

# R-TYPE™

**EXCITING BOOK**



# R-9に迫る敵の数々

## バイト帝国での戦いだ

宇宙史に残る、初の地球外生命との遭遇！ 宇宙暦220X年。数百年の彼方の異次元空間、バイト帝国。しかし、人類がそこで見たものは、憎悪と殺気がみなぎる異形生物だったのだ。生存するか、絶滅か。人類の存亡をかけていま、最強兵器であるフォースをひきつれ、死闘は始まったのである。ガン。

というわけで、『R-TYPE』のストーリーでした。おわり。あ、まだスペースがありますね。うそですよ、うそ！ おふざけはここまでにしましょうね。

プレイヤーは戦闘機「R-9」を操作し、全8ステージからなる

バイト帝国内を突き進み、邪悪な敵を倒しながら、最終目的である悪の中枢を破壊するのだ。とはいえ、悪の使者ともいふべき敵の数々がひしめくバイト帝国に、R-9だけで立ち向かうのはあまりにも無謀なのだ。いくらキミが一流パイロットであるにせよ、まず無理だといっても過言ではない。しかし、「POWアーマー」と呼ばれる敵(写真右)がちよくちよく現われる。こいつを倒すと、パーツかユニットが出現し、それを取ると、R-9はパワーアップする。パー

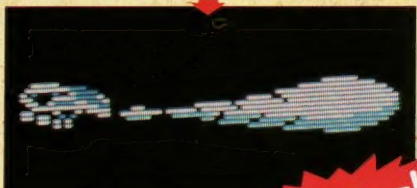
ツはR-9を護衛する形で装着するもの、ユニットは攻撃手段を中心とした、R-9自身のパワーアップ用のものである。

これからの戦いのためには、これらのパーツやユニットは不可欠となるのだが、ユニットによる攻撃方法の選択は、そのステージの状況によって替えよう。



### 波動砲

▼ショットボタンを押し、ビームゲージにエネルギーを充てんし、離すと波動砲が発射されるのだ。



ブシユー!

パーツ

フォース



ビット



■ユニットを取ることで、3段階に成長する。R-9とは分離合体が可能だ。重宝するのだ。


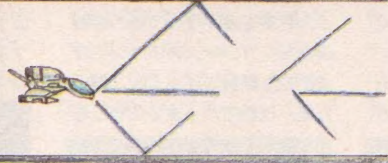

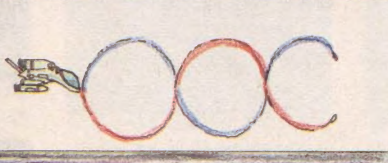

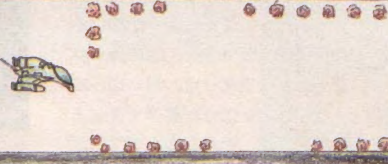


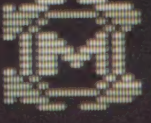

■敵の攻撃からR-9を守る役割を持つパーツだ。2つまで装着できる。回る姿がカワイイ。

# ユニットだってこんなに!!

ユニットはそれぞれ強力な威力を発揮する。これらはバイド帝国を打ち砕くためには、なく

てはならない存在といえるだろう。とくに、レーザーユニット(上の3つ)が大きなカギとなる。

レーザーユニットは、攻撃方法の選択だけでなく、フォースを出現させる役割も持っている。

ユニット	効果	説明
		<b>反射レーザー</b> 障害物に当たって反射し続けるレーザーが使えるようになる。直接敵を攻撃できないような場所で大いに活躍。
		<b>対空レーザー</b> リング状の光線が前方にビビュッと発射する。レーザーのなかではもっとも破壊力があるのだ。頼もしいぜ!
		<b>対地レーザー</b> フォースの上下に発射され、障害物上を這うレーザーだ。壁づたいの兵器や地上からの攻撃に役立つのだ。
		<b>スピード</b> 取るたびにスピードがアップする。あまり速すぎても危険なので、くれぐれも取りすぎに注意したいところだ。
		<b>ミサイル</b> R-9の上下から自動追尾ミサイルが発射できるようになる。ふいに接近してくる敵にはこれをオミマイしろ!!

# それでは、各STAGEを紹介しよう!

## STAGE 1

それではまずはステージ1を紹介しちゃいます! カッコよい音楽によって、我らがR-9が飛び立ちゲームスタートです。

おお! アーケード版にくらべると若干小さめの自機ですが、どうしてどうして、連射効率はアーケード版のそれに匹敵するほどよい! シューティングゲームは、やっぱりこうでなくっちゃね。最近のゲームはいくら連射したとこで画面上には2発しか弾が出ない、なんてのが多いから、こーゆーふーにじゃかすか連射できるゲームはプレイしてて大変気持ちいいぜ!

お、きたきたPOWアーマーの出現だ。エネルギー充てん、波動砲発射! うむ、充てん時間がちょっと遅いかな? でも気にならない遅さだからいいかな。



◆スカントが来たぞ! 波動砲には、波動砲で応戦しよう。

しかしこのゲームはキャラクターがキレイだなあ、スプライトのキャラクターにくらべて動きが多少ごちないけど、そのぶん色数を多く使ってるのが強みだな。うひゃ、スカントが波動砲を発射してくる! 撃った後、反動でバックするところなんかよくできてるなあ。パタパタやピンクの動きもそのまんまですな。がんばってますね、アイレムさん。そして基地の中へ突入だ! キャンサーが大人数でお出迎えた。フォースを発射させてツイン攻撃。うひうひ、これだからやめられまへんな。おや、基地に入っても背景は真っ黒だな。まーしょーがないか、背景がチラチラして敵の弾が見えなくなるよりは、思い切っつてなんもないほうが集中できるってもんさ。それに遊んでてもあまり気にならないしね。

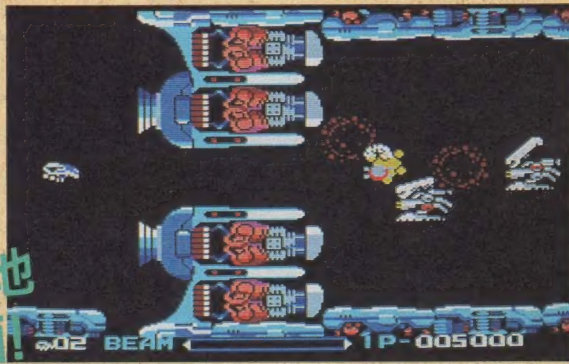
よーし! 反射レーザーにスピードアップを取ったぞ。パワーアップアイテムの出現位置はゲーセン版と同じだから、けっこうアーケードの知識が役に立つな。こういうのを昔取ったしのづか……あいや、きねづかつ



◆ゲームスタート! これらは全てMSX2版の画面写真なのです。



◆フォース出現。これは、開発中の画面です。かんべんしてね。



◆キャンサーを撃て! いよいよ敵基地内に侵入してゆけぞ。すすめえ!

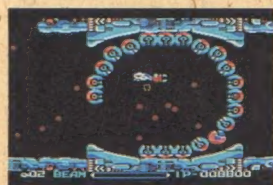
最初はメカ基地  
いわば準備面!

ていうんだよな。おっとそうこう言ってるあいだに Gondolan のおでました。うんうん、回ってる、回ってる。ちょっと小さいけど、クルクルと回ってるよ。弾もどっさりだしてくれるし、まいったね。あ、反射レーザーだ！ いただきっ！ ビットもついてフォースも一段階大きくなったぞ。これが R-TYPE の楽しさだよな。強い強い。ビットがスムーズに回転して、自機より遅めに移動するとこんなぞ、うれしくて涙がでてるなあ。

ん、反射レーザーが太いぞよ、こりゃ痛快！ ゲームンのはやたらと細くて、いかにも頼りなげなんだけど、MSX版は太くて使いやすいぞ。なんて頼もしい

んでしょ。それにくらべると対空レーザーがちょっと頼りないかな。だから反射レーザーがオススメなんですな。

なんて言ったらタブブロック出現。高速ビーム砲は要注意だね。うわあ大量に追尾ミサイルも出してきやがった。こんなヤツがあと2体もいるんだよなあ。はたして勝てるかなあ。いよいよ、がんばらなきゃ。



◀回っているのは Gondolan。形は小さくなったが、数が増えた。

うむ、ステージ1は全体的に難易度は一番簡単なのだが、シューティングなれしているヤツでもけっこうこずるんじゃないかな。音楽はFMパナアミュージUMENTカートリッジ(以下FMMPAC)を使い、ギンギンの仕上がりで聞かせてくれている。キャラクターも単色キャラなんてほとんどいないなあ。なんて考えてたら、来ました！



◀この強力な装備を真よ！ 反射レーザーがけっこう使えるぞ。

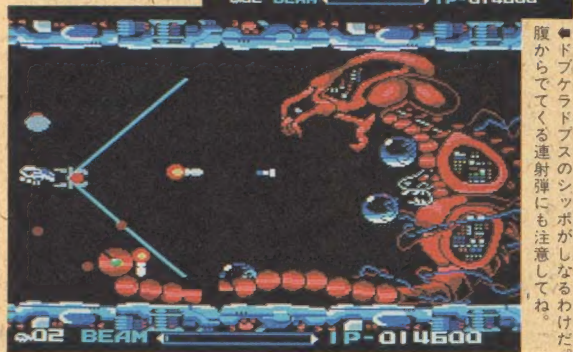
## ドブケラドプスだー!!

きたきたきたー！ ステージ1のボスキャラ。ドブケラドプスだー。こいつが大変不気味でよろしい。多関節のシッポが上下に、うねうね、うねうね、と動くのだ。あーっ、気持ちいい！ もうたまりませんわ。コイツの弱点は腹にある顔なのだ。上体にあるエイリアンのような顔を攻撃しても無駄だぞ。フォースをコイツの腹にたたき込み、弾をよけつつ、連射！ これで勝てるだろう。ムチのようなシッポには十分注意！

ここをクリアしたときの状態は最強フォース、ビット、そしてスピードにミサイルだぞ！

### 気持ちワリー!

◆ステージ1のボス、ドブケラドプスの登場だ。シッポに気をつけて、腹を撃とう！



◆ドブケラドプスのシッポがしなるわけだ。腹からでてくる連射弾にも注意してね。

## STAGE 2

そしてそして、やって来ましたステージ2です。個人的に言わせていただくと、このゲームの中で私の一番好きなステージなわけです。グチャグチャ、ドロドロした奇形生物の残骸の中を飛んでいくんですね。いやはや、すんばらしいじゃないですか。画面の上下からモソモノとおかしな生物が躍りてくる。うーん、たまらないなあ。神秘的で好きよ。映画のエイリアン2なんか、死ぬほど見ちゃった



▲ステージ2。おどろおどろしいグラフィックが気持ちいいね。

もの。どーれどーれ、ゲーセン版のグチャグチャがMSXでも再現されてるかな？

お！ いただいた。ガウバーのおでました！ ギーガーの世界をホウフツさせるナイスなデザイン。こちらの弾を当てるとイヤイヤする愛らしいしぐさ。つぶらなヒトミにかわいいシッポまでちゃんと移植されていたのだ！ なんて幸せな私、おや、バルドルちゃんもでてきた。うれしいな。ウニョウニョ動いてゾイドを出すのがキモチいい！



▲くらげのようなゾイドが追いかけてくる。フォースを後ろに！

## 異次元の世界だ 怪奇生物を叩け

変形するゾイドもちゃんと再現されてるな。バルドルが口を開けるしぐさもグーだね。



▲イヤイヤするガウバー。波動砲なら1発で倒せる。撃ちまくれ！



▲このステージでも反射レーザーは有効なのだ。使いこなそう。

## ○R-TYPEに思う[1] パワーアップの効果

有効なパワーアップ方法を覚えてこそ、一流のゲーマーといえよう。ここでは有効なパワーアップについて書いてみましょう。まあ、ゲーセンで腕を磨いた人ならこのステージはこの武器が有効だな。と、いうのはわかるが、初心者だとそうはいかない。そこでちょっと教えちゃおう。

例えばステージ1。ここで

はこれといって有効なパワーアップはない。できるだけユニットを多く取ることに専念しよう。準備を整えるのだ。そしてステージ2。ここでは反射レーザーか対空レーザーが有効だ。連射が基本のステージなのだ。がんばれ！ お次はステージ3。ここでは対地レーザーが有効だが、好みによって対空レーザーもいいだ



▲あの丸いのがPOWアーマーだ。でたら逃がしちゃダメだよ。

ろう。戦艦攻略がポイントとなる。あとのステージは自分で探そう。それがこのゲームの楽しみでもあるわけだから。

各武器を自由に扱えればキミも一人前のゲーマーだ！

## きたきたきた!

いやー、少々趣味に走ってゴメンナサイ。グチャグチャした映画、ゾンビとか死霊のなんとなかってのが好きなんです。ああいうの、とってもカワイイよね。え? 普通じゃないかなあ、私。最近のゲームも流行みただし。このR-TYPEもちょうど適度なグロさがよろしい。あ、とか言ってたらウッキーがやってきた。あ、"グッドモーニン!"のおじさんでしょ、知ってるう。そりゃウッキーさん(一人ボケ)。コイツはちよいとアーケード版より大きめだな。あ、対地レーザーが出て来たゾ。フォースからドロドロ発射される地上用レーザー(?)なのだ。ほら、酔っぱらいでさ、するじゃない。アレですよアレ。ちょっと下品だなあ。でも似てるよねえ。まあ



★おお、来ましたね、インスルー。いくら撃っても死なないヤツだよ。そんな武器だと思ってくれ。このステージではあまり使えないなあ。対空レーザーや反射レーザーの方が役に立つかな。

ここの音楽はけっこうシューティングしてノリがよいね。歌謡曲みたいな音楽はシューティングには合わないもんね。あ、音楽をのんびり聴いてられなくなってきました。

そう、ステージの終盤までくるとインスルーがお出迎え。キヤーきたきた! うれしいよーん。多関節がウニウニ動くよ。やっぱり少々ごちないけど。



★インスルーの踊りの中心にいれば安心だ。破裂弾には要注意! そんなことはどうでもよろしい。あのインスルーがグニグニ、ウニウニ動くのだ! あーもうゾクゾクするなあ。私の家がウナギ屋さんやってるせいか、ああいう長細い物が動き回るのがたまらなく好きなのだ! あ、イカン、また我を忘れてしまった。気を取り直して、と。コイツはいくら撃ちまくってもびくともしない。無敵キャラなのだ。しばらくコイツの踊りでも見ながら、ガマンするしかない。その間、破裂する弾には十分注意しようね。

## ゴマンダーの登場だぞ!

インスルーを避けながら、しばらく行くとジャン! でましたゴマンダー。すごいネーミングですな。このなんともいえない魅力的なスタイルが戦意をそせるなあ。インスルーがこのゴマンダーの管の中をゴボゴボと出たり入ったりするんだよ。メダマが開いた瞬間にそこを攻撃せよ! ゲーセン版ではメダマの左スレスレ上が安全地帯だったけど、MSX版はどうかかな? がんばって見つけてちょ!



★セクシーなゴマンダー。管からインスルーが入り出る。メダマを狙え。

## STAGE 3

フーツ、息つくヒマなくステージ3だ。R-TYPEといえばこの巨大戦艦、というくらい有名なステージなのだ。ワクワク。

おお！ POWアーマーさんこんにちは。彼は対地レーザーを持ってるんだよね。今のうちにかえておごうかな。そしてそして、見えてきますは戦艦のジェットノズルの部分だ。最後尾に

◆ ここでは対地レーザーが大変有効だ。武器の選択は慎重にしよう。



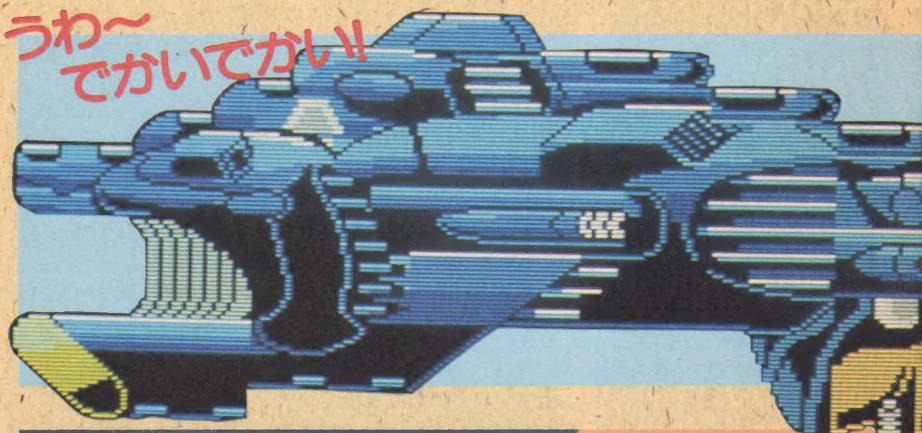
あたる所だね。丸い玉を出しつつジェットを噴射する。ジェットが噴射されているときは攻撃しても意味がないから気をつけね

◆ 波動砲でノズルを破壊。大量に配置されている砲台は怖い。

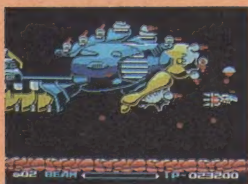


ば。えーい！ 撃っても撃っても後から出てくる砲台もちゃんと再現されてるじゃない。うれしいやら。悲しいやら。トホホ。

うわ～  
でがいでがし!!



### 攻撃パターンをつかめ!



◆ ここでフォースを後方に装着する。バリアにもなるし、攻撃もできてしまうわけだ。便利!

巨大戦艦の弱点は中央上部にあるピストン部分だ。激しく弾を出してくるので、パターンを讀んでつっこめ！ 勝てるぞ。ちゃんとオシりにフォースをくっつけると左方向に向かって弾が発射される。アーケード版のテクがそのまま使えるわけだ。クリアするコツは、いかに

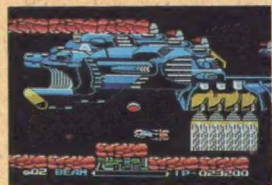
巨大戦艦の動きを見切るか、であろう。ゲーセンで、煮え湯を飲まれた読者ならわかるだろうが、パーツを壊しつつ、下にもぐり込み、戦艦の正面が開いたらフォースをオシりにくっつけて、前面の砲台を破壊する。砲台は復活するから、気をつけよう。そして戦艦の中央にスペースが開くまでフォースをオシりに付けて攻撃に耐える。ピス



堅いパーツもキチンと再現されてます。どうだ、波動砲で攻撃だーっ！ 大きい戦艦がググッと動く姿はさすがに圧巻だぞ。いままでこんな大きなキャラが動いて攻撃をしてくるゲームはないよね。まさにこの戦艦は生きていと言えましょう。

各パーツを破壊しつつどんどん奥へと進んでいく。その間、戦艦に押しつぶされるところをギリギリ隙間を通して前へに行く。このスリル！ドキドキ、ハラハラ。このゲームでは弾を避けるだけじゃだめなんだな。ふう。

ここは他の敵があまり出てこないからそれだけ戦艦に集中できる。だけどどんなに集中しても、自機の移動をまちがえると、も



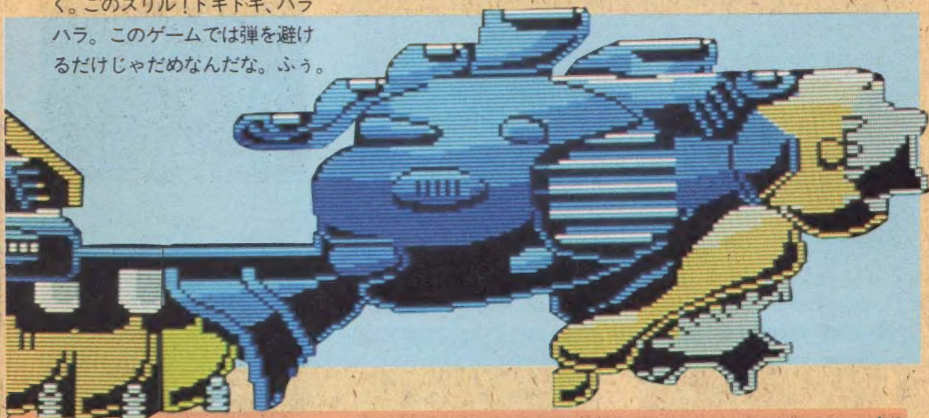
各パーツはキチンと破壊している。あのジェットは堅いぞ。

うおしまい。気合を入れる！

あと、忠告をひとつ。どんなことがあっても戦艦の上へ行こうとしないことだ。



フォースを飛ばして前の砲台を破壊する。重要なテクなのだ。



トン部分に突っ込めそうになったらフォースを前に付けて突っ込み攻撃！ もちろんフォース



ピストン部分が姿を現わしたぞ。フォースを飛ばして攻撃しよう。

を分離攻撃させても時間はかかるがクリアーはできる。しかし戦艦の動きはよくできている。じっくり見るとジェットを噴射するところなどはいささか、という感じもするが、ゲームをやっているとそんなことよりも戦艦の弾を避ける

ほうがずうっと気になる。うまい演出だ。巨大戦艦パワーに負けるな。あと復活する砲台には特に注意してくれ。やっつけたからといって安心するといきなりやられるぞ。

迫りくる巨大戦艦！  
動きを読んで攻撃だ！

## STAGE 4

お次はステージ4の紹介。そう、あの細胞つぶつぶ面なのだ。

さーて、MSXであのつぶつぶがいかに再現されてるでありますか。それでは見てみましょう。うーむ、きたきた、スカルトロンが細胞をまき散らしながら飛んできたぞ。おーおー速いこと、速いこと。このスピードにだまされてはいけませんね。冷静に避けつつ、破壊しましょう。ここでは広範囲に当たる対空レーザーが効果的だな。ま、反射レーザーも太いから使いやすいが……でもまちがってでも対地レーザーは避けようね。つぶつぶが破壊できなくなっちゃうからね。などと言いつつゲルドを破壊！なるほど、ちゃんとワニワニよこから動いてきますな。よしよし。R-TYPEってこういったキャラクターの動きに個性があっていいよなあ。不気味な動きやカワユイ動きとかね。



■これだけパワーアップしてればそうそう負けない。つぶつぶを消しまくれ！

## 細胞がギッチリ埋まる前に機械生物を倒せ!

まんなかへんまでくると敵の攻撃も後ろから前から、激しくなるぞ。つぶつぶの中に隠れる敵や、いきなり進行方向を変えてくる敵には十分注意しよう。ゲーセン版ではここはけっこう難易度が高かったんだよね。1回やられると復活が辛そうだなあ。がんばらなきゃ。

つぶつぶがいっぱいあるところはフォースをいつ飛ばすか、のタイミングにかかっているのだ。後ろからせまる敵を撃破するときもフォースをいつオンリにつけるか、のタイミング次第なんだよね。ゲームをプレイしながら覚えていってちょ。

ここまで来たらコンバイラーまで一直線！ここの難易度はゲーセン版より、やさしいんじゃないかな。あとはガッツだ！



■高速で襲いかかるスカルトロンをかわして、つぶつぶを消そう。当たると大破してしまうぞ。



■ゲルドがこちらに向かってきた。対空レーザーで迎え撃つべし！神経を集中せよ、うてうてー！



■このステージは対空レーザーでつぶつぶを効率よく消すとよい。他のパワーアップではいまひとつ。



■対地レーザーを取ると後が大変だ。後ろからくる敵に気をつけて、フォースを発射しよう！

# コンバイラー現わる!

いよおし! (気合入れるぜ) やったるぞお。敵はたかか刈り。取り脱殻マシンじゃないか。それコンバイン。しらじらしいポケはそれくらいにして、コンバイラーの登場だ。自機の後ろからズンズンやってくる巨大な攻撃要塞なのだ。うむ、強さはどうかな? うひゃ堅いな。思ったよりやっかいな敵だよ。3体分離したり合体したり、複雑な動きがいいなあ。弱点は点滅しているライトの様な部分だ。ホ



うわ、はさまれた。あわてずに連射でまわりこめば大丈夫だ。

ら、接合部分にあるでしょう。そこを狙ってフォースを付けたり、離したり。いろいろと多彩な攻撃をしようね。ここではフォースの使い方次第でことぞすな。ガンバレ!



◆コンバイラーは後ろからくるぞ。フォースを後方に装着しよう。

うひゃ、フォースかと入でもないとこに行ってしまった。呼び戻すにはBボタンだ。でも間に合うかな? とにかく逃げねばやられてしまう!

## R-TYPEに思う[2] グラフィックの味

いやぁステージ2の紹介でも書きましたが、私はグチャグチャ、ドロドロが好きでしかもメカマニアという、どうしようもない人間です。

そんな私を泣いて狂喜させてくれるのがこのR-TYPEなのですよねえ。そのすごさは特にステージ1のドブケラドブスやステージ2のゴマンダーでいかに発揮されとりま

す。ゴマンダーの管がモゾモゾゆれてインスルーが出てくるあたり。ううん、スプライトをほとんど使っていないグラフィックはすごいなあ。

そしてステージ3の巨大戦艦、あのボディラインについてウツトリ……あ、いかん夢中になってしもた。それだけじゃない。ステージ4のつぶつぶ攻撃! メガと生物が共



◆このインスルーが出たり入ったりするたびに動く管がすごい。存する不思議な世界で、私はハタと白昼夢におちいってしまったのだった。なんてね。ああ、これでもうちよい動きがスムーズなら言うことないのに。なんてムリな相談!?

# STAGE5以降はこうだ!

## STAGE5

それではステージ5以降をつらつらと紹介してっちゃおう。

このステージ5は上下にカビのようなものが生い茂る中を飛んでゆく。奥行きのある背景がキレイなステージだね。なんて悠長なこと言ってもらえないほどゲームは難しいぞ。ここで最強



■ムーラだ! 頭を狙って波動砲を撃て。飛び散る胴体も注意せよ。

装備で挑んで、敗れた勇者を何人も知っている。とにかく慎重に、ときには大胆に行動しよう。おや? 来たゾ、フォースも貫通するレーザーをだすバースーアだ。画面の中央で迎え撃とうね。その後に出てくるジータは強い! レーザーに注意しつつ波動砲を撃ち込むべし。対空レーザーもよく効くぞ。



■レーザーを撃ってくるジータだ。結構やっかいな敵キャラだぞ。

どひゃ! でした、これまた多関節生物、ムーラちゃんだ。頭をやっつけると胴体が細かく飛び散るやっかいなヤツだ。画面の上下からいきなりくるぞ。最後に出てくるベルメイトは強い、強い。回りのまんじゅうのようなヤツがペラボウに堅いのだ。古くなったモチより堅い中心を壊せ!



■回りのタコというキャラをやっつけないと中心の本体は倒せない。

## STAGE6

ここが最大の難関と言いつついいほど難しいステージ6。ここの難しさには給食のおばちゃんでさえかなわないだろう!(意味不明)。ここのステージのポイントは反射レーザーをうまく使うこと。迫りくるドップをヒラリとかわして、フォースを自由自在に操る腕がなくてはクリアはできない。まさに鬼のようなステージだ。

序盤戦からでも気を抜いてはいけない。最初のゲジゲジのようなニュートは波動砲で狙い撃ちしよう。ドップがいきなり突

っ込んでくる。あわてずかわして基地内へ進入だ。ドップの動きはちゃんとアーケード版に忠実だぞ。あのピストンする部分がとてもカッコイイのだ。

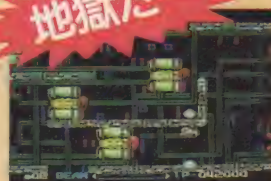
ドップが通らない安全地帯を見つけて出して、いち早くそこに移動。ジャマなニュートを残し

ておくと、いきなり弾を撃たれるぞ。フォースの動かし方ですべてが決まる。がんばれ!

そしてこのステージには大ボスはいない。そのかわり、最後にドップの大群がやってくる。フォースを使い、波動砲だ!



■ここは異常な難易度をみせるステージだ。そりゃもうすごいよ。



■ああ、運搬コンテナのドックがこれでもか、と攻めてくる。

おー  
地獄だー

## STAGE 7

さて、運よく？ ステージ6をクリアしてきたら、お次はステージ7の番だよ。我がR-9はなんと、ゴミ処理場へと向かうのです。美しい敵基地内へと進入すると、キャンサーやピンクがいますが、ザコなのでラクに倒せるでしょう。へーん、そんな攻撃、へでもないやい。ここまで来る腕のある方だったら、ここはそう難しくはないよね。ただ、自機がパワーアップしていないと、敵はむちゃくちゃ弾を出してくるので、思いっきりやられちゃうこともあります。

そうこうしていると、うしろから、来ました。動く障害物ボ

ルド！ これも堅いですよ、並の堅さじゃない。耐久力はなんと200発！ ってえんだからすごいでしょ。コイツに気をとられてるスキに他の敵にやられることもあるので気をつけよう。特に右から左へ一直線に突進するファットは、気づくとやられてたりする。画面全体に注意を配るのがベスト！！

さーてゴミ処理場での戦いだ。



■基地内に進入して直後、ザコの一斉攻撃があびせられるのだ。

上から落ちてくるゴミに注意して気長に戦おう。安全地帯を見つければ勝ったも同然！



■移動する巨大なゴミ、ホルドが後方から出現。勝てるかな？



■ゴミ捨て場。上にピットが付いてないときはムリは禁物だぞ。

## STAGE 8

長い、長い道のりを越えてついに最終ステージにやってきました。得体のしれない生物の内臓を進んでいるような感じのステージ8。ここまで来たのだ！

画面上下からはミックンが体当たりを仕掛けてきます。うーん不気味なヤツ。ウインは破壊不能なのでひたすらよけましょう。風車が飛んでるみたいですね。くるくる、よけれー。

このステージは今までにくらべると少し静かなイメージだな。それがまた独特の雰囲気をかもしだして、なかなかオツなものです。内臓のような場所をひたすら進む自機、ああ、これ

から何がでてくるのか。いやでも期待せずにはいられません。このへんの演出もじつにウマイなあ。感心しちゃうね。

そして、そのヌシはついに姿を現わしたのです。その恐ろしくもおぞましい姿。この帝国の大ボス、その名は「バイト」。

弱点はどこだ。あのイソギンチャクのような触手が開いた瞬間、フォースと波動砲をお見舞いしてやるか、それとも対空レーザーで、攻撃するか。そう、あとはキミの腕次第だ！



■最終ステージ この攻撃がしばらく続く。油断はしちゃだめだ。



■ずーん！ こいつが悪の根源。バイト帝国の総元締め。イソギンチャクのシャッターが開く瞬間、攻撃！

# イラストで敵を紹介する!!

悩ましくも恐ろしい(なんのこっちゃ)、敵の数々。金属質のものから、グニャグニャした生物まで、プレイヤーの侵入を阻むのだ。敵の移動パターンを体で覚えるようにするといいだろう。健闘を祈る。

## ゾイド

◆クラゲのような生物。脳ミソ丸出しが少し気持ち悪い。集団でウジャウジャ現われるのだ。やっつけると500点だ。



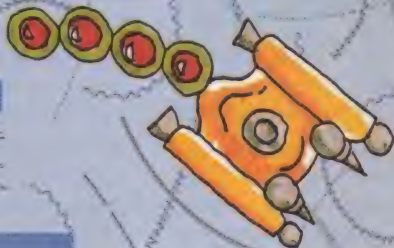
## ピスタフ

◆放物線状にドバドバドバとミサイルを発射するのだ。地味な存在だけど、けっこうイヤなやつだったりする。500点だ。



## スカルトロン

◆緑のつぶつぶを残しながら移動する。なんだか昔の「ヘビゲーム」を思い出しちゃう。400点もらえるのさ。



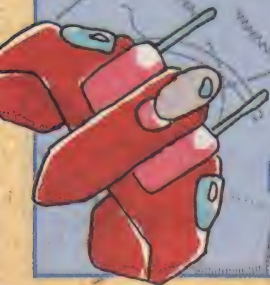
## ミッド

◆コイツ自体は小さいが、攻撃はキビしい。レーザーをビシバシ撃ってくる。400点いただけちゃうのです。



## バタバタ

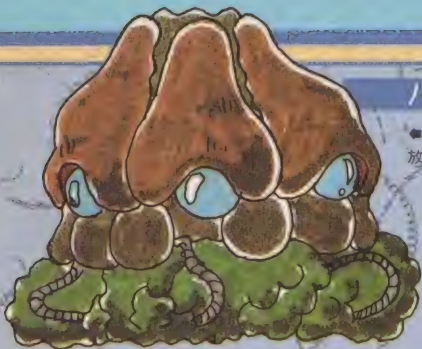
◆一番最初に出現する敵。集団で攻撃をしかけてくるぞ。前に行くと連打連打でやっつけろ! そんなに強い敵ではないし。200点ね。



## ミックン

◆カワイイんだかグロテスクなんだかよくわかんないやつ。上下の壁から出現するぞ。200点だったりする。



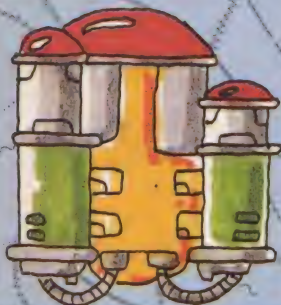


## バルドル

●インキレチャクのような外見のコイツは、ゾイドを放出するのだ。現われたら速攻で倒せ！ 800点だぞ

## ゲルト

●ザリガニの上半身のような敵だね。色も赤いし。なんでもメカ細胞を食べるぞうだ。よくわかんないけど。200点だ



## ドップ

●コイツは要注意ですぜ、ツナ。攻撃もキビしい。おまけに体も硬いんですよ。弱点はあるけど、1,000点。



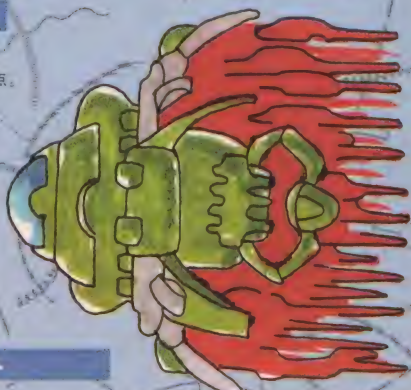
## ウッキー

●超スピードで右から左へ移動する。ヤっつけると100点もらえる。あんまり多くないね。まあ、いいけどさ。



## スキャント

●波動砲をスピズバーツと発射してきます。でもそんなに強くないんじゃないかな。倒すと500点だ。ハンパヤー。



## ジータ

●あれ？ こんな敵いたっけ？ と思った人は、この本を逆さに見てください。わかったでしょ。次にレーザーを撃つぞ。800点。

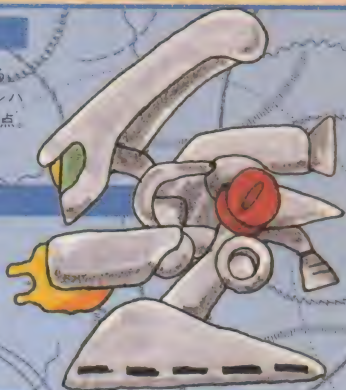


## ピンク

●床に沿ってトコトコと移動する。これも弱いので、テキストにハンハシ撃つと(おいしい)倒せる。200点。

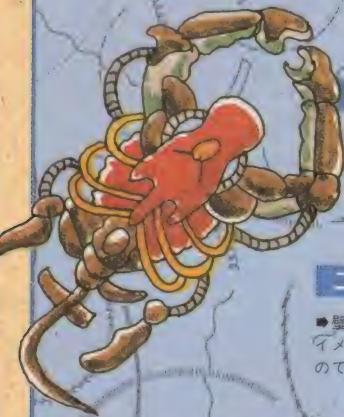
## キャンサー

●自機と高さを合わせながら、スズツと追ってくる。複数でわらわらと近寄る光景は壮観だぞ、なんちゃって。300点です。



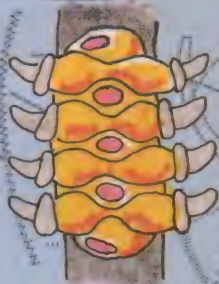
## ガウバー

●サイバーな敵ですね。個人的には一番好きな敵なんです。地中から出現するのだ。対空レーザーが波動砲で戦え。500点よ。



## ニュート

●壁に沿って移動しながら弾を撃っている。イメージとしては、モメルールのようなものですね。300点もらえるんです、奥さん。



## バスーア

●ハエのような敵ですが、動きまでそっくり！ 自機をしつこく追いかけてくるのだ。300点もらえるけど。



## タブロック

●ニクらしいったらありゃしないう！！ 迎撃ミサイルをめちゃくちゃ発射してくるんだもん。つたく。でも800点よ。





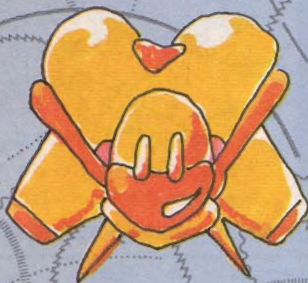


## ボルド

◆攻撃はしてこない。ま、動き障害物といったところですね。とても硬く、破壊しにくいんです。でも、やっつけると1500点もらえる。

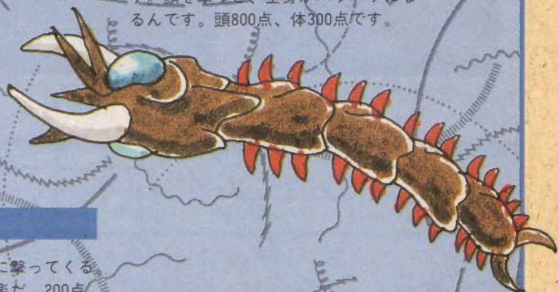
## ムーラ

◆ヘビのようなムカデのようなヤツです。頭を撃つと、全身がバラバラになるんです。頭800点、体300点です。



## バグ

◆変態で、もとい編隊で飛行し、弾を多量に撃ってくる。とはいえ、先手必勝でやっつけてしまえば楽だ。200点。



## ○R-TYPEに思う(3) 敵キャラの個性

R-TYPEの個性として、よくグラフィックがあげられるのだが、それに伴って敵の容姿も例外ではない(まあ、敵のキャラクターもグラフィックのひとつだけだし)。機械から生物まで、それぞれが独自のカラーを持っていると思うのだ。MSXへの移植では、グラフィック同様、敵の外見そして動きを、どれだけ忠実

に再現できるかがポイントだったと思います(考えてみればあたりまえだね)。ムーラやインスルーなどを筆頭としたキャラクターの飛行軌道など、よくできてると思いましたが、ゲームをプレイしてみても話は変わりますが、私が一番好きな敵は、ガウバーなのです。いやー、あの動きが好きなんです。まるで台所



◆ヒョコヒョコと地中から出現するガウバー。古代生物みたい。を走るゴキブリのような。外見も好きですけどね。敵のキャラクターの質感がどこまでリアルか、ということに目を向けてプレイしてみたいと思う今日この頃なのです。



# で、結局 R-TYPE でのできは？

実際にR-TYPEをプレイしてみたのだが、感想としては「よくここまでやったなあ」と思います。ゲーセン版で数回プレイしたことがあるのだが(といってもSTAGE3までしか行けなかったけど……)、まさかMSXに移植する、いや、移植できるなんて、想像しなかった私は、はっきりいってびっくりしました。まあ、確かにごちなさを感ずるところもないわけではない。画面スクロールもスムーズなほうが

いいに決まっているし、敵の動きもちょっとカクカクしている。でも、それを差し引いてもいいできなんじゃないかな。敵キャラや背景もよく描けてるし、FMバック対応なの



◆ドブケラドブスのしっぽの動きも、ウニョウニョしてるのお。

で音楽もイカす(マナー)。それになんといっても、プレイして面白かったしね。やっぱり楽しけりゃ、いいんだよね、ゲームって。私は思いきりおすすめしちゃいます！



◆バルドルと、その中から出現するゾイドもリアルですよ！！

## 最後はプレゼントだぞーっ

アイレム販売(株)から、読者のみなさんに、プレゼントがあるんだわあ今月も。いやーうれしいじゃ、ありませんか！

下の写真を見てくださいよ、奥さん。オドロオドロしくも華麗さをかもしだしている(なんのこっちゃ!)、R-TYPEのイメ

ージイラストがカッコイイ、テレフォンカード。これを5名様にプレゼントだ。加藤直之氏が描いたドブケラドブスの荒々しい息づかいが今にも聞こえてきそうな、そんな気がするほどリアルだろ？ コレクターズアイテムにはもちろん、そうじゃない人だって、ノドから手が出てふくらんで、花が咲いてじゃんけんしてしまうほど(おいおい)ほしいでしょ？ ね！ このテレカでさあ、好きなコに電話して「今さー、R-TYPEのテレカでキミに電話してるんだけどさ」と、言ってごらん。キミは一躍みんなの笑いモンだっ(大ボケ)。でも、もしこれが当たってもあまり友達に見せびらかさないほ

うがいいぞ。ピコーズ、「あ、それほしい！ よーし！」と力づくで取られちゃうからね。数が少ないので、神に祈って送ろう。

### あてさきはこちら!

〒107-24 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  
MSX マガジン編集部  
彼女に電話するときは  
R-TYPEのテレカだ  
あのコのハートはもう  
メロメロなのさ係

まで送ってちょーだい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。何枚ほしいかを明記して( 大うそ™)、どんどん応募ください。待ってるぞ!!



**R-TYPE™**  
**EXCITING BOOK**

**MSX<sub>2</sub> 9月号特別付録**

Illustrated by NAOYUKI KATOH

©1988 IREM CORP. ALL RIGHT RESERVED

昭和63年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第9号 通巻58号