

第24回ログイン・ソフトウェア・グランプリ

2nd PRIZE

MSX
(32K)

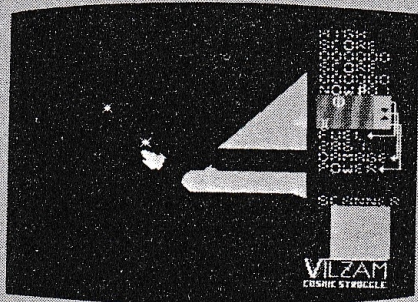
スペース アクション ゲーム

VILZAM

ヴィルザム

そのとき、少年は宇宙パイロットになうていた。宇宙戦艦“ヴィルザム”を守るため、愛機“テイリユーイッド”で戦わなくてはならない。しかし襲い来る敵は多く、前途は多難だった……(うーっ、泣かせるストーリーだなあ)。

VILZAM の2つの遊びかた



ゲームタイプ“A”

カーソル方向にディリュイッドが向く。つまり、背景の方で移動してくれるわけだ。



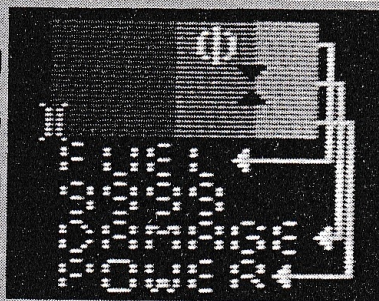
ゲームタイプ“B”

カーソル方向にディリュイッドが回転する。背景は変わらず、自機の向きが変わる。

キー操作

キー	役割
カーソルorジョイスティック	ディリュイッドを回転させることができる。
GRAPH or トリガー2	ディリュイッドが向いている方向に加速する。
スペース or トリガー1	ディリュイッドが発砲する。もちろん進行方向にタマは飛ぶ。
ファンクションキー1	ディリュイッドのオートストップコントローラーがONになる。
ファンクションキー2	ディリュイッドのオートストップコントローラーがOFFになる。
ファンクションキー3	モードをタイプAにする。
ファンクションキー4	モードをタイプBにする。
ファンクションキー5	ヴィルザムのハッチが開き、燃料補給が可能になる。

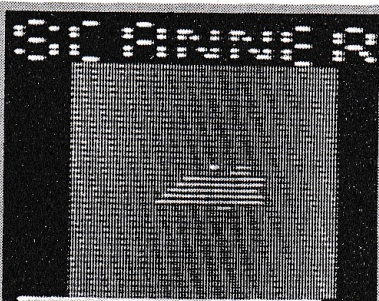
GAGE



ゲージ

- 残りの燃料を示す。左がゼロ、右が満タンだ。下にも数字で表示(0~9999)。
- ヴィルザムのダメージを示す。左にいくほどダメージが高くなる。
- ディリュイッドのタマのエネルギーを示す。トリガー1を押せばエネルギーが大きくなる。

SCANNER



スキャナー

- ヴィルザムを中心にディリュイッドと主な敵の位置を表示する。

MSXのアクションゲームは

やっぱり楽しいぜっ!

先月の“メインイベント”に続いて、今月もMSXのアクションゲームが大登場! やったぜ、という気持ちの高ぶりと、まだ先月のプログラムを打ち込んでない人も多いんじゃないだろうか、という不安を半々に感じながら、いまペンをとっている……。

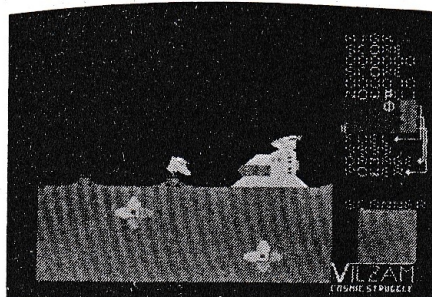
と、そんなことはどーでもいいたった。今回の“ヴィルザム”は、元祖アクションゲームとでもいおうか、とにかくめっちゃ楽しいゲームなのだ。

主人公は戦闘機“ディリュイッド”。母艦“ヴィルザム”を、敵どもの攻撃から守るのが、与えられた使命だ。

ディリュイッドは、常に画面中央に描かれていて、背景はキャラクター単位で360度にスクロールする(32方向? いや、64方向かな)。方向を定めて、敵に発砲すれば、いっちょあがり……だったらいいんだが、これがけっこうむづかしい。

まず、タマはつねにディリュイッドの進行方向に飛ぶということ、これがひとつ。次に、タマのエネルギー(どこまで遠くタマを飛ばすか)をリアルタイムに指示しなくてはならない。どうやって指示するのか?

タマはスペースキーかトリガー1で発射する。スペースキーかトリガー1を長く押し続けているほど、エネルギーは強い。つまり、遠くへ飛ばそうと思ったら、できるだけスペースキーかトリガー1を長く押し続けて、離さなくてはならない。でも、その間もちろん敵は動いているのだ。これがこわい!



◆いよいよゲームスタート。下にちらっと見えるのが、母艦ヴィルザムだ!

VILZAM

狙いをつけてからタマを発射するまで、微妙なタイムラグがある。このタイムラグを読まなければ、このゲームでは上達しない。いわゆる見切り発射をするのだ。ゲームってのは、最後にはカンで勝負なんだぜ。

モードをマスターして

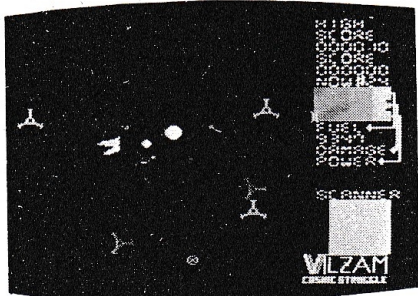
テクニックを磨くのだ

このゲームには、いろんなモードがある。それを、これから説明しよう。

まずオートストップコントローラー。これがONになっていると、トリガー2またはGRAPHキーをはなしたときに、自動的にディリュイッドが止まる。OFFになっているときは、逆にふかすか、ヴィルザムにぶつかるかしないと止まらない。慣れにもよるだろうけど、ふつうは、ONになっている方が遊びやすい。ただし、ONになっていると、燃料を少しよけいに食うから、気を付けてないとガス欠になるぞ。

ゲームタイプのAとBは、217ページ上の表に書いたとおり。スタート時には、ゲームタイプBに設定されている。気に入った方を選べばよろしい。でも友達から勝負を挑まれて、慣れないモードでロースコアを出してしまうのは、いさかしゃくにさわる。一応どんなモードでもこなせるテクをつけておくのが、現代に生きるゲーマーの常識だろう。プロはつれーぜ!

おっと、書き忘れるところだったけど、ゲームオーバーとなるのは、ディリュイッドがガス欠になったとき、ヴィルザムのダメージが1バイトをオーバーフローしたとき(つまり、256を超えたときですね)、敵ミサイルのボ



▲苦戦をしいられ、燃料がついにゼロになってしまった。気を取り直して、リプレイだ。

ルヴがディリュイッドに命中したときの3通りだ。それでは、最後に必勝法でも書いて、君たちの健闘を祈ることとしよう。

高得点を出せないようじゃ

男じゃないもんね!

えっ、ディリュイッドがやられなきゃいいんだろうって? 違う、違う。おぬし、任務をはき違えておろう。ヴィルザムがやられないように、敵から守るのが君の役目なのだ。

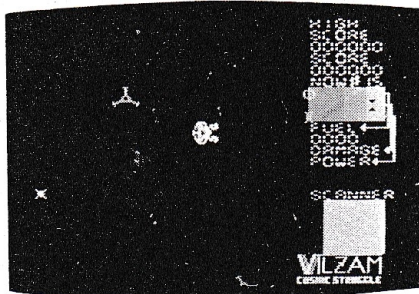
その証拠にダメージは、ヴィルザムが受けた分だけ問題になる。ディリュイッドはタマに当たろうが当たるまいがおかまいなし。不死身なんだよね。どーだ、いいことを憶えただろう。

あと、あっちの敵を狙ったりこっちの敵を狙ったりの移り気な撃ちかた、これもだめね。これと決めたら、やっつけるまでその敵にしぼること。ここにでてくる敵は、みんな何発もタマを当てなきゃやっつけられないやつばかり。敵がやられたかどうかを、必ず確かめてほしいな。

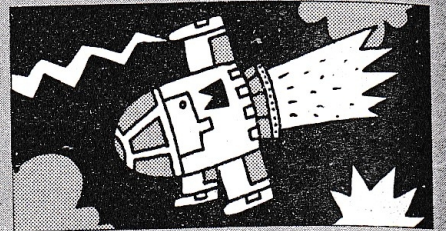
エネルギー補給も大事だぞ。敵を1機やっつけたら即補給! このぐらいの呼吸でないと、この激戦区はとてもじゃないけど乗り越えられない。

ひみつにしようと思ったけど、この際だから言ってしまうおう。このゲームはなんと26面まであるのだ。

どうしても先の面を見たい人に、うらのコマンドが用意されている。デモプレイ中にSELECT+INS+A~Zを押せばいいのだ。A=1面でZ=26面。わかったかな? あっ、まじめにゲームする人は、今のこと忘れるように!



▲13面からは、ディリュイッドのほか、応援部隊もかけつける。こっちは必勝態勢だ!

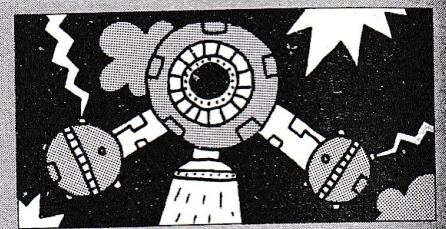
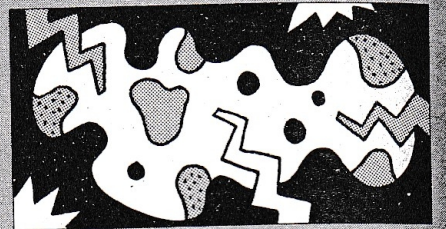


シャモ

各面に最低10機以上は出現するザコ。シャモだけはスカナーにうつらない。

ガンニャ

ディリュイッドにとりついて、燃料を吸いとる悪いやつだ。プンプン。

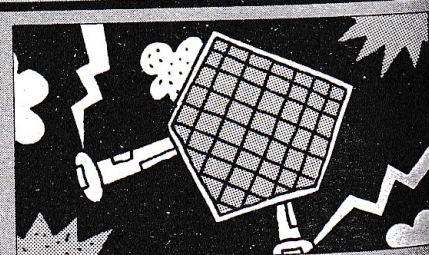
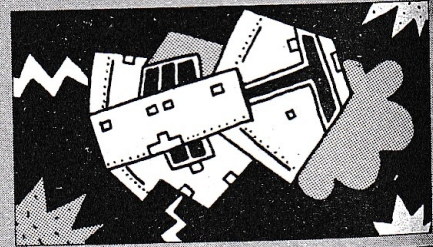


ジルゲイザー

ヴィルザムのまわりをまわって、ディリュイッドに向かってタマを出す。

デューラス

上下にタマを出す。とてもしつこい、こいつも悪いやつなのだ。

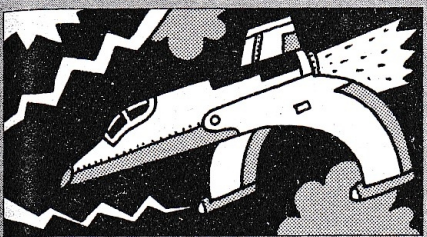
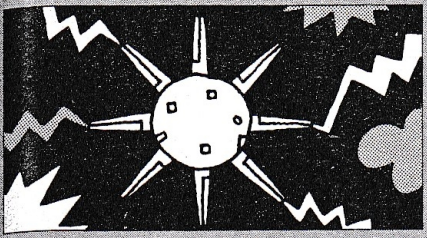


アルーザ

ランダムに動いてヴィルザムに発砲する悪い奴。タマが近づくとワープする。

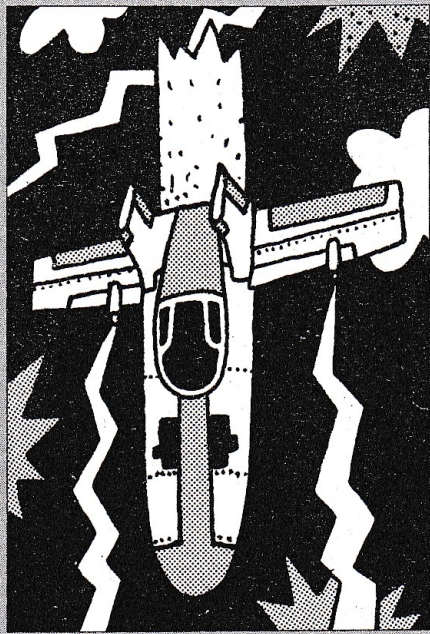
サーザス

ときどき静止して、8方向にタマを同時に発射する。油断は禁物だ!



デユパーグ

つねに右から左に移動。ディリュイッドにぶつかると、燃料が流出するぞ。

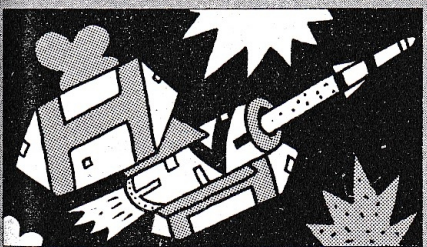


ディリュイッド

プレイヤーキャラクター。360度に移動可能。タマも出せるぞ。

登場キャラクター 大 便 ら ん

強い敵も多いけど、弱い敵も多い。弱きをくじき、強きもくじき……。さあ、ディリュイッドは大変だぜいっ。

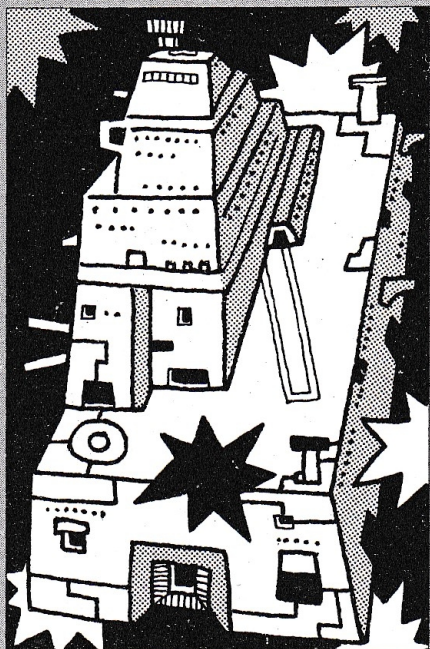
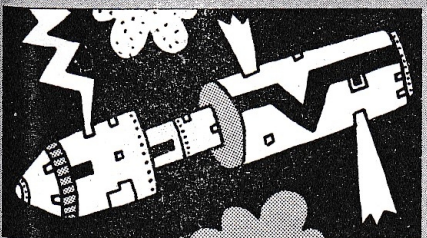


ヴァルガード

サイドワインダーミサイル“ボルヴ”を撃ってくる。注意が必要だぞ。

ボルヴ

ディリュイッドを追いかけてくる。ぶつかるとゲームオーバーだぞ!



ヴィルザム

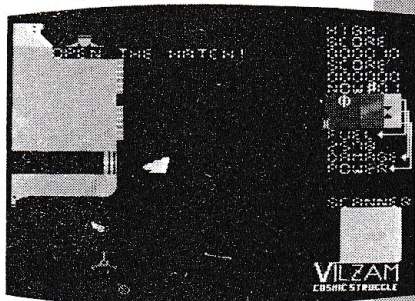
宇宙戦艦。こいつ(失礼!)を守るために我らディリュイッドは頑張るのだ。

これが

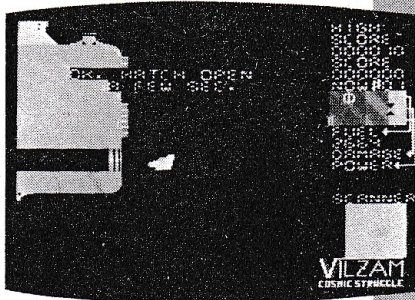
エネルギー補給

システムだ!!

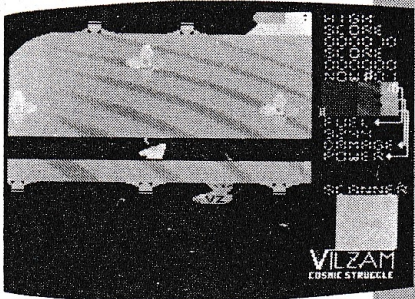
エネルギーを補給しないことには、ディリュイッドはとても生き残れない。とにかくまめに補給をすることが、勝利のヒケツなのだ。



01 オープンハッチ



02 発進



03 補給

CHARGE OK!!