

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別
定価 320YEN

No. 13
12月12日号

●隠れキャラ、裏コマンドが大集合っ!!

禁断の秘技

『銀河伝承』『プロレス』ほか

●新作ゲーム情報

プロ野球ファミリースタジアム

シャーロックホームズ

トランスフォーマー

ドラゴンボール

ドラゴンバスター

ドラゴンクエストII

ドラえもん

ディーヴァ

聖飢魔II

闘いの挽歌

ザナック



© Summi/NatruKata

特別
付録

「もえるツインビー」攻略ハンドブック

12月下旬発売予定

1Mロムカセット使用(希望小売価格¥5,500)

北派少林

飛龍の拳

突如! 魔界より現われた謎の超格闘技軍団「龍の芽」! そして、少林寺へと突きつけられた1枚の挑戦状!! 謎の一味に奪われた飛龍の拳の奥義の書とは!? 謎が謎を呼ぶ異種格闘技世界大会へ向けて、今、龍飛の旅が始まろうとしている!!

ファミコン版「飛龍の拳」は、劇画の世界を取り込みスクロールアドベンチャー+ロールプレイングの要素も入っていて、すべてのF.Cファンを堪能させる究極の格闘技ゲームなんだ。まさにF.Cファン待望の夢のゲームが登場した!!ってわけだネ。

発売元

© 株式会社 **日本GAME**

販売元

株式会社マイクロアカデミー
東京都葛飾区宝町2丁目30番16号
TEL (03)695-9211
FAX (03)695-3622

悠久の時を経て、今、伝説は甦る!

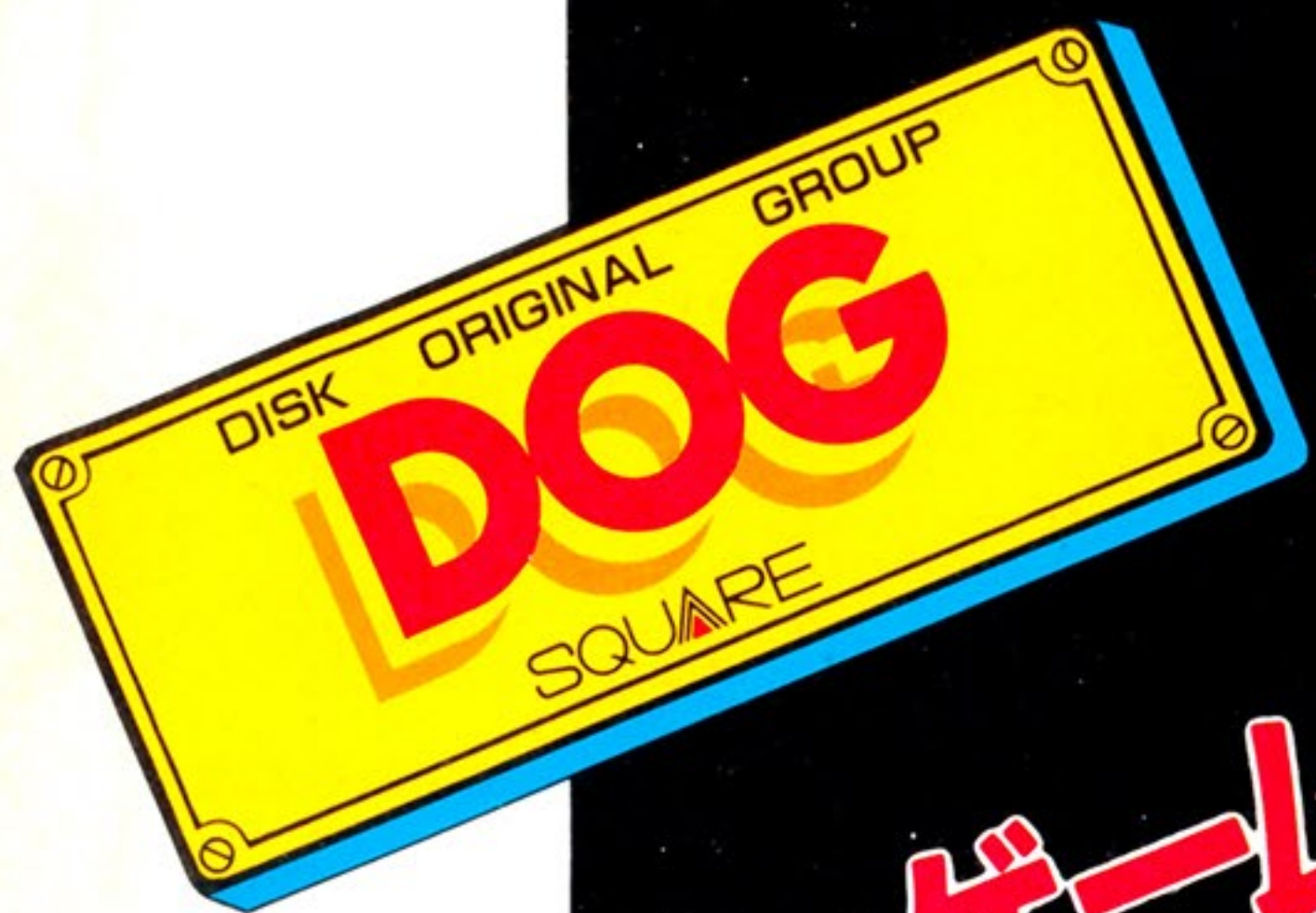
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

* (ご注意) 違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出てますが、このプログラムは絶対にコピーできません。



↑プレゼントクイズコーナー↑
12月25日、X'masの日に情報局からクイズが出題されます。楽しみにしていてネ。

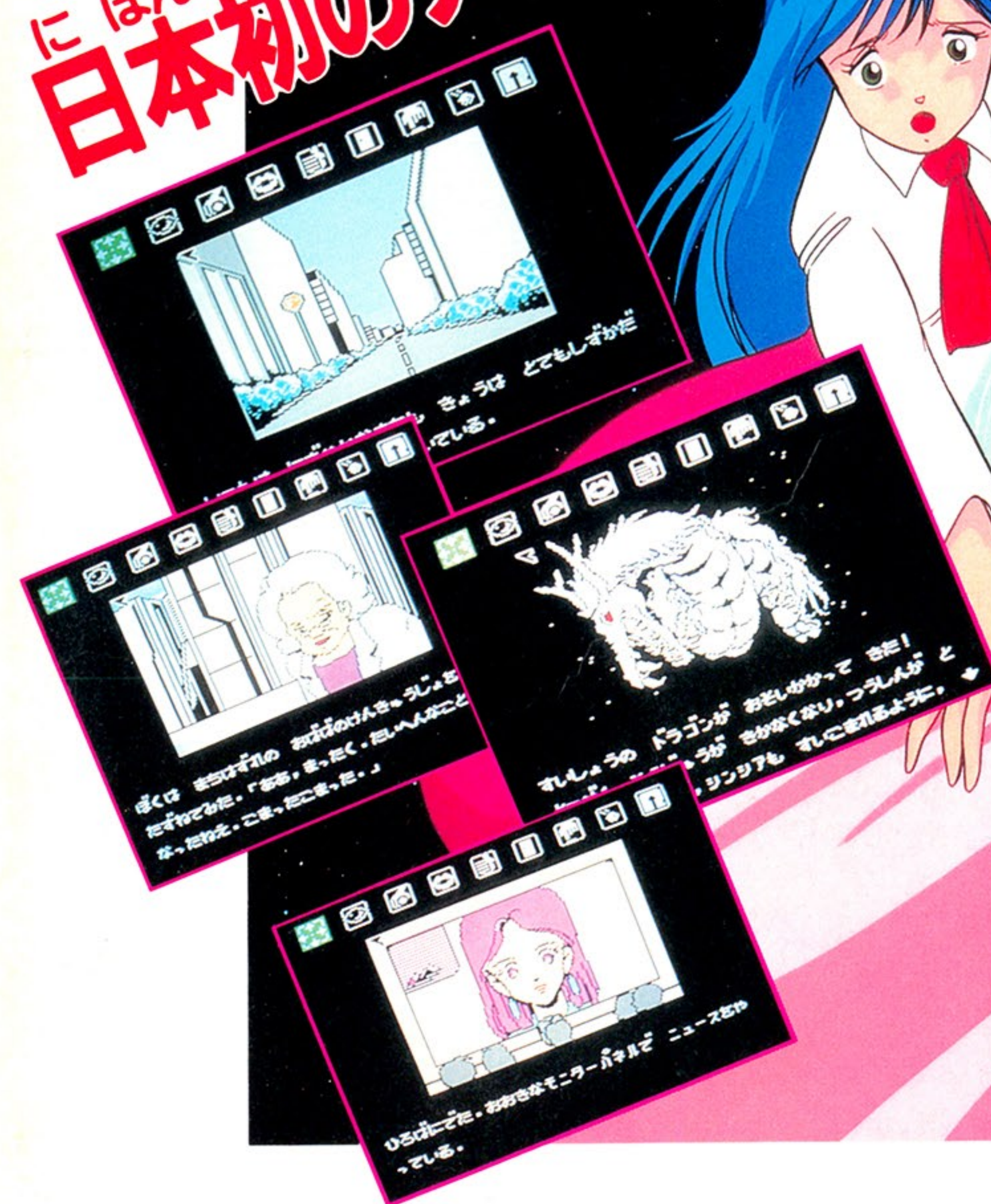




とうじょう 登場!

ファミコンゲーム アドベンチャーゲーム

にほんはつ 日本初のアニメーション



シンシアが水晶の龍にさらわれた。
 たったひとつ残された虹色に光るペンダントを手がかりに、ヒュー・ルーカスは惑星アリアスへと旅立つ。
 惑星アリアスの誕生とは _____
 ユージンの正体は _____
 水晶の龍とは一体 _____

ペンダントに問いかけてみても、何も応えてくれない。

新発売!



水晶の龍

ドラゴン

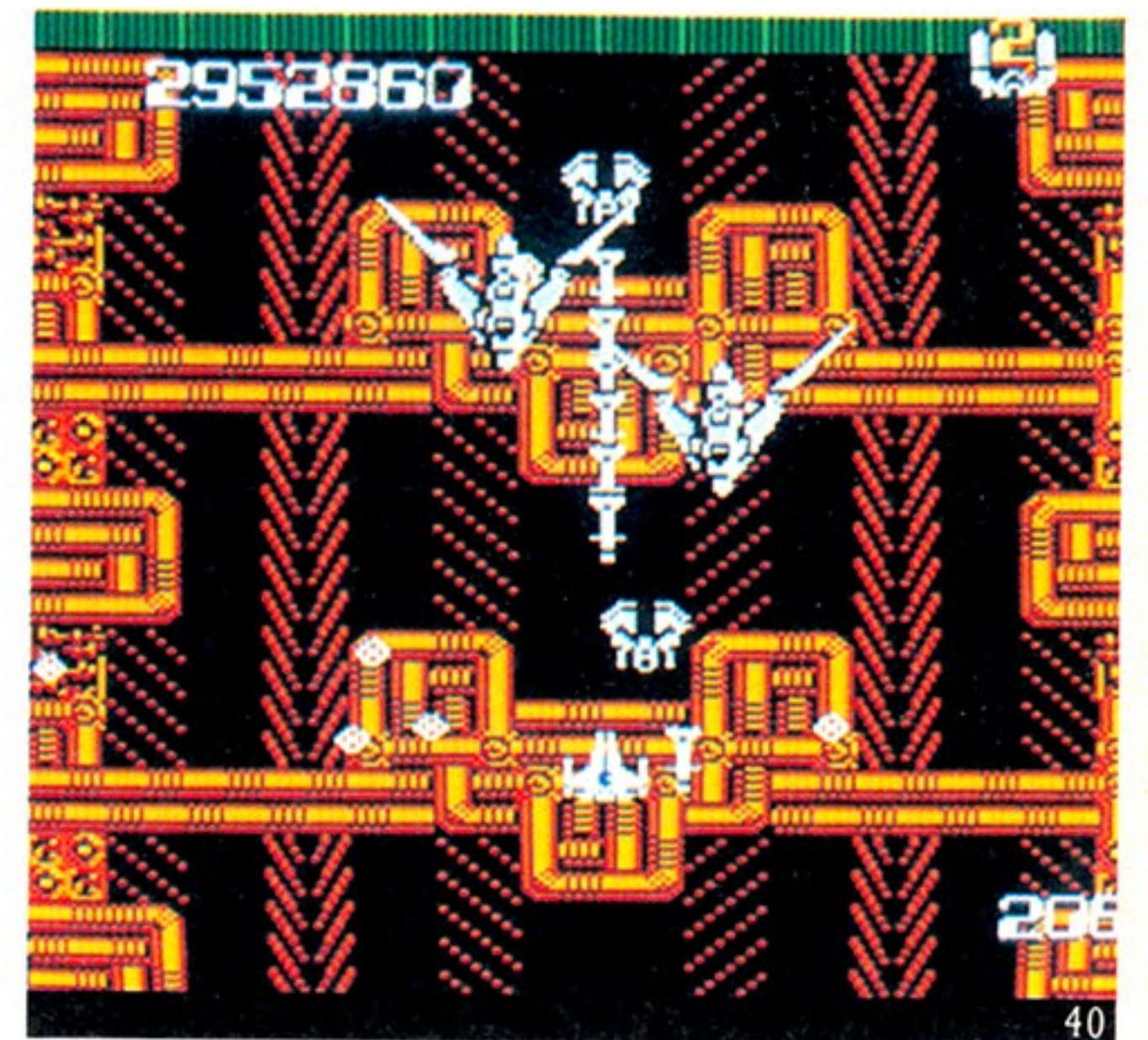
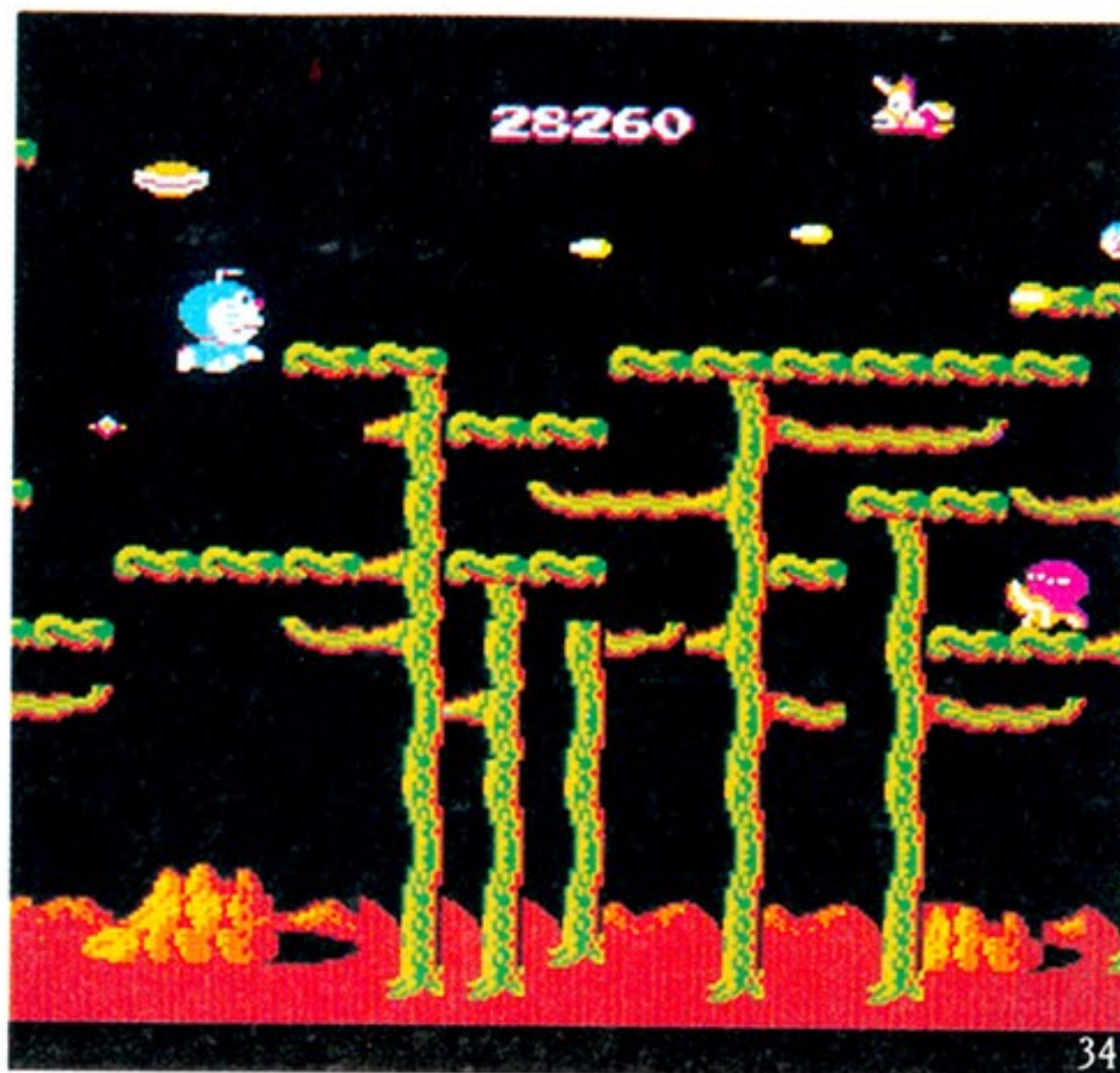
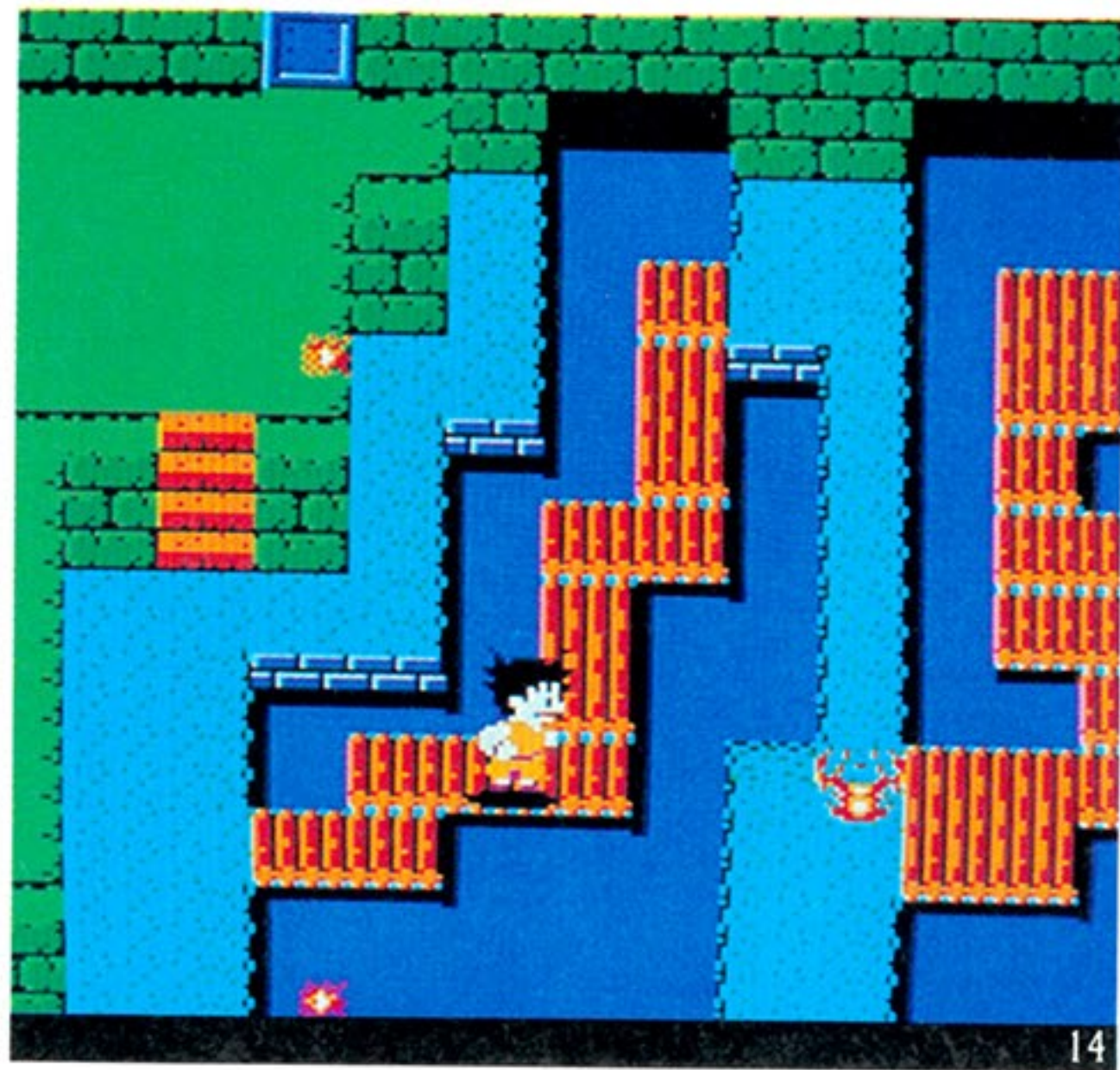
ゲーム内容に関する質問は、往復ハガキで送ってね!

SQUARE 株式会社 スクウェア

〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL. 03-545-3519
 ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

このソフトは、販売店頭で設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で、昭和62年2月下旬より書替えられます。

ドッグの新しい情報が聞けるよ!
 テレフォン・ドッグ・ニュース TEL. 03-221-6000
 通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で3,400円を(株)スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。



14

最新ゲーム徹底解剖 新作ゲームをズラリと紹介!! 迫力満点の期待作が勢ぞろい!!

人気者の悟空が大活躍の『ドラゴンボール』!!

ウーロンやヤムチャに出会える2章と3章のマップをバッチリ紹介。いろんな部屋や建物の秘密もこれでわかるのだ!!

34

噂のゲーム『ドラえもん』がいよいよ登場だぞ

大スターキャラクターのドラえもんがファミコンゲームになった! 魅力たっぷりのこのゲームを大解剖したぞっ!!

40

超高速シューティング『ザナック』を大特集!!

ひさびさの純粋スクロールシューティングゲーム『ザナック』を、骨のズイまでしゃぶり尽くして全部大公開するのだ
ほか『ディーヴァ』、『聖飢魔II』、『闘いの挽歌』、『トランスフォーマー』、『シャーロックホームズ』などをバッチリ紹介!!

98

禁断の秘技 裏ワザ、裏コマンド、秘技、絶技、激技、そして隠れキャラが大集合!!

レスラーが瞬間移動『プロレス』のワープ技っ!

102

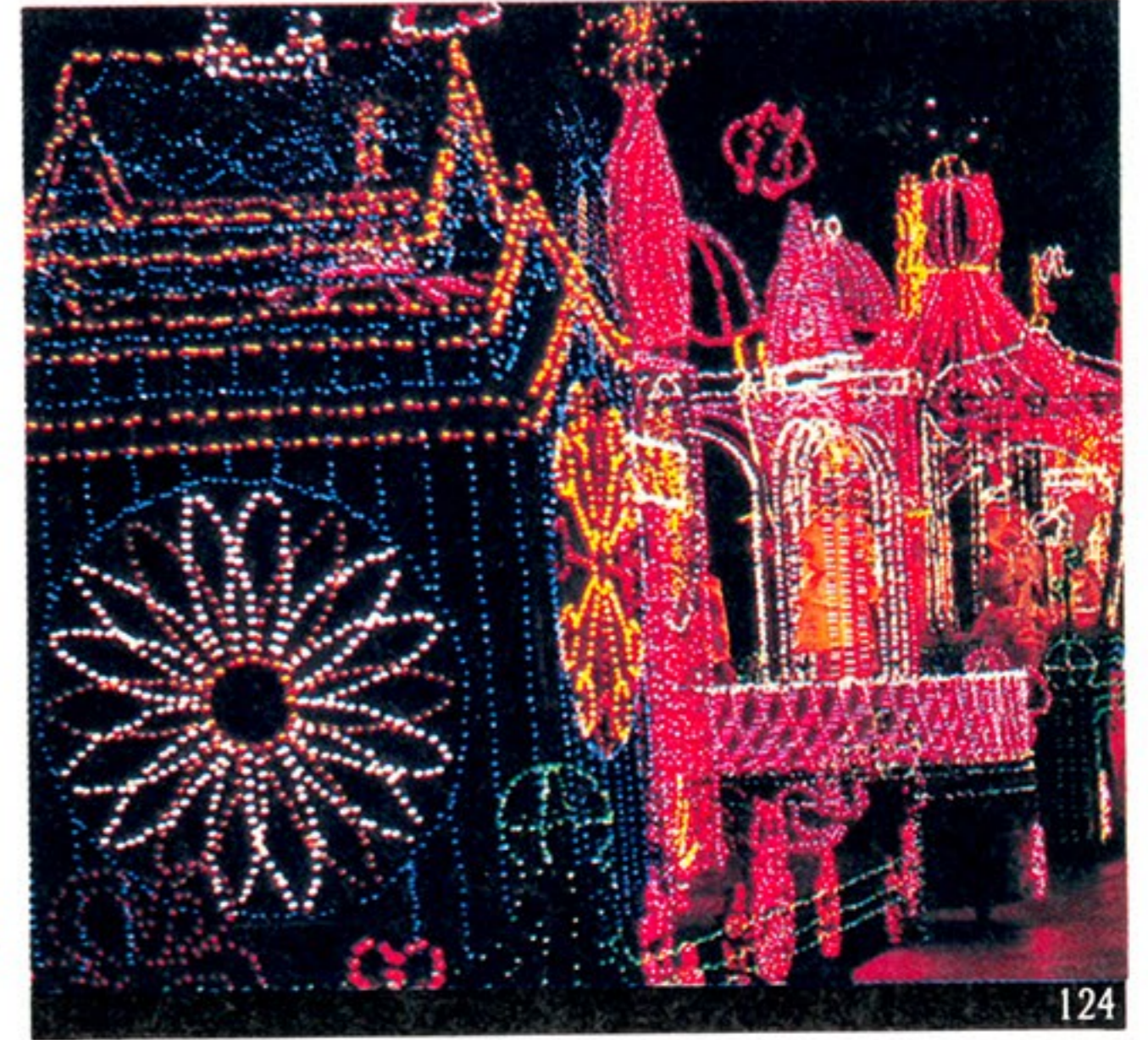
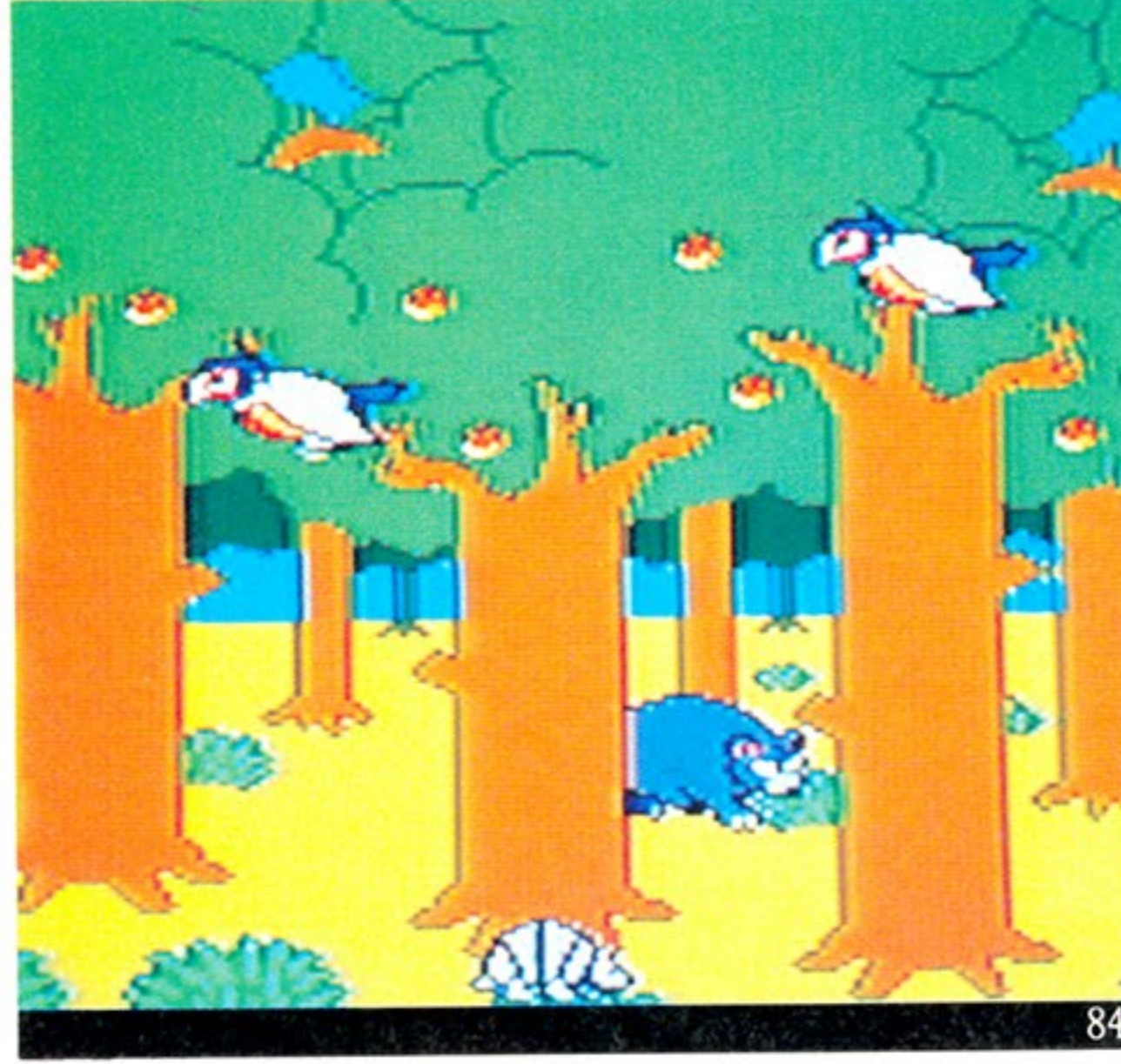
『うる星やつら』幼稚園の隠れキャラ全公開だ

106

『スーパーゼビウス』面クリアーボーナス表!!

『ASO』サングラスの男出現! / 『ドラキュラ』火の玉を吐かないホワイトドラゴン / 『戦場の狼』人間ヘリコプター!!

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。



4 **ファミコンゲーム売れスジTOP30リスト!**

いま人気のゲームソフトは? 売れてるソフトは? これを読めばバッチリわかるんだぞ

10 **ファミ通公認おすすめソフトウェアレビュー!**

今回は『ザナック』と『マッピーランド』を、ゲアセン上野とTACO.Xがカいっぱい批評した!

80 **ビデオゲーム通信 星から星へ、宇宙の平和を求めて戦うハードな戦闘ゲームを大特集!**

激的戦闘興奮必死、『ザインド・スリーナ』!

84 **セガマークIII通信 マークIIIのアメリカ版は、光線銃がついていて、とってもオシャレ!!**

アメリカ製セガ・マスターシステムを分析!

89 **新着ゲーム通信 いちばん新しいゲームソフト情報をバッチリお届けします**

『ドラゴンバスター』ほか新作めいっぱい紹介

123 **読者プレゼント さあさあ急いで応募して!**

いま人気のゲームソフトを60本、プレゼント!

特別付録 これこそが、本家『攻略ハンドブック』なのだ

別冊 **燃えるツインビー攻略ハンドブック**

ついに発売された『もえるツインビー』をテッテー解剖。ラウンド4までの詳細マップ、そして敵キャラも、攻略法までつけてくわしく紹介してしまうのだ。とにかく見てねっ!

- 57 **インフォメーション**
知ってトクする早耳情報がいっぱい
- 60 **おすすめメディア**
キミにおすすめのビデオと本の紹介
- 62 **以下同文**
読んだらすぐにゲアセン上野氏におたより書こう
- 64 **ファミ通町内会**
「お習字大募集」の結果をドーンと発表するよ
- 68 **伝言板**
読者からのおたよりコーナー
- 70 **指・鍛練道場**
これを読めばキミもプロのゲーマーになれる
- 73 **ファミ道楽**
秋の山形産松茸クイズ!!
- 74 **アルゴリズム相談室**
『ファンタジーゾーン』、『ザナック』攻略法ほか
- 76 **ファミコングッズ通信**
ケンコーな体になるためのファミリートレーナー
- 78 **ファミバカコーナー**
小泉今日子先生のオールナイトニッポンから中継
- 86 **パソコンゲーム通信**
変形メカ『ウイバーン』は、RPG世界を駆け抜ける
- 88 **ピーチパイポスト**
女の子のファミ通読者通信よ♡
- 120 **ガバスシステム**
ガバスを集めてプレゼントを獲得するのだ。
- 124 **東京ディズニーランド大冒険**
現地取材報告のパート3(最終回)です
- 126 **し・あ・わ・せのかたち**
好評の連載まんが by 桜玉吉

COVER デザイン/山田康幸
イラスト/松下 進

ファミ通

TOP

30



お〜っと、ベスト5のうち3つまでがディスクシステム対応ソフトだぜ!! 半年前の創刊当時は、唯一『マリオ』が、がんばってただけだったのに(今でもしぶとく残ってるけど)、『もえろツインビー』『リンクの冒険』など、名作の続編も出るというし、年末の注目はやっぱりディスクソフトかな!?

ラ前
ンク回
ク回

↑

1



ラ前
ンク回
ク回

2 | 1

2



ラ前
ンク回
ク回

1 | 2

3



ラ前
ンク回
ク回

↑

4



ラ前
ンク回
ク回

7 | 5

5



プロレス

任天堂

2,500円(ディスクカード)



2,115

彗星のように現われた『プロレス』が今週の第1位の座に輝いた。今までもプロレスのゲームはいくつか出ていたけど、これが一番動きがリアルみたい。技もけっこうしぶいのが多いぞ。これであとジャーマンスーパーレックスがあれば完璧なのになあ。

高橋名人の冒険島

ハドソン

4,900円(カートリッジ)



1,850

テレビアニメにもなり、絶好調の『高橋名人』も、筋肉モリモリのプロレスラー軍団には、かなわなかったみたいだね。やっぱり石オノだけじゃダメだったのかな!? えー、前々回にチラッとお話ししたワープの噂なんだけど、どうやらデマだったみたい。残念だね。

悪魔城ドラキュラ

コナミ

2,900円(ディスクカード)



1,181

1ランクダウンして第3位の『ドラキュラ』。でも読者の人気投票では今回も第2位、累計でも赤丸急上昇で15位と好成績を残している。まだまだ居すわってくれそーだな。MSX 2版の『ドラキュラ』は、グラフィック、マップもかなりパワーアップしてるみたいだね。

うる星やつら ラムのウエディングベル

ジャレコ

4,900円(カートリッジ)



835

第4位は初登場の『うる星やつら』だっちゃん。ビデオゲームでは『モモコ120%』という名前だったんだけど、知ってたかな。知らなかった人は第7号の『ビデオ』読んで勉強しなさい。ファミコン版では、アニメファンが泣いて喜ぶ、隠れキャラがいっぱいだ。お楽しみに。

スーパーマリオブラザーズ

任天堂

4,900円(カートリッジ)
2,500円(ディスクカード)



655

はい、おなじみ『スーパーマリオ』が第5位に登場だ。次点の『ミシシッピー殺人事件』が品切れを起こしちゃったため、惜しくも6位どまり。大先輩の『マリオ』が5位の座を守ったわけだ。でも、できれば新作を紹介したかったな、なんていうとおこられちゃうか!?

このTOP 30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キティランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

ランク		今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
前々回	前回					
—	—	6	ミシシッピー ^{さつじん じけん} 殺人事件	ジャレコ	5,200円(カートリッジ)	?
5	4	7	テラクレスタ	ニチブツ	4,900円(カートリッジ)	
4	3	8	戦場の狼 ^{せんじょう おおかみ}	カプコン	5,500円(カートリッジ)	
9	6	9	がんばれゴエモン! からくり道中 ^{どうちゆう}	コナミ	5,300円(カートリッジ)	
3	8	10	スーパーゼビウス ガンプの謎 ^{なぞ}	ナムコ	4,900円(カートリッジ)	
6	7	11	キングスナイト	スクウェア	4,900円(カートリッジ)	
—	10	12	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	
10	—	13	北斗の拳 ^{ほくと けん}	東映動画	4,900円(カートリッジ)	
—	—	14	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	
24	17	15	ゼルダの伝説 ^{でんせつ}	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
—	12	16	バギーポッパー	データイースト	4,900円(カートリッジ)	
15	13	17	メトロイド	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
8	9	18	子猫物語 ^{こねこものがたり}	ポニー	2,900円(ディスクカード)	
14	16	19	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	
12	11	20	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE ^{きどうせん しぞう ホット スクランブル}	バンダイ	5,300円(カートリッジ)	

ランク				ランク							
前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格	前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
17	24	21	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)	26	23	26	涙の倉庫番スペシャル ^{なみだ そうくわんばん}	アスキー	2,980円(D)
25	29	22	ゴルフ	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)	30	15	27	ゴーストバスターズ	徳間書店	4,500円(C)
18	30	23	スーパーピットフォール	ポニー	5,500円(C)	13	19	28	スペースハンター	ケムコ	4,900円(C)
21	27	24	じゃじゃ丸の大冒険 ^{まる たいぼうけん}	ジャレコ	4,900円(C)	30	—	29	魔界村 ^{まかいむら}	カプコン	5,500円(C)
22	22	25	謎の村雨城 ^{なぞ むらさめじょう}	任天堂	2,600円(D)	20	14	30	ワレキューレの冒険 ^{ぼうけん}	ナムコ	3,900円(C)

ディスクライター TOP 10

売り場の人の話によると、ディスクのソフトには買い取り中心のものと、書き換え中心のものがあるらしい。さしづめこの『プロレス』は、書き換えの方が強かったみたい。だってさ、『マリオ2』でも2,481だったんだぜ。スッゲー!!

ランク	前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
—		1	プロレス	任天堂	5,582
2		2	バレーボール	任天堂	631
1		3	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	354
9		4	ベースボール	任天堂	287
4		5	メトロイド	任天堂	256
5		6	ゴルフ	任天堂	248
7		7	ゼルダの伝説	任天堂	153
3		8	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	149
5		9	麻雀	任天堂	145
10		10	テニス	任天堂	110

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キティランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

最新

ディスクライター通信

新作の書き換え予定日が続々と発表されて、ようやくにぎやかになってきたディスクライター。「はあー、やっぱり買ってよかったみたい」と、今になってやっと胸をなでおろしたユーザーも多いんじゃないかな(だってラインナップが寂しかったんだもん)。そんなみんなが、とびあがって喜んじゃうようなビッグなイベントが、この春から開催されるのを知ってるかい? もう噂に聞いている人もいるかもね。“ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント(仮称)”のことだよ。
“ゴルフトーナメント”の開催は来年の2月

21日から。イベントに使われるゴルフゲームは、いわゆる任天堂の『ゴルフ』をバージョンアップしたもので、遊び方もほぼ同じだ。コースは全部で2つあり、JAPAN CUP、US CUPの2つの大会からトーナメントが構成される。各大会は18ホール×2ラウンドの合計36ホールのスコアを競う方式で、大会終了後、2つの大会に参加した人を集計し、トータルトーナメントとして結果を発表し、優秀者を表彰するんだけど、このスコアの集計にはあのファミコンネットワークが採用されるんだって。(次号につづく)



↑名作『ゴルフ』のタイトル画面。1人プレー、2人プレーのストローク、とマッチプレイが選べるぞ。



↑コースは18ホール。クラブもフルセットそろっている本格派だ。大人のファンが多いらしいね。

ディスクライター 書き換え開始日予定表

- 悪魔城ドラキュラ(コナミ) 12月10日
- バルテナの鏡(任天堂) 12月22日
- ガルフォース(ハル研究所) 1月10日
- ザナック(ポニー) 1月10日
- もえろツインビー(コナミ) 1月10日
- デッドゾーン(サン電子) 1月10日
- リンクの冒険 1月27日
- きね子(アイレム) 未定
- ブリーダー(ソフトプロ) 未定
- アディアンの杖(サン電子) 未定

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』および『魔獣の森伝説』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

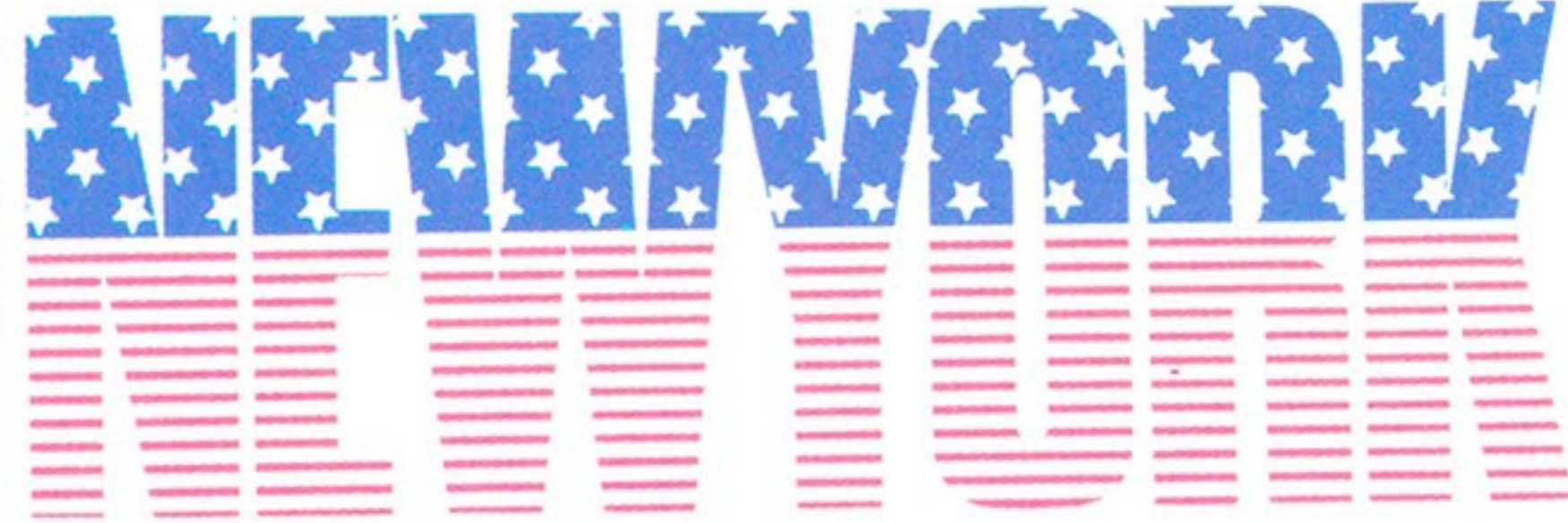
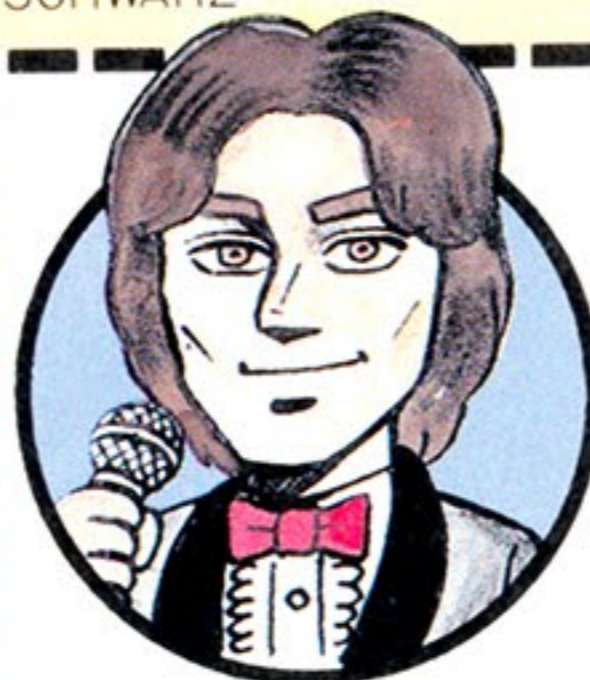
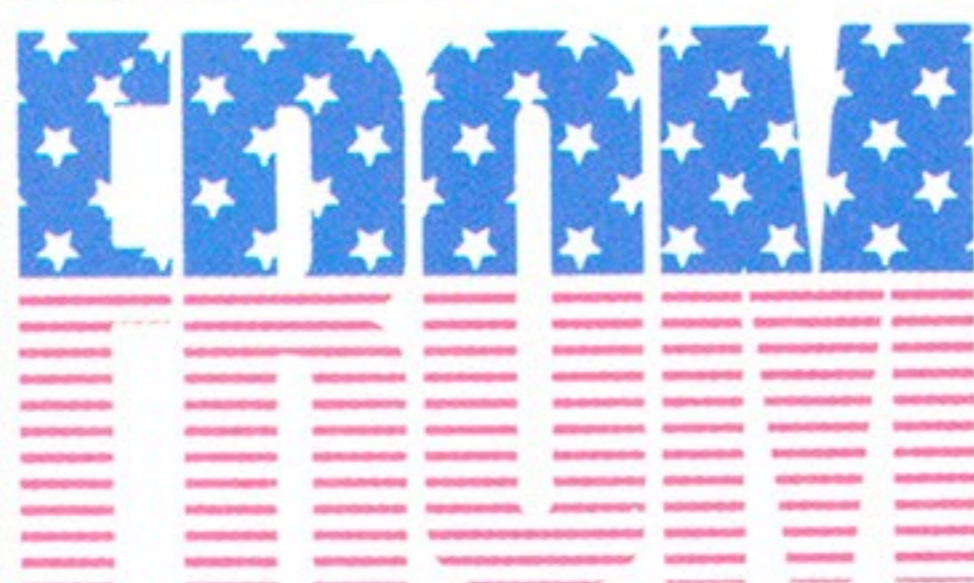
U.S.A. TOP 10

新作情報なのだ。アメリカでは、クリスマスシーズンをまえに、『オバケのQ太郎』、『ゲゲゲの鬼太郎』、『キン肉マン』、『1942』、『魔界村』、『グラディウス』など、8タイトルが発売される。そして、来年には『ゼルダ』がROMで発売!!

ランク	前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
5	1	1	ガムシュー(GUMSHOE)	\$24.95	
2	2	2	バルーンファイト(BALLOON FIGHT)	\$24.95	
3	3	3	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	\$24.95	
1	4	4	マッハライダー(MACH RIDER)	\$24.95	
4	5	5	スパルタンX(KUNG FU)	\$24.95	
7	6	6	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	\$24.95	
6	7	7	マリオブラザーズ(MARIO BROS.)	\$24.95	
—	8	8	ゴルフ(GOLF)	\$24.95	
9	9	9	テニス(TENNIS)	\$24.95	
—	10	10	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	\$24.95	

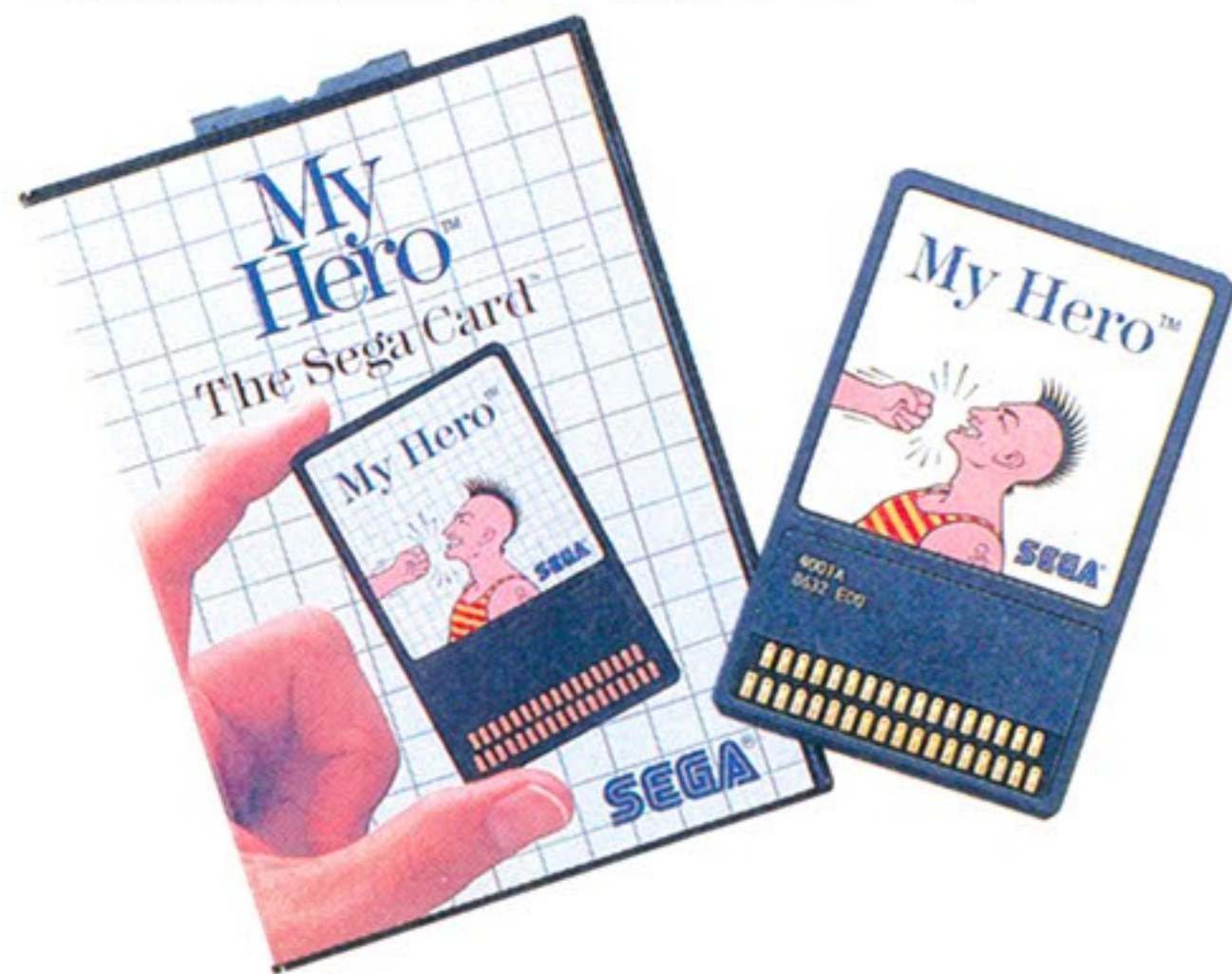
●協力店 F.A.O. SCHWARZ

海外特派員 レポート



アロハ! みんな元気してるー、トムだよ。ここだけの話だけどね、ボクはハワイに住んたこともあるのだ。知らなかったでしょ。それにね、ここだけの話だけど、ハワイは一年中あったかくてとってもいいとこなんだよ。あ、それは知ってた? そっ。

といったとこで、ここだけの話の特派員レポート始めます。今日は、まえにも予告したとおり、アメリカ版のセガマークIII、セガ・マスターシステムのレポートです。セガマークIIIユーザーの水野店長も、よく読んでねー。



●セガ・カードと、そのパッケージ。『My Hero』というのは、日本では『青春スキャンダル』というタイトルのやつだ。

セガ・マスターシステムは、ニンテンドー・エンターテイメント・システムより、ちょっとおくれてアメリカでも販売が開始されました。お値段は129ドルですから、ニンテンドーよりもちょっと高め。でも、マスターシステムの場合は、カートリッジとカードの両方とも使えるよーにできてるから、しょーがないですね。

129ドルっていうと、日本円にするとだいたい2万円くらいかな。マークIIIが日本で15,000円だから、ずいぶん高いなーって思うかもしれないけど、こっちのやつには光線銃とゲームカートリッジが1本ついてるんですね。

あっ、そうそう。光線銃って日本じゃ売ってないんですって? 日本で作ってるのに、へんな話だね。でもね、この光線銃は、日本でも見ることが出来ますよ。セガから発売されている『ジリオン』っていう光線銃ゲームがあるでしょ。あのゲームについている銃と、こっちで売ってるやつは、ほとんど同じものようです。だから、どーしてもアメリカの光線銃を見てみたいって人は、『ジリオン』のやつでも手に入れてください。でも、いつときますけど、マークIIIにはつながりませんからね。



●これがワウサの光線銃だ。シャープなスタイルは、ニンテンドーのやつに、とってもよく似ている。

●コントローラーは、形はちょっとちがうけど大きさは同じ。●これが本体。黒がっほい感じが、なかなかシックでしょ。黒が

それから、発売されてるゲームは、今のところ全部で11タイトルあります。ほとんどは日本でも売ってるやつですけど、なかには『Black Belt』(北斗の拳)のように、背景とかキャラクターをまったく変えちゃってるのがあります。

どくしゃ えら
読者が選ぶ
TOP 20

人気投票のはがきの山を、仕分けするアルバイトたちの手際のいいこと。まるで年末の郵便番号読み取り機みたい。でもそんなロボットたちの手をピタリととめるはがきが、最近増えてきて困っている。『魔界島ドラキュラ』、『スーパーソルジャー』など、わけのわからんソフト名を書いて送ってこないよーに。いよいよTOPの『ドラゴンクエスト』が年内にも10,000の大台を越しそうな勢い。はたして年末の最終順位は、どーなることやら!? こうご期待!!

どくしゃ いけんばん
読者のご意見板

●最近『スーパーゼビウス』にこっていますが、エリア7くらいになると、もう指がつかなくなって先へ進めません。そこで今度のボーナスで、アスキーステイックIIターボを買うつもりです。こんな私ですが、幸せになれるでしょうか?

愛知県 酒向満 25歳 会員番号なし

●わーい。ディスクシステムを買ったぞ。でも『悪魔城ドラキュラ』のいちばん最後の敵は、いったいなんなんだ! つよすぎるじゃないか。

東京都 松田隆 10歳 会員番号636687

●ぼくは『マリオ2』を『プロレス』にかきかえたが、その日のうちにキングスレダーでFWAのチャンピオンになり、つぎの日にはグレートプーマとたたかった。それまでの敵もあまり強くなかったが、プーマも弱かった。ちょっぴり、ガッカリした。

千葉県 飯島信隆 10歳 会員番号なし

●『リンクの冒険』と『ドラゴンクエストII』、はやくでないかなあ。それまでぼくは、おこづかいを貯めておくのだ。

大阪府 神原秀行 13歳 会員番号なし

※このコーナーでは読者のみんなからはがきを大募集しているのだ。キミの独断と偏見にみちたソフト評を書いて送ってね。あて先は以下の通りだぞ。

●ファミ通編集部「TOP30 読者のご意見板」係

ランク		ソフト名	メーカー名	得点数
前回	今回			
3	1	ドラゴンクエスト	エニックス	876
2	2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	647
1	3	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	623
5	4	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	267
7	5	メトロイド	任天堂	229
9	6	高橋名人の冒険島	ハドソン	220
4	7	戦場の狼	カプコン	203
8	8	ワルキューレの冒険	ナムコ	198
12	9	ゼルダの伝説	任天堂	140
6	10	グラディウス	コナミ	118
10	11	ソロモンの鍵	テクモ	112
19	12	スーパースターフォース	テクモ	99
14	13	キングスナイト	スクウェア	94
13	14	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	84
—	15	プロレス	任天堂	82
20	16	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	77
15	17	スカイキッド	ナムコ	75
18	18	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	74
17	18	スターソルジャー	ハドソン	74
10	20	テラクレスタ	ニチブツ	68

いま るいけい
今までの累計

ランク				ランク			
前回	今回	ソフト名	得点数	前回	今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	7,757	11	11	魔界村	2,199
2	2	グラディウス	5,577	12	12	忍者ハットリくん	2,075
3	3	ゼルダの伝説	4,747	13	13	メトロイド	2,067
4	4	グーニーズ	4,213	14	14	スーパーマリオブラザーズ2	1,626
5	5	がんばれゴエモン! からくり道中	3,916	—	15	悪魔城ドラキュラ	1,581
6	6	スーパーマリオブラザーズ	3,314	15	16	スターソルジャー	1,557
7	7	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,187	16	17	ディグダグII	1,427
9	8	スーパーゼビウス ガンプの謎	2,853	17	18	謎の村雨城	1,245
8	9	ワルキューレの冒険	2,813	18	19	影の伝説	1,237
10	10	ツインビー	2,218	—	20	高橋名人の冒険島	1,219

お買いもの便利

新作ゲームクロスレビュー

いつもいつも勝手なことばかり言ってますけど、ホントはみんないい人ばかりなんです。ファンレターもよろしくね。

ひょうろんか
評論家

さくひん
作品



銀杏の季節。最近毎晩100個くらい、いただいている。風味がおいしいだね。

とうふや
東府屋ファミ坊



もう大人だから、アニメはほとんど見ないんだけど、『ドラえもん』は好きだね。

みずの てんちょう
水野店長



最近毎日『上手なワニのつかまえ方』という本を読んでいます。おもしろいのよ。

もりした まりこ
森下万里子



ボクはファミコン&MSX2ユーザーだ。MSX2の『ドラキュラ』もおもしろいのよ。

かなや
ガスコン金矢

トランスフォーマー
コンボイの謎



タカラ 4,900円
カートリッジ
12月5日発売

ちょっとゲームバランスが悪いんじゃないかな。敵が強すぎるんだよね。一応10面まであるんだから、1-2面くらいはクリアできるようにしてほしいかな。BGMもさびしいし……トランスフォーマーファンの人なら。

『トランスフォーマー』のオモチャは、私もいくつか持っている。メカニクな感じで、男の子はあーゆーの好きなんだよね。だけど、このゲームにかんしては、これといって『トランスフォーマー』っぽいところがないのだ。

テレビのあのやたらとストーリー展開のはいい『トランスフォーマー』にくらべて、ファミコンの『トランスフォーマー』は、なかなか先に進めません。同じところで何度もやられちゃうんです。どうしてこんなに難しいの？

とにかく難しい。ちょっとやそっとでは2面をクリアできない。かんじんの変身(トランスフォーム)する場面は、もっと動きに凝って欲しかったな。結局、このゲームのウリってどこなんだろうって考えてしまった。

ドラえもん



ハドソン 5,500円
カートリッジ
12月12日発売

『グラディウス』と『チャレンジャー』と『スーパーマリオ』を足して4で割ったようなゲーム。よくあるタイプのゲームパターンだけど、ドラえもんのキャラが大きくてかわいいのいい。それなりに楽しめるゲームだ。

いつかは出ると思ってたけど、ついに出版されたね。きっと売れるんだろうな。『ドラえもん』ってスゲー人気だもんね。べつに私がホメてもケナしても、ぜんぜんカンケーないだろうけど、フツーに面白いゲームだね。

『ドラえもん』君って、こんなに強かったかしら？なんてつい思ってしまったり、『ドラえもん』はバワフルなんです。3つのワールドにわかれて、それぞれ違った楽しみ方ができる、なかなかおもしろいソフトです。

開拓編、魔境編、海底編の3部構成だが、それぞれが独立した1つのゲームと考えていい。つまり、このカートリッジ1本で3本分のゲームをたのしめるってこと。ドラえもんのファンなら、かなりお買い得だと思うよ。

もえろツインビー
シナモン博士を救え!



コナミ 3,100円
ディスクカード
発売中

若干、期待外れ。パワーアップの種類が増えて、横スクロールが追加されて、と力は入ってるんだけど、それが空回りしちゃった感じ。とにかく忙しすぎて目がチカチカしちゃうんだな。画面はとても綺麗なんだけど……

3人同時プレイってゆーのは、ぜったいスゴイと思う。画期的だよな。それからゲームそのもの、前のとはずいぶん違ってオモシロイ。前ののもよかったけど。コナミさんののは、みんなよくできてるから好き。

『ツインビー』、大好きだったので期待していました。続編というより、まったく別モノのゲームという印象だけど、でもとっても楽しいソフトです。絶対買っちゃいな。みんなワイワイ遊べるし、おすすめですね。

コントローラー2つとジョイスティック1台の3人同時プレイがウリ。これだとジョイスティックを取った人にやや有利だな。コンティニューできるから、3人のうち、ひとりうまい人がいればラストシーンまで行けるぞ。

プロ野球
ファミリースタジアム



ナムコ 3,900円
カートリッジ
12月上旬発売

任天堂の『ベースボール』に続く野球ゲーム。たぶん『ベースボール』で不満の残る部分を解消したくて、作ったのではないかなと思う。それだけに、完成度はひときわ高い。野球に興味のある人なら、絶対にほしい1本だ。

『ベースボール』は、今でも人気のあるゲームだけど、あれが発売されたのはもう3年も前。で、この『ファミリースタジアム』の登場だ。3年もたつと、こんなにグレードアップするもんなんです。こりゃ遊べますよー。

これってやってる人だけじゃなくて、まわりで見てる人まで引きこまれちゃう楽しさがあります。大人も子供も夢中になれるのいいな。ゲームのあとで出てくる新聞で、はやく自分の勝った記事が見たい万里子です。

リリースやピンチヒッターもだせるし、ちゃんとデッドボールもある。なれないと守備がむずかしいけど、カットプレーなんかもできる。野球ファンの人には、ぜったいおすすめだ。できないのは代走くらいかな……

ドラゴンボール
神龍の謎



バンダイ 5,300円
カートリッジ
発売中

せつかく広いマップを持つてるのに、行ける場所が限定されている単一方向型ゲームなのが残念。原作のストーリーに、しばられすぎちゃったのかなあ。悟空を主人公にした、もっと自由なゲームでもよかったのでは!?

キャラクターの動きなんかもカワイくて、実にマンガっぽいゲームだ。難しさも中くらいで、女の子にもおススメ。もちろん大人の人でも遊んでもグーだ。ただし、主人公の悟空だけが、なぜかワイラシくないんだよね。

あんまり難しすぎないのがとってもウレシイです。それに、可愛いキャラクターとか、隠れ部屋とか、パワーアップキャラとか、いっぱいあるから楽しめます。上手、下手にカンケーなく遊べるっていいですね。

こいつはマンガとアニメの人気もさることながら、ゲームとしてもウレシいだろうな。悟空もカワイイし、カンフーのアクション性、7つのドラゴンボールを探すRPG性、はじめからゲーム化を狙ったよーな設定だもんね。

こんしゅう
今週は
これを**買え!**

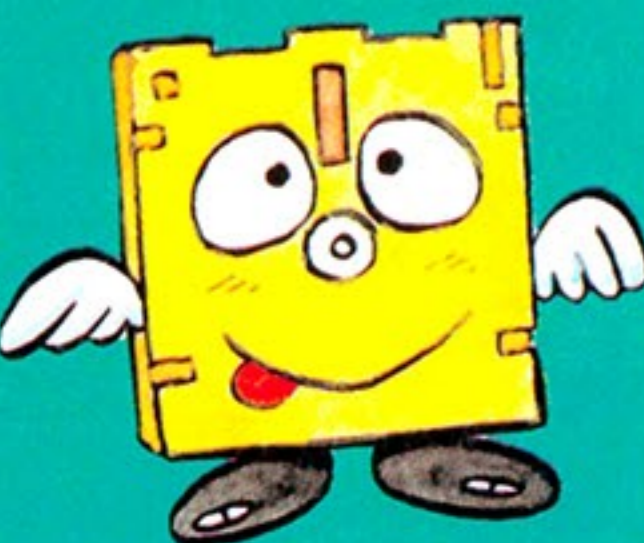
野球の好きな人なら、絶対に『ファミリースタジアム』。それ以外の人は、残念だけど見送りだね。アニメのゲーム化が3本もあるから、それぞれのファンの方は買ってみたいけど……。『ファミリースタジアム』にもみれぬ。

またまた今回もツブぞろい。年末にかけて、力作が次々と発売されるね。ホントに迷っちゃうんだけど、あくまで個人的な趣味でいうなら、『ドラゴンボール』、『ファミスタ』にもみれぬ。

今回はどれもみんなおすすめできるソフトばかり。あえてひとつだけあげるとしたら『もえろツインビー』だね。『ツインビー』ファンはもちろん、そうじゃない人にも、おすすめしたいです。

野球好きの人は文句なしに『ファミリースタジアム』を買おうべし。野球に興味のない人なら、やっぱり『ドラゴンボール』だろうね。ボクは『ファミスタ』を買い。密かに自主トレにはげようと思う。

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？ 問題点は？ 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲアセン上野の幕の内ピカデリー

ザナック



● 超高速スクロールアクション、アイリス、サンテドウ、新スマイル必携ソフト

10分遊んだら、30分休憩しよう！

そうしないと、目が疲れて死んでしまう

ザナック、意味はわからないがA.I.だ。A.I.、何の略かわからないが人工知能だ。よーするに、『ザナック』には人工知能が搭載されているというわけだ。

実際プレイしていると、それほど感じないの

だが、自分の強さによって難易度が変わるといふことらしい。さすがは人工知能だ。ファミコンに手足をつけたら、原稿も書いてくれるのではなかろうか？ 徹夜で原稿書く一介の使いっぱライターには、その程度の安易な発想しか浮かばないのだった。そして、朝が来れば何もなかったかのごとく陽は昇り、新たな1日が始まるのであろう。——完——

ばっかあろー、——完——じゃないんだよー、仕事仕事、真面目にやらなきゃ！ いやね、久しぶりのレビューなもんだから、なかなか感じがつかめなくてねー。気合いっ！ じゃ、書きますか。

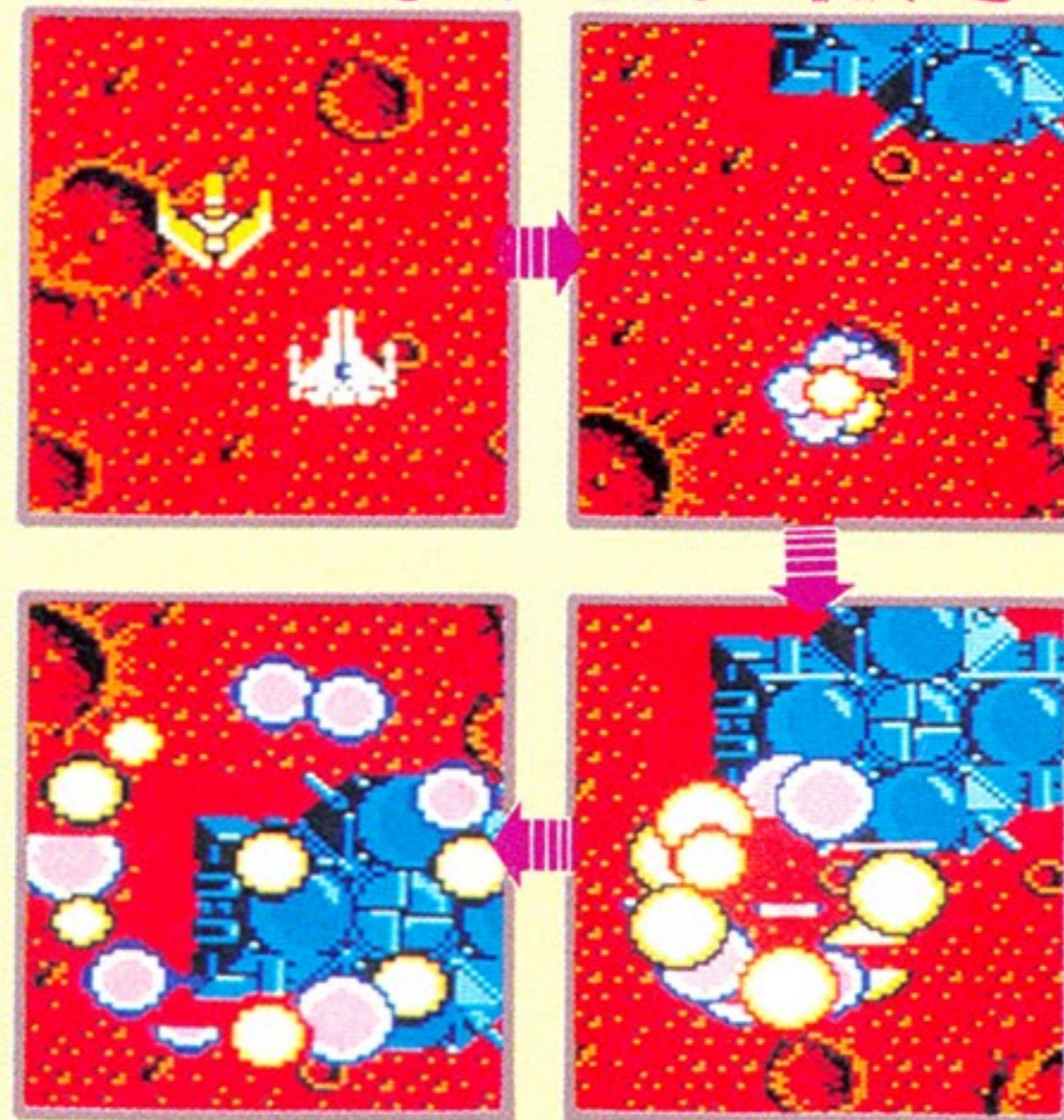
このソフトは、タイトルやエンディングのクレジットから想定して、かの『ルナーボール』と同じメンバーが作ったものと思われる。『ルナーボール』自体はビリヤードゲームという地味なものだったので、あまりパツとはしなかった。が、テクニク的にはなかなかのソフトだった。例えば、タイトルやゲーム画面がフワっと出る（『ドラゴンクエスト』の名前/パスワード入力画面が出る時のような感じっていったらわかるかな？ といったらできるかな？ ゴン太く

アクションゲームの元祖といったら、なんといってもシューティング。かの、インベーダーゲームの頃から、人類はディスプレイに映る何億もの敵を殺し続けてきたのだ。もし、これが人間だったら一生くさいメシを喰わなければならない。パンダやサンショウウオだったら、動物保護団体におこられてしまいそうだ。

またまた COLUMN

『ZANAC』の特徴

死にかたが派手



『ザナック』は今までのゲームと違い、シューティングゲームのくせに死にかたが派手だ。でも、ほんとは、「どしえー、やられちゃったよーん。ぶるぶるりん」といいながら死んでほしかった私ではある。

んだ) のも『ルナーボール』が最初だったし、とにかく、あらゆる点で斬新なソフトだったのだ。初めて『ザナック』を見たとき、私は「しえー、きれいな画面だなあああっ!! いっぱいキャラが出て、スプライトのチラつきがほとんどないしなあああっ!! スクロールも超速なのに全然おもく(67ページ、ゲーム用語の基礎知識(改題予定あり)参照のこと)ならない。すっげええっ」と思わず思ってしまったものだ。隣のファミコンで走っていた某〇〇の〇〇〇〇〇〇〇〇

COLUMN

『ZANAC』の特徴

いろんなものがいっぱい出る



『ザナック』は今までのゲームと違い、無節操なくらいぎよーさん敵が出る。しかも、今までのゲームと違いチラつきがほとんど感じられない。でも、Bボタンで弾が出るのは今までのゲームと同じだ。



長嶋エミーさん『ザナック』を語る

人工知能・長嶋エミー嬢
(カフェ・ド・MSX2にて)

エミー 初めまして、私、エミーよ。

—どうも、こんにちは。ところで、『ザナック』はご存知ですか？ 人工知能を搭載しているそうなんですけど……。

エミー しているそうなんですけど？ まーっかっせっなっさい。

と較べても、「この2本が同じハード上で動いてるとは、と一信じられないな」ってなものだった。質が格段に違うのである。

しかし、それもスタッフのクレジットを見て、ある程度納得できた。前述の『ルナーボール』のメンバーだったからだ。やはり、できる人が作れば、いいモノはできるのだ。余談だが、6502通であるログイン編集部のK氏によると、6502で何人かが同じプログラムを作っても、うまい人とへたな人では使うメモリの量が全然違うそうでゼロページ(\$0000~\$00FF番地のこと。80系しかわからない私にはサッパリ？である)の使いかたの効率にも差がつくとのこと。すなわち、うまいプログラマーの作ったゲームは、必然的にイイということになるのだ。シナリオやゲームデザインが悪いものは除きますが……。

そーゆー観点から見て、へたなプログラマーにカネを払う必要はまったくない、と私は断言する!! 「ポン☆」、「私の肩を叩くのは誰だ? あら、小島さん!!」。やっぱり断言しない!!

でも、センスっつーのは大事だね。具体的に

INTERVIEW

—あなた、私の話を聞いているんですか？

エミー 一生懸命ガンバルから許して。

—ならいいんですけどね。

エミー 三波伸介。

—あっちいっちゃえ。

エミー うそよ、うそなの、だからお願い、そんなこと言わないでよ。

—こりゃだめだ。

エミー こりゃだめだ？ 仲良くしましょう。

どういふものかという、タイトル画面の出しかたや、音、画面処理のしかたなど。映画やドラマでいう演出のようなものかな。これも例をあげると、『メトロイド』や『ドルアーガ』のエンディング、『ゼルダ』のオープニングなどなど。どれも、初めて見た人には感動モンだよな。

—体私は何がいいたいんだ私はっ!! 主題がわからなくなってきてしまったではないか!!

えー、だから、『ザナック』はテクニックもセンスもあって、いいゲームだということ、と、でも単なるシューティングゲームだから、これといって特筆すべきことがないってね。

でも、実をいうとイヤなところもあるのだよ(コロコロ態度が変わるなー、ま、いいか)。

ふふふ、それはだね……。

①ちよくちよくスクロールが止まって、地上キャラと戦わなくてはならない、というのは少々うっとーしい。また、そのために、面の最後の地上キャラに威厳が感じられなくなっている。

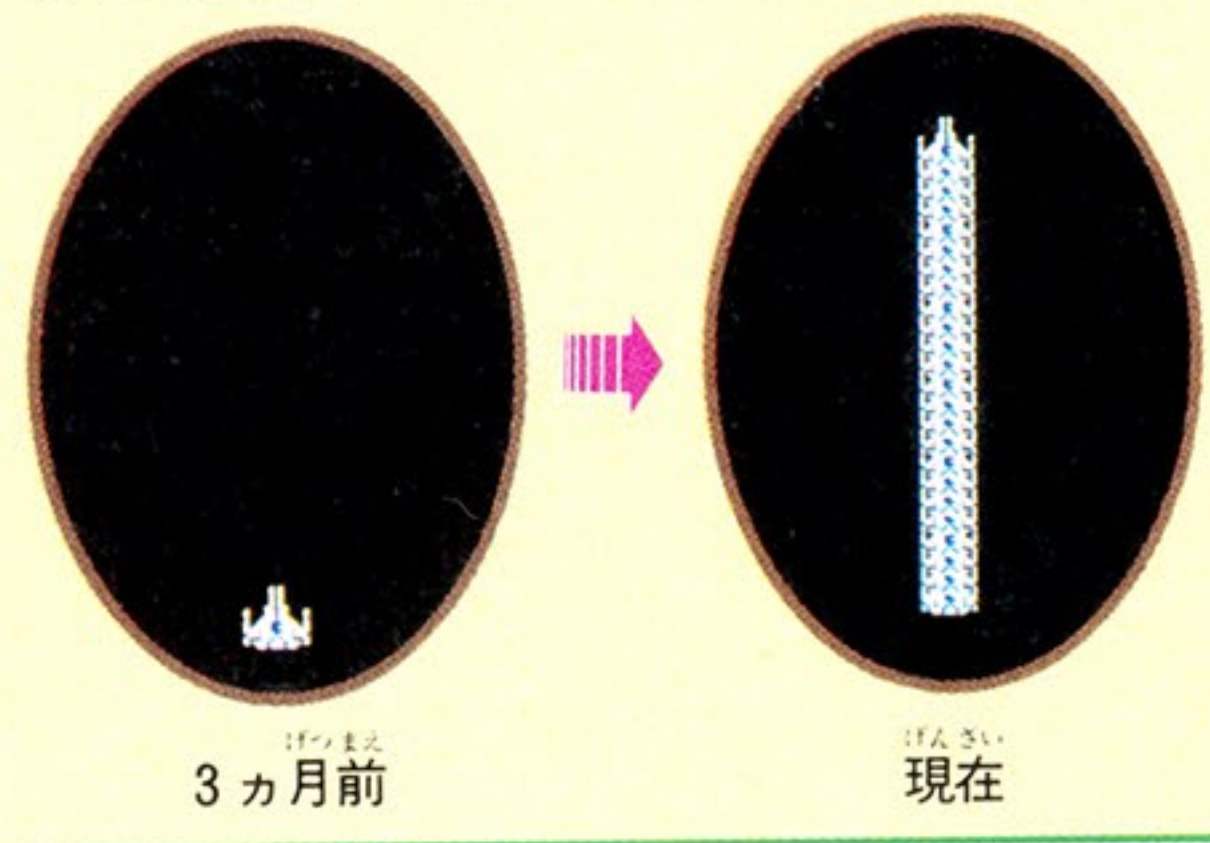
②スクロールが速すぎて、目が疲れる。これは

しつこいけど COLUMN

最終回『ZANAC』の特徴

背が伸びる

「1年前まで、ボクは背が低く消極的だったのですが、1ラウンドをクリアすると知らず知らずのうちに3兆キロ平方立方メートルデシリットルも背が伸びてビックリ!! 今ではクラスの人気者です」



裏を返せばスゴイってことなんだけど……。

③スコアのケタが多すぎて、ハイスコアを出しても、あまりウレシくない。

それにしても、このソフトの良さからすればまだまだ許せて許せて許せまくっちゃうけどもね。ホントに、スプライトは冗談のよーにチラつかないし(今だにファミコンで走っているのが信じられない)、文句なく速いし、非の打ちどころがないといっても過言ではなからう。

これで2,900円なら、買っても絶対ソンはしないと思う。アクションが嫌いな人はアレだけど。

評/ゲアセン上野(すつとこどっこい)

- ポニー
- 2,900円(ディスクカード)

『ザナック』地方のソフト天気速報

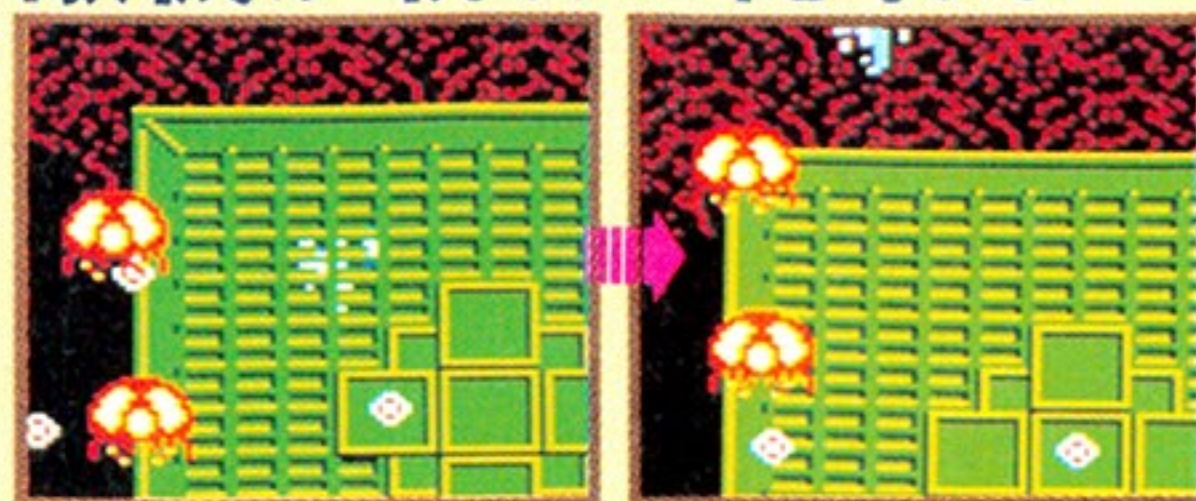
速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲアセン上野	TACO.X
あ 明かるさ	☁	☁	☁	☁
たい 大衆性	☁	☁	☁	☁
いん 印象	☀	☁	☀	☀
おく 奥行き	☁	☁	☁	☁
そう 総合	☀	☁	☁	☀

※評価は ☀ ☁ ☁ ☁ ☁ の5段階に分かれています。

ついでの COLUMN

『ZANAC』の特徴

敵機が物影に隠れる

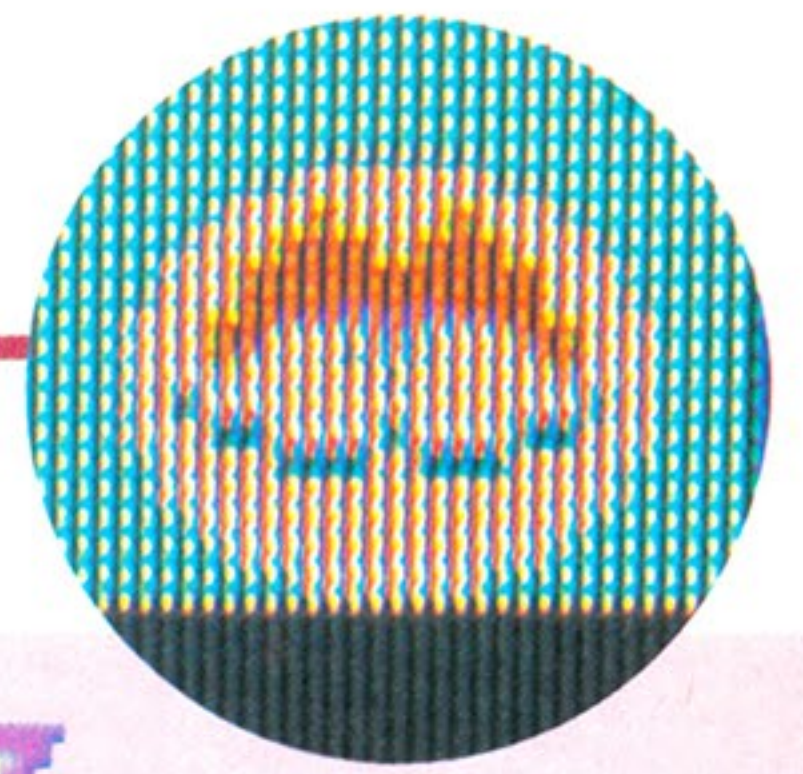


『ザナック』は今までのゲームと違い、敵機が物影に隠れる。でも、考えてみたら、『スターソルジャー』も、物影に隠れるなあ。あれは、自機が隠れるだけだったかなあ。べつにとっちでもいいや、気にしない。

得点を
見るたびカネが
欲しくなる

今号の一句

安堂



マッピーランド

MAPPY-LAND

●男と女と子供の愛をかいま見るゲーム

マッピーは、手が早いというお話

2年とちょい前、(株)ナムコは『ゼビウス』を発売し、さらにとどめを刺すが如く『マッピー』を発売して私をファミコンの虜にしてくれた。そんな私を知ってか知らずか今度は『マッピーランド』！ これは明らかにワナだ。困ったな。

ひさしぶりやなア、第9号の『スカイキッド』以来のレビューじゃ。おかげでなに書けばいいのか忘れてしまったよ、あたしゃ。今回やるのがアーケードからの移植モノならどーにかなるだろうけどさ、『マッピーランド』って、移植ともなんとも言えないんだもん。強いていえば、アーケードからファミコンに移植したのをさらにファミコンに改良移植したよーなもんだからねえ。キカイダーみたいだ。

ファミコン版の『マッピー』だって。うーん、異常なほどナツかしいな。もともと『マッピー』好きだったからさ、死ぬほど遊んだもんな。1ヵ月ほど、私のファミコンにささってたゲームってないよ。あの頃は一応浪人してて、楽しみつつたらファミコンだけだったもんね。なんか懐しいな。でも暗いな。やめよ、こんな話は。みんな、浪人生活って、つらいよー。

なんのこっちゃ。ま、とにかくそーゆー思い出がある『マッピー』なので、続編が出たとあってはやるしかない。ちょっとインテリジェンスなハードケース(別売りにしてほしいな)をパカリとあけ、おそらく1万回ほどリセットボ

タンを押したと思われるファミコンにセットして遊んでみましたよ、あたしゃ。少々背が伸びたと思われるマッピーは、昔の無邪気な面影すら懐しい。そういえば、マッピーって成長したんだっけか！ すっかり忘れていた。

確かに2年以上経ちましたよ、あれから。でも僕は、昔のマッピーの方が好きだなあ。昔の彼は、遊びじゃなくて仕事でニヤムコやミュージーズ達と追いかけてこしたような気がするんですけどねー。確かいたずらニヤムコの盗品を取り返すために汗水たらして働きまくってたんだけどな。今度のマッピーときたら、恋人(後に嫁はんとなる)の言いなりになって、彼女の欲しがる物を汗水たらして集めてみてるんだもん。男として恥ずかしくないのかいな。アイデンティティーの確立をして欲しいなあ。

そりゃね、僕だって彼女(いればのお話)にせがまれたら一応希望にそうように頑張ってはみるけどさ、いいなりに動くなんてちょっと情けないじゃん。そこんとこを考えて欲しかったね。

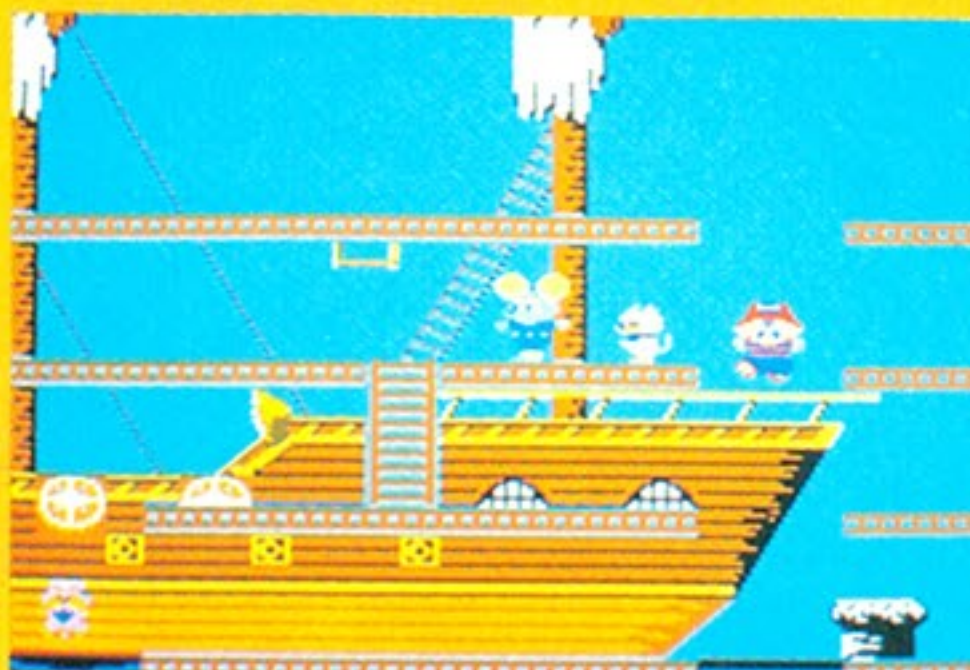


今回のマッピーは、少々感情移入がしにくいタイプのキャラクターなんだもん。たまにはマピ子ちゃんに説教喰らわすような性格であってもいいじゃないか！ マイクロポリスの名が泣くぞ。

マッピーの性格が変わった云々はこれまでとして、ゲームの中身。ひとことで言ってしまうれば、誰にでも遊べる内容になってますねえ。大衆性は晴れ。ちょっと見づらい所が少々あるけど、これもよしとしちゃおう。ようは『マッピー』の画面に背景がついたただけなんだけど、いろいろと新しい工夫がしてあってウケますね。まずこの手のゲームに欠かすことのできない一発逆転パワーアップ。前作では波動ビームともリップルレーザーともキャプチャービームともつかないムニョムニョが出るパワードアだけだったけど、今回はしこたま種類があるのだ。滑車キック、パンチングボール、ボウリング、花火etc……。総数7種類の武器があなたを襲う、じゃないや、ホラー映画の見過ぎだなこりゃ。えーい、とにかくシーンごとに武器が変わるのだ。スゴイと言えばスゴイ。

背景の多さは日本一っ!!

かどうかはハッキリしないけど、多彩なことは確かですな。ま、プレイフィールドが多くなって、それはそれでいいんじゃない?



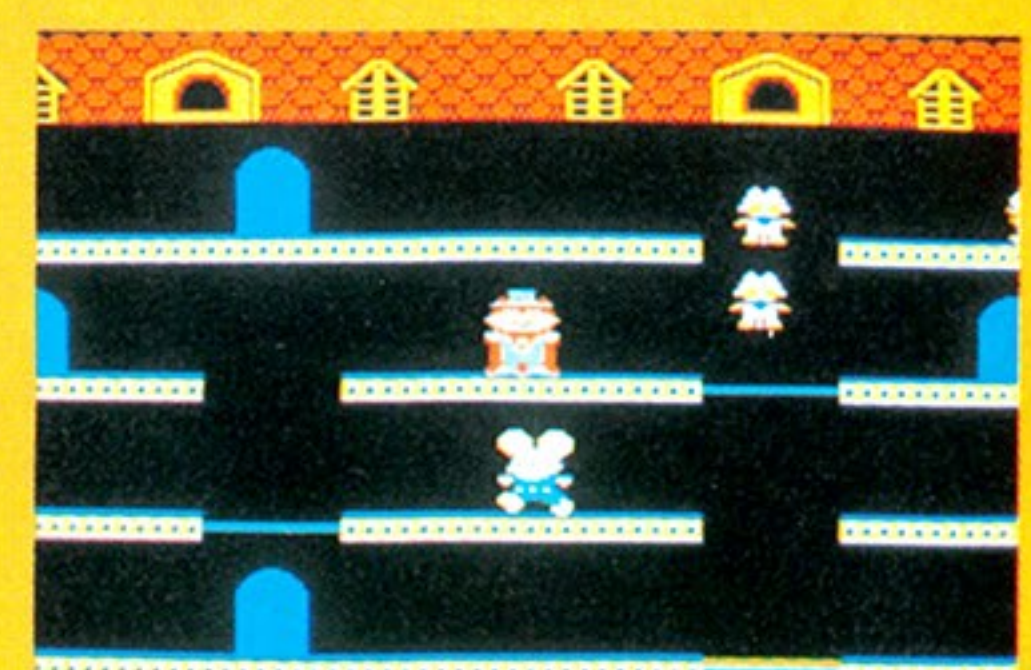
見れば見るほど海賊船だ。あたりまえか。



この面は遊び方がチト違う。まいったなア。



この面もチト違う。ややっ、こまったなア。



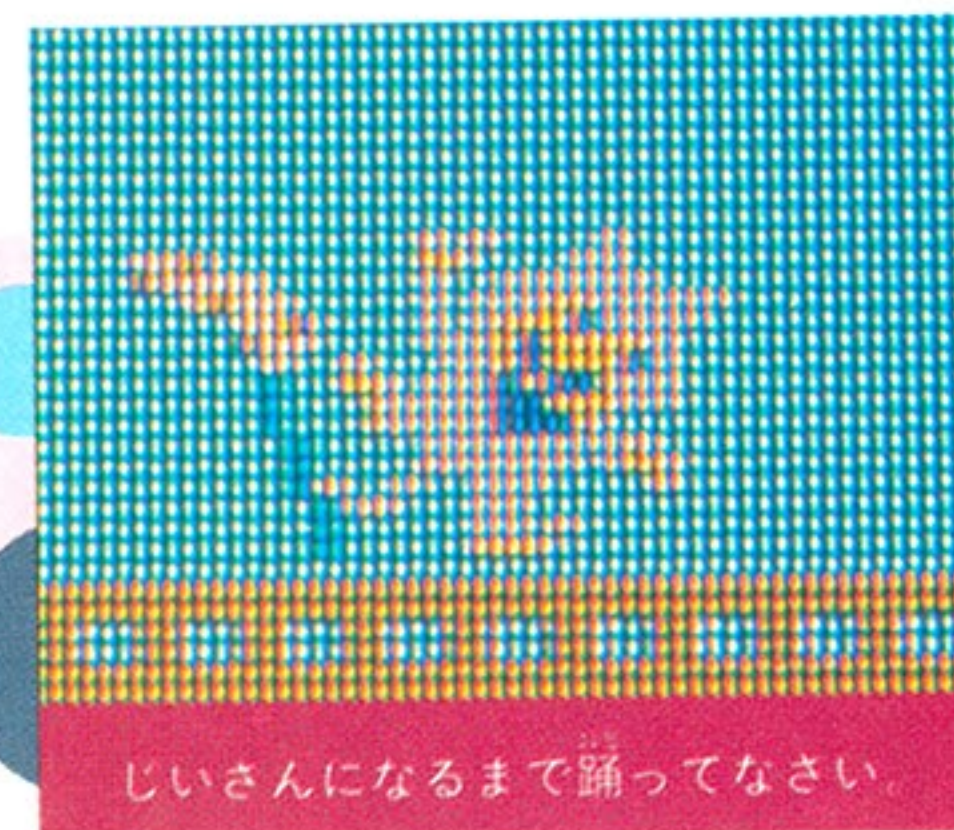
なつかしのニヤムコ屋敷。ややこしいよ。

まだあるぞよ!!

「小判でシェー」



「ねこじゃらしでトリップ」



が、「ガ」である。今回のこれらの武器は前作のそれと少々趣が異なるのだ。前作では危なくなつた時のパワードアみたいな感じのお助け武器だったけど、今回はどーでもいいけど使ってみるお遊び武器なのだ。つまり、使おうが使うまいが勝手という……。そりゃ高次ラウンドになりや使わなくちゃいけないんだろけどさ。それに前作のように、ニヤームコ達をおびきよせて使って一挙に高得点！なんていう戦略的な使い方もしづらい。一体なんに使えばいいんだっ！ なーんて雄叫びをあげちゅうたりして。つまりは遊びのためにあるんだよね。

でも、いくら遊びでも同じことを死ぬまで、もしくはじいさんになるまでやってたら飽きるよね。でも、そこはそれ、ちゃーんと考えてい

らっしゃる。さっき出てきた「7種類の武器」がそうなのだ。各シーンごとに違った武器があつて、違った使い方なんだけどニヤームコ達をやっつけるのには変りないという完全に遊びに徹しててうまいと思つたねえ、あたしゃ。しかも、どれも笑えるんだ。花火なんかおススメ筆頭だ。コロコロと転がった爆弾にニヤームコ達が触れると天高く舞いあがり、ドッカーンと一発〇〇花火大会(〇〇には地元の地名を入れて)。これは何度見てもおかしい。どの武器も、笑えてちょっぴりマヌケなのがいいね。

で、もうひとつの武器。前回ではドアアタックに相当するいわゆる足止め武器ってやつね。メインたる武器が遊んじゃってるんで、本来ならサブ的な武器が比較的マジになって、役に立つよーになっているのだ。見た目はネコジャラ



ぐるりぐるりと 目がまわるー

子持ちがやる事では無いと思われれるのでは?

シにマタタビ、小判におサカナと遊んでるけど、じつは非常に役にたつのだ。むしろこれらが無いとゲームにならないと言ってもいい。どれもAボタンでセットするもので、効果もほぼ同じ。

ただし、モノによって、ニヤームコには効くけどミュージーズには効かないとか、いろいろあるのね。そうそう、どれも拾わなきゃ使えないんだけど、背景がカラフルすぎてどこにあるのかちょっとわかりづらいんだよね。もう少し大きめなキャラクターにして、ここにあるんだ拾っておくれ〜

という自己主張が欲しかった僕です。話は変わって、マッピーの嫁と子供なんだけど、実にわがままなやつらだぜ、まったく。指輪が欲しいのだ、野球のボールが欲しいのだのって……。そんなに指輪が欲しければ指輪になつてしまいなさい！ なんのこっちゃ、ま、彼女達に言う事はそれだけ。メインはマッピーで、僕が見て追ってるのもマッピーなんだもんね。

2匹とも「わがまま」っていう個性を前面に押し出してるところが、ひらきなおっててチト怖いな。なんか考えてるんじゃないかろーか。そのうち主役になりたいとか言うに違いないな。

そういえば、マッピーってジャンプするようになったんだよねー。本来はメイン武器を使うためにジャンプするんだけどさあ、なんと！ミュージーズ達をジャンプしてかわせちゃうんだよね。これじゃなんのための武器かわかんないじゃん！ ま、滅多に出来ないからいいけど。こういうのもテクニックのうちって考えれば済むことさ、うん。

と、「マッピー」ファンとしては少々気がかりなところも残るけど、「マッピーランド」というひとつのゲームとして見れば、充分遊べるゲームなんだよね。ひとつ勉強になったところで、あたしゃ眠いで寝ます。おやすみ。

■評/TACO.X(根無し草)

■株ナムコ
■3,900円(カートリッジ)

マッピーの嫁 とガキんちよ

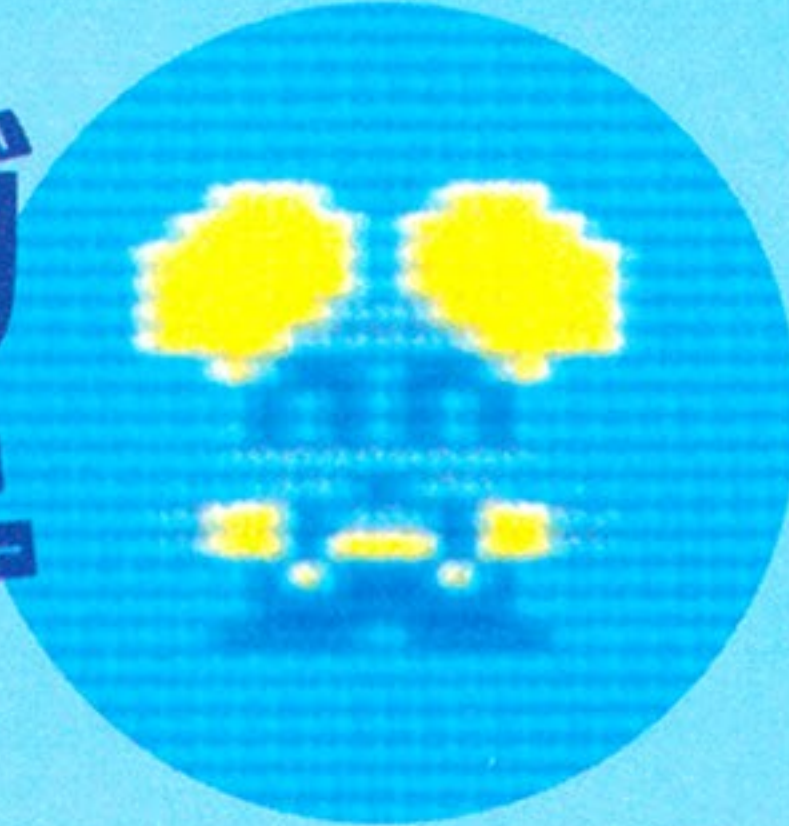
冗談じゃないわよ！ マッピーに嫁と、さらに子供がいたなんて。あたいの立場はどーなんのよっ！ あの時のことばは嘘だったのっ？

ヨメ
嫁



嫁である。ネズミでも結婚やなんかをするんだろーか。面倒だぜーっ。

ガキ



子供である。それにしても、チト成長が早いな。あつ、彼らはネズミか。

『マッピーランド』地方の てんきそくほう ソフト天気速報

速報官	東府屋 ファミ坊	水野店長	ゲエセン 上野	TACO.X
項目				
明るさ				
大衆性				
印象				
奥行き				
総合				

※評価は ☀ ☁ ☔ の5段階に分かれています

DRAGONBALL

神龍の謎

ドラゴンボール
シェンロンのなぞ

マンガでおなじみの、悟空やウーロン、ヤムチャといった魅力的なキャラたちがバッチリ登場して、発売前から注目のマトとなっている『ドラゴンボール』。今回はしかけのある家がたくさーんある2章と、秘密の通路のある3章のマップを大紹介してしまおう。バラエティーに富んだマップと、数多い敵を倒して、無事に7つのドラゴンボールを集めて、神龍に願いをかなえてもらえるかな。

●バンダイ 5,300円
発売中

もりだくさんの2章と3章マップ公開だ!!

★悟空の得意ワザをマスターしよう!!

悟空の得意ワザは、何といってもカンフー・パンチ。だけど、ホイポイカプセルのアイテムを取ると、もっと強力な武器が使える。かめはめ波は甲らひとつで3回使える。かめはめ波をキープしたまま如意棒を使うこともできる。如意棒攻撃から、かめはめ波攻撃に切りかえたい場合は下の図を参考に。

Bボタンで
カンフーだ!!



Bボタンを押すとパンチが炸裂するっ。敵を倒すとボン! といって消えるぞ。

如意棒とカメの甲らをも
持っているとき

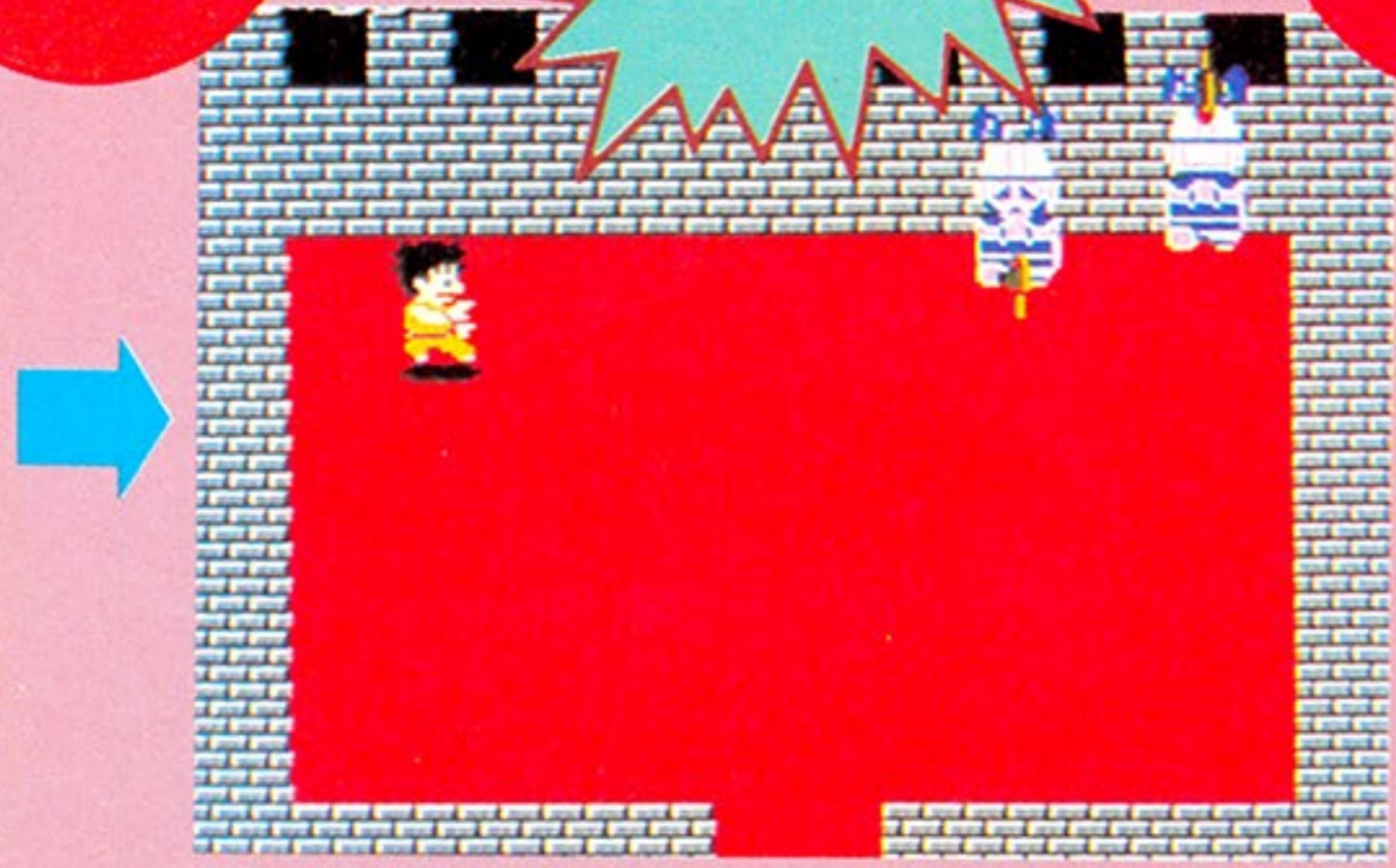
Bボタンで
如意棒攻撃



如意棒を持っているれば、パンチのかわりに棒を出す。パンチのときより遠くまでとどくからとっても便利。



そのまま
押しつづけると
かめはめ波のポーズ



甲らを持っているれば、如意棒攻撃のあとBボタンを押したままにすると、かめはめ波のかまえをするっ!!



そこですかさず
Aボタンを押して
かめはめ波攻撃



そしてこのとおりのかめはめ波一っ!! 如意棒がない時はカンフーのポーズのあとBボタンを押せばできる。

これが 2章のマップだ

ウーロンあらわれる

ここには、たくさん家が並んでいる。そして家の中にはふしぎな人影が。カンフー・パンチで正体を現わすが、その中にはイタズラ者のウーロンもかくれている。このウーロンをやっつけると、そのお礼に村人たちはドラゴンボールをくれるという。がんばれ悟空!!

こういう敵がおそってくる

ファイアー・ジャンプ

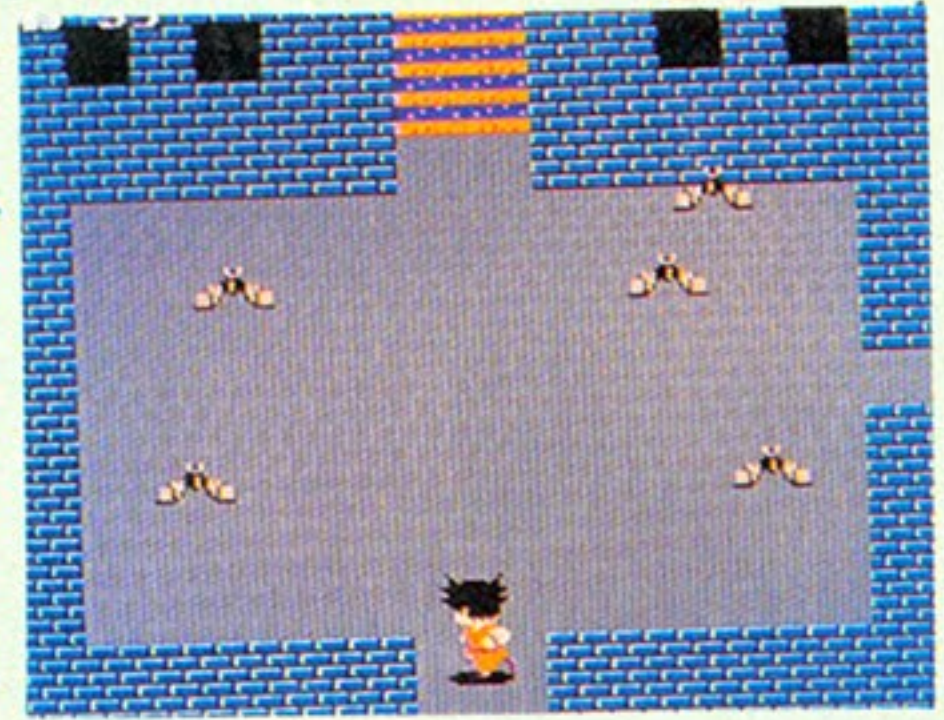


2章の初めから出てくる敵。ヨンピョンとびはねながら、火の玉で攻撃してくるのだ。

リトル・ベア

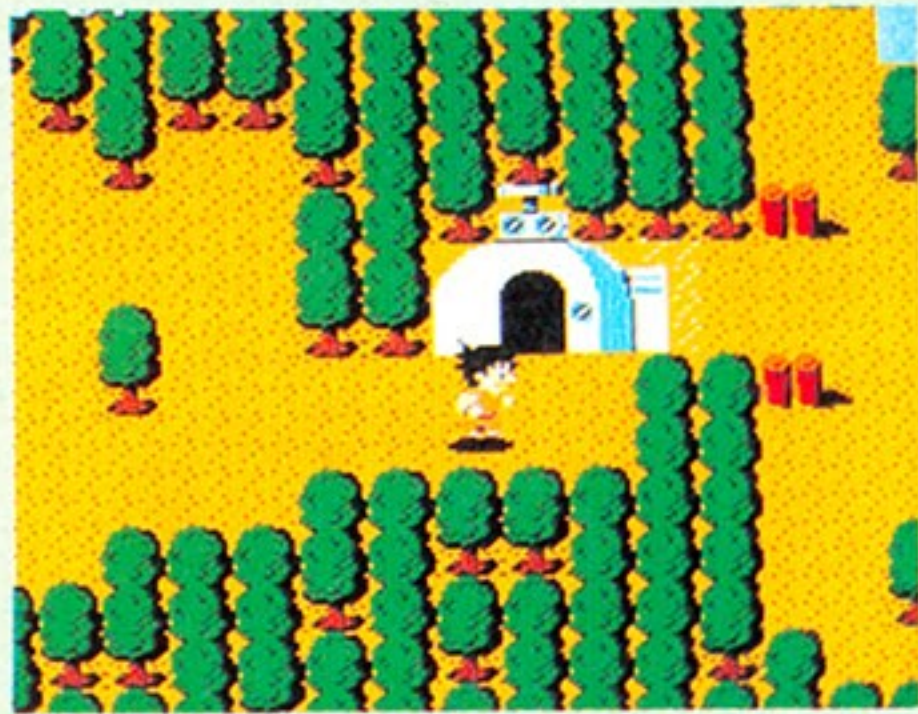


悟空が近づくとナイフを投げつけてくる。当たればもちろんパワーが減るのだ。注意しよう。



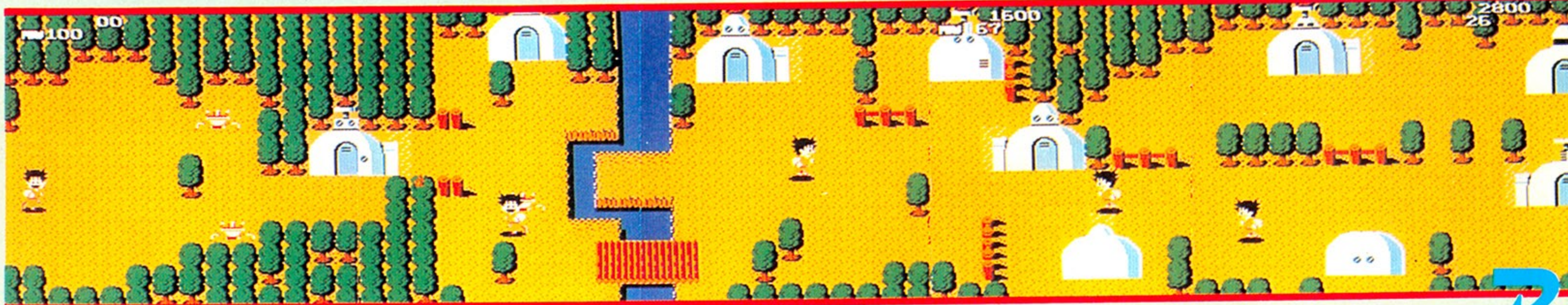
中にはこんな虫みたいなやつも出てくる。部屋によってはこのようにたくさん出てきたり、カプセルから出てくることもある。

家が通路に



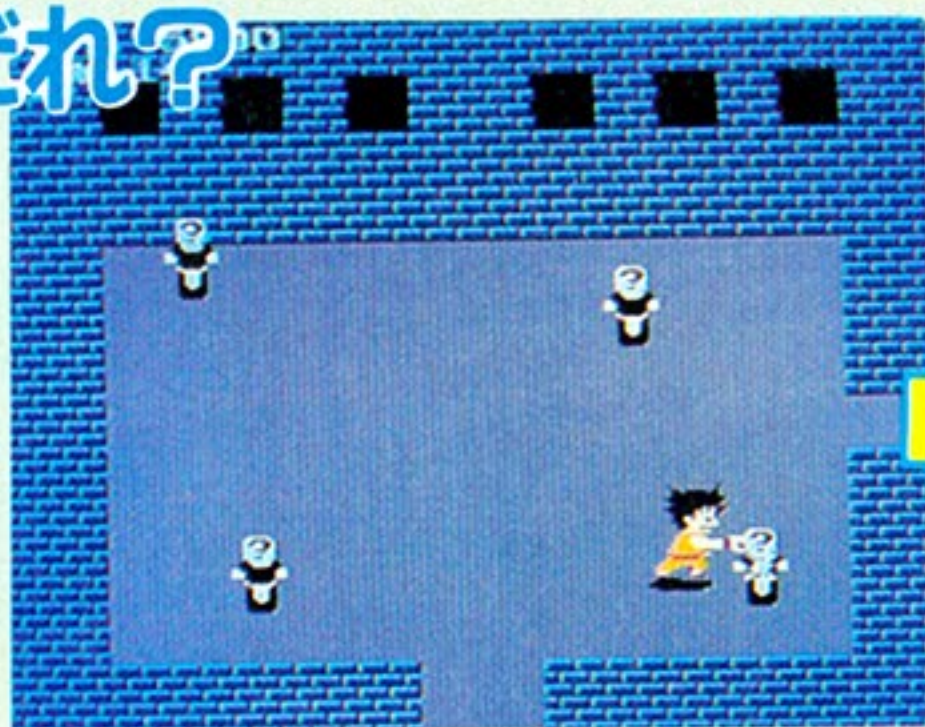
2章の初めでは家が道をふさいでいて通れない。手前のファイアー・ジャンプを倒せばドアが開いて先に進めるようになるぞ。

START!!



家の中にあるのはだれ?

家の中にある? マークのナゾの人物。さてその正体は? 攻撃しなければ襲ってこないけど、好奇心旺盛なキミはぜひカンフー一発!!

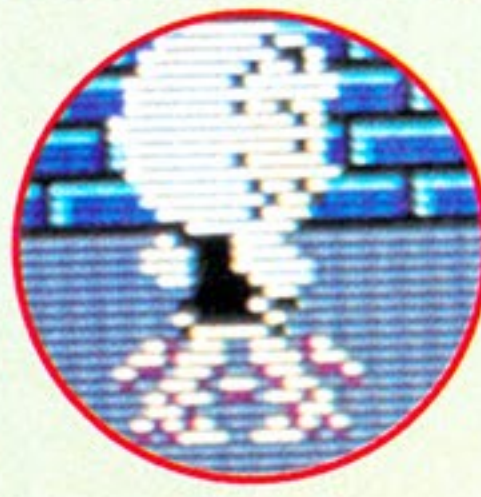


女の子



女の子はキャー、といって逃げていく。カンフーで叩けば悲鳴を取っても点になるのだ。

いじわるっ子

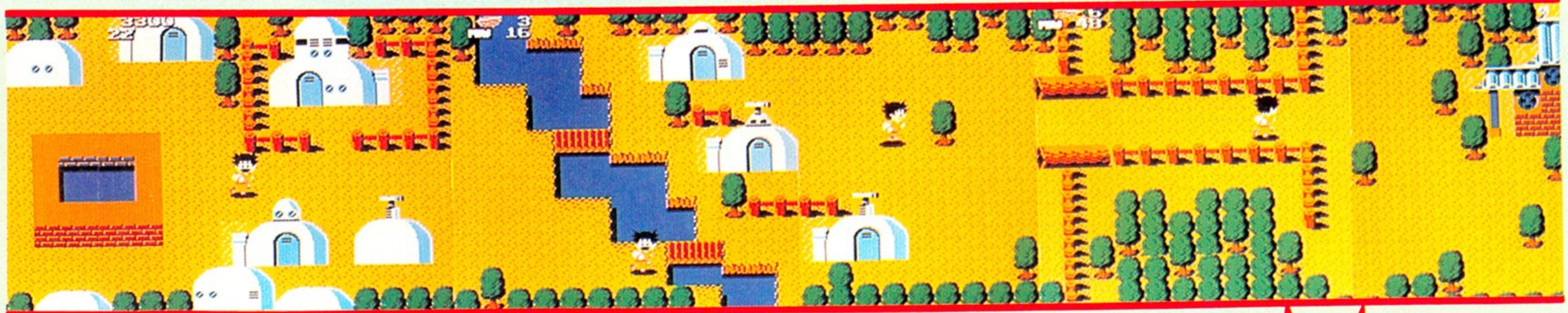


おばあさんが出たら逃げろ!! つかまるとパワーが減っちゃうよ。ハートは取ると500点だ。

ウーロン



あつ!! ウーロンだつ。でもすっごく逃げ足が早くて、つかまらないのだ。困ったな。



こんなしかけもあるぞ



見るからに痛そうなトゲ。はさまれるとパワーが急激に減るから、タイミングをとってうまく通り抜けよう。

ハンマーマン



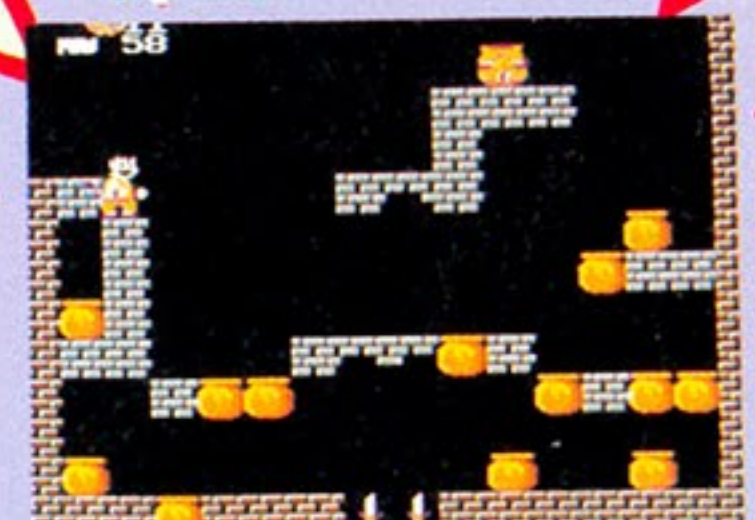
ハンマーを振り下ろしながらうろうろしている。叩かれないように早めに倒しておこう。

あやしい館の中へ入れ



2章のマップ最後に現われるちょっと大きめの館。いかにも何かありそうな感じだ。はじめは閉まっている扉も、ハンマーマンを倒せば開くぞ。

ウーロンを退治しろ!!



館に入ると、これまた怪しげなふんい気。この部屋のどこかに、ウーロンがいることは確かなんだけど、くずれやすいブロックに注意。

しょう 3章マップは こうだ!!

さばくとうぞく 砂漠の盗賊ヤムチャ

せっかく集めたドラゴン・ボールが竜巻にうばわれたっ!! 追いかけてやってきたのがこの砂漠。砂漠では、空中からの攻撃が激しくなってくるので気をつけよう。さら

に進んで行くと、ちょっとハンサムで憎いやつ、ヤムチャがあらわれる。そして、あちこちにある扉に入ると、ワナもあるけど秘密の抜け道にもなっていてスリル満点だ。

カブト・ボールに注意!

これに近づくと危険だぞっ!! しばらく点滅したかと思うと、パーッと四方に弾を散らす。その弾に当たればもちろんパワーが減ってしまうのだ。



カブト・ボールは、建物とか扉の前にあることが多い。近づきやすいところにあるのだ。イジワル。

ドカーン



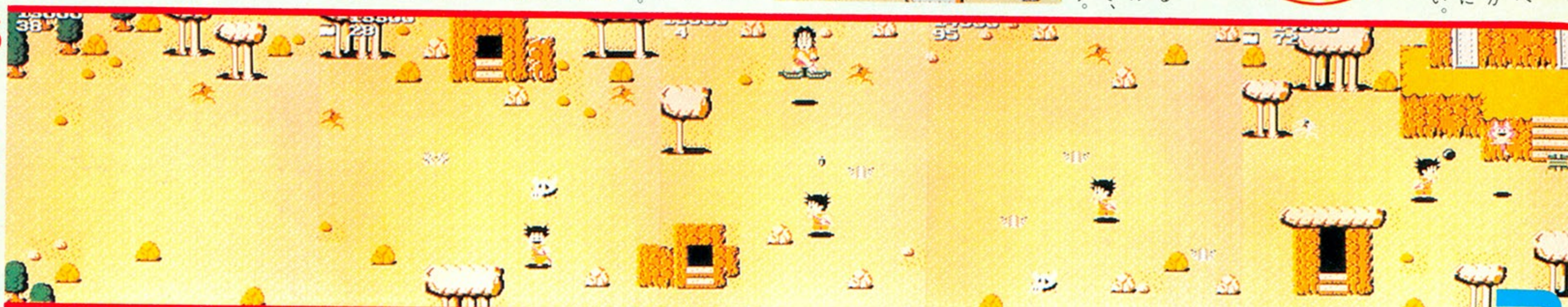
近づくと、爆発!! まるで地雷みたいだね。弾の方向をすばやく見極めて、ササッとよけてしまおう。

しつこーい奴



こいつは、ボコスカ・ベア。腕を上下に振りながら向かってくる。気長に攻撃しないと死なない。

START!!



ヤムチャとプールの空中攻撃

ヤムチャとプールのデコボコ・コンビはどちらも空中攻撃が大得意。いちどやっつけても再び現われる手ごわい相手だ。



乗り物に乗ったヤムチャは、バズーカ砲で悟空をねらい撃ち。思いきって近づいて攻撃してみよう。



プーアルは、ヨイシヨイシヨと爆弾を投げてくる。カワイイ顔に油断しているとやられるぞっ!!

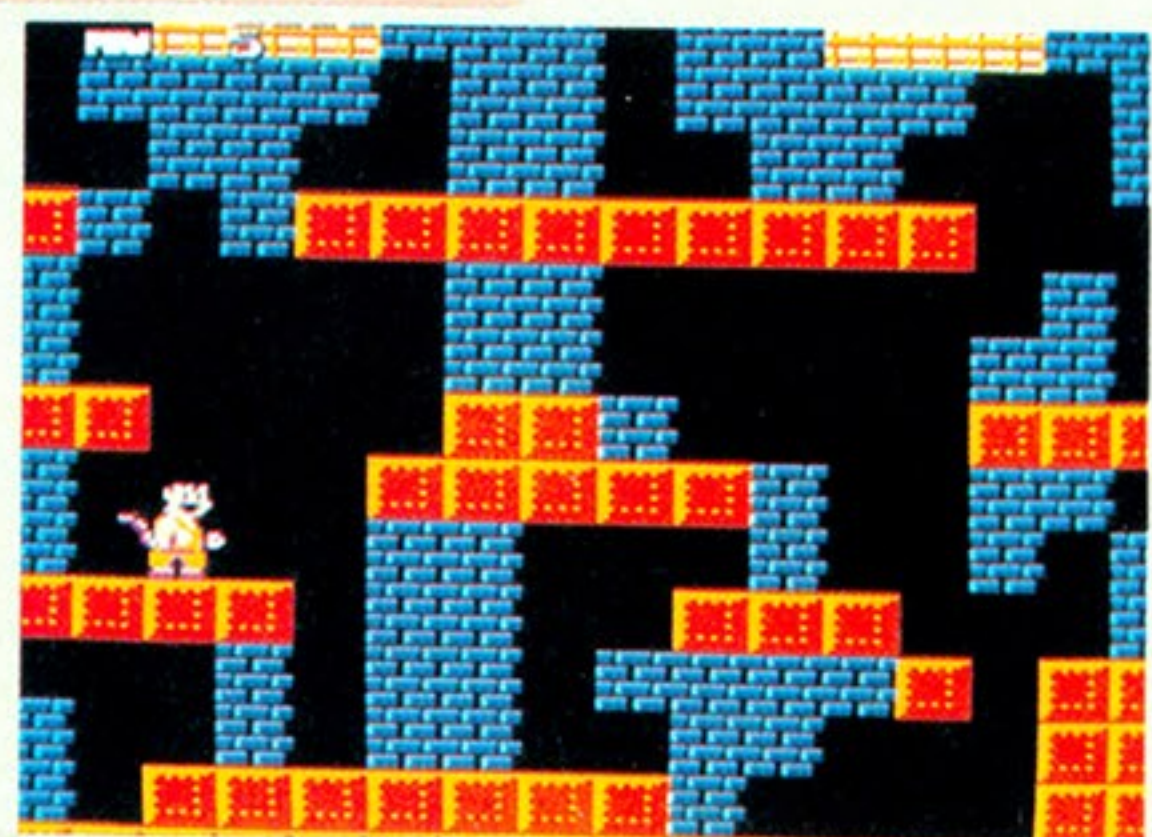
ここは何の部屋?



扉のひとつに入ったら、こんな部屋に来た。ハチが飛んでいるけど、これに触れるとパワーダウン。

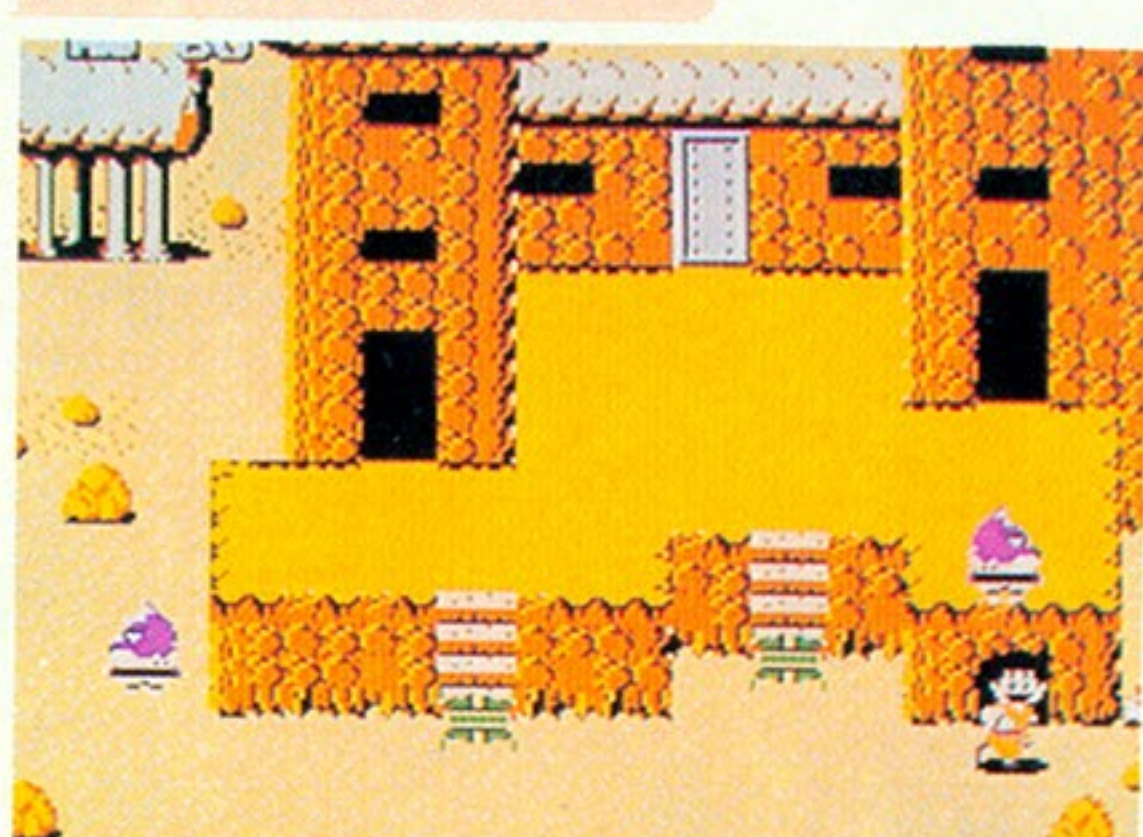


また変な部屋が出現



ハチのいる部屋とはまた別の、ふしぎな部屋。敵は出てこないみたいだけど、先に進めるのだろうか……。

ここがヤムチャの かくれ家だ



この建物のどこかに、ヤムチャがひそんでいるぞ。見つけ出して、コテンパンにやっつけてしまえっ!!



ねばりにねばって戦えば、ヤムチャにだって勝てるのさ。パンザーイと飛びはねるえがおの悟空。

しょう しょう 4章~7章 アラカルト

さが たび つづ ドラゴンボールを探す旅は続く……

ここから先は、タテ、ヨコ、迷路と進行方向が複雑になり、今まで以上にしかけやワナがたっぷりなのだ。それで、かなり手こずったりもするけれど、それがまたこのゲ

ームの面白いところでもあるのだ。だから扉があったらとにかく入ってみよう。それから敵キャラたちも原作にそって出てくるから、ゲームの前に読んでおくといいかも。

しょう やま きゅう ま おう 4章 フライパン山の牛魔王

フライパン山には、恐ろしくて強い牛魔王が住んでいる。山の奥のお城にドラゴンボールがあるのだが、火でとりかまれている牛魔王すら近づけない。どうすれば手に入るのだろうか……。



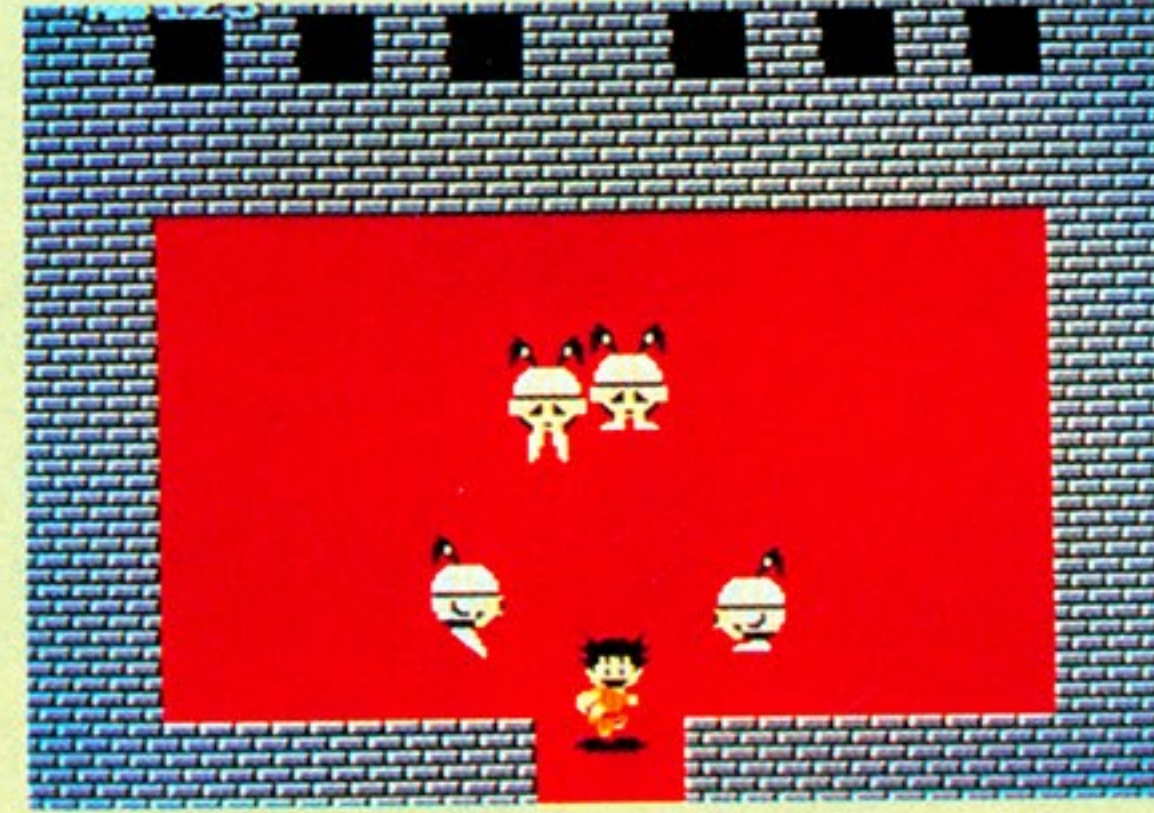
山に登る道の途中、穴に入ってしまった。するとそこには敵の一群が!! 覚悟を決めて、立ち向かうしかない。



見わたせば、まわりは火の海!! 熱くていやになっちゃうよ。そのうえ足の速いやつが行く手をジャマする。

しょう だん 5章 ウサギ団

悟空のパートナーのブルマが、街の乱暴者、ウサギ団の親分によって、何とニンジンに姿を変えられて連れ去られてしまった!! 早く親分をつかまえて、ブルマを元の姿にもどしてあげなければ。



この街には、ウサギ団が住んでいる。家の中には、ブルービー・ラビットが。武器を持たないからわりと弱い。



街でウロツクのはマシンガン部隊。動きはそれほど速くないが、マシンガンの攻撃には参ってしまう……。

しょう だい おう や ほう 6章 ピラフ大王の野望

世界を自分の手で支配しようという野望をもつピラフ大王は、手下を使ってドラゴンボールを奪いとってしまった。それを取り返そうと、ピラフ城へ乗り込んだ悟空。しかし城にはワナがいっぱい。

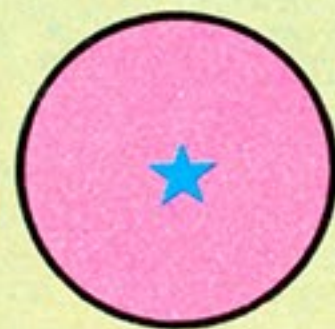


ピラフ城の中は迷路みたいだ。階段や扉もたくさんある。ピラフ大王の手下の忍者犬(?)も出てくるのだ。

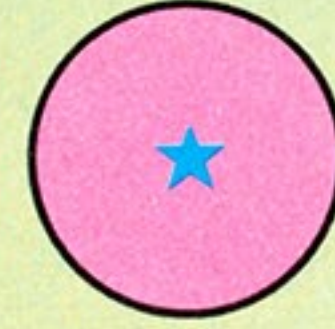


階段を登っていったら、こんなところに落ちちゃったぞ。扉の前には怪獣がいるし、元には戻れない……。

かなりのスピードで走り回っているが実は目が見えない。物に当たると向きを変えてまた走る。ジャマだから、カンフーで



こいつがブルマをニンジンに変えてしまったのだ。ニンジンを手にして、ピョンピョン逃げて行く。逃げ足は早いぞ!! 早くつかまえなければ……。



首が2つある怪獣。口から火を吹くぞ。こいつを倒さないと、うしろのドアは開かない。やつけるには、かめはめ波がかなり効果があるようだ。



ボーナスステージはカンフー大会だ

7章はボーナス・ステージになっている。今までにくらべたら敵の数も少ないし、攻撃パターンも同じだから、それほどむずかしくはないと思う。チャンスは必ずモノにしようね。



多林寺でのカンフー大会。まず1回戦めは坊主の3人組だ。なんてことはないね。倒せ。



2回戦めは、棒術をあやつる坊主たち。確実にひとりずつ倒していくのが勝利のカギだ。



3回戦めは狼男の登場。近づけばみな動き出すけど、いちどに全員を相手にするのは辛い。



最後は棒術使いの狼男の4人組。気を抜かず、落ちついて戦おう。優勝すればボーナスだぞ。



"アクティブシム"

ファミコン史上いまだかつてないジャンルでせまるこのゲーム、その名を『ディーヴァ』という。アクションあり、ウォーゲームあり、謎解きありと、とても欲張りなゲームなのだ。大きなストーリーの中の小さなエピソードを、パソコンなど7機種でゲーム化しちゃってるんだから大変だ。スケールのデカさに圧倒されたらイカンぜよっ!

●東芝EMI 12月5日発売 5,500円

たたか
戦ろ!

たたか
戦え!!

[STORY] マウトレーア暦3721年、すべての荒廃と絶望はこのとき始まった。元帝国宇宙軍総司令、そしていまは恐怖の破壊者、シヴァ・ルドラ。彼は皇帝になるべく惑星アシュビンを捜し求めていた。彼を追う海賊、マータリ・シュバン。物語はいま、始まる。

〔遊び方伝授〕

上の3つの写真、左から星間移動シーン、アクションシーン、コンバットシーンの各々を行ったり来たりしながら14個の惑星を制圧し、悪の元凶"ナーサティア双惑星"を見つけるのが君の任務。頭の回転が必要だ。

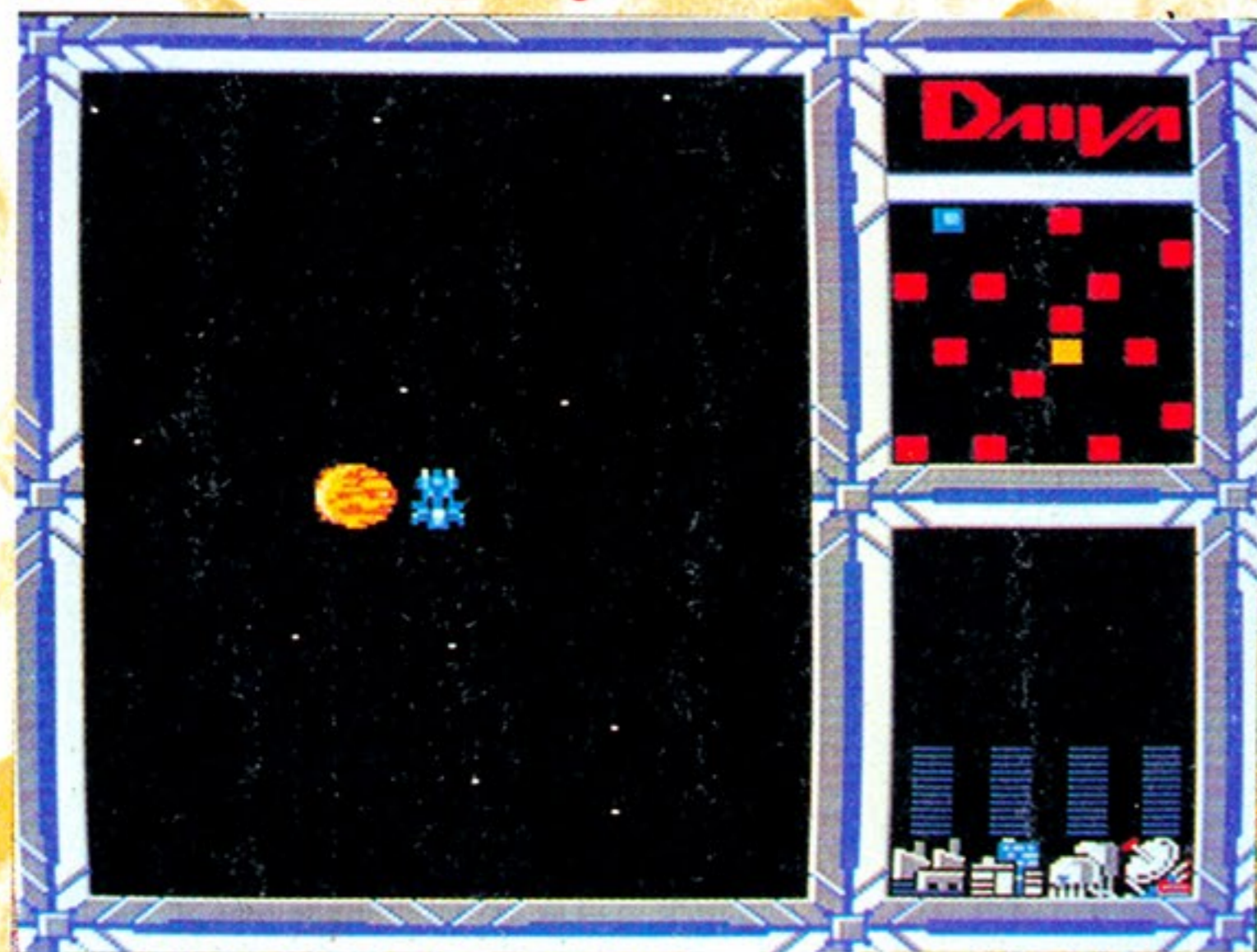
たたか
戦います!!!

手順その1

まずは宇宙をさまよってみる!

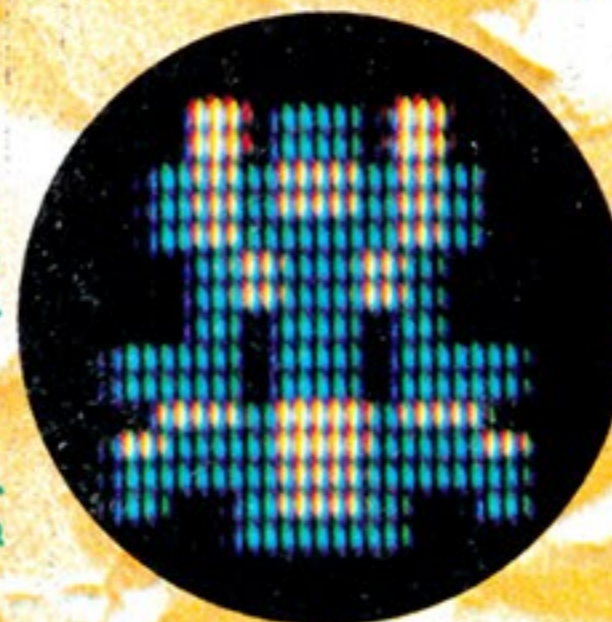
はじめっ!

君の船は少々操作がしにくい。そこで"ならし"がてらにちょっと宇宙をとんでみよう。始めた時に中央にある黄色い星が君の本拠地。困ったときは必ずここに戻ってこようね。

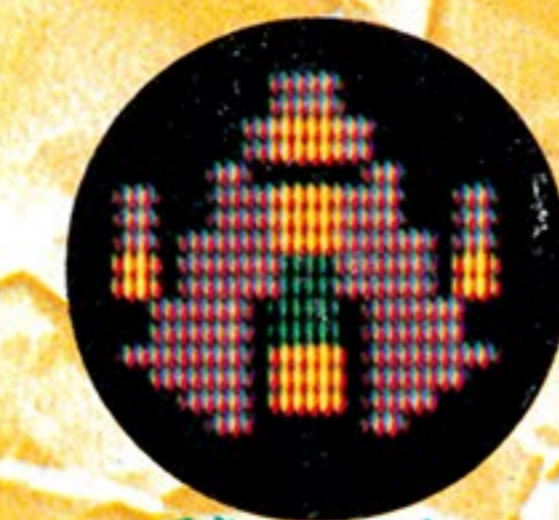


宇宙をフラつくときはこの画面。右側のウインドで、自分の今の状況をつかむのだ。わかった?

君の船



一生つきあう仲だ。ど、少々クセがある。



敵の船

たいがいお星さまの近くでウロついてる悪い奴。



とりあえずは14個の惑星を敵の手から奪うのだ。

星間レーダー

黄色い点が君の本拠地。青は敵の星で赤は君が敵から奪った星だ。敵の位置はこのレーダーには写らない。注意!

サブレーダー

宇宙空間で敵や星や何かに接近すると正確な方向を示す。

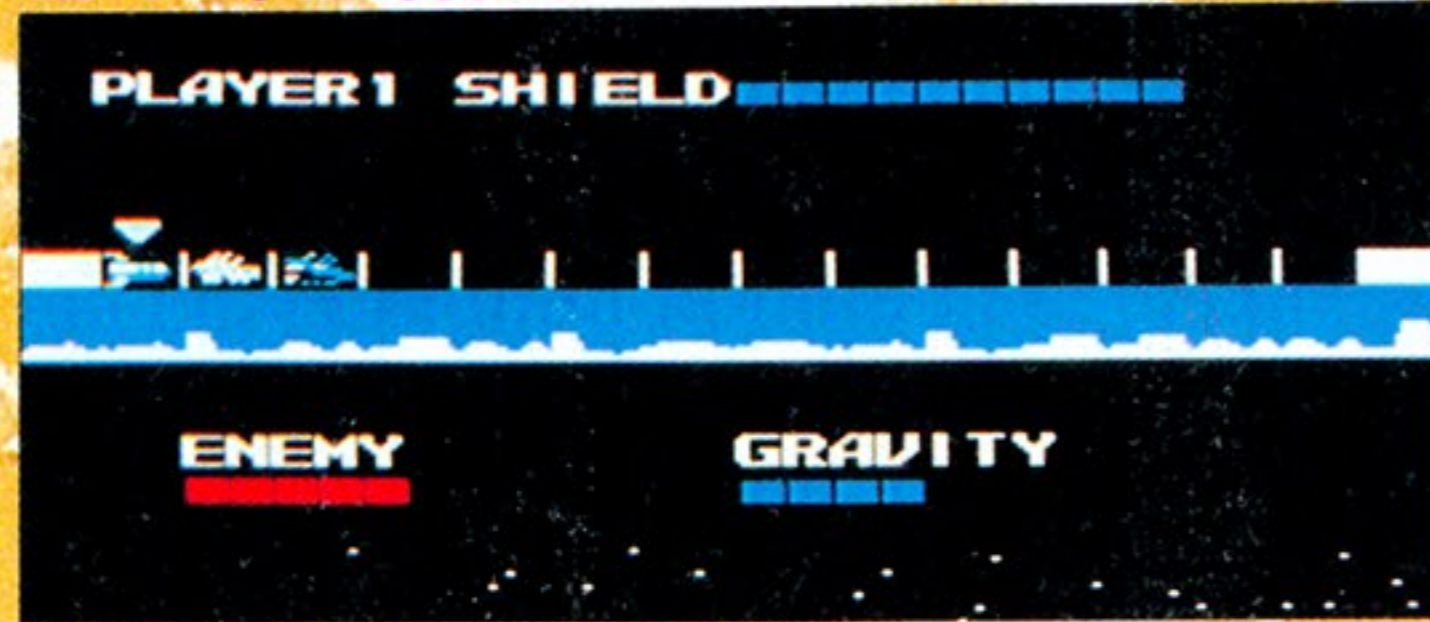


ユレーションウォー"とはなんぞや？

手順その2

地上戦で星を奮い取れ！

わくせいがいりやくず
惑星概略図



この画面から得られる情報は大きい。地形を頭に叩き込め！

基本豆知識

宇宙をとんで惑星にたどりつくと今度はその星での地上戦だ。星々によって敵の強さや重力や地形が異なる。君の武器はOM-ブラスターひとつだけ。左へ進んで最後に待ちうける大ボスを倒せば惑星は君のものとなるのだ！

大ボス3態



おめめを狙って撃ちまくるのだ！変な顔だぜ、フツ。



青白い所が彼の急所である。



どのボスも、オートマチックミサイルには弱いのだ。楽になるぞ。

大ボスには
オートマチックミサイル

あなた



シールドが切れたら、すべてがパー。注意して。



援護ミサイル

シールド
補給船



オートマチックミサイル

What's 援軍？

上の場面で援軍を出現させる場所を自分の意思で設定できるのだ。とても心強い味方だから、よく考えて設定しようねっ。

星の数ほど星はない。14個の星を制圧・維持せよ！！

Planet 1
マトウラー
MATUR

星間レーダー上の星がどの星なのか、それは自分で調べて！

Planet 2
ジェイケン
JEIKEN

この星の特徴は、なんと、岩が分離して飛んで来るのだ。痛い。

Planet 3
ダイケス
DAIKES

この惑星は敵が強い。シールドをためて(後述)からやってこよう。

Planet 4
ウロ
URO

澄みきったブルーの空が泣かせるぜ。ここは敵さんが弱い。初心者向け惑星だ。

Planet 5
ティッセン
TISSEN

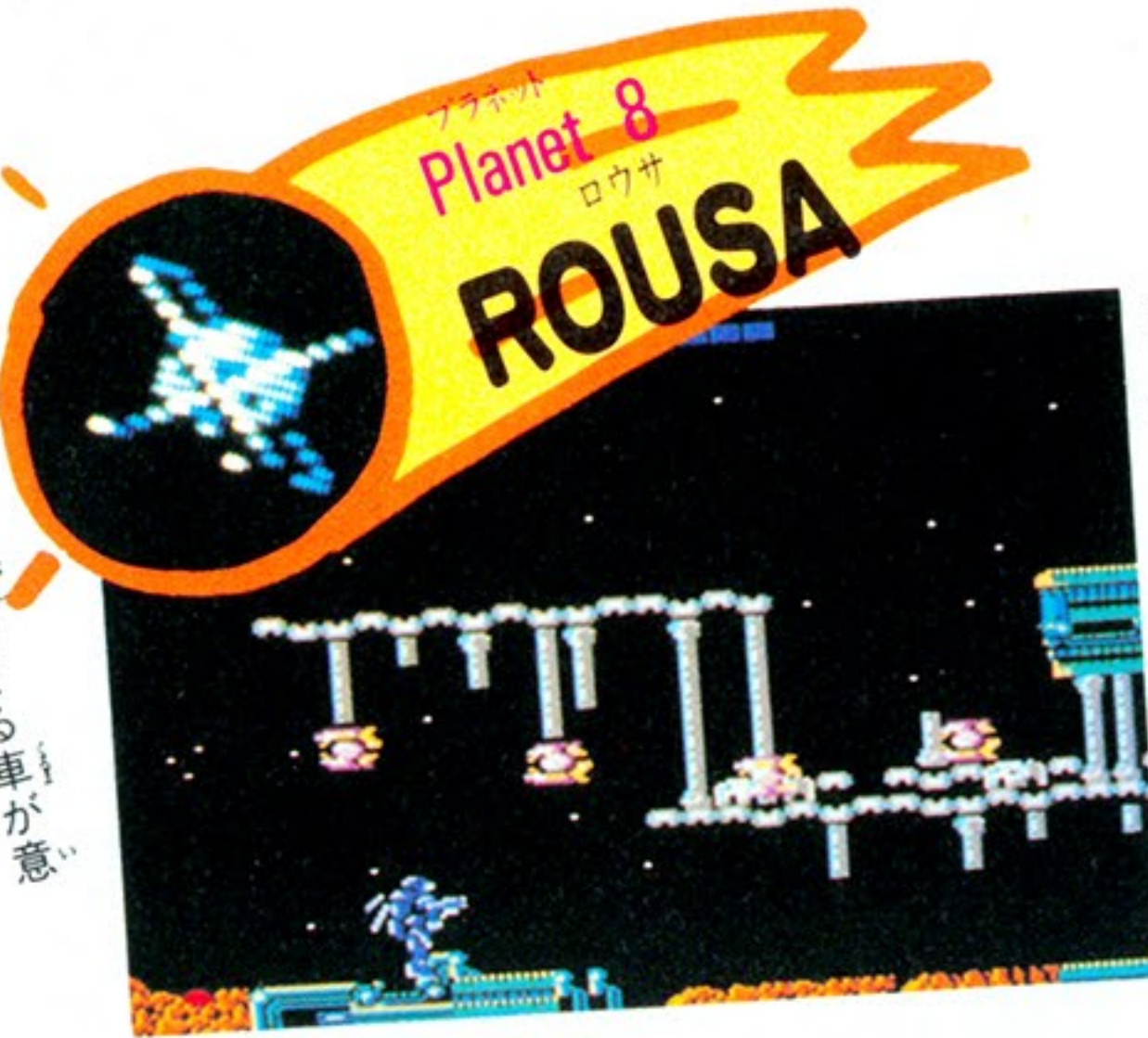
真上を飛んでる奴は、このまま左へ消えてしまう変な敵なのだ。

Planet 6
オウシャ
OUSHYA

"オウシャ"名前の威勢のよさは一、二を争うぞ。



外に強い。なめたらいカンよ。
下をトコトコ走ってる車が意



東芝日曜劇場の冒頭に出てくるシンボルマークみたいな星だね。



ポンポンはねまわる敵がいやらしいMYUTEです。確実に狙ってOM-1ブラスターを撃ち込めっ！



沼地に入ってもダメージはうけないぞ。左端に寄るのがベスト。



波状攻撃を仕掛ける敵の名は「デカルド」と言うのだ。



ミサイルが闇を裂いて飛んでいく……、真っ赤な沼地が俺の体を焼き尽くす……。ううっ、しぶい。



この星は地軸の関係で昼が長い。だから常に明かるのである。ウソだよーん。信じちゃダメ。



ハサミの先端から弾を発射するのだ。あたると痛いぞ！

実はこれら14個の星すべてを制圧してもしょーがないのだ。君の本当の目的は敵の本星、ナーサティア双惑星を発見・破壊することにある。それには時間と根気が必要なのだっ！

つか
**疲れるのは
まだ早い!**

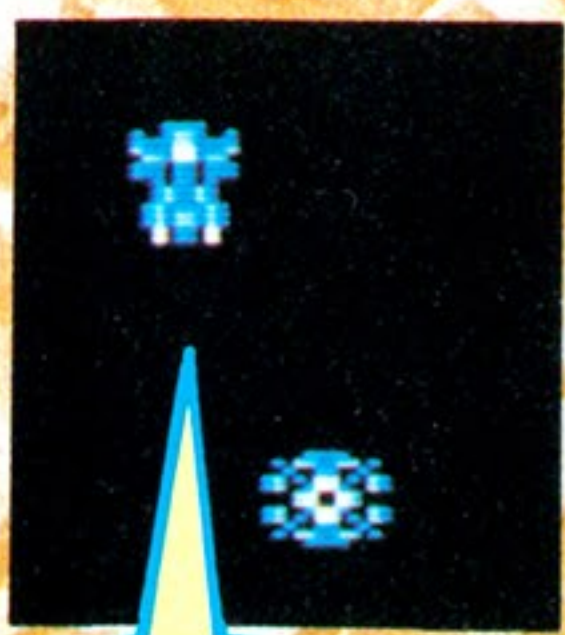
手順その2.5

グリトラ製造惑星は必ず叩き潰せ!

その場所は「わからん」のである。

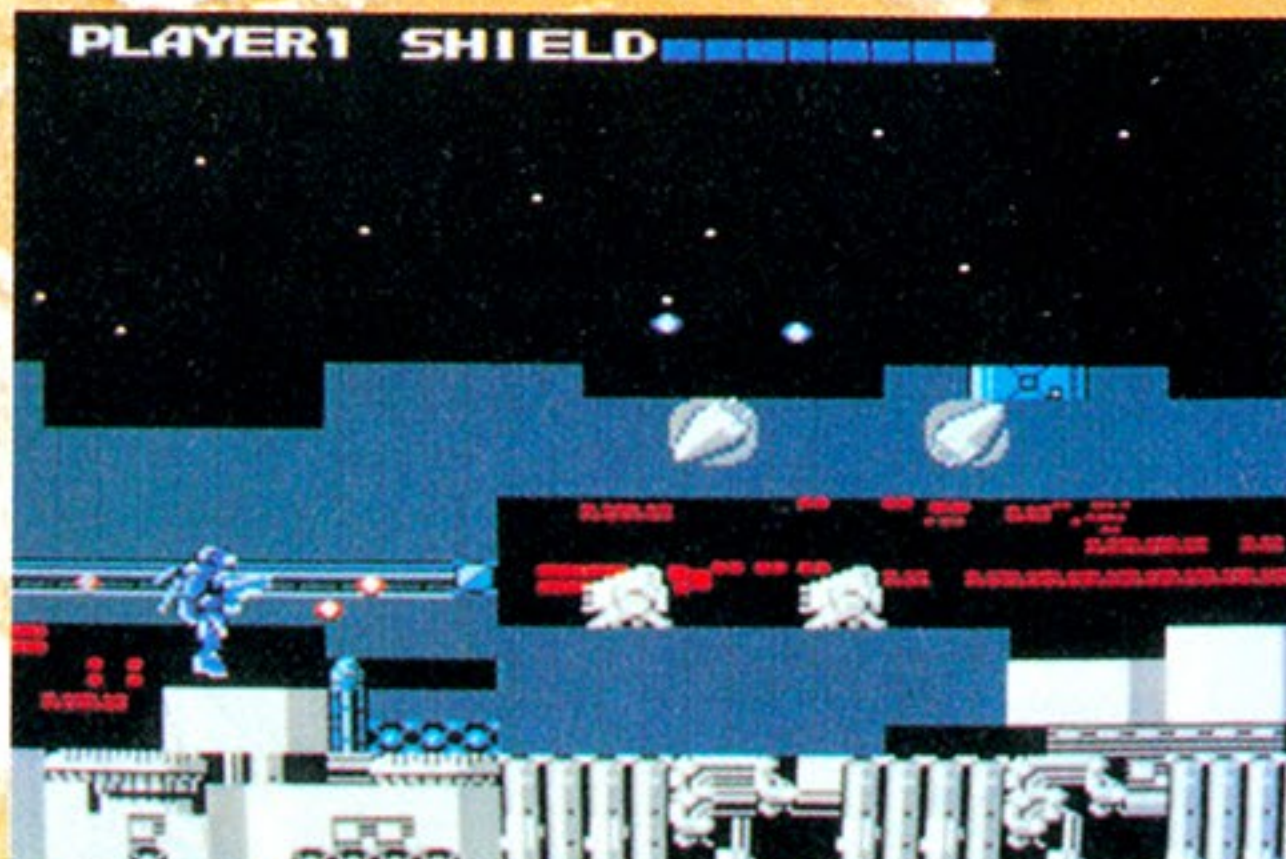
漆黒の空間に、星間レーダーに反応しない謎の星がある。それが「グリトラ製造惑星」だ。この人造惑星が完成しないうちに発見、破壊しないと、君の本星がやられるぞ!

やっとな見つけたぜ。いまのうちに破壊してしまおう。



I Found it!

これがその内部だ。いかにも、って感じ。思ったほど強い星ではないが、重力が異常に強い。苦戦を強いられるかもね……。



I Won!



喜ぶのもはや

手順その3

艦隊戦は重要なヒントの聞きどころ

生産カレベルに注目!

船をつくる!

戦闘に突入だ!

惑星を奪うたびに、艦の生産力があるのだ。星によってどの要素があるのかは違う。星を手に入れたらここを見よう。



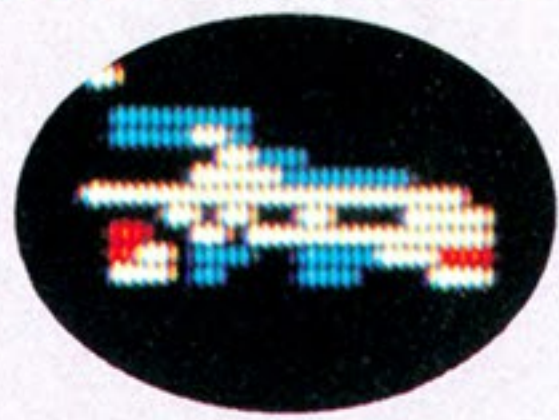
生産力がたまったら本星に戻り、艦船をセッセとつくる。生産力は時間がたてば元のレベルまで復活するから、思いきってつくりまくろうね。



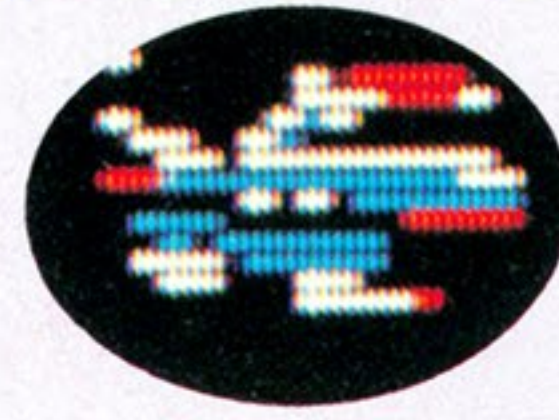
船はつくった、気分も高揚してるし……よしっ、戦闘だっ! オイラの星を奪おうなんざ10年早いのだ!



せんかん 戦艦
強い。攻撃力も防御力もケタハズレ。高いよっ。



じゅんようかん 巡洋艦
普通の船。あっても決して損はないのだよ。



かん ビーム艦
ビームはすべての障害物を貫通してくださる。



かん ミサイル艦
ミサイルは前方に障害物があると発射できない。



ここまで自分の艦隊を成長させるのは大変なのだ。敵の艦隊もほっておくとやたらと強くなるし……。できとーにキリのいいところで闘うのがコツなのさー。



中央をとんでるのがビーム。かなり船が減ったなア、涙。

敵もかなり船が減った。こっちも減った。うーん、困った。

あちゃー、かなり減っちゃった。1回本星にもどって船を補給してくるとするか。

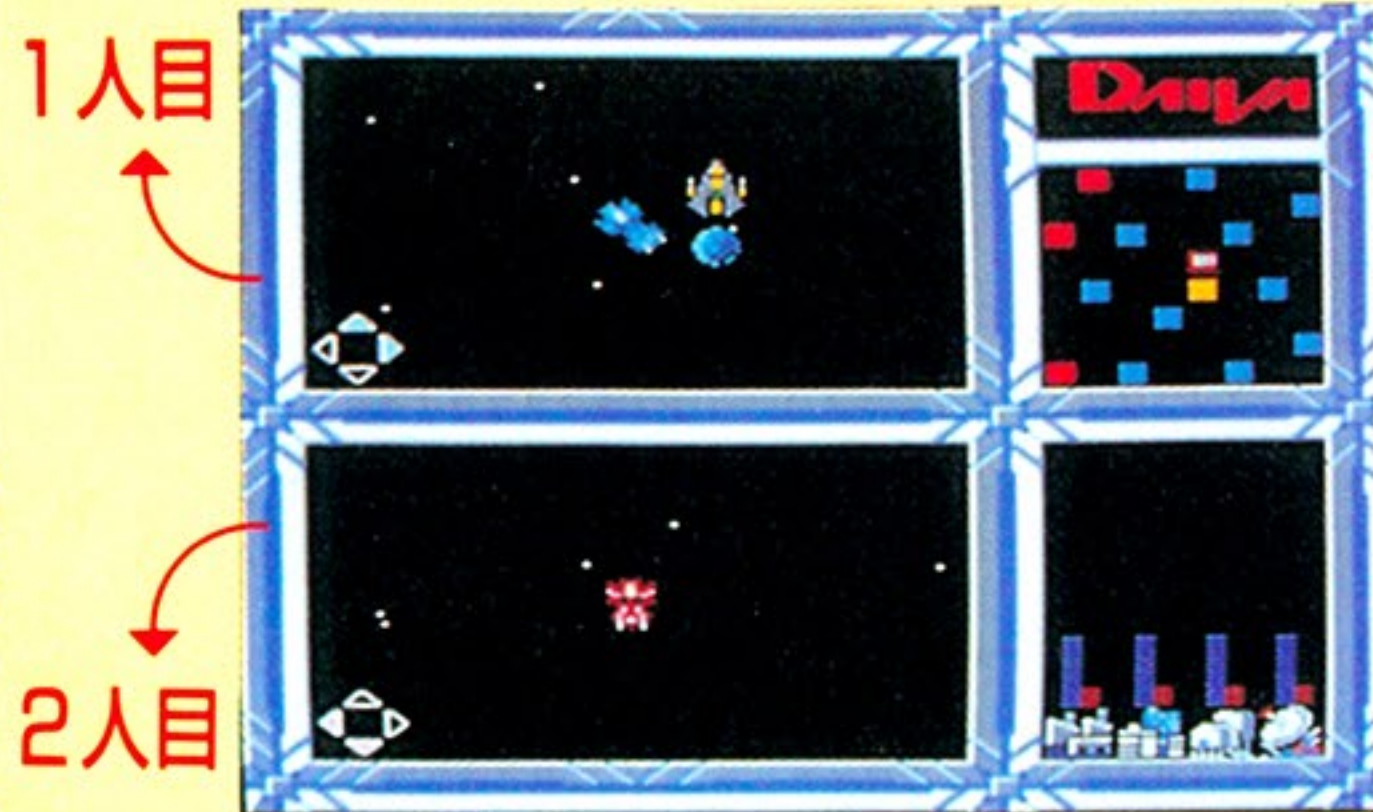


このかんたいからは、なにもじょうほうはえられなかった。

いつかはきつと……

そしてナーサティア双惑星へ……Where?

2人プレイの方が**楽**しいと思われる



これが2人で遊ぶときの星間移動シーン。2人バラバラの方向に飛ぶと目がまわっておもしろい。



地上戦も2人で戦えば案外ラクなんだよね。シールド補給戦の奪い合いは必至だけど……。

勝った、勝った! 2人の友情が大ボスを倒したのであった。友情ってスバラシイ。



艦隊船も2人でやれるのだ。赤が2人目なのさ。

レッツ トライ
LET'S TRY!

ファミスタ 野球

● (株)ナムコ 12月上旬発売 3,900円

「今度の“野球”はなかなかよくできてるぞ」「代打やリリーフも出せるんだよね」「選手それぞれに特徴があるんだ」「ホームランをうつと花火があがるんだって」
 一同「い〜ね〜、やろおぜ!!!!」
 つわけで今回から、『ファミスタ』野球リーグ開催だ。今回は勝ち点制のリーグ戦。短期決戦だから見逃さないよーに!!

ルール説明

一、本リーグ戦の試合はすべて『ファミスタジアム』で行なわれるものとする。

一、リーグ戦は6チームの総当たり戦で行なわれ、同じカードで先に2勝したチームに勝ち点1が与えられるものとする。

一、リーグ戦の順位はこの勝ち点の多いものから上位とし、同点の場合は勝率により順位を決定する。

- チーム別担当者
- G……アルト鈴木
 - T……東府屋ファミ坊
 - W……ガスコン金矢
 - D……浜村弘一
 - C……八木沢芳彦
 - S……特派員田中
- 以上

第1試合 Gチーム vs Tチーム

“まきはら”大乱調



2回裏、投手“とうやま”にもDB!!

名手“さの”超美技



祝開幕、アーチ競演で花火3発



くろまで!! よしむら!! かけふ!!

Tチームの猛打が爆発した。1回裏、2番“よしただけ”のランニングホームランから、“ばあす”、“かけふ”、“おかだ”、“さの”の4連続2塁打でいきよ4点。つづく3回にも“おかだ”の3塁打を“さの”が犠打で得点する手堅い攻めを見せ、終盤6回には“まゆみ”、“かけふ”のホームランを含む、打者一順の攻撃で、いきよに、コー

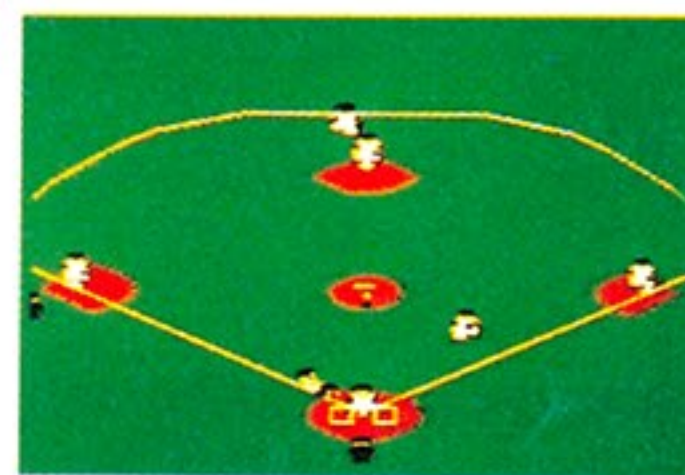
ルド勝ちをおさめた。一方、Gチームは、5回に“くろまで”、“よしむら”のホームランで1度は逆点に成功するものの、その後がつつかず、Tチ

ファミスタ		Tチーム
G	005 010 0	16
T	402 231 4	
イ	35 2112 5	3 0 0 0

幸先のいいスタートにおもわずバンザイをするTチーム選手。

Tチーム 16-6 Gチーム
 ● とうやま (1勝)
 ● まきはら (1敗)
 勝利打点 さの①
 本塁打 よしただけ①、くろまで①
 よしむら①、まゆみ①、かけふ①

ランニングホームラン!!



殊勲、“よしただけ”の好走塁

ーム“とうやま”の技巧的ピッチングの前に14三振と完全に抑え込まれた。“なかはた”のエラーがまずかった(7回裏、だれもいない1塁に送球してしまったプレイ)と敗因のひとつに守備の乱れを指摘する鈴木監督。野手の操作に慣れることが急務だ。

ファミスタ スタジアム 選抜野球リーグ戦

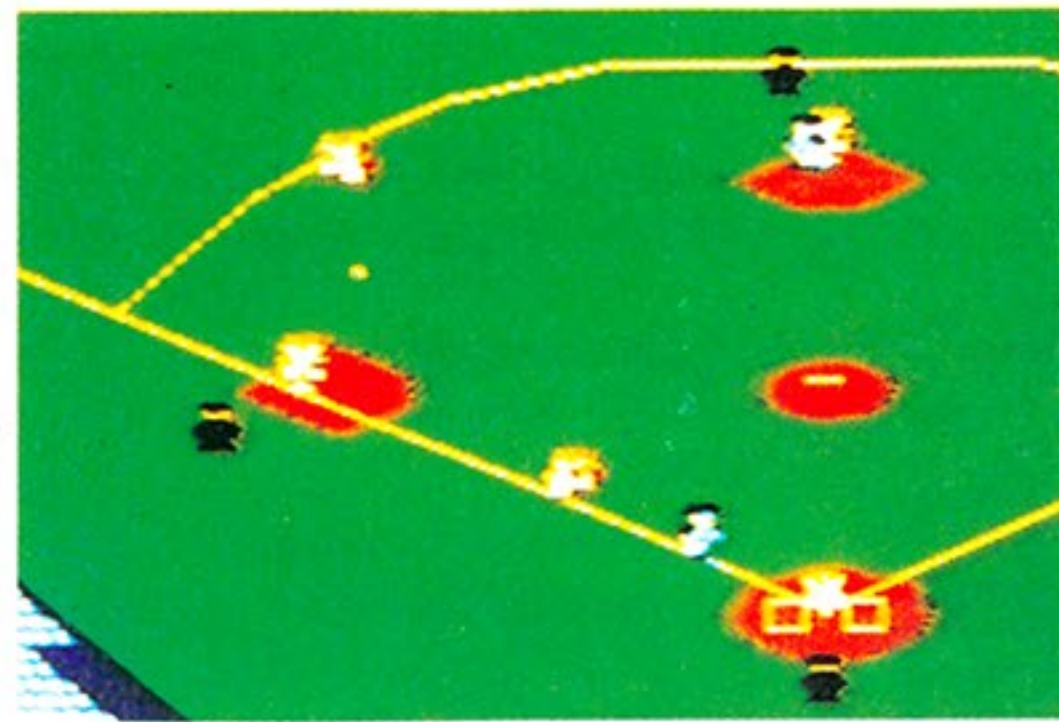
ファミスタ 3道楽出張版

堂々開催!!

第2試合 Dチーム VS Cチーム

初勝利投手、初勝利打点!!
開幕はまさに"こまつ"デー

"こまつ"決勝打っ!!



▲さえる"こまつ"の速球。いきなり153キロでストライク。
▲ショート深めの内野安打で2者が生還。決勝点となる。

3回までホームランがらみでこまかく加点したDチーム、6回にいっきよ9点の猛攻で、Cチーム3投手を撃沈した。とくに投手"こまつ"の活躍がめだち、打っても4の3、

5打点の活躍ぶり。Cチームはベテラン"こうじ"、"きぬかさ"の不調がたたったようだ。



▲押さえの切り札、"うししま"登場。

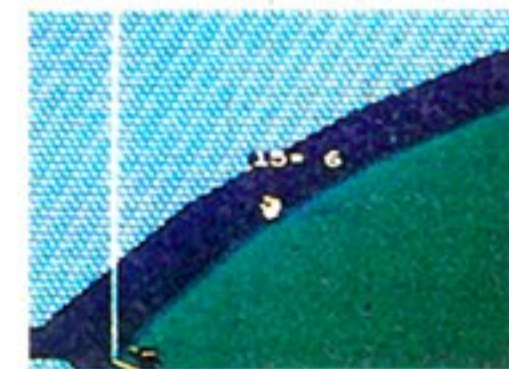


▲とどめ!! "うの"3ランがレフトへ!!

のHR!

Dチーム 14-3 Cチーム

- こまつ (1勝)
- かわくち (1敗)
- うししま (1S)
- 勝利打点 こまつ①
- 本塁打 やすとも①②、うの①
- なかしま①



41打数、まさに猛攻!! Dチーム

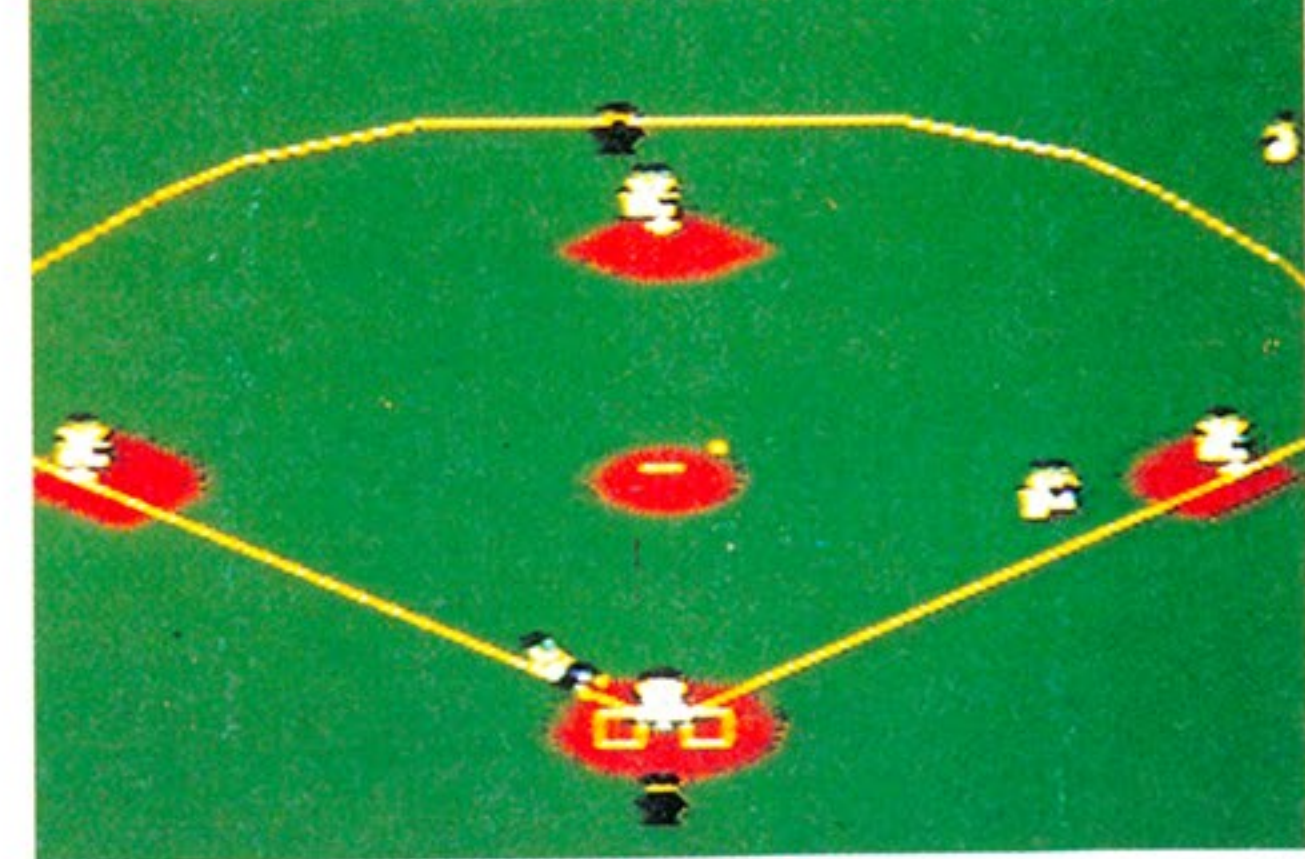
打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9
こまつ	1	0	0	0	0	0	0	0	0
かわくち	0	0	0	0	0	0	0	0	0
うししま	0	0	0	0	0	0	0	0	0
なかしま	0	0	0	0	0	0	0	0	0
やすとも	0	0	0	0	0	0	0	0	0
うの	0	0	0	0	0	0	0	0	0

第3試合 Wチーム VS Sチーム

はでな大砲はとばないものの、足を使った機動力野球でSチームが開幕をかざった。1回裏の"わかまつ"1号、4回裏"くりやま"1号と、1試合2ランニングホームランはめずらしい記録。が、逆に長距離打者がいないのも悩みのひとつ。"すきうら"あたりの成長が期待される。Wチ

"わかまつ"健在っ!!

▲1回裏、俊足"わかまつ"が、ひさびさに華麗なる足技を見せ、ランニングホームラン!!
ムは救援の"きだ"が火だるま。打撃の援護を待てなかった。投手層の薄さが課題だ。



Sチーム、機動力で初勝利
開幕をかざる



▲Wチーム、ショート"超"のインプレー

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9
わかまつ	1	0	0	0	0	0	0	0	0
くりやま	0	0	0	0	0	0	0	0	0
すきうら	0	0	0	0	0	0	0	0	0
きだ	0	0	0	0	0	0	0	0	0
えんどう	0	0	0	0	0	0	0	0	0

▲こきざみな得点でSチームが勝利。



▲救援"きだ"が火だるま。もう手がつけられない。

Wチーム 3-14 Sチーム

- たかの (1勝)
- えんどう (1敗)
- 勝利打点 わかまつ①
- 本塁打 わかまつ①、くりやま①

その他の試合結果

序盤戦9試合を終わった結果が下の表。Tチームが負け知らずの4勝でトップ。でも順位

は勝率よりは勝ち点重視。まだまだわからないぞ。沈黙を守るGチームが不気味だ。

Tチーム 14-6 Sチーム

- いけだ (1勝)
- あらき (1敗)
- なかにし (1S)
- 勝利打点 かけふ①
- 本塁打 かけふ②、きど①

Wチーム 0-10 Dチーム

- こまつ (2勝)
- えんどう (2敗)
- うししま (2S)
- 勝利打点 おおしま①
- 本塁打 うの②、げいり①

Tチーム 11-1 Cチーム

- いけだ (2勝)
- かわくち (2敗)
- 勝利打点 おかだ①
- 本塁打 ばあす①

Sチーム 15-5 Cチーム

- やすだ (1勝)
- きたへふ (1敗)
- 勝利打点 れおん①
- 本塁打 れおん①

Tチーム 14-4 Dチーム

- とうやま (2勝)
- すずき (1敗)
- やまもと (1S)
- 勝利打点 きど①
- 本塁打 かけふ③、ばあす②

Dチーム 8-6 Sチーム

- うししま (1勝1S)
- あらき (2敗)
- 勝利打点 うの①
- 本塁打 うの③、かみかわ①

	T	D	S	G	W	C	勝率	勝ち点
T	○	○	○	○	○	○	1.000	0
D	×	○	○	○	○	○	.750	0
S	×	×	○	○	○	○	.500	0
G	×	×	×	○	○	○	.000	0
W	×	×	×	×	○	○	.000	0
C	×	×	×	×	×	○	.000	0

次号へ、こう御期待っ!!

永久保存版

プロ野球



球団別
選手個人成績
一覧表

この「ファミリースタジアム」には全部で10のチームが登録されているのは、もう知っているよね。それぞれの選手ごとに打力、走力が設定されていて、各チームカラーを構成しているのだ。自分のチームはもちろんのこと、敵チームの選手のデータをあらかじめ研究しておくのは、近代野球の基礎。この「ファミスタ」選手成績を見て、みんなで勉強しよう。対戦チームごとにキミのオリジナル攻略法を作れば、リーグ優勝だって夢じゃない。はっきりいって永久保存版だぜーっ!!

ガイアッツ

Gチーム チーム打率 .273
チーム本塁打 200



打順	名前	守備	打率	本塁打	走力
1	まつもと	(左)	.286	4	7
2	しのすか	(二)	.310	8	2
3	くろまで	(中)	.326	36	2
4	たつのり	(三)	.284	32	3
5	よしむら	(右)	.324	22	4
6	なかはた	(一)	.290	16	3
7	こうの	(遊)	.248	4	5
8	やまくら	(捕)	.254	10	2

こまだ	(左)	—	.258	12	2
代 おかさき	(左)	—	.270	6	5
打 ありた	(右)	—	.246	10	2
おう	(左)	—	.301	40	2

名前	防御率	球速	ST	C	S	F	
えがわ	(右)	3.00	138	8	10	2	6
投 まきはら	(右)	4.10	150	8	5	3	3
手 かとり	(右)	3.10	130	3	4	7	3
すみ	(左)	2.80	140	3	2	6	0

ワンポイントアドバイス

投打のバランスがとれた好チーム。とくにリリーフ「すみ」、「かとり」、左右のサイドスローが打ちにくい。代打のキリ札「おう」をうまく使うように!

ライオネルズ

Lチーム チーム打率 .267
チーム本塁打 184



打順	名前	守備	打率	本塁打	走力
1	いしげ	(右)	.304	28	6
2	かなもり	(左)	.306	8	4
3	あきやま	(中)	.260	40	6
4	きよはら	(一)	.300	32	3
5	かたひら	(右)	.300	16	2
6	たお	(左)	.268	14	3
7	つじ	(右)	.286	6	7
8	いとう	(捕)	.254	12	5

おおた	(右)	—	.252	12	2
代 おかむら	(左)	—	.262	4	5
打 にしおか	(右)	—	.264	8	4
とましの	(右)	—	.264	4	5

名前	防御率	球速	ST	C	S	F	
わたなへ	(右)	3.50	148	9	5	2	3
投 ひかしお	(右)	3.40	134	8	7	7	2
手 くだう	(左)	3.00	134	3	3	7	3
かく	(右)	2.50	160	3	5	5	2

ワンポイントアドバイス

速球派、技巧派おりませた投手陣が絶品。160キロ投手の「かく」は頼りになるぞ。「あきやま」、「きよはら」らの若手主軸打線の活躍がポイントだ。

レールウェイズ

Rチーム チーム打率 .281
チーム本塁打 258



打順	名前	守備	打率	本塁打	走力
1	おおいし	(右)	.298	16	8
2	まつなか	(左)	.312	22	6
3	でひす	(右)	.332	36	3
4	ぶうま	(右)	.340	38	2
5	みのだ	(右)	.290	18	5
6	やまもと	(左)	.284	20	4
7	むらかみ	(遊)	.270	20	3
8	なしだ	(捕)	.242	8	2

かどた	(左)	—	.270	26	2
代 ふくもと	(左)	—	.276	10	6
打 いしみね	(右)	—	.302	28	2
かねむら	(右)	—	.282	16	4

名前	防御率	球速	ST	C	S	F	
やまだ	(右)	3.10	134	9	5	6	6
投 にしかわ	(左)	3.80	138	7	3	6	5
手 さとう	(右)	3.70	140	4	5	4	4
いしもと	(左)	4.00	140	3	6	5	2

ワンポイントアドバイス

リーグ10球団のなかでもっともパワーのある打線が売りもの。投手陣の層も厚いぞ。はっきりいって優勝候補ナンバー1の関西系鉄道連合チームだ。

カーズ

Cチーム チーム打率 .259
チーム本塁打 153



打順	名前	守備	打率	本塁打	走力
1	よしひこ	(左)	.288	22	7
2	やまさき	(左)	.300	8	6
3	こばや	(左)	.286	14	3
4	こうじ	(右)	.284	28	4
5	なかしま	(中)	.286	14	5
6	おさない	(一)	.254	20	3
7	きぬかさ	(三)	.268	24	3
8	たつかわ	(捕)	.270	8	2

きのした	(右)	—	.254	6	4
代 にしだ	(左)	—	.250	4	2
打 しようた	(右)	—	.244	1	5
はら	(左)	—	.228	4	4

名前	防御率	球速	ST	C	S	F	
きたへふ	(右)	2.80	140	9	7	6	3
投 おおの	(左)	3.30	142	7	3	6	6
手 かわくち	(左)	3.50	140	3	5	4	6
つだ	(右)	4.00	134	3	4	4	3

ワンポイントアドバイス

エース「きたへふ」を中心にした守りのチーム、足の速い選手が多いのも特徴で、機動力のある野球ができるのが強み。こまめに足でかせいで、少数点差をせり勝とう。

タイタンズ

Tチーム チーム打率 .270
チーム本塁打 217



打順	名前	守備	打率	本塁打	走力
1	まゆみ	(右)	.310	32	5
2	よしたけ	(左)	.246	6	6
3	ばあす	(左)	.345	50	2
4	かけふ	(左)	.300	36	2
5	おかだ	(右)	.302	30	3
6	さの	(右)	.278	14	2
7	ひらた	(右)	.264	6	3
8	きど	(捕)	.240	8	2

かわとう	(右)	—	.248	5	2
代 かしわは	(右)	—	.288	16	4
打 ひろた	(右)	—	.274	8	3
なかさき	(左)	—	.262	6	3

名前	防御率	球速	ST	C	S	F	
いけだ	(右)	4.20	142	7	4	5	3
投 とうやま	(左)	4.20	145	6	2	5	0
手 なかにし	(右)	3.70	138	3	7	4	2
やまもと	(左)	3.70	140	3	8	4	6

ワンポイントアドバイス

長打力のある打者がずらりとそろっている。どこからでも得点できるのが魅力だ。ただし、投手陣が少々弱体。パワフルな打線でどこまでカバーできるかが勝負のカギ。

フーズフーズ

Fチーム

チーム打率 .280
チーム本塁打 208



打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	にしむら	左(二)	.300	6	8
2	しまだ	左(中)	.270	8	7
3	おちあい	右(一)	.364	50	2
4	りい	左(右)	.326	28	2
5	ぱとな	左(左)	.284	22	3
6	ふるや	右(三)	.290	26	5
7	たむら	右(捕)	.282	14	2
8	たかしろ	右(遊)	.256	10	5

つすえ	左	—	.276	14	3
代よこた	左	—	.304	10	4
打けんいち	右	—	.274	8	3
ふるかわ	右	—	.266	12	4

名前	防御率	球速	ST	C	S	F
むらた	右3.10	140	8	5	5	8
投つの	右4.80	142	8	6	5	5
手しばた	右3.90	146	4	5	4	3
そう	右3.60	140	3	4	6	5

ワンポイントアドバイス

強打者「おちあい」を中心とする打力のチーム。関東の食品連合チームだ。左の投手がいないうえ、全体に防御力が低い。継投策でうまく乗りきろう。

ホイールズ

Wチーム

チーム打率 .264
チーム本塁打 128



打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	やしき	左(中)	.284	10	8
2	かとう	左(左)	.286	6	7
3	ゆたか	左(遊)	.314	10	7
4	ぼんせ	右(一)	.310	26	4
5	たしろ	右(三)	.260	24	2
6	ろうまん	左(右)	.290	14	4
7	たかはし	右(二)	.236	2	6
8	わかな	右(捕)	.280	6	1

やました	右	—	.272	10	2
代ひらた	右	—	.260	10	2
打よしかす	左	—	.272	8	1
むらおか	右	—	.224	2	7

名前	防御率	球速	ST	C	S	F
えんど	右3.40	145	9	5	5	2
投かけはた	右5.10	140	7	5	5	2
手きだ	左4.10	136	3	2	5	3
さいと	右3.60	140	3	7	4	4

ワンポイントアドバイス

頼りになる大砲はいないが、機動力はリーグ10球団随一。「スポーツカートリオ」を使って走りまわろう。足でかきまわし、相手のミスを使うのが得策だろう。

ドラサンズ

Dチーム

チーム打率 .253
チーム本塁打 172



打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	ひらの	左(中)	.286	10	7
2	かみかわ	左(二)	.280	6	4
3	うの	右(三)	.272	32	4
4	げいり	左(左)	.250	34	3
5	おおしま	右(右)	.266	24	2
6	かわまた	左(一)	.286	10	2
7	なかお	右(捕)	.262	12	5
8	やすとも	右(遊)	.254	10	4

やざわ	左	—	.274	18	2
代ふしなみ	左	—	.242	2	4
打ふじお	左	—	.238	10	3
にふら	右	—	.234	4	3

名前	防御率	球速	ST	C	S	F
こまつ	右3.00	150	9	6	4	4
投すきもと	左3.70	135	7	6	3	3
手すずき	右3.40	130	3	7	5	5
うししま	右3.20	140	3	6	3	6

ワンポイントアドバイス

安定した投手陣で、相手チームの打線を封じこめよう。先発「こまつ」からリリーフエース「うししま」につなぐのが必勝パターンだ。弱体打線を投手力でカバー。

スパローズ

Sチーム

チーム打率 .259
チーム本塁打 138



打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	くりやま	左(中)	.280	4	5
2	みすたに	右(遊)	.256	4	5
3	わかまつ	左(左)	.280	10	3
4	れおん	右(三)	.310	32	2
5	すきうら	左(右)	.290	26	3
6	ひろさわ	右(一)	.252	18	3
7	すえ	右(二)	.264	14	4
8	やえかし	右(捕)	.250	8	1

ゆわした	左	—	.262	4	4
代わたなへ	右	—	.276	8	4
打おがわ	右	—	.238	8	2
たかに	左	—	.256	2	4

名前	防御率	球速	ST	C	S	F
たかの	右4.90	146	8	5	2	5
投あきら	右5.40	136	7	5	3	3
手あい	右4.30	134	3	4	3	2
やすだ	左4.00	130	3	7	7	0

ワンポイントアドバイス

残念ながら、総合力では他チームに劣っている。代打リリーフを出す時機をはずさず、うまくチャンスをかすように。監督の力で勝てれば、うれしさも100倍!?

ナムコスターズ

Nチーム

チーム打率 .267
チーム本塁打 67



打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	まつぶ	左(中)	.270	3	6
2	ばろん	左(左)	.280	4	4
3	ふあいか	右(一)	.310	10	4
4	ぱつく	右(三)	.300	20	1
5	にやむこ	右(捕)	.290	13	1
6	ぎる	右(遊)	.275	4	3
7	いんで	左(二)	.270	2	5
8	らりいX	右(右)	.240	2	6

ぷうか	右	—	.290	6	0
代びの	左	—	.260	1	10
打とふかふ	右	—	.250	1	4
へろへろ	左	—	.280	1	2

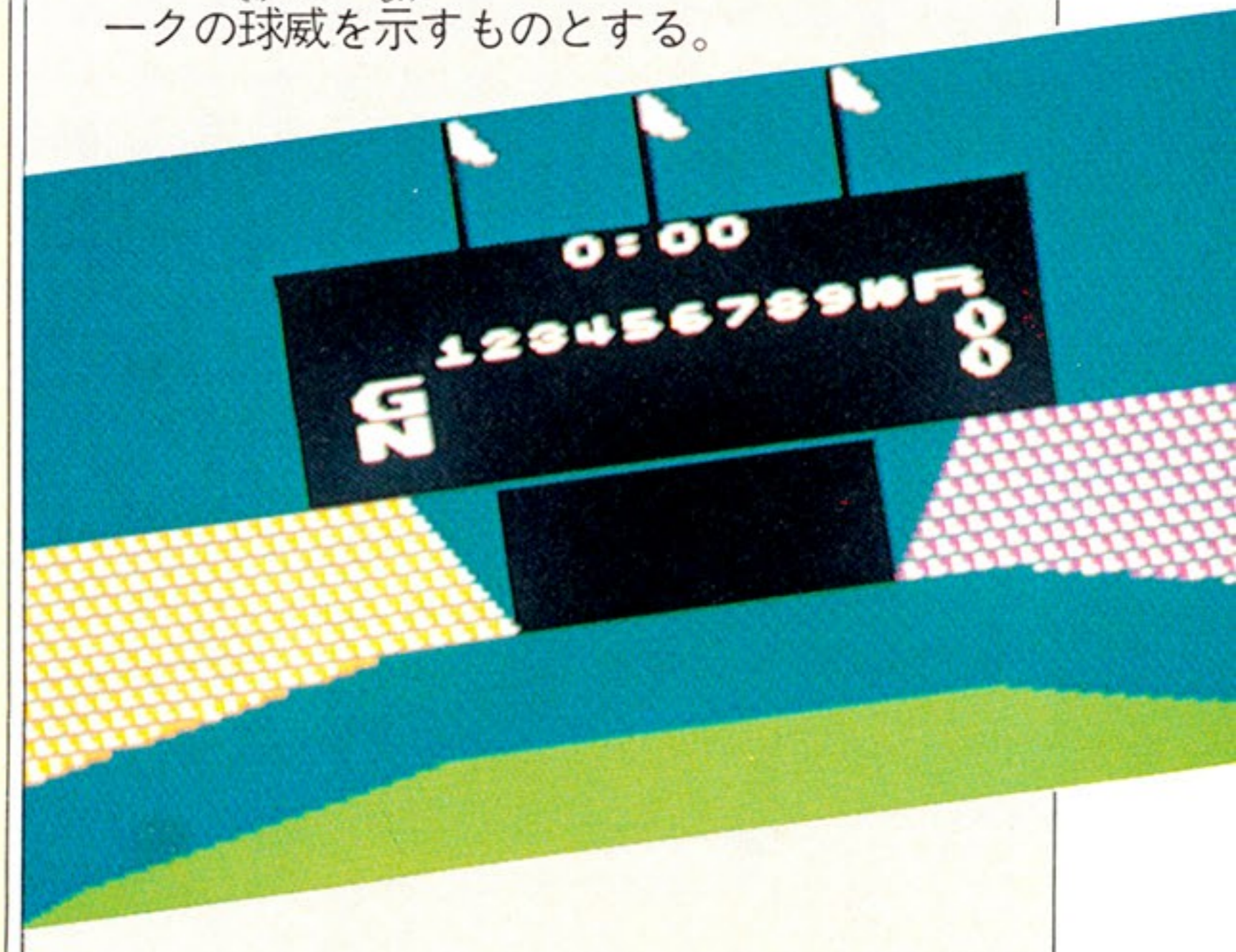
名前	防御率	球速	ST	C	S	F
ぴぴ	左4.50	150	8	2	5	1
投せひうす	右3.40	135	6	4	4	5
手ぼすこ	右2.40	130	3	6	4	2
きやらか	左2.80	138	3	8	8	0

ワンポイントアドバイス

おなじみのゲームキャラたちが勢ぞろいした異色チーム。大砲がないのはちょっと不安だが、投手力はなかなかのもの。「せひうす」のフォークはくせものだぞ。

せいせきいちらん みかた
成績一覧の見方

- ① 名前の後ろについている(左)(右)の記号は、打者の場合は右打ちか左打ちかを区別、投手の場合は右投げか左投げかの区別を示す。
- ② 「守備」ではそれぞれ、(捕)キャッチャー、(一)ファースト、(二)セカンド、(三)サード、(左)レフト、(中)センター、(右)ライト、(遊)ショートを示す。なお、代打はどの守備にでも入れるものとする。
- ③ 走力、変化球は0から10の相対評価とする。なお、Cはカーブ、Sはシュート、Fはフォークの球威を示すものとする。



※各選手の守備位置は、編集部が独自に調査、決定したものです。

仲間を助け、信者を集め、教典を奪い返せ!! 黒ミサを成し遂げるために!!



せいきまつ/あくまのぎやくしゅう

©CBS/SONY INC. 1986

●CBSソニー 12月20日発売 4,900円

あの悪魔教布教集団、ギンギンの世紀末音楽バンドの聖飢魔IIが、ファミコンのソフトに登場したぞ。BGMも彼らの作曲だ。主人公は悪魔教の教祖=デーモン小暮閣下。閣下は信者を集め、貢ものを全部とり、とらわれの身の4人の仲間を救い出し、宿敵のゼウスに奪われた悪魔教典をとり戻して、黒ミサを成功させるために大あばれする!! こりゃ凄いぞ。

操作方法

まずはコントローラの使い方をマスターしよう。

- これで主人公のデーモン小暮閣下がジャンプするのだ!!
- 武器を発射する。石やナイフや火の玉を投げて敵を殺す!!
- ゲーム中に押してポーズするとライフが減らない。
- ファインダー面で品物を選び、これとAボタンで買う。
- デーモンが左右に移動する。全アイテムをとったら地面の扉から地下道へ進む。

ゲームについて知っておくこと

ゾーンは全部で4つ、それぞれ8セクション!

全部で32あるセクションは、すべて2画面ぶんの大きさで横スクロールする。各セクションで、貢もののアイテムを全部取ると、次のセクションへの扉が開いてワープできるのだ。だけどこのゲームはライフがゼロになっちゃうとゲームオーバー。得点かせぎよりライフを増やしてくれる生き血を取ろう。



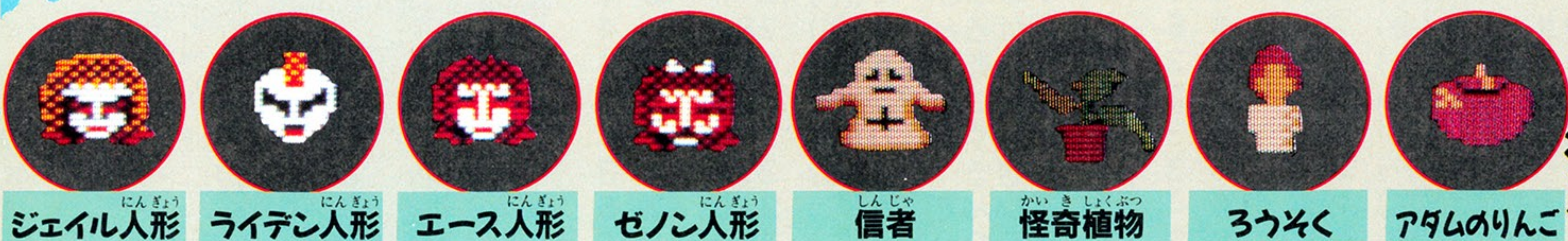
▲ライフ999でスタート。これが減り続けて100を切ったら危険信号。



▲ライフ0。おお! 悪魔が死んでしまうとはなにごとだ。ああ昇天。

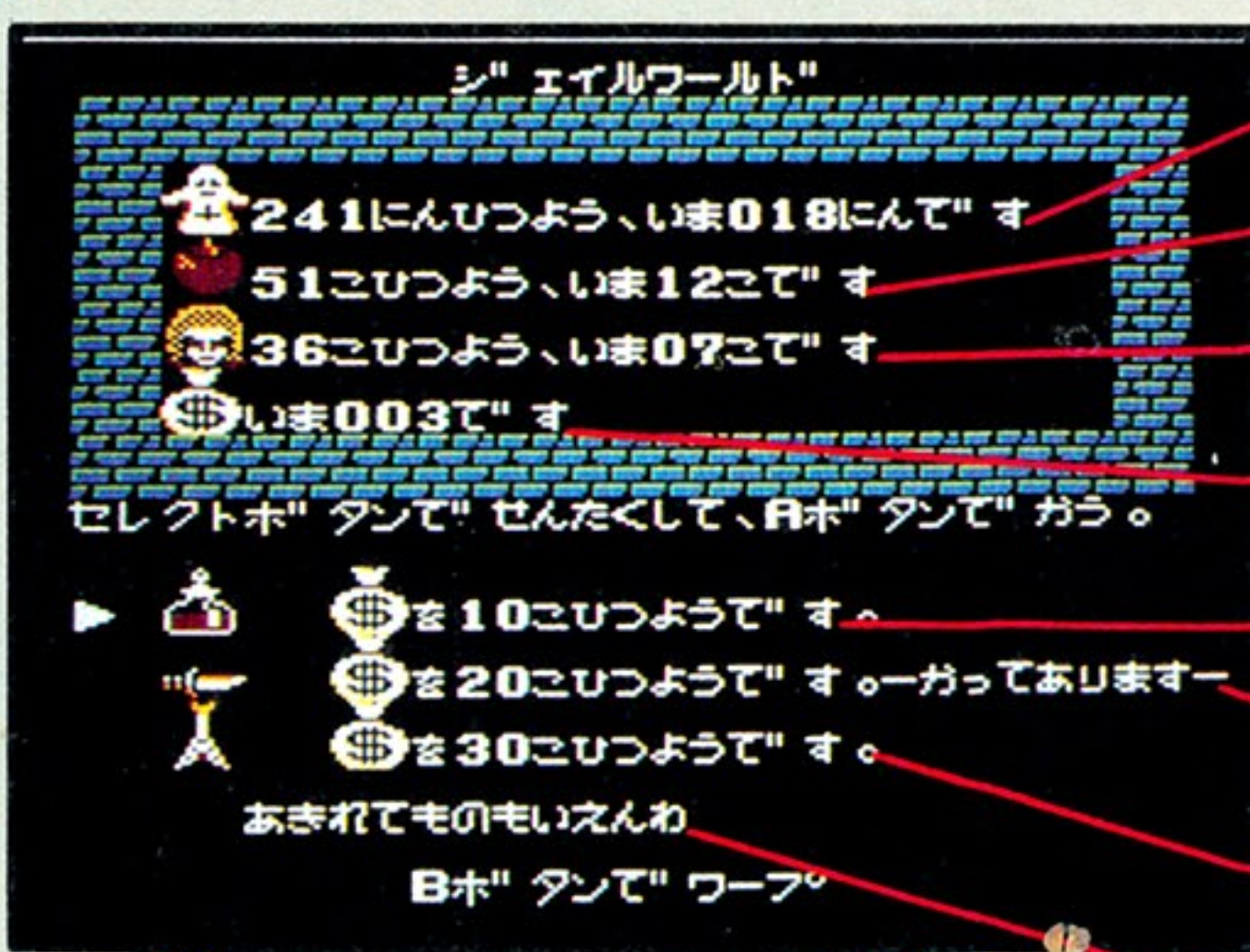
各ゾーンごとに貢もののアイテムの種類は違い、各ゾーンをクリアするには、各セクションで全部のアイテムをとる必要がある。そして最後の黒ミサを成し遂げるために決められた数のアイテムを集めねばならない!

貢ものにはこんなものがある!



e.i.t.c.

ファインダー面をのぞいて絶対コレを買えっ!!



- 黒ミサに必要な信者の数と、今集まっている信者の数わかるぞ。
- アイテム①。ここで集めなければならぬモノと集まった数が出る。
- アイテム②。①も②も各ゾーンごとに集めるモノの種類は変わる。
- これが重要な「ドル袋」。これを集めて買い物をするのだ!!
- ライフの数を300増強できる「生き血」だ。命が危ない時は絶対必要。
- 強い「武器」を買う。ゾーンが変われば敵も強くなる。必ず欲しいね。
- これが「黒ミサアイテム」の楽器だ。買い損なると黒ミサが開けないよ。
- ここに悪魔からのメッセージが届く。よく読んで作戦をたてよう!?



▲各セクションにあるこの「目」のキャラにふれると、ファインダー面が現われる。のぞいている時はライフは減らないから安心。「ドル袋」をためて買い物をするぞ。



▲斧だ。エースゾーンで投げまくりたい。絶対買い忘れてはいけない。

●これは炎の弾。この強力な武器なしではゼノンゾーンは苦しい。

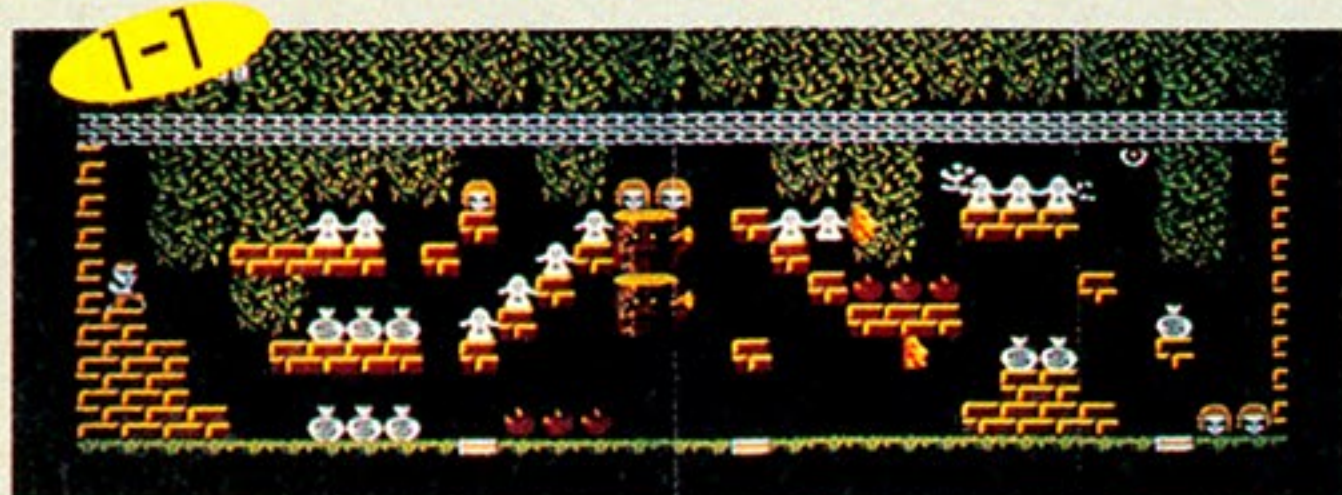
「黒ミサアイテム」は、絶対に各ゾーンをクリアする前に買おう

いざ「巡礼」、全部で4つのゾーンはこれだ!

1 ジェイルゾーン

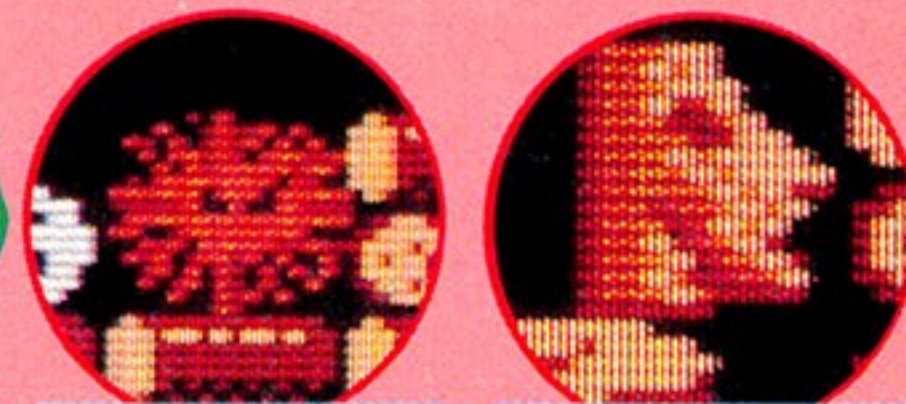
4つのゾーン全部の中で、8セクションめにとらわれの身の仲間がいるぞ。各ゾーンとも迷路

のような地下道をワープし続けてそこへ行く。複数の扉からワープする場所は決まっているよ。



殺せ!! 敵キャラ

こいつらにやられると、デーモンは体がしびれ、ライフのタイマーが著しく減ってしまう。いかん!! 殺すのだ。



どくくり 毒栗



モアイ



ふうせん



エンジェル



カラス



どくへび



どくぐも



オバケ石



おうごん 黄金ドクロ



ミイラ



神父

2 ライデンゾーン



第2ゾーン。ライデンを助けて次のゾーンへ進むのだ。平和そうに見えるこの様子だが、悪魔にとってこの平和はみんな敵だ!!

3 エースゾーン



見よ!! オドロオドロしいぜ。ところで、どこでも8発連射で敵を殺したあとは、ドル袋が5つも出てくるのだ。かせぐにはこれが一番。

4 ゼノンゾーン



このゾーンの敵は手ごわいぞ。さて4-8で4人めの仲間を救うぞ。各ゾーンで同様に、牢の前にはゼウスの手下の牢番がいる。奴を倒すには、うしろから3発攻撃すればOKだ。

開き4人めの仲間のゼノンを手助けした。牢が5人がそろそろ。ここまでで必要アイテムは全部そろえよう。次は神と対決。



ゼウスとの対決のエリア!!



このエリアは1画面サイズ。ゼウスの放つ光り弾には注意しろ。そしてこちらからはこうもりを使う。勝てば彼は消滅するのである。

神を倒して教典を取り戻せ!!

次なるは、大魔王の判定!!

どうとう教典を取り戻す時が来た。長い道のりだったがここまで来れば、黒ミサは近い。大魔王のお裁きはどうか。合掌!



悪魔の世界で黒ミサを成功させるのはそなただ!



聖飢魔II

闘いの挽歌

ファン待望!! ゲームセンターで大人気だったカプコンの『闘いの挽歌』が、ついにファミコンになったのだ。はやりの隠し面に隠しアイテムもいっぱい、ゲーセン版からかなりのパワーアップ。おまけにゲームの難易度も、とてもお手ごろの出来具合。これならみんなでも気楽にチャレンジできそうだぜー!!

●カプコン 12月26日発売 5,500円

ステージ STAGE 1

ステージ1は市街戦だ。まだ序盤なので、強敵はほとんど出てこない。ジャンプ、剣、盾などの基礎テクをマスターしておこう。一見ヘビメタっぽいボスキャラで腕だめし!!

命のハートでダメージを回復!!



各所に羽根のはえたハート、「命のハート」が隠されている。取ればダメージを回復してくれるぞ。

廃墟の窓から、突然顔を出した兵士。ジャンプでかわし、そのままつき出し上から爆弾を放り投げってくるぞ。ハイ た首をチョン! みごとな攻撃でしょ。



突然飛び出す爆弾男にはご用心!!



マンホールの下にはゴブリンがいた



ゴブリンは分裂弾を投げてくるのだ。注意しよう。左端のブーツ型アイテムを取ると、ハイジャンプができるぞ。

アブナーイ、おののはさみうちだ



ステージ1、中盤のボスキャラ。オノをブンブン投げる。ジェイソン君もまっ青。



ステージ STAGE 2

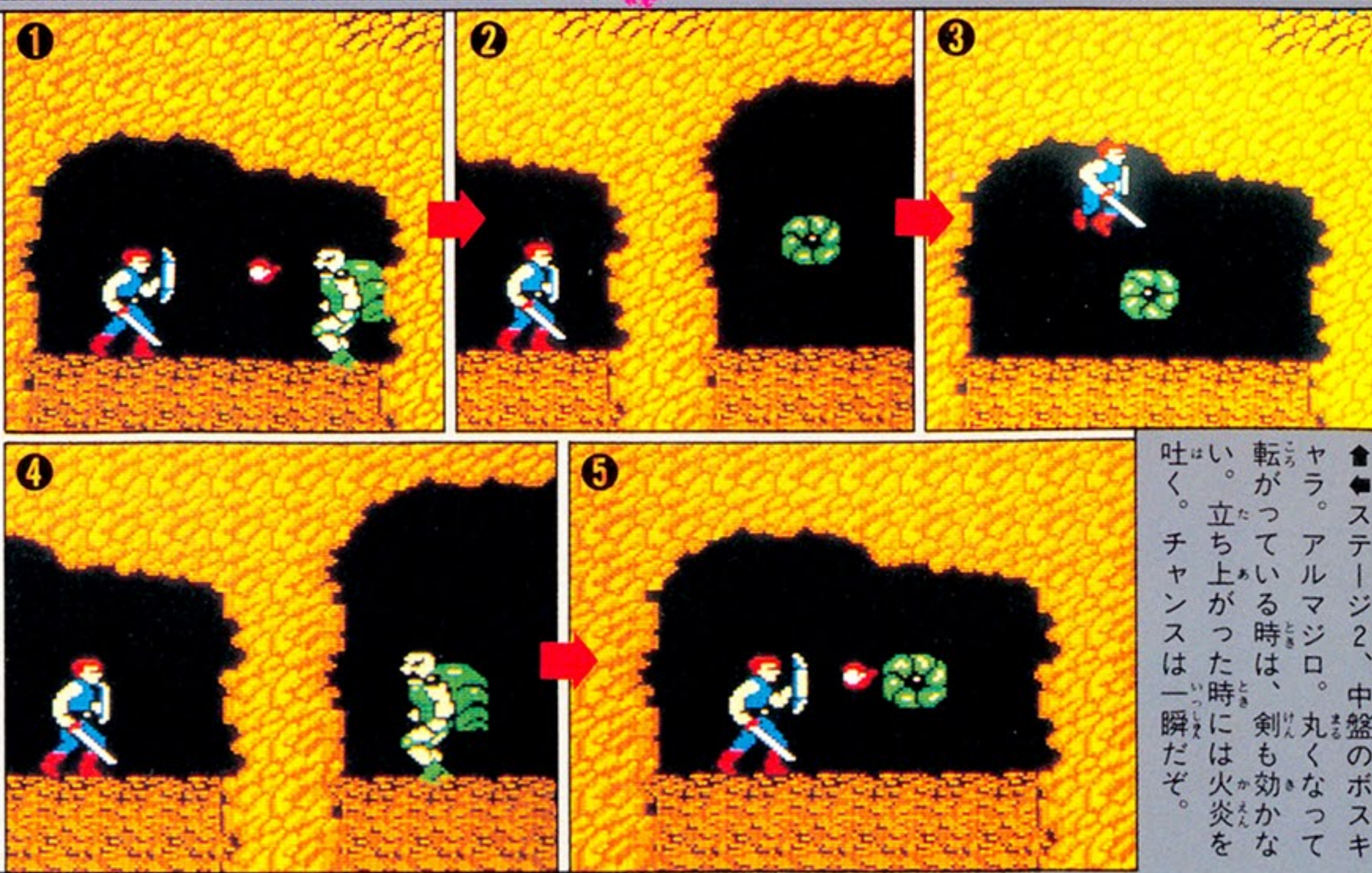
ステージ2は山岳地帯。山あり、沼あり、洞窟ありの変化に富んだ地形を舞台に、敵との大乱戦を繰りひろげるのだ。矢や爆弾が空中から降ってくる。油断大敵だぜー!!

岩の上からキミを狙うボーガン野郎の登場だ



岩の上に潜む敵の兵士が、ボーガンでキミを狙う。機敏に矢をかわしながら先に進めればいいんだけど、なかなかそうはさせてくれない。前後から敵が迫ってくる。盾で矢をかわす練習をしよう。

攻撃不能!? アルマジロの体当たり!!



ステージ2、中盤のボスキャラ。アルマジロ。丸く転がっている時は、剣も効かない。立ち上がった時には火炎を吐く。チャンスは一瞬だぞ。

ぜんはん エリア パーフェクト しょうかい 前半2面を完全紹介しちゃうのだーっ!!



赤服を着た兵士はナイフ投げがお得意。接近戦に持ちこめ。



あかふくへいし 赤服兵士がナイフを投げる!!

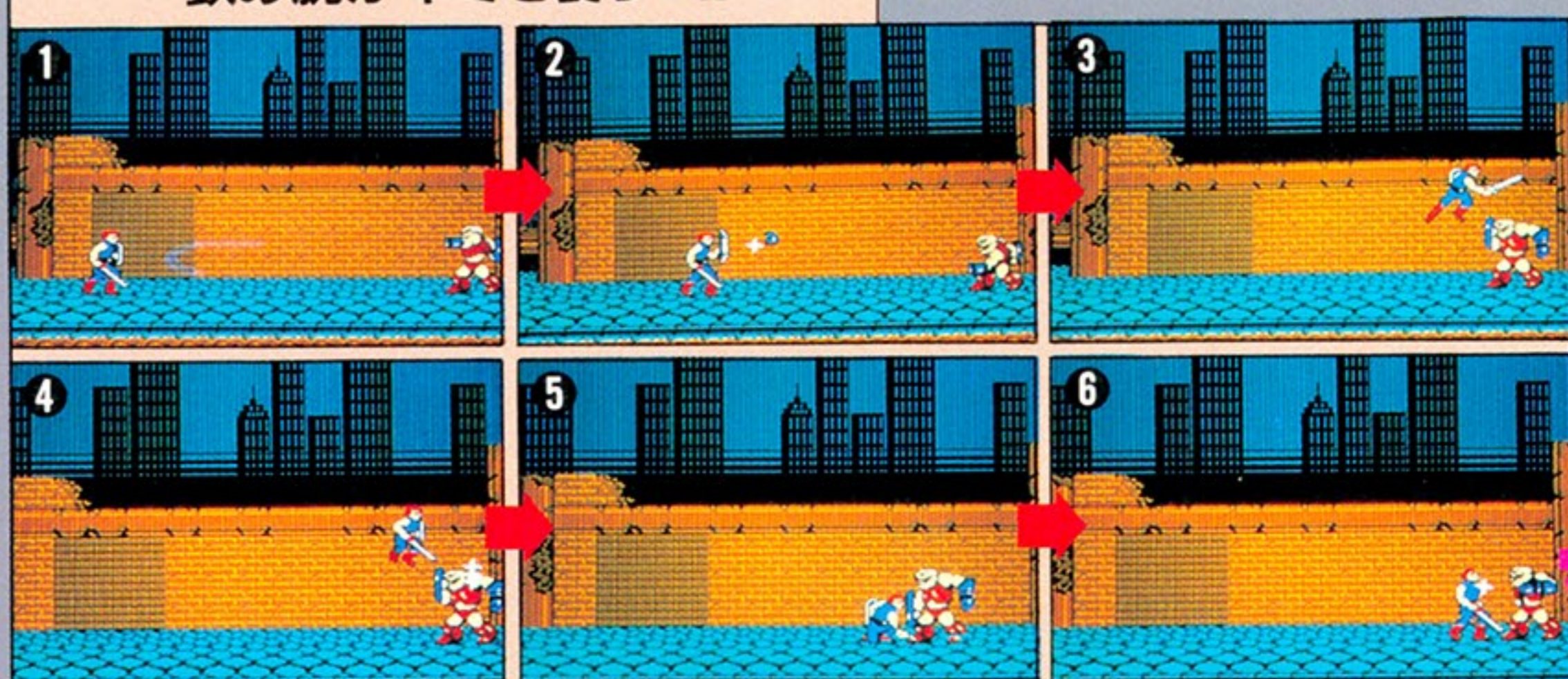


ジャンプか盾、あるいは剣ではたき落とすながら、近づけ!!



鉄の腕がキミを襲うっ!!

◆ステージ1、ラストのボスキャラ。もどってくる腕に当たらないよう注意。



マッロンがいます

◆ふたつ目のマンホールの下にはアルマジロン。へたに相手をせず、アイテムをとり飛びだせ。

とっても便利なブーツ!!

穴の中にあるブーツ型アイテム。取ればこんなにジャンプ力がアップするぞ。使用前と使用后。よーく、くらべてみよう。ほらね!?

◆ステージを表示するマップ。どこまでできたかすぐにわかる。

CONGRATULATIONS!
BONUS POINT
5000

NEXT STAGE
GOOD LUCK!



え、爆弾野郎の空中散歩、タケコプター!?

◆巨大なタケコプター(!?)で空を飛び、爆弾をおとす。危なくなったら、盾を使え。

はんぎょじん 半魚人の襲来かーっ!!

◆ザッパ~~~~!! 海中から突如とび出してくる敵もいる。火炎を吐くのだ。

◆ステージは全部で6つある。とりあえず、2つ目クリア!

CONGRATULATIONS!
BONUS POINT
5000

NEXT STAGE
GOOD LUCK!

なんかあると思ったけど……沼は肉食魚の巣窟だった

◆水面を飛ぶように駆ける肉食魚。目前で急に跳ねるぞ。タイミングをはずさず、斬れ!!

きょうきらんぶ 狂気乱舞のゴブリン、てごわいぜー!!

12月26日発売号で徹底攻略するぜー!!

ウルトラマ

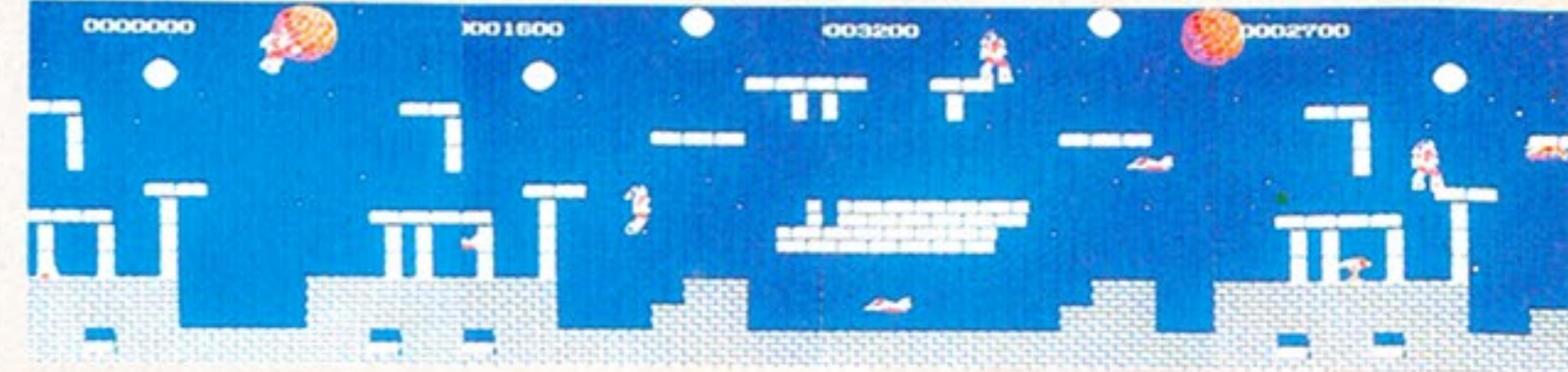
●タカラ 予価4,900円 12月5日発売予定

コンボイの謎



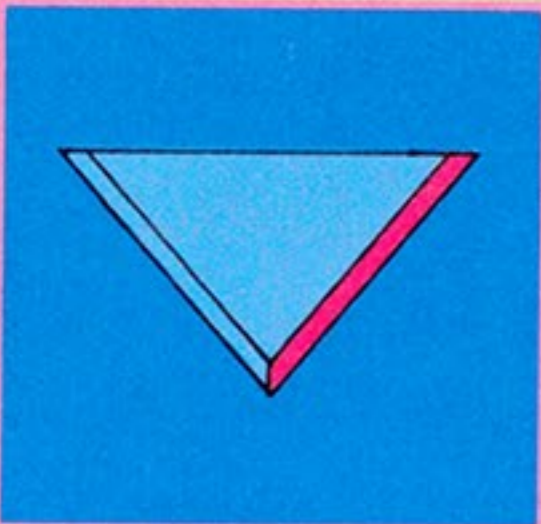
正義の戦士サイバロンと悪の戦士デストロンは、どちらもトランスフォーム(変身)する超生命体だ。宇宙の平和を乱すデストロン軍団を倒すため、サイバロン戦士ウルトラマ

グナスは旅立っていった。ウルトラマグナスは、ロボットの形とトレーナーとに変身し、敵を倒して進んでいく。そして、最後のステージに隠されたコンボイの謎を解くのだ!!



HOW TO PLAY

エネルギーキューブのひみつ



平行飛行する敵を撃つと出てくるのがエネルギーキューブ。この無印のものはポイントが入るだけ。



これを取るとウルトラマグナスのビームが2方向に発射できるようにになる。トレーナーのときも可能。



バリアーが装着されるのがこのキューブ。一定の回数だけ、敵を体当たりするだけで倒すことができる。



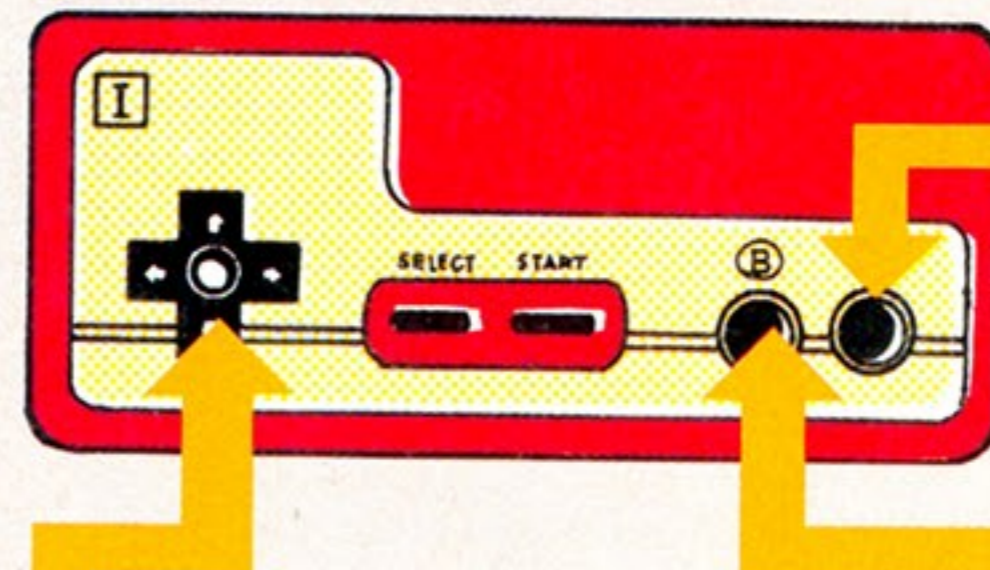
これで、ウルトラマグナスがUPする。スタート時は3体しかないから、これはぜひ取りたいものだ。



Fはフライ、飛ぶことができるようになるエネルギーキューブだ。足場が不安定なところでは必要だ。



これは要注意のキューブだ。パワーアップしていたウルトラマグナスが元に戻ってしまうのだ。



Aボタンは、ロボットのときはジャンプ。押している時間で飛べる高さが違う。トレーナーのときは、前方へのショットができるぞ。

Bボタンで攻撃。ロボットなら前、トレーナーなら上へ弾が出る。パワーアップしていれば、ななめ上にも攻撃ができるようになる。



➕ボタンの上と下で、ウルトラマグナスはロボットとトレーナーに変身する。トレーナーからロボットになるときは、➕ボタンの上を押せばいい。変身するのに1~2秒かかるから、そのへんのところをを考えて操作しよう。



こんどは逆に、ロボットからトレーナーに変身させたい場合は、➕ボタンの下を押せばいいのだ。それから、左右のボタンで向きを変えて進む。トレーナーだからといって、バックで発進したりはしないのだ。

敵も変身する!



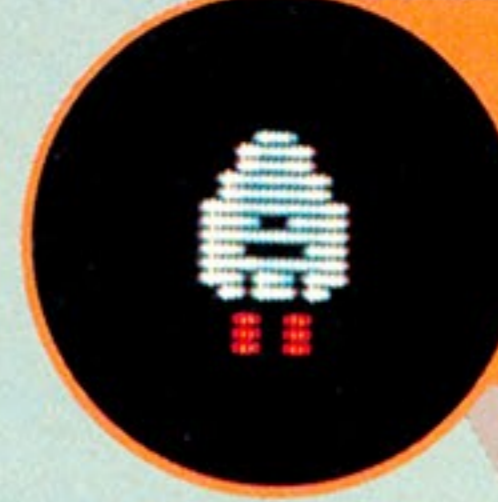
敵キャラ「ジェットロ」は上下に揺られて飛行しながらウルトラマグナスを襲ってくるのだが…



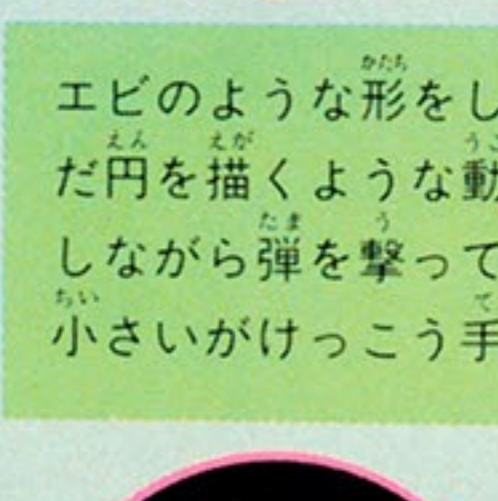
これに弾を撃ち込むと、歩行型ロボットに変身。さらに弾を撃ち込まないと踏みつぶされるぞ。

しつこい敵たち

ここに紹介する敵と、変身するロボットの攻撃法をマスターしよう。小さい敵だが、しつこく出現して悩ませる。



一定の場所で上下に動いてジャマをする。弾を撃って動きを止め、ジャンプかトレーナー状態で通りぬける。



エビのような形をしている。だ円を描くような動き方をしながら弾を撃ってくる。小さいがけっこう手ごわい。



空中から、ななめ下に向かって飛来してくる。触れると死んでしまうので、よけてしまった方が楽だ。

エネルギーキューブの取り方



平行に飛行する空中の敵を攻撃すると、敵は変形し…



エネルギーキューブに。「D」以外はすかさず取る。

ステージ1

ここは荒野地帯だ。地形はわりと単純なのでこのステージでは、敵の攻撃パターンをチェックしながら進んでいこう。先の面でも同じ敵キャラが登場するから、きっと役に立つぞ。



登場！ ボスキャラ



これは、敵のデストロン軍団の、デビルスターだ。敵の撃つ弾をよけながら、星の中心の点滅している部分を攻撃してやっつけよう！

ステージ2に出現する敵は、それぞれ一つずつそれほど強くないが、入れかわりに出現してくるので面倒だ。とにかく相手の攻撃パターンを覚えて効率的に動こう。

あなどれない敵とその対応策



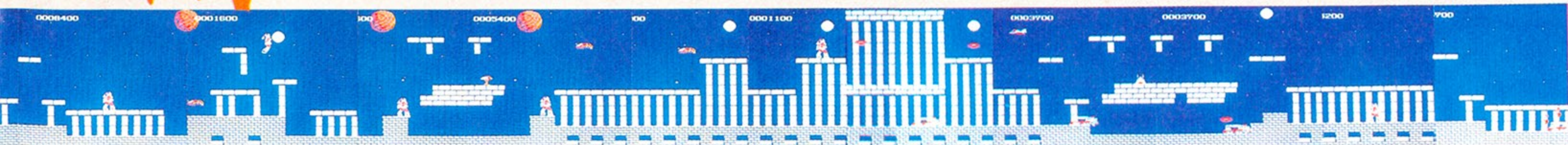
↑こいつは戦車なのに、高いところも飛び上がってくる。あまり戦わない方がいいだろう。

↓すばやい動きで左右に移動しているが、弾を出してこないから安全といえば、安全な敵。



↑同じタイミングで弾を出してくるから、撃ってきたら攻撃。このパターンで大丈夫だぞ。

↓プレイヤーの近くになると、急降下する。画面の一番下でトレーラーであれば大丈夫だ。



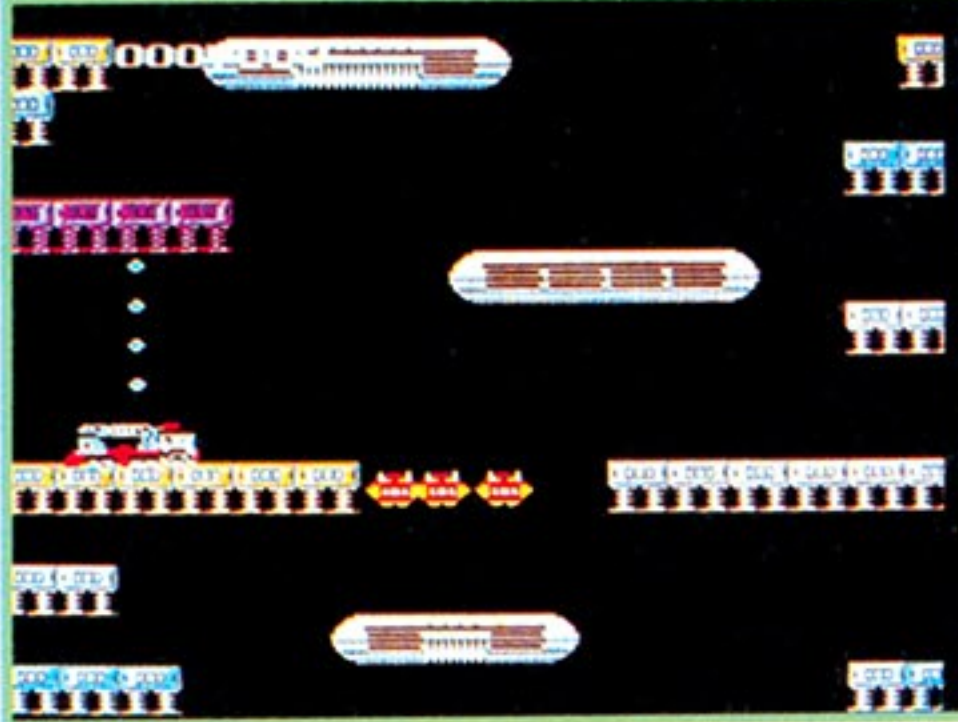
4~8ステージはこう戦えっ!!

ステージ4は、トレーラーに変身しないと通り抜けられない場合が多い。天井からぶら下がっているダイヤ型キャラはコウモリに変身して襲いかかってくるぞ。



↑ここは足場が悪い、というより空中に浮かんでいる台に飛びうつりながら進まなければならない。画面にあるのは人口火山で、常に火の玉を吹き上げていて危険。

このステージの縦スクロールは下に向かって進むウルトラマグナムは下に向かって攻撃できないので、敵の攻撃をかわして、敵の下にまわりこんでやっつけよう。



ステージ2は、古代遺跡が舞台となっている。建物の柱は敵の弾を通してしまっても屋根は防いでくれる。そこを上手に利用しよう。地上の敵は動きが速いので要注意。

ステージ2

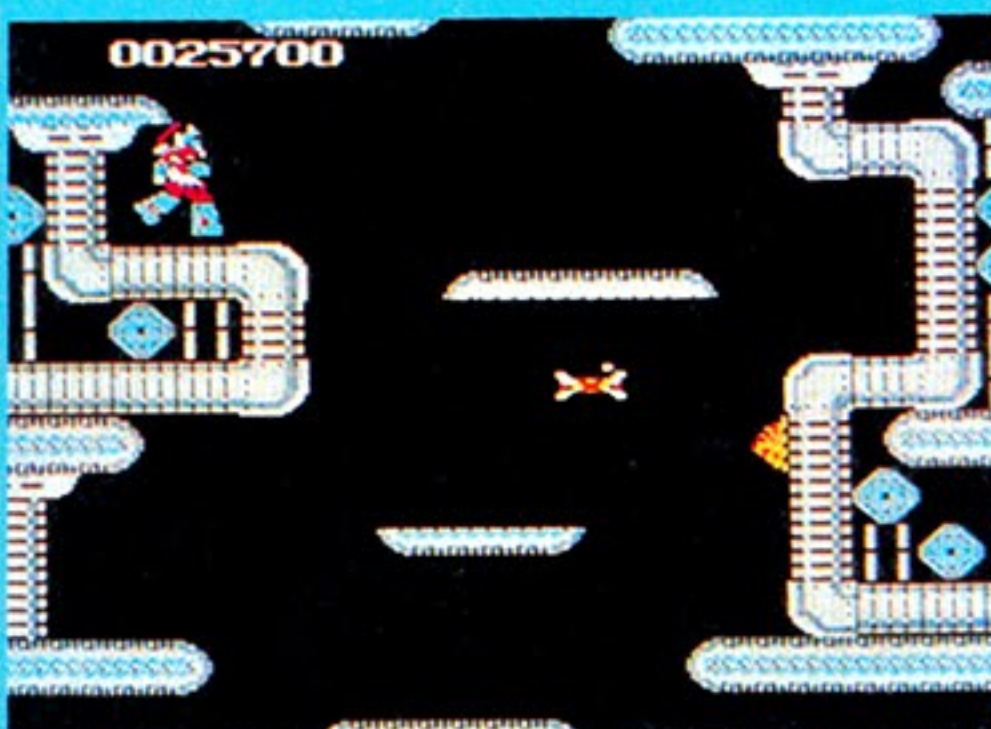
ステージ3は、縦スクロール画面のタイムトンネル。上へと昇っていくのだが、最初に出てきたところより下に落ちると死んでしまうぞ。ボーナスゾーンも隠されているのだ!!

ステージ3



↑ステージ7は氷河地帯なので、地面がとてもすべりやすい。そのうえ、地上に突然出現する巨大ロボットにおどろかされる。予測できないのでぶつかりやすい。

↑これは下への縦スクロールだ。ここでは敵を撃ち落とすことにより、出口へ向かうことをすすめる。ただし左右に動く敵はスピードが速く、よけるだけでも大変。

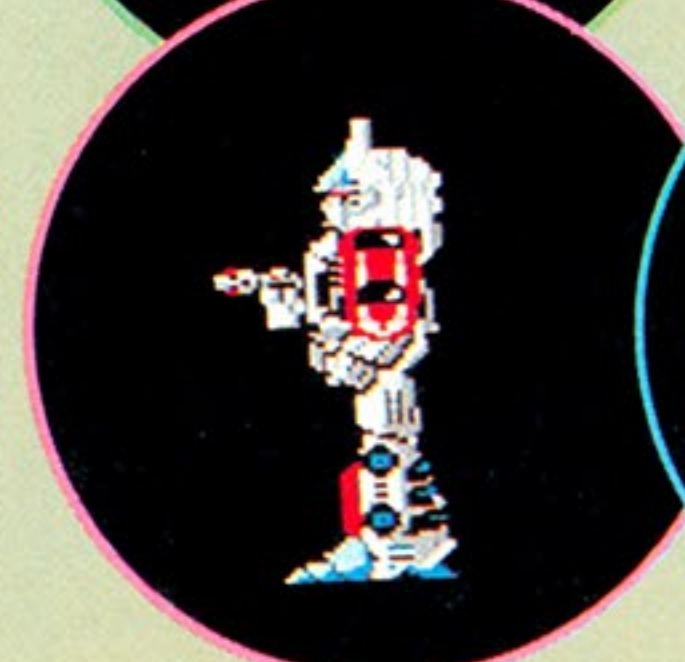


ボスキャラ列伝

各ステージの最後に出てくるボスのうち、4つをピックアップして紹介しよう。とにかく光ってるところを撃てばいいのだ。

↑波うちながら飛んでくる弾は、ジャンプしてよけていた方が無難だ。ボスはねらって撃つより、たえず弾を出していた方が倒しやすいのだ。

↑特に他のボスと変わらないけど撃ってくる弾の数は他よりも多い。こういう場合は、なるべくジャンプしないで弾を撃ち続けよう。



↑こいつの撃ってくる弾は、プレイヤーの近くになると急にスピードをあげて飛んでくる。注意しないと、とっても危ないぞ。ジャンプでよける。

↑となりのロボットと同じ攻撃パターンだが、弾数が違うからジャンプのタイミングを誤ると大変だ。ぎりぎりまで待って、ジャンプしよう。

↑平行に飛行するジェットロケットを撃つと、アルファベットが出る。取っておかないとあとで困るかも。



アルファベットのなぞ

ボーナスステージはこれだ



↑天井にいるトランスファーマーおじさんが落とすブロックを撃ち落とすとそれがボーナス点。直接当たると、死んでオシマイ。



シャーロック・ホームズ

SHERLOCK HOLMES

●トーワチキ
12月10日発売予定
5,000円



はくしゃくれいじょうゆうかいじけん
伯爵令嬢誘拐事件

令嬢マーガレットが誘拐されちゃった!

19世紀のイギリス。悪の組織パパイア団が伯爵令嬢マーガレットを連れ去った。名探偵、シャーロック・ホームズが捜査を開始! 英国中を大冒険するのだ!



ゲームはロンドンの駅前から始まるのだ。



花の咲きみだれる公園の中を捜査する。



アヤシイ家は、即! 捜査するに限る。

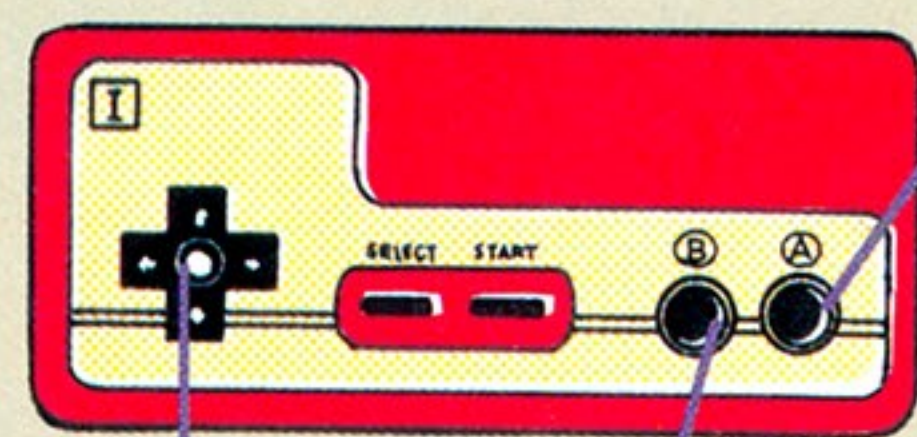


マンホールから地下道へ捜査、捜査!

ゲージのみかたと旅行の方法を教えよう

全世界的に有名な名探偵、シャーロック・ホームズの活躍をついにファミコンゲーム化! 頭をしぼって推理。そしてアクション! アクション・アドベンチャーの登場なのだ!

捜査のしかた!



キック

街に行くパパイア団の連中に聞き込み捜査だぜ。それにはキック! キック! 連中がしゃべるぞ。

アイテム使用

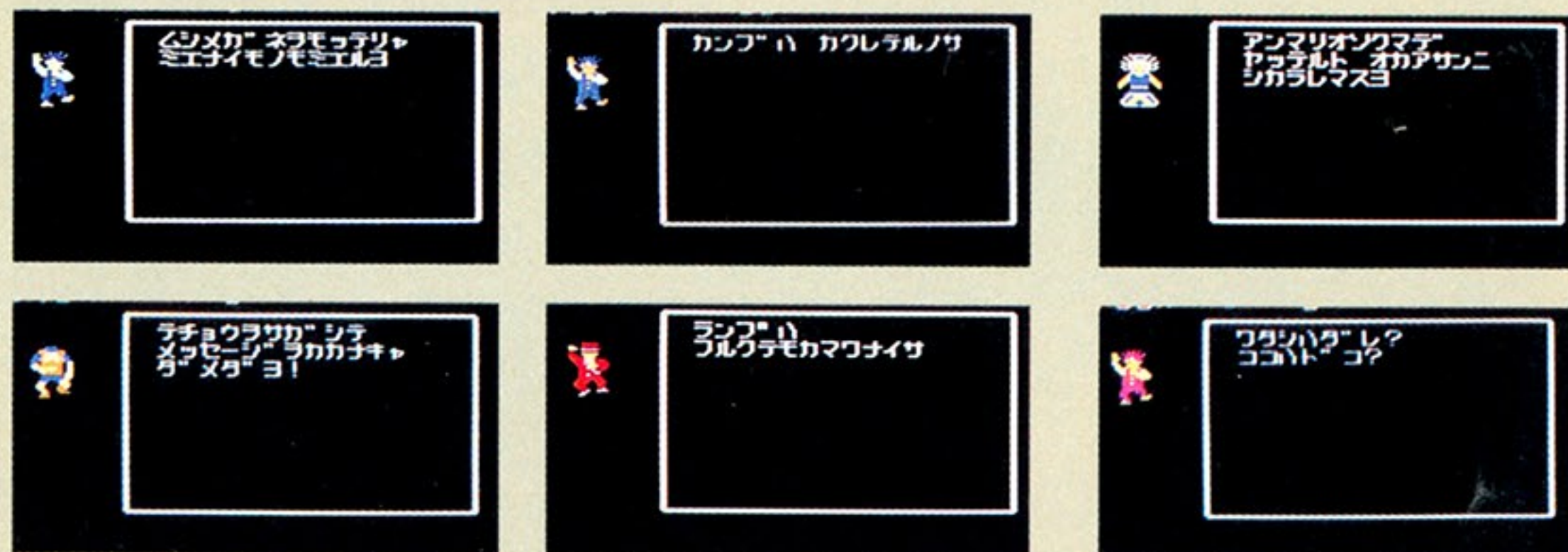
Bボタンでアイテムを使う。銃やナイフなど攻撃用から、捜査に役立つものまで色々あるぞ。



ホームズが街に行くパパイア団の連中にキック! 口のカタい奴は何度かキック! すると連中はホームズにメッセージを告げる。役立つものからくだらないものまで。



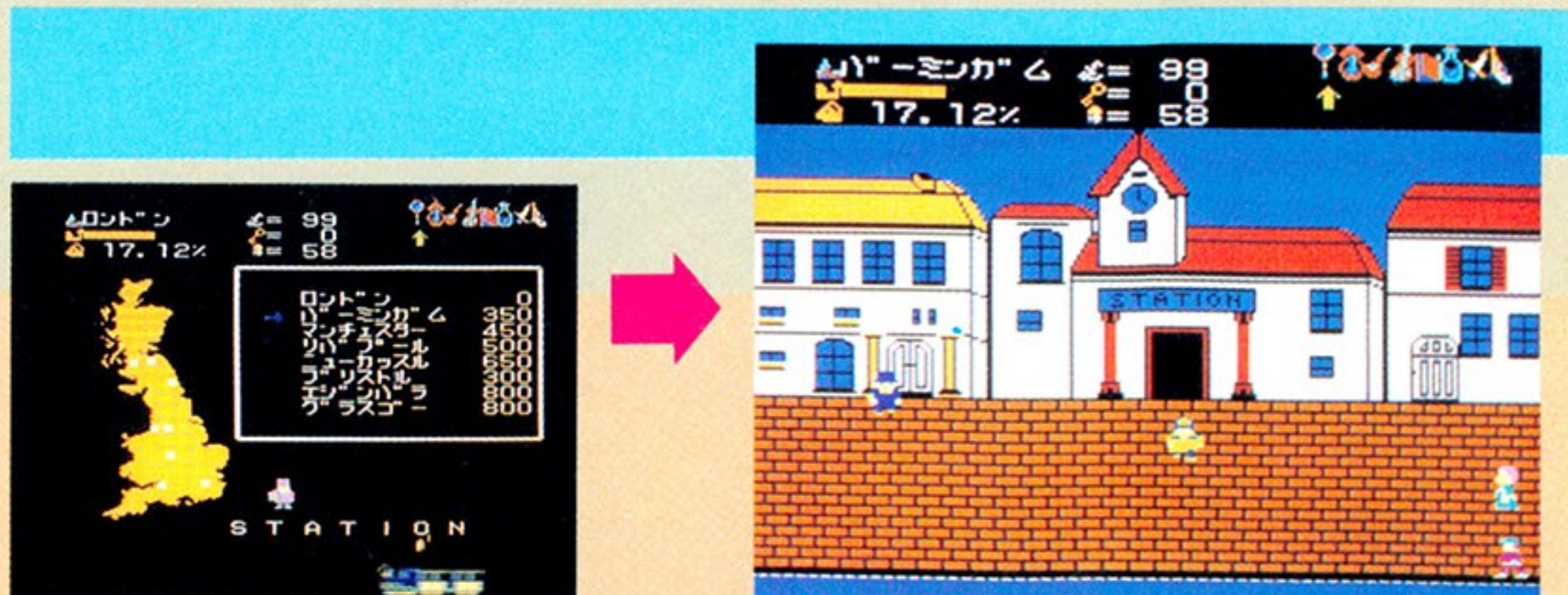
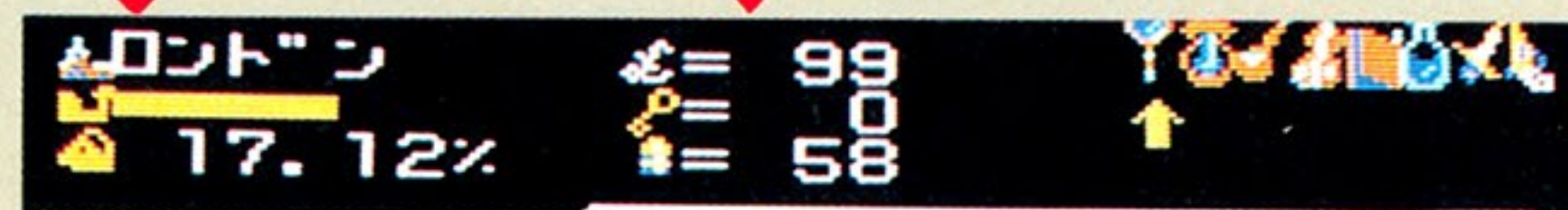
オオット、そうか。いい事を教えてくれました。ラッキー。



上から、現在いる町、ホームズの体力、そして推理力のゲージなのである。

おなじように上から、いま持ってるオカネ、カギの数。手がかりが増えたか一目瞭然。

アイテム



ワクの中、8都市を股にかけての大捕物! 距離によって値段がちがう。

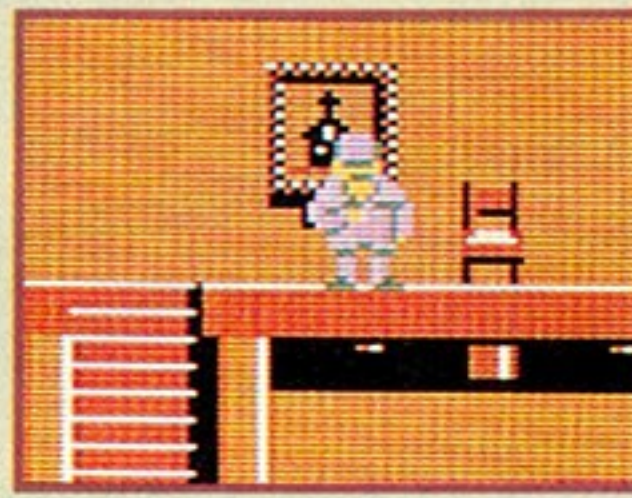
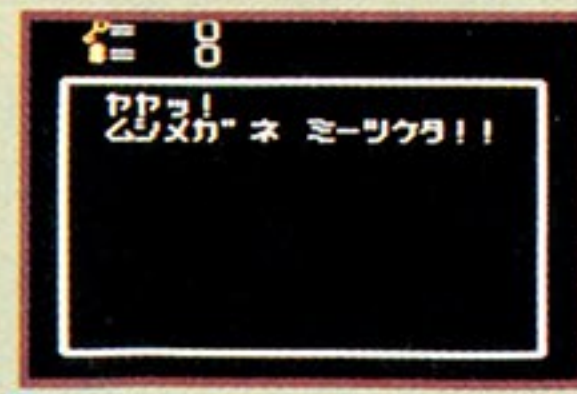
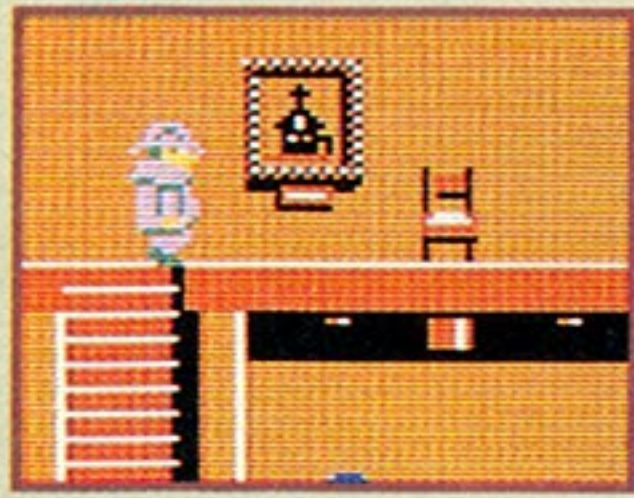
まずは近いところから、バーミンガムにやってきました。この町に手がかりはあるだろうか?

ほか その他のアイテム

ホームズが捜査をすすめていくと、いろんなアイテムが手に入る。このアイテムたちが、捜査をグリーンと楽にしてくれる。全部で8つ。

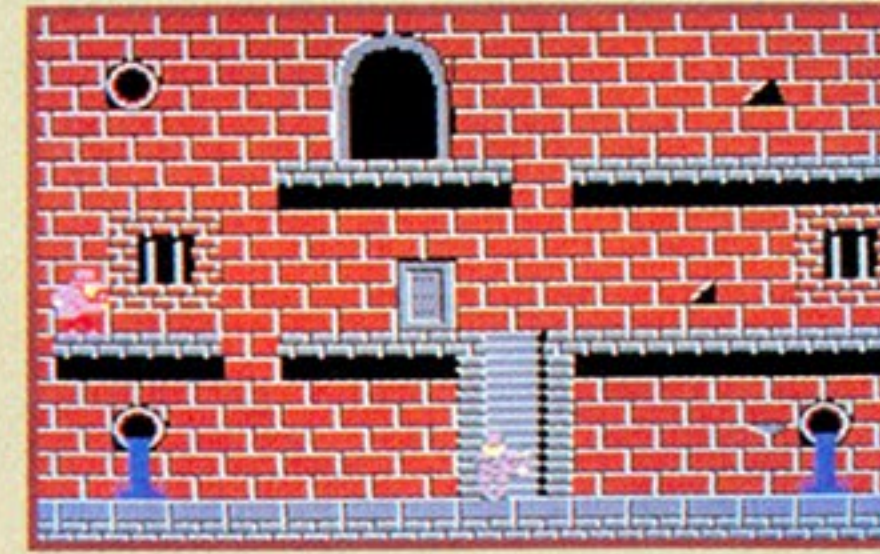


なにはなくとも虫メガネ!



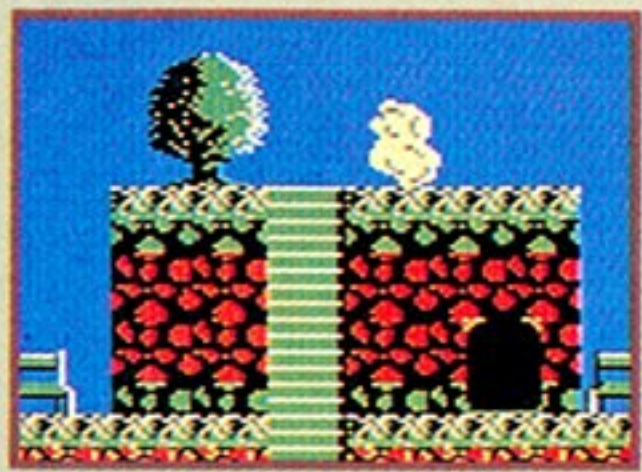
虫メガネがなくては、小さなモノが見えない。大きな手がかりは、小さなトコロにあるかもね。ロンドンにあるよ。

バイオリンの調べ!



バイオリンの得意なホームズ。彼がひとたびバイオリンをひくと、まわりの連中は聞きほれちゃって、動きをピタリと止めてしまうぞ。

パイプのけむり!



ちょっとオカシイこのアイテム。タバコのは葉っぱはよろず屋で買おう。ホームズの体がモクモク。相手をケムにまくのだ。

手がかりは手帳に

カンパ ノヘカハ カクサレテイル
アルハ ショテ ナニカラスレハ ヘカカ アラワレル

ホームズが街であつめた情報は、この手帳にメモすることができる。全部で4ページ。手がかりを忘れても平気。重要なアイテムなのだ。

ヒトハナシニ テカ カリカ アル
リチキ ニ シ ヨウホウヤヘ イク!

ヒロウカイフクニハ クスリ ト コトシ!

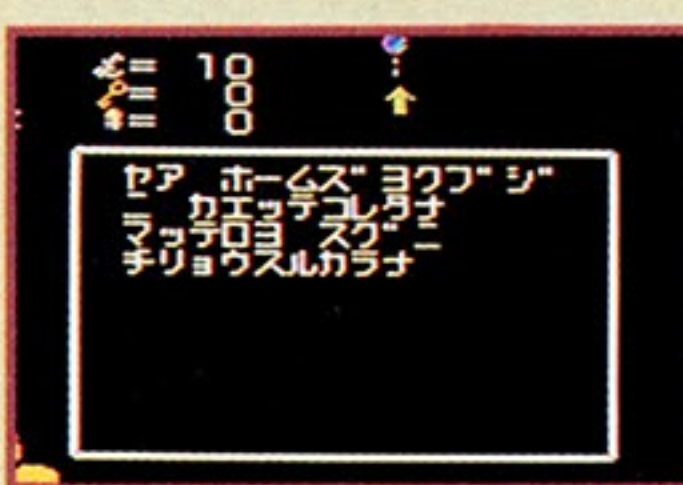
体力復活!



薬とワトソン邸



ホームズの体力が少なくなってきたら、ロンドンのワトソン邸に行こう。体力がもどるよ。速くの町でも薬があればダイジョーブ!



もちろん、ロンドン以外の都市に行っちゃうと、ワトソン邸は無いわけだから、薬はヒジョー〜にありがたいモノなのだ。

銃がなければ

ナイフで倒せ!



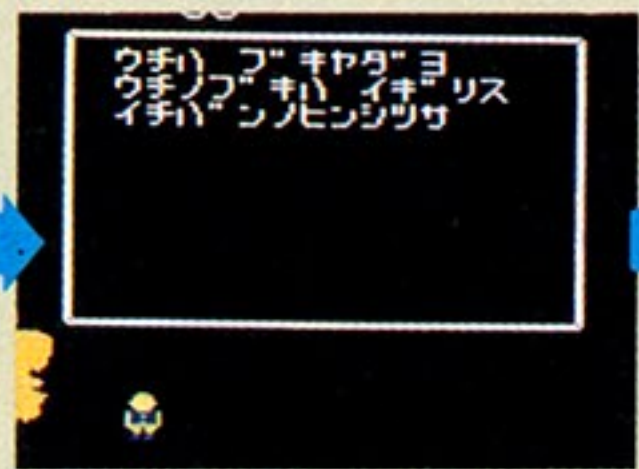
銃をもつと、街の連中もホームズに発砲してくるぞ。弾がきれてもナイフがあれば、かなりの攻撃力がある! キックよりずっと強い。

イギリス中を捜査だ!

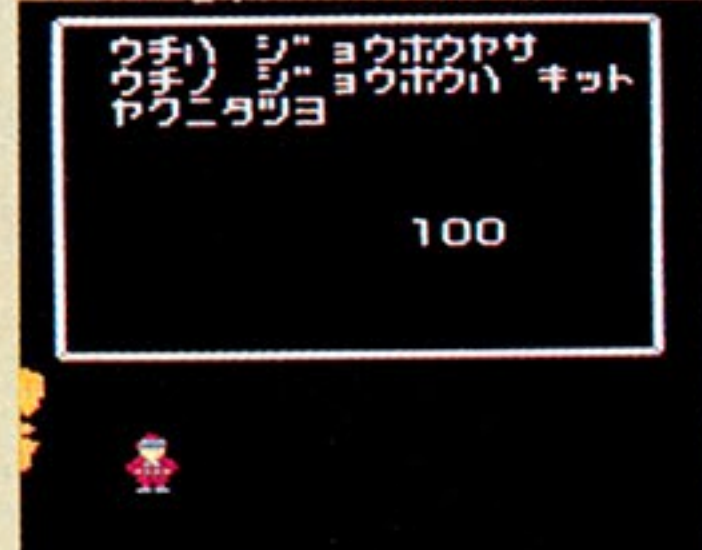
イギリスの8つの都市を捜査するホームズ。町には、アヤシイ人物や建物がイッパイ。そして、町には使いようによろずりな便利なお店がある。それにはお金がなくなっちゃね。

武器屋

アヤシイ家だな。ドアに鍵穴のマーク。ホームズが鍵をひとつ使つて中に入ってみると、なんとここは武器屋だった。弾を補給してね。

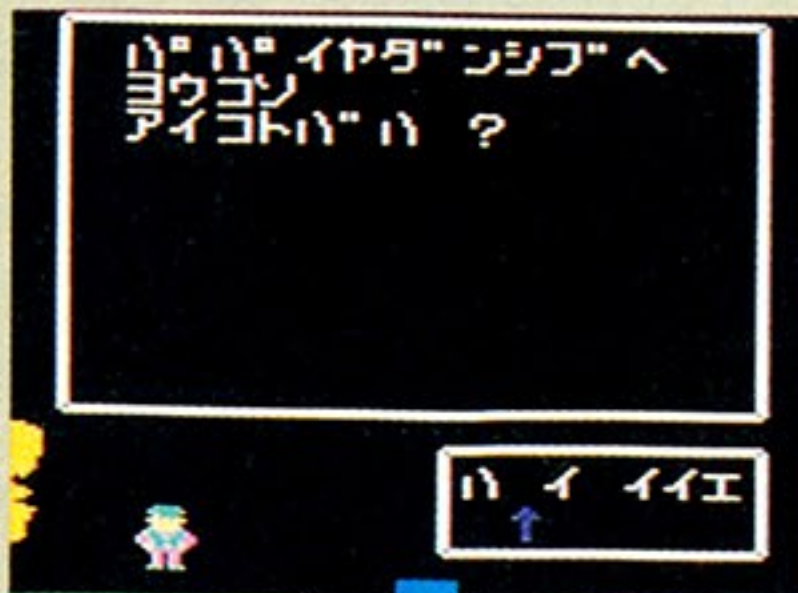


情報屋

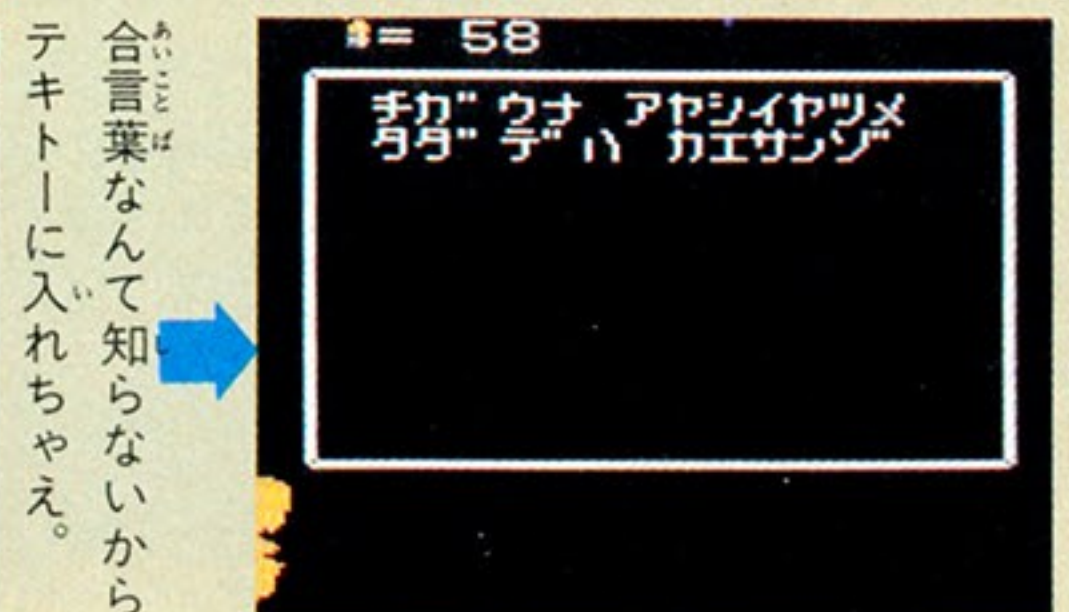
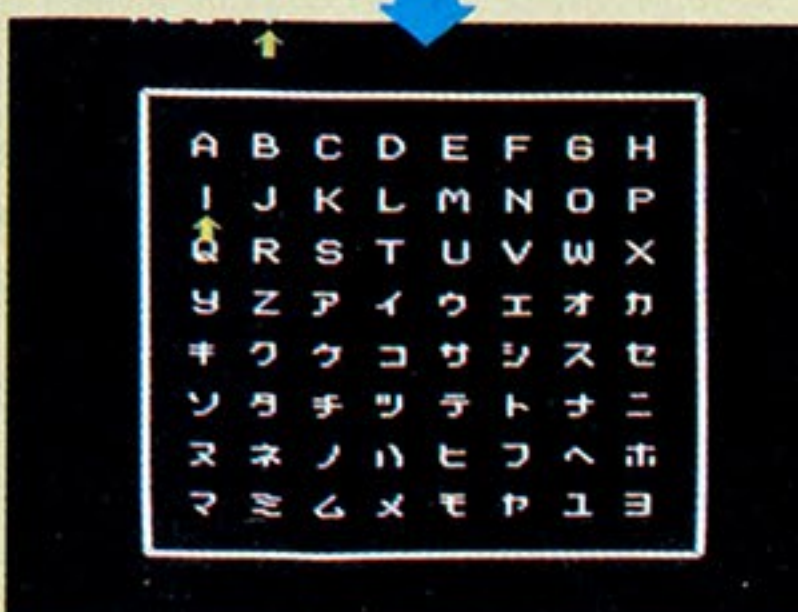


そして、おカネしだいでホイホイ手がかりを教えてくれる便利なお店だってあるのだ。

なぞのパイヤ団支部



アヤシイ家に入つてみた。パイヤ団の支部! 街を歩き回って見つけたパイヤ団支部。オッ! イキナリ事件の核心に? と思ったら、合言葉が必要だった。残念! 大きな手がかりが手に入ると思ったんだけど。クヤシイ。



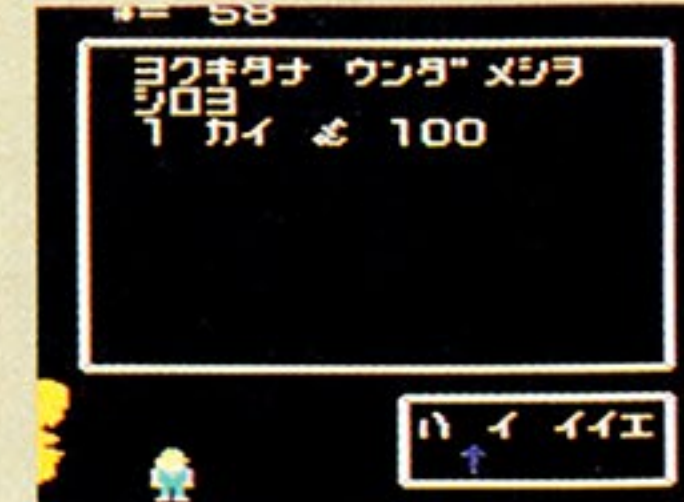
オットット、やつぱりちがう。スタコラ逃げちやえ!

よろずや

タバコの葉、カギ、薬、そしてナイフまで売っているのだ。値段は店によってちがうから大変。

そしてバクチ!

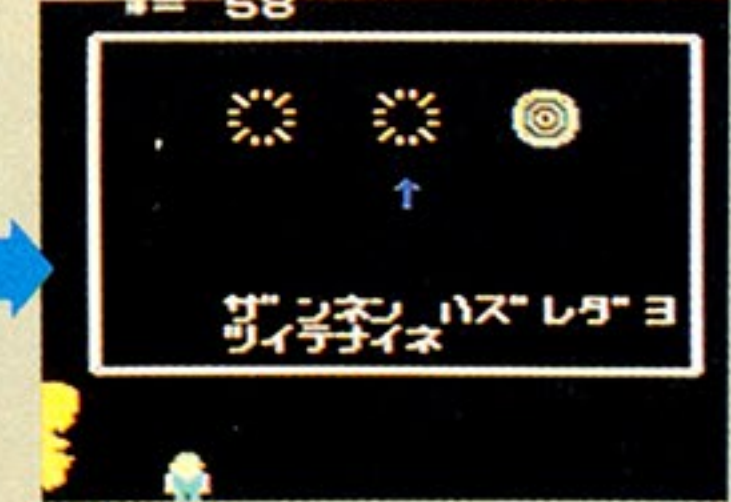
一攫千金だい!



つかんでみせましょ、札たばを! ひとつたのむぜ!



んーと、えーと、ヨシ! 真ん中のカップに決めたい!



アララララ、はずれちゃったよーん。おカネをとられた。

アイテムを買ったり、銃の弾を補給したり、おカネはイロイロと必要なのだ。聞き込みをすれば少しずつ増えていくけど、一気に増やしたいならココ! とばく場で成金の道!

ドラえもん

©藤子・小学館・テレビ朝日

●ハドソン 12月12日発売 5,500円

超人気キャラクター、未来からやって来た『ドラえもん』が、ファミコンゲームになったぞ。ゲームは、『開拓編』、『魔境編』、『海底編』の3つにわかれた内容で、とっても欲ばりなゲームなのだ。注目っ!



ストーリー

ゲームは、3つの映画『のび太の宇宙開拓史』、『のび太の大魔境』、『のび太の海底鬼岩城』のストーリーをもとに構成されているのだ。3つの世界をクリアして、仲間を助け出すのだ。

3つの世界はかつりとちがうゲーム内容だ!



最初はまず『開拓編』



『魔境編』で打ちまくれ



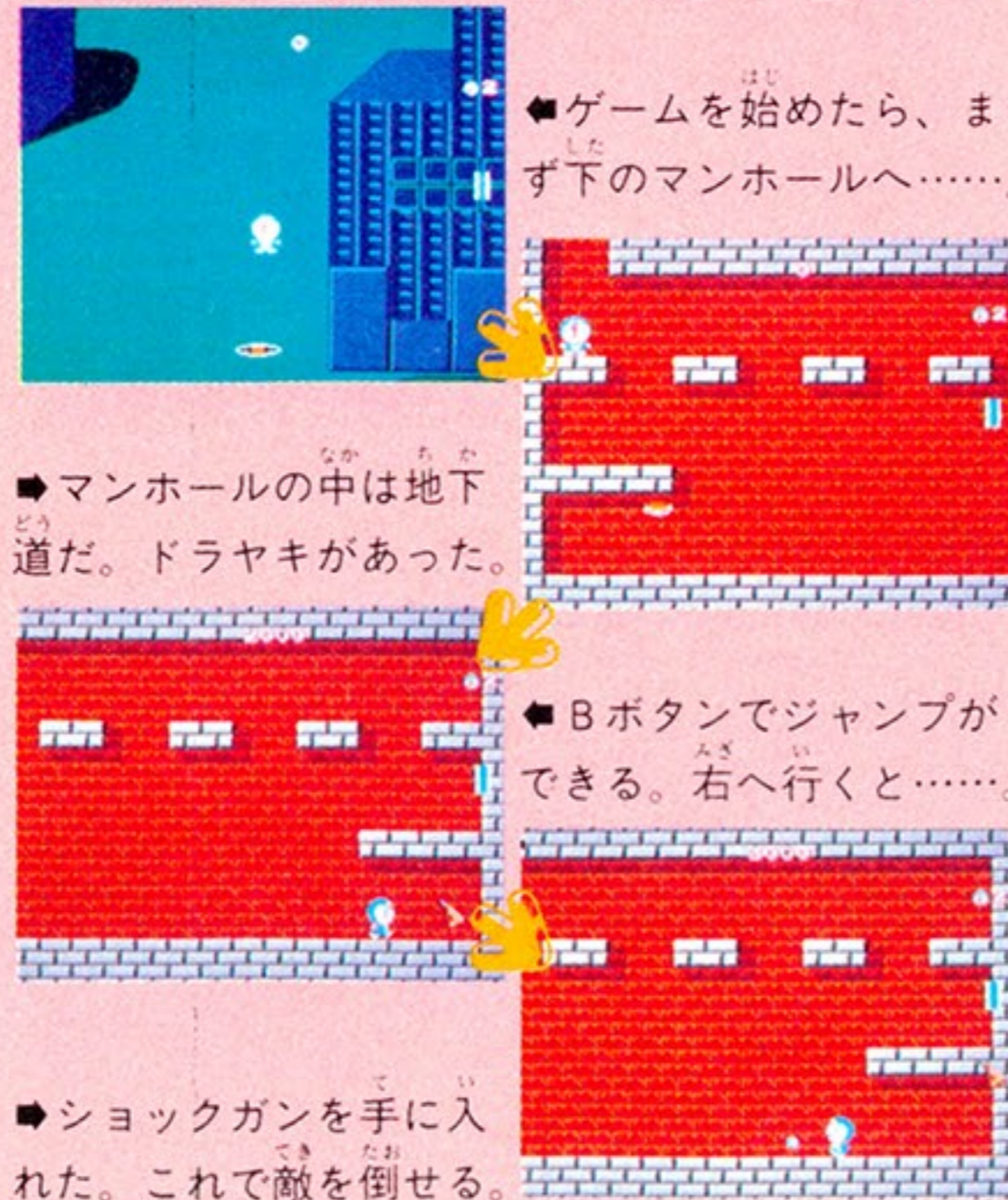
謎と神秘の『海底編』

すべての謎と敵をクリアして仲間を救助!

さあ行こう ドラえもん 出発だい! まず最初は 開拓編だ!

のび太を救出するために、最初にクリアしなくてはならない『開拓編』を徹底紹介だ!

はじめたら、まずは武器を手に入れろ!



●ゲームを始めたなら、まず下のマンホールへ……

●マンホールの中は地下道だ。ドラヤキがあった。

●Bボタンでジャンプができる。右へ行くと……

●ショックガンを手に入れた。これで敵を倒せる。

おそってくる敵を倒すとオヤ?



●向かってくる敵をガンで撃つ。一発では倒せないぞ。

●敵の倒れたあとからは、いろんなアイテムが出現。

いーもの見つけたっ!……その1



●タイヤやゴールド、そして「どこでもドア」が出るぞ。

●敵を倒したあとや、ある決まった場所を撃つと……

●左のふたつは得点。ドラヤキは体力を回復できる!

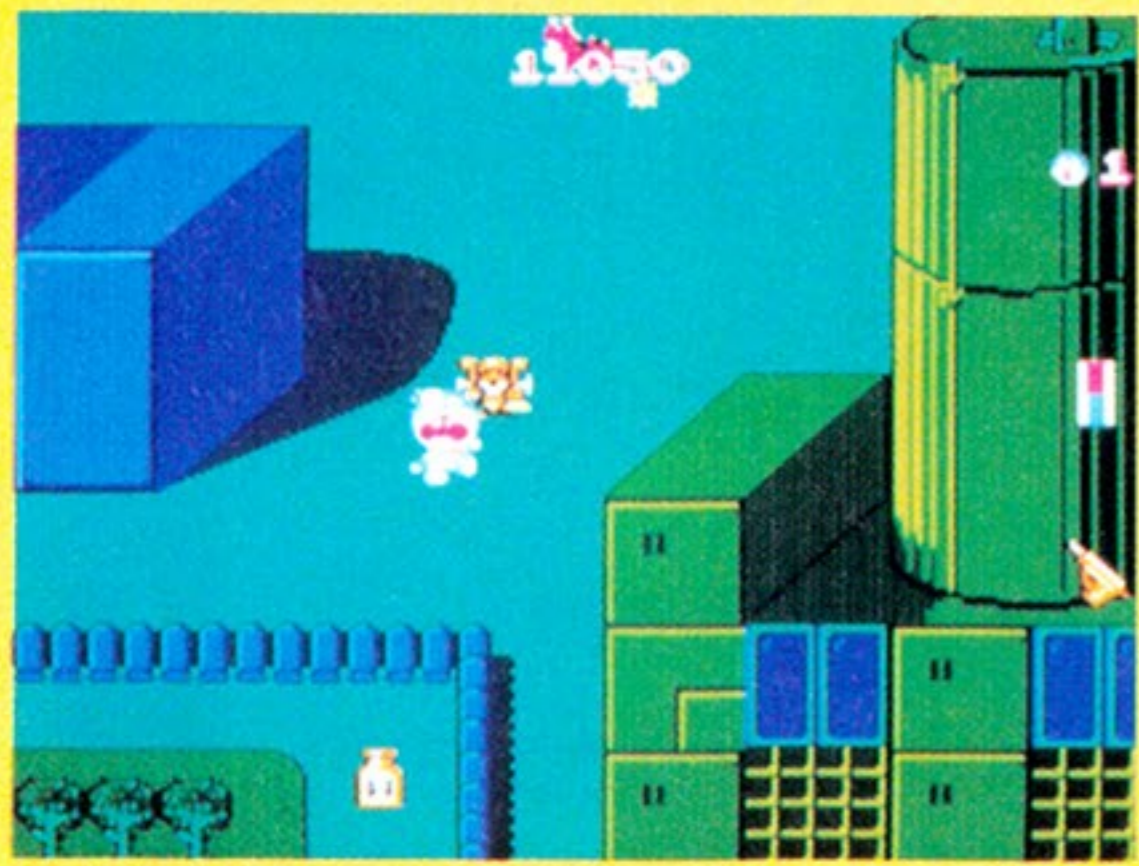
コントローラの操作法

『魔境編』、『海底編』ではAボタンは射撃に使う。『開拓編』ではドアや穴に入るときに使うのだ。



『海底編』にたくさん出てくるアイテムはBボタンで持ちかえるのだ。『魔境編』では、ドラえもんの移動しだいでスクロールが変わるぞ。

いーもの見つけた(けど)



画面左下のピンは、連射が可能になる便利モノ。でも柵があって行けない。グズグズしてるとホラ。

いーもの見つけた「どこでもドア」だっ!



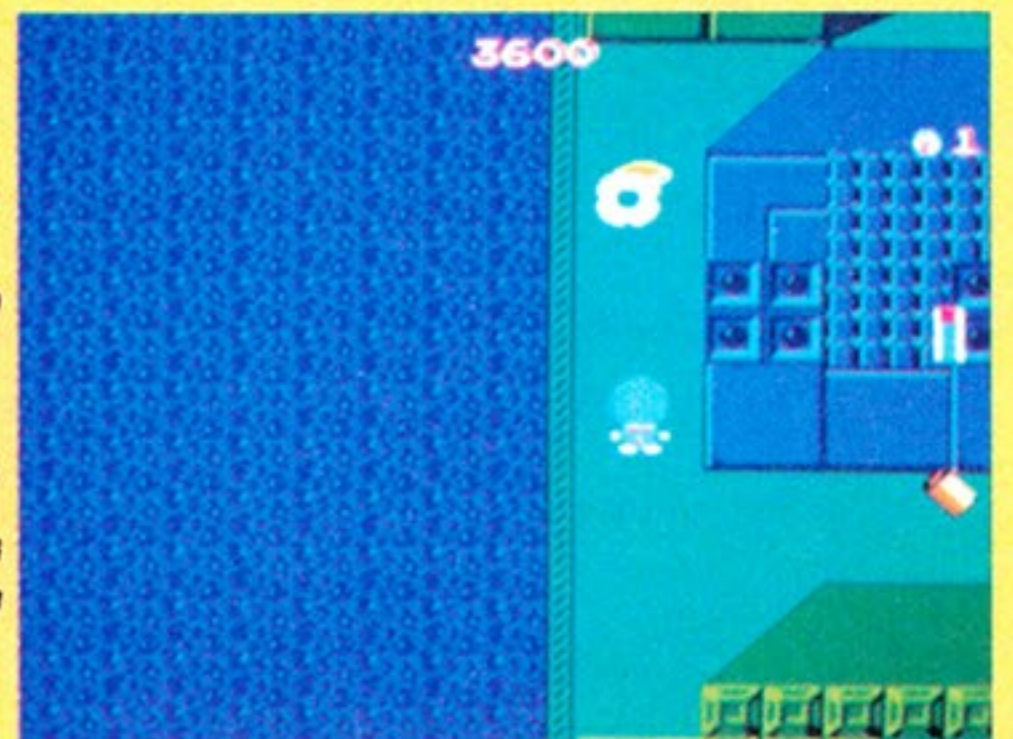
撃ったタマが止まっちゃう? ヘン オット! 「どこでもドア」があらわれだ。と思って何発か撃ってみる…… た。ドアの上にかさなってBボタン。 たどり着いたところはまったく別の場所だ。もどることももちろん可能だ。

「どこでもドア」やアイテム 決まった場所にかくれて ムそしてマンホールは…… いる! 撃って探すのだ!

迷宮の入り口、マンホールを 探すのだっ!!



ドラヤキは 大好物だ!



ドラヤキはドラえものの体力の源だ。少し回復、じゃなくて全快、てのがウレシイ。

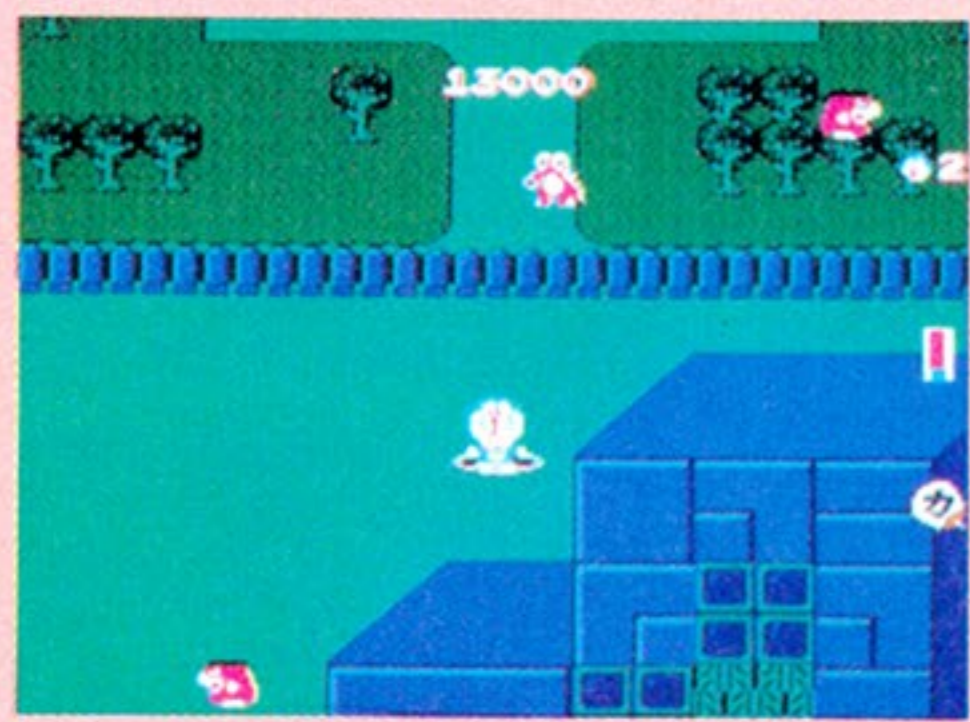
『とらなきゃダメ!』と思われる重要アイテムの場所だ!

『開拓編』にはたくさんのモノがかくれている。パワーアップのアイテムはとっても重要だ。ゲームの展開がちがってくる。

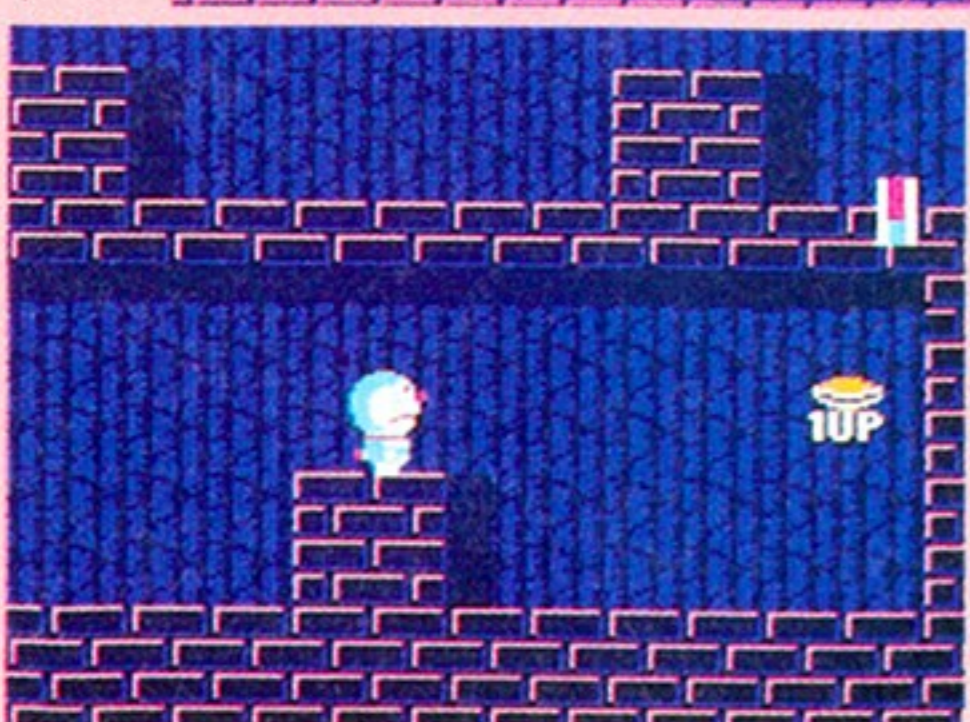
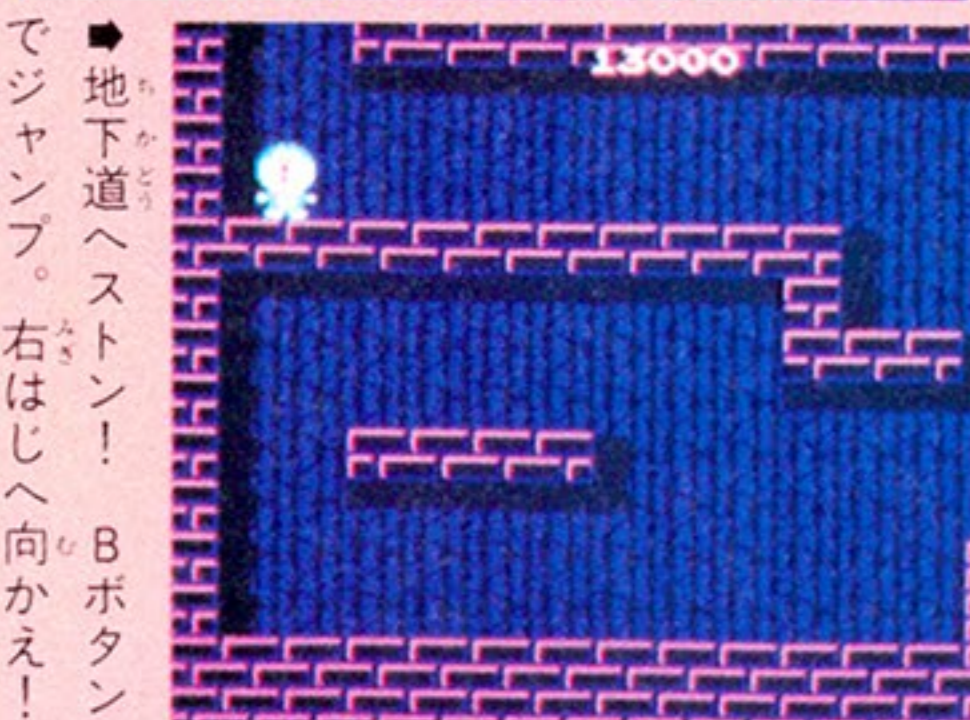
開拓編

コイツと同じ画面へ急ぐのだっ

コイツはおいて究極ドラヤキ!



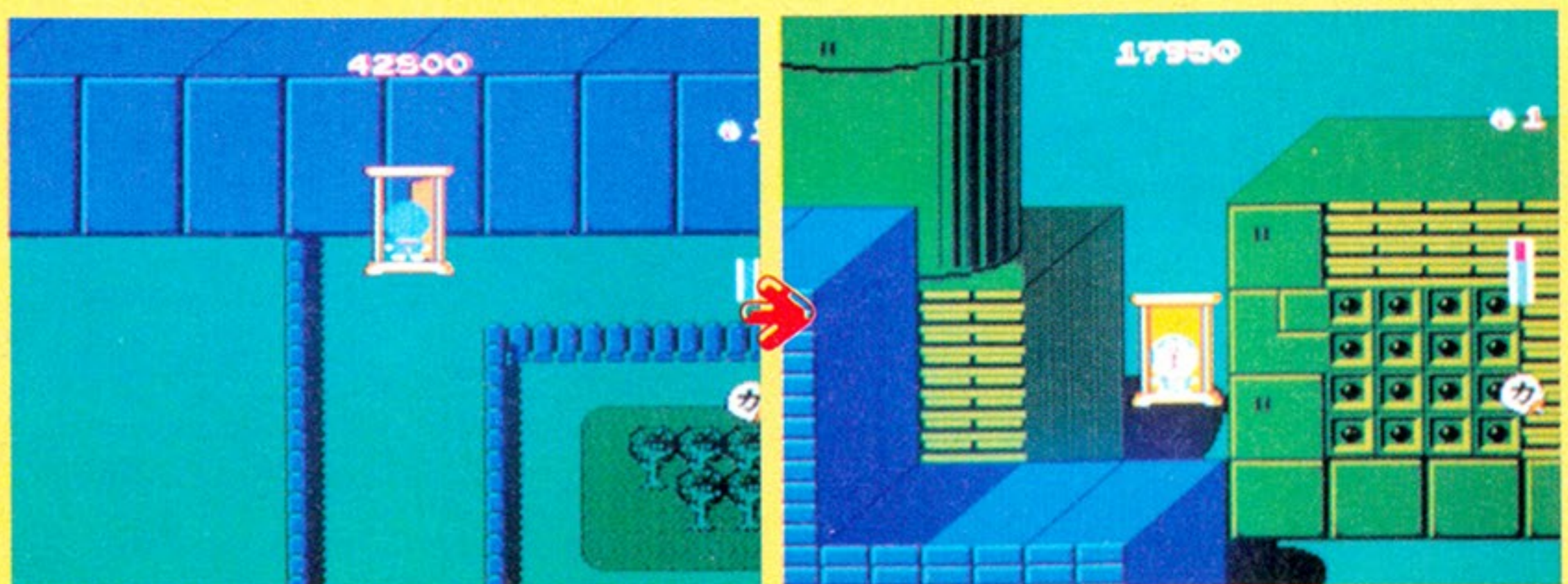
入り口のマンホールはココ。ドラエモンをひとり(?)増やす。



地下道へストン! Bボタンでジャンプ。右はじへ向かえ!

この位置でタマを撃つ。あらわれたのがUPドラヤキだ。

ゲームのポイントが『どこでもドア』が



まわりの景色をよく見て、この場所をつきとめてくれよ。そしてこのドアの出口は……

『ビルドアップ』の『ビルドアップ』

『開拓編』はビルめならぶトカイトカイ星から始まる!

徹底的に究明する ドラえもん

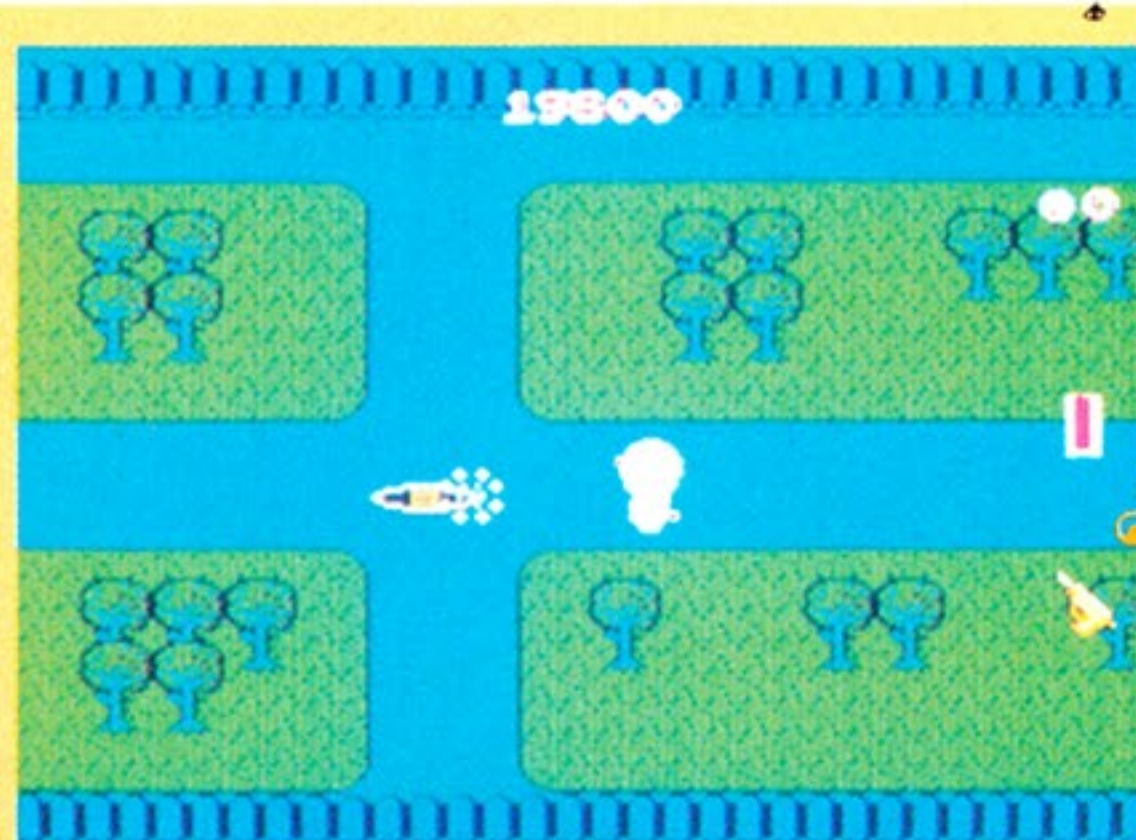
の 迷宮案内

だっ!

『開拓編』では、かくれている迷宮への入り口を見つけ出すのが、ゲームのポイントだ。マップを作り、すべてのアイテムを手に入れようぜっ!

徹底研究!

強さアップ。
絶対行こう
この迷宮!

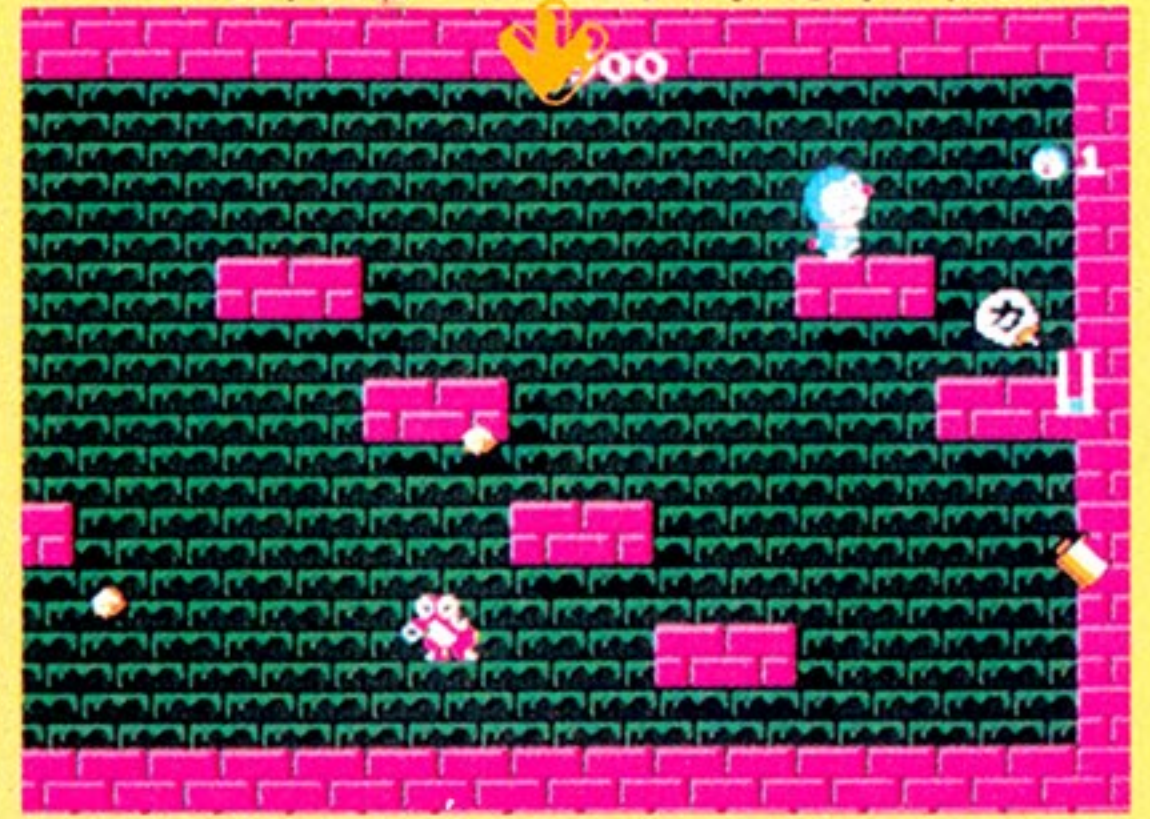


公園みたいだね。敵を倒すため射撃をつけているとかくれマンホールを発見してしまった!

入ると中は2画面分の地下道だ。敵のまき散らすタマに気をつけて、左側へとジャンプの連続だ。

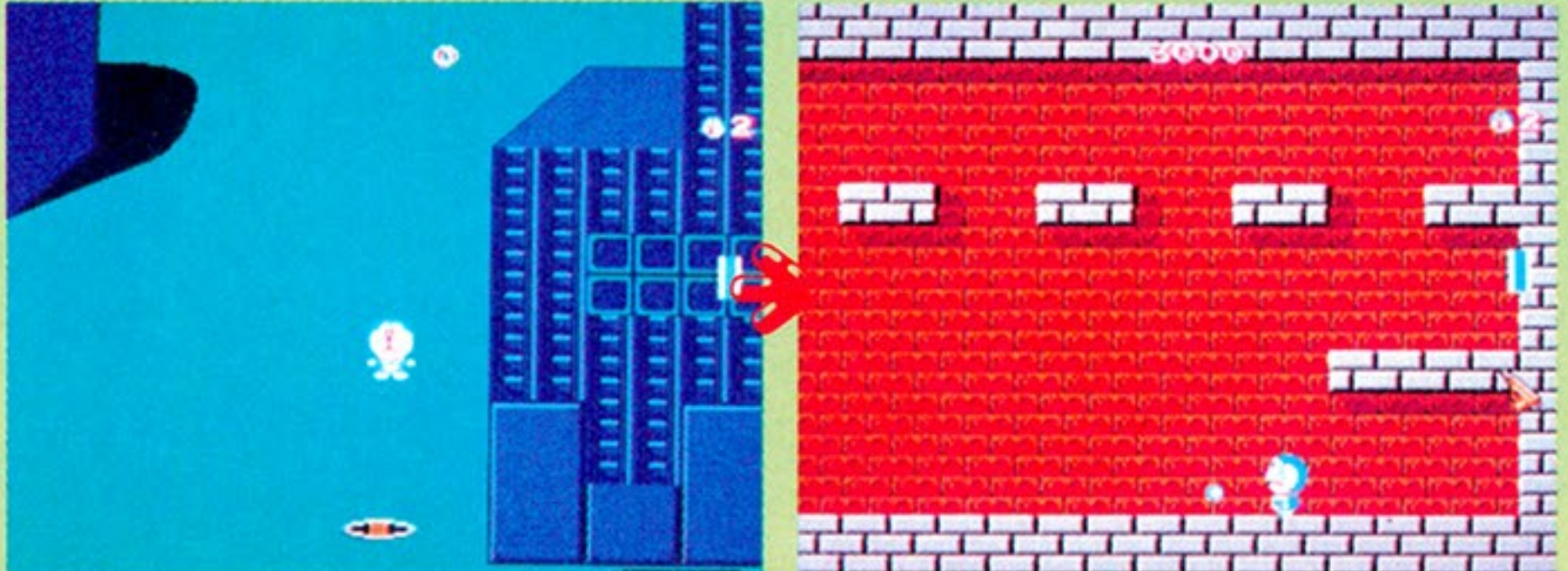


強力ウチワ・フージンがここにかくれていた。こいつの攻撃力はベリーグッド。絶対に欲しい。



武器のパワーアップとは!

武器は、最初にとった「ショックガン」から「空気砲」、「フージン」へと強力になる。



ハイグレード武器なら、ここにもあるぞ



とにかく『開拓編』では撃ちながらウロウロさまようことだ。



このマンホールの下には、いったいナニが? ネズミに注意。



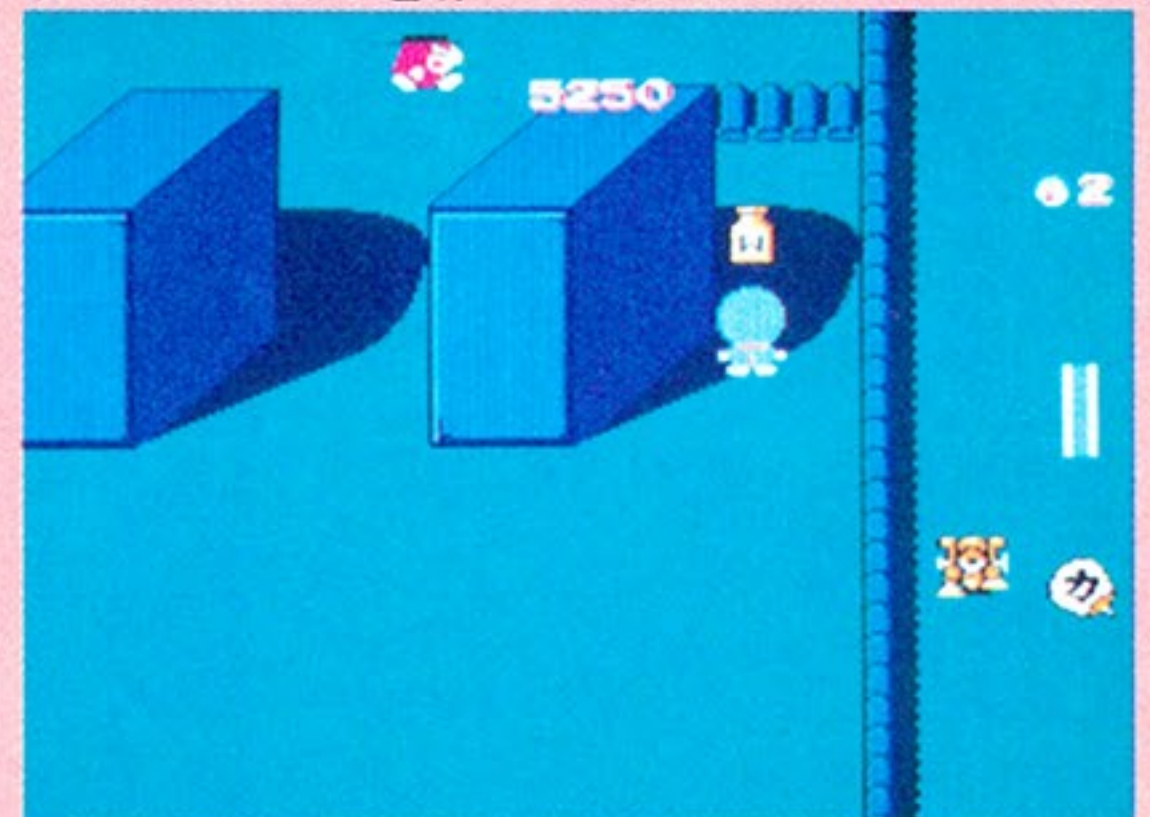
2画面分の地下道。右側の左上にパワーアップアイテムだ!



「強力ウチワ・フージン」は当たる面積が広くて効果バツグン。

『連射ドリンク』

取れば取るほど連射が1段階増えるウレシイ奴だ。



穴から下へ
落ちたって
平気なのだ



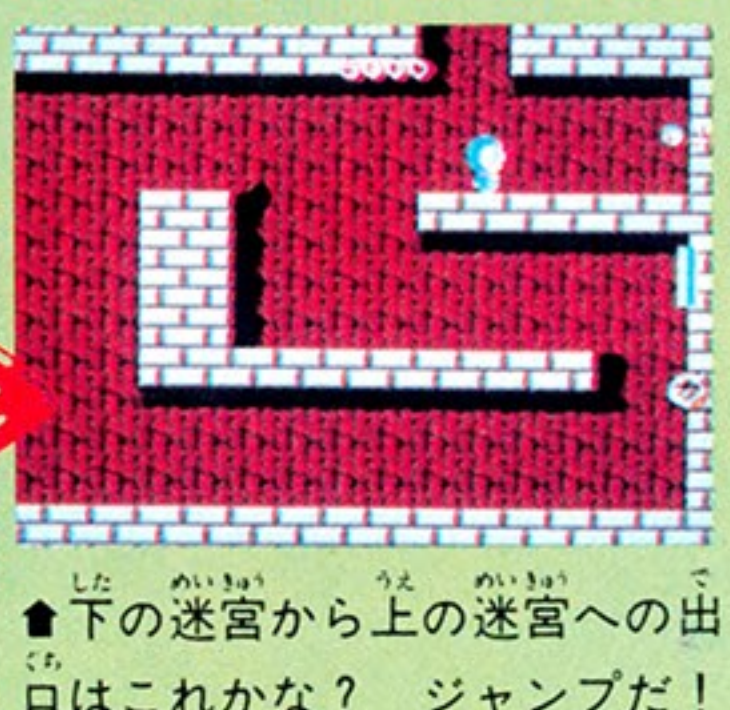
この迷宮も左右に2画面分だ。円盤の攻撃には気をつけてくれ。



「元気キャンディ」を手に入れた! 体力の幅が広がるのだ。



ところが穴から落ちると、さらに下に迷宮のつづきがあった。



下の迷宮から上の迷宮への出口はこれかな? ジャンプだ!

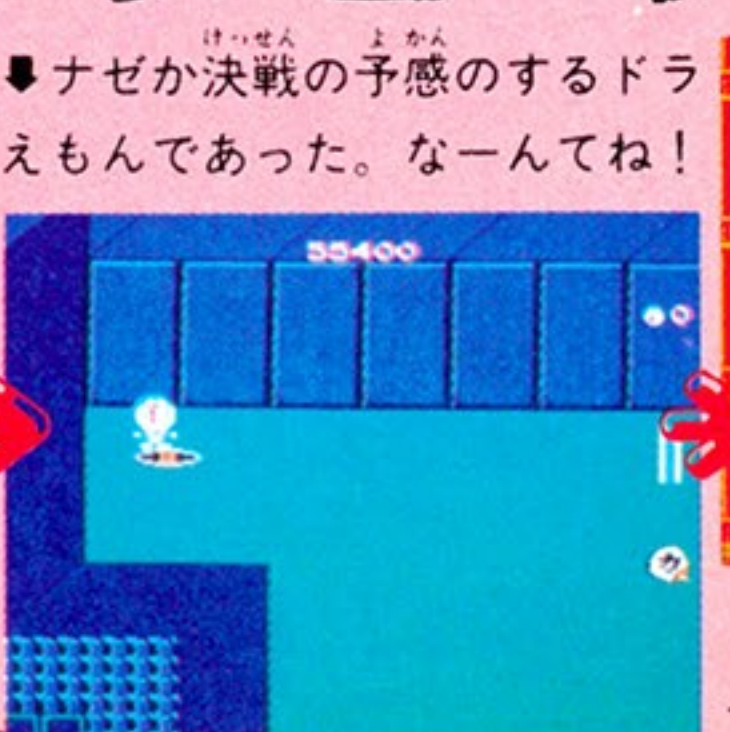
すべて取り、
パワーアップが
絶対条件!

この地下道が、新ステージ『コーヤコーヤ星』への道だっ!

「どこでもドア」を通り抜けて、この場所へやってきたら左上へ。



なぜか決戦の予感のするドラえもんであった。なーんてね!



ズーッと進むとここにかくれてるマンホール。これがカギ。



この迷宮では、敵にはかまわず、とにかく右へ進みたい。

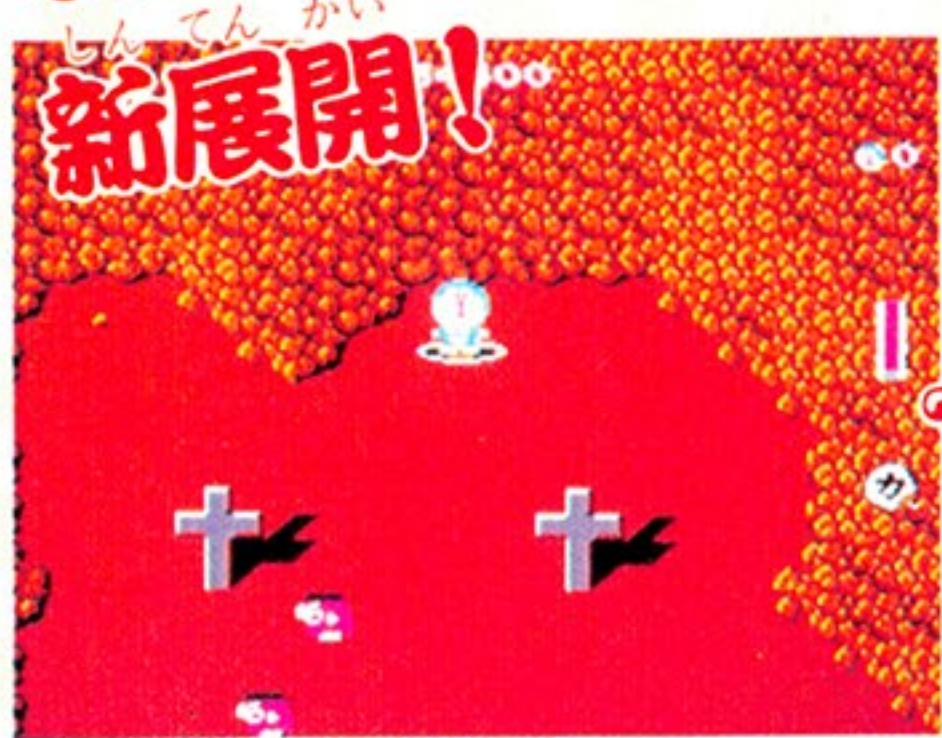


けっこう長めの地下道なのだ。右はじの上の穴から地上へ出る。

ドラえもん『開拓編』の最初の舞台、「トカイトカイ星」での活躍。それをしめくくるのはこの迷宮なのだ! ここへ来る前に武器はパワーアップしていたい。連射ドリンクも忘れずに。

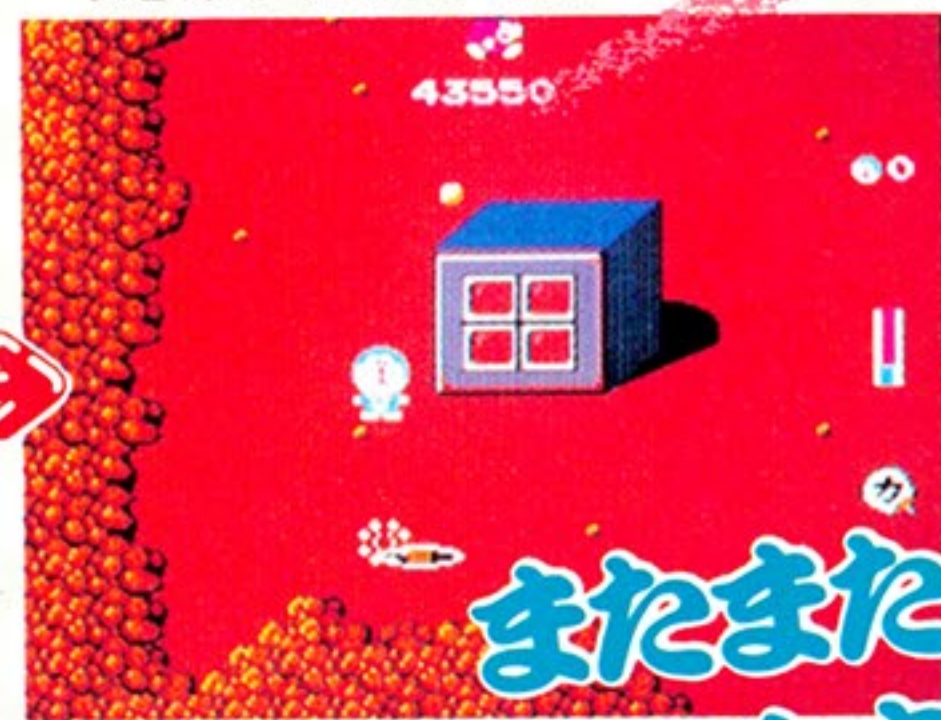
一挙に見せる開拓編のクライマックス!

おつと

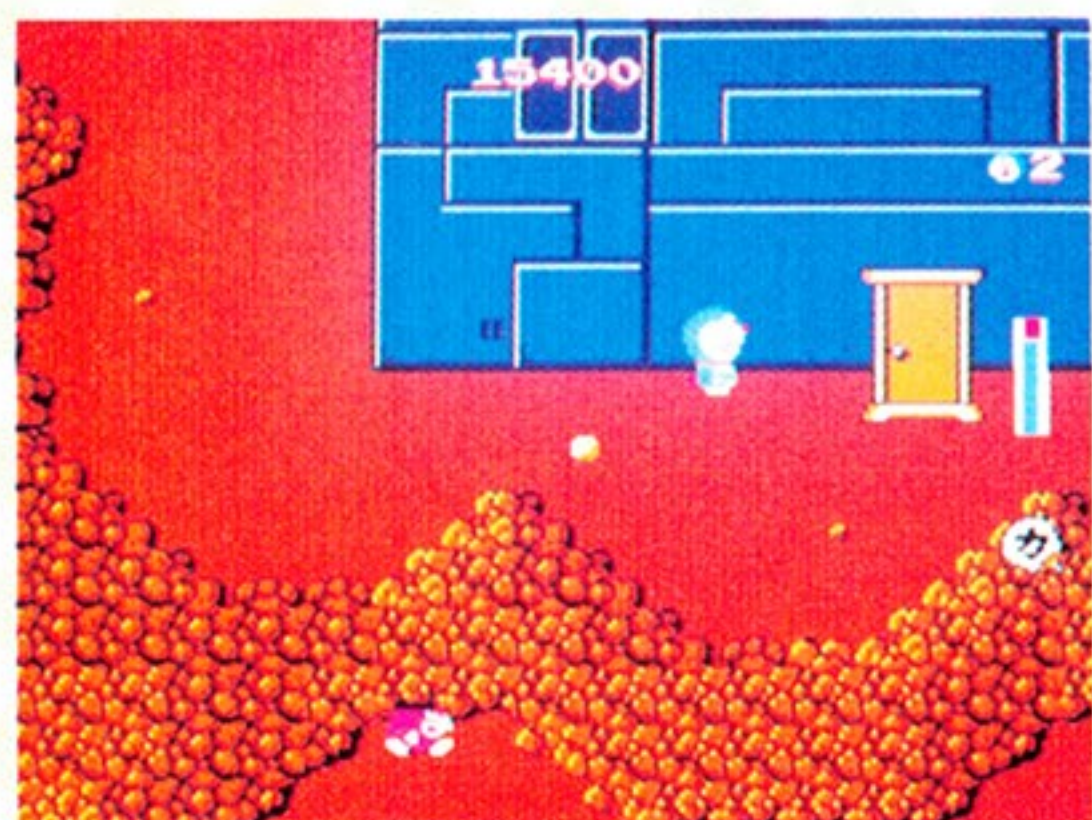


▲ビョン! と地上へ出ると、そこは荒野。その名も「コーヤコーヤ星」だ。

◆道のあるままに進んでいくと、小さな建物のそばにかくれマンホールが!



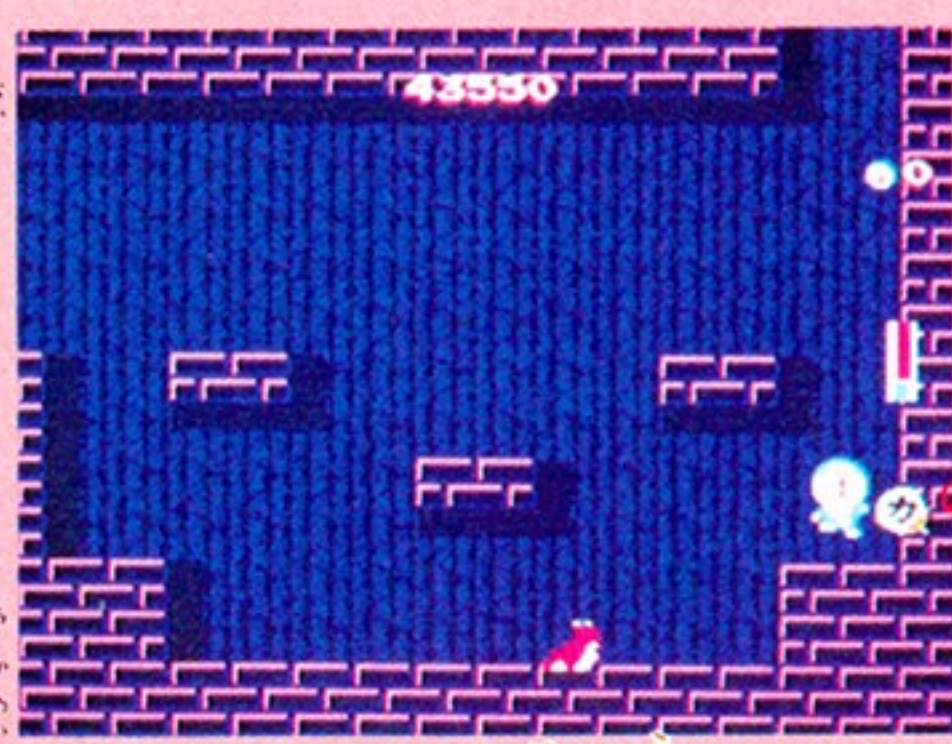
またまた
マンホールを
発見だ!



◆そしてまたまた道の開くままに進むと大きな建物が! そして……!

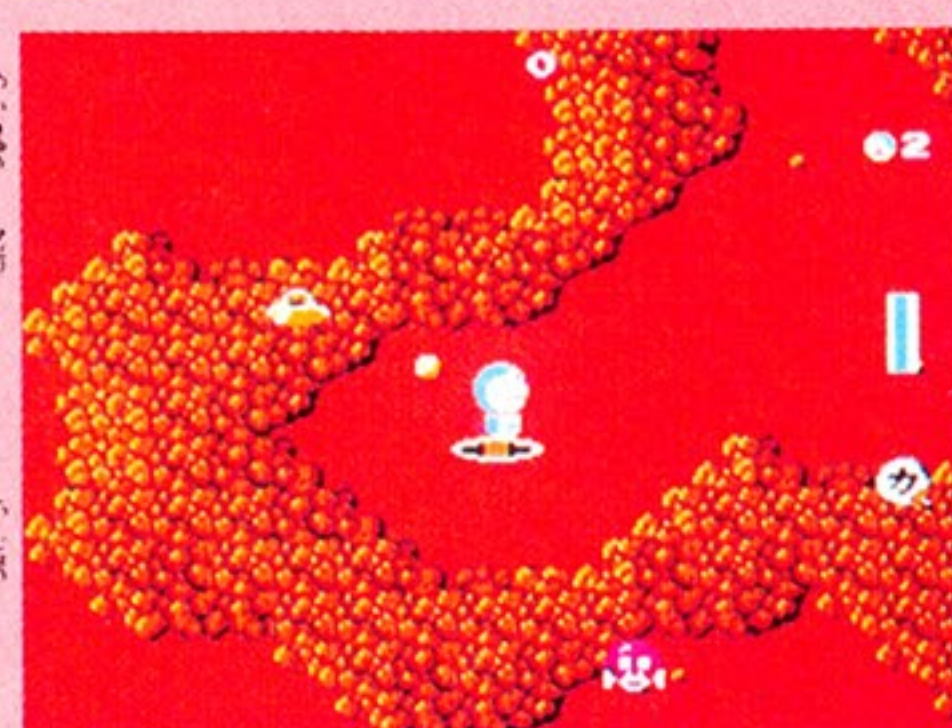
いよいよ
決戦だぜ

◆中へおるとまたまた地下迷宮なのだ。アイテムはあるかな。



れんしゃいんりょう
連射飲料だ!

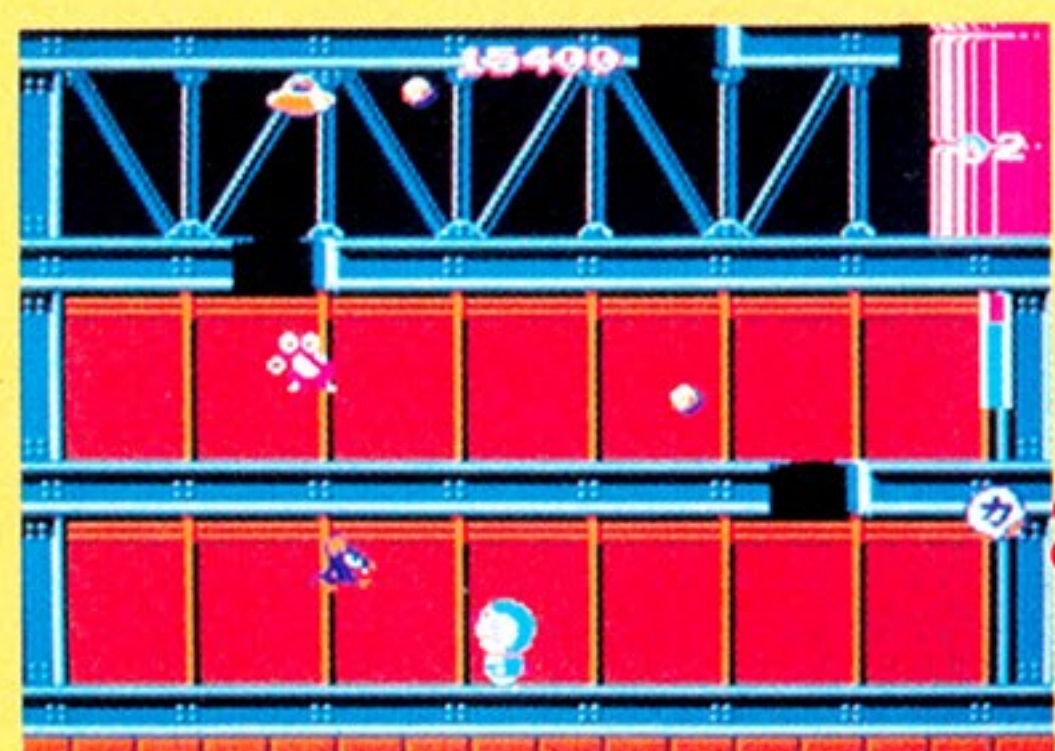
◆迷宮の左はじから地上へ出ると、またまた「コーヤコーヤ星」。



◆おつと、またまた連射ドリンク発見! 絶対に取るのだ!



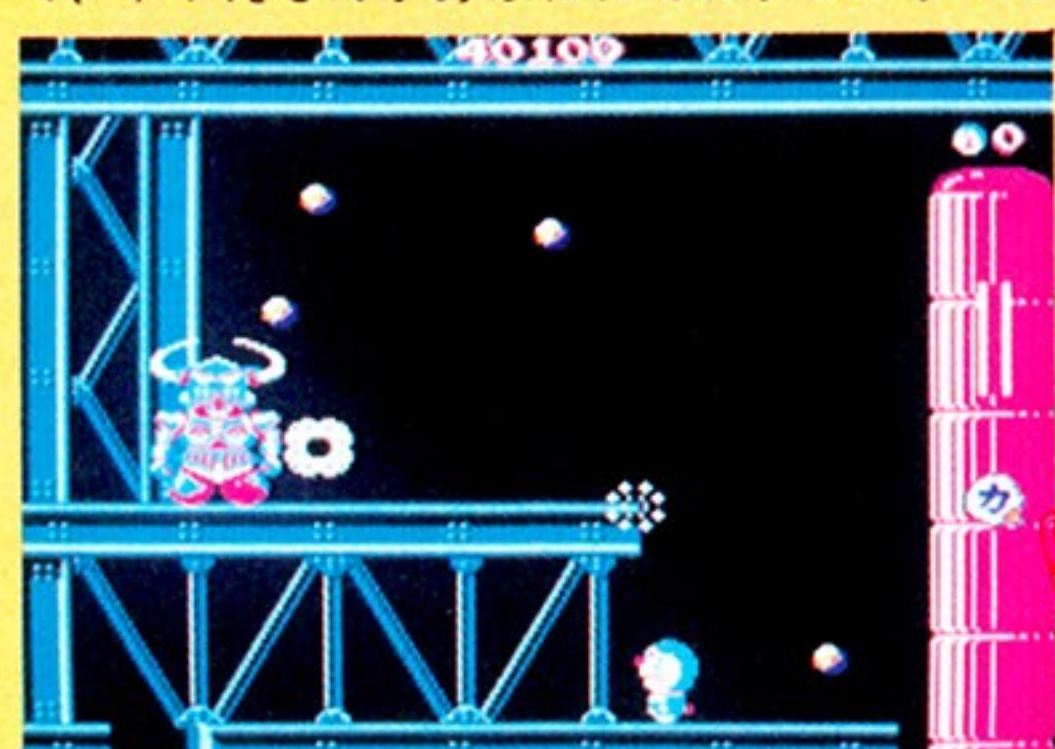
◆ネズミのいる下の地下道は前に通った。こんなツナガリが!



▲「コーヤコーヤ星」の「どこでもドア」を入れて、ドラえもんがあらわれたのがここなのだ。



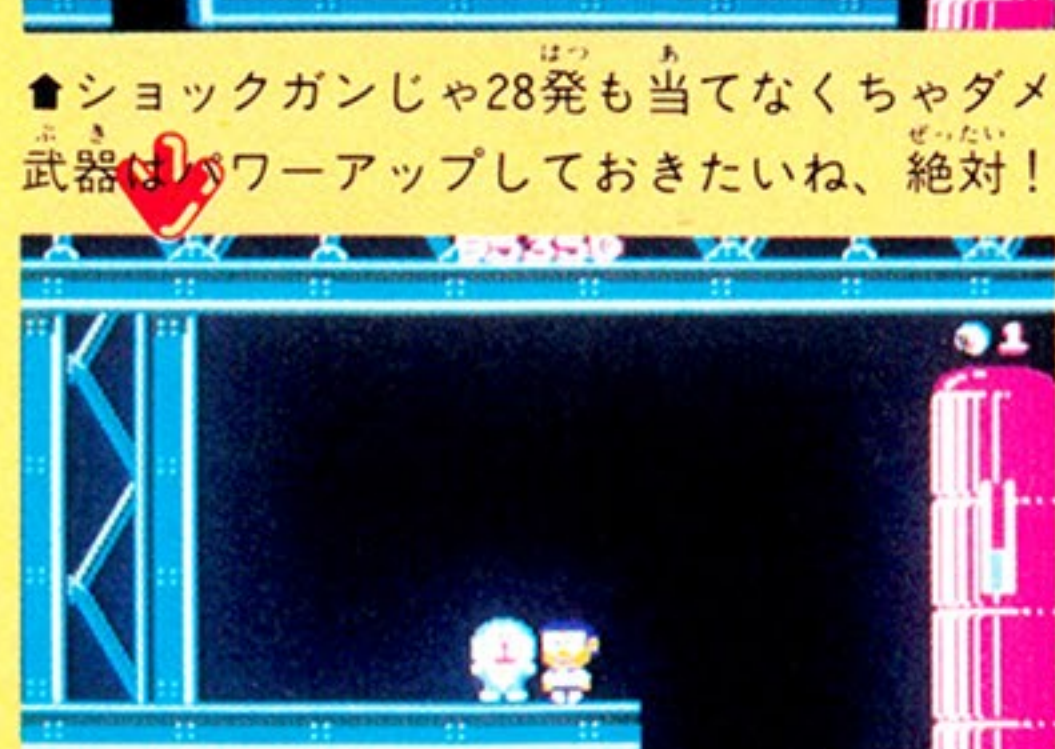
◆ここは「コーヤコーヤ星」のガルトイト工業内部。上へ上へと進む。一体何があるのか?



▲ショックガンじゃ28発も当てなくちゃダメ。武器がパワーアップしておきたいね、絶対!



◆一度にたくさんのタマを吹き出すように撃つブル・ロボ。鉄骨の下は安全だけど……



▲強敵ブル・ロボを倒すと、のび太君があらわれた! バンザイ、感動の再会なのだ!



◆そして、のび太君とタイム・マシンにのって次の世界へと……。冒険の旅は終わらない。



いよいよ
大決戦!
でエンディング



▲これ以上上にも行けないし横にも行けずハテナ? と思って立ち止まると……

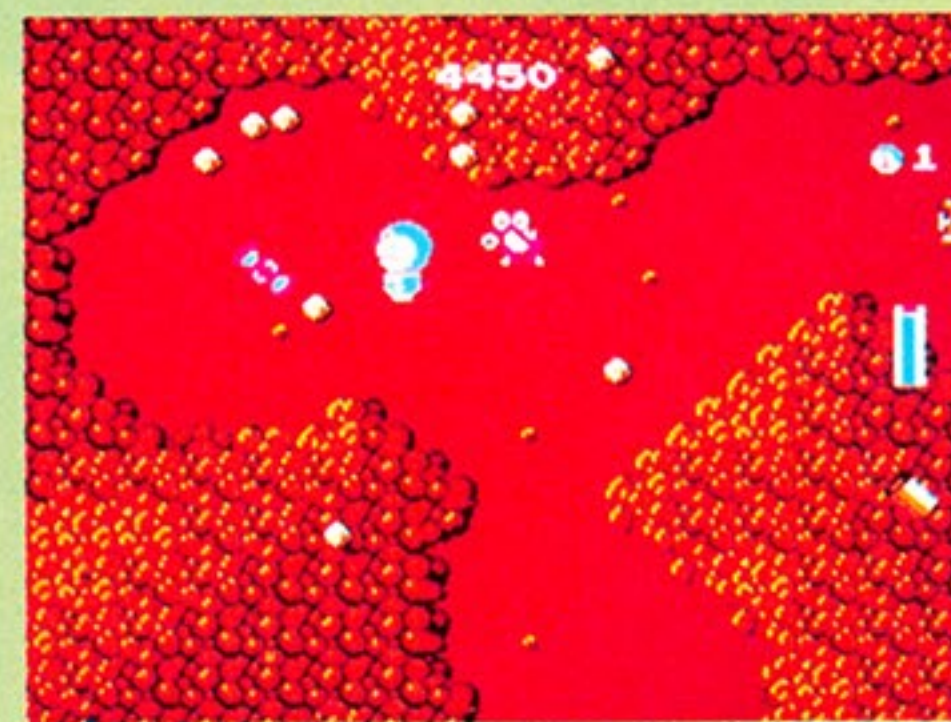


▲出たーっ! 敵のボス、ブル・ロボだ。のび太はこいつにさらわれたにちがいない!

そして長い地下迷宮を抜けて地上にあがると、そこはガラリと変わったながめ! いよいよこの先にのび太がいるのかな?

オヤこにも
キャンディ!

◆来たるべき決戦のためには、迷宮のリンクと共に、絶対欲しいモノなのだ。



◆ダイヤやゴールドなど、得点だけのアイテムを抜かすと、この6個+連射ドリンクが、「開拓編」では欠かせないのだ。

- TANMA WATCH
- SHOCK GUN
- KUUKIHOU
- KYOURYOKU UCHINA
- DORAYAKI
- GENKI CANDY

「開拓編」での
アイテムだよ

そして 魔境編に突入だ!

『開拓編』をクリアしたドラえもんを待ち受ける次なるステージは、複雑な地形とスクロールをもつ、『魔境編』だ。とにかく撃ちまくる敵の攻撃をかわせば、なんとかクリア!



仲間の所へ
急げ!
ドラえもん

魔境でのチェックポイント



敵キャラの複雑な動き

ドラえもんが進む方向にビュンビュンせまってくるのがこいつら。

ポコポコと火の玉を吹き出す火山。頂上部をねらって撃つのだ!



行く手をはばむ火山

落下してくる大岩!



上にスクロールが始まると落ちてくるイヤな岩なのだ。

ナゾの怪奇植物たち



キラキラしたタマを、ユックリと出すアヤシイ植物たちなのだ。

陸のしかも木の上にいる、おかしなタコたち。動かないから弱い。



陸に住むタコと魚たち



水面の上を上下にはげしく往復する光の玉。よけきれないから、とにかく撃って破壊するのだ!

二いつは見ものタテ&ヨコスクロール



この『魔境編』では、ヨコからタテへ、そしてタテからヨコへ、スムーズにスクロールが変わる!



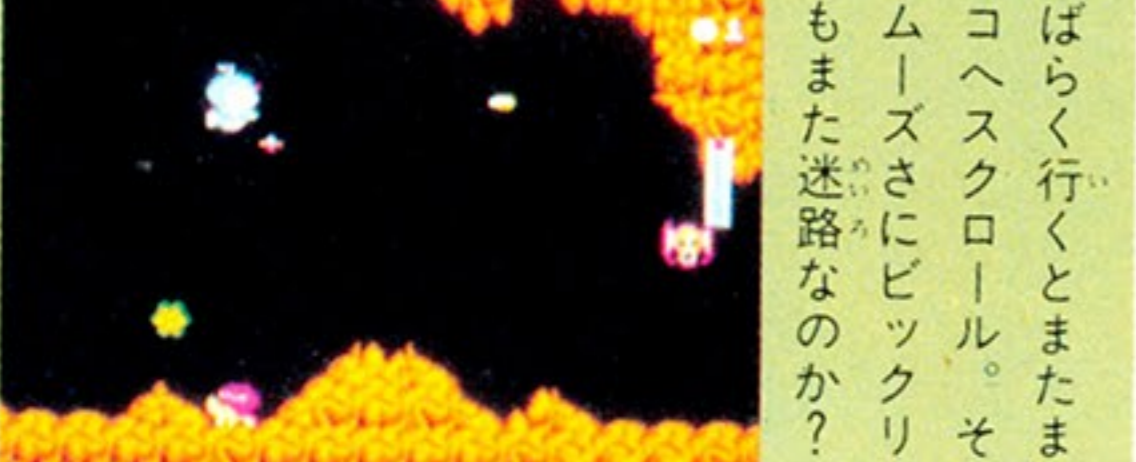
オイオイ、そのままヨコへ行くとカベにプチ当たってしまうよ。どーすんのかな? すると……



なーんて心配をヨソにドラえもんは下へ下へとタテにスクロールを始めるのであった。オドロキ



ヨコからタテにスクロール。しかも下へ下へと飛ぶドラえもん。思わずへへ〜と感心だ。



しばらく行くともまたまたヨコへスクロール。そのスムーズさにビックリ。ここもまた迷路なのか?

ナゾの横道……変則スクロール!



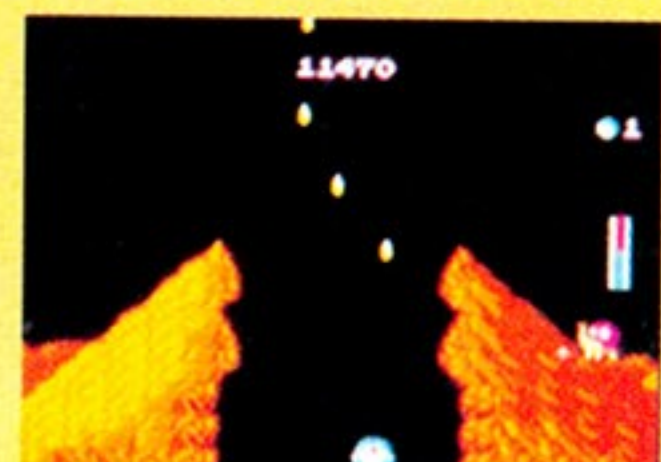
ドラえもんの進ませ方によって、スクロールが……

プレイヤーの意思で変わってしまうからオドロキだ。



入れそうなタテ穴を選んで、しばらくそこを飛ぶ。

するとスクロールの方向は90度変わっちゃうのだ!

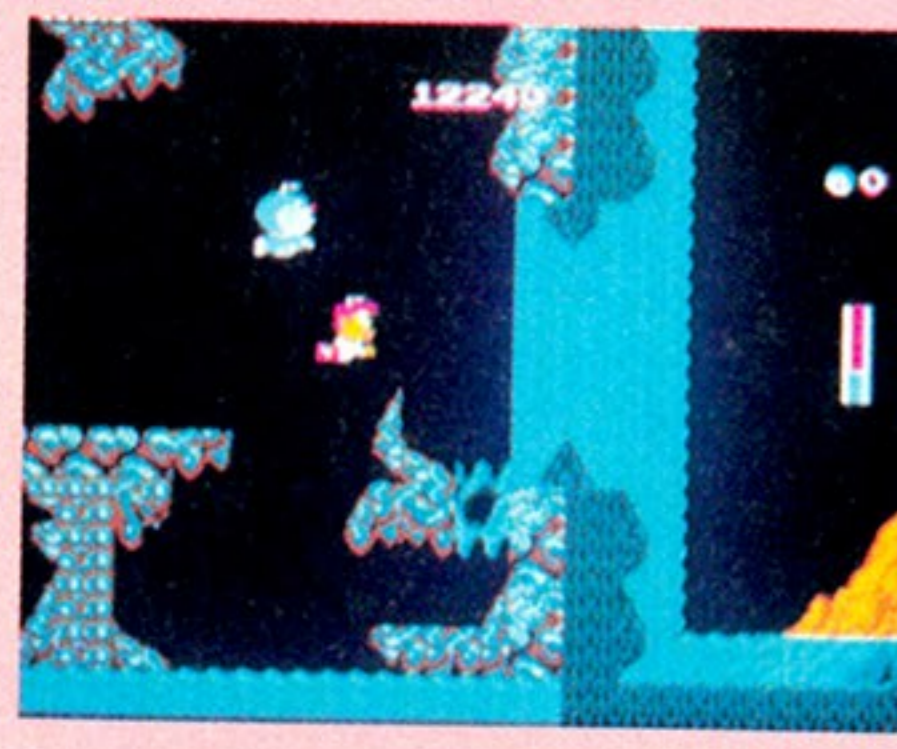


ジャイアンとスネ夫を助けよう!



この『魔境編』では、救けたスネ夫とジャイアンが強い味方だ。

ふたりはこんなかくし部屋にいる。そして助け出すと……



スネ夫もいよに飛ぶのだ。



ジャイアンも撃つぞぞ!



ふたりとも強い味方なのだ!

戦いを有利にする便利モノ!

- SMALL LIGHT
- HIRARI MANTLE
- DORAYAKI
- GENKI CANDY

これが『魔境編』のアイテムたちなのだ。特にキャンディは、次の『海底編』のためにもぜひ手に入れたたいアイテムである。

最初は鬼面の山だ!



最初にあらわれるのが、このオロン岩だ。攻撃がはげしい。

口の中にタマを16発! 意外と早く倒すことができるのだ!



そして天駆ける船!



空飛ぶ船は攻撃が複雑だ。パターンを見つけてこちらも移動!

これが魔境編のボスどもだ

助け出した仲間と共に、次の世界へ出発! 何が待ってるのか?

大ボス、犬の王と決戦



そして最後にひかえているのがこのオソロンゲな奴。犬の大王だ。

手前にあるカベをうまく利用すれば倒せる。まばゆい閃光……



ジャイアン、スネ夫を救出完了。シューティングはここでオシマイ。



ナルホドね今、役立つこのライト



「開拓編」で取ったスモールライト。



このタマはコイツのおかげなのだ。

これが海底編のダイジェストだよ!!

『通り抜けフープ』は絶対必要だよ

最後の世界、『海底編』を紹介。アドベンチャー&アクション!



フープを発見したらキャッチ!



コイツをどう使うかという。



岩の壁へと近づければ……



強い閃光とともに岩の壁が……



ホーラ、開いてくれるワケだ!

ウロウロしてちゃダメ



アイテムを持ってウロウロしていると、オバケが出てきて……



アイテムをかすめ取っていくのだ。目的を定めてテキパキ進もう。



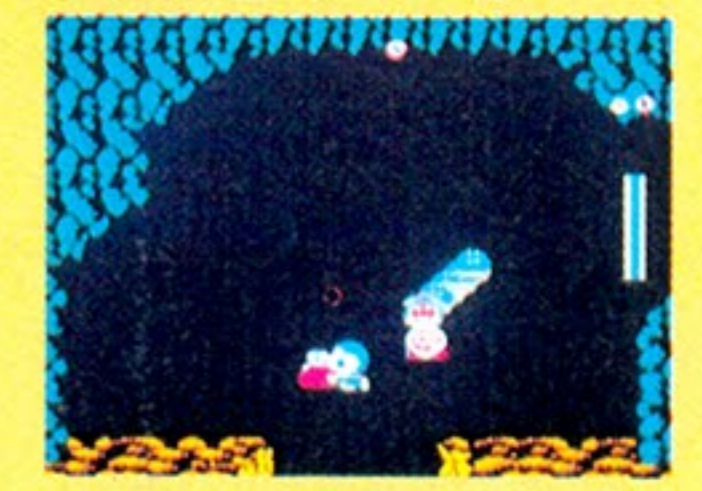
仲間は箱の中だ。開けるには鍵が必要! 箱に鍵を近づける。だから……

宝箱を開ける大切な鍵



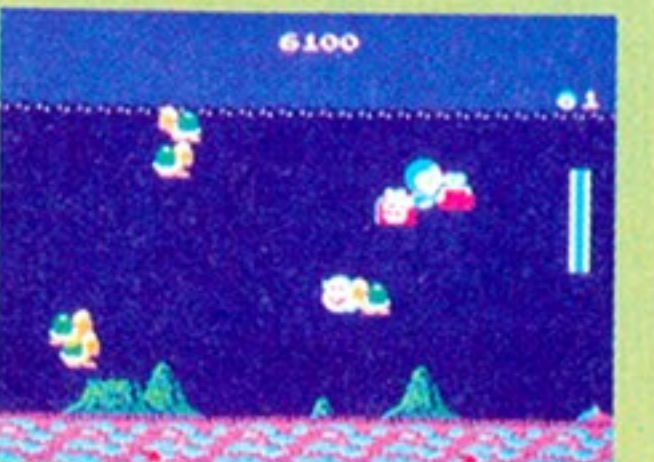
おなじみの閃光とともに箱の中身があらわれる。スカもあるのだ。

ウツボには気を付けて



コイツはコワイけど、「お守り」を持ってると心強いぞ。

とーっても便利なモノ



「取り寄せバッグ」があるとアイテムがついてくるぞ。

仲間を助け出したら海底の最深部へ! 一度に持てるアイテムは3つまでだ!



のび太君を救助。さあ下へ!



海底火山をよけて、最深部へ。



ふたりが来るまで待ってね。

『海底編』だけに奥が深いのだ!

- TOURINUKE HOOP
- KAGI
- TORIYOSE BAG
- OMAMORI
- TANMA WATCH
- DORAYAKI
- GENKI CANDY

「海底編」じゃハッキリ言ってもどれも欠かせない。

ザナック

ZANAC

●ポニー 11月28日発売 2,900円(ディスクカード)



自己の可能性に挑戦されたし。

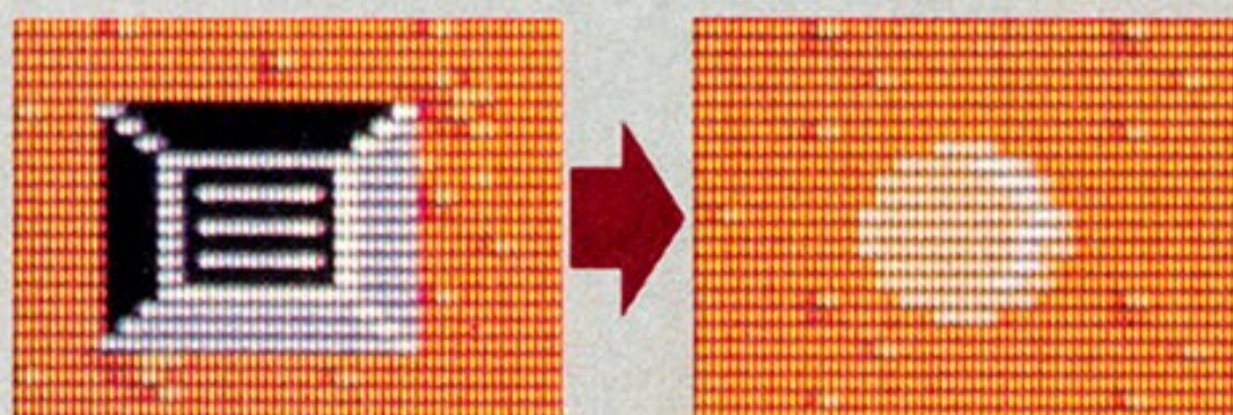
ひさびさの本格派スクロールシューティングゲームの登場だ。しかも人工知能搭載！ 気の遠くなるような組み合わせ数のパワーアップにともなって、ファミコンが最適の攻撃パターンを考えてアタックしてくるのだ。ディスクカードならではの絶大なスケールで迫るこのゲーム、腕をきたえるのにはもってこいのゲームだぜっ!!

ZANAC STORY



数千年のはるけきかなたより今日まで、あの有機知性体がつくりだした“システム”は膨大なものになっていた。あるとき“システム”の端末である“アイコン”が誤って開かれ、“システム”は暴走し人類は破滅的危機におちいった。この状況から立ち直る方法はただひとつ、“システム”を破壊するのみ。Go Fight!

基本的ザナックパワーアップ



左の箱を5発撃つと、黄色いパワーチップが出てくることもある。このチップを取ればパワーアップだよっ。

ボックスを破壊してチップを取れ!!

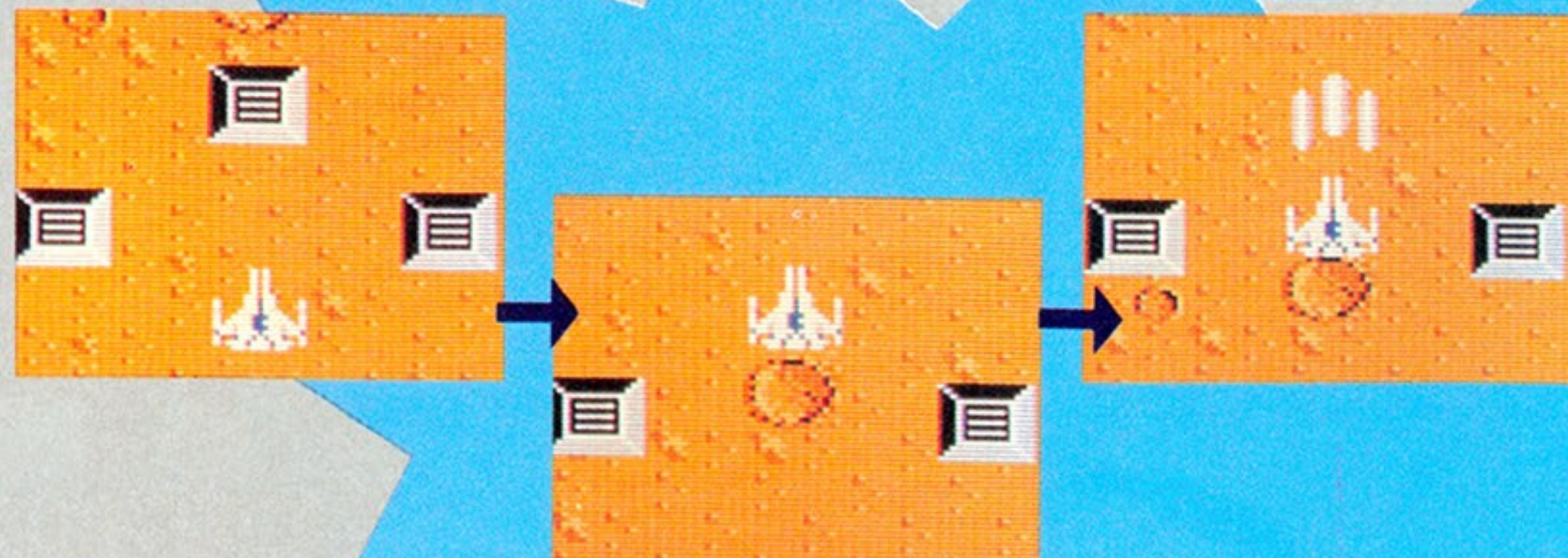
レベル	LEVEL 1	レベル	LEVEL 2	レベル	LEVEL 3	レベル	LEVEL 4	レベル	LEVEL 5
弾が出ない。最初はこれ。2つしか出ない。不便。		次は3つの弾が出るのだ。やや、不便である。		チップを3つとるとこになる。見てのとおり。		左のが3連射になったわけですね。うれび。		ここまで来たら威張ってもかまわないぞっ。	

無敵状態を使ってみる



チップを取った直後は、なんと！出血大サービスで無敵であるのだ。今のうちに邪魔な奴らを駆除だ!

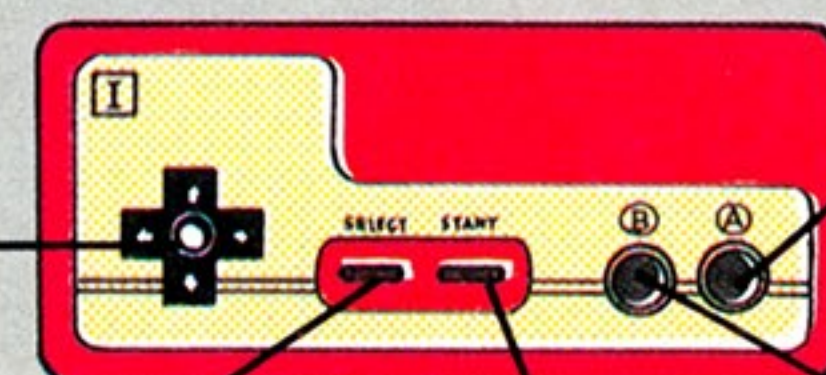
こうすれば一挙にLEVEL 5へ!



まず、ESP能力が必要だ。友達にひとりエスパーがいると便利だぞ。チップが入っているであろう箱に体当たりをブチかますのだ。この方法だとひとつのチップで5個チップを取ったこととなり、一挙にLEVEL 5へ!! 左で教わった無敵状態を使えば、安全にできる。恐れずにTRYせよ!!

HOW TO CONTROL?

ザナック(自機)の移動に使う。ないと困る物。



特殊弾(右のページを見よ)の発射に使用。

通常弾の発射に使うので、手入れが必要です。

始めるとき、指の疲れをいやすときに押す。

セレクト+スタートでコンティニューなのだ。

and.....

オプション

ウェポン

パワー

アップ

OPTION WEAPON POWER UP!



◀こいつらを撃てえっ!!

数字が書いてあるパワーアップの素からは、その数字のアイテムが出る。右端のタンクからは、困ったことにランダムな数字が出てしまうのだ。やだなあ。

いつもはこれから



ファイアー
FIRE-0
オールレンジキャノン
ALL RANGE CANNON
最初に装備されているのがこれ。8方向に発射できる便利ものだが、敵の発射する通常弾は壊せない。連続して取ると非常に強い味方となる。

役立つ事もある



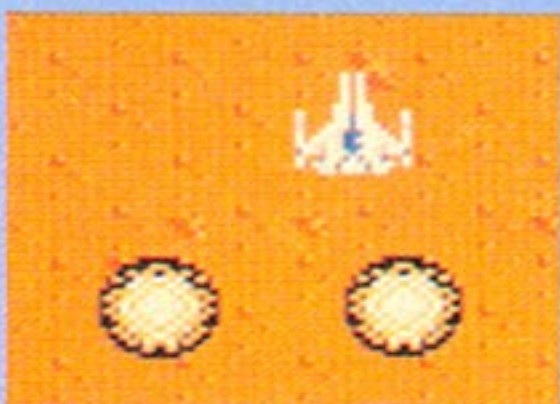
ファイアー
FIRE-1
ストレートクラッシャー
STRAIGHT CRUSHER
ただひたすらまっすぐそのまま、我が道を行く。あまり用はないが、敵の弾もなにもかもブチ壊すので手放すにはチト惜しい。考えドコロ。

地味好きな人は



ファイアー
FIRE-2
フィールドシャッター
FIELD SHUTTER
いわゆるシールド。ただし後方からの攻撃にはいっさい効果を示さない不精者である。連続して取ると耐久被弾数が140まで増える。地味。

乱暴な人にはこれ



ファイアー
FIRE-3
サーキュラー
CIRCULER
ザナックのまわりをくるくる回り、近づく敵などすべてを殴り倒す乱暴な武器。友達にこーゆーのがあると怖い。一定時間で消滅。補充可。



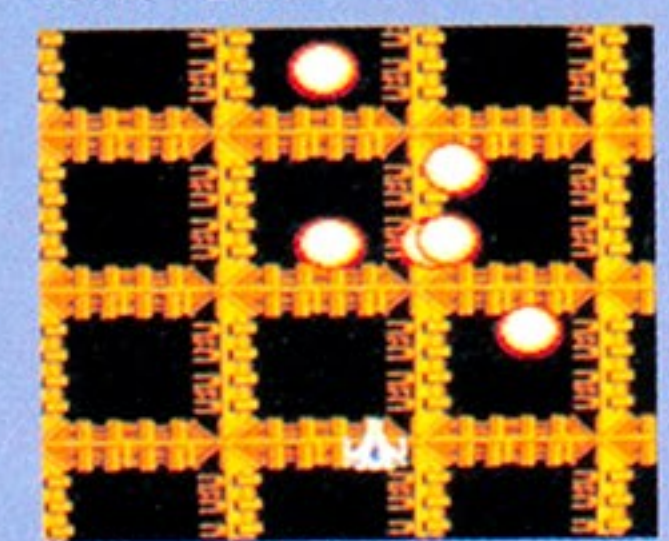
手に取るよーにわかるファミ通特製接写図解です。

同じ数字を取りつづけると

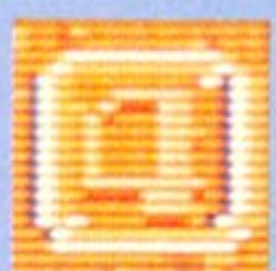


この写真は0を2つ取ったところ。それぞれ1〜?段階にパワーアップする。取りすぎて損する事は絶対ないが、間違っても他の数字を取ると前の武器がチャラになるので注意!

対要塞戦などでその真価を発揮。普段はもったいない。



やや! これは便利



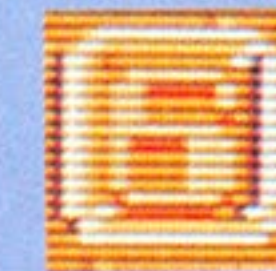
ファイアー
FIRE-4
バイブレーター
VIBLATOR
発射するとザナックの少し前方で左右に高速振動し、敵を殴る。空中・地上ともに有効。連続して取ると大きくはる。右下の数字が耐久弾数。

気長に待とうね



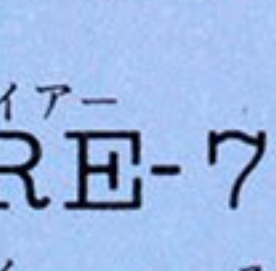
ファイアー
FIRE-5
リワインダー
REWINDER
のんびり上昇し、減速後ちゃんと戻ってくるオツムがいい武器。見た目の変化は0と同じだが、連続(5つぐらい)装着するとスゴくなるらしい。

有無を言わさず



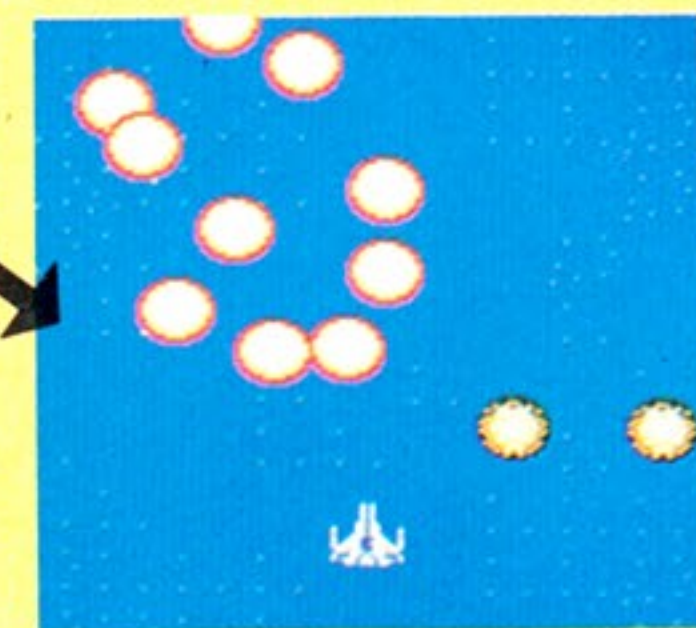
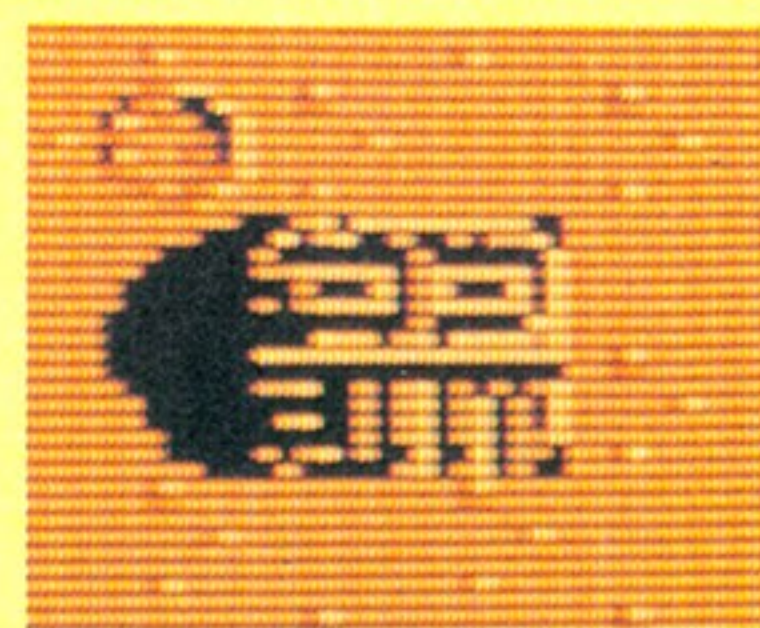
ファイアー
FIRE-6
プラズマフラッシュ
PLAZMA FLASH
発射され敵などに衝突すると画面上に存在するすべての敵を抹消してしまう。連続装着するとAボタンを押すだけで効果が出る。弾数制限あり。

と頭は使しよう



ファイアー
FIRE-7
ハイスピード
HIGH SPEED
残像しか見えないほどのスピードで発射される心強い武器。空中・地上ともに有効。ボタンを押している間だけ有効時間減算。連続装着で間隔が狭くなる。

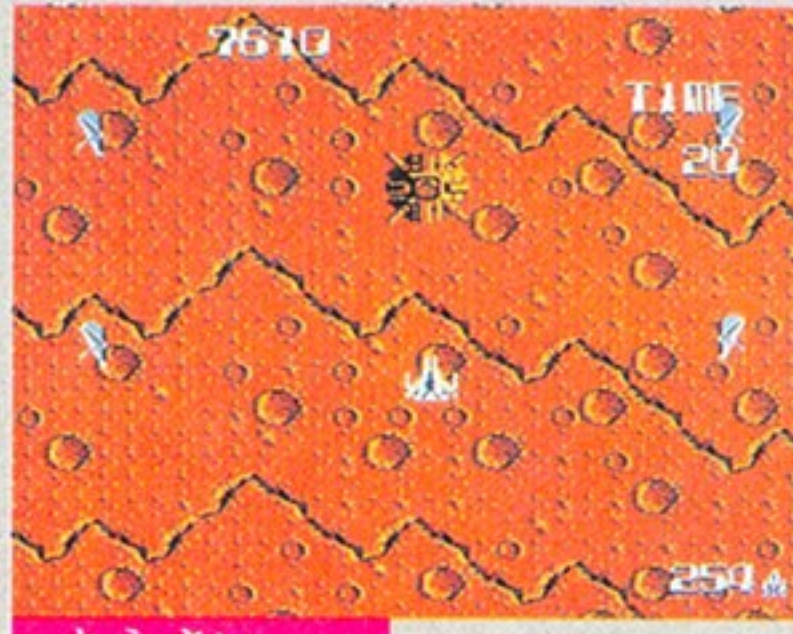
アイコンだって強い味方だ!



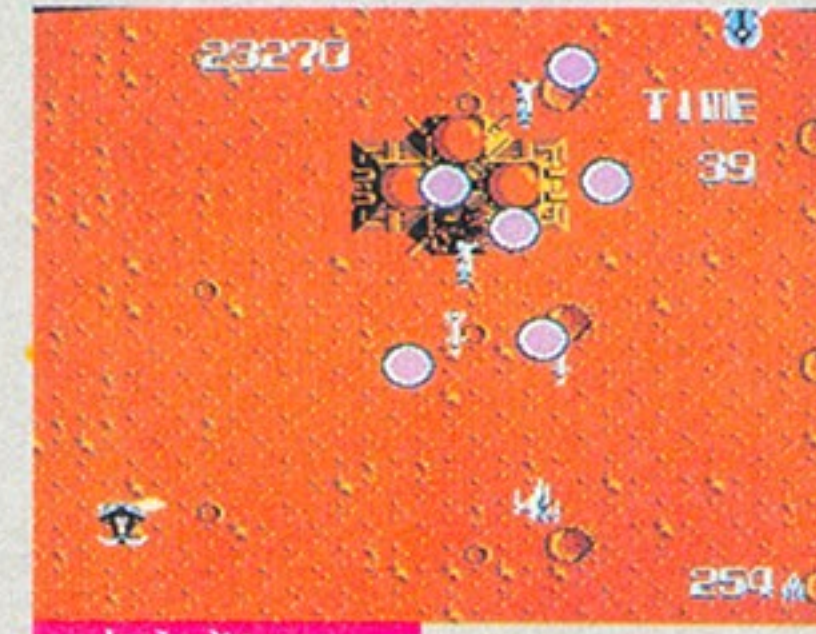
アイコンと呼ばれる聖像を6発撃つと、エナミーレイヤーなるボールが出現。取り除くと画面上の敵がすべて消滅するが、多用は禁物だ。

ぜん 全12エリア、後退は許されない!

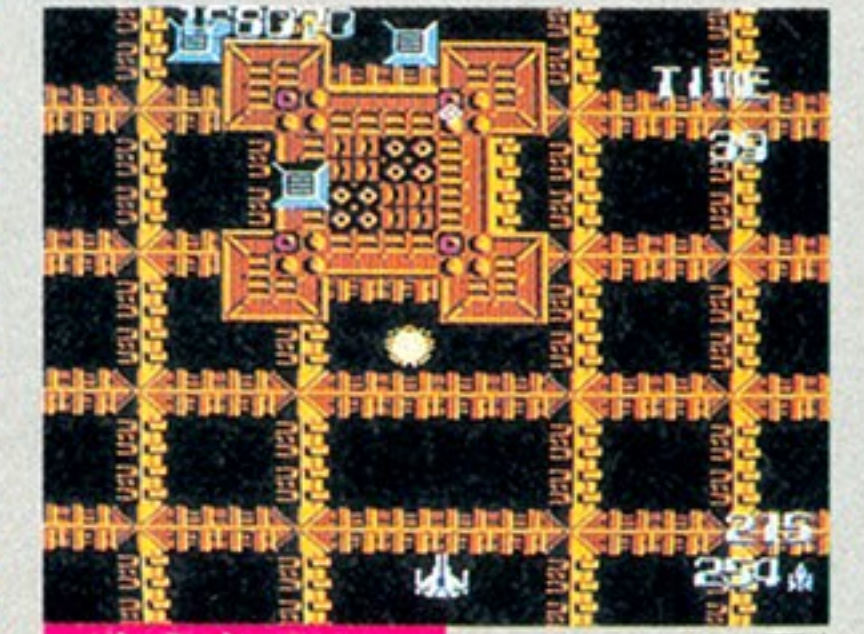
さいしゅうてきようさい 最終目的要塞“アルクス”まで、ぜん 全12エリア・27の要塞群をクリアしなければならぬ。なかなかしんどいお話ではあるが、“システム”の暴走を食い止める方法はそれしかないのだ。与えられた武器と可能性を駆使して、“アルクス”まで突っ走れ!!



要塞1

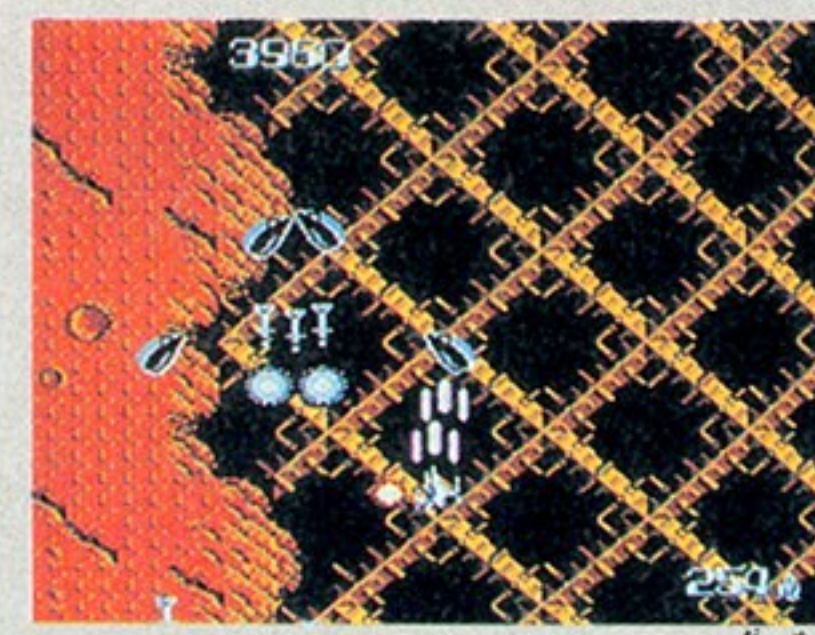
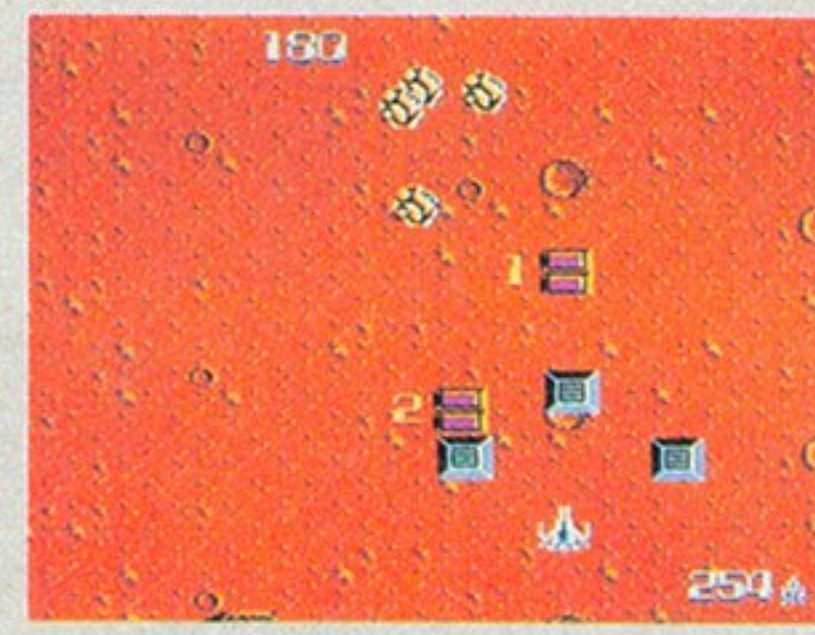


要塞2



要塞3

スタート!



要塞戦ではスクロールが止まり、カウントダウンが始まる。速攻だ。

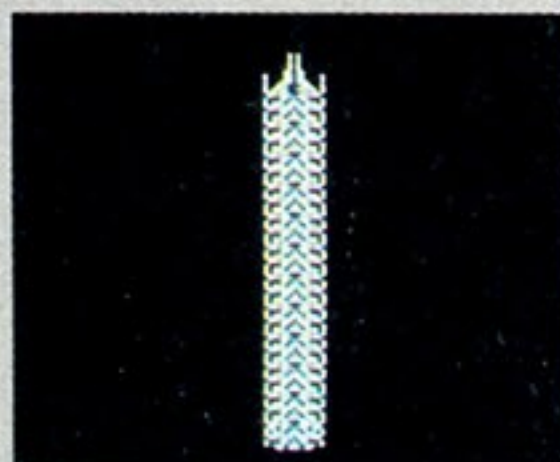
AREA 1

手始めに、スタート直後に飛んでくる3つの箱のド真中に体当りせよ! いきなりLevel 5にパワーアップするはずだぞ。TRY!

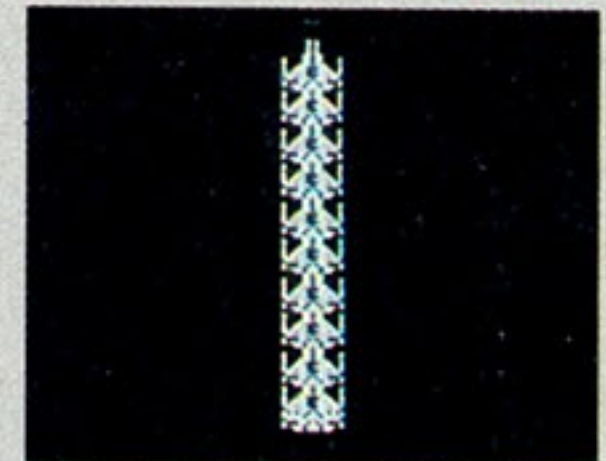
ワ〜〜プ!



の!



び!!



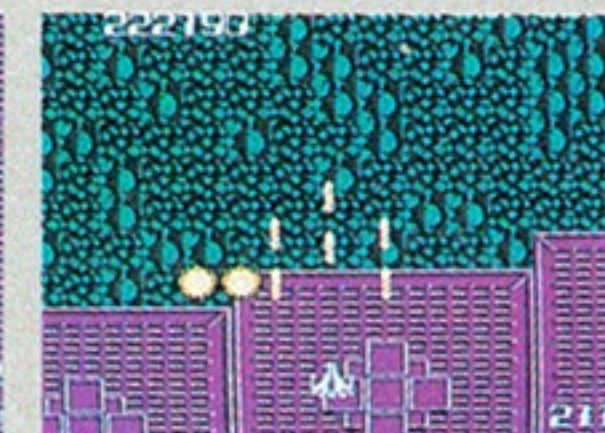
了!!!!

エリアクリアの後のワーブシーンが楽しい。首ものびる!

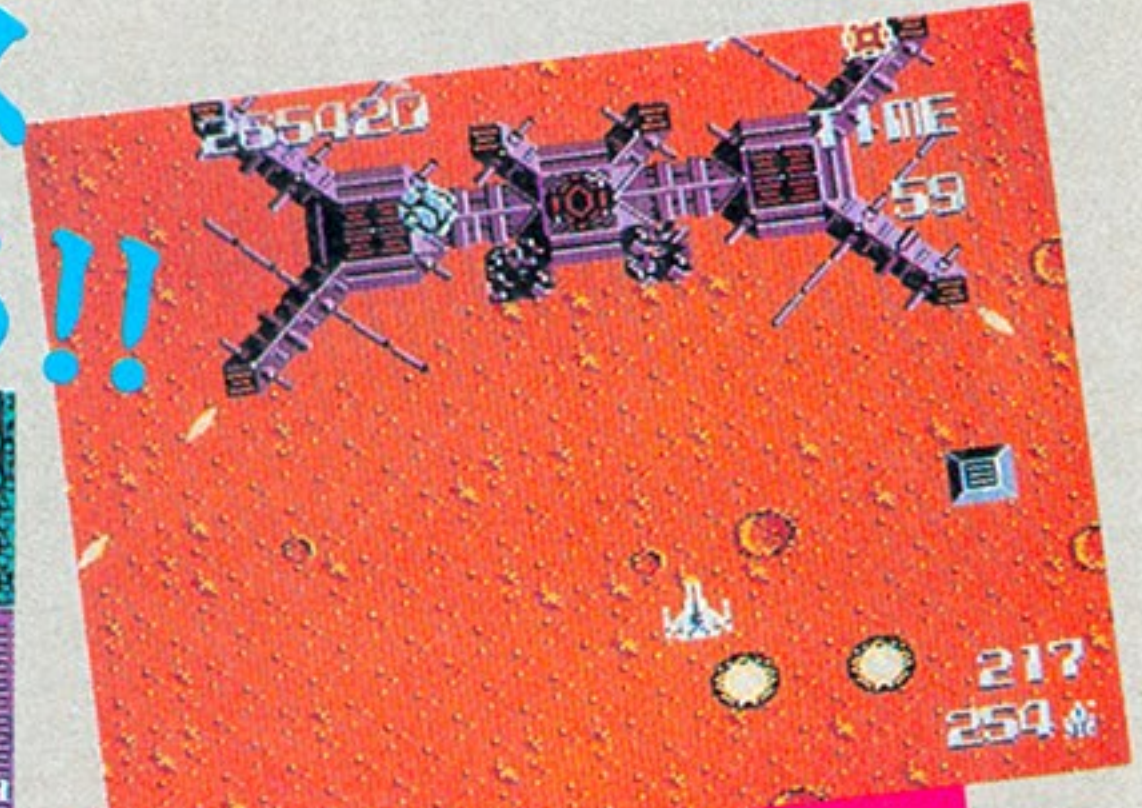
始めだからこそ、油断禁物

AREA 2

このエリアで、ある程度のパワーアップをしておこう。おすすめはオプションウェポン3の第5段階。もしくは4の第2段階もいーな。



おお 大ボス 現わる!!



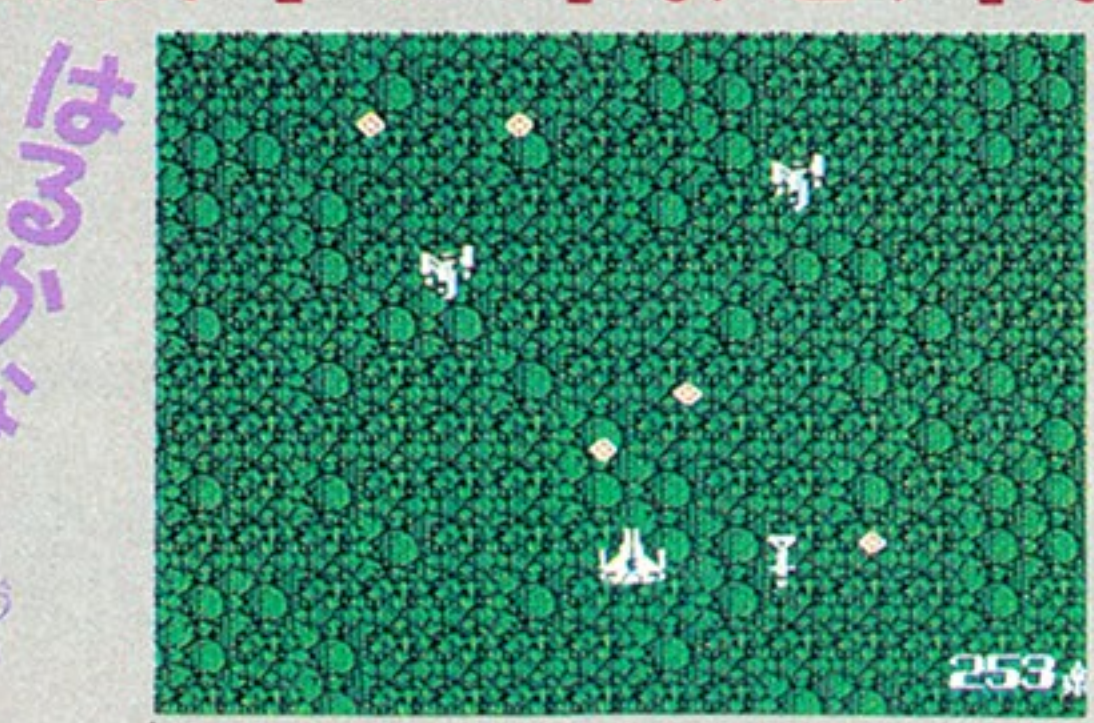
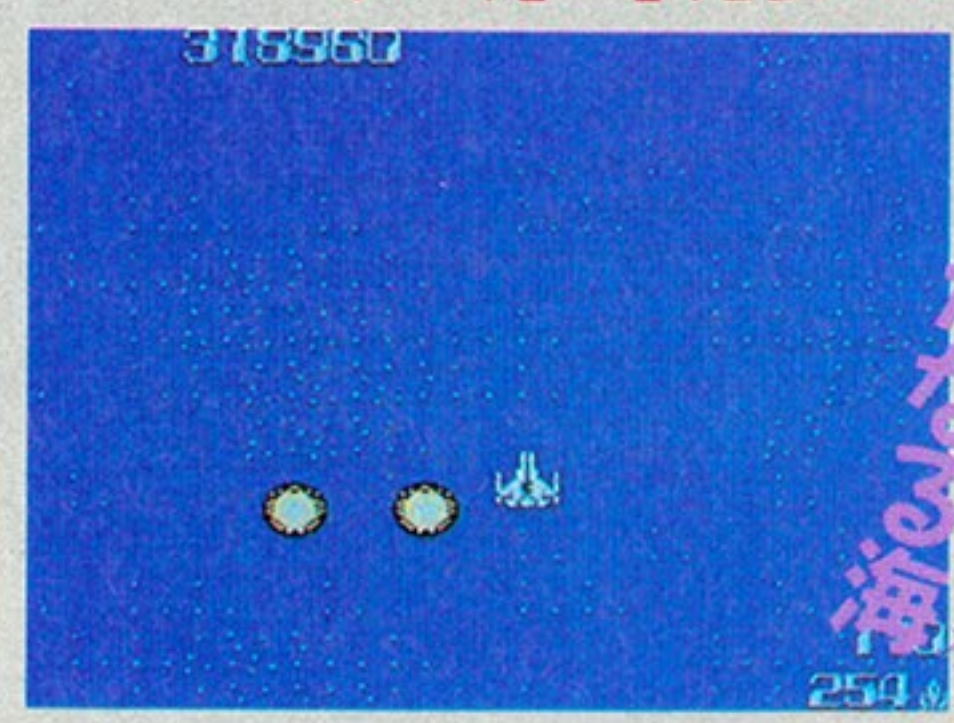
要塞4

AREA 3

短かいからこそ、一撃入魂

大自然を眼下に戦え、戦え

自分が戦いのさなかにいる事すら忘れてしまいうるなブルーの海。だが、敵は攻撃の手をゆるめない……。ああっ、平和が恋しいぜ! ちよっぴりおちやめつ。



森にひそみ突如現われて攻撃してくる奴の名は、エ・フィンIV。かまわず応戦だつ!



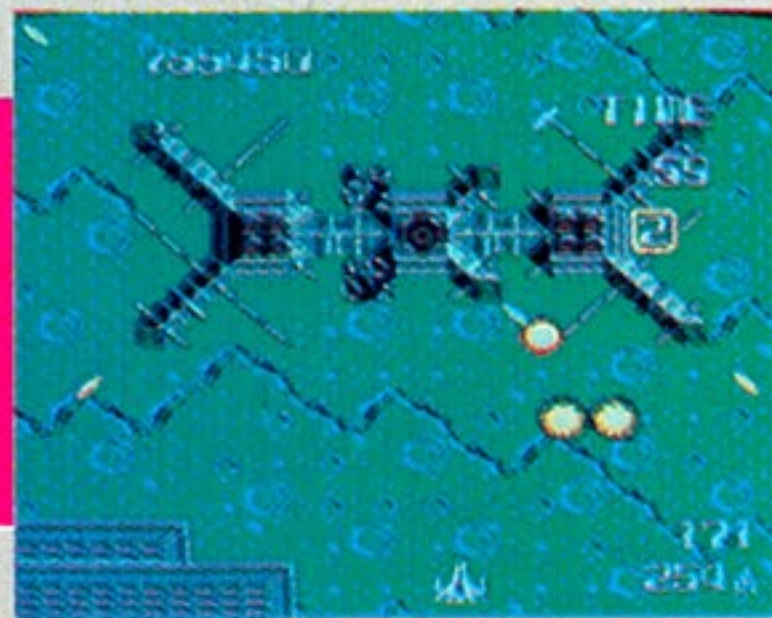
“システム”にあやつられ、ザナックの進軍をはばむ邪魔物たち。そのごく一部をちょっと紹介だ。



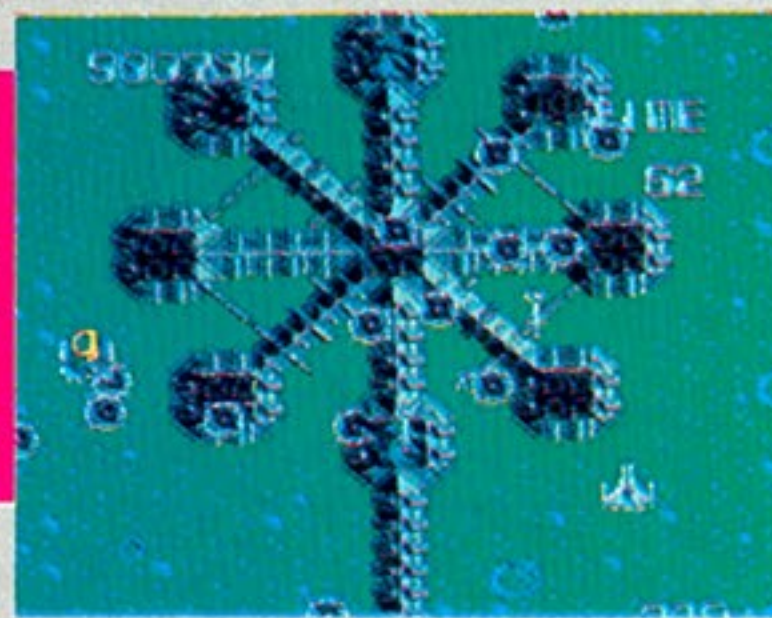
AREA 4

このエリアの後半、地上物の猛攻は0以外のオプションウェポンで応戦。怖いのは敵の弾だけだ。中央でドーンと行こう、ドーンと!!

要塞10

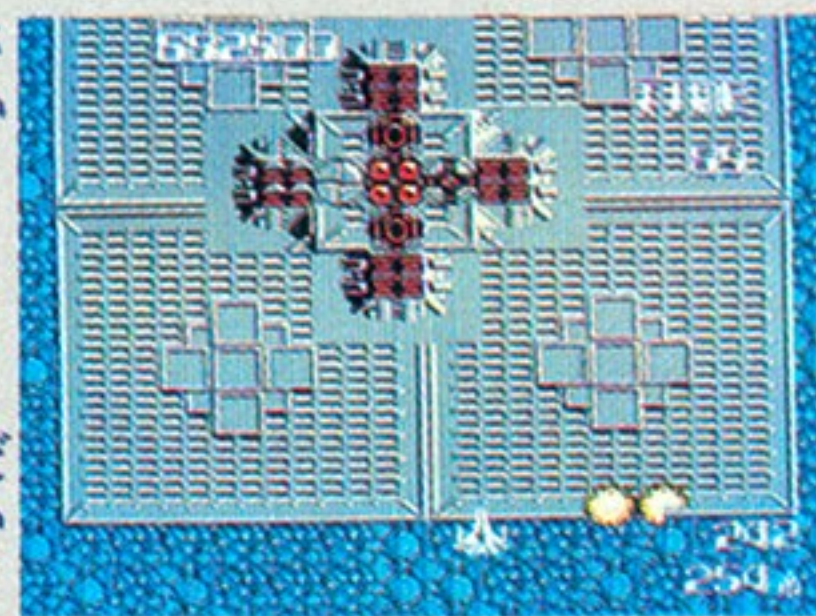


要塞11



要塞9大爆発!

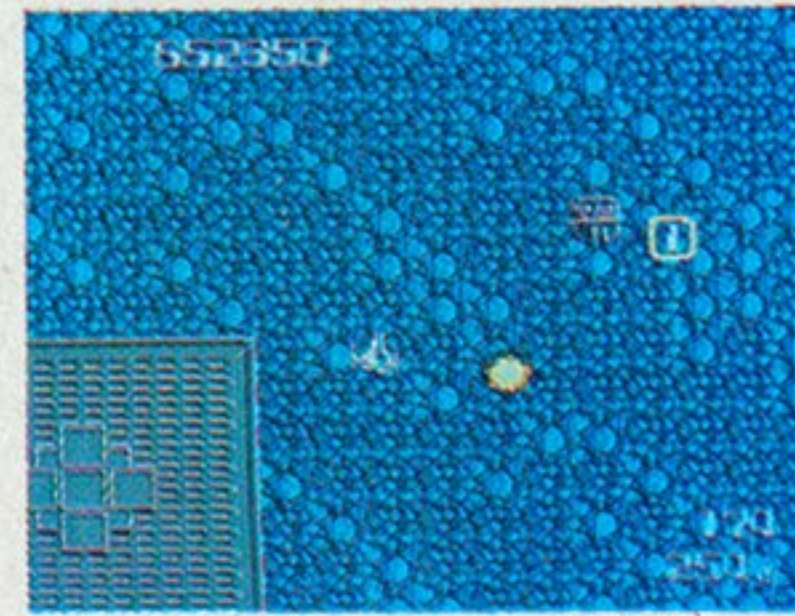
後半の地上攻撃がしんどい



要塞9のハッチが開いた。いまだ、攻撃・せん滅せよ。

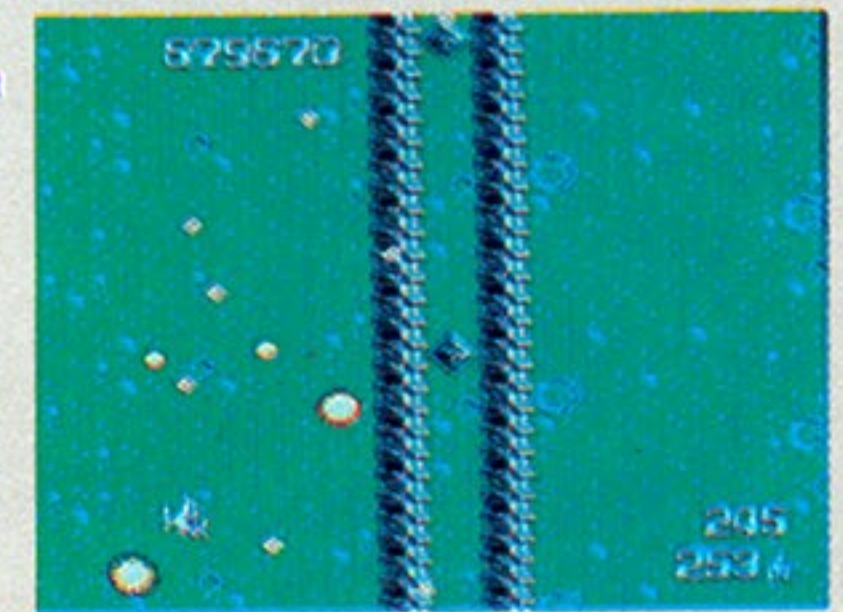


BAG-O-O-OON!



OH, MY GOD!!

などと叫びたくなるような敵の攻撃。さすが人工知能だぜっ、フッ。

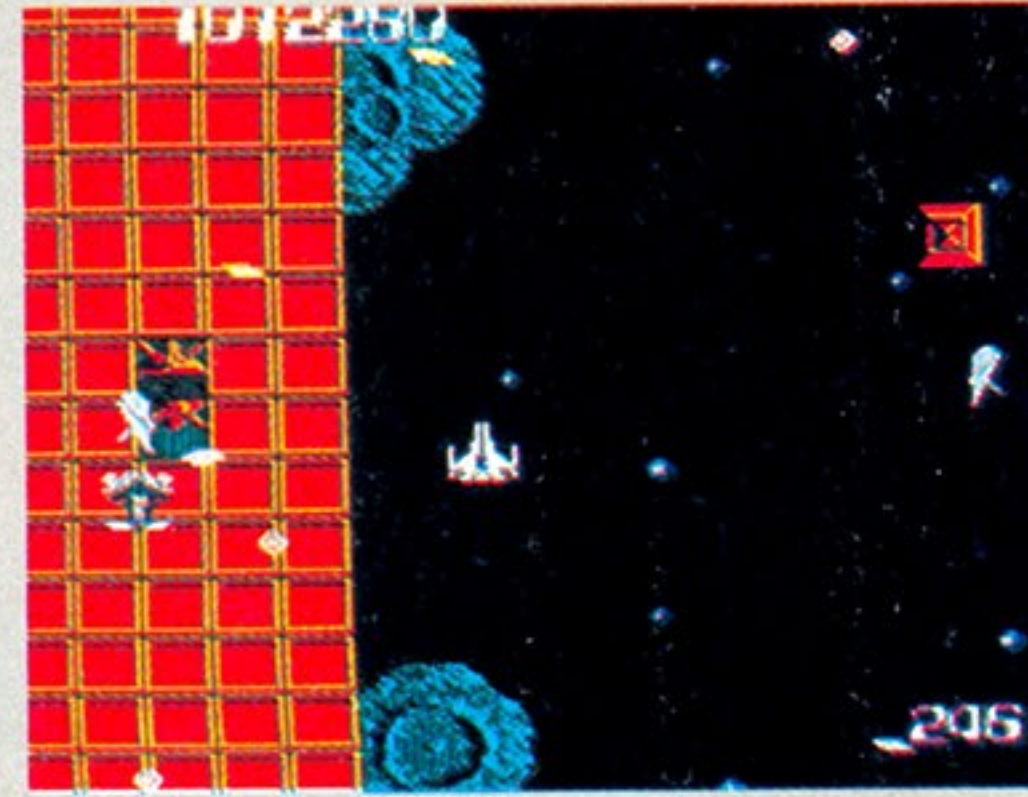


AREA 5

どうとう戦いは宇宙へ……。漆黒の空間においても敵はしつこい。ここらでもう一度パワーアップをしておこう。地上物(?)に要注意。

BATTLE IN SPACE!

要塞12



AREA 6

遺跡だからかどーかは知らないが、要塞のカタさもかなりのもんだ。丸いハッチの形をした地上物は、必ず先に破壊しよう。約束だよ。

遺跡らしき地形が俺を呼ぶ



要塞13



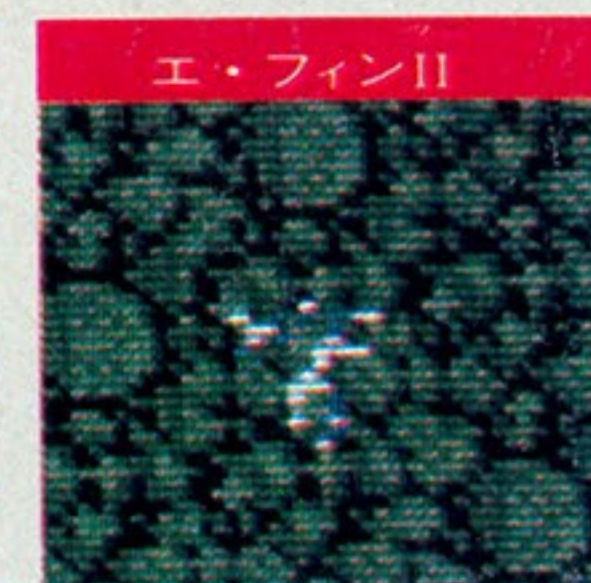
要塞14

WHAT'S "A.I."?

A.I. (Artificial Intelligence)とは読んで字のごとく人工知

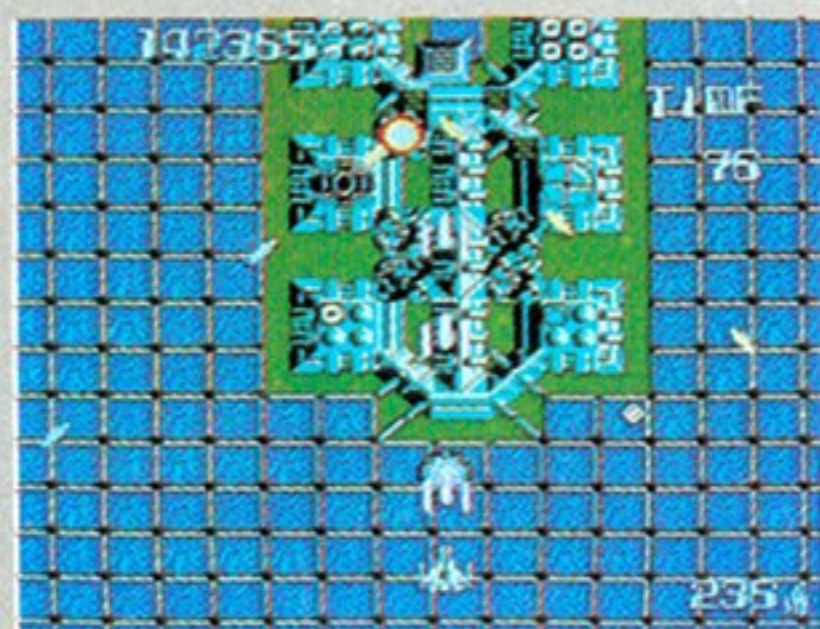
能のことだ。人工知能というのは、講談社の新版国語辞典によると人間の知的機能のかわりをする装置、また、その研究。パターン認識・音声タイプ・質問応答・翻訳機械などがある。よくわからないが難しそうである。

(ゲアセン上野談)



エリア
A R E A 7

そろそろ人工知能がさえわたるころ。いい加減なパワーアップでは歯がたたなくなってくる。今後の展開を考えてオプションの選択だ。



要塞15



忍術をかけられているみたい。



なさ ようしゃ きょうい こうげき
情け容赦のない脅威の攻撃

エリア
A R E A 8

ここは地の底か、はたまた生物の体内か……。おどろおどろしい病的な雰囲気恐怖を感じているヒマはない。カルラに注意し、前進!



これは要塞ではない!

これはワナだ。最初の2つは要塞ではない!



カルラが来た!

すべての弾を吸収するカルラを倒す方法はただひとつ、体当たり。



要塞16



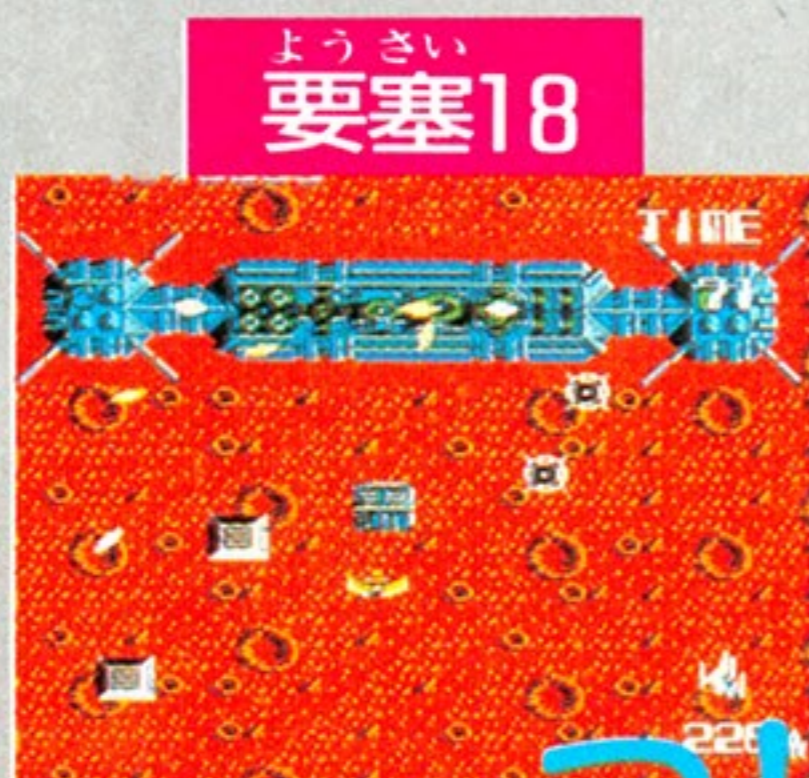
エリア
A R E A 9

はじまってすぐ要塞17があるし、ちょっと進むとまた要塞……。気が狂いそうだあっ! ま、落ち着いて戦えばなんてことはないけど。

ようさい
要塞だらけ!



し!



つ!



こ!



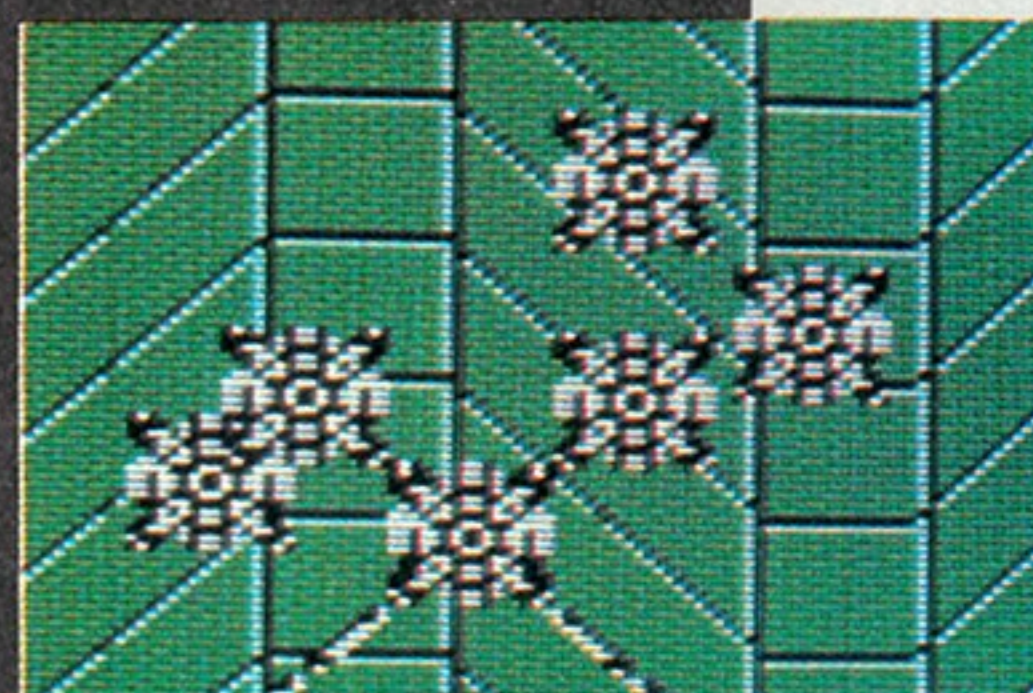
い!



だ!

大ボス
早急に破壊すべし

左下から時計まわりに、ギレブ、ヒューム、マセル、ソレド、ソーマスという名前。非常にかたい敵で、すべての弾をはねかえす(有効ではある)。早めに倒さないと、ほかの敵が出てきてしまうぞ!



これがこわい!

AREA 10

エリア

“嵐の前の静けさ”なんて言葉は、このゲームには通用しない。“嵐の前のハイパーグレートウルトラ騒がしさ”なのだ。あー、こわ。

たたか 戦いは佳境へ……………



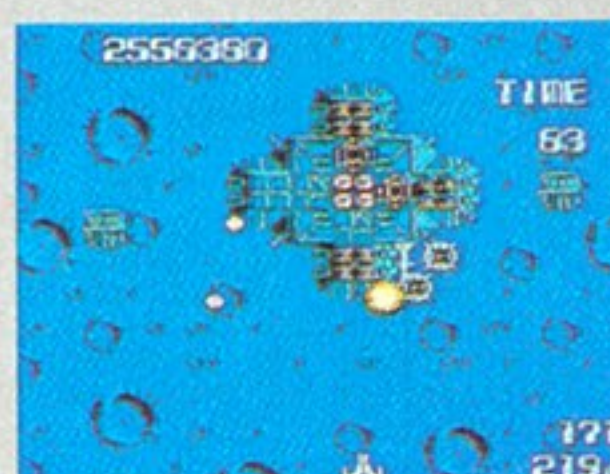
ようさい 要塞22



ようさい 要塞23



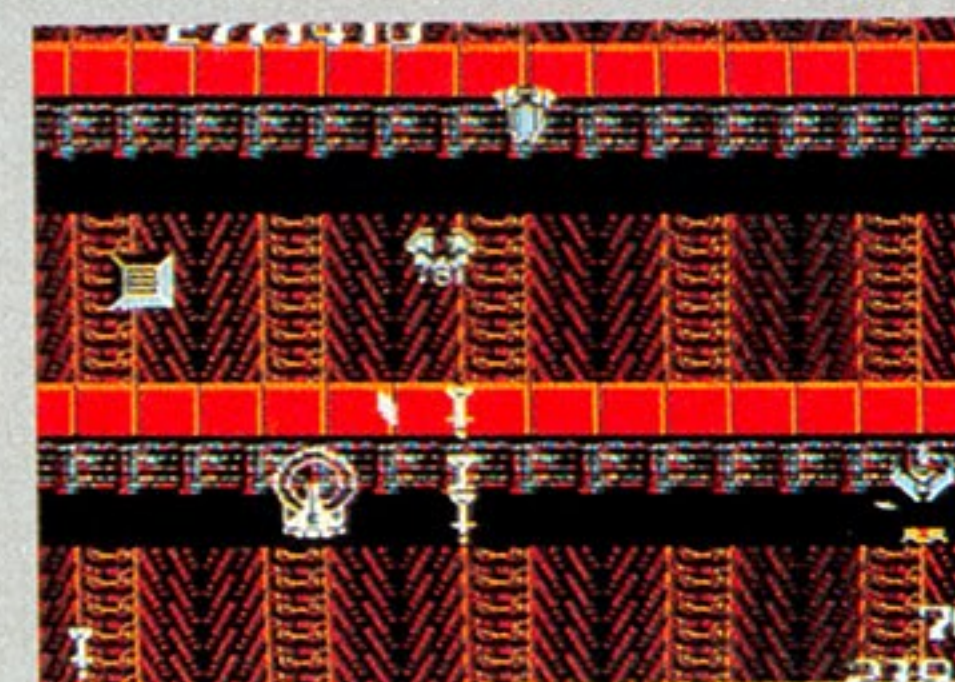
ようさい 要塞24



ようさい 要塞25



ようさい 要塞26



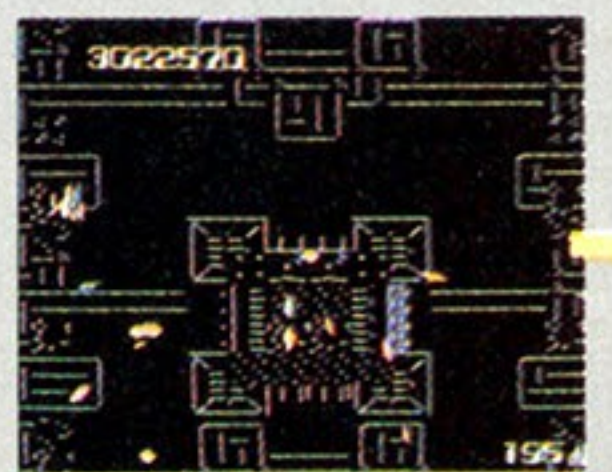
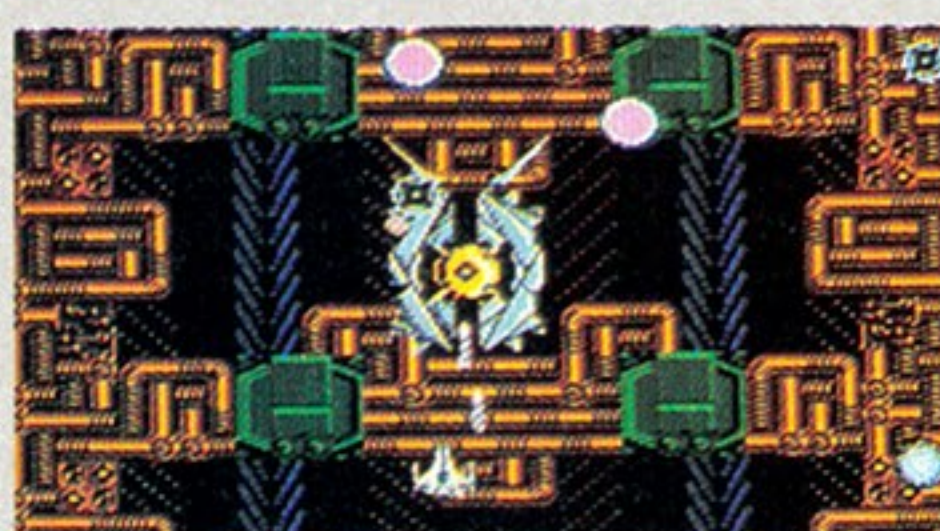
要塞戦のコツは、ときおりとんでくる箱を撃ち、チップを取った後のわずかな無敵状態をいかに利用するか、だ。

AREA 11

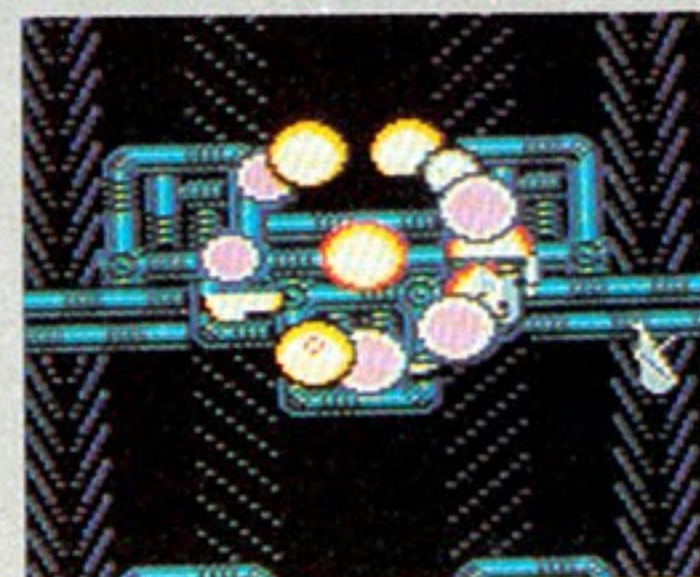
エリア

やけにスクロールがゆっくり。しかも地上物からの攻撃が激しく、さらに大ボスの御登場となると、こりゃ大変だ。右端が穴場だぞ！

おお 大ボスオンパレードッ！

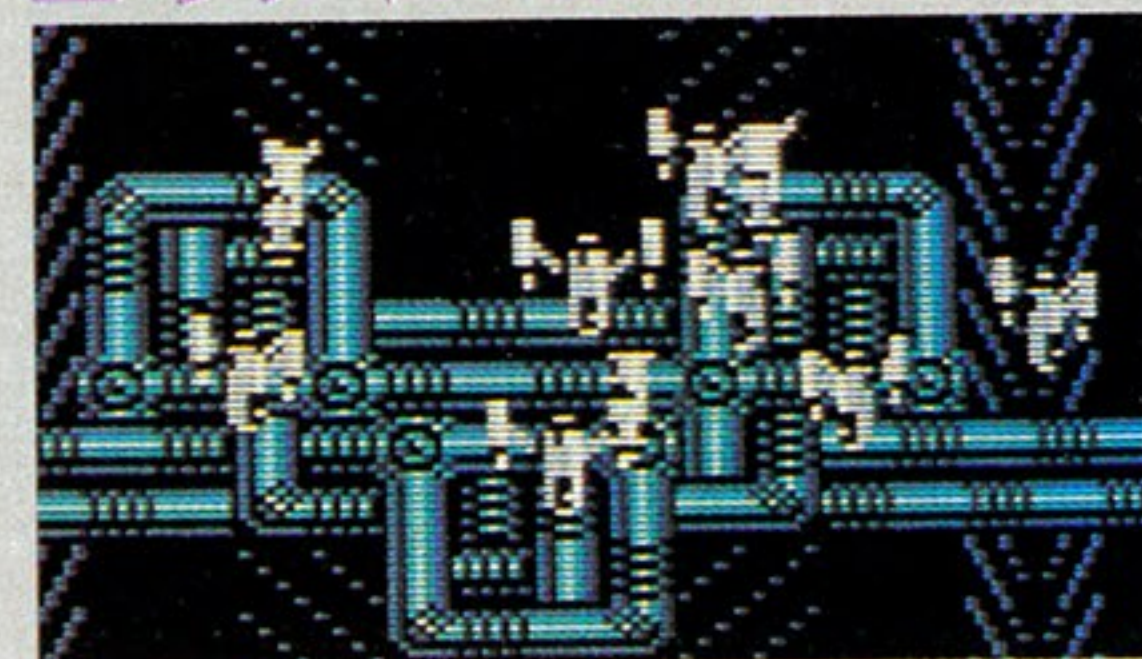


死んだよ。



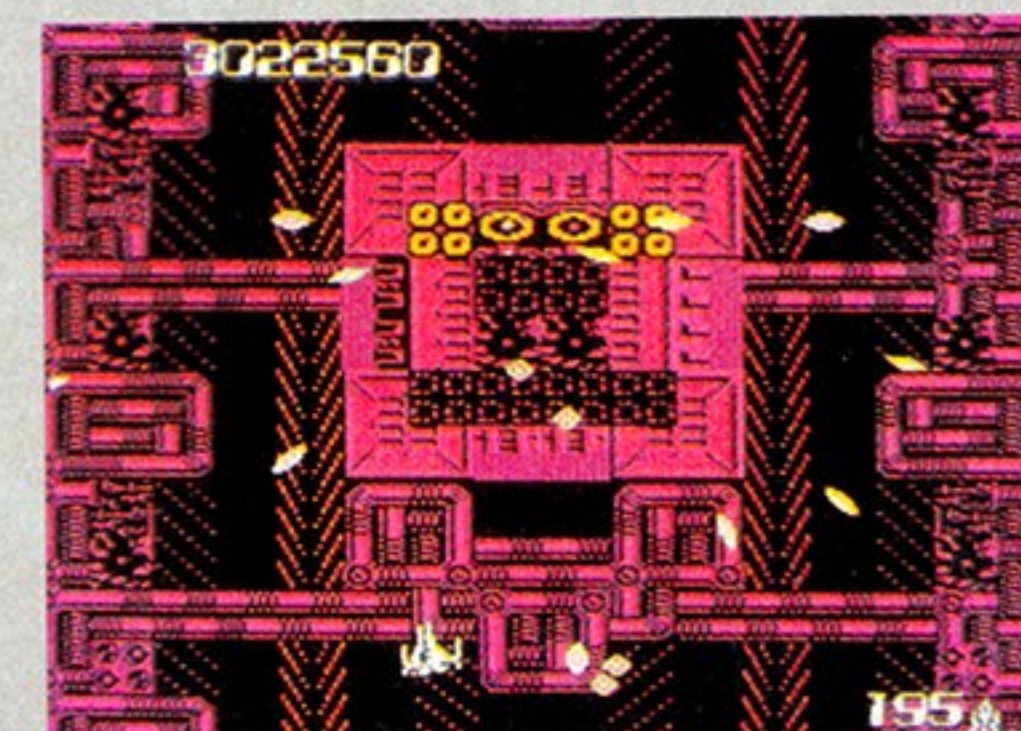
最期にひと花咲かせよう……。

エ・ファインのたわむれ



始末をおこたるとこーになってしまうのだよん。

ザップ ZAP!!



要塞27

この要塞のみの時間内に倒さないと、エリアの初めに戻されてしまうのだっ！

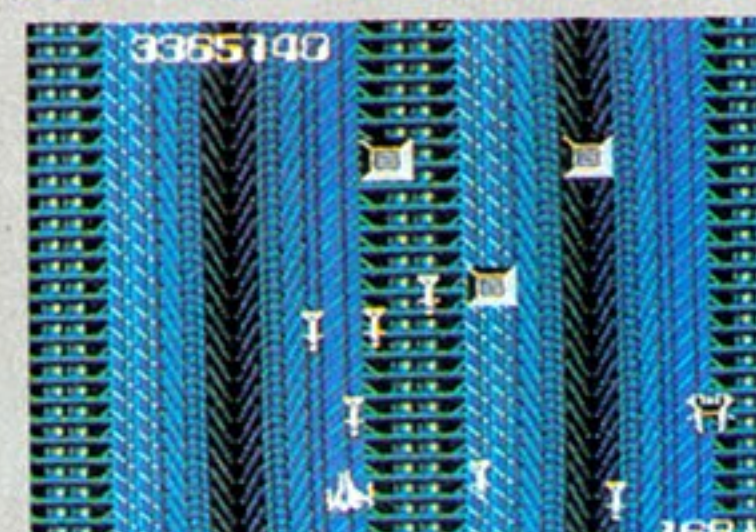
AREA 12

エリア

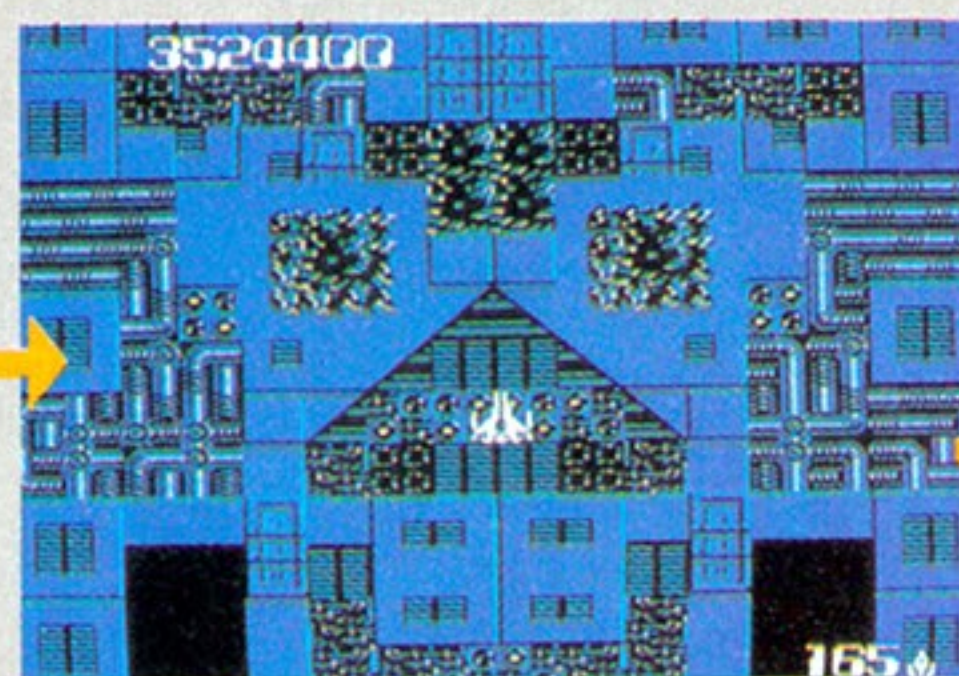
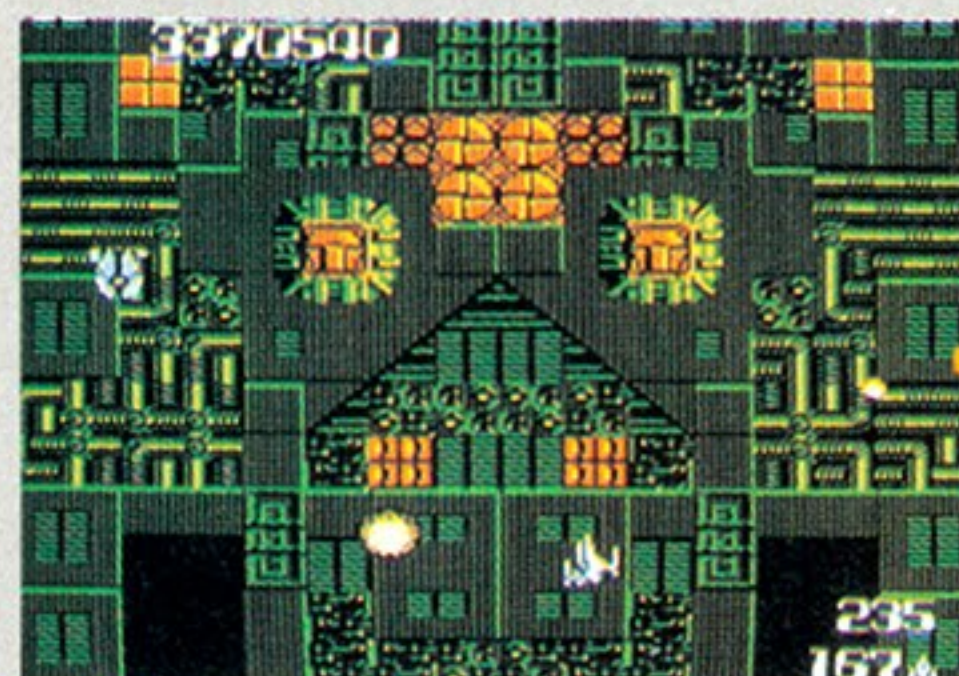
いよいよラストエリア12。めざす最終要塞ももうすぐだ。が、ここに来て人工知能がその真価を発揮する！ ひたすら、戦うのみっ！！

ラスト エリア 大ボス LAST AREAはしれつを極める！

最高スクロールスピードを記録！



速い！ このスピードは異常だ。スクロールにまどわされるなよ！！



最終要塞“アルクス”

ようやくたどり着いた最終要塞“アルクス”。3段階に変化するこの要塞の強さときたら、今までの要塞の比ではない。最後だ、死力をつくして戦って燃えつきろ！！

THE END



株式会社CBS・ソニー

ついに登場
CBS・ソニー
ファミコンソフト
第1弾!!



買^かわ^ない^やつ^は
日^に本^ぽを^ん去^され[!]!

12月中旬発売予定
ROMカセット標準小売価格¥4,900

お問い合わせ先
03-260-4021 (ダイヤルは正確に)
〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町1-4

任天堂ファミリーコンピュータ用ソフト

聖飢魔II 悪魔の逆襲!

© CBSソニー
ファミコンは任天堂の商標です。
(ご注意) 違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング魔が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

いっしょにファミコン®

シティ・アドベンチャー

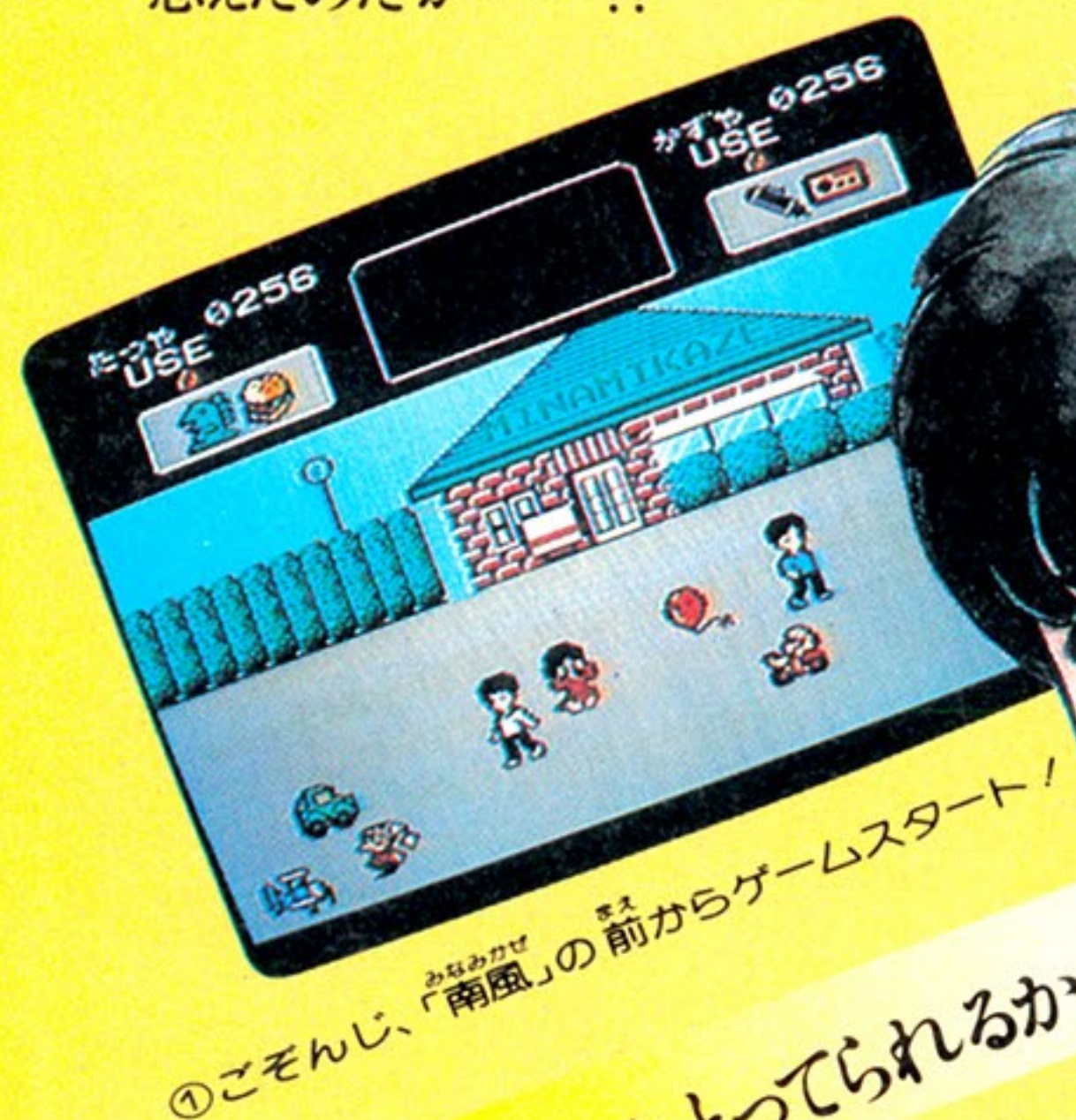
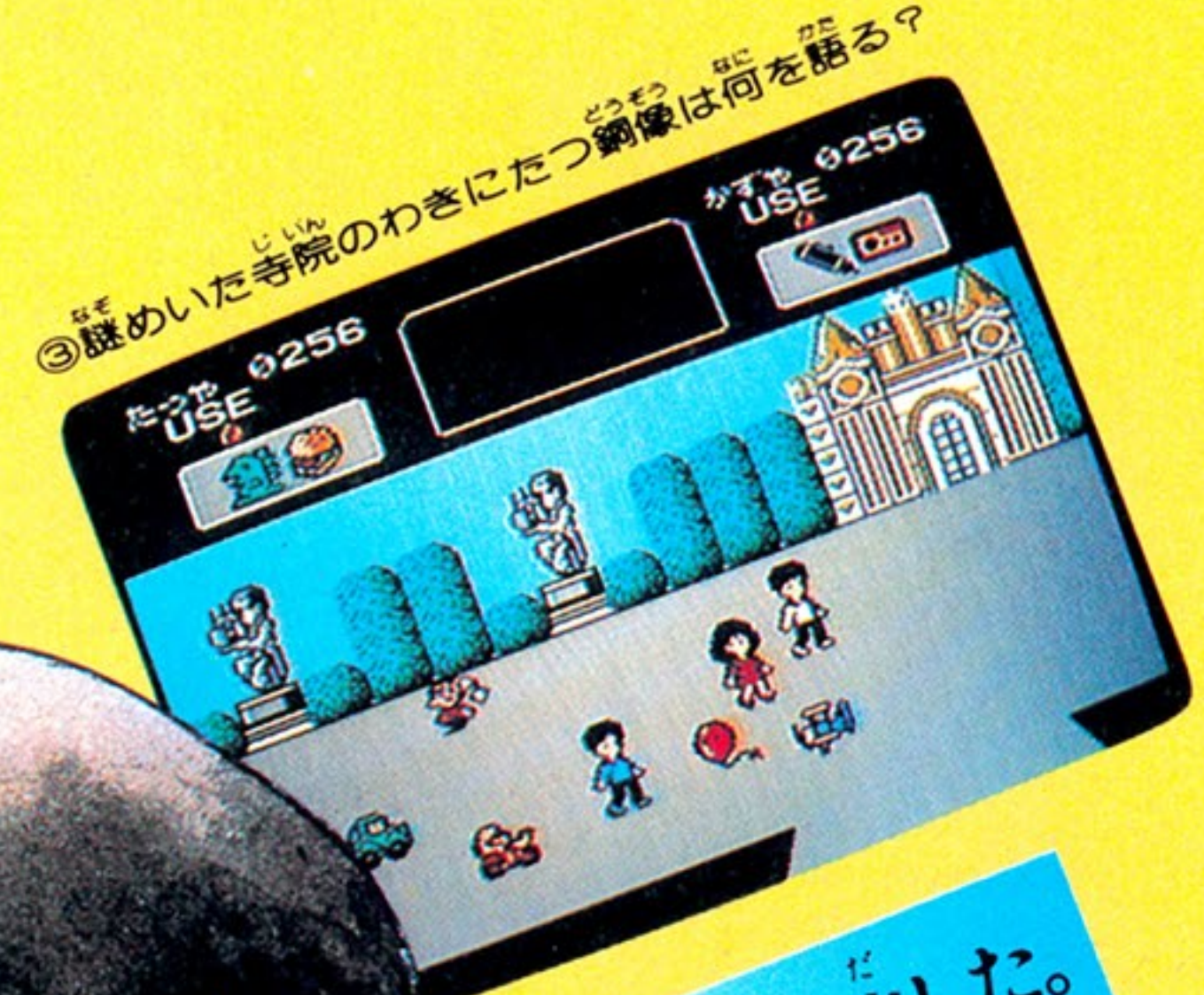
タッチ

してくれる…?!

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

ミステリー・オブ・トライアングル

浅倉家の子犬たちは、ごはんをもらって大よろこび！ところが、子犬用の食器皿のまん中に、
 とつぜん大きなあながポッカーあいた。それはなんと、未知の世界に通じるワープ・ホールだったのだ！
 深く暗いあなに落ちていく自分のエサをおっかけて、子犬がつぎつぎワープしていく。
 「子犬たちをたすけなきゃ！」南のこぼにさそわれて、達也・和也は南とワープ・ホールに身をすずめた。
 そして……、南たちが見た風景は、「なあーんだ、ここは『南風』の前じゃない」と
 思ったのだから……!?



だから南が泣き出した。
 GAME OVERは
 アニキのせい!?

そうしゅんはつばい
'87早春発売
 きぼうこうりかかく
 希望小売価格 4,900円
 12月13日(土)より
 全国東宝系公開
タッチ2
 さよならの贈り物

さわやか三角関係を
 ロールプレイ

1MビットROM採用!



画面写真は、開発中のグラフィックです。
 <ご注意> 違法性が極めて強い、ファミコン
 カセットのダビング機が出ていますが、この
 プログラムは、絶対コピー出来ません。

発売元：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL.03(591)6616 受付時間 AM10:00~PM6:00

TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY
 SOFTWARE CINEMATIC

東宝 東宝株式会社事業部

©MITSURU ADACHI / SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

生き残るためなら相棒でも倒す

しかし——
俺たちを呼ぶのは
いったい誰だ？



「とうとう地獄の
入口に着いたな、
ラルフ先生」

◀クラーク少尉
少しヒノク屋

◀ラルフ大佐
沈着冷静な戦場の男

「クラークよ、何があっても敵に
背だけは向けるなよ。たとえ俺
たちがくたばっても、その正体
だけはしっかり見とどけて地
獄へ行こうや」

イラスト：たかみよしひさ



「落ちろ！落ちろ！落ちろっ！！」



「なぶり殺しにする気か！」



© 1986 K. AMUSEMENT LISING CO.
© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

怒「IKARI」デジタルウォッチプレゼント



KACではファミコン怒「IKARI」発売を記念して
抽選で5,000名様にIKARI特製デジタル時計をプ
レゼント。応募方法は取扱い説明書の最後にある
「怒」マークをハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電
話番号を明記のうえ、下記KAC大阪支店「IKAR
I」プレゼント係までお送り下さい。締切りは昭和
62年1月末日、当選発表は発送にかえさせて頂
きます。

KACテレホンサービス 東京：03(239)7131
大阪：06(365)0040

怒 IKARI

標準価格5.500円 11月26日発売



発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

ガルフォース

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータディスクシステム

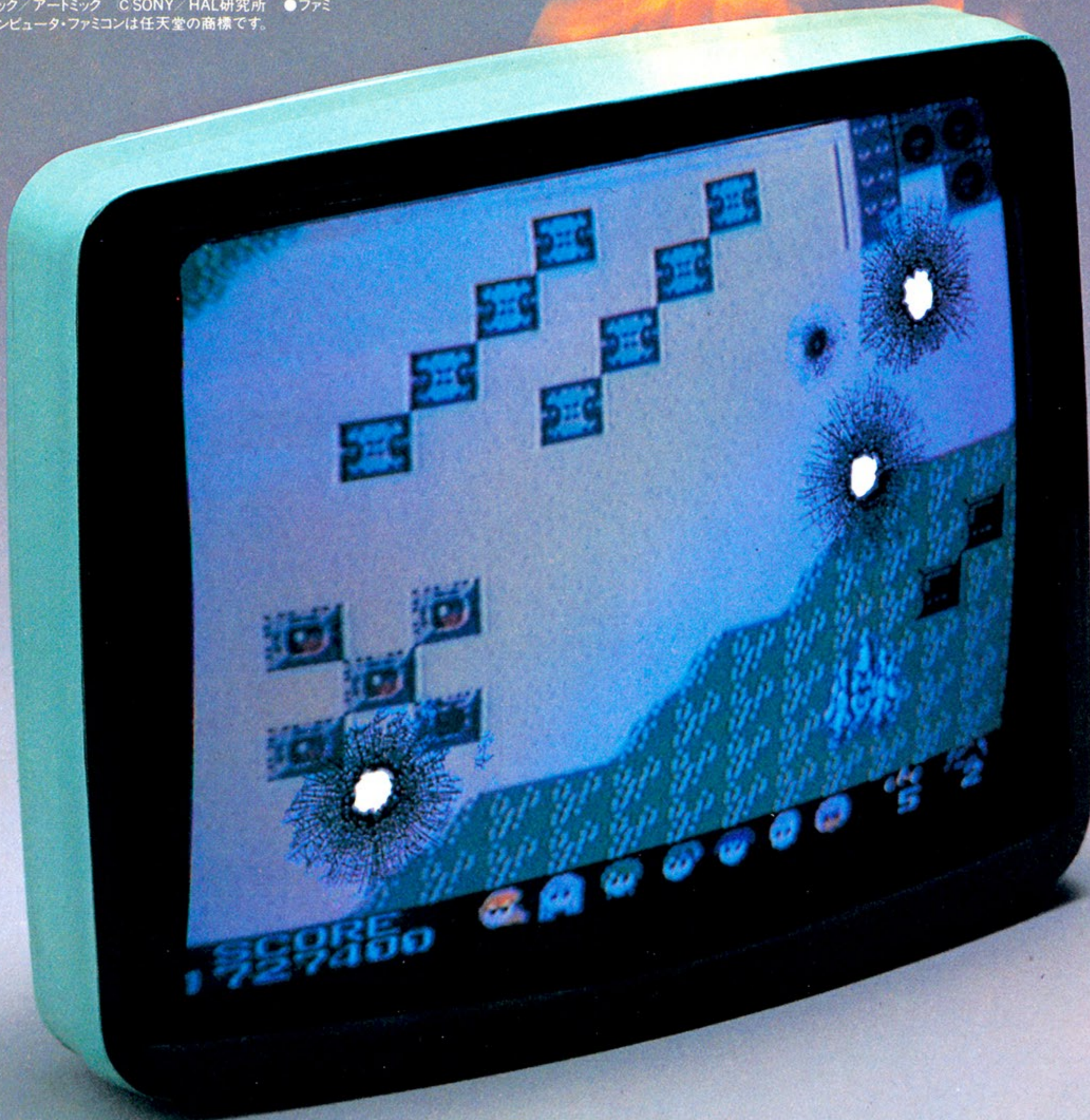
ガルフォースがゲームであらわれた。出たから撃て。君のシューティング能力が問われるのだ。目も手も、全反射神経がマシンになる。裏ワザやパワーアップも凄い。さ、画面の中に向って、撃って撃って、撃ちまくれ。ムシャクシャしても、スカッとくる。興奮連続の、ガルフォース新発売。¥2,980 出た。出た。出た。出たぞ。

テレビとファミコンをワイヤレスにする新兵器もあるよ。

JOY RADAR mk2 発売中 ¥5,500

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-50S'85ビル5F TEL.03-252-6344
©SVI / ムービック / アートミック ©SONY / HAL 研究所 ●ファミ
リコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



こんなよにバンバン撃つて逮捕されなよいとは
世の中も甘いもんだ。

美少女

孤軍奮闘冒険活劇

ATHENA'S WONDER LAND

アテナ、たたかいます。

私ってそんなに美人でもスマートでもないけれど、勇気と好奇心だけは他の女の子にはまけません。だって若いんですもの。少しぐらいの失敗では泣いたりしないもん。

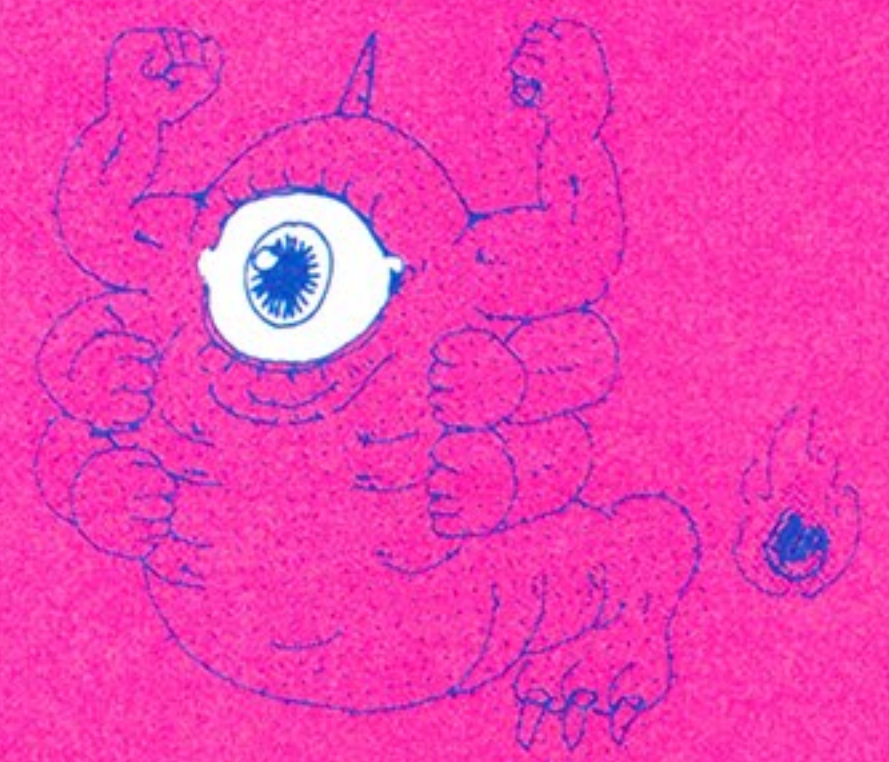
アテナ、育ちます。

私が住んでいるビクトリー城にはあかすの扉があつて、どうしても気になるのよね。そして…、とうとう扉をあけてしまったの。



アテナ、一生けんめいです。

この世界では私はスーパーガール!! いつもはしたないってお父様に叱られるけど、剣や魔法を使って、ワッラーイ奴らをやっつけちゃうの。だって長いあいだビクトリー国に悪さをしている連中だもの、アテナやるっきゃないもん!



© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

アテナ、 もうすぐ15才。

ATHENA

12月下旬発売予定
価格未定

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスク システム

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

 **SNK**
SNK GROUP

株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
※12月1日より、東京支店が新住所に移転いたしました。

SNKテレホンサービス
06-338-2570



ファミコン史上初の3人同時プレイ。

コナミの大ヒット「ツインビー」が、またまた面白くなってディスクカードになった。今度はツインビーにウインビー、そしてグインビーが加わって3機連隊で楽しめる。

もえるツインビー™

シナモン博士を救え!

好評発売中
¥3,100

© KONAMI 1986

面白すぎて
モニターから
はみ出した。



好評発売中
¥2,800

日本中を興奮の渦にまきこんだ「ゴエモン」が、ついにボードゲームになった。新方式の「うちのこづち」など、新キャラクターもいっぱい。今年のお正月は、家族で楽しめるゾ。

がんばれゴエモン! ちよちよ かくくり道中™

© KONAMI 1986

12月10日。いよいよ創刊。

月刊 **NanDa**™ © KONAMI

青春まるごと380円

次から次のラインアップ。
やっぱりコナミ!! 期待していいゾ。

(近日発売) あの「謎の壁ブロック崩し」が
タツプリ面白くなって帰ってくる。
© KONAMI 1986

手塚治虫の「火の鳥」。ついにファミコンソフトになる。楽しみにしててネ。 © KONAMI 1987

© 角川春樹事務所 / 東北新社

※映画「火の鳥」は
12月20日(出)より全国東宝洋画系でロードショー。

キングゴング2

King Kong 2
価格未定

一度、死んだと思われていたキングゴング。人工心臓を移植され、再びよみがえった。そして人間に連れさらされたレディーゴングを救うため、手ごわい軍隊と戦う。ゴングの武器は、強力なパンチとジャンプ力だ。愛するひとがいるなら、キミにもゴングの気持がきっと、わかるだろう。

© KONAMI 1986

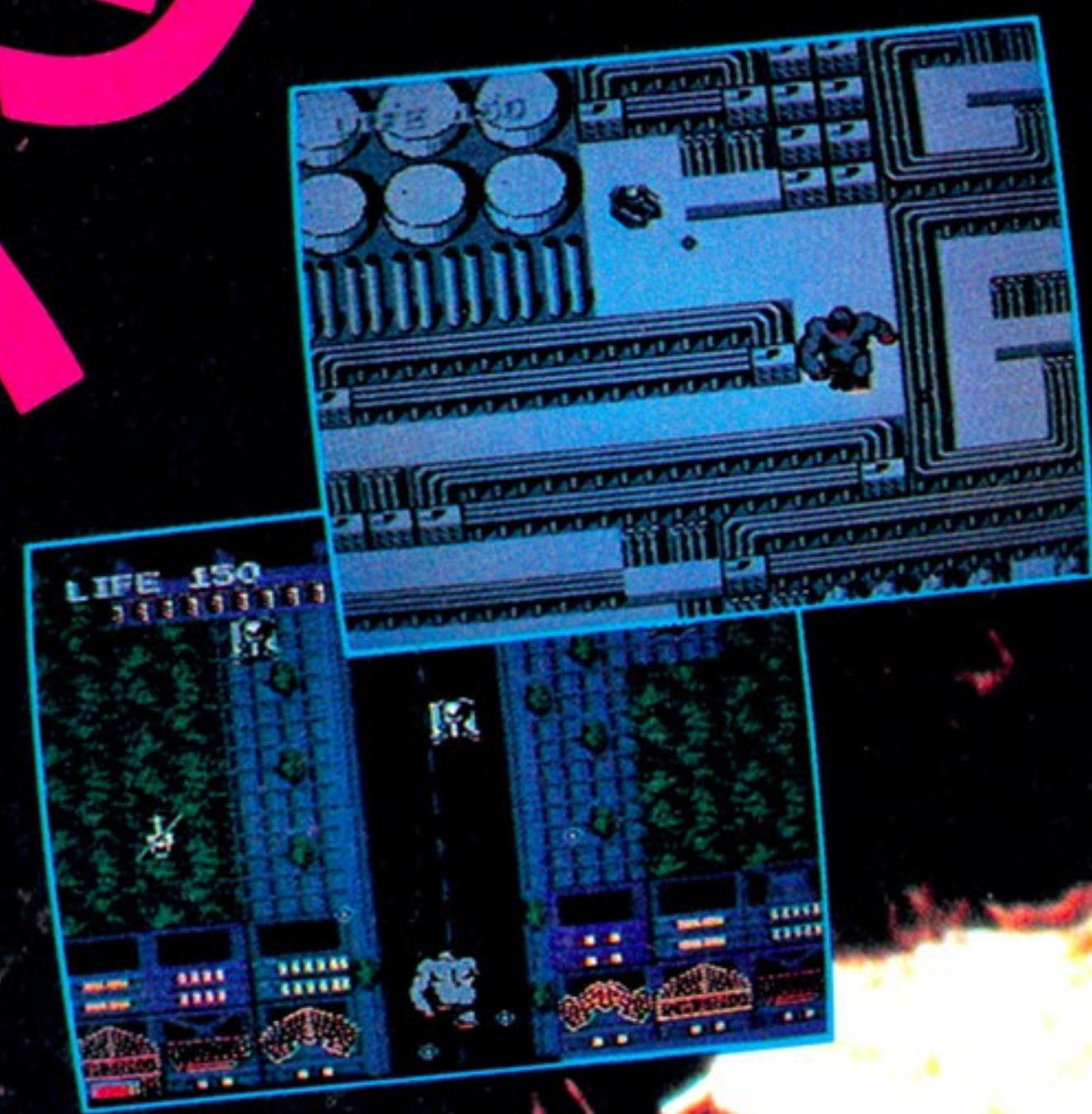
こいつは、ほんもんだ。

MM2
メガ



SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.

※映画「キングゴング2」は
12月20日(出)より松竹洋画系で
ロードショー。



ASCII SOFTWARE

パソコンゲームソフトで爆発人気

新発売

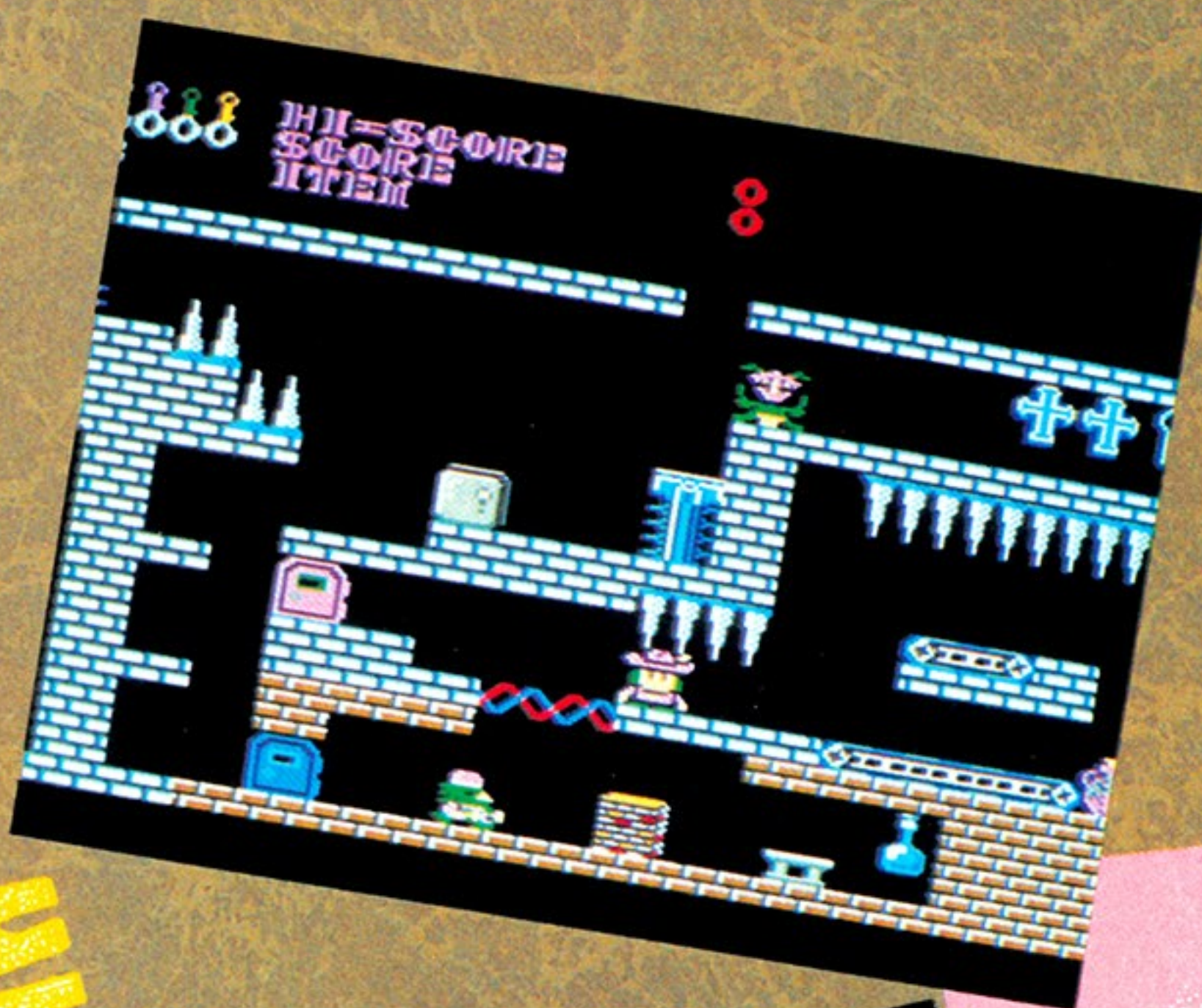
アクション&パズルゲーム

キャスルエクセレント

Castle EXCELLENT

ゲームカセット 標準小売価格4,900円 HSP-05

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。



あそ
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!



にんてんどう 1991
※ ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です。

なみだ パズル&アクションゲーム

涙の 倉庫番
スペシャル

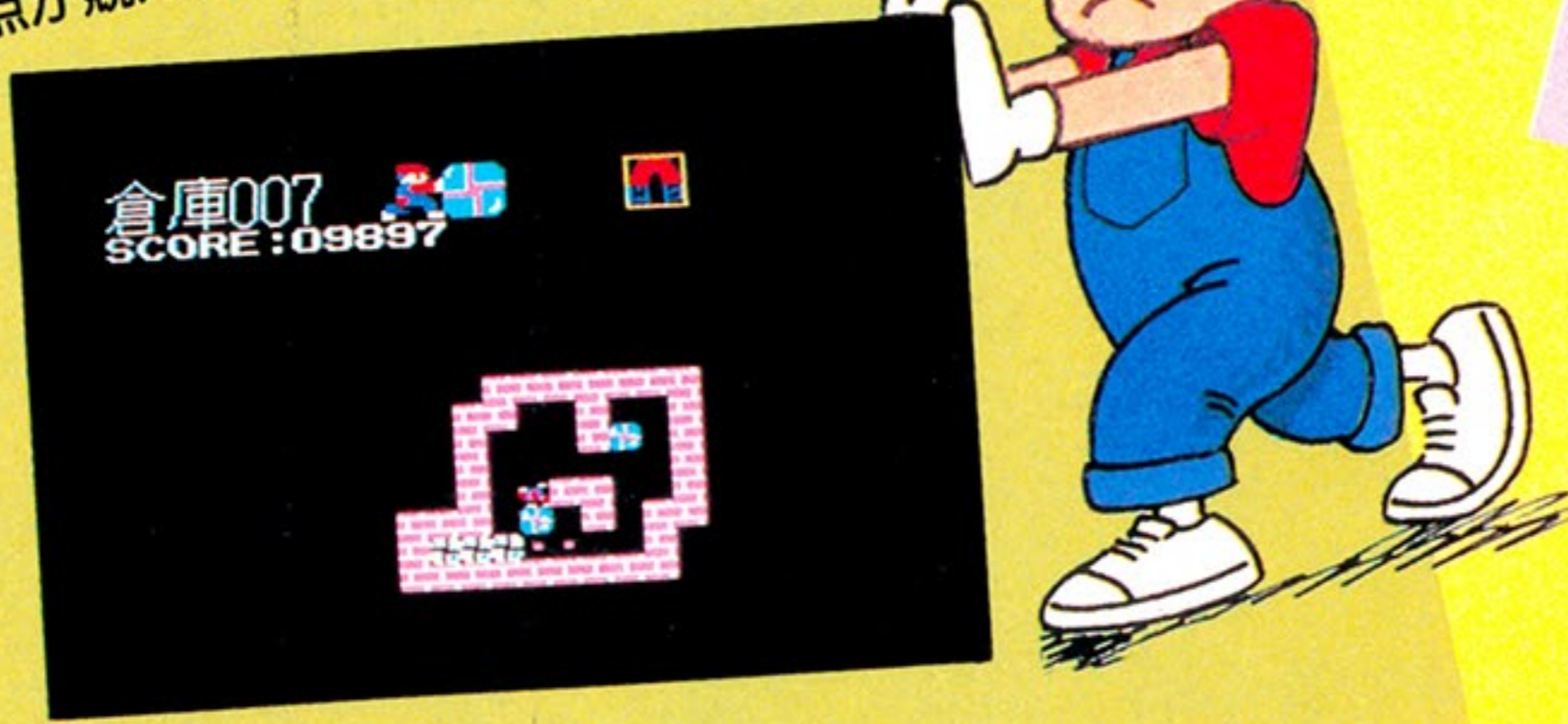
ASC-001

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

ディスクシステム用 標準小売価格2,980円

解説本付 ディスクライターでの販売も開始しました。

● オイル、磁石といったアイテムを使って
高得点が競えるゲームモード。

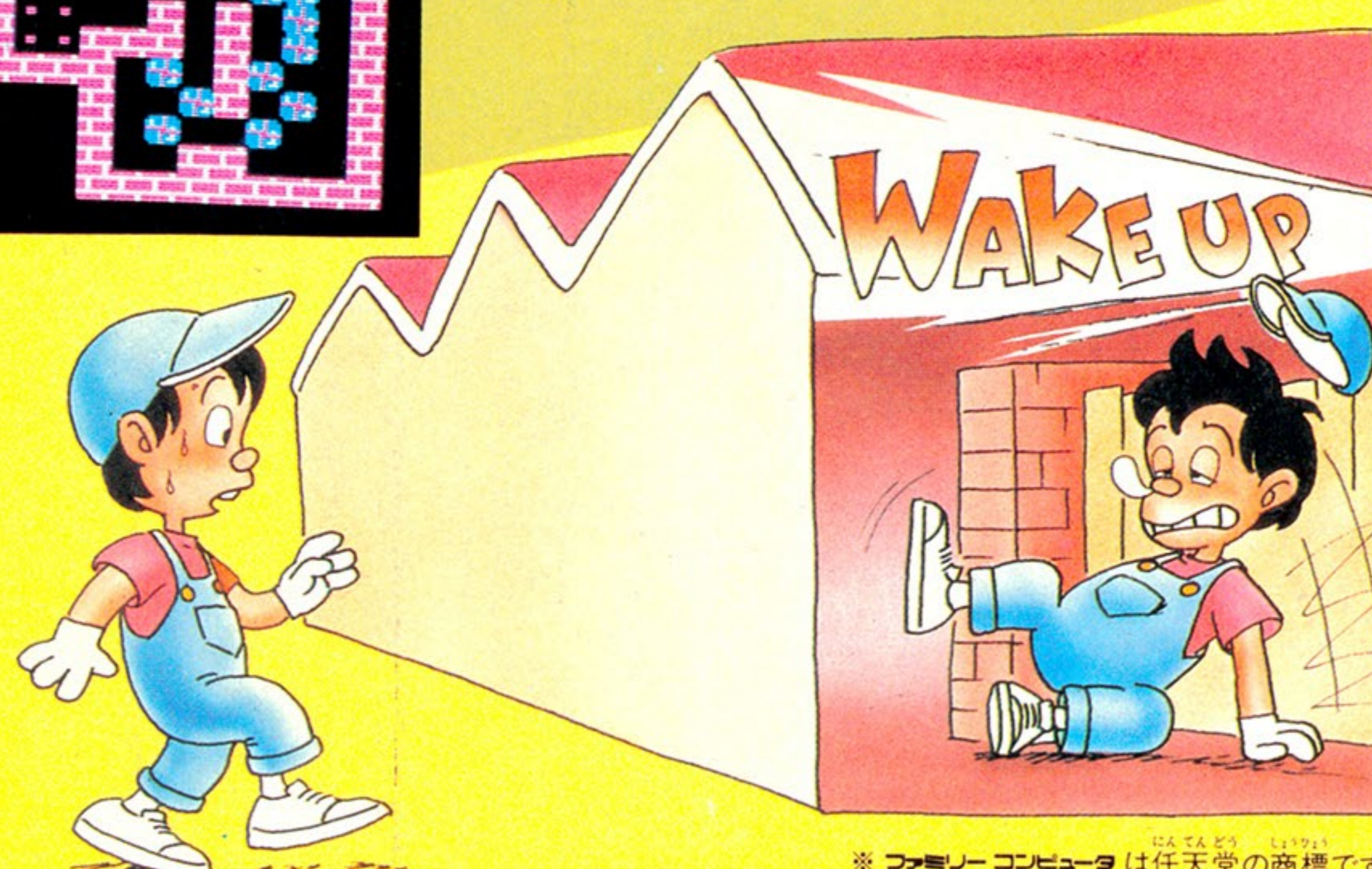


● きみのオリジナル画面が作れるエディットモード。



3倍楽しめる3つのモード付き

- オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
- じっくり考えて解いてもらおうパズルモード。
- きみのオリジナル画面が作れるエディットモード。



※ ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です。

プレイを究めたファミコン用ジョイスティック

アスキースティックIIターボ登場

デザインした画面をセーブできる
カセットインターフェイス

自分でデザインした画面のデータをセーブする機能があるゲームでは、この端子をカセットに接続することで音楽用テープにデータを保存することができます。

目でも納得の
モニターランプ

トリガー及びスティックの位置に対応してLEDが点灯し、自分の押しているボタンやスティックの入っている方向が、ひとめでわかります。連射のようすもLEDの点滅でチェックできます。

向うところ融なし
4-8方向切換スイッチ

まっすぐ移動したつもりが、レバーが斜めに入ってしまった。こんなときは、このスイッチを4方向側にする。電氣的にスティックが斜めに入らないようにします。もちろん8方向もOKです。



こうひょうはつばいちゅう
好評発売中

ひょうじゆん こうりかかく
標準小売価格
9,900円

一新されたイメージと操作性

人間工学に基づいたデザイン

スティック、ボタンの配置、手を置くためのスペースなど、人間工学上最も使いやすい形にボディを成形しました。デザインもおしゃれに、ちょっとハイグレードなイメージをもたせました。

連射のしかたはお好みしたい

連射ボタン

連射にしたいボタンを押しながらこのスイッチを押せばそのボタンを連射にできます。ABボタン両方の連射も可能です。スタートボタンも連射設定可能で、この場合ボタンを押している間は断続的にポーズがかかり、スローモーションと同様な効果をだせます。

連射速度も自由自在

連射スピード調整つまみ

最適の連射スピードは、ゲームごとに異なります。大部分のゲームは毎秒20発から30発です。この調整つまみでは毎秒8発から35発の間で連続調整ができるので、すべてのゲームで最適な連射スピードの設定が可能になりました。

1台で2台分の働き

プレイヤー切換スイッチ

このスイッチを切り換えることによりジョイスティックを2台揃えなくても、2人で交互に使用することができます。但し2人同時にプレイするゲームの場合は、ひとりしか使用できません。

すごいゲームが新しい。
パナソニックが、
すごい頭脳を運わておて来た。

ジョypad(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



(NEW)

①メにつくきれいさ、ドのつく迫力。すごいゲームが新しい。
いままでのゲームよサヨウナラ。MSX2ならではの美しい画面、リアルな動き、
迫力サウンド。これはゲームセンター感覚だ。大迫力のメガROMソフトも次々登場。
②もうひとつの新しい楽しみ方、パソコン通信も加わってすごい。
パナソニックA1から、世界中の友だちへコミュニケーションが広がる。モデムカー
ド(別売)をスロットに差し込めば、パソコン通信が楽しめます。たとえば電子掲示
板で情報交換したり、電子メールをやりとりしたり。新しいカタチの友人関係が始まる。

ゲームで楽しみ、パソコン通信でも楽しむ。

A1

Panasonic Personal Computer

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1 標準価格 29,800円 ▶ ボディカラーは2色：Kブラック、
Rレッド ▶ RGB機能を楽しむため
に、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売 FS-VC3011 標準価格
3,000円)が必要です。▶ お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏
名・年齢・職業をお書きの上 〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下
電器産業株式会社情報機器部FCC係まで。MSXはマイクロソフト社の商標です。

Panasonic

INFORMATION

ファミ通インフォメーション



「ゲームリピーター」(6千500円、12月中旬発売)の詳しいお問い合わせは、株ホリ電機 045-933-9611まで。

最近のファミコン界には、いわゆる「名人」と呼ばれる人がいっぱいいるけど、みんなもあーゆー名人たちのようにゲームがうまくなりたいなあなんていつも思ってるんじゃないかな。だけど僕は指の振動でスイッチは割れないし、ソースやしょう油びんだって動かさないし……とガッカリするのはまだ早い。この『ゲームリピーター』は、キミがプレイしたゲームを確実に記

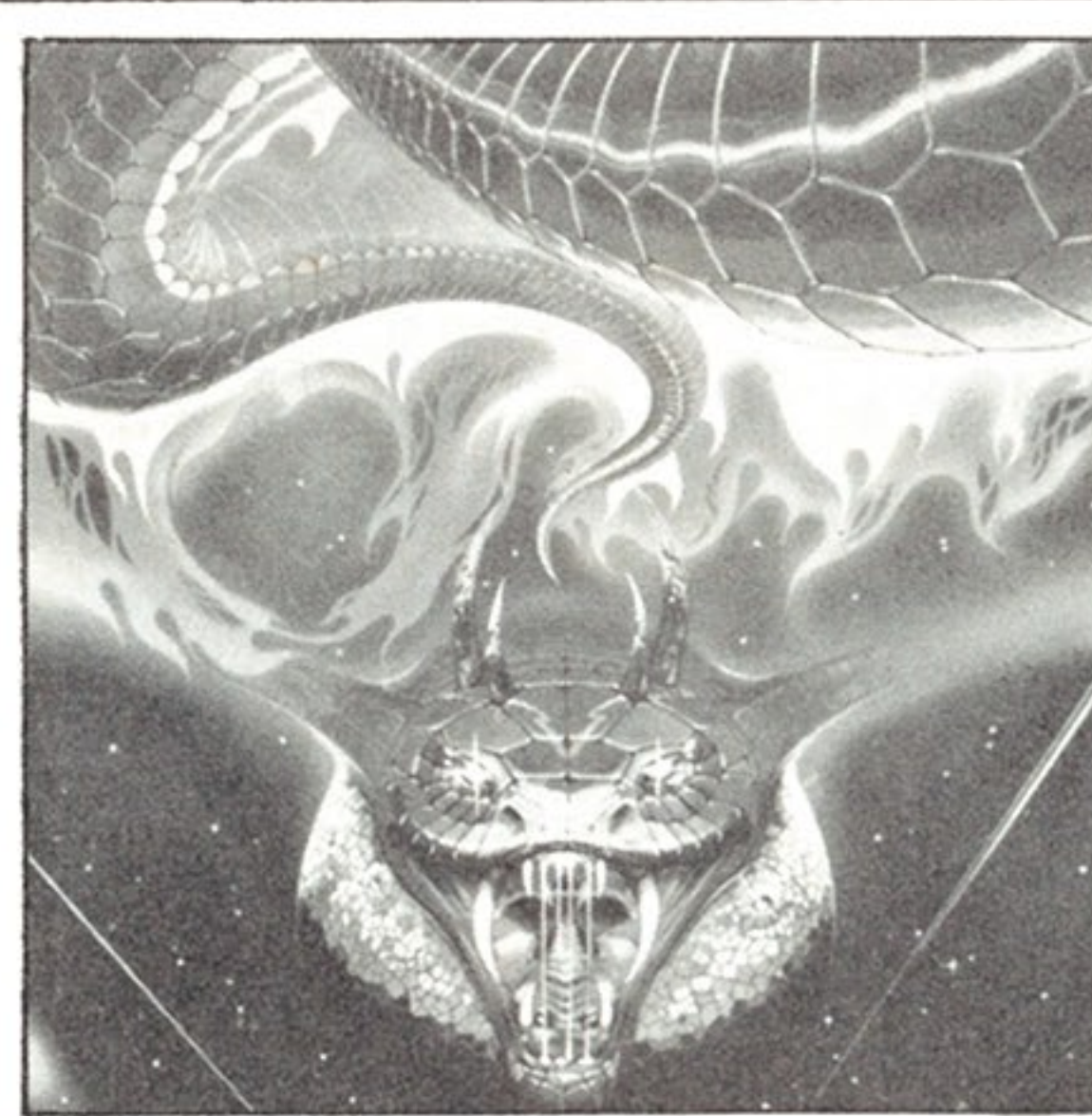
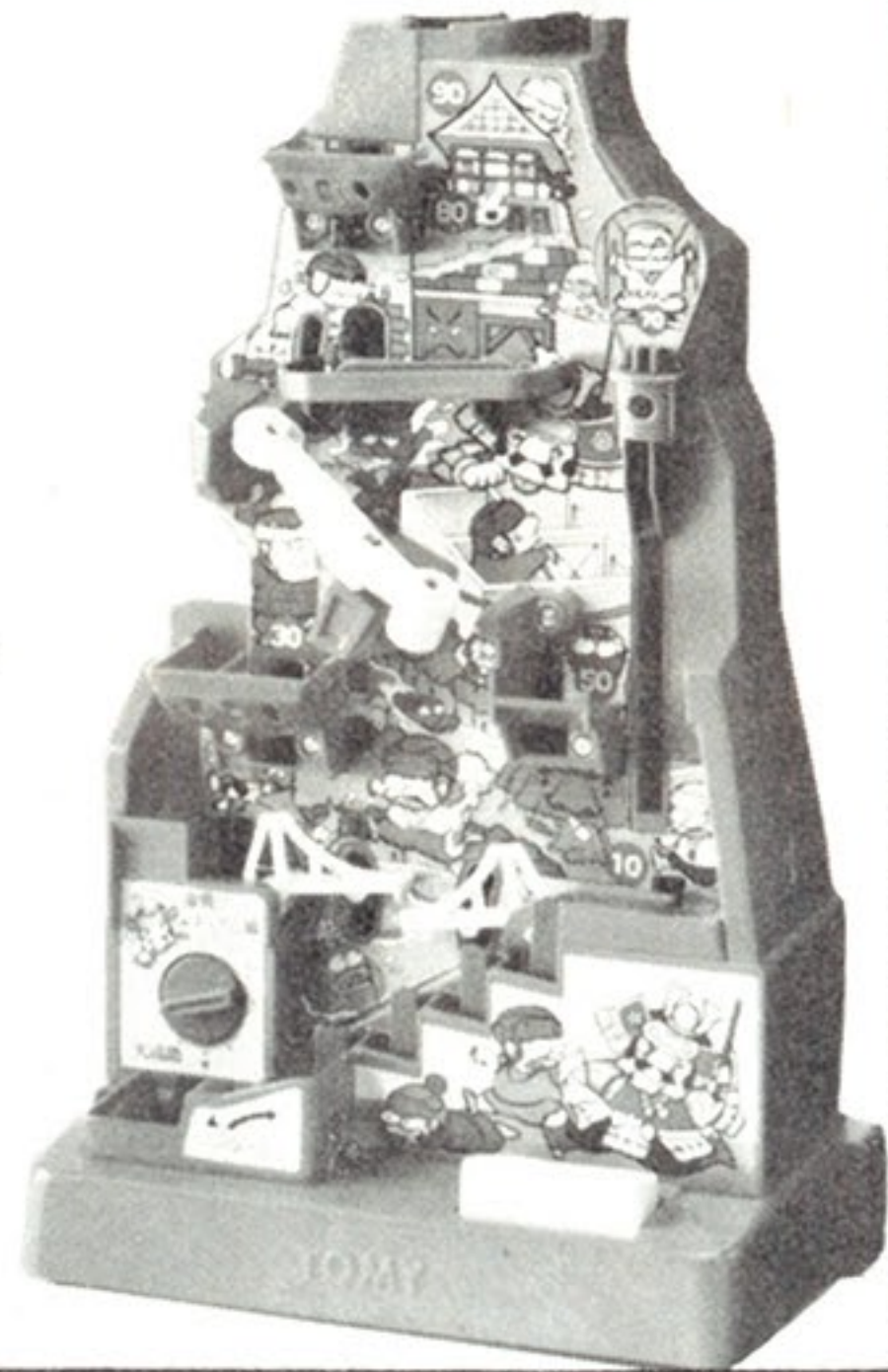
憶して、再生してくれる。つまり何度も自分の不得意な部分をリピートして練習できるし、かきになってるわけ。偶然出来た秘技だって、きちんと録音してくれるから、とっても便利だよな。あとは録音に必要なカセットテープレコーダーとジョイスティックさえあれば(もちろんファミコン本体もね)、きみも〇×名人になるのは夢じゃないってわけさっ!!

ゲームリピーターって何だろう?

やったぜ風雲たけし城!!

痛快なり行きゲーム、「風雲たけし城」は、(株)トミーさんから3,800円で、絶賛発売中なので、皆さん!!

ビートたけしさんといえば、テレビで有名な元(?)漫才をやったタレントさんだとゆーことは皆さん知っていますね。そのタレントさんが、『風雲たけし城』という番組に出ていることや、新作ファミコンゲームの企画なんかもしちゃってる人だとゆーことも、もちろん知っていますね。だけどここにひとつ、きみも知らない新しいたけしゲームの情報があるのだ。それがこの『風雲たけし城』なわけだけど、ピンボールがタテになったみたいなのこのゲーム、プッシュボタンを押しながら、金属ボールをゴールまで運んでいくってもの。簡単そうに聞こえるけど、やってみるとナカナカむずかしくて、楽しい。きみもまずはこっちのゲームで、指鍛練してみない?



耳でサラマANDA!

「オリジナル・サウンド・オブ・サラマANDA」は、1,000円で12月16日発売予定です。(株)アポロン工業)

『サラマANDA』、正しくは『沙羅曼蛇』だと、ビデ通のハムラさんに(担当編集者なのだ)言われてしまったが、だからその『沙羅曼蛇』がどーしたのかと言えば、オリジナルゲームミュージックがカセットで発売されるというお話なのだ。全ステージBGM、オールバターンクリアーのBGM、ゲーム中の発射音、「Speed up」等の音声も

もちろん入って、なんと1,000円。これはやっぱりお買い得なんじゃないかな? ちょっと前にでた『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス』につづくスペース・ミュージック第2弾として、アポロン工業さんから発売される。最近のアポロンさんは、本当にゲームマニアの喜びそーなサウンドを提供してくれるのでウレシイ!!

ファミ通にはがきを出したまえっ!!

●私たちファミ通のスタッフは、どーしても君やあなたのおたよりが欲しい。わがままといわれようが、貪欲といわれようが、なにがなんでも欲しいのだ。だからおたよりください。待ってます。あなたの意見が聞きたいの。ファミ通は最高だぜというオセジから、バカヤロー

的な素直な意見まで、すべてをドーンと受けとめよう。さあ、こいつ! カモンだぜ。ちょっとでも伝えたい気持ちがあるのなら、ほら、今すぐポストにむかって全力で走れ!
①表面は読みやすい字で、はっきり書こう。
②裏面アンケートは、おもしろかった記事に〇

をつけよう。
③編集者へのおたより欄はフリースペース。何でも好きなこと書いて送ってね。
④人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の大好きなソフト名を書こう。抽選で50名にファミ通グッズを送りませう。

オセロゲームでアソビましょ!

『オセロ』をやってトランプをもらおう。と、トートツに言ってもわかんないだろーな。こんど河田さんから『オセロ』が発売された

のは知ってるよね。その発売を記念して、トランププレゼントをしてくれるのだ。
応募方法は、①レベル3でコンピューターが不利になったときに起こる事を書くか画面写真を送る、②レベル



4まで行ったあとでてくる隠れ面レベル5の画面写真を送る、どちらでもOK。抽選で500名に、ファミコントランプが当たるぞ!!

あて先は
〒160 東京都新宿区百人町4-9-4
株式会社河田商品部「ファミコントランププレゼント係」
(締め切りは12月10日)

直筆サイン入りベーしっ君カップ!

はい、みなさんこんにちは。ここでみなさんに耳よりなお知らせがあります。それは、それはねっこの写真の「ベーしっ君カップ」と「ベーしっ君ケシゴム」をペアで20名様にあげちゃうぞとゆーことなのだ。しかも、しかもだぞっ、この「ベーしっ君カップ」には、なんとあの荒井清和大先生の直筆サインが入っているのだよ。これはベーしっ君ファンなら持ってなきゃ恥だぜ。欲しい人は12月5日までにインフォメあてに応募してね。



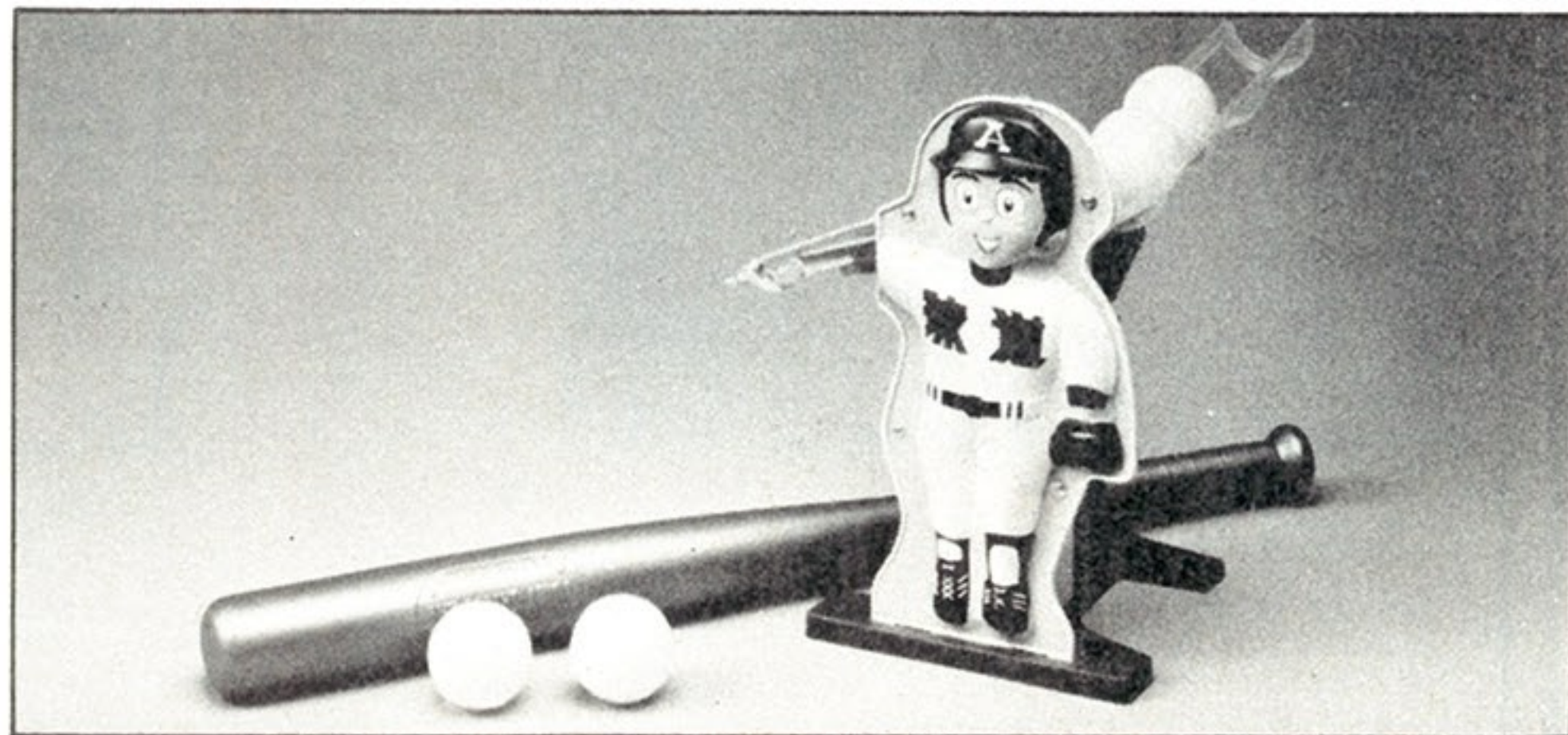
◆これが「ベーしっ君カップ」。
お金じゃ買えない価値があるな。
◆これが「ベーしっ君ケシゴム」。
よく消える!?



もひとつたけしネタで失礼っ!

ひきつづき、タレントのたけしさんのお話です。みんなよく知ってる『たけしのスポーツ大将』の中にでてくる「球道くん」が、オモチャになって発売されたぞ。まあテレビの球道くんのミニチュア版だと思ってくればヨイ。ボールをセットすると、球道くんが腕をビューンとふるって、タマを投

げてくれる。それをきみが、セット内のバットでパキーンと打つ。なんて楽しそーなんでしょう!! やっぱりこれからは冬になっちゃって外で遊ぶのはちょっとなーなんていう寒がりキッズ達にはこれしかないよな。ストレス解消にも役立ってくれそーだしファミ通編集部にも1台欲しーなあー!!



いまや「球道くん」は、お茶の間のアイドル。一家に一台、ぜひおすすすめしたいね。(株トミーより3千円で発売中)

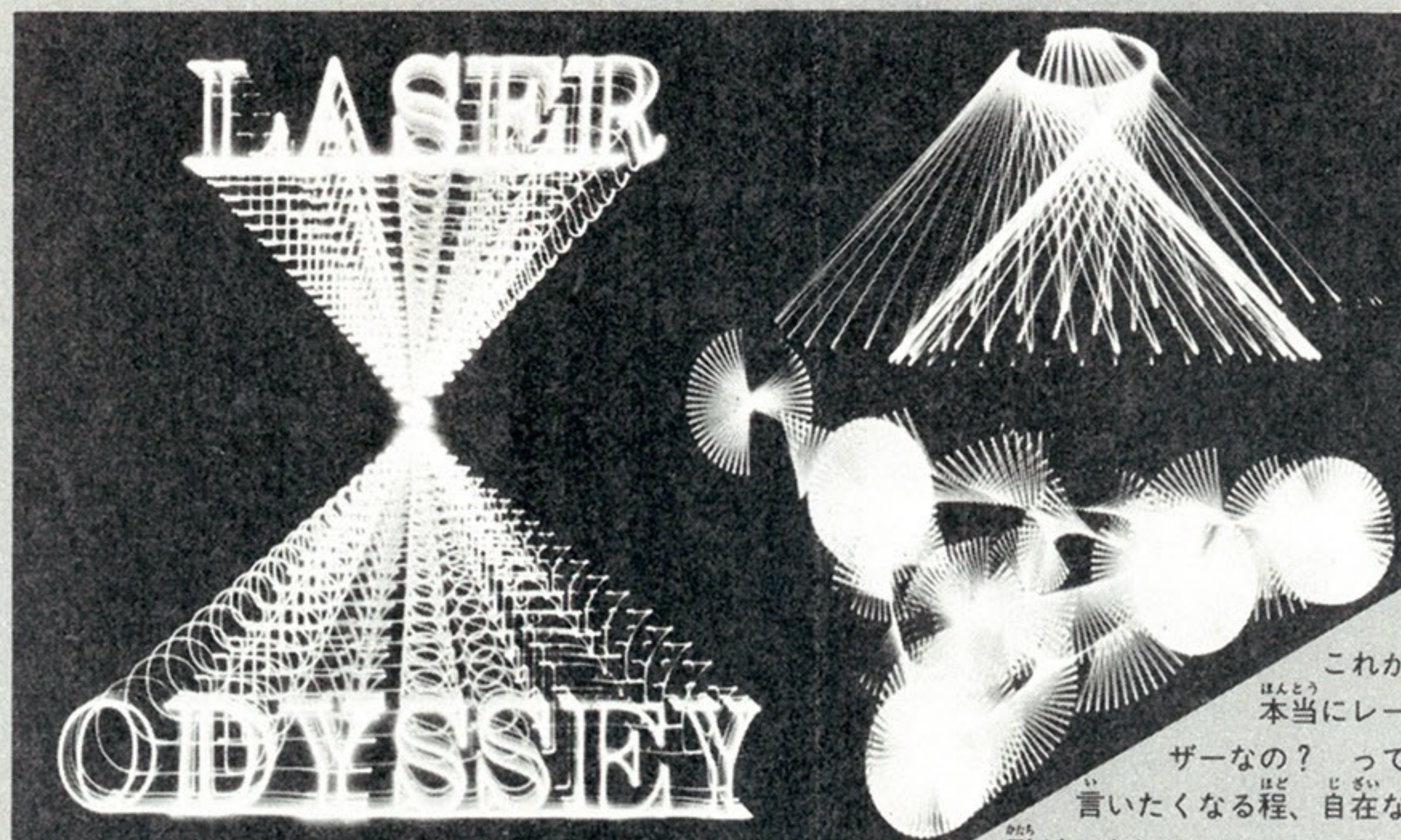
ポスター欲しい人この指トマレっ!



うーんカッコイイ、やっぱりこーゆーポスターを自分の部屋のドアの内側にはりたいよな。(提供SNK)

ビデオゲームファンなら、みな知ってる(はず)の『怒号層圏』。キミはもうプレイしたかな? いっぱい武器を選べたり、パワーアップできたりして、ナカナカおもしろいんだよな。とゆーわけで、(どーゆーわけなんだっ?)この『怒号層圏』のジャンボポスターを20名様にプレゼントしよーじゃないか。欲しい人は、はがきに『怒号層圏』をプレイした感想を100字以内(おおよそ)にまとめて、インフォメあてに応募してちょ。締め切りは12月5日必着。

ようこそ...! レーザーの世界へ



これが本当にレーザーなの? って言いたくなる程、自在な形がつけられていくのだ!!

テクノアート=科学と芸術の結びついたもの。言葉ではわかっていても、自分の目でみないことには、どういふものがテクノアートなのか、いまいち理解しにくいよね。ここで紹介する『サンシャイン・レザウンド』は、テクノアートの中でももっとも親しみやすいレーザーとコンピュータサウンドがドッキングした未来感覚のパフォーマンス。ファミコンとは一味も二味も違うコンピューターの芸術を、一度きみにも観て欲しいな。

- 池袋サンシャインシティプラネタリウム
- 12月30日(火)まで
- 大人800円 小人500円
- 問い合わせ ジャパンアートプロ ☎03-464-6436
- サンシャインレザウンド ☎03-989-3306

『ドラゴンクエストII』に応援歌が登場!!

早耳なキミなら、もうあの『ドラゴンクエスト』の第2弾が、12月下旬にエニックスから発売される予定だって知ってるよね。その『ドラゴンクエストII・悪霊の神々』に、なんとプレイヤーを応援してくれる素敵な歌が登場した。歌っているのは牧野アンナちゃん。この歌『Love Song 探して』でデビューする。アンナちゃんはジャパン・インターナショナル・スクールに在学中の英語ペラペラという元気な女の子。ファミコンも、いろんなソフトで遊ぶけどやっぱり『ドラゴンクエスト』が一番好きなんだって。ナルホドね。『ドラクエII』の中でこの曲のメロディーも流れるし、彼女自身が隠れキャラになったりするらしい。とにかくこの歌聞いてみよう。



◀『Love Song 探して』でデビューする牧野アンナちゃん。昭和46年12月4日生まれ。今後の活動に注目しよう。



●去る10月27日に六本木でレコーディングがあった。レコードは12月16日に(株)アポロン音楽工業から発売(700円)。



ロム・デ・ギャルソン

ベーし君

荒井清和



カセットプレゼントしちゃうよ

『ドラクエ』の話題をもうひとつ。と言っても『II』じゃなくて、オリジナルの『ドラクエ』のお話。このあいだ発売された『ドラクエ』のオリジナルゲームミュージックのカセットをプレゼントしちゃうよ。このカセット、編集部内でも大評判で、何度も何度も大音量でかけちゃったりして大変だったのだ。まだ買ってないけど、ぜひとも欲しいよーという人は、インフォメあてに応募してね。締め切りは12月5日必着、抽選で5名様に送ります。発表は発送をもってかえさせていただきます。



●『ドラクエ』ゲームミュージックのカセットは(株)アポロン工業さんからのプレゼントなのだ。

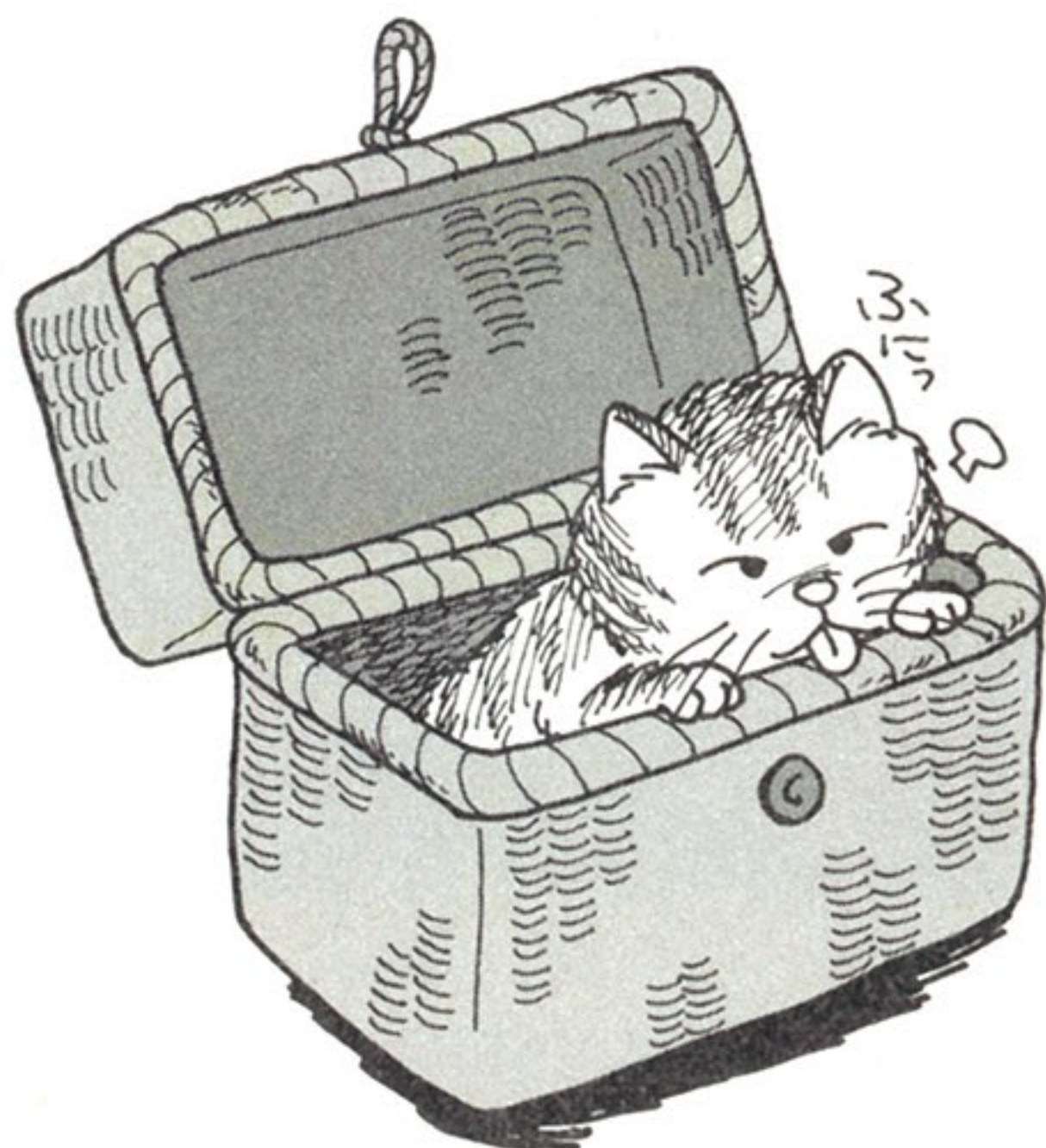
ごめんなさい

こんにちは、読者の皆さん、業界の皆さん、すっかりおなじみになってしまった、ごめんなさいのコーナーです。ではそろそろ……。

●11号78ページ『新着ゲーム通信』、『ザナック』の記事中で左の写真が左右逆に入っていました。読者の皆さん、及び楸ポニーの皆さん、ごめんなさい。

●同じく11号84ページ『禁断の秘技』、『悪魔城ドラキュラ』の「ローソクが消えた」の記事内で2段目の写真が左右入れかわってました。読者の皆さん、コナミの皆さんごめんなさい。

と、いうところで今回はこのへんで失礼いたします。本当はまだあるんだけどスペースの都合上……。

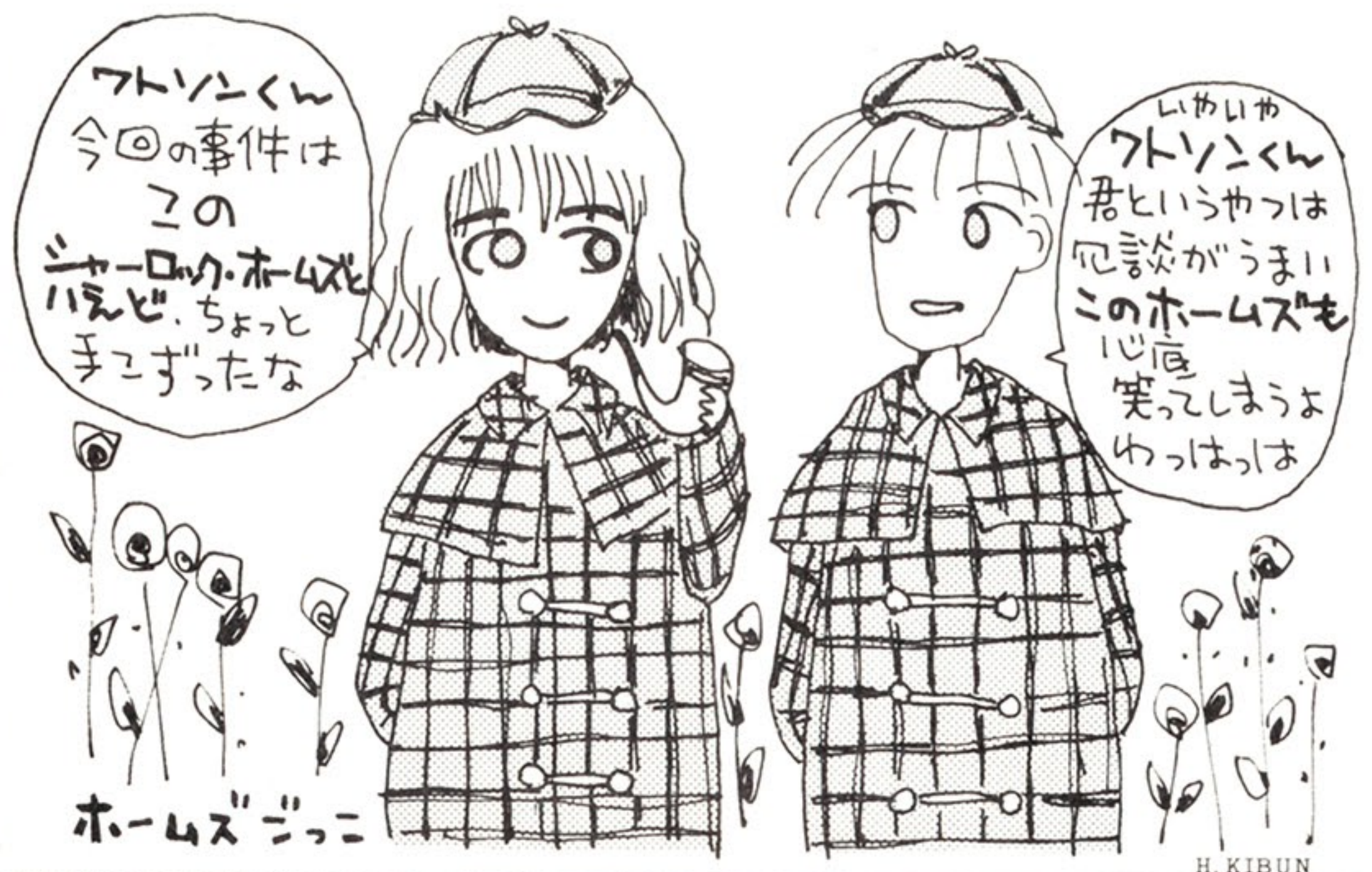


インフォメあてのおたよりはコーナー名をはっきりがいて下のあて先まで送ってね!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション〇〇係

ファミコン通信 おすす・メ・デイ・ア

年末、年始、おもしろいモノがドバーツと出てきてボくらとしては、とってもウレシイ！ オット、ファミコンソフトもだけど、メディアだってワンサカ。



H. KIBUN

Book



●ボクの女に手をだすな
桑原譲太郎
480円
集英社文庫

みな様、少年少女はモチロンのこと、「ファミコン・慇懃無礼」をヨロシクお願いしたいお父様、お母様、はては業界でのウケもサイコーのあの「ファミ・バカコーナー」の小泉今日子センセイの主演、'87年正月映画「ボクの女に手をだすな」！ その原作なのだ、この本は。

もう小泉センセイが主演と聞いたら、ボくらファミ通としても、注目しない理由がない。

小泉センセイの映画主演は、「生徒諸君！」に続いて2回目なんだけど、今回の主人公、ツッパリ娘のひとみは活発で頭の回転も早いハードボイルド美少女という、小泉サンキャラクターそのまま地で行くような役どころ。

原宿でトレーナーを売りながら暮らしていた天涯孤独の少女、ひとみは、12歳より前の記憶を失っていた。そんな一面を少しも感じさせずに明るく暮らす彼女に、ある日家庭教師の仕事が舞い込む。米倉財閥の御曹子、進の話相手

になってくれないか——やがて、心を開きあつたふたりに伸びる陰謀の魔手。

一方、アメリカの殺し屋養成学校をトップで卒業したプロフェッショナル、キラ根本は、日本での仕事を依頼され、国際的な殺し屋としての第一声を母国であげようと入国。

ふたりのハードボイルドな冒険が同時進行し、やがてクロスする、痛快！ 大アドベンチャー・アクションストーリー。来春の映画公開を待つもよし、待たずに一気に読むのもケッコウ。この本のおもしろさ、保証しちゃうぜ！



●Howardザ・ダック
E・ウェイナー
440円
新潮文庫

これまた来春公開のルーカスフィルム製作の映画「Howardザ・ダック」のノヴェライゼーションだ。アヒルのHowardが、地球を救うために大奮戦！ 早くも話題タツプリの映画だ。

ノヴェライゼーションってのは原作、というのとはチトちがう。知ってるかな？ もともとこの映画の原作というのは、アメリカン・コミックスなのだ。初登場は1973年！ ケッコウ古い奴なのだ、Howardザ・ダック氏は。

アメ・コミを少しでも読んだ(見た)ことがある人はご存知のとおり、むこうのコミックスってのは人気キャラクターがそのまま本のタイトルになっている物が多い。巻頭に人気キャラクターの物語。そのつぎに、次期主役をねらうル

ーキーたちのストーリー。なんてカンジでならんてる。'73年にはそのルーキーのひとりだったHowardザ・ダックも'70年代なかばには大人気。'76年のアメリカ大統領選挙には、Howardを大統領に！ ってキャンペーンも行なわれたぐらいなのだ。スゴイ人気だよ。コレは。

アヒルの国の文明都市で、ごくフツウに暮らしていたHowardザ・ダック。ある日おかしな力に引っ張られ、宇宙へ飛び出し、やがて地球のアメリカ、オハイオ州クリーブランドに。そこで知り合った売れないロックシンガー、ビバリー達のためにひと働き。そしてHowardと同じように地球にやってきた、宇宙の果ての邪悪な存在との戦いに……超アヒルの大冒険だ！

VIDEO



●何かが道をやる
VHS、ベータ
ポニー
12,800円
カラー94分

特別企画：ティーンエイジャーの冒険を語る。
出演：青少年評論家の金田健一(仮名)、編集者のK、近所の新ちゃん。

K 先生、今回は少年たちの冒険を描いた血沸き、肉おどるSFXスリラーが2本!

金 そうそう、十代は美しい……。

K 先生、若いころの思い出にひたっている場合じゃありませんよ。仕事してください、ビジネス、ビジネス。

金 ハッ、そうですね。まず最初は、あのディズニー・プロダクションが2,300万ドルの巨費をば投じて完成させた超大作! ブラッドベリ原作の「何か道をやってくる」です。

K ブラッドベリですか、私も十代のころ、よく読んだんですよ。あのころは文学好きの美少年として近所の評判も高く……。

金 Kさん、Kさん、誰もあなたの思い出話なんてきていませんよ。でも、確かにブラッドベリという作家は、読者ひとりひとりが想像する絵に差があって、映像化がとってもムズカシイ感じなんですけどね。

K そちらへん、この作品はどうなんですか。

金 私などは、まず脚本がレイ・ブラッドベリ本人だ、というところで「ヘエ」と思いました。監督が「華麗なるギャツビー」のジャック・クレイトン、ってところで「へへえ」。ほんでもって全部見終わったところで「ホホウ」と。

K 結局、どうなんですか、イライラするなあ。

金 よし! 合格。ってところですね、私としては、ウン。

K 12歳の少年、ウィルとジムの町にやってき

たカーニバル。そのカーニバルに隠れた恐るべき魔物たちの陰謀と暗躍を、ウィルとジム、そしてウィルの父親がうちくたくまでを、イマジネーションたっぷりのエピソードをまじえてくりひろげられるアドベンチャー!

金 そう、原作の魅力そのまま、あるいはそれ以上の見どころをプラスした夢と幻想の一篇。

K 十代以上の方もぜひ、どうぞ。



●ヤング
シャーロック
ピラミッドの謎

VHS、ベータ
CIC・ビクター
14,800円
カラー107分

K ほんでもって次の作品は。

金 ヤング・シャーロックですね。ピラミッドの謎。よーするにシャーロック・ホームズの若いころの冒険、てワケです。

K 夏には欠かせませんよね、コレ。

金 スリルとサスペンスでゾクゾクしますね。

K は? はあ、私はやっぱりメロンが好きです。私の家じゃ夏にはコレを冷蔵庫に欠かしたことはありません。

金 それはシャービック。

新 ……ガチャン!

金 ホラ、Kさんが大ポケしてるから、新ちゃんがコップ落としちゃいましたよ。大人になったホームズの大推理劇とはチョイとちがって、若いホームズはスリルとサスペンスに満ちた大活劇! てワケです。

K 英国紳士、シャーロック・ホームズも、若いころはムチャクチャやとったってワケです、ね、ナルホド、ナルホド。


金 ずいぶんとブツブツ表現ですね。舞台は1870年のロンドン。少年シャーロック・ホームズは、クラスメートのワナにはめられて退学処分。おなじころ、恩師、そしてガールフレンドのエリザベスのお父さんでもあるワックスフラッター教授が死亡。警察の自殺という判断が信じられなかったシャーロック、ワトソン、エリザベスの3人は捜査を開始する。謎の連続殺人に挑む若きホームズたち!

K ほっといたら先生、いくらでもしゃべりますね。これは製作総指揮がおなじみスピルバーグなんですね。おもしろそうですね。

金 指揮がスピルバーグなら、監督だって「ナチュラル」のバリー・レビンソン。脚本は「グレムリン」のクリス・コロンバス。SFXは、あの有名なILM。どうだっ!

K ワー、私はごーかなスタッフに弱いんです。

金 まいったか! 中身もおもしろいですよ。



ファミコン

いんぎんぶれい

慥慥無礼

Oh
Condensing

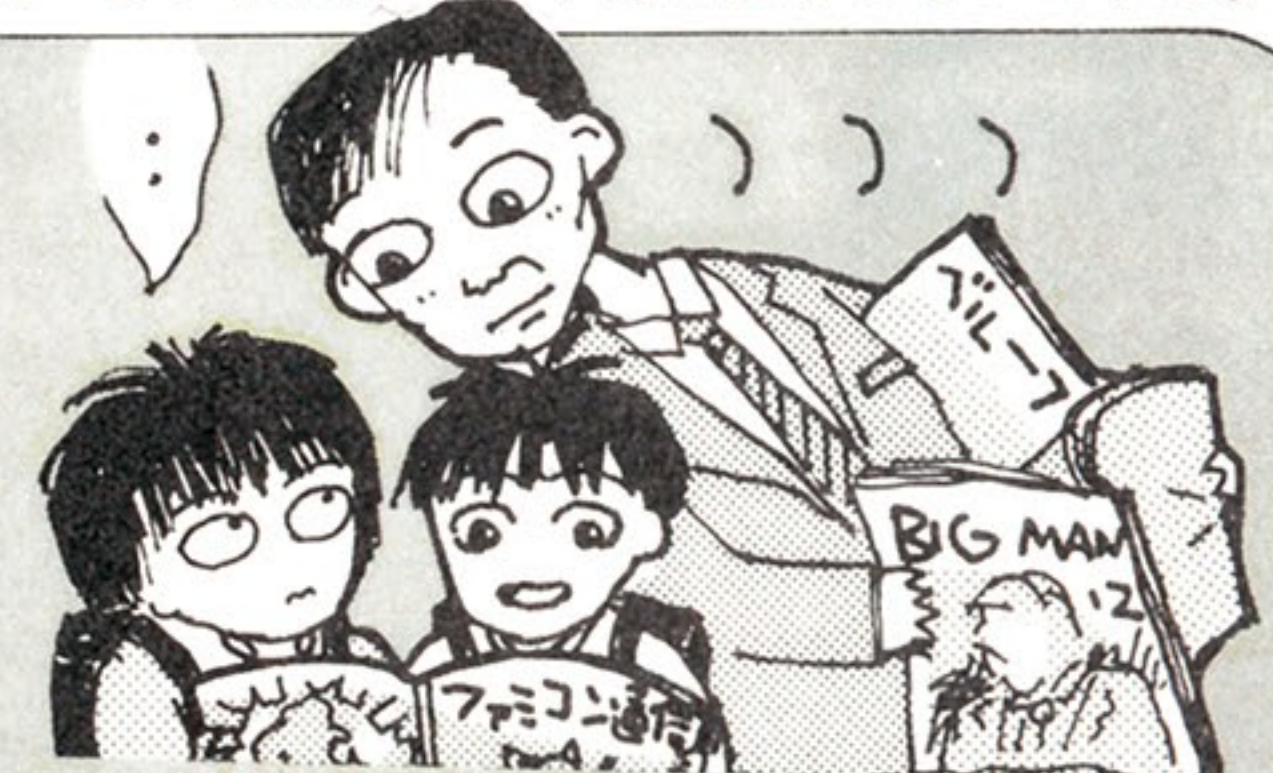
ファミコン・おどつつあん、集まれ

ほれ! その道行くお父さん。実は、ファミコン好きなの、知ってるんですよ! ということで、今回は、ファミコンお父さんを募集します。

まず初めに。実は、この慥慥無礼のコーナー、今回が最終回。次回からは、以前のように、このスペースが東京ディズニーランド・インフォメーションになります。ということは、募集しといてコーナーなくすとはコノヤロー、にはなりません。お送りいただいたおたよりは、すべて目を通して、まとまったところで特別にページを取ってみたいなあ、と、かように考えてい

る次第でございましてね——なんて前置きが長くなりましたね、すいません。

ところで、世の、この「ファミコン通信」をお読みのお父さん! 元気にやってらっしゃいますか? お父さんの立場でありながら、こうしてこのページでお目にかかれるなんて、きっと、お父さん、顔色もよくてツヤツヤのピカピカのことでしょう。「おう、正夫。プロレス



買ってきたぞ。いっちょやるか」「お父さん、正夫は明日、書き取りの小テストなんですよ」「まあちょっとぐらいいいではないか、ハッハッハ」こんなお父さんなら、最高ですね。ケジメがちゃんとつけられれば、少々ゲームに興じてもいいじゃないか! という考え方は、必ずやお子様を大成させることでしょうか(たぶん、です)。

ご自分でファミコンをいじられて、お子様もファミコン・ファンというお父さん。卒直なご意見、お聞かせいただくわけにはまいりませんか? 現場での(!?)ファミコンは、お父さん方にどのように考えられているのでしょうか?

おたより、このコーナーにお待ちしています。

ゲエセン上野の

下同文

ファミ通の
ゆめのしま☆

以

おちるおちるおちおち音頭ア、ソレ！（このネタがわかる人は……）いやあ、前は落ちちゃってスマンねえ。おそらく、大部分の読者はキラレた、と、思ったのではないかな？ パーティー開いて、ドンチャン騒ぎした連中もいるかも知れんな。だが、その考えはアマイ。ついに1Cになったが続きもんは続くのだ。私はといえば、ひさしぶりのプログラムで頭がトーフになってしまったため、80, A7, B7, AF, CA, 00, 00, 33, 33, C7だ。

Q

『沙羅曼蛇』が欲しいのですが、いくらくらいするのでしょうか？

ぼくは「沙羅曼蛇」狂である。前の日曜日、7キロもあるゲームセンターまでやりに行った。が、それより、直接買って自分の家でやったほうが安心できると思う。どうしたら手に入れることができるのでしょうか？ あと、値段はどれくらいするのでしょうか？

千葉県 オヤマンダ

A

そうか、しょうがない、とゆうわけで、ビデ通の影の頭領といわれてるFE浜村先生におうかがいしてみた。

「うーん、ちょっとわからないなあ、コナミさんに電話して聞いてみるね」

待つこと4日、ついに答えが返ってきた。

「もう新品はないんだって、それでねー、コナミさんここでは直接販売してないから、「コインジャーナル」なんかを見て、中古買うしかないとゆーことだそうです」

「そうですか……で、お値段のほうは、おいくらくらいなんでしょうか？」

「そうですねえ、業者にもよるでしょうが、今なら筐体込みで——あ、これがなんか専用の筐体のようなんですけどね——安いところで20万円くらい。だいたい24万~25万円くらいが相場のようなですね」

「どうも、いろいろお手数をおかけいたしました。申しわけございません」

「いえいえ」

ファミ通編集部はハイソサエティーの集まりなので、このような丁寧な口調での会話は日常茶飯事なのである。まちがっても、「おでんのクシがコメカミ

に刺さって死んじゃったよ、ヴァハハハハ」などのお下品な話は、たまにしかいたしません。

ところで、『コインジャーナル』とは何ぞや？ とおもったりなんかしなかったかい？ 私は思ったよ。そこで今度は業界通のTACO.X氏にたずねた。

「ねへ、『コインジャーナル』って何？」

「あーんと、業界誌。その手の業者のページがどつとあるんだ」

「ふーん」

「それと、『コインジャーナル』って、普通の本屋じゃ置いてあるとこ少ないから、大きな本屋回ってさがさないと手に入らない」

「ふーん」

「あと、未成年とか個人だと売ってくれないトコもあるから。それにみんな通販だから送料もバカにならないし……。それより近所のゲームセンターのオヤジに「売ってくれ」って買って買ったほうが手取り早いかも知れないね。それでもダメならあきらめるっきゃないな」

そうかー、そんなもんのかーと秋の夜長、目をしばたかかせながら白い原稿用紙に向かう上野なのであった……。

Q

ぼくは、ファミコンで感動すると、体がふるえます。

ゲエセン上野様こんにちは。創刊9号の以下同文を読んでいたら三半規管にグツときて、救急車を呼ぶはめになってしまいました。こんなことはどうでもいいのですが、ぼくのなやみを聞いてください。ぼくは、ファミコンで感動すると、体のふるえがとまらなくなってトリ肌がたつてしまいます。 東京都 小野勝徳

A

へえー、なにに……？

「たとえば、「ドラクエ」をはじめてクリアーしたとき、「ボンバーマン」を1面からやって50面をこしたとき、「グラディウス」を4周したとき、「スタソル」を16ステージクリアーしたときなどです。「ワルキューレ」をはじめてクリアーしたときは、あまりふるえなかったのですが……？」

イラスト指南

普段からまじめじゃないのに、それに輪をかけてまじめじゃないのは、バカだね。ま、そーゆーことでイラスト指南なわけだね。最初は東京都の長島孝樹のイラスト。はじめヤマログあてかなーと思ったのだが、あて先に以下同文で書いてあるから、こっちに来たのだなーと思って、わけがわからなくてよい。大阪府の雪丸忍からはロバート・F・鈴木博士のイラスト。本人嫌がってたけどね。



東京都 長島孝樹



べつにいいけどねー。ずーっとふるえてるわけじゃないんでしょー? じゃ、大丈夫だって、病気になるよ。でも、どーして「ワルキューレ」のときはふるえなかったの? と、私はやけにつつまみたくなってしまう。ねー、どーしてどーして!? とかやろうと思ったけど、やっぱりやめた。イガイな展開をむかえるとコワイから。

でもさあ、すごいねー、「グラディウス」を4周とかねえ。ファミ通にアルバイトしに来ない? ええっ? 11歳なの? じゃだめだなあ、オシいなあ、いい腕持ってんのになあ。あと、すごいと思ったのは、ひとつのゲームをアキないでずーっとやられるっての。私なんか、自慢じゃないけど、「スーパーピットフォール」とか、「ラムのウェディングベル」とか、まあ、なんでもいいけど、1分持たないよ。死んじゃうと、「あーやだ、もうやめっ!」とかいって電源切って、「ドラキュラ」を始めてしまう。今、2周めなんだけど、むずかしくて、まだ、ドラキュラのところまでいけないって寸法さ。

みなさんは、私のよーなアキっぽい性格にならないよーにしましょうねっ!

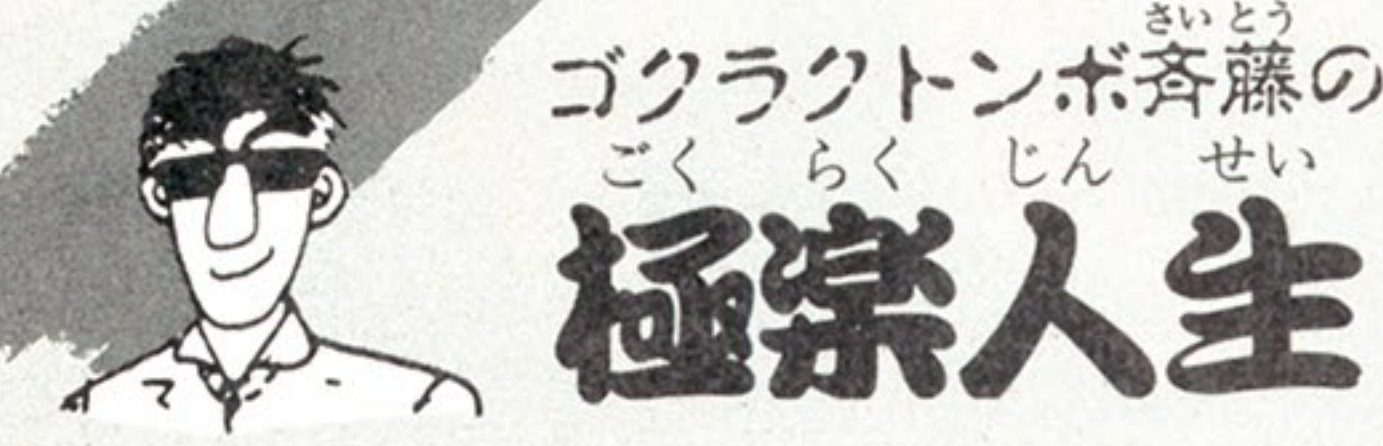
Q 『メディア・バーン・ライヴ』は買ったほうがいいでしょうか?

今、私は「メディア・バーン・ライヴ」を買うかどうか迷っています。レコードも欲しいが、ファミコンソフトも欲しい。しかも、「メトロクロス」が発売されるとわかったからには、キッパリとソフトをあきらめるわけにはいかないのです。やはり私は「メトロクロス」も欲しい! うーん、どうしよう。 東京都 倉持亮一

A えー、「メディア・バーン・ライヴ」とゆーのは、坂本龍一のアルバムのタイトルのことであります。私は持っております。「私はうれしい! 何がうれしいかって、上野氏が坂本龍一教授を評価してくれたことですよ。何を隠そう(別に隠すこともないけど)、私も坂本教授の大ファンなのです。日本にアーティストと呼ばれる人は多かれど(単なるアイドルのくせに自分をアーティストだといってる某H田M子みたいな者もいるけど——おっと素人がこんなこといったらマズイか)、真のアーティストと呼べるのは坂本教授だと信じて疑わない私です。アイディアの豊富さといい、才能の深さといい、教授の曲はコピーできても、その本質をマネることのできる人などいないでしょう」

こらこらこら、そこまでのいいとわかっていながらなぜ「メディア・バーン・ライヴ」を買わん!! 「メトロクロス」と両方買っちゃえばいいでしょーが。私なんか、発売日に買ったからポスター貰っちゃったよ。どんなもんだい!! (別に私はMIDI INCのまわし者ではないぜ)。H田M子さんもねえ、ゲイリー・ムーアか誰かからギター貰ったんでしょ。で、ブライアン・メイか誰かに曲作って貰うんでしょ。んでもって、昔、〇〇〇〇〇で落ちたんでしょ。まあ、現在は成功をおさめてらっしゃるみたいだから、いいんですかね。

それはそうと、この頃、坂本龍一に関するおはがきがポチポチ来てるんですねー。いやあ、ファンが結構おるんで、私は安心したよ。完全に自分の世界で原稿書いてたから、スカったらどーしよーとか思っていたわけ。思えば、8年くらい前からファンなんですよねー私は。越美晴の「きまぐれハイウェイ」のB面の「5月の風」(だったかな?)のアレンジやってたとか、なぜか知ってますからねー。えーと、そんなところですね。



さいとう
ごくらく じん せい
極楽人生

人の住む所、ゴミが出る。水曜日はゴミの日だ! てなわけで、意外に知られていないのが大ゴミ処理場の内部である(知ってるほうがおかしいともいう)。

あのメトロポリス東京にも町田という閑静な街があるのを知っているだろうか? そう、あの「江森陽弘モーニングショー」でおなじみの(昔の番組です、上野注)……あの江森さんが住んでいるあの町田である。そして、その町田の街のいずれに大ゴミ処理場は存在した。

私がそこに入出入りするようになったのは、第3期増場工事というのがきっかけで、いわゆるトビ職として工事に参加していたのであった。まあ、処理場としてすでに動いていたわけだから、とにかくクサイ。いそいでフロに入っても、まだくさい。あわてて布団に入り込んで翌日まで待っても、やっぱりくさい。そのまま外に出ようものなら、みんなのつまハジキってなものである。

さて。その内部であるが、もっこしいってカッコイイに尽きる。縦横に走る大小のパイプといい、各部へ通ずる階段といい、シブイ形のボイラーといい、大友克洋のマンガのようなのだ。当然映画のロケに利用したのはいうまでもない。えっ?? あれですよ。いわゆるクサイ映画ってヤツ!

アルセーヌ・ルパンの
うつく
美しき獲物たち ACT 1

私は解答、いや解説、違うな怪盗だ。怪盗アルセーヌ・ルパン。ひらたくいえばカッパライってことかな。アルセーヌ・ルパンとは、アダムとイブの時代から考えれば親戚といえないこともないが、未だ会ったことはない。そんなわけで、これから数回に渡って私の有数のコレクションを読者諸君にご披露しようと思う次第だ。まず1回めの今回は、世界でも数点しかないといわれる仮面ライダーのサインをご紹介しよう。私はこれを手にするため、毎日のように後樂園ゆうえんちへ通った。ところが、そんなある日!? つづく



地球防衛隊
桂木春夫45歳
家のローン・息子の進学・老後の不安
天高く飛ぶヒバリのさえずりに、春夫は空を仰いだ。
「あれから何年経つだろう」
あのいまわしい事件は、春夫の心に深い傷跡を残した。そして、それは、春夫に地球防衛隊への入隊を固く決意させたのである。
十五年の歳月を経た今、春夫はようやく過去の思い出に変わられそうな自分に気がついてきた。
「オレがここまで強くなれたのも、アイツのおかげかも知れないな……」
さまざまな想いを胸に抱きながら歩く春夫のはるか前方に突如、河馬の大群が現われた。ふと、気がつくと、体中、河馬の足跡だらけの春夫がそこにいた。

フア三通町内会

前々回から始まった『お習字のココロ』は、ここに『お習字するのココロ』と改題して再スタートすることを宣言するのだっ。パンパカパンパーン!! とゆるわけて3回目のお習字コーナーを始

お習字するのココロ

めるわけだが、キミたちの労をおしまない努力には、アタマのさがる思いがすることだなあ。編集部には、毎日約500通もの、スミのカホリのただようおはがきがとどいてるぞ。人間、精進だな。

準優勝(2ばん)

スリランカ

浅井雅人

スペランカー

|| 選評 ||

かつてセイロンと呼ばれていた、インド洋にポッカリ浮かんだ楽園。それがスリランカだ。お紅茶のとってもおいしいやつを製造しているのもここね。おはがきのなかに、ひとときの夢をみさせていただきました。

最優秀作(1ばん)

売店 駅サイド

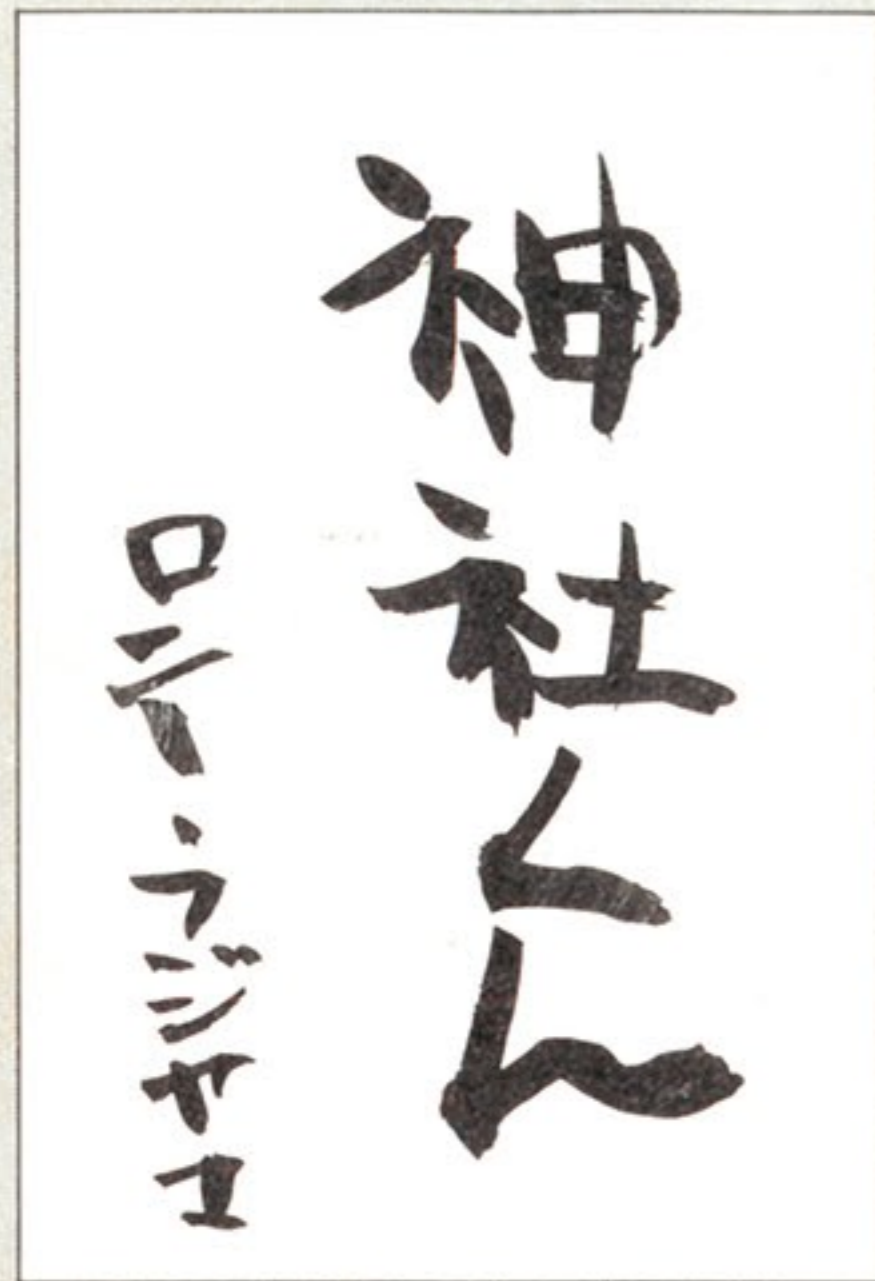
磯部裕之



|| 選評 ||

今回の最優秀作品、つまり1等賞はこの作品に決定だ。ふでじゃなくてサインペンで書かれてることなんか、この作品のインパクトにくらべたら、とるにたらないことなのだ。オシャレなさし絵もかわいらしいぞ。

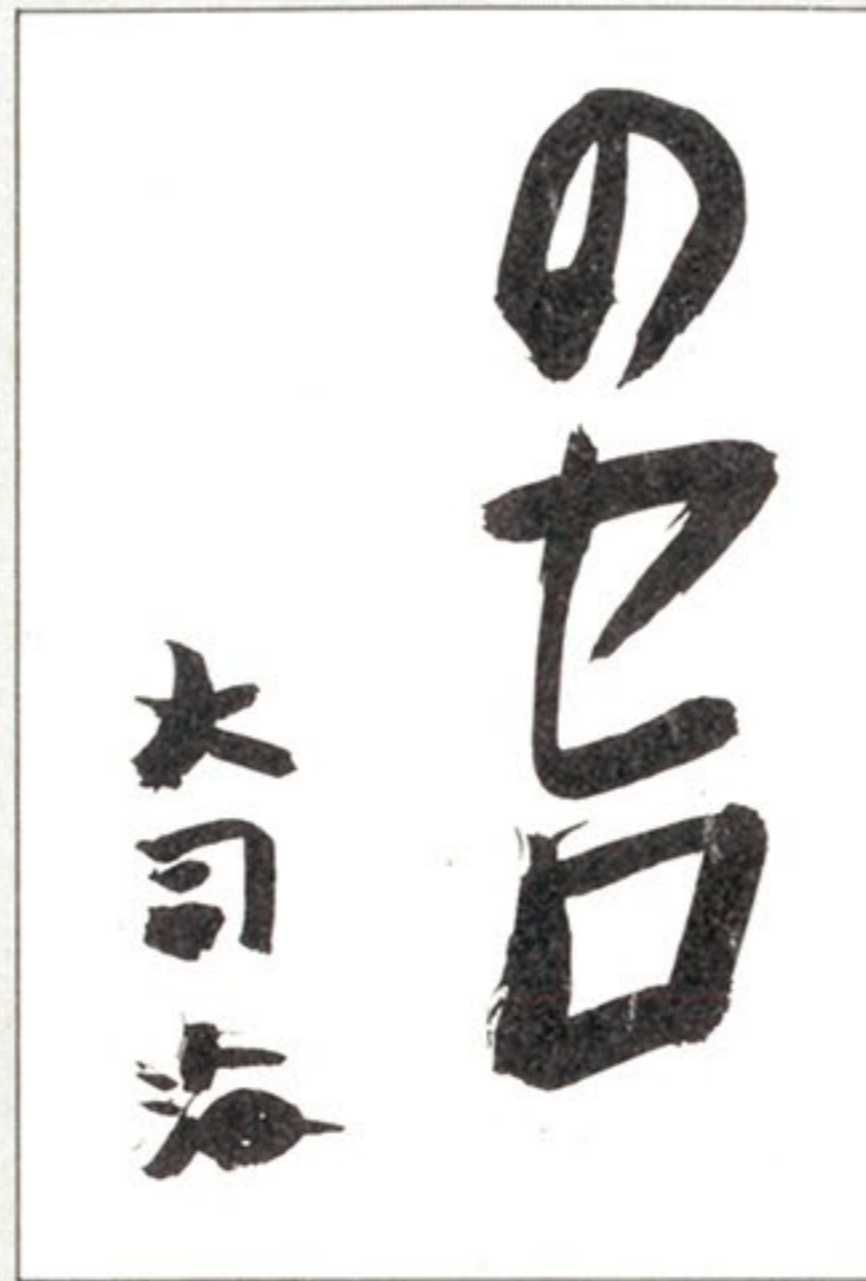
佳作その1



選評

ファミ通編集部には、仏教徒もヒンズー教徒もクリスチャニアもひとりもないが、なんでもかしくないけど、お正月には必ず、初モウデだけはかかさないと人間が、ふたりはいる。そこんとこをスルドクついた佳品だな。

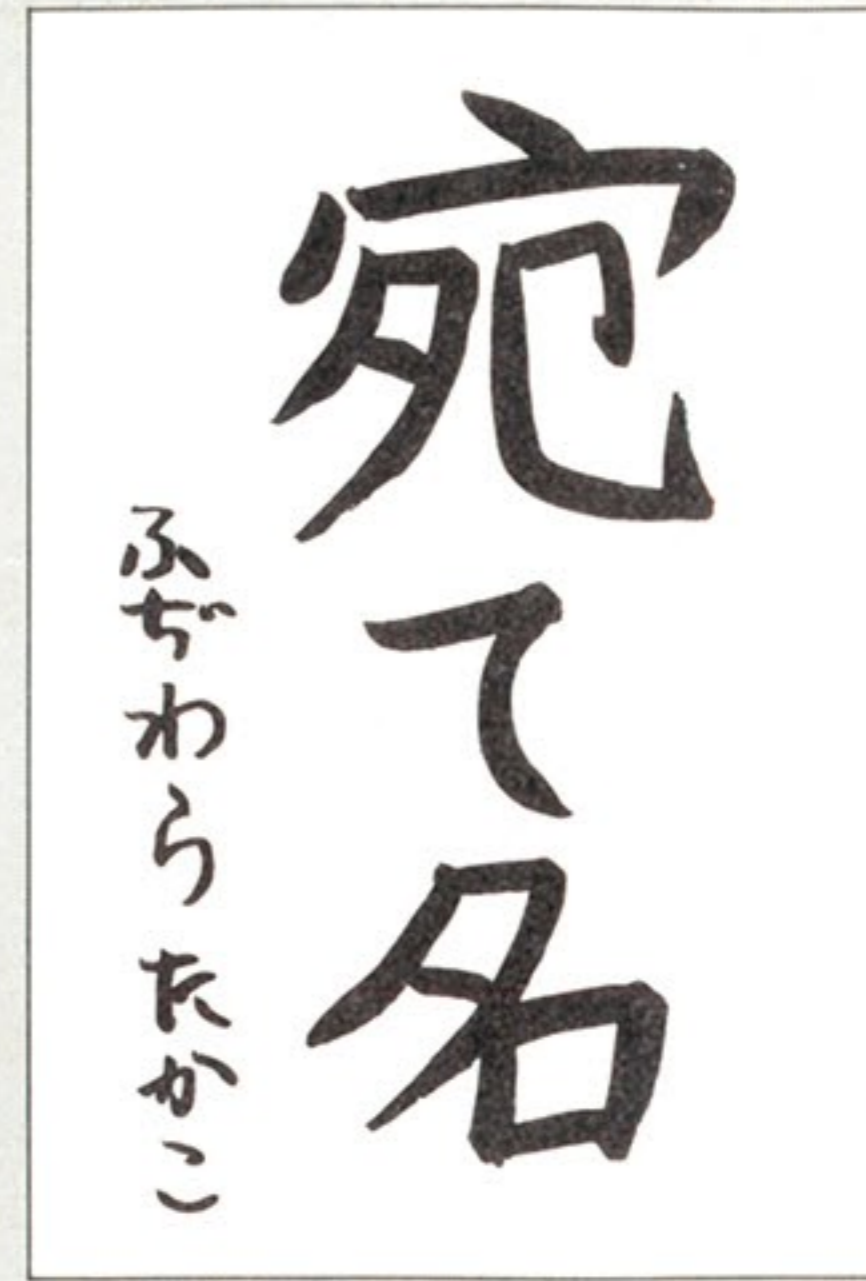
佳作その2



選評

キョーハク状めいたおはがきて、編集部は瞬間ソゼンとしたじゃないか。コラ。コラ。つまりこれは「オセロ」のダジャレなわけね。だったら最初っから、そーいっててくれてもいいじゃない。「の」だけひらがながいいぞ。

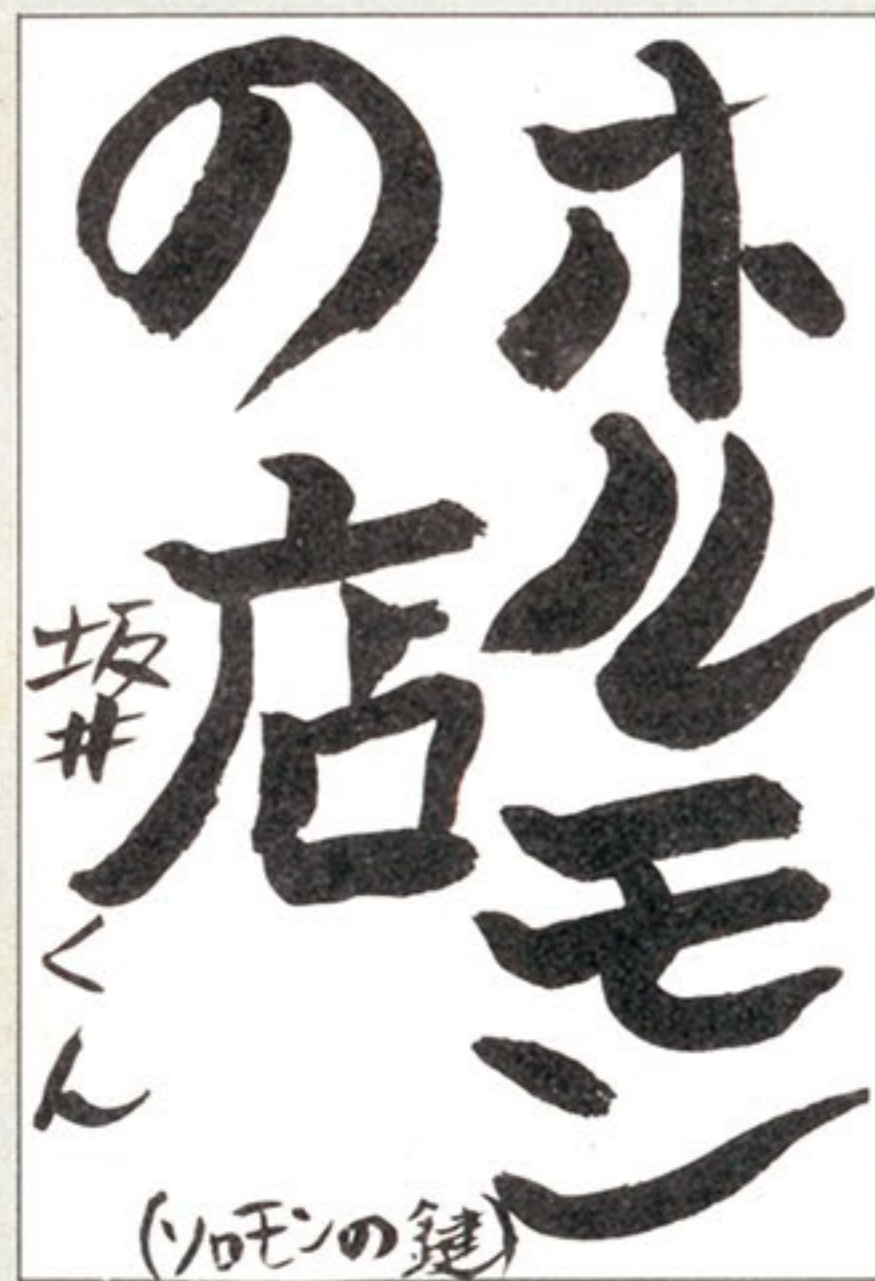
佳作その3



選評

このお習字は、他に、約5人の若者からとどいていた。そのなかから、このふずわらくんを選んだのは、単にふずわらくんが女の子だからなのだ。ポツになった約4人の若者のみなさん、どーしてキミたち男の子なの？

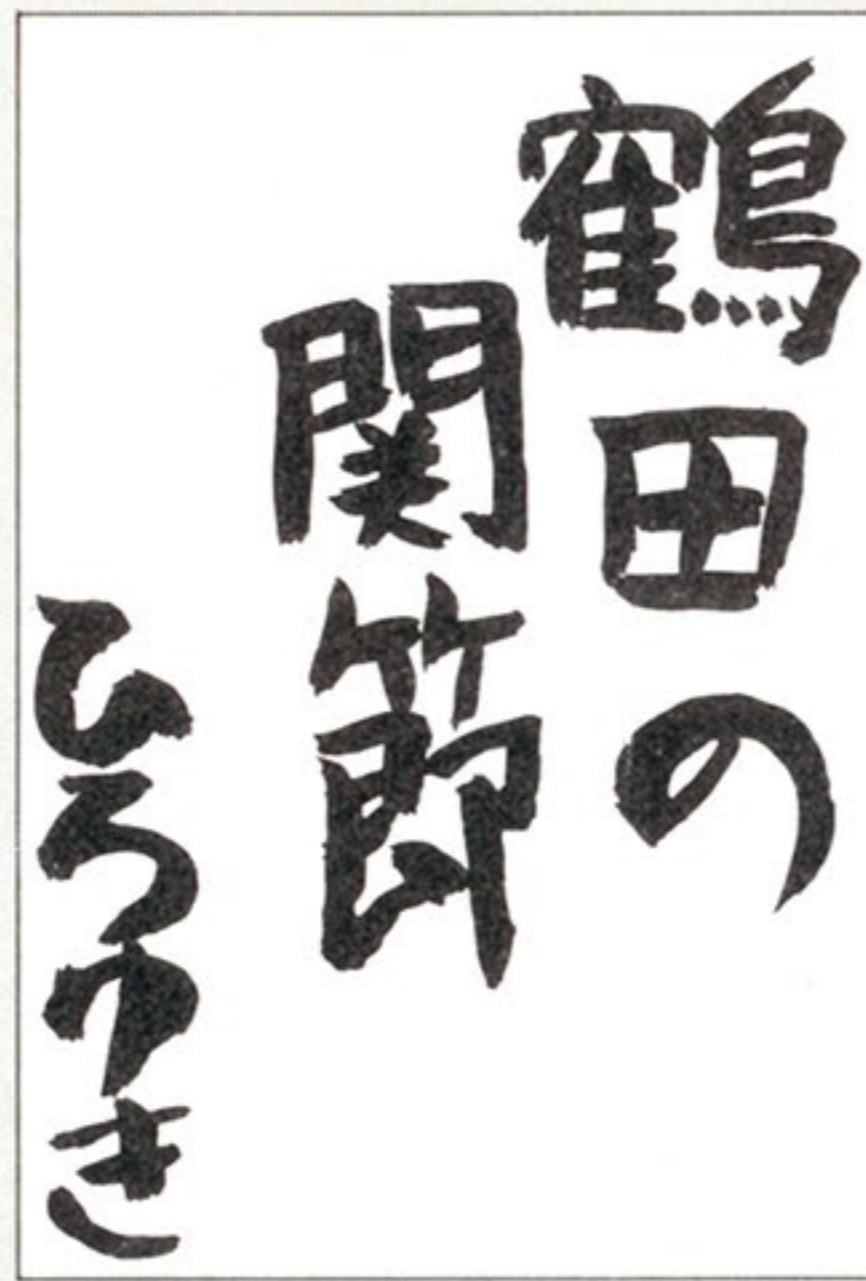
佳作その4



選評

「ソロモンの鍵」ねたは、ケツコウきてたけど、なかでもいちばんできがよかったのが、この作品だ。ソロモンがホルモンはいいけど、鍵が店になっちゃったところが、この作品のストライクポイントだね。ゴーインさがよかったね。

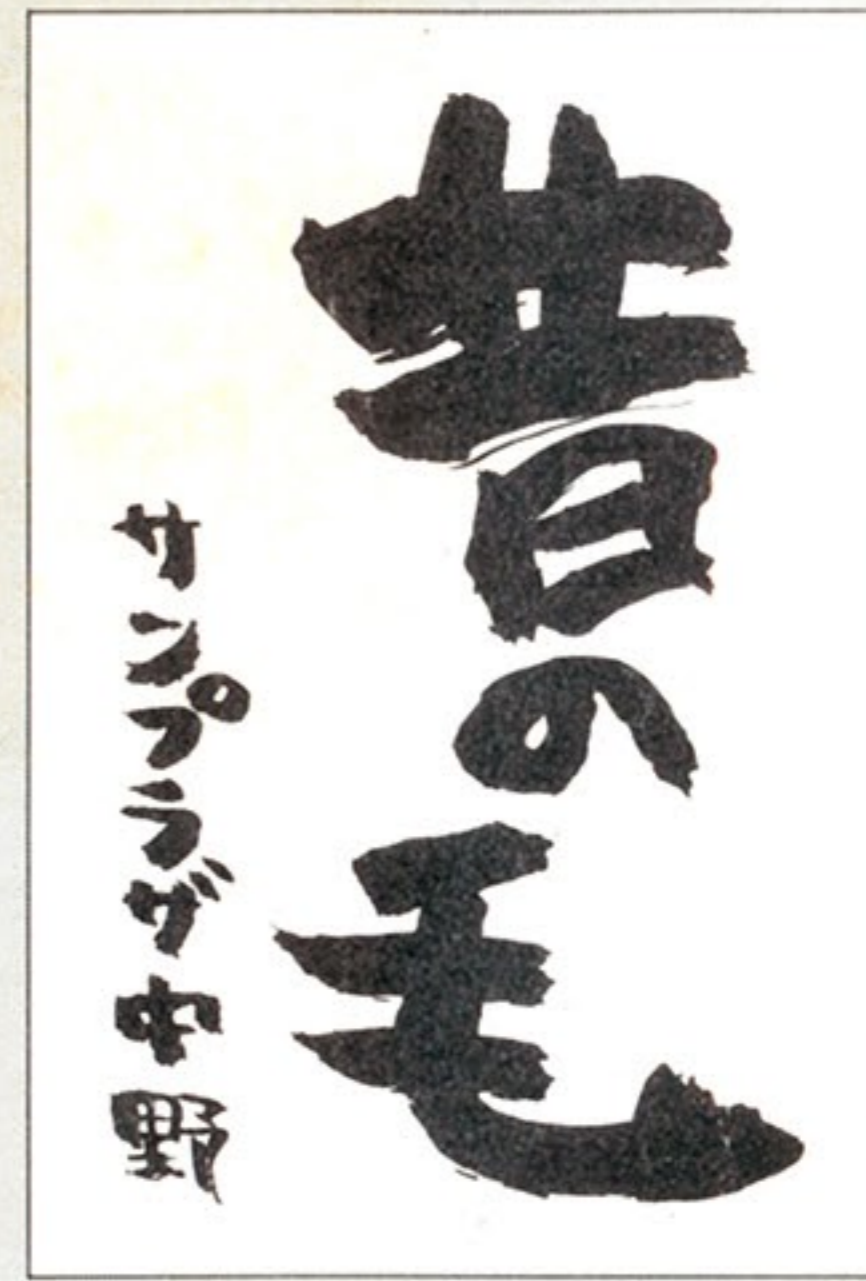
佳作その5



選評

ファミ通の人間でハマちゃんてーのがいるんだけどね。この人は、まだ若いんだけど、メガネかけてて関西出身なのね。てね、頼ナムコなんか担当してんだね。ちがいますよー」とか言って、プロレスファンなんだ。

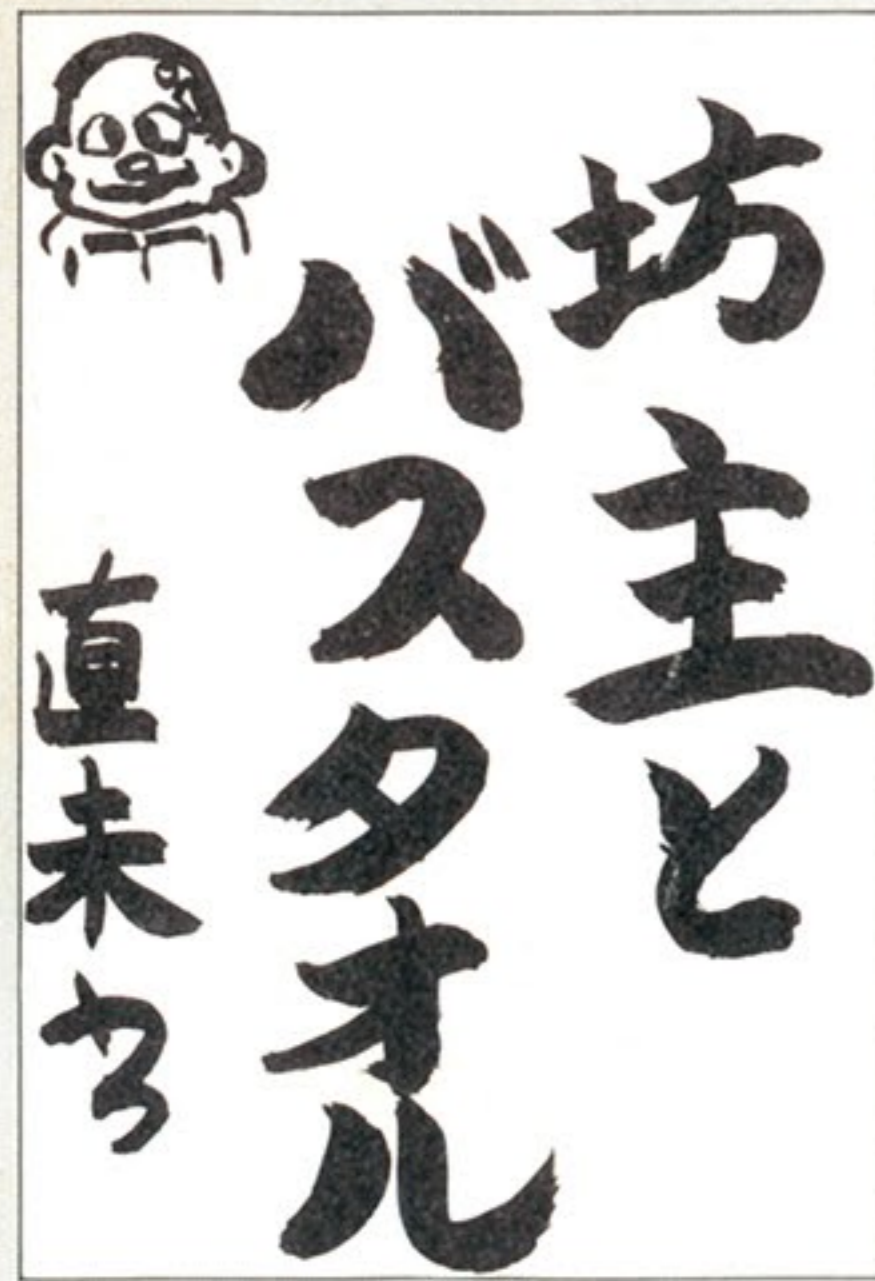
佳作その6



選評

「六三四の剣」はよかったな。トイチツ一犬がサイコーだったよ。ファミコンのゲームでいろんなキャラクターが出てくるけど、あの犬は、もうホントにカワイかったよ。で、「昔の毛」って、どーゆー意味なんだろう。

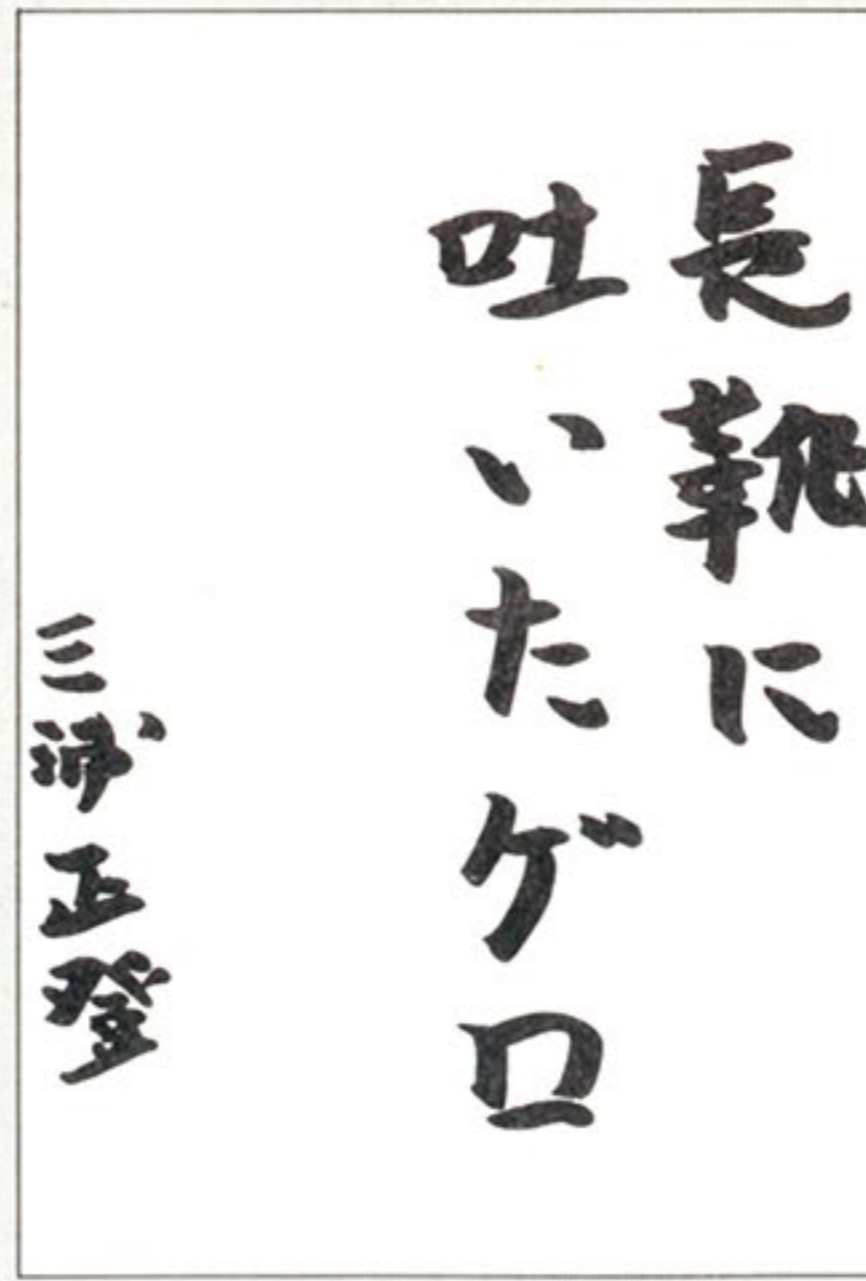
佳作その7



選評

ま、フツの人間だったら、このお習字が何をイワンとしてるかなんて、わかんないんだろ。キミはわかった？「坊主とバスター」でしよう。さあ、どうだ。さあ、どうだ。解答はですね。「ゴーストバスター」だ。

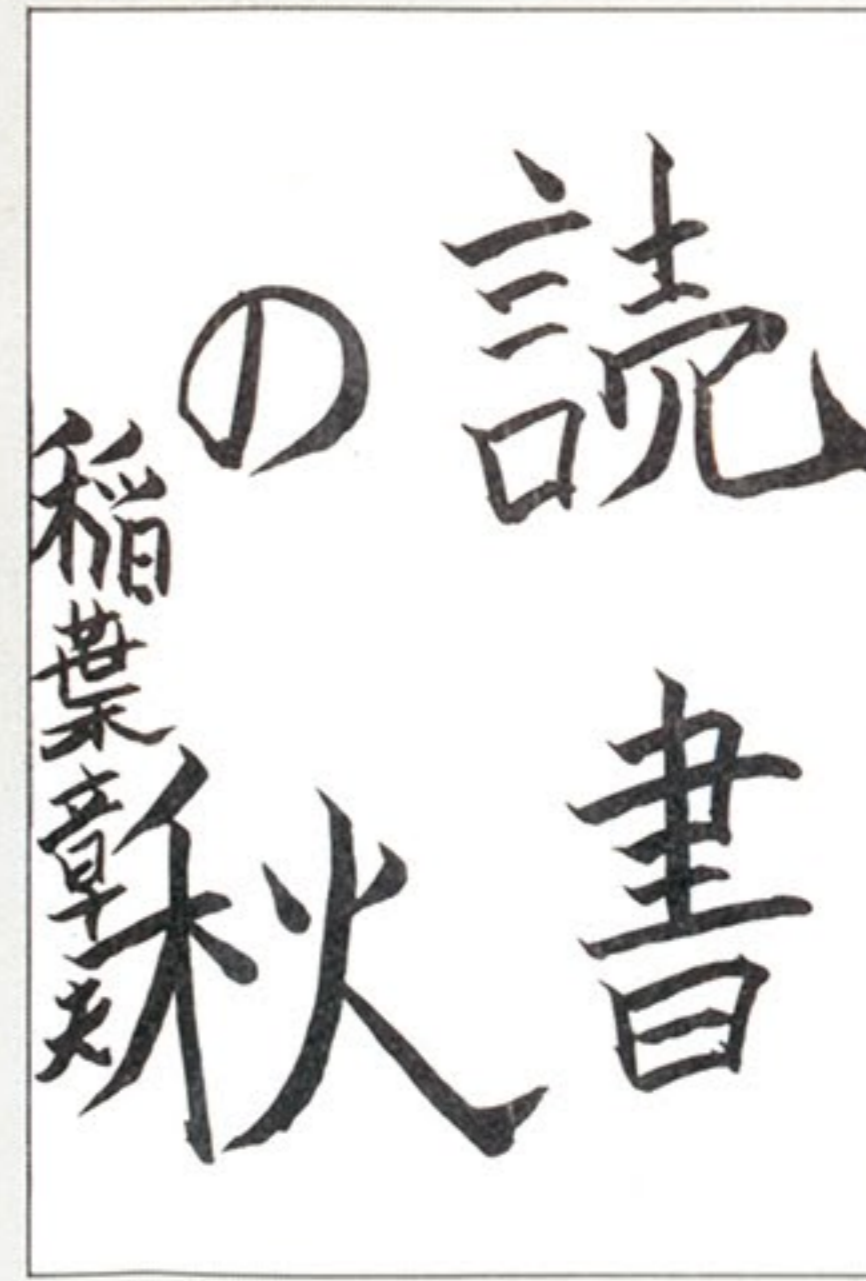
佳作その8



選評

お下品なお習字はいけません。お下品なお習字は、お習字の品格を下げてしまいます。ですから、お下品なお習字は、これで最後です。もし送ってきたら絶対にのせませんから。いいですね。お下品はダメです。お下品は。

論外その1



選評

いなばくん、おてがみありがとう。キミのいうとおり、秋はほんとうに読書するには、うってつけの季節ですね。天高く馬肥ゆる秋。窓辺のソファーにねころんで、サリンジャーでも読んでいたいですね。じゃ、またね。

お習字しなさい!

ふでを手にとり、まっ白なおはがきを見つめるとき、私どもはすっかり清い体になります。そして、まっ白なおはがきに、まっ黒なふで先がふれた瞬間、清い心になります。

●あて先 お習字するのココロ係(必ずはがきでねー)

かがや
輝け!!

ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

用意はいいかい。『クイズ・格言』コーナーを始めるぞ。編集部には、あいも変わらずたくさんのボツおはがきがとどいている。この調子だと、天皇在位60周年記念金貨の人気を上まわるほどのボツが出るイキオイだな……？

クイズの部

問題 いつもうっとりしているキャラは？

答え 忍者ウツリくん（神奈川県 清水孝一）

評

ハットリくんってゆーのは、アレお面なの？ 表情をあんまし変えないから、ブキミなんだよね。でも、このクイズはちがう。本田美奈子ちゃんのおへソなんかに見とれてるハットリくんステキだ。

問題 『怒』の主人公はだれでしょう。

答え いかりや長介（大阪府 村井義尚）

評

いまだにくるドリフターズねた。キミたちは、そんなにドリフターズが好きなのか！ そーゆーことなら、ずっとそーしてなさいっ！ ついでにゆっとくけど、荒井注のことも忘れちゃイヤよ。おねがい。

問題 毎日グラついているジュースは？

（福島県 松田和志）

評

今回は、作者の松田のことを思って、あえて答えを載なかったぞ。いいか！ こんなに答えがすぐわかってちゃうよーなクイズなんか送ってくんよ。あんまだから、松田には500がバスも送るぞ。

問題 しょうゆをこぼしたキャラは？

答え 小ボス（群馬県 三浦洋亮）

評

なさないくらい、ワビしいお答えだ。しかし、このなさないが今回のボツにつながっているのだ。おメデトウとゆわしてもらおう。さて、『メトロイド』のマザーブレインは、とっても強いですね。

格言の部

たまねぎをかぶったサムス

山形県 設楽啓一

評

見えないんだよなー、たまねぎには。見えるか？ あれが。どっちかっていうと、たまねぎじゃなくてアワビだよね。そんなわけだから、もうちょっとペンキョーしろよな。もう来ちゃダメだよ。

ふっとむなしい無敵モード

神奈川県 堀輝行

評

メーカーのみなさん、読んでますか？ どーですか、いい句でしょ。無敵モードってのは、最初はうれしくてバンバンやっちゃうんだけど、あとでこう、むなしくなってくるんですよ。そこなんだなあ。

おワルキューレばすべてよし

東京都 樋口真理

評

ウマイっ！ いいよ。笑点だったら座ボタン2枚はイタダキだね。いかんせん、意味がない。これはコマったものだ。意味のない格言は、まるで意味のないクイズのようだ。だからボツなのね。

苦しいときのターボだのみ(アスキースティックⅡターボ)

大分県 森山正晃

評

最後の格言は、我が社から発売されている“アスキースティックⅡターボ”をあつかったものを選んでみました。“アスキースティックⅡターボ”は、とても使いやすくと、あらゆる業界で評判です。ええ。

ボツになりたいやつはドーンとこい!

ハナ血がピューと出ちゃうくらいのボツを、私たちは待っているのだ。おはがきが採用された人には、最高2,000ガバス、最低でも50ガ

バスが、自宅までとどくしかけになっている。さあキミも、ご自宅のポストが、ガバスの重さで倒れてしまう身分になろう!

●あて先
ファミ通クイズ・格言ボツでもいいよーん係

ゲーム用語の基礎知識

（改題予定アリ）

安藤くん

アンドアジェネシスからきたことば。ゲームのヤマ場になると出てきて、プレイヤーをコマらせるやつのこと。どんなゲームにも使える。（例、「この次のエリアに出てくる安藤くんはシブトイよ」）。



くそゲー

青少年諸君は、あんまり使ってはいけないことば。一般に、目をおおいたくなるようなゲームをさして使用する。（例、「おまえ、あんなくそゲー買ったの？」）。しつこいようだが、青少年諸君は使ってはいけない。

本人

プレイヤーの自機のこと。上品な家庭で育った人は、なるべくこのことばを使ってほしい。（例、「ボクの本人はあと何人残ってんのかな

また安直な企画を始めるのだ！（こーやって自分のクビをしめるんだよね）。えっと、ゲームに関する専門用語を解説するコーナーだな。ここにあげた例は、すべてファミ通編集部でも、実際に使用されてるものばかりなのだぞ。

あ）。なお、パワーアップして最強の装備になったときは、特別に「超本人」とも呼ぶ。

かたい

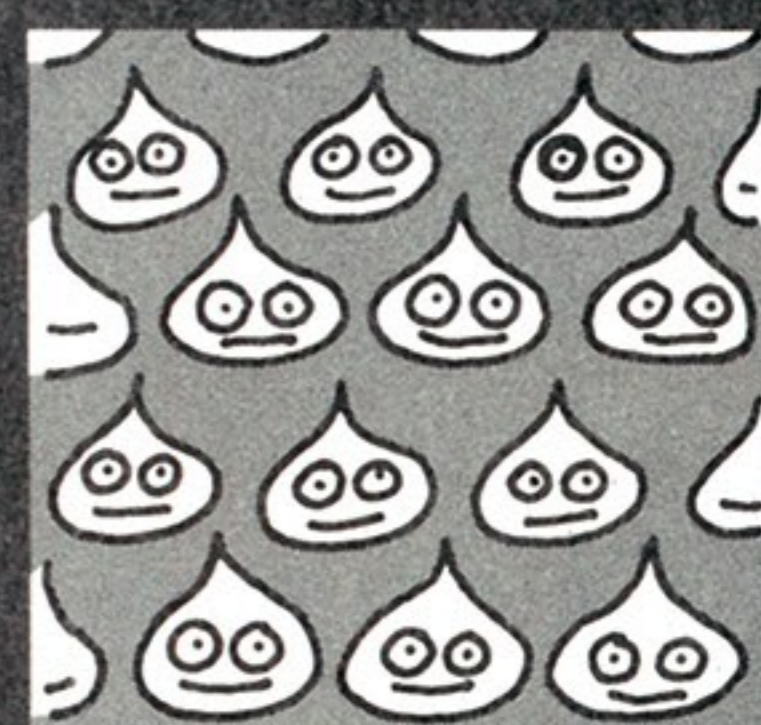
たくさん射ちこまないと破壊できない敵キャラをこう表現する。かなり通ぶった表現なので、

はっきりいってシロウトにはキク。（例、「あー、この安藤くん、異常にかたいぞ」）。ゲーム好きのギャルの前で、なにげなくつぶやいてみよう。



おもしろ

1画面中にたくさんキャラクターが出現したため、スピードがキョクタンに遅くなること。（例、「ウーン、おもしろー、イライラするぜ」）。



一般的に、ゲーム中おもしろくなるよーなゲームには、くそゲー*が多い。

*ファミ通13号67ページ くそゲー参照。

目がチカチカする

ゲームを3時間以上やり続けたときなど、目が疲労してチカチカする状態をいう。（例、「くそっ、目がチカチカするぜ」）。回復には、ゲームをいったん中断するか、または、目をつぶり寝てしまうのが効果的といわれている。

宛て先

ゲーム用語の基礎知識係

大募集のしおり

キミのはがきが町内会を作る！

ファミ通町内会は、読者から送られたはがきによって作られる読者のページなのだ。キミたちが送ってくれるはがきの1枚1枚が、この町内会のコーナーを作っているのだ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナー企画、そのほかとにかくおもしろければなんでもいい。キミたちのアイデアをはがきを書いて、編集部までどんどん送ってくれ！

はがきの書き方には特別なルールはない。思うままに好きなことを書き並べてくれればいい。たとえば新しいコーナーを企画するなら、自分だったらこんなタイトルにしたいと

か、どんな内容にするとか、どんなビジュアル（写真やイラスト）を揃えとか、自分が必要だと思うことを箇条書きにすればOKだ。採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせてガバスチケットを最高5,000ガバスまでプレゼントするぞ。秘技はちょっと見つけられないけど……、ってキミ。どんどんはがきを送ろう。キミのアイデアが町内会のページになって、しかもガバスのプレゼントがもらえる。一石二鳥の楽しみだと思わない!?

郵便はがき 107-00

東京港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル

ファミ通町内会
ファミコン通信編集部

町でみかけたファミコン関係係

がイブスほしいよ
新コーナー企画
その名は
街で見かけたファミコン野郎

内容
◎ 普段よく見かけるツンなんだけども、なんとなくファミコンゲームの画面に似ているのを写真にとり投稿させる。
◎ 写真と実際のゲーム画面を並べてどこがどう似てたかを説明する。

住所 〒130 墨田区駒形1-4-3
氏名 黒川 安 13
TEL 486-8086 会費No.0000001

ファミコン通信 LETTERS

伝言板

こ のあいだ、学校へぼくがガバスを
 持って行ってしまっていると、
 先生がきて、「そのいじっているものをだし
 なさい」と言われた。そしてビンタをしたう
 えに、ガバスを燃えるゴミを入れるところ
 にすててしまった。ひさんすぎると思いま
 せんかーっ？
 (高名昌島氏)

燃えるゴミかあ。あれってわけて出すの
 めんどーなんだよね。カップラーメンの、
 カップは燃えるゴミじゃないよな。つつん
 でのセロファンみたいなのは燃えるよな。
 でもビニールは燃えないゴミに入るって、
 大家さん言ってたんだよな。

だけどガバスは燃えるゴミだな。紙でで
 きてるし。でも燃やすと有毒ガスが出るん
 じゃないかな。特に5ガバスなんて、右側
 のイラストのあたり、すーっごく有毒っぼ
 い気がするんだよねえ!?

ひとりぐらしがイタについてない編集者

フ アミ通のおぼっちゃまとウワサさ
 れてるのは、ゲアセン上野こと、
 上野利幸さんだろう！(あたったら500ガバ
 スだからね) 理由はレーザーディスクとか
 もってるからです。

(東京都 植木しづよ ?歳)

ゲアセン上野は、おぼっちゃまではなく
 自分の力でお金をかせいでレーザーディス
 クなんかを買ったのです。彼はまじめな勤
 労青年です。

それから他にも何通かおぼっちゃまゲー
 マーは「原冬樹」君だろう、というはがきが

きていますが、この答には編集部一同首を
 ひねっている。なぜなら編集部の人間だれ
 一人として、この「原冬樹」という人を知ら
 ないからです。「原冬樹」君が、どこの誰だ
 か知っている人、編集部伝言板係まで詳し
 いことをお知らせください。

さて、真のおぼっちゃまゲーマーですが
 残念ながら、正解者はいませんでした。皆
 じっくりファミ通を読まなきゃダメですよ。
 勉強ぶそくだなあ。きっと『アルゴリズム相
 談室』なんか読むと正解がわかると思うけ
 ど今から応募しても遅いんだからね!!

おぼっちゃまゲーマー担当の編集者

ぼ くは、月のおこづかいが500円で、
 このままだと下を向いてお金をさが
 さないでファミコン通信が買えなくなっ
 てしまいます。おこづかいが上がる方法を
 教えてください。(千葉県 吉村聡 11歳)

お母さんの肩をたたき、お父さんの足の
 ウラをふんであげ、食事のあとかたづけを
 だまって手伝い、テストでいつも100点を取
 れば、おのずとおこづかいは上がります。

下をむいてお金を探して28年間生きてきた
 編集者

フ アミコンをしていても宿題をやつ
 ていても、ファミ通を読んでいて
 も、日曜日の8時になるとNHKの『いのち』
 を見てしまうボクはばかでしょうか。

(北海道 山岡智和 11歳)

ファミ通のスタッフの中には、なんと徹
 夜で仕事したよく朝でも、必ず8時15分
 になるとNHKの『はね駒』を見ていたとい
 う人がいます。ちなみに『都の風』になってか
 らは、お昼の再放送を見ているそうです。

なぜか毎日1時になると『いただきます』
 を見てしまう編集者

ア スキーの方、おげんきですか。ぼ
 くはげんきです。まあげんきな
 のですが、かぜをひいております。もうさむ
 いですね。ぼくの家では、もうストーブや
 コタツをつくっています。アスキーでも会
 社内ではストーブをつくっているのではな
 いでしょうか。これで言うことはおわりで
 す。かぜをひいている人がいたら、おだい
 じに!!
 (会員番号No806714)

ありがとう、ぐずぐず。ぼくもちょっと
 かぜ気味で……チーン。いや、失礼。でも



ぼくがかぜをひいたのはオンボロ安アパートのせいでね。そこにはストーブもなくて、ブルブル……。まあいいや。

しかし、言っておくけど南青山のビルのオフィスでストーブつくったりはしないのだぞ！ 一応出版社だからな。
貧乏独身編集者

ガ

ガスの詩
ガスをみると
ガスが僕を見る
ぼくのところにきたいらしい
ガスよおいで
ぼくがしっかりもらってやるから
ガスよおいで
いっぱいおいで
そしてぼくは
貯ガスしてやるから
(詩人のマニャーナ・マテ茶)

おおこわい ああオソロシイ
ヘンな男がオレを見る
あんな男のどこなんて
ゼッタイ行きたくないもんね
ああ できることなら できることなら
カワイイ女の子がいいんだよ
カワイイ女の子にもらってほしいの……
ああイヤだ おおこわい
2番も期待してねの1ガスの編集者

ガスケットが欲しいあまり、ふろに入りながらも、このコーナーに送るネタを考えていたぼくはバカでしょうか。バカだと思ったら笑ってください。えらいと思ったらガスください。
(千葉県 馬淵明行 11歳)

それで、その風呂で考えたネタはどーしたの、え!? 考えたネタを送ってこないってところがバカなんだ!! もー、こーゆーノリは通用しないから反省しなさい。
内容のうすい伝言板へのおたよりを前に悩む編集者

んちゃー! こんど新しいソフト買いたいんだけど、なに買っているかわかんねえんだ! なに買ったらいかなあー。RPGとかアクションゲームが

好きなんだけど……。編集部のおっさん、どーせひまなんだから教えてくれよ。
(注文の多いガキより)

私はまだ20才である。ゆえに「おっさん」などと呼ばれるのは、実に不愉快痛快ホンマかい、水虫男は足がかゆい、てなもんだ。だいたいねー、完全隔週発行の雑誌の編集者にヒマなんてあるわけないでしょーに、朝は早くから原稿書いて、夜遅くまで画面撮影ってな具合に相場がきまってんの。

それにねー、きみのように何を買ったらいいかわからない人のために、ファミ通にはちゃんと「お買物に便利」な『クロスレビュー』があるではないか!! 忙しい「編集部のおっさん」たちがわざわざレビューしてるんだから、あれを参考にしなさいっ。
『〇〇』と『△△』がいいと思う編集者

僕は、ファミ通からきた100ガスの小島ファミ隆さんを写真たてに置いて机の上に大切にござってあります。
(静岡県 森山知通 15歳)

ファミ通の某オデコが光っている編集者(5ガス札の編集者だよ)は自分の机の上に本を積みあげ、できるだけ小島ファミ隆編集長と顔を合わさないよーにしています。一方、顔の丸い1ガスの編集者の席は、オデコの光っている5ガスの編集者と向かい合った席ですが、2人の間には本のバリケードが築かれていることは、ゆーまでもありません。
どーして、こーまでして視線を合わせないよーに苦労しているかといえは、視線が合った途端、余計な仕事が増えるからなのです。

おたより担当の編集者と目が合ってしまった編集者

こまえ友人とベースボールをやりました。17対17でむかえた8回裏11点をとり28対17で勝ちました。ちなみに僕は広島、友人は巨人です。ファミ道楽のリーグ戦は八木沢さんより僕をつかたほうがいいと思います。
(静岡県 森山知通 15歳)

彼は実は巨人ファンで、広島はしかたな

エレガントな 訪問者

ベーし君

荒井清和



くやっているのです。かといって敗ける理由にはならないけど。ここだけの話、ゲームの遊び方も野球のルールもよく知らない女性と試合をやって、敗けてしまったのは彼です。しかし彼は努力の人で、ステージ1もクリアできなかったグラディウスを、ついに1周してしまいました。きっと野球もその調子で、上手くなるでしょう。あたたかく見守って下さい。
最近ヘアースタイルをかえた編集者

鍛た練れ道ど場お

■ 講師 ■ 田尻 智
■ 絵師 ■ 丸山 傑 規

第 13 回

話 題 沸 騰 中

岡山県金平誠。「10号の指鍛練の『ファンタジーゾーン』のところで“死ぬ”を“死む”と書いていました」別にまちがったんじゃないよ、好きなの、“死む”って書くのが。チェック厳しいから、金平ちゃん。北海道佐藤吾一はガチャポン商品『レンダマシン』を送ってきた。連射養成ギブスという代物だ。2人には500ガバス。

待つ。出てきたトラを殺すとその後ずっとトラが出てこなくなる”という鍛練をした。まあまあだな。よろしい1,000ガバス。
福岡県中川強。「主人公景清を左に向かせて、剣ボタンを押したまま右へ歩かせると、景清がブレイクダンスをする」なるほど。これは景清の体が大きいシーンでやる技だな。中川はペンネーム希望と書いてあり“PENNAME ASCII MK-II”などといってるが、指鍛練じゃペンネームは通用しない。だから本名を正々堂々と載せてやったゾ。どうだ気持ちのいいモノだろう。友達にも自慢してやれ！「載ったぜ！ イエイ」なんてね。中川には1,000ガバス。

イ・シ・ター

さて、お待ちかねの「イシター」つまり「ザ・リターン・オブ・イシター」の時間だ。早速だけど愛知県中島美樹彦。ララッ、なんてキザな名前だ。うらやましい。「カイのパスワードをAAAAAA、名前登録KAI、性別FEMALEにすると、ビッグバーンを64発も撃てるモンスゴク強いカイになるよ」おお！ じゃウーマンリブなカイをたたえて1,000ガバスだ。待ってるんだゾ。

熱血硬派くにおくん

今で大人気！ テクノスジャパンの佳作「熱血硬派くにおくん」はみんなのアイドルだ。俺のアイドルは西村知美だけだ。



会員No.473714番京都府仲野健太の鍛練は「各面のボスの上に馬乗りになって下さい」。するとボスはナメテンジャネエヨォーと叫びくにおくんを跳ね飛ばそうとします。その瞬間レバーをすばやく上下にガチャガチャ入れると、ボスがナメテンジャ、ナメテ、ナメテン、ナメ、ナメ…とムチャクチャなコトを言います「アッハッハ。こいつはおかしい技だ。ちなみにボスによってはザケンジャネエがザケ、ザケザケ、ザケ…などになったりバリエーションが豊富なもの、この技のいいところだ。文句なしで1,000ガバス。ナメナメ。

ファンタジーゾーン

今、活躍地域を駄菓子屋ゲーセンにまで広げつつある大人気ゲーム「ファンタジーゾーン」。君はどこでプレイしてるのかな。



源平討魔伝

今週の第一鍛練は「源平討魔伝」、このゲームは投稿数がメチャ多かつたぜ。「黄泉の国に落ちた時、銭を70持って血の池に入るとクソババアが“地獄の沙汰も金次第”と言って京都までワープさせてくれる。ただし1ゲーム中2回までしかできない」この種の報告が何万通も届いた。もちろんガバスを何万人にも配るわけにはいかないから、この報告に対する採用者はナシ。現実と指鍛練は厳しいのである。チョップ！

東京都木村大輔は「トラの出る面で、スタート地点で逆を向いてトラが出てくるのを





へ給け付ヲ気！ッだーゲソク

!!ヒ怖アマ

東京都阿部勲の鍛練だ。「ラウンド8のIDA2を倒したらオパオパを左に向かせる。ビュルーン！と巨大オパオパの前までワープしたら、オパオパを動かさずにショットボタンを押してみよう。アラビックリ！オパオパがシリから後ろに弾を出してるよ。うーん、まいった。ちなみにボンの方は普通に前に飛ぶ」フーン。1,000ガバス。



プロレス

もう。ファミコンの方の鍛練にロクなモノがない。じゃあ久しぶりに講師が手本を見せるとするか、「プロレス」で。

場外で選手が戦う時、選手はリング内と違って走れないといわれている。一般に。リング内ではコントローラーの右なら右を2回チョンチョンと押せば走るけどね。場外じゃ走ってくれないから、リアートもジャンピングニーパッドもかけられないのだ。

だが、若者よ。あきらめるのはまだ早い。俺の話の聞くんだ。場外に落ちたら鉄柵の見える所(リングの横に鉄柵がある)で、相手レスラーを投げるべし！鉄柵がないと投げられないからね。その後Bボタンを押したままコントローラーの下を押すと、なあん！レスラーが走る！走る！これぞ裏技！隠れ技！超ド級大技炸裂。なーんちち。この技に続いてAボタンを押せばリアート(ファイターハヤブサ)もかかるし、Bボタンならジャンピングニーパッド(同ハヤブサの場合)もかけられるぜ。便利だから絶対覚えておいた方がいいゾ。

高橋名人の冒険島

これも講師陣によるお手本だ。よく目を見開いて読むんだよ。カッ！

各ワールドの4面にボスが出てくるでしょ？アイツと戦う時にやる技だ。ああ、キュラ大王ってんだっけ？名前。彼を倒した瞬間にBボタンで加速して前方にジャンプすると、エレベーターを使わなくてもゴールに行くことができる。ただし！すばやくやること。ジャンプする位置は、エレベーターの床の左端あたりで。それより右でジャンプしても、乗るコト出来ない。この技はただこれだけの技だけど、実は続きがある。フッ、哭きの龍。

キュラ大王を倒してすばやくゴールに乗ると、そこでまたジャンプできる。思いっきり左へジャンプして下に降りてくれ！(すばやくやらないと、名人が勝手にゴールインして面クリアになるのでスパヤクやること)成功すれば、高橋名人はエレベーターにみごと乗り遅れて、ゲーム進行がストップする。名人は孤独に永遠に行き止まりの壁の前で足踏みをするのサ！悲惨。まあ、これは最高得点雑誌ゆーところのはまり技ってヤツなんだな。でも楽しいから許して。

また「左にジャンプする」べきところで右やその場でピョンピョン跳ねると、タイミングによって、高橋名人が空中を歩きながらゴールインするゾ。まるで手品みたいだな。引田天功。暇のあるヤツはやろう。

ファミコンの鍛練は『禁断の秘技』と情報が、重なり易いこともあって、仲々これといったハガキがない。来るのは雑誌に既に載った技ばかりだ。こらでイッパツ気合を入れたガダスマニア諸君の鍛練が欲しいな。オリジナル鍛練待ってるぜ。

白帯ヤロオ

初心者のギモン

●私の学校では「ゲームセンターに行つてはダメ」という校則があります。理由は「ゲーセンにはコワイ兄さま方がおり、お金を取られる」だそーです。でも私はゲームセンターにいつてみたいんです。いろいろオモシロソノなんがあつてーエ。だから質問していいですか？「ほんとうにゲームセンターにはこわいお兄さんがいるのだからか？」(財政難の少女)

●人生相談みたいな質問だけど女の子だから答えましょう。ゲームセンターがそういう場所だという考えはつきり言つてジジイです。そんな危ないところじゃありません。フツの場所ですから、今度いつしよに行きましょう。ウン。

●ドラゴンクエストIIが出るってほんと？(千葉県大久保真弓)

●白帯野郎は初心者の疑問に答えるコーナーです。今回はちよつと違つたけど本来はテクニク質問箱みたいにしたと思つてます。鍛練報告同様トンドン送つてね！



北斗の拳！

あーもう紙数がない。先を急ぐ。広島県中元貴也の「ラオウを倒しユリアに会つたらすぐコントローラーを上下交互にペコペコやる。ボスばかり出てくる7面が始まる」これはもう結構有名な隠れ面。500ガバス。宮崎県海老原大介から「トキの倒し方を教えて」と質問がきた。答えはなぜか熊本県中村英之が送つてきた。「画面左端に行き、左を押しながらパンチボタンを連打する」そうだ。よかったな海老原。2人に500ガバスつた。美しい他人の友情。

ところでイラストがいっぱい送られてくるが次回はその発表もしようと思つてる。もう時間だ。じゃ最後は合い言葉できめ！

指ツてる？

あの『ゼビウス』と
ザ タワー オブ ドルアーガ
『ドルアーガの塔』を生んだ
遠藤雅伸の

こちらゲームスタジオ プロダクションノート

だい かい
第12回



ゲームスタジオ3人衆の巻①

さてさて今回から新シリーズということで、何にしようか迷ったんだけど、月刊ログインのメンバー紹介では省かれてしまったアシスタント諸君、通称ゲームスタジオ3人衆を紹介したい。

3人衆と言うだけあって3人いるんだけど、今回は伝説のプレイヤー「うる星あず」こと、大堀康祐君を取り上げよう。

彼の名を広めたのは、かの『ゼビウス1000万点への解法』そう『ゼビ本だ』。ゼビウスは開発当時に僕が70万点を記録して、結構むずしかったから、16面クリアまで2ヵ月くらいかかるだろうと思っていたところが2週間で営業部から報告があって、『ソル』をバンバン出しまくって、1000万点を突破したプレイヤーがいることを知らされた。いくらなんでもそれは信じられないと思っていたんだけど、ある日2人の少年がナムコ本社を訪れた。今はまっとうなカタギとなっている中金君(一部の人にはドンキー中金として知られている)と、大堀康祐その人だった。

「遠藤君、ゼビウス1000万点いったコたちが、プレイしてるビデオを持って本社に来てるって」とりあえず僕は会ってみることにした。

2人はまだ高校生だったんだけど、是非ゼビウスの本(当時ナムコはゲームの豆本というのを作っていた)を作りたいということだった。とはいえ高校生のやることでは表立ってバックアップするわけにもいかないし、それで結局彼等がミニコミで作ることに落ち着いた。こうして作られたゼビ本だったが、最初は300部作られた。この初版の物はB5判で青ラシャの表紙だったが、増刷ごとに表紙の色が変わっているの、いまではプレミアがついている。その後ゼビ本は『ゲーム・フリーク』から縮刷版が発行されるようになって、コピーを合わせるとかなりの人が読んだと思う。

しかしこのことで大堀君は、「学生の身分は学業だ」と両親にいさめられ、大学に入るまでは勉強一筋に頑張ることになった(彼の通っていた新宿の海城高校は、なんとマクドナルドに入っただけで休学になるという、僕の常識をはるかに越えた偏執的教

育方針の学校らしい)。ところが、運が悪かったのか力が足りなかったのか、1年間お茶の水の某受験生専門各種学校に通い、晴れて1年後大学生となることができ、ゲームスタジオ開設に伴ってゲームの腕を買われてアシスタントになった。

彼はゲームプレイを芸術にまで高めたプレイヤーで、ことアクションゲームに無敵の強さを見せる。その動きはムダを極力省き、正確な狙いで一撃必殺な上に、ゼビウスを10ゲームで16面まで極めたほどのマップ覚えの良さ、そのうえ人に見せる事を常に考えたゲーム進行で、ただただ、メチャクチャに撃って高得点をかせぐプレイヤーに較べると、そのゲーム自体がいつも簡単かのように見えるぐらいの上品さを持っている。

ちょっと前にテレビで某名人のゲーム画面の吹きかえをした経験もある。本当は名人と勝負したかったらしいけど、勝ちちゃったら失礼だからと辞退したらしい。

こんな20歳の大堀君だが、現在ガールフレンド募集中、女性読者諸君お手紙よろしく。



いやー、2回めがあってよかったよかった。1回ポッキリで「この企画はなかったことに」なんて言われたらどうしようと思ってたら、無事この原稿が書けることになってとりあえず1面クリアというところだね。今日は久しぶりに床屋に行って散髪してもらいながらラジオを聞いてたら、「小学一年生」のCMで「ファミコン幻燈機の付録つき、これさえあれば君もクリスマスの主役まぢがいなし!!」なんてオイシイことを言ってるのが耳に入ってくる。途端に隣で頭を刈っていた小学校3年ぐらいの男の子が、「あ、あれボク持ってるよ。スターソルジャー、スターソルジャー」と、誰にもなく床屋じゅうに聞こえる声で叫ぶのを聞いて、改めて「ファミコンていうのは子供の遊び道具だったんだア」というこ

とを実感する。「人生ゲーム」や「バンカース」、「黒ひげ危機一発」といったゲームで、大人達が結構アツクなれるのと同様、ファミコンだって大人がとりこになって当たり前と信じていたものの、やっぱりイイ年かっばらった成人男子が夢中になるのはあんまり威張れたことじゃないんだろうか。そんな疑問を抱きながら家へ帰ってテレビをつけると「面白ランド」という番組でこれまたファミコンのことをやっている。それにしてもどうして柔道の山下が「迷宮組曲」のボーナスゲームのことなんか話してるんだろうとよく見てたら何のことはない某名人とかいうオッサンで、体は重そうなのに妙に口が軽いのが面白かった。元横綱の輪島がプロレスに転向する世の中だから、柔道の金メダリストがファミコンの名人になっても別におかしくはないけど、「山下さん家で、柔道の無差別級が始まるぞー」とか「あなたア、子供たちがねえ、柔道始めたんですって、トリヤー」なんてCMは今イチ迫力がないような気がする。

それにしても、今度のプロレスは大変オモシロイね。この間もオールナイトニッポンの「ファミバカコーナー」で紹介したけど、KYON²始め、スタッフの間じゃゴエモン以来の大評判でCMが入るたびに入れ替わり誰かが飛びつくようにやっていた。操作はなかなかややこしいが、好きなレスラーを選んでそれなりに使える技が違っても親切だし、臨場感あってなかなかよらしい。遊びに来てた芳本のミッチ

ョンと対戦したら、2人とも操作がよくわかんなくてリングの上で変な踊りみたいに跳び回ったり、トップロープの上に昇ってはみたもののフライングのし方がわかんなくて後向きに一段ずつ降りてきたりで、ろくな試合になりやしない。

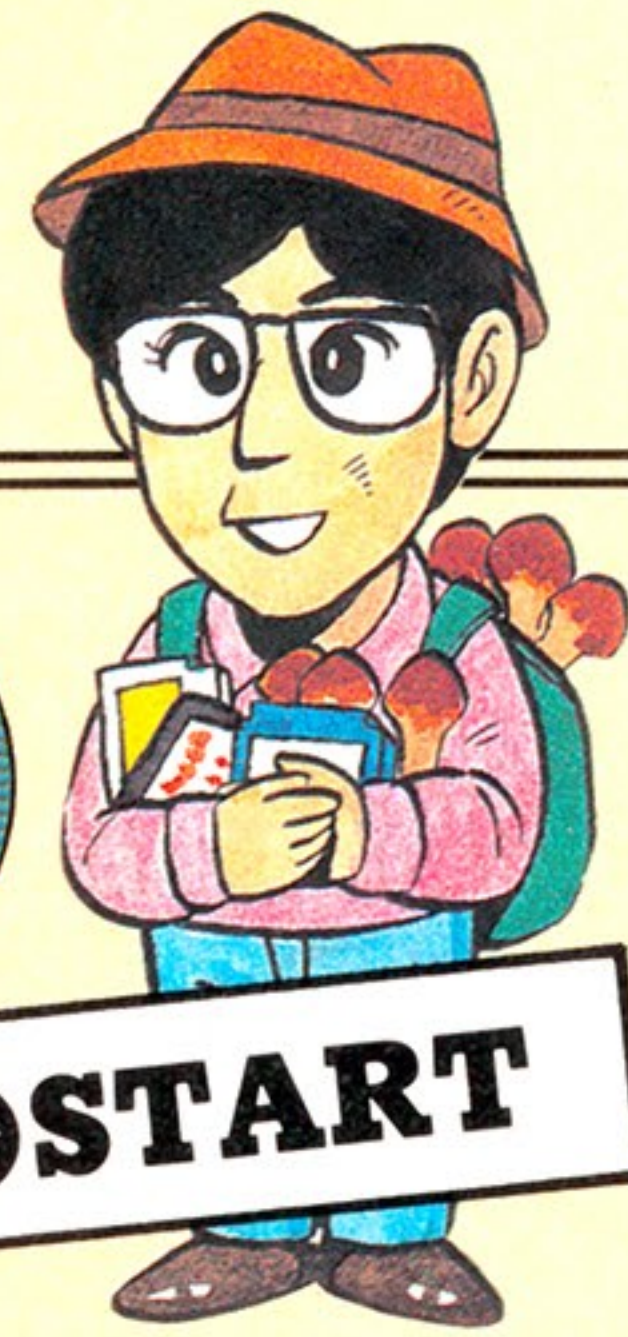


近頃は本物のプロレスもほとんど見ないが、ゲームじゃ流血もないし時間切れ引き分けもないから指先と目が疲れるまで(ということは多分朝まで)いつまでも楽しむことができる。ここで問題なのは自分もディスクシステムを買うかどうかだ。カートリッジを持ってるだけでも没頭しちゃって仕事に手つかなくて困ってるのに、この上ディスクまで買っちゃったら増々時間がなくなってしまわないか。プロレスやバレーボール、メトロイドなんて強者どもを相手にしちゃ体がもたないに決まってる。そう思ってる所に電話が鳴る。「あ、はい。高井麻巳子の原稿ですか? 今書いてますよ。『微笑メッセージ』大丈夫です、間に合いますから。はい、ヨロシクどうぞ」そう言って電話を切ると電卓を取り出して計算してみる。今月はこれだけ余ってるからディスクシステム買ってやっつけていけるしなア……。

正解者5名に
2,000ガバスずつ
プレゼント!!

♡♡ カラー版特別企画♡♡

秋の山形産松茸クイズだぜ!!



ファミ道楽

祝日版

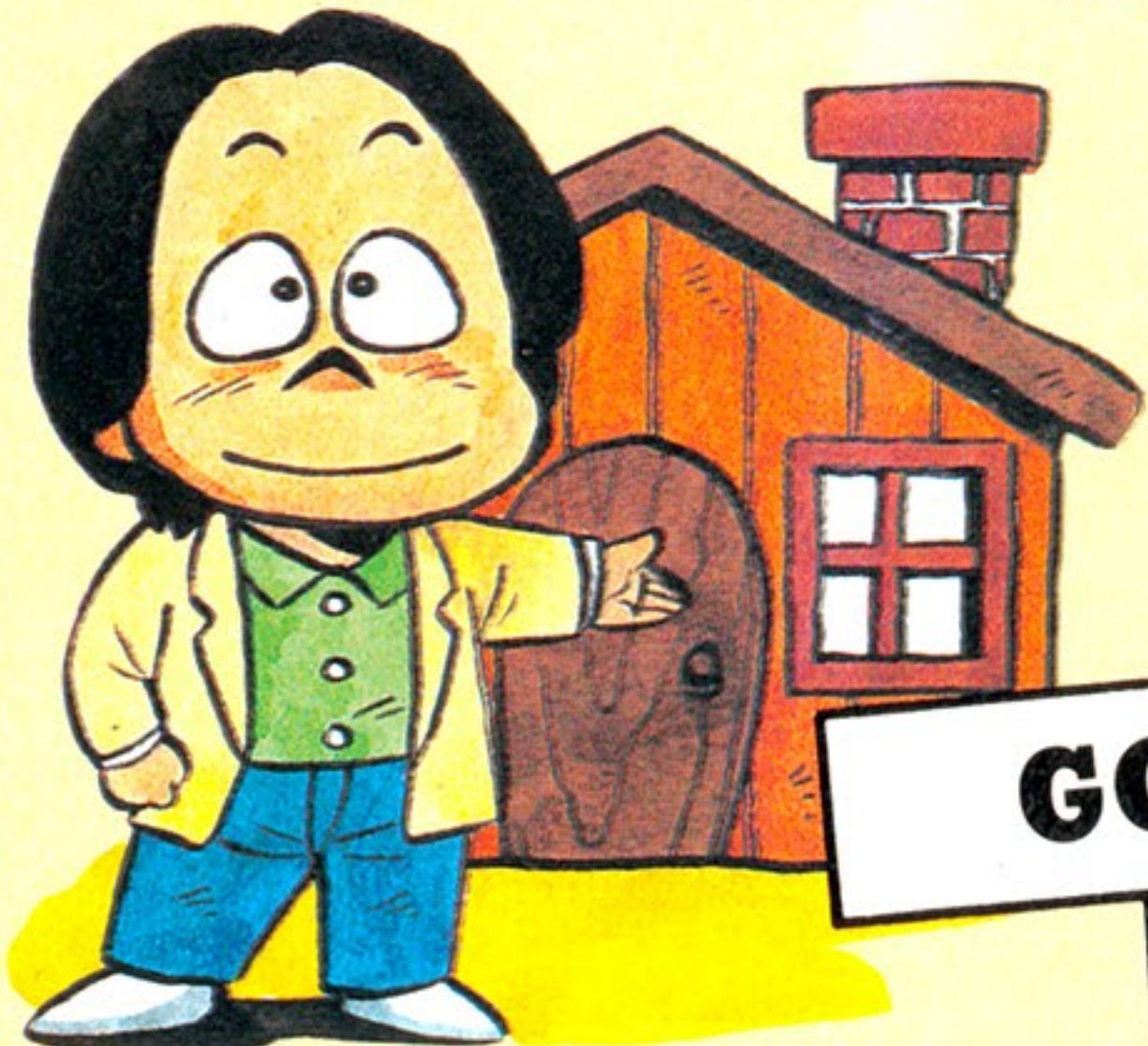
発行所 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン
通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座東京4-161144
©1986 FAMITSUHENSYUBU

山形の親せきから松茸をもらったアルト鈴木は、いくつかのゲームを持ってファミ坊の家に遊びに行った。彼が持っていったゲームとは!? アルト鈴木は、〇〇××の合計〇本と松茸を持って、ファミ坊の家に遊びに行った!! と答えてほしい▶クイズのやり方は、こうだ。スタートから、矢印にそってゴールまで行く。その間に通った写真のゲームが、持っていったゲームたちだ。ただし、矢印で結ばれた2つの写真間に①同じメーカーのゲームである②タイトルの頭文字が同じ、の共通部分がないと、その矢印は使えないものとする。正解は1通り。締め切りは12月12日必着だぞ!!

おめでとう! クロスワードの当選者たちだ!!

2,000ガバスずつ送るぜ!!

- 第2回の当選者
 - 愛媛県 七五三温
 - 奈良県 竹田 真道
 - 北海道 仲野 篤史
 - 北海道 真田 篤人
 - 新潟県 近藤 裕之
 - 第3回の当選者
 - 三重県 橋爪 正人
 - 大分県 首藤 司
 - 東京都 増田 信一
 - 千葉県 池田香一郎
 - 千葉県 渡辺 昌樹
 - 第4回の当選者
 - 山梨県 橋田 芳幸
 - 京都府 別所 裕司
 - 兵庫県 吉田 雅士
 - 兵庫県 前田 昌彦
 - 東京都 荒木 雄一
 - 第5回の当選者
 - 東京都 大谷 祐之
 - 福岡県 倉掛 巨樹
 - 東京都 幸田 正
 - 秋田県 照井 薫
 - 富山県 上田 真吾
- 先着1名に5千ガバスの約束だったが、やっぱり東京有利なんだよな。ということ2千ガバス均一にしたぜ。



ハイスコアが見えたっ!!!

アルゴリズム相談室

■解答者—アルト鈴木(キャラクターゲーム)、林=ドーベルマン=大紋(シューティングゲーム)
 ■構成とお目付け—東府屋ファミ坊(ファミリースタジアムでは負け知らず)

『ファンタジーゾーン』がなかなかうまくなりません。いいクリア方法があれば、教えてください。

(福岡県 水島浩樹)

林=ドーベルマン=大紋 ということで、今回は後編なんだね。じゃあ、ラウンド5からだね。

●ラウンド5 買っておくものは、セブンウェイとジェットエンジン。ラウンド4でやられていなければ、とくに買い直す必要はない。ちょっと難しくなってるけど、敵のタマさえ見えていれば、大丈夫だ。もし死んでしまったら、セブンウェイと4つのエンジンを買って、もう一度チャレンジ。お金がないときには、セブンウェイ、レーザー、ジェットエンジンの3つを買い取る。そんなとこだね。

ボスのポップーズは、レーザーかセブンウェイがいちばん有効。3列に並んでるんだけど、一番左の奴は上から下、次のが下から上→上から下、最後の大きい奴は、敵のタマをちらすように移動するのがベターだね。レーザーかセブンウェイがないときでも、ボタンを連打すれば、そう苦労せずにやっつけられるはずだ。

●ラウンド6 ここもセブンウェイとジェットエンジンでオーケー。ただ、敵のタマがかなり速くなっているの、できればツインボムも買って、基地を早めにやっつけた方がいい。

ボス・カメの弱点は頭。ヘビーボムの一撃で方法もあるが、なれるまでは狙いにくい。セブンウェイ&ツインボムでやっつける方が、あんがい簡単なのだ。ほんの1~2秒だね。

●ラウンド7 実質的な最終ラウンド。さすがに空中物の数は多いけど、これも同様のパターンで大丈夫だ。ただ、突然出現して襲ってくるアルゴリズムの敵がいるので、こいつにだけは注意しよう。

ボスはアイダ2。これもセブンウェイでいい。死んでしまったときには、ショットボタンをたたきながら、当たるようにボムを打つこと。ギリギリのタイミングでクリアできるよ。

●ラウンド8 すべてのボスのオンパレード。7面までの7匹+1の計8匹だ。

で、ショップで買うものだけれど、セブンウェイの無限技一式とヘビーボム2個以上(失敗は許されなくても、死んでしまったときのことを考えて、2個

今週は、大好評の『ファンタジーゾーン』後編と、最新作『ザナック』のパワーアップ・アルゴリズムを中心に、お送りします。進行役は、連載2回目にしてレギュラー決定のアルト鈴木と林=ドーベルマン=大紋。よく、研究してね。

アルゴリズム—一定の計算の規準を決めるための一連の規則の集まり。
 (用例)●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。

ピッタリ買っておくのをすすめしよう)。で、1~7面のボスは、すべてセブンウェイでやっつける。これは楽チンだよ。そして最後に待ちかまえている敵、すなわち悪の親玉だ。こいつからは、6匹の虫が1匹ずつ襲ってくる。

4匹まではセブンウェイで応戦しよう。そして、4匹目を倒したらすばやく左上の隅(写真1)に行き、ヘビーボムを落とす準備をする。虫がオパオパの真下よりちょっと石のところにきたところで、ヘビーボムを落とせばいいわけ。5~6匹目のやつは、ヘビーボムで勝負する方が安全なんだよね。

どうしてもという人は、ロケットエンジンでひたすら逃げて、敵の自滅を待とう。これができれば、プロだよ。それじゃ!!

『バギーポッパー』のトラックなんですが、砂利に当たってすぐにやられてしまいます。どうしたらいいですかね—。(福岡県 志口広)

アルト鈴木 トラックは、マイカーを追いこしてから同じ速度になると、砂利を落とすというアルゴリズムになっている。ちなみに、タンクローリーやミキサー車も同じだ。とにかく、奴らの真後ろにつかないことだね。

『ザナック』のパワーアップアイテムなんですけど、どれを使うのが通(つう)なんですか?

(岡山県 山口英信)

林=ドーベルマン=大紋 通なやり方といわれても困るんだけど、しいていうなら、場面ごとにアイテムを使いわけるといいことかな。そのためには、マップのどこにどのアイテムがあるかということ、つねに頭のなかに入れておかないとダメだね。いつやられても、ここで4を取って7につないで……と



林=ドーベルマン=大紋の
今週のアルゴリズム

|| ありがちなボスキャラ ||

“ありがちなボス”の必要最低条件を、いくつかあげてみるね。

- とにかく強い! やっぱり強くなければ、ボスになれないからね。でも、ゲームの目的上、絶対にボスはやっつけられるのだ。
- 堅い! たった1発のタマで死んじゃうボスはいないね。そのくせ、タマだけはうじゃうじゃ出してくるのだ!
- 動きのパターンは、①動かない②ゆっくり動く③テレポートする、の大体3種類。

●どこかに弱点を持っている。頭とか口の中とかね。でもって、そこを集中的に攻めるとやっつけられるわけだ。

とにかく、撃って撃って撃ちまくればOK。たいがいの敵はやっつけられる。もちろん、ある特定の武器を持ってないダメ、なんてのもあるけどね。でも、そういうのは、ほとんど後半のボスだね。

あと、最近では考えながら動くボスも増えてきた。そんなとこかなあ。

写真1

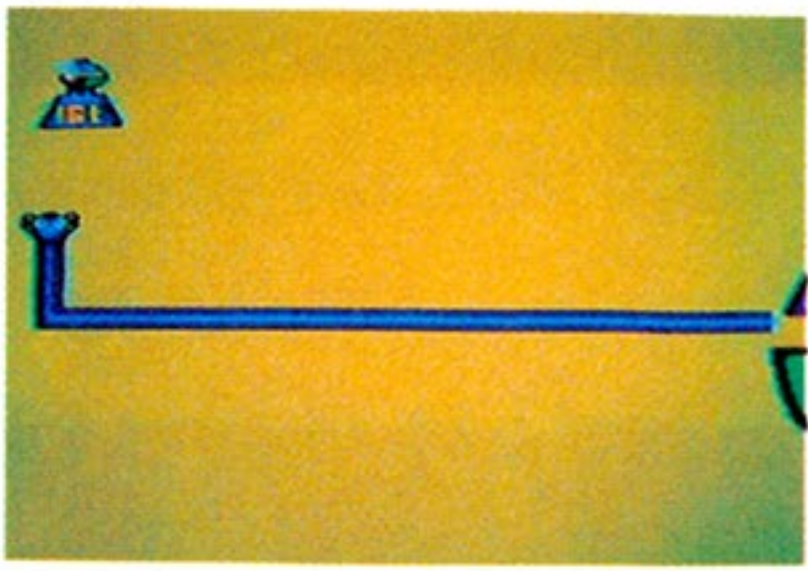


写真2

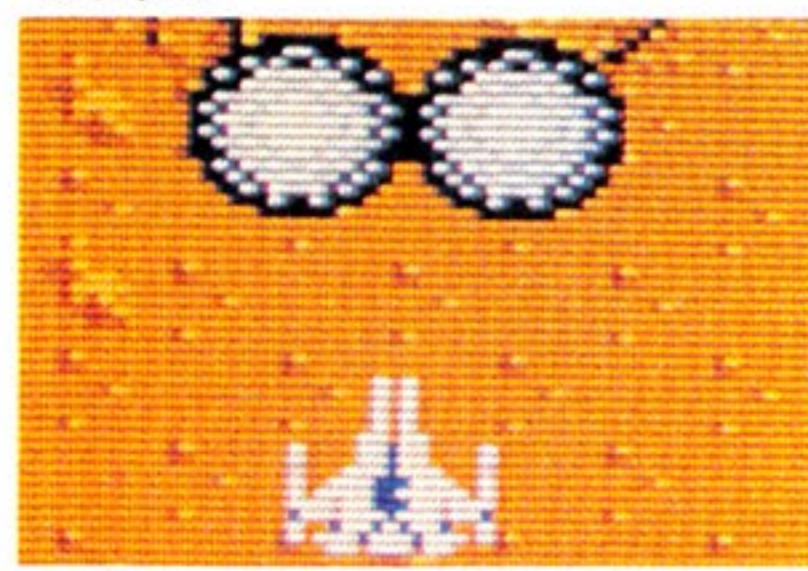


写真3



計画をたてられるようにね。

じゃあ、各アイテムの使い方ポイントを、順に説明していくよ。

〔0〕最初から持っている奴。敵のタマはやつつけられないから、後半の面になると、ちょっときついかもしれないね。

〔1〕地上物がやたらとでてくる面では有効。各面のボスなんかも、このアイテムを使うのがいいね。ゆっくり前に飛んでいくから、敵をことごとくやつつけてくれるしね。普通の面でも、タマをいっぱい出す敵には有効だぞ。

〔2〕つまり、バリア。プロはあまり使わないな。

〔3〕敵と敵のタマを両方やつつけてくれるありがたいアイテム。左右から敵が攻めてくる面では、とっても有効だ。バリア的な役目もあるしね。

〔4〕かたい敵には、すごーくいい。地上にいるボス、円形のかたいやつなど、さまざまな敵に使える。唯一のデメリットは、1発撃つと、そのタマが消えるまで次のタマが出せない。いざッ、というときに撃てないんだよね。

〔5〕地上物の多い面で有効。ミサイルをいっぱい撃ってくる敵にも効果がある。しかし、これも4のアイテム同様、いざというときに撃てないのが欠点。敵のタマが多い面では、避けた方がいいね。

〔6〕最終兵器。空中物にあたった瞬間、画面上の空中物をすべて破壊してしまうのだ。ただし、地上物には無効。地上物の多い面では、パスだね。

〔7〕マシンガンのような武器。こいつもとにかく強い。敵+敵のタマをやつつけることができるぞ。かたい敵がぞくぞく出てきたり、タマがビシバシと飛んでくる後半の面には、もってこいの武器だ。

ということで、好き嫌いもあるけど、僕は3、6、7のアイテムを選びながら使っている。もし、ひとつのアイテムだけ気に入っているなら、その番号のアイテムを続けて取る方がいいよ(写真2)。

『ダニーズ』のマーボウとガラガラ攻略法を教えてください。

(東京都 由井公男)

アルト鈴木 では、まずガラガラから。ガラガラが出現するときは、必ず音が鳴るアルゴリズムだ。それと、地面がモコモコ動くので、よく見ているとわ

かと思う。ポイントは、近づきすぎないことと、いつでもキックできる用意をしておくこと。ガラガラは動きは遅めに設定されてるから、あせることはないぞ。

次にマーボウ。こいつはステージの後半に登場するだけあって、かなり手強い。突然、画面の下から飛び出してくるアルゴリズムなので、真下からやられたら、どうすることもできないのだ。よほど目の前に飛んできたとき以外は、やつつけるのを避けた方が無難。もしやつつけるときは、マーボウが自分の方に向かってくるような位置に立っていよう。ど

つちにしても、あまり歩きまわらないこのだ。『悪魔城ドラキュラ』で、よく海に落っこっちゃうんですが。

(神奈川県 里広雅男)

アルト鈴木 ステージ10の海だね。海に落っこっちゃうってことは、たぶんコウモリにやられるんだろうな。でもって、コウモリにやられない方法だけども、板に飛びのるときは、前の方に立ってコウモリを倒してからにすること。コウモリの出現アルゴリズムは大体3パターンなので(①座っているときに当たる②立っているときに当たる③全然当たらない)、出現したときの高さをすばやく確認し、しゃがんだりジャンプしたりムチを使ったりすればいいのだ。(写真3)あまり急に動かないで、慎重に画面を見ながら、ポイントだね。



アルト鈴木

業界用語豆知識

バグ出し

バグ出し=バグチェック。製品化前に、プログラム上のおかしな点を見つけることだ。

どういことをチェックするかというと、①普通にプレイする②画面上のキャラ、色などを見る③普通ではない遊びかたをする。たとえば、面クリと同時にわざとやられてしまう、とかね。考えられるすべてのプレイをやってみるわけだ。でも、何回チェックしても、チェックもれ、というやつもある。それらが“秘技”のページで紹介されているんだね。

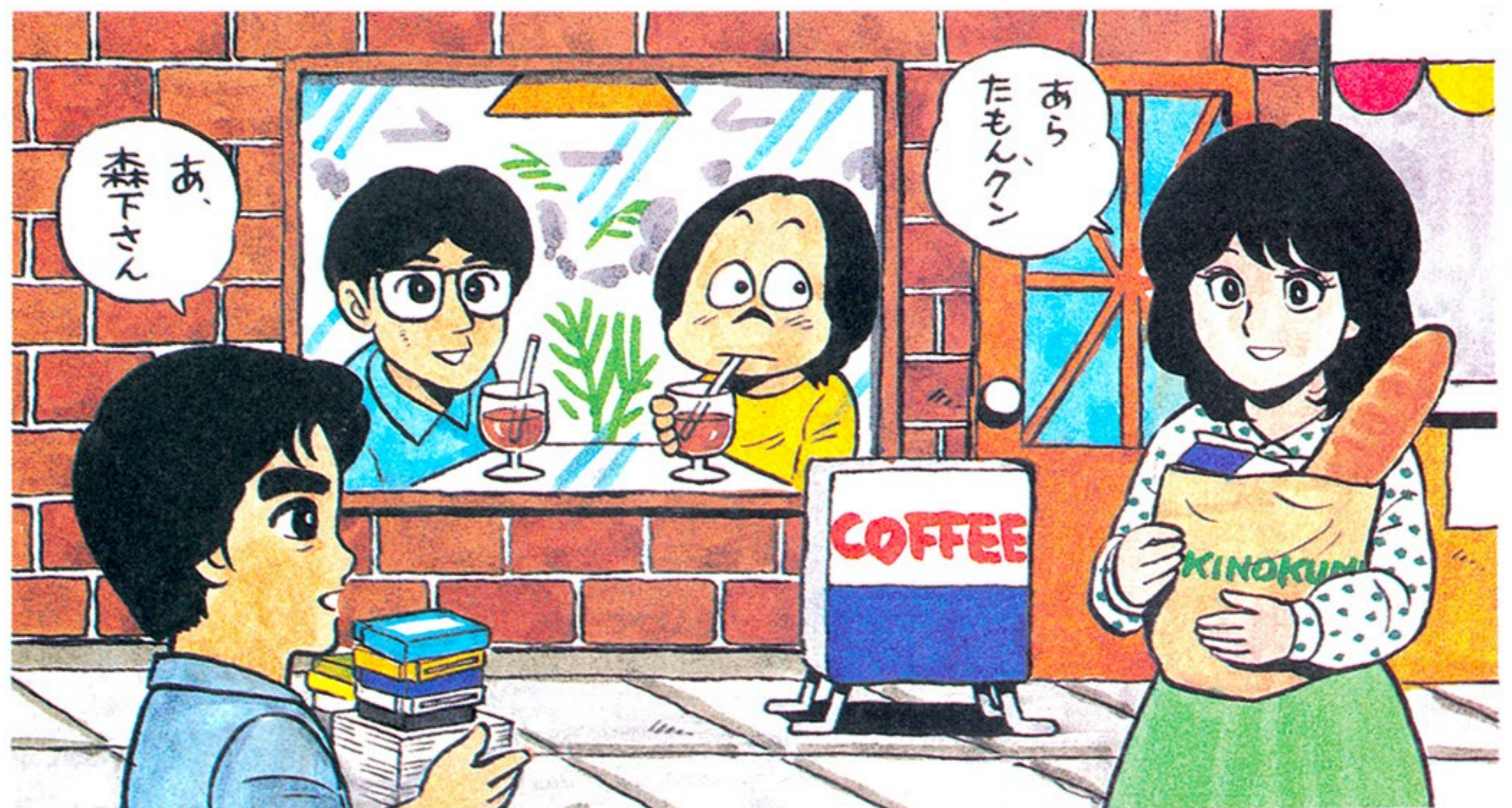
『スーパーマリオブラザーズ』でクッパがハンマーと炎をいっしょに出してくると、どうしてもダメなんです。(福井県 高井由紀子)

アルト鈴木 ファイヤーマリオのままクッパのところに行けるようなら、まあ問題ないとして、ようするにチビマリオのときだよ。チビマリオのときは、結局クッパの下を通り抜けるしかないのだ。

クッパだけなら、ジャンプしている間にBボタン加速で走り抜けるだけでオーケー。ハンマーの炎を出してくるときは、こうしよう。

まず、ハンマーが届かない位置を探す。そして、炎を飛んでよけて、チャンスを待つのだ。タイミングは、クッパがハンマーを出していないで、炎を出しながらジャンプしようとしているとき。

クッパがジャンプする前には、必ず足などが動くアルゴリズムになっている。よく見ていれば、すぐにタイミングがつかめるぞ。



相談受け付け中!

採用者には1,000ガバス!

あて先: 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
ファミコン通信編集部「アルゴリズム相談室」係

ファミリートレーナーで

全身の

どくそだ 毒素を出す

●バンダイ 5,000円

ねえモグたん、毒素ってなあに？ からだにたまった悪いエキスだよ。どんな顔してるの？ 王監督みたいな顔さ。へ～え、苦勞が多いのね。うん。かわいそうね。ああ。追いださなくちゃダメ？ 君ってやさしいんだね。チュ♡

マットのしくみ



◆これがファミリートレーナーのA面だ。甲面、乙面といわずにアルファベットのついたところがハイカラだ。



◆これが問題のB面だ。おめん、タンメンといわなかったところに、(株)バンダイさんの誠実さがうかがえる。

ゲームのあれこれ

1 かきね草原



かきねを跳び越えて毒素を出す。カエルに変身してから試合にのぞめば鬼に肉棒だぞ。

4 丸太橋



流れる丸太をケンケンで跳び狂う試練だ。裸でやるとチンチンがブルブルゆれている。

2 けもの山道



いきおいよく突っこんでくる動物のイノシシを足でよける訓練だ。人間の健康によい。

5 イカダ川



イカダにのって川をくだれ。そして足腰を鍛え、ブラジルに行ってサッカー王となれ！

3 トネル岩



坂道を全速力で駆けのぼる遊戯だ。単純なのでおじいちゃんにやらせると面白い。

ファミリートレーナーには、ゲームプログラムの入ったカートリッジ1パックと、リバーシブルなマット1枚が入っている。このマットの上で、全身をガムシヤラに動かすことによって毒素をしぼり取るのである。通常は、画面の指示にしたがって、素直に毒素を出していただければ、ま、これさいわいなわけだが、タマには、ちょっとムリかなーというくらいのアクロバティックな体勢でのぞまれるのも、若々しい。

ファミリートレーナー道

1
くつ下



いくら気心のしれた仲間と遊ぶからといって、すっぱいニオイのするくつ下をはいっていたら、そりゃ失礼というもの。清潔なくつ下のひとつやふたつ、いつもふところに用意しておくべし。万がいち、忘れた時はキッパリと断わってセツブくだ。

2
菓子折



借家またはアパート住まいの人は要注意。ドンドンと騒音まがいのトレーニングを突然はじめたら、ご近所に嫌われてしまうぞ。あいさつくらいはしておこう。プレゼントには、菓子折りが一般的だが、元禄寿司を食いたがる人もいるという。

3
ツイスト



カンちがいする人が多いのでいっておくが、ファミリートレーナーはツイスターゲームではないのだ。女のこの股から顔をのぞかせてみたり、もうダメだと叫んでおおいかさってみるのは、危険なのでもうちょっと大人になってからね。

4
いぬ



ためしに犬などをマットにのせてみると、けっこうヘンだ。ただ、犬などはなんの前ぶれもなしにウンコをひったり、ひったあとブルブルとふるえてみせたりするので注意したい。犬などに足踏みさせるのは骨だが、あきらめずに頑張ってくれ。

あなたの毛穴には毒素がつままっている!!



空中に浮遊するヨガの行者。ではなくてトレーニングにはげむモデル嫌だ。いかすねーちゃんだ。



ノリのいいモデルだけど、このポーズはしらじらしいと思う。

抜いたあと



毒素を抜いた後は天にも昇る気持ちだ。ファミトレハイなのだ。



おかまの恐龍、ファミ・バカコーナーだよ。ファミコンソフトのお噂話、今日も元気についてみましょう！



スーパースターフォースは すごい星の力なのかっ(!?)

えー、とりあえず、こんにちは。では、さっそくですがまいりましょう。10月30日、午前1時からONAIRの、小泉今日子のオールナイトニッポン内、ファミ・バカコーナーの誌上中継です。その日にご紹介したのは、テクモから発売の“スーパースターフォース”。出演は、小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻先生、放送作家の橋さん、そしてファミコン通信編集部のパカKでございます。

K 今日、持ってまいりましたソフトは、“スーパースターフォース”です。

小泉 えーっ!?! スターフォースなの!?!

K スターフォースのパワーアップバージョンなんですよね、田尻先生。

田尻 ええ。今度は、前作のスターフォースに加わって、いろいろな謎解きが入っている、と——。

小泉 ふーん!

K どんな謎解きなんです?

田尻 今度は、1面ずつ、どんどん先に進むゲームじゃなくて、7つの面があって、それで自由に行き来ができるわけです。そして、ワープゾーンがあるんですね。で、そのワープゾーンに入って、いろいろな面を飛び回りながら、いろいろな物を集めてパワーアップしながら、全部の謎を解き終わると、初めてゲームが終わる、と。

小泉 何か、集めたりしなきゃあいけないの?
K ええ。とりあえず、今の画面(といいながらシューティング画面を見て)は、昔のスターフォースみたいな雰囲気もするでしょ?

田尻 キャラクターが変わった感じ……。

K で、ね、いってみれば、ゼルダの伝説のような感じかな——。

田尻 お、非常に近いですね。



▲“スーパースターフォース”、テクモから 5,300円

K とにかく、そういう場面もあって、地下で歩くようなこともあるんですよ。

田尻 たとえば、ここに入ると(と、画面が変わって)、ほら。

小泉 あ、ほんとだ、お店。

田尻 いらっしゃいませ。時間をくれれば、お好きなものを、お売りしますぜっと。

小泉 なんて、時間なの?

田尻 スコアが時間ということになって、たとえば1,000だったら、それに見合った買い物ができる、そういうわけなんです。

K 時間で取り引きする。

田尻 まあ、今はやりのロールプレイングゲームと、往年のヒット商品のスターフォースが組み合わせさった、というね。それで、赤い扉の中に入ると——。

小泉 どこかに行けたりするんだ。

田尻 そうそうそうそうそう。扉によっては、地下に降りて、中を歩き回れるようになるんですよ。

K あ、それでね、何か、最初は弾の出が遅い感じがするでしょ? でもね、何かを取ったりすると、出がよくなったりする、というねえ、いろんな物がふえていけば、だんだん有利になってくるという……。

まあ、こんな感じの、やや説明的な放送内容なのでした。なぜでしょう? なぜかしら? 実は、ファミ・バカの2人が、少々遅刻して入ったからでしたあ。わー、ごめんなさい。

ちなみに、小泉先生は、現在でもスターフォースで遊ばれていらっしゃるということです。田尻先生にスポーティーなゲームと言わしめたスターフォース——のパワーアップ版。ロールプレイングゲーム部分で頭を使う分だけ、純粋にアクションゲームとして遊べないよー、との声も聞かれましたが、ま、それは十人十色、人の好みもいろいろありますので、“よし”ということにしておきましょう。

では、続きまして、11月6日の放送内容へと移ってまいりましょう。その夜は、アイレムの“きね子”がお題でございました。一風変わった、パズルゲームなのであります。



はまっちゃったらもう大変
個性派パズルに熱い眼差し

小泉 今日、どこで？
K 今日のはですね、名前が変わってましてね、
“きね子”っていうゲームです。
小泉 でもね、名前と関係ないんだよね。
K あんまり、関係ないんですよ。で、どう
いうゲームなんですか、田尻先生。
田尻 えー、ひとつの絵を組み立てる、パズル
ゲームなんです。ただ、絵が動いてるん
ですよ。たとえば、ヨットが海を進んでい
ったり、たぬきが歩いてたり、ま、いろいろな
絵があるんですけども、それが、16枚だっ
たら16枚の四角いピースになってて、それが
すねえ、上下にひっくり返ったり、裏表に
なったりしてるわけですよ。

小泉 うーん、説明するのも、むずかしいよね。
K ーん、つまり、ジ
グソーパズル——四
角のピースで16とか
に分かれてるジグソ
ーパズルみたいな
だけども、そ
の絵が……。

小泉 動いてる。
K そう、ずー
と、リアルタイムで動いてるわ
けです。
小泉 それを組み
合わせていかな

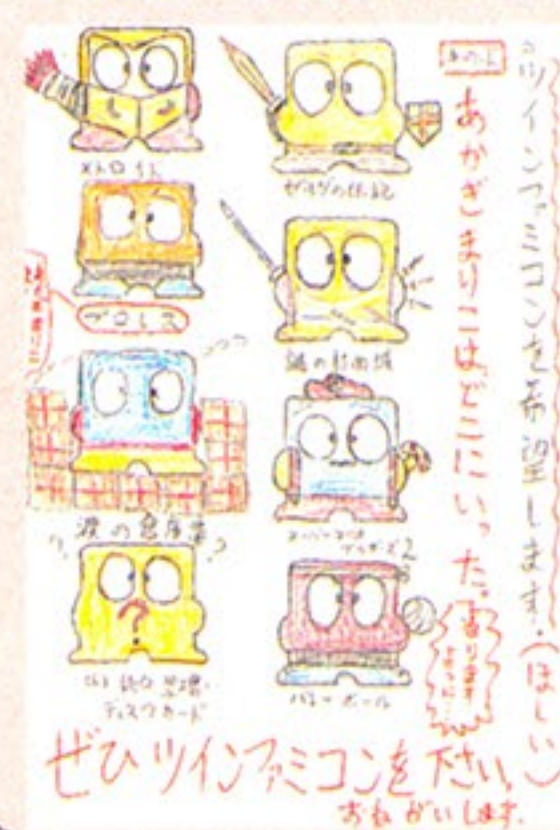


▲“きね子”。アイレムよりディスクで発売。3,300円。

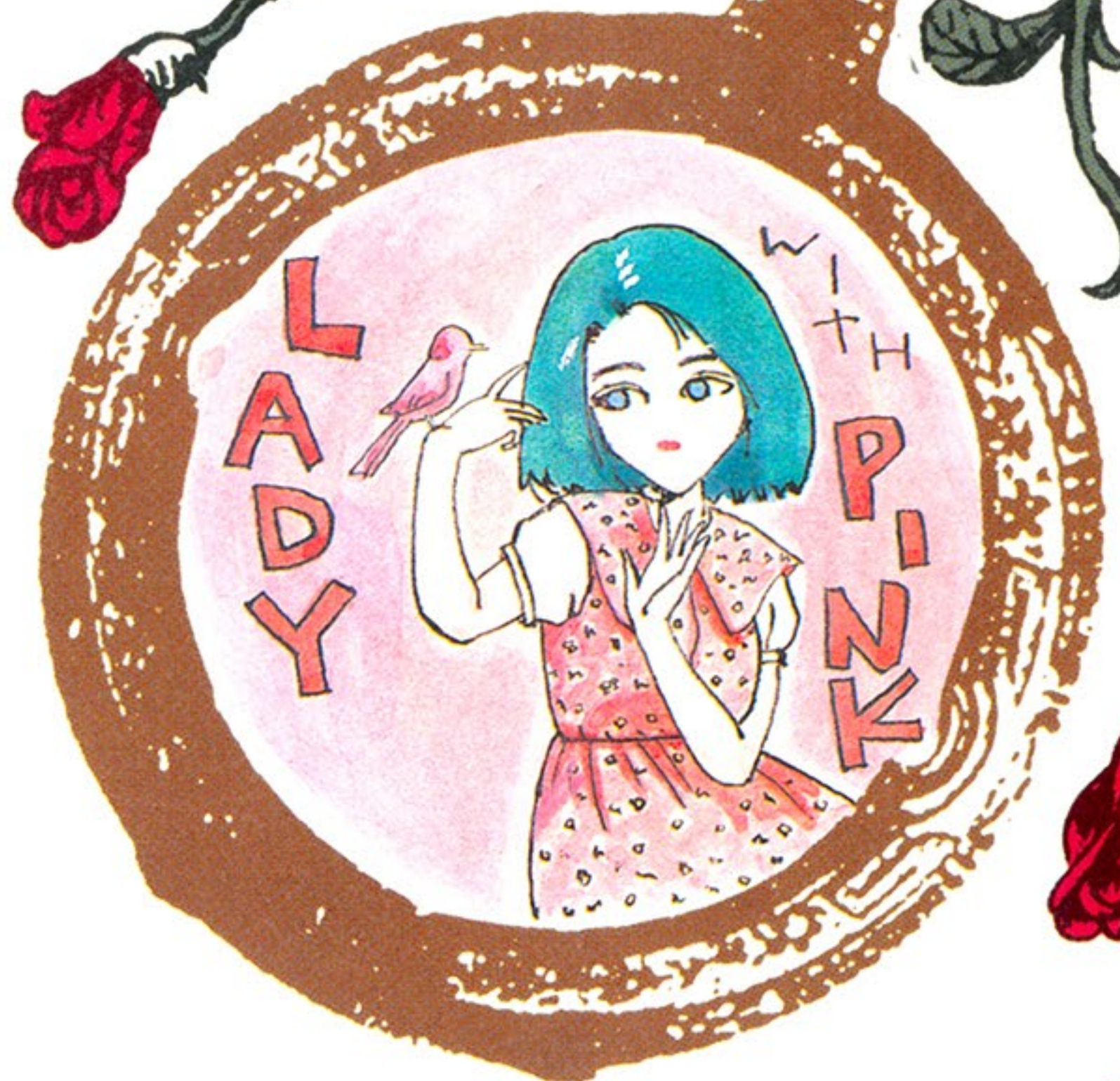
けりゃ、いけない。
K これは、いかにもコンピュータらしいって
いうか、ほかじゃあ絶対にできないゲームで
すよね。
芳本 うーん、むずかしい。
K でも、さっきね——。



Letter
from
Listener



静岡県角田豊クンからのおはがきだ。絵
自体は、そんなに上手じゃない……ってい
たら失礼だけど、そんなとこ。でも、このア
イデアはイタダキ！ スポーッとした、ディ
スクシステム坊や（という名前かどうかは知
らないけれど）、いぶきを吹き込んでくれた
キミの知恵には、敬意を表しましょう。さあ、
みなさん。どんどんイラストを送りましょう。
そして、このコーナーに載りましょう。きれ
いなカラーイラスト、待ってるぜ。



小泉 そう、さっき、最初のはできたよ。
K ヨットの絵のね。
小泉 みんなでやってたんだけど、みんなの手
がいっぱい出てきちゃって、これがここ、こ
れがここ！
一同（笑い）
小泉 でもねえ、これ、みんなのめり込んで、
徹夜しちゃうよ！
芳本 なかなか、徹夜しちゃうよね。
K いかがですか？
芳本 むずかしい。頭、ヒネらないとできない。
小泉 わたしねえ、あんまり、性格上向いてな
いかもしれないんだけど（笑い）、やり始め
ると、妙な集中力を発揮してね、終わったあと
死んじゃうぐらい疲れちゃう！（笑い）
今までにないタイプのゲームだっただけに、
なかなかみなさん食指を動かしていらっしや
った様子で、芳本とあるのは、言わずと知れた
芳本美代子ちゃんのご発言であります。以上。

ところで、来たる12月4日、午前1時からの
放送は、必ず聞いていただきたい。なぜか？
すごいプレゼント企画があるんですよ、実は。

12月4日

を、お忘れなく、では、今回はこの辺でー。



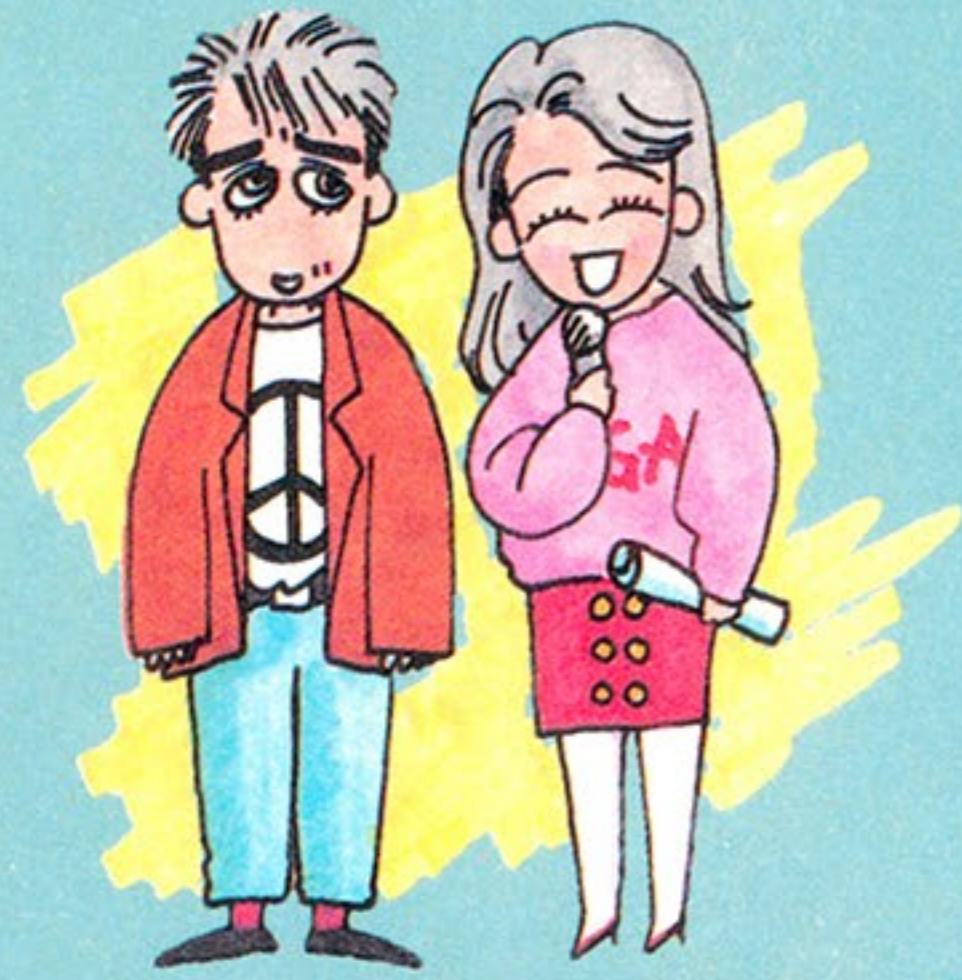
ファミコンをやる前にはいつも
著名人をたたえる歌を
家の方コーラスして、不気味な人々



TO BE CONTINUED
NEXT

いきよ
一気に読むんだ!

Game Freak



田尻智

ビデオゲーム通信 13

やあ、2週間のごぶさただったね。なんと今週からビデオゲーム通信のタイトルロゴが変わったんだ。上にアナクロな字体で書いてあるヤツの話さ。でも、これ作るのはずごく大変だったんだぞお。“ビデオ”の“オ”を“ヨ”にするかどうかとかね。100年の歳月をかけて完成したタイトルだ。みんな愛してくれよ!



宇宙がまた騒がしくなってきた!

ビデオゲーム史に名作として深く刻み込まれた「熱血硬派くにおくん」のテクノスジャパンが今度は宇宙に飛び出したぞ。新ゲーム「ザインドスリーナ」はテクノスが自信をもって世に送る宇宙戦闘アクションゲームだ。

主人公の名は“ザイン”。そして君自身だ。彼の住む星が侵略者に征服されてしまったのであ

る。愛機である“スリーナ”機を駆って、自分の星系全体を救うことが使命なのである。

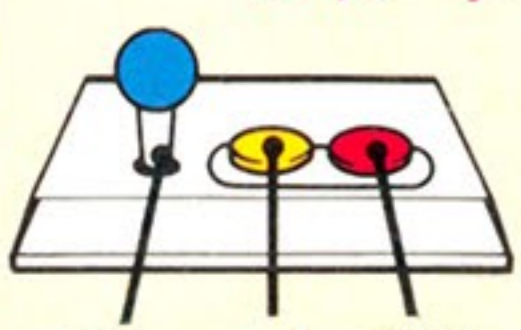


MISSION!
ZAIN, YOUR RESPONSIBILITY IS DEPEND OF ALL PLANETS AGAINST THE EMPIRE'S INVASION.
GOOD LUCK!

失敗は許されない。じつは2回は許されるが(さらに高得点ごとに1回ずつ許される)。5つある星すべて“ザイン”の故郷、どこから戦ってもかまわない。5つ全部の星を戦いきり、平和を取り戻してくれ。その時こそ、憎い敵の本当の姿を見ることができるよう。

さあ“ザイン”、もう時間がない。“スリーナ”の準備もOKだ。100円玉さえあればいつでも出発できる。宇宙は君の登場を心待ちにしている! 勇気を出してTAKE OFF!

操作方法



ロ8 | ヨレ 弾
| 方 ツ | の
向 ト | ヤ
レコ ボ | タ
バン タ | プ
| ト シ | 散

アクションゲームでは、オーソドックスな操作方法なので迷う人はいないはず。あとは君のテク次第でハイスコアが取れるというワケ。初心者にも安心の操作方法なのだ。

パワーアップは見逃せない

敵の研究員をイチコロに

これこれ

ゲーム中、唯一後ろを向いてポーズと立っている敵軍の研究員。こいつを撃って出現したカプセルを取るとパワーアップだ。どんなパワーアップをするかはその時によって違う。お楽しみだ。

岩石と暗黒の星

CLEEMENT SOA



この星がプレイする上では、一番易しいステージだ。だからゲームに慣れない人はまずこの星に行った方がいいぞ。

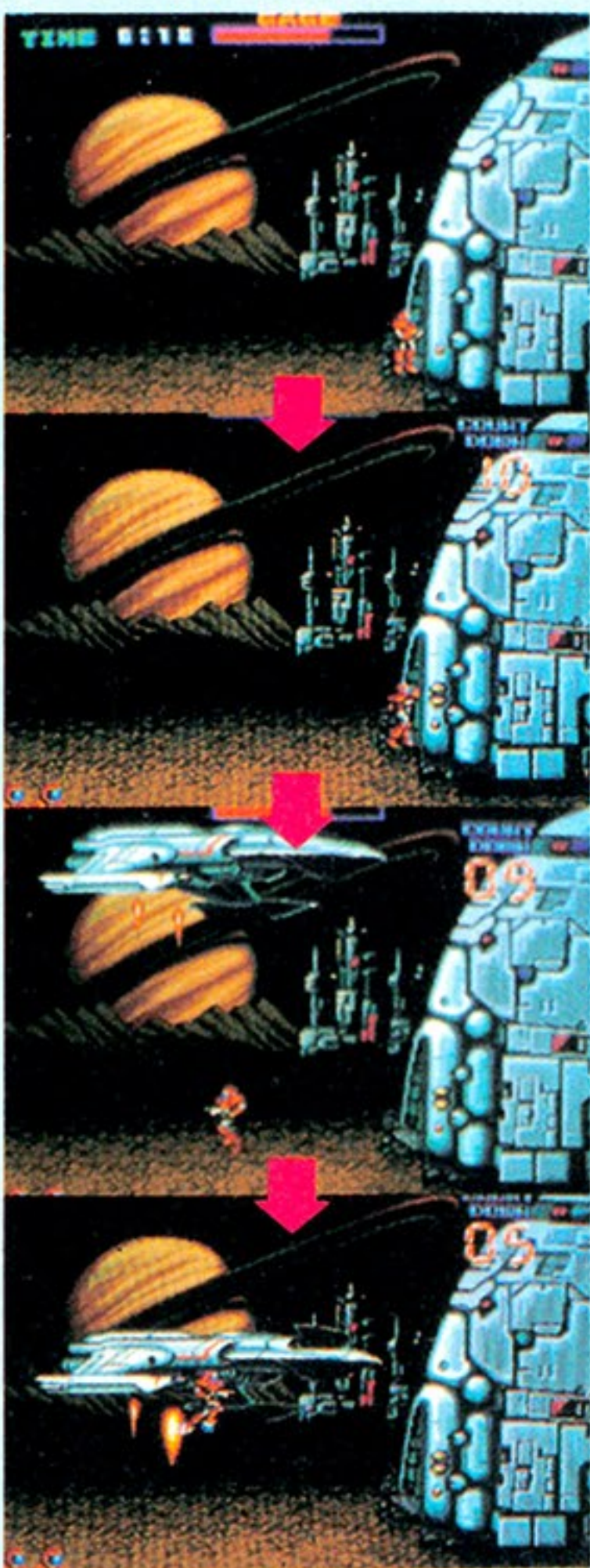
そして空中に浮かぶ岩をピョンピョンはねて進まなくちゃならない所では、『ハイジャンプ』の小技を使えば、なお

楽に先に進むことができる。ジャンプボタンを押して“ザイン”が着地しないうちに、もう一度ボタンを押すとできるぞ！



◆あわてずさわがずに確実に岩から岩へ飛び移る。手に汗を握る興奮の瞬間であるなあ。

◆敵の中には空中を飛べるのや体の堅いのもいる。堅いヤツが手強いぞ。



第一のボスを倒せば 第一の任務は終わりだ



ボスの姿

各星を歩き続けると、最後に敵のボス格が出てきて戦いを挑んでくる。彼らはボスだけあって、一筋縄ではいかない強者。戦略を立ててじっくりといこうじゃないか。ヤツを倒せば基地を爆破してトンズラできるぜ。ハイホー！

熱帯雨林のような星

AGTO SOA

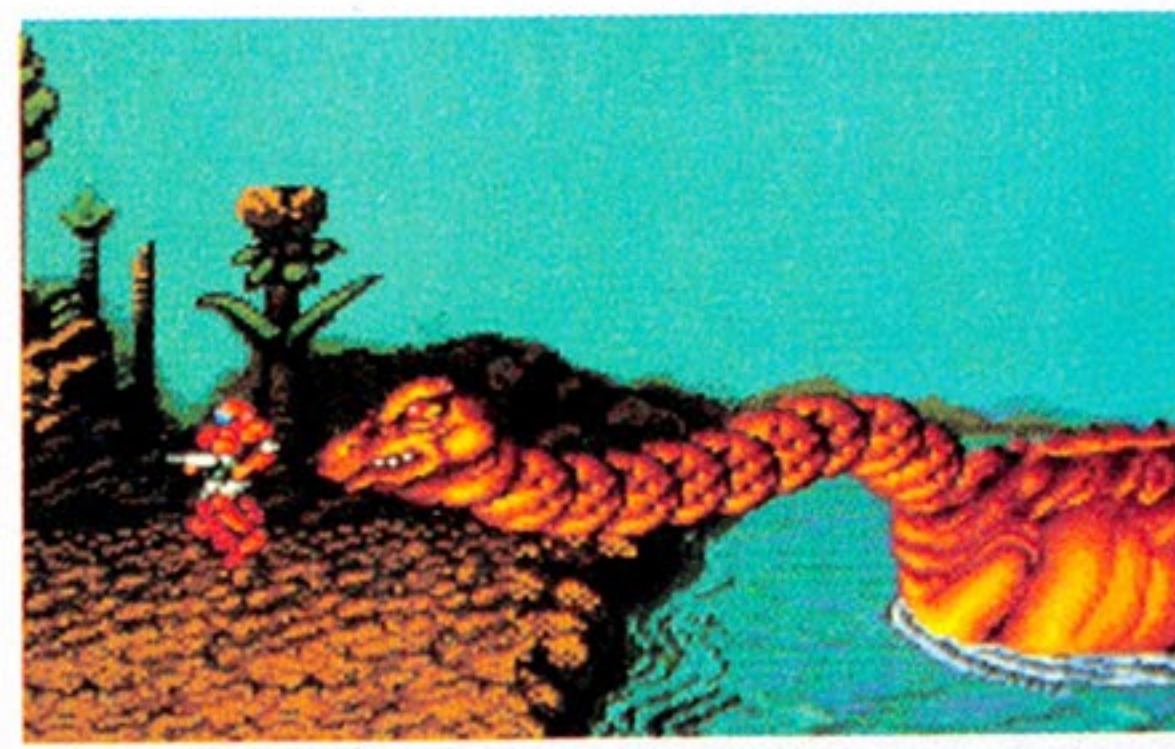
“CLEEMENT SOA”の次に易しい星だけどもう、けっこう難しい星ではある“AGTO SOA”。異様な生命感が溢れたところだ。そして昆虫軍がいつも“ザイン”を狙っている。戸川純。ノミ、ゴキブリ、あと何だかわからないモノ。熱帯雨林にルールはいらないのだ。自慢の銃で片っ端から退治してやれ！ だが極めつけの大怪獣には要注意だ。ネッシーみたいなこいつには顔しかダメージが与えられない。強敵である。

恐怖の花ラフレシア



◆この不気味な花の上に“ザイン”が立つと、パツパツ喰われてオダブツだ。食肉植物だったんだ。飛び越えるか、走り抜けて逃げよう。撃っても死なない憎らしい花だ。

◆ズー体は大きいのに、動きがメチャ速い。しかも顔に何発も弾を当てないと倒せない。プレイヤーの腕が試されるシーンだ。



大怪獣の逆襲



昆虫軍

この星には、虫が充満している！ しかもデカイ。虫を見ると体がカクくなる体質の人にはツライ面だ。そんな人いる？

むし1

◆これゴキブリ。ポーンスカヤラで2千点だ。

むし2

◆うううう気持ワルイ。腹の太いトンボみたい。いやだなあ。

むし3

◆ノミ。びよんびよん跳ねるよどこまでも。びよん。

むし4

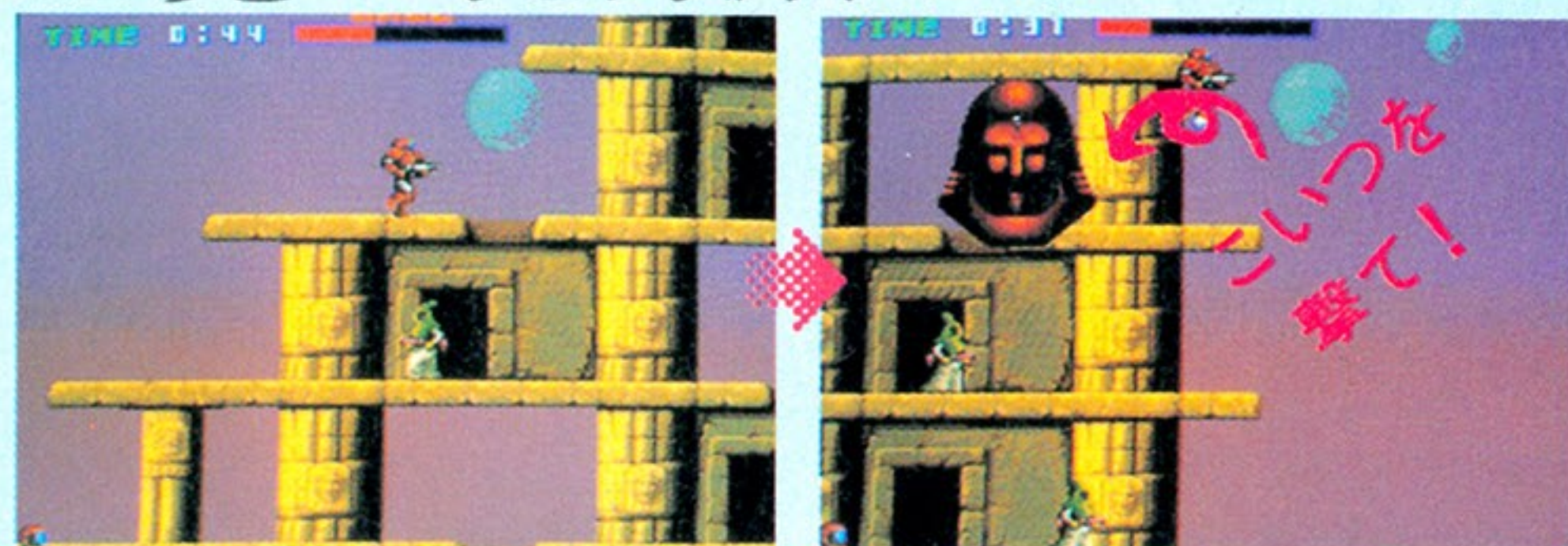
◆大軍だあ！ 緑色のハチか羽アリか。それとも……。

荒れ果てた砂漠の星

CLEEDAS SOA

まえの“AGTO SOA”とはまったく違って、何もなさそうな砂漠の星が、この“CLEEDAS SOA”だ。まるで映画“DUNE”でも見ているような画面である。何が出てくるかわからない怖さがこの星にはあり、何となく穴にはまってブーツと立ち止まったりすると、“ザイン”めがけてサンドウォームが砂の中から飛び出してくる。

悪魔の礼拝殿か？ ここは



◆新興宗教“真の光”か、はたまた“フリーメーソン”か。遺跡のような建物の上を、正体不明の人間が歩き回る。最上階には“ダースペイダー”みたいな教祖様がいて、彼を倒さずに先へは進めない。

◆彼が御教祖様だ。弾をいっぱい撃たないと倒せないぞ！

DUNE

サンドウォームが出たっ！



伝説の“サンドウォーム”の登場。主人公の“ザイン”が喰われる瞬間を、5枚の連続写真でとくとご覧あれ！口の形がグロいなあ。

やはりここにもボスがいた！

◆どの星にもボスがいて、彼を倒せばその星での任務は終了。平和の再来だ。そしてこの星でのボスは彼。例外なくボスは堅くてアッチコッチに跳ねるんだ。

宇宙へ飛び出て戦おう

5つの星を渡り歩くその間に、宇宙での戦闘シーンがある。“ザイン”が“スリーナ”に乗り込んで敵艦隊とレーザーを武器に戦う。特に3回目の宇宙戦闘シーンは、ひとつのゲームの山場でもあり、超大型要塞が登場する。これは、画面よりも大きい要塞で、“スターソルジャー”に出る“ビッグスターブレイン”の何倍もある代物なのだ。しかも難しい。

地上基地は爆破した。しかし……



超ド級要塞

3回目の宇宙での戦い

◆星を脱出すると、待っているのがこの宇宙戦。ジャンプボタンを押すとレーザーとは別に散乱弾が出る。こちらも大事な武器だ。使おう。



◆大要塞の姿が見え始めた。くー、でかいな。

◆モノ凄い攻撃！ 中央のシェルターを壊せ！

アステロイド帯はデリケート



たくさんの小隕石が、浮遊して“スリーナ”の行く手をはばむ。機雷は撃つと、破片が散るので要注意だ、遠くから撃つて安全に飛行することだ。

青春のさばり

田尻智



先月、新宿アルタ前で開かれたイベント「アウトランチャレンジカップ」を見に行った。会場には2台の『アウトラン』があって、自由にチャレンジできるようになっていた。そこで僕もさっそく挑戦！ だが結果はステージ2の途中でゲームオーバー。インストラクターのお姉ちゃんにもらった記念のライセンスカードには、「Cライセンス」と書いてあった。ゲームの奥は深い。

深緑の海底の星

KWORAL SOA

5つある星の中で、一番美しい背景の星であり、しかも難しいときてる。ここでは戦いの舞台は海だ。深海魚のような生物が群れをなして、騒然と泳いでいる。だが、“サイン”に牙を向けてくるヤツラも多いのだ、気を付けろ。邪魔だったらドンドン撃ってしまおう。途中何か所かに絶壁があって、ますます深い所に落ちてゆく。イカした演出してるなあ。



あぶないサカナ!?



▲クラゲみたいなモノがフワフワと泳ぐ。こいつらは近づくと泳ぎ出す性質を持っている。ムキになって戦うな。

▲見てる分にはいいけど、当たるとダメージ喰らうよ。

▲深海には、いろいろな生物がいる。この緑色の魚も、深海に住んだせいで目が退化してこんな姿になっただけなんだ。別に他の意図はないんだ、ホントに。



なんか
やらしいなあ

ボスいたイすよ



▲“サイン”が敵に攻撃を受けた貴重な写真。赤い火花が散っていることに注意。

おちていく〜



▲海溝を落ちる彼。どこまでもどこまでも。どこまで墮ちれば気が済むワケ？ アンタ。

溶岩と火山の星

GUWL D SOA

“KWORAL SOA”と反対に、こちらは火の海“GUWL D SOA”だ。この星は火星のように熱気に溢れている。遠くの火山から吹き出したガスと溶岩弾は、“サイン”の戦っている最中でも、容赦なく降りそそぐのだ。ぐつぐつ沸騰したマグマなど、足を踏みはずしたが最後、即死だぞ。この本当の敵は、星の怒れる自然なのかも知れない。



▲こま犬って知ってる？ なぜここにそれがあつたワケ!?



▲岩弾。噴きたガス。降りそそぐ溶岩。頭が爆発しそうな一瞬だ。



▲下のほうでマグマがぐつぐつ煮えてる。しかも敵にボディアタックされると落っこちるんだ。

ぐつぐつ煮えてる

鬼のように強いぞ、このボスは



▲このボスはメチャクチャな方。銃を撃ちまくる上に、ミサイルまでポンポン撃つ。にぎやかだけど、もっとも強いボスだから、こっちは腹が立ってしょうがないんだよ。

そして最後にやって くるモノはお楽しみだ!!

これは ナンダ?

左写真の右端にちよびっとだけ見える謎の星。これは、5つ全部の星を戦い抜いた人だけが行ける新世界。がんばって行ってみる者はいないか!?

スリー つう しん セガマークIII通信

いらつしやいませわたしがしやかいじんせがまあくすりいゆうざあのみずのてんちよう
だもんくあるやついるかいないなそうだよねそんならいいんだけどさてはなしはかわ
るけどこんかいはあめりかのまあくすりいについてれぼおとしてしまつたのだあめりか
のわこうどもあそんでるとおもうとせんえつながらわたしもよろこんじやうのだからG



みなさまも、もうごそんじのことと思うけど、
アメリカでもセガマークIIIが発売されたのだ。
そこで今回は、こいつをイッパツやらかすぞ。

とく べつ き かく 特別企画 アメリカ版

セガ・マスターシステムはこうなっている!



ほんたい
本体

◆日本のやつもカッコイイけど、こつちも
ブラックな感じでなかなかいいでしょ。



電源を入れると、このよーにセガ・マスタ
ーシステムっ! と自己を主張するのだ。



で、カートリッジが入ってなかったりす
ると、大きな親切で教えてくれたりする。



ライトフェザー

◆そいでもってこつちが、光線銃、
フェザーガンだ。日本でも発売してー。



付属のカートリッジには、なんと2本の
ゲームがいっしょに入っているのだ。



まぶしいほどの美しさだ!

◆これがカートリッジ。
大人っばいんだよね。

◆パッケージは、白をベースに趣味のよい
レイアウトで、三輪さんのようにうまい。

はっばいよてい
発売予定カレンダー

- ◆12月中旬 忍者(仮題) (1メガ)
「忍者プリンセス」のマークIII版。パワーアップして登場。
- ◆12月中旬 ハイスクール奇面組 (1メガ)
週刊「少年ジャンプ」の同名マンガからのゲーム化。
- ◆12月下旬 スペースハリヤー (2メガ)
ゲーセン版の移植。次号で詳細報告だ!!
- ◆来年 コロニスリフト (全機種)
ルーカスフィルム・ゲームス製作のシミュレーション。
- ◆来年 ブラックオニキス (全機種)
パソコン版は、RPGのはしりとなった作品。



サファリハント

こつちが「サファリハント」。「サハリフ
アント」ではないので、気をつけよう。



ハング・オン

そしてこつちが、おなじみの「ハング・オ
ン」だ。ゲーム内容は、まったく同じ。

※海のむこうのセガ通なのだ!!

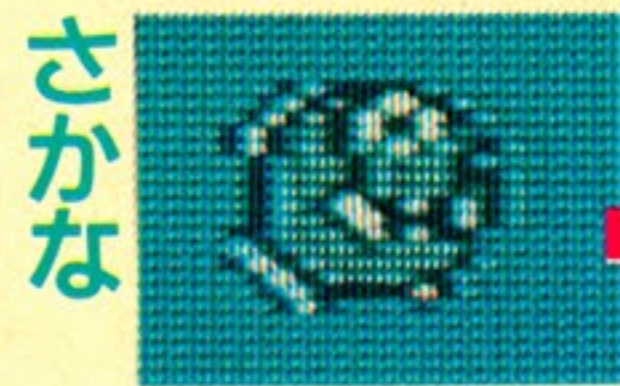
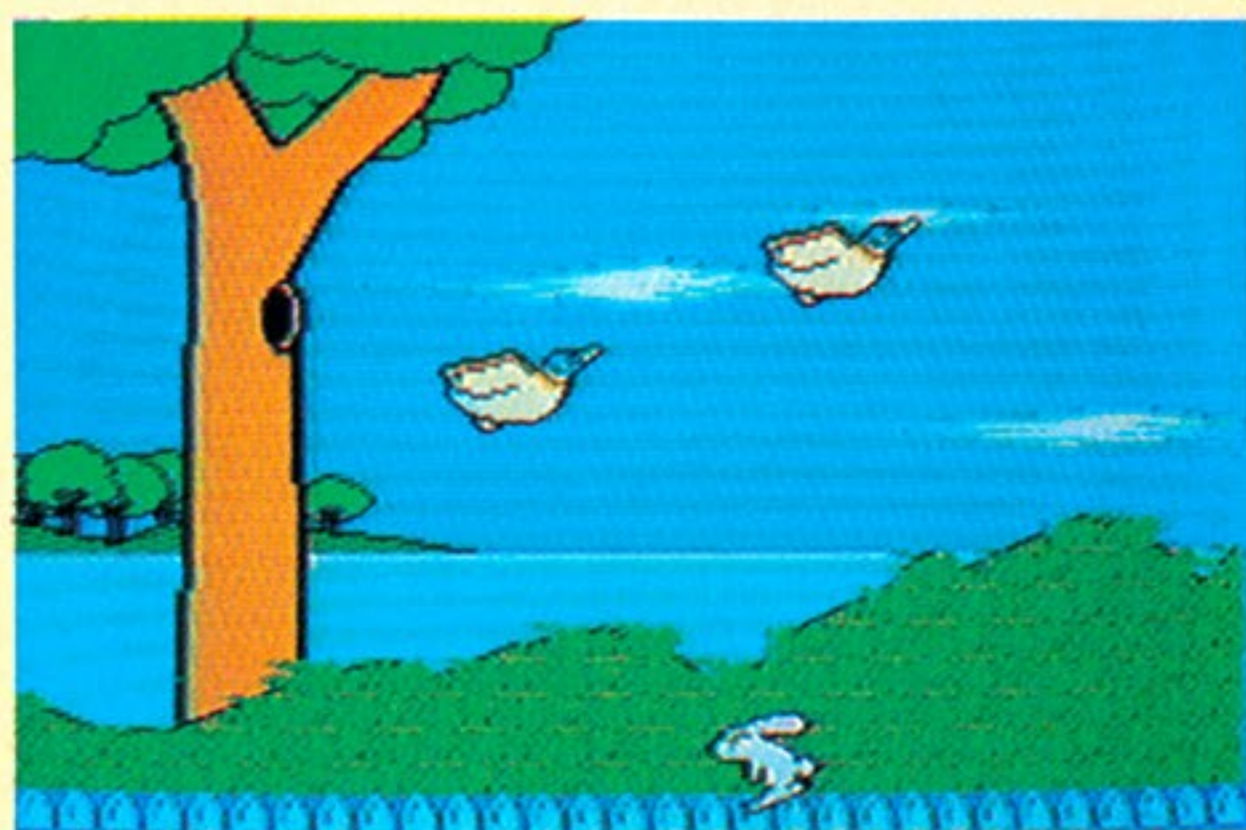
オチャメで

『サファリハント』は シューティングなゲームだっ!!

何度もいうようだけど、『サハリファント』と発音しないよーシューブンに気をつけよう。じゃ、いっしょに発音してみよーね。ハイ! サハリファント。アリ? サハリファント。アリ?

ラウンド ROUND1 みずうみのほとり

あかるい雰囲気のただよみずうみのほとりなのだ。空。高いよー。木。高いよー。文化じーん。出演者はうさぎさんとか、とりさんとか。



ハネまわっているの、比較的点数は高い。

マトが小さいので、これも点数が高くてよい。

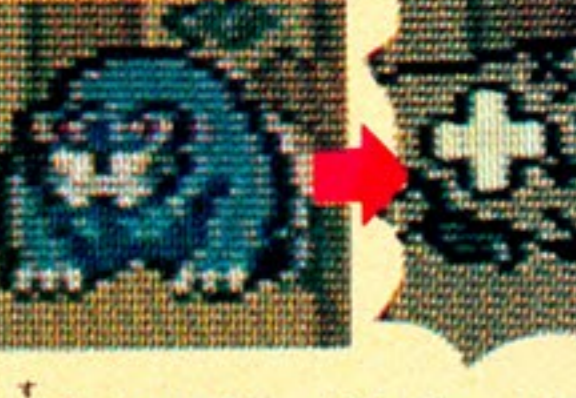
なさないことに、命中するとヤキトリになってしまうのだ。

ラウンド ROUND2 森のなか

木もれ日がまぶしい森のなかなのだ。森林浴なんかすると、オゾンをいっぱい吸えるからケンコーになれるのだ。出演者は、あざやかな色がキレイなトリさんや、アルマジロさんなど。



やっぱり南洋のトリってのは、こーゆー色をしているのが多いのだから。



私は、ヒツジの次の次の次くらいにクマが好きなのだ。だから、ホントは撃ちたくないんだけど、ゲームとわりきってやってしまう私なのだ。クマはいいぞ。

ラウンド ROUND3 ジャングルのおくそこ



ウッソウとしたジャングルのおくそこなのだ。ジメッとしてたりして、なんか不安な気持ちなの。出演者は、黒ヒョウさんや、モンキーなサルさんなど。コワイ。

ヒョウ 黒ヒョウも、いつまでもオドロイてばかりいられないのだ。



サル 私は、私はサルなんか撃ちたくないー! ズドン、ズドン!



命中すると、クモの子をちらしたよーになる。



水野店長の

これなんだなっ!

よっ、まいどっ。私が水野だ。んなわけで、今回はアメリカ版のセガ・マスターシステムを紹介してしまったのだ。日本に住んでいらっしやるみなさんには、正直いって、あんましカンケーない話題だったな。でもさ、たまには勉強もしなきゃねだわ。ついでだから、もひとつ勉強しとこうか。むこうで発売されてるゲームは、けっこうあるみたいだけど、ほとんど日本でも発売されてるものばかりなのだ。しかーし、タイトルなんかは、右にあるように替えられたりしているのだ。『青春スキャンダル』は、なんと『ヒーロー』ってんだね。



プレゼント!

今回は、『阿修羅』を5名様プレゼントだ。欲しい人は、セガのゲームの秘技(ファミコンはダメ)か、セガ通のキライなところを書いて、〒107 東京都港区南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部セガ通プレゼント係まで送りつけてね

パソコンゲーム通信

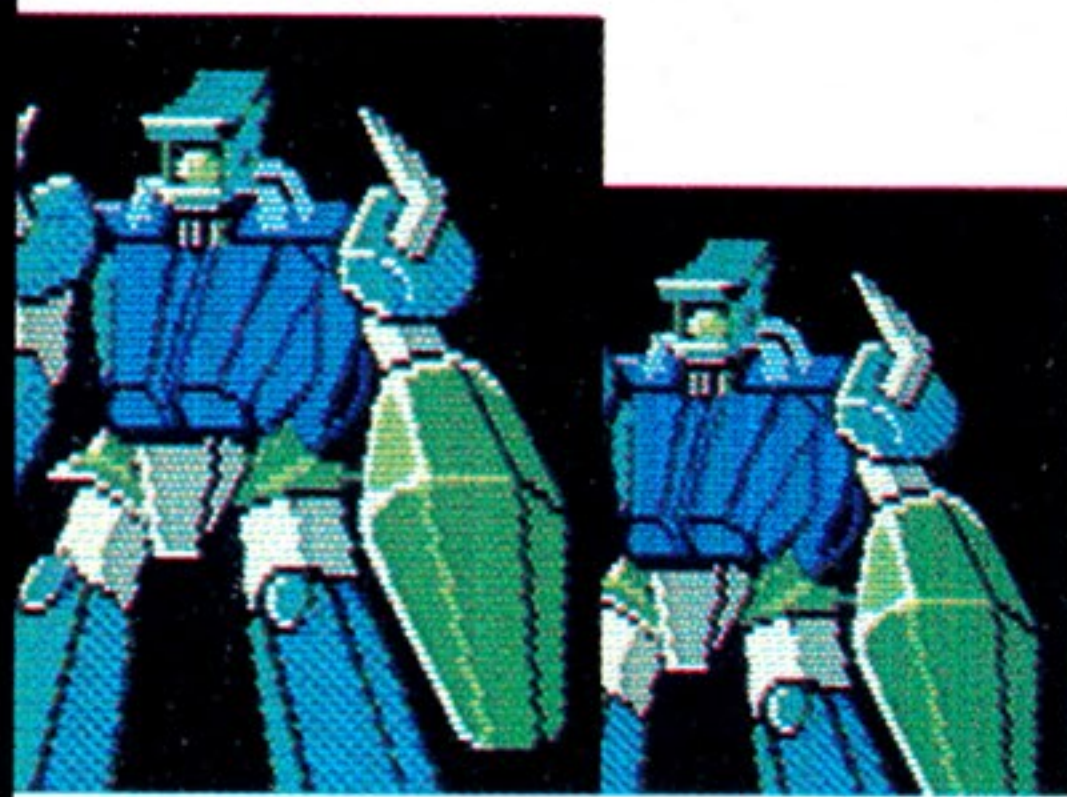
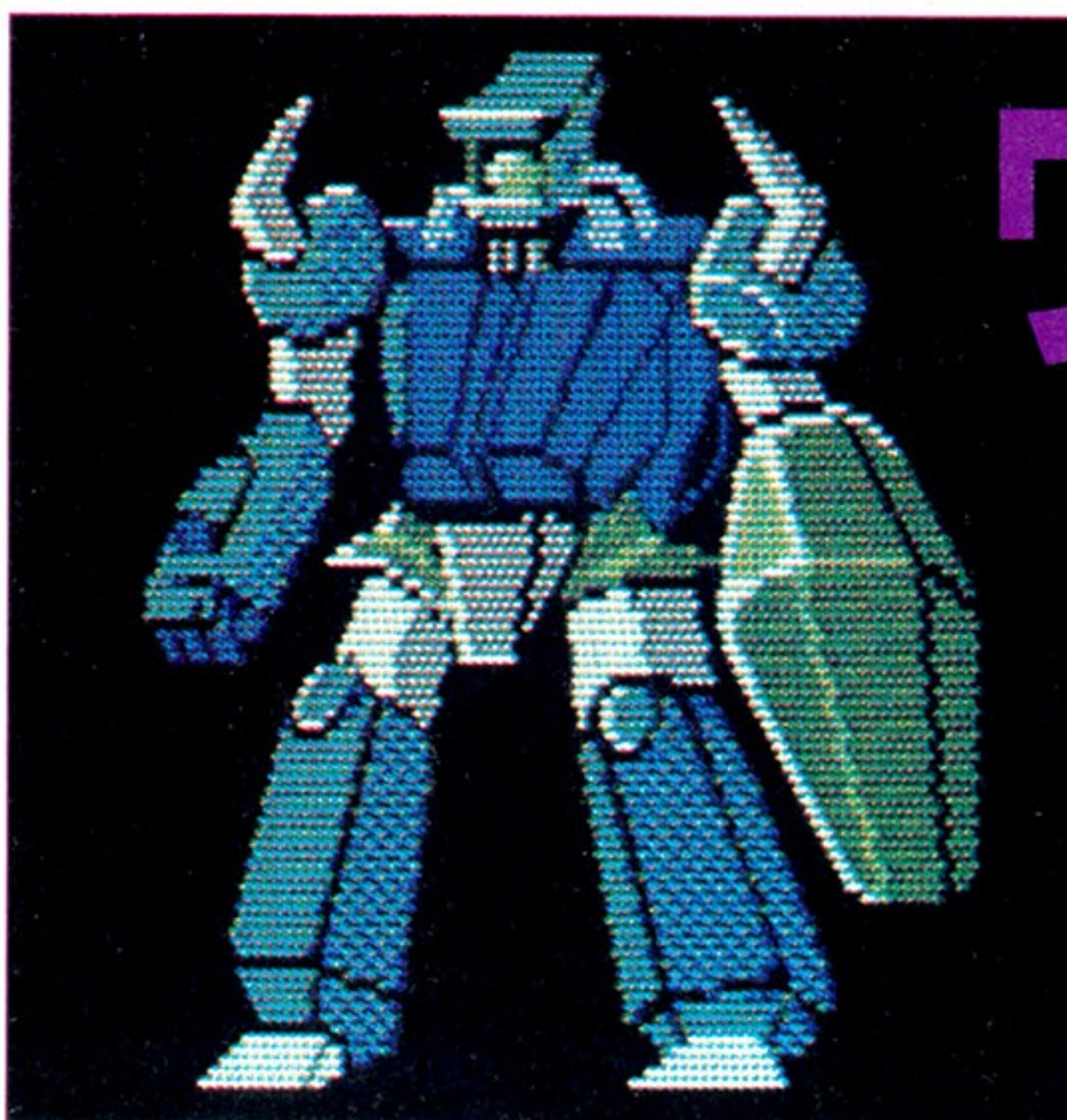


第13号

九州は、佐世保で生まれた新進ソフトハウス、アルシスソフトウェアのデビュー作は、アクション、RPGに変形メカと、面白さをめいっぱい詰め込んだ、なかなかの意欲作。どんな欲張り人間も、「ハハア」と感心・納得・満足のゲームなのだ。

WIBARN

ワイバーン



版、X-1版がある。いずれも6,800円(5D)。

あれもこれも、山ほどつまった面白さに感激!

「ワイバーン」の主人公は、流行りのトランスフォーマー、3段変形メカのワイバーン。ブラックホール式のエネルギープラントの暴走を止めるのが、ゲームの目的だ。ブラックホール式のエネルギーなんてらって、いったいどんなものかよくわからんけれど、そんな小さなことは気にせずに、まずはゲームを始めよう。ねっ。

やー、とにかくマップが広いのなんのって。地上のマップは、いわゆる断面図型というやつで、「スーパーマリオブラザーズ」や「テグザー」みたいに、画面には横から見た景色が映される。

ふつうのゲームなら、最後までこの景色が続くわけだけど、「ワイバーン」は違う。あちこちに建物があって、その中に入れるのだ。で、建物の中の画面は3D迷路型。しかも、やたら複雑

で、すぐに迷子になってしまう。よっぽど気を引きしめてかからないと、すぐにお手上げだ。そのうえ困ったことに、地上のあちこちに建物があって、その内部はゼーんぶ複雑な迷路! フーツ、大変だ。

だけど、これだけで疲れてなんかられない。だって、これはあくまで1エリアだけの話。ゲーム全体では、なんと6エリアもあるのだ。

広くて複雑なマップには、当然たくさんの敵が出てくる。地上でも建物内でも、敵に出会うと画面はバトルモードに切り替わり、お得意のフィンガーアクションで、敵をやっつけるのだ。これがまたエラくやっかい。気を抜くと、反対に敵にやられて一気にゲームオーバー。

ワイバーンのじゃま者は敵だけじゃない。建

3D迷路



建物の中は3D迷路になっている。画面右下のメッセージスクリーンに、建物の名前が表示されている。

断面図マップ



建物の外は、断面図型マップ。画面スクロールは高速で美しい。地上には、あちこちに建物の入口がある。

バトルモード



敵と出会うとバトルモードになる。画面右上に、敵の名前と生命力を表示。それにしてもデカイキャラだ。

ものなか
物の中には、さわただけでダメージを受ける
壁もある。でもね、苦労して探検する価値は十
分。ワイバーンを修理する道具だとか武器、エ
ネルギーパックなんか落ちていたから。それと、エ
ネルギープラントの暴走を止めるヒントが隠されて
いる、インフォメーションユニットなんて物をい
ただけすることも。目的達成のためには、どうし
ても迷路をウロウロしなくちゃいけないわけね。

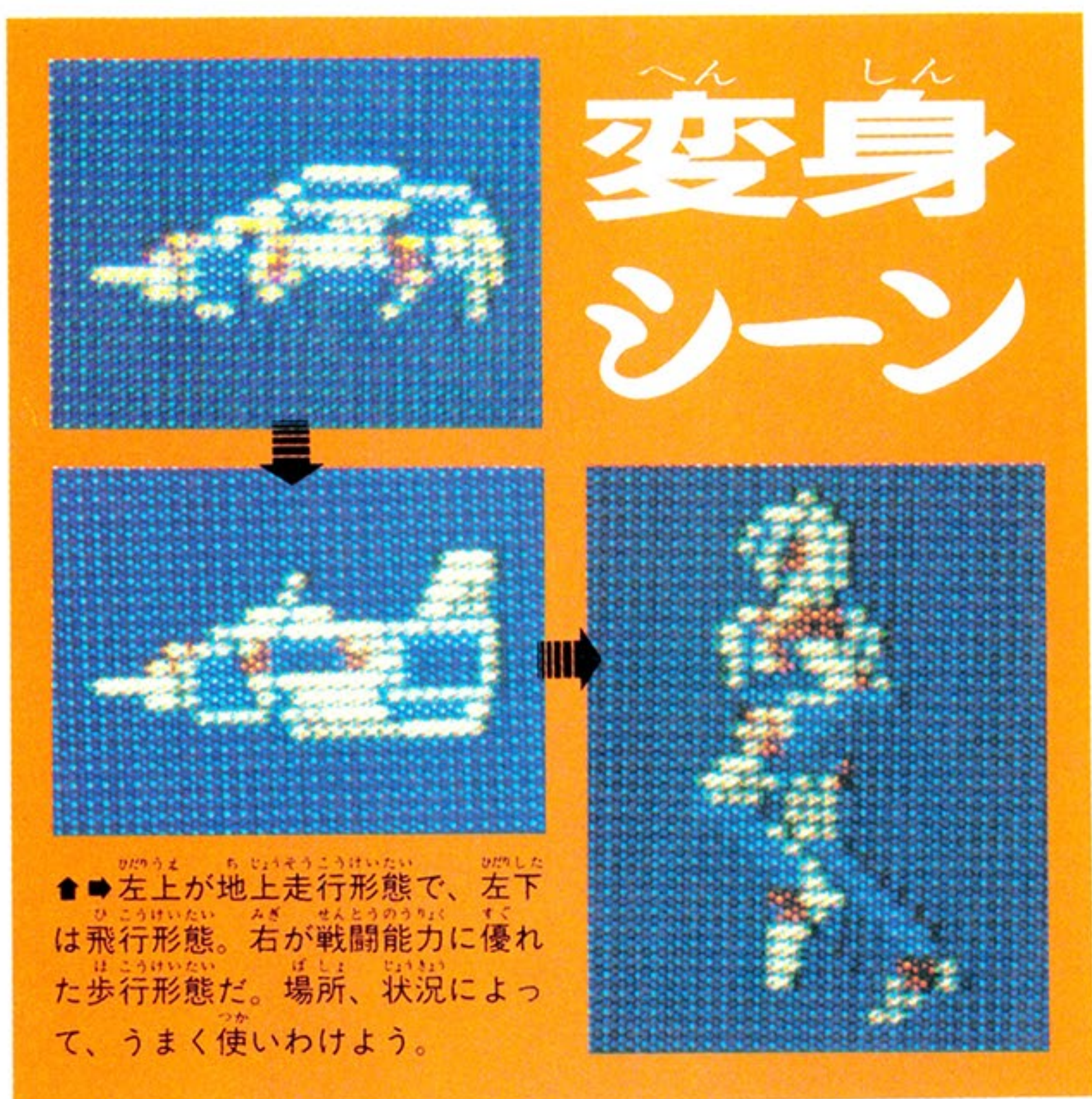
このゲーム、基本的にはアクションゲームと呼
んでいいんだけど、RPGの要素も入ってる。ワイ
バーンは、エネルギー、メンタル、アビリティの
3つのパラメータを持っていて、この3つの値を、
バランスよく増やしていかなくちゃいけない。3
Dメカが主人公のゲームなのに、メンタル(=精
神的)なんていうパラメータがあるのが面白い。

『ワイバーン』のもうひとつの特徴は、主人公
の変形だ。場所や状況に合わせて、飛行形態、
歩行形態、地上走行形態の3つを、うまく使
いわけるのが、目的達成のコツであり、ゲーム
の大きな魅力になっている。

飛行形態は、移動に適した形態だ。でも、戦
闘能力はなし。戦闘に向いているのが、歩行形
態。持っている武器はなんでも使える。途中で拾
う武器にはいろんなものがある、全部で9種類。
エネルギー弾のバスターライフル、位相エネルギー
砲のアニヒレーターとか、ナパーム弾のハイパー
フレームプロジェクターなど。新しい武器を集め
るのも、ゲームの楽しみのひとつだ。

地上走行形態は、その2つの中間の形態で、
移動のスピードは遅いけど、防御力が優れてい
る。建物の中をおっかなびっくり歩く時に向い
ているかも、ね。

よくまあこんなに、と思うほどいろんな要素
をつめ込んだ『ワイバーン』。「オレたちの力を
みせてやるゾ」っていう、新進ソフトハウス、
アルシスソフトの意気込みを感じるね。この意
気込みに打ち勝つには、かなりの根性と体力が
いるみたいだ。あー、大変。



◆◆左上が地上走行形態で、左下は飛行形態。右が戦闘能力に優れた歩行形態だ。場所、状況によって、うまく使いわけよう。

マルチウインドーがかっこいい

MAP RECORDER

SECTION X: Y: Z: RUDER SOUTH

ENERGY: 4597
MENTAL: 1161
ABILITY: 1224

EX-WEAPON: VASTER RIFLE

CHANGE "LAND CRUISER"
CHANGE "ARMOROID WIBARM"
ENTER E-STATE BUILD

INVENTORY

EXTRA WEAPONS	CONDITION
1 SONIC RIFLE	ENERGY MAX: 7600
2 FREEZER LAUNCHER	MENTAL MAX: 1161
3 VASTER RIFLE	ABILITY MAX: 1224

OPTIONAL PARTS

KEY UNIT	29
FIELD CONTROLLER	6
ENERGY CHARGER	31
REPAIR SYSTEM	34
CANPHOR KIT	38
BEAM BOOSTER	
SUPER BOOSTER	
REFLECTOR (SHIELD)	
QUICK DEFENDER	

MACHINE ABILITY

BEAM: 60
SPEED: 28
SHIELD: 30

DAMAGE

ENERGY: 4597
MENTAL: 1161
ABILITY: 1224

EX-WEAPON: VASTER RIFLE

COMMAND: INVENTORY

◆建物は複雑な迷路だけど、3D迷路の左半分に、マップレコーダーでマップを表示させることができる。

◆どんな物を持っていたっけか、とゆーときに、インベントリ表示。なかなかカッコいいマルチウインドーだ。

パソコンの歴史を、チラッと振り返ってみたりなんかしてみよう。

パソコンの歴史を、チラッと振り返ってみたりなんかしてみよう。

初期のパソコンは、とてもじゃないけど、音楽なんかできるシロモノじゃなかった。音とい
えば、「ブーン」というブザー音が関の山。苦労
して音階を鳴らす人もいたけれど、単音しか出
せないし、ハッキリ言って音痴。
だけど、パソコンで音楽やりたいては昔
からいて、やがてオプションでPSGボードな
って物が発売されるようになった。けっこう高
かったんだよね。で、そのうち、PSGはパソ
コンに内蔵されるようになったわけ。確か、N
ECのPC1600あたりからだったと思う。
しばらくPSG時代が続くんだけど、これじ
や物足りないってことになってきた。そこで登
場したのが、PC18801km II SRだ。これは、
パソコン音楽史の大革命。だって、すごくいい
音がするFM音で3声出せるんだもの。さら
にPSGも3声付いてる。
その後、各メーカー右にならえで、今じゃF
M音源内蔵は当たり前。ところが時代はさらに
進み……と、この続きは次回でね。

LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム
2	グラディウス	コナミ
3	覇邪の封印	工画堂スタジオ
4	ファンタジー	スタークラフト
5	ドラスレJr. ロマンシア	日本ファルコム
6	妖怪屋敷	カシオ
7	魔城伝説	コナミ
8	三国志	光荣
9	スーパーランボー	パック・イン・ビデオ
10	現代大戦略	システムソフト
11	レリクス	ボーステック
12	アステカII 太陽の神殿	日本ファルコム
13	ザナック	ポニー
14	アルバトロス	日本テレネット
15	ザナドゥ	日本ファルコム
16	スーパーピットフォール	ポニー
17	オペレーショングレート	ポニー
18	プロフェッショナル麻雀	アスキー
19	ファイナルゾーン	日本テレネット
20	グーニーズ	コナミ

LAOX中央店コンピュータメディア

「ザナドゥ旋風第2弾の猛威、全国を駆け抜ける」な
って表現がピッタリ。大ヒットした「ザナドゥ」のシ
ナリオIIが、全国各地でまたまた大人気だ。それに
つられて、「ザナドゥ」まで売れてるんだからビック
リ。そのほかのソフトも、負けないよーにガンバラ
ー。あまり自立たないけれど、「三国志」とか「現代大
戦略」とか、シミュレーション勢も健闘している。



おんな こ おんな こ
→女の子がつくる女の子のためのページ

PeachPiePost

ピーチパイポスト



女の子ゲーム通信

女の子のアンケートはがきによる
女の子の好きなゲームベスト10

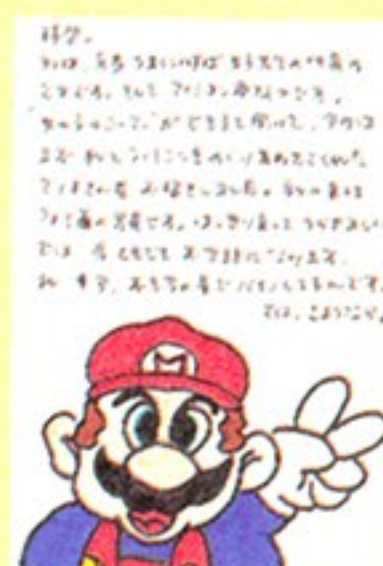
- | | |
|-------------------------|------|
| 1. ドラゴンクエスト(エニックス) | 560点 |
| 2. スーパーマリオブラザーズ(任天堂) | 320点 |
| 3. ゼルダの伝説(任天堂) | 300点 |
| 4. 悪魔城ドラキュラ(コナミ) | 284点 |
| 5. ワルキューレの冒険(ナムコ) | 267点 |
| 6. 高橋名人の冒険島(ハドソン) | 182点 |
| 7. メトロイド(任天堂) | 143点 |
| 8. がんばれゴエモン からくり道中(コナミ) | 93点 |
| 9. じゃじゃ丸の大冒険(ジャレコ) | 81点 |
| 10. 子猫物語(ポニー) | 63点 |

あつとうてきに「ドラクエ」が強いのです。やっぱりワザに頼らずにプレイできるところがいいのかな。惜しくもベスト10入りできなかったけどなつかしの「マッピー」や、「ツインビー」なんかも多数きてました。またやってみたいですね。

みなさんオハヨー♡ 今回はみんなが送ってくれたおはがきをギューツと集計したゲームベスト10と、描いてくれたイラストを紹介しまーす。ひきつづきおはがき送ってね!



ファミコン版の発売がまだおもしろいね!!



ファミコンといえばマリオ。よく描けてますね。



「魔界村」ですね。なかなかヨイです。「イシター」ファミコンになるかなあ。



スタッフ紹介

東府屋
ファミ坊の巻



昭和32年9月13日生まれ。秋にまつたけ、冬にふぐをいただくことだそう。

3歩あるくとモノを忘れるとか、机の上がいつもゴミの山だとか、オデコが光っているとか、タバコはジャストしか吸わないとか、よくないウワサばかりだけど、本当は軽井沢で馬車に乗るくらいロマンチストな彼なのです。

秘技

禁断のピーチパイツ!!

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

やっぱり目玉おやじは、息子の鬼太郎のことが心配でしょうがないのですね。カゲになり、ヒナタになり、鬼太郎を見守ってるのです。え? どこで見守ってるかって? それはこーゆーわけ。下の説明を読んで、やってみてね!!



①スタートボタンを押して、すぐリセットボタンを押す。

②と、まっ黒になって鬼太郎のいた所に目玉おやじが出てくるのだ。

LITTLE LETTER'S CORNER

女の子のためのコーナーをつくってくれるなんてほんと、うれしい限りです。すてきなコーナーにしてくださいね。あ、私たちしだいなのかな。
(愛知県 吉見真由美 18歳)

そう、みんなしだいでこのコーナーはいろいろ変わっていきます。最近、ゲエセン上野氏や田尻プロへのファンレターが多いので彼らのファンクラブでもつろーかなんて話もできています。他にもファミ通にはいっぱい美青年ゲーマー&ライターがいますので、のちのち写真入りでじっくり紹介していきまーす!
(コロボックルの編集者)

私は学校で吹奏楽部に入っています。9号の「伝言板」で、昔プランできたえてたという、とくめい希望の編集者さん! 高校1年生のわたしをヨロシク♡
(東京都 亀田節 16歳)

ちなみにそのプラン編集者は、なんと、

今回上のコーナーで紹介した、ファミ坊そのひとです。上の紹介をヨク読んで、それからヨロシクしても遅くはないと思いますから、もう一度考え直してください。まだまにあいますっ!!
(人を不幸にしたいくない編集者)

女の子のこってファミコンを売ってるコーナーに行くだけでも勇気がいるんですね。女の子のファミコンメイトが欲しいと思うこのごろです。
(白河市 木村美和 16歳)

わかるなー、その気持。わたしだってファミコン売場に行って少年達をおしわけて「悪魔城ドラキュラください」って言うのにどれだけ勇気がいったか……。ましてやおつかいで、〇×カメラに行って、あの大音響の行進曲の中で「ディスクシステム5台ください」と言うなんてもってのほかだった……。いまだにゲームセンターとゆーところはコワイお兄さんがいそいで入れないし……。だけどゲームは大好きなものでした!! みんなもきっとそうなんだろうなあ。
(一度ゲームセンターにつれてって欲しい編集者)

ピーチパイポストへ
お便り出して
みないっ!?

ピーチパイポストでは女の子のお便りをお待ちしています。イラスト、秘技、作ったマスコット、このページでやってみたいこと、ただのお便り、何でもいいのです。採用した方には500ガバス以上のガバスチケットを送ります。ドンドンお便りくださいね。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
ピーチパイポスト係



新着ゲーム通信

今週は、ついにビデオゲームから移植された『ドラゴンバスター』をはじめ、『ドラゴンクエストII』『ビートたけしの挑戦状』『飛龍の拳』『新人類』『光神話 パルテナの鏡』ほかの情報だ。

ドラゴンバスター

ナムコ 1月上旬発売予定
4,900円(予価)

巨大なドラゴンが華麗に飛ぶのっ!

ファンタジックなアクションロールプレイングゲーム『ドラゴンバスター』。ビデオゲームからの待望の移植が、ほぼ完成したのっ!

なんと1メガ+256ビットのROMで発売だ。何匹もの巨大なドラゴンを退治し、王女セリアをたすける。超ムズカシ・テクニックがいる、と名をはせた技巧派向けのゲームだ!

マップをみて、いくとおりもあるコースを自分で選ぶ。ファミコン版では、マップがスクロールしてしまうほどひろいよっ。

このゲームは、廃虚や山、墓場、塔など、まちうける関門によって、ムズカシさも、隠しアイテムの種類もゼンブちがう。コースの選びかたで、遠まわりになったり、近道できたり、ムチャ便利なアイテムが手に入ったりもするのっ。だから、ムズカシいだね。

現在は全部で12ラウンドになる予定。

主人公のドラゴンバスターことクロービスは、剣で敵をきりつけたり、ファイアーボールをなげたりして攻撃するのっ。

各関門のなかは迷宮だ。ウィザード、イノサイ、ゴーレムなどがウジャウジャしているぞ。いくつか迷宮をクリアすると、ラウンドのおわりに、必ずドラゴン山がある。このなかで巨大ドラゴンを倒して、姫を救うのっ!

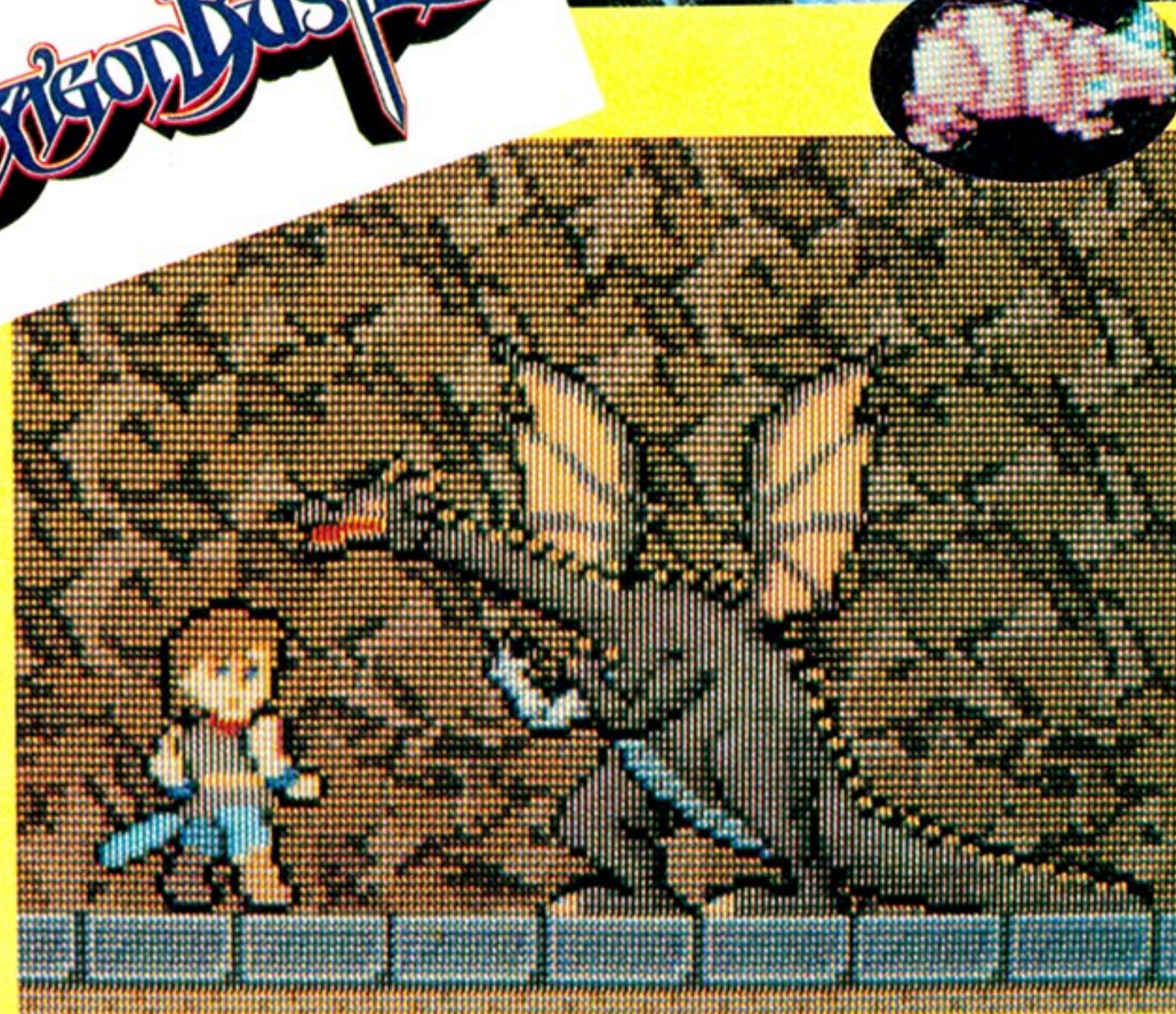


▶ バイタリティがゼロになるとゲームオーバー。いろんなアイテムもかくされているよ。

▶ ギャーツ、ドラゴンだっ! ドラゴンは色によって弱点や攻撃力が違うよ。

▶ プレイヤーは、マップをみて進む道をえらぶ。どこを選ぶかで、運命がきまるのっ。

▶ アイテムには、マジックアイテム、ユーティリティーアイテム、即効アイテムがある。



※画面はビデオゲーム版です。

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

エニックス 12月下旬~1月発売予定

5,500円

お待たせしました！ ロールプレイングゲームのブームを作った名作『ドラゴンクエスト』の続編『ドラクエII』のくわしい内容だぜ！

プレイヤーは、ローレシアの若き王子。前作の主人公とローラ姫の子供なのだ！

王子は邪教を広める悪者を倒し、平和をとり戻す旅にでる！ 懐しいアレフガルドをふくむ、前作の4倍も広い土地を冒険するのだ！ サマルトリアとムーンブルクの城のなかには2人の弟がいる。2人を探しあて、3人のパーティーをくみ、一緒に冒険するのだ。

ゲームの基本は、前作と同じ。敵を倒し、経験値をあげ、キャラを成長させてゆく。

この『II』では、広大な土地に街が7つ。城が6つ。ふかーいダンジョンは6カ所もある。ほこらは12。地上にそびえたつ塔が新しくふえて、5カ所にある予定だ。ムーン、広いね！ 怪物は100種類！ 敵もチームをくんでくるぞ。不利になると仲間をよんだりするのだ。

そのかわり、プレイヤーが使える呪文も20種類。武器・防具は60種類もある。街の教会にいくと、死者をフッカツさせてくれるのだ！

会話できる人は、200人以上！ 「ついてきなさい」と意思表示をする人もいる。町の船着き場にのり、海をわたって島へいくこともできる。全国をまわって情報を集めないと、ナゾはとけないから大変だ。

ケタはずれにどでかーいゲームなのだ！

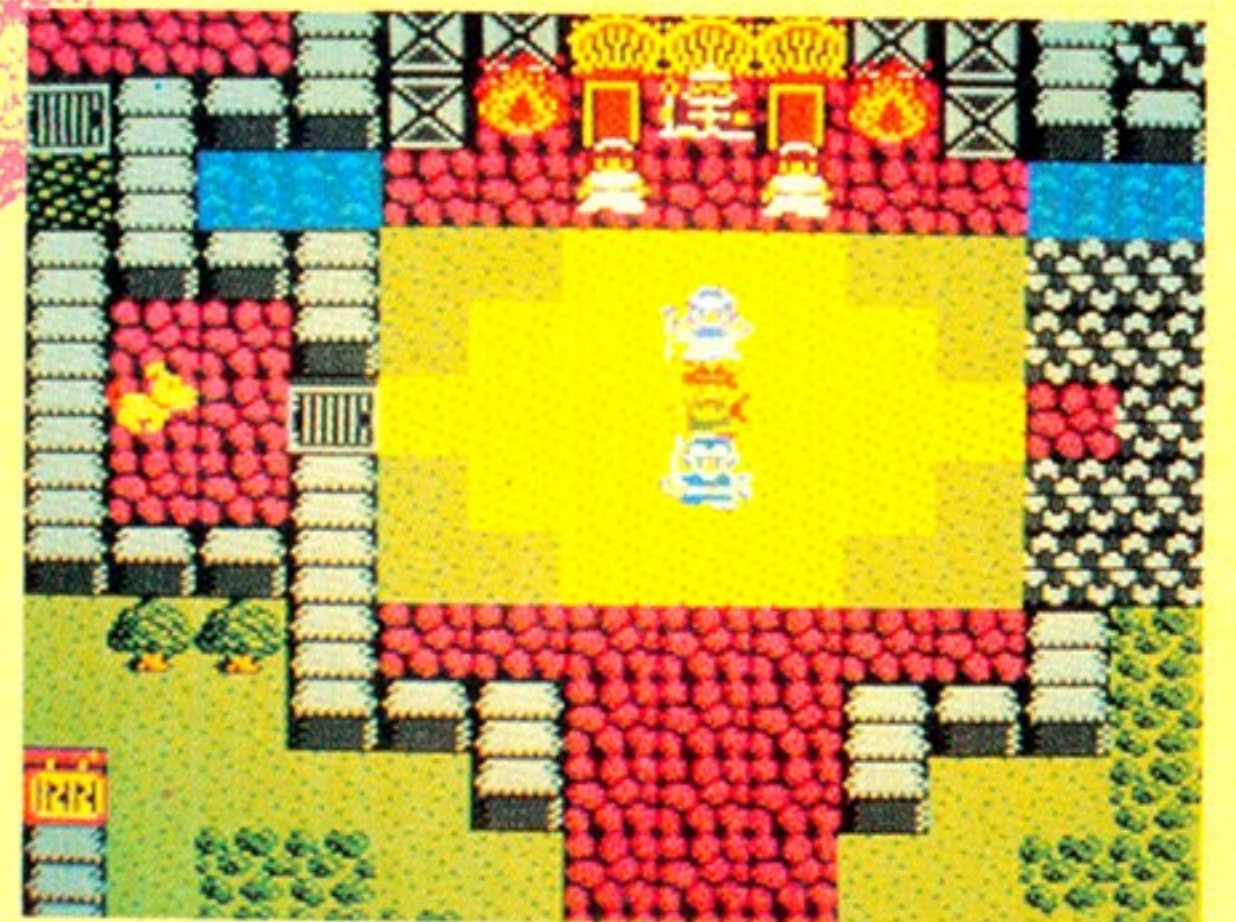
超本格派ロールプレイングゲーム誕生！

3人の主人公だ！



プレイヤーは3人のパーティーをうごかして、旅をするのだ。各キャラには、ファイターやマジシャンという役割がある。ファイターはあまりマジックを使えなかつたりするのだよ。

デルコンダルの城



この城には格闘場がある！ 試合に勝つと、ごほうびになにかもらえるようだ。左下にやどやがある。



町の教会へ急げっ！

町の右上が教会だ。仲間が死んだとき、お金をつめば生き返らせてくれる！ 犬と話すついでくるヤツもいるよ。

5つの塔

塔のなかも迷路になっているのだ。敵もいるけど、商人がいたりもする。塔にはいて、上へどんどのぼっていこ！

6つの城



橋をわたるとお城だ。またまた今回も橋をかけたりするのかな。2人の弟も最初は、どこかのお城にいる。探すのだ。

7つの町

出島のしたの部分に町があるでしょ。道具屋ややどやのほかに、情報を話してくれる人たちがいるぞ！

レベル **LV** ヒットポイント **HP** マジックパワー **MP**

コマンド

▶はなす	じゅもん
つよさ	どうぐ
そうび	しらべる

名前	LV	HP	MP
ちゆん	1	11	21
よしりん	2	21	31
りかち	3	31	41

キャラクター3人ぶんのレベル、ヒットポイント、マジックパワーが表示される。そうびは防具などをかえるとき。

武器・防具は60種類

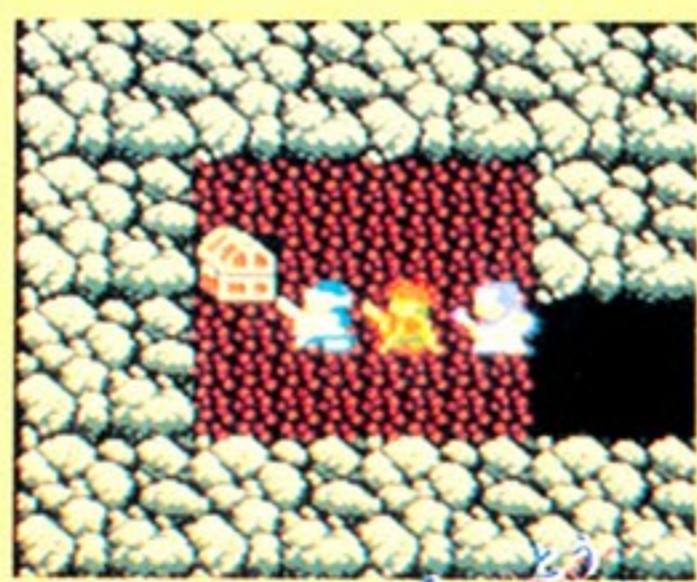
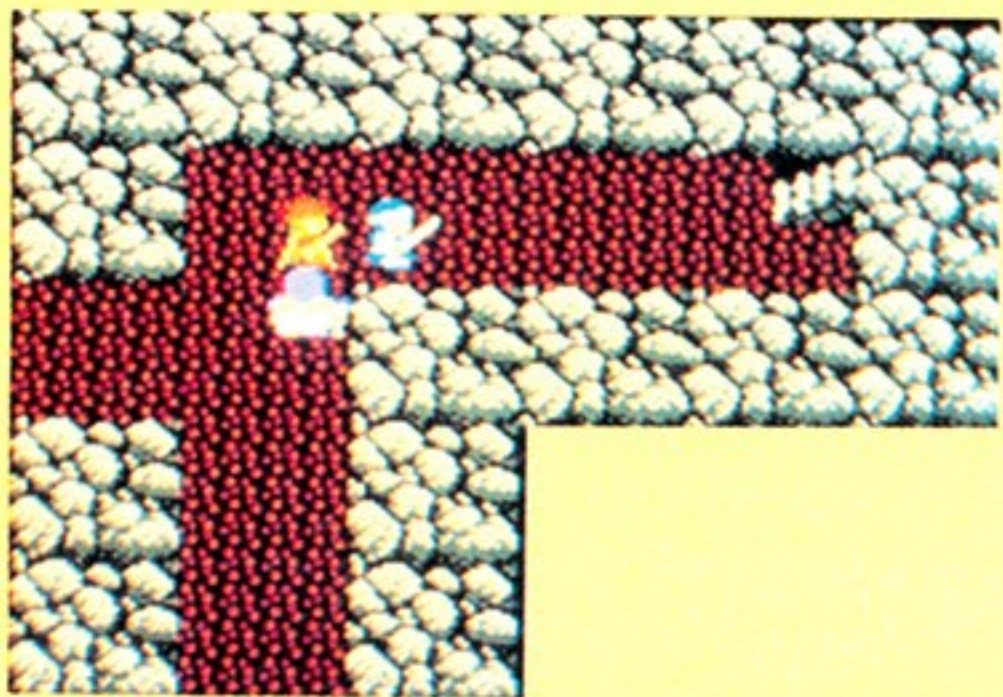
200人との会話

なんと怪物は100種類!

奥深いダンジョン



◆これがダンジョンのなかだっ! なか
はながい通路と、いくつもの部屋にわ
かれています。水の流れるところもある。
◆いろいろなダンジョンがある。宝箱がた
くさんあるけど、あけるとダメージをう
けるヤツもたまにあるから注意しよう。



絶海の孤島



◆前作より数年たち、アレフガルドの地形も
ちょっとばかしかわっているのだっ。

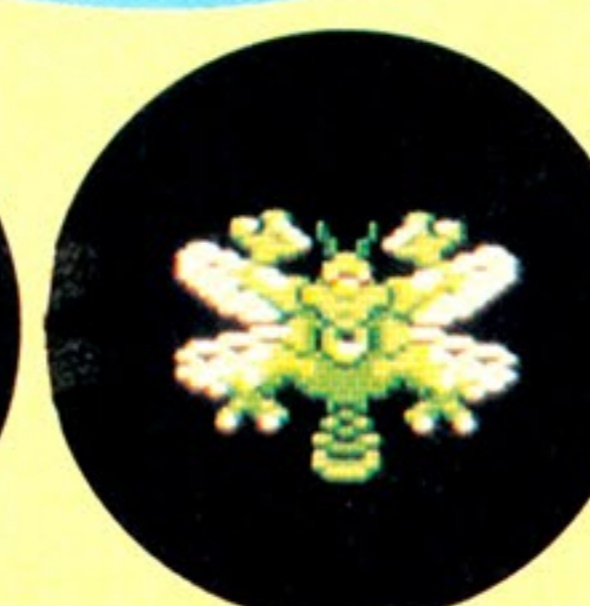
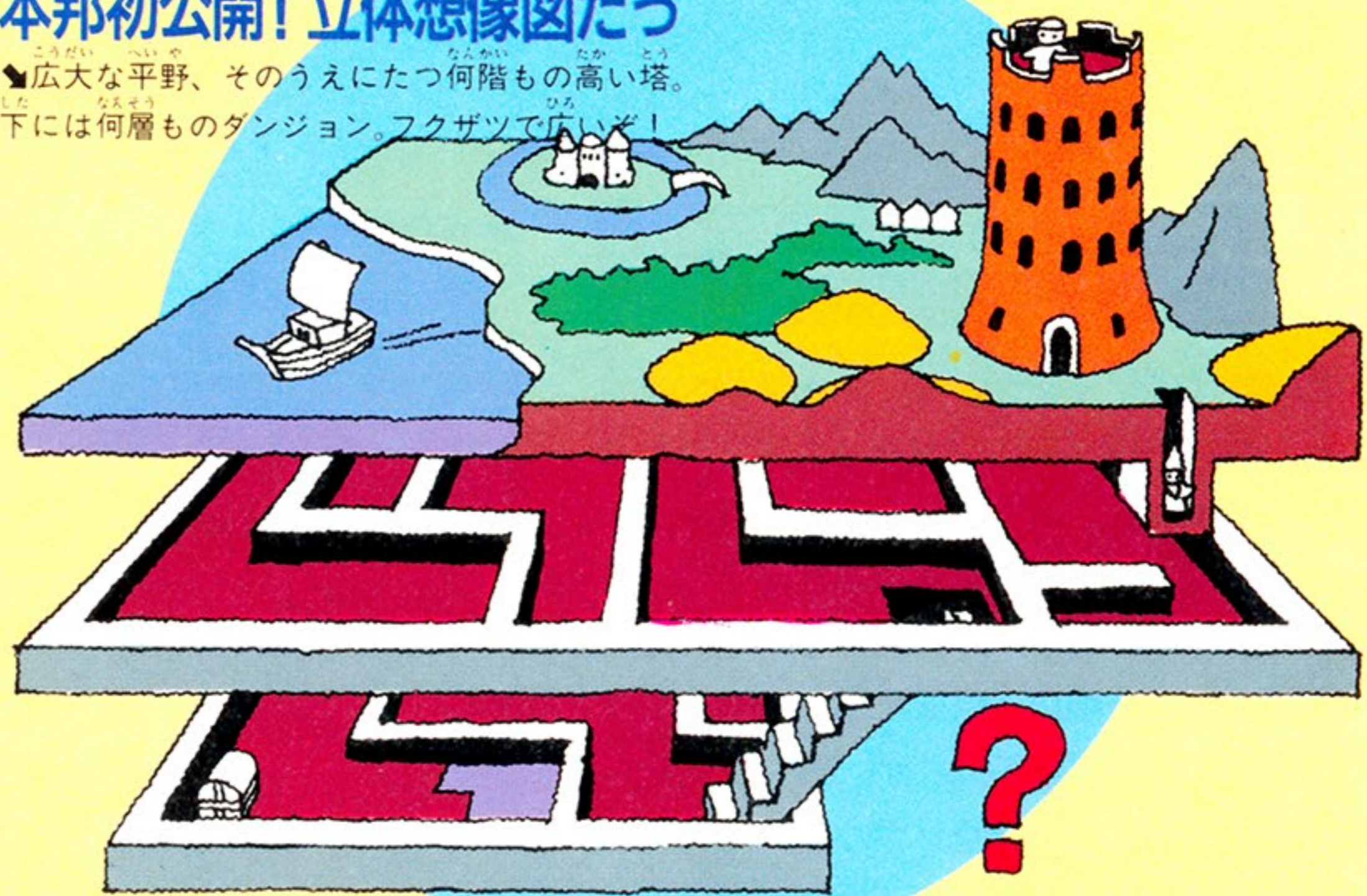
◆島にはもちろん船でわたろうね。橋を
かけることだって、できるかもしれない。



ドラクエIIの全マップだ!

ほんぽうはつこうかい りったいそうぞう ず
本邦初公開! 立体想像図だっ

◆広大な平野、そのうえにたつ何階もの高い塔。
下には何層ものダンジョン。フクザツで広いぞ!



より強化された悪のモンスター軍団だっ!

◆100種類もの敵は、ぜんぶ鳥山明先生のオリジナルだ。

ビートたけしの挑戦状

タイトル 12月10日発売予定
5,300円

ビートたけしが原作の、とってもヘンテコリンなアクションロールプレイングゲームなのだっ！ ギャグ満載、ファミコンのマイク機能をたっぷり使ったとゆー、とんでもなく画期的な、新しいタイプの喜劇ゲームだ。

主人公は妻も子もある、平凡なサラリーマン。名前はない。フツのサラリーマンだ。彼が、ある日突然、非日常の世界にまきこまれてしまったところからゲームははじまる。基本的に左右にスクロールする街が舞台になっている。妻と子供をやしなっていて暮らしつつ、特殊な力を身につけてレベルをあげ、南海の孤島へ宝探しにでかけるのだっ！

文字どおり、たけしの挑戦はキビシイ！プレイヤーは、街のカラオケスナックに入ると、本当にマイクを使って歌わなきゃクリアできないのだっ！ 敵もでてくるけど、指先のテクだけじゃ、ダメなゲームなのだ！

たけしが考えたギャグいっぱいゲーム！



↑スナックあぜみち、とはしづいネーミング。



↑コンティニューもできるんだぜっ！



↓パッケージも目立ってる、非常識ソフトだ！



↑ひよーっ、一路南の孤島へとむかうぞっ！



↑ヘンな登場人物がたくさんいるのだっ。

©TAITO CORP. ビートたけし ※画面は開発中のものです。

新人類

リックスソフト 12月18日発売予定
4,900円

原始時代のジャングルで、新人類のマックスくんが、恐竜相手に闘うよっ！ プロレスラーの長州力も、おたすけキャラで登場する、サバイバル・アクションゲームだっ！

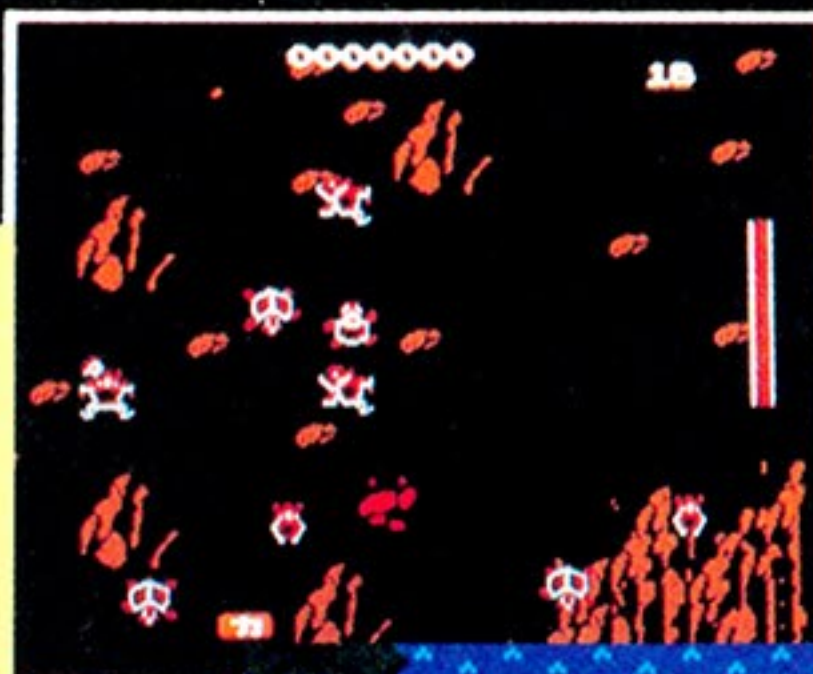
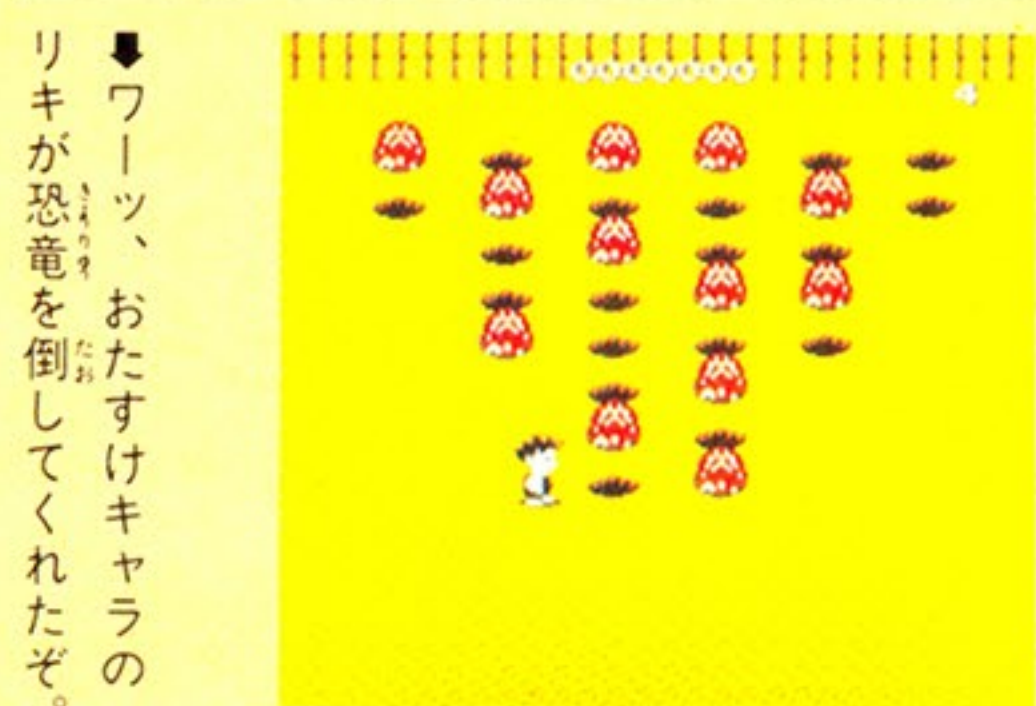
マックスは、地の果てにあるという、地上の楽園に行くために、底なし沼や洞窟、シダの森をぬける冒険にでた。が、野蛮な古代生物や、プテラノドン、チラノザウルスなんて巨大な恐竜がマックスめがけて襲ってくる！

マックスの攻撃パターンは、石やヤリ、オノキックだ。石などをぶつけると敵は気絶する、すかさずキック！ 2段攻撃で画面の外へ出すのが、このゲームのミソなのだ。

岩のしたには、いろんなアイテムが隠されている。タイミングをみて、アチコチの岩につまづいて転ぶと、アイテムが手にはいるぞ。

また、朝と昼は明るいきけど、夜になると画面は真っ暗になっちゃうからアブナイのだ。

プロレスファンのみなさんも、ドウゾ！



↑こんなときは、蓮の葉にとびうつって、ジャンプで移動するのだ。



↑ワーツ、おたすけキャラのリキが恐竜を倒してくれたぞ。

↑岩山のなかにはボーンラスティージ。ハイスコアをめざせ！

リックスソフトはリコーエレメックス(株)の商標です ©1986 rix soft ©1986HUDSON SOFT ※画面は開発中のものです。

アテナ

エス・エヌ・ケイ 1月下旬発売予定

価格未定(ディスクカード)

冒険大スキ、おちゃめな女の子のアクションロールプレイングゲーム『アテナ』が、ビデオゲームから移植されたよ！ 幻想界にまよいこんでしまったアテナ姫。8つの魔物が支配する、8つの世界を通りぬけ、悪の帝王ダントをやっつけて、もとの世界にもどるのだ！

タテ、ヨコ両方にスクロールするふしぎな幻想界。武器や防具、おたすけアイテムがたっくさんあって、ちょっとムズカシイのだ！

アテナ姫はちょっぴり勇かな女の子！

森の世界からスタートし、洞窟の世界、海の世界へとすすむ。



1ワールドは、もっとすごく広い。アイテムをてに置いて、強くなろう！



ライフパワーがゼロになるとミス。

※画面は開発中のものです

魔鐘

アイレム 12月15日発売予定

5,300円

でっかいキャラ、きれいな画面のアクションロールプレイングゲームだ。ウィルナー王国をまもるため、マイヤー王子が、暗黒の魔王ルーバスを倒すのだ。ルーバスの城の9階にある7つの魔法の鐘(魔鐘)を守る主を倒し、鐘をすべて焼きつくせ！ 城のなかはものすごい迷路。みえないおとし穴やパラレルゾーンなどもある。パワーアップアイテムなどは約45種類。敵は35種類もいてフクザツだ！

9階へ登り、鐘を守る主を倒し、1階の聖なる炎で鐘を焼く。これを7回くり返す！



フクザツにいりこんでいるから、なかなか9階へはいけない。パラレルゾーンもあるのだ。

サブ画面いっぱいアイテムデータが。



©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR Directed by TAMTEX ※画面は開発中のものです

光神話 パルテナの鏡

任天堂 12月15日発売予定

2,600円(ディスクカード)

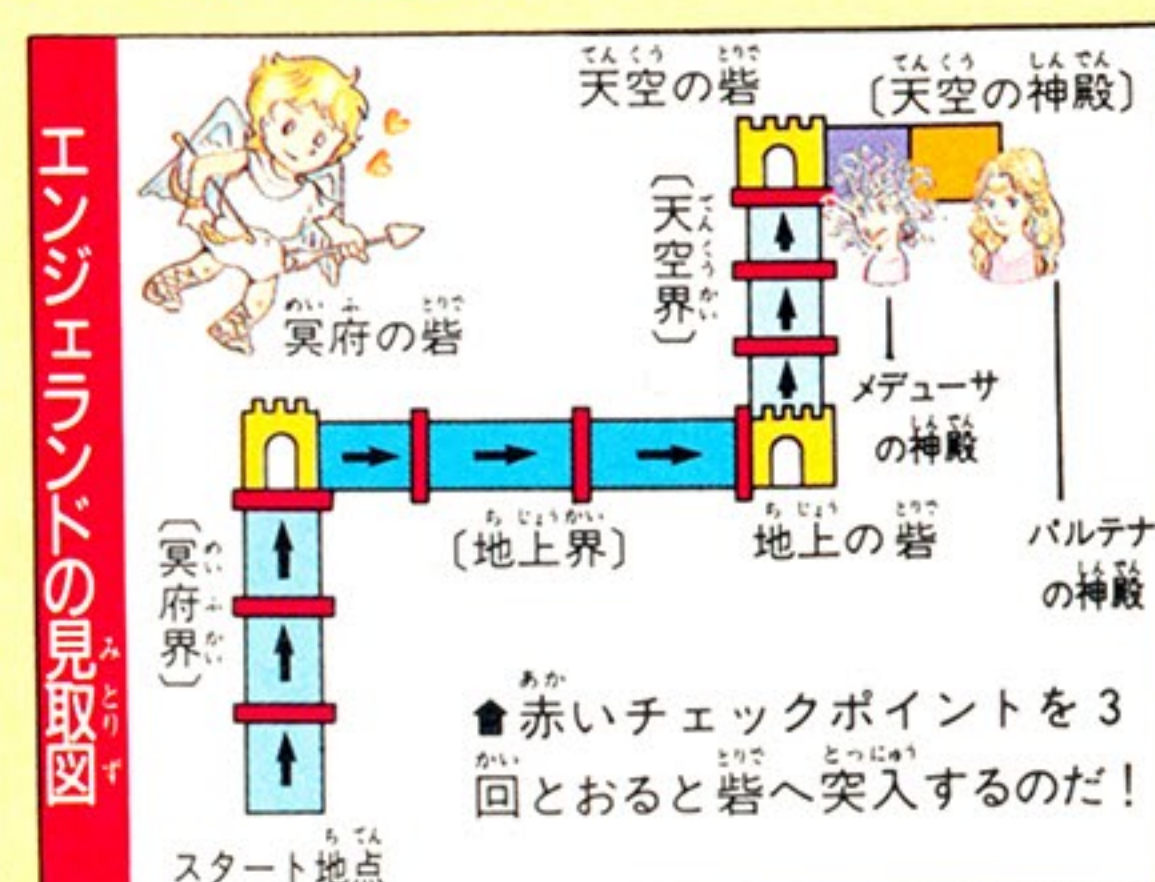
先号につづいて、よりくわしい『光神話 パルテナの鏡』の情報だよ！これは天使の少年ピットが、恵の女神パルテナをたすけるファンタジックなゲーム。3ステージの構造は左の図のようにカイダン状になっているのだ。ステージのわりにある砦は、迷路みたいなフクザツなところ。パルテナの3種の神器(鏡の盾、光の矢、ペガサスの翼)を集めながら、天空の神殿をめざして、上へ登るのだ！

天空の神殿へ、3つの砦を突破するのだ



ステージ3 天空界はメデューサの手下でいっぱい。雲にとびうたって神殿へいこう。

ステージ1 冥府界は岩でできた迷路。溶岩や地下氷河があるぞ。



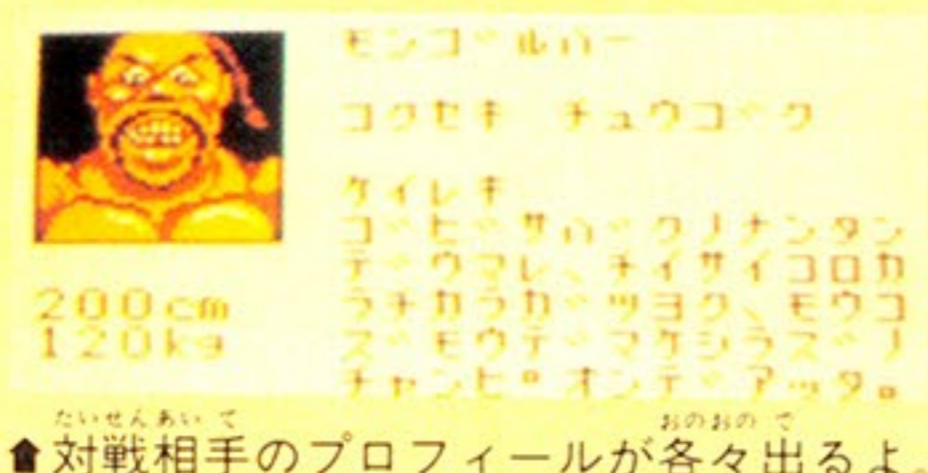
※画面は開発中のものです

飛龍の拳

日本GAME 12月27日発売予定
5,500円

3部構成の格闘技アクションゲームだつ。龍飛少年は、少林寺修業編、予選大会格闘編、世界大会激闘編の3部、全9ステージをクリアし、異種格闘技の世界チャンピオンになるのだつ。最後には宿敵・龍の牙の総帥との対決がまっている。飛龍の拳の奥義書、全6巻をとりもどすたびに、龍飛がパワーアップ！ 攻撃、防御のタイミング表示に、正確にケリやキックをいれるテクが重要だぞつ。

上段、中段、下段の構え。攻撃で格闘だ!!



大会会場へいく途中は、横スクロールする道中編。森や街で闘ってかけぬけろ。



悠久の時を経て
今、伝説は甦える。



敵のスキ、敵が自分のどこをねらっているか、は赤いマークでしめされるよ。

*画面は開発中のものです

ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲

バンダイ 12月25日発売予定
3,300円(ディスクカード)

とらえられたウルトラ兄弟を全員救いだし、大怪獣ゼットンをおすのだつ。主人公はハヤタ隊員。基本的に左右にスクロールする各ステージで、エネルギー球をあつめて、ウルトラマンに変身しようつ。スペシウム光線やハッ裂き光線で、メフィラス星人、ダダ、テレスドン、レッドキングといった怪獣たちをつぎつぎにやっつけるのだ。科学特捜隊の基地や大阪城などを正義の味方はまもるのだ!

シュワッチ、と3分間だけ変身します!



東京タワーのしたで、怪獣とたたかうハヤタ隊員だつ!

パニラ登場つ! ウルトラマンがバリアをはって応戦しているぞつ!

*画面は開発中のものです

ミラクルロピット 2100年の大冒険(仮題)

キングレコード 1987年春発売予定
価格未定

キングレコードの第1作が、コミカルなSFアクションアドベンチャーゲームに決定したよ。主人公はミラクルロピットというひょうきんなロボットと、なかの縦横席にすわるかわいい女の子。2人が協力して、ナゾのUFOを追いかけるのだ。異次元の洞くつのなかや砂漠、原始大陸、古い城など13の世界が2人をまっている。ロピットはレーザー光線で合体・変身をくりかえす敵をやっつけるのだ!

ロボットと女の子のアニメ風ゲームね



ロピットくんが敵の弾をうけてたおれると、女の子がなかからとびだす。30秒以内にパワーバックをみつけて、もどってくると、ロピットくんは動きだすよつ!

水晶の竜

スクウェア 12月下旬発売予定/3,400円(ディスクカード)

「アドベンチャー・スペシャル・シリーズ」の第1弾。アクションの要素はまったくない、近未来のSFアドベンチャーゲームだっ！ コマンドは画面のうゑにズラリとならんだアイコンをえらんで、入力するんだよ。

水晶のドラゴンにおそわれて、主人公ヒュー・ルーカスの友人シンシアとナイルが、ゆくゑ不明になった。

2人を探すため、ヒューは、街をかけめぐり、情報をつめて、宇宙空間へとびだすのだ。事件は、別の星間連絡船の失そう、「アリアスという星のしわざだ」という噂をまきこみながら、謎をふかめていく。

へんな商人ととりひきしたり、ビル街の建物に侵入したり。ちょっとアブナイこともしなければダメみたいだ。女の子の唇がパクパク動いたり、まばたきをしたり、と初のアニメーションもみられるのだっ！



「おまえに このメカをおげよう。うちうちも とべるスペーススクーター-LVX! レーザースコープとレーザーつきたから、とりあえず これぞガマンしておくれ。」

■やたっ、スペーススクーターをもらったぞ。やりかたしだいで、いろんな物ももらえるのだ。

ル
ー
ベ
や
本
が
あ
る。



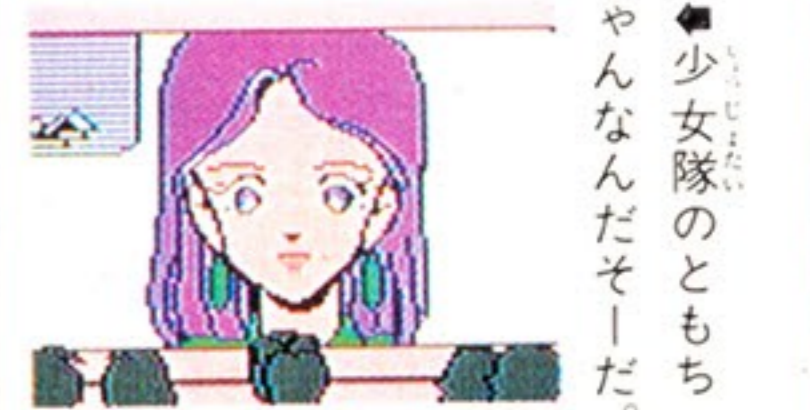
■アイコンは左から移動、みる、手に入れる、話す、使うなど。



すしん、うの「ドラゴン」が おどしおどして きた！ とつぜん、さうしん、うが きかなくなり、つうしんが とだえた。ナイルも、リンリアも、せいごめれるように、



きがつくと、ぼくは おしらせのなかにいた。「わたしはユージン、きみが そうなんしているところをどおいかかっただ、たすかてよかった。」



■緑色の髪のユージンさまだ。絵は40枚程だが、話はオク深いのだ。

■少
女
隊
の
と
も
ち
や
ん
な
ん
だ
そ
う
だ。

ディープダンジョン魔洞戦紀

スクウェア 12月下旬発売予定/3,400円(ディスクカード)

ファミコン初の3D迷路型、本格ロールプレイングゲームがついに登場しちゃうんだ。

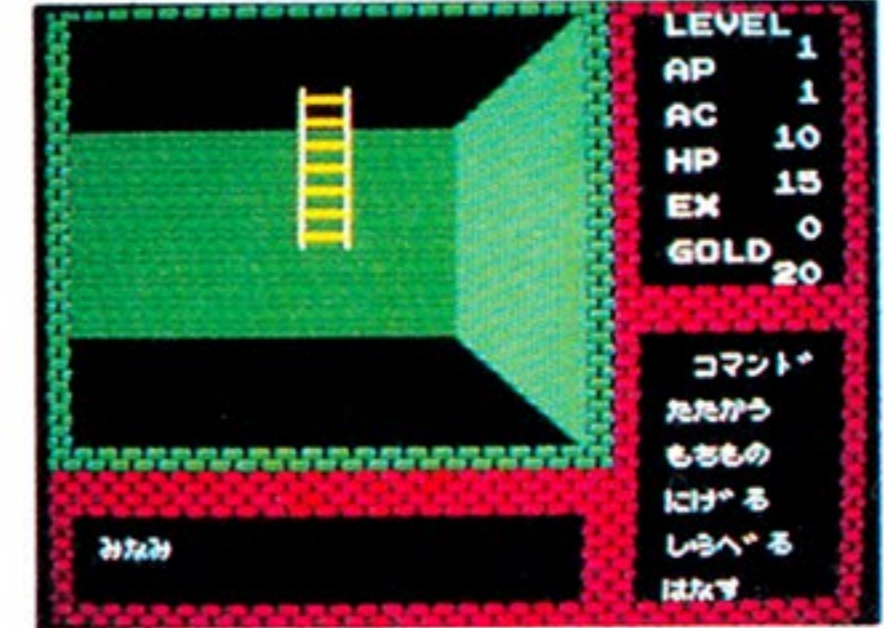
地下何層にもわかれたダンジョンへ、勇者ラルはいって行くのだ。迷宮のどこかにいるエトナ姫をたすけだし、邪悪な魔王を倒すのが使命なのだ！

人間の姿や虫族の敵を倒し、どんどん地下へすすんでいこう。敵を倒すとお金やアイテム、そして経験値がもらえるよ。経験値をつんでレベルをあげ、もっとも強い敵をなぎたおすのだ。

地下3階などには、街もある。武器屋、防具屋で手オー、銅の剣、皮の服、鉄のタテとかを買うと、キャラのパワーアップができるんだ。道具屋で香料や聖なる灰をかうと、マジックも使えるよ。いろんなキャラと話して情報をもらうのもだいじなこと。奥の深いゲームだぞっ。



■やたっ、敵を倒したらタカラの山がでてきたぞ。おカネをためて、道具やブキをかうのだ。



■ブキやのメニューだ！ たっくさんある。売って金もうけもイイ。

■うゑへあがるカイダンだっ。ドアや小部屋もたくさんあるのだっ。



■冒
険
者
は、
アイ
サ
ツ
し
て
き
た
っ。
た
た
か
っ
た
ホ
ー
が
い
い
か
も
ね。



※画面は開発中のものです

謎のゲーム 未確認情報



●万里子です、こんにちは。今週は私の大好きなゲームの移植情報からね！

●サン電子が、あのかわいいセガのゲーム『ファンタジーゾーン』を、ついにファミコンゲームにしてくれることになりました。4月発売予定、メガROMで登場するそうよ。サン電子からは、ほかにコマンド入力型のアドベンチャーゲーム『皇帝の闇(仮題)』も、5月に発売される予定です。ディスクカード(両面)のゲームですよ。

●ニッポン放送の「オールナイトニッポン」の20周年を記念して、ファミコンゲーム『オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ』が完成しました。とんねるずやKYON²、ビートたけし

さんなど、DJの方も総出演！ プレゼント用などの限定生産品なので、お店さんでは買えないの。ラジオをきいて、ゼッタイに手に入れようね。くわしい情報は、次号をみて下さいね。

●アスキーが12月24日に発売する『プロフェッショナル麻雀 悟空』(ディスクカード)は、パソコン用にシャノールから発売された『プロフェッショナル麻雀の移植なんですよ。』

●ジャレコはカンフーゲーム『風雲少林拳(仮題)』を、ディスクカードで来年、2月に発売する予定です。

●データイーストは来年3月に『新宿中央公園殺人事件』(ディスクカード)を発売します。コマンド入力型の本格

的なアドベンチャーゲームですよ。

●レコード会社のエピックソニーが、ファミコンゲームを発売します。なんと、所ジョージさんが主人公キャラを描く予定。タイトル、価格は未定です。

●ハドソンが、ディズニーのキャラクターを使ったゲームを発売する、というウワサがあります。

●任天堂の発売スケジュールが、またかわりました。『光神話 パルテナの鏡』は12月15日発売。『ゼルダの伝説』の続編『リンクの冒険』は、ずっとおくれ

て1月14日発売。『ファミリー圏(仮題)』は1月中旬発売予定になりました。

●では、みなさん、次号でまたお会いしましょう。さようなら。(森下万里子)

発売日スケジュール表

11月発売予定のゲーム	
○キャッスルエクセレント(アスキー)	11月28日/4,900円
○ザナック(ポニー)	11月28日/2,900円(ディスクカード)
○きね子(アイレム)	11月28日/3,300円(ディスクカード)
12月発売予定のゲーム	
○ディーヴァ ナーサティアの玉座(東芝EMI)	12月5日/5,500円
○タイガーヘリ(ポニー)	12月5日/4,900円
○トランスフォーマー コンボイの謎(タカラ)	12月5日/4,900円
○ホットターマンの地底探検(ユース)	12月5日/4,900円
○プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)	12月10日/3,900円
○ビートたけしの挑戦状(タイトー)	12月10日/5,300円
○シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件(トワチキ)	12月10日/5,000円
○アディアン杖(サン電子)	12月12日/4,900円(ディスクカード)
○ドラえもん(ハドソン)	12月12日/5,500円
○謎の壁 ブロックくずし(仮題)(コナミ)	12月13日/2,980円(ディスクカード)
○魔鐘(アイレム)	12月15日/5,300円
○光神話 パルテナの鏡(任天堂)	12月15日/2,600円(ディスクカード)
○消えたプリンセス(イマジニア)	12月15日/5,000円(ディスク、本、カセット)
○キングコング2(コナミ)	12月18日/5,300円
○マドゥーラの翼(サン電子)	12月18日/4,900円
○新人類(リックスソフト)	12月18日/4,900円
○スーパーロードランナー(アイレム)	12月19日/価格未定(ディスクカード)
○聖飢魔II 悪魔の逆襲(CBSソニー)	12月20日/4,900円
○時空の旅人(ケムコ)	12月20日/4,900円
○ブリーダー(ソフトプロ)	12月20日/2,980円(ディスクカード)
○エレクトリシャン(ケムコ)	12月20日/2,980円(ディスクカード)
○プロフェッショナル麻雀 悟空(アスキー)	12月24日/価格未定(ディスクカード)
○ウルトラマン(バンダイ)	12月25日/3,300円(ディスクカード)
○闘いの挽歌(カプコン)	12月26日/5,500円
○クレイジークライマー(ニチブツ)	12月26日/5,300円(専用スティック付)
○飛龍の拳(日本GAME)	12月27日/5,500円

○メトロクロス(ナムコ)	12月中旬/3,900円
○レイラ(デービーソフト)	12月中旬/5,300円
○ナイト・ロー(ジャレコ)	12月中旬/3,200円(ディスクカード)
○コスモジェネシス(アスキー)	12月下旬/4,900円
○花のスター街道(ビクター音楽産業)	12月下旬/価格未定
○プロゴルファー猿(バンダイ)	12月下旬/3,300円(ディスクカード)
○アップルタウン物語(スクウェア)	12月下旬/3,400円(ディスクカード)
○水晶の竜(スクウェア)	12月下旬/3,400円(ディスクカード)
○ディーブ・ダンジョン 魔洞戦紀(スクウェア)	12月下旬/3,400円(ディスクカード)
○陸上競技編(バンダイ)	12月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○ドラゴンクエストII 悪魔の神々(エニックス)	12月下旬~1月/5,500円
1987年1月発売予定のゲーム	
○魔獣の森伝説(イマジニア)	1月5日/5,000円(ディスク、本、カセット)
○リンクの冒険(任天堂)	1月14日/2,600円(ディスクカード)
○ザ・ブラックバス(ホット・ビィ)	1月20日/5,300円
○ココナワールド(ソフエル)	1月20日/価格未定(ディスクカード)
○ドラゴンバスター(ナムコ)	1月上旬/4,900円(予価)
○火の鳥(仮題)(コナミ)	1月上旬/価格未定
○アルカノイド(タイトー)	1月下旬/価格未定
○ファミリー曲書(仮題)(任天堂)(D)	1月中旬/2,500円(予価)(ディスクカード)
○アテナ(エス・エヌ・ケイ)	1月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ポケットザウルス(仮題)(バンダイ)	1月/5,500円
○ラビリンス(徳間書店)	1月/4,900円
○メルヘンヴェール(サン電子)	1月/3,200円(ディスクカード)
○ジョギング編(バンダイ)	1月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○謎のマガジディスク ナゾラーランド(サン電子)	1月/2,900円(ディスクカード)
○マイケルのEnglish大冒険(スコピオンソフト)	1月/2,980円(ディスクカード)
2月発売予定のゲーム	
○ゴルフ(任天堂)	2月14日/2,500円(ディスクカード)
○レリクス(ボーステック)	2月25日/価格未定(ディスクカード)
○トッブルジップ(ボーステック)	2月25日/価格未定(ディスクカード)

○キャプテン翼(テクモ)	2月中旬/価格未定(ディスクカード)
○アルゴスの戦士(テクモ)	2月中旬/価格未定
○タッチ(東宝)	2月/4,900円
○ジェニー(タカラ)	2月/価格未定
○風雲少林拳(仮題)(ジャレコ)	2月/価格未定(ディスクカード)
○ウインターゲームス(ポニー)	2月/価格未定(ディスクカード)
○セクションZ(カプコン)	2月/価格未定(ディスクカード)
○ダンプ松本(サンリツ電気)	2月~3月/価格未定
3月以降発売のゲーム	
○スパイVSスパイII(仮題)(ケムコ)	3月下旬/価格未定
○エアロビクス編(バンダイ)	3月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○新宿中央公園殺人事件(データイースト)	3月/価格未定(ディスクカード)
○地底大陸オールドーラ(サン電子)	3月/4,900円
○スーパーボーイアラン(サン電子)	3月/4,900円
○ファンタジーゾーン(サン電子)	4月/価格未定
○水戸黄門(サン電子)	4月~5月/価格未定
○皇帝の蘭(仮題)(サン電子)	5月/価格未定(ディスクカード)
○ミラクルロピット 2100年の大冒険(仮題)(キングレコード)	春/価格未定
○森田の将棋(セタ)	春/価格未定
○ウルティマ(発売元未定)	7月14日/価格未定
発売日未定のゲーム	
○信長の野望(光荣)	
○水戸黄門(サン電子)	
○ボールブレイザー(ポニー)	
○ピットストップII(ポニー)	
○エイリアン2(仮題)(スクウェア)	
○ザナドゥ(ハドソン)	
○ランボー(バック・イン・ビデオ)	
○スクランブル21(ビクター音楽産業)	
○ガンズモーク(カプコン)	
○ひげ丸(仮題)(カプコン)	
○ラッシュアンドクラッシュ(カプコン)	
○ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)(データイースト)	
○夢工場(仮題)(フジテレビ)(D)	
○パルプス(仮題)(任天堂)(D)	
○エクスカリバー(仮題)(スクウェア)(D)	
○シカゴ・コネクション(仮題)(スクウェア)(D)	
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)(スクウェア)(D)	
○ライジン(仮題)(スクウェア)(D)	
○ヒスパニー(仮題)(スクウェア)(D)	

Calendar 1986

11/23-12/20

11

日	月	火	水	木	金	土
.	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30

12

日	月	火	水	木	金	土
.	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	.	.	.
.

日	月	火	水	木	金	土
11/23	24	25	26 怒 IKARI 発売 (ケイ・アミューズメントリース) 5,500円	27 ドラゴンボール ^{ドラゴンボール} 神殿の謎 ^謎 発売 (バンダイ)5,300円 マッピーランド ^{マッピーランド} 発売 (ナムコ)3,900円	28 ファミコン通信 13号(12月12日号)発売 さね子 ^{さね子} 発売 (アイレム)3,300円(ディスクカード) キャッスルエクセレント ^{キャッスルエクセレント} 発売 (アスキー)4,900円 ザナック ^{ザナック} 発売 (ポニー)2,900円(ディスクカード)	29
30	12/1	2	3	4	5 タイガーヘリ ^{タイガーヘリ} 発売 (ポニー)4,900円 ディーヴァ ^{ディーヴァ} 発売 (東芝EMI)5,500円 トランスフォーマー ^{トランスフォーマー} 発売 (タカラ)4,900円 ホットマンの地底探検 ^{ホットマンの地底探検} 発売 (ユース)4,900円	6
7	8 月刊ログイン 1月号発売 定価520円	9	10 シャーロックホームズ ^{シャーロックホームズ} 発売 (トーワチキ)5,000円 ビートだけの挑戦状 ^{ビートだけの挑戦状} 発売 (タイトー)5,300円 70野球 ^{70野球} ファミリースタジアム ^{ファミリースタジアム} 発売 (ナムコ)3,900円	11	12 ファミコン通信 14号(12月26日号)発売 アティアンの杖 ^{アティアンの杖} 発売 (サン電子)4,900円 (ディスクカード) ドラえもん ^{ドラえもん} 発売 (ハドソン)5,500円	13 謎の壁 ^{謎の壁} ブロックくずし (コナミ)2,980円 (ディスクカード)
14	15 消えたプリンセス ^{消えたプリンセス} 発売 (イマジニア)5,000円 (ディスクカード 本カセット) 魔鐘 ^{魔鐘} 発売 (アイレム)5,300円 光神話 ^{光神話} /ルテナの鏡 ^{ルテナの鏡} 発売 (任天堂)2,600円 (ディスクカード)	16	17	18 マドゥーラの翼 ^{マドゥーラの翼} 発売 (サン電子)4,900円 新人類 ^{新人類} 発売 (リックスソフト)4,900円 キングコング2 ^{キングコング2} 発売 (コナミ)5,300円	19 スーパーロードランナー ^{スーパーロードランナー} 発売 (アイレム)価格未定 (ディスクカード)	20 エレクトリジャン ^{エレクトリジャン} 発売 (ケムコ)2,980円(ディスクカード) 聖飢魔II ^{聖飢魔II} 発売 (CBS/ソニー)4,900円 時空の旅人 ^{時空の旅人} 発売 (ケムコ)4,900円 ブリーダー ^{ブリーダー} 発売 (ソフトプロ)2,980円(ディスクカード)



きん だん 禁断 KIN DAN

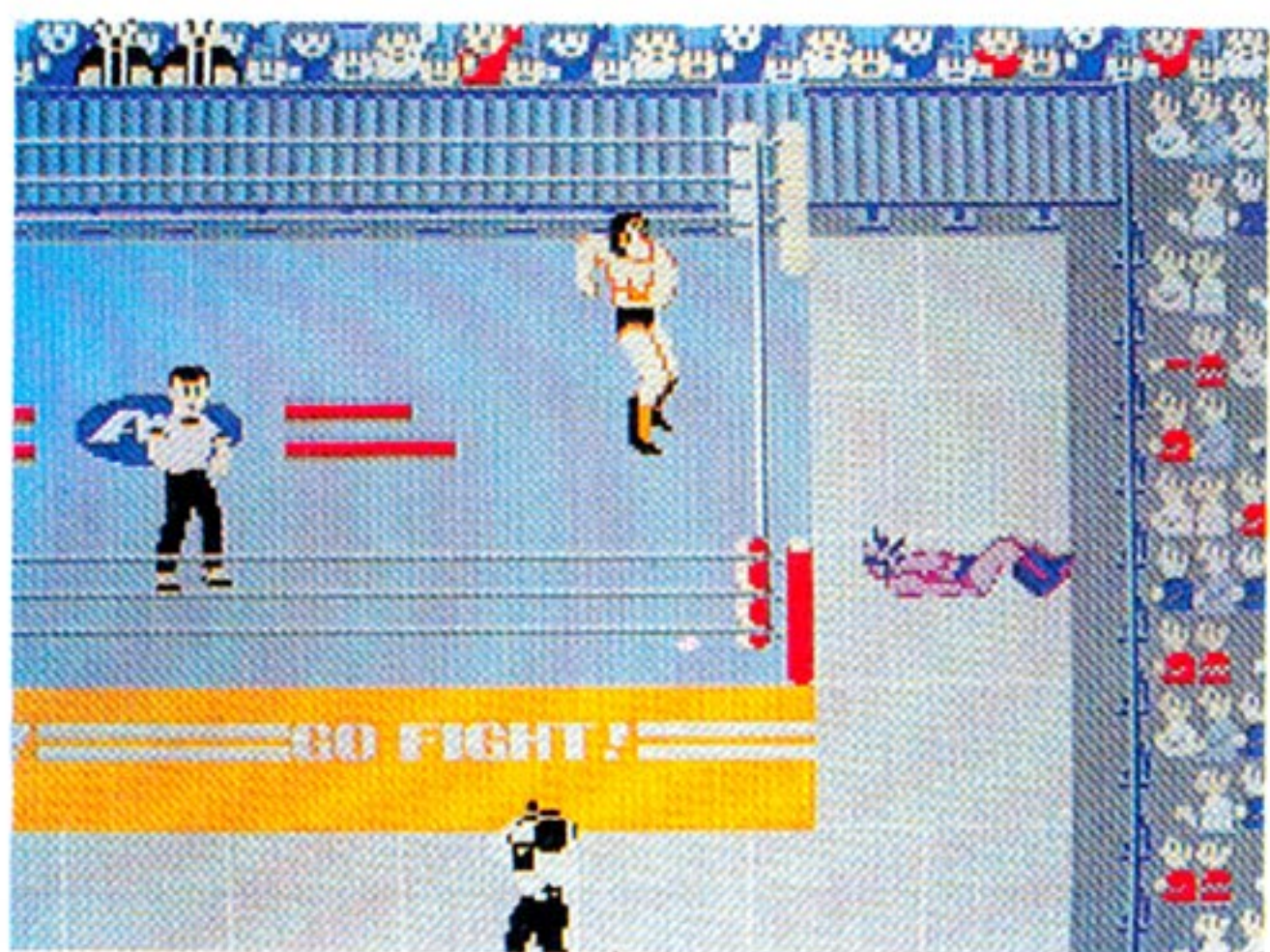
図書券 5,000円

ファミ通チケット
2,500
ガバス

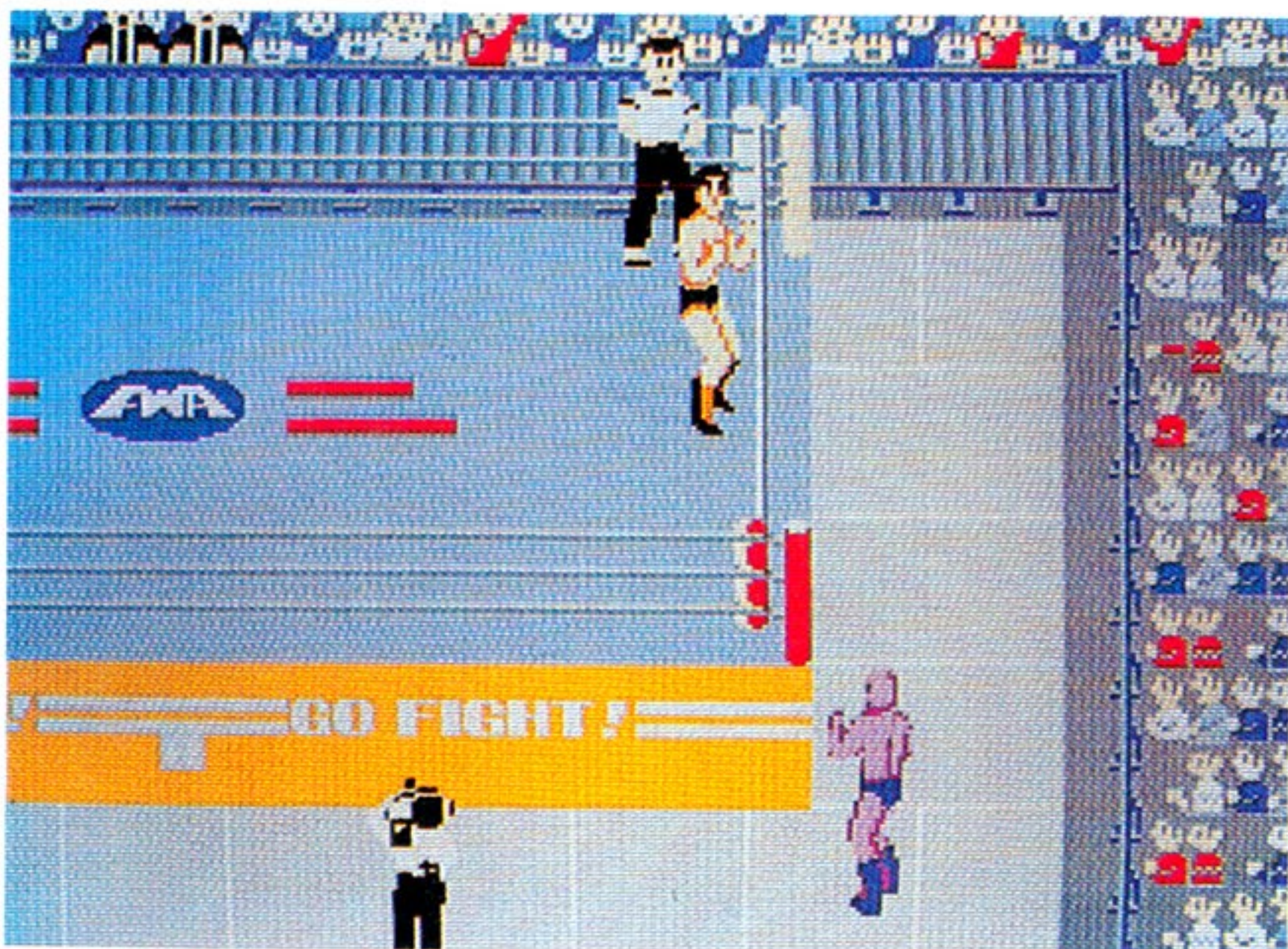
●プロレス ©任天堂

プロレスにもあったワープ技っ!!

北海道 橋本 渉 (会員番号900165)



▲相手レスラーをボディスラムなどで場外に投げとばす!!



▲自分はロープにピッタリくっついて相手レスラーがやってくるのを待つ!!

ロープ際の魔術師!?

はやくも、我がファミ通秘情報部に『プロレス』の秘技がたくさん送られてきたぞ。早いものは発売日の3日後ぐらいで届く。やはり人気のあるゲームだから、発売日に買った人も多いんだろうな。

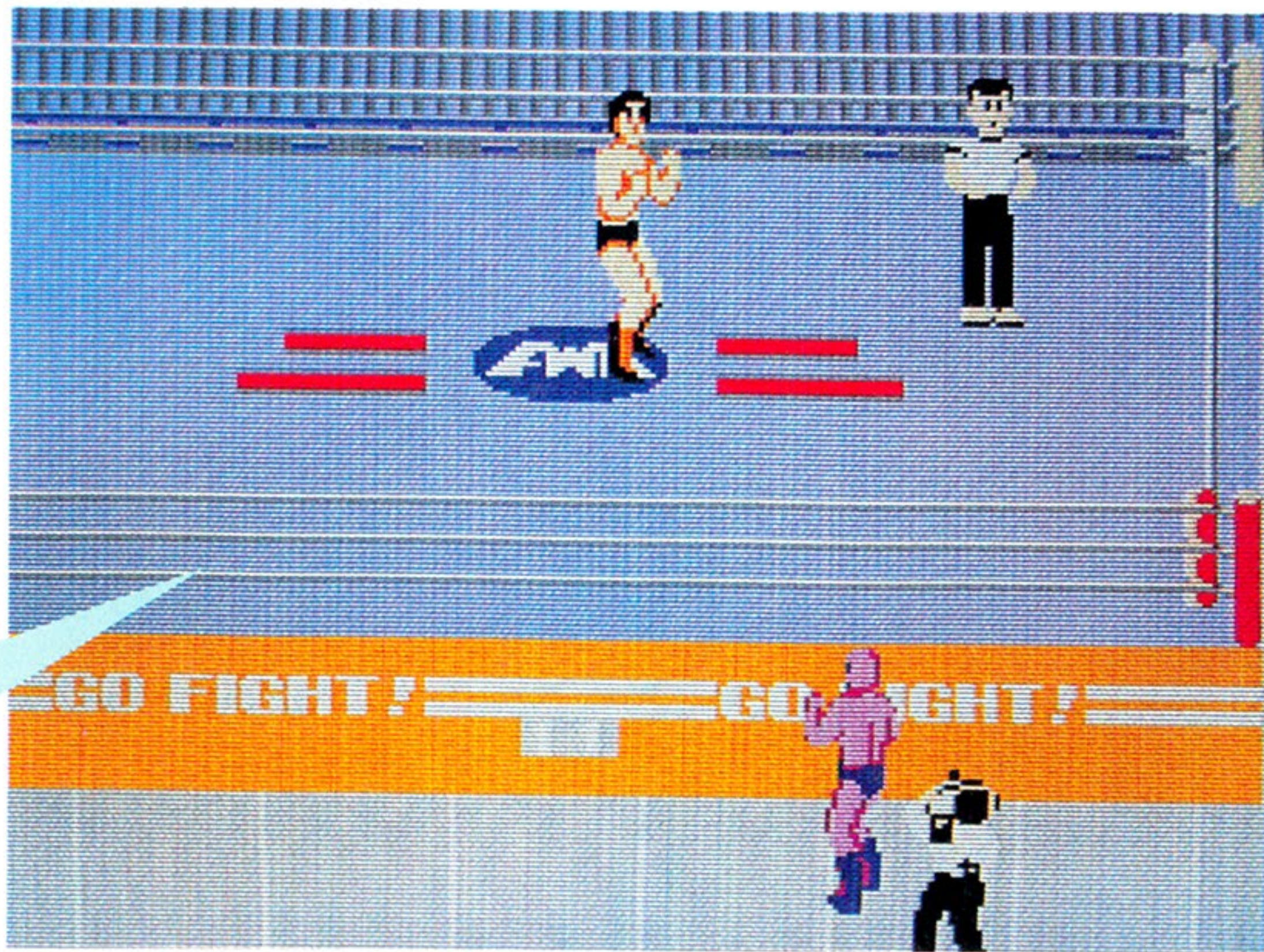
最初の秘技はワープ技だ。ワープといっても、プロレスの場合、リング以外に行きよがないから、正確には瞬間移動（テレポーション）と呼ぶべきかも知れない。ふむむっ、レスラーのなかに超能力者がいたとは!!

では、さっそく確かめてみよう。この秘技は1PLAYER

でも、2PLAYERでもできるし、どのレスラーを選んでもだいじょうぶだ。お気に入りのレスラーを選んでゲームをスタートさせよう。

試合が始まったら、とにかく相手レスラーを場外に投げとばす。そして、ここからがカンジんなトコだぞ。自分はロープにピッタリとくっつけているのだ。そのうち、場外に落ちたレスラーは起きあがってトコトコとリングの正面のほうへやってくる。

で、このとき画面がスクロールしたとたん、いままでリング端のロープのところに立っていたレスラー(自分)がリング中央に瞬間的にパッと移動してしまうのだ。不思議だね。



▲相手レスラーが正面に来て、画面がスクロールしたとたん、ロープ際からリング中央にワープ。

しゅん かん 瞬間ワープ!

の秘技! NO HI GI!

かくしゃ ねんまつしうせん む いっ
各社、年末商戦に向けて一
せい
斉にスタート!! といった
かん しんさく め じろ お
感じて新作ゲームが目白押
しだ。キミもどのソフトを
か まよ
買おうか迷っているんじゃ
ないかな。秘技が見つかったら、
きんだん ひ ぎ おう ぼ
禁断の秘技に応募してね。お年玉にガバスがもらえるかもしれないぞっ!!

図書券 5,000円

ファミ通チケット 2,500ガバス

●プロレス ©任天堂

寝る子も起きるスターマン!!

島根県 岡本幸司 (会員番号900166)

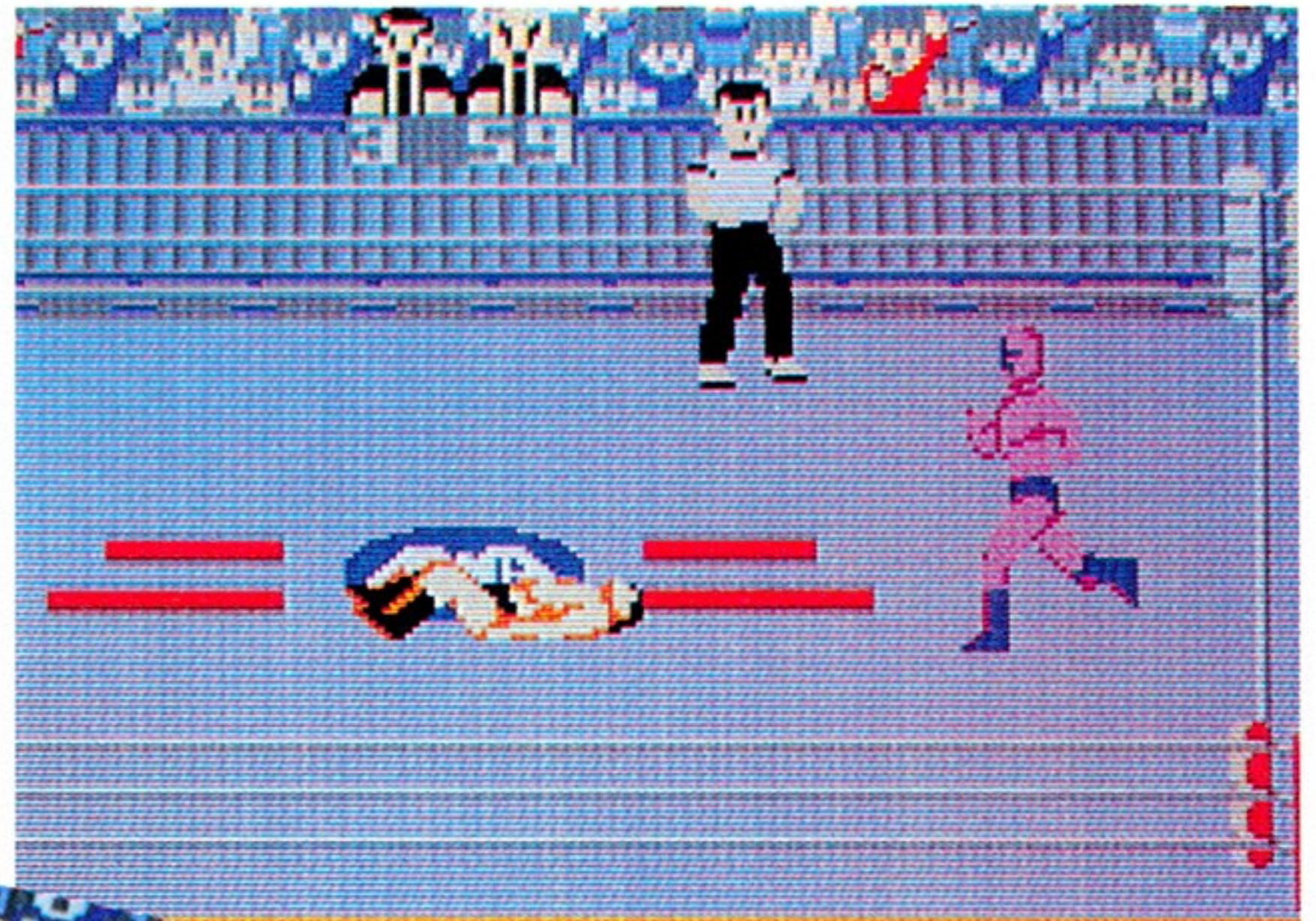
キミはもう、謎のレスラー、グレートプーマに勝つことができたかな?

FWAとFWFのダブルタイトル制覇の道はキビシイよね。そこで、島根県の岡本くんから送られてきた、とっておきの秘技をキミにも伝授しよう。

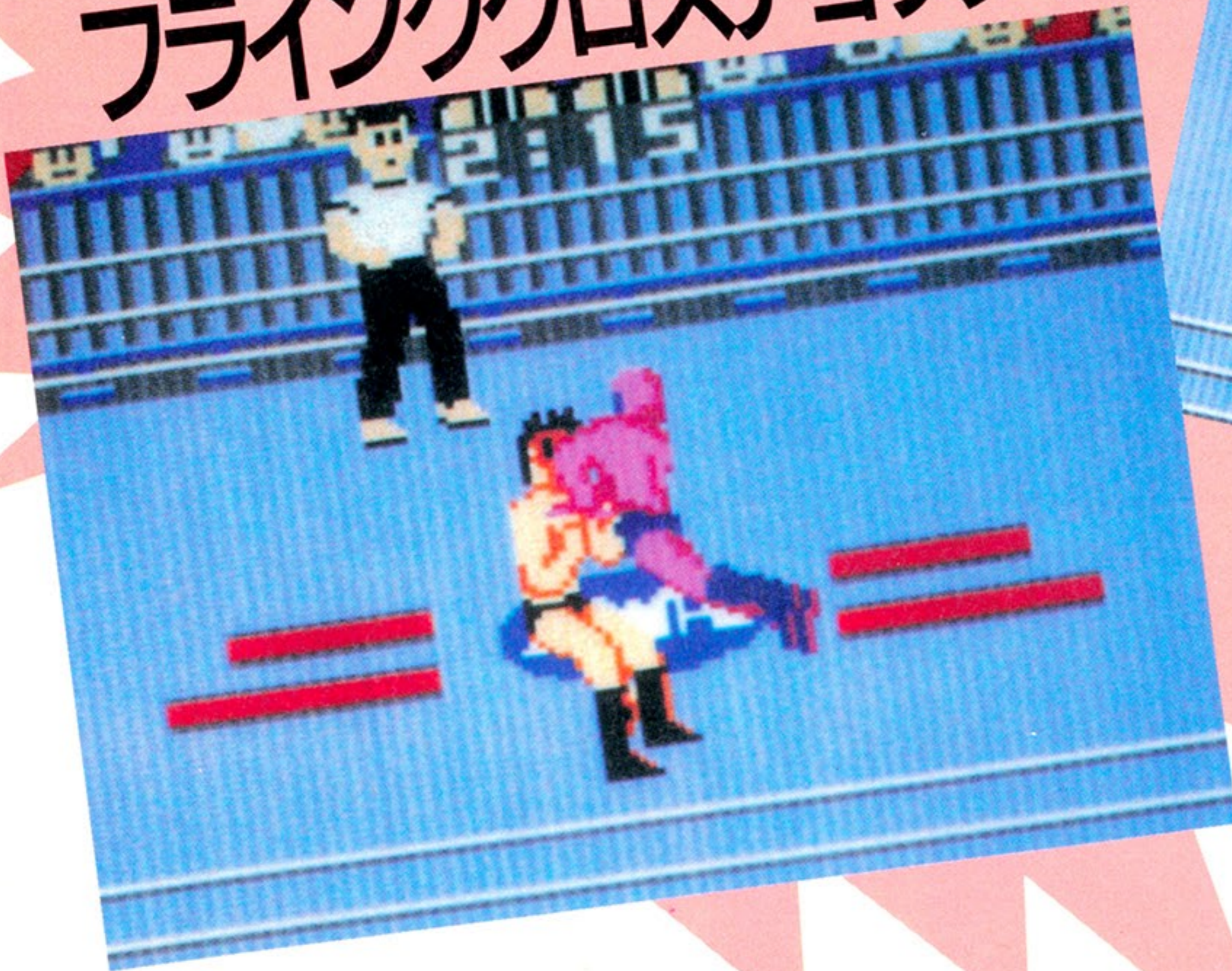
この秘技を使えるレスラーはスターマンだ。迷わずスターマンを選びなさい。で、試合が開始されたら、走りながらのフライングクロスチョップを決める。最初はリングのいちばん手前か、いちばん上が決めやすい。

そして、相手が倒れたら、すぐ+ボタンの左右どちらかを2回つづけて押し、走る。相手が倒れていよーがかまわずにAボタンを押してフライングクロスチョップをかけるのだ。すると、倒れていたレスラーは、なんとムクツと起き上がり、自分のほうから当たってくれるのだ!! 驚いちゃうね。

以後、これの繰り返しで、相手レスラーにダメージを与え、相手が弱ったところで大技を2・3発決めれば、どんなレスラーにも楽勝だぜっ!!



フライングクロスチョップ!



▶ 相手を倒したら、すぐに+ボタンを2回押して、走れ!!

▶ 相手が倒れていてもかわずに、フライングクロスチョップ!! 相手は自分から起きて、当たってくれる。

たお てき
倒れている敵も
お
起きあがる…!!

図書券

2,000円

ファミ通チケット
1,106
ガバス

●プロレス ©任天堂

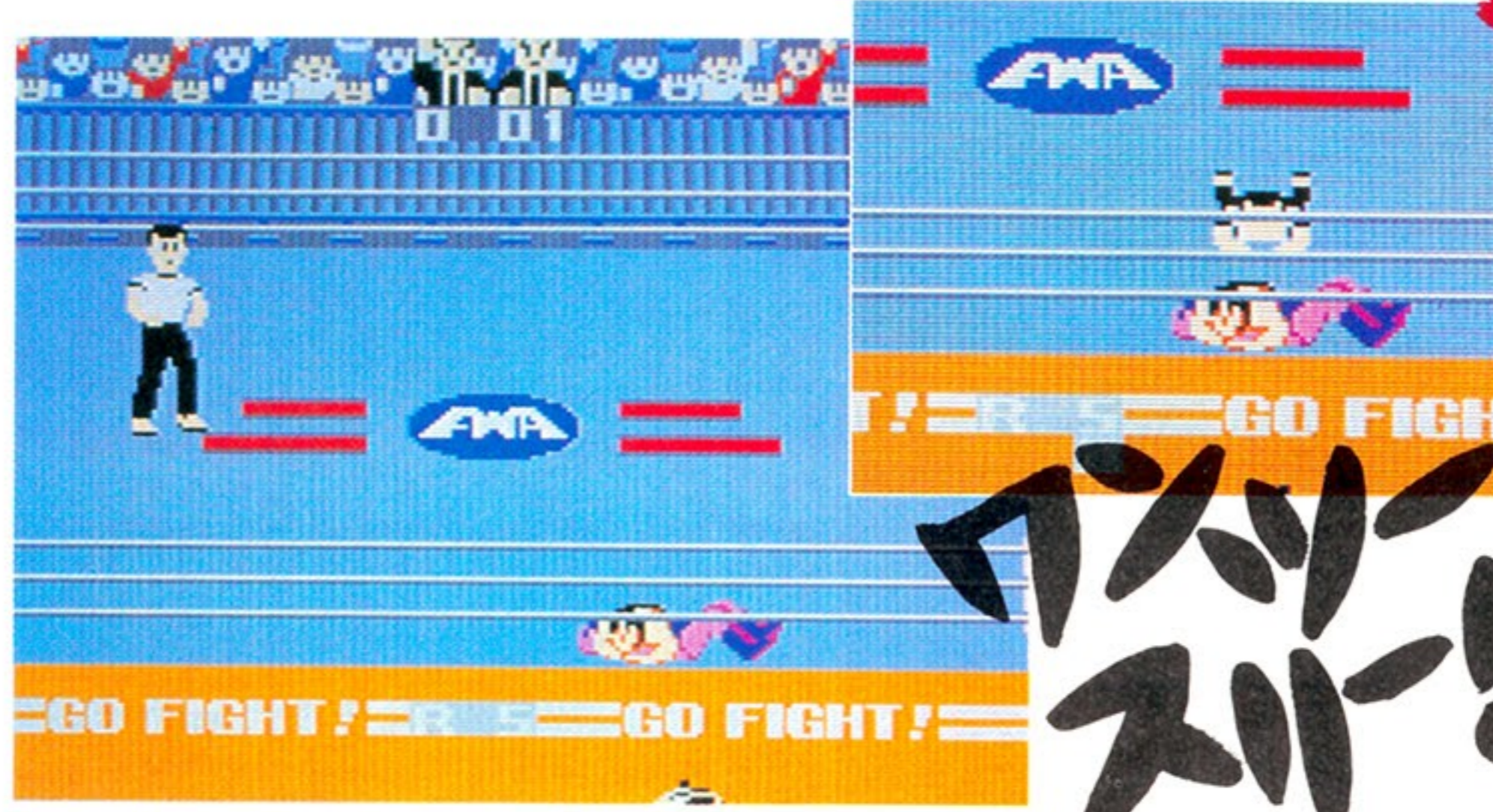
ラスト0:01秒のありがたさ!

大阪府 和田明久 (会員番号900167)

ウッシャーッ!

試合の制限時間ギリギリ、例えば、あと1秒で試合終了というときにフォールしたら、どなるかキミは知っているかな? 答えは、そう、そのままカウントが進行されるんだ。残り試合時間も0:01で止まったままになるぞ。ありがたいね。

ただし、カウント途中でフォールをかえされた場合は、その時点で試合終了になっちゃうよ。



試合時間4分59秒でフォール勝ち。ウッシャーッ!!

ラスト!

図書券

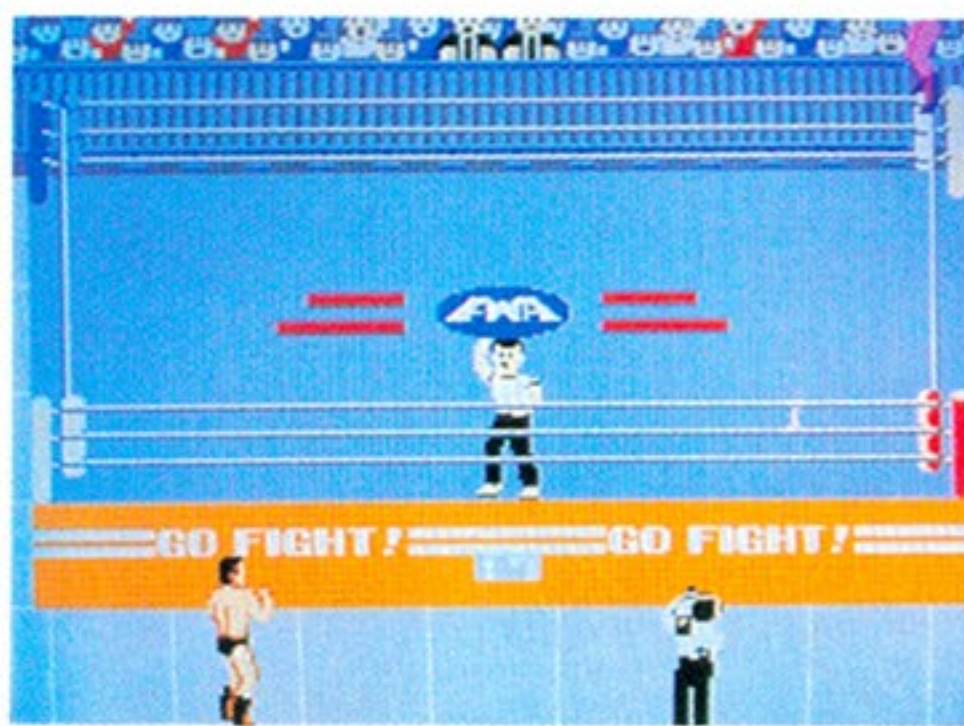
3,000円

ファミ通チケット
1,503
ガバス

●プロレス ©任天堂

場外カウントを数えなおすぞ!

北海道 伊藤太祐 (会員番号900168)



おっと、何をやる気だあーっ!!



あれっ?! レフリーが場外カウントを数えなおしたぞっ!!

相手レスラーを場外に投げると、左右どちらかに画面がスクロールするよね。で、相手レスラーが立ち上がり、画面のスクロールがまんなかきたときに、自分がコーナーポストに上って下りると、場外カウントを1から数えなおすぞ。

コーナーポストに上っただけではダメ。必ず下りること。勝負はリング上でつけようぜ。なーんちゃって。

図書券

2,000円

ファミ通チケット
1,017
ガバス

●プロレス ©任天堂

たった2秒で決着っ!?

北海道 伊藤太祐 (会員番号900168)

右の写真を見てくれ。試合時間がたったの2秒だぞ。そんなことできるわけがないって? じつは種も仕掛もあるのさ。

2人用プレーを選ぶと制限時間がないよね。ところが試合時間を表示するところには"分"の位が1ケタしかない。つまり、9分59秒までしか表示できないのだ。もう、わかったと思うけど、この試合は10分2秒で決着したというワケ。



2人用プレーで試合時間が10分を超えてからフォールすると...



試合時間がたったの2秒!? そんなバカな。ほんとは10分2秒なのだ。

図書券 3,000円

ファミ通チケット
1,825
ガバ

●プロレス ©任天堂

必殺!! サマーソルトスペシャル!

大阪府 若宮英俊 (会員番号291197)

遊星から来た鳥人と異名をとるスターマン。彼の得意とするフライングクロスチョップや、サマーソルトキックなどの空中戦殺法には目を見はるものがある。

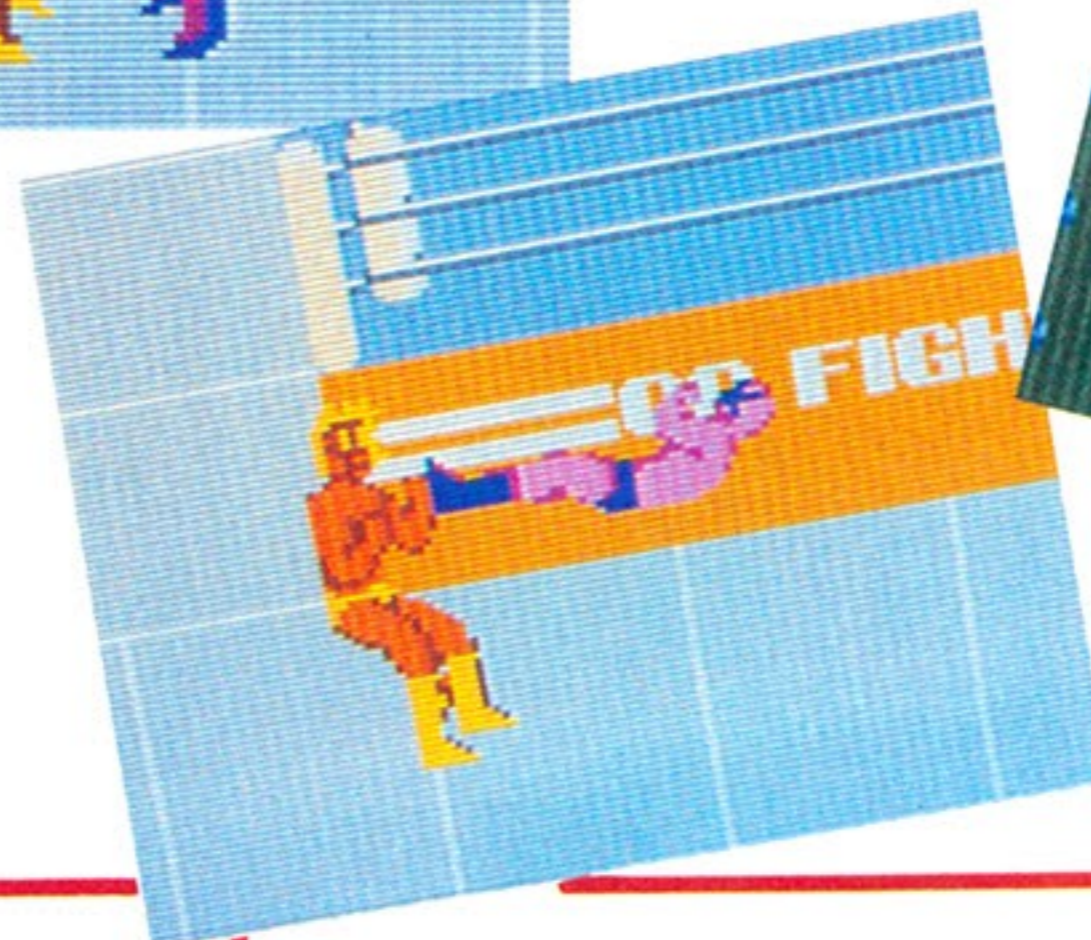
ところが、スターマンにはもうひとつの隠れた必殺技があった。名づけてサマーソルトスペシャルと呼ぼう。

相手レスラーを場外に投げとばしたら、自分も場外に出る。そして、リングサイドに書いてあるGO FIGHT! の文字のGのところまで待つ。相手レスラーと組み合ったら、サマーソルトキックをかける。すると、いつもキックしたあと後方宙返りをするが、ここで技をかけると、前方宙返りをするのだ。スゴイ!!



★Gの文字と重なるように立って、相手と組み合ったら、+ボタンの下を押しながらAボタンを押すのだ!!

Gポイントで待ち構えろ!



★キックをしたあとに、前方宙返りをするスターマンを見れる。

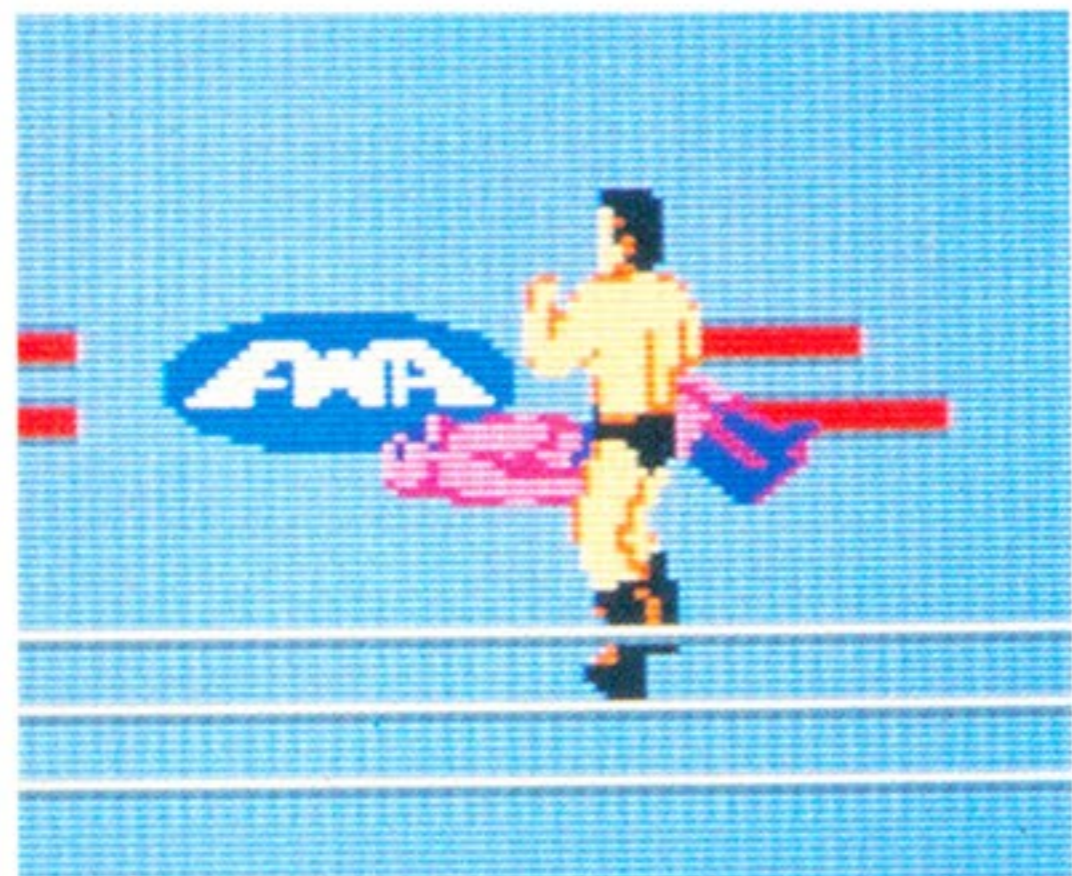
図書券 2,000円

ファミ通チケット
1,042
ガバ

●プロレス ©任天堂

連射エンズイギリ!!

静岡県 苦田章人 (会員番号9000169)



★相手レスラーのパンツと自分のパンツが重なるように立って待つのだ。



パンツが自印っ!?

相手レスラーを倒したら、相手レスラーのパンツと自分のパンツがちょうど重なるようにファイター集を立たせろ!!

この位置でAボタンを連打していると、相手が起き上がったとたんに、エンズイギリがズバツと決まるのだ。

連射装置の付いたジョイスティックを使えば、Aボタンを押してるだけだからラクだね。

図書券 2,000円

ファミ通チケット
1,402
ガバ

●プロレス ©任天堂

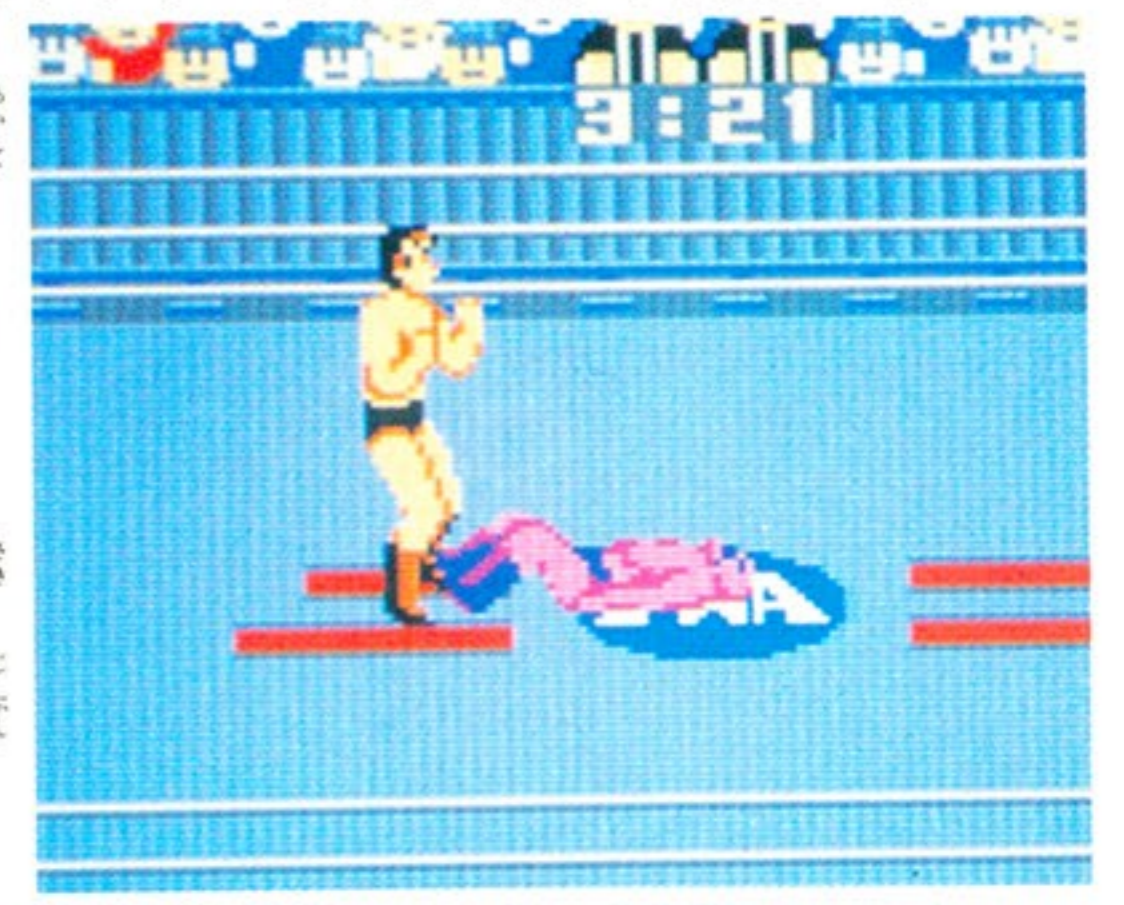
連射ソバット攻撃!!

東京都 日沼利栄 (会員番号9000170)

つま先を合わせる

この技も、連射装置付きのジョイスティックを使うとラクだ。相手レスラーを倒したら、相手レスラーのつま先と自分のつま先が重なるように立って、Aボタンを連打するだけ。起きあがりざまにローリングソバットが何発でも決まる。

★相手レスラーのつま先と自分のつま先が重なるように立ちAボタンを連打。



★連射装置付きのジョイスティックを使うと、Aボタンを押してるだけで、何発も決まる!!

図書券 3,000円

ファミ通チケッ
1,881
ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

隠れキャラの出し方を教えちゃうからね!

埼玉県 猪又敬二 (会員番号900164)

幼稚園編

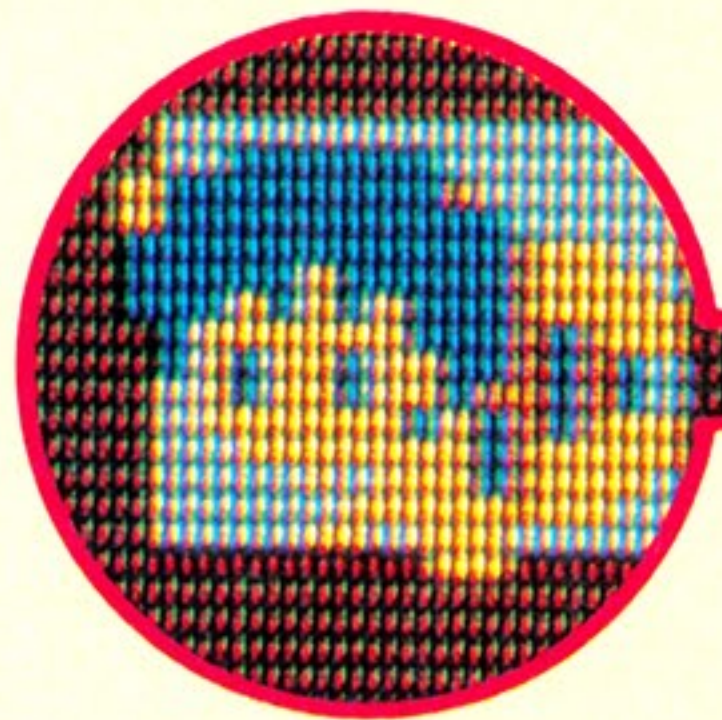
ほのぼのとして簡単そうに見えるんだけど、意外とてこずっちゃうという『うる星やつら』。いたるところに隠れキャラがひそんでる

けど、場所がわからなくてウロウロしてる間に炎に巻き込まれちゃってア〜ア!という人も多いはず。そういう人はぜひ読んでよね。

1 おまるとテンちゃんの フカ〜い関係!?



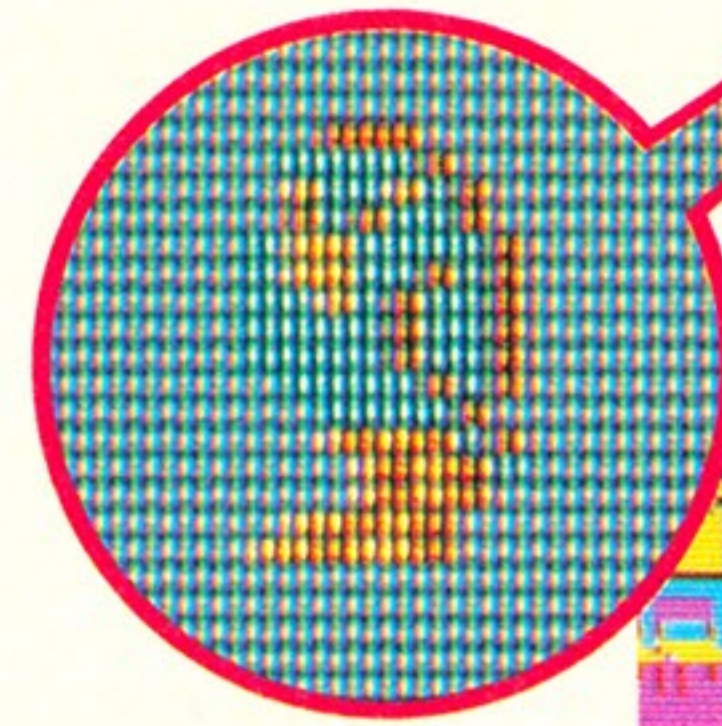
◆1階のエスカレーターから右4つめのドアの所でジャンプするとかわいいアヒルのおまろが出現だ。



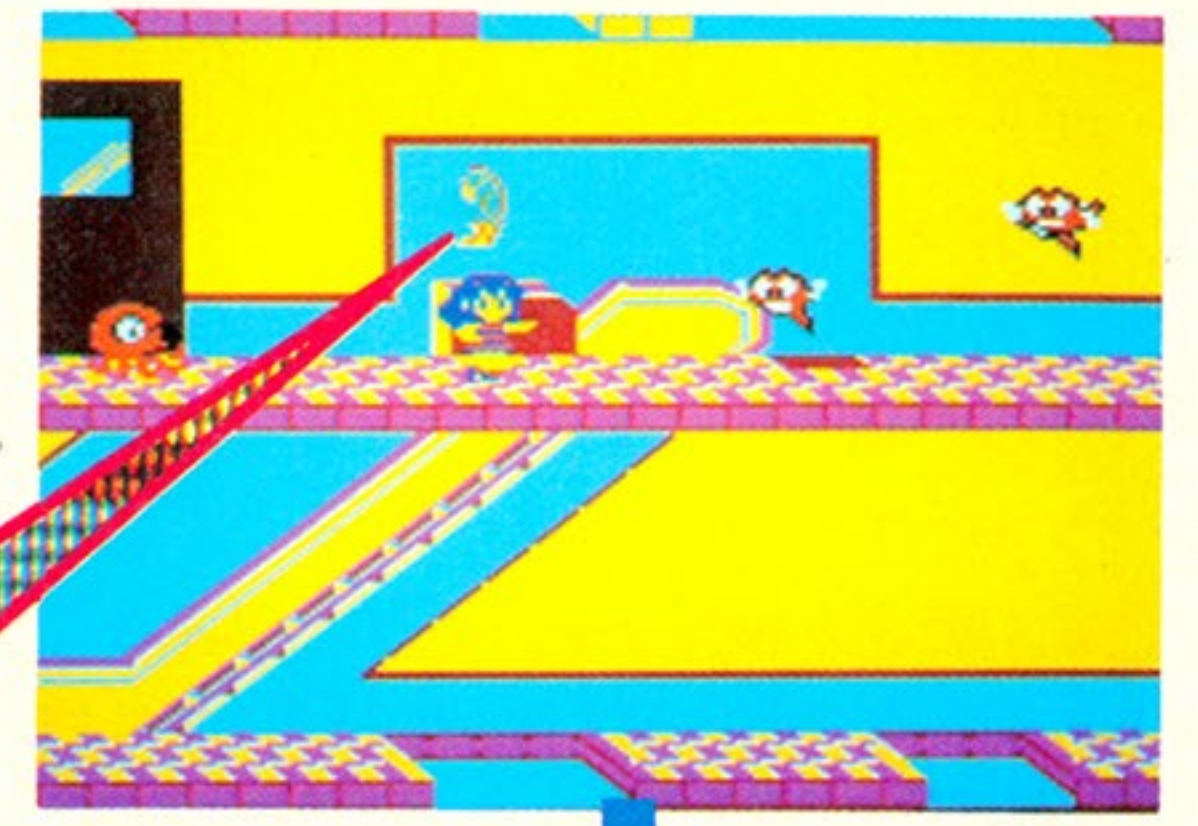
◆これを取るとテンちゃんがやってきて、ラムちゃんの強〜い味方になってくれるのだ。ワイ。

2 フクをはこぶ青い鳥

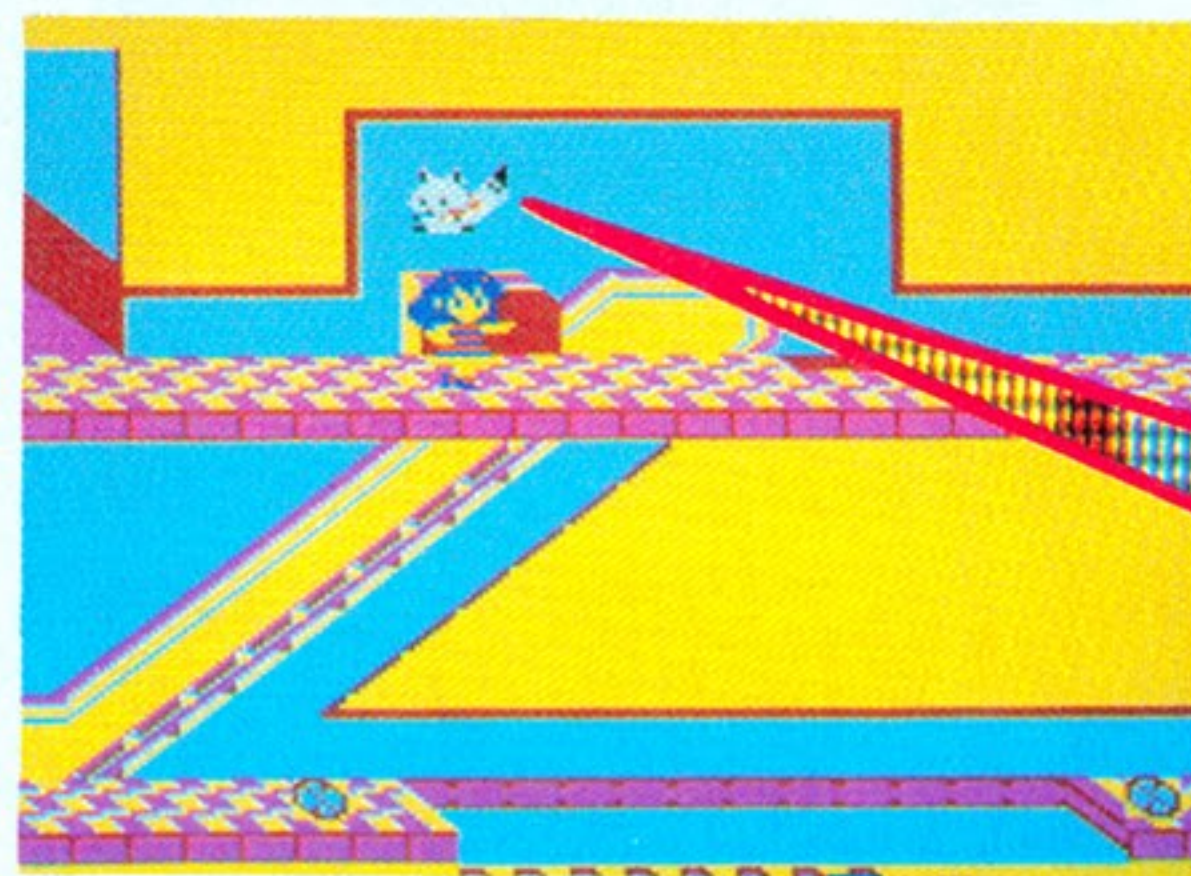
◆2階に上ってすぐ左の茶色い所でジャンプすると、インコのような青い鳥。ラムちゃんに福あらん。



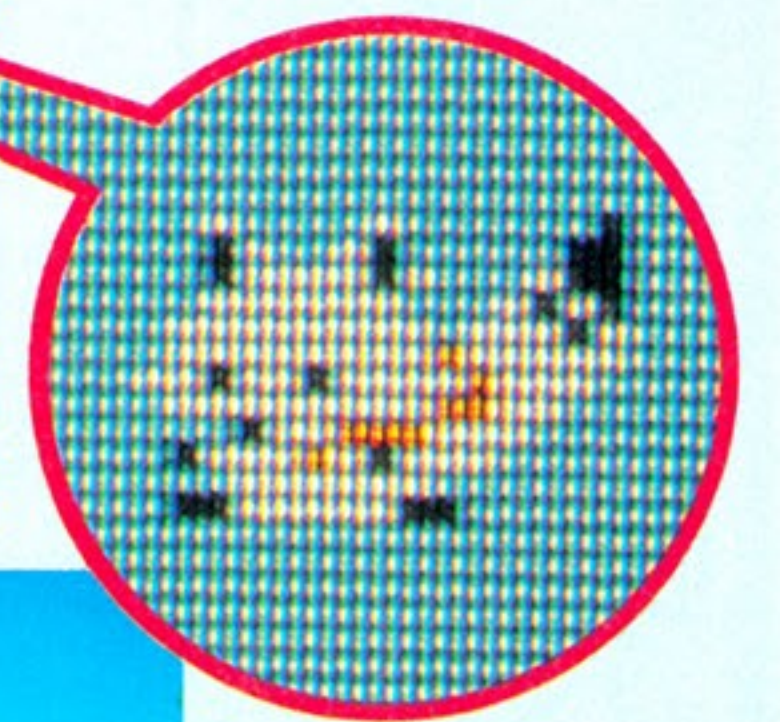
◆福は福でも服をくれた。これを着てると1回やられても水着にもどるだけ。つまり1回お得なわけだ。



4 おキツネさまと いざ天上へっ!?



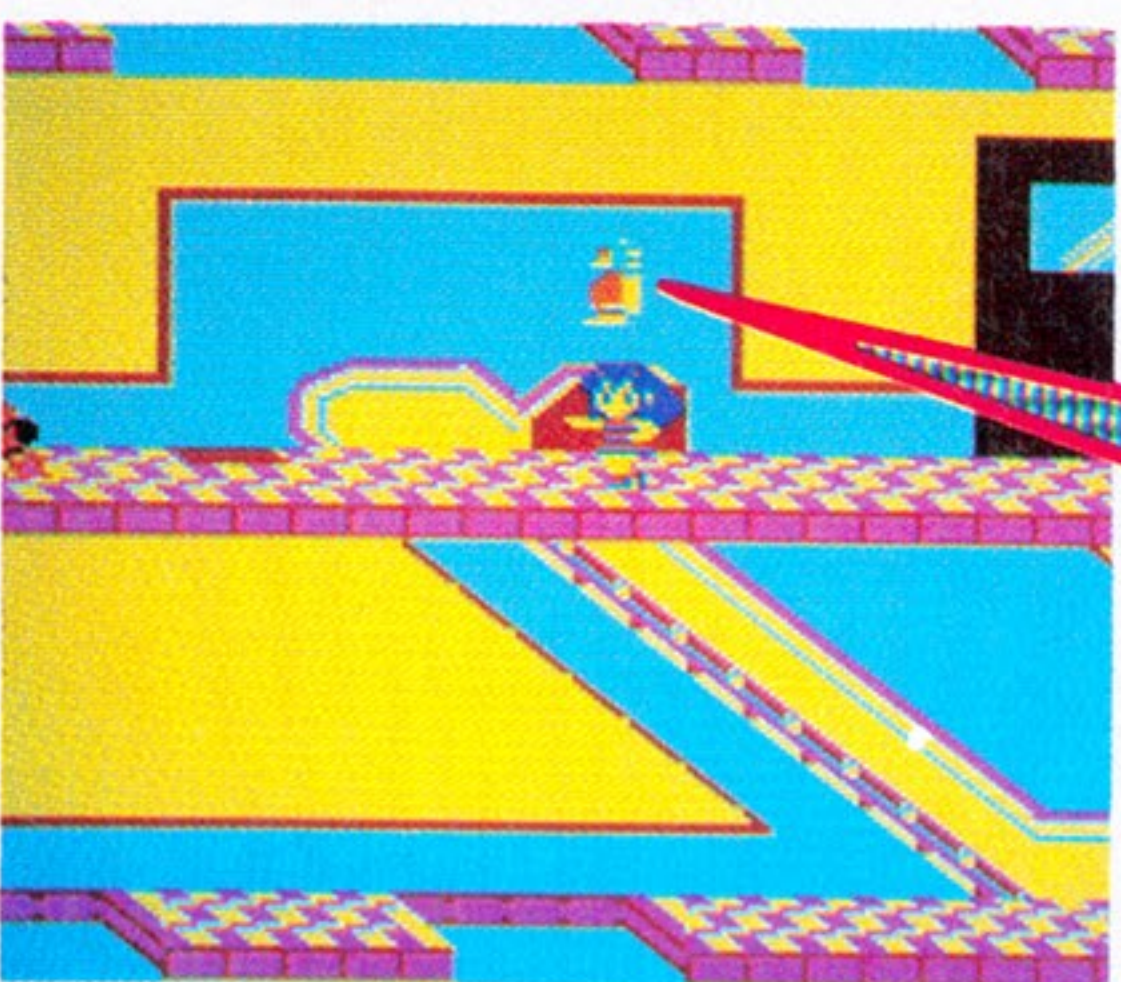
◆4階のエスカレーター左横の茶色い所でジャンプすると、キツネの登場。これを取ると画面は一転、ボーナスステージだぜ。



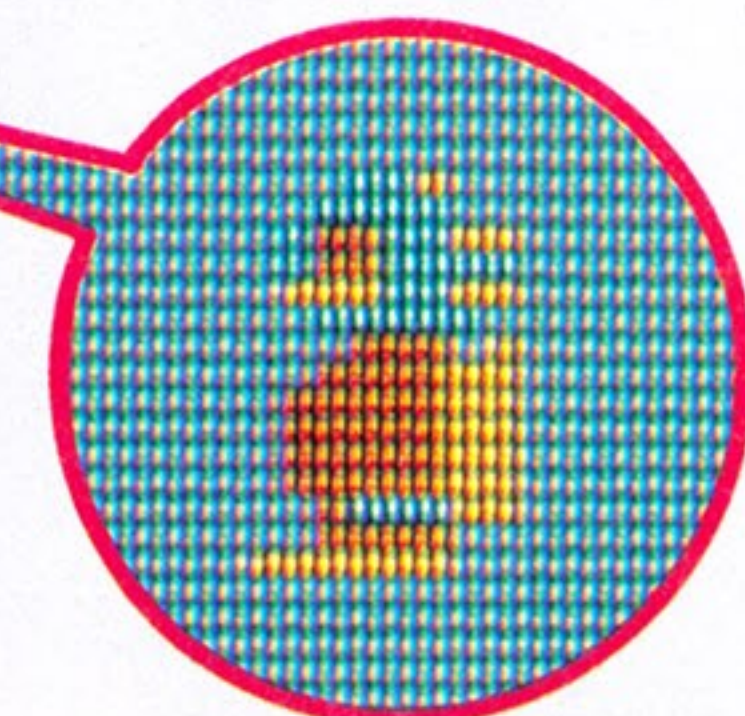
◆でもこのボーナスステージ、あんまりメリットがないんだよな。とり鳥にぶつかるとうち終わりになっちゃうのだ。

ボーナス
ステージだ

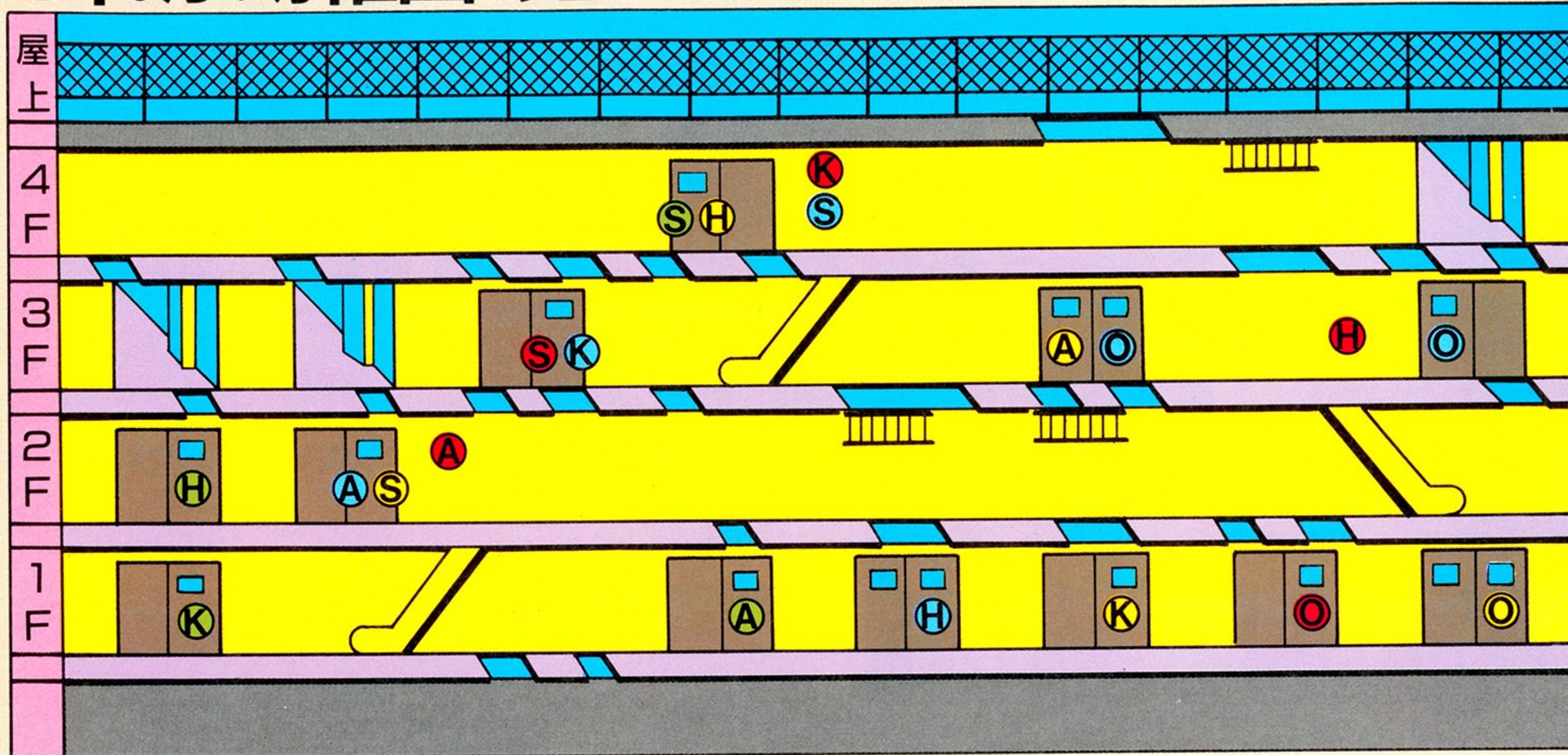
3 ギョツ半魚人は 5,000点ボーナスだ!



◆3階に上ってすぐ右の茶色い所でジャンプすれば半魚人が出現!! 取ると一気に5,000点のボーナス。



これが幼稚園の全マップだ!



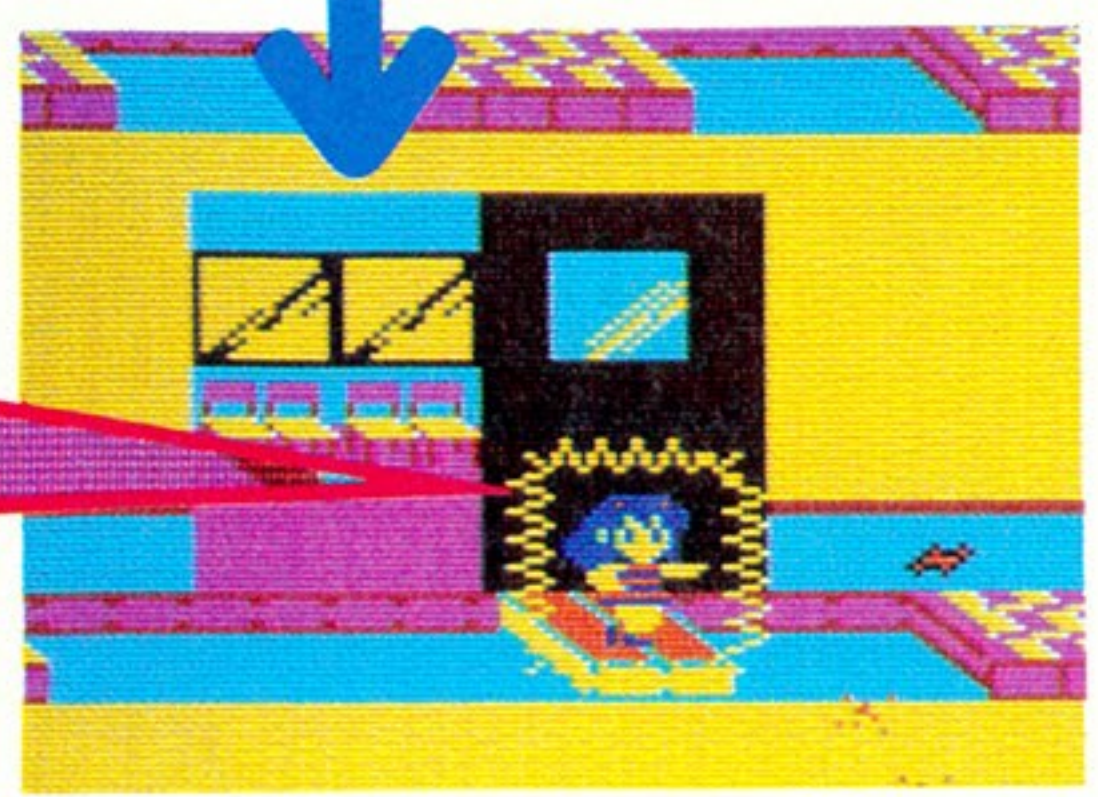
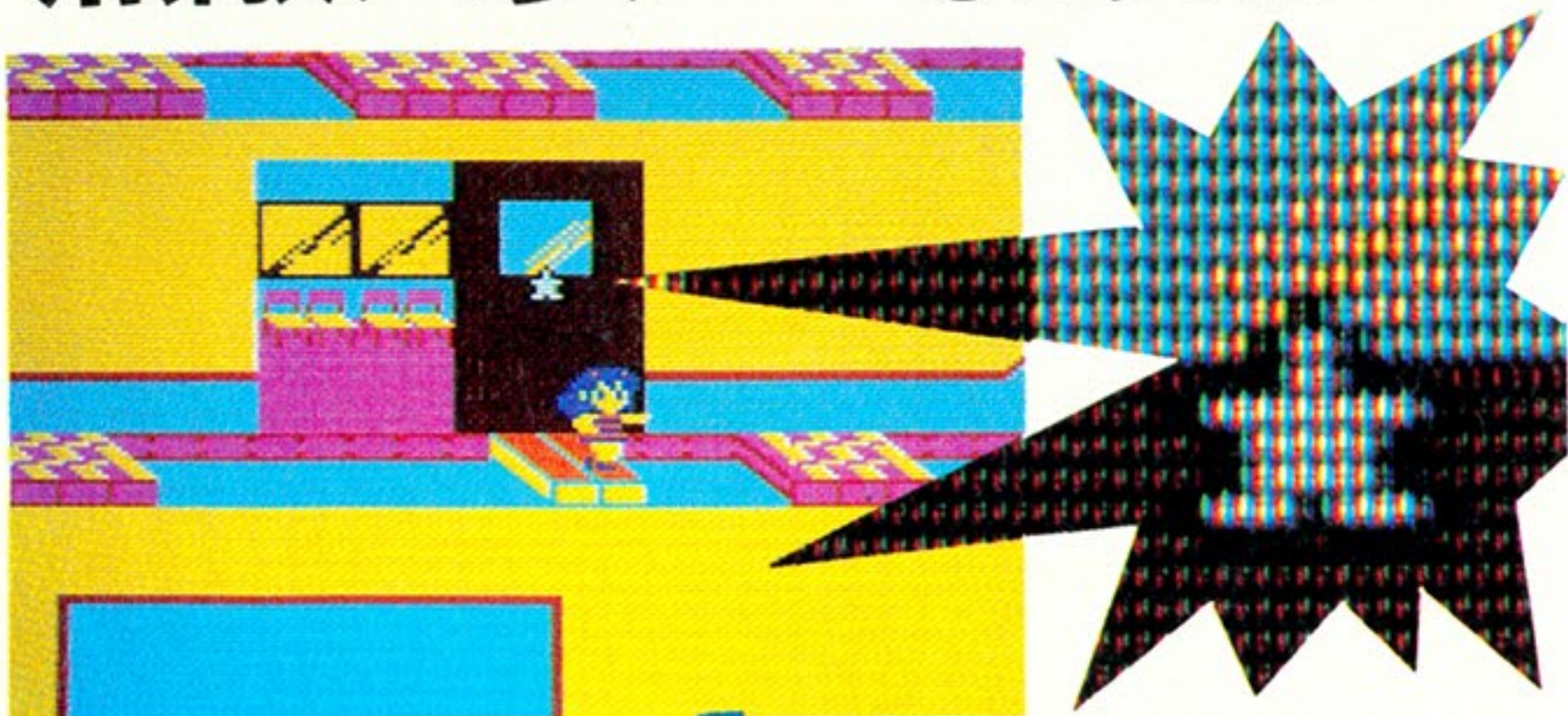
さてと、隠れキャラの出現場所をマップに示しておいたんだけど、このマップを見て、ある疑問がわいてこないかい? なんで同じ隠れキャラが4つずつあるんだろう、ってさ。実は、このゲームには隠れキャラを取るパタ

ーンというのが4種類あるのだ。1階でどの隠れキャラを取るかによって、この後どこで何を取るかというパターンが決まってしまうのだ。ちなみに、ここで説明しているのは赤色のパターン1の場合だから注意してね。

- | | |
|---------|---------|
| マップのみかた | H=半魚人 |
| ○=おまる | K=キツネ |
| A=青い鳥 | S=星 |
| ●=パターン1 | ●=パターン3 |
| ●=パターン2 | ●=パターン4 |

5 星が光れば 無敵バリアーなのだ

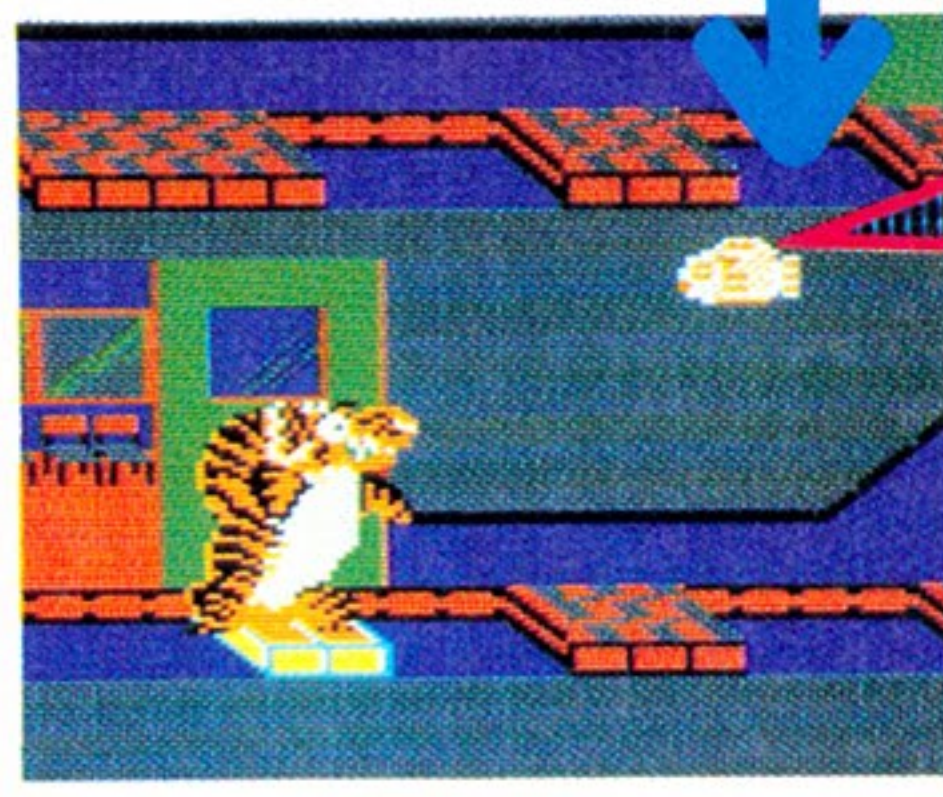
3階エスカレーターから左側のドアの所でジャンプすると、ヒトデのようなお星さまが出ます。



取ったとたんラムちゃんは無敵バリアーに包まれるのだ。強い。

6 なんとって強い! レイさんの登場だっちゃ

隠れキャラを3つとると



こ 1個1,000点のタイヤキ!!

隠れキャラを3つ取ると、なんとあのレイさんが降りてきて、ラムちゃんと合体してしまうのだ。えてバクバク食べちゃうのだ。

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,422 ガバス

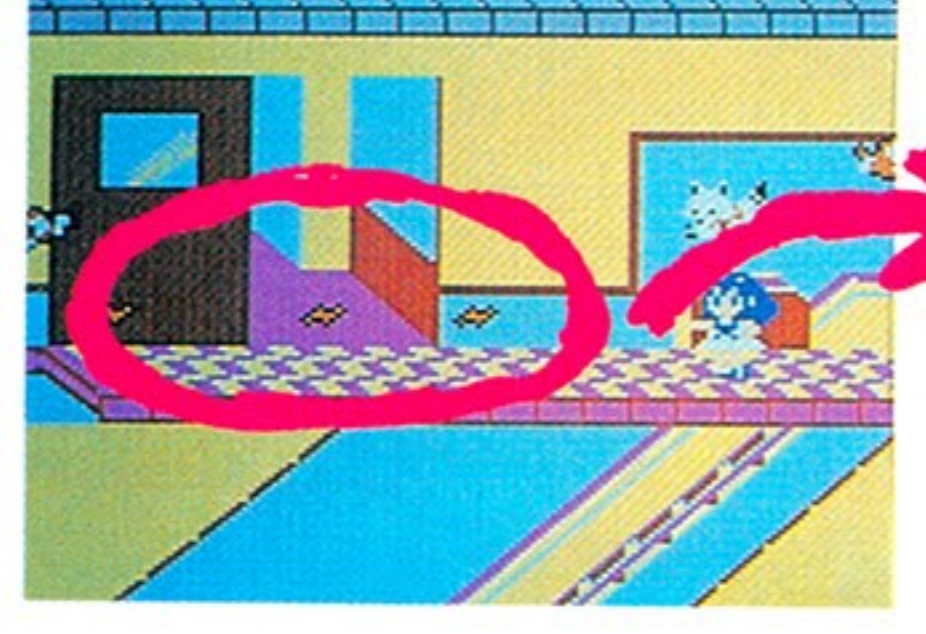
うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

ほっかほかの電撃タイヤキ!

茨城県 綿引孝宜 (会員番号900171)

アイテムを3つ集めるとジャジャン!! とレイさんが登場して敵キャラをみんなタイヤキに変えちゃうんだけど、タイミングによってはラムちゃんの撃った電撃までがタイヤキに変身しちゃうことが発覚したのだ。
▶ 3つめを取る直前に電撃を撃つと…

3つめのアイテムを取ると



直前に撃った弾がタイヤキに!!



敵キャラもみんなタイヤキに!!

▶ アイテムを取った瞬間、撃った弾がタイヤキにされてる!! レイさんたら、

ほんとににくいしん坊なんだよな。

図書券 2,000円

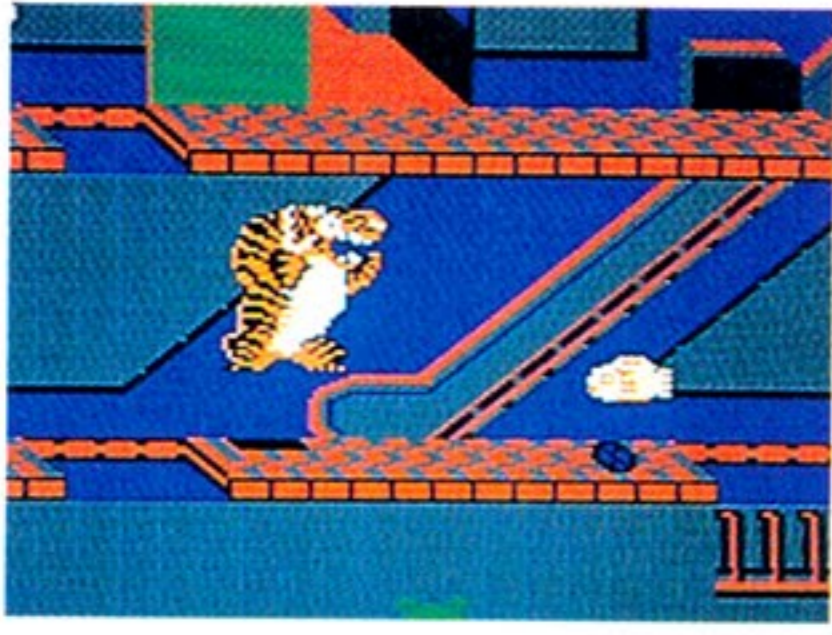
ファミ通チケット 1,315 ガバス

うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

レイさんだって上の階に行けるよっ!

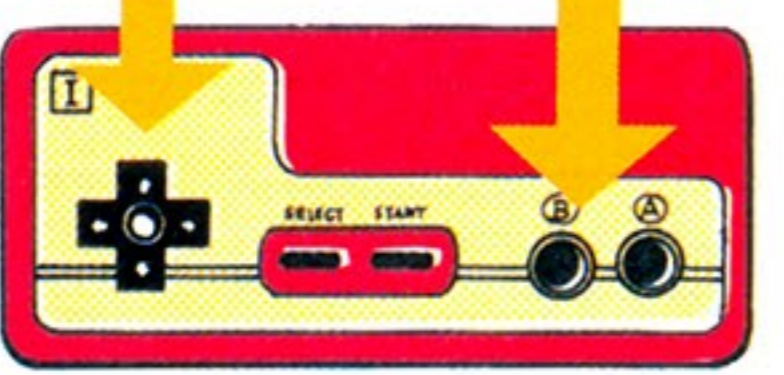
広島県 小松弘明 (会員番号900172)

エスカレーターのそばでボタンを押すと……



▶ タイミングにもよるんだけどね。

コントローラー I の + ボタンの上と AB ボタンを押す



▶ 動く床の間に落ちないように注意。



トランポリンで屋上へ

レイさんは出現した階以外は移動できないことになっているんだけど、エスカレーターの所で + ボタンの上と AB ボタンを押すと上に行けるのだ。

▶ トランポリンの上でもできるのだ。面クリも目立たせ!

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,271 ガバス

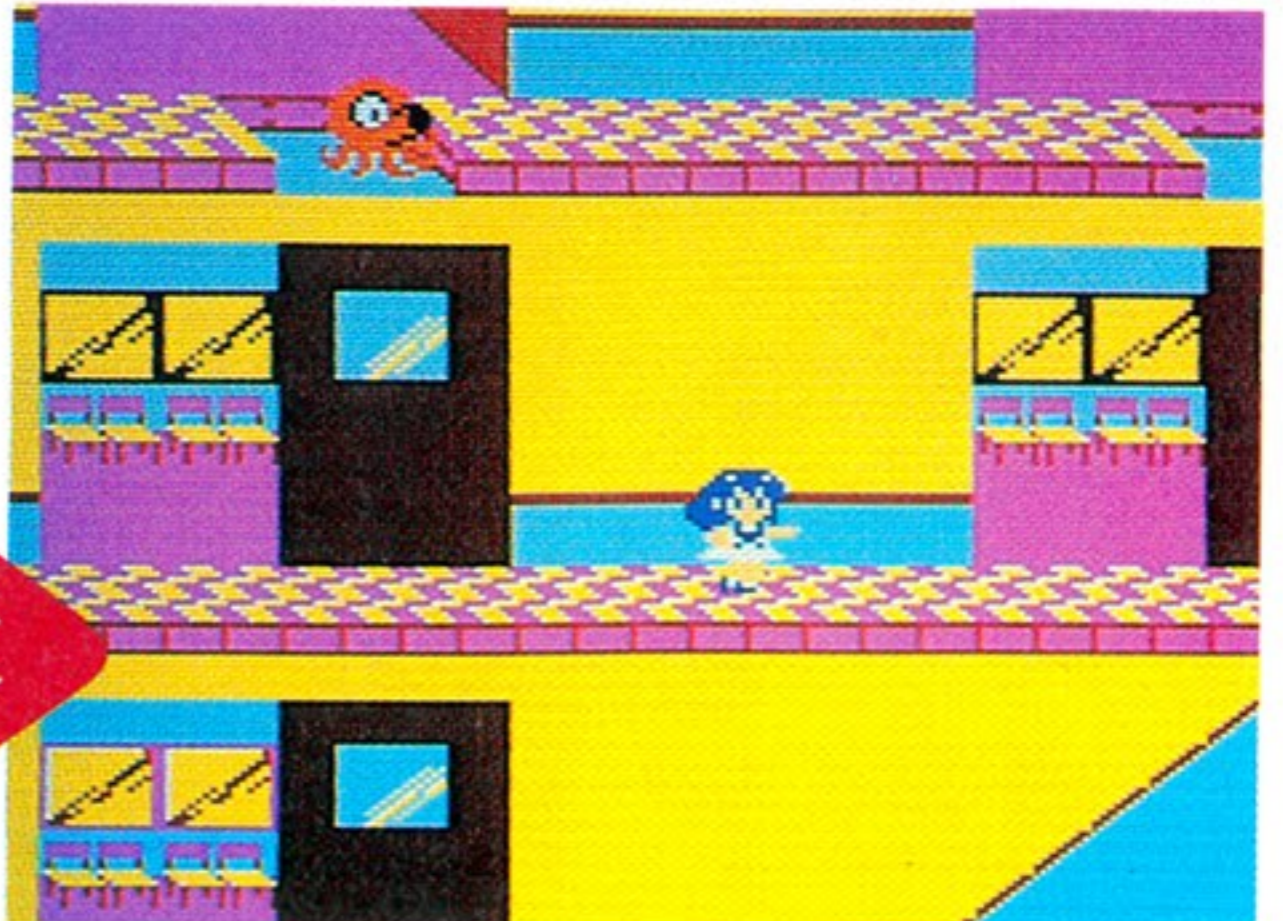
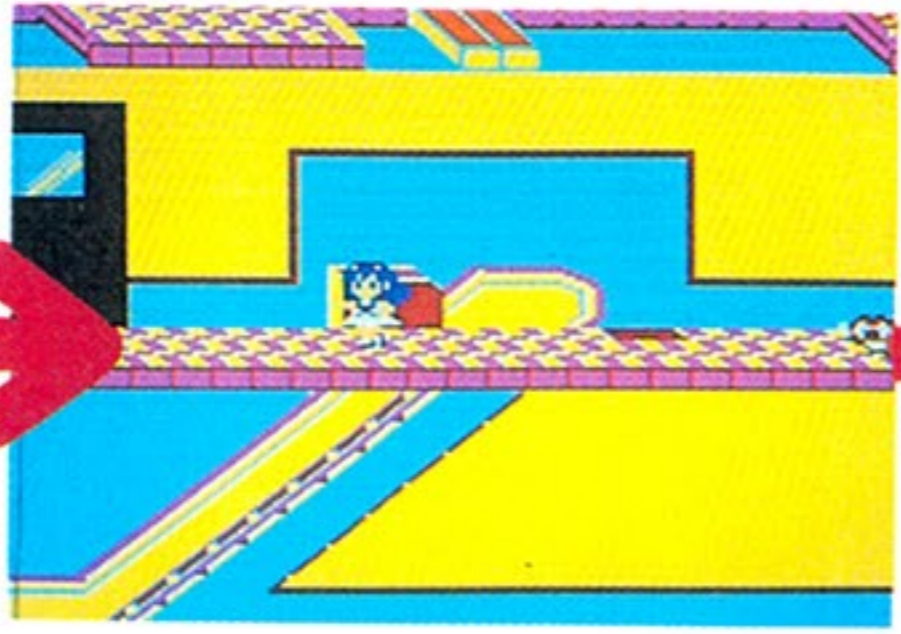
うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

死んでも服は手放さない!!

神奈川県 北爪孝昌 (会員番号111993)

せっかく幼稚園服を着たのに1回やられたからって水着姿に戻されるのはイヤだっや、と思ったラムちゃんは思いきって飛び降りてみる

ことにしました。このときしっかり敵キャラに触れて落ちておいたので、次に復活したときに服を着たままでいることができたのです。



▶ 青い鳥にお願いして服をもらいます。 ▶ やっぱこのほうが可愛いっや。 ▶ タイミングをはかって敵にさわると。 ▶ わーい、水着姿に戻らないで服着たままでいられる。

図書券 2,000円

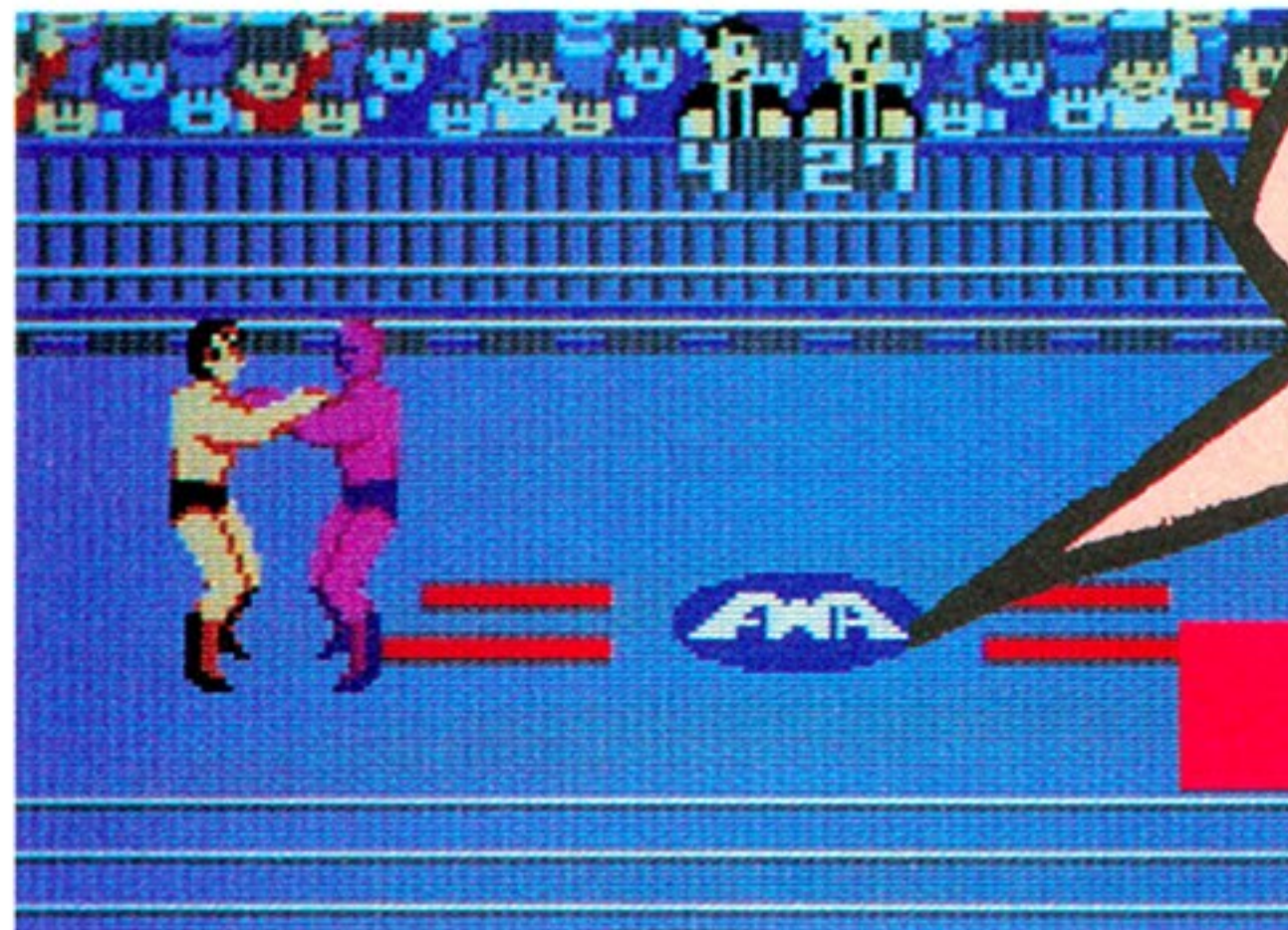
ファミ通チケット
1,073
ガバ

●プロレス ©任天堂
じっ きょう

実況！アナウンサー3態

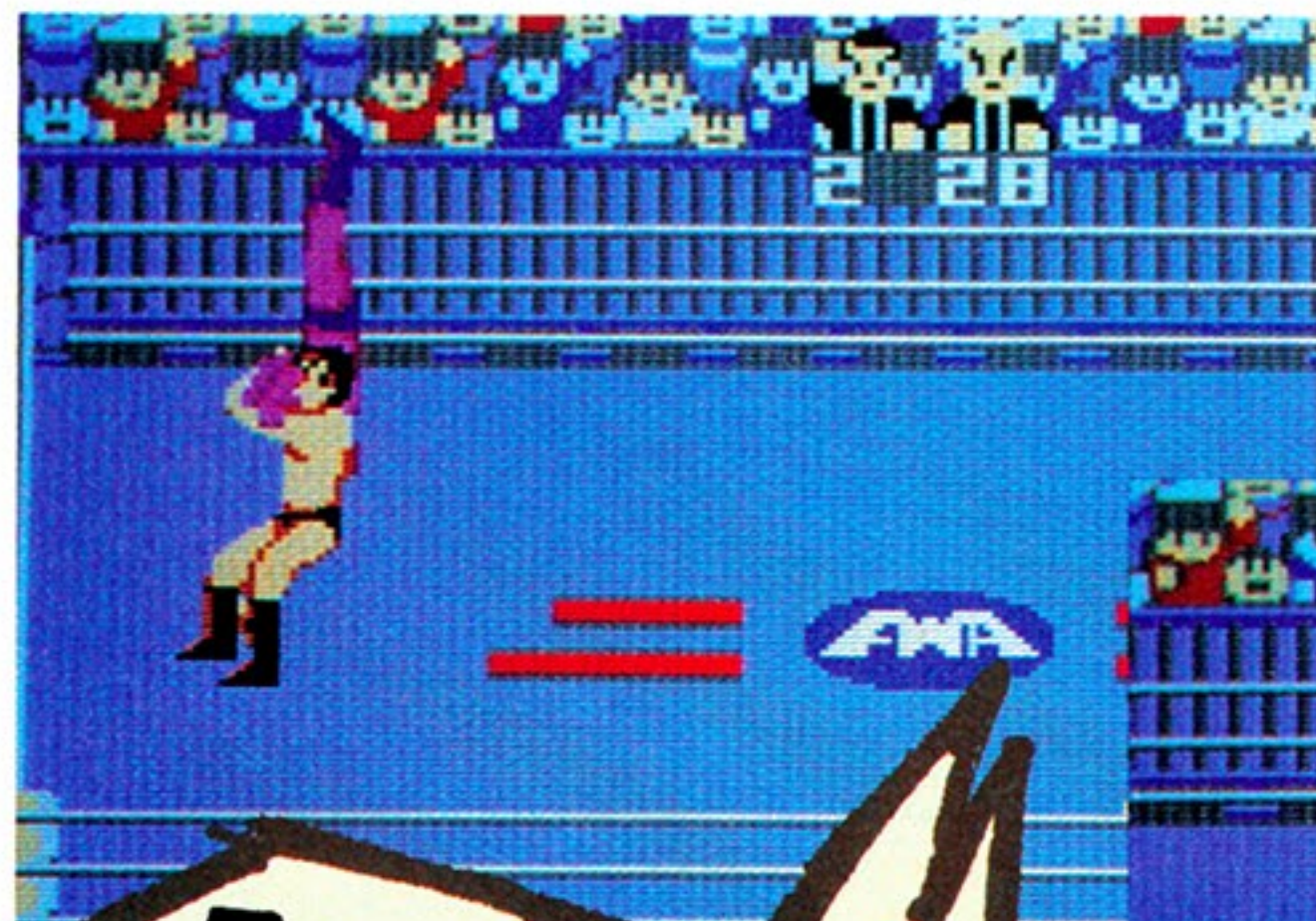
宮城県 遠藤弘樹 (会員番号900173)

『プロレス』の影の立役者アナウンサー。最近ではアナウンサーのほうがか有名になっちゃったりして……。で、ここではアナウンサーに焦点を絞ってみました。汗をふいたり、机をたたいたり、大いそがしの大熱演だよ。



きょうの調子は
どうですかねエ
小鉄さん

◆これといって試合が展開せず、盛りあがりを見せないときは、解説者に意見を求める。さすがですね!!



しゃべる

おっとおっ!!
スレーンバスター



汗をふく

◆決まるかに見えたフ
ォールがはね返えされ
ると、汗をふくのだ!!

たたく

◆大技をかけたときや、フ
ォールすると、机をたたく。



いやあ熱戦です…

図書券 3,000円

ファミ通チケット
1,503
ガバ

●バレーボール ©任天堂

おいおい、どっちを向いているんだ!

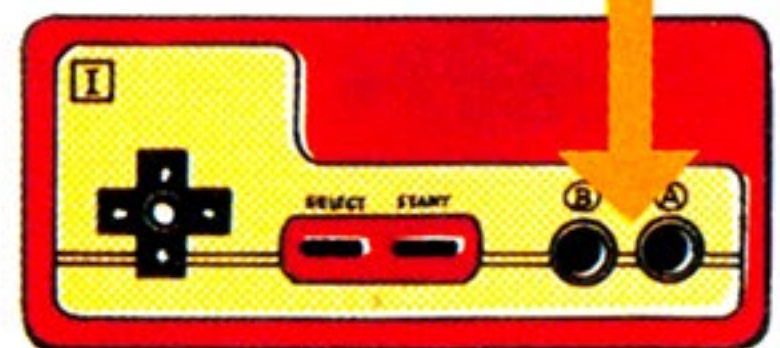
東京都 東出 誠 (会員番号900174)

「そお〜れっ!」と、今日も元気よく腰を振っているかな!? 『バレーボール』みたいな団体競技のバアイ、チームワークが決め手だね。ところが、そのチームワークをガタガタにしてしまう秘技があるのだ。

1人プレーでも、2人プレーでもかまわない。対戦チームもどこでもいいから、ゲームをスタートする。で、サーブを打つときに、Bボタンをおしたままにしていると、ボールがかえってきても知らん顔。チームワークが乱れちゃう。

もう、てんで
バラバラ
なんだからあ!

コントローラーIの
Bボタンをおしたまま
サーブを打つ



◆Bボタンをおしたまま、サーブを打つ。



◆打ったあとも、Bボタンは押したまま。



◆すると、このとおり。チームワークがバラバラだよ。

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 3,000円

ファミ通チケッ
1,715
ガバス

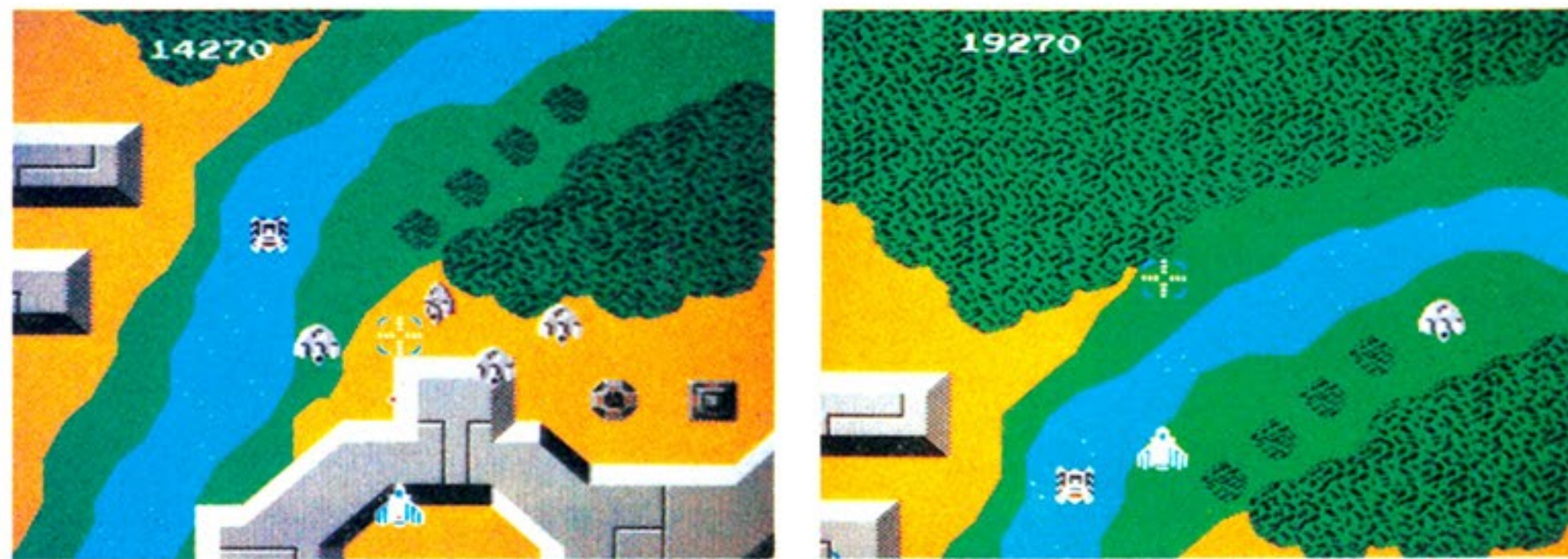
●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

エリア

面クリアーボーナス表を大公開っ!!

北海道 山本直之 (会員番号900178)

各エリアをループさせずに クリアーすることが条件!!



▲エリア2のラスト。スコアに注目しよう!! ▲ほーらね、5,000点が加算されたでしょ!!

エリア	クリアーボーナス点	エリア	クリアーボーナス点
1	5,000	14	5,000
2	5,000	15	8,000
4	10,000	16	100,000
6	20,000	18	100,000
9	30,000	—	—

またひとつ、ガンプの謎が解き明かされた。ある特定のエリアをノーミスで、しかも一度もループさせずにクリアーすると、クリアーボーナスがスコアに加算されるのだ。

ノーミスというからには、各エリアの途中で1機でもやられたらダメ。ループしてもダメなので、かなり、条件がキビシイかな。

右の表をよく見て欲しい。エリアによってはクリアーボーナスがつかないから注意しよう。それと、条件を満たしても、何気なくポ

ーナス点に加算されるので、よほどスコアを気にしていないと見逃がしてしまうぞ。

ところで、この秘技は青森県の藤本高英くんからも送って来てくれたが、ボーナス点のまちがいが3ヵ所あったので北海道の山本くんのほうを採用とした。

これからも、秘技の内容が同じ場合、より正確で、くわしい人のはがきを採用する方針だ。まったく同じという場合は抽選で……ということになるからね。

ごめんなさいっ!

第10号の禁断の秘技、98ページで紹介した『スーパーゼビウス』の“お得な5,000点!”で、エリア2の地上にある木を順番に撃つていくと、5,000点が入る。という秘技は、クリアーボーナス点のまちがいでした。読者の皆様、株式会社ナムコ、及び関係者の皆様、ほんとうにごめんなさいっ!!

図書券 2,000円

ファミ通チケッ
1,132
ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

ブラグザがすり抜ける!

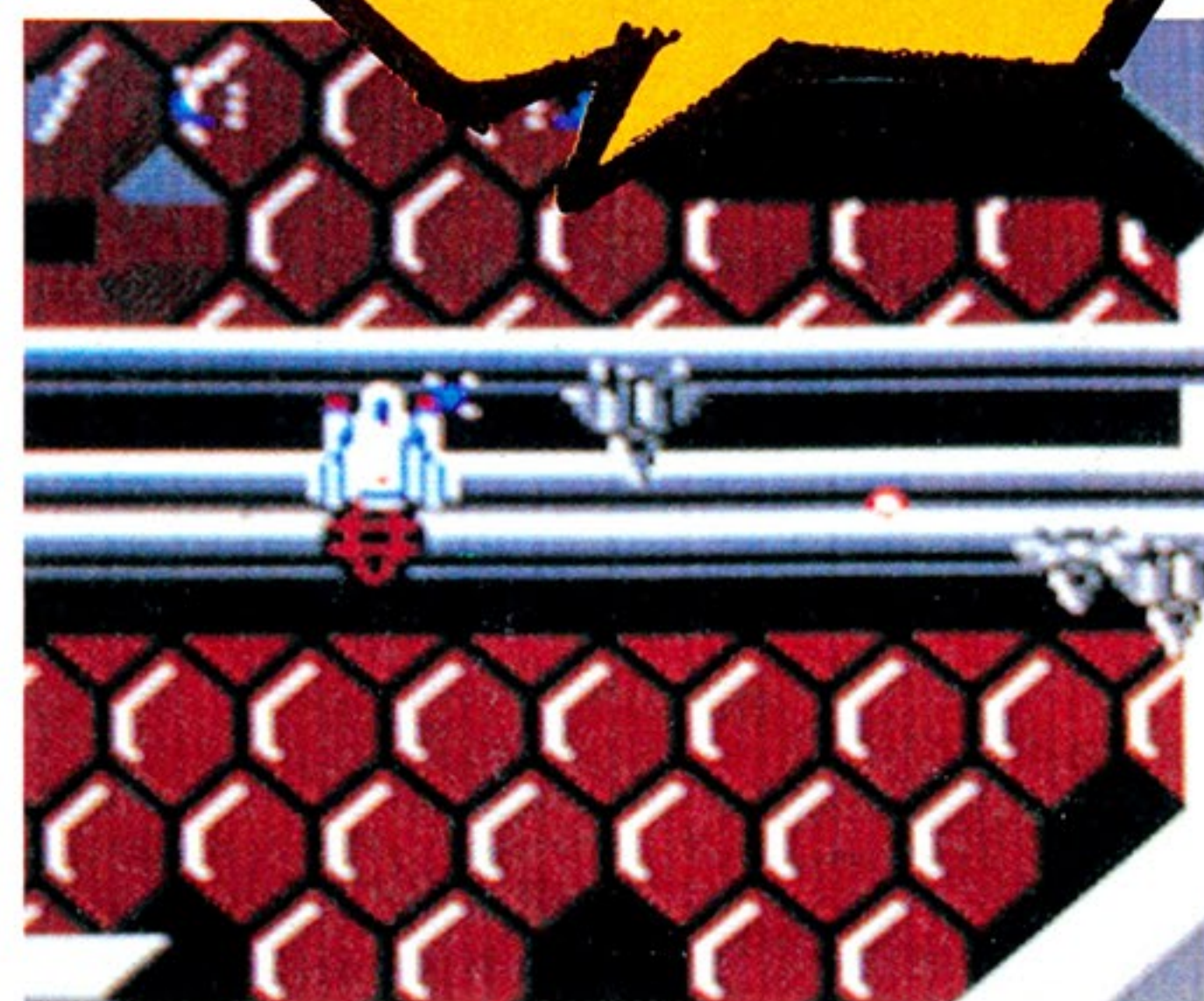
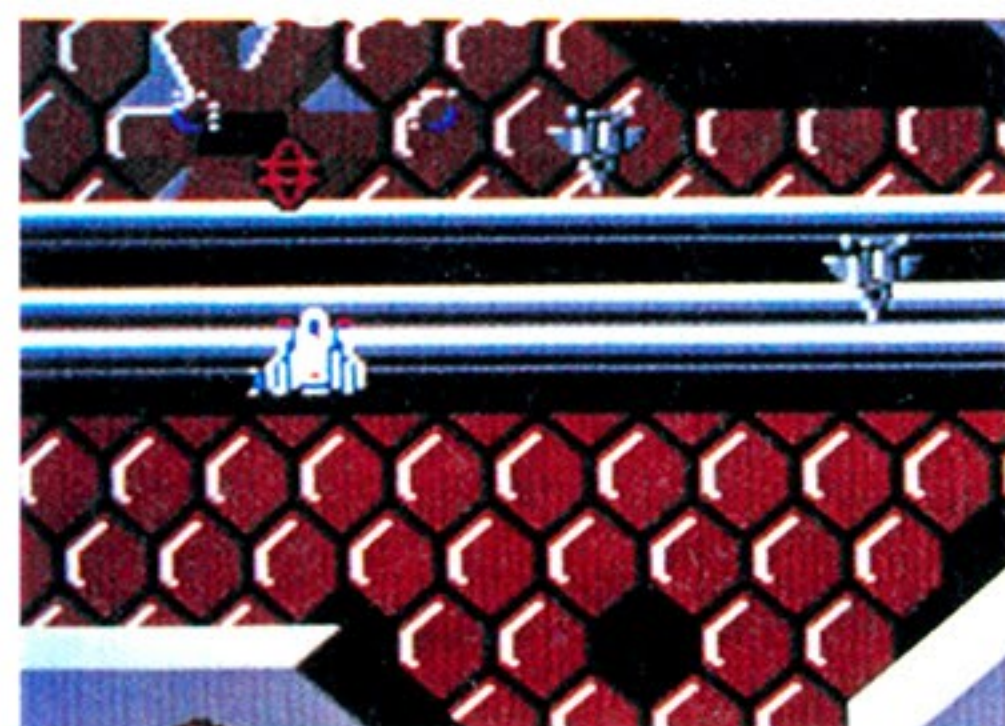
愛知県 天野康史 (会員番号900179)

エリア20からは、いよいよガンプの要塞に突入する。ここで注意しなければならないのが、ブラグザの攻撃だ。

ブラグザは要塞地下から狙いをすまし、ソルバルウめがけて突進してくる。いきなりだから、びっくりしちゃうよね。それにザッパーじゃ破壊できないし……。

でも、そんなブラグザにも弱点はあったぞ。なんと、地下から発射された直後なら、ブラグザに当たっても、ソルバルウはへーキなのだ。へへへっ。ガンプは目の前だぜっ!!

かさなっても へーキだよ!!



よく見てよ。ソルバルウがロケット噴射しているのではないぞ。ブラグザと重なっているのだ!!

図書券 4,000円

ファミ通チケット
2,210
ガバ

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

ソルバルウ100機をキミは見たか!?

千葉県 荒木岳人 (会員番号900180)

◆ソルバルウを画面の端にやれば、ジェミニ誘導は、はずれてしまう。



◆再び、エリア15。スペシャルフラグを取って機数を増やそう!!



ジェミニ誘導をはずし15-16エリアをループ

『スーパーゼビウス』でソルバルウの残り機数は2ケタで表示されるけど、2ケタを超えたら、どーなるんだろう? この難題に挑戦してくれたのが、千葉県の荒木くんだ。

エリア16でジェミニ誘導を画面外へはずす

と、エリア15に戻される。地上物も復活して、15→16→15というふうに戻れば、墜落することもない。スペシャルフラグと面クリアボーナスで点数をかせぎ、ついに3時間後、ソルバルウは100機を超えたのだ!!



◆ソルバルウが99機。あと1機増やすとどーなるか!?



◆やったあーっ、ついに100機。結果は見てのとおり。

図書券 3,000円

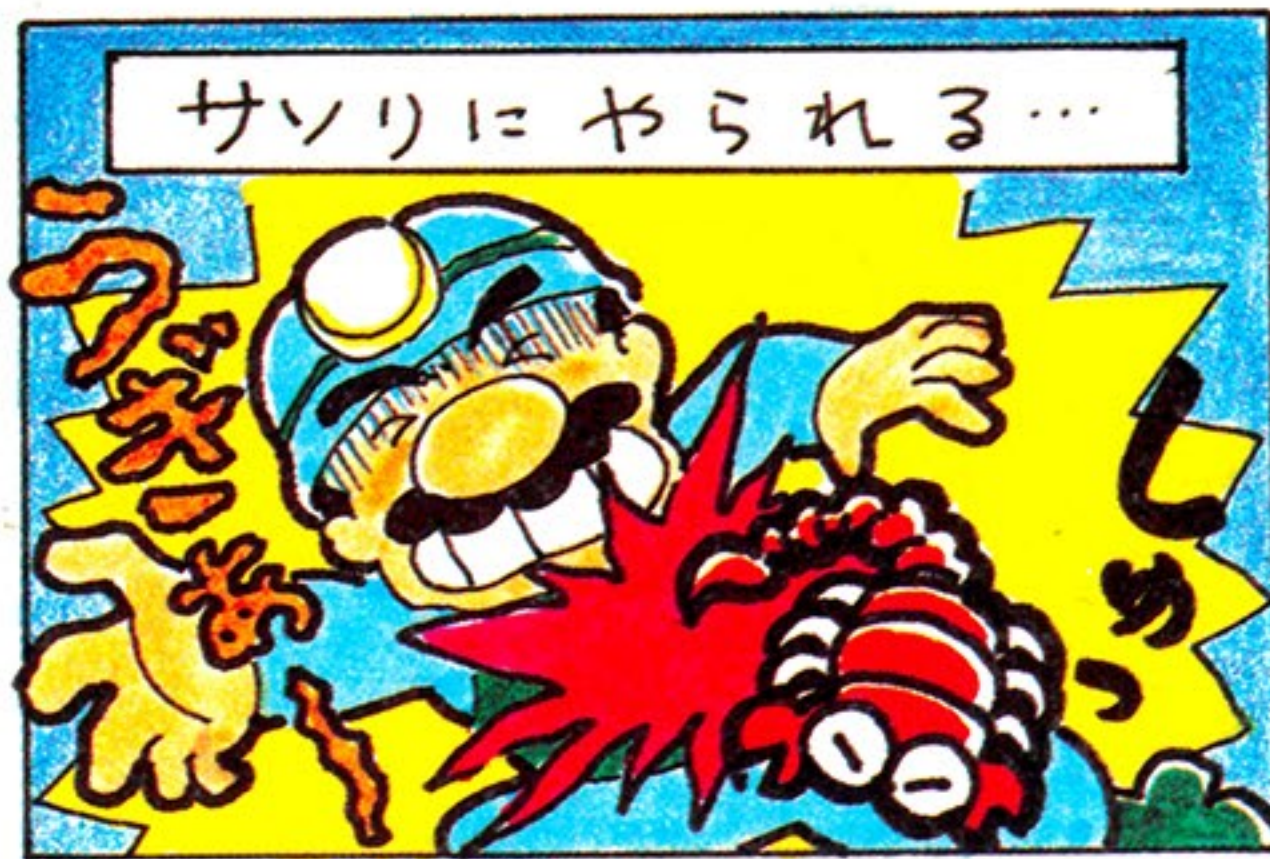
ファミ通チケット
1,603
ガバ

●スーパーピットフォール ©ポニー

赤いハリーと緑のハリー!?

福岡県 倉光裕之 (会員番号529801)

あか
赤いサソリにやられた
あと、スタートボタン
を連打していると、あか
いハリーが出現する!!



N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

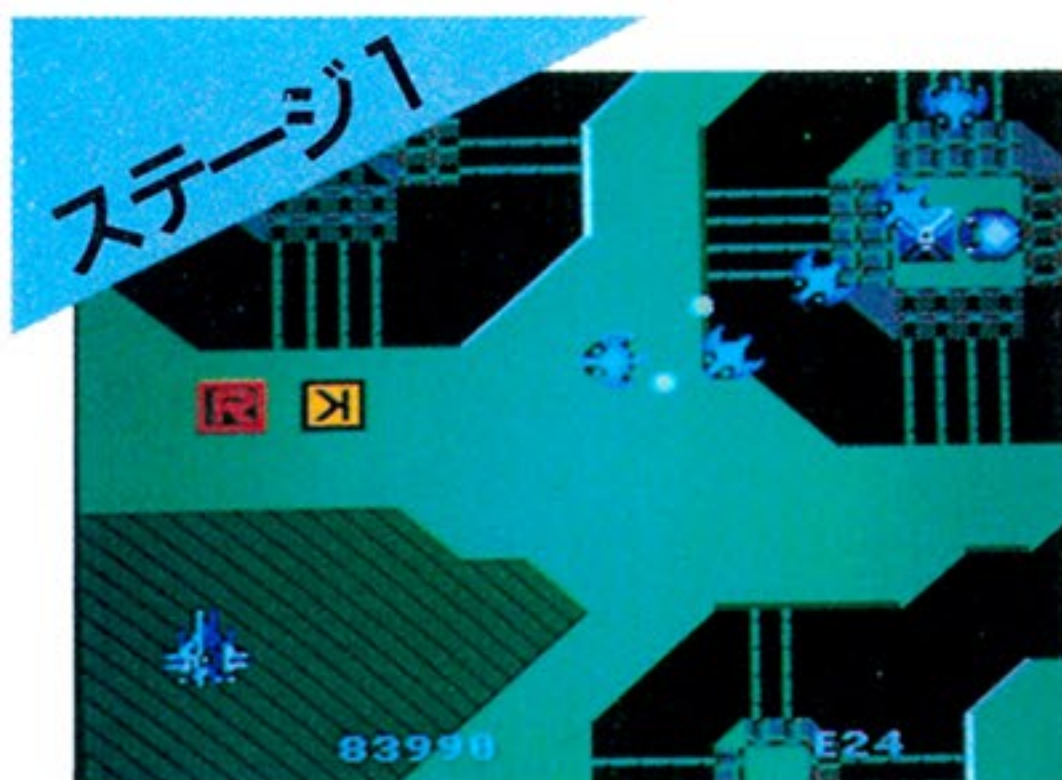
図書券 4,000円

ASO ©SNK

ファミ通チケット
2,311
ガバス

まだまだあったぜ、隠れキャラ!

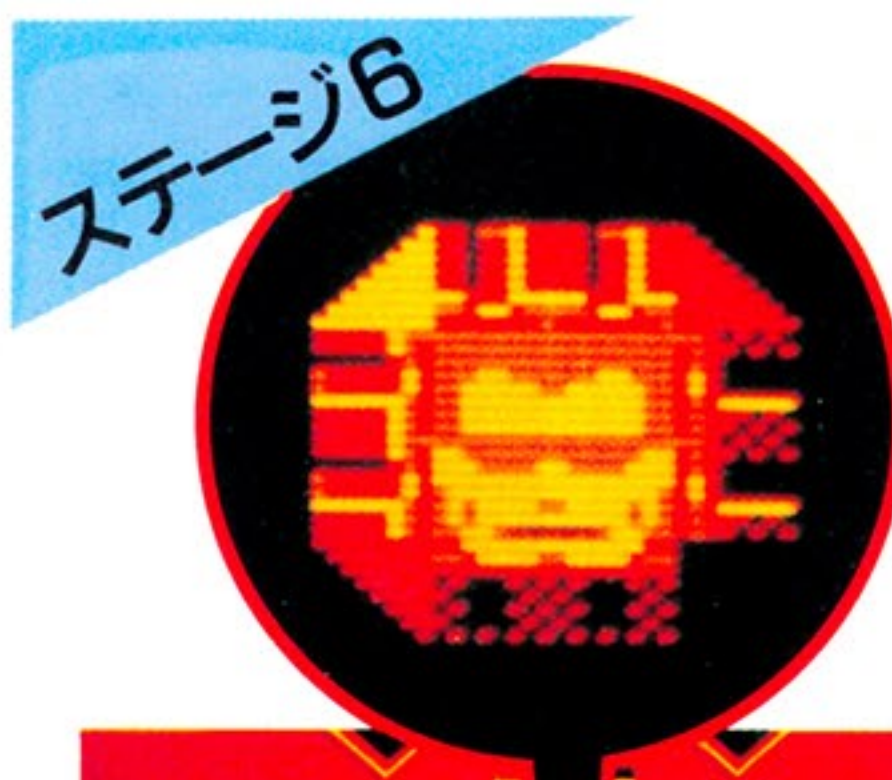
山梨県 高橋孝行 (会員番号900175)



ステージ1

★ステージの後半に出るRを4回取ると、飛行機が出現!!

出しつくしたか? の感があった「ASO」だけど、まだまだ隠れキャラが潜んでいたぞ。あれを見ろ!! 冠だ。いや飛行機だ。と人によってまちまちのキャラがステージ1に出現する。ステージ2では戦車が……。ステージ6では社長の顔についで、グラサン男も出現。いやあ、たくさん出ますね。もう打ち止めかな?



ステージ6

★ステージ6の3つ並んだピラミッドをニュークリアーアーマーで撃つのだ!!



冠か飛行機か?



ステージ3

戦車か!!



1個30,000点

★ピュンと扇状に飛んで来る飛行機を撃つと、1機につき30000点!!



10,000点

★このピラミッドをニュークリアーアーマーで撃つと戦車が登場!!



10,000点!!

★社長の顔はおなじみだけど、このサングラスの男は何者なんだろ? うーむ、悩んじゃうな。取ると10,000点のボーナスキャラだよ。

グラサン男も10,000点!!

図書券 1,000円

テラクレスタ ©ニチブツ

ファミ通チケット
705
ガバス

無敵の火の鳥に唯一の弱点!!

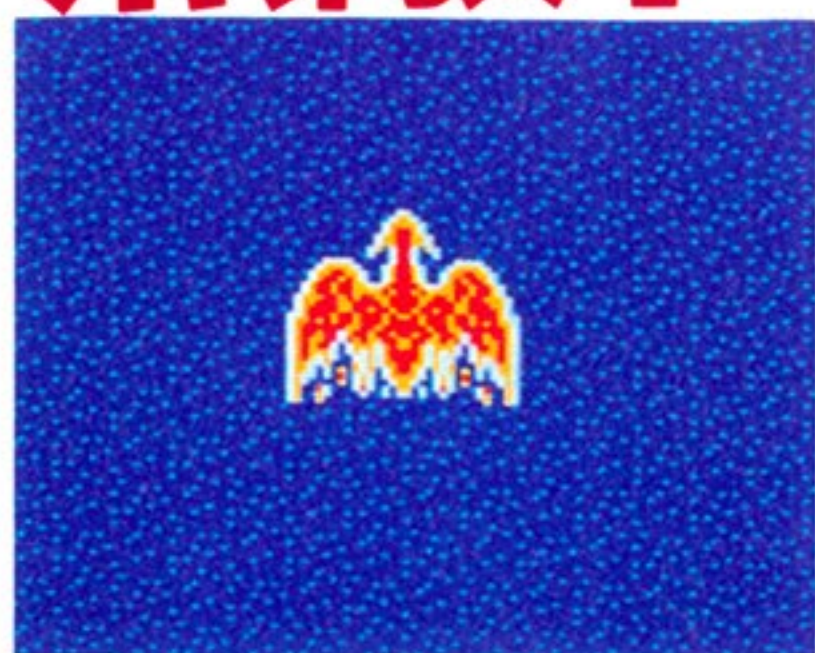
群馬県 須崎裕司 (会員番号900176)

ウイングギャリバーが5機合体すると、火の鳥になって無敵になるよね。

でも、無敵でいられるのは8秒間だけ、その後は通常の飛行形態に戻る。

そのとき、ミサイルを1発も撃たないと、後方にバリアーが張られないのだ。どーだ困ったろう?

無敵!... じゃない?



★5機合体すると無敵の火の鳥だ!!



★ミサイルを1発も撃たないと、バリアーが張られないのだ。

ミサイル撃てばだいじょうぶ!!



★ミサイル撃てばこのとおり。

図書券 2,000円

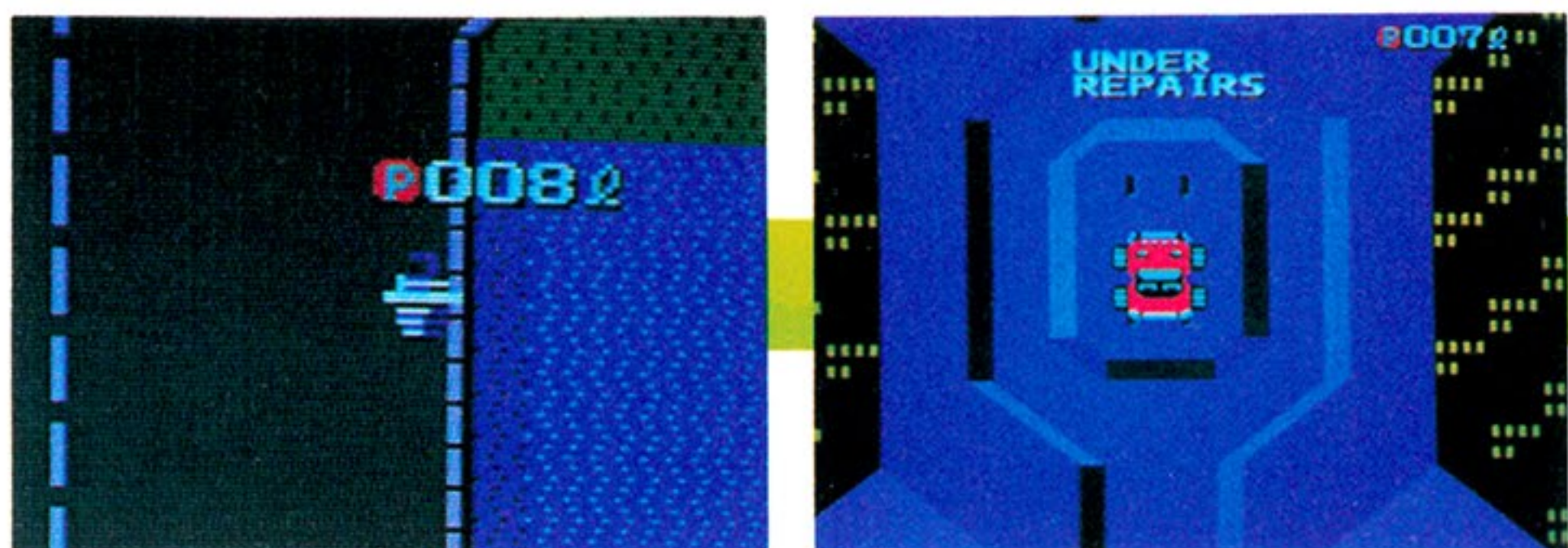
ファミ通チケッ
1,362
ガバス

●バギーポッパー ©データイースト

いくらでもガソリンが増えるぞ!

東京都 高垣大助 (会員番号申請中)

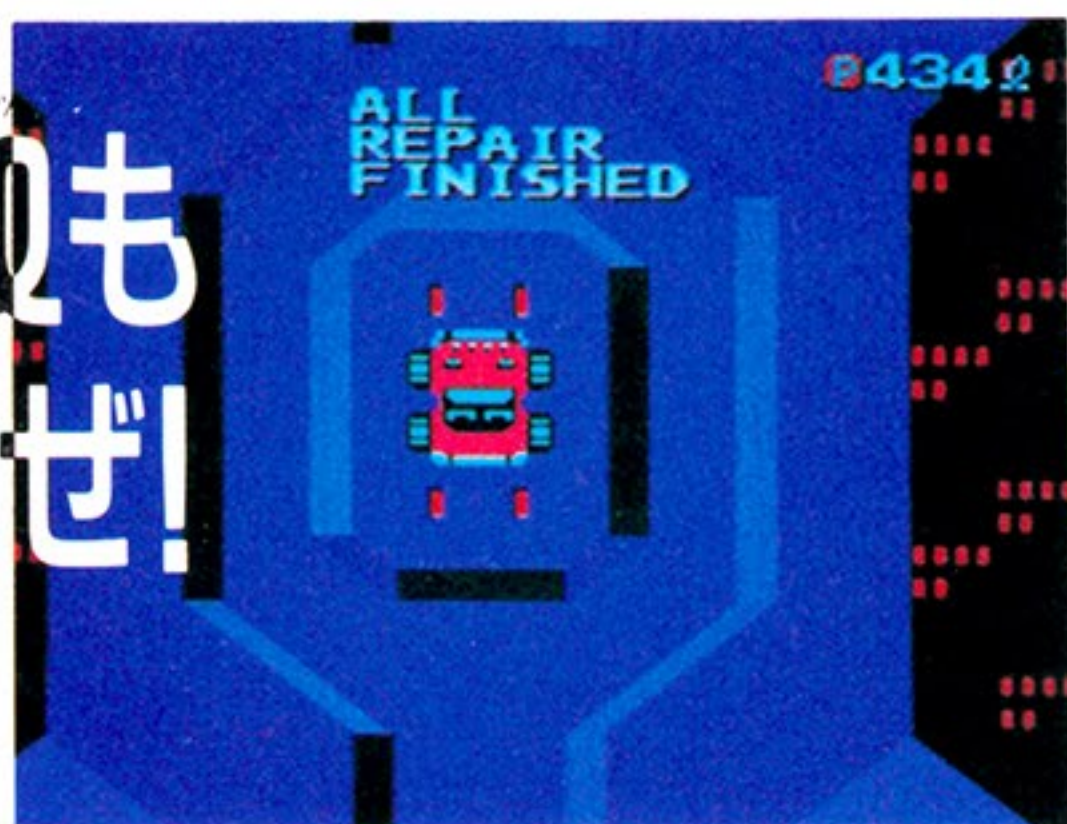
リットル 8Lになったらピットイン!!



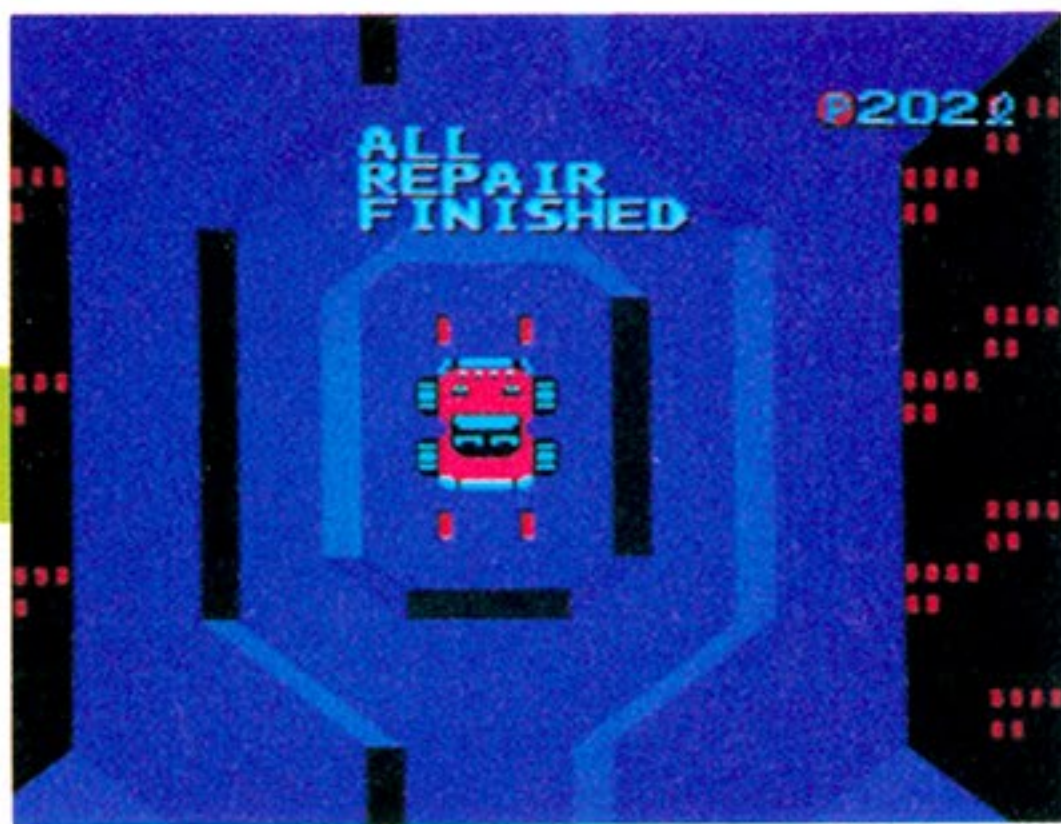
Aボタンを連打する
連射機能があると
もっといいね

ガソリンが10リットル以下になると、ピットインに入るためのアイテムが出るよね。これを取ってピットインすると、50リットル補給してくれるけど、これじゃ足りないという人は、ピットインしたと同時にAボタンを連打してみようぜ!

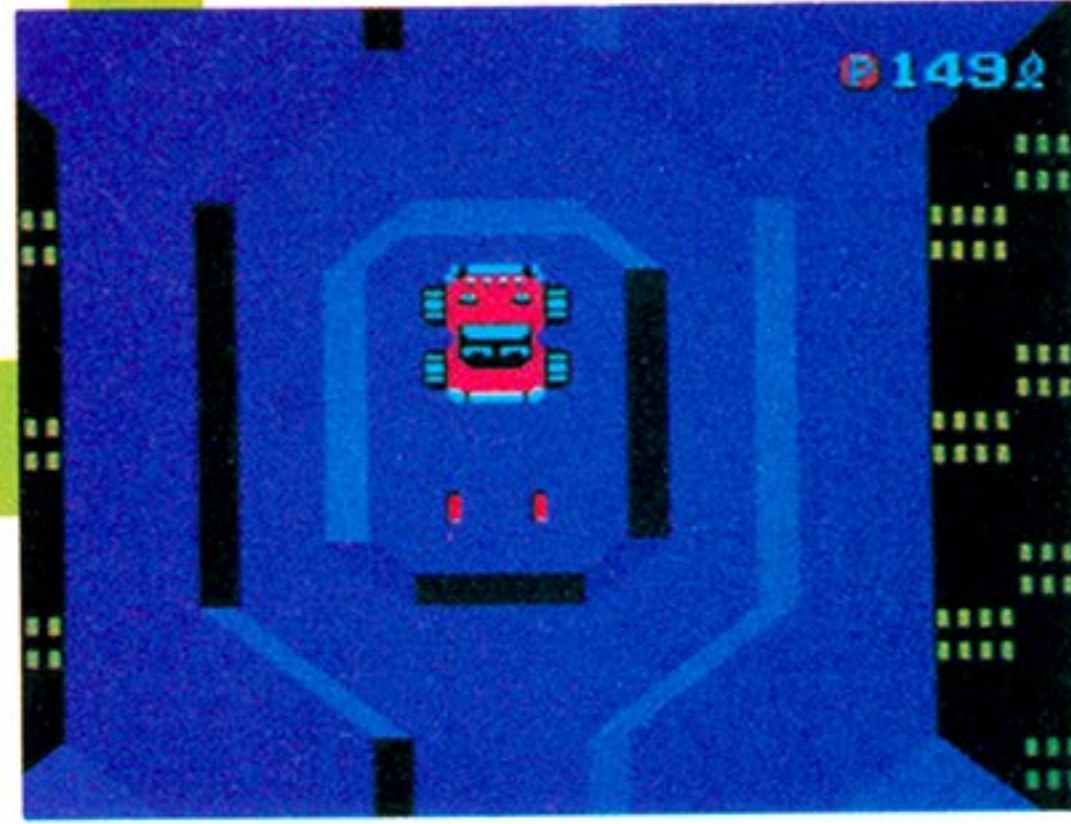
リットル 434Lも
入れたぜ!



まだいける!!



まだまだ...



図書券 2,000円

ファミ通チケッ
1,451
ガバス

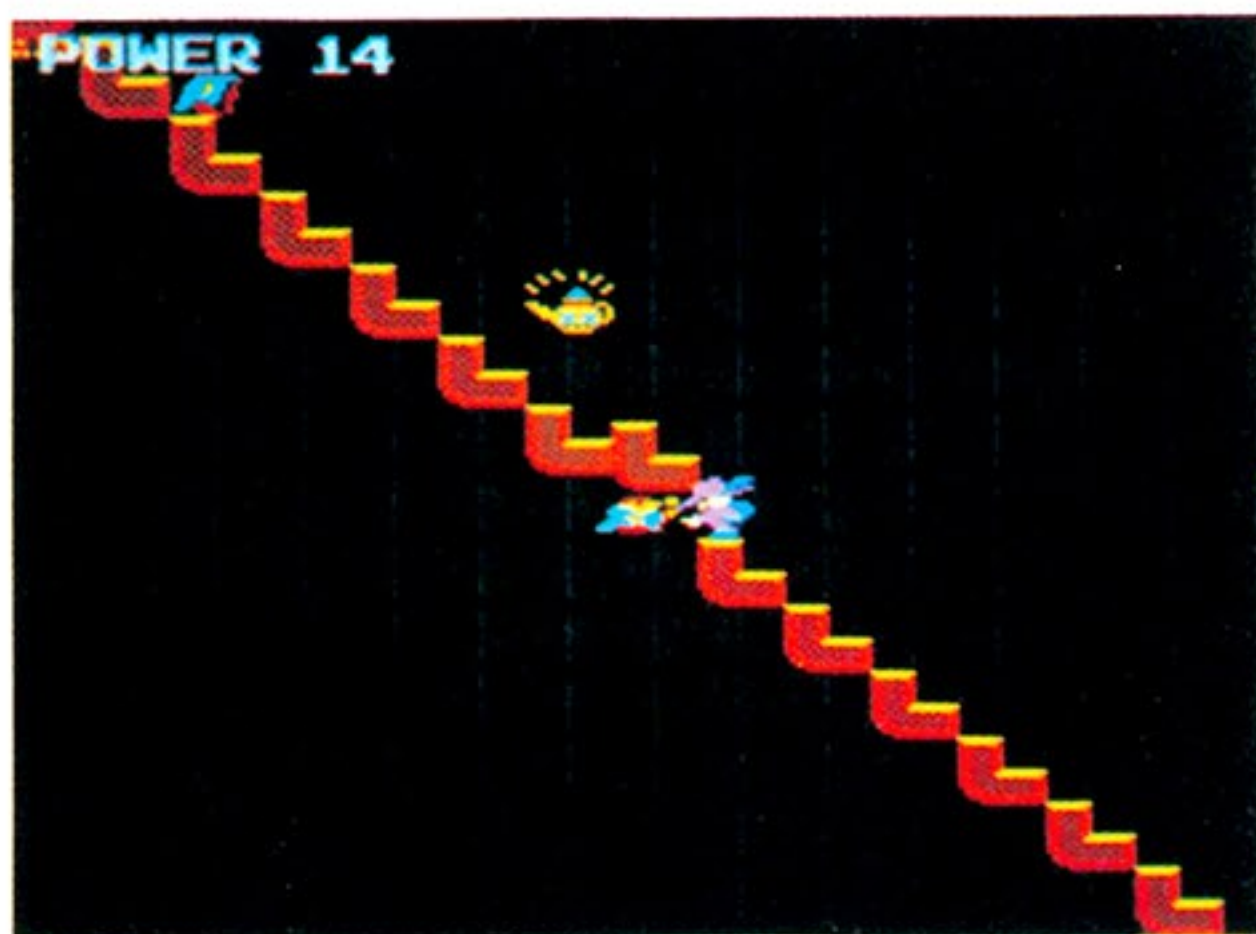
●バベルの塔 ©株ナムコ

ぎえーっ! 壺が降ってきたあ~~~~っ!!

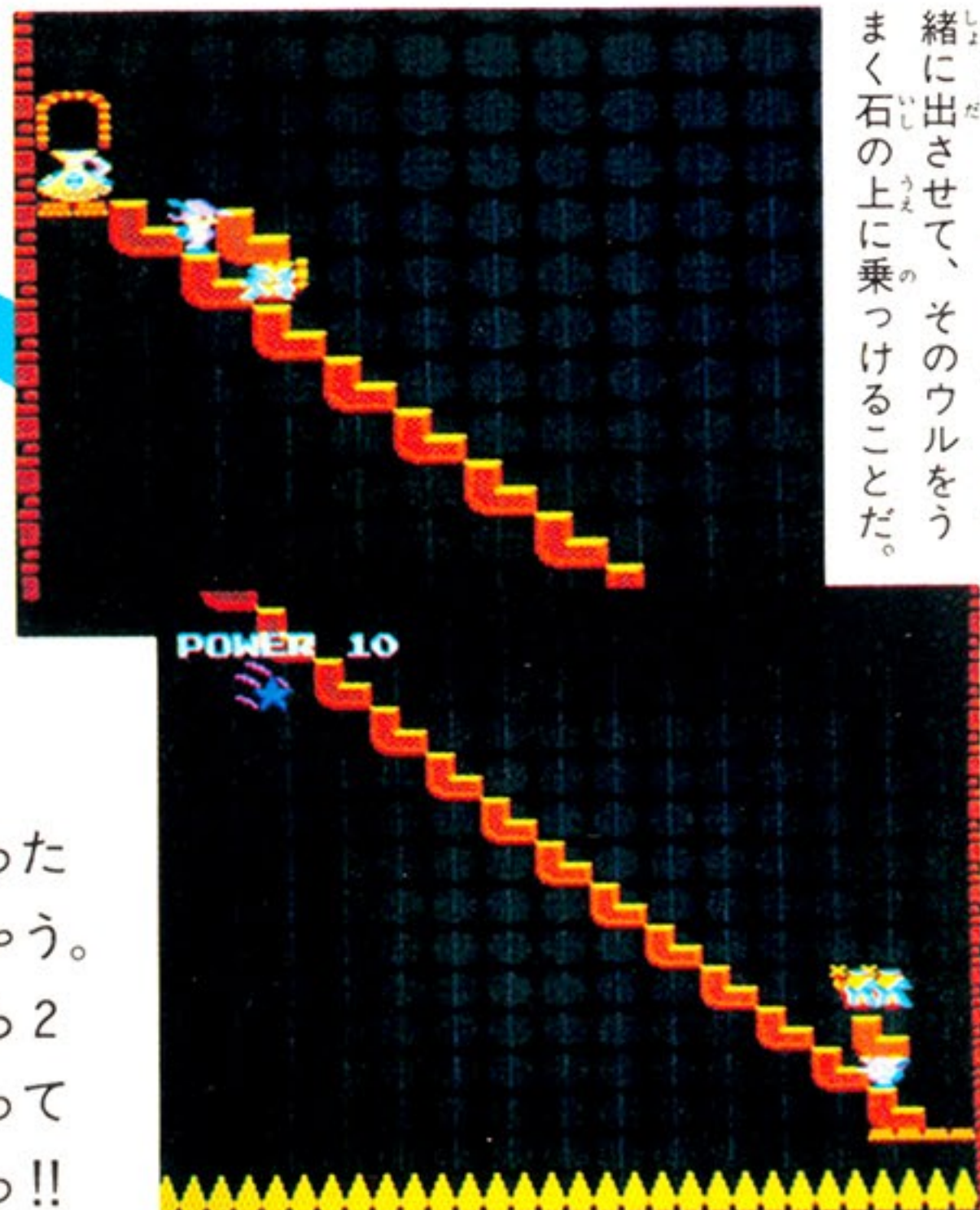
神奈川県 加藤利国 (会員番号900177)

FLOOR 15

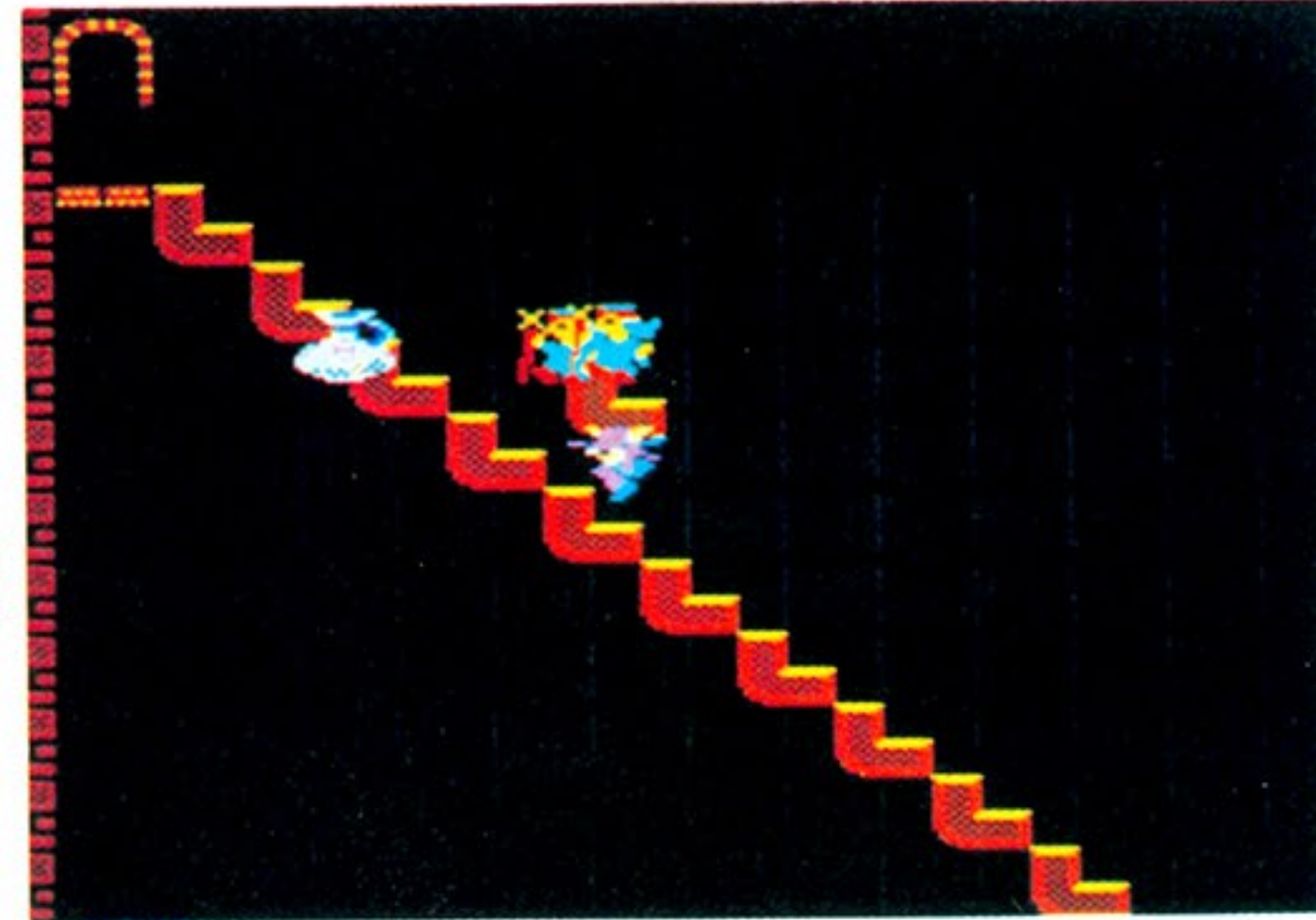
ウルをやっつけ方がポイントだよ!



まず1匹めのウルをやっつけ、階上の石を持ったら次に2匹で出てくるウルをその石でつぶしちゃう。で、下まで降りたら石の向きをかえ、また上から2匹で降りてきたウルを石の上に乗せて階段を上っていくと、流れ星ならぬ流れ壺が降ってくるのだ!!



↓ポイント
ポイントは、ウルを2匹一緒に出させて、そのウルをうまく石の上に乗つけることだ。



流れ星かと思ったら
流れ壺なんだもんな!

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 3,000円

ファミ通チケット
1,632
ガバス

こねこものがたり
●子猫物語 ©ポニー

チャトランが穴におチャトランぞ!?

福岡県 奥平紀章 (会員番号900181)

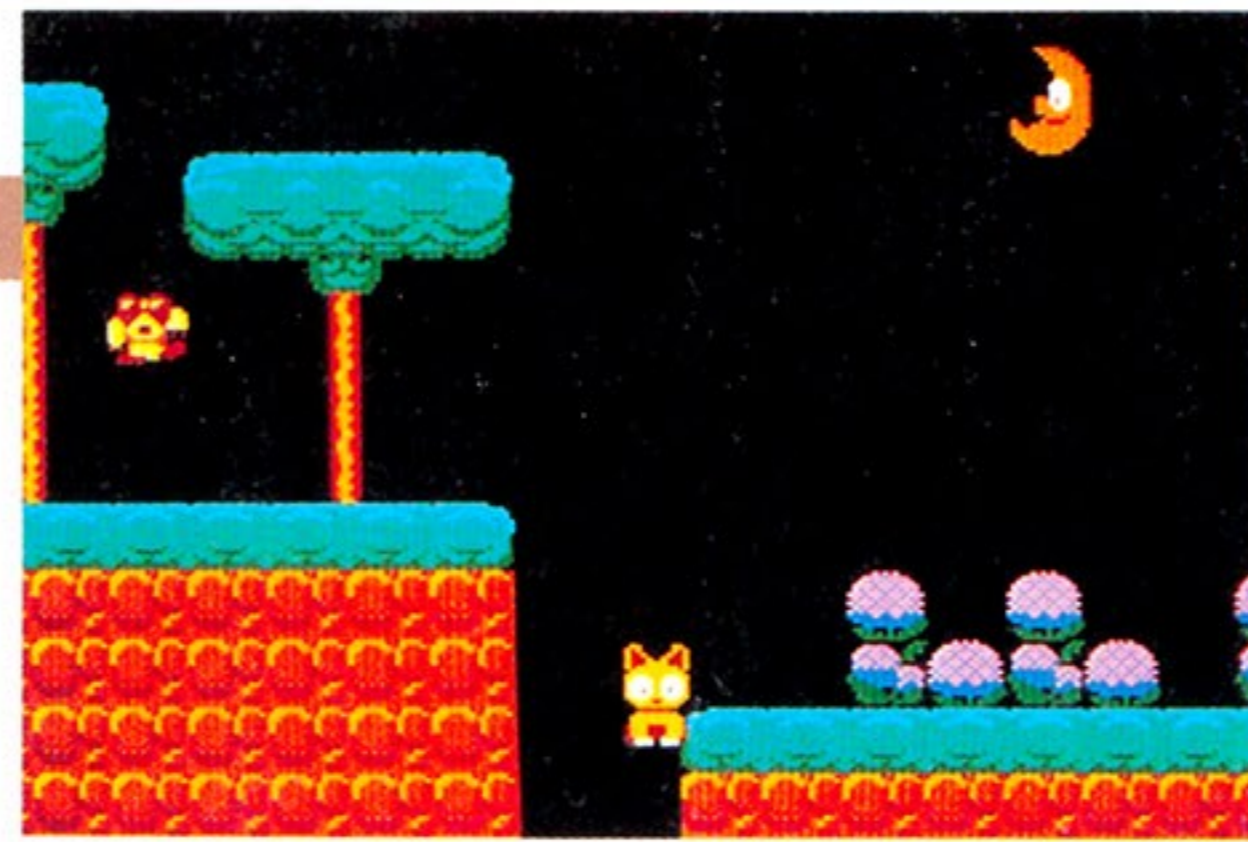
シーン SCENE 02

✦ボタンの右を押したままにする



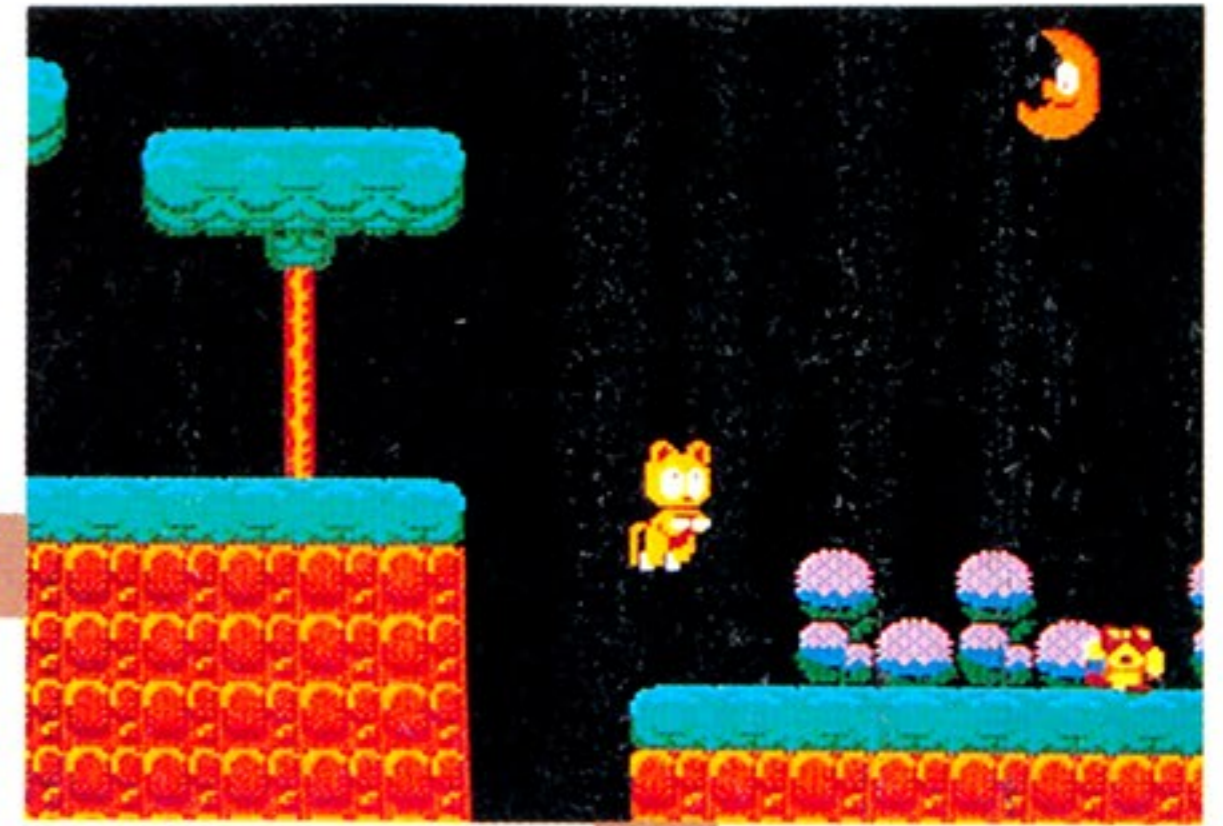
▲このときすでに、✦ボタンの右を押してないとダメ。

2面の橋を過ぎて2つめの穴に行ったら、そのまま下に降りてみましょう……なーんてことは、ふつうだったらほとんど自殺行為。ところが、穴の手前で✦ボタンの右を押したまま下に降りると、なんと下に落ちないで

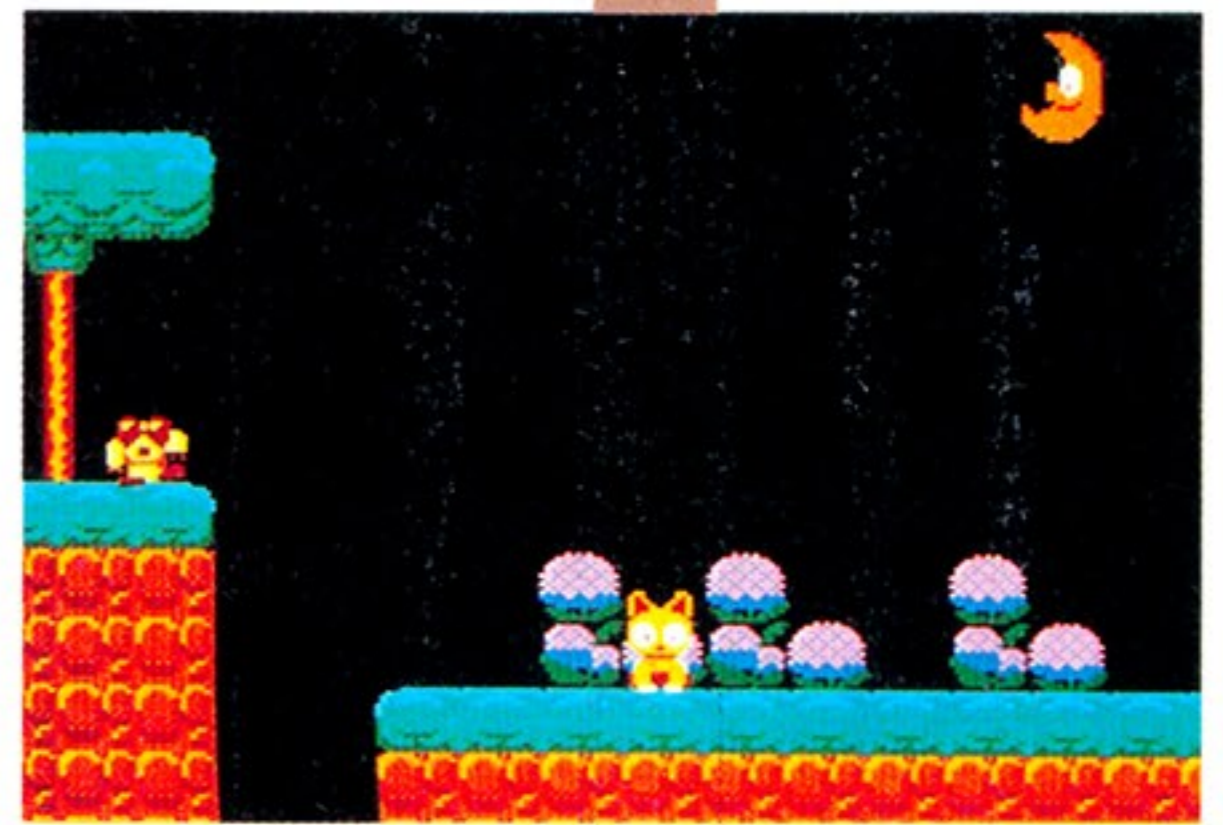


空中で止まってしまうのだ!

だから、そこから右にジャンプ! すれば、次の地面に着地して再び旅が続けられちゃうというわけ。ちなみに、この技は他の場所でもできるらしいから、試してみても?



▲宙に浮いたからいいようなものの。



▲九死に一生を得たチャトランです。

図書券 2,000円

ファミ通チケット
1,212
ガバス

こねこものがたり
●子猫物語 ©ポニー

ジャンプしても届かない木箱

大阪府 藤原頼道 (会員番号900182)

シーン SCENE 03

◆ドンブラコ、ドンブラコとチャトランは流されて行きましたマル。



木箱のある川まで来たチャトラン。映画のとおり木箱にとび乗ったまではいいけれど、ついはしゃぎすぎ木箱から落ちてドボン! あ、いっけなーい。じゃあこの次ガンバロウ、と思って次にその川に行ってみると、木箱がさっき落ちたところにあるんだよね。



◆でもそのままおとなしく流されるのはつまらないとかで、ドボン。



▲この技は、あまり陸から遠くでやってはいけません。次のときにとび移れないでしょ。あーあ、どうするの。

図書券 2,000円

ファミ通チケット
1,245
ガバス

あくまじょう
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

あたってすり抜ける!

和歌山県 荻野泰宏 (会員番号900183)



◆ここだ。ここに立ってメディウサをむかえるのだ!

まずは、ステージ5の上の写真の位置にシモンを連れて来よう。すると、右のほうから敵メディウサが現われて、シモンに襲いかかってくるはずだ。メディウサがフラフラとシモンの真上来そうになったら、すばやくジャンプ!すると、シモンはそのまま2階に瞬間移動してしまっただけではないか。

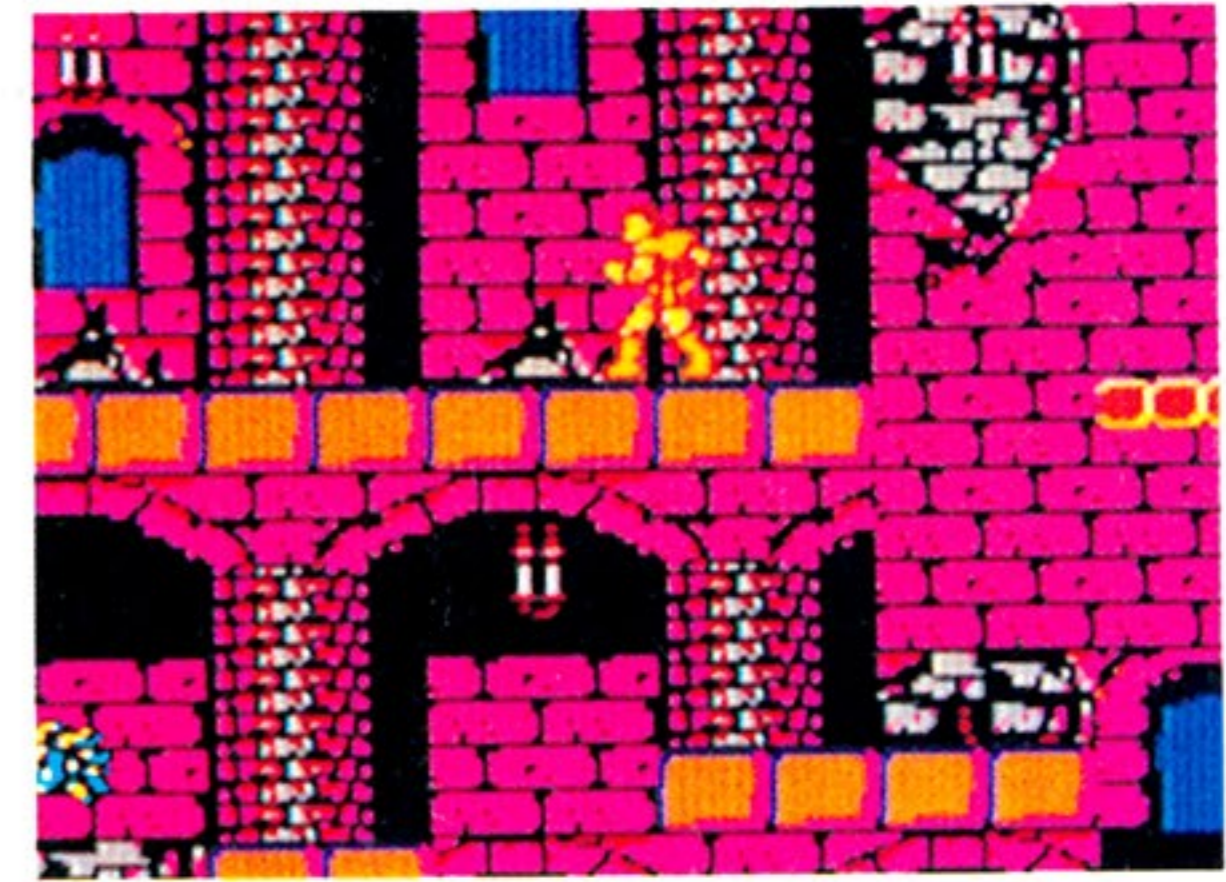


◆メディウサが頭の上に来たところで、ジャンプする。

ステージ5は、1階をずーっと右に進んで行ってから、2階に上って今度は左にずーっと戻っていくと、ステージ6に進む入り口があるんだよね。だから、ここでピョンと瞬間移動して2階に行けちゃうってことは、そこから左に進めばすぐステージ5をクリアできちゃうってえーわけなのだ。



◆ま、とーぜんメディウサに触れちゃうからダメージはある。



◆右に行けばお肉がもらえるんだよね。お肉を取るか、近道を選ぶかは悩むな。

図書券 2,000円

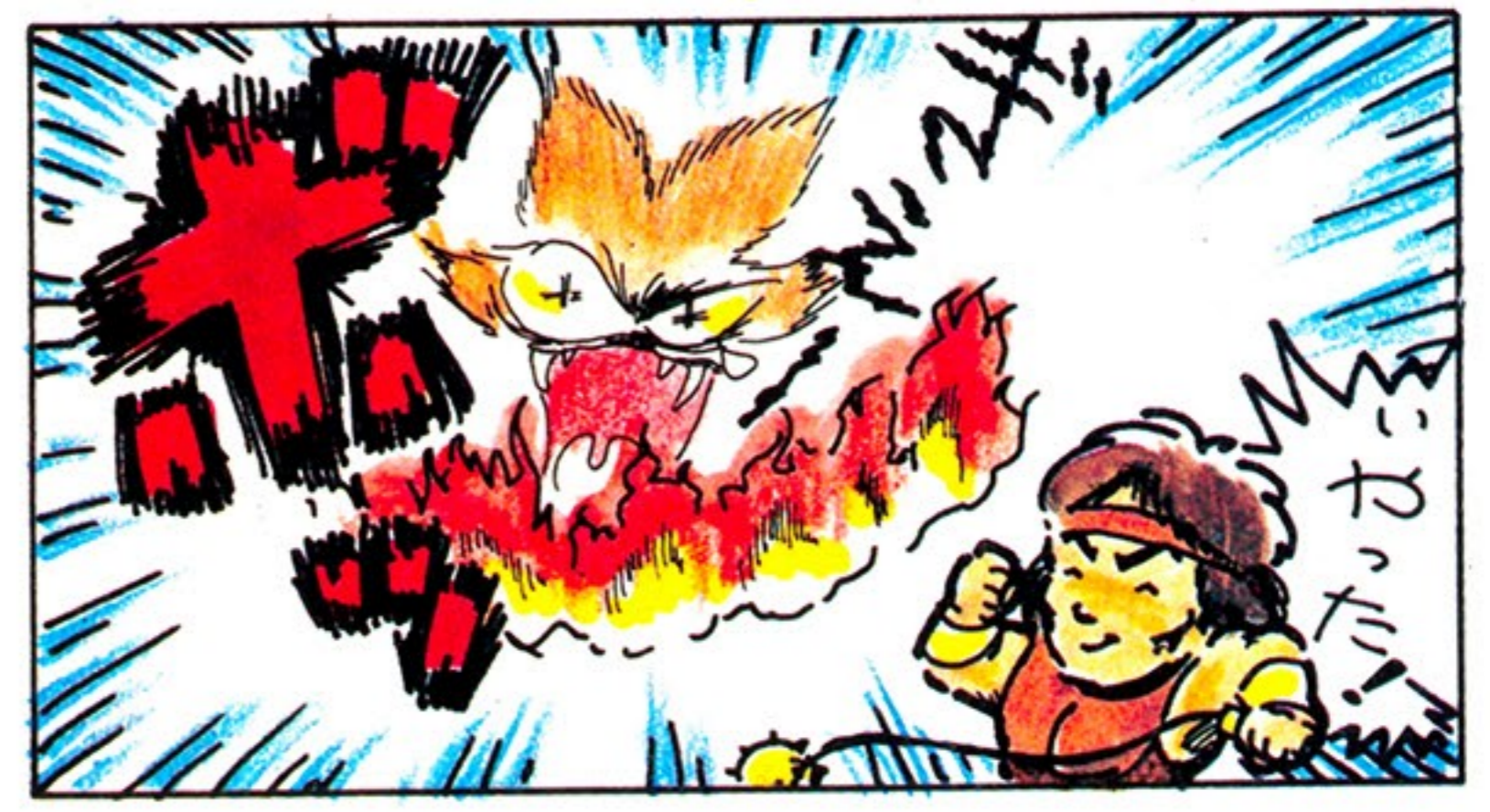
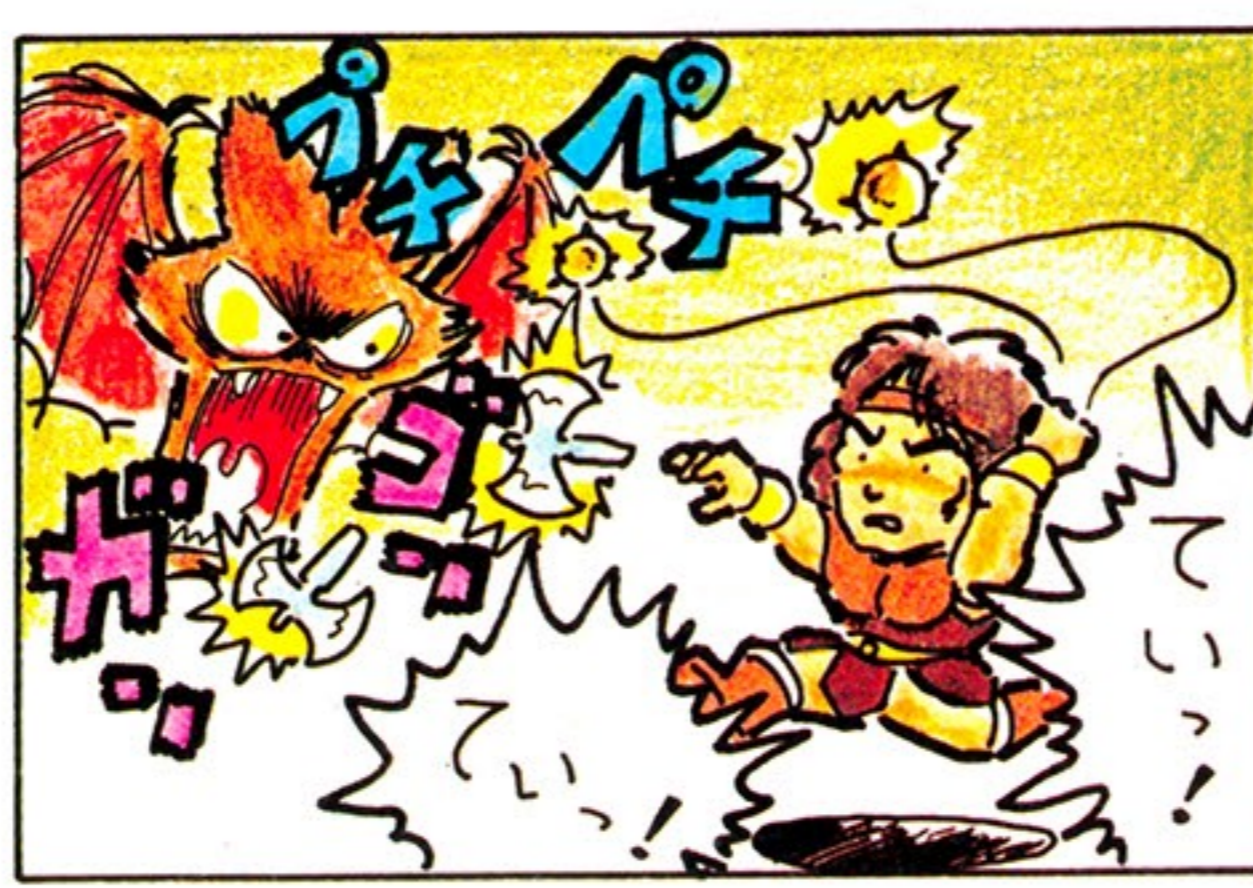
ファミ通チケット
1,263
ガバス

あくまじょう
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

うれしはずかシモン!!

埼玉県 山口邦彦 (会員番号598612)

ボスキャラをみごと倒し、魔力の玉を勝ちとったシモン。このときA、Bボタンを押したままにすると、ムチをふり続けちゃうのだ。



N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

書券 4,000円

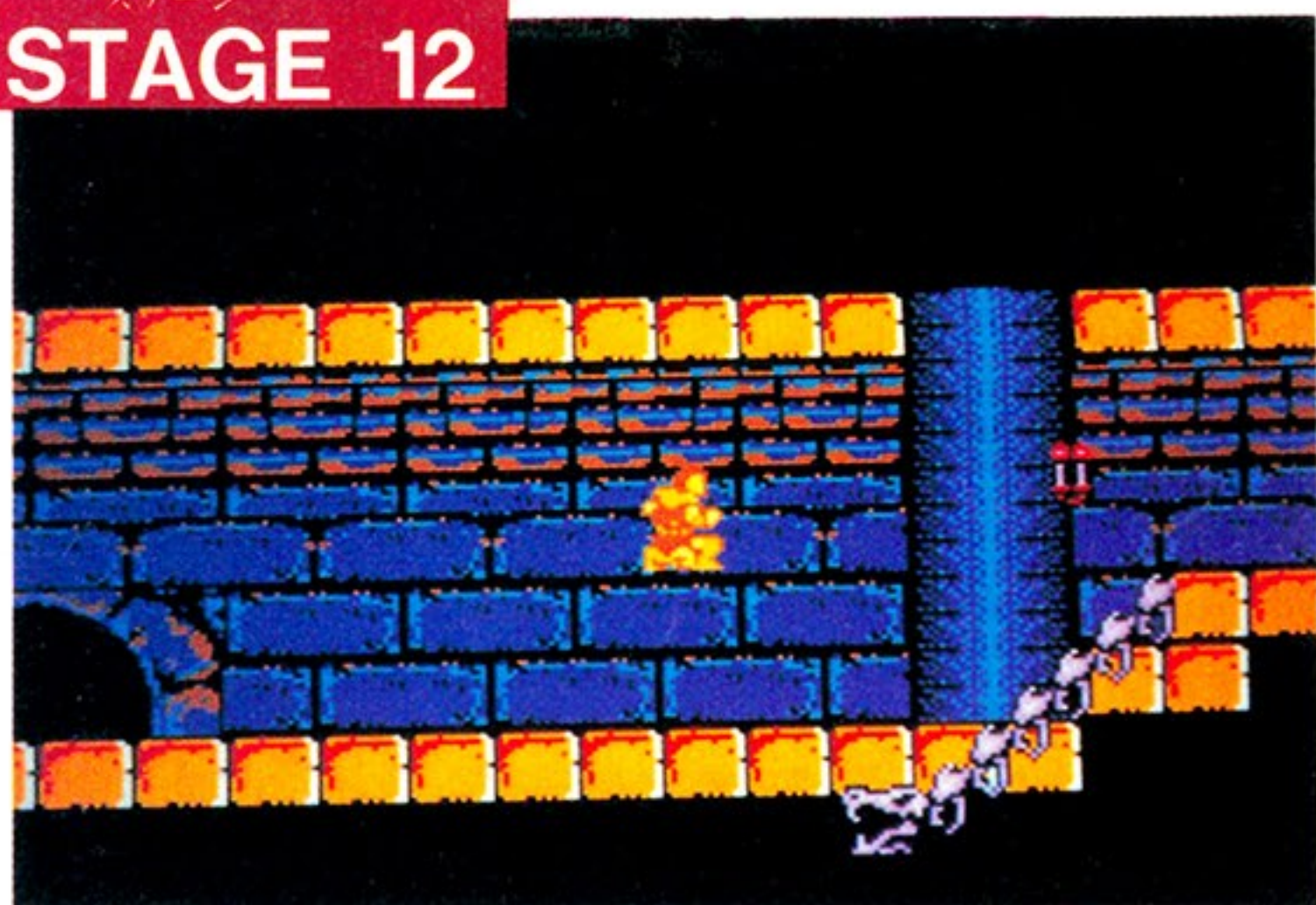
ファミ通チケット
2,001
ガバス

あくまじょう
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

ホワイトドラゴンが火の玉を吐かない!?

神奈川県 平田 繁 (会員番号900161)

ステージ
STAGE 12



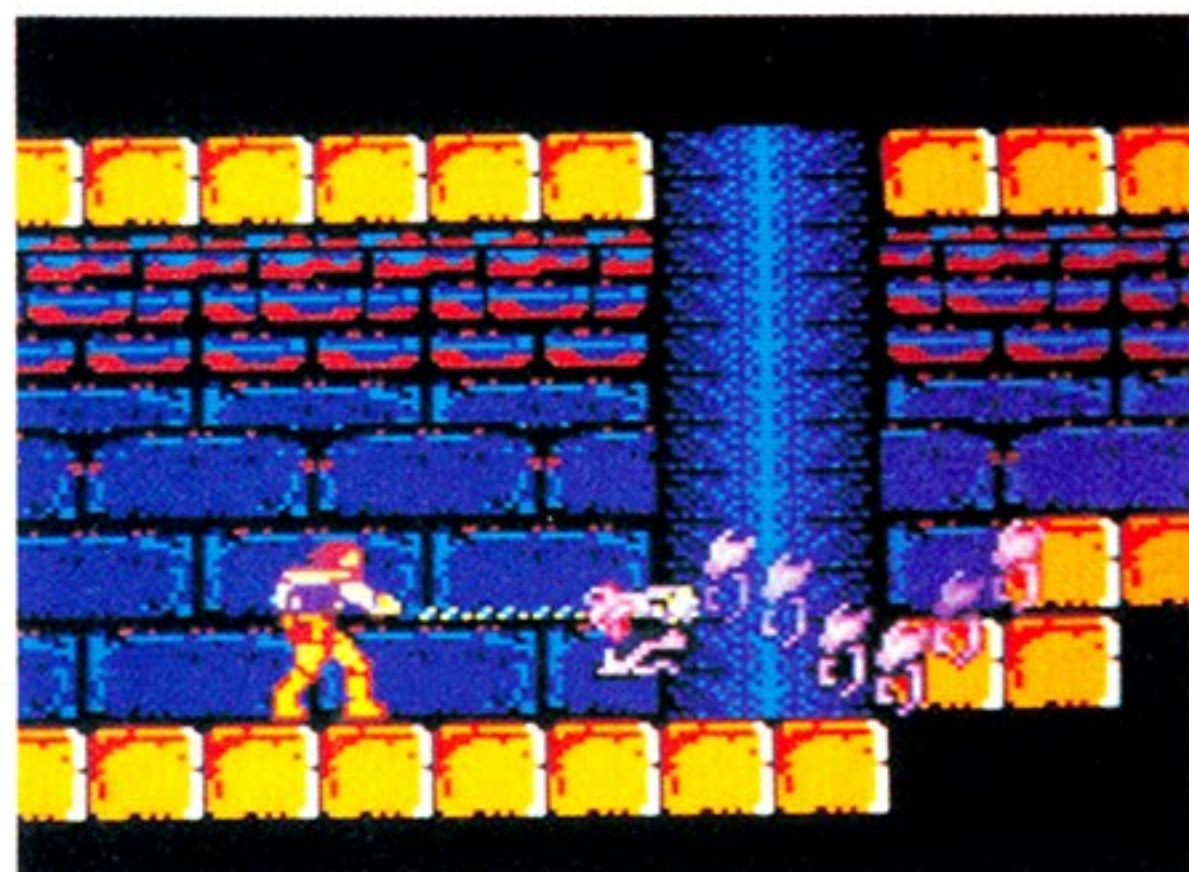
この時この瞬間! ジャンプしてればいいのだ。火の玉よ、バイ。

ホワイトドラゴンの首が いちばん下にきたときにジャンプ!!

私はホワイトドラゴンが嫌いだ! 自分勝手に動きまわり、上にムチ出せば下から火を吐く、そんな、そんな人を喰ったようなホワイトドラゴンなんか大嫌いなんだあああ!!

なるほど。ではホワイトドラゴンが火を吐かないようにすればいいではないか。

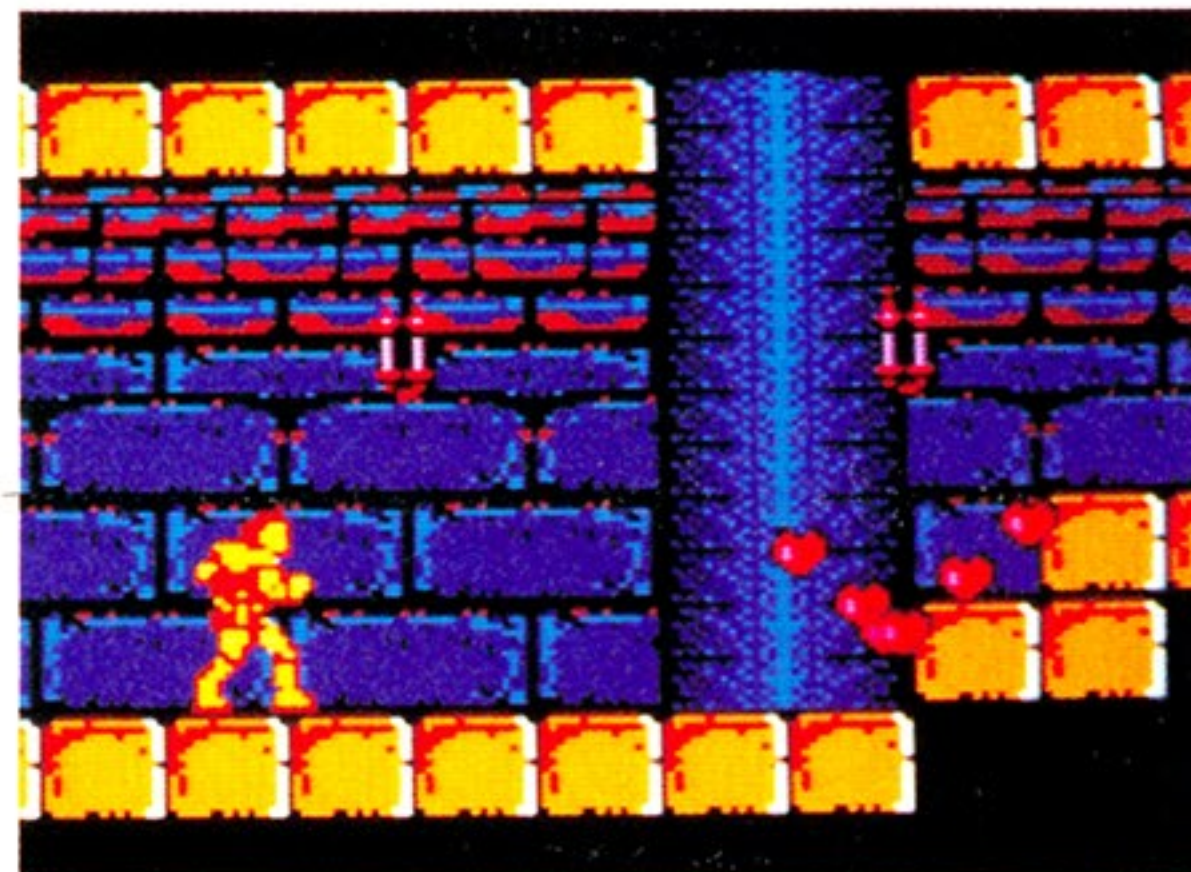
名案だな。とりあえず、最初に吐く火の玉を確実によけるか、たたこうね。ドラゴンの首が上下するのをよーく見て、その首が最も下にきたときにシモンの足が床についていないようにジャンプするのじゃ。すると、なぜかドラゴンは次にムチを当てるまでは火を吐かなくなるのだ。



今のうちだ、ペンペンと叩いちやえ。



げっ、火の玉だ。逃げるや逃げる。



これを繰り返し返せば楽チンなのである。

書券 3,000円

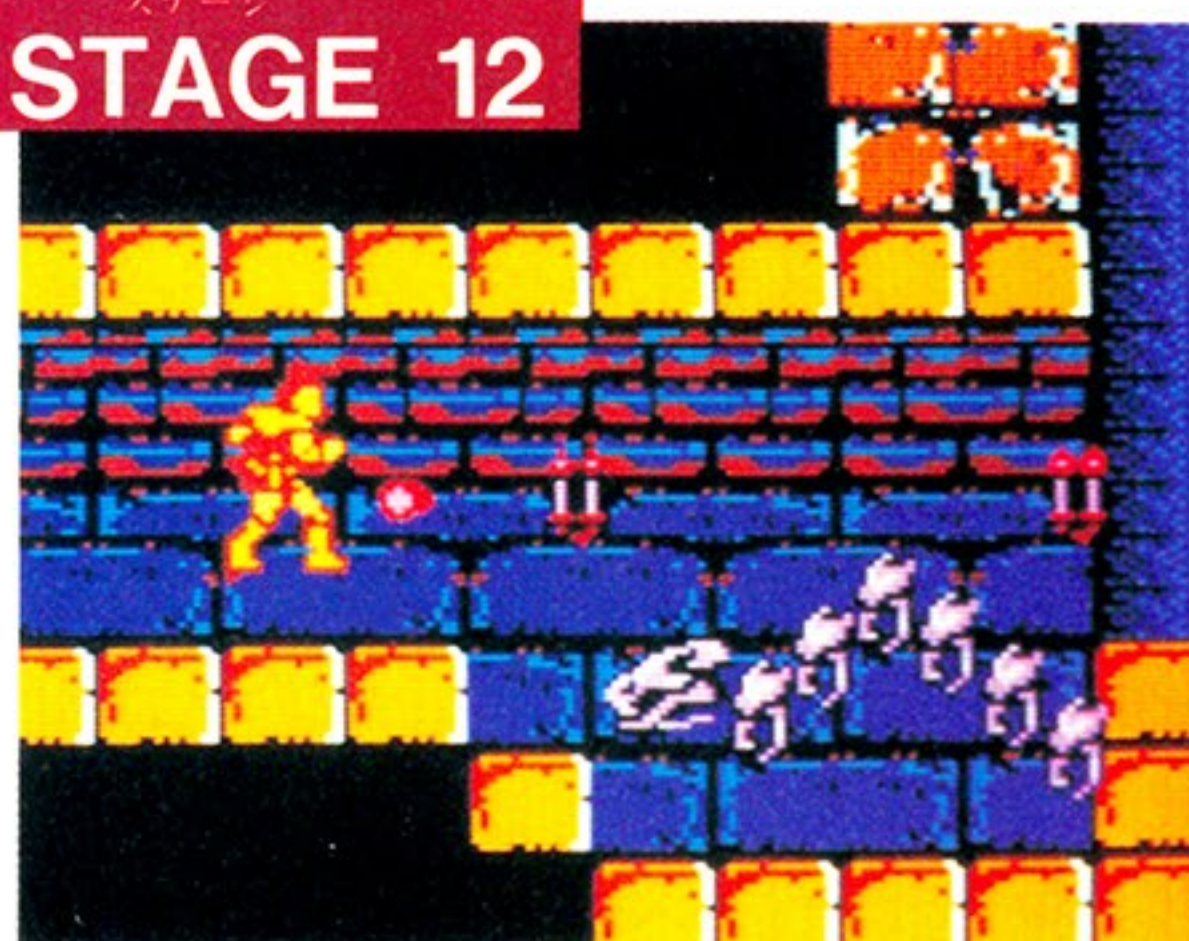
ファミ通チケット
1,937
ガバス

あくまじょう
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

天井を伝わってまわり込んでペンペン!

東京都 伊藤精一 (会員番号申請中)

ステージ
STAGE 12



少々アツイかもしれんが、我慢せよ。

2匹目のホワイトドラゴンは まわり込んでうしろから攻めろ!

今度も少々ヒクツな攻め方だぜ。ホワイトドラゴンが吐く火の玉の上に乗るようにジャンプせよ! ダメージは喰らうが、天井裏をつたって背後から攻められるぜ。けけけのけ。



おおっ! ここは天井裏ではないか!!



へへへ、迷わず成仏しておくれやす。

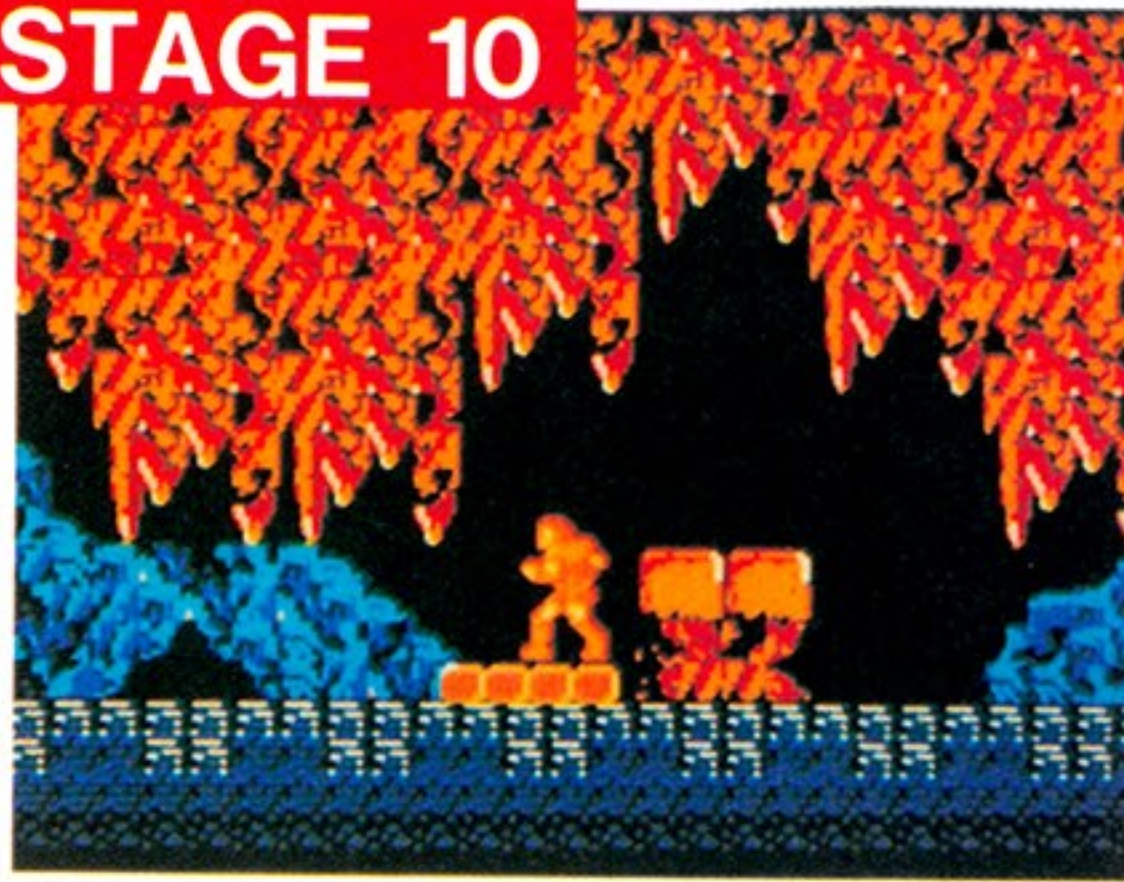
図書券 4,000円

ファミ通チケット
2,398
ガバス

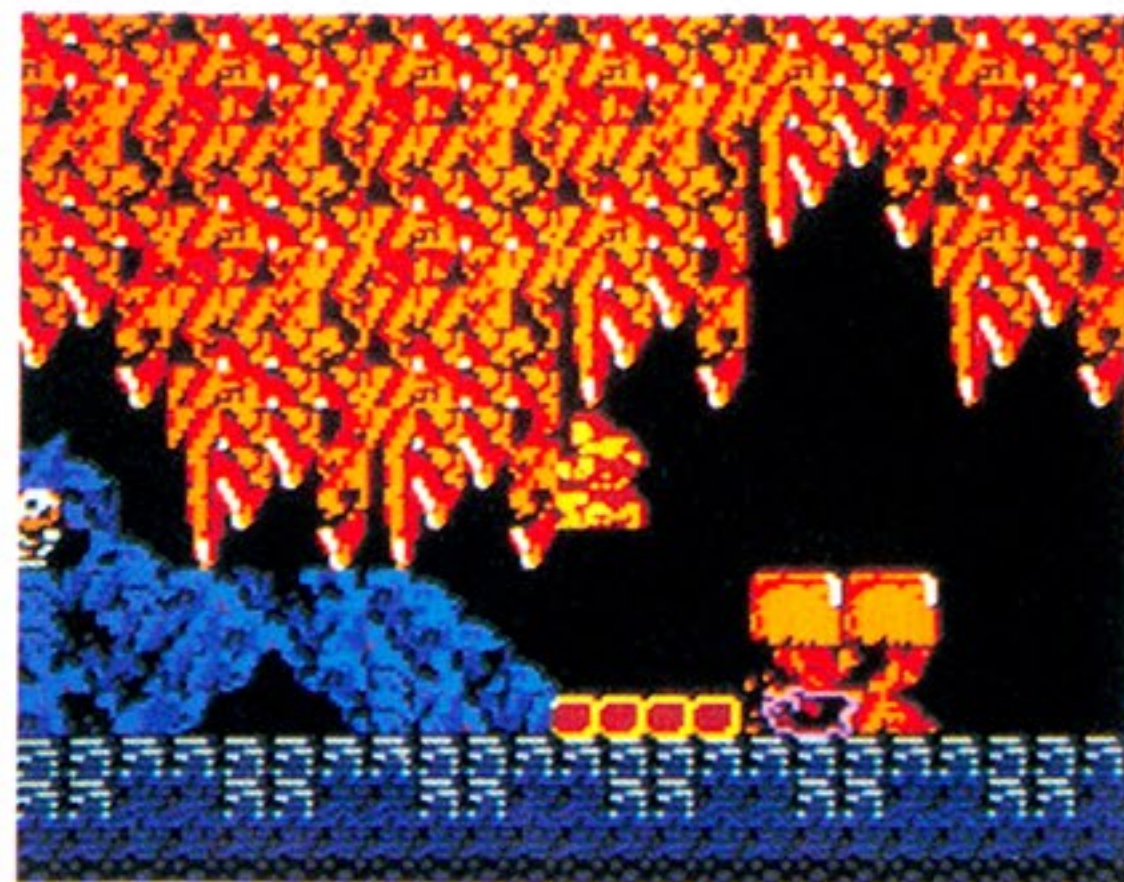
あくまじょう
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ
しょうにゆう どう
鐘乳洞にめり込む男!

埼玉県 細谷高史 (会員番号900162)

STAGE 10



◆さあ、はまり込むぞ。いくぜえっ!



◆それ、ジャンプだった! できるか?



ステージ10の洞窟はめんどうくさいことこのうえないね。一步まちがえれば水のあわ(うまい!)。とくにしゃがんでいくところがボクは嫌いなんだよねー。

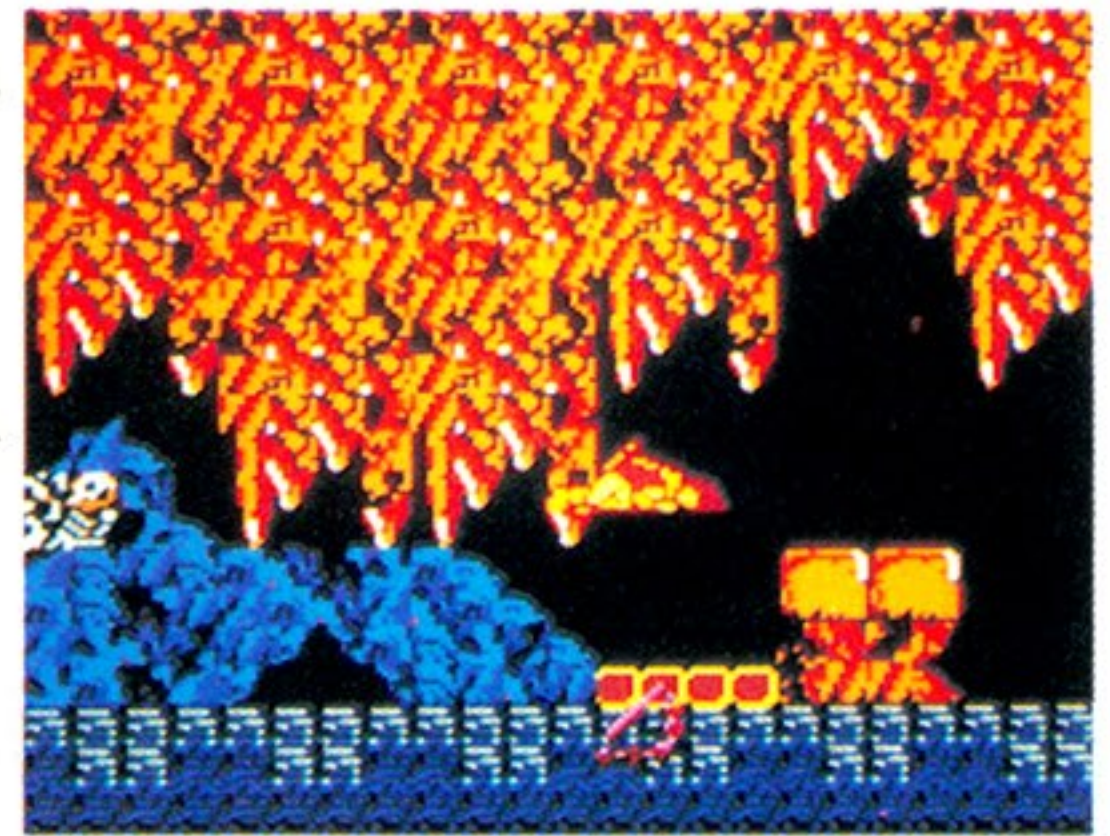
ここに紹介するのは、ショーニュードゥがもっと嫌いになる、心理的にまいてしまうことこの上ない秘技なのだ。

まず、ショーニュードゥの下をくぐる

イカダ(正式名称不明)に乗ろう。写真を参考にしておくれやす。そのまま右へ進んで、写真のような場所とタイミングでジャンプせよ! チト難しいけど、うまくいけばショーニュードゥにひっかかるのだ。で、その場所からは動けなくなるのだ。つまり死ぬのを待つだけなのだ。つまり死ぬのを待つだけなのだ。

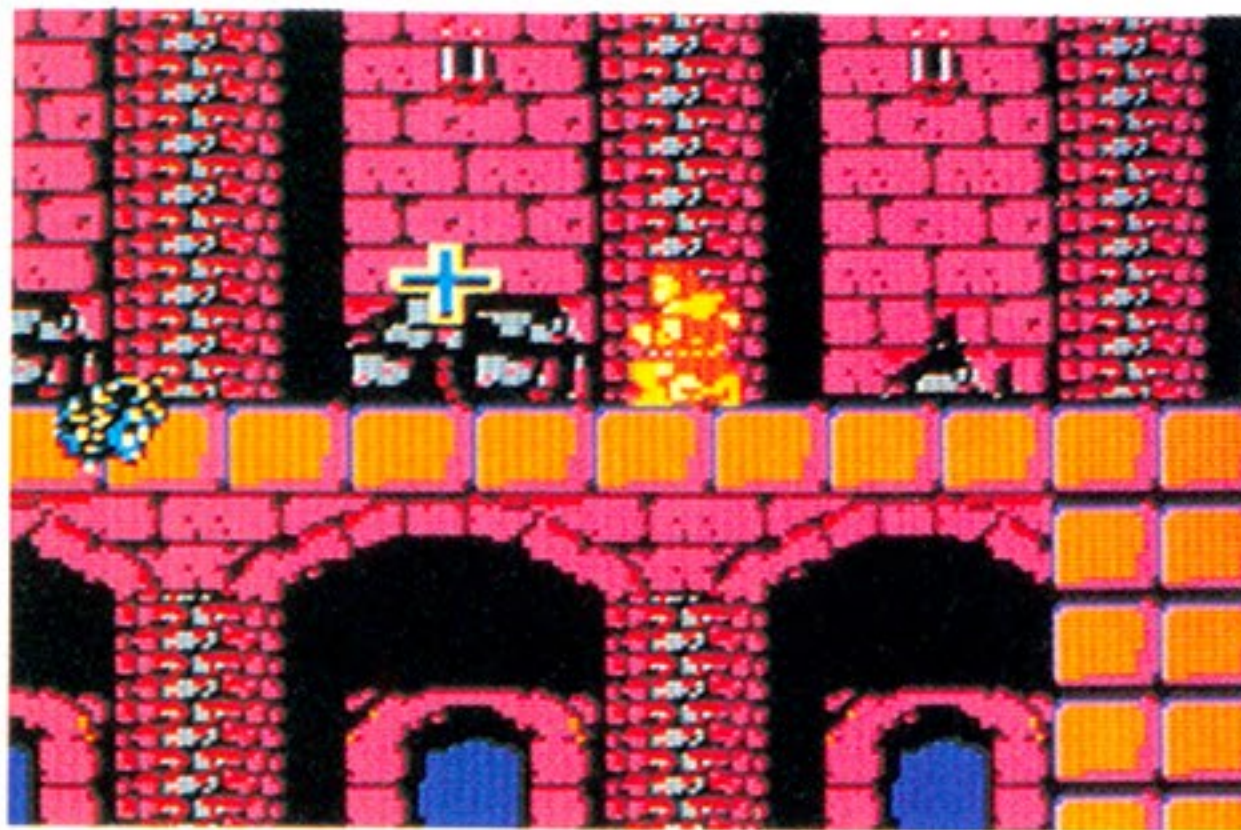
ショーニュードゥなんか、大嫌いだ!

◆実はここからは動けないのでおます。つまり、コウモリ野郎にド突かれて、死ぬのを待つだけなのだ。さー。

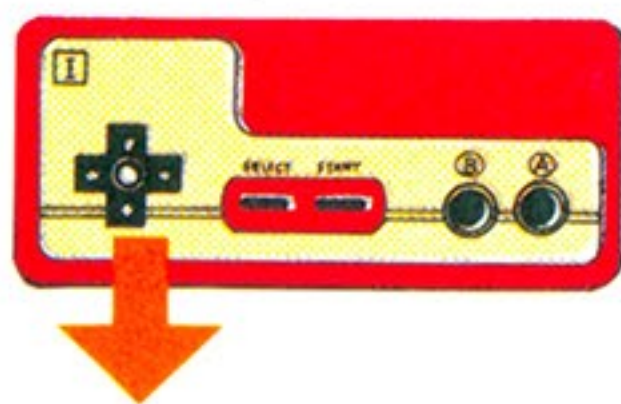


図書券 2,000円

ファミ通チケット
1,029
ガバス



◆おおおーっ、しゃがんでるのにアイテム投げてるやないか! なんて器用な奴や、気に入ったでえ、オイ。



ジョイスティックが必要である。持ってない人は、買うなり借りるなりして調達して。

ハイ、ジョイスティックをつなぎましょうね。できましたか? 次にコントローラーを上に、ジョイスティックの方を下に入力しましょう。そのまま、Bボタンをぺんっと押してみましよう。ホーラ、しゃがんだままアイテム投げましたねー。でも面倒くさいですねー。では、サイナラ。

東京都 大塚 拓 (会員番号900163)
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ
しゃがんでアイテム

図書券 1,000円

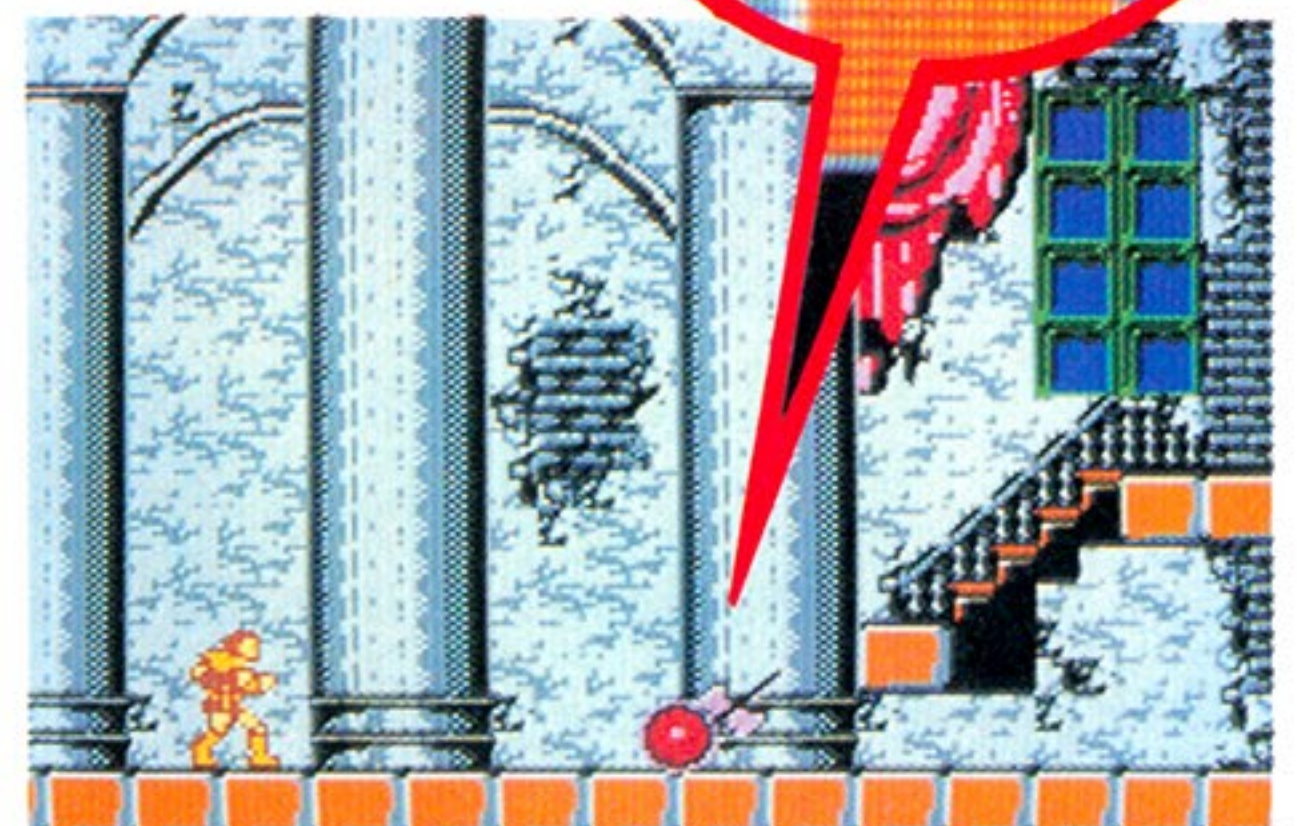
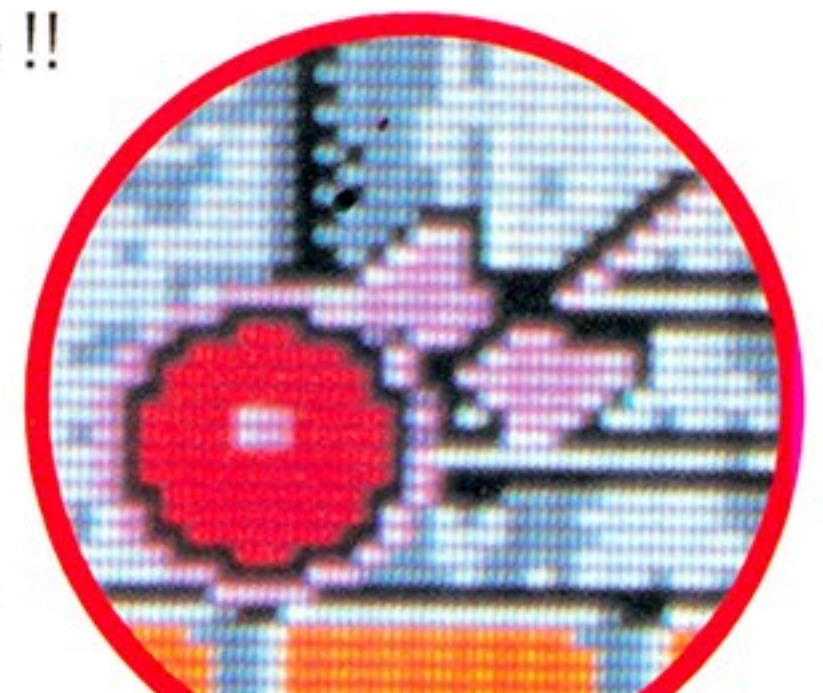
ファミ通チケット
893
ガバス

島根県 鮎川愛美 (会員番号申請中)
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ
謎のケン玉、現わる

よい子のためのケン玉作り教室のお時間ですよ。まず、ブロックごとの大ボスを、オノを持った状態で倒しましょう。ブロック1の大コウモリが、モ、モ、モアベターよ。

赤玉が天から降ってきたら、上の写真ぐらい離れましょうね。ここまでできたら、あとはもうタイミングだけ。オノを投げて、うまく写真のようにポーズをかけるだけなの。ホント、まさにケン玉だね。これで君も未来の染之助染太郎だっ!!

◆ケン玉ってのは実に奥深く、うまい人はとてつもなくうまいけど、ヘタな人は本当にヘタなのだ。ちなみに私はヘタ。



秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 4,000円

ファミ通チケット
2,401
ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

消えたシオナイトの謎!?

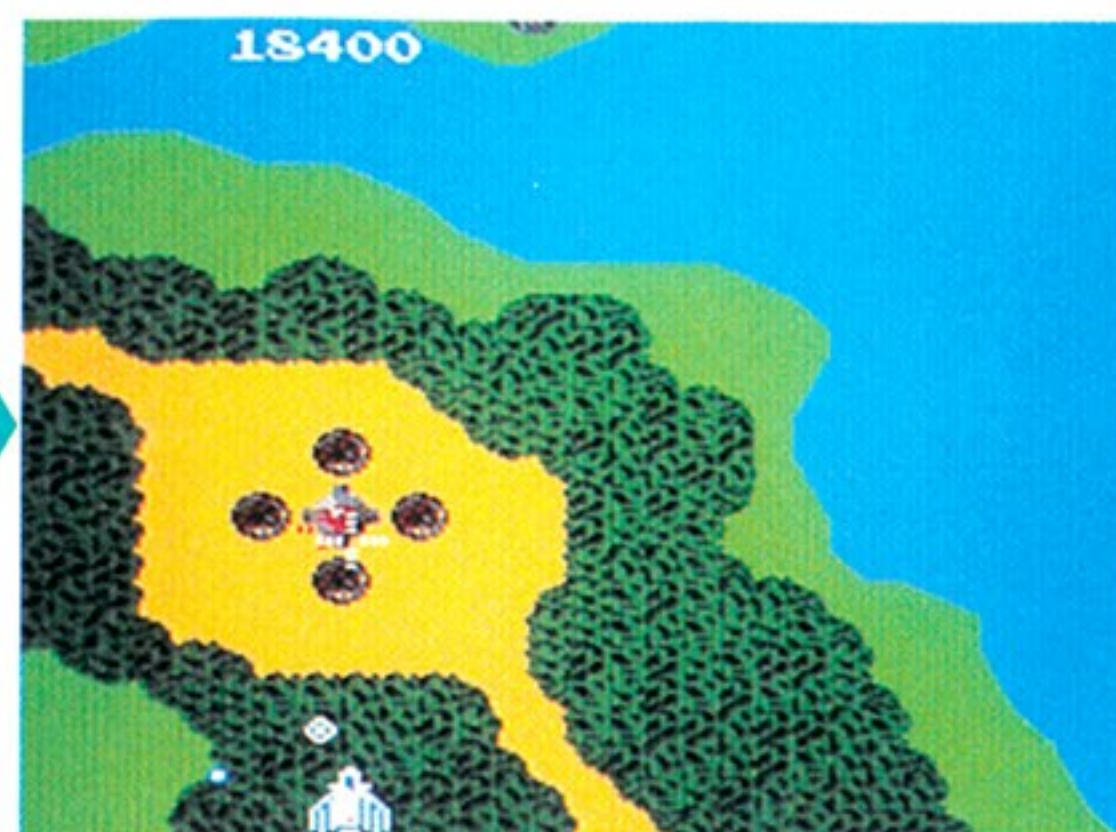
千葉県 中村哲哉 (会員番号900154)

ボズの4つの砲台が見えたら、右上下の順にブラスターを撃ち込め。



エリア15

ボズの4つ砲台を
左→右→上→下の順に
破壊し、最後に中心の
コアを破壊する



最後に中心部のボズを破壊すると。急がないと、間に合わないぞ!!

お〜い、シオナイトや〜い!!

エリア15をクリアする条件はシオナイトには含まれることだね。ところが、千葉県の中村クンから、このシオナイトを飛んでこなくする秘技が送られてきた。

ボズが画面の左上に現われたら、4つある砲台(レフハー口)を、左→右→上→下とブラスターで破壊し、最後にまんなかのボズにド

コーンとブラスターを撃ち込むと、どーしたとか、いつもは飛んで来るはずのシオナイトが現われないのだ。

これじゃ、エリア15をクリアすることができないよ。でも、もう1周ループすれば、ちゃんと現われるから安心。ワイドブラスターだと、狙いをつけにくいから気をつけてね。



いつものなら、とっくに現われていないはずのシオナイトが飛んでこない。

図書券 3,000円

ファミ通チケット
1,712
ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

破壊不能のレフハー口!!

千葉県 青柳伸明 (会員番号900155)

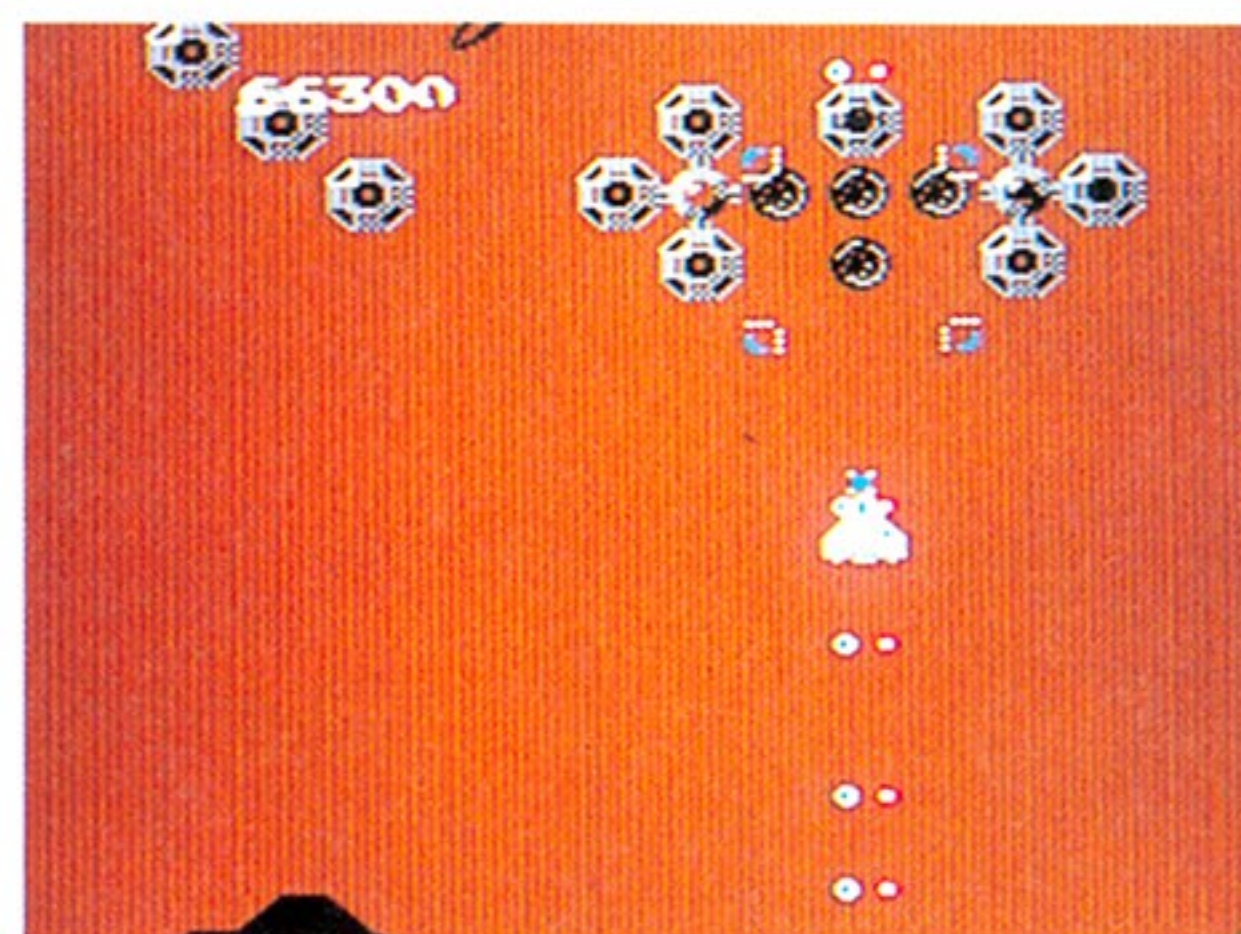
エリア10

エリア10のラストはナスカの地上絵が出てくる。ここには三重連結のボズはあるわ、オルラーザはあるわで、弾をバシバシ撃ってくるからキビシイところだね。

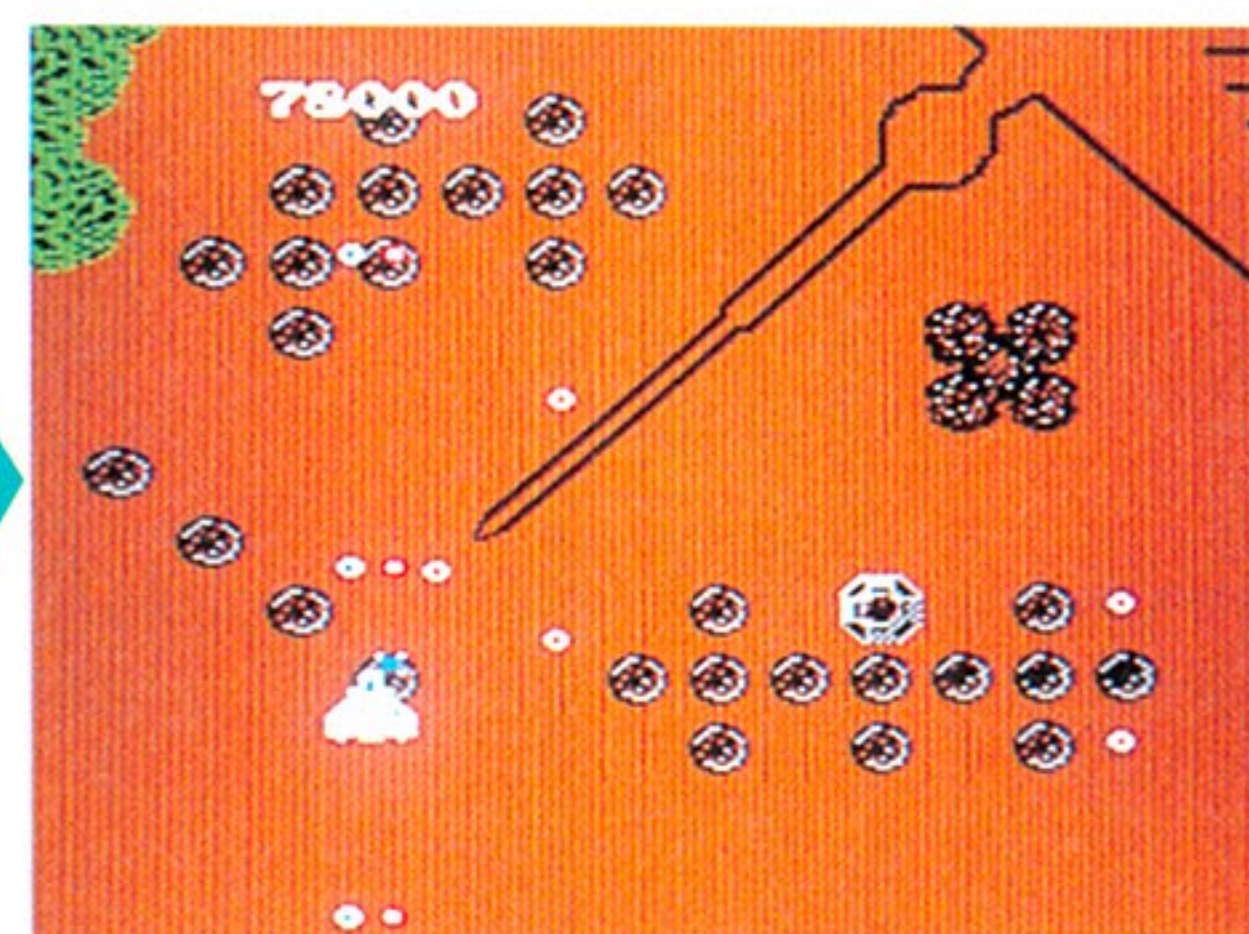
エリア10のラストが近づいたら、ソルバルウを画面の右上に位置し、三重連結のボズが見えたら、すぐにまんなかのボズにワイドブラスターを撃ち込もう。すると、ボズが壊れても、上のレフハー口が残ることがある。

この残ったレフハー口は、そのあと、ブラスターを何発撃ち込もうが、破壊できなくなってしまう。ふーむ、不思議だ。

しかも、地上物を全滅させることが面クリの条件なのに、レフハー口を破壊できないまま、エリア10をクリアしてしまうぞ。

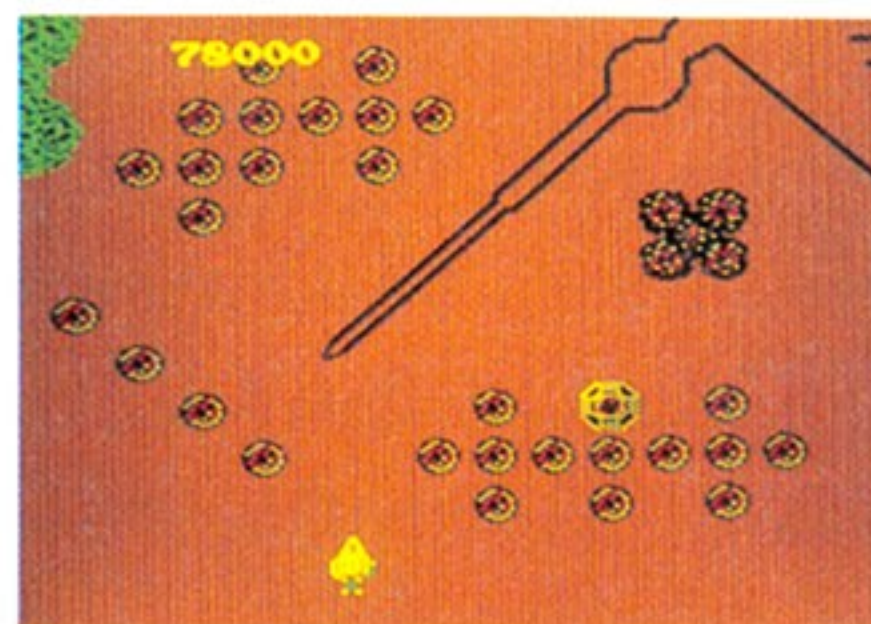


ボズが見えたら、すぐにワイドブラスターを撃て!!



結局、最後まで、このレフハー口は破壊できない!!

破壊
しなくても
クリアー!!



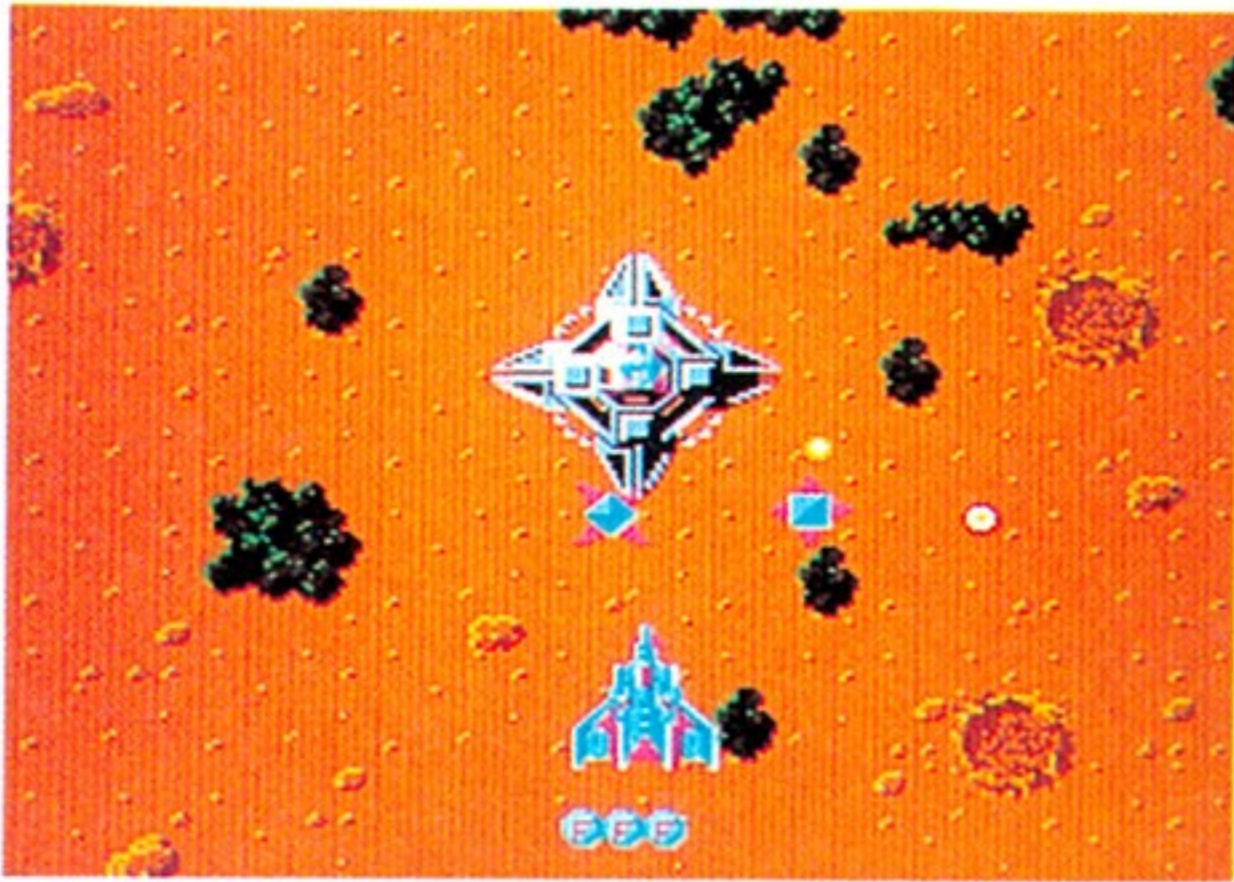
図書券 3,000円

ファミ通チャット
1,545
ガバス

●テラクresta ©ニチブツ

おっ、格納庫の色がちがうぞっ!!

神奈川県 草野潤一 (会員番号900156)



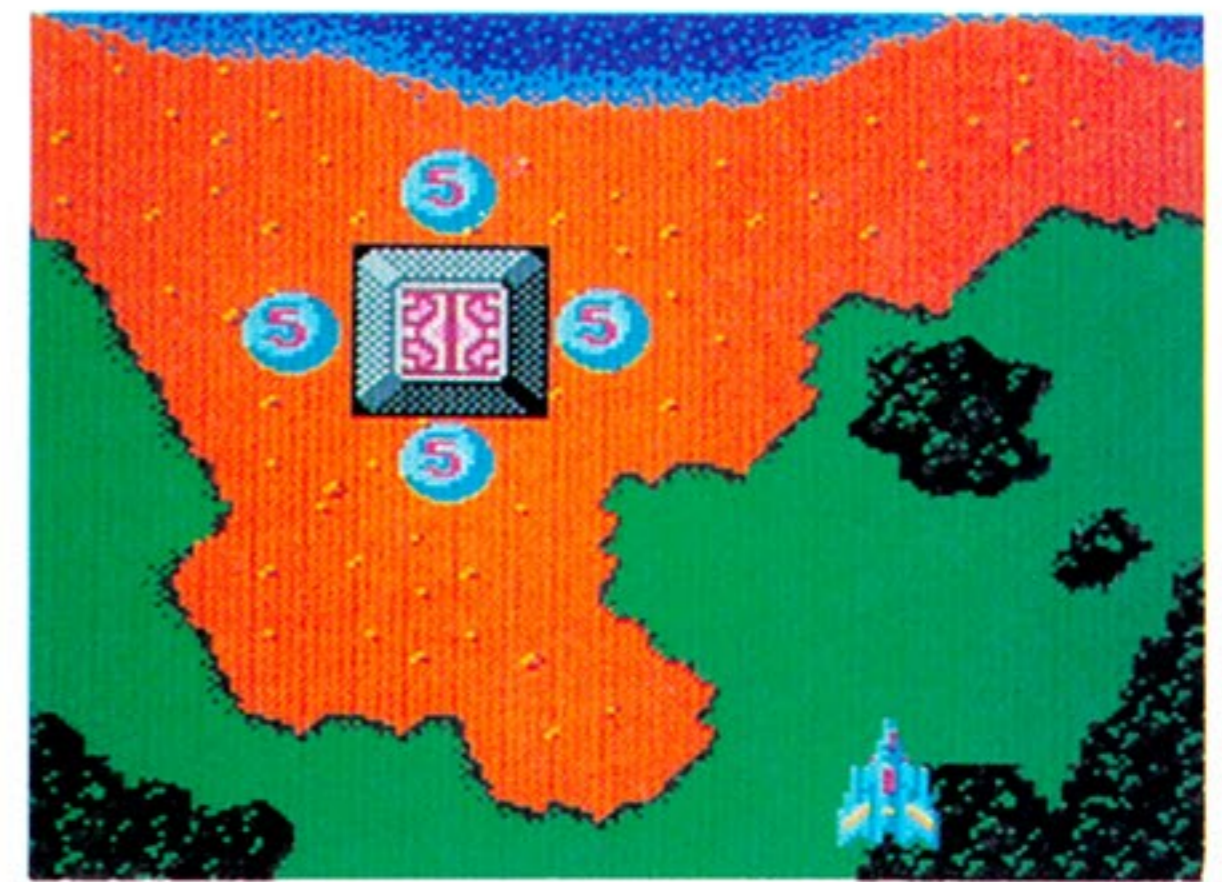
チューボと格納庫の怪しい関係を暴露してしまうぞ。どんな関係か興味津々だね。
まず、チューボに何かビームを撃ち込み、赤く点滅したところで、攻撃をやめ、逃がしてやる。すると、格納庫の扉までが赤くなっているのだ。ふむ、どー見ても怪しい……。

チューボにビームを撃ち込み、赤く点滅したら逃がしてやる!!

◆ふだん、格納庫の扉はこんな色をしている。



◆チューボが赤くなったら、格納庫の扉まで赤くなってるの、どーしてかな。



図書券 2,000円

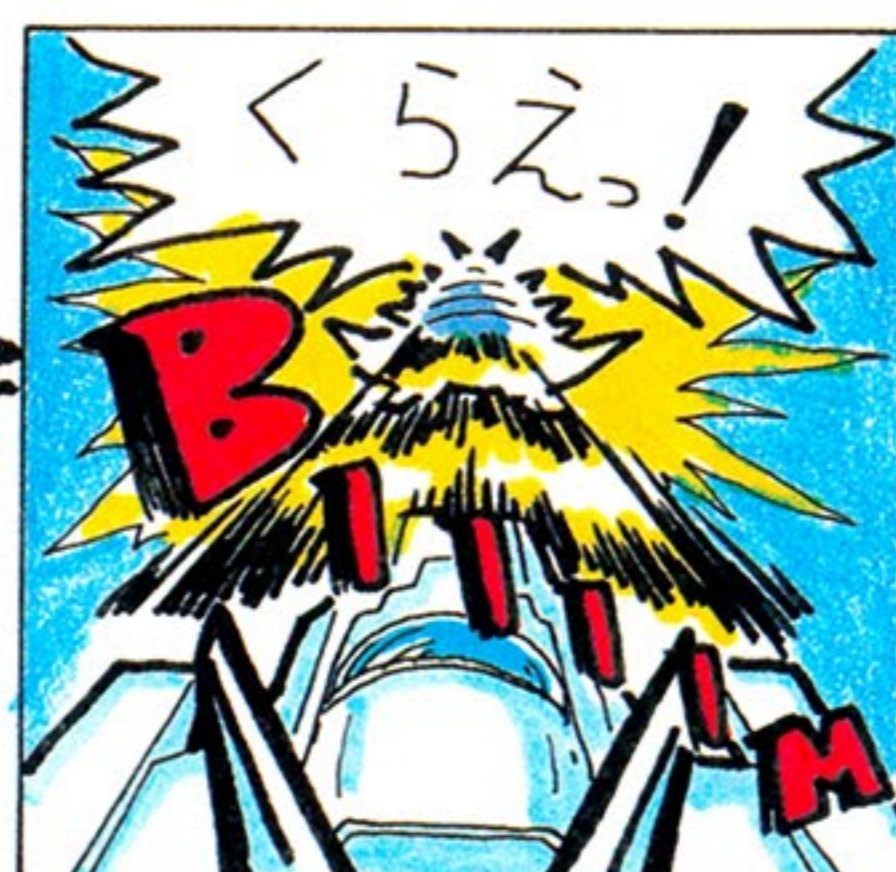
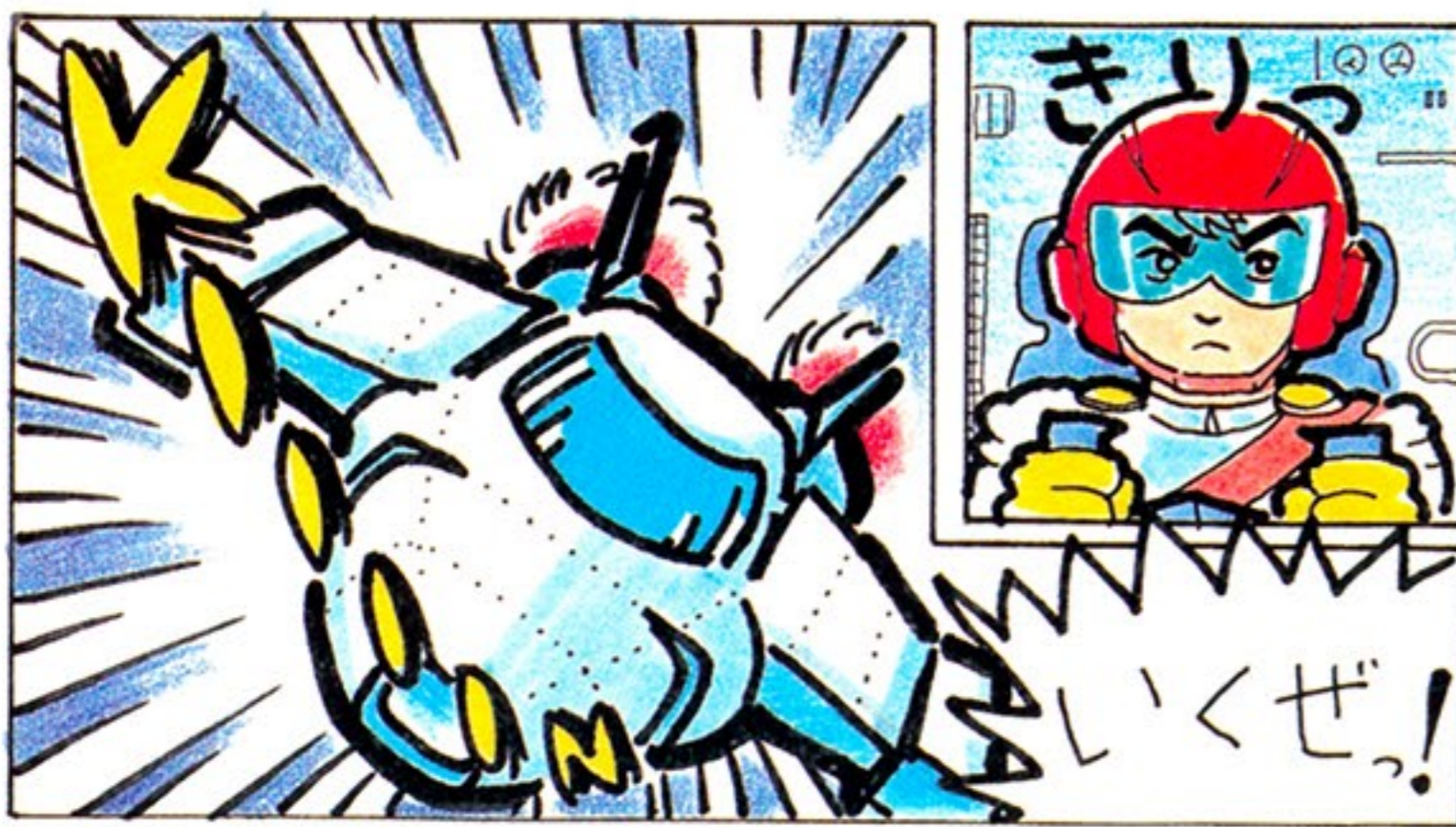
ファミ通チャット
1,230
ガバス

●ASO ©SNK

三葉虫は子だくさん!?

神奈川県 柳川哲也 (会員番号900157)

三葉虫をキャノンアーマーで撃破すると、やられた瞬間、5匹の子供を生み落としていく。三葉虫の子供は撃つと2,000点のキャラだ。



N. MAKINO

図書券 4,000円

せんじょう おおかみ ●戦場の狼 ©カプコン

ファミ通チャット 2,281 ガバス

とことんバグってヒトコプター出現!!

東京都 沢野幸人 (会員番号900158)

10号で紹介したSTOPコマンドを使っての
おもしろい技だ。STOPコマンドは、タイトル
画面のときにコントローラーIIで、B下上A
左左右と押してスタートボタンを押す。で、
ゲームが始まったらセレクトボタンを押すと、
敵の動きが止まっちゃうというわけだ。ここ
までは10号と同じなんだけど、その後が……。

一度わざと死ぬと敵がいなくなるぞ!!



途中の池や溝にわざと落ちて、一度やられちゃう。



すると敵が1人もいなくなるのだ。

ありやりや、
ドピエーッ!!

なぜか1-2から
バグりはじめた



なんだコレ? ジョーもスコアもメチャクチャだ!!

そのまま1-1も
クリアーできる!



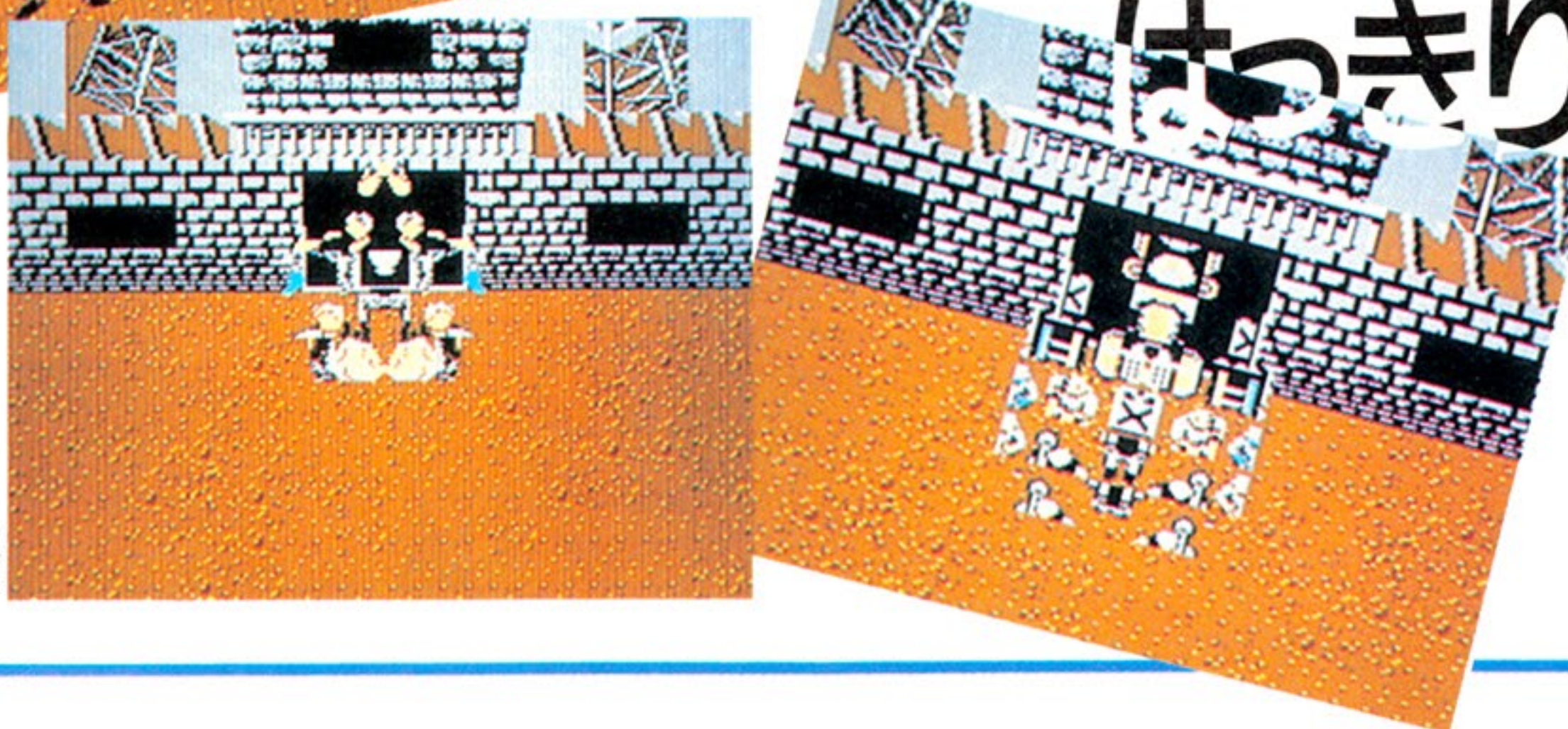
そしてそのままラウンドクリアーできちゃったぞ!?

はっきりいって不可解!!

一度わざと死ぬと、敵が1人もいなくな
るばかりか、ゲートが開かなくてもラ
ウンドクリアーできちゃうのだ。ところ
が次のエリアから画面はバグりはじめて
最終エリアになると、なんとヘリコプタ
ーが、人間合体ヘリになってしまうのだ。

キヤらしいろいろあるなあ

ピラミッドのポーズ。人間
お上手お上手、パチパチ
が、4人の兵士の血と涙
と汗の結晶だったなんて。



図書券 2,000円

●バナナ ©ビクター音楽産業

ファミ通チャット 1,322 ガバス

勝手にドンドンしなさい!?

京都府 木村友和 (会員番号900159)

9面の“SOS”面で、ハシゴを下りてキー
コをまず助けちゃう。で、助けたところから
そのまま左に行って、出口の横のハシゴを上
る……アレ? ララ、上れない、ジタバタ。
んもう、落ちることはできてもハシゴのな

いところは上れないってのは、『バナナ』では
常識でしょ、ジョーシキ!! それをもう、勝
手にジタバタしてなさい!! と思ったら、
その横で一緒になってドンドンしている石が
あるんだよね。何を勧めがいてるんだか。



モールたちがジタバタするとその横でドンドン!!

図書券 3,000円

ファミ通チケッ
1,901
ガバス

●戦場の狼 ©カプコン

ナゾの光る物体Yはボーナスだった

新潟県 堅田力弥 (会員番号900160)

エリア1-3



▲ヤア、と手を上げて中にいるジョー。

エリア1-3で左の写真の小屋に入ると、ナゾの光る物体が、石の間に埋められているのを知ってるかな。この光る物体、ぶつうのやり方では、これまでぜんぜん取ることができなかったんだけど、堅田くんがスクロール技で取れるということを発見してくれたのだ。地下室に降りたら、下の写真のようにこの

光る物体の真下にジョーを連れてきて、そのままうひと部屋のほうに画面をスクロールさせてしまうのだ。このときスコアをよく注意して見ると、下の部屋にスクロールさせたたん、1000点増えてるんだよね。そして再びもとの部屋に戻ってみると、光る物体は消えているというわけ。同時に敵も消えてるよ。

これがナゾの光る物体Yだ!!



▲1927年米国防省が発見したUFOハリー1号によく似ている……なんちゃってね。

物体Yの真下に位置するのだ

▲ちやうど真下になるようにして……



▲左右両端に埋められている光る物体の正体とは!?



▲もう1個あるから、ここでは2,000点取れるわけだ。

おや?いつのまにか
1,000点
増えてるぞ!

再び上に戻ってみると……



▲スクロールしたとたん、しっかり1,000点増えてる!!

図書券 2,000円

ファミ通チケッ
1,275
ガバス

●キングスナイト ©スクウェア

トビーの島泳ぎ

京都府 泉 耕一 (会員番号申請中)

トビーの登場する面で、最初の陸をきりぬけて海に出たら、9つに分かれる島を見つけよう。そして右の写真のように、左下4つ分を壊して島の形が逆さL字形になるようにしておくのだ。わかるかな?

形ができたなら、この島の右側に乗って、ここからゆっくりと左に行き、海に落ちる。うまく海に落ちれば、あとは泳ぐだけ。元気なトビーは、島を島とも思わず、へーきでズンズン島の上を泳いで渡ってしまうのだ。



▲トビーは水陸両用泳法を習得してる……わけがない。

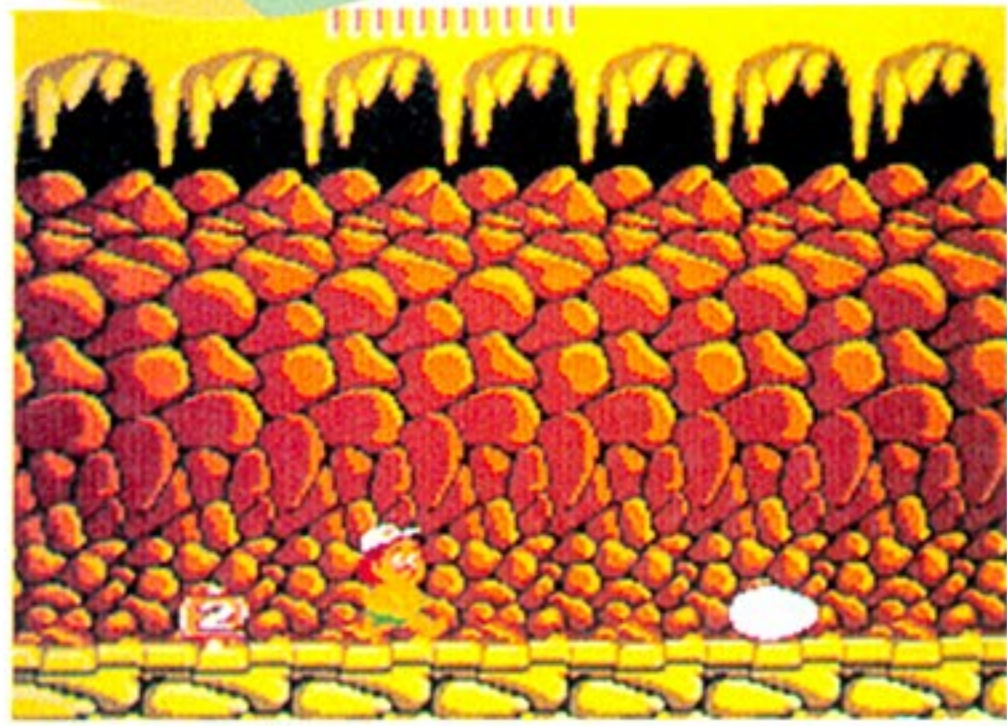
秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

左から岩が出てくる名人技っ!!

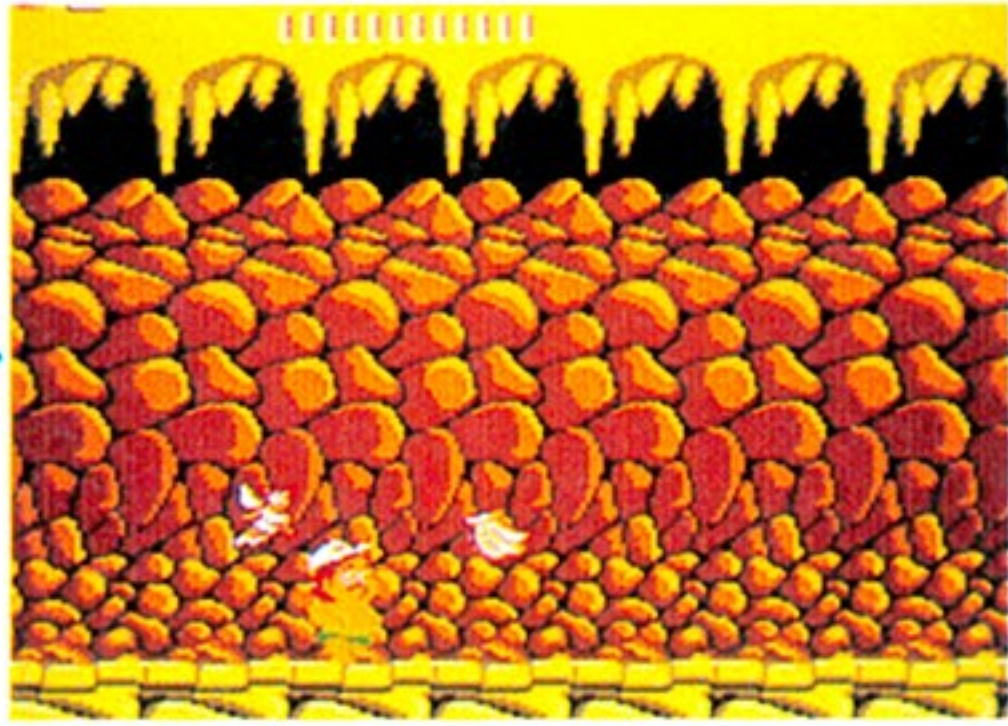
神奈川県 竹中洋介 (会員番号806027)



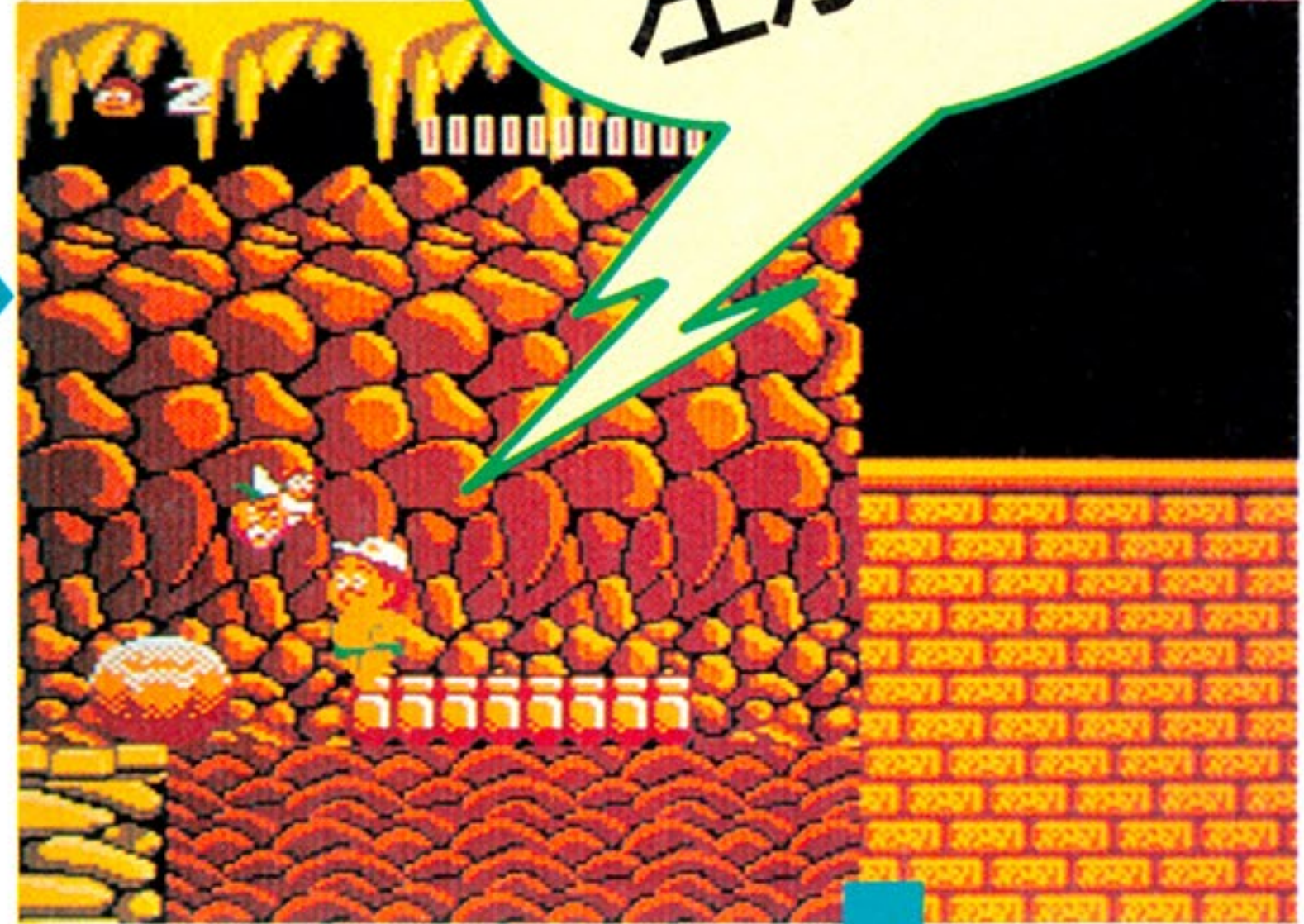
1-3 ハニーを連れてBダッシュ!



▶おっと、卵だ。このなかにハニーがいるぞ。



▶ハニーを取ったら、Bボタンでダッシュ!!



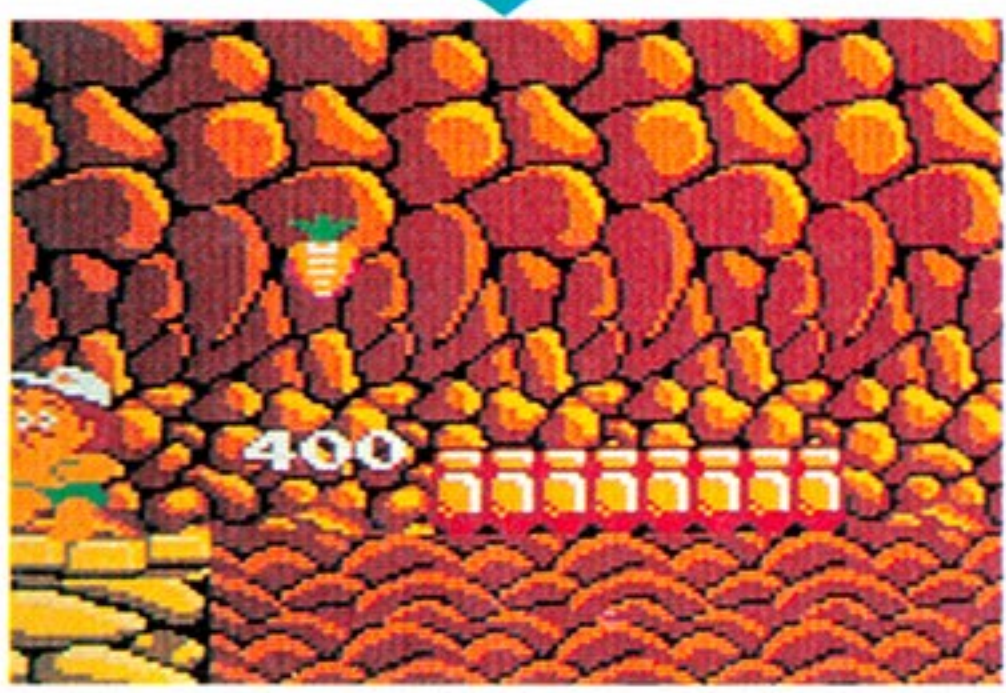
台に乗ったら、すぐUターン!!

『高橋名人の冒険島』で、岩が左側から転がってくる秘技を紹介しよう。と言ってもわからない人がいるかもしれないけど、これは、太陽が西から昇ってくるぐらいすごいことなんだよ。

とりあえず、1エリアの3ラウンドまでいく。そして、ラウンドの区切りを示す2つの看板を過ぎたところにある卵を

取ると、ハニーが出てくる。ハニーを取ったら、急いで崖まで行こう。岩が落ちたらすぐに台に乗り、左を向いてBボタンでダッシュする!! すると、いつも右側からくる岩が、なんと、左側から転がってくるのだ。その岩に体当たりすると、普通なら100点のはずが、なんと400点だぜ!!

▶右側からくる岩が、崖へ落ちたらすぐに台に乗り、左を向いてBダッシュすると、左から岩が!



片足ずらして、ひょいとワープ!!

大阪府 野中博人 (会員番号申請中)

おおっ、ついに『高橋名人の冒険島』にワープ技が発見されたのか!! と勘ちがいされては困るんだけど、まあ、ほんのちょびっとだけワープすんだよね。

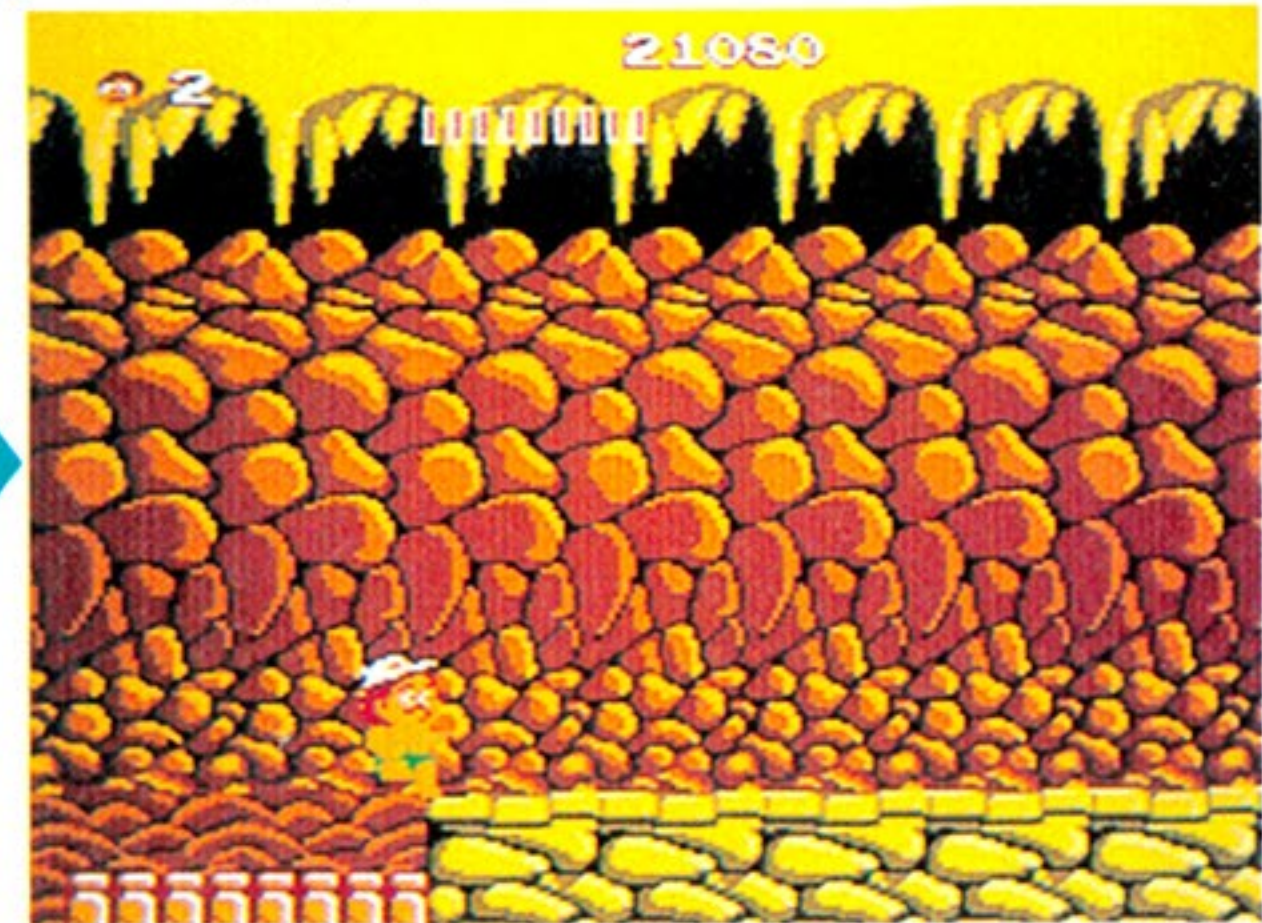
場所は2エリアの3ラウンド。スタート地点から少し進むと、左右に動いている台があるでしょ? その2番目の台に乗ったら、台から片足がはみ出て、落っこっちゃうぐらい、台の右端に寄って立つわけ。

フツーなら、台から崖の上に登るとき、ジャンプしなきゃならないんだけど、こーすると、台が崖に着いたとたん、瞬間的にパツと登ることができちゃうのだ。

2-3 2つめの台に乗ったら……



▶台に乗ったら、右端で片足だして待ってよう。



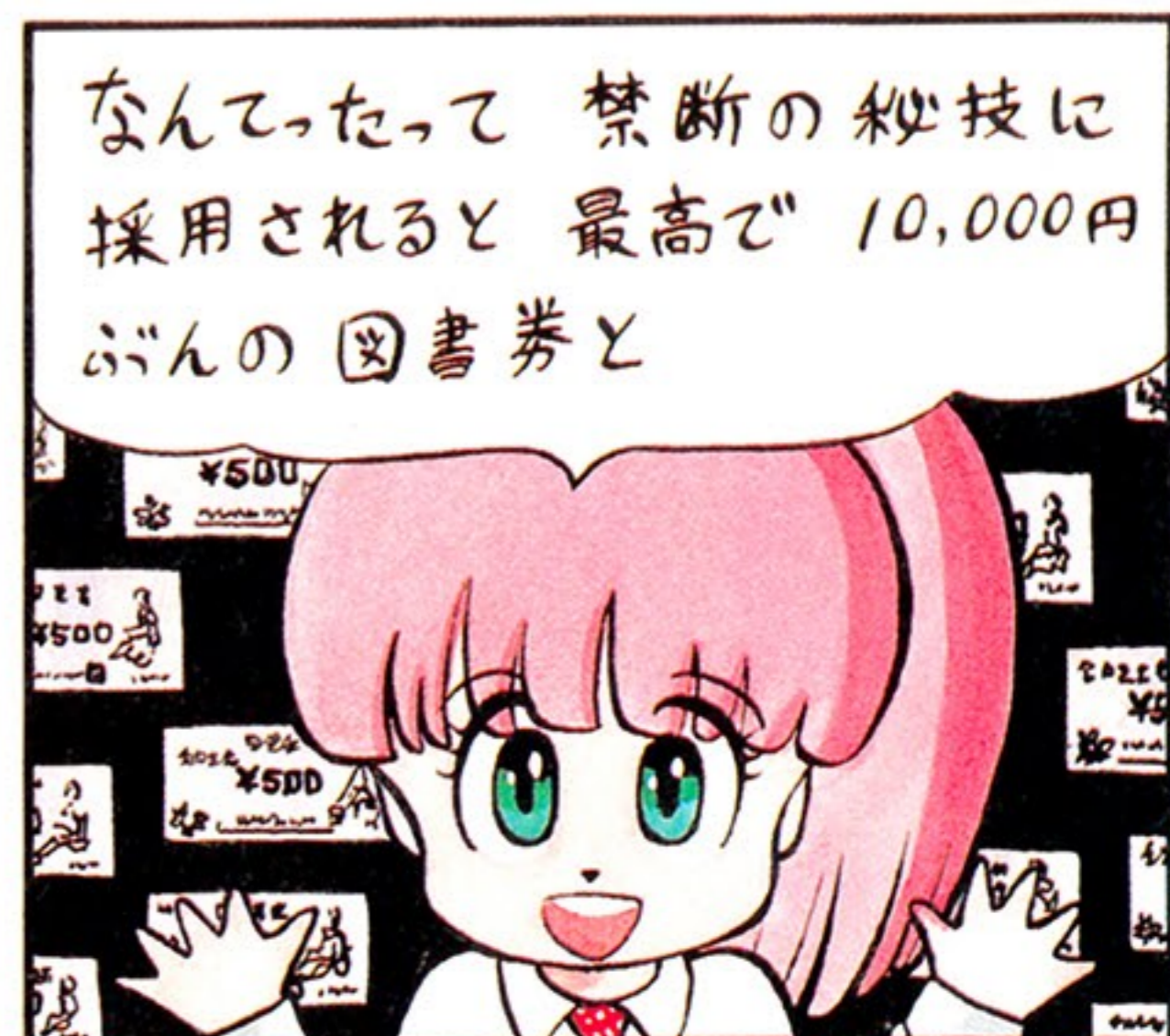
▶なんにもしていないのに、勝手にワープしちゃった。



禁断の秘技子ちゃん



作 山口みゆき



きん だん ひ ぎ だい ぼ しゅう 禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてたって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミのつけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円~10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス~5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号(採用された順に900,000からの連番)で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきを書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の「はがきのかき方っ!」をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

さあ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集 (ゲーム名)係

はがきのかき方っ!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに「なし」と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。

切手

禁断の秘技大募集
×××××ゲーム名)係

107-00
東京港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部

デイクダクII(ゲーム名)

好きな面からプレイできる!(紋牌の乱)

- ① タイトルがでているときにコントローラーのセレクトボタンを押す。
- ② すぐとラウンドセレクトの画面になるので、ボタンでラウンドをえらぶ。ただ、72面まで全部えらぶのは大変!
- ③ 好きな面のときにAボタンを押せばその面からスタートするぞ!!

〒130 墨田区駒形1-4-3
黒川 安 13
TEL 486-8086 全No.0000001

ガバスシステム

ためてうれしい話題のガバス!!

●ガバスシステム これは「ファミコン通信」の読者だけの画期的なチケット制度だ。つまりキミががんばってガバスチケットを集めれば、下に紹介するステキな品物を手に入れられるというシステムなんだ。右のページについているのがそのガバスチケット。全部で16ガバスあるね。まず、これを貯ガバスしよう。

●チケットの入手方法は2つ その1は毎号本誌についてくるチケットを着々と集めていく方法だ。でももっと早くたくさん欲しいと

思う人には、その2の方法を教えよう。それは本誌の「禁断の秘技」や「町内会」のコーナーに、キミが見つけた技やキラリと光るアイデアのおたよりを出して、みごとに採用されることだ。すると一挙に最高5,000ガバスまでを手に入れられる。1枚のハガキでドーンと大きなガバスが贈られるから、これはスゴイぞ（くわしくは各コーナーの記事をよく読んでね）。とにかく正統なやり方でガバスを集めよう!! このシステムはずっと続くからガンバッテね。

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!

13号のあいことば

12月12日号

ファミコン通信の
アイドルキャラクター

○ツッキー

ではガバスを集めるとどんなモノがもらえるかを紹介しよう。下をよく見てほしい。プレゼントされるのはこの10種類の品物。キミは何が欲しい?

●応募方法 キミが欲しいモノのところに表示された数のガバスが全部そろったら、そのチケット全部と、右のページの上にある応募券を切りとっ

て、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ろう（応募券には必要事項を全部記入すること）。ただし①②③番の品物は、それぞれ毎号10個ずつのプレゼントだから注意してね。そして、今号の応募券を使った応募は、12月22日到着分まで締め切ります。それ以降は次号の応募券が必要になります。

水野店長の色紙

17ガバス

ファミ通バッジ

50ガバス

ベージュ色紙

500ガバス

ファミ通Tシャツ

990ガバス

ディスクカードソフト

1,800ガバス

※価格が4,000円以上のソフトは、2,900ガバス必要です。

ファミ通トレーナー

2,500ガバス

カートリッジソフト

2,900ガバス

※カートリッジの種類は選べます。

アスキースティックIIターボ

5,000ガバス

ファミコン本体

9,800ガバス

ディスクシステム

9,800ガバス



☆ 今回の応募の締め切りは、12月22日到着分まで!

あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミの ガバスチケット だっ!!

この
13号のあいことば

12月12日号

※ 会員番号(かいいんばんごう)

お名前

欲しい
プレゼント名

番の

同封した
ガバスの総額

万 千 百 十 一

ガバス

※ 会員番号のない人は書かなくてよい

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

1 ファミ通サービスチケット

1 壱ガバス

1 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

5 ファミ通サービスチケット

5 五ガバス

5 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

5 ファミ通サービスチケット

5 五ガバス

5 GAVAS

昭和63年7月12日まで有効

← ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!



ガバスでもらうプレゼント応募券^⑬

締め切りは1986年12月22日

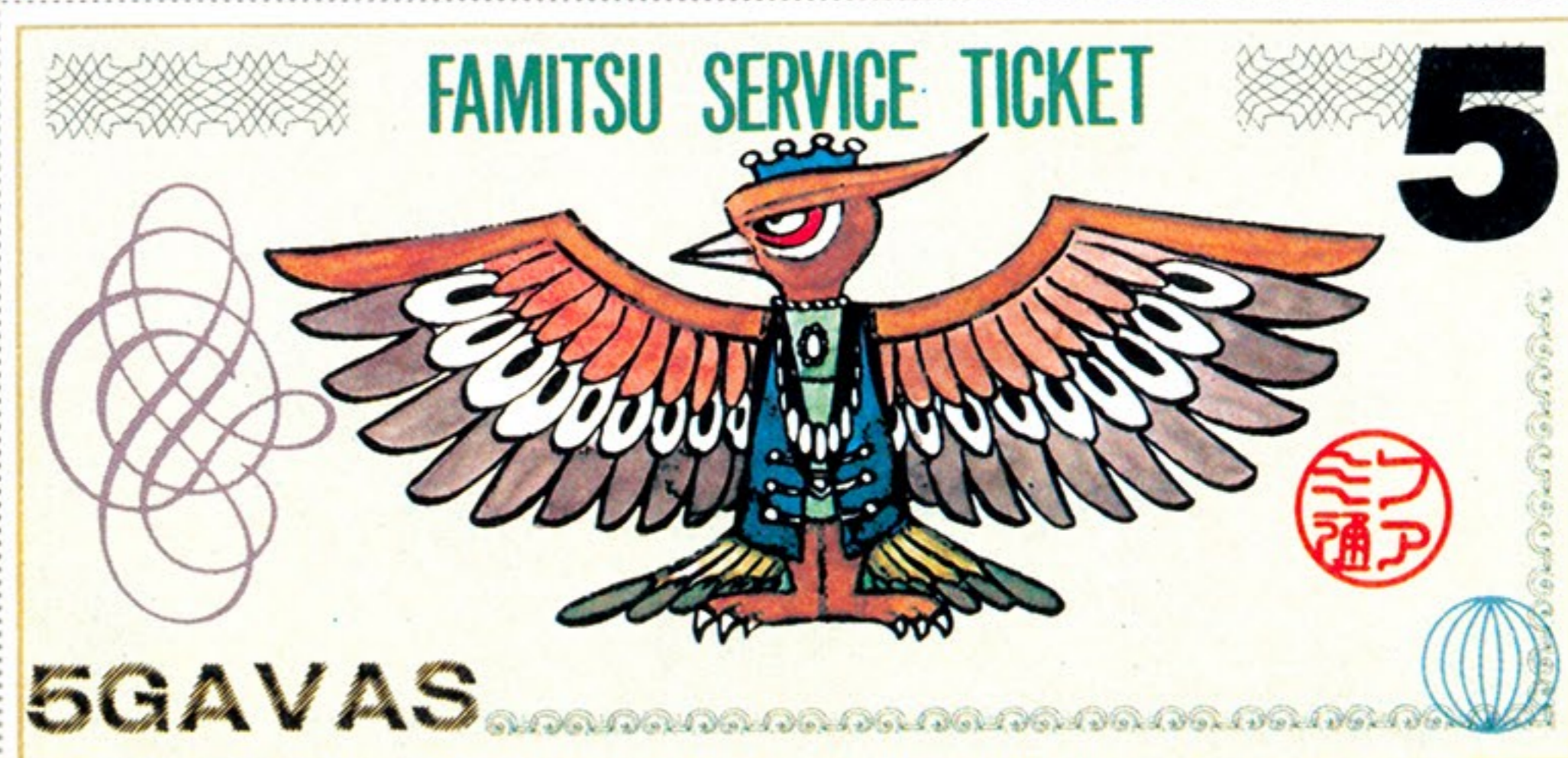
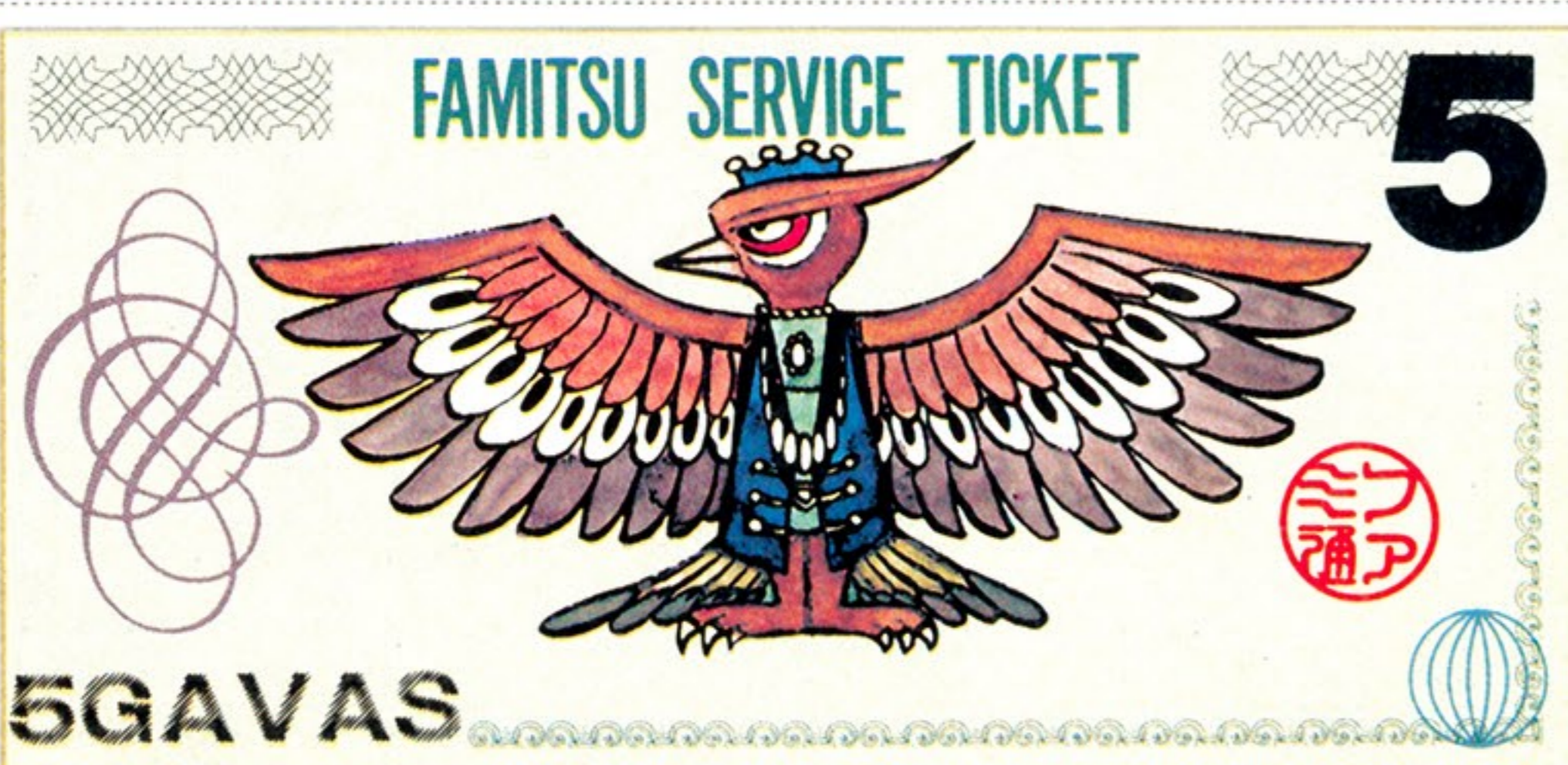
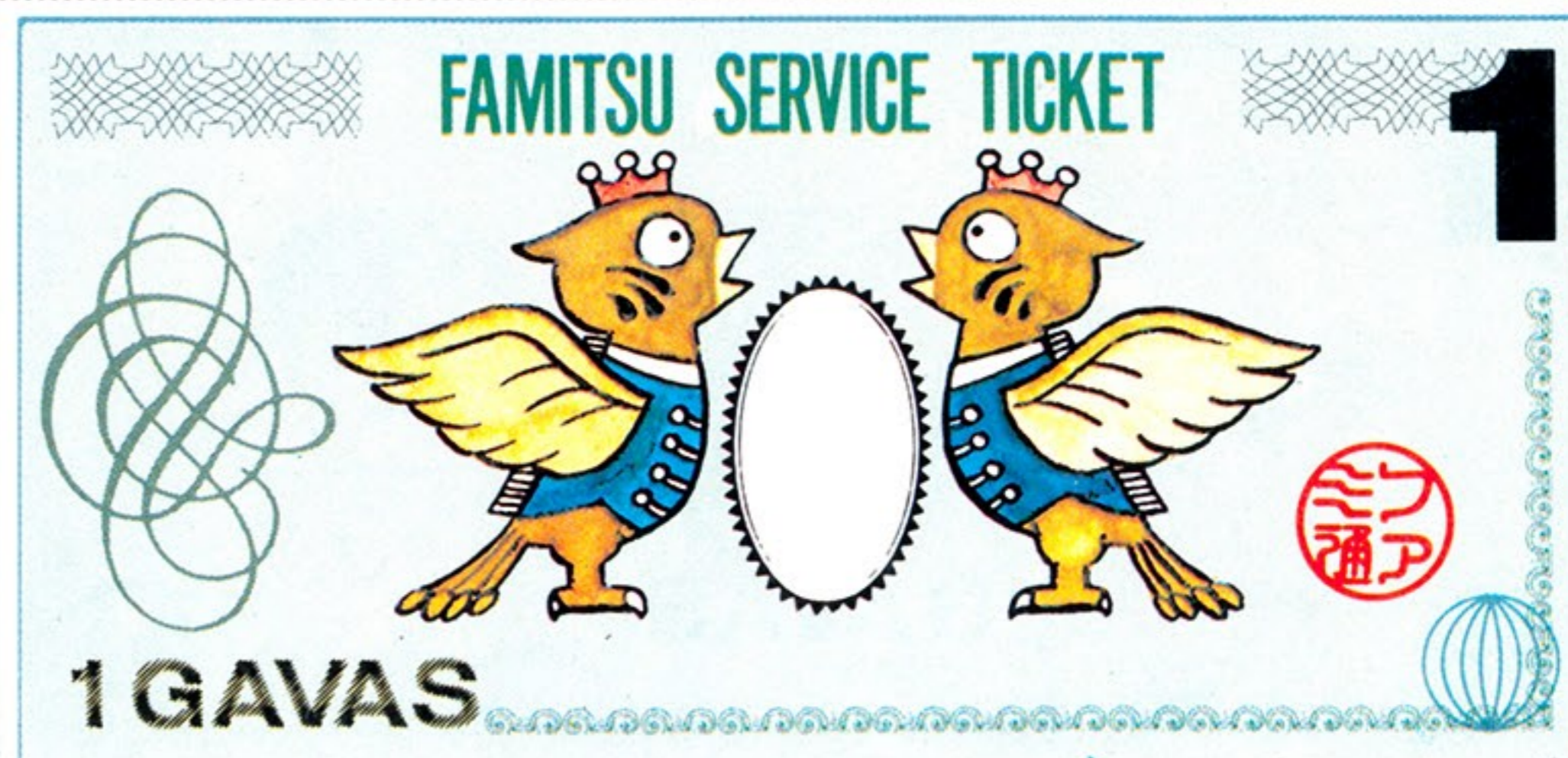
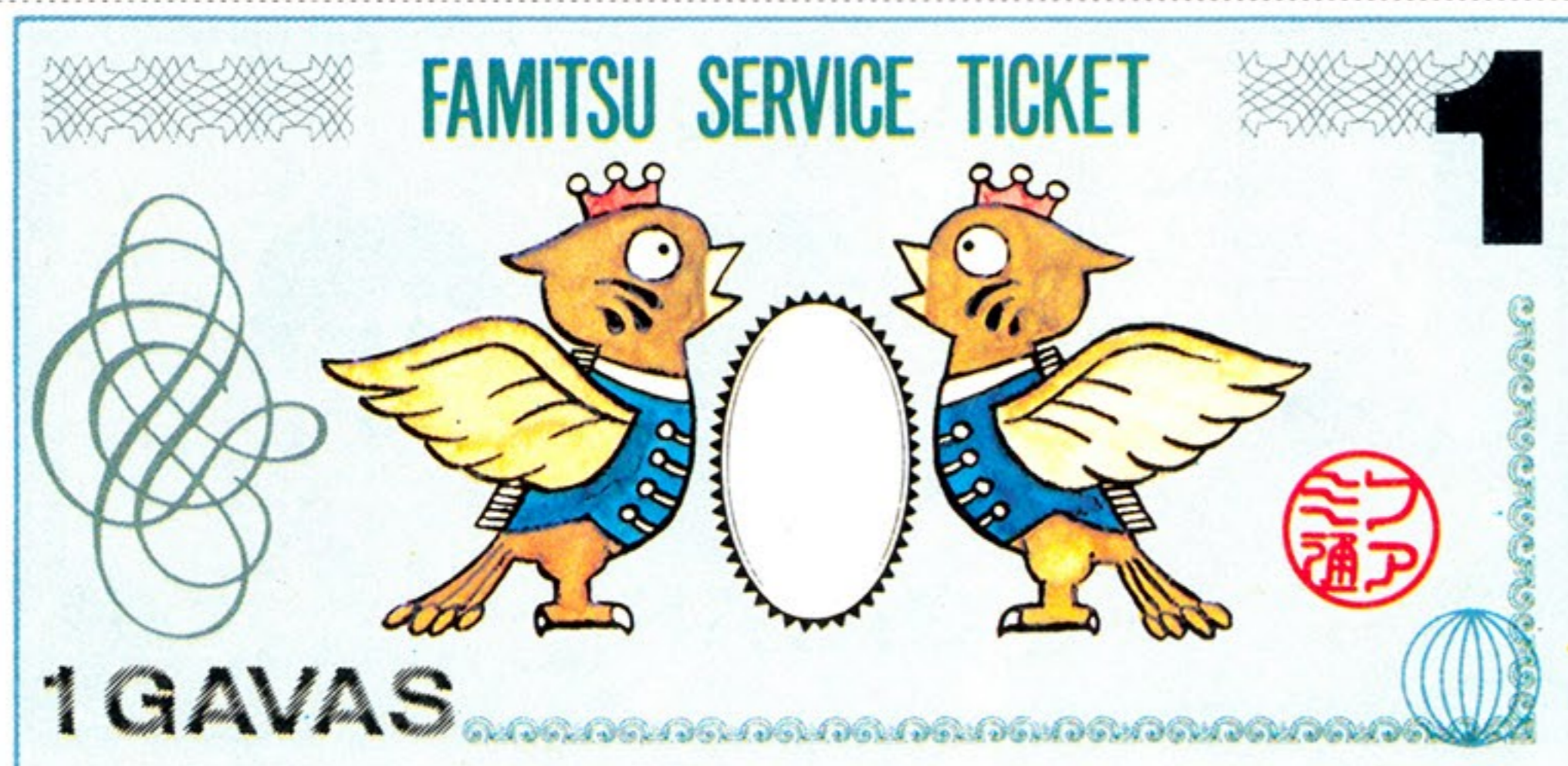
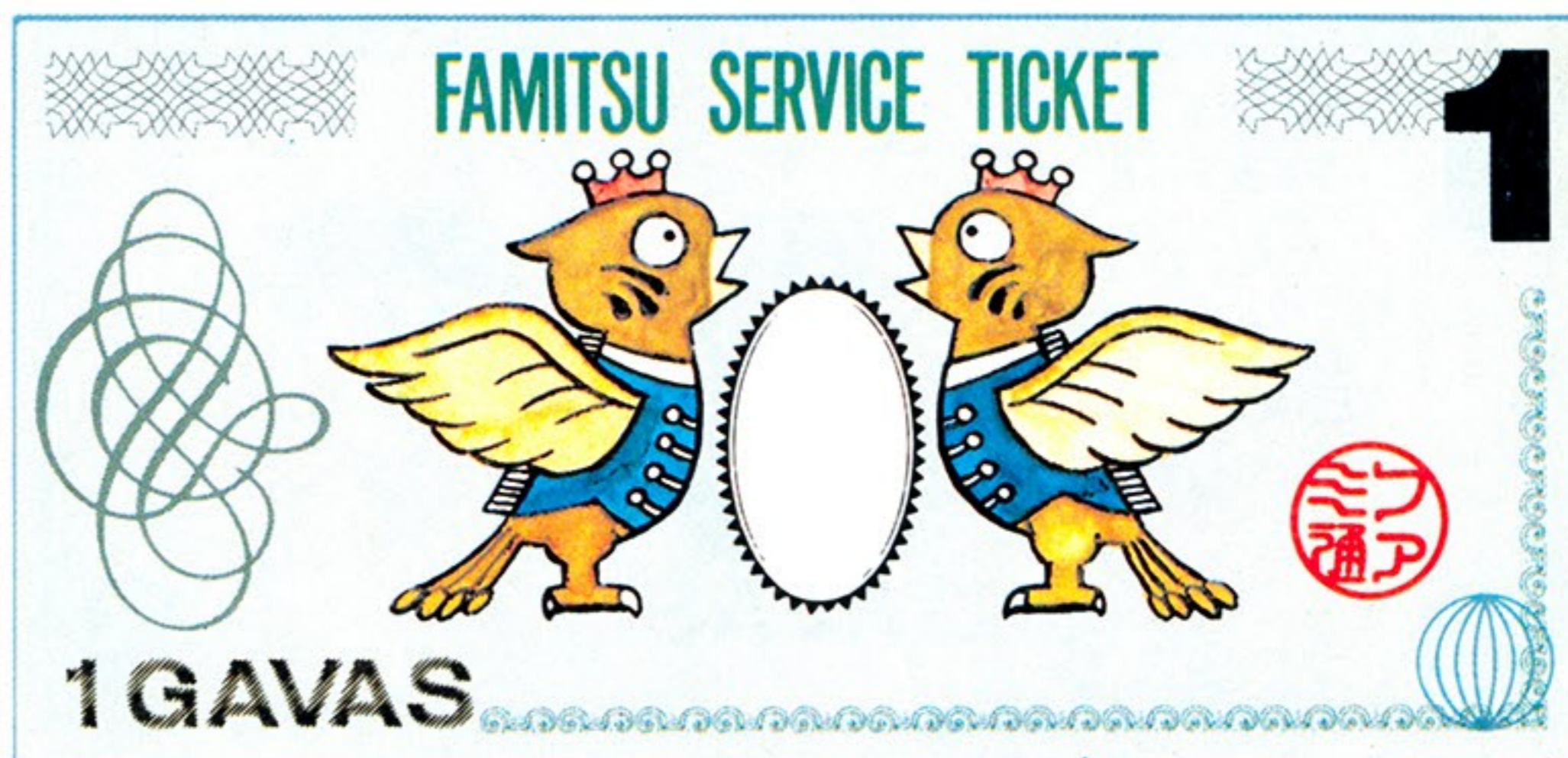
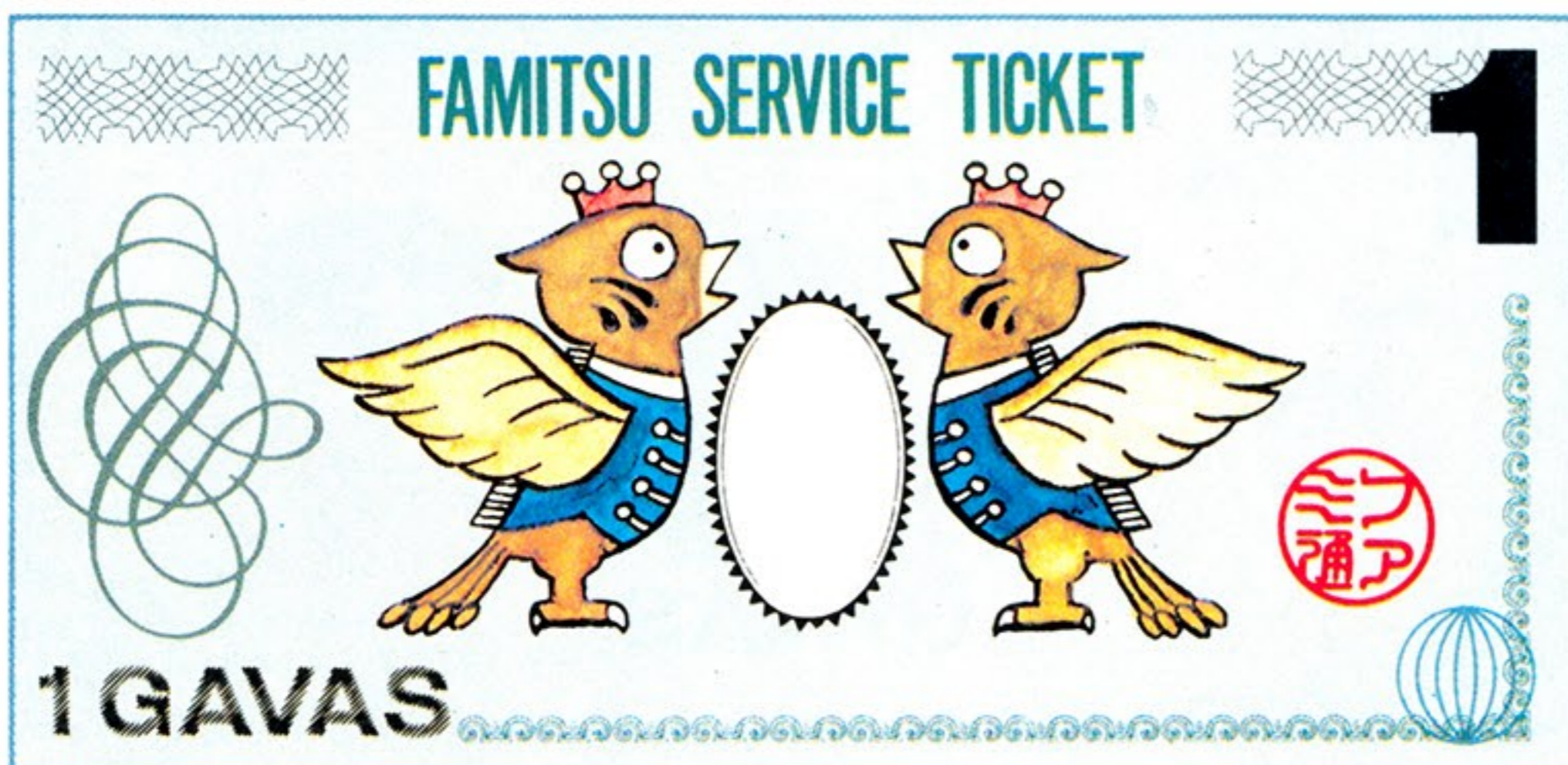
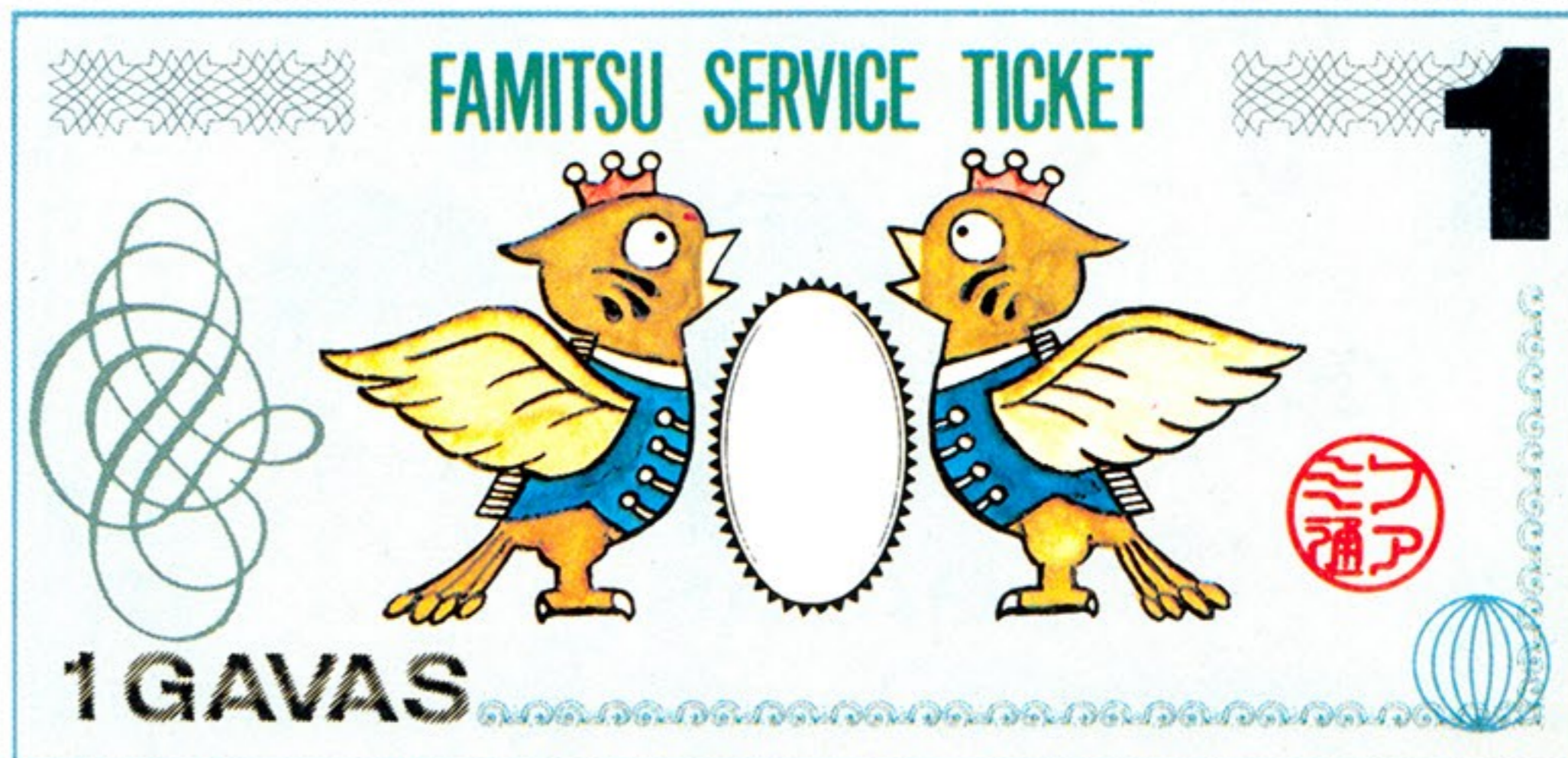
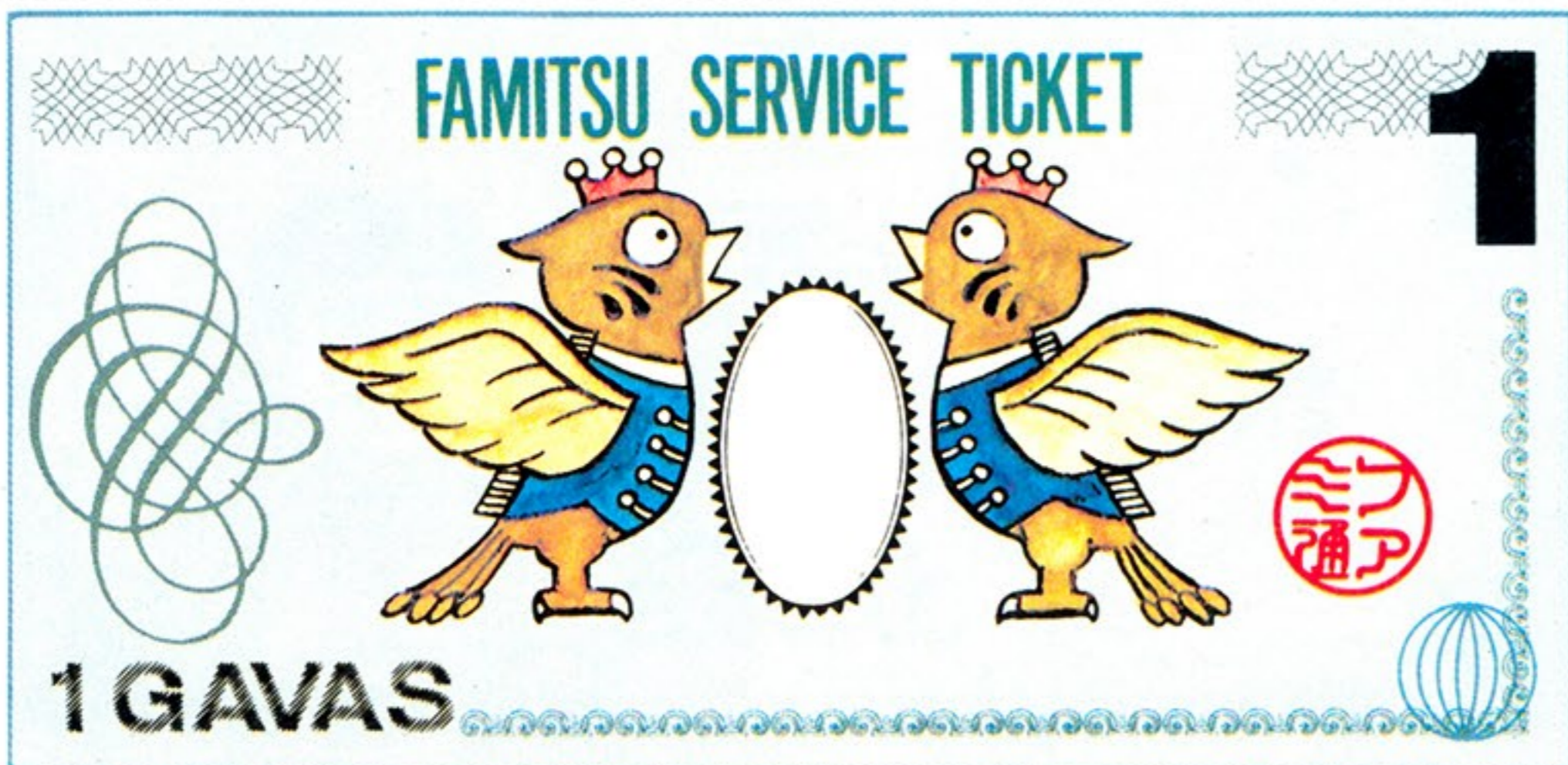
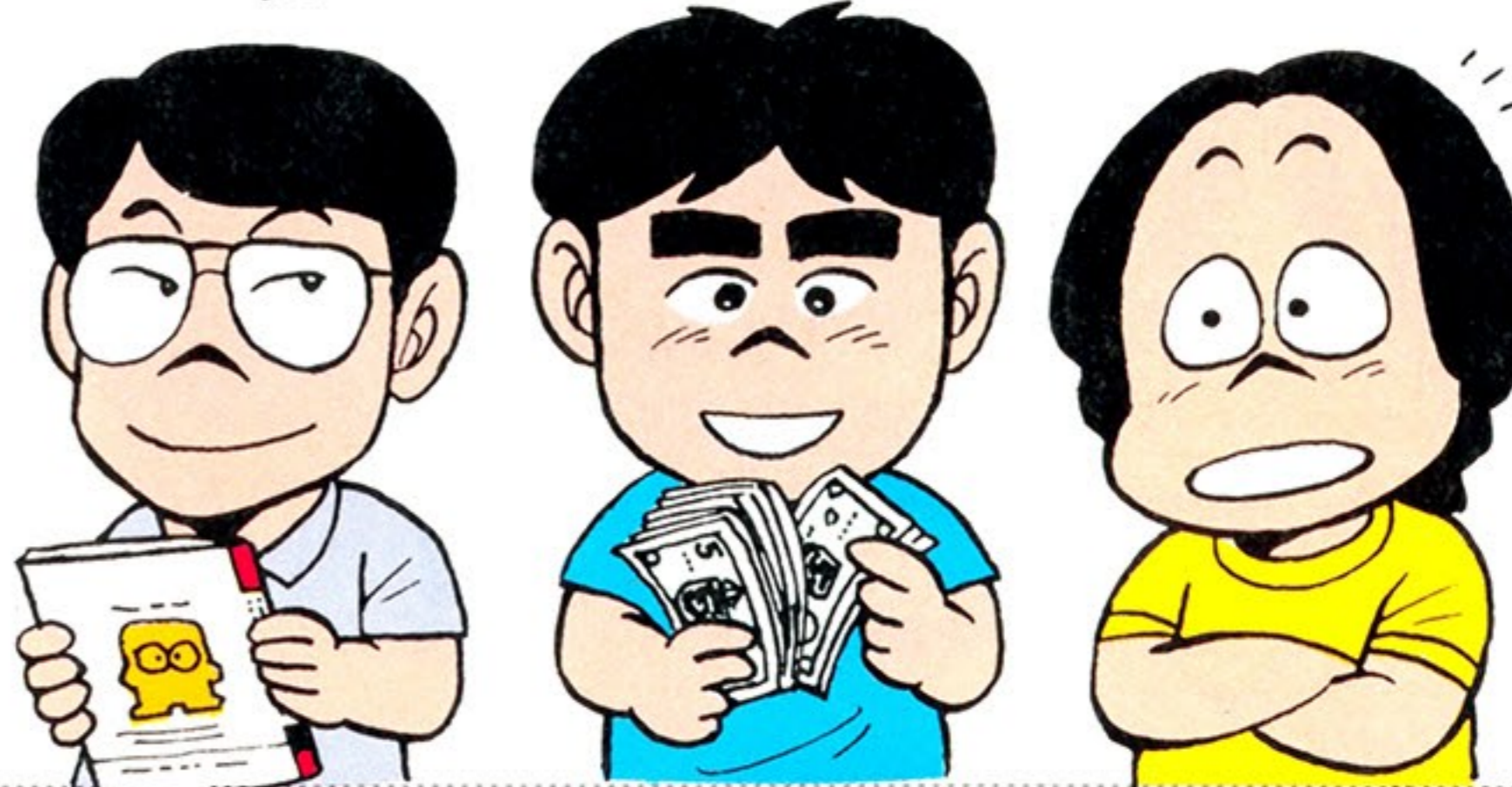
12月12日号

ご住所	□□□-□□	市 区 郡
お名前		
電話番号	()	

あー
ずいぶん
たまった
じゃん

さ、
土地でも
買うか

買えない
この



PRESENT

カートリッジと
ディスクカードが
キミのものに!!

ファミコン通信

読者プレゼント

キミに夢と希望をあたえる、読者プレゼント。いつもたくさんの応募ありがとう。その熱意にこたえるべく、本誌で紹介している選りすぐりのゲームをそろえたぞっ!! キミのお気に入りゲームはどれ?

1 10名

ドラえもん

ハドソン 予価4,900円

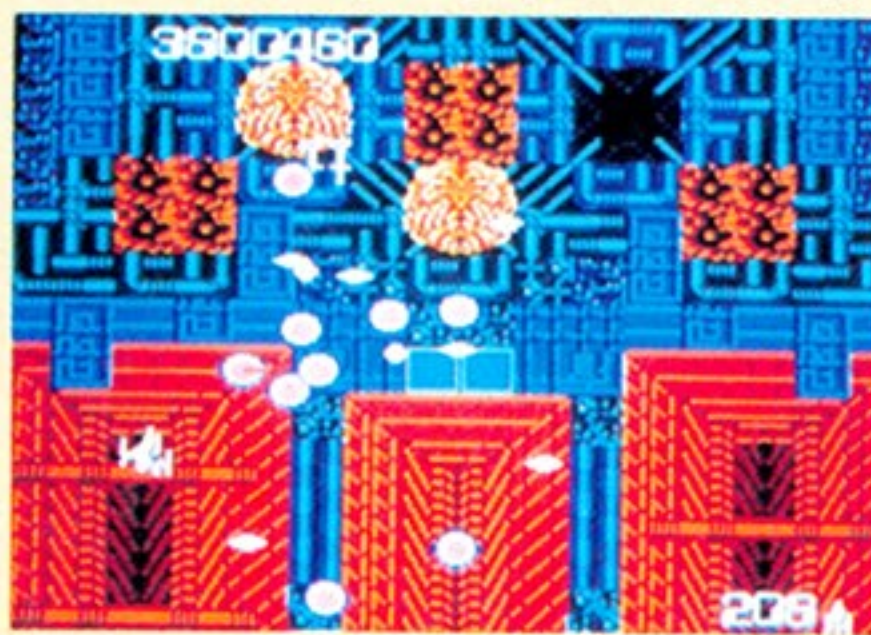


みんな知っている猫型ロボット「ドラえもん」。タケコプターやどこでもドアを使って大活躍。おかしな体力アップだ。

2 10名

ザナック

ポニー 2,980円 (ディスクカード)



シューティングゲームマニアには、花マル付きおすすだ。これでもかとはばかりに襲いかかる敵をパワーアップで紛砕!!

3 10名

ナーサティアの玉座 ディーヴァ

東芝 EMI 予価5,500円



シミュレーションによる艦隊戦と、ロボット型のバトルスーツで戦うアクションゲームの両方が楽しめる頭脳的ゲームだ。

4 10名

聖飢魔II 悪魔の逆襲

CBS ソニー 予価4,900円



デーモン小暮ひきいるあの聖飢魔IIが、ファミコンにまで進出したぞ。プレイしないと、ろう人形にされちゃうかもね!?

5 10名

コンボイの謎 トランスフォーマー

タカラ 予価4,900円

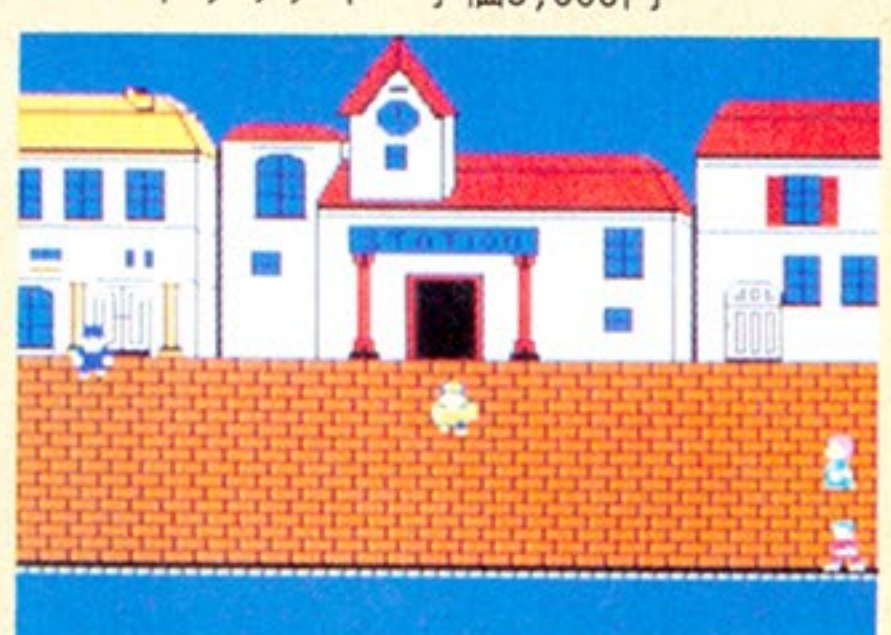


主人公ウルトラマグナスは、ロボットとトレーラーに変身しながら敵を倒して進む。ハッキリ言って上級者向けなのだ。

6 10名

伯爵令嬢誘拐事件 シャーロックホームズ

トウワチキ 予価5,000円



名探偵ホームズが事件の謎を追う!! 推理小説のゲーム版という新しいジャンルだけどアクションゲームのテクも必要だ。

応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼り、欲しいゲームの番号をひとつと、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を

書いて、下記の住所まで送ってね。締め切りは12月13日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効なので気をつけてね。

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキーファミコン通信編集部FP係

11号の当選者発表

テッドゾーン

福岡県 吉村 司
北海道 川野俊彦
山口県 山本周秀
東京都 竹本賢太郎
長野県 柳沢 進
高知県 河野 誠
新潟県 木村一弥
京都府 浦井茂雄
千葉県 荒川秀一
埼玉県 吉田邦雄
秋田県 佐藤勝美
神奈川県 菊池 稔
香川県 吉田淳司
東京都 岡沢順生
東京都 桜井 勉

ドラゴンボール

東京都 西村 聡
熊本県 伊東泰範
岐阜県 熊田貴智
千葉県 定田正己
広島県 早間勇一

神龍の謎

徳島県 松下新悟
大阪府 内藤祐二
東京都 浜野伸次
兵庫県 水池 毅
静岡県 大塚日出美

銀河伝承

奈良県 上田伸也
福島県 大竹秀雄
広島県 落合弘幸
兵庫県 岩田勝敬
東京都 村田綾紀

迷宮組曲

東京都 池田一成
群馬県 松沢博亮
青森県 柿崎智仁
兵庫県 長瀬まり子
山梨県 横森陽一

新湯

新潟県 峯村 初
東京都 寺澤伸浩
神奈川県 佐藤智宏
静岡県 大場 強
愛媛県 篠原 誠

海内均

富山県 海内 均
大阪府 田中睦雄
山口県 藤田佳浩
岩手県 勝文子一章
愛知県 神原隆広

PRESENT

応募券

当選者発表は新年1・2合併号(12月26日発売)を待てっ!!

短期集中連載

洋子の

第3回

Tokyo Disneyland

大冒険

さりげなく連載されていました東京ディズニーランド大冒険も、第3回目を迎えて、最終回となってしまいました。さあ、しっかり読みましょ。

はい！ 大村洋子です。もう3回目になっちゃったんですね。時間のたつのは早いわあ。今回で一応、わたしがご案内してきたこのページの最終回ってわけなんだな、これが。締めくくりのご紹介、がんばらなくっちゃ、ね！

ELECTRICAL PARADE エレクトリカルパレード

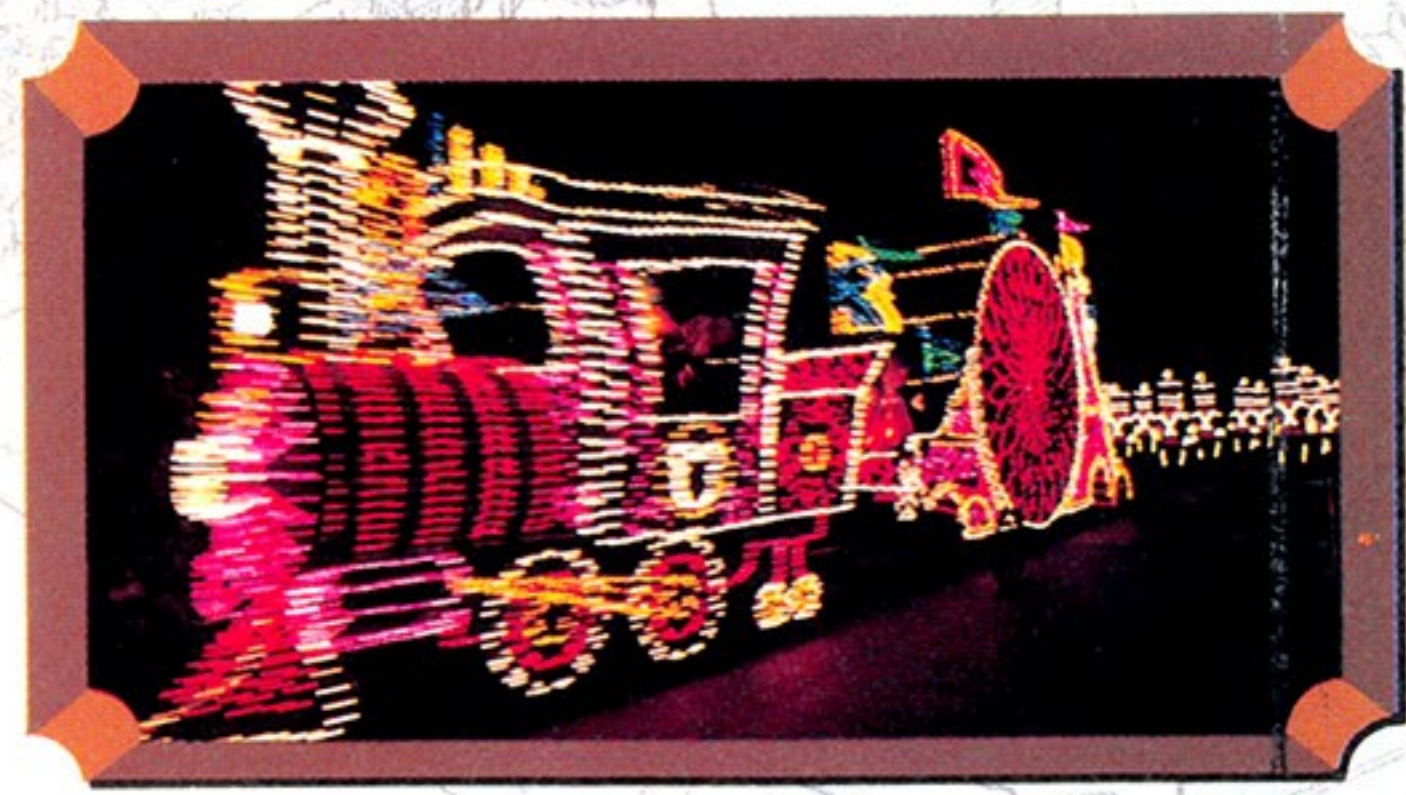
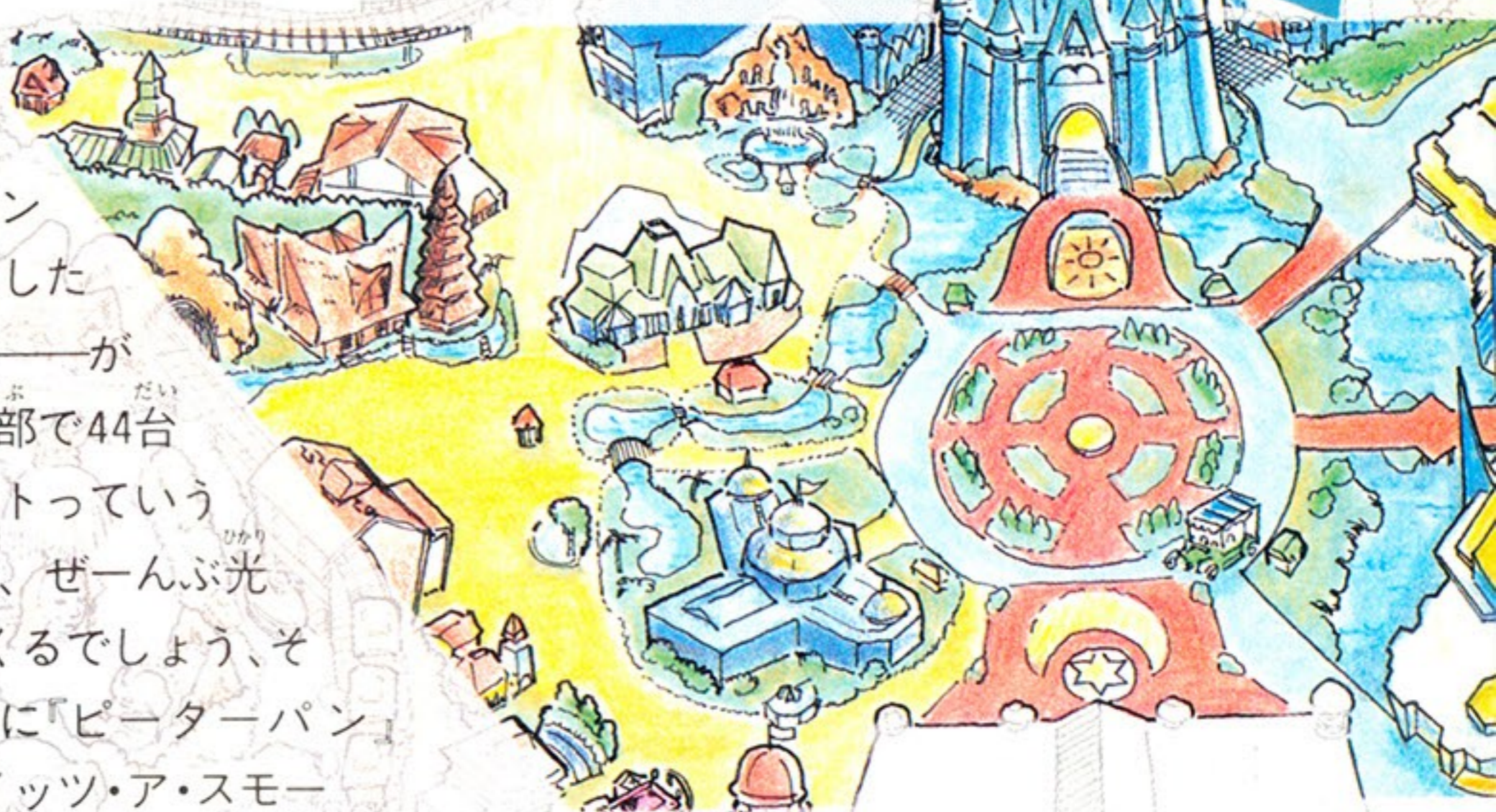
とにかく、写真を見てください。でもね、写真からだけじゃ、その魅力の100分の1も伝えられないような気がするなあ……。夏休み期間中と大きなイベントが行われている期間中の夜に観ることができるイベントが行われている期間中の夜に観ることができる、音と光のパレード。ていいます。

わたし、このエレクトリカルパレードを初めて観たとき、ボーッとなくなっちゃったんだ。なぜかっていうとね、今までに

こーんなすごいパレード、観たことなかったんだもん。ディズニーの映画や東京ディズニーランドのアトラクションをテーマにしたフロート——っていうんだって——が延々600メートルも続くの。全部で44台もあるんですって。そのフロートっていうのが、オーバーに言っちゃうと、ゼーンぶ光でできてるの。「アリス」も出てくるでしょう、それで「シンデレラ」に「白雪姫」に「ピーターパン」に「イッツ・ア・スモールワールド」のお人形さんたち。まだまだ、いっぱい出てくるの。それでね、そのフロートの上には60人を超すエンタイナーのみんさんがのっかって、踊ったり、あいさつして

くれたり。もちろん、ミッキーやドナルドものっかってるわでね、わたしが手を振ると、ちゃあんとごあいさつしてくれたんだ。

パレードのルートに流れる音楽とフロートから流れる音楽がピッタリあっていて、光と音がしっかり握手してるって感じ。これは、絶対に、観なきゃだめ！ 観たら、たぶん何かが変わると、思うの。



キノコの後ろの虫たち、カワイイの！



光の舞踏会。時計は12時。シンデレラの一場面なのね。

FAANTASY IN THE SKY

ファンタジー・イン・ザ・スカイ

エレクトリカルパレードが終わったら、急いで、中央のシンデレラ城とワールドバザールの中間——より、ちょっとワールドバザール寄りかな？ まあいいや、とにかくそこらあたりにいくんです。何が始まるかという、"ファンタジー・イン・ザ・スカイ"、つまり花火が打ち上げられるわけです。これがまた、キレイ!!

ところでね、どうして最初に言った場所に急ぎましょ！ なのかわかりますか？ どうしてかっていうと、その場所から観るのが、一番きれいなんです。きれいに照明を当てられたシンデレラ城のうしろに、ドドーンと花火が上がる。もうこれしかないわっ、という構図なの。なんてきれいなのかしら！ ディズニーの映画のシーンに、自分が参加してるみたい。

昼間観るシンデレラ城も、とってもステキなんだけど、夜、赤や黄色や白や……の花火をバックにしたシンデレラ城にも大感激、です。

この"ファンタジー・イン・ザ・スカイ"も、見のがしちゃうだめよ。

あ、ただね、前にも言ったんだけど、"エレクトリカルパレード"と"ファンタジー・イン・ザ・スカイ"は、

いつもやってるアトラクションじゃあないので、注意してね。もちろん雨が降っても中止になっちゃうし。何ごとも、無計画じゃあ、いけないんだぞおーっ、だ。

& "

そして……

かけ足だけど、東京ディズニーランドをぐるっと一周、回ってみました。どうだったかな？ まだ行ったことのないキミは、行きたくなくなっちゃったかな。家から遠いから行けないや！ ですって!? 来年の夏休みがあるじゃない。いつかは、チャンスがあるわよ、きっと。

さ、みんな、表へ出てみようよ。まだまだ、みんなの知らない——んーと、もちろんわたしも全部が全部知ってるわけじゃないけどね——楽しいこと、いっぱいあると思うんだ。ん!? なんにもゲームをあれだこーだ言ってるわけじゃないの。ポカーンと過ごさせてそれで夢いっぱい。そんな時間、きっと体の中をきれいにしてくれると思うの。ゲームを見る目も変わるはずよ。

Tokyo Disneyland



◆シンデレラ城と花火……。きれいです。



わっ、あららら、また、すごいこと言っちゃったわ、わたし。まあ、とにかく、このページを読んでもらったのも何かのめぐりあわせじゃない？ 連続3回、このコーナーを読んでくれたキミは、

だいたい東京ディズニーランドってどんなところなんだろう!? っていうのは、もうわかったはずよね。わかっちゃったんなら、行かなきゃもったいないわ。また、行ったことがある人は、このページを読み通して、何か新しい発見してもらえたなら、うれしいな。そんなとこ、ね。じゃ。また、どこかでお逢いしましょう!!

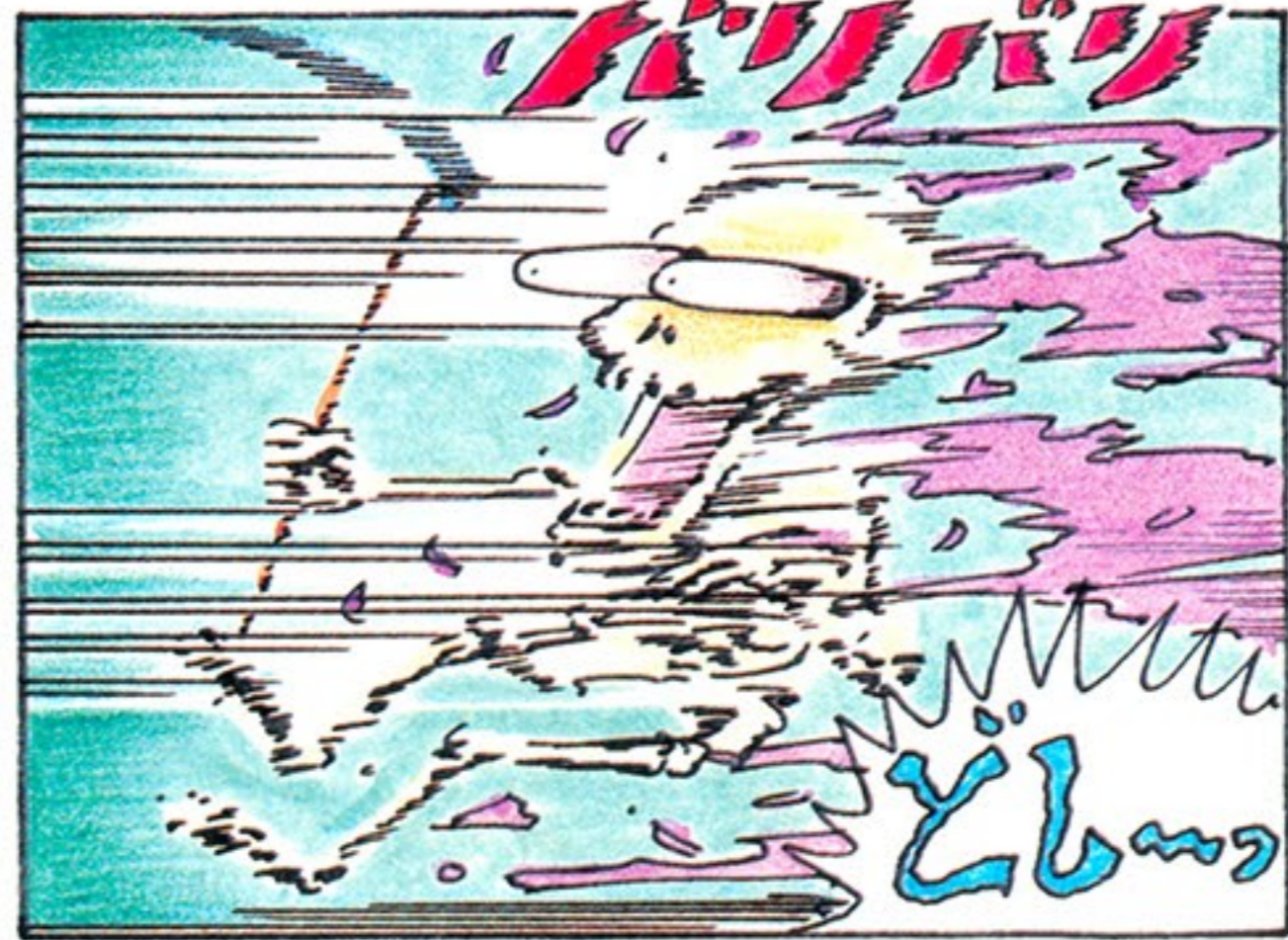
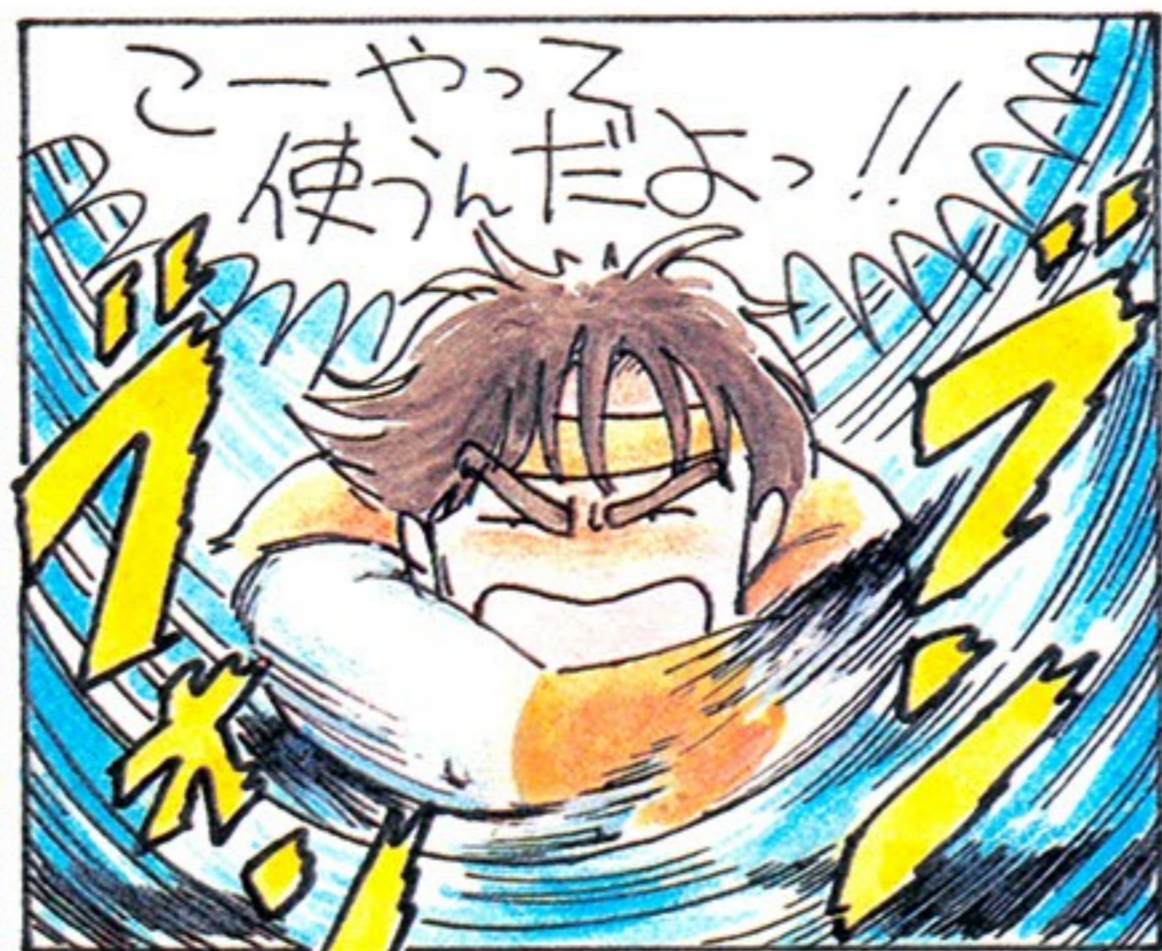
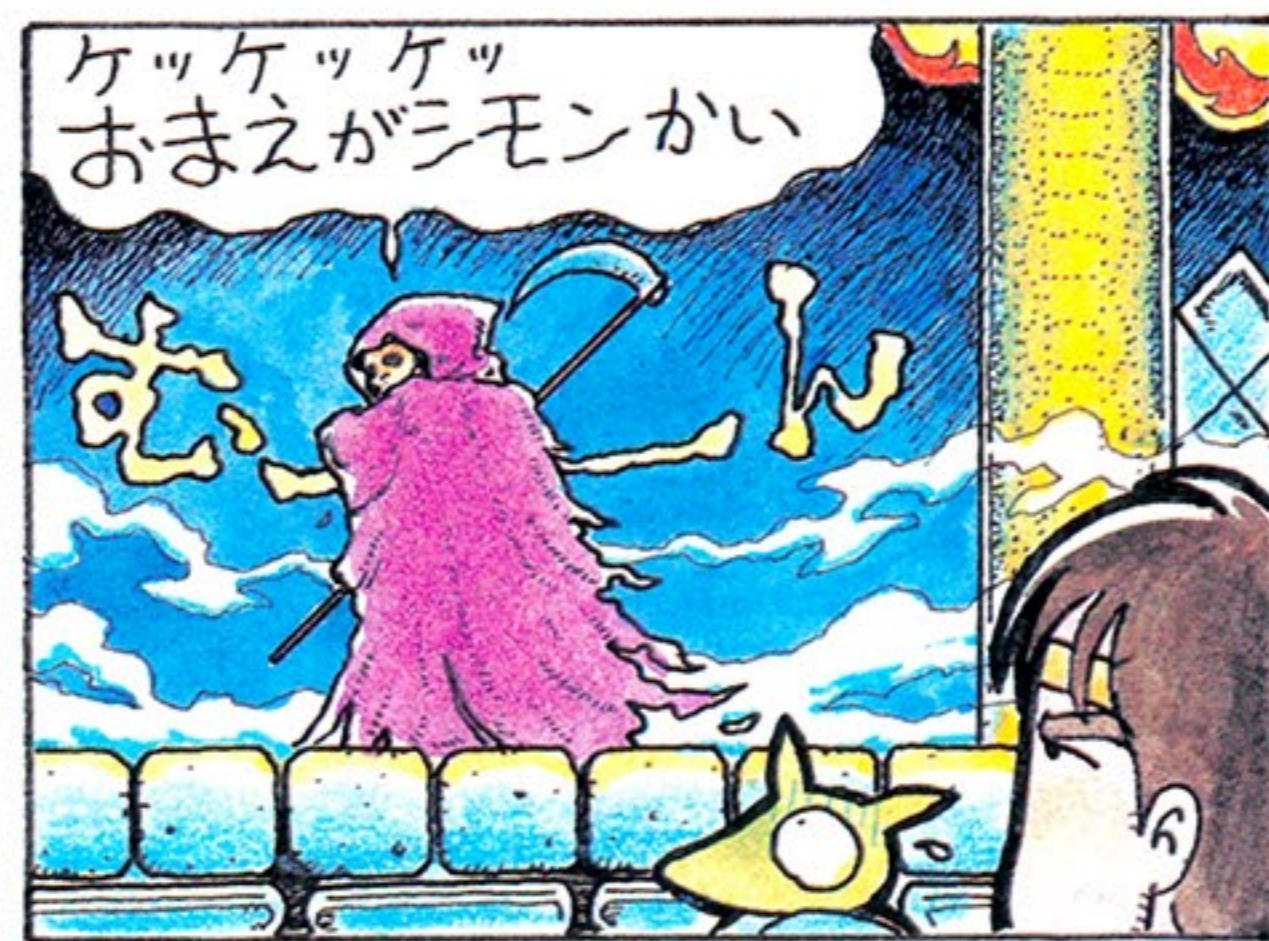
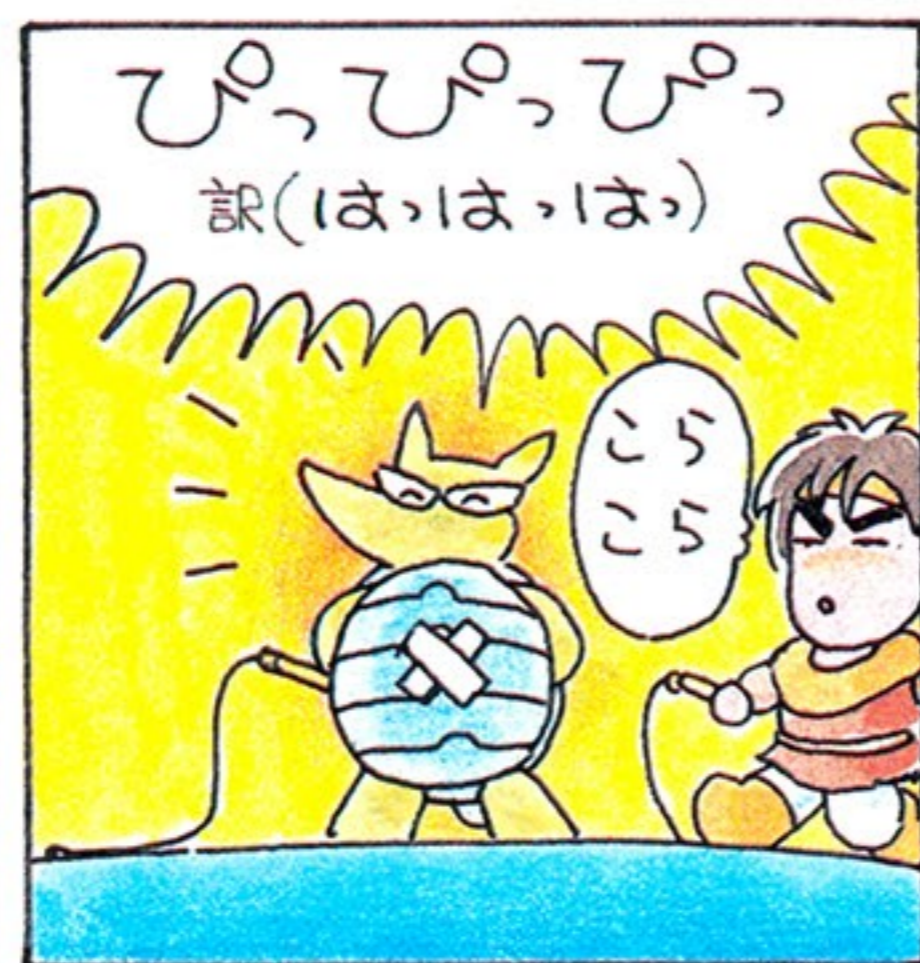
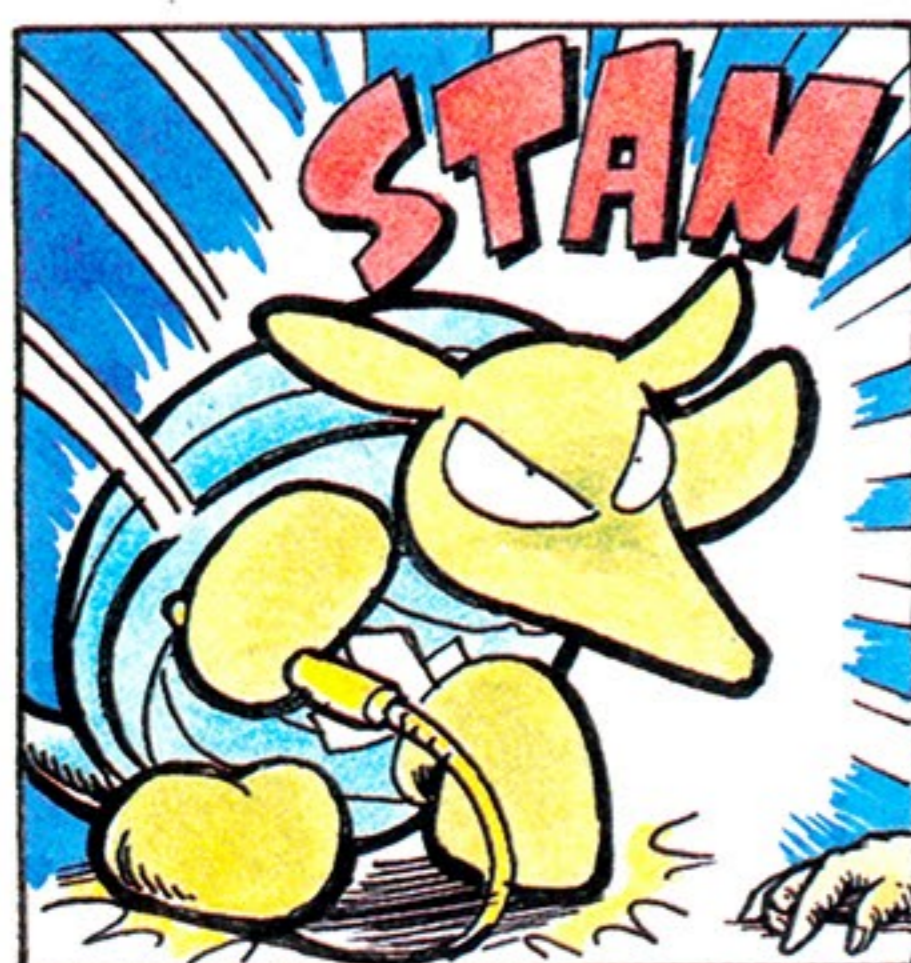
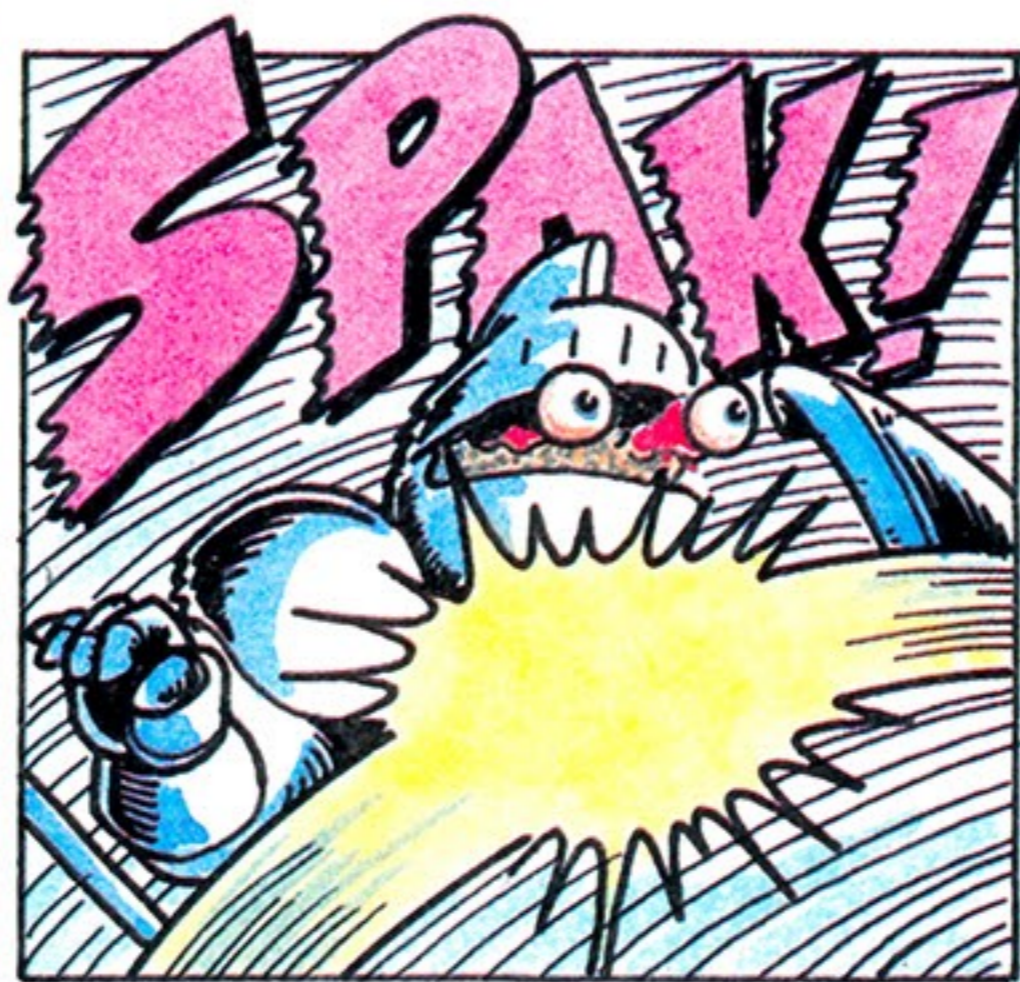
◆夜景もとってもいい雰囲気なのよ。

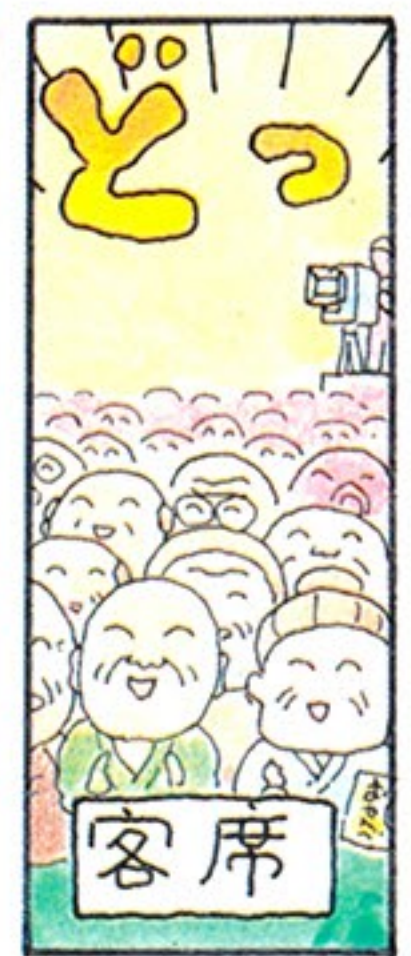
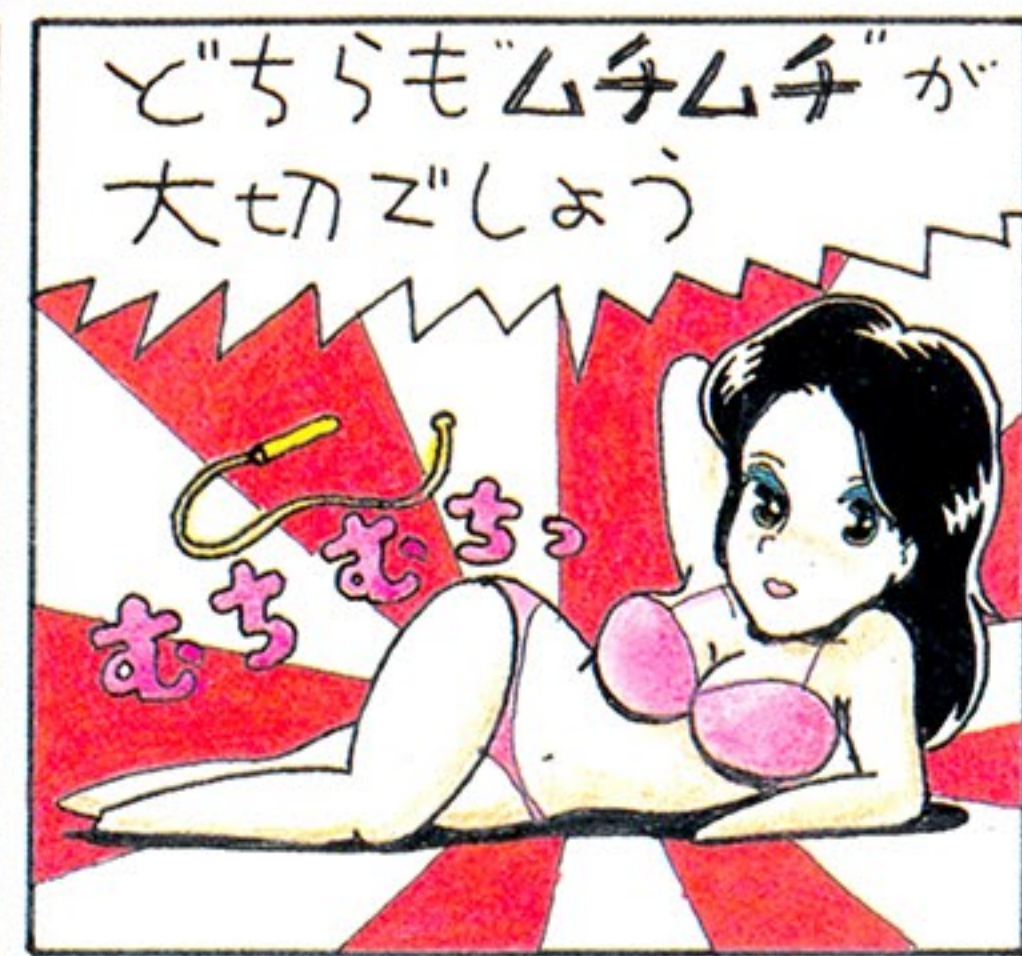
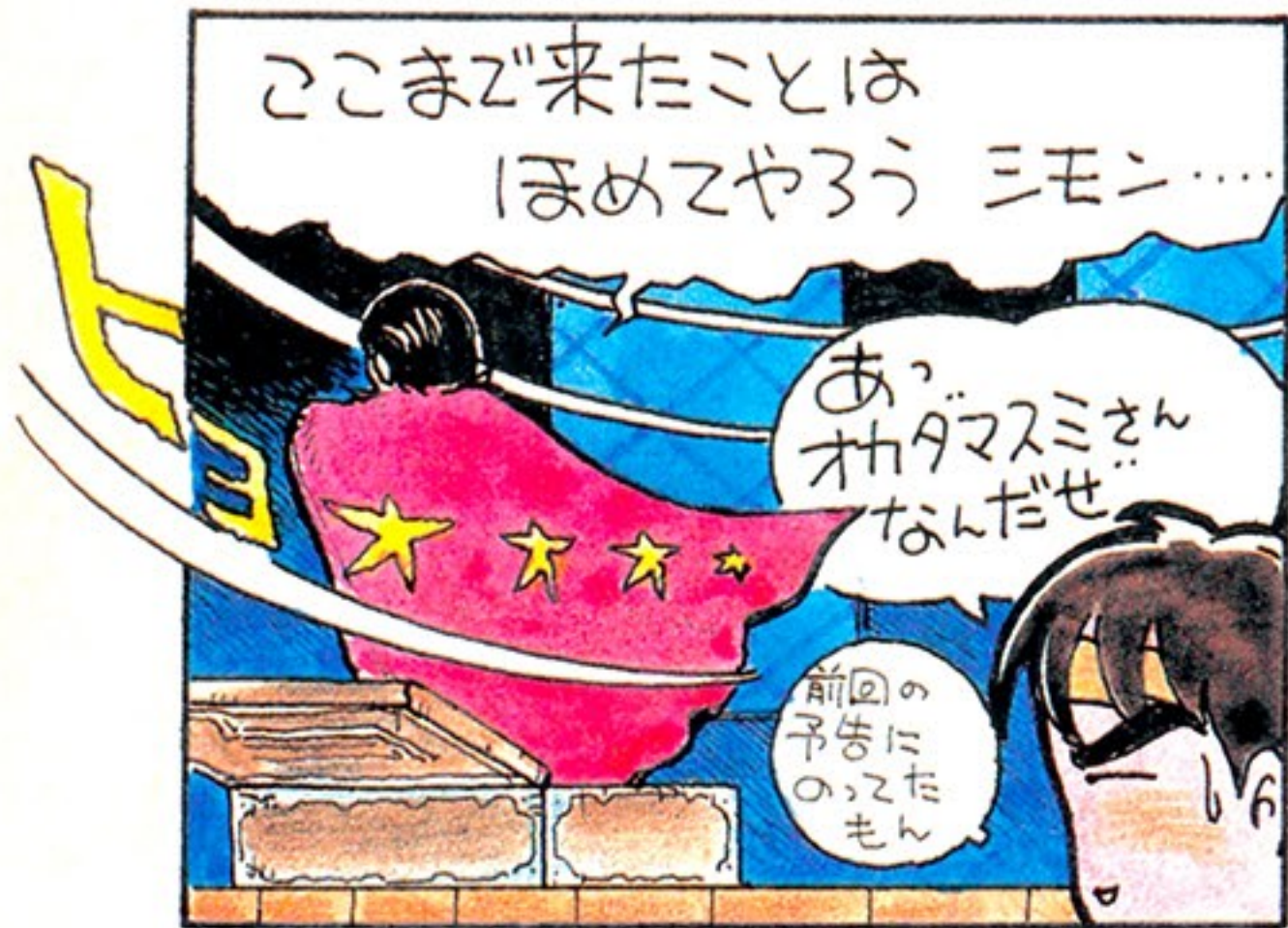


◆昼間のシンデレラ城も、もちろん、ね。

■ 免停と華厳の滝が大好きな桜玉吉先生にはげましのあたよりを！

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー





これがホントの昇天。なんつて

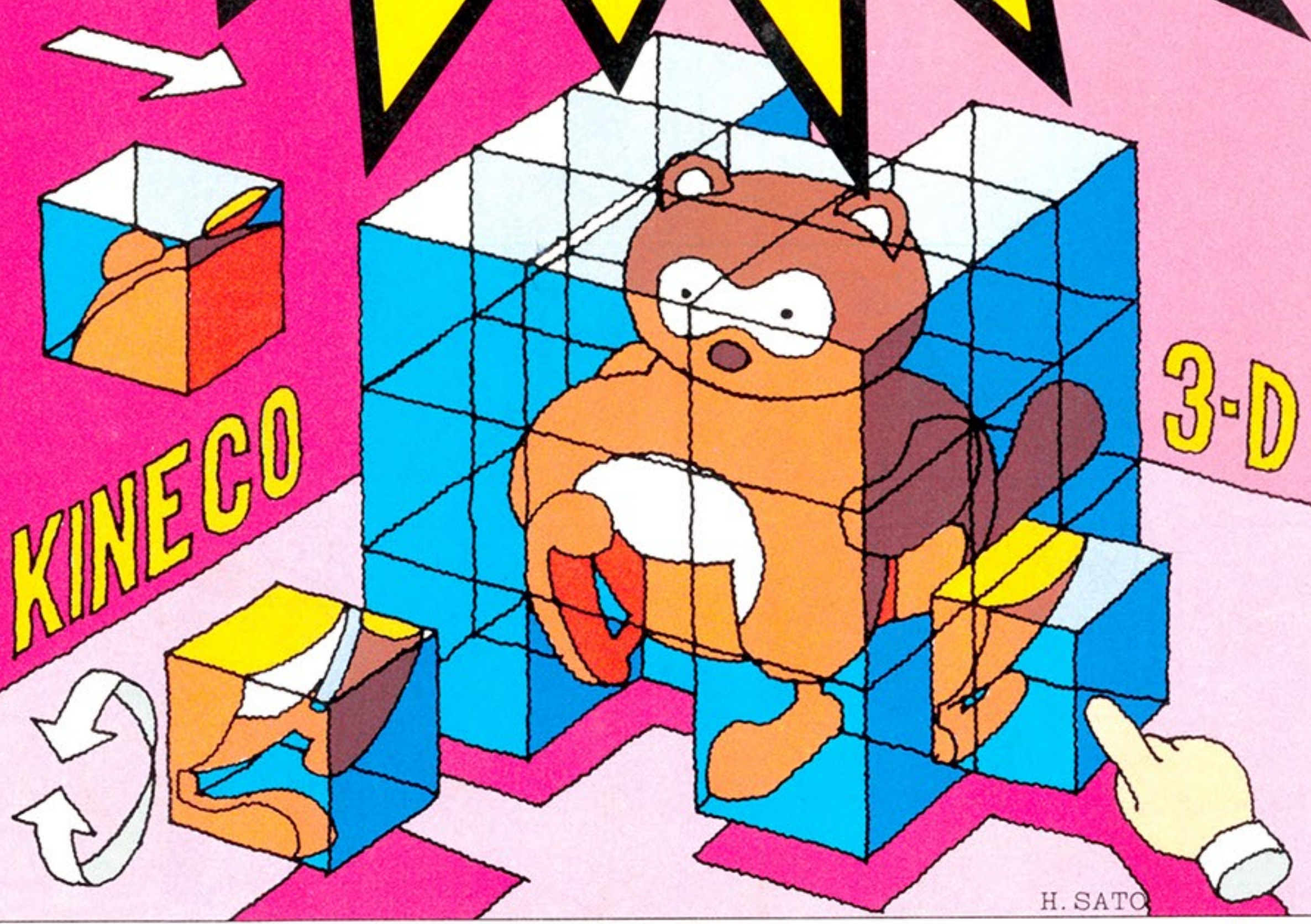
ああとがぶらぶら

あのていじザブトンももらえない

EDITORIAL INFORMATION

●ゲーム別索引

悪魔城ドラキュラ	111~113
アテナ	93
うる星やつら	102~104
ウルトラマン	94
ASO	108,115
キングスナイト	117
子猫物語	110
ザナック	10,11,40~45
シャーロックホームズ	32,33
新人類	92
ドラゴン 水晶の竜	95
スーパーゼビウス	106,107,114
スーパービットフォール	107
聖飢魔II	26,27
戦場の狼	116,117
高橋名人の冒険島	118
闘いの挽歌	28,29
ディーヴァ	18~21
ディープダンジョン 魔洞戦紀	95
テラレスタ	108,115
ドラえもん	34~39
ドラゴンクエストII	90,91
ドラゴンバスター	89
ドラゴンボール神龍の謎	14~17
トランスフォーマー	30,31
バギーポッパー	109
バナナ	116
バベルの塔	109
バレーボール	105
ビートたけしの挑戦状	92
光神話 バルテナの鏡	93
飛龍の拳	94
プロ野球ファミリースタジアム	22~25
プロレス	98~101,105
魔鐘	93
マッピーランド	12,13
ミラクルロピット(仮称)2100年の大冒険	94
もえろツインビー	特別付録



●スタッフ

発行人 塚本慶一郎
 編集人兼編集長 小島 文隆
 編集スタッフ 塩崎 剛三 水野 震治
 河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
 金井 哲夫 田中富美子 梶村 頼子
 新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
 伊東 みか 下山 牧子 金田 健
 石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
 金矢八十男 川村 篤 小島 千栄
 制作スタッフ 山田 康幸 本間 智嗣
 田宮 朋子 佐藤 英人
 校正 唐木 緑
 フォトグラフ 水科 人士 八木沢芳彦
 編集協力 上野 利幸 由井 香織
 田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
 船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
 加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
 森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
 土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
 林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
 板橋 文朗 青柳 昌行 田尻 智
 川野 忠仁 高橋 義信 藤木 清輝
 石笠三千穂 八幡 雅彦 二木 康夫
 渋谷 洋一
 制作協力 三輪 悦子 N E X T
 (るーはあめ) 今井 邦孝 浜崎千英子
 前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
 山口 志乃 佐野 哲次 高橋 由佳
 大野 聡 小松 和好 a d m i x
 小森 ネコ SRクラブ スペース"Y"
 出浦美佐子 松本 鏡子 河奈 佳子
 アメリカ駐在 トム・ランドルフ
 イラスト 荒井 清和 もろが 卓
 桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 牧野 伸康
 丸山 傑規

ウーン。たっくさんゲームが発売されるのはいいんだけど、いったいどれがオモシロいのっ？

迷っちゃうんだよねー。それに、うんこりや面白いつてゆーのもあれば、なかには、買ってソソしちゃったな、なんてーのもあったりして、スリル満点なのだ。ファミコン関係のショーバイは、やっぱり『夢を売る』ショーバイだと思っわけ、だからこそさ、夢を売ってほしいなーなんて思っっちゃったりするわけなのね!!

しょうほうでんわ あんない 情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞ!!

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時~午後4時までのあいだに、☎03-406-7166(編集部直通)までお問い合わせください。

だい きんようび
第2金曜日

だい ごう
第14号は

12/12

はつ ばい
発売です。

お近くの
本屋さん
でね

時と空の旅人

TIME STRANGER



東宝

'87新春東宝洋画系ロードショー
 角川春樹事務所作品
 製作 角川春樹 原作 眉村 卓(角川文庫版)
 監督 真崎 守
 デザイン 萩尾望都

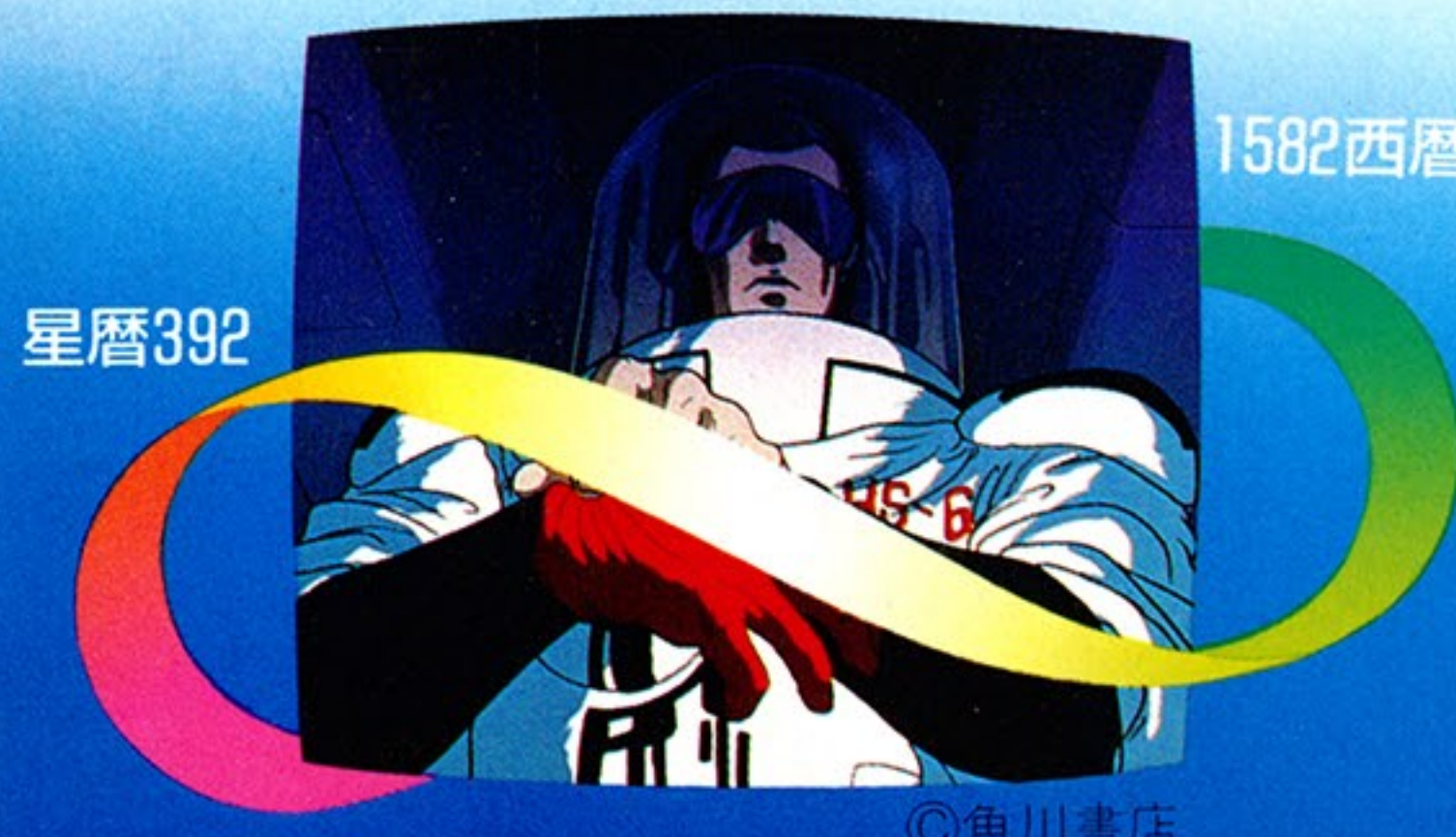
©角川春樹事務所

ファミコンに

12月下旬
発売予定

登場

とうぼうしょう



1582西暦

星暦392

©角川書店

えいが あじ こうぶん
映画では味わえないスリルと興奮
 きみ れきし
君はどんな歴史をつくるか!!

(STORY)みらいからのとうぼうしゃをおって、タイムマシンでせんごくじだいにはいった、ネオ・トウキョウせいふのエージェント、クタジマ・トシト。しかし、かれのしんのもくてきは、かこにさかのぼりじだいのながれをかえてしまうことだったのだ……。

任天堂 ファミリーコンピュータ™用ROMカートリッジ希望小売価格4,900円

ケムコ 第1弾
ディスク

エレクトリシャン
 かつ にちはつはいよてい
 12月20日発売予定

ファミリーコンピュータ
 ファミコン は任天堂の
 商標です。



本社/東京都千代田区大手町2丁目6番2号
 日本ビル635号区 千100
 呉事業所/広島県呉市本通り2丁目1番23号 千737
 TEL (0823)21-3300

Nintendo®

光神話

パルテナの鏡

TM

エンジェランドに光を!!

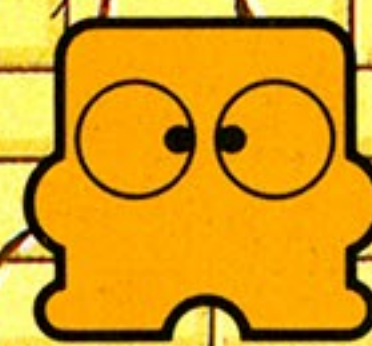
光の女神パルテナを救うのは、君の勇気だ。



時は、今より遙か昔。
平和な国エンジェランドは、
闇を支配する女神メデューサによって、
魔物達がうごめく暗黒の世界と化してしまった。
天使ピットは、メデューサから光の女神パルテナを
救い出し、再びエンジェランドに平和を取り戻すため
長い長い冒険の旅に出た。



FMC-PTM 両面ソフト
希望小売価格 2,600円
12月10日発売



夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

ディスクライター
での書き換えは、
12月22日からです。

任天堂株式会社 本

社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 (075)541-6113
東京支店 (03) 254-1781 名古屋営業所 (052)571-2506

札幌営業所 (011)621-0513

大阪支店 (06) 245-4155
岡山営業所 (0862)52-1821



ファミコン通信

12/12

昭和51年12月12日発行 第1巻第13号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆

発行所

株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

☎03-486-7111 (大代表)
☎03-406-7166 (編集部)

第13号

特別
定価
320円