

マイコンスーパーソフトマガジン

SUPER soft MAGAZINE

1984
MAR. 3



© NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

リブル・ラブル Ribble Rabble 大解析



High **YASUKI**

SUPER HIGH SCORE!

アセニョール

マイコンBASICマガジン3月号別冊付録

namcot

MSX用ROMカートリッジ

新作 登場



© namcot

RALLY-X

3月下旬発売



WARFARE

2月下旬発売



King & Balloon

2月下旬発売

発売：南ナムコ
発売：電波新聞社
ご多謝はスーパーソフト・マガジン巻末に掲載。詳しいお問い合わせは、
ナムコ・電波新聞社の電波新聞社各局のフィリッポ・販売部へ。TEL

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム



ディズニーランドの巻

今日はディズニーランドの巻です。ディズニーランドは、世界中で最も人気のあるテーマパークの一つです。ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。

ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。



ここがディズニーランドの入り口です。もちろん、チケットを持っていないと中へは入れません。チケットを手に入れを先に購入する必要があります。



ディズニーランドの入り口にはお土産屋があります。お土産を買って帰るのも楽しいですよ。

ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。



ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。



ディズニーランドには、ディズニーのキャラクターや物語が数多く登場し、子供から大人まで楽しめる様々なアトラクションがあります。ディズニーランドは、ディズニーのファンにとって特別な場所です。



デゼニ・ランドの巻

どうやらおぼろげな印象のようです。車は、半円面など色々な車を取り揃えているところがあるはずですが、それほどの印象は残らないかもしれません。でも、面白いがけや台車などに思いがけずの絵があるのです。



日本風の絵付けが再び見られるようになっていますが、ひとまが目を離って見ます。ひとまがなして、日本の絵柄はあります。



世界の絵にキャラクターが描いてあるところが多いからって面白くはないかな。でも、どこかこれを使うか、別の絵も取り混ぜてみて下さい。世界に入っているものも一層かもしのませる。



リアンの絵付けがまたいろいろと手もついています。おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。

またおぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。

おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。



おぼろげな印象の絵とまたかまに描いてやるとなっています。また、自分自身の絵も描いていたとしても、かまもつくりも持っているのもそれだけでいいです。

たとえば FOR EXAMPLE



ハート 生命の源
「Rescue」すると、「林」を空の出てくる



計時器 タイム・ストップ
バレー……敵の動きを一時止める



ツカ 活力の源……エネルギーを補充する



水晶球 道標(どうし)カ
……つぎの面の位置のある位置を知ることが出来る



剣 活力の源……「カーブ・チャージン」することができる

この他にも、いろいろなアイテムがそろっているようです。



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



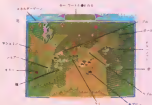
「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する

「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



テクニック TECHNIQUE

「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する



「アムステルダム」を「アムステルダム」に移動する

チェンジャーの動きの軌跡

チェンジャーは戦を回すような軌跡で、動きまわります。頭の中にたまたきこんでプレイしましょう。

GAME FIELD



〈図4-6〉チェンジャーの動き

タイミング・バシシ

敵（特にジョーカー）が出現、もしくは消滅（し）しつづける瞬間、しゅんかん、タイミングよく「バシシ」として「リアル・ラプソ」で囲んでいるくても「バシシ」したことになります。

花が一度にたくさん咲くと敵の動きがニブくなる

花を咲かせるアロケラムと敵の動きのアロケラムは同じロジックを使っています。花は時々落とすのキープ2個でできています。ふつうの敵2個分になるため

キラーたいじ

「キラー」は「リアル・ラプソ」の「ライン」上を動いているとき、本来、はえらい、ちゅ「バシシ」することはできるのですが、本体の頭が頭が「ライン」の内側に入っていると「バシシ」したことになります、やつけることができます。

奇跡の種類

奇跡の種類	
花	FLOWER
虹	RAINBOW
宝	JEWELS
3組のカード	BRIDAL
天使が登場	FANTASY

一度にたくさん咲くと、動かすものが増えすぎるために敵の動きがスローになるのです。

☆アンケートにご協力をお願いします

最近、ビデオ・ゲームに興味を持っている人が多くなっているように思います。そこで、みなさんがビデオ・ゲームについてどのような考えを持っているのか、お聞きしたいと思います。

1. 毎月のおこづかいはいくらですか
2. 1か月にビデオ・ゲームで使うお金はどのくらいですか
3. あなたの家にビデオ・デッキがありますか
○あると答えた方は——何台ですか（VHS ____台、ベータ ____台とお答えください）
○ないと答えた方には——ビデオ・デッキを買った予定はありますか
4. 最近、さまざまなビデオ・ゲームの同好会（Temple、ゲームフリーク等）が活動しているようですが、そうした同好会についてあなたのほうどう思いますか？ また今後どのような同好会ができれば入りたいと思いますか？

アンケートにお答えくださった方の中から、抽選で2名様にゲーム・ポット（雑誌）——あえてゲーム名はふせませんと、5名様に、ゲーム・グッズをプレゼントします。どしどし参加してくださいね、あて先〒100-0001 東京都港区赤坂1-14-11小林ビル7F キティ・ミュージック コーポレーション 庶務部内「宮本アンケート」係
（電話による質問にはいろいろお答えできません）

締め切り：2月24日（金）

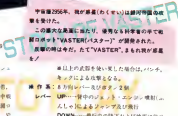
★またあなす君へのお手紙は、宮本様へ「あなす君様」までお願いします。

バスター

宇宙船2958年、我が星連(わくせい)は銀河帝国の攻撃を受けた。
この激的な危機に当たり、優秀なる科学者の手で戦闘ロボット“VASTER(バスター)”が開発された。
反撃の時が来た。たて“VASTER”、まわれ我が星連をノ

開発者：島田隆

宇宙船 大仏古道具店(成金町1-9-11)



メインテーマ：戦闘ロボットの指令による自決戦シミュレーションゲーム

戦場：山岳(さんかく)平原、砂漠(さばく)地帯、森林地帯、草原地帯での地上戦及び空中戦
ゲーム展開：両方(りょうほう)ベース(基地)より発達し、敵陣(てきじん)ロボット、飛行物体、小基地を破壊し、空、陸(りく)両(りょう)面(めん)の(いんせき)などの取戻物をきめて前進、敵ベースにひそめ陣兵機を破壊して味方ベースに付随する。

武器：ビーム・ライフル(ビーム銃)→→発射数により消耗(しょうしょう)し、なくなる。
ビーム・サーベル(剣)→→発射数により消耗し、なくなる。
アーム・シールド(盾)または1→→敵ビームなどの防敵(ぼうてき)はつきり→→回数により消滅(しょうめつ)し、つぎのつぎする



●以上の武器を使い果たした場合は、パンチ、キックによる攻撃となる。

操作系：8方向レバー及びボタン2個

レバー：LRF→→発中のジェット・エンジン噴射(ふんしゃ)によるジャンプ及び飛行

DOWN→→飛行中の降下および地面に供せる動作

RIGHT→→足にあるホバー・ジェット噴射(ふんしゃ)による前進

LEFT→→ホバー・ジェット逆噴射による減速

ボタン：1、アーム・シールドを体の前に構える→(消滅時はキック)

2、ビーム・ライフルの発射→(消滅時はビーム・サーベルの振りおろし)→(パンチ)

操作方法：(遊びがた)

- 右前方より出現する敵をビーム・ライフルで破壊する。
- 敵の攻撃(ビーム、弾丸は、アーム・シールドで防衛、または地面に供せたり、ジャンプで避ける
- ビーム・ライフルが消費すると、右手にビーム・サーベルがでるのでその剣で敵を斬り破壊する。
- 障害物(谷・岩)などは飛び越し、または破壊して前進する。
- すべての武器発射数のパンチ、キックでは、敵戦闘ロボットの発射、発射(コン

タビノト部分)にヒットさせなければ破壊できない。

- 画面上的エネルギー・ムーブでビーム・ライフル、ビーム・サーベルの消費度(しゅうりょうど)を表す。
- ビーム・ライフル、サーベル及びアーム・ワールドはベースに回転することによって破壊する。

の背と足のジョイントの破壊はない。

○空中のジョイント・エンジン機射による前進飛行は、高き距離とも一定の限界(げんかいはん)がある








縦画面でレフトは左方向のみ

右側、ライフル銃、エネルギー・ムーブを表す。アイル数は右方ベースより前進した距離を表す。



fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こうげき	Character せいのしやうしやう
	タビノト時 ハスター VAS'E	1st extend 0:000 2nd 50:000 and every 50:000		敵射(てんしやう)の通過Beam(とうくわ)の半壊した直後(ちかご)のショット(しやうしやう)前方への壁からの攻撃(こうげき)に対してショットで防衛(ぼうぎやう)することができるが、ショットの消費(しょうひ)によりエネルギーが尽(つ)けると攻撃(こうげき)へと変換(へんかん)し、ショットが弾丸(だま)になってしまう
	タビノト時 ハスター VAS'E			
	バレット BULLET	70		敵のエネルギー値(てんしやうしやう)②
	エネルギー EMPIRE	70~200		敵のエネルギー値(てんしやうしやう)②
	フット FOOT	100		VAS'Eの直前(ちかご)まで前方(まへ)にもはね飛ばす攻撃(こうげき)は、方向(ほうこう)制御(せいぎよ)してくる(くる)し、高速(こうそく)移動(いどう)する。フット攻撃(こうげき)は強いときは攻撃(こうげき)が強いが、バレット(ばれっと)を撃つ(う)つようになる(なる)ため(ため)に弱(よ)くなる(なる)②

fig	NAME (名前)	Pts (値)	Attacking Pattern こうげき	Character キャラ (攻撃パターン)
		300		敵よりVAG兵器から砲撃を受ける はなれから逃げてくる。一定 定期的に遠距離砲撃を連発しているよ うに思われるが、キャラがVAG 兵器に接触すれば、すぐにそのま まに、異なる攻撃を受ける。②
		100-1,000		敵の兵器攻撃にダメージを受けると 上、地上を遊覧船が出現、遊覧船へ 逃げるかわりに、攻撃を受ける 敵がコントロール室としての攻撃 を受けることもあり、これを破壊 することにより遊覧船の威力を減 らすことができる。③
		200-1,400		敵の兵器攻撃にダメージを受け、12 の段階を経て死んでおり、すべてを 破壊する必要がある。④
		200		敵の兵器攻撃にダメージを受け、地上 より出現、VAG兵器がけたら 飛行して、攻撃を受ける。①
		500		遊覧 あるいはVAG兵器からの砲 撃を受けた場合、コントロール室 を撃つ。中この攻撃。⑤
		1,000		VAG兵器とは同じ、威力を減らす 攻撃パターン。⑥
		1,000		VAG兵器を破壊することで、VAG 兵器。⑦

fig	NAME (名前)	Pts. (点)	Attacking Pattern こころばせ	Character exp: 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 ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿
	ヒゲ	0 - 10,000		村の住民。これを襲った原因によりゲーム過剰なとまで言われるが、むしろ ①
	空	0		空中や、村の中心地舞してくる。村からE-ファイアーを放射する ④
	山	350		ゲームオーバーで放射することができる
	空	0		村の中心地にE-ファイアーを放射して飛んでくる
	山	50 - 10,000		E-ファイアーを放射して放射して来る。2000のScoreをクリアした時にようやく出現する。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、㉜、㉝、㉞、㉟、㊱、㊲、㊳、㊴、㊵、㊶、㊷、㊸、㊹、㊺、㊻、㊼、㊽、㊾、㊿
	山	1,000		ヒップホップの音楽と一緒にE-ファイアーを放射する。村の中心地と違って放射して来ることもある ④
	山	300		村で出現する。村を襲かしているときにE-ファイアーを放射して来る ④



かくされた

設定

Hidden institutions

ラウンド2でレーザービーコンをシールドで誘導するとHIGH-SPEED-TRAVELとなり、その後そのラウンドをなにもしないで高速クリアできる。

ラウンド2でビッキーを1回撃つとビンゴトングが、

2の撃つとビッコリードが出現する。

自由の女神のそばそばのゲッターを誘導すると女神が前中に入ってしまう。

VASTER制作の エピソード…by チーム“フライング・タイガース”

1 季の内容がゲームに

「VASTER」は、1990年代後半から2000年代前半にかけて制作された、日本のゲーム制作会社である。この時期は、日本のゲーム業界が盛況を極めていた時期であり、多くの人気ゲームが制作された。

「VASTER」は、1990年代後半から2000年代前半にかけて制作された、日本のゲーム制作会社である。

「VASTER」は、1990年代後半から2000年代前半にかけて制作された、日本のゲーム制作会社である。

2 仕事

「VASTER」は、1990年代後半から2000年代前半にかけて制作された、日本のゲーム制作会社である。この時期は、日本のゲーム業界が盛況を極めていた時期であり、多くの人気ゲームが制作された。

キャラクター

「VASTER」は、1990年代後半から2000年代前半にかけて制作された、日本のゲーム制作会社である。この時期は、日本のゲーム業界が盛況を極めていた時期であり、多くの人気ゲームが制作された。

「カラー」は「色」を意味するが、ここでは「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

「色の」に注目すると、「カラー」は「色」を意味するのではなく、

（表1表）キャラクターの名前と開発コード

NAME	開発コード	POINT
バイソン	BYSON	150
デイラン	DEIRAN	70
ボーズ	BOAGS	100
フタルコ	FTALCO	100
グライアン	GRIAN	100
ミニシム	MINGYM	100
ケスケ	KESKE	70
ブロッカー	BROCKER	100
ジャンパー	JUMPER	300
サグレーダー	ZAG-RADAR	150-1000
スロッグ	SLOG	200
トムシム	DOMGYM	500
シーヘック	XEBEC	1000
G-バスター	G-VASTAR	コピーバスター
ピグギー	PIGGY	厚田 実
ビッグバード	BIG BIRD	50-5000
ユケラ	YUGERA	1000
ビッグトッグ	BIG DOG	0
ガメラ	GAMERAN	300-1400
レーザービーコン	LASER BEACON	トリーム
Wファイアー	W-FIRE	AIDS
カスガ	KASGAR	春日 由加
Eファイアー	E-FIRE	70-200
バレット	BULLET	70

斬新な飛行感覚に人気集中

EXERION

エクセリオン

MSX ROM
MC! ついに
3月発売決定
予価4,500円



本誌の予約開始の時点で、本誌
目にもお預けしてご予約ください
早瀬システム
東京都、電話予約部