手のファンクラブとはちよつとニュアンスがちがう。GMを「ジャンルの音楽として確立しよう」とするGMOレーベルのもりたて役であり、起動力でもあるのだ。

1月のセガLP発売と同時に会員登録を始め、現在113人の登録者を擁する、ひとつの音楽団体ともいえる。そしてアソシエイツ幹部10人は、いわばファン代表であり、作り手であるGMOレコードとリスナーとの接点でもあるワケです。

だから、レコードにもリスナー

ブコンGM、テクモGM、そして今ここに一流アーティストと堂々並んでディスプレイされているセガGM・VOLUME1に至るわけだ。LPと同時にCDも発売されているというから、その躍進ぶりたるやスゴいの一言。

ター西村さんだっって「なつてもイイナ」という気持ちだったハズが、アルファレコード直々に、運営に任命された、という、これは運命のめぐり合わせというべきか。さらに、この3人によって選ばれた学生の岡本さん、小林さん、高校生の半沢君、小波津君、そしてコロコロコミックでも活躍している阿部兄弟、イラストレーター杉浦さん、この10人のGMOアソシエイツ幹部が誕生したのが去年の8月のことでした。

としての意見をもりこむという重要な役割をこなしているのだ。最新のセガLPを聞いてみると、きつとウナずけるよ。

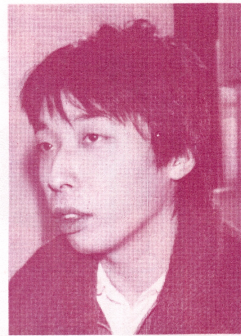
A面はアウトランの4曲のみ、カットなし、効果音なし。音楽としてのアウトランをという、アソシエイツ幹部の考えがとり入れられたためだ。その結果、このLPはゲームから離れてみて「音楽」として耳に心地よく響いてくる。セガという新バンドのLPだよ、という冗談を信じちゃった人もいとか。かのYMOばりのテクノポップ、ドライブにも似合ってしまっている。



スジガ入りだぜ岡本隆さん



会長にさそわれて小林俊一さん



YMOファンの西村浩明さん

GMとの出会い “これはテクノだ!”

GM Oへ、うーん、ゲームの無限の可能性が表れつつあると言っ

てもオーバーじゃないでしょ。

ところでGM O A (Aリアソシエイツ)の幹部たちが、こうして今注目される以前にGMに目覚めたのは? もちろんゲームが好きだった所から始まるのだけど...

「ワンゲーム100円は高い。だから見てる、すると音楽が耳に残る。で、レコードにならないかと思ってる所に、ポツと出たからすぐとびつちやった」理路セーゼシと大瀧さん。
「ニューラリーXの音楽がよかった」と山本さん。

「小3からゲームを始め、やりすぎてアキってしまったから音楽にめざめた」小3にして悟りの境地を開いてしまった半沢君。
「インベーダー大ヒット時代、コンピュータがこんな音だすんだとカンドウ!」そして、クレイジークライマーの音楽、これはテクノだ、とまたカンドウノ! ゲームセンにカセットをもちこみ、ヒンシ

ンというパターンが多数。マ、好きなもの、熱が入っちゃうよね。
ともあれ、みな役割分担も決まり、2月下旬に第1回会報発行予定。GMの楽譜やパソコンのGMプログラムなどもりこむという、GMファン涙モノの傑作が期待できそうだよ。

アルファレコードからアソシエイツ運営いっさいを任されている。もちろん会報も自分たちの計画

いよいよ本格活動開始

GM、それはテクノポップ、そしてオンガクなのだ。

ゆくゆくはGMオリジナルやアレンジ譜をのせたり、GMバンド結成、さらにGMレーベルからのアーティストとのイベントなどもやってみたい、と夢はかぎりない。G

ベストはやっぱり ヘッドホン方式

GMはまだまだ重要視されていない、というのがメンバーの意見。ゲームセンではゲームの音を大きくすると騒音にもなりかねないという難しい面もあるし、かといって音を低くおさえてしまつてはGMが泣く。どうしたらいいと思う? 「ヘッドホン方式がいんじゃないかな。そうすれば、プレイヤーはゲームに集中できるし、GMはバッチリだし、しかもゲームセンは静かだし」

これは大いに賛成できる意見だね。ゲームメーカーにも再考をお願いしたいところだ。

「でも、シーンとした中でシヤカ

可能性100%GMに期待!

西村さんは神田で迷子になり、今日これから大学の試験があるという山本さんはソワソワ、なかなか大変な状況の中、こうして顔をそろえてくれたアソシエイツスタッフ。ゴクろうサマ。しかしGM O Aのような音楽団体は日本初、もしかしたら世界初かもしれないのだ。鏗鏘たるメンバーに囲まれ、あゆみ、急に武者ぶるいしてきちゃったりして。いけないいけない。

セガのLP、みんな聞いたかな。GMもとうとうここまで...とカンドウ間違ひナシだよ。これからどんなふうに進んでいくのか、まだまだ名曲が誕生しそ

Mを音楽として確立させたいというGM Oの志は、このアソシエイティの手で遂しとげられるかも...

シヤカボタンの音だけにするゲームセンつてのも異様なア
うーん、言ってる。ゲームセン革命がおきたりしてネ。
ともあれGMのグレートは全とんとん上がってきている。これから2月25日SNK・GM、セガGM・VOL2、3月25日コナミ・VOL3、と目白おしなのだ。

コナミ・VOL3にも、バブルシステムをとり入れるというアソシエイツの意見がとり入れられている。CDにMSXメドレーを入れてしまったのもメンバーの力なのダ。

うじゃない? 可能性100%。ワクワクしてきちゃうよネ。そして同時に、アソシエイツもグングンビッグになっていきそう。平均20才、元気印のスタッフたち、やってくれそうですヨ。

読者のみなさん、GM好きならアソシエイツは大歓迎! だって。いっしょにGMをグレートアップさせてみない?

入会希望は

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
GM Oアソシエイツ

今回はあんまり苦勞しないハズだけど

すぐ解けるんじゃない—!!

とりあえず

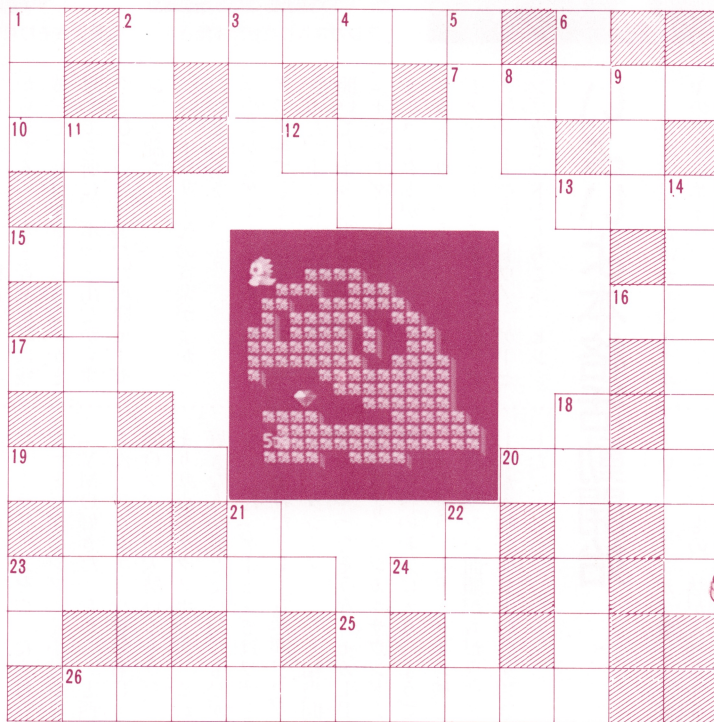
苦勞スワードパズル

1月号
(5号)

当選者発表

1月号(5号)の苦勞スワードパズルは、それじゃなくても難しく作ってあったのに、誤字はあるわ(ヨコのカギ③)、脱字はあるわ(ヨコのカギ②⑨の後ろ半分)で、大笑い(というより激怒)した人も多いと思います。
者がいるからコワイ。
(東京都) 及川哲郎

(富山県) 中島充紀
(東京都) 原田昌幸
(東京都) 秋元正夫
(千葉県) 坂川勝行
全問正解はこの5人だけ。しかも、及川君と中島君は2回連続、どこまでこの記録を伸ばせるかな? すぐ賞品送るから氣長に待ってね。
(赤坂)



はい、一カ月間のごぶさたでした。赤斑砂希です。
先月、先々月と難問が続いて、皆さん頭にきてる頃だと思ひますんで、今回は思ひっきり「やさしく」してみました。ゲームスターの諸君なら、すぐに解けるんじゃないかな?
解けた人は、全部のカギに対する答を、編集部「ネタが切れたから適当に考えてね」係まで送って下さい。全問正解者の中から抽選で5人の方に何かを差し上げます。
3月30日まで消印有効。



タテのカギ

- ① 奇々怪界。4面の親玉妖怪。見事な包丁投げを見せてくれる。
- ② 「ヒマ」なんだそうす。
- ③ バブルボブルでは、スピードアップのアイテムです。
- ④ カード5枚で役を作るトランプゲーム。よく「○○○○フェイス」なんて言われます。
- ⑤ バブルボブルでこれを取ると、時々画面が光ります。
- ⑥ 奇々怪界では足が生えていて、元氣よく走り回っております。
- ⑦ 源平討魔伝に出てくる小鬼。こいつにぶつかると、景清は押されちゃいます。
- ⑧ カイが使っていた、ギル呼び出し魔法。○○○ギル。
- ⑨ コードネーム「アルバトロス」が所属しているチームの名前だっ!
- ⑩ スターフォースでの自機の通称。
- ⑪ ダークミスト(タイトル)で、ダメージを2にするアイテム。
- ⑫ バブルボブルのボナラスサウンド突入アイテム。○○○○うおーたー。
- ⑬ 麻雀で、役がないのに和了すると、これになって罰符をとられます。
- ⑭ アウト○○。ロード○○ナ。
- ⑮ マッピーのドアは、これがある方向に開きます。

ヨコのカギ

- ② マッピーって、もともと何でしたっけ? おまわりさんでしたよね?
- ⑦ シャレこうべって、簡単にゆーと、これです。
- ⑩ マックスの相棒である、飛行機野郎。
- ⑫ 「俺が生き残る為なら、相棒でも倒す!」(こえーよ)
- ⑬ ガンレットの4戦士中で、一番足が速く、ポーションやフードを一人占めするイヤな奴。
- ⑮ バブルボブルで、250点のタイマーフード。
- ⑯ ドラゴンバスターの「ステイングレイ」って、早い話が空飛ぶ○○。
- ⑰ コンピュータープログラムの中に、隠れているミスの事を何という?
- ⑱ 日物のシューティングゲーム、UFOロボ○○○○。
- ⑲ ジャレコのシューティングゲーム。ウォルアーク、発進せよ!
- ⑳ ダークミスト(タイトル)で、スモールソードより強く、バスターソードより弱い剣。
- ㉑ 奇々怪界の主人公○○ちゃん。
- ㉒ コイツを2人でクリアすれば、真のエンディングが見れるよーん。

問題製作・赤斑砂希
製作協力・役遊人

- [タテの答え] ②チャンピオンシップ
③ギャラクシーウォーズ ④クロス ⑤
バンブーダンス ⑥ドス ⑦ロング ⑧
ツインビー ⑨ドンキーコングスリー
⑩ピンチ or エンド or 何でもよい(ヒント
設定ミス) ⑪タイムストップ ⑫ゲーム
オーバー ⑬バガン ⑭アイザック
⑮スー (バックランド) ⑯ブキ ⑰ドラ

1月号(5号)の解答

- [ヨコの答え] ①イチダギャクテン ②
バトルバード ③ロン ④スクランブル
エッグ ⑤スピーク ⑥グー ⑦シンカ
ロン ⑧ダッキング ⑨ランナー ⑩ドン
⑪ウーズ ⑫ランスウ or テンスウ
(本当は前者を答えてほしかった) ⑬ブ
リーズインサートコイン ⑭ガイア ⑮
サンダーstorm ⑯イギリス ⑰スク
ラップ ⑱ブラッド(「血の事を英語で何
といいますか?」と続くはずだった)
⑲クラッシュローラー (ヒント中のカン
はフンの間違い) ⑳ビリー (ガンスモ
ーク)

弾、尾からホーミングミサイルを発射します。背ビレには30発、前ビレにはそれぞれ10発の弾を命中させれば破壊できます。

弱点は特に無く、本体に弾

ストロングシェル

STRONG SHELL

ゾーンVで出現。カメがモデルで、最終面の戦艦の中では比較的弱い奴。

上下に移動しながら自機に近ずいてきて、頭部からホーミングミサイル、甲羅の3カ所から赤い弾を交互に4発づ



を70発当てれば破壊OKだ。こいつといっしょに上下に弾を撃ちながら移動し、画面上か下に追いつめられそうになったら、敵の攻撃のスキを見ながら反対側に逃げちゃおう。

つ発射! 前足についているパイプは5発、前足は20発、甲羅の砲頭は前から50発、100発、75発で破壊でき弱点の頭は出ているときに60発当てれば本体が爆発するぞ。

攻略法は出現したらひたすら甲羅にむけて連射して、強力な攻撃が始まる前に砲頭を破壊してしまうことが一番! 先手必勝!!

グリーンコロナタス

GREEN CORONATUS

ゾーンWで出現。タツノオトシゴがモデルで、見かけの割に強い奴。

上下に往復し、自機に近づく動き方をし、口からホーミングミサイル、節のすきまか



ら赤い弾、へそからはレーザーを発射する変な奴。尾は弾60発で破壊できる。

弱点は、頭のカブトに100発命中させて破壊してから現れるカラータイマーで、10発でOK。

赤い丸い弾の間をかいくぐりながら、頭部を狙ってひたすら撃つしかない。カブトがとればもうこっちのもの。

オクトパス

OCTOPUS

ゾーンXで出現。タコがモデルだけど、最初見た時はその大きさに圧倒されちゃう。何しろブラウン管ひとつぶん



もあるんですからねえ…

上下に移動しながら自機に近づいてくる。頭部の機銃からホーミングミサイル4連射、耳から火の玉を4連射、前足2本からレーザー発射。

弱点は足7本(?)で、各30発でもぎ取れます。全部も

ぎ取ると、ナスのようなみっともない格好になって爆発しながら沈んでゆくぞ。破壊し

カトルフィッシュ

CUTTLE FISH

ゾーンYで出現。イカがモデルで、先月号(3月号)のゲームストの表紙がこれ。こいつと合うためには恐怖のYゾーンを抜けなくてはならない。上下に移動し、自機に近づ



く動き方をします。両方の目と口からレーザー、10本の足から火の弾を発射!

弱点は足10本で、それぞれ弾を30発ずつ命中させてもぎ取ればOK。火の弾を鬼のように繰り出してくるので、早めに足が8本密集している所めがけて打ち込んで、足を減らしてゆこう。

グレートシング

GREAT THING

ゾーンZで出現。クジラがモデルで、グレートの名に相応しい強敵。

上下に往復し、自機に近づく動き方をします。頭部からドリル弾、背中3カ所の機銃からホーミングミサイル、目の2つの機銃からレーザー、口から小型イルカ弾(攻撃は小ビラニアと同じ)を発射す



るという、ありとあらゆる攻撃をしてくるぞ。

ホーミングミサイルは、自機の武器のランクによって発射頻度が高くなる。ドリル弾は弾8発で破壊できるけど、発射直前に破壊すると、前方6方向に火の弾となって飛び散るぞ。前ヒレは、弾を100発当てれば破壊、弱点は特に無く、本体に255発でなくてはならん。(堅い…)ドリル弾は1個3万点。

敵戦艦を倒せば…

見事敵戦艦を倒せば、轟音と共に撃沈し、10万点のボーナス、ありがとう。その後、ゾーンの分岐点にさしかかるので、自機を上か下かに位置させておこう。自機がどちらの道に入ったかによって、画面が上か下かにスクロールして、前のゾーンはクリアとなる。

なお、自機は一番後ろに位置させておけば、スクロール中、背景に当たることはない。

2Pで2人とも異なる道を選んだ場合、1P側が優先されます。

この魅力には抵抗できない

ダライアスは大迫力で迫ってくる、久々の超大作! 数々のアイデアを取り入れた傑作! なのです。

ゲーム内容はシンプルで、とっつきやすく、しかも先月号でも紹介した通り、キャラ

クターすべてに精密なイメージイラストがあり、それだけを見ていても圧倒されます。とにかく、この号が出る頃にはもう出始めているころだ

と思うので、ゲーセンで見かけたらすかさずプレイして、

スッカラカンになって帰るのが正しいプレイヤーのあり方といえるでしょう!!

(鈴木 炎)



ダライアス

VGMテーププレゼント!!

ドドット30本=

ずば抜けた音楽と効果音でプレイヤーを圧倒するダライアスのVGMがタイトーの御厚意によりテープとなってプレゼントされるぞ。

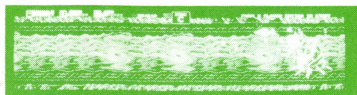
内容は、各面のBGMはじめ、敵巨大戦艦のBGM、面クリアの音楽、さらに効果音なども入っている充実ぶりだ。くわしいことはまだ未定だけど、ダライアスの音楽が十分

楽しめる事は確かだ。

応募の方法についてだが、官製ハガキに自分の氏名、住所、電話番号を書いて、下の応募券を切って貼って送ってくれ。「切るのはいやだよ〜ん」という人は、ゲームストをもう1冊買ってくれてもOKだ。(うーん商売人だなあ) ■締切りは3月31日。当選者発表は、6月号です。

をヒラヒラさせた不格好な戦艦。

上下に移動しながら自機に近寄る動き方で、口からレーザー砲を3連射、その触手からホーミングミサイルを発射

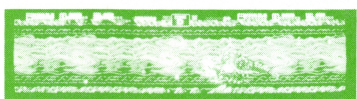


デュアルシェアーズ

DUAL SHEARS

ゾーンD・E・Fで出現。アメリカザリガニがモデルで、ごっついハサミをもつ、おもしろい戦艦。

上下に移動しながら自機に近づく動き方で、目からレーザー、両手のハサミから交互

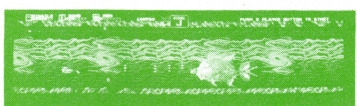


ファッティグレート

FATTY GLUTTON

ゾーンG・H・I・Jで出現。カビラニアがモデルで、キングフォスルに負けず劣らずの凶悪な顔つき。

ジグザグに移動し、口から小ビラニアを発射します。小ビラニアは自機の弾に当たる



キーンベイオネット

KEEN BAYONET



ゾーンK・L・M・N・Oで出現。カジキがモデルのスマートな戦艦。

8の字に移動し、背ビレからレーザー弾を、口の先から火の弾、胸ビレからハリ状の弾を発射します。背ビレ、胸

アイアンハンマー

IRON HAMMER

ゾーンP・Q・R・S・T・Uで出現。ハンマーヘッドシャークがモデルで、斜め上

する。弱点はこれも口の中で、開いたときに弾を30発命中させればOK。

手ごわいのはホーミングミサイルで、発射後しばらくしてから自機めがけて飛んでくるぞ。ミサイルを撃ちながら上下に動いてかわすこと。

安全にクリアするには画面後方で撃ちまくること。

に赤い弾を3方向に発射します。ハサミに、それぞれ40発弾を当てて破壊してから、その後弱点のカラータイマーに20発の弾を当てればOK。

なお、普通、巨大戦艦との戦闘中に死んだ場合、それまでに与えたダメージは記憶されていますが、こいつのハサミのようなパーツは復活するので注意のこと。

か、自機にある程度近づくと爆発し、4方向に赤い弾が飛び散ります。3つのヒレはそれぞれ弾10発で破壊でき、弱点は口の中で、40発の弾で破壊OK。

レーザーを装備している時にこいつで死ぬと、最弱レベルのレーザーでは貫通する関係上、弾切れを起こしやすく、かなり手こずるぞ。ミサイル3連装の方がいいかも。

ビレはそれぞれ弾を50発当てると破壊でき、弱点の口にも50発弾を命中させれば本体も破壊OK。

縦に長い背ビレは、レーザーを沢山発射してきてかなり強いので重点的に狙おう。両方のヒレさえ気を付ければ、大したことはない敵。

ここまで来た君なら大丈夫。

から見た形をしている変な奴。波形に移動し、頭部からハリ状の弾・機銃からレーザー

対空中物(ミサイル)のパワーアップ

MISSILE

| レベル | 連射 | 速度 | 連装 |
|-----|-----|------|------|
| 0 | 3連射 | 420% | 単発 |
| 1 | 3連射 | 440% | 単発 |
| 2 | 3連射 | 460% | 平行2発 |
| 3 | 3連射 | 480% | 平行2発 |
| 4 | 4連射 | 500% | 平行2発 |
| 5 | 4連射 | 520% | 平行3発 |
| 6 | 4連射 | 540% | 平行3発 |
| 7 | 4連射 | 560% | 平行3発 |

前方に小型ミサイルを発射します。レベルメーターが上がると、最高三連装になり、スピードも速くなるゾ。

BOMB

| 連射 | 速度 | 長さ |
|-----|------|------|
| 4連射 | 440% | 2バイト |
| 4連射 | 440% | 3バイト |
| 4連射 | 460% | 3バイト |
| 4連射 | 460% | 4バイト |
| 5連射 | 480% | 4バイト |
| 5連射 | 480% | 5バイト |
| 5連射 | 500% | 5バイト |
| 5連射 | 500% | 6バイト |

ミサイルをランクアップさせるとレーザーになり、敵を貫通する性能がつきます。が、レーザーの割には移動スピードが遅く、弾切れを起こしやすいので要注意。

ARM

| 連射 | 速度 | 幅 |
|-----|------|----|
| 3連射 | 440% | 小 |
| 3連射 | 460% | 小 |
| 3連射 | 460% | 中 |
| 3連射 | 480% | 中 |
| 3連射 | 480% | 大 |
| 3連射 | 500% | 大 |
| 3連射 | 500% | 特大 |
| 3連射 | 520% | 特大 |

上下に幅のあるワイドビームを撃つことができます。ウェーブは敵を貫通し、さらに背景に当たっても貫通します。しかしこまめにパワーアップさせるのも苦労しますぞ。

対地上物(ボム)のパワーアップ

LASER

斜め右下方に発射できる武器。対地上物といっても空中の敵にも当たり判定があるので活用しよう。レベルメーターをアップさせれば連射しやすくなります。

TWIN

前方斜め上下2方向にボムが撃てるようになるので、今まで強敵だった天井?にいる砲台を破壊しやすくなります。とにかく、このツインは便利なので早めに取りようにしよう。

SUPER

斜め四方向にボムを撃てるという、見ていてとても妙な感じのするランク。しかしその攻撃力は強大で、何といっても唯一、後方への攻撃が可能になる、おいしい武器。

防御(アーム)のパワーアップ

WAVE

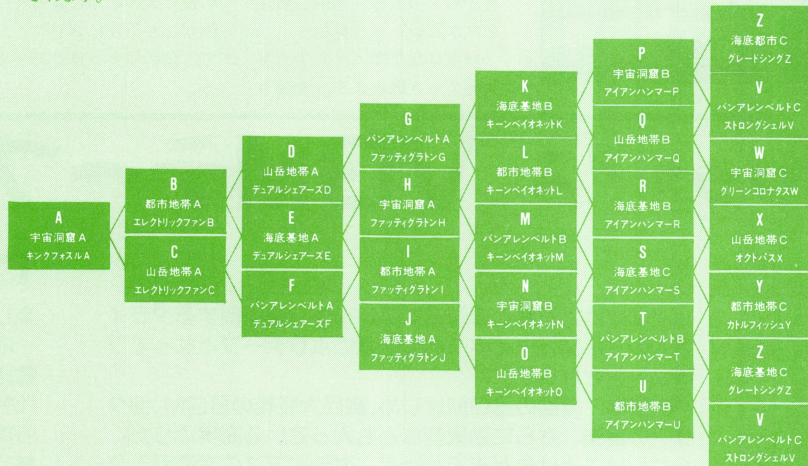
自機のまわりに緑色のオーラ?がついて、敵及び敵の弾に3回まで当たっても大丈夫になります。バリアの効力が残っているうちにパワーユニットを取ると、バリアの残り耐久力がプラスされます。

MULTI

オーラの色が銀に変わり、淡くなりますが、基本的にはARMと変わりありません。しかし、残り耐久力にプラスされるのが2に増えます。

HYPER

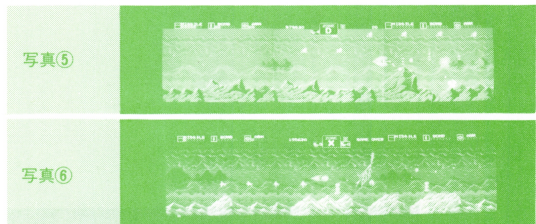
SUPERの能力に加え、背景からも自機を守ります。背景と接触すると自機ははじかれてしまいますが、死なないので安全です。(もちろんこのときバリアは減りますか?)



特に、斜め上方に向けてレーザービームを発射する「ウカサ」や「トモマヤ」には十分気を付けるべし。このレーザーに当たると、バリアを付けていても死んでしまう。(バ

リアのみに当たる程度なら耐久力がある限り大丈夫。)

それから、ときどき画面下に光るイナズマは単なる飾りです。当たっても灰になりませんよ。



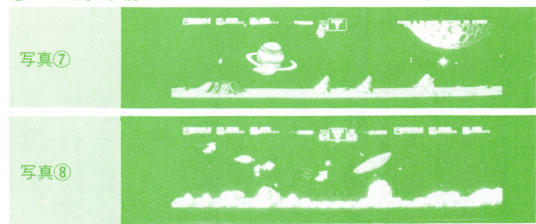
バンアレンベルトゾーン

背景に無数の星々が輝やく宇宙面で、「エイリアン」を思い出させるようなBGM、不気味な背景が雰囲気をもり上げます。

写真⑦の画面右側に小惑星が写っているが、自機はこれにも当たり判定があるので注意しよう。手前の土星みたい

な星は当たっても平気。

バンアレンベルトゾーン特有の敵キャラとしては、隕石である「カナタ」と「ワガタキ」。高速で飛来するので、移動先を先読みしてよけよう。「カナタ」は撃つと、「ワガタキ」2つに分裂するので当たらないように。



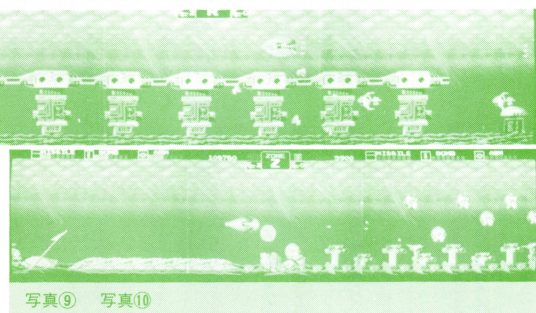
海底基地ゾーン

水面から差し込む光が美しい水中面。途中、いきなり下から顔を出すミサイルに気を付けながら行ってほしいよ。

ドライラスでは、敵の出す弾はそれほど正確に自機をねらって来るわけではないので、むやみに動き回らず、弾の動

きや発射されるリズムをつかんでよければ、結構簡単に難所をクリアできるはず。

他のゾーンでも、例えば無敵のミサイルを打ち上げてくる「メズビ」も、その狙いは正確ではないので、ミサイルの動きをよく見てよけよう。



警告！ 敵巨大戦艦急速接近中！！

巨大戦艦が色づき始め～

48画面分（ここでいう1画面とは、ブラウン管ひとつ分の大きさ）のゾーンをクリアすると、いよいよ敵魚型巨大戦艦との対決。

警告音と共に画面が暗くなり、戦艦の名称が警告文といっしょに表示されます。再び画面が明るくなったときは、舞台は次元気流ゾーンへと移

最初は自機のまわりをぐるぐる回っているが、時間がたつと共に自機を狙う8の字の動きへと変化してゆき、編隊



り、浮遊機雷の出現のあと、巨大戦艦が現れる。(この次元気流ゾーンへの移り変わりに、フェイドアウト・フェイドインの方法を使うことによってスムーズで異和感のない感じになっている)。

浮遊機雷は、最初画面上に1個出現し、プレイヤーの弾が命中するか、一定時間(1～2秒)たつと2個に分裂します。分裂したものを撃つてもさらに分裂し、画面上に最大12個まで存在するが、分裂する限度は30個までであり、それをすべて破壊すれば分裂はしません。この浮遊機雷に触れば、もちろんミスとなるので注意。

さて、出現した巨大戦艦は最初、灰色っぽい色をしているが、次第に色がつきはじめ(この色は同じ巨大戦艦でもゾーンにより異なる)、正常な色になると攻撃を開始。それまでの間は、自機との当たり判定は無く、自分のミサイルやボムも当たりません。母艦を倒した時は逆に、体のあちこちに爆発を起こし、色を衰退させながら画面下部へと沈んでゆきます。

母艦を倒さずにねばっていると、やがて戦艦護衛機の「ヤズカ・タカーミイ」が出現します。

！ご注意！これが問題だ

巨大戦艦の説明に入るまえに、ひとつ注意することがあるぞ。

それは、プレイヤーの装備(対空中物)がパワーアップすると、それといっしょに巨大戦艦もランクアップしてしまうこと。

例えば、レーザーは巨大戦艦に当たっても消えることなしに貫通するので、ミサイルにくらべ4倍以上のダメージを一発につき与えることができてしまうのだ。これだと、あっという間に敵を倒せてしまうので、巨大戦艦のほうも多少耐久力がアップするようになっているんですね。

従って、これから各巨大戦艦の説明に示される弾数については、ある程度の目安だと思ってほしい。

と、ここまではあまり問題ではないんだけど、次が問題。つまり、巨大戦艦を対空中物で攻撃する場合には構わないのだが、ボムで攻撃する場合

の数も最大9機まで増えてゆく。もちろん撃てば破壊できるが(100点)、出現してから3分間たっても自機がやられない場合「ヤズカ」を撃つと、高速の赤い丸い弾が自機めがけて飛んでくるので、かせぎをしようなどと考えないで、さっさとクリアしちゃおう。

問題が生じます。レーザーやウェーブになったことにより耐久力(堅さ)の上がった巨大戦艦にボムで攻撃した場合、ボムによるダメージは変化しないのです。

わかりやすく言うと、装備がミサイルのとき、ボムで10発で破壊できたものが装備をレーザーにすると、レーザーでは10発で破壊できてもボムでは倍以上の弾数が必要になってくるのです。このため、装備がレーザーかウェーブの時、巨大戦艦をボムで攻撃しても、なかなか倒せずに時間がたってしまい、「ヤズカ」にやられることがあるので、十分注意すること。

これを防ぐため、ある程度進むまでミサイル3連装で行くというやり方もあります。

それでは巨大戦艦について説明してゆこう。

キングフォスル

KING FOSSIL

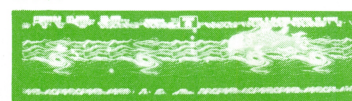
ゾーンAで出現。シーラカンスがモデルで、見るからに凶悪な目つきをしているが、何のパワーアップもしてなくても簡単に倒せます。

8の字に移動し、口の中から5方向に広がる赤い丸い弾を発射します。

弱点は口の中で、口が開いている時に弾を30発命中させれば破壊できる。

こいつは他にこれといった

攻撃はしてこないで、出現したら頭上に行き、口の中めがけてボムを落としてやろう。上下2カ所のヒレを壊してかせぐのもいいだろう(20発で破壊)。



エレクトリックファン

ELECTRIC FAN

ゾーンB・Cで出現。イソ

ギンチャクがモデルで、触手

アップ

撃ち、早目に撃退してしまうというもの。この他にも色々あるけど、前置きはこの位にして、ゲーム画面を見てみよう。

宇宙洞窟ゾーン

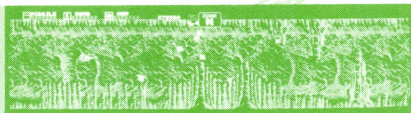
上下を岩などの障害物に囲まれた洞窟で（あたりまえか…）、このゾーンではボムの使い方がポイントになっています。また天井にぶら下がって

う。（キャラクターやその名前については先月号のゲームストを見てねっ！）

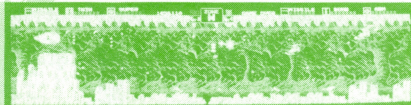
いて、自機が近づくと落下して爆発する「マヤリーク」の爆風には十分注意しよう。

写真②で、前方から接近してくる敵「ミラーゼ」は破壊

写真①



写真②



すると、前方4方向に破片を飛び散らせるので、近距離で破壊すると大変危険。それから、これは全ゾーンについて

いえることだが、地形を覚え、敵の弾をよける感覚さえつかめば楽勝。

都市地帯ゾーン

狭い入りくんだ地形が特徴のこのゾーンは、大別して5つに分類できる地形の中で最も難しいものだ。

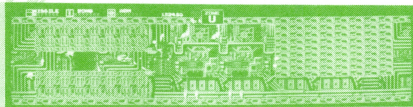
事実、敵の攻撃をぬきにしても、スクロールする地形にぶつからないようによけるだけでもかなり大変。

余談だけど、以前のバージョンではスクロール速度が現在の4/3倍と速く、もっと難しかったんだ。

ここでも出現する特徴のある敵といえば、「ラハオ」と呼ばれる電磁バリアを発生させる敵だ。ボムなどを使い、早

目にどちらか一方を破壊してしまおう。

写真③



写真④



山岳地帯ゾーン

山脈と気流のうずまき雲が印象的なこのゾーンは、基本的には宇宙洞窟ゾーンと変わ

らないけど、上方の障害物がなくなった分、敵の攻撃がはげしくなっています。

操作はシンプル
ゲーム内容について説明しよう。
ゲームとしては、先に書いた通り空中・地上攻撃の可能な横スクロールシューティングゲームです。

まず、なんといっても最初に挙げられるのが、ブラウン管を3つ使用した縦ぎ目のないゲーム画面。ふつうに横に並べただけでは、どうしても縦ぎ目が出てしまうけど、ダライアスでは、両側の2つのブラウン管を下に置き、それを反射させて、中央のブラウン管と合成させることにより縦ぎ目をなくしているんだ。この横に長い画面により、横スクロールの醍醐味が味わえるんだネ。

そして、その画面の迫力を生かすステレオサウンド。筐体についているスピーカーの他に、ポリウムコントロール付きのヘッドホンジャックがついているので、ヘッドホンを使用すれば、大迫力のゲームが楽しめるというワケ。VGMマニアなら、テープレコーダーを用意したくなることまちがいないし。

さらにすばらしいのは、サウンドの臨場感をより上げるボディソニックがついていること。座席に4つのスピーカーを内蔵し、敵戦艦との戦闘時など、背中にビリビリびく低音を奏しめる、体感ゲームになっている。

なお、筐体はモニターが15インチ×3と19インチ×3の2種類あるが、どちらも迫力満点。

大迫力!!
これが体感シューティングゲームだ

ゲーム内容について説明しよう。ゲームとしては、先に書いた通り空中・地上攻撃の可能な横スクロールシューティングゲームです。

まず、なんといっても最初に挙げられるのが、ブラウン管を3つ使用した縦ぎ目のないゲーム画面。ふつうに横に並べただけでは、どうしても縦ぎ目が出てしまうけど、ダライアスでは、両側の2つのブラウン管を下に置き、それを反射させて、中央のブラウン管と合成させることにより縦ぎ目をなくしているんだ。この横に長い画面により、横スクロールの醍醐味が味わえるんだネ。

そして、その画面の迫力を生かすステレオサウンド。筐体についているスピーカーの他に、ポリウムコントロール付きのヘッドホンジャックがついているので、ヘッドホンを使用すれば、大迫力のゲームが楽しめるというワケ。VGMマニアなら、テープレコーダーを用意したくなることまちがいないし。

さらにすばらしいのは、サウンドの臨場感をより上げるボディソニックがついていること。座席に4つのスピーカーを内蔵し、敵戦艦との戦闘時など、背中にビリビリびく低音を奏しめる、体感ゲームになっている。

なお、筐体はモニターが15インチ×3と19インチ×3の2種類あるが、どちらも迫力満点。

大迫力!!
これが体感シューティングゲームだ

具体的な効果については、

はいいけないよ。

さて、操作はこの位にして、次は画面表示部の説明だ。中央にある大きなアルファベットの文字が、現在のゾーンをあらわしているんだ。ゾーンは全部でA～Zの26種類あって、もちろん全部違ったゾーンになっている。そして、その左に1プレイヤー側のプロコ残機数と得点、及び現在のパワーアップ表示があり、右側にも2プレイヤー側のティアットの表示がある。

ゲーム中に登場する敵は、普通銀色などの色をしているが、赤・緑・青の色に変わっているものがときおり出現する。それらを破壊すると、その色のパワーユニットが出現し、取るに色に応じたパワーアップが行なわれる。

パワーユニットは、もちろんその場で止まったままになるのではなく、ステージにより違った動きをします。浮遊中のパワーユニットは自分の弾は素通りするけど、通常消すことのできる敵の弾は通さない。つまり、パワーユニットに当たった敵の弾は、全て消えてくれるんだ。これを知っていれば、イザという時利用できるかも。

さて、パワーユニットは、取るに色に応じたパワーアップがなされ、レベルメーター（全部で8メモリ）がひとつ上がる。8メモリを越えるらリンクアップして、機能が向上（3段階まで）しますが、リンクアップした時でなくても、メモリがひとつあがるたびに連射機能などがすこしづつアップします。



をプレーする前に



DARIUS



DARIUS **ブーム**

PART 2

映画の宣伝風にいえば、間違いなしの「超大作」だ！
驚異の3画面！超ワイド！美しいグラフィクスと迫力あるステレオサウンド！
これぞ日本初、五感に訴える、真の体感シューティングゲームだ。公開迫まる！！
——という風になるかな。

騒々しい宣伝はこの位にして、即いこう！

注目を浴びていよいよ登場！

さあ、いよいよタイトーのダライアスの紹介だ。このゲーム、昨年のAMショーに出展されて注目を浴びたゲームだし、先月号(3月号)のゲームストでもキャラクター紹介をしたので、知らない人はもういないでしょう。

とはいえ、まだ聞いたことない、というフツドキな人がいると困るので、説明しておこう。

まず、ゲーム自体は横スクロールのシューティングゲームで、もちろん自機は8方向に操作できます。また、自機は前方と地上へ2つのボタンにより攻撃できます。と、ここまででは今まであったゲームと大して変わらない所だけ。それだけで終わらないのがダライアスのすごいところ。じゃ、どこがすごいのかというと…。

多彩！ 全26ゾーン

1 まず基本テクを



各ゾーンについて見ていこう。

図を見てもらえば判るハズだけど、ゲームは全部で28個26種類のゾーンで構成されています。各ゾーンの終わりにある分れ道を、上下どちらかを選ぶことにより分岐して、全部で7つのゾーンをクリアすればエンディングとなるわけ。それぞれのゾーンの分れ道の前には敵魚型巨大戦艦が出現し、プレイヤーの行手を阻みます。

各ゾーンは26種類全部が地形パターン、敵の攻撃が異なるわけだが、地形パターンは大別して5種類に分けられ、内訳は宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、パンアレンベルト、海底基地となっている。それぞれ起伏に富んだ変化のある

コースで、美しいグラフィックスを楽しめます。

マップの広さは48画面分あるが、実は16画面分の地形を3回ループさせているだけなので、地形を覚えるのは、それほど大変なことでもない。

1人用でプレイしている時は、殺られると、いまループさせている地形の最初からスタートする。つまり1つのゾーンが3つに分けられていると考えればいいわけ。

それでは、具体的な説明に入る前に、基本的なテクを少し紹介しよう。

図①を見て下さい。これは山の向こう側にある砲台を破壊するために必要な基本技です。ボムが放物線を描いて落下するのを利用して、物陰から砲台の弾に当たることなし



に撃つもので、この技は同様に天井にいる敵に対しても有効で、応用のきく技として使えるぞ。

次は図②。時おり後方から一直線に出現する敵に対して有効な技で、移動する軸線上に、なるべく接近してボムを

表を見てネ。

プレイヤーが死ぬと全体のパワーアップがなくなるのではなく、死んだ時のランクはそのままで、レベルメーターのゲージが0になった状態で再スタートできます。もちろん残機があればの話…。

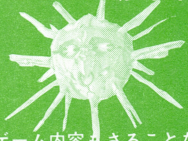
2P同時もOK

そして3つ目がとてもおいしいエクステンドのアイテム。これらは各ゾーンのある位置を4発撃つと出現するので、出現したら必ず取りましょう。

ところで、ダライアスでもプレイヤー同志の当たり判定があるわけですが、サラマダのように一方がもう片方を押して動かせるのではなく、双方とも動かなくなってしまう。だから、あまり近づいてゲームをしていると、イザという時よけられないので注意。また、2人プレイ時も出現するパワーユニットの数は1人プレイ時と同じなので、取り合いにならないように。

あ、そうそう、最終ラウンドだけは乱入できないので、ご注意。

最高のできだぜ VGMと効果音



ゲーム内容もさることながら、サウンドだって、ダライアスは最高のデキ！

前バージョンでは1曲しかなかった通常のBGMも、宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、パンアレンベルト、海底基地の各ゾーンによって5種類もあり、それぞれゲームにぴったり合った雰囲気です。また、敵戦艦もそれぞれにBGMを持っているんですネ。(ただし、最終面のボスだけは5種類とも同じ音楽。)

そして最終面クリアの音楽。(ダライアスは音楽は同じですが、ゾーンによって、あるいは1Pか2Pかによって、エンディングシーンが変わるのだ。)

これらすべてがステレオで、しかもヘッドホンでも聞けるのだから、VGMマニアならずともヨダレもの。

ダライアス スタッフ23人 からのメッセージ

(ハード)

★三画面つながったワイドスクリーンタイプのゲーム……企画としては斬新ではあるが、ハード屋としては非常に苦しい思いをした。しかし、無事製品が完成した現在、このボードを世に送り出すために血の汗流し涙をふいた日々を思うと、せひとも皆々様に清き百円を入れていただきたく思う今日頃です。注・なお、今回のボードでは炎のコマは使えません。(SOON)

(サウンド)

★宇宙空間でのBGMではサンプリング・サウンドがメロディーを奏でます。音の厚みが違うでしょ。(OGR)★拙者、今度モトクロスのチームを作ろうと計画しとります。We're the NO.1 (T)★音声のソフトは技です。(サウンドソフトのナッキーN.Y)★苦勞しちたいノ(サウンド・ハードえーきち)★こいつの音、大音量で聞いてやって下さい。(ま)



おお！
ティアットの機体に
オーラのような
バリアが……

あらゆる戦士たちの
オーラを機体に
蓄積し成長する！

そうだ！
成長するマシン
それが
シルバーホークの
秘密だ！

もうひとつ
シルバーホークには
大きな秘密が
ある……

そうか
わかったぞ

いくぞティアット！
我々の勇気と愛が
この機体をより強力に
してくれる。

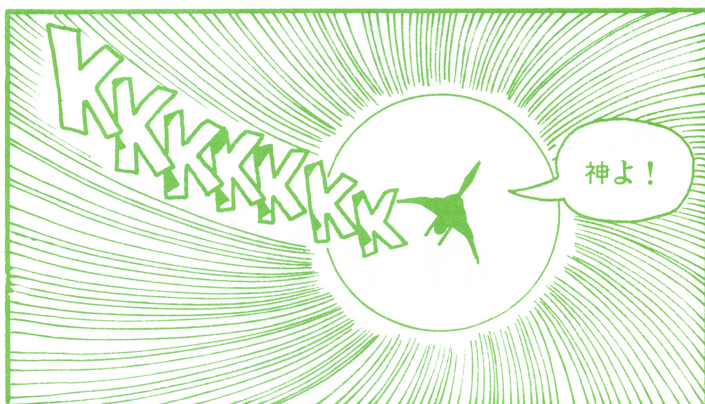
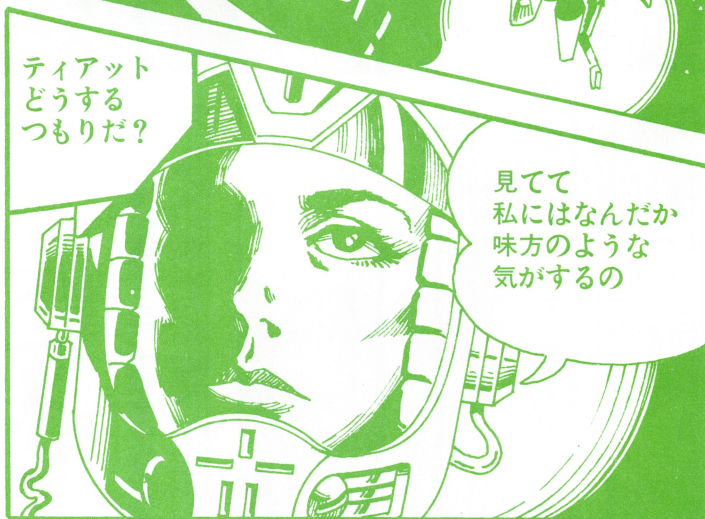
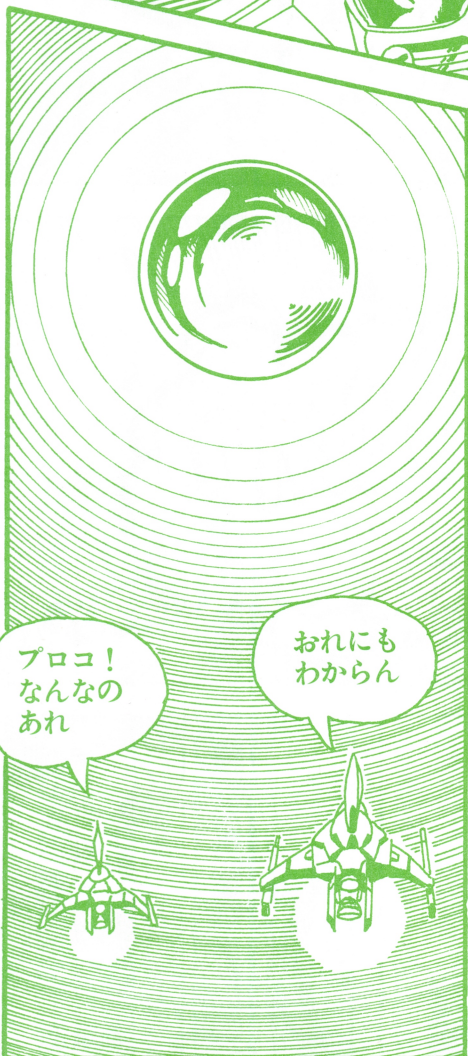
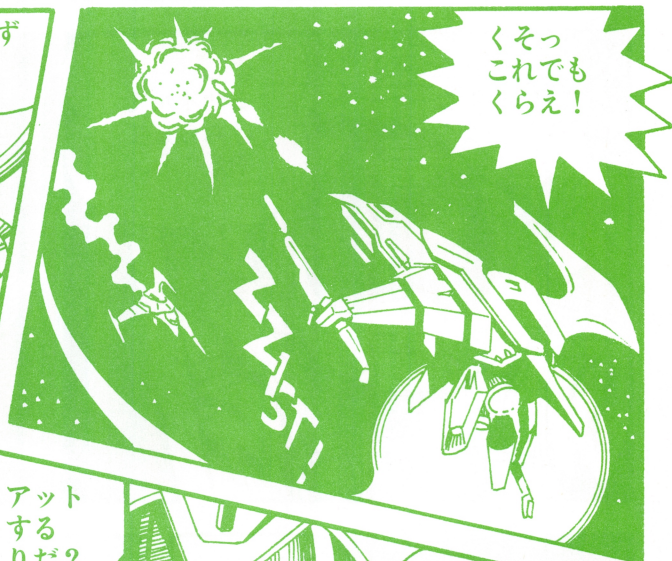
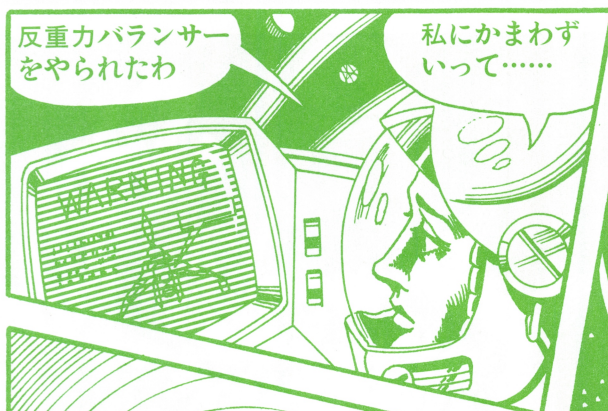
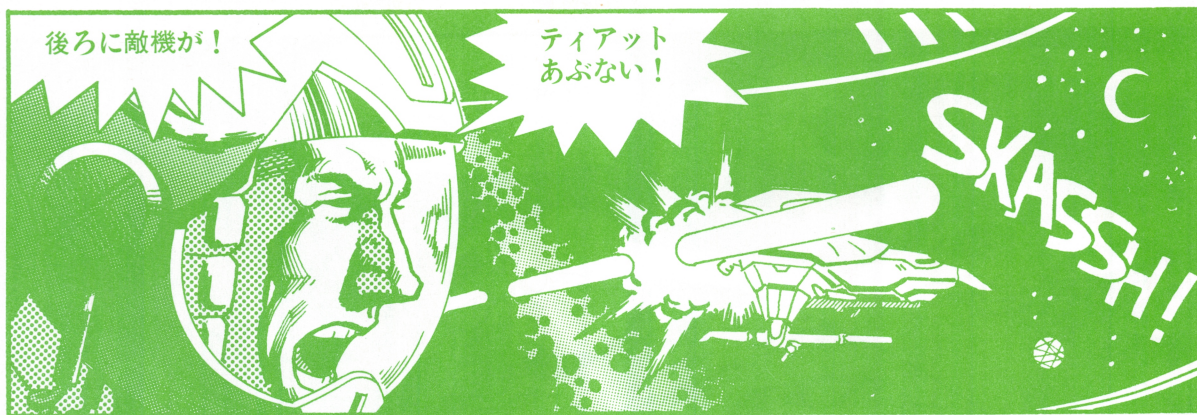
あたしも最後まで
戦うわプロコ
人類の未来のために。

TO BE
CONTINUED

ドライアス スタッフ23人 からのメッセージ

(メカ)

★私は機械設計を担当したのですが、設計心得の3要素を述べたいと思います。その3要素とは、『安い（低価格） うまい（メンテ・耐久性が良い） 早い（短期間で開発できる）』です。これが実行できれば一人前なんです、私はまだ未熟者で実行できてません。早くこれができる様になり、良い機械をたくさん出したいと思っています。（E・K）



(デザイン)

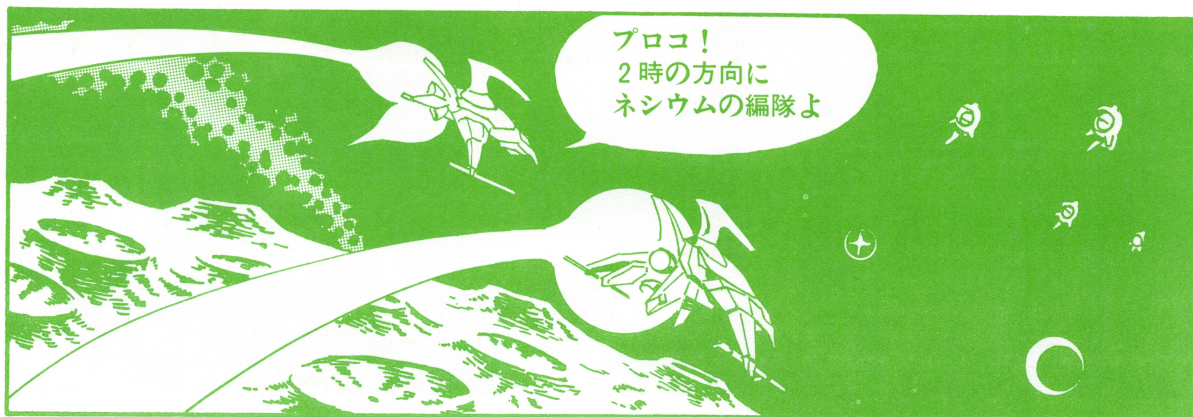
★AMショーでは側面形状が立体的なものを試みたのですが、量産には至らず残念。次の筐体には期待して下さい。（筐体デザイン：S）★DARIUSのタイトルロゴを作って以来、メタル文字の注文が増えて大変。エアブラシを振り回して、絵具の霧の中で格闘中。（印刷物デザイン：H・N）★始めてだったので、緊張しました。つかれた！（カラーコーディネーター：N・H）

ダライアス スタッフ23人 からのメッセージ (ソフト)

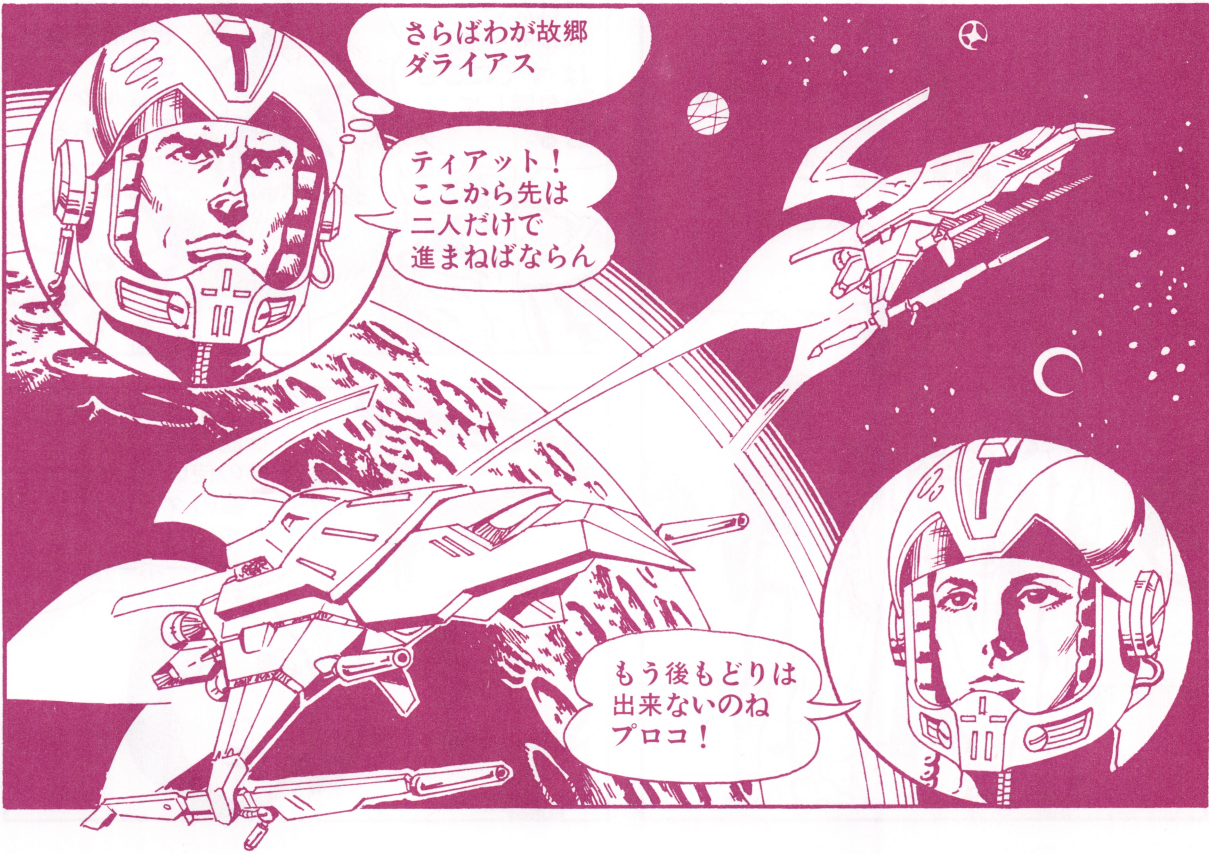
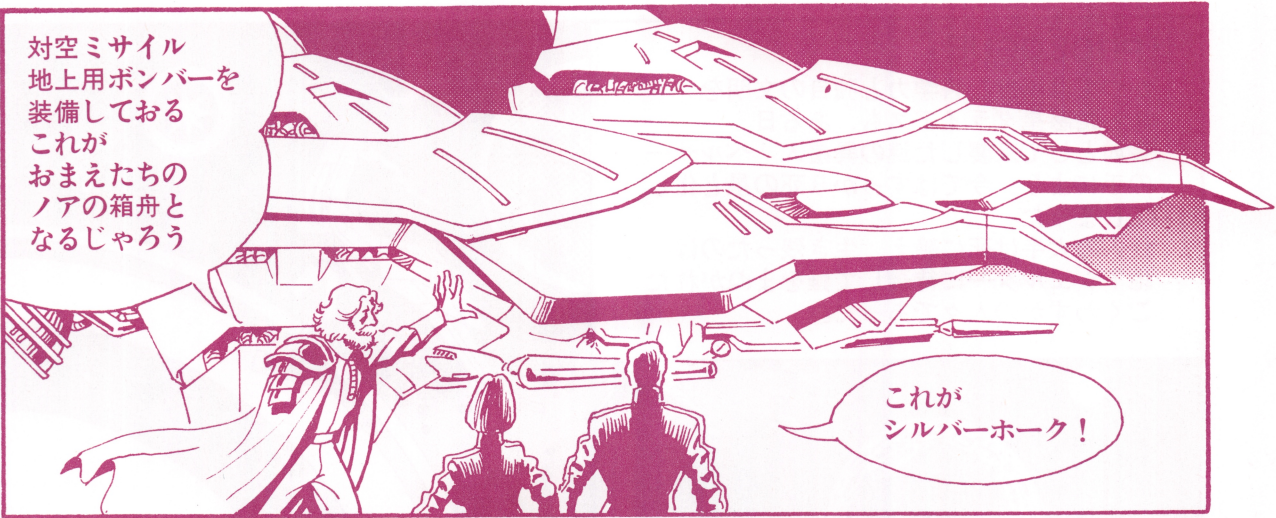
★短期間の割に良くできたと思う。敵の種類は多かった。(D18)
★くじらが強いのは私のせいです。すいません。(Z17) ★敵と呼ばれる精鋭なる息子達よ、精一杯ブレイヤー撃墜に励んで欲しい。
(E6) ★KYTDHOFKIOAJAONNY-DARIUS
OOOE-MRUINBYNTNGEO(N2) ★デモブレイ
のプロコよ、死ぬなよ！死んだのを見た者には不幸が…。(GWK)

(キャラクター)

★大物キャラは全部で26体あったのに、実際にゲームに使われてる数は11体です。(脇) ★ダライアスとは妥協するという意味です。
(北) ★玉つきしましょう。(石) ★大物キャラが出た。うれしい！
(五) ★ブレイヤー機とデモ関係をてがけました。この、世にもいい加減なマンガも私が書きました。スイマセン。(鐘) ★わたし、まさみちゃんよ♡LOVE CALLまっこわねっ。(菊)



ドライアス スタッフ23人 からのメッセージ (企画)



(タイター中央研究所)

★このプロジェクトのリーダーとして感じた事はただひとつ。みんなが一生懸命に頑張ってくれた成果が「ドライアス」である。(梅)
★アルカノイドもドライアスも、私の企画したゲームの主人公は、みんな母星を捨ててしまうやつらばかりなのでした。(AKR)★「ほんにまこて、わざいか、しんどかったと」…ポロリともらして、仕事を終えるのだった。(K・M)

「PROLOGUE」

かつては高度な科学力と独自の文明を誇った惑星ドライアスも、ある日突如として来襲した謎の異星人「ベルサー」の手により、今ではすっかり死の星と化してしまった。

住人の大半は死に絶え、生き残ったのは地下シェルターに待避して難をまぬがれたごくわずかの人々であった。

そしてベルサーの最後の攻撃が今始まろうとしていた…。



プロコ
そして
ティアットよ
よく聞くの
じゃ

ドライアスは
もうだめじゃ
おまえたち二人は
この星を脱出し
新天地へ向い
新たな人類
として
未来を築いて
ほしい



脱出は容易
ではない
ベルサー軍団
はすでにここ
を包囲して
おる。

だがわが星の
科学を結集さ
せた戦闘機が
この
シェルターに
隠してある。



ドライアスに伝わる
伝説の鳥
神の使いといわれる
“銀のタカ”より
名づけた
シルバーホール

DRYAS

©TAITO CORPORATION
ドライアス・ストーリー

原作…AKR
作画…JUN

PART 1

ゲームストアイランド なんだゾ!と

構成

御旅屋喜久

♪春一番が、そうじしたてのサッシの窓に〜と、
鼻唄まじり、うかれ気分のハールですヨ。
はやばやと桜散った、今も受験生の君。
春は病んだ君の心をいやしてくれる。
元気をだそう。

それはそうと次号でゲームストも
発刊一周年!!

3月29日にはイベントもあることだし、
張り切って试试看ようか!!
では7回めラッキー7のスタート!!

ワタシがイタラヌばかりに

新企画 募集!!

となりました

他人のフンドシハッチイなしですもつをとるつて?
ご名答。君のアイデアだけが頼りです。

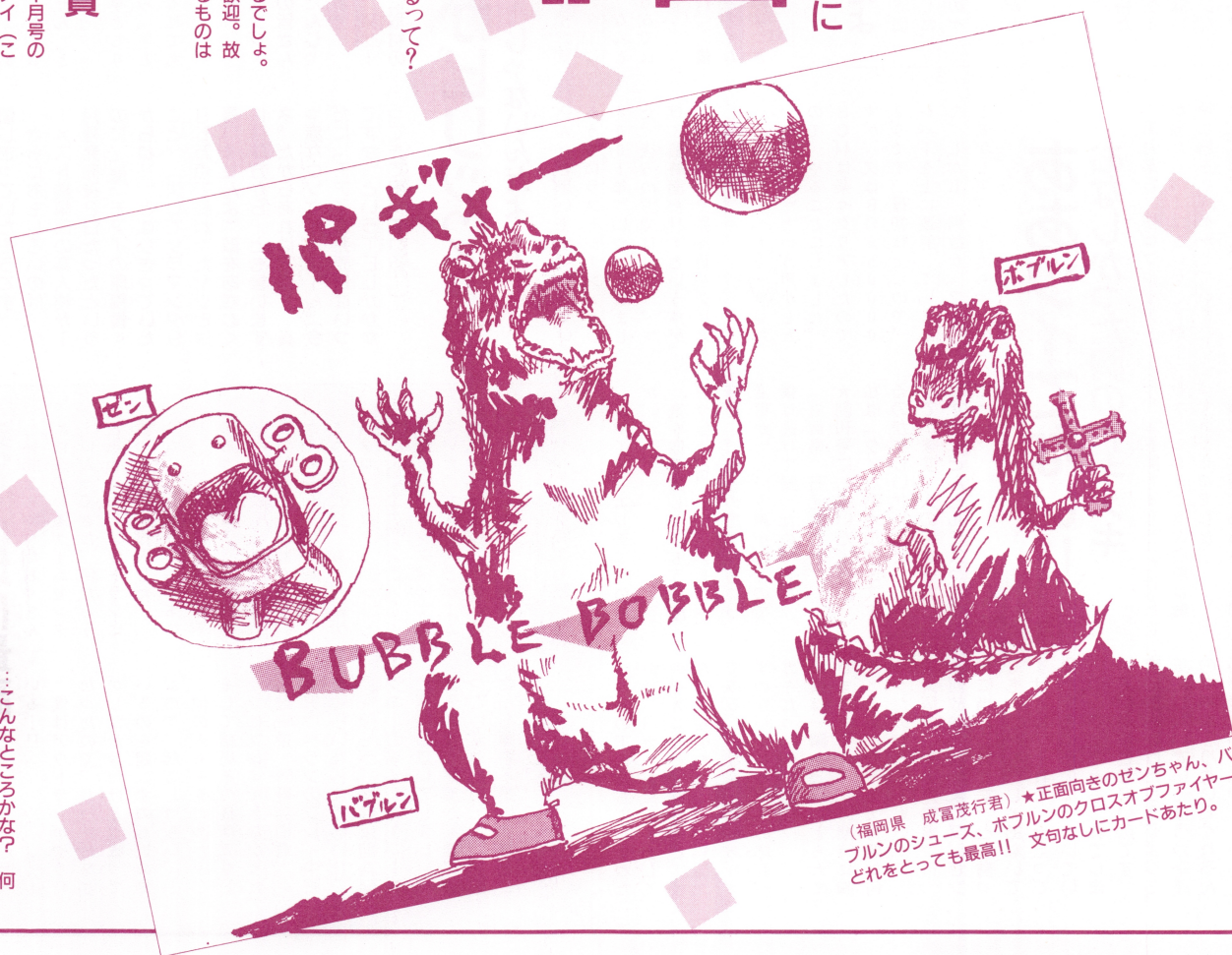
のコーナー

何回もゲームストアイランドをやっていると、どうしてもマンネリ化しちゃうんだよね。(スイマセンネ、ワタシがイタラヌモノデ...)
そこで提案!! 読者の皆さんも「こんなコーナーがあったらなあ」なんて思ったら、ぜひともお便り下さい!! 企画採用者にはもちろんTELEカードが当たるヨ。

@パロディ

ゲーム大賞

では、ちなみに私から提案する新コーナー。
①ゲーセンで
変なヤツ
何のことはない、1月号のリベンジ・オフ・モアイ(こ)の反響がすごかった!! みたいに、皆さんにパロディゲームを考えてもらおうとい



(福岡県 成富茂行君) ★正面向きのセンちゃん、バブルンのシューズ、ボブルンのクロスオフファイヤー、どれをとっても最高!! 文句なしにカードあたり。

うもの。ゲームデザイナーにな
ったつもりで、あまりにマ

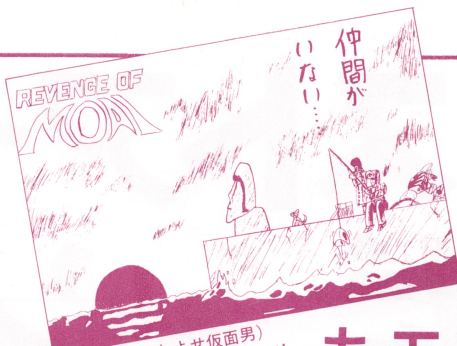
ジメなのを送ってきてもヘケ
だゾ。

...こんなところかな? 何
よりも皆さんのお便りで構成
されるこのコーナー。どんど
ん意見、お便りちょうだいね。

私のゲームライフ

FROM READERS

男だつて
女だつて
おもしろいものは
おもしろいのさ
広げよう
ゲーム世界の輪!!



（島根県 しわよせ飯面男）
★だあかあらあ〜アしはウソ!
冗談だよー! カードあたり。

ああ早とちり
モアイとは
もーあいたくない

☆某月某日（雨）：学校から帰って、さっそくゲームストを買いに本屋へ!!
そして22ページを見たところ、「リベンジ・オブ・モアイ」が!! ストーリー、ゲーム説明を見て、すげえ!! と思いきや、次の日、さっそく学校でみんなにこのことを言いまくり、ゲーセン友達にも言いまくりました。

スーツがビリンッ♡
でもでもわざとじゃないんだよー

僕はこの前「ビデオイン草津」というゲーセンに参りました。おぉ!! なんとあのタイムギャルがあるではないですか!!
早速プレイしました。（僕は自慢ではないけど、タイムギャルに約5000円はつき

そして次の日：みんなから思いっきりバカにされました。よく見ると「KONOMI」この記事はフィクションであり、実在のメーカー、ゲームとは一切関係ありません」と書いてある!!
ぐえー!! なんと早とちりな私だ!! 次の日から「早とちりくん」と呼ばれる私であつた…。

TELを入れようとし（TELは2分前に事実を知った。これホント）、T中央研究所でも信じきっていたそうです。さらにもおもしろいのは、ゲームスト編集部の人物が1月号発売後2日たつたというのに、「俺、モアイの原稿書くからね!!」とほりきつてたこと。（決してサラヤツタ95万点で終わつたヤツとは言いませう）敵をあざむくには味方から…とも言いますネ。だからあれは冗談!! 真ッ赤なウソなんだよーん。（今だに「モアイの発売日はいつですか」というTELがかかつてきて困っている…）

さすがテスタロッサ!
乗り心地は最高!

昼間から酔つたおっさんが僕達のいるゲーセンタリに入ってきた。何だろうと思つたら、アウトランに乗って100円を投入した。なんだ、ゲームするのにか、と思つたら、何と、そのおっさんはアウトランのムービングシートにゆられて気持ちよくなつたのか、ゲームをしながら眠つてしまつたのだ!! もちろんテスタロッサはクラッシュして、そのまま動かさない。最初はクスクス笑つて見ていたのだが、何とゲームが終わつた後も眠っているの。まあ、いねむり運転もいんだけど、デモをやっている時でも眠つて

当たり前でしよ
ゲームをやりたい
女の子だっているんだよ

☆御旅屋さん、ゲームスト編集部のみなさん、こんにちは。私はゲームストを買ひ始めてまだ間もない高校2年の女の子です。以前ゲームストで紹介されたVERTXの会員の1人が私と友達で、「おもしろいよ」と言われたので買ってみました。
私の通っているゲームセンターは3つ。そのうち2つは常連でありまして、店長さんとも、そこによく来る人達とも仲よしです。
そんなある日、セガの人と

ゲームセンターで会つたんですが、その人、私にこう言つたんです。
「ゲームセンターに女の子がいるなんてめずらしいね。しかもゲームをやつてるなんて。…うーん、私の他にもあと2人、女の子の仲間がいるので、そんなに珍しいのかと頭をひねつてたんです。
でも、つい先日別の仲間（男の人ばつた）数人とゲームセンターにいたのですが、女の子は私ひとり。最初は気に

してなかつたけど、何か赤面してしまつたのであります。しかし、どして富士のゲーセンには女の子がいらないんだろ? もっと女の子がゲームしにくればいいのに…とおつてもさびしいです。
（静岡県 来生れんさん）

ああツイてない!!
むなしかった胸のトキメキ

☆某月某日 僕はプレゼン트가当てるのではないかと、期待に胸をときめかしていましたが、本屋でゲームストを買ひ、急いで家に帰りました。「神様、仏様…」などと思ひつ

「イヤーン、エッチー」の声を聞き取り直して、もう一度やつたけど、また「ブーッ」音が…。後ろの方で「あいつ変態か」という声があったので、僕は逃げて帰つたのでした。（滋賀県 石元香治君）
★創刊号にも書いたように、私は「タイムギャルはミスするの楽しいゲームだ」と思っています。人の目なぞ気にせず、どんどんミスつてく

ベッドの下に落ちてしまつたので、ハガキを探そうとして、のぞきこむと…ハガキと一枚の紙がありました。紙を取つてみると、なんと家にあるはずのないプレゼントの応募ハガキだつたのです!!
僕は一瞬あつてにとられてしまいました。この期待に胸をときめかした2カ月間は、何だつたのだらうと思ひつ…。（大阪府 平野洋三君）
★何故か、私はよくプレゼントに当たります。とは言つても大したものじゃあないですけれどね。それで、当たつていた時というのは、たいてい応募してたことも忘れてしまつていて、場合が多いのです。変に願をかけたりするよりも、気にしない方がいいほうに幸運の女神はふりむいてくれるんじゃないかな?
ま、DIGDUGのTELカードあげるとしよう。

ゲームが好きならば、
つらい目にも会えます

ヴァルキリー君へ

ゲームスト①より
ヴァルキリー君、えらい目に会いましたネ。でも「めげずに、ゲームセンターに通っている」ハイムスターがあればだいじょうぶ、って安心していますけどネ。
それにしても、くやしい気持ち、よく分かるけど、考えなければならぬ点もいくつか

「一つはゲームセンターは誰でも入れる、いわばパブリックスペース（公共の場）という一面を持っているということネ。これはホテルの廊下は道路と同じと思え、というのが同じで、君の家の中とは違っている。道路だと思っ、それなりの注意をすることがブレイヤーにとって必要だと思うよ。普通、道路の上には荷物を置きっぱなしにする人はいないはずだよ。もちろん、他人の物を盗むなんて問題外だけどネ。」

それから、お父さんになくり飛ばされたという点と、これはもう親子だもん、しょうがないネ。なぐったお父さんも、あとで、（カッとなって、やり過ぎちゃったな）って、

「ヴァルキリー君のこととは関係ないんだけど、最近こんなことがあったよ。」

新声社に書店さんから電話がかかってきて、ゲームストのバックナンバーのうち1月号を大至急欲しい、3月号を買ってくれたお客さん（中学生）がここにいて、すぐ欲しいからって言っているの……というんだよね。

※注文の1月号は、明日にでも取次（問屋）に回わしておきますって書店さんに言っていて、電話を切ったら、10分も新しいうちに、同じ書店さんから新声社に電話がかかってきた。

「あんなに急いで、と注文したのに申し訳ないですが、予約

した1月号 取消しにして下さい」

って言うんですね。理由を聞いてみたら、どうもお母さんが、ゲーム場のゲームの本なんかとんでもない、という訳で、その少年に断わりに行かせたらしいのだ。

事情を知って、ちょっと悲しくなっちゃったよ。だって、その少年のしげ方が目に浮かぶんだもの。自分の趣味がそのビデオゲームで、そのゲームのことをメインに扱っているゲームスト1月号がどうしてもほしかったんだと思うよ。

それが一言の下にダメ、だから。

もちろん、その少年のお母さんを非難しようとは思わないよ。自分の子供のために、と思っただことは間違いない。

いことだからネ。

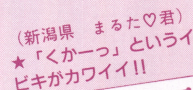
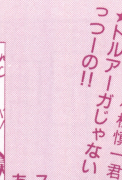
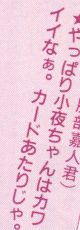
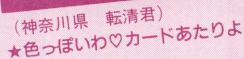
問題は、ヴァルキリー君のお父さんやゲームストリープ君、注文少年のお母さんに限らず、世の親たちはゲームのこと、ゲーム場のことをどう思っているんだろうネ、ということさ。相当有害なものだと思っているんじゃないかな。

君たちのお父さん、お母さん、また先生たちはどうだろうか。どのようには認識しているんだろうか。具体的なことを知りたいな。

多分、ゲームとゲーム場の今後を考えるうえでも、非常に大切な問題がここには隠されていると思うな。

皆さんのお便り、待ってます。

ヴァルキリー君、たくましく行こうぜー！



★ちなみにゲ君はゲー坊と呼ばれてます。
ゲー坊から感謝の心をこめてカードあたり

近くの本屋さんでゲームストがないよという君に。ゲームストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲームスト〇月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲームストが毎号確実に君の手に入る、という訳。

(注)ゲームストは月刊誌です。
次号5月号は3月30日発売の予定です。

確かにnamcoは電波新聞社と仲がいい。しかし、namcoサンは出版社に対して差別するようなメーカーではないはずだ。
仲がいいから公開を許さんてことがあるとしたら、namcoサンは、こんななく

さんのファンの信頼をつくっていないだろうし、又他誌もあまりnamcoにかまわなくなっているはずだ。namcoサンを見そこなんじやありません!!(ちなみに、私は特別なnamcoファンではない)

最後に一つ、ハイテックは事実上、電波新聞社が発行しているのではなく、また、あくまでも同人誌であり、ゲームメーカーとは直接的な関係はないはずだ。
まあ、とにかくベーマガとのもめことをSTOPして下さい。
(神奈川県 本田貴範)
★つぎはナムコさんのご意見もうかがってみたいですネ。ついでにベーマガさんも。

指名手配中

こんにちは!! 編集部!!



①



②



③



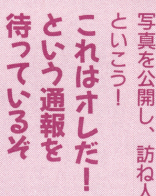
④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



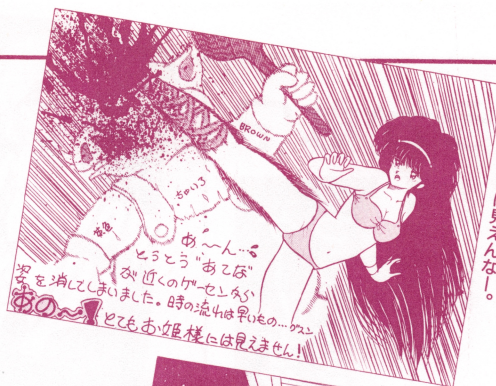
⑪



⑫

今月のお客さまは、あまりにも多すぎた!!(何といっても毎日のように誰か来たもんねえ...)。おかげさまで、私も全員のごことは覚えてないんだ。(コメンネ)
ということで、今回は当ゲームズ編集部を訪ねてくれたお客さまの写真を公開し、訪ね人といこう!
これはオレだ!という通報を待っているぞ

⑨はオレだ、というように葉書に書いてきてくれた君には、ごほうびに、この写真と何かをあげるかも。



(北海道 まさ/君) ★すぶ
らったはずだ。しかし、と
てもお嬢様には見えん。



(福島県 カムイでん君)
★君はマスターの称号を得たか!?

メーカーに物申す

TO
GAME MAKER
今回は少な目
沈黙なんて
ハヤラない
どんどん意見を
出そう!!

ああ
LVDゲームよ、どこへ行く
熱烈に復活を願っています

☆アストロンベルト、スターブレイザー、サンダーストーム、タイムギャル、ロードブラスター...とここまで書けばわかると思います。そう、全部LVDゲームです。そう、私はこれらのLVDゲームが大好きであり、かつ新しいLVDゲームが出てくるのを待ち望んでいるのであります。

でも、悲しいことに、タイムギャルやロードブラスター以来何も出てこないのです。私はモレーツに悲しい。思わず血の涙を流してしまいそうになります。

ああ、どこへ行ってしまったんでしょか、LVDゲーム。

例えば、ゲーセンに日本初のLVDゲーム、アストロンベルトが入ったこと、はつきり言って感動ものでした。あの画面の美しさ、モロに背筋にくるスピード感、そしてあの迫力のある爆発シーン。ついでと言っては何ですが、あのディスクの回るグウーンと

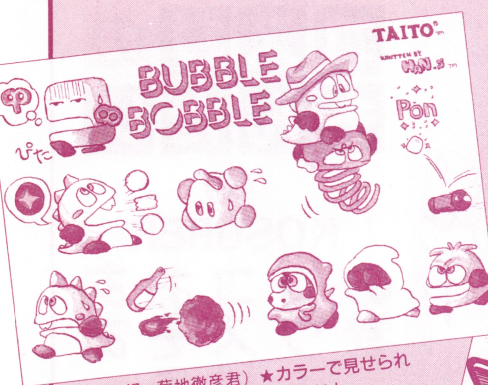
いう音。すべてが感動でした。それが今となってはほとんど見かけなくなってしまうだけです。

一部のLVDゲームは市販されているのは知っていますが、あいにく私はVHDやパソコンを持っていないから、やりたくてもやれないのであります。

メーカーの皆様方!! 確かに、LVDゲームは新しい物を出しても、すぐに飽きられるのであります。でも、LVDゲームを復活させてほしいのであります。

合したものでいいんです。例えば、ある面は普通のビデオゲーム、ある面はLVDといたようなものでいいんです。これでもダメなら、デモ画面だけでもLVDを使ってください。私みたいな願いを持っている人は少ないかもしれませんが、数少ないLVDゲームファンとして言わせていただきます。

(神奈川県 C-I-A-N-S君)
★LVDは音もいい!! 自分ではやらなくて見るだけなんだけどさ...特にザ・野球ケ...おつと危ない!! うーん、アテナのTELLカードをあけてこの話題はさげよう。



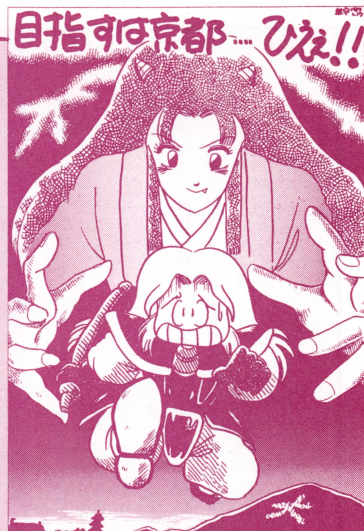
(東京都 菊地徹彦君) ★カラーで見せられないのが残念!! カードあたりだよ。



(愛知県 OPA-OPA柳君) ★何かすごくカワイいなあ…。



(神奈川県 遠山素樹君) ★セピア色で描かれているイラスト。こいつはカードあたりだぜ。



(神奈川県 佐々木無宇君) ★鬼娘「あーん」は色っぽいぞ!!

せいねんの主張 YOUNG MEN'S INSISTENCES

考えてみよう
聞いてみよう
話し合ってみよう
みんな
ゲーセン大好き
人間なんだから

最近のオトナは自分が
間違っているにも「スミマセン」
の一言が言えないぞ

☆僕は今非常に頭にきている。
ゲームセンター側（ボクのように行く）のマナーが悪いからです。

どんな風かというところ、機械が故障した時、例えばレバーが動かないとか、お金を食われたといった時のこと。店の人に言いに行くと、ムツとした顔でおばさんが部屋から（別室になっている）出てきて、無言で1PLAY分のお金を恵んでやるかのように差し出して、すぐに部屋にひっこんでしまふ。または機械を一応は見るけど、電源を切つて、また1PLAY分のお金を無言で差し出すだけといった具合です。

こんな時はやはり「すみません」の一言くらい言つて、次に故障を知らないでやる人もいんだから、正常に動かない時は「故障」とか書いた紙をはるくらいはやつて欲しいと思います。

50円を黙って渡された時なんかは、何か自分が悪いことでもしているかのように思います。故障の機械でやった自

分がバカなのでしょいか？
こんなことを言うのは僕の自分勝手でしょうか？

(埼玉県 Dr. Moffet 君)
★私達プレイヤーにも「選ぶ権利」はあると思います。仮に何らかのアプローチをして、も、そのお店に改善が見られない場合は、見切りをつけることが君にはできるはず。

安心して遊べる…これ最低の条件だよ

☆僕は思うのです。ゲーセンはもつと明るく、もつと楽しくなると。こんなふうに言うのと「何考えてんだ？」なんて思う人もいられるだろうけど、僕の考えも聞いて下さい。

もちろん基本的には、みんなと同じく「ゲーセンに悪いイメージはない」ですが、一部の人間に、そういった「悪いイメージ」をいだかれても仕方がないという一面があることも事実です。

その一面とは、小さなトラブルのことで。そのトラブルの中でも許せないのは、上

なぜだ!? 女の子が ゲーセンに行かない理由

☆先日ある雑誌で「ビデオゲームは好きだけど、ゲームセンターには恐くて行けない」という女の子の文を読みました。悲しいことです…。

我々ゲーメスト読者の中にこの「恐い」の原因があるとしたら、いや、ないとしても考えなければならぬ問題だと思ひます。

横山浩子さん（ファンです♡）は初めてゲームセンターに行った時は、どんな感想を持ったのでしょうか？ お話聞きたいです。その女の子も横山さんのファンだそうですし、また御旅屋さんはどう思ひますか？

(千葉県 りやん☆うーりゅー君)
★私の考えとしては、まだまだゲームセンターに対する偏見を持っている女の子が多いということ、男性プレイヤー

級生が下級生におこなう脅しやカツアゲです。
ゲームセンターの客の中には、胸をはずませてやって来る子供もいるはずですよ。そんな子供達に「悪いイメージ」を植えつけてしまふ、次第に大人達へもその考えが伝わってしまう、結局は「ゲーセンは良くない所だ」と言い出す人達が出てきてしまうのだと思ひます。

僕が最終的に思うには、まだ残っている「悪いイメージ」を打ち破るには、プレイヤーのみんな1人々々がうつつ

の女性プレイヤーに対する態度が問題だと思ひます。確かに、今だに雰囲気悪いゲーセンはあるけれど、大手メーカー直営店（キヤロット、WE、LL、TALK、ハイテクランドなど）や、しっかりした考えを持っている経営者のゲーセンでは、そんなことはあてはまらないと思うんですけどね。思ひきつて入つてみるのが一番ですよ。

そして男性プレイヤーの態度!! 実はこれがかなりネックになっているんじゃないかと思ひます。

「女の子がゲーセンにいて、めずらしい」とかいつてジロジロ見たり、ナンパしてみた(?!?) これじゃあ気分が悪くならない方がおかしいですよ。

横山さん、よろしければ御意見下さい。

たトラブルを無くそうと努力することが必要だということ。もちろんトラブルを起こしたことがある人だけではなく、そうでない人もです。トラブルが完全になくなれば、ゲーセンはもつともつと明るく、楽しく、にぎやかな場所になると思ひます。絶対にそうなると思ひます。

★こういった問題に関しては、ぜひとも読者の皆さん1人々々に考えてもらいたいと思ひます。

コスリの もんだい

TO KOSURER

ああ
おそろしや！
コスリは
コワイ、
の巻



◎恐怖のマサツ熱!!

☆N君は、ファンタジーゾーン、スラップファイトなど、シューティングゲームのほとんどでコスリをしています。ところがある日、彼がコスリをするたびに手をおさえていたので、見せてもらったところ、彼の指は真っ黒で、つめが少しけずれて悲惨な状態でした。(普通の人はそんなふうにはならない)

僕がコスリはJADOだからやめるように言ったにもか

◎したたる鮮血!!

それはガンマンの世界だった

テープで固定して見に行くと、指から血を出している奴がいる。そう、彼は「こすり」を

◎うぎやあ 指が折れたあ

☆僕はやはり「こすり」はいけないと思う! この前夢中になって奇々怪界をやっていたら、何かと「こすり」になつてしまふ。そしていきなり「ボキッ」という音がして:「痛えー!」:なんと指(くすり指)が折れているではないですか!!

僕は目に涙をため、急いで家に帰った。だから「こすり」

「コスリ」よりもっと 大きい問題があるぞ

前回の内容(3月号・肯定派のお便り)に続いて、さらに意見を出してみたいと思います。

確かに昨年、どーせグラデイウス1000万いったところで、自分は力はないと思うので、こすつてます。

しかし、おたくらがやかましく批判しても一般大衆において「こすり」はガキからオ

ッサンまで頻繁に使用しており、もはや防ぎようがないのではないかと思います。(中には、こすつても意味のないバブルバブル、アルカノイド、

ガントレット、はたまた麻雀、ラッキースターラインまでこすつとる奴もおる。)人間の理性にも限界があります。

むしろ私はこすつて問題を問にすより、台をたたいた

り蹴つたりすることなんかを問題にすべきだと思います。

この問題の方は誰もが納得することですか?..

某名人はバブルでミスると台をめいっばいなるそうですし、特に某々名人はアーガスでミスつたのに腹を立てて殴つたところ、見事に基板を壊しました。

こういう行動の方が私はゲームーとして最低行為だと思

いますし、いくら名人級でも

こういう暴力的行動をとった

者はボツにすべきだと思います。

さらに私は、あのハチャメチャな法律(新風営法)については、これら以上の大問題であり(これについては全ゲ

「こすり」ていどの問題記事では、ゲームーは幼稚といわ

れても仕方無いでしょう。

(愛知県 SP2君)

★「こすり」の問題について

面から賛否両論あつて当然で最後はゲームーの良識にゆだねられる問題だとも思うけど..

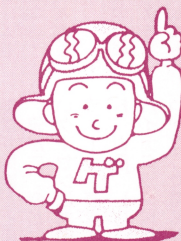
それから、SADU君のいう、もっと大きな問題、例えば新風営法のことなど、確かに真正面から、後ろから、側面から、多面的にとりあげなければならぬ大きなテーマだと思ふ。

勉強して、近いうちに問題を提起するからな。また、読者の皆さんもどんどん意見を寄せて下さい。

(T)

お便り 待ってま〜す

ゲームスト・アイルランドでは、皆さんからの便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしております。喜び・悩み・怒り...青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



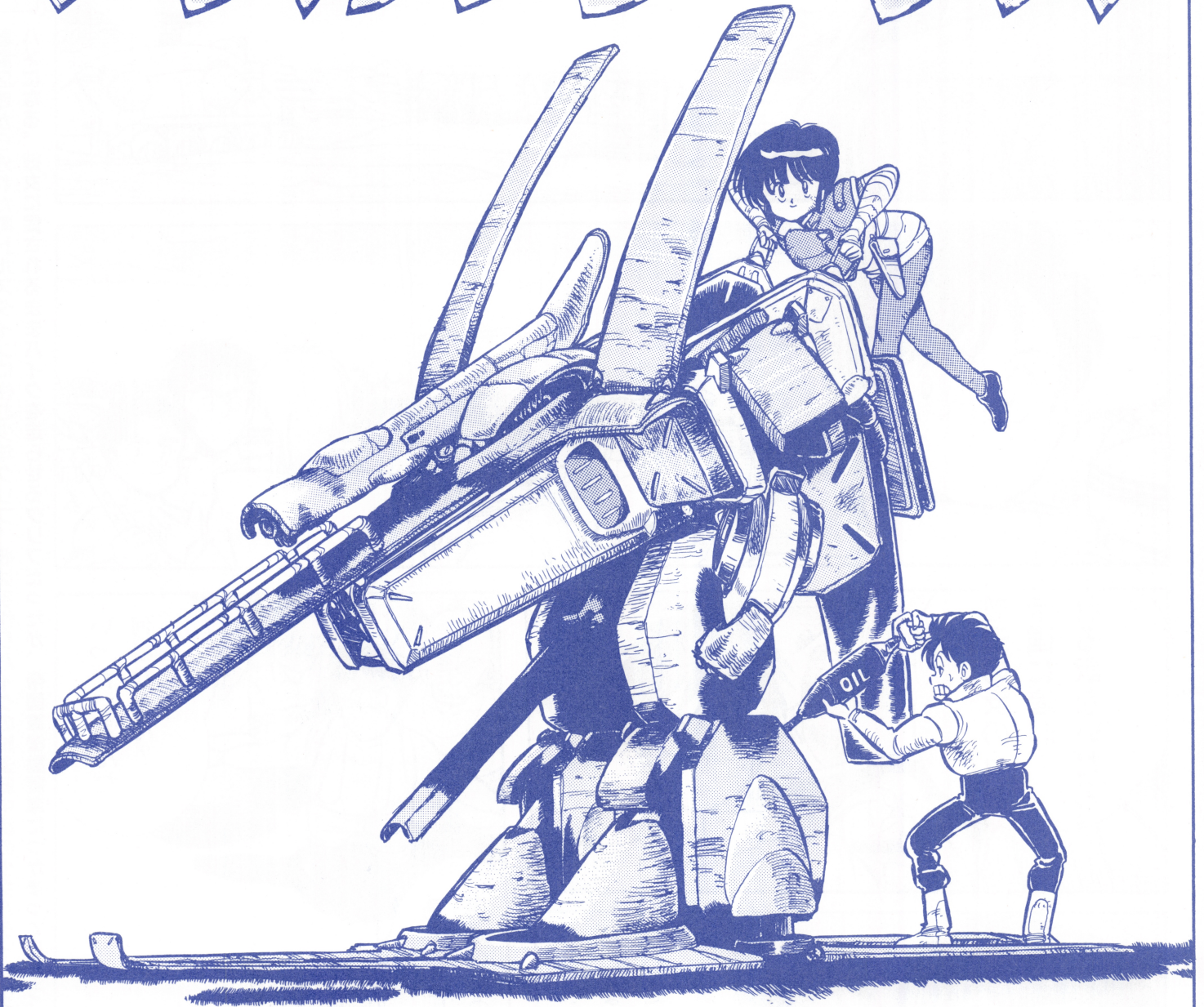
あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲームストお便り係

のゲームと思えばいいし、他にも色々。連射不要と思えるシューティングゲームがあるはずだ。

(兵庫県 KAZ・TAKI君)

★ツインボムだけでファンタジーゾーンを一周した時。あの時の感動は、ウェポン使用で初めて一周した時の感動をはるかに上まわっていました(私の場合はね。一つのゲームにも色々な楽しみ方があるわけで、他人にめいわくをかける限りは様々なプレイにトライしてみるのもいいでしょうね。

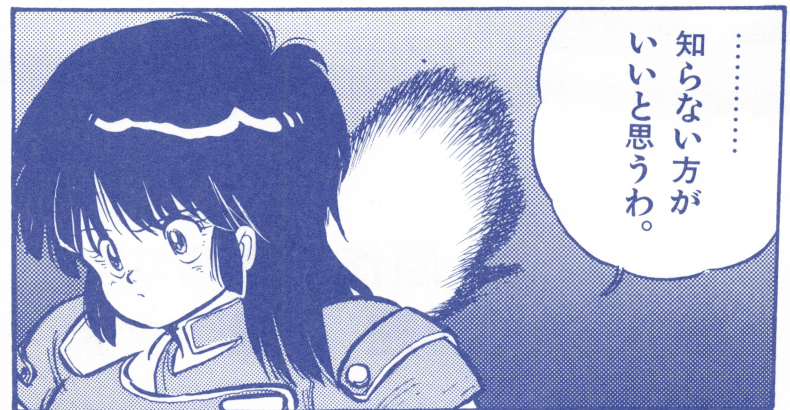
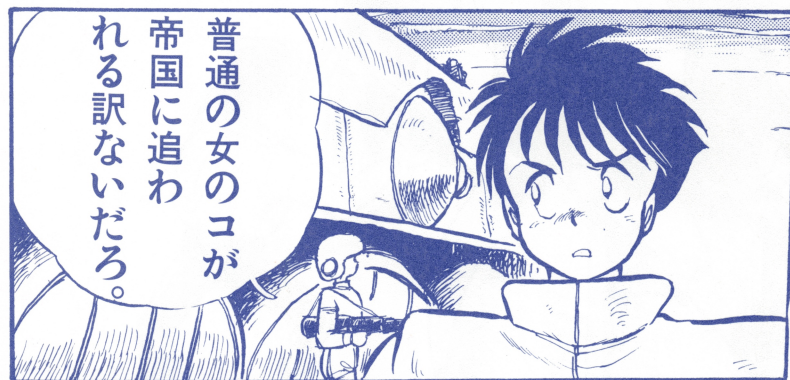
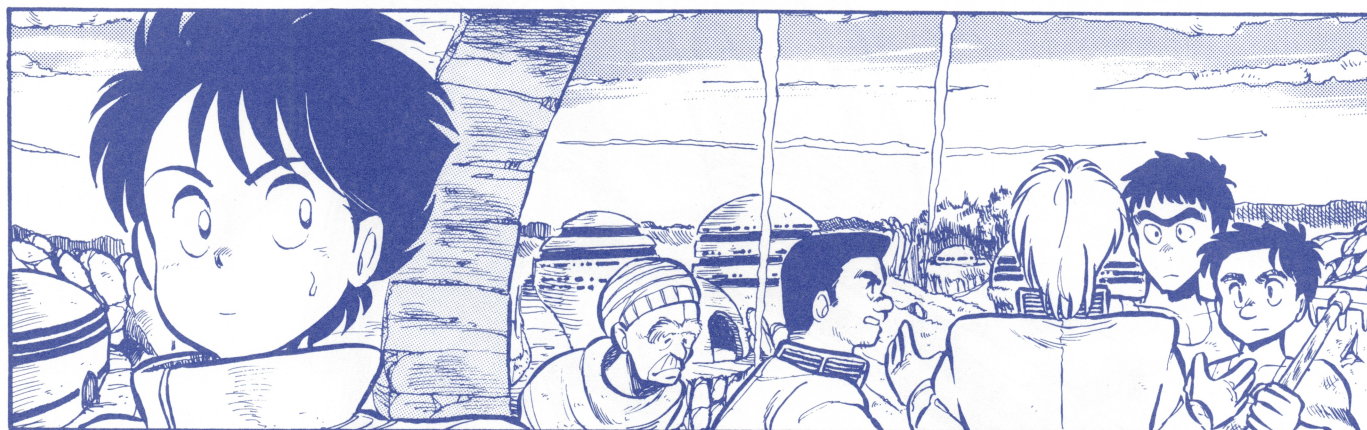
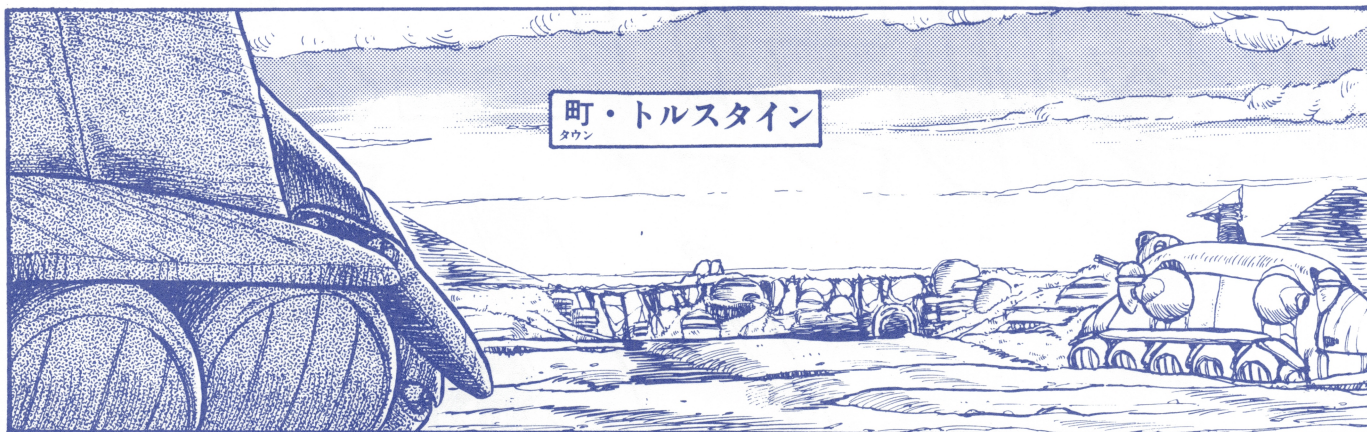
メタルフリークス

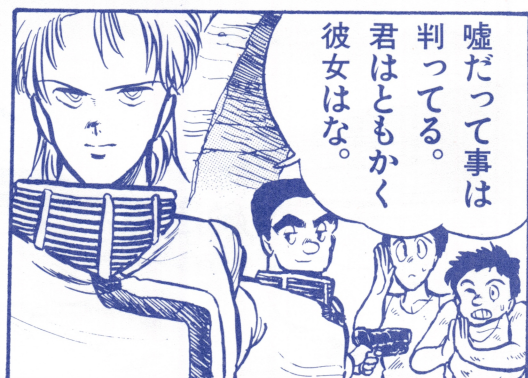
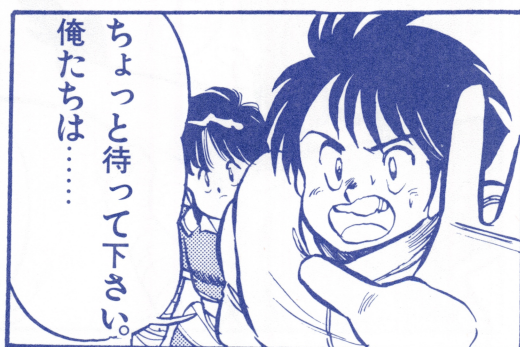
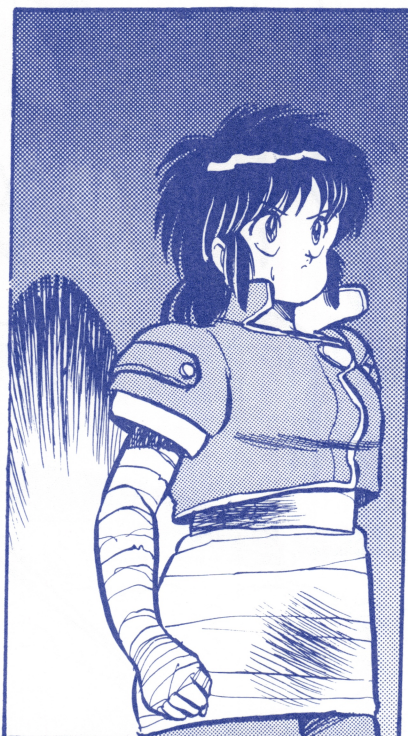
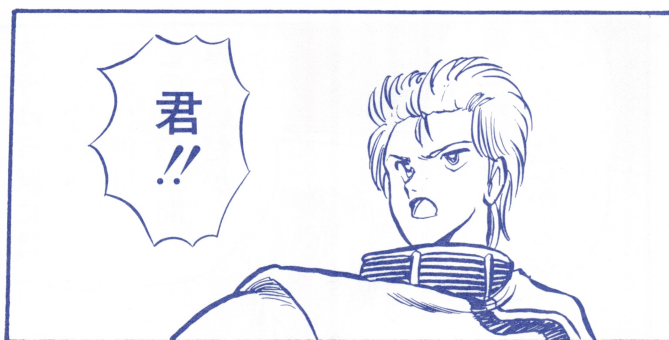
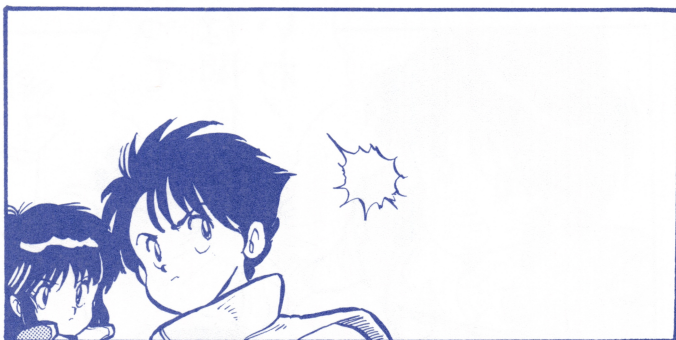


原作：本多拓弥
絵：蜂 文太

前号まで

戦闘区域から外れた町トルスタインに住む少年クリフ。彼は手作りバイクの試運転中謎の少女パティに出会い、帝国軍に追われるハメになる。彼女に促されるままバイクを走らせるクリフだったが、帝国軍機動戦車につかまってしまふ。今、クリフの運命は…





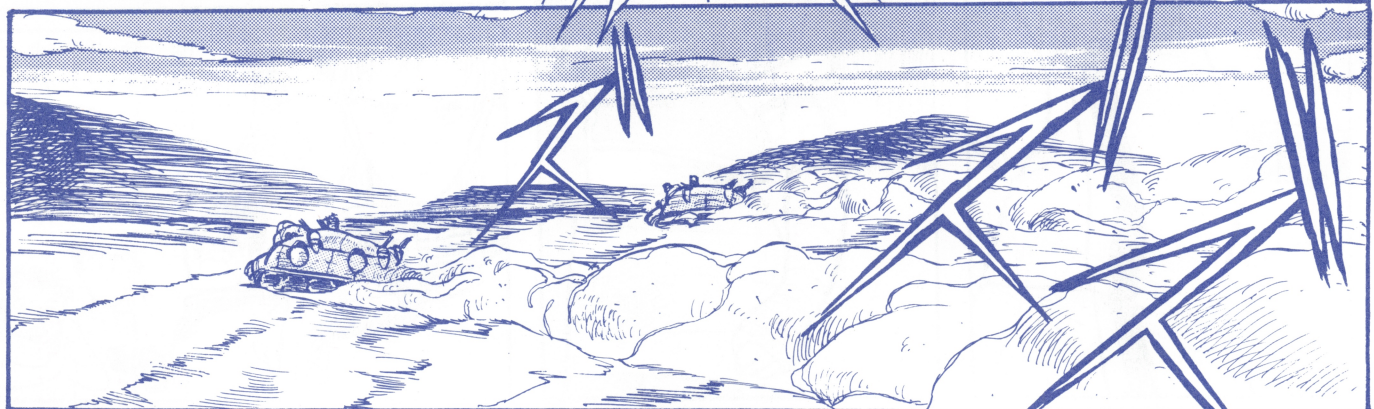
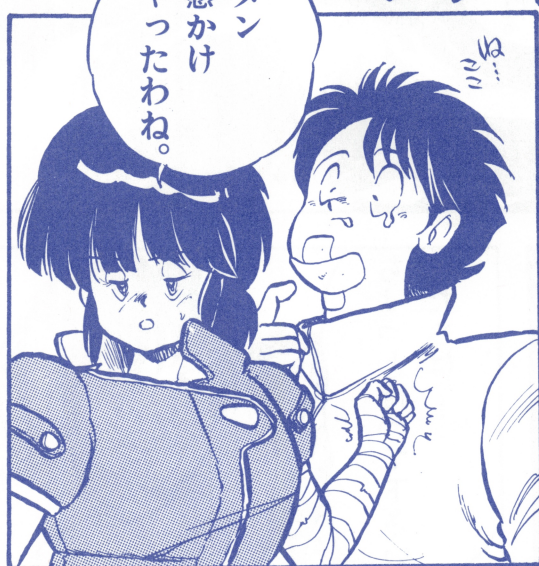
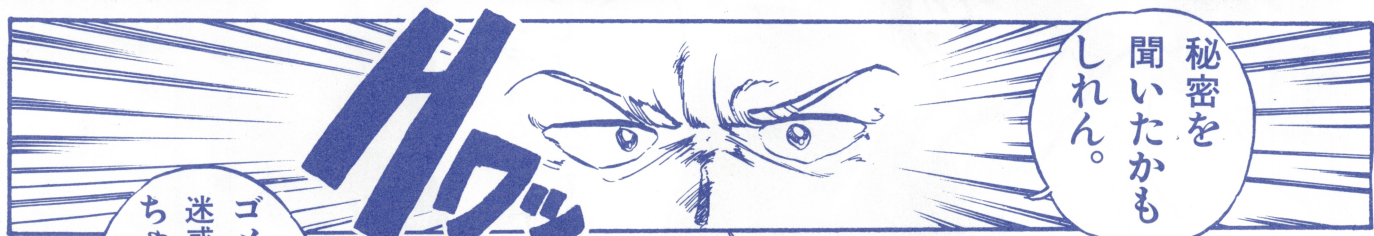
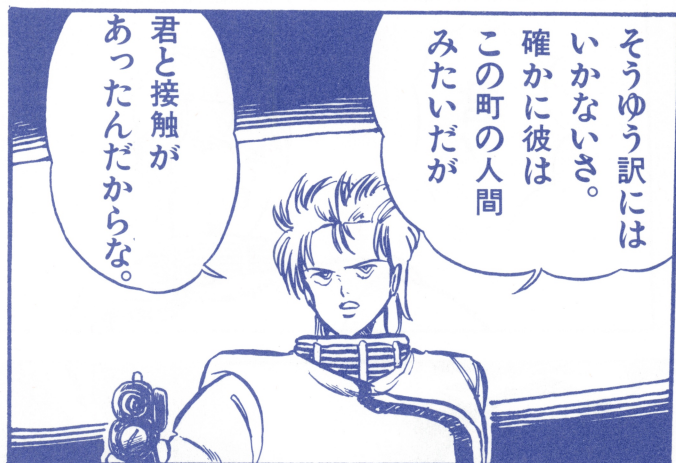
登場人物

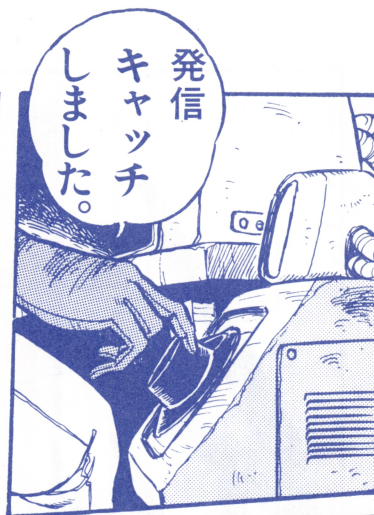


クリフ。本編の主人公。流されやすく優柔不断な性格。メカいじりが好きでその腕も一流である。



パティ。帝国軍に追われる謎の少女。クリフに出会う事により、彼の人生に大きく関わっていく。





発信
キヤッチ
しました。

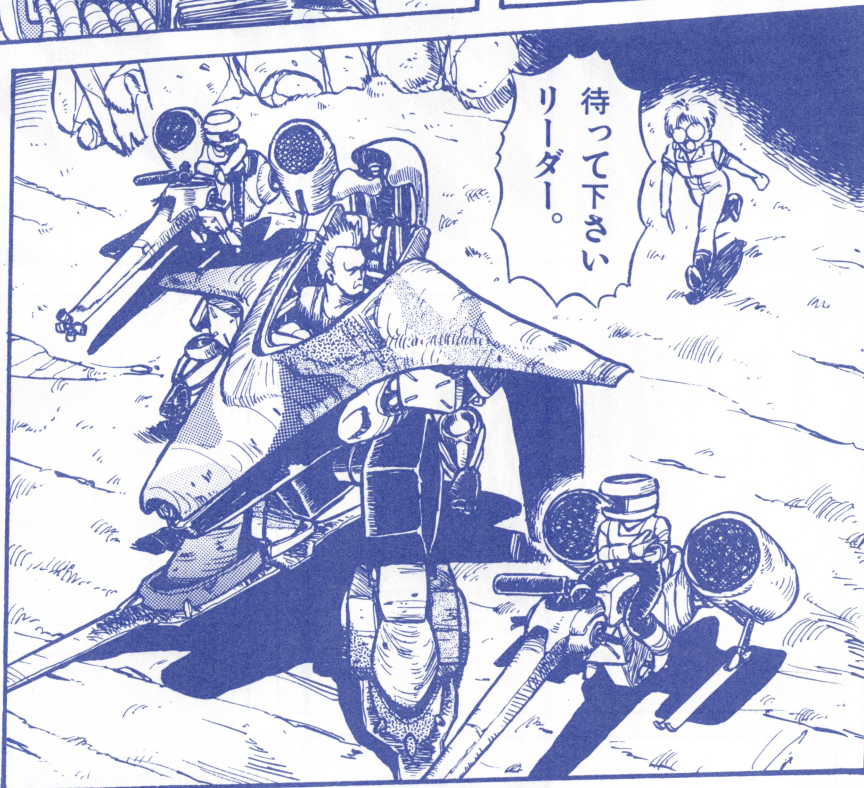


そうか
どこだ？

トルスタイン
南西10キロ
あたりです。



よし
行くぞ



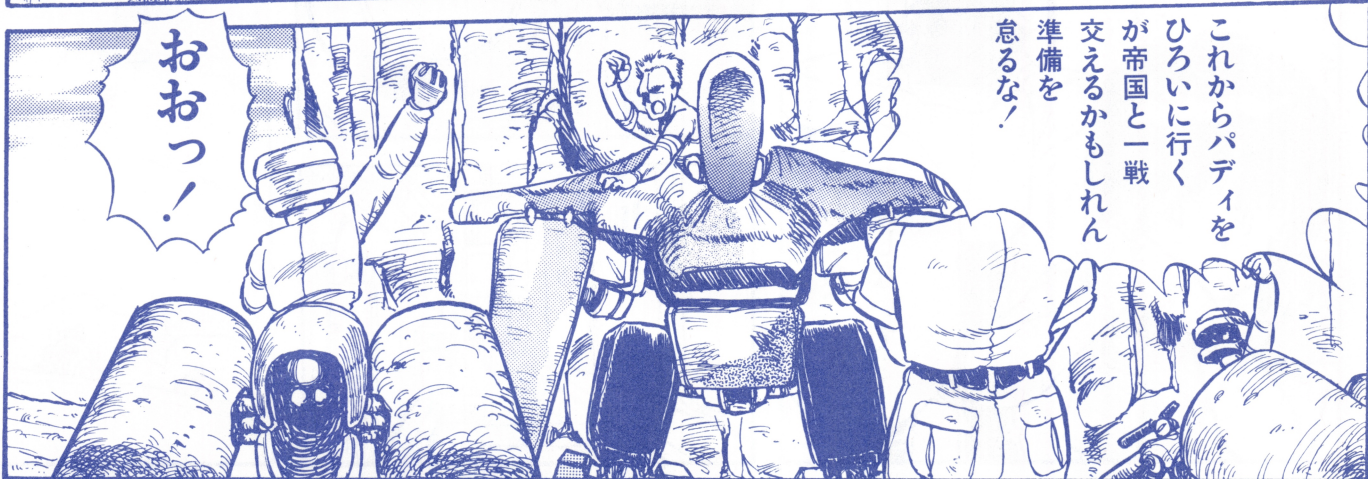
待って下さい
リーダー！



ちょっと様子が
変です。どうも
帝国軍の基地に
向っているようで。

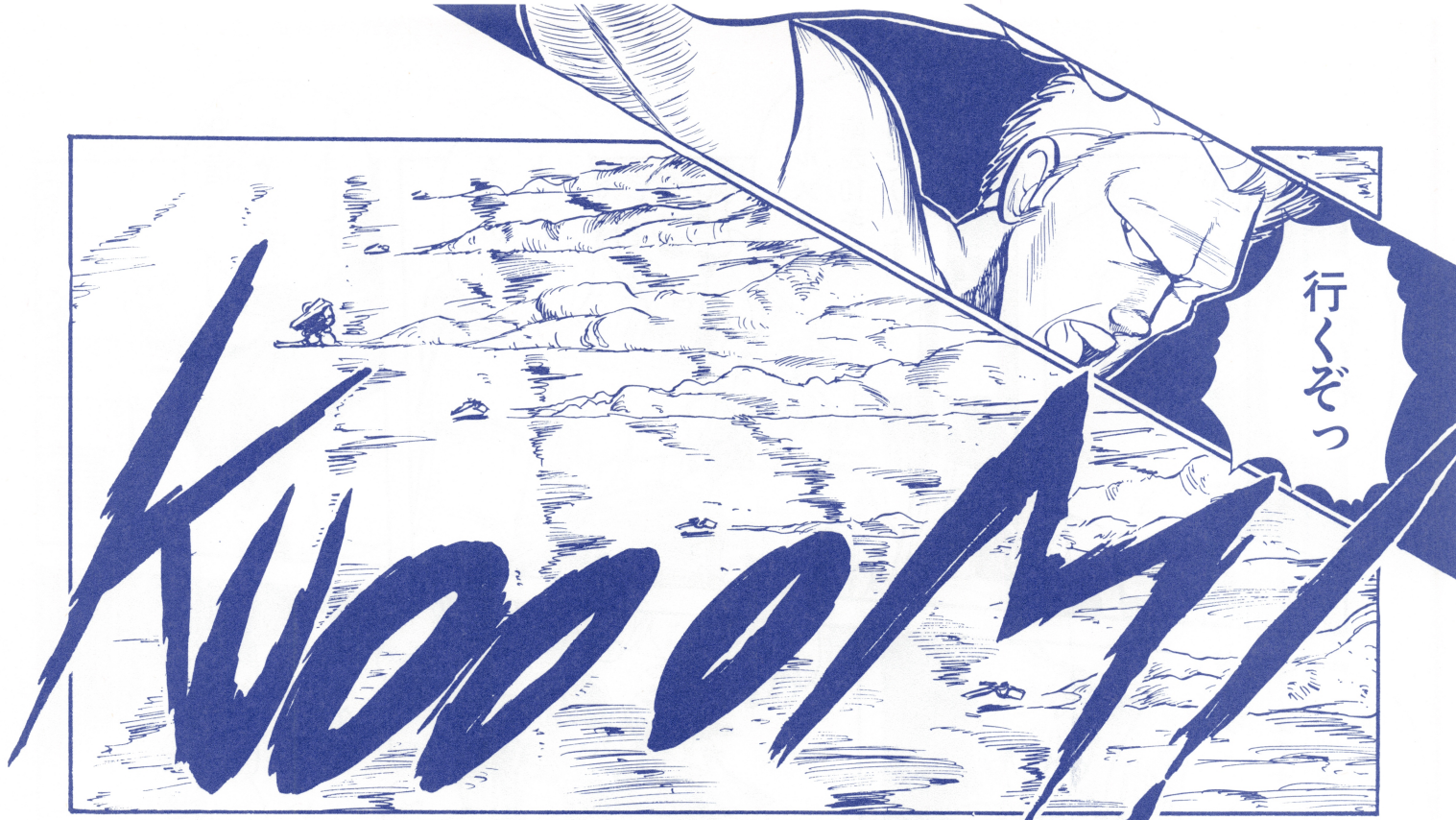


わかった。

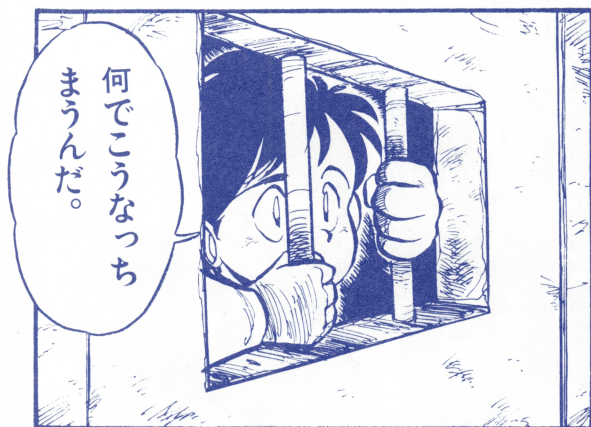


これからパディを
ひろいに行く
が帝国と一戦
交えるかもしれん
準備を
怠るな！

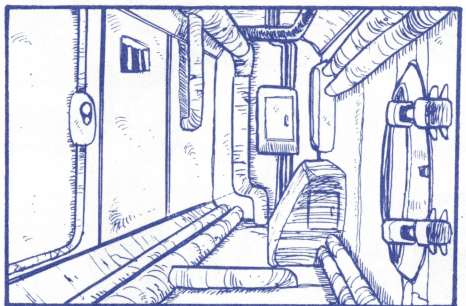
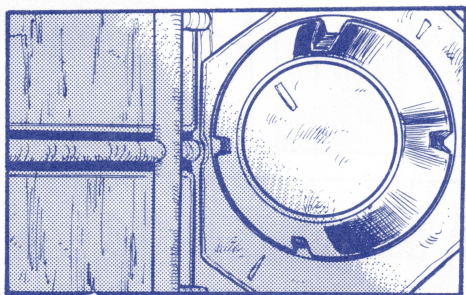
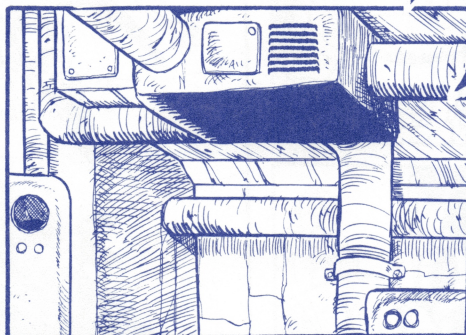
おおっ！



行くぞっ



何でこうなっち
まうんだ。



まあまあ、そう
悲観しないで…



ズズズ

これ、なんだかわかる？

イヤリング

発信機よ
私の居場所を
知らせる…

2人共来てくれ
隊長が尋問した
いとさ。

危険すぎま
すよ。

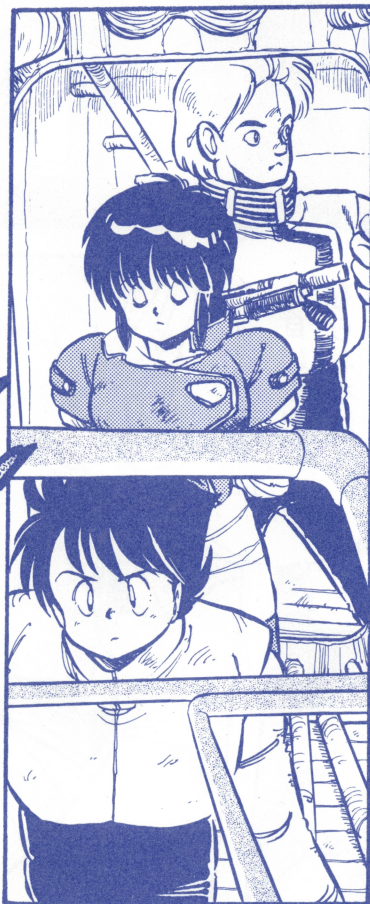
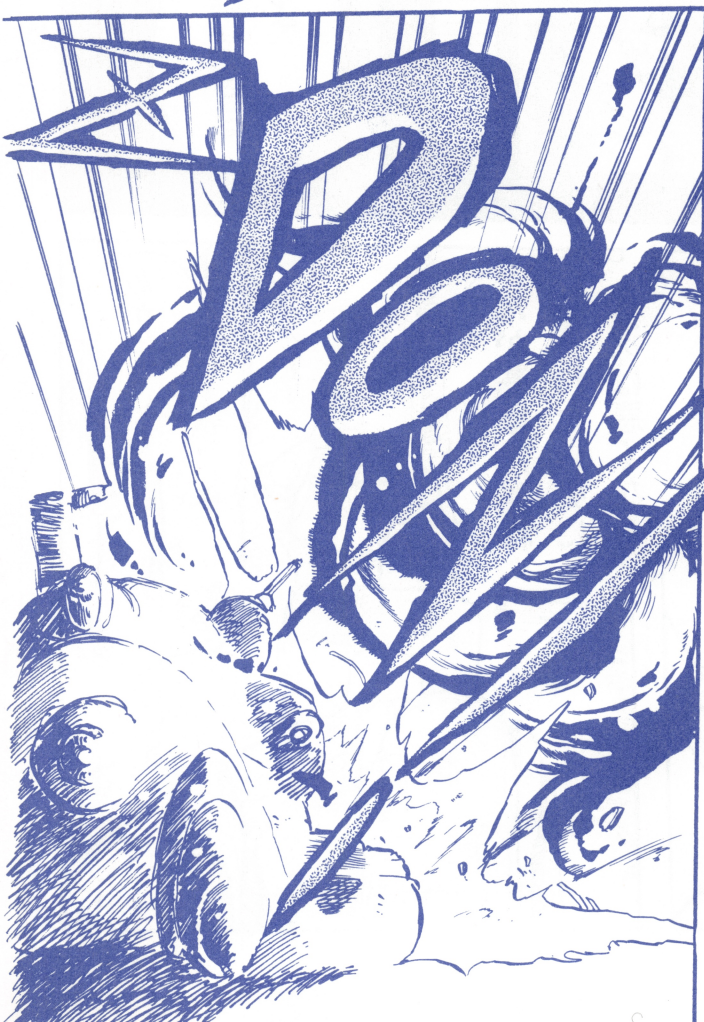
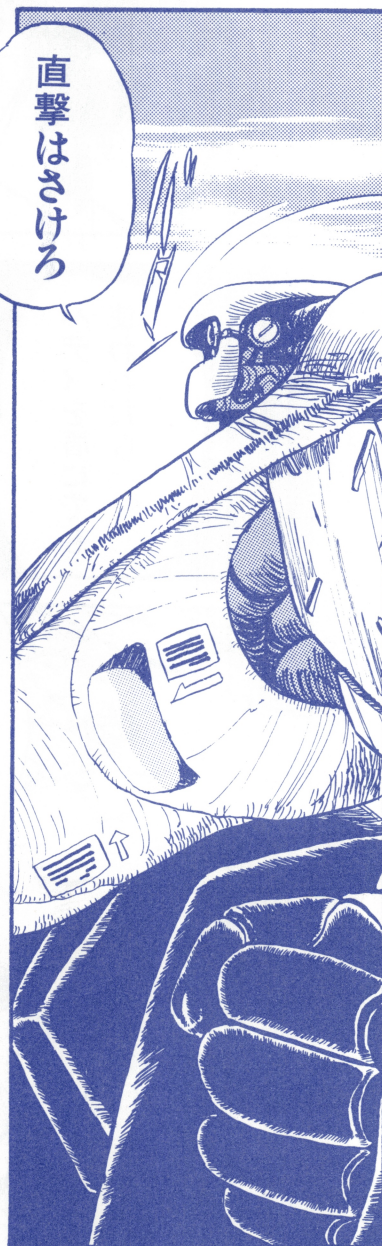
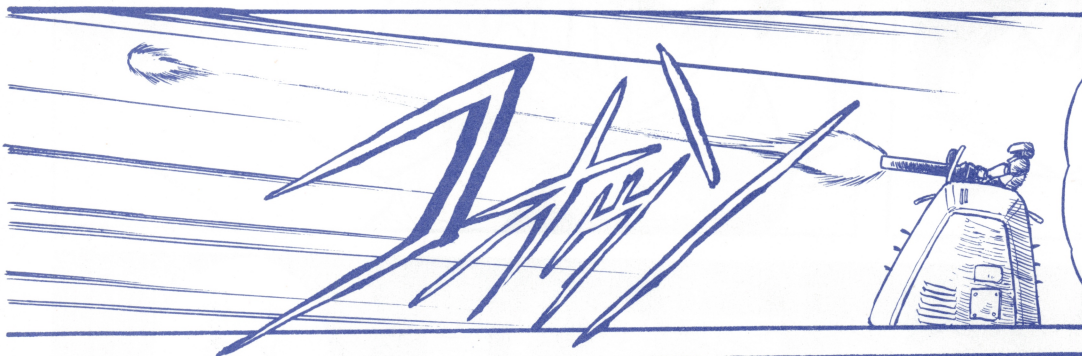
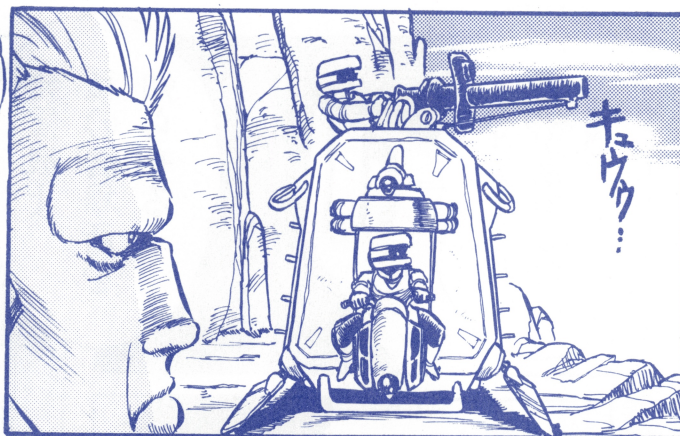
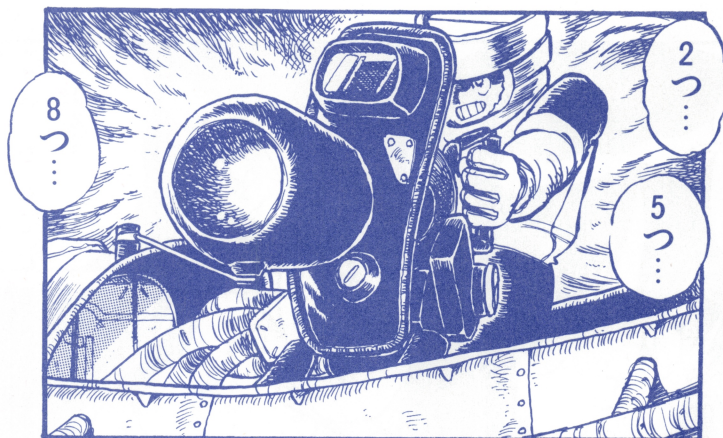
パデイを盾にでも
使われたら。

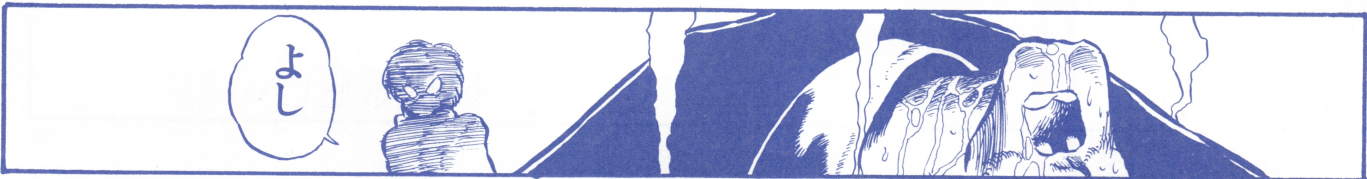
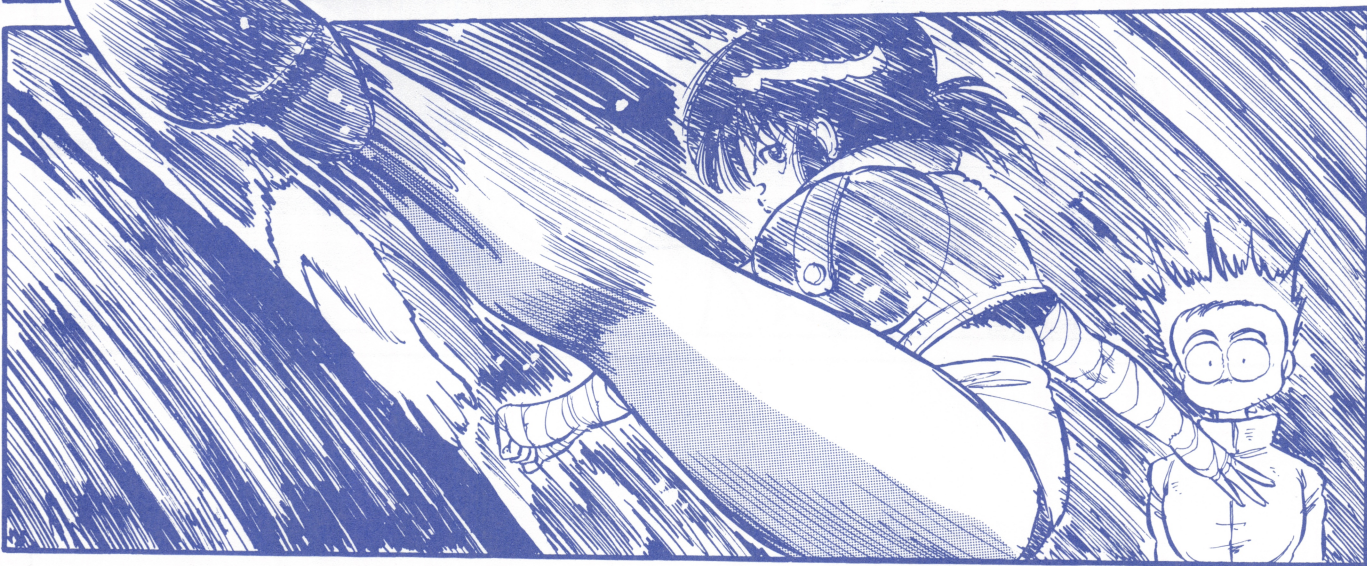
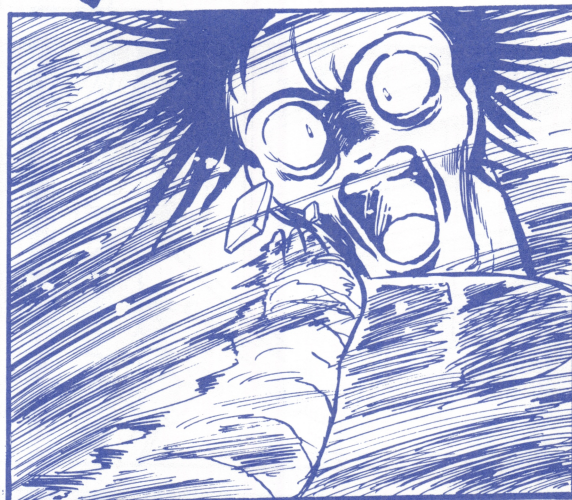
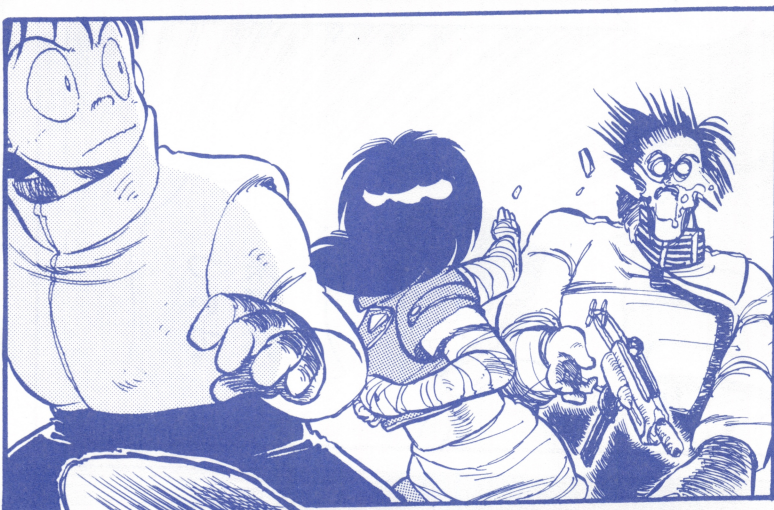
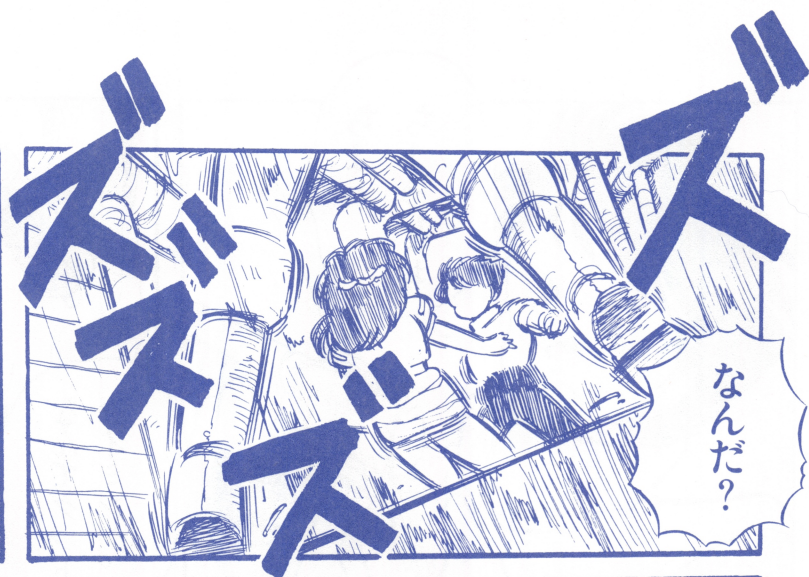
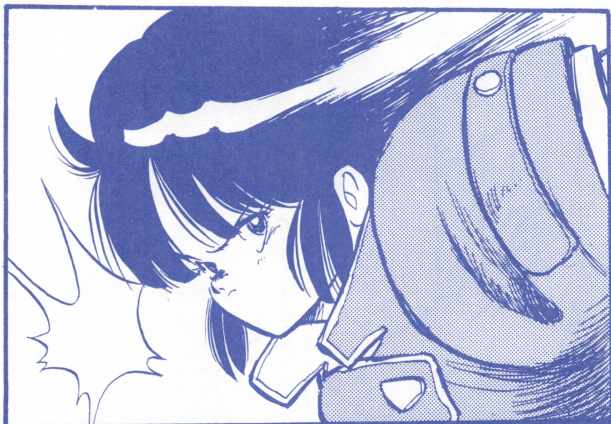
わかっている。

だが基地に連れ
込まれたら更に
状況は悪くなる。

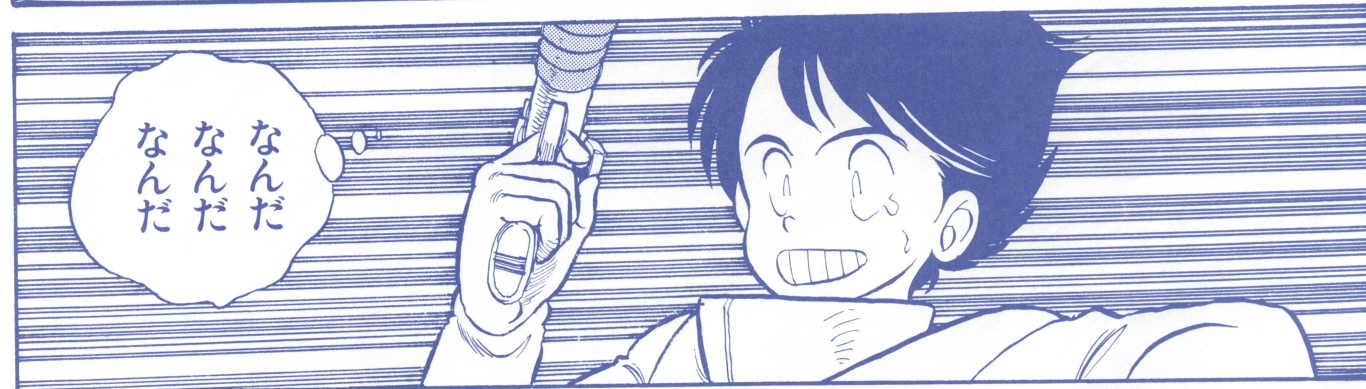
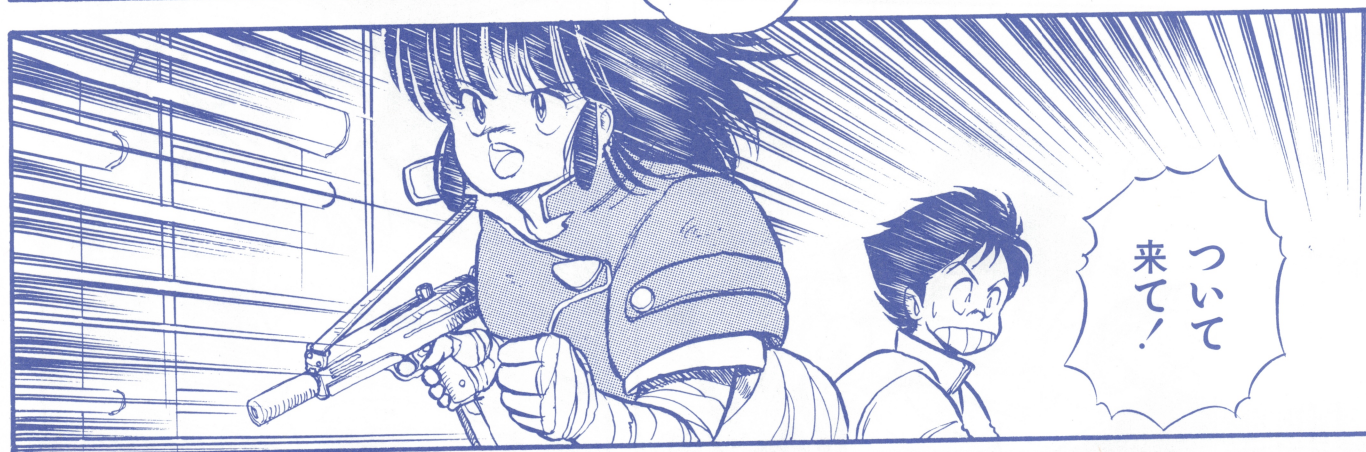
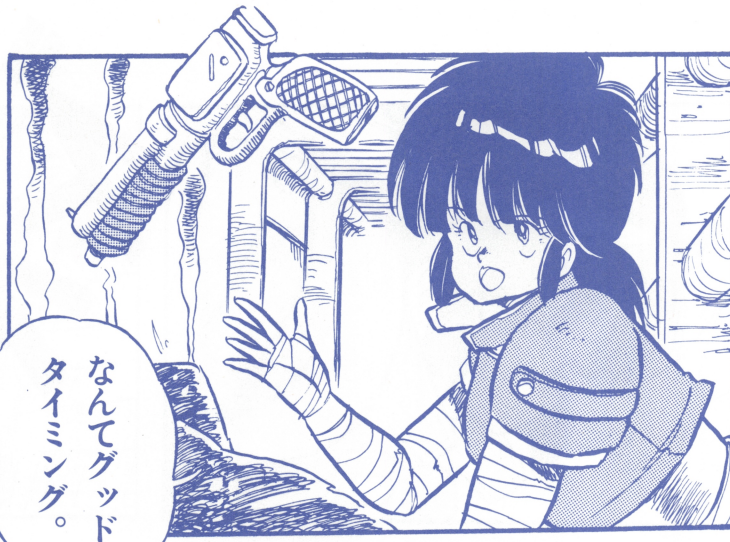
ここはパデイに
独自に脱出して
もらわねば…

そのチャンスは
作ってやる。





■否応無しに戦火に巻き込まれるクリフ。どうなる!!



TO BE CONTINUED...

INFORMATION

いよいよ春です。この季節はAOUショーもあり、各メーカーから新作ゲームがぞくぞく登場。ますます充実したゲームライフがえられるぞ。

ジョージ・ルーカーが贈るマジカル・ファンタジー

エンドア——魔空の妖精——



テラクの魔手からシンティを救い出せ!



ティーク、君がシンティを守るのだ

とにかくカワイイ! シンティことオプリー・ミラー。まるであのかけるハントの女の子をちょっと大きくしたような、愛くるしさといった魅力に、思わず手をさしたくなってしまう。

物語の舞台は惑星エンドア。侵略者である邪悪の王テラク、そしてマロータース軍隊が、未知のエネルギーを秘めた「バワークリス

タル」の謎を握るシンティを追って襲いかかる。老戦士ノア、小さな仲間ウィケット、ティークらのシンティ救出作戦が始まる。

このテラク、マロータースが見もの。グロテスクとはこうであるうかと思わせるような不気味な容姿、声……。うーん、スゴかった。無事シンティを救い出し、エンドア脱出の宇宙船に向かうノア、

追うマロータース。ルーカーが得意意の緊迫感みなぎる死闘シーンがまたすごい。果たしてノアは? そしてシンティは?

ルーカーファミリーと称される厳選スタッフたちの手による華麗なSF X シーン、そして、大人も子供もいっしょに見て楽しめる、語り合える映画を……。この天才ジョージ・ルーカーの願いが見事に実現した。マジカル・ファンタジー。それが「エンドア/魔空の妖精」なのだ。ドキドキして、ホロリとして、ハラハラして……たっぷり楽しんじゃおう。日本語ふきかえだから、感動と興奮がダイレクトにひびいてくるゾ。

3月春休みロードショー予定。上映時間約1時間40分。監督ジム&ケン・ウィット。製作トーマス・G・スミス。製作総指揮ジョージ・ルーカー。

最新のAVソフトは

機能充実

最近ではビデオゲームのグラフィックも凝ったものが多くなり、パソコンを持っている人の中には自分でも画面上に絵を(キャラクターも含めて)出してみたいと思う人もいろいろ。ところが絵を描くといってもそう簡単にはいかない。ビデオゲームでは、専用のハードを使って作るのでも使いやすいうように工夫されている。そして、パソコンで似たようなことをやるために必要なのがグラフィックエディターだ。



ここで紹介するのが傑作ソフトの「君はAVディレクターUD」(FM77AV、AV20/40、2ドライブ、インテリジェントマウス必要)だけど、実はこのソフト、グラフィックエディターとしての機能だけでなく、AV機能のA、つまりオーディオ機能もあるんだ。今まで両方の機能をつけて、それ

ラジアメ・ナムコファンの集い 北海道編

やって来ました北海道!!

はじめまして、

斉藤洋美です。

というわけで、北海道のゲームストの諸君! ついにラジアメ・ナムコファンの集いが北海道に上陸だ! しかも今回は2月28日(出札祝、3月1日)旭川の2日間にわたって行なわれるんだ(まだ間にあうっていうキミ、ゲームストを早く手に入れて良かったね!)

2月28日(出)の札幌では、市内のキャロット店(零似店、赤い風車他)に、斉藤洋美さんを先頭とする。ラジアメ・ナムコキャラバン隊が訪問し、ナムコの最新製品「ワギャン」を使ったミニミニイベントや写真撮影会など盛りだくさん。3月1日(日)には、ゲームストの先月号でも紹介したコンビニエンスキャロット、ブレイシティキャロット旭川店でドンと200名以上

以上、お問い合わせは、
☎(011-66)23-3245 プレ
イシティキャロット旭川店まで。
(落花生)

春の祭典

AOU

ショー

AOUショーとして、ゲームーにおなじみの春の祭典・AOU 987アミューズメント・エキスポが今年も開催されるぞ。

ショー当日は平日なので学校が休めない君たちは、会場に来ることができないと思うので、ゲームストでは、今回も徹底的にAOUショーのレポートをするぞ。

ということ、くれぐれも学校をサボらないように!

主 催…全日本アミューズメント連合会
タニ連合会
場…新宿NSビル
一般入場料…1000円

ファミコンゲーム

ミュージックは

12インチで!

キングレコードから2月21日に「ウルトラマン/機動戦士ガンダム」のファミコン・ミュージックの12インチシングル(1500円)が発売されたぞ。

キングレコードからすでにコンピュター・ゲーム・ミュージック・シリーズとして、12インチシングルで「ザナドワ」(1200円)「スーパーマリオブラザーズ」(1200円)「ゼルダの伝説/謎の村雨城」(1200円)「イデボンジャック/ソロモンの鍵」(各1300円)が発売されている。

今月号のプレゼントコーナーには、キング・コンピュター・ゲーム・レコード・カレンダーのプレゼントがあるので、どんな応募して下さい。

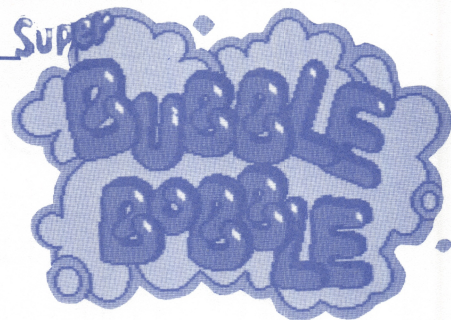
待望のコナミ・ゲーム・ミュージック第3弾 コナミック・ゲーム・フリークス

—恋のホットロック、ウェック・ル・マン24・沙羅曼蛇—

すでに発売されているコナミ・ゲームミュージックは、VGMファンの間では大評判。さすが音楽のコナミといったところ。そのコナミの音楽チームが本格的にレコード制作に取り組み、完成させたのが、3月25日にアルファレコードから発売される「コナミック・ゲーム・フリークス」だ。

このレコードは、いうなればコナミ音楽制作チームII「コナミ矩形成波クラブ」のデビューアルバム。収録曲目は、SIDE・A 恋のホットロック、謎の壁、火の鳥、もえるツインビー、SIDE・B 沙羅曼蛇、悪魔城ドラキュラ、W.E.C.L.マン24、特殊部隊ジャック。同時に発売されるCDには、オマケが2つ。まずは、貴重品のコナミ・モニング・ミュージック。これはゲームマシンの電源ON時に流れるBGM。もう一つはMSXモデル。

定価はLP・カセット各2200円、CD 2800円。



バブルボブル開発スタッフを直撃！ 謎の隠しコマンドを 追え！！

←IFさん。なんとメダルゲームのフロ。所持枚数4万枚！

←KMさん。神田正輝にちょっと似てる？

←FMさん。今アウトラン震ってるとか。

←いつもお世話になってます。係長さん。

←ほんとに何もしなかった(？)悠理君。

構成
GOD鈴木

まさか、ゲームスト愛読者でバブルボブルを知らない人はいないよね。誰でも一度はプレイしてるはずだ。あんな面白いゲームを作ってしまった開発スタッフは一体どんな人達なのか。そして残された隠しコマンドとは…。

発想は寝ている時に…

GOD まずは自己PRをどうぞ。

FM (テープレコーダーに向かって) 初めまして、FMです。(一同笑)

入社して初めて作ったゲームが「スーパードットヒート」で、次が「ハレズコメット」で、3作目がこの「バブルボブル」なんです。コミカル物が当時あまり出でなくて、入社した時からコミカル物を作りたいと思ってまして、今回初めて、それができてとても嬉しく思っています。

このゲームを考えるにあたって発想は会社で考えてたというのはほとんどなくて、他のゲームもそうですけど、自分の家の部屋で寝ている時にフツと思いついたりしまして、それを紙に100枚200枚以上書き出して考える訳で

す。

まずコミカルゲームということ、女の子にも遊べるゲームを作りたいかったんです。マニアから素人さんまで広い層の人が遊べるように、というのが、このゲームの一つの狙い目だったんです。

泡で始まり泡で終る
不思議な
バブルボブルの誕生

FM このゲームが、どう発想されたかといいますと、まず見た目のイメージとして女の子がパッと見て喜ぶ物は何だということ、女の子が漫画で描いたりする物を百以上挙げた訳なんです。で、その中に「泡」が出てきたんです。「なんとなく面白そうだな」と。そこからゲームを膨らませていったんです。それがこのゲームの発端なんです。

それじゃあ「泡」をどうしたら

いいか。「泡」は割る。割るにはプレイヤーをどんな形にしたらいいか。という事で最初は頭にトゲのついたロボットみたいな物を考えてたんです。でもそれじゃあ可愛いくないな、ということで、(一同笑) 竜にしたらどうかかと。で、竜なら背ビレが付いてると。背ビレはどう使おうかなと考える内に、ああいう「背ビレ割り」という形になったんですね。そして、アワも画面に沢山出てきたらいいなと。

でも、最初はプレイヤーが出すとか、まったく考えてなくて、空中にただ浮いている動かない物となっていたんですね。そのうち泡はプレイヤーがはいった方がいいんじゃないか、動いた方がいいんじゃないかと。自分のはき出した泡が消えないで画面上にとどまって気流

によって動かされ、それがプレイヤーの一つのテクニックになるように結びつけられないかと、考えていったんです。かなりの期間をかけて、自分の頭の中で考えるに考え抜いて、ああいう物になったんです。

高橋 かなりの期間って、どの位の期間なんですか？

FM 形にするまでは2ヵ月位はじつと練っていました。私の場合、ゲームが面白いとかは思いついた時点ではなく、2週間位冷ましておいて、それから自己判断を下すんです。それから本格的に練り出すと。

——次々と的確な言葉が飛び出してくるFMさんにインタビュアーもたじろぎ。この熱心さとスルドさが、バブルボブルを生み出したんだ。

うろろろしていたのを
拾い上げたんですよ

GOD では次に…。

IF 今回ソフト担当の藤末です。会社に入ってもう6年です。

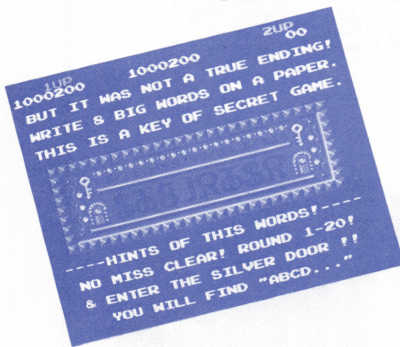
最初はハードの方だったんですけど、3年位前からソフト開発の方に移りまして、入社当時はプログラムは全然作れなかったんですけど、暇を見て勉強して覚えただです。

一番最初に作ったのが、「ザ・運動会」で(一同懐かしがる)その中の障害物競争やリレーなんかを担当したんです。

最初の頃は作るのが精一杯で、なかなか遊びを考える余裕もなかったんですけど、それからしばらく間をおいて作ったのが、TVゲ

ハブルボブル

隠しコマンドを追え!!



ームじゃなくて、ニューヨークキ
ヤブターで、かなり苦労しまして、
それだけに自分ではかなり満足し
てまして、それから色々あって現
在に至ってます。

コミカルゲームは今回が初めて
で、もともとうちの会社はコミカ
ルゲームが少ないですけど、「チ
ャックンポップ」「フェアリーラ
ンド」「ペンベロベエ」と、今回
で4機種目ですよ。コミカルゲ
ームを作りたいなと、前から思
ってまして、で、たまたま三辻が
おもしろそうなネタを持って、う
ろろしてたんで、俺にやらしてみ
ろと。(笑) それがこのゲームの
始まり始まりってやつで、去年の
2月頃のことです。

BGMは 自然にできたって感じ

TK 今回サウンドを担当した
君島です。入社してもうすぐ丸4
年です。

今まで手掛けてきたものもそう
随分ありまして、大小合わせて20
位あります。一番最初に作った音
は、アウトゾーンの効果音なん
です。僕はタイトのサウンドの
中でも、特に効果音をやっている
んです。その後は「アイザック」で
す。「アイザック」のBGMはO
氏と僕との合作なんです。

でも、曲からなから全部やつ
たのはこの「バブルボブル」が初
めてなんです。 「フェアリーラ
ンド」の音も担当したんですけど、
キャラクターゲームが好きなんで
す。やっててとても楽しいし。今
回のBGMはゲームをやってて自
然に出来たものなんです。この
ゲームにはこの曲だな、みたいな
感じで、自分でも曲(効果音も含
めて)の上がりはとても気に入っ
てます。とにかく力を入れたなア
というのが実感です。

高橋 曲作りにかかった時間は
どの位ですか？
TK そうですねエ…(しばらく
考え) 効果音もすべて含めると
一カ月半位です。途中で色々基
盤を変えたりしたんで、それで時
間がかかってるということもある
んですけど。

高橋 君島さんは、タイトに入
る前から何か音楽を専門的にや
つてらしたんですか？
TK いえ、そんなことないで
す。学生の頃電気系を勉強してま
した。でも音がすごく好きなんで
すよ、昔から。ギターを弾いたり
バンドもやったりしてましたし。
だからまあ趣味の延長というか。
高橋 でも今は専門なんですよ。

TK ええ、そうです。
高橋 君島さんは、タイトに入
る前から何か音楽を専門的にや
つてらしたんですか？
TK いえ、そんなことないで
す。学生の頃電気系を勉強してま
した。でも音がすごく好きなんで
すよ、昔から。ギターを弾いたり
バンドもやったりしてましたし。
だからまあ趣味の延長というか。
高橋 でも今は専門なんですよ。

ボツキャラが 顔を出したり…

GOD バブルボブルの開発の
何か裏話とか失敗談とかありませ
んか？
FM そうですね。「ゼンちゃ
ん」というキャラクターがいま
すよね。あれは「チャックンポップ」
のボツキャラなんですよ。で、

体の色も今みたいなグレーじやな
くて、ピンク色だったんですよ。
ドット絵がたまに…。
IF 俺の機の底にころがって
んだだよ。(笑)

FM それを借りて、ちよつと
カッコが悪かったのを修正して、
今のゼンちゃんになった。他の
キャラクターもかなり修正なんか
ありまして、バブルも最初はか
なりみっつともないかつこうをし
ていたという…。
高橋 その絵は残ってないんで
すか？
FM いえ、一応ありますけど、
お見せするほどの物では…。(笑)

IF イメージダウンにつなが
るし。(一同爆笑)
FM やはり性格なんか最初
の頃は、あんまり(プレイヤーを)
追ってこなかったんですよ。で
もこれじやあ良くないなと、今
みたいにガラッと変えてしまっ
たりとか。やはり、どのゲーム
でもそうすけど、出さ上がりは最
初のものとはかなり変わったもの
になりますね。

IF 最初は一面面に泡が64個
とか128個出てくる、というの
もあったんだけど、実際やってみ
たら泡で画面が埋まっちゃって。
(一同爆笑) 結局24個になりました
だけ。
高橋 作って一番楽しかった
ことは何ですか？
IF 終わった時です。(一同笑)

FM 紙の上で考えてたことが、
実際にソフトになって動きだすこ
とですね。
隠しコマンドは
まだある？
GOD 隠しコマンドについて

少しお聞きしたいんですけど。
FM 実を言いますと、仕様書
を書く時点で、上の人に全部わか
るように隠しもらさず書かなけれ
ばならないんですけど、今回は極
秘で、藤末さんと君島さんと僕と
の間でひそかな楽しみで入れてた
んですけど、そうこうしているう
ちに、巷の噂になって電話が社内
に入ってきたまして…。

IF 「お前なんかやったのか
？」とか言われてね。(笑) 「別
に何もしてないですけどね」「ス
ーパーバブルボブルって何だ」っ
て。「知らないですけどね」って。
(一同大爆笑)
FM ということで、最近社内
でも噂になってまして…。(笑)

GOD じゃあスーパーも最初
の仕様書には入ってなかったと？
FM そうですね。ゲームが完
璧に出来上がって、市場に出る直
前に入れたという。隠し文字も、
とっさに思いついて入れたものな
んです。背景の色を変えて、敵を
入れ変えることが出来るかと藤末
さんに聞いて、出来るということ
でスーパーでも作りましょうと。

IF 1週間位でやったね。
(「エーッ」と一同驚く)
FM で、今度は藤末さんが調
子に乗っちゃって、2つ隠しコマ
ンドを付けてしまった。後で私に
それを聞かせてくれました。1人
でやって喜んでた。(一同爆笑)
GOD 隠しコマンドについて
はゲームスト編集部にも毎日のよ
うに電話がかかってきました。(笑)
結局載せちゃいましたけど。実は
さらにまだ隠しコマンドがあると
いう噂を聞いたんですけど…。
(開発一同複雑な笑)

FM それは藤末さんに聞いて
下さい。(笑)

IF 知らないですよ。(笑)
係長もいるし。(一同爆笑) 一切
隠しことはしてません。(笑)
係長 あるんじゃないですか。
(笑)

GOD 隠しコマンドは合計5
つあるという話が…。(しつこい)
IF いや、ないんじゃないん
ですかねエ。(笑)
FM まあ期待や夢を持ってい
ただくのは、悪いことではないん
でしょうが…。夢があるのは良
いことではないかと…。
GOD 否定してないところを
見ると(笑)…。ウーン

高橋 バブルボブル2は？
FM はっきりは言えませんが、
僕としては作りたいと思ってい
ます。でも作るとしたら、まった
く違う物になると思います。(ス
ーパーの)100面で人間になり
ますよね。そこからつながってい
くのではと。

まだまだ 楽しみは続く

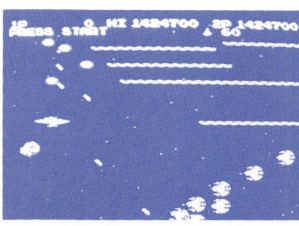
——残念ながら残された隠しコ
マンドを聞き出すことはできな
かったけど、バブルボブル2が期待
できそうだというのは嬉しい情報
だ。
最後に開発の方からおもしろい
提案があった。バブルボブルのメ
ロディに歌詞(タイトルもね)を
付けたり、バブルボブル2のスト
ーリーを考えてほしい、というん
だ(ひよつとしてひよつとすると
君の考えたストーリーがゲームに
なるかも?)。歌詞・ストーリーを
考えた人はそれぞれゲームスト
「みんなで歌おうバブルボブル」
係、「バブルボブル新なる旅立
ち」係へ。



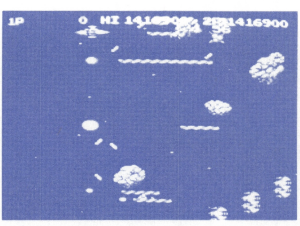
おおノー、すばいきっど大和だい。京都の山城君、埼玉の生天目君、-----
 沖縄の久場君……たくさんの質問、お便り、ありがとう-----

ダ完全攻略

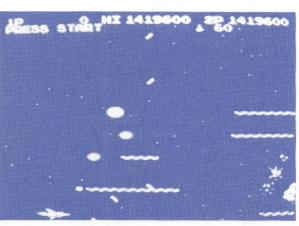
ていると進級できそうもないので、ここでまとめてアドバイスするぞ。
 -----絶対役に立つ！ すばいきっど大和の完全攻略。



2-5その③



2-5その②

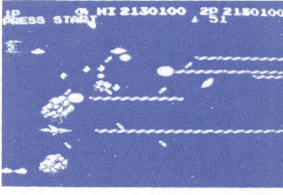


2-5その①

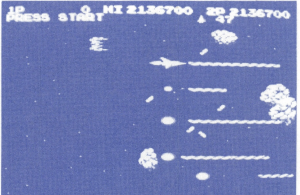
編隊が来るが、上に十分にオプションが伸びていれば、ほとんど敵が残らないはずだ。もし、上の敵が残ってしまったら、その敵の前へ回り込むか、画面の前へ逃げて回り込めばよい。一回目の編隊ではちよつと岩がジャマなので

あくまで親切に教えよう

さつそく始めよか。
 まずは、一番質問の多かった2-5と3-5の編隊のパターンだね。
 2-5の方はというと、まず下の方で敵を待ち構える。

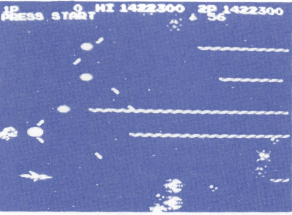


後ろへ下がって真ん中のあいてる所へにげるべし。



まずはここで待ち…

3-5は、ちよつと弾の数が多いし、撃ち返し弾もあるので、2-5とはパターンが違ふ。
 まずはファイヤーガイストだけで、最初に画面の前の方

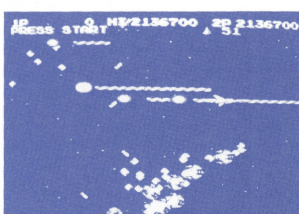


2-5その④

敵は弾を出しながら来るので弾をひきつけておいてから一番上までいき、すぐに下まで下りていって、次々と来る編隊をやっつける。
 すると、その後上と下から

つっ上へよけるだけ。
 とは後ろへさがって弾をよけるだけ。
 ここでは、岩をよけながら画面の前の方へ行き、下から来る敵の向こう側へ回り込む。あとは後ろへさがって弾をよけるだけ。

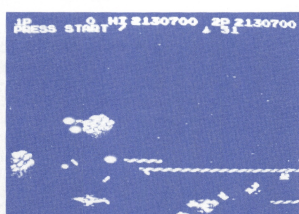
で下から上へオプションを広げて出現を待つ。出現と同時に、弾をポロポロ出してくるので、弾をひきつつつ後ろへさがる。
 次に、その後の編隊だ。最初はもちろん下で待ち、下から敵が出現したら弾をひきつけておいてから上へ少しずつ移動する。そして、上から来る編隊を撃ち、さらにそこで飛んでくる弾の上へ行く。ここでは、岩をよけながら画面の前の方へ行き、下から来る敵の向こう側へ回り込む。あとは後ろへさがって弾をよけるだけ。



3-5その③



3-5その②

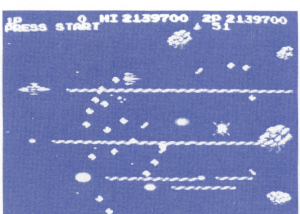


3-5その①

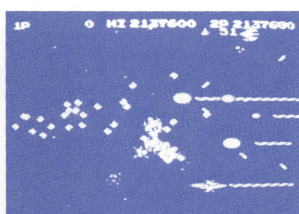
今度は、ザブIIのよけ方ですね。ゲームスト4号で、うっかり左右どちらでもよいといってしまうましたが、実は最初が左で、その後は右左と交互によけないとほとんどが当たってしまうのでした。スピード2個あれば、目で見てからでも十分よけられます。一回目のよけ方をしまえば、後は適当なタイミングでレバーをいければなんにも難しくありませんよ。スピード1個でも全部よけます。スピードなしでも最初の4回まではよけられるのである。4号を読んだ読者のみなさん、ごめんなさい。

今度は、ザブIIのよけ方ですね。ゲームスト4号で、うっかり左右どちらでもよいといってしまうましたが、実は最初が左で、その後は右左と交互によけないとほとんどが当たってしまうのでした。スピード2個あれば、目で見てからでも十分よけられます。一回目のよけ方をしまえば、後は適当なタイミングでレバーをいければなんにも難しくありませんよ。スピード1個でも全部よけます。スピードなしでも最初の4回まではよけられるのである。4号を読んだ読者のみなさん、ごめんなさい。

3・4周目は、岩のパターンが一定でないので危なっかしい時もあると思うが、それほど難しいことはないと思いますよ。5周目以降は、2周目の岩のパターンにもどります。



3-5その⑤



3-5その④

-----やあ君たち、ボクを知ってるかい？ ボクがああの有名なすっぱい…
 ---愛知の鈴木君、遠く長崎の山口君と福田君、いやもっとずっと遠くの

すっぱいきつど大和の



サラマン

目指せ！ 1千万点

-----みんな、一人ひとりに返事を書こうと思ったんだけど、それをし
まずは前編

1面だ

え？1周目で？

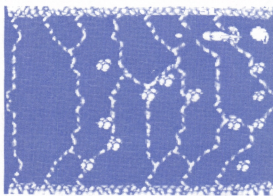
1周目でまさかつまってる人はいないだろうね？ そんな人は困ったちゃんですよ。あえてなにも説明することはないでしょ。ちなみに、肉ダンゴ地帯では画面の真ん中より前ぐらいで連射すれば、2、3個肉ダンゴが増えて得をするよ。

2周目…注意！肉ダンゴ地帯

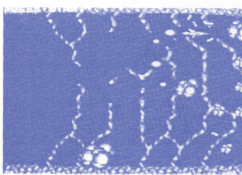
2周目は、注意するところといえは、やっぱり肉ダンゴ地帯かな。自機の位置はレッド・プレイヤーの2Pという文字より前へおくこと、上下の位置は上から自機2機分下か、上から一つ目の網の節のちよっと下ったところかな。

3周目…撃ち返し弾出現

さて3周目だ。この周から撃ち返し弾がでてくるようになるので要注意だ。でも、やっぱり注意しなきゃ

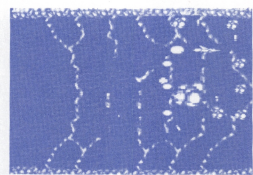


よく見ると弾が飛んできてるじゃないか。でも平気なのさっ!!

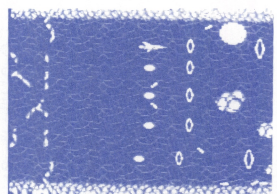


パリパリカセくんじゃーい!! 撃つのがあんまり遅いとやられるぞ。

やいけないところは肉ダンゴ地帯だけだ。一番安全な場所といえは2周目と変わらないけれど、気をつけなきゃいけないのはオフションをちぢめ



2周目のカセぎは僕よりうまい人がたくさんいる。この写真のはまだまだ甘ソーダ。

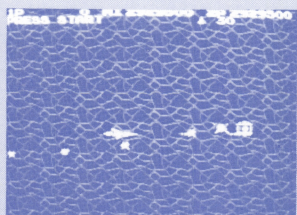
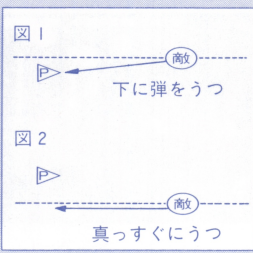


ここらへんでミシンのようなけーれん撃ちをするんだ!

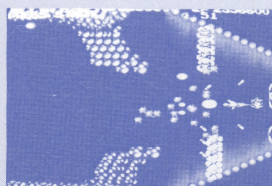
4周目…並じゃない!

4周目。ここらへんからは敵の弾数やまち返し弾が並じやなくなってくる。最初の装備を揃える所ですら撃ち返し弾が多くてパワーアップが回収しにくいのである。そこで、最初の装備の揃え方の基本を教えることにしよう。

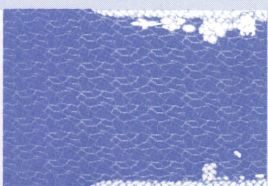
このゲームの敵の弾は、横スクロールの時は下の方に撃ちやすく、縦スクロールの時は右に撃ちやすくなっている。つまり、横スクロールの場合ならば敵よりちよっと下に自機をおくだけでも下へ弾を撃ってくるが、上へちよっといっただけでは上へは撃つてこないで、真っすぐに弾を撃つのである。これを利用して、下段の敵は下半分をねらって撃ち、弾を下に撃たせる。上



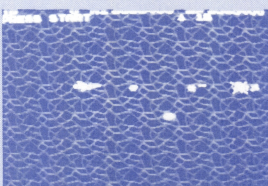
下へ弾がスイスイと…。



真ん中ぬけるのだって平気だもん。



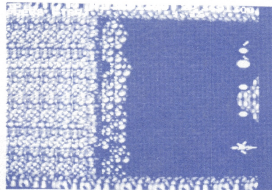
げっ! 壁にかくれてんじゃねーよ。はやく死んじまいな。



最初のデスハンドは細胞にジャマされてやつつけにくいけど、細胞が盛り上がる前に、デスハンドの元の部分にダメージを与えておけば、だいたいやつつけることができるはずだ。

段の敵は上半分をねらって撃ち弾を真っすぐに撃たせる。そうするとパワーアップユニットが簡単にとれるようになるぞ。

だって、撃ち返し弾が飛んでくるからなのだ。又、写真のようにしてやればかせぐことも可能である。



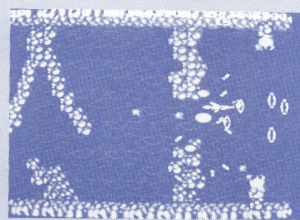
最初オプションを縦にのばしてミサイルをうちまくる。

そんな時は、オプション又はミサイルユニットを一つ見逃すか、上段だけをやってけるかにすれば、その場はしのげるでしょう。後者の方はフオースフィールドがとれない

5周目からは撃ち返し弾を撃つ敵は全てが撃ち返してきます。もちろん、最初のパワー装備を集めるのもむずしくなります。うまく基本通りにできれば平気なのですが、うっかり下段の敵に真つすぐ撃たせたり、上段の敵の下に撃たせたりしてしまうとめんどろなことになるてしまいま

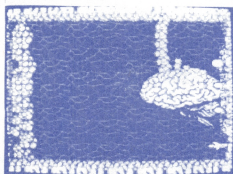
5周目：自機的位置をしっかりと

こむことが出来るからね。肉ダンゴ地帯は3周目と同じでOKです。かせぎも可能

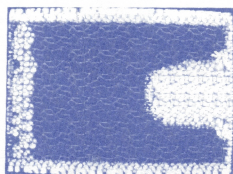


1面で1番きらいな所だよ。

肉ダンゴ地帯前の上下からくるデスハンドもうまくオプションを上下に広げて退治しよう。この時、なるべく上の手は残さないように心がけること。下が残っても網に逃げ

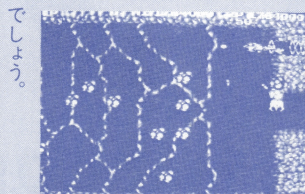


手が伸びて、弾がボロボロと出始めたら下に逃げればよろし。これでかなり楽になる。

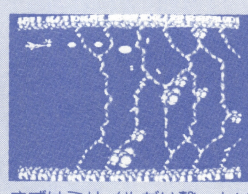


するとゴーレムのおしりの当たり判定がなくなっちゃうので上へぬける。

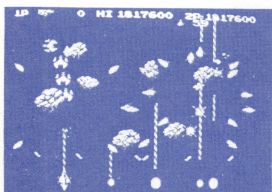
ことになりませんが、こんなものにはたよらずに行けるようにしておかないと、先へ進むことも容易でないと思います。ちなみに、この最初の装備を持つ敵は7周目でさらに速くなり、10周目で最高速となります。又、5周あたりから肉ダンゴは、撃たなくても弾



網をぬけたら、すかさずミサイルを撃つべし。



まずはミサイルだけ撃つというて入口の肉ダンゴをやっつけておこう。



うらうらととっとと失せな！網打尽にしてくれるわい。

さて、ちよびつとやっかいなやつがファイヤーガイスとなんだよね。やつつけた後、飛びちるだけならまだしも、やっぱり撃ち返し弾を撃ってくるのでやなやつだ。

3周目4周目の良い攻略としては、2回にかけてくるファイヤーガイスを一回でおよさしてしまうことだ。どういうことかという、一回目のやつを少し間を置いてから一気にやつつければ一回目のやつが出ないのだ。点が少し損することになるわけ

うらうらととっとと失せな！網打尽にしてくれるわい。

だが、安全のためにはいいと思う。まさに2・3匹出てきてしまうこともあるが、まさか、そういつらに手こずることもあるまい。後半に出てくるファイヤーガイスだって左側だけに1回しかこないいで、全く問題が起こらないでしよう。大変難しくなってくるのが5周目からなんだ。なぜならば、こいつらはこいつが撃つ前から弾をボロボロとはき出してくるからだ。今までのようにやつつけようとしたら、弾に囲まれて大変な思いをし

先ほども話したけど、縦スクロールの時は、敵の弾は右に撃ちやすく、左側へはあまりねらってこないというのを利用するわけだ。最初に出るオプションとレ

ファイヤーガイスの傾向と対策

まさか一周目2周目でひっかかってくる人はいないと思えますよ。やっぱり、撃ち返し弾のでくる3周目からが難かしくなっていくんじゃないかな？

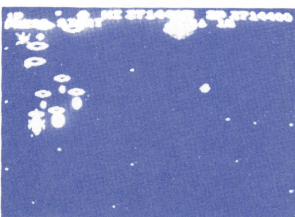


これなら怖くなんかないぞ。リップルがオバQの口のように見えるわね。

2面だ

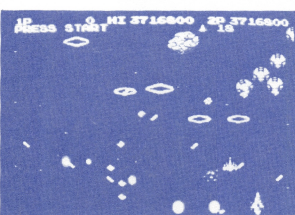
を撃ってくる。つまり肉ダンゴが意志を持って弾を撃ってきますが、自機的位置がしつ

かりしていれば問題はないと言えましょう。



弾に注意するんだよ。

では、さっき言っていたレーザーの取り方を説明するとして、最初に左側にオプションを持った編隊が出てくる。これをミサイルを撃たずに左の方でやつつける。なぜミサイルを撃つてはいけないかというと、次に右の方から来るレーザーを持った編隊を早くやつつけてしまつて、撃ち返し弾がジャマしてレーザーユニットを取りにい



目の前にはおいしいレーザーが...

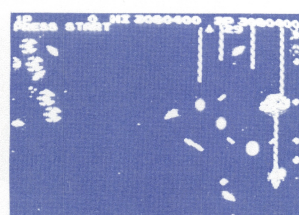
くことができなくなってしまうからだ。そうしたら、レーザーを持つてくる編隊の下へまわり込むようにしながらリップルレーザーとミサイルを撃つて、敵が出すレーザーユニットを取り、左へと逃げて行けばよい。(但し、左へ行きすぎるのと追いつめられるので、十分にひきつけないが移動すること。)



ハイハイいつでも来なさい。

すると、右からでくるファイヤーガイスは撃ち返し弾を真つすぐに撃ってくるの

左からの敵はミサイルがほとんどやつてくれる。飛んでくる岩石もほとんどがミサイルで、当たり判定をなくしてくれるので安心だ。(判定がぬけているかどうかは、レーザーが通るかどうかを見



弾も自分の横をいくばかり。

で、ほんのちよびつとだけ左によけるだけでOKだ。大きく動くオプションが縮まってしまうので注意してちょ。

書店（貼合）印

部数

冊

ゲームスト

No.1

No.2

No.3

No.4

No.5

No.6

ゲームスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No. 1 ('86 5月号)

No. 2 ('86 7月号)

No. 3 ('86 9月号)

No. 4 ('86 11月号)

No. 5 ('87 1月号)

No. 6 ('87 3月号)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文
下さい。注文書としてご利用で
きます。

新 声 社
☎03-293-9324

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア

PTS.

月

日

達成

画数等

備 考

ゲーム
センター

名前

住所

電話

氏 名

スコア
ネーム

住 所

電話番号

()

年齢

才

男・女

感 想

●お求めの号に○印を

お名前

お電話

新 声 社
雑誌03659

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

キ
リ
ト
リ
線

キ
リ
ト
リ
線

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMEST* 行

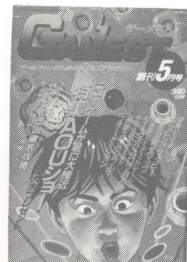
キ
リ
ト
リ
線



No.3 ('86 9月号)



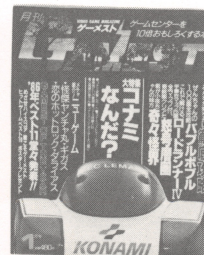
No.2 ('86 7月号)



No.1 ('86 5月号)



No.6 ('87 3月号)



No.5 ('87 1月号)



No.4 ('86 11月号)

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな)
お名前

年齢 () 才
性別 (男・女)

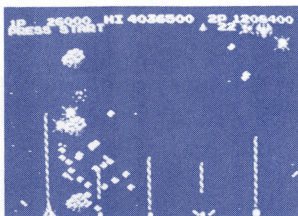
ご住所 〒 □ □ □ - □ □ 電話 ()

- ①小学 () 年 ②中学 () 年
③高校 () 年 ④大学 () 年
⑤社会人 ⑥その他 ()

最後の編隊もきついよ

あと2面で難しいといえ、最後の編隊だろう。3周目までなら問題ないと思うが、4周目以降は撃ち返し弾が多くなるし、6周目ぐらいになると弾をポロボロ出して来るから、それでは、パターンの一例を教えることにしよう。

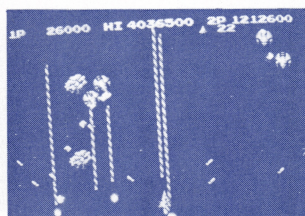
① 初め左右に3匹ずつの編隊が来るので左からやつつけていく。撃ち終わったら、いったんレーザーを撃つのをやめ、次の編隊が完全に現れてから、左に移動しながらレーザーを発射する。



写真①

この時も、左端まで行く必要はない。後はレーザーミサイルボタンは押しっぱなしで良い。

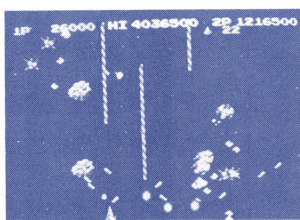
② 次に、右からくる編隊はそのままの状態で撃ち、正面から敵が出たら、すかさず右へ移動する。もちろん、また右から敵が出てくるので、右



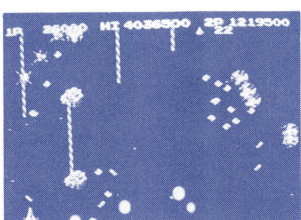
写真②

へ行けるところまで行ったら、すぐ左へ引き返す。当然この時も少しずつ左へ移動し、弾を十分にひきつける。

③ すると、左から2回編隊が来るので左へ少しずつ進む。この時、初めて左端まで行くことになる。



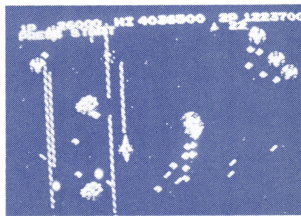
写真③



写真④

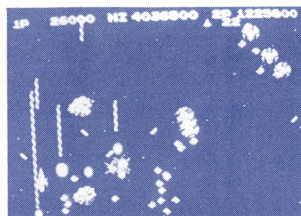
④ さらに、さらに左から編隊が来るので、右からの編隊の弾に当たらないように、右

やや上へと移動する。



写真⑤

⑤ すると、またさらに左から編隊が来るが、弾を引きつけられるので左へ逃げることでできる。後は、残った右の編隊をミサイルでやつつけるだけだ。



写真⑥

ちなみに、6周目以降なら④⑤の動作をしなくても左端にいらただけでいたい平気です。しかし、安全のためには④⑤を使うのが無難かと思われまふ。

3面だ

3周目からは全部パターン

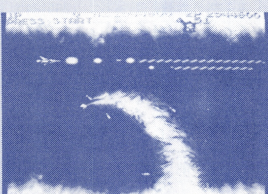
は同じである。

プロミスじゃなかった
プロミネンスはこわい!

では、パターンの一例を説明してみようね。

炎の地帯にはいると、最初は下から連続プロミネンスが吹き上がるので、上で横にオブションをのばして、レーザーとミサイルを撃つべし。そして、プロミネンスを通過した後、火の玉やその撃ち返し弾をよけつつ、今度は下でオブションを横にのばす。

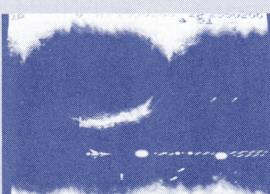
そして上から吹き上げてくる



やべーよこのプロミネンスやたら威勢がいいよ!!

プロミネンスを通過したら写真のようにフォーメーションをはる。その後、下からプロミネンスが吹き上がるが、それは一回だけなので気にしない。それと、下スレスレで進めば敵の撃ち返し弾も下へ消えていってしまうよ。

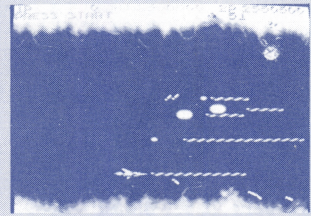
その後、上から連続プロミ



火の玉のジェネレーターはすぐに破壊せよ。

ネンスが吹き上がってきて、さらにすぐ下からもプロミネンスが吹き上げてくる。その時、2匹のフェニックスも飛

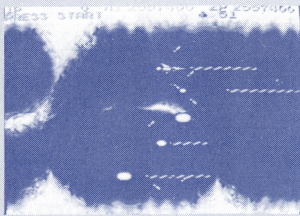
ッに見えるプロミネンスの後、上の連続プロミネンスと下の連続プロミネンスが続いてくるので、よくおぼえておくこと。この時もフェニックスのジェネレーターがあるので、ミサイルを撃たないでかせぐもよしだ。



うーん、フォーメーションだ。

んでくるので、撃ち返し弾に気を付けること。危ないと思うようなら一匹目をやつつけ、すぐに上へよければ楽だし、フォーメーションをはり直せるゾ。

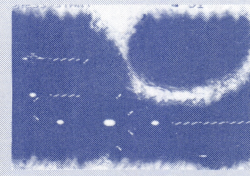
そのまま先へ進んでいくと



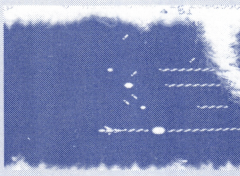
1匹やつつけたら上へ逃げよう。

上から連続プロミネンスが吹き上げてきて、下からフェニックスが生えてくる。ジェネレーターをミサイルですぐにこわしてもいいし、ミサイルを撃つのをやめてかせぐのもよし。

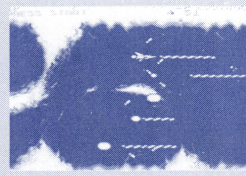
そして、画面前の方でチラ



下で連続に出るのは入口以来じゃのう。上へ逃げるのをわづれるな!



上から前へぐりと回り込むんだ。ジャマなジェネレーターをこわしちゃえ!



上へのばしておけば最後のフェニックスや火の玉をかせげるよ。

ミネンスは吹き上げてこないの、下にいれればうれしい。最後のドラゴンも右下から誘導していけば、なんのこともなくたおせる。

君との約束はプロミスよ

さてこれで前編は終わりだけれども、これだけじゃ分からないところもまだあると思う。ので、どこがどう分からないかというように質

問のハガキを送ってちよ。誌上で答えられるかもよ。それじゃあ、また会いましょうねっ。

(すばいきつど大和)

DLL屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23-5011

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|--------------|-----------------------------|-----------------|
| 1 | 怒号層圏 | 2,784,670 | えっちやん村々 / OMOMO(IGC) | IP全面クリア |
| 2 | ザインドスリーナ | 1,283,040 | IGC-ZUN | 全面クリア |
| 3 | ローリングサンダー | 294,740 | D.R. | ニューバージョン |
| 4 | 沙羅曼蛇1P | 2,285,400 | IGC-M.S. | |
| 5 | サイドアームズ | 10,000,000+α | えっちやん村々 / OMOMO(IGC) | 全面クリア 永久パターン |
| 6 | アウトラン | 32,887,360 | Y.U.I | 5'01'75 |
| 7 | アテナ | 1,743,550 | IGC-UZI | 全面クリア |
| 8 | アルゴスの戦士 | 4,407,340 | IGC-ZUN | 全面クリア |
| 9 | 沙羅曼蛇2P | 1,692,000 | OMOMO(IGC) ATTY... (IGC) | 3-5 |
| 10 | スーパーバブルブルP | 9,999,990 | OMOMO(IGC) BLOOD(IGC) | ZAPX6 同点者2名 |

子供ゲームセンター

岩手県上閉伊郡大槌町駅前

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|----------------|-----------|---------------------|------------------|
| 1 | バブルボブル(1P) | 3,483,210 | MOMOKO & Minayo | 1コイン70面 |
| 2 | バブルボブル(2P) | 3,630,990 | MOMOKO & Minayo EJO | 1コイン73面 |
| 3 | スーパーバブルボブル(1P) | 2,834,830 | EJO | 1コイン58面 |
| 4 | スーパーバブルボブル(2P) | 3,158,900 | MOMOKO & Minayo EJO | 1コイン65面 |
| 5 | サイドアームズ | 526,700 | Mikio! | 入荷3日目 |
| 6 | アルカノイド | 1,362,890 | Minayo LOVE! | ALLクリア のこり6以上 |
| 7 | 熱血硬派くにお君 | 999,950 | Minayo LOVE! | つかれたー |
| 8 | 源平討魔伝 | 999,900 | すましてる かつっ! | 1コイン こしがいたい |
| 9 | アテナ | 2,381,500 | Mikio! | 1コイン 全面クリア |
| 10 | ロードランナーIV | 239,640 | すましてる かつっ! | 1コイン20面 |

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(022)264-0570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-------------|------|-------------------|
| 1 | アウトラン | 44,530,040 | K.I | レイクサイド 4'49'56 |
| 2 | カルノフ | 581,070 | K.I | |
| 3 | ASO | 2,653,040 | まるじ | |
| 4 | ダンクショット | 8回戦 | T.T | |
| 5 | ピタゴラスの謎 | 113,940 | K.I | |
| 6 | アルカノイド | 1,159,780 | T.T | |
| 7 | ファンタジーゾーン | 14,552,540 | K.I | |
| 8 | ワンダーボーイ | 1,352,840 | まるじ | 7-4クリア |
| 9 | 怒号層圏 | 1,464,110 | ACHA | 全面クリア |
| 10 | ガルディア | 1,000,000+α | まるじ | |

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|------------|-------------|--------------|
| 1 | 沙羅曼蛇 | 2,401,600 | A-G-BのYSR | 4周目3面 |
| 2 | バブルボブル | 4,620,000 | えっちやんOw | Power upなし |
| 3 | スーパーバブル | 9,999,990 | みんなの守護神・たかお | Power upあり |
| 4 | サイドアームズ | 2,151,800 | A-G-BのYSR | 全面クリア |
| 5 | ザインドスリーナ | 173,660 | みんなの守護神・たかお | 全面クリア |
| 6 | ファンタジーゾーン | 12,667,220 | A-G-BのYSR | 3周目 2面までいったヨ |
| 7 | アルカノイド | 718,200 | いかいどーんだヨ | 1コインだヨ |
| 8 | アルゴスの戦士 | 5,395,000 | A-G-BのYSR | 全面クリア |
| 9 | ワールドカップ | 優勝 | 丸ん・たけ | 手が黒くなった |
| 10 | 源平討魔伝 | 全面クリア | A-G-Bの8人 | かんたんだネ |

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|--------------------|------------|-------------|--------------------------|
| 1 | アウトラン (スーパースピル) | 52,777,080 | Spream SOL | 4'44'90スタート タイム80秒 |
| 2 | アウトラン (デュアルウェイ) | 51,408,470 | Spream SOL | 4'46'87スタート タイム80秒 |
| 3 | アウトラン (レイクサイド) | 56,425,320 | Spream SOL | 4'47'59スタート タイム80秒 |
| 4 | サイキック5 | 6,189,700 | | スコアをまちがえて送った時特 8面1コイン |
| 5 | サイドアームズ | 1,944,800 | Spream SHOT | 最終面クリア 1P1コイン |
| 6 | 沙羅曼蛇 | 6,592,100 | AIR NEX XEN | 9-5 1コイン1P |
| 7 | ローリングサンダー | 242,960 | 拝天狗(Fs.) | 8面旧バージョン |
| 8 | 3DサンダーセプターII | 490,950 | Spream SOL | 最終面クリア |
| 9 | 怒号層圏 | 1,406,730 | Spream K.W | 最終面クリア 1P1コイン |
| 10 | 奇々怪界 | 2,000,000 | Spream パル君 | R37 残り2 |

めざせ

時には投げようかとも思う。しかしやめることはできない。
スコアに表示される数字の重みと魅力を知っているからだ。

ハイスコア!!

プレイシティキャロット旭川店

旭川市3条通15丁目左1号 ☎(0166)23-3245

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------|-----------|------------|
| 1 | アウトラン | 33,573,050 | Ninちゃん | タイム5'00'87 |
| 2 | サンダーセプターII | 356,990 | NMO | |
| 3 | ローリングサンダー | 290,720 | 鈴木学 | |
| 4 | ギガス | 245,970 | BIG | |
| 5 | アルカノイド2 | 1,138,380 | ALL | |
| 6 | 妖魔忍法帖 | 10,067,000 | | |
| 7 | 奇々怪界 | 712,100 | IDA | |
| 8 | サイドアームズ | 1,838,400 | RIZ andタオ | 2Pプレイで |
| 9 | バルトリック | 242,900 | PAN | |
| 10 | ザインドスリーナ | 1,135,410 | Aki | |

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153 ☎(0123)33-2271

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-------------|-----------------|--------------------|
| 1 | アウトラン | 36,098,270 | 木内達夫 | 5'04'25 デュアルウェイ |
| 2 | ダンクショット | PRO-115:111 | 吉田(TAC) | 6面 1P |
| 3 | サイドアームズ | 1,788,300 | OPCとOPOち | 1P |
| 4 | ローリングサンダー | 357,400 | 角本正樹 | NEWバージョン |
| 5 | ピタゴラス | 3,310,620 | テイクミの田口 いや勝一 | |
| 6 | 沙羅曼蛇 | 2,131,100 | きうちたつを | 3-5 |
| 7 | 怒号層圏 | 290,240 | 茂木世志明 | 1P |
| 8 | ザインドスリーナ | 597,770 | 北斗中TM | 6面 |
| 9 | 恋のホットロック | 5,000,000 | 中田裕章 | 4時間で打ち切り |
| 10 | バルトリック | 324,510 | 村本誠 | 5面 |

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------|-----------|---------|
| 1 | ローリングサンダー | 291,560 | 陽ちゃん | 8面 |
| 2 | アウトラン | 51,737,570 | EXPRESS | 4'53'75 |
| 3 | サンダーセプターII | 437,180 | Lip Tick | 6面 |
| 4 | 沙羅曼蛇 | 2,070,400 | EXPRESS | 3周目5面 |
| 5 | サイドアームズ | 1,843,910 | KEN | 全面クリア |
| 6 | バブルボブル | 7,872,800 | PSIPHAR | 〃 |
| 7 | ダブルXミッション | 1,824,000 | うあぁあ~~~~ | |
| 8 | アルカノイド | 1,062,560 | YNG | 全面クリア |
| 9 | ファイヤートラップ | 323,390 | たけちゃん | |
| 10 | 怒号層圏 | 250,840 | FIREBURST | |

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-------------|-----------|-------------|
| 1 | バブルボブル | 9,999,999+α | VGM | 1コイン全面クリア |
| 2 | スーパーバブルボブル | 9,999,999+α | VGM | 1コイン全面クリア |
| 3 | アルカノイド | 1,122,930 | VGM | 1コイン全面クリア |
| 4 | アウトラン | 4,813,050 | VGM | 4'53'50dコース |
| 5 | サイドアームズ | 1,813,700 | XANADU | 全面クリア1コイン |
| 6 | ザインドスリーナ | 1,221,510 | T-WRYNECK | 全面クリア1コイン |
| 7 | 奇々怪界 | 423,450 | やりました正義くん | |
| 8 | 快傑ヤンチャ丸 | 1,145,300 | イトボック | |
| 9 | 源平討魔伝 | 最終面クリア | SUPER NEC | 1コイン レベル4 |
| 10 | サイキック5 | 530,000 | DEN chan | |

札幌そごう

札幌市中央区北5条西2丁目 ☎(011)213-2565

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|--------------------------|------------|--------|--------------------|
| 1 | アウトラン (アプタイトニューバージョン) | 55,589,370 | つきだてりの | 4'48'06 Dコース80秒 |
| 2 | サンダーセプターII | 464,660 | えびなひろし | 6面 |
| 3 | 沙羅曼蛇 | 3,691,900 | 田中博史 | 6-2 1コイン最強 |
| 4 | ファンタジーゾーン | 20,539,200 | 田中博史 | 5周目3面 |
| 5 | サイドアームズ | 1,860,500 | 安藤敏哉 | クリア |
| 6 | ローリングサンダー | 154,080 | 川田んご | 5面 ニューバージョン |
| 7 | アルカノイド | 969,080 | 川田んご | クリア |
| 8 | 奇々怪界 | 461,950 | 川田んご | 2周目4面 |
| 9 | アレスの翼 | 497,900 | 梅井康人 | |
| 10 | ファイヤートラップ | 414,410 | つきだてりの | 12面 |

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|--------------------|--------------|--------------|-----------------------|
| 1 | アウトラン (デュアルウェイ) | | つきだて | 4'52'96クリア (タイム優先) |
| 2 | アウトラン (レイクサイド) | 38,942,350 | 佐々木義久 | 4'51'78クリア (タイム優先) |
| 3 | バブルボブル1P | 10,000,000+α | つきだて | 5周クリア1コイン |
| 4 | バブルボブル2P | 8,191,760 | 幕田貴宏 つきだて | 1コイン |
| 5 | ウェット・マン24 | 548,390 | 幕田貴宏 | 6'08'3 クリア |
| 6 | サンダーセプターII | 457,220 | えびなひろし | R-6 |
| 7 | ローリングサンダー | 365,340 | HYPER-MAD | R-10 |
| 8 | サイドアームズ | 2,264,400 | HYPER-虹屋 | クリア |
| 9 | ブレイウッド | 1,606,990 | 中井昌平 | 1コイン |
| 10 | サイキック5 | 356,300 | 橘卓哉 | R-3 1コイン |

ゲームコーナーロン

札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-------------|----------|----------|
| 1 | カルノフ | 226,550 | 竹村 | 3面 |
| 2 | サイドアームズ | 1,882,800 | 石川 | 全面クリア |
| 3 | ダンクショット | 4チーモ勝抜 | 佐々木 | |
| 4 | 沙羅曼蛇 | 2,101,400 | 川田んご | 3周5面1コイン |
| 5 | アルゴスの戦士 | 5,382,220 | オヤジ | 27面クリア |
| 6 | ローリングサンダー | 391,640 | 佐野賢 | 10面 |
| 7 | スラップファイト | 9,999,990+α | 田村と小塚 | 255エリア |
| 8 | 奇々怪界 | 572,450 | 竹野護 | 14面 |
| 9 | 怒号層圏 | 215,000 | 松村 | 4面1コイン |
| 10 | 源平討魔伝 | 全面クリア | 竹村・藤沢・坂田 | |

ゲームポイントフリーウェイ

札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|----------|-----------|-------|-----------|
| 1 | アルカノイド | 1,070,920 | 按田亨 | 終面クリア(社人) |
| 2 | ティードオフ | 18ホール+6 | 新庄博之 | 1コイン (〃) |
| 3 | 華弥生 | 三十一文 | 岡首隆幸 | 1コイン (〃) |
| 4 | ピタゴラスの謎 | 295,560 | 按田亨 | 23面 (〃) |
| 5 | グラディウス | 523,100 | 木村剛 | 2-3 (〃) |
| 6 | 1942 | 1,690,580 | 渡辺正夕喜 | 30面 (〃) |
| 7 | 熱血硬派くにお君 | 521,700 | 田中裕一 | 4-4 (〃) |
| 8 | サイドアームズ | 1,765,700 | 鈴木俊也 | 終面クリア(学生) |
| 9 | バブルボブル | 2,585,510 | 清水英夫 | 81面 (〃) |
| 10 | 奇々怪界 | 584,050 | 宮下誠一 | 16面 (〃) |

当店は郊外型コーナーで、社会人主体の客層で構成され、メダルゲームとビデオゲームに分かれます。
ハイスコアでは、息の長い人気ゲームも含め掲示しました。

●アウトラン

| | | |
|------|---------|---------------------------|
| Aコース | 4'51"40 | RUN鳥不会(東京) |
| Bコース | 4'47"46 | CRAMPBOY(東京) |
| Cコース | 4'44"90 | Spream-SOL(福島) |
| Dコース | 4'46"87 | Spream-SOL(福島) |
| Eコース | 4'45"75 | 今度も2番かな ^た (東京) |

●カルノフ

| | |
|-----------------|----------------------------|
| 999,999 (全面クリア) | みやもと(京都) ECM-ZENJI(神奈川) |
|-----------------|----------------------------|

●サンダーセプターII

| | | |
|----|---------|------------------|
| 1位 | 504,450 | FANCY-KETOSE(東京) |
| 2位 | 490,950 | Spream-SOL(福島) |
| 3位 | 479,790 | S.N MASTER(長野) |

●アレックスキッド

| | | |
|----|---------|-------------------|
| 1位 | 472,230 | オチギノカラテカくん(東京) |
| 2位 | 290,170 | CPM闘幻狂RANSEUR(埼玉) |
| 3位 | 254,510 | ハJOGノ(岡山) |

●サイキック5

| | | |
|----|------------|--------------------|
| 1位 | 12,827,600 | JAG-SBT(東京) |
| 2位 | 6,189,700 | スコアをまちがえて送った闘神(福島) |
| 3位 | 2,670,400 | TMC-SHO&マリちゃん(千葉) |

●沙羅曼蛇

| | | |
|----|--------------|---------------|
| 1位 | 10,000,000+α | KCH-TAG(宮崎) |
| 2位 | 9,957,200 | すばいきっど大和 |
| 3位 | 9,561,500 | ACU-やんちゃ丸(東京) |

●バルトリック

| | | |
|----|---------|-------------|
| 1位 | 981,980 | ACU-EPS(東京) |
| 2位 | 599,870 | COM(千葉) |
| 3位 | 508,500 | 細野哲雄(群馬) |

★お店の人にお願ひ。めざせハイスコアは月末締切の翌月5日必着をお願いします。

今回は、編集部内の人事異動があり(？)、ハイスコアは、G O D 鈴木・山河悠理・慶一郎・私、R E O Y・Yの4人で担当することになりました。今回から締切日を厳守しますので個人のハイスコアを送られる方は月末までにお願ひします。

今回の「君こそゲイメスト」のハイスコアを見てだれでも変だなーと思うのは、バブルボブルとスーパーバブルボブルが集計から消えたことでしょうか。理由は、両方とも1Pはカウンターストップが多数だったからです。2Pの方は、97面でねばった人もいたからです。今まではあまりなかったことなのですが、今回からいくつかの店で絶対に出ないスコアを送って来ました。このようなスコアに対しては、最悪の場合は掲載中止ということもあります。各店とも注意してください。

君こそゲイメスト

全国集計機種別
第1位から第3位

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)262

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|----------------|-----------|-------------|-----------|
| 1 | バブルボブル(IP) | 3,789,460 | GREFON. | 65面 |
| 2 | 奇々怪界(IP) | 979,300 | SIR(SVC) | 13面 |
| 3 | のぼらんか(IP) | 754,800 | DON. | 27面 |
| 4 | スーパーバブルボブル(IP) | 1,964,210 | KAPPOW(SGM) | ④49面 |
| 5 | アテナ(IP) | 895,800 | SIR(SVC) | 正攻法最終面クリア |
| 6 | 怒号層園(IP) | 172,620 | OCT(SVC) | エリア4 |
| 7 | ヤンチャ丸(IP) | 343,400 | SIN | |
| 8 | ザインドスリーナ(IP) | 603,560 | わーじゅん | ④4面 |
| 9 | ローリングサンダー(IP) | 190,100 | MZ. | 6面 |
| 10 | グラディウス(IP) | 591,100 | IQ. | 2周目の4 |

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-------------------|-----------|--------|
| 1 | カルノフ | 586,720 | H.Y | ニュースター |
| 2 | ザインドスリーナ | 684,700 | MAPPY | ゲームブラザ |
| 3 | スーパーバブルボブル | 9,999,990 | ボチャ | ニュースター |
| 4 | ビタゴラスの謎 | 161,740 | UG | ニュースター |
| 5 | サイドアームズ | 1,855,800 | Coolp ILM | ゲームブラザ |
| 6 | 源平討魔伝 | 999,900 | MAX | 上高地 |
| 7 | 沙羅曼蛇 | 3,048,400 | 佐野 | 京王 |
| 8 | 快傑ヤンチャ丸 | 1,036,500 | M.O | ニュースター |
| 9 | ダンクショット | 113対111 5試合勝抜き | アライ | ニュースター |
| 10 | アウトラン | 37,659,420 | NS | ゲームブラザ |

ウルトークタイトー

群馬県高崎市新町32番地 ☎(0273)26-4244

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------|-----------|------------|-----------------------------|
| 1 | ドラリアス | 1,317,320 | とおるくん | |
| 2 | ウェック・ル・マン24 | 290,820 | とおるくん | ステージ7 36,94m |
| 3 | バブルボブル | 9,999,990 | TRI-MENDO | ZAP5回 1人用 カウチスタート コイン |
| 4 | アルカノイド | 1,080,330 | 田口祐二くん | 最終面クリア |
| 5 | サイドアームズ | 1,769,500 | MAK. SAITO | 1コイン1人用 最終面クリア |
| 6 | 沙羅曼蛇 | 1,663,800 | 多津君保津歩 | 3周目2面 |
| 7 | ブレイウッド | 2,604,620 | TRI-TIA | 真の80面クリア |
| 8 | ザインドスリーナ | 724,570 | TRI-ENR | |
| 9 | XXミッション | 840,600 | 田口祐二くん | |
| 10 | バルトリック | 508,500 | 細野哲雄 | 1コイン ファイナルゾーンクリア |

びでお いん SAKA

埼玉県川越市新富町1-18-7 一番館2F ☎(0492)24-9869

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-------------|-------------------|----------------------------|
| 1 | サイドアームズ | 2,291,500 | 戦闘狂 HOTANI(細野) | 1ミス 全面クリア |
| 2 | アレックスキッド | 290,170 | CPM闘幻狂 RANSEUR | ロジックソフトの83 コイン投入1回クリア |
| 3 | バブルボブルIP | 6,069,900 | プロジェクト A子 | 最高ランク・JADO無し ZAPX2-RD38 |
| 4 | 快傑ヤンチャ丸 | 9,999,900+α | CPM闘幻狂 RANSEUR | 3周目クリア 256UP使用 |
| 5 | 奇々怪界 | 2,755,600 | 戦闘狂 NUKEGAKE | 5-8 |
| 6 | 沙羅曼蛇 | 3,227,800 | AOI美琴 | ノーマル 1コイン |
| 7 | ファイヤートラップ | 28,100 | ベルサイユ・ジョー イノエ | 3面(入直後) |
| 8 | アルカノイド | 915,500 | 戦闘狂 NUKEGAKE | 今回は中学生を優先 しました。ALL |
| 9 | アルゴスの戦士 | 5,858,700 | CAN | 全面クリア |
| 10 | P・Bスターズ | 448,540 | ハイパーコース バー・店長 | あの男でもこの店は ビクとも勝てない |

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-------------|---------------|-----------------|
| 1 | ダークミスト | 295,710 | CRS-Y'S | |
| 2 | カルノフ | 190,580 | BEN | 3面 |
| 3 | 奇々怪界 | 3,000,000 | CRS AOI美琴 | ノーマス9-4 残30機 |
| 4 | バブルボブル | 9,999,990 | CRS ドラク長谷川 | パワーアップ オリジナル |
| 5 | バブルボブル | 7,955,450 | CRS ドラク長谷川 | ノーマルモード |
| 6 | ガルディア | 1,000,000+α | CRS AOI美琴 | |
| 7 | 沙羅曼蛇 | 3,646,100 | CRS AOI美琴 | 1コイン 5-5 |
| 8 | ザインドスリーナ | 1,360,090 | CRS AOI美琴 | 全面クリア |
| 9 | ローリングサンダー | 201,320 | CRS | エリア7 |
| 10 | 怒号層園 | 1,433,910 | CRS-A子 | 1コイン 全面クリア |

東京都東村山市栄町2-16-18 ☎(0423)95-1880

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|----|-----------|-----------|-----------------------|---------|
| 1 | ローリングサンダー | 268,700 | KIN | 8面 |
| 2 | ザインドスリーナ | 556,210 | 2AM | |
| 3 | バブルボブル | 3,850,170 | LIE | |
| 4 | メトロクロス | 479,050 | XOR | |
| 5 | スラップファイト | 606,840 | YSO | |
| 6 | 快傑ヤンチャ丸 | 240,400 | END | 最終面(R8) |
| 7 | ワールドカップ | 11:0 | H.M | |
| 8 | アルカノイド | 96,490 | ? | |
| 9 | カルノフ | 79,890 | ? | |
| 10 | バブルボブル | 5,838,570 | HAPPYEND WAD & MAD | 2P |

東京都小金井市本町5-19-3 ☎(0423)85-4565

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|--------------|----------------------|-------------|-------|
| 1 | 快傑ヤンチャ丸 | 1,076,000 | FAN-SDF | 6面 |
| 2 | アクションファイター | 146,600 | 長坂 | |
| 3 | ローリングサンダー | 151,680 | 御祖嵐II | |
| 4 | 奇々怪界 | 677,600 | KEK | R-14 |
| 5 | ロードランナーIV | 1,402,600 | FAN-SDF | R-42 |
| 6 | アレックスキッド | 165,320 | NTY-AHT | |
| 7 | パブルボブル | 9,999,990 + α | SEPKAI | |
| 8 | ロードランナーW(2P) | 1,050,840 | FAN-SDF-HDK | 27面 |
| 9 | グラディウス | 2,296,000 | 相川和貴 | |
| 10 | Racken up | 4,308,110 | LASER-S | フリッパー |

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------------|-------------|---------------|---------------------------------|
| 1 | ロードランナーⅣ | 1,670,140 | ISYNニバ | 30面+α |
| 2 | 怒号層層 | 175,480 | 川島知行 | 4面 |
| 3 | アウトラン | 46,477,790 | KTZ | 4'50" ¹² DUAL WAY |
| 4 | アレックスキッド | 182,220 | 佐藤一郎 | 4 |
| 5 | エンデュロレーサー | 43,192,562 | 岡野風太郎 | 3'54"42 |
| 6 | ハイスピード ピンボール | 9,999,999+α | ERI & ASTU | 2周目 |
| 7 | スーパーパルボル | 9,999,990 | EXCHANGER | ZAP5回 |
| 8 | ダンクショット | 5面まで | 拝島シマダ君 | 点数でない |
| 9 | 沙羅曼蛇 | 2,395,900 | ドラエモン の人の人 | コラボデハマル |
| 10 | サイドアームズ | 1,785,200 | KTZ | 全面クリア |

東京都豊島区単鴨 1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|---------------------|------------|------------------|----------|
| 1 | バルトリック | 981,980 | ACU-EPS | 6面 |
| 2 | ローリングサンダー | 415,920 | EXCHANGER | クリア |
| 3 | サンダーセプターII | 504,450 | FANCY- KETOSE | MARSHAL |
| 4 | アウトラン (VINEYARD) | 4'51'40 | RUN鳥不会 | 車イージー |
| 5 | (DEATH VALLEY) | 4'47'46 | CRAMP BOY | " |
| 6 | (STONE HILL) | 4'46'09 | うえの(ACU) | " |
| 7 | (DUAL WAY) | 4'47'18 | EXCHANGER | " |
| 8 | (LAKE SIDE) | 4'45'75 | 今度6番から出 | " |
| 9 | サイキック5 | 12,827,600 | JAG-SBT | クリア |
| 10 | 沙羅曼蛇 | 9,551,500 | ACU-やんちゃ丸 | 13-5(7機) |

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------|------------|---------|-------|
| 1 | ディードオフ | 11ホール | ちぐ | 1COIN |
| 2 | ローリングサンダー | 309,500 | D・A | |
| 3 | サイドアームズ | 1,887,000 | L・U・M | |
| 4 | サイキック5 | 1,074,400 | TV・クイズラ | |
| 5 | 快傑ヤンチャ丸 | 591,000 | EWD・中村 | |
| 6 | ウェック・ル・マン24 | 534,850 | 松本 | |
| 7 | アウトラン | 32,319,770 | 大森あずき | |
| 8 | エンデュロレーサー | 2,812,291 | 室田健 | |
| 9 | ハンクオン | 47,689,670 | 森沢優 | |
| 10 | TX-1 | 283,500 | 森沢優 | |

| 前回 | 順位 | ゲーム名 | メーカー名 |
|----|----|------------|---------|
| 3 | 1 | アウトラン | セガ |
| 4 | 2 | バブルボブル | タイトー |
| 5 | 3 | アルカノイド | タイトー |
| 2 | 4 | ローリングサンダー | ナムコ |
| 1 | 5 | サイドアームズ | カプコン |
| 初 | 6 | カルノフ | データイースト |
| 6 | 7 | ファミリースタジアム | ナムコ |
| 8 | 8 | サンダーセブターII | ナムコ |
| 初 | 9 | ダンクショット | セガ |
| 7 | 10 | 奇々怪界 | タイトー |

ゲームスト読者の皆さん
お元気ですか？ 突然ヒット
ゲームBEST10のコーナー
に乱入した、やまぎき・たく
でございます。今月から講評
を担当させていただきますの
で、ひとつ気長にお付き合
下さいませ。

さて、今月のBEST10は
45店で集計しました。なんと
10機種中8機種が先月と同じ
顔ぶれで、初登場は「カル
プ」と「ダンクショット」の
み。しかも6位と9位とい
うそこそこの順位で登場。イ
ンバクトの強いニューゲー
ムがなかったようで、BEST
10の機種は、上位と下位
で真つ二つ。A.O.U.の前
けさ、なんでしょう？

まずはベスト5。サイド
アームズ「ローリングサン
ダー」が、それぞれ5位・4
位まで落ちて、あと3機
種がそっくり押し上げら
れた形になりました。

「アウトラン」がついに
1位！ かなりのお店で見
かけるようになりました。
どこまで人気を維持して
爆走できるか、ですね。

A級プレイヤー諸君なら
 数日で終わらせちゃったとい
 う人は多いでしょうけど、普
 通のプレイヤーにとつちや一
 度やられたが最後、あと30秒
 続けばいい所。次のマイキャ
 ラが登場してからの無敵時間
 が1秒くらいしかなく、立て
 直す余裕が全然ないんです
 マニアに易しく、一般人に難
 しい難易度設定なんて、はっ
 きり言って最低ですよ！も
 つとみんなが楽しめるような
 程度に考えて下さいよね！
 「ロリングサンダー」や、

不沈空母「アルカノイド」。
ビデオゲームの演歌歌手とも
言うべき息の長さに、あらた
めてこのゲームの質の高さを
痛感せざるを得ませんでした。
5位まで落ちてしまった、
「サイドアームズ」うーん、
AV効果のみ追求したゲーム
は、寿命が短い。しかも、
難易度がメチャクチャだと思
いませんか、これ。

すでに黄泉の国へ落ちてしまわれた「源平」に關しても、フレイヤの飽きが早かったように思います。難度はそれなりだったんですが……。

A V とコンセプトの相互効果がみ合わない、と、真のヒット作は誕生しないのだ！

……さてさて下位打線へ。

「カルノフ」敵がいきなり現れて攻撃してくる（しかも最

初から構成は意地が悪い。カウンターストップも出ちゃったし、ロングヒットを期待するにも、今一つ力不足。「ファミスタ」「デンクショット」のスポーツzeug路線は、平たい一般受けで安泰かな——とまあ、今月はこのような所で。ベスト5に揺さぶりをかけるような新製品の登場に期待します！

(六)



ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17ー1 ☎(0269)62ー4939

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------------------|-----------------------|---------------------|------------------|
| 1 | アウトランDX (ヴァイシード) | 25,721,890 (5976) | 田辺昌之 ARGADIA (R) | 75秒設定 |
| 2 | アウトランDX (デスバレイ) | 17,763,900 (51324) | 山田利之(XYZ) | 70秒設定 |
| 3 | アウトランDX (ストーンビル) | 18,155,900 (51171) | 久保田正人 (MAT) | 70秒設定 |
| 4 | アウトランDX (デュアルワイド) | 31,295,710 (50765) | 田辺昌之 ARGADIA (R) | 75秒設定 |
| 5 | アウトランDX (レイクサイド) | 21,805,300 (50778) | 久保田正人 (MAT) | 70秒設定 |
| 6 | ローリングサンダー (ロケテスト版) | 176,520 | 新免悟(KEN) | STORY2 AREA6 |
| 7 | サイドアームズ(IP) | 2,439,000 | 田辺昌之 ARGADIA (R) | ノミス全面クリア 1コイン |
| 8 | 怒ろ層園(IP) | 1,269,450 | 新免悟(KEN) | 最終面クリア 1コイン |
| 9 | グラディウス | 1,940,900 | 小林東一(TOY) | 5ー1 |
| 10 | 沙羅曼蛇 | 2,084,800 | 田辺昌之 ARGADIA | 3ー6 |

ゲーム イン カナザワ

金沢市入江3丁目34番地 ☎(0762)91ー2030

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|------------|---------|--------------------|
| 1 | カルノフ | 81,500 | Z.I.G | |
| 2 | ダンクショット | 110×107 | TRT | College I |
| 3 | ローリングサンダー | 128,220 | CH | AREA 4 |
| 4 | アウトラン | 41,030,410 | LEGEND | デスバレイ75設定 44956 |
| 5 | バブルボブル | 5,439,020 | ばあっちILL | 2周目R=91 |
| 6 | 怒ろ層園 | 1,340,750 | コナちゃん | |
| 7 | ギガス | 366,190 | モアイ | |
| 8 | アレックスキッド | 73,380 | POO | |
| 9 | ビタゴラスの謎 | 259,780 | POO | R=21 |
| 10 | 奇々怪界 | 480,900 | ゆみやん | SCENE=11 |

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56ー2670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------------------|-----------|---------------|-------|
| 1 | 沙羅曼蛇 | 3,973,700 | KG (AKI) | 6ー2 |
| 2 | 奇々怪界 | 684,900 | Takao S | |
| 3 | 熱血硬派くにお君 | 639,800 | ASG Y.W | |
| 4 | アレスの翼 | 385,500 | N.S | |
| 5 | 魔界村 | 2,738,600 | たから | |
| 6 | スター・フォース | 3,080,400 | K.G | |
| 7 | 快傑ヤンチャ丸 | 704,900 | FSR#/(SUP.R2) | |
| 8 | ローリングサンダー ニューバージョン | 415,280 | ASG Y.W | 全面クリア |
| 9 | 黄金の城 | 710,000 | F.UJ | |
| 10 | サイドアームズ | 1,840,100 | FSR#/(SUP) | 全面クリア |

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12 ☎(0532)55ー8611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------------------|-----------|--------------------|------------------|
| 1 | ウェックル・マン24 | 551,710 | EXTRA(ETE) | LAP603.7クリアー |
| 2 | サンダーセプターII | 468,910 | EXTRA BIG BLAST | 6面 |
| 3 | 快傑ヤンチャ丸 | 500,400 | BFM & SIM | 8面ラスト |
| 4 | ブレイウッド | 9,283,640 | ZAP.M.N | 1000バワー 80面+α |
| 5 | バブルボブル | 7,522,350 | EXTRA-MSS | 予定終了 ハッピーエンド |
| 6 | サイドアーム | 1,852,100 | HDK.SHINKURU | |
| 7 | サイキック5 | 2,241,100 | HCM-NIX | クリア |
| 8 | ローリングサンダー ニューバージョン | 379,100 | Y.W | 全面クリア |
| 9 | カルノフ | 378,400 | AGF & IMM | 4面 |
| 10 | アレックスキッド | 141,610 | BFM & SIM | 4面 |

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(075)211ー8069

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------------------|-------------|-------------------|--------------|
| 1 | ローリングサンダー (ニューバージョン) | 311,260 | 中塚賢 | 8面 |
| 2 | アウトラン (レイクサイド) | 45,800,620 | 吉田賢司 | 75秒設定44993 |
| 3 | カルノフ | 999,999 | みやもと | 1コイン全面クリア |
| 4 | バブルボブル (スーパー) | 9,867,020 | ほりえ (コイン) (人組) | 8周目68面 |
| 5 | 奇々快界 | 794,950 | M.BOY | 16面 |
| 6 | サイドアームズ | 2,056,100 | みやもと | ノミス全面クリア |
| 7 | ファイヤートラップ | 1,000,000+α | それちゃん | 1コイン |
| 8 | 怒ろ層園 | 1,417,230 | RX-JYU | ノミス全面クリア |
| 9 | アレックスキッド | 230,280 | 棟垂具LGQ | 5面 |
| 10 | ロードランナーVI | 3,522,670 | TOM & KYU | 2A用(1コイン)79面 |

プレイシャトー

神奈川県横浜市内伊勢崎町 ☎(045)251ー8340

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-----------|-------------------|------------------|
| 1 | ファミリースタジアム | 11ー1 | T.H | T-G1回コールド |
| 2 | ダンクショット | ? | 椎名堂 | プロ |
| 3 | カルノフ | 182,600 | M.M | 1コイン5面 |
| 4 | サンダーセプターII | 336,470 | でんすけ | 5面 |
| 5 | ローリングサンダー | 376,400 | VMFDAN | 1PI0面クリア |
| 6 | ワールドカップ | 4ー0 | ABA | 全クリア |
| 7 | サイドアームズ | 2,145,500 | K.M | 1P1コイン全クリア |
| 8 | ジャッカル | 297,700 | ABA | ノーマル |
| 9 | 怒ろ層園 | 371,220 | TON.TON | 1P1コイン ザングルド域 |
| 10 | バブルボブル | 9,789,940 | VMT-ABUと 吉田美奈代 | 2P100面クリア |

WE'LL TALK TAITO小田原店

神奈川県小田原市栄町2ー13ー19 ☎(0465)23ー5455

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-------------|-----------|----------|
| 1 | ウェックル・マン24 | 601:1 | ECM-ZENJI | 540,960 |
| 2 | スーパーバブルボブル | 9,999,990+α | H.F | |
| 3 | バブルボブル | 9,999,990+α | H.F | |
| 4 | サイドアームズ | 1,950,800 | PAJ | 全面クリア |
| 5 | サイキック5 | 901,900 | NAK | 6面 |
| 6 | ブレイウッド | 500万+α | ECM-ZENJI | 真の80面クリア |
| 7 | バルトリック | 443,950 | HAM | 3面 |
| 8 | ダークミスト | 384,600 | RYO | |
| 9 | 快傑ヤンチャ丸 | 498,900 | WTZ | |
| 10 | カルノフ | 999,999+α | ECM-ZENJI | 全面クリア |

富士バッティングスタジアム

静岡県富士市水戸島本印64ー1 ☎(0545)63ー7200

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------------|------------|-------------|----------|
| 1 | スーパーバブルボブル | 4,002,790 | VERTEX-AIR | 1P1COIN |
| 2 | アウトラン | 18,426,820 | VERTEX-AIR | Aコース・70秒 |
| 3 | サンダーセプターII | 330,600 | ENDLESS-KUZ | 5面 |
| 4 | 沙羅曼蛇 | 2,458,700 | ENDLESS-KUZ | 1COIN3機 |
| 5 | 怒ろ層園 | 1,245,700 | ENDLESS-TEN | 最終面クリア |
| 6 | NEW ローリングサンダー | 129,800 | TEN | |
| 7 | グラディウス | 3,019,400 | かずっぴー | |
| 8 | 快傑ヤンチャ丸 | 762,500 | VERTEX-AIR | |
| 9 | アルカノイドII | 803,600 | 浜田実夏 | |
| 10 | サイドアームズ | 1,836,000 | HIJ | クリア |

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1ー3ー7 セントラルビルB1 ☎(0263)35ー6744

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------------------|-------------------|----------------------|
| 1 | アウトラン | 55,070,730 | N.S | 4'48'53 LAKE SIDE |
| 2 | ブレイウッド | 5,423,800 | AIO+ 恵一&恵美 | |
| 3 | サイドスリナー | 4,825,400 | 恵一&恵美 | |
| 4 | サイドアームズ | 2,061,300 | AIO | 1コインクリア |
| 5 | プレビリアン | 1,791,200 | AIO & DMB | |
| 6 | | | | |
| 7 | サイキック5 | 667,900 | マイナー-TAN (GAN) | STAGE6 |
| 8 | ウェックル・マン24 | 544,930 | AIO+ 恵一&恵美 | GOAL IN/ |
| 9 | 3Dサンダーセプター | 479,790 | SN MASTER | |
| 10 | ファミリースタジアム | RV50 52-0 11億3000万円 | 俺は中目の 落合さし | |

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6ー23 ☎(0265)83ー4123

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------------|-----------|-------------------------|--------------------|
| 1 | 沙羅曼蛇 | 3,499,000 | Lucky7 Now Win/ | 5周目5面1coin |
| 2 | 源平討魔伝 | ―― | 156 (T.美、高岡、 江、北沢 他) | 頼朝征伐 |
| 3 | 奇々怪界 | 685,500 | Now Win/ | 2-7(SCENE+15) |
| 4 | 怒ろ層園 | 249,470 | Now Win/ | 1coin 最終面 |
| 5 | ローリングサンダー | 291,660 | Now Win/ | ニューバージョン AREA-8 |
| 6 | ラデリスボーイ ブルース | 656,910 | おはまり君 | 16面 |
| 7 | アルカノイド | 988,180 | Oh.Jun | ALL(33面クリア) |
| 8 | ザインドスリナー | 1,097,330 | AKABEE | |
| 9 | アマテラス | 1,052,500 | Now Win/ | 4ー5(AREA-19) |
| 10 | メジャーリーグ | 258,350 | IUP | 1coin 8ー0 |

ナムコゲームススポット

千葉県市川市市川1ー4ー10

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-------------|----------|--------|
| 1 | アルカノイド | 1,044,440 | キンダシーザー | ALL |
| 2 | サンダーセプターII | 456,500 | CGP-CHIR | 6面のさいご |
| 3 | エンデューローサー | 43,126,326 | CGP-CHIR | 354'03 |
| 4 | グラディウス | 1,443,200 | S・P・T | |
| 5 | ドラゴンバスター | 7,176,570 | まめお | 63面 |
| 6 | ローリングサンダー | 423,400 | F・H・H | ALL |
| 7 | モモコ120% | 1,100,000 | OAZ | ALL |
| 8 | セクションZ | 243,000 | N・K・K | |
| 9 | ガルディア | 1,000,000+α | ZAM | ALL |
| 10 | アテナ | 2,212,200 | F・H・H | ALL |

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1ー3ー30 ☎(0474)23ー7076

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|------------|----------|----------------------|
| 1 | アウトラン | 43,171,990 | OGP-CHIR | ゴールDUALWAY 451'25 |
| 2 | 奇々怪界 | 296,750 | ZAM | 6面きまーみろ むらい |
| 3 | サイドアームズ | 1,854,100 | ZAM | ノミス全面クリア |
| 4 | アレックスキッド | 225,260 | RYO | RD6 |
| 5 | ダンクショット | 5面 | OGP-CHIR | 2回目でノ |
| 6 | アルカノイド | 1,137,770 | YAS | ALL |
| 7 | ギガスII | 628,810 | L.CUTINA | |
| 8 | エンデューローサー | 21,178,731 | OGP-CHIR | |
| 9 | ビタゴラスの謎 | 334,680 | ♡67 | |
| 10 | 怒ろ層園 | 1,269,630 | SBJ | |

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660ー2 ☎(0434)87ー4226

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|----------|-----------|---------------|----------|
| 1 | バブルボブル | 9,999,990 | ー A | 1人で7面クリア |
| 2 | アルカノイド | 1,307,320 | ゆうくん | オールクリア |
| 3 | 沙羅曼蛇 | 2,658,800 | KKK | 4ー5面 |
| 4 | 熱血硬派くにお君 | 751,900 | くわばらくん | |
| 5 | アルゴスの戦士 | 6,099,250 | 吉田号 | Roon 27 |
| 6 | アテナ | 2,489,750 | しんくん | |
| 7 | サイドアームズ | 1,844,500 | リング君 | 最後まで |
| 8 | 怒ろ層園 | 1,212,020 | せまいち・ スガタマ | 2人で |
| 9 | 妖魔忍法帖 | 2,789,000 | ゆうくん | |
| 10 | グラディウス | 1,837,200 | M.K | |

サンペディックナムコランド

千葉県習志野市谷津1ー161 ☎(0474)77ー5192

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|-------------|--------------------|--------------|
| 1 | ローリングサンダー | 351-040 | KIM | クリア |
| 2 | ウェックル・マン24 | 543,280 | COM | クリア 606.9sec |
| 3 | バルトリック | 599,870 | COM | 4面のまん中 |
| 4 | サイキック5 | 1,993,400 | Death | クリアー!! |
| 5 | カルノフ | 516,110 | K・G・B | 7面 |
| 6 | サイドアームズ | 1,847,000 | COM | クリア |
| 7 | スーパーバブルボブル | 9,999,990+α | YOU.A | 1Pコマンドなし |
| 8 | バブルボブル | 10,131,080 | あるるいぶう ZURUZURU | 2P ALL |
| 9 | スターウォーズ | 40,038,774 | HAB | 5時間15分 |
| 10 | ガントレット | 3,049,456 | KEI | エルフ1コイン |

ゲームプラザナムコ

千葉県千葉市中央3ー17ー1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27ー3092

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------------------|------------|-------------------|---------------------|
| 1 | アウトラン (DUAL WAY) | 36,423,590 | FPG-BON | 44768 70秒設定 |
| 2 | (DEATH VALLEY) | 32,820,120 | FPG-TMC -わよう | 448'00 87年日本一だぜノ |
| 3 | ローリングサンダー (ニューバージョン) | 375,000 | ZET | 全面クリアー |
| 4 | サイドアームズ | 1,761,100 | Y.I.SYI | ベリーハード クリアー |
| 5 | サンダーセプターII | 371,180 | FPG-TMC -わよう | CAPTAIN |
| 6 | バブルボブル(IP) | 6,910,760 | FPG-PAC | R100クリアー ZAP2回 |
| 7 | スーパーバブル ボブル(IP) | 9,999,990 | YOU.A | R100クリアー ZAP7回 |
| 8 | サイキック5 | 2,670,400 | TML-SHO& マリちゃん | 全8面クリアー |
| 9 | 沙羅曼蛇 | 2,260,600 | FPG-TML -わよう | ランクベリハード 48目 |
| 10 | キューティーQ | 939,260 | T・T | ボーナス最高 96,000×3 |

ゲームインプラザオリンピアン

北九州市小倉北区京町2丁目6-7 ☎(092)521-2040

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-----------|---------------|---------------|
| 1 | ローリングサンダー | 325,120 | XENON | 1コイン10面クリア |
| 2 | ブレイウッド | 1,229,500 | PIRELLI | IP 1コイン 72面 |
| 3 | サイドアームズ | 1,832,200 | アキラ & TAKUMI | IP 1コイン 全面クリア |
| 4 | ロードランナー | 676,720 | KT.J. | IP |
| 5 | 奇々怪界 | 714,050 | KT.J. | |
| 6 | ザインドスリーナー | 536,550 | アキラ & TAKUMI | 1コイン5面 |
| 7 | 快傑ヤンチャ丸 | 763,900 | T.M | |
| 8 | 妖魔忍法帖 | 5,000,000 | ヤマシタ、 ヨシタカ | |
| 9 | ニューアルカノイド | 941,950 | PIRELLI | |
| 10 | ファンタジーゾーン | 6,649,100 | WANG CHONG | |

プレイハウス アスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 アスカビル2F ☎(09552)3-2895

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|---------------|-----------|-------------|---------|
| 1 | NEW・ローリングサンダー | 366,080 | S.IKEDA | 全面クリア |
| 2 | 沙羅曼蛇 | 2,206,000 | Mr.VEX | 3-5 IP |
| 3 | アレスの翼 | 723,300 | M.SHIBAHARA | 全面クリアIP |
| 4 | ジャッカル | 453,800 | M.SHIBAHARA | クリア目前IP |
| 5 | スーパー・ドンキホーテ | 448,500 | M.NAKAMURA | 全面クリア |
| 6 | ファイヤートラップ | 67,940 | H.MAEDA | 3面 |
| 7 | ロードランナーIV | 209,820 | Mr.VEX | R-8 IP |
| 8 | ダーウィーン4078 | 595,940 | M.SHIBAHARA | 15面 |
| 9 | アルカノイド | 1,217,360 | M.SHIBAHARA | 全面クリア |
| 10 | ASO | 2,698,470 | Mr.ILS | 全面クリア |

ゲームキャロット住吉

長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|------------|-------|-----------------------|
| 1 | バルトリック | 219,210 | 橋本佳尚 | 3面 |
| 2 | 怒号層圏 | 308,220 | 古野裕志 | ザンゲルド城 |
| 3 | ファイヤートラップ | 77,840 | 森崎敏宏 | 4面 |
| 4 | 妖魔忍法帖 | 432,700 | 片山道久 | R-3 |
| 5 | サイドアームズ | 1,854,3000 | 片山道久 | R-10 クリアノミ ス残り5キ以上 |
| 6 | 奇々怪界 | 969,150 | 宮崎和久 | 17面 |
| 7 | スター・フォース | 362,900 | 岩下茂信 | 7面 |
| 8 | Mr. 五右衛門 | 110,350 | 佐々木大蔵 | 4面 |
| 9 | 快傑ヤンチャ丸 | 424,600 | 片山道久 | R-4 |
| 10 | ローリングサンダー | 360,820 | 小林春夫 | R-10 |

ゲームスポット大橋

長崎市大橋町7-17 森田ビル1.2.3F ☎(0958)45-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|---------------|----------|------------|-----------|
| 1 | バルトリック | 215,140 | 川崎哲也 | 3面 |
| 2 | ザインドスリーナー | 317,400 | 瀬川中也 | 4面 |
| 3 | ラストミッション | 329,400 | 岩永好正 | 最終面クリア |
| 4 | 特殊部隊ジャッカル(IP) | 355,000 | 大川正智 | IP |
| 5 | サイドアームズ(2P) | 803,400 | 石本肇 & 永田哲也 | 2Pトータルスコア |
| 6 | XX ミッション | 255,900 | 田川務 | ノーマル |
| 7 | ブレビリアン | 227,800 | 井上修 | 7面 |
| 8 | 快傑ヤンチャ丸 | 169,600 | 小林春夫 | 5面 |
| 9 | アレックスキッド(IP) | 132,350 | 岡村文裕 | 4面・IP |
| 10 | ローリングサンダー | 352,600 | 永田哲也 | 最終面クリア |

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出大工町21 ☎(0958)21-1441

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------|---------|---------------|
| 1 | サイドアームズ | 1,881,300 | ZMC-RGX | (?)で 全面クリア |
| 2 | サンダーセプターII | 475,580 | AMI | ラウンド6 |
| 3 | スーパーバブルボブル | 3,909,780 | HKS | |
| 4 | バブルボブル | 3,378,180 | HKS | |
| 5 | 快傑ヤンチャ丸 | 961,500 | ZMC-RGX | |
| 6 | ローリングサンダー | 411,140 | HKS | 全面クリア |
| 7 | 怒号層圏 | 313,600 | HKS | |
| 8 | 沙羅曼蛇 | 2,204,200 | MRX | |
| 9 | 奇々怪界 | 1,127,500 | ACM | |
| 10 | アウトラン | 38,413,040 | HKS | |

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市八幡115-9 ☎(0862)72-6734

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------|-----------|----------|------------|
| 1 | カルノフ | 296,830 | CCB | ノーマル4面 |
| 2 | ローリングサンダー | 226,860 | AGO | ノーマル4面 |
| 3 | サイキック5 | 336,500 | 後藤 | 3面 |
| 4 | 恋のホットロック | 9,999,900 | HOT SNOW | 22周1面 |
| 5 | ウェック・ル・マン24 | 552,620 | 平田 | 全面クリア |
| 6 | アルカノイド | 694,950 | かまお | 32面 |
| 7 | 奇々怪界 | 503,700 | 原田敏之 | 8面 |
| 8 | 沙羅曼蛇 | 1,521,800 | 板垣浩 | 2周6面 |
| 9 | 快傑ヤンチャ丸 | 477,500 | CCB | 2面 |
| 10 | バブルボブル | 3,221,500 | 門脇 | IP ノーマル66面 |

プレイスクエア ウィル

岡山県岡山市表町2-2-28 ☎(0862)27-9314

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------|---------------|-------|
| 1 | アルカノイド | 1,261,320 | G・K | 全面クリア |
| 2 | グラディウス | 885,900 | 河本 | レベル難 |
| 3 | 怒号層圏 | 285,900 | 梶原 | |
| 4 | ファンタジーゾーン | 14,086,800 | S・D | |
| 5 | バブルボブル(IP) | 9,999,900 | Mr. PAC-LAND | |
| 6 | 奇々怪界 | 2,203,150 | めぞん一刻 九条明美 | |
| 7 | 沙羅曼蛇 | 2,719,100 | SUPER MZ | |
| 8 | ローリングサンダー | 210,720 | A. BE | |
| 9 | サイドアームズ | 1,844,200 | 桜迷路 | 全面クリア |
| 10 | カルノフ | 372,170 | 井科田豊文 | ラウンド5 |

キャンパスセガ岡山店

岡山県岡山市津島中3-6-5 ☎(0862)41-1202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|---------------------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | ファンタジーゾーン | 9,505,900 | CCD | |
| 2 | メジャーリーグ | 1,165,850 | MVX | 電遊会 |
| 3 | ギガス | 393,040 | 東健 | |
| 4 | アクションファイター | 213,000 | DNY・UNY | 電遊会 |
| 5 | スぺランカーII | 629,000 | Mr. TOTY? | |
| 6 | グラディウス | 1,072,500 | 周藤健明 | |
| 7 | アルカノイド | 1,059,990 | 九ちゃん | 全面クリア1コイン |
| 8 | ガルディア | 938,900 | M. E | |
| 9 | ファイナリザー | 2,119,600 | TIT | |
| 10 | ファイリー・ス VS モグラメー | 75,490 | AAA | |

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5-31 ☎(0864)21-7585

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|--------------------------|------------------|----------------|-----------|
| 1 | アウトラン(DX) | 5'02'50 | ㊦JOG / (深田) | Aコース ノーマル |
| 2 | ＃ | 4'54'56 | A・H | Bコース 〃 |
| 3 | ＃ | 4'54'68 | ㊦KID | Cコース 〃 |
| 4 | ＃ | 4'53'84 | ㊦JOG / | Dコース 〃 |
| 5 | ＃ | 4'52'12 | ㊦JOG / | Eコース 〃 |
| 6 | ウェック・ル・マン24 (ミニスピタイズ) | 497,050 | TZN (キャンパス) | ノーマル |
| 7 | ダンクショット | 6ゲーム勝 120-119 | ALB | 2分1人 |
| 8 | ギガス | 529,970 | B・B | ノーマル |
| 9 | アレックスキッド | 254,510 | ㊦JOG / | 1人ノーマル |
| 10 | サイキック5 | 1,013,000 | ㊦EVE | ノーマル |

ビデオゾーン50

鳥取県米子市瀬町2-52 ☎(0859)22-9748

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-----------|-------|-----------------|
| 1 | ローリングサンダー | 294,400 | SAKAI | 1コインノーマル |
| 2 | ファンタジーゾーン | 1,093,599 | APE | ノーマル |
| 3 | アレックスキッド | 205,540 | AKI | 1コインノーマル |
| 4 | 快傑ヤンチャ丸 | 741,300 | 殿田淳 | 1コインノーマル |
| 5 | パニックロード | 629,600 | 三島 | ノーマル |
| 6 | サイドアームズ | 1,965,430 | 赤馬 | 1コイン IP ノーマル |
| 7 | 沙羅曼蛇 | 1,694,600 | KOA | 1コイン IP ノーマル |
| 8 | ザインドスリーナー | 1,216,330 | 21の男 | 1コインノーマル |
| 9 | カルノフ | 394,620 | 岡村 | ノーマル |
| 10 | 怒号層圏 | 221,600 | 長尾 | ノーマル |

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5丁目12-12 ☎(06)953-9838

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-------------|------------|---------------|-----|
| 1 | アウトラン | 44,048,310 | HART-A・B・E | |
| 2 | サイドアームズ | 1,852,600 | GAW DISIR | |
| 3 | ウェック・ル・マン24 | 524,750 | 紀平健志 | |
| 4 | サイキック5 | 1,224,200 | GAW 桜高のかおり | |
| 5 | カルノフ | 479,990 | 紀平健志 | |
| 6 | 快傑ヤンチャ丸 | 831,000 | GAW 桜高のかおり | |
| 7 | ザインドスリーナー | 2,290,370 | 阿部徹也 | |
| 8 | 怒号層圏 | 1,221,830 | 大久保 | |
| 9 | ローリングサンダー | 232,020 | AKYND | |
| 10 | バブルボブル | 6,465,670 | GAW 桜高のかおり | |

ギャル元町

兵庫県神戸市中央区元町通2-2-10

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|-----------|------|----------|
| 1 | ファンタジーゾーン | 7,255,600 | 入江俊行 | 学業もクラス№1 |
| 2 | アルカノイド | 798,300 | 熊野弘康 | |
| 3 | アルカノイド2 | 677,400 | 祝 泰史 | |
| 4 | バブルボブル | 1,483,750 | 入江俊行 | |
| 5 | ギャブラス | 99,600 | 舩田一夫 | |
| 6 | ゼビウス | 687,650 | 船越 稔 | |
| 7 | タイガーヘリ | 482,690 | 米田勝 | |
| 8 | 魔界村 | 979,300 | 大江秀和 | |
| 9 | 奇々怪界 | 126,950 | 柏原憲一 | |
| 10 | 熱血硬派くにお君 | 98,830 | 谷家弘康 | |

WE'LL TALK TAITO

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|---------|------------|--------------------|--------|
| 1 | バブルボブル | 5,062,240 | 絶対POW | 75面 |
| 2 | サイキック5 | 263,700 | K-子さん 好きだあーノ | |
| 3 | ブレイウッド | 333,880 | SURPASSER R・T | 8面 |
| 4 | 快傑ヤンチャ丸 | 1,047,100 | 富田優一 | |
| 5 | ダークミスト | 332,960 | SURPASSER RT | 2面 |
| 6 | バルトリック | 245,170 | SURPASSER KENII | 3面 |
| 7 | カルノフ | 233,660 | 山下茂樹 | 4面 |
| 8 | パニックロード | 1,071,000 | SURPASSER LEE | 11面 |
| 9 | サイドアームズ | 1,798,100 | SURPASSER KENII | ALL |
| 10 | アウトラン | 48,393,150 | POW御中 | レイクサイド |

タイトピア木屋町店

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|------------|------------|---------------|-----|
| 1 | バブルボブル | 3,766,770 | 岩崎文則 | 66面 |
| 2 | ASO | 2,000,970 | SURPASSER R.T | |
| 3 | アルカノイド | 1,261,350 | 岩崎文則 | 最終面 |
| 4 | 1942 | 12,056,880 | K.F | |
| 5 | ファンタジーゾーン | 12,677,200 | SHINYA | |
| 6 | ガルディア | 879,400 | SURPASSER R.T | |
| 7 | ツインビー | 3,302,150 | ZOYAJI | |
| 8 | スターフォース | 8,837,500 | 石丸謙治 | |
| 9 | エキサイトテイクアワ | 2,204,800 | SURPASSER LEE | |
| 10 | サイドアームズ | 1,498,400 | 合体野郎王生 | |

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備 考 |
|----|-----------|------------------------|-----------------|---------------|
| 1 | アウトラン | 41,889,760 | CBX | 5'05'75 |
| 2 | ダンクショット | 第六ゲームクリア 114 VS 112 | しろ(せいの) | |
| 3 | サイドアームズ | 1,849,500 | OUT LANDERS | 最終面クリア |
| 4 | ピタゴラスの謎 | 456,520 | T・Y | 44面 |
| 5 | ローリングサンダー | 130,880 | J・A・M | |
| 6 | ブレイウッド | 595,850 | カームセント | |
| 7 | バブルボブル | 7,400,840 | MR.PAC. LAND | コマンド無し |
| 8 | 快傑ヤンチャ丸 | 715,900 | J・A・M | |
| 9 | ティードオフ | - 1 | 武道館輪島 | 1コイン 22ホール |
| 10 | カルノフ | 382,460 | しろ(しろ) | 5面目 |

次号は3月30日発売!

ゲーマーなら君だって考えるだろ。

●月曜日ナノダ
そう! ご名答!!

AOUショー&

出展作品大特集

これっきやない。多面的な取材。期待してネ!!

頑張ったゼコーナ

(雲のジューザ 御旅屋)



実は後からMTJさんから聞いたのですが、隠しコマンドはやはり3つしかないと言っていたが、本当かな?

(GOD)



編集部に遊びに行きキャッチされた新人です。どうぞよろしくお願いします。

(下田淳)



それにして私は写真うつりが悪すぎる。ただでさえものが悪いのに。今まで学生証で凶悪犯のようにうつらなかったことはない。この顔にピンときたら...

(すかびん大和)



奇奇怪界のノーヒットはDIPスイッチ、ナンバーマッパに当たると1ゲームサービスだよ。

(ガントレット修業中・悠理)



もう当然だった・ぶるぶるのスコアネームを見ることはないでしょ。またネ。

(REO・Y・Y)



ドライアスはおもしろいッ! ひさびさに金を使っても、もったいないと思わないゲームになっていると思うんだッ! こいつアハマルぜ! 次号編集長はオレだ。

(メガネハナーンゼブ鈴木炎)

風見螢 担当編集長



私が某ゲームセンターの雑誌に書いた文章が某誌に載った、のはいいけれど、その文章は目茶苦茶短くされていた。のでもいいけれど、それが他の人の書いた文章と連結されていた。常連が「初めて来ました」なんて書くかよおおおお。怒りがね〜。

次号は鈴木炎が編集長。

(UPPはAA8BC7 螢)



カブコン特集を担当して久しぶりに充実感を味った。

特に、社長インタビューは大学の講義では絶対聞けない、貴重なものだった。感想、聞かせて。

(ぜんじ)



前の話になるけど、皆さんのバレンタインティはいかがでした?

もらいすぎて始末に困ったチヨコ等は赤斑まで。

(今年もさみしい赤斑)



先号は忙しくて、ある所に参加したのみでした。今号もあまり書いていません。次号はがんばります。どーでもいいけどゲームがやりたいよー。

(ECM-あばば)



この本の発売日に、私は引越す予定。3月...はたして私の住む所

はあるでしょうか。

Gamest

4月号

■昭和62年4月1日発行 第2巻3号通巻7号

■編集長 加藤 博

■発行人 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印刷 耕文社

©1987 新声社 雑誌03659-4

◆編集

御旅屋喜久 風見螢 山河悠理 大和和大 林慶一郎

GOD鈴木 石井ぜんじ REO. Y. Y. ゼブ鈴木

下田 淳 JUP阿部 赤斑 APAPA 田口あゆみ

斉藤智晴 植村伴北

萩原祐四郎 高橋己代子

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 クリエイティブ・メイト

古本如洋 松川由雄 AGC

本誌からの無断転載を禁じます。

GAMEST 春だ! カラーだ! プレゼント 復活だ ~ あ

ゲームストアイランド
テレホンカード (1枚ずつ
5名)



3

4 アミューズメントビデオ米子提供
大山ペンナント (30名)



SNK
バミューダトライアングルポスター
& ループレバーキャップ

(10名)



1
コナミ
魂斗羅ポスター

(10名)



(3枚1組10名)

8

毎度おなじみの
秘生写真



7

タイトー
バブルポブルポップ

(5名)



6
SNK
バミューダトライアングル
ポスター &
ループレバーキャップ

(5名)



5
SNK
怒号層圈攻略本
& ループレバーキャップ

(20名)



12

プレイヤー
スト
ブレイク
グマニアル
(30名)

SNK VGM
レコード (5名)

11



カプコンVGM
レコード (5名)

10



9
キング・コンピューター・
ゲーム・レコード・カレンダー



(10名)

プレゼント希望の人は

3月30日までに、16ページにあるどじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り——3月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表——ゲームスト4月30日発売の6月号誌上に発表。

魔境戦士

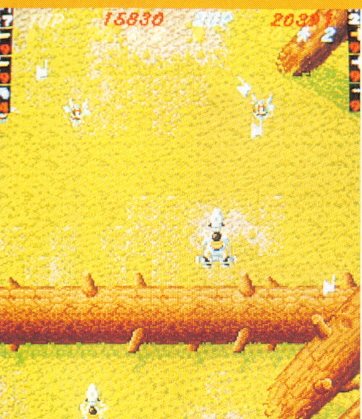
絶好調
DECOの最新作!!



ゲームスタート!! 戦士達の出発だ。



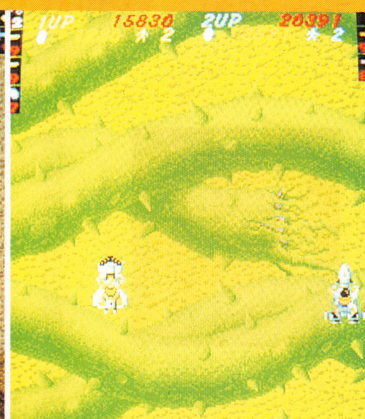
群がる敵を打ち倒し
金貨を奪え!!
武器を集めろ!



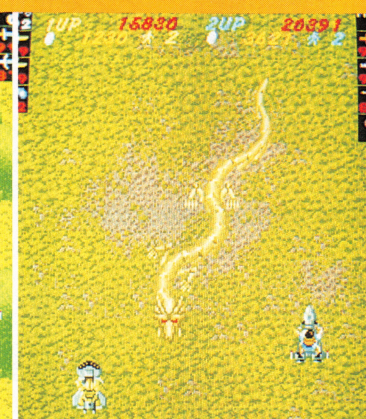
森林を進む戦士。画面にいたのは鳥人だ。



あぶない! ロープ兵にはさまれる!!



イバラの森を通過する戦士達。



昔、ウルトラセブンでこんな敵が...

「ご機嫌いかが? みんな元気なゲームをやつてるかな 腕はあがつたかな? カノジョできた?」さて今回は「ブレイウッド」カ

ルノフと、このところ絶好調のデータリストの最新作「魔境戦士」の紹介です。

まずゲーム説明 というところ

これが今流行のループレバーなんです。慣れないと思わず指がつりそうになったりして、でも使いこなせるようになれば、なかなか奥の深い操作系でもあるね。

左ボタンが主人公からの攻撃、右ボタンが主人公が乗るマシンからの攻撃です。当然2人同時プレイ可で、コンティニュー付き(ほとんども怒号層圏だなア)。

ブレイヤーの武器は無制限だけど、マシンの武器は限りがあります。その時は、別の新しいマシンに乗り変えたりする訳です。

マシンは8種類あり、誘導弾が使える物、レーザー砲を装備している物、敵をつらぬく破壊光線を装備している物etc。又、マシンのスピードをアップするターボもあるヨ。

買っただよ アイテム紹介

ブレイヤー自身が見えるアイテムを紹介しよう。

★オノ：攻撃力が強い

★手裏剣：同時に3つ投げられる

★ファイアー：落ちた場所ではしばらく燃えている

★手榴弾：落ちた場所で大きく爆発する

★ヨロイ：攻撃を受けても1回だけ助かる

★グリーンカプセル：一定時間無敵になる

敵になれる。
★オレンジカプセル：現在使用中の主人公の武器の使用数が20UPする。

主なアイテムはこんなところか。ただし、これらのアイテムはただでは手に入らない。敵を倒すと金貨に変わり、集めた金貨がアイテムの値段以上だと、アイテムを買うことができるんだ(ほとんどフ

アンタジーゾーンだなア)ただ取材段階では、それぞれのアイテムの値段がまだはっきり決まってなくて、その辺を報告できないのが残念。

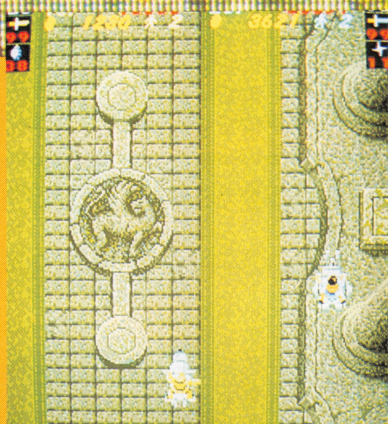
又、ブレイヤーが武器を使い切らないうちに新しいアイテムを取ると、前の武器はストックされ、5種類までストック可能。

それそれぞれの面の最後には、当然エリアエンドボスが出て来る訳で、そいつらを倒すと面クリア。8ステージを終えれば君の任務はエントドだ。

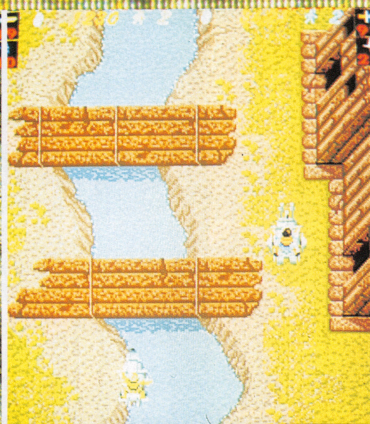
次号でまた 紹介するかも…

とにかくこのゲーム、今現在、大急ぎで制作しているところなので、十分なレポートができず残念。なんか言訳じみてきたけど、君たちの要望さえあれば、また次の号あたりでくわしく紹介するかも。

(GOD)



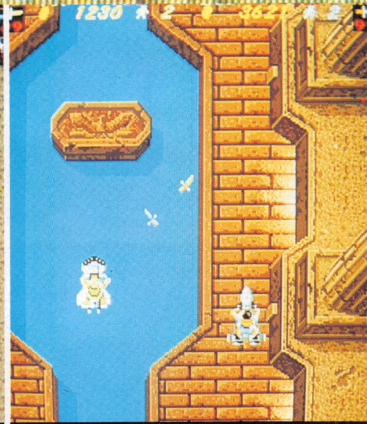
ここは別の神殿だ。



ここは木造りの街。まだまだ先は長い。



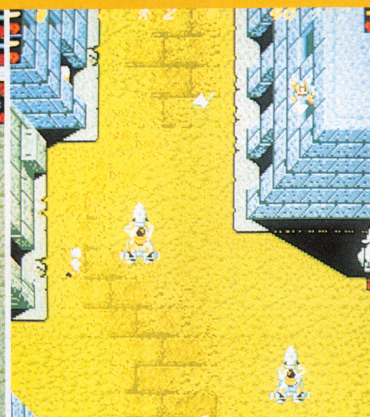
大鳥人(ボス)との戦いだ!



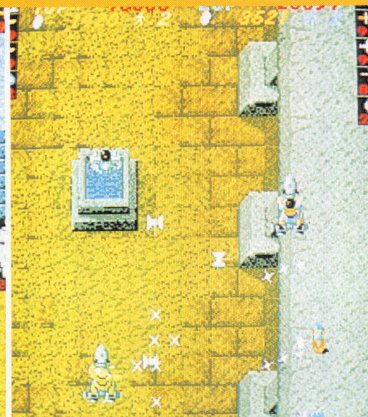
ここは神殿の中。美しい画面に注目。



「スカイポート」登場。コアを破壊しろ!!



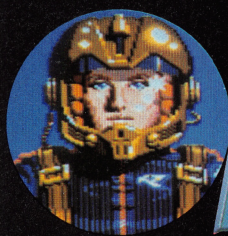
石造りの街をゆく。



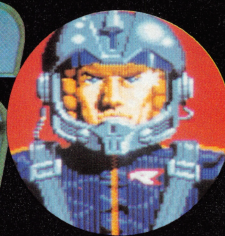
井戸からも敵が出てくるゾ。



「スカイポート」が出たゾ! 手前のコアをやっつけろ。



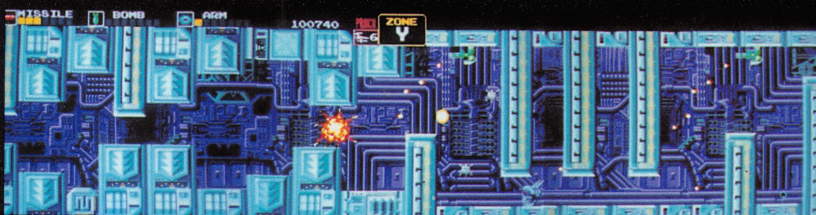
DARIUS



ダライアス名場面集



浮遊するタパシY12めがけて連射だあーっ！



せまくなり込んだYゾーン。ツインボムもなく砲台のえじきとなってしまったプロコ。



次元気流ゾーンでアイアンハンマーと戦闘中。本体へ連射連射！



あーかいあーかい ゾーンO。ちなみにプロコの前の黄色いのはラワガスZ17だよ。



海底に没した古代遺跡を眼下に進むプロコ。この先彼をまっちゃうているものは……



エレクトリックファンB。パリアがある時は思い切り近づいて撃ちまくれ。



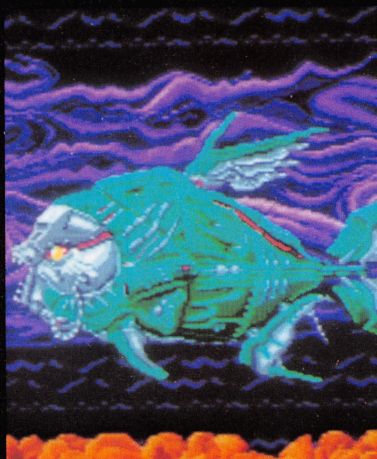
見よ！ これが、これがッ！ ドリルミサイルだッ！



オクトパスX。彼は保護色というものを知らないらしく、思いっきり目立ってます。



ストロングシェルV。頭は無視して、甲羅からやっつけてしまおう。



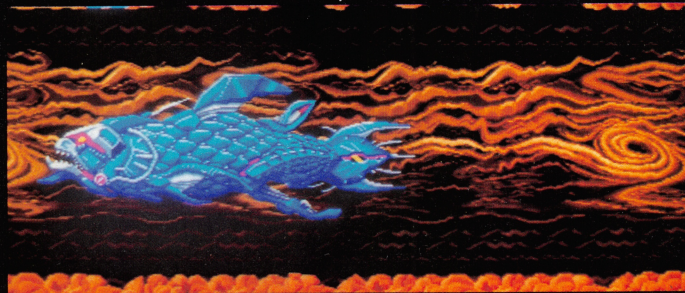
ファッティグラトンG。子供に攻撃させる、なさないやつ。



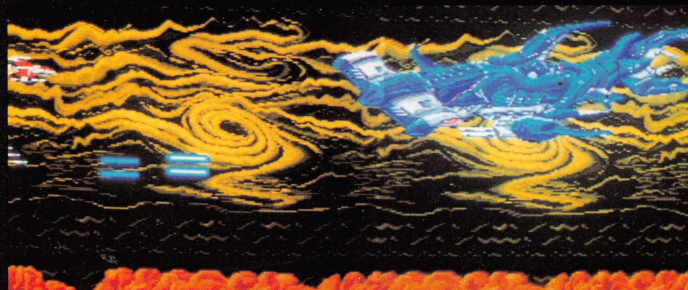
デュアルシヤーズD。ハサミを2つ破壊した瞬間から弾を自機の方に撃ってくるので注意。



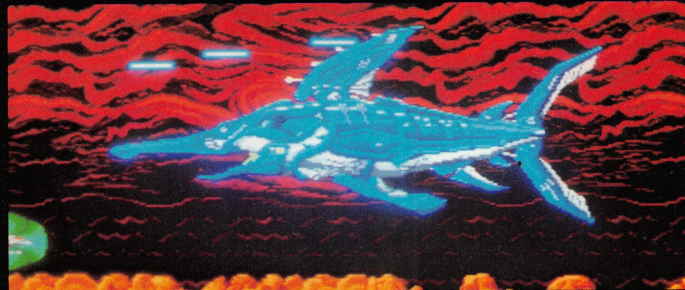
グレートシングZ。口から出すイルカ弾がカワイイよ。



見かけの割によいキングフォスルA。2つのヒレを壊してかせいでからボムを食べさせてあげよう。



アイアンハンマーP。少し軸をずらし、いっしょに上下しながら撃て。



キンパイオネットK。まずは背ヒレをもぎ取ってしまおう。



カトルフィッシュY。イカですが、光ったり、スミをはいたりしません。



アラ、ヘルメットの中はこんなナサケナイ姿をしていたのです。



えーい、にっくきグリーンコロナタスWめ、その仮面の下の正体を私が暴いてやるっ！

仲間を助け、魔女ザーラを倒す使命を
持った君は、無事最終面にたどりつけるか。
そこには大魔王が
待っている。

Psycho 5

サイキック5

君もエスパーの1人か!?

魔王ザーラを倒せるのは…

四百年の眠りから醒めた大魔王ザタンは現世を征服すべく魔女ザーラを送り込んだ。世界各大都市には、かつてない大地震・大洪水・大龍巻が襲いかかり、次々と壊滅していった。

この異常気象とも思える怪奇現象は、魔女ザーラの仕業と解明した。超科学研究所の五条博士は、ザーラを倒せるのは、人間を超えたパワーを持っている超人類エスパーしかないかと判断し、かねてより超能力の研究に協力してい

ワンポイント・レッスン 各面の紹介だよ

やはり一番大事なのは、上手に(P)を取り、最低でも大魔神の所ではPOWER UPしていること。POWER UPしていればとても簡単だよ。第2に、当然かもしれないけど、場所によってどのキャラクターが適しているか覚えること。第3に、ムービングブロックにつぶされないようになること。

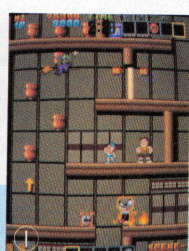
要するに、僕が言いたいことは、このゲームは(P)を各面最後に持っていて、マップを理解して、ムービングブロックにつぶされなければ、だれでもクリア出来るゲームだということです。だから、もし難しそうだからやらなかった人などいたら、やってみてください。

この面は、攻略も説明も簡単すぎるから省略しようと思う。ちなみに、僕は女の子のエスパーを愛用しています。

1面



2面



理由は浮く力がすぐれているからです。まあ、1面だったらのエスパーを使ってもクリア出来るかも知れないけど。

とまあ、こんなストーリーだけど、このゲーム、すでにこの本の発売1カ月前に出ていたので、さっそく各面の紹介にまいりましょう。

3面

この面は、クリアののみならばたいして難しくはないでしょう。多少難しいのは、ムービングブロック地帯です。しかし、あせらずにタイミングを見てやればだいじょうぶ。



4面



この面は、ここまで一応来た人ならそんなに難しくないでしょう(もちろんマップを理解していればね)。

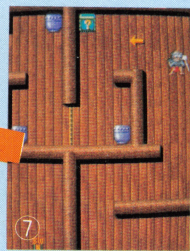
5面

なんといってもこの面は、最強のエスパーのゲンソーじいさんがいる。写真⑥の所に本当はいた。このじいさんはとても強い。POWER UPがなくても、ひまわり以外は、すべて一発で倒してしまふ。その上空中に半永久的に浮いていられる。だから、

大魔神の所では、女の子よりも何十倍も確実に楽だ。しかし、何といっても足がのろすぎることは言える(飛んでる方が速い)。

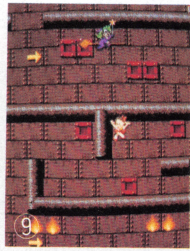
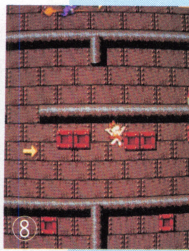
この面もたいしたことはないでしょう。特に大魔神などは…

6面



この面もじいさんを使えばそれほど目立つて難しい所はない。(え?、手抜きじゃないよ。本当に簡単なんだ)

7面



今までの面はかなり簡単だったけど(5・6面などはじいさんが使えたから特に)、こ

| 自機 | 少年チビ | 女の子 | 怪カブ | 君 | ノッポ | じいさん |
|-------|-------|-------|-------|--------|-------|------|
| 敵 | NAOKI | AKIKO | BUNTA | MAKOTO | GENZO | HON |
| 傘 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | |
| いす | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | |
| ランプ | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | |
| トースター | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | |
| 時計 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | |
| ポット | 3 | 全部 | 全部 | 全部 | 全部 | 全部 |
| 電話 | 3 | 1発 | 1発 | 1発 | 1発 | 1発 |
| たばこ | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | |
| 本棚 | 5 | 5 | 2 | 5 | 1 | |
| 蛍光灯 | 6 | 6 | 2 | 6 | 1 | |
| お弁当 | 8 | 8 | 2 | 8 | 1 | |
| ひまわり | 9 | 9 | 3 | 9 | 2 | |

キャラクター

最後の大魔神ですが、さすが、最後だけあってじいさんでも30発あてなければなりません。がんばってください。

でもじいさんが一番楽かな。

これまでの説明で本当に8面まで君は来れるかどうか、ちょっと疑問だけど、5面までは簡単だし、6面はじいさんを持っていったけれど、7面は確かに難しい。でも強引に8面に入りたいと思います。

8面もまた難しいムービングブロックがあります。でも僕個人としては7面のムービングブロックの方が難しいような気がします。

これまでの説明で本当に8面まで君は来れるかどうか、ちょっと疑問だけど、5面までは簡単だし、6面はじいさんを持っていったけれど、7面は確かに難しい。でも強引に8面に入りたいと思います。

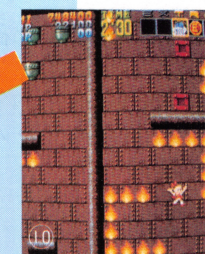
8面もまた難しいムービングブロックがあります。でも僕個人としては7面のムービングブロックの方が難しいような気がします。

これまでの説明で本当に8面まで君は来れるかどうか、ちょっと疑問だけど、5面までは簡単だし、6面はじいさんを持っていったけれど、7面は確かに難しい。でも強引に8面に入りたいと思います。

8面もまた難しいムービングブロックがあります。でも僕個人としては7面のムービングブロックの方が難しいような気がします。

これまでの説明で本当に8面まで君は来れるかどうか、ちょっと疑問だけど、5面までは簡単だし、6面はじいさんを持っていったけれど、7面は確かに難しい。でも強引に8面に入りたいと思います。

8面もまた難しいムービングブロックがあります。でも僕個人としては7面のムービングブロックの方が難しいような気がします。

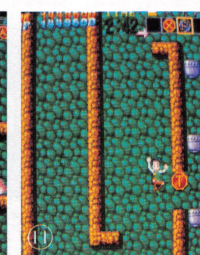


8面

これで一応8面までのコツ(難しい所)を説明したつもりですが、クリア出来そうですか？

一番大切なことを書き忘れたのですが、(P)の出し方があるのですが、常識かも知れませんが、カールが重なった時宝の箱をたたくと重なった表示と同じものが出現します。

写真⑮の時に宝の箱を開けるとタイムストップ、写真⑯の時は、ただの点数だよ。POWER UPしてれば、ムービングブロックにぶつかる以外死ぬ所がないの

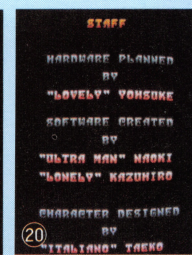
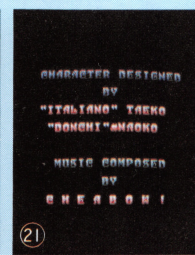
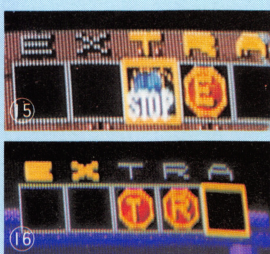


一番大切なこと

で、本当に簡単です。

少しでも多くの人がこのゲームをクリア出来ればよいのですが、僕には無理だと思っ

てやらないのが一番よくないのでは：(コレ、ボクのお父



さんのセリ。

キャプション

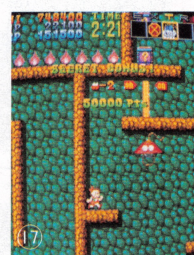
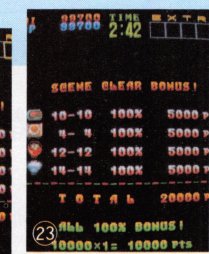
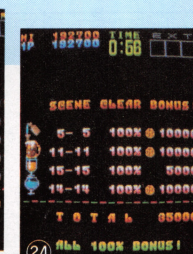
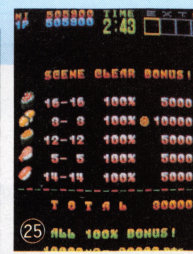
- ①第3のエスパー・フンター。
- ②一つめの大魔神を倒したぞ。
- ③スイッチを切ると暗いな。
- ④つぼを開けると。
- ⑤第4のエスパー・マコト。
- ⑥第5のエスパー・ゲンゾーがいたのだが間違えて取ってしまった。
- ⑦ゲンゾーじいさんは強いノ。
- ⑧普通下から行くとか女の子は死ぬよ。
- ⑨イアラシムービングブロック。
- ⑩キャア
- ⑪いきなりこれだ！
- ⑫難しいよ。

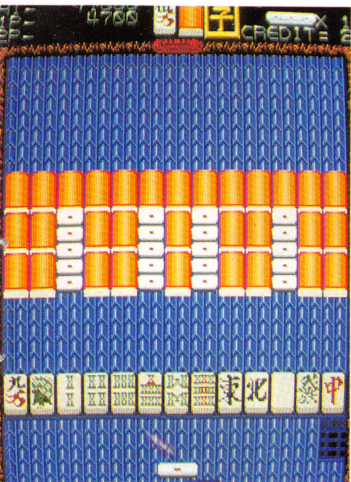
- ⑬おかしがいっぱい！
- ⑭最後の大魔神。
- ⑮今、宝箱を開けるとタイムストップ。
- ⑯今、宝箱を開けても...
- ⑰SECRET BONUS 5万点。
- ⑱MAGICAL BONUS 1万点。
- ⑲EXTRA BONUS 1万点。
- ⑳感動のエンディングだよ！
- ㉑1面から8面までのすべてのフー(ア)ア(ア)のフだよ。

大魔王に関するダメージ数

| | チビ、女の子、ノッポ | ブー君 | じいさん |
|--------|------------|--------|--------|
| SCENE1 | 10(5) | 3(2) | |
| SCENE2 | 14(7) | 4(2) | |
| SCENE3 | 22(11) | 6(3) | |
| SCENE4 | 28(14) | 7(4) | |
| SCENE5 | 34(17) | 9(5) | 5(3) |
| SCENE6 | 40(20) | 10(5) | 5(3) |
| SCENE7 | 48(24) | 12(6) | 6(3) |
| SCENE8 | 240(120) | 60(30) | 30(15) |

※()内の値はパワーアップ時のダメージ





うーし、混一色狙いだ。

このジャンボウは、一応は
マージャンゲームなんだけど、
ブロックくずしも楽しめちゃ
うという、まさにサラリーマ
ン向けのゲーム。

ゲームスタートすると、ブ
ロックと白い棒が出てくるの
で、それを全部画面から消せ
ば一面クリア。以上、マージ
ャンを知らない小・中学生ま

マージャンを知ら
なくてもできる

役を作って得点
アップ

はできる。基本的にはブロッ
クくずしだからだ。

での説明は終わり。

これからは、マージャンを
知っている人のために説明し
よう。

ゲームスタートすると、ド
ラの表示と配牌がされて、配
牌がされたらボールが出てく
るので打ち返す。ボールを下
に落とすと、当然アウトで残
機が1機減る。

役はどうやればあがるの
かという、画面にある牌に
ボールを当てると裏返しにな
り、もう1回ボールを当てる
とその牌が落ちてくるので、
1万点棒の自機で受けるとそ
の牌が「ツモ」となる。捨て
牌は、回転ダイヤルで捨てる
牌を選びボタンを押せば捨て
牌できる。ただし、5秒以内
に捨てないと勝手に捨てられ

アイデアものだネ。マージャンとブロックく
ずしの合体ゲーム。君の頭脳と技に挑戦！
受けて立つか！

マージャン ブロック ZANBOU



ジャンボウ

デモ画面。パンダが牌を投げてくる!?

パワーアップ アイテム

ちやうぞ。
点棒ブロックは壊せば点数
になるけど、百点棒は1回、
千点は2回、5千点は3回、
1万点は10回と、その数だけ
当てると壊せる。
こうして、すべての牌と点
棒ブロックを消すか、役を上
がれば面クリア

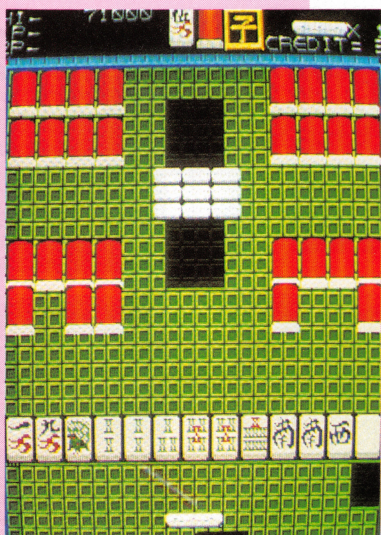
さて、パワーアップアイテ
ムの説明だけど、一応下の図
でわかると思うけど、補足し
ておこうネ。

春は、役が上がらないと思
味がない。冬・赤色三牌も同
様。

秋は、春夏秋冬を取ると効果
が消える。
青サイコロの効力は1回だ
け。

赤色牌を持っているとでき
るボーナスステージ。この面
では、通常と同じ様に牌を落
として行くが、この牌を取れ
ば点数になる。スカと書いて
あれば、当然スカであり、ブ
タのマーク(でいいのだから
か)を取れば1UPで1機増
える。タイムが切れるか、ボ

これらも混一色狙え。全体的に見て、混一色が作りやすい。



パワーアップ アイテム

| | | | |
|--|------------------------------------|--|---|
| 春 増点親変化 役をあがったときの点数が、 親の点数になります。 | 夏 裏牌看破重波動 すべての牌がうらがえる | 秋 究極力直硬壁 両サイドに補助ブロックが 出現します。 | 冬 安易役増牌加泰 裏ドラが表示される |
| 赤 赤色不思議三牌 この牌を持って役をあがる とボーナスステージへ行ける | UP 幸運一増殖牌 自機が1UPする | 球 超能力直進球 球に貫通力がつき一気に牌 を打ち壊す | 球 超能力直進球 向かってくる球のスピード を落とすバリヤがはれる |

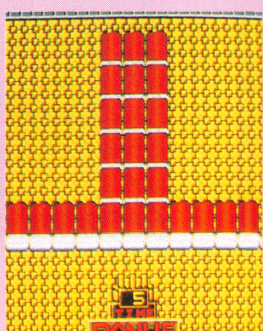
パンダが牌を 投げてくる!?

このジャンボウは、全面36
面あるが、最終面はパンダが
マージャン牌を投げてくるそ
うだ。
難易度的にもそんなに難し
くないので、ぜひともパンダ
をいじめてやって!!
(最近麻雀で連敗中・ゆ)

ールを落とすとボーナスステ
ージは終わり。
なお、赤色牌は面子には使
えない。アイテムとして考え
ればよいでしょう。
また、テクニクとして、
ほしい牌を取りに行き、ボー
ルがその反対側にある時に、
あらかじめダイヤルを回わし
てから、捨て牌を選ぶ。そう
すれば、ステ牌したあとに同
一牌があれば取れる。



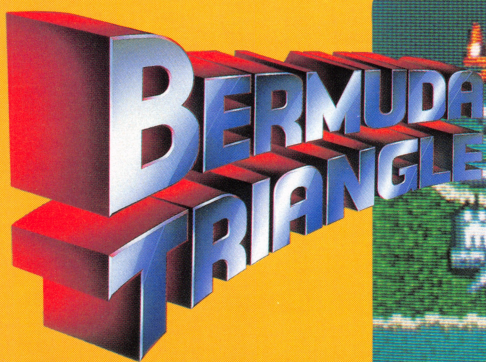
やつたぜハネ満。もしや、こやつ
は少年ジャンキ!!



ボーナスステージです。牌をくず
しまくれ!!

ZIG1、ZIG2は異なる強化パターンを持つサイバネティック戦闘艦だ。

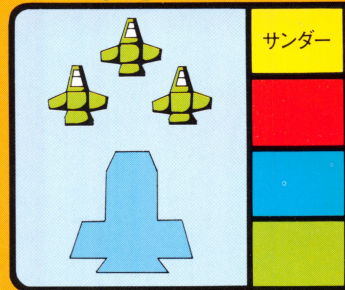
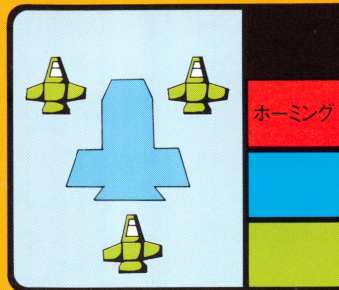
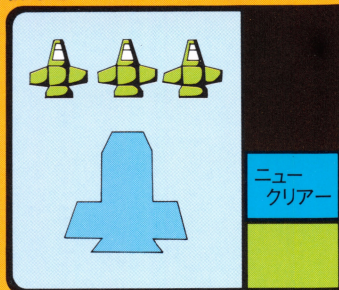
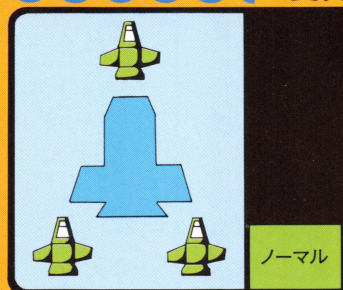
君は見たかZIG完全変形!!



©1987 SNK ELECTRONICS CORP.



●●●●● 護衛機SYDIIに秘められた3つのパワーアップ。●●●●●



パ ワ ー ア ッ プ ア イ テ ム

ジャンボウ8つの秘牌大奥技!

これらの秘牌アイテムを持てば君は今日から雀棒大士。奥技を使いこなし、役満あがりで高得点。

秋

究極反射硬壁

両サイドに補助ブロックが出現します。



超剛力直進球

球に貫通力がつき一気に牌を打ち壊す

春

増点親変化

役をあげたときの点数が、親の点数になります。

赤

赤色不思議3牌

この牌を持って役をあげるとボーナスステージへ行ける

冬

安易役増牌加参

裏ドラが表示される



向球減速電磁結界

向かってくる球のスピードを落とすバリアがはれる

夏

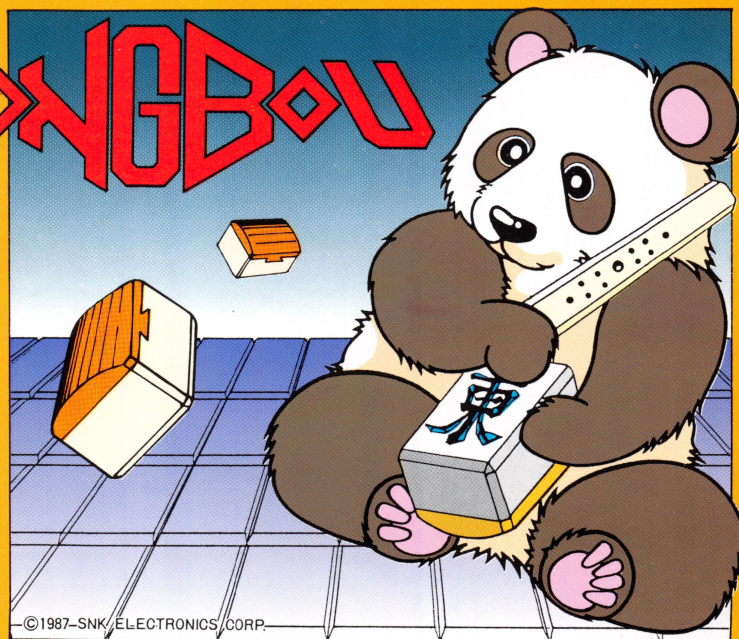
裏牌看破重波動

すべての牌がうらがえる

UP

幸運一増殖牌

自機が1UPする



©1987-SNK/ELECTRONICS/CORP.



株式会社 エス・エヌ・ケイ

大 阪 本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号

東 京 支 店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

SNKテレホンサービス

06-338-2570



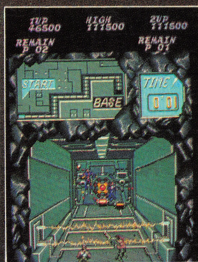
魂斗羅™

コントラ © KONAMI 1987

警告、エイリアン接近!

コントラ
“魂斗羅”とは、熱い斗魂とゲリラ戦術の素臂を先天的に合わせ持つ、最強の闘士の呼称である。

西暦2633年12月、異星人の地球侵略基地破壊に挑む2人の“魂斗羅”—ビルとランス。「ランボー」のゲリラ戦術と「コマンドー」の破壊力で、「エイリアン」の人類絶滅の野望をくじけ、バイオレンスSF“魂斗羅”。キミはいま、興奮のまっただ中!



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25

新製品情報 ● 関東地区 TEL 03-262-9110 ● 関西地区 TEL 06-334-0399