

FLASHBACK

フラッシュバック 公式ガイドブック



スーパーファミコン版 対応
メガドライブ版

ファミコン通信

編集部責任編集

渋谷洋一・著

ファミコン通信

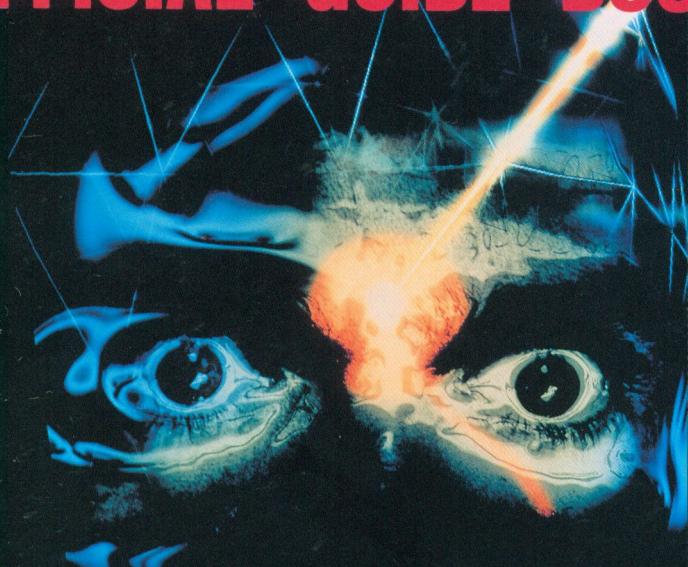
フラッシュバック

公式ガイドブック

渋谷洋一・著

FLASHBACK

OFFICIAL GUIDE BOOK



Edited under responsibility of

FAMICOM TSUSHIN

Written by

YOUICHI SHIBUYA

FASTBACK

序文

このゲームに挑むすべての人々のために

ゲームを楽しむとは、いったい
どういうことなのだろうか……。

『フラッシュバック』のサンプル
ROMを編集部から借りてきて、ま
だ刷り上がっていないマニュアルの
ゲラコピーを見ながら、家でひた
すらプレーした。サンソフトから
ある程度の攻略資料を受け取った
が、自分が攻略本を作る以上は、
なんのサポートもなしで、実際に
一度挑戦してみようと思ったから
だ。そのほうがどこでどのくらい
苦勞するのかを身体で知ることにな
り、本を作る上で、生きたアド
バイスを書けると考えたからだ。

だがそれは、わりと無謀な挑戦
だった。このゲームは、1画面、
1画面がまた小憎らしいぐらいに
練り込んで作ってある。スタート
する。ある程度プレーして死ぬ。
はじめからやり直し。死んだ場所
まで辿り着く。つぎの画面でまた
死ぬ。またはじめからやり直し。
死んだ場所までようやくようやく
辿り着く。つぎの画面で、死ぬ。
また、はじめからやり直し……。

おれは、頭がおかしくなるかと思
った。厳しい……厳しすぎる。
さらにあとでわかったことだが、
オートジャンプという、どえらく
便利な操作方法(17ページ参照)が
あったのだ。だが、そんなことも
知らずに結局、シーン5の後半、
エンディングのちょっと手前まで
やってしまった。オートジャンプ
さえ知っていれば無駄な転落死が
大幅に防げたはずだ。どう少なく
見積もっても、オートジャンプを
知らないというだけで人の5倍は
苦勞を背負っていた。そのとき、
おれは思った。このゲームには、
攻略本は必要不可欠であるとい
うこと。また優れた攻略本を作っ
て人々を支援することは正義だと。
ゲームの上達のためには、い
たいどんな工夫が必要なのだろう
か。第一に、鋭い反射神経と動体
視力を養って、集中力を高める。
第二に、ボタンを素速く澁みなく
連打するため、指先を痙攣させる
筋肉を鍛える。またその持続力も
必要となってくるから、呼吸法も

渋谷洋一



元ファミコン通信ゲーム兼、ライター兼、編集者。現在はフリーライターとして活躍。ゲーム専門誌数誌に、不定期にコラムを寄稿中。世界一の、珍しいアーケードゲーム基板収集家(なんと800枚を超えている)でもある。

大切だろう。第三に、負けてなるものか、絶対にクリアしてやるぞ! といった気負いや、物事をやり遂げようとする気力も、またなくてはならぬ。だが、これまで述べた項目は、プレイヤーの根本的な能力や、気力に依存するものだ。いつもポケッとしていて、そこだけ時間の流れが緩やかになっているようなアンニュイ気味の女の子もいる。とにかくだらしがなく、いつもダラダラしていて、根性とか努力とかいった言葉にはまったく無縁の自堕落内向型破滅野郎もいる。そんな人々に本書がとやかくいっても、やらない奴はやらないし、やれない人は、もう絶対とっていいほどやれない。

というわけで、本書では続いて述べる第四の項目以降を重視して編成したつもりだ。第四、ゲームシステムを十分理解し、何ひとつかけることのない、完璧な操作を覚える。第五、各キャラクターのアルゴリズムを解析し、そのときプレイヤーが行なうべき、適切な

行動を見いだす。第六、一度失敗したらきちんと学習し、その先の展開を覚え同じ過ちを犯さない。

よりよい攻略本とは、いったいどういうものだろうか? 先ほど述べた第四以降の項目を見やすいレイアウトでサポートし、簡潔な文章でわかりやすく解説するのはもちろん、とくに大切なのはプレイヤーを厭きさせずに、最後まで投げ出さないような工夫のされた面白い指南書であること。そしてその攻略本を読むことによりエンディングを必ず見ることができるようでなくてはならないことだ。

本書では戸惑うであろう局面、局面毎にアドバイスをつけ、またそうならないような最短の道筋をプレイヤーが追うように、構成。さらに、各レベルのパスワードをさらに、各レベルのパスワードを1文字伏せて掲載した。このパスワードはノーナルモードのモノ。イージーでプレーする人は自力で解いてほしいし、ハード野郎にはパスワードはいらないだろうからだ。さあ、思う存分死んでこい!!

CONTENTS

基礎攻略

キャラクター紹介	6
基本・複合操作説明	12
アイテム紹介	14
機械紹介	15
メガドライブ版「フラッシュバック」について	16
プレストーリー	95

SCENE 1 攻略

SCENE 1 (LEVEL 1) 全体マップ	18	
//	攻略	20
//	攻略チャート一覧	27

SCENE 2 攻略

SCENE 2 (LEVEL 2) アジアマップ	28	
//	アメリカマップ	29
//	ヨーロッパマップ	30
//	アフリカマップ	32
//	地下鉄路線マップ	33
//	攻略	34
//	依頼 1 攻略	36
//	依頼 2 攻略	38
//	依頼 3 攻略	40
//	依頼 4 攻略	42
//	発電所マップ	42
//	依頼 5 攻略	44
//	攻略チャート一覧	46

SCENE 3 攻略

SCENE 3 (LEVEL 3) デスタワーマップ	48	
//	LEVEL 8 攻略	50
//	LEVEL 7 攻略	52
//	LEVEL 6、5 攻略	54
//	LEVEL 4 攻略	56
//	LEVEL 3、2、1 攻略	57
//	攻略チャート一覧	58
温故知新「フラッシュバック」に至る系譜を辿る		59

SCENE 4 攻略

SCENE 4 (LEVEL 4) タクシーステーションマップ & 攻略	60	
//	パラダイスクラブマップ	62
//	パラダイスクラブ攻略	64
SCENE 4 (LEVEL 5) 牢屋施設マップ	66	
//	牢屋施設攻略	68
//	攻略チャート一覧	70

SCENE 5 攻略

SCENE 5 (LEVEL 6) モーフ星前半マップ	72	
//	前半攻略	74
//	攻略チャート一覧	79
SCENE 5 (LEVEL 7) モーフ星後半マップ	80	
//	後半攻略	82
//	攻略チャート一覧	87
//	モーフ星、脱出!!	88

基礎攻略

ここではゲームシステム、世界観を認知する。巻末のプレストーリーとあわせて読んで(逆開き注意)、このゲームを深く理解しよう。



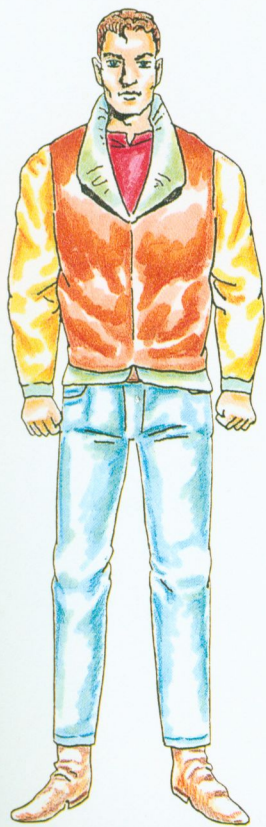
キャラクター紹介

～登場人物～

やはり、ピンチに立たされたときに、親身になって協力してくれる人間こそ、本当の友人だ。

CONRAD B. HART コンラッド・B・ハート

銀可連邦調査局の調査員。類稀なる運動神経と反射神経の持ち主。週に1度、局内で行なわれる戦闘シミュレーションではまだ誰にも負けたことがない。運動能力検査でも空前の数値を記録している。



SONYA ソニア

コンラッドの幼馴染みであり、同僚であり、そして恋人。容姿端麗かつ頭もきれるスーパー素敵女。派手好きで豪快な浪費癖がたまに傷なのだが、しかし本当は、とっても臆病でやさしい心の持ち主。





OLDMAN
老人

電気仕掛けのジャングルに住む謎の老人。アンチGベルトを売ってくれる商売人。俺も老人になったら富士の樹海にでも住もうかな。



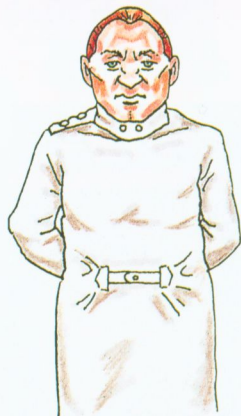
IAN
イアン

コンラッドとソニア、そしてこのイアンは銀河連邦調査局の仲良し3人組。分子濃度計測の理論についてに実証したIQ 200以上の超才。



JACK
ジャック

偽造書類の取り引きを専門にしているチンピラ。べらぼうな値段を吹っかけてくるが、安全に地球に帰るにはこいつを頼るほかない。



PHILIP HOWARD CLARK
フィリップ・ハワード・クラーク

エイリアンに捕らえられ、地球征服のための恐ろしい研究を長年に渡って強要されている天才科学者。ついに原子弾も作ってしまう。

キャラクター紹介

～敵(ヒューマノイド)～

コンラッドの行く手を阻む強敵たち。それは、ヒューマノイドタイプのこれら4種類の敵だ。



ENFORCER GUARD
エンフォーサーガード

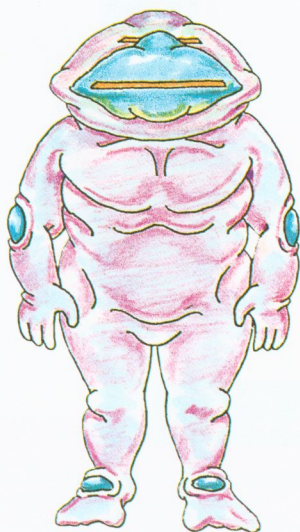


空飛ぶ警備員。背中のジェットパックにより、長時間滞空することができる。警備員らしく、単体で行動することが少なく、飛行してしつこく追いかけてくる。

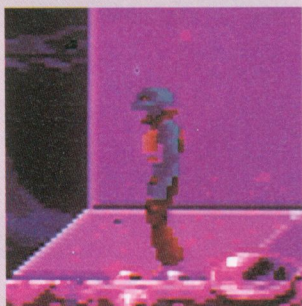
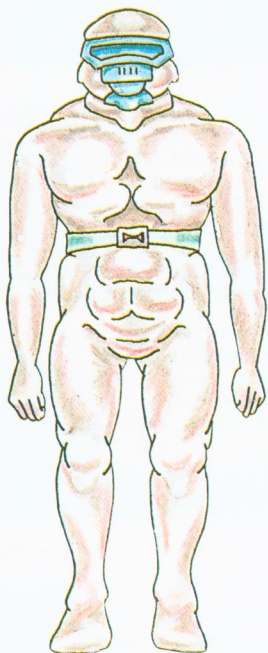
MUTANT GUARD
ミュータントガード



緑色のたくましい身体にキャノン砲。茶色のバーカーがトレードマーク。動きは遅く、コンラッドが接近してもキャノン砲を発砲し続けちゃう、おまヌケさん。



BLOODY MORPH
ブラッディ・モーフ

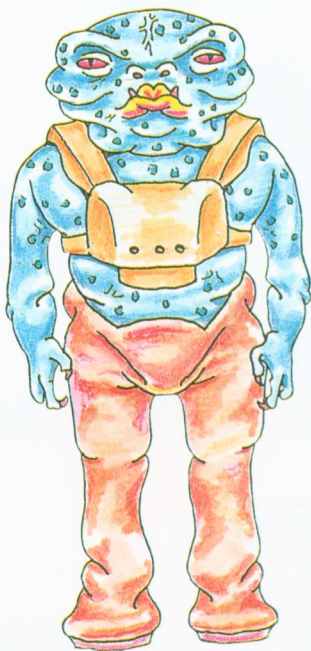


地球征服を狙うモーフ星人。通称、ぐにゃぐにゃ野郎。スライムのように天井や壁を自由自在に這い回ることができる。高速移動し、耐久力も抜群の最強の敵。

CYBORG REPLICANT
サイボーグ・レプリカント



サイボーグなので、全般的な反応や運動速度が非常に速い。さらにベルトのバックル部分に超小型加速装置が装備されており、短距離ながら、瞬間移動が可能。



キャラクター紹介

～(敵小型、トラップ)～

ゲームのなかで登場する小型の敵、さまざまなトラップを完全紹介。特性を頭に入れておけ。

監視ロボット犬



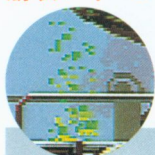
コンラッドに近づき、頭上から伸ばしたアンテナの先から電撃攻撃でダメージを与える。動きは遅く、移動は左右にしかできないが、倒すとなると厄介。弱点はその頭に伸びたアンテナのみ。しかも、電撃を出しているときしか弾を受けつけない。狭いくぼみに落ち込んでこいつにあったら最悪。ポッコポッコにされるぞ。

エレクトリック・オーブ



こいつもいやな敵だ。コンラッドに近づき、移動可能範囲ならどこまでも追ってくる。こいつも電撃攻撃でコンラッドにダメージを与える。しかし、しゃがんでさえいれば、攻撃は一切受けない。コンバットロールで遠くに一旦逃げ、距離を置いて立ち上り、発砲。耐久力があるが3発から8発も当てれば、フツ飛ぶぜ。

崩壊フィールド



この緑色に輝く光のなかに入ると、コンラッドは粉々、一気にゲームオーバーとなる。センサーやスイッチで消せるところもある。動き回るムービングタイプや瞬間移動するテレポートタイプもある。

電撃フロア



電気が走っている床。小ジャンプで越えればなんてことはないが、急いで走ってきたりすると、意外にはまってしまう。ダメージを受けるだけならいいのだが、これも崩壊フィールドと同様に、乗った瞬間、粉々。一気にゲームオーバーだ。

地雷



当然、踏むとダメージを食らう。さらにその爆風でコンラッドはある程度の距離吹き飛ばされてしまうので、高い位置に地雷があった場合、転落死の可能性も。

降下機雷



天井にセットされていて、コンラッドが下を歩くと落ちてきて爆発。ダメージを与える。しかし、走ってそこを通り抜ければ、落ちてきた機雷には当たらない。

落とし穴



知らずに歩いていると、床が抜け、その下に落とされる。たいてい、遠回りさせられたり、地雷がセットされていたりするので、床の形状、色をよく見ながら進むこと。発見したら小ジャンプで越える。

レーザーキャノン



絶え間なく、レーザーを放射してくる。場所によっては、スイッチやセンサーで黙らせることができることも……。しゃがんでダックロールで避け、先へ進む。

レーダーアイ



ほかの敵やトラップの、レーダーやセンサー替わりになっている飛行体。だが、このレーダーアイ自体にはまったく害はなく、接触してもダメージは受けない。

ブラッディ・ドッグ



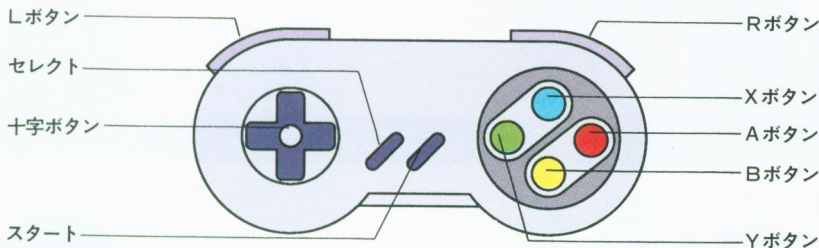
まるでカマキリのような鋭い目を持ち、2本足で素速く駆け回る緑色の不気味な敵。しゃがんで発砲、倒す。昇り降りせねばならない足場の上などにこいつがいる場合、動きがやたらと素速いので、どうやってもダメージを受けてしまう。

基本・複合操作説明

(基本操作編)

ボタンを押すだけなら誰にでもできる。状況、位置に応じ、正確に確実に押すことが大切だ。

ボタンは確実に、そして冷静に押せ



真上にジャンプする。
足場や壁の下にいれば
その障害物を昇ぼる。



しゃがむ。銃を抜いて
いた場合、一度押せば
しゃがみ続けたまま。



左を向く、左に歩く。
銃を抜いたら、左に
スリ足で慎重に進む。



右を向く、右に歩く。
銃を抜いたら、右に
スリ足で慎重に進む。



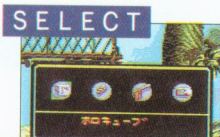
銃を抜く。再び押すと
出していた銃を、胸の
ホルスターへ収める。



アイテムを使用する。
キーを回したり小石を
投げたり、などなど。



アイテムを拾う。人と
話す。銃を抜いた状態
ならば、即座に発砲。



所持しているアイ
テムを表示する。
ポーズがかかる。



アニメーションの
デモシーンを強制
キャンセルする。

Xボタン—使用しません
Lボタン—使用しません
Rボタン—使用しません

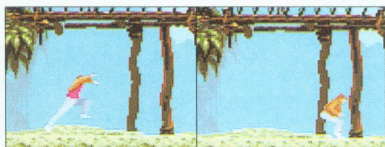
(複合操作編)

上級者のパッドさばきは、目も

練習！ 練習！

上または下ボタン＋Y

Yを押しながら上ボタンを押すと、小ジャンプ。また、足場に立ってYを押しながら下ボタンならぶら下がりが降りる。エレベーターの上昇、下降。



左または右ボタン＋Y

Yを押しつつ、左または右ボタンを押し続けるとコンラッドが走り出して、Yボタンを押し続けている限り走り続ける。続いて上を押すと大ジャンプ。

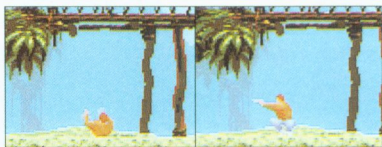


眩むほど切れ目がなく、流れるかのように流麗、かつ実用的である。とりあえず慣れが肝心。

練習あるのみだ!!

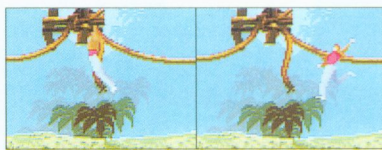
ダック&コンバットロール

しゃがんだ状態で、左または右ボタンを押すと、そちらに転がる。銃を抜いているときにコンバットロール。走りつつ下でもダックロールが可能。



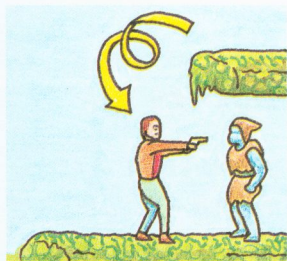
オートジャンプ

走っているときに、方向ボタンだけ離す。手前の足場や壁に自動的にジャンプして、ぶら下がる。この状態でYを押し続けるとぶら下がったまま。



明日のためのその1

先行入力なくして、このゲームの攻略は不可能である



このゲームではコマンドの先行入力ができる。例えば上ボタンを押し、足場に昇げるとする。このとき足場をよじ昇げするのに懸命なコンラッドのアニメーションが目に入るはずだ。このよじ昇げている最中にAボタンを押す。そうするとコンラッドが立ち上がった瞬間、すでに銃をかまえている格好になる。銃を胸から取り出すアニメーションもカットされる。これが、先行入力だ。立ち上がってAボタンで銃を取り出していたのでは時間のムダだし、第一その隙に敵に先制攻撃されてしまう。このゲームは、このような先行入力なくして攻略は不可能。つねに先行入力だ。

アイテム紹介

ゲームスタート時からエンディングまでに、コンラッドが入手する、すべてのアイテム一覧。



ホロキューブ

コンラッドが記憶を消される前に、自分宛てに残した「メッセージ」を映写する。



小石

センサー上に置いて反応させたままにしたり、投げて敵の気を引いたりできる。



カートリッジキー

入手した状態では使えない。エネルギーチャージャーで充電してから使用する。



IDカード

直接カードロックを開放したり、身分を証明して労働許可証を発行してもらう。



テレポーター&テレシーバー

※写真はテレシーバー

テレポーターを使えば、テレシーバーがある場所に瞬時に瞬間移動可能。便利。



アンチGベルト

重力をコントロールできる装置。ニューワシントンにはこれがないと行けない。



クリスタルキー

キーロックを解除できる。キーロックはそれに対応するキーがそれぞれ異なる。



フォースフィールド

攻撃を防ぐエネルギーバリアー。ニューワシントンで、親友イアンからもらう。



ヒューズ

ヒューズの切れたスイッチに入れ、エレベーターを操作。シーン2のみに登場。



マップ

ニューワシントンの地下鉄マップ。プラットホームの壁に張ってあるのと同じ。



労働許可証

職業安定所で入手する。これで通信モーターから依頼される仕事が請け負える。



小包

タイタントラベルの高価な荷物。仕事でアジア支店からアフリカ支店まで運ぶ。



モンタージュ

逃走したサイボーグレプリカントの試作機、サイボーグ21の顔写真。手がかり。



制御基板

ニューワシントンの発電機の正しい制御基板。制御装置Cのモノと挿し替える。



タイマー

発電所や惑星が爆発するまでの残された時間がわかる。持たされたなら、逃げ!!



パスポート

ジャックに1500クレジットで売ってもらう。偽造パスポート。働いて購入する。



メカニカルマウス

センサーのあるところに置くと、勝手にウロチョロし、センサーを反応させる。



マウスボム

置くとウロチョロし、何か(自分含む)にぶつかった瞬間爆発するネズミ型爆弾。



アトミックチャージ

フィリップ・ハワード・クラーク博士より授かる強力な原子弾。最重要アイテム。



ダイアリーユニット

クラーク博士が残した記録。地球侵略を企むモーフ星人の全貌が明らかになる。

各種機械紹介

このゲームには、各種の機械が登場する。先々で戸惑わないように、その機能を知っておく。

エネルギーチャージャー

おもにシールドのエネルギーをチャージする。このエネルギーチャージャーが近くにあれば、鬼に金棒。強い敵や多数の敵と闘う場合は、何度も戻ってきながら戦闘しよう。カートリッジキーの充電も、これで行なう。

スイッチ

スイッチを押ししたり、レバーを引いたりして何かを作動させられる。ときにエレベーターであったり、タクシーを呼ぶベルであったり、トラップを出したり引込めたり、その場によって作動させられるものが異なる。

セーブスタンド

コンラッドのその時点の状態をセーブ。セーブすれば、ゲームオーバーになってもセーブした場所からゲームを続けることができる。難局に向かう前には、まず必ずといていいほど設置されている。思いっきり頼れ。

センサー

センサーが感応するとどこかで何かが起こっている。エレベーターが上がってきたり、近くのゲートが開いてたり、レーザーキャノンが火を噴いたりなど。ごく稀に、メカニカルマウスがいたずらしているときもある。

キーロック

クリスタルキーで開けることのできるキーロック。クリスタルキーとキーロックはそれぞれが対応している。一見同じに見えるクリスタルキーも、どのキーロックでも解錠するというわけではない。合う鍵を探せ。

記憶更生機

親友のイアンが、コンラッドの失われた記憶を蘇らせるために用意した、記憶更生機。これで記憶は戻るのだが敵に追われることにはかわりない。引き続き逃亡の旅を続けるコンラッド。ソニアにはもう会えないのか？

カートリッジキーロック

カートリッジキーで開けられるキーロック。だが、そのカートリッジキーは充電していないと使えないものにならない。忘れずにエネルギーチャージャーで充電しておくことだ。忘れるなよ。

通信モニター

ヨーロッパに置かれている通信モニター。ここからさまざまな仕事が依頼される。仕事内容をモニターで確認したら労働許可証を突っ込みエントリー。偽造パスポートを手に入れるため、たくさん仕事をして金を稼ぐ。

カードロック

IDカードで開けられるカードロック。これで施錠されているゲートの向こう側には、やはりそれなりの重要なものや重大なことがあるということなのだ。心して、その先へ歩を進めろ。

インスタントフォト

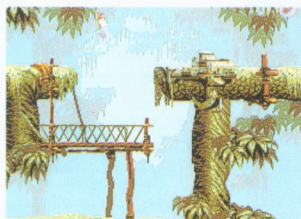
これがよくわからない。まあ、駅前とかによくある3分間インスタント写真ボックスの類なのだろうが、Bボタンを押しても意味もなくクレジットが減っていくだけ。絶対に触れるなよ。

この本は、なんとメガドライブ版でも役に立つ



『フラッシュバック』は、セガのメガドライブ版も発売される予定。ゲーム内容は、スーパーファミコン版となにひとつ変わるところはない。よってこの公式ガイドブックもまるまる役立ってしまうのだ。操作系は、スーパーファミコンのボタン、＼Y、B、A＼を、それぞれメガドライブのボタン＼A、B、C＼に割り当ててもらえば、オーケー。パスワードだけ異なっているので下の表に載せて(ノーマルモードのみ)おいた。それと、スーパーファミコン版とは微妙に違う点も掲載した。メガドライブしか持っていない人はメガドライブ版、どちらも持っている人は安く買えるほうでプレイしよう。違いが気になる人は両方買ってしまえ。

ここんところが違う!!



■全体的なスピードはメガドライブ版のほうがわずかに速い。プレイした感じはスーパーファミコン版よりも軽い。ゲームマスターの人はこっちのほうがいいかも。

■低音部分の音がやスーパーファミコン版よりも強調されている。音源の違いが出てくるだろうが、これはどっちがいいとはいえない。好き好き。



■全体的なスピードが、微妙にメガドライブ版のほうが速いので、こういったアニメーションシーンでも同様に微妙に速い。気になるか、気にならないか？

パスワード(ノーマルモード)

SCENE1(LEVEL1)

F	A	?	C	O	N
---	---	---	---	---	---

SCENE2(LEVEL2)

D	A	T	?
---	---	---	---

SCENE3(LEVEL3)

M	?	L	O	R	D
---	---	---	---	---	---

SCENE4(LEVEL4)

Q	U	I	C	K	?
---	---	---	---	---	---

SCENE4(LEVEL5)

?	I	J	O	U
---	---	---	---	---

SCENE5(LEVEL6)

B	U	B	B	?	E
---	---	---	---	---	---

SCENE5(LEVEL7)

C	L	I	?
---	---	---	---

ALL SCENE 攻略

“基礎攻略”でコンラッドの操作系を頭に叩き込んだらシーン攻略だ。これからは頭だけでなく体にも染み込ませるように覚えろよ!!



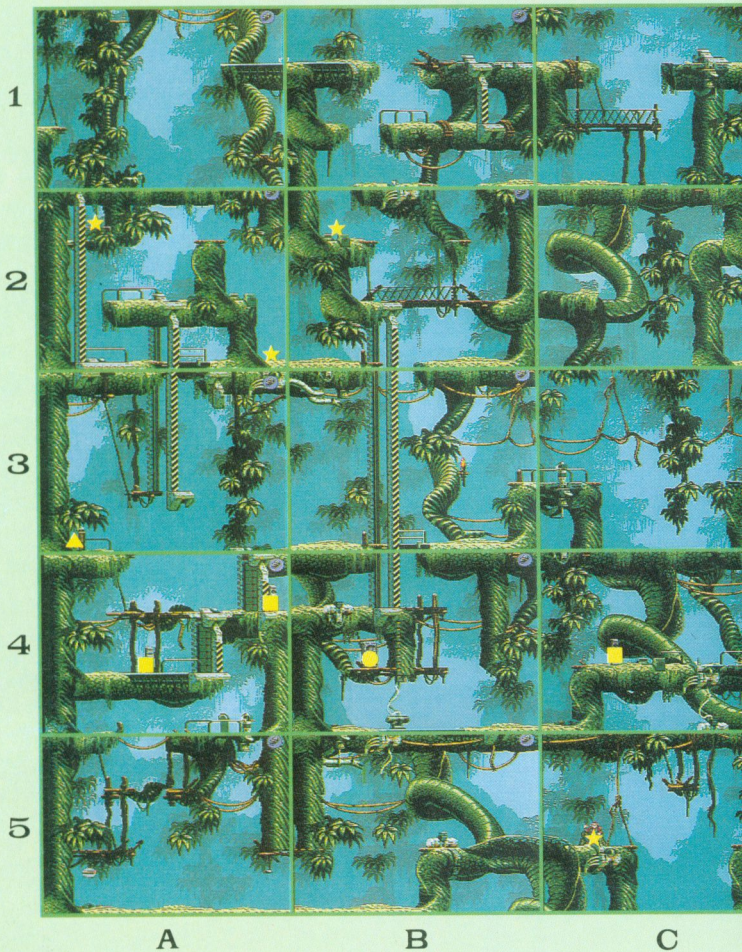
SCENE 1

(LEVEL 1)

PASSWORD

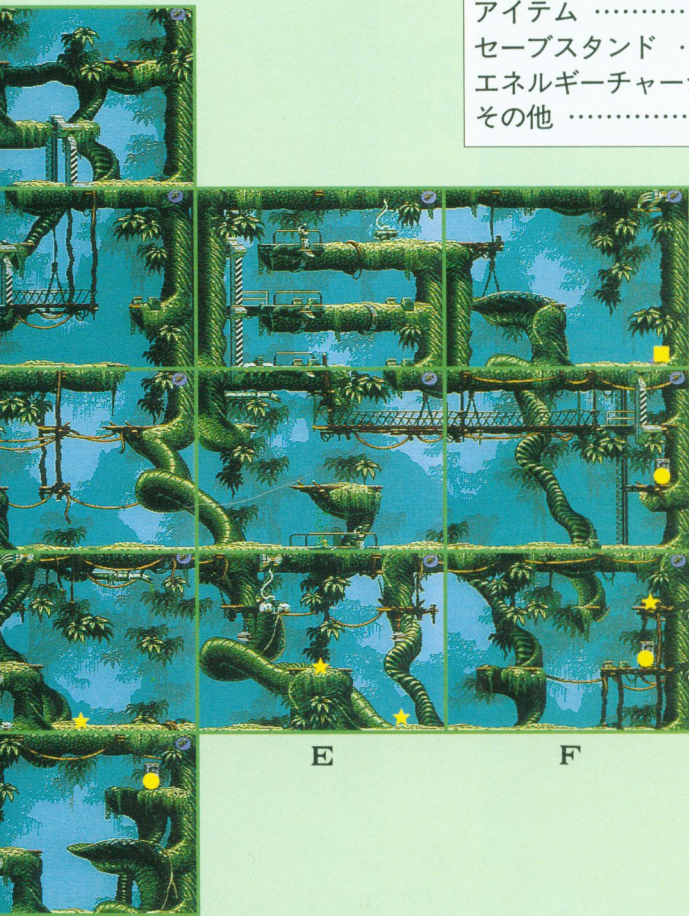
D L R ? S

電気仕掛けのジャングル



記憶を奪われたコンラッド。本能が危険を察知し、深夜敵の手からエアバイクを奪う。一時は命からがら逃れるが、ついに追手の武装スカイトラック

の攻撃を受けてしまう。墜落場所は、電気仕掛けのジャングル。非常に危険な場所だが、追手から逃れるには幸いした。記憶を取り戻すべく脱出せよ。



- アイテム★
- セーブスタンド▲
- エネルギーチャージャー.....●
- その他■

D

E

F

ホロキューブを作動させ、目的を明確にせよ



2-B ホロキューブ

起きたら、寝惚けてないでサッサと行動だ。右に左にうろちょろ移動することなく、下へ下へと降りてホロキューブを拾う。その映写はべつに見なくてもいい。



1-C 監視ロボット犬

ロボット犬が向こう岸からこちらをうかがっている。岩壁の端に立ち、銃を構え、ロボット犬のアンテナを撃つ。アンテナはコンラッドの屈伸動作に反応する。



1-D ミュータントガード

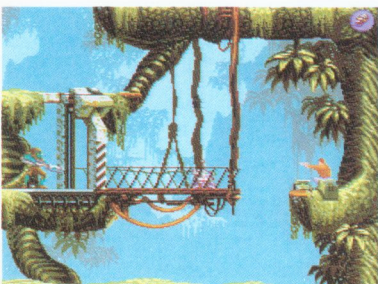
緑色のたくましい身体にキャノン砲。ミュータントガードだ。そのまま小ジャンプで奴のそばに降り、振り向き、発砲することなく銃を振り回して、殴り倒せ。



2-C ショートカット

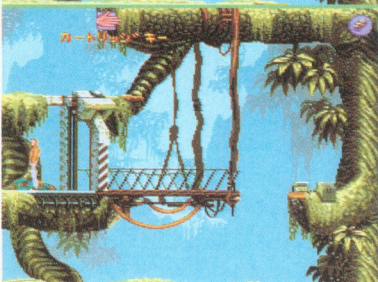
1-D地点から走りながら大きくジャンプすると、斜めにマップを渡ったことになり、この2-Cに着地する。小石を拾う。小石はこの先、いろんな場所で役立つ。

敵と戦いながら、基本操作を身体に叩き込め



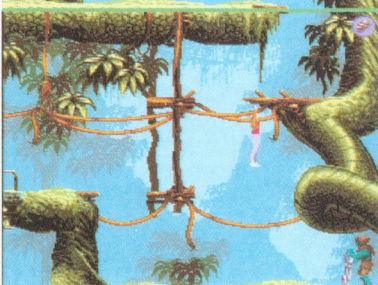
2-D あいつとあいつ

敵は2体。だが、慌てることはない。飛び降りて右へ歩く。岩壁の端へきたら、小ジャンプで渡り(このときAも押しておく)、振り向き、しゃがみつつ銃を連射。



2-D カートリッジキー

敵がいるところには、稀にアイテムが落ちていたりすることがある。ミュータントガードの足もとにカートリッジキーが落ちている。奴を倒さなくても拾える。



3-D 高いところから降りる

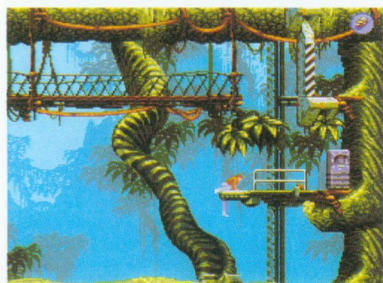
Yボタンを押しながら木の足場から降りる。このときAボタンも押しておく、着地した瞬間に銃を抜いている格好になるので、そのまま発砲して、敵を倒す。



3-E 崩壊フィールド

足もとから湧き出ている半透明の綺麗な緑色の光は、放射性元素を分解する崩壊フィールド。触れた瞬間にコンラッドは粉々!! 一気にゲームオーバーとなる。

コンバットロールをマスターして、敵を倒せ!!



3-F

電撃フロア

電気の走る床をY+上ボタンを押し、ジャンプでかわす。エレベーターに乗り、上がっていく。この時点ですでにダメージをいくらか受けていたら、エネルギーチャージャーでシールドをフルに回復させておこう。



3-F

コンバットロール

ついでにカートリッジキーも充電しておく。上へ上がったら、銃を抜きしゃがむ。この先にミュータントが待ち構えている。このまま左、下ボタン同時押しで、コンバットロールし、3-Eへと飛び込んでいく。ミュータントに近づき過ぎていた場合は、立ち上って腕を振り回し倒す。ロールし過ぎて勢い余って向こう側へ落ちないように。転落すると一気にゲームオーバー。



2-E

エレベーターセンサー

エレベーターはセンサーに反応して上下に動く。まず右にジャンプし、エレベーターを上げておき、つぎのセンサーを飛び越して2段目へとよじ昇ぼる。走って奥のセンサーを反応させ、すぐに戻って手前のセンサーを飛び越す。この先の2-Fにケガ人が待っている。

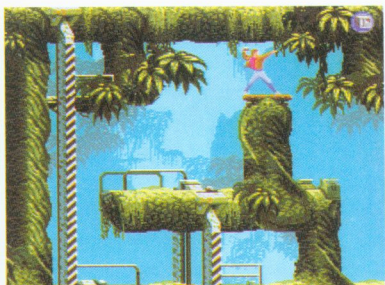


3-C

電磁ブリッジ

3-Fで充電したカートリッジキーで、電磁ブリッジを作動させる。監視ロボット犬が向かってくるので銃を抜いてしゃがんで待機。アンテナを出したら、発砲。

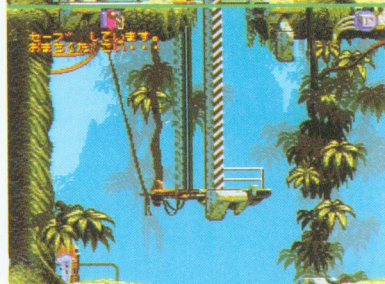
セーブスタンドを多用し、不慮の事故に備えろ



2-A

テレポーター

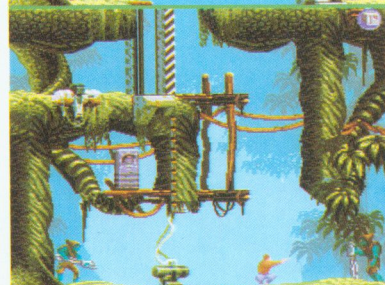
いちばん高い場所から右へ向かって小石を投げる。するとセンサーが反応し、エレベーターが降りてくる。そこにテレポーターがある。小石はまた拾っておく。



3-A

セーブスタンド

ここで一旦、セーブしておこう。つぎに死んでもまたここからはじめられるからな。一度下へ降りて、そのまま敵にかまわず右上の壁を昇ぼって、4-Bへ進め。



4-B 左右のミュータントガード

銃を抜き、そのまま下へ降りる。うまくいけば片方のミュータントを、敵どうしの相撃ちで倒すことができる。それがダメでも、右左に素速く行動(早撃ち)すれば、敵からの攻撃を受けずに2体を撃つことが可能。



4-C 崩壊フィールドスイッチ

スイッチを操作して、崩壊フィールドを切る。ここでセンサーを飛び越すことを忘れないよう、注意。右へ行くと監視ロボット犬がいるので、すぐに左へ戻り、来たところをしゃがんで撃つ。ロボット犬を破壊したときの爆風にやられないように、距離を置いて倒せ。

どんな罠が作動するのか、各センサーに注意



4-D

100クレジット

ここにも小石がある。シーン1には全部で3つ小石があるが、ひとつあれば事は足りる。飛び降り、ミュータントガードを撃って倒す。小石を投げて注意をそらすのもまた良策だ。落ちている100クレジットを拾う。



4-E

クリスタルキー

クリスタルキーと50クレジットを拾う。この先にミュータントがいるので、コンバットロールで突っ込み、素速く発砲。もうそろそろミュータントガードと対峙しても動揺することはなくなったのではなかろうか。



4-F

500クレジット

ここに、御褒美とばかりにエネルギーチャージャーがある。さらに、てっぺんの木の足場に500クレジット。だが、慌ててはいけぬ。エネルギーチャージャーの横のセンサーを反応させると左のレーザーキャノンが作動してしまうのだ。面倒だが、上からまわってまず500クレジットを拾い、それからシールドをフル回復。

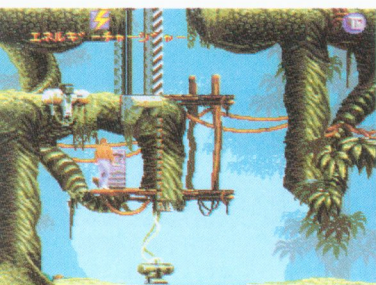


4-E

レーザーキャノン

過ってセンサーを作動させてしまった場合はしかたがない。シールドがひとつ減ってしまうことを覚悟して素速く渡ってしまえ。もちろんタイミングは計れよ。

親切に見返りは期待しないが、でもやっぱり



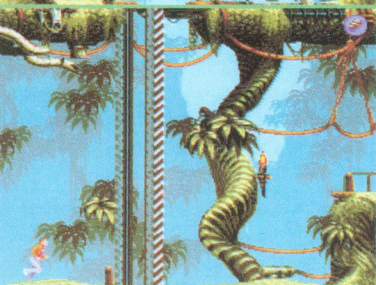
4-B エネルギーチャージャー

しかし、ここにもエネルギーチャージャーがあるのでシールドがひとつくらい減ったところでどおってことはなかった。こまめのシールド回復は、とても大切。



4-A キーロック

鋼鉄のドアが行く手を阻む。クリスタルキーを使ってキーロックを解除。そのまま左上に昇ぼって、セーブスタンドでセーブ。こまめなセーブも、とても大切。



3-B ダッシュは禁物

さあ、ケガ人へテレポーターを渡しに行こう。だが、ここで浮かれて不用意にダッシュしてはならない。電撃フロアに突っ込んで死ぬケースが数多く見られる。



2-F IDカード

ケガ人にテレポーターを渡す。すると、命の恩人だといってありがたがられ、さっさとテレポートして消えてしまう。だがIDカードがその場に残されている。

ついにイアンに会えるのか? シーン2へ急げ



4-A カードロック

監視ロボット犬を撃破して、IDカードでカードロックを解除。狭いので、とくにロボット犬の爆風には注意。ミュータントガードがいるので、慎重に倒し、下へ。



5-A ミュータント2体

ここでは小石が非常に役立つ。小石を左下の足場から投げる。すると、ミュータント2体は、小石のほうに歩いて行く。しかも敵1体は必ずレーザーキャノンの餌食に。そこを、さらにしゃがみながらの狙い撃ち。



5-C 老人

老人が、500クレジットでアンチGベルトを譲ってくれるというので買う。そのあとで、横の大きな穴に飛び込めばシーン1クリアー。ニューワシントンへ……。



5-D 最後のエネルギーチャージャー

好奇心旺盛の貴方。この老人の向こう岸には何があるのか? 答えはシーン1最後のエネルギーチャージャー。行ってよし、行かなくてもよし。好きにせえ。

SCENE 1 (LEVEL 1) 攻略チャート一覧

1. スタート地点(1-B)
2. ホロキューブ拾う(2-B)
3. カートリッジキー拾う(2-D)
4. カートリッジキーを充電する(3-F)
5. ケガ人にテレポーター入手を頼まれる(2-F)
6. 充電済みカートリッジキーで電磁ブリッジ作動(3-C)
7. 小石、テレポーターを拾う(2-A)
8. クレジットを拾う(4-D.E.F)
9. クリスタルキーを拾う(4-E)
10. クリスタルキーでキーロックされたドアを開ける(4-A)
11. 怪我人にテレポーターを渡し、IDカード入手(2-F)
12. IDカードでカードロックされたドアを開ける(4-A)
13. 老人からアンチGベルトを売ってもらう(5-C)
14. 穴へ飛び降りる(5-C)



SCENE 2

(LEVEL 2)

PASSWORD

B G ? F M

ニューワシントン

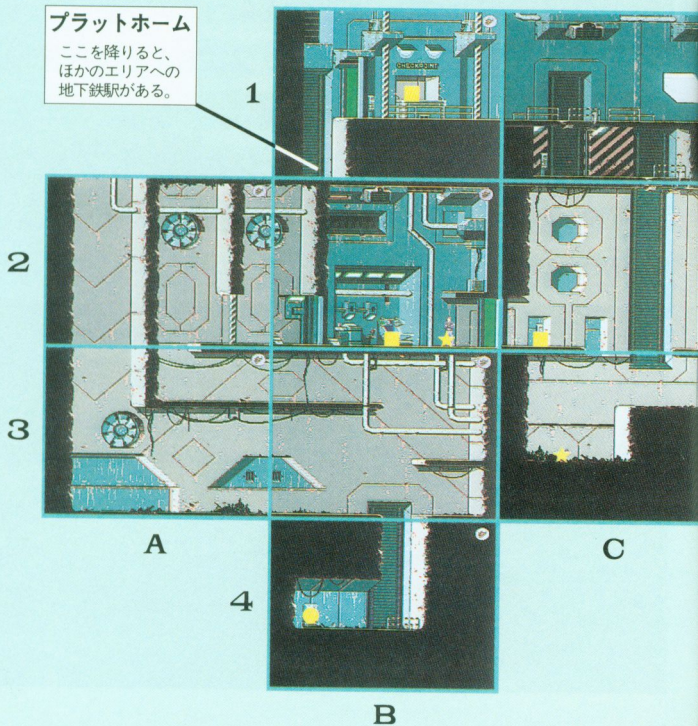
ここではアジア、アメリカ、ヨーロッパ、アフリカと名付けられたエリアを右に左に奔走することになる。仕事をし金稼がなくてはならないのだ。

ASIA

“アジア”といっても、世界地図にあるような広大な土地や国々を回るわけではない。マップを見てもらえばわかるとおり、10画面分の広さでしかない。ああ、マップがあつてよかった。マップなしでプレイすると、全体像がつかめず、実際より広く感じてしまうのだ。

プラットフォーム

ここを降りると、ほかのエリアへの地下鉄駅がある。

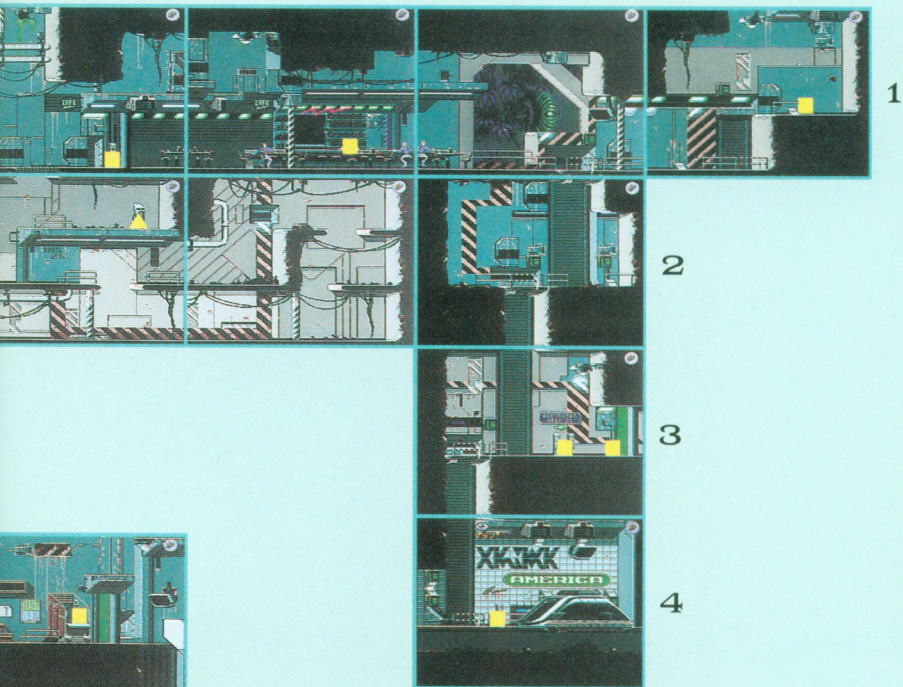


A

B

C

D



D

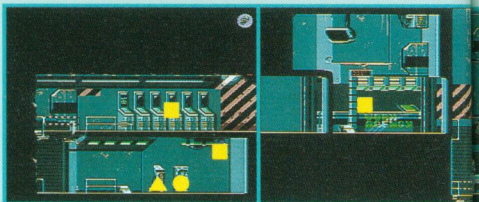
AMERICA

“アメリカ”には情報収集の場、バーがある。マスターや客の話をちゃんと聞くようにしよう。また、ここではパスポートの偽造屋ジャックに渡りがつけられる。しかし、非合法なだけあって偽造パスポートは非常に高額だ。なんとしてでも金を稼がなければならない。

- | | |
|-------------|---|
| アイテム | ★ |
| セーブスタンド | ▲ |
| エネルギーチャージャー | ● |
| その他 | ■ |

A

B

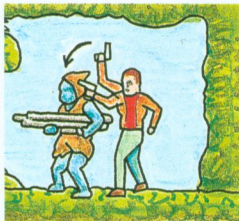


EUROPE

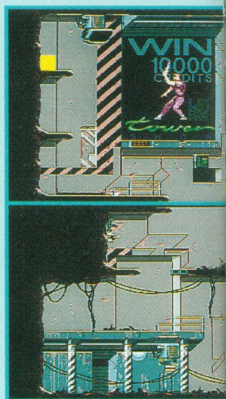
この「ヨーロッパ」にある通信モニターから、コンラッドはいろんな仕事を貰い受け、無事達成することによって、クレジットを得る。セーブスタンド、エネルギーチャージャーも完備。さらにここにはテレビゲームショーの出場者の受付窓口もある。賞品は地球行きの子チケット。偽造パスポートを買ったら即座にテレビゲームショー「デスタワー」に挑戦だ。

明日のためのその2

立ち位置に気をつければ、ノーダメージ



コンラッドの立ち位置によって、敵からのダメージをまったく受けないことがある。たとえばミュータントの場合、ある程度近づくとも弾が当たらなくなる。他の敵でも地形やタイミングの条件により、銃を連射しているだけでいつのまにか倒せてしまうことがあるぞ。



C

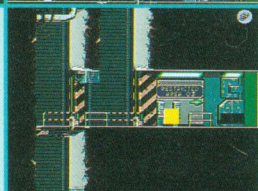


D

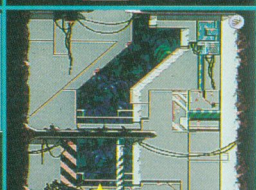


1

E



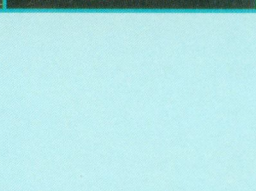
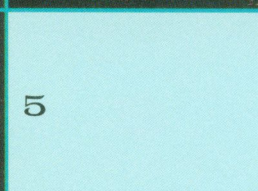
2



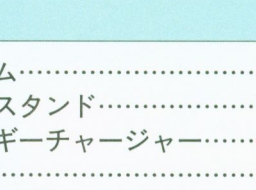
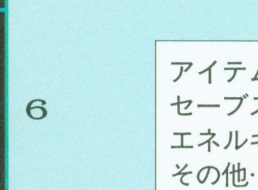
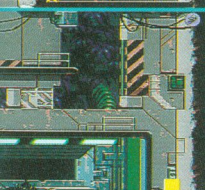
3



4

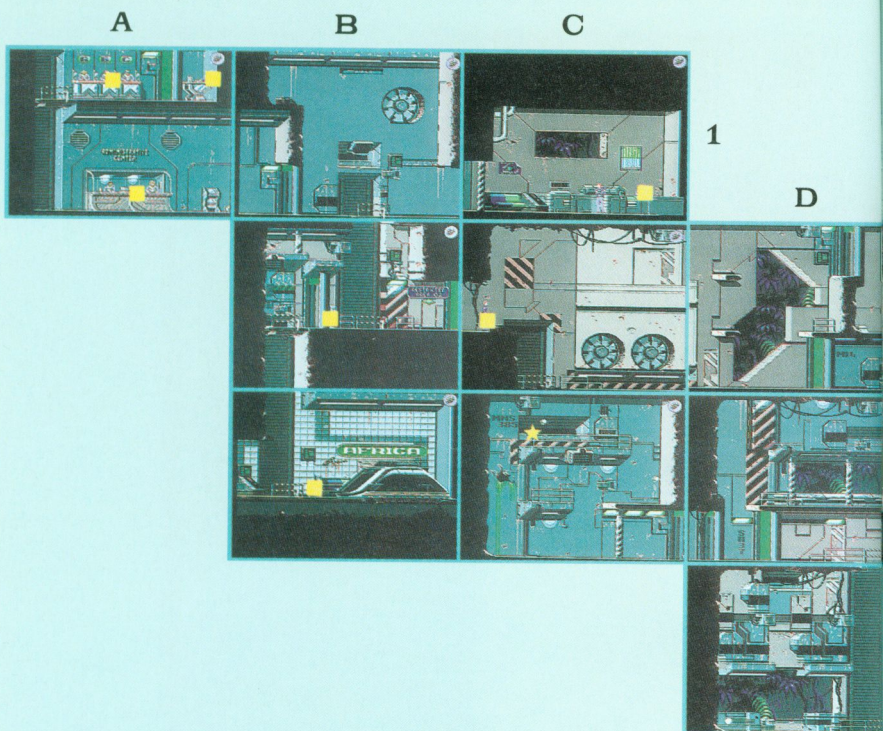


5



6

- | | |
|-------------|---|
| アイテム | ★ |
| セーブスタンド | ▲ |
| エネルギーチャージャー | ● |
| その他 | ■ |

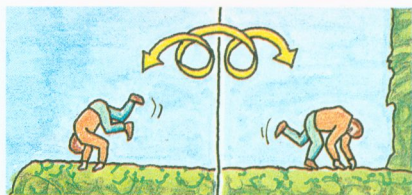


AFRICA

この「アフリカ」には職業安定所がある。ケガ人が落としていった、IDカードを提示しよう。労働許可証が入手できる。手に入れたらヨーロッパにある通信モニターの指示に従って、仕事を貰い受ける。あとは仕事して仕事して仕事しまくるだけだっ。さあ、やるぞーっ!!

- アイテム.....★
- セーブスタンド.....▲
- エネルギーチャージャー.....●
- その他.....■

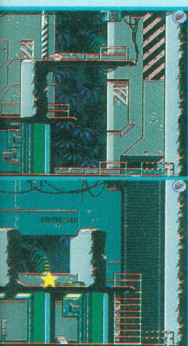
明日のためのその3



スクロールアウトで、敵を誘導すべし

このゲームは画面単位の切り換え方式。となりに移るとバツと画面が切り換わる。これを利用して敵を誘導したり、敵の攻撃から一時的に逃れたりすることができる。コンバットロールで右画面、左画面と攻撃を避けながら、隙を見て倒すのもいい。

E

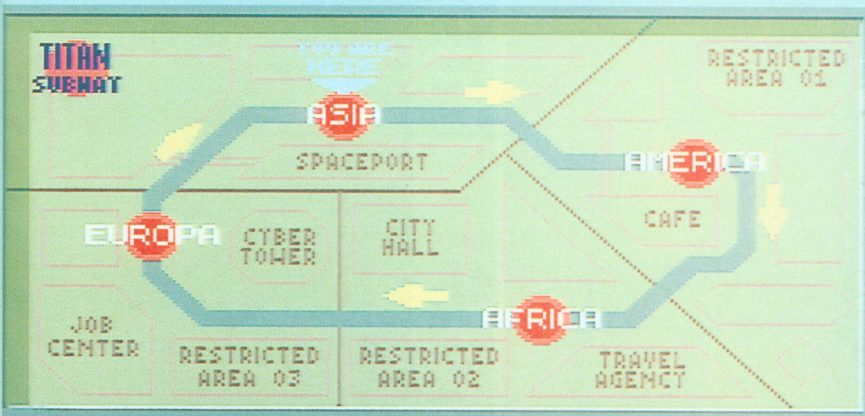


2

3

地下鉄路線マップ

各エリアのつながりが一目瞭然。とにかく便利だぞ。



大親友のイアンを助け出し、記憶を更生する

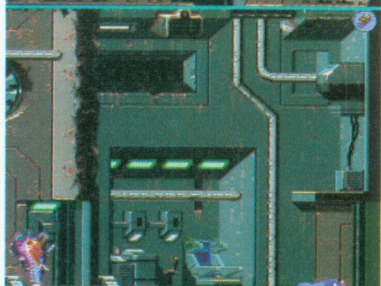


ASIA

3 - B

オートジャンプ

ここでは、オートジャンプを2回繰り返して上へ上がろう。地下にエネルギーチャージャーがあるが、飛び降りると即座に死亡。Y+下できちんと降りること。

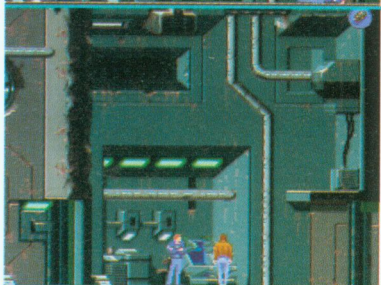


ASIA

2 - B

エンフォーサーガード

「空飛ぶ警備兵」エンフォーサーガードが、2体。左右のスクロールアウトをうまく利用して、敵を煙に巻きながら、弾丸を繰り返し撃ち込め。3発、3発の計6発。



ASIA

2 - B

イアン

親友のイアンに会う。記憶更生機で記憶を取り戻し、「フォースフィールド」を入手。地球行きチケットを入手するためにデスタワーで行なわれる、TVゲームショーに出ると薦められる。チケットが賞品なのだ。



ASIA

2 - C

ヒューズ

ヒューズが切れていてエレベーターのスイッチが操作できない。飛び降りると死んでしまうほど、足もとの深い地下にヒューズが落ちているが、ここにはミュータントガードが1体潜んでいる。このミュータントはフォースフィールドを使ってくるが、べつにたいしたことはない。ガンをガンガン連射してさっさと倒せ。

金がない!! 職業案内所で労働許可証を入手



ASIA

1 - B

マップ

ここで、チェックポイント系の男がマップをくれる。このマップとは、プラットホームの壁に貼られているものと、まったく同じものだ。39ページを見るべし。



ASIA

1 - B

プラットホーム

1-Bから下へ降りると、スペースポートへ。しばらく待って、地下鉄がやって来たらYボタンで乗る。降りるときもYボタン。目的地はとりあえずアメリカだ。



AMERICA

1 - B

バーテン

バーテンと話したら、1-Dにジャックが現われるので当たりをつける。偽造パスポートは1500クレジット。金がないれば稼げ、職業安定所へ行けと薦められる。



AFRICA

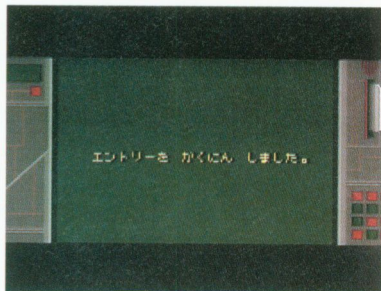
1 - A

職業安定所

アフリカに渡り、職業安定所へ。役所仕事の受付と話してから所長に会い、IDカードと労働許可証とを交換する。さあバリバリに働けど。オーツ……。……仕事は？ ヨーロッパへ渡り、通信モニターを探し出せ。

依頼1攻略

職業案内所で、労働許可証を手にしたコンラッド。仕事の依頼はすべて、ヨーロッパにある通信モニターから指示が出される。偽造パスポートを手にする日まで、働け働け!!



タイタントラベルアジア支店で小包を受け取る



EUROPE

1-A

エントリー

通信モニターで第一の仕事の内容を確認する。小包をタイタントラベルアジア支店で受け取って、アフリカ支店へ運ぶ仕事。労働許可証を突っ込みエントリー。



EUROPE

1-A

セーブスタンド

仕事に出るまえに必ずここでシルドのエネルギーをフルチャージ、さらにセーブもしておこう。この先、どんなトラップが待ち構えているかしれないからな。



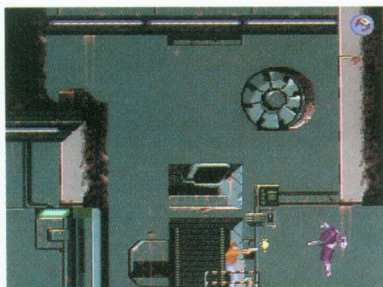
ASIA

1-D

小包

スペースポートへ行き、アジアへ渡る。タイタントラベルアジア支店へ。ボーイとは口を聞かなくてよい。時間の無駄だ。受付とだけ話して、小包を受け取る。

フォースフィールドをうまく使って防御せよ!!



AFRICA

1 - B

フォースフィールド

エンフォーサーガードがいるので戦闘開始。フォースフィールドをタイミングよく使用し、敵の攻撃を防ぎつつ応戦。YとAボタンを交互にバランスよく押せ。

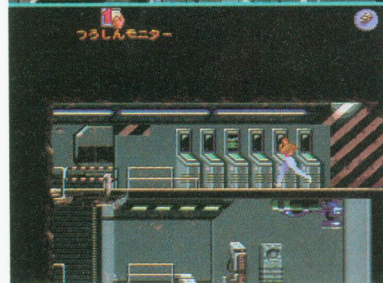


AFRICA

1 - C

報酬100クレジット

タイタントラベルアフリカ支店。ボーイに小包を渡し、使命達成。100クレジットを受け取る。べつのボーイに話しかけると、地球行きのチケットは5万クレジットとぬかす。あとどれだけ働くのだろうか? ……トホホ。



EUROPE

1 - A

ファイルナンバー

再び地下鉄に乗って、ヨーロッパの通信モニターまで戻る。まだ仕事は山ほどあるみたいだ。まさしく貧乏暇なし。おつぎはVIPをリサーチセンターまで先導だ。

明日のためのその4

フォースフィールドの張られるタイミングをつかめ

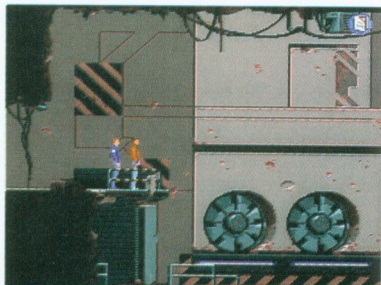


フォースフィールドを張りながら、銃を撃つことはできない。だからタイミングよく交互のボタンを押してやらなくてはならない。バリアが切れるわずかなあいだに、発砲。またバリア、そして発砲と小気味よく繰り返すことさえできれば、行く手を阻む敵どもは必然的に倒れる。

依頼2攻略

ファイルナンバー4324XB40
依頼人バイタルコーポレーション。エリア02にいるVIPをリサーチセンターへ無事護衛しろ。エリア02は危険。必ず銃を持っていけよ、だとさ。

とってもインポなポコチン野郎を先導だとよ



AFRICA

2 - C

VIP

非公開エリア02にそのVIPはいた。とりあえず会話を交わし、このエリアの奥のリサーチセンターへ誘導。多少走っても、VIPはノコノコついてくるので安心。

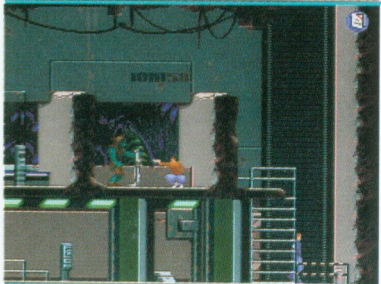


AFRICA

2 - D

地雷

オートジャンプで壁を上がり、上からつぎへと進む。後ろ側から回ってくると、センサーが作動し、ドアが開く。2 - Eに何気なく地雷が置いてあるので、注意。



AFRICA

3 - E

クリスタルキー

ミュータントガードが1体いるので壁によじ昇り、銃を出してから、飛び込んでいって倒す。クリスタルキーが落ちているので拾い、すぐキーロックを解除。

エレクトリックオーブ登場だがこちらが有利



AFRICA

3 - D

ミュータントガード

ミュータントガードが、しつこくもう1体いた。3-Eからコンバットロールで突っ込み、撃ち殺せ。不意に出くわしても、慌てずダックロールでかわし、反撃。



AFRICA

3 - C

エレクトリックオーブ

ボール状の移動型撃退装置、エレクトリックオーブが2機、待ち構えていた。足場の端に立ち、銃を連射。しかし、エレクトリックオーブは近づいてくる……。



AFRICA

3 - C

連射

エレクトリックオーブは、スタンガンの化物みたいなもので、標的に近づいて「死の電撃」を浴びせかける。だが、今回はその前に、何発も弾丸を浴びてそいつはひしゃげて吹き飛んでしまった。近づけなきゃ楽勝。でも、これが狭い場所だったらこう簡単にはいかない。

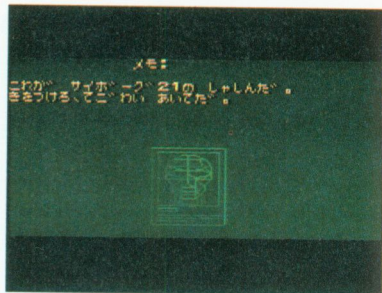


AFRICA

4 - D

報酬300クレジット

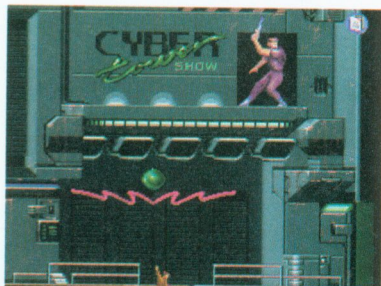
クリスタルキーが3-Cに落ちているので拾い、すぐにキーロックを解除。これで2重のゲートが開き、エレベーターまでVIPがこれるようになる。エレベーターでここまで運んで、使命達成。成功報酬300クレジット。



依頼3攻略

サイボーク21の複製機が逃亡した。おそらく外部に仲間がいるはずだ。君の任務はサイボーク21のバイオコンピューターが、ウィルスに侵される前に抹殺すること、だとよ。

一丁デッカードになったつもりで、いくかーっ



EUROPE

1-D

慌てて死ぬなよ

この1-D、そしてその下の2-Dでは、エレベーターを呼び寄せてからでないと乗ることはできない。慌てて走ってくると、転落死。また、待ちきれずに飛び込んだら、これまた即座に転落死。注意1秒、ケガ一生。エレベーターには十分にゆとりを持って乗ることだ。

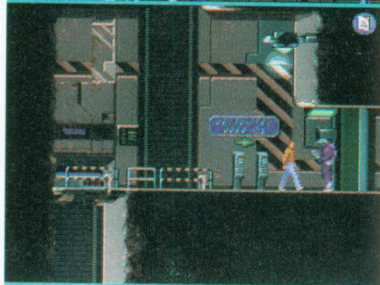


AMERICA

1-B

左端の男

非常にかったるいが、とりあえずの移動手段は地下鉄しかない。アメリカへ渡り、すっかり馴染みになったバーで左端にいる男と会話。非公開エリア01へ行け。



AMERICA

3-C

刑事

エリア01の前に刑事と名乗る男がいる。なんでもサイボーク21が取り引きをしたらしい。だが、どっからどう見てもエンフォーサーのような刑事は怪しいぞ。

まんま敵の恰好で出てきて刑事といわれても？



AMERICA

1 - A

背後から迫る影

バーの裏へ来るとサイボーグ21とおぼしき奴が立っている。だが背後からコンラッドを狙うミュータントガード。振り向き、倒せ。クソ野郎、だましがったな。



AMERICA

3 - C

食わせもののクソ野郎

こいつはサイボーグ21の手下をやっているエンフォーサーガードだ。とんだ食わせ野郎!! しこたま鉛玉を食らわしてやれ。おや、たったの2発でおだぶつだ。クリスタルキーを拾って、1-Aのキーロックを解除。



AMERICA

2 - A

セーブスタンド

クリスタルキーを使って秘密の地下室へ降りていく。サイボーグ21のアジト。ここにセーブスタンドがあるってことは、要するに激しい戦闘があるってことだ。



AMERICA

2 - B

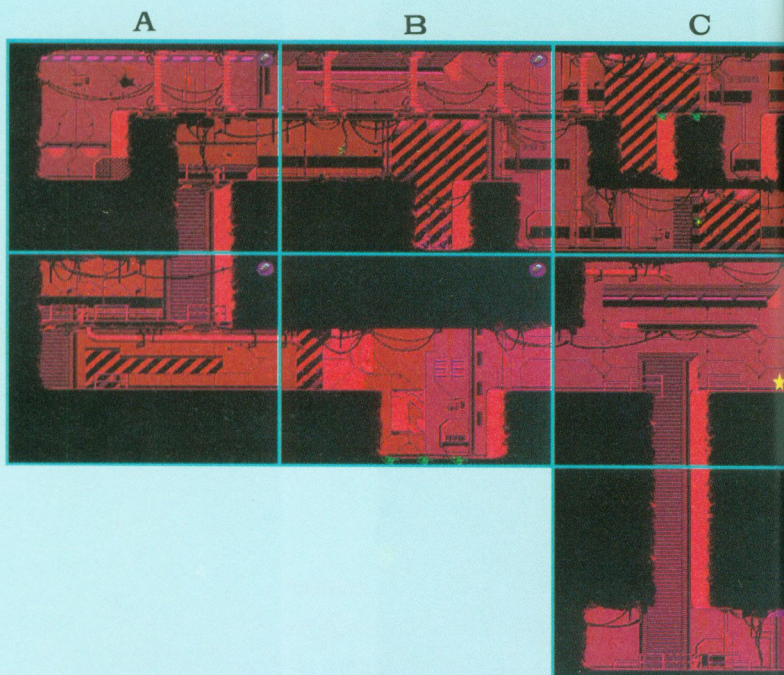
サイボーグ21

サイボーグ21は2体いた。だが、恐れることはない。攻略は簡単。このように上から侵入し、出たその場でただひたすら連射するだけ。成功報酬400クレジット。

依頼4攻略

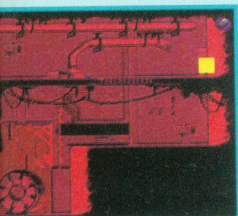
ファイルナンバー433TX102
依頼人タイタン設諮協議会。
ニューワシントンの発電機が
故障している。管理人は制御
基板が1枚すり替えられてい
ることに気づいた、だとさ。

ニューワシントン発電所



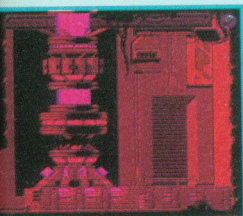
- | | |
|-------------------|---|
| アイテム | ★ |
| セーブスタンド | ▲ |
| エネルギーチャージャー | ● |
| その他 | ■ |

D

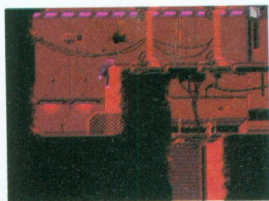


1

2

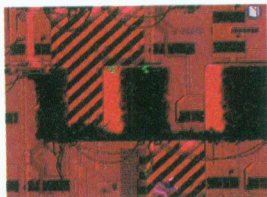


3



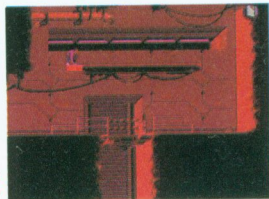
1 - A

今回の仕事は、制御基板を正常なものと挿し替えるだけ。だが1分30秒以内に制御基板を挿し替えられなければ、発電所は超大爆発を起こし、大惨事。当然、コンラッドも死ぬ。



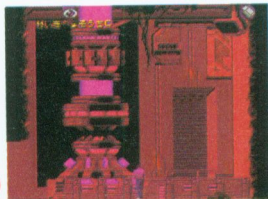
1 - C

この任務を遂行するには、まず発電所のマップを頭に叩き込む。走る、ジャンプ、避けるなどの操作が、流れるように決まらなくてはならぬ。ここは走りながらのダックロール。



2 - C

ここは上の足場に昇ぼるとセンサーが反応、下からエレベーターが上がってくる仕掛けになっている。小石があるが拾う必要はない。もし余裕があれば、念のため拾っておこう。



3 - D

制御装置はA、B、Cと3基あるが、挿し替えるのは、C。発電所に入ると同時にアイテムを制御基板に合わせておくのがポイントだ。

依頼5攻略

エリア03が、ミュータントに侵略を受けた。我々はミュータントが人間を攻撃するのではないかと恐れている。君の任務は、ミュータントを抹殺することだ。やりましょう。

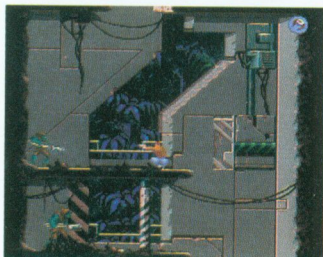
殺しのライセンスを持つ男、それは貴方です

セーブスタンドで、まずセーブ。ミュータントが2体いる。銃を取り出して、飛び込む。素速く、右、左に撃ち分け倒す。フォースフィールドを使わずに倒せ。

エリア3 侵入

2 - E

EUROPE



EUROPE

3 - E

先行入力

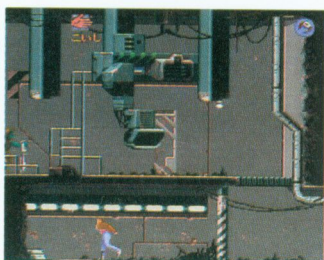
上のミュータントを倒したら、Yボタンを使って降りながら、Aボタンを押す。着地した瞬間、敵を撃つ。もう1体も同じ要領で倒し、クリスタルキーを拾う。

しかし、超人ハルクみて一な顔しやがって、ミュータントの野郎、うじゃうじゃいやがるぜ。タイミングを計ってしゃがみ、相撃ちさせるのもこれまたおつだ。

相撃ち

4 - E

EUROPE



EUROPE

4 - C

小石

クリスタルキーを使ってこの部屋へ入る。小石が落ちているので拾い、そのまま奥の壁に向けて小石を投げる。すると、センサーが反応し、上のゲートが開く。

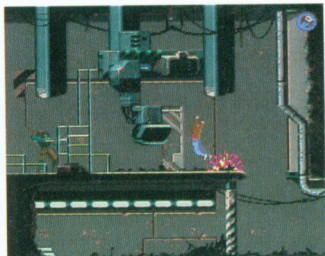
このクソきたねえ野郎どもをブツ殺してくれ!!

EUROPE

4 - C

降下機雷

ミュータントがいる。上に昇ぼつたら銃を取り出してそのまま発砲。このとき、決してしゃがんではいけない。降下機雷が落ちてきてダメージを食らうからだ。



ここ 4-Bには、銃を出しスリ足で入る。に入った瞬間、しゃがみ発砲。小型地雷があるので、ミュータントを倒したら、一旦戻って、走り大ジャンプ+Aで飛ぶ。敵を倒し、上のセンサーを感応させて足場を上げる。

小型地雷

4 - B

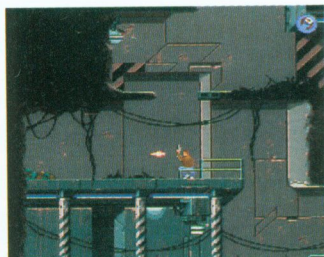
EUROPE

EUROPE

5 - B

レーザーキャノン

Yボタンを使って降りながらAボタン。いつもののだ。いつものごとくミュータントを倒し、レーザーキャノンに注意しながら、下からではなく上から右へ行く。



フォースフィールドをうまく使って、エンフォーサーガードを倒す。クリスタルキーを拾って下へ降りる。ここにもエンフォーサーがいるので同様に撃破する。

エンフォーサーガード

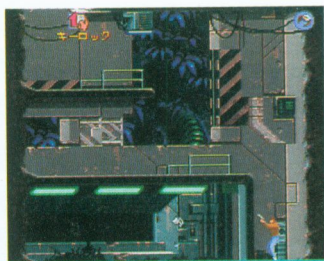
5 - C

EUROPE EUROPE

6 - C

エレクトリックオーブ

アイテムをクリスタルキーに合わせておいて、飛んでいって素速く、キーロック解除。即座に銃を出し左に連射。背後からエレクトリックオーブが迫ってくるが、連射で撃破。イヤッホゥ!! 金が貯まったぜ!! ジャックに会って、即座にデスクタワーへ直行だっ。



SCENE 2 (LEVEL 2) 攻略チャート一覧

1. スタート地点 (ASIA/3-A)
2. エネルギーチャージャー、エレベーターを上げ昇る (ASIA/4-B)
3. イアンに会い記憶を更生、フォースフィールド入手 (ASIA/2-B)
4. ヒューズが飛んでいる (ASIA/2-C)
5. 敵を倒し、ヒューズ入手 (ASIA/3-C)
6. ヒューズを入れ、スイッチを押す (ASIA/2-C)
7. スイッチを入れ、エレベーターを上げて左へいく (ASIA/2-C)
8. 男と話マップをもらう (ASIA/1-B)
9. アジアからアメリカへ渡る (ASIA/1-B)
10. パーテンと話ジャックの情報を得る (AMERICA/1-B)
11. アメリカからアフリカへ渡る (AMERICA/4-C)
12. 職業安定所。受付のA、C、Bと話す (AFRICA/1-A)
13. 社長に会いIDカードと労働許可証交換 (AFRICA/1-A)
14. アフリカからヨーロッパへ向う (AFRICA/3-B)
15. 労働許可証を突っ込みエントリー (EUROPA/1-A)
16. セーブスタンド、エネルギーチャージャー (EUROPA/1-A)
17. ヨーロッパからアジアに向う (EUROPA/3-D)
18. 小包を受付からもらう (ASIA/1-D)
19. アジアからアフリカへ行く (ASIA/1-B)
20. エンフォーサーガードを倒す (AFRICA/1-B)
21. 小包を渡し、報酬100クレジットを受け取る (AFRICA/1-C)
22. ヨーロッパ通信モニター、VIPをリサーチセンターまで先導 (EUROPA/1-A)
23. VIPはアフリカの非公開エリア2 (AFRICA/2-C)
24. センサーを作動させドアを開く (AFRICA/2-D)
25. ミュータントガードを倒し、クリスタルキーを入手。それをすぐに使う (AFRICA/3-E)

26. エレクトリックオープを2機破壊、クリスタルキーを入手。すぐに使う(AFRICA/3-C)
27. 中央のエレベーターでVIPを運ぶ(AFRICA/3-D)
28. 報酬300クレジットを受け取り、ヨーロッパ通信モニターへ転送(AFRICA/4-D)
29. エントリー、サイボーグ21の複製機抹殺(EUROPA/1-A)
30. アフリカのカフェへ(AMERICA/1-B)
31. 左端の男に話しかけ、非公開エリア1へ行けといわれる(AMERICA/1-B)
32. 刑事に会い、バーの裏へいけといわれる(AMERICA/3-C)
33. ボーイに会いに行き、後ろから狙う兵士を倒す(AMERICA/1-A)
34. ボーイと話す(AMERICA/1-A)
35. 刑事を倒し、クリスタルキーを入手(AMERICA/3-C)
36. 地下へ降りて行き、サイボーグ21(2体)を倒す(AMERICA/2-B)
37. 報酬400クレジットを受け取り、ヨーロッパ通信モニターへ転送(AMERICA/2-B)
38. エントリー、1分30秒以内に制御基板を挿し替える(EUROPA/1-A)
39. 上へ行き、センサーを作動させエレベーターを上げる(発電所/2-C)
40. 制御装置ABCがあるがCが正解(発電所/3-D)
41. 報酬500クレジットを受け取り、ヨーロッパ通信モニターへ転送(発電所/3-D)
42. エントリー、エリア3のミュタント抹殺(EUROPA/1-A)
43. ミュタントガード4体を倒しクリスタルキー入手、すぐ使う(EUROPA/3-E)
44. クリスタルキーを使ってこの部屋に入り、小石を拾う(EUROPA/4-C)
45. エンフォーサーガードを倒しクリスタルキーともうひとつのカード入手(EUROPA/5-C)
46. クリスタルキーでキーロック解除(EUROPA/6-C)
47. エレクトリックオープを倒し、報酬600クレジットを受け取る(EUROPA/6-C)
48. 失礼ですがジャックというかたがバーで会いたいとボーイ(EUROPA/1-B)
49. ジャックから1500クレジットでパスポートを買う(AMERICA/1-D)
50. デスタワー入口でパスポートを渡す(EUROPA/1-D)

SCENE 3

(LEVEL 3)

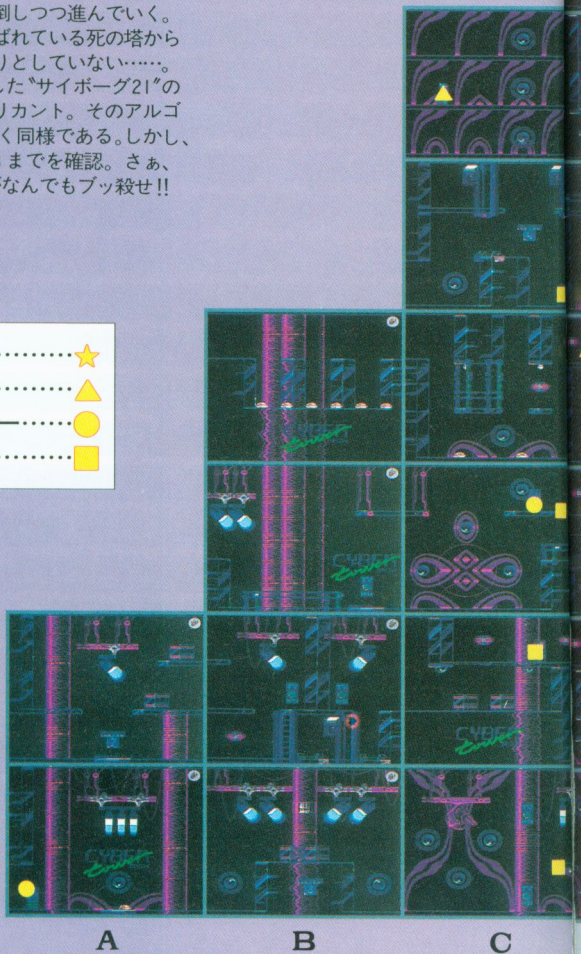
PASSWORD

PR?G

デスタワー

偽造パスポートを手に入れて、賞品である地球行きチケットのためにデスタワーショウと呼ばれるテレビゲームショウに出場することとなった、コンラッド。全8階の塔を、幾多の罠を乗り越え、敵を倒しつつ進んでいく。だが、この通称“デスタワー”と呼ばれている死の塔から生還した者はまだかつて誰ひとりとしていない……。おもだった敵は、シーン2で登場した“サイボーグ21”の量産タイプであるサイボーグレプリカント。そのアルゴリズムは“サイボーグ21”とまったく同様である。しかし、耐久力には個体差があり、3から8までを確認。さあ、地球行きのチケットのため、なにがなんでもブツ殺せ!!

- | | |
|------------------|---|
| アイテム..... | ★ |
| セーブスタンド..... | ▲ |
| エネルギーチャージャー..... | ● |
| その他..... | ■ |



A

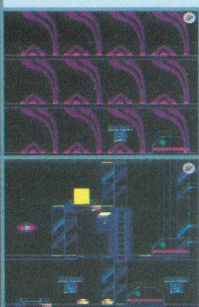
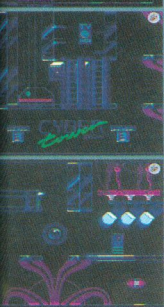
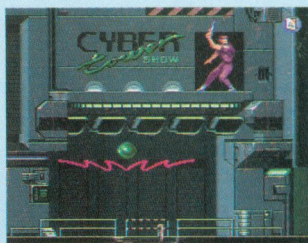
B

C



1

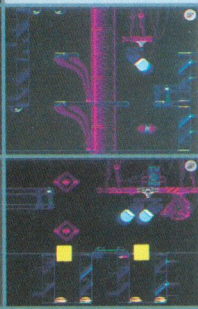
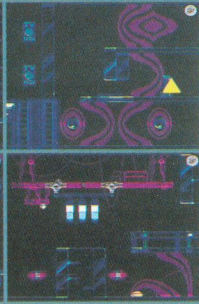
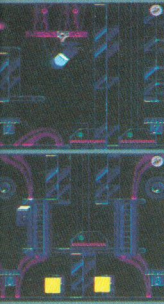
2



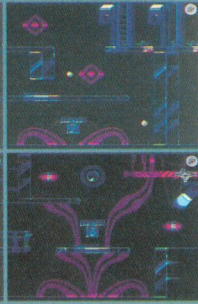
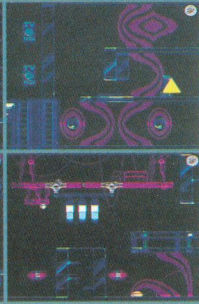
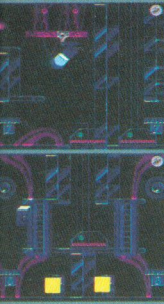
3



4



5



6

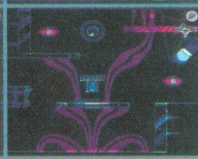
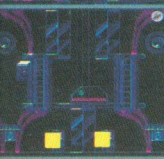
D

E

F

G

7



8

デスタワー-LEVEL 8 攻略

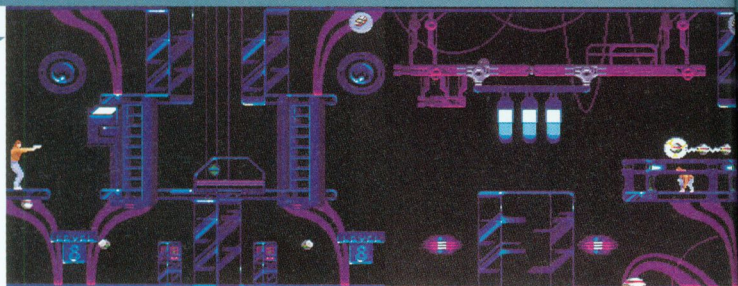
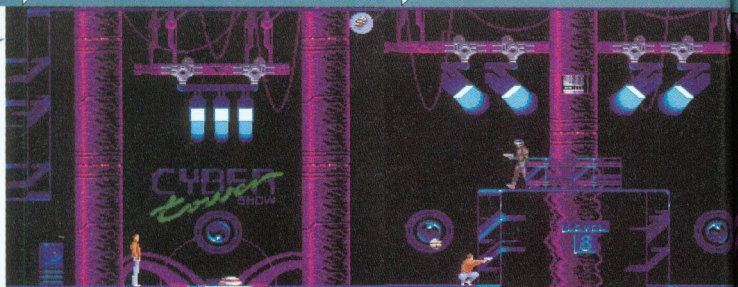
8-Dにある2つのスイッチのどちらかを押す

デスタワーの各階は、左右がループ状につながっている。東京タワーの展望台のようにぐる~りと円形に1周しているものも思ってくれ。だが、行き止まり部分もある

ので、ただひたすら同一方向に走ってればよいというわけでもない。フロアによっては、すべての敵を倒さなくても、楽々上の階へ上がれるところがあったりもする。

8-A スタート地点。デスタワーショーの受付の人間にパスポートを渡すと、いきなりこの地点に投げ出される。だが、ちゃんとエネルギーチャージャーが横にあるので、慌てないこと。

8-B どーんと出たレプリとエレクトリックオーブ。ここは8-Aにエネルギーチャージャーもあることだし、自由に闘って相手の特性を身に染み込ませておくのもいいかも。好きにやれ。



8-D ここにも、エレクトリックオーブ。倒さなければスイッチを押してもゲートは開かない。右から来た場合には左から、左から来た場合には右からエレベーターに乗り、レベル7へ。

8-E 中段の足場から入り、すぐ8-Fへと戻る。エレクトリックオーブが2機こちらへと近づいてくるので連射。押し切れそうになったらしゃがみ、ロールして間隔を取り、再び発砲。

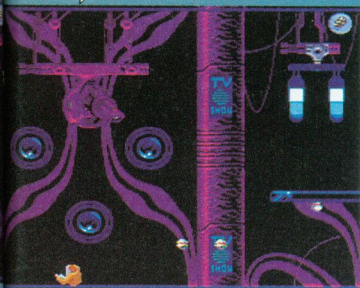
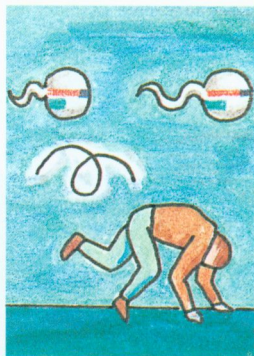
明日のためのその3

連続コンバットロールをパーフェクトにマスターせよ

このシーン以降には、憎たらしいエレクトリック・オーブが多数登場する。オーブは耐久力があり、とくに複数で攻撃してくる場合、こちらの銃撃を押し切ってどんどん近づいてくる。そのときは、

焦らずコンバットロールで迫るオーブ群の下をかいくぐり、連続的にロールをかまし、安全圏の距離を置いたら、立ち上がり発砲。これを何度も繰り返す。堅い堅いオーブ群も、これで撃破だ。

8-C エレクトリックオーブが、3機も登場。とりあえずはしゃがみ込んで、3機が頭上に集まったらロールを2回連続でかまし、距離を置いて発砲。全部くたばるまでこれを繰り返す。



8-F スリ足で入る。ここには、サイボーグレプリカントが1体いる。即座に1発。瞬間移動するポイントに注意し、もう1発。こいつは弾丸を2発食らわせれば、即座に死んでしまう。

8-G スリ足で入る。サイボーグレプリカントが現われるがすぐに引き返してしまう。前方の壁に背をつけて待っているとレプリカが戻ってきて、地雷を踏む。そこを2発食らわし、撃破。

デスタワーLEVEL7 攻略

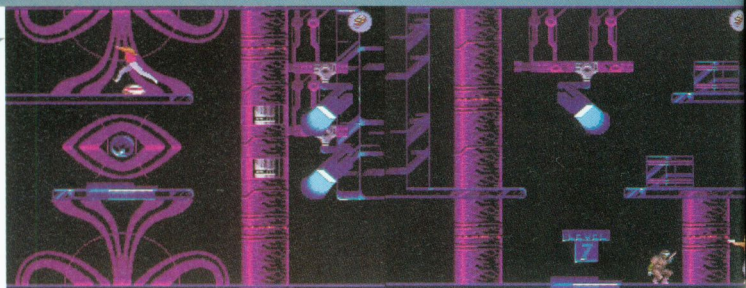
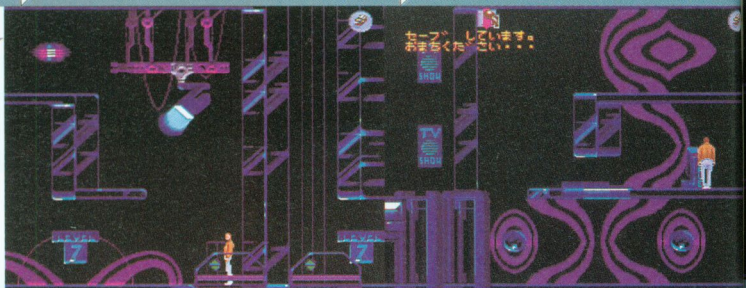
すべての敵を倒し、だたひたすら左へ進む

このデスタワーには、視聴者をより楽しませるために、数多くのトラップが仕掛けられている。地雷などはあらかじめ置かれているが、降下機雷はじつにいやらしい

ポイントに設置されている。それに、このフロアではないが、このゲームではじめて登場する落とし穴のトラップが、どこかにある。時間制限はないし、慎重にこう。

7-D レベル8からエレベーターで上がってくると、ここに出る。レベル7のスタート地点。右へ移動すると、上へのエレベーターがある。このフロアの目的は、そこへ辿り着くことだ。

7-E 親切にもセーブスタンドが設置されている。だかもしここでシールドのエネルギーがゼロになってたらセーブするのはやめたほうがよい。エネルギーが1以上ならば、レベル6へ。



7-G ただ単に地雷が置いてあるだけの画面。ジャンプしてかわして、次画面へ。そこにはセンサーがあり、コンラッドが乗ると感応しゲートが開く。なぜか、ゲートはもうひとつある。

7-A もう1体、サイボーグレブリカント。こいつも同様に倒すだけだが、うすぎたねレブリの奴はときおり弾丸を食らった後、死んだふりを見せる。近づくと起きて攻撃してくるぞ。

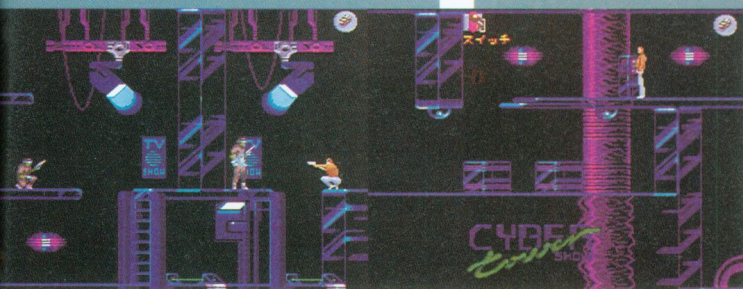
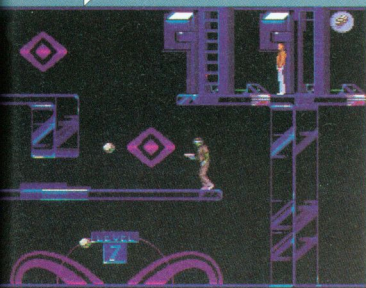
明日のためのその4

敵のさまざまなアルゴリズムを先読みし、動きを予測しろ

サイボーグレプリカントには、これまでの攻撃や防御方法は通用しない。ミュータントは懐に飛び込めば殴り殺せたとし、エンフォーサーはフォースフィールドを使用すれば無傷で倒せた。しかし、

レプリは接近したら殴られるし、瞬間移動で動き回るため、フォースも使えない。だが、瞬間移動する場所を予測して攻撃できればたいした敵でもない。後方に影が出たら振り向き、即座に攻撃。

7-F レプリカントが1体とエレクトリックオーブが2機、手厚く歓迎してくれる。銃を出して、飛び降りて連射、飛び降りて連射で、オーブは撃退できる。レプリも、単体では楽勝だ。

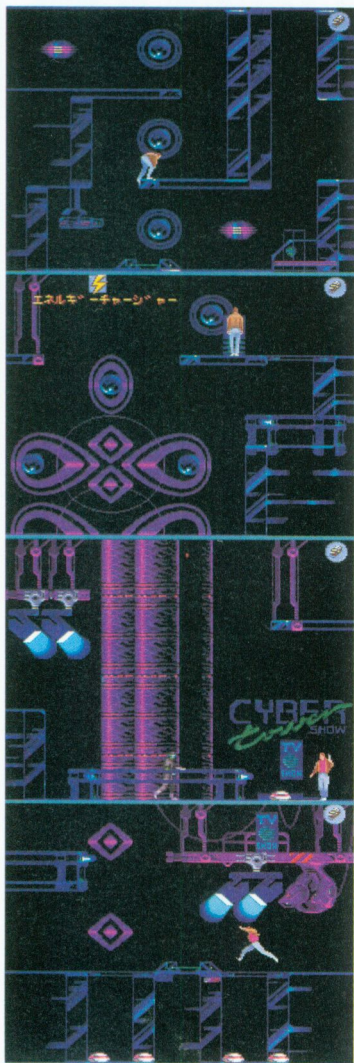


7-B サイボーグレプリカント。立ち上がって発砲し、再び前方に現われたら、そのまま発砲。後方に奴の残像が飛んで見えたら振り向き発砲。レプリも、単体ではたいしたことないな。

7-C 下は行き止まりなので上の足場から進む。スイッチがあり、押すと落とし穴のように床が開く。その先に、レプリカントが1体。発砲して後方に奴の影ができれば、振り向き攻撃。

デスタワーLEVEL 6 攻略

まずは右へ行き、ゲートを開けてから左へ行け



6-B

レーザーキャノン

まず右へ。そこのスイッチを押し、レベル5に上がるエレベーターの扉をあらかじめ開けておく。もしレーザーにやられても、エネルギーチャージャーで安心。

6-F

エネルギーチャージャー

落とし穴に落ちないように、エネルギーチャージャーで失ったシールドのエネルギーをフル回復させておく。ここでもサイボーグレプリカントが1体出現。殺せ。

6-E

マスケ者

ここにもサイボーグレプリカントが1体、いる。このレプリは、中央にある地雷につまづいて勝手にダメージを受けてしまうマスケ者。軽く地獄に送ってやれ。

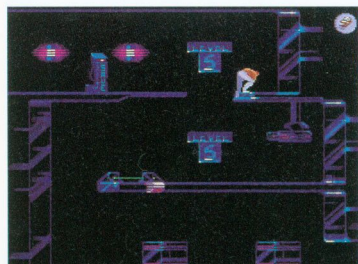
6-D

リズミカルに

あからさまだが、落とし穴になっている。Yボタンと上ボタンをしっかりと同時に押して、小ジャンプ2回で越えろ。無事越えたら、エレベーターでレベル5へ。

デスタワーLEVEL 5 攻略

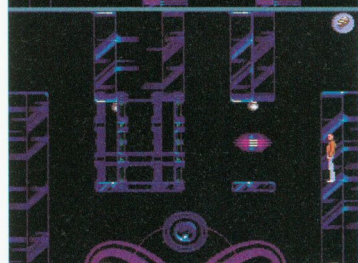
セーブスタンドでセーブ後、ひたすら左へ進む



5-B

セーブスタンド

緑色に光輝くセンサーの手前から一步踏み出した瞬間に、ダックロール。すると、上のゲートも開くので、昇る。セーブスタンドがあるので、当然、セーブ。



5-F

降下機雷

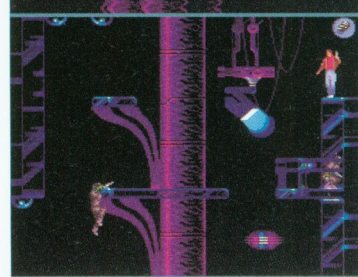
一度、5-Dに戻って、走り大ジャンプ。ジャンプするポイントはセーブセカンド左横にあるマーク。そこでジャンプするとコンラッドは壁に当たって跳ね返り、なぜか中段の足場のないところへ着地する。ここからY+上ボタンで前へ。またも機雷があるので、オートジャンプ。これでダメージを受けずに進めるはずだ。



5-E

スリ足

スリ足で侵入。毎度毎度のサイボーグレプリカント。しかも1体。しっかり撃ち殺そう。下の地雷群に落下するようなマヌー&ヘボーはまさかないだろうな。



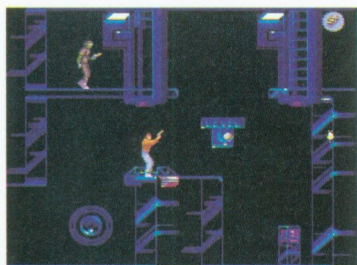
5-D

レプリ2体

サイボーグレプリカントが2体いる。対レプリ戦ではしゃがみは禁物。しゃがんでも、レプリは銃の握りてコンラッドの脳天を強打する。倒したらレベル4へ。

デスタワーLEVEL 4 攻略

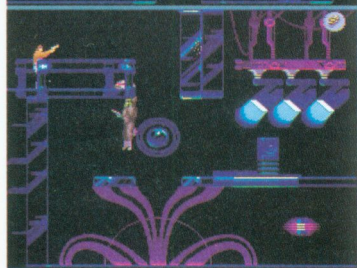
センサーをあらかじめ感応させておき、上階へ



4-D

スイッチ

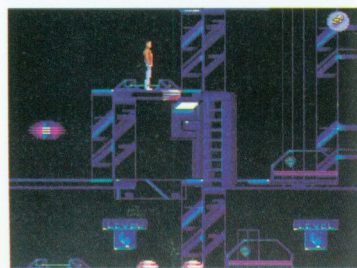
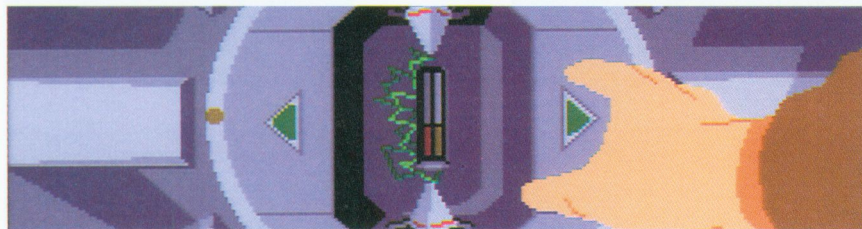
足場に昇ぼって、エレクトリックオーブを迎え撃つ。すぐ上からレプリカが降りてくるので殴る。下に落ちるので、追いかけて下へ。このとき、コンラッドはしゃがんでしまうので、すぐ立ち上がり、また殴る、撃つ。



4-E

エネルギーチャージャー

スリ足で入って、レプリカが2体上がってくるのを発砲しながら待つ。レプリカは勝手に地雷を踏んで下に叩き落とされ、そのまま死んだふりをしているので、ほっといてエネルギーフル充電。あとは、ゆっくり始末。

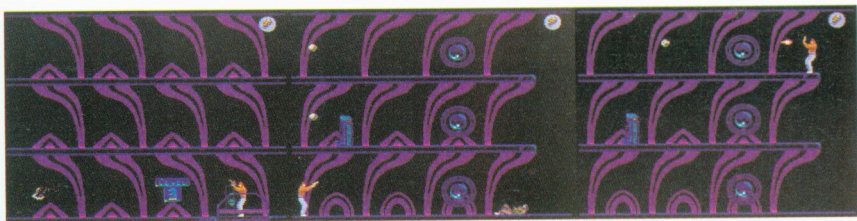


4-C

センサー

上のセンサーを感応させ、下のハッチを下げておく。地雷が並べて置いてあるので、オートジャンプ。おーし、これで6階、レベル3に上がることができるぜ。

デスタワー-LEVEL 3

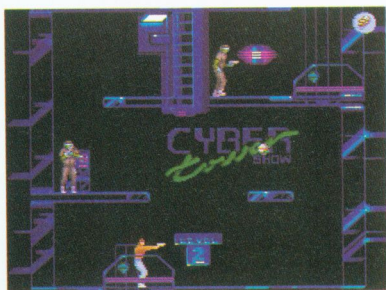


エレベーターから上がったこの位置で、レプリカントを1体倒す。

この位置にこの向きで立って連射していればレプリ2体を倒せる。

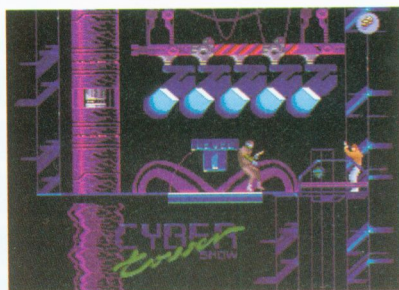
オーブを2機始末したら、セーブスタンドでセーブ。レベル2へ。

LEVEL 2



オーブはエレベーターを使って、レベル3に誘導してもいい。耐久力のあるレプリは2体だが、下手に動かなければ1体ずつ倒せる。

LEVEL 1

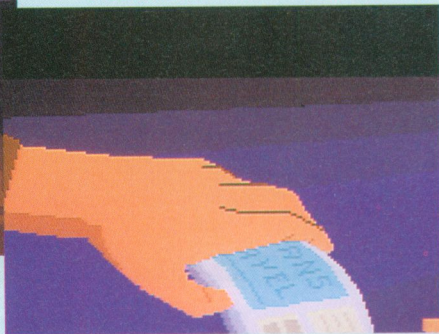


さあ最後だ。耐久力が8のハードサイボーグレプリカントが1体、登場。エレベーターで上がった位置から連射していればオーケー。



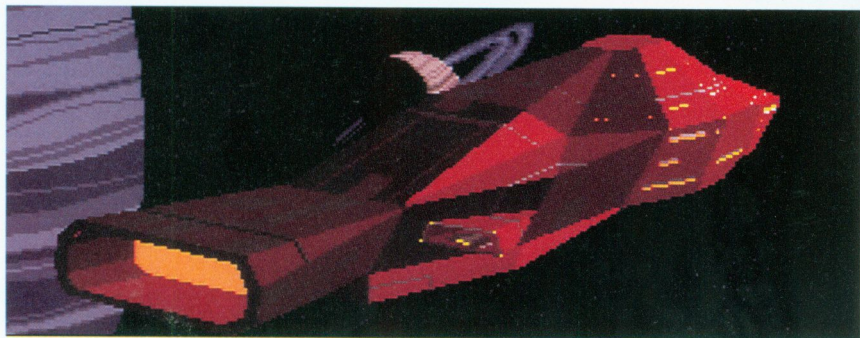
辛気臭いタイタン星を離れ

やっと故郷の地球へ戻れるぞ!!

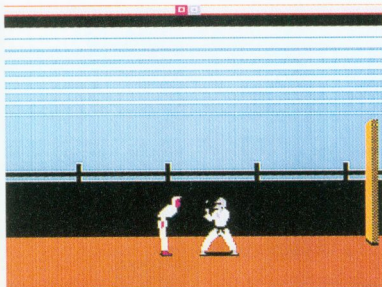


SCENE 3 (LEVEL 3) 攻略チャート一覧

1. スタート地点(8-A)
2. スイッチを押し、エレベーター入り口のゲートを開ける(8-D)
3. エレベーターで、レベル7へ(8-D)
4. スイッチを押し、ゲートを上げる(7-C)
5. エレベーターで、レベル6へ(7-D)
6. スイッチを押し、エレベーター入り口のゲートを開ける(6-D)
7. エレベーターで、レベル5へ(6-E)
8. ひたすら左へ進み、エレベーターで、レベル4へ(5-E)
9. スイッチを押し、右へ進むためのゲートを開ける(4-C)
10. センサーで下の床のドアを開ける(4-E)
11. エレベーターで、レベル3へ(4-E)
12. すべての敵を倒し、エレベーターで、レベル2へ(3-D)
13. スイッチを押し、上に昇ぼるためのゲートを開ける(2-D)
14. エレベーターで、レベル2へ(2-D)
15. 最後の敵を倒し、チケット入手(1-D)



“温故知新”『フラッシュバック』に至る系譜を辿る



ハードSFアドベンチャー、リアルモーション・アクションゲーム、『フラッシュバック』の系譜を、ここで一度辿ってみよう。古きを尋ねて、新しきを知る。温故知新だな。なぜ、こうもリアルに動くのか、またなぜ動かなければならなかったのか。

1984年 ブローダーバンド・ソフトウェア 『カラテカ』
アップルII, PC-98, ファミコンなど(写真はファミコン版)

『カラテカ』は、実際の空手家の動きを、一度フィルムへと収め、それをもとにドットを起こし作られた。そのため非常に人間的な動きを再現。結果、大ヒットを生んだ。



1983年 シネマトロニクス 『ドラゴンズ・レアー』
アーケード, Amiga, ファミコンなど(写真はファミコン版)

'83年に発売された、シネマトロニクス社の『ドラゴンズ・レアー』は、アーケードゲームでしかもレーザーディスクゲーム。クリアには神経衰弱的記憶力を必要とした。この、先の展開を少しずつ記憶しゲームを進めるという積み重ねのプレー感覚、『フラッシュバック』に通ずる。



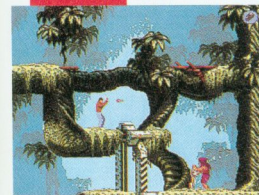
1989年 ブローダーバンド・ソフトウェア 『プリンス・オブ・ペルシャ』
アップルII, PC-98, スーパーファミコンなど(写真はPC-98版)

『フラッシュバック』の直系の祖先といえば、『プリンス・オブ・ペルシャ』が挙げられる。流麗なアニメーションは孫代の『フラッシュバック』と比較をしても遜色がない。



1992年 デルフィンソフトウェア 『アウトワールド』
Amiga, IBM-PC, Mac, スーパーファミコンなど(写真はIBM-PC版)

サイドビュー画面切り換え型のアクションゲームというスタイルはそのままにストーリー性を高め、シネマ的なデモンシーンを多く挿入。高難易度を誇るきついやゲーム。



1993年 デルフィンソフトウェア 『フラッシュバック』
Amiga, IBM-PC, スーパーファミコンなど(写真はメガドライブ版)

ポリゴンで処理された人間の動きを、ドットに起こして制作された。美しいアニメーションで、キャラの動きをリアルに再現。にじみ出る雰囲気は近未来ハードSF。

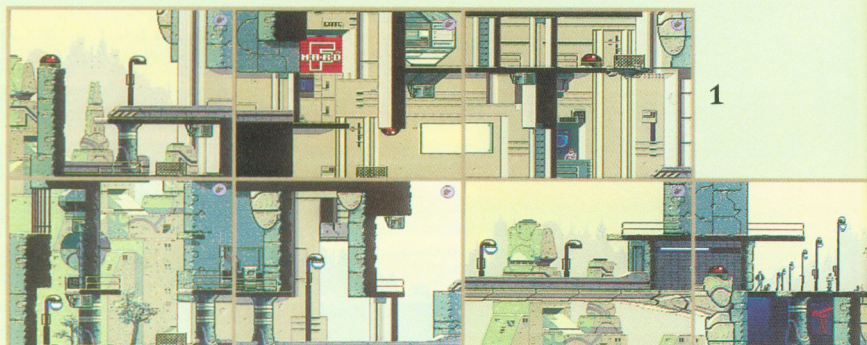
SCENE 4

(LEVEL 4)

PASSWORD

W ? P Q V X

地球



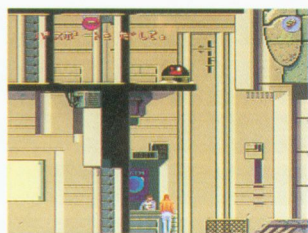
A

B

C

D

ぶちかませ!! 敵の激しい複合攻撃が待っている



1-C

パスポート

スタープロビデンス号に乗り、地球に到着。エレベーターで降りる。パスポートを取り出し出口のボーイに渡す。エアポートを出るが、ここにも敵の魔の手が。

ひさかたぶりの飛行野郎だ。アイテムをフォースフィールドに合わせて、エレベーターへ。先行入力で銃を出しておき発砲。フォースフィールド。以後繰り返し。

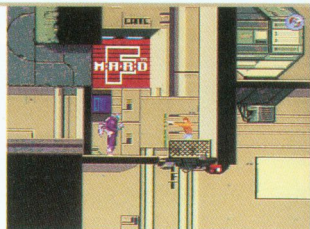
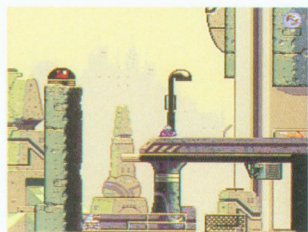
エンフォーサーガード

1-B

1-C

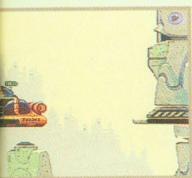
隠れ監視ロボット犬

1-Bからコンバットロールで突っ込み。即座に発砲。壁で見えなかった監視ロボット犬を木っ端微塵に吹き飛ばし、また1-Bへ。追ってきた、飛行バカを撃つ。



幾多の敵を倒し、数々の仕事をこな
し、難攻不落の“デスワター”から生還
した男、コンラッド。やっとの思いで
故郷の地球に戻ってきたが、この男に
安息の目々が訪れることはない。敵も
これまでになかった、複合攻撃で攻め

てくる。1体、1体。1機、1機はたい
したことのなかった敵でさえ、異なる
タイプの敵が大量の数、絶妙のコンビ
ネーションで攻めてこられると強大な
敵に早変わり。これから先は、わずか
数画面を進めるだけでもテコずるぜ。

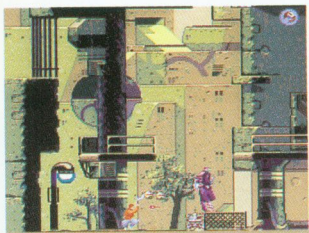


2

E

タクシー ステーション

タクシーに乗るにはYボタン。落ちて死ぬなよ



2-A

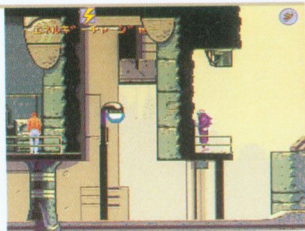
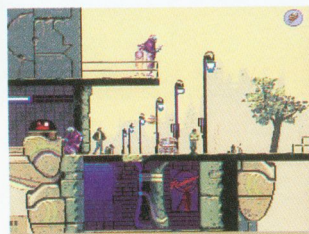
エレクトリックオーブ

1-Cのもう1体の監視ロボット犬を無視してエレベーターに乗り、銃をかまえる。エンフォーサーを撃ち、左にロール。オーブを避け、ロボット犬を撃ち殺す。

2-Aで多少ダメージを食らってもこのエネルギーチャージャーで回復できる。2-Cに、スリ足。2-Bへエンフォーサーを2体誘き出し、撃つ。残った犬を倒す。

エネルギーチャージャー

2-B



2-D

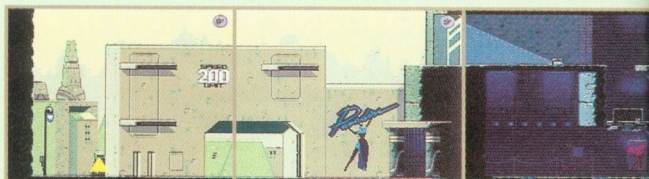
隠れ監視ロボット犬

エンフォーサーが2体。ロボット犬。オーブが2機。下の揺のなかにオーブが隠れている。ここに落ちると地獄はまり。オーブから連続的にダメージを受ける。

A

B

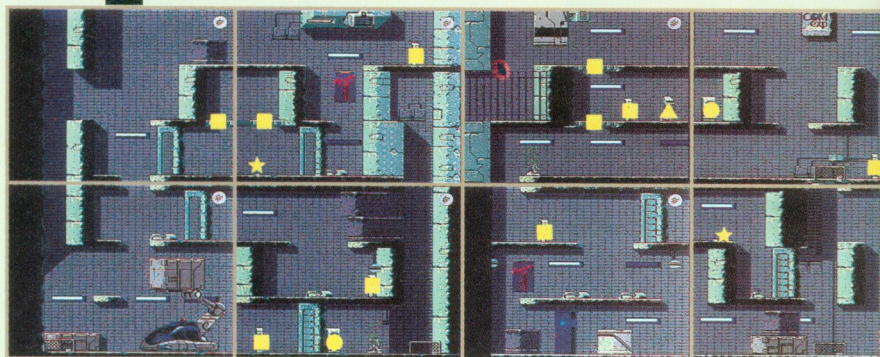
C



パラダイス クラブ

タクシーから降車したコンラッドは、パラダイスクラブへと侵入する。ここパラダイスクラブでは、これまでになかったトラップがコンラッドを襲う。まず、マウスボム。床を這いずり回っているのが狭い場所での咄嗟の避けはたいへんに難しい。そしてムービングタイプの崩壊フィールド。崩壊フィールドは御存知のとおり、一瞬でも身体に触れたら、1発であの世行き恐ろしいトラップ。そのトラップがこのレベル4後半に、登場する。しかも行く手を阻む敵を倒しつつ、逃げ進むのだ。これから先はスピードが要求される。

A'

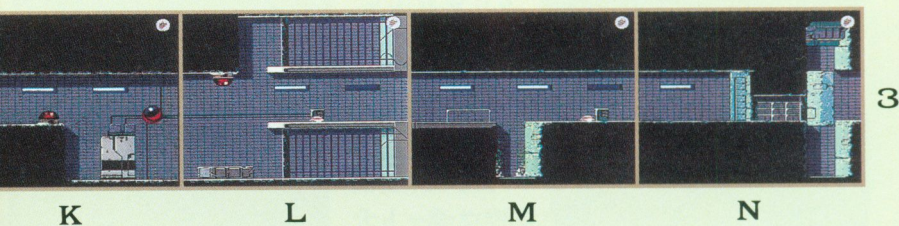
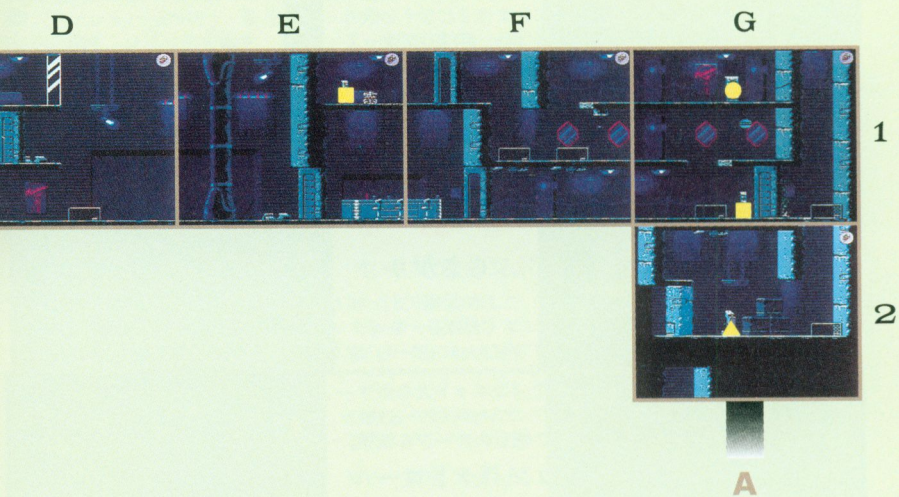


G

H

I

J



- アイテム.....★
- セーブスタンド.....▲
- エネルギーチャージャー.....●
- その他.....■

なにがパラダイスクラブなものか、地獄だぜ

とりあえず、セーブ。監視犬にかまうことなく2段の足場を上ボタンを押し続けて昇る。昇り切って走って大ジャンプ。ジャンプするポイントは、足場の先端。

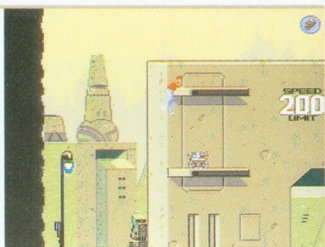
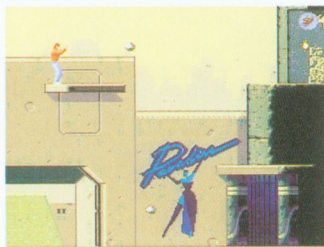
セーブスタンド

1-A

1-B

ぶらさがり

この足場に引っ掛かるようにしてぶらさがるので、すぐ昇り、Aボタン。即、発砲。オーブを破壊して再び大ジャンプ。窓を割り、パラダイスクラブ突入。



コンバットロールで突っ込んで、ロボット犬を倒す。爆風に気をつけ、オーブを倒す。エレベーター左端に立ち、降りつつのAボタンで2機目のオーブを破壊。

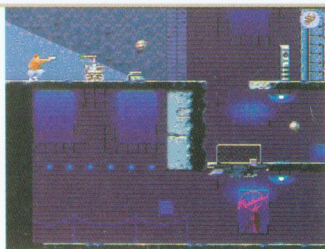
コンバットロール

1-C

1-D

クリスタルキー

センサーを踏んでゲートを上げ、レプリを撃つ。このままオートジャンプで足場に昇り、オーブを撃つ。上のガラス窓の部屋へ入り、クリスタルキーを拾う。



1-Dで撃ちもらしたエレクトリックオーブとレプリを倒す。センサーを感応させ、ゲートが上がったところで、その裏手に隠れているロボット犬を倒し、進む。

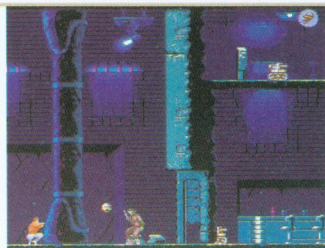
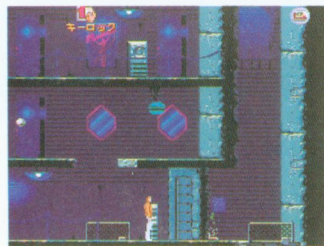
隠れ監視ロボット犬

1-E

1-G

キーロック

クリスタルキーを使う。上のオーブを下に誘き出して倒す。レプリがそのあいだに近づいてくる。倒して、レーザーキャノンに注意しつつエネルギーフル回復。

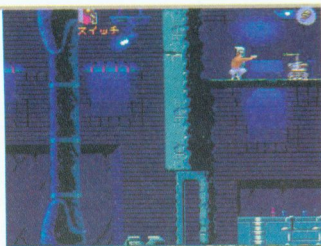


逃げろ、逃げろ、追ってくる崩壊フィールド

上から1-Eへ向う。監視ロボット犬が1体いるので、倒す。スイッチを押す、すると、1-Gの崩壊フィールドが止んでいるので、戻ってそのまま地下へ向かう。

スイッチ

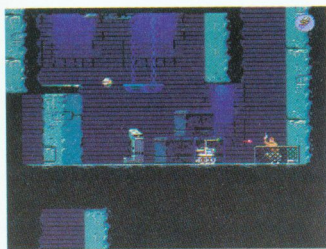
1-E



2-G

セーブスタンド

犬とオーブを倒して、セーブ。上の足場へ乗り、エレベーターを呼ぶ。エレベーターに乗り、右に発砲しながら一気に4-Gまで下がる。レプリとオーブを倒す。



4-Gの上の足場から、侵入。レーザーのタイミングを見切り、ジャンプしてそこにしゃがむ。マウスボムのダメージは受けるが、レーザー下のスイッチを切る。

マウスボム

4-H

3-H

スイッチ

マウスボムをジャンプで避け、スイッチを入れて壁を移動。クリスタルキーを拾って3-Gのオーブを倒す。4-Hでキーを使い、オーブを倒し、エネルギー回復。



3-Iの落とし穴の右側にあるセーブスタンドにはロールして侵入する。レーザーに気をつけ、4-Iのスイッチを押す。4-Jでクリスタルキーを拾い、3-Jで使用

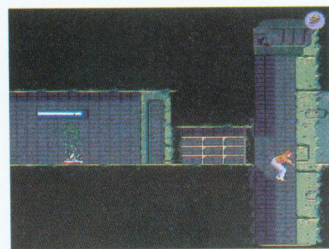
落とし穴

4-I

3-N

通気口

ここからあとは3-Iでセーブ、シールドを回復しながら闘える。3-Lから崩壊フィールドが追いかけてくるので、3-Nのオーブを速攻で倒し、通気口に飛び込む。



SCENE 4

(LEVEL 5)

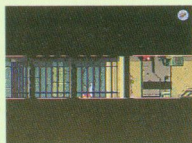
PASSWORD

N M R Y ?

牢獄からの脱出

牢屋にほうり込まれたコンラッド。脱出を試みるが、レプリカントがめざとく気づき、コンラッドにももの凄い勢いで迫ってくる。ホルスターに銃はない。しかし、逃げ降りたところに銃が落ちていた。なんとラッキーなことか。素速く、レプリカントを撃つ。この敵の施設からどうやって脱出するのか……。このレベル5では、これからの攻略に役立つ重要なアイテムが手に入る。それはテレシーバーとテレポーターだ。シーン1でケガ人に渡してしまったモノが、またここで手に入られるとは。これで崩壊フィールドを素通りすることも、危ういときにワープして逃げることも可能だ。だが、便利なアイテムが手に入ればそれと同時に強敵も現われると思え。とうとう最強の敵、ブラッディ・モーフが登場する。さすが屈強なるモーフ星の戦士、1体倒すのにさえ、凄まじい労力を必要とする。

2-B



迫ってくるレプリ。降りて銃を拾い、即座に反撃に移れ。殺せ。

2-D

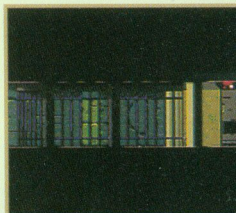


スイッチを押しレプリから奪ったクリスタルキーを使う。脱出だ。

アイテム	★
セーブスタンド	▲
エネルギーチャージャー	●
その他	■

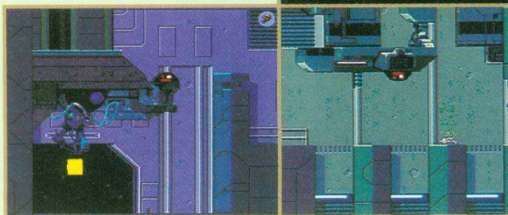
B

2



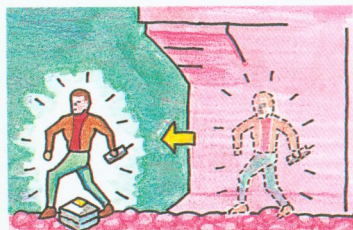
A

3



明日のためのその5

テレシーバ&テレポーターをフルに活用すべし!!

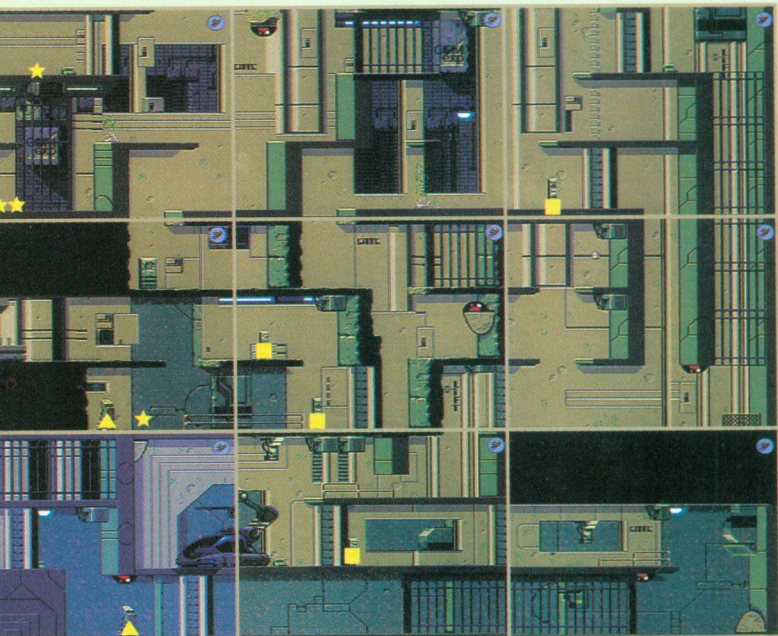


バカとハサミは使いよう。なんていう言葉があるように、テレシーバとテレポーターもまたしかりだ。要はテレシーバのあるところにテレポーターでワープすることができるだけ。だが、使いようによっては、崩壊フィールドを素通りし、Yボタンで降りても死んでしまう奈落の底に安全にワープすることもできる。またエネルギーチャージャーやセーブスタンドの近辺に置いておき、絶体絶命のピンチのときにワープして九死に一生を得ることも可能となる。宝の持ち腐れにならないよう、積極的に考え使いこなしていこうぜ。

C

D

E



超便利なテレシーバーとテレポーターを入手



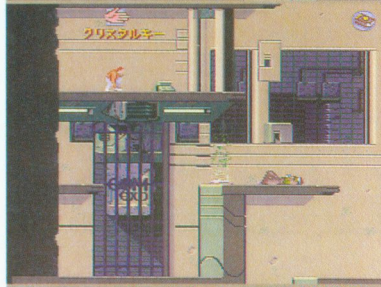
1-D 瞬間移動型崩壊フィールド

2-Dのマウスボムには一切かまわず、足場を昇ぼってくる。瞬間移動型崩壊フィールドがある。だが、出現するポイントは6カ所で、しかも時計回りに順に移動する法則性を持っている。見切って左の1-Cへ進む。



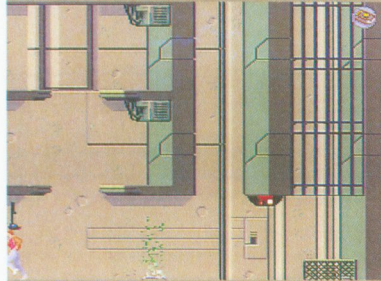
1-C テレシーバー&テレポーター

一旦、2-Cへと降り、エネルギーチャージャーでフル回復。崩壊フィールドを抜け、レプリを倒して、テレシーバーとテレポーターを取る。早速テレシーバーを崩壊フィールドの向こう側に投げ、テレポートする。



1-E クリスタルキー

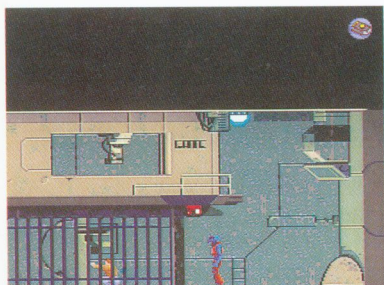
1-Cの上部にいるレプリカントを倒して、クリスタルキーを入手。ロボット犬を倒して、クリスタルキーでキーロック解除。テレシーバーを穴に投げ込み、テレポーターで2-Eへワープ。速攻でオーブ2機を倒す。



2-E ブラッディ・モーフ

センサーが感応すると、移動型崩壊フィールドが追いかけてくるので左へ走り3-Dへ駆け降りる。最強の敵ブラッディ・モーフの登場だ。なるべく近づいてはならない。コンバットロールを多用し遠くから攻撃しろ。スイッチを押す。監視ロボット犬を倒し3-Eへ進む。

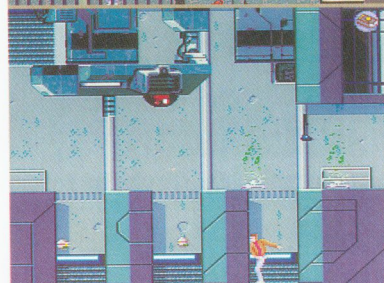
強敵ブラッディ・モーフとの対決の日がついに



3-E

モーフ2体

いきなりブラッディ・モーフ2体との対決。対決の前にセーブとシールドのエネルギーを回復しておくことを忘れずに。コンバットロールで翻弄させて、わずかな勝機を逃さず、的確に、着実に攻撃を加えていこう。



3-B

くぼみのオーブ

移動型崩壊フィールドを避け、銃を出して、くぼみのなかへ飛び込む。ここでAボタンを押し続ければコンラッドは腕をぐるぐる回して、なぜかエレクトリックオーブからはダメージを受けることはない。2つ目のくぼみに入り、残りのエレクトリックオーブを破壊。



3-A

転送機

テレシーバーを投げて、テレポート。転送機を使い、ついに敵の本拠地モーフ星へコンラッドは乗り込んでいく。この男を止めることは、もう誰にもできない。



SCENE 4 (LEVEL 4、5) 攻略チャート一覧

1. スタート地点(タクシーステーション/1-C)
2. エレベーターで降りる(同/1-C)
3. ボーイにパスポートを渡すゲートが開く(同/1-C)
4. 監視ロボット犬を無視し、エレベーターで下がる(同/1-A)
5. エネルギーチャージャー(同/2-B)
6. 下のくぼみに監視ロボット犬がいるので、ジャンプで越える(同/2-D)
7. タクシーに乗る(同/2-E)
8. セーブスタンド(パラダイスクラブ/1-A)
9. 監視ロボット犬を無視し、足場の頂上に登る(同/1-A)
10. 窓ガラスを割り、パラダイスクラブへ侵入(同/1-B)
11. クリスタルキーを拾うが近くのキーロックではない(同/1-D)
12. エネルギーチャージャー(同/1-G)
13. クリスタルキーでキーロック解除。ゲートを上げる(同/1-G)
14. スイッチで崩壊フィールドを消す(同/1-G)
15. ダックロール2連続でレーザーキャノンをかかわす(同/1-G)
16. セーブスタンド(同/2-G)
17. 足場に乗り壁を移動させ、エレベーターを待つ(同/2-G)
18. レーザーキャノンに注意してスイッチで崩壊フィールドを消す(同/4-J)
19. エレベーターで降りながら撃つ(同/4-G)
20. スイッチで壁を移動させておく(同/3-H)
21. クリスタルキーを拾う(同/3-H)
22. エレクトリックオーブを倒し、ゲートを上げる(同/3-G)
23. クリスタルキーでキーロック解除(同/4-H)

24. スイッチでゲートを上げる(同/4-1)
25. エネルギーチャージ、セーブに戻る(同/2-G)
26. クリスタルキーを拾う(同/4-L)
27. 移動型崩壊フィールドから逃げつつ敵を倒し、ゲートを上げる(同/3-L)
28. スタート地点(牢屋/2-B)
29. 銃を拾う(同/2-C)
30. スイッチを押す(同/2-D)
31. レプリカントから奪ったクリスタルキーを使う(同/2-D)
32. 瞬間移動型崩壊フィールド(同/1-D)
33. テレシーバー&テレポーター入手(同1-C)
34. エネルギーチャージャーでフルチャージ(同/2-C)
35. レプリカントを倒す(同/1-C)
36. クリスタルキー入手(同/1-C)
37. テレシーバーを崩壊フィールドの向こう側に投げ、テレポート(同/1-C)
38. クリスタルキーでキーロック解除(同/1-E)
39. テレシーバーを下へ投げ、テレポート(同/1-E)
40. センサーが感応すると移動型崩壊フィールドが追いかけてくる(同/2-E)
41. ブラッディ・モーフ初登場(同/3-D)
42. スイッチを押す(同/3-D)
43. ブラッディ・モーフ2体との死闘(同/3-E)
44. エレクトリックオーブをすべて破壊(同/3-B)
45. テレシーバーを投げ、テレポート(同/3-A)
46. 転送機を使って、敵の本拠地モーフ星へ(同/3-A)

SCENE 5

(LEVEL 6)

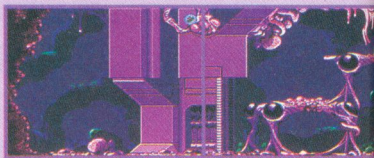
PASSWORD

SN?HN

モーフ星(前半)

牢屋から逃げ出し、転送機でモーフ星へやってきたコンラッド。ついに敵の本拠地へと乗り込んだ。もう後戻りはできない。敵を全滅させるか、犬死にするかどちらかだ。ぐにゃぐにゃ野郎のブラッディ・モーフがうじゃうじゃと出てきやがる。モーフの動きをすべて見切って、ダメージを受けずに奴らを完璧に処理することができなければ、このシーンの攻略は非常に困難だ。強制的に働かされていた、フィリップ・ハワード・クラーク博士の意志を受け継ぎ、敵地を駆け抜けろ。

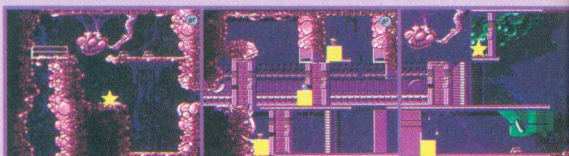
1



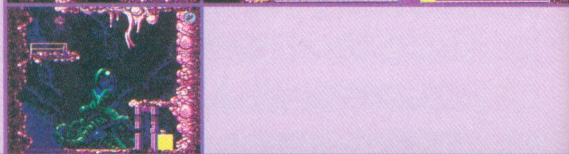
START

2

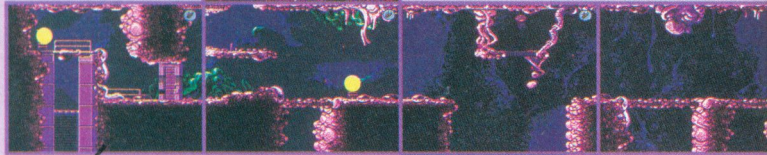
3



4



5



エレベーター

6



D

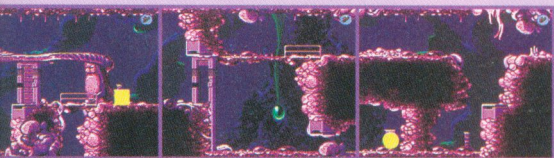
7



A

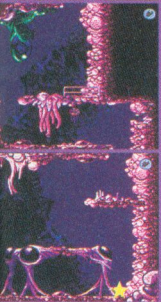
B

C



F

G



アイテム	★
セーブスタンド	▲
エネルギーチャージャー	●
その他	■



後半へ

E

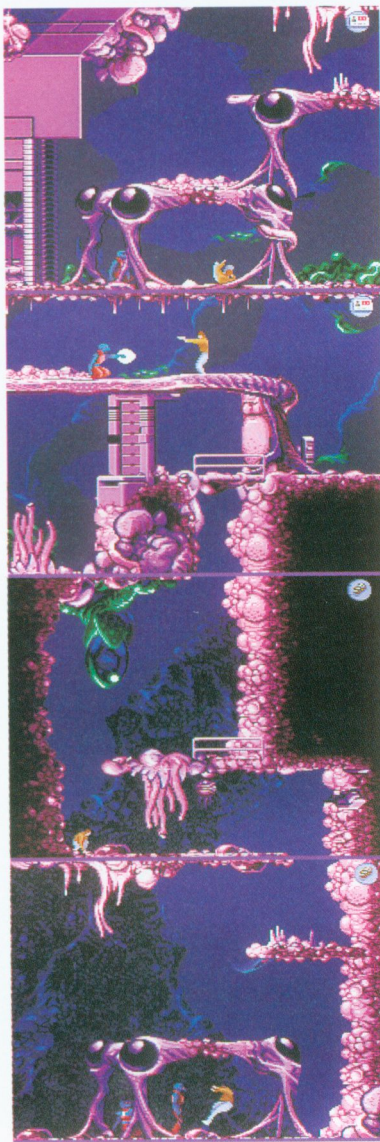
明日のためのその6

ブラッディ・モーフとの闘い



モーフは、スライムのように天井や壁を自在に這いずり回ることができる。ポケットしていると、そのまま体当たりしてきたり、遠くならばたちまち実体化して光弾を投げってくる。ムダのない攻撃だが、やつらの隙は実体化するときにはわずかにできる。そこをすかさず撃つのだ。体当たりを防ぐには、ひたすらコンバットロールで右に左に逃げまくる。その逃げまくっているまにチャンスをつかみ、遠方で実体化したとき撃つ。これを繰り返せ。

ブヨブヨ顔のぐにゃぐにゃ野郎をブッ殺せ!!



1-D ブラッディ・モーフ

ぐにゃぐにゃ野郎が出現!! スライムのように天井を這いずっていやがる。コンバットロールで体当たりを防ぎ、実体化したところを撃て。ただし、弾丸を4発食らわさなければ、こいつを倒すことはできないぞ。

1-E スイッチ

ここにもモーフの野郎がいる。1-Dに誘き出して倒してもいい。スイッチを押し、下へいくためのゲートを開ける。右の奥、1-Gにはエネルギーチャージャーがあるので、シールドのエネルギーをフルチャージだ。

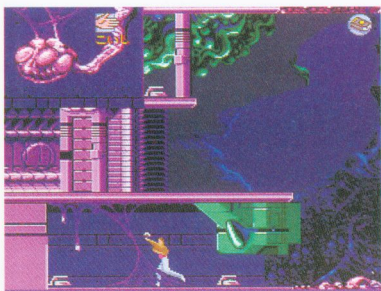
2-E レーダーアイ

はじめて見る敵、レーダーアイがいる。レーザーキャノンの単なるレーダーがわりなのか、しゃがまなくても、ダメージは受けない。コンバットロールでぐるり抜け、下の3-Eへ突っ込むが、なんとそこには……。

3-E モーフ3体

ブラッディ・モーフ3体。こいつは、かなりきついぞ。ブヨブヨ顔のくせに動きが速い。いちばん下まで降りて闘ったほうがこちらとしても攻撃しやすい。ここで命があったらたいしたものだ。小石を拾って、左へ。

クラーク博士が虫の息で渡してくれた原子弾



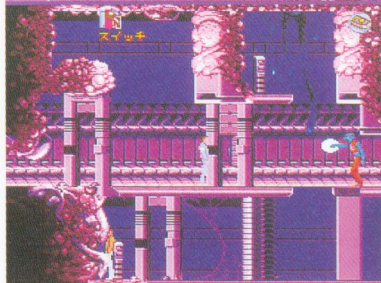
3-D メカニカルマウス

下の狭い通路のなかに入り、小石を投げ、センサーを感応させて、上のゲートを開けておく。上の足場へと昇ぼって、動き回っているメカニカルマウスを取る。



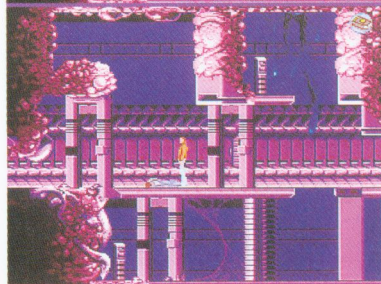
3-D 崩壊フィールド

メカニカルマウスを取ると、コンラッドの目前に崩壊フィールドが現われる。速攻でテレシーバーを投げ、即座にテレポーターで向こう側へテレポートしよう。



3-C クラーク博士

上のスイッチを入れると下のゲートと左奥のゲートが開く。下のゲートを撃ってなかへ入り、スイッチを押す。すると上のゲートが開くののだが、突如モーフが1体現われ出てクラーク博士に光弾を浴びせかける。



3-C アトミックチャージ

現われた憎っつきモーフを倒し、虫の息になったフィリップ・ハワード・クラーク博士からアトミックチャージを授かる。悲しんでいる暇はない。左3-Bへ進め。

奴らを操るブレインを捜し出し、破壊せよ!!



3-B

エレベーター

ここにもモーフの野郎がいる。右上の足場上で闘ったほうがいい。倒し、落ちているダイアリーユニットを拾う。「マザーブレイン」を破壊？ そうか、このアトミックチャージを使ってだな。だがどこで使うのだ？



4-B

ブラッディ・ドッグ

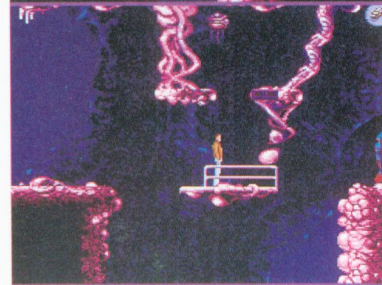
レーダーアイがいる。テレシーバーを投げて、安全に下へ降りる。ブラッディ・ドッグが床を駆けずり回っているの、よくタイミングを計り、降りて撃ち殺す。スイッチを押し、下へ降りるためのゲートを開ける。



5-B

エネルギーチャージャー

これほどまでに、エネルギーチャージャーを渴望したことはなかった。シールドのエネルギーをフル回復。これからは何度もここへ立ち戻ることになるだろう。



5-C

オートジャンプ

オートジャンプで足場に昇る。すると、下からエレベーターがせり上がってくるので、それに乗り、下へ降りる。降りた先の6-Cには、モーフが1体いるぞ。

性懲りもなく、ぐにゃぐにゃ野郎が現われる



6-C

モーフ

コンバットロールを多用しモーフを倒す。ここで左にロールし過ぎて下に落ちてしまうと、狭いところではコンバットロールができず、ボッコボコにやられる。



7-C

セーブスタンド

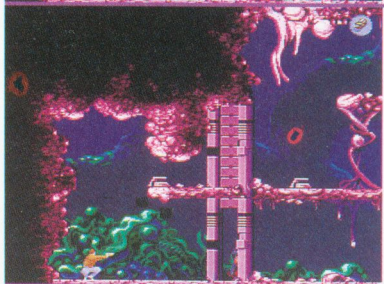
ここにも、モーフが1体。セーブスタンドを目の前にして、逃る気持ちはわかるが、ここは慎重にモーフの奴をブツ殺してからセーブする。これで一安心だな。



7-A

降下機雷

入り口に、降下機雷がセットされている。ここに入る際には、走って入ること。これなら降下機雷が落ちてきてもコンラッドはすでにその先にいるので大丈夫。

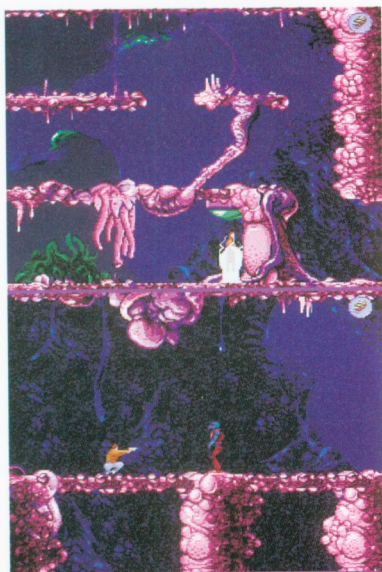


7-A

センサー

センサーを反応させ、ゲートを上げ、下へと降りる。ここに性懲りもなくモーフがいやがる。そろそろ奴のあしらいかたにも慣れてきているはずだ。ブツ殺せ。

いよいよ物語はクライマックスへと突入する



7-B クリスタルキー

落ちているクリスタルキーを拾って、緑色の転送機の真下へと入る。コンラッドは光に包まれて、そのまま真上にワープ。少しだけだが時間短縮と楽ができる。

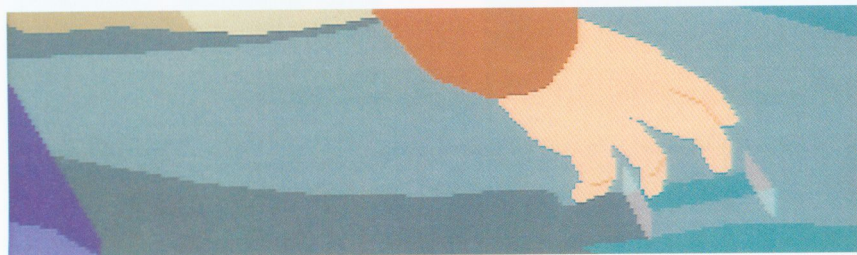


5-D モーフ

7-Cでセーブ、5-Bでエネルギーチャージし、5-Cの向こう側、5-Dへ。ここにもまたブヨブヨ顔のぐにゃぐにゃ野郎のブラディ・モーフがいるので片づける。

5-E キーロック

クリスタルキーで、このキーロックを解除。ゲートが開き、パスワードが画面の上部に表示される。いやっほ——っ！ ついにシーン5（レベル7）に突入だっ！！



SCENE 5 (LEVEL 6) 攻略チャート一覧

1. スタート地点(1-C)
2. スイッチを押し、エレベーター入口のゲートを開ける(1-E)
3. エネルギーチャージャー(1-G)
4. エレベーターで降りる(1-E)
5. 小石を拾う(3-E)
6. 小石を投げ、センサーを反応させる(3-D)
7. メカニカルマウスを取る(3-D)
8. テレシーバーを使って崩壊フィールドを乗り越える(3-D)
9. スイッチを押し、左へ進むためのゲートを開ける(3-C)
10. 下の扉を撃ち、なかへ入る(3-C)
11. スイッチを押し、左へ進むためのゲートを開ける(3-C)
12. クラーク博士からアトミックチャージを受け取る(3-C)
13. ダイアリーユニット拾う(3-B)
14. センサーを反応させ、エレベーターを呼び寄せる(3-B)
15. エレベーターに乗り、降りる(3-B)
16. テレシーバーを使って安全に下へ降りる(4-B)
17. スイッチを押し、下へ降りるためのゲートを開ける(4-B)
18. エネルギーチャージャー(5-B)
19. エレベーターで下へ降りる(5-C)
20. セーブスタンド(7-C)
21. クリスタルキー拾う(7-B)
22. クリスタルキーでキーロック解除(5-E)
23. 右へ飛び移り、レベル7へ(5-E)

SCENE 5

(LEVEL 7)

PASSWORD

K L Z ? T

モーフ星(後半)

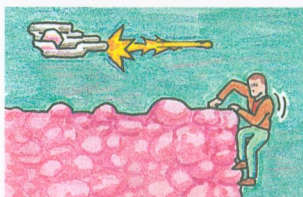


しつこくしつこく、本当にしつこく出てくるブヨブヨ顔のぐにゃぐにゃ野郎のあしらいかたはもう板についただろうか？ モーフ星前半も辛かったが、これからも、また辛い。だが、とりあえずあいつらが最強の敵。もう新手は出てこない。まあ個体により耐久力の違いは出てくるが。この後半は、マップを見ればわかるとおり結構こじんまりとまとまっているので迷路的な迷いはないだろう。あれ……持っていたはずのメカニカルマウスがどっかいっちゃった。まったく気まぐれなチュー公だぜ。

- アイテム.....★
- セーブスタンド.....▲
- エネルギーチャージャー.....●
- その他.....■



明日のためのその7



ダメージを受け、昇べない場合

足場とか壁を昇る際、上に敵がいて攻撃してきたり、レーザーキャノンなどが設置されていて、昇りきっていない状態でダメージを受けてしまうことがある。まだシールドに余裕があるときは、上ボタンで昇っている最中に、Yボタンを押しておく。すると、コンラッドは昇りきった瞬間に小ジャンプするのでダメージを受けてもとりあえず落ちてしまうことはない。最後の手段はフォースフィールド。昇っている最中でも、使用可能だ。



D

E

これまでにない卑劣な罠が待ちかまえている



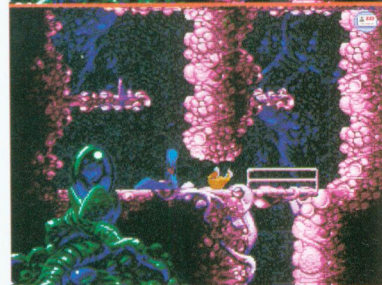
5-B セーブスタンド

モーフ星後半のスタート地点。この5-Bの下には何も無い。テレシーバーを下へ落としてしまうと、以後はテレポートできなくなってしまうので注意。ここから右へ少し進んだら、スペースデッキ。宇宙船がある。



4-B ブラッディ・モーフ

エレベーターで上へ。もちろん銃を構えておく。しゃがんで、ぐにやぐにや野郎、ブラッディ・モーフ2体を撃つ。あとはコンバットロールで、避けながら倒す。



4-B コンバットロール

壁に向かってロールするとコンラッドは立ち上がってしまう。わかっていると思うが、このゲームでは立ち上がるのに少々時間が必要。その間に素速いモーフにやられてしまうのだ。画面中央で左右にロールせよ。



4-B マウスボム

右上に、マウスボムが2つあるので拾う。シールドが0になっていたら、モーフ星前半5-Bへ一旦戻って、シールドのエネルギーをフルチャージしておくこと。

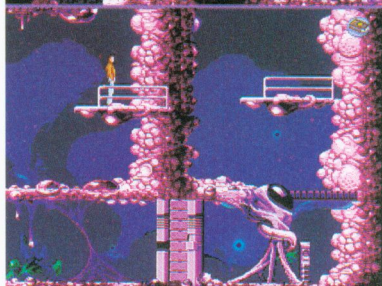
マウスボム? とくに役に立たないが欲しい



3-B

降下機雷

足場を昇りきったら、そこから1歩も踏み出せばならない。そのままテレシーバーを取り出して投げ、テレポーターでテレポート。踏み出せば天井にセットされている降下機雷の格好の餌食となってしまうぞ。テレシーバーは、そのままその場所に置いておこう。



3-C

エレベーター

下のゲートは閉まっている、クソつたれ、先へは進めない。上のエレベーターに乗る。問答無用でそのまま2-Cを素通りして、1-Cまで一気に上がってしまう。



1-C

レーザーキャノン

エレベーターを降りると、レーザーキャノンが絶え間なく火を噴いている。だが、右のスイッチを押すと、ピタッと止むので壁を昇り、左の1-Bへと向かう。



1-A

エネルギーチャージャー

シールドのエネルギーが満タンでなければ、そのまま1-Bを素通りして、エネルギーチャージャーへ。シールドのエネルギーを、ここでフルチャージしておく。

ジーザス、そりゃねえぜ!! 蛇の生殺しかよ



1-B

スイッチ

降りてスイッチを押し、すぐテレポート。是か否でもこのブラッディ・モーフと闘いたいのであれば、1-Aに誘き出す。狭い場所ではコンバットロールがまったくできず、いいようにボコボコにされてしまうからだ。



1-A

蛇の生殺し

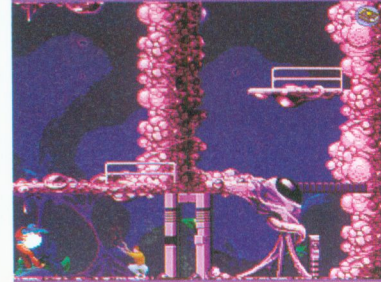
もしも、テレシーバーを持ってきてしまっていたら、まさしく蛇の生殺し。テレシーバーを下に投げられる場所はどこにもない。このようにスイッチを押してもエレベーターは上がってはこない。転落死あるのみ。



3-B

テレシーバー

1-Bのスイッチを押すことによって、3-Cのゲートが開き、まもなく2体のモーフの野郎がこちらにやってくる。テレシーバーを拾って、銃を構え、迎え撃て。



3-C

クリスタルキー

ブラッディ・モーフの1体が落としたクリスタルキーを拾い、目の前のキーロックを解除する。上のゲートが開くのでじ昇ぼり、上のエレベーターに乗り込む。2-Cを素通りして、そのまま1-Cまで一気に上がる。

まったくお茶目な奴だぜ、メカニカルマウス



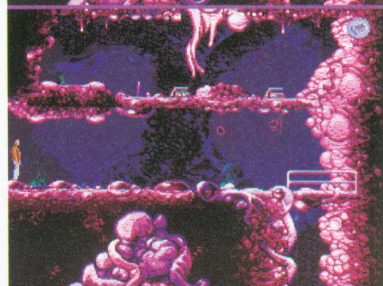
1-C セーブスタンド

セーブスタンドがあるので、すかさずセーブ。この先すぐに崩壊フィールドがあり、セーブせずに突っ込むと、かなりお間抜け。シールドのエネルギーが減っていたら、1-Aでフルチャージしてきて、セーブする。



1-D 崩壊フィールド

崩壊フィールドが3カ所があり、それぞれに点滅している。テレシーバーはここでは役に立たない。投げるときにどうしても一歩踏み出してしまう、崩壊フィールドに接触してしまうのだ。1-Cから投げても結局、すべての崩壊フィールド群を越えることはできない。



1-D メカニカルマウス

よくよく見ると、上のセンサーと連動して崩壊フィールドが出たり消えたりしている。メカニカルマウスの動きを見て、一步一步、小ジャンプで着実に越える。

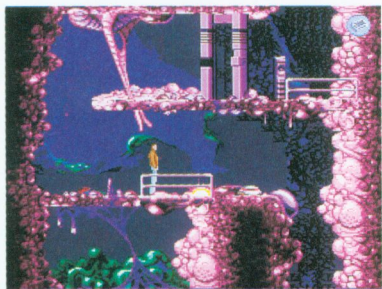


2-D ブラッディ・ドッグ

クリスタルキーでキーロック解除。ゲートを開ける。トカゲのような犬のような不気味な生物、ブラッディ・ドッグがいる。銃を構えつつ降り、しゃがんで撃つ。重なっていると弾は当たらない。ブラッディ・ドッグが移動していった方向に素速く銃を向け、即座に発砲。

敵の心臓部に接近!!

ブレインの鼓動が響く



2-D

地雷

エレベーターの左端に乗り、上がる。地雷はエレベーターの角に接触、爆発。横のもうひとつの地雷もその爆風で誘爆する。テレシーバーを使って下へ降りる。



3-D

ブレイン?

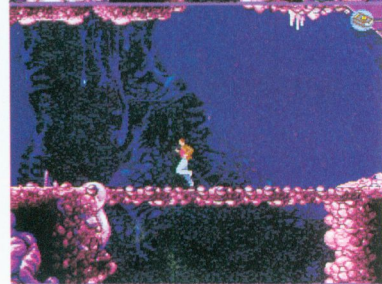
騒がしい部屋だ。中央付近でなにやら不気味なでかい物体が動いている。上から機雷が降り注ぎ、レーダーアイが睨み、レーザーキャノンが火花を噴き、そしてブラッディ・モーフ! 機雷を避けながら、コンバットロールを多用し、ひとまずブラッディ・モーフを叩け。



3-D

コア

右端にしゃがみ、コアのカバーシールドが逆を向いたら、立ち上って発砲。数発命中すれば、コアは弾け、レーザーキャノンも静まる。左端に立って、テレシーバーを投げ、テレポーター。5-Dにテレポートする。



5-A (モーフ星前半) エレベーター

あとはひたすら、左へ進み、モーフ星前半の5-Aへ。エネルギーチャージャーが置いてあるエレベーターに乗る。さあ、いよいよ闘いも大詰めだぜ。いくぞっ!!

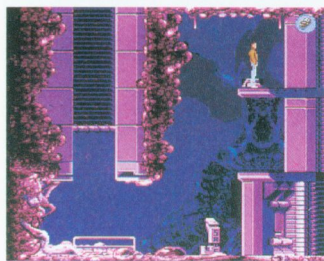
SCENE 5 (LEVEL 7) 攻略チャート一覧

1. スタート地点、セーブスタンド(5-B)
2. マウスボム拾う(4-B)
3. テレシーバーを投げ、テレポート(3-B)
4. スイッチを押し、レーザーキャノンを停止させる(1-C)
5. エネルギーチャージャー(1-A)
6. スイッチを押し、テレポート(1-B)
7. テレシーバー拾う(3-C)
8. ブラッディ・モーフを倒し、クリスタルキーを拾う(3-C)
9. 拾ったクリスタルキーでキーロック解除(3-C)
10. セーブスタンド(1-C)
11. クリスタルキーでキーロック解除(2-D)
12. テレシーバーを投げ、テレポート(2-D)
13. テレシーバー拾う(3-D)
14. コアを破壊(3-D)
15. 左端でテレシーバーを投げ、テレポート(3-D)
16. テレシーバーを拾う(5-D)
17. エレベーターで降りる(レベル6/5-A)



モーフ星、脱出!!

我らがコンラッド、明日に向けて突っ走れ



1-A

セーブスタンド

とりあえず、セーブ。ここで右へ進みたいのはわかるが、慌ててはならぬ。足場の上にあるセンサーを感応させてからだ。これでセーブして、右の1-Bへ進む。

これが予備のブレインだ。だが、ブラッディ・モーフが3体降りてくる。倒して、左中段の足場へ。脳味噌に1発。再度、敵を倒し隙を見て、今度は右から1発。

予備ブレイン

1-B



1-B

6発

このブラッディ・モーフは虚弱体質なのか弾丸1発でオダブツしてくれる。3体倒したら、隙を見て中段の足場に昇ぼり、発砲。計6発で予備ブレインは死ぬ。

1-Cでスイッチを操作し、エレベーターを 작동させてここへ。上のマウスボムを取るとモーフが1体出現。倒すとクリスタルキーが手に入る。キーロック解除。

マウスボム

1-D

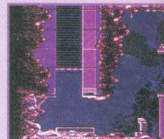


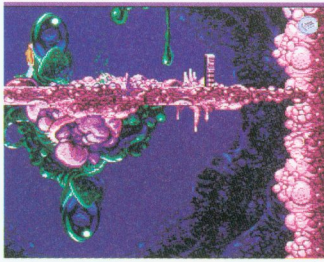
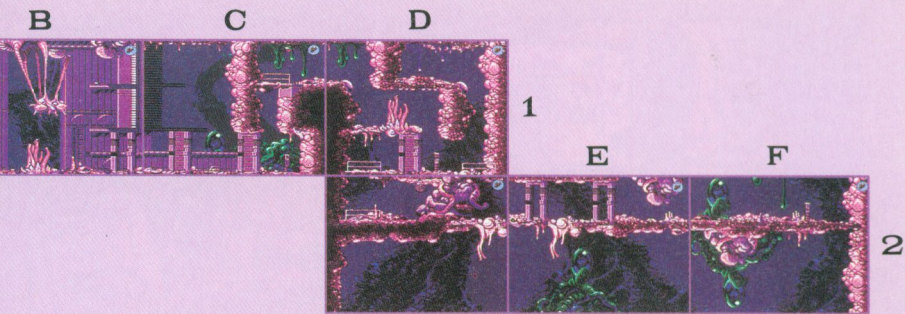
2-E

ブラッディ・モーフ

1-Dからエレベーターで2-Dへ。ここには、モーフが2体潜んでいる。床が広いので、思う存分コンパットロールが決められる。倒せばこの先のゲートが開く。

A





テレシーバーを放り投げ、2連崩壊フィールドを飛び越える。帰りのことを考慮しテレシーバーを2連崩壊フィールドの向こうへ投げておく。さあ、前へ進め。

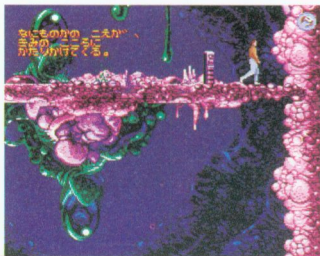
崩壊フィールド

2 - F

2 - F

アトミックチャージ

もうすでにマザーブレインは始動しているはず。心に訴えかけてくる言葉に従え!! アトミックチャージを置き、スイッチを入れる。さあ宇宙船までダッシュ。



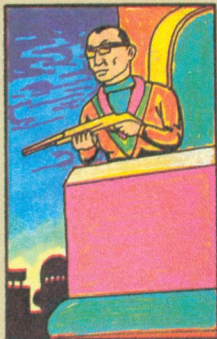
ダッシュ、ダッシュ、ダッシュ!! この惑星まるごと木っ端微塵にフツ飛ぶのだ。タイマーで残りの時間がわかる。宇宙船に着いたら、エレベーターで船内へ。

宇宙船

5 - E (モーフ星後半)

Congratulations!

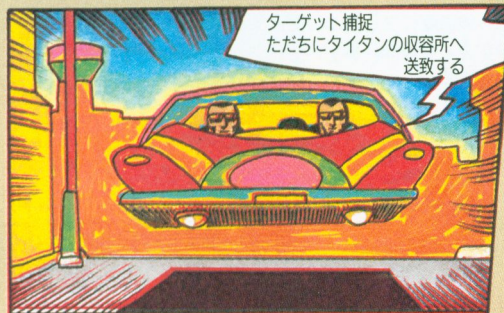
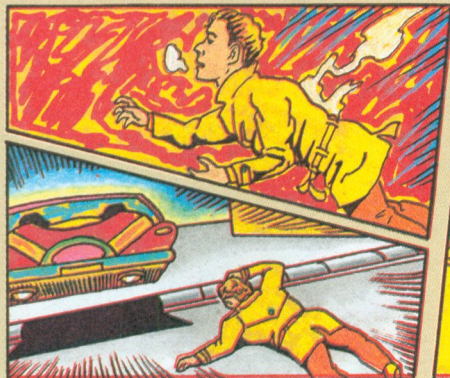
おめでとう。辛く厳しいあまたの試練を乗り越え、貴方はいま、深い感動のエンディングシーンを眺め聴き、心をかすかに震わせつつこの文章を黙読していることだろう。苦くてくるしい思い出が、ほんのりと甘くせつない想いにかわる瞬間。この感動を忘れずに。



ガッテム!!
イアンがいれば
相談できるんだが



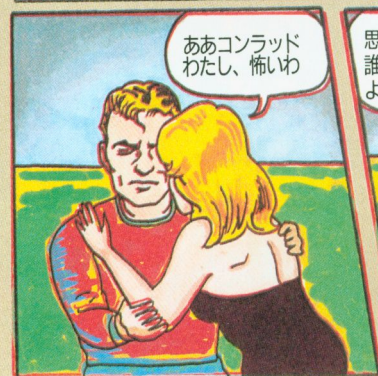
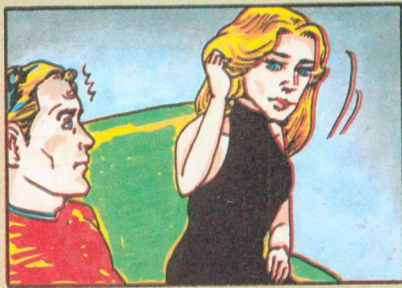
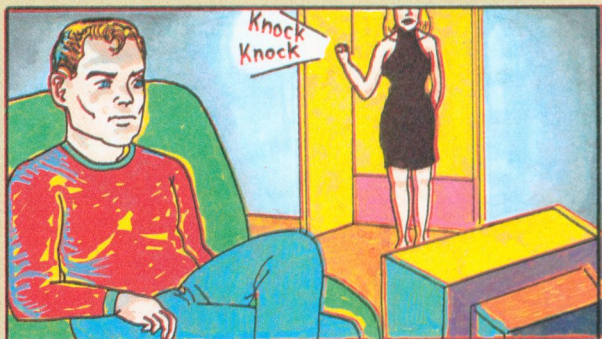
ソニアが姿を消して
一週間
考えたくないが
おそらくもう……

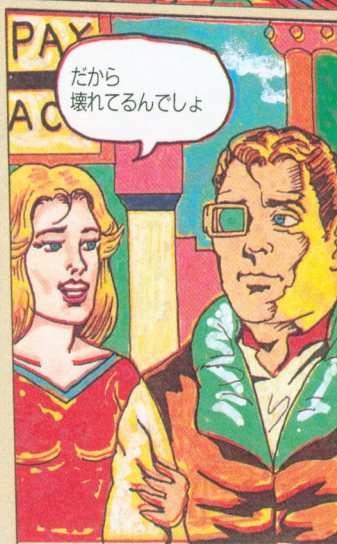
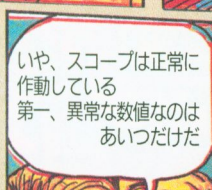


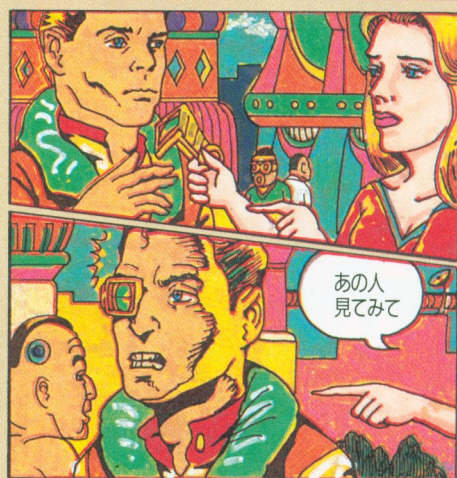
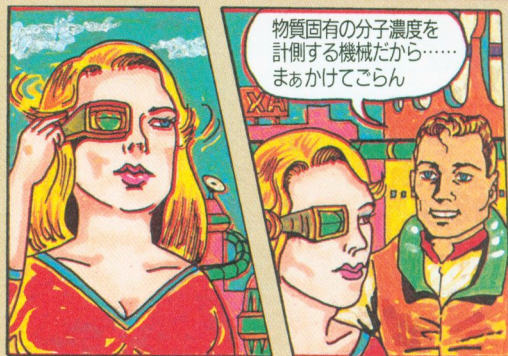
ターゲット捕捉
ただちにタイタンの収容所へ
送致する



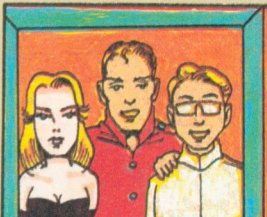
人間社会に潜むエイリアンたち
奴らの真の目的とはいったい何なのか?







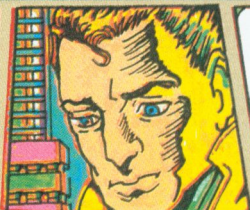
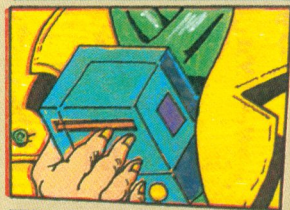
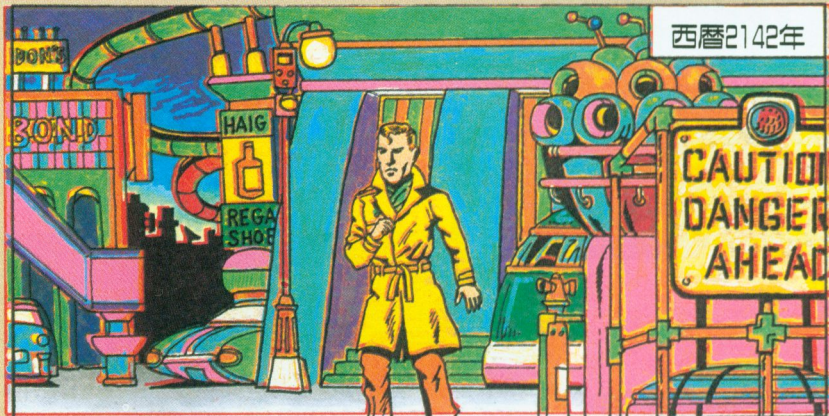
三週間前



フラッシュバック プレストーリー

ART: MUDDY WEHALLA

西暦2142年



フラッシュバック 公式ガイドブック

1994年1月28日 初版発行

発行人 小島文隆
編集人 塩崎剛三
編集長 浜村弘一
副編集長 田原誠司

発行 株式会社アспект
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル
電話 03・5351・8194

本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アспектから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

著者 渋谷洋一
編集 株式会社アスキー 出版局
月刊ファミコン通信編集部
(担当:坂本武郎)

レイアウト 小野泉
イラスト 上原摩泥
CG制作 佐和健治
印刷 大日本印刷株式会社

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時～4時のあいだに、☎03-5351-8223まで。

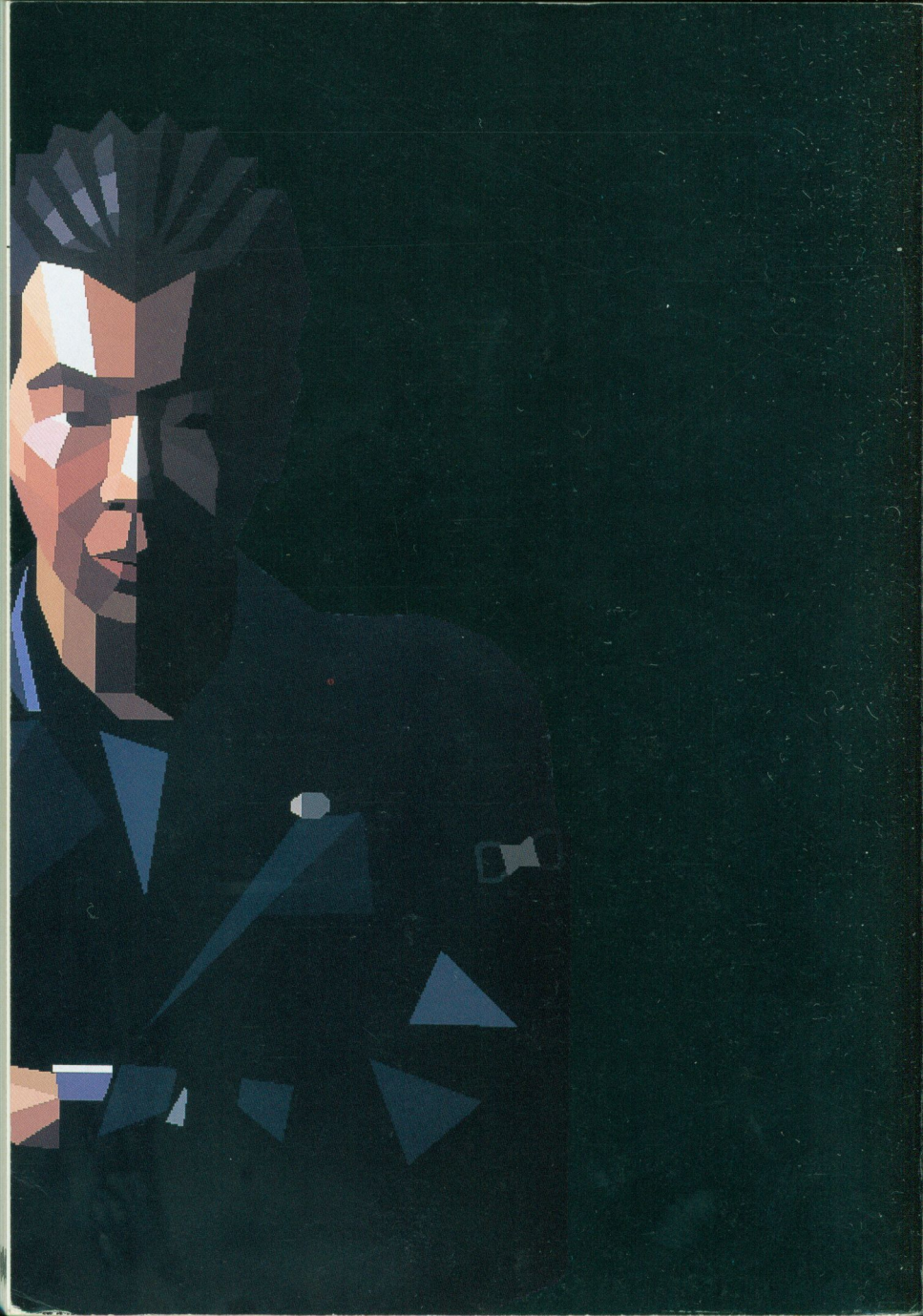
©1994 ASCII ©1994 SUNSOFT Delphine Software International/USGold AND Licensee's
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-184-1

●11802

Printed in Japan



渋谷洋一特製
『フラッシュバック』
攻略ビデオプレゼント!!

オープニングからエンディングまで、渋谷洋一のプレーを完全録画した攻略ビデオを、抽選で50名にプレゼント!! 超絶テクニック(一部 お茶目あり)をたっぷりと堪能してくれ。希望者は、下の応募券を切り取って官製はがきに貼り、〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル (株)アスキー 月刊ファミコン通信編集部 渋谷洋一 攻略ビデオプレゼント係へ送ること。2月末日消印まで有効。なお、発表は発送をもって代えさせて頂くからな。

くれなきや

ブツ
殺す

応募券

ISBN4-89366-184-1

C0076 P880E



9784893661845

編集制作：アスキー出版局
発 行：(株)アスペクト



定価880円(本体価格854円)

1910076008802

