昭和61年11月28日発行 (隔週金曜日発行) 第1巻 第12号 通巻12号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

290YEN

No.12
11月28日号

●隠れキャラ、裏コマンドが大集合っ!!

禁断の秘技

悪魔城ドラキュラ、プロレスほか

●新作ゲーム情報

スーパースターフォース
プロ野球ファミリースタジアム
もえろツインビー
メトロクロス
長靴をはいた猫
きね子
ガルフォース
闘いの挽歌
デッドゾーン
パルテナの鏡
怒



「マッピーランド」全マップ大公開!

ジイさんになるまで、やってなさい。

JOY RADAR MAIN 2

あのガルフォースがゲームになった。ただのゲームじゃない。なんと、一度でも撃ったら二度三度。君も性格が変わる。もうやめられない興奮連続シューティングゲームだ。ムシャクシャしたときも、バンバン撃って極楽気分になろう。ウラ技あり、秘技あり、パワーアップもスゴイ。ただし、まだ世の中に姿を見せてないのでもう少し待つこと。ガルフォース、《11/20発売予定／予価￥2,980》



興奮連続、止まらない。

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

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'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 ●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

irem アイレム・パーティ

電気ひつじが夢みるように、デジタル・ドリームあげましょう。

DIGITAL DREAM

年末にかけてアイレム・ソフトがゾクゾク新登場。

新時代のアイデア・ソフト！

もうおきたまま

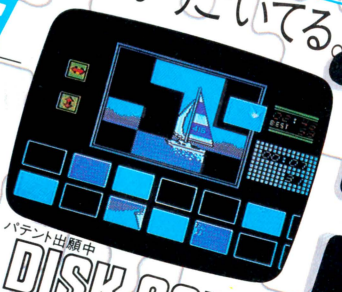
夢をみてしまいそう――

おつむがいたい。

どうしたの？パズルがうごいてる。

11月28日

パズルがうごきはじめる。！



パテント出願中

DISK SOFT

THE MONITOR PUZZLE

きねこ

KINETIC CONNECTION TM

予価 ¥3,300

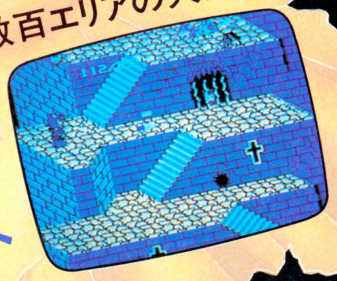


魔鐘 TM

ましょう

ゆけ、マイヤー王子！
聖なる炎で
7つの魔鐘を焼きつくせ！

1メガROMで千数百エリアの大巨編



12月15日

いざ
暗黒の国へ

予価 ¥5,300



※この画面はゲームセンター用のものです。

友達と力をあわせて
2人同時PLAYモードで画面をクリア！



DISK SOFTならではの
エディット・モードで自分だけの
ロード・ランナーがつくってのこせるゾ。

12月19日

新しい戦いがはじまる。

ゲームセンターの大ヒットをDISK SOFTで

スーパーロードランナー TM

価格未定

アイレム・パーティからのプレゼント

1 きねこのジグソー500名様

新ソフトの名前は？ □□子

答えを官製ハガキに書いて住所、氏名、年令を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 DMS「ジグソー・プレゼント」係までご応募ください。抽選でプレゼントします。●昭和61年12月15日〆切り

2 オリジナル ポスターカレンダー 10,000名様

「きねこ」「魔鐘」「スーパーロードランナー」をお買い上げの方、先着10,000名様に店頭でプレゼント。●昭和61年11月下旬から実施。

3 CG・オリジナル テレホン・カード 2,000名様

「きねこ」「魔鐘」「スーパーロードランナー」の愛用者カードをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプレゼント。●昭和62年1月末日〆切り。

©1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR
©1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

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。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

ファミコン通信
CONTENTS







最新ゲーム徹底解剖！ 新作ゲームをズラリと紹介!! 迫力満点のオイシイゲームが勢ぞろい!!

14 **期待作『怒』のステージ1超詳細マップ公開だ**

ふたり同時プレイOKの超コンバットアクションゲーム。 必勝テクニックをまじえてマップをドーンと大公開する！

20 **『スーパースターフォース』の究極を求めて!!**

時の秘石の謎&地下マップ大公開!! 地下で集められるすべてのアイテム、地下への入り口はここだ、全部教えるぞ!!

24 **お待たせっ!! 『マッピーランド』の続報だ!!**

うれしはずかし『マッピーランド』のストーリー2以降を徹底紹介っ!! 隠しエリアもすべてお見せしますわ♡ ウフ

ほか、『デッドゾーン』、『ガルフォース』、『きねこ』、『もえろツインビー』、『メトロクロス』など超新作のオンパレード!!

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

98 **パーフェクト必勝法で『オセロ』チャンプだっ!**

101 **『プロレス』必勝延髄斬りはコーナーできめろ!**

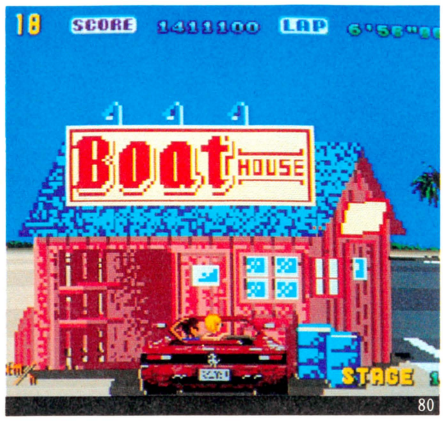
103 **『子猫物語』面セーブ、面ロード機能大公開っ!**

『バナナ』面クリコマンド/『ドラキュラ』肉を斬らせて骨を断つ/『戦場の狼』グラフィック機能/『Zガンダム』ステージ0

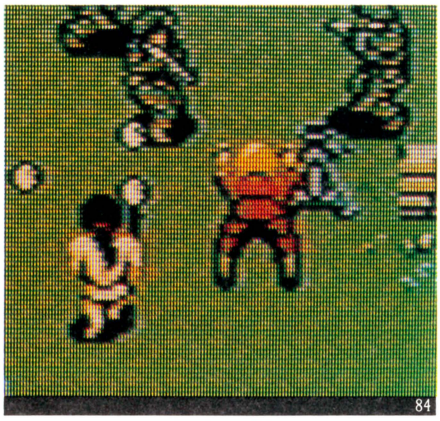
COPYRIGHT © 1986 by ASCII Corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

11月28日号 No.12

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。



80


84


120

4 **ファミコンゲーム売れスジTOP30リスト!**
いま、いちばん人気のソフトは？　売れてるソフトは？　このデータでバッチリわかるぞ

10 **ファミ通おすすめソフトウエアレビューだよ**
『キングスナイト』と『戦場の狼』の2本を田尻プロ&トミサワ芸能氏が詳しくレビューした！

56 ファミ通読者プレゼント　ファミ通読者の特権だっ!!　キミたちどんどん応募しよう!!
再びいっきに人気ゲームを60本プレゼント!!

80 ビデオゲーム通信　こりゃ今流行りの体感ゲーム！　おーっ、カラダが動いちまうぜ!!
新感覚のドライブゲーム『アウトラン』なのだ

84 セガマークIII通信　なにはなくとも、セガマークIII通信なワケだ
『阿修羅』の全容を今ここに明かすのだどっ!!

89 新着ゲーム通信　いちばん新しいゲームのホットな情報満載！
『ドラえもん』、『火の鳥』など最新作がズラリ!!

120 USAファミコン事情　アメリカ帰りのルーク青年が、アメリカゲーム事情をレポートっ!!
いま米国GAME KIDSは日本のゲームに夢中

124 **東京ディズニーランド大冒険!!　PART2**
洋子ちゃんの取材報告、今回は東京ディズニーランドの3つのテーマランドのご紹介です

57 インフォメーション
知って得する情報がいっぱい

60 おすすめメディア
ためになる本やブッ飛びのビデオのご紹介!!

62 もう一度逢いたい
秋の特番『もう一度逢いたい』スペシャルなのだ!!

64 ファミ通町内会
ゲーマー・ウオッチング、お習字大募集!!　ほか

68 伝言板
読者のおたよりコーナー

70 指・鍛練道場
プロのゲーマーを目指すキミ！　必読!!

73 ファミ道楽
秋のファミ通縦断ウルトラクイズだぜ！

74 アルゴリズム相談室
アルゴリズムをマスターして、ハイスコアに挑戦!!

76 ファミコングッズ通信
この秋『ドンジャラ』が注目される最大の理由は？

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より

86 パソコンゲーム通信
ミステリーアドベンチャー『殺人倶楽部』の登場だ

88 ピーチパイ ポスト
今週から新登場!!　女の子の読者通信よ♡

116 ガバスシステム
ガバスを集めてプレゼントをもらっちゃおう

126 し・あ・わ・せのかたち
好評連載漫画

COVER　デザイン/山田康幸　イラスト/松下　進

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(代表)

ファミ通 TOP30



今週はランキングに大きな変動はなかったね。ベスト5の顔ぶれが前回とほとんど同じなんて、こういう週もめずらしいな。でもこれから年末にかけてはソフトの発売ラッシュ。今わかっているだけでも11月、12月で60本を超すソフトが出るなんて、信じられるーっ!? これからは1日1本新ソフトだぜ。

前々回ランク 1 / 前回ランク 2

1 高橋名人の冒険島

ハドソン
4,900円(カートリッジ)
2,324



『高橋名人の冒険島』が第1位に返り咲きましたねー。けっこう編集部でもやってる人は多いんだけど、最後まで行った人はいないみたい。終盤がかなり難しいからね。もう終わった人はいるんだろうな。そういう人は今度は石オノを取らずにやってみたら!? 無理だって。

前々回ランク — / 前回ランク 1

2 悪魔城ドラキュラ

コナミ
2,900円(ディスクカード)
1,736



コナミ初のディスクソフトの『悪魔城ドラキュラ』が今週の2位だ。もうみんなドラキュラを倒したかな? エンディングの大ドンデン返し、フィナーレは感動モンにかっちょいいんだよね。今週も秘技コーナーで1UPほかさまざまなワザを大紹介してるぞ。読んでみて。

前々回ランク — / 前回ランク 4

3 戦場の狼

カプコン
5,500円(カートリッジ)
840

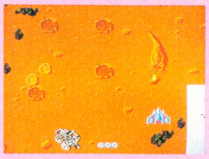


1ランクアップして第3位は『戦場の狼』。なかなかじみなゲームなんだけどねー。連射スティックでやると弾が棒みたいになって、敵がビシバシ死んでいくんだ。うーん、バイオレンス。あぶないゲームだなあ、ほんと。秘技のコーナーにものってるから見といてね。

前々回ランク — / 前回ランク 5

4 テラクレスタ

ニチブツ
4,900円(カートリッジ)
812



1ランクアップして第4位の『テラクレスタ』。ひさびさに息の長いシューティングが登場したみたいだね。そーいえば、今、ゲームセンターでは同じニチブツから、この『テラクレスタ』をさらにパワーアップした『ダンガー』が出ているぞ。ファンなら必ずやるべし。

前々回ランク 3 / 前回ランク 7

5 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)
756



えーっと、また出てきましたねぇ、『マリオ』が。もう日本のファミコンユーザーでコレを持ってない人はいないんじゃないかって思ってたんだけどな……。いくら名作でも、いつまでも〝ファミコンならマリオ〟なんて情けない。ソフトハウスさんがむばってね。

このTOP30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)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●11月14日付

ランク 前々回	ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
5	9	6	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	5,300円(カートリッジ)	
6	6	7	キングスナイト	スクウェア	4,900円(カートリッジ)	
2	3	8	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	4,900円(カートリッジ)	
12	8	9	子猫物語	ポニー	2,900円(ディスクカード)	
—	—	10	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	
7	12	11	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	5,300円(カートリッジ)	
—	—	12	バギーポッパー	データイースト	4,900円(カートリッジ)	
9	15	13	メトロイド	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
15	20	14	ワルキューレの冒険	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	
30	11	15	ゴーストバスターズ	徳間書店	4,500円(カートリッジ)	
11	14	16	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	
13	24	17	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
—	23	18	スターソルジャー	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	
—	13	19	スペースハンター	ケムコ	4,900円(カートリッジ)	
22	19	20	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	

ランク 前々回	ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
—	—	21	ソロモンの鍵	テクモ	4,900円(C)
23	22	22	謎の村雨城	任天堂	2,600円(D)
—	26	23	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	2,980円(D)
—	17	24	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)
21	—	25	ベースボール	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)

ランク 前々回	ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
18	16	26	六三四の剣	タイトー	4,900円(C)
10	21	27	じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	4,900円(C)
26	27	28	ポートピア連続殺人事件	エニックス	5,500円(C)
24	25	29	ゴルフ	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
16	18	30	スーパーピットフォール	ポニー	5,500円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP 10

ランク 前回	ランク 今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	443
2	2	バレーボール	任天堂	381
—	3	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	358
3	4	メトロイド	任天堂	311
5	5	ゴルフ	任天堂	251
7	5	麻雀	任天堂	249
4	7	ゼルダの伝説	任天堂	201
9	8	謎の村雨城	任天堂	128
6	9	ベースボール	任天堂	115
10	10	テニス	任天堂	109

●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)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

よお～～～っやく、任天堂以外のメーカーのソフトが、ディスクライターにはいったのだ。この日の来るのをどれほど待ったことか！　とあまり持ち上げるといやらしいかな。でも期待させていたわりには……3位なんだね。

最新 ディスクライター通信

今週は〝ディスクライターの一番忙しい日〟、新作ソフトの発売日のディスクライターの活躍ぶりをリポートしてみたぞ。

10月21日、火曜日、天気は晴れ。場所は原宿のキディランドの5F、ビデオゲーム売り場だ。売り場担当の長谷部さんのお話によると、任天堂のソフトはいつもお昼すぎごろにとどくとか。その場で待ち伏せすること1時間、PM1：00にソフトが到着した。箱の中に入れられたソフトは、ぜーんぶ新作の『プロレス』(あたり前か)。「3～4枚のカードを古い順から書き換えていく、というお客さんが多いですね」という担当のお話を聞く間もなく、早くも第1号のお客さんが現れた。石崎君(中1)は、ついこの間買ったばかりという『オセロ』を書き換えにきた。続いて近所のすし屋の店員さん、外人さんとさまざまなお客さんがひっきりなしに問いあわせをする。「でも本当に忙しいのは4時以降」とか、はたして本日の売り上げはどうなったかな!?



➡10月21日、午後1時。任天堂の新作『プロレス』入荷。



⬅裏には『ベースボール』が書き込んであるんだって。



⬅「今のおすすめは『悪魔城』だね」と長谷部さん



▲待つこと15分、はやくも現われたディスク書き換え希望のお客さん。



▲さすがゲーム少年、左手に持つ雑誌は!!　古典的なキャプションね。



▲結局、1日で200人が『プロレス』に書き換えたとか。スッゲー!!

ディスクライター書き換え開始日予定表

- ●オセロ(河田)　11月13日
- ●子猫物語(ポニー)　11月19日
- ●悪魔城ドラキュラ(コナミ)　12月10日
- ●デッドゾーン(サン電子)　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
- ●ガルフォース(ハル研究所)　1月10日
- ●ブリーダー(ソフトプロ)　未定
- ●ナイト・ロアー(ジャレコ)　未定
- ●きね子(アイレム)　未定

※イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『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

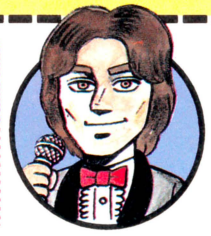
●11月14日付

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
6	2	バルーンファイト(BALLOON FIGHT)	$24.95	
3	3	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$24.95	
2	4	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
—	5	ガムシュー(GUMSHOE)	$24.95	
8	6	マリオブラザーズ(MARIO BROS)	$24.95	
9	7	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
—	8	ドンキーコングJr.(DONKEY KONG Jr.)	$24.95	
—	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
4	10	ポパイ(POPEYE)	$24.95	

●協力店　F.A.O SCHWARZ

おっと、新作が入ってきましたねー。『ガムシュー』というタイトルのやつがそれ。光線銃用のゲームで、日本じゃ発売されてないものだ。こんどくわしく紹介するから待っててね。それと『マッハライダー』の人気がけっこうスゴイね。

海外特派員レポート FROM AMERICA



アロハ！　今日はアメリカの50番目の州、ハワイのごあいさつで登場です。トムです。みなさん、アロハですか？　ここのところね、『がんばれ！　ゴエモン』にかかりっきりなんです。あれはいいゲームですね。とくにミュージックがサイコーにいい。チャンチャラチャカチャカってオリエンタルで、とってもオカシいです。



←あいにくマスターシステムの写真が間にあわなかったので、アメリカでの見本市のときの写真です。



←みんなでやってプレイしていたのだ。左から『ザ・サーキット』『青春スキャンダル』なんかがある。

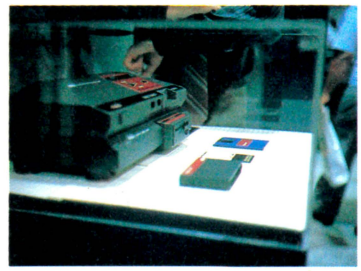
さて、さっそくですが、特派員レポート聞いてくれますか？　今回はファミコンじゃなくてセガのお話なんですよ。セガファンの人、よーく聞いててね。

ファミコンがアメリカの市場に進出したように、セガも"SEGA Master System（セガ・マスターシステム）"とゆーマシンで、進出する準備をしてました。このお話は、まえにもレポートしましたね。でね、このマスターシステムがですね、ついに発売されたんです。最初の予定だとクリスマス頃とか、来年早々ってことだったんだけど、早まったみたいですね。

で、気になるその内容はとゆーと、あのファミコンと同じく、光線銃が付いてるんですね。これは、日本本土でも発売されてないやつですから、けっこうめずらしいでしょ。この光線銃用に、ゲームが1本ついてます。

その他に、『ハングオン』のカートリッジもついていて、お値段は129ドルですから、そーですね、20,000円くらいかな。なかなかお手ごろなお値段ですね。

それから、アメリカでの評判もお伝えしときましょう。プレイした人の話をきくと、みんなキレイなグラフィックにびっくりしてたよーです。とくに『ファンタジーゾーン』みたいに、色とりどりなゲームには感激してました。I メガってのもウレシイみたいですね。



←これがウワサのセガ・マスターシステムだ。次号あたりでくわしく報告する予定だ。期待してね。



←光線銃で遊ぶヒゲのおじさん。口から出ている銃口は、となりで遊んでる人のやつね。ヘンなの。

そんなわけで、あんまりくわしく報告できなかったけど、今度、てってーてきにお知らせしますから期待しててね。ほんじゃ、アロハ！

●10月21日〜11月3日分

読者が選ぶ TOP 20

ランク 前回	ランク 今回		メーカー名	得点数
1	1	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	1,265
—	↑ 2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	840
2	3	ドラゴンクエスト	エニックス	636
17	↑ 4	戦場の狼	カプコン	589
3	5	がんばれゴエモン！ からくり道中	コナミ	460
7	6	グラディウス	コナミ	283
5	7	メトロイド	任天堂	261
4	8	ワルキューレの冒険	ナムコ	233
6	9	高橋名人の冒険島	ハドソン	216
12	10	ソロモンの鍵	テクモ	201
—	10	テラクレスタ	ニチブツ	201
9	12	ゼルダの伝説	任天堂	200
11	13	機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE	バンダイ	168
8	14	キングスナイト	スクウェア	163
14	15	スカイキッド	ナムコ	122
—	16	ASO	エス・エヌ・ケー	117
13	17	スターソルジャー	ハドソン	113
16	18	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	92
—	19	スーパースターフォース	テクモ	82
19	20	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	78

今週も人気投票第1位はダントツで『スーパーゼビウス』だったのだ。2週連続の高得票で年間累計の順位も大幅アップ。いっきょに10ランクアップで9位につけてきたぞ。ほかにもニューフェイス『ドラキュラ』なんてイキのいいのも入ってきているな。こーいう若いヤツらが入ってくるとランキングがはなやいでいいんだよな。ソフトハウスのみなさま方、どーかひとつ、ここらでもうひとがんばりもふたがんばりもしていいソフトをだして下さいな。たのんまっせ!!

読者の御意見板

●このあいだ、『キングスナイト』を買ってきてプレイしました。このゲーム、ロールプレイングゲームとは名ばかりのシューティングゲームだったんですね。武器だけは強くなるけど、主人公はぜんぜん強くならないし成長もしない。連射機能のついたジョイスティックを使わないとクリアできないなんて!! 期待していただけに、ちょっとガッカリ。

福岡県　浜本昌人　会員番号802041　35歳

●ぼくは『スーパーゼビウス』をたった4日でといてしまった。ぼくは病気でしょうか？

宮城県　真壁豊　会員番号803055　11歳

●とうとうドラキュラの変身した怪物をたおしました。ラストの自分の名前が出る所には、本当に感動しました。しかし、2周目のブロック2がむずかしすぎる!!　なんだあのメディウサは!!

大阪府　村上貴章　会員番号803486　14歳

●私は『高橋名人の冒険島』をやっているが、もう高橋さんを1538人も死なせてしまった！　まだまだ先は長いし……。あーっ、むつかしいよう!!

北海道　広森洋一　17歳

●このごろのゲームは簡単すぎる！　ディスクものは4日間以内、カセットはおそくとも1〜2時間でといてしまう。オレは不幸だー！

北海道　久保裕智　16歳

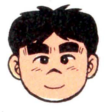
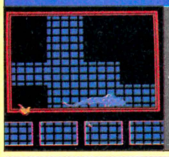
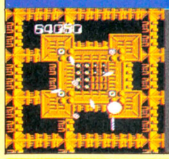
今までの累計

ランク 前回	ランク 今回	ソフト名	得点数	ランク 前回	ランク 今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	6,881	11	11	魔界村	2,178
2	2	グラディウス	5,459	10	12	忍者ハットリくん	2,075
3	3	ゼルダの伝説	4,607	12	13	メトロイド	1,868
4	4	グーニーズ	4,204	13	14	スーパーマリオブラザーズ2	1,549
5	5	がんばれゴエモン！ からくり道中	3,649	15	15	スターソルジャー	1,483
7	6	スーパーマリオブラザーズ	3,240	14	16	ディグダグII	1,419
6	7	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,184	16	17	謎の村雨城	1,239
8	8	ワルキューレの冒険	2,615	17	18	影の伝説	1,235
19	↑ 9	スーパーゼビウス ガンプの謎	2,230	18	19	マイティボンジャック	1,197
9	10	ツインビー	2,199	20	20	アトランチスの謎	1,073

お買い物に便利

新作ゲーム クロスレビュー

おこづかいには限度ってモンがあるからね、やっぱりムダづかいはいけないよな。そんなわけだから、このコーナーを参考にね。

評論家 / 作品	 ふく刺しは、3、4枚まとめていただくのがうなんだけど、勇気がいるなあ。 **東府屋ファミ坊**	 ハフハフハフ。かへほひーてしはったのは。いやはいったなー。イックション！ **水野店長**	 このあいだ少し髪を切りました。そのせいか、ちよっとかぜぎみの方里子です。 **森下万里子**	 ブロックくずしおたくのボクは、『アルカノイド』『謎の壁』の発売が待ちどおしい。 **ガスコン金矢**
スーパースターフォース  テクモ 5,300円 カートリッジ 発売中	シューティングに謎解きの要素もからませた、欲ばりなゲーム。スコア＝ゴールド（RPGの）の設定は楽しいが、その分シューティングのスリルが少なくなった。パリ8日よりもロンパリローマ8日の方がいい、という人なら。	力作であることはまちがいないんだけど、いまひとつシックリこないところがある。でもね、同じスーパーと名のつく『スーパーゼビウス』よりは、絶対遊べるゲームだね。それにしても、発売がずいぶんのびたなー。	シューティングがあまり得意じゃない人でも楽しめるゲームです。謎がイッパイでそれを解くだけでも1カ月ぐらいかかりそう。RPGもシューティングも、いっぺんに楽しみたいという欲ばりな人にはいいと思います。	当世流行のシューティングRPGアドベンチャーだ。『ゼビウス』も"スーパー"がついて、謎解きになったが、前作を超えたとは思えない。よせ鍋もいいが、今だからこそ、ボクは手間暇かけた一品料理を味わってみたい。
きね子  アイレム 3,300円 ディスクカード 11月下旬発売	新しいタイプのパズルゲーム。ちょっと取っつきにくいけど、やり始めると、夢中になる。ただ、10面しかないのが、ちょっと淋しい。やり込めば1週間程度で終わるだけに、30面ぐらい入れてくれてもよかったのでは。	最初の面のヨットが動いてるやつから始めたんだけど、これがやめられなくなっちゃってね。全部で10面きゃないけど、タイムを競うって要素もあるから、こりゃ遊べますよ。少しばかり感動してる私だったりするのだ。	動くジグソーパズルっていえばわかるかな。今までのファミコンにはまったくなかったタイプのゲーム。万里子はまだ16ピースでやっとだけど、そのうち48ピースにも挑戦してみたいな。このゲーム、絶対おすすめです。	『きね子』ってタイトルからして面白いけど、これは『キネティックコネクション』をもじったものらしい。よーするに絵合わせゲームだが、その絵がなんと動いている!! もーむずかしくて発狂しそう。でも、面白い!!
ディーヴァ ナーサティアの玉座  東芝EMI 4,900円 カートリッジ 12月5日発売	ファミコンでは珍しいウォーシミュレーションとアクションの2本立てゲーム。発想は好きなんだけど、欲張りすぎたせいか、消化不良の感もある。もっとシミュレーションに徹しても、おもしろかったんじゃないかな。	シミュレーションゲームなんだけど、RPGぽいとこもあったりして、ゲームそのものは充実している。でも、マニュアルがややこしいので、理解するまで1時間はかかるね。小学生には、ちょっとキツイんじゃないかい。	ちょっとややこしいけど、いろんな要素がもりこまれてて、けっこう楽しめるんじゃないかと思います。2人プレイもできるんだけど、万里子の場合は相手の足をひっぱるだけで、なんの助けにもなれなくて残念でした。	パソコン6機種＋ファミコンで発売の『ディーヴァ』だ。パソコン版は、まだやっていないので、残念ながらふたり同時プレイはできなかった。でも、レベル1で最後までやったのに謎が解明されないなんて、何かヘンだな。
ホッターマンの地底探険  ユース 5,500円 カートリッジ 11月下旬発売	『ディグダグ』（ナムコ）をアレンジしたようなゲーム。陰険撃ちもできる。全体的にはかわいいゲームなんだけど、操作性が悪いのと、独創性に欠けるのがイマイチ。あと、画面の上下で主人公が欠けるのも、ちょっとね。	これはマイナーな感じでいいぞ。まず、私の第6感にピンときた。他人からB級指向とののしられよーが、この道はいつか来た道、まっすぐつき進むのだ。で、どーしたって『ホッターマン』はいい。私と趣味を同じくする人に。	動きもゆっくりだし、敵もあんまり強くないし、簡単に遊べるのはいいんだけど、そのぶんちょっと刺激がないかな。ちっちゃい弟とか、妹とかいたら一緒に遊んであげれば喜ぶんじゃないかな。初心者の方むきですね。	その名もズバリ『ホッターマンの地底探険』。なんかタツノコプロのノリだな……。『ディグダグ』みたいに地中を掘りながら、アイテムやパスワードを探すゲームだ。いろんな要素が盛り沢山だけど、イマイチな感じ。
ザナック  ポニー 2,900円 ディスクカード 11月28日発売	基本に忠実に作られた、パワーアップ型シューティングゲームの究極。妙に力んでないのが、いいね。とくに、スロットマシンのような緩急をつけたスクロールはみもの。ちょっと難しすぎるけど、マニアなら買いだね。	シューティングゲームのばあい、スピード感ってのがけっこう大事な要素だと思うのね。その点『ザナック』は、150点くらいの点数はあげてもいいよね。ただし、私が単にヘタクソなのか、すぐ死んじゃうのには閉口だな。	何がどうしたのか、まったくわからないうちにやられてしまいました。何度やっても先に進めなくて……。スピードが速すぎて目がついていかないのかな。シューティングゲームになれてる人むきのゲームだと思います。	小手先の目新しさではなく、正攻法のゲーム作りに好感が持てた。速い動き、緩急自在のスクロール、チラつかないスプライトなど基本をしっかりおさえている。シューティングゲームが好きな人には、おすすめの1本。
今週はこれを買え！	シューティングファンなら『ザナック』、頭の運動をしたい人なら『きね子』。今週は、この2本で決まりだね。2本とも買ってもカートリッジの値段くらいだから、損はないと思うよ。	理知的で教養のある人と、みんなからいわれている私としては、なにがなんでも『きね子』をおす。これこそ究極のパズルゲームなのだ。こーゆーのがキライじゃなかったら、買いたまえよ。	おすすめはやっぱり『きね子』。万里子が買うならこれしかありません。『ザナック』はシューティングの好きな人に、『ディーバ』も普通のゲームじゃ満足できないって人に、おすすめです。	今回は見送りにしようっと。これから年末にかけて新作ゲームがいっぱい出るから、新作情報を見て、ちゃんと購入計画を立てないと、お金がいくらあっても足りなくなっちゃうもんね!!

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

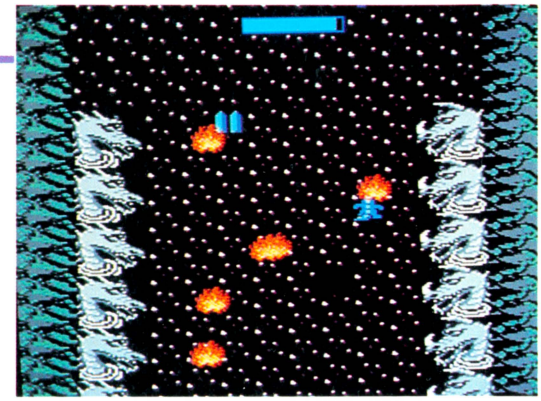
このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

タジリプロのパイオニアレビュー

キングスナイト

オルゴナイト

●パワーアップシューティングゲーム



ソノ時4人はひとつになった

今やファミコンソフト界は、隠れキャラクター全盛……違った、ロールプレイングゲーム全盛の時代。んで『キングスナイト』もアクションロールプレイングゲームと銘うっての登場だ。果たして『キングスナイト』は、ロールプレイングの決定版ソフトになるか。ハテサテ。

今年のアタマに『ゼルダの伝説』が出て以来、ファミコンソフトは、ちょっとしたロールプレイングゲームのブームだ。続いて『ドラゴンクエスト』が大当たりした後にゃ、もうロールプレイングと聞いただけで、ファミコンファンはソソクサとサイフから5千円札を差し出すようになっちゃった。ソソクサ。

そして、『キングスナイト』はロールプレイング＋アクションゲームの決定盤と銘うって、発売されたソフトだ。『ゼルダの伝説』や『ドラゴンクエスト』の熱狂者達は、ほとんどのヤツが走って買いに行ったに違いない。俺だってそうだもの。つまりは「ゼルダの夢をもう一度！」ということなのだ。このソフトにかける期待は、銀河系よりも大きかった！　ビッグバーン。

だが、家のファミコンにカートリッジを差してスイッチを入れた直後、俺は思ったね。「このソフトはロールプレイングじゃない」と。

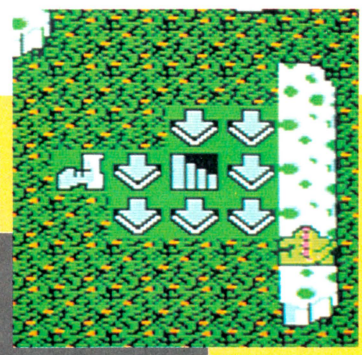
『キングスナイト』のいってるところのロールプレイというのは、つまり登場人物の成長だ。レイジャックやトビーといった人物が、アイテムを取ることで、どんどん強くなっていく。しかし、考えればすぐわかることだけどこれって『ツインビー』で白いベルや赤いベルを取るとツインビーが強くなるのと、まったく同じことなんだよね。

もちろん『ツインビー』がロールプレイングゲームだなんていう人は一人もいない。アレは正真正銘のパワーアップシューティングゲームなのだ。成長するのと、パワーアップするのは違うことだからね。ジョーシキジョーシキ。

従って当然のことながら『キングスナイト』はパワーアップシューテイングになる。アンドロメダ星雲よりも広く拡大解釈してもロールプレイとは言い難いというワケ。

ところが、『キングスナイト』をパワーアップシューティングゲームとして考えると、また不都合が出てくる。ソレは一体ナニか。ひとつはスコア(点数)がないこと。アクションゲームにスコアがないなんて聞いたことがないよ。自分が前にプレイした時と比べて、上手くなったのかヘタクソッタレになったか、よくわからないじゃない。ま、ロールプレイならなくてもいいかも知れないけど、アクションには欲しいよね。ンで、もうひとつはゲームオーバー表示がない

このソフトにも地下階段！



お私の神様！「ゼルダの伝説」に始まり、「スーパーチャイニーズ」「がんばれゴエモン」とあらゆるゲームソフトに、この四角い地下階段は出現した。そして、『キングスナイト』にも。どれもカタチが似ているのが不思議だ。

キングスナイトの4面

1面（レイジャック）



レイジャックは山々と森を舞台に戦う。だが、山々はなぜか全部平らな台地みたいだ。おかしいよ。

2面（カリバ）



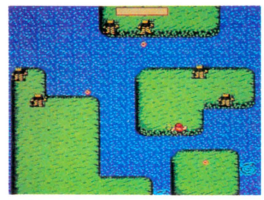
ジーサンのカリバは白い屋根の建物が渋い街が戦場だ。建物を壊しまくるとアイテムが出るゾ。

3面（バルーサ）



怪獣バルーサもまた森を舞台に大暴れなのだ。しかしあの緑のブツブツのついた白い岩（？）はヘン。

4面（トビー）



砂漠と海で戦うのはトビーくんだ。海の中はコントロールが難しい。イライラするぞ。グオーッ。

我らのクレア姫を救いに行くためには、まずあせっちゃいけない。前座の4面をプレイするんだ。4人の戦士をそれぞれ1面ずつプレイして、生き残ったヤツラで姫を助けに行くのだ。死んだヤツにはもう用はないのサ。

というコト。なんかディテールをつつき回してやらしいな俺。だけど〝GAME OVER〟のたった8文字が出ないのも、ヘンです。お家のお父さんとかが、たまたま遊んでみたりしてゲームオーバーなったのわかんなくて、デモプレイなのにコントローラーをピコピコやってる風景ありがちでしょ。やっぱり。終わる時のケジメはつけたいモノです。

それと、もうひとつは登場人物が4人もいてそれを順番にプレイするというコト。おもしろいソフトって、ゲームの主人公に感情移入ができるか否かだと思ってる。『マリオ』やるときゃ自分自身がマリオのつもりでいるし、ロヒゲ付けちゃったりして10メートルぐらいジャンプして……そんなヤツァいねえよ。ところが『キングスナイト』じゃ、主人公が4人もいる。イチイチ感情入れまくってたら、オイラ精神分裂症になっちまうよお。ジキルとハイドも真ッ青だ。

だけど、ゲームをやる上では、4人ともそう違いはない。このヘンが矛盾するンだ。結局主人公はヒトリで良かったと。ま、最後どおしてもフォーメーションパーティー組んで戦わないと気がすまないツーンだったら話は別だけど。

これらのことは、『キングスナイト』をロールプレイングゲームを作ろうとして、結果的にシューティングゲームになってしまったコトに原因はあるだろうね。ンで、ロールプレイにもシューティングにもなり切れずに、その狭間でさまようことになってしまったンだね。このゲーム最初からパワーアップ物を作るつもりでゲームデザインすれば、結構ヨイ物ができただろうと思うだけに、この宙ブラリンは残念至極だ。BGMはよくできてるしね。関係ないけど。思い出したから言ってみただけサ。

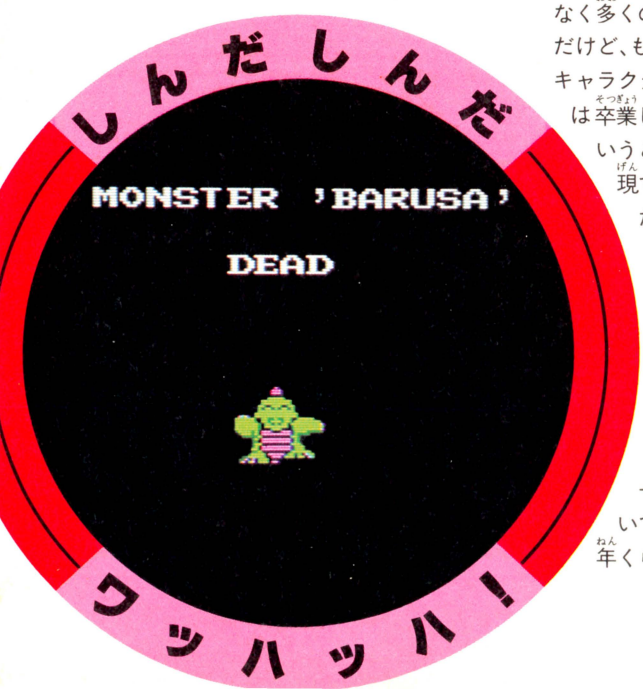
だから私はこのソフトをパワーアップとロールプレイの世界におけるコウモリと呼んでいます。今思いついたンだ。

それでね。これは『キングスナイト』だけじゃなく多くのファミコンソフトに言えることなんだけど、もうイイ加減〝2パターン切り換えのキャラクターの動き〟と〝等速直線運動キャラ〟は卒業して欲しいな。前者の方は、わかり易くいうと例えば人間が歩く動作をゲームで表現する場合、足を閉じたパターンと開いたパターンの2種のセル画を繰り返し表示すれば、一応それらしく見えます。が2種より3種、3種より4種、ひとつの動作に対して多くのセル画を使った方が、よりリアルに見えるのです。後者の方は、ようするに何も考えてないボケキャラクターのことで、ある一定区間を常に同じスピードで、行ったり来たりを繰り返していて、まるで生命感が感じられない。5年くらい前のパソコンソフトなら許されたでしょうが、ファミコンにはもっと頭のいいキャラクター（例えばの話、『ゼビウス』のテラジやカピのように、プレイヤーの位置によって出方を変えたりするのって、頭のいい部類に入ると思う）を出して欲しいと、毎日夜も眠らないで祈ってるのでした。ヒャー。

『キングスナイト』については、全体的に見れば〝誰でもちょっとがんばって遊べばクリアーできるソフト〟だ。それはゲームが易しいというんじゃなく、全ステージ＝5面クリアーすれば目的を達成できるということ。今までどのソフトをやっても最後まで行けなかった人はチャンスかも知れないゾ。でも易しいゲームじゃないよ。ただゴールは近いってこと。

■評／田尻智（ビデオゲーム通信）

■スクウェア
■4,900円（カートリッジ）



『キングスナイト』地方のソフト天気速報

速報官 / 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	タジリプロ
明かるさ	☁	⛅	☁	⛅
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



ボク、戦争なんて恐いからイヤン。なんつってブリッコしてる、そこの君。オラオラ、どいつもこいつもワシが面倒みたる！　と鼻息も荒いそこのお前。誰もが気軽に楽しめる、それが『戦場の狼』だ。

せんじょうのおおかみ

戦場の狼

●南洋のライフル魔ゲーム

撃つだけ撃ってモラル無し!!

ある晴れた日曜日のことだった。私が仕事場で、大好きなまみちゃん（山瀬まみだよ）のビデオを観ていると、１本の電話がかかってきた。

プルルル……プルルル……ガチャ。

「ヤア、みんな！　俺はＧＩジョーだ。今、アフリカ戦線の真っただ中にいる。仲間がやられて大変なんだ。君もすぐ応援に来て欲しい。じゃあ、また!」

な、なんだったのだ今のは?

まみちゃんのビデオを奇妙な電話で中断された私は、ひどく不機嫌な声でそう言った。イタズラ電話だろうか？　だが、声の主は私に助けを求めていた。それに電話の向こうでは、何やら爆発音や銃声、人のうめき声が聞こえていたような気もする。戦場からの電話？　まさか。ここは平和な日本だ。そんなバカなことがあるはずはない。私は気をとりなおしてビデオをスタートさせると、再び仕事にとりかかった。そう、明日までに『戦場の狼』のレビューを書き上げなくてはならないのだ――。

☆　☆　☆

戦争映画が近頃はまたブームになってきているようで、シルベスター・スタローン主演の『ランボー』シリーズをはじめ、『コマンドー』『デルタフォース』など、いろいろと上映されとるようですな。おまけに大人の戦争ゴッコとも言うべき、サバイバル・ゲームまでが大流行。日本では、つい２年ほど前に始まったと思ったら、今では全国で10万人ものサバイバル・ゲーマーがいるんだとか。人間には生まれつき、闘争本能というものがあるから当然といえば当然の話。もちろん、いくら「戦いたい!」って欲望があったとしても、本当の戦争は痛いから誰だってイヤなわけで、その代わりに戦争映画を観たり戦争ゴッコをする――つまり死なない安全戦争をする、というわけだ。

ファミコンだって例外じゃない。ほとんどのゲームが敵と戦って何らかの目的を達成する、一種の戦争がテーマなんだから。ただし、今回ここでとりあげた『戦場の狼』は、ホントの戦争ゲーム。宇宙空間で手が７本も８本もある怪物と戦ったり、わけのわからない魔法の国で悪の大王と戦ったりするのではなく、人間世界の戦場が舞台なのだ。あ、戦場だから〝舞台〟じゃなくて〝部隊〟か。ま、いいや。

さて、そういうわけでファミコンとしては、今までにもこの手のソフトはいくつかあったけれど、私はこれが一番良く出来ているのではないか、と思う。とにかく、やっててアキない。何度でも遊んでしまうのだ。これはゲームを作るうえで非常に大事なことだよ。

せっかく何千円かのお金を出して買うんだから、同じお金を払うのなら長く遊べるもののほうがイイに決まってるじゃん。

ファミコンのソフトなんてアキたら他に使い道ないし、カセットテープと違って明菜の曲を入れるわけにもいかん。ましてや、重量が軽いんだから文鎮にもならんよ。だから長ーく遊べることは嬉しいかぎり。

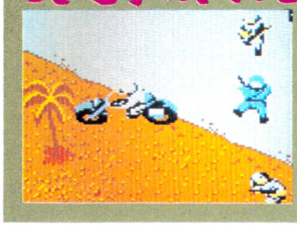
で、こうもアキないのはなんでかな？　と思ったら、ようするにストーリーが単純だからなのだった。とにかく撃つだけ、ひたすら撃つだけ。ソフトについてくる解説書を見てもわかると思うけど、簡単な操作方法とアイテムの説明が少し載ってるだけで、あとはストーリーを劇画化したコミックスがついている。

結局、何の説明もいらない。バカバカ撃つだけなのだ。

攻めて来る敵の歩兵をマシンガンでなぎ倒し、塹壕深く潜んでいる奴やトーチカからロケット弾を射ち込んで来る敵は手榴弾でコッパみじんにしてしまう。

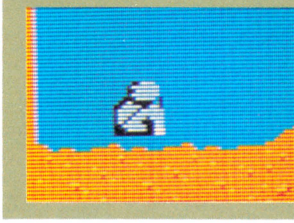
もう、ひたすら殺しまくっちゃうわけだ。

戦場まぬけシリーズ①
交通事故で死ぬ奴



私が敵の本部に迫ろうとしたその時でした。バイクが急に出て来たのです。よける間もなく私は轢かれてしまいました。こんな死に方でも名誉の戦死というのでしょうか？

戦場まぬけシリーズ②
池にハマって死ぬ奴



ズブズブ、ズブズブ。ああ、私の体が沈んでゆく。敵の背後へまわり込むため池を渡ろうとした私は、中に入ってから大事なことに気がつきました。「俺は泳げなかったんだ」

おーい水島ァ、一緒に日本へ帰ろォ〜〜!

昔っから「軍隊とブタ箱のメシはマズイ」とはよく言ったもんだが、なんだこりゃ。まったくヒデェー食事だぜ。戦闘能力は一級品の俺なのに、どうして〝Cレーション〟なんかを喰わなきゃイケねえんだい。冷えたペーストにビスケット、チーズ、それにパンがひと切れ。これじゃ体がもたねえぜ。しょうがない、こっそり隠し持ってきた煮豆の缶詰でも喰うか。腹がへってはイクサもできぬ、缶のフタもなめちゃえ。ペロペロ。痛テッ、口切った！

マッ、マズイ！



「ヤア、みんな！ 俺だGIジョーだ。コラァー！ トミサワ芸能ォ！ 早く助けに来いと言っただろうが。何をやっとるのだ何を。こっちは今、大変なことになってるんだぞ。早いとこ来ないと……ウッ!! や、や、ら、れ、たあ……。くそォ、トミサワめェ、この役立たずめが〜〜〜!! ガチャ」

受話器を置いた私は、少しめまいがした。

■評／トミサワ芸能(戦場のオッカケ)

■カプコン
■5,500円(カートリッジ)

戦場まぬけシリーズ③
ヘビに噛まれて死ぬ奴



史上最強の男、私スーパージョーにも嫌いなものがあります。それはヘビ。ああ、グリーンベレー時代のヘビでも何でも喰っちゃう訓練をサボらなきゃ良かった、と思います。

これじゃ子供の教育に良くないんじゃない？ とか言っても「バカモン！ これが戦争というものだ!」なんつって怒ったりして。モラルなんか全然ないの。イイよねェー、こういうの好きだなあー、私。どうせゲームなんだもん。

ただ、ちょっと残念なのはマップが短いことだな。ゲームそのものが、銃を撃ちまくって手榴弾を投げまくってると、けっこう先へ進めちゃって簡単なだけに、大人も子供も楽しめるのはイイんだけど、すぐ終っちゃうのだ。

1回クリアーするとあとは敵の攻撃がキツくなっていくだけで、同じマップが繰り返し、地下シェルターの位置が微妙に違ってたりはするけど、基本的には一緒。たぶん主人公のスーパージョーが、1人で壮絶な戦いに挑んでいるのを演出するために、敵を一度にたくさん出し過ぎたからなんだろうな。

そうそう、この敵ってのがまたゾーロゾロ出て来るのだ。あとからあとからゴキブリみたいに。スプライトの限界を超えて出て来るから画面はチラつくし、敵の撃つ弾は見づらいしで、困った連中だ。アイドルの追っかけじゃないんだから、まとわりつくんじゃないっての。お前ら、いったいどこの国の人間なんだ？ 解説書ではドイツ軍になってるけど、その特攻精神は日本人としか思えない。まわりにヤシの木が生えているところをみると、南の島らしいからサイパンだろう。サイパンで米軍と戦ったのは日本軍だったはずだしね。ほーらみろ、いくらゲルマン民族のフリをしても、その6等身は隠せまい。ま、そんなことはどうでもイイか。

なんにしても、この『戦場の狼』は人間の闘争本能をスルドク刺激してくれて、日常たまったストレスを解消してくれるのだ。アイドルが〝夢を売る商売〟なら、ゲームは〝夢を代理に体験させてくれる商売〟なのだ。ゲームの中でなら君達は不思議な国の王子様だろうと、若き宇宙戦士だろうと、美しい恋人を救いに向かう白馬の騎士(そんなゲームないか)だろうと、何にだってなれるのだ。日本では絶対に所持することができない銃を撃ちまくることもできるし、見たこともない国を冒険することもできる。ゲームだからこそ、なのだ。

「銃を持てない社会はつまらないが、銃を必要とする社会はもっとつまらない」(寺山修司)という言葉もある。ゲームだからこそ、何でもできるのだ。

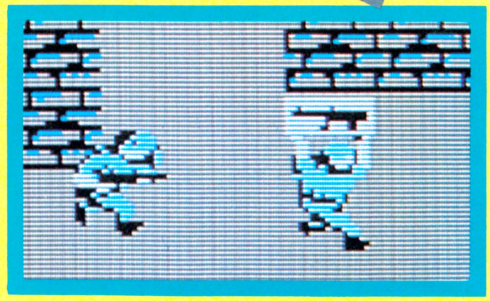
☆　☆　☆

よし、と。これで原稿もできたし、さーて、ひとっ風呂あびて酒でも飲んで寝るとすっかな。

私がそう思った、その時だった。再び仕事場の電話が鳴り始めた。

誰だ今頃？ ……ガチャ。

撃っても撃ってもタマ減らず



ジョーの持つ、いくら撃ってもタマの減らない弾丸補給無用のライフルとは何だろうか？ 見たところベトナム戦争初期まで米軍の基幹小銃だったM14のようである。この銃は7.62ミリNATO弾を使用しているうえ基本設計が古いから、フルオート射撃のコントロールがまったくきかないと、評判が悪かったのだ。でもタマが減らないわけないし、捕虜を助けると銃がパワーアップされるというのも妙だ。あと、手榴弾が無限になるってのも謎だよな。

『戦場の狼』地方のソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	トミサワ芸能
明かるさ	☔	☀	☁	⛅
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

怒 いかり

ゲームセンターで大人気のシューティングゲーム「怒」が、とうとうファミコンカートリッジに登場だ！　しかもアーケード版にはなかった新しい魅力がタップリ盛り込まれてるぞ。

●(株)ケイ・アミューズメントリース　11月26日発売　5,500円

ストーリー

戦場では敵なしと言われ、おそれられているラルフとクラークのふたりに、秘密指令がくだった。某国に潜入したラルフとクラークに、敵の激しい迎撃がおそいかかる！

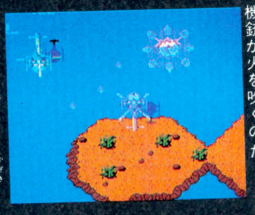
ふたりの侵入者、待ち受ける敵兵!!

物語はここから始まる……





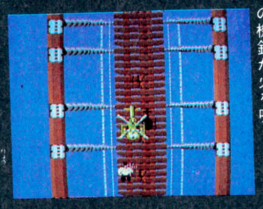
敵兵の激しい射撃！弾のあいだをかいくぐり、前進をつづけるラルフ！



大河のうえ、くりひろげられる空中戦。機銃と機銃が火を吹くのだ！



河の中を進むラルフとクラーク。水中では移動が少し遅くなってしまう。



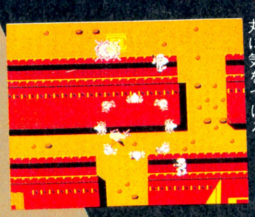
河の上にかけられたつり橋の上。ヘリコプターの機銃が火を吹く！

RALPH



CLARK

数々の敵が待つ地獄の戦場だ！



敵の強固なとりでを攻める。とりでの兵士の弾丸に気をつけろ！



両わきに家の並ぶ、今は誰も住んでいない村。戦車があらわれたぞ！

プロペラ機で某国へと潜入したラルフとクラークは、墜落により移動手段をうしない、機関銃と手榴弾だけで敵の猛攻の中へ飛び込んでいった。行く手には河や村、湿地帯がふたりを阻む。

戦え！ ラルフとクラーク

□移動



ラルフとクラークのふたり、はっきり言って歩みはのろい。水中や湿地ではさらにのろいのだ。

□武器の発射方向



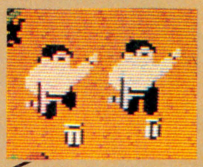
機関銃や手榴弾の発射方向は✚ボタンで制御だ。戦車のときの砲塔の回転方向もAボタンと✚ボタンで操縦だ。

□機関銃

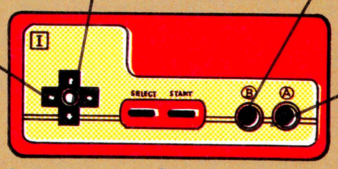


ふたりの持っている弾は限りがある。ただ射ちまくればいいってワケじゃないぞ。キチンとねらって撃とう！

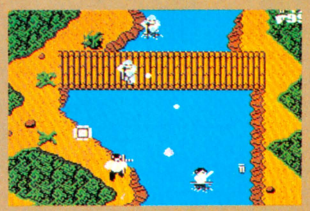
□手榴弾



手榴弾にも、もちろん限りがある。障害物があって、銃がとどかないときに使うと、とても有効なのである。

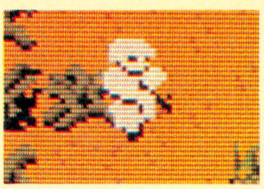


慣れるまではチとムズカシイぞ、コントローラー操作。銃や手榴弾、それに戦車に乗ってるときなど、それぞれにコツがあるので注意！



銃から手榴弾へのきりかえ、そして敵のねらい撃ち。流れるようなコントローラーさばきが必勝テク。

ふたりを阻む敵たち

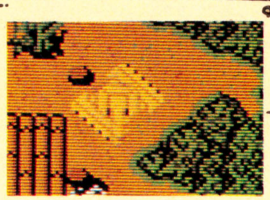


敵兵には、軍服の色に種類があって、それぞれに特徴があるのだ。

敵兵

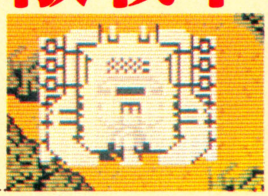


おどっているワケではない。敵の兵士たちは撃たれるとこうなる。



敵の戦車には2種類あって、手榴弾ひとつで破壊できるタイプと、

敵戦車



手榴弾を2発打ち込まないとこわれてくれない巨大戦車の2タイプ。

トーチカ



屋根のドクロが不気味に点滅。飛び出した銃口が次々と弾を出す！

ヘリコプター

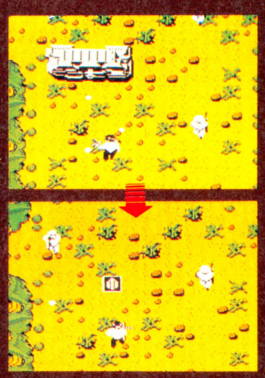


同時に3発の弾丸を発射。オマケに飛ぶから始末が悪いヤツだぜ。

敵を撃破するとホラ、アイテムの出現だぜ！



⬅軍服がピンクの兵士は、たおすとアイテムのパネルに変身する。戦車のときは、ふみつぶす、といった少々残酷な方法でたおせる。



⬅左のようなトーチカなどを破壊すると、アイテムのパネルが何個かかくれているぞ。敵の射撃には必ず穴があるから、見つけてくれ。

アイテム

ゲームをつづけて、敵地の奥へ奥へと進むのに、無視できないのが、このアイテムのパネルだ。ラルフとクラークの武器の補給、パワーアップと、手に入れたいものばかりなのだ。

F これはとっても便利。発射した銃が障害物を貫通する。

L 銃の射程距離が長くなる。早め早めに敵をたおせるのだ。

S 同じく銃の発射速度が速くなるのだ。先手必勝！　てワケ。

B 手榴弾の破壊力がパワーアップ。多くの敵がたおせるぞ。

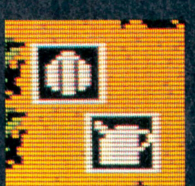
K これをとった瞬間に、画面上の敵はすべてかたづけられる。



この銃の形をしたパネルは、ズバリ、弾丸の補給なのだ。限りある銃弾は有効に使おうぜっ！



戦車のときのエネルギーはもちろん、銃と手榴弾の補給も兼ねている、一枚でグンとお得なヤツだ。

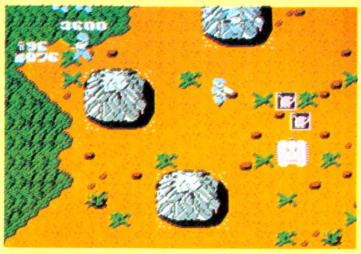


左上のパネルが、手榴弾補給アイテムなのだ。戦車の主砲弾の補給もコイツでおこなうのだ。

ステージ1のマップだぜ

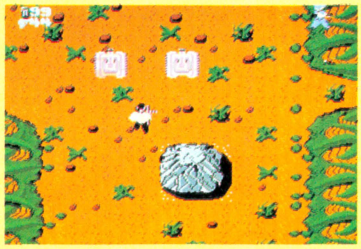


戦車にはエネルギーが必要だ！



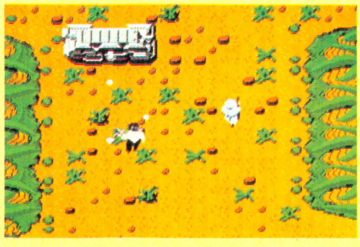
敵兵の銃弾にもビクともしない、なかなか頼れるヤツなんだ、戦車って。でも補給をしながら進まないと、自爆するぞ。そんなときは脱出！

さあ、戦車だ！コイツで敵を一掃！



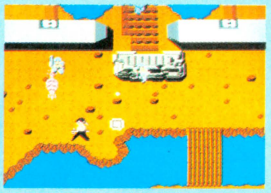
最初にあらわれる戦車、2台あるけど、1台の戦車に、ラルフとクラークが同時に乗り込んで2台に分かれるってこともできるのだ！

なくてはならないのがコンティニュープレイ



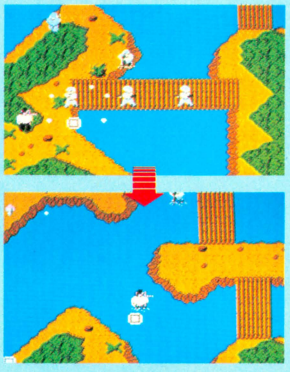
ひろーい戦場を進撃するためには、なくてはならないコンティニューコマンド。ゲームオーバー表示の前に、A・B・B・Aとボタンを押せ！

バズーカには気を付けて！



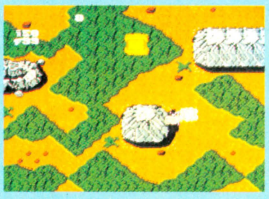
橋の直前にしゃがみこんでるヤツ。こいつには気をつけろ。イキナリ攻撃してくるぞ！

つきまとう地雷！



コイツは一体何なんだ。ラルフとクラークの行く方向へついてくる。ほうっておくと水の中までプカプカついてきて、止まるとドカーン！

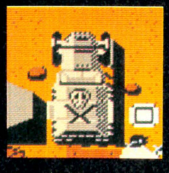
動きまわる敵にもやはり死角があるのだ！



戦車がジャマするところには、障害物がある。かくれる場所をスルドク探り、手榴弾だ！



ラルフとクラークを待ち受けるデカイ敵たち



⬅動いて攻撃してこないから、チョロイ。





デカイ、スバヤイ、オマケにカタイのだ。

左下のトーチカと同じ。死角があるぞ。

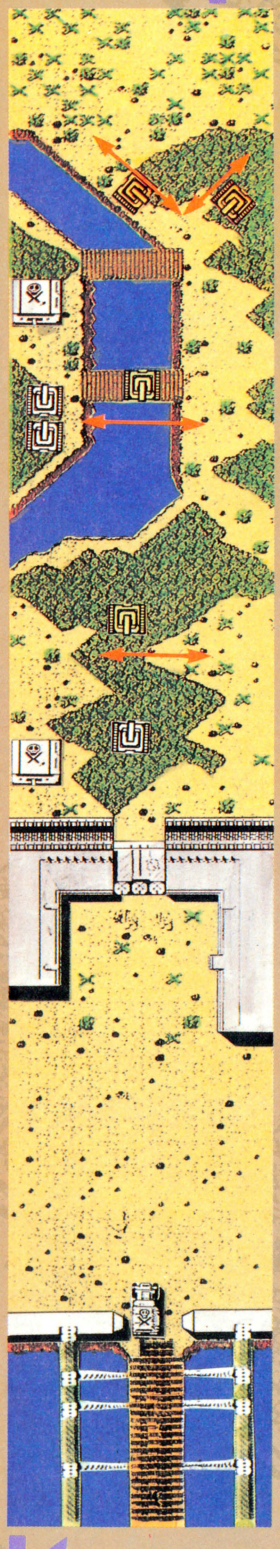


⬅死角を見つけてしまえば簡単なのだ。

ここに集めたこいつらは、ナリは確かにデカイけど、ゼーンゼン強くないやつと、やっぱり強いやつがいる。どれとどれかな？

START

たったふたりだけの軍隊、いま戦場へと……





トラップを見たら、まっしぐらに逃げろ！

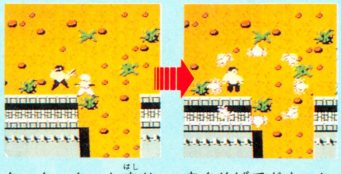


コイツは何だ？　と近寄っちゃうと……。と砲弾がヒュルヒュルと飛んできて……。トラップにズバリ命中、大爆発！　だぜ。

つきまとう地雷と共に、ヤツカイなヤツガ、このトラップなのだ。近づくとどこからともなく砲弾が飛んできて、ドカーン！　見つけたら逃げようぜ。

白爆する兵士たちよ、オマエは悲しすぎる！

自分の命を国家にささげちゃう、ってカワイソーなヤツがコイツ。迷惑なのだ。



タッタッタッと走り寄ってきて、何だ？

すぐそばでドカーンと自爆しちゃうのだ。

超巨大戦車の登場だ、コイツには勝てるか？

敵の軍には、ラルフやクラークの何倍もの大きさの巨大戦車がいる。大きいくせに動きは早く、攻撃力は大きい。手榴弾を2発あてないと破壊できないぞ。



⬅デカイことはデカイ。でも必ず弱点が……？



➡手榴弾をひとつだけあてると点滅を始める。

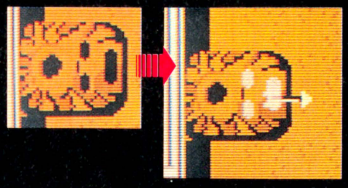


⬅逃げまわりながら投げた2発目が命中だ！



ランチャーを肩にかまえ、しゃがみ込んでるヤツには、要注意！　弾は早くてよけにくい。

イキナリ攻撃してくるコイツらに気をつけろ

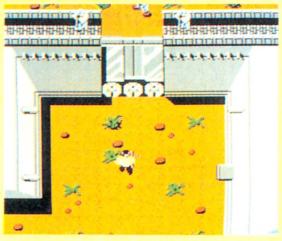


初めてコイツを見た人は、かならず1回はヤラレちゃうんじゃない？　タイミングを見よ。



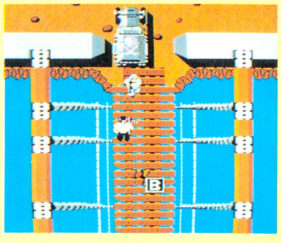
コイツも上のヤツの親分みたい。矢を出す方向は決まっているぞ。

ゲートのまわりには手強いヤツがイッパイ



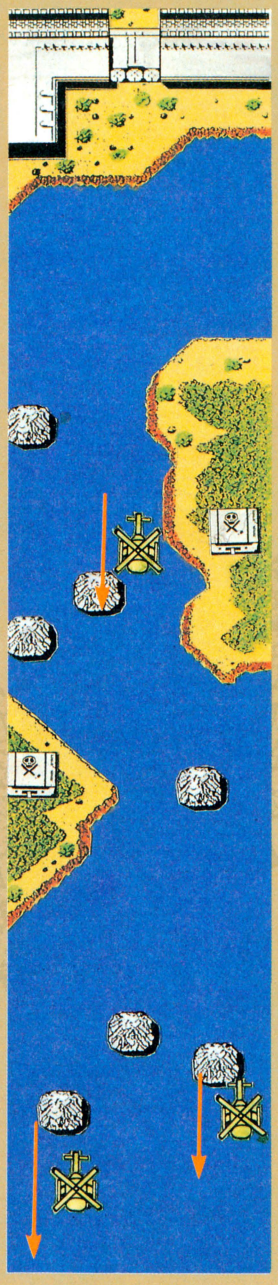
ゲートの上の兵士は、こちらが近づくと手榴弾を投げてくる。攻撃のあとはすぐ逃げろ。

せまーい橋では、慎重に前進するのだ！

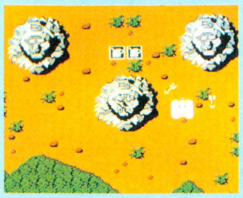


橋の上はせまいので、敵の攻撃もよけにくい。逃げ場所を確保するようにジワジワ進む。

いよいよクライマックス！ 一気に紹介だ!!



人面岩が、補給物資をカタクナに守ってる！



矢を３方向に吹き出す人面の岩。戦車にとってもこの矢はコワイ。命中すると、さすがの戦車だってクラッシュ！　気をつけろ！

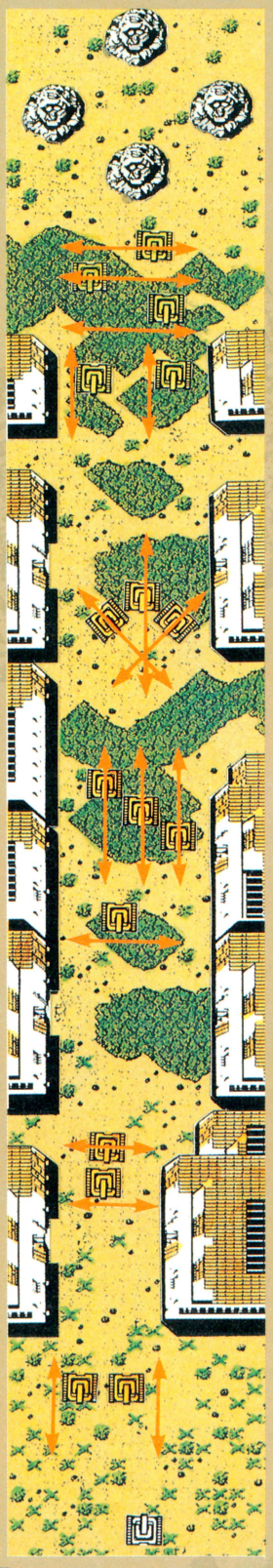
一致協力、敵の戦車を乗っ取りしちゃえー!!



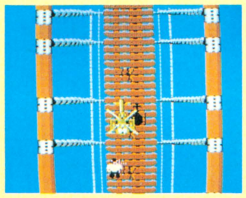
あらわれた敵戦車。ふたりで力を合わせて敵を混乱、手榴弾で撃破する！　戦車は動きが複雑じゃないから、待ち状せろ！



爆発する敵戦車。あらわれたのは搭乗可能な点滅する戦車だ。ラルフとクラークを戦車にかさねて、Ａボタンで搭乗だ！



橋の上のヘリコプター、キミならどうする？



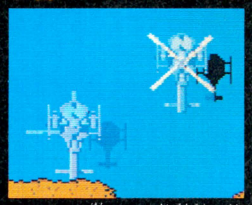
せまく、長い橋のうえで、敵のヘリコプターと遭遇。橋のうえは逃げ場所がなく、機銃は拡散して飛ぶから危険なのだ！

砲をかついだヤツ、前に立ってはダメ！

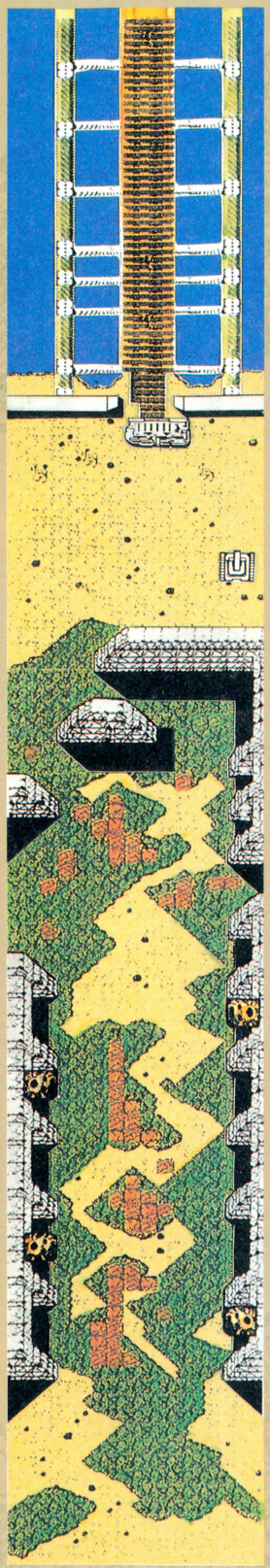


コイツらの武器はスピードがあって強力だけど、はなれていればまっすぐ前だけにしか飛ばないから、手榴弾でバッチリだ。

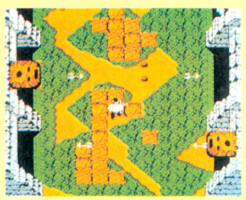
大空を進撃する２台のヘリコプター!?



アーケード版では、大論争の的だったヘリコプター。『乗れる、乗れない』の争いの中、ファミコン版ではズバリ、乗れまーす！



左右から矢の猛攻！慎重に前進、攻撃だ！



穴のあいた岩は、中から矢を吹く無人の兵器だ。矢の吹き出る間隔は、ラルフとクラークがやっと通れるぐらいしかないぞ。

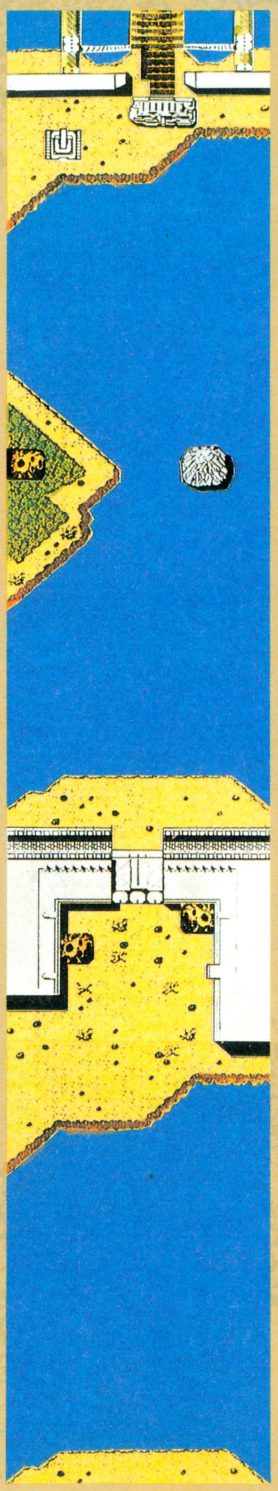
オマエラ、ジャマだ！空から敵を一掃！



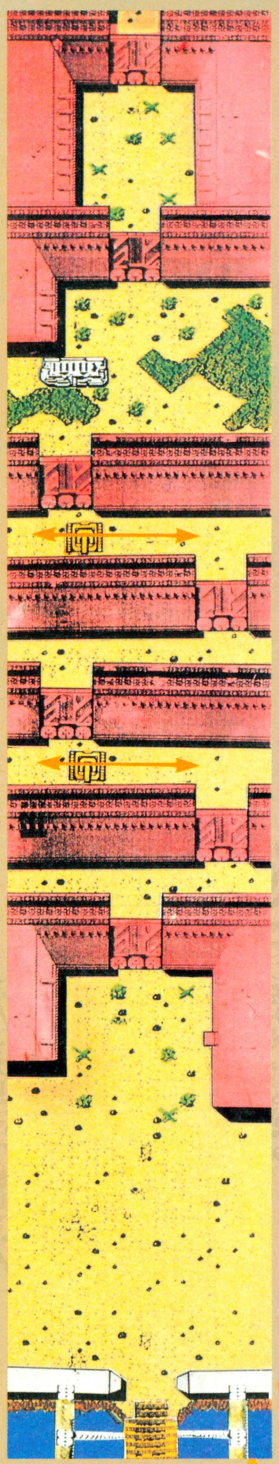
着陸しているヘリコプターに、ラルフとクラークをかさねてＡボタンで搭乗。島にはワナがイッパイだ。気をつけるのだぞ。



敵の猛攻とゲートの兵士に注意！



いよいよステージ1の終幕だ！





そしてこれがステージ2だ！



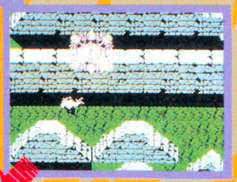
⬅ステージ2での新キャラ。かなりのスピードで飛来する。敵軍の生物兵器であろうか!?



➡ドギツイカラーの敵ゲート。それにもましてオドロクのは、敵兵の猛攻のかずかずだ。



⬅でたーっ！　コイツがウワサの近未来無敵モヒカンあばれんぼう野郎だ。メチャ強い！



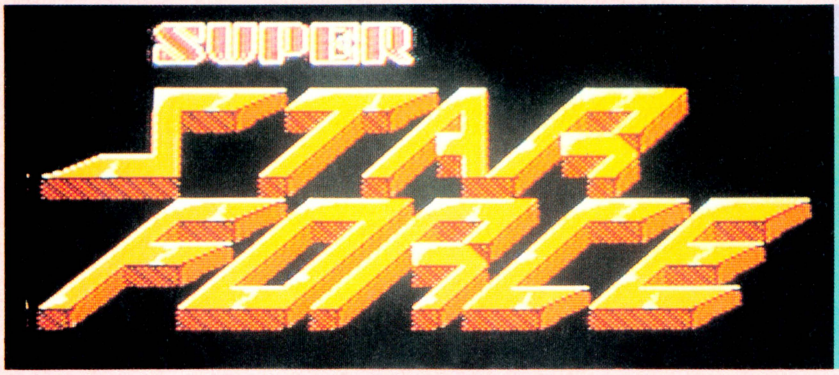
➡アレ？　いきどまりであろーか？　手榴弾をカベに投げてみる。どこか弱いところは？



⬅ドまんなかが爆発！　突破口が開けた。オマケに補給もできて、ラッキー。前進だ！

ラスト・バトルはとりでの中、
過激なまでの銃撃戦が展開する!!

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



スーパースターフォース(時空暦の秘密)

やっと、待ちにまった『スーパースターフォース』が発売になったぜっ！　長かったなぁー。まぁ、待ったぶん、ゲームがオモシロいから許しちゃおう。今回は最終ラウンドマップ＋ラウンド3までの地下マップを見せちゃうよ。迷路になってるからマップをたよりに進んでね。"時の秘石"を集めに、さぁキミも出発しよーぜえーっ!!

●テクモ　11月11日発売　5,300円

時空暦0001年は、こうなっているのだ！

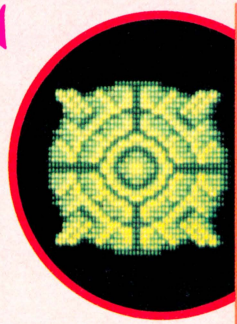
この先にまつものは!!

これで終わり、なわけはない。このあとすっごく強いボスキャラが出てきて、そいつを倒さないかぎりゲームは終わらない。そのあと感動のシーンをむかえるわけだけど……。そこから先は見てのお楽しみだ!!

❖空中戦最終(?)マップはこれだっ！



不気味に光る山。最終ラウンドだけあって空中戦の敵たちも、強い。おまけに地下への入りロもある。時空暦0001年では伝説の地下帝国ブ・エルジンバの謎を解くのだ。



核の部分が出現して目がまばたいたらスグ倒そう。ボーナス点だ!!



ルベラ。接触すると焼き殺されるぞ。近よらないで倒すしかない。





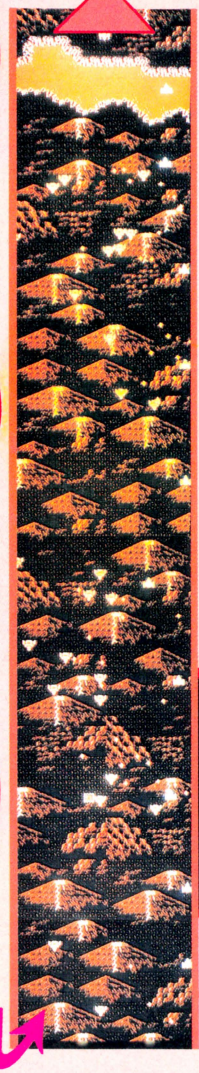
いきなり曲がって攻撃してくる。曲がる前に撃つのが鉄則だぞっ。



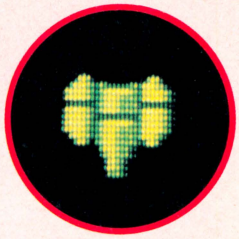
要注意の敵。いきなりワープして出現する。あまり動き回るなよっ。



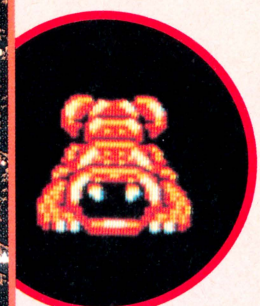
6本のつのを持つベルクリュース。地下に出てくる強敵だぞ。



これはホントのホントにないしょの話だけど、「スーパースターフォース」は、ただのゲームじゃないのだ。簡単にはクリアーさせてくれないぞ。何か特別な秘密が隠されている。



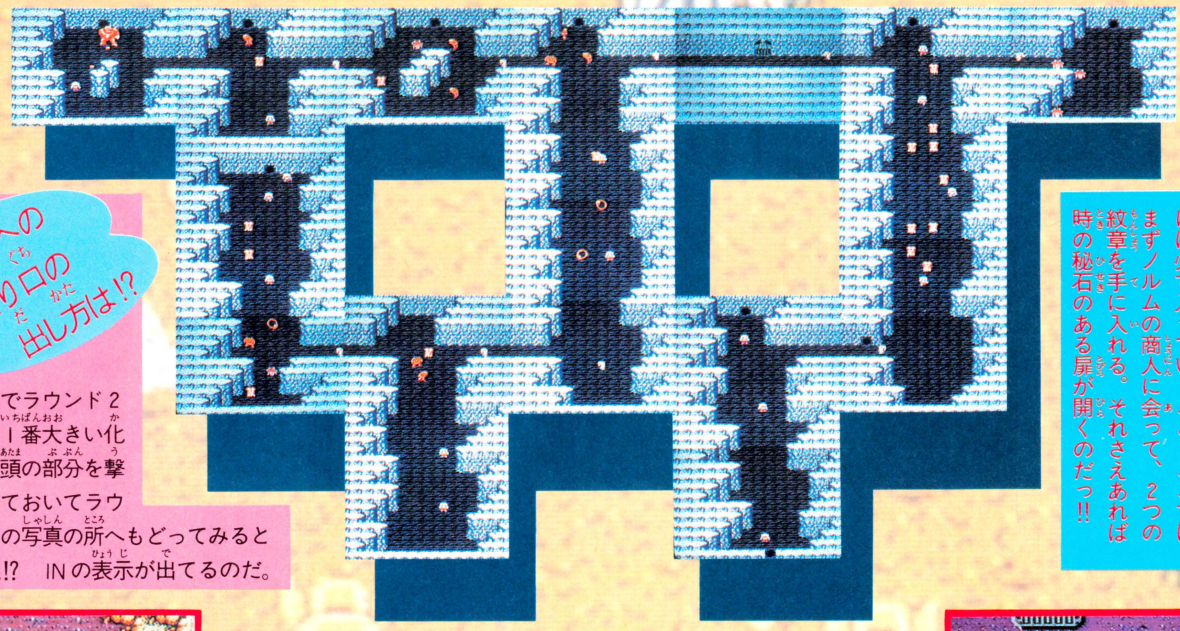
回転して方向を変えながら飛んでくる。下にまわりこんで攻撃せよ。



アゴとキバが武器のゾラン。正面をさけて、弾を撃ちまくろうぜ。

❖プラスすっごく強い敵マニュアル

なんと地下マップまで公開してしまうのだっ!!



アラムナの洞窟。開いている入り口には必ず入っていくこと。ここではまずノルムの商人に会って、2つの紋章を手に入れる。それさえあれば時の秘石のある扉が開くのだっ!!

この地下への入り口の出し方は!?

まず空中戦でラウンド2まで行き、1番大きい化石のホネの頭の部分を撃つ。そーしておいてラウンド1の下の写真の所へもどってみるとあら不思議!? IN の表示が出てるのだ。



これがアラムナの洞窟の入り口。初めて通るときは何もないんだけどねーっ！

ラウンド 1 地下マップスタート



ここはノルムの商人の部屋。あまり買い物しすぎると、地下におりてから苦しくなる。



ぐーっ、ツインレーザーが売ってるぞ。で、でも高いっ!! 買うか止めるかキミしだい。



ノルムの部屋は、開いてる入り口がほとんど。一回入れば場所を覚えられるから簡単。



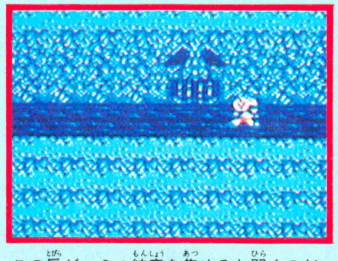
爆弾はイッパイあるにかぎる!! 何もないとこにしかけると入り口ができたりする。



右のシールドカプセルは空中戦にそなえて買っておくべきですね!! おススメです。



右の脱出装置は絶対必要。地下のどの場所からでもイッキに空中へもどれるもんね。



この扉が、2つ紋章を集めると開くのだ。歯がかけたみたいになったら開いてるぞ。



なんと、ノルムさんが突然紋章をくれてしまうのだ。何て親切なひとなんだろう!!



このゲームはリセットしないかぎり、コンティニューするから安心してプレイしよう。

●とっても役だつアイテムメモ

爆弾	パイロット ライフル連射	バーサー	時の秘石	くつ	レーザー カッター	ツイン レーザーユニット	時の紋章	脱出装置
								
9個まで持つことができる。Bボタンでしかける。	ラルフのライフルが高速連射になる。すごく強力だぜ。	高速連射とスピードアップができる。おなじみバーサー。	これを7つ集めないとクリアーできない大切なもの。	歩くスピードが速くなる。ストックしておこうね。	ラルフのライフルの弾が敵をつきぬけるようになる。	空中戦でレーザーを使えるようになる。ハデな武器。	これを2つ集めないと時の秘石は取れないんだよね。	出口へ戻らなくてもイッキに外へ。Bボタン2回で。



ノルムの商人はいいひとなのでタダで情報をくれるのです。



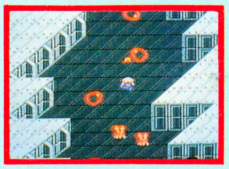
どっちを買ったらいいのか、迷ってしまいますねえ!?



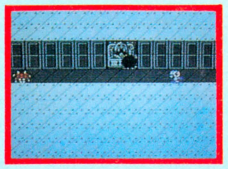
ここでも紋章をくれるノルムさんがいました。ウレシイ。



これは大切。ラウンド1の地下への入り口のヒントです!!



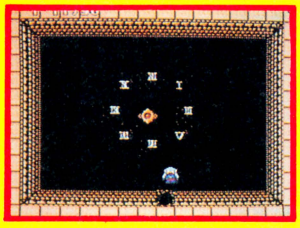
この地下の敵は実は緑。ポーズかけるとなぜか変色する。



紋章を2つ取ると開く扉。このなかに時の秘石が!?

●時の秘石メモ

時の秘石を7つ集めれば、『スーパースターフォース』は一応クリアーしたことになる。最初の方のラウンドでは、割と手に入りやすいけど、後にいくとそう簡単にはみつけられないよ。ノルムの言うことはすべてメモる、ぐらいの心がまえが必要だぞ。



本当にこれを7つ集めると終わるんですかーテクモさーん?



これがウワサの怪獣。なぜかカワイイ奴に見えてしまう。



一番大きい化石の頭を撃てっ。それから2010年へ逆もどりだ。

この地下への入り口の出し方は!?

ラウンド2には黄色いヘンテコな怪獣がいるんだけど、シャンブールをこわしたのがそいつなのだ。だから時代をさかのぼってたまごのときにやっつければヨイ。たまごはラウンド3にいけばみつかるぞ。



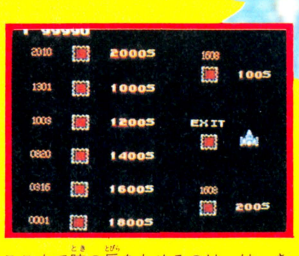
幻の都市国家シャンブール。手ごわい強敵もいっぱいいるけど、キミなら絶対クリアーできるぞ。マップをよく見て、入り口はひとつ残らず入っていこうぜっ。

●とっても役立つサブ画面メモ

ゲーム中ポーズしてセレクトボタンを押すと、アイテム表示のサブ画面が出てくる。ラルフの今いる時代と取ったアイテムがひとめでわかるよ。もうひとつは時の扉に入ると出てくる画面。一度通過した扉のすべてが表示される。



✚ボタンとBボタンで使うアイテムを選ぶ。ゲームに戻るときはAボタン。



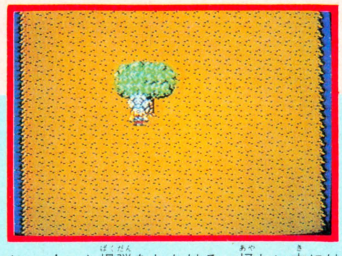
ここまで時の扉をためるのは、はっきり言って大変です。甘くみるなよーっ。

ラウンド2 地下マップスタート

やっぱり自分で探すべきだよなっ!!

スーパースターフォースにはまだまだ秘密がいっぱいなのだっ!!

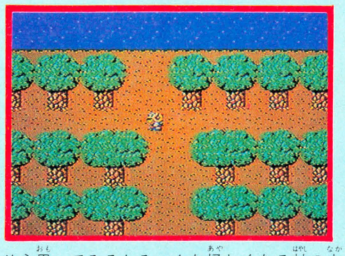
大陽のランプ	ネオ・ファイナルスター	パワーリスト	シールドカプセル	時の結晶
				
これは何に使うかまだ秘密。でもあった方がいいのだ。	まぁ、いわゆる、1 UP。ノルムの商人が売ってくれる。	ラルフのバリアー。ダメージを半分にしてくれるのだ。	空中戦のときのバリアー。5回まで攻撃に耐られる。	Bボタン2回でタイム3000増やしてくれるアイテムだ。



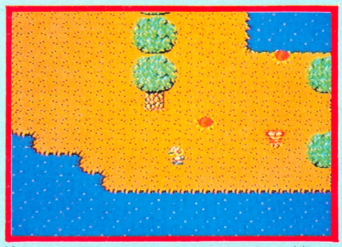
バンッ！　と爆弾をしかける。怪しい木には何かアル!!　ぜーったい何かあるっ!!



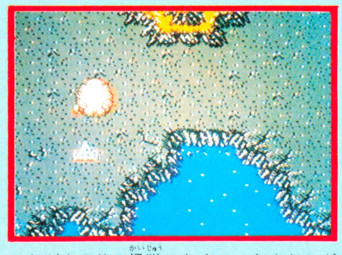
ポツンと怪しい木の下に、爆弾をしかけたら入り口ができたぞっ!!　やっぱり、ですな。



そう思ってみるとみーんな怪しくなる林の中。迷路になってるから迷わないよーに注意注意。



敵にふれるとタイムがへっちゃうぞ。遠まわりしてもよけていくか、早めにやっつけるかう。



これがウワサの怪獣のたまご。なんだかダチョウのたまごみたいだなぁー。





おや？　これはいったい何だろう。入ってみればノルムの部屋。

残念ながらナイショ。でもヒントをあげよう。この島のまわりは海だ。大陸と大陸のあいだにある海。海のある地点を撃てばヨイ！　これ以上言うとテクモさんにおこられてしまうっ。

この地下への入り口の出し方は!?

ラウンド 3
地下マップスタート

このマップは、まだ未完成。入り口がイーッパイ隠れてる。地下に通じている道もある。すべての謎はキミのしかける爆弾いっこから解かれてゆくのだ。がんばれラルフ君!!

MAPPY-LAND

●(株)ナムコ　11月27日発売　3,900円

発売間近で話題ふっとう中の『マッピーランド』、続報だぜ。今週は第2ストーリー以降の3つのストーリーを徹底研究。各ラウンドごとのつながりを攻略図つきで大紹介しているぞ。前回ではちょこっとしか見せられなかった後半マップも惜しげもなく大公開しちゃうのだ。もう、これさえあれば『マッピーランド』は征服したも同然だぜ!!

レイルロードタウン



♥2-1♥

まずは第1ラウンド、汽車の街なのだ。アイテムが指輪にかわっているね。

ウエスタンワールド



♥2-2♥

第2ラウンドは西武……じゃなかった、西部のあらくれ男たちの街なのだ。

トロピカル



♥2-3♥

第3ラウンドは南洋の小島が舞台。腰ミノをつけたニャームコがかっこいいね。

ジャングル



♥2-4♥

第4ラウンドのジャングル。ニャームコの後ろ姿が見られるのはここだけね。

物語

先週はチーズをプレゼントして、マピ子ちゃんにアプローチをしたマッピーくん。第2ストーリーではエンゲージリングをプレゼント。一気に結婚を迫ってしまうのだ。ほんでもって第3ストーリーではちょっぴりロマンチックなクリスマスナイトを楽しみ、つづく第4シナリオでは……。フフッ、あとは読んでからのおたのしみ!!

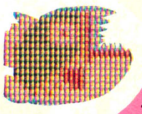
小屋にはいると……



⬅祭壇から出たマッピーくん。近くのほったて小屋から登場。



⬅アイテムを全部とって小屋へ。



ピラニア

⬆ジャングルや洞窟に登場するぞ。食いつかれないように注意っ!!



⬆小屋の中には、不気味な祭壇があった。中央にはピンク色をした花が一輪。これがこのラウンド突破のキーとなるアイテム。取って脱出だ!!

これはマッピーの愛情物語だーっ!!

MAPPY'S WEDDING NIGHT

ストーリー2 マッピーのウェディングナイト

レイルロードタウン / ウエスタンワールド / トロピカル / ジャングル / パイレーツ / ゴーストタウン / セブンスアベニュー / ミルキータウン / 城内

トロピカル → 祭壇

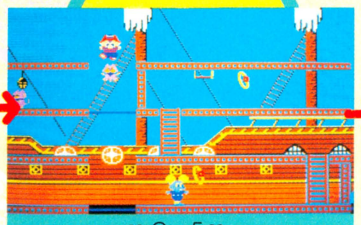
ゴーストタウン → ドラキュラ屋敷

セブンスアベニュー → ショウウィンドウ

エンゲージリングをとりかえせ!!

この第2ストーリーで、マッピーくんが集めるアイテムは、エンゲージリング。愛しのマピ子ちゃんに求愛するため、各ラウンド(街)に散らばったリングを全部集めようぜ。アイ・ラブ・マピ子♡ 待っててね。

パイレーツ



♥2-5♥

第5ラウンドは海賊船。海賊ニャームコ相手に正義の味方マッピーの大冒険だ。

ゴーストタウン



♥2-6♥

第6ラウンドでは風船に乗ったマッピー、懐中電燈でキューティどもをやっつけろ。

セブンスアベニュー



♥2-7♥

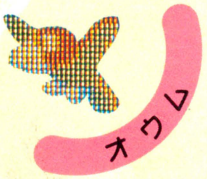
第7ラウンド、ショッピングを楽しんだ(?)マッピーが街角に登場したのだ。

ミルキータウン



♥2-8♥

ほんでもっていよいよ第8ラウンド。マピ子ちゃんの待つお城にたどりついたぞ。



オウム

⬅ジャングルで登場。ジャンプするマッピーに体当たりをする。



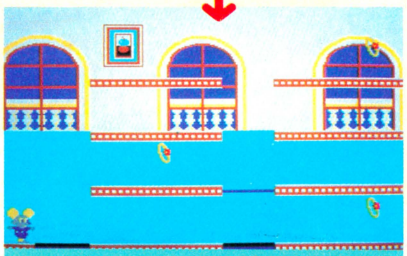
➡アイテムを全部取り…。

不気味な入り口

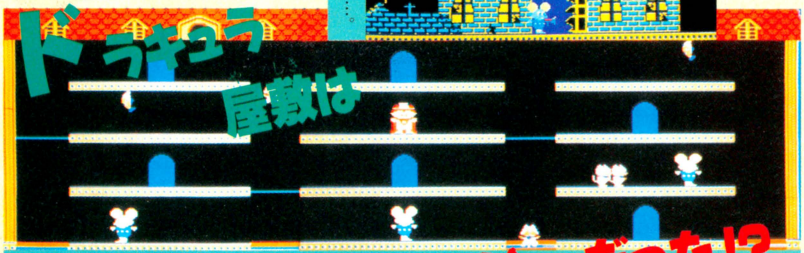


キューティ

⬅ゴーストタウンに出現。どこかで見たことない!?



やっと城内に。制限時間内にリングを集めないと、マピ子ちゃんにしかられちゃうのだ。

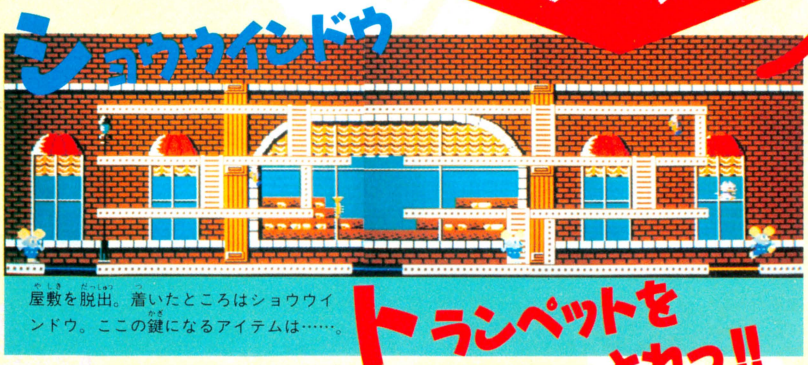


ドラキュラ屋敷は

アイテムを全部集めて、ドラキュラ屋敷に入る。おや、このエリアって……。

『マッピー』だった!?

ワープ



ショウウインドウ

屋敷を脱出。着いたところはショウウインドウ。ここの鍵になるアイテムは……。

トランペットをとれっ!!



ハッピーウェディング!!

ストーリー3

マッピーのクリスマスナイト

MAPPY'S CHRISTMAS NIGHT

レイルロードタウン ▶ ウエスタンワールド ▶ トロピカル ▶ ジャングル ▶ パイレーツ ▶ ゴーストタウン ▶ セブンスアベニュー ▶ ミルキータウン

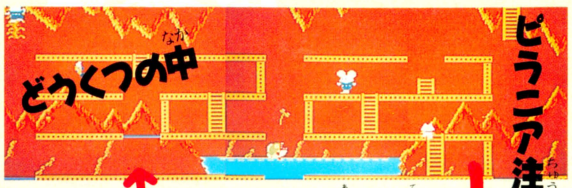
車内 ／ 祭壇 ／ 洞窟 ／ ドラキュラ屋敷 ／ 城内

クリスマスツリーをかえしてよーっ!!

憧れのマピ子ちゃんと晴れてゴールイン！　ウキウキ気分のマッピーくんは、ふたりっきりのクリスマスナイトを盛りあげようと、クリスマスツリーを集めに再び街に出たのだ。しっかし、マッピーくん、がんばるねぇーっ!!　ほんと。



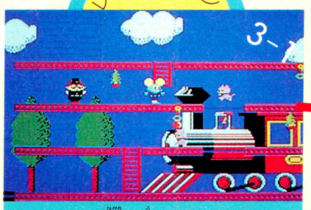
←たいまつを持ってないとこんな風になるぞ。





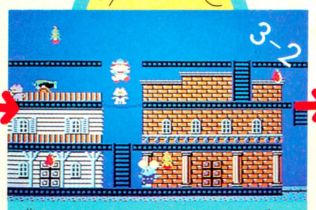
↑たいまつの明かりで照らされた洞窟。地下湖の上空に浮いた花が鍵だぞ。
←再び登場。ここで鍵となるアイテムはたいまつだ。

レイルロードタウン 3-1



マッピーの左に浮いてんのがクリスマスツリー。これを集めるんだぞ。

ゴーストタウン 3-2



第3ストーリーまでくると、迷路のかたちもかなり複雑になってくる。

トロピカル 3-3



右上に見えるのが一方通行のはしご。降りることしかできないんだぜ。

ジャングル 3-4



これぞ。最難関のジャングル。ここを突破するにはかなりのテクが必要。





パイレーツ 3-5



ジャンプしたはいいけど、行きどまり。ほら、トランポリンが赤に!!

ゴーストタウン 3-6



敵がいっぱい寄ってきたら、地上におりて懐中電燈を使え。動きやすい。

セブンスアベニュー 3-7

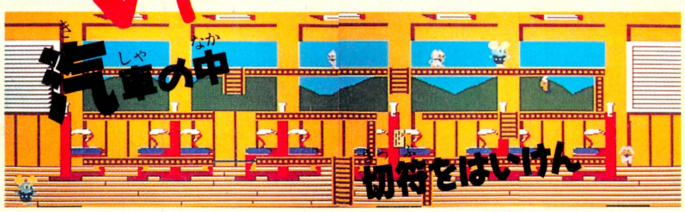


床のきれ間からとびおりたら、トランポリンがなかった！　よくあるよ。

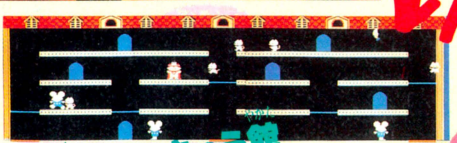
ミルキータウン 3-8



悪戦苦闘の末、やっとミルキータウン。あとはもう気合で勝負だね。



←切符を取って脱出しよう。出口にいる駅長ニャームコがペコリと頭を下げてくれるぞ。
→またも登場。迷路がさっきより難しくなってるなー。



ぜーんぶのツリーを集め終わったぜ!!→



ストーリー4

マッピージュニアのお誕生日

JR'S BIRTHDAY

レイルロードタウン | ウエスタンワールド | トロピカル | ジャングル | パイレーツ | ゴーストタウン | セブンスアベニュー | ミルキータウン

車内 | 酒場 | 祭壇 | 洞窟 | 倉庫 | 教会 | ショウウインドー | 城内

レイルロードタウン



さあて、お次は野球のボールだけど……。迷路がすっごく難しいぜー!!

トロピカル



ほら、いきどまり、足止め用アイテムが、いくらあっても足りないな。

こんどは野球のボールだぜっ

(いいかげんつかれてきたなー)

ロマンチックな聖夜の次は、いきなり息子の登場。ついにマッピーくんは働くお父さんになったのだ。集めるアイテムは息子へのプレゼント、野球のボールだって、はぁ……。



▲初登場。海賊船の中はこうなっていたのだ。この船倉から脱出するには下段中央のベンチが必要だぞ。

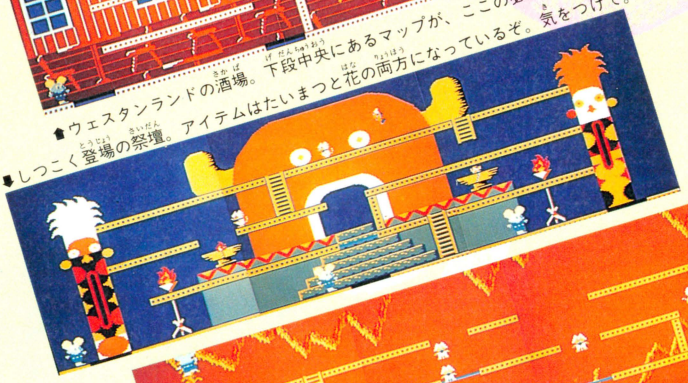


▲車内。ここも切符を取ればOK。中央の魚はぜひ取っておきたい。

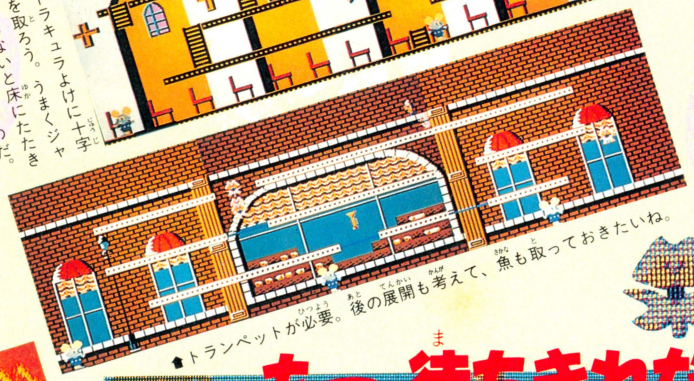


▲ウェスタンランドの酒場。下段中央にあるマップが、ここの必須アイテムだぞ。

▲ドラキュラよけに十字架を取ろう。うまくジャンプしないと床にたたきつけられてしまうのだ。



▲しつこく登場の祭壇。アイテムはたいまつと花の両方になっているぞ。気をつけて。



▲トランペットが必要。後の展開も考えて、魚も取っておきたいね。

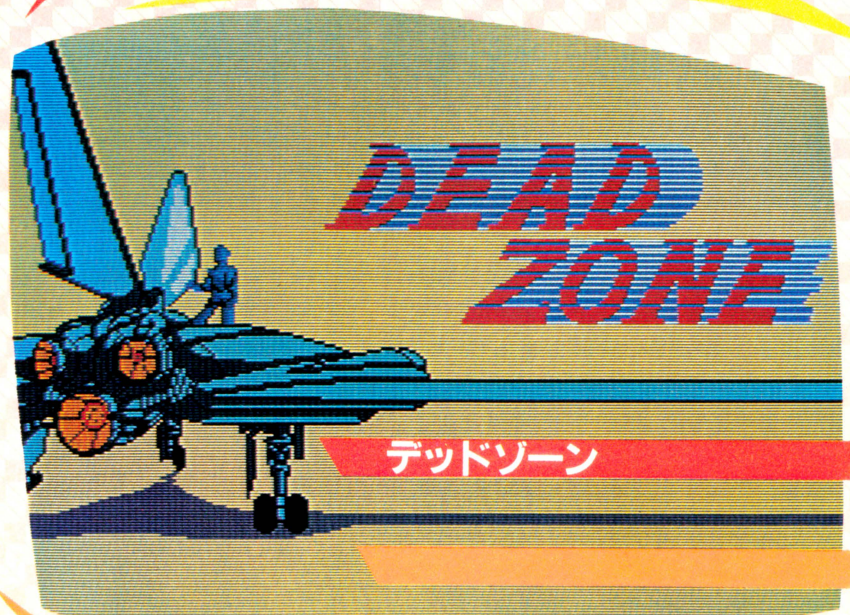


▲必要なアイテムは中央の花。でも、これってどうやれば取れるんだろーなあ!?

もー、待ちきれない!



早く遊びたいぜー!!



デッドゾーン

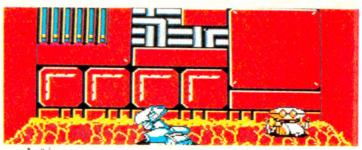
10号でも紹介した話題のファミコン版アドベンチャーゲーム『デッドゾーン』。今回は、4階までの部屋の見取り図を大公開するぞっ!! これで、アイテムの場所も、よーくわかるね。あとはキミの思考力でマリーを見つけ出してくれっ!!

●サン電子　11月20日発売　2,980円

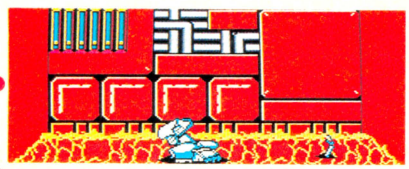
これがスペースコロニーの見取り図だ!!

B1 地下廃棄所

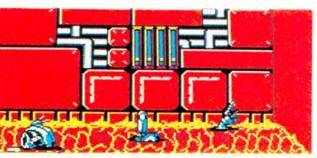
主人公カークはこの場所から、何らかの異変が起きたスペースコロニー内部を探ろうとする。ここでは、まずカークがマリーにプレゼントしたロボットのキャリーを見つけよう。先に進んで行くのに、良き相棒となってくれるはずだ。



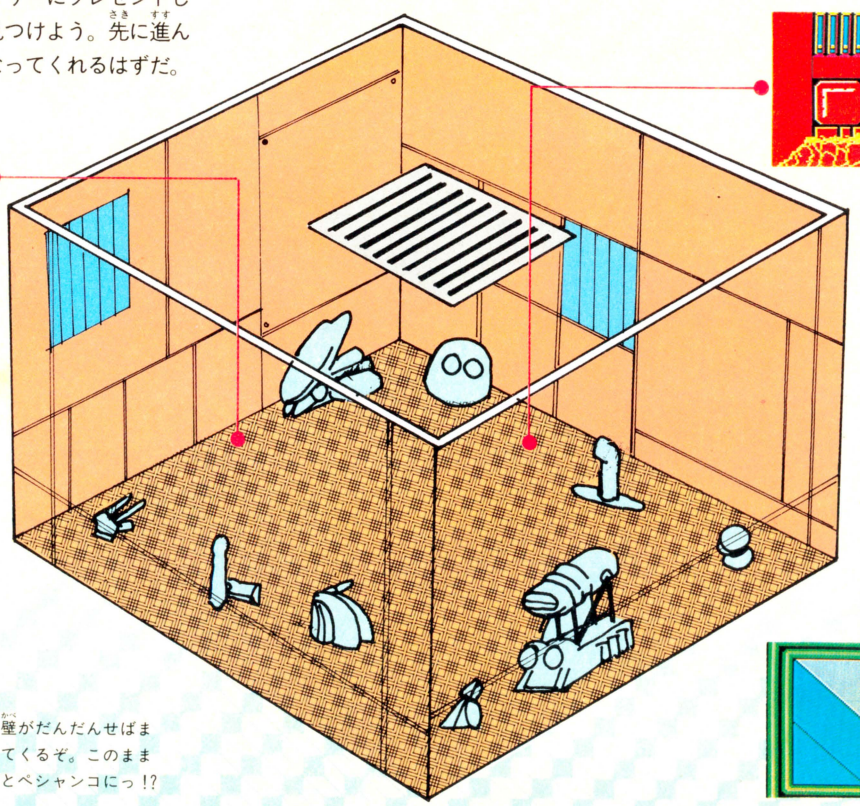
▲気分がいいと「キャリーどぇーす」なんて大声を出したりもする、本当は目立ちたがりやのロボットなのだ。



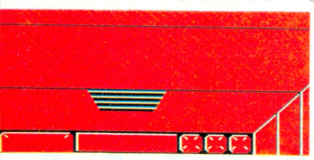
▲ただまわりを見回すだけじゃ、キャリーは絶対に見つからない。いろいろ動かしたりしないとね……。



▲他のはどうなのか言えないけど、ここのガラクタだけは使えないよ。



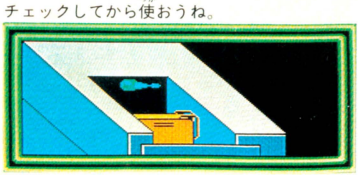
▼廃棄所にはあるしかけがしてあり、センサーに察知されると……。

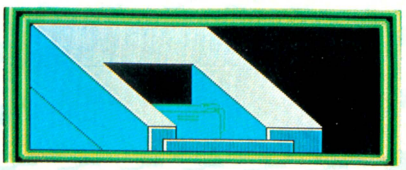




◀壁がだんだんせばまってくるぞ。このままだとペシャンコにっ!?

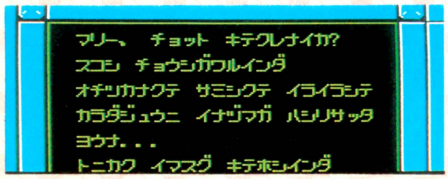
▼キャリーには、バッテリーを取りつけないと動かない。良いバッテリーと悪いバッテリー、ちゃんとチェックしてから使おうね。



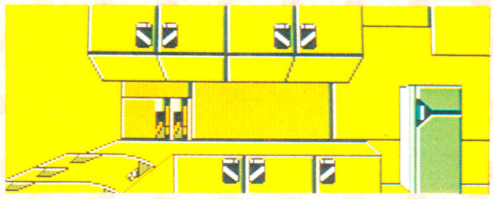


1F マリーの部屋

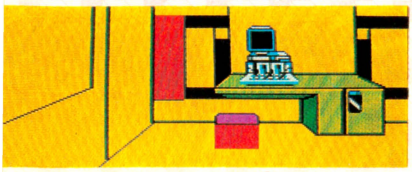
マリーがいるべきはずの、1階の部屋。部屋にあるものをくまなくチェックして、いなくなったマリーを見つける手がかりをさがせ。ここから出るには、脱出用のドアを開ければいいのだが、ロックされている。どうやって開けるか!?

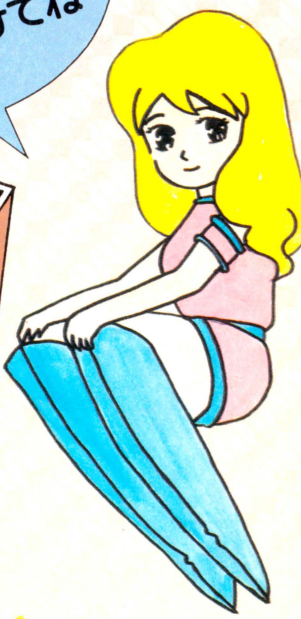


⬅パソコンのディスプレイのメッセージ。マリーは、このコロニーのマザー・コンピュータ"ライオネックス"の所に行ったようだ。



⬆キッチンにある冷蔵庫の中身は食べても大丈夫。おなかがすいてるなら、腹ごしらえしておけば?

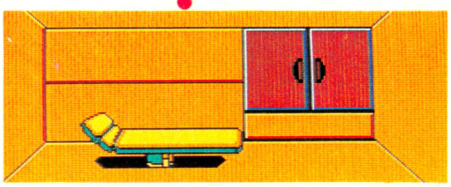


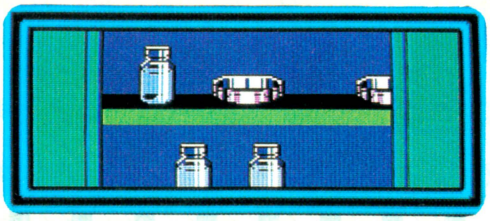


カーク! 早く 私を見つけてね

ここまでたどりつけ!!

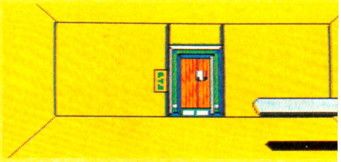
ここは、非常脱出用の出口だ。だけど、ロックされているから力づくで開けようとしても、開かないぞ。この部屋の内部にある何かを使えば、開くはずなのだが……。それが何かは秘密。

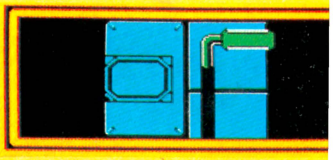




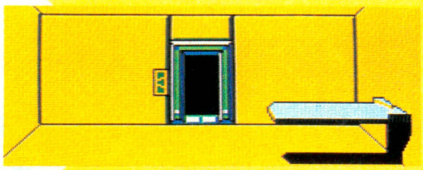
⬆とってもシンプルなつくりのベッドルーム。ほとんど生活感というものがない。

⬅薬品のおかれた戸だな。これは病気用じゃない。特別なことに使えそうだぞ。





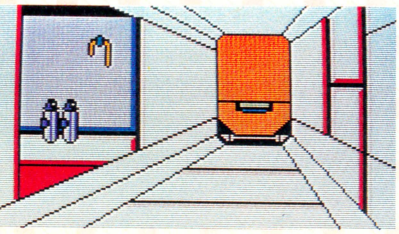
⬆閉ざされた非常脱出用ドアを開ける重要なポイントがドアの横にあるこのパネルなのだ。



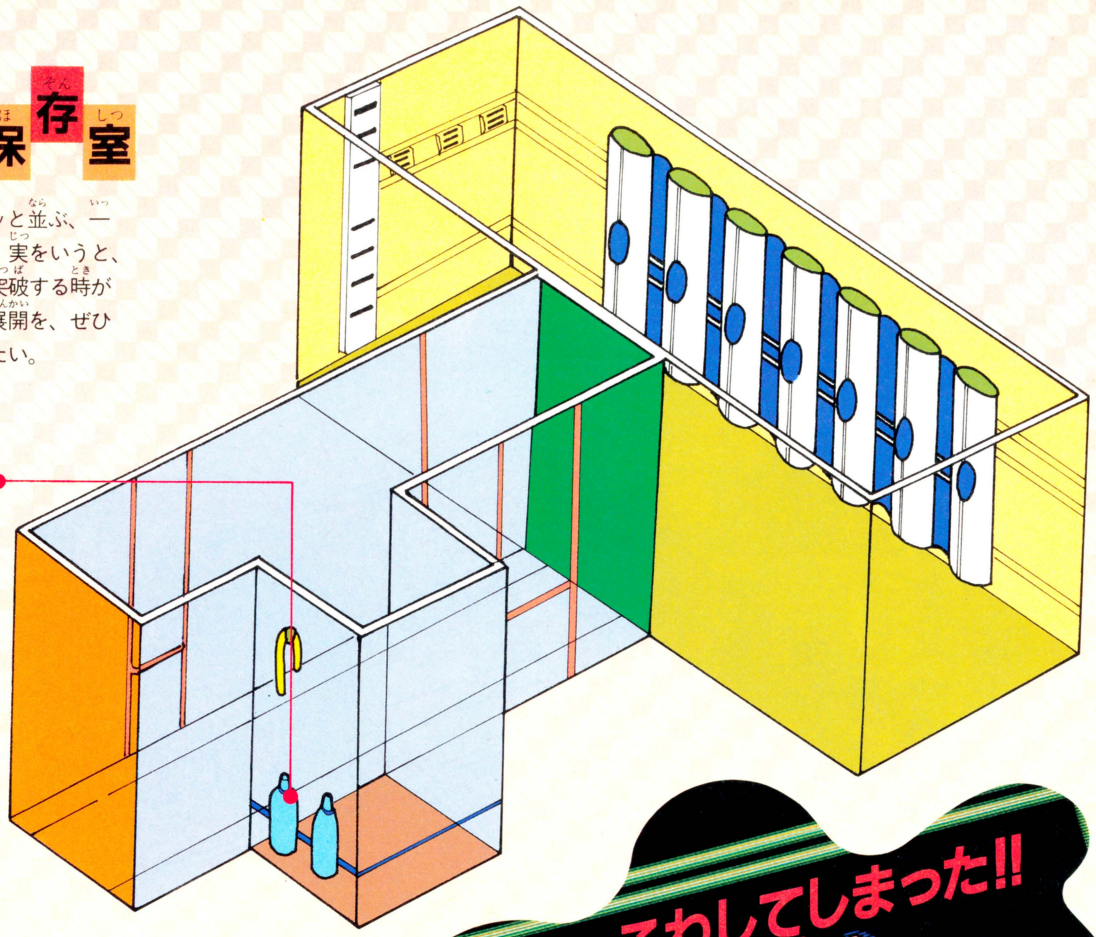
⬅パネルを開き、あれこれするとめでたくドアが開くのだ。

2F 植物種子保存室

植物種子保存カプセルが、ズラーッと並ぶ、一種独特のムードをもつフロアーだ。実をいうと、今まで来た部屋の中では、ここを突破する時がいちばん劇的なのだ。この意外な展開を、ぜひともキミの目でたしかめてもらいたい。



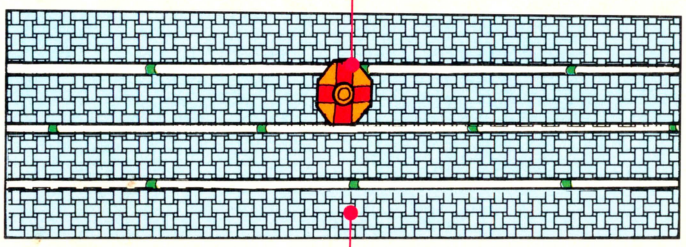
⬆1階から上がって、ふりむいたところ。通路のわきの、ひっこんだ場所にあるボンベは、あとで役に立つから取ろうね。

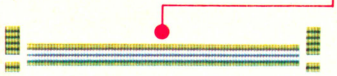


センサー



⬅室内の変化を察知すると作動するセンサー。植物の生育に関係が。





⬅これは天井についている。いったい何に使えるのだろう……。

ライトカバー

また、こわしてしまった!!



前回に引きつづき、また登場してしまったこのシーン。ということは、カプセルはこわしてもいいんじゃないかな？　でも、このままじゃダメだ。あるアイテムがそろえば、上のフロアーに行くことができるぞ。よーく考えてみよう。

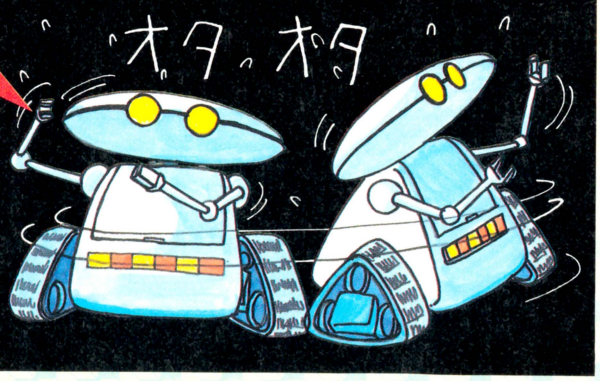
ボンベ



➡この中には、何が入っているのだろう。いろいろ試してみようね。

3F 異次元空間

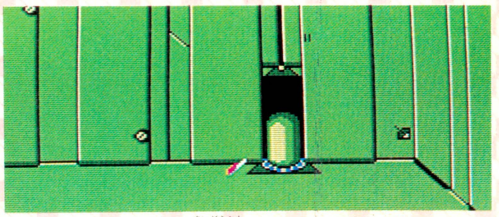
あっ！とオドロクぞ

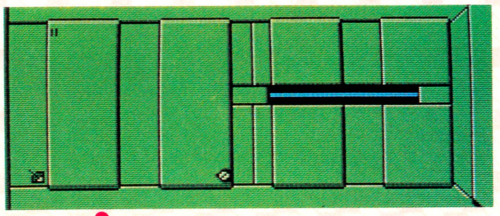


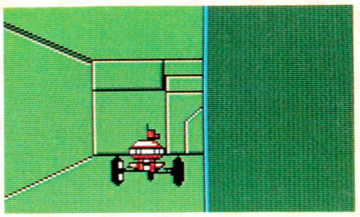
最新のスペースコロニーを進んできたキミの前に現われるのは、「ワタシハダレ？ココハドコ？」と言いたくなるようなビックリ仰天の空間なのだ。ここは思考力とかコマンドとかアイテムとかにはあんまりカンケーなく存在しているにもかかわらず、クリアーできなければいつまでもこの空間で遊んでいるしかない。ここでずーっと遊んでたい人はアドベンチャーゲームには不向きだね。

4F 工場へ続く通路

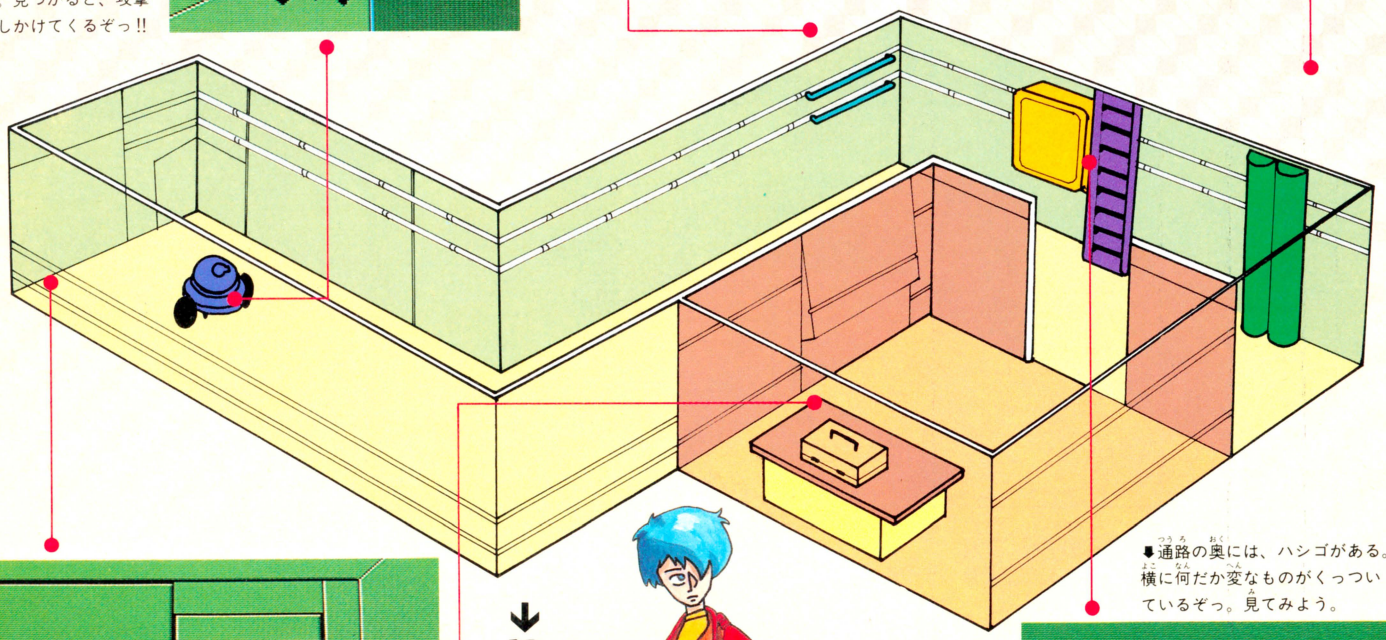
異次元空間をクリアーすると、ここへ出てくる。しかし、出口のドアの前には公安ロボットが見はりをしているために、簡単には上のフロアーには行けない。限られたアイテムで、何とかこの公安ロボットをやっつけなければならない。

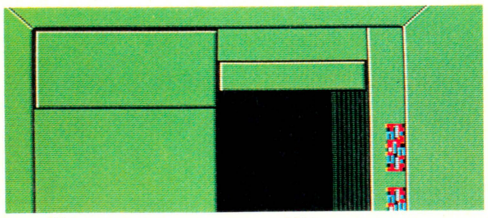




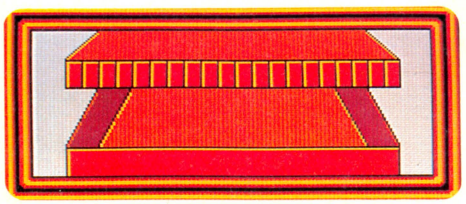


➡コイツは、スペースコロニーの公安ロボット。見つかると、攻撃をしかけてくるぞっ!!





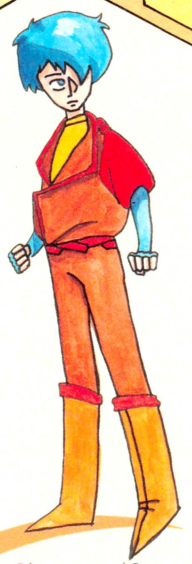
🡅公安ロボットさえいなければ、工場へのドアを通るのは簡単。でもどうすれば……。



🡅工具箱の中には、何かが入っている。でも、変なしまい方をしている。よーく調べて。

↓ワンポイントアドバイス

●アドベンチャーゲームの鉄則

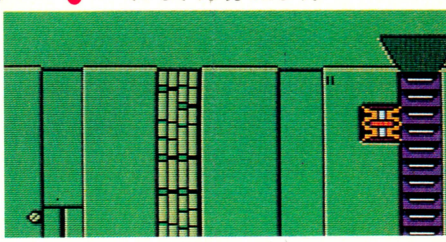


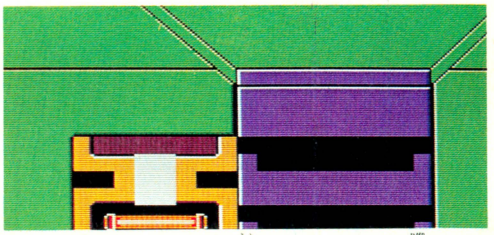
ゲーム中、取る事ができる物はすべて取っておこう。もちろん必要のない物もあるけど、持っているからといってクリアーできなくなることはないからだ。とにかく思いきって行動した方が、良い結果が得られるってことだ。

🡅水道管。て、ことはボルトをとると水がドバッと出るわけだ。横におちてるのは何？

⬅水色の線は高圧線だ。危険だぞっ！　水と電気の組み合わせで感電死しないように注意!!

➡通路の奥には、ハシゴがある。横に何だか変なものがくっついているぞっ。見てみよう。





🡅はしごをのぼったところだ。上にあるのはハッチ。左にあるのは何かな。はたしてこれは、開くのだろうか？

VSモードつきなのだっ!!

●カプコン　12月20日発売予定　価格未定

たたかいのばんか

闘いの挽歌

『闘いの挽歌』、ついにファミコンに登場。アーケード版で苦しんだ人も、初めての人も、今のうちからヨーク研究しといて発売にそなえるべし。とは言っても、アーケード版よりもちょっと簡単になるってウワサだけどネ。

ストーリー STORY

核戦争が終局を迎えた世紀末。世界は剣王の率いる悪の軍団に支配され、人々は怯えながら生活していた。そんな人々に平和な日々をとりもどすため、一人の剣士が立ちあがった。めざすは剣王の城。はたして彼の行く手には何が……。

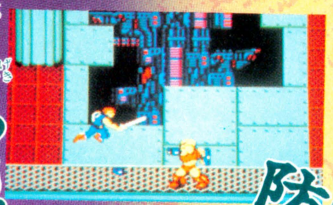
主人公リユウ!!

剣と盾を上手に使いこなし、次々と出現する敵たちを倒しながら、剣王の待つ城へと向かってゆく。



攻撃っ!!

攻撃パターンは2種類。剣で戦うか、あるいは素手で戦うか。敵によっては剣でなければ倒せない奴もいる。



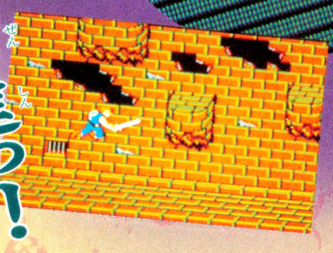
防御っ!!

自らの身を守るときは盾でふせぐ。だけど盾と剣は一緒には使えないぞ。タイミングをはかろう!!



前進っ!!

後半にいけばいく程、敵も強くなる。いろんなアイテムを取りながら進んでパワーアップすべし!



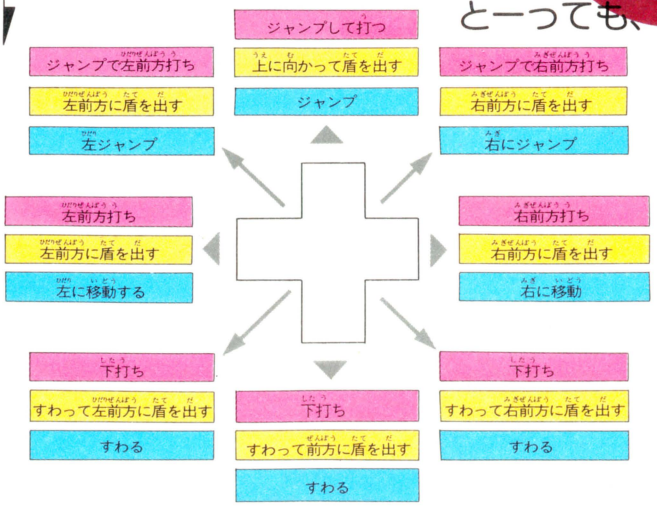
剣王を倒すのだっ!!

突然ですがコントローラーの正しい使い方

とーっても、むずかしいのだ!

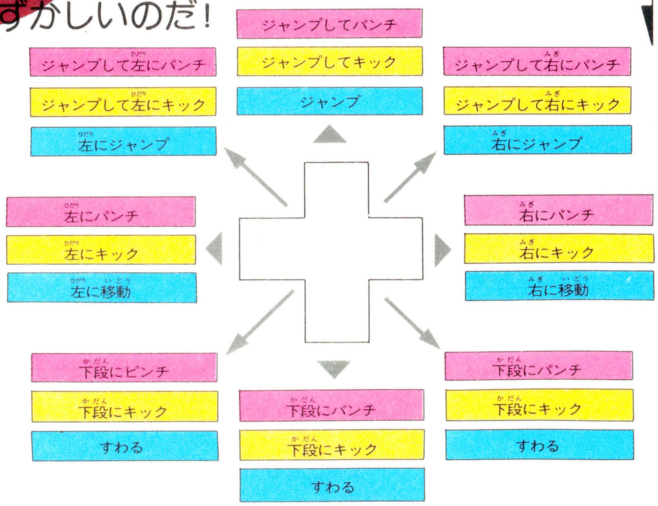
武器があるとき

リュウの持てる武器は剣、あと敵の攻撃を防げる盾がある。ボタンの押し方で使い方はイロイロ。しっかり覚えよう。



何ももってないとき

剣と盾を取られちゃって素手になっても負けちゃいられないっ！　なめらかに操作できるよーに今から練習しとこうね。



Ⓐボタンを押しながら

Ⓑボタンを押しながら

✚ボタンのみのとき…

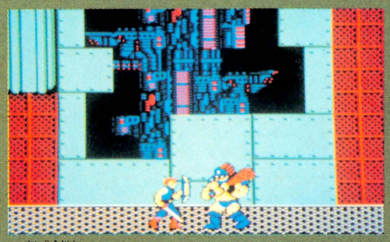
ファミコン版で復活っ!!

感動？の名場面っ!!

うーん、スゴイ。思わずうなってしまうキレイな画面。キャラクターもでっかくて、ヘヴィメタルしてるなあ。今回は特別サービスで名場面集。じっくり研究しておこうぜっ!!

Iron Arm





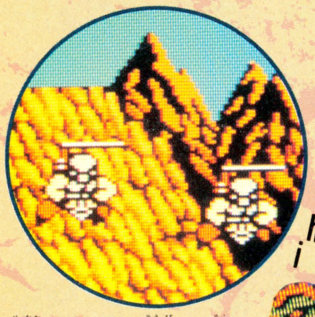
➡岩の上から突然出現して、ボーガンの矢で攻撃してくる〝レッドアロー〟。強い奴だけど、倒せばボーナス点だ。





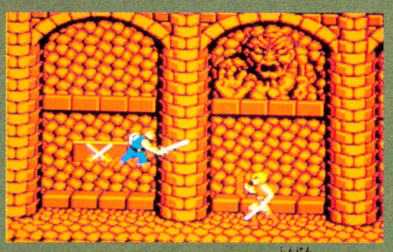


⬅いわゆる、数で勝負してくる敵。剣とマジックボールで攻撃してくる。マジックボールは盾でも無理。



Mamushi

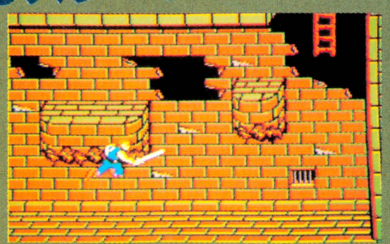






殺人魚だっ!!





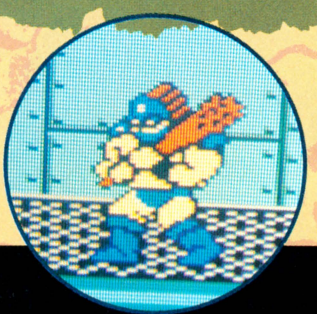
隠しステージもあるっ!!

Bomber









なんてでっかいキャラクターたちっ!!



乞うご期待っ!!

SMASHER

●画面は開発中のものです

GAL FORCE ETERNAL STORY

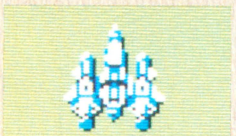
ガルフォース

知っている人はよーく知っているが、知らない人はまったく知らないというハル研究所からとうとうファミコンソフトが発売された。それもあの知っている……の『ガルフォース』。ディスクシステムという性格もあってか、とにかくこちらが強くなっちゃえば、強い強い。気んもちい～～というおとな向けソフトなのだ。

●ＨＡＬ研究所11月20日発売予定　2,980円（ディスクカード）

ということでまずはマイシップスターリーフ号の変形パターンだ!!

変形シーンはけっこうなめらかだ



▲出発はまずこの形。操縦者はポニーである。Ｂボタンでブロンディを呼べる。



▲カタパルトを使い宇宙へと脱出するときはブースターを使用しスピードアップ！



▲パティと合流することによって、サイド攻撃が可能となるのだ。



▲あるステージは後方の攻撃が激しい、そこでこのバックウィングが有効となる。



▲いやぁーこのエグザノン攻撃は脳に気もちいい。360度に弾がズダダダダー。



▲前方の敵にはなんてったってこのワイドブラスターがいいのだ。

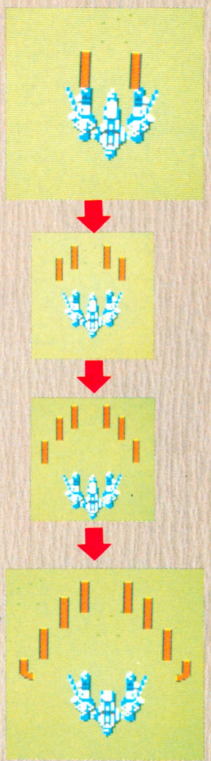
敵キャラ約17種類はコレだぜっ!!!!

『ガルフォース』には、数多くの敵キャラが登場するが、みんなそれぞれ個性的で、そして手強いやつばかりなのだ。対するときの攻略法は、みんなちがっているので、各自研究してほしいものだなあ。ウツクしい動きに見とれているばかりじゃあ、ちっとも上達しないのだぞ。





パワーアップパネルを取ると弾がパワーアップ!!!!!!



▲地上を攻撃していると、ポンポロポーンと、パワーアップパネルがでてくる。これを取ると、５段階にパワーアップ。（パネルは編集部の予想図だ）

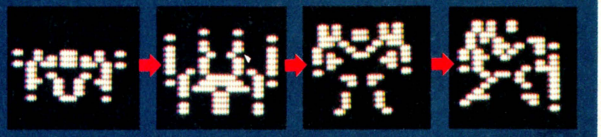
ゲーム画面はこうだ!!



そんでもってゲームの内容は……。始めは地上面からはじまり、アイテムを取りながらたたかっていると、やがて宇宙面へ行くカタパルトが出てくる。6つのカタパルトの中から好きなレベルを選び宇宙面へ。そしてボスを倒せばクルーひとりと合流、ひとつ基本兵器(ウィング)が増えるというわけ。下は表示部分だ。

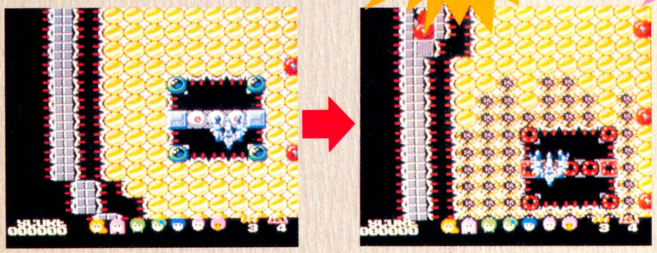


キャラクターの変形パターンだ!!



これは、ビス・ブロンの変形パターン。ロケットからロボットまで8段階で変化するから楽しい。わりにスピーディーに切り変わるから、これを確認するためには、ビデオとかにとってスロープレイしないと無理だね。

たとえば



地上物、宇宙物共に、そのほとんどが壊れちゃうのだ。ズガガガガーン。ううう〜きも〜ちえ〜んだぜ〜。

とにかく撃って撃って撃って撃って撃って撃って撃って撃って撃って撃つのだっ!!

ああ総天然色！ 愛のハミ通冬の決算総棚ざらえ的大感謝プレゼント!!

A



ガルフォース ETERNAL STORY

B



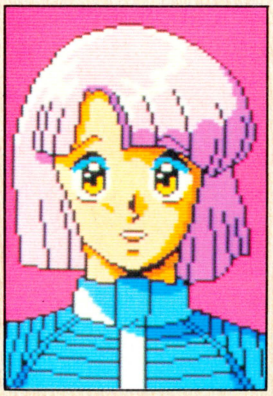
ガルフォース ETERNAL STORY

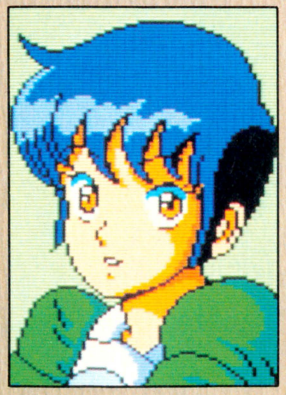
♡ お ♡ ま ♡ け ♡

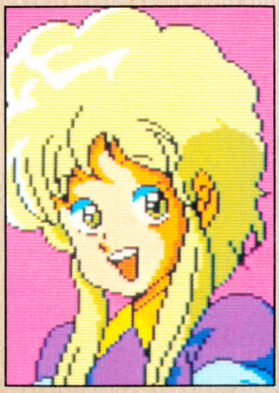
さて、『ガルフォース』がどんなゲームかわかってもらえたかな。なかなかのシューティングゲームで、キミたちも期待しちゃってるのかな。ゲームのなかみもさることながら、もうひとつ『ガルフォース』には、自慢できることがある。それは、このグラフィック。

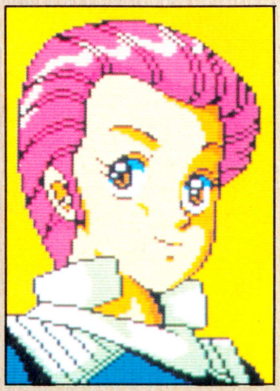
キレイなおねーさんがたがならんでいるでしょ。ねっ。この絵が、キミんちのテレビのブラウン管にも出てきちゃうってわけだ。

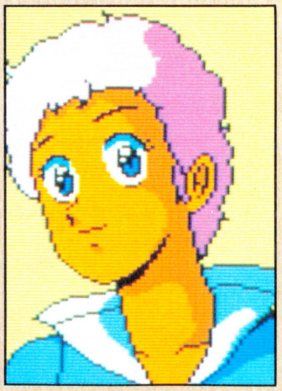
そこでプレゼントだ。もし、このなかで気に入った女の子がいたら、よーし、その絵を切り取っちゃってもいいぞっ！ ちゃんと定期入れかなんかに入れてくれよなっ。そんなわけだ。

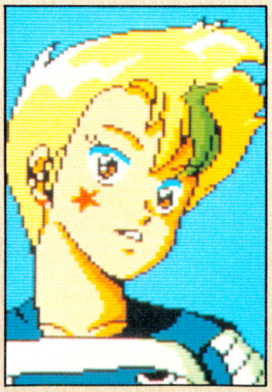












きねこ

THE MONITOR PUZZLE

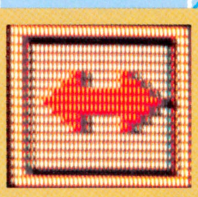
ミねコ

Kinetic Connection

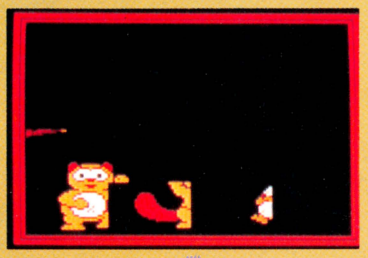
これはビックリ!! ファミコンのジグソーパズルなのだ。『きね子』というタイトルは主人公の女の子の名前というわけじゃない。動く絵を集めたもの、という意味があるのだ。つまりこのゲームは、ジグソーパズルなんだけど、パズルを完成させるためのひとつひとつのピースは常に動いているという、いっぷう変わったモノ。新しいジャンルに挑戦してみたいというキミにおすすめしたいゲームだ。

●アイレム　11月28日発売　3,300円(ディスクカード)

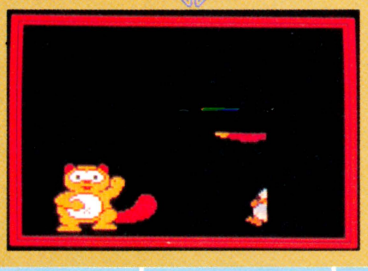
左右反転



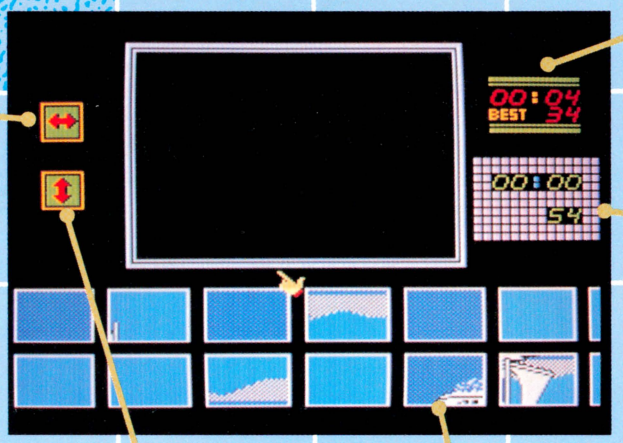
ピースは、完成した絵を一定の数に分割しただけじゃなく、上下左右が逆になっていたりする。直して使おうね。



このタヌキ、見るからにオカシイ。指マークを矢印から変えたいピースに移動させれば左右が反転。



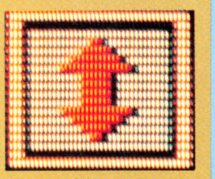
するとホラ、ちゃんと左と右のピースがつながった。これでシッポもはえて、ごきげんの腹つづみ。



ここには、このゲームをやった人のベストタイムが表示される。いい記録を残したいね。

こっちは、このゲームを完成させるのにかかる時間が表示される。あせっちゃうんだよね。

上下反転



こっちの矢印は上下逆のものを、置きかえることができる。左右もそうだけど上下逆のピースは結構出てくるから使う回数が多いぞ。

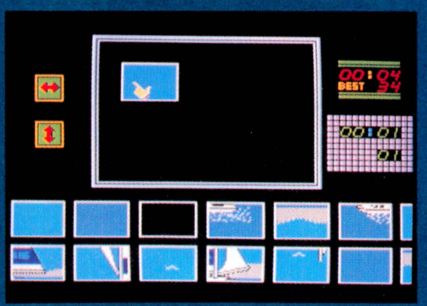


見よ、このギクシャクした形のヨットを。ピースが上下逆にはまっているからなんだよね。



上下を反転させれば、キレイにおさまる。モノによっては上下左右全部逆の場合もあるぞ。

こんなふうにならべてゆくのだ



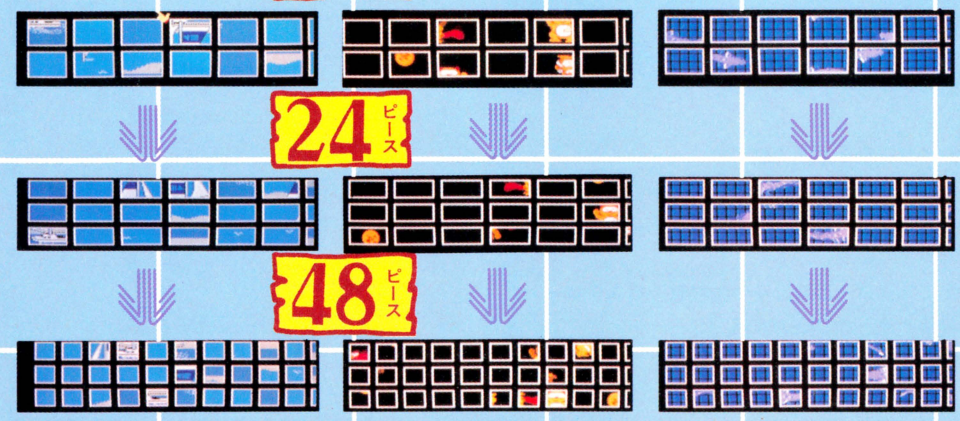
基本をマスターしよう。画面上の、指のマークを使ってピースを動かす。✚ボタンを使って指のマークを上下左右に移動させる。移動させたいピースのところに指マークを置き、Aボタンを押すと、そのピースを移動させることができる。上下左右の反転をする場合は、その場所に指マークを移動させ、Aボタンを押す。すると矢印が点滅するから、その間はピースを何回でも反転することができる。

KINECO,KINECO,KINECO

パズルは3段階の分割でより高度になる!!

本物のジグソーパズルもそうだけど、やり始めると、もっとムズカしくて、複雑なものをやりたくなるよね。そういう人のために、3段階にピースの数が細かくなっていくのだ。

ヨットは… 16ピース　タヌキは…　サメたちは…



パズルゲームの傾向と対策

ジグソーパズルなんかは、角とか端から作っていけば少しは楽になるでしょ。それとか字が書いてあるピースを先にそろえるなど、いろんな始め方がある。きね子の場合は、バックにめだつ物があるときはそれから。ないときは、どれか1つピースを決めてそれにつなげていく方法が一番いい。とにかく気長に。



画面はこんなふうに動くのだ

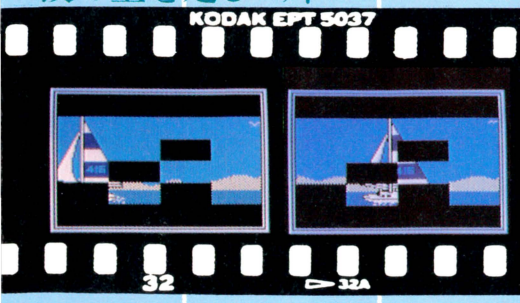


KINECO,KINECO,KINEC

ヒントはこれだっ!!

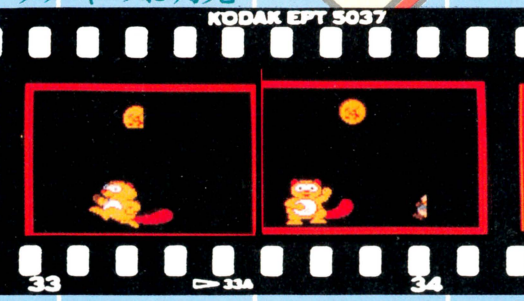
このゲームは、画面の種類が10種類あって、どれもとってもキレイなんだけど、ここでお見せできるのは3種類。参考にしてねっ!!

波の上を走るヨット



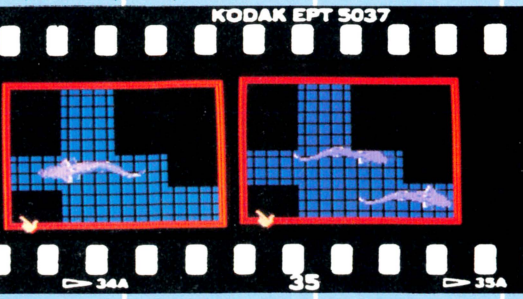
バックでは、「ザザーン」なんて、波の音もきこえてくる、ヨットのシーン。ヨットの動く方向を考えながら、ピースを並べていくと、やりやすいかもしれないよ。

タヌキのお月見



タヌキが月夜の晩に、ピョンピョンと登場する。この絵を完成させると、腹つづみを打つ親ダヌキのあとをついてくるカワイイ子ダヌキたちの姿も見ることができる。

サメがウヨウヨ



金魚かな？ と思ったらコレ、実はおそろしいサメなのだ。右から左、左から右へと流れるように泳いでいるぞ。尾ヒレの動きなんかも微妙なので、そこのとこを注意!!

©1986 IREM CORP. LICENSED FROM SADATO TANEDA (パテント出願中)



●コナミ　11月21日発売　3,100円

これから年末に向かっての、コナミの勢いはすごい。去年もちょうど今ごろに、年末商戦として『ツインビー』、『グーニーズ』、『グラディウス』の3タイトルの発売を発表したのだけれど、今年はそれを上まわる4タイトルが発表になった。その第1陣をかざるのが、この『もえろツインビー』。『ツインビー』のバージョンアップ版なのだ!!

HOW TO PLAY

横スクロール(ステージ1,3,5,7)



たてスクロール(ステージ2,4,6)



●✚キー＝プレイヤーを8方向に動かす。
●Aボタン＝たてスクロール時は地上物攻撃用の爆弾、横スクロール時は真上にハートマークを出し、鈴を撃つことができる。
●Bボタン＝たてスクロール時は空中物攻撃、横スクロール時は空中物攻撃と地上物攻撃の兼用。

〈前作と変わったところ〉

①パワーアップベルが"鈴"になった。これからは、"鈴"と呼んでください。
②プレイヤー機が爆発すると、その魂が空に上がっていくが、次の機でこの魂を取ると、持っていたパワーアップを取り戻すことができる。
③横スクロール面が追加された。この面ではAボタンを使って鈴を撃つ。
④味方機2機が合体すれば、ワッカレーザーを発射することができる。
⑤ジョイスティックをつなげば、3人同時プレイができる。

1人～3人まで遊べるゾ！



新生ツインビーの一番の売りは、3人同時プレイっ!!　ジョイスティックを接続すれば、3人一緒に遊べちゃうのだ。どうせなら、18人同時プレイの野球もほしかったな……。

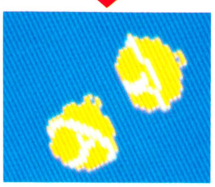
ツインビー3兄弟の大冒険



雲を撃てばパワーアップだ

前作と同じように、雲を撃つと鈴が出現。この鈴をどんどん撃ちつづけると、6種類に色が変化する(前作では5種類。つまりレーザーが追加された)。基本色は、もちろん黄色だ。





黄色 ▶ 得点が入るだけ。でも、連続して取れば、得点がアップするぜ!!

青 (5発め)▶ スピードアップ。15段階まで変わる。お好きなスピードでどうぞ。

白 (10発め)▶ ツイン砲。うまはこれをパスしてレーザーを取っておきたい。

桃色 (15発め)▶ レーザー。新しく備わった武器だ。これを取るとツイン砲は取れない。

白・桃色点滅 (20発め)▶ オプション。つまりは分身攻撃だ。『グラディウス』みたいだね。

白・青点滅 (25発め)▶ バリア。プロは、オプションよりも、こっちの方を好む。

ベルが出るぞ!!

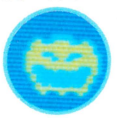
STAGE 1　横スクロール　ドンブリ島



敵キャラ＝食べ物軍



ペロペロ



キンパイプ

その他多数だね。

13号は『もえろツインビー』緊急特集だ!!

パワーアップキャラもあるぞ!!

もちろん、パワーアップキャラだって、たくさんある。
今回は〝？〟も登場したから、なかなかスリリングだぜ！

月



シングル砲、ツイン砲、レーザー、どれを身につけている場合でも、3連射になる。ただし1人プレイのみ有効。

星



月のリッチ版。こっちは5連射だ。これも、1人プレイの時のみ有効。3人プレイでは登場してくれないからね。

ドル袋



つまり、ボーナス点だね。得点がふえるだけなんだけど、でも得点によるIUPもあるんだから、大事に取るべし。

？



取るまでわからない。効用は、①画面中の敵が全滅する②画面中の敵がすべて鈴になる③ちょっとの間、無敵になる④はずれ、の4種類。ふーむ、②が新しいパターンだな。

囚われのシナモン博士だ



助けを求めるシナモン博士。悲痛な叫びが君には聞こえるか!?

ボスとの戦いっ!!



これは、ステージ1のボス、ウルトラアーク。すいかのお化けだね。他、ステレオとかタコなんてのも登場するぞ。

宇宙へ!

STAGE 7 横スクロール 宇宙



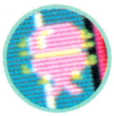
放浪の旅はつづいた……

STAGE 6 たてスクロール イプ=ガンマ帝国



敵キャラ=昆虫軍


オゾン

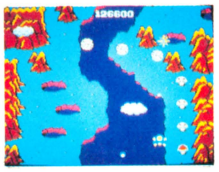

クーワクワ

他、みのむし、トンボなど。



グインビー出発！

STAGE 5 横スクロール ザマビ王国



敵キャラ=スポーツ用品軍


ガラガラ


ビーボロ

ボスはCDつきステレオだ！

STAGE 3 横スクロール オルドラート公国



敵キャラ=日用品軍


ツリツリ


フラッパー

ボスは水道の蛇口だぞ！



ウインビー出発！

STAGE 2 たてスクロール ラマヤードラ王国



敵キャラ=海の生き物軍


イカツイ


ユラユラ

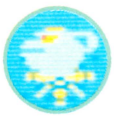
ここは全9種類。

STAGE 4 たてスクロール ウラルフスク国



敵キャラ=電化製品軍


ホンテレ


シュウシュウ

ちょっと多くて全10種類。

プロ野球ファミリースタジアム

ねーねー、これないしょなんだけどさあ。今度の、"野球"はすっごいらしいよ。代打やリリーフが自由自在で、選手もソックリに特徴づけられてるんだって。ファミ坊が聞いたら大喜び、徹夜でトーナメント組まされたりして……。今年の秋は長くなりそ。

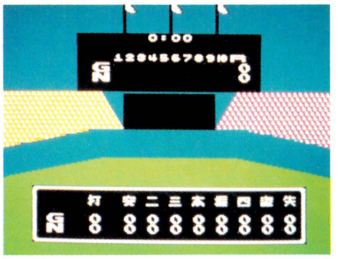
●(株)ナムコ　12月上旬発売　3,900円

プレイボール



▲タイトル画面。一人プレイか二人プレイかを選ぶ。"WATCH"を選ぶと監督モード。コンピュータの操作する2球団の対戦を見物でき、適時リリーフ、代打などを出せる。





▲試合の前後には各チームの打撃、走塁などの成績を示す表がでる。本格的だぜっ！

▶試合開始前。先発投手を選ぼう。先発型か救援型かを見きわめてから選択すべし！

攻 思いきりよく!!



▲打者の立つ位置を決め、思いきりよくヒッティングッ!!

▶今年の成績をもとにして、各打者にはそれぞれに特徴がつけられている。臨場感たっぷり。

守 影を追え!!

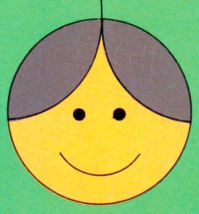
▶守備に入っている野手は、全員コントローラーで操作できるぞ。フライになった打球は影を追ってすばやく落下地点に行け。

走 モーションを盗め!!

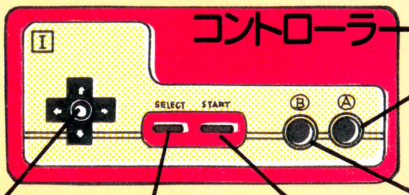


▶けん制球か打者への投球か、すばやく見きわめて盗塁だ。足の早い走者で挑戦。

またこれで オールナイター 完全徹夜戦かなっ!!



コントローラー操作の方法



●攻撃側はバッティング、✚ボタンとともに押し走者の走塁。守備側は投球と返球に使う。

●攻撃側は打者の打席内の位置。走者の進行方向。守備側は球種、野手の移動などを操作。

●試合前に1人プレイ、2人プレイか、もしくは"WATCH"モードかを選択する。

●試合中に押すとポーズ(一時停止)がかかる。ただし投球モーション中は効かない。

●攻撃側は走者の盗塁。守備側はけんせい球を投げる時に使う。タイミングに注意。

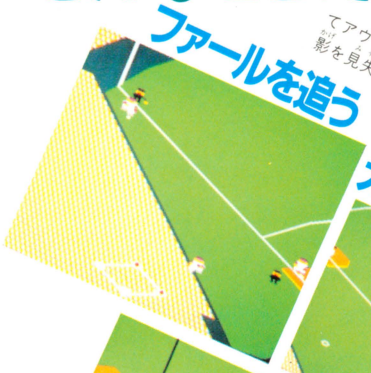
パスワードで ライバルを選べ!!



1人プレイの際、コンピュータの操る敵チームを倒すと、最後にパスワードが表示される。次回、さらに強い対戦相手をセレクトする時に必要になるぞ。メモしておこう。

こんなことだってできるんだぜっ!!

ファールを追う



■ファール球だってアウトにできる。打球の影を見失わないように。

デッドボール



■デッドボールだってあるのだ。内角への変化球を投げる時は、しないとね。特に注意。

カットプレー



■外野からの送球はカットプレーでホームへ返球。球筋にまわりこめ!!

球威がおちる



■得意になって速球やフォークでビュンビュンとばすと、投手はちゃんと(!?)疲れてくるのだ。リアルッ!!球威ガタオチね。

バント



■もちろんバントだってできる。俊足な打者を集めて機動力野球ってのもなかなかいいね。

リリーフ



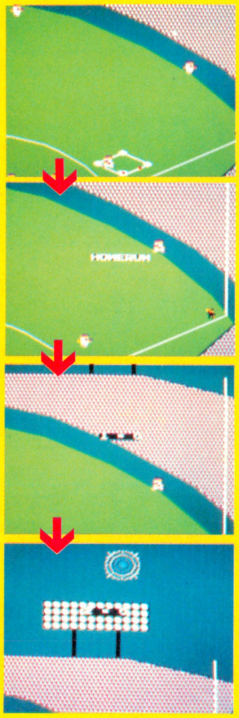
■先発投手の球威がおちてきたら危険信号。甘い球を投げ始める。はやめにリリーフで救援。

代打

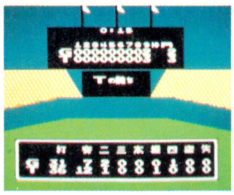


■さあ、逆点のチャンス!!打者が投手なら、ここは当然、代打をおくろう。一発逆点だぜ。

やったぜ ホームラン!!



はいったーっ、ホームラン!! こんなショーアップは大歓迎。花火もあがるぞ。



■試合終了後に表示される成績表。勝った時ならいいんだけどねぇ!

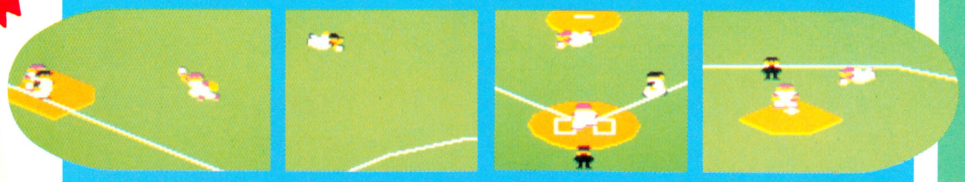
試合終了



■このサービス精神がうれしいんだよね。勝った時は中央の選手がバンザイをしてくれるぞ。キモチイーッ!! でも負けると悲惨。涙、涙、涙だぜ。

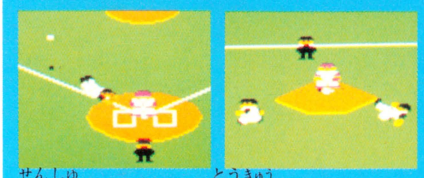
ファミリースタジアム 好プレイ／珍プレイ

ナイスキャッチ



■ぎりぎりで打球に追いつき、ダイビングキャッチ!! ほらっ、みてみて、この選手たちの態勢がとってもリアルなんだよな。

ナイスランニング



■スライディングもなかなかか見せてくれるんだよね。

おつかれさま



■ぼんやりもってアウトになった時はこのポーズだぜ。

選手によって投球モーションが変わるっ!!



そして圧巻が投球モーション。オーバースロー、アンダースロー、サイドスローと、投手によってモーションが微妙にかわるんだよね。野球ファンならコレをながめるだけでモトがとれる。芸のこまかさね。

ダブルヘッダー

■ひきつづいて第2試合！ の時は前試合で使った先発投手は疲労のため使えない。こまかい。



芸がこまかいっ!!



♬タラッタ、タッタ、タララ……♬
むーん、このどことなくさみしげで、
それでいてなぜかノリのいいリズミ
カルなサウンドがなつかしいぜー!!
全国のゲームセンター少年少女諸君
ほんっとにお待たせいたしました。
あの『メトロクロス』がやっと、ファ
ミコンになって帰ってきたぜーっ!!

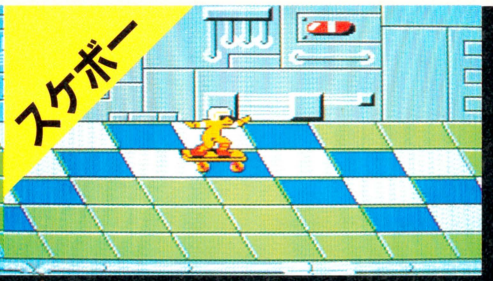
●(株)ナムコ　12月中旬発売　3,900円

お・ま・た・せ
「メトロクロス」だーっ!!

ストーリー

舞台は人影すら見えない未来の無人の町メトロ。今日も今日とて通称〝傷だらけのランナー〟が、ひっそりとした地下道で、ひとりもくもくと障害レースに取りくんでいた。通路には、スリップゾーンやハードルから、クラッカー、地雷にいたるまでさまざまな障害物が仕掛けてある。これらをクリアーして時間内にゴールまでたどりつかないと、ランナーは感電してしまうのだ。はたして無事にレースを乗り切れる!?





けっとばして得点だっ!!

●けっとばすとボーナス点。連続してけるとさらにボーナスが倍になるぞ。踏みつぶした場合はしばらく時間が停止する。どっちを選ぶかは、キミしだいだかんね〜っ!

乗ってスピードアップ!!

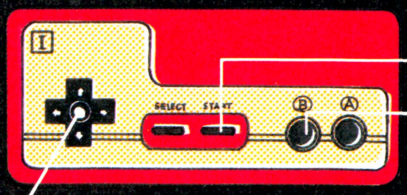
●スリップゾーンもへいちゃら。スイスイと前に進めるぜ。でもそのぶんコントロールは難しくなるのだ。1回でも障害物にけつまずくと、スケボーは消えてしまうぞ。







コントローラー操作の方法



●ゲームをスタートさせるのに使う。ゲーム中に押すとポーズ(一時停止)機能が働き、ゲームをそのまま中断できる。

●ゲーム中、走っている自分のキャラクターをジャンプさせるのに使う。障害物をうまくジャンプでよけよう。

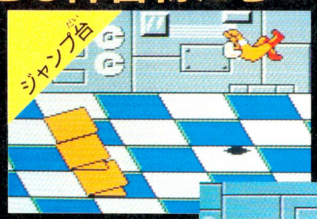
●自分のキャラクターを操作する。上下方向でキャラクターの走る位置を変え、左右方向で走る速度を調整する。

※この『メトロクロス』では、原則としてセレクトボタンは使用しません。

行く手をさえぎる障害物たちっ!!



⬅⬇前から大きなアルミ缶が転がってくる。うまくジャンプしないと、ほらっ、この通り、ぺっちゃんこ。ま、基礎的な障害物だね。



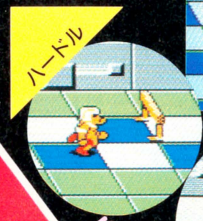
⬅文字通り、上に乗ったものをジャンプさせる踏み切り台。へたに使うとジャンプ後の減速分だけタイムロスしてしまう。

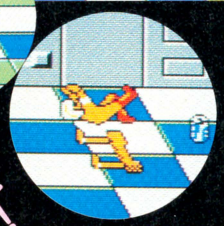






⬇これまた、ありがちな障害なのだが……。

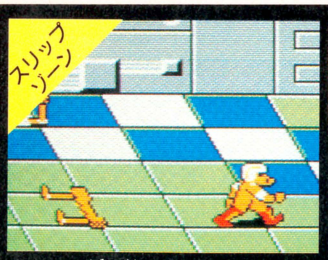




⬅なめてかかると、こんなんなっちゃうぞ。油断大敵。

早くしないと感電しちゃう〜〜!!

おっと!



⬆みどり色の床。つるつるしていてなかなか前進しない。なるべく入らないように。スケボーがあれば安心だね。

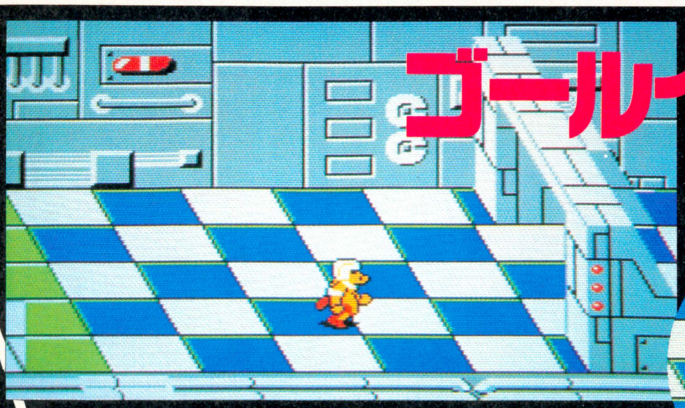


⬆ねずみにつかまると走る速度が落ちてしまうぞ。もしつかまったら、✚ボタンをこまめに動かしてふりきろう。



⬆落とし穴に落ちるとしばらくタイムロス。クラッカーは上を通過しようとする者をはじきとばしてしまう。注意。

ゴールインッ!!



とにかくなんとかゴールイン。プレイヤーも疲れただろうけど、走ったキャラは本当にご苦労さま!



ごくろうさま……

オールカラー特別出張版

帰ってきたフロムナムコ

ナムコグッズ大プレゼント

この冬たてつづけに3本も新作を発表するナムコ。「さっすがナムコさん、元気があってよろしーですな!」と持ち上げたからかどうかはわかんないけど、読者のためにオリジナルのファミコングッズをプレゼントしてくれることになったのだ。んなわけで突如出張版〝フロムナムコ〟だぜ。ほしい商品名をはがきに書いて送ってね。ちなみに両商品とも11月中間には店頭に並ぶとか。惜しくもはずれちゃった人はヨロシクね。

●わぁーすごいっ!! ナムコット特製下じき



5枚セットを20名さまに

●こりゃまいったね!! のナムコット特製カレンダー



1セット10名さまに

●あて先
ファミ通編集部
『ナムコグッズプレゼント』係

はっきりいってコレクターズアイテムだぜっ!!



●(株)東映動画　11月21日発売　4,900円

今回紹介するこのソフトは、実は同名のアニメ映画のゲーム版なのだ。波瀾万丈のストーリーをかなり忠実に追ったものだから、スリル満点。キャラクターもかわいいし、楽しいゲームだよ。でも、その割には、敵キャラの攻撃がちょっとキビシイ。これを見て、どんな敵がいるのか、しっかり覚えてね。

ストーリー

それはまだ、世界一周に150日もかかる時代のこと。ペロはグルーモン伯爵に「ぼくなら80日で世界一周できる」と言ってしまう。ペロが勝てば、伯爵の財産はペロのもの、負ければペロは彼の召使いだ。全てが伯爵の罠とも知らず、ペロは出発する。敵の妨害をくぐりぬけ、ペロは80日目の正午までにビッグベンの鐘をならすことができるのだろうか。



これが世界一周の地図だ



これで世界一周!?　なんて言わないでくれよ。昔はこんなものだったんだ。左の赤いところがイギリスだね。

長ぐつ取ってパワーアップ

うれしやＩＵＰ。数が少いから忘れずに。	1,000点	日数が５日伸びるぞ。と取らないと苦しいね。	1,000点
Ａボタンのパワーアップだ。これは便利。	1,000点	日数が10日も減っちゃうぞ。取るな！	5,000点
Ｂボタンのパワーアップ。攻撃用だね。	1,000点	敵に触れても一定時間内は平気だよ。	1,000点
これは取っちゃいけない。パワーダウン。	5,000点	画面上の敵が全滅。一定時間有効。	1,000点
５Ｐでスタートの体力をＩＰずつ回復。	1,000点	Ａ・Ｂ両ボタンのパワーアップ。強力。	1,000点

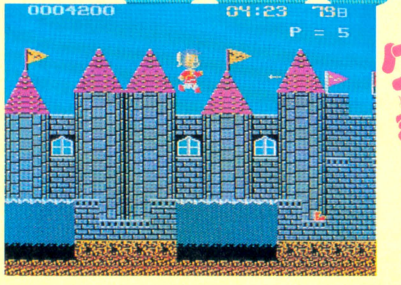
Ａボタン　ジャンプ、上昇、浮上など。　Ｂボタン　短剣、爆弾などによる攻撃。

ステージ1　イギリス



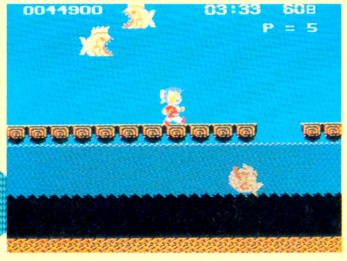
スタート地点はイギリス市街。早くも敵の殺し屋どもがつけねらってくるぞ。市街をぬけると、次の戦いは橋の上。次々と襲いかかってくるピラニアどもをかわしつつ先を急ぐのだ。なめてかかってると先へ進めないぞ。

➡エイッ！　とジャンプ一番。パワーアップしてると簡単だよ。



ピラニア

➡タイミングをおぼえよう。深追いは禁物。



◀ピラニアの飛びかう橋の上。足下にも注意。突然穴があくんだ。

➡前半ステージのラストにひかえるグレート。火をよけつつ連射だ！

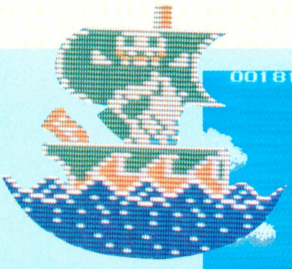


グレート様の登場だ



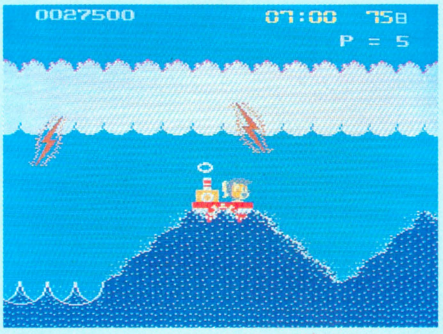
ステージ2 大西洋

猫族の船



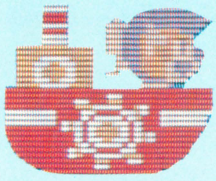
➡にっくき殺し屋はどこにでもやってくるぞ。





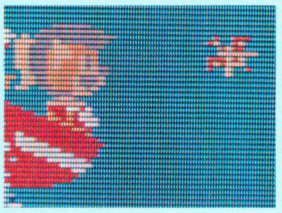
🏠敵の船との一騎打ち！　でも、そんなに強くないからご安心を。

つぎなるステージは大西洋。ペロは船にのって戦う。敵はどんどこやってくるし、嵐はくるわ、波は高いわで、もう大変な面だ。多少のダメージは覚悟していかなきゃね。とはいっても生命力は5。つまらないミスは×よ。

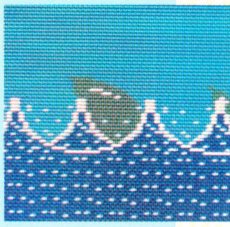


🏠これがペロの船だ。ジャンプもできる。

🏠大波をのりこえる。頭上からは稲妻が……大変だけどがんばれ！



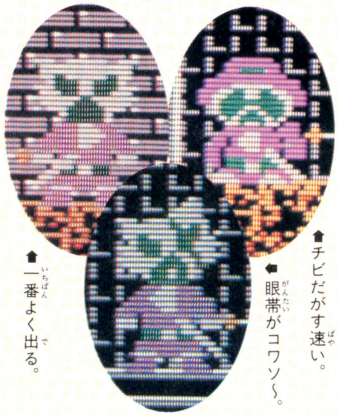
🏠リトルバット。小さいけど、いやな奴だぞ。



🏠サメ。背びれだけ見せてすーっとよってくる。要注意。

大海原をペロは行く！

おれたちゃ殺し屋三匹組

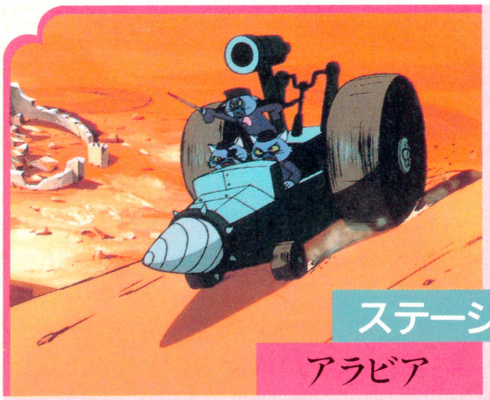


🏠一番よく出る。

🏠チビだがす速い。

🏠眼帯がコワソ～。

グルーモン伯爵にやとわれた猫族の殺し屋3匹。文字どおり、地の果てまでもペロを追ってくる。本当にしつっこいやつだ。ペロが船にのればこいつらも船に、気球にのれば飛行機ですべてのステージに出てくる。やっつけろ！

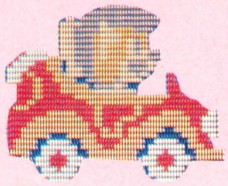


ステージ3 アラビア



🏠ブラックバットは集団でやってくる。全部倒す必要はないからね。

ステージ3はアラビアの荒地。今度は車にのってつっぱしるぞ。しつこくていやらしい、リトルバットやブラックバットにさえ注意すればそんなに大変な面じゃない。スリリングなドライブだ。



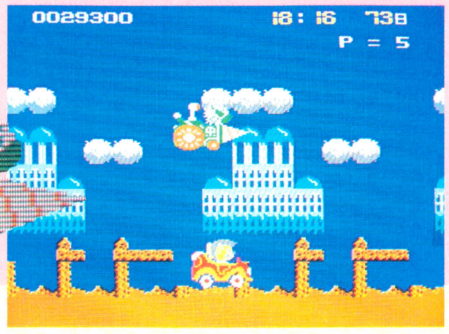
🏠ペロの愛車。これもジャンプできるよ。

ブラックバット

➡おりてくる前に、ジャンプして倒せ！



➡高速道路の廃墟みたいな所。敵の殺し屋はバギーをおりてくる。



殺し屋バギー



➡強そうだな～。数発当てなきゃ倒せないよ。

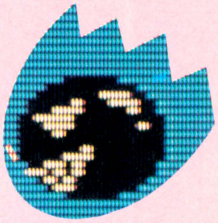
➡殺し屋のバギーもご覧の通りジャンプする。気をつけて、ペロ。

まだまだ旅は長いこれからが本番だ



ステージ4
ホンコン

やっとゲームも中盤戦。こんどは東洋的な背景の中をペロがかけぬけるぞ。だいたいのパターンは最初のステージ1と、ほとんど同じだから気楽にいこう。ただし、水にだけは落ちるなよ。新手のキャラも登場するからね。

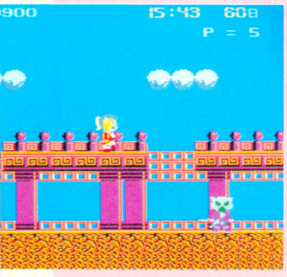


バウンドボール

➡ボヨヨ〜ンとはねてくるぞ。

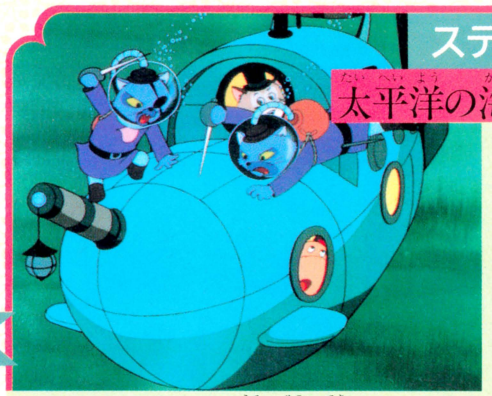


➡バウンドボールがやってきた。たいしたやつじゃないからね。



➡オーソドックスな展開。おなじみの殺し屋がやってきたぞ。

香港のペロ



ステージ5
太平洋の海底



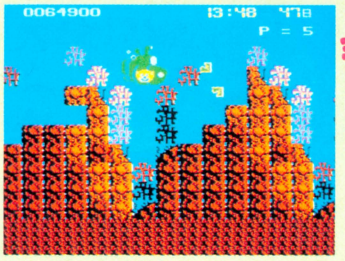
キクラゲ

➡ゆっくりととり囲むようによってくる。



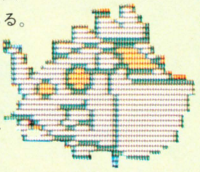
➡キクラゲがきたぞ！　幸い、じゃまな岩がない。早くやっつけろ。

なんとステージ5は海の底。敵がウヨウヨしているばかりか、巨大な岩が行く手をはばむ。その上、操作が難しい（マリオの海の面を思い出してね）。このゲームの中で1、2を争う難しい面だ。指が疲れても根性で進め！



➡じゃまな岩は魚雷で破壊しろ！　中から長ぐつが出ることもある。

敵の潜水艦



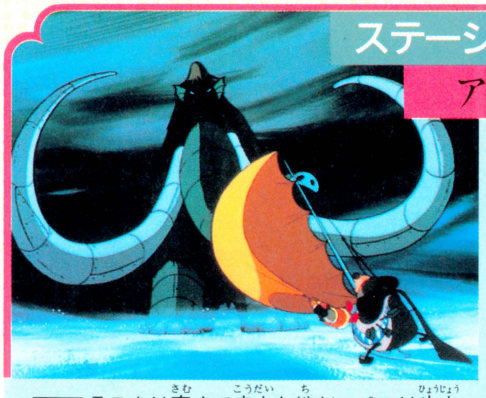
➡こいつはなかなか倒せない。かわせ！

静かな深海 激しい戦い！



➡潜水艦がきたけど、岩をくずすことに専念するのだ！

ステージ6
アラスカ



アラスカは寒くて広大な地だ。ペロは氷上ヨットで大平原をとばす。大ものの敵がたくさんでてきてけっこうつらい面だけど、もう終わりも近づいてきたからがんばろう。残り日数はだいじょうぶかな。たりないようなら、さあ急げ。



マンモス

➡こいつには5発たまをうて。



➡マンモスとバウンドボールの複合攻撃だ！　もたつくとキケンだぞ。

➡ペロの氷上ヨット。これもなぜかジャンプ。

マンモスだ！ 負けるなペロ

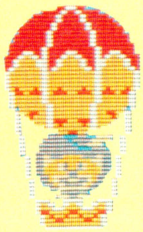


➡ビッグバードがとぐろ虫を落として行く。キタネー攻撃だなあ。

ビッグバード



➡こいつを倒そうなんて考えるな。



北極は、上空を気球で通過する。寒そーだなあ、ブルブル。気球の操作は、基本的に潜水艦と同じでAボタンバシバシだ。殺し屋も相変わらずで、飛行機まで持ち出して追ってくる。ここさえ終わればなつかしのイギリス。がんばれ！



⬆優雅な空の旅、とはいかないけれど……。

⬅敵の飛行機だ！撃ってくるたまに当たらないようにね。



ステージ7 北極上空



⬆うわあっ！　ビッグバードに気球をつつかれるっ。逃げろ！

➡雲行きがあやしいぞ、と思っていたらカミナリが落ちてきた。





敵の飛行機

⬅殺し屋の飛行機。かなり速いたまを撃つ。

カミナリ

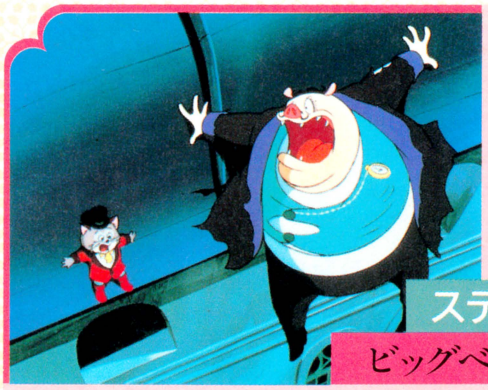
⬅ゆっくりと落ちてくるからあせらずに。

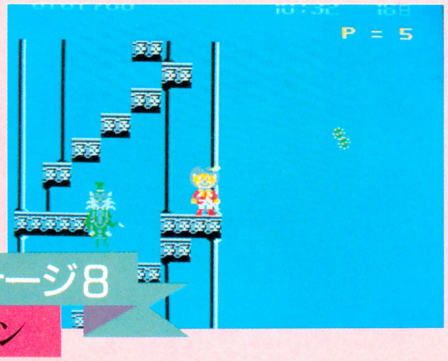
君はここまでこられる？
敵はなかなか手強いぞ



長靴をはいた猫

ビッグベンの鐘がなる
そのとき君が勝利者だ





ステージ8 ビッグベン

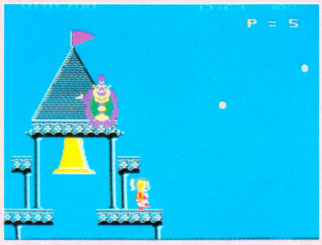


ガリガリ博士

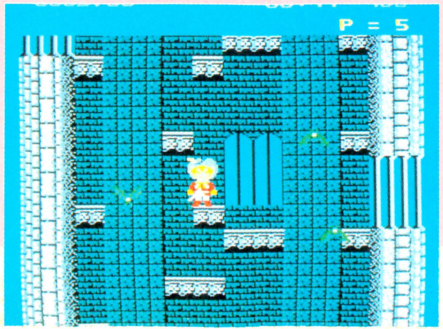
⬅たいして強いやつじゃないけど、まあ大物。

⬅ここまでくればあと少しだ。早く博士をやっつけちゃおう！

ようやくひとまわりし終わってイギリスにたどりついても、安心はできない。まだビッグベンにのぼって鐘をならす、という大仕事が残っているのだ。敵はしつこく追ってくるし、てっぺんには伯爵本人が待ちうけているぞ。



⬅これがビッグベンのてっぺんだ。もう一歩で鐘をならせるぞ。



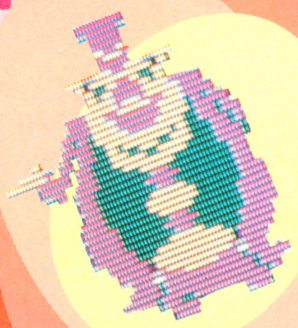
⬅こんなところにブラックバット。無視して登っちゃえ！



ブラックバット

⬅こいつもなかなかしつこいやつだねぇ。

悪の親玉 グルーモン伯爵



東芝EMIの任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット

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。

1メガロムカセットで
12/5
発売予定

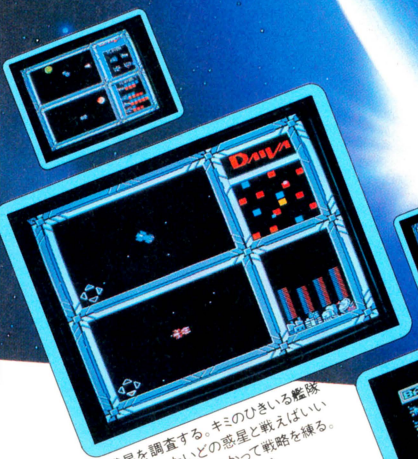
アクティブシミュレーションウォー

DIVA
ディーヴァ

FS-2004G(TFS-DV)
希望小売価格￥5,500
©1986 T&ESOFT

ストーリー6:ナーサティアの玉座(ぎょくざ)

はっきり言って、次元(じげん)がちがう。



惑星を調査する。キミのひきいる艦隊は、いったいどの惑星と戦えばいいのか……。アタマをつかって戦略を練る。(2人プレイの戦略シーン)



陣形を決める。敵の艦隊はなかなか手ごわい。勝つも負けるもキミの作戦しだいなのダ。(2人プレイの艦隊戦シーン)



惑星の地表図を見て、戦術を決定。補給船を、援護ミサイルを、そしてオートマチックミサイルを配置せよ。



いよいよ惑星戦だ。はげしくおそいかかる敵の攻撃をかわし、惑星を攻略してくれ。ドライビング・アーマーが画面いっぱいに活躍する。(2人プレイのアクション・シーン)

かつてこんなすごいソフトがあっただろうか!?

●宇宙空間にうかぶ敵惑星。どこから攻めるか、どうやって戦うか!?キミは主人公マータリ・シュバン。敵艦隊をたおして、惑星を攻略せよ。敵の弱点は…、補給船は…、そして援護ミサイルはどうする。すべてはキミの判断力にかかっている。

●作戦を立てる、戦略をねる、戦闘にうつる。2人で考え、2人でたたかう。そうすれば強い敵に勝てる可能性も高い。2人の頭をフル回転させよう。もちろんひとりプレイもOKだョ。

●世界初!完全データ互換でパソコン仲間とコミュニケートできるのダ。キミがファミコンで得た戦力をパソコンにインプットすれば、そこには新しい世界が広がる。パスワードを使えば、途中からコンティニューすることもできる。

●ゲームをするうちにディーヴァとは何か、そのナゾがとけてくる。ディーヴァはアドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、シミュレーションなどすべてのジャンルをこえた、まったく新しいゲームだ。

★ファミコンとパソコンがコミュニケートし始めた。ファミコンで得たウォー・データを他の機種にインプットすると、そこにはもうひとつの新しい宇宙空間が出現する。そして7つのストーリーは、コミュニケートを始める。

ストーリー1:ヴリトラの炎—主人公:ルシャナ・パティー—PC-8801mkIISR
ストーリー2:ドゥルガーの記憶—主人公:ア・ミターバー—FM-77AV
ストーリー3:ニルヴァーナの試練—主人公:アモーガ・シッディー—X1
ストーリー4:アスラの血流—主人公:ラトナ・サンバー—MSX
ストーリー5:ソーマの杯—主人公:アクシュー・ピアー—MSX2
ストーリー6:ナーサティアの玉座—主人公:マータリ・シュバン—ファミリーコンピュータ
ストーリー7:カリ・ユガの光輝—主人公:クリシュナ・シャーク—???

All right reserved T&ESOFT INC.

*ストーリー5(ファミコン用)以外はT&Eソフトより発売されます。MSXは株式会社アスキーの商標です。

トエミランドから豪華ダブルプレゼント

1 なんと1万名にディーヴァ・ライセンス・カードをプレゼント

敵の本星ナーサティア双惑星の攻略に成功すると、エピローグとともに主人公が登場する。その画面を写真にとって、トエミランドに送ろう。先着1万名にかっこいい・オリジナル・メンバーズ・カード「ディーヴァ・ライセンス・カード」を発行。キミの"ディーヴァ熱中度"が色でわかる、ファミコン少年待望のカードだ。チャンスはみんなにあるゾ!!

2 さらに特別限定ディーヴァ・オリジナル・カセットテープを

応募者のなかから、さらに抽選で500名、ディーヴァのかっこいいテーマソング(コンピュータ・ミュージック)が入った、オリジナル・カセットをプレゼント。

期間:12/5~1/20　発表:商品の発送をもって代えさせていただきます。　送り先:住所・氏名・年齢・電話番号をハッキリ書いて送ってネ。　〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「ディーヴァ」係

●ダイヤルは正確に

期間/11月6日▶1月5日
ディーヴァ・テレホン
東京03-587-7000
大阪06-374-6491

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

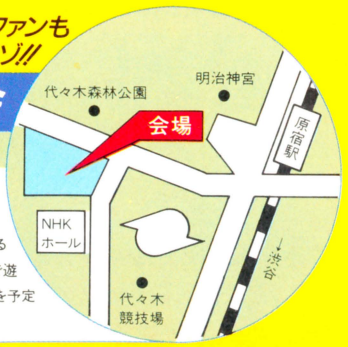
ファミコンファンも、パソコンファンもぜったい見のがせないゾ!!

ディーヴァ完成発表会

アタック'87イン代々木

11/23(日)・24(振休) AM10:00~PM4:00 代々木公園マイタウンフェスティバル野外ステージでディーヴァの世界を体験しよう。

★内容●発売直前、だれよりも先にディーヴァを体験できる●ゲーム開発者によるデモンストレーションがある●ブラザーのハイテク・イベントカー"Nander-21"で遊べる●たのしさいっぱいコンピュータ・ミュージック・サウンド・アトラクションを予定



■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(843)5081/関東支店03(843)3751 横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251 仙台支店022(227)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

ご注意 違法性がきわめて強い、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にコピーできません。

11月21日発売予定

億万長者か、召使いか。ペロの運命を賭けた大冒険!!

すてえじ1
〈イギリス〉
いざ出発。ネコ族の殺し屋たちに気をつけて！

すてえじ2
〈地中海〉
荒れくるう海、とどろく雷。危険がいっぱい。

すてえじ3
〈アラビア〉
砂漠にひそむ敵の影。さあ、クルマを飛ばせ！

すてえじ4
〈香港〉
次々におそうバウンドボール。最大のピンチだ！

すてえじ5
〈太平洋〉
進路を阻むサンゴ礁、どうくずすか。君の腕しだい。

すてえじ6
〈アラスカ〉
そりに乗って大氷原の旅。思わぬ落し穴が…。

すてえじ7
〈北極上空〉
気球で北極をひとっ飛び。おっ、あの飛行機は!?

すてえじ8
〈ビックベン〉
遂にゴールの城だ。宿敵グルーモン伯爵。



長靴をはいた猫 ファミリーコンピュータ™

世界一周80日大冒険

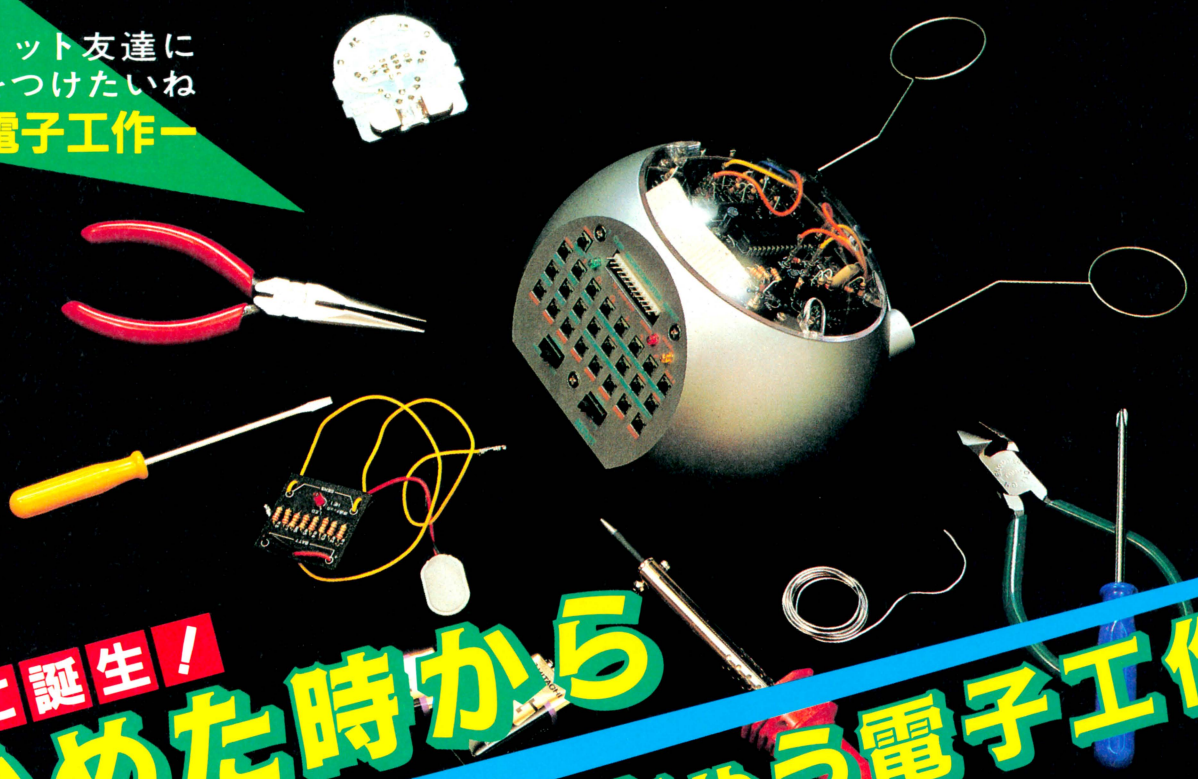
長靴をはいた猫「ペロ」と一緒に、世界一周の旅に出よう。タイムリミットは80日間。それまでにゴールインすれば、億万長者「グルーモン伯爵」の財産はすべてペロ（君）のもの。ダメなら、一生召使い。地中海、アラビア、北極……いろんな乗り物を使って進め、進め。行く手をはばむガリガリ博士や3匹の殺し屋、おそいかかる大自然からどう逃れるか。残り時間は、もうあとわずか。さあ急げ、ゴールの城へ！

©東映動画
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にコピーできません。
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。

TDF-NN 希望小売価格 4,900円

Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部
〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル9F
TEL03(200)8587㈹（問い合せ時間 月曜～金曜17:00～18:00）

チョット友達に
差をつけたいね
ー電子工作ー



遂に誕生！

始めた時から ドキドキしちゃう電子工作！

どのメカ達も、完全材料付き
さらに、テキストによる指導で電気や
ハンダゴテの事を、まったく知らない
君だって、カンタンに作れちゃうんだ

次の世代はハードが勝負
君達もICを使った自分だけの
コンピュ・ロボットを作ろうよ

IC(集積回路)や光センサと言っても、チンプンカンプンの人が、まだまだ多いはずだよね。だけど、そんなのは当り前の事！誰だって最初は何も知らないんだ。

でも、この講座なら初歩の初歩から、ていねいに教えてくれる。あとは、君のアイディアしだいで、どんなメカだって作れるはず、まさに友達に差をつけるチャンスだね。ともかく、今なら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!!

ワアオ!! 今なら 無料で案内書がもらえるんだ！

●今すぐ、左記のようにハガキを書いてポストに入れてください!!

40
〒166
東京都杉並区
高円寺南1・33・3
日本ホビー協会
電子工作691L係

「電子工作の案内書送れ」
住所・氏名
年令・電話番号

面白く・誰でも・すぐ作れる！

通信講座 **電子工作**

日本ホビー協会 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 TEL.03(318)0111

ASCII SOFTWARE

好評発売中

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

パズル&アクションゲーム

涙の倉庫番 スペシャル

ASC-001

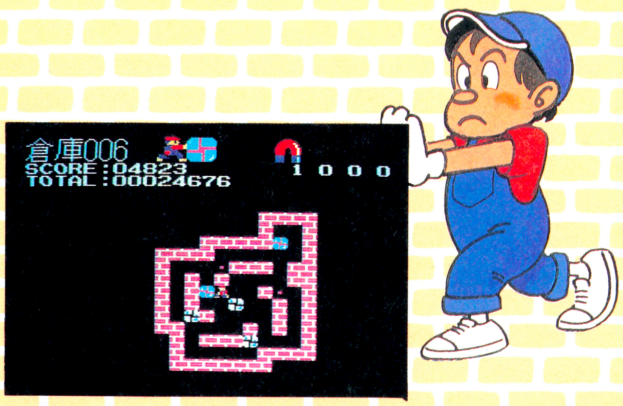
あなたは大きな倉庫会社でアルバイトをすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

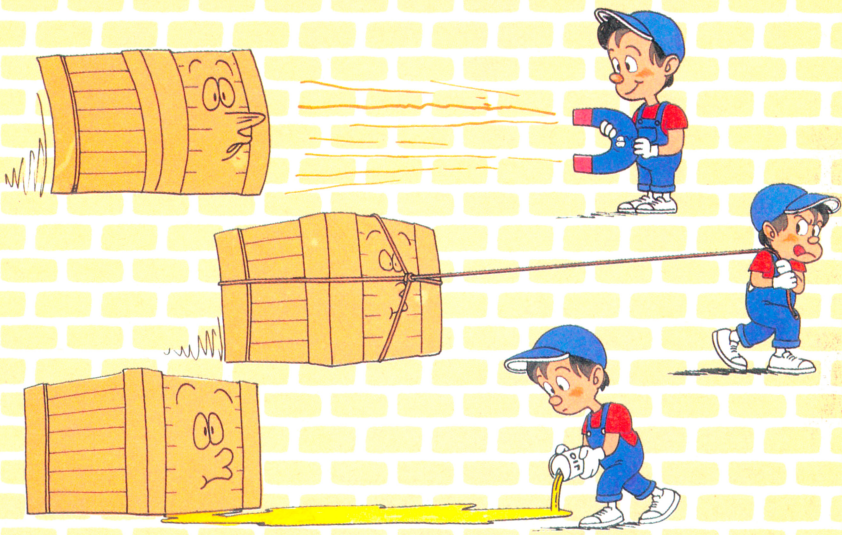
ディスクシステム用 標準小売価格2,980円

解説本付 ディスクライターでの販売も開始しました。

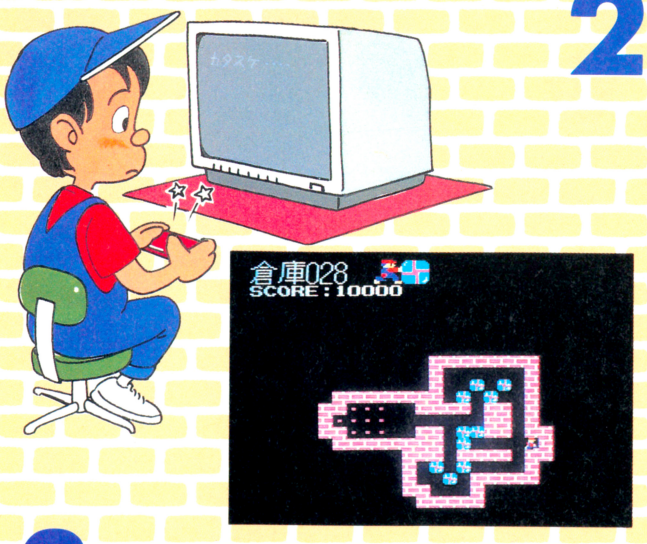
3倍楽しめる3つのモード付き

1 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。





2 きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。





3 じっくり考えて解いてもらうパズルモード。

ASCII SOFTWARE

パソコンゲームソフトで爆発人気
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!

アクション&パズルゲーム

キャッスルエクセレント

Castle EXCELLENT

ゲームカセット　標準小売価格4,900円　HSP-05

お待たせしました
いよいよ登場です
11月下旬発売予定

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ある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け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。







※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。





アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は03-250-5600にかわりました。

今までの電話番号はなくなりましたのでご注意ください。なお、商品の解説本内の質問、問い合せの電話番号もこの番号にかわります。

※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

ASCII SOFTWARE

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

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。

連射のしかたはお好みしだい

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。



1台で2台分の働き

プレイヤー切り換スイッチ

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。

向うところ敵なし

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ミスをした。こんなときは、このスイッチを4方向側にすると、電気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
標準小売価格
9,900円

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。

一新されたイメージと操作性

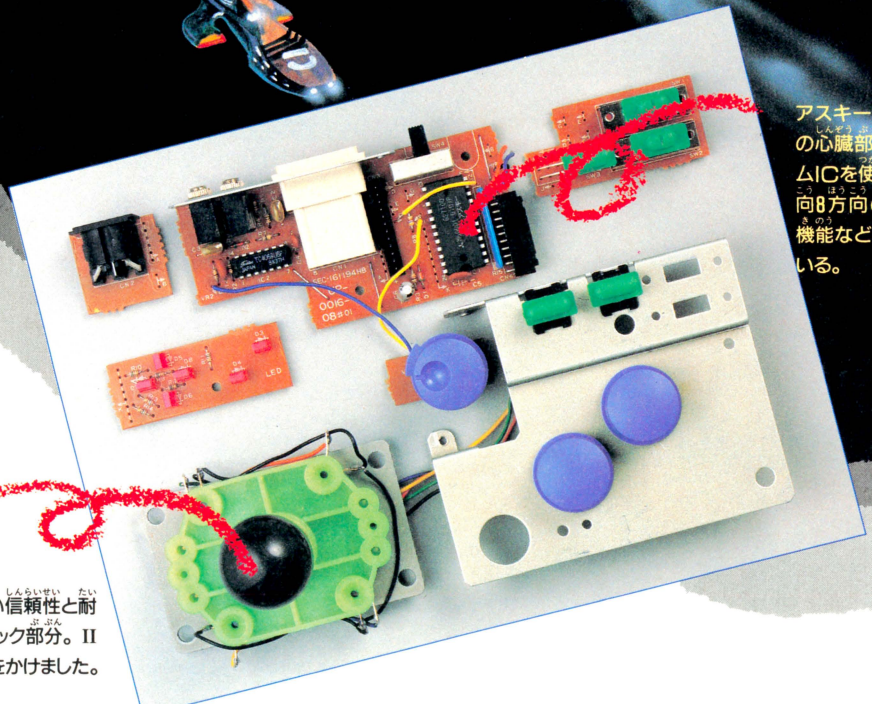
人間工学に基づいたデザイン

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ーを成形しました。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。

ターボ登場



その内部はこんなにすごいゾ



アスキースティックIIターボの心臓部。オリジナルカスタムICを使い、連射機能、4方向8方向の電気的切り換え機能などをコントロールしている。

アスキースティックで高い信頼性と耐久性は実証済みのスティック部分。IIターボではさらにみがきをかけました。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。
※ご注意 違法性がきわめて強い、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にコピーできません。※デザイン・仕様は改善のため予告なく変更することがあります。

カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

PRESENT

ファミコン通信 読者プレゼント

人気絶好調の読者プレゼント。今回も内容充実のラインナップなのだ。本誌をよーく読んで、僕が欲しいのはこれだっ!! と決めたらさっそく応募はがきを出そうね。たくさんの応募、待ってるよーん。

1 10名

怒 IKARI

ケイ・アミューズメントリース　予価4,900円



2人同時プレイができる戦闘モノだ。戦車やヘリコプターも使って、敵地へ乗り込み、ナゾの敵の正体をあばくのだっ!!

2 10名

プロレス

任天堂　定価2,500円（ディスクカード）



ブレンバスターやエンズイ斬りでカッコ良くキメたい、手に汗にぎる真剣勝負。しかし、チャンピオンへの道は遠いぞ。

3 10名

ガルフォース

ハル研究所　定価2,980円（ディスクカード）



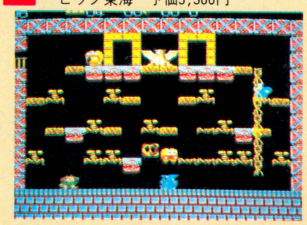
今までのゲームでは考えられないほどの多段階パワーアップをするシューティングゲーム。手ごたえバッチリなのだっ!!

4 10名

バルバルークの伝説より

アイギーナの予言

ビック東海　予価5,300円



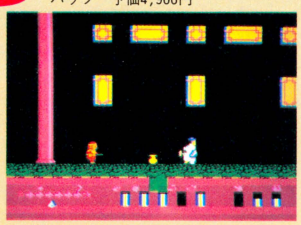
主人公ジェイソンは、チェーンソーも、オノも持たずに戦う勇気ある若者。古代から伝わるオーラパワーを手に入れろ！

5 10名

元祖！西遊記

スーパーモンキー大冒険

バップ　予価4,900円



中国四千年の歴史が生み出した、我らがヒーロー孫悟空。三蔵法師を天竺へ連れていくため、邪魔者相手に大あばれだっ。

6 10名

きね子

アイレム　予価3,300円（ディスクカード）



パズルゲームなんだけど、これがタダモノではない。バラバラになったピースが動くのだ。さあ、キミならどう解く？



■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、年令、電話番号を書いて、下記の住所まで送ってね。締め切りは11月27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

■10号の当選者発表

子猫物語

愛知県 高橋知己　千葉県 佐久間真
静岡県 市野 努　埼玉県 黒澤英世
福岡県 松本 修　大阪府 宮城雅也
長野県 後町高次　神奈川県 野木一生
愛媛県 越智孝世　東京都 竹中良彰

バギー・ポッパー

北海道 岸本真琴　東京都 岩瀬大輔
茨城県 石崎 淳　大阪府 関 芳郎
長野県 柳沢 進　神奈川県 青木英彦
京都府 坂本 聡　三重県 矢野功三
群馬県 杉本 剛　秋田県 小野康之

ラムのウエディングベル

滋賀県 野尻 勉　福井県 三好結城
青森県 三浦丈留　秋田県 岩川昌央
富山県 上野有紀　茨城県 原田 実
群馬県 飯島和夫　和歌山県 浜口智之
兵庫県 本田拓也　岩手県 高橋雄一

スーパースターフォース

東京都 村山桂子　兵庫県 秋山儀泰
神奈川県 前花政志　鹿児島県 川崎政也
岩手県 山田哲宏　山口県 西村 卓
熊本県 重頼一郎　石川県 山下信一郎
石川県 中尾 弘　佐賀県 宮崎勝也

スペースハンター

大阪府 国村 進　東京都 石志 隆
新潟県 宇田 充　宮城県 伏見浩信
山梨県 米山正行　広島県 正木憲司
栃木県 滝川健二　和歌山県 中原弘登
奈良県 増田岳史　岡山県 児玉隆夫

キャッスルエクセレント

千葉県 小関けいー　富山県 有沢 悟
山梨県 今野弘樹　徳島県 松下 力
大分県 松木義行　山形県 中島賢也
徳島県 佐中康弘　京都府 河岸照久
香川県 山口貴弘　三重県 北住浩二

応募券 2号FP

当選者発表は14号（12月12日発売）を待てっ!!

INFORMATION

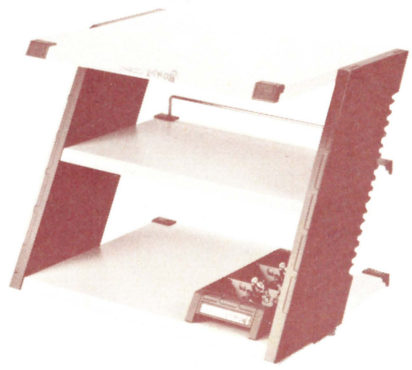
ファミ通インフォメーション

ファミコンランドでインテリアしよう

そうなのだ。何がそうかと言えばファミコンは置き場所に困る、ということが、そうなのだ。普通どこの家庭でも、テレビの前にドンとファミコンだ、ディスクだ、と置いてあったら、相当ジャマにされるに違いない。なんかこうキチッとしまえるものはないかしら、などと、どこのお母さんも思ってるはず。そこでこの『ファミコンランド』の出番がくるわけなんだけど……。

この『ファミコンランド』かなりの重さにもたえるようにできてるからテレビをのせても平気だし、その下に2段もあるから、ファミコンもディスクも、カートリッジもピタッとおさまっちゃう。

キミもお母さんにひとこと相談して、この『ファミコンランド』で部屋をキレイにしてみない!?



「ファミコンランド」(5千980円)は、㈱エレコムより絶賛発売中。お問い合わせは0723-62-7555まで。

北斗の拳アクションゲーム



『北斗の拳』(©武論尊 原啓夫／集英社・フジテレビ・東映動画)は、ツクダ・ホビーより、4,000円で発売中でーす。ぜひ遊んでみよう。

みんなもそろそろファミコン版『北斗の拳』は、クリアーしちゃっただろうな。だけどまだまだものたりないっていう人のために、『北斗の拳』アクションゲームをおススメしちゃいます。

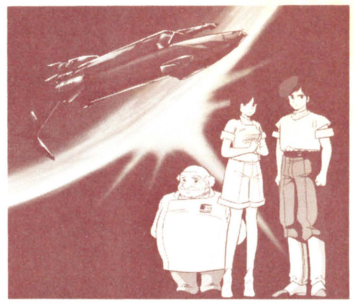
このゲームは、ダイスとカードを使って遊ぶんだけど、ただのカードじゃない。攻撃カードと防御カードがあって、これを使いわけながら、別の流派と戦っていく、というもの。各カードにその攻撃や防御のレベル数が示されていて、それによって勝敗が決まっていくわけ。キミも一度トライしてみればっ!?

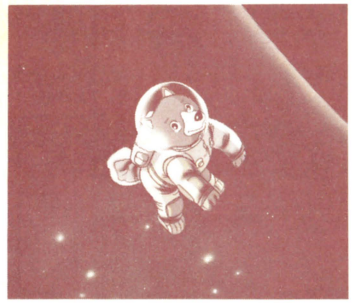
テレホンアドベンチャーゲームニュース

さぁて、最近イッキにもりあがってる、テレホンアドベンチャーゲームの新作のニュースだよーん!! 今回紹介するのは『惑星ミドリより』というテレホンアドベンチャーゲーム。

巨大化するブラックホールに巻きこまれ、いままさに滅びようとしている大宇宙。そしてそれをなんとか防ごうと人類の手によって一大プロジェクトが計画されていた……。

そのプロジェクトに参加するのはキミ自身なのだ!! さぁ、今すぐ次のダイヤルをまわしてみようぜっ。(札幌011-821-9000、東京03-236-9988、大阪06-607-9999、広島082-252-2333、福岡092-473-4040、ダイヤルは正確に) この『惑星ミドリより』は、TVアニメやレーザーディスクなどにもなる予定。今のうちに目をつけといた方がよさそうだぜ。





「惑星ミドリより」のオリジナルサウンドトラックが、キティレコードより11月22日に、LP、CD、カセットで発売されるぞっ。ぜひ聴いてみてちょ。

ファミ通にはがきを出すのだっ!!

●みんな元気でやってるかい!? ファミ通のスタッフもみんなバリバリやってるゾ!! スタッフのみんなの元気の素は、読者のみなさんのおたより。だからみんなドンドンはがきを出してね。切手をはったりあて名がきしなくてもいいから簡単でしょ? 待ってるからねーっ!!

●では、アンケートはがきの書き方を説明しますね。良く読んで書いてちょーだいっ!

①表面は読みやすい字で、はっきり書こう。

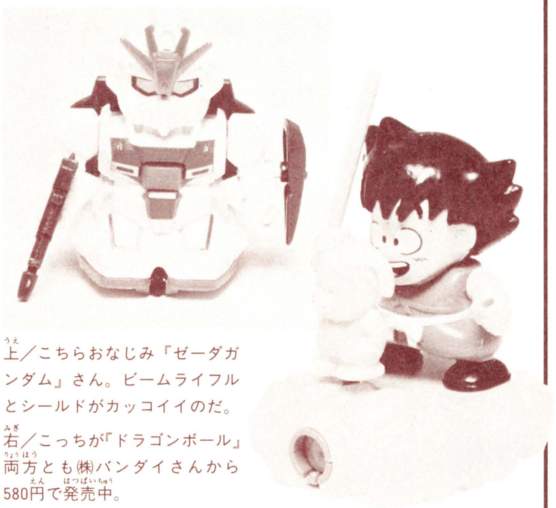
②裏面アンケートは、おもしろかった記事に○をつけよう。

③編集部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。

●アンケートはがきに答えてくれた皆さんのなかから、抽選で50名様に、ファミコン通信のロゴ入りのカッコイイファミ通グッズを送ります。

あそボットであそぼっ!!



上／こちらおなじみ「ゼーダガンダム」さん。ビームライフルとシールドがカッコイイのだ。
右／こっちが「ドラゴンボール」両方とも㈱バンダイさんから580円で発売中。

もうみんなヨーク知ってると思うけど、この『あそボット』。まあ、いわゆる、プルバック式のゼンマイ人形なんだけど、いろいろあって楽しいんだよね。マリオのなんかも出てるけど、今回かいは、『ゼーダガンダム』と、『ドラゴンボール』のご紹介この『ドラゴンボール』の方なんて、弾を発射する装置もついてて、ナカナカのもの。きみも自分の机のはしっこで、こーゆーオモチャをテケテケと転がして遊んでみない？　何だか心がフンワカして、生活の疲れを(あ、オジンくさいか)忘れさせてくれるような気がするのだ。やっぱ時代はゼンマイだねっ！ん？

コスモサウンドはホンキで楽しいオモチャなのだ！



「えーっ！　なにそれ見せてっ借してさわらしてっ!!」と、おもちゃ大好き人間のるつぼのファミ通編集部がドヨめいたおもしろ銃がこれ。引きがねをひくと、まわりの人がみんなふりむくキミョーな音が飛び出すシロモノだ。弾は出なくて音だけが出る銃なんだけど暗い夜道でいきなり撃てば相手の心臓を一撃しちゃうかも？

このカッコイイ、コスモサウンド、きみも一台いかがかな？　きっと全米で話題を呼んでるサバイバルゲーム、「フォトン」にせまる迫力あるゲームが展開されること間違いなしだぜっ!!　大人だって十分楽しめちゃうんだから。

コスモサウンド12「ギャラクシーガンII」は、1,600円で㈱増田屋コーポレーションより発売中！　電池は別売りで200円です。

メーカーさんからの伝言板っ！

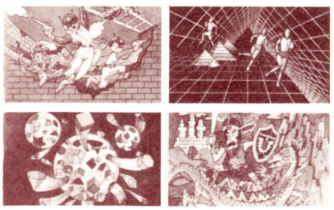
その1

まずはアイレムさんからのお知らせ。『きね子』発売を記念して、広告で使っている白黒ペイントのジグソーパズルを抽選で500名にプレゼントします。

官製はがきに『○○子』、○○の中の2字をうめて、住所、氏名、年齢を明記の上、下のあて先まで応募してくださいね。締め切りは12月15日(月)です。

あて先　〒561 大阪府大阪市豊中郵便局私書箱40号
DMSジグソーパズルプレゼント係まで

どんどん応募してねーっ!!



アイレムさんが、これから発売予定の新作ゲームイメージイラスト。「きね子」は左下のだよ！

その2

次はテクモさんからのお知らせです。

①『スーパースターフォース』のテレホンカードが、抽選で3,000名様に当たるゾ。『スーパー……』の攻略ブックのクイズの答えと、カートリッジの箱のⓈマークをはがきに貼って下のあて先に送ろう。

②『アルゴスの戦士』のテレホンカードを抽選で4,000名様に!!こっちは『スーパー……』の箱のファイナルスターのマーク＋『マイティボンジャック』の箱のⒿマークか『ソロモンの鍵』の箱の鍵マークをはがきに貼って送ればヨシ。

締め切りは①②共S61年1月31日です。

あて先　〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル8F
テクモ
オリジナルテレホンカードプレゼント係

パーティーしようぜーっ

いつもいつもちょっと風変わりな楽しいオモチャをつくってくれてる㈱ヨネザワさんの、オススメ品がこれっ!!　このくす玉風の玉の中に、色玉や、紙吹雪、おみくじなんかをセットしてフタをしめ、火薬をしかける。そんでもってヒモを引くと、パンパン!!　と勢いよくバクハツしてくれるわけ。何かでみんなが集まったときや、友達をちょっと驚かせちゃおーなんていうときにピッタリ。ピンクの玉の『カップリング篇』と、緑の玉の『おしおき篇』2種類でてて両方とも好評発売中でーすっ!!



『東京ボム太』のカップリング篇。何度でも使えるし、いろんなゲームの小道具にもなるし、これはひとつぐらい持ってもソンはないオモシログッズなのだ。(㈱ヨネザワ700円)

フロムナムコでーす！



このテレホンカードは、5名様に抽選であげちゃいます。インフォメあてに、「ゼビウス」っ!!って書いて11月21日までに応募してね。

ひきつづき、『スーパーゼビウス』発売記念キャンペーンのお知らせ。『スーパー…』のカートリッジを買ったときに箱に入ってたアンケートはがきに、自分の名前、住所、電話番号、年齢を記入して送ろう。抽選で500名に『アスキースティックIIターボ』、500名に、上の写真のテレホンカードが当たっちゃうぜ！　期間は11月30日まで。おおいそぎで応募しよう！　と、もうひとつナムコさんからプレゼント。ファミ通読者にこのテレモンカードをくれたよっ！　欲しい人は、インフォメあて応募してねっ!!

イベントニュースっ！



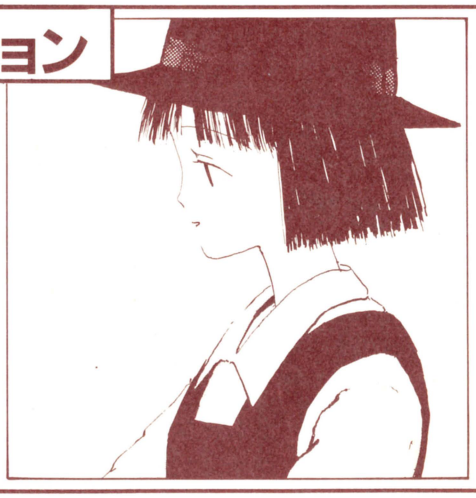
バーン!! これが会場。『アウトラン』、むちゃくちゃスリリングだから一度トライしてみておくれー!!

サービス精神旺盛なのはいーけど、田尻サンたらCランクなんですもの。ファミ通のメンツはどーなるのよぉ。



みんな『新宿祭り』行った？　10月21日(月)に新宿アルタ前でやってたんだけど、あのセガさんが協賛してたんだぜ。そこでかの体感ドライブゲーム『アウトラン』のチャレンジレースをやってて、なーんとファミ通のアイドル(？)田尻プロが出演したのだ。ステージ上の2台のマシーンで記録を測定してA～Cランクまでの認定証を発行、最終的にはチャンピオンを決定したんだけど、田尻プロはショーアップした走りにこだわりすぎて3ステージ目でクラッシュ、Cランクだった。みんなもゲーセンで見かけたら挑戦してみよーぜっ!!

会員証インフォメーション



はい、毎度おなじみの会員証インフォメーションです。今回も、あて名不完全でかわいそーにも舞い戻ってきてしまった人たちの名前をズラズラと紹介します。

あっと思う名前があったら正しい住所を右下のあて先までハッキリ書いて送ってください。

津田浩二(江東区)、新井雄三(大宮市)、山口晃弘(大阪市)、瀬川沙智代(神戸市)、内山昌幸(横浜市)、田辺護(西松浦郡)、椎名利幸(筑波郡)、村石亮太(横浜市)、井上昌之(神戸市)、田浦良太(倉敷市)、佐藤俊之(柴田郡)、栗原忠幸(勝浦市)、忽滑谷誠(川崎市)、以敬称略。そろそろマイゴの会員証をなくしたいと思う今日このごろですなぁー。

ごめんなさい

今回は、なんと、ごめんなさいすることがいまのところ見つかりません!!　しかし、ファミ通スタッフを最後まで疑がっていた担当者は、こんなイッパイスペースを取ってしまいました。

で、このスペースを借りて、2、3お知らせをしたいと思います。

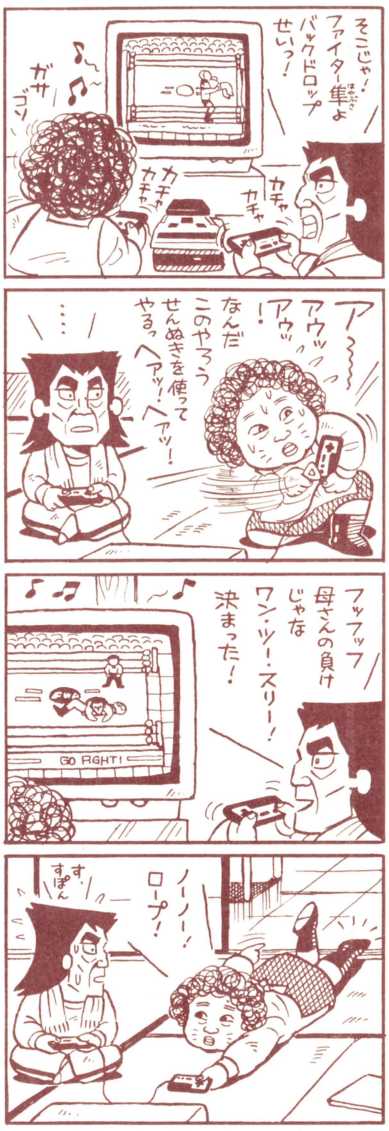
まずは、会員証のきまりのなかに、2週間に1度はファミ通に手紙を出そう、とゆーのがありますが、勉強の忙しいときや、おこずかいが足りないときは、無理に出さなくてもヨイのですよ。その分、次の手紙で長いのを書いてね。



次、ガバスのことですが、禁断の秘技や町内会、伝言板などのコーナーで発行しているガバスには有効期限がありません。ファミ通があるかぎり有効ですから、しっかりかせいで楽しんでください。

と、いうわけで何もごめんなさいしませんでした。ごめんなさい。次回はこのコーナーなくなってるかもしれないなぁ……。

さわやかな夫婦愛
べーしっ君
荒井清和



インフォメあてのおたよりはコーナー名をはっきりか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○○係

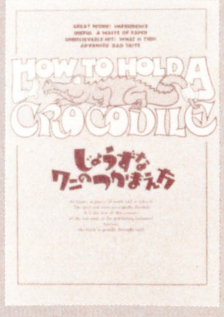
ファミ通おすすメディア

ボクたちにとっちゃ、けっこう高価なファミコンソフト。選ぶときは思わず真剣になっちゃうよね。それは、本だって映画だって、まったく同じことさ！



H.KIBUN

BOOK 本



●上手なワニのつかまえ方

ダイヤグラムグループ著
1,500円
主婦の友社

ちょいとオカシなタイトルでしょ。実際に、この本は『ワニのつかまえ方』といったたぐいの、知ってても知らなくてもいいような知識、いわゆる雑学ってヤツかな、それらがタップリと大盛りになってる本なのだ。

たとえば、〝ハムスターの扱い方〟、〝糸にビーズを通す簡単な方法〟、〝オウムに言葉を教えるには〟、〝鼻笛の吹き方〟、〝聖人になるには〟、〝ミイラの作り方〟、〝地球から飛び立つ方法〟、〝ムカデとヤスデの見分け方〟、〝トマトの皮のむき方〟、〝日やけ用オイルの作り方〟、〝ハエを寄せつけない方法〟、〝力もちになる方法〟、〝ロウソクを長もちさせる方法〟、〝涙なしにタマネギをむくには〟、などなど、450種以上の雑学を満載。

それらがキミたちの役に立つかどうかってのは、読んでみてキミの判断することだぜ。実際に読んでみれば、「へェ〜」と感心するモノが絶対にあるハズだ。日常の暮らしの中に活かせる知識がたくさん。それに、日本で暮らしている一般的なフツーの若者には、マッタク関係のない知識も載ってます。〝イノシシの頭の料理法〟とか〝クマにダンスを教える方法〟とかね。でもこのテのお話も読んでて、とっても楽しいのだ、実に。「こんな方法があったのか」って感じでね。

さらに、スゴイな〜〜と思わせる点は、この本のさし絵や、文字の書体の多様さなのだ。ありとあらゆる書体の文字と、さまざまなレイアウトによる多彩なページ展開！　オシャレなキミには強力にオススメしちゃうぜ。



●イチ、ニのサン！

筒井康隆 作
ミハエル・リューバ 絵
1,500円
河出書房新社

本屋さんでこの本をチラリ、と見ただけなら、「アチラものの絵本の翻訳だな」って思ってしまう。よ――く見ると、「おっ、訳したのはあの、筒井康隆サンではないか」。

みんな筒井康隆氏の作品を読んだことがあるかなァ。日本のSF作家では、そのすさまじいハチャメチャな作品で有名な人だね。読者の脳みそをねじっちゃうような、ブッ飛んだ短編など、スラップスティックが有名。反面、シリアスなハードSFや、諷刺のきいたブラックユーモア、それに幻想的な少年向けジュヴナイルSFも手がけ、その活躍の場所はとても広いのだ。

ほんでもって、よ――く見るとこの本、筒井サンは訳者ではなくて作者だった。だけど、絵はドイツを中心に、ヨーロッパで活躍をつづけるミハエル・リューバ氏のかわいい絵なのだ。

実はこのほかにも、この『メルヘンの森』シリーズ、日本の作家と、ヨーロッパの有名な画家による、国際的な合作の絵本がイッパイ。

我が国の作家たちも、北杜夫サンとか、遠藤周作サンとか、なかなかタノシミな作家が勢ぞろい！　少しクセのある物語で、子供じゃなくても楽しめることウケアイ。

この本のストーリーも、平和な日常が一気にくずれてはじまるドタバタの大混乱！　と筒井サンおトクイのプロット。もちろん絵本だから小さい子供が読んでもオモシロイよ。SFっぽいオチは、サスガ筒井さん、ってカンジ。

VIDEO ビデオ



●人喰いアメーバの恐怖

VHS、β
東映
12,800円
カラー85分

●特別企画・ゼリーとサルの相関関係を探る！
出演：磁性体評論家の金田健一（仮名）、編集者のバカK、近所の新ちゃん。

K　アアアアアアアー。

金　どうしました。

K　アメーバ！

金　それはアミーゴでしょう。

K　はい、そうですね、今回のビデオのご紹介、一本目は、名優スティーブ・マックィーン、50年の生涯の中で、唯一、1本きりのSF作品、オマケに初主演作！　原題『THE BLOB』、邦題『人喰いアメーバの恐怖』という映画です。

金　いや、正確にいうと、日本題を『マックィーン最大の危機』と申しまして、『人喰いアメーバうんたらくんたら』っていうのは、テレビの放映時のタイトルなんですが、そっちの方がカッコイイってことで今回、採用されたみたいですよ。

K　先生、さすがにウンチク深いですね。

金　私、半固体マニアでして、スライムなんか全種類持ってます。ミミズ入りやカエル入りも。寒天も、3キロぐらい食べますし、毎朝使う歯みがきも、アクアフレッシュの白い部分をつまようじでかき取って青いところだけをタップリ使うんですよ、一本分ね。

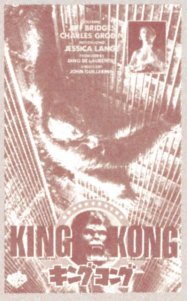
K　まんざらでもありませんね、先生。ホラホラそれじゃ、もう時間ないですから、作品の解説してくださいよ。

金　ま、簡単にストーリーをのべますと、宇宙からやって来た流動体生物が、人々を次々におそって、たまたま主役のマックィーンとアニタ・コーショーがアメーバ共の弱点を見つけて、やっつけちゃう、って古典的なストーリーでして。

K　よくありそうなストーリーですね。

金　このような、不定形生物の登場する映画のこと『BLOB THE MOVIE』と呼ぶ人もいます。

K　この作品、料理にたとえるなら、まあ、なとりの珍味、っていったところですかね。



●キングコング

VHS、β
松竹
16,800円
カラー135分

K　先生、次の作品なんですが、やっぱりモンスター映画でして――。

金　『キングコング』ですね。

K　ナショナルのMSXパソコン。

金　ちがァう。これは1976年の『キングコング』でして、オリジナルのモノクロのころとは違って、メカニカルな実物大のコングがヒョーに話題になりましたね。

K　はいはい、おぼえています。

金　この作品は、今やおしもおされぬ大女優となったジェシカ・ラングのデビュー作だったわけです。アカデミー賞に何度もノミネートするような演技派女優となった彼女も、このころは、『キングコング』のプロデューサー、ディノ・デ・ラウレンティウスにスカウトされたばかりのド新人だったわけです。

K　あっ、その話は、まるで日本の『ゴジラ』と沢口靖子との話にソックリですね。

金　いいえ！　そんなことはありません。

K　そ、そうですか……。

金　あっ、すいません、私 現在反抗期でして。

K　あ、そうですか。とにかく、チョイと前に発売されたこのビデオを、なぜ今ご紹介するか、というとですね、なんでも現在、来年正月に向けて『キングコング2』の製作が進んでおり、さらに、ファミコンでもそのパート2のストーリーを元に、ゲームがつくられている、ってウワサがありましてね。

金　するとまた、キングコングブームがやってくるんですかね。

K　いやー、どうなんでしょうか。

金　私は来ると思います！

K　私はわかりません！　……これでは、話がつづきませんね、ま、キングコング、大きなサルですから、しょーがないですね。

金　なんか関係あるんですか。

K　私はわかりません！

一同　ちゅどーん！　（高らかに）

ファミコン

慇懃無礼

Oh! Condescending!

ファミコン・ウィドウよ集まれ！

前回から始まった、大人のための集会所〝慇懃無礼〟のコーナーだ。今回は、ファミコンをやってるお母さんにターゲットをしぼってお届けする。

ファミコンをやってるお母さんは、潜在的に多いと思う。ただその姿が表面に出てこないだけなのだ。小学5年生の子供が学校に行ってる間に、ボケーっと〝3時のあなた〟と〝3時にあいましょう〟と〝うわさのスタジオ〟をチャンネルをガチャガチャ（今はほとんどがポチポチか？）させながら見てて、「もういいかげん、飽きたわねえ」なんてときに、「そういや子供が、ファミコンずーっとやってるんだわ。そんなにおもしろいのかしらねぇ」とかいいながら、2chにセットしてファミコンのスイッチをON！　あれ、何も映らない……あ、カートリッジが差し込まれてないからだわ、と、子供の机の引き出しをひっくりかえして、これならできそうねと、スイッチがONのまま差し込んじゃって。

ひとしきり遊んだあと、子供サンが帰ってきて、「あ、ママ、ファミコンで遊んでたでしょ!?」「そんなこと、してないわよ」「だって、カートリッジ、差したままだもん」「……」なんてね。



ファミコンやってるお母さん！　はずかしいことなんか、なんにもありません。今こそ立ちあがるべきです（別に立たなくてもいいですけども）。このコーナーに、あなたの赤裸裸なファミコン体験をお寄せください。悩みでもいいです。質問でもいいのです。早い話が、何でもいいのです。お名が掲載されるのがイヤなら、涙を飲んで匿名でも結構ということにしましょう。

大人の人たちのファミコンに対する考え方、このコーナーで、ぜひ戦わせてみましょう！

（つづく）

水野店長の

秋の「もう一度逢いたい」スペシャル

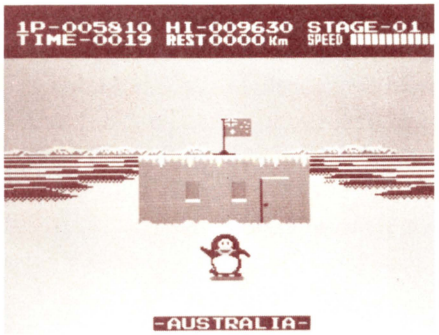


きっとだーれも私のことなんか覚えてなんかないと思うけど、私がその水野店長だ。UFOが現われたときみたいに、突然復活した『一度逢いたい』なのだ。今回は特別企画だから、11本ももう一度逢いたいしちゃったけどいいのかな。ま、読んでね。



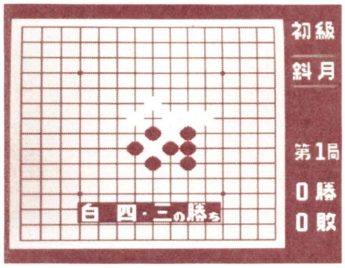
ペンギンがいっしょうけんめい走る姿は、感動的ですらあるのだっ!!

こーいっちゃなんだけど、私はウシの次の次くらいに、ペンギンが好きなのだ。だから、ペンギンを主人公にしたゲームには、ついアマい点をつけてしまうのだ。でもね、この『けっきょく南極大冒険』の場合は、たとえ主人公がウマでもシカでもきっと面白いんじゃないかなと思う。南極を1周するっていう、すっごい単純なゲームなんだけど、スピード感はあるし、クリアーしたときの感激もけっこういい。やる気にさせてくれるゲームだよな。



◆面クリしたときのペンギンくんの表情がとってもいい。やっぱりペンギンはいい。

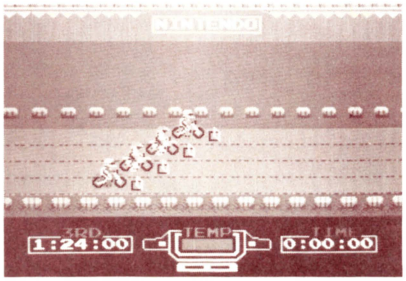
五目ならべが古いなんてあんた古いんじゃない



今の若い読者(3歳児以下)のみなさんには、ちょっとなじみがうすいかもしれないけど、『五目ならべ』は、やっぱり名作と呼んでもいいんだろうね。久しぶりにカートリッジ引っぱり出して遊んでみたけど、今、あらためて見てみると、品格とゆーか何とゆーか、大胆でいさぎよいゲームだったんだなーって気がしたね。コンピュータの強さもけっこうなもんで、私なんかなさけないことに中級でもよく負けちゃうのだ。ふたり用にもなるし、一家に1本はほしいね。

100分の1秒に賭けた青春。エキサイトなバイク遊び!

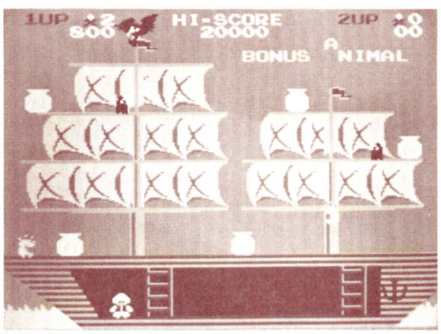
『エキサイトバイク』は、だれが何といおうと傑作ゲームなのだ。そー思うでしょ。でもさ、何でかな。このゲームするとね、お日さまがサンサンと当たる窓ぎわで、ウトウトしながらゲームしてるとこ思い出すんだよね。そーゆーことってない? やっぱりファミコンゲームも歌なんかといっしょで、はやった頃の出来事が、そのゲームにしみ込んじゃうんだろうね。そーゆーことらしい。



◆1コースの予選のタイムを競うのが、ファミ通公認となっている。100分の1秒の争いになってくるのだ。

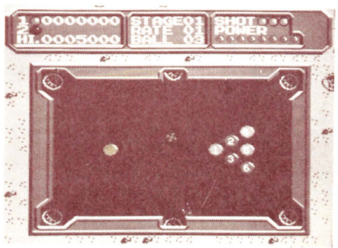
なるほど、アラビア人だからアラビアンなのか

ちょっとムズカしいことばを使わせてもらうけど、ゲームの評価なんてーのはきわめて主観的なものなのだ。この『スーパーアラビアン』のことを悪くいうやつは確かにいる。だけど、人を愛したことのない人間に、愛について語る資格がないよーに、ゲームを好きになったことのない人間には、ゲームについて語る資格などないのだ。んなわけだから、ええーい、ウルサイことゆーやつらはあっちいってていいのーょ! 私が好きだっていってんだから、いーじゃないのっ。とゆーことで、私は好きです。



◆最初のうちはカンタンなんだよね。でも、先の面にいって魔法のじゅうたんとか出てくると、かなり難しい。

ビリヤードをやったことのない人のために……

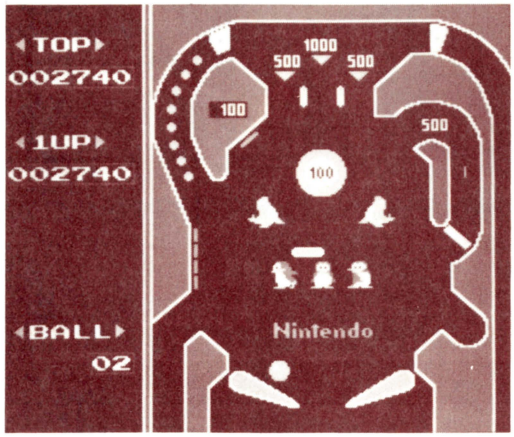


◆画面デザイン、音楽、効果音と、きわめてバランスのとれた一本だ。美しいと思う。

ビリヤードっていうゲーム自体、やっぱりジミなんだよね。今でこそ、オシャレなゲームってことになってたりしてるけど、それはとっても一部の人たちだけだし……。しかしなのだ。『ルナーボール』に関していえば、いや、これはリッパにオシャレしているのだ。面数だって60面もあるし、タマもカラフル。ポケットに落ちたときなんて、キラッと光ったりなんかして、やるんじゃんとか思ってしまう。いろーんな台があるけど、やっぱり1面の台がいちばんフツーでいいみたいだ。

しかけのすべてを使ってこそ『ピンボール』なのだ

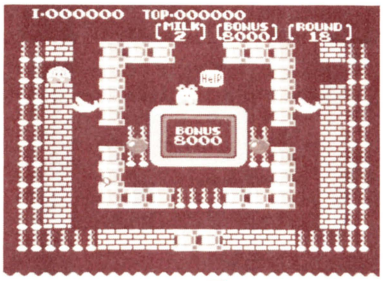
たったの2、3回ゲームしただけで、なーんだつまんねーゲームっていっちゃうのは、ホントーに危険なことなのだ。この『ピンボール』も、一見すると上下に台は分かれてるわ、タマが回転してる感じはないわ、フリッパーがデカくてノロマそうだわで、いいとこないみたいだけど、これがなかなか奥が深いときてる。やり込んだ人ならわかってもらえると思うけど、高得点出すためには大変なんだよー。



➡どうやるとボーナス点が増えるのか、それを知るところからこのゲームは始まる。下になるべく落とすな。

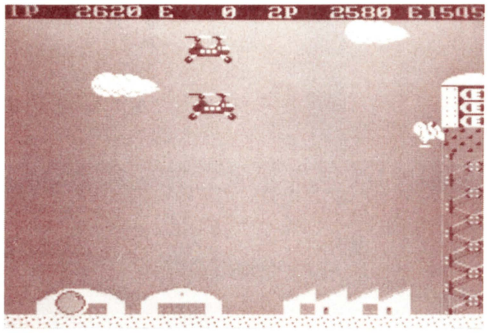
丸くてコロコロしたキャラクターだから、どこかヘンにおいしそう

アクションパズルっていうと、『ロードランナー』とか思い浮かべちゃうけど、忘れてならないのが、この『ナッツ＆ミルク』だ。発売は、今をときめく高橋名人でユーメーなハドソン。そーいえばこんなゲームも出していたんですね。タイトルのナッツとミルクっていうのは、主人公である2匹の変な生き物の名前。こーゆー形の生き物って、ホントはあんまり好きじゃないんだけどね。ホントはね。



➡パズルとしても、よーく考えられていたのだ。しかーし、この生き物はなんとかならんのですか。

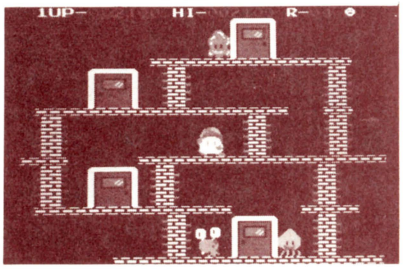
やってやれないことはない。やらずにできるわけがない。ふたりでね



➡ひとりで遊ぶのと、ふたりで遊ぶのでは50倍も面白さがちがうのだ。カラオケ機能には、おそれ入りました。

でましたねー。『ササ』ですねー。きちゃいましたねー。このゲームには、すごい機能が付いていたんですけど、知ってます？　業界初“カラオケ機能”ってのですけどね。こいつがよかったんだ。私はね、さんざん歌わせてもらいましたけど。根が好きなもんですから……ナハハ。ま、そんなこんなで、『ササ』はふたりで遊べるのがよかったな。あとね、エネルギー転送ってやつは、思いやりがあってスバラシかったです。

チュン君ってのは、いったい何者なのだろうか

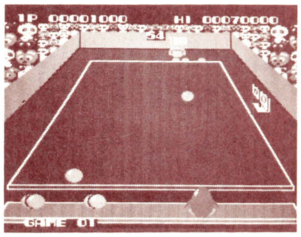


➡ドアを開けて敵をとじ込めるという、ただそれだけがとっても難しいゲームなのだ。絵が古いっ！

『ナッツ＆ミルク』にひき続き、こっちにもヘンな生き物が登場する。どーしても好きになれないなー。ま、いいんだけどね。それからあんまり知られてないことだけど、この『ドアドア』を作った人は、なんとあの『ドラゴンクエスト』をプログラムした人だったんですよ。知らなかったでしょ。今考えると、キャラクターはやたらと大きいし、バックも黒くてパソコンゲームみたいだけど、けっこう遊べるから不思議だね。

どーしたってペンギンはいいという証拠なのだ

何度もいうようだけど、私はヒツジの次の次の次くらいに、ペンギンが好きなのだ。本当だよ。であるからして、この『ペンギンくんWARS』もトーゼン好きなのだ。大人のくせして、ヘンなゲーム好きなの、なんていってるそこの大人の人。おたく、1度でいいからこのゲームやってみな。ヨダレが出ちゃうくらい、おもしれーんだぞ。私なんか、じっさいヨダレたらしてやっちゃったくらいなのだ。自慢してんだぞ。

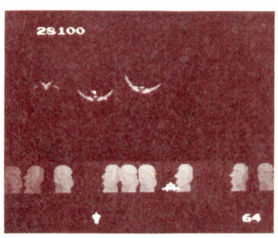


➡ペンギンにかぎらず、登場する動物たちがとってもカワイイのだ。



➡ボーナスステージが、これまた楽しい。

この浮遊感覚は、はたしてA感覚？それともV感覚？　ね、おしえて



➡あの音楽が聞こえてくると、とても淋しい気分になるが、ゲームはとてもいいできだ。



➡円を描くように敵の攻撃をさけるのだ。

シューティングゲームは、それこそ星の数ほども発売されてるけど、『エクセリオン』にはピカリと光るものがあるね。ゲーセンで遊んでた人には、いまいち不評だったよーだけど、そりゃゼイタクってもんですよ。あの不思議な浮遊感覚をいち度味わってしまうと、もうそこからぬけ出せなくなってしまうのだ。それに、連射するまでのストイックな時間が、ムズムズするほど気持ちいい。ここんとこ、こーいったシブいゲームが出てないんだよね。

©コナミ ©任天堂 ©サン電子 ©ポニー ©ハドソン ©アスキー ©エニックス／チュンソフト ©ジャレコ

ファミ通町内会

い しばしを
作ってこわして
やりなおし
ソロモンの鍵

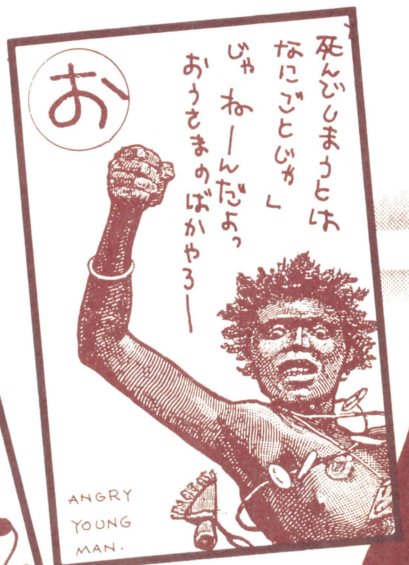
や れ、ワープ
そこのけそこのけ
モアイが通る
グラディウス

ウ ッ、という
ひまがあったら
ムチをふれ
悪魔城ドラキュラ

お うさまや
好きで死んでる
わけじゃない
ドラゴンクエスト

鬼も笑わすファミ

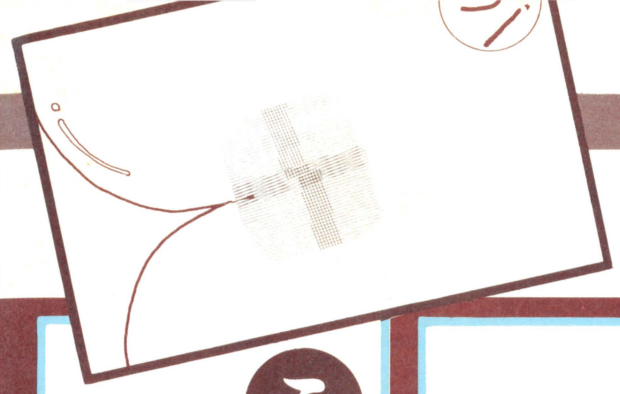








たファミコンカルタ。今から正月の話なんかしてたら鬼が笑っちゃうんじゃないのー、ハハハッ!? なーんて軽いノリの冗談から本物のコマがとびだしてきたりして!!





か たすけ君 大人になっても 涙のもうこはん

涙の倉庫番スペシャル

そ この犬 主人抜くとは なにごとぞ

六三四の剣

こ れやこれ へこへこへこへこ へこへこへ

がんばれゴエモン！ からくり道中





コンカルタ

ついこの間まで夏だと思ってたのに、気がついたらもう秋。時のたつのははえーもんだ。それじゃあ、冬が来るのもきっとはえーんだろーな!! つーわけでとびだしてき



ファミコンカルタのネタを大募集!!

わがファミ通町内会では、ファミコンカルタのネタを大募集しているのだ。おもしろーいの、おかしいの、ちょっとヘンなの、奇抜なの、他なんでもいいから送ってちょ。お正月までに優秀作品がいっぱい集まったら、本物のカルタセットにして印刷しちゃおーか、なんて話もあるので、ヨロシクね。あて先は以下のとおり。

●あて先 『鬼も笑わすファミコンカルタ』のネタ大募集!! の係

輝け!!

ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

私どもは、心を入れかえたのだ。ボツこそ、もののじょうずなれ。やっぱしボツはがきのほーが、50倍くらい面白かったのねー。だからね、これからはボツはがきだけを採用しちゃうのだ。キミもはずかしがらずに出してね。

クイズの部

問題　クルマのドアがいつも半ドアになっちゃうやつは？

答え　ハンドアジェネシス　静岡県　杉浦俊介

評　思わず「半ドアですよー」と声をかけたくなるよーなお答えですよね。運転にいっしょうけんめいで、半ドアに気づかないジェネシスさんも、なかなかカワイイと思います。杉浦くん、次のボツ待ってるよ。

問題　ドリフターズに入れるかもしれないキャラは？

答え　チャトラン(カトチャン)　愛媛県　中矢誠

評　ひさしぶりに、とってもいいかげんなお答えに出会えてウレシイです。チャトランとカトチャンは、そりゃ似てますけど、ほんのちょっとゴーインじゃないですか？　中学生のくせにゴーインですねー。

格言の部

しょーもない秘技もページのにぎわい

愛媛県　中矢誠

評　『禁断の秘技』担当者のガスコン金矢に見せたところ、ニガ笑いしてました。ま、しょーもないのがあってこそ、スゴイのも目立つわけですから、いいんでしょーね。そんなわけで秘技も送ってね。

アイスくいたいなー(アイスクライマー)

奈良県　広末倫也

評　しまいにゃオコるぞっ！　とついカッとなっちゃうくらいによいボツ作品ですね。ボツも、読む人をオコらしちゃうくらいになれば、これはそーとーボツです。みんなもこのくらいボツしてくださいね。

●あて先　ファミ通町内会クイズ・格言ボツなのよ係

お習字のココロ

前回から、知らぬ間に始まった「お習字大募集っ!!」のコーナーは、ここに「お習字のココロ」と改題して再スタートを切ることを宣言する。パンパカパーン！

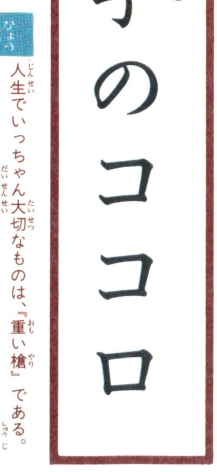
で、今回はとゆーと、実のところ、まだお習字のおはがきがいちまいもとどいていないのだ。しかし、おはがきがないからといって、このコーナーをお休みするワケにはいかない。そこでだ。格言とかクイズに送られてきたおはがきのなかから、これはお習字につかえる！　と判断した作品を、さる人物がお習字してしまったのだ（イヤー、われながらアタマがさがるねー）。

ここに採用された人たち、かってにお習字しちゃってゴメンネ。ガバスあげるからゆるしてちょ。

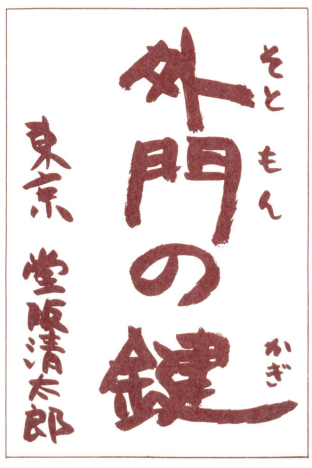
とゆーわけで、キミたちもお習字して送ってくんなきゃダメだもんね。それもいますぐじゃなきゃヤダ……。とワガママなとこ見せとけば、キミも送ってくれるでしょ。

場合によっては数ひゃくガバスとゆー現ナマを、キミに送りつけたりもするぞっ。

●あて先
お習字のココロ係
（必ずはがきでね）



評　なんとなくゴロがあうので出しました、と作者自身がいうように、なんとなくゴロがあうだけの作品。なんとなくゴロがあってるから、なんとなくよい。



評　なかなかキレイにきまっておるな。このパターンだと、『外門の柿』とか、『外門のヤギ』とか、サマザマなバリエーションがあるのも見のがせないところだ。



評　人生でいっちゃん大切なものは、『重い槍』である。とゆーみずの大先生のおことばが、そのままお習字となった作品である。みなさんも見ならうよーに。

今週のへんな奴!?

コイツだっ!!

世の中にはヘンなやつってのはいるもんで、面白いもんですな。先日ファミ通編集部にとどいた1通のお手紙も、それはそれはヘンなやつでした。あまりにヘンなやつだったもんだから、特別にここに掲載してしまおうってわけなのです。



⬆単なる気まぐれで水野店長を選んだのは、たいへんエライことです。と、この気まぐれを評価する水野店長であった……。

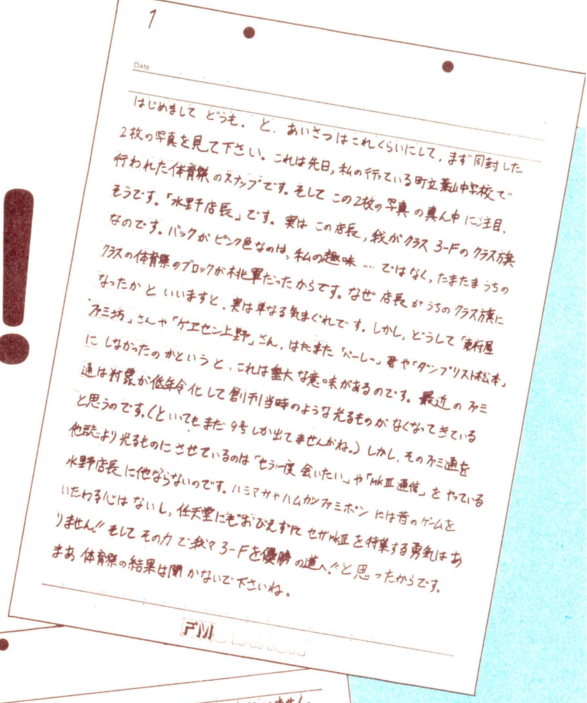


⬆パシャ！　みんなで記念さつえい。大人になっても、この純粋な気持ちを忘れずに、よりよい日本をつくってください。

くわしくは、右にあるお手紙を読んでもらうとして、なんとコイツらは、運動会の応援旗に、水野店長の顔を描いてしまったのだ。これをおてんばな暴挙といわずして、何といおう。

水野店長本人は、も一感激！　コイツらにガバスじゃなくて色紙を書いて送っちゃうぞっ！　と怒ったようにヨロコんでいたが、ファミ通町内会編集部写真週刊誌創刊準備委員会では、「ヘンなやつ」の一言でかたづけよーとしている今日このごろだ。やっぱり、ヘンなやつはいるものだ。

●あて先
ファミ通町内会
私(コイツ)こそヘンなヤツ係



1

Date

はじめまして　どうも。と、あいさつはこれくらいにして、まず同封した2枚の写真を見て下さい。これは先日、私の行っている町立亀仙中学校で行われた体育祭のスナップです。そして この2枚の写真の真ん中に注目。そうです。「水野店長」です。実は この店長、我がクラス 3-Fのクラス旗なのです。バックがピンク色なのは、私の趣味 … ではなく、たまたまうちのクラスの体育祭のブロックが赤担当だったからです。なぜ 店長がうちのクラス旗になったかといいますと、実は単なる気まぐれです。しかし、どうして「亀仙屋」さんや「ケーエー上野」さん、はたまた「ベーレー」君や「ダンプリスト松本」さんにしなかったのかというと、これは重大な意味があるのです。最近のファミ通は背景が低年令化して創刊当時のような可愛るものがなくなってきていると思うのです。(といってもまだ9号しか出てませんが。)しかし、そのファミ通を他誌より光るものにさせているのは「もう一度 会いたい」や「水星通信」をやっている水野店長に他ならないのです。ハミマヤハムカンファミポンには昔のゲームをいたわる心はないし、任天堂にもおびえすぎた セガ派を作業する勇気は ありません!! そして その力で我々 3-Fを優勝の道へ!! と思ったからです。まあ 体育祭の結果は聞かないで下さいね。

2

Date

うちのクラスでファミ通を毎号買っているのは僕を含めて3人しかいません。だから、クラス旗は「水野店長」を、といっても誰も知らないのです。そこで3人の中の1人 西田健作(野球なし)が応援団長に、もう1人の高坂康司(帰宅部)が応援団になって店長を支援し、そして僕が 図を書いて、先生が黒ワクをぬって、クラスみんなで色をぬった 水野店長の旗 はみごと完成。青空にはばたきました。

「逆さなら元祖ロクセンを」という創刊間時からロクセンをとり続ける男 井上岳人をおさえ 2枚の写真を送ります。皆で撮ったやつはボツ ちゃったので もう一枚で店長を見て下さい。

ガバスチケットより水野店長の色紙が欲しいと思っている東成青輝より
(鈴木輝彦)

東成"神輝"(15)

神奈川県

FM STATION

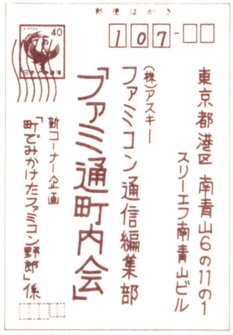
応募のしおり

キミのはがきが町内会を作る!!

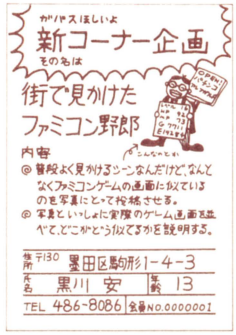
ファミ通町内会は、読者から送られたはがきによって作られる読者のページなのだ。キミたちが送ってくれるはがきの1枚1枚が、この町内会のコーナーを作っているのだ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナー企画、そのほかとにかくおもしろければなんでもいい。キミたちのアイデアをはがきに書いて、編集部までどんどん送ってくれ！

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)を揃えるとか、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んないけど……、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、しかもガバスでプレゼントがもらえる。一石二鳥の楽しみだと思わない!?



はがき
〒107-□□
東京都港区南青山6の11の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
「ファミ通町内会」
新コーナー企画
「町でみかけたファミコン野郎」係



ガバスほしいよ
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
◎普段よく見かけるシーンなんだけど、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って投稿させる。
◎写真といっしょに実際のゲーム画面写真やて、どこがどう似てるかを説明する。
住所 〒130 墨田区駒形1-4-3
氏名 黒川 安　年齢 13
TEL 486-8086　会員NO.0000001

ファミコン通信 LETTERS

伝言板

ぼくは『ドラ・クエ』をレベル17で終わったのに誰も信じてくれません。本当にたおしたんだよー。信じてください。

（大阪府　池内誠　13歳）

信じるぜ！　だって何をかくそう、僕もレベル17でクリアーした1人なんだから！　でも僕はちゃんと、多くのギャラリーに囲まれてクリアーしたから、みんな信じてることは信じてるのだ。大笑いとともに……。たしかにクリアーしたのだ。ところが、今まさにラストメッセージが流れ、ファンファーレが鳴りひびこうとしたその瞬間!!　画面が一面にわかにかき曇り、まっくろくろーのどっちらけーっ!!　で動かなくなっちゃったのだっ！　原因はわかってるんだ、すべては、そうすべては田尻プロ、あいつのせいなのだっ！　あいつが、あのとき意味もなくファミコンのスタートボタンか何かを押しさえしなければ、クリアーしたけどラストを知らないヤツ、なんて笑われなくてもすんだのに……ううっ……、あいつさえ、あのヘラヘラ田尻さえあの場にいさえしなければ、僕は俺はボクハオレハ……うぇーん、ラストが見たかったよーん!!

心の底で田尻プロをウラむ編集者

れくおスバガ。

（反対から読むのが好きな少年）

んよたしましにとこるねでのいむねはしたわかうょしでしごすおできんげんさなみがすできじるなにうよすまやなをまたあてっあろいろいもにもももももももすもももがだんうがちはしなはにきとえまたれくでんよくたがりあらかるげあていかをじんへにつべくとはけだいかんこぜだんもいしほてっいらかていかをきがはいろしもおはとこういうそかんもるげあでだたがれだ

スーさんと呼ばれている編集者

僕はガバスが少ないから、伝言板におくれば1ガバスでももらえるかなーんちゃって!!

（ガバス命）

まったく最近はガバスの話ばっかり。みんな欲ばりなんだからー。ちなみに、この伝言板であげるガバスも禁断の秘技と同じで、オモシロイはがきくれた人には、それなりのガバスを送ってます。

ただひとつ違うのは、採用されたはがきでも、ツッマンネーはがきで、編集者の返事によってかろうじてすくわれたよーな奴には1ガバスもあげないっとゆー所です。

今まで伝言板で発行したガバスの最高額は1,000ガバス。もちろん、もっと高額のガバスを送ってもいーんだけど、それにあたいするようなブッ飛ぶほどオモシロイお便りがないのだよ。

みんな、伝言板には「ガバスくれ」なんてお便りを出してもダメ。自分のまわりでおきたいろんなことをお便りしてちょーだいな。そしたら自然とガバスをかせげるよーになりますからね。

ガバス発行担当の編集者

うちのお父さんは、コンピュータを15年やっています。ファミコンは1ヵ月半やってて、その父が最近、親指のファミ痛になやまされています。そのときやっていたのは、『高橋名人の冒険島』。コンティニューを覚えて夢中になっていたのです。ちなみに父は3?歳、午年生まれです。

（会員番号806904）

私はファミコンを1.5年やっています。ファミコンをやり始めた頃は私も親指のファミ痛には悩まされました。

親指の皮が剝け、新しい皮膚がなじまないうちに、またやるものだから、痛いのなんのって……。親者にバンドエイドを巻くなどの対応策をとっても、いまいち操作性がよくないこともあって、痛みをこらえながら必死にプレーしつづけました。

その甲斐あつて、いつの頃から、親指が



N. GOTO

硬質化して、いくらファミコンをしていても、痛くならないよーになりました。

山川くんのお父さん、がんばってくださいね。ちなみに私も３？歳。ファミ通編集部のなかで唯一のお父さんゲーマーです。

ファミ痛を克服した編集者

禁断の秘技のコーナーに出されたはがきで、おもしろいけど、しょーもない内容のものはマンガにされるんですか？

（大阪府　上田善広　13歳）

うっ……ひ、秘乳を突かれてしまった！でも、うっかり（えっ？）「そうなんだよーん」なんて答えちゃうと、なーんだ、ヒッシこいて秘技を見つけなくてもいーんじゃん、などと物事をタンラク的に考えるヤツが出てくるから、おりこうな秘技班では、この真実は絶対にバラさないことに決めたのである。

で、代わりに何と答えることにしたかというと、「ものすごくいいんだけど、写真では説明しずらいものとか、一瞬ワザでとても写真にできないもので、でもどうしてもボツにしたくないものを、あえてマンガにしているのです」。ね、これなら無難でしょ。しょーもないネタはマンガで、なんてマンガをぶじょくしちゃいけませんよ。マンガのほうが原稿料高いんですから！

秘技主幹ガスコン金矢の母

ぼくは、このコーナーを見て思うのですが、編集者がとてつもなく多いですね。いったいどのくらいの編集者がいるのですか？

（大阪府　小岩正人　14歳）

うじゃうじゃごまんとひとがいる編集部には、ごちゃごちゃどばーっと編集者がいます。たぶん本の総ページ数よりは少ないと思うけど、毎号ついてくるガバスの数より多いと思う。それが朝はいなくて夜になるとゾロゾロ集合するから夜は編集部の空気がうすくなる。ためしに見に来れば？

酸素ボンベをしょっている編集者

こんにちは、みなさん。さて、とーとつですが、レビューを書きたくなったのです。高井さんにしげきされて、ぼくも「いよおっし！　やるぞー!!」と思ったんです。ディスクはありません。どーかぼくにもレビューを書かせてください。

（エティエンヌ・ジェラール）

あれ以降、ボクにもレビューを書かせてよっ！　という読者からの要望がたくさん送られてきてるのだ。みんな、ソフトに関しては、いいたいことがあるみたいだね。そこでこのたび〝読者が選ぶTOP20〟のところに、〝読者ご意見板〟のコーナーを新設したのだ。良い悪いを問わず、新作ソフトに関する読者のコメントをどんどん載せていくぞ。ソフトに関していいたいことのある人は、どんどんこのコーナーにお手紙をちょうだいね。よろしく。

新コーナーの宣伝をしたい担当編集者

放課後、体育館裏に来てください♡などと男の子が言ったら、おこりますか？

（ごくふつうの男の子）

決っして怒りません。それどころかとってもうれしいです。ウフッ。男同士２人で昼間からカーテン閉めてファミコンをする。ムニニ、想像するだけでよだれが出そうだよん。

とってもあぶない編集者

僕は、ファミ通会員にはいるまえまでは、くらかったですけど、ファミ通会員にはいってからは、明るくなってしまいました。むかしのように暗くするには、どうすればいいですか？

（会員番号804078T.W.）

キミのようなおたよりのほかにも、『会員になってから背がグングンのびてきた』あるいは『英検二級に合格しました』『全国のスーパーゲーマーの四割がファミ通会員』、『会員であると言うと、女性がボクを一人前の男として見てくれる』等、全世界からヨロコビの声がドンドン編集部によせられている。

ところで、性格はあかるすぎるのは困るけど、くらいのも困ると思うよ。

ウソはつかないことが自慢の編集者



僕の家でかっているねこのラナは、僕が『スーパーゼビウス』をやっていると、そばによってきてAボタンを連射してくれるとても不思議なねこです。

（まねきねこねきねま）

絶対だなっ!!　ウソじゃないだろうなっ（両手を机にてきアゴを出し、首を15度かたむけておなかに力をこめて発音する）。

ハマちゃんのマネをする編集者

GAME FREAK PRESENTS!

指ゆび鍛たん練れん道どう場じょう

第12回

■講師■ 田尻 智
渋沢龍彦・二木康夫
■絵師■ 丸山傑規

前口上

先週いきなり新しい構成になったんで、びっくりしている人も多いだろうけど、実は私もびっくりしているのだ。別に意味ないけどさっ。はがきの量も安定してきたし、質の方もなかなかのもんになってきたし……道場開場後しばらくのあの苦しみが嘘のように思いだされるぜ、涙ホロロだ。ま、今後ともごひーきに。採用率は『秘技』より高いんだからさァ。特にビデオゲームの採用率は高いぞ。待ってんかんねーッ！

ビデオゲーム

源平討魔伝

うー、出来がいい。目のうろこをはがしたくなる思い深々の『源平討魔伝』である。久々にナムコのゲームやりこんだもんなァ。おかげでネタがザクザク出てきたぜ。

まずは、昔なつかしエマニュエル坊やもドビックリのブレイクダンスだぜィ。なーに、簡単。剣ボタンを押し、進んでいる方向と逆向きにレバーを倒せばよろしい。剣をかまえた景清(主人公の名前だ)が後向きに歩きだすのだ。ただしボタンは押しっ放しのことアルヨ。後向きのまま、弁慶（ばかめ！　の奴）や義経（ひゅーひゅーの奴）に出喰わすと、まぬけでよい。お試しあれ。そうそう、当然景清がでかい時に限る。勘違いしてマクロキャラでやるなよッ！

お次は、うるさやかましい義経を一撃でこっぱみじんこにしてしまおうかって技だ。他にも応用効くけどね。まず、レバーとボタンで、上段のかまえにするのじゃ。そのまま垂直にジャンプし、レバーを下に入れるだけ。こーすると景清が「ムンッ！」って剣を振りおろすでしょ。この振りおろしきった剣の先が義経のド頭(前頭葉がよい)に当たればいいのである。一撃で倒すには、ちと要領、すなわち鍛練が必要じゃが、ぜひマスターしたい技であるな。

もうひとつ剣の出し方にこだわりたい人のための技。上段のかまえで、剣ボタンを押すと同時ぐらいのタイミングでレバーを離そう。なぜか後から剣を回して出すのだ。

サラマンダ

いやー、いいんだ、あのステレオサウンド。いまさら『サラマンダ』もないかもしれんけど、現行機種だもんね。オイラなんか6年前のバイクまだ乗ってんだぜ、ちくしょー！　なんだか知らんが涙が出てきた。とにかく、あのステレオはド迫力モンだ。

んで、今回なにをやるかっつうと、最後の6面のボス、ホラー球体オヤジの簡単至極な倒し方だ。簡単といっても難しいぜ、少なくともレーザーとマルチプル×4とミサイルとスピード×2が必要だ。あ、こりゃフル装備か、まぁいいや、楽に倒せればそれにこしたこたぁねえやな。とにかく、フル装備でオヤジのところまで来よう。レーザーは無くてもいいけど、その前のダンスモアイを倒すときにあったほうがいいかんね。で、オヤジが来る前に、マルチプルを画面中央縦に2、3並べ、ビッグバイパーを画面端によせよう。難しいがやっておくれ。



んで、オヤジとマルチプルが重なったら、ミサイルを撃ちまくろう。レーザーを発射して、オヤジを貫通したらもう大丈夫。オヤジに当たっても死ぬことはなくなったのだ。思う好分暴れまくっておくれ。気付いた人もいるだろうけど、要は以前鍛練した〝3面ドラゴンすりぬけ〟と同じなのさ。

そうそう、ちなみにオヤジを倒さないで6面をクリアーしてしまうと、エンディングを見ることなく難易度UPした1面に戻されてしまう。かなしひ……。

アウトラン

今年のAMショーもセガのブースに人気集中だったなァ。これもいいゲームなんだよな。ただのドライブゲームってのが好きだ。煙草(洋モクがよい)をくゆらせながらやりたいとこだが、たいがい画面の中が騒がしくなるからやめにしよう。迷惑かかるし。

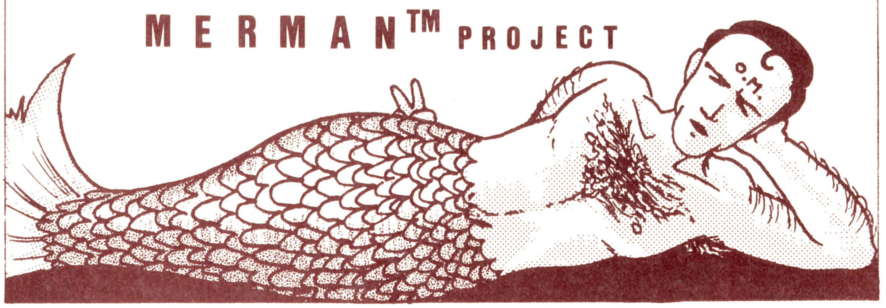
コツはただひとつ。無茶をせぬことじゃ。コケた時は笑えるが、心で泣くぞ。コケるタイムロスよりゆっくり走ってタイムロスの方が絶対お得なんだよ。ゴールまで確実に行きたいと思ったら、コーナーでちゃあんとスピード落とそうね。約束だよ。

なんか真面目だなァ。白帯野郎みてーだ。実はゲーム中、開発者からの愛をこめたメッセージを見ることが出来るのだ。道の分岐点へ来たら、スタートボタンを押して押して押しまくろう。短いメッセージがでる。〝PROGRAM YU.SUZUKI〟ってね。ただこれだけなのさ。運転しながらやるのは、ちと難しいかもしれんて。おしまい。

おしまいじゃないや。『アウトラン』にはまだ鍛練技があるのだった。スペースが足りないんで、それは次号なのである。バイ。

！！‥‥るゐてし愛

MERMAN™ PROJECT



ファミコン

悪魔城ドラキュラ

燃えた燃えた、今年の初秋はファミコン、こればっかやってたもんな。いや、愉快愉快、からからからッ。

燃えたと言えば、聖水なのである。実はこのゲーム、聖水が一番役に立つんだねぇ、これがまた。ブロック1のコウモリ野郎は普通にオノで倒すのが正解。その後メドゥサから死神レーサー(わかる奴いるか？)まで、小ボスは全て聖水で倒すのが一番楽なのじゃ。どの小ボスも、聖水がまきおこす炎につつまれると、動きがしばし止まるの。たとえばミイラ男は右端のブロックの上に立って聖水放ってりゃいいし、フランケンも同様だ。さらには史上最高のいやらしさを誇る死神だって、聖水だけで殺せちゃう。

まず聖水、ついでに3連射アイテムも取っておこう。途中の太ったナイトは、聖水の炎でうまく焼き殺ス。ミディアムがよい。で、死神のお部屋まで行ったら、中央に浮ぶ床の左から2ブロックあたり(あー長い)で右を向き、死神が出る前（出てからでははるかに遅い）から右の棚の上に聖水をブチかけまくろう。出現した死神君は身じろぎもせず、燃えさかる炎に身をゆだね、そして死神のくせに死んでいくのであった。

他にもあるけど、またこんど。

マークIII

ファンタジーゾーン

いまだに現役バリバリ伝説これモンだぜ、この『ファンタジーゾーン』ってヤツァ‼こいつのデモ見てマークIII買ったって奴、ワシらの友人にもおるしな。ジェットな奴だぜ、まったく。

さて、ネタつきない『ファンタジーゾーン』であるが、今回の鍛練技はチト情けない。送ってくれたのは、神奈川の片岡茂16歳だ。1000ガバスあげよう。

さて、まず2人用で始めよう。いつもひとりでやってる君は、ひとりでふたりやる。1プレイヤーが8面のボス総攻撃まで行ったら、適当な所で死ぬ。確実に死んでくれ。で、2プレイヤーが始まったら、今度も死ぬ。1面が始まったらすぐ死ぬ今死ぬ。1プレイヤーが始まると……8面の一番最初の1面のボス(あー長い)スタンパロンに戻されちまっとるではないかいな。あーソリャソリャ。できないこともあるゾッ。

路頭に迷う『白帯野郎』

●せまいッ！　前号の半分のスペースに圧縮されちゃったぜ。悲しみ全開で涙ホロリの講師陣だけど、まあ頑張るつもりだからハガキをよろしく。では今週の白帯野郎、どうぞ。

？ファミコンだけ持ってて、ディスクシステムを持ってない私。最近になってディスクゲームが多くなってきて、この際買おうか悩んでいます。どうか指導のほどを。（東京都・山口一和）

！もお、それは迷わず「買い！」ですね。ディスクの見通しは明るいし、それにお銭の方だって僕の友人なんて一万円ちょいで買ったって言うしね、年末になって品切れにあわてふためく前に買っちゃいましょう。それが正解では。



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　「指・鍛練道場」○○○○係

こちらゲームスタジオ 遠藤雅伸のプロダクションノート

新ページの登場だっ。好評につき拡大された遠藤雅伸氏のコラムと、KYON²のオールナイトニッポンでおなじみの放送作家、橋カツヒロ氏の新れんさいの2部構成だ。ヨロシク!!

れんさい11回

読者諸兄の応援でまたスペースが増えることになって、うれしいとも悲しいともつかない複雑な心境の今日この頃……。とりあえず、ズーッとやってきたゼータ・ガンダムのシリーズから、そろそろ次に進もうと思うので、今回はＺＧの最終回ということにしようかな。

という訳で、最後にふさわしい話題をひとつ提供しよう。それは、アニメ雑誌の中では『OUT』と並ぶ、某『アニ○ック』という雑誌の情報だ。その『○ニメック』の'85年12月号の48ページを見ると、『かくれハイザック』というモビルスーツの紹介が出ている。『かくれ○○』と言えばやっぱりファミコンだ。ひょっとしたらＺＧのソフトにこのＭＳが登場するのでは……。もう一度問題の『ア○メック』を見ると、しっかり出す方法とその得点まで書いてある。このＭＳが登場したのは39話だったから、その出現ポイントは『サイドⅠ』ということになる。サイドⅠはゲームでは10面だから、試しに書いてある通りにやってみると、出た！　あまり接近してこないけど、そのシルエットはハイザックとは別物だ。撃ってみるとちゃーんと書いてある通りの点が入る。何回も試してみるうちに、どのＭＳでもいい訳ではなく、○○○○と○○○○○だけに有効だということも発見した。さすがはボクが毎号愛読している『アニメック』、アニメ物の情報は早くて正確だ。これだけ褒めておけば、次号からは本屋で買わなくても贈呈してくれるかな。ラポートさんよろしく。というところでＺＧは完成し、翌７月25日、ボク達は三重県の鈴鹿サーキットに出掛けることになる。

なんてったって『８耐』（鈴鹿８時間耐久オートバイレース）、日本一のイベントだし、ケニー・ロバーツは走るし、ボクの愛車VFR400Rは岩橋選手のライディングでポールを取るし、RVFはまた勝つだろうし、ガードナーは速いし、ここんとこなぜか毎年行っている。今年もＺＧが終わってよかったね、と思っていたところにゲームスタジオから不幸の電話が……、「任天堂のNGが出た」これには一同マッサオ、しかし悪いのはプログラマーの島岡氏、他の人はたちまち知らん顔で、「他人の不幸は無上のよろこび」とSETみたいなことを言って、ダークサイド・プログラマーの異名を取る島岡氏のお手並拝見を決め込んだ。が、なんと鈴鹿から電話をかけて東京居残りの諸星氏と連絡をとり、レース観戦中にプログラムを直してしまったのだ。この間にかけた電話はコレクトコールだったんだけど、鈴鹿のオペレーターさんはしっかり覚えてしまって、そのうちに「東京の498の○○○○、ゲームスタジオをお願いします」と言っただけで、『お客さまは島岡さまですね』と理解、一方ゲームスタジオでは、コレクトコールにもかかわらず、『鈴鹿の島岡さまからです』と直結してくれるようになった。ところが、サーキットには電話が少ないので、島岡氏の長電話に怒った次の人が、電話ボックスのドアをガンガンたたくというハプニングも起こった。心あたりの方、この場を借りてお詫びします。

さてこんな調子でＺＧは出来上がった。もし製作上の質問がある人は、ファミ通編集部こちらゲームスタジオ係に、住所・氏名（アルファベット３文字はボツ）・電話番号を明記して送ること。良い質問には答えたい。それじゃまた次号をお楽しみに。

物書き、かく騙り記 橋カツヒロの

Vol.1

朝起きてテレビのスイッチを入れると、チャンネル表示が2chになっていて、「ザーッ」っという、味気ない雑音が聞こえてくる。ゆうべはビデオなんか見てないから、またファミコンやっちまったのか。これだから原稿の方がちっとも進まないのも無理はない。一体いつからこんなことになってしまったのか。KYON²のオールナイトニッポンの構成をやることになって、ファミ・バカコーナーが始まっても、絶対にファミコンなんか買わねーぞと心に決めていたのに、どこでどう間違ってしまったんだろうか？「放送作家がファミコンぐらい持ってなきゃ話題についていけないでしょう」とか、「あれはやってみると確かにオモシロイぜ」なんていう言葉に耳をかさず、「ファミコンに逃げる程、人生つまんなくないもんよ」と強がっていたのも束の間。ニッポン放送の７階にあるファミコンで、暇つぶしに『ゼルダの伝説』をやってみたのが始まりで、今じゃこうやってファミコン雑誌にコラムまで書かせていただくはめになってしまった。もともとが一度足を突っ込むとおかしくなる性質で、中学３年から高校１年までパチンコ狂いで毎日開店時間から入りびたり（だからこの頃のヒット曲は全部パチンコ屋で覚えた）、高校１年の春に競馬に目覚めてからは、土曜日曜になると足どりも軽やかに並木橋や後楽園の場外通い。こんな性格だから、ファミコンに手出すのだけはやめようと思ってたのに、結局「気分転換にはいいかも知れないしな」などと自分に言い訳しながら渋谷の東急百貨店でウキウキしながらファミコンの本体を買ってりゃ世話ない。自分のファミコン持っちゃったら最後、気分転換どころか気分が大気圏外までですっ飛んで行っちまって、両手の指先と目が疲れるまで止められやしない。水割りとタバコと灰皿を身のまわりにセットして、夜も遅いからテレビの音を小さくしないと隣の奴に聞こえたら恥かしいなと思いながらゲームスタート。気がついたらすっかり朝で、朝刊の入る音にビックリして布団に入るという始末。水割りにもほとんど口をつけず、タバコも火をつけたきりそのまんまで根元の方まで燃えきった吸いがらが灰皿ン中に転がっている。チョットの間ファミコンで息抜きして、また机に戻って番組の台本書くなんてことは至難の業で、本来なら後悔しなきゃいけないのに面白いので満足しちゃってるのが情けない。じゃあ、よっぽどうまいのかというとそんなことはまるでなくて、とりあえず最後までいったのはスーパーマリオだけで（これだってかなりの時間がかかった）、ポートピアは解けなかったし、ゴエモンは２度めの山が越せないし、今は遅ればせながら鬼太郎なぞで苦しんでいる。そのかわり、ファミバカコーナーのお陰で最新のソフトはいろいろ知ってるし、田尻名人から極秘の情報だってビシバシ仕入れているから、当世ファミコン事情にはなかなかウルサイぜ。まァ、せっかくいただいたコーナーだから、２～３回で終わっちゃわないように、芸能界のこぼれ話なんか折りまぜながら、あることないこと嘘八百並べて書かせてもらいますわ。オールナイトニッポンのファミ・バカコーナーと、このコーナーをチェックしてくれりゃ、超豪華なプレゼントだって当り易くなるかもしれないからな、加川さんに愛想つかされるまで、新作ソフトの紹介なんかもしちゃうからヨロシク頼むよ、ホントに。



正解者10名に2,000ガバス!!

今週は秋の特別ファミ通縦断ウルトラクイズだ!!



『ＦＩレース』には、16のコースがある。

かつおのたたき

ノブナスの得点は、200点である。

コナミのロゴは8月22日から変わりました。

YES

『ベースボール』には、コールド勝ちがある。

NO

インディーの苗字はホークナインである。

『スーパーマリオ』で空を飛ぶキャラは、６ついる。

『ピンボール』は3面構成でできている。

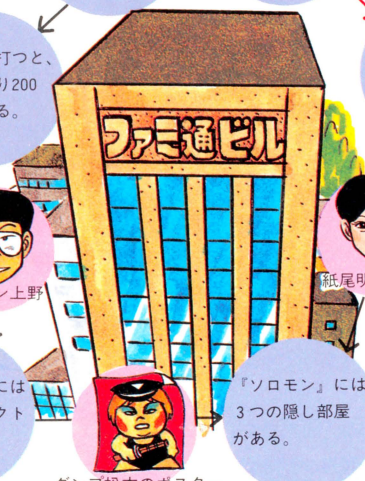
東府屋ファミ坊

かわむらの妹はおこいである。

『グラディウス』は1000万点以上はでない。

『ギャルボス』ではなく、『ギャラボス』が正しい。

ハマコを打つと、１回あたり200点もらえる。



ビーフジャーキー

『ロードファイター』にも、モアイは登場する。

ゲエセン上野

紙尾明美ちゃん

『チョップリフター』は、全部で４面ある。

メディウサは、『ドラキュラ』の６面目のボスだ。

テニスラケット

『バルトロン』にはラウンドセレクトがある。

『ソロモン』には３つの隠し部屋がある。

『ぺんぎんくんWARS』は、８人まで遊べる。

エクレア

ダンプ松本のポスター

『マージャン』には、ダブル役満がない。

裏『バベル』には右４下３左５でいく。

店長は顔が丸い。

鉄のよろいよりも鉄のおのの方が高い。

タジリプロ

15階で、はじめてクオックスが登場する。

森下万里子嬢

『ぺんぺろぺえ』は、発売前は『大地震』だった。

ご先祖様は２つまで出てくる。

『テニス』より『ピンボール』の方が発売がはやい。

ガスコン金矢

『テラクレスタ』には、裏モードがある。

ヤシチは『1942』で初めて登場した。

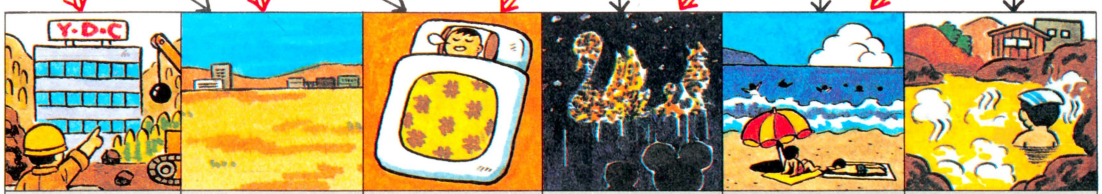
つりざお

『ワルキューレ』には、５つの大陸がある。

最初の１メガゲームは、『グラディウス』である。

『サッカー』にはPK合戦がある。

GOAL



業界一のディベロッパー	ヤクルトのキャンプ地	あったかい	夜の	丸顔はあまりいない	湯けむりのたつ
米山開発	ユマ	ふとんの中	東京ディズニーランド	湘南海岸	水上温泉

ファミ道楽 日曜版

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

YES
NO

●イラスト・荒井清和

今回のファミ道楽クイズはすごいぞっ!!　何しろ総額2万ガバスの大プレゼントつきなのだ。で、どんなふうにやるかというと、まず君は水野店長となって、右上のSTARTからスタートする。そして、矢印が示す問題に答えていって、ゴールにたどりつけばOKというわけだ。

ゴールに着いたら、今までたどってきたルートを赤えんぴつかなんかで、なぞろう。ルート線上のものや人間は、店長が持っていったものや、連れていった人たちだ。ようするに、店長の行った場所、連れていった人（何人でもいい）、持っていった物（いくつでもいい）を答えてくれればいいわけ。ただし、正解はたったひとつだけだぞ。

「水野店長は××と一緒に○○を持って、△△に行った」と答えよう。待ってるぜっ!!

クイズのあて先　〒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　ファミ道楽　秋の特別ファミ道楽縦断ウルトラクイズ　係

敵キャラの動きが見えた！

アルゴリズム相談室

こんにちは、ファミ坊です。このコーナーでは、登場キャラの動きのアルゴリズム（パターン）を追跡し、それを逆手に取って高得点を培っていくつもりです。解説はアルト鈴木と林＝ドーベルマン＝大紋。よろしくね。

■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（ベースボールなら）

『高橋名人の冒険島』にでてくる、コブラの炎によくやられてしまうんですけど、いい方法はないんでしょうか？　ぜひ、教えてください。
（新潟県　加藤正道）

アルト鈴木　コブラは炎を吐くときと吐かないときがある。オノを右に当ててしまったとき、そのあとに登場するコブラは炎を吐くというアルゴリズムなのだ。わかったかな？　万一、オノを当ててしまったときは、立ち止まって炎をジャンプしよう。

『悪魔城ドラキュラ』やってて、せむし男が出てくるとムカついていつもやられてしまいます。やられない方法はあるのですか？
（山口県　高田信男）

アルト鈴木　小さいがすばしっこくて、しつこい敵だ。一度逃がすとかなりダメージを受けてしまう。せむし男の場合、近づくと動きだして自分めがけてジャンプしてくる。最初にジャンプして落ちてくるときに、ムチでたたくと大丈夫。自分と同じ高さにいるときは、ある間隔をあけて動きだしたときにムチでたたく。その間隔とは、文章では説明しにくいが、自分の身長よりちょっと長いくらいでいい。それでもわからなければ、何回もプレイして体で覚えた方がいいと思う。聖水があれば、投げておいて近づけば、奴の方から火の中に飛びこんでくるぞ。

僕は『マッピー』をプレイしていると、いつも御先祖様にやられてしまいます。御先祖様からは、逃げられないのでしょうか？
（東京都　山下幹男）

林＝ドーベルマン＝大紋　御先祖様かあ。僕もこいつは大っ嫌いだ！　だって、攻撃ができなくて、逃げるしかないからね。

御先祖様のアルゴリズムは、とにかくマッピーのいる座標に向けて動くようになっている。ただし、ゲームの設定上、ナナメには移動できない。そこを利用するわけだね。

トランポリンで跳ねてる途中でぶつかってもやられちゃうから、上下上下というかんじで、つねにフロアを移動するようにすること。これが、御先祖様から逃げるコツだ。ちょっとでも立ちどまっちゃ、ダメだよ。

『ファンタジーゾーン』がなかなかうまくなりません。いいクリアー方法があれば、教えてください。
（福岡県　水島浩樹）

林＝ドーベルマン＝大紋　解説が長くなりそうな質問だなあ。一度には無理だから、2回に分けて答えることにするね。

まず、このゲームにはちょっとした秘技が2つあるのを知ってたかな。自機1,000ドル技（11号の指鍛練道場を見てね）とセブンウェイ無限技（スピードアイテムを4つとセブンウェイを買うと、セブンウェイが死ぬまで使える）だ。1,000ドル技はともかくとして、セブンウェイ無限技は、必ず使った方がいい。だって堂々とした技だからね。じゃ、今週はラウンド4まで説明するぞ！

●ラウンド1　ここは問題外。ただ、自機1,000ドル技をやるのあれば、9,000ドルまでは何も買わずにがんばること。そうでないのであれば、パーツはビッグウイングとツインボムで十分。ボスのスタンバロンは口を開けているときにタマを撃ちこもう。近くに行きすぎると、タマが逆流するから注意。

●ラウンド2　ここもビッグウイングとツインボムだけでいい。腕に自信ある人は、ジェットエンジンを（ちなみに僕はジェットです）。で問題は、ボスの登場アルゴリズム。まず、狙うべき3つのタマが登場し、それから外の輪っかが点滅しながら登場する。これを利用しちゃおう。点滅している間はオパオパのタマが通り抜けるから、その間に集中して撃てば、まわっている3つのタマのうち、1～2個は破壊できるんだよね。憶えるべし！

●ラウンド3　セブンウェイ無限ワザを使うには、少なくても、6万ドルは必要。ここじゃまだ無理だから、不安だという人は、レーザー。でも、武器を買わずにクリアーできるように、特訓するべきだな。ボスは、ヘビーボムで一激するのが美しいけど、お金を使うのがもったいない、という人は、ショットとツインボムで地道に攻めてもいい。

ここまでやられるようなら、もっと練習を‼

●ラウンド4　ここで、4つのエンジンとセブンウェイを買おう（もし買えないなら、お金のためかたが悪いのだ）。

さてこのラウンドのクリアー方法だけれども、じつは2つあるのだ。ひとつは、セブンウェイで地道に攻めて、ヘビーボムでボスをやっつける方法。もうひとつは、エンジンをジェットにして、ファイアーボムを使う方法。

僕はいつも、ファイアーボム方法を使っている。地面にぴったりとくっついて、ファイアーボムを追いかけていく。あっという間に、地上の基地を全滅

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。



業界用語豆知識

トップビュー

トップビューというのは、業界用語で真上から見た見おろしタイプのゲームのこと。『ゼビウス』や『スターフォース』、『テラクレスタ』などのシューティングゲームに、多く使われている手法だ。作りやすいので、開発サイドには人気がある。

ただトップビューの場合、どうしても立体感を出すのに限界があるため、ビデオゲーム業界では、最近避けられる傾向にあるようだ。結局どれも、同じゲームになっちゃうんだな。

今週のひとこと

SONYは0作戦、NATIONALはT作戦、SHARPならH作戦だぜ

させられるんだね。10秒もあればオーケーだ。

ボスは0作戦がいい。編集部ではセガをやるときSONYのテレビで遊んでるんだけど、ちょうどオパオパを一番下、0よりちょっとS側に位置させると、ボスの歯に当たらないのだ(写真1)。つまり、歯に当たらない場所があるってことだね。そこを見つけたら、動かさずに連打するのみ。ここでボスもイチコロよ。

じゃ、ラウンド5以降は、次号でね。

『メトロイド』のリンカなんですが、ちょくちょく当たって、ダメージを受けてしまいます。なにかいい方法はありませんか？

（山口県　広岡　均）

林=ドーベルマン=大紋　リンカの移動アルゴリズムは、だいたいこんな具合だ。

①ある特定のエリアで出現、サムスに近づいてくる。

②ある程度近づいたら、サムスの座標めがけて飛んでくる。

③ただし、画面上に同時に3つまでしか出現しない。

この3番目をうまく使う。つまり、アイスビームで凍らせてしまうわけだ。凍っていても、リンカはリンカである。同一画面で、3つまでしか存在できないのだ。3つ凍らせちまえば、もう新しい奴はでてこないってわけだ。

ただ、スクロールさせると、また出てくるから、気をつけること。

『悪魔城ドラキュラ』の全ボスの倒し方を教えてください。

（北海道　田宮慎一）

アルト鈴木　『ファンタジーゾーン』に続いて、なんかこう、ボス特集になっちゃうけど、まあいいか。じゃあ、簡潔に説明していくぞ。

①吸血コウモリ　動いて止まる、動いて止まるのアルゴリズム。止まっているときに、アイテムやムチで攻撃する。簡単だね。

②メディウサ　動きがスローで、しかも弱い。出してくるヘビも定期的で、ムチを連射していれば、ほぼ安全。さらに、メディウサには懐中時計がきくから、それさえ持っていれば、無傷だな。



今週のアルゴリズム

‖サインカーブの敵たち‖

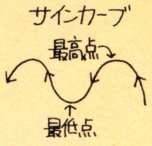
ひたすら"動き"のアルゴリズムを追うコーナー。第1回目の今週は、サインカーブを描く敵たちに対しての攻略法を伝授しよう。

サインカーブの敵たちは、かぞえきれないほどたくさんいる。『メトロイド』のウエーバー、『魔界村』のフライングナイト、『悪魔城ドラキュラ』のメディウサなど。プログラムしやすいから多いわけだけど、でも逆にアルゴリズム的には、とても単純になっているんだよね。

倒しかたは、中間点にくるちょっと手前で武器を使う。中間点近くでは、決まって移動速度が落ちるからだ。

よける場合は、最高点のちょっと手前にきたときに下を走りぬけるか、最低点のちょっと手前でジャンプすればいい。ゲームによって、やりやすい方法を見つけよう。

もっともパターン化された敵たちだから、慣れてしまえば、どうってことないぞ。では、チャオ！



③ミイラ男　2人いるが、左右どちらかの端でムチを連射していればなんとかなる。どの敵もそうだが、プレイヤーの方へ近づくアルゴリズムになっている。動かなくても、かってに近よってきてくれるから、ラクである。

④フランケン＆せむし男　せむし男と、その火の玉に注意しよう。火の玉は、そのときのシモンの座標に向かって飛んでくるので、出た！　と思ったら、左右どちらかに移動する。フランケンは飛び道具で攻撃すればいい。

⑤死神　右上に出現する(写真2)前に十字架を投げておけば、出てきたときには当たっている。後は写真3のような所に行って、追いつめられないように十字架を投げまくる。カマは、出現してしばらくは同じ場所にいるから、そのとき安全な場所に逃げよう。なるべくなら十字架と連射アイテムを持つようにした方がいい。

⑥ドラキュラ　現われる→マントを広げる→火の玉を出す→消える、のアルゴリズム。あまり端の方でたちどまると、追いつめられるので、消えている間は歩きまわっているのがいい。そして火の玉が出るわけだが、ドラキュラがマントを開いたときが、その合図。覚えておこう。攻撃方法としては、それるまではジャンプして十字架を投げる（敵の弱点は頭。消えているときに投げるのがいい）。なれてきたら、火の玉を出したときにジャンプして、ムチで頭をたたく。これもラクだから、試してほしい。

『メトロイド』マルテビオラの攻略テクを教えてください。

（神奈川県　細村　誠）

林=ドーベンマン=大紋　うーん、また『メトロイド』だね。このマルテビオラのアルゴリズムは、ブロックくずしのタマの動きと同じだ。壁にぶつかると、90度にはねかえるわけ。細い通路のなかだと、けっこうきついんだよな。

攻略法としては、つねに先を読むこと。ミサイルを使えば1発で倒せるから、危ないと思ったら、早めにやっつけよう。

動きは単純なのだから、先を読むように！

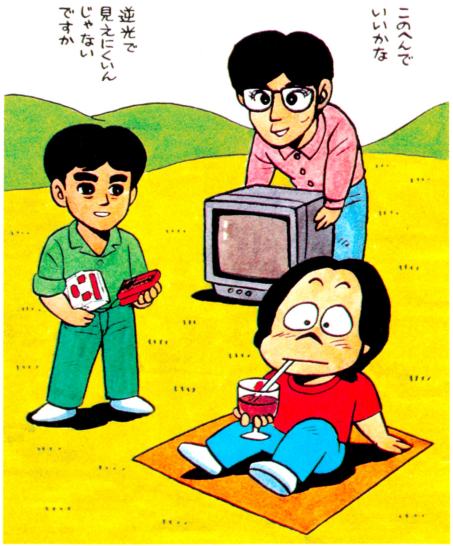


写真1

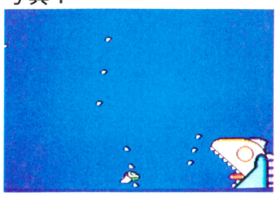
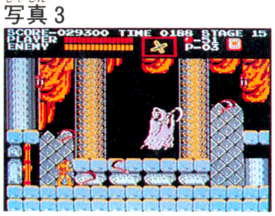


写真2



写真3



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

●バンダイ　5,000円



あの娘としたい ロマンチックドンジャラ

▲このくらいの手さばきがこなせないようじゃ、プロの〝ドンジャラゲーム〟野郎とはいえないぜ。ハハハハ。

冬が来たからって、寒いからって、ふとんが恋しいからって、君や君たちはゲームをしない、なんてこたあないだろうね。コントローラーを持つ手がしびれても、血液が氷ってしまっても、君や君たちはムボーにもゲームしまくってしまう、そんなヤミクモな君や君たちをファミ通は愛しているのだ。

しかし、人間というものは大馬鹿野郎なもので、寒いなかガマンしてプレイをしていると、その行為自体がなにやらエライことであったり、ガマンがヨイことだと思っちゃったりするのである。それじゃあ困る。実に困る。だってあなた、それはゴカイなんですもの。

ファミ通はそんなガマンをおすすめしたいわけではないのだ。ただ単に、雪のシンシン降る夜は、雪のシンシン降る夜のためのゲームをクフウしてほしい、といいたいのである。ゲームをしたい、でも寒い、というわがままなオモイを、わがままなままに実現しちゃうズルガシコサとかセコサが好きなのであーる。

さてそこで、このオシッコもガマンしがちの寒空の下、ぬくぬくと冷静にエキサイトできるキング・オブ・ゲームズ〝ファミリーコンピュータ　ドンジャラゲーム〟を紹介しよう。

察しのいい人ならはげしく察しちゃっただろうが、このゲームはあのバンダイのドンジャラシリーズの中のひとつだ。マージャンの持つめくるめく世界を子供用にナイス・アレンジし、ただでさえ好評を博しているシリーズに、さらにマリオというラテン系のむせかえるような可愛いキャラクターが加わったこのゲームが、人々に受けいれられないはずはないっ！　太川陽介のような誰にでも愛されるゲームなのだ！



▲これがチップだ。お金のかわりだ。いくらお金を賭けたほうが面白いからといっても、絶対に賭けたりしないでください。

●構成　米山開発(伊藤まさとし)

この冬、流行しそうなあがり手



■黒いパイ3コずつ組のパーフェクトエネルギー(300点)だ。いっちばん得点が高いので人気があるが、黒いパイというのがなんだか遊び人風でふしだらな感じがするのか玉にきず。



■7．8．9の同じマリオが3コずつ3組のスーパー・ファイター(250点)だ。マリオのいろいろな姿態が若者に喜ばれている。特にスターマリオのニコヤカな表情がいいぞ。



■同じ絵柄の黒パイのうち、どれでも3コずつ2組と、6のマリオが3コ1組でワイルド・バイタリティー(200点)だ。ワイルドって言葉がけっこう男らしくていいと思うな。



■マージャンでいうところのいわゆるイッツー。数字がずらーっとならんでヒジョーに気持ちいいけど、このドンジャラではなんのヤクもつかないあがり手なのだ。ちぇっ、へんなの。



■これも特にヤクのつかないあがり手だ。だけど、スタンリー、バルーン・兵士、バスビーという超マイナーキャラでまとめたところが玄人っぽくてうれしい。ファンキーでしょ。

もうひとつのゲーム



■驚いちゃったことに、同じ道具で〝チェッカー・ラッシュ〟というゲームもできちゃうぞ。

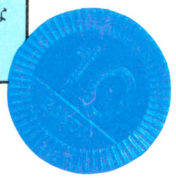
プレイ方法はたまらなく簡単。赤、青、黒の3色の見わけがつき、1から9までの数字の順番さえ覚えられれば、今すぐにでもはじめられるだろう。マージャンとくらべると、パイの種類は大胆に少ないし、卑怯なほど複雑なあがり手もいさぎよく簡略化されていて好感が持てる。それに、なんといっても、あのヘンテコリンな中国語もどきの専門用語を使わなくてすむのがうれしいじゃないか。いけすかない大人たちがよく使ってるでしょ。やれマンガンがフルチンでチンポーコードラドラとかさ。やだね。

まァ、とにかくマージャンのうっとおしい要素をぜーんぶ取り除いちゃって、嬉しいエッセンスの汁がしたたるように、うまくできたゲームなのだ。遊んでる感覚はマージャンというよりも、セブンブリッジなんかのカードゲームに近いものがあるな。ゲーム自体のつくりは単純だけど、プレイする相手にとっては、いくらでも面白くなるという感じだね。逆にいえば、相手によっては全然つまらないってこともある。

ドンジャラ豆ちしき



謎の人物と評判の高いスタンリー。実は彼はドンキーコング3のキャラクターなのだ。主人公である彼の役目は、動物のドンキーコングを、とにかくガムシャラに上へ上へと追いやることによって、バスビーの巣につっこませ、イタイめにあわせてやることだ。まァ、いってみれば〝イジメ〟だ。ドンキーコングに押しつぶされて死にたくないという気持ちはわかる。しかし、だからといって、善良なゴリラをイジメて良いのでしょうか。疑問である。



お金は必要ありません

それがこのゲームの妙味なんだよなー。人とのかけひきが面白いんだ。ゲームデザイナーが仕掛けたシナリオではない、突然のドラマチックな展開に鳥肌がたってしまったりするのだよ。こーゆー突然の鳥肌とかゆーものは、偶然という天才にしてはじめて成しとげられるシナリオ。その偶然をより完璧なものにするためには、お金を賭けて真剣に勝負するのがいい。しかし、それは法にふれるので、賭けたつもりで真剣にプレイしてくれ。その他、家の権利書、最愛の妻、生命などを賭けたつもりになって、真剣にプレイするとより楽しめるぞ。



WHAT TO DO...
ファミ・バカ
コーナー



さあ、ファミ・バカコーナーですよっ！読んでくださいよ。KYON²のオールナイトニッポンのファミコンエキスを、あなたのもとに！

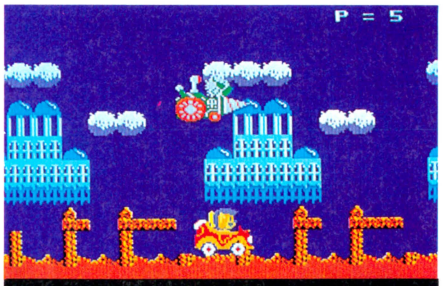
スタジオ内が、楽屋風景!! アイドルが大集合の放送だ

留まることを知らない、ファミ・バカコーナーです。今回は、もう突然、内容に入っちゃいます。10月16日のファミ・バカコーナーでは、いつものレギュラーの小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻名人、ファミ通編集部のバカK、そして放送作家の橋さん。さらに加えるに、最近はよくご登場される芳本美代子ちゃんと、尾高千恵ちゃん、それに、森恵ちゃんに長山洋子ちゃんという、空前絶後のオールアイドルキャストでの放送でございました。してお題は、それだけ若い女性が集まったからかどうかはわかりませんが、東映動画の『長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険』という、平和感あふるるソフトでありました。

K　これは、どういうゲームなんですか？　田尻先生？

田尻　これはですね、長靴をはいた猫が、80日間で世界を一周するという――。

小泉　映画の（といいかけた瞬間に）



●東映動画株式会社より、11月21日に発売される、「長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険」。4,900円。

？　ああ、うっ！（だれの声か不明。田尻名人のテストプレイを見て、誰かが叫んだ）

一同　（笑い）

K　だいたい説明しますとですねえ、世界一周が150日間ぐらいかかってた時代に、猫のペロがですね、「ボクは80日間で世界を回れるよ」って言っちゃって、それで大冒険をしながら、ペロが世界一周を80日間で回れるかっ！　っていう、そういうふうなゲームなわけですよ。

田尻　ま、雰囲気、スーパーマリオみたいなゲームなんですけど……。

一同　（笑い）

芳本　ああ、ペロ、やられた！（と、突然に）

田尻　どんどん右に進めばいいんですよ。

小泉　長靴が落ちてて、長靴をひろうと、ジャンプカが出てきたり、走るのが速くなったりしてね――。

芳本　無敵になったりして……。

森　先生！（と手を挙げて）

小泉　はい。

森　さっきワープしたんです！

小泉　さっきねえ、始まる前に、芳本とねえ、メグ（森恵ちゃんの意味）が、ずーっとやってて、何をまちがったかワープしちゃって、すごい半狂乱ぶりを――。

一同　（笑い）

小泉　（この映画を）小学校のころね、子供会の映画で観たような気がする。

一同　あっ、白くなった！（と画面を見ながら）

田尻　これ、ある長靴をとると、白黒の画面になるんですよ。

芳本　あーっ、落っこっちゃった。

一同　あー。

と、まだまだこの後も放送は続いていたわけなんですが、画面の中のペロの一挙一動に、アイドルのみなさんが、「あー」「わあ」と、まるで打ち合わせでもしたかのように歓声をあげられまして、非常にキャピキャピした放送となりました。でもまあ、たまにはこの、若いアイドルさんたちに囲まれて、えー、ファミコンをするというのも、ナカナカよろしいもんじゃないかと、年寄りくさいことを考えながら、渋茶をすすっている今日この頃でございます、な。

Gallary Famibaka



■必ず、来ると思っていた。何がって？『悪魔城ドラキュラ』のイラストですよ、イラスト。それも、こういうネタの……。これは、千葉県の桑田浩クンの作品だ。今度は、ぜひとも色をつけて送ってきてね。

てなわけで、絵心に目ざめたキミは、ドシドシ、イラストを送ってくれるように。イイ作品には、記念品を差し上げる予定になっております。



さすがに盛り上がったぜ!! ゲーム精神の基本は格闘技

さあ、では次の週です。10月23日の放送です。その日の放送のゲストキャラ(!?)は、芳本美代子ちゃんと尾高千恵ちゃんでした。そして、その日、持っていったゲームは、発売されたばかりの、『プロレス』でした。

小泉　今日は？

K　今日はですね、さっきからみんな、ず一っとやってますけども。

小泉　芳本、熱中！

K　芳本大熱中、目がマジ。発売されたばかりの、任天堂の『プロレス』です。

小泉　これ、おもしろいよねえ。

K　ケッコウ、すごいでしょ!?

小泉　前にも、プロレスのゲームあったでしょ。

K　ええ、ありましたね。

小泉　数字が出てきて、ドンドンドンドンとやらないとだめだったし、技も少なかったからあんまりねえ……。でもこれはなかなか――。

K　すごいでしょ!?

小泉　うん、いろんなことができるんだよね！

K　小泉先生って、プロレスファンなんだ。

小泉　ん一、普通。

K　普通(笑い)。

小泉　ちっちゃい頃は、女子プロが好きだった。

K　田尻先生、どういうゲームなんですか？

田尻　これは、あの……プロレスそのものです。

一同　(笑い)

小泉　いや、それしか言いようがないよね。

田尻　これは、昔あったプロレスのゲームとはちがって――。

芳本　しゃべってるスキに(実は、田尻v.s.芳本の試合がコーナー初めから続けられていたのであった！)。

田尻　ボタンとコントローラーの組み合わせで、リアルタイムで、すぐに技がかけられるんですよ。技の数も非常に多くて、選手によって得意技が決ってるんです。



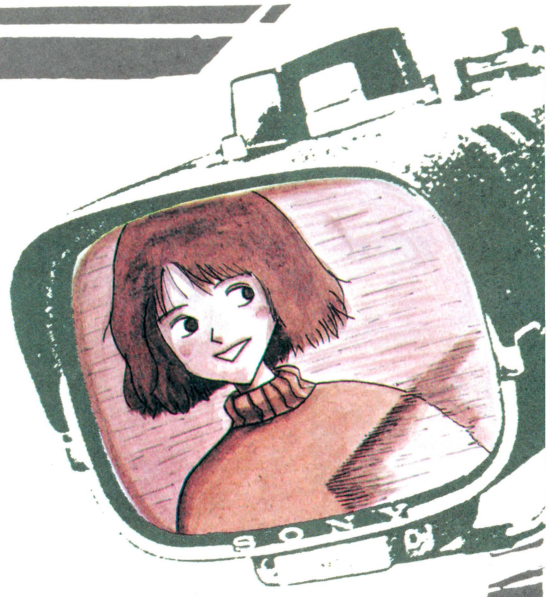
■任天堂の『プロレス』。ディスクカードで、2,500円。これは、まちがいなし。すぐ買いましょうね！

小泉　この、レフリーの動きも、見のがせない！

尾高　あとカメラマンが。

小泉　カメラマンがいるのよね。

田尻　2人でやると、ムチャクチャおもしろいです。



K　いかがですか？　芳本さん？

芳本　おもしろい！

小泉　場外乱闘とかもできるし、あと、ロープにのって飛んだりするのが、なさけない！

K　はずれちゃうとね。でも、これはほんと、よくできてると思います――。

と、とにもかくにも、コーナー中ずーっと田尻先生と芳本さん、半分放送を放棄して(!?)、試合に熱中してらっしゃって、小泉先生にして、

小泉　こっちはこの世界にひたりきっている！

と言わしめたほどの、大盛り上がり大会でした。いやあ、もう手放しでホメちゃう。ファミ・バカコーナーでは、『プロレス』を大推薦です！

というところで、もうスペースぎれ。また次回をお楽しみに。ちょっとねむいけど、ちゃんとラジオを聞いてくださいね。みなさんのおたよりも待ってます。それ、じゃーまた、です。

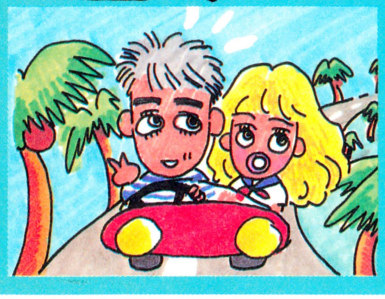


To Be Continued, NEXT!

Game Freak

ビデオゲーム通信

第12回



ヤッホー！　ビデオゲーム通信だす。みんな喜こんでくれ、今週から1ページ増えて4ページでビデオゲームを紹介できることになった。ウォー、うきうきするぜーッ！ファミ通じゃ、人気のあるコーナーは、どんどんページが増えるのサ。ヒャヒャヒャ5ページ、6ページ……100ページに増える日も近い、全ページ占領はいつだ？

今月の新ゲームは



君を乗せて僕は走る。一万キロの彼方まで澄んだ青空、クリーム色の砂浜、白く泡立っては消える波……。

目からウロコがバリバリボロボロはがれては落ちる超美麗な画面に、三半器管に悦楽の衝撃をぶつけて体中をシビれさせられるBGM。誰もが神の創造と信じて疑わない最高級ドライブシミュレーションゲームが『アウトラン』だ。

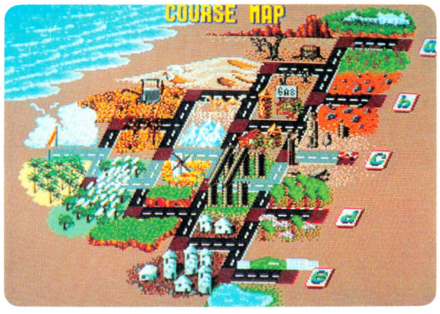
そして、キミは赤のオープンカーにブロンドの彼女を助手席に乗せて走る。走る。彼女のいないキミにはつかの間の幸福な夢を、いるキミにはぜいたくなもうひとりとのスリリングなひとときを。トロピカルシーサイド、晩秋夕暮れの枯木達、昔見たウエスタンムービーを思い出す荒れ果てた砂地、大自然の育む生命感に満ちた地平線まで広がるフラワーガーデン……シチューエーションも気の向くままに、アウトランナーは風とひとつになって至福感に包まれてゆくのだ。昨日とはまったく違う今日を見つけ出したいキミに『アウトラン』は、いつでもコクピットをあけて待っている。

オォモーレツ！ 体感マシン



ハンドルを回すと、コクピットが画面ごとグリグリ動く体感マシンが『アウトラン』だ。日本では変速ギアが左にあるけど、欧米向け輸出品の変速ギアは、右にあるぞ。ビックリ。

5つのゴールをめざせ



『アウトラン』の走行コースは、スタート地点からゴールまでに4回分岐点がある。この分れ道のどちらを選ぶかで後のコースが変わるぞ。ゴールも5種類用意されてる。

往来を走る車たち

『アウトラン』はレースじゃないから、道を走る車も、フツーの乗用車とかばっかり。背景にも、ドライブ感覚があふれているね。

GAME START（ゲーム スタート）

『アウトラン』は1ゲーム200円。幸せを味わうには安過ぎる値段だ、金銭につらく悲しい小中学生は、幸せするのをガマンするか、コツコツ小銭でも貯め込んで幸せをつかめ。ゲームスタート前には、ＦＭラジオを選局して３種類のＢＧＭが選べるゾ。どれも心にしみ入る大名曲だ。感動が渦を巻くぜ。さあスタートボタンを押せ！



気分はトロピカル。イカスＦＭ局を聴こう。



大勢のギャラリーに囲まれ出発。行くぜー。

STAGE 1（ステージ） ドライブに行こうヒィヤッホー



道の脇にある矢印の看板は、カーブの予告板だ。ハンドルを切る用意をしておこう。事故ッたら許さないぜ。

『アウトラン』だってステージ1は簡単だ。画面の美しさに圧倒されて、ハンドルぶるぶる揺らしたりしなきゃ、たいしたことはないのだろう。ただし！　ステージ1で唯一気を付けなければならない地点があるのだ。そうだ。それは、Ｓ字カーブだ。ここは上級プレイヤーならいざ知らず、フツーのヤツは全開スピード293キロで曲がることはできない。充分減速してゆっくりとゆっくりと曲がるに限るぞ。自分で上級者だと思うヤツは全速で曲がってみよう。もし曲がれりゃ、ステージ1のラップタイムは58秒に迫るハズだ。もち他のところでミスをしないでだぞ。

『OUT RUN』IN『OUT RUN』



道端の看板の中に見つけたぞ。『OUT RUN』の看板だ遊び心が効いてて嬉しいね。



CHECK POINT

このCHECK POINTのゲートをくぐるとステージ1は終わり。ステージ2だぞ。

STAGE 2（ステージ） 空気がおいしいな

無事ステージ1をクリアーした君、おめでとう。ステージ2は、分岐点で右を選んだ者は、夏の青葉がまぶしい並木道、左を選んだ者は、夕暮れ寂しさにヒューヒューの並木道だ。どちらを選んでも、全開スピード293キロじゃ曲がり切れない急カーブがある、これは上級者でも絶対曲がり切るのは無理。あせらずに減速してカーブに入ることだ。曲がれずにクラッシュするよりも、ズーッとタイムロスは少ないのだから、迷わず言うことを聞きなさい。



急カーブは絶対減速しないと曲がり切れずに道からはみ出す、注意だ。



樹の影がアスファルトにのびている。自然が気持イイ。

わかれ道はくねくね



どちらの道もゴールにつながり、走ることができるのだ。

秋の夕暮れはシブい



ゲーム中、最も美しい景色のひとつ。夕暮れ時だ。



茶色い乗用車の中は誰かなあ。



八百屋かチリ紙交換の車みたい。



金髪ギャルがふたり！　イイぜ。



これはまさしくワーゲンでは。



これ高級車風だね。俺も欲しい。



前にいると、視界がわるいぜ。

STAGE 3 難しいけどオモシロイ WHY?



あたりは春がいっぱい、黄色やピンクをふりかけた花畑にコロコロうきうきピクニック。金髪ギャルも嬉しそう。

難度は上がって、楽しさは100倍、人生最良の時間を過ごせる『アウトラン』ステージ3にきたぜ。熱いハートに幸せいっぱい詰め込んで走ってゆこう。お花畑のコースを選んで走ってるキミは気を付けよう。最初の右カーブはヘアピンカーブだ。ぐぐーッと、ぐいぐいスピード落とさないと、彼女モロともクラッシュして引っくり返って脳ミソかち割るど。高くて長い岩壁のコースを選んだキミは、コース自体はそんなに難しくないから、壁に突っ込まないように気を配っていればヨイ。カッコつけようと無理して、金髪ギャルに迷惑かけるなよお。



道が下り返しになる手前は、道路の視野が狭くなって走りにくいよ。



道路の左側はお花畑、右側は岩の壁、メルヒェン&ワイルドをお楽しみだ。

怒られ三昧コーナー

障害物に低速でぶつかった時は、オープンカーは引っくり返らない。だが、乗せてるブロンドギャルは怒髪天を衝くことおびただしいのだ。コワイ。

パターン1

セツセツと文句をたれるギャル。私が悪うございました。



パターン2

興奮の頂点！　殴りかかるギャルに女の強さを見るぜ。



パターン3

ギャルがフテてる。まいるぜ。どーすりゃいいんだい。



目に砂が入ってくるよ

ステージ3のあるコースを選ぶと、このとーりスゴイ悪路に！





砂ボコリを舞い上げて道が見えまひぇん。腕の見せどころだねえ。

ぴくにっく ピクニック るんるん



たまにはノンビリと大自然と戯むれるのもいいゾ。スコアもタイムも忘れてな。

STAGE 4 スピードの出し過ぎに注意



今はもう冬。オープンカーじゃ寒ぐで寒ぐで死にそうだ。

『アウトラン』の白眉ともいえる、ゲームの頂点、最高の盛り上がりのステージ4だ。おいしいモノは後半にとっておくセガ社の心にくい演出にもうオイラ首ったけだ。ワナワナふるえちゃうよ。ここでの見物はやはり岩でできたブリッジのならぶトンネルコース！　マニアの中にゃ、このコースを見るために、各分岐点でのコース選択を決めてあるヤツいるもの。それだけ絶景かな絶景かなってコトなのサ。でもどうせだったらぜひ他のコースも行って見てきて欲しいよな。幸せはいたるところにあるんだから。



北海道あたりによくありそうな建物がチラホラと見えますなあ。暗いけど。



この建物はいったいナニなの。不思議な雰囲気があふれてるよ。道が広くてよい。

レトロな首都高



首都高を走る感覚ね。あの青山トンネルあたりとかさ。リアルだな。

STAGE 5 感動 ゴールはスグだ 気を抜くな



上り坂なんだけんども、こう見ると道路がすンごく広く感じる私。しかも今は他の車が一台もないふたりの世界。

いよいよクライマックス。ここまで幸福にひたり切って走りまくったキミたち、もう興奮度は絶頂に達し、鼻息は1,000キロもあることだろう。安心したまえ。このステージ5を走り切れば、



ゲームは終了だ。ソウ。キミのビクトリーとなるんだ。しかし、ここにくるまでに1回でもクラッシュしていたとすると、ゴールインはちと、ちとムズイな。気合をためて一気に放つしか方法はない。ノーミスのドライバーの人達は、最後の最後でこけないように、油断をせずに走り抜こう。ここまでくりゃ、充分プロドライバー、ブロンドギャルの自慢の彼氏であることまちがいなしだ。さあ、ニルヴァーナ目指し、最後の力をふりしぼるんだ！　ゴールゲートは目の前まで迫っている！

この道端の岩は中々くせ者。ブチ当たってコケないように。この岩め。

これは一体 ナニ



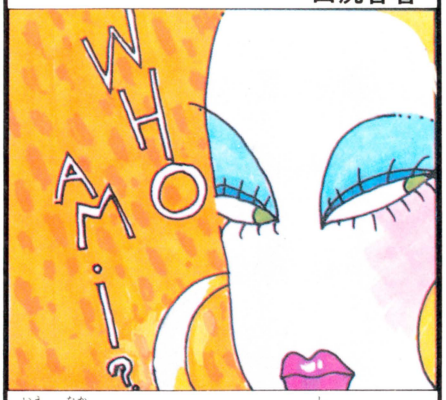
このナゾの建造物はナニ？なンかのメッセージを感じる遺跡チックな円柱だな。



そしてココは、二本の円柱の上に棒状の岩が載せられゲートをつくっている。

青春のさばヲり

田尻智著



家ン中で『ワンダーボーイ』が死むほどできるつーんで、『高橋名人の冒険島』を買った。4時間もねばってプレイして、腰は砕け散るほど痛いし、頭はプッツンおきゃんぴー。でも8-2までいったんだよね。だが、コンティニュープレイをあせった僕ァ、スタートボタン押しまくって、「おや？」と思ったら「ROUND 1-1」だ。プッツン。

GOAL CONGRATULATIONS!



ブラボーッ！　だ。ギャラリーに囲まれて、偉大な男はコクピットを降り立つ。



万歳！　万歳！　勇者アウトランナー万歳！　なんちち。おみごと。

CONGRATULATIONS！　この宇宙で一番長いんじゃないかと思うほど長い英単語は、今ここゴールゲートまできたキミのためにある言葉。すばらしいハッピーエンドがキミを待ち受けている。ここまでくるのにかかったお金については問わない。『アウトラン』はすべての人々のためにあるのだから。走行中、エンジン音と重なっていたBGMが、今は澄みきった青空のようにクリアーなメロディーをかなでる。また走りにきてくれよなアウトランナー。

GAME OVER 終わったぜ



人生で一番悲しい瞬間だ。中央の8文字がウラめしい。

ゴールインできなかったヤツは走って途中で、ミジメなタイムオーバーの辛酸をなめることになる。でもいいのさ。男は何度もこういう体験をして大きくなっていくんだ。

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あいかわらずようきなまいにちをおくつているぞみんなもそうゆうふうにようきなまいにちをおくつてくれるとうれしいなさてことしのねんまつのせがばわあはすごいぞいつぱいげえむがはつばいされるのだらいねんはきつとせがのとしだね。



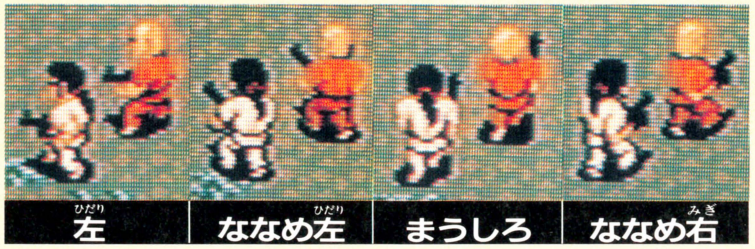
『阿修羅』はブッソーな戦闘アクションだっ!!

●カートリッジ　5,000円

ここのところ発売するゲームがすべてデキがいいってんだから、おどろいちゃうよね。で、今回もその例にもれず、『阿修羅』はそーと一楽しめる戦争ゲームなのだ。どっかのなにかに似てないこともないけど、面白けりゃ文句はいってられない。ハデに撃ちまくって、ハデに殺しまくれば、ウキ世のウサは晴れるってもんだ。危険だなー。

主人公はこのふたり！

注）おさげ髪が阿修羅
ハゲが昆沙門だ



➡頭がデカくて足が短いキャラクターが、私も大好きなのだ。これぜったいカワイイよね。

武器はこれだ！

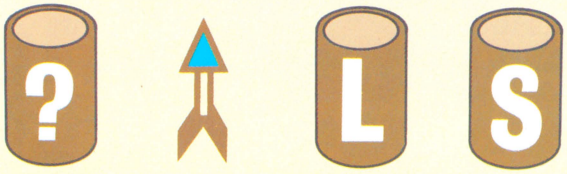


➡鉄砲ってゆーよりもマシンガンだね。これは、アイテムを取るとパワーアップしたりもする。



➡たぶん弓矢だと思う。でも、さきっちょに爆弾のついてるやつなのだ。戦車なんかはこれでね。

パワーアップパーツもある！



➡敵の建物を連続して、やられずに破壊すると出現する。画面上の敵を全滅させる。

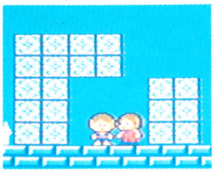
➡敵の建物を連続して、やられずに破壊すると出現する。弓矢の爆発力がアップする。

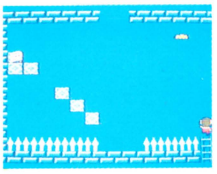
➡敵を連続してやっつけると出現する。鉄砲のタマのとどく距離がグーンとのびる。

➡敵を連続してやっつけると出現する。鉄砲のタマが敵を貫通して飛ぶようになる。



水野店長の これなんだなっ!





いよっ！　私だ、水野店長だ、いやー『阿修羅』はオモシロイねー。ところでさ、『アレックスキッド』買った？　こっちもサイコーなんだぜ。んでね、『アレックスキッド』のヒントなんだけどね。ラダクシャン城では、ぐうすかと戦うまえに、まず兄イグルを助けることと、ニバーナ王国への親書を手に入れることが大事なのだ。

※戦場の狼たちの怒りを越えろっ!!

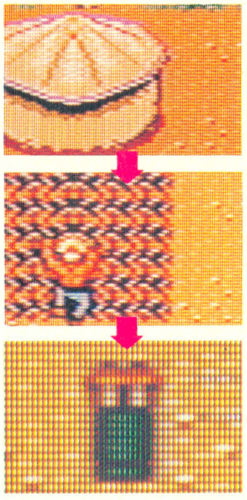
ROUND1



ロケットランチャー男

◆戦場なのに、どーしてこんな目立つ服を着てるのだろう。タッタカ目のまえを走りぬけていく姿は、なかなかよい。

ほりょを救出せよ！



◆こーいった建物には、ほりょがとらわれているのだ。爆弾で破壊して救出だっ。

◆助けられてヨロコブほりょの人。アワレに、涙をさそう……。

◆彼は助けられたおれいに、矢をくれるのだ。5本パックになっている。

火炎放射器男



◆この炎を見てくれ。私は思わず、ゾゾッときてしまった。焼かれたらイチコロだ。



ROUND2



◆ラウンド2は、深いジャングルでの戦いだ。途中、せまい橋なんかも渡らないといけない。

ROUND3



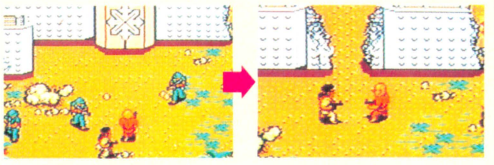
◆ラウンド3は、連続した沼地での戦いだ。敵の攻撃も、とってもハゲしくなってくる。



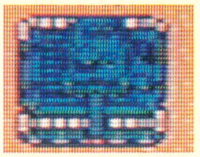
START

クリアーだ！

ラウンドクリアーは、敵のとりでを破壊するとできる。とりでを守る敵兵をやっつけたら爆破だっ。



戦車



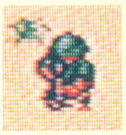
◆大事なところでは、このよーに戦車が守っている。爆弾2発で破壊できるぞ。

そげきしゅ男



◆彼は、べつに逆立ちしているわけではないのだ。

歩兵男



◆銃をかまえて歩きまわるやつ。死をおそれないスサマジイ人たちなのだ。

沼地の戦い



◆腰から下を沼にうずめて進まなければならない。スピードが落ちるぞ。

死んだっ！



◆ふたりそろって仲よく死んでしまったのだ。めずらしいからのっけてしまうのだ。まるですべりこみセーフみたいだね。

男ならハラを決めて戦え！



◆いくら敵がすぐ近くまで来たからといって、あわててしまってはいけない。男ならキュッとケツをしめろ。

発売予定カレンダー

12月上旬　グレートテニス(1メガ)
スポーツシリーズの新作。1メガだからたぶんキレイ。

12月上旬　ゴルフ(1メガ)
スポーツシリーズの新作。『グレートテニス』と同時発売。

12月中旬　忍者(仮題)(1メガ)
どんなゲームなのか、今のところまったく不明。

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　スペースハリア(2メガ)
ご存知、アーケードからの移植。クリスマスには遊べるぞ。

来年　コロニスリフト（全機種）
発売がちょっとのびてる、期待のシミュレーションゲーム。

来年　ブラックオニキス(全機種)
パソコン版は大ヒットした、ロールプレイングの傑作。

パソコンゲーム通信



第12号

軽いゲームが多いなか、ドッシリ重いゲームが登場。しかも、流行からちょっと離れたアドベンチャー。『殺人倶楽部』は、九州のリバーヒルソフトがこの秋贈る、本格ミステリーアドベンチャーだ。大人の味のパソコンミステリー、キミもどう？

Murder Club 殺人倶楽部



←画面右側に、その場所で使えるコマンド一覧が表示され、このなかから適当なものを選べば、ゲームは進む。で、それに対するコメントが、下に表示される。グラフィックはシンプルだけど、それが雰囲気。PC-9801用で、ディスク2枚組7,800円。リバーヒルソフト。



コジャック、それともコロンボ!?
とにかくボクは、名刑事なのだ

自動車販売会社ロビンズ商会社長、ビル・ロビンズ(34歳)が、何者かに殺された。死因は、ナイフ刺傷による出血多量。死亡推定時刻は、午前1時。被害者は、再婚とはいえまだ新婚。犯人は誰？　動機は金銭上のトラブル、それとも個人的な恨み……？

ここまで書けば、ゲームの目的はもうわかったでしょ。そう、『殺人倶楽部』は犯人探しのミステリーアドベンチャー。キミはJ・B・ハロルド刑事となって、この殺人事件を解決しなくちゃいけないのだ。といっても、テレビの刑事ドラマみたいに、犯人との派手な撃ち合いシーンなんかない。ひたすら地味でつらい捜査あるのみ。

捜査の第1段階は聞き込みだ。関係者の家や会社などをまわって、情報を集めるのだ。第2段階は、証拠集めのための家宅捜索。でもね、勝手に人の家をひっかきまわすわけにはいかないわけで、〝家宅捜索令状〟なんてものを検事からもらわなくちゃダメ。当然、ある程度、捜査が進んでないと、その令状はいただけない。

で、それも無事に終わって、怪しい人物が浮かんだとしよう。そしたら、よっし逮捕！　もちろん、「警察へいらっしゃいな」　じゃダメ。今度は〝逮捕状〟が必要だ。だけど、逮捕状が取れたからって、喜んではいられない。自白させないと、事件は解決しないのだ。こいつが犯人だとわかっても、このゲームでは捜査能力が、証拠品集め、取り調べなど5つの項目で採点さ



⬅集めた証拠品を調べてくれる、鑑識課のチャーリーさん。刑事の右腕的人物だ。



➡家宅捜査だ、逮捕だという時には、必ずこの検事さんの令状をいただくように。

れ、どれも100点にならないと、ゲームエンドにしてくれない。ムム、きびしいっ!!

しかもやっかいなことに、取り調べが進むにつれて、怪しいヤツが出てくるわ出てくるわ。なんと、10人以上もの容疑者が浮かぶのだ。なかには明らかに犯人じゃないとわかる人物もいるのだけれど、事件解決のためには、無駄を承知で取り調べをしなくちゃいけない。それに、被害者にしても、決して正義の人じゃなかったようだ。けっこう悪どい事もやってるようで、いろんな人に恨まれていたみたい。

おもしろいのは、パッケージの中に「重要書類」と書かれた袋があって、その中に事件があった町のマップ、登場人物の関係図から、関係者調書、証拠品一覧表が入っていること。ゲームが進むにつれ、つまり捜査が進むにつれてわかってくる事実を、これらの書類に書き込むのだ。つまり、ただモニターに向かってるだけじゃ、ダメだってこと。なかなか本格的だ。

でも、ゲームを進めるのはそんなにやっかいじゃない。コマンドはすべて選択式。カーソルで適当なコマンドを選べば、一応ゲームは進む。



このコマンド選択式は、アドベンチャーゲームにすっかり定着したようで、昔のように「ミル」、「トル」なんて、いちいちコマンドを入力する方式はもう古い。だからといって、ゲームを解くのが簡単になったわけじゃないからご安心。このゲームは、十分に難しい。たっぷりミステリーのダイゴ味があじわえる。

アドベンチャーゲームって、アクションゲームのような派手さはないけれど、知的好奇心をくすぐってくれる。たまにはこんな大人のゲームで、静かに興奮するのもいいんじゃなあい？



⬅プレイが終わるたびに表示される成績表。これを見ると、事件解決まであと一歩だ。

ルーク青年のパソコンレッスン

120ページからのボクが書いた記事、読んでくれた？ アメリカに行って驚いたことはいくつかあるけど、すっかり16ビットのパソコンがメジャーになってるのにはビックリしたな。コモドールのアミガに、アタリの520ST、それにマッキントッシュ。それと、発表されたばかりのアップルIIGSも見ちゃった。まだお店にデモ用のマシンが置いてあるだけなんだけど、大人気。なにしろスマートでカッコイイんだ。ちゃーんと今までのアップルIIのソフトも走るっていうからスゴイ。しかも驚いたのは、アップルIIの機能を、たった1個のLSIに積め込んでしまっていること。中を見せてもらったんだけど、1個のLSIを指さして、「これがアップルIIです」だって。

やっぱアメリカって進んでるなあって、感心しながら日本に帰って来たら、またまたビックリ。日本でも、16ビットのゲーム用(?)パソコンが発表されているんだもの。シャープのX68000だ。機能を聞いたら、アミガ以上だっていう。やっぱ日本ってすごい国なんだね。なんて、ちょっぴり愛国心のルークです。

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	ロマンシア	日本ファルコム
3	太陽の神殿	日本ファルコム
4	覇邪の封印	工画堂スタジオ
5	グラディウス	コナミ
6	スーパーマリオブラザーズスペシャル	ハドソン
7	地球戦士ライーザ	エニックス
8	現代大戦略	システムソフト
9	TOKYOナンパストリート	エニックス
10	ハイドライドII	T&Eソフト
11	新一太郎	ジャストシステム
12	ザ・スクリーマー	マジカルズゥ
13	ブラスティー	スクウェア
14	スーパー春望	デービーソフト
15	プリントショップ	ブローダーバンドジャパン
16	アルバトロス	日本テレネット
17	ファイナルゾーン	日本テレネット
18	デーモンクリスタル	電波新聞社
19	ウイバーン	アルシス
20	三国志	光栄

J&P姫路店

〝ザナドゥ〟の続編、シナリオIIが、発売されるや否や第1位に。これは、今回取り上げたJ&P姫路店にかぎったことじゃなく、全国的な第1位だ。ムムム。が、それで驚いてちゃだめで、同時期に発売された他の2本、〝ドラスレJr.ロマンシア〟、〝アステカII太陽の神殿〟もよく売れている。今年の暮れは、笑いが止まらぬ日本ファルコムさん、なのだ。



→女の子がつくる女の子のためのページ

Peach pie post

・ピーチパイポスト・

お針のつどい　スライムのマスコットを作っちゃおーっ

みんな、たまにはファミコンから離れて、マスコットなんて作ってみない？　ファミ通編集部ではスライムのマスコットを作ってみました。なかなかカワイーでしょ？



ハイ、これが出来上りの図。かばんにつけたり、仲よしの男の子にあげたりしちゃいましょっ♡なんてね。

HOW TO MAKE ―スライムの作り方―

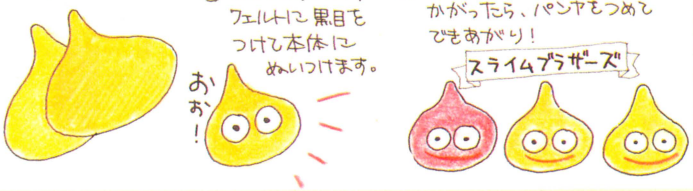
用意するもの　フェルト（本体用）・白のフェルト・黒のフェルト・パンヤ・赤のししゅう糸

① フェルトをスライム型に2枚切りぬきます。

② まるく切った白のフェルトに黒目をつけて本体にぬいつけます。

③ 赤のししゅう糸で口をししゅうして

④ 本体をブランケットステッチでかがったら、パンヤをつめてできあがり！



スタッフ紹介　小島ファミ隆編集長の巻



昭和29年1月16日生まれ山羊座のA型。趣味は推理小説を読むこと。斜めなことが大キライな性格。

「男の子も洋服とかいっぱい買うようになったから、女の子もファミ通買っていいんじゃない」と涼しい熱気で話してくれた編集長。"単なるヨッパライ"とかいわれるけど、よく見るとけっこうキュートでシブイのです♡

秘技　禁断のピーチパイッ!!

『ワルキューレの冒険』 ©ナムコ

「ワタシだってオシャレしたいのっ」と、ワルキューレちゃんが言ったかどーかは知らないけど、ワルキューレのオシャレ技。今年の冬の注目カラー(?)レッド＆ホワイトのツーピース。これは無器用な女の子にだってできる簡単ワザなのだ。

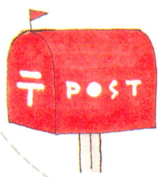


①まず船をとりましょう。それから港へと進んでゆきましょう。



②ワルキューレが人間から船に変わる直前にスタートボタンを押す。

LITTLE LETTER'S CORNER



まえ、ファミ通で「どーでもいーけど」を描いていた山口一和先生は、今何をしてらっしゃるんですか？　それからファミ通に女の子のコーナーができるって本当ですか？

（神奈川県　川口明美　13歳）

えーとまず山口一和先生のことですが、同じようなお便りをいっぱいもらってるんだ。山口先生は元気ですヨ。何を隠そう、このページのイラストは全部山口先生の手によるもの。ビデ通のイラストもそうですっ。そのうちこのページのなかに『どーでもいーけど』を復活させたいなぁと思ってます。ファンレターは、このピーチパイポストあてに出してね。それから女の子のコーナーは本当にできました。このピーチパイポストがそうなのです。皆のお便り、待ってますヨ～ン!!



（伝言板も担当してる編集者）

田尻さんってかっこいい。ナウイお兄さま、とゆーかんじでハンサムですね。おいくつぐらいなんでしょう？

（福岡県　近藤由紀　21歳）

うーん、こーゆーミーハーな質問大好きだなあ。田尻プロは現在21歳、確かにナウイお兄さまです。最近なんだかカルトムービーにこっててアブない感じもするけど、あのアブなさがまたヨイのかもしれませんねぇー？

（田尻プロがちょっとこわいと感じる編集者）

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。自分で発見した秘技や、イラスト、作ったマスコット、こんなことしたいっていうアイデア、普通のお便り、何でもOKだよ。採用分には500ガバス以上送ります。

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

NEWSOFT

今週は注目の『ドラえもん』をドドーンとご紹介します。期待の『謎の壁 ブロックくずし』『火の鳥』『プロゴルファー猿』『消えたプリンセス』『アルカノイド』などもスゴイよ！

ドラえもん

ハドソン　12月12日発売

5,500円

ドラえもんグッズもわんさか使えるよっ

ドラえもんが主人公の楽しいアクションゲームだよ。3つのワールドで構成されているんだけど、3つとも各々ゲーム方法がちがう。ちょっとユニークなゲームなのだ。

タイムマシンが故障して、のび太くん、ジァイアン、スネ夫、しずかちゃんの4人が、3つの世界にとばされてしまった。ドラえもんの四次元ポケットも故障中で、ヒミツ道具もあちこちにあるらしい。きみはドラえもんになって、4人を救けてあげるのだっ！　武器は唯一、ショックガンだけなのだ。

ワールド1は、開拓編。4方向にスクロールするトカイトカイ星とコーヤコーヤ星を探索して、のび太くんを救出してあげよう。のび太くんは、コーヤコーヤ星のガルタイト工業にとらわれているはずだ。

空気大砲や強力ウチワ、連射ドリンクなどのヒミツ道具をあつめて、武器をパワーアップ。どこでもドアで、ワープしながらつき進むのだ。ドラえもんは、ドラヤキをたべると、パワーが回復し、元気キャンディをたべるとパワーゲージが増加するぞ。

敵キャラも多く、弾をまき散らすやつなどイジワルなのばっかり。ガンバロウね！

次のページでワールドII、IIIをご紹介するよ。

ワールド1　開拓編

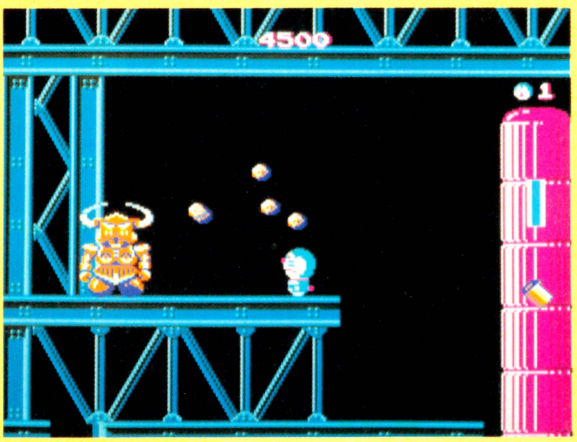


⬅コーヤコーヤ星には十字架がっ。地下からでてきたところなのだ。

⬇のび太くんを助けてあげよう。ドラえもんの顔って、やっぱり、いつみてもオモシロイ。



➡やったー、ワールドIの最後のシーンだっ！こいつを倒すと、のび太くんを助けられる。



■地下面をとおって、コーヤコーヤ星へいくのだっ！

⬅イカイトカイ星だよ。どこでもドアにはいって、ワープしちゃおう！

ドラえもん

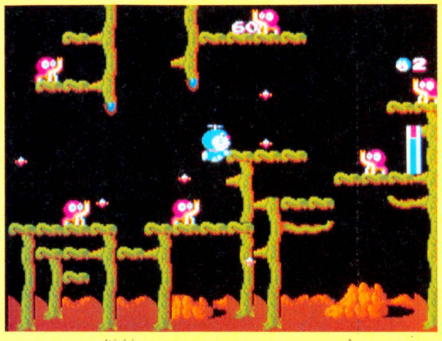
ワールドII　魔境編

ワールドIIは、魔境編。タテとヨコにスクロールする、シューティングゲームなのだっ。

舞台は、アフリカのバウワンコ王国。

隠し部屋にとじこめられているジャイアンとスネ夫を救出してあげるのだ。

ドラえもんは、タケコプターをつけて、ビュンビュン飛びながらすすんでゆく。スモールライトやヒラリマントをとると、パワーアップできるよ。タコやカエルなど、ヘンな敵を倒して、バウワンコ像の中へ侵入するのだ！



バウワンコ王国では、みどりいろのヘンな木(?)に、タコさんがのぼっているのだ。口から弾を出すからアブナイ！



ピューッと上にものぼっていかなきゃならない。あんまりアイテムのでないワールドだから、シビアですな。



ヨコにスクロールするかとおもえば、通路がカクッとまがっていて、急にたてスクロールになったりする。



各ワールドをクリアーすると、ピューッとワープして、次のワールドに向かうのだっ！



ガイコツや木のぼりタコのほかに、何発もうたないと倒せないカエルがヒーラヒラと飛んでいたり、火山の噴石が落ちてきたりする。



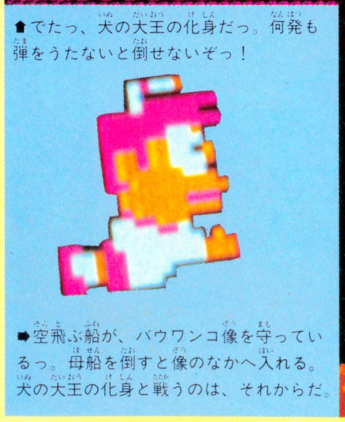
ものすごーくリアル(?)なドラえもんが、かわいらしい。ワールドIIでだけ、タケコプターをずっとつけているのだ。

アイテム少なく、ムズカシW

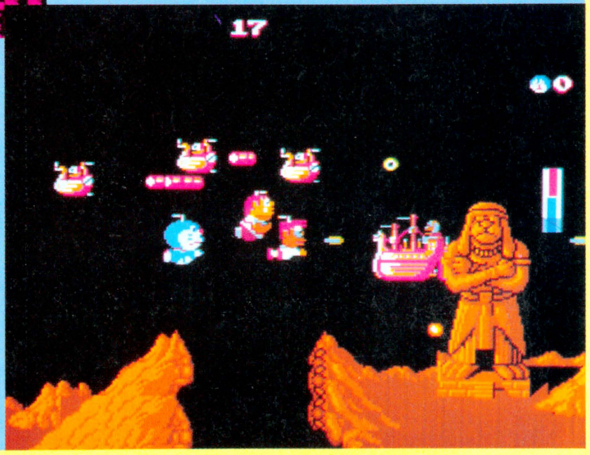




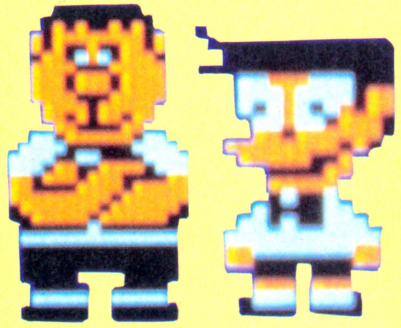
使うとベンリなアイテムは、左からたんまウォッチ、ドラヤキ、元気キャンディなどなど。たんまウォッチは時間がとまるのだ。



でたっ、犬の大王の化身だっ。何発も弾をうたないと倒せないぞっ！



空飛ぶ船が、バウワンコ像を守っているっ。母船を倒すと像のなかへ入れる。犬の大王の化身と戦うのは、それからだ。

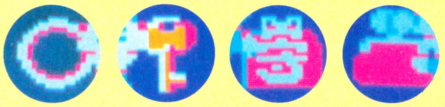


ジャイアンとスネ夫は、べつべつのところにカクリされているから、ひとりずつ救出にいってあげよう。

ワールドIII　海底編

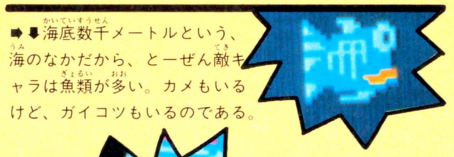
ワールドIIIは、海底編。海のなかを泳ぎまわる、画面切りかえ型のアクションゲームだ。

ここ、アトランティス王国に入ると、まえのワールドで一度たすけた3人が、また宝箱にとじこめられてしまった！　3人をたすけて、鬼岩城へいき、しずかちゃんをたすけてあげるのだ。最終ワールドらしく、大ダコや海ヘビなど強いテキがたっくさんいる。早くみんなをたすけださないと、拷問部屋へ入れられることもある、こわいワールドなのだっ。

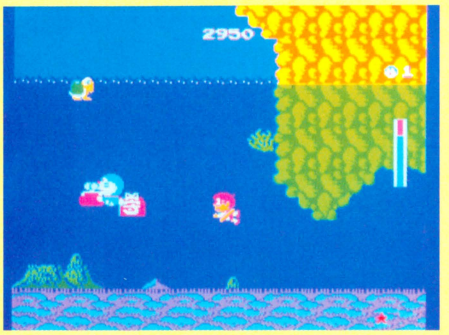




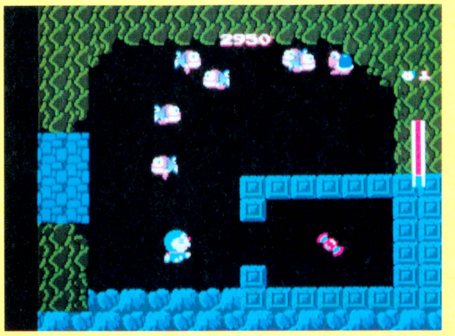
■ワールドIIIには、宝箱がたくさんある。宝箱のなかみは、強力なアイテムだったり、ヘビみたいな敵だったり。開けてみるまでわからない、というのをネラッているのだな。



➡⬇海底数千メートルという、海のなかだから、とーぜん敵キャラは魚類が多い。カメもいるけど、ガイコツもいるのである。



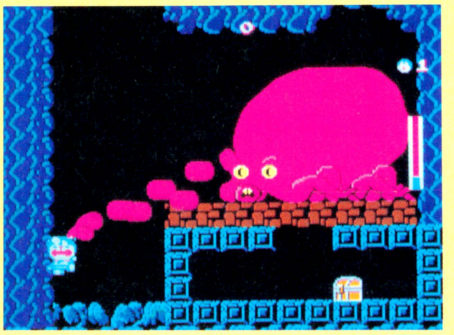
■海にもぐってすぐは、水も青くて楽しいのだ。ドラえもんが取り寄せバッグをもっていて、お守りがついてきてる。



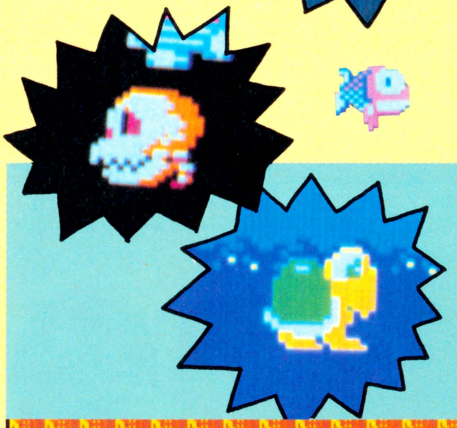
■ややっ、元気キャンディがあったっ！　これをたべると、パワーゲージがちょっとのびて、パワーも最大に回復する。



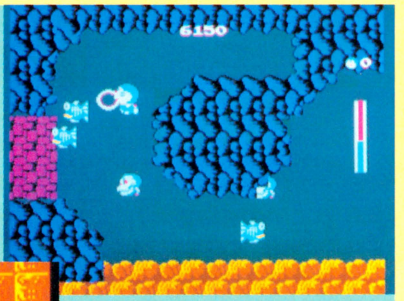
■だんだん深くなるにつれて、水の色はこくなっていき、さいごにはまっ黒になっちゃう。敵も手ゴワイのだっ！



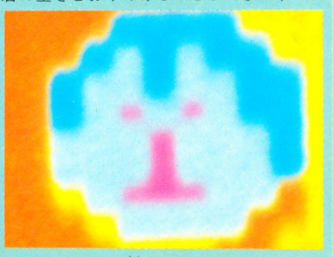
■おっ、大ダコがいるぞっ。大ダコを倒さないと宝箱はあけられない。足の先に弾を15発うちこむのだ！



海はひろいな、おおきいなっ

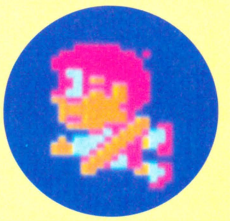


■通り抜けフープをもっているので、左の岩の壁をとおりぬけることができる！



⬅ポセイドンを倒すのだあっ。こいつには、たんまウォッチがきかないのだ。ライフパワーを十分にあげてから、挑戦だ。





⬇スミレちゃんよりかわいいシズカちゃん。関係ないか。

強い敵だ！





■ギャーッ、宝箱を開けると、こいつがピローンッ、とでてくることがある。中国のタコみたいなウツボなのだ。

©藤子・小学館・テレビ朝日　画面は開発中のものです

謎の壁 ブロックくずし

コナミ　　12月下旬発売予定

価格未定(ディスクカード)

両親も泣いてヨロコブ立体ブロック崩し

通称〝ツインビー2〟『もえろツインビー』に続いて、この年末コナミが発表するディスクカードのゲームが『謎の壁ブロックくずし』だ！

きみは、惑星を制御していたコンピュータの故障をなおすため、宇宙船で中枢部へ侵入する。敵を倒して、ブロックや壁のなかに隠された、14の暗号をさがすのが指命なのだっ！

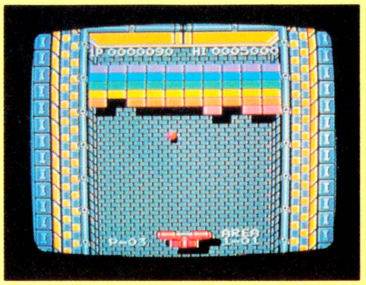
エリアは4つ。各エリアは11ステージ（部屋）だ。ウラ面も10ステージずつあるので、みんなで84ステージ。ムチャクチャ広いのだ。

パワーアップアイテムも8種類ある。宇宙船のヨコハバが2倍になったり、ミサイルや破レツしながら進む弾が撃てたりするよ。

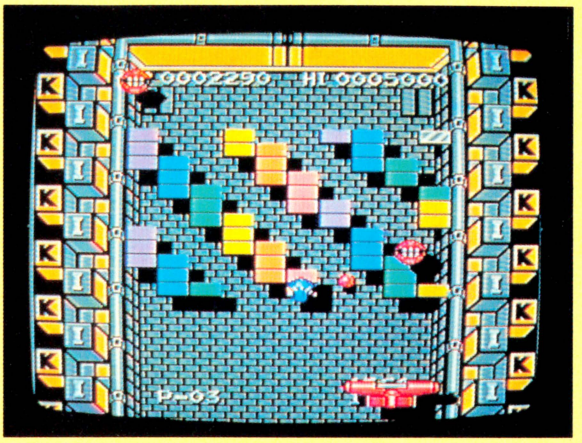
敵は弾を12発あてないと倒せないゴジラや、コミカルなヤリガイなど、ヘンなやつばかり。ほかにもガイコツやビッグマウスなど、敵キャラが攻撃をしかけてくるのだ。部屋の奥の床がパカッと開き、ダダダッと弾をうつやつもいる。応戦しつつ、ボールもちゃんとうち返さないといけないから、忙しいのだ。

各エリアのさいごのステージは、ボスキャラとの1対1の戦いになっているのだっ！

部屋のかたちも、立体的だし、四角だけではない。壁がせり出していたり、と難しいぞ。

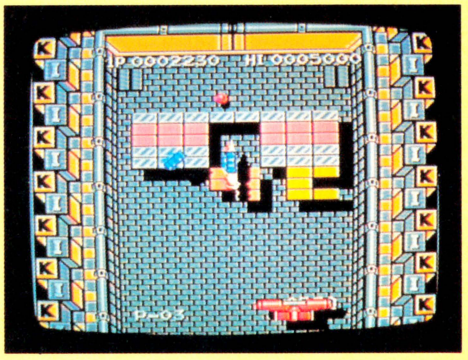


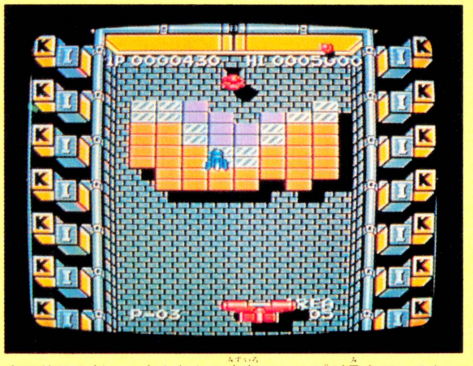
⬆エリア1。シンプルなブロックくずしだね。



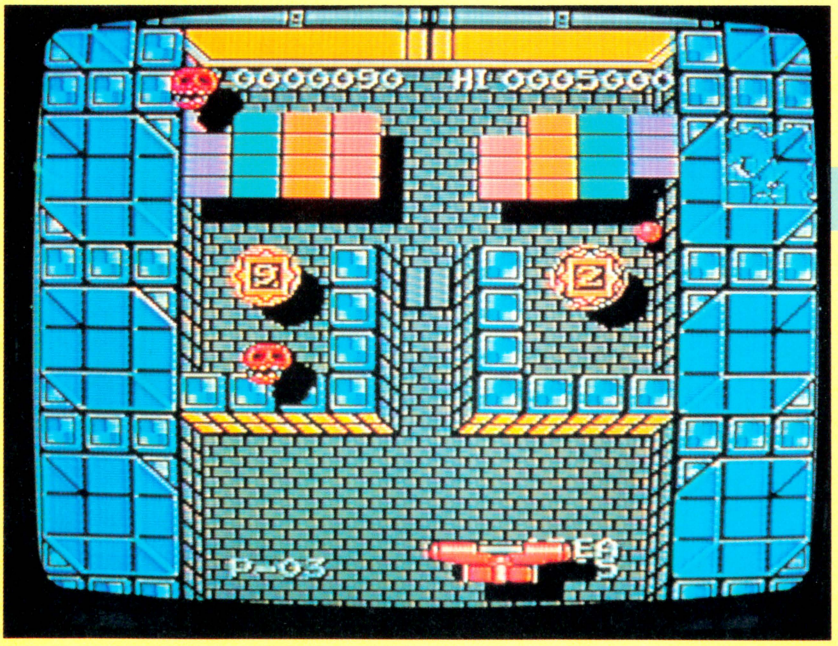
➡おおっ、レインボーカラーのカイダンでござるな。大きな口が2匹、こっちをねらってきているのだっ。早く反撃するのだっ。

⬇なんとゆーか、ヘンなものが、ニョキニョキと、画面中央にでてきた。何なのだろう!?



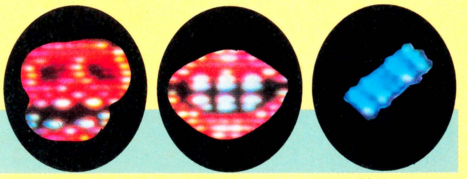


⬆エリア5だっ。まんなかに水色のシップが見えているね。これは味方なのだっ！　壁のモヨウが、謎をひめているぞ。

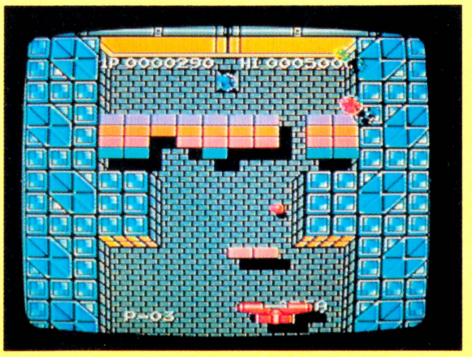


ブキミな敵がセメテくるっ

⬇なかなかブキミな敵であります。



⬇ガラスのような壁が、セリだしてきている。高度なテクニックが要求される面だ。



⬅ウオオーッ。これがブロックくずしかよォ。すべてに陰影がつけられた。美しいゲームなのだっ。

画面は開発中のものです

火の鳥

コナミ　　1月上旬発売予定

価格未定

手塚治虫の壮大な物語がゲームになった

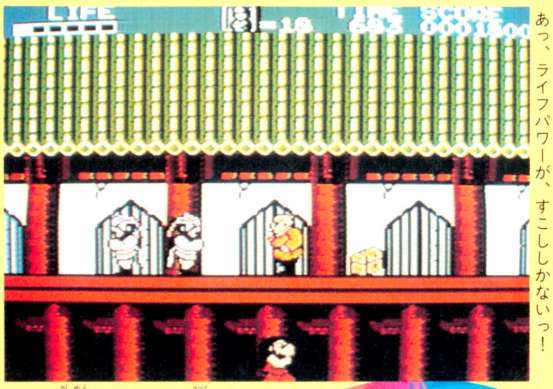
手塚治虫の長編マンガ『火の鳥』の鳳凰編が映画化されると同時に、1メガのアクションゲームにもなったよ！

主人公は〝火の鳥〟のすばらしい彫刻をほった僧侶、我王。

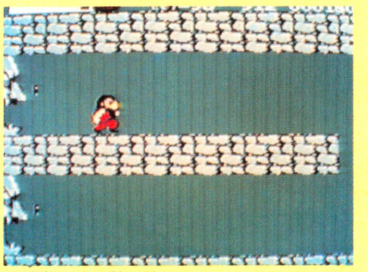
火の鳥の彫刻が、16個の破片となって、全国に分散してしまった！　横スクロールする山林や海、町などをとおって、我王は破片をあつめなければならない。彫刻をしたノミを1本もって、16個のカケラをもつ、16人の悪者を倒すのだっ！

ゲームは、3ブロックにわかれている。8ステージの大和編、5ステージの来世編、3ステージの大古編。全部で16ステージだ。

透明人間になる、ちょっとの間無敵になるなどのアイテムは9種類。敵を倒すと出てくる仏像のブロックをあつめると、それを使って階段などを作ることもできるのだっ！



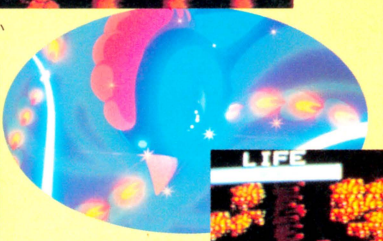
⬅山のなかにある、お寺へしのびこんだ我王。あっ、ライフパワーが、すこししかないっ！



⬆左側の石の像の口のところから、なんだか攻撃されそうな気がするね。でも、どーして石像って、いつも口からタマをだすのかしら。

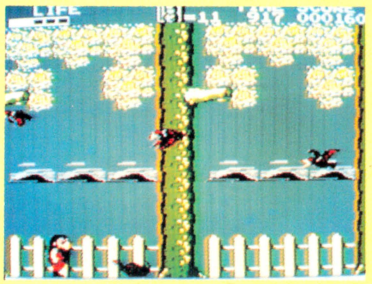


⬇デモ画面にでてくる、美しい火の鳥の彫刻なのであるっ。



⬇キツネさんがコーン、コーンととんでいる山林のなかだっ。黄金色に光る宝の箱をとったら、きっといいことがアリソウヨ。





⬅冬だ。カワラには雪が積もっている。カラスは、敵のまわしものかな。



⬅スコアの左どなりにある数字が、仏像ブロックの数。このゲームのミソは、このブロックなのだっ！

画面は開発中のものです

プロゴルファー猿

バンダイ　　12月下旬発売予定

3,300円(ディスクカード)

猿丸クンの名人芸をみれるゴルフだよ

渋いぜっ！　天才少年『プロゴルファー猿』のゴルフゲームなのだっ。ミスターXの手下の影のゴルファー5人と、5つのコースで腕を競うのだ。勝負は、コースごとに賭けた賞金のトータル獲得額で決まる。1コースは9ホール。ドライバー、クリーク、パターの3本を駆使して、早くカップインしよう。

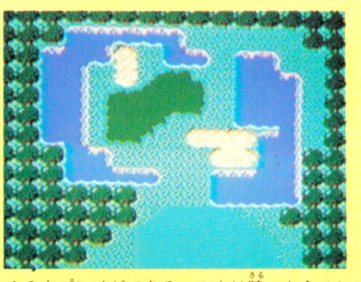
猿丸とくいの必殺ショット〝モズ落とし〟や〝旗つつみ〟もすることができるのだ。



⬆猿に対する敵は、黄金仮面、紅蜂、クンフー龍、キングシーザーなどだ！



⬆林間コースのほか、岩山や湖、人工施設が並ぶヘンなコースもあるよ。



⬆2人プレイができる。1人は猿、もうひとりは影のゴルファーで対決するのだ。

©藤子不二雄・小学館・BANDAI　画面は開発中のものです

消えたプリンセス

イマジニア　　12月15日発売予定

5,000円(ディスクカード、本、カセット)

コミカルなおヒメ様探しゲームだよーん

ゆくえ不明になったラビア王国のキララ王女を探しだす、会話が主体のコミカルな事件捜査ロールプレイングゲームだよ。

キララ王女が、王女の証しである5種の神器とともに姿を消した。猪鹿町の警察官、小林もんたは、30日の間に王女と5種の神器をみつけだす指令をうけてしまったのだ。

5つの町と広大な地下街を歩いて、店の人たちから、王女の足取りなどをききこもう。

でも、3度3度のごはんをたべ、夜はホテルや民宿でねむらないとダウンしちゃうぞ。

1日1万円の捜査費用と、袖の下にもなるたくさんのアイテムを、うまく使って動くのだ！

王女とまちがえて誘拐される少女や、その父。ドジな悪人のスペクター軍団など、もんたの捜査をジャマする人はいっぱいいる。

もんたより有能な(？)警察犬、小次郎丸をたよりに、大捜査をくりひろげるのだっ。

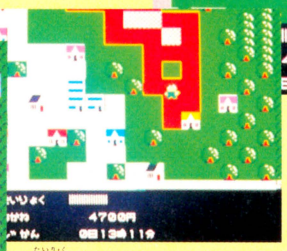




➡バスやタクシー、白バイ、パトカーなどで長距離は移動。会話主体だから、アドベンチャーゲームみたいだね。



⬇コルトP36などの武器が使えるけど、弾はなんでもマートで買わなきゃダメ。アイテム多し！



⬆体力がゼロになるとゲームエンド。店やビルに入ってききこみだ！



➡出演メンバーせいぞろいだす。小次郎丸(ワンコ)がかわいいー！

画面は開発中のものです

アルカノイド

タイトー　　1月下旬発売予定

価格未定

なつかしくって、新しい、ヒット作です

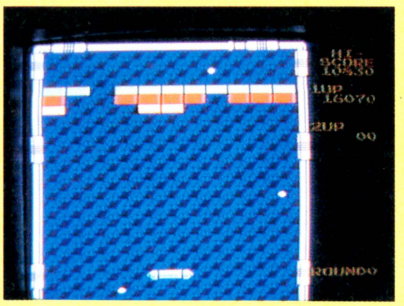
ここ2、3ヵ月ほど、ビデオゲームの業界新聞〝ゲームマシン〟の人気・売上げランキングで、第1位を独走しているのが、この『アルカノイド』。進化したブロックくずしゲームだ！

時代は不明だが、場所は異次元迷宮のなかのおはなし。プレイヤーが操作するスペースクラフト〝バウス〟は、エナジーボールをポンポン、とはねかえして、ブロックをくずし、敵を倒してゆく、33面、すべてをクリアーし、次元要塞〝DOH〟の機能を止めないと、ブロックの迷宮を脱出できないのだ！

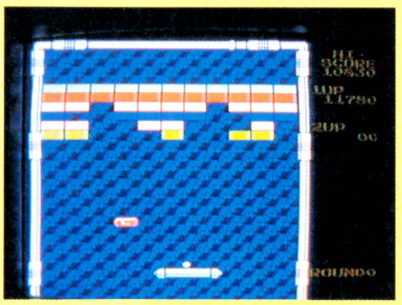
敵は、弾こそ撃ってこないものの、だんだん近づいてきて、エナジーボールをはね返す。敵の動きに注意しないとクリアーはムリだ。

ブロックをくずすと、たまにパワーアイテムも降ってくるので、キャッチしよう。レーザー砲を発射できたり、エナジーボールの動きが遅くなったり、ゲームが派手になるのだ。

⬅ファミコン版



⬅ファミコン版にもいろんな画面があるのですが、今週はこの面だけのご紹介でガマンして下さいねっ。



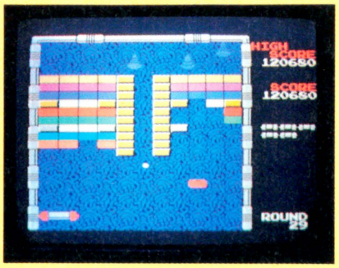
MSX版➡

⬅エキスパンドでパワーアップしたバウスは、ヨコハバがひろーいのだ！ハーア、べんりですことっ。



➡こーゆーヘンな面があるから、人気ダントツなんでしょうかね。プレイすると面白い。

⬇MSX版もファミコン版も、忠実にビデオゲームを移植してある。おとうさんやおにいさんも、これなら安心して遊べそうですよ。



画面は開発中のものです

ホッターマンの地底探険

ユース　12月5日発売予定

4,900円

土のなかで、ホッて歩いて、鍵探し＋α

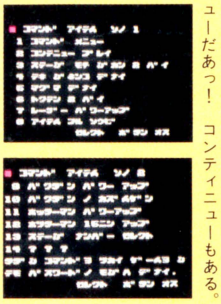
地震の原因をさぐりだし、溶岩にうまりそうな村を救う、穴掘り名人ホッターマンのゲームだ。14ステージの土のなかをほって、地震の原因、謎の敵と対決するのだ。鍵を4個集めて出口にいくと、1面クリアー。スピードが倍増するなど、便利なアイテムをごっちゃり使って、敵を倒しつつ、いくのだっ。各面には隠し文字もある。見つけると、1面に1つずつの隠しコマンドをおしえてくれる。



■隠しコマンドは、ブロックみたいなホレ・ナサ層をビーム砲でうつとでる。



■2面目。時間がたつと、マグマがブオォとふきあげてくるのだっ。おおコワッ。



←おしえてくれる隠しコマンドのメニューだあっ！　コンティニューもある。

画面は開発中のものです

光神話　パルテナの鏡

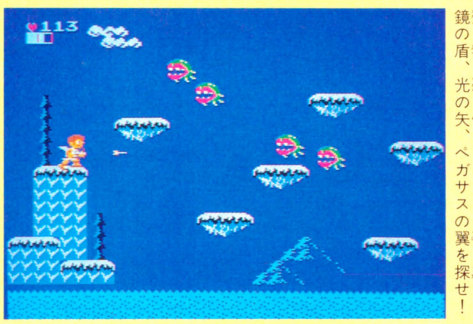
任天堂　12月上旬発表予定

2,600円(ディスクカード)

美しい女神を救ける天使ピットの冒険!

やったぜっ！　ギリシア神話を題材にした任天堂のアクションゲームが登場するのだっ！

舞台はエンジェランドという国。天使の少年ピットが、闇の女神メデューサを倒し、恵みの女神パルテナを救けるのだっ。ピットの武器は聖なる弓矢。たてやよこにスクロールする3ステージ、冥府界→地上界→天空界を冒険する。パルテナの3種の神器を探し出し神殿へ急ぐのだ。砦のボス敵も怖いぞっ！



←ステージ2の地上界だ。海や氷山地帯、高い山々がある。パルテナの3種の神器、鏡の盾、光の矢、ペガサスの翼を探せ！



■砦の内部だっ！　各ステージで3つのチェックポイントを通ると砦へ入る。最後の部屋にはボス敵が！

画面は開発中のものです



●こんにちは、万里子です。11月から12月にかけて、新作ゲームの発売ラッシュですね。でも、もう今週は、来年のゲーム情報のほうが多いのです。

まずは、12月発売のものからいきます。

●ニチブツのビルのぼりゲーム『クレイジークライマー』の発売日が12月26日に決定しました。なんと、専用スティック付きなんですって。2つのコントローラーをたてにならべて、そのうえに、パコッとスティックをかぶせ、両手を使ってプレイするのです。

●1月発売予定だった、ファンタジーアクションゲーム『アテナ』は、12月発売。早くなりました。

●ゲームセンター用の格闘技ゲームを大ヒットさせたテクノスジャパンが、ファミコンのゲームを発売します。タイトルは、まだヒミツ。学生服を着た人が主人公の、あのケンカゲームです。ビデ通の田尻プロも「ものすごく嬉しい、早くみたい！」といっています。

●テクモのビデオゲームからの移植作『アルゴスの戦士』は、2月中旬発売です。ずいぶん内容は変更されたみたいですよ。ほぼ同時期に、サッカーゲームの『キャプテン翼』も発売します。団体戦のほかに、特訓編とでもいうような、個人プレイを楽しむモードもあるのだそうです。

●カプコンから発売される予定だった『魔界島』はなくなりました。『びげ丸(仮題)』というゲームに、合体吸収されてしまったとのこと。

●以前お伝えした、データイーストの新作ロールプレイングゲームは、タイトルが『ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)』になりました。

●バンダイのファミリートレーナー用のゲーム『陸上競技編』(12月発売予定)は、2人一緒にマットのうえにのって、競争することもできるんです。相手のジャマをしたり、と楽しそうですよ。

●先号のファミコン通信(11号)のこのコーナーでご紹介したゲーム『新人類』は、発売元がハドソンではなく、リコーエレメックスでした。ここに訂正し、おわびいたします。　(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

○ガルフォース〈ハル研究所〉
11月20日/2,980円(ディスクカード)
○デッドゾーン〈サン電子〉
11月20日/2,980円(ディスクカード)
○長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険〈東映動画〉
11月21日/4,900円
○バルバルークの伝説よりアイギーナの予言〈ビック東海〉
11月21日/5,300円
○もえろツインビー シナモン博士を救え!〈コナミ〉
11月21日/3,100円(ディスクカード)
○元祖! 西遊記 スーパーモンキー大冒険〈バップ〉
11月22日/4,900円
○怒 IKARI〈ケイ・アミューズメントリース〉
11月26日/5,500円
○マッピーランド〈ナムコ〉
11月27日/3,900円
○ドラゴンボール神龍の謎〈バンダイ〉
11月27日/5,300円
○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)
○ブリーダー〈ソフトプロ〉
11月下旬/2,980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
○ホッターマンの地底探険〈ユース〉
12月5日/4,900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〈トーワチキ〉
12月10日/5,000円
○アディアンの杖〈サン電子〉
12月12日/価格未定(ディスクカード)
○ドラえもん〈ハドソン〉
12月12日/5,500円
○魔鐘〈アイレム〉
12月15日/5,300円
○消えたプリンセス〈イマジニア〉
12月15日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)
○マドゥーラの翼〈サン電子〉
12月18日/価格未定
○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
○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)
○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月20日/価格未定
○ウルトラマン〈バンダイ〉
12月25日/3,300円(ディスクカード)
○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)
○プロ野球ファミリースタジアム〈ナムコ〉
12月上旬/3,900円
○キングコング2(仮題)〈コナミ〉
12月上旬/価格未定
○光神話パルテナの鏡〈任天堂〉
12月上旬/2,600円(ディスクカード)
○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/価格未定
○ナイト・ロアー〈ジャレコ〉
12月中旬/価格未定(ディスクカード)
○新人類〈リコーエレメックス〉
12月中旬/4,900円
○リンクの冒険〈任天堂〉
12月中旬/2,600円(ディスクカード)
○ラビリンス〈徳間書店〉
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
○飛龍の拳〈日本GAME〉
12月下旬/5,500円
○謎の壁 ブロックくずし(仮題)〈コナミ〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ココナワールド〈ソフエル〉
12月下旬/2,980円(ディスクカード)
○メルヘンヴェール〈サン電子〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○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/価格未定(ディスクカード)
○水晶の竜 リトルノーツ〈スクウェア〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ディープ・ダンジョン 魔洞戦紀〈スクウェア〉
12月下旬/価格未定(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)
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
12月/価格未定(ディスクカード)
○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)

1987年1月発売予定のゲーム

○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
1月20日/5,300円
○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
○コスモジェネシス〈アスキー〉
1月/4,900円
○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)
○謎のマガジンディスク ナゾラーランド〈サン電子〉
1月/価格未定(ディスクカード)
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
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〈ポーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)
○トップルジップ〈ポーステック〉
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
○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月以降発売予定のゲーム

○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)
○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

○ドラゴンクエストII悪霊の神々〈エニックス〉
○信長の野望〈光栄〉
○森田の将棋〈セタ〉
○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〈パック・イン・ビデオ〉
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
○魔界島〈カプコン〉
○ガンスモーク〈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〉
○ポケットザウルス(仮題)〈バンダイ〉
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉(D)
○ファミリー囲碁(仮題)〈任天堂〉(D)
○パルプス(仮題)〈任天堂〉(D)
○地底大陸オルドーラ〈サン電子〉(D)
○スーパーボーイアラン〈サン電子〉(D)
○ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)〈データイースト〉
○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)
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉(D)

※黒字はカートリッジ　青字はディスクカードのゲームです

CALENDAR 1986
11/9 — 12/6

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
11/9	10	11 スーパースターフォース発売 (テクモ)5,300円	12 ファミリートレーナー アスレチックワールド編 発売 (バンダイ)8,500円 (マット付き)	13 迷宮組曲発売 (ハドソン)4,900円 オセロ発売 (河田)4,900円 (カートリッジ)	14 ファミコン通信 12号(11月28日号)発売	15
16	17	18	19	20 デッドゾーン発売 (サン電子)2,980円 (ディスクカード) ガルフォース発売 (ハル研究所)2,980円 (ディスクカード)	21 長靴をはいた猫発売 (東映動画)4,900円 バルバルークの伝説より アイギーナの予言発売 (ビック東海)5,300円 もえろツインビー発売 (コナミ)3,100円	22 元祖！ 西遊記 スーパーモンキー大冒険 発売(バップ)4,900円
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 マッピーランド発売 (ナムコ)3,900円 ドラゴンボール神龍の謎発売 (バンダイ)5,300円	28 ファミコン通信 13号(12月12日号)発売 きね子発売 (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発売 (アスキー)4,900円 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 タイガーヘリ発売 (ポニー)4,900円 ディーヴァ発売 (東芝EMI)5,500円 トランスフォーマー発売 (タカラ)4,900円 ホッターマンの地底探検発売 (コース)4,900円	6



禁断 KIN DAN

図書券 10,000円

ファミ通チケット 5,000 GVS

●オセロ ©ツクダオリジナル／河田

どのステージでもパーフェクト勝ち！

東京都　椎木広介　（会員番号900151）

これが16手の必勝手順だっ！

いつも『オセロ』でコンピュータに負けて、くやしい思いをしているキミに朗報だよ。なんと、どのレベルでもコンピュータに必ず勝てる手が見つかったのだ。

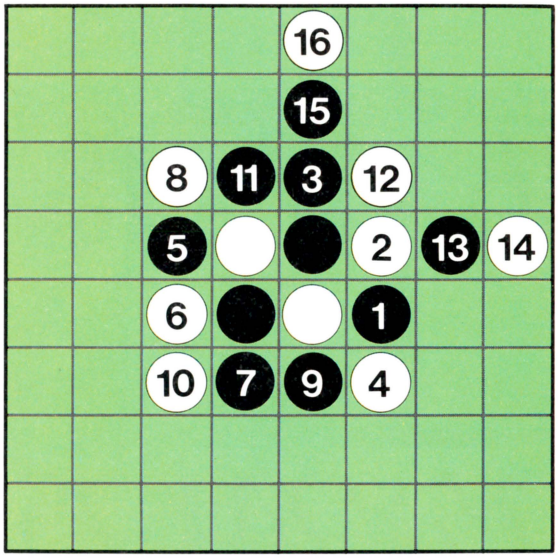
コンピュータ対戦を選んだら、とりあえずレベル4でやってみよう。そして自分は後手(白)を選ぶ。

右に棋譜を載せておいたけど、コンピュータの第1手が棋譜と違っていても、あわててはいけない。その場合は本をぐるっと回して、同じ位置になるようにして見てほしい。わかったかな？

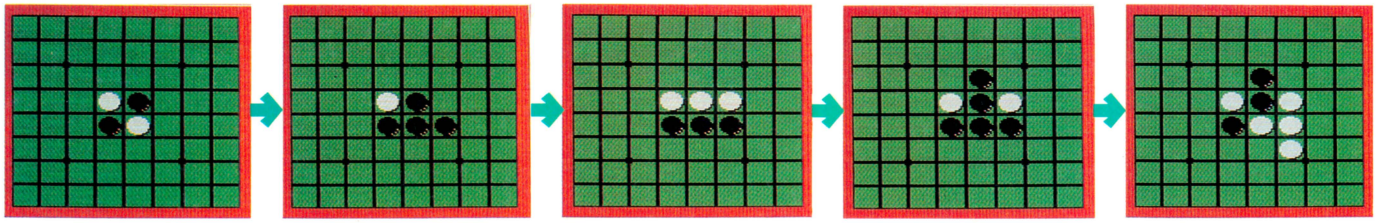
黒丸がコンピュータの打ってくる手で、白丸がキミの打つ順番だ。キミが打つ場所をまちがえないかぎり、コンピュータも必ず同じところに打ってくるはずだ。

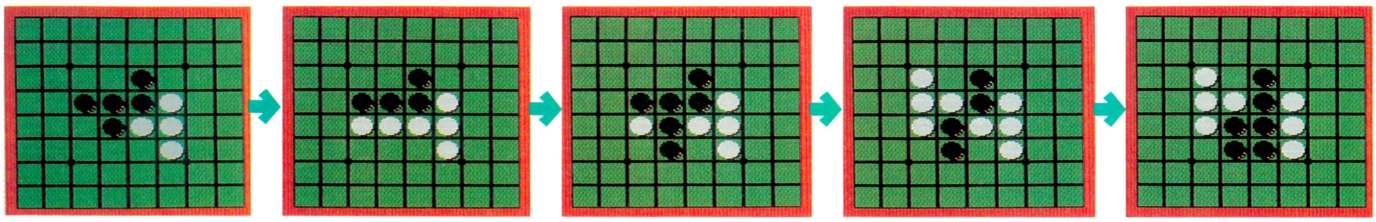
そして、16手をキミが打った時点でコンピュータの黒石は、ぜんぶ白石にかわってしまい。20対0のパーフェクト勝ちになってしまうのだ!!

LEVEL 4



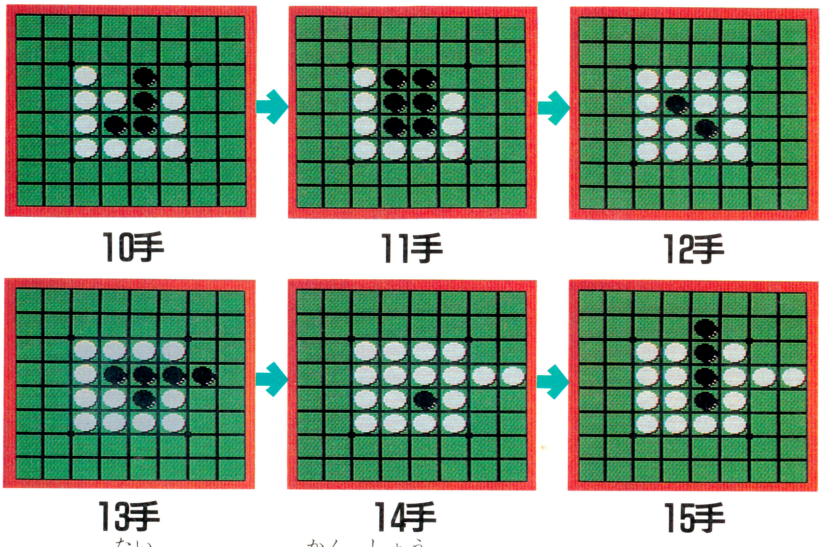
●先手：COMでゲームスタート！



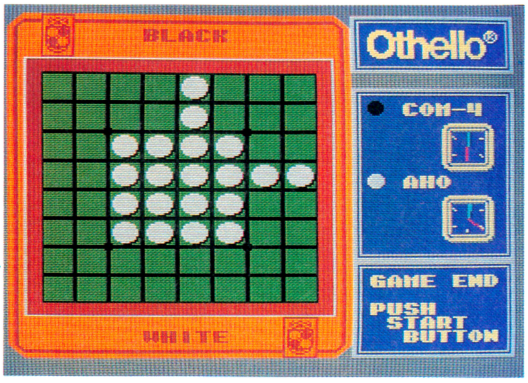


NO HI GI の秘技！

今、禁を断ち世に出る秘技の数々。今回から誌面一新。気分も新たに、より一層パワーアップしてお届けするぞ。いままでの図書券＋ファミ通チケット制度はそのままだから安心してくれ!!
それじゃ、『オセロ』の必勝手順からいってみよーか!!



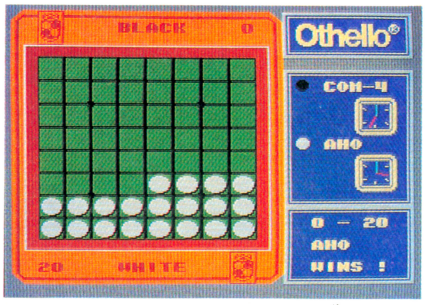
そして白一色に



16手

20対0の完勝！

レベル4に勝つと、オセロマスターの称号が与えられる。しかし、ゲームはここで終わりではない。次はなんと、時間無制限のオセロチャンプとの対戦が待っている。でも、同じ手を使えば、あっけなく勝ってしまうぞ。



🏠へへっ、どんなもんだい。パーフェクト勝ちだぜ!!



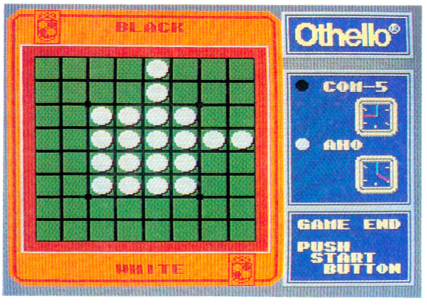
🏠おめでとう!! キミはオセロゲームのマスターだ!!

LEVEL 5

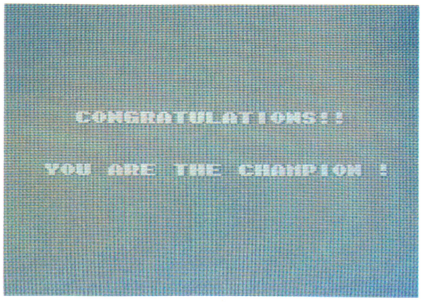
オセロマスターからオセロチャンプをめざせっ!!



🏠おっ、今度はコンピュータのレベル5に挑戦だぞ!!



🏠ふふふっ。またしても、同じ手で勝ってしまったぜ。



🏠やったぜ!! キミはオセロチャンピオンだってさ!!

図書券 7,000円

ファミ通チケット 3,815 GVS

●オセロ ©ツクダオリジナル／河田

2種類のSLOTオセロで遊べるぞ！

兵庫県　板谷俊和　（会員番員900152）



いろんな機能がもりだくさん！

『オセロ』のディスクカードのなかには、通常のオセロゲームの他に２種類の〝SLOTオセロゲームが隠されていた。

モード選択のときに、セレクトボタンを押しながらＡ又はＢボタンを押すと、MODE:SLOTと表示され、ゲームを始めることができる。

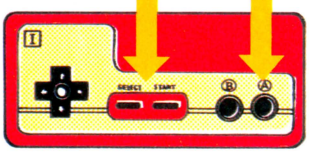
〝SLOTオセロ〟というのは、２人用ゲームで、よーするに自分の駒を置く位置をスロットマシーンで決めるというもの。フツーのオセロは相手の駒をはさめるところにしか自分の駒を置けないけど、このゲームでは、相手の駒から離れていても、相手の駒がすでに置いてある場所にも打ててしまう。

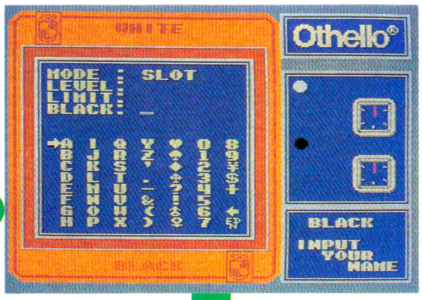
自分の打ちたい場所にスロットを止めるというのは至難の業で、たぶんに運が大きく作用する。これなら、オセロのルールをよく知らない人でも、実力がまったく違う人どおしでも楽しく遊ぶことができるよ。

モード選択のとき

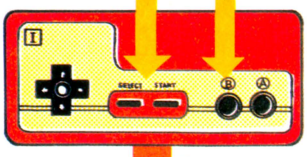


コントローラーⅠのセレクトボタンを押しながらAボタンを押す



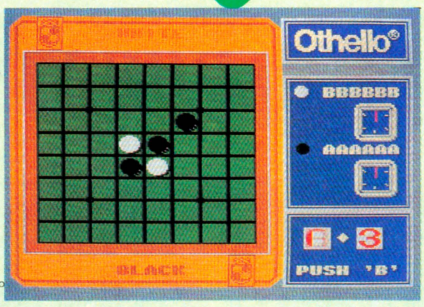


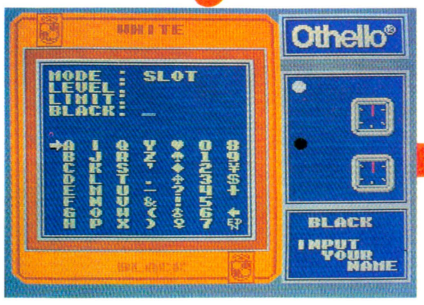
コントローラーⅠのセレクトボタンを押しながらBボタンを押す

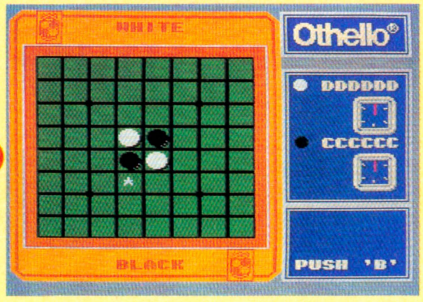


SLOTオセロA

ゲームをスタートすると、まずA～Hの文字がダダーッと回転している。Bボタンを押すと回転が止まり、つづいて1～8の数字が回転する。そこでまたBボタンを押すと回転が止まり、例えば、F-3という具合に位置が決まり、自分の駒が自動的に置かれていくわけだ。







SLOTオセロB

SLOTオセロBのほうは、盤面を★マークがランダムに回っている。そこでBボタンを押すと、★マークが止まったところに自分の駒が置かれる。しかし、★マークはものすごい早さで回っているので、自分の打ちたい位置で止めるのは、ほとんど不可能と言っていい。

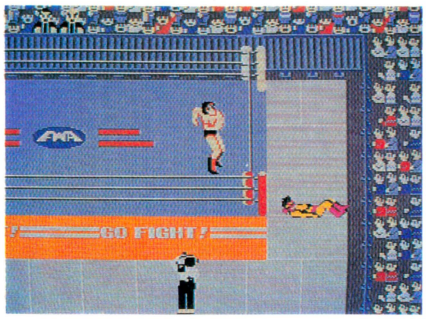
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,457 GVS

●プロレス ©任天堂

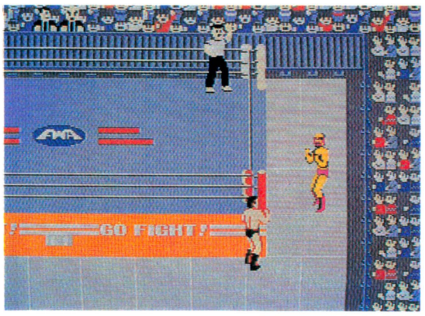
場外カウント20で楽勝だ!!

広島県　佐々木達雄　(会員番号581417)

敵を場外へ



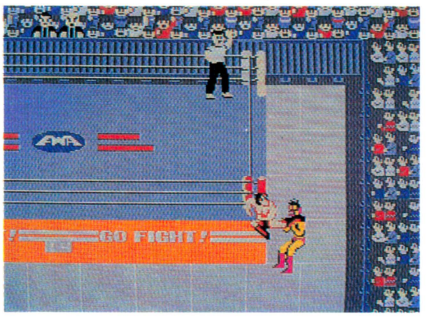
コーナーの下で待つ



『プロレス』で相手レスラーに勝つには2通りある。フォール勝ちかリングアウト勝ちだ。そーいえば『プロレス』にはギブアップがないんだよね。ここではリングアウト勝ちにするのに有効な技を紹介しよう。

相手レスラーにできるだけダメージを与えたら、場外に投げ飛ばし、ブランチャーを一発決める。カウントが10を超えたら、リング下のコーナーのところで相手レスラーが立ち上がってやって来るのを待つのだ。

ローリングソバット炸裂っ!

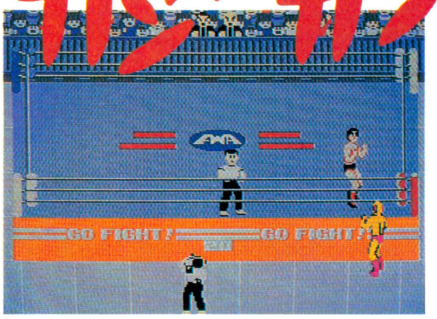


この位置なら、相手からの攻撃を受けずにすむので、近づいて来るタイミングを見はからえば、ローリングソバットの一撃を決めることはたやすい。

ここで、カウント15を超えていたら、もう勝ったも同然。すかさず、自分はリング上へ戻るのだ。相手レスラーは、ほぼ確実にカウント20以内にリングに戻ることはできない。

ちょっと汚ないやり方かも知れないが、勝ちは勝ちだ。是非ともマスターしてくれ。

カンカンカン



図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,598 GVS

●プロレス ©任天堂

必殺! 延髄斬りはコーナーで決めろ!!

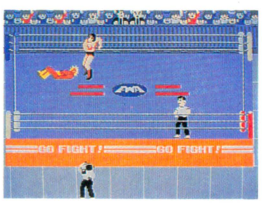
秋田県　大杉佳孝　(会員番号211145)

延髄斬りって、間合の取りかたが難しくて、なかなか決まらないんだよね。でも、実はカンタンに延髄斬りを決める方法があるのだ。

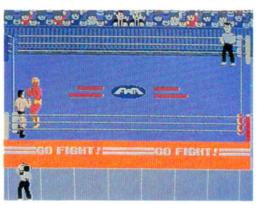
とにかく〝ファイター隼〟を選んだら、ある程度、相手にダメージを与え、リングの右上または左上コーナーで、ボディスラムなどの技で倒す。

でもって、リングの下の方のコーナーにすばやく移動し、そのままの態勢でAボタンを連打していればいいのだ。

すると、相手が射程距離に近づいたところで、自動的に延髄斬りがビシッと決まるぜ!!



➡ある程度、相手レスラーにダメージを与えてから、右上または左上コーナーに誘い込み。組んだらBボタンを連打してボディスラムをかける。



➡ボディスラムをかけたあと、リング下のコーナーで待ち構え、相手レスラーがおりてきたところでAボタンを連打すると、延髄斬りがうまく決まる。

延髄斬り!!



図書券 9,000円

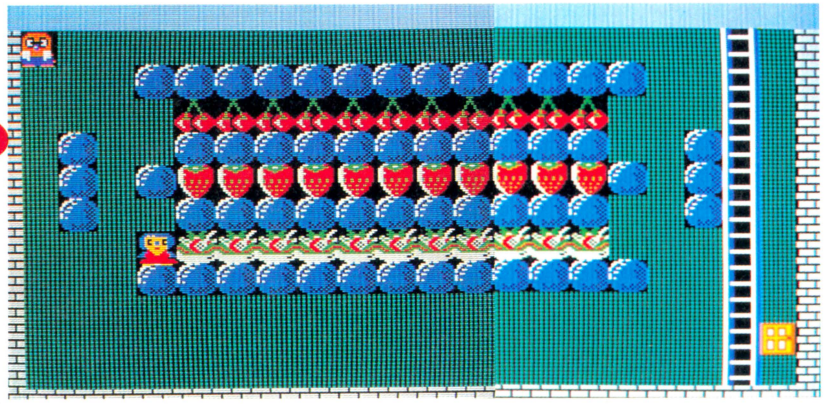
ファミ通チケット 4,673 GVS

●バナナ ©ビクター音楽産業

STEP0でアッという間にクリアー!!

東京都　水落秀雄　（会員番号 900153）





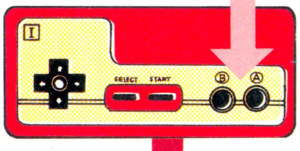
STAGE46を選ぶ

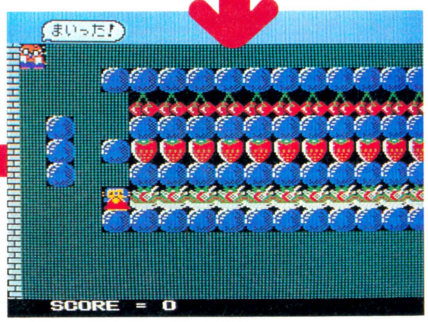
うー、難しい。バナナもイチゴもみんな大キライだぁぁぁッ！

ま、そう言わないで。簡単に面クリアーする方法教えるからさ。まず、タイトル画面で✚ボタンの上を押し、ステージ46を選ぼう。誰が何と言っても46だ。他はダメ。で、ゲームスタートしたら、ためらわずコントローラーIのA、Bボタンを同時に押し、みずからの命を断ってしまおう。3回成仏させてゲームオーバーにするのだ。お祓いは必要ナシ。

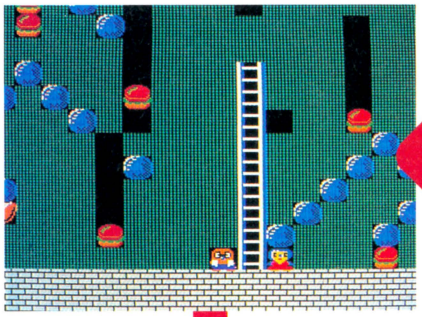
さあこれで準備完了だ。好きな(嫌いな)面を選んで始めよう。日頃のうらみをドッパァンとぶつける時が来たのだ！　おもむろにコントローラーIIを取り出し、✚ボタンの上とA、Bボタンを押すべし、押すべし、押すべし！　ほーら見てごらん、あっという間もなく面クリアー。当然ステップも0。ボタンを押せば次の面へ行けるけど、なんか、少し寂しいね。

コントローラーIのABボタンを同時に押し3回やられる



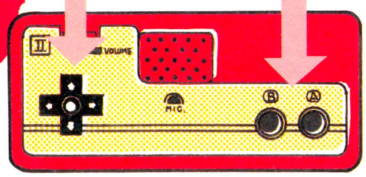






これがクリアーコマンド

コントローラーIIの✚ボタンの上とABボタンを同時に押す





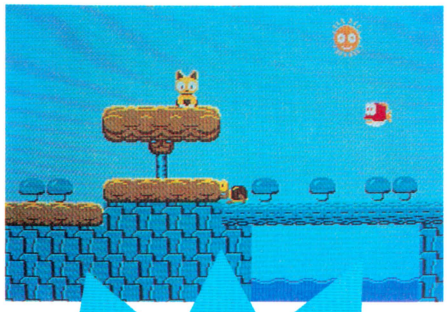
図書券 8,000円

ファミ通チケット 4,349 GVS

●子猫物語 ©ポニー

面セーブ、ロード機能を大公開!!

高知県　佐原一也（会員番号385896）



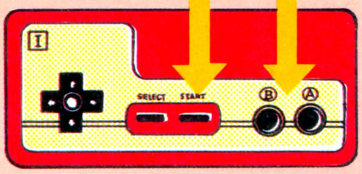
せっかくのディスクなのに、どこまで進んだのかセーブできないってのは残念だよね。ただでさえ少し難しいのに……。マニュアルの隅から隅まで読んでも、セーブやロードの事なんかひとかけらも書いてないんだものな、僕は悲しいョ、くすん……。

ええい、泣いてる場合ではないわッ。このファミ通がその魔力でセーブとロードが出来るようにしてあげようではないかッ。方法は簡単。セーブはGAME OVER表示中にコントローラーⅠのB、A、上、スタートボタンの順に押せばよろしい。ロードはPUSH START表示中にB、A、下、スタートだ。これでもう、悲しい思いをしないですむってわけなのだ。

GAME OVERの表示中に

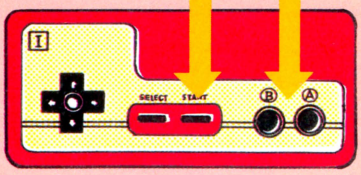


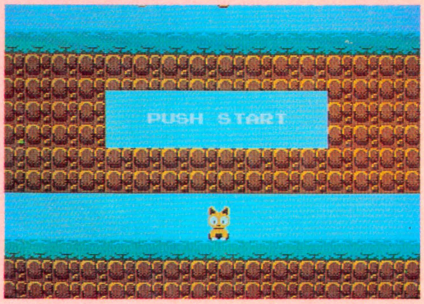
コントローラーⅠのBA上スタートボタンの順に押す



PUSH STARTの表示中に

コントローラーⅠのB、A、下、スタートボタンの順に押す

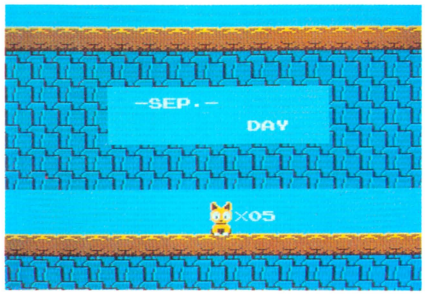


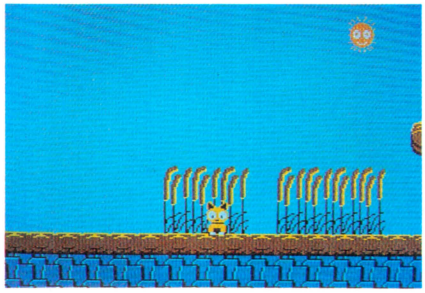


これでもう電源を切っても大丈夫!!



セーブした面からゲームを始められる!!





秘技満載のファミコン通信13号は11月28日（第4金曜日）発売です

図書券 5,000円

ファミ通チケット 2,811 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

肉を斬らせて骨を断つ!!

大阪府　前田貴亨　（会員番号802311）

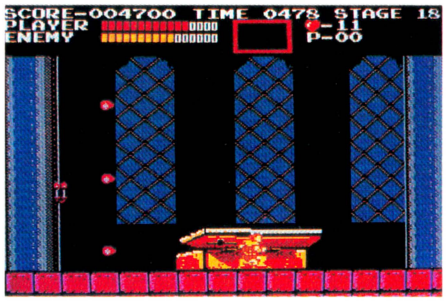
一撃でドラキュラがダメージ6!!

こんな理不尽なことってないよね。だってさ、シモンのムチがドラキュラの頭に当たっても、1ポイントしかダメージを与えられないのに、ドラキュラが放つ火の玉に当たると、4ポイントもダメージを受けるんだもん。

そこで、大阪の前田くんの見つけてくれた秘技を紹介しちゃおう。なんと、ドラキュラの放つ火の玉に当たると同時に、ドラキュラの頭にムチを当てると、シモンは4ポイントのダメージを受けるけど、ドラキュラには6ポイントのダメージを与えられるのだ。

まったくの同時じゃないとダメだから、タイミングが難しい。この秘技を確実にきめられるよーなら、火の玉をかわすほうがラク!?

火の玉に当たると同時にドラキュラの頭にムチをヒットさせるのだ!!





▲火の玉に当たりながらも、ドラキュラの頭に一撃!! まったくの同時じゃないとダメ。タイミングが難しい。

◀4ポイントのダメージを受けたけど、ドラキュラは6ポイントのダメージ。肉を斬らせて骨を断つ……!!

図書券 1,000円

ファミ通チケット 980 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

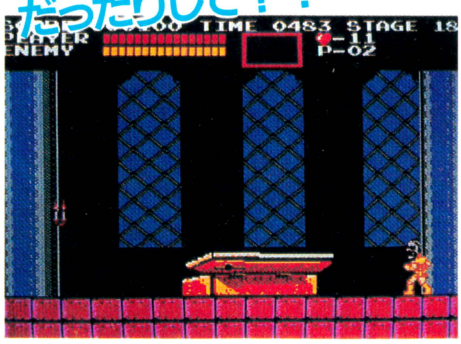
シモンの正体は…!?

北海道　岩崎清十郎　（会員番号523200）

すでにドラキュラと対面したことがある人なら、あははは……と笑えるはず。いちおうドラキュラをまだ見ていない人のために説明しておくと、ドラキュラが登場するときは、頭だけが画面の下のほうからススッとあがってきて、やがて、マントを着たドラキュラの姿になるんだよね。

その頭がススッとあがってきたときに、シモンを同一線上に立たせ、タイミングよくポーズをきめると、シモンがドラキュラに早変りしちゃう……ってワケなのさ。

ドラキュラだったりして??



▲げげっ。シモンの正体はドラキュラだったのか……ウソ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,203 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

1UPキャラだぜ!!

神奈川県　長野　敦　（会員番号900143）



◀ステージ15の行き止まりの壁に向かって歩きつづけよう!!



▶ステージ25の写真の位置で立ち止まっていると出現する!!

『悪魔城ドラキュラ』の場合、コンティニューがあるから1UPしたところで、あまりゲーム進行には影響しないみたい。

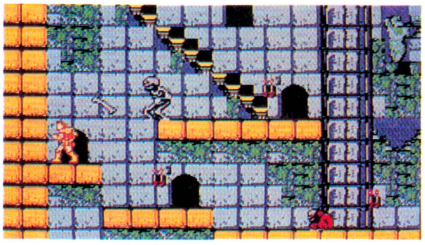
でも、せっかく用意されている1UPだから、利用しない手はないよね。で、ステージ15とステージ25の1UPの場所と出し方を教えちゃおう。やっぱり1UPするとウレシイもんだね。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,521 GVS

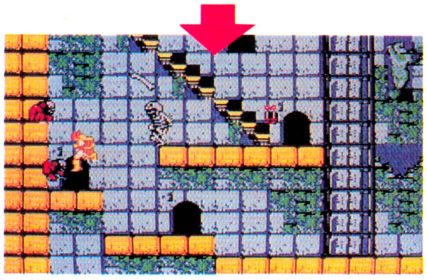
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

せむし男が壁を登る!!

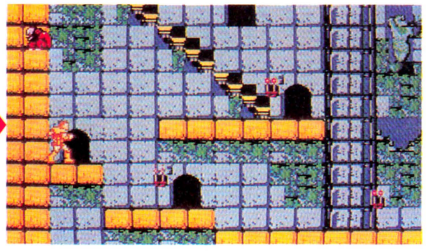
高知県　柏原みきと　（会員番号900145）



▲ステージ7に行ったら、シモンをここに立たせる!!



▲せむし男がシモンに体当たりしたあと、壁のなかへ。



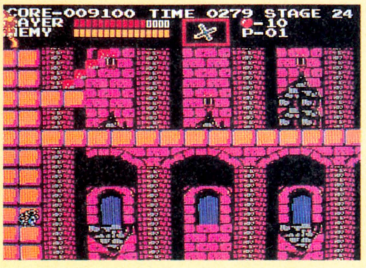
▲そのまま、壁のなかをツツーっと登っていくのだ!!

『悪魔城ドラキュラ』に登場する〝せむし男〟ってのは、ぴょんぴょんと跳ねまわるからムチで狙いをつけにくく、やっかいなヤツだ。

ステージ7の写真の場所にシモンを立たせておくと、せむし男がやって来てシモンに体当たりをする。そのときうまくすると、せむし男が壁にはまり込み、そのまま上のほうにツツーっと登っていくぞ。

おまけ　ヘンな飛び方のメディウサの首!!

ステージ5の階段のところの壁にシモンを立たせておくと、メディウサの首が画面の下から現わる、画面の上へ向かってビュンと、ヘンな飛び方をする。



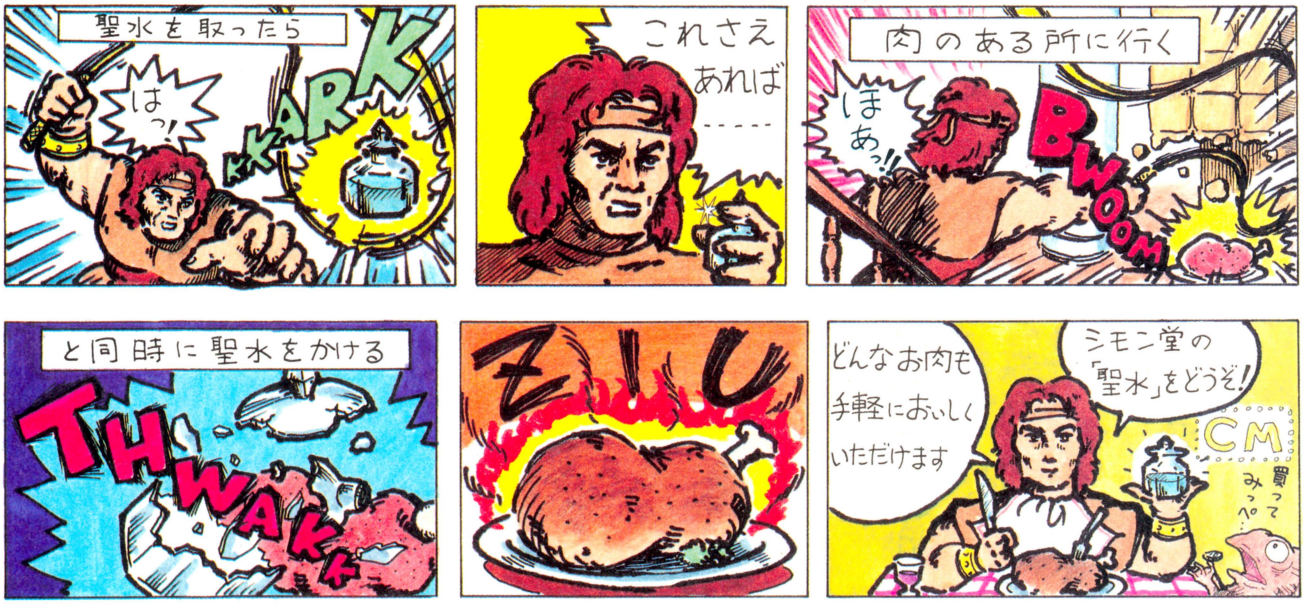
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,304 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

おいしい肉、焼けたかな!?

栃木県　星　一成　（会員番号900146）

お肉を出したら、聖水を投げて、焼いてから食べるとおいしくいただけます。あまりのんびりしていると食べそこなうので注意。



N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信13号は11月28日（第4金曜日）発売です

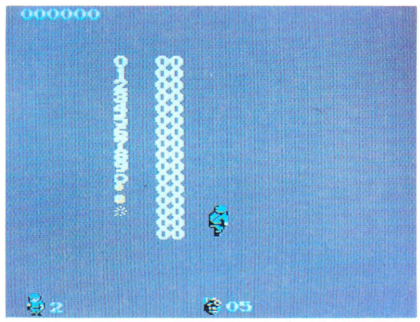
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,210 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

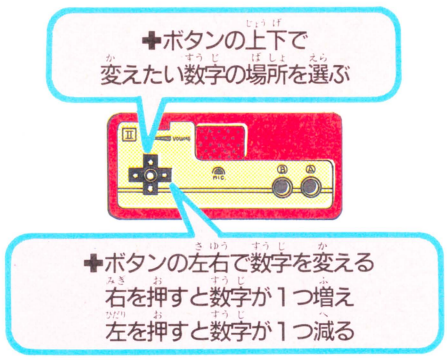
グラフィックコントロール機能を発見っ!!

神奈川県　長野洋士　（会員番号802628）

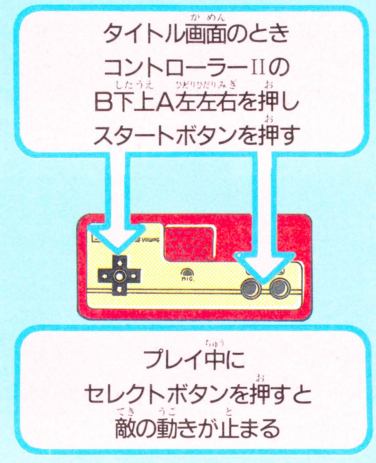
STOPコマンドで敵の動きを止め コントローラーIIの✚ボタンを押す!!



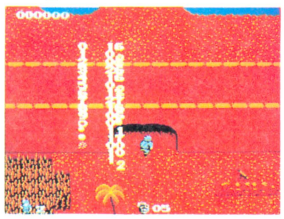
▲画面上の数字を全部00にすると灰色一色になるのだ。



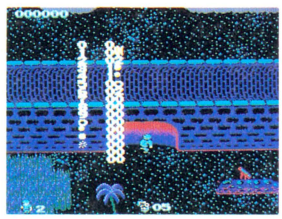
これがSTOPコマンドだ!!



戦場の狼アートギャラリー



灼熱の大地



奇襲



雪原の行進

いつも敵地を歩いている"ジョー"。たまには、「違った景色を見たいよー!!」なんて思っているかも知れない。

てなわけで、画面の色を変えてみよう。まず、STOPコマンドを入力して、コントローラーIIの✚ボタンを押すと、画面に数字が現われる。この数字を変えると色が変わるぞ!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,132 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

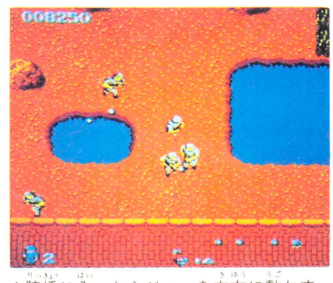
スーパージョー陸橋の上に立つ!!

千葉県　辻畑友昭　（会員番号900147）

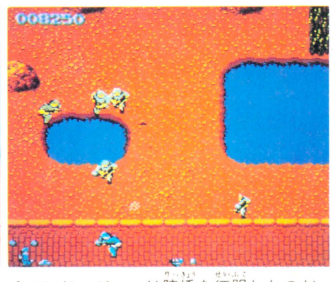
エリアIの途中にある陸橋。ここはいつもバイク兵が来て、手榴弾を高いところからビュンビュン投げてくる。ほんとに腹が立つよね。でも、さすがはスーパージョー。こんな高いところにも登れちゃうのだ。

まず、ジョーが画面の下のほうにいるとき、陸橋のなかに入り、コントローラーの左右をガチャガチャやっていると、ほらっ!!　ジョーがいつのまにか陸橋の上に立っているぞ!!





▲陸橋に入ったらジョーを左右に動かす。



▲ついに、ジョーは陸橋を征服したのだ。

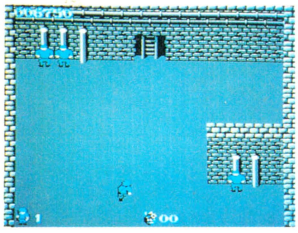
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,703 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

はまってしまうとは、なにごとだ!?

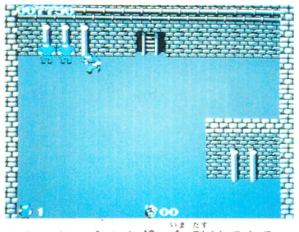
東京都　入交泰輔　（会員番号900148）

捕虜を助けた後 捕虜たちよりも早く画面の下へ行くと……

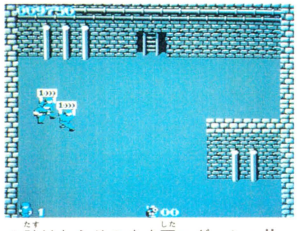


⬆ここにも捕虜がつかまえられているぞっ!!　はやく助けなくちゃ……。

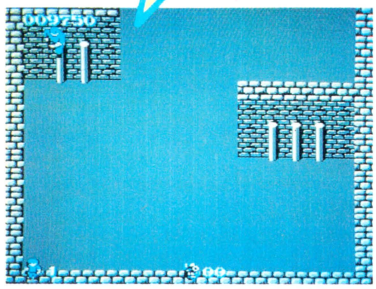
エリア 3



⬆だいじょうぶか!?　今、助けてやる。



⬆助けたらそのまま下へダッシュ!!



⬆カベの中に入ってしまった。もう動けない。あとはリセットのみ。

まず、エリア3に行き、3番めの地下シェルターに入ろう。このシェルターは2部屋つづきになっているんだけど、とにかく上の部屋に行く。すると、味方が3人囚われている。2人並んで縛られている味方の捕虜を助けたら、すぐに✚ボタンの下を押し、下に走って行く味方を追い越してしまうと、画面がスクロールして、ジョーは壁のなかにはまり込んでしまう。こーなると、2度と脱出することができず、リセットボタンを押すしかないのだ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 606 GVS

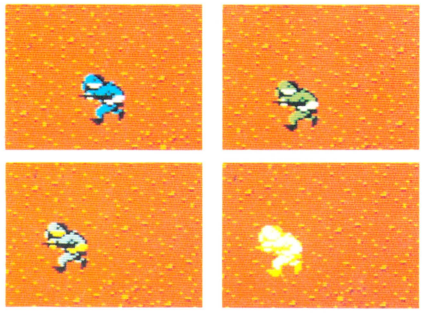
●戦場の狼 ©カプコン

ファッションジョー

東京都　西尾　弘　（会員番号900149）



⬆防弾チョッキを着たら、ポーズボタンを押して画面を止める。ジョーがいろんな服を着てるぞ。



防弾チョッキを着ると、しばらくのあいだジョーが点滅して、敵の弾に当たってもへーキになるよね。

そのとき、タイミングよくポーズボタンを押すと、いろんな色の服を着たジョーを見ることができる。しかも、そのなかに敵の服がまじっているのだ。ジョーはスパイなの!?

図書券 1,000円
ファミ通チケット 575 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

ハイスコアの怪!?

香川県　中田浩二　（会員番号900150）

世の中には不思議なことってあるよね。いわゆる怪奇現象ってヤツなんだけど……。『戦場の狼』をファミコン本体に差し込んで、電源を入れたら、そのまま、ほおっておこう。1回目のデモは何事も起こらない。しかし、2回目のデモが終わり、タイトル画面に戻ると、誰もプレイしていないのに、ハイスコアが300点になっている!!　いったい、このハイスコアは誰が出したんだろう!?



⬆ハイスコアはもちろん0。

このハイスコアは誰がだしたの!?



⬆あれ!?　何もしていないのにハイスコアが300点になっている。

秘技満載のファミコン通信13号は11月28日（第4金曜日）発売です

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,953 GVS

●機動戦士Zガンダム　ホットスクランブル　©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

ガンダムにステージ0があったっ!!

北海道　鈴谷一博　（会員番号900141）



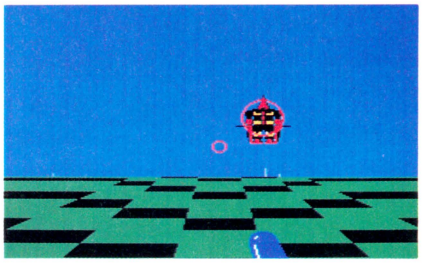
MONITORコマンドを入力したら「0010 FF」と入れて、リセット!!

さっそく第8号の"禁技"にのってた、あのMONITORコマンドを使った秘技がやってきたぜー、うひょひょ。あの長ったらしいコマンドを、そらで入力できる人がいるわけないので、とにかく第8号を読み直そうね。

さて、実行に移ろうかいな。MONITORコマンド準備完了となったら、「0010FF」と入力しておくれ。くれぐれも間違いのないよーに。入れたね？　よし、力いっぱい（壊さない程度に）リセットを押してあげよう。リセットしたら、コンティニューにしてスタート。

と、あらーま一不思議!?　なぜかステージ0から始まっとるではないか！　さすがMONITORコマンド、やる事が違うぜっ！

地上面



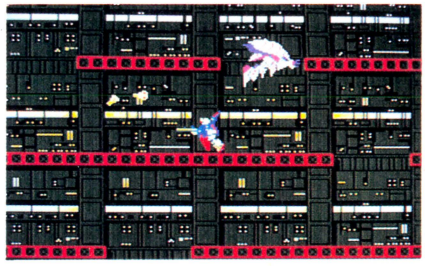
⬇ひぺぺ〜っ！　なんでサイコガンダムがいるのじゃ！

宇宙面



⬇ひぺぺ〜っ！　お星さまがまっしろけのけだ〜っ！

要塞面



⬇かくもステージ0はクリアーが困難なりき。合掌……。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,322 GVS

●機動戦士Zガンダム ホットスクランブル　©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

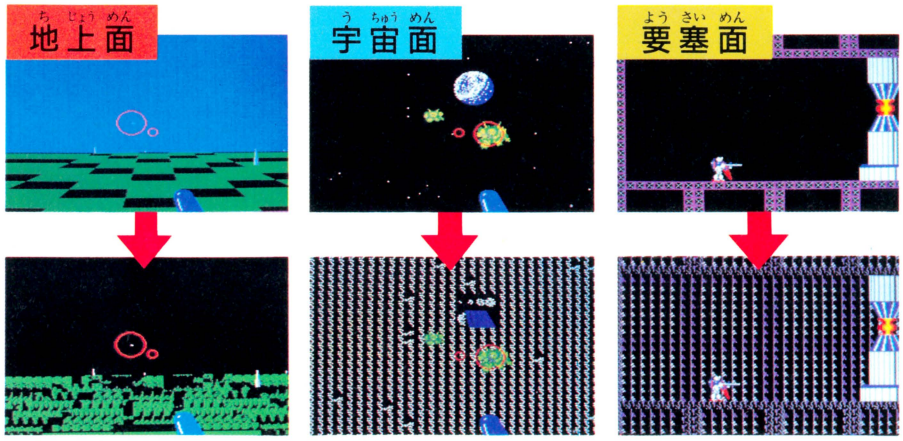
ぐちゃらけちゃってゴメンアルヨ!!

北海道　鈴谷一博　（会員番号900141）



またもMONITORコマンドネタである。ついでにハガキの差し出し人も同じ鈴谷君である。彼の家はあの○○名人の実家のとなりのとなりだそーで。意味はないけど、おめでと。

さて、今度は「0011 30」と入力してみよう。そしたら入力時のカーソルを右から二番目の数字（今なら3だ）にあわせ、✚キーの下をエイッと押す。画面ぐちゃぐちゃ。そのままポーズすると、ぐちゃのまま遊べるぜいッ！

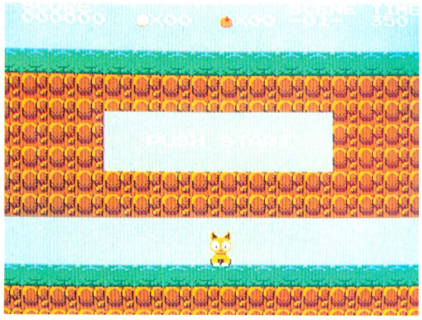


図書券 8,000円
ファミ通チケット 4,431 GVS

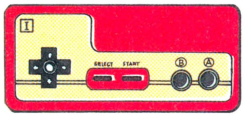
●子猫物語 ©ポニー

チャトラン99匹増殖拳!!

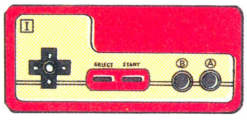
東京都　佐藤貴広　（会員番号900142）



コントローラーⅠの
Bボタンを押しながら
セレクトボタンと
Aボタンを押す



3つのボタンを押した状態から
Bボタンだけを離して
スタートボタンを押す



PUSH START と出たら……

むずかしい。先へ進まない。チャトランのバカヤロオぉッ！　猫に怒ってもしかたないか。僕が悪いんだものな。でも、もう少しチャトランの方から僕に歩み寄ってくれてもいいじゃないかっ！　間違ってるか!?　間違ってないよ〜ん。上のコマンドのとおり入力すれば、チャトランが99匹に増えるのだ。





▲おみごとっ！　なんてったって日本一億国民の愛猫、やる事が違うぜっ!!

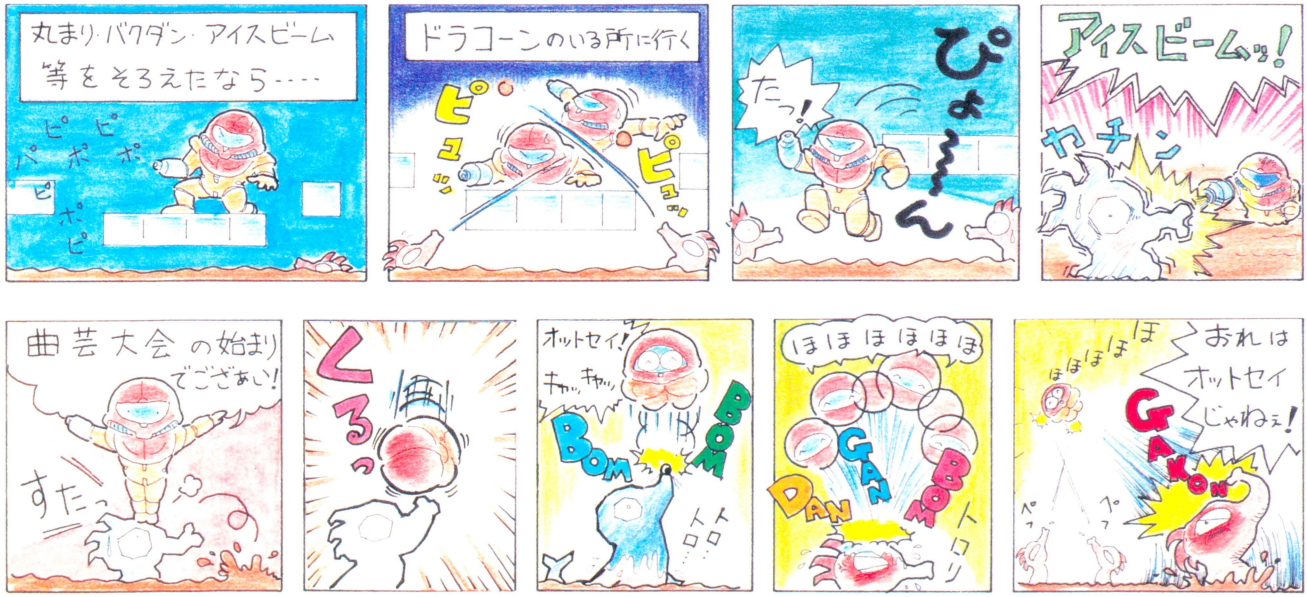
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,132 GVS

●メトロイド ©任天堂

無題……!!

岡山県　宇高康之　（会員番号118728）

火の面に住んでいるドラコーンをアイスビームで凍らせ、その上で丸まりになると、ドラコーンがオットセイになっちゃう!?



N.MAKINO

図書券 5,000円

ファミ通チケット 2,630 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

シェルターに地下2階があった！

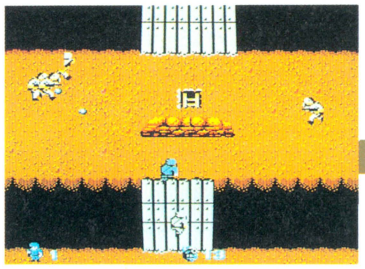
新潟県　田中文雅　（会員番号900134）

まず防弾チョッキを取ってから…

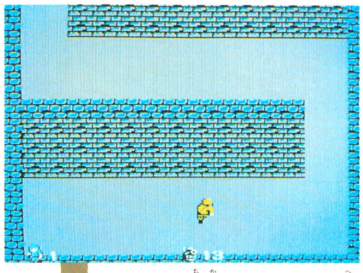


⬆敵の弾に当たってもヘーキな防弾チョッキを取ってから行こう!!

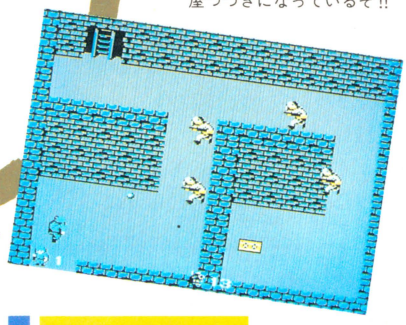
エリア4に行き



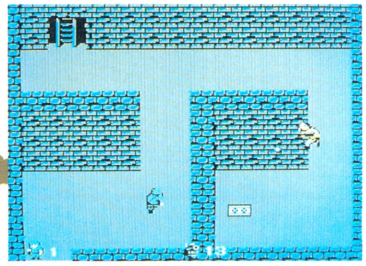
地下室へ入る!!



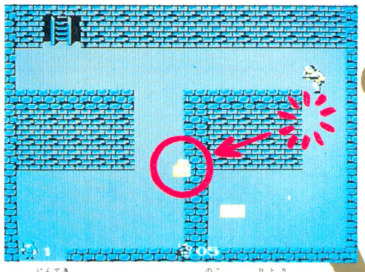
⬆⬇地下シェルターは2部屋つづきになっているぞ!!



敵をやっつけて

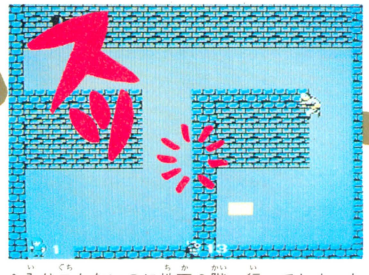


残りの1人にタックルすると…



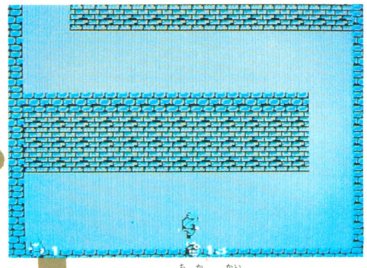
⬆3人敵をやっつけたら、残りの1人にアタックする。すると、ジョーが瞬間ワープ。

おおっ地下2階へ行っちゃったぁ！



⬆入り口もないのに地下2階へ行ってしまった。

ここはさっき見たような



⬆ここが地下2階のシェルターだ。見たところ、変わりないよーだが。

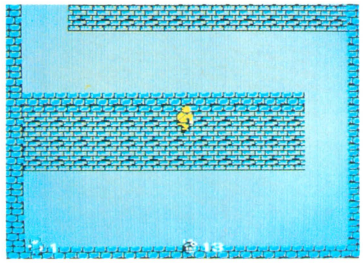
『戦場の狼』の地下シェルターのさらに地下に、もうひとつシェルターがあることが発見されたぞ。発見者は新潟の田中くん。ふむふむ、さて、どーすれば地下2階のシェルターに行けるのかな……。

まず、エリア2かエリア3で防弾チョッキを手に入れよう。アイテムの位置がわからない人はファミ通9号に載っているマップを参考にしてね。防弾チョッキをつければ、もう敵の弾に当たってもヘーキなのだ。

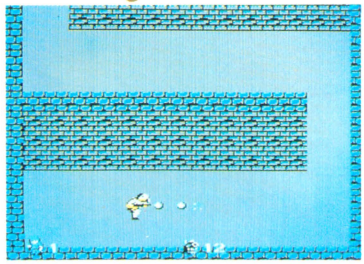
で、エリア4の最初の土嚢のうしろにある地下シェルターに入る。敵は全部で4人出てくるけど、そのうちの3人をやっつけて、残りの1人にアタックすると……。

なんと、ジョーは地下2階へ降りていくではないか!!　しかし、一度この地下2階に入り込んだら最後。抜け出す術はないのだ。

でも、こんなにちがうのだ!!



⬅ここはどこ!?　ワタシはだれ!?と、壁の中にまで入ってしまった。



⬅何もないよーに見えるけど、マシンガンを撃ってみると壁が……。

図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,001 GVS

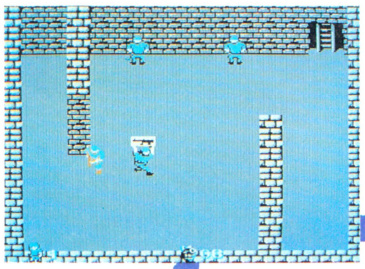
●戦場の狼 ©カプコン

隠しシェルターでパワーアップ!!

埼玉県　米津光洋　(会員番号900135)



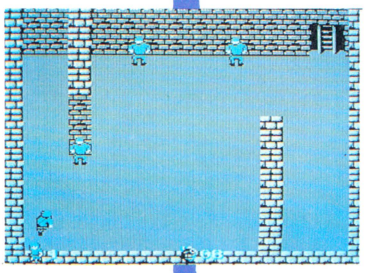
⬅写真撮影をしていたら、偶然入りロが2つ出現してしまった。原因は不明だが、ふだんは1つだよ。



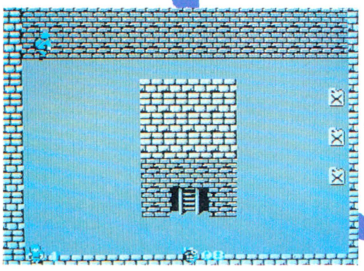
⬅味方の捕虜を救出すると、マシンガンのカンバンを持って退場して行く。



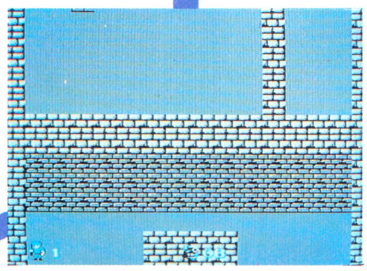
⬅とにかく地下への入りロを入ると、ここに来る。地上への出口と、ジェリカン3個、階級章がある。



⬅隠しシェルターのなかには味方が3人、囚われの身となっていた。一刻もはやく救出してやろうぜ!!

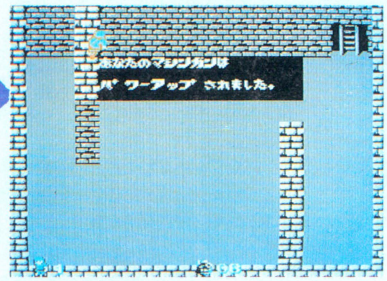


⬅見たところフツーの壁だが、とにかく画面の左上の隅へ行ってみよう!!



⬅そこで、✚ボタンの上を押すと、おおっ!! 画面がスクロールしてもう一つの地下シェルターが……。

マシンガンがパワーアップ!!



⬆ベツに報酬を期待していたわけじゃないんだけど、パワーアップすると、やっぱりウレシイよね。

前のページで地下2階のシェルターを紹介したけど、こんどは隠しシェルターだ。

エリア2の川にかかっている橋を越えてから、もうしばらく進むと、まんなかに岩があるよね。そこに手榴弾を投げると、地下への入りロが出現する。

地下シェルターに入ったら、画面の左上の隅へ行き、✚ボタンの上を押すと、ジョーが壁に吸い込まれるように消えて、隠しシェルターに行くことができるぞ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 502 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

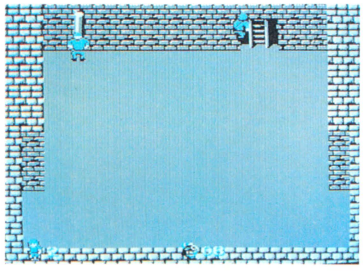
ブロックの中に入り込んだジョー!!

大阪府　志岐展輝　(会員番号900136)

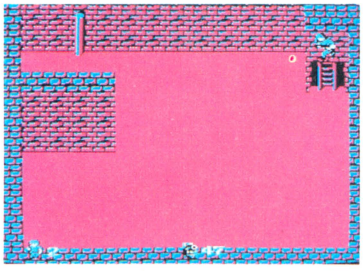
まあ、フツーに『戦場の狼』をプレイしていれば、誰れでも気が付くし、ワザワザ秘技で紹介するほどのことはなうかも知れないけど、ついでだから、やっぱり紹介しちゃおう。

地下シェルターから、地上に出るはしごがあるでしょ。そのはしごから、ほんのちょっと右か左にズレて、✚ボタンの上を押すと、ジョーがブロックのなかに入り込んじゃうんだよね。まあ、どーってことはないんだけどさ。

はしごのちょっと脇から登るのだ!!



⬆はしごの右か左にズレて✚ボタンの上を押す。



⬆よーするにはしごがあれば、ここでもできる。

秘技満載のファミコン通信13号は11月28日(第4金曜日)発売です

図書券 5,000円

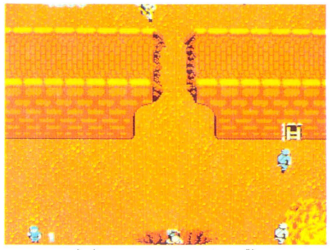
ファミ通チケット 2,692 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

永遠のガス室地獄だあっ!!

東京都　中村元一　（会員番号900137）

防弾チョッキを取ってからガス室に入る



🔺おっ、地下シェルターの入り口かな!?

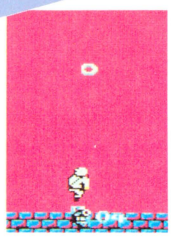
あえて前置きはなしよ。ひたすら進んで、エリア2で防弾チョッキを着せてあげよう。その位置は第9号31ページを見たまえ。

さて、そのままガス室へ入りたまえ。カウントが0になると普通のジョーはくたばりはててしまうが、そこはそれ、防弾チョッキジョーは違うの。カウント0になると、死なずに右へヒュンヒュンとワープし、そしてカウントが狂いだす。防弾チョッキがなくなると、本当におだぶつさっ。

➡そんなこたァこちとらわかってらァな。何回ガス吸わされた事か……。何回見ても腹がたつぜ、まったく。



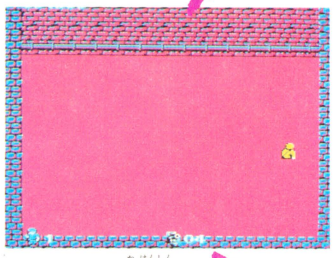
そのうち表示がおかしくなる!!





🔺やったぜ、狂った狂った!!　うひひのひーだ。なんだかうれぴィなァってね。

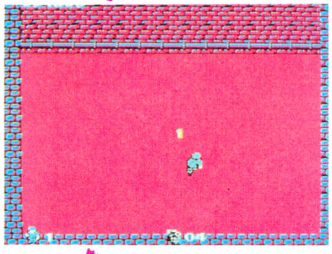
グルグル



🔺ゲゲッツ!!　下半身が埋まっちったぞよ。でも、まだ右へ動くのだ。ジョーってやっぱ強い奴やなァ……涙。



🔺右へ左へとちょこまか動き出すぞよッ！



ヒェーツ

結局最後は



🔺結局は両手を上げてバンザイ三唱なのさ。

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,924 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

うかつッ!! 捕虜を助け忘れちまった!

奈良県　上辻智嗣　（会員番号900138）

うひょー、捕虜だ味方だ点数だぁ!!　って絶叫しながら(しなくてもいいけど)1-1の最初の捕虜に近づこう。捕虜は両脇の敵とともに歩き出す。スタタのタと。捕虜を連行している敵を殺さずに橋の付近に行くと、その敵が消え、捕虜がひとりでスタタのタのタと歩いていっちまうんだな、これが。さらに追いかけると、捕虜も消えちゃうのさ。



🔺捕虜だ味方だ点数じゃー!!　あーしつこい。同じ事ばっかやんか。



🔺いったい捕虜は、どこに連れて行かれるのか……尾行してみよっと!!



🔺奇怪!!　ひとり後手に縛られて歩く捕虜。おーい、どこへ行くんだよ。

KINDAN NO HI GI

禁断の秘技!

図書券 5,000円

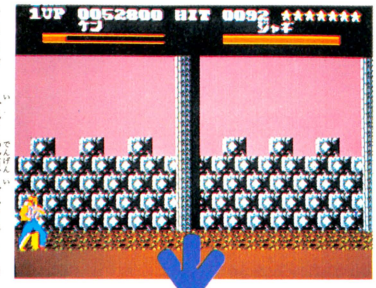
ファミ通チケット 2,845 GVS

●北斗の拳

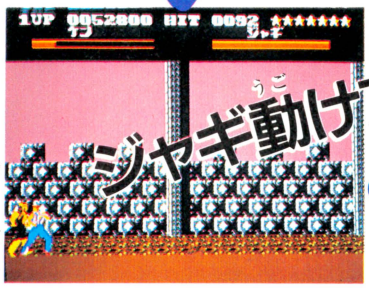
©武論尊・原哲夫/集英社・フジTV/東映動画/ショウエイ・システム

秘孔突かずとも北斗不動呪縛拳が!

神奈川県　白垣健児　(会員番号474048)



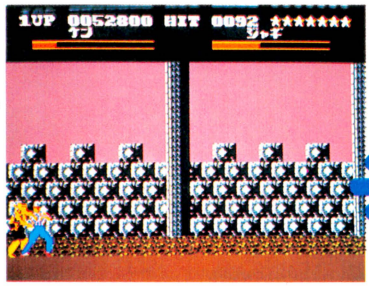
➡カセット入れて電源入れて、さあ頑張ってここまで来よう。無責任だけど、今の私にはこれしか言えんの。

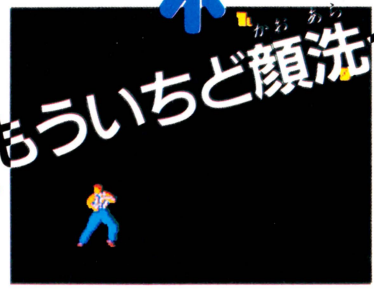


➡さて、ここからが難しい。少しずつ右へ動いてパンチだパンチ。ヘタするとこっちがやられるぞョ。

まずジャギのいる所まで行こう。行き方は君におまかせ。好きなようにしてね。

で、ジャギとめでたくご対面となったら、左はじへ行きませう。そのまま待つとふたりとも攻撃ができなくなるので、少しずつ後にさがってパンチしまくれば、ジャギは無抵抗のままあの世へ行っちまうのだッ!





➡やぁ、決まっちゃった。「北斗不動呪縛拳」!! 長ったらしい名前だな。



➡ちなみに皆様、「北斗の拳」ではなく、「北斗の拳」です。よろしく。

高橋名人の面白ランド

テレビ東京、毎週火曜日午後6:00～6:25



出演者募集中!

応募締切 11月25日(火)消印有効

高橋名人といっしょに君もチャレンジ!

○当番組は、あすなろがキャスティング協力をしております。
明るく元気な小学生・中学生なら、だれでも応募できます。
○合格者は、あすなろプロモーションより、各局TV番組・CM・映画にも出演のチャンスがあります。(NHK「都の風」NTV「妻たちの課外授業」TBS「一家だんらん物語」他、多数)
○番組出演者には、出演料を支給します。

—応募方法—
住所・氏名・年齢・写真・履歴書(りれきしょ)と、60円切手10枚を同封の上、下記へお申し込み下さい。

〈申込先〉〒164 東京都中野区中央5-49-6松田ビル ☎03(382)8291　(労働大臣許可)

あすなろプロモーション F・T係

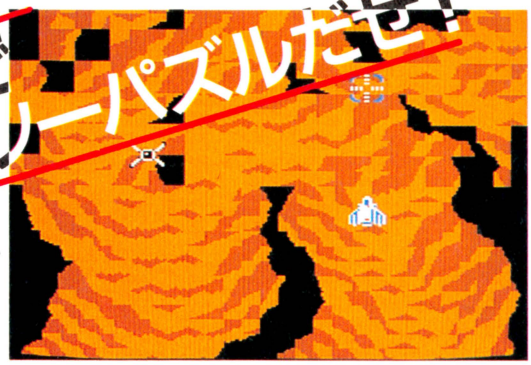
図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,493 GVS

●スーパーゼビウス ©㈱ナムコ

こんがらがっちゃったよ

埼玉県　藤元賢治　（会員番号900139）

まるでジグソーパズルだぜ！



➡もうグチャグチャ。なにがなんだかさっぱりわからんね。これもガンプの魔力なのかもね。

とてもややこしい7、8面だけど、さらにややこしくしてしまおうか。

エリア7で、ピトゾポライのちょい左にある薄い壁を何気なく通り抜けよう。簡単に言ってるけど、簡単なんだよ。本当に。

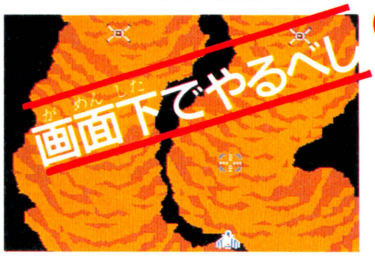
で、そのまま進んで行くと……ゲロゲロッ、画面がグチャらけてしまうのだッ！　うーむ、この先どーやって進めばいいのやら……。暇な人は画面を書き写して、正常な場面に戻してみよう。戻るかどうかは知らないけどね。

エリア8



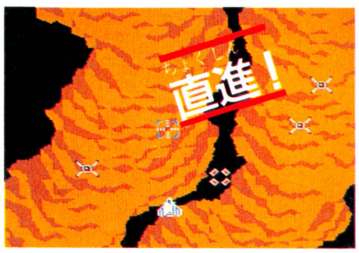
⬆うへへ、通っちゃったよん。

画面下でやるべし



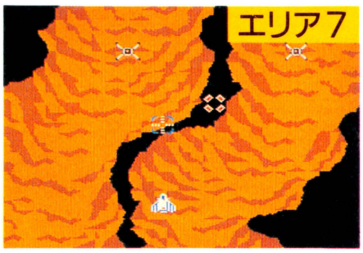
⬆そう、画面の下の方でやってちょーだいませ。

直進！



⬆えいやッ！　このまま行けばいいのさ！

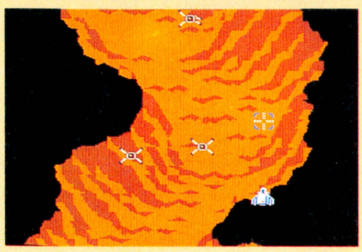
エリア7



⬆真正面ですりぬけましょう。気をつけて！

ついでのオマケ

不死身のソルバルウ！



上の写真、おかしいでしょ。東京都の佐藤直樹君が送ってきた秘技なんだけど、ソルバルウが黒い部分に入れちゃうんだよね。ソルバルウの先端が洞窟の中に入ってれば、死なないのである、エッヘン！　あ、僕がいばってもしょうがないか。佐藤君、いばってちょ！

図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,194 GVS

●スーパーゼビウス ©㈱ナムコ

あっ！ ファントム君、ごめん!!

東京都　川崎義雄　（会員番号900140）

よーし、行くぞッ！　まずバリアーをつけろ！　そしたらファントムが出る面へ行くんだ！　よし、ファントムにぶつかってみれ！　ほーら、ファントムが消えちまった。あーあ、かわいそーだなァ。

具体的には、3面の最初のファントムでバリアーを取り、クリアーせずに一周して再び出てきたマヌケなファントムに体当たりしてみればよろしい。ソルバルウには人情のかけらもないのでした。

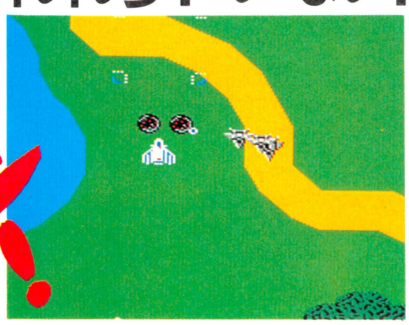
待ってたぜ、相棒よっ!!



⬆⬅来た来た来た！　待ってたんだよこの時を。人が困ってる時に出て来ないで、このヤロオ！　積年のうらみ今こそくらえ!!

れれっ？いない！

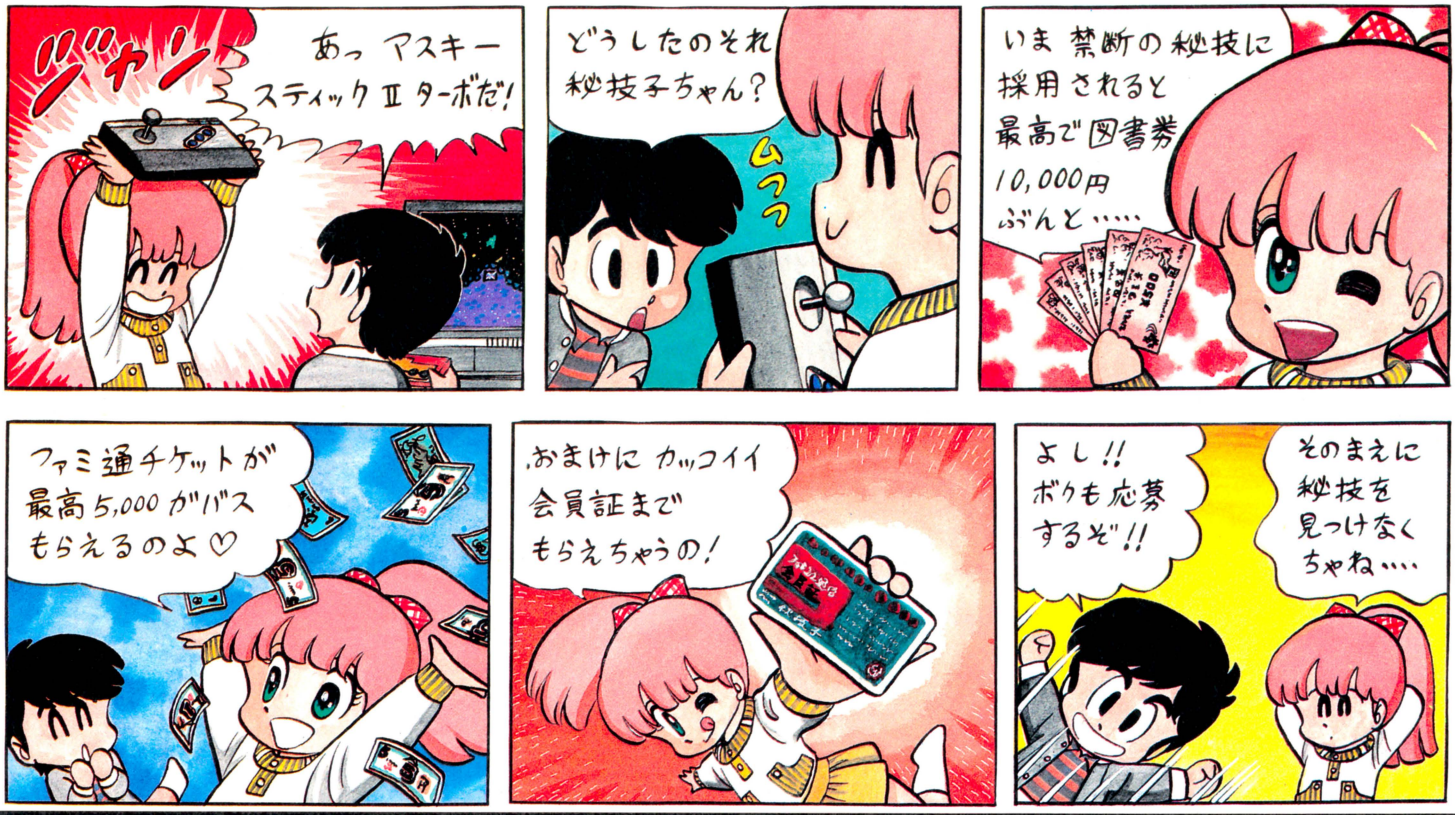
ドン！



⬆バリアーが消えて、ついでに彼も消えちまった。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

いきなり、なんの予告もなしに『禁断の秘技子ちゃん』が始まってしまった。作者の山口みゆき先生に言わせると、『日ペンの美子ちゃん』に負けないくらい長寿の連載漫画にしたいとのこと。まぁ、なんの予告もなしに始まった漫画だから、なんの予告もなしに、いきなり連載を打ちきることも十分あるわけで……みんな応援よろしくね。

ところで、ファミ通秘情報部では、キミたちの見つけた禁断の秘技を大募集しているぞ。採用された人には、秘技の面白さ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）をあげちゃうぞ。

おまけに、まだファミ通の会員証を持っていない人には、採用された順に編集部が決めた番号（900000からの連番）を刻印したカッコイイ会員証までもらえちゃうのだ。

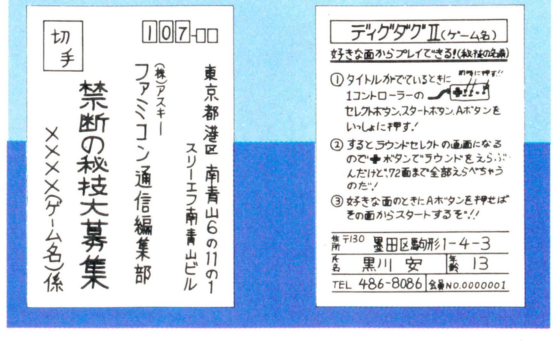
くわしくは、右の"はがきのかき方っ!!"をよく読んでくれ!!　ひとつ注意しておくが、あて先の（ゲーム名）係のところは、自分の見つけた秘技のゲーム名を書くんだぞ。そのまま、（ゲーム名）係と書かないよーに。たまに、こーゆー人がいるんだよね。

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
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。



ファミコン通信

ガバスシステム

ガバスをためて、得しちゃおう!!

●**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。なんと、ガバスをたくさん集めれば下に紹介するいいモノがキミにプレゼントされちゃう制度だよ。右のページにならんでいるのがその16ガバスのガバスチケットさ。これを大切に集めていけばプレゼントがもらえるシクミだよ。

●**チケットの入手方法は2つ**　まずは毎号本誌について来るチケットをコツコツとためる方法だ。でも、もう1つのやり方がある。それは本誌の"禁断の秘技"や"町内会"のコーナーに、キミの見つけたウラ技やおもしろーいアイデアをはがきに書いて送って、みごとに採用されることだ。こうなれば一挙に5,000ガバスまで手に入れられるチャンスがあるぞ!

1枚のはがきでドーンと大きなガバスが贈られるんだから、これは絶対おすすめだ(詳しいことは115ページの"禁断の秘技"大募集の記事を見よう)。とにかく正統なやり方でガバスを集めよう。そしてプレゼントをもらおうねっ!!

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!

12号のあいことば　11月28日号

ファミコン○ッズ通信

じゃあ、ガバスを集めてもらえるプレゼントを紹介しよう。それは下にならんでいる10種類のピカピカなモノたちだ。さてキミは何が欲しいかな?

●**応募のしかた**　欲しいモノのところに表示された数のガバスが集まったら、そのチケット全部と右のページの上についてい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)。それでOKだ。ただし、①②③の品物はそれぞれ毎号10個ずつのプレゼントだからね。それと、今号の応募券を使っての応募は12月8日到着分までで締め切ります。それ以降は次号の応募券が必要だから注意してね。

水野店長の色紙
17ガバス

ファミ通バッジ
50ガバス

べーしっ君色紙
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
ディスクカードの種類は選べます。

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8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!!

12号のあいことば　　11月28日号

お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
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

ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!













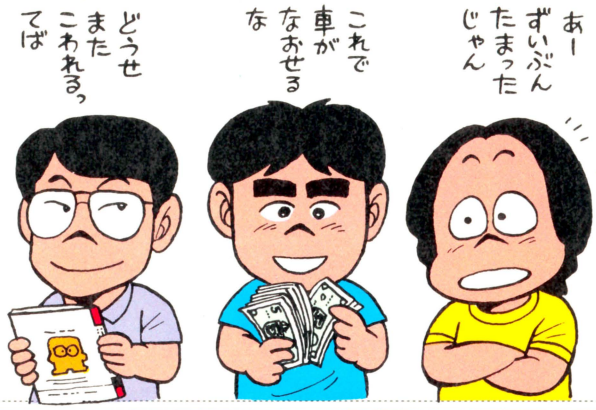


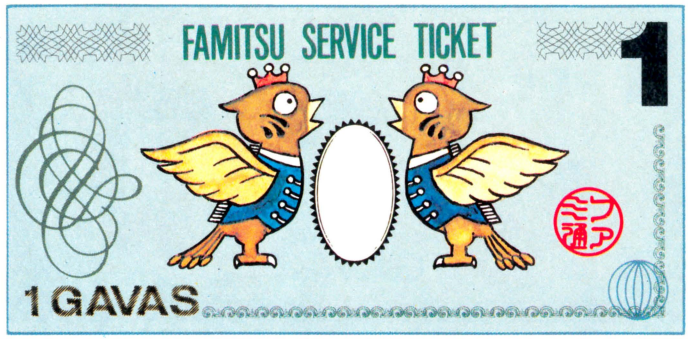


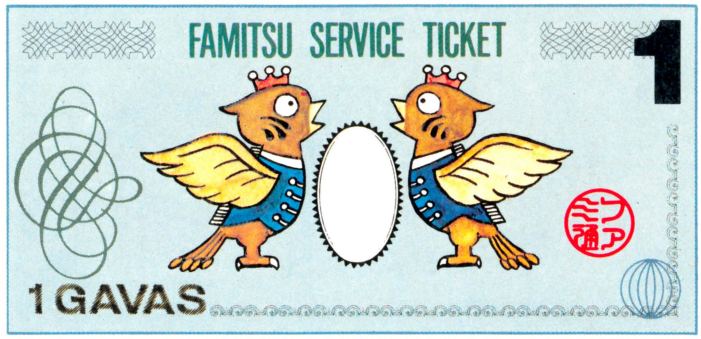
ガバスでもらうプレゼント応募券⑫

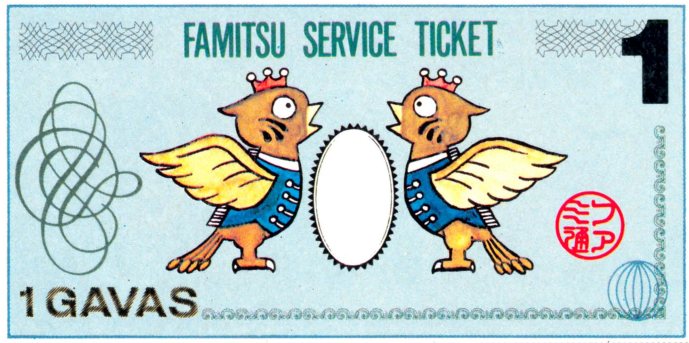
締め切りは1986年12月8日　　11月28日号

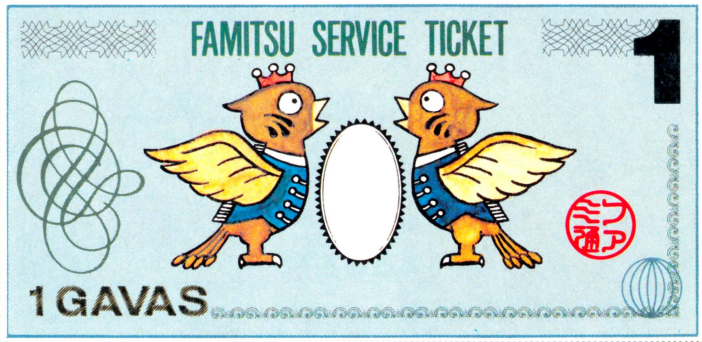
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　)　　—

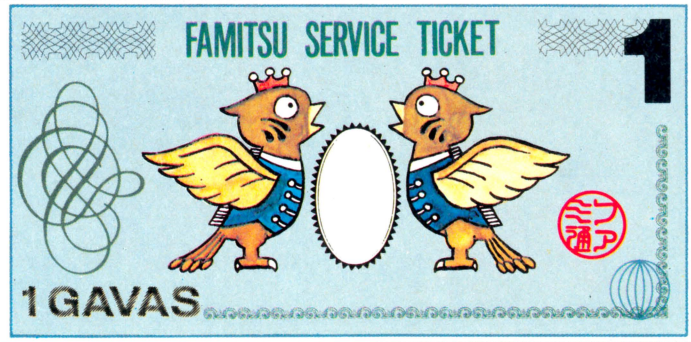


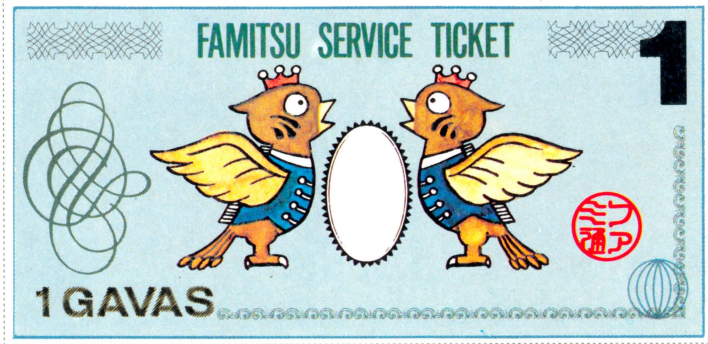


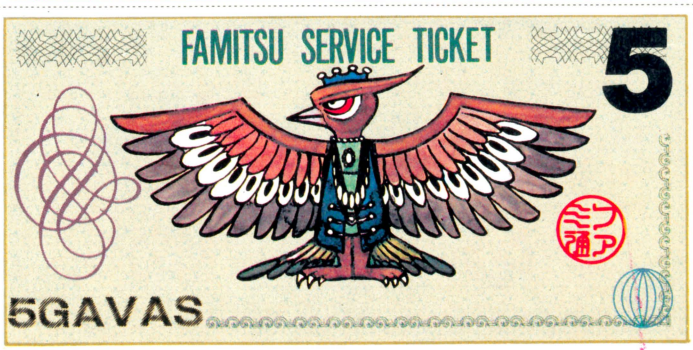


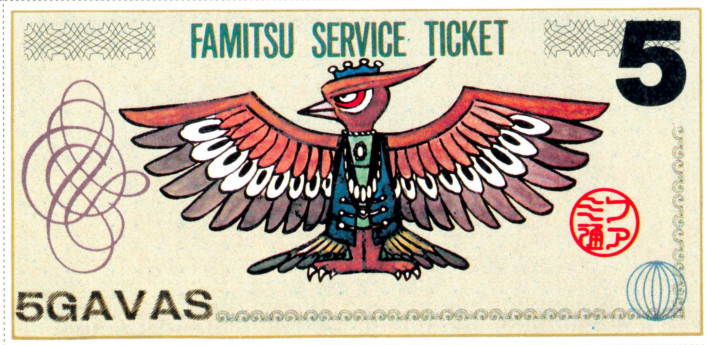












ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03)486—7111
郵便振替口座　東京4-161144
©ログイン通信東京本社 1986

シミュレーション大研究なのだ!!

お待たせ!!　ログイン12月号の特集は、シミュレーション大研究に決定だ。んでもって、いったいどういうコンセプトでお届けするかというと、いま急速におもしろくなりつつあるシミュレーションに注目し、そのおもしろさの秘密を徹底的に解剖&追求してしまうという入門編になる予定。

であるからして、これまでシミュレーションっていまいちのれないなぁとか、もうひとつおもしろさが理解できないなぁとか、だって遊びかたがよくわかんないんだもんとか、難しくってとっつきにくいんだよねとか思っていたショクンは必ず読むべしなのだ。まぁ、とにかく、結局の話、この特集を読めば、シミュレーション食わず嫌いのキミもあなたも、シミュレーションをおいしくいただけるようになる!!　または、少しは食べてみるのもいいなと思うようになるって寸法だ。

んでもって、最終的には、パソコンゲームの遊べるジャンルが増えて、ますますパソコンがおもしろくなるってわけ。いや、めでたい、めでたい。よかったねってえのがうれしい結果なのだ。

では、ここでちょっと内容を紹介していくとしよう。まず1番はじめはですね、PC-6001版のウォーシミュレーション『ドイツアフリカ装甲軍団』。そうあのSX-2で、まずは古典的ウォーシミュレーションを味わってもらおう。もちろんリストも大公開だ!!

次にいま人気集中の『三国志』、『現代大戦略』を初心者向きに大紹介。これさえ読めば、とりあえずシミュレーションはどーもっていうキミも、なんとなく遊んでみたくなる（そんな記事を予定しているんですよ）ことうけあいだぜ。思えばRPGにも、おもしろいのに遊んでもらえない時代があったなぁ……。いま、ちょうどシミュレーションがそーゆー時期なんだろうね。おっと、ひとりごとでした。

そして、シミュレーションの新しい波『ディーヴァ』、アメリカの新作シミュレーション、シナリオと続くのだけれども、はっきりいってシミュレーションはいま、活発に進化しているよーだ。

ところで、シナリオ記事だけれども、ちょっと変わった出版シミュレーションを考えているので、期待してね。

ますます充実、新作情報

今月も元気に1番早い新作情報をお届けしちゃうのだ。このコーナーの担当編集者、カメラマンは、1ヵ月の半分くらいは出張。北海道に九州に大阪、うーんウラヤマシイ。いや別に出張っていう仕事がウラヤマシイんではない。その先々で、その土地のうまいもんをパクつけるからウラヤマシイのだ。

北海道では、カニにトウモロコシ、サッポロラーメン、九州ではチャンポンに焼きラーメン……庶民的だなぁ。でも、お小遣いがいくらあってもたりないんだってさ。

ところで今回は、全16ページ。はたしてどんな新作情報がとびだすか!?　期待していてね。

それに、やっぱり楽しいのは、日曜日に出かけての出張先ドライブ。ワタシなんかこの前はアソにウンゼンにニチナン、ナカス、ロッコウにスマ、シューホードーでしょ、おっといけね、キョクチョーらにはナイショだぜっ!!

ハードウエアプレゼントだ

ひぇー、大切な情報を忘れてたぜっ。

なにかというと、クリスマス・ハードウエアプレゼントなのだ!!　まだどーいったモノをプレゼントするか決定していないんだけれどもとりあえずパソコン本体をと考えている編集部なのであった。

そもそもプレゼントというものはもらってウレシイものに決まっているわけで、だからこそボクたちも応募するわけだ。このよーな考え方にのっとって、何としてももらってウレシイ賞品をたっぷり用意するから、期待してね。

ただし、あるスジからのお達しによりひじょーに難しい問題に答えなければならないよーになっているから、注意するよーに。この答えが間違っていたら当然もらえるものももらえなくなってしまうのだ。

M通が一挙12ページに!!

MSX通信がなんと一挙12ページ。これはなぜか!?　フッフッフッ。実はご存知の方もいるとは思うが、あのナムコさんからMSX版『ドルアーガの塔』が発売されるし、あのコナミさんからこれもやっぱりMSX版『夢大陸アドベンチャー』が発売されるのであった。そこで敏感なログインは、一挙にページを用意したのだ。

とにかく12月号のMSX通信は、MSXユーザー必読の2大ゲーム特集になるのでお楽しみにね、というわけなのでした。

あと15行で、ダメ押しだっ

残りあと15行になったけど、あれ14行だ。でも、もう13行だもんね。

などといっていると、あっというまに11行しかなくなっちゃったんで、10行めにして本題に入らせてもらうと、あと8行なのだった。

'86年最後のログインである12月号は、480円で11月8日（一部地方は遅れます）発売されるし、特集も連載記事も、みーんな気力充実なので、買ってね、というわけなのであった!!



ログイン12月号
好評発売中
定価480円

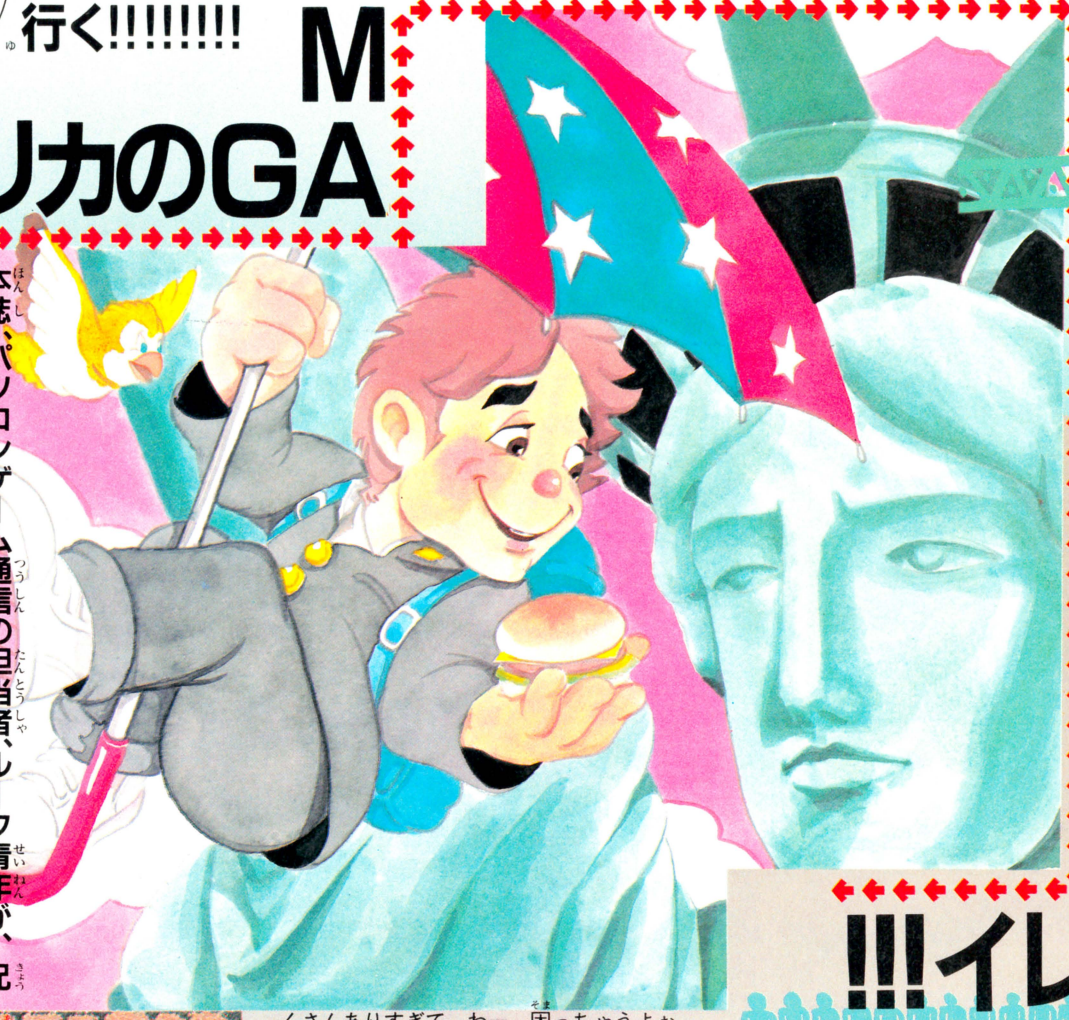
1986年度最後の月刊ログインはシミュレーション

テープログイン12月号も本誌と同様、発売中ですので、よろしく!!



ルーク青年アメリカを行く!!!!!!!!

EKIDSは、日本のゲームを、熱烈歓迎。熱中!!!イレプMアメリカのGA



本誌、パソコンゲーム通信の担当者、ルーク青年が、兄弟誌ログインの取材も兼ねて初の渡米。ニューヨーク、サンフランシスコ10日間の旅を、楽しんできた。よし、それなら旅行のみやげ話を聞かせてもらおうか。つーわけで、ルークのアメリカ探訪記、いざスタート!

摩天楼を見上げたルークは I♡New Yorkと叫んだ

イェーッ、憧れのニューヨークにやって来たのだ。成田空港から直行便で約15時間。おシリはちょっと痛いけど、そんなのへっちゃらさ。日本と13時間の時差なんか、若さで吹っ飛ばせ! ブロードウェイでミュージカル見て、グリニッジ・ビレッジのライブハウスに行って、封切られたばかりの映画見て、五番街でショッピングして、ニューヨークカットのステーキ食べて、メトロポリタン美術館では名画の数々を鑑賞し、カーネギーホールでオペラ見て、セントラルパークで早朝ジョキングしたあとにティファニーで朝食を、それからエンパイア・ステート・ビルや世界貿易センタービルに上り、自由の女神にウインクして……と、やりたいことがたくさんありすぎて、わー、困っちゃうよぉ。

ニューヨークはウワサどおりのエキサイティングな街で、やりたいことの10分の1もできなかったけど、でも楽しかった。もう一度、行きたいなあ。そうそう、例の地下鉄は、落書きだらけの古い車両から、新しい車両に切り替わっている最中らしく、たまたまボクが乗ったヤツはけっこうキレイで、乗り心地もよかった。

こんなふうに書くと、なんだか遊んでばかりいたみたいに思われちゃうね。だけど、ちゃーんと仕事もやっていたのだ。ファミ通・ログイン合同アメリカ視察団（といっても、ボクを含めて総勢たったの2人だけど……）本来の任務、アメリカゲーム事情の見聞だ。そこでまずは、電話帳をチェックして、おもちゃ屋さんやデパートの場所を調べたのだった。

それにしても、たくさんあることあること。

⬇FAO SCHWARZは、ニューヨークのおもちゃ屋さん。



でもニューヨークには、残念だけどたった2日しかいられない。大きそうなお店を2～3軒ピックアップして、訪ねてみることにしよう。

で、結論から言ってしまうと、ニューヨーク、というよりアメリカの子供たちは、ゲームには



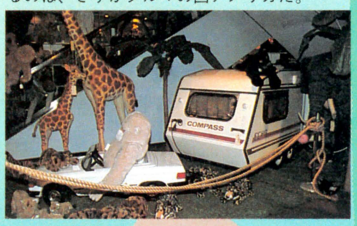
⬆デモの『ダックハント』をプレイするガキ……お子さん。
⬇ファミコンは大人気。順番待ちの子供も、真剣な顔。



⬆FAO SCHWARZには、このロボット形の陳列棚がドカン。その他にデモ機が2台ある。



⬆大きなキャンピングカーのおもちゃまであるのは、さすがクルマの国アメリカだ。







⬆「ねえ、ママ、ファミコン買ってよ〜」パンク姉ちゃんは、ラジコンに夢中の様子。➡



⬆ネオンサインも派手派手しい、Nintendoの一角。
⬇エンパイア・ステート・ビルから見た、N.Y.の夕暮れ時。



あまり恵まれてないみたいだ。ゲームセンターがあちこちにあるわけじゃないし、ゲームマシンも少ない。一時期はアタリ社のゲームマシンVCSが大人気だったけど、今じゃほとんどすたれている。パソコンのゲームもあることはあるけれど、アメリカではお兄さん、お姉さんや大人向きのゲームがほとんどって感じ。

だけど、子供たちだって、きっとゲームをプレイしたいに違いない。そこに、Nintendoが目をつけた。日本で700万〜800万台も売れたファミコン、アメリカでも売れるはず、というワケね。だから、ファミコンを置いてあるおもちゃ屋さんに行くと、いつも誰かがデモ機で遊んでる。毎号ファミ通に人気ソフトのランキングを送ってくれるFAO SCHWARZには、ライトガンで獲物を撃つ『ダックハント』が置いてあった。

このお店は、ショッピングで有名な五番街にある。セントラルパークのすぐ近くで、近所には宝石屋さんのティファニーとか、有名なお店がズラーリ並んでる一等地だ。店は2階建てで、かなり広い。意外だったのは、案外素朴なおもちゃが多かったこと。でも、やっぱり人気は、ラジコンなどのエレクトロニクスおもちゃ。で、それがほとんど日本製だったりしてね。

残念ながら、ファミコンを置いてあるおもちゃ屋さんは、そんなにたくさんない。それに、ソフトの種類もそれほど多くない。だけど、アメリカ進出はまだ始まったばかり。これから先が楽しみって印象をうけた私です、なーんてね。

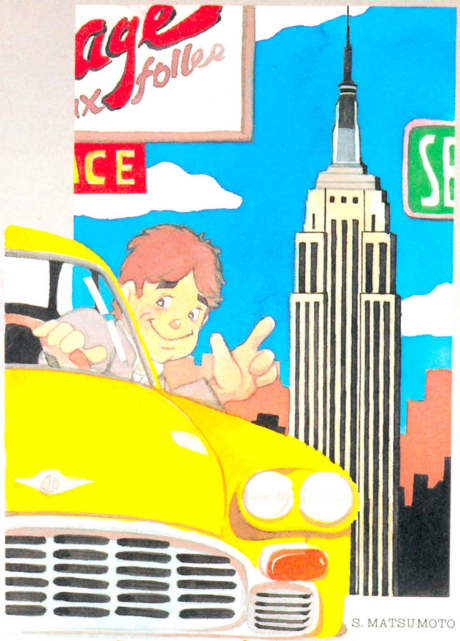
それに、日本のヨドバシカメラとかサクラヤみたいな家電製品の安売りショップ、クレイジーエディーっていう店にもファミコンが置かれていたところをみると、人気が出る可能性大って感じだな。

2日間、ニューヨークをすみからすみまで歩きまわったボクたちは、次の取材地、サンフランシスコへと向かった。ほとんど歩きっぱなしで、ちょっと疲れてきたみたい……フーッ。



⬆クレイジー・エディーにはパソコンソフトもあった。
⬇そしてその一角に、ファミコン発見。デモはやってない。





S. MATSUMOTO

霧のサンフランシスコでは、ロマンチックにカニを食う!

忙しいイーストコーストのニューヨークから、ボクたちたった2人の視察団は、のんびりしたウエストコーストのサンフランシスコへやって来た。シスコには1週間いられるから、少しはゆっくり過ごせそう。よおし、ここではタップリ観光もしてやろう(へへへ)。それに、サンフランシスコには、海外特派員レポートでおなじみのトムがいて、あちこち案内してくれるっていうし、ケーブルカーに乗って、ゴールデンゲートブリッジで記念写真を撮って、隣町のバークレーでショッピングして、フィッシャーマンズワーフでシーフード食べ、お金持ちの保養地サウサリートでヨットをながめ、もちろん、ウエストコースサウンドのライブも聴いて、日本人町では久し振りの日本食を食べてと……。ハハ、また遊びのプランでいっぱいだ。

(前のページと同じパターンだけど)もちろん、仕事もしっかりやった。今度はトムがいるから電話帳を調べなくていい。「大きなおもちゃ屋さんとデパートに連れてってね」って、お願いすればいいのだ。トムは日本語も英語もペラペラだから、言葉で苦労しなくてすむ。それに比べると、ニューヨークでは大変だったよ。たどたどしい英語で、「アイムアジャパニーズ。ハロー。エクスキューズミー。ヘノヘノモヘジ。サンキュー」だもんね。だけど、そこは度胸でなんとかしちゃったのが、ボクの偉いとこ……?

サンフランシスコでは、まずおもちゃ屋さんのデパートみたいな、TOYS"R"USってお店に行ってみた。サンフランシスコのダウンタウンからはかなり離れた郊外にあるんだけど、ここにはほんと何でもあった。ちっちゃな子供のおもちゃから、女の子のおもちゃまで、大っきな倉庫みたいな店内はちょうどスーパーマーケットみたいになっていて、いろんなおもちゃがドカンと置いてあるのだ。

で、一角にパソコン売り場があって、そこにファミコンも置いてあった。ここに来る客は、あらかじめ何を買うか決めてくるみたいで、デモは全然やっていない。だから、店の雰囲気はとても地味。でも一応、写真を撮っておこうと思ってカメラをかまえると、お店の人が飛んで来て、〝NO PICTUTURE!〟だって。しょうがない、あきらめようかね。

ニューヨークにもあるFAO SCHWARZのサンフランシスコ支店にも行ってみた。ニューヨークの店に比べると小さいし、こっちはふつうのおもちゃ屋さんて感じ。だけど、ファミコンはしっかり置いてある。デモ機は1台だけだったけど、ちゃんとゲームの実演もやっていた。今、『スーパーマリオブラザーズ』に人気があるらしい。日本みたいなヒント本はないようだけど、お店のお兄さんはけっこうお上手(ボクのほうが、もっとうまいけどさ)。

アメリカに来たら、やっぱハンバーガーを食べなくちゃ。というわけで、トムがサンフランシスコで一番おいしいという評判のバーガー屋に連れてってくれた。もちろん、マク……でもないしウエン……でもない。いろんな種類があ

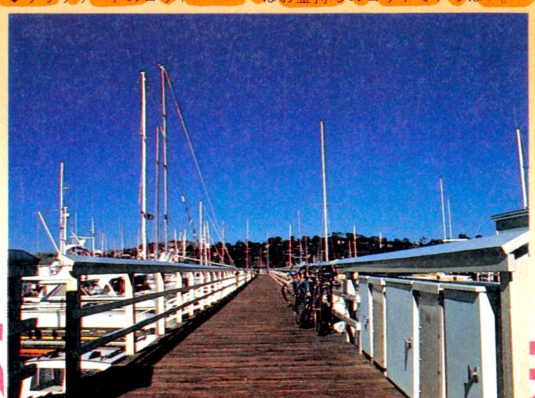


▲FAO SCHWARZの2人のお兄さんは、ゲーム好き。





▲サウサリートのヨットハーバーはお金持ちのヨットでいっぱい。



るんだけど、どれにも共通してるのは、とにかくバカでかいこと。しかもトマトやらレタスやらがいっぱいつまってて、ケチャップやマスタードがドカンとぬってあるから、とてもじゃないけどお上品には食べられない。両手でしっかり持って、ガブリと食らいつくのがおいしい食べ方、だって。

話がそれたけど、サンフランシスコではデパートにも行った。メイシーズっていう全米チェーンのデパートで、日本でいうと伊勢丹か三越ってとこかな。で、そこでみつけたのは、アメリカに進出したばかりのセガマークIII。ファミコンと同じく、日本のとはデザインが違ってる。ちょうど発売記念セールをやってるらしく、光線銃がセットになっていて、『ハングオン』付きだ。お店の人によると、けっこう順調なスタートらしい。まずは、おめでとう、セガさん！

つうことは、アメリカでゲームマシンというと、ファミコンかセガだけ！　近いうち、アメリカ中の家庭に日本のゲームマシンが普及する日が来るかも……スゴイぜ、これは。

霧で有名なサンフランシスコで、ボクたちはタップリ霧も体験できて、いやー、ほんといい旅だった。カニとエビとか、シーフードもいっぱい食べれたし、実に満腹……じゃなかった、満足。公私共に、とても充実した取材旅行だったなあ。ああ、仕事なんかしたくないっ！



⬆ハローウィンの前だから、こんなお面も売っている。



⬆サンフランシスコは坂道だらけ。歩くのは大変だ。

⬆FAOの店員さんは、仕事もほったらかしてゲームに夢中。で、そのあとはラジコン。商品知識を得るため？





⬆ファミコンの横には、お人形さんが。

⬆ロボット形の陳列棚はこの店にも置いてある（左）。写真を撮るからお願い、と頼むと２人の店員さんはさっとファミコンの横へ（右）。



⬆お仕事のじゃまして、ゴメンナサイね。



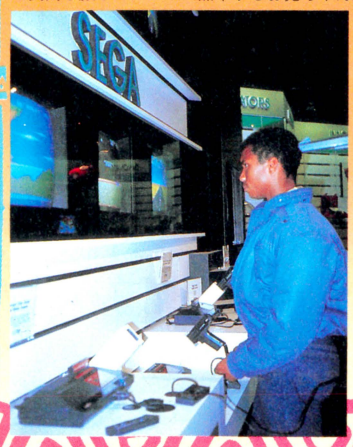
⬆アメリカ版のセガマークIII。なかなかしゃれたデザインでしょ？　光線銃とセットで売られてた。



⬆メイシーズの５階は電気製品売り場。このメタリックなお人形さんは、客寄せのため？



⬆真剣な顔してプレイに熱中するお兄ちゃん。



⬆デモの効果をねらってか、モニターは２台ずつ。





短期集中連載

洋子の Tokyo Disneyland® 大冒険

第2回







なぜか知らないんだけど、ファミコンの雑誌にカラーページで載っている、東京ディズニーランド大冒険のページでーす。とりあえず読んでネ。

わたし、大村洋子。この、東京ディズニーランド大冒険のご案内役よ。よろしくね。前の回に続いて、今回は、ウエスタンランド、ファンタジーランド、そしてトゥモローランドのご紹介をします。

WESTERNLAND ウエスタンランド

ウエスタンランドっていうのはね、文字通り、アメリカ西部の開拓時代をテーマにしたところなの。アトラクションは6つあって、〝ウエスタンランド・シューティングギャラリー〟、〝カントリーベア・ジャンボリー〟、〝ダイヤモンドホースシュー・レビュー〟、〝蒸気船マークトウェイン号〟、〝トムソーヤ島いかだ〟、そして〝デビークロケットのカヌー探険〟。

この中でねえ、わたしがお薦めするのは、〝デビークロケットのカヌー探険〟。このアトラクションはね、お客さんが本当のカヌーをこぐの。それで、カヌーを進ませるの。12人乗りのカヌーを一生懸命こいでいるみんなの姿を見てると、思わず吹き出しちゃった。あ、ごめんなさい！　カヌーのみなさん。

〝カントリーベア・ジャンボリー〟っていうのは、室内のアトラクションね。気のいい、のんびり屋のクマさんたちが、カントリーを演奏し、歌ってくれるの。ひょうきんで、かわいくて、気に入っちゃった！　あとで、もう1回、観よーっと。

お店もやっぱり、全部西部調。ウエスタン調の服とか、インディアンの工芸品とか、ウエスタンスタイルで記念撮影をしてくれるところとか……。雰囲気がとってもいいの。どこからかカントリー＆ウエスタンの音楽も聞こえてきたりして、ね。ほんと、タイムスリップして、西部の世界に入り込んじゃったみたいよ。



●↑このいかだで、トムソーヤ島に渡るのよ。わーい。●



●↑蒸気船のマークトウェイン号に手を振りまーす！●



●↑トムソーヤ島の岩山に登ったの。●







●♦イッツ・ア・スモールワールドです！●

わ。それとねえ、〝ミッキーマウス・レビュー〟も素敵！　ディズニー映画の仲間たちがいっぱい出てくるの。何回観ても、あきないな、きっと。

ファンタジーランドって、夢と童話の世界なの。みんなは、1回でもディズニーの映画、観たことある？『ピーターパン』とか『ピノキオ』とか『ダンボ』とか。その映画の中に、自分が入っていっちゃったみたいな、錯覚をしちゃうの。ディズニーの映画ファンの人なら、このファンタジーランドをくまなく回らなきゃだめね。きっと何か新しいものを見つけられると思うわ。

FANTASYLAND ファンタジーランド

あ、ぼちぼち、陽もかたむきだしにゃった。急いで次に行かなくっちゃ。次は、ファンタジーランドね。わあ、おとぎの国へ来たみたいだわ。このファンタジーランドには、アトラクションがいっぱいあるの。〝ピーターパン空の旅〟、〝白雪姫と七人のこびと〟、〝ミッキーマウス・レビュー〟、〝ピノキオの冒険旅行〟、〝空飛ぶダンボ〟、〝シンデレラのゴールデンカルーセル〟、〝ホーンテッドマンション〟、〝イッツ・ア・スモールワールド〟、〝アリスのティーパーティー〟、〝トゥモローランド行きスカイウェイ〟。はあ、これだけ言うの疲れちゃった。ここではね、やっぱり〝ホーンテッドマンション〟。999人の幽霊さんたちが、おむかえしてくれるの。ちょっぴりこわいんだけど、とってもおもしろかった

TOMORROWLAND トゥモローランド

ああ、もうすっかり陽が暮れちゃった……。ちょっぴり、淋しいな。でも、はりきって、トゥモローランドへ行ってみよっと！

ここは、宇宙と未来の世界なわけね。えーっとね、アトラクションはね、〝ミート・ザ・ワールド〟、〝アメリカン・ジャーニー サークルビジョン360〟、〝スペース・マウンテン〟、〝マジックジャーニー〟、〝スターケード〟、〝スタージェット〟、〝ファンタジーランド行きスカイウェイ〟、〝グランドサーキット・レースウェイ〟。名前を聞いただけでも、トゥモローランドって気がする、わね。

実はね、わたし、ジェットコースターってとっても好きなんだ。いろんなところのジェットコースターに乗るのがライフワークなの。で、この〝スペース・マウンテン〟。ほかのジェットコースターとどこがちがうかっていうと、コースが


●♦スタージェットも、かっこいいわよ。●

全部、建物の中にあって、暗くて星がかがやいてる中を、ゴーッゴーッとすごいスピードで走っていくわけ。これ、すごいわあ。1日に何回も乗ってく人もいるんだって。わたし、もちろん乗ったわよ。撮影終わったら、もう1回、乗っちゃうんだ！

かけ足だけど、一応これで4つのテーマランドを全部観たわけね。ちょっと疲れたけど、気分は、最高よっ！　（つづく）


●♦ゴールデンカルーセルに乗っちゃった。


●♦夕焼けとスペース・マウンテン。

©1986 The Walt Disney Company

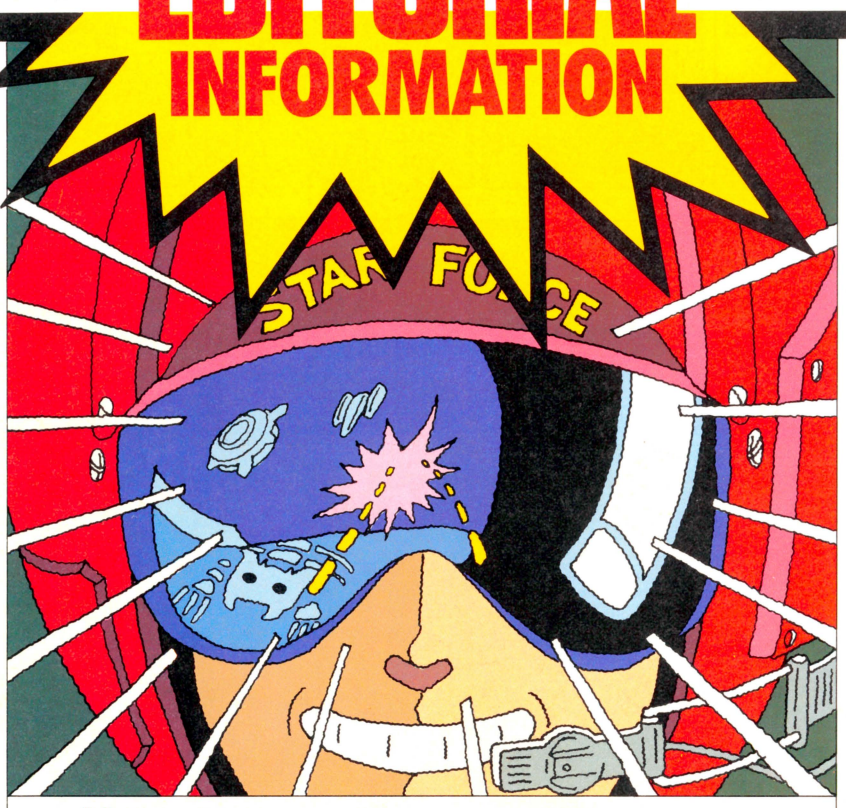
■週に1回は出前でそぼろ弁当を食べてしまう踊る漫画家、桜玉吉先生にはげましのおたよりを

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ




ブロック 3
カルシウム!
つかつか
ム、
人の気配…
きゃん!
ムチなんかで ぶたないでっ
麻ナワなんかで しばんないでっ
ローソクなんかたらさないでぇ〜っ!!
きゃーきゃーっ
きやーっ はやくムチで ぶたないでっ
ぴゅーっ
これは アブなそーだから にげよう
若いエネルギーは スポーツで発散だっ
ムリすんなよっ
のわのわ
むんず
ぶーん
ホータイだよ
くるくるくるくるっ
発散するまでも なかった
科学玩具 地球ゴマ
くるくる
ぶーん
ブロック 4
コシが入ってらん!
けった!
どーん
ひやっ ひやっ ひやっ
ひやっ ひやっ
ぴょん
のっしのっし
ゆら——
ひやっ ひやっ
スタッ
ずん
ぷち
勝った……みたい
いろんなイミで おそろしーテキだった
しかし 本当の戦いは これからなのだっ!!
次回予告!
次号を待てっ!
オレは…プロだと いったはずだぜ
そして…最後に待っているのは オカダマスミ(クリストファー リーでもす) ふんする ドラキュラの執拗な攻撃!!
わはははは
せまりくるアマモトヒデオふんする 死神はかせの戦慄!
あんたの目は 死んどるわい
うなる ムチ とびちる 血しぶき
次回「悪魔城ドラキュラ」 完結編 乞 御期待!

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

悪魔城ドラキュラ——104、105
アルカノイド——94
怒——14～19
オセロ——98～100
壁の謎 ブロックくずし(仮称)——92
ガルフォース——34、35
消えたプリンセス——94
機動戦士Zガンダム——108
きね子——36、37
キングスナイト——10、11
子猫物語——103、109
スーパースターフォース——20～23
スーパーゼビウス——114
パルテナの鏡——95
戦場の狼——12、13、106、107、110～112
闘いの挽歌——32、33
デッドゾーン——28～31
ドラえもん——89～91
長靴をはいた猫——44～47
バナナ——102
火の鳥——93
プロゴルファー猿——93
プロ野球ファミリースタジアム——40、41
プロレス——101
北斗の拳——113
ホッターマンの地底探険——95
マッピーランド——24～27
メトロイド——109
メトロクロス——42、43
もえろツインビー——38、39

●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 霞治
河野真太郎　藪　暁彦　加川　良
金井 哲夫　田中富美子　樹村 頼子
新井 創士　浜村 弘一　室屋 雅一
伊東 みか　下山 牧子　金田一 健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺 妙子
金矢八十男　川村　篤　小畠 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　藤本 清輝
石埜三千穂　八幡 雅彦　二木 康夫
渋谷 洋一
制作協力——三輪 悦子　ＮＥＸＴ
ぐるーぷあめ　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　ａｄｍｉｘ
小森 ネコ　ＳＲクラブ　スペースﾜｲ
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
桜正吉(CEP)　後藤 信夫　牧野 伸康
丸山 傑規

秋も深まり、朝晩もめっきり冷えこむようになりましたね。みなさん、お元気にしてますか一？

さて、いよいよ次号は、記念すべき第13号です。えっ。どこが記念すべきか、ですって？　だあーってそうでしょ。13号ったら、アータ、12号の次ですよ。とゆーことは、創刊号からかぞえて13番目ってことなわけで、このまた次の号となると、なんと14号ですよっ。これを記念しなくて、何を記念するってーの！　でしょー。

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っ！

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166（ファミ通編集部直通）までお問い合わせください。

第4金曜日
第13号は 11/28 発売です。
お近くの本屋さんでね

ファミリーコンピュータ™用カセット　KAC-IK怒「IKARI」1M ROM採用

怒 IKARI

2人同時プレイ、途中参加、強力ウラ技、㊙アイテム 1メガ、フル能力!!

撃ちまくるだけじゃ生き残れないゼ!!
16連射も頼りにならない。
君のウデと頭が勝利をみちびく。

11月26日発売
標準価格5,500円



〈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にコピーできません。

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

イラスト：たがみよしひさ

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「IKARI」プレゼント係までお送り下さい。締切は昭和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

KAC K.AMUSEMENT LISING CO.

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

Nintendo®

冷血戦闘鬼2世
KING SLENDER

遊星から来た超人
STARMAN

パーフェクトレスラー
GREAT PUMA

GIANT PANTHER
人間最終兵器

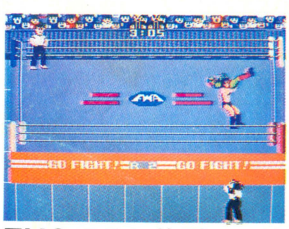
5人の敵をマットにはわせ、
リングの魔王プーマをひきずり出せ。
大技、小技、場外乱闘。
おまけに凶器攻撃まで飛び出して、
気分はすっかりリングサイド。

不屈の戦士
FIGHTER HAYABUSA

四角いジャングルが、オレを呼ぶ。

KIN CORN KARN
全身凶器の空手ファイター

任天堂株式会社
本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
(075)541-6113
東京支店 (03)254-1781
大阪支店 (06)245-4155
名古屋営業所 (052)571-2506
札幌営業所 (011)621-0513
岡山営業所 (0862)52-1821



FMC-PRO 片面ソフト
希望小売価格 2,500円
10月21日発売

THE AMAZON
眠りから覚めた半魚人

プロレス

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

ファミコン通信
11/28
昭和61年11月28日発行 第1巻 第12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12号
定価290円

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625411290
雑誌 26254-11/28