

# コンピュータ

月刊化創刊 **祝** 大增ページ号

Vol.13 380円 1986/1月号

ハンパじゃないぜ  
**総力特集** まるごと100ページ  
**ファミリーコンピュータ™**



特別付録  
これは便利!  
ファミコン  
カートリッジ  
シール

なにがとびだすかはヒ・ミ・ツ♡  
**ファミコン福袋**

超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに!

**トップシークレット  
テレフォン  
開局**



スクープ  
**スーパーマリオが  
レンガを  
すり抜けた!?**



望むのか

何を

これ以上

あの衝撃から1年、満を持して  
ハイドライトII 遂に登場!  
'85年を席見したハイドライト旋風。  
更なる加速で'86年に突入!  
G.P.G.の頂点を極めるべく  
T&E SOFTの新たな挑戦が始まる。

まで進化した!!

★ T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集

※わくわくはT&Eマガジンまで。

ゲームフリークのおもしろ情報誌 12/15

★ T&E マガジンNo.8発行!!

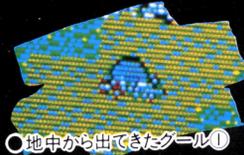
★ T&E SOFT 総合カタログ'86発行中!

Active Role

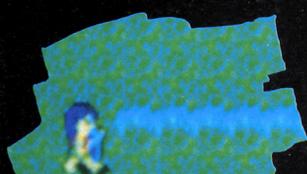
Playing Game



認定証発行 終了者各機種先着100名、計300名様にハイドライトTシャツと終了認定証(順位入り)発行。



○地中から出てきたゴール①



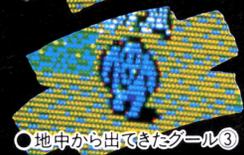
○魔法 氷魂(アイス)を飛ばす。



○地中から出てきたゴール②



○街



○地中から出てきたゴール③

★マルチウィンドウ表示中(背景は砂漠の中です。)



生命力  
腕力  
魔力  
心  
経験値  
STATUS  
ウィンドウ  
アタック  
ディフェンド  
会話

- 機種 PC-8801/mkII/FR/MR.....5FD  
X-1/C/F/turbo/turboII.....5FD、テープ2本組  
FM-7/NEW7/77/AV.....5FD、3.5FD、テープ2本組
- 定価 5FD・3.5FD版...¥6,800 ●テープ版(2本組) ¥4,800

発売日 FD版は、PC-8801が12月12日。X-1が12月20日。FM-7が12月24日。テープ版は、以降順次発売いたします。

注●テープ版はFD版と内容が異なります。



T&E SOFT INC.

製造・販売/株式会社ティーアンドソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

PHONE:052-773-7770

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.8ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
- カタログ'86ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)

T&E マガジン No.8 請求券 コンプティーク1月号  
カタログ'86 請求券 コンプティーク1月号

## 月刊化創刊記念2大プレゼント

14

1 特製キャラクター入りテレホンカードが500名に当たっちゃう

# ゲームキャラクター当てクイズ

2 最新ファミコン、セガSC、パソコンゲームソフト

全36アイテム

# 135本!!+αプレゼント

ハンパじゃないぜ!  
総力特集  
まるごと100ページ



# ファミリーコンピュータ How to Win

ツインビー	35	テグザー	70	カラテカ	
キン肉マン	43	頭脳戦艦ガル	78	パチコン	102
スカイデストロイヤー	48	忍者じゃじゃ丸くん	84	ルナボール	106
スターラスター	50	ヴォルガードII	90	バーガータイム	108
マッハライダー	54	ボコスカウオーズ	94	おニャン子タウン	110
1942	58	いっき	98		
ポートピア連続殺人事件	64	バックランド	100		



# 福袋

祝  
コンパティーク  
月刊化記念

トップシークレットテレホンサービス付き

スクープ1 プーヤンの  
隠れキャラ全公開

スクープ2 チャレンジャー  
の無敵クジラ全公開

スクープ3 あのランナーに  
秘密の過去があった

〜ボンバーマン〜  
スクープ4 スーパーマリオ

がレンガをすり抜けた!?

トップシークレットテレホン番号 33

# アイドルFCチャレンジ

志村香 / 桑田靖子 / 井森美幸 /  
長山洋子 / キラウラ

22

# 今月の マップ チャレンジャー 全マップ完全公開

112

金ちゃんのコンストラクション講座

# ロードランナーエディット画面特集

114

# バグ&隠れキャラ情報

シティコネクション / スーパーマリオブラザーズ 116

# 新製品速報ハード編

117

# 新製品速報ソフト編

118

これから出るソフト  
9本+うわさ話



少女隊ポスター  
 撮影/小林ばく  
 ヘアメイク/出口浩二  
 スタイリスト/高橋陽子

# Crush THE Game



読者が決める人気ソフト大集合

Soft Top 10 132

ハイドライド・シンドローム再び…

ハイドライドII 134

今月のNEW SOFT 136

ドラゴン

ジム

# DRAGON GYM

新装開店の情報トレーニング・センター!! 171

TV・芸能情報 石野陽子インタビュー、  
 KiRAURA アイドル CINEMA  
 斎藤由貴・中山美穂、ORIGINALア  
 ニメ・炎トリッパー、くりいむレモ  
 ン新作 TVバグ&隠れキャラ中村ゆ  
 うじ、オスマン・サンコン 音楽と  
 んねるず・高橋幸宏、秘密探索  
 ・コスモス!!



# コンプティーク情報局

- 情報&タレント募集 122
- そふとくりむ新聞 124
- アーケードエクスプレス 126
- SEGANNEWS 128
- ブックスレビュー 130

# アドベンチャーワールド

MICRO ADVENTURE

## スペース アタック

連載第1回「宇宙ステーションRODO1を救え!!」166

誌上体験アドベンチャー

「アドベンチャーインパリ」解決編 170



イラスト/ひさうちみちお

COVER ● 表紙

アートディレクター/高木和雄  
 フォト/岩瀬陽一 ヘアメイク  
 樋口裕治 スタイリスト/大野  
 聡士 モデル/松本伊代

▶映画「薄化粧」が大好評の伊代ちゃん。春っぽい少女から、秋でも冬でもこなせてしまう「女」に変身しつつあるようだ。今回は白い妖精のイメージを、不思議な魅力で表現してくれたぞ。



# そこが知りたい 190

ゲーム革命?!

これが  
 うわさの  
 ファミコン  
 ディスクだ



ハードウェア情報のページ

# HARD PACK PAGE

PICK UP 12 ITEMS 194

スージーのおもちゃだいすき 197

2足歩行ロボット サイエンスロボットRK

# 次号より新連載!! SFファンタジーコミック

神星記 ヴァグランツ緊急予告!! 146

アイドル・データ・バンク

少女隊 147

アイドル・データ・バンクの使い方 156

勇者たちよ鍛えろ!!

# クロちゃんのRPG講座

第1回：ロールプレイングの世界 162

キミの手紙を待ってるヨ。読者参加の企画がいっぱい

# ひろばのコーナー 179

●発表/コピーライター賞・宣伝部員賞●おたより大募集中●マークのおのき探検隊●コンプティークビルボード●プレゼント

キミのパソコンを楽器にかえてしまおう  
 PC-8801mk IISRを使った音楽講座

ミュージック・ゼミナール 184

# 点とり虫には、かなわない。



## 私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間が異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵なしの点とり虫、ココロの中にいるタ



動きは俊敏、ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ虫が逃げまわる。スゴ腕になる。③次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せられるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだってキミの味方だ!!

イクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫はどうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。①ジョイボールの連射、連射でゲームは、アツと高得点。自分でもおどろくほどだ。

②操作らくらく

## 点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるといわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。

## オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。(連射ボタンは中間の位置) 100m走●ハードル●走り幅とび●やり投げに、ジョイボールで次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

●ジョイボールが使えないソフト ●任天堂 ビンポ  
●イルゴルフ ●四人打ち麻雀 ●ハードソフ ●ナカシ  
●ロードランナー ●チャンピオンシッププロ ●ドラゴン  
●パンゲリン ●ペグイ ●コナミ ●けっきょく ●南極大冒険

もっとツヨクになりたい。



つなげるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみもホント2倍だ。

1500円だから、ふたりで買えば750円ずつ、とウレシイ。ジョイボール以外のジョイスティックも

# JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ ¥3,980 (MSX用も発売中)

# 総、天、然、シヨック。

富士通



## (同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。

テレビと見違えるほどのリアルな色が、ここまで精緻な表現を可能にした。本格派のサウンド機能も装備して。

“AVC”=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から、デビュー。

**A** パソコンが、Audio になった。音色のコントロールもできる、本格的シンセサイザ仕様のFM音源を内蔵。オプションのMIDIアダプタによりMIDI楽器に接続し、自動演奏を楽しむこともできます。

**V** パソコンが、Visual ツールになった。同一画面上に、4096色を一挙に表示。とてもパソコンとは思えない、美しい天然色グラフィックスが実現しました。スーパーインポーズ機能や、欲しい画面を本体にピックアップするビデオディジタイズ機能(オプション)が、ビジュアル・メイキングを演出。つくった映像は3.5インチマイクロフロッピィにファイルしておけば、画質が落ちる心配もありません。

**C** パソコンは、FM77AVになる。ワイヤレスキーボード、128KBのメインメモリ、直線描画専用LSI、JIS第1水準漢字ROM、3.5インチマイクロフロッピィ。そして、この充実したハード構成とAV機能を支えるF-BASIC V3.3。FM-7/77の豊富なアプリケーションもほとんど活用できます。

※ FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)



¥ 128,000 (FM77AV-1 本体価格・キーボード付)  
 ¥ 158,000 (FM77AV-2 本体価格・キーボード付)  
 ¥ 89,800 (カラーCRTテレビ-15) 別売

新・発・売

天然色パソコン

FM77

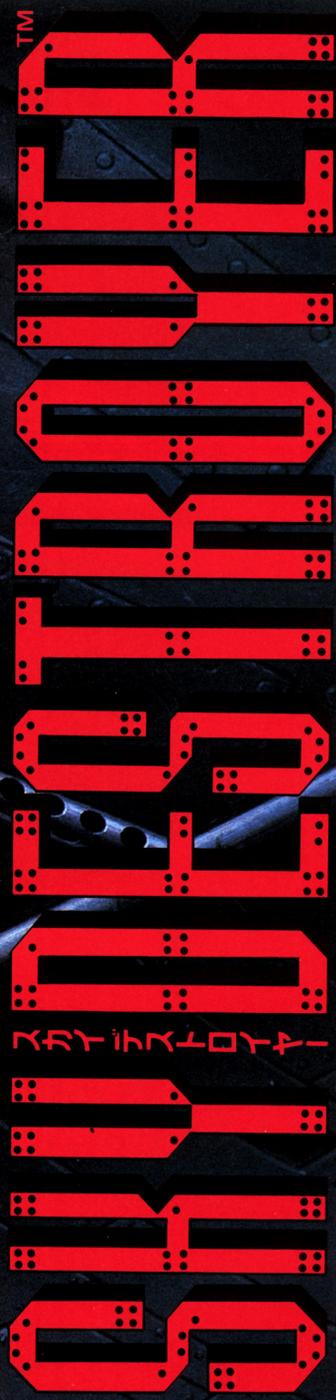
AV  
 AUDIO & VISUAL

富士通株式会社 ● 04営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎ (03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通フラスマまたは富士通マイコンスカイラブ ● 富士通プラザ ● 丸の内〒100東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル)F ☎ (03)251-0321 ● マイコンスカイラブ ● 秋葉原(03)251-1448 ● 札幌(時計台ビル)(011)222-5476 ● 仙台(0222)66-8711 ● 名古屋(第277横ビル)(052)251-7231 ● 大阪(06)344-7628 ● 広島(082)247-3949 ● 福岡(開設準備室)(092)471-7203

ワンパットテレ! 富士通 日本全国 ハイテク祭 '85年11月16日～'86年1月31日の間、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で3,000名様に、「クリエイターズ・ボックス」が当たります。

# 一発 おみまいします。

限りなく空中戦に近い、  
3-Dアクションゲーム。  
激戦のフィリピン洋上で、  
ある作戦がたてられていた。  
君は、選ばれた百戦錬磨のパイロット。  
ゼロ戦で大空をまじと暴れまくり、  
自さずは敵の巨大基地だ。  
敵戦闘機を撃ち落とせ。重爆撃機、  
戦艦からの砲火の雨をかいぐれ。  
空中戦のリアルな迫力と興奮が、  
君をつかまえてはなさない。  
3-Dアクションゲームの決定版、  
ついに登場。



ファミリーコンピュータゲーム

**新発進** 標準小売価格 **4,500円**

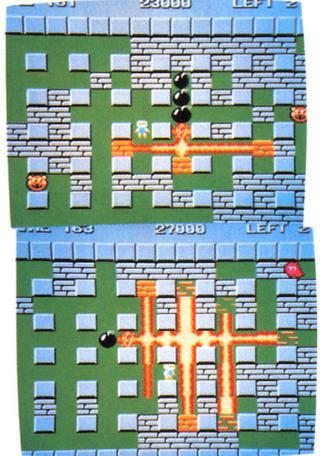
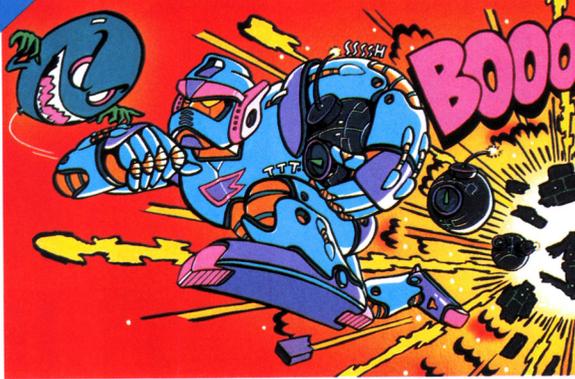
ファミリーコンピュータ® は任天堂の商標です

ハドソンのファミリーコンピュータ™用カセット

# BOMBER MAN ボンバーマン

これはソフトの  
爆発だ!

コンティニューモード付き/一度ゲームオーバーになっても、  
まえと同じ条件でゲームがつづけられるぞ/ただし、シーク  
レットコードはおぼえておいてね。



爆破3秒前、  
2.1.0!!

バクダンをセットして風船オバケを  
つぎつぎに爆破! 爆弾の強さは  
15段階だ。さあ、迷路にかくされた  
宝物をうばい、地上に脱出して、キ  
ミはランナーに変身できるかな?!

©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO

<HFC-BM>希望小売価格4,900円

12月

## ぼくたち 同時デビュー

20日

### BINARYLAND

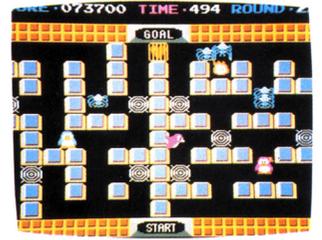
# バイナリランド

グリーンとマロンの  
同時進行ゲーム

鏡の国の森にまよいこんでしまっ  
たグリーンとマロン。グリーンが右に行  
けば、マロンは左、いじわるなスパ  
イダーにもジャマされて、2人はな  
かなか出会えません。2画面同時  
進行のバズル迷路がキミの頭脳  
をちょくげき!!



これはソフトの  
1人2役だ!



©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO

<HFC-BI>希望小売価格4,900円

“ガンバレ、  
ハドソン”



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

本社・ハドソン札幌 / 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号  
ハドソンビル PHONE:011-841-4622  
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

【書店で発売中! 品切れの場合は書店にご予約下さい】

▶この物語の主人公はあなたです。ストーリーは、



# エイリアン地底魔城

●あなたは果たして 財宝を手に入れられるか!?

原作 菊地秀行文 ミント・クルセダーズ

俺は箱船の回りを調べてみた。だが何の手がかりも得られない。畜生。トレジャー・ハンターの名が泣くぜ!! 俺は……

●拳銃で船体を射撃する  
●E手袋で船体に電撃を加える

●400円

# 騎士ローラン 妖魔の森の冒険

●あなたは英雄? それとも 死体!?

武田邦人 あなたは山と森に囲まれた村で育った16歳の少年です

「実はギルフレスを倒す魔法の呪文が出来そうなのじゃよ」  
あなたは……?  
●380円

●老人の呪文の完成を待つ  
●先を急ぐ

# 一人前の魔法使いをめざしてチャレンジ!! 魔法使い フィルス 聖なる樹を求めて

武田邦人 きみは17歳の女の子。

かけだしの魔法使いだ。覚えたての呪文を駆使して、白い樹を探そう! 夢がいつぱいの物語!!  
●420円

# あなたはアイドル? それとも 平凡なOL!? 出発! スターへの道

高橋昌也 あなたはスターを夢見る少女です。今日は「スター登場」の決戦大会。後楽園ホールに向かうあなたに

老紳士が話しかけます。あなたは……?

●380円

●急いでいるので無視する  
●とりあえず話してみる



株朝日ソノラマ 104 東京都中央区銀座4 2 6 ☎03(563)6021-3



最新刊

## 巨額の賄賂を奪取せよ!

●成功か失敗か、あなたの能力次第

# 10億円を奪え!

雅 孝司

通信衛星の輸入にからんで、10億円の賄賂が動く——。この情報をキャッチした怪盗・竜坂、つまりきみは横取り作戦に乗り出した。はたしてきみは金を手に入れることができるか!? ●400円



いくつにも枝分かれしていて、結末は何通りも用意されています。選ぶのは、あなた自身！

●あなたは宇宙の平和を守れるか？

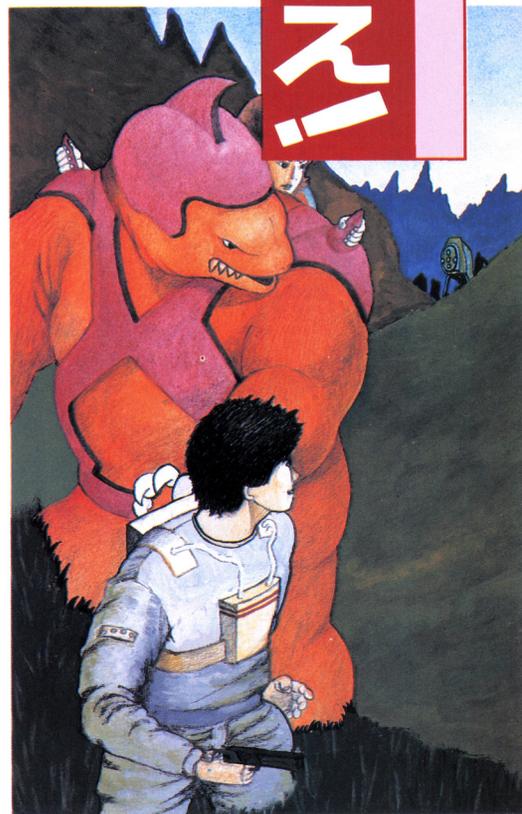
# 宇宙植民地を救え！

スペースコロニー

## 影山貴市

遠い未来、辺境の星。あなたは宇宙調整官として人類救出のために大活躍します。相手はモルゴス人とアムネシア人！

●450円



●日本で初めて！本で楽しむシミュレーションゲーム

# 撃突！ 第7機装兵団 モユメントの謎

構成 高橋昌也

あなたは重罪犯だけで編成された第7機装兵団の優秀な兵士です。自分の能力を駆使して敵と戦います。勝つも負けるも、あなた次第。さあ、ゲームにチャレンジ！

●520円



●きみは果たして 敵の「最終要塞」を撃破できるか！？

# 惑星連合の危機

## 高橋昌也

きみはオンボロフリゲート艦「ネルソン」の艦長だ。惑星連合と敵対するグルマン星では、とうとう「最終要塞」を完成させたという。いよいよ、きみの出番だ。副官、航宙士、通信士たちの目が輝く。果たして「最終要塞」を破壊できるだろうか!? さあ、「ネルソン」の発進だ!! ●420円



# 完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現 ● 1秒間40コマ表示

日本サンライズ制作の  
オリジナルキャラクターが大活躍

新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。

反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞—オンディーナが存在する。男達の大半は自分の“愛機”をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かそぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日——。

### 適合機種

PC-9801 PC-8801 FM-7 X1各シリーズ(ディスク版)

価格 ¥7,900 (ディスク2枚組)

### ディスクに注目!

日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。



サンライズ制作のオリジナル  
セル画が100名様に当たる。  
**プレゼント**  
くわしくは、製品パッケージ  
の裏面をのぞいてください。



「ガンダム」の  
距離280-Auto Pilot解除  
無敵質な  
コンピュータ合成  
ガンダムが警戒。  
ガンダムに変形。  
敵を見つけると同時に  
ロンボニアを空襲したよ。

動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。このようにサンライズ制作の動画が数多く使用されてついに完全アニメスタイルが完成しました。



CRUISE CHASER

**BLASTY**

クルーズ チェイサー プラスティー

オリジナルキャラクター  
& アニメーション

©日本サンライズ

**SQUARE**

スクウェア  
〒223 横浜市港北区日吉本町1776  
小島ビル3F PHONE 044 (63) 6201

プラスティー発売記念	メカ満載の豪華設定資料集
★ 大特典 ★	テーマ曲集ソノシート
	オリジナルステッカー

好評発売中!!

SEGA

# ロタンニカテルカマ?



## これはもう、本将棋。

- プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
- すべての対戦条件に、時間制限のあり・なしが選べます。
- 遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

<標準小売価格>

¥4,500

- 全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。



株式会社 **セタ**

〒152 東京都目黒区中根1-9-9  
(アルメビル)

ファミリーコンピュータ™用カセット

**01** 本将棋

# 内藤九段 将棋秘伝

\* ファミリーコンピュータ™ は任天堂の商標です。

# 祝

# 月刊化創刊 プレゼント

# 大

月刊化を記念して、  
日頃からなかよしのソフトハウスさんより、  
大量の読者プレゼントをいただきました。  
ジャンジャン応募しよう!

●ソニー 『ロードランナーII』



①MSX②カセット③2本④ベストセラー「ロードランナー」待望の上級編登場! 高度なテクニックでチャンピオンをめざせ

●光栄 『タイムエンバイヤ』



①PC88版②5"2D③3本④スリリングな本格派ハイパーロールプレイングついに誕生!! タイムパトロール隊員のアナタは、時間帝国の野望を打ち破るため「江戸時代」へワープする⑤ますますのご発展をお祈りします

●マジカル スウ 『ザ・スクリーマー』



①PC88版②5 D 3枚組③3本④カサカサに乾いた近未来という舞台をバックに、ドロドロの主人公たちがくり広げるハイパーロールプレイ。53ページ読み切りコミックとともに、あなたにプレゼント

●ソニー 『コスモエクスプローラー』



①MSX②3.5D③2本④アクションゲームにコンストラクションとアドベンチャー的要素を加えたスペースゲーム。3,800画面を使って展開する3次元宇宙ドラマ⑤過敏な企画と素早いスッパ抜きにいつも感心しておりマウス。

●スタークラフト 『マスカレイド』



①PC88版②5 D③3本④殺人現場からはじまるハードボイルドなアドベンチャーゲーム。明晰な頭脳と敏速な行動で事件解決! ただし、あなたも命をねらわれている……⑤すばらしい! 貴誌が毎月読めるなんて夢のよう

●システムサコム 『メルヘンヴェールI』



①PC88版②5 D③3本④コンピュータによるまったく新しいAV体験。絵本から抜け出たような素敵なキャラ、謎と冒険に満ちたストーリー。ここまでで進歩しました ⑤あの連載マンガを月刊で読みたかったのに……オメデト!

●キャリアラボ 『ばよ〜んばよ〜ん』



①PC88版②テープ版か5 D③3本④星の玉とゴムを武器にオバケたちをやっつけていくフィールドゲーム。プリンセスを救え⑤月刊化バンザイ! 毎月の楽しみが2倍になるぞ!!

●ソフトプロ 『Drol(ドロール)』



①PC88版②5 D③5本④アメリカからやってきた本格派ゲーム。たいせつなお友だちが妖術使いにさらわれた。キミは勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには……。とにかくおおぜいいるキャラクターがかわいい。

# 「最新」ファミコン、セガSC、パソコンゲーム ソフト全36アイテム135本!! プラスα



**MONTHLY  
COMPTIQ  
CAMPAIGN**

## 各項目の読み方

- 協力メーカー名
- 『プレゼント商品名』
- ①対応機種
- ②媒体
- ③プレゼント本数
- (1名1本に限る)
- ④プレゼント商品の特長
- ⑤祝月刊各社メッセージ

### ●日本ファルコム 『ザナドウ』



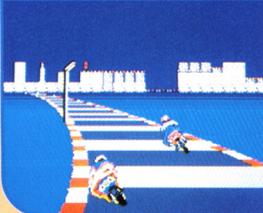
①P C88版②5 D 2枚組③3本④新しいジャンルの開拓にとどまらず、新しい文化となりうるものを作ることを目標とし、1年の期間をついやし、すべてをこの作品に注ぎこんだロールプレイングの自信作⑤表彰状をのちほど送ります!

### ●マイクロキャビン 『リザード』



①FM7版②テープ版③3本④FM7ユーザーの皆様オマケセ。But、製作中にプログラマーがリザードの塔内でゆくえ不明になってしまいました。ゲーム中に発見したらやさしく話しかけてやってください。⑤つぎは週刊ですね! ◀画面写真はP C60版です

### ●セガ・エンタープライゼス 『ハング オン』



①セガSCマークIII②マイカード③3本④ゲームセンターの人気ゲーム登場。サーキットそっくりにシミュレートされたバイクレースにキミは思わず興奮。コーナリング・テクニックが勝負の決め手

### ●ホーステック 『妖怪探偵ちまちま』



①P C60版②テープ版③5本④鬼太郎のお父さんみたいな目玉の探偵ちまちまが、幽霊をやっつけるコミカルアクションゲーム、いよいよ60版で登場(画面は777版)⑤コンプティークばんざい。オメデトウゴザイマス!!

### ●スクウェア 『日本サンライズ製作のゲーム使用セル画』



③3枚④スクウェアの新作RPGは、動画を毎秒6~8枚使用し、TVアニメとまったく同じ動きを再現。「ガンダム」の日本サンライズが、オリジナルメカ・デザインを担当⑤月刊になられたことを心からお祝い申し上げます

### ●BPS 『ブラックオニキスIIIムーンストーン』



①P C88版②5 D③3本④古代世界。SYLN族の魔法使いILLUSONはDIM族の魔石MOONSTONEを封じる魔法をかけ、捕われの身となってしまった。彼を救出しMOONSTONEを手に入れる冒険がふたたび始まる ⑤祝月刊!

### ●カプコン 『ソノン』



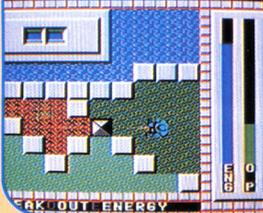
①ファミコン②カセット③2本④2人同時にプレイできるアーケードの人気ゲームをファミコンに。ソングクウとその仲間たちの天空への冒険ゲームだ。隠れキャラもいっぱい⑤創刊気分でガンバってください ◀画面はアーケード版

### ●ハミングバード 『テープ版ABYSS』



①FM7版②テープ版③5本④「ハミングバードのアドベンチャーをテープ版で!」というユーザーの声にお応えしてとうとう発売⑤「月刊コンプティーク」…よい響きですね

### ●マジカル スウ 『アウトロイド』



①MSX②テープ版③2本④21世紀のロボット社会を背景にした本格アクションロールプレイングゲーム。ロボットを使って世界を支配する中央管制コンピュータを破壊せよ⑤どこをかじっても違う味する展開を期待します

### ●T&Eソフト 『レイドック』



①MSX2②3.5D③5本④MSX2の機能をフルにいかした最新のスペースシューティングゲーム。⑤業界発展のためにますますのご発展をお祈り申し上げます。



**MONTHLY  
COMPTIQ  
CAMPAIGN**

# 月刊コンプティークおすすめの、大プレゼントです。 ゾクゾク人気のソフトがズラリとせいぞろいしました。 キミはどれが良いかな？ ほしいもの、よ〜く選んで応募しようね！

●クリスタルソフト 『オリジナルTシャツ&キーホルダー』



③Tシャツ5枚、キーホルダー10個  
④クリスタルソフトオリジナルTシャツとアドレス帳つきの特製キーホルダーをコンプティーク愛読者のみなさんに！

●ジャレコ 『シティコネクション』



①ファミコン②カセット③3本④クラリスカーが世界中のハイウェイを走り回って、パトカーたちとくりひろげるハチャメチャパニックカーチェイス。世界6カ国16バターのハイウェイがつつぎに登場⑤おめでとございます

●システムソフト 『チャンピオンシップランナーTシャツ』



③L2名M3名④チャンピオンシップロードランナーの発売を記念して、特製Tシャツを。キミも超難解50面に挑戦してみる？⑤おめでと

●サン電子 『ルート16ターボ』



①ファミコン②カセット③5本④愛車マッドXに乗り、自動車追跡車やモンスターなどの敵をかわしながら盗まれた金品をとりもどせ⑤今後のご活躍に期待しております

●ハドソン 『チャレンジャー』



①ファミコン②カセット③3本④列車の追跡、荒野や街での死闘、洞くつ探検、女王救出、1本で4倍楽しいファミコン版バズルアクションアドベンチャーゲームついに登場！！⑤これからも、ユーザーの喜ぶ雑誌を作ってください

●エニックス 『ウイングマンII』

**NOW  
PRINTING**

①P C88版②5 D 2枚組③5本④前回大ヒットしたアドベンチャーゲーム『ウイングマン』の第2弾。前作を超える美しい絵と内容に注目！⑤今後のご発展を期待しております

●デービーソフト 『ヴォルガーII』



①ファミコン②カセット③3本④パソコンで大ヒットしたヴォルガーの内容を一新しバージョンアップ。ただ撃ちまくるだけのゲームでは決して味わうことのできないスリルと興奮を⑤これからも新鮮な情報をお願いします

●アスキー 『ボコスカウォーズ』



①ファミコン②カセット③3本④RGBのニューウェーブ「ボコスカウォーズ」がついにファミコンで登場だ。キミはバサム帝国のオゴレス王を倒すことができるか！

●アスキー 『ウィザードリィ』



①P C98版②5—2 D③3本④RPGマニアなら1度は通らなくてはならないのがこの「ウィザードリィ」。海を越えてついに日本に上陸してしまったのだ

●カプコン 『1942』



①ファミコン②カセット③3本④第2次世界大戦中の空中戦を再現したゲーム。ただしキミがコントロールするのは米軍機なのだ。ということは敵は当然日本軍。意外な展開だろ

●アスキー 『新ベストナインプロ野球』



①P C98版②5—2 DD③3本④プロ野球12球団が勢ぞろい、あの「ベストナインプロ野球」がバージョンアップして帰ってきた。日本シリーズもやれるぞ!

●サン電子 『いっき』



①ファミコン②カセット③3本④昔昔の江戸時代。重い年貢米に耐えかねて、打倒悪代官に燃えた村人たちの「いっき」がゲームになった。楽しい秘密もいっぱいあるぞ

●アスキー 『キャッスル・エクゼレント』



①P C88版・FM 7版②テープ③3本④「キャッスル」を3日で解いてしまったという人にオススメなのがこれ。ゲームの進めかたは同じだけど、お城がパワーアップされているのだ

●ゲーム・アーツ 『テグザー FM版』



①FM 7版②5"2 D③6本④ハイパー・デュアル・アーマー「テグザー」発進! 自由に変身するキャラクター。高機能可変メカが魅力

●キャリアラボ 『フライインハワイ』



①P C98版②5 D③3本④ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライトするシュミレーションゲーム。実際のオアフ島の地図をもとに正確な地形を再現。流れるようなグラフィックス画面など、臨場感あふれるソフトです

●NSI 『ナナちゃんスター誕生』



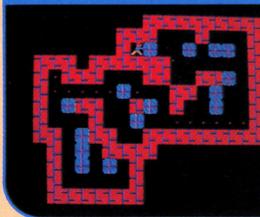
①FM 7版②5 D③3本④ナナちゃんはアイドルスターを夢みるごく平凡なかわいい女の子です。オーディションを受け、スターを目指すナナちゃんにどんな困難が……?

●PSK 『ファイナルロリータ』



①P C88版②5 D③3本④ロリコンソフトの本家本元、PSKの自信作。超過激なH画面がますますエスカレートしました

●シンキングラビット 『倉庫番』



①P C88版②テープ③5本④おなじみのパズルソフトの名作「倉庫番2」,50面解けるまで何ヵ月かわかりますか? ⑤パソコンにとらわれず、ますます楽しい企画を期待しています

要  
応  
募  
項  
募

★プレゼントはハガキにプレゼント応募券を貼って送ってください。抽選で当たったひとに送ります。  
★応募のさいには、ソフトの機種をしっかりと確認しましょう。Tシャツはサイズを明記してください。  
★ほかに①ほしいソフト名②住所③氏名④年令⑤職業(学校名)をかみならず書いてください。  
★あて先は〒160 新宿区三栄町8 いかりビル2 コンピューク編集部「月刊化創刊大プレゼント」係。しめきりは61年1月8日。なお発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

# 月刊化創刊記念

# 人気キャラクター当てクイズ

ファミコン、パソコン、アーケードの人気キャラクターが大集合。ゲーム大好きなキミなら、ビビッと、名前を言い当てることのできるんじゃないかな？ 全部言い当てることのできたら、下の問題に答えてクイズに応募してくれ。特製キャラクター入りテレホンカードが500名に当たっちゃう。ほかでは絶対に手に入らない、超貴重カードだから、ドシドシ応募しようぜい！

▼超貴重な特製テレホンカードだぜい

特製キャラクター入りテレホンカード  
(50度数)が

500名に当たっちゃう!



## 問

## 題

右のキャラクター名(カッコのなかはゲーム名、会社名)に合うキャラクターのイラストを右ページから選び、番号で答えてください。

- |                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| ①マッピー(マッピー/ナムコ)                   | ( ) |
| ②ツインビーとウインビー(ツインビー/コナミ)           | ( ) |
| ③テグザー(テグザー/ゲームアーツ)                | ( ) |
| ④ドンキーコング(ドンキーコング/任天堂)             | ( ) |
| ⑤びっきい(らぶてっく/デービーソフト)              | ( ) |
| ⑥マリオ(マリオブラザーズ/任天堂)                | ( ) |
| ⑦ちゃっくん(ちゃっくんぼっぼ/タイトー)             | ( ) |
| ⑧チャレンジャー(チャレンジャー/ハドソンソフト)         | ( ) |
| ⑨ナナ(アイスクライマー/任天堂)                 | ( ) |
| ⑩トプカブ(リブルラブル/ナムコ)                 | ( ) |
| ⑪スターフォース(スターフォース/ハドソンソフト)         | ( ) |
| ⑫スターアース(スターアース-伝説 惑星メフィウス/T&Eソフト) | ( ) |
| ⑬ランナー(チャンピオンシップ・ロードランナー/ハドソンソフト)  | ( ) |
| ⑭けっきょく南極ペンギン(けっきょく南極ペンギン/コナミ)     | ( ) |
| ⑮フリッキー(フリッキー/セガ・エンタープライゼス)        | ( ) |
| ⑯ちゅんくん(ドアドア/エニックス)                | ( ) |

## 応募方法

ハガキに「クイズの答」として、

①=P ②=O……⑯=A というように問題の①～⑯

に対応するキャラクターの記号を書いてください。

●郵便番号、住所、名前、年齢、学年(職業)を明記してください。

- しめきり 61年1月8日当日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。
- 送り先 〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティーク編集部「キャラクター当てクイズ」係。
- 正解者のなかから抽選で500名の方に、特製キャラクター入りテレホンカードをさしあげます。

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。



©Nintendo, 1981, 1983, 1984. / ©NAMCO / ©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT / HUDSON SOFT ©1984. PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. UNDER LICENSE FROM BROTHERBUND SOFTWARE INC.  
 ©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO / ©Konami / ©EMIX \* ©CHUN SOFT / ©SEGA / ©GAME ARTS CO., LTD. / ©TATE SOFT Inc. / ©1985 db-SOFT INC.

# ハンパじゃないぜ! 総力特集

## ファミリーコンピュータ

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。



# まるごと 100 PAGE

月刊化創刊第1号は、うかれ気分でまるごと100ページのファミコンゲーム必勝法だ。

新作ソフト24本を、編集部の人みんなで遊びまくって研究した成果の100ページ。極秘情報の福袋もあるし、マップ公開もあるし、ホント、ハンパじゃないぜ!!

## M E N U

FCチャレンジ(ハイパーオリンピック)／袋とじ企画  
 トップシークレットテレフォン開局／(ブーヤン、チャレンジャー、ボンバーマン、スーパーマリオをスクープ!!)／ツインビー／キン肉マン／スカイデストロイヤー／スターラスター／マッハラライダー／1942／ポートピア連続殺人事件／テグザー／頭脳戦艦ガル／忍者じゃじゃ丸くん／ヴォルガードII／ボコスカウオーズ／いっき／カラテカ／パチコン／ルナボール／バーガータイム／おニャン子タウン／チャレンジャー全マップ／バイナリーランド／ロードランナー・エディット画面集／バグ&隠れキャラ情報(シティコネクション全隠れキャラ公開)／新製品情報+うわさばなし



# アイドルFCチャレンジ



近頃、芸能界でもFC（ファミコン）ブーム。アイドルの女の子たちのなかにも、熱狂的なFCファンがいるとか……。そこで、今回は、いま人気上昇中の6人のアイドルに、FCにチャレンジしてもらった。ゲームはコナミのハイパーオリン

ピック。ちょっとまえのゲームだけど、簡単明解でストレス解消に最高！ ということで芸能界の人気ゲームなのだ。まずは、東京の早稲田大学の学園祭に出演中の、4人のアイドルがチャレンジしてくれた様子をレポート。スコアは26ページだよ。

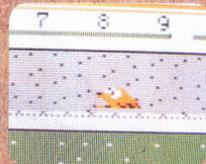
## 1 志村香ちゃん ステージの上でゲーム大会

トップバッターは志村香ちゃん。コンサートの合い間に、ステージにてっかいスクリーンを持ち出して、ゲームをしようという大胆な企画にチャレンジ。当日会場に集まった男子たちも参加して、大ゲーム大会が始まりました。TVゲーム大好きな香ちゃんは、大きな画面に感激してくれたのだった。



▲歯をくいしばって、真剣そのもの。大健闘の香ちゃん  
◀こんなに大きな画面でゲームできて、感激

▼香ちゃんが幅跳びをすると、モグラが出てきた。ラッキー



■志村香・今年4月に公開された映画『パンツの穴-2』でデビュー。新曲『秋風はあなた』も好調。来春には、ドラマの主演も決定。15才だ。

## 2 桑田靖子ちゃん ハードルにつまづき、大笑い



■桑田靖子・元気の出るテレビでおなじみ。明るいキャラクターが受けているが、新曲『晩秋』で実力派歌手としても頑張っている。18才。

桑田靖子ちゃんは、楽屋でチャレンジ。『ワタシこういうの大好きなんです。ワーワーキヤーキヤー』とめっちゃくちゃ明るい靖子ちゃん。幅跳びまでは何とか突破したものの、ハ

ードルでひっかかる。キャラクターがころぶ姿を見て、思わず大笑い。その後ゲーム続行不可能になってしまったのだ。2回チャレンジしてみたけどやっぱりダメ。残念でした。



▲靖子ちゃん大笑いの、選手がころんだ姿  
◀一見いっしょうけんめい。じつは必死に笑いをこらえながらプレイする姿なのだ

# 3

## 井森美幸ちゃん 努力で最後までクリア!!



▲やったー!! やり投げもクリアしたゾー。うれしいなあ

■井森美幸・ホリプロタレントスカウトキャラバン第9回の優勝者。新曲は“乙女心ウラハラ”。来年からは主演ドラマも始まる予定。いま17才。



▼幅跳びでつまづいた美幸ちゃん、45度の角度でとぶんだよ



明るさでは靖子ちゃんに負けない美幸ちゃん。“よーしガンバルゾ!”と気合を入れて、全力でボタンを押す。その迫力はなかなかスゴかったけど、幅飛びがうまくいかない。“もう1回やらせて”の連続で、なんとか無事にクリア。努力でやり投げまで終らせてしまったのだ。何でもいっしょうけんめいやる美幸ちゃんに拍手。

## 初挑戦でワールドレコード

## 長山洋子ちゃん

# 4



▶楽屋で4種目にチャレンジの洋子ちゃん。ステージでは絶対調だったんだけど、なぜか不調。あれーおかしいな。

■長山洋子・フジテレビのドラマ“ヤヌスの鏡”やNHKのレッツゴーヤングで活躍中。12/5には新曲“素顔のまま”が発売された、絶対調の17才。

▼指先でこするようにするといいよ、というアドバイスを守ってくれた。



▶洋子ちゃんもステージの大画面でチャレンジ



まずステージで100mダッシュにチャレンジ。会場からの一般出場者がプレイしたあとで、洋子ちゃんが挑戦。優勝者とは別に、洋子ちゃんとタイムが一番近かった人に特別賞をあげるという企画だったのだが……。なんと洋子ちゃんがワールドレコードを出して優勝してしまったのだ。場内は驚きと拍手のウズ。ハイパーオリンピック初挑戦の洋子ちゃんは、何が起きたのかわわからず一瞬キョトンとしていたが、スコイ記録だとわかって大喜び。ファミコンが好きになりそう……だって。

4人のアイドルプレイヤーに挑戦してもらった結果は26ページで紹介するぞ。時間の関係もあって、あまり平等な条件でチャレンジしてもらえなかったけれど、みんながんばってくれた。もちろん志村香ちゃんと長山洋子

ちゃんには、楽屋でゆっくりチャレンジしてもらってるからね。ステージではすごい記録の飛び出した洋子ちゃんも、楽屋でのチャレンジでは意外に苦戦。結果発表のまえに、もうひとつのFCチャレンジを見てみよう。

# FCチャレンジ

お部屋で

# キラウラのお部屋

アイドル歌手のお部屋にファミコンを持ちこみ、ゲームをやってもらおうというのが、この“FCお

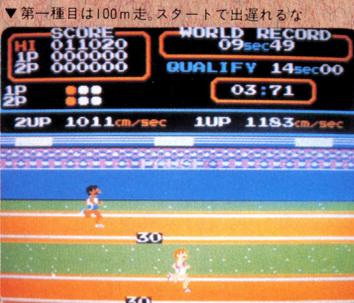
部屋でチャレンジ”。まずチャレンジしてもらったのは新曲も好調のキラウラのご両人だ！

## ハイパーオリンピック

## ワールドレコードめざしキラウラダッシュ!



▲はじめはふたりとも上品にプレイしていた



▼第一種目は100m走。スタートで出遅れるな



▲元氣いっぱいのはキララとウララ。ハイパーオリンピックに挑戦だ！



▲ウララのように画面を見ずにプレイするのが必勝法のひとつ



▼余裕の表情のウララ



▼またフライングしちゃったキララ

場所はかわって東京は恵比寿。FCチャレンジ取材班は大胆にもアイドルのお部屋にファミコンを持ちこみ、ゲームをやってもらうという企画に挑戦。まず我々のえじきに選ばれたのはキラウラ。すげへ心をひたかくしにして乙女のお部屋にのりこんだのであった。

まず2人に挑戦してもらったのは「ハイ

パーオリンピック」おかあさんがファミコン大好きというキララとゲーセンで腕をみがいているというウララの女の戦いがはじまったのだ。

競技は全部で4種目。はじめは上品にやっていたふたり。しかし、何度かトライするうちにふたりとも熱くなり、キャーキャー声をあげるは、秘密兵器のコインは取り

だすはもう大変。そのおかげかウララは100m走と110mハードルでワールドレコードを達成。1方キララは「最後までいかないと眠れないよー」とがんばったけど、どうしても110mハードルがクリアできずリタイア。最後に1回ウララのかわりにやり投げをやらせてもらったのが次のページの表の記録なんだ。仲がいいんだね。

# がゲームセンターになった



▲第2種目は走り幅とび。この画面はキララの記録



▲ウララのワールドレコードにキララ拍手

▶第3種目は110mハードル。これはウララコード達成の画面



◀第4種目はやり投げ。これをクリアすると100mに戻る



▲ハードルでワールドレコード達成の瞬間



▲ハードルでころんではかりいたキララ



▲おもわずリセットを押してしまった



▲ふたりともお疲れさまでした。ありがとう

## スカイテストロイヤー

P48で必勝法を紹介しているタイトーの新作にも挑戦してもらった。ウララは初めてやるにもかかわらずハイスコアを記録。これには我々もびっくり。さすがゲーセンできたえているだけあるね。ハイパーのワールドレコードもだてじゃない。



◀ドックファイトのシミュレーションだ!

▶余裕でプレイ中のウララちゃん



## タイトーの新作にもかかんに挑戦!

## テニス



◀対戦相手はレベル1。コンピュータに負けるな!

「ハイパー…」「スカイ…」とウララに差をつけられたキララ。でもこのテニスではがんばってくれたよ。なにしろおかあさんがこのゲームが好きで、千葉の実家に帰ると相手をさせられるそうなんだ。

## キララちゃんがテニスで名誉挽回



◀試合開始前。にこやかに記念撮影

▼キララちゃんのサービスエースが決まった





志村香



桑田靖子



井森美幸



長山洋子



キララ



ウララ

	100m走	走り幅跳	110mハードル	やり投げ	総合
志村香	10'06	8.67	12'42	75.32	②
桑田靖子	10'85	6.74	22'36	——	⑥
井森美幸	11'58	7.78	14'88	68.31	③
長山洋子	9'03	7.85	15'63	——	④
キララ	10'04	8.67	15'71	——	⑤
ウララ	9'45	8.55	11'97	91.57	①

## さあ、いよいよ結果発表だ。優勝者はだれかな？

上の表は、6人の挑戦者のそれぞれの種目のベスト記録をまとめたものだ。そして、表の最後にある総合というのが、コンプティーク編集部で決めた総合順位なのだ。どういう基準で決めたのか……というと、ついに公式を作って計算したわけではない。ただなんとなくなのである。が、1位～3位は文句ないだろう。なんといってもウララちゃんの活躍はスゴイ。100mとハードルでワールドレコード。幅跳がいまいちだった以外は文句なし。やっぱり優勝はウララちゃんに決定。2位の志村香ちゃんは、幅跳びでガンバってくれたけど、おしくも準優勝。そして3位は、記録はともかく、最後までガンバってくれた井森美幸ちゃん。



▲文句なしの優勝はウララちゃん。キララちゃんもうれしそうにガッツポーズ。右が優勝のウララちゃんだからね。オメデト



▲特別賞は、初挑戦の100m走でスゴイ記録をだした長山洋子ちゃん。やったね！

さて問題は4位争いだ。キララちゃんと長山洋子ちゃんをくらべると、大差がないのだ。しかし、なんといっても100m走でワールドレコードを記録して、種目別優勝してしまった長山洋子ちゃんを4位にしてあげよう。キララちゃんごめんね。そして最下位は桑田靖子ちゃん。記録はふるわなかったけど、みんなを楽しませて、十分大会を盛り上げてくれたので、敢闘賞をあげ

よう。このほか、特別賞を長山洋子ちゃんに、努力賞を井森美幸ちゃんに。モグラを出した志村香ちゃんには隠れキャラ賞を。そして惜しくも4位になれなかったキララちゃんに残念賞をあげることにしよう。みんなも、家族や友だちを集めて、寒い冬休みに部屋のなかでスポーツ大会を開いてみてはどうか……。いろいろな賞を置いておくと、楽しめちゃうぞ。

祝コンプティーク月刊化記念

# 福袋



トップシークレットテレフォンサービス付き

お  
年  
玉



1 プーヤンの隠れキャラ全公開

2 チャレンジャーの無敵クジラ公開

3 あのランナーに秘密の過去!?

4 スーパーマリオがレンガをすり抜けた!?

ここをハサミで切ってね▶

スcoop第1弾!!

# プーヤンの 隠れキャラクター全公開



隠れキャラが山ほどあるといわれている、プーヤン。でも、出し方がスゴク複雑でおずかしいので、ふつうにプレイしていたのでは全然出てこないのだ。せっかくだらいろいろキャラクターが隠れているのに、画面に出して

あげないのはいわいそう……。というわけでプーヤンの隠れキャラとボーナスキャラをドーンと全公開してしまうぞ。ただし、Bマークのついているところは、シークレットテレフォンで確認してね。

## 1 とり



まず最初は、コマーシャルでもおなじみのトリだ。この隠れキャラは、BGM（バックに流れている音楽）のベースの音に合わせてAボタン（Bボタンでもいいよ）を押すと出てくるという不思議なキャラクターだ。くわしい方法はトップシークレットテレフォンで聞いてみよう。トリを射ち落とすと4万点のボーナスがもらえて、肉のイナズマ落としができるようになる。ジョイスティックを使うと出しやすいようだ。

## 2 毛虫



ついでに毛虫。これは集中力があれば出せる隠れキャラだ。やり方は単純、矢を1発も無駄にしないで、B発つづけて風船に当てればいんだ。とはいってもなかなかできるものではない。とくに赤い風船のオオカミは、かならずタテでよけてくるので、ねらわないようにしましょう。毛虫を射つことができれば、肉がいつでも使えるようになるぞ。もちろんボーナス点も1万点もらえる。キミの実力をためす意味でも、おもしろい隠れキャラだ。

## 3 チョウチョ



これを出すためには、ちょっとしたテクが必要なんだ。まず、敵に石を投げさせる。そしてそれをゴンドラの屋根に当ててはね返し目の前に落ちてきたところで矢を射つんだ。しかも、これをB回つづけて成功させなければならない。だから方法がわかっているけど、なかなか出せないキャラクターなのだ。でもこれを出して射っておくと、ボーナスキャラクターが出しやすくなるんだ。もちろんボーナス得点も、ドーンと2万点もらえるぞ。

# 4 葉っぱ



このキャラクターの出し方は、とても単純なことなんだ。ゴンドラを1番上から下にさげて、また上にもどってくるだけ。でも、これだけでは簡単すぎるので、ちょっとしたルールがあるんだ。それは、ゴンドラの動きを絶対に止めてはいけないということだ。だから一番下についたら、すぐに上に動かさなければ、ならない。折り返し点が重要なポイントになっているんだ。葉っぱを射つと、矢を早く射てるようになるぞ。得点は4000点だ。

# 5 きのこ



なにも知らずにこのキャラクターを出すのは、まず不可能だろう。というのはある一定の場所(8)に、矢を12本射たなければならぬんだ。しかもその間に、1本も矢を無駄にはしていないというキビしい条件つき。1ドットでもポイントがずれると、絶対に出ない

ので、場所を知っていてもなかなか出せないキャラクターだ。でも、きのこを射つとゴンドラの動きが速くなるので、あとですごく楽になるんだ。得点は8000点。



# 6 ゴキブリ

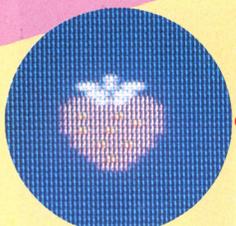
最後は謎のキャラクター、ゴキブリ(カブト虫ではないのだそうだ)だ。これを見た人間はほとんどいないようで、さすがのコンピュータ編集者でも、1度も出せたことがない。この写真もじつはハドソンから借りてきたもので、もちろんいまのところ出し方も不明。

だからこればかりは、電話でも教えられないのだ。これを射つとブーヤンのママが1度に5匹も増えて、8万点のボーナスがもらえるという、スーパーキャラらしい。

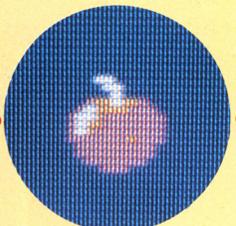


# ボーナスキャラクター

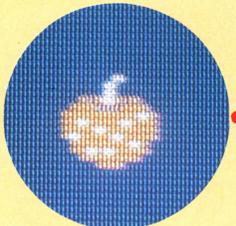
3面以降の奇数面で、ボスオオカミが落としてくるボーナスキャラクター。8コ連続して射つと(チョウを射っていれば7コ)下の矢印の順にキャラクターが変わっていくのだ。最後の中本さん(ブーヤンのプログラマー)を見れば、キミはもうプロ。



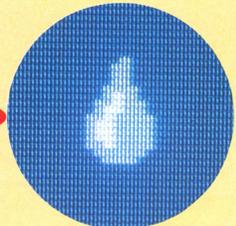
いちご



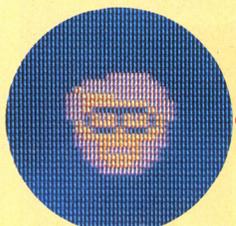
りんご



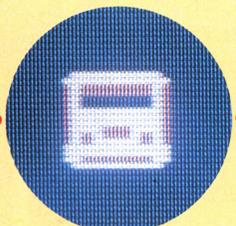
みかん



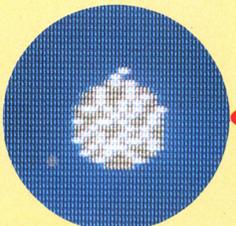
水滴



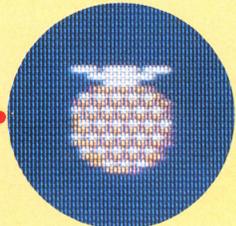
中本さん



ファミコン



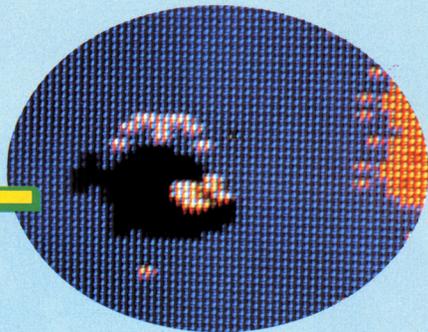
メロン



パイナップル

スcoop第2弾!!

# チャレンジャーの無敵クジラ



## 1 列車の上をクジラが飛ぶ



▲クジラが登場すれば、チャレンジャーは無敵だ



▲カミナリに当たっても、ちょっと感電するだけ

キミは、チャレンジャーのシーン1に出る空飛ぶクジラを見たかな? このクジラを出すと、チャレンジャーが無敵になって、どんどん進んでいけるのだ。クジラを出す方法は、汽笛の音に合わせてナイフを投げる。これ以上はここには書けない。

## 2 列車の中までクジラが……



▲やっぱりクジラが出ると無敵になれる

列車の上にクジラが出なかったからといって、あきらめないように。中に入れてからでもクジラは出てくれるので、御安心を。方法は1とほとんど同じ。

このほかシーン1には秘密の10万点ボーナスがあるんだけど……。それに、このシーンで、ドンをやっつけることも……。

## 3 街の上にも空飛ぶクジラ



▲シーン2の空飛ぶクジラ。どこでも出せるよ

シーン2にもクジラが出るぞ。出し方は、どれでもいいから、同じ敵ばかり16匹つづけてやっつけるんだ。ただし、この間にパワーアップアイテムを取ってはいけないので注意。

このクジラが出てても無敵にはなれないが、やっけるとチャレンジャーが1人増えるぞ。

## 輝く洞くつ

シーン3の洞くつのなかが、キラキラと輝くのを知っているかな。方法は簡単。キーワードを取るまえに、出口の方を向いて、墳水の上でジャンプするだけでいいのだ。ただし、これをやっても、特に得をすることはない。ただ単純に、「ワーきれい!」と喜ぶだけなのだ。でも、本当にきれいだよ。



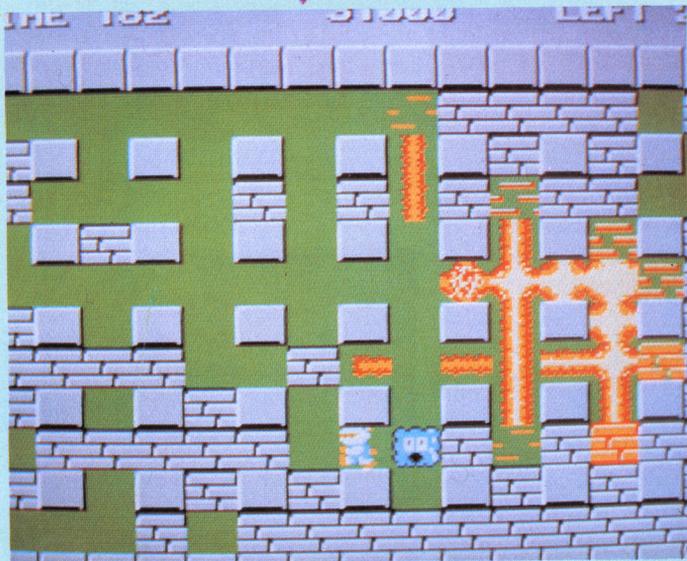
スcoop第3弾!!

新製品情報



# あのランナーくんに秘密の過去!!

## ～ボンバーマン～



ハドソンの新製品情報をキャッチ。12月中旬発売予定のニューソフト、「ボンバーマン」だ。ストーリー上はあのロードランナーの前作にあたるゲームで、主人公のボンバーマンは、ランナーくんの過去の姿なんだ。でも主人公の姿をよく見ると、ロードランナーのロボットなんだよね。これはどういうことかっていうと、聞くと涙、語るも涙の物語りなんだ。じつはその昔、ランナーくんはロボットだったんだ。でも、彼は悪の手下として働かされるのがいやで、なんとか人間になりたいかった。ある日彼はこんなウワサを耳にする。「地上に出れば人間になれるらしい」。そこで、地上を目指しての大脱出が始まったわけ。つまり人間になるために地上をめざすロボットの話しを、ゲームにしたのがこのボンバーマンなのだ。だから、このゲームの最終面をクリアして地上に出ると、ロボットから、あのランナーくんの姿に変身する、感動的なシーンを見ることができらしい。

## ユニークなキャラクターたち

## すごいコンティニューモードだ



▲ボンバーマン。これ以外は敵のキャラだ。



▲バロム。風船型のキャラクター(100点)



▲オニール。玉ネギがモデル(200点)



▲タル。タルのようなやつ(400点)



▲ミンボー。ボール型のやつ。(800点)



▲コンドリア。アメーバみたい(1000点)



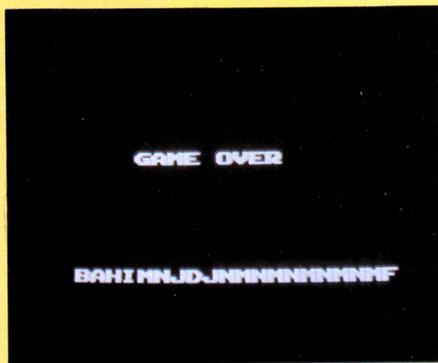
▲オバビー。オバQの親せき?(2000点)



▲バース。トラがモデルかな(4000点)



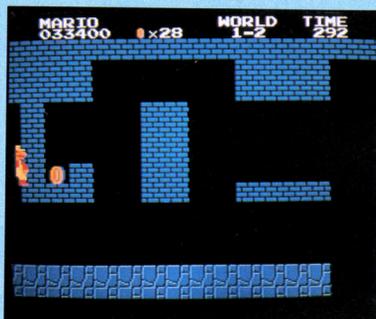
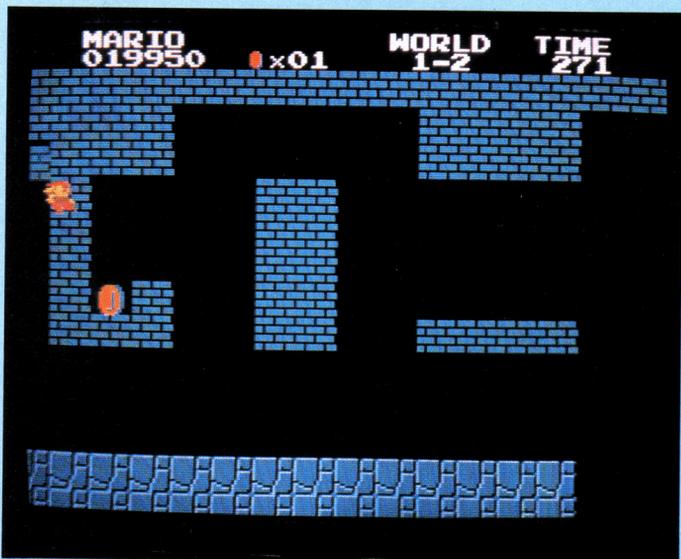
▲ポンタン。クルクルころがってくる(8000点)



肝心のゲーム内容が後回しになってしまったが、簡単に説明すると、地下迷宮を爆弾で破壊しながら進んでいくゲームなんだ。しかも、途中でどんどんパワーアップしながら進んでいく、RPGタイプのアクションゲーム。だから時間をかけてじっくりと楽しむゲームなんだ。そこでうれしいのが、プレイヤーの立場に立って作られているコンティニューモード。さまざまなデータが記録されている20文字のシークレットコードをメモしておけば、いつでも好きなときにゲームの続きができるようになっている。

# アッ！レンガをすり抜けた ～スーパーマリオ～

まず下の写真を見てくれ。レンガのカベを画面の左端ギリギリまでもっていき、そこでジャンプすると、このようにレンガにひっかって上に登ってしまうのだ。スーパーマリオならそのまま天井をやぶって上にいられるが、マリオでやると身動きができなくなってしまう。そこで役に立つのがレンガすりぬけワザ。左の写真はW2-1、L字レンガのところだ。マリオが上に登ったら、**↑**ボタンの左を押しながら、**A**ボタンを何度も押ししてみよう。



マリオが  
右から左へ  
ワープする



まず、W4-2でワープゾーンへ向かうつるを出す（場所がわからない人は、前号のコンプティークを見ること）。つるが出たら、マリオを少しずつ右に移動させて、つるの下のレンガを3/5ぐらい消して、つるを消す。そして上の写真のようにマリオを飛びつかせると、ワープしてなから出てくるぞ。上の写真はその様子を多重露光したものだ。

カメにダブルパンチで  
8000点！

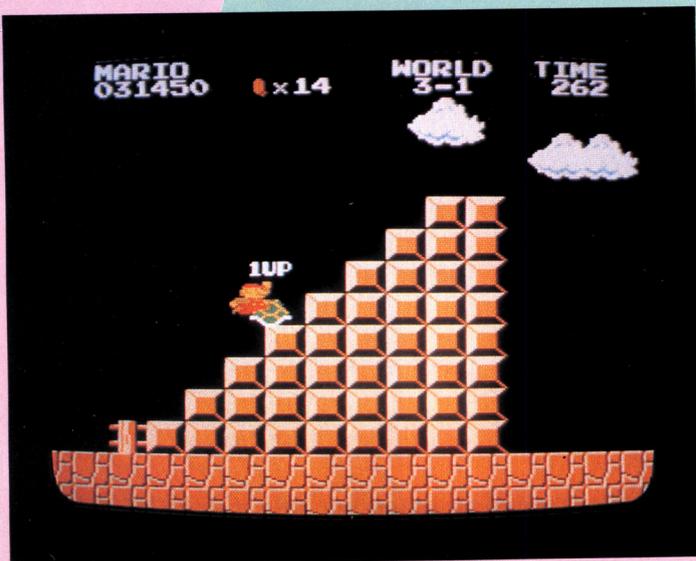


第1問、レンガの上を歩いているカメを、下からたたくとどうなるか……？ 答え、レンガの上でひっくりかえる。  
第2問、スーパーマリオが、下からカメをたたくとどうなるか……？ 答え、ひっくりかえて下に落ちていく。  
第3問、それでは、この落ちていく途中のカメをもう1回たたくとどうなるか……？ 答え、8000点になる……。

おまけスクープ

# マリオ必勝無限UP

階段でひっくりかえっているカメの横でジャンプするだけで、どんどんマリオが増えていく必勝無限UP。下の写真は無限UPをやったあとのマリオの残り数。こんな画面を見るためには……。場所はW3-1の最後。階段から2匹のカメがおりてくるので、まず1匹目をやっつけておく。つぎに2匹目を階段の途中で、体が1/4ぐらいでっばるようにひっくり返す。そして、その1段下で真上にジャンプすればいいのだが……。成功率はかなり低い。



## トップシークレットテレフォン

# 03-359-1199

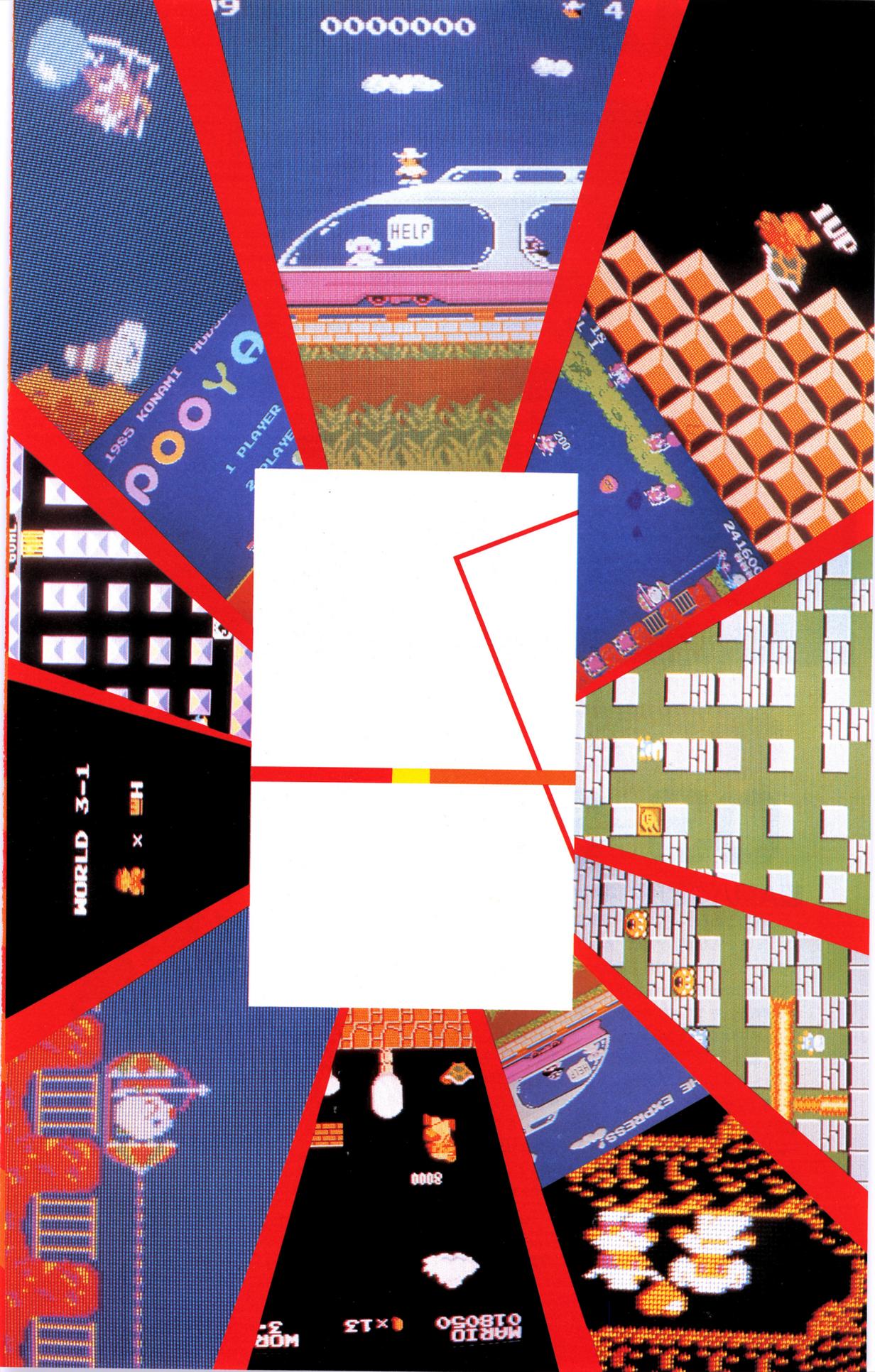
超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに!

ファミコンのバグ&隠れキャラ情報も、元祖コンプティークをマネッコして、いろいろな雑誌が掲載するようになってしまった。

でも、なんといってもコンプティークは元祖だぜ! だまって指をくわえているわけがないじゃないか。なんと、絶対秘密の超A級バグ&隠れキャラ情報を、キミだけにコソソリと教えちゃうシステムを作ってしまったのだ。名づけて、「トップシークレットテレフォン」。24時間いつでもどこでも、電話1本で、最新<sup>㊟</sup>情報をキャッチできてしまうのだ。

スタートはこの本の発売日、つまり12月7日の正午だ。内容はこの福袋にも書けなかったトップシークレットばかり。とにかく一度、上の番号に電話をしてみてください。テープの内容は2週間おきに変えていく予定なのでお楽しみに。もちろんスゴイ情報が入ってきたら変更していくが、とりあえず最初の2週間(12/7~12/20)は、ブーヤンとスーパーマリオの<sup>㊟</sup>情報。そしてつぎの2週間(12/21~1/6)は、発売されたばかりのボンバーマンなどの新製品を中心に最新情報を送る予定だ。1/8は1日おやすみ、そして1/8からの3回目は、電話番号が変わるので注意してね。新しい番号と内容は、1/8発売のコンプティーク2月号で発表するぞ!!





0000000

4



HELP

1985 KONAMI  
**POOYAN**  
1 PLAYER  
2 PLAYER

1UP

200

241600

WORLD 3-1



8000

MARIO 018050 x13

THE EXPRESS

30

# How to Win

ファミリーコンピュータ

## Twin Bee

### ツインビー

ある日突然、平和なドンブリ島はスパイス大王ひきいる軍隊に占領されてしまった。そこで島にすむシナモン博士の2人の息子は、ツインビーとウインビーにそれぞれ乗って、勇敢にも敵軍に向かっていったのだ。

## パワーアップしながら進め!!

プレイヤーはツインビーをあやつってスパイス大王の軍隊と戦う。ツインビーははじめは弱いけど、雲の中に隠れているベルを撃って取ることによっていろいろなパワーアップができる。また地上物を撃つことでもいろんな物

が出現するんだ。そうして敵の戦闘機の編隊を撃ち進むと、やがて将軍が現れる。こいつを倒すとステージクリアだ。ステージは全部で5つ、ステージ5をクリアすると、さらにパワーアップしたステージ6が待っている。



▲これがオープニング画面。軽快な音楽にのってさあスタートだ。ドンブリ島に平和がもどってくるかどうかは、君の腕しだい。



▲ツインビーの手に弾があたると手が切れてしまって、地上攻撃ができなくなる。救急車と合体して修理しよう。チャンスは一度だけ。



▲レッドベルを取ってバリアをはると、エグレスの大編隊が画面をおおう。こいつでバリアをきられたら意味がないぞ。

▶これがベル、これを使ってパワーアップしていくのがこのゲームの基本。はじめは写真のようにブルーベルを取るのがいいだろう。



◀こいつがステージ1の最後にいる敵の将軍オニオンヘッド。しつこく弾をうちこんで将軍を倒せば1ステージクリアなのだ。

# これがベル! ツインビーのパワー源

ツインビーの基本が、このベルによるパワーアップ。このベルがこのゲームをおもしろく、また難しくもしている。

ベルは決まった雲の中に隠れているので、その雲を撃ってベルをはじき出そう、ベルがあらわれたら、敵と戦いながらうまく数発撃って自分の取りたい色にして取ろう。はじめのうちは5発ぐらい撃つことに青、白、点滅、赤の順にベルの色が変わるぞ。それぞれのベルの効果は下にまとめておく。しっかり覚えてね。



### イエローベル —ボーナスポイント—

ベルを1つも落とさないで、連続して取っていけば、500、1000、5000、10000と得点がUP。でも、落としてしまうと500点からやりなおし。装備がある程度そろったら、これでおかせよう。




### ブルーベル —スピードアップ—

1つ取るごとにだんだんスピードが上がっていき、最高十数回スピードが上がる。だいたい2コか3コ右い取るのがプレイしやすいが、分身のときは少し多いほうがいぞ。




### ホワイトベル —ツイン砲—

このベルを取るとツインビーがツイン砲になる。最初はブルーベルの次に取ればいだろう。敵の攻撃が激しいところで死んだときは、レッドベルを優先しよう。




### 点滅ベル —分身—

このベルを取ると自機に分身が2つつく。分身も弾は撃てるがBOMBは撃てない。分身を使うと死にやすいのであまり使わないほうがいだろう。でも、これがおもしろいよね。




### レッドベル —バリア—

このベルを取るとバリアをはることができる。このバリアは、敵の弾にある程度ぶつかっても消えないが、敵本体にあたるとあまりもたない。これのはりかえがポイントだ。




### ハチ (?)

ベルをあまり撃ちすぎるとこのハチになる。そしてさらにこのハチを撃つと、アーケード版の場合「2連射から3連射になる」とか聞いたけど、はたしてファミコン版ではどうだろう？



## 地上物に注目!! パワーアップ源が隠されているぞ!



リンゴが登場。なんかとつてもおいしそうだね。



これがうわさのスーパーキャンディーなのだ。

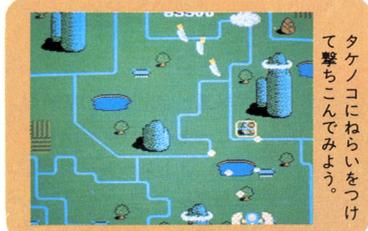


3方向に撃つて、メチャクチャ強いツインビー。

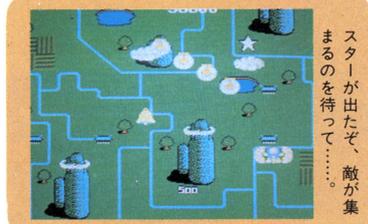
タケノコ、手、モアイなどの地上物を破壊すると、リンゴ、チェリーなど得点になるフルーツがでるが、たまにスーパーキャンディーが出現することがある。これを取ると3方向に撃てるようになる。ぜひ取ろう。

死んで装備がなくなってしまったときも、できるだけ地上を撃つようにすると、これが出てとても助かる。

## 一発逆転!! これがスターだ。



タケノコにねらいをつけて撃ちこんでみよう。



スターが出たぞ、敵が集まるのを待って……。



やったぜ! 画面上の敵機は全滅だ。気分すっきり。

これも地上物を破壊すると出現する。これを取ると画面すべての敵空中キャラクターが全滅するのだ。これは、装備がないときや、ベルが画面上にたくさんあるときなどに使えるぞ。でる場所は特別決まっていない。ステージ5などで電球やバラに囲まれたときに出現すると、とても助かるね。

## エクステンドキャラクターだってあるんだぞ。



乾いたのどには、ミルクがいただけるぞ!



品質保証。できたてのコナミのミルクです。



地平線の彼方には、ミルクがあった。

これぞ最高のエクステンドミルク。こいつを取るとツインビーやウインビーが1人ふえちゃうからうれしい。地上物を破壊すると出現するんだけど、出現場所はある程度決まっているようだ。ステージ2~5でそれぞれ確認している。ステージ5の溪谷のコナミビルの右などにも出るぞ。ミルクを飲みほすと1機追加してわけた。

## 奇想天外!! ふたりのみらくるシューティング!!

2人プレイのときは、分身ベルがでないかわりに、ツインビーとウインビーがドッキングすることによって、パワーアップができる。まず縦ドッキング。縦に2機をぶつけると放射状に弾がとぶスター攻撃。横にドッキングするとファイヤー攻撃ができる。



これこそスター攻撃だ。気持ちイイ!



おててつないでファイヤー攻撃。



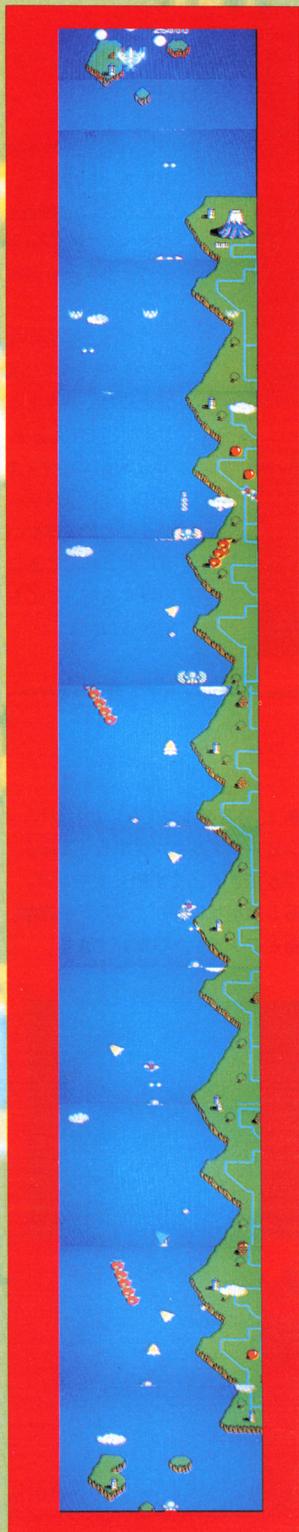
# STAGE 1

## 必殺ベルでパワーアップ! めざすは富士山。

オニオンヘッド將軍ひきいるベジタブル（野菜）軍と海岸線での戦闘だ。ここではまずツインビーをある程度パワーアップしなくてはならない。ストロームしか出てないうちに、少なくともブルーベルとホワイトベルは取りたい。このステージでは最終的にブルーベル2つとレッ

ドベル、そしてスーパーキャンディがほしい。

まずストロームをうまく撃ちながらブルーベルとホワイトベルを取ろう。そしてベルを撃ってるうちに、点滅ベルが出たら注意して撃とう。4～5発撃つとレッドベルが出る。ここは確実に取ろう。



こいつが最初の敵ストロームだ。下のほうでいつきに打ちくずそう。



ビーマック。ストロームと似た動きをするけど、あまりツインビーが前へ出るとまわりこむぞ。



ダクソンが3機で登場。たいしたことはないので、ベルをねらってパワーアップ!!



4機編隊でやってくるビーン。画面下にくるにつれて速くなるので気をつけよう。



ナスのナツビーはツインビーの前にきて少しとまるので、そこで撃てばいい。

オニオンヘッド將軍。ほっておくとコロンが多くなってしまいますので、必死に撃ちまくれ。





STAGE  
2

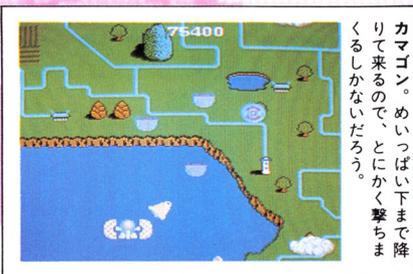
# 装備さえあれば、イエローベルで大得点!

パラレルディッシュ將軍ひきいるテーブルウェア軍との山間部での戦闘。ステージ1の青い海とは違ってかわって緑の大地が眼下に広がる。まずはキュッパの5機編隊が数隊来るが、スーパーキャンディーさえあれば別に問題ないだろう。カマゴンが画面内にいるときはあまり無理

してベルを取らないほうがいい。死んだらともこもないからね。ドンペーが画面にいるときは、いちばん下でベルを取りまくろう。ホイチャとナベッコの動きには、十分注意しよう。最後のパラレルディッシュ將軍では、スピンをできるだけ直線でよけたほうがいいよ。



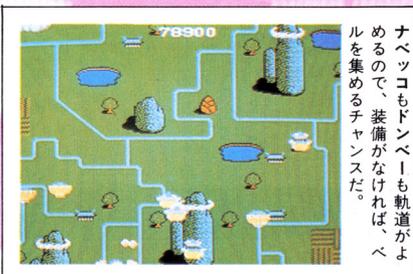
どうみても目玉焼きにしか見えないキュッパ。いったいなんなのだろう。



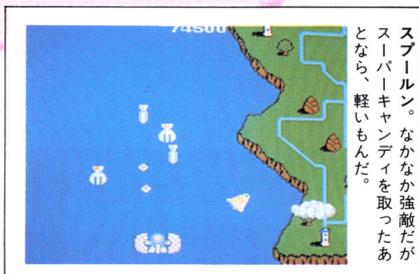
カマゴン。めいっばい下まで降りて来るので、とにかく撃ちまわるといいだろう。



ホイチャ。こいつの攻撃は怖くないのでベルをねらうチャンスだ。内側へまわりこめ。



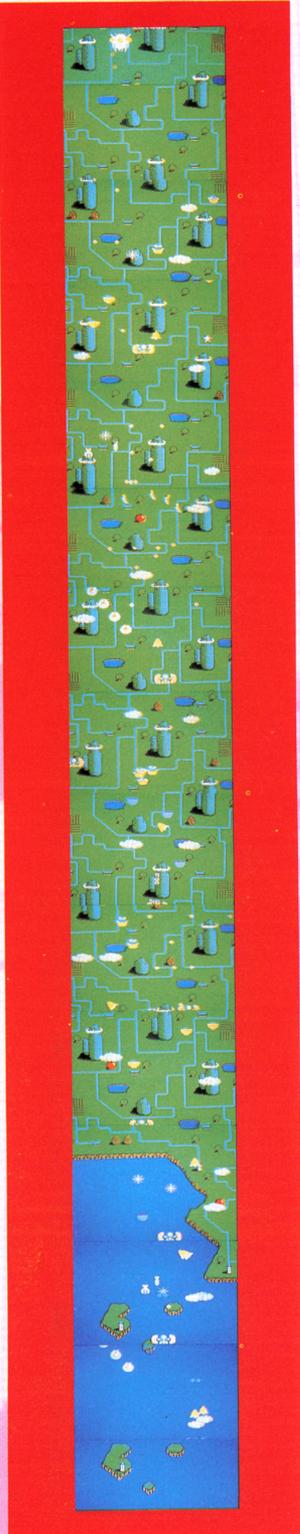
ナベッコもドンペーも軌道がよめるので、装備がなければ、ベルを集めるチャンスだ。



スプーリン。なかなか強敵だがスーパーキャンディーを取ったあとなら、軽いもんだ。



パラレルディッシュ將軍。弱いので、バリアをもっていれば、適当に撃って勝てるだろう。



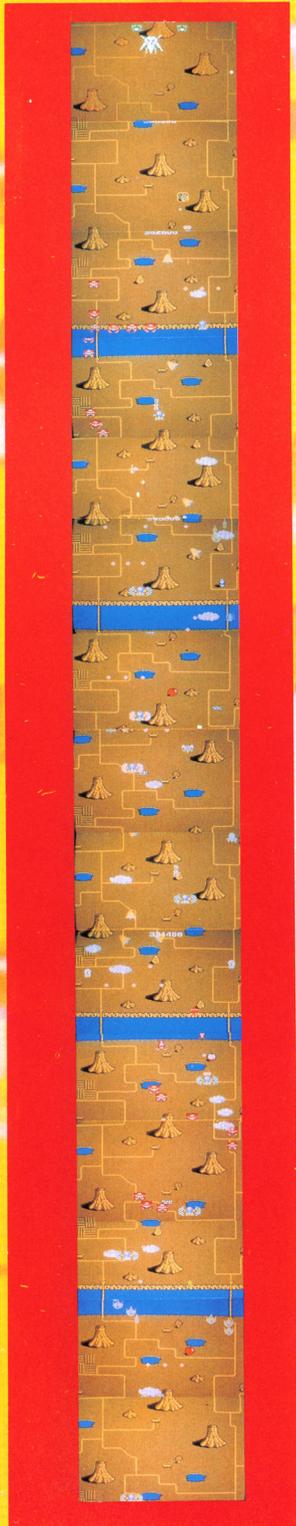


# STAGE 3

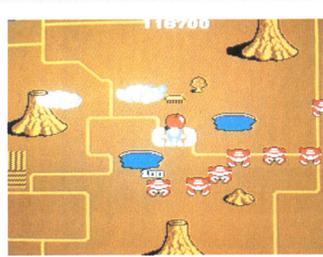
## 火山を眼下に、 気楽に行っただいじょうぶ!

タイガーシャーク將軍ひきいるアニマル軍との火山地帯での戦いだ。ここでバリアがきれそうだったら、最初のカプトガニではりかえてしまおう。タコやエビの中ではベルが取りにくいからね。カプトガニと毛虫みたいなやつ飛行コースは決まっているので、早めにみきりをつ

け上にまわりこむとベルを取りやすいぞ。タコやエビがでてきたら、ベルのことはあまり考えずに早めに撃ってしまおう。タコが赤くなると危険だからね。つぎはカニだけど、こいつはツインビーの横にきたら直進してくるので気をつけよう。タイガーシャーク將軍は適当に。



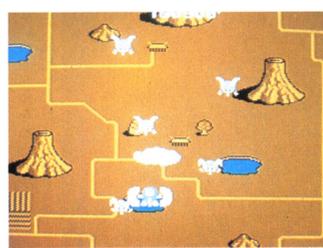
カプトガニ。こいつは5機ずつ飛んでくるけど、ボーズをかけたよくみると、なかなかきれいな



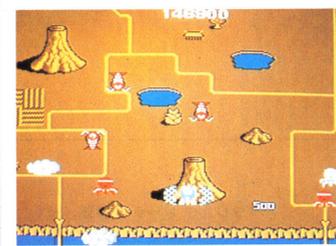
カニ。直線の編隊の下にはいって、全滅させよう。撃てないときは縦によける。



よくわからないキャラクター。とにかく動きが速いので、早めに撃ちくずせ。

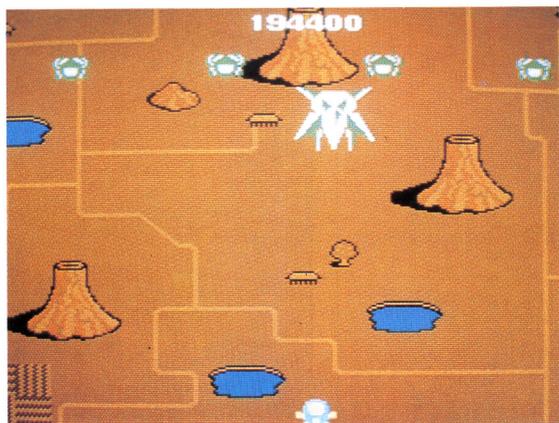


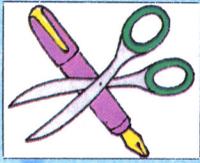
うーん、どう見てもソウにしか見えない。こいつは下にまっすぐ進むだけだ。



タコとエビ。タコはなるべく白いうちに撃とう。赤くなると怒って強くなるからだ。

タイガーシャーク將軍。カメを撃ちながら適当に戦えば、勝手に死ぬというあっけないやつ。



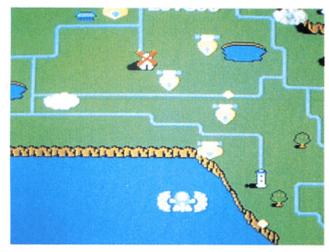


# STAGE 4

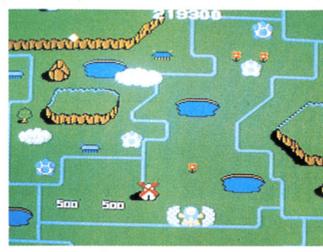
## 勉強がきらいなら、文房具でもやっつけて気分をはらそう!

ステージ4は、クローデバイス将軍がひきいるステーションリー(文房具)軍と平地での戦いだ。さすがにステージ4ともなると強い敵がめじるおしなので、気合いをいれよう。まずバリアをはりかえてない人がいたら、万年筆の攻撃のうちにレッドベルを取ってしまおう。このステ

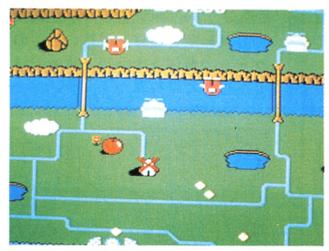
ージは弾数が多いので、よけるのも気合いがいいる。とくにハサミの弾や後ろをまわり込むやつには気をつけること。クローデバイス将軍は、小さい自分をふらしまくるので、撃って撃って撃ちまくろう。ファミコン版では、左右の動きが異常に速いので、バリアを無駄使いしないように。



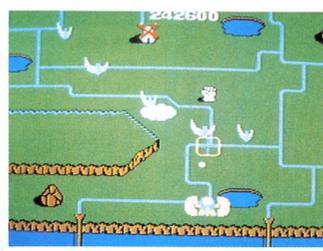
万年筆。よくわからない動きをするが、そんなに強くない。バリアはりかえのチャンスだ。



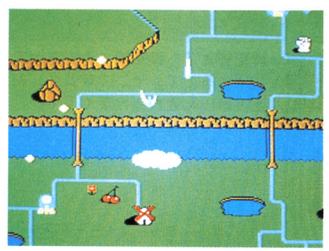
? いったいこいつはなんでしょう。これは下までいくと一度はね返ってくるので注意。



スタンプと磁石。こいつらは強いけど、装備さえあればベルを取るぐらいできるだろう。



こいつもなものかわからない。下まで来てから上に一度もどるので、そのときがチャンス。



ハサミ。なんだこの弾の量はと、思っよく見ると、画面の上端のほうにこいつがいた。

動きが速いので注意しよう。まわりにいる奴をよくみると小さいクローデバイス将軍だった。

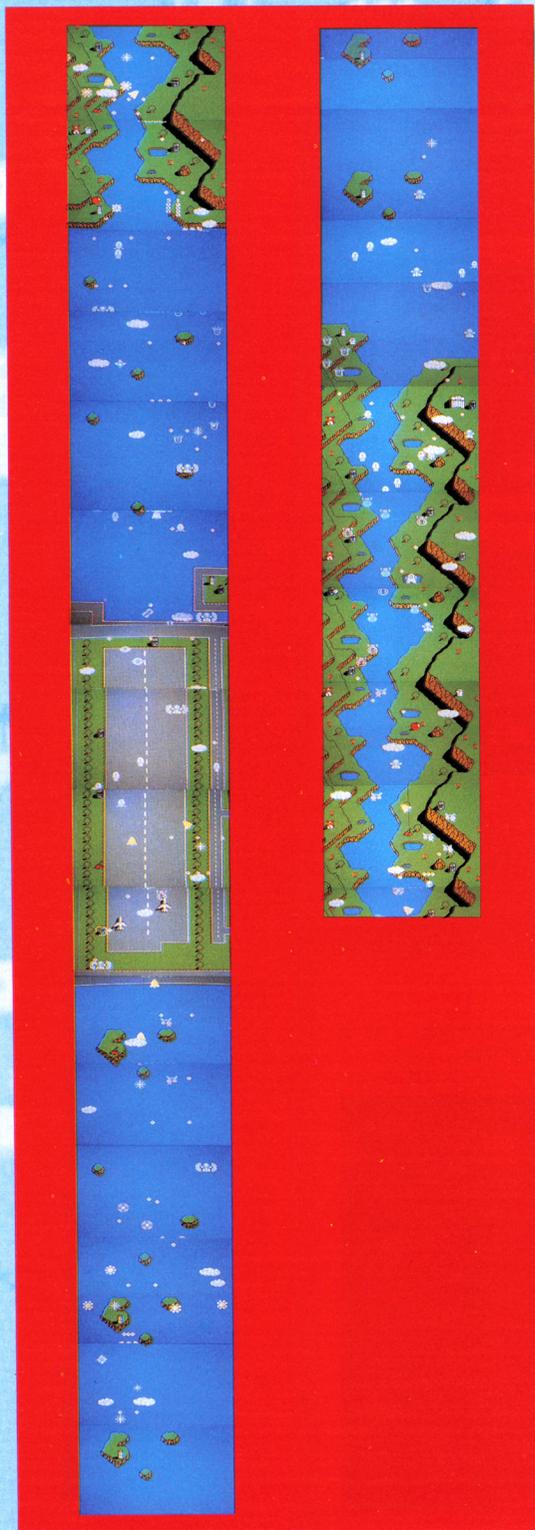




# STAGE 5

## ゲームも大詰、これが 夢に見た最終ステージ!

ステージ5はスパイス大王みずからがひきいるフラワー&IC軍との海上、飛行機、溪国<sup>けいこく</sup>そしてまた海上という長い戦いだ。ラストステージだけあって、敵も10種類ぐらいでるし、難しいのなんの。ここでバリアがないと死ぬほどきびしい。はじめの食虫植物とヒマワリはいちばん下で戦えば安全だ。ほかの連中はとにかく撃ちまくって後ろにまわり込まれないようにすることだ。とくに電球で死ぬと立て直すのが不可能に近くなってしまう。しかし、スパイス大王は問題ないだろう。このステージを消すとランクアップしたステージ1が、待ちうけているぞ。



# キン肉マン



全国6500万人の超人ファンの皆さん！  
ついにあの「キン肉マン」のソフトが出たのだ！！  
ファミコンスタジアムでくりひろげられる  
戦いを、超人パワーと友情パワーで快進撃！  
対戦モードも用意されているゾ！

## 熱血闘魂のタッグプレイ！

8人の超人レスラーのなかから2人を選択し、タッグチームを作って勝ち進もう。1ラウンド3本勝負で、2本勝つと次のラウンドに進める。タイムアウトはこちらの負けだ。

ただの試合じゃつまらない。ミートくんから命の玉をもらって、必殺ワザをぶちかませ！ リングは歓声につつまれる。

2人プレイのときは、各自でタッグをひとつずつ持って、対戦プレイができるんだ。また、各自1人ずつの超人を受けもつと、なんと最高4人までプレイできちゃう！

友達をさそって、思いっきり熱血闘魂するっきゃないのだ。

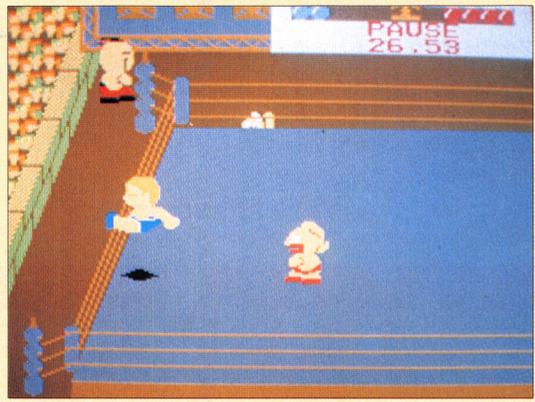
## 命の玉を取って必殺ワザをくりだせ！！



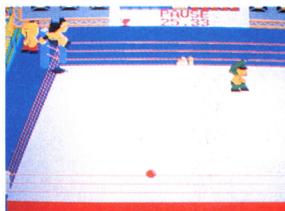
一定時間ごとにミートくんが現れて、命の玉（以下P）をリング内に投入してくる。これを取るとバイタリティーが1つふえて、必殺ワザが使えるようになるのだ。

ただし相手に取られるとこちらが必殺ワザでやられてしまうので、要注意！

ワザが決まるとバイタリティーが回復し、相手に大きなダメージを与えることができるので、効果的に利用してほしい。



## 敵のタッチはできるかぎり阻止せよ！！



自分のバイタリティーが残り少なくなったら、コーナーにもどってタッチだね。Aボタンを押して、選手交代！

いったんタッチすると10秒間はパートナーはむこうを向いて、タッチに応じしてくれないので注意すること。パートナーも休憩する権利はあるのだ。わかってあげてね。

相手も疲れてくるとタッチしにコーナーに向かっていくが、そうはさせじとつかまえてしまうのが定石。

# 基本ワザ集

必殺ワザもさることながら、プロレスの引き立て役は基本ワザだ。ナメてかからずにガッチリマスターすべし。

## パンチ

向き合っているときにAボタンを押すとパンチになる。

パンチだのキックだのという小ワザは、プロレスの基本中の基本。相手のスタミナをうぼうための、ジミだけど大切な手段だ。マスターしよう。

あまりギリギリまで敵を引きつけていると逆にパンチをかまされてしまうので、何度かやってみて、ここだ！というタイミングをつかんでおきたい。

練習が勝利をよぶのだ！



## キック

Bボタンを押して、ジャンプしている間にAボタンを押す。Aボタンを押さないと、ただのジャンプになってしまう。人さし指と中指を使うこと。

こういう小ワザをマスターしておかないと、必殺ワザを使うとき困ることになるゾ…。

まず大切なのは、横の座標を合わせること。そして、敵の動きをある程度読むこと！これをまず確実にできるようになることが肝心だろうネ。

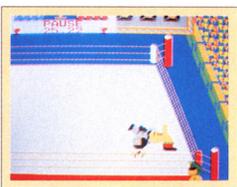


## バックドロップ

相手のうしろ側にまわり込んで、Aボタンを押す。こうするときれいな(?)バックドロップが決められる。

1人プレイのときは、このワザはかけにくい。しかし逆に、相手からはかけられやすいのだ。

タッチに行こうとすると背後からガバッとやられるケースも少なくないし、小ワザと連係して出されることもある。これをかけられると気分的に疲れるのだ。敵に背中を見せるな！これが鉄則だ！



## 相手をはじきとばす

相手と向きあってくっついたときAボタンを押す。こうすると相手をはじきとばされる。

くっつく前にパンチを出される場合が多いけど、これがロープぎわでうまく決まると、リアート、ドロップキックにつなぐことができるぞ。

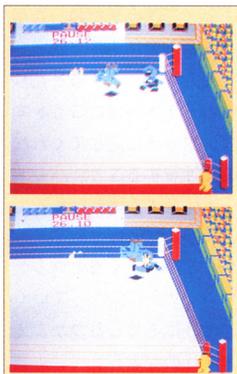
相手に先を越されるケースも少なくないので、意外とタイミングがむずかしい。とにかくやってみるしかないのだ。歓声を呼びおこすのもキミの腕次第。



## ドロップキック

相手をロープにはじきとばして(ロープぎわで意図的にやろうとすんの、むずかしいんだよね)、もどってくるときにキックすると(B+Aボタン)、ドロップキックだ。

めったに決まることがないワザだけに、決まったときの快感はたまらないハズ。



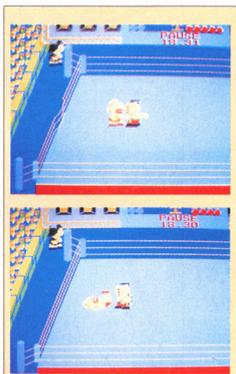
こいつが楽にできるようになれば、キミはこのゲームのワザをほとんどきわめつくしたも同然だ！基本ワザの中でもなかなか奥義といったところだ。

## リアート

相手をロープにはじきとばして、もどってきたところでパンチをぶちかますと(Aボタン)、リアートになる。

元祖はスタン・ハンセンのウエスタン・リアート。ハルク・ホーガンのアックスボンバーがあって、長州力のリキ・リアートがあるが…はたしてそのパワーを上回るか!?

不発に終わってもバランスひとつくずさないあたりがすごい…。相手の首をへし折るつもりでやること。

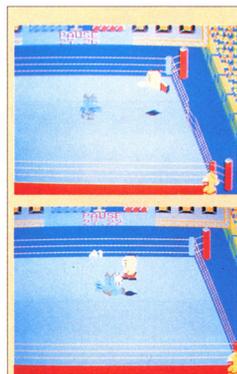


## フライング・ボディ・アタック

Bボタンを押して、自分からロープに飛び込み、相手にぶつかる。これがフライング・ボディ・アタックだ。

簡単にできて効果テキメンなワザなので、バシバシ使っちゃおう。

ちなみに相手のコーナーで待ちぶせして、

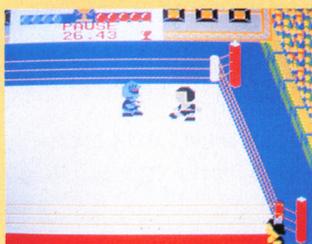


相手が来たところでフライング・ボディ・アタックを連続してオミマイするという、なんともセコイ勝ち方もある。プロレスらしくないという話もあるけどね…。

# リング別必勝法

さすが超人タッグといった感じで、戦いの舞台も3種類用意されている。その攻略法を、これからお教えしよう。

ノーマルリング  
かんたんな  
KO法もある



ゲームスタート時から出てくる、まったく普通のリング。これといって考えることもないだろうけど、面が進むと敵の踏み込みが早くなってくるのには気をつけよう。

ここで、ちょっとセコい勝ち方を伝授しておこう。

スタートしたらリングの右下、つまり赤コーナーのすみにピッタリくっつき、敵が迫ってきたらBボタンを押して、フライング・ボディ・アタックをかます。こうすると敵はタッチできないので、余裕でKOできちゃうのだ。「オレはそんなマネはしねーぞ!」という人は、普通にバシバシ技を連発して戦っても、おおいにけっこうである。

敵のバイタリティーが2以下になったら、いっきにラッシュをかけて攻め落とせ! ムリしてPを取りに行こうとすると、敵に逃げられてしまうぞ。

的をしぼって痛めつけることが、プロレスの定石なのだヨ。

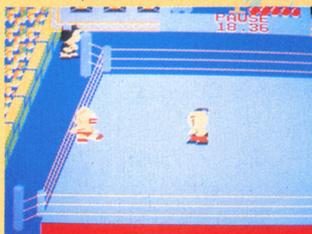


▲おっと、互いにジャンプノーマルリングは常にエキサイティングステージだ。



▲すみで待ちぶせするというセコい攻略法。2人がかり攻撃がないので楽勝!

氷のリング。  
さーて、どの  
超人を選ぶ?



こちらへんから、超人サバイバルマッチだぞ! という感じの舞台になってくるよね。

さて、氷のリングというだけあって、床がすべるのなんの。こちら、おもしろがってスケートやってる場合じゃないだろうが。

じつはこの面でも、「インケン右すみ待ちぶせ戦法」が使えるのだ。タイミングさえうまく見はからって攻撃できるようになれば、あされるほどアッサリとカタがついてしまう。

必殺ワザをしかけるときだけか唯一ムスカシク、敵との横座標をうまく合わせられるかどうかのポイントになってくるのだ。

このリングでは、遠くからしかける必殺ワザの使える超人を出して、ポイントゲッターにすること(ブロッケンJr.、ウォーズマン、バッファローマン、ラーメンマン)。ほかの超人はサポートに使うのが得策だ。

超人セレクトのとき、必殺ワザの似かよった超人2人を選ぶより、「飛び道具と接近戦」のコンビを取るのが賢明だよ!



▲ツツー…キックが失敗しても、そのまますべっていってしまう。



▲じつはノーマルリングとまったく同じ戦法が使えるのだった。安直…

電気リング。  
必殺ワザの連  
続でいけ!!



ピカピカとハデに周囲が光っているこのリング、じつはローブに高圧電流が流れている。恐怖の電撃リングだ。ローブに触れると、しびれてバイタリティーが減ってしまうので、Bボタンで離れよう。— こんなワケで、今までのようにすみで待ちぶせするという戦法は使えない。

まっとうに正面からぶつかり合うのも手だが、ローブぎわで待ちぶせて敵のジャンプをさそい、電撃にひっかけるという手もある。敵がジャンプしてきた瞬間に、こちらは内側へジャンプしてかわすのだ。

重要ポイントとしては、Pが出たらなにがなんでも取りに行くこと! このリングでは、必殺ワザの連続で敵を倒すしかない。万が一、相手に取られてしまったら、とにかく逃げよう。

ローブが使えないだけで、これだけ不自由になるのだ。甘くみてかかると、あっさりやられてしまうぞ!



▲敵をローブにさそって、こうやってひっかけちゃうのも手の内なのだ!?



▲ヤッたぜ、ガッツポーズ! キミの腕の見せどころなのだよ。

# ◎これが超人レスラー

最後に、各超人レスラーの必殺技のかけ方・かわし方のポイントと、簡単な紹介をして



## キン肉マン

必殺ワザ：キン肉ドライバー

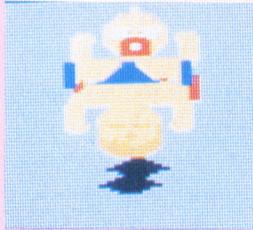
相手のうしろから近づいて、Aボタンを押す。その技の豪快さは二覧の通りで、相手に与えるダメージも大きい。バックを取らなければならないという点では、むつかしいワザである。

とにかく相手のバイタリティーを2つ位にまで落としておいてから、とどめの一撃！ とばかりにおミマイするのが理想的だが、バックが取れば連発するに越したことはないだろう。

敵として登場してきたときには、ゼッタイに背中を見せないこと！ バックに回らなければワザをかけられる心配はないから、それだけ気をつけていればOKだ。

——いわずと知れた、マンガの主人公。ところが最近ではロビンマスクやラーメンマンに人気はく奪されて、影がうすい…？

その昔はただのギャグヒーローだったのが、ここまで出世するとは、ほんんと世の中わからないもんである。



## テリーマン

必殺ワザ：ブルドッキングヘッドロック

相手に向かってAボタンを押す。前のワザにくらべると、意外と決まりやすいワザ。

相手の首をつかんでそのままだれ込んでいくような形になるもので、決まるとけっこうきれいでもある。

ポイントは、横座標をガッチリ合わせること。これさえ合っていれば、相手がジャンプしてきても、とらえてワザをかけることができる。ただしある程度距離を詰めないとこのワザはかけられないことを頭に入れておいてほしい。

相手方として出てきたときには、接近戦をさけることだ。横に迫られて向かって来られたら、それまでである。

——キン肉マンとはもっとも古きライバルであり、また親友でもある。正義超人の三本柱をあげるとしたら、この2人とロビンマスクがまっさきに浮かんでくるよね。

本場アメリカならではの荒ワザが見せどころのテリーマンだ。



## ロビンマスク

必殺ワザ：タワーブリッジ

相手のうしろから近づいて、Aボタンを押す。ロビンマスクならではのアーティスティックなワザだが、そのパワーは強大だ。

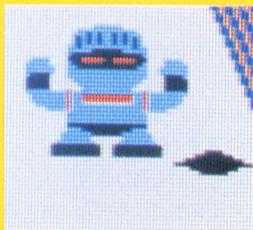
この技も相手のバックに回らなくては話にならない。正面からギリギリまで接近してクルリと背後に回り、すかさず仕掛けるという戦法が良いだろう。

①決めにくい、②破壊力大、③観客へのアピール度が大きい——大ワザの条件とは、こんなもんなのだ。

ちなみに敵に登場した場合の注意点は、キン肉マンと同じ。敵に背中を見せるのは、戦う男として不覚だぞ！ というのは昔からいわれていることだもんね。

——超人界のプリンスともいうべきロビンマスク。すでに、1、2を争う人気で、そのワザのこなしも、イギリス生まれとだけあって、どこともなく気品がある。

ウォーズマンの師匠だという事実は、知らなきゃモグリだぞ…！



## アシュラマン

必殺ワザ：アシュラバスター

相手のうしろから近づいて、Aボタンを押す。これもパワフルなワザのひとつで、決まったときの快感はタマラナイ!?

——キン肉マンの必殺ワザにかつて「キン肉バスター」というのがあったのを覚えているかな？ それの二番せんじみたいなワザだけど、腕が6本もあるだけあって(?) その破壊力はスゴイ。すごいだけあって、このワザもそうカンタンには決めさせてくれないのだ。

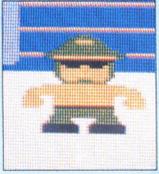
かけ方のコツは、キン肉マンやロビンと同じなので、くどい説明は省略。敵に回したときも同じで、とにかく「背中を見せるな!」である。あっさり「高い高い」されるようじゃ、修行が足りんぞ…。

——悪魔將軍シリーズが記憶に新しい。幼いころから涙を捨てた教育をされてきた、悪魔界の若き帝王。

キン肉マンのかつての必殺ワザ「キン肉バスター」を破った張本人。その実力はほかの超人にまさるとも劣らない。



おこう。マンガで見られなかった試合が実際にできちゃうのも魅力だ！



## ブロッケンJr.

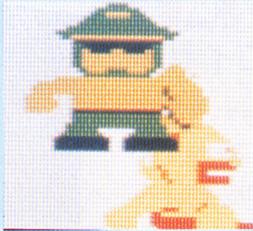
必殺ワザ：ナチスガス殺法

相手をめがけてAボタンを押す。座標が多少ずれていても関係なく、命中率はきわめて高い。ただしその効力は他の超人の必殺ワザにくらべると、やや劣る。

上にも述べたように、おもしろいようにガス殺法がまわってくるので、初心者にはおすすめの超人だ。敵にワザをぶちかます楽しみに酔ったりなんかして…

敵に回した場合は、とにかく逃げまくるしかない。ひどく手にかかる、2回、3回と連続してやられてしまうので、距離をおいてひたすら逃げ回ることだ。

それ以前にPを絶対に取りせないようにすることが先決だけだね。



—キン肉マンとかつて戦って敗れた、ブロッケンマンの息子。キン肉マンの熱い情に触れて、戦いのなかで友情が芽ばえる。

ここんところ、目立った活躍のないブロッケンJrだが、最新シリーズではひさびさに登場してくれている。



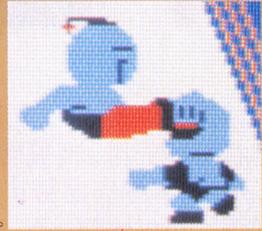
## ラーメンマン

必殺ワザ：空手殺法

相手に向かってBボタンを押して、ジャンプしている間にAボタンを押す。普通のキックの数倍の距離からもかけることができるので、なかなか使えるぞ。

決めるときに「アチョーッ」とか「アイヤーッ」とか叫んでみよう（なんのこっちゃ）。

距離があっても決めることのできる速攻なので、横座標を気にせずに連発することだ。かえってネライをつけすぎると、時間が切れてしまうので注意。敵に回したときに気をつけることとしては、あまり引きつけすぎないこと。敵のキックが見えないうちは、横座標をずらす。フライング・ボディ・アタックで応戦するのも手だ。



—その昔、凶悪超人だったが、現在は正義超人として活躍しており、ファンも多い。実力は超人界でもNo.1と思っ

て間違いないだろう。中国功夫をベースにしたワザの切れ味はピカイチである。



## バッファローマン

必殺ワザ：ハリケーンミキサー

相手に向かってBボタンを押す（ジャンプする）。高速スピンドで相手に突っ込み、ロングホーンアタックをぶちかますという、猛牛らしき荒ワザだ！

リングの端から端までとどくうえに、連続速攻が可能なので、とにかくネライがラフでもとびかかっていくことだ。ちゃんとスピンドしながら攻撃にかかっているあたり、芸がコマカイ（わからない人はポーズをかけて止めてみよう）。

敵に回すと、こいつは手ゴワイ。フライング・ボディ・アタックを使えば回避できるが、速くて動きが読めないという人は、リングの反対側に座標をずらして逃げるしかない！！



—悪魔超人シリーズの主役的存在。バラバラになったミートくんをめぐって、キン肉マンが彼と壮絶な死闘を展開したことは、ファンのキミなら覚えているよネ。

超人強度1000万パワーという、とてつもないパワフル超人だ。



## ウォーズマン

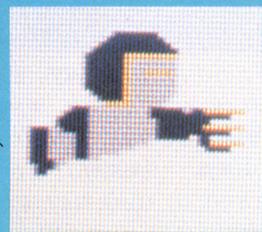
必殺ワザ：ベアークロー

相手に向かってBボタンを押す（要するにバッファローマンと同じ）。

超人界の殺りく兵器ともいわれるウォーズマンのこのワザもすさまじい。

これもバッファローマンのハリケーンミキサーと同じく、遠距離からの速攻が可能だ。1発決まったらあとはいっきに連続攻撃で仕止められる。

こういうワザの持ち主は、敵にまわすとじつにコワイわけて、いったんハマるとそれまで。とくにローブぎわに追いつめられてもしたら、それこそドツポである。バイタリティーが3以下のときは、コーナーにもどってタッチしておくのが賢明だろう。



—戦うためにこの世に生を受けました、といわんばかり超人界のスーパーストロングマシン。敵を倒すことしか頭にないロボットであったが、ロビンマスクによって感情に目覚める。

ワザの切れには定評のある超人だ。

# How to Win

ファミリーコンピュータ

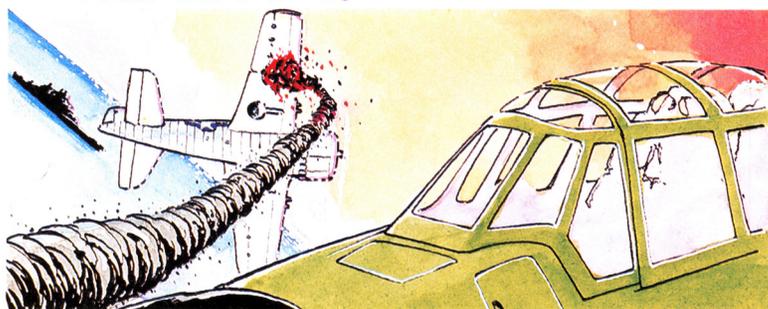


キミはこの戦闘を生き残れるか!?

## SKY DESTROYER

スカイデストロイヤー

戦況は熾烈を極め、洋上に轟音が響きわたる。今キミに課せられた使命は、戦闘機ゼロを操り、単身、敵の本拠地にのりこみ、要塞島を爆破することである。この戦闘の勝利はキミの腕にかかっている。



勝ッテクルゾト勇マシク



ゲームのやり方は簡単。画面に出現する敵をどんどん破壊するだけだ。キミの武器は敵戦闘機などを破壊する機関銃と、船を撃沈する魚雷だ。敵戦闘機は、ひきつけて撃つほど150、200、300点と得点が高くなる。また敵機自体がぶつかってくることはない。



画面は左右にスクロールし、高度を上げると海が見えなくなり、下げすぎると海に落ちる。1シーンは昼、夕方、夜、朝からなり、1シーンクリアすることにより、ゼロが1機増える。

昼



機関銃 (Aボタン) と魚雷 (Bボタン) で敵をけちらせ!!

夕方



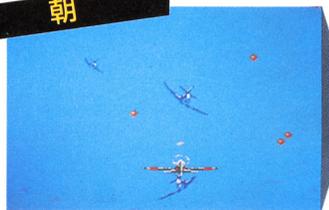
バックの夕焼けが美しい……などと見ている場合ではない!!

夜



夜になっても飛び続けるゼロ。どこにそんな燃料が……!?

朝



上から下から敵の総攻撃だ。ここは専守防衛ハリネズミ作戦!?

### これがボーナスステージ

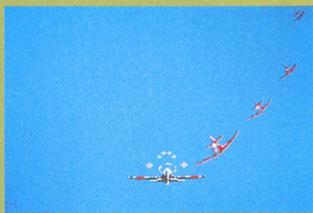
見事に使命を果たしたキミには、ボーナスゲームが待っている。

出現してくる赤い戦闘機を残さず撃破すると、ボーナスとして5000点もらえるのだ。ひとつでも撃ちもらすと、残念ながら0点。なかなかシビアではある。

しかし、赤い戦闘機の出現の仕方は決まっているので、慣れてくると楽勝。簡単にボーナスを獲得することができるのだ。



やられると火を吹きながら海に落ちてしまう



左右に動く敵の出方がバラバラになるゾ。注意しよう!!

### 天気晴朗ナレド 波高シ

まずは小手調べ。基本的には、敵と自機が交差する点で撃つということだ。敵と同じ方向に追いかけるように撃ってはダメ。各ステージの最後には赤い戦闘機が6機出現、全部撃破しないと、次のステージからは連射できなくなる。必勝法は、左右に動かないこと。



遠くから近づいてくる爆撃機。時間がたつと速のいてしまう



左右に動く爆撃機。じっとしててくれなかな!

### 夕焼けに死闘は続く

各ステージに出現する重爆撃機だが、こいつがかなり手こわい。これをやっつけるには、4つのプロペラを全部破壊しないとイケない。プロペラをひとつ破壊することに100点、完全に撃破すると2000点もらえる。出現する一瞬は動きが止まっているので、その時をねらって撃とう。



真紅の潜水艦。楕円形を描き、近づいては消えていく



遠くに見えるは駆逐艦。すぐに消えちゃうのですばやく攻撃!!

### 夜間飛行フクロウ大作戦!!

潜水艦はゼロが上空にいても、見えない所から攻撃してくるので注意しよう。駆逐艦は、高度を下げないと見ることではない。どちらも魚雷でやっつけるのだが、撃破すると、それぞれ1000点と2000点。絶えず移動しているので、動きを先読みして、攻撃するとよい。



これが噂の要塞島! 敵の攻撃をよけながら魚雷を撃ちこめ!!



ついに要塞島壊滅!! 1つの戦いが、終わりを告げた……

### 敵要塞島を爆破せよ!!

いよいよ最終ステージだ。途中から敵の攻撃が激化してくる。要塞島が近いのだ。そろそろ高度を下げよう。島には砲台(?)があって、左右に移動しながら攻撃してくる。船同様、動きをよく読んで魚雷で爆破しよう。成功すると、10000点だ。

## ジダ!!

たとえば、シーン1の後のボーナスステージでは、先に説明した赤戦闘機と同じように、左右に動かないようにして待機している。そうすると、きれいに編隊を組んで出現してくれるはずだ。しかし、油断は禁物。ねらった獲物はしっかりと撃破しよう。



シーン1のボーナスゲーム。左から7機、そのあと、右から7機出現。確実にものにしよう!!

## 衛星が地に墮つ時

最後に、お待ちかねの隠れキャラ情報だ。

各ステージに出現する重爆撃機、これを破壊した後に、右のような人工衛星が出現することがある。これを破壊すると15,000点というから、けっこうデカイのだ。出し方は未確認だ。他にも幽霊船などの隠れキャラがあるらしいので、探してみよう。



この人工衛星を破壊すると、なんと15,000点もらえる。高得点への近道だ

# How to Win

ファミリーコンピュータ

# STAR LUSTER

スターラスター



今、壮大なロマンとともに、宇宙がボクたちにせまってくる。——ナムコットの第12弾は超本格的スペースアドベンチャー・ゲーム、「スターラスター」の登場だ！

## STORY

——次元を超えて侵略してきた種族「バツツーラ」彼らはこの宇宙に「ビッグバン」(宇宙の始まりの状態)を再び呼び起こすべく、やって来たというのだ。

たくいまれな能力を持つ戦士であるキミに全宇宙の期待と希望がかけられ、高機動戦闘機「スターラスター」とともに、キミは宇宙へ飛び立つのであった。

敵をすべて撃破し、「バツツーラ」からこの宇宙を救うことができるのは、もう「スターラスター」を操縦するキミしかない!!リアルでスピード感あふれる3D画面、ナゾ解き、戦略、ワープ航法……。スペースゲームのあらゆる要素が、たっぷり押し込まれているのだ。お楽しみあれ!

## ゲームの概要

5年ほど前に、「スター・トレック」というパソコンゲームの名作があったことを覚えているだろうか? この「スターラスター」は、まさにその再来といった感じなんだけど、リアルタイムの戦闘モードなどが加わって、ゲームをよりいっそう盛り上げてくれている。

マップディスプレイ上に表示されているE (Enemy:敵) をすべて撃破するワケだが、上級ランクにおいては、敵「バツツーラ」の本拠地である暗黒惑星をさがして、こいつを撃破することが最終目的だ。

また、基地に寄って供給を受けたり、惑星と交信して秘密を解いていくことも、ゲームの重要な要素である。

これほどまでに魅力的なのだ。



# ゲームのセレクト

さていよいよゲームスタートとあいなるワケだけど、先ほども説明したように、このゲームは、

TRAINING (訓練——易)

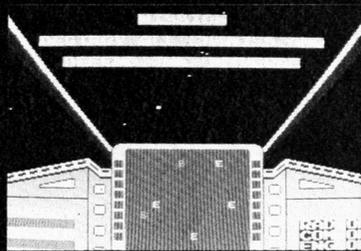
COMMAND (指揮——中)

ADVENTURE (冒険——難)

の3つのランクがある。下に示した3つの写真が、それぞれのゲーム画面のマップである。

「えーいしゃらくせー、ADVENTUREでやってやる！」と、いきなり難しいやつに取り組んでもいいんだけど、ワケのわからぬうちにゲーム・オーバーになってしまうのがオチ。

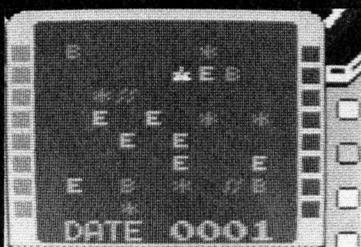
まずはTRAINING ランクで腕ならしをしてから、COMMAND、ADVENTUREと順に上のランクに取り組んでいくことをおすすめする。



ゲームスタート時の画面。これから宇宙への旅が始まる……!!



TRAININGランクの画面。まず、スターラプターの操作に慣れよう



ちょっとキャラクター数が増える、これはCOMMANDランク



ADVENTUREランクともなると、数もハンパじゃない!!

# ゲームの各モード

## マップモード

右の写真に示したのが、レーダーディスプレイのマップモードだ。

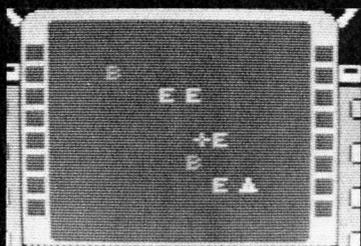
十字ボタンで、ディスプレイ上のカーソルを動かして自分の行きたいところに合わせ、Aボタンを押すと、その地点にワープする。

ワープが終了すると、こんどは下に示したようなコンバットモードに変わる。ここから、ドンハチ、ドンハチ戦闘を始めるワ

ケだ。

なお、コンバットモードであっても、セレクトボタン1つでマップモードに切りかえることもできる。しっかりと覚えておこう。

画面上の記号は、E=敵群、B=味方基地、\*=星、◇=アステロイド地帯、△=自機、といった具合である。間違わないようにしよう!

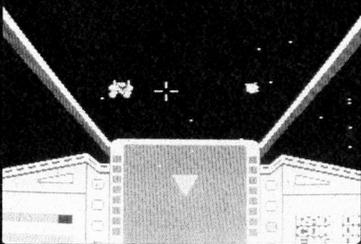


カーソルで行きたい場所を指定して、Aボタンでワープしよう。ちなみに、空白地帯へのワープも可能である……

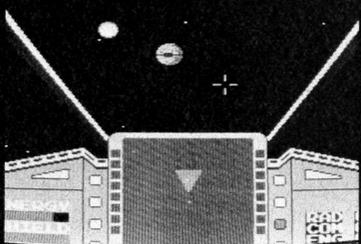
## コンバットモード

コンバットモードでは、画面の真ん中に逆三角形があって、自分の位置が三角形の真下の頂点になり、これは頭上から見た状態を投影している。画面上方に敵がキャッチされたときには、「前方」に敵がいることになるのだ。そして、下方のときは「後ろ」ということ。

Aボタンで前方加速、Bボタンでビーム発射。何よりもまず、スクリーンの方角に慣れなくては!



敵機発見! 自機をコントロールして照準をセットし、攻撃だ。敵も発砲してくるので、うまくよけよう



こいつが敵の超大型バトルシップ「ディスラプター」。手ごわいヤツで、何発が撃たないと破壊できない

# 危なくなったら基地へ!

マップ上の「B」の位置にワープすると、味方の基地に出る。マイシッパがダメージを受けたら、早目に味方の基地へ向かうようにしましょう。

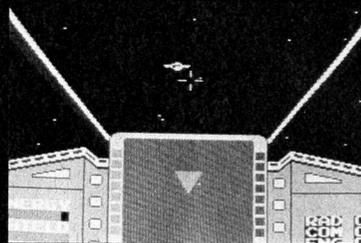
この基地の形、どこかで見たことあるような気がする……? ——そう、これはボスコニアン戦争時のものを改造使用しているのだ!

それはともかく、基地が見えてきたら照準をその基地の中心に合わせよう。LOCK

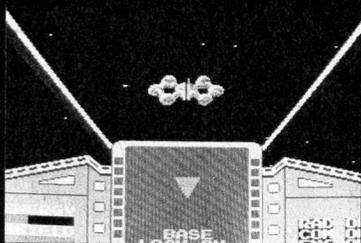
ONとなりシャトルが発進し、エネルギーの補給や故障した箇所の修理をしてくれるのだ。

また、基地によっては、パワーアップモジュールを補給してくれて、シールドが強化されるなどといううれしい特典もあったりする。

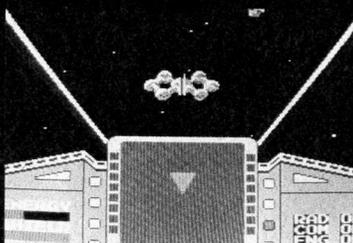
修理と補給が終われば、ベスト・コンディション。さあ、元氣よく敵陣へ向けて再発進!



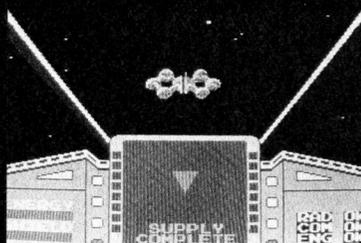
遠方に基地が見える。ダメージ対策は早目に打っておきたい



中心に照準を合わせて、LOCK ON。基地に応答を求める



連絡用のシャトル(画面右上)がこちらに飛んできた



供給完了! これから再び敵をやっつけに向かうのだ

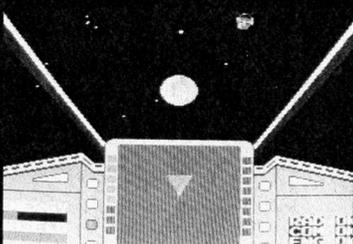
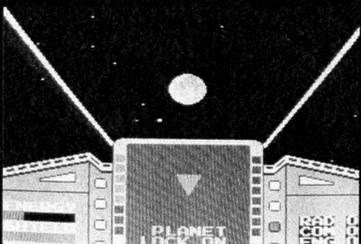
## 惑星と交信せよ

マップ上の\*マークは惑星を示し、ここに向かうことも可能である。

一定距離内に見えてきたら、基地のときと同じように、惑星の中心に照準をセットしよう。「PLANET LOCK ON」の表示が出て、交信用のシャトルが飛んでくる。そうして「HELLO」と、コンタクトがとれるワケだ。

これだけの説明だと「なあんだ、つまらない」などと思うかもしれないけど、実はそうそうバカにできないのだ。敵の攻撃から惑星を守ることも任務の一つだし、またADVENTUREランクでは、敵本拠地を発見する重要なキーをにぎっている。

この秘密は各自で見つけてくれたまえ。

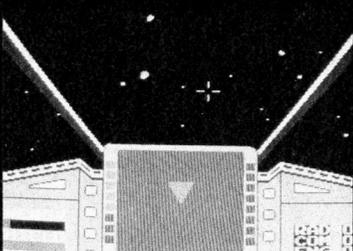


## アステロイド

マップ上の◇マーク。ここはアステロイド地帯だ。

行ってみると、隕石がたたくさん迫ってくるが、マイシッパには衝突しない。それどころか、撃って破壊することもできるのだ。

行けども行けども隕石ばかりで、敵もいないようだ。この空間にどんな秘密があるのかはナゾである。



## マップ上の攻撃

マップディスプレイ上に散りばめられている敵というのは、ずっとその場所に止まっているワケではなく、移動することもある。そして基地または惑星に接近し、攻撃をしかけてくるのだ。つまり、Bや\*マークのとなりEマークがくっついていると、その基地や惑星は攻撃を受けている、という意味になる。周囲に2つも3つもくっついているようだと、その基地や惑星はピンチ! ほうっておくとダメージを受けて表示が黒っぽくなり、最後には破壊されて消滅してしまう。こうなるとキミの戦士としての信用がダウンし、ゲーム終了時の評価にひびいてしまうので、基地や惑星を守りながらも戦わなくてはならない。

早目に手を打って、迎撃体勢をとるのがベスト。フォントービドーも有効かつ強力な手段だ。

ただ攻撃するだけでなく、防衛体制にも回らなければならないあたりが、このゲームの難しいところである。

# フォントービドー(光子魚雷)を使え!

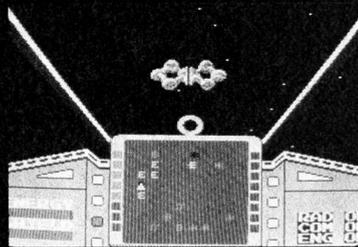
マップモードのときに、十字ボタンでカーソルを移動させて位置をセットし、Bボタンを押す。するとその位置目がけて、フォントービドー(光子魚雷)が発射される。

フォントービドーは、敵にある程度のダメージを与えて攻撃力を弱めることができるので、基地や惑星が敵からの集中砲火を浴びているときなどに使うと有効なのは

ずだ。

ただしこの武器、無制限に使えるわけではなく、マップディスプレイの左側にある黄色いランプの点灯数が持ち数となっている。

やたらとムチャクチャに使えばよいということでもなしに、ある程度マトをしぼって使っていかないと、あとで泣くことにもなりかねないので注意!



# エネルギーとシールド

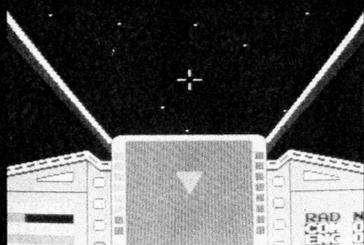
画面左下に表示されている2つのグラフは、エネルギーとシールドの割合を示している。

エネルギーが0になると、スターラスターは操縦不能になるので、適当な所で基地へ行って、エネルギーの補給を受けなければならぬ。

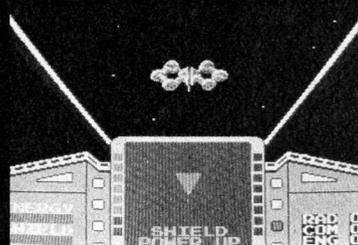
また、シールドは敵の攻撃を受けると減るが、一定時間後には元のレベルに回復する。しかし、連続攻撃を受けると破られてしまい、マイシッフにかなりのダメージをもたらすのだ、十分に気をつけるようにしたい。

画面右下の3つのモジュール表示(上からレーダー、コンピューター、エンジン)は、OKが出ていれば正常。しかし、敵の攻撃によるダメージにより、故障する場合があります。

ダメージが大きすぎると、スターラスターは破壊されてしまうぞ!!



レーダー故障!! モタモタしていると、おとされるぞ!!



シールドの回復を早めるようにほどこしてくれる基地もある

	OK	DA 又は NG
<b>RAD</b> レーダーディスプレイ	異常なし	マップディスプレイ、またはコンバットディスプレイ使用不可
<b>COM</b> コンピューター	異常なし	ロックオン不可、またはフォントービドー使用不可
<b>ENG</b> エンジン	異常なし	スピード1/8、またはシールド使用不可

# 得点と ランク評価

敵をすべてやっつけるか、あるいはスターラスターが破壊されてしまうと、ゲーム終了となり、得点とランクの評価がなされる。

このランクは任務の遂行程度も対象となり、その数にして30種類以上もランクがあるそうである。

さて、キミの腕はどのくらい? CAPTAINの称号か、それとも「ミトコンドリア」か、それとも……。

●評価例

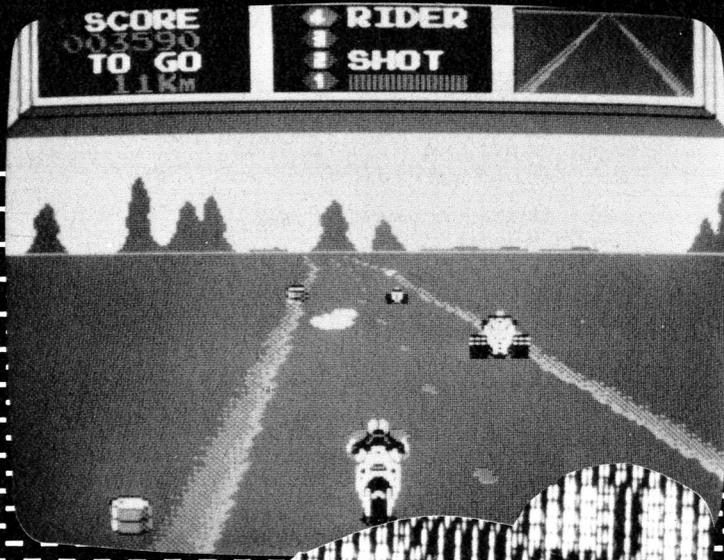
TARGET SCORE	363	撃破した敵の総得点
BASE	4	残った基地
STAR	5	残った星
USED TIME	707	使った時間
USED ENERGY	34476	使ったエネルギー
<hr/>		
TOTAL	1539	総合評価
YOUR RANK IS		} ランク評価
CAPTAIN HURRICANE		

# How TO Win

ファミリーコンピュータ マッハライダー

# MACH RIDER

邪悪な侵略者たちに占拠された地球。時は、西暦2112年。高性能マシンを駆使して、地球を救えマッハライダー！ 底知れぬ軍事力を持つ敵と戦えるのは、もうキミしかないのだ！

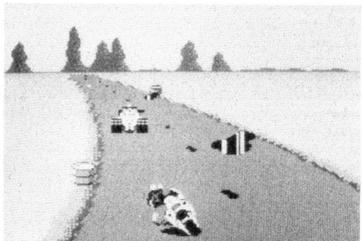


## 西暦2112年、地球は侵略者の手に…!!

邪悪な侵略者たちに占拠された地球を舞台に、死のサーキット・レースが展開される。底知れぬ軍事力を秘めた敵に、敢然と立ち向かうニューヒーロー。それが、マッハライダーだ!!

マシンガン装備した高性能バイクマシンを駆使して、敵を破壊しながら、疾走せよ！ キミは人類に残された最後の希望の星なのだ！

これは鋭い反射神経と、冷静な判断力を必要とするパワフルゲームだ!!



## オリジナルコースも作れる!!

ゲームは、AかBのコースを選び、10ステージをクリアするFIGHTING COURSE、制限時間内に一定の距離を走るENDURANCE COURSEとSOLD COURSEに分かれている（SOLD——では敵が出てこない）。それと、デザインモードもついているので、キミだけのオリジナルコースも作れてしまうゾ!!

場合によっては減速も必要だが、モタモタしていると、敵車が後方から追突してくるゾ!!

## マッハライダーぶっとびクラッシュシーン!!

敵車に、後ろからぶつかられたり、岩や、その他の障害物にぶつかると、マッハライダーは、こっぴみじんにぶっ飛んでしまうのだ。このクラッシュ・シーンはなかなか画期的!?



▲爆発!! マッハライダー、一巻の終わり!!?



▽飛び出る破片……。@、むごい!



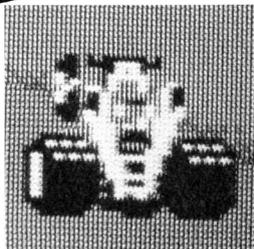
▲バラバラ!! でも次の瞬間復活!! まるでジグソーパズルみたいだ!?



## ●ピンクマシンは チョロイ!!

敵車の中で、最も弱い。敵はマシンガンで破壊できる他、体当たりして、道端のドラム缶などにぶちあてることができる（ブロックという）。

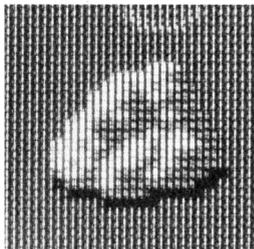
こいつはマシンガン一発で破壊でき（200pts.）ブロックすると400pts. だ。



## ●はば寄せ名人!! ブルーマシン

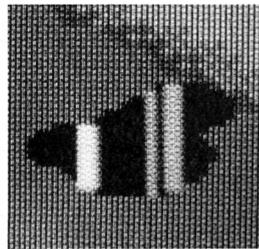
ビヨウがある道などで、幅寄せしてくるのがこいつだ。スピードを落としても、ピッタリと横にくっついてくるイヤらしいやつ。

マシンガン4発で破壊が2000pts. ブロックすると4000pts. もらえる。



## ●岩はカーブに点在する

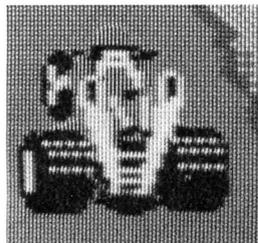
カーブなどに点在する、やっかいなシロモノ。ぶつかるともちろんクラッシュしてしまう。スピードを落として、右、左と岩の間をぬうようにして走りぬけよう。この岩は、マシンガンでは破壊できないので注意しよう!



## ●さすがに油はよく すべる

水たまりと同じで上を通るとスリップする。走るスピードが速い時など、スリップもはげしくなる。

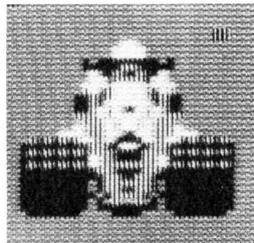
水たまり以上に数が多いので、こいつも要注意だ。すべてしまったらすぐに体勢の立ち直しを計ろう。



## ●軽快なフットワークの グリーン

ピンクよりも一段階強いマシン。

軽いフットワークで行く手をはばむ。破壊するには、マシンガンで2発、撃ち込まなければならない。マシンガンで破壊すると500pts. ブロックで1000pts. だ!

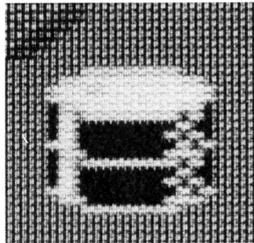


## ●超高速マシン、 パープル!!

敵車の中で最もスピードの速いマシン。

後方から猛スピードで突進してくる。

画面右上のバックミラーを見ながら、うまくよけよう。マシンガン破壊で3000pts. ブロックすると、9000pts.

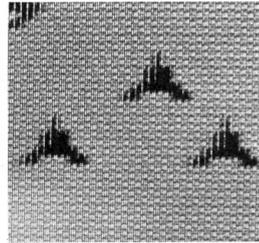


## ●邪魔なオイル缶は マシンガンで!

なぜか、道に置かれているオイル缶。

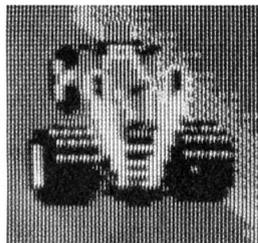
こいつは、マシンガンで破壊できるので、岩よりはタチが良い。

敵車は、オイル缶にはぶつかられない。破壊すると1つにつき300pts.



## ●小さなビヨウだが 見のがすな!

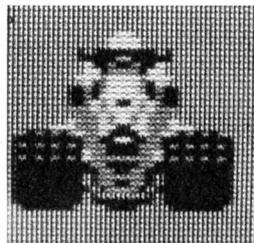
水たまりやオイルと同じく、スリップする。赤や緑など何種類かのビヨウがあるが、色が違うだけで他は変わらない。小さな点々状なのでうっかり見おとさないように! インペーダーがばらまいた、マキシダというウワサも…?



## ●3発で破壊!! レッド マシン

スピードはピンクやグリーンと変わらない。こいつもマッハライダーの敵ではない。

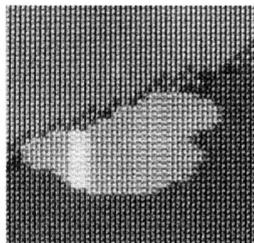
マシンガンで破壊するのならば、3発撃たなければならない。（1000pts.）ブロックすると、2000pts. だ。



## ●重装甲最強マシン、 ブラック!!

こいつが最強マシンだ。見るからに重厚な作りをしている。足もけっこう早い。

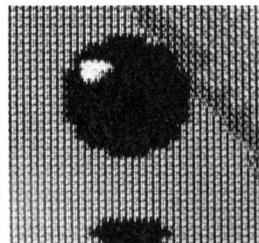
こいつはマシンガンで6、7発撃ち込まなければならない。破壊すると5000pts. ブロックすると20000pts. とぐっとお得だ。



## ●雨あがりの道路は スリップ注意!

水たまりの上を通過すると、スリップして一瞬、ハンドルがきかなくなる。

これは道にたくさんあるので注意。リズムにのってスイスイよけよう。特にドラム缶の手前でスリップすると致命的!! 注意しよう。

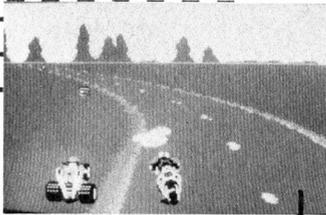


## ●正体不明のボンバ ーボール!

前方から、猛スピードで迫ってくるのが、このボンバーボール。カーブでも、軌道はずれずに襲ってくるので注意するべし!!

マシンガンで破壊できる。1つにつき1000pts. どこからとんでくるのかは謎である。

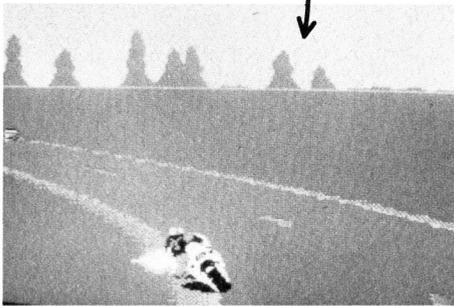
# 敵車をやっつける マッハライダーの 華麗なテクニク



▲敵の横っ腹に体当たりだ!



▲このまま道からはみ出させよう



## ●ブロックは高 得点への最短距 離!!

敵をマシンガンで破壊するよりも、ブロックして、岩や、ドラム缶、ボンバーボールなどに衝突させる方が、得点は高い。

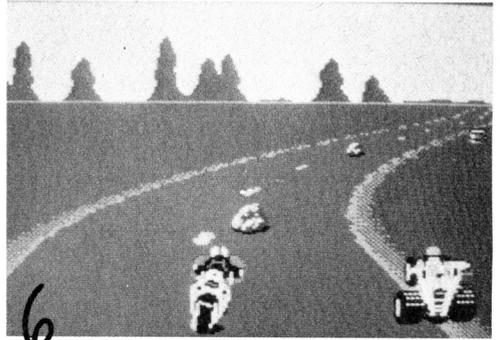
ブロックのしかたは簡単。例えば、右のドラム缶に敵をぶち当てるなら、左から敵に体当たりして徐々に、道からはみ出させるようにすればよい。

ただし、敵に体当たりすると自分もはじかれるので、岩が点々とあるカーブなどでは危険がともなう。無理なブロックは避けよう!!

◀みごとブロックに成功

## ●コーナーは、ゆっくり曲がって 安全運転!!

カーブでは、岩や水たまりなどのさまざまな障害物が、キミを待ちうけている。だから、最高速でカーブを曲がりきろうとすると、クラッシュすること必至だ!! そこでギアを下げるか(+)ボタンの上下で1速から4速まで切り換え可能)、アクセルボタン(A)ボタン)を離すかして、充分に、減速することが必要だ。また、すべてのカーブに障害物があるわけではないので、マップを覚えることも大事だ!!



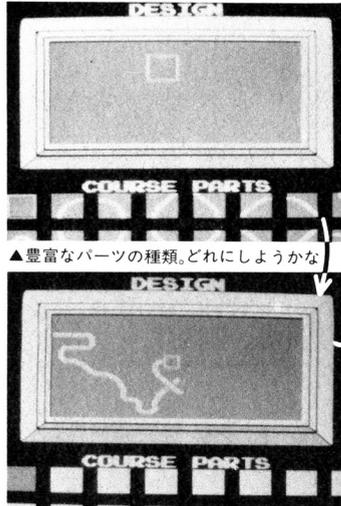
▲カーブに点在する“置き岩”



▲よ、よけきれない!! クラッシュだ

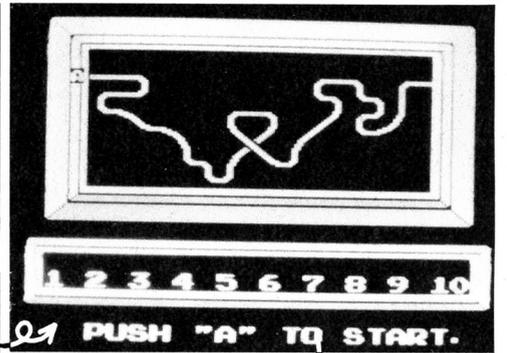
## 思いのままにオリジナル コースを作れ!!

このゲームには、自分の好きなコースを自由に作れる、デザインモードがついている。  
+ボタンで画面の四角いカーソルを移動させ、画面のどこにコースパーツを置か決める。次に、Bボタンを押しながら、+ボタンを操作すると、下のコースパーツのカーソルが移動し、好きなパーツが選べる。そして最後にAボタンを押してコース決定。もちろん、パーツの取り消しも可能。



▲豊富なパーツの種類、どれにしようかな

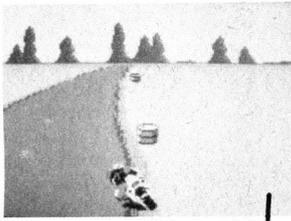
▲この辺でクロスさせてみようか



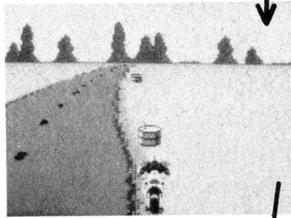
▲ついに、オリジナルコースの完成だ

◀自分で作ったコースなのにむずかしい

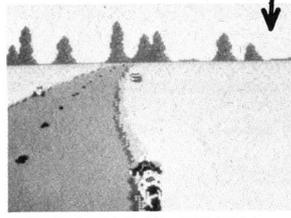




▲体勢が傾いたままスリップ!



▲ヤバイ! ドラム缶にぶつかる

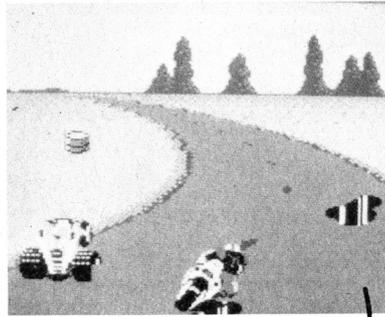


▲Bボタンで缶を撃ってひと安心

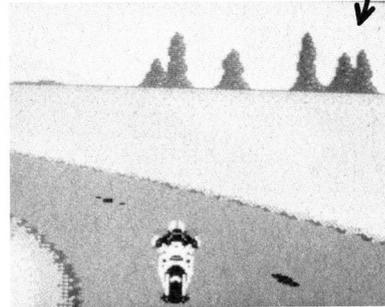
## ●スリップしたらすぐに体勢を立て直せ

オイルや、水たまりですべったり、敵車にはじかれたりして、不幸にも道路からはみ出してしまったキミには、恐怖のドラム缶が待ち受けている。そういう時は、すばやく傾いた体勢を真っすぐに立て直し、まずドラム缶を破壊することだ。傾いた姿勢からでは、マシンガンは斜めに発射されるので、目の前にあるドラム缶に当たらない。それと減速することも重要なテクニックだ。この高度な技術をマスターするにはかなりの修練が必要だろう。

## ●敵車でスリップを食い止める!!



▲スリップしても横に敵がいると……



▲敵車で身を守るのも作戦のうち

スリップした際のもう1つの重要テクニックがこれだ。これはいつも使えるとは限らないが、覚えておくときっと役に立つはずだ。スリップを敵車で食い止める、というのがそれだ。

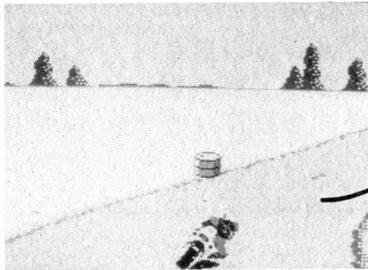
特に、スリップ道路(白い道路では、4速ではコーナーを曲がりきれない)では、敵をやっつけずに、横にはばらせておこう。そうするとこのテクニックで、減速せずに、うまくコーナーリングできるといわけだ。

## ●スリップ道路は、無理せず減速!

レースゲームにつきものの、スリップ道路。先に説明したように、4速でコーナーを曲がろうとすると、ハンドルをとられてしまうのだ。ここはひとつ、充分に減速して進もう。けれどもあまり長い間、スピードを落としてしまうと、後方から敵車が猛進してくるので注意。

画面上にバックミラーがあるので、それで敵の動きを見ながら、細めに加速、減速を繰り返しながら走ろう。

▼スリップ道路がえんえんと続く



▲このコーナーリングはきつい

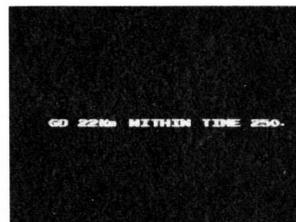
これが隠れボーナス2万点の出し方だ!!



▲マシンガンで確実にピンクを撃っていこう

ピンクの敵車を、1ステージの間に10台、マシンガンで破壊すると、高らかなファンファーレとともに、20000点のボーナスがもらえちゃう。ステージ2あたりが狙いどころ。ピンクはマシンガンでやっつけてしまおう。それとマッハライダーの残り人数だけど、ステージ3・6・9をクリアした後に1人増えるようだぞ。

サーキット感覚でタイムトライアルゲーム!!



▲走るべき距離と制限時間が、次々と指示される



▲コースは、FIGHTINGのAコースと同じだ

ENDURANCE COURSEとSOLD COURSEは、決められた時間内に指定された距離を走るタイムトライアルゲームだ。SOLDはENDURANCEと同じだが、敵が出てこない。テクニックや、敵の種類、得点などはFIGHTINGと同じだ。

1ステージを走破することに条件がキビシクなるぞ。さ〜て、キミはどこまで走れるだろうか!?

# How to Win

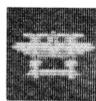
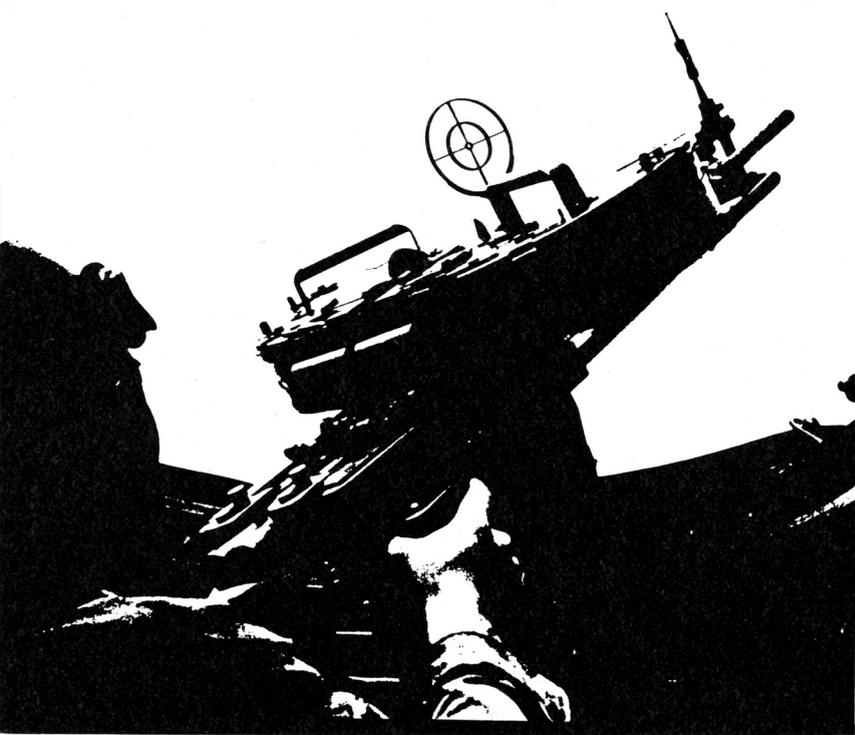
ファミリーコンピュータ

キミは日本軍を倒すことができるか!!

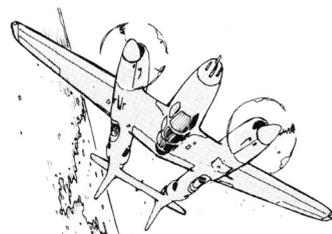
# 1942



待望のカプコンソフト第一戦はアーケード版でおなじみの1942だ。君はアメリカの最新鋭戦闘機P-38ライトニングを操り、日本軍の多彩な戦闘機や爆撃機を撃墜して無事に空母に帰り、戦果を報告できるだろうか!



## ライトニング



このライトニングと言うのはあのP-38ロッキードのことだ。大戦中、双胴の悪魔と呼ばれ、あの山本五十六の乗る飛行機を撃墜し、日本軍から恐れられていた。

## パワーアップキャラ“赤水編隊”

### POW1

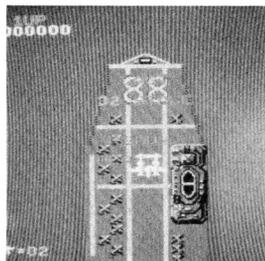
まず始めはライトニングの弾が2連発から4連発になるPOWだ。編隊の動きは、画面の左はしから右はしへ一列で移動しながら、途中に2回円を描いて飛んでいく。こいつらを撃墜すると緑色のPOWが出てくるんだ。これは、敵への命中率アップや、他の編隊や中型機、大型機を落とすためには必要なので絶対にとっておこう!



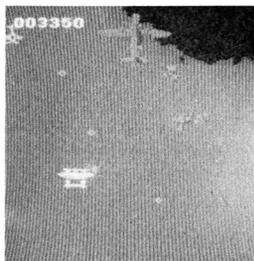
さて、ファミコン版の1942だけれどもアーケード版とほとんど変わっていないようだ。空母から発進して、日本軍のいろいろな戦闘機、爆撃機を撃墜して空母に帰還し、戦果によってボーナス得点をもたらしていく。ところで、よく敵キャラを見ると実際に使われていたり、設計されたが作られなかった

モノが出ているんだよね。だけれどもいつらはゲームのタイトル通り1942年だとすると、本来ならばまだ完成していないはずの戦闘機や爆撃機が登場していることになる。だから日本軍の方がアメリカ軍より強く、その攻撃からアメリカを守る、といった設定になっているんじゃないのかな？ そこ

で敵キャラに対する日本軍機の紹介を載せておいたので、自分で詳しく調べてみれば少し違った楽しみ方になるんじゃないかな？ それから、このファミコン版にははっとも楽しいことにコンティニューモードが追加されているんだ！ これで全32ステージを制覇することができるぞ。



さあ、空母からカッコよく宙返りを決めて各ステージが始まるぞ！



敵は小、中、大型機と、いろいろな戦闘機が攻撃をしてくる。



ステージ途中では島がでてくる。この上では敵が見にくく、少しあぶない。



空母へ帰ったら1ステージの終了だ。ボーナスをもらって次のステージへ。

敵の小型機の中で赤くて編隊を組んで飛んでいるのを、「赤水編隊」といって、ライトニングをパワーアップさせるPOWを持っている重要なキャラなんだ。出し方はそ

の編隊を全部撃墜すればOK。その効力には5種類あって、赤水編隊の動きのパターンと出てきたPOWの色によって区別できるんだ。そのパターンを下で紹介するね。

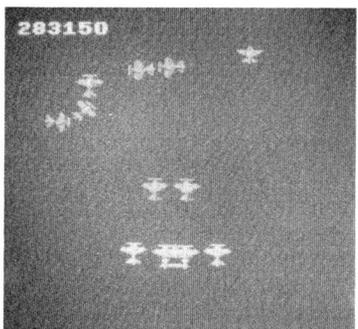
## POW 2

さて、次のパワーアップはライトニングに支援機のヘルキャットが2機、来てくれるんだ。この編隊は、画面左からななめ横隊で飛んできて、画面中央で旋回をして右側へと飛び去っていく。POW1を取ってれば簡単に取れるね。POWの色は白だ。この支援機をつければ6連射となるけれど、横へが長くなるのでちょっとつらいかもしれない。



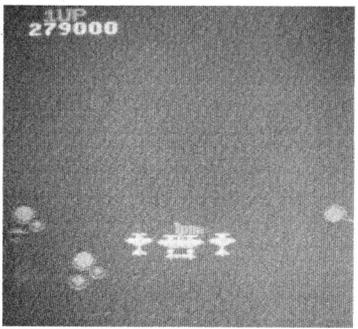
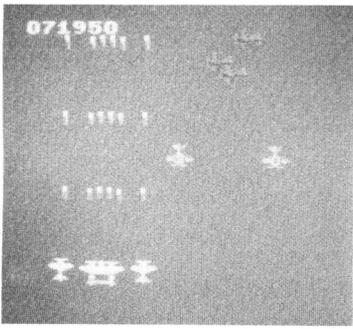
## POW 3

編隊の動きは、画面の左から一列縦隊で現われ、右へ行くと宙返りして、また左側で小さく旋回してもとのコースをたどって右へと消えていく。このPOWの色は赤地に白い文字。このPOWをとると画面上のすべての敵が爆発するんだ。あせつてとらないで、なるべく大量にでてきた所を狙えば、より効果的になるぞ。



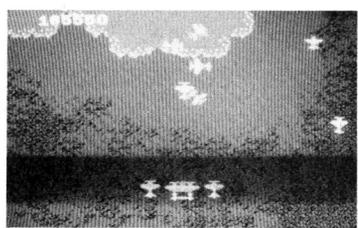
## POW 4

ライトニングは最初は2万点、その後は8万点ごとに増えるけれど、このPOWを取っても増やすことができるんだ。この編隊はホームベース状に上から降りてきて、画面の中央でまん中の機は宙返りを一回やって下へ行き、左右の4機は横へ一回転して横へ消える。POWは赤色だ。うまくあやつって、どんとん自機を増やそう！

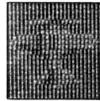


## POW 5

これは、宙返りのできる数が増えるんだ。編隊の動きはホームベースを横にした形で出現して、画面中央でまん中の機は宙返りして右へ、上下の4機はそれぞれ上下に回転して画面の右へと消えていく。このPOWの色は黄色地に赤い文字だ。宙返りはボーナス点にもなるのであまり乱用せず、いざという時のために残しておこう！

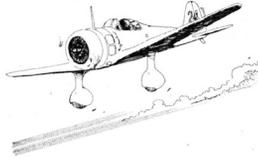


# 敵、日本軍機の動きをつかめ!!



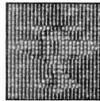
## 九七式戦闘機

白い単葉機で、主翼には日の丸がついている。動きは、1・まっすぐ降下して半転横すべりするもの、2・ライトニングの前で宙返りして上昇するもの、3・上昇したあと、また降下してくるもの、と3種類がある。ザコだと思ったらアトがこわいゾ!



太平洋戦争初期の陸軍の代表的な戦闘機。小型ながら旋回性能が良く、ゼロが出てくるまでは空中戦で強さ抜群だった。

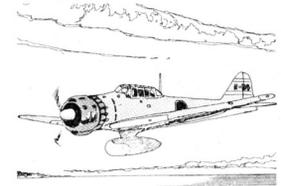
50PTS



## 零式艦上戦闘機

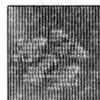
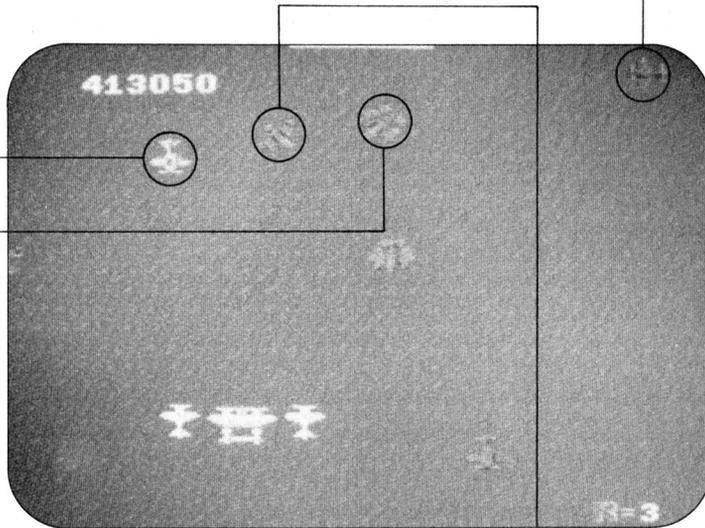
九七式と同じ形をした、緑色の戦闘機だ。動きは、左右の上と下から現われて、それぞれ大きく上下に円を描いていって、回転する位置で画面を横断したり、もとへ帰っていったりする。

これも、なかなかあなどれない、こわいやつだね。



日本海軍の、いや日本の代表的な艦上戦闘機。いわゆるゼロ戦。当時は最強の戦闘機としてアメリカ軍に恐れられていた。

50PTS



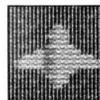
## 橘花

緑色の単葉機で、主翼にジェットエンジンを2つ付けている。動きは画面の横の上方から飛んできて、画面のむこう側へ降下していくものと、中央へ向きを変えて、同じ側の下へと飛んでいくものの2タイプがある。動きのパターンを早くつかもう。



戦争末期に陸軍が開発した日本初のジェット戦闘機。ドイツではすでに飛んでいたが日本では試作機の段階で終戦となる。

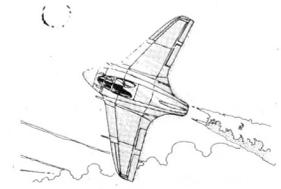
50PTS



## 秋水

ロケット形なので、尾翼がない戦闘機だ。こいつは画面の横上から現われて、ライトニングのいるところへと、きりもみ飛行で体当たりをしてくる、とんでもないヤツなんだ。

うまくよけないと、すぐにやられてしまうぞ。気をつけて戦うように!



菊花同様に、戦争末期に海軍が開発した日本初のロケット戦闘機。これも菊花同様、試験飛行の段階で終戦となった。

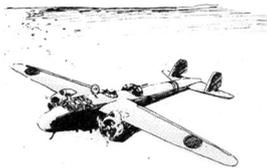
50PTS



## 九六陸攻

この九六陸攻は、機首の部分に、レーダーアンテナが角のように出ている、いわゆる先尾翼（尾翼の先に垂直尾翼がある）をもった双発機で、画面の下からいきなり現われて、まっすぐに上昇していく。中型機はどれも、5発で落ちてしまうのだ。

1000PTS



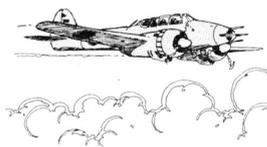
一式陸攻が登場してくるまでの日本海軍の主力爆撃機。主に、満州あたりの戦争に使用されていた。



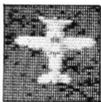
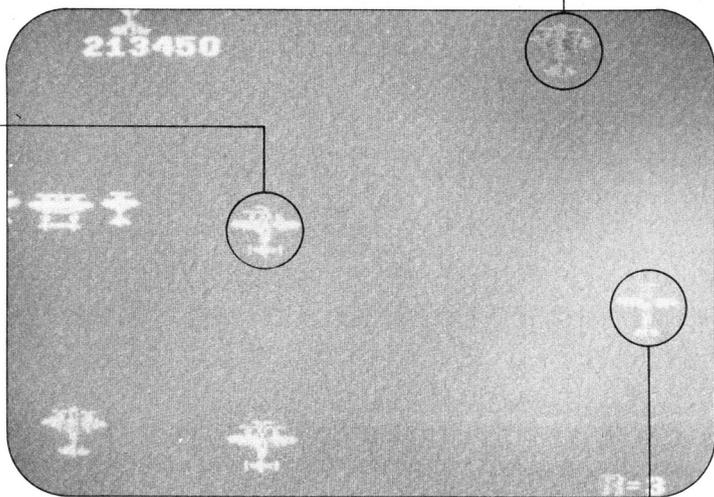
## 月光

この月光は、主翼に大きなプロペラエンジンを付けた双発機だ。動きは、画面の下からまっすぐ上昇するものと、画面の上から降下して、画面中央でいろいろな旋回をするものと2つのタイプがある。これも、けっこう手ごわいやつといえるだろう。

1000PTS



日本海軍の代表的な複座夜間戦闘機。通常は黒い塗装で、B29を多数撃墜して、日本の国土を守っていた。



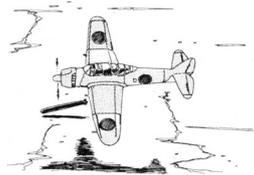
## 流星

ゼロ戦と同じ単発式の飛行機で、ゼロ戦よりひとまわり大きいものだ。

動きは、画面の下から突然現われ、まっすぐに上昇していく、というタイプ。

他の中型機と編隊を組んで飛んでくることが多いようだから、撃ちこむのがむずかしいぞ！

1000PTS

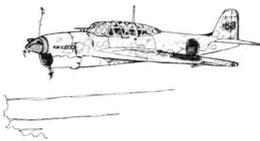


太平洋戦争後期に登場した複座の艦上攻撃機。雷撃機としても使用され、敵の艦戦を数多く撃沈した。



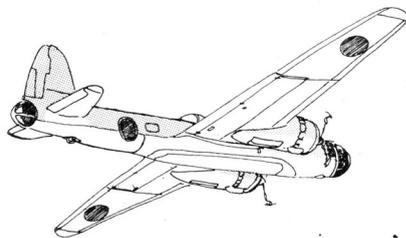
## 迷彩機

九六陸攻、月光、流星は、なんと、それぞれ灰色と緑色の2種類の迷彩がほどこされているのだ。これは、わかりにくいぞ！そして、もちろん他と色が違うからといって、撃墜ポイントには変わりはない。戦闘地区によっては、とくに緑色が見えにくくなったりするから気をつけて。

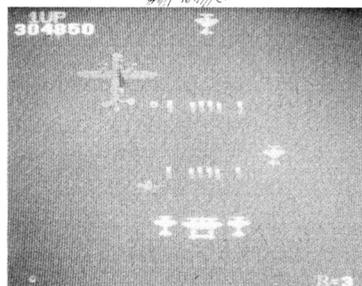


ジャングル、砂漠、海上などの戦闘地域に合わせて、まわりによく似た色を機体に塗装したものを言う。

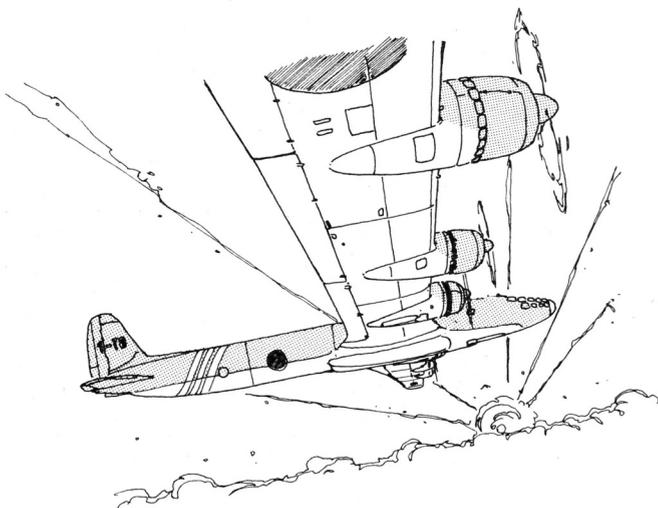
# 大型爆撃機 "一式陸攻"



さて、今度は中型機よりもちょっと大きい大型爆撃機の登場だ。こいつは8発も当てないと撃墜しない点がやっかいなんだよね。弾はバラバラと大量に撃ってくるし…。動きは、左右どちらかの下からいきなり現われて、画面の上の方を左右2回復して画面上方へと飛び去っていく、といったものなんだけれども、この動きもちょっとやっかい。こいつを撃墜するには、もうひたすら撃ちまくるしかないんだ。そうして撃墜すると、得点が最初は3000点で次は3500、4000…と1機落とす度に500点ずつ上がって、9000点まで上がる。



# 幻の超大型 爆撃機"富嶽"



さあ、次に出現する敵は、幻の最強超大型爆撃機富嶽だ。なんかモノモノしい名前だけど、実物のほうも日本から直接アメリカへ行って爆弾落としていこうってぐらいだから、とんでもない飛行機だというのは分かるよね。こいつと戦うのはステージの最後で、やりすごすわけにはいかない、必ず落とさなければならないもの。敵の戦闘機は戦っている途中に出てくることはないけれども、そのかわりにライトニングにしていた支援機もはなれていってしまうのだ。まさに1対1の勝負となるわけだね。この富嶽が飛んでくるステージは決まっていて、7、15、23、31ステージに出現してくる。そして、それぞれ35、40、45、50発の弾を当てないと撃墜することができないという、まさにバケモノ爆撃機といえるだろうね。しかもやたらと弾をばらまいてくるので、まともに闘っていたらそのアミをかいくぐるのでさえ、並大抵のことではないわけだ。

そこで、安全確実に撃墜できる方法を教えてあげよう。まず富嶽が出現したらすぐに、主翼と尾翼の間に入りこむんだ。そうすれば、敵の弾はここに飛んでこないの、

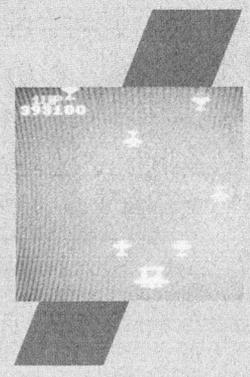
あとは富嶽の動きにあわせて主翼へ撃っていくだけで。これで簡単に倒すことができるようになるんだけど、ちょっとアツケな

かったようだね。こいつを倒せば2万点ボーナスとなって、空母へと帰還になるわけだ。

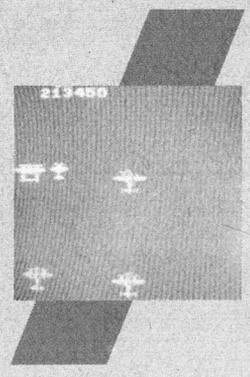


# 得テクニク

それじゃ、ここで、必勝のためのテクニクを教えよう。  
 まず、POWを取って支援機をくっつけた場合に、ちょっと邪道なやりかたかもしれないけど、体当たりをさせて敵機を倒すことができるのだ。これを利用しようというわけ。やりかたは簡単で、中型機や大型機が飛んできたなら、自分の機体を巻き込まないように、支援機のほうを体当たりさせてしまうんだ。この方法だと一発で落とすことができ、中型機の場合だったら5000点にもなってしまう。ただし、このやりかたが使えるのは、中型機と大型機だけで、小型機、超大型機には使うことはできないんだ。

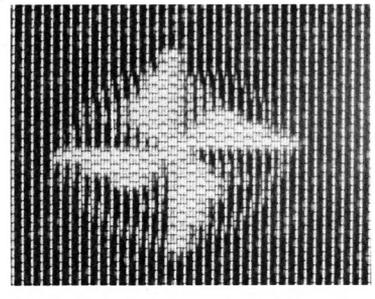
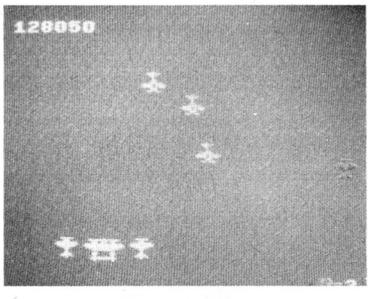


ステージが進んでくると、ほとんどの敵キャラ、小型、中型、しまいにゃ大型機までいっしょに出てくることあって、もう前も後ろも、右も左も敵にはさまれて、こりゃダメだ、と思った瞬間、Aボタンを押すと、ライトニングが宙返りをして、敵をかわすことができる。ただし、このときの宙返りはむやみやたらに使えないというわけではなくて、右下のRの数だけ宙返りができるというわけ。  
 ステージの終わりにはボーナスにもなるので、大事に使っていくことがカンジン!



## ボーナスキャラ"弥七"

ボーナスキャラの弥七はゼロ戦がもっているんだ。数多くのゼロ戦と闘っていると、1機だけ右下か左下から上へ一直線に行くヘンなゼロ戦が飛んでいく。このゼロ戦を撃つとクルクル回転して弥七になってしまうんだ。この弥七に重って取ると、5000点のボーナスとなるわけ。この黒電改は、最初は敵の出現数の200機目に出現し、その後、250機ごとにてでくるんだ。



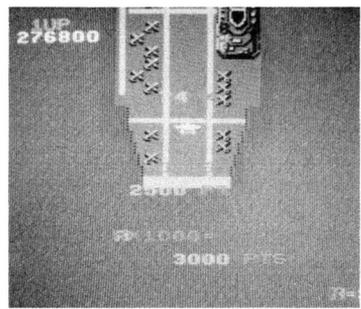
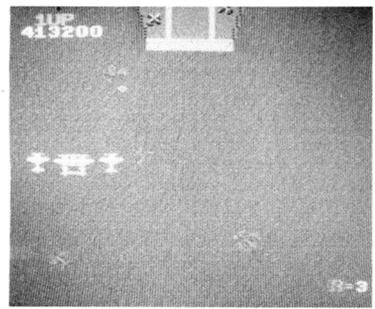
## ステージボーナス

1ステージが終了すると、ライトニングは空母へと戻っていく。そして戻った状態によって、ボーナス得点が加算される、というようになっているんだ。  
 まず1つめのボーナスは画面の右下に表示されている赤いRマークだ。このRの残り数1つについて1000点のボーナスとなるんだね。これはなるべく宙返りをしないようにすれば、どんどん得点は増えていくからね。  
 そして2つめのボーナスは、弾を撃った数に対して、敵を撃墜したパーセンテージ

により、ボーナスの得点が変わってくるんだ。くわしくは右の10段階になっている表を見てもらえばいいんだけど、撃墜率100%だと10万点のボーナスとなるんだ。そこでちょっとこの10万点ボーナスの出し方を数えてあげよう。  
 やり方は簡単! まずステージ1、2あたりはものすごくやさしいので、一発撃って当てたら、それっきり撃たずに空母までたどりつけばいいんだ。これだけで10万点のボーナスが君のモノになってしまうわけだ。

パーセンテージによるボーナスポイント

100%	100000Pts
99~95%	20000Pts
94~90%	10000Pts
89~85%	8000Pts
84~80%	5000Pts
79~75%	3000Pts
74~70%	2500Pts
69~65%	2000Pts
64~60%	1000Pts
59~50%	500Pts



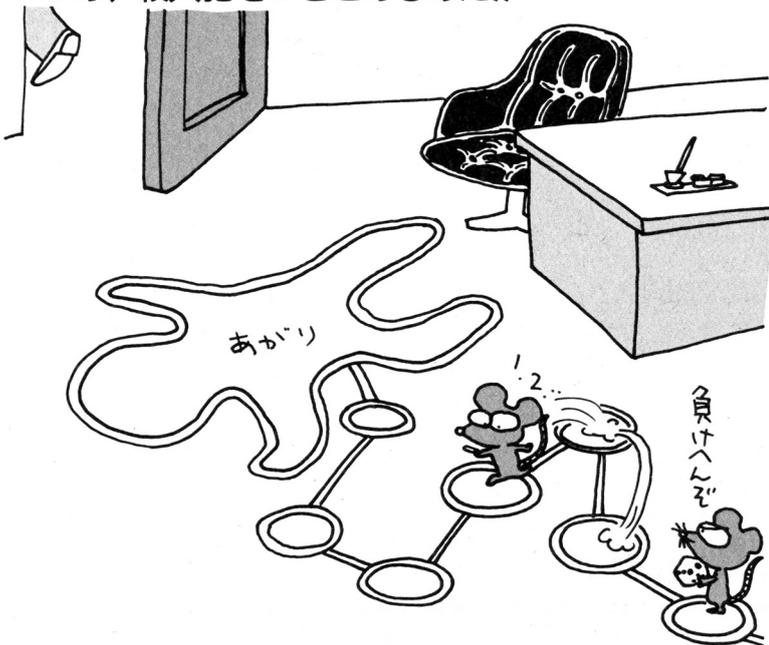
# How to Win

ファミリーコンピュータ



## ポートピア 連続殺人事件

待ちました。ついにファミコン版アドベンチャーゲームがエニックスより登場！ 真犯人はだれか？ キミは腕きき刑事となって、手がかりをあつめ、殺人犯をつきとめるのだ！！



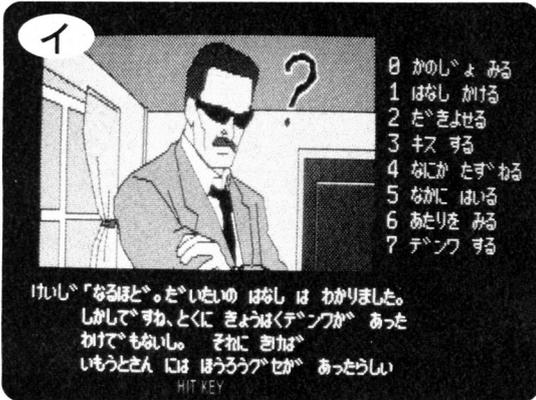
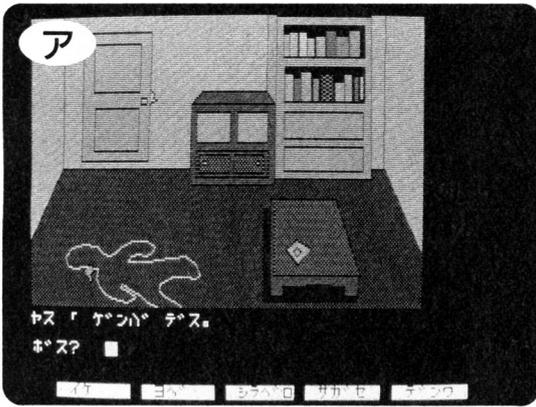
アドベンチャーゲームでは、キミがそのゲームの主人公となって、ゲームの世界の中を自由に冒険できるんだ。この「ゲームの世界」というのが、じつにいろいろな種類がある。たとえば、タイムマシンで過去や未来を旅行したり、狼男やドラキュラと戦ってお姫様を救いだしたり、謎の屋敷の中から宝を探したり……と、これを聞いているだけでもワクワクしてきちゃうでしょ？ そのアドベンチャーゲームが、ついにキミのファミコンでも遊べるようになったのだ！！ これはウレシイ事件ですぞ……

### ★アドベンチャー ゲームって なあに？

ファミコンユーザー諸君の多くは、今回の「ポートピア連続殺人事件」で初めてアドベンチャーゲームをプレイすることになると思う。なかには、「アドベンチャーゲームってどういうゲームなの？」、「ボクも解けるのかな？」なんて悩んでいる人もいます。そんなキミのために、ここではまず、アドベンチャーゲームとはどんなゲームなのかを説明していこう。

アドベンチャーゲームとは、その名の通り、キミ自身の判断によってアドベンチャー（冒険）するゲームのことだ。ある世界を自由に歩きまわり、数々の謎を解き明かし、ひとつの目的をめざして進んでいくという、わりと高度なゲームなんだ。ゲームをプレイするときには、いままでのアクションゲームとちがって、つねに頭をフル回転させて何かを考えてなければならぬ。ファミコンのゲームのほとんどが反射神経を必要とするのにたいして、アドベンチャーゲームは、論理的な思考と細かい注意力が要求される大人のゲームなんだ。

では、パソコン版をもとにして、具体例をあげていこう。まず、画面に写真のような絵が描かれたとする。この絵の場面にキミが実際にいるとしたら、キミは何をするかをキーボードで打ちこんでやればよい（この作業をコマンド入力という）。たとえば、「ドア シラベル」「ソクエ ウゴカス」などなど。すると、入力するたびにパソコンからメッセージがかえってきて、キミはその世界におけるいろいろな情報を知ることができる。そして、その情報の蓄積とともに、キミはつぎの行動にうつるといふわけだ。ところで、ボクたちが住んでいる世界とちがって、アドベンチャーゲームの世界



はじにズラリとならべ  
ておいて、その中から  
ひとつを選ばせるとい  
うタイプのものが人気  
を集めている(写真①)。  
なぜならこれならば、  
いちいちカナで入力す  
る手間にははぶけるし、  
だれにでも簡単にプレ  
イできるからだ。今回  
のファミコン版『ポ  
トピア連続殺人事件』  
もそれと同じ方法をと  
っている。だからキミ  
は、+ボタンでコマ  
ンドを選んで、△ボタ  
ンでそれを決定するだ  
けでいいんだ。

どう? アドベンチ  
ャーゲームっていうの  
がどんなものなのか、  
だいたいわかってもら  
えたかな? むずかし  
そうで不安に思う人が  
いるかもしれないけど、  
とにかく以下の解説を

つまでたつても出勤しないので、耕造の屋敷まで様子を見にいき、門番の小宮という老人に中に入れてもらった。ところが、耕造がいると思われる書斎のドアには鍵がかかっていて、いくら呼んでも返事がない。不審に思った2人は、体あたりしてドアを開け、そこで死体を発見したということだった。

「しかもボス、小宮が気づいたんですが、書斎のドアには内側から鍵が差しこまれていたそうです」と、ヤスはつけたした。

はたして、耕造はほんとうに自殺したのだろうか? キミはヤスを連れて、すぐさま捜査を開始した。

## ★いよいよ 捜査開始!

さあ、ゲームストーリーをよく読んだら、いよいよゲームスタートだ。エッ、ストーリーなんか読まなくてもいいから、早くゲームを始めたい? そんなことじゃダメだよ。アドベンチャーゲームはいままでゲームとちがって、ストーリーを理解することがゲーム解決への第1歩なんだ。それに、ストーリーの文章のなかにはおもわぬヒントが隠されていることだってあるし……。とにかく、ストーリーをちゃんと読んでからゲームを始めること!

さて、ファミコンの電源を入れると、写真①のような画面がでてくる。ここが捜査のスタート地点の花隈町だ。まずこの場面で、キミはコマンド入力を行なうことになる。以下の文章では、つぎのページにある〈表①〉のコマンドにふった記号を使って説明していくので、そのつもりで。

ところで、読者の諸君の中には、このゲームのような選択式の入力方法ならば、全部のコマンドをためしていけば、簡単に解

界には法律も何もないから、たとえお金を盗んじゃおうと、女の子を××しちゃうと自由なわけ。とは言っても、あまりにもヒドイことをすると、ゲームが解けなくなっちゃうこともあるけど。そして、それぞれのゲームには、「目的」というのが用意されていて、その「目的」を達成することを「アドベンチャーゲームを解く」というんだ。今回の『ポトピア連続殺人事件』の「目的」は、コウゾウを殺した犯人を見つけ出すこと。もちろん、その「目的」に達するまでは正解の手順があるわけだけれど、それは正確に言うと、ひとつだけではないんだ。ひとりひとりキミ自身のやりかたでゲームを解くこともできるんだ。いわば、アドベンチャーゲームっていうのは、キミが自分でストーリーをつくっていく小説のようなゲームだといえる。パソコンでアドベンチャーゲームが大流行しているのは、こうした理由によるんだろうね。

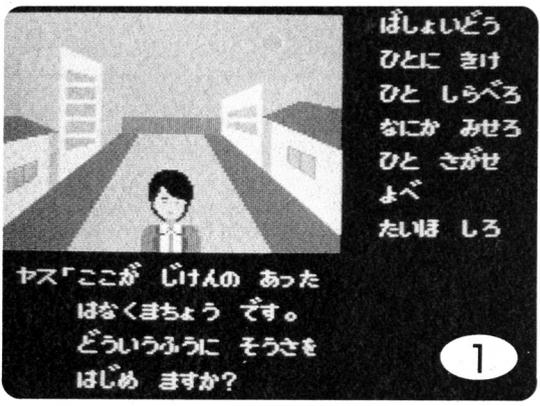
ここまで読んできて、「アレ? おかしいゾ!」と気づいたキミは、なかなか優秀。パソコンでキーボードを使わなきゃプレイできないんだから、ファミコンでもファミリーベーシックのキーボードを持っていないと遊べないのでは? と考えてしまうだろう。ところが、パソコン版の最近のアドベンチャーゲームでは、コマンドを画面の

読みながら、一度プレイしてみしてほしい。きっとキミも、アドベンチャーゲームのとりこになってしまうことウケアイだよ。

## ★ゲーム ストーリー

キミは警視庁捜査一課の腕さき刑事。ある日、部下のヤスが、血相をかえて部屋にとびこんできた。「タイヘンです、ボス! ローンヤマキンの社長、山川耕造が自殺しました!」。そんなバカな! 山川耕造——サラ金会社の社長。その悪質な経営ぶりで、人を自殺に追いこんだことはあったが、まさか、その耕造が自殺してしまうとは……。

ヤスの話をまとめてみると、こうだった。死体の第1発見者は、耕造の秘書の沢木文江という女性。耕造がい



けるなんて考えている人はいないかな？  
たしかに、理論的にはそうだけど、それはとてむずかしい（おそらくゲームをちゃんとした手順で解くよりも）ことなんだ。なぜならば、たとえば、この花隈町の場面で全コマンドを入力したとしても、ほかの場面で証拠品を見つけたりしたら、状況は変わってしまうからだ。さっきは聞けなかった情報が、証拠品のおかげで聞けたりすることはよくあることで、だからといって、何かを見つけることに各場面で全コマンドを入力しなおしていたら、はてしない手間になってしまう。行きづまってしまったときなどには、全コマンドを入力することも必要かもしれないけど、それ以外の場合は自分で考えてコマンドを選んでいたほうがいだろうね。それに、そのほうがゲームを楽しめるもの。ここでは、各場面でどういうコマンドを選んだらいいのかを、読者の諸君といっしょに考えてみよう。

では、最初の花隈町の場面。ここは、殺人現場の屋敷のそばにある商店街だ。刑事ドラマなどを見たことがある人なら知ってると思うけど、捜査の第1歩は「聞きこみ」。犯人を見た人がいるかもしれないからね。そこで「聞きこみ」にあたるコマンドをさがしてみると——アッタ、アッタ、Bの「ひとに きけ」がそう。さっそく入力してみると、「平田という男が事件当日からいなくなっているようです」というメッセージがかえってきた。それならば、平田を捜してやろうと、Eの「ひと さがせ」を入力すると、「ボス！ このへんにはいませんよ」

というメッセージ。フムフム、この平田という男が容疑者のひとりであることは、まずまちがいない——と、こういう具合に捜査をすすめていくわけだけど、このときに大切なことは、自分が入力したコマンドとその反応をかならずメモしておくことだ。メモさえあれば、自分がしたこと、してないことがすぐにわかる。アドベンチャーゲームをプレイするときには、紙と鉛筆は必需品なんだよ。

## ★容疑者を徹底的に調べる！

つづいて、Cの「ひと しらべろ」を入力してみると、メッセージ一覧が写真②のように変わった。そこで「ヒラタ」を選ぶと、メッセージ一覧はさらに写真③のようにかわった。つまり、Cのコマンドでは、登場人物たちの素性を調べることができるんだ。いちいち全員を調べるのはめんどろくさいかもしれないけれど、調べておかないとあとで困ることになってしまうので、手をぬかないように。ここに登場人物たちの調査表を載せておいたので参考にしてくれ（表②）。

しかし、ここで気をつけてもらわなくちゃいけないのは、この調査表にたよってしまつて、Cを入力することを省略してしまうことだ。これは絶対にいけない。なぜならば、写真③の状態で「アリバイ」を選んでみてほしい。すると、「まず本人に聞いてみないと調べようがありません」というメッセージがかえってくる。つまり、本人から聞いたあとならば、この「アリバイ」というコマンドが反応してくれるわけだ。これと同じように、Cの入力ですべて調べたあとでないと反応しないコマンドがあるので、たとえキミが頭の中ですべてをわかっていても、Cの入力を省略したらダ

メなんだ（これは、1度電源を切って、再ゲームをするときでも同じことだよ）。

さて、ひととおりの入力のためにみたら、いよいよ殺人現場である耕造の屋敷へ行ってみよう。Aの「ばしょいどう」で「山川の屋敷」を指定すると、写真④の屋敷の前へやってこられる。ここでは、B E Hなどを入力してもいいが、何の情報も得られないので、ふたたびAで「屋敷の中」へと入る（写真⑤）。

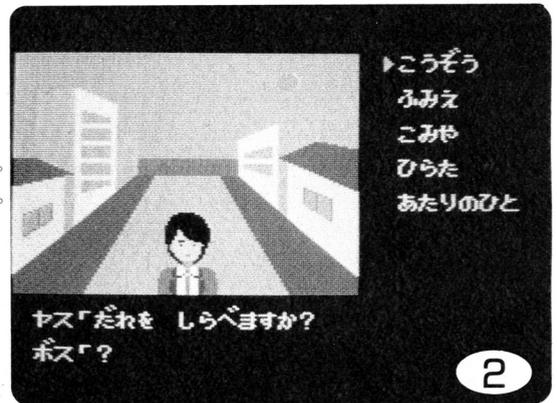
その場面では、Hの「なにか しらべろ」のコマンドの中の「虫めがね」をどんどん使うべし。+ボタンで虫めがねを動かして、ここぞと思う場所でAボタンを押せばいいんだ。思わぬ場所で証拠品を見つけられるはずだ。①の「たたけ」も同じような使いかたができるので、積極的に利用してみるというだろう。また、Hで耕造の死亡推定時刻などをちゃんと調べておくように。さもないと、容疑者たちからアリバイを聞きだすことができないんだ。

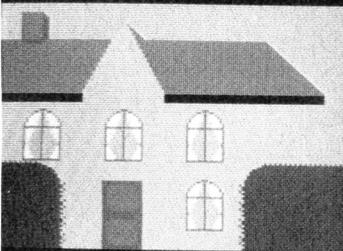
殺人現場のとなりに、写真⑥のような部屋がある。ここでも、いろいろとやることがありそう。H E Hなどをうまく組み合わせさせて使うといいだろうね。

屋敷のすみからすみまでひととおりの調べが終わったら、こんどは容疑者たちの取り調べをしよう。Aを入力して「ソウサホンブ」

〈表①〉  
コマンド表

- A ばしょいどう
- B ひとに きけ
- C ひと しらべろ
- D なにか みせろ
- E ひと さがせ
- F よべ
- G たいほ しろ
- H なにか しらべろ
- I もちもの
- J たたけ
- K なにか とれ
- L すいり しろ
- M でんわ かけろ
- N そうさ やめろ

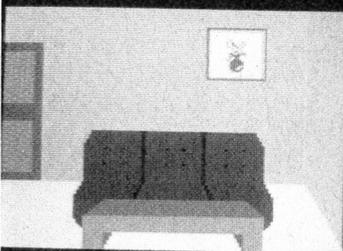




▶ばしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

マス「ころされた こうぞうの  
せしき です。」

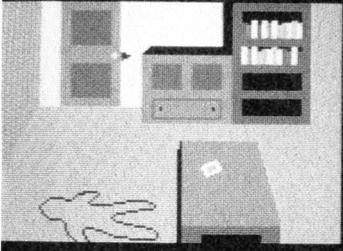
4



▶ばしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

マス「おうせつま です。」

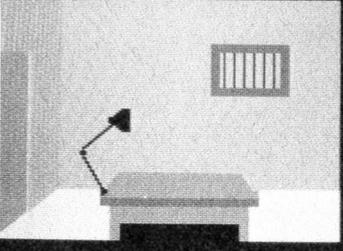
6



▶ばしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

マス「しよさい です。  
こうぞうは ここぞ しんでいました。」

5



▶ばしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

マス「そうさ ほんぷ  
とりしらべしつ です。」

7

を指定すればOKだ。そうすると、写真⑦の場面へ出られるのだが、ここではFの“よべ”で1人ずつ呼びだして、Bの“ひとに きけ”で取り調べをしていけばいい。何度も言うようだけど、メモをとることを

忘れずにね。また、この場面では、①や⑧のコマンドが意外な役目をはたすんだ。どう使ったらいいのかわ、キミ自身で考えてみてくれ。また、①の“すいり しろ”もなかなか便利なコマンドだよ。

取り調べの結果、どうもトシユキのアリバイがいいかげんなのに気づく。そうだ！トシユキが住んでいる港に行ってみよう！そこでAで「ミナト」を指定して、写真⑧の場面へやってきた。そこでBで聞きこみをおこなうと、17日の9時ごろ、トシユキらしき男を見たという人があらわれたのだ。ここですかさず、Dを入力できるようなら、キミは一流の刑事だ。そう、捜査本部でとったトシユキの写真を見せてやればいいのか。すると、「トシユキさんだ。たしかに17日の夜ここにいました」という証言がえられる。ウーム、港にいたのならそれがアリバイになるのに、トシユキはなぜそれを隠そうとするんだろう？

## ★新しい地名を発見！

ここで方針を変えて、こんどは殺人現場で見つけたマッチを手がかりに捜査をすすめていくことにしよう。とりあえずは、Mの“でんわ かける”でマッチに書いてある電話番号を入力してみよう。すると、バルというスナックが新開地にあるというこ

〈表②〉 登場人物一覧表		
名 前	職 業	経 歴
山川耕造	ローンヤマキンの社長。妻や子供はいないが、トシユキというオイがいる。	前科こそないが、かなり悪いことをやっていた。多くの人から恨まれていた。
沢木文江	耕造の会社の秘書。小宮と一緒に死体を発見した。	短大卒業後、耕造の会社に入社。もう2年になる。
小宮六助	耕造の屋敷の守衛。死体の発見者。	5年ほど前から守衛をしている。身よりはなく、屋敷に住みこんでいた。
トシユキ	無職。港の近くにひとりで住んでいる。	一度、傷害で警察につかまっている。耕造にお金をせびってはぶらぶらしていた。
平 田	商店を経営している。	古くから八百屋をしていたが、最近スーパーにおされ、経営がかなり苦しかった。



とがわかる。さっそく、④を入力してみると、いままではなかった「シンカイチ」という地名があるのだ！とにかく、そこへ行ってみよう。

写真⑨が新開地の場面だ。まず⑧で、パルの場所をしらべ、パルへ行ってみよう(まちがっても、④で「シンゲキ」を指定したりしないように)。すると店内には、バーテンとカウンターのお客が1人いる(写真⑩)。ここでは、どうぜんこの2人に、⑧で何かをさぐりだしてみよう。それでもダメなら、⑩なんかもためてみるのだ。すると、新たな人物が捜査線上にうかびあがってきた。こういうときは、まずかならず③

で経歴や職業を調べておくこと。そして、あとは聞きこみだ。

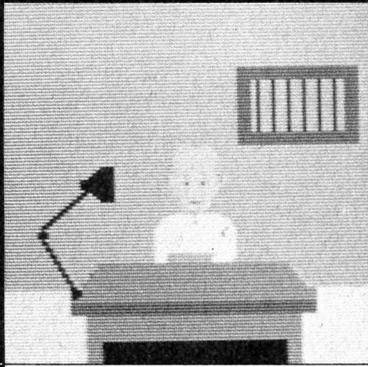
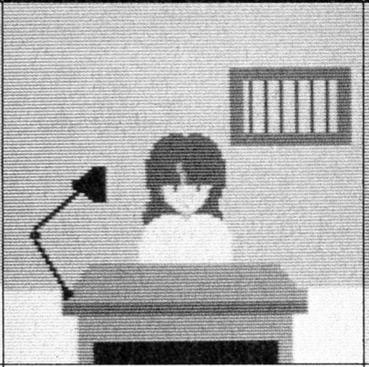
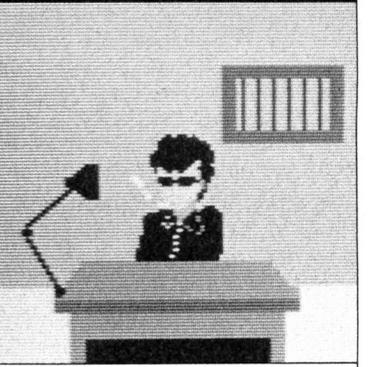
すると、またもや新たな人物、夕日おこいという名の女がでてきた。どうぜん、ここでもまた、③で経歴、職業を調べよう。すると……。

と、捜査はまだまだ続いていくけど、今回の特集はここまで。だって、自分で解くのがアドベンチャーゲームの楽しみだからね。



読者の諸君からの要望が多ければ、この続きを今後のコンプティークに掲載する予定もあるので、楽しみに。(文/山下章)

### 〈表③〉 取り調べ室

	小宮六助	沢木文江	トシユキ
供述	 <p>異常におびえているので、刑事ドラマ得意のパターンで尋問してみると、事件当日に玄関のカギを忘れ忘れて飲みに行っていたと供述。しかし、それ以外は何も知らにしようだ。</p> <p>耕造が死ぬと失業してしまうので、シロの可能性が高いような気がするが……。</p>	 <p>会社が終わって7時から10時まで英会話の学校に、そのあとは家へ帰ってねていたと供述。耕造のことを聞くと、仕事では一緒だが、私生活のことまではあまり知らないという。証言にウソはないようだ。これといった動機も見あたらないので、とても耕造を殺したとは思えないのだが……。</p>	 <p>供述は部屋にいたの1点張り。しかし、それを証明する人はなく、あやふやな点を感じられる。ふだんから耕造にこづかいをせびっていたそうで、耕造が死ぬとばくだいな遺産がころがりこんでくるので、動機としては十分に考えられる。</p>



ぼしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

ヤス「しんかいち です。」

9



Go!

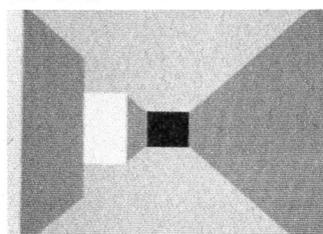


ぼしょいどう  
ひとに きけ  
ひと しらべろ  
なにか みせろ  
ひと さがせ  
よべ  
たいほ しろ

ヤス「ばる です。」

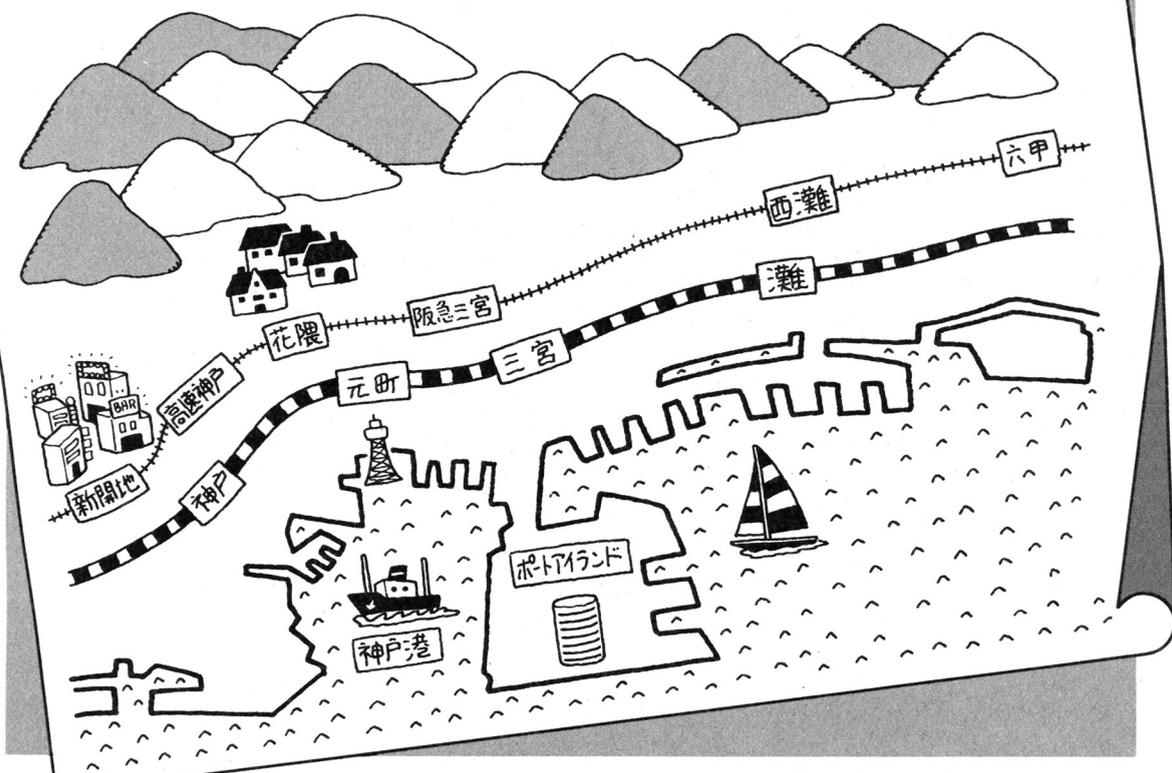
10

### パソコン版との大きな違いとは!?



なんと、ファミコン版の『ポートピア』には、巨大な地下迷路があるのだ! どこにあるのかは秘密だけど、迷路のどこかにタイセツな物が隠されているので、キチンとマップ(地図)を書いてみたほうがいいヨ。

### 事件発生付近の地図



# How to Win

ファミリーコンピュータ

# 012002

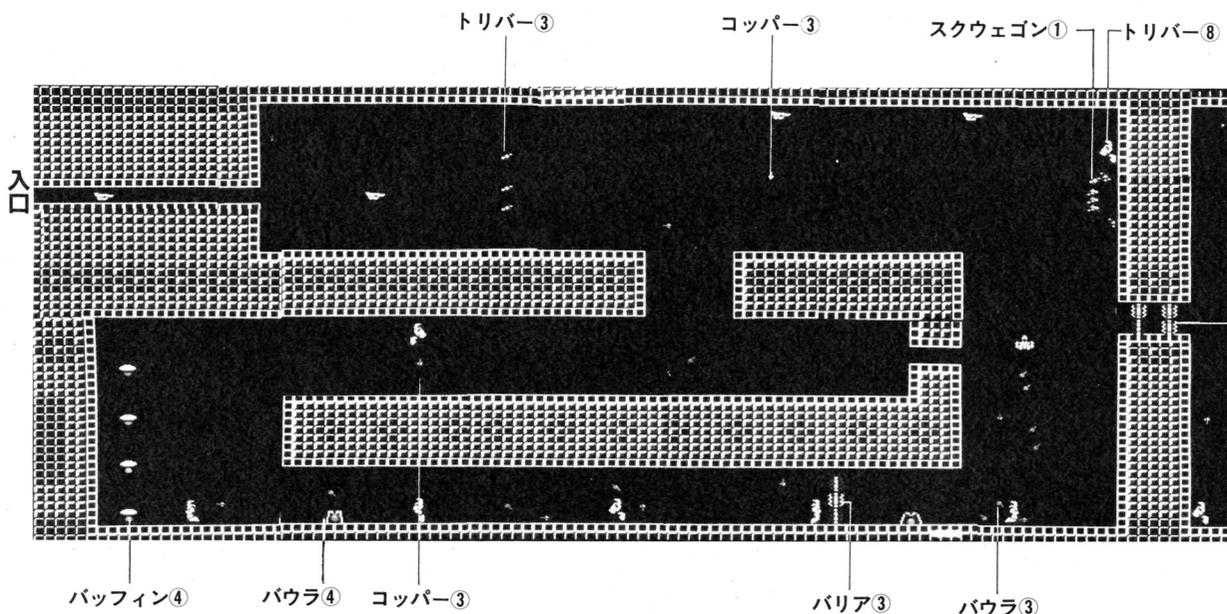
## テグザー

宇宙空間に浮かぶ秘密軍事基地“レイビナ”が、強力な磁力線を放つ謎の小惑星に捕えられた。キミは開発中の新型兵器“テグザー”に乗りこんで、小惑星に挑む……。場所に合わせて変形しながら敵地へ侵入するシューティングゲームだ。キミは、どこまでいけるかな!?

## LEVEL 1

M A P

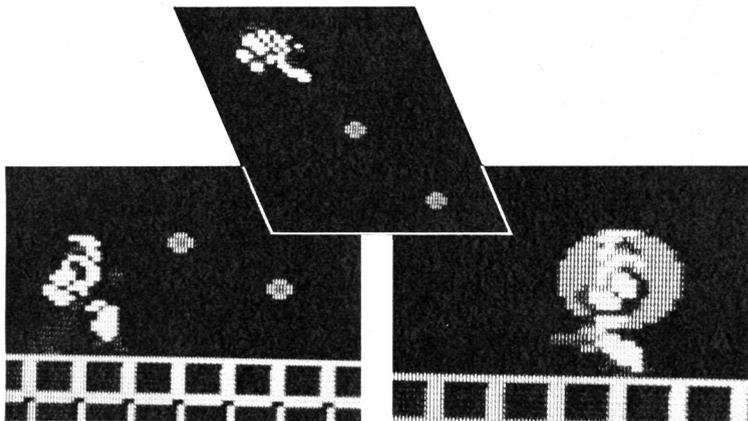
### 敵キャラクターが出現するのはここだ!!



# 変身しながら敵惑星内に侵入せよ!!

テグザーは状況に応じ、ロボットと飛行機の2形態に変形する。ロボットのときは+ボタンの□□で左右に動き↑で上方にジャンプも可能。↑と同時に□か□を押すとななめジャンプも可能。↓で飛行機に変形。進行方向と逆のボタンを押すか、敵や壁に90°の角度でぶつかるとロボットに戻る。テグザーは1機限り、しかもエネルギーがゼロになるとゲームオーバーなので、Aボタンの

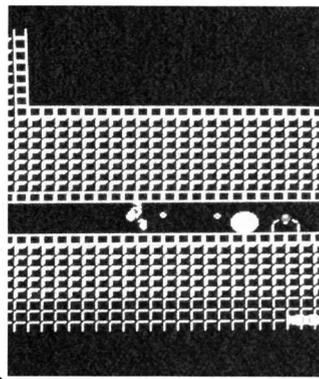
連射ミサイルとBボタンのバリアを有効に使って戦おう。ロボットのときのミサイルは自動照準だから自動的に敵を狙い撃つが、飛行機の場合は進行方向にしか撃てない。多数の敵に有効なバリアはロボットのときだけ使用できる。ただし1回で30エネルギーを消費するので画面左下に表示される残量に注意。右下にカウントされる数字はテグザー自身のエネルギー残量だ。



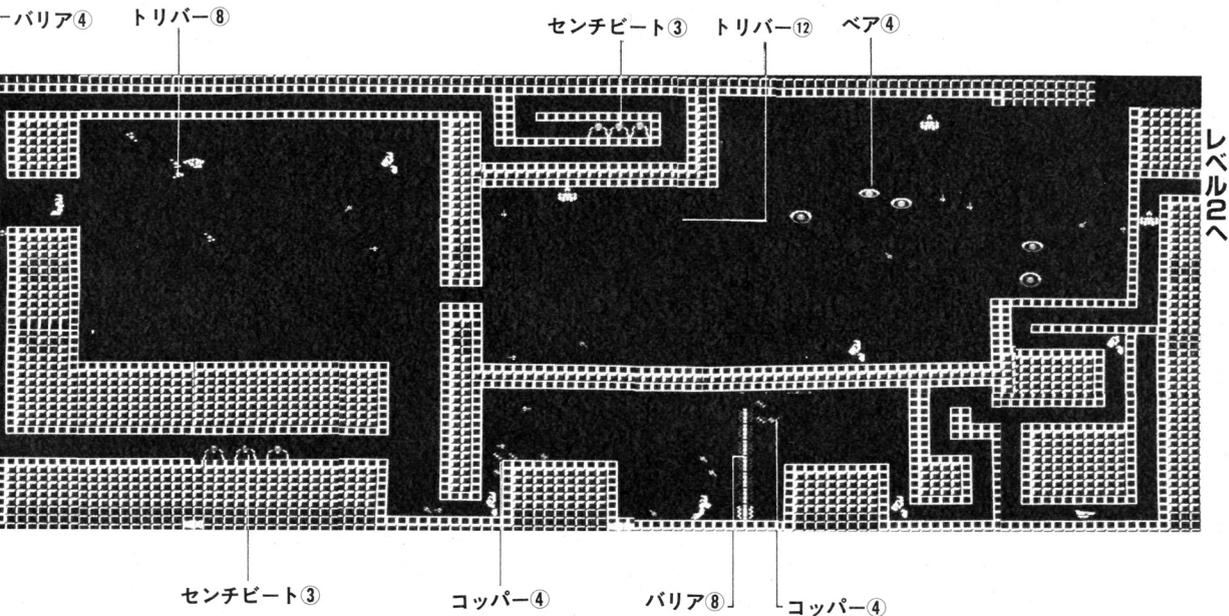
ここに注目

## LEVEL-1

レベル1は、ハイテックな感じのブロックで仕切られた空間であまり難しい面ではない。まず右下のバッフィンをやっつけてエネルギーを補充し、中央のバリアを越えて、右下の迷路をぬけるのが近道だ。もたもたしていると敵ミサイルの総攻撃が始まるので、早めにきりぬけよう。



テグザー



\* 数字はキャラクターの数を表わす。

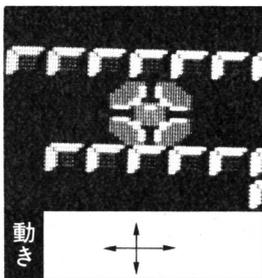






# 易する敵キャラクター

## タイラ



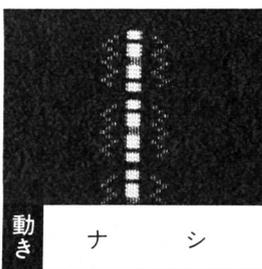
レベル3の迷路から登場する。迷路に  
そって、上下左右に移動する。敵として  
は弱いほうだ。3〜8発で倒せる。50点。

## バッフィン



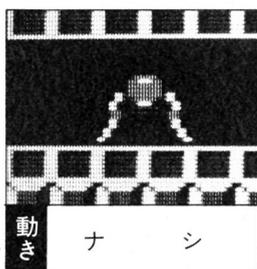
貝の中に赤い玉があるような奇妙な形  
これを倒すとエネルギーが20増えるので  
確実に破壊しよう。2〜7発で倒れる。  
30点。エネルギー32補充。

## バリア



ふっつ、何段にも積み重なって通路を  
ふさいでいる。下をやっけると上の部  
分が順番に落ちてくる。5〜10発で倒れ  
る。30点。

## センチビート

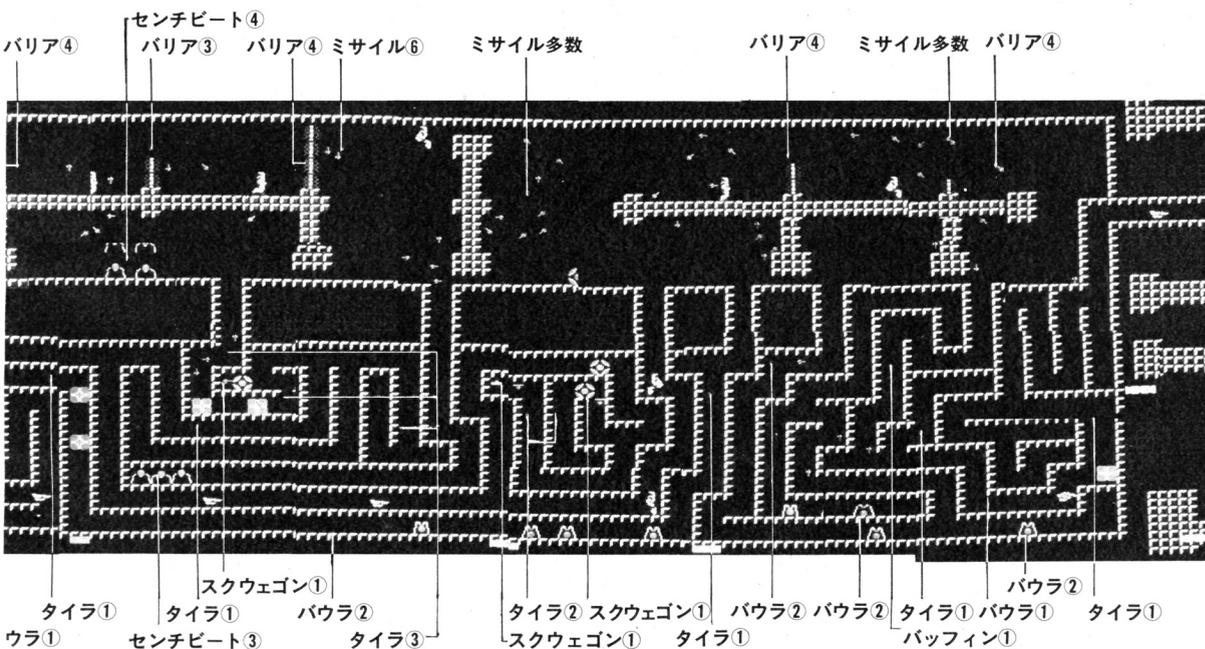
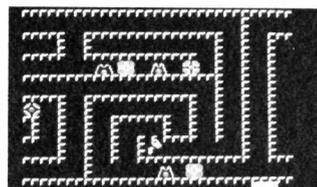


パウラに似ているが動きがでない。倒す  
と16エネルギーが増えるのでバッフィン  
同様確実にやっつけよう。3〜8発で倒  
れる。40点。エネルギー28補充。

ここに注目

## LEVEL-3

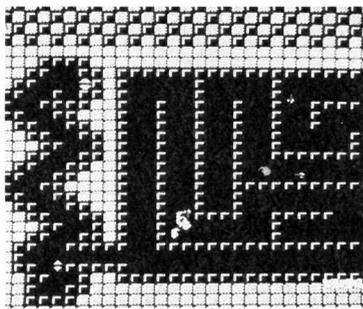
上半分は大きな空間、下半分は細かい迷路になっている面だ。まず地上の迷路を進みながら、ときどき上にてでセンチビートでエネルギーを補充する。最後に右上の空間を通ってから下の迷路をぬけるとクリア。迷路がこみ入っているうえ狭いので、飛行テクニックをフルに活用しないと突破できないぞ。



レベル3

※数字はキャラクターの数を表わす。

# LEVEL-4~5 まだまだ続く迷路世界、気を抜くな



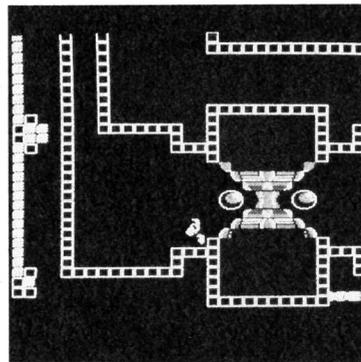
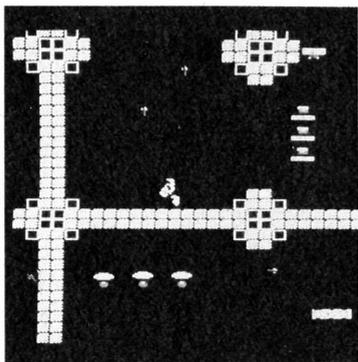
レベル4は、右下半分が細かい迷路になっている。あとの部分は、ブロックが浮島のように点々とある空間だ。上半分の空間を右まで行って下の迷路にもぐり、左へ左へと迷路内を進んでいこう。やがてバリアの大量にでくわすが、バリアは攻撃してこないのでおちついて処理しよう。その先には、パーター、大パーター、ゴインなどの新しいキャラクターがでてくるが、恐れることはない。動きはタイラ、パウラとよく

似ているので、確実に倒していけばクリアできるはずだ。

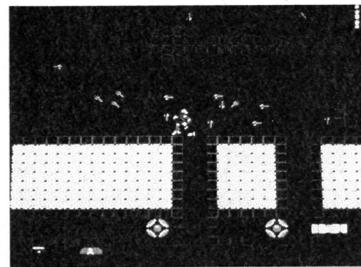
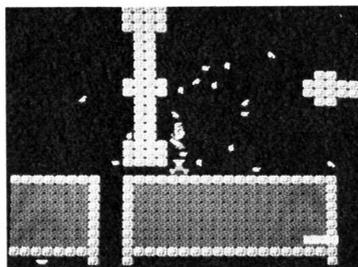
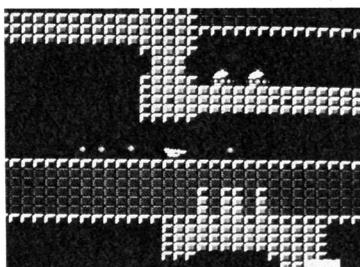
レベル5は、ほとんどが鉄骨の骨組みのような空間だ。コッパー、スクウェゴンなどの飛行物にまじって、バツフィンが数多くあるので、エネルギーを増やすのもってこい。右端まで行って地下にもぐるとジ

ューダスと呼ばれる要塞が通路をふさいでいる。ここでは打ちまくってジューダスを破壊して通りぬけよう。またジューダスを壊せば大量のエネルギーが補充できる。

レベル4、5の迷路もけって難しい空間ではない。じっくりやれば、きっとクリアできるはずだ。



# LEVEL-6~ LEVEL 5までのくりかえしだ!



テグザーでは、レベル1から5までが1ゾーンと呼ばれる。レベル6から2ゾーン目に入り、地形的には、レベル1から5までがくりかえされる。だからレベル5まで

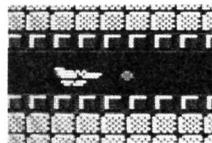
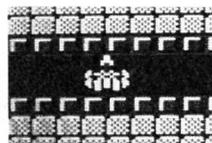
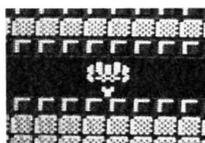
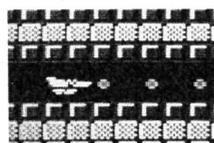
クリアできれば、迷路的にはマスターしたことになる。

ただし、レベルが進むにつれ、新しいキャラクターが登場するし、同じものでも強

くなっているのが気ぬけない。

また、空間の色が変わるので、黄色や青色のテグザーも見られるよ。

# ワン・ポイント・テクニック 狭い洞窟は回転飛行で戦え!!



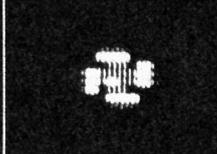
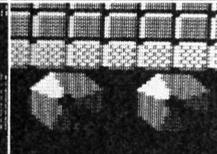
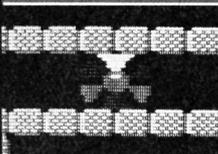
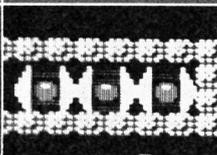
飛行形態のときブロックにぶつかっても幅が2ブロック以下の空間だと、ロボットにもどらずUターンする。この原理を利用したのが回転飛行攻撃だ。これは、狭い通

路内で、ミサイルを打ちながらしかも、回転してゆっくり進む方法だ。これだと、速く進みすぎて敵にぶつかったりせず、敵にたっぷりミサイルをあびせることができ

る。+ボタンだと少し難しいけど、ジョイスティックだと楽にできるテクニック。

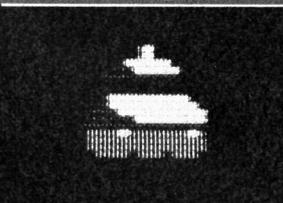
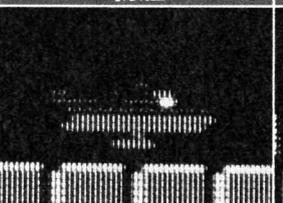
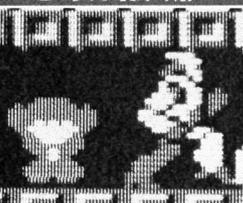
# LEVEL4以降に登場する敵キャラクター

レベルが進むにつれて、まだまだ新しいキャラクターが登場するぞ。形は違っても、いままででてきたキャラと同じ動きをするものが多い。よく覚えてプレイしよう。  
 バッフィン、センチビート、ジューダス、それに新しく登場するノタと大カルゴは、倒すとエネルギーの補充になる。この5つは確実に破壊していくのがハイスコアを出すポイントだ。

カーク	フォウイ	ヤヒチ	2ボール	エルプス
				
空中飛行物。コッパーと同じ動きをする。	トリバーと同じ動きをする飛行小怪物。	コッパーと同じ動きをする飛行物。かなり速い。	スクウェゴンと同じ動きをする飛行キャラ。	マンガチックなキャラ。ベアと同じ動きをする。
モトシ	大コッパー	大スクウェゴン	ゴイン	テック
				
コモリのような飛行物。コッパーのように動く。	トリバーのような動きをする大型飛行物。	スクウェゴンの大型。ベアのような動きをする。	トリバーやコッパーのような動きをする小怪物。	ベアのような動きをする大型飛行キャラ。
ヘキサ	クラブタ	ノタ	バーター	大バーター
				
タイラと同じ動きをする8角形の怪物。	タコのような怪物。パウラと同じ動きをする。	バッフィンと同じ位置に登場するエネルギー源。	パウラと同じような動きをする球形キャラ。	バーターを大きくしたものの。タカラと同じ動き。
カルゴ	大カルゴ	名前不明	名前不明	名前不明
				
トリバーと同じ動きをする飛行物。	カルゴと違って動きがな。エネルギー源になる。	ミサイルと同じ動きで、速くてごわい敵。	イゲタ形のキャラ。スクウェゴンと同じ動きをする。	ミサイルと同じ動きをする飛行物。かなり速い。

## 隠れキャラクター

あった。あった。テグザーにもかくれキャラがあったゾ。場所は、秘密だけど1ゾーンに1つ以上は必ずあるので、キミも自力でさがしてみよう。ヒントは、何もなし空間なのにミサイルが消える所。ここを打ち続ければ登場する。ただし、かくれキャラは、かなりてごわい敵なので、せっかく出してもやられないように。

UFO	戦艦	チューリップ	ごめんね人形
			

# How to Win

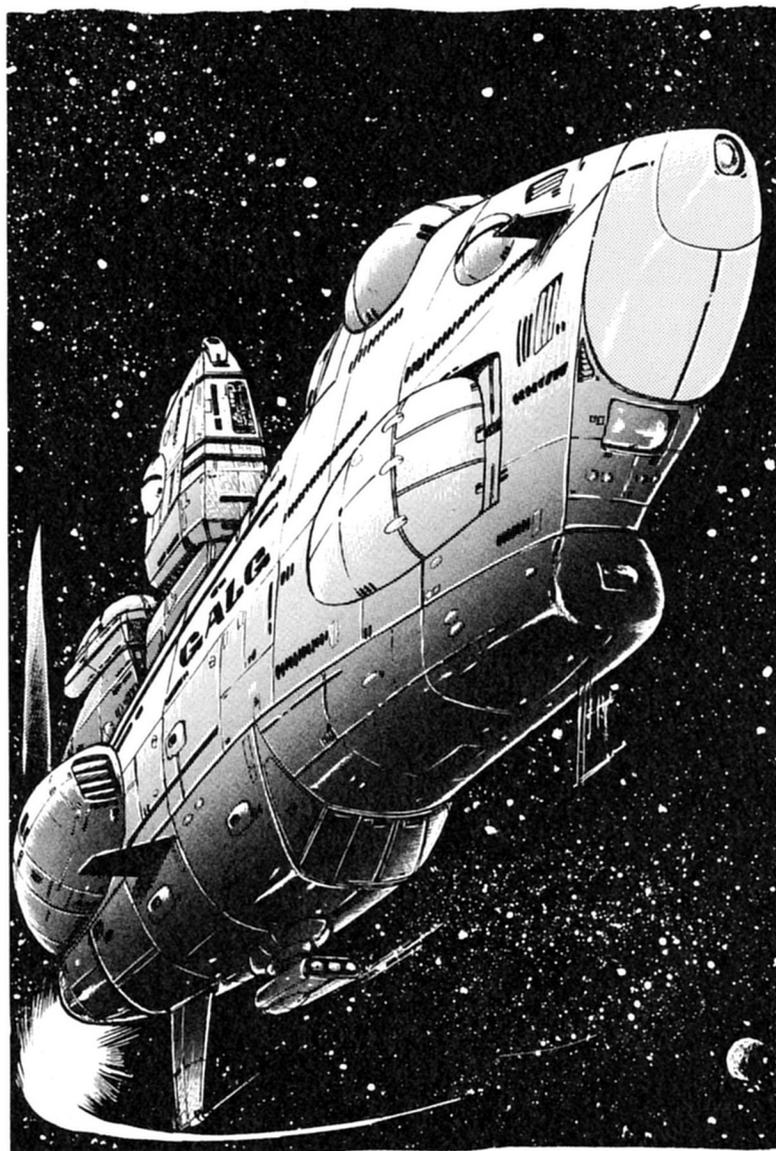
ファミリーコンピュータ

衝撃のスクロールRPG!

## GALG

### 頭脳戦艦ガル

ヴォルガードIIにつづくdB-SOFT第3弾はRPGを取り入れたシューティングゲームだ! 敵キャラ30種以上という多さの中で君は100個のパーツを集め、エネルギー制御装置“ドラッグ”を倒さねばならないのだ!



銀河系Aダクトにある双子惑星のひとつ、ガーネットスターではエネルギー制御装置ドラッグを秘密裏に開発、全宇宙の支配を考えていた。一方、もうひとつの惑星ジスタスでは、この情報をつかみ、頭脳戦艦ガルに出動を命じた。

### ゲームの構造を知っておこう!

上のストーリーを読んでもらってわかったと思うけど、そういうわけでこのゲームは、ジスタスという名の可変戦闘機でガーネットスターへと乗り込み、エネルギーをコントロールしているドラッグというシステムを破壊して、頭脳戦艦ガルへ帰還する、といったものなんだ。

舞台となるガーネットスター周辺は大きく分けて3つあり、核への迷路状通路がある地底部、ガーネットスターを制御している核部、そしてその奥の宇宙空間の、そのまた奥にドラッグシステム、といったようになっているんだ。

とりあえず地底の基本MAPと地底迷路MAP、ガーネットスター周辺の略図を載せておいたので参考にしてちょーだいね。

ゲームの構造がこれだけわかっていたら、きっと勝利はキミのものになるはずだ。では、がんばってくれ!

### エネルギーUPしてゲーム進行

それでは、ゲームの進めかたを教えるからね。まず、ドラッグは全宇宙のすべてのエネルギーを制御することができる巨大エネルギー体なので、ジスタスもエネルギーアップをしなければいけないんだ。それは

## 地底内見本MAP(AREA 1)

ガーネットスターへ近づいた  
彼らはジスタスー1を発進させ  
た。が、何の連絡も入らず、ジ  
スタスー2、3…と、次々に発  
進させていったが結果は同じこ  
とであった。そして最後の戦闘  
機ジスタスー21が飛び立ってい  
った。

各エリアに1個ずつあるエネルギーパーツ  
を集めることなんだけれども、ドラッグを  
倒すためには100個ものエネルギーパーツ  
が必要なんだ。100個ないと、エリア30でド  
ラッグの前にいる強敵NANIを倒しても  
ドラッグは出現せずに、エリア1へとワー  
プして100個集まるまでそれをくり返さな  
ければならないんだ。

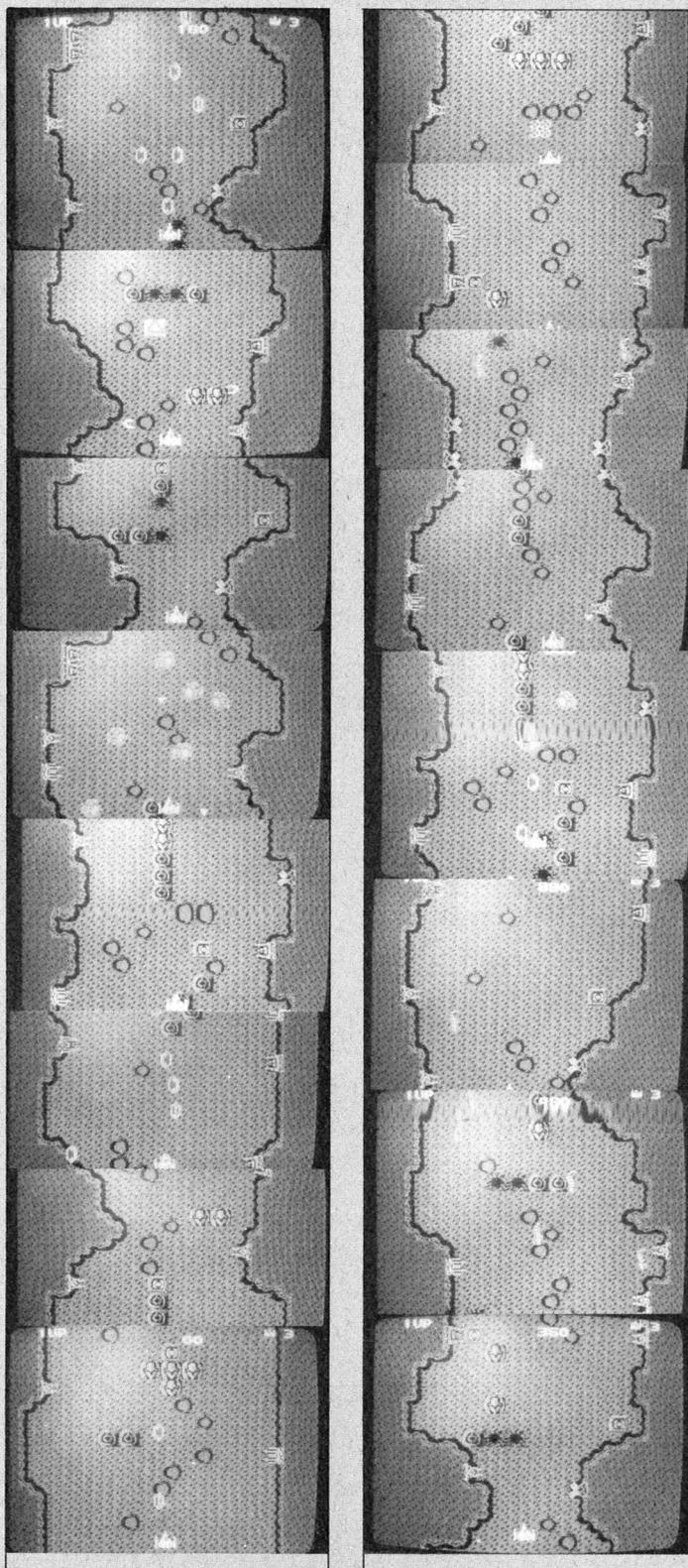
だいたい3~4周もすれば100個集まる  
けど、こうなるとほとんど根性モノとも言  
えるようだね。

でも、コンプティーク読んでるキミたち  
は、きっと根性モノに違いないから、トラ  
イしてみしてほしいな。

### 攻略方法…8つ のポイント

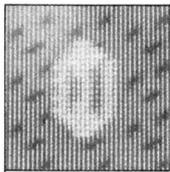
ドラッグを倒すために、少しだけ助言を  
しておいてあげよう。1. 敵は逃がさず破  
壊しよう！ パワーアップが早くなるぞ。  
2. ワープキャラクターはとらずにエリア  
を進めて。3. ドラッグの前に出てくるN  
ANIは必ず倒せ！ 4. ボーナスキャラ  
は確実にとろう。5. カクレキャラクター  
をさがそう。6. 地上物をなるべく破壊し  
よう(とくにレーダー)。7. 敵キャラクタ  
ーの動きと性格を把握しよう。8. 地底、  
コア、宇宙での動き方を考えよう。そうし  
てドラッグを見事に倒したら…。

今のところは発売前なのでこれぐらいに  
しておきますんでね…。



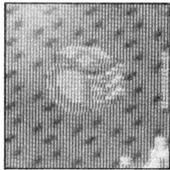
# 敵キャラクター一覧表

なにはともあれ、敵キャラの性格を知らないことには話をはじめられないものね。簡単にだけ敵キャラを紹介しておきましょう。ずいぶんウジャウジャいるが、その行動体系さえしっかり把握しとけば、勝利は近いぞ!!



## セル

最初に向かってくる敵キャラがこれ。高速でジスタスに向かってくる。動きは単純にx方向に動くだけなので簡単に破壊できる。  
30PTS



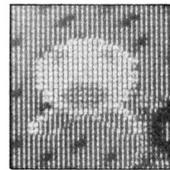
## ネエ

うじうじと飛んでくる。はやめに破壊しておかないと後から弾を出してくるので、少々気をつけなければいけないやつだ。  
50PTS



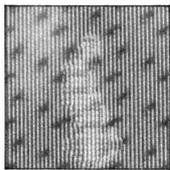
## フロッシュ

壁をとびはねている。これは壁にギリギリに接近してミサイルを撃てば壁に倒せる。横へ並ぶと体当たりしてくるので要注意。  
100PTS



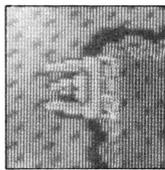
## ヴィット

地底人。得点が低くて、けっこうカワイイ顔をしているが、あくびをすると放射状に3発撃つ。3発当てないと破壊できない。  
20PTS



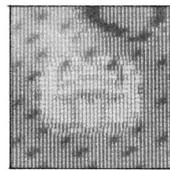
## シュランゲ

くねくねと飛んでくる。これは画面の上のほうにいるうちに倒して、残ったものは深追いせずに逃げたほうがいい要注意キャラだ。  
80PTS



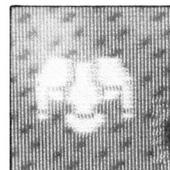
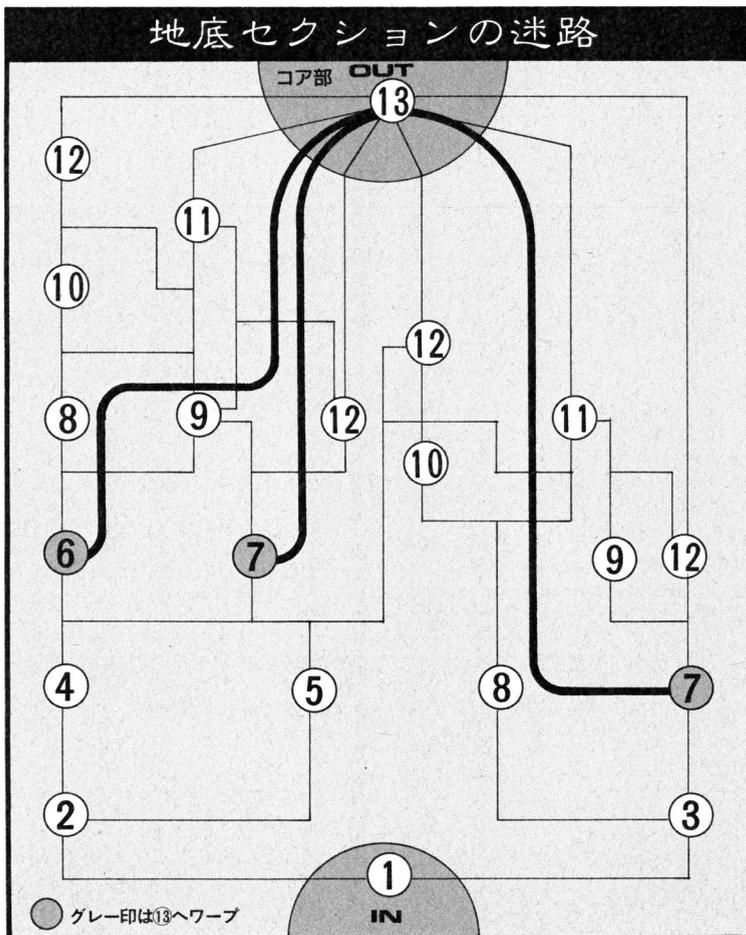
## イツ

壁にはりついているもの。エリア5よりミサイルを撃ってくる。エリア7以降は気をつけないとすぐにやられてしまう。  
40PTS



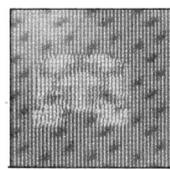
## ソエレビ

円軌道で動く。何も撃たないけれども体当たりをしてくる。これも画面に出てきたらすぐに破壊しよう。2発当てないとダメ。  
200PTS



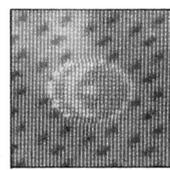
## ゲーラ

画面に出始めは横に動いているが、すぐに直滑降をしてくる。左右のツノから2発ミサイルを撃ってくるので注意。  
150PTS



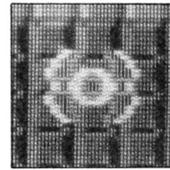
## ナタッカー

地中にもぐって左右に動き、顔を出して撃ってくる。とんでもないヤツ。ひたすらもぐっている所へ撃ち込むしかない。  
150PST



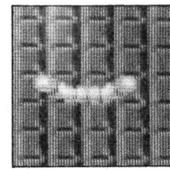
## ツアレビ

壁に当たるとはね返りながら動く。ミサイルを当てて破壊すると放射状にミサイル3発撃ってくるめんどろなヤツ。  
200PTS



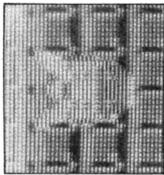
## モトパーツ

高速でx方向にジスタスに向かってくる。地底のセルと同じようなものなので、そんなにたいしたことのないキャラだ。  
30PTS



## ワーカブル

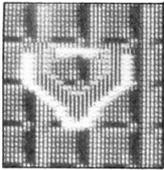
x方向、y方向、x方向と動いてくるキャラ。ジスタスを追いかけけるので出てきたらすぐに倒しておこう。  
100PTS



### カシオラ

壁の上を歩いている。口をあけるとミサイルを撃ってくる。イッソと同じようなものだけど2発当てないとダメなんだよな。

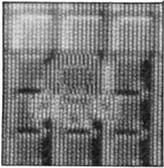
160PTS



### ビーバイ

高速で飛んできて画面中央で右←左へ移動してミサイルを撃ってくる。これは出始めに倒しておけばけっこうラクなのだ。

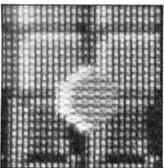
80PTS



### マコマ-9

画面上方より左右2匹飛んできてミサイルを放射状に3発撃ってから、また上方へ逃げていく。止まったところが狙いめだよ。

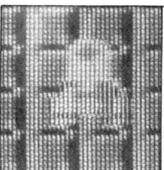
120PTS



### プロトン

回転しながらやってくる。近づくと方向を変えて向かってくるので用心。2連のプロトンもいて、コアと宇宙で出現してくる。

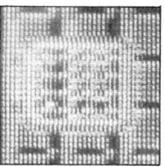
50PTS



### A.T.O.M.

画面下の左右どちらから出現して画面の上へ飛んでいく。撃つと味方になってBボタンで画面のすべての敵を倒せるんだぜ。

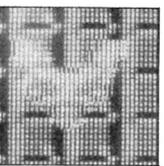
10PTS



### ネツ

破壊不可能! 一定方向に動くのでよけて通ろう。ミサイルを撃つと動きがにぶくなる。ただ、A.T.O.M.では破壊できる。

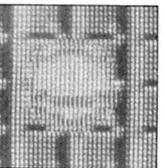
?PTS



### ジョーザンK

画面をナナメに1周してドリルミサイルを撃ってくる。これはミサイルの撃つ場所が一定なので落ちついたらやればいいんだ。

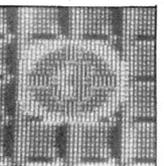
150PTS



### ビクマク-2

上から2つに分離した形で飛んできてジスタスをはさみこもうとする危険なキャラ。片方にミサイルを当てるくらい。要注意。

200PTS

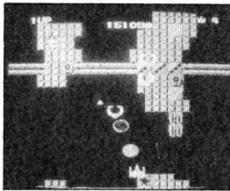
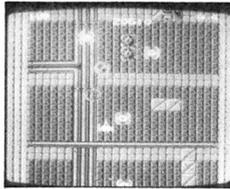
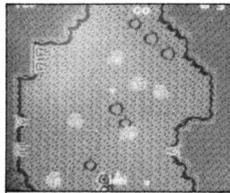


### エンベロ

地上で赤いのがこいつ。やたらとミサイルを撃ってくるので早めに破壊しよう。進みくあいだで2発以上当てなければダメ。

20PTS

## ガーネットスタ 一・構造図



ドラッグ

### 宇宙セクション

21~29

ワープ25

### コアセクション

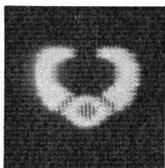
13~20

ワープ16

### 地底セクション

1~12

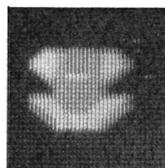
ワープ6,7



### ンメエ

セルやモトパーツの宇宙版。ほとんど変わってないので、てきとうにあしらっておけばいいんじゃないかな?

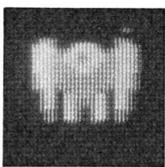
30PTS



### グライ

ジスタスの前をうろうろして、突然直降をするあぶないキャラ。まあ、ここまで来たのなら楽勝モノだけだね。

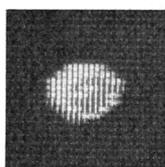
100PTS



### ゴ-ザ

左右にゆれながら飛んてくる。これもどうってことはないキャラだ。ただ2つ並んでくることが多いのでちょっと気をつけよう。

50PTS



### C8-6

破壊不可能。イン石のようなもん。A.T.O.M.で破壊することができるし、撃って当たれば200PTSにもなってしまうお得キャラ。

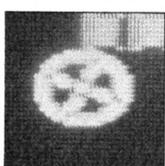
200PTS



### カットブレンダー

高速で直進してきてリターンして上へ逃げていく。ちょっと速いので体当たりには気をつけなければいけないことはない。

80PTS



### シュトイヤー

くるくる回っているのがこれ。コア部のエンベロのようにやたらとミサイルを撃ってくるあぶないヤツだ。早めに破壊しよう。

20PTS



### グロウセン

突然、空中にワープしてくる。動きは斜めに行くので、ワープしてくる前からひたすらミサイルを撃っていくしかないようだ。

180PTS



### バリアー

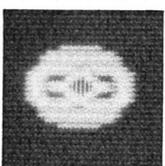
バリアーのあいだはミサイルも通らない。両端のどちらかに2発当てればいいんだ。ただし、得点にはならないんだ。



### ケプテ-2

画面左右から飛んてきて、ミサイルを当てると2つに分解して下へ落ちてくる。撃たずにやりすこすのが得策かも。

880PTS

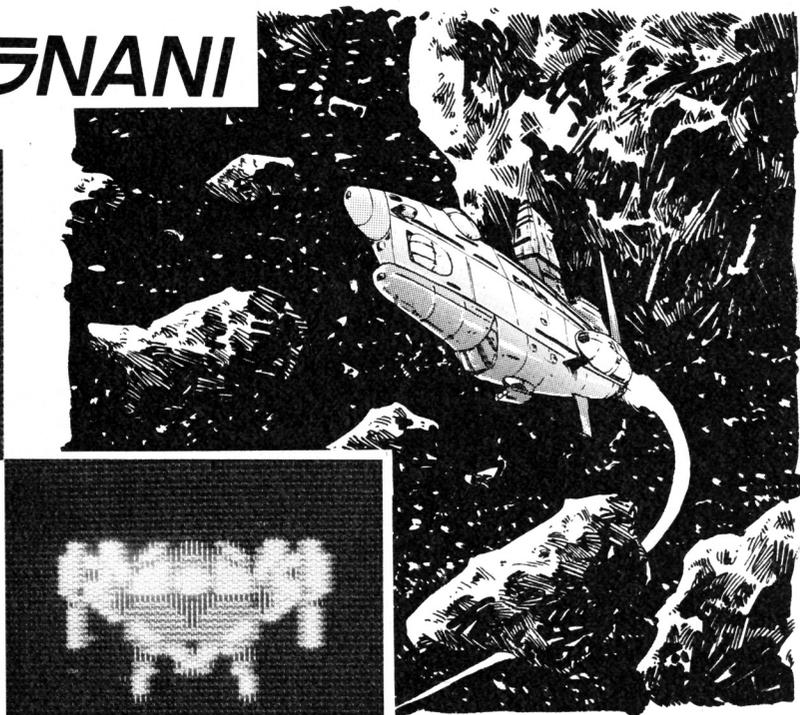
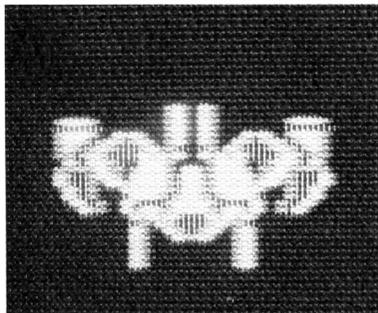


### ワープキャラ

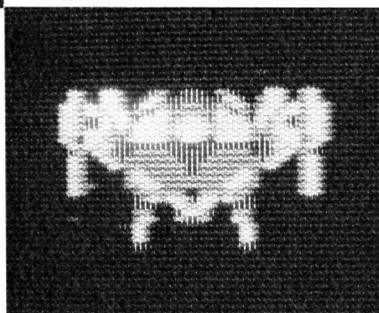
これを取るとジスタス・ワープをして次のシーンへと行くことができる。不要の人は破壊するば得点にもなるよ。

1200PTS

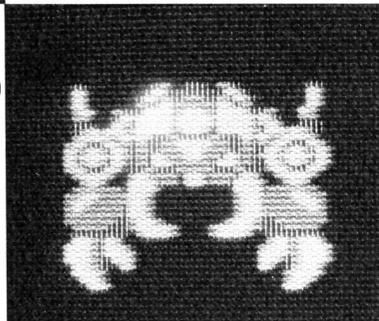
# 最強の敵キャラNANI



さて、やっとの思いでエリア30までたどりついたキミには、最後に強敵のNANIと戦わねばならないんだ。こいつは、ミサイルを64発も撃ちこまないと倒せないという、このゲームでは最強のキャラだ。NANIには3つのタイプがあって1回めはタイプ1。2回めと3回めにはタイプ2。そして4回目以降はタイプ3がやってくるんだ。だけどこのNANIのタイプの違いはとくにこれといったものはないんだけど、強敵であることにはかわらない。このNANIを倒すには攻撃のパターンを知ることだ。まず、出現すると一定方向へミサイルをバカスカ撃ってきて、次に画面内で移動をして止まり、またミサイルを撃ってくる、といったようにパターン化されているので、移動している間にミサイルをどんどん撃ちこんでいって破壊しよう。ちょっとタイミ



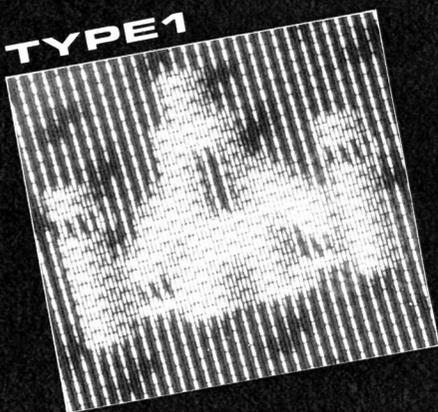
ングがむずかしいけれどガンバツて破壊すれば必ずパワーアップするし、得点は5000PTSとなるんだね。だけど、あまりむずかしいからといって逃げまわってばかりいると、消えてしまうので気をつけてね。さあ、パワーパーツを100個取ってこのNANIを倒すことができれば、いよいよ最終目的のエネルギー制御装置ドラッグとの対決だ！



## ジスタス変化バリエ

MYキャラのジスタスは敵を倒していくことでパワーアップをしていく。これをやっておかないとあのエリアで苦しい闘いとなってドラッグにとりつくことができなくなってしまうんだ。それではまずタイプ1。こいつはただAボタンを押すとミサイル2発を出すだけ。そこで死なずにある程度進むとBGMが変わり、タイプ2になるんだ。こいつは連射モードとなっていて、弾が連射化されるんだぜ。次にまた、ある程度進んでいくと今度はミサイルが少し長くなる。こいつは弾が強化されていて2〜3発当てなきゃ死なない敵も1発で倒すことができるんだわ。ここまで進んだ人にはとってもありがたいのがわかるね。そして次はタ

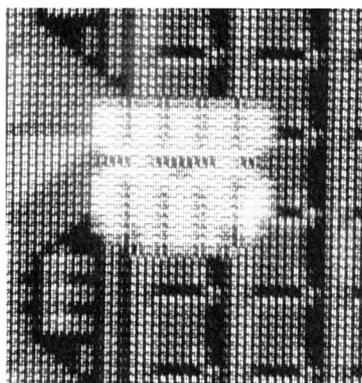
イプ3。もちろんBGMも変わる。今度はBボタンを押すとナナメにミサイルが発射できるようになって、その後ナナメ弾も強化され、ジスタスフルアーマータイプとなったわけだ。しかし、ここまでパワーアップするのはなみたいていのことじゃない。つまり、パワーアップしたあとに死んでしまうと自機数は減らないかわりに1つの前のモード、強化モードだったら連射モードへと戻ってしまうんだ。しかもエリアが進むとノーマル弾で1発で倒せたのも2〜3発当てなければ死ななくなるわ、ドラッグは強化モードでなければ倒せないわ…。とにかくタイプ3になるまでは絶対に死ねないという点が、このゲームのおもしろいところ。



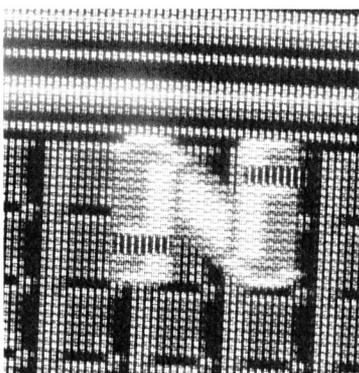
# 隠れ&ボーナスキャラ

隠れキャラは各ブロックに2個以上はありそうだ。まずはコアブロックの隠れキャラを2つばかり教えてあげようね。1つめは『ヴァルキューレ』。こいつの出しかたは、エリア13、14のレーダーを全部破壊すると、エリア15の途中に出現！ヴァルキューレのまわりを左回りで1周すると、なんと10万点ももらえてしまうのだ。だけどこの10万点ボーナスをもらっても機数は増えないので、ハイスコアが気になる人ぐらいしか、うれしくはないものなんだ。おっと、だからといってとらなくてもいいや、なんていってはいけないね。これを取っておかないと次の『ヴィゾー』が取れなくなる。このヴィゾーの出しかたはちょっと大変。まず地底〜コアの間はワープキャラを使わずにノーマルワープをしてコアまでこなければならぬんだ。次に前のヴァルキューレを出現させておくこと、そしてジスタスがタイプ2の強化モードになっていなければならない。これらの条件をすべてそろえると、エリア19で出現してくるんだ。取りかたはただ重ねるだけ。そうすると、エネルギーパーツが10個も増えてしまうんだね。まあ、腕が上達してきてドラッグを狙うぐらいの人には簡単に出来るだろうし、ドラッグへの近道にもなる大切な隠れボーナスキャラといえるだろうね。ま、あんまり隠れキャラを教えると、さかす楽しみが減ってしまうんであと2つ、ちょこっと教えてやめて

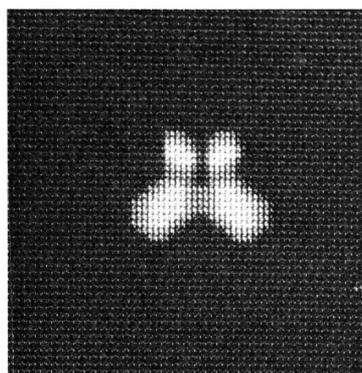
おくからね。こんどのは地底ブロックにあるんだ。まず、地底迷路MAPを見てエリア6へと行く。そしてなんなく無事を通り抜けて次の分岐点の通路を通過していくと、なにやら黄色いへんなのが上からやってくるんだ。これに重なると、ジスタスが1機増えるんだね。出しかたはまだ秘密にしておこう。ヒントは、攻略法の6.だ。そしてもう1つは、腕が上達してエリア30までこぎつけて、強敵であるNANIを倒した後に出てくるんだけど、青いへんなのが飛んで来て、ミサイルを当てると、1万、2万、3万、4万、10万点と5発分で計20万点ももらえてしまうボーナスキャラなんだけれど、あまり手を出さないほうがいいのかも。



↑ヴァルキューレ。こいつの周りを左回りで1周すれば10万点ボーナスだ！

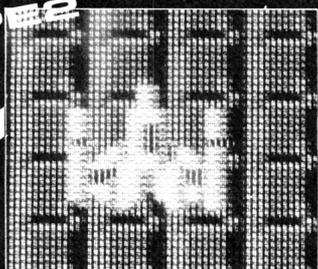


↑ヴィゾー。これを取れるようにならないとエネルギーパーツ100個は取れないぞ

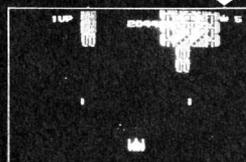
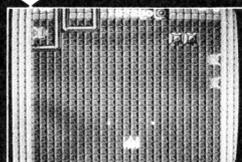
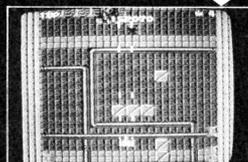
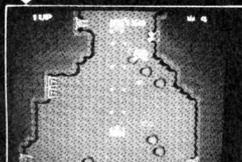
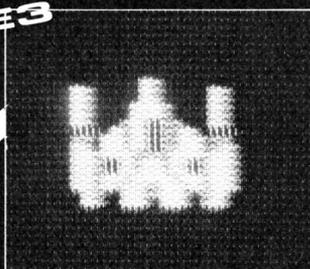


↑謎のボーナスキャラだ。5発で破壊すると20万点ボーナスだけど取らないほうが...

TYPE2



TYPE3



タイプ1からレベルアップすると、今度はタイプ2に変化し、Aボタンを押すだけの連射バージョンに変わる。これがないと君の右親指は死ぬことになるだろう...

同じタイプ2だけれども、今度はミサイルが長くなるミサイル強化バージョンとなるんだ。こいつがあれば今まで2〜3発当てないと倒せないものも1発だ！

さあ、今度はタイプ3へと変化させたぞ。Bボタンでなんとナナメにもミサイルを出すことができるようになるんだ。こいつは2周目以降の地底で非常にペリリなものだよ

そしてタイプ3の、ジスタスの最強バージョン、ナナメ弾を強化させる、というバージョンアップをするようになる。これでフル・アーマーになって君はこわいものなしだ！

# How to Win

ファミリーコンピュータ



## 忍者 じゃじゃ丸くん

好評だった『忍者くん』に、弟分ができたよ。その名も『忍者じゃじゃ丸くん』だ。さくら姫を救いに向かう“じゃじゃ丸くん”、りっぱにお兄さんのかわりをつとめられるかな…？



### なまず太夫をやっつけて、さくら姫を取りもどせ！

なまず太夫のあやつる魔物たちによって、さくら姫がさらわれてしまった。しかし、忍者くんは修業の旅にでてしまって、今は留守。だが一刻も早く救出に行かなければ、姫の身が危ない!!—そこで忍者くんの弟、じゃじゃ丸くんが、さくら姫を助けに行くことになったのだ。

—じゃじゃ丸くんの活躍する場面は、妖怪墓地、ちょうちん長屋、やなぎ街道、なまず屋敷の4つ。なまず太夫の手下の妖怪たちを相手に、手裏剣を投げたり、ジャンプしたりの大奮戦だ。

雪女の「おゆき」、カラス天狗の「クロベエ」、からかさおぼけの「カラカッサ」、どくろの「ヘッドボン」、一つ目小僧の「ピン坊」、ぬりかべ(?)の「カクタン」が、じゃじゃ丸くんをめがけておそってくるぞ。

じゃじゃ丸くんだって、忍者のはしくれ。もちまへの忍法を使って、うっとおしい敵なんぞやっつけてしまうのだ。

見せ場は「ガマバックンの術」。じゃじゃ丸忍法、とっておきの奥義だ。カエルの背に乗って、敵をみんな食べてしまえ!

がんばれじゃじゃ丸。お兄さんに追いつき、追い越すのだ!!



### 悪い妖怪どもを、持ち前の技と忍法でやっつけろ！

ステージの最上部にさくら姫がとらわれていて、なまず太夫が見はっている。さくら姫を救うには、まず手下の妖怪どもをやっつけなくてはならない。8人出てくる敵キャラをすべて倒すと、面クリアだ。

忍者じゃじゃ丸くんの攻撃方法としては、体当たり(相手を気絶させる)と、手裏剣攻撃(とどめをさす)が基本。④ボタンでジャンプし、③ボタンで手裏剣発射だ。

たいいての敵は手裏剣だけでやっつけられるが、面がすすむと、いったん気絶させないと退治できないヤツが多くなってくるので気をつけよう。

敵をやっけると人魂があらわれるぞ。面がすすむごとに得点がアップし、最高600点だ。ムリのないいどに取っていこう。

レンガ状のフロアは、下から体当たりしてこわすことができる。忍法攻撃の使える

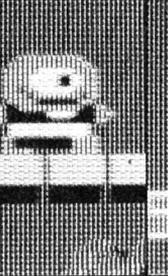
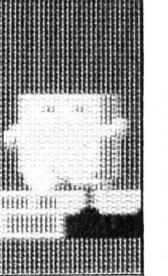
アイテムや、大判、小判が隠れているので、あちこちさがしてみよう。

じゃじゃ丸くんが長時間もたもたしていると、なまず太夫が上からバクダン攻撃を

しかけてくる。タイムが0になってもアウトにはならないが、炎が出てきてしつこく追いかけてくるのだ。うー、なんてヤツ！そして、さくら姫がときどき落とす花び

ら。これが姫を助けるために必要で、1枚1000点、3枚集めるとボーナスステージに突入し、救出のチャンスがやってくる。なにはともあれ、Good Luck！

## キャラクター得点表

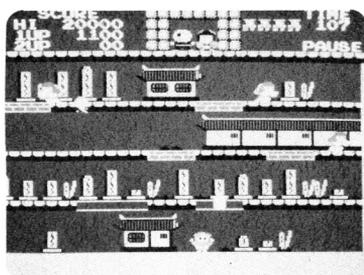
	おゆき	クロベエ	カラカッサ	ヘドボン	ピン坊	カクタン
キャラクターの姿						
体あたり攻撃	100	100	100	100	100	100
手裏剣攻撃	100	200	300	400	500	600
タマシイをとる	100	200	300	400	500	600
パクンまたはトロッコ攻撃	1000	1000	1000	1000	1000	1000

## これがウワサのじゃじゃ丸忍法！

レンガ状のフロアには、ボーナスキャラクターや、忍法を使うための小道具がかくされている。早く見つけて有効に使うことが、得点アップのポイントだ。

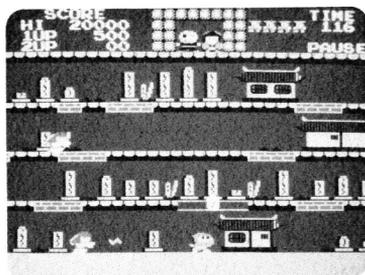
これらアイテムは、出したあとで別のフロアをこわすと、消滅してしまうので注意。バクダンは逆にこれを利用して、早目に消してしまうこと!!

### ①大判



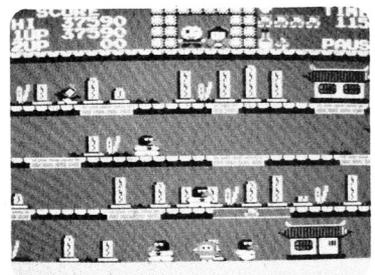
金色のお金が大判。ボーナス1000点。ありがたくもらってしまう。

### ②小判



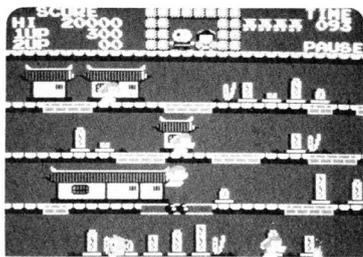
こちらは銀色の小判。大判より安いけど、バカにできないボーナス500点。

### ③小忍者



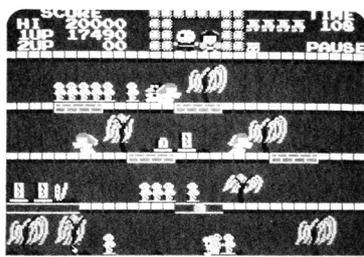
もう察しがついたでしょう。じゃじゃ丸くんが1人増えるのだ！

## 4 バクダン



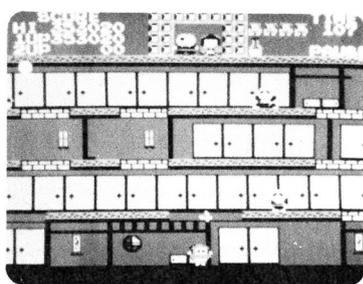
じゃじゃ丸くんがさわるとちゅどーん！とぶっとんでやられてしまう。画面に残しておかないこと！

## 5 赤玉



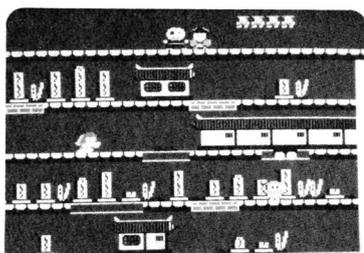
じゃじゃ丸くんのスピードが一定時間アップする。敵を追いかけて、追いつくこともできるぞ。

## 6 手裏剣



これを取ると、じゃじゃ丸くんの投げる手裏剣の飛距離が約2倍になる。時間にかけりがあるので注意。

## 7 トロッコ



じゃじゃ丸忍法の中でも強力なもののひとつだ。

じゃじゃ丸くんがこれを取ると、トロッコに乗って、敵につこんでひき殺すことができる。

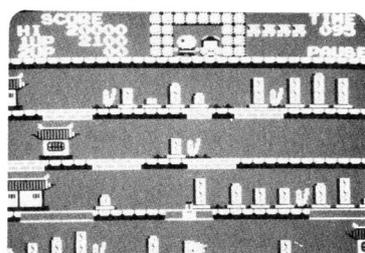
トロッコに乗っている間は無敵で、しかもやっつけた敵は、なんと1000点！これは大量得点のチャンスなのだ。

操作のしかたは、普通の状態のときとまったく同じ。ジャンプして上のフロアに移ることもできるぞ。スピードも速いから、敵に追いついてやっつけてしまうこともできるのだ。

ただ残念なのは、一定時間たつと消滅してしまうこと。だから時間内に効率よく使えるかどうか、ポイントとなってくるのだ。

なんだかんだと言っても、「無敵」というのは気分がいいのだ！

## 8 くすりびん



これも無敵忍法のひとつ。

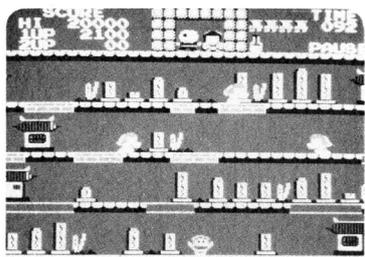
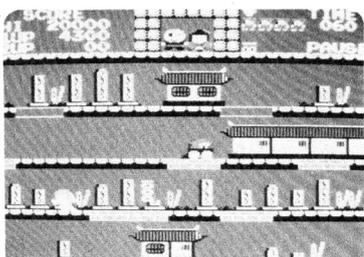
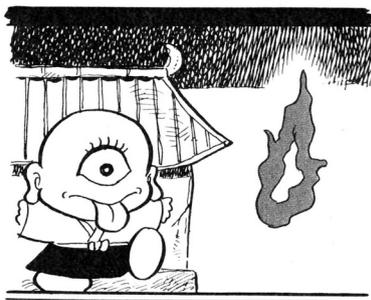
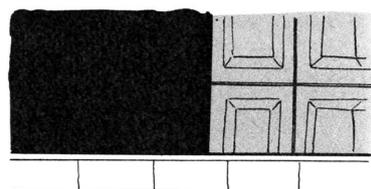
これを取ると、じゃじゃ丸くんは透明になり、赤いりんかく線のみになってしまう。

こうなるとすごい！相手にぶつかろうが、攻撃されようが、まったく平気なのだ。ただしこの忍法には大きな欠点がある。それは何かという…そのとおり！

“相手に体当たり攻撃をしかけることができない”のである。

弱い敵ならばついに問題はないんだけども、各面の親玉、ピン坊、カクタンはいったん体当たりしないと倒せないの、13～18面などは取ると逆効果！ということになるのだ。

また、これも一定時間しか効果がないうえに、何の予告もなしに、いきなりもとにもどってしまうので、無敵になっていられるタイムを自分でつかんでおくといいだろう。



# ガマパックンの術

前のページであげた「赤玉」「手裏剣」「トロッコ」「くすりびん」のうち、いずれか3つをそろえると、チカチカと画面が点滅して、隠れキャラ(?)「ガマパックン」がドーンと登場する。なんとステージクリアするまで効果が続くのだ!!

じゃじゃ丸くんがパックンにまたがると、それはもう無敵の強さだ。背景が点滅、暗転すると、敵キャラはぜんぶビビって、その場で、金しばりにあってしまう。このチャンスに、敵を残らずやっつけてしまうっきゃない。

パックンは上下左右自在に動くことができ、フロアから下のフロアへ、穴がなくても降りることができる。敵キャラを食べさせると、1000点のポイント。炎がチョロチョロ出てくるが、そんなもんはへっちゃらなのだ。

これぞ、じゃじゃ丸忍法の極致、大技中の大技。敵はタジタジ、タラリタラリの油汗。こんな愉快なことはない。

ちなみに、ゲーム途中で持ちキャラ表示が4人になった瞬間にもパックンは出現するけども、これは画面がゲーム進行中でなくてはダメである。つまり、面をクリアし

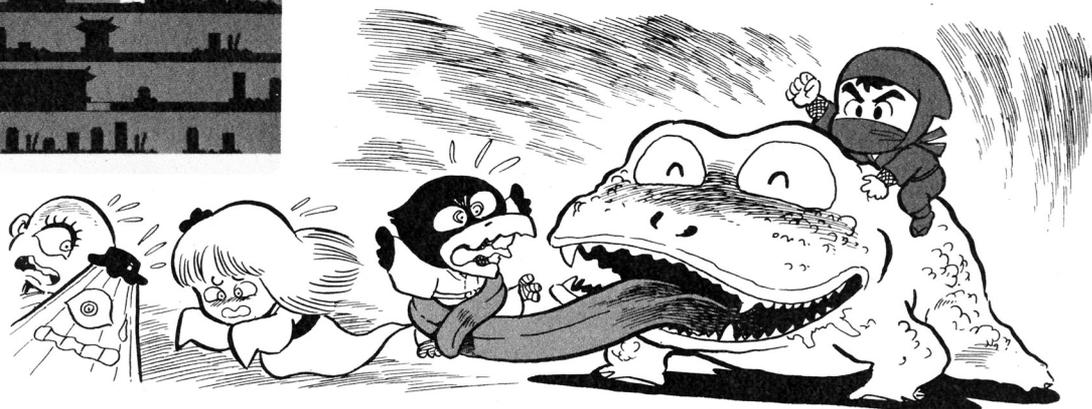
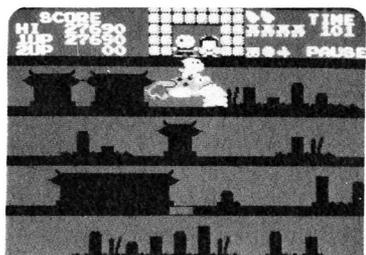
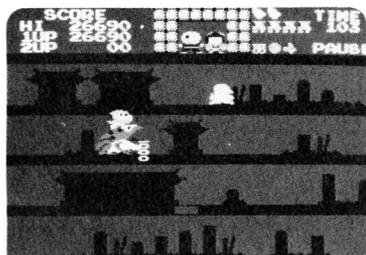
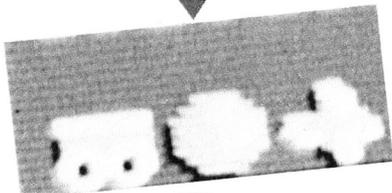
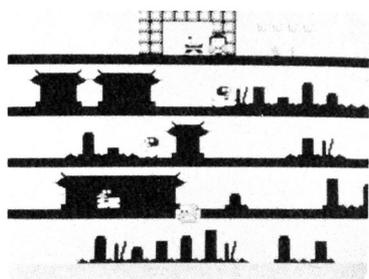
たあとの得点計算のときにボーナス点が入って、じゃじゃ丸くんが1人増えました、だからつぎの面からいきなりパックンが出てくる——かという、そうはいかない。世の中それほど甘くないのである。

ところでこの術にも、使うタイミングというものがある。

面がスタートしたときにアイテムが2つあって、敵をバシバシやっつけて、残りが数匹になってしまった。ところがそこで3つ目のアイテムが出て、それを取ってしまい、パックンが出てしまった…。——これじゃあ、なんともおもしろくない。

敵数が残り少なくなったときには、3つ目のアイテムが出て、わざと取らずに見送って、つぎの面まで楽しみをとっておくというのも戦法の1つだろう。

なお同じアイテムを2つ以上取っても、それは1つとしか数えられないので、覚えておいてほしい。



# ステージ別攻略法

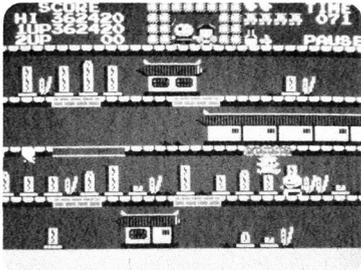
さて、各ステージの解説をカンタンにしておこう。

敵は各面に8匹。1匹の親分と、7人の子分で構成されており、親分キャラがつぎのステージの子分。ひと通りまわると、オールキャストでせめてくる。

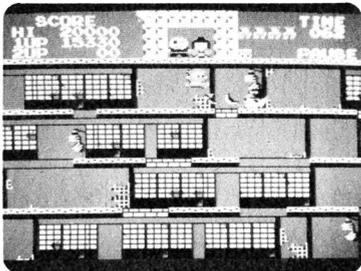
安易なテクとしては、フロアの切れめの下で敵がくるのを待ち、ジャンプして体当たりをしかける。気絶したところで、一気に手裏剣でとどめだ!

面が進むと敵の回復するのが早くなるので、す早い操作が必要だよ。

なお設定は、異なる4種類の背景が順番に出てきて、キャラ、背景ともに、ひととおり出つくすと最初にもどる。

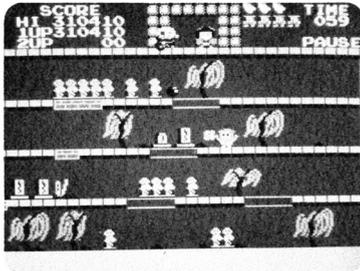


▲ 妖怪墓地。どこもかしこも墓石ばっか…

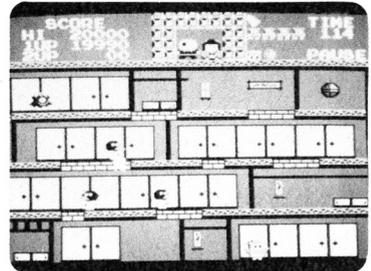


▲ 障子の破れた、古びたちょうちん長屋

面数	登場敵キャラ	背景
1	おゆき×8	妖怪墓地
2	おゆき×7 クロベエ×1	ちょうちん長屋
3	//	柳街道
4	クロベエ×7 カラカッサ×1	なまず屋敷
5	//	妖怪墓地
6	//	ちょうちん長屋
7	カラカッサ×7 ヘドボン×1	柳街道
8	//	なまず屋敷
9	//	妖怪墓地
10	ヘドボン×7 ピン坊×1	ちょうちん長屋
11	//	柳街道
12	//	なまず屋敷
13	ピン坊×7 カクタン×1	妖怪墓地
14	//	ちょうちん長屋
15	//	柳街道
16	カクタン×7 おゆき×1	なまず屋敷
17	//	妖怪墓地
18	//	ちょうちん長屋
19	オールキャスト	柳街道
20	(おゆき・クロベエのみ2匹、	なまず屋敷
21	他は各1匹)	妖怪墓地



▲ 柳街道はお地蔵さんが並んで、ヒソソリ



▲ なまず屋敷でじゃじゃ丸くん奮戦中!

# ボーナスステージは楽勝

花びらを3枚集めると、待望のボーナスステージ。なまず太夫との対決だ。

ひきょーもんのなまず太夫は、画面の上から火の玉をほうり投げってくる。これをかわさなくてはならないのは当然なんだが、こいつは下に落ちてもしばらくは残っている。要注意だ。手裏剣で撃つと、命中した場所で停止し、しばらくして消える(得点はゼロ)。

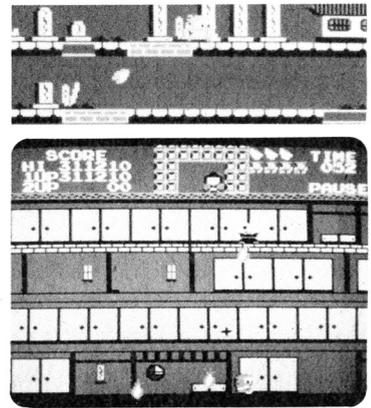
上向きに手裏剣を投げて(Bボタンを押すだけでよい)。なまず太夫に当てて落としてしまおう。やっけると5000点だ。

最初のボーナスステージでは、なまず太

夫は1人しかないが、回をかさねるごとに2人、3人とふえていく。火の玉がバラバラ降ってくるうえに、火の玉にジャマされてじゃじゃ丸くんの攻撃がなかなか上までとどかなくなってしまうのだ。それでも負けずに撃ちつづけるしかない。

あわれ火の玉攻撃をくらってしまうと、ボーナスステージはそこで終了となってしまうのだった。

みこと、なまず太夫をやっつけてクリアすると、さくら姫とのアツアツラブシーンが待っている。余裕をやっつけて、姫を救い出すっきゃない!



# 必殺ワザで高得点をねらえ!!

じゃじゃ丸くんの魅力は、なにも忍法の連発ばかりじゃあない。お兄さんでもある「忍者くん」直伝の、数々の必殺ワザもそっくりそのまま使いちゃうのだ。

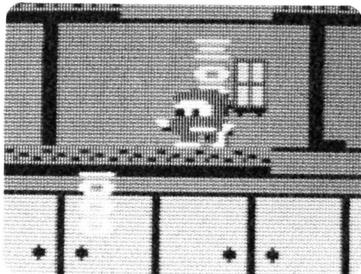
知っている人は復習の意味でもう一度、知らなかった人は、「おーっこれはすごい!」と感動しながら、じっくり研究してもらいたい。

## 2度撃ちでプラス1000点

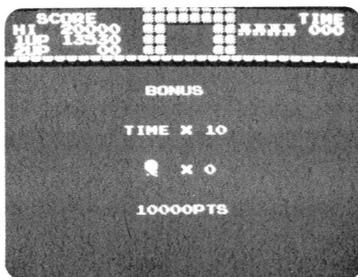
敵キャラを画面上部で手裏剣で倒したら、はいサヨウナラ、などと見送らずに、下へ落ちていくところを自分も下に降りて追いかけて（じゃじゃ丸くんのほうが落下スピードが早いので追い越すことができる）、ふたたび手裏剣を撃ちこむ。すると1000点加算されてしまうのだ。

ネライ目は画面のいちばん上。フロアの穴が上から下までストーン、とぬけている所がやりやすく、最上段で敵を撃ったら、すぐにいちばん下までとび降りて待ちぶせし、もう一発! ———といった感じでやってみるといいね。

あんまりネラってかかって、ほかの敵を見落とさないように。



## 手裏剣節約で1万点だ!



ひとつのステージを、8発以内の手裏剣攻撃でクリアすると、なんと1万点のボーナスがもらえちゃうのだ。

方法としては、つぎの2とおりがある。

(1)すべての敵キャラを1発で倒す。敵の攻撃との相うちが1発でもあったらOUT!

(2)とにかく手裏剣の使用回数を8発以内におさえておき、トロッコや「ガマバクンの術」で敵を全滅させる。

もし本気でねらってかかる場合は、アイテムが出るまで手裏剣をガマンして、トロッコあるいは第3のアイテムが出たら、ここぞばかりに利用する、という方法がベストだろう。

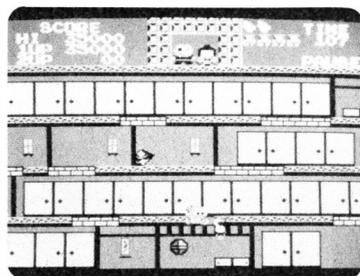
## インケン待ちぶせ殺法

さきほども紹介したが、必殺ワザということで、あらためてもう一度。

フロアの切れ目の下にじゃじゃ丸くんを位置させ、敵が切れ目にさしかかるのを待つ。敵が来たところでジャンプして体当たりして、敵キャラが失神したところをさかさ手裏剣でとどめをさす。——という、インケンな楽勝戦法だ。

敵の親玉、ビン坊、カクタンなど、体当たりの必要な敵には、きわめて有効である。

ただあまり余分な高さのジャンプをすると、出会いがしらにいきなり敵の攻撃をくらって、こっちがやられてしまうというパターンがありうるので、ビシッとするといいワザの切れも必要だよ。



# How to Win

ファミリーコンピュータ

## VOLGUARD II

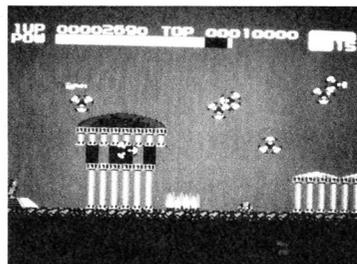
### ヴォルガードII

パソコンで人気をはくした、合体ロボのヴォルガードがファミコンにやってきた！ 飛行機のままプレイするか、ロボでゲームするかは思いのまま。集中砲火の雨が降ろうと、ダメージ100までゲームオーバーなしのニュータイプ。はたして敵キャラをいくつ見ることができるかな!?

#### 地球開放の闘いに飛び立て!!

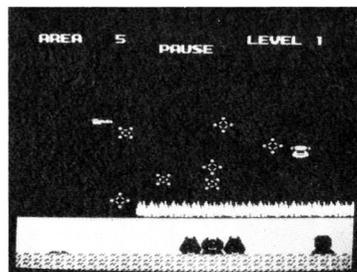
かつて遠い星から飛来し、古代地球に文明をもたらした高度文明人がいた。

19XX年、母星から地球を見守り続けていた彼らは、兵器造りにあけくれ戦争をくりかえす地球人に、他の惑星までも及ぶ宇宙全体の危機を予感した。そのため高度文明人たちは、巨大コンピュータ“ズイガム・ボルド”で地球人を洗脳・管理することに

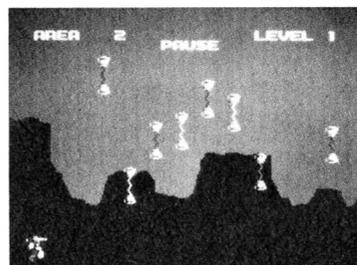


したのだ。

ゲームの舞台はそれから数百年後、西暦2XXX年。コンピュータの管理を受けつけず、自らの意志を持った人間が現れ始めた時代である。彼らは世界に散らばった仲間たち



とテレバシーで連絡をとりあい、地球を自分たちの手に取りもどすために立ちあがった。彼らの戦闘兵器は、地球がコンピュータ管理下に入る以前の戦闘機と自分たちのオリジナルを合体させた高機動戦闘システ

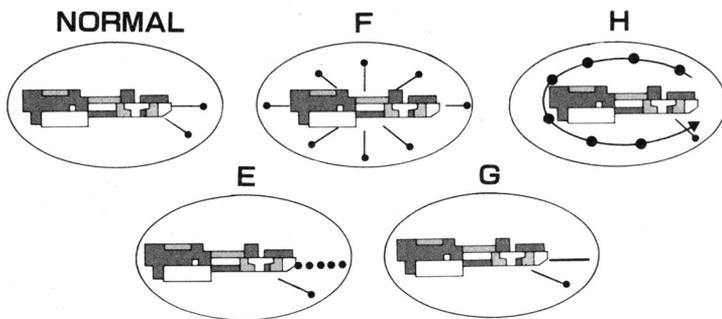


ム“ヴォルガード”だ。

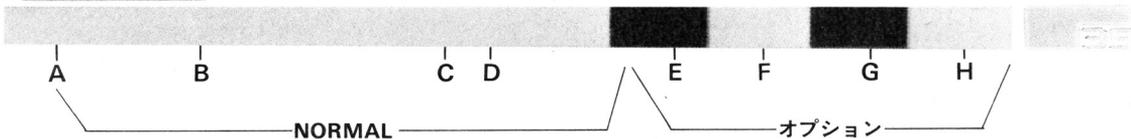
はたしてこれで巨大コンピュータをたおすことはできるか。コンピュータの支配から地球を開放できるのはヴォルガードをコントロールするキミだけだ。さあ今、敵コンピュータに向かって飛び立て!!

# 4つのオプションで攻撃力をパワーアップ!!

このゲームの見せどころのひとつは“オプション”。パワーが増えてくるとしたがつて、4とおりの攻撃が使えるようになる。しかし、パワーがあってもエネルギー船と接触をおこなわない限り、オプションは使えるようにならないのだ。パワーは、タマ2発撃つと1減って、敵に当たると1ふえる。もうひとつの特徴は、ダメージが100になるまではプレイできることだ。つまり、敵のタマが100発当たるまでは、ゲームを続けられるんだ。



## パワーゲージ



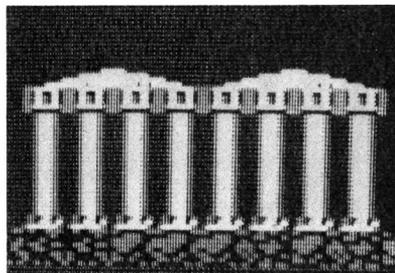
## プレイヤー機の攻撃力

- A** 地上に対するタマしかでなくなる。ダメージを覚悟で敵に体当たりしてパワーをふやすが、エネルギー船のくるのを待つしかない。
- B** この点以下ではせつかく第2機と遭遇しても、合体変形ができなくなる。しかし空中攻撃はできるので、パワー回復にがんばろう。
- C** 4つどのオプションも、このC点よりパワーが減ってしまうと使えなくなる。境界をしっかりとアタマに入れて、ムダ使いに注意。
- D** このパワーでゲームはスタートする。エネルギー船との接触でパワーがふえる。早くオプションをつけられるようにしよう。
- E** 連打。攻撃がラクになる。おもしろいようにタマがでるので、ムダタマをだし過ぎてパワーを消費しすぎないように注意が必要だ。
- F** 8方向攻撃。敵がたくさんでてから中央でボタンを押すと効果的。第2機は敵の体当たりには弱いので、2機編隊で飛ぶとき有利な攻撃。
- G** レーザー。おもしろいように敵を破壊できるが、撃ちすぎには要注意。プレイヤー機を上下させてレーザーを使うと命中率もいい。
- H** バリア。敵からの防禦と、敵を破壊するという2とおりの使いかたができるが、すき間から攻撃されることもあるので注意。

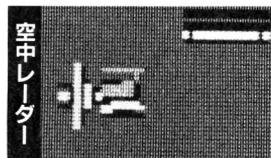
## ダメージメーター

敵やタマに当たるとダメージ1。メーター99でゲームオーバー。エネルギー船との接触でダメージは半減する。

0~44	青
50~89	黄
90~99	赤

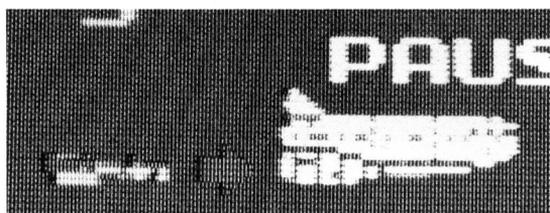


## オプションを使うには



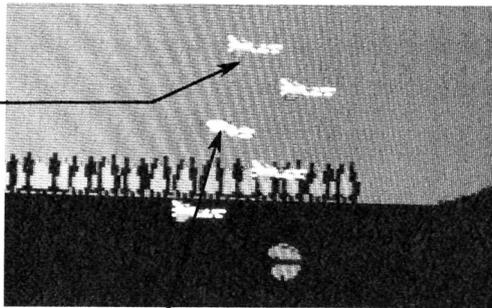
レーダーを壊すのが最初の仕事だ。レーダーは地上と空中にある。ゲームが進むにしたがつて2コから8コ壊すと、エネルギー船が現れる。パワーがE以上あるときに→のところで接触すれば、オプションが使える。つまり、パワーゲージが満タンでも、エネルギー船と接触をしなければノーマルのままなのだ。Hのバリアは、ノーマル、E、F、Gと組み合わせて使うことができるんだ。ノーマルのまま、Hのレベルまで接触しなければ、ノーマル+バ

リアの攻撃方法も使えるのだ。また、一度オプションが使えるようになれば、C点よりパワーダウンしない限りそのオプションは使える。たとえば、パワーがEまで減ってもレーザーは使えるのだが、そんな時エネルギー船が出現したからといってむやみに接触すると、オプションは連打に変わってしまうゾ。



# ヴォルガードII、誕生!!

護衛機



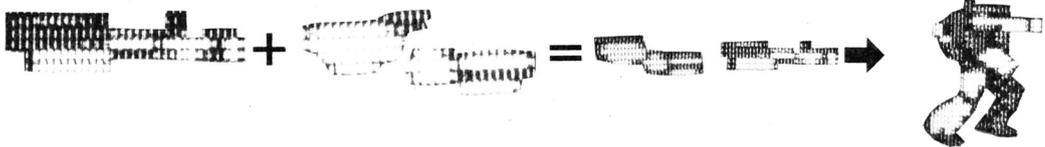
護衛機に守られて第2機が出現。第2機は敵の体当たりでカンタンに破壊されるので、8方向攻撃とバリアを備えていると安全だろう。また、ロボットになるとダメージが少ないので変形して攻撃がゆるむのを待つのもテだ。連打やレーザーが使えるときは、カルク上下しながら、ボタンを押すと二連発になって破壊力もアップだ。

第1機

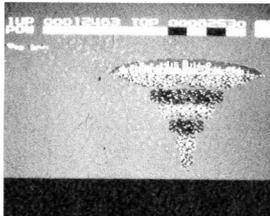
第2機

連結

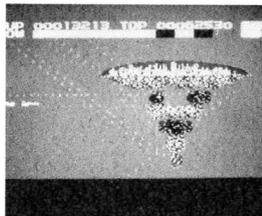
ヴォルガードII



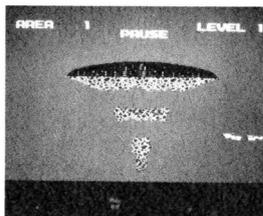
## 巨大コンピュータ"ズイガム・ボルド"を破壊せよ



ここを突破してつぎのエリアに進出。ねらうポイントは2カ所だ。



中枢を守るバリアがとれて中枢が見えたゾ。パワーも少しふえた。



ヤッパ!! ウォーンとうなり声をあげながらコンピュータは死んだ。

各エリアの最後に出てくる最大の難関。中枢の位置をよく見きわめて集中砲火をあげよう。このとき、中枢を守るバリアの壊しかたによりポイントが19000~21000と違うので注意。敵の攻撃は今までのいばん激しいので、画面左はじの比較的安全な位置から攻撃開始だ。そのとき機を静止させると敵も集中攻撃してくるので、小さきみに上下運動させながら敵のタマを分散させるようにしよう。使うオプションは連打かレーザーが有利だ。

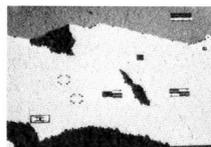
## こんなキャラクターもあるゾ

ペンギンあらわる!?



なぜかペンギンが現れる。だし方はカンタン。エネルギー船と接触をしないでいれば、画面の上空にでるのだが。この後、ボーナス点をとるには高度なテクニックがいる。ペンギンを撃つと下に落ちる。その瞬間にもう一度撃つのだが…。触れば、ダメージがあるゾ!!

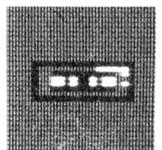
こんなところにFCコントローラーが!?



こんなところにFCコントローラー。タマを撃ってもこわれるだけで、得点はない。使い方は他にありそうだが、というわけでいつものようにボタンを押してみると…なるほど、画面にでている敵キャラはぜんぶ破壊されたゾ。敵をたくさんだしてから使うと効果的だ。

エキストラ

各面に1個はでてる。これは撃ってもなんの変化もない。接触して初めて効果ができる。パワーの補給がされるのだ。Eよりパワーがあるのとないのでは、ふえ方に差があるゾ。

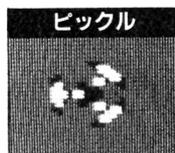


# キャラクター勢揃い、性格をつかんで攻撃開始!!

## 飛行体



全ステージ登場。手前に回転しながら列をなし飛行。近づくと上下。20点



全ステージ登場。風車のように回転しながら、サインカーブ状に飛行。20点



ブーメラン形。円、サインカーブ、直進と動きが異なる。50、30、10点



上下ジグザグ飛行。破壊不能で触れるとダメージ。2機るとき静止し壁に。



黒いヘリコプター。画面右から出現し、△を描いて左に移動する。50点



コマ送りの少しずつ、すい寄せられるよう近く、まとめて攻撃。50点



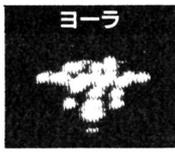
エリアが進むにつれノンといっしょに出現。動きもノンと同じ。3000点



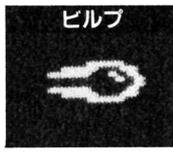
隊列を組み右から左にW字状に移動。上方にタマを3発ずつ発射。80点



プレイヤー機の位置に合わせて、放物線を描きながらジャンプする。120点



円を描きながら移動する。タマは下にしか撃たないので攻撃しやすい。600点



一直線に前進・後退し、静止もする。単独でも集団でも出現する。700点



隊列を組んで、フニャフニャしながらサインウェーブ状に飛行する。80点



飛行機「ノーデス」に運ばれて登場。白からオレンジに変色して爆発。10点



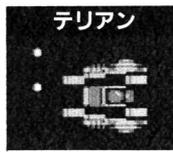
プレイヤー機の動きに合わせて上下運動するが、近づいてはこない。9999点



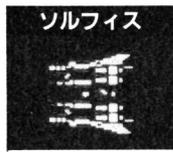
地上に立っている。体当たりするカロットになってパンチ攻撃だ。2000点



他のキャラが去って出現。上下しながらジグザグ飛行。攻撃力大。5000点

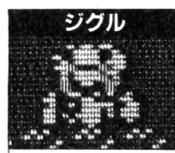


ソルテスと同じ性格の強敵。やっつけるには大量のパワーが必要。5000点



ソルテス、テリアンと同じ性格の大きなキャラクターだ。5000点

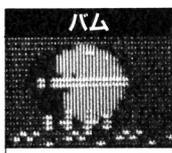
## 地上キャラは動けない、攻撃力も弱いソ



ポイント300点



ポイント100点



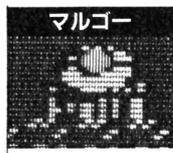
ポイント150点



ポイント200点

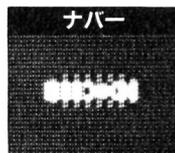


ポイント500点



ポイント400点

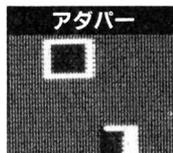
## 変形するキャラもある



右から右へ三角を描いて戻る。去り際に変形。50点

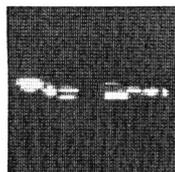


タマが当たるとロボットに変形。パンチで攻撃。50点



撃つと巨大化。触ると膨大なダメージがある。50点

## 敵ロボット「タルカス」はパンチで攻撃!



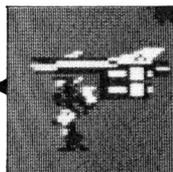
2機連なって飛行している、下からタマを撃ってくるヤツがいる。



ロボットに変形して一発パンチでもおまいまするか。



ヴォルガードvsタルカスの戦いが始まった! 力は5分と5分の手汗にぎる接戦だ。タイミングをみはからって、ハードなパンチを叩き込め。



ノーデス号に乗って、行く手をはばみにタルカスがやってきた。



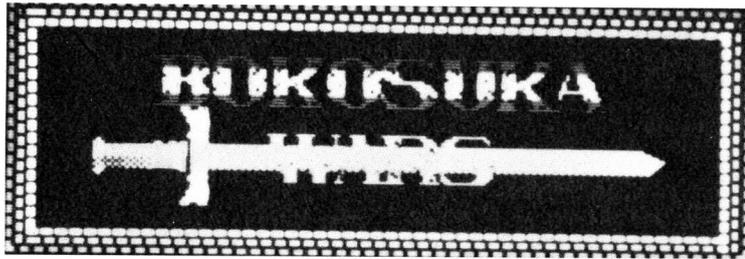
1機飛行中にでてきたときや負けたときは赤面して逃げる。3000点

# How to Win

ファミリーコンピュータ



## ボコスカウォーズ



アスキーの第1回ソフトウェアコンテストでグランプリを受賞した作品。600mの道のりをリアルタイムでアドベンチャーし、戦うたびに強くなるというロールプレイングの要素をもった戦略ゲームだ。



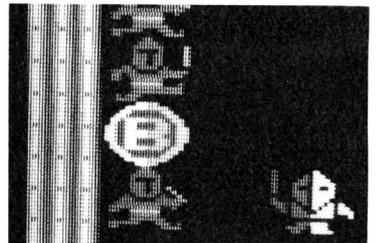
## 敵の拠点・バサム城へむけて進攻せよ!!

時代は中世、暴君オゴレスにひきいられたバサム帝国は、つぎつぎと隣国に攻め入り、勢力を拡張していった。そして、ついにキミの住む国、スレン王国にも手をのばしてきたのだ。

このままだまっていれば、スレン王国がオゴレス帝国に征服されるのは時間の問題だ。キミはまず、魔法をかけられて木や岩にされてしまっていた味方の兵士を助けだし、バサム城へむけて進攻を開始する作戦をたてた。さあ、戦いははじまるぞ!!

## レベルアップをめざせ

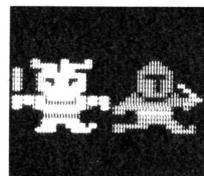
最初、スレン王のパワーは220。でも戦うたびに10プラスされ、最高320にまでなる。こうなると兵卒クラスには無敵だ。味方の兵卒や騎士も、それぞれ3連勝、4連勝で重



兵卒、重騎士に昇格、一挙に80も強へくなるのだ。このへんにロールプレイング的な要素を感じてウレシクになってしまうキミは、なかなかエライ!

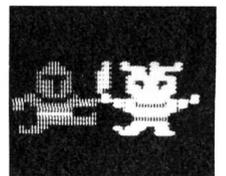
## うしろ向きにアタックしたほうがトク!!

ボコスカウォーズはリアルタイムのゲーム



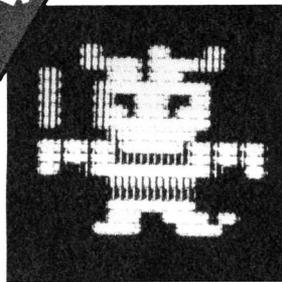
だが、こちらから動かないかぎり戦闘にならない。そして、戦うときは、進行方向と逆向きに、

つまり左から右にアタックすると、実際のパワーは画面表示より20ポイントもプラスされるのだ。つまり敵に積極的に背中を見せろっつーこと。



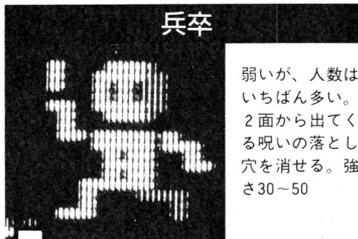
# キャスト

## 味方



スレン王

味方の兵を呪いから解き放つことができる。また森の大木を切り、国境の壁を壊せる。彼がやられたらゲームオーバー。強さ220-320



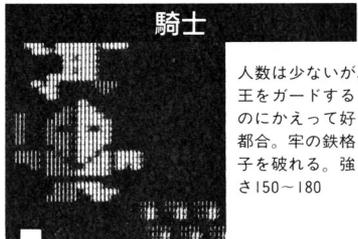
兵卒

弱いですが、人数はいちばん多い。2面から出てくる呪いの落とし穴を消せる。強さ30-50



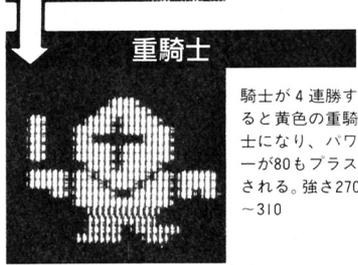
重兵卒

兵卒が3連勝すると、黄色い重兵卒に変身する。なぜか敵親衛隊に強い。強さ260-310



騎士

人数は少ないが、王をガードするのにかえって好都合。牢の鉄格子を破れる。強さ150-180



重騎士

騎士が4連勝すると黄色い重騎士になり、パワーが80もプラスされる。強さ270-310

## ボコスカウォーズ

## 敵



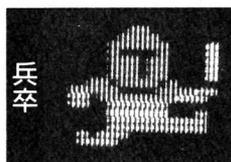
オゴレス王

600m先のバサム城のいちばん奥にいる。こいつを倒せば1面クリアだ。第1面では強さは100。



親衛隊

城を守る強い敵。王は戦わないほうが無難。重兵卒には弱い。強さ250



兵卒

草原、森林、草原に登場。弱いので、パワーアップに利用するといふ。強さ10



騎士

スレン王の会おう最初の敵。パワーが低いときは、これによくやられる。強さ50



魔術師

岩屋と最後のオゴレス王の部屋に登場。王が横切ると幻戦士をくりだしてくる。強さ30



獄吏

5カ所ある牢屋の番人。兵卒は最初のうちは獄吏にぶつかられないように。強さ30



重騎士

バサム城近くの城跡地帯から現れる。集団で向かってくる難敵だ。強さ100

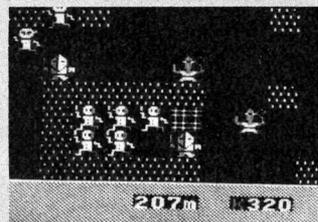


幻戦士

やられても何度でも生きかえる。魔術師が倒されると、いっしょに消える。強さ50

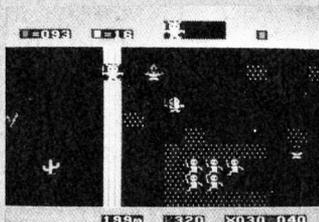
## メンバーの役割りを知ろう

### 牢を破る——騎士



国境近くには牢があり、味方の兵卒が5人とらわれている。牢の鉄格子を破れるのは騎士（重騎士もOK）だけ。オゴレスを倒すには、牢破りが必要だ。

### 国境の壁を破る——王



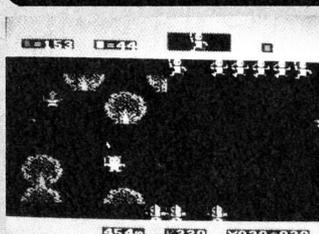
100m進むごとに、草原—森林—荒野…と地形が変わる。この国境の壁を壊せるのは王だけ。バサム城まで、この城壁を5回破らなくてはならない。

### 落とし穴をうめる——兵卒



兵卒なんて弱いからと、バカにしないように。2面以降には呪いの落とし穴があり、騎士や王は落ちると死んでしまう。でも兵卒が通過すると、この穴は消えてしまうのだ。

### 木を切り倒す——王



バサム城までの中間あたりで、森林地帯に入る。大木がいっぱいいて、兵士たちはたびたび立ち往生。そんなときはスレン王が大木を切り倒してあげよう。

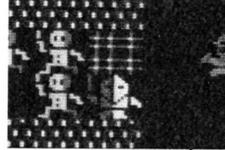
# これがバサム城までの道

## 国境越えは王の手で



国境は、バラバラになった兵士をまとめ、味方の陣形を整えるのに役にたつ。とりのこされた兵がいないか確認したら、壁を破って先へ進むのだ。

## 牢を打ち破れ！



王境近くの牢に、兵卒が5人とらわれている。騎士をくり出して牢を打ち破ろう。ただし、兵卒を外に連れ出すとき、獄吏と接触しないように。

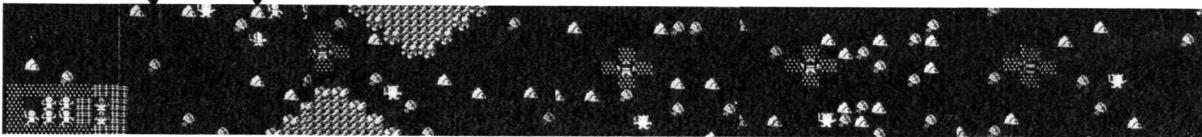
あと500m



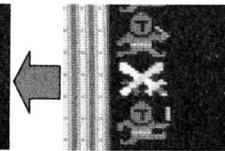
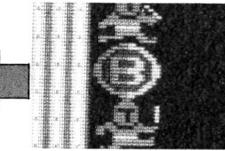
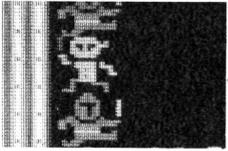
## 岩にも注目！



森林をぬけると、つぎの100mは岩がゴロゴロころがっている荒地。この岩の中にも味方の兵士がいるので、一つ一つ押しながら進んでいこう。



## 3連勝で重兵卒にレベルアップ！

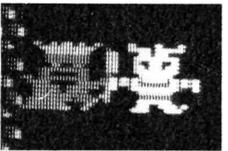


兵卒は3連勝すれば重兵卒になれる。パワーは一挙にプラス80。見るからにニクタらしい顔になるが、これがなかなかたのしいヤツなのだ。

あと200m



## オゴレス王を倒せるのはスレン王だけ

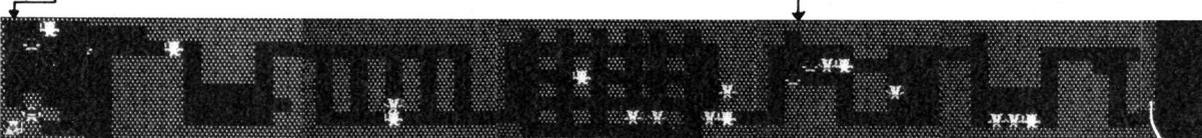


いよいよ最後の決戦だ。なるべくたくさん味方をひきつけ、親衛隊や魔術師・幻戦士をかたづけておこう。オゴレスを倒せるのは、スレン王だけなのだ。

## 親衛隊の登場



バサム城に攻め込んだゾ。そら恐ろしい顔をした親衛隊がやってきた。まともにもやり合ったら、命がいくらあってもたりない。重兵卒よ、たのんだゾ。



# のりだ!

暴君オゴレスはバサム城にいる。木や岩に姿をかえられた味方の兵たちを助けだし、戦力を強化しながら、バサム城までの600mを進んでいくのだ。さて、その道のりはどんな地形になっているか?

スタート

## 兵卒を助けたゾ



押しでもなんの変化もない木がつづくといやになるが、あきらめずに押していこう。プツと音がして味方の兵が現れるゾ。

## 騎士を発見!



味方の兵士は、最初魔法で“木”にされている。上下左右どこから1回押せば、人間にもとれるのだ。

←あと600m

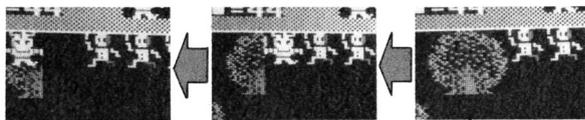
## 魔術師を倒せば…… 幻戦士も消えるゾ



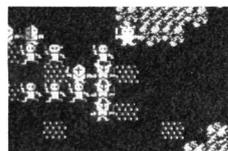
魔術師の上下を王が通ると、幻戦士が現れる。魔術師さえ倒せば幻戦士は消えるので幻戦士とは戦うな!

## 王はジャマな木を切り倒せるのだ

森村地帯は大木でいっぱい。上へ下へと動きまわれば通過できるが、それでは敵とぶつかってしまう。王が木を切って道をつくるのがいちばんだ。

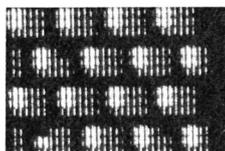


## 敵重騎士に気をつけて!



城跡を進行していくと、敵の重騎士が群をなしてやってくる。まともにやりあったらいくらスレン王でも勝ち目はない。うまくガードしてあげよう。

## ブロックも1つ1つ押していこう



荒地の次は昔の城跡。紫色のブロックの中にも、魔法をかけられて姿を変えられた兵卒や騎士がいるかもしれない。押し忘れのないように!

←あと300m

## ここにも味方が隠れているかも…



かん木

砂漠を通りすぎると……いよいよバサム帝国だ。最初は草原、かん木の中にも味方がいる。このあたりでは味方が1人でも増えると心強い。探しまこう。



サポテン2

城跡のつぎは砂漠。ところどころにサポテンがはえていて、すこぶる進みにくい。王はここでも1本ずつキチンと押して、味方を助出するのが仕事だ。



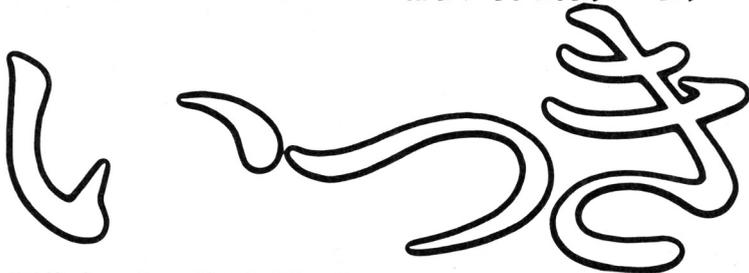
サポテン1

←あと100m

# How to Win

ファミリーコンピュータ

悪代官をやっつけろ！ 痛快時代劇ゲーム



悪代官のあこぎな年貢の取りたてに耐えかねた権べと田吾は、とうとう百姓一揆を起こしてしまった…！ エグいBGMとムードが愉快的な“いっき”がファミコンに登場。



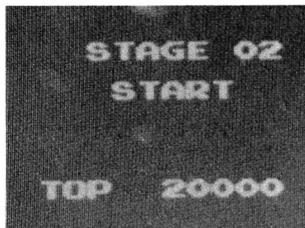
●忍者を倒して悪代官の屋敷へ乗り込もう！

てなわけで権べと田吾は、忍者を倒しながら悪代官の屋敷へと進んでいくんだ。攻略法としては、アーケード版になったリーダーがないかわり、小判の位置が一定なので覚えてしまうこと。忍者は画面上からしか出現しないので上を注意する。大根、葉っぱの使う時を考える。あとはカマを投げる時は動きが止まるので、

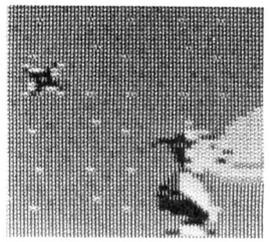
手裏剣に注意を。また、このゲームには早いもの勝ちプレゼントがあって、1面クリアすることに出てくる秘密の文字を8個集めると、賞品がもらえるんだ。キミも早く8面クリアして賞品をもらっちゃおう！



◀エグいBGMとともに、いっき、は始まった。権べと田吾は屋敷まで行ける？  
▼中央の■の中に文字が1つ隠されているんだ。8コ集めて逆に読むと…？

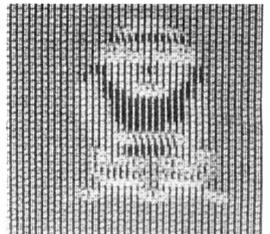


▲チャレンジステージでは、お地蔵さまがおにぎりを投げてくれるぞ。落とさず10個とれば5000点ボーナスだ



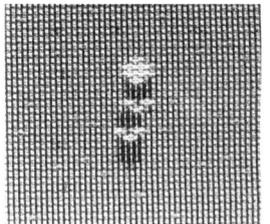
●権べ 草刈りカマで忍者を倒せ！

お百姓さんのひとりで、このゲームの主人公だ。カマを投げて忍者を倒し、小判を拾って悪代官の屋敷まで行くんのだ！



●田吾 権べと連携プレーをとろう！

2人めの主人公が、この田吾、権べといっしょに助け合って、悪代官をこらしめるために屋敷をめざしている。



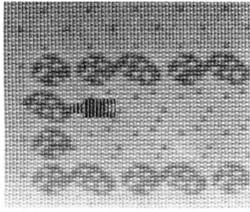
●竹やり 忍者を倒せば高得点！

これを拾うと一定時間、竹やりで忍者をやっつけられるんだ。高得点になるけれども、カマを投げられなくなるので気をつけよう。



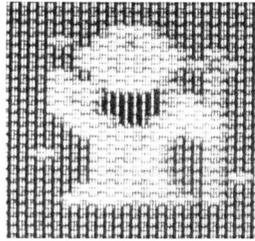
●小判 8個集めて1面クリアだ！

これを8個拾っていくと、1面クリアとなる。各エリアによって落ちている場所は一定だから、完全に覚えてしまおう。200PTS



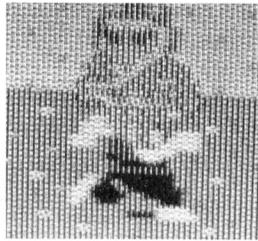
●巻き物 お百姓さんがひとり追加だ!

得点が高くなっても増えないかわりに、この巻き物を拾うと、味方がひとり増える。巻き物が出てたら確実に取れ!



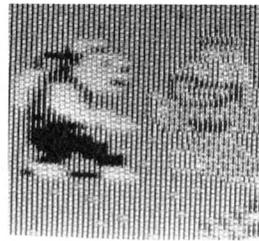
●お地蔵さま ありがたやありがたや…

他にもきつねさまなどがある。妖怪を追い払う力もっているし、チャレンジステージでは、おにぎりを投げてくださるのだ。



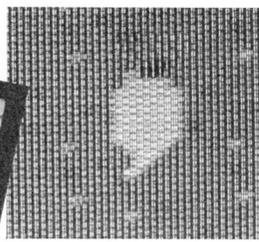
●妊怪 カマが投げられなくなる!?

これにとりつかれると、カマを投げられなくなるので注意しよう。出てきたらお地蔵さまの近くに行くと、追っばらってもらおう!



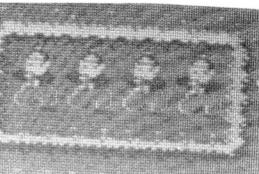
●腰元 とりつかれると動けない!

つかまると数秒間、身動きできなくなってしまふ。もうひとりのお百姓さんに助けてもらうことができるけど、とにかく逃げよう!



●大根 拾えば足が速くなる!

大根はお百姓さんをパワーアップさせて、足を速くしてくれるんだ。むずかしいところにある小判はこいつですばやく拾おう。



●鉄砲隊 弾を撃つ!

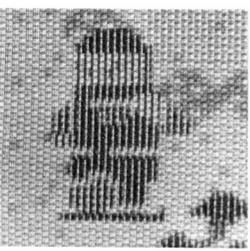
カマではやっつけられないくせに、鉄砲隊の前になると弾を撃ってくる、とんでもないヤツらだ。気をつけていしくしかなさそうだ。



●黒忍者 手裏剣がやっかいものだ!

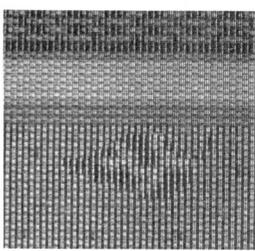
悪代官よりさしむけられて、権べを倒そうと手裏剣を投げつけてくる。急に画面に出現する者もいるので注意しよう。100PTS

▲第2エリア、お墓・池地帯全面図。



●赤忍者 とにかくこいつは足が速い!

黒忍者よりも、足が速いので、体当たりや手裏剣にはちょっと気をつけないとすぐにやられてしまふ、あぶないヤツだ。200PTS



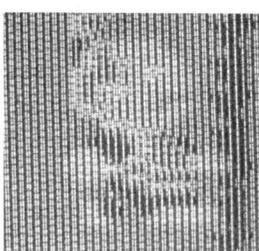
●木の葉 忍者なんか敵じゃない!

拾ったプレイヤーは分身の術が使えるようになって、忍者と手裏剣に対して無敵となるんだぞ。拾うタイミングを考えようぜ!



●けむり チャレンジステージへ!

こいつをつかむと、1面クリアをしたあとで、チャレンジステージへと進むことができるんだ。絶対にとっておこうね!



●代官 つかまえば1面クリアだ!

たまに代官がヒョコヒョコとやってくるんだ。こいつをつかまえば、そこで1面クリアとなって次の面へ進めるぞ! 100PTS

# How to Win

ファミリーコンピュータ

## PAC-LAND

### パックランド



パックマンとモンスターたち、そしてフェアリーのお贈りする、ファンタスティック・ゲーム。軽快なサウンドと、明るさいっぱいの背景が魅力だ。合言葉は「不思議なことが当たり前」!

### 魔法のクツ

フェアリーランドに妖精を送りとどけると、女王さま（アーケード版では姿を見せてくれたけど、ファミコン版では画面に出ない。残念!）がお礼として魔法のクツをくれる。

こんどは十字ボタンを続けて押すことによって連続ジャンプで空中を飛ぶことができ、帰り道はスイスイ! というワケだ。

このテクニック、慣れないとなかなかムズカシイかもしれないよ。いきおい余って、モンスターにつっこんでいく、なんてことのないように気をつけてね。

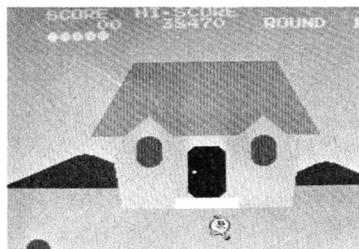


### 妖精の国まで旅に出よう

フェアリーランドからひとりて遊びに出てきた妖精が、迷子になっちゃった。それを見つけた、心やさしきパックマン、妖精の国までこのコを送って行ってあげることになって…。——という、アーケード版をプレイしたことのある人なら、だれでもご存知のストーリー。

ところがイジワルなモンスターたちが現れて、パックマンをジャマしにやってくる。こいつらの攻撃をかわしながら、冒険は街で、森で、谷間で、…などといろいろな場所で展開されるのだ。

なんにしても「不思議なことが当たり前」のバックランド。どこで何が起こるか、わかったもんじゃない。ハブニングに胸をときめかせながら、妖精の国をめざそう。



▲フェアリーランドをめざして、パックマンの旅が始まる



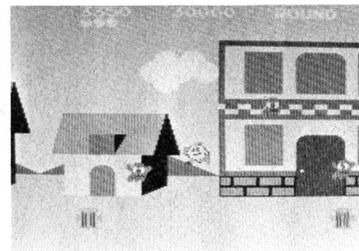
▲フェアリーランドに到着。あれれ、看板だけなんですかあ…?

### パワーエサ

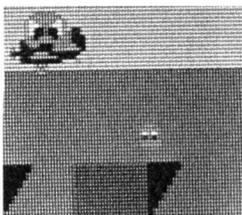
パックマンがこのパワーエサを食べると、モンスターは青くなり、一気に形勢逆転。このチャンスをのがす手はないぞ。

やっつけるごとに200→400→800→1600→3200と得点が増倍。飛行機から落下する小モンスターも数に入ってくれるから、3200点の次の7650点も夢ではないのだ。

パワーエサの近くに来たら、モンスターをじっくり引きつけて、大量得点をネライにかかるっきゃない! このテクニック、ぜひお忘れなくね!!



# 行く手をはばむモンスターたち



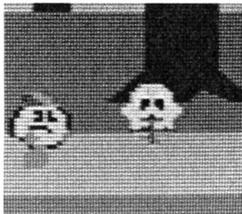
## クライド

モンスターの親分。さすがにいちばん強く、動きも速い。回数もいちばんよく出てくる、ほんとイヤなヤツ。



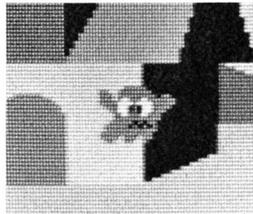
## ピンキー

クライドの1の子分で、親分に対して忠実である。クライドと一緒にいるときには、十分気をつけること。フェイントもある!



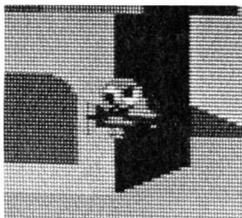
## インキー

何を考えてんだかわからんヤツ。そんなに強くはないが、飛行機に乗っていると、つっこんでくるから気をつけろ!



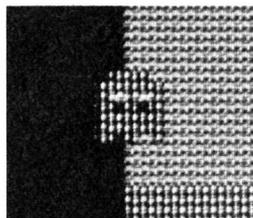
## ブリンキー

モンスター軍団の下っぱ。気が弱い上にドンくさいが、こいつもフェイントをかけてくるので注意したい。



## スー

唯一の女性モンスター。つねにバックマンの後ろにいて、タイムアウトになると追っかけてくる。その正体はナゾ。



## 小モンスター

飛行機に乗ったモンスターが落としていくのがこれ。当たるとミスだが、ヘルメットで受けると1個300点。

## フルーツ

基本的には、①勝手に出現するもの、②画面上のどこかに触れると出るもの、③空中を1個飛んでいて、それを取るといっぺんに何個も出現するもの、——の3通りがある。

バックマンが取るごとに4段階まで得点がアップしていき、5つ目は1段階目の得点になる(たとえばチェリーなら、100→300→500→1000→また100)。

トリップが進むにつれて高得点のフルーツが登場するけど、それは「お楽しみ」ということでナイシヨにしておくね。



## 1トリップ終了

1トリップは行きが3R、帰りが1Rの、計4つのラウンドで構成されている。アーケード版とマップが変わっているので、あらためて研究してみよう。

家にもどったバックマン。しかし妻も子供もない。——そう、ファミコン版はバックマンの独身時代の物語だったのだ!?

ちなみに各ラウンドの終わりのプレイクタイムは、10~7650点(通称「ナムコ点」)のボーナスチャンスでもあるから、がんばって高得点を狙おう!



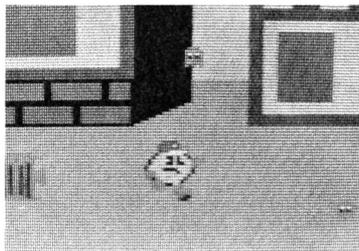
## 隠れフィーチャーのヒミツは?

アーケード版でいろいろ話題になった、さまざまな隠れフィーチャー。ヘルメット(小モンスターを受けられる)、ワープ、透明(一定時間無敵)、風船(7650点チャンス)、花(?)などがあつたが、ファミコン版でははたしてどこまで入っているのだろうか?

新しいフィーチャーが入っているのかどうかも、注目されるポイントだ。

アーケード版と同じく、消化栓や切り株などを反対側から押すと、「何かが起こる」のである。アーケード版ではスコアに関係があつて、それによって押せるものの位置が決まっていたけど、ファミコン版では、はたしてどうなんだろうね。

そのへんは、ゲームしながらのお楽しみ。じっくり解明してね。



# How TO Win

ファミリーコンピュータ



キミの必殺拳でとらわれのマリコを救いだせ!



## 第一関門

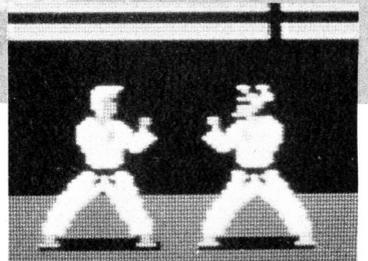
アクマ將軍の館は海辺から始まる。この海辺を守っているのはマクマ將軍の手下の中では1番弱いやつらなので比較的簡単にやっつけることができる。

敵は常にカラテカにむかってじわりじわりとすり足で迫ってくるので、タイミングに合わせて敵の足めがけて放つローキックが1番効果的で簡単だが、それだけを使わないでカラテカの6つの技(3種類ずつの蹴りと突き)のトレーニングの意味もかねて、どんどん敵をやっつけてしまうようにしましょう。

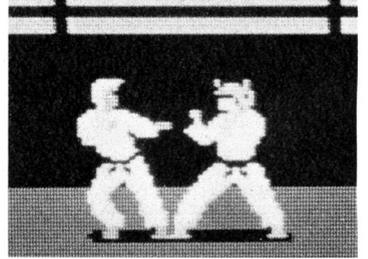
ただし敵が弱いからといって油断は禁物。

走って移動している時、敵に向かって走り過ぎたりすると、1発でやられてしまうので、勇み足には気をつけること。特に海辺の最後の部分の館の入口の所では、突然敵が出現するので十分気をつけよう。

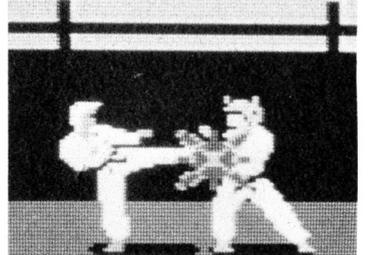
また、敵をやっつける事ばかり夢中にならないで、敵の攻撃パターンを良く観察するようにしてほしい。



▲第一関門、第二関門の敵には、写真のような間合いで立ってかまえる



▲すると、敵は無防備の状態に接近してくるので、キックやローキックをさめる



▲このくりかえしをやれば、簡単に敵を倒すことができる

# KARATEKA



## STORY

君の名はカラテカ。厳しい修練をつみ超人的な空手のワザを身につけたすぐれた武道家だ。

そんな君に信じられない知らせが届いた。

なんとふるさとの村がアクマ將軍とその手下達に焼き払われ、君の愛するマリコ姫がさらわれたと言うのだ。

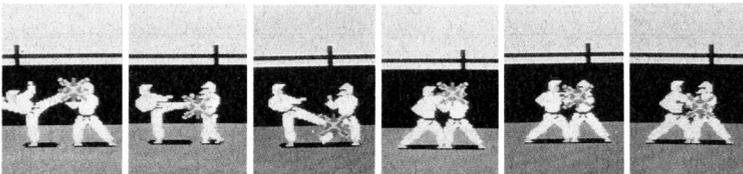
君は愛するマリコ姫を救うためにアクマ

將軍の館にひとりでのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うことになったのだ。

次々と手強くなるアクマ將軍の手下達を打ち倒し、超人的な秘技を持つアクマ將軍を撃ち破るのは容易ではないが、君の助けを待っているマリコ姫のためになんとしてもやりとげなくてはならない。

カラテカの戦いが始まった……

## ◎これがカラテカの必殺ワザだ!◎



## 武 第二関門

こんどはアクマ將軍の館の部屋の中での戦いだ。敵のレベルはそれほど高くないので、自己流の戦い方をしても勝てるだろうが、確実に早く勝つためのパターンがある。

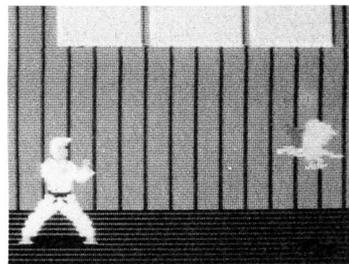
写真の間合いで敵と対面して敵がよってくるところでタイミング良くミドルキックを放つのだ。うまくやると同じタイミングで何度でも敵にダメージあたえることができるんだ。ぜひ、マスターしてほしい。

この面で初めて登場する敵にタカがいる。

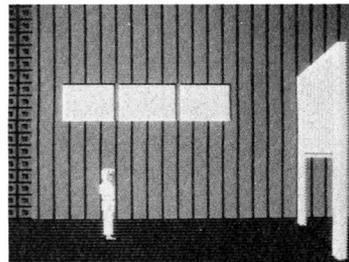
こいつをやっつけるコツはタイミングのみ。コントローラに全神経を集中させよう。

最後におりのわながある。このおりを抜けるには写真の位置に立って、おりに向かって3歩走り、おりにぶつかる寸前に左にもどれると、おりががしゃんと落ちてから少しずつ開いていくので、その下をくぐって、いけばよい。慣れるまではけっこう難しいのでよく練習すること。

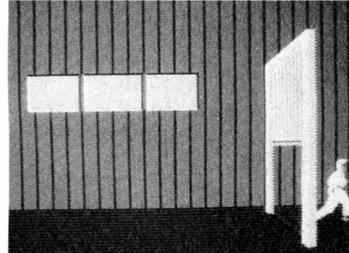
さあ次は地下室だ。



▲館の中に入るとタカが飛んてくる。こいつをやっつけるのはタイミングがむずかしい



▲第二関門の最大の難関はこのおり。うかつにくぐるとやられるので、この位置で止まる



▲そして、走っておりの直前で止まり、フェイントをかけ、おりがあがった時に走りぬげる

## 武 第三関門

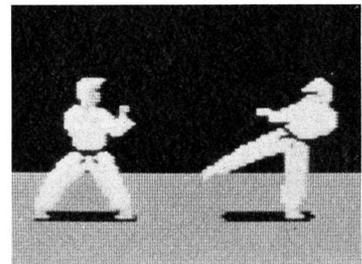
地下室の敵はいままでと違ってほとんど近づいてこないで、カラテカのほうから近づいて攻撃しなければならない。

しかし、やみくもに近づいても逆に反撃されるだけだ。そこで、敵の攻撃パターンをよく見てみると、たいていの場合連続して4回のキックをして少し休むといったものであることが分かる。

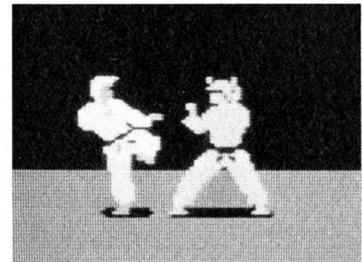
そこで敵が4回目のキックを放った瞬間、カラテカのほうから敵に向かって移動し、敵のふところに入り込んでミドルキックを放つ。うまく決まったら、1度、態勢を元に戻して同じ事を繰り返す。少し面倒だが、一番確実な方法だ。

敵の後ろにドアがあるときには、敵を上の方でドアのすぐ前まで追いつめてしまうと、敵はもう下がるのが出来ないため、連続して何発でもキックを放つことが出来る。

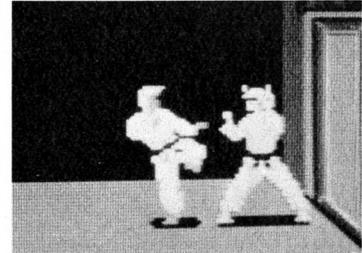
これが決まったときは快感なので、しっかり練習すること。



▲第三関門の敵は、自分から近づいてくることはない。この間合いでタイミングを見る



▲そして、敵が4回キックをして休んでいる時、すばやく近づきキックをきめる



▲このパターンで敵を扉までおいこもう。そうすれば敵は逃げ場を失い楽勝だ

## 武 第四関門

さあ、マリコ姫は目の前だ。しかし、敵の攻撃も非常に激しくなってくるので気を抜いてはいけない。

まず、最初の難関はタカとの戦いである。このタカをやっつけるのが非常に難しい。部屋のところでも書いたが、とにかくタイミングが全てである。各自で自分のタイミングを修得してほしい。

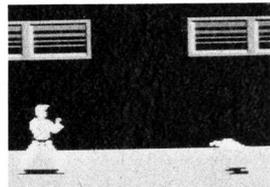
なんとかタカをやっつけるとついでに出てきたのが悪の権化、アクマ將軍である。

アクマ將軍はいままで敵の良い点は全てかねぞなえた最強の敵だ。

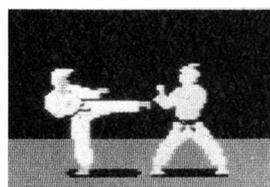
しかし、これまでの敵をことごとくやっつけてきたカラテカならきつと勝つことが出来るだろう。

アクマ將軍を倒したらついにマリコ姫との面会だ。マリコ姫とあつたらまず、礼をしよう。礼をしないとカラテカはマリコ姫になぐられてしまうからだ。

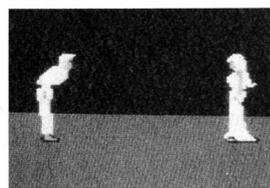
カラテカの戦いは終わった。



▲第四関門でまず出てくるのがタカ。こいつさえ倒せば、あとは楽勝なのだが……



▲こいつが最後の敵のアクマ將軍。ここまでこれたキミなら絶対倒せるはず。ガンバレ！



▲ヤッタ！ あこがれのマリコに会えた。でもうかつに近づいてはダメ。礼儀正しくネ。

▼ついにやった！ キミはマリコを助けることに成功したのだ！—HAPPY END



# How to Win

ファミリーコンピュータ

## PACHICOMI



18歳未満でもOK! 『パチコン』に年齢制限はないのだ  
本物のパチンコ店で大人気の“ブラボー10型”と“キングタイガー型”を攻略して、お父さんに必勝法を教えてあげよう!

## 『パチコン』でパチプロをめざせ!

18歳未満の人には体験できなかったパチンコを、本物そっくりにしゅミレーションしたのがこの『パチコン』だ。

パチンコは、釘と穴(入賞役)のたくさんある盤面に玉を打ち出し、穴に入れて玉を増やすゲーム。単純だが、それだけに奥が深い。

『パチコン』には、本物のパチンコ店で大人気のブラボー10型とキングタイガー型の2種類がある。それぞれに8種類ずつのバリエーションがあり、各120台ずつ、合計240台が用意されている。出玉率(玉1個に対して何個増えるか)は5パターンあり、スペシャル台(開放台)も何台かある。

遊び方は2通り。GAME・Aは、3000個の玉を出すまで(打ち止め)の時間を競うタイムトライアル・ゲーム。GAME・Bは、10分間の制限時間内に何個の玉を出せるかを競う個数トライアル・ゲーム。それぞれの台の重要な釘は、拡大図で表示される。この釘で入る台と入らない台を見分けられたら、キミはもう一人前のパチプロだ。

遊び方は、コントローラーでバネの強弱を調整し、玉を打ち出すだけ。持ち玉は100個から。1個入賞すると13個の玉が加算される。左右チューリップの上釘に玉がつかまることがあるが、そんな時は中央下から赤い帽子をかぶった赤帽君を登場させる。コントローラーの十字ボタンで赤帽君をコントロールし、玉を取りのぞき、うまく元の場所にもどせたら50個の玉がスコアに加算される。

**天入賞役**  
良い台は、ここによく入賞する

**デジタル・ウィンドー**  
チェッカーに入賞すると、デジタルの数字が5秒間まわる。数字の組み合わせで賞が決定

**ソデ入賞役**  
**チェッカー**  
ブラボー10型で、最も重要な電動役。入賞すると、デジタル・ウィンドーの数字がまわり出す

**チューリップ**  
入賞すると左右に開く

**アタッカー**  
デジタル・ウィンドーの数字の組み合わせで開く。アタッカー中央はVゾーン

**天釘**  
玉が打ち出され最初に当る釘。左右に打ち分ける時に重要な釘

**台番号**  
1番台から370番台まで240台を表示。パチンコ台には、4,9という数字はない

**TOP 3**  
上位3位までの記録が表示される。GAME・Aは時間、GAME・Bは個数を表示

**TIME**  
打ち止めまでの時間、または制限時間を表示

**SCORE**  
玉数を表示。最初は100

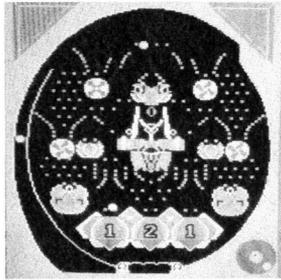
**バネのインジケーター**  
バネの強弱を表す

# ブラボー10

# キングタイガー



まず、左右両肩と中央下にあるチェッカーめがけて玉をはじく。チェッカーに入賞すると、中央のデジタル・ウィンドウの3種類の数字が回転する。数字が同じ奇数でそろえば大当たり！約30秒間アタッカーが開く。



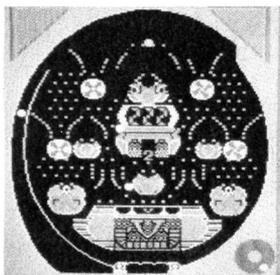
この台のチェッカーは、盤面下に3つ用意されている。左右1のチェッカーに入賞すると、中央のアタッカーの羽が約0.5秒間開き、中央2のチェッカーに入賞すると、約0.8秒間2回開閉する。この羽の中にあるVゾーンに入賞すると大当たり、

ただし、この間にアタッカー一両サイドに10個の入賞があれば、アタッカーは閉じてしまう。(Vゾーンに入り続ければ、最高10回まで連続できる) また、3種類の数字が同じ偶数でそろえば中当たりで、アタッカーが約6秒間開く。

18回の開閉を約29秒間行う。この最中に再びVゾーンに入賞すると、その時点から再び18回の開閉を行なう。この連続は8回までで、アタッカーの上に回数が表示される。ただし、この動作中にVゾーン左右に玉が9個入賞すると、大当たりは終る。

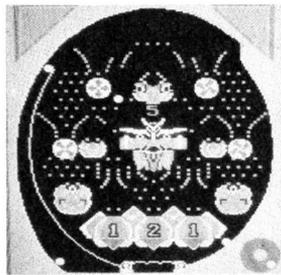
## ブラボー10型必勝法

## キングタイガー型必勝法



この台は、両肩と中央の3つのチェッカーに入賞させなければ意味がない。

必勝法は、本物のパチンコ台と同じように天釘の1番左側をねらうこと。こうすれば、天入賞役、左のチューリップ、中央チェッカーに入賞しやすい。



この台もチェッカーへの入賞が重要だ。

左1のチェッカーに玉を流すには、天釘の左はしの釘下をねらう。

中央2のチェッカーに玉を流すには、天釘の真中の2本の釘をねらうこと。アタッカーの羽が閉じる直前

大当たりが出ても油断してはいけない。(大当たり5種類、中当たりは15種類ある) 単純に天釘をねらっていると、アタッカー両サイドにばかり玉が流れてしまうので、アタッカー中央のVゾーンへと流れるように、天釘の真中の2本の間をねらうこと。

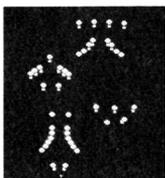
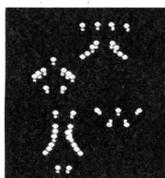
に玉を乗せると、Vゾーンへ玉が落ちていきやすい。

大当たりになったら、18回の開閉動作をフルに利用しよう。天釘の中央部分をねらうとVゾーンへはあまり流れず、天釘の左釘下をねらうとVゾーンへ玉が流れる。

良い例

悪い例

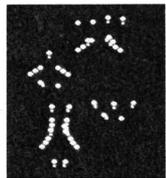
良い例



良い例

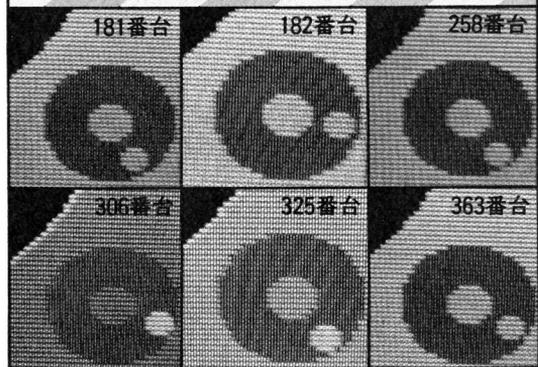
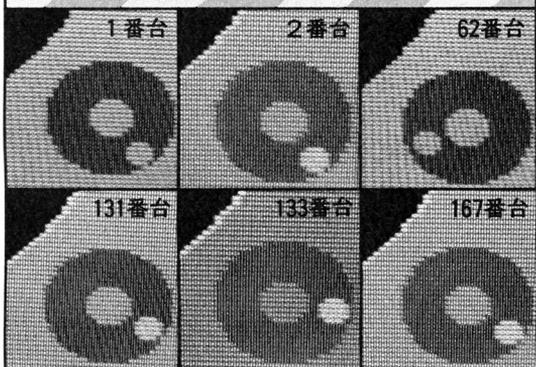
悪い例

良い例



## バネのコントロール

## バネのコントロール



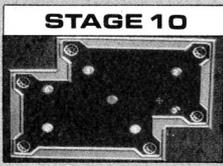
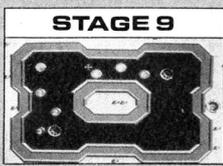
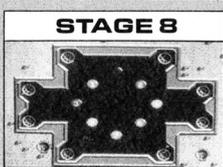
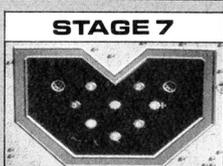
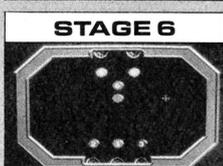
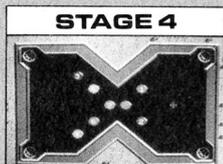
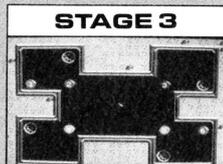
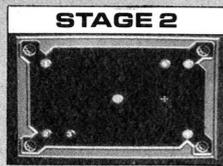
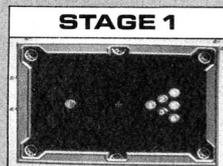
# How to Win

ファミリーコンピュータ

# LUNAR BALL

ルナ・ボール

60  
S  
T  
A  
G  
E  
パ  
ー  
フ  
ェ  
ク  
ト  
公  
開  
!!



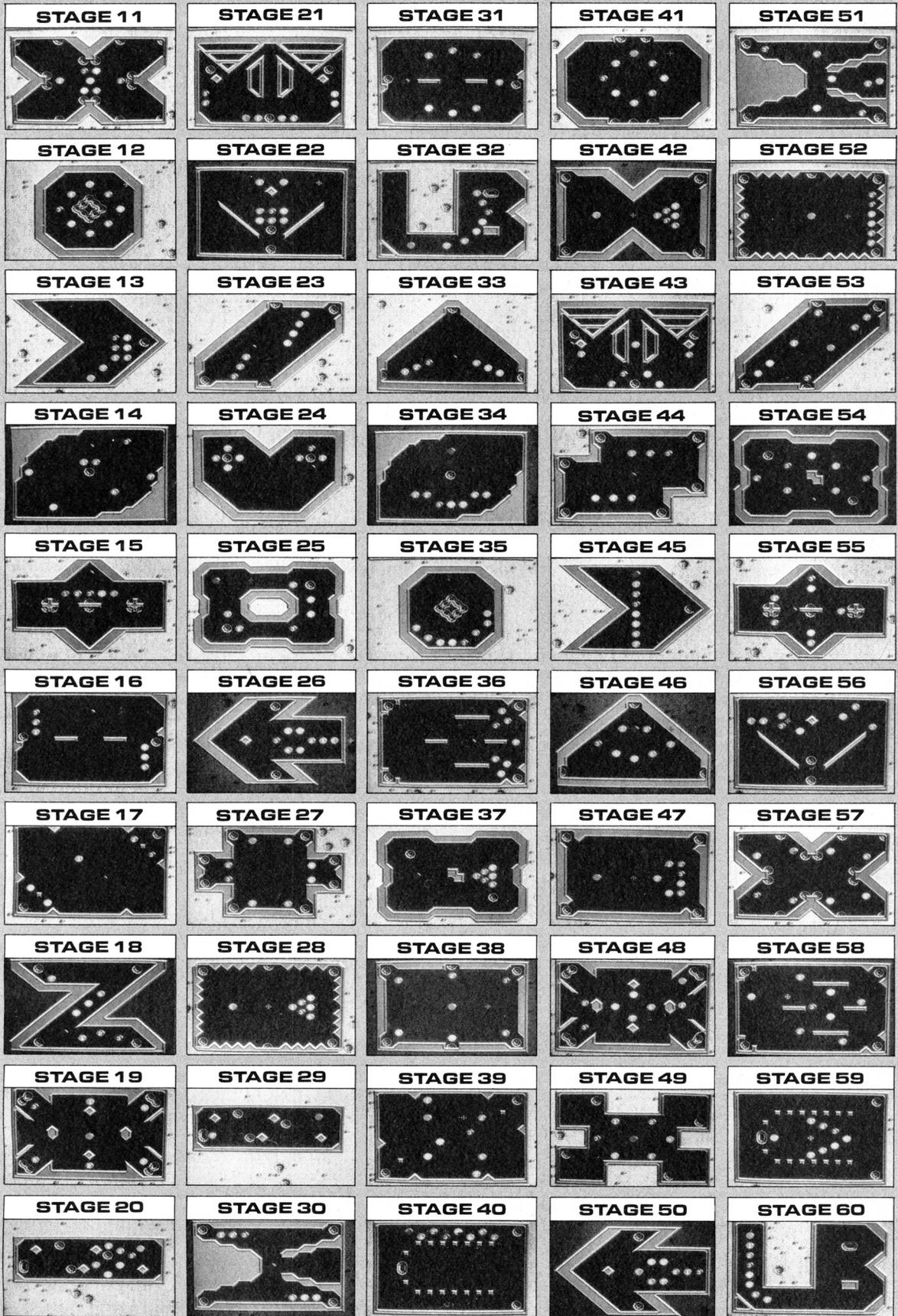
## 複雑怪奇な60ステージのバリエーション。豪快なビリヤードが楽しい!!

キミは、ビリヤードを実際にやったことがあるかな? 街のゲーム室や、旅館などでやったことがあるかもしれないけど、けっこうむずかしいゲームだ。テクニックはもちろんだけど、集中力と読み…がとにかく要求されるわけだから“オトナのゲーム”と言われるのも、わかるような気がする。

で、このビリヤードが、ファミコンでトライできることになったんだ。もちろん、スティックで打てるわけじゃないけど、ゲームの方法は実際と同じ。反射角度を考えながらボールに狙いを定め、コーナーに落とせばいいんだから。ただし、二次元の画面の中でそれをやるには、実際のゲームよりかなり計算(読み)が必要になってくる。

このボールにあてれば、こう打ち返ってきて、それがあのボールにあたって、そのコーナーに入る…なんて感じ。いつものファミコンゲームなら、反射神経が第一だったけど、これは徐々にアタマを使いそうだね(?)。

狙いの定めかたは、クルクル動くマークポイントで。まず、ここを打つぞ! ってところに、このマークポイントを設定し、ボタンをプッシュすればいいんだ。そのあとのボールの動きは、実際と同じ。そしてステージは、なんと60面。徐々にテーブルの形が複雑になり、ゲームのおもしろさが増加していくわけ。ステージは希望のものを選ぶこともできるよ。では、がんば!!

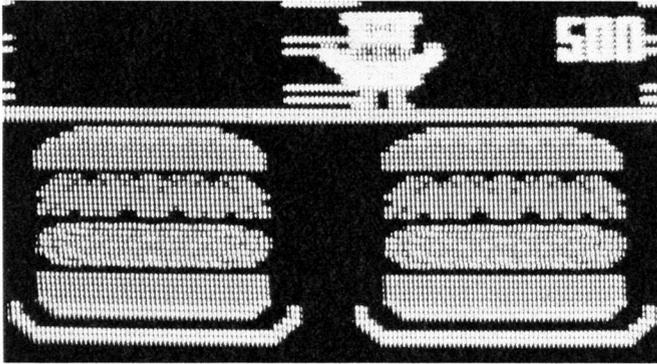


# How to Win

ファミリーコンピュータ

おいしいハンバーガーの作り方教えます

## バーガータイム



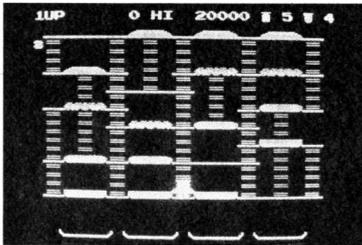
# BURGER TIME

ハンバーガーに命をかけ、体をはって作りつづける男、ピータベッパー。

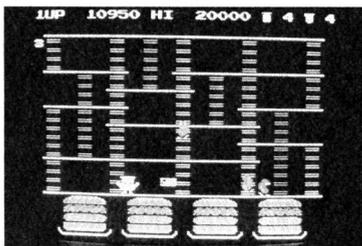
このゲームは、1982年にデータイーストという会社が“ハンバーガー”というタイトルで、アーケード用に開発したものだ。それを今回ナムコが、ファミコン用にグレードアップして移植したものだ。ナムコ、DECO（データイーストの略称）といえば、アーケードゲームのトップメーカー。この2社が手を結んだということは、それなりに画期的なことなのだ。

ところで、肝心のゲーム内容だが、画面のなかにセットされている材料を下に落としていって、ハンバーガーを作るという簡単なもの。といっても、いろいろなテクが必要だし、もちろん強力な敵もいる。こういう単純なゲームほど、ついつい夢中になってしまうものなのだ。画面は全部で6パターン。面が進むと当然敵もうるさくなってくるし、動きも速くなってくる。キミはいつハンバーガーを作れるだろうか

### ハンバーガーを全部作ると、パターンクリア

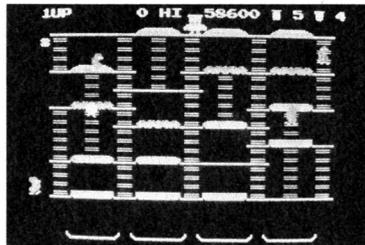


▲これが1面のスタート画面。全部で4つのハンバーガーを作らなければならない。上からどんどん材料を落としていこう。

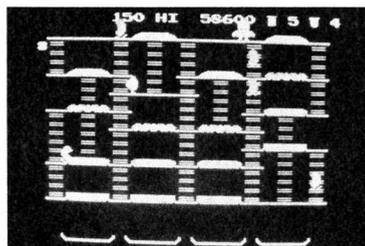


▲ハンバーガー4つできあがりのシーン。ピータベッパーもひと仕事終えて、満足そうにバンザイ。

### ハンバーガー作りの基本テクニック

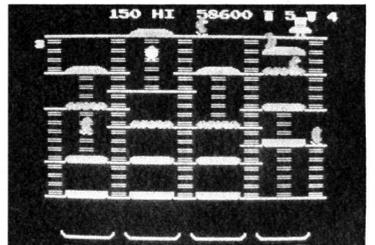


▲それではハンバーガー作りの基本を紹介しよう。まず、落としたい材料（この場合は右から2つ目のパン）のわきで準備。

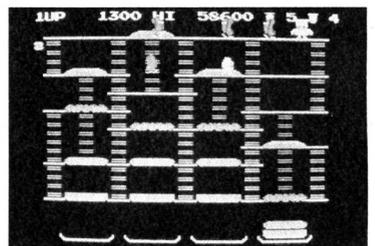


▲その材料の上をピータベッパーが歩くと1段下に落ちるのだ。そして、落ちた段に別の材料があると、それも1段下に落ちる。

### ウイナーやピクルスを使って上手に料理

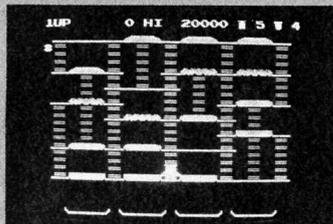


▲ピータベッパーのじゃまをする、ウイナーやピクルス。こいつらを材料の上のせて、いっしょに落とすと……。

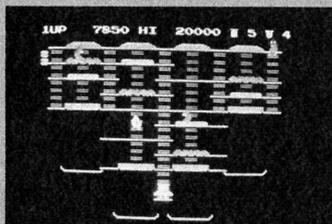


▲ふつうは1段しか落ちない材料が、敵の重みで、3段も落ちてこのとおり。ピータベッパーの手間がはぶけるのだ。

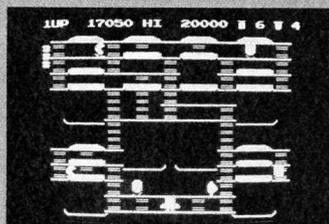
# 基本6パターン



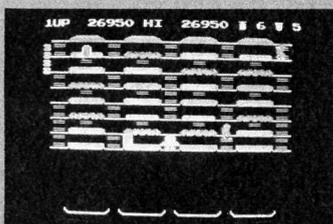
**1** 1面の仕事は4つのハンバーガーを作ること。材料も少ないので、楽勝のはず。



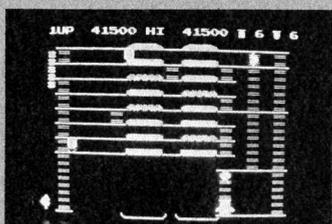
**2** ハンバーガーは4つ。材料も同じだが、ちょっと画面構成が複雑。下の方が難関。



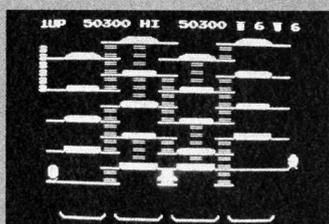
**3** ハンバーガーが6つに。敵をのせて落とさないと、かなりめんどうな面だ。



**4** こんなにいろいろなものはさまっているのを食べたい。作る方は大変だけど。

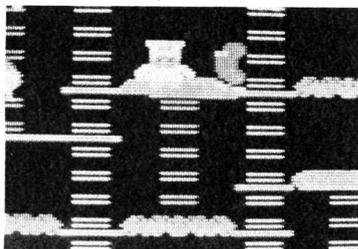


**5** 一見簡単そうだが、敵のはさみうちにあうので、十分注意。敵を材料ではさめ！

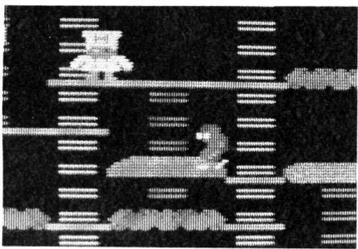


**6** 最後も一見簡単そうだが、左右の2つが問題。敵に追いつめられないように注意。

## ピータペッパー秘伝のウイナー調理方法

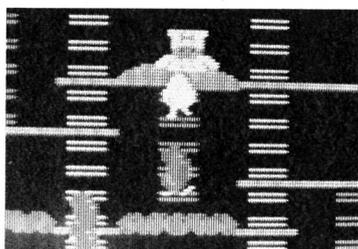


▲ウイナーなどの敵を、材料にのせるためのテクがこれ。写真のように、あと1歩歩けば材料が落ちるようにして待ちぶせ。

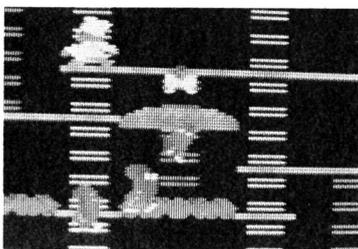


▲敵がその材料に足をかけたら、すぐに左へ逃げて材料を落とす。このほか材料の上でペッパーをかけて落とす方法もある。

## たまごやウイナーをはさむとおいしくなる

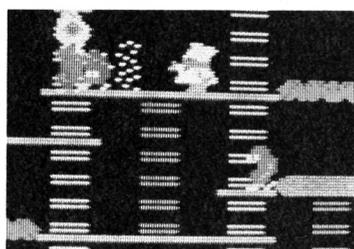


▲下からピータペッパーに向かってくる敵。こいつらの上に材料を落として、ハンバーガーのなかにはさんでしまう。

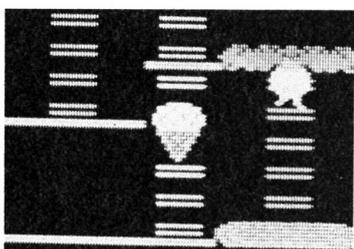


▲タイミングよく落として、敵をたくさんやっつけると高得点。味も少しはよくなるんじゃないかな……。

## ポテトやソフトクリームでペッパーをふやせ



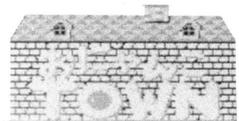
▲敵は、ペッパー（こしょう）をかけたとき一定時間動けなくなってしまう。でも、ペッパーは数が少ないので大切につかおう。



▲ペッパーは、このソフトクリームや、コーラ、ポテトなどを取るとふえるのだ。ときどき出てくるので、必ず取っておこう。

# How to Win

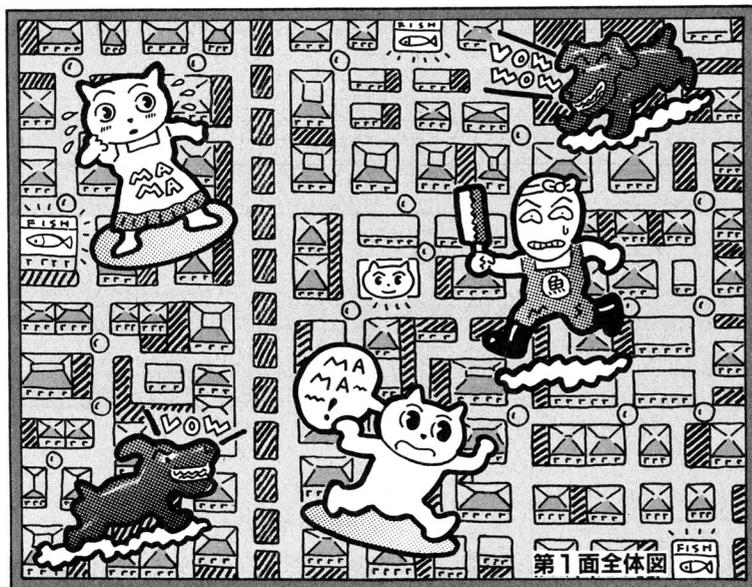
ファミリーコンピュータ



白土理恵：今年の4月～9月まで、「パソコンサンデー」という番組のレポーターをやっていた理恵ちゃん。その影響で、いまでもゲームに熱中している。

リエのニャンニャンレポート

## おにゃんこTOWN



おにゃんこの住む街には危険がいっぱい！道路には自動車、通路にはいじわるのツグがウヨウヨ。そんなコワイ所なのにゃんちゃん子ネコは一人で家を出ちゃった。さあ、大変！ママは子ネコを無事に連れもどせるかな？

### ジャンプ&マンホール

ミルキーは上下左右の動きで街中を駆けめぐります。④ボタンでジャンプ、⑩ボタンでマンホールの開閉をしながら、子ネコを探し出してネ。街は上下約3画面分、左右は約4画面分の広さ。このエリアを頭に入れて、袋小路に追いつまれないよう注意。

### 「お外はおぶないから1人で出かけちゃだめよ」

いつもママにそう言われてるマイケルは冒険好き。家の外に出たくてしょうがない。そこで忙しいママの目をぬすんで家をぬけ出てしまった。ママのミルキーはビックリ。早く探さなきゃ！ミルキーは街の中を駆け回ります。でもミルキーにとっても街は危険でいっぱい。身を守るには得意技を使うしかない。いじわるのツグをマンホールに閉じ込め、垣根やヘイをジャンプ。おまけに大好物の魚を食べてパワーアップ。だけど魚屋のオッサンが包丁をふり回して追いかけてくる…。ぶじに子ネコを連れて帰れるかな？ミルキー、がんばって!!

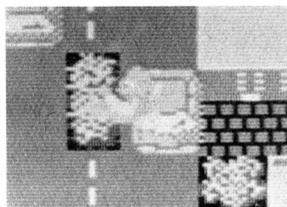


「母ネコの『ミルキー』、子ネコのマイケル探して、街中を探し歩くコワイ子ネコ!!」

### みんなにはナイショだよ～!!

私はここ数日、熱い夜をむかえている。だって「おにゃんこタウン」をやめるのはすごく勇気がいるんだよ。あと1回、なんて思っているうちに朝になっちゃう。しかし今や、私の脳裏にはこのゲームの全容がシッカリと刻まれているのだ。そこでキミたちにもホンの少しイコトを教えてあげる。

画面の上部にはヘビのマンホールがある。うっかり開くとヘビがずっと追いかけてくる。やっつける方法はナシ。でも1つだけ弱点があった。開いたマンホールの上は通れない。これを利用して街の一角に閉じ込めちゃえ。ゲームが始まったら、とりあえず道路をわたるといいみたい。こっちは街にはボーナス点となるハイヒールやドレスなんかが出てくるし、子ネコも道路ぎわにいることが多い。あとは自分で研究しなさい！キミたちにも熱い夜が待ってるよん!!



「ジャンプ&ジャンプ。車道のグリーンベルトにも乗れます。ここはツグもない安全地帯」

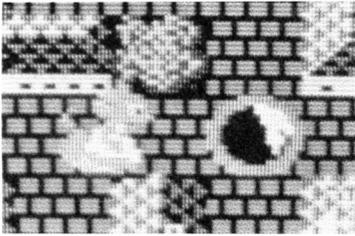


## マンホールに敵を閉じこめちゃえ!

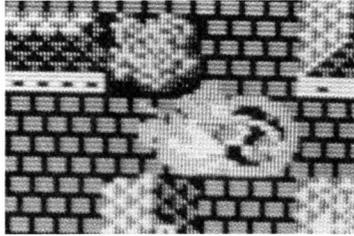
ドッグがミルクィを追っかけてくる! でもだいじょうぶ。彼女の得意技はマンホールの開け閉め。うまく犬を落とせば! 匹

で10点。それに、そのマンホールを閉じちゃえば落ちた犬はもう出てこなくなるし、得点も激アップだよ。ただし、ミルクィは

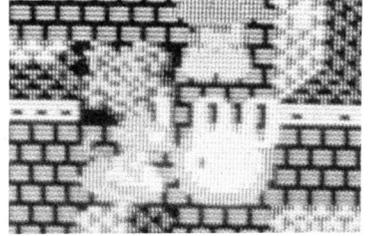
前方の一番近いものしか開閉できないんだ。そこんところをよーく覚えといてネ。



ミルクィの前にあるマンホールが開く



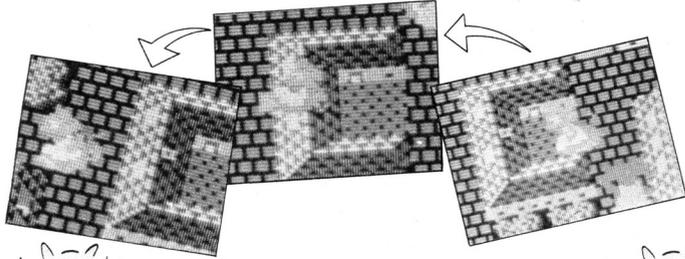
うっかりするとミルクィも落ちちゃうよ



1匹で100、2匹で400、3匹で800と高得点



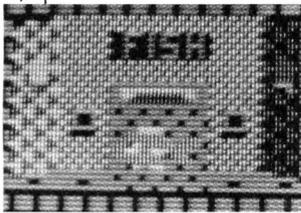
## ジャンプってすごい!



ジャンプはミルクィのステータスのひとつ。垣根、へい、敵や車、なんでもとびこえちゃうんだ。たまに『見えない壁』があるんだけど、それだつてOK。でも1つぶんのジャンプ力しかないから2つ以上つながってるものはダメ。子ネコを連れてある時もダメ。ただで敵に囲まれた時、隣の垣根をビョン! てやると、カ・イ・カ・ン。



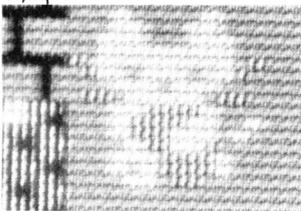
## 魚でパワーアップ



大好物の魚を食べてパワーアップするとミルクィの体の色が変わる。犬に体当たりして気絶させれば50点。



## 子ネコのマイケル



子ネコをつかまえるとミルクィはジャンプできず、速度もおちる。家に連れ帰って面をクリア。面数×1000点。



## 登場キャラクター

ド い じ わ る		しゃにむにミルクィを追うのと、開いたマンホールをよける2種類いる。時がたつと動きが早くなるよ。
へ い		とにかくしつこいやツ。街の上の方のマンホールに潜んでいる。マンホールに落しても死なないので注意!!
オ 魚 屋 の サ ン		魚をとると怒っておっかけてくる。一定時間で消えるが、なかなかラウンド・クリアできないしていると再登場。

## ボ ナ ス ・ キャ ラ ク タ ー

ハイヒール	ドレス	指輪	自動車	ドル袋
1000点	1250点	1500点	1750点	2000点

# 極秘情報第1弾!!

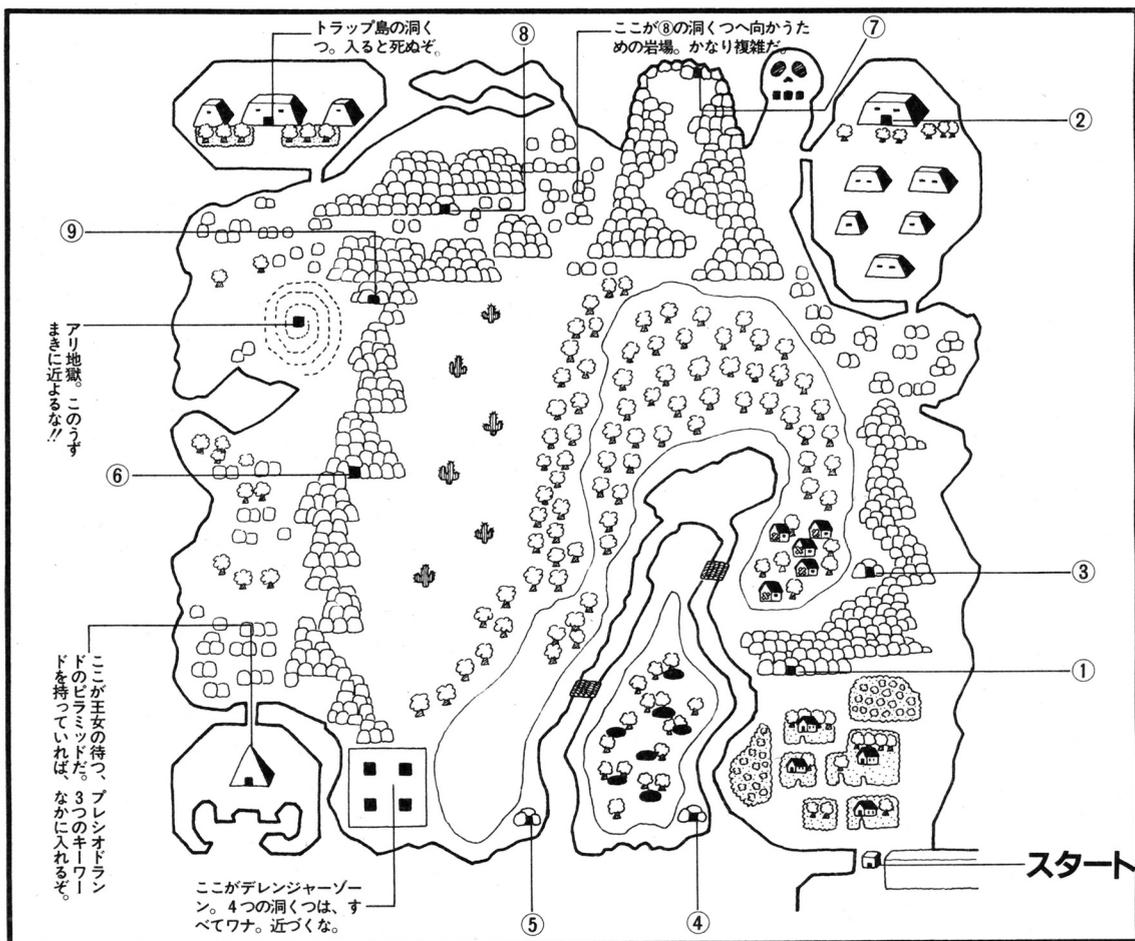
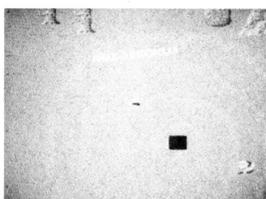
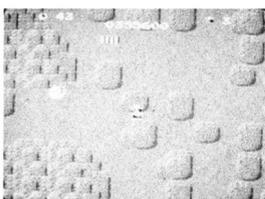
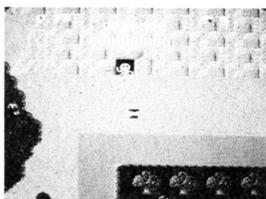
ハドソンから  
入手した  
極秘情報を  
一挙公開!!

# シーン2のマップ入手 チャレンジャー

ハドソンから極秘情報を2つキャッチ。1つ目は、チャレンジャーのシーン2、ワルドラド島の全マップだ。下のイラストが、そのマップ。①～⑨まで番号のついてる、黒いところが洞くつの位置だ。スタート地点から、この数字の順番に洞くつに入っていけば、自然に最後のプレシオドランドに

行くことができるはずだ。ただし、山の上にある⑦の洞くつは、最短コースからはずれているので、キーワードが集まりそうなら、入る必要はない。また、デレンジャーゾーン、アリ地獄、トラップ島には、絶対に近づかないようにしよう。とくに、トラップ島への道には、つつい迷いこんでし

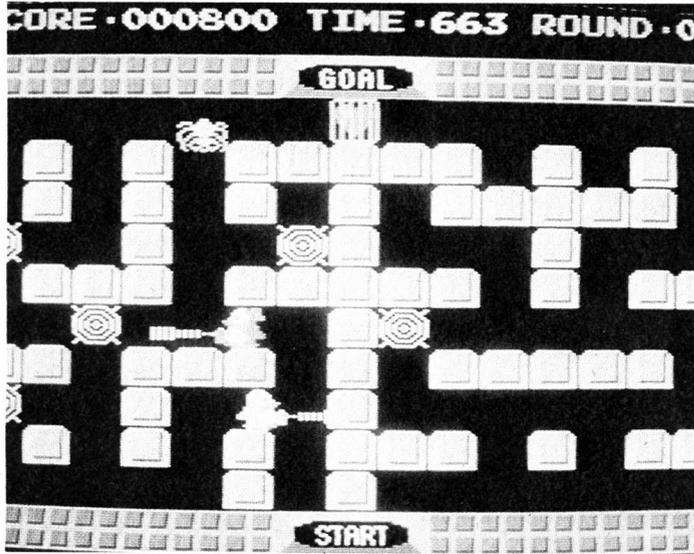
まうので注意しよう。⑧の洞くつへ向かう道を、手前の岩場のなかから見つけられれば問題ないが、かなり複雑なので、つつい上の楽な道を選んでしまうのだ。これがワナ。そのまま進むとトラップ島に入ってしまうのだ。さあ、左下のプレシオドランドをめざして、どんどん進んでいこう!!



極秘情報第2弾!!

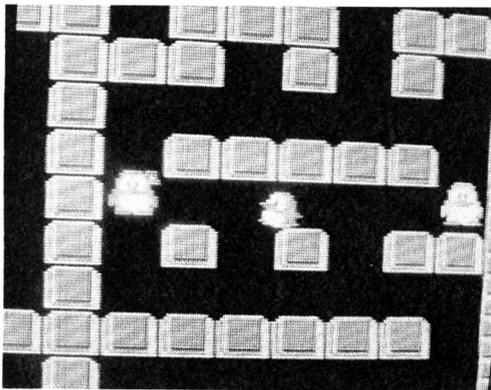
新製品情報

# ペンギンが子供を産む?! ～バイナリーランド～



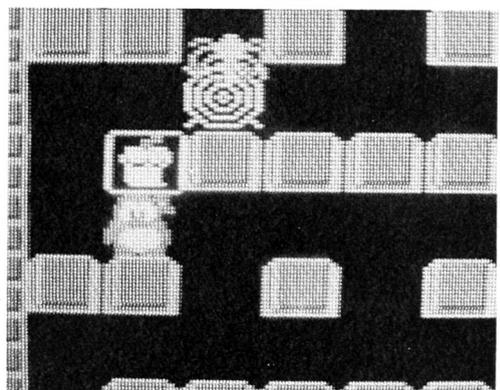
第2情報は、ハドソンの新作ソフト。左右対称に動いてしまう、不思議な森の鏡の世界のお話し。男の子のグリーンと、女の子のマロンの2匹のペンギンが、鏡の世界の迷路にとじこめられてしまったのだ。この世界では、グリーンが左に動くと、マロンは右に動いてしまう。キミが動かすのは、どちらか1匹だけ。もう1匹は、片一方の動きに合わせて勝手に動きまわるから、ややこしい。しかも、この2人を同時にゴールさせなければならないので、プレイしているうちに、頭のなかがゴチャゴチャになってしまうゲームなのだ。森のなかには、こわいクモやひっかかると動けなくなるクモの巣などがいっぱい待っている。また、トリに触れると2匹の位置が入れ替わり、さらに頭のなかをかきまわすようなしかけも用意されている。2人の位置を調整しながら、同時にゴールさせなければならないので、よく考えてプレイしなければならない。発売は、12月中旬の予定だ。

あることをすると  
子ペンギンが  
産まれるのだ



上の写真を見ると、グリーンとマロンの間に小さなペンギンがいるね。これは、あることをすると産まれる、2匹の子供なのだ。子ペンギンは無敵状態で迷路のなかを勝手に走り回るので、迷路内のクモやクモの巣をやっつけていってくれるのだ。さて、その出し方だが、残念ながらいまのところ不明。でももうすぐ発見できそうだ。

隠れキャラ  
もたくさん



上の写真を見て、アレッと思った人、キミはえらい。そう、チャレンジャーの無敵クジラなのだ。なんとこのゲームにもクジラが登場するのだ。もちろんこれを取れば、2匹は無敵になれるのだ。その下は迷路のカベのなかから出てきた隠れキャラクターの写真。どちらも出し方はわからないが、ほかにもいろいろ隠れキャラがありそうだ。

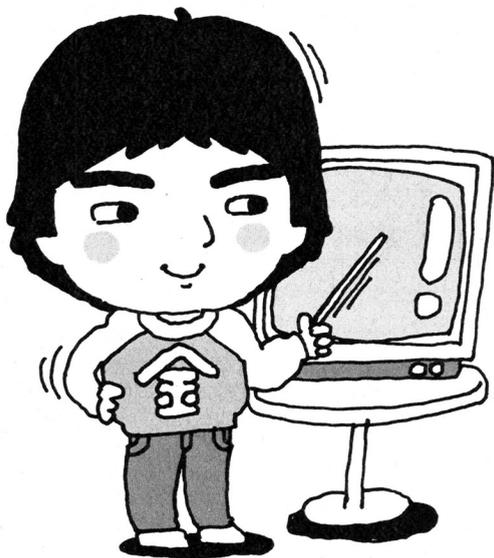
# 金ちゃんの Construction

こんすとらくしよん



# 講座

Lecture



最近のゲームの中にはコンストラクション機能が付いているものがたくさんある。

そこで、今月からこのコンストラクション機能を使って、面白い面や難解面を作成する方法や読者のみんなの投稿画面を掲載していくページとして、この金ちゃんのコンストラクション講座を開講することになった。

## 作ってはコワして『傑作画面』をうみだそう！

さて、みんなよく御存じのロードランナーだ。目を真っ赤にしながら毎日、チャンピオンシップロードランナーに挑戦した人もたくさんいるんじゃないかな？

とにかく、ロードランナーは理屈抜きにプレイして面白いゲームだ。

そしてプレイするのと同じくらい面白いのがコンストラクション機能を使って、オリジナル面を作成することだ。

「ぼくにはオリジナル面作成の才能はないよ」なんて言っているキミ、「案ずるより生むが易し」のことわざじゃないけどとにかく1つ作ってみようよ。とにかくなんでもいいからまず作ってみる。これが傑作面の誕生の第一歩だ。作ったらとにかくテストプレイしてみよう。テストプレイしてみるとキミなりになんらかの感想をもつだろう。おそらく、最初に作成した面は簡単すぎるとどこかで見たことがあるような気がするとか不満だらけに違いない。

そこで、面の改良にとりくもう。面を作成したわけだから何かネーイがあったはずだ。それにもかかわらず、何がこの面を面白

くなくさせているのだろうかということをしっかり考えよう。

「簡単すぎる？」それなら、時間差振り技とか敵の頭渡り技なんかをとりいれてみよう。理想を言えば、君が初めて発見したオリジナルの技を組み込むことができれば最高だ。

「ロードランナーの××面とよく似ている」と言うのなら、必要な技の順番やクリアのためのルートを変えてみよう。

こんなふうには作ってはこわし、作ってはこわしを繰り返すうちにだんだん自分なりに満足いくものができてくるはずだ。

さて、ある程度完成したら友達を呼んで、プレイしてもらおう。自分の考えにおぼれてしまって全く考えていなかった方法でクリアされることがよくあるからだ。

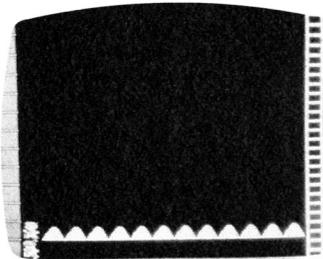
さあ、細かい部分を修正して、完成だ。テストプレイしてくれたのと違う友だちにプレイしてもらおう。友達がうんうんなりながら「うーん、わからん」などいってくれたら、大成功！

面を作ることで何が楽しいって、この時の満足感ほど、うれしいものはないのだ。

でも、簡単に解かれてしまって打ちひじかれることになっておくじけない、くじけ

みんなどんどん入学して、この講座の講師である、金ちゃんを悩ますような面をどんどん送って欲しい。優れた面はこのページに掲載していくのでヨロシクネ！

今月はコンストラクション付ゲームの代表であるロードランナーをとりあげることにしよう。では、始まり、始まり……………



ない。面の改良にもう1度トライしよう。

さて、面を作成するときの注意をひとつ。面を作ったキミ自身さえ、100回に1回しか解けないような面を作ってはいけないということだ。たとえば、上の画面は必ず解けるはずだがこんな面を何回でも解ける人がいるわけじゃないね。こんな面を作ってもちっともエラくないのだ。

面作成方法について書いてきたが、わかってくれたかな？とにかく、恐れずにひとつ作ってみることだ。そして、何回でも作り直す根気さえあれば、キミにも素晴らしい面が作成できるのだ。そうして、できた作品をどんどん金ちゃんあてに送ってくれたまえ。

続いて、今月の傑作面の紹介といこう。

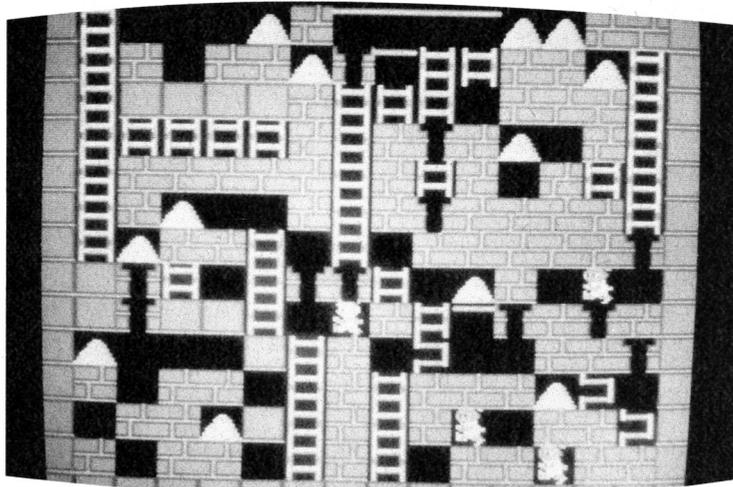
## これはもう職人芸!! 今月の傑作面

今月の傑作面は東京都の宮田降司君の作品だ。彼は定期的にロードランナーの面をコンプティークに送ってきてくれるのだがそのどれもがかなりの高水準、いつもロードランナーの職人芸をみせてくれる。

今回紹介する面は、彼の作品のなかでも最高傑作のひとつといえるスグレものだ。

この面のポイントはまず、敵ロボットの使い方にある。右下の方にいるロボットを2人とも脱出させて左下の金塊をとるのが、金塊をとったあと、ロボットを殺さなければならない。この、ロボットの殺すのにあっと驚くテクニックが必要だ。

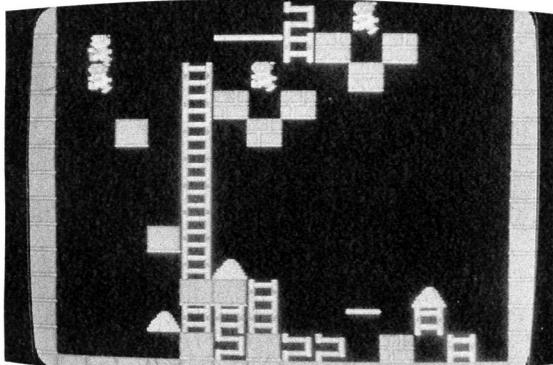
その後右上の金塊をとり、最後に右下の金塊をとるのが最後の金塊をとる時にもひと工夫しなければ、それまでの苦労が水のアワになってしまう。テクニック的にも頭渡り技や時間差掘り技を正確に決めなければならぬところが多々ある。



金ちゃんのコンストラクション講座の第1回目の作品として申し分の無い、傑作である。みんなもこの宮田君に負けないで傑

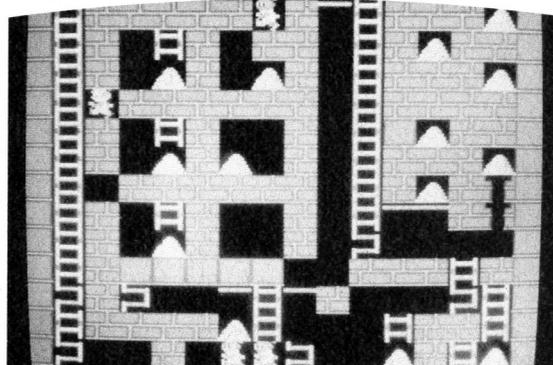
作をお寄せ下さい。というところで、今月の講座はおしまいです。また来月会いましょうね。おたよりもまっています。バイバイ。

## この技もすてがたい。今月の佳作面



今月の佳作その1は大阪府吉野敦クンの作品である。一見してアッサリした印象を与えてくれる面だが、ロボット頭渡りワザを連発して小気味よく決めていかないとクリアできない。調子にのって指をすべらせてランナーを殺さないようにね。

でも、この面まだ練りがたりないと思う。吉野クン、この面をもとにして、バージョンアップしてまた送ってね。



今月の佳作その2は兵庫県の布袋(ホテイ)之彦クンの作品だ。この面をひと目みて、「あっチャンピオンシップロードランナーの50面に似ているな」と思ったきみはかなりの通だ。

でも布袋クンはひとひねりもふたひねりもして、いろいろなワナをあちこちにしかけている。チャンピオンシップロードランナー50面をクリアした人でもしっかり考えてから挑戦しようね。

## お便り募集

おめでとうございます!! 新連載の「コンストラクション講座」です。日毎夜毎の『ロードランナー』中毒のキミ、はてしなき『倉庫番』のキミ、楽しく画面で遊びましょう。

今回は、人気アイテムの『ロードランナー』。たくさんの方の自信作が、編集部が集まっていたので、なかなか優秀作ぞろいでした。

次回からも、キメ技・はなれ技のヒントや、解法のヒントなどもとりいれて、しっかり解説しましょう。アイテムも、

『ロードランナー』に限らず、ファミコンの『ナッツ&ミルク』や『レッキング・クルー』、パソコン版の『フラッピー』『モール・モール』『倉庫番』『Cudy Panic』などの新作画面も大歓迎! ファミコンだけでなくパソコン版もはば広くとりあげていくつもりなので、みんなの力作をおまちしています。

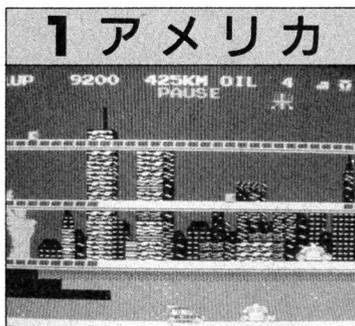
あて先: 〒160 東京都新宿区三栄町8番地いかりビル2 コンプティーク編集部 コンストラクション係まで。



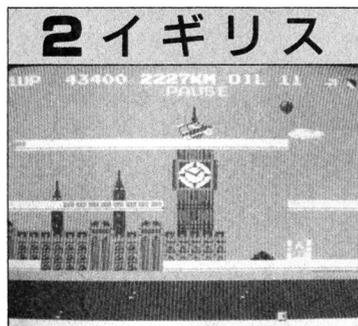
# バグ&隠れキャラ情報

## シティコネクション

お気に入りのシティ(ア)で、世界6カ国を走りまわる、シティコネクション。このゲームにも隠れキャラや隠れテクがたくさんあるのを知っているかな……。6カ国に1つずつ(フランスは2つ)あるので、順番に紹介していこう。



フォーメーションZのヘブラム。ゲームが始まったらオイルカンが9発投げる。そして、10発目を自由の女神が出ているときに投げるのだ。これを取ると1台ふえるぞ。



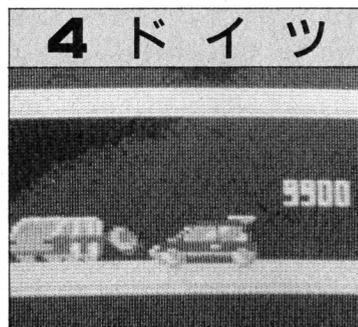
イギリスは隠れテク。オイルカンの残りが11コのときに風船を取ると、すぐに3つつけて風船が出てくるのだ。これでいっきにワープできるぞ。



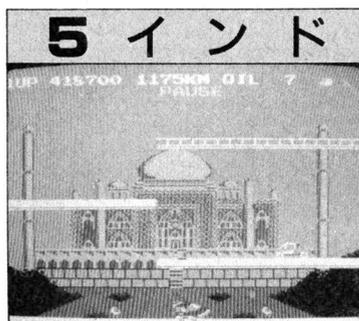
オイルカンを0にして、凱旋門凱旋門のまわりをウロウロしていると、ハートが1つ出てくるのだ。これを取ると、風船を1コ取ったことになるぞ。



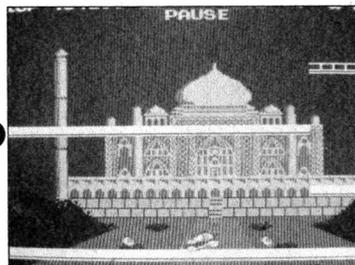
フランスで、最上段を全部白くぬって、オイルカンを20コにする。最上段でWショットをしてみよう。



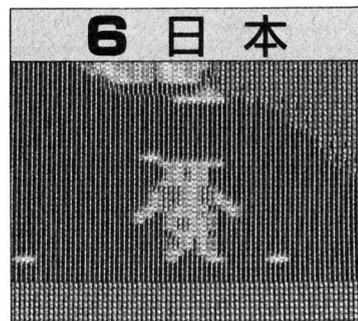
ドイツは隠れボーナス。オイルカンの残りが29~31のときにバトカーをやっつけると、9900点もはいるのだ。これは何度でもできるので、高得点がねらえるぞ。



インドでは夕焼けが見られるぞ。やり方も簡単。写真の大きな寺院の前でWショットをするだけだ。うまくいくと画面が夕焼け空になるぞ。



これが夕焼け。ところで、Wショットとは、車を反転させながらオイルカンを両側に同時に投げることなんだ。タイミングがむずかしいので、練習しておこう。



さいごは日本。富士山、五重の塔……という画面に出てくるのは、いなばの白うさぎなのだ。出し方は簡単。タケノコを飛びこえればいいのだ。風船と同じ効果だ。

## 《ハード編》

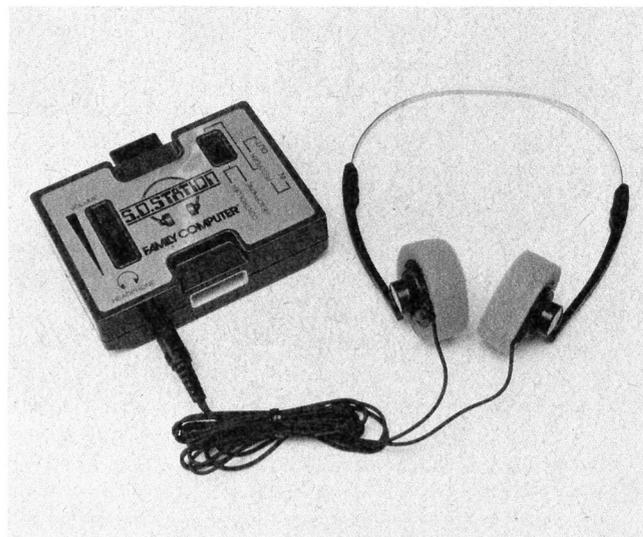
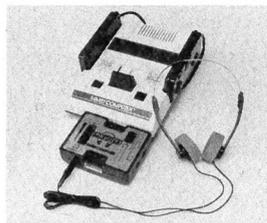
### 1 ファミコンサウンド がステレオに

#### SDステーション(ホリ電機)

なんと、ゲームのBGMがステレオになってしまうという、マシンが登場したのだ。もちろん、モノラルの音を強引にステレオにしてしまうわけで、完全な意味でのステレオにはならない。が、ヘッドフォン(これも買うと付いてくる)をかぶってプレイしてみると

スゴイ迫力に驚かされるのだ。

また、キーボードを使わずに、データをセーブできる機能もある。(4900円)



### 2 スーパージョイスティック登場

#### ウイングコマンダー(ホリ電機)

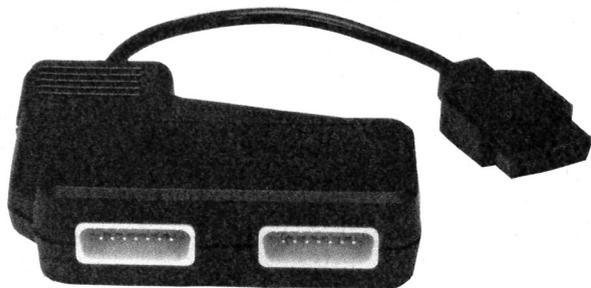


いままでいろいろなジョイスティックが発売されてきたが、それらを全部研究して、いいところを集め、悪いところを改良した……という感じ。同社のジョイスティック7の機能に、連射機能、マルチグリップ(3種類のグリップを選べる)、ツイントリガー(A/Bボタンが左右にある)がついて、4500円。デザインもカッコイイ!



### 3 ジョイボールが2台つながる

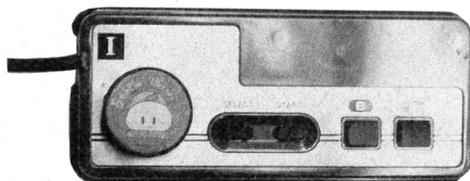
#### JOY PAIR (HAL研究所)



人気技群のジョイボール。でも2人でプレイできないのがちょっと不満……と思っていたら、ついに2人用アダプターが登場した。これを使えば2台のジョイボール(ほかのジョイスティックでもOK)をつないで、2人でプレイできるぞ。(1500円)

### 4 100円の500円玉?

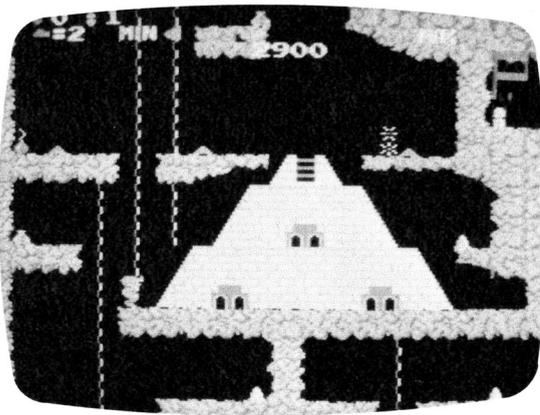
#### ファミコイン(タイトー)



✦ボタンに500円玉をはりつけるとコントロールしやすくなる……というのを知っているかな。でも、もっと便利なものが登場した。ファミコインという✦ボタン専用のコイン。ピタッとフィットするから、最高の使いやすさ。5種類あって、1コ100円。

We are Coming Soon

# 新製品速報

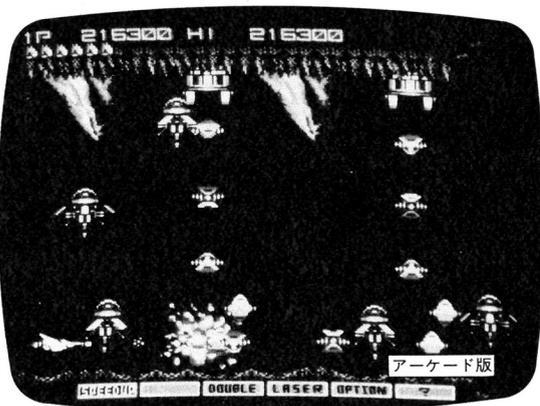


## 洞くつ、迷路をアドベンチャーしよう

アイレム

### スペランカー

アイレムの新作は、リアルタイムのアドベンチャーゲーム。宝を求めて洞くつ探検に出かけるのだ。洞くつといえば、当然出てくるものがあるよネ。そう吸血コウモリに毒ガス、落とし穴や幽霊……、コントローラーの+ボタンを機敏に動かさなくちゃ、すぐにゲームオーバーになってしまう。でも、こっちになっだいろいろ武器があるのだ。たとえば、コウモリにはフラッシュがいちばん、こぞとこのときに使用しよう。その他、大岩をぶっとばすダイナマイト、エネルギーを補給するいのちのもと、トビラをあけるための赤いカギ、青いカギ……さまざまなアイテムがドラマをぐーんともり上げてくれるんだ。こうして幾多の難関をクリアすれば、キミは伝説のピラミッドにたどりつけるはずだ。



## 母なる惑星グラディウスを守れ!

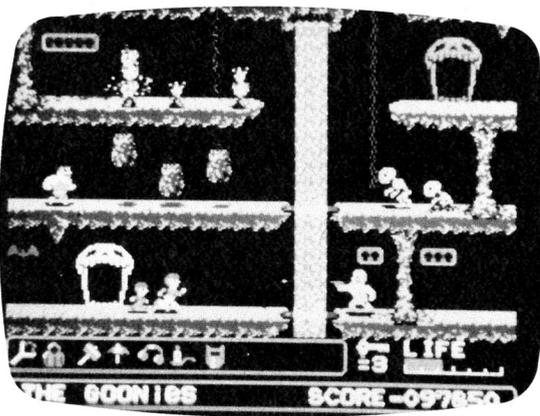
コナミ

### グラディウス

「ツインビー」、「グーニーズ」とお楽しみソフトが目白押しのコナミ。この2本もさることながら、バトルシューティングファンの間で登場が待たれているのが、この「グラディウス」だ。

超時空戦闘機ビックバイパーに乗りこんで、亜時空星団バクテリアンにより危機にひんしている惑星グラディウスを守るのだ。7ステージすべてが空中戦。敵の赤い戦闘機を撃つと現れるエネルギーカプセルをとり、ビックバイパーをパワーアップせよ! パワーアップアイテムは、スピードアップ、レーザー砲、バリア他全6種類。

ゲームの内容もさることながら、あのビデオゲームのグラフィックスがどこまで再現されるかなど、バトルシューティングファンならずとも、発売が待ち遠しい。



## 映画とソフトで2倍楽しんじゃおう

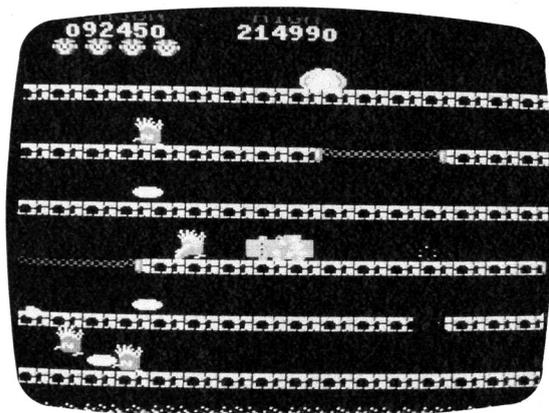
コナミ

### グーニーズ

プレイしてから見るか、見てからプレイするか……というのがコレ、「グーニーズ」だ。E.Tのスピルバーグがおくるお正月映画だが、実はコナミからもファミコンのゲームとして登場する予定だ。まだ開発中のソフトなので、詳しいことはわからないのだが、映画のストーリーをうまく再現した形になっている。洞くつたたらわれの身となった7人の子どもたちを無事に助け出し、宝物もいたててしまおうという欲ばりな(?)お話だ。スクロールタイプのアドベンチャーゲームで、がいこつ軍団やギャング団を相手に右往左往しなくちゃならない。子どもたちの位置をしっかりと頭に入れて、7人全員を助け出そう。



この12月から1月にかけて、まだまだたくさんファミコンゲームが発売になる。開発中で、はっきり内容がわからないものもあるが、アドベンチャーあり、シューティングあり、思考型ゲームありで、非常にバラエティに富んでいる。ベストセラーになりそんなソフトもあるが、とりあえず今月は1カットでカンベンしてネ!



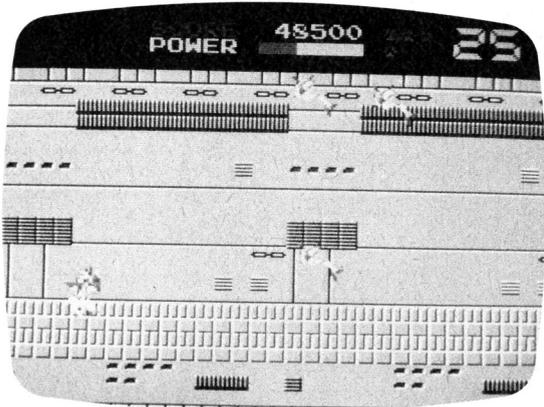
## 巻きもの求めて、天竺に出発だあ〜っ!

カプコン

# SONSON

「1942」に次ぐカプコンの新製品は、巻きものを受けとるために天竺まで長ーい旅をする「SONSON」だ。天竺へと続く6段の道を、ソソソまたはトントンを操作し、敵をやっつけながら突き進め!。とはいうものの、天竺のおシカ様に会うには、20のエリアを踏破しなければならないのだ。ウーン、先は長いぞ!

というわけで、もう気がついたかもしれないけど、ソソソとはあの孫悟空。トントンは、八戒だ。1人ではとうてい天竺にさどりつけないと悟ったら、トントン(友だち)と2人で力を合わせて挑戦だ。キャラクターもひょうきんでカワイイし、隠れキャラもある。旅は道づれて、友だちといっしょにワイワイガヤガヤ楽しめるソフトだ。



## 魅力満載メカニック・アクションゲーム

バンダイ

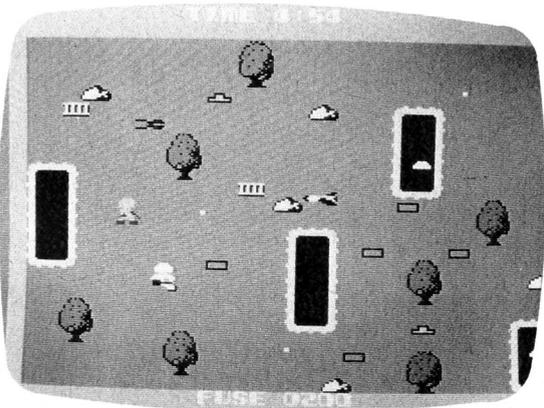
# 超時空要塞マクロス

アニメで大ブームをおこしたマクロスが、ファミコンのゲームとして発売されることになった!

バルキリー(自機)を操り、敵をかわしながら敵陣に侵入。基地の中枢部を撃破する、というゲームだ。

バルキリーは、状況に応じて3タイプに変形する可変メカ。ロボット型のバトロイドは、低速移動だが連射できる。ジェット機型のファイターは、高速移動だが単発である。そして標準速移動の中間型が、ガウオーク。

自由自在に形態を変え、6種類の敵キャラをかわしながら、球状のスペシャル・ターゲットを取って進め。ブリタイ艦最深部の巨大コンピュータを撃破すれば1面クリアだ!



## 敵陣の守りを突破し、人質を救出せよ

コトブキシステム

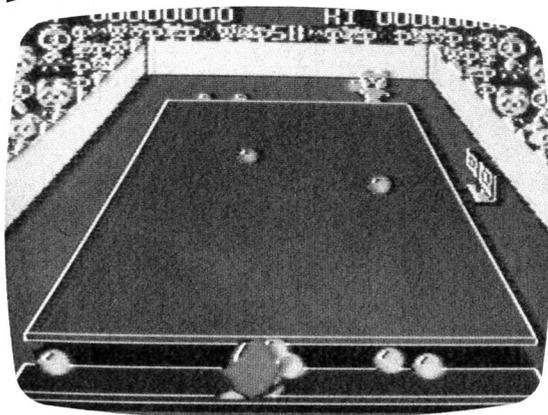
# ダウボーイ

パソコンメーカー、ビデオゲームメーカーのファミコン界への進出が目立つ今日この頃、またまた新規参入会社が登場した。

このコトブキシステムが贈るファミコンソフト第一弾が、リアルタイムアドベンチャーゲーム「ダウボーイ」だ。

ダウボーイは、5つのMAPをクリアし、味方の重要人物を救出するのが使命。MAP1では、その後の面で使うハシゴ、ダイナマイト、クリッパー、ジライ、ヒューズを集めよう。MAP2~4はMAP1で集めた武器を駆使してクリアするのだ。でも、どの面も隠されているカギを拾わない限り、次の面には進めないよ。

GAME Aでは制限時間に、GAME Bでは制限時間+コンピュータの攻撃に悩まされる。どっちのGAMEで遊ぼうかなー。



## ぺんぎんくんのボール投げっこゲーム!

アスキー

## ぺんぎんくんウォーズ

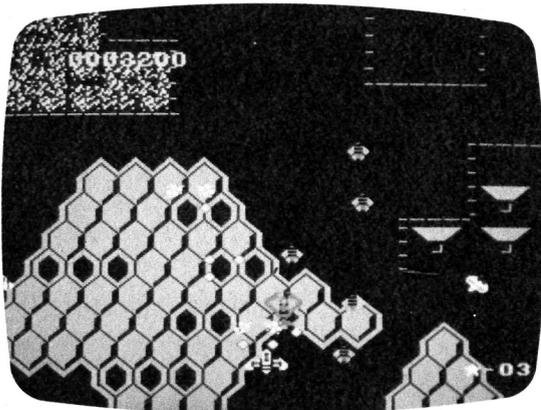
今、大人気のぺんぎんくんウォーズが、とうとうファミコンに登場! ペンギンくんと森の動物達のキャラクターがとってもかわいいと評判のゲームだ。

制限時間60秒以内に、ボールを相手コートへ投げるだけ、右に左に動きながらペンギンくんが大奮闘。ゲームはいたって簡単そうに見えるけど、これが案外むずかしい。

トーナメント制で、1回戦はネコが相手。勝つとバンダ、コアラ、ビーバーととどん強いやつがでてくるぞ。

必勝法は、ボールを相手にぶつけて何秒間か失神させること。そのスキにドンドン投げこむ。時間に気をつけ、勝ち抜いていけ!

12月中には発売予定のファミコン版、乞う御期待!



## 不気味な不気味なシューティングゲーム

徳間書店

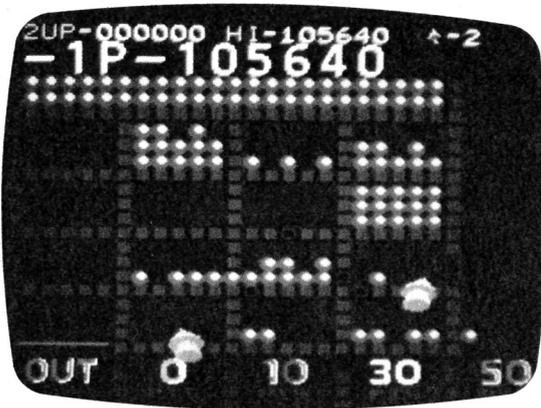
## エグゼドエグゼス

ビデオゲームで大人気を得た「エグゼドエグゼス」がファミコンに登場。おまちかねの読者諸君も多いことだろう。

超浮遊要塞エグゼドエグゼスは、巨大化した昆虫型生物たちの秘密兵器。キミはカーネル号に乗りこみ、エグゼドエグゼス撃墜の旅に今、出撃するのだ。

登場する敵キャラは約70種類。昆虫をベースにしたものやドロなど、不気味なもののばかり。しかし、ハイスコアエリアでPowをとると一転して果物に変身。ボーナスポイントになる。

2人で一緒にプレイできるのもこのゲームのいいところ。協力して敵をやっつけたり点数を競い合ったりして腕を磨こう、コンティニューモードがついているので、最後の面まで見ることが出来る。



## 交換遊戯に頭はパニック!

徳間書店

## ロットロット

青やピンクや緑の玉。見ているとコロコロ動いて、なかなかきれい。そのうち、16に区切られた部屋の壁に穴があいて、隣の部屋に入ったり、下の部屋に落ちてきたりする。そう、この重力の法則がなんともニクタらしいんだ。なぜって、右下の部屋（ここはZゾーンと呼ばれている）に玉が入っていると、下からカニさんが昇ってきて、ハサミで底の壁を切ってしまうのだ。もちろんこうなったら、ゲームオーバー。だから玉が上から落ちてきたら、別の部屋に移動しなくちゃいけない。どうやって玉を移動するかというと、2本のスティックを使うのだ。原理は簡単。④ボタンを押すと、二本のスティックの部屋の玉が入れ換わるのだ。右端の壁からも外に玉が出るので、なるべく右に寄せればいいんだが、これがムスカシーツ!

## うわさばなし

●ディスクの登場で  
パソコン版の  
AVG、RPGが...

残念ながら、今回はこのコーナーにふさわしい情報がない。バンダイの「オバケのQ太郎」や「ゴジラ」、カプコンの「戦場の狼」「魔界村」などは前号で紹介してしまったので、いまさら……という気もする。また、任天堂の「ヘリファイター」や「ゼルダの伝説(ディスク版第1号)」、東芝EMIの「ハイドライド」、ハドソンの「忍者ハットリくん(ハット

リくんが忍者の修業をしながら敵をたおしていくゲーム。横スクロールの画面で、いろいろな術を使えるらしい)」などは、たぶんみんなも知っていると思うし……。

ほかにも情報はあるんだけど……でもここに書くわけにはいかないんだ。やっぱりうわさの中心はディスクだね。つまりパソコンのAVGやRPGを……。次号をお楽しみに。

今月  
テイク・オフ!

# コンプティーク情報局

ゲーム・グルメの情報ビタミン



情報&タレント募集

そふとくりーむ新聞

SEGANNEWS

アーケードエクスプレス

ブックスレビュー

# コンプティーク情報局だより

## キミもコンプティーク編集部員

### 募集 1

## バグ・隠れキャラ情報

コンプティークでは、パソコン、ファミコン、セガS.C、アーケードゲームのバグや隠れキャラクターを募集している。もちろん隠しコマンド、隠れ画面の情報もOK。

コンプティークは、ゲームの必勝法だけでなく、バグや隠れキャラ情報でも「元祖」なのだが、近ごろ他誌のマネッコ企画が目にあまる。そこで元祖のカンロクを他誌にみせつけてやろうというわけで、月刊化第2号の1月8日発売号では、バグ&隠れキャラの大特集を決定するゾ。キミたち読者諸君から寄せられる情報に期待しているから、ドシドシ応募してくれ。

応募の方法は官製ハガキで送ってくれるのがベスト。電話でもいいけれど、証拠が残らないから、Tシャツや情報部員カードをもらうとき、キミが不利になるぞ。ハガキには、ゲーム名と機種名を明記してくれ。情報はイラストや図を入れて、できるだけわかりやすく書いてほしい。写真の得意なひとは、封筒に証拠の写真を入れて、送って



▶こんな感じで、わかりやすくハガキに書いて送ってくれ(東京・遠藤正人君)  
▲すこい情報を送ってくれたキミにはコンプティーク特製のバグ&隠れキャラTシャツを



れてもよい。  
●送り先 コンプティーク編集部「情報部」係まで。

### 募集 3

## 自作工

月刊コンプティークの新企画「金ちゃんのコンストラクション講座」では、キミが作ったコンストラクション画面を大募集しているぞ!

ファミコンの「ロードランナー」「レッキングクルー」「ナッツ&ミルク」などはもちろんのこと、パソコンの「モールモール」「キングフラッピー」「倉庫番」などの超難解画面もどんどん紹介していく予定なので、頭自慢、腕自慢の人はふるって応募してネ。

雑誌に載ったらカードがキミに



▲必勝法Tシャツをもらったヒトはまだ少ないぞドシドシ応募しよう!

▲こういうわかりやすい書き方を編集部では歓迎する!(愛媛県・萩原一郎君)

### 募集 2

## ゲーム必勝法情報

バグ&隠れキャラ情報同様、必勝法情報もパソコン、ファミコン、セガS.C、アーケードを問わず、どのジャンルでも応募できる。

必勝法情報は、あるゲームについてすべてにわたっての勝ちかたのコツを書いてもらってもよいが、難解な場面でのクリアのしかただけを送ってだけでもよい。必要な情報をまとめて……

- ①画面別の攻略法。
- ②敵キャラの性格と攻略法、得点。

- ③攻略に必要なアイテム、条件など。
  - ④攻略に必要なコントローラーやキーボードの操作方法など。
  - ⑤マップ、コースなどのイラスト、図など。また、マップやコースになにがあるのかの解説。
  - ⑥証拠となる写真をそえての解説
- 一以上のような情報をわかりやすくまとめて送ってほしい。

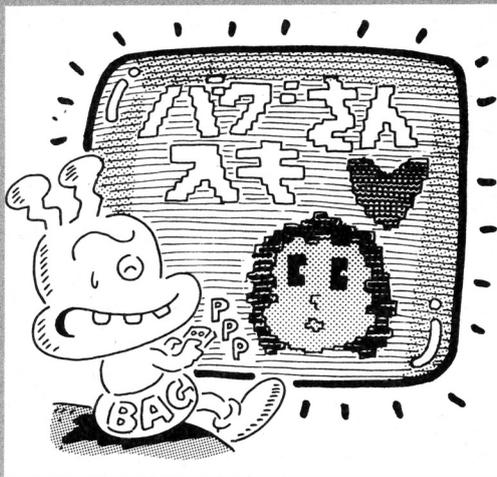
●送り先 コンプティーク編集部「情報部」係まで。

# 情報 募集 タレント

コンプティークの月刊化にともない、編集部では、イロイロ情報や、ひとを募集する。毎月毎月読者諸君の声や名前や顔が、たくさん登場する元気の良い雑誌にしたいからである。それだけではない。いままではふた月にいちど発行していたものが毎月ともなれば、編集部もいそがしくなる。ネコの手もかりたい。そー、正直いって、手伝ってほしい。ドシドシ応募して、いっしょに楽しい雑誌をつくっていきましょう。ヨロシクッ!

## ディット画面

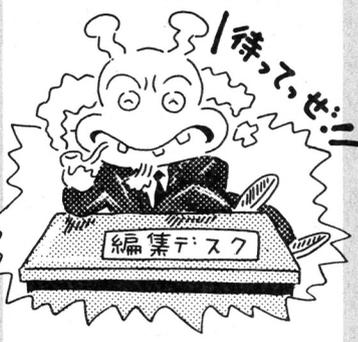
また、この講座の先生「金ちゃん」の作った超難解画面の解法のしかたやキミたちの作った画面の解法のしかたも募集しているのので、「1月号の金ちゃんの作った画面はこうやったら解けるんだ」という具合に解き方も書いて送ってネ!  
応募の方法は、自分の作った画面を実際に忠実にきれいに図に書



いて封書で送ってネ。解法のしかたもとにかくきれいに書いてネ。送り先は、コンプティーク編集部「エディット画面」係まで。

## 募集 4 ライター&ゲームプレイヤー

いま編集部では、中学生から大学生まで、数人の“助っ人”が活躍している。バグ&隠れキャラ、必勝法情報を提供してくれたり、画面の撮影のとき立ち会ったり、もちろん、原稿を書いたり、いろいろ手伝ってくれている。彼らは、コンプティーク編集部遊びに来ているうちに、自然に手伝ってくれるようになったひとたちだ。読者諸君のなかでほくもコンプティークで原稿を書きたい、いろいろ情報を持っているので、編集部教えてあげたい、なんていうひとがいたら、電話してくれ。突然たずねられても、忙しくて対応できないこともあるので、まず電話をしてほしい。



## 募集 5 コンプティーク・アイドル

コンプティークアイドル、つまりコンプティークの顔となり、全国20万のコンプティークの読者の心の支え、あこがれのマトとなる女の子を大募集してしまうのだ。キミの妹、お姉さん、彼女、クラスメイト……。まわりにいるステキな女の子をどんどん紹介してくれ!もちろんこれを読んでいるキミ自身(もちろんキミが女の子なら)でもOK。



「応募資格」月に2~3回編集部に来られる、16才~22才の健康な女の子。  
「応募方法」顔写真と全身の写真に、簡単な紹介文(連絡先、氏名、年齢、学校名、趣味、推薦者など)をそえて、「コンプティークアイドル」係まで。当選者にはこちらからご連絡いたします。

## 引っ越しました!

応募のときは気をつけてね!



コンプティーク編集部は、業務拡張(いろいろいそがしくなった!という意味だよ)にともない、つぎの住所に引っ越しました。応募のときや、お中元・お歳暮のときは送り先に気をつけてね!

●新しい住所 〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 角川書店 コンプティーク編集部  
●電話番号 03(359)8351

# そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局  
東京都練馬区三光町1-1-1ビル2

## スクウェアの新作RPGのキヤラが『ガンダム』しているわけ

前号のコーナーで紹介したスクウェアの新作S.F.ロボットRPGのタイトルが「アラステイ」に決まった。そこで、そのゲームの詳細をうかがいに、スクウェアで企画を担当した青木和彦氏と日本サンライズでメカニック設定製作を担当した井上幸一氏にインタビューしてみた。

——まず日本サンライズのキヤラクターを使うにいたった経緯についてお聞かせください。

青木 このゲームのもともとの発想は「W.I.L.D」でめしたアニメ処理を、もっと発展させた形でゲームが作れないかなという所からきたんです。それで、それにはS.F.のRPGがいんじやないかという事で原案を練りだしたんです。それが7月頃だったかな。——では初めからサンライズのキヤラクターでゲームを作ろうというわけではなかったんですね。



▲左から企画担当のスクウェアの青木氏、坂口氏、キヤラデザイン担当の井上氏

青木 ええ、それで原案を練っている段階でどんなキヤラクターがいいかという事でゆきまってきた時、たまたまうちの会社の人間がサンライズの方を知っていたので紹介してもらい、今回のようにキヤラクターデザインを担当していただくことになったのです。

——井上さん、初めてこの話もつてられた時、どんな感想をおもちになったのですか？

井上 この話があったのが月初めだったんですけど、アニメっぽいR.G.画面を作ることはあっても、今までゲームのキヤラクターデザインなんかやったことなかったですから、どこまでできるか心配でしたね。

——本音ですか？

井上 そうですね。アニメ選んで色とかあまり細かいラインを描けないとか、いろいろ制約が多かった分本音でした。でも逆に、アニメのキヤラクターを作る上での制約がなくなったため、自由にキャラ作りができて楽しかったですね。

——アニメのキャラ作りの制約というのは？

井上 アニメのキャラ作りというのは、まず第一にそれがアラステイとはオモチャとか商品になることを考えなくちゃいけないんです。とんかつにしても駄目だし、すわりの悪いのも駄目。色数はたくさん使えるんだけど、色の差だけはハイコンどだったりするとまずい。——なるほどね。

井上 だから今回の仕事

は何をやってもかまわないという所もあって楽しかったし、色の制約はあったけど、それがかかると色をおさえるところによってキヤラクターがメカっぽくなることを再認識させられ、勉強になりました。

——そのキヤラクターデザインを、青木さんたちはコンとエータに入力したわけですよね。

青木 ええ、これが大変でした。とにかく数値枚りですからね。最初動画をイメージスキャナーで画像入力して、それを修正して、色をつけていくわけですけど、とにかく年末までに間にあわせなければいけなかったですからね。ほかのソフトの開発をストップしてスクウェア総動員でやりました。

## 某ソフトハウスがHソフトを製作中

某ソフトハウスがHソフトを製作中という噂を聞きつけた取材班は、その噂の出所の某ソフトハウスのM氏を単独インタビューした。

——Hソフトということですが、どんなゲームになる予定ですか？

M まだ開発中の段階でなんともいえませんが、アダルト・ロールプレイングゲームになる予定です。「フェアリー・オブ・イリエジヨ」 という題名もつけています。

——妖精が出てくるのですか？

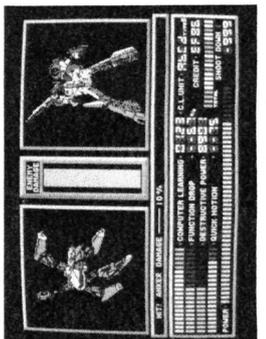
M そうです。ストーリーは、ある男が妖精の住む世界にまよってこられた所から始まります。それで、その妖精の住む世界というのが、かつては花咲きみだれた美しい世界だったのですが、今は

——そうするとやっぱりこのゲームの売りは、このアニメで動く戦闘シーンですね。

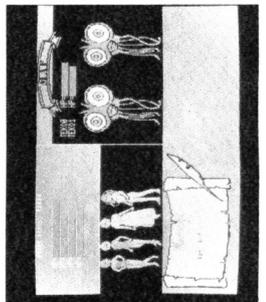
青木 そうですね。とにかく1秒間に11、12枚かまかえるこのシーンを覚えてもらいたいですね。それから、このゲームにはミニオールの他に設定資料集やイメージングがもつたミニシートもついているので、パソコンにだけじゃなく、アニメニアにもぜひ覚えてもらいたいですね。

——早く手に入れたいですね。一日も早く完成を期待しています。ありがとうございました。

ゲームの詳細内容は次号で大々的に紹介するぞう。



▲このアニメルしている戦闘シーンが、このRPGの最大の売りだぞう。



▲これがその画面。カラーじゃ無いのが残念。

—なるほど、それでH場面はど  
こで出てくるのですか？  
M 敵と戦って経験を積んでいく  
というふうなRPGとは違って、  
別の経路をすることによってゲー  
ムを進めていくのです。  
—別の経路という？  
M それは見せてのお楽しみとい  
う所です……。  
—それをこいつに教えて下さ  
りませう。  
M それじゃちょっとだけ  
とじて見せてくれたのが左の  
画面。早くゲームがしたいね。

## 「F16ファイティン グリアルコムゲー ム大会」レポート

さる10月2日東京は青山のアス  
キートナラムでMSXの「F16  
ファイティングリアルコム」のゲ  
ーム大会がひらかれた。  
この「F16……」は、アスキー  
で発売している「JOYJOYゲー  
ム」で2台のMSXをつなぐと、  
なんと空中戦ができて  
しまうんだ。その機能をかいて  
念響では2台の主モニターがならべ  
られ、2人つづ対戦し、勝ち残っ  
た人が次の試合へ進むというトー  
ナメント方式でおこなわれた。  
参加したのは抽選で選ばれた  
下は小学生から上は高校生までの  
32人の少年たち。コンピュータ相  
手ではしゃいでいるが、人と対  
戦するのは初めてという人ばかり  
だったが、賞品のF16の1/32ス  
ケールプラモデルやMSXをめざ  
して熱く戦いがくりひろげられた。  
優勝は、埼玉県の高橋生吉田広  
明君。優勝の経験を知ると、一言  
「疲れた。だつて。準優勝は、終  
始自信慢々だった東京大塚から来  
た三浦隆彦君」



▲当日参加した人全員に「アスキーオリジナルグッズ」が送られた

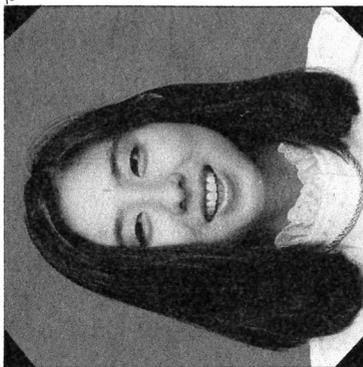
## 今月のくま

そして、今月の美しいお姉さん  
は、ソニーのAPS開発推進課で、  
ソフトの営業でガンバッテいる池  
田千穂子さんです。(血液型はA  
型、山羊座生まれ、22才)。  
—池田さんのお仕事は具体的に  
はどんな内容ですか？  
池田 APSらはパソコンソフトを  
開発している部署で、私はその中  
で効率的にソフトを導入する仕事  
を担当しています。たとえば、シヨ  
ーに出展したとき、そこでソフト  
の朗をしたりするのもお仕事です。

—なるほど、ということばは、  
ソフトには詳しく、そしてお  
話も上手というご様子ね。  
池田 イエエ(笑)、それがら  
がうんですよね。自社のソフト  
は、わりとやりますが、ほかは  
あまり……。それに、人  
前で話すこともあまり得意  
とはいえません。  
—そうですか。自社のソフト  
と聞いて、やはり「ロドリ  
ランナー」。これはどうす  
か？

池田 ええ、これは練習しました  
よ。でも「ロドリランナー」は7  
18画「ロドリランナー」は5  
画くらいしかクリアできません。  
—ところで、いまのお仕事にた  
りしての夢を聞かせていただけま  
せんか？  
池田 うん、そうですね、もち  
ろも言いましたが、私はけっこう  
人前しゃべることが得意と言  
えます。ですから、話したらこ  
とを頭の中で整理して、それをう  
まく話せるようになりたいです。

—そうですか？ いま話をうか  
がっているあたりでは、そうとは  
思いませんかね。  
池田 そんなことはないですよ。  
もう、これは大分前から思ってい  
たこともあるんです。  
—くまじやあ、学生のことをも  
なにか努力をさつてたというか？  
池田 ええ、高校のときはクラブ  
で英語、部活動で凧揚げをして  
いたんですよ(笑)。  
—なるほど、仕事にたいしてだ



けでなく、個人的にも長く夢で  
あるわけですね。ところで、個人  
的な夢というと、ほかには？  
池田 いま、英会話の勉強してい  
るんですが、やはり英会話がい  
くと出来るようになりたいし、まだ  
5年くらい海外で暮らしてみたい  
です。これが大きな夢ですね。  
—海外といっても、広いですが  
どこですか？  
池田 うん、やはりアメリカの  
西部かな？  
—その夢が、うまく仕事とも

つキンタと重ねられていますね。え  
いでは夢の話はそれまでとし、  
趣味なんかを話しますか？

池田 そうですね。テニス、シヤ  
ズダンス、それとアリスポーツ  
です。  
—スポーツが好きなんですね。  
池田 はい。  
—じゃあ、こゝとは男性が好き  
なタイプな方も、聞いてしまおう  
う。  
池田 エッ？。そうですね。仕事  
をいっしょうけんめいして、そ  
して、仕事以外でも何かに熱中  
できる人が好きです。

—わかりました。ところで、池  
田さん自身は30才くらいに  
なったら、どういった女性に  
なつてほしいですか？  
池田 30才くらいですか。そ  
うですね。頭がよくて、ウク  
ン、いろんな面で見かけた  
女性。そして、人前でちゃんと  
話もできるような女性に  
したいですね(笑)。

—なるほど。最後に、今後、  
どういったソフトがでてくれ  
ほしいなあと思いませんか？  
池田 ソニーでも、編みもの、  
クッキングのソフトをたま

にですが、そういう生活面で役に  
立つ、たとえばシロードや本の管  
理ができるようなソフトがほしい  
と思います。それも、データをい  
ちいち入力しなくても、バーコ  
ドリーダーを使つてできるとい  
うと思います。

—ソニーさんかからることを期  
待しています。終わりにコンテ  
ィクの読者にひとこと。

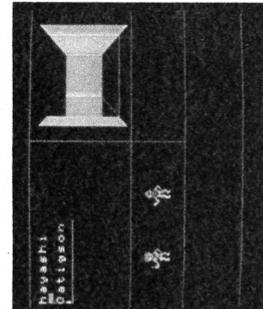
池田 ショーごじはぜひソニー  
のブースにお立ち寄り下さい。



## 移植版情報

- ★バスルバニック(システムソ  
フト) PC9801 / 5D・35D  
/ 6800円
- ★ロドリランナー(システムソ  
フト) PC8801mkII SR /  
5D / 6800円
- ★アウトロイド(マジカルスク  
ール) X1 / 5D・T / 未定
- ★スルベニールE(システムサ  
フト) PC8801・X1・M

- Z2500 / 5D・35D / 79  
00円
- ★アラクオニキス(アスキー)  
MSX / R / 6800円
- ★サターホール(アスキー) M  
SX / R / 5800円
- ★ウオーロイド(アスキー) MS  
X / R / 5800円
- ★ワイルドゴルフ(エニックス)  
X1 / 5D / 5800円
- ★進化師殺人事件(シンキング  
ソフト) PC8801・5D・  
7800円



▲BPSの「アラクオニキス」  
がアスキーからMSXで発売

# アーケード・エクスプレス

毎月、アーケードゲームに関するコトをなんでもお届けするアーケード・エクスプレス  
第1回は、新作ゲーム勢ぞろいのアミューズメントマシンショーのレポートだ!!

## アーケード初の4人RPG「ガントレット」

まずはナムコブースを見てみよう。もう発売されている「モトス」。ソーラーベースと呼ばれるフィールド上から敵であるスペースビーをはじき落とすというゲームだ。パーツ装備数の決定がプレイヤーにゆだねられているので、人それぞれに多彩なプレイができる。次は、「RF2 (レッド・ファイター)」。これはコナミが開発したコクピット・タイプのゲームで、ボールポジション用コンバージョン・キットだ。ゲーム内容はといえば、ロードファイターを他のアングルから見たようなものだ。実をいうと「RF2」は「ツインビー」、「グラデュース」に続く、「バブルシステム」の第3弾なんだ。それからサウンドも最高にいいノリをしているぞ。

アタリの作品は、まず「ペーパーボーイ」新聞配達の1週間をゲームにしたものだ。それからネズミのピーターが、3種類のフィールドを舞台に、がらくたを集める「ピーターバックラット」、インディージョーンズをゲーム化した「インディージョーンズ

魔宮の伝説」などがある。そしてもうひとつ話題の「ガントレット」これはなんと4人が同時にプレイできるRPGなんだ。それぞれがウォーリア、バルキリー、ウィザード、エルフとなって、ダンジョンを探索するというゲームだ。ダンジョンの中には、数々のモンスター、トラップ、アイテムが4人をまっている。

## 人気No.1!! 「スペースハリア」

セガのブースにきてみると、たくさんの人でうめつくされていた。いったい何があるのかと見てみると、変わったコクピットゲームがあった。それが「スペースハリア」だ。基本的には3次元戦闘ゲームだが、ステレオサウンドにくわえて、コクピットが自機の動きに合わせて動くので、すごい迫力があるのだ。セガからは他にも、ブローダーバンド社のソフトから移植の「チョップリフター」や風がわりな戦闘ゲーム「ヘビーメタル」。女の子が主人公の「フラッシュギャル」、悪魔と空中で戦う「6デビルス」、他「ゲットオール」「スーパークロスII」が出品されていた。



会場せましと置かれた新ゲームにみんな夢中だ

## のぞき窓つきゲーム、「バトルバード」

アイテムからは、「バトルバード」という、立体3D戦闘ゲームが出品されていた。このゲームの筐体には、のぞき窓がついていて、そこからのぞきようになっているんだ。これではギャラリーが、画面を見られないので、なんとか改良してほしいね。その他には、「ムーンパトロール」をバージョンアップした「アルマジロ」と「交換遊戯」のキャッチで有名な「ロットロット」が出品されていた。「ロットロット」で高得点を出すライセンスがもらえるそうだ。

次は、最近ヒットつづきのカプコンのブースにいてみると、「魔界村」しか出品されていなかった。ちょっと残念だけど、もうすぐ「ガンスモーク」という西部劇を題材にしたゲームが出るので、カプコンファンは気待してくれ。

少し歩いていくと、なにやらにぎやかな音楽が流れてきた。気にしながらニチブツのブースに入ってみると、新製品「テラクレスタ」があった。このゲームは縦スクロールの戦闘ゲームで、地下基地のパーツを回収して、合体でパワーアップ、さらにピンチになったらフォーメーションで攻撃できるという痛快なゲームだ(もうゲームセンターにも出まわっているだろう)。ニチブツからは他にも「パステルギャル」という麻雀ゲームが出品されていたぞ。



# いまLVDゲームが熱い!!

まずはタイトーの「タイムギャル」だ。このゲーム、LVDゲーム初の女の子が主人公のゲームなんだ。プレイヤーはレイカちゃんを操って、大悪党ルーダを追って過去へ未来へといくわけだけど、レイカちゃんのアクションとセリフが楽しいので、ぜひプレイしてほしい。タイトーからは他に、

「女三四郎」、「影の伝説」、「ナックルジョー」、「スーパーデッドヒート」「ワイルドボーイ」が出品されていた。

L Dゲームはまだある。ユニバーサルからは「キャプテンザップ」、「トップギャ2」が、データイーストからは、「ロードブラスター」が出品された。データイーストからは「メタルクラッシュ」というゲームも出品されていた。

コナミのブースでは「グリーンベレー」

の横でコナミの社員がアーミールックでほふく前進をしていた。

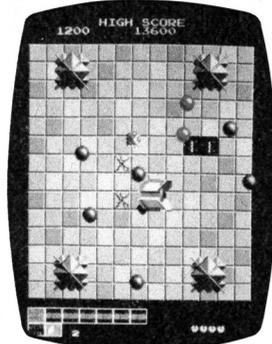
他にもテークオンの「ピンボールアクション」とかタツミの「バギーボーイ」、SNKからは「激走」、ジャレコからは「アルカード」というシューティングゲームが出品されて、人気を集めていた。

今年のAMショーは各社とも、システムの新しいゲームが多く、年末ぐらいのゲームセンターがとても楽しみになってきた。

## 新作情報

### モトス

●ナムコ●



8方面レバーとボタン1つでモトスを操作して、スペースビーをソーラーベース上から、はじき落とす爆突ゲームだ。面が進むとパーツがベースに落ちているので集めよう。このパーツは面の始めに自由に装備ができるので、多彩なプレイが可能。このゲームはテクニックがすべてだ。全62面中、隠しボーナスだってあるぞ。

### グリーンベレー

●コナミ●



スパルタンXタイプの戦場ゲーム。見た目は普通なんだけどプレイするとこれがなかなかおもしろいんだ。ステージは4つ、最終ステージで4人の捕虜を助けるとメッセージが出て作戦終了。ステージ1にもどるんだけどこれがすごくむずかしくなっているんだ。ポイントは武器の使い方とジャンプの利用だね。

### テラクレスタ

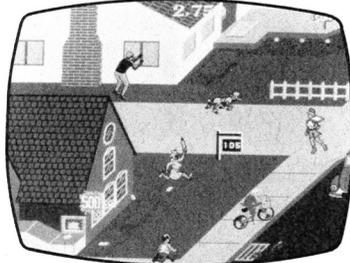
●ニチブツ●



かつての名作「ムーンクレスタ」の流れをくむ合体シューティングゲームだ。ときどき地上に出現する基地の幽閉機を破壊すれば、2~5号機が上昇してくるので合体だ。合体こそワールドにもなるし、フォーメーションボタンを押すことによって、4種類のフォーメーションをはれる。これは気持ちがいいね。

### ペーパーボーイ

●アタリ/ナムコ●



新聞配達少年の一週間をシュミレートしたゲームだ。ゲームをスタートすると3つのランクを選ぶ。君はストリートの20軒の家のうち契約している10軒に新聞を配達しなければならない。妨害する奴には、新聞をぶつけて、正義のニュースで改心させてあげよう。何といってもサウンドとグラフィックが最高だね。

### タイムギャル

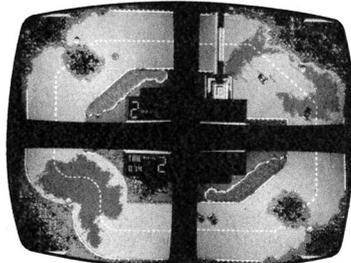
●タイトー●



初の女の子が主人公のLVDゲーム。4方向レバーでレイカを操作して、過去から未来へと大冒険。31世紀最大の大悪党ルーダをやっつけろ。何といってもレイカちゃんがかわいいから最高。セリフも楽しいし、ミスバターンもかわいからついついミスしたくなってしまう。タイムストップが新しい。

### スーパーデッドヒート

●タイトー●



1人から4人まで同時プレイ可能な、4面モニターを使用したレーシングゲームだ。ルールは規定時間内に指定されたラップを回ることができれば、1レースクリア。ドラッグ、1st~7th、そしてファイナルの全9レース。9レース走り切れればかなり長時間あそべる。コースは4人それぞれがコースの一部を選んで設定する。

## キミの情報もまっている

アーケードゲームファンのみなさん、おまちどーさまでした。このアーケードエクスプレスでは、新作ゲーム情報を中心に、必勝法やバグ・隠れキャラ、そぼくなQ&Aなど、アーケードゲームに関することすべてをとりあげていきたいと思っています。キミの情報や意見、質問などもどんどん編集部へ送ってください。

●あて先: 〒160 新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部『アーケード・エクスプレス』係

# SEGA ニュース

セガ情報局



いよいよ今年も終わりですね。キミにとってどんな年だったかな？ 前号から始まったセガ情報局もパワーアップしてがんばるので、いろんな情報を送ってよね！ 待ってま〜す。さて、今月はニューソフト紹介と、新しいゲームを書き換えるシステムのおはなし。クリスマス、お正月といろいろ忙しいけど、おもちゃ屋さんやデパートでしっかり情報を集めてまわろうぜ！ まだまだ、新作が出るそーなのだ。

## マイカード書き換えシステム「EPマイカード」登場！

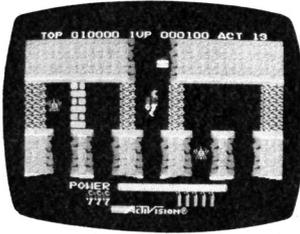
コンプティークの「そこが知りたい！」で紹介した某社のソフト書き換えのシステムがあったけど、セガも負けずに書き換えのシステムを発表。はやければ、この12月ぐらいから始めるとのことだ。キミはもう見たかな？ このシステムは「EPマイカード」といって、書き換えのできるROM、すなわちEPROMの入ったマイカードを利用するもの。書き換えの料金は1回1800円、EPカードは1枚5000円。もちろん何回書き換えたってOKだ。書き換えは、原則としてソフトを買ったお店でしてもらう。4~5日もあればでき上がり！ というわけ。実際には初めに「スタージャッカー」「ドラゴン・ワン」が書き込まれていて、あきたら、新しいゲームにするワケだ。ゲームはマークIII専用もふくめて13種類！ まずSG-1000、SC-3000用のゲームは「スタージャッカー」

「ボーダーライン」「サファリ ハンティング」「セガ・フリッパー」「バックカー」「サファリレース」「シンドバッドミステリー」「どきどきペンギンランド」「ドラゴン・ワン」だ。マークIII用には「テイボーイ・ブルース」「グレート ベースボール」「グレート サッカー」「アストロ フラッシュ」。このあとまだまだ新しいゲームが追加になるので、この情報はコンプティークでも毎月お知らせする。そして、今後注目したいのが、オンラインのサービス。某社も来年秋にはNTTのホストコンピュータを使っただけのサービスを始めるらしいが、セガでも検討中ということだ。くわしいことはわかりしだい報告し〜す。では、また来月！ なお、キミのつけたバグ、必勝法の情報も待ってるよ。あて先は、〒160新宿区三栄町8 いかりビル2「コンプティーク編集部セガ係」

# ニューソフト・ラインナップ!

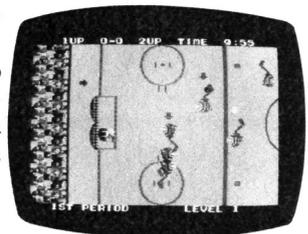
## ヒーロー

「チョップリフター」も人命救助だったけど、このゲームもキミが人命救助のヒーローになるというものだ。鉱山で事故があって、鉱夫が助けを待っている。カベをこわし、コウモリ、ヘビをやっつけて進むのだ。1%発売C4300円。



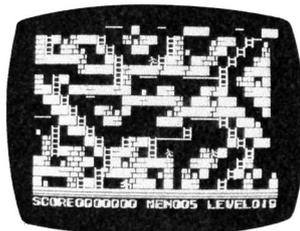
## チャンピオンアイスホッケー

「サッカー」で力をつけたキミにとって、「アイスホッケー」はカンタンかな!? このゲームは氷の上ということを手に入れてやらないと、すべて行きすぎたり、取り合いをすると、ツルリとひっくり返る。1%発売C4300円。



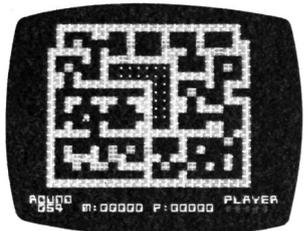
## チャンピオンシップロードランナー

「ロードランナー」の上級版の「チャンピオンシップ」だ。むずかしい面が50も待ちうけてるぞ。パズルとアクションの両面が好きなゲーム少年にも、オトサンにも絶体オススメ。もちろん、エディット機能も。1%発売C4300円。



## 倉庫番

パソコン版で多くのユーザーを悩ました「倉庫番」の移植だ。倉庫内の荷物を指定の位置まで移すのが仕事。うっかり倉庫の角に持って行ってしまえば押すことも引くこともできなくなる。パズル好きのキミに! 1%発売C4300円。



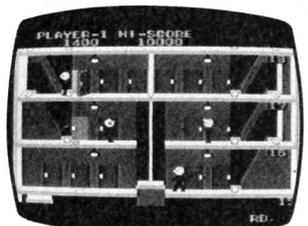
## チャンピオンスキー

「山は白金〜♪」とうとうスキーの季節だね。あの寒い冬山に行かなくとも、コタツに入ってミカンをたべながら楽しめるソフトがこれ! キミのタイムはどのくらいかな。ジャンプ、隠れキャラつきの村スキーも。来年発売C4300円。



## エレベーターアクション

スパイのキミが、攻撃してくるガードマンをすばやく撃ち殺して秘書類を手に入れるというおなじみのゲームだ。ガードマンは突然でくるので、撃ちまくるのがベターだ。キックやエレベーターでつぶすことも忘れずに。C4300円。



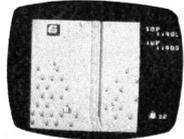
## ロックンボルト

キミことボビーは仕事好き。制限時間内に設計図(ない階はオリジナルで)どおりに鉄骨をボルトでつなぎ合わせて行く。鉄骨はユラユラと右へ行ったり左へ行ったり。ボーナスボルト、1人増えるボルトあり。C4300円。



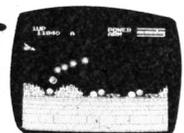
## アストロフラッシュ

キミは飛行機かロボットで地上、空中の敵を倒すのだ。地上の武器輸送車を撃てば、燃料アップ。1%発売M C4300円(マークIII)



## サテライト7

海、山、平地などの自然をバックに楽しむシューティングゲーム。100面も! 2人プレイ可。1%発売M C4300円(マークIII)



## テレビおえかき

前号でちょっとふれたTV画面をらくがきボードとして楽しめる「テレビおえかき」(8800円)が発売になった。線の太さは3種類、カラー表示は15色、背景色もボタン操作ひとつで変えることができる。

写真の右手前にあるのが、画面を想定したタッチパネルだ。これにペンを使って自由に絵を入力することができる。



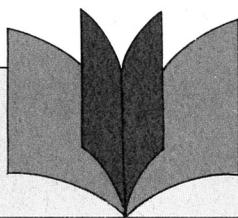
※注 Cはカートリッジ MCIはマイカード 発売時期は予定です。突然変更になることもあります。

## バイクハンドル

「ハンゴオン」が大好き少年のキミに、家でもゲーセンと同じように楽しめるという「バイクハンドル」が発売になったヨ!

「ハンゴオン」はマークIII用で画面はきれいだし、この「バイクハンドル」を使えば、迫力そのまま。ハンドルには、アクセル機能がついたチェンジレバーも装備されて、本物そっくりだ。この「バイクハンドル」用のバイクソフトが、来年いくつか出る予定だ。価格は4000円。





# BOOKS REVIEW

## 映画をゲーム本で!

この本が発売になると同時に公開される映画のゲームブックだ。映画のストーリーを知っていれば成率は高いわけだけど、映画以外のストーリーにむかって進むのもおもしろい。映画の前と後に読んでみるのも一考! 原作はスピンバークの映画だけど、ゲームブックに仕立てたのはカノ安田均先生だ。選択肢は565の大作。今月のオススメ。東京創元社 ☎03-268-8231



「スーパーアドベンチャーゲーム バック・トゥ・ザ・フューチャー」安田均・TTG/480円/創元推理文庫

## バイクずきのキミの本

バイクずきの人はもちろんのこと、今まで興味のなかった人もすきになる? 楽しい本だ。ラリー中のいろんなでき事を点数的に評価される。読んでいくうちにバイクの知識が豊かになるマンガのゲームブックだ。大都社 ☎03-941-2646



「チャレンジゲームコミックス3 爆走1万キロバイクラリー」西巻裕著・高田まさお画/540円

## 女の子はアイドル歌手

ついに少女マンガまで、ゲームブックになった。アイドル歌手をめざすキミ(ワタシ?)が、歌手のオーディションを受ける所から始まる。ゲームのENDによって、アイドル歌手からロック、演歌歌手、はたまた女子プロにポルノ女優までイロイロ。途中で芸能界についてのクイズもあって知識が深まるのだ。西東社 ☎03-291-5815



「わくわくチャレンジ/ぎ・芸能界」尾花かおる作・スタズオミシヤ画/680円

## 講談社はまとめて5冊

「天才コンピュータA132」はユカイな友人。でも、読み進むうちにコンピュータ崇拜への警告も。同時に「チベットの秘宝」「恐竜SOS」「地底ブラックホール」「謎のピラミッドパワー」も発売。講談社 ☎03-945-1111



「アドベンチャーブックス チベットの秘宝」リチャード・ブライトフィールド著/390円



「アドベンチャーブックス 天才コンピュータA132」エドワード・バツカード著/390円

## 10億円横取り作戦だ

このあいだ、5億円サギ事件があったけど、これは10億円のワイロを横取りするというストーリー。キミは正義の味方ならぬ、怪盗なのだ。恋人であり助手である奈摘と仲間2人、合計4人で政界、財界の黒い金をねらう。もちろん逮捕されればEND。しかし、10億円をめでたく手に入れても、ほんどうの喜びがキミには待っているのだ...!? 朝日ソノラマ ☎03-563-6021



「ハローチャレンジャーブック8 10億円を奪え!」雅孝司著/400円

## 有名作家ついに登場!!

とうとう有名作家のゲーム本が出ました! 「魔界行シリーズ」で人気の菊地秀行氏の作品と、監修だけ小松左京氏のものだ。これからも廣済堂では、ぞくぞく有名作家ものがでるとか...楽しみ。廣済堂 ☎03-453-1201



「アドベンチャースーパーブックス 魔群の都市」菊地秀行・原作/楠谷信雄・文/590円



「同ブックス アンドロイドの要塞」小松左京・監修/長谷川浩司・蒼生勝・文/590円

## 社会思想社5弾

シルバートの街を救うために、盗賊都市に住む魔術師ニコデマスに会うためにキミは旅に出る。途中で金のかぶとを手に入ればサイコロで決まる攻撃力に1つおえることができる。ちょっとしたボーナスを捨て集めて行くのがコツ。社会思想社 ☎03-813-8101



「アドベンチャーゲームブック 盗賊都市」I.リビングストーン著/480円/現代教養文庫

## ウォーゲームつきデス

ちょっと前になるけど、この9月に異色のゲームブックが3冊出た。ゲームを進めていくうちに、六角形のヘクト



「ファイナル・ゲーム・ブックス1 機動艦隊出撃せよ」高田準一著/580円



「ファイナル・ゲーム・ブックス2 聖・ペラジからの脱出」はのやと著/580円



「ファイナル・ゲーム・ブックス3 バルジの戦い」別喜惟朗著/580円

今月から装いも新たに始まった Crush The Game. 新作パソコンゲームを表から裏から上から下から徹底紹介するコーナーなんだ。

アクション、AVG、RPGなんでもござれの業界最強のライター陣が、実際にゲームをプレイし、評価し、 オススメソフトのみを紹介するという掟やぶりの新システム。

身の危険もかえりみず、新作ゲームをどーんとクラッシュ!

# Crush THE Game

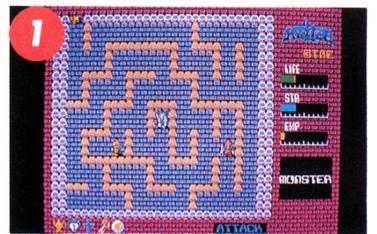


# Soft Top

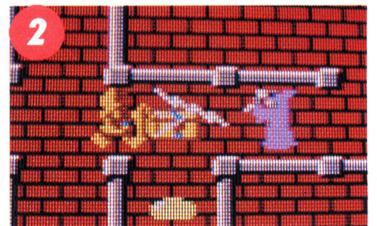


祝月刊化！ ソフトトップ10もいよいよ本格的にスタート。  
キミたちから送られてきたハガキの山を集計した結果を発表だ。キミの好きなゲームは何位にはいったかな!?

↑上昇 ↓下降	先月の 順位	ソフト名	種類	総得 票数	得票数
↑1位		ハイドライド		1056	1056
↑2位		ドルアーガの塔		760	760
↑3位		スパルタンX		423	423
↑4位		スターフォース		376	376
↑5位		ゼビウス		346	346
↑6位		ブラックオニキス		312	312
↑7位		ウィングマン		301	301
↑8位		ファンタジアン		276	276
↑9位		グラデュース		223	223
↑10位		テグザー		185	185



▲ファミコンをおさえて堂々の第1位は「ハイドライド」。「ハイドライドII」も発売された



▲根強い人気のFC版「ドルアーガの塔」熱狂的な信者にささえられての第2位©榊ナムコ



▲混戦の中から抜け出したのが「スターフォース」BGMの良さが決め手だったのかな!?

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)  
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)  
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)  
PC6601シリーズ(PC6601/SR)  
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)  
FM7シリーズ (FM-7/NEW7/77)  
X1シリーズ (X1/D/C/turbo)  
MZ1500  
MZ2000/2200  
MZ2500  
SMC777  
MSX

いよいよ本格的にスタートしたソフトトップ10。第1回目の集計結果が出たぞ。みんなはこの結果についてどう思ったかな？ 順当だと思った人、意外だと思った人、あのゲームがはいついていないなんておかしいや、なーんて思った人もいるかもしれないね。編集部として意外と思ったのはアーケードゲームの人气がひくいこと。風営法の影響なのかな。ファミコンの人气が根強いことと対照的だね。でもそんなファミコン勢をおさえて1位になったのは「ハイド

ライド」、なんとなくうれしかったりするのだ。ファミコンでも発売されるそうだから「ハイドライド・シンドローム」はとうぶん続きそうだね。

さて、これから毎号ソフトトップ10の集計結果を発表していくわけだが、ただ票数を発表するだけじゃ面白くないので、なぜそのゲームが好きなのか理由も書いて送ってください。また、そのゲームの紹介記事を書いて送ってもらえるとうれしいな。とにかくハガキ待ってまーす。

# 今月のスポットライト



38

## イエローレモン



前月号で紹介した「イエローレモン」が早くもパソコン部門でトップ10にはいりそうな勢いであがってきた。さすがにコンプティークの読者は見る目があるね。

登場する4人の女の子たちのごきげんをとるような会話を成立させていけば、女の子たちがあらわに裸体をさらけだしてくれるというこのゲーム。ロリコンソフトマニアにはたまらないだね。PSKは新作「ファイナルロリータ」も発売したし、裏トップ10の台風の目になりそうだね。

40

## ザ・スクリーマー



今号ようやく紹介することができたこの「ザ・スクリーマー」。発売前から評判が高くて、ゲームをプレイしていないにもかかわらず、好きなゲームの1本になってしまった人がけっこういるみたい。で、そんな期待を裏切ることのない出来ばえのゲームなので、編集部では赤丸急上昇間違いなしのソフトとしてタイコ判を押してしまい、月刊第3号でHow To Winしてしまうことを宣言しちゃうのだ。やったネ！ ゲームのくわしい内容はあのページを見てネ。

41

## スーパーマリオブラザーズ



ファミコンソフトの中で赤丸急上昇なのがこの「スーパーマリオブラザーズ」。必勝法の本も何冊が発売され、今ブーム最高潮といったところだろう。このソフトトップ10にもほぼほぼハガキが集まり始め、トップ10入りは時間の問題だろう。なかなかソフトが手に入らないで、イライラした人も多かったらしいけど、とにかく楽しいソフトであることはコンプティーク編集部がうけあうよ。ゲームのくわしい内容は前号で紹介したので、そちらのほうを読んでね。

### 部門別 top 10 パソコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	ハイドライド	1056
2	ブラックオニキス	312
3	ウイングマン	301
4	ファンタジアン	276
5	テグザー	185
6	ちゃっくんぽっぴ	142
7	ロードランナー	123
8	フラッピー	89
9	野球狂	86
10	エルドラド伝奇	75

### 部門別 top 10 ファミコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	ドルアーガの塔	760
2	スパルタンX	423
3	スターフォース	376
4	ゼビウス	346
5	ジッピレース	154
6	ロードランナー	85
7	ロードファイター	82
8	忍者くん	78
9	サッカー	64
10	フラッピー	63

### 部門別 top 10 アーケード篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	グラデュース	223
2	ハンゴン	176
3	モトス	105
4	魔界村	98
5	エキサイティングアワー	81
6	ピーター・バックラット	80
7	フェアリーランドストーリー	65
8	バラデューク	51
9	TANK	33
10	CITYコネクション	28



# ハイドライド・シンドローム、再び…

世界と呼べるような物を作りあげてしまったのだった。さらに、それだけでは満足せず、地上のフェアリーランドにまでその魔手をのぼそうとしていた。

早くから地下の異変に気づいた神は、救世主として、まだ心の汚れていないひとりの男の子を選んだのだった。それがキミなのだ！ はたして、キミには邪悪な魔の手からフェアリーランドの平和を守ることができるだろうか？

——というのがゲームストーリーなんだけど。このゲームの最終目的は、フェアリーランドの地下深く（地下何階までであるかは不明）までもぐりこんで、謎の「意識」の本体を退治すること。マニアから見れば前作がアクションゲームに毛のはえた程度のARPG（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）だったのに対して、今回は完全にRPGしている。どういう点がRPGしているのか、順を追って紹介していこう。

まず、登場人物と会話ができるようになったこと、これがARPGとしては画期的なことだ。操作は前作と同じでテンキーとスペースキー・リターンキーだけでOKというシンプル設計。フェアリーランドの住民たちと接触した瞬間にFキーを押すと、会話ができるようになるんだ。（もっとも会話といっても、一方的に相手から話を聞くことしかできないが……）会話をしているいろいろな情報を集めておかないと、あとで困ることになるんだけど、しつこくFキーを押さないとなかなか話してくれない。さらに、たとえ話すことに成功しても、プレイヤーが善人か悪人かによって、教えてくれる内容がまったく違ってしまふんだ。

## 新たな魔の手がフェアリーランドを襲った

### ハイドライドII

PC8801シリーズ (5D) 6800円  
FM7シリーズ (3.5D) 4800円  
X1シリーズ (T) 4800円  
T&Eソフト ☎052-773-7770



「ハイドライド」と言えば、パソコンユーザーならだれでも知っている、1985年度のNo.1のヒットゲーム。ついにはファミコンにまでも移植され、ブームも頂点に達した感がある。わがコンプティーク誌上でも、発売と同時に2ページにわたり紹介しブームの火つけ役となり、さらに前号で徹底的にHow To Winしたのは読者の記憶に新しいことだろう。

読者の中には、この「ハイドライド」のおかげで、眠れぬ夜が何日も続いてしまったという「ハイドライド・シンドローム」の病原菌におかされてしまった人も数多くいたはず。

しかし、ようやくこの「ハイドライド・

シンドローム」もおさまりかけ、平和な生活が送れると思った矢先、我々の前に大きくたちはだかったのが、この「ハイドライドII」。新型の病原菌が、再び「ハイドライド・シンドローム」を巻き起こすのだ！

舞台は前作と同じく、剣と魔法が支配す



アイテム・ステータス・キャンプという3つのモードを切り換えて見られる

る不思議な世界、フェアリーランド。地獄より甦ってきた大悪魔バラリスは、ジムという1人の勇敢な戦士に退治され、フェアリーランドの人々は平和な毎日を送っていた。

ところがその頃、地の底深くで異変が起こりつつあった。邪悪に満ちた、ひとつの「意識」が覚醒したのである。その「意識」は、新たな怪物を創造し、地下にひとつの

### 戦闘



▲ 前作と同様、敵を倒して経験値をかせぐというのが基本的なパターン。今回はお金も手に入る

### 情報



▲ 出会った人には、どんどん話しかけてみるべし。特別にお坊さんは、いろんなことを知ってるぞ！

### 街



▲ フェアリーランドには、2つ町がある。この商店で武器を買ってキャラクターをパワーアップ！

# Crush THE Game

フェアリーランドの住人たち								
住人	ナイト	ファーマー	商人	ボンズ	シーフ	メイジ	魔術師	医者
	フェアリーランドを守る赤い兵士	くわを持って平和に農耕作業をしている農民	街の中で物を売買している商売上手な人物	フェアリーランド内で最大の知識人。お話ししよう	お金をたくさん持っているたいへんリッチな盗賊	まだ魔力の弱い魔法使い。白いローブを着ている	魔術師の館で魔力を与えられる。がめついヤツ	T&Eクリニックの主治医。もちろん役目は治療
怪物	グール	スパイダー	ウルフ	オーク	マミー	ウォーム	リッチ	ファイヤーエレメント
	土の中からモコモコと出てくる気持ちの悪い怪物	迷宮の中にある毒ガモ。動きは鈍いが危険だ	フェアリーランド内で最も動きが速いオオカミ	塔の中に生息している謎のキャラクター。要注意	からだに包帯をまきつけたミイラのバケモノ	砂漠で砂の中にもぐっている大毛虫。動きがリアルだ。	火の玉を投げつけて攻撃している悪の魔法使い	生命力が非常に高い火の玉。動きもすばや

で、この善人か悪人かを判断する基準を、このゲームでは「フォース」というパラメーターを使って表わしている。つまり、これはプレイヤーの心の善悪を示すレベルで、怪物を倒せば上がるし、何も知らない農民を殺してしまうと下がってしまうんだ。このようなパラメーターは、ARPGはおろか、RPGにだってまったく見られなかった新しい要素といえるだろうネ。もちろん、「フォース」は善であるに越したことはないから、ゲームをはじめた最初のうちは、「フォース」を上げることに専念するというのもひとつの方法だね。そうすれば必要な情報が得やすくなるわけだ。

また、森林の中とある場所には、街がある。ここには全部で5つの商店があって、いろんな武器やアイテムを売買したりできるんだ。高価な装備をすれば、それだけキャラクターが強くなる。だが、そのためにはお金がいる。お金を集めるためには、敵をどんどん倒さねばならない。しかし、怪物は強いし「フォース」の値も無視できないから無闇に住人を殺すわけにもいかない。——ウーム、なかなかよくできたゲームバランスじゃないか！ その他にも、攻撃力

を鍛えてくれる寺院や魔力をくれる魔術師の館、T&Eクリニックという病院まである。しかしどの店を利用するにせよお金があるので、お金の効率的な集めかたを考えてみてくれ。

ところで、前作には10種類のアイテムがあったが、今回はいくつぐらいのアイテムが登場するのだろうか？ 現在私が確認しただけでも、武器6種類、装備6種類、その他十数種類も出てくる。武器や装備は商店で買うことができ、それぞれを選ぶごとに、画面上のキャラクターがちゃんとお色直しをする(これはオモシロイ)。“その他”のアイテムというのは、たいていどこかに隠されていて、例によって宝箱も登場するんだけど、前作とちがって今回は、その場所へ行かないと宝箱が見えない。だから、最初のうちは、広大なフェアリーランドや迷宮内をくまなく歩き回らなければならないんだ。(とりあえずマップを作る必要ありだね)

なぜ「最初のうちは」なのかというと、今回のゲームには魔法というとても便利な道具があるからだ。ある魔法さえ使えるようになれば、歩き回って宝箱を探す必要も

なくなる。でも、魔力には制限があって、回復するまでにけっこう時間がかかるので、かなり根気のいる作業となることだろう。魔法は全部で14種類あって、攻撃用、防御用、キャンプ用とそれぞれ用途が異なる。ここでユニークなのは、ひとつひとつの魔法の効果が目で見てわかるということだ。たとえば、「WAVE」という攻撃用の魔法は、実際には『ギャラガ』のトラクタービームのような物を相手めがけて飛ばすし、「REVOLVE」という防御用の魔法は、画面上のキャラすべてをクルクルと回して進行方向を変えてしまう。もちろん、こういった魔法を使うためには、タイミングとテクニックがものをいうから、アクションゲームの腕も要求されてくる。ARPGというたい文句にふさわしい要素だと言えるだろうね。

さて、ここまでこのゲームのRPG的な面はかり述べてきたけど、それ以外の拡張された部分も見のがしてもらっちゃ困る。マップは前作の6倍にも及ぶというし、キャラクター設定も自由にできる。さらには、スピード調節などの親切機能もついているんだ。質的にも量的にも前作を大幅にスケールアップした作品なのだよ。

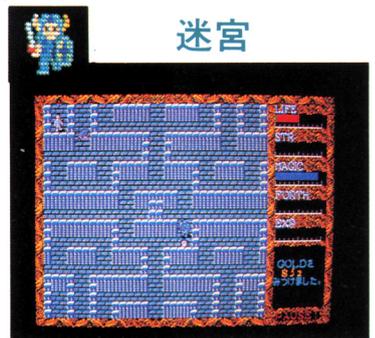
ではいよいよ、このゲームの必勝法を——エツ、もう書くスペースがない!? なんてことだ！ ゲームの紹介だけで19×150ものネームを使ってしまうなんて!! でもまあ、このゲームは懸賞がついているということだし、このページを参考にして自分で解いてもらうのもいいだろうね。くわしいHowToWinは、またこの次の機会に……



▲ズラリと並んだアイテムの一覧。ときには、いらない物を捨てていかないと……



▲魔法は全部で14種類。それぞれの使いみちを早くマスターすることが、解決への近道だ



▲今回の冒険でメインとなる場所。ランプを持っていないければ、まっ暗で何も見えません



## ドラスレがバージョンアップしてザナドゥになった

### ドラゴンスレイヤーII ザナドゥ

PC9801シリーズ } 5D  
 } 3.5D  
 PC8801シリーズ } 5D  
 X1シリーズ }  
 日本ファルコム ☎0425 27 4121

7800円



このXANADOU(ザナドゥと読む)はまたの名を「ドラゴンスレイヤーII」という、つまり「ドラゴンスレイヤー」の続編ということになってるわけ。

ヒット作の続編ってやつは芸能人の記者会見とおなじで、ふつうは回を重ねるごとにどーしょーもないもの(ロッキー3とか、宇宙戦艦ヤマト完結編とかいろいろあ

りましたよね)になっていくんだけど、このゲームでは意外にそうでもない。そうでもないどころが大バージョンアップ版に変身している。アクション、グラフィック、キャラクターの豊富さ、アイデアと、すべての点で前作を大幅に上回っている。いやあ、おそれいました。日本ファルコムさんまさぞや気合をいれて作ったのでしょう。

まずグラフィックがよくできている。画面の切りかえの速さ、キャラクターの動きのリアルさともに一級品。この点では、かの有名な「ウルティマ」や「ウィザードリー」を超えている。とはいってもグラフィックが良ければいいもんじゃなく(よくあるよね、タイトル画面ばっかりやたらにきれいで、結局はそれだけだっというゲーム)で、このXANADUについていえば、ボクはグラフィック以外の点でもウィザードリー&ウルティマに肉薄してると思う。

「この程度で肉薄なんて言わせてたまるものか!!」と、高いアップルを買ったウィザードリー&ウルティマフリークの人たちは言うかもしれない。まあたしかに病的な奥行き深さという点ではかなわないけど、アクションゲームの要素もはいつて楽しくなってることだし、ボクみたいな根気のないお兄さんとしては「超えた」とさえ言ってしまう気分だ。

マニュアルを見ると「さあ、すぐに旅立とうではありませんか」なんて調子の良いことが書いてあるけど、そうすぐに旅立てるわけではない。キャラクター(つまりキミだ)を作らなきゃならない。

まずお城で王様にお金をもらう。このお金は体力とか知力を鍛える道場につきこむ、魅力を鍛える道場なんてのもある。つまり男の魅力は金で買えてわけだ。で、いろんな(7つある)道場めぐりをして、男を磨いてから、いよいよ「炎を吐く赤いドラゴンが君臨する闇の世界」へ旅立つことになる。

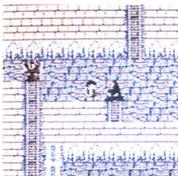
といっても「赤いドラゴン」にすぐには会えるわけではない。10の迷宮をくぐり抜けなければならない、150の魔物を打ち倒さねばならない。もちろん迷宮は簡単に抜けられるようなものじゃないし魔物だって優しい人たちではない。

とにかくたんなる闘争本能だけで闘っているとロクなことにはならない。堅実な生活設計、正しい家族計画といったようなものをもって、コツコツと貯金をし、武器、よろい、盾、魔法、を買いそろえ、規則正しく食事をとり、徐々に経験を積み重ねて行かないとダメだ。いきなり強い敵に当たるとくると回って死んでしまう。また迷宮内にある塔(城みたいなもの)の中を歩く時にはきちんとマップをつくって道順を確認しておかないと、塔内に閉じこめられて2度と出られなくなってしまう。もちろん塔の中にはテレビもないし、ガールフレンドもない。

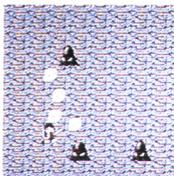
こうして並べてみると、なんだかつらいことばっかりみたいだけど、このつらさがイイのですね。「負けるもんか」とくちびるをかんで歩き続ける。サソリの親分に毒をくらわされても涙をこらえて立ち直つてゆく。ここに男のよろこびがあるのです。

とは言っても、死んだり道に迷ったりは

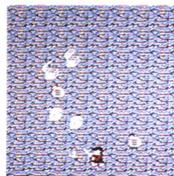
#### 戦闘



▲モンスターと戦う時は正面を向いて接触

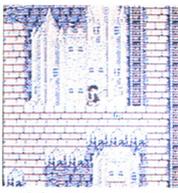


▲戦闘モードにはいったらドラスレの要領だ

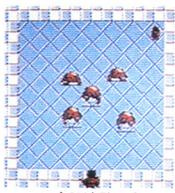


▲モンスターを倒してお金やアイテムを得る

#### 塔内

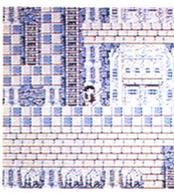


▲迷宮のあちこちに大小の塔がたっている



▲この中は迷路になっていてモンスターがいる

#### 商店



▲迷宮の中にはいろいろな店がある



▲ここは寺院。ただでケガをなおしてくれる

# Crush THE Game

かりじゃ面白くないだろうから、ちょっとだけヒントを教えてあげよう。まずお買い物についてのアドバイス。ロールプレイングゲームでは経済観念のない人は偉くなれません。これは実社会でも同じ。パパを見てごらん。

パパのことはともかく、買い物は十分お金が貯まってからすること。食事やセーブ(セーブするのに金を取るんだ、こいつ)のことも考えておかなきゃならないし、買ったものは、売るときには半額に買ったかかれちまうからね。だからセカイ武器やヨロイを買ったり売ったりしないで、こつこつお金を貯めて、ばあんと高級品を買うのが賢い消費者ってことになる。

それから鍵はキャラクターのレベルが上

がるたびにばんばん値上げるからね。で、キャラクターのレベルが上がって面が先に進むと鍵の需要もばんばん増すってわけ。要するにこっちの足元を見るわけなんだ。「きたないじゃないか!」なんて叫んでもあとのフェスティバル。「相手の足元を見る」というのが資本主義市場経済の鉄則なんだからね。鍵は早めにご買しておくように。鍵屋のおやじにツバをひっかけたってディスプレイが汚れるだけ、しかもふくのは君だからね。

もうひとつ大事なことを教えてあげよう。キャラクターにはいろいろ細かい性格設定があるんだけど、その中のひとつにカルマ(KRM)というのがある。これは業(ごう)つまり罪深さのこと。で、こいつの数字が

でつくなると、そのキャラクターは上のレベルに行けなくなってしまうのである。

いたいた魔物を殺したり、金もないくせにセーブしようとするとかルマが上がってしまう。悪い人間は偉くなれないんだな、この世界では。実社会ではどうかって? まあ、パパにでも聞いてみるんだね。

本当はマップをのせてあげると良かったんだろうけど2ページじゃね。アイテム(道具)と魔物(モンスター)の表でがまんしてちょうだい。青春は地図のない旅だって森田健作サンも言ってることだし、ここはひとつマップなしで青春をたたきつけてみようじゃないか。では、よい旅を。

## XANADOUモンスター攻略マニュアル



▲塔内奥深くにはこんな巨大なモンスターも出現する

Bat	Bee Giant	Ochre Jelly	Boaslick	Skelton	Ares	Goblin	Fire Element
コイツを相手に剣を鍛えよう。Lampをくれる	数は多いけど心配無用。たまにKeyをくれる	動きは鈍いけど、守りは固いヨ。お金をくれる	のろまだけど、なかなかシブイ。食料になる	レベル1の要注意キャラ。Spectaclesなどをくれる	防御は強いけど怖くない。Red potionをぜひ奪い取ろう	このデブ公がレベル1の最強の敵。candleなどくれる	城や塔の中にいて、さわると大ヤケ。keyを持っている
Hood	Gar bug	Kraken	Cave Fishw	Sir Garwine	Scorpion Giant	Raven	assassin bag
マスターの方は魔法を放つから要注意。持ち物Candle	レベル2では一番弱い敵だが、水の魔法は効かない。	このタコはイヤラシイぞ。CandleやRed potionをくれる	すばしこくて打たれ強い。CandleやLampが手にはいる	剣の攻撃には打たれ強いので、魔法で弱らせよう	攻撃力は強いゾ。宝のヒツギにpoisonを残すこともある	とにかく動きが速い。向かってくるヤツは攻撃も強い	剣は当りにくいので、魔法で退治。Mirrorをくれる

## XANADOUアイテム活用マニュアル



▲アイテムのひとつ Demons Ringを使うと姿を消せる

Spectacles	Red Potion	Lamp	Black Onyx	Fire Crystal	Matlock	Hour Glass	Winged Boots
敵に向かって放つと、体力・防御力・持ち物などわかる	生命力(Hit point)を回復させる。大事なクスリ	城や塔に入るときに必要。くらやみを明るく照らす	次のレベルへワープする。閉じこめられたとき有効	前のレベルへワープする。やはり非常手段のひとつ	地面(ブロック模様のところ)に穴を掘ることができる	「時間止まれ」効果。敵は凍りついてしまうのだ	引力の法則に関係なく、自由に空を飛んで移動できる
Mantle	Demons Ring	Balance	Pendant	Candle	Ruby	Br. Potion	Mirror
壁抜けの魔術なのだ。床や壁に關係なく移動できる	自分の姿を消す。敵の目に見えなくなると攻撃し放題	宝の箱をあけることができるようになる	扉をあける。レベルの塊い目もあけられる	ガイコツに変身。この間は魔法のみによる戦いとなる	体力を上げる(STP UP)	知力を上げる(INT UP)	敏しう性を上げる(AGL UP)



# Crush THE Game

コンピュータがプレイヤーとしてプレイしてくれるので1人でもプレイできるのはもちろん、プレイの途中にいつでも自由にプレイヤーを人間からコンピュータに、あるいはその逆にコンピュータから人間に変更できるため、プレイヤーのつごうでゲームの途中でプレイヤーが抜けたりしても、そのプレイヤーの分をコンピュータに代行させたりすることができることがある。極端な話、すべてのプレイヤーをコンピュータにやらせて人間はただ見ているだけと言うこともできるのだ。

また、ゲームの途中でセーブして、後日ゲームの続きを簡単にできることなども、ボードゲームにない利点ということができよう。

さて、このようにすぐれた特徴をもつ大戦略もプレイ方法が複雑であっては一部のマニア向けのものになってしまう。この点でも大戦略は良く考えられていて、初心者でも非常にプレイしやすいルールが設定されている。そのくせ、プレイヤーのレベルに応じてそれぞれ楽しめるようになっている。

さて、抽象的な話はこれぐらいにして実際に大戦略の中身を見ていくことにしよう。

大戦略を走らせるとタイトル画面表示のあと、まずこれからプレイするゲームの地図(マップ)を選択する。マップはあらかじめ15個用意されていて(大戦略にはマップのコンストラクション機能がついていてユーザーが自由にマップを作成することもできる)。そのうちのひとつを選択するのだが、それにより自動的にプレイヤーの人数も決定される。その後各プレイヤーを人間がやるのかコンピュータにやらせるのかを決め、ゲームスタートだ。

ゲーム画面は基本的に画面右上にマップの全体が表示され、画面左上にマップの1部が拡大されて表示される。マップは60×60ヘクスの大きさで、画面左上に表示されるのはその内の10×10ヘクスである。画面の下の部分は各種の表示がされる。

大戦略のゲームの目的は自分以外のプレイヤーの拠点である首都を占領することである。そのために歩兵や戦車、戦闘機などのユニットをたくみに活用して敵国を攻めるのである。ゲームの初期条件として各プレイヤーには首都と都市、空港が与えられる。各プレイヤーに与えられる以外にも都市や空港はあり、それらはどのプレイヤーのものではない中立である。

プレイヤーが各ターンでできる行動は補給、移動、戦闘、生産の4つである。

最初、プレイヤーの国は何も持っていないのでまず行うことはユニットの生産である。

しかし、ユニットを生産するにはお金が必要である。そのお金はどのようにして調達するかと言うと、そのプレイヤーが持っている首都や都市の数に比例して毎回収入があるようになっている。つまり、占領している首都や都市が多いほど高収入が得られるわけである。最初のうち占領している首都や都市の数が少ないから収入が少なく、高価なユニットの生産ができない。そこで、歩兵などを生産してそれを移動させ、中立の都市や空港を占領するのが各プレイヤーの最初の目標になる。

移動する際にはマップの地形に注意しなければならぬ。地形には平地、荒地、山岳、道路、砂漠、森林、川などがあるのだが、移動する駒の種類により、入ることのできない地形があったり、入ることのできるが非常に進みにくいものがあったりする。移動の優劣によって戦局に大きく影響がでる。また、歩兵は移動力が少ないので輸送車や輸送ヘリなどで輸送することができるのだが、これも使い方を誤るとなんの役にも立たなくなったりする。

とにかく、この移動によって大戦略の勝敗の半分が決まると言っても過言ではない。

さて、このようにして各プレイヤーが行動をとっていくと、各プレイヤーは中立都市などを占領して国力を増やしていき、高価なユニットを生産できるようになってくる。そして、ついに戦闘が始まるのである。

戦闘は異なるプレイヤーの駒がヘックスで隣接した時に行われる。ボードゲームならここでサイコロを振るわけだが、大戦略ではこの戦闘シーンをCRT画面に鮮やかなグラフィックで表示してくれるのである。

大戦略ではこれをリアルファイティングモードと呼んでいるが、これがなかなか楽しい。実際に弾を撃ちながら戦車などがやられるようすをリアルタイムで表示する。

大戦略で面白いのはこの戦闘の戦闘結果により、戦闘に加わった駒に経験値が与えられることである。この経験値がたまるにつれ、その駒は生産されたばかりの同じ種類の駒と比べて戦闘能力が上がっていくのである。そして、戦闘に勝ち続けた駒は、ついに一騎当千の駒になるのである。このへんは今流行のロールプレイングゲームの要素を含んでなかなかのアイデアだ。

さて、大戦略に登場するユニットについて少し触れておこう。ユニットには航空ユニットと地上ユニットの2種類があり、航空ユニットにはF-16やハリヤー、A-10等、地上ユニットにはレオパルド、ゲバルト、ローランドIIなど、共に最新鋭のものが

全部で12種類用意されている。

これらを縦横無尽に扱いながら自分の計画を1つ1つ着実に実行して、一步一步目的を達成していく、これが大戦略をプレイする醍醐味だろう。

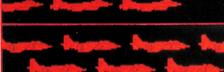
さて、このように素晴らしい大戦略を2週間ばかりプレイしたわけだが、プレイしながら気になったことがいくつかある。

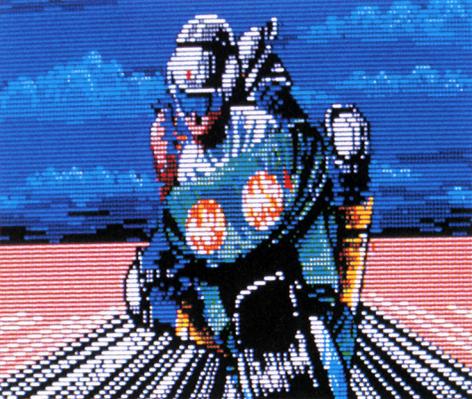
まず、ボードゲームに慣れすぎたためかもしれないがマップの全体を1度に見渡すことができないことである。少し先はどの様になっているのかを調べるための手間がバカにならないのである。しかし、これはCRT画面の大きさに制限があるのでしかたがないことかもしれない。

次にルールに慣れないうちはなかなかコンピュータはいい対戦相手になってくれたが、慣れてくるとコンピュータはかなり弱いことが分かってくる。コンピュータの思考ルーティンの改良を望みたい。

その他にも細かい注文はいくつかあるが、それらに目をつぶれるほどこの大戦略の面白さは抜群である。

## 航空&地上ユニットマニュアル

	<b>ゲバルト</b> 対空用攻撃力を持った地上ユニット
	<b>レオパルド</b> 地上ユニットに対して攻撃力が強力
	<b>F-16C</b> 移動が早くでき、攻撃力が強力
	<b>ハリヤー</b> 補給ユニットから補給をうけられる
	<b>ユソウヘリ</b> 歩兵や工兵を輸送する航空ユニット
	<b>コウヘイタイ</b> 攻撃力が強力な歩兵ユニット
	<b>ユソウタイ</b> 歩兵や工兵を輸送するユニット
	<b>ソウコウシャ</b> 移動が早くできコスト安な戦車



## リアルな金銭感覚が キミの命を救うのだ!

### ザ・スクリーマー

PC8801シリーズ 5D 7,200円 (NEC純生のディスクドライブのみ対応)  
マジカルズ ☎0488 85 9088

1997年、日本が世界に誇る遺伝子工学研究所BIASは、第三次世界大戦の勃発によって閉鎖された。しかし、廃棄されたはずのBIASの奥深く、人知れぬ暗闇の底で不気味な活動がひそかに続けられていた。電子防御システム、狂ったアンドロイド、遺伝子操作によって生み出された怪物、毒性物質や放射線による汚染、いまやBIASは危険な要塞と化し、人類にとっての新たな脅威となった!

やがて、大戦は終わりを告げ、BIASの闇を支配する怪物狩りが始まった。怪物の首にかけられた賞金をめざして、命知らずの荒くれ者たちがBIASに挑む。この地獄から生還することを許されるのは、強力な武器と体力、そして、すぐれた頭脳を持つ本物のビーストハンターだけだ。かれらはいつしかこう呼ばれた。——ザ・スクリーマー!

どうだろう。ここまで紹介してきたのが“ザ・スクリーマー”のストーリー背景だけど、ものすごく実感がわくだろう。このゲームほどリアルにプレイヤーに迫って

るゲームは今までお目にかかったことはない。その迫力のあるゲームデザインを少し分析してみよう。

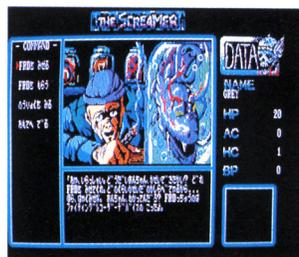
まず第一に、気合いの入ったマニュアルがあげられるだろう。マニュアルの厚さにもおどろいたが、ページをめくるともおどろくことになる。いきなり、“ザ・スクリーマー”の劇画が55ページもあるのだ。作画はあの東本昌平さんだ。これによってプレイヤーは、自然と世界に入っていけるというわけだ。しかもそのあとのゲーム説明も小説の会話風ときて、これだけでも十分楽しめる。

そして第2に、リアルなグラフィック。街の中を歩くだけでも、つい気合いが入ってしまう。3D迷路も荒廃しきったBIASの感じがよく出てる。とくに青い照明が最高にいいね。そのうえ、歩いた時の切り換えがとても速く、いらいらすることはない。

そして、第3に、モンスターを含むキャラクターのデザイン、個性のつけ方がものすごくよくできている。一歩まちがえば気持ち悪いだけのモンスターたちが、強烈な個性と存在感をもっている。なかでも、ヘルエンジェル、ネックハンガー、ダックコングなどは傑作だろう。スクリーマーたちもそれぞれ個性がよく出ていておもしろい。なかでもモンスターマダーなんかいいね。会話のカナ入力も初めはむずかしいけど、慣れてくるとこれがなかなか楽しい。だれだナチのことをひっかけようなどとしているのは。

その他にも、トラップやアイテムもハンパじゃない。ダークゾーン、ファイアーロードに始まってロードディフェンサーといったトラップ。ウェポン、アーマーを含めたアイテムにいたっては、総数80を越えるというからすごい。またアニメ処理もなかなかおもしろいね。

最後に少しプレイして気がついたことを書いておこう。まずモンスターの強さを覚



▲「いつか量産だ、何とも気持ち悪いやつ。F R Dがない人にもなもらおう」

▲「これが3D迷路、うろたえられたと書いてあるから、トラップに気を付けて進もう」

▲「ネックハンガーが現れたぞ、装備は大丈夫、どうだいさびさびうまは逃げる用意も必要」

▲「これがスクリーマーのバルモート、ドットパターンが楽しいね、難だわ。○○○マていたのレフ」

えること、ときには逃げることも大切な。情報収集も非常に大事だ。会話をうまく使え。マッピングする時、ドアは片側からしか開かない事が多いので注意するべし。そして何よりもこのゲーム、魔法もESPもないので、実力と金がすべてだという事だ。武器を買うにも、情報を手に入れるにも、金がなくちゃはじまらない。

## THE SCREAMER



# EMOS ZONE

BY  
MARK FLINT

OPYRIGHT (C)1985 BY ALU COF

## マーク・フリントの新 コンピュータグラフィックス 作ゲームはC・Gだ!

### ゾーン

PC9801シリーズ } (8D) } 7,800円  
                          (5D) }  
                          (3.5D) }  
システムサコム ☎03-635-5145

システムサコムからPC-9801シリーズ用に次々とヒット作を誕生させているマーク・フリントの最新作がこのZONEだ。

ZONEはジャンルで言えばアクションゲームのシューティングゲームなのだが、さすがはマーク・フリント、ただのシューティングゲームではない。なんと3次元の立体シューティングゲームに仕上げたのだ。

“なんだ、3Dのシューティングゲームなら、これまでもあったじゃないか”と言ってるキミ、甘いんだよ。確かにこれまでも3次元も

どきのソフトはあったけど、ほとんどのソフトの立体表示は線画表示で向こう側が透けて見えるものばかりだった。

これじゃ立体感なんかでない。

ところがZONEは線画ではなく、ちゃんと面処理をした完全な立体表示をしているんだ。連続写真を見てくれ。どうだい、こんなに立体感のある物体がどんどん迫ってくるんだよ。

“でも、ちゃんと面処理をした立体表示するには、プログラムがかなり複雑になるはずだからスピードはいまいちなんじゃないかな?”なんて知ったかぶりをしているキミ、甘いんだよ。

マーク・フリントがどんなプログラムテクニックを使ったのか分からないけどZONEの表示スピードはものすごいんだ。ZONEを走らせるのと僕のPC-9801にターボチャージャーがついたんじゃないかと思わせるぐらい早すぎて表示スピードを落としてもらいたいぐらいだ。

すごい、すごいばかり言ってるんでZONEがどんなゲームか説明しよう。

ゲームの内容は比較的

単純。テンキーを使っ

て次々に君めがけて襲ってくる浮遊物をよけながら撃ち落としていくといったものだ。そして、ある条件を満たすと次の面に行くことが

# Crush THE Game

できる。このある条件というのがなかなかのくせもので迷宮のような廊下を飛び回る順序によって次の面に行けたり、行けなかったりするらしい。

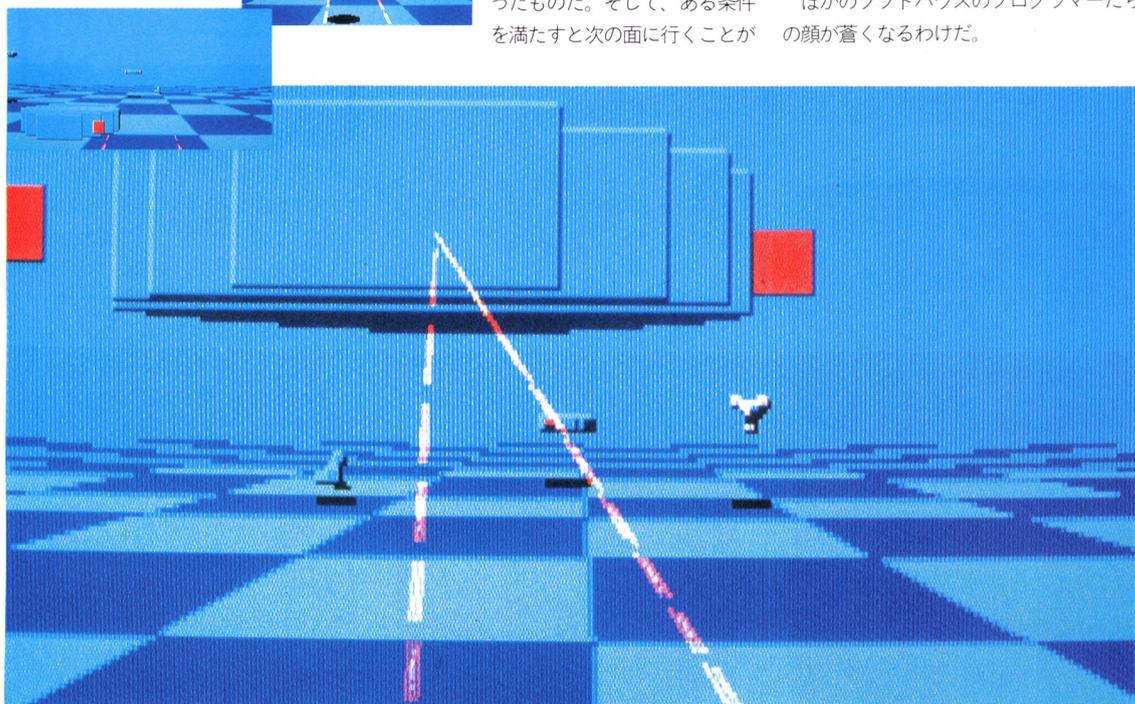
そのほかにもやってはいけないことなんかがあるらしいんだけどくわしい事は僕もよくわかっていない。

一晩徹夜で熱中して8面まで行くことができたんだけど、この8面をクリアするこ

とができないんだ。この先何面あるのかな?

それはともかくPC-9801を持っている君も持っていない君もこのZONEを1度見て欲しい。パソコンでこれほどリアルで高速の3Dグラフィックができるという事を知るだけでも十分価値がある。しかし、マーク・フリントはすごいね。次はどんなソフトで僕たちを驚かしてくるんだろうね?

ほかのソフトハウスのプログラマーたちの顔が蒼くなるわけだ。



# 汗と涙と根性と——スターめざしてまっぐら

## ナナちゃんのスター誕生

PC8801シリーズ 5D } 6,800円  
FM7シリーズ { 5D }  
N.S.I. ☎03 237 8885



ついこの前まで、堀ちえみ主演の「スター誕生」というTV番組が大人気を集めていた。パソコンでもそーゆーゲームが出たらオモシロインじゃないかな、なんて考えていたら、まさにそれを地で行くようなソフトが発売されたのだ。それがこの「ナナちゃんのスター誕生」。タイトルを聞いただけでも赤面しちやいそうなAVGだ。

物語はいきなり、ナナちゃんが港で真っ赤な太陽を見つめている場面から始まる。この場面を入力する単語が、「みる ゆうひ」。なんか昔の青春ドラマを見ているようで、クサイでしょ？ その他にも似たような場面がいくつか出てくるけど、要は、いかにもドラマにありそうな展開を入力してみることだ。(オット、思わずHow To Winしちやった。)

メッセージは漢字まじりで読みやすく、描画速度も非常に速い。また1度入力したコマンドがファンクションキーに登録されるといううれしい機能もついている。アイドルファンの人ならもちろんのこと、AVGマニアの人にも十分に楽しんでもらえる1作だ。おまけに物語の展開とは関係なしに、NSIお得意のエッチ場面もでたりするんだ。



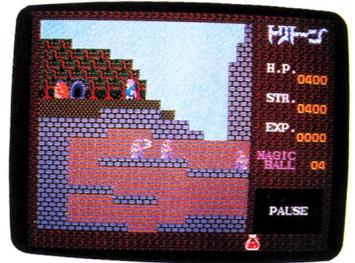
# ハイドライド+キャスル=トリトーン!

## トリトーン

PC8801シリーズ 5D } 6,800円  
X1 { 5D }  
PC6001mkII/SR } 4,800円  
MSX(32K) }  
デザインソフト ☎0794 31 7453



不気味なほど静かな海に、深い霧につつまれた孤島、ルワンダ島がある。かつてそこは平和だった。しかし突如妖怪「ペイ・バラーサ」が手下を引きつれこの島に攻めて来た。島はあっという間に征服され、人々は地下奥深くに閉じこめられてしまった。「ペイ・バラーサ」は、妖怪どもをあちこちに放ち、権力をほいまま



にした。「昔より伝わる五色の妙薬を手にすることができればのならば、あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが……」とある老人がつぶやいた。それを聞いたひとりの勇士が平和をとりもどすため立ち上がった。その名は「トリトーン……」。

こういうストーリーを持っている「トリトーン」、ハイドライドと同じアクティブ・ロールプレイングゲームで、画面の感じはハイドライドにそっくり、でも、マップは世界を横から見た感じになっていて、重力がはたらくようになっている。だからジャンプ切りなどができ、新たなゲーム性もたされている。ここらへんはキャスルに似ている。ただ操作性が少し悪いので、ゲームを進めていくのによぶんな苦勞をしなくちゃいけないのが残念。こまめにセーブすることをおすすめしておく。

# 3Dの戦闘シーンが迫力でせまってくる

## ジェネシス

PC9801シリーズ (5D) } 5,800円  
(3.5D) }  
スクウェア ☎044 63 5995



製作に1年を要したというSQUAREの最新作、それがSFロールプレイングゲーム「ジェネシス」だ。

「ジェネシス」のストーリーは次のようなものである。

「ジェネシス」の世界は核兵器で1度減じた地球である。その中の人々はほそぼそと暮らしていた。しかし、平和だけはあった。

ところがサタンと名乗る集団により、そ

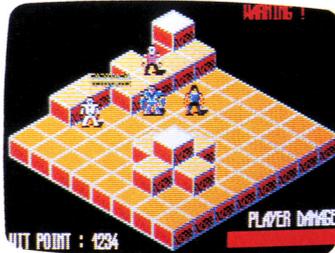


の平和さえなくなろうとしている。そのサタンを倒すために君は選ばれたのだ。

さて、この「ジェネシス」の最大の特徴は3次元戦闘シーンだ。戦闘が行われると画面が切り替わり、アニメのような美しいグラフィック画面の中で主人公をテンキーでコントロールしながら敵を倒すのである。これがなかなか面白く、熱くなる。

最近の傾向として、安易にロールプレイングゲームにアクションゲームの要素が加味されることが多く、ロールプレイングゲームの味を損なうものが見受けられるが、「ジェネシス」のこの3次元戦闘シーンは成功例のひとつとすることができる。

その他のゲームシステムとしてはとくに目新しい点はない。総合的にみて中の上といった感じのソフトである。

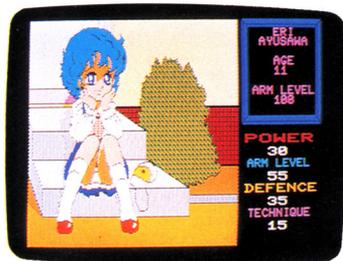
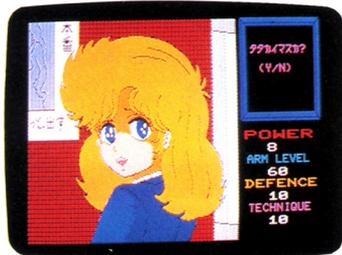


## ロリータの本家本元、PSKの自信作

### ファイナルロリータ

PC9801シリーズ 5D  
PC8801シリーズ 5D } 6,800円  
FM7 5D  
FM77 3.5D  
FM11 5D  
P.S.K. ☎0888 40 1667

 PSKから新作ソフトが発売された！——これを聞いただけで、口元からヨダレをたらしている人もいないかな？ そう、PSKといえば、不滅の名作「ロリータ」シリーズの発売元なんだ。この「FINAL LOLITA」は、そのシリーズの完結編。内容、過激度とも



に、みなさんの期待にこたえてくれること間違いのないよ！

舞台は、いろいろな店が立ちならぶ市街地。ロリコンたちにしいたげられてきた少女たちが、ついに反撃を開始したのだ！もはやキミに残された道はただひとつ。テクニクにものをいわせて、少女たちを快楽の世界に引きずりこむしかないのだ。

ゲーム中に出てくる画面は、メチャメチャにイラシイ。しかも、画面の中には、黒く修正されている部分もあるのだが、それも……。ゲームを解き終えてみれば、すべてがわかるヨ。ちなみに、このゲームでロリータ・シリーズも終わってしまうのかと心配なさっているみなさん、ご安心あれ。PSKでは、イラシイ・ソフト路線をなおも続けていくそうだから。

## お見事！トラック野郎の成り上がりゲーム

### ペイロード

MSX R 4,900円  
ソニー ☎03 448 3311

 北は北海道、南は九州鹿児島まで日本全国をまたにかけたトラック野郎のゲームがMSXに初登場した。トラック野郎といっても、ただ突っ走ってればいいというもんじゃない。このゲーム、全国各地の営業所で運送の仕事をもたらって、昼夜の別なく働きまくって、百万ゴールドを貯めて社長になろう、というユニークなシミュレーションゲームなんだ。

仕事は、まず仕事票のかたちで、運ぶ物、重量、目的地、制限時間、金額が表示されるから、引き受けるか受けないかを決める。制限時間内に荷物をとどけないと約束の給料を減らされるから、必死になって街中を、田舎道を、ハイウェイをぶっ飛ばすのだ。ただし、事故を起こすと修理に時間と金がかかったり、パトカーが巡回して取り締まりをやったりするから要注意。それに、ガス欠や過労運転にも気を配らなくちゃまずい。そしてお金が貯めるのだ！！



## クラリスを助けるのはキミしかない

### ルパン3世 カリオストロの城

PC8801シリーズ 5D  
FMシリーズ 5D } 7,800円  
3.5D  
東宝 ☎03 591 4557

 この「ルパン3世 カリオストロの城」、アニメマニアのあいだで名作の誉れ高い映画を下敷きにして作られたRPGで、もちろんあのクラリスちゃんを救出するのがゲームの目的になっているんだ。

まず、このゲームで楽しいのがキャラ作り。プレイヤーはルパン、次元、五工門、銭形のうちからプレイするキャラをきめるんだけど、そこで使われているグラフィッ



クが、それだけでも十分楽しめるほどアニメっぽく描かれているんだ。そんな絵がキャラ作りのあいだ何枚も見ることができるのだから嬉しくなっちゃう。もちろんクラリスも描かれているぞ。

ゲームの進め方は、ほかのRPGとは少し違って、選んだキャラを成長させるんじゃないんだ。4人のキャラはそれぞれ特長があって、同じカリオストロ城に潜入しても、戦闘力や耐久力やアイテムを見つける能力が違うので、うまく使いわけて情報をたくさん手に入れるようにするのがゲームのこつ。つまりこれはキャラクターじゃなくてプレイヤーが成長するRPGとなっているのだ。途中で何度も死んでしまうキャラクターに未練などもたないで、ひたすらクラリス救出をめざそう。最後が楽しいんだ。

## 今夏の人気映画が ゲームで登場!!

### ランボー

MSX R 5800円  
バック・イン・ビデオ ☎03-571-6734



今年の夏に日米両国の映画館で大当たりをとった、映画「ランボー 怒りの脱出」を下敷きにしたゲームが出た。内容は今はやりのアクション風ロールプレイ。ベトナムのジャングルに単身送りこまれた「ランボー」が、捕虜収容所から重要人物を救出し、ヘリコプターで脱出するというゲームだ。

ゲームのコツは、ともかく武器の持ちかえに慣れること。ゲリラ戦に生きるランボーにとって、もっとも手慣れた武器はナイフだ。狭いところに敵をおびき出し、ぴったりにくっついてすばやくやっつける。ナイフの他の武器にはマシンガン、弓矢、手りゅう弾などがあり、最後はバズーカ砲まで手に入る。敵との距離に応じて使いわけよう。建物などは手りゅう弾で破壊すると、物資が出てくるよ。

最初のうちはともかく食料を手に入れて、体力の上限をアップさせよう。体力は休んでいると自然に回復するので、あせらないで確実に敵を倒そうネ。あと、落とし穴や毒グモ、毒ヘビにも気をつけよう。マップを作って対処するのがベストの方法みたいだね。それからヘリで脱出する前に、ミサイル基地を破壊しておくことも忘れないように。なかなか手に汗握る、リアルタイム・コンパクトゲームなのだ。



## キーボードがぶっ こわれそう!

### コナミのボクシング

MSX R 4800円  
コナミ ☎03-262-9111



残念ながら日本にはヘビー級のプロボクサーはいないのだけど、このゲームでキミは、全日本無差別級チャンピオンのファイティング龍となり、ワールドチャンプの座をめざして世界の超ヘビー級リングキッズたちに挑戦していくのだ。

戦う相手は6人いる。つまりゲームは6面あるということ。ルールはWBA方式で10カウントあるいは1ラウンド3ダウンす



るとKOとなっている。また判定もあり3ラウンド終了時に行なわれ、引き分けの場合も次へ進める。1人用（VSコンピュータ）、2人用（VS友だち）はもちろん、上級、初級と2コース選べるけど気持ちよく遊びたいときは初級コースがおススメ。

必勝法としては、ジャブで軽く出ておいて、機をみてストレートかアッパーで決めるのがベター。ポティブロウでポイントをかせぐという手もあるけど、判定にまちこむのはかえってむずかしそう。パワーメーターで体力の消もう度がわかるから、疲れたらスウェーで適当にかわして、体力の回復を待とう。そうしないと、パンチ力も弱く、軽いパンチでもあえなくKOされてしまうぞ。

## 軍艦マーチにのって青 少年よパチンコしよう

### パチコン

MSX R 4800円  
東芝EMI ☎03-587-9148



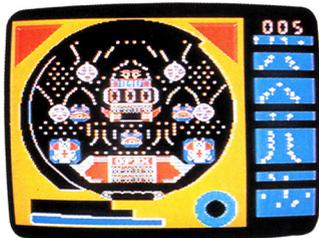
学生服を着てパチンコ屋に入るというのはヒジョーにスリルがあって楽しいものでした。で、このパチンコは、そんなスリルは味わえないけど大人気の「ブラボー10」を1〜180番台に、「キングタイガー」を181〜370番台にシミュレートしたゲームなんだ。16種類のパチンコ盤面と5段階の出玉率の組み合わせによって合計240台のパチンコ台がインポートされている。ウム、

ゲーム内容は3000個を出して打ち止めにするまでの時間を競うタイム・トライアル・ゲームと10分間の制限時間内に何個の玉を出すかを競う、個数トライアル・ゲームの2種類。それぞれコンピュータが任意の台を選んでくれるけど、もちろんクギの拡大画面を見て、台を選ぶことも可能。パチンコ屋で出そうな台を探すダイゴ味を味わえ



るというワケだな。

本物のパチンコと同じように天窓ねらいとレフトせめは鉄則だけど、100円玉をはさむかわりに、スペースキーの上に角川書店の辞書を置くのが必勝法のひとつ(!?)。玉のころがる音が風鈴みたいなのが気になるが、パチプロの人にやらせてみたいゲームだ。これで景品がつけは楽しかったのになあ、なんて思ってしまった。



## カワイイ動物キャラ が大暴れ!

### ペンギンくんWARS

MSX R 5800円  
アスキー 03-486-7111

かわいいペンギんを主人公にした楽しいゲームが、またまた発売された。「ペンギンくんWARS」というこのゲーム、ルールはとっても簡単で、よーするにドッチボールなんだ。10個あるボール全部を早く相手の陣地に投げこんだほうが勝ちなんだけど、敵にボールをぶつけるとしばらくキャラクターがひっくり返ってジタバタする。うまく命中させて、そのスキに残りボールを投げこむというのがゲームのこつだね。けど、マイキャラのペンギンくんはボールが当たっちゃったときは大変だ。スペースパーとカーソルキーを必死でたたくと、回復が速くなるので、「ハイパーオリンピック」なみの大騒ぎになる。1ゲーム3セットマッチで、だんだん強い相手が出てくる。



とにかく、ハラハラドキドキのアクションゲーム。ボールの動きもいいし、なによりペンギンくんや対戦相手のパンダやコアラくんがかわいい。某酒メーカーのCFもそうだけど、ペンギンってどこかユーモラスなんだよね。家族そろって楽しめる、クリスマスパーティー向きの大オススメ品です。サンタのプレゼントにもぴったり。

## アニメ世代にぴったり のAVG登場!

### セイバー

PC9801シリーズ 5D 7800円  
エニックス 03-366-4251

アドベンチャーゲームは、最初は文字オンリーの物(テキストアドベンチャーゲーム)から始まったが、パソコンの発達によりパソコンでグラフィック表示が可能になり、現在ではグラフィック表示のアドベンチャーゲームが当たり前(In focomのようにいまだにテキストアドベンチャーゲームしか作っていないところもあるか)になってしまい、最近ではアニメの



ように画面を動かすアドベンチャーゲームも増えてきた。

このセイバーもその内のひとつで、完全アニメーションアドベンチャーと言う名前がついている。セイバーではその名前のとおり、少女の目から流れ落ちる涙や、主人公が魔物を切りつけるところなど、多くの部分でアニメーションのように連続表示するのが売り物である。これは見ていてなかなか楽しい。グラフィックに関しては1級である。

セイバーのストーリーは、主人公のしんじが偶然拾ったペンダントの中に閉じ込められていたオフェーリアを助けるために、異次元の世界に旅立つというSFものである。

しかし、グラフィックアドベンチャーも来るとこまで来たと言う感じだ。次はどんな趣向が飛び出してくるんだろうか?

# Crush THE Game

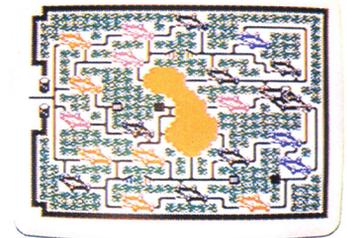
## RPG入門篇「アルカ ザール城からの招待」

### アルカザール

MSX R 4800円  
ポニー 03-265-6377

モンスターがひっそりと棲む、いくつもの古城を通りぬけて、はるかアルカザール城の王位の座をめざす、という一見『ドラゴンバスター』風のゲームがこの『アルカザール』だ。ストーリーやキャラの動きは、いちおうリアルタイムロールプレイングっぽいけど、モンスターの種類が少なかったり、コンバットシーンにあまり迫力がなかったり、少しシボボさが気になるソフトなんだ。

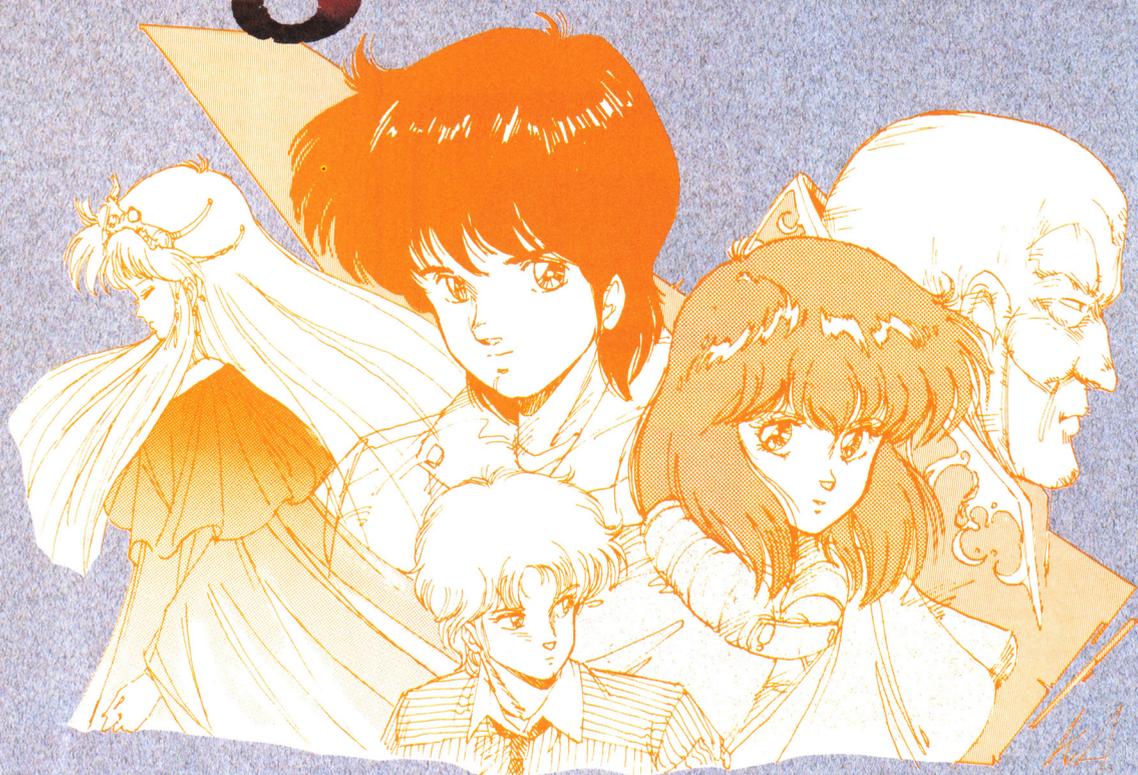
ゲームには初級からプロ級まで4つのレベルがあって、スタート時の武器や敵のモンスターの動きの速さがかわるシステムになっている。また古城も4つのタイプにわかれている、それぞれその城で手に入るアイテムがかわってくる。最初は6発入りのピストルでモンスターから身を守りながら、アイテムをひろっていく。モンスターをたおすのに有効なアイテムが城の中に落ちているので、かならずひろっておこう。



次号より連載開始!!

## 超SFファンタジー コミック

# 新星記ヴァグランツ Vagrants



インド洋ザンジバルの近くに浮かぶ海上都市——その宇宙港で、ある日ライはテレスと出会う。ライのゆく手には、なにものかの巨大な力によって解体されつつある〔汎世界〕の危機的な相貌が待ちうけていた……。エコシステムの崩壊、物理法則の終焉。危機が進むなかで、ヴァグランツたちの動きが激しくなる。彼らは一体なにをもとめて、世界から世界へと異空間の旅を続けるのか。壮大なスケールでつづる超SFバロックファンタジー。

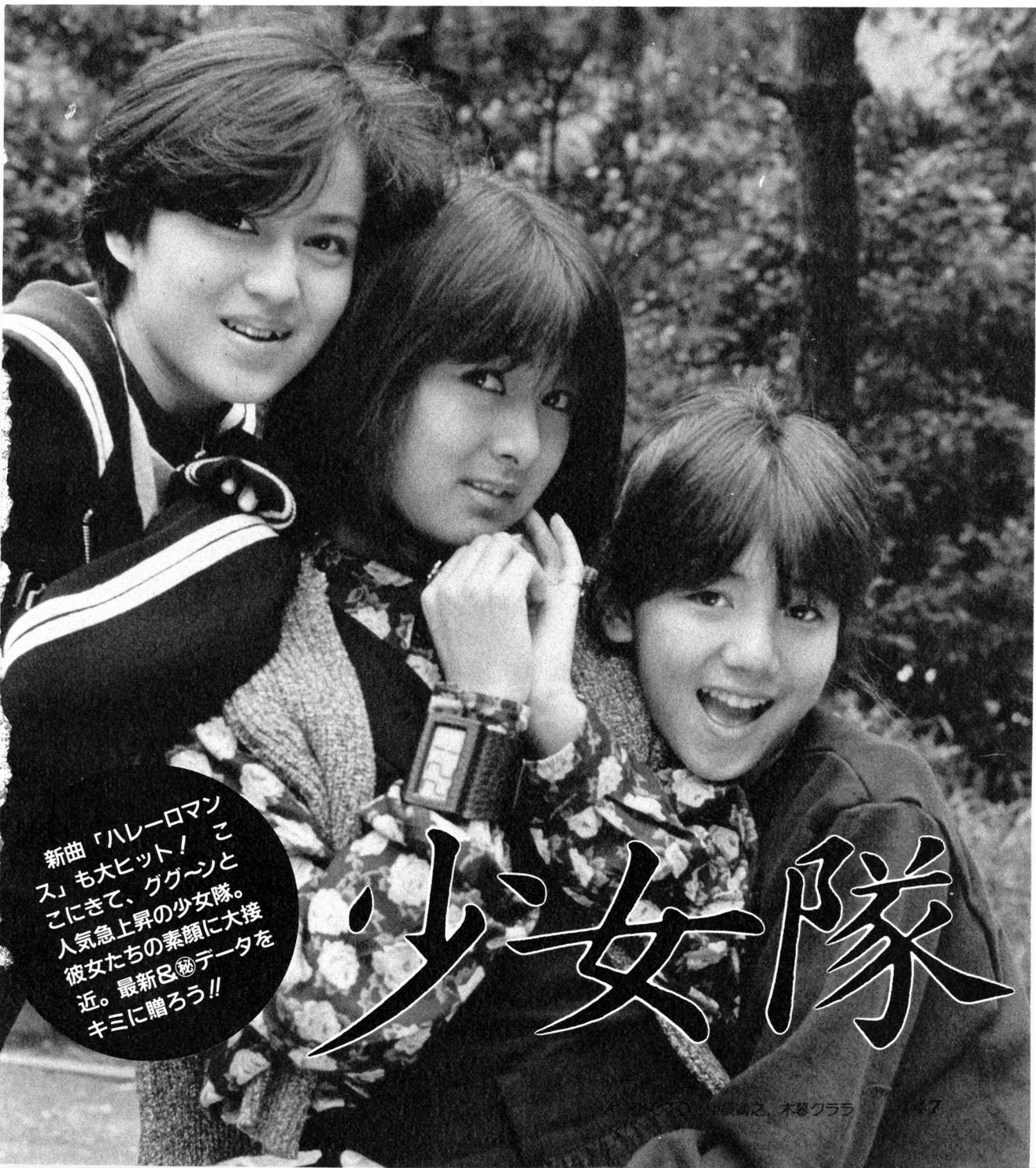
原作  
ヴォクソール・プロ  
作画  
麻宮騎亜

# IDOL

アイドル・データ・バンク

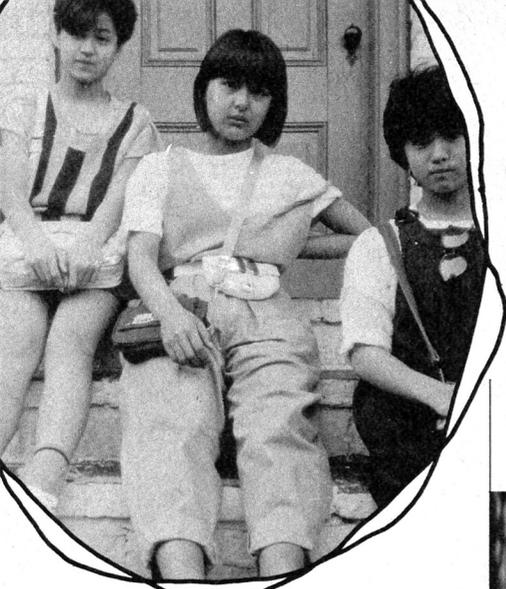
# DATA BANK

コンプティークもついに月刊！めでてえ〜のう。そんなわけで登場したのが、ゲキカン涙モンの赤丸企画  
アイドル・データ・バンクだ。毎号、注目のアイドルにピタッと密着&徹底取材。期待度◎で読んどくれっ!!



新曲「ハレーロマン」も大ヒット！ここにきて、ググ〜ンと人気急上昇の少女隊。彼女たちの素顔に大接近。最新&データをキミに贈ろう!!

# 少女隊



# PART 1

## 少女隊 ヒストリー

# 完全燃焼1120日

ヒストリーは、'82年・夏にさかのぼる。このときから「少女隊」のオーディションが開始された。②

1983年  
10月

二次、三次の厳しい審査が続く。そして決戦が行われたのは翌'83年10月。最終審査で選ばれたとき、「ラッキー!!」と思ったのはレイコ。ミホは「あー、受かったんだなア……。チーコもあまり大きな感動はなかったという。翌週から猛レッスンがスタート。毎日、学校を早退して、東京・恵比寿のレッスン場に通う。「帰りが遅くなって、雪の中を2時間半も歩いたこともありまして」と当時を語るレイコ。つらい日々。



1984年  
3月8日

約半年のレッスンをつんだレイコ、ミホ、チーコの3人は、レコーディングのためL.Aへ。アース・ウィンド&ファイアーら、一流のミュージシャンがバックについた。スゴイ!!



3月14日、帰国。「L.Aで原宿してきちゃった。でも学校のこと、ちょっと気になるナ」。この後レイコとミホは逗子中から堀越へ転校。



1984年  
4月16日

再び渡米。今度はビデオ、写真集の撮影のためだ。L.A~N.Yとロケーションの旅が続く。「アリゾナの砂漠にカモメがいて、ビックリ!」ロフト(N.Y)での生活も楽しんできた。

1984年  
7月5日

8月28日の正式デビューの前に、東京・赤坂ラフォーレ・ミュージアムでデビュー発表会。初めてマスコミの前に立った3人。緊張した顔が並んだ。



1984年  
7月15日

映画「クララ白書・少女隊PHOON」クラク・イン。初めての映画で3人ともカチカチ。「入浴のシーンでは、3人でメソメソ泣きべそをかいた」(レイコ)。でも、その後はガンバ精神を発揮。すばらしい映画が完成した。(公開は'85年2月9日)

1984年  
8月28日

レコード、ビデオ、写真集など全5商品ではなばなくデビュー。当時は「30億円アイドル」と騒がれた。



1984年  
10月

初の全国ふれあいキャンペーンが、札幌、仙台、名古屋、大阪など全国6都市で行われた。「初めて人前で歌ったときの緊張、今でも覚えてます」(ミホ)。

1984年  
10月8日

ラジオ番組、「進め!少女隊」がスタート。月曜がレイコの日、火曜がチーコの日、水曜がミホの日、木曜日が井戸端会議、金曜はボエムの日という内容で、3人の楽しいおしゃべりが聞けた。番組から「おきゃる」、「みほる」の流行語も。



1984年  
11月1日

少女隊の特集を組んだ「中村敦夫の地球発22時」(TBS系)で初めてのテレビ出演。「スゴイ大緊張で、歌がちやんとうたえませんでした」(チーコ)。



1984年  
11月15日

少女隊ショップがオープン。ジャンパー、パンツ、シャツ、スカートなど、少女隊ブランドのウェアが400種以上もお店に並んだ。(なお、現在は閉店中)



1985年  
7月

「全国ミニ・ミニコンサート」開始。このころからコンサート形式のステージがふえる。3月には「遊園地パラダイス・ツアー」、5月には「少女隊+ウエラ・モード'85コンサート」(写真)と続く。野外コンサートでは、雨女レイコが大活躍!?



1985年  
3月1日

初挑戦のドラマ、月曜ドラマランド「特別機動少女隊-ホールド・アップ」がクラク・イン。「映画とテレ

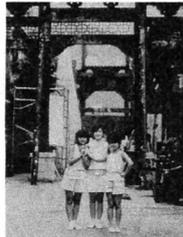
これが

# 全記録だっ!

全国からの応募者数は、なんと10,800人!! この中に、レイコ、ミホ、チーコの3人がいた……。



びって、同じ撮影なのにスピードがぜんぜん違うのね。テレビって早すぎるっ」とフーフー言いながらも、婦人警官の制服姿がバッチリ似合っ、演技も○だった彼女たち。ハデなアクション、また見たいな。(放送は4月22日)



1985年  
4月

香港映画「ヤング・ビート」に主演決定。撮影は6月に行われた。すでに世界各国では上映済み。日本での公開はいっ!

1985年  
6月23日  
第2弾写真集「少女隊夏景色」発売。太平洋に浮かぶ謎の島、「少女隊アイランド」で撮影された。原住民の子どもたちといっしょの写真がフシギでステキ!



1985年  
7月30日  
ドラマ「夏・体験物語」(TBS系)クラク・イン。撮影は伊豆のロケからスタートした。ところが、そこ

にはチーコの姿が……ないっ。チーコは腰の病気のために入院!!「ふたりでチーコのぶんまでガンバル!」とレイコとミホ。その言葉どおり、きわどいエッチなシーンも、ふたりは熱演していたね。最終回の撮影のときに今度はレイコが骨折したっていうアクシデント。でも、大事に到らなかったのは、きっとチーコのおかげ!? 中山美穂、網浜直子とは、このドラマで友だちに。(放送は8月20日から)



1985年  
7月31日  
少女隊にとって、そしてファンにとってまちにまった日かやってきた。そう、真夏の熱い一日、中野サンプラザでのファースト・コンサート!「夏・体験〜」の撮影が忙しくて、2回しかりハールでできなくて失敗だらけ」と本人たちは言っていたけど、そんなことより、ファンは少女隊の「一生懸命さ」に感動。そして流した汗、涙に感動!!「チーコがいなかったことが寂しかったけど、あの日は最高の日でした」

1985年  
9月11日

暑かった夏がやがて終わろうとしていたころ、マスコミ・関係者を集めて「少女隊一周年パーティー」が東京・六本木のディスコSOGNO-Aで行われた。1年間、おつかれさま!よくがんばったね!!そして、この日もう1つの出来事。病気のチーコの代打として、新しくトモがメンバーに加わることが発表された。「新生・少女隊」の誕生!! 9月11日。この日は、少女隊の未来への記念日だ。これからも、進め!少女隊。

1985年  
10月3日

「Bye-Bye ガール」がついに「ザ・ベストテン」の10位に初登場!!ただ12歳のトモは労働法の関係で出演できず残念。かわってトモ人形が出演した。



1985年  
11月6日

「笑っていいとも!」テレフォン・ショッキングのコーナーに本田美奈子ちゃんの紹介で登場。少女隊の若さにタモリおじさんはタジタジだったね。

DISCO GRAPHY	シングル						
	アルバム						
		「Forever~ギンガムチェックStory」(昭和59年8月28日発売)作詞/亜伊林 作曲/都倉俊一	「お元気でさかさまイフランド」(昭和60年1月10日発売)作詞/小原文二 作曲/都倉俊一	「素直になってダーリン」(昭和60年4月3日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也	「渾身のダンスパーティー」(昭和60年6月21日発売)作詞/亜伊林 作曲/中崎英也	「Bye-Bye ガール」(昭和60年8月21日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也	「ハレーロマンズ」(昭和60年11月27日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也
		「少女隊PHOON」(昭和59年8月28日発売)収録曲/Forever, KAMIKAZE 66ほか全10曲。	「少女隊フラミンゴ Island」(昭和60年4月21日発売)収録曲/ふだりのアイランドほか全6曲。	「少女隊アドベンチャー・アイランド」(昭和60年7月31日発売)収録曲/3to 1ほか全6曲。	「ESCAPE」(昭和59年8月28日発売)収録曲/Electric Cityほか全3曲。	「Forever 2001」(昭和60年12月21日発売予定)「Forever」の'86年バージョンだぞ。	★そのほかにも、こんなにある少女隊!★カセット/「少女隊PHOON」ほか全3巻。★コンパクト・ディスク/「少女隊アイランド」ほか全2巻。★ビデオ・カセット/「少女隊共和国」ほか全4巻。★ビデオ・ディスク/「少女隊PHOON」

あんたら  
エライよ!

# 雨のツスターページも ガツのツスターページも

山梨県甲府市でのイベントに出演する少女隊を追って、わがコンプティーク追っかけ隊も甲府へ緊急潜入。雨のなか青春を燃焼させる少女隊の完全トキキュメントだぜえい!

## PART2 少女隊を追って山梨へ 密着大レポートだっ!

前日は北海道でキャンペーン。来年の『かいじ国体』を記念して行なわれるイベントに出演するために山梨県甲府市に着いたのは深夜だった。ホテルではすぐにバタンキュー。それでも朝のおめざめはバッチシ! お天気も晴れてヤッター!! でも、もうすぐ試験というの気になる3人……。



10:50  
少女隊ピンクバスが到着。すかさず、ファンが取りかこむけど、警備がキビしく接触は不可能! わが追っかけ隊ももみくちゃに。イテナナ!



14:00  
会雨がひとくなり、ズブぬれになって熱唱する3人。それでも「雨なんてへーキ!」元気!!



11:30  
控室でくつろぐ少女隊。そこへトモちゃんの知人が訪ねてきた。「トモちゃん、覚えている?」「あ、覚えている。おひさしぶりですねー」なんて昔話に花が咲いておりました。レイコ、ミホは色紙にサイン中。空には雲が出はじめてきた。



13:25  
お待たーっ! 本日のお弁当。メニューはどれも、天ぷら(エビ、イカ、ピーマン、かき揚げ)、カボチャの煮もの、シャケの塩焼き、もやしいため、肉の煮もの、ふきのとうの佃煮、しば漬けなどなど。ウーっお腹すいたよー。ググウ〜。



15:35  
イベントもフィナーレだ。少女隊のパワーで雨もどこかへいってしまった。虹が出てきた空にもかって風船をとばす3人。ハッピー。出入口はファンでいっぱい! そこで競技場のトラックを通過して裏口から脱出!! 3人はもちろん、マネージャーもいっしょに猛ダッシュだ。「お疲れサマー」の声を残して少女隊は去っていった。楽しい1日をどうもありがとう!!



16:20  
会場の甲府市小瀬スポーツ公園陸上競技場のスタンドには約1万人の大観衆!!

会場内の売店では少女隊グッズが大人気! いちばん人気は「少女隊紙バッグ」



13:40  
会さあ! 腹ごしらえもすんだし、衣装も着がえて、スタンバイOK! レイコ「ミホー、ちょっとまがってるわよ」ミホ「ホント? どこ、どこ?」トモ「私はダイジョブだぜ、小雨が降ってきた。」



13:40  
会いよいよ番。「サイコーのステージにしてくっからね!」という言葉を残して、3人はステージへ走っていく。



### 高橋マネージャーは先生!?

シヘツ、少女隊の3人が何やらヒソヒソ話。よし、聞いたら! レイコ「ねえ! トモ、さっき直樹さん(高橋マネージャー)に何か言われてたでしょ?」トモ「うん、マイクを間違っって! バンドの人の使ったの。だから注意されたの」ミホ「直樹さんって先生みたい」レイコ「先生っていえば、ミホ、学校でツメ切られたんでしょ?」ミホ「そう! せつかく長くのばそうとしたのに!」



わっ、ハズかし〜。

アルバム

でも

見せちゃうヨ!!



ムムツ、ムムムム!? これは貴重な写真集だっ。赤ちゃんのときの少女隊、そして成長していく少女隊の姿が収められておる。安原家、藍田家、引田家の秘蔵写真を、ついにここに公開しちゃう!!



★生後7か月のレイコだよ。ホッペがおまんじゅうみたいで、髪が薄い! 男の子みたいね、へへ。



★ワッ、かわいっ。これ、ミホの生後7か月の姿だよ。色白で目がクリッ。雑誌のモデルやったのよ。



★わーい、トモが1歳のときの写真だよ。生まれたときは毛がなくてコロコロのおデブさんだったぜ。



★これは満1歳のときの私。すごい人見知りをする子だったけど、幼稚園のころには逆に男の子と柔道をしたりしてワンバク娘に変身。このころ、近所のラーメン屋の男の子とファースト・キスをしたのよ。

★小1のときのクリスマスで、お母さんといっしょに。小2でレイコは初恋をしたの。相手は、いっしょに学級委員をやった菅原くん。でもなぐり合いのケンカをして、乙女心はムザンにも……。



★1年10か月のミホ。このころの私って、おかしいの。"山本山"のCMが好きで、突然イミもなく"山本山!"って叫んだり、赤ちゃんの泣き声聞いて「猫がひかれた」だって(笑)。

★これも1歳のときで、近所のお兄ちゃんに遊ばれている(!?)写真。いま考えると、私ってどーも男の子とまちがわられてみたい。でもホントそんな子だったな。



★これは、ミホ(左)3歳、妹の由佳(右)2歳半、そして三女の絵里が生後7日目のときの写真。ミホのお姉さん性格はここから発生!



★へへ、3人とも同じ顔! ミホが5歳のときです。当時の私は、幼稚園児。休み時間なのにお絵かきしてる暗い子だったの。



★5歳の七五三のとき、当時のトモはすごいイタズラっ子。友だちの靴を全部ドブに捨てちゃったりして(笑)。お母さん、あやまるのたいへんだったろうなア。



★これは小6の修学旅行で、日光に行ったときの写真だよ。この旅行中、片想いだった男の子と両思いになっちゃった!

★愛犬のシルビアとパチリ。中2のころのレイコです。当時、私は町内のテニス同好会に入ってたの。あっ、そうだ。ミホとは中1、中2と同じクラスだったのよ。ボーイフレンド2人



と、私とミホでウェート……なへんでこともやりましたなア。★左の写真は、堀越に転校する前日にトイれそうじ中に撮ったもの。ああ、なつかしいよっ。ホロリ。



★小5の遠足のときの写真だよ。このころは逆に明るいミホちゃん! 初恋をしたのも、ちょうどこのころです♥



★中1のときの私。当時から私ってオシャレで、自分で服を買ったり美容院でパーマかけたりしてたのよ。オマセかな!?

★小5のとき、友だちの家族と筍狩りに行ったときの写真だよ。

私ってスポーツが得意で、とくにどび箱は学年一。あと、高とびもスゴかったんだから。



★小6のトモだっ。このころ私、男の子と



交換日記をやっていたの。クラスのみんなにバレたときは大騒ぎされて困ったよお〜。テヘ!

★これ、小6の修学旅行のとき。一時、クラスの子全員とケンカしたときがあったけど、友だちって大切だってわかったからね。



# 私たちのこと、ぜ〜んぶ

## REIKO

本名/安原麗子。昭和44年  
10月18日、横浜市出身。て  
んびん座。血液型/A型。



♡性格「私って変わり  
者です! な〜んて、  
冗談だけど、でも半分  
はホントだよ。ミホ  
にときどき言われるん  
だけど、私って、その  
ときの気分がすぐ顔に  
出るみたいなの。ウレ  
シーときは、すごくウ  
レシそうな顔してて、

つまないときは、ガラッと  
変わって、今度はブスツと  
した顔になっちゃって……。

私って、お天気屋さんみ  
たいね。エート、本  
日の天気は……エへ  
へ! 快・晴です!♡  
♡ヒミツ「ウッ、こ  
れどーしても言わな  
くちやダメですか?



じゃあ正直に告白するけど、あのね、最近、  
口もとにあるホクロの色がだんだん濃く  
なってきているんです。

これ、おしゃべりボク  
ロなんですよねっ…。  
最近のレイコ、おしゃ  
べりになってます?!」  
♡悩み「エ〜っ、これ  
も言わなきゃダメ……  
ですよええ。もう開き直っ



ちやいます。まず、悩  
みその1! 顔がま  
あーるいこと。みんなにタ  
ヌキって言われると、お  
とめ心は大ショックなの  
です。あ〜細くなりたい。  
つづいて、その2! 背  
が低いこと。今、154cmな  
んだけど、あと5cmほし  
いなあ。ウエ〜ん、ミホ  
がうらやましーよっ」  
♡クセ「ほおずえをつ  
くことだよ。で、そのま  
ま寝るのが得意! と  
くに授業中にね(笑)」

♡趣味「最近、くつ下  
を集めはじめた私です。  
だって、おしゃべりは足  
もとからっていうでし  
よ。もう、たくさん集  
まったけど、プレゼ  
ント受け付け中!!」



♡宝物「これ、ファン  
の人からもらったネッ  
クレスなんです。いつ  
もつけてるから、つけ  
てないと寂しくって」



♡10年後の夢「デザイナーやスタイリスト  
にもあこがれてるけど、やっぱり結婚したい」

♡少女隊の中の自分「デビュー以来、いちばん  
思い出に残ってるのはファースト・コンサ  
ートとベストテンに初めて入った日のこと  
です。レイコにとって最高にHAPPYなのはフ  
ァンのみんなと一  
体になってい  
られること。  
これから  
も応援し  
てね!」

口もとのホクロが  
エ〜っ、気になるよお

## MIHO



♡性格「さっぱりしてま  
すね。だから、わりと男  
っぽい性格なのかも。レ  
イコとかに言わせると、  
私って、冷たいこと  
をズバツて言うんで  
すって。さめた人間  
なんです、私は」

♡ヒミツ「言いたくない  
ア〜。秘密だから  
ヒミツ……なんだもん。  
でも大サービスで言っ  
てしまおう! アハハ。



あのねえ、私って顔  
に、ふたつホクロがあ  
るでしょ。『それ、鼻コ  
ソだろ?』なんてヘン  
なこと言う人もいま  
すけど(笑)。ところが、このホクロ、顔だけ  
じゃないかもーん。実は実は、左の太もも  
の後側にもあるんだよっ。ワーツ、言っちゃ  
った! ハズカシーっ」



♡悩み「うん、これはズバ  
リ言えます。今ねえ、ミホ、  
ヘア・スタイルをどうす  
るか悩んでるの。このま  
ま女らしく伸ばすのもいい  
し……、でも、思いき  
って前髪を切ってみ  
たい気もあるし……。  
悩むなア。キミの

意見を聞かせてほしいです。マジに……」

♡クセ「以前は“タコ”とか言われて、しゃ  
べるときに首を振るのがクセだったけど、  
でも最近は直ったんですからねっ。今は、気  
になってる髪をいじ  
るのがクセかなア」

♡特技「私、小学5  
年のときから書道を  
習っていたんです。  
でも、最近はぜんぜ  
んやってないから  
ね……。NGだよ!  
一応、2段の実力な  
んだけど。へへ」



少女隊のことなら、すみからすみまで、ズズズーンとわかつちやう、おそろしーまでのコーナーだ。おっと、そこの恐怖で顔面けいれんのキミ、だいじょーび!? さあ勇気出して読みなさいっ!!

# おせ〜たげるっ!!

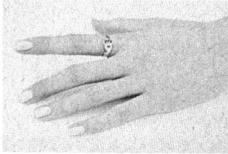


本名/ <sup>あいだみほ</sup> 藍田美保。昭和44年8月31日、逗子市出身。おとめ座。血液型/A型。



♡趣味「えーとね、まず第1は音楽鑑賞。ファンの人からもらったきんちやくの中にウォークマンとテープをいっぱい入れて、いつも持って歩いているの。あとは、そうじをすること(少女隊の寮はミホのおかげで整理整頓!)と寝ることかな。寝る子は育つんですね。ハイ」

♡宝物「指輪です。これ、中山美穂ちゃんが誕生日にくれたの」



♡10年後の夢「そのころには、トーゼン結婚してるでしょうね。うーんとステキな旦那さまに、おいしいお料理作ってあげたいナ」

♡少女隊の中の自分「チーコが倒れたとき、大ショックでした。でもトモが入ってきたことだし。先輩としてガンバりますよっ」



私、ヘア・スタイル  
変えるかもヨ...

# Tomoko

本名/ <sup>ひなたとまこ</sup> 引田智子。昭和47年11月3日、東京都出身。さそり座。血液型/O型。



♡性格「トモはね、自分で言うのもヘンだけど、ホントかわいいやつ! なんだ。アイダさんには、"お姉ちゃん" って甘えんぼするし、レイコちゃんには、から

かわれて遊び道具になるし。欠点は、いつもママ♡ママってTELするくらいのことだよ。そして、バカなやつ! っくらい。イ子だよっ



♡ヒミツ「わっちのヒミツは、まだちっちゃいころ使ってたタオルが枕元になると眠れないってことだす。ワァ~~~~、ガキと呼んでくれ!! もお〜」  
♡悩み「こんなトモだから、悩みもないって思うだろ。でも、ちゃんとあるんだよ。ベーツ。まずは、勉強ができないこと。そして、学校へ行けないこと。アツ、笑ったなっ! でもマジなんだからっ。中間テストの成績、ヒサンだったア。家庭教師まで頼んだのにイ。よしっ、期末はガンバるぞ〜っ!! ファイトオー」  
♡クセ「トモって鼻をかくクセがありますです、ハイ。鼻クソほじってるワケじゃないので、そこんところヨロシク! あっ、あと、デレデレしたしゃべりかたをいつもしちゃうんです。これ、悪いクセだから直せーっ」



♡趣味「かわいいノートを集めてるの。いっぱいもってるよっ」  
♡宝物「ヒミツのころでも言ったけど、あのタオルがトモの宝物。あとね、ファンの人くれた、とんねるずの「天狗のホルマリン漬け」って本。トモ、石橋さんが大好き!!」



♡10年後の夢「23歳になってるワケだあ〜/でも、その齡でも私は子供っぽいと思うよ」

♡少女隊の中の自分「新入りのトモだぜ。みんなヨロシクねっ!! お姉ちゃんたちに負けないうように、せいっぱいガンバルよ〜ん」

とんねるずの  
石橋さん大好き!!



合計  
23名

♡応募方法は183ページを見てね。

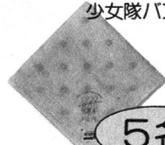
## 少女隊HOTニュース

“少女隊” っていうば、“イイ音”の代名詞。そんなワケで、少女隊の'86年はズバリノ ステージに燃える!!

- 12月15日 香川県観音寺ファミリアパーク
- 12月22日 軽井沢コンサート
- 12月31日 東京ディズニーランド
- 1月26日 長野市民会館

なお、2月からはアジア・ツアーがスタートノ シンガポール、ホンコン、クアラルンプールの3都市でコンサートをやってのける。その後4月からは、待望の国内ツアー。7・31の興奮がよみがえる!!

## 少女隊からのプレゼント!!

<p>少女隊色エンピツ</p>  <p>3名</p>	<p>少女隊ハンダナ</p>  <p>5名</p>
<p>サイン色紙</p>  <p>10名</p>	<p>少女隊バッヂ</p>  <p>5名</p>

## キミも少女隊員になろう!

少女隊に入隊してもっと、もっと3人を応援しよう。もちろん隊員には特典がイッパイだよノ 入隊方法は申し込み用紙をもらって所定の事項を記入の上、入隊金800円、年間登録料1,200円の計2,000円を現金書留で下記の住所へ。〒104 東京都中央区勝どき2-9-16 勝どきハイデンス202号「少女隊事務局入隊係」。問い合わせ☎03(531)1161

# 少女隊メッセージ



  
 ツワツワお、H中隊の  
 M I H O 君あ!! ツウカ  
 らのH中隊、ヒツゴロ  
 B i g 付ツロロウ音あ  
 のぞ、お聲ウオロ...

  
 H中隊のH中隊のH中隊  
 君あ!! ツウカ  
 らのH中隊、ヒツゴロ  
 B i g 付ツロロウ音あ  
 のぞ、お聲ウオロ...

  
 おおお、こゝにち  
 ねてT O M O K O だよ  
 いつも応援してくれて  
 サンキュ! これからは  
 コンパティークせ!

# ●少女隊データ

	REIKO	MIHO	TOMOKO
本名	安原麗子	藍田美豊	引田智子
ニック・ネーム	レイコ	ミホ	トモ
生年月日	昭和44年10月18日	昭和44年 8月31日	昭和47年11月 3日
星座	てんびん座	おとめ座	さそり座
血液型	A型	A型	O型
出身校	横浜市	神奈川県逗子市	東京都練馬区
サイズ	身長154cm、体重40kg、バスト78cm、ウエスト55cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm	身長160cm、体重45kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm、足の大きさ 24cm	身長150cm、体重37kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ84cm、足の大きさ22cm
出身地	逗子市逗子中学校、堀越中学校		
趣味	くつ下を集めること(アクセサリーも)	音楽鑑賞(特にブラック・ミュージック)、そうじをすること、寝ること	友だちと話すこととTELすること、寝ること
特技	器械体操	書道	花を育てること
家族構成	父、母、姉	父、祖父、祖母、おば、妹(2人)	母
デビューはいつ?	昭和59年 8月28日		昭和60年 9月11日
ディスコ・グラフィ	★シングル—「Forever」(’84・8・28)、「お元気ですか?マイフレンド」(’85・1・10)「素直になってダーリン」(’85・4・3)、「渾身のダンスパーティー」(’85・6・21)、「Bye-Byeガール」(’85・8・21)、「ハレロロマンス」(’85・11・27) ★アルバム—「少女隊PHOON」(’84・8・28)、「ESCAPE」(’84・8・28)、「少女隊フラミンゴIsland」(’85・4・21)、「少女隊アドベンチャー・アイランド」(’85・7・31)	★シングル—「Bye-Bye ガール」(’85・8・21)、「ハレロロマンス」(’85・11・27)	
TVドラマ出演歴	月曜ドラマランド「特別機動少女隊ホルドアップ」(フジテレビ系)、「夏・体験物語」(TBS系)		なし
CM出演歴	グリコ「ブリッツ」、マリンパ、ウエラ「ウエラ・サロン」、カゴメ「Ufufu」、ナショナル(ポスターのみ)		グリコ「マリンパ」、ウエラ「ウエラ・サロン」
どんな性格?	変わり者	さっぱりしていて、男っぴい	変なやつ
自分の体で好きな所	髪、口	手の指	知らんけ!
自分の体できらいな所	脚、顔のかたち	ふくらはぎ	鼻と指とつめ
好きなファッション	COMME CA DU MODE	個性のあるもの	決まってない
好きなスポーツ	テニス、バスケット・ボール	短距離走	ヘタだけど、バ・ス・ケ・よー!
好きな動物	犬、タヌキ	コアラ、犬(シェパードとかセントバーナードとか大きいやつ)	わんちゃん(犬)、羊
きらいな動物	ないです	!?	ハ虫類、昆虫
好きな音楽	洋楽、ニューミュージック	ブラック・ミュージック	ポップス
好きなアーティスト	ドナ・サマー、ポインター・シスターズ、パティ・オーステン、尾崎豊、佐野元春、吉川晃司	プリンス、シーラE、アポロニア6	GI オレンジ、とんねるず、中森明菜、山本陽一
きらいなアーティスト	いくらなんでも、いえませんよ!!	!?	知らない
好きな食べもの	ピーマン	カツ丼、たらこスパゲティ	あんず、すもも、お肉類(レバーはダメ)、果物、焼き肉
好きな色	黒、白、紺、グレー、ビリジアングリーン	グレー、ブラウン、黒、きなり	ダークグリーン、オリーブグリーン、きなり、白、黒
好きな絵	どういう意味?	!?	マンガですヨ! ハイ!
好きな場所	横浜元町、横須賀	逗子	ヨーロッパゼーン・ぶ!
尊敬する人	?	!?	母と父
理想の男のコ	硬派な人	やさしくて、頼りがいがある、いっしょにいて楽しい人	性格と顔が可愛いくて、思いやりがあって、いっしょにいて楽しい人。清潔でおしゃれな人
きらいな男のコ	時間にルーズな人	自己中心的な人	不潔、女たらし、暗い人、いじわるな人、しつこい人
よくみるTV	「夜のヒットスタジオ DELUXE」	「ザ・ベストテン」、「夜のヒットスタジオDELUXE」	「ザ・ベストテン」、「天才・たけしの元気が出るテレビ!!」
好きな映画	ダンスものが好きだから「ファスト・フォワード」	「アウトサイダー」、「ファスト・フォワード」	アイドルが出ている映画
旅行したい国	イタリア	イタリア	絶対、絶対、ヨーロッパ!!
占いを信じるか?	「Olive」の占いならね!	「Olive」の占いは信じる(すこく当たるんだヨ!!)	はい、信じます
初恋はいつ?	小学校2年生のとき	小学校5年生のとき	小学校1年生のとき
いちばん大切にしているもの	ネックレス	指輪	小さいころから持ってるタオル
愛読書	「anan」	「Olive」	「マーガレット」、「少女フレンド」、「ギャルコミ」、「明星」、「平凡」
ライブはだれ?	そりゃあ、みんなだよ!	みーんな!	わかんない
弾ける楽器	ピアノ	ない!!	立て笛
欲しいもの	洋服とか、靴とか、アクセサリーや下着。おしゃれっぽいものかな…?	洋服のOFF!! (買いたいのしたーい!!)	シール、リップ、下着、便せん、お金
キスの経験	もちろん!!	ドラマの中で、男の人1回と女の人2回(1回はレイコと)	ねーよ、わかったな
チカンにあったことある?	あるよ	YES。中一のときに電車の中で。めいっばいこらみつけたら、次の駅で降りちゃった	ないよ、わたしや13歳だよ
結婚は何歳のときにしたい?	一番いい恋をしたと思ったとき。理想は22歳くらいで	23歳くらい	したくない
コンピュータをどう思う?	知らないよ!!	「すごい」と思います	かっこいい

プログラムをRUNさせるとメインメニューが表示されます。これは、

1. データ ノ ロード
2. データ ノ セーブ
3. シンキ データ ノ ニュウリョク
4. データ ノ コウシン
5. メイボ ニヨル データ ノ ケンサク
6. トクチョウ ニヨル データ ノ ケンサク
7. シュウリョウ

以上7つの項目と、メモリーの空きエリアが表示されるものです。選択は、上下のカーソルキーとリターンキーで行います。

## 1. データノロード

1番を選ぶとデータのロードとなります。

FILE NAME?

と聞いてきますのでデータレコーダーをPLAYの状態にしてから、以前にセーブしたファイル名を入力してください。

★なにも入力せずにリターンキーを押すとメニューへ戻ります。

★新しくファイルを作るときはロードする必要はありません。

★PC8801版は最後に終了したときのデータを自動ロードします。新しくファイルを作るとき

はKILL" MASTER. DBK" としてからRUNしてください。

## 2. データノセーブ

FILE NAME?

と聞いてきますのでデータレコーダーをRECの状態にしてから、以前にセーブしたファイル名を入力してください。

★なにも入力せずにリターンキーを押すとメニューへ戻ります。

★PC8801版は7の終了を選ぶとファイル名を"MASTER. DBK" としてセーブします。

```

1000 REM *****
1010 REM **      アイドル データ バンク      **
1020 REM **      Created By O.Takagiwa      **
1030 REM **      1985-10-10 (THU)          **
1040 REM **      Version Up 13 (SUN)        **
1050 REM *****
1060 REM
1070 REM
1080 MNN=30 : MDD=20
1090 DIM D1$(MNN, 51), D2$(MNN, 2, MDD)
1100 DIM S(5), O(5), U(5), D(28)
1110 DEF FNS$(ST$)=LEFT$(ST$+SPACE$(22), 22)
1115 REM <----- 27コ ----->
1120 LO$=" |-----| " : NS$="          ナイショ"
1125 REM <---- 15コ ----> <----- 22コ ----->
1130 L1$=" |-----| "
1140 L2$=" |-----| "
1150 L3$=" |-----| "
1160 HA$=SPACE$(7)+"Hit any key to next page."
1170 F$="MASTER.DBK" : GOSUB 4390
1180 GOSUB 4860
1190 COLOR C5 : CLS
1200 Y=4 : UC$=CHR$(30) : DC$=CHR$(31) : CR$=CHR$(13)
1210 PRINT
1220 PRINT "   *** アイドル データ バンク   ***"
1230 PRINT
1240 COLOR C7
1250 PRINT "r"+STRING$(27, "-")+ "r"
1260 PRINT " | 1. データ ノ ロード          |":PRINT LO$
1270 PRINT " | 2. データ ノ セーブ          |":PRINT LO$
1280 PRINT " | 3. シンキデータ ノ ニュウリョク |":PRINT LO$
1290 PRINT " | 4. データ ノ コウシン          |":PRINT LO$
1300 PRINT " | 5. メイボ ニヨル データ ノ ケンサク |":PRINT LO$
1310 PRINT " | 6. トクチョウ ニヨル データ ノ ケンサク |":PRINT LO$
1320 PRINT " | 7. シュウリョウ              |"
1330 PRINT "r"+STRING$(27, "-")+ "r"
1340 PRINT USING "##### BYTES FREE";FR;
1350 LOCATE 2, Y : COLOR C2 : PRINT "●";
1360 A$=INKEY$ : IF A$=UC$ AND Y>4 THEN LOCATE 2, Y : PRINT " " : Y=Y-2
1370           IF A$=DC$ AND Y<16 THEN LOCATE 2, Y : PRINT " " : Y=Y+2
1380           IF A$=CR$ THEN D=Y/2-1 : GOTO 1390 ELSE 1350
1390 COLOR C5 : IF D=7 THEN 1420
1400 ON D GOSUB 4330, 4690, 1460, 4040, 2820, 2990
1410 GOTO 1180
1420 F$="MASTER.DBK" : GOSUB 4710
1430 CLS
1440 PRINT "Good Bye....."
1450 END
1460 REM *****
1470 REM **      データ ノ インポート      **
1480 REM *****
1490 REM
1500 CLS : IF MX>=MNN THEN RETURN
1510 CNT=1 : MX=MX+1:NO=MX
1520 RESTORE 1780
1530 READ TP, MS$
1540 IF MS$="END" THEN RETURN
1550 D$=""
1560 ON TP GOSUB 1580, 1630, 1700, 1700, 1700, 1780
1570 GOTO 1530

```

### 3. シンキデータ / ニュウリョク

新しいデータを入力します。

51項目の質問にたいして、順次入力していきます。質問の種類は、文字の入力、数字の入力、1か2の番号選択の3種類あります。

a. 文字の入力……22字以内の文章で入力します。なにもないときは、ただリターンキーを入力します。

b. 数字の入力……生年月日、身長、サイズ、結婚したい年の質問にたいしては数字で答えます。単位は、昭和、cm、kgです。わからないときは0を入力します。(単位は、入力しません。)  
c. 番号選択……YES、NOの選択です。1か2の入力以外は受けつけません。

★新しくデータを入力するときは、メニュー下部の空きエリアに注意してください。エリアが少なくなるとOUT OF MEMORYエラー

になります。

★エリアが少なくなったら、セーブ後、終了してからRUNし、新しくファイルを作ってください。

★血液型は、…ガタの‘ガタ’は入力しないでください。

### 4. データ / コウシン

ディスコグラフィ、TVドラマ出演歴、CM出演歴の追加をします。

(1)まず、登録者名簿が表示されますので、番号でアイドルを選択してください。(リターンキーのみを押すとメニューへ戻ります)。

(2)次に、ディスコグラフィかTVドラマ出演歴かCM出演歴かを1から3の番号で選択します。

(3)いままでのデータが表示され、追加するデータを聞いてきますので、入力してください。登

録後、メニューへ戻ります。

### 5. メイボ ニヨル データノケンサク

(1)現在登録されているアイドルの名簿が表示されます。

(2)どのアイドルのデータを見るか聞いてきますので番号で入力して下さい。

(3)データの1ページ目が表示されます。

(4)なにかキーを押すと2、3、4ページと順に表示していき、名簿の画面に戻ります。

(5)次に見たいアイドルの番号を入力します。(ないときは、リターンキーのみ押す)。

### 6. トクチョウ ニヨル データノケンサク

●検索メニューが28項目表示されます。

◎まず生年月日で検索する場合、1番を入力し

● IDOL DATA BANK メインリスト

```

1580 ' ストリング' ニュウリョク
1590 PRINT USING "&";MS$;
1600 INPUT D$: IF LEN(D$)>22 THEN D$=LEFT$(D$,22)
1610 D1$(NO,CNT)=D$: CNT=CNT+1
1620 RETURN
1630 ' スワチ' ノ ニュウリョク
1640 PRINT USING "&";MS$;
1650 INPUT D$
1660 D=VAL(D$)
1670 D1$(NO,CNT)=STR$(D)
1680 CNT=CNT+1
1690 RETURN
1700 ' ディスコ' グラフィ etc.
1710 A=0
1720 PRINT USING "&";MS$;A+1;
1730 D$="": INPUT "(ナケレハ) リターンキー)";D$
1740 IF D$="" OR A>MDD THEN RETURN
1750 D2$(NO,TP-3,A)=D$
1760 A=A+1
1770 GOTO 1720
1780 ' イェス or ノー
1790 PRINT USING "&";MS$;
1800 INPUT "(1=YES, 2=NO)";D$
1810 D=VAL(D$): IF D<1 OR D>2 THEN 1790
1820 IF D=1 THEN D1$(NO,CNT)="YES" ELSE D1$(NO,CNT)="NO"
1830 CNT=CNT+1
1840 RETURN
1850 ' シツモン' ノ データ
1860 DATA 1,"ケイメイ ハ",1,"ホンニョウ ハ",1,"ニョクネム ハ"
1870 DATA 2,"セイネンカ ッヒ" 画)
1880 DATA 2," 角)
1890 DATA 2," 画)
1900 DATA 1,"セイサ" ハ",1,"ケツエキカ"タ ハ",1,"シュウシンチ" ハ"
1910 DATA 2,"サイズ": シンチョウ "
1920 DATA 2," クイシ"ユウ"
1930 DATA 2," ハ"スト "
1940 DATA 2," ウェスト "
1950 DATA 2," ヒップ" "
1960 DATA 2," アシ "
1970 DATA 1,"シュウシンコウ ハ",1,"シュミ" ハ",1,"トクキ" ハ",1
1980 DATA 1,"デ"ビ"ュー" ハ イツ",3,"ディスコ' グラフィ",4,"TVハ"ラマ シュウエンレキ "
1990 DATA 5,"CMシュウエンレキ",1,"セイクウ" ハ",1,"シ"フ"ァ"ン"カラダ"ノズキナ トコロ ハ"
2000 DATA 1,"シ"フ"ァ"ン"カラダ"ノクライナトコロ ハ",1,"ズキナ ファッション",1,"ズキナ スポー"ー"
2010 DATA 1,"ズキナ ト"ウ"ツ",1,"クライナ ト"ウ"ツ",1,"ズキナ オン"ク"ク"
2020 DATA 1,"ズキナ アーチスト・ミュージ"シ"ャ"ン",1,"クライナ アーチスト・ミュージ"シ"ャ"ン",1,"ズキナ タ"ハ"モノ ハ"
2030 DATA 1,"ズキナ イロ"ハ",1,"ズキナ カイ"カ" ハ",1,"ズキナ ハ"ショ" ハ",1,"ソノクヰスル ヒト ハ"
2040 DATA 1,"ソノクヰ オトコノ"ハ",1,"クライナ オトコノ"ハ",1,"ヨクミル TV" ハ"
2050 DATA 1,"ズキナ イイ"カ" ハ",1,"リョクウシ"テ"ミ"タイ"クニハ",1,"ハツコイ"ハ イツ"
2060 DATA 1,"イ"チ"ハ"ン"タイセツ"ニ"シ"テ"イル"モノ"ハ",1,"アイト"ク"シ"ョ" ハ",1,"ライ"ハ"ル"ハ"タ"レ"
2070 DATA 1,"エンソウ"デ"キル"カ"ツ"キ" ハ",1,"ホシ"イ"モノ"ハ",6,"キス"ノ"クヰ"ケン"アル"
2080 DATA 6,"ウラナイ"ヲ"シン"シ"ル",6,"チ"カン"ニ"ア"ツ"タ"コ"カ"アル",2,"ケ"コ"シ"ハ"ナン"サイ"テ"シ"タイ"
2090 DATA 1,"コン"ピ"ュー"タ"ラ"ト"ウ"オモウ"
2100 DATA 0,"END"
2110 REM *****
2120 REM ** データノディスフ"レイ" **
2130 REM *****
2140 REM
2150 RESTORE 2680
2160 NM$="| "+LEFT$(D1$(NO,1)+SPACE$(13),13)+"| "+SPACE$(16)+"PAGE "
2170 CLS
    
```

ます。

(1)ナンネンウマレデスカ? と聞いてきますので数字を入力します。年でなく月や日で検索したいときは0を入力します。

(2)ナンガツウマレデスカ? と聞いてきますので数字を入力します。月でなく年や日で検索したいときは0を入力します。

(3)ナンニチウマレデスカ? と聞いてきますので数字を入力します。日でなく年や月で検索したいときは0を入力します。

(4)30番のケンサクカインを選択します。

(5)該当するアイドルの名簿が表示されますので、番号を選択してデータをみます。(該当するアイドルがないときは、ガイトウシャナシ!と表示します。)

◎次に身体のサイズで検索してみます。5番を入力します。

(1)シンチョウハ ナンcmイジョウデスカと聞いて

てくるので数値を入力します。身長以外のサイズで検索する場合は0を入力します。

(2)1で0以外を入力するとナンcmイカデスカと書いてくるので数値を入力します。

(3)同様に、体重、BHW、足のサイズを聞いてきますので、0か実際の数値を入力します。身長、体重、BHWなどを組み合わせたの検索も可能です。

(4)30番で検索をします。

◎こんどは、キスの経験のある双子座で血液型A型のアイドルを検索してみます。

(1)まず25番を選択します。

(2)キスノケイケンガアル? ドチラデスカ (1. YES 2. NO)と聞いてくるので1と入力します。

(3)次に2番を選択します。

(4)ヘイザハ? と聞いてくるのでフタゴザと入力します。

(5)そして、3番を選択します。

(6)ケツエキガタハ? と聞いてくるのでAと入力します。(Aガタではない)

(7)最後に、30番を選択し、該当者がいれば表示されます。

以上のように、サイズや生年月日、キスの経験などを組み合わせても検索できます。検索後名簿が表示された段階で、リターンキーを押すと検索メニューへ戻りますが、検索のために入力したデータ(たとえば、血液型で入力した“A”など)は、残っていますので注意して下さい。

★アイドルのデータを見たあとは、メインメニューに戻ります。

## 7. シュウリョウ

すべての処理を終了します。新しく入力したデータは、かならずセーブしてから終了してください。(P.C8801は、自動セーブします。)

# ● IDOL DATA BANK メインリスト

```

2180 PRINT L1$;NM$;"1!";L2$;
2190 ST=2 : ED=3 : GOSUB 2630
2200 Y=VAL(D1$(NO,4)) : M=VAL(D1$(NO,5)) : D=VAL(D1$(NO,6))
2210 PRINT USING "1セイナンカ" ッヒ" ;Y,M,D;
                |ショウワ##スン##カ" ツ##ニチ |";
2220 ST=7 : ED=7 : GOSUB 2630
2230 PRINT "1ケツエキガタ" |";LEFT$(D1$(NO,8)+SPACE$(10),10);"カ"タ";SPACE$(9);
2240 PRINT "1"; : ST=9 : ED=9 : GOSUB 2630
2250 PRINT "1サイズ" . シンチョウ |"; : I=10 : GOSUB 2600
2260 PRINT "1" . タイシ"ユウ |";
2270 D=VAL(D1$(NO,11));IF D=0 THEN PRINT NS$; ELSE PRINT USING " ###.# Kg";D;
2280 PRINT SPACE$(11);"!";
2290 FOR I=12 TO 15
2300 GOSUB 2590
2310 NEXT I
2320 ST=16 : ED=20 : GOSUB 2630
2330 GOSUB 2680
2340 PRINT L1$;NM$;"2!";L2$;
2350 PRINT "1テレビスクラフ" |"; : D=0 : GOSUB 2520
2360 PRINT "1TV" ラマジュツエンレキ |"; : D=1 : GOSUB 2520
2370 PRINT "1CM" ユツエンレキ |"; : D=2 : GOSUB 2520
2380 GOSUB 2680
2390 PRINT L1$;NM$;"3!";L2$;
2400 ST=21 : ED=34 : GOSUB 2630
2410 GOSUB 2680
2420 PRINT L1$;NM$;"4!";L2$;
2430 ST=35 : ED=49 : GOSUB 2630
2440 READ MS$ : PRINT USING "1&" &"!";MS$;
2450 D=VAL(D1$(NO,50)); : PRINT USING "### サイク" ライ";D;
2460 PRINT SPACE$(12);"!";
2470 ST=51 : ED=51 : GOSUB 2630
2480 PRINT L3$;
2490 PRINT SPACE$(12);"Hit any key to menu."
2500 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2500
2510 RETURN
2520 C=C
2530 IF D2$(NO,D,C)="" OR C>MDD THEN 2570
2540 PRINT FNS$(D2$(NO,D,C));"!";
2550 PRINT "1" |";
2560 C=C+1 : GOTO 2530
2570 IF C=0 THEN PRINT " ナ シ";SPACE$(16);"!";"!";SPACE$(15);"!";
2580 PRINT STRING$(22,"-");"!"; : RETURN : " -ハ マイナス キコウ。
2590 READ MS$ : PRINT USING "1" . &"!";MS$;
2600 D=VAL(D1$(NO,I));IF D=0 THEN PRINT NS$; ELSE PRINT USING " ###.# cm";D
2610 PRINT SPACE$(11);"!";
2620 RETURN
2630 FOR I=ST TO ED
2640 READ MS$
2650 PRINT USING "1&" &"!";MS$;D1$(NO,I);
2660 NEXT I
2670 RETURN
2680 PRINT L3$;HA$;
2690 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2690
2700 CLS : RETURN
2710 ' ヒョウシ" ヨウ デ"ー"ク
2720 DATA "ホシミョウ","ニッコスマム","セイサ","ショウシンチ","ハ"スト","ウエスト","ヒップ","アジ"
2730 DATA "ショウシンコウ","シユミ","トクキ","カソ"ク コウセイ","チ"ビ"ユー シタ トシ"
2740 DATA "セイカク","カラダ"ノ スキナ トコロ","カラダ"ノ キライナ トコロ","スキナ ファッション"
2750 DATA "スキナ スホ"ー"ツ","スキナ ト"ウフ"ツ","キライナ ト"ウフ"ツ","スキナ オンカ"ク"
2760 DATA "スキナ アーティスト","キライナ アーティスト","スキナ タ"ヘ"モノ","スキナ イロ"
2770 DATA "スキナ カイカ","スキナ ハ"ショ"

```

画面がクリアされ、"Good bye..." と表示して終了します。

(DISK対応しているか未確認)

# アイドルデータバンク の打ち込み方

1. メイン プログラム を打ち込む。
2. (1)NEC PC8801/MKII/MKII SR、PC9801/E/F/M

a. DISK版 リスト PC DISK を打ち込む。

セーブする。SAVE "DBANK"

b. TAPE版 リスト PC DISK、PC TAPE を打ち込む。

SAVE "CAS:DBANK"  
(DISK版の自動ロード、セーブはありません)

- (2)FUJITSU FM-8/1/77  
リスト FM TAPE を打ち込む。

- (3)SHARP X1  
リスト XI TAPE を 打ち込む。  
SAVE "DBANK"
- (4)格社 MSX 32K RAM  
リスト MSX TAPE を 打ち込む。  
CSAVE "DBANK"

3. 実行は、LOAD もしくは、CLOAD  
で、RUN

★PCのみDISK対応ですが、1060、1080、4410、4720行の変更で他機種もDISK対応できると思います。

★MSXは32KRAM用ですが、1060、1080行のコメントをはずすことで16KRAMでもつかえます。(最大5人まで)

★変数MNNは、一度に検索できる人数ですが、フリーエリアとのかねあいでもメモリーが不足することがありますので、注意してください。

## ● IDOL DATA BANK メインリスト

```

2780 DATA "ソングイズルヒト", "リソノ オトコノコ", "キライナ オトコノコ", "ヨクミル TV"
2790 DATA "スキナ エイカ", "リョウウシタイ クニ", "ハツコイ", "イセハ"ンタイセツナ モノ"
2800 DATA "アイト"クショ", "ライハ"ル", "ヒケル カ"ッキ", "ホシイモノ", "キス ノ ケイケン"
2810 DATA "ウラナイラ シンシ"ル", "チカン ニ アッタ", "ケルコン シタイ トシ", "コンピュータ ニ ワイテ"
2820 REM *****
2830 REM ** メイホ" テ"イスフ"レイ **
2840 REM *****
2850 REM
2860 CLS
2870 FOR I=1 TO MX
2880 PRINT USING"### &                & ";I,D1$(I,1);
2890 CC=I MOD 2
2900 IF CC=0 THEN PRINT
2910 NEXT I
2920 PRINT : PRINT
2930 PRINT "ミタイ アイト"ル ノ ハ"ンコ"ウ ラ ニウリョクシテ クタ"サイ";
2940 D$="": INPUT D$
2950 D=VAL(D$) : IF D<1 OR D>MX THEN RETURN
2960 NO=D
2970 GOSUB 2110
2980 GOTO 2860
2990 REM *****
3000 REM ** ニンイ デ"ータ ニヨル ケンザク **
3010 REM *****
3020 REM
3030 FOR I=0 TO 49 : D1$(0,I)="": NEXT
3040 FOR I=0 TO 5 : O(I)=0:U(I)=0: NEXT
3050 RESTORE 4020
3060 FOR I=1 TO 28 : READ D(I) : NEXT
3070 CC=0
3080 CLS
3090 PRINT "*** ケンザク デ"ータ イチランヒョウ ***"
3100 PRINT
3110 PRINT "1.セインカ"ツヒ" 2.セイサ" 3.ケツエキカ"タ"
3120 PRINT "4.シュウシンチ" 5.サイズ" 6.シュウシニコウ"
3130 PRINT "7.シュミ" 8.トクキ" 9.テ"ヒョウシタトシ"
3140 PRINT "10.セイカク" 11.スキナフタツシヨシ" 12.スキナスホ"ーツ"
3150 PRINT "13.スキナト"ウフ"ツ" 14.キライナト"ウフ"ツ" 15.スキナオンカ"ク"
3160 PRINT "16.スキナ アーチスト" 17.キライナアーチスト" 18.スキナタ"ハ"モノ"
3170 PRINT "19.スキナ イロ" 20.スキナ カイカ" 21.スキナ ハ"シヨ"
3180 PRINT "22.ソングイズル ヒト" 23.ヒケル カ"ッキ" 24.ホシイ モノ"
3190 PRINT "25.キス ノ ケイケン" 26.ウラナイラシンシ"ル" 27.チカンニアッタ"
3200 PRINT "28.ケルコンシタイ トシ"
3210 PRINT : PRINT
3220 PRINT "30.ケンザク カイシ"
3230 PRINT
3240 PRINT " ハ"ンコ"ウ ラ ニウリョク シテクタ"サイ(1-30)";
3250 D$="": INPUT D$: PRINT
3260 D=VAL(D$) : D1=D
3270 IF D<1 OR D=29 OR D>30 THEN RETURN
3280 IF D=30 THEN 3750
3290 D=D(D)
3300 IF D=4 THEN 3420
3310 IF D=10 THEN 3500
3320 RESTORE 1860
3330 D2=D : IF D>20 THEN D2=D+3
3340 FOR DM=1 TO D2
3350 READ N,MS$
3360 NEXT DM
3370 IF D1>24 AND D1<28 THEN 3620

```

```

3380 PRINT MS$;:INPUT D1$(0,D)
3390 IF D=50 THEN DD=VAL(D1$(0,D)) : D1$(0,D)=STR$(DD)
3400 GOTO 3080
3410 '
3420 INPUT "ナンネン ウマレ テ"スカ (0) イツテ"モ";:NEN
3430 INPUT "ナンカ"ツ ウマレテ"スカ (0) イツテ"モ";:TSU
3440 INPUT "ナンニチ ウマレ テ"スカ (0) イツテ"モ";:HI
3450 IF NEN>0 THEN D1$(0,4)=STR$(NEN)
3460 IF TSU>0 THEN D1$(0,5)=STR$(TSU)
3470 IF HI >0 THEN D1$(0,6)=STR$(HI)
3480 GOTO 3080
3490 '
3500 OVER$="ナンcm イシ"ョウ テ"スカ"
3510 UNDE$="ナンcm イカ テ"スカ"
3520 PRINT "シンチョウハ "; : I=0 : GOSUB 3670
3530 INPUT "タイシ"ユウハ ナンKg イシ"ョウ テ"スカ";O(1)
3540 IF O(1)=0 THEN 3570
3550 INPUT " ナンKg イカ テ"スカ";U(1)
3560 IF O(1)>U(1) THEN 3550
3570 PRINT "ハ"ストハ "; : I=2 : GOSUB 3670
3580 PRINT "ウエストハ "; : I=3 : GOSUB 3670
3590 PRINT "ヒップ"ハ "; : I=4 : GOSUB 3670
3600 PRINT "アシ"ハ "; : I=5 : GOSUB 3670
3610 GOTO 3080
3620 D$="" : PRINT MS$; : INPUT "ト"チヲテ"スカ(1.YES 2.NO)";D$
3630 DD=VAL(D$)
3640 IF DD<0 OR DD>2 THEN 3760
3650 IF DD=1 THEN D1$(0,D)="YES" ELSE D1$(0,D)="NO"
3660 GOTO 3080
3670 PRINT OVER$; : INPUT O(I)
3680 IF O(I)=0 THEN 3710
3690 PRINT " ";UNDE$; : INPUT U(I)
3700 IF O(I)>U(I) THEN 3690
3710 RETURN
3720 REM
3730 REM *** ケンザク カイシ ***
3740 REM
3750 CC=0 : CLS : PRINT "ケンザクチュウ!"
3760 FOR I=1 TO MX
3770 FOR J=10 TO 15
3780 S(J-10)=VAL(D1$(I,J))
3790 NEXT J
3800 FOR J=0 TO 5
3810 IF O(J)>0 THEN IF S(J)<O(J) OR S(J)>U(J) THEN 3950
3820 NEXT J
3830 '
3840 FOR J=1 TO 7
3850 IF D1$(0,J)<>" " AND D1$(0,J)<>D1$(I,J) THEN 3950
3860 NEXT J
3870 FOR J=14 TO 51
3880 IF D1$(0,J)<>" " AND D1$(0,J)<>D1$(I,J) THEN 3950
3890 NEXT J
3900 '
3910 PRINT USING "### & " ;I,D1$(I,1);
3920 CC=CC+1
3930 C=CC MOD 2
3940 IF C=0 THEN PRINT
3950 NEXT I
3960 IF CC=0 THEN PRINT "カ"イトウシヤ ナシ!":FOR DD=1 TO 800:NEXT DD:GOTO 2990
3970 D$="" : PRINT : INPUT "ト"ノ アイトル ノ テ"ータ"ヲ ミマスカ";D$
3980 D=VAL(D$)
3990 IF D<1 OR D>MX THEN 3070
4000 NO=D
4010 GOTO 2110
4020 DATA 4,7,8,9,10,16,17,19,20,21,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33
4030 DATA 34,35,45,46,47,48,49,50
4040 REM *****
4050 REM ** テ"ータ"ノ アッ"テ"ート **
4060 REM *****
4070 REM
4080 CLS : PRINT "テ"ータ"ノ コウシン ヲ シマシ" : PRINT
4090 FOR I=1 TO MX
4100 PRINT USING"### & " ;I,D1$(I,1);
4110 CC=I MOD 2
4120 IF CC=0 THEN PRINT
4130 NEXT I
4140 PRINT
4150 PRINT "コウシンズル アイトル ノ ハ"シコ"ウ ヲ ニユウヨクシテ クタ"サイ";
4160 INPUT D$
4170 D=VAL(D$) : IF D<1 OR D>MX THEN RETURN
4180 NO=D
4190 CLS
4200 PRINT "ト"ノ テ"ータ"ヲ コウシン シマスカ?"
4210 PRINT " 1.チ"イスコク"ラフィ"
4220 PRINT " 2.TV"ョウ"イシレキ"
4230 PRINT " 3.CM"ョウ"イシレキ"
4240 PRINT
4250 INPUT "ハ"シコ"ウ ヲ ニユウヨクシテ クタ"サイ (1-3)";D$
4260 D=VAL(D$)
4270 IF D<1 OR D>3 THEN 4250

```

```

4280 A=1
4290 IF D2$(NO,D-1,A-1)="" THEN 4310
4300 PRINT A;D2$(NO,D-1,A-1) : A=A+1 : GOTO 4290
4310 IF A<=MDD+1 THEN INPUT "ツイカスル テータヲ ニウリョクシテ クタサイ ";D2$(NO,D-1,A-1)
4320 RETURN
4330 REM *****
4340 REM ** テータノ ロート **
4350 REM *****
4360 REM
4370 CLS
4380 F$="" : INPUT "ファイルメイヲ ニウリョクシテ クタサイ ";F$
4390 IF F$="" THEN RETURN
4400 ON ERROR GOTO 4600
4410 OPEN F$ FOR INPUT AS 1
4420 INPUT #1,MX
4430 FOR I=1 TO MX
4440 FOR D=1 TO 51
4450 INPUT #1,D1$(I,D)
4460 NEXT D
4470 FOR J=0 TO 2
4480 FOR D=0 TO MDD
4490 INPUT #1,D2$(I,J,D)
4500 NEXT D
4510 NEXT J
4520 NEXT I
4530 CLOSE #1
4540 ON ERROR GOTO 0
4550 FOR I=1 TO MX
4560 ST=4 : ED=6 : GOSUB 4610 : ST=10 : ED=15 : GOSUB 4610
4570 ST=50 : ED=50 : GOSUB 4610
4580 NEXT I
4590 RETURN
4600 RESUME 4530
4610 FOR J=ST TO ED
4620 D1$(I,J)=STR$(VAL(D1$(I,J)))
4630 NEXT J
4640 RETURN
4650 REM *****
4660 REM ** テータノ セーブ **
4670 REM *****
4680 REM
4690 CLS
4700 F$="" : INPUT "ファイルメイヲ ニウリョクシテ クタサイ ";F$
4710 IF F$="" THEN RETURN
4720 OPEN F$ FOR OUTPUT AS 1
4730 PRINT #1,MX
4740 FOR I=1 TO MX
4750 FOR D=1 TO 51
4760 PRINT #1,D1$(I,D)
4770 NEXT D
4780 FOR J=0 TO 2
4790 FOR D=0 TO MDD
4800 PRINT #1,D2$(I,J,D)
4810 NEXT D
4820 NEXT J
4830 NEXT I
4840 CLOSE #1
4850 RETURN
4860 REM *****
4870 REM ** キシュヘ"ツイニシカライズ" **
4880 REM *****
4890 REM

```

● PC DISK PC8801/mkII/mkIISR,  
PC9801/E/F/M用リスト  
(ディスク用)

```

4900 SCREEN 0,3 : WIDTH 40,25
      : CONSOLE 0,25,0,1
4910 C2=2 : C5=5 : C7=7
4920 FR=FRE(0)
4930 RETURN

```

● PC TAPE PC8801/mkII/mkIISR,  
PC9801/E/F/M用リスト  
(テープ用)

```

1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "CAS:"+F$ FOR INPUT
      AS 1
4720 OPEN "CAS:"+F$ FOR OUTPUT
      AS 1

```

● FM TAPE FM-8/7/77用リスト

```

1070 CLEAR 5000
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "I",#1,F$
4720 OPEN "O",#1,F$
4900 SCREEN 7,7:WIDTH 40,25:C
      : CONSOLE 0,25,0,0
4910 C2=2:C5=5:C7=7
4920 FR=FRE("A")
4930 RETURN

```

● X-1 TAPE X-1用リスト

```

1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "I",#1,"CAS:"+F$
4720 OPEN "O",#1,"CAS:"+F$
4900 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,
      : 40:COLOR 7,0
4910 C2=2:C5=5:C7=7
4920 FR=FRE(0)
4930 RETURN

```

● MSX TAPE MSX用リスト

```

1060 CLEAR 5000 : 'CLEAR 1000 : '16K RAM ノトキ コメント ハズス
1070 MAXFILES=1
1080 MNN=30 : MDD=20 : 'MNN=5 : MDD=6 : '16K RAM ノトキ コメント ハズス
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "CAS:"+F$ FOR INPUT AS #1
4720 OPEN "CAS:"+F$ FOR OUTPUT AS #1
4900 SCREEN 0,0,1,1,0:WIDTH 40:COLOR 15,0,0:KEY OFF
4910 C2=15:C5=15:C7=15
4920 FR=FRE("A")
4930 RETURN

```

# クロちゃんの RPG講座



## 第1回 ロールプレイングゲームの世界

日本版ウィザードリーがでた。ウルティマⅣもでる。年末の新作パソコンソフトの半分以上がRPGだ。もう、ほんとRPGブームだね。そこで、コンプティークも今号からRPGをもっと楽しむためのRPG講座がスタート。勇者たちよ、しっかり読んでくれ!!

**賢** 明なるコンプティーク読者の諸君、はたしてきみたちは、ロールプレイングゲームを知っているだろうか?

「なにをいまさら、もちん知ってるよ。ウルティマだろう、ウィザードリーだろう、それからブラックオニキス、ファンタジア、ハイドライドに、ドラゴンスレイヤー……」てな返事がかえってくるだろうけれど、どっかいこのロールプレイングの世界、ただのコンピュータ・キッズじゃ、とうてい理解しきれない世界なんだぞ。

たとえばこのロールプレイングゲームの通(つう)を自認しているきみ、きみはもちろんロールプレイングゲームが、コンピュータゲームよりずっと前からあるのを知っているよね。『D&D』って聞いたことあるかい? まさかいまベストセラーになっている、アドベンチャーゲームブックを知らないんじゃないだろうね!

まあいいや、きみたちお得意のコンピュータを使ったものだけじゃなくて、ロールプレイングゲームにはいろいろなタイプのもがあるんだ。数人がグループになってプレイする『ダンジョンズ&ドラゴンズ』

のようなもの、昔からあるボードを使ったゲーム、いま流行のゲームブック、またはロールプレイング的なカードゲームまで数にいれば、この世界はたちまちのうちに「先輩たち」でうまってしまう。じつはコンピュータのロールプレイングゲームは、これらのゲームの中では、ずっと新参者なんだ。

それにロールプレイングゲームは、なにも魔法使いだのエルフだのばかりでてる、ファンタジーの世界にかざられているわけじゃないんだ。だれだ「SFでしょ」っていったのは。そう、よくできました。SFもロールプレイングゲームのポピュラーなテーマのひとつだね。でもそのほかにも、きみたちがとても思いつかないような、いろんなゲームがあるんだぞ。

たとえばきみは007、ジェームズ・ボンドになることだってできる。ブローニングを片手に、世界をまたにかけた冒険ができるんだ。時代がすこし古くなると、シカゴの暗黒街の帝王、アル・カポネにも、それと戦うFBIの特捜隊アンタッチャブルの、エリオット・ネス隊長にもなれる。西部のカウボーイ、ビリー・ザ・キッドやワイアット・アープになって、相手のガンマンと

早撃ちを競うこともできるのだ。

そして、アメリカにはもっと変なゲームがあって、プロレスラーになって、四角いジャングルに自分の名誉をかけることも、捕兵になって世界の危険地帯を戦って歩くことも、サンダース軍曹のように部下をひきいて、ドイツ軍と戦うことだってできる。昔の時代が好みなら、三銃士の主人公タルタニヤンのように、剣と恋に生きることだってできるし、未来にいくとスーパーマンになれるゲームだってあるんだ。もちろん日本にだって、ロールプレイングゲームのスタイルを使って、リアルな野球をやるゲームもあるから、アメリカに負けるわけじゃないけど。

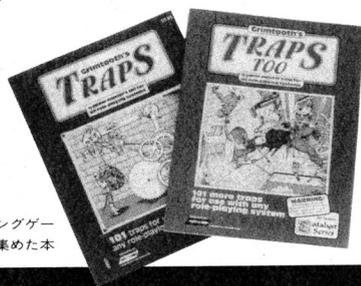
このようにロールプレイングゲームの世界は、やりかたとかテーマによって分けると、ものすごい数になる。極論してしまえば、なにかになりきって遊ぶゲーム、というロールプレイングゲームの本来の意味からすると、この宇宙のありとあらゆる出来事がゲームになるんだよね。まあいくらなんでも「ある大根の一生」なんていうロールプレイングゲーム(!)は、作る人もプレイする人もいないだろうけれど、いままで小



▶D&Dの上級版のアドヴァンスD&Dのマニュアル。ここまできるとゲームといっても本だけだ

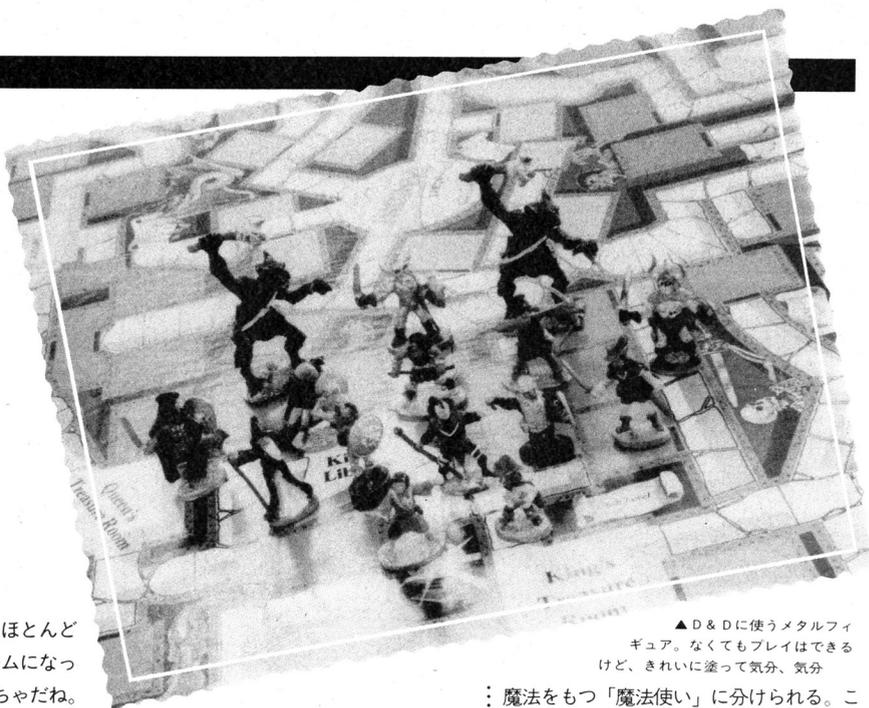
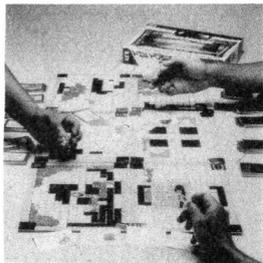


◀スターフロンティアは、本格SFロールプレイングゲームだよ。TSR社



▶トラップスはロールプレイングゲームで使う、トラップ(わな)を集めた本

▼ナムコから出た、あのドルアーガの塔のボード版。4人のギル君が登場して、めざすはカイちゃん1人だけ。こりゃコンピュータよりよっぽどきついや



▲D & Dに使うメタルフィギュア。なくてもプレイはできるけど、きれいに塗って気分、気分

説や映画でとりあげたことのあるほとんどの分野が、ロールプレイングゲームになっちゃうわけだ。ほとんどむちゃくちゃだね。

さて今回から、コンプティークでも待望のロールプレイングゲームの連載がはじまるわけだけれど、そんなわけてただコンピュータのゲームばかりおいかけても、ロールプレイングゲームの世界のほんの一部にしかふれたことにならない。そこで、最初はひろい意味のロールプレイングゲームをとりあげてみて、みんなにロールプレイングゲームの基礎知識を知ってもらおうというわけ。もちろんこんなことは、クロスメディアマガジンのコンプティークには朝飯前だよ。

それにロールプレイングゲームは、たんなるコンピュータゲームのジャンルじゃなくて、いくつものメディアにまたがっているものだから、いろいろ総合的に楽しんだほうが、2倍も3倍も楽しくなるってわけ。楽しみは多ければ多いほどいいからね。

## 『ダンジョンズ & ドラゴンズ』

さて『ダンジョンズ&ドラゴンズ』、ある

いは略した通称の『D & D』というゲームは、すべてロールプレイングゲームの父親みたいなゲームなんだ。だからこのゲームのことを、いちおう説明しておこう。

この『D & D』は、簡単という地下の迷路をさまようゲームだ。でも迷路といっても、雑誌のクイズによくあったり、だれもが子供のころ1回くらいは作ったことのある、脱出しにくいだけの迷路じゃないよ。迷路を作る人(マスター)はその中に謎や宝や怪物をかくしておくんだ。そして迷路をさまよう人(プレイヤー)が、怪物と戦いながらそれを捜すというアイデアがくわえられているんだ。怪物が中に住んでいて、宝を守っている迷路というのは、画期的な発想だね。

あと『D & D』のすこかったところは、何人かのプレイヤーが競争するんじゃなくて、それぞれ自分のキャラクターをもって、おたがいに協力しあってゲームをする、というところだろう。このキャラクターは大きくわければ、戦いにつよい「戦士」と、

魔法をもつ「魔法使い」に分けられる。この剣と魔法が協力しあって、マスターの用意した強い敵をたおすわけだ。しかもキャラクターは、経験をつんでどんどん成長するから、プレイヤーは自分のキャラクターに、どんどん愛着がわいてくるわけだ。

でも最初のうちは『ダンジョンズ&ドラゴンズ』は、誕生の地アメリカでも「変わったゲーム」ということで、一部のもの好きな人間がプレイしているだけだった。しかし、すこしやりだすと中毒になる人が続出して、70年代のなかごろから、爆発的な広がりをもせるようになったんだ。いまではアメリカだけじゃなくて、イギリス、ヨーロッパなどでもさかんにプレイされていて、今年の夏にはついに日本語訳も出た。はたして日本でも、欧米のようなブームになるかどうか、いま最高に注目されているゲームだよ。

## そのほかのロールプレイングゲーム

なんといってもロールプレイングゲーム



◀ローストワルドはツクダビーのロールプレイングゲーム。メタルフィギュア入りだよ

▶真打ち登場。ここにあるのは、ダンジョンズ&ドラゴンズのほんの一部です



▶ブーツヒルは西部劇のロールプレイングゲーム。ここにあるのはシナリオ6冊





▶ゾンビはエポック社のボードゲーム。怪物のさまよう地底迷宮から、キミは脱出できるか



▶ロールプレイングゲームが初めての人も、おすすめるダンジョン。ボードゲームだからみんなでやろう

◀SF超大作ロールプレイングゲームのトラヴェラーは、マニアのためにあるようなゲーム。ホビージャパン

の世界では、『D & D』が圧倒的に有名なんだ。しかし、いっばしのマニアをきどりたいのならば、最低でも下の2つのゲームくらいは、名前を覚えておこう。

さっきは簡単にSFと言っちゃったけれど、SFで有名なのは『トラヴェラー』というゲームだ。このゲームは数あるロールプレイングゲームのなかでも、『通』のゲームになるんじゃないかな。マニアが多いんだよね。設定は未来の宇宙で、いくつかの帝国や連邦にわかれた恒星系のあいだを、退役した軍人や冒険者が動きまわるといふもの。初心者にはちょっとむずかしいかもね。

プレイするときのむずかしさを、まったく考えていないのが、『D & D』と同じくファンタジーがテーマの、『ルーンクエスト』というゲーム。キャラクターの能力は多いんだけど、初心者じゃ能力を覚えるだけでも大変。だから使いこなせるようになるには、ホント大変なんだ。

## ボードゲーム

世界最初のロールプレイングゲームである、『D & D』を作ったアメリカのTSR社が、もっと広い層にロールプレイングゲ

ムをひろめようとして作ったのが、『ダンジョン』というゲームだ。このゲームはやさしい宝さがしゲームだけれど、怪物と戦ったり魔法使いがいたりといったところが、ふつうのファミリーゲームとは少しちがうんだよね。日本でも手にはいるけれど、なかなか面白いゲームだよ。

この『ダンジョン』を追いかけるようにして、日本でもいくつものファンタジーボードゲームが出たけれども、どのゲームもロールプレイングゲーム風の味つけがしてあって、それなりに面白いね。でもそのなかでは今年でた『秘宝の番人、ゾンビゲーム』というのが、新しいだけにいちばんのおすすめ。とくに最後にダンジョンから出られるかどうかで、ものすごい争いになるよ。ダンジョンにとじこめられたときのくやしきは、なかなか忘れられないぞ。

## アドベンチャーゲームブック

アドベンチャーっていうと、アドベンチャー・キッズのなかには、『謎ときゲーム』っていうイメージが強いみたいだけれども、もともとは「冒険」という意味なんだ。

そしていま日本じゅうで大ブームのアドベンチャーゲームブックは、ロールプレイングゲームの仲間なんだ。

えっ、とてもロールプレイングゲームには見えないのがあるって。それはキミの買った本が悪いんだよ。たとえばブームの口火をきった、スティーブ・ジャクソンの『火吹山の魔法使い』を一度見てごらん。キャラクターこそひとりだけれど、剣の技術・体力・幸運の3つの要素を決めて、迷宮の中にいる魔法使いをたおしにくい設定は、それだけでロールプレイングそのものだ。しかもスティーブ・ジャクソンの本は、しっかりしたプロットにもとづいて作ってあるんで、ちゃんと地図が書けるようになってる。こういうきちんとしたプロットを作るのは、なかなかむずかしいんだぞ。

このあとの作品では、魔法が使えるようになった『バルザスの要塞』なんてのもあるし、4部作の『ソーサリー』シリーズなんて、構想からして雄大で、好きなひとはそれだけでにんまりしてしまうだろうね。もちろんスティーブ・ジャクソン以外にも、きちんとした構成をもったゲームブックはあるんだけど、いまのところ日本では彼

◀日本でも出ているスティーブ・ジャクソンなどのアドベンチャーブックシリーズの、英圏版の原本です

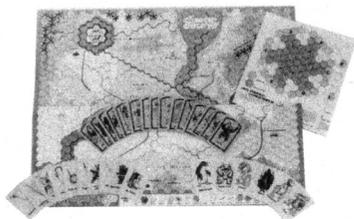


▶君はカーク船長か、ミスターボックか? TVドラマ宇宙大作戦のゲームだよ



▶パワーベースボールはプロ野球、超人ロックはコミックのゲーム化。エポック社





▲今はなきSPIの、ファンタジーボードゲーム、スウォーズ&ソーサリー。中の地図やカードがもうマニア泣かせ

▶ルーンクエストは熱狂的な支持者のいる、ファンタジーのロールプレイングゲーム



◀D & Dで使うモンスターカード。こんなのを戦うのか考えると、キャラクターも楽しめないね



▼マジックレルムは六角形の地図をならべていったって、そこで冒険をするという変わったボードゲーム

の独壇場だ。

ただ日本ではこのゲームブックを、「子供の遊び」といったふうにとらえている人が多くて、レベルの低いものとして考える傾向がつよいんだ。変なはなしだね。まるで大学生がマンガを読むことがさわざになった時代みたいだ（ほんとにあったんだよ）。それだからどうか知らないけれど、国産のゲームブックには、残念ながらあまり質のいいものはないね。

でも外国にはもっとたくさんのゲームブックがあるよ。もちろんそれこそ子供むきの簡単なものもあるけれど、パラグラフが2000もあるような超本格派だってある。ただこういった超本格派は、ルールのほうも複雑なんで、日本じゃなかなかやりこなせる人がいないだろうな。

あの『D & D』を作ったロールプレイングゲームの本来本元、アメリカのTSR社からも、28巻以上というすごい量の『エンドレスクエスト』と、その上級編にあたる『スーパーエンドレスクエスト』というシリーズがでている。このうち『スーパー』のほうは、ついに12月には日本語に訳されて発売になるんだ。なかなか楽しみだね。

## コンピュータ・ロールプレイングゲーム

さて本題は最後になっちゃったけれど、もちろんおなじみの、コンピュータでやるロールプレイングゲームも、無視することはできない。いやそれどころか、これからのロールプレイングゲームは、コンピュータが主流をしめるのじゃないだろうか、と思われるくらいだ。

これはなぜかという、本家『D & D』などでは、面白い迷路を作ってくれる腕のいいマスターがいないと、ゲームがまったく面白くないからなんだ。また、アドベンチャーゲームブックでは、ページ数の制限や読む人が一般の人ということもあり、あまり深い内容のものではできっこない。だからロールプレイングゲームのマニアにとっては、最初にデザイナーが面白いシナリオを作ってくれるならば、コンピュータが一番、ということになる可能性も十分にあるわけだ。

いまのコンピュータでのロールプレイングゲームが、ほとんどが『D & D』をもとにしているのは、『D & D』をすこし知って

いるひとならばすぐにわかる。とくに『ウィザードリー』や『ファンタジアン』は、『D & D』のコンピュータ版といってもいいくらいだ。しかしこれは、べつに非難されるようなことじゃないんだ。ゲームにとって大切なのは、その内容の面白さであって、『D & D』に似てる似てないといった問題じゃない。もっとも面白いゲームっていうのは、口で言うほど簡単に作れるものじゃないけれどね。

さてせっかく『D & D』をもとにしてゲームを作っている、ということがわかったんだから、これをなにか利用できないか、考えてみよう。するといちばんいいのは、コンピュータのロールプレイングゲームをプレイするときに、『D & D』も研究しておくとか作戦がたてやすい、ということだろう。もちろんアドベンチャーゲームブックなんかも、数多く読んでおいたほうが、ゲームの運びはうまくいくに決まっている。

そこでコンピュータ・キッズ諸君、クロスメディアするロールプレイングゲームにたいしては、雑学的知識でたちむかうべし。これからもコンプティークは、そのお手伝いをしますよ。



▼ギャング、スパイ、そしてきわめつけゲームズボンドのゲーム

▶スーパーエンドレスクエストはD & Dにもとづいた、本格的ゲームブックだよ



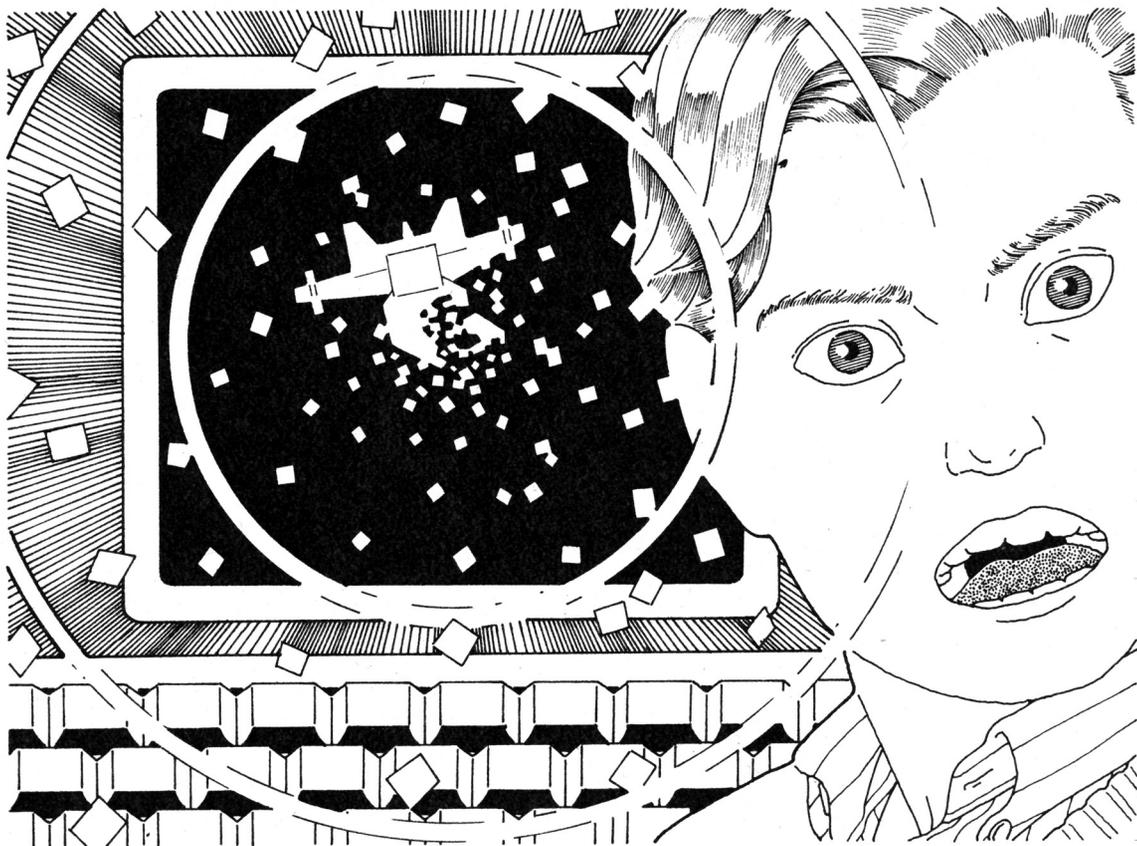
▶SPIのロールプレイングゲーム、ドラゴンクエスト。こちらは悪魔の呼びだし方がマニア泣かせ



## SPACE ATTACK

原作/エイリーン・バックホルツ/ルース・グリック 翻訳/大出 健

スペース・アタック



## 連載第1回「宇宙ステーションRODEO1を救え!」

キミは全世界から選ばれたスペシャリスト集団  
ACTの正式メンバー。キミの仕事は悪と戦うことだ。だが、それは容易な仕事ではない。世界のいたる所で悪事をたくらむ恐怖のテロ集団BRUTEが相手だからだ。キミの特技はコンピュータを自由自在に操ることができること。コンピュータのスイッチを入れて本部からの指令にそなえよ。

## 対応機種／

PC-60-66-80-88-98シリーズ、FMシリーズ、X1シリーズ、MZシリーズ、MSX、セガ、ファミコン



スイッチを入れると、たちまち本部からの緊急指令がディスプレイに映しだされた。プリンタが数行のメッセージを打ち出した。

フムテハ!エツョエセトアスッ!キ  
ククヌ!カツウート!ウレ  
BDU!ハ!モヒ°アヒ!サ°ソ°!  
9!ス°!ミト°ヌ  
セムユキヌ!コアヘ°ラキニホ°リレ!ホ  
ス°ヨエサ°エ!セホ°ス

カルカ!クムハ!サエ°ァ!ウハレ

このままではわけがわからないが、本部からの指令は、いつも暗号文なのだ。

キミは引き出しの鍵をあげ、ACTの最新のコードブック(暗号解読マニュアル)を取りだした。どこでも売っている「Xメン・コミック」の最新号がそれなのだ。ふつうの読者はなににも知らないが、うしろから2ページめに特別のフィルターをかぶせると、暗号解読のためのベーシックのプログラムが浮きあがって見えてくる。

## プログラム①

```

10 INPUT "メッセージ ラ インプットセヨ":M$
20 L=LEN(M$)
30 FOR N=1 TO L
40 A=ASC(MID$(M$,N,1))-1
50 PRINT CHR$(A):
60 NEXT N
70 PRINT
80 PRINT "ホカニモ カイドクスベキ
メッセージ ガ アリマスか?"
90 INPUT "YES カ NO ト コタエヨ":B$
100 IF B$="YES" THEN GO TO 10
110 END

```

〔プログラムをインプットして、RUN。暗号文を1行ずつインプットしてみよう〕

びっくりだ。これから少なくとも12時間後に、キミは秘密の宇宙ステーションに向かっているのだ。そのステーションに、なにか大変なことが起きているらしい。

ACTのチームにしか、手におえない事態なのだ。もちろんキミは、コンピュータの専門家として参加するわけだが、他のメンバーはどんな連中だろう？ それに、いったいキミは指定時間に間に合うだろうか？

キミはホーム・コンピュータ・ターミナルのスイッチを切り、ACT専門の小型ポータブル無線機のスイッチを入れた。

準備完了だ。まもなく運転手付きの車が迎えに来る。マセラティなんてこともあれば、ミルク・トラックなんてこともあって、どんな車が来るかは、まったく見当がつかない。仕度をして外に出ると、新聞配達用のバンが、スッと家の前に近寄ってきた。いかつい肩をした運転手が身を乗りだしている。バイザー付きの帽子をかぶっている。目は見えない。

「暗号名は？」キミがトラックのドアを開けると、そいつがしわがれ声を出した。

「オリオン」

きみがそう答えると、そいつがピストルをホルスターに収めるのが見えた。

「ちょっと、確認するだけさ。さあ、乗ってくれ」そいつの口調がとたんにやわらかくなった。

「新聞紙の上でわるいけどな」

車はガクンと揺れて、すぐに走り出した。だが何ブロックも行かないうちに、新聞スタンドの前で急停車した。「もっともらし

く、やらなきゃならんからな。ドアを開けて、新聞紙の束を放り出してくれ」運転手と言った。

新聞紙の束は予想外に重かったが、キミはなんとか歩道にほっぽり出した。

3つを放り出したところで運転手のほうを見ると、そいつは落ち着いた様子で、バックミラーをのぞき込んでいる。こんなタフそうな男が、なにをびくびくしているんだらう？ そう思ってから後方を見ると、大きな黒の霊柩車が、うしろにすべり込んできた。運転しているやつを見ると、黒の皮ジャンなど着こんでいて、とても「エターナル葬儀社」の社員とは思えない。

「しっかりつかまれ」運転手がキミに叫んだ。「バレたようだ。全速力で逃げるぞ！」バンは猛烈なスピードで発進した。無我夢中で車内の手すりにかじりついた。

「あいつは葬儀屋というより、BRUTEの手先のようなだった！」キミはそう言ったが、自分の口にした言葉におどろいた。「連中が今回の事件にもからんでいるんだらうか？」「たぶんな」運転手はそう答えて、六段ギヤを入れた。バンは一瞬にして

追っ手を引き離れたが、黒の霊柩車はたちまち、また追いついてきた。

やつらの車も六段ギヤを装備しているのだ。しかも、窓から乗り出したやつがマシンガンをかまえている！ 轟音がどどろき、機銃弾がバンの装甲板にはねかえる。

「逃げられるだらうか……」

キミは気が気でない。今回の使命は、スタート前に挫折してしまうのだらうか？

「タイヤをやられないうちに、タトル空軍基地までたどりつければ……」

運転手がそう言いかけたとき、車の下に衝撃音が出て、空気の抜ける音が聞こえた。バンはいきなり右に振られ、運転手は必死にハンドルにかじりついた。

きみは目をしてしまったかった。目の前で起こっていることを、単なる悪夢と思いたかった。だが、それもできない。きみは眼前の光景に針づけにされていた。まるでおそろしい立体映画だ！

キミは一瞬、目をそらしたが……もう一度前方を見て恐怖の悲鳴をあげた。

「だめだ！ やつらに殺られる！」

ま正面にレンガの壁が迫っていた。



2

キミは自分の目が信じられなかった。運転手はブレーキを踏むどころか、まっすぐレンガの壁に突っ込んでいくのだ！ 「行くぞ！」運転手が叫んだ。

キミは腕で顔をかばって、衝撃にぞなえた。ところが、壁に激突すると思った瞬間。壁の一部が上にあがり、トラックはその下をくぐりぬけたのだ。だが、霊柩車もくぐりぬけてくる！

前方に、大きなサメの口のように前部をあけた巨人輸送機が見えた。バンはスピードをゆるめず、その中へ走り込んだ。巨大

な口は一瞬にして閉まり、今度は霊柩車は入ってくるのができない。バンがまだ止まりもしないのに、輸送機は滑走をはじめ、あつというまに空に舞い上がった。

「予定どおりだ」運転手は平然と言った。

「そうですね」キミも調子を合わせた。

「ここへ来て、今のうち少し眠りたまえ」

キミはかれの言葉に従って目を閉じたが、また目を開いて言った。「ところで、あなたの名前は？」バンを出ていこうとしていた運転手が答えた。

「ホット・ウィールズ（気狂い車）とでも、しといてくれ」

びったりだ、キミは眠りに落ちながら、そう思った。



●第1日AMB:15 (出発の朝)

自分の暗号名が呼ばれるのを聞いて、目がさめた。

「オリオンをすぐに発射台に連れていけ。30分しか時間のよゆうがない。これをのがすと、宇宙ステーションとのランデブーのチャンスは、また24時間後だ」

急がされて発射台へむかった。「あの、今回のブリーフィングは？」

「宇宙に出てからだ」

空軍の軍曹が答え、キミに服を脱いで下着だけになるように言った。もうひとりの軍曹が銀色に光る宇宙服を手渡した。まるであつらえたようにぴったりだ。ジッパーのついたポケットの上にACTの記章が輝いている。

「ほかの連中は？」

「もう乗っている」

キミはエレベーターで、発射台の塔をのぼり、開いたハッチからロケット内に入った。ロケットの制御室に入っていくと、思わずぞくぞくした。キミは所定の座席にすわらせられた。

「カウントダウン開始」イヤホンからパイロットの声が聞こえてきた。

テレビのニュースでおなじみの場面だ。キミは思わず緊張した。だが、どこかおかしい。なにかがへんだ。

「なんてことだ……」パイロットがつぶやいた。「司令部、緊急事態発生。カウントダウンに変調。このままでは発射台の上で、焼け死んでしまいます」

瞬時に、キミは事態を把握した。カウントダウンのプログラムにバグがあるのだ。すぐにもバグを捜して、訂正しなければならぬ。「ぼくはコンピュータの専門家だ。ぼくに見させてください」

どうしてこんなことが起こったのだろう。誰かの妨害行為だろうか？ だが今は、そんなことを考えているヒマはない。

「早速プログラムを調べてくれ」パイロットは叫び、すぐにキミを呼んで、副操縦士の席にすわせた。

「機内のコンピュータのコントロール・

パネルはこれですか」キミはキーボードとモニターを指さして尋ねた。

「そうです」

キミは早速調べはじめた。カウントダウンのプログラムは作動しているが、どこか明らかに狂っている。

「どうなってるんですか？ なおせませうか？」パイロットはキミの肩ごしにのぞきこみ、張りつめた声を出した。

キミは答えず、プログラムをリストアップする命令を打ち込んでいた。

[以下のプログラムをインプットし、RUNしてみよう。ロケットが無事発射するようにデバッグしてほしい。]

プログラム②

```

10 N=10
20 IF N<=0 THEN GOTO 90
30 PRINT "ハッشینマデ";N
40 N=N+1
50 IF N>=100 THEN GOTO 1
60 FOR I=1 TO 300
70 NEXT I
80 GOTO 20
90 PRINT "ハッشین"
100 END
110 PRINT "ロケット ハ ハッシャイ
    デ カネツジョウタイデス"
120 PRINT "モウ オワリダ!"
130 END
    
```

「どうやら、わかったぞ」キミはそう言って、訂正箇所をインプットし、プログラムをランさせた。



10、9、8、7、6……ほっとした6人のため息が聞こえた。

「早く、安全ベルトをつけろ！ 発進だ」パイロットが叫んだ。

……5、4、3、2、1、エンジン点火、発進！

ロケット・エンジンの轟音が耳つんざく。重力加速度で座席に押しつけられ、まるで巨人の足で踏みつけられた虫のような感じ

だ。だが、しばらくすると、ずっとラクになった。

ひとりが早くも安全ベルトをはずして、からだを起こした。宇宙服の窓からのぞいた顔を見ると、まるで大きなブルドッグのような顔つきをしたやつだ。心強い。こんなやつににらまれたら、ダラス・カウボーイズのフロントラインもたじたじだ。よく見ると、ACTの記章ではなく、大佐を表わすカシの葉の略章をつけている。

「もういいわ。わたしはヘレン・グレース大佐。軍の代表として乗り込んだのよ」びっくりだ。女だったのだ。大佐はヘルメットをはずしてつづけた。「弾道学がわたしの専門よ。これから行く宇宙ステーションの武器は、わたしが設計したものなの。わたしが加わったのも、そのためよ」

大佐はそこで言葉を切って、キミに微笑みかけた。「ここにいるオリオンはコンピュータの専門家。腕のほどは、もう証明済みというところね」

キミは思わず、うれしくなった。

「どうして早く、みんな自己紹介しないの？」大佐はみんなに声をかけた。

大佐が話しているあいだに、みんなはヘルメットをはずしはじめていた。12歳くらいにしか見えない小柄な男が、ヘルメットをはずすのに手こずっている。やっとヘルメットをはずした男を見て、驚いた。ハゲ頭に短いあごひげ、それに近遠視両用の眼鏡。前回のとき一緒だった、ドクター・マクロンという暗号名の世界的な言語学者だ。だが、もう引退したと聞いていた。こんな70歳にもなる老人を狩りだすところを見ると、容易ならざる事態なのだ。

かれははっきりした口調で自己紹介をした。「わたしは157丁目と158丁目のあいだで地下鉄に乗っているところACTに引張られた。理由はわからんが、こうしてみんなと一緒に行動できるのはうれしい。だが、まだ昼めしを食ってなかった。いや、食ったかな？」

みんなはとまどった表情でかれを見た。「こいつはまともなのか？」と言いたげだった。前回行動を共にしていなければ、きみもそう思っただろう。この男は128の言葉を操り、1分間に40語のスピードで、どんな言葉でも自由自在に通訳できる。昼めしを食ったかどうか思いだせなくても、そんなことはどうでもいいのだ。

そのとき、別のひとりの男がヘルメットをはずすと同時にシートベルトをはずした。

「だめよ。今はずしちゃ」赤いちぢれ毛の、鋭い緑の目をした若い女が叫んだ。

だが、すでに遅かった。男のからだは宙に浮かぶが、キャビン内を漂いはじめた。「やった！」男は叫んだが、大佐の大きな手で、足首をつかまえられてしまった。

大佐は声をだした若い女のほうに向きなおった。「サンキュー、プロフェッサー・ローウェル。みんなに紹介するわ。この人は天文学者よ。もちろん、名前は暗号名ですけどね。それから……」大佐は足首をつかまえた男を席に戻らせて言った。「あなたはティンカーね。アストロ玩具から来たんでしょ。どうしてACTがおもちゃ屋さんなんか呼んだのか、理解に苦しむわ」

そのとき、今度はドクター・マクロンがゆっくりと宙に浮かははじめた。キミはあわてて自分のシートベルトをはずし、ドクター・マクロンのあとを追いかけた。

「すごいぞ！」キミはティンカーの真似をして叫んだ。だが、なんとしても、からだのいうことがきかない。大佐がつかまえて席に戻してくれたときは、正直いってほっとした。

「みなさん！ おふざけはこれまで」大佐がきびしい口調になった。「我々がロデオ1に着くまで63分32秒しかないのよ。仕事の話をしましよう」

キミたちは急に現実に戻された。「ロデオ1って、なんですか。初耳ですが」ティンカーがきいた。

「もちろん、そうでしょうよ。機密なんですからね」大佐が答えた。「ロデオ1は米国の最高機密の宇宙ステーションの名よ。軍でも、ほんのひとにぎりの人たちしか知らないわ」

「それが、大変な事態になっているというのね」プロフェッサー・ローウェルが言った。

大佐はうなずいてつづけた。「そういうこと。事態は緊急を要するわ。ロデオ1からは絶望的な状況を知らせる連絡が何度も入っているの。ところが、こちらの発進する通信は、どこかで意味不明のものに変えられてしまっているらしいの。これまでの状況から判断すると、どうもロデオ1は一部、異星人に乗っ取られたらしいの。しかもロデオ1の武器は、使いものにならないようにされているらしいわ」

急に、みんなは真剣な表情になった。「話しはそれで全部ですか」ティンカーが張りつめた声を出した。

「まだ、あるのよ。実はロデオ1は武器が使えなくなると、自爆するようにプログラムされているの。36時間後には爆発してしまうのよ」

「わたしたちは、そこに乗り込もうというわけね」プロフェッサー・ローウェルが締めくくった。

ACTのメンバーのあいだから、いっせいにため息もれた。キミは心臓の高鳴りを覚えた。これまでも危険は承知だったが、はっきり死ぬとわかってるところへ飛びこむのは、はじめてだ。

大佐はキミたちの思いを見すかしているかのように、つづけた。「でも、まったく希望がないわけじゃないわ。だいいち、ACTが自殺行為に精鋭部隊を送りこむわけがないでしょ。ロデオ1に着いたら、すぐさま調査にとりかかるのよ。あわてずにね。今度のように緊迫した事態に、わたしは何度もぶつかったことがあるわ。でも、見てのとおり、こうして五体満足よ」

大佐は、クレーンを使ってICBMのサイロに降下し、核弾頭を解除する秒さざみの作業に従事したときのことを、ものがたった。

緊張が急にほぐれた。みんながいっせいに、窮地を切りぬけたときの思い出ばなしをしはじめた。だれも人の話など聞いていない。みんながてんでに話しているのだ。

時間はあっというまに過ぎ去った。「見て！」プロフェッサー・ローウェルが叫んで、右側の壁のほうを指さした。壁だったところに窓が開いている。

「ドッキングを見たいだろうと思いましたがね」パイロットが言った。

宇宙ステーションが前方に迫っているのが見えた。金属製の巨大なテングロン・ハットの形をしていて、ロデオ1と呼ばれるわけも、それでわかった。

「こんな巨大なものだとは、思わなかったわ。どのくらい大ききさ？」プロフェッサー・ローウェルがきいた。

「アメフトのスタジアムくらいありますよ」パイロットが答えた。「でも、ロデオ1は極秘であることを忘れて下さい。今回の問題が片づいて、この宇宙ステーションが無事であったとしても、口外は無用です」

その言葉で、キミはまた、身のひきますのを覚えた。だが、素晴らしい光景だ。ロケットはエンジンを逆噴射させ、ゆっくりと宇宙ステーションから張りだした停船ベースに入っていく。

(つづく)



このページには、縦書きの乱文が印刷されています。これは、元の文章の誤植や、意図的に配置された装飾的な要素である可能性があります。内容は、登場人物の会話や行動に関する記述が断片的に散らばっています。

誌上体験アドベンチャー

## アドベンチャーインパリ

解決編

先江進



先に断っておかなくてはならないのだが、モウシワケナイ！創刊特別企画で「誌上体験アドベンチャー」はお休み。楽しみにしていたみんなゴメン！その分「スペース・アタック」を存分に楽しんでくれたまえ。では、前号の宿題の答えを紹介しよう。木の枝にひっかかった紙幣をとるためのブラインド・コマンドをうめる宿題①と、パリ旅行に新たなシーンをくわえる宿題②の2つだったね。



## 宿題①

セーヌ河畔で、うっかり1000フラン紙幣を風にとられてしまった。高い木の枝にひっかかった紙幣をとるためのブラインド・コマンドはズバリ、  
—シヘイ トル

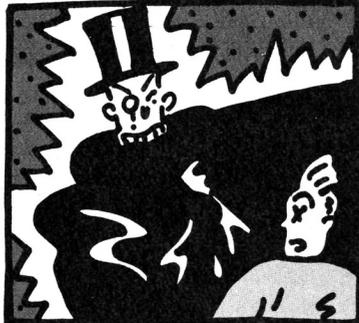
いかがかな？ アドベンチャーゲームをやりすぎて、ヘソまがり気味になったキミにはむずかしかったかな？ 福岡県中間市の荒田圭哉くん、大阪府富田林市の河村和宏くんをはじめたくさんの方のハガキをありがとう。あまり考えすぎずにスナオにね！

## 宿題②

前号はボクがおばさんに頼まれて買物をするシーンが中心だったけど、そこに新しいパリ旅行のシーンをくわえるのが宿題の②だったね。

パリにあまり関心がなかったかな。今回はお便りが、ちょっと少なめだった。パリに限らず、ロンドンやスペインへ飛んでみてもよかったんだけどね。では、中でもおもしろかったものを紹介しよう。

まずはじめは兵庫県神戸市の竹田秀雄くんの作品。『絵を買ったボクはカフェに行った。カフェで、例によって指を使ってメニューをさしてオレンジジュースを頼んだ。すると向かいの席のかわいい女の子がこっちをずっと見ている。ニコッと笑いかけてボクの席にやって来た。「ボンジュール、アナタニホンジンデスネ」なんと日本語ができる……』なんとラクチンなナンパ方法なんだろう。でもパリでは日本人の男の子は意外とかわいいブチギャルソンと言われ



てもてるんだって!?

さてお次は、鹿児島県川内市安藤均くんの作品。『次の日ボクはルーブル美術館へ行った。有名なモナリザの前に来た時、突然電気が消え、まっ暗になってしまった。すると黒いボウシをかぶった男が現われて、アッという間にボクの目の前の絵を持ち出した！ コイツはあの悪名高い怪盗ゾロにちがいない……』もっと先があるのだけどココまで。この先ボクは探偵として大活躍。パリ警察に表彰されるは、インターポールから、ひきあいがあるは大人気者となってしまうのだ。なんとムチャな……と思うこともあるけど、みんなもこのぐらいの奇想天外に先を考えてほしい。アドベンチャーはそこが楽しいのだから。



この他にも、お金を拾ってしまった茨城県日立市の西村洋二くん、おかしな国のマリーに出会った青森県弘前市の下川研一くん、日本に帰る途中でまたフラリと旅に出ってしまった北海道札幌市の高橋康夫くんをはじめ、いっぱいハガキありがとう。

いつも紹介しきれなくて申し分けないけど、届いたハガキはみんな読んでます。今度みんなのハガキをまとめて特集を組みたいと思ってるので、宿題にとらわれずにオリジナル作品をどしどし送ってほしい。Tシャツは紹介した中から10名に送ります。

# ドラゴン

DRAGON GYM

# ズム

プワーン!! 本日  
新装開店の情報トレー  
ニングセンター、ドラゴ  
ンジムだ。充電準備OK?



フレッシュアイドル  
INTERVIEW

## 石野陽子

### ヨースケにマジなハナシは似あわない!!

とにかく! ヨースケは目エーイッパイ明るい娘なのダ。ヨースケが口を開いた瞬間、そこはヨースケの独演会となってしまったりして……。  
——すっかりドラマづいちゃってるね。  
「そーなんですよ。でも男の子になったり、サイボーグになったり、わたしってまともな役こないんですよ。高いところに登らされたり、体育館で12時間も走らされたり……」  
——フィギア・スケートやってたし、運動神経いいほうでしょ?それに足も長いし……へへ……。  
「ワイ! / すこいこといってくれるなあ。(笑)  
河口湖でモーターボートを片手で運転しなければならないシーンがあったんですけど、中腰になっちゃうんで太ももが痛くて……。でも思ったよりこわくなくてつついスピード上げすぎちゃって、まわりのスタッフのほうがいハラしてみたい(笑)」  
——つうてえっとNHK銀河ドラマ「まんだら屋の良太」では良太が化けるタヌキ役やんの? 「ピンボ——ンって、まさかあ。月子っていうマドンナ役なんですよっ」  
——やったあ! じゃあ、おしとやかな役で……? 「それがあが強い女の子でHなことされちゃうと、『イヤッ』ってカンジで、ひっぱたいちゃうの。良太役の杉本哲太君を何度ひっぱたいたことか……反省」  
——そういえば哲太君、入院したらしいね……。 「ギャハハ、ウソこくな!」



ワタシ、すい眠時間が1~2時間でもヘーッチャラ! 「鉄人ヨースケ」といわれてマース!?

### 石野、桑田コンビが学園を支配!?

——忙しくて学校行けないでしょ?  
「そーっ。この間ひさしぶりにガクッー行ったらその日が試験だった! (笑)」  
——ピンチ、ピンチ! 大ピンチ!!  
「ちゃいます。わたしはやりました。ドラマで鍛えた記憶力で、友だちから教えてもらった重要ポイントをっか! 頭に入れて……。そしたら、ナントツ、それが出たんですよ!」(拍手)  
——ヨカッタ、ヨカッタ。(と涙ぐむ)  
「でも、つぎの日のテストは全滅。『先生ごめん なさーい』って書いて寝てました」(ガクッ)  
——ウム。クラスでいちばんの仲良しってダレ?  
「桑田靖子ちゃん。席も隣同士だし、先生からは『ゴールデン・コンビ』というリング・ネームをいただいておりまして、クラスの『藩』とい

われているんですよえ。ふたりで、茶道の先生にヨイシヨするの。そうすると、お菓子がヨケーにもらえちゃうんですよ!!」(再び拍手)

### ★陽子インフォメーション

いまや女優のヨースケ。月曜ドラマランド(フジテレビ系)の新春スペシャル「セーラー服恋愛教室・愛のレッスンA/B/C!」(昭和61年1月6日放送予定)に出演。3編のオムニバス形式で、ヨースケはパートIIの『なつみの恋の物語』にチャレンジする。同じ月ドラでは「転校生II」も登場予定。楽しみにしててくれ!!

そして、来年1月10日スタートのTBS系の連ドラ(タイトル未定)に主演決定。女子高を舞台にした学園モノで、実際、女子高に通っていたヨースケの意見もとり入れられる予定とか。ウーン。モチ、モチ、モチ! 歌のほうも忘れてないよ。11月25日に発売された『ロマネスク・ヨコハマ』(TJ)はノリのよい曲。かならず聴くんだぞ!!



●はみだし情報…ヨースケのサイン色紙を3名様にプレゼント!! 「陽子命」と書いて編集部に送れ!



## お嬢子たちに強敵出現!!

ピチピチ、フルン、女子高生のおねーたま! っ  
ていやあ、ソク“お嬢子クラブ”っつーくらい  
にいまや人気グンバツの彼女たち。でもさあ、その  
お嬢子たちと「まっこうから勝負してやるんだもんっ!」ってゆ  
一美少女軍団があらわれたの、キミ知ってるう!? 出現地点は、毎週  
土曜夜6時30分スタートの「ミス・ハイスクールD J」(文化放送)っ  
てゆーラジオ番組。DJ担当の稲垣さやか(高2)、加藤麻里(高2)



松永夏代子(高3)、松永夏代子(高1)、それに歌手の若  
林志穂(中3)をはじめ、オペレーター・ギ  
ャル総勢約30人が、オイ  
ラたちのハートを刺激的  
にしてくれちゃうのだよ  
っ。ラジオじゃ顔が見れ  
んのが、チト寂しいけど、  
どのコも◎保証つき。



## この冬、気になるぜ!! KILaura

近ごろ気になることといえば、ハレーすい星とクリスマス・プレゼ  
ント。そして、TV通のキミなら、女の子ふたりのデュオ・グループ、  
KILauraがでてるライオン「デュエット」のCFも気になって  
見てるんじゃないかな。以下、ふたりのナマの声を聞いてみるべし。  
キララ「アニメっほくて、おもしろいCMでしょ! 頭に星のワッペン  
つけたりして、撮影のときは楽しかったあ」  
ウララ「そうそう。髪に黄色やピンクのメッシュを入れたりして、も  
うサイコーにハデハデにキメてもらってね。ウフフ!」

さあ、気になるヤツはますます気になってきたろ。ンで、気にして  
なかったキミも、イジョーに気になるだろ。とにかく注目して見てよ。

さて、そんな彼女たちの近況。12月5日に新曲がてたゾ。タイトル  
は『空からたまごが降

ってきた』。この曲、テ  
レビ朝日系で月〜金曜  
の毎朝7時50分からや  
っている番組、「バック  
ンたまご!」の主題歌  
なんだよ。「かわゆくて、  
とっても楽しい曲です  
ヨッ」と彼女たち。さ  
あ、早起き苦手諸君は、  
とにかくレコード店へ。●写真提供/ライオン株式会社



## 伊代ちゃんの'Xマス・プレゼント

月刊化第1号の表紙を華麗  
に飾ってくれた松本伊代ち  
ゃん。その伊代ちゃんからクリ  
スマス・プレゼントだよ。

12月24日放送の2時間のス  
ペシャルドラマ『名犬ルパン  
は名探偵!』(テレビ朝日系・  
夜8時)に、名犬ルパンとと  
もに事件を解明する女子大生  
役で登場。映画『薄化粧』の  
伊代ちゃんもエカッタけど、  
やっぱ女子大生がビッパシ!



TV  
ステーション

## ヤヌスの鏡

フジテレビ系  
水曜夜8時



## 早くも人気! 杉浦幸ちかに注目

ワッ、かわいーコ、め〜  
っ!とひさびさにコーフンさ  
せてくれる女のコが、このド  
ラマで主演の杉浦幸ちかちゃん。  
彼女、すでに資生堂のCFにも  
とどるから、目一つけてる  
ムキも多いはず。なんせ、い  
りルックスしてんもんなんっ。

さて、このドラマでの彼女  
の役どころは、演技がむずか  
しそーな二重人格者。河合そ  
の子ちゃんもとどるぞっ。  
(12月4日より)

## 毎度おさわがせします

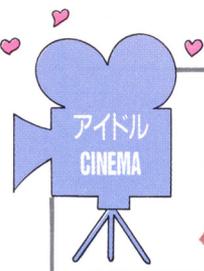
TBS系  
火曜夜9時

## スケベ度も進級。こりゃヤバイ!!

「徹、オレの裸、見せてあげよーか!」な〜んで超カゲキなセリフが  
ピンパン飛び出して、世間をおさわがせしたドラマが、またはじまる。  
主演はもちろん木村一八(大沢徹役)と、上のセリフの主、中山  
美穂ちゃん(森のどか役)。

このドラマ、前回は、  
ふたりとも中学生って設  
定だったけど、今回は徹  
は高1で、のどかは中3  
に進級してるんだぜ。で、  
注目のスケベ度はどーか  
っていうと、これまたエ  
スカレートしてるって。  
前作以上にカゲキになる  
ぞっ。(12月10日より)





# スクリーンにアイドルがゾクゾク登場!!



## 雪の断章——情熱——



### 由貴には雪が似あう

CM、レコード、TVドラマをつぎつぎとユージュな成績で卒業した斉藤由貴ちゃん。で、やらないものをつたら、映画や! そのや映画やというわけで、記念すべき主演第1作が『雪の断章——情熱——』だ。

由貴ちゃん演じるヒロインと彼女を幼いころから育てた青年とのミステリアスでメルヘンチックな物語。

相米慎二監督からは「2、3キロやせるように」という注文されたり、1シーンに5時間もかけたり、30回テストがくり返されたりで、カワイソー。

主題歌『情熱』は、レコーディング中、思わず泣き出してしまったという悲しい曲。(12月21日より東宝系公開)



## ビー・バップ・ハイスクール

### 今回はツツぱらないよ

中山美穂ちゃんが映画初出演でがんばっているのが『ビー・バップ・ハイスクール』だ。単行本が200万部を超すベストセラーのきうちかずひろ原作の人気マンガの映画化で、美穂ちゃんの役は、これまでのツツパリ娘とは一転して、主人公のヒロシとトオルが憧れるマドンナ役。「地のまじややれない役だけど、中山はこういう芝居もできるってことを証明したいっ」と気合イッパイ!!

あるシーンではテストで3回、本番でも3回と計6回も立て続けに走らされたりして大変。でもトオル役の清水宏次朗君にマッサージしてもらったりしてちょっぴり余裕も……。 (12月14日より東映系公開)



## ザ・サムライ



### メチャ楽しい映画だい

これまた人気マンガの映画化作品だ。『週刊ヤングジャンプ』(集英社)に連載中の春日光広原作のギャグ漫画の登場じゃ!

腕はたつが極度の女性アレルギーの血祭武士役には中村繁之クン。そして、そのマドンナ役が松本典子ちゃんだ。典子ちゃんはシブがき隊主演の『パロー・ギャングBC』の出演につづいての2度目の映画。

はじめてお姫様のスタイルにチャレンジした典子ちゃんは「帯がきつくて、食事がノドを通らないから、ひよっとするとやせられるかなあー」だって。(2月22日より東映系公開)



# NEW DISK

### 音楽性の高さで勝負!!

河合奈保子ちゃんのニューアルバム『9』は恒例のロス・レコーディング。E.W & F や TOTO のメンバーが参加して、TOTO のステイヴ・ルカサーとのデュエット曲もある。タイトルは、9曲入りだけど10曲に近い何かがあるという意味だとか。2,800円(CO)



### 歌唱力はアイドル以上!!

ヤット! ついにヤット!! 美奈子ちゃんの1stアルバム「M」シンドロームが、まさに「お待たせ〜」って感じで出たぞっ。レコードに針を落としたとたんに、ウームの感動の世界。だって彼女、歌がサイコーにうまいもん。絶対に買って得する1枚だぜ。2,800円(TO)



### ユッコから心をこめて!!

ドラマも好評のユッコ。デビュー以来そのういういしさは少しも変わっていないよね。そんなユッコの「贈りものII」は、A面に今年のシングル・ヒット曲がズラリ!! あらためてユッコの歌の素晴らしさになってしまおう。とくに「哀しい予感」は名曲だ。2,500円(CA)



### カワユシ! その子!!

なんとなく不思議な子だ。河合その子ちゃんの待望のファースト・アルバム『その子』は彼女の魅力を音で代弁してくれている。弱々しくみえるけど内に秘めたパワーが、はかりしれないものであることを実感させられるはずだ。2,800円(CS)



# 気になるあの口をチェック

### この笑顔がたまらない!

カワユイ女の子がブラウン管いっばいに跳びまわる不二家ファィのCMを知ってるよね。その笑顔イッパイ少女が小原靖子ちゃんだ。靖子ちゃんは昭和42年4月1日生まれの18歳。「第1回モモコ年間グランプリコンテスト」で準ミスグランプリを獲得。ワーナー・バイオニアからレコード・デビューも決定して、いよいよその歌声も聴けちゃうんだぜ! レターは、〒107 東京都港区南青山2-2-15 ウィン青山ビル340号 原プランニングへ。



ファイアー  
炎トリッパー (50分)  
ビクター

もうひとつの留美子世界  
いよいよアニメ化!

「うる星やつら」に登場する超能力者(!?)  
たちは、みんなおもしろおかしいキャラクタ  
ーだ。でも、もし彼らから笑いをはぎとつた  
ら…。「るーみっく わーど」は、たぶんそ  
んな真夜中の「うる星やつら」なのだろう。  
悲劇的な運命を背負った孤独な超能力者たち  
の安住の場(?)は「るーみっく〜」の中にしか  
ないのだ。今回、めでたくアニメ化されたこ



の「炎(ファイヤー)  
トリッパー」(第1巻  
の第1話)は、背筋  
がゾッとするほどこ  
わい話が多い「るー  
みっく〜」の中では、  
比較的「昼」の世界  
に近い作品だ。読み  
終えた後に、さすが

がしさとせつなさを同時に感じるような、ふ  
しぎな魅力がある。ちなみに、高橋留美子に  
よると、この作品は「戦国時代の戦場に立つ  
セーラー服の少女を描きたいと思った」のが  
そもそもの発端で、あとはつぎつぎに場面が  
浮かんできていきあがったということ。  
さて、気になるビデオのほうだけど、脚本



を映画「うる星〜 オンリーユー」の金春智  
子、監督を「ジャスティ」の高橋資祐が担当  
している。原作の奥深さをそこなわずに、し  
かもアニメとして楽しめるものにするのはな  
かなか大変なもの。これはファンを期待をう  
らぎらない出来だ。なお、第2弾の発売も予  
定されている。(12月中旬発売予定・9800円)

アリオン

アリオン 3月  
東宝系公開

神話がSFを超える

安彦良和原作・監督、川又千秋構成、  
山岸涼子キャラクターデザイン協力とい  
うそうそうたるメンバーで送るニュータ  
イプのアニメ巨編。古代ギリシア神話を  
モチーフにして、BC2000年のエーゲ海  
を舞台に進行する壮大な  
史劇風ドラマだ。サント  
ラ(TJ)は「風の谷のナ  
ウシカ」も担当した久石  
譲。秀逸!



What's Michael?

(60分)  
キティ

わたしがマイケルです

小林まことの「What's Michael?」(講談社  
「コミックモーニング」連載中)の主人公、マイケ  
ルは、オスのトラネコ。勝手きままであきっぱく、  
極度のなまけもので、そのうえヒョーキンとい  
うまさにネコのカガミともいえる人気キャラクター  
だ。オリジナル・ナージャックアニメビデオと題  
されたこのアニメは、ポップな音楽とショートス  
トーリーの組み合わせが新鮮。ニャンともおかし  
なマイケルの魅力をたんのうでできるのだ。三四郎  
も友情出演(!?)してぞ。(12,800円)



©小林まこと/キティ・エ  
ンタープライズ/講談社

MEGA ZONE 23

新春発売予定  
ビクター

失われた歌を求めて

クラ〜イ都市になった未来の東京。そこで  
めいっばい情熱的に生きている若者たちを描  
いてヒットしたのが  
前作だった。その続  
編となるPART II  
の制作が、いま順調  
に進んでいる。ストーリーは、どうせん前作を  
受けつぐかたちになるけど、全体のふんいき  
としては、ちょっとアダルト・タッチになるど  
うことだ。東京ははたしてどうなる?



バビ・ストック I

(45分)  
につかつ

テーマはいらない!?

このアニメ、なるだけシンプルに、と  
にかくおもしろいものを、ということで  
冒険活劇の楽しさを  
追求しまくっている。  
とある惑星での看守と囚人のボクシングや、  
惑星周回ラリーのシーンなどはそのきわめつ  
き。こういう肩をはらずに楽しめる作品が、  
いまの日本では少なくなってしまったのも事  
実だ。主題歌は、美少年・本田恭章クン。び  
ったりはまっているね。(10,800円)



★ ANIME・INFORMATION

古いものでも、いいものはいいにきまってるというお手本が、  
『ガリバー旅行記』(FDL 14,000円)だ。制作は1939年で、あまり  
にも有名なスウィフトの同名小説を、フライシャー兄弟がアニメ  
・ミュージカルとして映画化したもの。こういう昔のものもどん

ん発掘してほしいね。もうひとつは、がらりとかわって、来年1  
月発売予定のオリジナルアニメ『ザ・ヒューマノイド』(TO)。  
「セクシロボット」で有名なイラストレーター、空山基のキャ  
ラクターをもとにして、ヒロメディア&カナメプロが海外でも通  
用するものということで制作にあたっている。キャラ・メカデ  
ザインは小原渉平(「レダ」)、主題歌は早川めぐみ。8,800円(予価)





このパート11『黒猫館』は、新境地ともいえる異色のデカダンス・ロマンの世界。戦時中の日本に「黒猫館」と呼ばれる屋敷があり、そこには未亡人、令嬢、お手伝いの3人の美女が住んでいた。そこに書生として住んだ学生1人。やがてはじまるみだらな狂宴。なんとなくゲージツしてるHが、なんとなく新鮮だったりする。

くりいむレモンパート9~11

なぜにこの人気!?

とにかく美少女アニメなのだ。18歳未満うんぬんでも、どんどん紹介しちゃうのだ。人気があるからね。とくにこの「くりいむレモン」シリーズは、新作が出るたびにかならず「オリコン」の上位にくいこむのだからスゴイ。パート9『ハブニング・サマー』は、妹が姉の恋人を好きになってしまうけど、最後には姉妹愛のほうが強かったというお話。上の写真がその妹ね。



いっきよに3本のレモン!!

パート10は、パート3「SF・超次元説ラル」の路線をゆくスペースものだ。怪力と大ジャンプがとりえのラルと、テレパシーと変身能力を身につけたカナタという2人の美少女は、銀河連邦艦隊(!!)の隊員。彼女たちの特殊任務は、なぜの小惑星を破壊することだ。ところがどっこい、その小惑星は、じつは地球の全女性をねらっている、とてつもなくスケベな巨大植物だった。その植物、体の中にどんどん女のコをみだらにとりこんでいくオソロシイやつ。H植物対ラルとカナタとのしれつをさわる戦い。(パート9~11、それぞれ25分。9,800円創映新社より)



H・COMIC

構成が上出来の「美少女症候群」!!

今月のH・COMICおすすめ、ひとつは時枝あいの「いっぱい体験」(FROM出版500円)。先ごろ評判になった雨宮じゅんの“変態女教師”ものに似て、やはり少女マンガの影響大で、少女マンガも好きでHも好きという人にピッタシ。雨宮じゅんほどは倒錯していないけど、H場面はかなり強力なので、期待していい。

もうひとつは富沢雅彦・編の「美少女症候群」(ふーじょん・ぶろだくと850円)。これはマンガをふくんだ昨今のマンガ同人誌界における美少女ブームをいっかつしたもので、かなりの労作。新人類解説本など読むよりもこの1冊の感触のほうが、よほど“知る”ことになると思うよ。



TV・バグ&隠れキャラ・インタビュー

中村ゆうじ

一生けんめい悪ふざけができるバンカラ・マルチ芸人だ!!

月曜日の深夜、夜ふかしして「グッドモーニング」(テレビ朝日系)を見るのを楽しみにしている人。そーゆー人はたいてい、オナッターズや水島裕子ちゃんがおめあてなワケだ。で、そんなHごころをそらすかのように、番組中にひんぱんに出現するおじゃま虫的なキャラクターがいる。あるときは鉄観音岩石(てっかんのん・がんせき)、あるときは踏鞴理蹴大狸(ふんだりけつたり)、それらの変チクリンなキャラクターを演じているのが、中村ゆうじその人なのだ。彼のもうひとつのレギュラー番



▲シティ・ボーイズらとのラジカル・ガジベリ・ピンバ・システムというユニットにも参加。

組は、同じテレ朝系の「バックンたまご」(毎週月一金曜の朝7:50~)というお子様番組。君の中でゆうじ氏は「ゆう君」という宇宙人にふんしている。早朝と深夜の番組にまたがって、なーんかおかしいことやってる彼のキャラクターに迫ってみた。「高校時代までは北九州にいたんだけど、中高生の時は、ケンカばっかしやってたな。ケンカっていつでも、なんかへんなケンカで、スポーツみたいなの。ちゃんと審判がいてね(笑)。カラダをきたえるためにみんなでケンカして遊んでたってかんじ。で、東京の大学受験したんだけど、合格発表まで待ちきれずにひと足先に(東京で)アパート借りて住んじゃったの。そしたらみごと落ちちゃってね(笑)。で、のこのご帰るわけにもいかず、バイトやりながら劇団(テアトル・エコー)に通って…。まあ、いろんなことやったけどボクの場合、ネガすこー一生けんめいなんです。だから僕が演



じるキャラクターも、みんな一生けんめいな人物ばかり。鉄観音とかね(笑)。「宇宙人のゆう君で〜す」とかいつもやってると、ほんとにそんな感じになったり(笑)。これからの目標? うーん、笑いのむこうに何か見えるような、そんな笑いを追求したい。カッコよすぎますか?

実際に会ってみると、すごくマジメで、そしてなんかすごいパワーを感じるゆうじ氏でした。

中村ゆうじプロフィール: 本名: 中村有志 S31年生れ O型 S59年、テレビ朝日「ザ・テレビ演芸」の7代目グランドチャンピオンになる。

撮影/蒲生晴夫

お正月映画はスピルバーグ  
だけじゃない!  
中身で勝負の5本紹介

ポリス・ストーリー-香港国際警察 12月14日  
東宝系公開

うそのつけない  
本物アクション!!

全世界でヒットした『プロジ  
ェクトA』と同じくジャッキー・  
チェン主演・監督・武術指導・  
脚本の超娯楽大作が、この『ポ



リス・ストーリー」ももっとも危険  
とされるガラス張りビル落下で、  
あやうくジャッキー失明、負傷  
者続出という常識破りのパワー  
でみせるアクション・シーンの  
数々。香港映画50周年記念作品  
ということでリキも入っている。

野蛮人のように 12月14日  
東映系公開

再び新しく脱皮の薬師丸ひろ子!!

『Wの悲劇』から1年。薬師丸ひ  
ろ子の新作は、念願だったという  
ハード・アクション映画の、この『野  
蛮人のように』だ。外人婦孺の用  
人棒、柴田恭兵と知性のベールに  
おおわれた薬師丸とのコントラ  
スト、2人の逃避行のハイスピー  
ドな展開が見どころといえる。監督  
は柴田を初主演させた『チ・ン・  
ピ・ラ』の川島透。再び新しい監  
督に体をあずけられた薬師丸がど  
のように変わるかも楽しんだ。



うばわれた心臓

血しぶきにまみ  
れて心臓が飛ぶ

恐怖マンガの第一人者、椋図  
かずおの少女マンガ誌時代の傑  
作短編「うばわれた心臓」が、  
ビデオ・ムービーでよみがえっ  
た!! お話は記憶のある人も多  
いと思うが、生きたまま親友に  
心臓をうばわれた女子高生がよ  
みがえて、とられた心臓をと



りかえすという、身の毛もよだ  
つもの。静ひつて鉱物質な独特  
の椋図世界の原作を、どれだけ  
映像化できたかどうか、見ど  
ころだ。監督・脚本は『アギ〜  
鬼神の怒り』のSPFX(実写  
特撮)の若き(24歳)奇才、早  
川光。引きさかれる胸、飛びち  
る血液がやっぱしコワイ。本編  
30分、おまけのメイキングが15  
分。(バンダイ9,800円)



ひろコのおしゃべりシアター

たんてい かぎょう  
探偵稼業はラグじゃないのさ

今回は『ハメット』をとりあ  
げるね。この作品は、伝説のハ  
ード・ボイルド作家ダシル・  
ハメットを描いた話題作です。

探偵小説とスパイ小説が大好  
きなひろコとしては、まってい  
ました!! と叫んでしまうです。  
なんでハメットがそんなにいい  
のかっていうと、探偵小説って  
ホラ、ふつう謎解きて終わっち  
やうでしょ? それが、ハメッ  
トの場合、作者自身が作品の中  
にもすごく反映されているの  
ね。たぶん、ハメット自身か小  
説を書くかわら、探偵稼業を  
8年も続けていたせいかも知れ  
ない。探偵として人間を冷酷に  
追いつけてきた結果、『マル  
タの鷹』や『赤い収穫』のよう  
な傑作がうまれたんだろうと思  
うんだ。

『ハメット』の原作者ジョー・  
ゴアズもハメットのファンのひ  
とりで、ハメットの作品にてで  
くる探偵コンチネンタル・オブ



に魅せられて、サンフランシ  
スコで私立探偵になってしまっ  
たという熱のいれよう。小説『ハ  
メット』は、ゴアズの追跡調査  
のたまものという感じで、『ハ  
メット』という男が描かれていま  
す。映画化を企画したのは、フ  
ランシス・F・コッポラ。完成ま  
でに7年もの歳月を要したとい  
われ、モメにモメた作品のよう  
ですが、現実と小説の世界のは  
ざまをゆれながら生きているよ  
うな『ハメット』が魅力的!!東  
宝東和12月公開。

ファミリー

思きり泣ける映画はどうか  
な? ガンで死を宣告された母親  
が、わずかな余生を10人の子  
供の里親を見つけることにのみ  
費すという物語。涙!! (正  
月公開日本へ  
ラルド配給)



コーラスライン

ブロードウェイでいまなお最  
長不倒記録を更新し続ける史上  
最大のミュージカル・イベント  
の映画化がこの作品。ダンスに  
かける青春に  
ひたろう!(12  
月14日公開・  
松竹富士配給)



ロードウォリアーズ

ワシらが元祖・極悪!!

遠い宇宙で「悪」が生まれた。2個の  
「悪」はウォリアーズ。やつらは地球にお  
りたち、プロレス界を恐怖のどん底におとし  
れた。その模様がSFX入りで紹介されてる、  
このケタはず  
れにコバ強いやつら。マネージャーのミ  
スターXぶり  
も堂にいてキマリ!! (VHD、レーザー各  
9,500円)



サントラー番

なんといっても『バック・トゥ・ザ・フュー  
チャー』/A面は現代のヒット曲。B面はオール  
デイズ。全米第1位の『パワー・オブ・ラブ』や、  
リンジー・バッキンガムやエリック・クラプトン  
の新曲など聴きどころいっぱい!!(WP2,800円)



## シマウマを食べてた!? サンコンさんはソルボ ン又大卒のインテリ

「笑っていいとも!」の“変な外人”の中でもひととき変なアフリカ人として人気のサンコンさん。中央アフリカはギニアのエネルギーあふれたアルカイック・スマイルは、死んだ人をよみがえらすとの評判もあるほど、明るい。はたして、彼はどのような人なのだろう? 「あのね、サンコンね(自分のことをサンコンという)ももとは外交官なのよ。日本の大使館にいて、アメリカに行ってたんだけど奥さん妊娠して、戻ってきた。奥さん、日本人なのよ」

—へえー! 奥さんとのなれせめは?

「21歳のとき、日本にきてリベリア大使館の



▲ギニア語、日英仏語もまじえるオフィスでの仕事



友だちの家でXマスパティー開いたときね。そこで知りあったの。サンコン、電話番号聞くの得意だから(笑)。でもそのときはあまり興味なかった、GFも5,6人いたし。あとでアメリカ大使館勤務になったときに、2人のGFがおっかけてきて、そのうちの1人なの。—うわ、熱愛だったんですね。もてますね、サンコンさん。

「仕事おわって、六本木なんか歩くと、どしても女性多い。サンコンね、毎日ディスコ行ってた。ソウルのね」

—もうじゃあ、そのころから日本語で女のコをくどくうまかったんだ?

「フランス語から覚えたの。日仏学院なんかで。サンコン、ギニアの大学を出て、フランスのソルボンヌ大学へ留学したからね。それからギニアに戻って、労働省から外務省に移った。女のコから日本語覚えたから女コトバ



になるのね。だから奥さんがよく注意するよ。自分のことは「ワタシじゃなくてボク!」ってね」

—サンコンさんの家族のこと教えて?

「兄弟が20人だったの。いまは18人だけ。お母さんは4人いたのよ。イスラム教だから4人までなのよ。サンコンの明るいところは家族からきたね。にぎやかだから、こんな人になってしまったのよ」

—サンコンさんもイスラム教徒?

「そう。おじさんが半年前から日本にきてるけど彼が完全なイスラム教徒。お酒も食べない、人妻も食べない、人妻でない人も食べない、ねー(爆笑)」

—じゃサンコンさんもギニアに戻ったら— 夫多妻!?

「できないねー。奥さんウンといわない。ウンといってもらいたいのよねー(笑)」

と、ほかにも経済学を専攻した彼らしくアフリカの未来や、ギニアの子供たちのことを話してくれたゆかいなサンコンさんでした。

撮影/渡辺一弘

## おもしろDISK

### コント赤信号VSとんねるず



◀コント赤信号『いろもの』(CO) ▲とんねるず『伝説ぞちち』(V)

お笑いタレントのアルバムなんて! と思っ  
て聴いたら大まちがひ。「生のステージ」をこな  
してるというイミではライブ・アーティストとも  
いえる彼らの音楽。笑えてしかもすぐあきがない。  
とんねるずの『伝説ぞちち』は「雨の西麻布」の演歌心  
をふりはらったヒップ・ホップアルバム。悪ノリとパ  
ロディのしまくりは1度であきそうだが、歌かけこ  
うノレてそうはいかない。一方のコント赤信号は、  
関西の「吉本興業」風。気が狂ったように庶民の  
ペースをうたうノリは植木等っぽいところもある。  
シングルカットは「ひょうきん族」でおなじみの浪  
花の石井信三。どちらのアルバムもTVにどっ  
ぶりつかった世代には、スルメイカみたくに  
味わい深いしつけが入っています。

## ROBOT・EYES

## 運命はロボットに聞け!

『2001年宇宙の旅』のコンピュータHALのようにな  
んでも応えるロボットは、まだない。しかしなんでも  
占うロボットだったら、いる。バンダイの『占いロボ  
・ベケマル』だ。ポンとかしわ手をうつと、ベケマル  
くんが前におずおずと出てきて、1度礼をしてから  
“万事うまくいく”んだったら、大きくうなずき、“あ  
きらめなされ”だったら、大きく首をふるというしかけ  
になっている。どうして占えるのかは、ただランダムに  
プログラムされているだけなんだけど。当初の名は、  
なんと「ゴッドジーザス」!!。(バンダイ3,800円)

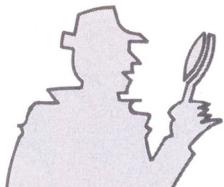


## ? 今月のなんだこりゃ (電信柱) ?

土中に埋められて東京から電信柱のなくなる日も近い  
といわれているけど、なんとこれはタダの電信柱の  
おもちゃ(!?)なのだ。特長としては「電燈が光る・キ  
ーホルダーなどをかけられる・エンピツ立てや小物入  
れになる」とあるが、実用性は皆無に近い。

でもこのホンノリとしたかんじがなんともいえない  
ですね。どこか宮沢賢治の世界に通じるものがある。  
いまどき裸電球で木のできてる電信柱なんてどこにも  
見かけないもんね。(野村トイ1,800円)





## 秘密探索シリーズ I

うわさの「コスモス」の  
秘密を探る!

文房具店、スーパーなどの店頭  
に置いてあるコスモスの自販機  
の数が、なんだか最近ふえて  
いる、との情報が秘密探索部の  
もとに届いた。通称「ガチャガ  
チャ」と呼ばれる、100円 (50円)  
入れてどんなオモチャが出てく  
るかわからない、あの自販機の  
ことだ。異常人気の秘密を探る  
べく、探索隊員は、すぐさまコ  
スモス本社のある埼玉県羽生市  
へと飛んだのであった。

約2時間後、小さな町工場を  
想像していた隊員は、目の前に  
ひろがっている工場の規模の大  
きさに (右上の写真では分らな  
いけれど) 圧倒された。社屋に  
入ると、まず「宇宙にはばたく  
子供の夢を育てよう」という標  
語が目につく。なるほどと納得  
していると、さっそく社長室に  
案内された。社長の堀口さんは  
ニコニコしながら、ストックし  
てある自社商品を取り出して  
「ほら、こんなものもあるんで  
、こんなもの」とテーブルの上  
に並べていく。全長5~10cmくら  
いのなかなか精巧なダイキャスト



▲ガン、チョロカー、ロボットなど、と  
ころせましく並べられた商品群



▲コスモス化学部が作りあげた 樹氷  
という、とってもふしぎで美しい商品



▲な〜んとこれは、ゲーム必勝法の豆本ノ  
本誌読者にはちょっともの足りないかな



▲はっさりいってこいつはスゴイぞ。永  
遠に回り続ける「宇宙サイクロン」ゴマ  
なのだ



▲社名にちなんだコスモスの花が一面に  
咲きほこる入口



▲工場の大部分はオートメ化されている  
が、こんなところも…

ト製ミニ・モデルガン。かわい  
らしいトヨタMR2などのチョ  
ロカー。ユニークなミニ・ロボ  
ット。アツとおどろくアイデア  
商品などで、テーブルの上はま  
さにオモチャ箱をひっくり返し  
たようににぎわいだ。(隊員も童  
心に戻ってウキウキしてしまう  
のだった)これらはすべて100円  
用の商品だけけど、実際にはこ  
ういすぐれもの商品にまじっ  
て、はずれ的なものもあること  
。その確率はだいたい2個に  
1個。でも、それだけに、ガチャ  
する (買う) ときにスリルを  
味わえるというわけだ。

同社では、現在、北海道から  
沖縄まで全国に約30万台の自販  
機を設置している (50円用も含  
めて)。いったいどれくらい売れ  
ているのかというと、1ヵ月平  
均約1000万個ということなのだ  
から、これには隊員もオドロイ  
タ。すぐれもの商品でも、同  
じものばかり置いていて売れ  
なくなるので、続々と新製品を  
投入しなくちゃいけない。で、  
年間約300種類の新製品が作ら  
れるというから、これもすごい。  
「いくら高価でハイテクなオモ  
チャが出現しても、とても手頃  
な値段で魅力をもったオモチャ  
は、生き残りますよ」と社長さん  
は自信満々。3年以内には海外  
進出もするというから、これ  
から先が楽しみだ。別れぎわに、  
隊員は社長さんに将来の夢を聞  
いてみた。すると「夢はこの会  
社の力で、民間の宇宙ロケット  
を打ち上げることです」キミの  
100円がロケットになる日も、き  
っと近い。

# LIVE

## ★カシオ・スーパーサウンド'85

### 富田勲+高橋幸 宏の武道館



▲ドラムはスティーブにまかせて  
ヴォーカル・スタイルの幸宏

ムーンライダーズとともに新  
レーベル「TENT」を発足した  
り、最近ではバラエティショーの  
タレントとしても活躍している  
高橋幸宏と、シンセサイザー音  
楽の大家、富田勲とのジョイント  
コンサートが10月8日、武道  
館であった。ピラミッドの中に  
陣どった富田によるレーザー光  
とシンセ音の洪水で幕が開き、  
小気味いいフレンチ・センスの



▲息もピッタンの旧友・細野晴臣との2人YMO

ミカドの演奏の後、幸宏登場。  
元日本のスティーブ・ジャ  
ンセンやデビッド・ボウイ付き  
のベーシスト、カルロス・アロ  
マーや立花ハジメ、越美晴など  
の豪華サポートメンバーで、  
リノリのステージ。新作アルバ  
ム『ONCE A FO  
OL』からの曲や、YMO  
の時代の名曲「CUE」  
などをヴォーカリスト・幸宏  
が熱唱する。そしてスペ  
シャル・ゲストは、ノン  
・スタンダード・レーベル  
の細野晴臣。協賛がフジ  
テレビなので後日TV放  
送の予定もありとのこと。

撮影/林久平

## ミニカー・マニアになる法 その1

### ミニカー収集は男のロマンだ!! 庵跡功

RCカーの楽しみは走らせる  
こと。プラモの楽しみは作るこ  
と。じゃあ、ミニカーの楽しみ  
はなにかっていうと、これはず  
ばり集めることだ。最初、棚に  
飾るつもりで1台買うとする。  
しばらくして、1台じゃさびし  
いかんじがしてもう1台買う。  
そしてもう1台。そうやってい  
るうちに、気づいてみると棚は  
ミニカーに占領されているとい  
うわけ。人は(とくに男性は)個人  
差こそあれ、何かを集めたい  
という欲求をもっているものだ。  
その欲求がひとたびミニカーに

むけられると、もうとどまらな  
いところをしらないのである。

さて、ひと口にミニカーとい  
っても、その種類はぼう大な。  
集めかたも人によってさまざま  
だけど、大まかにわけると、つぎ  
の集め方がある。①ブランド別、②  
車種別、③縮尺別、④実車メー  
カー別、⑤実車年代別などだ。台数  
がふえると、自然とそれぞれの  
集めかたがだぶってくる。

この5つの中でいちばんとっ  
つきやすい①のブランド別コレ  
クションの話をを中心に、次回か  
らミニカーの魅力を追求するぞ。



▲全国各地でも買えて、しかも安  
価なトミカのシリーズ (新製品)

ひろばのコーナー

# ひろば

N O C O R N E R

みんなであつくるひろばが  
新しくなりました！  
ヨシクネ。

祝

月刊化創刊！！特別編集

発表コピーライター・宣伝部員賞

発表

# キミはコピーライター賞



月刊化創刊にあたり、大々的に募集したコピーライター賞。たくさんのご応募ありがとうございました。傑作ぞろいで、編集部がとっても楽しませてもらった結果を発表します。

## 最優秀賞〔図書券1万円〕

### 闘うパソコンゲームマガジン

鳩ヶ谷市 ● 渡辺知久 ● 15歳

## 優秀賞〔図書券5千円〕

### パソコンの重宝誌 札幌市 ● 鈴木博己 ● 25歳

### 遊び好きのパソコンに 八千代市 ● 近藤仁 ● 17歳

#### 編集部評

編集部全員が推せんしたのが、最優秀賞の渡辺クンの作品。力強く歯ざれがよくて、月刊化に向けてグレードアップしたコンプティークにぴったりだということで、すぐに決定しました。さっそく表紙に掲載させていただきましたけど、どう? かっこいいでしょう。編集部もコピーと同じく、闘う編集部としてがんばるから、期待してね。

さて、次は、優秀賞の2人、鈴木クンと近藤クンの作品。コンプティーク独特の遊びの要素に目をつけてるね。鈴木クンの重宝誌...というフレーズがうけてました。近藤クンの遊び好き...というのもコンプティークをよくあらわしてるけど、実は、コン

プティークは、パソコンだけではないのだった。というわけで、軽さで選んだ優秀賞でした。

このほかにもたくさんのお応募があったので、その中でおもしろかったものをいくつか発表しますね。

●読む玩具 (福岡市 徳重正吾 14歳)  
なんだいきなり。コンプティークをおもちゃにするな。

●びんびきびんのすっぽんぼん (秦野市 うわさのもとはる 18歳)

これは、感性にするどくうったえ、すべてをさらけ出すという意味だそうですが、ほとんど意味不明。もとはる、だいじょうぶ?

●開いたら閉じれない (北海道 堀田康宏 14歳)  
わかる。おもしろいんだよ、コンプティークは。いちど開いたら、読みおわるまでゲームをきわめるまで、閉じることはできないんだ。

●興奮したい人に (北九州市 小倉康弘 13歳)  
ん? これはかなりのゲームフリークだという説とたんにHファンという説がある。

●勝てる!遊べる!楽しめる本 (岡山市 稲山篤 14歳)  
これはもうほとんどパチンコ屋さんだね。ほかにもたくさんのご応募どうもありがとうございます。これからの本誌に期待してね。

## 新装開店ひろばのコーナーおたより大募集中!!

みなさん、こんにちは!! ひろコです。前号で終ったハズの「ひろばのコーナー」なのに、またまた登場してしまいました。

でも、ナカミは大変身よ。今回は、創刊記念の特別編集なんだけど、次回からは新企画がたくさん登場します。

#### <その1>マークのおのき探検隊(P.182)

いままで星ヨミでおなじみだったマークさんが、恐い話や伝説の場所を探検レポートするコーナー。現在隊員募集中なので、みんなとんどん応募してね!!

#### <その2>リーダーズトーク

じゃ~ん!! 『読者の手紙のひろば』のニューバージョンです。身上相談のコーナー『今月のお悩み』では、ひろコがなんでも相談におこたえます。

#### <その3>グラフィックげりら

ハイ、みんながおくってくれたイラストや写真を掲載するコーナーです。Hばかりじゃなくて、似顔絵なんかもヨロシク!!

#### <その4>コンプティーク・ビルボード

コンプティークマーケットと会員募集の

コーナーが合体してしまったのだ。内容は<譲ります・譲ってほしい・交換します>の他に<会員募集・会誌案内・伝言板>を新設。みんなの自由な広告板です。販売などに関する場合、未成年の方は保護者の方の承認を得てネ(認印をもらう)。応募者は全員連絡先電話番号も記入してください。会誌案内は、必ず会誌を送ってください。

応募先: 〒160 新宿区三栄町8 いかりビル2コンプティーク編集部 『ひろばのコーナー』係

発表

# キミは宣伝部員賞



やや地味になった感じの宣伝部員賞。応募もキャッチコピーよりも少なめで、当選の確率も高かった。編集部でもいろいろなところにポスターを貼ってめだちまくってるぞ!

## 最優秀賞

〔図書券1万円〕

中野区●青佐美紀●19歳

### 編集部評

最優秀は、ゲーム好き仲間の感じがよくでている

青佐さんの作品です。貼ってくれた場所は、「キーブランド・中野店」の店内。2枚もありがとう!! その後の店内サーチも書いてあって、参考になりました。写真の中で協力してくれた、中島クン、板橋さん、福沢クン、島野クンもありがとう。これからもヨロシクね。



## 優秀賞

〔図書券5千円〕

川西市●矢野信之●16歳

### 編集部評

川西市の何という書店かわからないけれど

入口に貼ってくださってありがとうございます。中山美穂ちゃんを自室に閉じこめておかなかった矢野クンはエライ! よくがまんした。友だちクンも協力ありがとう。(編集部に約1名、このコのファンがいます)



## 優秀賞

〔図書券5千円〕

長野市●丸山直也●15歳

### 編集部評

う〜む、これはめだつ。長野市の某デパートの書籍売場ということだけど、ポスター

を貼らせてもらうのに苦労したみたいだね。デパートの名前や、友だちの名前も書いてくれればよかったのに。でもこの場をかりて、お礼をいいます。みなさんありがとう。

## 選外佳作

左の写真は小平市の秋山仁クンが、ゲームセンターのおっちゃんに土下座をして貼ってくれたもの。右は、天理市の今中照仁クンの作品。コラ!! 立ち読みはあかんよ!! みんな努力してくれたんだね。どうもありがとう。



# コンプティーク・ビルボード

## ■譲ってほしい

●PC-8801mk II、SRのソフトをゆずってください(できるだけ安くお願いします)。

また、ファミコン本体を5千5百円位で。完動なら、古くてもけっこうです。〒501-31岐阜県岐阜県大洞柏台6-45 藤井文治

●ファミコン用ソフト『フラッピー、スーパーマリオ、プーヤン、スターフォース、4人麻雀』を各2~3千円位で。〒329-12栃木県塩谷郡高根沢町花岡2841-78 岡本和彦

●X1シリーズ+ディスプレイ+附属品をゆずってください。機種名、希望価格、購入年月日、

説明書、箱、キズの有無を必ず書いてください。

連絡待ってます。〒518-04三重県名張市つづしが丘北10-108 石崎康晴

## ■交換したい

●当方のPC-9801F用ソフト『サンダーフォース』と貴方の『サスペンスアドベンチャー』か『ロードランナー』と交換しよう。〒779-36徳島県美馬郡脇野呂猪尻西の久保6 松島淳

●PC-88/mk IIの『英雄伝説サーガ』と『ブラックオニキス』を交換してください。また、『チャンピオンバルダーダッシュ』と『ジェラダII』もお願いします(いずれもディスク)。ま

ずはW〒で。〒444-07愛知県幡豆郡幡豆町大字西幡豆西岡割30 萩原嘉明

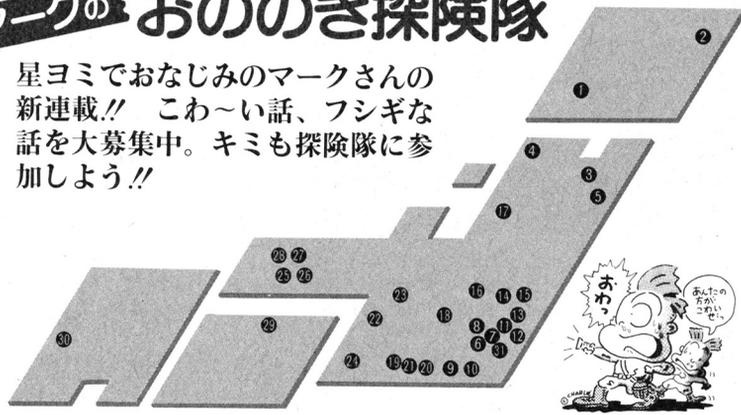
●私のファミリーコンピュータ用カセット『テニス、ピンボール、ドンキーコング』の3本セットを貴方の『マッピー、F1レース、忍者くん』のどれか1本と交換してください。W〒で。〒75 千葉県習志野市津田沼2-7-3-306 福永明

## ■譲りたい

●PC-8001mk II用のソフト『タイムシークレット、サラダの国のトマト姫、日本復活、チェッカーフラッグ(N-BASIC)、ギャラク

## マークのおののき探険隊

星ヨミでおなじみのマークさんの新連載!! こわ〜い話、フシギな話を大募集中。キミも探険隊に参加しよう!!



20世紀も、あますところあと15年。ハイテク技術が発展し、何でも科学式と計算で割り切れる現代。しかし、1歩足元に目をやると、今の科学でも解明しきれない謎が、キミのまわりを取り巻いているのだ。

このコーナーは、時代の最先端を行くパソコンフリークのキミたちと、そんな謎を探険し僕たちの手で、謎の真相にせまろうというものだ。キミたちのまわりの、おののき情報や、このコーナーで紹介するおののきゾーンについて、キミの意見を聞かせてくれ。

手紙をくれた君には隊員証を発行し、おののき探険隊員として登録する。そして新しいおののき情報には、認定証を発行し、その場所を、おののき探険隊公認おののきゾーンとして登録する。隊員からの情報や、最新おののきゾーンなどの情報は、随時紹介することにしてしよう。

このコーナーは、君たちと一緒に作るコーナーだ。君からの情報を待っている。

おののきゾーンは、キミの身近にころがっている。編集部のあるここ四谷にも有名なおののきゾーンがあるので紹介しよう。

## 認定ナンバー0031、四谷怪談の謎

有名な四谷怪談が今も生きているという情報に、我々おののき探険隊はどよめいた。

情報では、お芝居などで怪談ものを演じるとき、必ず参るお堂があるという。ある役者がお参りをしなかったところ、鏡の中にお岩さんの顔が現れて、悩まされたという。我々は四谷左門町の現場へと向かった。

現場は閑静な住宅街の中にあつた。あたりとはまるで不似合いな赤いほりがバタバタと揺れて、そこだけが一種異様なミステリー空間となつていた。

我々は於岩稲荷堂と書かれた古い山門の前に立った。朱塗りの文字が妙に不気味だ。柱に目をやると、そこにはとほころ狭しと有名人の千社札が貼られていたのだ。我々はおののいた。あの情報は本当だった。芝居の中の怪談が現実存在した。また1つ謎が発見された。君の解明を聞かせてくれ。

## おののき探険隊認定、全国おののきゾーンリスト

認番	タイトル	内容	都道府県	場所
0001	お菊さん人形	怪奇	北海道	栗沢町万字・万年寺
0002	怪獣クッシー	怪奇	北海道	弟子屈町・屈斜路湖
0003	キリストの墓	伝説	青森	新郷村戸来
0004	涙を流すマリア像	怪奇	秋田	秋田市湯沢台・聖胎奉仕会
0005	座敷わらし	怪奇	岩手	二戸市金田一温泉・緑風荘
0006	将門の首塚	怪奇	東京	千代田区丸ノ内
0007	しばられ地蔵	伝説	東京	葛飾区水元・南蔵院
0008	縁切り糺	伝説	東京	板橋区上板橋
0009	岸壁に浮かぶ女神像	怪奇	神奈川	三浦市城ヶ島
0010	県立博物館の怪	幽霊	神奈川	横浜市・神奈川県立博物館
0011	片葉のアシ	怪奇	千葉	市川市真間・手児奈靈堂
0012	笹姫のたたり	幽霊	千葉	八日市場市
0013	土気のUFO飛来地	UFO	千葉	千葉市土気団地
0014	守谷のお化け石	怪奇	茨城	守谷町高野・公民館
0015	人の顔が浮かぶ板	怪奇	茨城	取手市小紋間・福永寺
0016	お化け地蔵	怪奇	栃木	日光市含満ヶ淵
0017	童女石	怪奇	新潟	北蒲原郡黒川村・胎内観音
0018	四次元坂	怪奇	長野	中野市栗和田
0019	幽霊の残した片袖	怪奇	愛知	岡崎市・九品院
0020	天狗の書いた詫び状文	怪奇	静岡	伊東市
0021	柿の木観音	怪奇	静岡	田方郡大仁町
0022	幽霊の足跡	怪奇	大阪	守口市・来迎寺
0023	鞍馬天狗は宇宙人	伝説	京都	左京区鞍馬・鞍馬寺
0024	猪垣の謎	怪奇	和歌山	新宮市
0025	怪獣ヒバゴン	怪奇	広島	庄原市
0026	タイル石の怪	怪奇	広島	廿日市町・うかが高原
0027	葦嶽山ピラミッド	怪奇	広島	庄原市
0028	怪現象の起きる寺	幽霊	広島	神石郡・薬師寺
0029	有明浜の謎の銭型	伝説	香川	観音寺市
0030	不知火	怪奇	熊本	八代市・八代湾
0031	四谷怪談の謎	怪奇	東京	新宿区四谷左門町

はい！ コンプティークマーケットが新装開店です。売りたいし、買いたし、交換したしの他に、会員募集、会誌案内のコーナーが加わりました。応募方法はP180をみてね。

シアン、ひつじやへい、コスモミューター、ザ・スパイダー、ミッドウェイ海戦(N-BASIC)、他」を各2千円で送料こちらもち連絡はW千で。  
〒701-43岡山県邑久郡牛窓町鹿忍624 岡隆志  
●ファミコン用ソフト『ロードランナー、バクマン、デビルワールド、ポパイの英語、ゼビウス、ドンキーコングJr.』の6本を1万2000円位で。W千に価格を記入して。〒969-21福島県熱海町玉川字横川126 高橋政彦  
●FM-7+家庭用カラーテレビアダプタ+データレコーダ+ソフト9本+パソコンカバー+マシン語の本2冊+aを8万5千円で譲ります。

全て完動、FM-7は無キズです。+αを知りたい方、W千で。〒581 大阪府八尾市太田3-94藤原公彦  
●ファミコンゲームカセット『ロードランナー、ナッツ&ミルク、テニス、デビルワールド、ドンキーコングJr.3、ポパイ、ゼビウス、ギャラクシアン、ギャラガ、スターフォース』をセットで希望価格にて譲ります(単品の場合、ギャラガ、スターフォースは各2~3千円で)。まずW千で。〒602 北海道札幌市豊平区月寒東2条3丁目10-5月寒東ハイツ406号長木正人  
●ファミコン本体を1万円、カセット9本(カ

セットのみは希望価格)できれば、合計2万円です！ くわしくはW千で連絡ください。〒890 鹿児島県鹿児島市真砂町647 丸岡竹志  
■会員募集  
●サークル『いそぎんちゃく』  
PC-8801/mkII/SRのユーザーの方、ソフト交換やAVG・RPGのヒント、解法etcの会誌を発行したいと思います。W千で。〒350-02埼玉県坂戸市清水町17-1福川卓治  
●『スターライナーズ』会員募集中！  
わが『スターライナーズ』では、現在会員を募集しています。おもな活動内容は、プラモ(とくにゲームキャラのスクラッチ)、ビデオゲーム、テレホビーゲームとははひろく、会誌も発行しています。くわしくは、60円切手同封のうえ、下記まで。  
〒790 愛媛県松山市保免上1-1-30栗林亮

# PRESENT

クリスマスやお歳暮のシーズンで街中なんだかプレゼント気分!! 今月のコンプティークには、かくれプレゼントがいっぱいあるよ。



伊代ちゃんのだぞ!!

伊代ちゃんが手袋を忘れていった。思わず手をつっこもうとしたが、入らなかった。伊代ちゃんの手って小さい。そんなかわいい手で書いてくれたサインが5枚ある。

## ファミコン必勝作戦!



学習書の旺文社から「ファミコンメチャガイド」を1と2、それぞれ5名にプレゼント。必勝法は各13本ずつ。本数は多いけど、内容は濃い。編集部オススメで〜す。

## 1年間、亜美といっしょ



決して「くいこむレモン」とまちがえてはいけない「くりいむレモン」の86年カレンダーを5名にプレゼント。部屋にはってお母さんが見ても大丈夫にキレイ。

## ポスターもロリコンしてる

またまたロリコン旋風をまきおこしそうなPSKの新作「ファイナルロリータ」(P.143で紹介)そのソフトのイメージポスターを5名にプレゼント。



## 渋くて甘いハメットの本

F・コッポラが発表と同時に映画化権を手に入れたという

## ジャッキーは不死身です



頭に大ケガをして、坊主頭になったジャッキー・チェン。もうケガは治りましたか。元気なカード5枚組を東宝東和から10名様に。

## ファミコインを50名に!

タイトーの人気キャラ5種類のついた、便利ツール「ファミコイン」を各種類10名ずつにプレゼント。できるだけ希望のキャラに添いたいので、それも書いてね。(117ページを読んで決めてね)では、応募まっています。



噂の映画の原作本を角川書店から20名様にプレゼント。ハメッドにぞっこんのジョーゴアズがリアルなハメット像を描いてるよ。

# 応募方法

♡プレゼントはアンケートに答えてくれた人から抽選します。①~⑨までしっかり記入したら住所・氏名・年齢・職業(学校名)を書いて、コンプティーク編集部あてに送ってください。応募券も忘れずに貼ってください。

## ●アンケート●

- ①希望のプレゼントを1つ
- ②この本のよかった記事を1つ
- ③つまらないと思った記事を1つ
- ④本誌への意見、今後とりあげてほしい内容
- ⑤キミの持っているパソコン名と用途。
- ⑥持っていない人はこれから買いたいパソコン名。
- ⑦キミの好きなソフト、ベスト3は?

- ⑧よく読む雑誌名。
- ⑨最後にキミのひとことを。

- 締め切り 昭和61年1月7日(発表は発送をもってかえさせていただきます)
- あて先 〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2  
コンプティーク編集部「プレゼント①」係

# パソコン・ミュージック

## MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、こんにちわ！短期集中連載で好評だった「パソコン・ミュージックゼミナール」、今月から装いも新たに再スタートすることになりました。人気のFM音源にネライをしばって、パソコンミュージックの基礎のキソからじっくり教えちゃおうというこの講座、しっかり読んでくればキミもきっと「サカモトキョージュ」なみのテクノミュージシャンになれること絶対保証！キミのココロにここちよく響くステキな音楽をパソコンで奏でる方法を、バッチリ伝授してシンゼよう！

### ● キミのパソコン利用法は？

キミはいま現在、パソコンをどんなことに使ってるかな？

もっぱら派手なアクションゲーム。いいでしょう。アドベンチャーやロールプレイング。いいでしょう。いいでしょう。画面にラムちゃんやリンミンメイの似顔絵を描いてみた。いいでしょう。いいでしょう。いいでしょう。

8ビットパソコンの機能も、この1年間にますますアップして、イキつくところまでイッちゃった感がある。でも、良くなったのは、なにもグラフィックや全体の処理スピードだけじゃないんだ。ちょっとめだたないけど、格段にアップした機能のひとつに「サウンド」があるってこと、忘れてもらっちゃ困るんだよね。

で、パソコンの音出し機能の向上にものごく貢献したのが、「FM音源チップ」という驚異の新発明。この1年ほどの間に、こいつを搭載した機種が続々と登場して、パソコンは信じられないほどキレイで多彩な音楽を演奏できるようになった。

### ● 革命的電子楽器に挑戦

80年代に生きるボクたちにとって、もっとも身近でピッタリくる楽器とったら、これはもうマチガイなく、「FM音源」を利用したシンセサイザしかない。80年代の音楽シーンに革命的な変動をもたらしたのも、それはウォークマンとFM音源だと言い切ってしまうといいだろう。はっきりと大きな声で宣言しちゃう。ウォークマンに慣れたボクらの「美味しんぼ」的耳は、FM音源の音しか受け付けられない！

だから、せっかくのFM音源を生かさなき

ゃ、最新鋭8ビットマシンの機能の60パーセントくらいしか使っていないといってもイイ。FM音源を備えたパソコンは、もうギターやピアノとおなじ立派な楽器の1種と考えるのが正しい。弾きかたや練習のしかたこそちがうけど、伝統的などんな楽器にも負けない、とってもユニークでスグレモノのインストールメントなんだ。

ナニナニ？ワタシは「音痴」だから、音楽なんてぜんぜんダメだって？

ご心配なく。パソコンミュージックの最大の利点は、リクツさえのみ込めばだれにでもスグに弾けるようになるってことなんだ。データさえ正しく与えてやれば、あとの演奏はぜんぶパソコンが引き受けてくれるのデス。音痴でもダイジョブ。血のニジむような練習を何年も続けなくても、ちょいちょいとプログラムを打ち込めば、プロ顔負けのウルトラテクニックを駆使した演奏ができるんですぞ！

いまこそ、パソコンを楽器として弾きこなして、80年代にふさわしい本物のニューミュージックをガンガン叩きだそうゼツ。

### ● “音”のルーツは“BEEP”

さて、それじゃあ「FM音源」っていうのは、いったいどれくらいの実力をもってるんだろうか。

それを知るために、ここでちょっと、パソコンの音出し機能がどんなふうに移りかわってきたのかをながめてみよう。図1を見てほしい。

まず、図のいちばん左はしにある「BEEP」というのが、もっとも古いタイプの音出し機能。これは、みんなもよくおなじみだと思う。リストを入力して走らせたりすると、イマイましい「Syntax error」などのメッセージとともに「ピッ」と鳴るあの音だ。

このBEEP機能は、もともとパソコンの利用者に警告を発するためのもので、音楽演奏を目的とするわけじゃない。どう鳴らそうがいつもおなじ高さ、おなじ強さの音を出すだけなんだ。つまり、はっきりいって芸がナイのだ。

その昔（といってもわずか5年ほど前だが）

### 図1 パソコン音出し機能のうつりかわり

〔初代の音〕

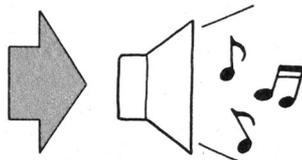
BEEP ● ビープ



機能：単なるブザー  
つねに同じ高さ・強さの音しか出せない  
用途：プログラム作成中の警告音など

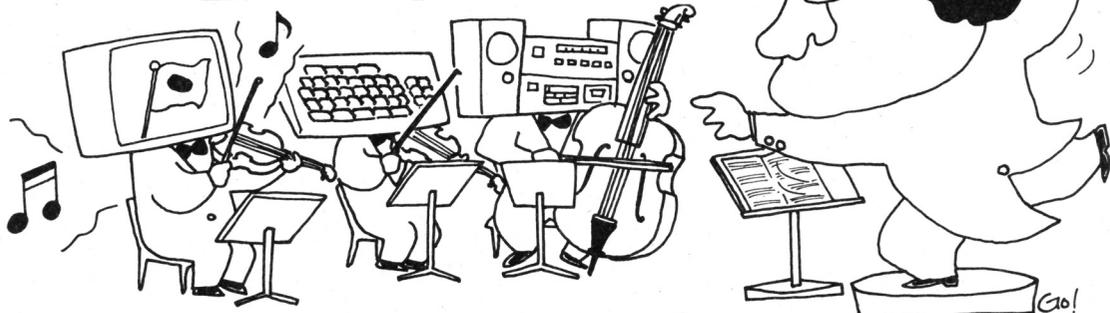
〔第2世代の音〕

PSG音源 ● ビーエスジー



機能：3声のメロディ音と1声のノイズ  
音色は1つだが、音量変化がつけられる  
用途：おもにゲームのBGMや効果音に使う

# ク・ゼミナル



APPLE や PC-8001 など初代のパソコンに出せる音といったら、このBEEP音しかなかった。これじゃあゲームもぜんぜん盛り上がりがないというので、筆者のようなオジサンたちは、なんとかBEEP音でメロディを弾けないかと苦勞に苦勞を重ねてマシン語でプログラムを組んだものだ。

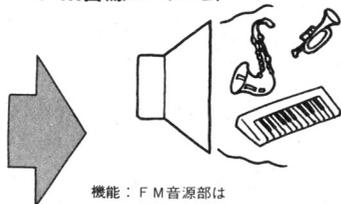
「ピーツ」という音の長さを、うんと短くして細かく出すことで音階らしきものを作り、やっとなら弾けたメロディは、濁り切ったとてもミジメな音だった（PC-8801mkIIを持っている人は、いまでも「CMD SING」というBASICの拡張命令でこれが聞ける）。しかも出るのはたった1声だけ。ある意味じゃナツカシ音だけど、こんなテクニクはもうまったく時代遅れのやりかただね。

## ● すっかり定着した「PSG」

さて、FMシリーズやMZシリーズなど、次の世代として登場したパソコンたちは、図1の真中にあるPSGとよばれる音源チップを積むようになった。

### 〔第3世代の音〕

#### FM音源●エフエム



機能：FM音源部は3声の本格的シンセサイザ音ほかにSSG音源（PSGとまったく同じ機能をもつ）によるメロディ音3声とノイズ1声が出せる

用途：ゲームなどのBGMはもちろん楽器として利用できるほど

このチップは、おもにゲームセンターのTVマシン用に使われていたもので、小さいながらもチップ1個につき3声のメロディ音とノイズ（雑音）を出すことができ、音の強さもコントロールできる。で、まもなくパソコンもPSGを1個搭載するのがあたりまえになり、これですぐ々々マシン音楽演奏ができるようになった。

PSGは、工夫しだいでずいぶんいろんな雰囲気を出すことができ、ボくらがふだん耳にしているゲームのBGMや効果音は、ほとんどこのPSGで作られている。たとえば、ファミコンの音は、すべてPSGを利用したものばかりなんだ。ただ、1色しかない音色のトボしさはどうゴマカシようもない。せつかくキレイなメロディデータを入力してやっても、単調なピーポーという音でしか弾いてくれないのだ。パソコンは、これですぐ々々高級オルゴールくらいの役目なら果たせるようになったわけだね。

## ● あっばれ「FM音源チップ」

こうした流れの中に、もっとも新しい音源として登場したのが「FM音源チップ」だ。はっきりいって、FM音源とPSG音源の実力の差は、月とスッポン。

そりゃそうだ。なにせFM音源というのは、もともと最新式のデジタルシンセサイザ用の音源装置として開発されたものなのだ。おまけに開発元は、日本が世界に誇る楽器メーカーの某社ときている。最初からプロ用の「楽器」として利用することを目的に作られているんだ。

これがパソコンに搭載されるようになったのは、FM音源装置がチップ化されて手のひらにのるほど小さくなったこと、大量生産で

値段がうんと安くなったこと、そしてたまたま8ビットパソコンがFM音源チップを操作する十分な能力を持っていたこと、の3つの理由によるんだ。

こんなわけだから、FM音源を積んだパソコンは、原理的には、プロのミュージシャンがレコーディングに使っている本格的デジタルシンセとまったくおなじ音出しの機能を備えている。音階や音の強弱はもちろんのこと、理論的にはこの宇宙に存在するありとあらゆる音を、じつに本物そっくりにシミュレートしちゃうことができる。実際に、FM音源搭載のパソコンには、あらかじめ40~60種類もの音色データが登録してあって、BASICから命令ひとつで簡単に切り換えられる。その多彩さと音のクリアさといったら、ちょっと耳を疑うくらいスゴイんだ。

PC-8801mkII SR版「テグザー」のBGMなんかには、みんな感激したと思うんだけど、こんなのは序の口。FM音源搭載パソコンの音楽演奏能力は、ゲームの効果音を離れても立派に楽しめる。1度に出せる音数の制限を除けば、ソフトウェアとして本格的シンセに匹敵するパフォーマンスが期待できるってワケ。

## ● 新製品は音出機能重視

さて、いま現在FM音源チップを搭載したパソコンというのは、どれくらいあるんだろうか。おもなパソコン各機種音楽機能については、本誌第10号のミュージックゼミナルでも紹介したけど、あれからわずか数ヶ月のあいだにも、どんどん新機種が発表されたので、ここでもう一度まとめなおしてみた。

表1をみると、拡張ボードとして別売されているものも含めれば、ほとんどの8ビット

マシンがFM音源をサポートしていることがわかる。とくに、88SRやMZ-2500(通称スーパーMZ)など、最新の機種がFM音源を標準装備しているね。

この勢いだと、まもなくFM音源は8ビットマシンの標準的な音出し装置として定着しそうな気配だ。これからパソコンを買おうというキミならば、FM音源内蔵のものがゼツタイお買得だし、すでに古い機種を持っているヒトも3~4万円でバッチリ機能的に追いつける。どっちにしても、FM音源によるパソコン音楽演奏をココロざすゼッコウの条件が整ってきたといえるね。

## 音源搭載代表機種“88SR”

これで、FM音源を取り巻く最近のパソコン界の情勢はわかってもらえたかな?

前置きとしてはちょっとハナシが長かったけれども、ココからあとは、いよいよ実技編にはいります。

トーゼンのことなんだけど、音出しに限らず、パソコンになにかやらせるには、命令なりプログラムなりを打ち込んでやらなくちゃイケナイ。その他にも、音楽演奏をするには、それなりの機材のセットアップが必要だ。ミ

ュージックゼミナールの第1回としては、まず音出しのマエ準備からちゃんと説明していくことにしよう。とりあえず、FM音源付きパソコンの代表機種、88SRについてハナシを進めることにします。

(なおこの講座では、今後も88SRを中心に説明を進めていきます。この理由は、88SRが筆者の愛機ダというケシからんイワケの他に、88SRではBASICの拡張命令の形で簡単にFM音源を操作できること、その命令内容が充実していて、しかも分かりやすいから……なん德斯。

ヤっカイなことに、機種ごとにBASICが少しずつちがうように、音出し命令も細かいところはけっこうちがっている。また、機材のセットアップの方法なんかもずいぶんと異なるんだ。もちろん、他の機種についてもできるだけサポートしていくつもりなので、ガッカリしないでネ。もし、マニュアルなんかを参照しても、自分の機種についてワカラないことやまくいかないことがあったら、どんどんおハガキやお手紙をください。かならずご返事します。)

## 最初はこれだけ準備しよう

さて、FM音源で音を出すとき、まず最初に準備しておくべきことは、ナンだろーか? だれだ、パソコンのスイッチを入れること、なんていってるのは。アツリマエだよ、そんなの。正解は、

## ラジカセかオーディオ装置を用意して、パソコンにつなぐこと

なんだ。

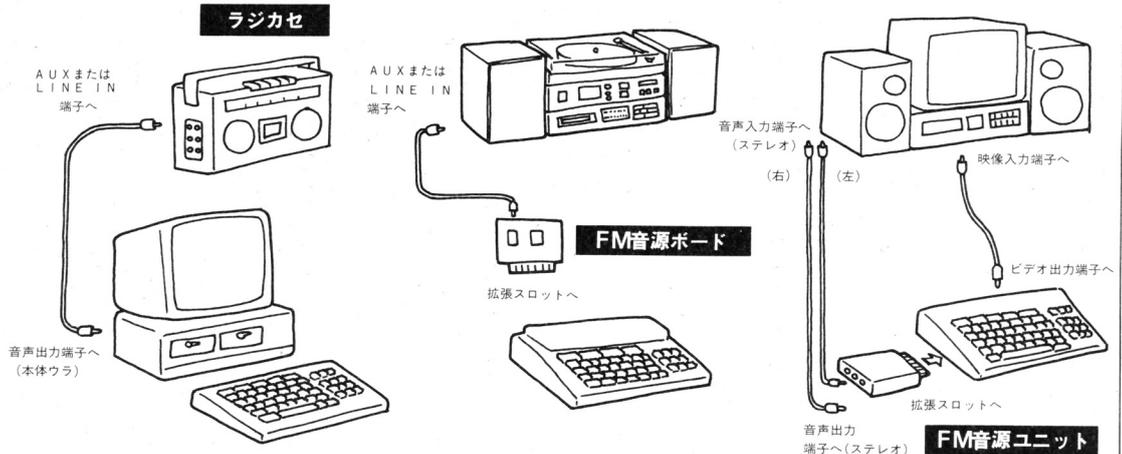
図2をみてほしい。FM音源内蔵のパソコンには、かならず本体のどこかに「音声外部出力用」の端子がついている。88SRの場合は、裏側の真中あたりのまるい小さなヤツだ(図2のA)。ここからラジカセやオーディオ装置の入力端子にピンケーブルで連絡してやる。FMシリーズのように、FM音源拡張ボードを使う機種は、ボードに音声出力端子がついているので、そこから線をひっぱろう(図2のB)。

MSXだと、FM音源ユニットを拡張スロットにはめて使うんだけど、ヤマハの音源ユニットは出力がステレオになっているので、左右2本のケーブルでステレオラジカセなどにつないでやる。もっとゼイタクに、ハイファイビデオなんかを使えるというヒトは、M

## おもなパソコンのミュージック機能

	PSG (SSG) 音源	PSG (SSG) 操作方法	FM音源	FM音源の操作方法	MIDI対応	専用ミュージックソフト
PC-6001mkII / PC-6601	○	PLAY 命令 SOUND 命令	—	—	○	専用のミュージックソフトは少ない
PC-8001mkII / PC-8801mkII	拡張ボードによる	拡張BASICによる PLAY 命令 SOUND 命令	拡張ボードによる	拡張BASICによる PLAY 他の命令	○	BEEP音以外はすべてオプション MIDI関係のソフトはかなり豊富
PC-6001mkII SR / PC-6601 SR / PC-8001mkII SR / PC-8801mkII SR	○	拡張BASICによる PLAY 命令 SOUND 命令	○	拡張BASICによる PLAY 他の命令	○	FM音源に対応したソフトも出はじめた。 MIDI関係も含めて、88SR用が充実している
PC-9801/E / F PC-9801U/VF/XM	拡張ボードによる	拡張BASICによる PLAY 命令	拡張ボードによる	拡張BASICによる PLAY 他の命令	○	音源はオプションだが、MIDI用などに機能的に優れたソフトが多い、拡張PLAY命令も充実
FM7 / New7 FM77	○	PLAY 命令 SOUND 命令	拡張ボードによる	BASICとは別のユーティリティプログラムを使う(図2Bに参照)	○	88シリーズと並んで専用のソフトは豊富。ただしBASICの拡張音出し命令はサポートされていない
X1 / turbo	○	PLAY 命令 SOUND 命令	—	—	○	専用のミュージックソフトは少ない
MZ-2500 (スーパーMZ)	○	PLAY 命令 SOUND 命令	○	PLAY 命令	—	発売されて間もないため、ソフトは少ない
MSX MSX2	○	PLAY 命令 SOUND 命令	拡張音源ユニットによる	専用のミュージックソフトを使う	○	FM音源用、MIDI用ともにソフトはたいへん充実している。安価にシンセシステムを組むなら最適
ファミリーコンピュータ+ ファミリーベーシック	○	PLAY 命令 SOUND 命令	—	—	—	ゲームの効果音以外はあまり望めない
Apple IIe / IIc	拡張ボードによる	専用のミュージックソフトを利用する	—	—	○	ミュージックソフトは優れたものが数多い、MIDIを使えば国産のシンセもコントロールできる。ハービー・ハンコックの愛機
Macintosh		D/Aコンバータ4声分を内蔵。FM音源に匹敵する多彩な音色作りや演奏ができる。操作はおもに専用のミュージックソフトを利用する			○	高級シンセサイザと組めば、現在最高のプロ用演奏システムとなる。操作性も抜群。喜多郎、富田など、プロの目は今やMacに向けられている

## 図2 オーディオ機器のつなぎかた



A PC-8801mkII SRの場合

B FM-7の場合

C MSXの場合

■ケーブルは、RCAピンケーブルでいい。■88SRなど、音声出力がモノラルの場合は、相手がステレオなら、左右どちらかひとつにつなぐ。そのうえで、オーディオ側を、モノラルに切り換えておく。

SXならステレオ音声といっしょに、画面出力もつないじゃえるね (図2のC)。

### 音の出口にも気をつかおう

なんでわざわざラジカセを用意するかって？ そう、いままでは、ゲームをやるときにしろ、なんにしろ、パソコン1台でちゃんと音が出ていた。これは、パソコンが小さなスピーカーを内蔵していて、そこから音を出していたんだ。

このスピーカーはもともとBEEPやPSGの音を出せりゃいいってなので、オセジにも音がいいとはいえない。FM音源のように、繊細で美しい音を再現するには、力不足もイイところなんだ。もちろん、パソコン内蔵のスピーカーからもFM音源の音は出せるんだけど、これを聞いたらキミはきっと、「なんだ、コノコノにごったヒドイ音はっ！」とガックリするにちがいない。

でも、これはなにもFM音源のせいじゃなくって、パソコン内蔵のアンプとスピーカーが悪いんだ。だから、せっかくのFM音源の能力を殺さないためにも、ゼッタイにちゃんとしたオーディオ機器をつないであげよう。ゲームをやるときもおんなじで、88SR版「テグザー」も、オーディオシステムにつないで大音響でプレイすると、ものすごい迫力だよ。

### さあいよいよ入力するぞ

これで、ハードのほうの準備は完了だ。次に、オーディオとの接続がうまくいったかどうかのテストも兼ねて、音を出す命令を打ち

込んでみよう。以下の例は88SRの場合。

■まず、パソコンを立ち上げるとき (つまり、BASICのシステムディスクをつこんで、電源を入れるとき) に、BASICのモードスイッチを図3のようにN88V2にしておく。88SRでは、N88V2以外のモードでは、FM音源が使えない。

■BASICに入ったら、「NEW CMD」と入力する。この命令は、図4のように、SR用に拡張されたグラフィック命令や音楽命

令を使えるようにするものなのだ。電源を入れたら、かならず1回はこれを実行しておかないと、またまたFM電源が使えない。

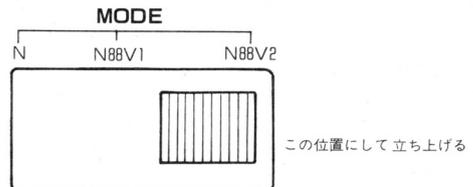
■これで、晴れて「CMD PLAY」という音出し命令が使える (なんともメンドウだね。バージョンアップばかりしている某メーカーがワルイ?)。ほんじゃあ、次の1行、入力してみてチョウダイ。

### CMD PLAY "O4CDEFGABO5C"

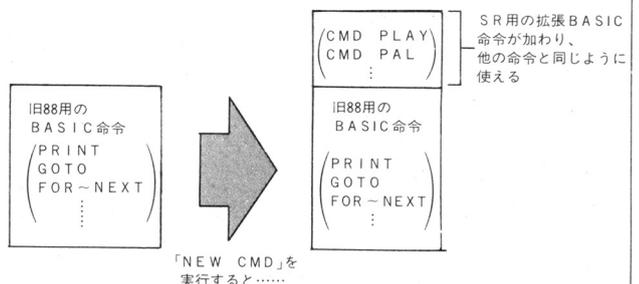
これが音出し命令の基本形だ。

## 図3 88SRのBASICモードスイッチ

(本体前面のフタの中)



## 図4



## うまく音が出なかったキミ

どないデッカ? うまく「ドレミアソラシド」とパソコンが鳴いてくれたかな?

ぜんぜん音が出なかったヒトは、オーディオとの接続を点検してみる。とくにオーディオ側の端子はいっぱいあるのがふつうだから、まちがってないか確かめてくれ。AUXかLINE INと書いてある穴が正しい入力端子だ(もしかして、ケーブルが断線している可能性も100にひとつぐらいあるかもしれないから、なるべく新品を使いましょう)。もちろん、オーディオ装置のボリュームが上がっていないと音は出ませんよ。

正しく(打ちまちがえないで)入力したつもりなのに、「Syntax error」や「Feature not available」などの冷たいエラーメッセージが出たヒトは、BASICモードスイッチを確かめて、もう一度「NEW CMD」からやってみてね。

## そして成功のあかつきには

バンザイ! うまくいったというヒトは、せっかくだから、ちがう音色を試してみよう。次の1行を入れること。

**CMD PLAY "@704CDEFGAB06C"**

さっきの音がハーブシコード、今度の音がフルートだ。ちなみに、この1行中で、@マークの次の数値を0から61の範囲でいろいろ変えて実行すると(……"@2104……"のように)いろいろな音色が出てくるから、やってみよう。また、オーディオの音といっし

よに、パソコンのスピーカーのキタナイ音も鳴っちゃってイヤだというヒトは、88SRの裏側のボリュームつまみを回して音を消してしまえばイイ。

## "88SR"以外のユーザーは

どう? ホントにいろんな音が出て、楽しいね。他の機種を使っているヒトも、だいたいの要領はおなじ。とくにちがう点は、「PLAY」という命令を使えるようにするまでの手順だと思う。

また、「CMD」を「PLAY」の前につけるのは、どっちかという88SRの方式だけが特殊なので、他ではたんに「PLAY」だけで済む機種が多い。前に載せた表1と、自分のマニュアルをよくみてね。

## おまけだ! リストだぞ!?

さて、新ミュージックゼミナールの第1回に割り当てられた誌面ももうつぎてきた。

でも、「ドレミア」だけじゃ、今月はとてもサビシイから、開店大サービスとして短かい曲の演奏プログラムを載せておこう。今はなんの意味だかさっぱりわからなくてもいいから、とにかく1字1句まちがいないように打ち込んで実行してくれ。

曲目は、チョイ昔に「高田みずえ」でヒットした「潮騒のメロディ」だ(フルイなあれでも、とてもきれいな曲なんだよ。みずえちゃん、若嶋津夫人として、りっぱな赤ちゃんを産んでください)。それじゃ、オ・ルヴォワール!

と、いったん別れのあいさつをしておきながら、忘れていたことがあった。このゼミナールの次回からのメニューを予告しておこう。

★まず、今後数回は、BASICで音楽を演奏するためのもっとも簡単に基本的な命令である「PLAY」について、徹底的に機能や使いかたを紹介。これで、キミはロックだろうと、カヨウキョクだろうと、クラシックだろうと、ジャンルを問わずどんなフレーズでもパソコン用の演奏プログラムに書き替えられるようになる。

★お次はFM音源の音をゲームのBGMに活用する方法を教えちゃう。FM音源ならではの効果音サンプル紹介、画面に絵を描いたり、キャラクターを動かしたりしながら同時にタイミングよく音や曲を出す方法、さらにはパソコンのキーボードを鍵盤楽器がわりにしちゃうプログラムなどなど。

★続いて、BASIC音楽演奏の中級編。本格的な1曲を演奏するための、賢いデータの打ち込みかた/エラーチェックの方法から始めて、強弱や音色など奏法上の細かいニュアンスの付けた、さらには6声しかないパソコン用に曲をアレンジするためのテクニックなどを全公開。

★最後に余裕があれば、応用編としてMIDI規格を利用して、シンセサイザをパソコンで自動演奏させる方法なんかまで進めるつもり。期待してね!

## L I S T

このリストを入力してRUNさせると、88SRが美しいメロディをいろいろな音色で演奏してくれる。1コーラス終わるごとに、自動的にちがう音色に変わるよう、シカケしてあるんだ。全部で49種用意してある88SRのFM音源ボイスの中から、ここでは12種を選んで並べてみた。

- |                |
|----------------|
| ●電子ピアノ (@28)   |
| ●ハープシコード (@46) |
| ●ベル (@47)      |
| ●グロッケン (@40)   |
| ●ストリングス1 (@24) |
| ●クラリネット (@39)  |
| ●UFO? (@16)    |
| ●トランペット (@23)  |
| ●電子オルガン (@33)  |
| ●スネアドラム (@58)  |
| ●琴 (@43)       |
| ●ベル/ブラス (@49)  |
| ●再び電子ピアノ (@28) |

どれもすごく本物らしいから、ぜひ試してみてね。なお、音色データはリストの1120行に並べてあるから、他の音色を試してみたい人は、この数字を書き替えてみよう。ただし、音色番号データの数が合計13個びたりになっていないと、エラーが出るので注意してね。

この他、リストの後半部はPLAY命令用のデータが並んでいる。アルファベットと数字の固まりだから、打ちまちがえないよう、目を皿にしてチョウダイ。

```
1000 :=====
1010 :
1020 :      "Shiosai no Melody"
1030 :
1040 :      PLAY LIST FOR PC-8801MK11SR
1050 :
1060 :=====
```

```

1070 *
1080 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1 : DIM M$(2),VC(13) ←拡張PLAY命令の初期設定
1090 FOR I=1 TO 13 : READ VC(I) : NEXT
1100 *
1110 '---- voice number data ----
1120 DATA 28,46,47,40,24,39,16,23,33,58,43,49,28
1130 *
1140 FOR I=1 TO 13
1150   VN=VC(I)
1160   READ M$(1),M$(2)
1170   IF M$(1)="$" THEN RESTORE 1230 : GOTO 1200
1180   CMD PLAY M$(1),M$(2)
1190   GOTO 1160
1200 NEXT
1210 *
1220 '---- music macro data ----
1230 DATA T120 @=VN: V11 L8 06
1240 DATA T120 @3 V8 L8 05
1250 *
1260 DATA C C4.ECEGC16E16 >C<BAG&G4.>G16<C16 GFD<BGB>DF ECAG&G4.C C4.ECEGC16E16
   >C<BAG&G4.>G16<C16 GFD<BGB>D<B >C<G>EC&C4.
1270 DATA R CGEGCGEG CAFACGEG <B>GDG<B>GDG CGEGCGEG CGEGCGEG CAFACGEG <G>GFG<G>
   GFG CGEG<C>B-EC
1280 *
1290 DATA >C<AFC<A>CFA GCAG&G2 GFD<BGB>DF ECAG&G2
1300 DATA <A>AFA<A>AFA CGEGCGEG <B>GFG<B>GFG CGEGCEGB-
1310 *
1320 DATA >C<AFC<A>CFA GCAG&G2 GFD<BGB>D<B >C<G>EC&C4.
1330 DATA AFA<A>AFA CGEGCGEG <B>GDG<B>GDG CGEGC4.
1340 *
1350 DATA $,$,$,$
1360 *
1370 '---- macro data end ----

```

音色データ番号をあらかじめ  
セットする

ミュージックのデータの演奏。  
1回ごとに音色を切り換えている

→以下、ミュージックマクロデータ

こちらはMSX用のリスト。ただし、これを入力して走らせるためには、ヤマハのFMサウンドシンセサイザユニット（SFG-05または01）とミュージックマクロ（ROMカートリッジで、YRM-01または51）が必要だ。音色のデータはやはり1130行にまとめて並べてあるので、テキストに1~45の範囲で変えてみてくれ。いくつかの命令の頭についている\_はアンダーライン（キーボードのいちばん右下隅のキーをSHIFTといっしょに押しと出てくる）。MSXのBASIC拡張命令を表わす。入力時はまちがえないでネ。

```

1000 *=====
1010 *
1020 *      "Shiosai no Melody"
1030 *
1040 *      PLAY LIST FOR MSX
1050 * (with YAMAHA MUSIC MACROII)
1060 *=====
1070 *
1080 DIM M$(2),VC(13)
1090 _INIT : _TRACK(2)
1100 _INST(1) : _INST(2)
1110 FOR I=1 TO 13 : READ VC(I) : NEXT
1120 '---- voice number data ---
1130 DATA 28,30,31,40,24,39,16,23,33,21,26,10,28
1140 *
1150 CLS : PRINT "READING DATA...."
1160 READ M$(1),M$(2)
1170 IF M$(1)="$" THEN 1200
1180 _PHRASE(1,M$(1)) : _PHRASE(2,M$(2)) : GOTO 1160
1190 *
1200 FOR I=1 TO 13
1210   _TEMPO(120) : _MODI(1,VC(1)) : _MODI(2,28)
1220   _STANDBY : _PLAY(1,1) : _PLAY(2,2)
1230   CLS : PRINT "MUSIC START...."
1240   _START : _WAIT(1)
1250 NEXT
1260 *
1270 DATA L804
1280 DATA L803
1290 *
1300 DATA C C4.ECEGC16E16
1310 DATA R CGEGCGEG
1320 *
1330 DATA <C>BAG&G4.>G16<C16
1340 DATA CAFACGEG
1350 *
1360 DATA GFD>BGB<DF
1370 DATA >B<GDG>B<GDG
1380 *
1390 DATA ECAG&G4.C
1400 DATA CGEGCGEG
1410 *
1420 DATA C4.ECEGC16E16
1430 DATA CGEGCGEG
1440 *
1450 DATA <C>BAG&G4.>G16<C16
1460 DATA CAFACGEG
1470 *
1480 DATA GFD>BGB<D>B
1490 DATA >G<GFG>G<GFG
1500 *
1510 DATA <C>G<EC&C4.
1520 DATA CGEG<C>B-E
1530 *
1540 DATA R <C>AFC<A>CFA
1550 DATA C >A<AFA>A<AFA
1560 *
1570 DATA GCAG&G2
1580 DATA CGEGCGEG
1590 *
1600 DATA GFD>BGB<DF
1610 DATA >B<GFG>B<GFG
1620 *
1630 DATA ECAG&G2
1640 DATA CGEGCEGB-
1650 *
1660 DATA <C>AFC<A>CFA
1670 DATA AFA<A>AFA
1680 *
1690 DATA GCAG&G2
1700 DATA CGEGCGEG
1710 *
1720 DATA GFD>BGB<D>B
1730 DATA >B<GDG>B<GDG
1740 *
1750 DATA <C>G<EC&C4.
1760 DATA CGEGC4.
1770 *
1780 DATA $,$

```

そこが知りたい!



ゲーム革命!?

# ウワサのファミコン

年末にファミコン用フロッピー・ディスクが出るらしい……コンプティーク編集部にかんなウワサが舞い込んだ。この夏以来、ファミコン用ディスクやその自動販売機の話が出ている。しかし誰も本物を見たことがない。詳しい情報も入ってこない。入ってくる話はどれもチグハグだ。「うーん、こうなったら直接任天堂に乗り込んで聞き出すまでだ。教えてくれるまで帰らない」——決死の覚悟をもって「そこが知り隊」四谷分隊は出動した!





## ファミコンディスクの 正体を今西氏に聞く

「そこが知り隊」の今回の攻撃目標は、京都にある任天堂本社（初回からイキナリなぐり込みをかけてしまった）。向かえうつは、任天堂防衛軍の切りフダ、いわば任天堂のウルトラマン的存在である今西さんである（写真の人ネ）。今西さんは広報を担当するエライ人。なぐり込みの前にも電話で何度かお話ししたんだけど、とにかく口が固い。会う前から大変な取材になりそーだという予感があったが、案の定大変な取材になってしまった。今西さん自ら話を切り出してくれることはまずない。アード、コードと質問をするとやっとポツリポツリ返事が返ってくる。これはもう、ほとんどロール・プレイング・ゲームの世界。思いつくことをすべてインプットして、返ってくるわずかなレスポンスから試行錯誤で進む、そんな取材からファミリーコンピュータ用フロッピー・ディスクの全容を探り出してみた。

まずは名前。「ファミリーコンピュータ ディスク システム」というのが正式の名称だ。この「ディスクシステム」は、ファミコン本体と接続する「RAMアダプタ」とフロッピーを出し入れするディスクドライブから構成されている。「RAMアダプタ」はゲームのカセットよりひと回り大きく、

ディスクドライブはファミコン本体とほぼ同じ、色は濃いグレーだ。

使われるフロッピーは、3インチの特注品。「クイック・ディスク」と呼ばれているものを任天堂専用に作り直したもので、「ディスクカード」という名だ。外側のジャケットもクイックディスクと違い、多少手荒に扱っても大丈夫なように、ガッチリとした黄色のプラスチック製になっている。記録方式は、クイックディスク同様、ふつうのフロッピーとは異なりレコード盤のようにうず巻き状に情報を書き込むシリアル方式（ふつうのフロッピーは同心円状に情報を書き込む）。1枚の「ディスクカード」に書き込める情報量は120キロバイト、つまり今までゲーム用ソフトの入っていたROMカートリッジの3倍以上の情報を書き込めることができるんだ（次ページ写真）。

「ファミリーコンピュータ・ディスクシステム」の価格は、

## フロッピー書き込み機 「ディスクライター」



# ン・ディスク登場!!

15,000円が予定されていて、早ければ12月の下旬にも発売される。（という予定だったが、いろいろあって来年1月20日になるそうなのだ）。

この「ディスクシステム」の発売と同時に設置が開始されるのが、フロッピーにプログラムを書き込む機械「ディスクライター」だ。これが、かねてからウワサのあったソフトの自動販売機の正体。ウワサとは、ちょっと違って自動販売機ではなく手動販売機になっている。つまり、お金を入れて自分で操作するんじゃなくて、お店の人に頼んでソフトを「ディスクカード」に書き込んでもらう。オリジナルのソフトはROMカートリッジになっていて、その内容を読み出してフロッピーに書き込む。「ディス

クラライター」は1種のコピー機なのだ。

大きさは、ちょっと小さめのジュースの自動販売機ぐらい。1番上に20インチのカラーテレビがあって、これで欲しいソフトのデモを見ることができる。その下にROMカートリッジとフロッピーを入れる口がついていて、さらにその下にROMカートリッジを入れておく棚とパッケージの見本がならんでいる。

この「ディスクライター」、年内はおもにデモンストレーション用に作られるので、今年中に見ることのできた人は、非常にラッキーだ。でも「オレ、ホンモノ見ちゃった」なんて自慢できるのは、ほんのつかの間。なんと来年の夏までには1万台を全国に設置する計画なんだ。全国のおモチャ屋

さんの数が約2万店というから、単純に言って2店に1店には置かれる計算。1万台という数がどれだけすごい数かこれでキミにも想像がつかろう？

気になるソフトの値段だけど。新しいフロッピーにゲームを書き込んでもらって、解説本つきで2600円。今のROMカートリッジより1000円から2000円くらい安い計算になる。さらに使いあきたフロッピーを持っていくと500円くらいで新しいソフトに書き換えてくれる（ただし、何も書いてないカラのフロッピーだけを売ることはしないので、パソコンみたいに違法コピーを作るのはほとんど不可能だ）。今までのROMカートリッジよりだいぶ安くソフトが買えそうだ。



# ディスクになると ゲームが変わる!

フロッピーになると変わるのには価値だけじゃない。実はソフトの質も変わる可能性が大だ。その理由は「RAMアダプタ」によってファミコンが、限りなくパソコンに近づくからだ。

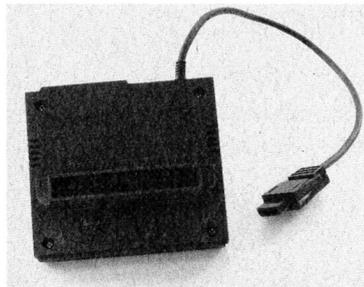
ふつうのパソコンの記憶装置はRAMという名の自由に読み書きすることのできるメモリーで構成されている。ここにカセットテープやフロッピーからプログラムを読み込み、それをパソコンの心臓部CPUが実行してくれる。パソコンが色々使えるのはこのRAMの内容が書き換わるからだ。ところがファミコンには、このRAMがない。それどころか本体にはメモリーそのものが非常に少ない。ポッカリとスキ間があるのが、ボクラがいつも使っているゲームのカセット。このカセットには、読み出すことしかできないROMという種類のメモリーが使われていて、そこにゲームのプログラムが書き込まれている。カセットを入れてリセットをかけるとファミコンは、このROMの内容を実行し、ゲームができるという仕組みになっている。つまりパソコンのようにRAMの中身を書き換えるんじゃないで、メモリーそのものを毎回取り換えていたわけだ。この「RAMアダプタ」は、そのスキ間をRAMで埋めてくれる。こうなるともうパソコンと変わらない。ゲームの最中でフロッピーからプログラムの別の部分を読み込んで続けるなんて事ができるようになる。こうなると今までROMカートリッジに入りきらなかったような大きなソフト、たとえばアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームなんかファミコンで使えるようになるし、ゲームの途中でやめて次回はそこからなんてこともできるわけだ。



ファミリーコンピュータ  
専用フロッピー・ディスク  
「ディスクカード」(実物大)



▲これがファミリーコンピュータ本体に取り付ける「RAMアダプタ」だ。中には今までのROMカートリッジにかわるRAMとフロッピーを取り扱うためのソフト「ファミリーコンピュータDOS(ドスと読む)」が入っている。



▲「ROMアダプタ」の裏側。中央にファミコン本体への差し込み口がある。これを今までゲームカートリッジなどを入れていたスロットに入れて使う。コードは、フロッピーディスクへの接続用コードだ。

▼システムはRAMアダプタとディスクで構成される





# 来年から新作ソフトは ディスク版が中心に!

ボクらの1番気になるのは、ディスク版のソフトがどれくらい出てくるかだ。おもしろいものが出ないじゃ買う意味がない。今回の取材で分かったのは、「ディスクシステム」発売と同時に2本ディスク版の新作「ゼルダの伝説」と「<sup>しらすめいし</sup>なぞの村雨城」が2600円で、今までの「テニス」「ベースボール」「サッカー」「ゴルフ」「麻雀」のディスク移植版が2500円で発売になるということ。全部で7タイトルなんだ。ただし任天堂は年内いっぱい、新作のROM版ソフトを出すのをやめ、来年からはすべてディスク版に切り変えるというから、ディスクに対する力の入れようは相当なもの。外部ソフトハウスの作るディスク版ソフトも来年2月か3月には出てくるらしい。

また、任天堂としては早いうちにディスクの普及率を50パーセントまで持っていきたいといっている。「ファミコンBASIC」や「ロボット」の普及率が、約10パーセントなことを考えると、これはかなり強気の読みといえる。言いかえれば、200万台も



「ディスクシステム」を売るといふ宣言をしているのだ。200万台と言え、MSXと88、98を束にしても足元にもおよばないボウダイな数。これをアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームをパソコン向けに作っていたソフトハウスが見のがすわけがない。来年はファミコン版のものがだいぶ出てきそうだ。

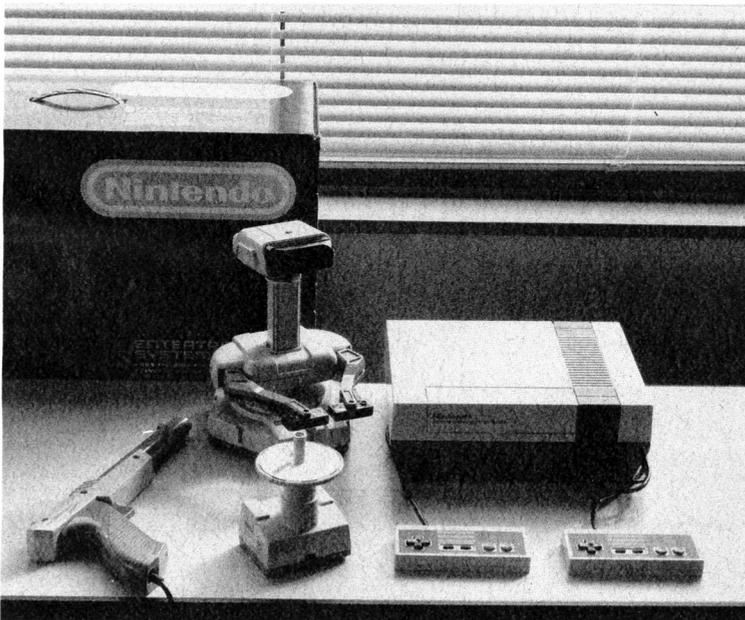
これと平行して進みそうなのが、すでにROMカートリッジで出ているゲームのデ

ィスクへの移植だ。1度ディスクを買ってしまった人には、ROMカートリッジはもはや高い買い物、同じソフトなら安いディスク版を買うのが人情だ。それにディスク版への移植には技術的になんの問題もない。それどころか容量が大きいから「150面版ロードランナー」なんてのも可能だ。

結論として言えるのは、来年からは新作ソフトはディスク版が中心になっていくということだ。乞ご期待!

## USAファミコン

### 任天堂エンターテイメント・システム



任天堂のショー・ルームで見かけないシステムを発見、「も、もしやこれがウワサのファミコン2では!」とスタッフ一同色めき立ったが、正解は輸出用のファミコン。名前は「ニンテンドー・エンターテイメント・システム」と言うんだそーな。

内部は、国内むけのファミコンとほとんど同じだ。ただし外見はおおはばに異なる。まず目につくのが、グレー系の色に統一されたカラーリングで、赤白の国内むけのものよりぐっと高級感がある。本体もROMカートリッジを前面から挿入するようになっていて、なんとなくCDプレイヤーみただ。ROMカートリッジも国内むけのヤツよりひとまわり大きく、「ディスク・ライター」用のROMカートリッジによく似ている。システムは、本体、コントローラーの他にロボット、光線銃と、ロボット用、光線銃用のソフト2本がワンセットになっていて約160ドル(約33,000円)だ。当初はアメリカのニューヨーク州で売らなだっ。

あと1年もするとアメリカの友達と「スーパーマリオ」の必勝法やかくれキャラについて文通する国際的なゲームマーが出現するかもしれないね。

# HARD PACK PAGE



秋のエレクトロニクスショーが終わって、ホッとするのはつかの間、年末にむけてまだまだ新製品が出てきたぞ。今月からすこし趣向をこらして、みんなに情報をお届けしまーす！ さて、今月はMSXと通信パソコン、そして「スージーのおもちゃ」はバンダイのRKを紹介します。



▶松下電器産業MSX2 パーソナル・コンピュータ「FS-5500F2」

## 映像処理も 画像編集も マカセナサイ！

AV人間にオススメのMSX2が出た。それがこの「FS-5500」だ。スーパーインポーズはモチロン、テレビなんかの動画の1画面を、静止画として取り込む機能を持っているんだ(デジタイズというんだよ)。標準で、映像編集やテロップを入れたりすることのできる映像編集用ビデオグラフィックソフト(19,800円)もついている。専用のテレビ「TH15-M5G」(99,800円)を買うと、チャンネル切り換えや、音量調整も「FS-5500」で行なうことができるんだ。ドーダイ、AV人間なら気になるMSX2だ。価格は3.5インチフロッピーディスク1台の「F1」が188,000円。2台の「F2」が228,000円だ。ユニークなのがキーボード。右はしに「ボール・マウス」(トラック・ボールのことネ)がついているんだ。注目/問い合わせ/松下電器産業株☎06(908)1151

# 手書き文字 ぐらゐ読ん みせます!



▲三菱電機 MSXパソコン用オンライン手書き文字入力装置(参考品)

パソコン大好き、徹夜ゲーマーぞろいのコンプティークの読者に関係ないオハナシだが、世の中じゃあ、キーボードアレルギーの人が大勢いる。そんな人たちが思わず、ニターッと喜びそうなシロモノが開発された。それがこのMSXパソコン用「手書き文字入力装置」だ。写真の左側が、MSXカートリッジスロットに入れる本体、右側が、文字を書くタブレット部分。使い方はカンタン、タブ

レットの部分に指先で字を書くとそれがキーボードを打ったのと同様に入力されるっていうしくみだ。今のところ英数字とひらがなカタカナしか使えないけど、初めて使う人の書いたものでも90%以上に正確に認識するというからナカナカのもの。オトサンがこの装置片手に「オレにも使わせろ!」って逆襲してくる日がくるかも? オソロシー!。ただし今のところ参考品。問い合わせ/三菱電機株 03(218)2172

# 音楽演奏も ワープロもマル チにこなします

ヤマハの「SX-100」はマルチに使えるMSXなのだ。

別売りの日本語ワープロユニット「SKW-01」(39,800円)やFMシンセサイザユニット「SFG-01」(19,800円)をつけるとゲーム以外にもイロイロと使うことができる。

価格は36,800円。本格的なキーボード、RAMが32キロバイトついていることを考えると安い。画像出力もアナログRGB、ビデオ、RFと3種類あるからどんなテレビでも接続OK!。同時に「SX101」(26,800円)という拡張ボックスも発表されたからどうしてもカートリッジの差し換えをせずにMSXを使いたいという人は、注目してほしい。問い合わせ/日本楽器製造株 03(573)3111



▲ヤマハ「SX100」(MSX1)ヤマハパーソナルコンピュータ



▲キャノン MSX2ホームコンピュータ「キャノンV-30F」

# ワープロ強化 MSX2からは キャノンから

キャノンは、キャノワードの技術の蓄積? から、MSX用日本語ワープロソフト「VWU-100」と、MSX2の「キャノンV-30F」「V-25」を発売。

MSX2の「V-30F」はRAM64Kバイト、VRAM128Kバイトカートリッジスロット2個、3.5インチフロッピーディスクドライブが1基の普及タイプだ。価格は138,000円。

一方、ワープロの方はMSX1でも2でも使えるタイプ。辞書は42,190語と豊富だし、ユーザー側で新たに約2,000もの追加の登録ができる。文字の種類は4,050種。ちょっとした携帯ワープロ以上だね。印字文字はゴシック体、16ドットX16ドットの読みやすい文字だ。

入力は、カナ漢字選択変換方式。漢字部分は熟語単位で順次、あるいはあとから変換するというものだ。価格は34,800円。問い合わせ/キャノン株 03(348)2121

# 安さの王者は やっぱり カシオです

ヤリマシタネー。ヤルんじゃないかと思ってたんですよ。ヤルならコソシキヤないってヤマ張ってたんですよ。MSXのイチ・キューパー、やっぱりカシオからでした。

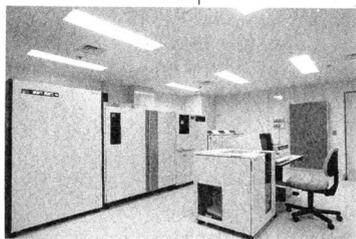
というわけで、初の2万円を切ったMSXパソコンはカシオの「MX-10」(19,800円)になりました。さすがは電卓戦争の覇者。価格競争では強いですネ!

はっきり言ってゲームするには、これで十分。多少キーボードがチャッチクても、4方向に動くジョイパッドと発射ボタンのかわりに使えるトリガーキーがついてるから、むしろゲームには便利な面もあるんだ。要はワリキリ方ですネ。問い合わせ/カシオ計算機株 03(347)4811

▶カシオ MSXパソコン「カシオMX10」



# MSXもみん が通信だつて



▲テコス MSXパソコン通信用ホストコンピュータ

最近、パソコン界でとにかくさわがしいのが、例の「アスキーネット」や「テレスター」などで有名なパソコン通信だ。

しかし、どちらかというとパソコン通信はオトナのものというイメージが強かった。そんなイメージを一新するのが、このMSX専用パソコン通信「ザ・リンクス」だ。内容の方も電子メール、電子掲示板をはじめ、テレショッピング、ニュース、スクール(教育・

学習)、ゲームとテンコモリ!

今まで高かった通信用のハードも、1200ボーという高速のモデムを従来の約3分の1の29,800円という低価格で独自開発している。今は、まだ実験中だが来年3月から本格的にサービスを開始する予定だ。

今申し込むと入会金が無料になる。問い合わせ/日本テレネット(テコス) 075(211)3441



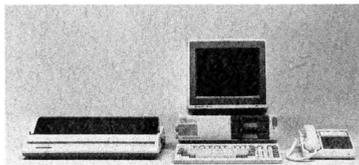
# 電話機とパソコンの合体ロボだ!

日本もいよいよテレコンピューティングの時代に入ってきたね。パソコンの方も88TRやスーパーMZと次々にパソコン通信対応のやつが出てきたけど、沖電気の「ifCOM7」

は、もうちょっと徹底した通信用パソコン。(電話+パソコン) × (超小型) = (コレ) ってなくあいのパソコンだ。

電話機つきだからパソコンで電話帳を検索して自動ダイヤルなんてのは当然できる。パソコンとしても16ビットのMS-DOSマシンと本格派。3.5インチのフロッピー内蔵で日本語ワープロ、表計算、スケジュール表、メモ帳、電話帳などのソフトがサポートされている。価格は255,000円と機能の割には、手頃でしょ! 問い合わせ/沖電気工業株 03(501)3111

▶沖電気工業 テレコンピュータ「ifCOM7」



▲日立 通信パソコン「S1/15,45」と漢字プリンタ「MPP-1054」

# S1だって、パソコン通信

それぞれ「S1/20」と「S1/40」に通信用機能を強化するためのROMをのせたものだ。このROMには通信用のプロトコルやオートダイヤル機能なんかが入っている。価格は「15」が148,000円。「45」が298,000円だ。同時に今までのS1を通信用パソコンに変身させる「通信ROMカード」(20,000~30,000円)も発売された。

テレスターというパソコンネットにS1専用のオンライン・クラブがあるから買った人は使ってみよう。問い合わせ/株日立製作所 03(258)1111

# 新感覚派のAVパソコンの出現!

世の中は、通信パソコンに向かって進んでいるようだけど、独自のラインを歩んでいるのがFM。今回の新機種はオーディオ、ビジュアル対応だ。ビデオから

の出力画面をそのままコンピュータの画面として取り込むことができる。FM7AVの価格は2ドライブで158,000円。これで、オリジナルのMTVやプロモーションビデオもカンタンだ。絵心がある人はもっともっと楽しいワザで遊ぶこともできる。4096色のカラーを駆使すれば、ホンモノのCGだってなんのその。くわえてFM音源を使っつてのミュージックもおまかせだ。問い合わせ/富士通株 03(216)3211



▲富士通 オーディオ・ビジュアル対応パソコン「FM7AV」

# WORLD REPORT

## おかしな周辺装置

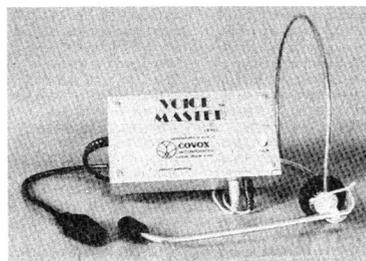
アメリカはパソコンだけでなく周辺装置でも先進国だ。ジョイスティックもマウスもライトペンも、みんな最初はアメリカで作られたんだよ。そして今でもホンマにオモロイ周辺装置が続々とできてくる!

まず、はじめは「キーボード60」というタッチパッドだ。下の写真のキーボードの上に置いてあるのがソレね。この「キーボード60」は、60個のファンクション・キー

のかたまりで、シフトキーを使うと120種類の命令を定義できる(こうなると覚える方がたいへんそうだね)。価格は99ドル(約21,000円)、ポリテル・コンピュータ・プロダクト社製。

次が「ボイス・マスター」。その名の通り音声合成/音声認識装置だけど、付属の「ボイス・ハープ」というソフトを使うとなんとハミングしたメロディを楽譜にしてしまう。作ったのはロボックス社。89ドル95セント(約19,000円)。

最後は、マッキントッシュ用の電話機「マックホン」。メモ書きやカレンダー機能を持った専用ソフトがついてたつたの68ドル(約14,000円)。インターマトリックス社製。いずれも日本未発売。



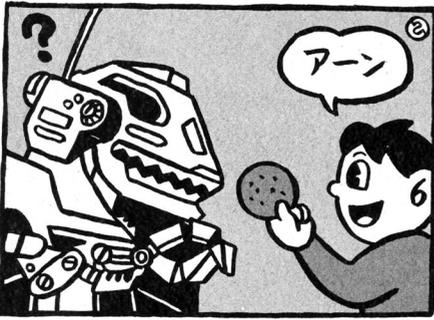
▲ロボックス社 ボイス・マスター



▲ポリテルコンピュータ・プロダクト社「キーボード60」



▲インターマトリックス社「マックホン」



# スジのおもちゃだいすき

SUZY NO

## OMOCHADAISUKI

### 2足歩行ロボット

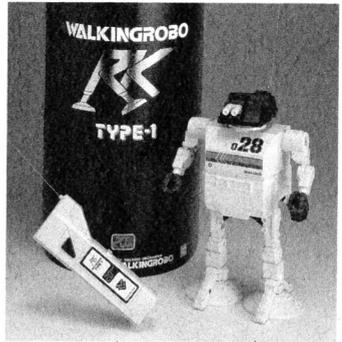
# サイエンスロボRK

ジェット戦闘機の誘導コンピュータにも使われているメカを応用して、2本足でテクテク歩き回る、すごいラジオコントロールロボットが登場したぞ！

映画やテレビでは、ロボットってあたりまえのように2本足で歩いているけど、現代の科学力では、まだまだ安定して2本足で歩けるロボットは実用にはなっていない。それがましてやおもちゃともなればなおさらのこと……と思っていたらキミは情報が遅れているぞ。あのバンダイから、ちゃんと2本の足を交互させて歩くラジオコントロールロボットRK！（これでアールケー、歩けと読むのだ）なんていうすごいおもちゃが発売されているのだ。

2本の足で立って歩ける秘密は、ジャイロを内蔵しているからだ。ジャイロとはジェット戦闘機などの誘導コンピュータ

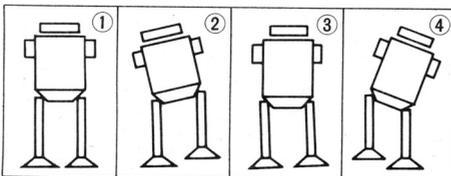
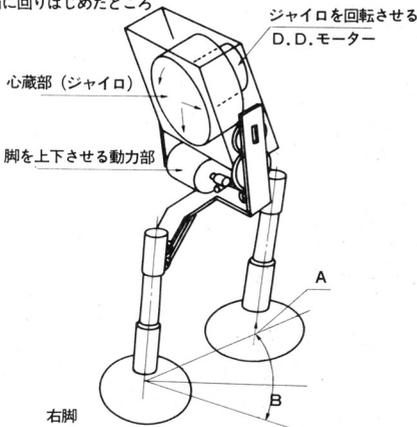
にも用いられているメカだが、カンタンに言ってしまうと、地球ゴマの原理とそっくり同じ。地球ゴマを回転させると、立ち上がろうとする。それを利用してロボットの中でモーターによってジャイロを回転させて2本足で立たせる。歩かせるのは、脚のモーターによって脚を上げ、むずかしく言うと静安定をくずすことによって前に進ませているのだ。歩行速度は毎秒2〜3歩、約3〜4cmのスピード。ラジオコントロールで約10mの範囲内をおもしろいように自由自在に歩かまわしてくれる。RKタイプI（定価¥5500）に続いてタイプII 恐竜型も登場！



▼新発売のタイプII 恐竜

### 構造略図

左脚があがり右脚を軸に前に回りはじめたところ



パソコン講座  
全員集結!  
大幕

# 悪魔のプロ ソフトの

## これは驚きだ!!

キーボードに触ったことのないドシロウトから、キミ達のようなセミプロまで、すっきり教えてくれるなんて——

コンピュータはキミを未知の曠野へ駆り立てるマジックボックス

キーボードに触れさえすれば、いつでもキミはヒーローになれる。もしも、キミが『ナイコン族』であっても、本講座なら間違いなく主役の座は転がり込んでくるだろう。ゲームの名人というだけでなく、あらゆるパソコン・アドベンチャーが可能となる。それだけのテクニクを身につけてみないか…!!

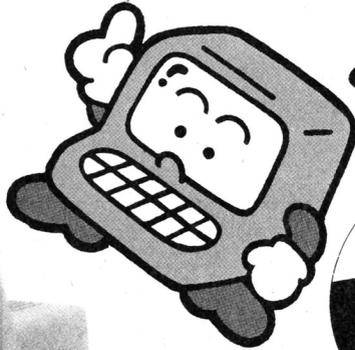
私が自信をもって  
指導します。

パソコンをマスターするためには、何よりも自分で実際に触って演習してみることが大切です。その点、キミ達はゲームなんかで鍛えているわけだから、覚えもずっと早いと思います。しかし自己流はいけません。基本的なコマンドをマスターし、自由にプログラミングできなければ、将来の役には立ちません—私が指導します。



# テクニックを盗め!!

改造・移植・制作



パソコン第1期通信  
レッスン生募集!!

案内書無料贈呈

ハガキを今すぐ  
ポストへ!!

ソフトの改造・移植・制作ができ  
なきゃ、パソコン少年じゃない

パソコンは、動かさなくちゃ意味がない。眺めているだけじゃ価値がない。というわけでセッセと毎日動かすが、慣れるのに一番だけど、勉強との兼合いもあるし、他にもやりたいことがあるし…そこで短い時間で、いかに有効にテクニックを覚ぶか!!ということが必要になってくる。パソコンに親しむにはゲームなどの面白いもの。つまり遊び感覚でキーボードに向うのが近道だが、それだけじゃニューメディアの時代の真ツ盛り生きることになるだろう。キミ達には不足といわざるを得ない。やはり基礎からミツツリ勉強し、コンピュータの全てを知って貰わなくてはならない。せめてソフトの改造・移植、そしてプログラミングができるようになって欲しい。

あれこれ迷う前に、まず詳しい  
案内書を取寄せ検討してみよう

いま、キミが少しでもパソコン上達に興味を持ったら、さっそく案内書を取寄せよう! 無料で詳しいカタログを送ります。今すぐハガキをポストに!! (住所・氏名・年齢・機械の所持、不所持をハッキリ書いてください) ●機械つきのコースもあります。

パ ソ コ ン 講 座

お急ぎの方はお電話で

TEL 03(318)0111(代)

日本実務アカデミー

「パソコン講座  
案内書送れ」  
住所・郵便番号・氏名  
年齢・機械の有無

40  
パソコン  
557M係

〒166 東京都杉並区  
高円寺南1-33-3  
日本実務アカデミー



角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3  
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

# 年の瀬が今年も

映画化作品

角川春樹事務所

創立10周年記念作品

61年4月公開!

製作・監督/角川春樹

# キヤバレー

栗本 薫

若きジャズマンと筋金入りのヤクザとの間に生まれた奇妙な友情。380円



TV化作品

夢とロマンの傑作2時間ドラマ。

木曜ドラマストリート

フジテレビ系全国ネット

赤川次郎シリーズ



血とバラ (花嫁の父) 収録

娘が結婚する! 大江はウエディング姿を一目見ようと、式場へ行ったが...

380円

百だけの殺し屋

殺し屋(踊り屋)に、瓜二つの男がいた! 人達が引き起こす悲喜劇。

380円

赤いこうもり傘

おかしい人物と好奇心の強い女子高生がくり広げる傑作青春ミステリー。

340円

テレビ朝日系放映中!

赤かぶ検事奮戦記⑩⑪

新宿のキリスト

一流料亭の遺産相続をめぐる殺人!

和久峻三 赤かぶ検事ますます活躍。380円

悪霊の夜明け

エキゾチックな美女のまわりで起こる射殺事件の結末は...

和久峻三 380円

TBS系放映中!

ホーテールはふり向かぬ

15歳の夏はエンドレス。天才少女喜多嶋 隆 ドラマの青春冒険活劇。460円

小さな訪問者

父と子の出会いと別れ、夫婦の愛をシリアル感動的に描く傑作!

エリック 460円

12月30日TBS系放映/角川映画第一作

犬神家の一族

信州財界一の巨頭の遺言状をめぐる横溝正史 起る奇様な殺人...

490円

ダイアヘアの大冒険

アクションとお色気ムンムン。宇宙高千穂 遙 美人が行くところ敵なし!

340円

Fujiテレビ系放映中!

小公女

不幸にめげず、愛と勇気を持って生きるセーラ。永遠の名作。

380円

砂の妖精

「おねがいノサミア」とNHK放映中/原作E・ネスビット 願いを叶えてくれる妖精に出会ったら、しかも一日一つだけ。

340円

『キヤバレー』と同時上映!

彼のオートバイ彼女の島

オートバイ狂のコオト島から来た片岡義男、10歳の愛のふれ合い。380円

グーニーーズ

ジェームズ・サアズ探しの旅へ、夢と驚きがカーン あふれるアドベンチャー。490円

コクーン

06正月超話題のSF大作/デーヴィッド・人類の知能を超えて海底に眠るヘコリス・クインの驚異とは? 540円

ハメッツ

12月公開/コッポラ製作

ジョー・20年代を舞台に探偵ハメッツを描く、アス黒色のハードボイルド。580円

果汁120パーセント

本田美奈子

フレッシュ度120パーセント!

美奈子ちゃんの初エッセイ集。

460円

かってにやって来た…。

角川文庫



**三毛猫ホームズの狂死曲**  
ラッパディール  
赤川次郎 ウェイオリン・コンクールをめくって起こる密室殺人事件。ベストセラー独走中！ 4900円

**ウィークエンド・シャッフル**  
子供が誘拐された家庭へ強盗が…。表題作ほかシニールでスラスタアツツな傑作13篇 3800円

**きまぐれ体験紀行**  
星新一 好奇心旺盛な著者が旅するところ？連、東南アジアから断食トリップまで愉快な体験記。 3400円

**太陽の世界8悪魔の誕生**  
半村良 大異変によって新しき悪の誕生を迎えた「ツプ・ム」の未来は…。激動の第8巻！ 3800円

**天界の狂戦士**  
川又千秋 <天帝への復讐に起つサイボーグ超戦士・雷>。バトルに描く、冒険SFの金字塔！ 4200円

**他人の目覚め**  
岬 兄悟 ある朝目覚めたら…。普通の人々が突如入りこんでしまった不条理な世界。 4200円

**首領が死んだ日**  
飯干晃一 命をかけた男たちの野望と闘いを描いて、組織暴力団の実体迫る傑作集！ 3800円

**いつかまた、プレイボール**  
山際淳司 オフ・シーズン…次の闘いの為の束の間の休息。オリジナル・スポーツ・ノンフィクション。 2900円

**最後の二十五セントまで**  
久保田二郎 本物のアメリカの風に吹かれたいきみへ贈る久保田二郎のカジュアル・エッセイ集。 4200円

**晩秋の陽の炎ゆ**  
おそあき  
西村寿行 一族皆殺し！愛犬とともに仇を追う生き残りた族長の娘・帰雲を待つのは…。 4900円

**口紅と犯罪**  
佐野洋 犯罪の陰に女あり！犯罪に巻き込まれる女たちの弱き心に光を当てる。 3400円

**人みな欲望を持つ**  
草野唯雄 奇妙な依頼の陰にある企みは…。著者の新境地、ハードボイルド・ミステリー。 4600円

**蒋介石の黄金**  
伴野朗 蒋介石の莫大な金銀財宝は誰の手に！日・中・米入り乱れての死闘。冒険活劇小説。 5800円

**夜明けの晩に**  
斎藤 濁 日光戦場ケ原で発見された焼死体は弟じゃない!! 横溝正史賞作家の本格長編推理。 3800円

**殺人コンテスト**  
宗田理 遺産相続の条件が殺し!? おばあちゃんの依頼にヒツクリ仰天。ユーモア推理。 4600円

**読書の快楽**  
ほくらはカルチャー 一を読めば1000を読んだことになってしま探偵団編 うつつガイド・ベスト1000。 4200円

**死のカルテット**  
ルース・レンデル 銀行強盗事件から思いもかけぬ運命が…。傑作心理サスペンス！ 4900円

**切り裂く男**  
ウィリアム・J・コグリン 殺人鬼が戻ってきた。誰を狙うのか。法が野放しにした異常性格者の凄惨な犯行！ 5800円



月刊化  
第2号

もやっぱり



ファミコ

ン。別冊超A級バグ&隠れキャラ

大辞典、極秘情報 電話番号付 袋とじ

企画、特別付録FCカートリッジシール

など(得)付録がいっぱいつまんで…

1月8日発売。特別価格 390円



コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第〇号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替(東京3-195208)または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2号・580円(送料200円込)、第3号・580円(送料200円込)、第4-12号各・630円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2-3冊が送料300円、4-5冊が送料350円、6冊が450円です。



おたより待ってます

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれとうれしい。

よろしくたのむよ!!  
●あて先/〒160 東京都新宿区三栄町8番地  
いかりビル2  
コンプティーク編集部

編集部の住所  
が変わりました

コンプティーク月刊化にあたり1985年11月3日、編集部は大移動を決行いたしました。今後、おたより等のあて先は下記の住所に変わります。今後ともヨロシク!!  
■〒160 東京都新宿区三栄町8番地  
いかりビル2  
コンプティーク編集部

編集後記



編集部は、いま、ノリにノっている。なにしろ念願の月刊化だもの。増ページはするわ付録はつけるわ、スクープはジャンジャン載せるわ、バグ&隠れキャラの秘密情報は電話でサービスするわ……もうタイヘン! 2月号もこの調子でガンバルぜ!!(長)



結婚して2年半で体重が10kg近くふえてしまった。横向きになって鏡の前に立つと、おなかのふくれている。妊娠したんじゃないか、なんて吉田にいわれるが、塚田を見てほしい。臨月だぜ。(えい)(弘)



寒い中を家に帰ってきて、コタツにはいり、コーヒーをいれて、タバコを一服したとき、ホント幸せだなあと感じる——これぐらいで幸せだと思ってしまう自分に疑問がわく今日このごろです。(隆)



忙しくて毎日かけまわっていたら、すっかり冬になっているんでびっくり。うちの庭に植えたクリスマスツリーは、10年の間に2mを越えました。今年はいよいよ電飾しましょうぞっ。



いままでの夢は、伊代ちゃんに会うことだった。それかなくなったいまの夢は、本田美奈子ちゃんと南野陽子ちゃんに会うことだ。でも、この夢ももう

すぐ……なのだ。フッフッフ (ユニバーサル正)



つい先日11月11日に日電の新しい88、FRとMRを見に行ってきた。FRは今までのSRとほとんど同じ、でも価格が2ドライブで178,000円と安い! このまま行くとドーナダロ? (の)



今月のベッピンでソニーの池田さんに会ったし、FCお部屋でチャレンジでキラウラのお部屋にお邪魔して一緒にゲームを楽しんだし、最近ついているなあ、と思う今日この頃です。(ボロ潔)



月刊化にあたり新たに編集に参加した角田です。初出社に合わせ髪を切ったらカリアゲになってしまった。後頭部が寒いぜ! 頭髮(アタマ)の足りなさは体力で補なってガンバルので、ヨロシク!!(真)



コンプティーク

1月号

昭和61年1月1日  
定価380円  
編集人 井川浩  
発行人 角川春樹  
発行所 角川書店  
住所 〒102 東京都千代田区富士見  
2-13-3  
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425  
印刷所 凸版印刷株式会社  
© Kadokawashoten 1986  
雑誌コード 13977-1  
Printed in Japan

●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

editors 佐藤辰男 須賀弘 吉田隆 北根紀子 高野潔 鈴木えい子 塚田正晃 角田貢士朗 渡辺知子 contributing editors 穂原俊二 荒川あつ子 片岡英典  
編集隊オフィス(市島正明 湯治泉)スタジオ・ハード シルバーフォックス キープ・コーポレーション writers 庵跡功 砂土絵 竹内慶人 山崎拓 オーガスト  
藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信 designers D/HITS(高木和雄) 丸山浩伸 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺晋三 12to12 齊藤和代 高田節子 赤塚弘隆

特別フロク

# これは便利! ファミコン カートリッジシール



ファミコンのカートリッジが山のようにたまっているキミ、音楽テープ用のカセットケースを使うと便利だよ。そんな時、カセットの背中にこのシールをはれば、すてきなカートリッジコレクションになる。今月から毎号、27本ずつのシールを特別付録にするから、楽しみにね!

 **アイスクライマー** NO.

 **アーバンチャンピオン** NO.

 **アストロボ・SASA** NO.

 **いっき** NO.

 **1942** NO.

 **エキサイトバイク** NO.

 **エクセリオン** NO.

 **おにゃんこTOWN** NO.

 **F1レース** NO.

 **エレベーターアクション** NO.

 **カラテカ** NO.

 **クルクルランド** NO.

 **ゲイモス** NO.

 **五目ならべ** NO.

 **ゴルフ** NO.

 **サッカー** NO.

 **シティコネクション** NO.

 **スカイデストロイヤー** NO.

 **スーパーアラビアン** NO.

 **スターフォース** NO.

 **頭脳戦艦ガル** NO.

 **スーパーマリオブラザーズ** NO.

 **スパルタンX** NO.

 **スペースインベーダー** NO.

 **スペランカー** NO.

 **ダックハント** NO.

 **ちゃっくんぼつぷ** NO.

 NO.

 NO.

 NO.



# 少女隊

IDOL DATA BANK

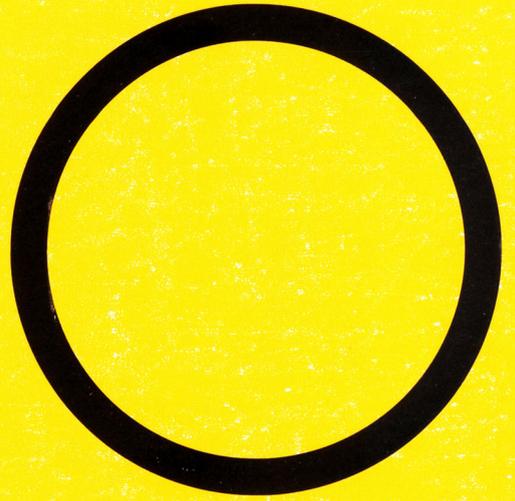
SHOJO-TAI

撮影 / 小杉はく  
スタイリスト / 高橋陽子  
ヘアメイク / 出口浩二 (ZIP)



# 神聖記ヴァグランツ Vagrants

原作 ▶ ヴォグノール・プロ  
作画 ▶ 麻宮騎亞



# 勝負は、強い方が勝つ。

## イーガー皇帝の逆襲

★新発売 ¥4,800



善と悪のエキサイティングな戦い、いよいよ火ぶたが切っておとされた。ここは、中国。ネパール南境の地で、釈迦の骨壺に秘められた無限の力を悪用し、暗黒拳法を現代によみがえらせたイーガー皇帝「立人」。そして、真の平和を取り戻すためにイーガー皇帝に勇敢に立ち向かう季英。油断はできない、失敗は許されない、まさに殺るか、殺られるか。見たこともない技が飛び交う。興奮が最高潮に達する。さて、勝負はいかなる局面をむかえるか…

●目立ってる！新しくなったパッケージデザイン

## コナミのサッカー

★近日発売予定 ¥4,800



思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート、自慢のファインプレイを思う存分発揮できる、待望のサッカーが誕生だ。さあ、日頃の成果の見せどころ。キミならきっと高得点をマークできるだろう。

## コナミのボクシング

★好評発売中 ¥4,800



アッパー/ボディ/ストレート/全日本無差別級チャンプファイティング龍、が6人の強敵にファイトする。戦いは甘くない。いずれ劣らぬリングキッズが、ワールドチャンピオンの栄光を狙っているんだ。闘志が燃える。汗がほとばしる。弱音は、決して吐くな！

## まだまだこんなに面白い!! コナミのMSX

★近日発売予定

★近日発売予定

### ゲームを10倍たのしむカートリッジ

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断や、コマおくり、ポーズ機能など、10パターン以上の操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」ゲームフリーク必携です。

- スロー動作 ●ランキング表示 ●TV調整パターン表示 ●プレーヤー数変更
- ステージ数設定 ●ハイスコアのセーブ ●コマおくり機能 ●ゲーム中断機能
- ポーズ機能 ●画面ライブラリー

- \*このカートリッジはコナミのゲーム専用です。
- \*2スロット仕様のMSX/パソコンでお楽しみください。
- \*1スロットのMSXの場合はスロット拡張ユニットをご使用ください。

### MSXワープロ コナミEC700

MSX、MSX2のどちらにも使用できる日本語ワードプロセッサユニット。漢字、熟語あわせて42,000語以上の辞書を持ち、編集機能も実に多彩。プライベートに活用したいね。

- ★通信販売ができます。
- 現金書留での御注文
- 住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
- 銀行振込での御注文
- (振込先)コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736 振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
- \*なるべく現金書留で御注文下さい。

**Konami**  
SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 講国九段南ビル  
 ●MSX マークはマイクロソフト社の商標です。  
 ●この商品は、弊社(コナミ)の応募なしに海外への出荷はできません。  
 ●お問合わせ窓口 TEL.03-262-9110

# 男泣かせの質問ぜめ

Harlequin®



この時、どんな2枚目も最低に、どんな3枚目半も上等になる。サイを振る。コマを進める。質問カードが読みあげられる……。6ジャンル、6,000問のチャンス、それが「トリビア」だ。



GAME OF THE YEAR USA  
'83'84  
2年連続受賞

Start ①

★整の中央にコマを置きサイの目だけ好きな方向に進みます。

★修道僧のマス目にきたら、もう一度サイがふれます。

★相手のひとりにマス目の色が指定するジャンルの質問を読んでもらいます。

★誤答の場合は次の人にサイを渡します。

★正答の場合は、続けてサイを振ることができます。

★コマに6ジャンルの正答ハイが全部取まり、再び中央のマス目にもどります。そこでいちばんに手なジャンルの質問に正答すると勝！

★コマがヘッドクォーターのマス目にのり正答すればハイがひとつもらえます。

## 全米を吹き荒れるトリビア旋風。日本上陸。

Q&A 6,000! トリビア知ゲーム。知識の洪水に耐えられますか?!

いま全米が夢中になっているゲーム「トリビア・パスト(通称トリビア)」が、ついに日本にも上陸しました。ゲームの内容は、コマを進めるたび出題される質問を解いてゆき、最終的には全ジャンルに正答してアガルというもの。ただし、質問の総数は6,000問。そのジャンルは、地理/娯楽/歴史/芸術・文学/自然・科学/スポーツ/趣味・その他の6分野に及ぶもの。雑学知識が満載です。アメリカでは'83-'84年と2年連続してGame of the Yearを受賞ということからも、面白さ、人気のほどがおわかりいただけるでしょう。1セットで参加可能な人数は、2~36人。何人か集まって、ワイワイ楽しむトリビア・パーティーも流行しそうです。あなたの知性が騒ぎ出す!この刺激的トリビア体験が、人生観を変えてしまうかも…!?

●トリビア・パストは、全国有名書店、デパート、玩具店にて取り扱っています。



●シリーズ①

ジナス版完全セット・定価/9,800円

発売元:

ハーレクイン・エンタープライズ日本支社  
〒107・東京都港区北青山1-2-3青山ビル  
TEL:03(478)6400代

発行所 角川書店  
 〒107 東京都千代田区富士見2-1-1  
 03-238-8523 (販売部)  
 定価 380円