闘うパソコンゲームマガジン
1994年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第12巻 第1号 通巻111号 1986年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

COMPTIQ

1994 1月号
580 yen



天上都市をめぐる冒険ファンタジー
新連載コミック
エデンズ ボウイ

How to Win

英雄伝説Ⅲ／A.Ⅳ.／ウルティマ アンダーワールド／
項劉記／プリンセスメーカー2／
アローン・イン・ザ・ダーク／ルナティックドーン／
信長の野望 覇王伝／現代大戦略EX／
ダンジョン・マスターⅡ／ロボクラッシュ2／
ドラゴンハーフ／EPIC／ダービースタリオン

2大付録

新作ソフトの購入計画に必携！
1 新作ゲームソフトガイドブック1994

おなじみイラスト陣が勢ぞろい!!
2 '94ロードス島戦記カレンダー
永久保存版

特集 ぐあんばれボクらのパソゲー

パソコンゲームってなくなるの？

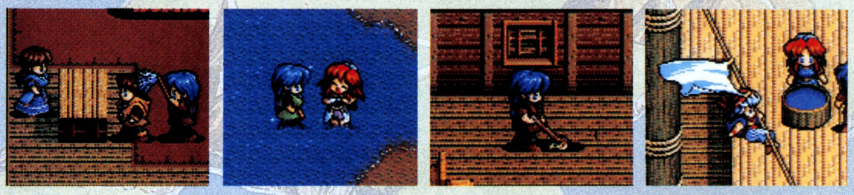
美少女たちと言祝ぐ初春大福袋


Falcom
白き魔女の予言とは？
シリーズ最大のドラマが今始まる。
PC-9801シリーズ
PC-286/386シリーズ

英雄伝説III

もうひとつの英雄たちの物語 ～白き魔女～

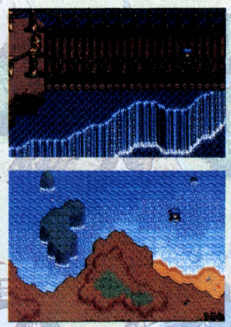
形式にとらわれない、RPGの進化の答えの1つ



「英雄伝説III」は、徹底的に吟味し、洗練されたシナリオが魅力の一つ。英雄伝説IIのデータ量をはるかに越える世界は、一本道のRPGという言葉を、はるかに凌駕するほどの膨大な世界です。まるで映画を見ているようなイベントでは、ここまでやるかという感じに、キャラクター達が動きまわります。例えば船のシーンでは、主人公のジュリオが様々な仕事をしますが、ハタキがけ、モップふきなど、状況にあわせて多彩なパターンをもって演技をしますし、脇役たちも、実にコミカルに動きまわります。まるで実際にプレイヤー自身が、ゲームのキャラクター達と一緒に冒険をしているような不思議な疑似体験を感じさせてくれる、今までのRPGにはない、インタラクティブなRPG。これが日本ファルコムがRPGの進化として出した答えの1つです。







アンジュレーションを表現した新感覚RPG

今までのRPGでは不可能だと思われていた、高さの概念を完全に実現しました。実際にプレイしてみると、フィールドマップはもちろん、さまざまな小物にいたるまで、高さが実に自然に表現されているのを実感できるでしょう。フィールドすべてが、緻密に計算され、高さが設定されてあるので、海に入れば、次第に深くなるし、段差のある地形では、降りることはできても登れないなど、普通のフィールドすべてが自然のダンジョンとなっています。高さはもちろん、街、草原、砂漠、洞窟すべてがキャラクターの大きさに合わせて正確に作られているので、まさに2次元の画面に、3次元の世界が構築されていると言えるのです。

RPG初! DBS(ディレクションバトルシステム)採用

このゲームでは、新しい形の戦闘システムとして、日本ファルコムが開発、実現したのが、このDBSです。プレイヤーは、あらかじめ戦闘方法を設定して、戦闘に入ると、オートバトルとなり、各キャラクターは設定通りに多彩な攻撃で戦います。倒されても、戦闘にはいる直前に戻りますので、ゲームオーバーがありません。たとえ負けても何回でもチャレンジし、効率のいい戦闘設定を見つける楽しさがあります。また、RPG初(!)の旅をしているフィールドが、そのまま戦闘フィールドとなりますので、崖から敵を突き落とす、高い場所から魔法攻撃、岩陰に隠れて回復などの地形を利用した無限の戦闘バリエーションが楽しめます。

英雄伝説シリーズ最新作!
12月23日発売予定!

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425-27-6501

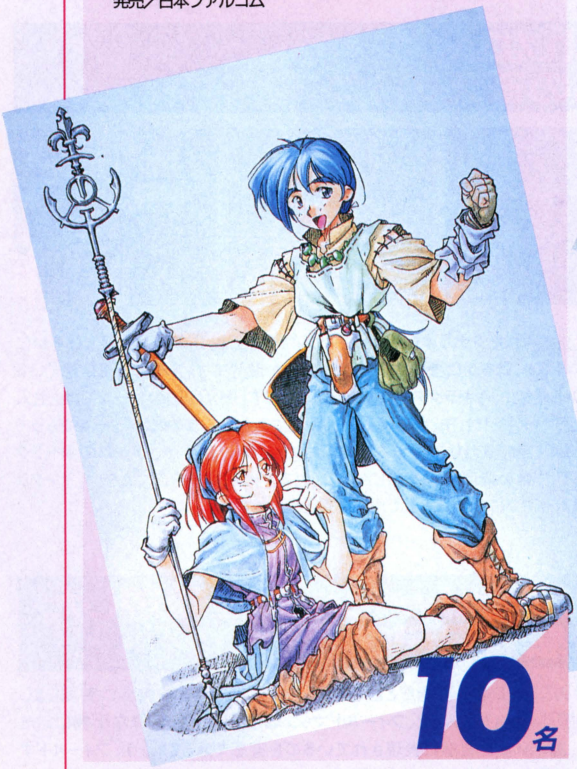
人気ソフトプレゼント

すっかりおなじみの、人気ソフトプレゼント。今月も25ページの"今月の読者が選ぶ買いたいソフトTOP20"のベスト5にランキングされたソフトを、抽選で合計30名の方にプレゼントするよ。あわてることはない、応募のきまりをよく読んで、アンケートに答え、どんどん応募してください。欲しいソフトに対する、メッセージもお待ちしてます。

●PC-98希望媒体

英雄伝説Ⅲ

発売／日本ファルコム



10名

●PC-98希望媒体

プリンセスメーカー2

発売／ガイナックス



8名

●PC-98希望媒体

項劉記

発売／光栄



6名

●PC-98 FM TOWNS希望媒体

A.Ⅳ.

発売／アートディンク

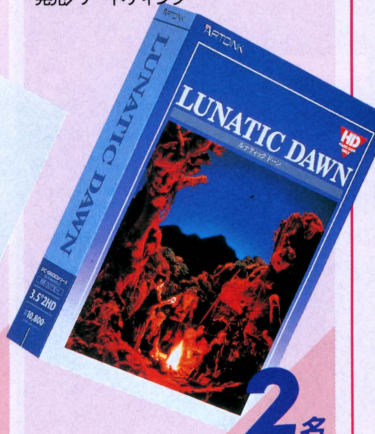


4名

●PC-98希望媒体

ルナティックドーン

発売／アートディンク



2名

応募のきまり

プレゼントの応募は210ページと211ページの間にある、とじ込みのアンケートハガキに、アンケートの回答と、欲しい賞品名をひとつ書いて送ってください。ソフトには必ず希望媒体を明記してください。締め切りは1月7日㈮(当日消印有効)。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、小誌今号の他の懸賞には当選できない場合があります。

お年玉! サイン入りG文庫プレゼント

ゲーム世界が手のひらサイズで味わえる、角川スニーカー・G文庫を、著者サイン入りでプレゼントします。●「ガープス・ルナル」(安田均監修　友野詳とグループSNE著)　5名　●「鬼面都市の冒険」(安田均監修　友野詳・佐脇洋平とグループSNE著)5名 ●「テーブルトークRPGがよくわかる本」(安田均・村川忍著)5名　●「デスタワー」(小峯徳司著)　10名

応募方法はソフトと同じだ。じっくり考えて応募しよう。









2大付録

1 ソフト購入計画はこの一冊で
SUPER SOFT EXPRESS
新作ゲームソフト
ガイドブック1994

2 永久保存版！
'94ロードス島戦記
カレンダー



コンプティーク 1
1994 JANUARY Vol.111
発行／角川書店

COVER
CG／安森然（すたじお実験室）
DESIGN／菊地博徳（BERTH）

●表紙説明：今号のテーマは、炎竜使い。絵の中には「絵のウソ」を使ってしまいました。光源が炎なら、人物はその照り返しで真っ赤になるはずなのですが、いろいろ悩んだ末、普通の色使いにすることにしました。（X68000にて作成）　安森然

CONTENTS

◀特集▶ パソゲーの未来を考える
パソコンゲームってなくなるの？ ……35

天王寺きつねが贈る自信の一作
新連載コミック エデンズ ボウイ ……巻末17

息つく間もなく新たな事件が…
新ロードス島戦記 魔神戦争 ……113

How to Win ……57
英雄伝説Ⅲ／A.Ⅳ.／ウルティマ／項劉記／プリンセスメーカー2／アローン・イン・ザ・ダーク／ルナティックドーン／信長の野望　覇王伝／現代大戦略EX／ダンジョン・マスターⅡ／ロボクラッシュ2／Dragon Half／EPIC／ダービースタリオン

ロードス島戦記商店 ……122
クロちゃんのRPG千夜一夜 ……124
ハイパーロボクラッシュ ……128
神拳 李酔竜 薔薇の魔女 ……巻末3

特捜情報最前線 ……23
大福袋 ……147
TOKYO GAMER'S STYLE！ ……163
電脳通信 ……179

コンプRPG月報 ……107
超女王様伝説 ……108
来年もTRPGコンベンションをヨロシク ……110
ゲーム・ザ・ヘブンかわら版 ……112
一刀両断BOOK&GAME　TOP10 ……198
ひろばのコーナー ……199
ゲームなんでもRESQ隊 ……208
11月号プレゼント当選者発表 ……212
2月号予告 ……211

COMICS
●タスト・ソラーズ
●DARK Princess

コンプファミリーテレホンネット
横浜　☎045(541)0000
大阪　☎06(700)5599
高松　☎0878(33)6700
12月19日までイース パーフェクト コレクション 発売直前情報
1月5日までフォーチュン・クエスト シナリオコンテスト情報

●コンプティークではゲームのジャンルを略記することがあります。
RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
STG：シューティング
SPT：スポーツ
TBL：テーブル
PZL：パズル
QIZ：クイズゲーム
DTA：データ集など（マップ集なども含む）
ETC：その他

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説III SP

SP発売記念プレゼント

劇場用映画(全国東宝洋画系)

銀河英雄伝説 ― 新たなる戦いの序曲 ―

100組200名様ご招待!!

●アンケートハガキに「映画チケット希望」とお書き下さい。
●締切:12月13日の消印有効 ●発表:発送をもって代えさせていただきます。







PC-9800シリーズ

・98VM／UV以降
PC-9821、PC-286／386／486
・要640KB
・要バスマウス
・プロテクトメモリ対応
・NOTE対応
・要アナログディスプレイ
・5.2HD、3.5 2HD各5枚組

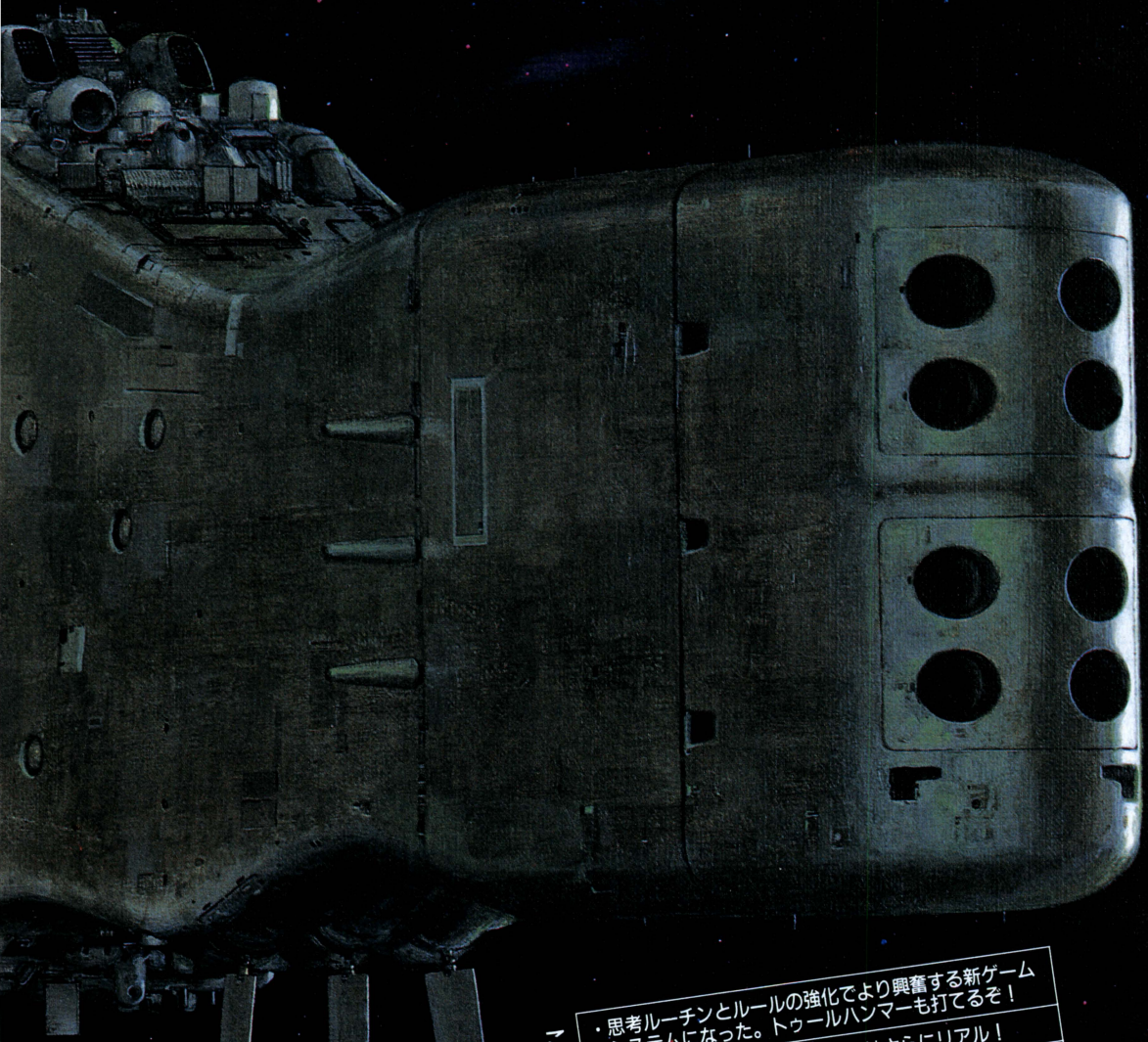
FM-TOWNSシリーズ

・CD-ROM+ 3.5 2HD×2
・要2MB
・マーティー対応

イラスト 加藤直之 ©1992,93 QUEST/BOTHTEC ©1992,93 Micro Vision ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム

銀河は、熱く燃えている。

どこまで進めば、戦火にさらされていない星系にたどり着けるのだろう。いつになったらこの銀河に平和は訪れるのだろう。宇宙暦796年、広大な宇宙は、ゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の果てしない戦闘の場と化していた。32の星系からなる広大無辺な銀河を舞台とする、戦略と戦術の限りをつくした戦いが再び始まる。想像を遙かに超えたスケールの「銀河英雄伝説Ⅲ SP」は、さらに知的に進化した戦略&戦術システムによって宇宙シミュレーションゲームの最高峰を目指す。野望が続く限り、銀河は熱く燃え続ける。



ここがスペシャル

- 思考ルーチンとルールの強化でより興奮する新ゲームシステムになった。トゥールハンマーも打てるぞ！
- 旗艦のCGが増えて戦闘シーンはさらにリアル！
- FM／MIDI曲データのバージョンアップ
- 98版では、ハードディスクでMS-DOS Ver.3.3から対応
- その他、イロイロバージョンアップ！

PC-9800シリーズ
FM TOWNSシリーズ 大好評発売中!! 標準価格12,800円（税別）

同時発売 **銀河英雄伝説Ⅲ SPkit**
PC-9800シリーズ 標準価格 6,000円（税別）
★プレイするにはPC-98版「銀河英雄伝説Ⅲ」が必要です。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です

BOTHTEC® ボーステック・ソフトウェア
株式会社 クエスト 〒158 東京都世田谷区用賀4-5-20 TEL.03-3708-4711
※通信販売（送料サービス）、品名、機種、住所、氏名、電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。



● お年玉プレゼント ●

見田先生直筆サイン入りテレホンカードプレゼント！

アンケートハガキをお送り頂いた方の中より抽選で10名様にプレゼント。
発表は１月１４日の発送をもってかえさせて頂きます。

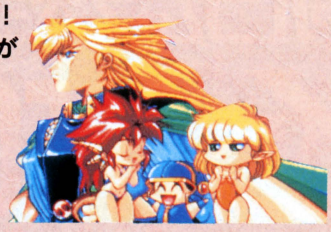
©1993 MICRO CABIN CORP. ©1993 見田竜介／角川書店

■通信販売を承っています。住所、氏名、ご希望の商品名、機種、メディアをご記入の上、定価を現金書留にてお送りください。

愛と勇気のRPG!!

ロール・プレイング・ギャグ

大爆発人気コミック『ドラゴンハーフ』ついにゲーム化！
人間とドラゴンとのハーフである美少女“ミンク”一行が
巻き起こす、センチメンタル(？)ギャグＲＰＧ。
あこがれの人ディック・ソーサーに想われたい一心で、
人間になれるという秘薬“ピドポーション”を
求めてハチャメチャな冒険の旅に出る。
さぁ、はたしてこの旅の行方は…。



必殺バトル炸裂

（ほんの１部）

攻撃！



ミンクの「ドラゴンファイヤー！」



ルファの「ウインクビーム！」



マッピーの「マッピーホーン！」

敗北！



「ひょえ～！しびれる～」



「ぶす・ぶす…ぶす…」



「ビシッ！べしッ！ばきッ！」

バトルカードによってアニメパターンも変化！

★オリジナルストーリーによる新たなる冒険！★
★見田先生描き起こし　謎の美少女“マーリル”登場！★
★ワールドモードから広がるフィールドモード／バトルモード★
★移動はワールドモード。愛くるしい２等身キャラがチョコマカ歩く★
★ＲＰＧならではのフィールドモードはダンジョンあり、宝箱あり★
★タイムカウントでドキドキのカードバトルモード★
★イベント、ショップも個性派揃い。オススメは高級水着専門店？！★

PC-9801VX・UX以降
PC-286・386・486シリーズ
5'／3.5' 6枚組　　ハードディスク対応



■バトルモード■



■フィールドモード■



■ワールドモード■

好評発売中
￥9,800
（税別）

監修／見田竜介

☎ インフォメーションダイヤル ◉０５９３-５３-３６１１◉

◀アスキーネット／ニフティーサーブに『ドラゴンハーフ98版デモ』が登録されています

マイクロキャビン
（株）マイクロキャビン
〒510　三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593-51-6482

ファルコム・スペシャルBOX映像版第1弾!!

Ys SPECIAL COLLECTION
イース スペシャル コレクション

ALL ABOUT Falcom







PCエンジン版イースII
The Dawn of Ys







OVAイース 天空の神殿



J.D.K.BAND LIVE



イースV

イラストレーション
宝谷幸稔



風の伝説ザナドゥ

SFC版



MEGA CD版



ぽっぷるメイル



イースIV 新作OVA
(製作中につきイメージ画面)



英雄伝説III
もう一つの英雄たちの物語

ビデオ & LD 12.22 ON SALE!

VHS KIVA-193(キングレコード)/KFOVA-52(角川書店)/各・カラー/60分/HiFi/STEREO ¥6,800(税込)
LD KILA-98(キングレコード)/カラー/60分/CLV-1面/デジタル音声 ¥6,800(税込)

「PCエンジン版イースIV The Dawn of Ys」「風の伝説ザナドゥ」「英雄伝説III もう一つの英雄たちの物語」
「SFC版・MEGA CD版ぽっぷるメイル」「OVAイースI、II名場面集」「イースIV 新作OVA」
さらに極秘プロジェクト情報を収録した究極のミュージックビデオ!!
*角川書店とキングレコード販売のビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

特典



❶イース・ギャルズ コレクション
(リリア、フィーナ、レア、リーザ、カーナ、ソニア、エレナ)
●VIDEO
リバーシブル・ジャケット
●LD
ジャケット・サイズ・ピンナップ

❷イース2枚組テレカ
(詳しくはビデオ、LDについている申し込み方法をご覧下さい。)



●アンケートにお答えいただいた方から抽選で100名様にプレゼント!

企画制作:(株)フィールドワイ
制作協力:(株)ガル・エンタープライズ
プロモーション・アニメ制作:東京キッズ
製作・発売元:日本ファルコム/角川書店/キングレコード(株)
販売元:角川書店/キングレコード(株)
©1993日本ファルコム/角川書店/キングレコード

特別協力:(株)ハドソン
協力:(株)セガ・エンタープライゼス
(株)セガ・ファルコム

12月22日
★両方買って「イース・キャラ

絶賛発売中
壮大なイースII ワールド遂に完結!
イース 天空の神殿
アドル=クリスティンの冒険
全4巻シリーズ
●30分/カラー/ステレオHiFi/各5,800円(税込)



第1巻 (失楽園)	KFOVA-40	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-156	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-50	キングレコード(LD)
第2巻 (世界果つるところ)	KFOVA-41	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-157	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-51	キングレコード(LD)
第3巻 (彷徨、そして迷走)	KFOVA-42	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-158	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-52	キングレコード(LD)
第4巻 (運命の流れる中で)	KFOVA-43	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-159	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-53	キングレコード(LD)

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

製作・発売元:日本ファルコム/キングレコード(株)/角川書店
販売元:角川書店/キングレコード(株)
©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

"年末恒例"今年もやります。

怒濤のスーパー・アレンジ・バトル!

ファルコム
Falcom®
スペシャル ボックス
SPECIAL BOX'94

CD KICA-9020~2 ¥7,200(税込)

初回封入特典:オリジナル・ジャケット・テレホンカード

3枚組 BOXセット

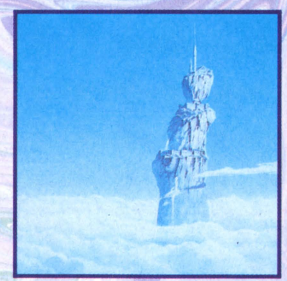


12.22 ON SALE!

Disc 1
イースⅣ The Dawn of Ys
ARRANGED BY RYO YONEMITSU



Disc 2
風の伝説ザナドゥ
ARRANGED BY J.D.K.BAND/J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA/M.FUJISAWA PROJECT



Disc 3
ぽっぷる メイル
ARRANGED BY J.D.K.BAND
J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA



今年のスペシャルBOX'94は怒濤のスーパーアレンジ3連発だ。Disc1は「イースⅣ」PCエンジン版イースⅣのサウンドアレンジを担当した米光亮が、このスペシャルBOX用に入魂のリアレンジ。CD-ROM版とはひと味違うアレンジに注目してくれ。Disc2は発売が待たれる「風の伝説ザナドゥ」をJ.D.K.BAND、J.D.K.E.オーケストラ、M.FUJISAWAが、それぞれアレンジ。三者三様のアレンジは聴きごたえ充分だ。Disc3はMEGA CD、SFC版の登場で新たなる展開が期待される「ぽっぷるメイル」J.D.K.BANDとJ.D.K.E.オーケストラの一騎討だ。

そして恒例の特典はイース天空の神殿でおなじみの西村博之によるイース、ザナドゥ、ぽっぷるメイルキャラクター大集合オリジナル・テレカだ。さらに、このスペシャルBOX'94と「イーススペシャルコレクション」両方をお買い上げの方から抽選でイースキャラクターフィギュアをプレゼント。

Falcom

同時発売!
ーフィギュアを当てよう!!

ファルコムスペシャルBOX'94とイーススペシャルコレクション両方をお買上げの方から抽選で5名様にイースキャラクターフィギュア6体セット(アドル、フィーナ、レア、エレナ、リリア、リリア2)をプレゼントいたします。
くわしくは商品内の案内をご覧下さい。

イース・キャラクター・フィギュア 6体セット・プレゼント



リリカルなピアノのメロディが感動のイースワールドを演出する。
イース・ピアノコレクション



CD KICA-1130
¥3,000(税込)

これがファルコム・サウンド・スピリッツ。
ファルコム・エンディング・コレクション



CD KICA-1132~3
¥4,200(2枚組)(税込)

これがオリジナルだ! ファルコム・サウンド・スタッフによる原曲集。
イースⅣ J.D.K.スペシャル



CD KICA-1137
¥2,500(税込)

風の伝説ザナドゥ J.D.K.スペシャル



CD KICA-1138
¥2,500(税込)

▶好・評・発・売・中//

JHV
JAPAN HOME VIDEO



新たなCGを多数追加してパワーアップ
音声、音楽共にCD再生のクリアサウンド

皆さん、お待たせ致しました。
ウワサの"卒業'93"がついに発売です！

卒業'93
Graduation

エモーショナル・シミュレーション ゲーム
タウンズ版CD-ROM
発売日1993年10月8日／価格11,800円(税抜き)
マーティーには対応していません。

通信販売のご案内
通信販売をご希望の方は、お名前、ご住所、商品名、機種、メディアを明記した紙を同封の上、税込み価格を現金書留にてお送り下さい。尚送料は無料です。

好評発売中
"卒業" ～グラジュエーション～
PC-98シリーズ／税抜き11,800円

©1993 JHV/HEADROOM

ジャパンホームビデオ株式会社　本社／〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6　TEL 03(3486)0621代　FAX 03(3486)0622

■開発：HEADROOM■対応機種：富士通FM-TOWNSシリーズ■記憶媒体：CD-ROM+3.5インチディスク各1枚■2MBのメモリが必要です。
※表示価格には消費税は含まれておりません。※本ソフトを当社に無断で複製、レンタルを行うことは一切許可致しておりません。

T&ESOFT

僕はそこへ、8回も冒険に行きました。（19才・大学生）

自由にレベルアップさせることができ、愛着がわきました。（17才・高校生）

エンディングを見ても、二度三度とあきずに遊べました。（22才・大学生）

早く2を出してほしい。迷わず買います。（15才・中学生）

キャラの成長が楽しく、ハマりました。（21才・主婦）

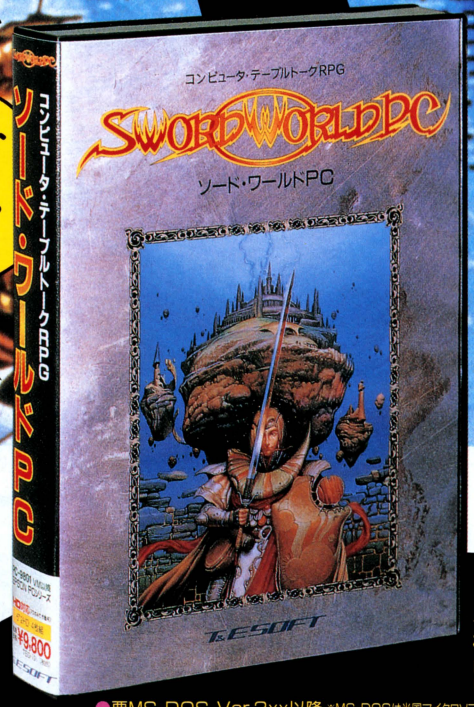
TRPGが再現されてて びっくりです。（19才・専門学校生）

シナリオの多さに驚きました。自然な展開もグッドです。（28才・会社員）

レベルアップのためのムダな戦闘がないので、気に入りました。（14才・中学生）

奥の深いバトルは、他のRPGでは体験したことがありません。（18才・高校生）

行動を選択できる自由さ、内容の幅広さ、本物のRPGでした。（18才・高校生）

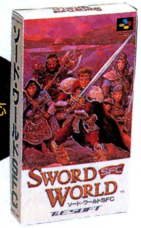


どんな広告よりも、
たくさんの声が語ってくれる。
ソード・ワールドのすごさは、
やった人にだけスゴイ。

〈ソード・ワールドPC版〉絶賛ロングラン発売中!!

PC-9801
ハードディスク対応版（FDでも作動可）
標準価格 ¥9,800（税別）
NEC PC-9801 VM/UV以降 NOTE対応
EPSON PC-286、386、486シリーズ

●要MS-DOS Ver.3xx以降 ※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。●要メモリ容量 640KB以上
●アナログRGBディスプレイ専用 ※PC-9801 VM2は、16色グラフィックボードが必要 ●FM音源対応



コンピュータ・テーブルトークRPG

SWORD WORLD PC™

ソード・ワールドPC

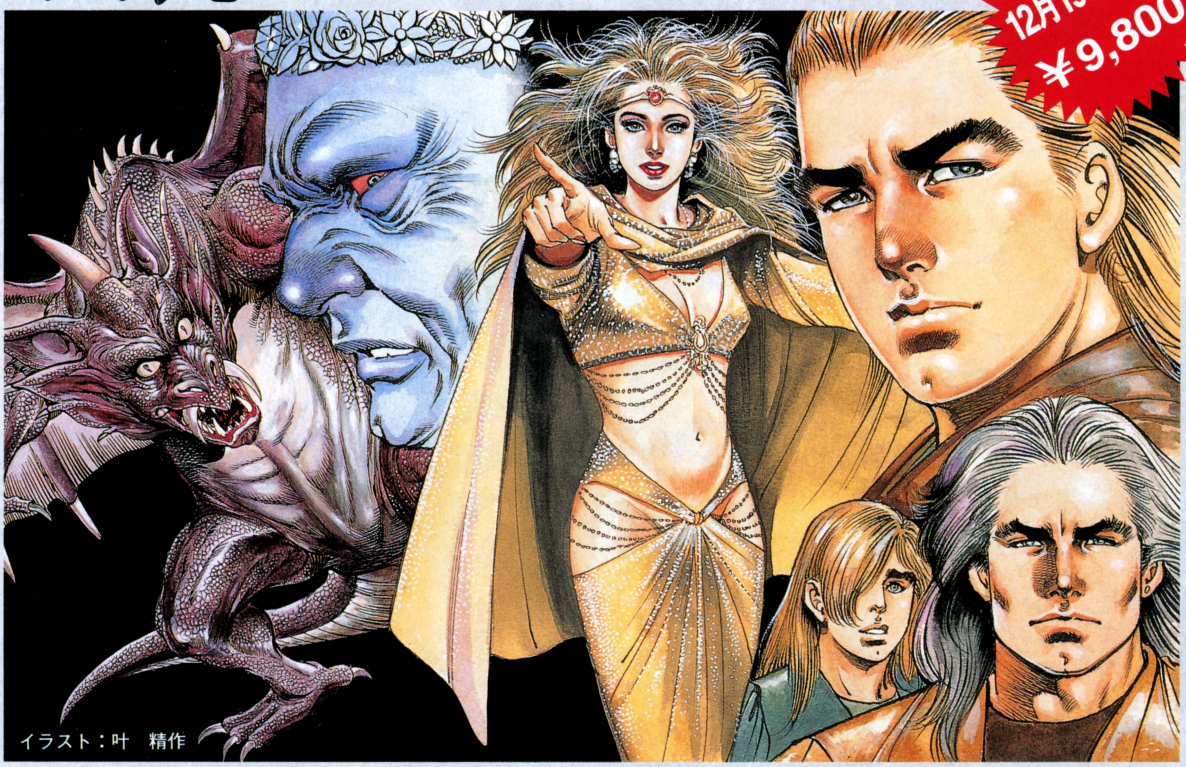
PC版とは異なるシナリオがプレイできる！
〈スーパーファミコン版〉大好評発売中！
■スーパーファミコンソフト 12M+バッテリーバックアップ
標準価格 ¥9,800（税別） スーパーファミコン は、任天堂の商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです
©1992, 1993 T&E SOFT/グループSNE
監修/グループSNE

株式会社 ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757　新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

ガスト

12月19日発売
￥9,800



イラスト：叶　精作

新たなる運命の渦の中へ――。

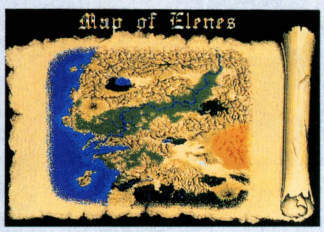
新世代RPG第1弾「イリュージョン・ワールド」シリーズ

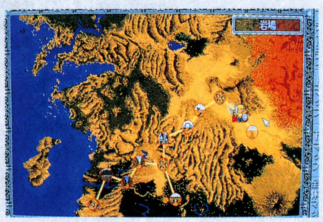
アレス王の物語

The Story of King Aress

――エレネス戦記――

原作：鷹島　晶　　キャラクターデザイン：叶　精作　　アートワーク：トム・グラフィックス





16歳の誕生日を迎え、自分が今は亡きヴェスパニア王国の王位継承者であることを知ったアレス。母の指輪とパトニスの剣を抱き、祖国再建を目指して、今、冒険の旅に出る―。
壮大なストーリーが複雑に絡み合い、プレーする度に新たなシナリオ展開が楽しめるゲームシステム。そして、劇画家・叶精作氏による多彩なキャラクターデザインがあなたを幻想の世界へと誘います。

■PC-9800シリーズ(VX以降)、PC-9821シリーズ、PC-286/386/486シリーズ対応。
■3.5"-2HD、5"-2HD(各5枚組)。■FM音源対応/EMS対応/HDD対応。
●要MS-DOS Ver3.3以降。●要バスマウス。●要アナログディスプレイ。

※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。　※表示価格に消費税は含まれておりません。

株式会社ガスト

gust [gʌst] *n.*一陣の風；(感情の)激発；突風
三省堂デイリーコンサイス英和辞典

〒380 長野市南石堂町1293
ユーザーサポート：0262-24-7300 (祝・祭日を除く月～金 9:00～17:00)

●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を記入の上、消費税3%をプラスして現金書留にてお送りください（送料無料）。



Alone in the Dark

A Virtual Adventure Game Inspired by the Work Of H.P. Lovecraft

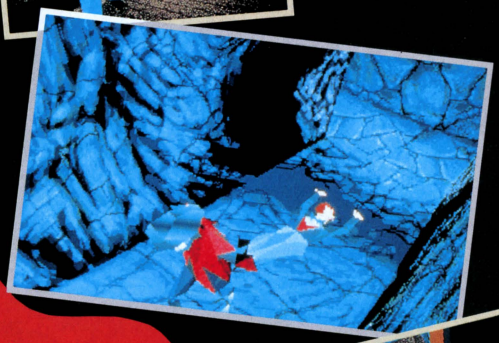


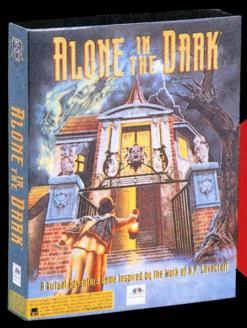
暗闇の
中では、
誰も助けて
くれない



アメリカ、そして ヨーロッパで大ヒット!! バーチャル・リアリティ 3Dアドベンチャー 「完全日本語版」 発売決定







※写真のパッケージは実物とは一部異なります。

アローン・ イン・ザ・ダーク

12月10日発売

(PC9821、FM TOWNS、DOS/V対応)

価格(税別)

¥12,800













1924年秋。 アメリカ・ルイジアナ 芸術家が謎の死を遂げた 古い洋館で あなたは血も凍るような 恐怖を体験する。

1924年秋。ルイジアナの人里離れた屋敷に一人住む芸術家が、謎の死を遂げた。その屋敷を訪れると、無人のはずの屋根裏部屋には明かりが。妖しい胸騒ぎを押さえつつ、屋敷の中へ入っていくと、そこには…。

●

3Dキャラクターたちのリアルな表情や動き。キャラクターの位置によって効果的に切り替わるカメラワーク。そして、独特の恐怖感漂う色彩や音楽、効果音。あなたは、ラブクラフトの創りあげた世界を題材にしたこのゲームで、きっと想像を超えたバーチャル体験ができるはず。激しく迫りくるモンスターと戦いながら、屋敷に隠された秘密を解き明かせるか!

AMT

発売元
株式会社アローマイクロテックス
東京都杉並区荻窪4-32-3-402
ユーザーインフォメーション
TEL(03)3398-6361

INFOGRAMES

"Alone in the Dark" published under license from Infogrames™ S.A..
©1992,1993 Infogrames S.A. and "Alone in the Dark" are trademarks of Infogrames S.A. and are used with permission.
ALL RIGHTS RESERVED.
"Licensed in conjunction with JPI."
©1993 ARROW MICRO-TECHS CORP.

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエアの保護監視機構

リナ出現！　キミのパソコンに竜破斬!!

（ドラグ・スレイブ）

PC9801(VX以降)シリーズ用パソコンゲーム

SLAYERS スレイヤーズ

'94年3月発売予定!!

予価12,800円

神坂一原作の人気シリーズ『スレイヤーズ』が、パソコンゲームに！

ストーリーは、このゲーム用の完全オリジナル。登場キャラは、お馴染みのリナ、ガウリイに加え、ゼルガディス、ナーガ、アメリアなど本編、外伝のキャラが大集合！　フルマウスオペレーションで簡単操作!!



▲ビジュアルシーンも、盛り沢山だ！



▲酒場で、お馴染みのキャラを仲間に



▲ダンジョンは3D。斜め移動も可能



▲戦闘は、リナ以外はAIで行動！

BANPRESTO

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金(土・日・祭日を除く)

イラスト：あらいずみるい
©神坂一・あらいずみるい／富士見書房
©1994 BANPRESTO
企画・制作：AIC／スタジオオルフェ／オニロ／超音速

AIL

RPG

闘いの果てに愛が見える!?

「ふたりのうちどちらかが勇者さまです。」
「俺に手ヤッてるぜ!」
「私以外に考えられないわ!」
異世界に召喚された2人の高校生 良太と夏美が
勇者の座をかけてあくなき闘争を繰り広げる。





良太と夏美のどちらかを選択。複数の結果をもつショートストーリーがそれぞれ影響しあい膨大な組み合わせに。



3重かさね合わせのタクティカル。移動マップがそのまま戦闘マップになり、家や木や住人を盾に大立ち回り。

スカーミッシュテレホンカード
先着150名様プレゼント
詳しくはパッケージ内の応募要項を見てね!

5"・3.5"2HD6枚組
'94 1月14日発売予定 ¥9,800(税別)

スカーミッシュ
Skirmish

●通信販売
通信販売でお買い求めの方はその商品の発売を確認後、住所・氏名・電話番号・機種・メディア・商品名を明記して、消費税を加算の上現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)。

■PC-98VM以降■16色専用■EMS非使用■ハーキュリーズ対応■要640KB■要アナログディスプレイ■要MS-DOS(Ver3.1以降)■要2ディスクドライブ ※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

〒640 和歌山市園部1018-2 TEL:0734-61-0733 FAX:0734-61-1648 ソフトウェア開発課アイル 株式会社森田商店

絶賛発売中



祝

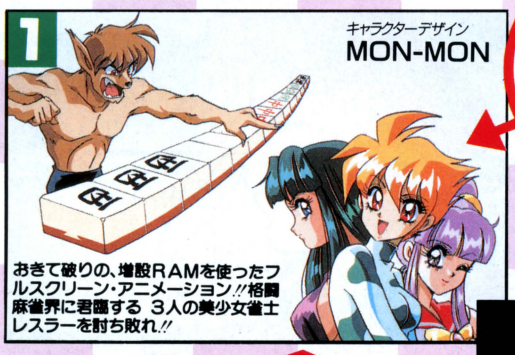
[やどかり衛星放送局BS-896]

上陸、やどかりシンドローム!!

12月の衛星放送は、YBS(ヤドカリ)でキ・マ・リ!!

ユニークな放送局として話題沸騰中の「やどかり衛星放送局」。そのラインナップは、アレックスお得意の麻雀をはじめとしてAVG、クイズと、人気番組のオンパレード。TV感覚で手軽に遊べる「やどかり衛星放送局」は、ただ今、新規加入者募集中です。どしどしご応募ください。

1 THE BATTLE MAHJONG



キャラクターデザイン MON-MON

これは、おすすめ!

おきて破りの、増設RAMを使ったフルスクリーン・アニメーション!!格闘麻雀界に君臨する3人の美少女雀士レスラーを討ち敗れ!!

※註「THE BATTLE MAHJONG」のフルスクリーン・アニメーションは、対応されているいずれかの増設RAMが1メガバイト以上必要です。増設RAMが接続されていない場合は、アニメーションしません。



2 ダウンアップクイズ

マルチプレイ対応の対戦型クイズ番組。あなたは個性豊かな解答者との戦いに打ち勝ち、見事、優勝できるでしょうか?



キャラクターデザイン ここまひ

3 Occult Hunter YUKARI

スーパー・サイキック、ゆかりがバンパイアに挑む。コメディAVG。あなたは、じゃじゃ馬、ゆかりちゃんをハッピーエンドに導けるか?





キャラクターデザイン 美衣 暁

♡充実のキャラクターデザイナー陣による豪華キャスティング!! ここまひ先生、MON-MON先生、美衣 暁先生が描くアイドル達が大活躍の、BS-896をよろしくね!!

ALEX SOFTWARE COMPANY, INC. アレックス

有限会社
アレックス
〒560 大阪府豊中市本町4丁目1-22
SEESビル2-A
TEL/FAX (06)846-7044

PC9801シリーズ

● PC98VM以降 ● 5"2HD、3.5"2HD ● 16色専用、要400ライン対応アナログディスプレイ ● FM音源対応 ● I・Oバンク方式RAMボード対応 ● I・Oデータ機器およびメルコ製ハードウェアEMSボード対応 ● 386以降のCPU搭載機種はプロテクトメモリ対応(ユーザーメモリ1.6Mバイトの機種はそのままでOKです)

標準価格 ¥9,800

お詫び

NECアベニューより11月1日に発売いたしました音楽CDアルバム「エルフのクリスマス」につきまして、本作品は株式会社エルフ様のゲーム・キャラクターを使用させていただいておりますが、内容に於いては株式会社エルフ様が監修されたものではなく、当社が独自の判断により制作したもので、本来のゲーム・キャラクターとはまったく異なっております。お買い上げくださった皆様及び株式会社エルフ様にご迷惑をおかけしたことをここに深くお詫び申し上げます。

尚　本作品はクリスマス限定商品です。



NECアベニュー株式会社


98版（VM以降5”、3.5”
9821版は、要2ドライブ）1994年2月下旬発売 価格8,800円
ドラゴンナイト4 68版（要2メガ）3月発売予定・TOWNS版（要2メガ、要2ドライブ、マーティ不可）4月発売予定。各価格8,800円
予・約・受・付・中
通信販売ご利用のお客様に、エルフ特製ドラゴンナイト4「写るんです」プレゼント（抽選で300名様、各機種発売日より5日前までの消印有効）68版、TOWNS版のご予約も受け付けております。
○現金書留の場合……[商品名・住所・氏名・電話番号・機種・メディア]を明記の上、通信販売価格8,800円（送料・消費税サービス）をエルフまでお送りください。
○郵便振替の場合……郵便局の振替用紙に［商品名・住所・氏名・電話番号・機種・メディア］を明記の上、口座番号 東京3-191196 エルフまでお申し込みください。
○テレカプレゼント……[ドラゴンナイト4オリジナルテレホンカード]を、ゲームを終了させたお客様の中から抽選で各機種100名様ずつプレゼントいたします。詳しくは商品のマニュアルをご覧下さい。

ドラゴンナイト4・新たなる旅立ち～

KAKERU&SEILL IS TAKERU&BURN'S SON. DRAGONKNIGHT4 IS THRILLING SLG.



elf エルフ
株式会社 エル・フ
〒169 東京都新宿区百人町2-21-27 ベアーズビル1F

DIRECTORS

噂のシステム"Dccs""Daps"に、初のエロチックCD-ROMソフト第一弾が新登場!!

Sensual Angels





"DCCS(Datawest Compatible CD System)" Copyright © 1993 by DATAWEST, Inc. PAT. P
"DAPS(Datawest Active Picture System)" Copyright © 1990 by DATAWEST, Inc. PAT. P

dccs DAPS COMPACT disc DIGITAL AUDIO

CD-ROMだから実写がキレイ!
DAPSだから動画がスゴイ!
'93年AV界を代表する2大女優が、
PC-9821／FM-TOWNSに初登場!!

本製品はデーターウエスト社製の倍速CD−ROMドライブユニット「DWR−22MS」に対応(PC−9821版)しています。「DWR−22MS」はDAPSの実力を余すところなく発揮します。

1993·12·10 ON SALE!!

- ✱品　　番：DI-001
- ✱商品構成：CD-ROM＋3.5"2HD
- ✱対応機種：Dccs対応 PC-9821／FM-TOWNS
- ✱価　　格：税抜き¥9,800(予価)

本ソフトは成人向けです。
18才未満の方への販売を禁じます。

✱通信販売のご案内

通信販売をご希望の方は、お名前、ご住所、商品名、ご使用の機種、を明記した紙を同封の上、税込み価格を現金書留にてお送り下さい。尚、送料は無料です。

© 1993 JAPAN HOME VIDEO CO., LTD

ジャパンホームビデオ株式会社 本社／〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6 TEL03(3486)0621代 FAX03(3486)0622

特捜情報最前線

うーん。お年玉でどのソフトを手に入れようかなぁ……なんて考えるのって、楽しいよね。すでにどれにするか決めている人も、目移りしている人も、SOFT TOP20をチェックして、大いに悩んでちょうだい！

今月の TOP SALES 20

新しいタイプのRPGと評判が高かっただけに、『ルナティック ドーン』が堂々1位。用意された道はなく、自分自身で道を切り開いていくという、まさに冒険心をくすぐる一作だ。

また、6位の『Farland Story』は、簡単操作の親切設計で、冒険初心者にはうってつけ。

これでアナタも在宅冒険者になれるぞ。



今月のNO.1

ルナティック ドーン

●アートディンク☎043-279-9392
PC-9801VX／ハードディスク専用　1万800円

●調査協力店●
●電巧堂チェーン
青森本店
☎0177-23-2356
●PiC万代店
☎025-243-5135
●PiC小針店
☎025-233-5791
●LAOXゲーム館
☎03-3251-3100
●SHINKO
☎03-3255-0450
●富士音響
☎03-3255-7846
●ヨドバシカメラ新宿
ゲームソフト総合館
☎03-3346-1010
●J&P渋谷店
☎03-3496-4141
●J&P八王子そごう店
☎0426-26-4141
●J&P町田店
☎0427-23-1313
●三洋堂書店上前津店
☎052-251-8334
●カトー無線電機館4F
☎052-264-1534
●ブラザー工業株式会社
☎052-824-2941
●J&Pテクノランド
☎06-634-1211
●J&Pメディアランド
☎06-634-1511
●J&P高槻店
☎0726-85-1212
●J&P和歌山店
☎0734-28-1441
●J&P姫路店
☎0792-22-1221
●カホ無線株式会社
SS事業所
☎092-714-5155
●ユニードダイエー福岡店
☎092-721-5411
●ベスト電機本社
OA企画部
☎092-752-3921
●トキハデパート
マイコンセンター
☎0975-38-1111

順位	タイトル	メーカー／対応媒体／価格
1	ルナティック ドーン	アートディンク／1万800円 PC-9801VX／ハードディスク専用
2	信長の野望 覇王伝パワーアップキット	光栄／6800円 PC-9801VM
3	シャングリラ2	エルフ／各8800円 PC-9801VX X68000 FM TOWNS
4	ゴジラ	システムソフト／1万2800円 PC-9801VX／ハードディスク専用
5	あゆみちゃん物語	アリスソフト／6800円 PC-9801VM
6	Farland Story	TGL／9800円 PC-9801VX
7	現代大戦略EX	システムソフト／1万2800円 PC-9801VX
8	クラシックロード2	ビクターエンタテインメント／9800円 PC-9801VX
9	GE・TEN II	ホクショー／1万2800円 PC-9801VX
10	卒業'93	ジャパンホームビデオ／1万1800円 FM TOWNS
11	森田将棋4	エニックス／1万2800円 PC-9801VX
12	3×3EYES	日本クリエイト／各1万4800円 PC-9801VM FM TOWNS
13	GOKKO Vol.2	ミンク／7800円 PC-9801VM
14	MS-GOLF FOR Windows	マイクロソフト／1万2800円 Windows 環境
15	COTTON	EAビクター／9800円 X68000
16	エアーマネジメントII	光栄／1万2800円 PC-9801VM
17	ワーズ・ワース	エルフ／各8800円 PC-9801VX FM TOWNS X68000
18	プリンセスメーカー2	ガイナックス／1万4800円 PC-9801VM
19	バイパーV8	ソニア／6800円 PC-9801VM
20	妖獣戦記 A.D.2048	ディー・オー／8800円 PC-9801VM

（集計期間：10月1日～10月31日）

TAKERU TOP 10

順位	タイトル／メーカー／対応媒体／価格
1	フェアリーテール海賊版2 ●フェアリーテール PC-9801VM X68000
2	宝魔ハンターライム 第4話 ●サイレンス PC-9801VM
3	電脳倶楽部 66号 ●満開製作所 X68000
4	大江戸探偵 神谷右京 ●アルテシア PC-9801VM
5	宝魔ハンターライム 第1話 ●サイレンス PC-9801VM X68000
6	カクテルソフト増刊号2 ●カクテルソフト PC-9801VM X68000
7	レッスルエンジェルス ●グレイト X68000
8	宝魔ハンターライム 第3話 ●サイレンス PC-9801VM X68000
9	D.O.海賊版 ●ディー・オー PC-9801VM FM TOWNS
10	Windows壁紙集 細川ふみえ Vol.1 ●ニュース Windows環境

（集計期間：10月1日～10月31日）

今月の読者が選ぶ おもしろかったソフト TOP20



今月の NO.1

プリンセスメーカー2

●ガイナックス☎0422-22-1980
PC-9801VM／1万4800円

相変わらずの強さを誇る、上位3本。この3本を払いのけるには、かなりの勢いが必要だろう。

今月は返り咲いているソフトに注目。6位の『ぷよぷよ』は、11位から再浮上。まるの中に目がついているという、単純なキャラクターなのだが、なぜか愛着が湧いてしまう〝ぷよ〟の存在が、根強い人気の秘密だったり!? 画面上から降ってくる〝ぷよ〟を必死で消しているうちに、熱くなってくるぞ。

また、圏外から一気にカムバックしたのが、『XakIII』。壮大なドラマを繰り広げるRPGだけに、じっくり腰を落ち着かせて取り組みたい。外に出かけるより、家の中で楽しみたい寒い冬にはうってつけ。ゲームの人気は、季節にも左右されるのかな？



▶ついハマってしまう『ぷよぷよ』。このキャラがいいのよネ。

順位	先月順位／タイトル	メーカー／ジャンル	得票数
1	① プリンセスメーカー2	ガイナックス SLG	267
2	② 同級生	エルフ ETC	215
3	③ 三國志III	光栄 SLG	182
4	⑥ ソード・ワールドPC	T&Eソフト RPG	161
5	④ 信長の野望 覇王伝	光栄 SLG	143
6	⑪ ぷよぷよ	コンパイル PZL	136
7	⑤ ブランディッシュ2	日本ファルコム RPG	118
8	— XakIII	マイクロキャビン RPG	111
9	⑧ プリンセスメーカー	ガイナックス SLG	94
10	⑮ マスターオブモンスターズFINAL	システムソフト SLG	82
11	⑭ ロードス島戦記II 五色の魔竜	ハミングバードソフト RPG	76
12	⑩ ダービースタリオン	アスキー SLG	64
13	— 銀河英雄伝説III	ボーステック SLG	58
14	— ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	日本ファルコム RPG	53
15	⑫ ロボクラッシュ2	システムソフト SLG	49
16	⑬ 3×3EYES	日本クリエイト AVG	46
17	⑨ 大航海時代II	光栄 SLG	42
18	— ワーズ・ワース	エルフ RPG	37
19	— トキオ 東京都第24区	アートディンク SLG	34
20	⑯ 誕生〜Debut〜	NECアベニュー SLG	32

（集計期間：10月8日〜11月7日　約2000名）

おもしろソフト コンプサークル

毎月毎月、アンケートハガキを送っていただいて、ありがとうございます。アンケートの下の、わずかなスペースに、いろんなメッセージを書いてきてくれる、みなさんに感謝！ハガキの山に埋もれながら、読ませていただいてます。

●本当に、このハガキは、見てくれてるの？
（神奈川県／H．Hさん）

●ここに書いて、今まで掲載したことあるのですか？　（愛知県／T．Hさん）

という疑問に応えて……。

●今まで、ビジネスソフトしか使ったことがないんです。ただ今、ゲーム・ソフトについて勉強中です。ゲーム・ソフトのよりよい選び方とか特集してくれないかしら……。
（岡山県／S．Tさん）

さっそくコンプティークを手にしてくれたアナタはエライ!! コンプの読者の中には、その道のプロのような人がいるので、おもしろかったソフトTOP20は、きっと参考になるよ。

●食費を節約して（おかずが足りないと叱られながらも）、へそくりして毎月コンプティークを買っている主婦です。〝プリメ2〟の攻略記事を読んで、私も子供が欲しくなりました。子作りの方法を誰か教えてください。
（岩手県／E．Fさん）

と……ユニークな主婦に脱帽。きっとステキなママになれること間違いなし。

突然始まったこの「おもしろソフト コンプサークル」では、日々、ゲームを楽しんでいるコンプティーク読者の生の声を紹介していきます。ソフトに関する熱いメッセージ、または新たな発見、思いがけない体験、エピソードなどなど、どんどん書いて送ってね♡

あて先は、〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビルまで、アンケートハガキに書いてきてくれてもいいよ。

今月の読者が選ぶ 買いたいソフトTOP20

特捜情報最前線

今月は大波乱だ！なんといっても、半年もの間、買いたいソフトTOP20の1位の座を守り続けていた『プリンセスメーカー2』を、初登場の『英雄伝説III』が押さえてしまった。前作『英雄伝説II』の続編と思いきや、今回は舞台を変え、また新たなストーリーが展開される。ファンにとっては、うれしい裏切りだ。

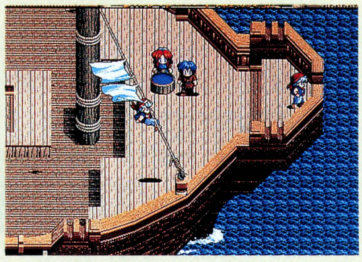
また、新顔も続々と登場してきた。9位の『Farland Story』、11位の『卒業II～』、14位の『三國志IV』、15位の『銀河英雄伝説IIISP』そして19位の『提督の決断II』と目白押しだ。来月は順位が様変わりしそうな気配……。



今月のNO.1

英雄伝説III

●日本ファルコム☎0425-27-6501
PC-9801VX／1万2800円



▶キャラクターの動きが、たまらなくカワイイ『英雄伝説III』。

順位	先月順位／タイトル	メーカー／ジャンル	得票数
1	― 英雄伝説III	日本ファルコム RPG	246
2	① プリンセスメーカー2	ガイナックス SLG	223
3	② 項劉記	光栄 SLG	187
4	⑨ A.IV.	アートディンク SLG	172
5	⑥ ルナティック ドーン	アートディンク SLG	131
6	⑬ フォーチュン・クエスト	角川書店 RPG	129
7	⑤ 現代大戦略EX	システムソフト SLG	102
8	⑰ ああっ女神さまっ	バンプレスト AVG	94
9	― Farland Story	TGL RPG	87
10	― ブランディッシュ2	日本ファルコム RPG	83
11	― 卒業II Neo Generation	ジャパンホームビデオ SLG	79
12	― 魔導物語A.R.S	コンパイル RPG	71
13	⑱ Dragon Half	マイクロキャビン RPG	66
14	― 三國志IV	光栄 SLG	62
15	― 銀河英雄伝説IIISP	ボーステック SLG	58
16	③ 誕生～Debut～	NECアベニュー SLG	54
17	⑯ 3×3EYES	日本クリエイト AVG	49
18	④ 魍魎戦記 MADARA	工画堂スタジオ RPG	42
19	― 提督の決断II	光栄 SLG	34
20	⑩ 栄冠は君に3	アートディンク SLG	31

（集計期間：10月8日～11月7日　約2000名）

赤マル急上昇

A.IV.

●アートディンク☎043-279-9392
PC-9801VX FM TOWNS／1万2800円

鉄道会社のオーナーとして、会社の発展を考えながら、都市開発を進めていく。より立体的な画面上では、立体交差も思いのまま。地上のみならず、地下にだって、都市構想は及ぶ。ただ、より便利で、発展した都市を作り上げるのは、一筋縄ではいかないのだ。



◀この車両の種類の多さには、鉄道ファンだって心誘われそう。

卒業IINeo Generation

●ジャパンホームビデオ☎03-3486-0621
PC-9801VX／価格未定

女子高の教師って、一度体験してみたいよね。そんな夢をかなえてくれた前作「卒業」の第2弾だ。あの清華女子高等学校の3年B組は、新しい生徒たちで大にぎわい。個性豊かな生徒たちを、無事に卒業させられるかは、アナタの愛情しだいなのだ！



◀5人そろえば性格も十人十色。だからこそ、育てがいがあるぞ。



イラスト/寺平京子

PC-98、DOS/V、

今月はNEC、エプソン、富士通、アップルとパソコンメーカーの新機種が続々と発表された。なかでも、やっぱり気になるのが、NEC・エプソンのPC-98勢。魅力的なディスクトップ、まったく新しいタイプのサブノートパソコン……。今年も財布と相談しながらの年末となりそうだ。

●NECパソコンインフォメーションセンター東京☎03-3452-8000

MATE、FELLOW一新!! 98シリーズの新機種が登場

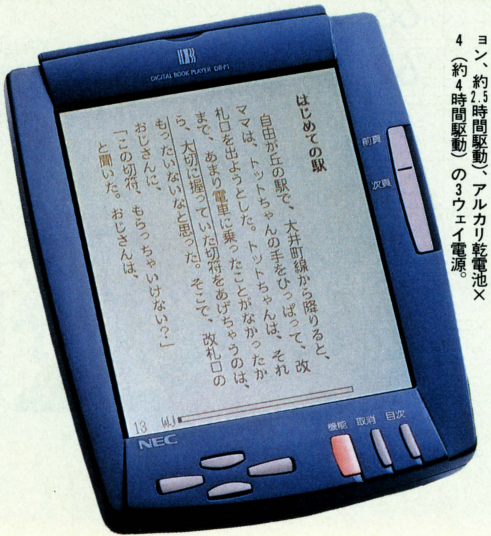
モデルチェンジした、MATEシリーズとFELLOWシリーズは若干のデザイン変更を受けたが、ウィンドウズマシンとDOSマシンという区分けは前機種どおり。MATEシリーズはBp、Bs、Beの3機種が新登場。全機種ウィンドウズ3.1インストールずみのハードディスクが標準装備、メモリも標準で5.6MB実装しながら、CPUに25MHzの486SX搭載のBeが26万8000円、33MHzの486SX搭載のBsが29万8000円、66MHzの486DX2搭載のBpが39万8000円～と普及価格を実現。サウンド機能はオプションとなったが、ウインドウアクセラレータを標準装備し、640×480/400ドット時に16 77万色フルカラー表示が可能になった。

高機能型MATEとしてAp、As、の後継機種となるのが66MHzの486DX2搭載のAp2（44万8000円～）と33MHzの486SX搭載のAs2（32万8000円～）。前機種に比べ、高速アクセラレータ、セカンドキャッシュなどウィンドウズ時の高速処理と、最大73.6MBまで拡張メモリなど拡張性に重きをおいているのが特徴だ。なお、Ap2にはCD-ROMを内蔵した上位モデルのC9W（70万円）が用意されている。

ローエンドモデルのBX2（486SX25MHz）が17万8000円からと低価格に目を引かれるのがFELLOWシリーズ。グラフィックVRAM、テキストVRAMの高速処理、ODP(オーバードライブプロセッサ)、セカンドキャッシュメモリをオプションで利用可能、メモリも最大19.6MBまで拡張可能とDOSマシンとして一級のパフォーマンスを誇る。



右　CD-ROM、510MBハードディスク標準装備のAp2/C9W。
左　優れたコストパフォーマンスを誇るBX2。



◀ACアダプタ、専用バッテリ（オプション、約2.5時間駆動）、アルカリ乾電池×4（約4時間駆動）の3ウェイ電源。

●NECパソコンインフォメーションセンター東京☎03-3452-8000

新しい読書スタイルを提案するデジタルブック

DB-P1（2万9800円）は、フロッピーで本を読むデジタルブック。あらかじめオプションの外付けフロッピーディスクユニット（1万2800円）から本体のRAMにデータを転送、約430gのシステム手帳サイズの本体を持ち運ぶ仕組みだ。

ワンタッチページめくりや自動めくり、しおり機能など装備は充実している。オプションの接続キットを使用してPC-98シリーズからのデータ転送も可能だ。ソフトは約30タイトルが同時発売され、年内に100タイトルが発売される予定。

Macintoshの新製品が揃い踏み!!

特捜情報最前線

●エプソン東京PCインフォメーションセンター☎03-3377-3531

98フルスペック初のサブノートパソコン



▶本体価格28万8000円。オプションのカード型ハードディスクはICカードスロット用だ。

PC-486PORTABLEはキーボード部とディスプレイ部は、コネクタによって簡単に取り外しが可能なA5サイズのサブノートパソコン。日本語Pen DOS2.10、自社開発のスケジュール管理のソフト、ROMで標準装備しており、ペン入力を使いディスプレイ部だけで使用することもできる。本体の重さは1.6kg、ディスプレイ部だけなら900g、と携帯性抜群。標準バッテリで3時間駆動する。CPUには25MHzの486SXを搭載、外付けのフロッピードライブ、ICカードスロットを2つ標準装備している。

●富士通パソコンサポートセンター☎0120-009940

富士通がDOS/Vに参入



◀V-433D。AT互換機ならではの豊富な周辺機器によるカスタムアップが楽しそうだ。

▼V-425N。全機種VGA対応の640×480ドット、最大20MBまで拡張可能と性能はディスクトップ並み。

富士通がAT互換・DOS／V市場に参入、新設計のノート・ディスクトップ型パソコンを発売した。

ディスクトップ型は、CPUに486DX2(66MHz)を搭載した最上位機種V-466D（28万8000円〜）を筆頭にV-433D（24万8000円〜）、V-425D（17万8000円〜）と3機種9モデルのラインアップ。

ノート型は、CPUに486SX（25MHz）を搭載した、モノクロモデルのV-425N(22万8000円〜)とカラーモデルのV-425N/T1(42万8000円〜)が発売中、そのほかにもCPUに33MHzの486SX、10.4インチTFTカラーディスプレイを採用したV-433N/T2(68万8000円〜)が'94年1月に発売予定だ。

全機種、ハードディスクモデルには富士通版MS-Windows3.1、MS-DOS5.0Vがインストールずみ。FDモデルにはフロッピーで添付される。

●アップルコンピュータ☎03-5952-0505

Mac情報最前線!!



▶PowerBook Duo250。270cとともに、14400bpsのデータ速度を持つモデムを標準装備。

10月下旬に、CPU性能とメモリ環境を強化したColor Classic II(21万8000円)、CPUに68040を搭載したLC475(23万8000円)、などと精力的に新機種を発表したアップルコンピュータ。11月中旬には、ノート型パソコンのPowerBook Duo250/270c(46万8000円/69万8000円)の発売を開始した。

Duo250/270cはCPUに33MHzの68030プロセッサを採用し、それぞれ200/230MBのハードディスクを実装、メモリは標準で12MBを装備。ディスプレイは250がグレースケール16階調、270cが640×400ドット時にはノートパソコン初の3万2768色、640×480ドット時には256色を表示する。



パーフェクトソルジャー

アイレム

高密度収束エネルギーに直撃された地球。そこに残るのは、選ばれた者のみのはずだった。ところが……。

というわけで、選ばれた者、そうでない者が渾然一体となってのバトルが始まった。時代錯誤な武士もどきもいれば、原子炉を埋め込まれたサイボーグ、ハイミスのダンスマニア、ムチムチプリプリの18歳と、とても〝パーフェクト〟とはいえない偏った個性のソルジャーたちが闘う。とはいっても、お笑いってわけじゃないゾ。

新しいのは、〝踏み込み技〟というものを設定していること。踏み込み技とは、必殺技に近い威力を持つパワーアップ版通常攻撃だ。方向レバーを入れながら、パンチ、キックなどの通常技を出せばいいだけなのでとっても簡単。「必殺技のコマンドを覚えるのがメンドーで……」という怠慢なヒトには、まず、コレを覚えることをおすすめする。

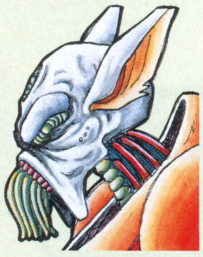
ゲーム・バランスはまずまずで、必殺技のコマンドは入りやすいし、しかも溜め技がない。というより溜める必要のないコマンドを採用している。このあたりは、初心者にとってはかなりありがたい。対戦格闘モノに乗り遅れてしまったというムキにも、これならダイジョーブ！

アラビアンムーン



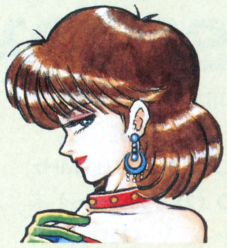
▶百烈キックを彷彿とさせるルナティックキックがプリティ♥

エビルタローン



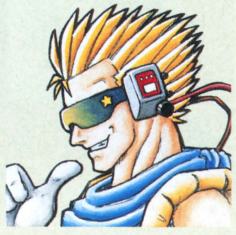
▶デカイだけに動きがトロイ。ひたすら迎撃戦法に徹するべし。

ブロードウェイ



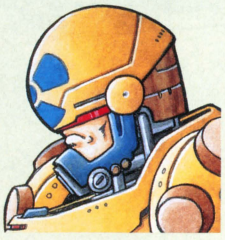
▶くねくねホネなしダンスをひたすら…のわけわかんないキャラ。

スターセイバー



▶多彩なキック技がけっこう使える。踏み込みがポイント。

メルトダウン



▶ローリングバックドロップがスッゲー。入れば大ダメージ必至。

ブシドー



▶飛び道具をよけながら隆雷斬…が必勝パターン。

ダイナゾア



▶彼(?)の場合、キック＝シッポ攻撃。かみつきで動きを止めろ！

ストリートファイターII 声優投票キャンペーン



すでに知られているとおり、「ストリートファイターII」は実写作品とともに、劇場用アニメの制作が進められている。アニメ版の公開予定は1994年の夏。詳しいストーリーなどはまだ発表されていないが、「スーパーストリートファイターII」のキャラクター16人全員が登場することが決まったのだ。

そこで、この16人の声を誰に演じてほしいかを、ファン投票キャンペーンで決定することになった。

官製ハガキに、16人の声に最もふさわしいと思う声優をそれぞれ明記し、住所、氏名、年齢、電話番号を添えて投票してほしい。なお、プロの声優に限らず、俳優、タレント、スポーツ選手などでもＯＫ、なのだ。応募者の中から抽選で300名に、カプコンオリジナルグッズがもらえるぞ。あて先は——

〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 ストIIプロジェクトルームアニメＣＰ係まで。

締め切りは'93年12月17日㈮（消印有効）。集計結果および最終決定したキャスティングは、'94年２月に発表予定だ。



アイレム初の対戦格闘ゲーム登場。古くは「ビジランテ」など格闘ゲームでは次々とヒットを飛ばしているアイレムだけに、期待大！



▲スターセイバーの必殺技、サイクロンキック。スピニングバー○キックのようにクルクル回りながら近づき、逆立ち状態でジャンプして鋭く蹴り下ろすのだ。



▲ブシドーの必殺技、降雷斬。相手の頭上めがけて大ジャンプし、ドバッと斬りつける。自動的に相手との距離に合わせてジャンプしてくれるから、超使える。

必殺技ってこんなカンジ

溜めはまったくないし、レバー1回転なんていう複雑なものもないのでコマンドも入りやすい。なにしろコマンド入力がラクなので必殺技はバシバシ使うに限る。

メルトダウンの超強力技ローリングバッグドロップなど、敵に接近して方向レバー入れてキック全部押すだけでOK。ダイナゾアとブシドーを除くすべてのキャラが、ダッシュ＋踏み込みで必殺技が出るので、このパターンを覚えておくと便利。

異常!くねくねダンス

▼異常なまでに滑らかなアニメーションの腰ふりダンス。ぜひ自分の目で確認してほしい。



踏み込み技がポイント!!



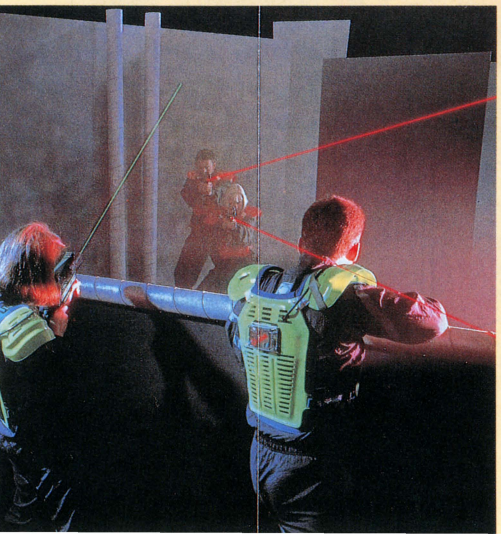
▶スターセイバーの単なる強ゲリはこんなもん。ところが……。グイーンと倍増。おトクです。

▶踏み込み＋強ゲリでリーチがパンチ。必殺技並みの威力だ！

▶メルトダウンの踏み込み＋強

踏み込み技とは、攻撃方向にレバーを入れながら通常技を出すと、攻撃力がアップする画期的なシステム。必殺技に頼らなくとも、コレだけでもかなり闘える。特に必殺技の少ないエビルタローンなどを使う際には大活躍してくれるハズだ。

Q-ZAR プレス対抗大会10/20





西荻窪アミュージアム3F Q-ZARセンター☎03-3331-7702 料金＝18歳以上900円／中・高生800円。

10月20日、東京・西荻窪の西荻窪アミュージアムQ-ZARセンターにおいて、Q-ZARプレス対抗大会が開催された。Q-ZARとは、対人型レーザーシューティングゲーム。サバイバルゲームの光線銃版だ。プレイ終了後に手渡されるスコアシートには得点、命中率、誰に何回ヒットされ、誰を何回ヒットしたかなどが細かく記されていて、これがまた闘志をかきたてる。優勝はすでに何度か練習をしていた電撃王チーム。ぶっつけ本番なりゆきまかせのコンプチームは最低得点の不名誉な記録を出してしまい(とほほ)、いつか必ず屈辱を果たすぞ、と心に誓うのであった。



▶見事優勝を果たした電撃チームのおふたり。右があのハマ田氏だ。

▼コンプチームの屈辱スコア。反省。

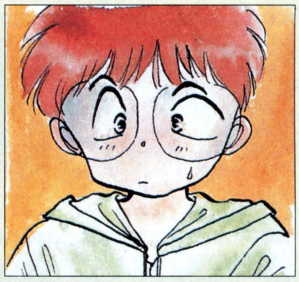


'94年のコンシューマもギャルゲーでよろしく!

「ギャルゲー」明日のための その1

私がこのコーナーを担当している美樹本菜である。これまで顔を公表したことがないから、今月が初公開になる……と思う(笑)。さらに今月から内村かなめ先生の漫画と、コーナーマスコットが登場することになったから、こちらのほうもよろしく。

さて、リニューアルした早々、とんでもないタイトルで申し訳ない。だが「ギャルゲー道」を歩む者が、必ず通らねばならない「関所」がいくつかある。今月はその関所のひとつ「ハッカーインターナショナル」社のソフトを紹介しよう。

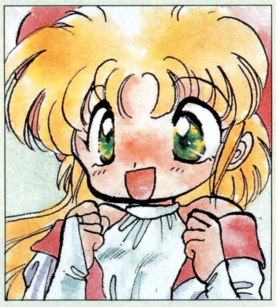


▲美樹本菜…愛と勇気のギャルゲー評論家。

ゲームエクスプレス(ハッカーインターナショナル)

「ハッカーインターナショナル」といえば、旧ファミコンの時代からコンシューマではご法度とされる「過激ギャルゲー」を独自に開発し、販売してきた会社。現在は開発プラットホームをＰＣエンジンに移し、７タイトルを発売している。だけど任天堂やＮＥＣなどによる流通ルートを通っていないため、東京や大阪などの都市部では入手しやすいものの、地方では手に入りづらいかもしれない。どうしても手に入れたい場合は、通信販売のソフトショップなどに注文してみるのも手だろう。

ところでギャルゲーといえば「ごほうび」画面。コンシューマはハードメーカーの規制で、女の子の裸については制約を受けている。まさにコドモのおもちゃ状態だ。だが、それがいいという輩も少なくない。かくいう私もその一人。だが、それで満足できないオトナのためのゲームを作っているのが、「ハッカー」なのだ。



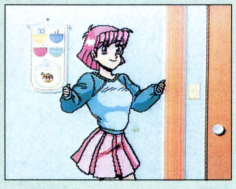
▶コーナーマスコットギャル。よろしく。

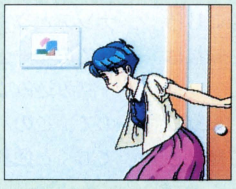
CD麻雀　美少女中心派

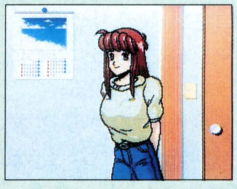
●PCエンジンDUO・DUO-R専用／ゲームエクスプレス／9800円／発売中



「ゲームエクスプレス（ハッカーインターナショナルのブランド名）」初のＣＤ-ＲＯＭソフト。なめらかなアニメーションを実現するために、スーパーＣＤロムロムのＲＡＭ容量だけでは足りなくて、専用ＲＡＭカードもあわせて使用する。そのためＤＵＯとＤＵＯ-Ｒ専用となっている。キミが下宿することになった「すずめ荘」の大家の娘は美少女３姉妹。だけど大のわがまま娘たち。我慢の限界に達したキミは、彼女らに麻雀勝負を挑むことになったのだ！







究極麻雀Ⅱ　スーパー・アイドルグラフィック

●PCエンジン／ゲームエクスプレス／8900円／発売中



一方こちらは、ゲームセンターでもおなじみの（どこかで見たような）アイドルが登場する麻雀ゲーム。こちらはＲＯＭカードなので、初代のＰＣエンジン（通称白ハンペン）からＤＵＯシリーズまで、全機種に対応している。

上で紹介したソフトがアニメ調の２人麻雀だったのに対し、こちらはぐっとリアルな４人麻雀。「やっぱ女は生身だぜ！」というオトナのあなたにオススメの一本。登場する女の子の紹介メッセージにキミもメロメロ(死語：笑)。













問ハッカーインターナショナル☎03-3435-1042

まぁ1月号ということもあって、今月から少々模様替え。
アシスタントの女の子もつけたことだし、これで「ギャルゲー道」一直線だぁ！

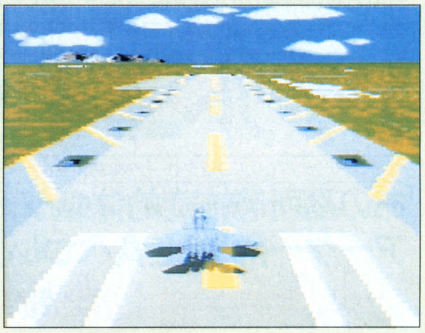
SUPER STRIKE EAGLE

スーパー・ストライク・イーグル

●スーパーファミコン／アスミック／9600円／発売中

湾岸戦争を題材にしたフライトＳＬＧで、ＩＢＭパソコン用に開発されたソフトの移植版。史上最強の戦闘攻撃機「Ｆ-15Ｅストライクイーグル」に乗り、ＵＮ（国連）の名の下に某国の軍隊を撃滅するのだ！

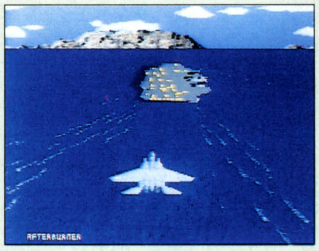
ゲーム序盤では、敵地上施設の破壊が主な目的。だが、敵もMigやＳＡＭ（地対空ミサイル）、AAA（高射砲）などで攻撃してくる。操作も、ボタンをすべて使用する本格派。スーファミの回転・拡大縮小機能を駆使し、発進から任務終了後の基地帰投まで、気の抜けないゲームだ。もっとも難易度はやや高めだけど、得点を上げることによって新たな武器が手に入る。さらに自機はダメージ制なので、２～３発ミサイルに当たったくらいではビクともしない。



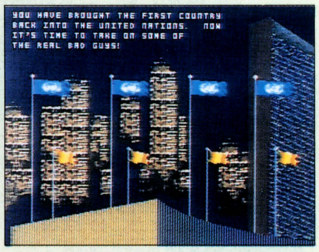
最初のステージが弾数無制限の練習ステージになっているので、ここで鍛えて次のステージに挑戦だ！



▶市街地に設置されたスカッドミサイルへのピンポイント爆撃。高射砲に気をつけながら爆撃するのだ。



▶洋上に浮かぶ空母への着艦。すべてのターゲットを破壊しても、着艦に失敗すればやり直しだ。



▶ひとつのミッション（ステージ）をクリアすると、国連旗が掲揚される。失敗すれば半旗になるのだ。

好き好き ギャルゲーコーナー

漫画をお願いした内村先生も、ゲーム好き。ついでに「セーラームーンＲ」も毎週ビデオに録っている。でも、最近は「アイアンリーガー」がおすすめらしい（でも、両方ともスタジオライブじゃなかったっけ？）。

さて、12月号から募集を開始した「ギャルゲー大賞'93」の説明をもう一度。コンシューマゲームに限らず、'93年発売されたソフトの中で、「これこそ最高のギャルゲーだ！」と思うソフトとキャラクターを募集しているぞ。大賞およびベストキャラクター賞を受賞したソフトハウスには、このコーナーでの大々的な宣伝を約束。そのかわり、投票してくれた読者へのプレゼントをよろしくね（笑）。

投票方法は、①住所、②氏名、③年齢、④所有機種（パソコンも含む）、⑤'93年最高と思うギャルゲーソフト１本、⑥'93年ナンバーワンのキャラクター１人をハガキに書いて、〒160 東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部「ギャルゲー大賞'93」係まで送るのだ。'94年３月８日の消印まで有効。このコーナーへのハガキも待っているぞ。



▲群馬県の戌倭主くん。世間ではやっぱり亜美ちゃんが一番人気。でも、ウチのまわりでは少ないんだよなぁ……。

ギャルゲー大賞'93受け付け中！



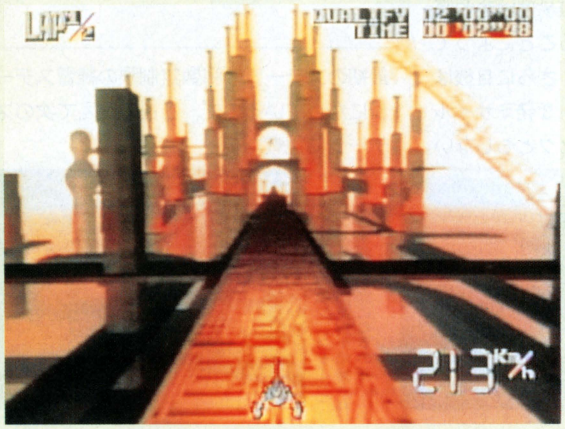
他の追随を許さぬクオリティの高さ、メガLDソフトの真の実力を見よ!

今月も最新情報がめじろ押しのレーザーアクティブコーナー。年末に向けて発売となる5タイトルのうち、先行して発売の「ロケットコースター」と「ハイローラーバトル」を紹介! また、LAメモ帳では、なんとNECから発売されるLAをスクープだ!

ロケットコースター

●レーザーアクティブ(メガLD)/タイトー/9800円/発売中

あの高所恐怖症的体感ゲームがアーケードからLAへついに移植!



LAソフトの中で最も人気のあるメガLD用ソフト「ピラミッドパトロール」と同様、アーケードの体感マシンD³BOSに搭載されていた「ロケットコースター」がついに登場! 設定は未来の遊園地。プレイヤーは最新鋭のジェットコースターに乗り込み、「ファンタジー」「アドベンチャー」「フューチャー」の3ワールド9ステージのコースを、制限時間内に疾走しなければならない。「ピラミッド〜」以上のCGパターン数とスピード感は迫力たっぷりだ。



▶スピード感がマジですごい! ぜひ大画面でプレイしてほしいゾ。



▶思わず高所恐怖症になりそうなコース。カーブ時の強烈な横Gが恐怖!



▶制限時間内に規定回数コースを回らなければ、ゲートが閉まってしまう。

ハイローラーバトル

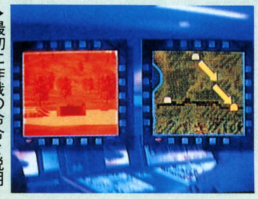
●レーザーアクティブ(メガLD)/パイオニア/9800円/発売中

OP(オープニング)は陸上自衛隊が撮影に協力。実写とCGを織り交ぜた空中戦は大迫力!



ハイグレードな3D画面に繰り広げられる、戦闘ヘリ同士のバトルシューティングゲーム。

操縦する武装ヘリは米海軍、陸上自衛隊などで活躍しているAH-1ヒューイコブラ。上層部から下されるミッションに従い、敵基地を破壊するのがゲームの流れ。もちろん、その間旧ソ連軍のMi-27ハインドを中心とした敵空軍が怒濤のごとく向かってくる。搭載できる兵器はサイドワインダーや、敵機から発射されるミサイルを防ぐチャフなど多種多様だ。



▶最初に作戦の命令と説明がなされる。アドバイスはよ〜く読んでおこう。



▶搭載武器や防御装置の種類、有無だけでなく、燃料も作戦に合わせて設定可能。



▶敵ヘリ、ハインド接近! 左に表示されている搭載武器をすばやく選択せよ。

LAメモ帳③

なんと! あのNECがレーザーアクティブ本体を発売!!



◀PEC-LD1(LA本体) 標準価格8万9800円

いやー、最初に写真が届いたときにはとにかくびっくり。見慣れたLAのど真ん中に印されているのは、まぎれもなく「NEC」のマーク。

パイオニアの話では、「うちでもぜひLA本体を出したい」というNECホームエレクトロニクスの希望によって発売が実現したものらしい。「じゃあ、どっちを買えばオトク?」と問われたら、はっきりいって中身は従来の本家LAとまったく変わらないし、NEC自身のブランドであるLDはもちろん、メガLDやカラオケパックも装置可能、値段も同じなので、あとは好みの問題としかいえないかなあ……。

©PIONEER/CRC Reserch Intitute Inc. 1993/TAITO CORP

3DOが勝つ！

特捜情報最前線

……と思われるこれだけの理由

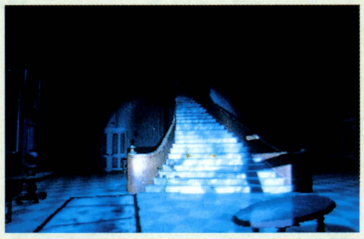
3DOの発売まであと３カ月とまさに秒読み段階。今回は3DOの特徴を具体的にあげて、既存のコンシューマ機と比較してみよう。

今月はソフトの「管理」について。某大手ハードメーカーでは「発売前にソフトのチェックを行うことで、品質の低下を防いでいる」と言っているけれど、毎月何本も「○ソゲー」が発売されているのが事実。3DOの場合、特に事前審査を行わない方針だという。これは「特にチェックをしなくても、良いソフトは売れ、悪いソフトは売れない。質の低いソフトを作るソフトハウスはユーザーが淘汰してくれる」ため。注意したいのは○ソゲーが3DOでは出ないとしているわけではないこと。キミの目が質の低いソフトをなくすカギなのだ。次にライセンス料の問題。カセットの製造はハードメーカーが行い、その１個１個に対してソフトハウスは約2000～3000円をROM代や製造費としてハードメーカーへ支払っている。これに対して3DOでは、１個当たり３ドル(約300円)を支払えば、どこでCDを作ってもOK。CDは安い海外で作れば150円程度で作れるから、ソフトハウスの負担分も少ない。

現在発売中のタイトル数

・アクション	32
・教育関連	26
・情報関連	7
・インタラクティブムービー	37
・ミュージック	5
・シミュレーション	24
・スポーツ	14
・戦略ゲーム	9
・その他	11
・合計	165

The 7th Guest Part Ⅱ



▲実際に役者が演技している映像とCGを合成させた、ホラータッチのアドベンチャーゲーム。

3DOソフト発売状況(米国)

Sept. 9月

Crash' N Burn
Sampler CD
It's Bird's Life

Oct. 10月

Putt Putt-JTP
Mad Dog McCree
Fatty Bear's BD
Putt Putt-FP
Fatty Bear's FP
Oceans Below
Battlechess
Stellar 7

Nov. 11月

Lemmings
Incredible Machine
Dragon's Lair
Animals
Total Eclipse
Monstor Manor
CPU Bach
Twisted
Out of this World
Return Fire
Tom Kite : Golf

ここなら今すぐ3DOを体験できるぞ！

●ソフマップ東京秋葉原本店 ☎03-3253-3030(本店1F新品ゲーム機・ソフトコーナー)

「今すぐ3DOを体験できる場所がある！」と聞いて向かったのは、東京秋葉原(他地方の方はごめんなさい)。日本一の電器街といっても不況の風は厳しいようで、大手の電器店がぽつぽつと店を閉めている中、ぐんぐん売り上げを伸ばしているのが「ソフマップ」。その秋葉原本店に、3DOはあったのだ。



▶ここが東京秋葉原のソフマップ本店。欲しいゲームはなんでもある、まさに「物欲の塔」なのだ(笑)。

１階の店頭で展示されている3DOでは「Crash' N Burn」がデモされていて、誰でも遊べるようになっている。ちなみに隣では、スーファミソフトのワゴンセールをやっていた。○グで有名な、「○○伝説2」がもう3200円(新品)で売っていたりして、こちらも魅力的。……さて話を戻して3DOだけど、意外に人気がない。店員さんに話を聞くと、「隣でアレやってますからねぇ(笑)…」。ふとワゴンとは反対側を見ると、「スーパーストⅡ」のデモが……。やはり人気アーケードゲームをタダでできるのには負けるのか。でもそれまではすごい人気だったらしいから、今が3DOを体験するチャンスかも。ところで耳よりなニュースをひとつ。'94年の１月２日㊊、３日㊋、15日㊏の計３回、ソフマップ恒例ジャンケンマッチの賞品に3DOが登場する。場所は東京秋葉原と大阪日本橋のソフマップ。１月２日は新宿店でも開催予定。詳しくはソフマップ店頭のチラシをチェックだ！



▲これが噂の3DO。国内発売後は、海外からもソフトを輸入販売する予定らしいから、期待して待つのだ。

超格闘派宣言！



◎対応機種
PC9801シリーズ
5インチまたは3.5インチ
ＶＸ以降　CPU286、386、
486またはその相当品
要640KB／要２ドライブ
ジョイパッド、
ジョイスティック対応
ＦＭ音源ボード対応
9821シリーズ内蔵音源
およびPC-98-86ボード対応

¥8,800
（消費税別）

あのＱＤの外伝が出たぞ！今度は日本国内戦だ！

外伝α　ＱＤ外伝グラフィック＆拡張キット

1994年1月中旬発売予定　￥4,800（予価）

★外伝キャラのスペシャルグラフィック各２枚づつ総計10枚追加！
★ＱＤキャラの美由紀、エミリー、龍鳳がマイナーチェンジして外伝キャラと対決！
しかもパターングラフィック＆ステージ背景をオールリメイク！　新必殺技もあるかも？
★美由紀とエミリーの未収録ＰＣＭも収録！
※『外伝α』は同機種同メディアの『ＱＤ外伝』のディスクがないとプレイできません。
※『外伝α』は18歳未満の方はご購入になれません。（『ＱＤ外伝』は一般ソフトです）

スタッフ募集！

◆プログラマー（98アセンブラ、Mac）／グラフィック、原画およびペイント（コンシューマ系＜256色以上＞経験者希望）／ゲーム企画／営業
◆委細面談／勤務形態は応相談（社員、バイト、外注契約可）／学歴年齢不問
◆詳しく以下にご連絡ください。TEL03-3358-4862（18:00～19:00除土日祝）

アグミックス　〒160　東京都新宿区三栄町14　テラス三栄町Ｄ
AGUMIX　TEL03-3358-4862（ユーザー問い合せ専用16:00～18:00除土日祝）
郵便振替口座　東京3-056150　加入者名　アグミックス

［緊　急　特　集］

パソコンゲームってなくなるの？

―パソコンゲームのこれから―

**最近、元気がないと言われているパソコンゲーム。
市場規模の縮小、コンシューマ機の高性能化など、
いろいろな理由があげられているが、本当のところはどうなのか？
コンプティーク編集部がいろいろな角度からパソコンゲーム界の
現状を検証し、未来を大胆に予測してみた。**

新製品ラッシュだった'93年のパソコン界

'93年のパソコン業界は、まさに激動の1年だった。各メーカーからは毎月のように新製品が発表され、従来からは考えられないほど低価格なものが次次に登場した。しかも、ただ安いだけでなく、安いながらも高機能なマシンや、新コンセプトを導入したマシンが多かったのも特徴だ。富士通はTOWNSの廉価版のMARTYを発売し、シャープはX68000の後継機のX68030を発売。エプソンはペン入力が可能なA5版サブノートを発売している。



▶昔からは考えられないほど低価格化が進んだマッキントッシュ。特にLC520はモニタとCD-ROMが標準で装備されており、コストパフォーマンスの高さが話題になった。

いっぽう、海外パソコンの低価格攻勢も相変わらずで、DOS／V機、マッキントッシュは低価格化がさらに進んだ。昔は「金食い虫」の代名詞だったマックも、最近はずいぶんエコノミーな価格になっている。

業界全体では売れ行きは下がっているものの、かえってメーカー側が頑張っているため、ユーザーにとってはありがたい状況になっている。低価格でラインナップも豊富。1年前からは考えられないぐらい恵まれた状況だ。

FM TOWNS MARTY



▲FM TOWNS（富士通）の廉価版。価格を抑えたかわりに拡張性が犠牲になっている。家庭用テレビに接続が可能で、コンシューマ機と同じような感覚でパソコンが扱える。

Macintosh LC520

X68030



▶X68000シリーズ（シャープ）の後継機。上位互換と銘打っているが、従来機との互換性はあまり高くない。熱心なユーザーの多いマシンだが、最近は発売されるソフトも減ってきている。

FM TOWNS MARTY 9万8000円、X68030 38万8000円、Macintosh LC520 34万8000円

PC-9821シリーズとMS-Windows3.1の登場

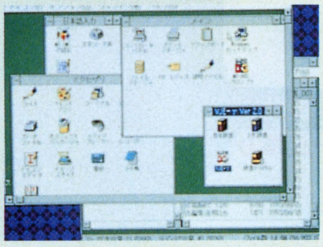


◀昨年末に発売された、初代PC-9821。当時としては思い切った低価格が話題になった。

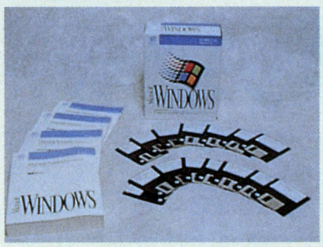
PC-9821

いっぽう国内シェアの50パーセント以上を占めているNECの98シリーズも、この1年の間にすっかり状況が変わってしまった。これまでは基本性能の低さを指摘されることの多かった98だが、PC-9821シリーズの登場によって、その汚名を一気に返上した観がある。CPUの高速化、ローカルバスの採用、多色化および低価格化を実現し、その水準はAT互換機（DOS／V機）なみにまで向上した。そして、PC-9821と歩調を合わせるようにリリースされたMS-Windows 3.1が爆発的にヒットしたこともあり、NECはWindowsを中心とした新環境への移行を狙っていると思われる。

MS-Windows 3.1



◀Windowsのウリはグラフィカルな操作体系。初心者向きのOS（？）。



◀次世代OSの本命・MS-Windowsは大量のデータを必要とする。

PC-9821Af



▶ペンティアム（486の上位プロセッサ）を搭載した、最速の98。1677万色のフルカラー表示もサポート。

98MULTi 98MATE

PC-9821シリーズには2種類の系統が存在する。ひとつが98MULTi、もうひとつが98MATEだ。MULTiはCD-ROMを標準で搭載しており、マルチメディア環境を意識した仕様になっている。いっぽうのMATEは、Windows環境を意識しており、豊富なラインナップと拡張性の高さが魅力だ。現在は98用のCD-ROMタイトルが少ないせいも関係してか、MULTiよりもMATEのほうが普及している。

PC-9821Ce



◀98MULTiはCD-ROMやモニタ、マウスが標準で添付されている。必要なものはひと通り揃っているというのが、ウリだ。

PC-9821Ap



▶98MATEは25MHzの486SXを搭載したAeから、ペンティアムを搭載したAfまで、豊富なラインナップが魅力。

しかし、ソフト業界はやや停滞ぎみ

このように新ハードやWindowsの登場で、何かと話題の多いパソコン業界だが、少し落ち着いて考えてみよう。これらはすべて、ハードやビジネスソフト関係の話題で、これらに比べるとパソコンゲームの印象が妙に薄くないだろうか？

たしかに、最近はヒット作と呼べるものは少なくなっているし、ヒット作と呼べるものでも、ほとんどがパートII、パートIIIものだったりするのが実情だ。数字の面では、確実に売り上げは落ちているし、極端な人になると「パソコンゲームはもう終わりだ」とまで言う人もいる。また、ゲームをするのなら専用のゲーム機で遊べばよいのであって、なにも何十万もするパソコンを買う必要はないのではないか？という意見も聞かれる。では、本当にパソコンでゲームをする意味はないのだろうか？　また、本当にパソコンゲームはなくなってしまうのだろうか？　少し冷静になって考えてみよう。

▼『大戦略』シリーズの最新作『現代大戦略EX』。実売本数は『大戦略IV』の6割程度だったとか……。ソフトの売り上げは、全体的に落ちてきている。



▼現在、パソコンゲームで遊ぶメリットは、えっちなゲームが遊べることだけだ……という極端な意見もある。はたして本当にそうなのか？



PC-9821 31万8000円、PC-9821Af 120万円、PC-9821Ce 37万8000円、PC-9821Ap 55万円

コンシューマとパソコンゲーム



▲NECのパソコンPC-9800シリーズと、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン。キミはパソコン派？　コンシューマ派？

そもそも〝パソコンゲーム〟とはいったい何なのだろうか？　パソコンゲームというものをもう一度考えてみよう。パソコンゲームがいつからあったのかを特定することはきわめて難しい。昔は、パソコンの定義が非常に曖昧だったからだ。10年ぐらい前まではパソコン、ポケコン、ゲーム専用機の区別が不明瞭で、ゲーム専用機でも堂々とパソコンを名乗っていた。「ファミリーコンピュータ」という名称などもその名残だ。そのうえ、当時はおもちゃメーカーが発売する自社規格のパソコンがあり、いっそうややこしい状況だった。バンダイの〝RX-78〟、エポックの〝ぴゅう太〟などがそうだ（これらはBASICが扱えたので、パソコンと考えてもさしつかえないだろう）。

現在のような分類が一般的になったのは、ファミコンの地位が確立されてからだ。そして、このファミコンの登場と普及により、パソコンとコンシューマ（当時は家庭用ゲーム機と呼ばれた）は、別々の道を進むことになる。



▲これがバンダイから発売されたパソコン・RX-78。愛称はガンダムだ（笑）。バンダイ製のパソコンなんて、今では考えられない代物だ。



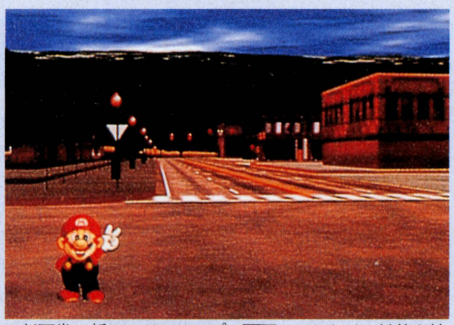
▲このころの主流はPC-88やX1、FM-7、MSXなどの8ビット機で、パソコン言語といえばBASICの時代だった。写真はPC-8801MkIISR。



▲任天堂を世界のニンテンドーにしたファミリーコンピュータとスーパーファミコン。ちなみに海外版のファミコンはNES（ネス）と呼ばれる。

コンシューマの概念を超えた新機種たち

最近のコンシューマゲーム機の高性能化の波は、とどまることがないかのようだ。現行のスーパーファミコンでさえ、すでに音声や発色数などは、並のパソコン以上なのに、最近話題のレーザーアクティブや3DOなどは、従来のコンシューマ機とは、完全にレベルの違う商品だ。しかも、次世代機として待機しているセガの「サターン（仮称）」、ハドソンとNECアベニューの「テツジン（仮称）」、ソニーの「PSX」などは、パソコンの性能すら、はるかに凌駕しており、ワークステーション並みになっている。これに任天堂のウワサの新ハード（名称未定）が加わるというのだから、もはや現行のパソコンで対抗できるレベルではない。まさに、パソコンゲームの存在意義を根底から揺るがすようなマシンだ。



▲任天堂の新ハードのサンプル画面。これだけの性能を持ったマシンが、ホントに2万5000円で買えるのだろうか……。関係ないが、手前のマリオがなんとなくおちゃめ。

LASER ACTIVE

パイオニアがセガ・エンタープライゼス、NECホームエレクトロニクスと提携して開発した次世代ゲームマシン。1枚のディスクに540MBのデータ＋60分の音声、映像が記録できる。このため実写データや生音声をふんだんに使ったゲームの開発が可能だ。ただし、ゲームをプレイするためには別売のLD-ROM²パックかMEGA-LDパックが必要だ。



▲美しいレーザーディスクの画面を利用したゲームも登場！（写真は「マンハッタン・レクイエム」）



3DO

日本では、'94年3月に発売が予定されている3DO。32ビットのRISCチップと倍速CD-ROMを標準搭載し、国内の家電メーカーとしては最大級の販売力を持つ松下電器産業がサポートしている。このハードには、家庭用ゲーム機としての枠を超えた活用が期待されている。問題は、米国での700ドル（約7万円）という価格を日本発売時にいくらにするかだろう。

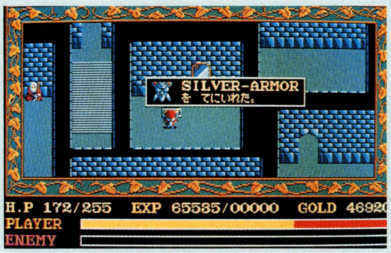


▲CDでもレーザーディスクに負けない動画を出力することができる！（写真は「Mad Dog Mccree」）



パソコンゲームの選んだ道

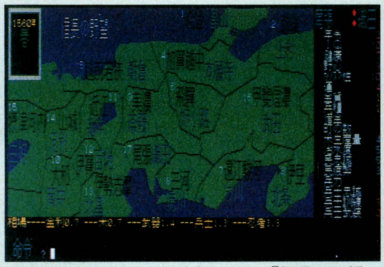
それぞれの道を進むことになったパソコンゲームとコンシューマゲーム。コンシューマの選んだ道はアクションゲームとシューティングで、パソコンゲームの選んだ道はSLG、RPG、AVGを中心とする道だった。



▲もともとはPC-88用のパソコンのゲームだった『イース』。しかし、PCエンジンで12月発売される予定の最新作の『イースⅣ』は、パソコンで発売される予定はない(涙)。



▶これも人気の高かったRPG『ハイドライド』。ファミコン版のタイトルは『ハイドライド スペシャル』。





▲パソコンのSLGの代名詞だった『信長の野望』(左)と『大戦略』シリーズ第1弾の『現代大戦略』(右)。『信長～』シリーズも『大戦略』シリーズも、何本かコンシューマに移植されている。どちらもいまだに新作が発売される人気シリーズだ。

これは当時のパソコンがコンシューマより、演算能力や静止画像の表示能力が優れていたことと、フロッピーディスクの普及で、大容量化がたやすかったためだ。また、ユーザーの年齢層がコンシューマより高かったため、思考型のゲームが好んで受け入れられたということもあっただろう。

この当時のパソコンゲームの代表作としてあげられるのが、『信長の野望』(光栄)、『現代大戦略』(システムソフト)、『ウィザードリィ』(アスキー／サーテック)、『ウルティマ』(スタークラフト／オリジン)などだ。当時、これらのゲームをファミコンで遊ぶことは不可能だったのだ(数年のちに可能になってしまうのだが……)。

▼熱狂的なファンの多い『ウィザードリィ』。MURAMASA BLADE！を求めて、迷宮内を徘徊する冒険者たちが続出した。'94年の春に第7作(新シリーズの第2作)が発売される予定。



美少女ゲームの台頭 ADULT

ここ数年で目立つのが、美少女ゲームと呼ばれるゲームの台頭だ。美少女ゲームとは、カワイイ女の子がいっぱい登場するえっちなゲームのこと。パソコンのグラフィック能力の向上に合わせ、ここ数年の間に急速に普及してきており、最近はセールスランキングの上位に顔を出すことも多い。パソコンはコンシューマ機と違って、高解像度モニタの使用を前提としているため、細かくグラフィックを表現できる。美少女ゲームはその特性を最大限に生かしており、ある意味ではパソコンに最も適したジャンルのゲームといえるのかもしれない……。これらのゲームのみを扱う専門誌も多く、特に昨年から今年にかけては美少女専門誌の創刊ラッシュだった。現在その数は10誌を超えており、異常な盛り上がりを見せている。しかし、最近はやや下火になりつつあるようだ。



▲次々と創刊される美少女ゲーム専門誌。今やその数は一般ゲーム誌の倍以上もある。これらの本は、ゲームよりも女の子のC.G.紹介がメインの作りになっている。

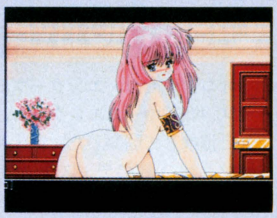
ドラゴン・ナイト



▲当時はまだ、88が主流だったため、グラフィックはデジタル8色の200ラインで描かれている。

美少女RPG初期のヒット作。現在『～Ⅲ』まで発売されており、近々4作目も発売される予定だ。美少女ゲームというと、昔はほとんどがテーブルゲーム(野球拳やトランプなど)やアドベンチャーゲームだったのだが、'89年ごろからはロールプレイングゲームも発売されるようになってきた。そして、この『ドラゴン・ナイト』のヒット以降は、美少女RPGの本数が急速に増えていくことになる。現在のブームのキッカケを作った作品のひとつだ。

闘神都市



▲アリスソフトは最も早く16色モードを採用したメーカー。16色のゲームは『闘神都市』で7作目だ。

アリスソフトの出世作ともいえる一本。同社の人気作品『ランス』と同じ世界観を共有している。当時としては異例のディスク7枚組で、美少女ゲーム初のハードディスク対応ソフトだった。シナリオ、グラフィックともに高水準で、ゲームとしての評価は現在でも高い。また、ヒロインのクミコは『ランス』シリーズのヒロイン・シィル以上の人気キャラだった(当時)。続編の『闘神都市μ』の企画が現在進行中であるが、発売予定などは未定だ。

パソコンゲームってなくなるの？

パソコンでゲームをする意味?



このようにかつてのパソコンゲームとコンシューマは、明らかにターゲットとなるユーザー層が違っていた。それが『ドラゴン・クエスト』や『ゼルダの伝説』のヒットによって、RPGというジャンルの世間に対しての認知度が急速に高まってきた。それに加えてハードやロムの性能アップとソフト開発技術の進歩により、クオリティをあまり落とすことなく、パソコンのゲームをコンシューマへと移植することも可能になってきたのだ。そして、その後に登場した新ハードは、さらに性能がアップしており、パソコンはハードとしての性能的優位性をしだいに失ってきたのだ。



▲『ウィングマン』は、'85年ごろに最も人気のあったAVGシリーズのひとつだ。『～Ⅰ』、『～Ⅱ』、『～スペシャル』の3本が発売された。C.G.のクオリティの高さに定評があった。

▼カクテル・ソフトから発売された18禁ソフトの『ナイキ』。完成度の高いシナリオで、ひそかに人気がある。本当にこの手のゲーム以外は、パソコンでプレイするメリットはないのだろうか?



こういった背景から、「遊べるゲームが同じなら、高いパソコンを買う必要はない」とか「パソコンゲームのメリットは美少女ゲームが遊べることだけだ」などの極端な意見が登場しはじめたわけだ。では、本当にそうなのだろうか? パソコンゲームには他に魅力はないのだろうか?

ところでこの状態を当事者であるメーカー側は、どのように受け止めているのだろうか? もし、本当にパソコンゲームがなくなってしまうのなら、メーカーにとってはまさに死活問題のはず。というわけで、メーカー側の意見をうかがってみることにしよう。

開発サイドの意見は?

海外のパソコンゲーム

パソコンゲームの世界において、海外ゲームの占める比重はかなり大きい。それは海外のゲームが、日本のゲームにない斬新な発想で作られたゲームが多いからだ。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』、『シムシティ』と『ポピュラス』など、パソコンゲームの転換期には必ずといっていいほど、海外の話題作がまとまって移植されてきた。そして、それらが適度な刺激となって国内市場やメーカーの開発意識を活性化し、国産のヒット作が登場するという図式だ。基本的にパソコンゲームは、これの繰り返しであるといえるかもしれない。ここではその後のゲームに、影響を与えた（もしくは与えるであろう）ゲームをジャンル別に3本ピックアップしてみた。

シムシティ



画面はすべて98版のものです。

▲市長となって、ひたすら町作りに励むだけのゲーム。しかし、それがナゼかおもしろいのだ。

『シムシティ』の画期的なところは、エンディングが存在しないことだろう。ゲームには普通、勝敗もしくは目的があるものだが、これにはそのどちらもない（シナリオモードには、一応の目的はあるが……）。なぜならこのゲームは、プレイヤー自身が市長となって町作りに励み、その〝過程〟を楽しむゲームだからだ。そして、自分で作り上げた町を眺めて悦に入るというわけだ。ゲームの楽しみ方というものを、あらためて考えさせられるゲームだった。

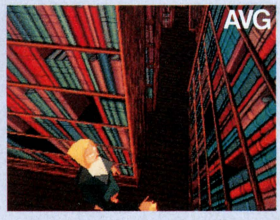
ダンジョン・マスター



▲もうすぐ『～Ⅱ』の発売が予定されている、『ダンジョン・マスター』。3D・RPGの新境地を開いた。

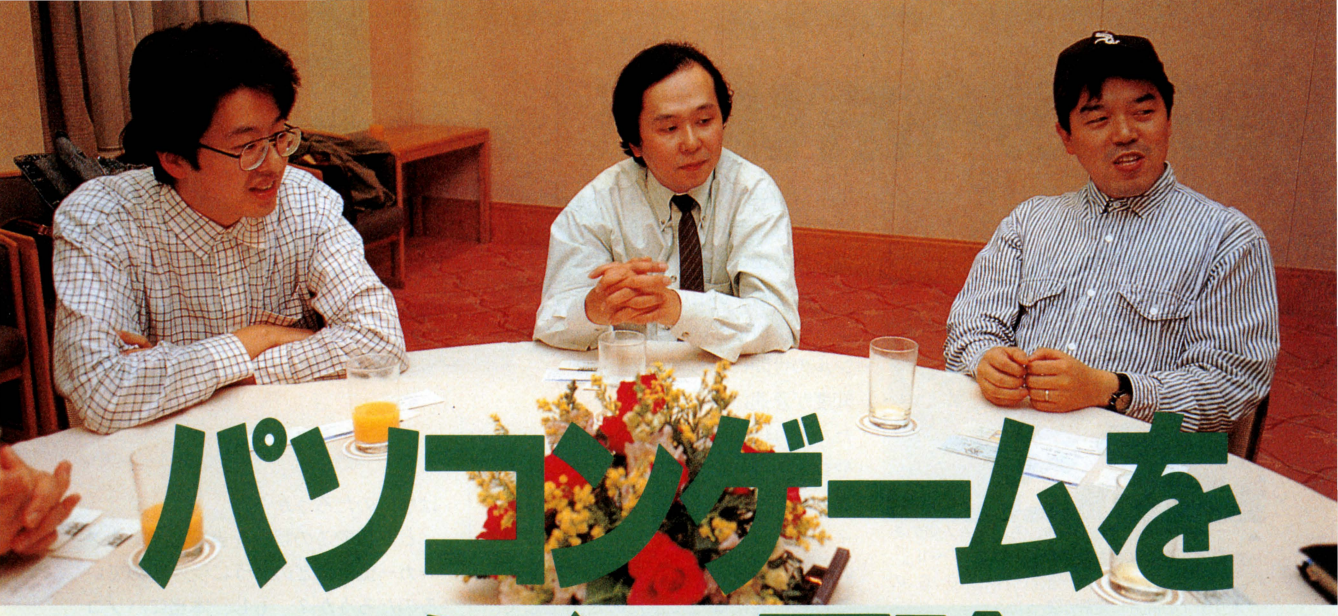
このゲームの最大の特徴は、3D・RPGにリアルタイム制を導入し、行動の自由度を飛躍的に高めたことだ。こういったゲームがいずれ登場することは、誰もが予測しており、そういう意味では特に発想が斬新なわけではない。むしろ『ダン・マス』の評価されるべき点は、当時のパソコンでも実現できるようにシステムを整備したことだ。「こんなゲームを作ればおもしろい」と考えることは難しいことではない。むしろ、それを形にすることのほうが難しいのだ。

アローン・イン・ザ・ダーク



▲フランス生まれのAVG。ポリゴンなので、人間の顔がちょっと怖いのが難点か（?）。

ポリゴンを使った、お化け屋敷脱出AVG。背景の建物から主人公、怪物、アイテムにいたるまで、ありとあらゆるものがポリゴンで表現されている。これまではポリゴンのゲームといえば、フライトシミュレータと相場が決まっていたし、ユーザー側もそれに近い固定観念を持っていた。まさかポリゴンを使って、AVGを作ろうなどと思った人はいったいどれぐらいいたのだろうか? まさに〝コロンブスの卵〟的発想のゲームといえるだろう。



パソコンゲームをめぐる冒険

開発担当者が語るその現状と未来

**今、パソコンゲームには元気がないと言われている。そんな現状を
ソフトハウス側はどう受けとめているのか。そしてパソコンゲームに未来はあるのだろうか。
立ちはだかる障壁と、際限のない夢。パソコンゲームにこだわり、かかわり続けてきた
ソフトハウス開発担当者にお集まりいただき、その解答を模索する。**

パソコンゲームへの意識が変わった

編集部　今日お集まりいただきましたのは、最近ちょっと元気がないという感じのパソコンゲームが、これからどうなっていくのか、また、こんなゲームがあったらいいなということなどをゲーム開発サイドから自由にご発言いただければと思いまして。

阿賀　パソコンって元気ないですかね。

編集部　数字の上では落ち込んでいるんです。確かに最近、コンシューマ、パソコンといったゲームの領域が入り乱れているという部分もありますが。

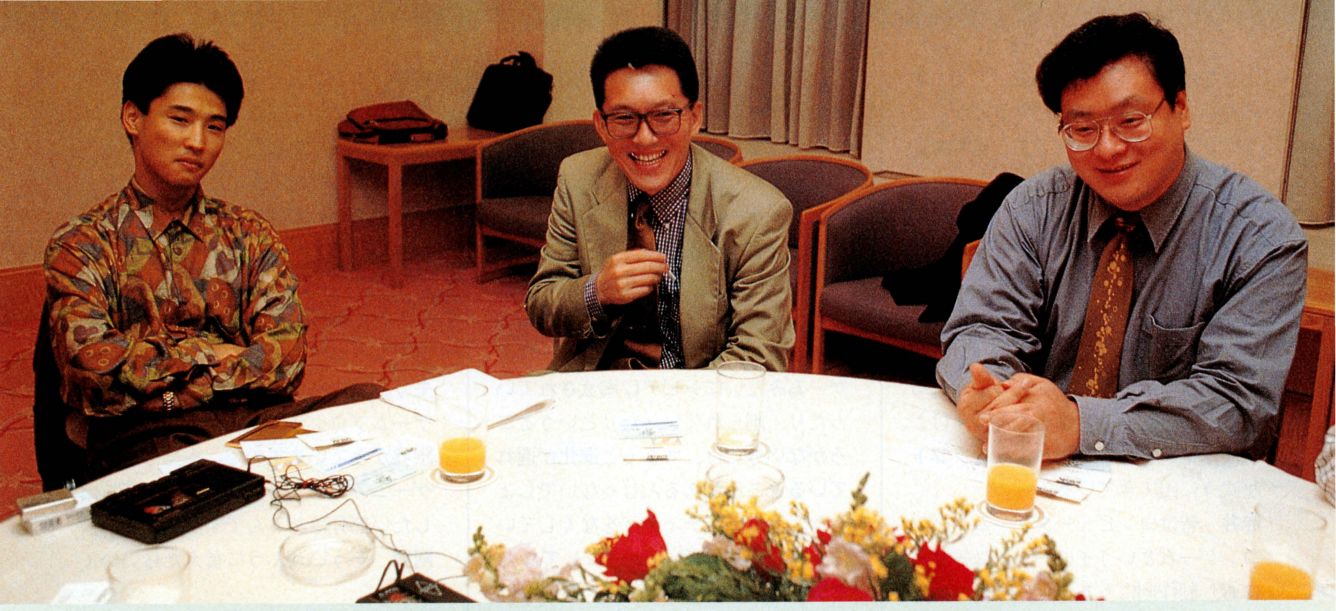
池亀　コンシューママシンのスペックが上がってきてますからね。

福田　昔はコンシューマゲームとパソコンゲームって質の差がもっと歴然としていたと思うんです。最近は同化してきたというか、区別をつけてもらえなくなっている。まあ、区別するのがいいかどうかはまた別問題として、それは作り手の問題というより買う側、特に若いユーザー層の意識が変わってきたのではないでしょうか。たとえば「ドラゴンクエスト」とかコンシューマでウケているRPGは、パソコンで我々が楽しんできたRPGと明らかに異質のものなんだけれども、ユーザーはそう感じてないらしく「『ドラクエ』がファミコンでできるんだから、パソコンのRPGもあんなふうにならないかな」という意識が、ユーザーアンケートから見てとれる。僕らはなるべくそこから離れようと思ってソフトを作ってきたのだけれど、なかなか新しいことが受け入れてもらえないところがあります。

赤井　オモチャ屋さんで1～2万円ぐらいで買ってきたマシンをお茶の間でやるのと、ウン十万円もして、しかもふだん仕事する機械で自分の部屋なり机なりでやるのでは、すでに遊ぶ気持ちが違いますから、本来、まったく違うものであってしかるべきなんです。



パソコンゲームってなくなるの？



＊1『ローグ』
もともとUNIX（バークレイ版）に載っていた多人数同時参加可能のRPG。その後パソコン通信などでMS-DOS版のクローン（互換ソフト）が流行した。日本では'86年にアスキーから、PC-98版が発売されている（現在入手困難）。

＊2 テープ
フロッピーが普及していないころは、オーディオ・テープが記憶媒体として使われていた。テープはフロッピーに比べて容量が小さく、ロードに時間がかかり、保存性も悪い。しかし、当時はフロッピーはとても高価だったのだ。

＊3『夢幻の心臓』
'84年クリスタルソフト発売。数十層からなる地下迷宮、50種類以上のモンスターという設定で、当時は外国産RPGに対抗できる数少ない国産RPGとして人気を集めた。日本RPG黎明期の名作である。

＊4『ザ・ブラック・オニキス』
'84年ビー・ピー・エス発売。ストーリーを単純な宝探しに絞ることで、「キャラクターを育てる」というRPGのおもしろさを際だたせることに成功した名作。

福田　コンシューマは「暇つぶしに何かないかな」というきっかけで始めた人がけっこう多いと思うんです。それから特定のソフトにのめり込んで、「次にやるときには時間を作ってでも」というようになる。パソコンの場合は初期投資で何十万円もかかっちゃうから、もはや遊びといっても完全に趣味の世界。だから、趣味で遊ぶものとそうじゃないものは明らかに違うのだけれども、今、ユーザーはそれをごっちゃにしているというような感じがあります。

編集部　どうして差別化というのがあまりなくなってきたのでしょう。パソコンの『ウィザードリィ』などは同時代のファミコンソフトと明らかに違いましたよね。

福田　そうですね。『ウィザードリィ』とか『ローグ』（＊1）とか。我々は作り手というより、最初は遊び手だったのですが、パソコンゲームは遊び手側から見たときにも、なんとなくエリート意識みたいなのがあったわけです。

中津　これはパソコンゲームなんだから、コンシューマじゃないんだからという、ゲームに「らしさ」がありましたよね。

福田　ええ、それが最近は欠如しているような気がするんです。

編集部　皆さんはもともとゲームのユーザーだったんでしょうか？

阿賀　僕のころは、まだなかったんですよ。アスキーさんからテープ（＊2）がちょっと出ていて、まだそれほどおもしろいとは言えない（笑）。でもおもしろかったんですけど。

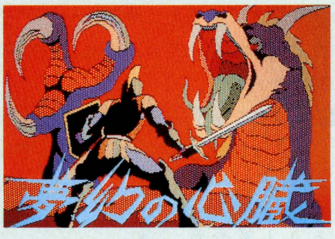


池亀治氏

㈱グローディア　代表取締役
『ヴェインドリーム1・2』『バイブルマスター』等のゲームデザイン・プログラムを担当。趣味はプログラムとスキー。将来の夢は瞬間移動を身につけること。

福田　あの時代って、コンピュータであるということ自体がおもしろかったと思うんです。

阿賀　特に『夢幻の心臓』（＊3）や、『ザ・ブラック・オニキス』（＊4）は、外国産ではない国産のソフトでもおもしろいんだ、遊べるんだというショックがありました。それまで僕はボードゲームの企画をやってましたが、必ず誰か仲間がいないと遊べないんです。ところがパソコンゲームは一人で遊んでもおもしろい。こりゃいいやと企画を始めて。今となってはそれは半分誤解で、本当はパソコンゲームも誰かと遊ぶのが一番おもしろいんですけど。



◀『夢幻の心臓』タイトル画面

青沼　この仕事を始めて9年ぐらいたちますが、僕も『ウィザードリィ』とかいろいろなゲームを見て、自分で遊びたいから作り始めたタイプです。そのころパソコンのゲームというと驚けるというか、ワクワクドキドキできる

ような感覚があって、徹夜してでもずっと『ウィザードリィ』やるとか、そういうノリがあったんです。当時に比べて今はビジュアルは格段にきれいになったけど、ゲームのシステム自体は進化していない。いまだに『ウィザードリィ』とか『ウルティマ』のシステムをまねて、同じようなものを繰り返し、繰り返し作っている。パソコンがまた何か新しいものを提供してくれるのかなという期待感はあるんですけど、現実はファミコンと同じようなソフトが次々に出てきている。

赤井　昔はコンピュータゲーム＝パソコンゲームというイメージがユーザーにも、制作側にもあった。今はコンピュータでもアーケードもあれば、コンシューマもある。そのなかでパソコンゲームはどう違うのかと聞かれたときに、答えられる人が何人いるのか。たとえばディスカウントストアなら人気のないファミコンゲームが500、1000円で売ってたりする。それなのになぜパソコンゲームはこんなに高いの、と聞かれたときに誰が答えられるのかという問題はありますよね。市場での競争という意味では、パソコンゲームは楽なところがあって、コンシューマのゲームみたいにシビアに淘汰されていったり、削られていったりというところがない分だけ、ちょっと進化が遅れているところがあるんじゃないでしょうか。アイデンティティをなくしているような。「パソコンゲームってなんなの」と聞かれたときに、わかんない、なんとなくコンシューマみたいの作っちゃうとか、なんとなくアーケードみたいなの作っちゃうとか(笑)。

ハードのスペックはどれくらい必要か

編集部　今後、コンシューマに対抗できるものを作ろうと思うと、パソコンのスペックを上げていかなければならない。そうなるとスペックが劣る旧機種はある程度切っていくのも必要だと思います。私見でけっこうですので、最低のラインをどこに置いていくべきかというのをお聞きしたいんですが。

赤井　マシンに関して言えば、V30は動くけれどもおすすめしない。286以上という線だと思うんですが、パソコンなのだからハードディスクは持ってほしいなと思います。

青沼　16ビットや32ビットのコンシューマゲーム機が登場してきた今、パソコンとコンシューマを比べて、パソコンが優れているところはハードディスクと漢字が表示できるぐらいしかないですからね。

福田　実際に、作っている側から言うと、もうV30はきついというのは明らかで、286もすでにきついのだけれども、とりあえず今は最低ラインを286にして、次は386から486へポンポンと移っちゃってもいいのではないかという気がします。

青沼　僕のほうは486でもつらいかなというのが正直なところです。486で色がいっぱい出て、さらにスプライト(＊5)を搭載して。そのくらいまでいかないとつらいですね。



福田史裕氏

(株)システムソフト　開発部アミューズメントグループ　チーフデザイナー
『大戦略EX』『マスター オブ モンスターズ！・II』のデザインおよびプロジェクトリーダー。プラモデル制作、釣り、カヌーなど趣味は多彩。

＊5　スプライト
背景とキャラを別々に表示させる機能。アクションやシューティングで、その威力を発揮する。コンシューマゲーム機やX68000には標準で搭載されているが、98やDOS／Vマシンにこの機能はない。

中津　コンシューマは、3DOを含め'94年はもう2つぐらい出る予定なんですけど、スペックがワークステーション並みに達しているものもありますから、すでにスピード競争で勝てない可能性が高いんです。ポリゴン演算させたら、まず向こうのほうが速いのは間違いない。だから差を出せるとしたらハードディスクの部分もそうですが、あとメモリ。すでに640KBのメインメモリにゲームプログラムを載せること自体、限界がきていますので。本当は海外のゲームみたいに「4MB必要」と打ち出したい部分はあるんですが。

阿賀　そういうふうに言えたらいいですね。

池亀　4MBあったら、あのデータはこうやって構築してと、いろいろ考えられるんだけど、とてもじゃないけど640KBでは。

青沼　信じられないですよね、小さくて。

中津　グラフィックデザイナーもいろいろ苦労している。アートディンクさんの『ルナティック ドーン』なんかもすごい苦労していると思うんだけど、あれが2MB、3MBあったらもっと楽にできているのではないでしょうか。

赤井　せめて1.6MBが標準になればいいのだけれども。

中津　そうですね。広いメモリ、ハードディスク空間という前提があれば、こちらもいろいろアプローチしたいことが駆使できるんじゃないかとは考えているんですけど。

福田　そういった意味で言うと、メモリのフリーエリアの大きさというのはウエイトが高いんですよ。ウチで言うと特に『大戦略』なんかがそうなのだけれども、なかで演算している部分のフリーエリアの確保がずいぶんつらくて。圧縮だとか何も考えないでやってしまうと、マップ1枚解析するのにワークエリアで32KBだとか64KBくらいの単位でいくつもとっちゃう。できたら戦略ルーチンをぼかすために2、3枚分いろんな形式でとったデータを総合的に判断させてやりたいけれど、1枚分しかとれないから、その分を入れ替え差し替えやっているとスピードも遅いし、実際にうまくいかないということもありますし。

パソコンゲームってなくなるの？

中津　386でメモリ空間が3MB、4MBあれば充分データを複雑な構造で持てるのに、という構造は確かにある。3DOも3MB載っていることですし、98も4MB、5MBと遠慮せずに、8MBぐらい欲しいという状況です。

赤井　ただ、パソコンがそもそも何をするものかと考えれば、基本的に仕事のための端末ですよね。パソコンゲームはビジネス機としてのパソコンというものを軸に考えないと。ゲーム専用のゲーム機とは線引きせざるを得ない、ゲームのために作られた機械ではないんですから。

中津　ウィンドウズをするにしても能力が不足しているという問題が(笑)。

赤井　けっきょくパソコンはゲームの占めるウエイトが小さいわけですから、ビジネス環境というのがパソコン環境を作っていくと思うんです。その辺がまだ遅れているので、ゲームの環境もそれに付随して遅れざるを得ないですから。当分の間は、もっとこうなればいいのにと言いながら、我慢しながら作っていくしかないですね。

池亀　ウィンドウズが普及すれば6MBや8MBが当たり前になるでしょうし。

編集部　CD-ROMについては、どうお考えですか。

中津　インストールを考えれば、フロッピーよりありがたい存在ですよね。

青沼　せっかく買ってきたのに、まずハードディスクに入れてというのはかったるいですよね。買ったらすぐ遊べるCD-ROMは、その点理想的というか。

阿賀　要するに、CD自体が限りなくアクセスの遅い、音源を持つハードディスクだから。

福田　僕はCD-ROMはメディアの供給媒体たり得ると思うのです。たとえば、ハードディスク用の10枚、20枚になるようなソフトウェアは枚数のかさばるフロッピーよりCD1枚で提供したほうがユーザーにとっても楽だし、制作費も安くつきますし。

赤井　フロッピー10枚20枚という世界は、いつまでもやってられないってところはあります。

福田　ただ、CD-ROMベースでゲームを作ることは、パソコンの上ではあまり意味がない気がします。大容量だとか絵が動くといっても、事実上、500MB以上を全部埋めきっているソフトはあまりない。PCエンジン等のコンシューマのソフトでも、アクセススピードの遅さをごまかすために同じ絵をあちこちに入れて少しでもシークスピードを速くしよう、という努力の結果で埋まっているソフトが多く、べったり埋まっているソフトは少ないんです。だから本当は供給媒体として、容量が10MBぐらいのシングルCDの規格も作ってほしかったですね。

中津　大容量のCD-ROMも動画を入れていくとアッと言う間になくなるんですよね。IBM-PCで出ている『7 th GUEST』だと、動画でCD2枚使いきってる。確かによくできているんですけど、これがパソコンゲームの進む道かな、という疑問はあります。3DOはそっちに進むようですけど。

池亀　たとえばTOWNSだと、フロッピーで充分事足りるソフトでもCDにしてしまう。売れ行きが全然違うらしいんです。CDに対してユーザーは一種の幻想を抱いているんでしょうね。

福田　けっきょく、CD-ROMの有望な用途は、スピードの問題を除くとハードディスクと同じようなものだけれど、その差がどんどん埋まったときの結果がCD-ROMなのかどうなのかはまた別問題。CD-ROMには書き込めないという欠点があるし。

編集部　書き込みということになるとMOの普及も考えられますが、まだ価格等で問題がある。当面の一時しのぎとしてのCD-ROMというのは、わりと有力……。

赤井　有力は有力ですよね。一番有力ではあるけれども、まだ普及率が低い。まずハードディスクだと思いますけど、日本ではまだハードディスクの普及率すら低いという状況を考えますと難しいですね。

▼『7 th GUEST』の圧倒的なグラフィック。



ユーザーがパソコンを知らない!?

編集部　今までV30で動くようにしていた環境というのが、ある意味でユーザーを甘やかしていた部分があると思うんです。ソフトがパソコンのスペックを上げてきたという過去から、ユーザーもパソコンを買い替えてある程度の環境を整えていくことも必要という気がするんですが。

福田　確かにユーザーのアンケートを見ていると、いつ256色対応にしてくれるんですかというようなハガキは多いです。

赤井　そうですね。持っている人は言います。

福田　ユーザーというのは、ある意味で貪欲ですから、自分が8MBのメモリつけたら、8MB使ってくれることを期待するんですね。もちろん我々はそういう声を真剣に受けとめなければいけないのですが、実はそれはユーザーのほんの何%という世界ですよね。やっと最近、ハードディスク専用という商品を作っても……。

阿賀　受け入れられるレベルになってきた。

福田　ええ、なってきたんですけど、それが精いっぱいと。ユーザーにとっ



阿賀伸宏氏

(株)工画堂スタジオ　ソフトウェア開発部　部長
『覇邪の封印』『シュヴァルツシルトI～IV』の企画・ディレクトを担当。趣味は野球、テニスのスポーツマン。楽しく仕事をするというのがモットー。

ては、たぶんメモリを1MB増設するほうがハードディスクをつけるより大変な気がするんです。ハードディスクの重要さ、便利さはわかっていると思いますが、メモリの1MBはわりと理解していない。「本当はあなたのマシンにすでについているんですよ」というのがわからない人って多いんですよね。

赤井　ハードディスクに比べ、RAMは見た目がどうも物騒ですよね。しかも力業で押し込むというのはちょっと。「静電気に注意してください」なんて言われたら怖くて触れないです(笑)。

中津　NECの一部のマシンは標準で4MBぐらい載っているんでしたっけ。

編集部　9821は最低でも1.6MB。ハードディスクモデルだとだいたい3.6MBです。

中津　わかっている人はメモリ容量の大きいマシンを買うでしょうけど、1.6買った人はどうやって増やすのか知らないだろうし。

福田　今、ウチのゲームはDOSのプロンプトからゲームを立ち上げてDOSに戻ってくるという形にしていますが、そういうときに困るのが、「僕4MBつけてます」と言っても、そのユーザーの4MBのうち、3MB以上のエリアをほかのことに使っていたりするわけです。だから使えないんだよということがわからない。要するに、「なぜつけているのにメモリがないんだ」というのがあって。

赤井　うちのユーザーサポートなんか毎日MS-DOSサポートです(笑)。

福田　『ゴジラ』を出したときにHD対応と書いたんです。そうしたら「HDってなんですか」という質問がきて、そういう人もいるんだと思った(笑)。

中津　うちもハードディスクのユーザーコマンドから立ち上げるのが怖くて起動ディスク型にしたのですけど、ヘビーユーザーには非常に評判が悪い。ただ一般のユーザーを考えると……。

池亀　それが一番無難ですね。

福田　メモリの確保にしても、たとえばせっかくDOSを5.0で持ってて、マシンは486を使っているのにフリーエリアが足りないという人がいる。それってHMA（＊6）使ってきっちりやってやればずいぶんあくのに、DOSのシステムを全部メインメモリに読み込んでいるから、500KBぐらいしかフリーエリアがなくてゲームが全然動かない。そのあたりをあえて言うならば、DOSのマニュアルの不親切。初心者にいきなり「HMAを使いますか」と聞いても初心者はHMAという単語自体がわからない……もっと親切な形態にすべきですよね。

池亀　それ全部を我々のユーザーサポートがかぶっちゃっている状態ですよね。

編集部　ゲームユーザーに対して、ゲームするうえでの最低限必要なMS-DOSの知識は雑誌でサポートすべきではないかという考え方も編集部にありまして。昔のようにフロッピーを入れてリセットを押せばゲームができるという時代じゃないので、ユーザーもついて行きにくいのではないかと。

青沼　まあ、これからのパソコンゲームユーザーはかなり知識がないとダメということで、そうなるとこれ以上シェアが広がっていくのか心配になるんですけど。

パソコンゲームならでは、の部分を大切に

阿賀　今、パソコンはいばれないですからね、ガタイだけはでかくて(笑)。

中津　色数で負けていたりする部分があります。

福田　情けないですよね。コンシューマにあっと言う間に抜かれてしまって。

池亀　字は読みやすいですね。

赤井　あと数字。ある程度シミュレーションの比重が大きくなってきたというのは、数字を読むときにストレスがないせいもある。もともと数字を読む機械ですから。

中津　ただ、画面がちょっと狭いかなという気がします。

福田　ウォーゲームも、それこそ1000×1000ドット以上の画面で緻密にやりたい。



中津　でも、今はアクセラレータボード（＊7）の関係もあって、解像度がバラバラですよね。何か標準を決めてもらわないと対応のしようがないという状況です。

赤井　解像度は現状でもコンシューマより優れているところですよね。

編集部　そういう意味もあって、美少女ゲームがウケているのでしょうね。

赤井　パソコンの機能を充分生かしてますよね、静止画は美しいですから。文字読んで、静止画見てと、システムもよくできている。

福田　もうひとつ、パソコンのディスプレイというのは自分の部屋にある(笑)。

赤井　そうなんです。

福田　本と違って、フロッピーですからどういうふうにも隠蔽できちゃう。

赤井　パソコンの場合はゲームやってるとは限らないですし。

阿賀　昔、よくエスケープのキーを押すと、表計算や普通のゲーム画面にパッと変わってくれるというのがありましたね。

赤井　昔はウチも冗談でつけてました(笑)。

編集部　最近は確かにゲーム以外での遊びの部分というのがあまり見られませんね。昔は変なおまけがいろいろついていたんですけど。

福田　遊びの部分と言えば『覇邪の封印』（＊8）が好きでしたね。

阿賀　布マップとフィギュアとをつけて。マップとフィギュアだけ売ってくれという人もいたんですよ。

パソコンゲームってなくなるの？

＊6 HMA
メインメモリの上にあるプロテクトメモリの始まりから64KBの領域。MS-DOS5.0からシステムの一部分をここに待避させることによりメインメモリのフリーエリアを広げることが可能になった。

＊7 アクセラレータボード
パソコンの描画能力を上げるボード。VRAMと描画チップで構成される。チップは画面の書き替え速度を速め、VRAMは発色数や、表示面積を多くする。最新の98MATEに標準搭載。

＊8 『覇邪の封印』
'86年工画堂スタジオ発売。SF設定のRPGを中心に発売していた同社にとって、初のファンタジーRPGである。ゲームの完成度もさることながらゲームソフトに主人公のフィギュアをつけたことでも話題となった。

＊9 「メガウォーズ」
ニフティサーブで人気の、ネット上で遊ぶSFシミュレーションゲーム。各プレイヤーがそれぞれ偵察艇・駆逐艦・巡洋艦等の艦長となり、共同で惑星上の基地攻撃や敵艦攻撃の任務を遂行。戦果に応じた得点をあげ、1サイクル1カ月の間で競い合う。

赤井　あの布製のマップもよかったな。さりげなくマニュアルプロテクトになっているんですよね。



▲マップにはゲーム上のヒントが隠されていた。

阿賀　なにしろパソコンのゲームはコピー対策が一番の問題だから。

赤井　日本は契約社会ではないから、「まず、おまえが泥棒かどうかチェックする」というような欧米的なマニュアルプロテクトはなかなかなじまない。

阿賀　だからそれとなく……。

赤井　パッケージの付加価値を高めてという方向にいく。

編集部　『電脳学園Ⅳ』も印象的でした。

赤井　ああ、変な本が入ってましたよ（笑）。



◀『電脳Ⅳ』付属の「猿害の実際」。

編集部　あれはどういう経緯で作られたのですか。

赤井　基本的にはフロッピーだけでなくて、箱の中身全体でひとつのゲームという発想です。

編集部　本の制作だけでもけっこう手間がかかるのではないですか。

赤井　そうですね。サルの絵を描いたり、写真撮ったり（笑）。

編集部　あれは本欲しさにゲームを買うという逆転現象が起こるくらいインパクトがあるものでしたね。

赤井　まあ、そういう遊びというのは欲しいですね。完結した、完成された商品というよりは、作っている側が一緒に遊んでるみたいな雰囲気が出せればおもしろいんですけど。

阿賀　基本的に制作している自分たちも遊んでいることを忘れてはダメなんですよね。もともと遊びたくてしようがなしに作り始めたんですから。

まだまだあるシステムの可能性

編集部　システム作りについてですが、ロールプレイは一般的なアイデアが出尽くしている観があって、新たなゲームを作るというのはすごくつらいけれども、シミュレーションに関しては、まだまだやり方があるのではないかと思うんですが。

福田　そうですね。僕もシミュレーションで夢見た形がいろいろあるんだけれども、実を言うと『大戦略』は全然そんな形じゃなくて、本当はもっと違うウォーゲームがあってしかるべきなんだけれど、その解答はまだ出ていないですね。

中津　シミュレーションの場合の最大の壁というと思考ルーチンが。

福田　僕は重要なのは思考ルーチンではなく、シチュエーションだと思ってます。どんなふうにしてゲームをやればいいのかというところなのだけれど、コンピュータを使うともっとおもしろいことができそうなので。たとえば巷で流行している「バトルテック」のノリというのは、表現形式はまったく違うんですけど、僕が思っていた感覚には近いんです。だから3、4台パソコンを並べて、向こうにも3、4人いて戦っているみたいな世界もあっていいし、ネットゲームで言うと「メガウォーズ」（＊9）とか、ああいうノリがもっと身近になってもいいと。



青沼実氏

㈱マイクロビジョン　代表取締役　㈱ポーステック発売の『銀河英雄伝説』シリーズ全作のゲームデザイン・ディレクト、『エクスランダー』のプロデュース等。趣味はヨーロッパのコミックスや古い映画のコレクション。

阿賀　ネットのゲームというのは、僕にとっては理想の形態に近いんですよ。

編集部　そう言えば、これもパソコンならではのものですね。

阿賀　ただ、電話回線を使うというところで、別の経費が生じてユーザーの負担になるというのがネックになって。

中津　今、現実にネットのゲームがありますけど、通話料が高いのでリアルタイムでやると非常につらい状態なんです。それではリアルタイムではないゲームといっても、ターンで次の日まで待つというのも問題があるし。

赤井　いつまでたっても相手が来てくれないということもあります。

中津　ターンがくるのを待っているんだけど、次の人が来ないのでターンが回らないという状況があるし、すぐ終

わるゲームならいいけれども、何日もかかるゲームだと、みんながそろってくれないと始められない現状では、ネットゲームの可能性というか、盛り上がりは見られないのかなという気がするんです。

編集部　ゲームボーイのようにお手軽に対戦できるといいんですけど。

福田　たとえばゲームボーイで対戦はすぐできるけれど、データのやりとりはけっこうやりにくいですよね。フロッピーがついているというパソコンの利点を使って『ロボクラッシュ』で一時期やっていたように、もうでき上がったデータを集めて対戦させられるというのはわりとネット向きですよね。パソコンゲームの新たな可能性はそのあたりにもあるのではないでしょうか。

赤井　我々が開拓していかなければいけない分野ではありますね。

パソコンゲームはゲームのフロンティアでありたい

編集部　新しい分野を開いていくということはパソコンゲームの重要な意義のひとつですね。

青沼　今までに遊んだことのないものを体験させてあげるということがパソコンのあるべき姿かなという気はします。今はファミコンと変わらないというか、ほとんどいっしょですからね。それだけに特に重要だと思います。



編集部　なかなか気づかないだけでゲームの切り口はまだまだあるはずなんです。3年ぐらい前ゲームのパターンが出尽くしたなどと言われたときに『ポピュラス』と『シムシティ』がまとめて海外から来て。ハードの進化による部分もある程度あるんですけれど、基本のシステムを練ってアレンジする部分で切り口はいくらでも……。

青沼　パソコンはゲームのルールとかシステムのフロンティアでありたい。パソコンで新しい遊び方を提示してあとからコンシューマがついてくる。そういうかたちならばかっこいいんですけど(笑)。

福田　「アイデアはよかったけどこれじゃゲームにならないよ」というゲームがもっともっとあっていい。

阿賀　企画書段階でそれを通せるか、判断が難しいですよね。

福田　ただパソコンの場合、コンシューマと比べたら圧倒的に市場規模が違うのも事実で、コンシューマの場合、10万本、50万本、100万本という規模を考えた商品しか作れない。「これは絶対おもしろいんだけど、まだ世の中にないから受け入れられるかどうかわからないよ」という前衛的、実験的なソフトを提供できるのはパソコンだけだと思います。

赤井　そうですね。コンシューマはなんと言ってもまずオモチャ屋さんにわかってもらわなきゃダメですから。オモチャ屋さんに理解できるものでないとダメだ(笑)。

福田　新しいおもしろいものを先取りしたい人たちは、パソコンを買ってゲームするしかないというようにならないといけないですよね。たとえば今、DOS／Vでゲームをやっている連中は、それに近いニュアンスを持っていると思うんです。日本のゲームにないにおいがDOS／Vにはあるわけで、これを早くやりたいと思うとDOS／Vを買うしかないよという話になってしまう。それとまったく同じで、コンシューマのゲームをやっているんじゃ新しいものを先取りできないというものを我々が提供していかないと。同じものだったら手軽に遊べるコンシューマのほうがいいですからね。

池亀　その道しかないような気がしますが、かなりマーケットは狭いですね。

福田　しかしそうでもないんですよ。たとえば『大戦略』のようなウォーゲームは市場が狭そうな気がするじゃないですか。我々から見てみると、ウォーゲームを真剣にやっているユーザーはそう数がいないだろうと。それでも何万本というオーダーがあるんです。だからパソコンを持ってゲームをしたいなと思っている人たちは、10万人から20万人の規模でいて、彼らがそれだけ投資してもいいよというソフトを作ればと考えると市場は全然小さくもないし、きっちりあるんだけど。

赤井　今はゲームがおもしろそうに見えない時期ですよね。その時期でもそれぐらい売れているというのは、潜在的にはずいぶん大きいんじゃないかと思うんですが。

福田　小学生にアンケートをとって、次に何が欲しいですかと聞くとパソコンというのはすごく多いですね、今でも。だから彼らにしてみると、ファミコンでゲームをやっているけど、パソコンだったらもっとすごいことがやれる、「大人になったらパソコン」というものがあるんです。

阿賀　それに応えるためにもがんばらなくては。

中津　我々もその昔夢見たものを実現してませんし、黎明期にこんなことができるんじゃないかと思ったものを、まだ一度も目にしてませんから。

撮影／古賀巧

パソコンゲームってなくなるの？

はたしてパソコンゲームの未来は？

各メーカーの開発者の意見を聞いて思ったことは、みんな意外に楽観的だったことだ。たしかにパソコンゲームは、ある意味で幸せなジャンルかもしれない。それは、パソコンがゲーム専用機ではないからだ。つまり、どんなにゲームが下火になっても、パソコンそのものがなくなることはない。ここがコンシューマと決定的に違う点だ。パソコンが存在し続けるかぎり、パソコンゲームは続くのだ。当然浮き沈みはあるだろうが、まったく消えてしまうのと、細々とでも続いているのとでは、天と地ほどの差がある。

▼CD-ROMでソフトが供給される『ロードス島戦記CD』。これからは98シリーズもCD-ROMでソフトが供給されるのだろうか？



また開発コストの面でもパソコンゲームは恵まれている。コンシューマは市場が大きくなりすぎたため、多額の開発費や宣伝費が必要になってしまった。そのためソフトが売れなかった場合に被るリスクは計り知れなく、冒険がしづらいのだ。それに斬新すぎるゲームは、コンシューマではヒットしないともいわれている。コンシューマゲームにヒット作の二番煎じ、三番煎じが多いのは、そういったこともあるわけだ。それに対して、パソコンゲームは低予算であるがゆえに、比較的自由にゲームを制作できる。言い換えれば、

▼かなり高いハードスペックを要求する『ウルティマ　アンダーワールド』。これからは、これに耐えられるぐらいのハードが必要かもしれない。





▲ハードディスク専用ゲーム『ゴジラ』。これからはハードディスクも必須アイテムだ。

新しいゲームを遊ぶのには、やはりパソコンが一番適しているというわけだ。その証拠にAT互換機（いわゆるIBMマシン）の状況を考えてみてほしい。AT互換機では、『ウルティマ　アンダーワールド』や『アローン・イン・ザ・ダーク』など魅力的なゲームがたくさん発売されている。最近はこういう状況なので、悪いことが目立つだけで、実際はそれほど悲観することはないということだ。それに最近の98やTOWNSがAT互換機の性能に近づいてきている事実も忘れてはいけない。パソコンゲームの逆襲の時は、すぐそこまで来ている。

これから求められるパソコンの環境

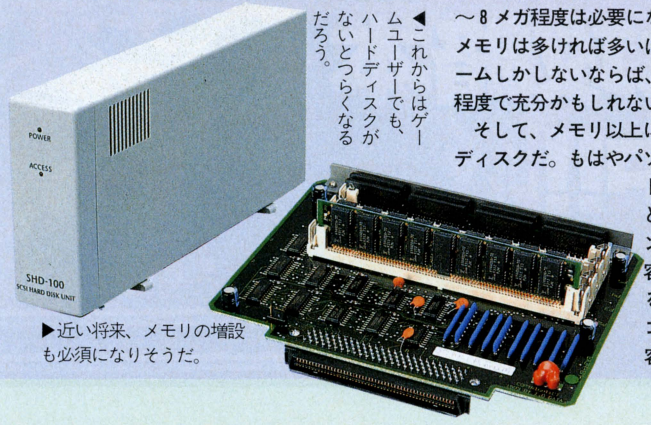
ところで、パソコンで快適にゲームを楽しむには、どれぐらいの環境が必要なのだろうか？　まずCPUだが、これはできれば486マシンが欲しいところだ。最近は386以上というゲームも増えつつあり、はっきりいって286では今後つらいだろう。それに処理速度を考えると、一部のゲームなどは386でもキツイようだ。そして、ゲームをするうえでは、発色数も大きなポイントになる。最低でも256色以上出るマシンが欲しい。しかし、これには数種類の規格があり、ソフト側が対応していなければ無意味になってしまうので、注意が必要だ。

また、これからは周辺機器にも注意を払ってほしい。たとえCPUがどんなに高速でも、メモリが1MBでは、あまり意味をなさない。現在のアプリケーションソフトやAT互換機の状況から考えると、98でも4～8メガ程度は必要になるだろう。当然、メモリは多ければ多いほどよいのだが、ゲームしかしないならば、とりあえず4MB程度で充分かもしれない。

そして、メモリ以上に重要なのがハードディスクだ。もはやパソコンにおいてハードディスクは必需品と言ってもよい。コンシューマゲームの容量が増え続けているのと同様に、パソコンゲームのデータ容量も増え続けており、フロッピーベースでゲームをすることは実用的ではないからだ。



▲これから購入を考えている人は、486マシンにしておいたほうが無難だろう。



▶近い将来、メモリの増設も必須になりそうだ。

◀これからはゲームユーザーでも、ハードディスクがないとつらくなるだろう。

これらの性能を総合的にまとめると、だいたいの目安として、Windowsが使える程度の環境と言えるかもしれない。しかし、パソコン本体だけでも何十万円もかかるのに、ハードディスクやメモリまで購入しなければならないのか!?　と考えた人は多いだろう。これはもう個人の考え方しだい。かつては『ウィザードリィ』や『信長の野望』をやりたいがためにパソコンを買った人間が大勢いたのだから……。けっきょく、パソコンゲームとは、本当にゲームが好きな人たちの道楽なのだろう。

SWORD WORLD

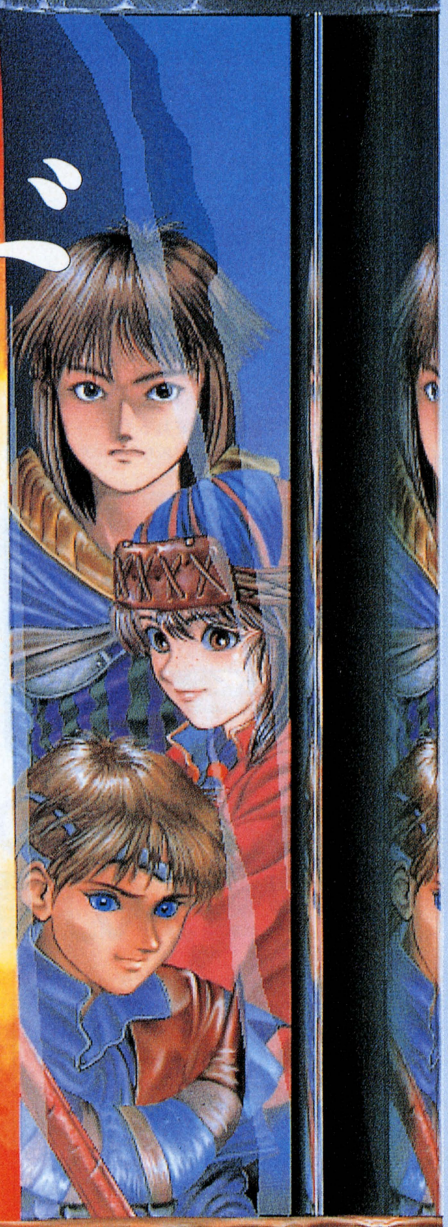
ソード・ワールド

100 episodes are collected to play the game "SWORD WORLD"
also including TRPG original scenarios.

SFC・PC 全シナリオ 100本集

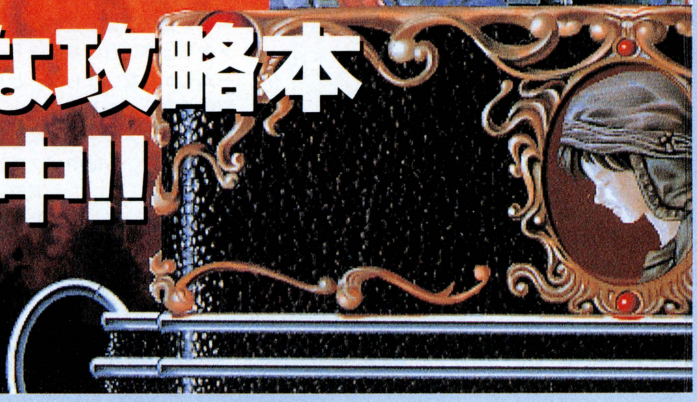
安田均・水野良・下村家惠子
グループSNE

不思議の国の冒険案内



スーパーファミコン版、パソコン版の全シナリオ63本に、
オリジナルシナリオ37本をあわせた合計100本を収録し、
マップ・イベントのポイントを画面写真で紹介。
テーブルトークRPGで遊ぶにも役立つスグレモノだ!!

スペシャルな攻略本 大好評発売中!!



B5判・268ページ・定価2980円(税込)　角川書店

ファミコン®&スーパーファミコン™ゲームマガジン

マルカツ

勝スーパーファミコン

クリスマス特大号

22号
特別定価
540円(税込)
12|10発売

角川書店



幽☆遊☆白書
餓狼伝説2
ファイアーエムブレム
新桃太郎伝説
信長の野望・覇王伝
ドラゴンボールZ 超武闘伝2
ダービースタリオンII
ザ・ラストバトル
ブレインロード
モンスターメーカー3 光の魔術士
ダウン・ザ・ロード
SD飛龍の拳
剣勇伝説 YAIBA

レーダーチャート
スペシャル

ゲームヒーローインタビュー
アカデミア夢之助

ついに発売！ 序盤マップ&モンスターデータを大公開
ロマンシング サ・ガ2

これぞFFパワー！ 24メガの世界はなるほど広
ファイナルファンタジーVI

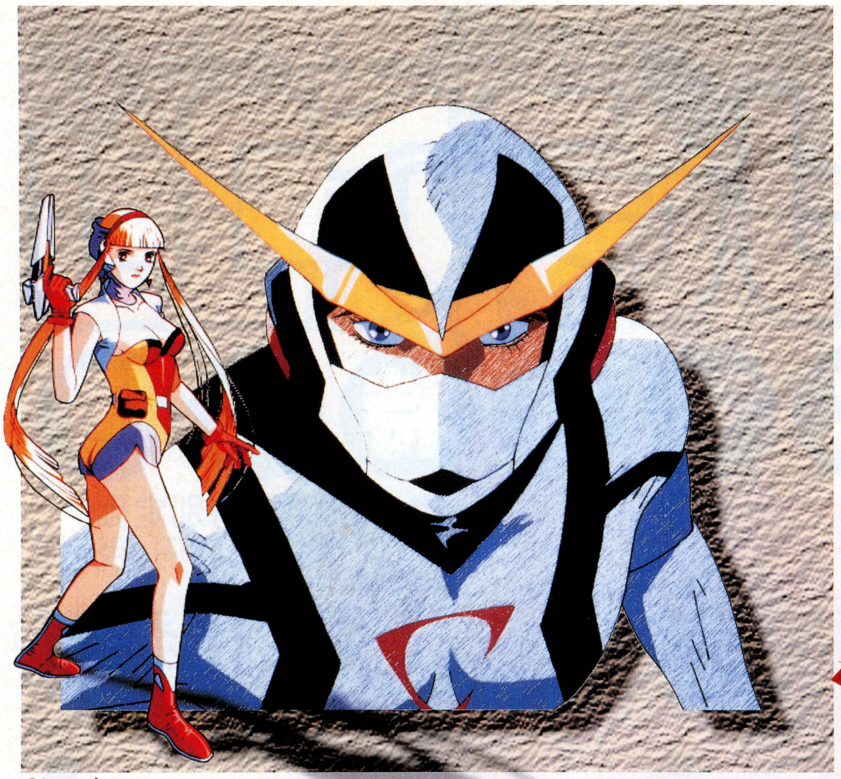
冒険は始まった！ あの町は、あの場所はどう変わったのか？
ドラゴンクエストI・II

冬休み遊びたい1本がセッタイ見つかる
ゲームソフトパーフェクトカタログ

『R-TYPEIII』から『大工の源さん』まで最新情報満載
アイレムコテコテ パラダイス

特別付録

※スーパーファミコンは任天堂の商標です。



©タツノコプロ

感動、よみがえれ！

角川スニーカー文庫 NEW BOOK NEWS

12月1日発売!!

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。※定価には消費税が含まれています。

キャシャーン（上）鋼鉄の支配者
柿沼秀樹〈イラスト〉梅津泰臣　390円
父・東博士の作り出したアンドロイドBK-1を倒すため、鉄也はキャシャーンになった!!

MAZE（メイズ）☆爆熱時空 ②天下無敵の大パーティー
あかほりさとる〈イラスト〉菅沼栄治　470円
ラグリッツに向かうメイズとミル。二人の行く手をはばむ黒い影とは？ 大好評第2巻登場!!

孔明魔界異聞Ⅱ 黄泉童子（よみのどうじ）
武上純希〈イラスト〉奥田ひとし　520円
天下を揺るがす宝具『風の楯』を探す途中で、孔明はいたいけな赤子に魅入られるが……。

ブルーフォレスト物語 南北朝争乱編3 宿命の兄弟 完結
伏見健二〈イラスト〉相沢美良　520円
異母弟討伐に出陣したイフラジンとヴァグシャラ。生き残り、王となるのは兄か、弟か!?

反逆者Mの憂愁 戦国純情派3 完結
高瀬美恵〈イラスト〉仁さとる　470円
ついにアドルフが未来からやって来た。再会の喜びもつかの間。舞台は本能寺へ——。

星の大地3 完結
冴木　忍〈イラスト〉飯田晴子　470円
ついに災厄はやってきた。アゼルとマリクそしてサウラの運命は——?! 感動の完結!!

〈好評既刊〉

サイレントメビウス外伝　幕末闇婦始末記3
那魅純愛呪法　470円
原作：麻宮騎亜　著：大沼弘幸　イラスト 麻宮騎亜

辞書の王国
エンサイクロペディア・オデッセイ1　470円
松殿典子　イラスト 佐野真砂輝・わたなべ京

歌姫——カンタービレ——
Ⅲ 歌姫の迷夢　520円
篠崎砂美　イラスト 中山星香

海賊ランスロット・華麗なる冒険
イヴェント・ホライズン　520円
伊東麻紀　イラスト 弘司

魍魎戦記摩陀羅
アガルタの真王(下)　500円
原作：田島昭宇 with MADARA PROJECT阿賀伸宏・宮本恒之：著　イラスト 田島昭宇



タツノコプロ創立30周年記念企画
オリジナルアニメビデオ
キャシャーン
（全4話　各30分）
VHS:¥7,000　LD:¥4,800（税込み）
問い合わせ先：日本コロムビア株式会社 学芸部宣伝グループ TEL:03-3584-8248

第1話 神話からの帰還
第2話 過去への旅立ち
好評発売中!!
第3話 鋼鉄の戦場（12月21日発売予定）
第4話 復活のキャシャーン（2月21日発売予定）

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
03(3817)8521(代)／振替東京3-195208

角川スニーカー

G文庫G創刊!!

創刊第1弾、絶賛発売中!

※定価には消費税が含まれています。

テーブルトークRPGがよくわかる本
安田均　村川忍　イラスト:佐々木亮
今話題のテーブルトークRPGの魅力を満載!!　560円

ルナル・サーガ・リプレイ 第1部四姉妹篇(上)(下)
安田均 監修　友野詳とグループSNE　イラスト:西村博之
コンプRPG発、ガープス・ルナル・リプレイ第1弾!　640円(上)600円(下)

超女王様伝説セント★プリンセスの秘密 読者参加ゲームへの誘い
菊池たけしとF.E.A.R.　イラスト:下北沢鈴成
マルチに頑張る超女王様、初の文庫本にひざまずけ!!　600円

デスタワー 冒険の足跡 シナリオ総集編
小峯徳司　イラスト:山田章博
あのビショップ小峯が明かす、デスタワーの全貌と制作秘話!　430円

RPGリプレイ ロードス島戦記 I
安田均原案　水野良とグループSNE　イラスト出渕 裕　500円

RPGリプレイ ロードス島戦記 II
安田均原案　水野良とグループSNE　イラスト出渕 裕　520円

RPGリプレイ ロードス島戦記 III
安田均原案　水野良とグループSNE　イラスト出渕 裕　560円

汎用RPGルールブック ガープス・ベーシック
スティーブ・ジャクソン 安田均監修　佐脇洋平とグループSNE 編訳　800円

汎用RPG呪文ガイド ガープス・マジック
スティーブ・ジャクソン 安田均監修　佐脇洋平とグループSNE 編訳　720円

7つの月の世界ワールドガイド ガープス・ルナル
安田均監修　友野詳とグループSNE　760円

ガープス・ルナル・アドベンチャー 鬼面都市の冒険
安田均監修　友野詳・佐脇洋平とグループSNE　600円

角川スニーカー・G文庫 創刊記念オリジナルグッズプレゼント実施中!

G文庫愛読者だけにお贈りする特製グッズ。
大人気の先生の直筆サイン入りグッズもあるゾ!

A賞 サイン入りマスタースクリーン 5名
あかほりさとる・出渕裕・友野詳・中村うさぎ・水野良各先生の、なんと直筆サイン入りガープス・マスタースクリーン。各先生1点ずつの特別限定版だっ!

B賞 特製テレホンカード 200名
G文庫マークの入ったオリジナルテレカ。G文庫愛読者だけに特別プレゼントだ!

C賞 特製アドレス帳 1000名
G文庫マーク入りのオリジナル。ファクス番号や、パソコン通信のIDも書き込めるぞ。 パソ通派必携!

詳しくは、G文庫はさみ込みのチラシをご覧ください。

角川OVA・サウンド新シリーズ

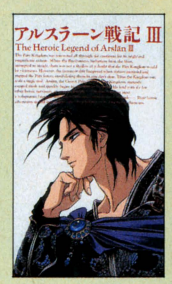
★今、続々とアニメ化、ドラマ化される★

ファンタジーSFワールド

原作:田中芳樹(角川文庫版)

アルスラーン戦記 III・IV

カラーステレオHi-Fi29分　各5800円(税込)
絶賛発売中(III) 12月22日発売(IV)





●製作:角川書店/ムービック/ソニー・ミュージックエンタテインメント
●「アルスラーン戦記」(60分)「アルスラーン戦記II」(60分)各9800円(税込)も角川書店より絶賛発売中です。

原作:吉岡 平
(角川スニーカー文庫)

妖世紀水滸伝

カラーステレオHiFi46分 9800円(税込)



●製作:日本ビクター/角川書店/J.C.スタッフ
●出演/関俊彦、山寺宏一、佐々木望、田中秀幸、川村万梨阿、三石琴乃の豪華配役陣。

原作:手塚治虫(角川文庫版)
著者代表作の傑作SFアニメ

火の鳥



●「鳳凰編」(60分)
●「ヤマト編」(48分)
●「宇宙編」(48分)
3巻発売中
各5800円(税込)

緊急発売!!
「イース」スペシャルビデオ ALL ABOUT FALCOM
ゲーム最新映像を収録「イース」アニメ映像とゲーム画面の夢のBGVアニメ、ファン熱狂の新作/　12月22日発売、6800円(税込)

カセット、CD新企画

アニメキングダム CDスペシャル
—Dream Station—　(12cmCD+特製カード付)

絶賛発売中!　2400円(税込)
〈66分18秒・STEREO〉

☆新曲を含む山口勝平、岡本麻弥、キング大沼のTENMUSが歌う歌4曲入りのスーパー・トーク&ドラマのバラエティー。クリスマスをテーマに、心暖まるファン待望のCD化、完成/


▲左からキング大沼、岡本麻弥、山口勝平

12月23日 カセット、CD同時発売

ロードス島戦記 6
—復讐の霧—

CD2400円
カセット1900円
(共に税込)
原作:水野良(角川スニーカー文庫)

☆ファン待望の「ロードス島戦記」サウンド・ドラマ最新作。出演は、パーンに草尾毅文、ディードリットに冬馬由美。神秘の森のエルフに危機が迫る// パーン、ディードリットたちの活躍は!?

●問いあわせ、電話での注文は　TEL0492-59-1100
角川ブックサービス　〒354埼玉県入間郡三芳町藤久保557−2

角川書店

今までのシルキーズとは何かが違う……。

河原崎家

完全無欠、マルチストーリーシステム

●法外な報酬に惹かれ、夏休みの間だけ古ぼけた洋館で働く事になった大学生［六郎］。しかしそこに住む河原崎の一族は、どこか異様な雰囲気を漂わせていた。美しい妻［京子］、その娘［さちこ］と［麗］。無口で陰湿な長男［俊介］、傍若無人な運転手［南原］、謎の美少女［みいな］、美しい家庭教師［香織］、どこか影のあるメイド［亜栗栖］、そして唯一主人公が心を許す事のできるメイド［美佳子］……。

●個性豊かなキャラクター達が、あなたの心に隠されたインモラルを刺激します。ゲーム自体は、3時間もかからず終ってしまうでしょう。しかし、それだけでは［河原崎家の一族］を楽しんだ事にはなりません。あの時こうしてたらどうなってただろう？……そして実際にそれを確かめてみる。これが［河原崎家の一族］の楽しみ方です。この物語は、あなたが作りだします。あなたの行動によって、様々なストーリーが展開される事でしょう。もちろん画面は淫猥で美しく、そして官能的な文章が場面をもり立てます。あなたの願望を満たし、そして夢の世界へと導いてくれるゲーム……それが［河原崎家の一族］なのです。

通信販売のご案内

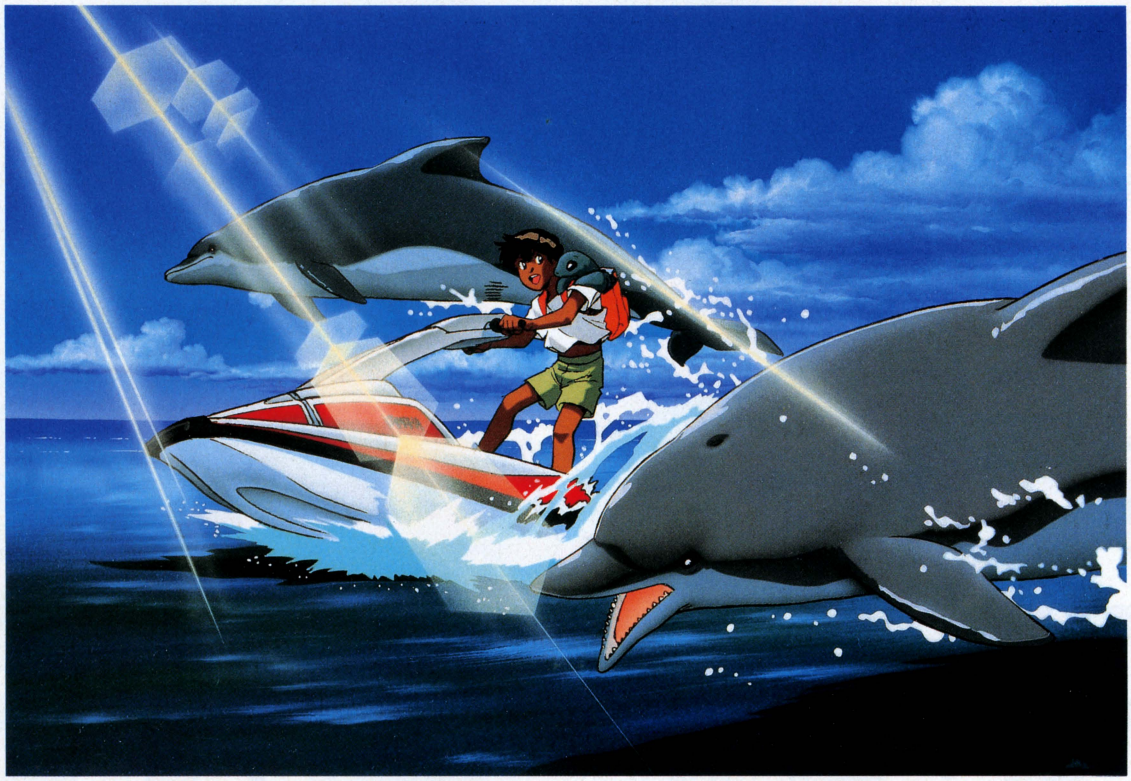
通信販売をご希望の方は、［住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディア］を明記の上、通信販売価格7,800円（送料・消費税サービス）を現金書留にてシルキーズまでお申し込みください。



silky's 〒169 新宿区百人町2-21-18 コートウィステリア101 ●ユーザーサポート TEL03-5386-1150（受付時間 16:00～18:00）

日本テレビ開局40年 記念作品

“Coo”は、大切な宝物。



遠い海から来たクー

Coo

クー



原作
景山民夫
（角川文庫版・第99回直木賞受賞作）

監督
今沢哲男

脚本
岡本喜八



声の出演
小畑洋助＝山崎裕太／小畑徹郎＝伊武雅刀／キャシー野崎＝山口智子

音楽：ニック・ウッド／主題歌：松任谷由実「ずっとそばに」（東芝EMI）
メインテーマ：ジュリアン・レノン「Children of the world」（ビクターエンタテインメント）
製作：Coo 製作委員会／配給：東映

©景山民夫／Coo製作委員会

12月11日(土)全国一斉ロードショー！ 前売券発売中 一般1400円・学生1200円・小学生800円・ペア券2600円・親子券2000円（税込）

モンスターも思わず喜ぶオモシロサ!!

楽しくなくっちゃ、冒険者じゃない!

原作・深沢美潮(角川スニーカー文庫)
キャラクター原案 迎夏生

第一巻好評発売中〜♡

オリジナル・ビデオ・アニメーション

フォーチュン・クエスト
Fortune Quest

世にも幸せな冒険者たち



全4巻各30分
定価各5800円(税込)

第2巻、'94 1月10日発売。第3巻3/10、第4巻5/10。LD第1 巻は、'94 1月1日ビクターエンタテインメントより発売。以下、3月、5月、7月続刊。

あっとオドロク3大特典!!

1 なんと、フォーチュン世界のコマーシャル映像が毎回ついてるぞ!!
2 パステルやクレイ役の笠原留美、林延年、古川登志夫、冬馬由美の声優陣特別インタビュー映像つき
3 **全巻購入特典**
全巻購入して応募すると特製迎夏生先生イラスト入りバインダーとテレホンカードを全員プレゼント!

サントラCD情報

●シングルCD10／21発売「フォーチュンクエスト、いつか叶う夢」歌:笠原留美980円(税込)
●サントラアルバム12／1発売「フォーチュンクエスト」3000円(税込)
発売:ビクターエンタテインメント

STAFF●原作／深沢美潮(角川スニーカー文庫)●キャラクター原案／迎夏生●監督／山口武志●キャラクターデザイン、作画監督／中山由美●脚本／まるおけいこ●音楽／安西史孝(サウンド・トラック/ビクターエンタテインメント)●製作／角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント　CAST●パステル／笠原留美●クレイ／林 延年●トラップ／古川登志夫●キットン／太田真一郎●ノル／川津泰彦●ルーミィ／西原久美子●ナレーション、シロ／冬馬由美●アニメーション制作／J.C.スタッフ

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで

キリトリ線

お名前	ご住所 〒 TEL.(　　)　-	●年齢・性別 才 男・女

ビデオ注文書

フォーチュン・クエスト	ご希望の商品に○をつけて下さい	アルスラーンⅢ.Ⅳ	妖世紀水滸伝	サウンドコレクション	アニメキングダム CDスペシャル
全4巻 税込価格 23,200円 申し込み数(　)本	●第1巻 ●第2巻 ●第3巻 ●第4巻 税込価格 5800円 申し込み数(　)本	第Ⅲ巻、第Ⅳ巻 税込み価格 申し込み数 各5800円 (　)本	税込み価格 9800円 申し込み数(　)本		税込み価格 2400円 申し込み数(　)本

取扱書店名

※書店様へ：お客様が持参して来店された場合注文書として対応して下さい。ビデオでお申し込みできる商品はVHSのみです。

角川書店

GOKKO

ごっこ

Vol.03 ETCETERA

今年は「GOKKO」で やりおさめ!!

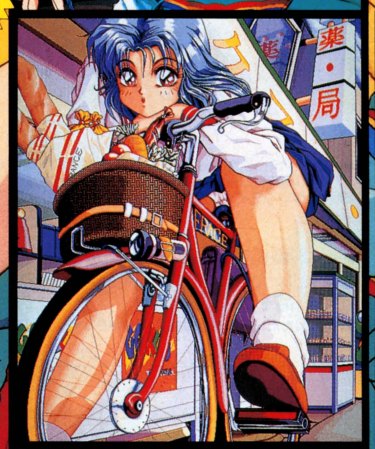
シリーズラストヴァージョン
Vol.03「エトセトラ」は欲ばりなアナタ
の為のいろんなごっこの詰め合せ♥

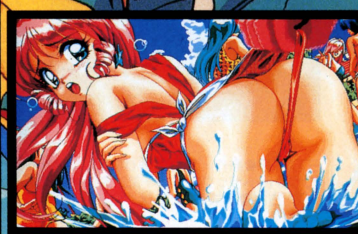
♥愛の①AVGだから画面サイズが小さくてもかまわない、なんてゼーッタイつまんない！だったらやっぱりフルサイズ表示!! ♥愛の②AVGは紙芝居じゃない！ ストーリーを追うだけじゃなくシチュエーションで差をつける、真心演出。♥愛の③お人形さんキャラからは卒業だ！ あなたの気持ちを分かってくれる、困っちゃうぐらいかわいいキャラ。♥愛の④あんまりかわいすぎるから声も聴かせて！欲張りなあなたのために、なんと！ 肉声つきでお届けします。♥愛の⑤女の子によって、感じる場所も違うはず。あなたのテクニックで、彼女たちの微妙なハートをキャッチして!! ♥愛の⑥18禁だから規則は守らなきゃ…でも、18禁だからこそ、めいっぱい、ドッキリ♥♥♥なの、楽しんでほしい!!

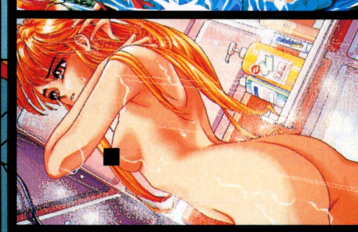
「GOKKO」Vol.03
ETCETERA
♥プロレスごっこに鬼ごっこ…！ごっこはいろいろありますが、MINKのGOKKOはナがいっぱい！その様々なごっこをここに集結!!

12月16日 新発売!!









♥PC-9801シリーズ(VM/UV以降)♥
PC-286/386/486シリーズ

●要メインRAM640K ●要バスマウス ●専用400ラインアナログCRT ●要フロッピーディスク2ドライブ ●純正FM音源ボード対応※VM2/4をご使用の方は16色ボードが必要です。NOTE不可。

このソフトは18禁です

《価格》6枚組 7,800円(税別)

〒165 東京都中野区新井2-3-10平井ビル1F
TEL(03)3385-6841
(ユーザーサポート受付時間 月～金までの16:00～18:00)
株式会社ミンク

通信販売をご利用の方にGOKKOオリジナルテレカプレゼント

住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア(5インチ／3.5インチ)を明記の上、7,800円(税・送料込)を現金書留にてお申し込み下さい。なお、誠に勝手ながらテレカプレゼントの特典は先着200名様とさせて頂きます。ご了承下さい。

NOW ON!

好評連載

'93年の年末は、海外の大作ゲームの移植が目立っている。特にポリゴンを使ったゲーム。これもパソコンの高速化を反映しているのだろうか？



イラスト／中村博文

58 英雄伝説Ⅲ
62 A.Ⅳ.
66 ウルティマ アンダーワールド
70 項劉記
74 プリンセスメーカー2
78 アローン・イン・ザ・ダーク
82 ルナティック ドーン
86 信長の野望 覇王伝
90 現代大戦略EX
94 ダンジョン・マスターⅡ
96 ロボクラッシュ2
98 ドラゴンハーフ
100 EPIC
102 ダービースタリオン

英雄伝説Ⅵ

もうひとつの英雄たちの物語 ～白き魔女～



新たな主人公と舞台を得て、『英雄伝説』はまた一歩新たなる領域へと踏み込んだ。この世界には、本当の旅を実感させてくれるリアリティがある。新たな冒険世界へ旅立とう!!

●日本ファルコム／☎0425-27-6501／PC-9801VX以降／予価1万2800円／12月17日発売予定

そのうちきっと……



このところものすごい勢いで、Mac用のアダルトソフトが増えている。そのうちMacを持っているだけで、スケベよばわりされるのでは？（KAZ）

序章● 夢と希望に燃え、少年たちの旅が始まる

ついに幕開く新たな冒険物語。今度はどんな出会いが、そして感動が待っているのか。いつでもそうなのだが、ＲＰＧを立ち上げる瞬間というのは、わくわくさせられるもの。それが大御所日本ファルコムの、看板ともいえる自信作とくればなおさらである。

ではさっそく始めるとしようか。今回の主人公は、フォルディア王国のラグピック村に住む14歳の少年ジュリオと、彼よりひとつ年上の少女クリスチーナ（クリス）。ジュリオはどちらかというと、おっとりした（ボケた？）性格の持ち主。一方クリスはジュリオの保護者を気どる、勝ち気な性格の持ち主である。まあいわゆるボケと突っ込みという、理想的なお笑いコンビである（？）。そんな彼らが古くから村に伝わる成人の儀式、各地に散らばる祠を巡り、そこにある魔法の鏡が映し出す景色を見る、諸国巡礼の旅に出るところから物語が始まる。



◀ジュリオの保護者を気どる勝ち気なクリス。



▶一見頼りなさそうな少年ジュリオ。成長に期待!!



◀広大なフォルディア王国。今回二人が旅するのは矢印で示した部分である。相当長い冒険になりそうな気配である。

旅立ち前からハプニング
ジュリオの旅は不安がいっぱい!?

旅立ちの前日、ジュリオとクリスの二人は、村長から旅の説明を受ける。最初の目的地はラグピックの北にあるディーネの村にあるシャリネ(祠)。その後は、各祠の賢者の助言に従いながら旅を続け、最終目的地のオルドスをめざす。片道だけで全行程1カ月以上にも及ぶ長い旅である。旅の間の旅費は巡礼者の証(あかし)である「銀の短剣」を示せばタダですむとのこと。

この世のものとは思えないほど美しい景色を映し出すというシャリネの鏡。そして、初めて訪れることになる外界の土地……。二人は高まる期待と、不安を胸に抱き、家族と成人前の最後の一夜を過ごした。

開けて翌日。いよいよ旅立ちのときである。二人は巡礼者の証であり、村の宝でもある銀の短剣を受け取りに村長のもとへと向かう。すると、なにやら村の一角が賑わっている。旅の吟遊詩人がやってきているというのである。彼女は村人たちを美しい歌声で魅了している。いつしかジュリオもしばし旅立ちのことを忘れ、彼女の歌声に引き入れられていった……。しかし、この一見安らぐひとときの裏では、ジュリオたちを巻き込んだ騒動が、着々と進行しつつあったのだ。どんな騒動が巻き起こるかは見てのお楽しみとしておこう。しかし、旅に出てからならまだしも、旅立ち前からハプニングに見舞われるあたり、ジュリオとクリスの旅の先行きは、不安だらけのような印象である。

争いや危険とはほとんど無縁な平和な村、ラグピックで育ったジュリオとクリス。いわば温室育ちといっても過言ではない二人が、世間の荒波にのまれずに、無事旅を続けることができるかどうか。誰もが通った試練とはいえ、二人にはやや荷が重いような気もしないでもない……。特に天然ボケぎみのジュリオは心配大!?



◀吟遊詩人の歌声に聴き入る村人たち。しかし……。

この人をチェック①


◀一見すると単なる気のいい老人。しかし、人は見かけによらぬもの……。

ラップじいさん

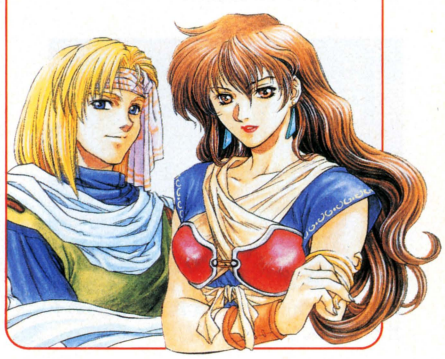
ラグピック村の北の外れに一軒家を構え、悠々自適の生活を送るラップじいさん。村人には、お調子モノのホラ吹きじいさんと思われているのだが、実は秘められた過去を持つらしい……。

この人をチェック②


▶序盤からクリスたちの冒険にかかわってくる盗賊二人組。けっこういい味出している。

シャーラ&グース

王国中に指名手配されている、美男美女の盗賊二人組。シャーラは変装を得意としており、盗む仕事は主にグースが担当。しかしその技術のわりには、間の抜けた失敗が多く、それほど稼ぎはよくないらしい。



旅に備えて戦闘の基本を理解せよ

旅立ちの前日、ジュリオが旅立ち祝いのごちそうの材料となる猪をとりに出かけるという場面がある。事実上これがジュリオの初陣になるわけだ。そこでとりあえずこの猪狩りで、今回の戦闘基本システムを理解しておいたほうがよいだろう。

今回の戦闘システムは、シリーズ初のリアルタイム制が採用されている。リアルタイムというと、操作が忙しいものを想像するかもしれないが、操作そのものは、従来のターン制よりはるかに容易である。プレイヤーは行動の基本方針を、戦闘前にアイコンで設定してやるだけ。あとはキャラクターが独自の思考で戦ってくれる。今回行動力という概念が加わったのも新しいところ。剣を振るのも、魔法を使うのも、この行動力を消費して行われる。戦闘が終了すれば、すべてのステータスは完全に回復するため、連戦もまったく不安がない。



◀戦闘で重要なのは位置関係。特に崖では注意。


▶空を飛ぶ相手には、魔法が有効。敵にあった戦術を。


▲猪狩りでは、まだ戦術を駆使する必要はないはず。まずは雰囲気をつかむことだ。

内紛の予感!? 徴兵に励むフォルディア王国

旅立ち前の騒動もどうやら無事に収まり、ジュリオとクリスは巡礼の旅に出発した。めざすは、最初の目的地ディーネである。ところがその道行きでの途中にあるルデラの境門で、二人は気になる光景を目にすることになる。大勢の兵士たちが、若者たちに徴兵を呼びかけているのだ。

先へ進むとわかることなのだが、この徴兵はなにもルデラに限ったことではないらしい。他の場所でも同様なことが行われているのだ。一見平和に思える王国での大規模な徴兵、いったい何に備えようというのだろうか。徴兵に志願する若者も、今回の徴兵の真意がつかめない。と不安顔である。

徴兵の責任者はフォルディア国王ルドルフの腹心、パレスという男だという。各地で聞かれる噂によると、このパレスという人物、どうも腹の中に何かを隠しているような印象が感じられる。王宮内でも、対立が起こっているとか……。なにやらキナ臭いにおいが立ちこめる話である。フォルディア王国には、よからぬことが起こりつつあるようだ。今後の展開が見逃せない。



◀声高に徴兵を呼びかける兵士たち。



▶若者は不安を訴える。はたして徴兵の真意は?

第一の鏡、映し出された光景の暗示するものは?

ルデラの境門を東に曲がり、洞窟を抜けると第一の鏡が奉られているディーネへと着く。いよいよ待ちに待った鏡の景色が拝めるわけだ。二人はここで、初めて鏡の由来を耳にすることになる。各地に散らばる魔法の鏡は、もともと魔女や魔法使いたちが使用していたものらしい。彼らは鏡を用いて魔法の伝授や、予言などを行ったという。もともとラグピック村の成人の儀式は、彼らの予言を見ることから始まったというのだ。つまり鏡の映し出す景色は、予言と関係があるというわけだ。もっとも現在では、魔女たちの訪問はすっかり絶えてしまっている。一番新しい訪問の記録ですら20年前。不可思議な予言を残した、白き魔女と呼ばれる娘が訪れたきりであるという。

賢者の説明もそこそこに、二人は期待に胸を膨らませながら鏡の部屋へと向かう。夢のように美しい映像を見せてくれるという魔法の鏡。しかし、そこに映し出された光景は……。



▲白き魔女の伝説を語る賢者。彼女たちの予言とは、なんなのだろうか?



▲美しい景色が見えるといわれていた鏡。しかし映し出された光景は……。

▼シャリネ（祠）の書庫には、白き魔女に関するさまざまな伝説が書きしるされている。



旅の気まぐれは三文の得?

ルデラの境門からディーネに向かう途中に、水晶湖という場所が存在するのを知っているだろうか。ここは、きれいな石が見つかることで、わりと有名な場所らしい。石の名はホワイトストーン。単にきれいなだけでなく、ちょっとしたお守りにもなるという優れものだ。ひとつ寄り道をして探してみるのも悪くないだろう。このように『英伝III』では、旅先のところどころにちょっとしたイベントがちりばめられている。注意してみれば訪れる先々で、さまざまな楽しみが見つかるはず。目的地に向かって一直線に進むのではなく、あくまで現実の旅と同じ感覚で、移り変わる景色を楽しみながら、いろんな所に寄り道をすることをおすすめしたい。旅の気まぐれは、なにをおいても実行すべし。それが『英伝III』の旅をおもしろくするコツであり、得をする道でもあるのだ。



▲おてんばに見えても、きれいなものを欲しがるあたりはクリスも女の子である。



▲探し回った末、ホワイトストーンを発見。装備すれば防御力が少々上がる。

まさに呉越同舟!? 危険をはらむ船の旅

ディーネを後にした二人は、ラグーナの街へとやってくる。ここからニーリまでは船に乗っての旅となる。二人が乗る船は、王国一の快速船、鷹の爪号である。

もっとも乗船までには、少々間があるため、しばらくはラグーナの街並みを楽しむこととなる。ここはジュリオが幼少のころ立ち寄ったことがある街らしく、何人かの顔なじみも住んでいる。しばし再会を楽しむのもいいだろう。ことに、クリスの叔父にあたるハックという学者の家は、忘れずに訪れておく必要がある。クリスの叔父だけあって(?)、彼は街でも評判のトラブルメーカーらしい。きっとおもしろいことが起こることだろう。

さて、そうこうしているうちに乗船のときがやってくる。楽しい船旅の始まりである。だが、乗客のなかに見覚えのある人影が……。どうやらひと波乱ありそうな予感である。



▲海の男に憧れるジュリオにとっては、楽しみな船旅といえるかもしれない。



▲さすがに天才的な方向音痴のジュリオ。街中で迷子になるといったハプニングも……。

この人をチェック③

ハック


◀学者という人種には変わり者が多いといわれるが、彼はその極めつきである。

クリスの叔父にあたる学者のハック。白き魔女の研究の第一人者らしい。研究のためには借金を踏み倒すことも気にしない、というけっこういいかげんな性格の持ち主である。返す気はあるらしいのだが、そのあてはまったくといっていいほどない……。

「避けられない運命のいたずらによって……」というのが口ぐせである。

盗難事件発生!? はたして真犯人は?



▲予想どおり(?)盗難事件発生。旅の先々でハプニングに見舞われる二人。



▲船長の依頼で捜査を始めるジュリオとクリス。船荒らしのゴマの灰とは？

多分にうがった見方ではあるが、充分に役者がそろった船旅が、なんのハプニングも起きずに快適に進むと思うほうがどうかしている（現実ならいざ知らず、これはゲームの世界である。見せ場がなければ始まらない!!）。という大方の思惑(?)をよそに、船旅は順調に進んで行く。そして数日が過ぎついに（というかやはりというか）事件が発生する。乗客の持ち物が紛失したというのだ。さらには調理場から魚が消えるという妙な出来事も……。

ジュリオとクリスの二人は、船長からの依頼を受けて秘密裏に捜査を開始することになる。犯人が船にいることは間違いない、そのなかで怪しい者は……。

捜査を進めていくごとに明らかになっていく犯人像、そして意外な方向へ進展していく事件。ところどころにコミカルな演出もちりばめられており、プレイヤーを飽きさせない展開は、なかなか見事である。はたして、君は真犯人を見つけ、その手口を見破ることができるだろうか……？

推理のポイントになるのは、船長の部屋にある手配書。この手配書には、最近王国中を荒らし回っている、二組の盗賊についての覚え書きが記されている。犯人はこのうちのどちらかというわけ。乗客のなかでこの手配書に合致する人物といえば……。



◀最も怪しいのは、部屋に閉じこもりっきりの彼らだが……。



◀いつの間にか、船員が眠らされている。いったい何が？



◀犯人を推理するジュリオ。真犯人を導きだせるか？



全国の熱い期待の視線が集中するなか、『A列車で行こう4』がとうとう発売された。大ヒットを飛ばし、世界的にも評価された前作をはるかに上回るゲーム内容だけに、今ごろうれしい悲鳴をあげながら鉄道会社の経営にいそしんでいる読者も少なくないんじゃない？

●アートディンク☎043-279-9392/PC-9801VX以降／1万2800円／発売中

A列車で行こう4

祝発売!! 名作シリーズの新たな伝説

ついに発売の運びとなりましたね。待ちに待ったぞ『A列車で行こう4』(以下『A列車4』)。アートディンクがこの冬、満を持して世に送る鉄道会社経営SLGは、3年前に大ヒットした前作をはるかにしのぐものに仕上がっている。知っている人もいると思うけど、このゲームのキャッチフレーズは〝パーフェクト・インテリジェンス〟である。そう、アートディンクの看板ソフト『A列車で行こう』シリーズは、本作でいよいよ〝完璧〟の域に達したといえそうな観があるのだ。

そこで今回は発売直後ということもあって、運行と建設に的を絞って進めていくことにした。読んでくれ。

クリスマスの思い出



子供のころ、靴下に「お金が欲しい」と書いた紙を貼って下げて寝た。翌朝、100円玉が1枚ポツンと入っていた。してやられた、と子供心に思った。

まずは画面について解説してみます

各メニューをアイコン表示にしたり、モノクロ画面用に整えたりするスイッチがこの中に入っている。普段はほとんど使用しないだろう。前作にもこの機能があった。

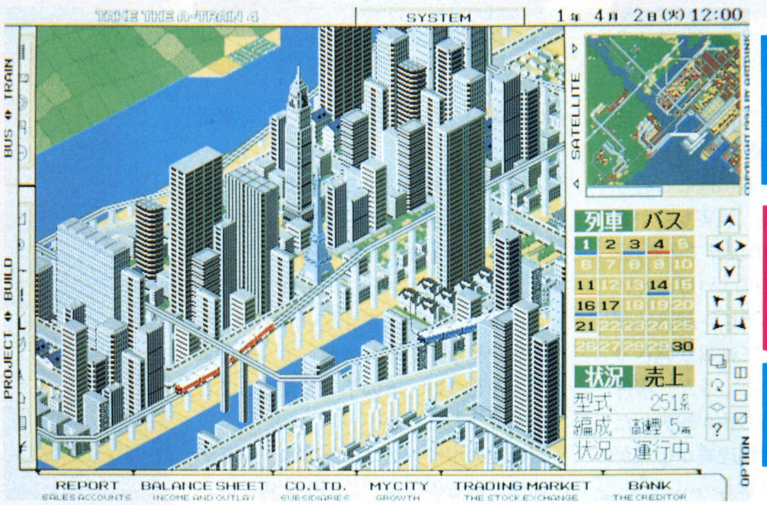
システム関係はすべてここ。年月日で止まる便利な中断タイマー機能も用意。

ゲームでの現在の年月日を表示。経営において、時間はお金以上に価値のあるものだと思う。でも経営の経験のない人間がこんなことを言っても説得力がない？

線路や道路の敷設、車両の購入と配置、駅・バス停の設置といった、列車とバスに関するコマンドはすべてここ。

各種建物や施設の建設と撤去。土地の売買などはここで行う。前作でも施設の建設はゲームの魅力のひとつだったが、建てられるものが増えさらにリアルに。

通常の工事とは予算も日数も違う大規模な建造物のためのコマンド。鉄橋や空港、港などのプロジェクトのほかに、新幹線やリニアといったスーパープロジェクトも可能となった。



広域を表示するサテライトマップ。前作よりもマップの広さが2倍になったため、下にスクロールバーがある。

列車やバスの運行状況や売上げが確認できるカレンダーチャートと、メインマップ移動用のスクロールスイッチ。

カレンダーチャートで選択した車両のデータを表示。右はヘイトカットビューや分割サテライトシステム、ズームアップ・ダウンなどのオプションスイッチ。

左から現在の自社の経営状況がわかるレポート、今期の経営に関する総合的なデータを出してくれるバランスシート、建物や子会社の売買、都市に関する基本的なレポート、株の売買、運営資金の借り入れを行うもの。経営に関するデータはすべてここで。

いったい何ができるのか？　何をすべきか？



▲高性能車両の購入よりも、走らせ方のほうが重要になるのだ。



▲建造物に不可欠な資材の運搬ルートも確保しなければならない。

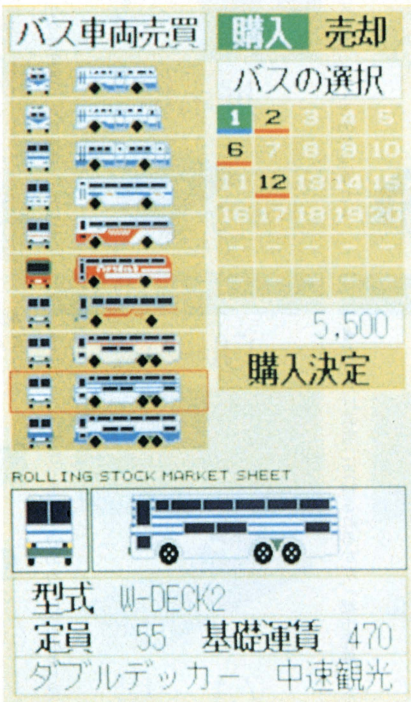
列　車

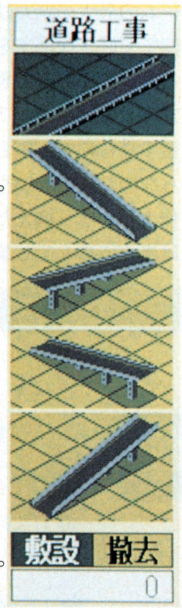
列車を実際に走らせるには、まず線路を敷き、列車を購入して駅を建て、ダイヤを作成しなければならない。これらの過程のなかで最も注意を払ってほしいのは線路の敷設である。本作はスーパー3Dパースペクティブという画期的な技術により、前作とはくらべものにならないほど自由に交通網を作ることができるのだが、実はそこに落とし穴がある。意味のない高架や無計画な地下鉄の運行は、通常以上に予算を使うだけでなく、管理も困難で、都市の発展のじゃまにすらなってしまう。慣れないうちは少しずつ地道に鉄道網を広げていきつつ、鉄道会社の経営のコツをつかもう。なにも急ぐことはないのだから。

バ　ス

わーい、バスだ〜！　と喜んでいるプレイヤーはかなりいるに違いない。喜んで当たり前である。前作には列車しかなかったので、できることが増えてうれしいのはよくわかる。

そこだ。言い換えると、やらなければならないことが倍になったのである。今までは列車のことだけ考えていればよかったのだが、今度はそれにバスが追加されたわけだ。ただ前作と違い、自由に道路が敷けるようになったので、かなり計画的な都市づくりが可能だろう。重要ポイントは列車とのリンク。すなわち不動産の広告における〝駅から×分、そこからバスで○分〟というやつだ。列車からバスへ、バスから列車への乗客の流れをどのように作りだすかが最大の課題になりそうだ。





▲勾配のある道路や地下道敷設のコツは練習用マップでみっちりと叩き込んでおくといい。



▲バス停の設置は、周辺の発展度を考えて。

◀購入台数とその性能は、都市の発展状況に応じて変化させていくように心がけよう。

スペースが小さくて恐縮ですが オプションコマンドの話

ゲームの性質上、どうしても文体も内容もカタくなってしまいがちですけど、それはともかく、ここではオプションコマンドの話をします。オプションといえば、イタズラ電話で「オプション、ダンナは出張中なんだろ、ハァハァ」などといったことを想像する傾向がありますが、悪ふざけはこれくらいにします。

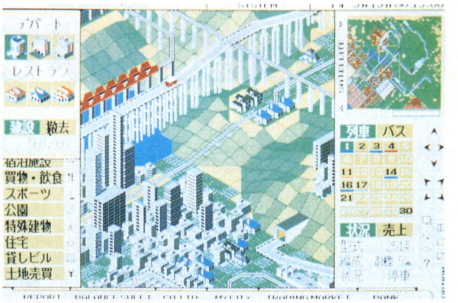
このゲームにはさまざまな便利な機能があります。ヘイトカットビューはカット＆ビューティみたいでステキですが、これは勾配、地下道路や地下鉄、トンネルなどをつくるときの強い味方になってくれます。また、画面表示を停止させ、その分ゲームスピードを速くする高速モードは黒字経営者がさらに短時間で儲かってしまうという資本主義社会のシステムを垣間見せてくれるシロモノだ。

真剣に都市開発を考える人には分割サテライトシステム＋画角設定スイッチがおすすめ。都市部と地方が同時に見られちゃうのだ。なんかトクした気分になれるしね。

建　物

個人的な意見かもしれないが、このゲームの最大の魅力は、いろんなものを建てて好きな都市をつくることができるところにあると思う。なぜ会社を大きくしていくのか？　それは儲けたお金でさらにすごいものを建設したいからなのだ。そういうことを考えると、前作よりかなり増えた下の建造物の存在は素直に喜んでしまうのである。

ざっと見てもらうとわかるように、どちらかというと娯楽、観光系の建物が特に増えたような気がする。これはやはり娯楽的な産業が安定した人気を誇り、会社経営に欠かすことのできない要素だからだと推測する。物質的都市化と人口増加は相互関係にあるという事実を踏まえ、慎重に都市開発を進めていってほしいものである。



▲都市開発と環境破壊は別の次元の問題である。公害問題の起きない工場で資材を作りながら都市づくりに励みたい。

住　宅



◀地域によって住宅様式のニーズも違ってくるので注意せよ。

タワー



◀大都市にはその街のシンボルが存在する。人口増加の立役者か。

宿泊施設



▲温泉旅館は山岳の表現に成功したことによってフィーチャーされたという。これはいいヒントだろう。

公園など



◀公園と植林は既存する緑の有効活用のサポートとして考えたい。

娯楽施設



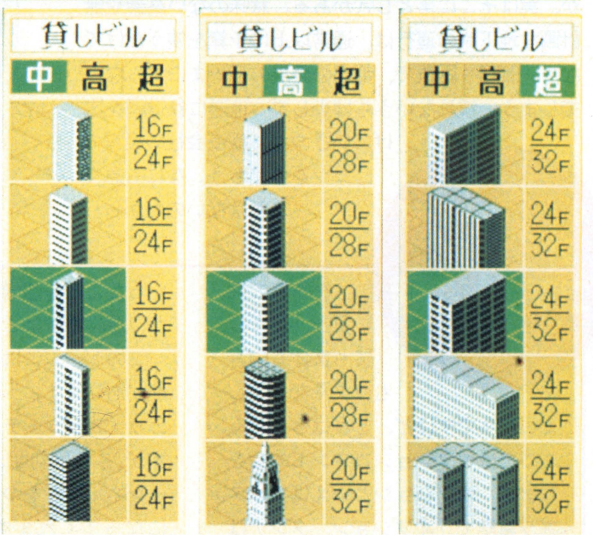
◀どれだけ若者に支持されるかが、都市発展に大きく影響する。

リゾート施設



◀このへんの施設で黒字を収めると経営者として一人前か。

貸しビル



▲大きければいいってものではない。経営的立場と住民としての立場を両立させながら規模を決定してほしい。大事なのは、ビルとしての必要性である。

プロジェクト

会社内で発せられるプロジェクトという言葉の響きには、天国と地獄の両方のイメージがつきまとう。ある意味では、ギャンブルと言い換えることができるかもしれない。つまるところ、会社経営とはそれこそギャンブルそのものであり、経営者という名の予想屋しだいで天国になったり、地獄に堕ちたりするものなのではないだろうか。

人間ならだれしもノー・リスクでしかもハイ・リターンであることを求めたがるが、世の中はそれほど甘くはない。ときにはイチかバチかの勝負にでなければならないときがある。会社におけるその勝負が、ほかならぬプロジェクトなのである。



▲このようなトンネルのつくり方にしたいもの。

これがスーパープロジェクトだ！

プロジェクトのなかでも特に大規模なものがある。新幹線とリニアの開通がそれである。

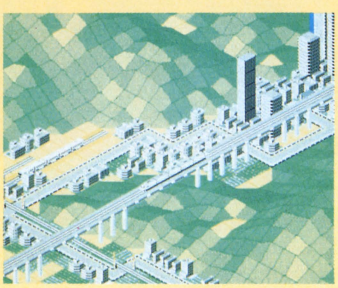
このふたつは自社が独自に路線を敷くのではなく、共同出資という形で地元に貢献しようじゃないか、といったニュアンスが強い。したがってこれらもほかのプロジェクトと同様、直接的な収入はほとんど期待できない。鉄道会社としては、痛しかゆしといったところか。

とはいえ、これによって都市が大きく発展するのは想像に難くないだろう。都市がだんだん大きくなっていけば、それだけ経営的に有利になるわけで、資金繰りに困らなければ積極的に行いたい。そうすれば企業イメージもアップするわけだし。

問題は、そんなカネどこにある？というところに尽きるだろうが……。

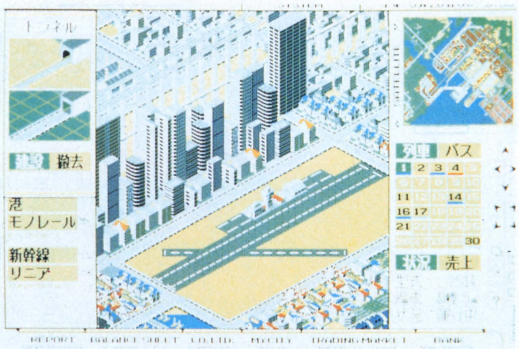


▲いちおう見積もりを出してもらったのだが、見ないほうがよかったかもしれない。

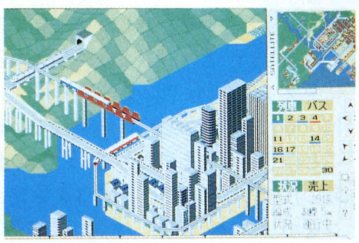


▲ビルが立ち並ぶ都市を走る新幹線の姿は壮観である。夢はふくらむ一方だ。

▼お金を持っているのは人間である。だったらもっと人間を都市に呼べば利益も上がる。都市とは単純なようで実に複雑なシステムだ。

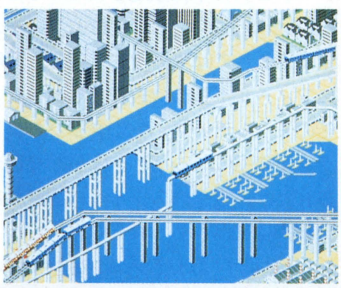


このゲームにもいくつかのプロジェクトが実行できるようになっているが、やはりかなりリスキーであることは現実と一緒である。なにより予算が一般の建設物よりかなり高額なのだ。さらにこれらのプロジェクトはデパートやレストランなどとは違い、あくまで人口増加を促すための事業ばかりである。トンネルにしろ空港にしろ、利用者が多いから儲かるのではなく、利用者の増加によって都市が活性化し、自社の施設にお金を落としていく人が多くなるという図式を作るためのパーツでしかない。つまりプロジェクトとは、お金を入れる袋の口を広げるためのバクチ以外の何物でもないわけである。



▲一見なにげない風景だが、こうするためには相当な決心と資金が必要だったはず。

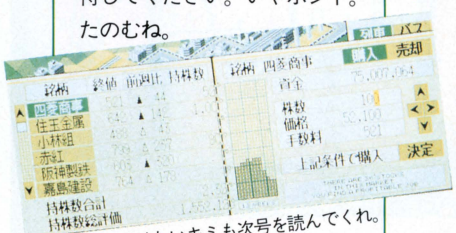
ただしこのゲームの場合は、プロジェクトを実行すると、人口増加はほぼ確実に行われるので、けっきょくのところ収入アップは間違いないようだ。利益と都市化が見込めて、まさに一石二鳥というわけ。ヤケドして、ヒドい目にあわない程度に実行できれば立派な経営者といえよう。



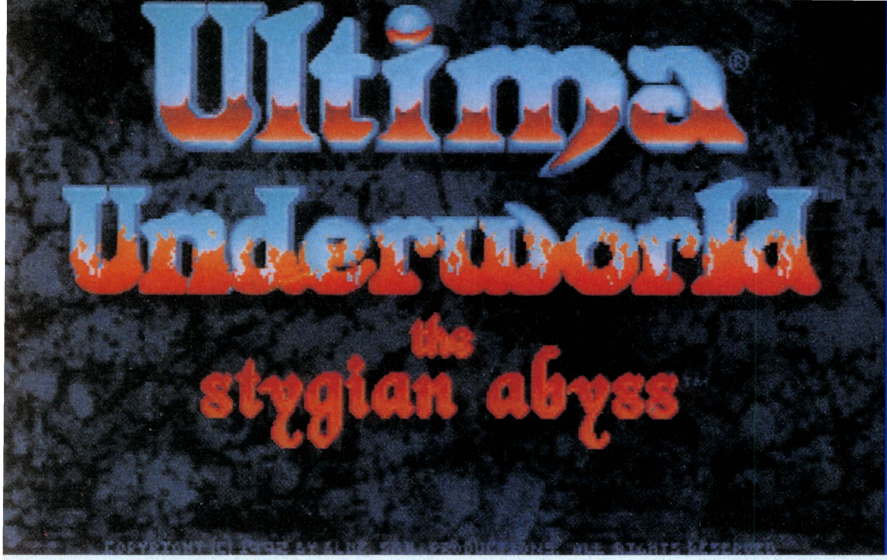
▲モノレールが見たいから、といった理由で実行に移すのは経営者として失格だろう。

ほかにもねー

バランスシートとか株とか資金援助、さらにはゲームの具体的な解説もしたかったのだが、とりあえず今月はこれまでです。次号では一気に攻略していきたいと思ってますので、どうか期待してください。いやホント。たのむね。



▲株で儲けたいキミも次号を読んでくれ。



IBM-PC版が発売されたころから話題になっていた『ウルティマ アンダーワールド』。その日本語版がもうすぐ発売される。そして『～アンダーワールド』といえば、ポリゴン処理のダンジョン。256色で表示された迷宮を自由自在に動き回れるのは、はっきり言って快感。まさに"ウルティマ（究極）"という名前にふさわしい究極のロールプレイングゲームだ!!

●EAビクター☎03-5410-3100／PC-9801（※）、PC-9821（要HD）、FM TOWNS／1万2800円／12月17日発売

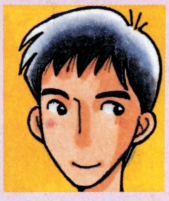
今回はダンジョンだけのゲームだ!

この『ウルティマ　アンダーワールド』の最大の特徴は、ゲームの舞台がダンジョンの中に限定されていることだ。『ウルティマ』といえば、フィールドRPGとしては草分け的存在で、同時にフィールド型の代表作でもあった。その『ウルティマ』が3Dタイプのダンジョン RPGになったときはかなり驚かされたが、従来のスタイルに固執しない精神は立派かもしれない。

しかし、いまどきダンジョンだけのゲームなんて、時代錯誤なのでは？と思う人も多いことだろう。しかし、けっしてそんなことはないぞ。たしかに一見するとオーソドックスな内容に見えるが、『～アンダーワールド』は、それを最新の技術で再現していることに意義があるのだ。では、その最新の技術とは何か？　それはダンジョンをポリゴンで表現した点だ（正確にはテクスチャーマッピングという方式らしいのだが、ここでは便宜上ポリゴンと呼ぶことにする）。これまでのゲームのようにマス目単位で移動するのと違って、360度どの方向を向くことも可能だし、道幅の広さや仰角、俯角の調整、高さの表現も思いのまま。それを256色モードの画面で表示しているのだから、これ以上はないというぐらいダンジョンの雰囲気が見事に再現されている。

ただ難点をあげるとすれば、このゲームを楽しむには、それなりのマシンが必要なことだろう。マシンにかなり負担のかかるプログラムなので、386マシンでもつらいようだ。このゲームを快適にプレイするには、486マシンが必要だろう。それにエプソン機やPC-9801シリーズでは、ウィンドウ・アクセラレータ・ボードも必要なので、PC-9821以外のユーザーにはキツイ仕様かもしれない。しかし、この『～アンダーワールド』はそれだけの価値のあるゲームなので、なんとか環境を整えてプレイしてみてほしい。

昔のウルティマは……



昔のウルティマは、アバタールになるのが目的だった。しかし、今は最初からアバタールでゲームが始まる。これも時代の流れだろうか。（岬村）



▲攻撃するときは剣のアイコンをクリックしてから、マウスの右ボタンで行う。



▲壁に文字が書かれているときは、そこをクリックすることで、内容を読むことができる。



◀アビスに住んでいる住人たちとは、物々交換ができる。最大4個ずつのアイテムを組み合わせて、交換することが可能だ。「話術」のスキルがあると交渉を有利に進めることができ、「鑑定」のスキルはその交換が得かどうかを判断することができる。



▲赤いフラスコはバイタリティ、青いフラスコはマナの状態を表している。



▲魔法を使うには、ルーン文字の書かれた石版が必要。呪文は石版の組み合わせで決まる。

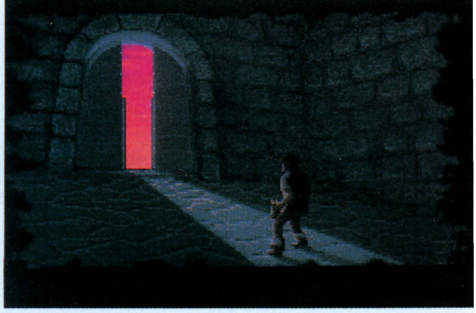
※PC-9801シリーズは386以上のCPUを搭載した機種で、1.6メガ以上のメモリとハードディスク、グラフィック・アクセラレータ・ボードが必要です。対応しているグラフィック・アクセラレータ・ボードはPC-9801-85（日本電気）、GA-1024、GA-1280（アイ・オー・データ機器）、WAB-S（メルコ）、Power Window801／801＋／928（カノープス）製のものです。

濡れ衣を着せられたアバタール

『ウルティマ』と聞くと、エクソダスを封印するとか、アバタールをめざす、といった内容を思い出すかもしれないが、今回はそういう内容ではない。なぜなら『～アンダーワールド』の主人公は、最初からアバタールだからだ(もっとも、最近の『ウルティマ』はたいていそうらしいが……)。

それでは『アンダーワールド』のオープニングストリーを説明しよう。今回の舞台となるのは主人公が生まれ育った町。数年ぶりに帰った故郷でゆっくり休んでいると、突然現れた衛兵によって、キミは連行されてしまう。キミはアルムリック男爵の娘を誘拐した誘拐犯の共犯者ということになっていたのだ。もちろんこれは濡れ衣なのだが、それを証明する方法がない。無実であることを証明するには、自分自身の手で男爵の娘を連れ戻すしかないというわけだ。

翌日、キミは衛兵隊の隊長に連れられて、スティジアン・アビスへと向かった。スティジアン・アビスとは地下何層にもわたる巨大な牢獄で、男爵の娘・アリエルがこの中へ連れ去られてしまったのだ。キミが中に入ると同時に背後のトビラが閉じられる。アリエルを連れて、戻らないかぎり、キミはこの牢獄から二度と抜け出すことはできない。





▲アリエルを連れ去ってしまった謎の怪人。どうやら魔法を使うようだが……。

▼アルムリック男爵との会話シーン。ほとんど言いがかりア～ンド脅迫だ。





▲アバタールの家に踏み込んできた、男爵の兵隊たち。このあと強制連行されてしまう。

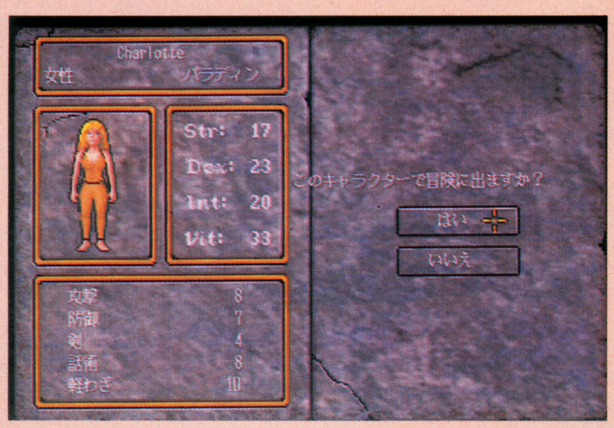
というわけでキミはなかば強制的にアビスの中に入れられてしまい、アリエルを捜し出すことを義務づけられてしまったのだ。

最初が重要! キャラクターメイキング

『ウルティマ』のキャラクターメイクといえば、質問に答えた結果でキャラクタークラスが決定される方式が一般的だが、『～アンダーワールド』では、キャラクタークラスを自由に選ぶことができる。キャラクターを作るには、まず性別、利き腕、キャラクタークラスを選ぶ。それからクラスに応じたスキルを選んだあとで、顔グラフィックと難易度を決定し、名前を入力する。ただし、修得できるスキルはクラスによって制限があるので、どういうスキルを必要としているかを考えてから、キャラクターを作ろう。キャラクタークラスは、以前と同じなので、これまで『ウルティマ』をプレイしたユーザーなら、あまり考えることはないだろう。



▶キャラクターの顔グラフィックは、男女各5種類ずつ用意されている。この中から好みの顔を選ぼう。



クラス別のスキル表

下の表は、各クラスのキャラクターが最初から修得しているスキルの一覧だ。この他に1～3種類のスキルを修得することができる。

クラス	スキル	
ファイター	攻撃、防御	＋3種類
メイジ	攻撃、防御、マナ、呪文	＋1種類
バード	攻撃、防御	＋3種類
職人	攻撃、防御、修理	＋2種類
ドルイド	攻撃、防御、マナ、呪文	＋1種類
パラディン	攻撃、防御、話術	＋2種類
レンジャー	攻撃、防御、追跡	＋2種類
羊飼い	攻撃、防御	＋3種類

1階はゴブリンたちの巣窟だ！

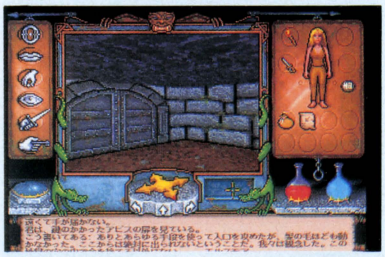
それではスティジアン・アビスの探索を始めるぞ。とりあえずは目の前に落ちている袋を拾おう。この袋の中にはたいまつや地図、ナイフ、食料などが入っている。特に地図は、歩いた場所が自動的に記録されるので、必ず拾っておくように。

それでは奥に進むぞ。少し進むと右側にドアが見えるが、今は無視する。どんどん奥に進んでいくと、赤いカギの入ったリュックがあるはずだ。アビスの1階にあるほとんどのドアは、この赤いカギと、銀のカギで開けることができる。ちなみに銀のカギのほうは、2カ所に落ちていて、ひとつは2階への階段の近く。もうひとつは1階の南東部のオーブの近くだ。まったく同じものなので、ひとつあれば充分なんだけどね。

さて、赤いカギが手に入ったので、これで1階のかなりの部分が探索できるようになった。しばらくは自由に歩いてみよう。おっと、その前に入口の近くにあったドアのところにいったん戻ったほうがいいだろう。このドアは横の取っ手を引けば開く。部屋の中に入ったら、右のドアを赤いカギで開け、さらに奥へ進もう。そこには銀の苗木が植えられているはずだ。この苗木から種を取って、同じ場所に植えると、死んだときに生き返ることができるようになるぞ。それからこの部屋には、隠しトビラがあるので、忘れずにチェックしよう。隠しトビラは壁の模様がまわりと微妙に違うので、注意して見ていれば、見落とすことはないはずだ。

この隠しトビラの奥には神殿が隠されている。しかし、銀のカギを持って

スティジアン・アビス地下1階



▲カギをかけられたアビスのトビラ。アリエルを連れて来ないと、ここからは出られない。



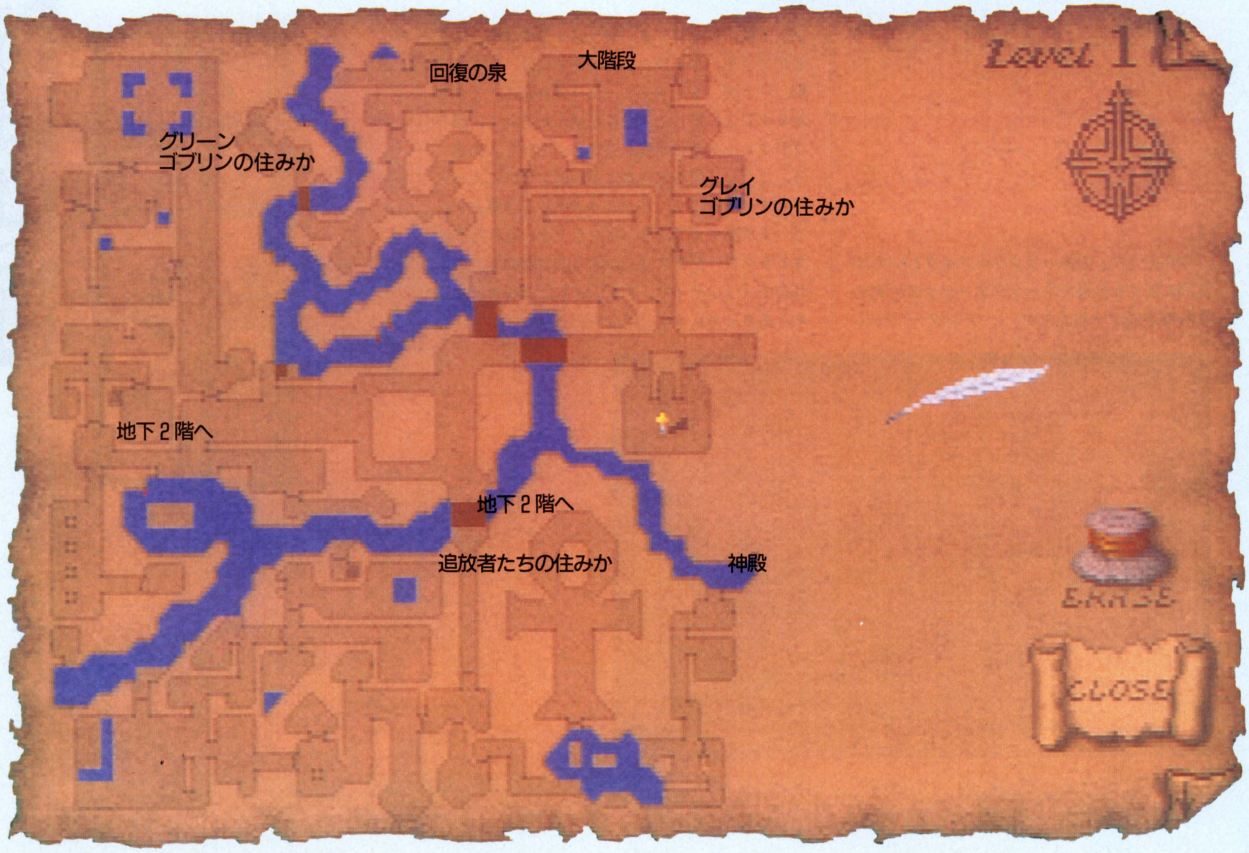
▲アビスに入って最初に目に入る袋。地図が入っているので取り忘れないように。

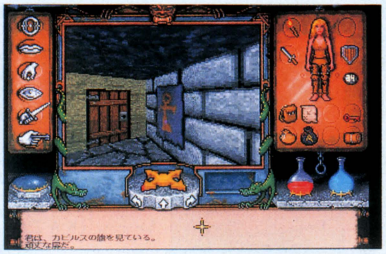


▲おそらくアビスで最初に出会うNPCのブラジット。棒の話は地下2階で役に立つ。



▲銀の種をここに植えておくと、死んでもこの場所から復活できる。必ず植えておくように。





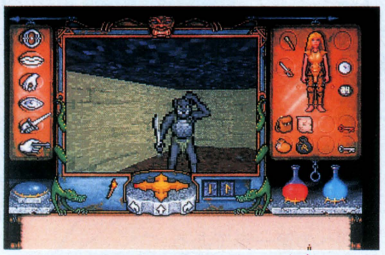
▲カビルスの紋章をかたどった旗のある場所は、知性のある生物が住んでいる証だ。



▲追放者たちのリーダー、ハグバード。彼に会うためには、ジャンプが重要なアクションだ。

いないときはこの先に進まないように。銀のカギを持たずに水路に落ちると、脱出できなくなるからだ。銀のカギを拾ってから出直そう。ちなみに神殿のドアを開けるには、反対側の壁にあるボタンを押さなければならない。ジャンプがヘタだと水路に落ちるぞ。

アビスにはいろいろな種族が住んでいるが、1階に住んでいるのは主にゴブリンたちだ。ゴブリンにはグレイゴブリン、グリーンゴブリンの2種類がいる。ゴブリンからは、少し情報が聞けるが、あまり役には立たないようだ。ちなみにグリーンゴブリンの宝物庫のカギはベルニックス、グレイゴブリンの宝物庫のカギはレティチャルが持っている。ただし、カギを手に入れるためには、持ち主を殺さなければならない。クリアに必要なアイテムがあるわけではないので、無益な殺生はなるべく避けるように。



▲頭をかいているおちゃめなグレイゴブリン。頭をかいているやつは敵意がないみたいだ。



▲入口が塞がれている大階段。壁には「アビスの最深部に至る〜」と書いてあるけれど……。

また、アビスの1階には、ゴブリンの他に、追放者たちが住んでいる。しかし、彼らの住みかは少しわかりづらい場所だ。ブラジットがだいたいの場所を教えてくれるけれど、それでもわからない人のためにヒントをあげよう。追放者たちの住みかは、崖っぷちからジャンプしないと行けない場所にあるぞ。

あと重要なポイントとして押さえておきたいのは回復の泉。大階段から西に向かう通路の途中に、隠しトビラがあるので調べてみよう。この隠しトビラの奥にある泉の水を飲むと、バイタリティが回復する。回復の泉の場所を知らないと、これからの探索がかなりつらいものなってしまう。必ずチェックするように。

というわけで、今月は1階だけの攻略になってしまったが、来月は2階、3階を攻略だ。期待してくれ！

グリーンゴブリンとグレイゴブリン

アビスの1階にはグリーンゴブリンとグレイゴブリンが住んでいるが、この2種族はたがいにいがみ合っているらしい。

追放者のブラジットの話では、グレイゴブリンのほうが凶暴らしいが、実際に会ってみた感じでは、どちらもあまり変わらない。適当に両方と仲よくして、情報をもらおう。たいしたものは持っていないので、物々交換はあまり意味がないぞ。

グリーンゴブリン

グリーンゴブリンはアビス1階の北西部に住んでいる。彼らの王のベルニックスはお世辞に弱いので、めいっぱい歯の浮くようなセリフを並べたてよう。すると聞いてもいないのに、いろんなことを話してくれる。普通に質問をすると、へそを曲げてしまうので要注意。



グレイゴブリン

グレイゴブリンは1階の北東部に住んでおり、王の名前がケチャバル。王妃の名前はレティチャルという。この奥にある縦穴に入ると、地下2階の水路に落ちてしまうので気をつけるように。下には、体力回復の泉があるが、帰り道を確認せずに地下に潜るのは危険だ。



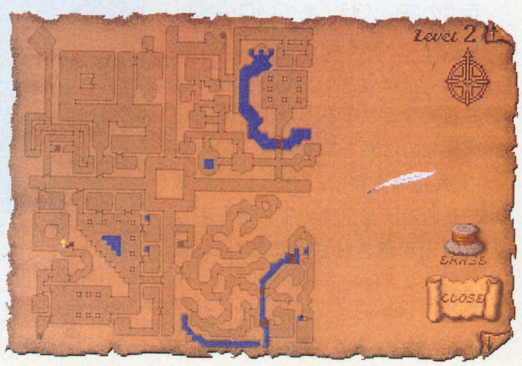


▲うっかりしていると見落としそうな場所に、こんなものが……。なんとなく意味ありげだ。



▲ゲームに行きづまったときは、水路に飛び込んでみよう。新たな展開が開ける可能性は高いぞ。

To Be Continued

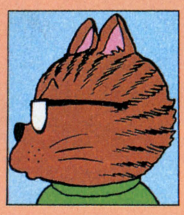


これまで3回にわたって、シナリオ中心の攻略を展開してきたわけだが、この作品の最大の醍醐味は人間同士の対戦のときに発揮される。そこで今回は、対戦における基本論を中心に解説してみたい。

●光栄☎045-561-6861／PC-9801VM以降／1万2800円、1万5200円(CD付き)／DOS／V、X68000／1万2800円、／FM TOWNS／1万4800円

項劉記

スキーシーズン到来!!



今年はスキードーム「ザウス」のおかげでシーズン前から調整はバッチリ。しかし、仕事山積みで、本物のゲレンデに行く暇がない……。(KAZ)

シミュレーションの真の妙味は対戦にあり

なにもこの作品に限ったことではないのだが、戦略シミュレーションの醍醐味といえば、人間同士の対戦にとどめをさす。いかにコンピュータの思考ルーチンが賢くなったとはいえ、戦略のバリエーション、あるいはゲーム展開の多様性に関しては人間同士の戦いに及ぶべくもない。もっともなかには、コンピュータではやるべくもない間の抜けた戦術をやってしまうプレイヤーもいるわけだが、そういった間違いすらゲームを盛り上げる要素のひとつである。最近ではシミュレーションのみならず、アクションゲームにおいても対戦モノが席巻している。時代はまさに対戦ゲームを求めているのだ。というわけで、今回は対戦において役立つ基本的な戦略を中心に、解説を進めていきたい。なにぶん基本戦略なので、上級者には少々物足りないかもしれないが、とりあえず基本が肝心ということで、そこはご容赦いただきたい。



イラスト／曽田直

戦術編 戦いを制するための基本とは?

戦略シミュレーションである以上、なにをおいても戦いに勝利しなければ始まらない。では、勝利するためにはなにが重要なのか。

誰でも簡単に思いつくのは、敵よりも多くの兵力を用意する、用兵力の高い人材、あるいは一騎討ちに強い人材をそろえるなどといったことだろうか。もちろんこれも重要なことであるが、その前に重要なのは敵を知ること。敵の兵力、兵糧の有無など、そういった敵の長所短所を見極めてこそ、正しい戦術が導きだされるのだ。「敵を知り、己を知れば百戦殆からず」と、いにしえの武将も述べている。そこで有効なのは、君主のいる本隊で使用可能な「偵察」のコマンドである。このコマンドを用いて、敵の各部隊に密偵を送り込み、敵の情報をつぶさに把握すること。敵のデータを知ることが勝利への第一歩である。



▲敵よりも多くの兵力を用意するにしても、敵の兵力を知らないことには始まらない。



▲あらかじめ敵部隊の武将の能力を知っていれば、一騎討ちも安心してのぞめるというものである。

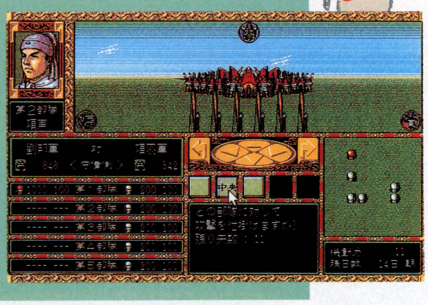
同数の戦力での合戦に勝利する秘訣

合戦の基本といえば、敵よりも多くの兵力で敵を攻めること。だが、物事そうそううまくいくものではない。往往にして互角の兵力、あるいは敵よりも少ない兵力で戦わなければならない場合もある。ここではそんな事態をいかにして切り抜けるかについて考えてみたい。ここでの戦術は対コンピュータ戦においても重要である。



基本中の基本 敵の背後を攻める

野戦で最も重要な要素のひとつとなるのは、敵に対するポジションである。つまり、敵の背後あるいは側面を突くような位置を押さえることだ。単純に正面から攻撃するよりは、攻撃の効果がずいぶん違う。これは前にも述べたことだが、何事も基本が重要ということで、あえて繰り返しておきたい。また、敵の斜めに位置している場合、部隊の向きを変えるだけで、正面攻撃が側面攻撃に、あるいは側面攻撃が背面攻撃に変化する。方向転換は機動力を消費しないので、敵が斜めに位置する場合にはマメに向きを変えるようにするのが得である。



▶戦いに卑怯などという言葉は存在しない。効率よく勝つことこそ重要である。迷わず背後を狙うべし!!



伏兵を効果的に用いる

少数の部隊で、大部隊に大きな被害を与えることが可能なのが伏兵戦術である。使い方しだいによっては、不利な戦況を一気に逆転することも不可能ではない。ではここで、最も有効な使い方を解説しよう。それは目の前においしいエサを用意してそれをオトリに使うことである。具体的には敵が攻めようとしている都市に、一見簡単に倒せそうな部隊を配備し、その目の前に伏兵をひそませておくのだ。目先のエサにつられて、都市を攻めにくればこっちのもの。エサの部隊と戦う前に、伏兵攻撃の被害にあうという寸法である。万一敵が伏兵に気づいた場合でも、伏兵部隊が本隊の目の前にいるため容易に合流が可能である。失敗してもそれほど害がない（伏兵した部隊の士気が若干低下する程度）という点でも、なかなか有効な戦術といえるのではないだろうか。





単一の大兵力より複数の少兵力が有利

こと野戦に限った場合は、部隊数の違いが勝敗の行方を左右することもありうることを覚えておこう。ことに同じ程度の能力の武将が、同数の戦力、同数の兵力を用いて戦った場合は、大きな戦術ミスを犯さないかぎり、部隊数の多いほうが勝利するのだ。例として1000の兵力を持つ1部隊と、200の兵力を持つ5部隊が戦った場合の結果を写真に示した。ともに兵力、兵糧の数、武将の能力にほとんど差がないにもかかわらず、結果はかなり一方的なものとなっている。いったいなぜこのような違いが起こるのだろうか。主に2つの原因が考えられる。

第1の原因は、攻撃回数の違い。1部隊対5部隊では、武将の能力に違いがないかぎり1ターンの攻撃回数は5倍違うことになる。この違いは、士気に与えるダメージに対して大きな影響を示す。一回一回の攻撃力は低くとも、その攻撃が確実に敵の士気を下げ、最終的には相手を行動不能に陥らせることが可能となるのだ。

そして、第2の原因は包囲効果。これは味方部隊が隣接し合って攻撃をしかけると、通常より攻撃力が高くなるというもの。ちなみにこの効果は、隣接する部隊が多くなるほど相乗的に高くなる。さらに参戦する部隊数が多ければ、敵の退却が成功しづらくなるというメリットもある。



▲5部隊対1部隊、合計した戦力はほぼ互角なのだが……。



◀結果は5部隊の側の圧倒的勝利。野戦では複数の部隊が有利なのだ。

内政編 後方の備えの充実が戦いを有利に導く

『項劉記』は、どちらかというと戦いが優先されるシミュレーションである。だが、だからといって内政をおろそかにしていい、というわけではけっしてない。目先の戦いに終始して猪突猛進を繰り返していては、史実の項羽のように、勝ち続けながらも非業の最期を遂げるといった結果になりかねない。コンピュータ相手の初級モードならともかくとして、複雑な駆け引きが絡まる人間同士の戦いにおいては、後方の備えを充実させる内政が不可欠である。内政が充実してこそ、前線の戦いに集中できるというものだ。

当然のことながら、内政において最も重要となるのは兵糧の確保である。『項劉記』では戦いのときのみならず、兵力維持のために毎ターン兵糧が消費される。そのため大兵力を持てば持つほど、収穫を豊かにする努力が欠かせない。常日ごろから農地開発に努めることが必要である。



敬慕度、支持率を上げるメリットとは?

ゲーム中ときおり軍師が「人心のなびかぬものに、天下は治められません」などといった助言をしてくることがある。なかなかにもっともらしい言い分ではあるが、具体的に人心がなびくと(すなわち敬慕度、都市の支持率が高いと)どのようなメリットがあるのだろうか。敬慕度、支持率それぞれについて解説していこう。

まず都市の支持率、これを上げる主なメリットは、補給線の効果が上昇することにある。すなわち最前線への兵糧輸送がそれだけ容易になるわけだ。さらに徴兵の際により多くの兵力が手に入るといったメリットもある。逆に支持率が低すぎれば(30以下になると)、反乱を起こされる危険がある。都市に離反されれば、せっかくの補給線が途切れることにもなりかねない。やはり支持率は、ある程度高いことにこしたことはないようである。ちなみに支持率を上げるには、酒宴、施し、開発、築城、平和的に入城を成功させる、などの手段がある。

次は敬慕度。これは中立都市を配下に治める際に行う入城の成功率と、配下の武将たちの君主に対する信頼度にかかわる数値である。これが低下(30以下になると)すると配下の武将が在野に下ってしまうこともある。逆にこの値が高ければ、人材登用がスムーズにいくというわけだ。たとえば陳平を登用するには敬慕度50以上、さらに韋邯などは80以上が必要となる。もっとも武将ごとに好みの君主像が異なるため、敬慕度が高ければ必ず登用が円滑にいくわけではない。張良のように、統率力の高い君主を好むものもいれば、鐘離昧のように戦闘力の高い君主を好むものもいる。とはいえ入城の成功のメリットを考え合わせれば、敬慕度は80以上に保っておくことが望ましい。



▲都市の支持率が低ければ、離反の危険性がある。せっかくの補給線が分断されるのは悲しいものである。



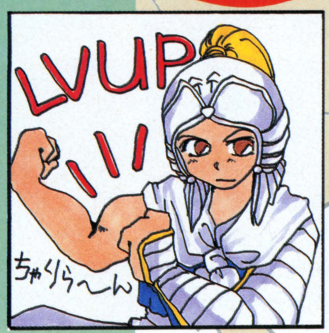
▲有能な武将に部隊を離れられるのはなんとしても避けたい。人材登用のためにも敬慕度は80以上に。

素朴な疑問 経験値を効率よく上げるには



配下の武将の能力が上昇し、ひと回り頼もしい存在となるレベルアップ。この瞬間はなかなかにうれしいものである。ことに用兵力79の武将が80になったときなどは、戦力的に見ても実に大きな収穫となる。将来有望な武将には、どんどん経験値を積ませたいというのが親心(?)。では具体的に、経験値を積み上げるにはどうすべきなのか。

真っ先に思いつくのは合戦に勝つことだろう。戦いに勝利した場合は10〜15の経験値が手に入る。だが、経験値を上げる手段は戦いに限られたものではない。内政を行うことでも、経験値は着実に上昇するのだ。たとえば酒宴、開発、築城、人材登用などである。戦いはそうそう続けてあるものではないが、都市での内政は必ず毎ターン行うことができる。そのため敵を求めて大陸をさまようより、ひとつの都市に腰を落ち着けて、内政に従事したほうが、成長が早いことも充分ありうる。あとひとつ成長すれば即戦力となるような武将は、内政に専念させるのも悪くない。



兵力増強、賢い徴兵を行うべし

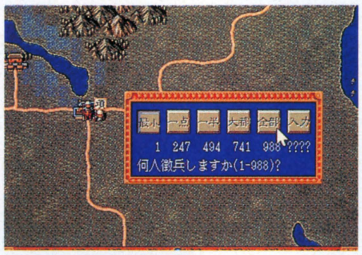
戦いに勝つためには、兵糧もさることながら兵力の増員は欠かすことができない。古来より戦いに勝つための基本といえば、敵よりも多くの兵力を用意して戦いに臨むことである。

そのためには徴兵が不可欠となるのだが、徴兵を行えば敬慕度、支持率ともに低下してしまう。この低下を最小限度にとどめるのが、賢い徴兵法といえるだろう。実は支持率、敬慕度をまったく下げない徴兵法がひとつだけ存在する。それは敵に都市を攻められて攻城戦を行っている場合である。ここで防衛側のコマンドの徴兵を行えば、支持率、敬慕度の低下なしに兵の増員が可能となる。

もっともこのような不確実な徴兵は、いつもあてにできるものではない。正攻法でいくなら、一回で徴兵できる最大人数を徴兵するのが賢いやり方である。なぜなら敬慕度、支持率の低下は、何人徴兵しても一定だからである。さらに、徴兵を行うのは統率力の高い武将が、支持率の高い大都市で行うことが望ましい。徴兵可能人数は武将の統率力、都市の支持率、そして都市の人口によって左右されるのだ。



▲攻城戦での徴兵は支持率の低下を招かない。チャンスがあれば使わない手はない。



▲何人徴兵しても民の文句はいっしょである。ならば取れるだけ取っておくのが賢いやり方。

首都での徴兵が効果的!

支持率が80以上の都市に、君主と軍師あるいは外交能力を有する武将が滞在している、という条件を満たしている場合、毎年1月と7月に首都制定のイベントが発生する。首都を制定した場合、収穫量の増加や補給網による輸送の効率が上昇するなどのメリットがあるわけだが、徴兵に関しても大きなメリットが存在するのだ。

なんと首都においては、その都市の人口にかかわらず、最大の人員が徴兵可能となるのだ。最大人員とは、すなわち9,999人である。もっとも、たいがい徴兵する部隊にも、もとからの兵員が存在するため、最大人員を徴兵することはあまりないだろうが。しかし、このメリットは計り知れない。このメリットを最大限に発揮するためには、首都はなるべく最前線に近い場所に制定したほうがいいだろう。前線に近ければ、新たに得た兵力もすぐに戦いの場に投入できる。当然前線が変化するごとに、首都は遷都させる配慮も必要である。



▲一挙にこれだけの数が徴兵できるのは首都ならでは。前線にあると便利である。

同盟関係を最大限に活用すべし

ゲームの最終目的は大陸制覇。だが戦ってすべての君主を打ち倒すばかりが能ではない。ときには敵対勢力の君主に外交交渉で利害を説き、味方の勢力へ引き入れるといった柔軟な姿勢も必要である。特に極端に遠方の地にいる相手などは、わざわざ遠征するよりも外交で味方に引き入れたほうが効率がよい。というわけで効果的な懐柔というものを考えてみよう。

懐柔には2種類の手段がある。すなわち「脅迫」と「金を贈る」ことである。どちらを用いたほうがよいかというと、一般的にいえば金を贈るほうである。なぜなら、脅迫を行うことは敬慕度の低下につながるからである。ただし項羽でプレイする場合は少々勝手が異なるときもある。それは戦闘力の高い盟主は、脅迫を行ったほうが成功率が高いのだ。成功率をとるか、敬慕度をとるか少々頭を悩ますところである。だがどちらのメリットが大きいかを考えれば、やはり脅迫は慎んだほうがよいだろう。ちなみに金を贈る場合、相手との親睦度が低いほど、多くの金が必要となる。もちろん親睦度が低ければ成功率も低い。序盤では、懐柔相手はある程度親睦度の高いものを選ぶことが大切だろう。

懐柔に成功した場合は、都市の補給網をつなぐことができる。さらに同盟都市では自分の配下の都市と同様に兵糧の補給が可能である。せっかく高い金を払って同盟関係を結んだのなら、これを見逃す手はない。せめて元をとるぐらいには活用したいものである。



▲脅迫することもときには有効なのだが、敬慕度の低下を考えるとメリットは少ない。



▲少々の金は惜しまずに使おう。同盟を結んだときに元を取り返せばいいのである。



プリンセス・メーカー2

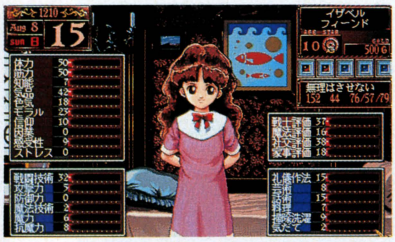
PRINCESS MAKER 2

娘が病気になると、そりゃもう心配だ。ほとんどの父親が休ませてあげてるだろう。しかし、娘はどうだ。病気の父を看病してくれない。不満だ。

●ガイナックス☎0422-22-1980
●PC-9801VM以降／1万4800円／発売中

気高く美しい。そんな娘を育てる

今月もフィーンド少年が挑戦だ



▲この体格なら、なかなかのスタイルになれそうだ。

ウメックです。ウチのユキマールのほうが素晴らしい、と思ってたのに。どうしてフィーンドのエミリアが女王なんだ。魔王に魂を売った娘なのに…。このままじゃ気がすまないぜ。

というわけで、今月もフィーンド鬼頭(18歳)が子育てに挑戦。娘の名はイザベルで、獅子宮のAB型だ。方針は、プライドを高く。もちろんエミリア女王のプライドも高かったけど、イザベルには王宮以外の場所で、もう少し静かな暮らしをさせてあげたい。そう考えた少年の狙いは、ズバリ「貴族の妻」である。はたしてどんな父親ぶりを見せてくれるのか、学校の課題に追われてフラフラの少年に代わって、今月もウメックが報告させていただきます。

イザベルがさせられた仕事は、まず子守。例によって〝感受性重視〟の教育を、少年は始めたわけだ。どうして収穫祭で勝つことばっかり考えるかね？　そういう〝成績だけ見て娘の評価を決める〟やり方が、親娘の断絶を生むんだよなぁ。ま、少年は鬼だからな。愛情ってもんを考えろっつうのが無理な話かもしれんな。

なんて嘆いてたら。もうイザベルはバンバン家出。あわてて教会でモラルを叩き込もうとする、これまたパラメータ重視の鬼父親を尻目に、またすぐ家出。

ざまみろ、ペンペン。

イザベルは、いきなり反抗期だ。イベントで能力UPを、と張りきるわりには武器も持たせず、のフィーンド。キューブが届けてくれたからいいものを、まったく愛のない父親だなぁ。そんな父より魔王のほうが優しい、とばかりに、魔王の酒宴に参加してしまうイザベル。こりゃ先が思いやられるぞ。

少年の告白・その2



夜遊びばかりして連絡がとれないので、親の要請によりポケベルを導入。しかし、呼び出してくるのは友人ばかり。夜遊びはいまだ直らず。(鬼頭)



イラスト／曽田直



▲勝手に買い物しまくるイザベル。書物でよかった。



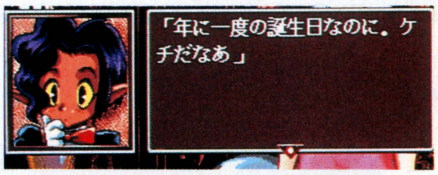
▲手ぶらで娘を外出させる、どうしようもない父親。



▲イザベル早くもヤケクソぎみ。魔王の酒を飲む！

※ハードディスクを使用される方は、ゲーム起動時にMS-DOS環境下で、メインメモリに最低550KBの空き領域が必要です。

どんどんグレていくイザベル。冷や汗流す少年



▲冷たい父親だよなぁ。まったく。信じられない話だ。

愛より数字、のフィーンド少年。誕生プレゼントもあげないケチぶりで、イザベルに厳しい教育を受けさせる。しかし、ムダ遣いせずに訓練かというと、そうでもない。金持ちの貴族をたらしこむ（っていうか）ためには話術だ、とばかりに酒場に通わせる。気高く育てるんじゃなかったのか、少年？キューブにも「お嬢様を社交界に出すつもりはないんですか？」なんて言われてるぞ。うん、そのほうが貴族の妻への道は近いと思うんだけどなぁ。

などと横でブツブツ言われながらも、少年はマイペース。早くも14歳あたりで「ほぼ思いどおりに育ちましたね。このパラメータでバッチリのはずですから、そろそろ礼法なんかも習わせますか」なんて言い出す始末。まったく、娘を数字のカタマリぐらいにしか思ってないんじゃないのか。かわいそうなイザベル。もっと人間味のある父親に出会えていたら……。

しかし、イザベルも黙ってませんでした。見事に、またグレてくれました。第２次反抗期ってやつでしょうか。ま、当然の結果ですね。しかも、今度のは家出なんていうハンパなグレ方じゃありません。窃盗団とつき合って、警察に逮捕！　イザベルはそこまで悪い連中とは知らなかったらしく、すぐに釈放してもらいました。ところが、娘の非行化に怒りを見せるフィーンドは、意味もなく説教してみたりして、ますます断絶は深まるばかり。

そして、再逮捕。

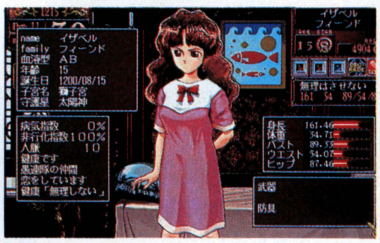
イザベルは愚連隊の仲間に入っていました。完全に不良です。評価はガタ落ち、モラルは皆無。どうする少年!?



▲何が話術だ、少年。そんなムチャな教育で娘がちゃんとした大人になれるわけないでしょうが。

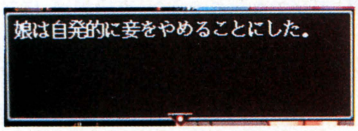


▲さすがにグレてしまったイザベル。知らなかったとはいえ、窃盗団とつき合って逮捕されるとは。

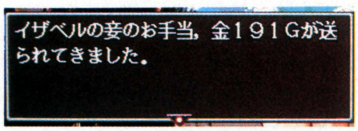


▲反省する間もなく、またしても非行一直線のイザベルだ。父親の顔が見てみたい、ってやつだな。

男を手玉にとるイザベル。高騰する妾料！



▲おお、やっとわかってくれたかイザベルよ！



▲と思ったら、妾料の値上げ目的だったりして。

グレにグレまくったおかげで、イザベルの状態は「これでバッチリ」と少年が豪語したころとはまったく別人のよう。貴族の妻はおろか、きちんとした社会人になれるかどうかさえ、あやしいものだ。「娘は父を選べないんだよな」と嘆きつつ（たぶん）、イザベルはますます悪い女へと成長していく。

あせる少年。教会に通わせてモラルを教え、無理して働かせたお金でドレスを買ってやるなどの甘やかしで、なんとかイザベルの心をつなぎとめようとする。ちっとも行かなかったバカンスも、たびたび計画してみるが、すでに時遅し、という状況。

貴族をたぶらかす、などという不届きな戦略のおかげで、色気だけは人の何十倍にもなってしまったイザベルだ。もう、しつこいくらいいろんな男から声がかかる。もちろん、軽くついていくイザベル。いとも簡単に、スケベオヤジの妾になってしまった。冷や汗を流しまくる少年の説教など、もはやなんの効力も持たない。堕ちていくイザベル。高いプライドはどうしたんだ、おい!?

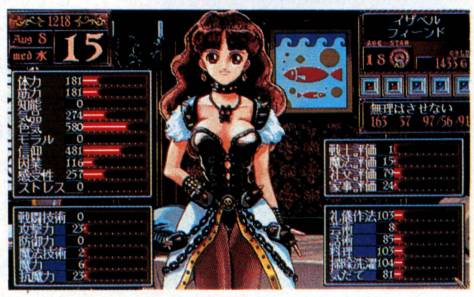
と思ったら、自発的に妾をやめるイザベル。しかし、これは改心したのではなく、新たに妾の契約を結びなおす手段だったようだ。契約を更新するたびに上がっていく妾料を見て「プライドの高い女には育ってくれたようですね」と笑う少年。そうか？

開始前はあれほど自信満々だったフィーンド少年だが、毎月下がっていく評価を見つめ、肩を落とすばかりである。やりたい放題のイザベルにとって、フィーンドは父親でもなんでもないようだ。いわゆる〝親の教育が間違ってる〟というやつだな、これは。

こんな娘に、誰がした！



▶洋服を買い与える作戦も効果なし。▼さて、こんな悪女に成長した。



気高く美しいイザベルの生涯!?

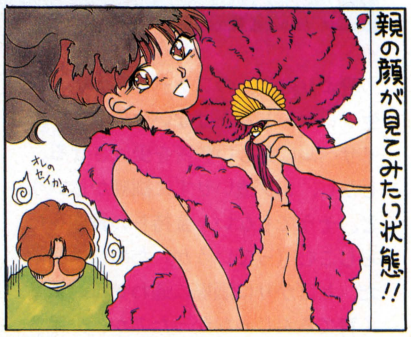
裏通りで胸を張って生きる。これも、人生だ



▶ばあさん、「本来なら貴婦人」ってのは、どうも納得いかねえなぁ…。

そして、18歳の朝を迎えたイザベル。フィーンド家を訪れた占い師のばあさんに「まっとうな仕事は無理」と言われてもしかたがない娘に成長した。鬼の子に流れる邪悪な血が、イザベルに平凡な人生を送ることを許さなかったようだ。しかし、ばあさん、「本来なら貴婦人にもなれようが」ってのは、ないんじゃないの？　逮捕歴２回の前科者で、ちっとも改心した様子もないんスよ、この娘は…。前からあやしいと思ってたけど、この占い師はやっぱり信用できないぞ。

心配そうなキューブを横目に、イザベルは裏通りへ。で、街でよく声をかけられたナンパ男に誘われるまま〝楽で儲かって衛生的な職場〟で働くことを決意する。フィーンド少年は、すでにあきらめきった





表情である。ま、しかたないよな。あんな育て方で、娘がどんな仕事しようと文句は言えまい。

けっきょく、イザベルは娼婦となった。〝楽で儲かる〟なんてのはあやしいけど、これが彼女の天職なら、多少の苦労にも耐えられるだろう。これも人生、というやつである。幸い、フィーンドが願った〝プライドの高い〟女性に成長したおかげで、金持ちでないと相手ができなさそうな「高級娼婦」になれた。考えようによっては、目的以上の成果といえなくもない。ホントだよな、まったく。男たちの憧れの的だもんな。ちょっと悔しいぞ。

鬼にあきれた者同士の愛が



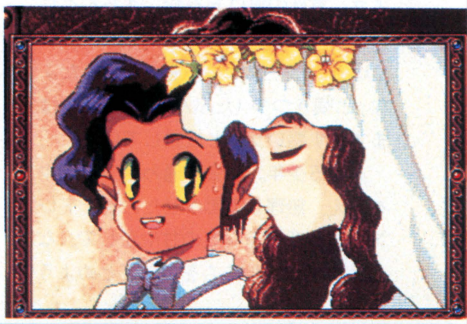
▶イザベルの心に住んでいたのは、なんと苦楽を共にしたキューブ!!

そら見ろ、なのか、ちくしょう、なのか、ちょっと判別しがたい職業についたイザベル。鬼のような父の望みどおり、気高く美しい女性に成長はしたけれど、だからといって、その父に感謝しているわけではない。断じて、ない。

そしてある日。イザベルは、ひそかに心に決めた人がいることを、告白する。もちろん、父相手にではない。ある時は鬼のような父に隠れて武器を運んでくれた、またある時は家出した自分を優しく叱ってくれた、キューブである。そして、その心に決めた相手こそ、告白を聞く当の本人だったのである。

言ってみれば、ダメなフィーンドにあきれ返っていた２人の心が、いつの間か結ばれていた、ということである。フィーンドも複雑な心境であろう。

しかし、これも自らが招いた結果だ。



PTA通信

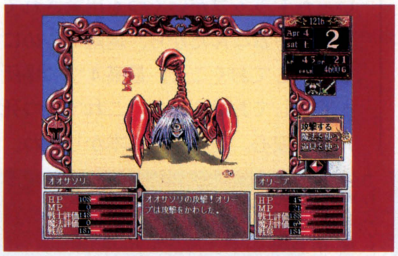
プリメ2CLUB

できれば、娘を思う父親母親たちに大集合してほしい。でも、親のエゴってのは、どうしても出ちゃうんだよな。本当は娘の好きなようにやらせてあげたいんだけど、などという悩みをぶつけてみてください。

『プリメ2』の移植作業が進行中!



▲DOS/V版の画面を初公開。画面の比率が違う分、上下にゴージャスな文様が入ったりしてグー。



▲武者修行の画面も98版と比べてグッと広い感じがする。娘は心細いか、それとも冒険欲倍増するか!?

さて、今月は読者のパパママさんの自慢やお便りをちとお休みして、ガイナックスさんからのお知らせを、特別に。

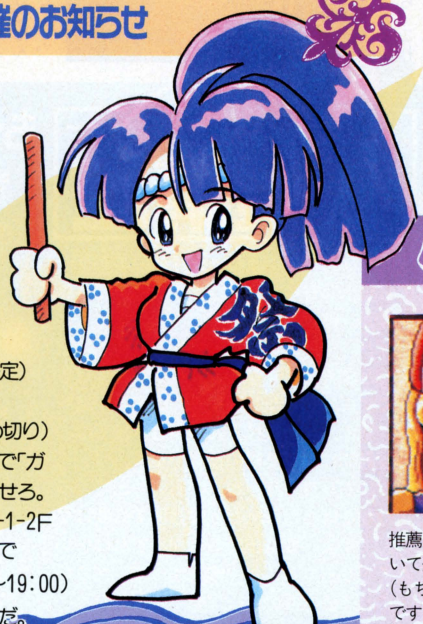
先月号でもちらりと書きましたが、『プリメ2』の移植が進んでいます。DOS/V版、1万4800円(予価)、ディスク(3.5″2HD)8枚組ですが、ハードディスク専用になります。12月発売予定となっとりますので、楽しみにして待て、という感じですな。で、何もかも未定ですが、FM TOWNS版も決定しております。こっちは音声等のことも気になったりしますが、まだ何もかも不明です。続報を待ってください。とにかく楽しみ。

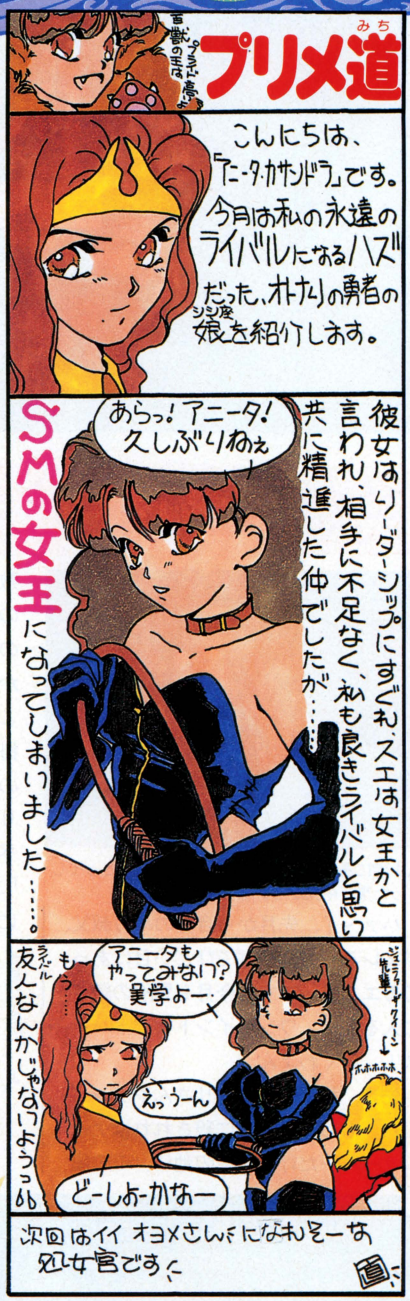
「ガイナ祭り」開催のお知らせ

うりゃ。もひとつガイナックスさんから「合宿制イベント」開催のお知らせだっ。おもしろいことが大好きなガイナのみなさんが、多彩なゲストと、さまざまなジャンルにまたがるガイナックスファンを引き連れ、飲めや歌えやの大饗宴を開くそうだ。こいつはすっげえ楽しそうだぞ。

○平成6年3月12～13日(1泊2日)
○群馬県水上温泉　ホテル松の井(予定)
○参加費　32,000円(1泊2食付)
○定員500名(定員になりしだい、締め切り)

参加希望者は、電話・ハガキ・FAXで「ガイナ祭り」の案内書/申込書を取り寄せろ。
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F
(株)GAINAX「ガイナ祭り」係まで
☎は0422-22-1980(月～金　10:00～19:00)
FAXは0422-22-1280(24時間受付)だ。





プリンセスメーカー2

How to Win

パパママ、集まれ



当CLUBでは、読者からの『プリメ2』に関するあらゆる投稿をお待ちしております。ゲームへの感想や意見、質問などや娘の自慢、またイラストなど、どんなものでもOKです。また、現在PTA主催の「キャラコンテスト」を開催中で、こちらへの投票も受け付け中。推薦したいキャラを1～3位まで3人(1人でも可)書いて送ってください。ハガキでも封書でもかまいません(もちろん、ほかのお便りやイラストと一緒だとうれしいです)。すべてのあて先は下記です。よろしく。

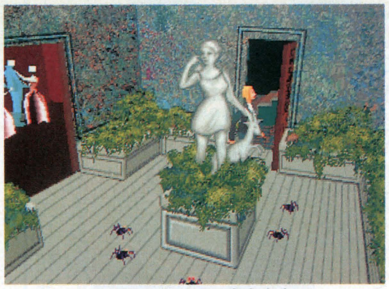
※応募のあて先　〒160東京都新宿区坂町27-5　市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部「プリメ2CLUB」係

ALONE IN THE DARK アローン・イン・ザ・ダーク

●アローマイクロテックス☎03-3398-6361／PC-9821／1万2800円／12月10日発売

ついに屋敷へと足を踏み入れたエミリー・ハートウッド。叔父、ジェレミーが住んでいた懐かしい屋敷は、なんと化け物どものすみかと化していた。そして今回、その恐るべき惨劇の秘密が明らかに……。

急がば回れ！ さもないと…



▲1階にある中庭。ここからあるものをとってしまった後、中央からクモの大群が……。

ハァ〜イ、先月から自分のバカ叔父、ジェレミーのおかげでひどい目にあってるエミリーです。今月も冒険の続きに入る前に、ワンポイント・アドバイス！　いくわよん。

先月、私が戦ったトリさんやゾンビくん。もちろん彼らに殺されればゲームオーバーだけど、その他に、この屋敷中に仕掛けられたデス・トラップ(死の罠)によって命を落とすこともあるの。それぞれの仕掛けが具体的にどこかということは説明できないんだけど、ここに序盤でまず引っかかりそうな仕掛けを列挙しておくわね。ま、仕掛けの多くは、アイテムを適切に使えば切り抜けられるものだけど、中には理不尽なものもあるの。それらはだいたい「ここを通れば近道」みたいなところにあるわ。まさに急がば回れ……ね！



▶誰もが最初に引っかかるトラップじゃないかしら。これぞ急がば回れ、よ。



おわり

アカは猿でもたまる



平均睡眠時間2時間。風呂も4日入ってない…。唯一の楽しみがカプセルホテルでの仮眠とは、早くもオヤジの仲間入りか、トホホ…。(猿1号)

ちなみに、もう一つアドバイス。こういったトラップがいくつも用意されているゲームなんだから、絶対こまめにセーブしておくこと。最高4つの場所を記録しておけるので、これでいつ死んでも安心。基本中の基本かしらね。



▶ここは相当頭を使う場所よ。適切な処置をしておけばなんでもないところだけど……。

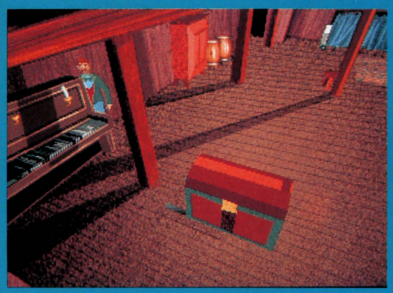
意識が遠ざかる

オヤジのプロが教える 探偵講座

いやー、やっと出番がまわって来た。私、賢明にもエミリーを選ばなかった場合に皆さんと冒険することとなる探偵オヤジ（名前がない…）です。この欄では、プロの目で今までの彼女の失敗を検証してみましょう。

よく探せよコラ！

▼普通はこれくらい探しますよ。フツーは。



なんなんでしょうね、先月号のエミリーのお粗末な冒険ぶりは。まず最初に左写真の場面、彼女はないないって大騒ぎしていたけど、ちゃんとあるじゃないですか。鍵盤のところばかり探しているからこうなるんですよ。しっかり隅々まで探すのが謎解きの基本。私の母校、九〇調査学校では、一番最初に習う基礎の基礎ですよ。

次に右写真。ほらね、いちいち出てくる化け物をばったばったとなぎ倒す必要はないんですよ。要は出てこれなくすればいいんですから。とにかく頭を使ってください。

これでは次回の主役は私ですな、ハハ。

もっと知恵働かせろや！



▶えいやっ！　とタンスでふさいでしまおう。



▶これも同様です。無用な戦いはしないのが一番。

いよいよ3階、勇気を出して行くわよ！



さて、いよいよ前号の続き、3階に下りるわよ。この階はどちらかといえばアクション性が強いわね。屋根裏部屋にいた、あのトリさんやゾンビくんが合計3匹登場よ。確実に1匹ずつ、倒していくのがベター。下手に急いで動きすぎて、まとめて相手にするなんてことにならないようにね。

謎解きのヒントは、部屋Cにある「花瓶」よ。「形あるものいつかは壊れる」。ここまでしか言えないけど、そんなに難しくないでしょ？

それともうひとつ、踊り場にたたずむ「不思議な双子・ミラクル妖魔」がこの序盤最大の難関よ。蹴っても叩いても死なない彼らについては、またあらためてアドバイスするわね。

物置！



▼この辺は物置ね。これからの冒険の心強い味方になってくれるアイテムがあるかもしれないわ。ウインドウの「捜す」コマンドを選択して、かたっぱしから捜索しましょ。そのときはとりたい方向の指示も忘れずにね。

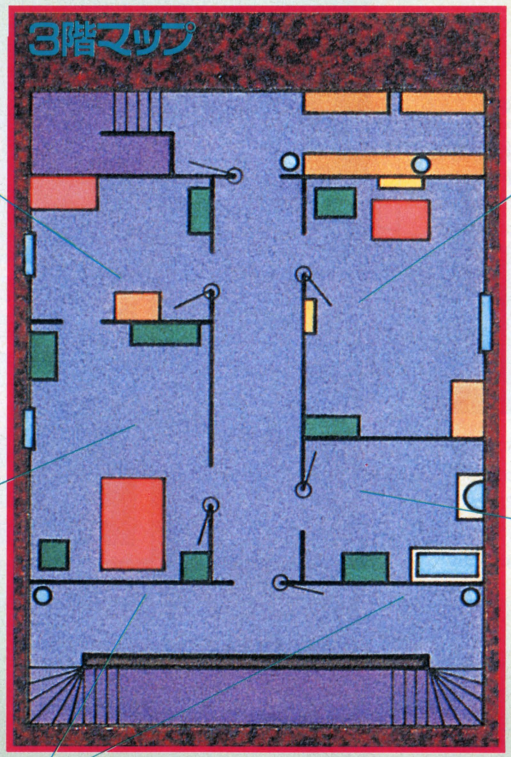
倒したはずの化け物たちが再び……

部屋Ⓐ



▲この部屋に入ってしばらくすると、ゾンビくんが1匹入ってきたわ。アイテムを探すのは、ヤツを始末してからのほうがよさそうね。タンスに化粧台、ベッドと、何かありそうだけど……。

3階マップ



部屋Ⓑ



▲この部屋に入った途端、いきなりドアが閉まってしまったわ！　でも、閉じ込められたというわけではなさそう。だってドアが開くもの……って、またゾンビ～！

部屋Ⓒ



▲この部屋はこの階で一番重要かもね。カギがないと開かない引き出しがあるけど、さっきも言ったとおり、怪しいのは「花瓶」よ。トリさんが1匹襲ってくるから、それも注意してね。

浴室



▲浴室にはとっても役に立つものがあるわ。敵も出てこないし。ちょっと一服って感じね。でも、お風呂が沸いてないのが残念ね。ちなみに猿1号は4日も入ってないのよ、フケツよね～。

立ちふさがる妖魔2匹！　どうやったら倒せるのかしら…

らせん階段



両端の階段に1体ずつ、妖魔が控えているわ。ウリ二つの双子？　よ。

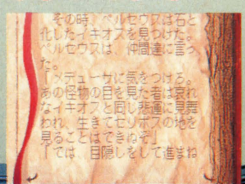
さて2階に下りましょ……と思ったら、両端の階段の前に、よく姿形の似た2匹の妖魔がいるわ。別に向こうから攻撃してきたりはしないけど、こちらからどんな攻撃を加えても平気な顔しているんだもん。なんとかしなきゃ……と、持っているアイテムをかたっぱしから再確認してみると……あら？　そういえばこの本は……確か、自分の目を見た者すべてを石に変えてしまうメデューサは鏡によって……あっ、そうか！

やったあ！

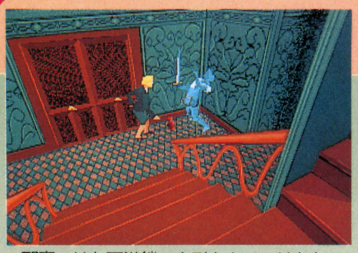


ひょっとして…

▶謎解きのヒントは、ところどころ本の中に書いてあったりするので絶対捨てないように。ちなみに右写真には、ギリシャ神話の一節が書かれているわ。

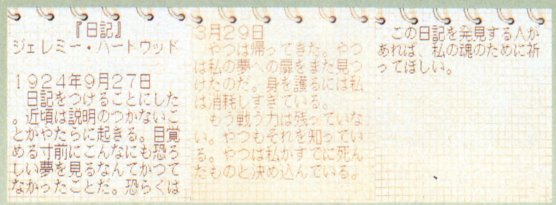


2階では、ついにジェレミー卿変死の謎が明かされる!



▲邪魔っけな西洋鎧の人形をやっつけたわ。えっ？　どうやって倒せたかって？　写真をよーく見てごらんなさい。

2階は謎解き重視。はっきりいってその難解さもはんぱじゃないから、相当手こずると思うわ。おまけに次ページで説明する1階とは縁が深いので、行ったりきたりをしてアイテムを調達しなければならないの。また、この階から隠し扉などやからくり仕掛けのドアなど、アイテムだけじゃなく、部屋まで隠されているの。いかにもウチのクソじじいがやりそうな、手の込んだ仕掛けよね。あとは、そのジェレミー卿変死の秘密がわかってくるわよ。さあ、アローンはここからが本番、がんばりましょ！



おじさんの日記を発見よ!

この部屋には、ジェレミーおじさんの日記が置いてあったわ。……やっぱり、おじさんは封印していた魔物を復活させてしまったんだわ。でも、この屋敷に地下洞窟があるのは事実。それも相当巨大な……。きっと魔物の親玉もそこにいるに違いない。でも、地下に通じる通路なんて、どこにあるのかしら……？

絵画の中から、トマホークが飛んでくるぅ〜!

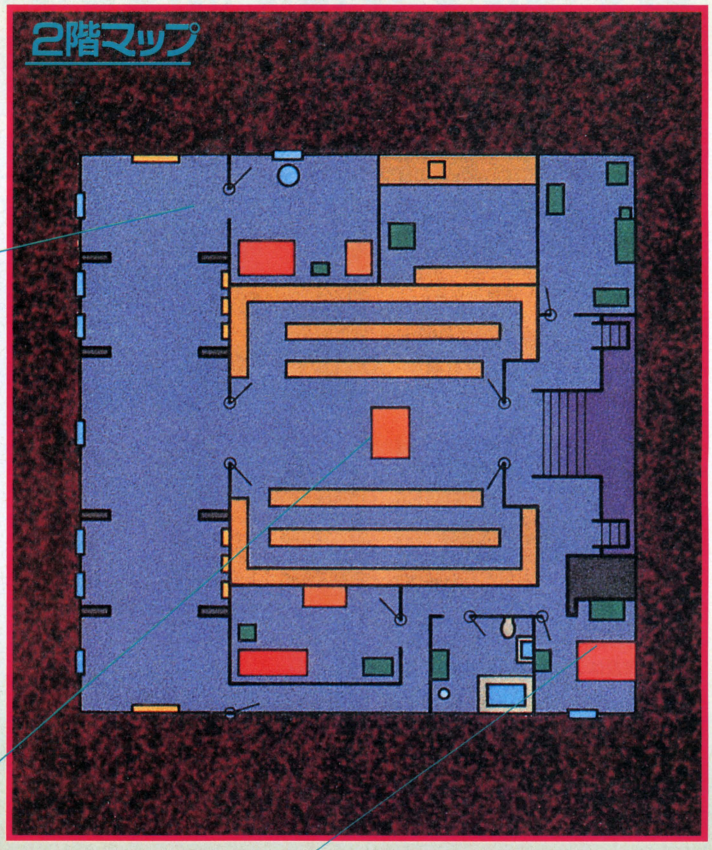


◀▼斧を飛ばしてくるインディアンの絵を処理。この写真を見れば、何をどう使うのかおわかりでしょ？　捨てなくてよかったわ。



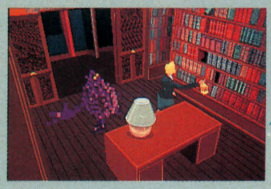
この長い廊下を歩くと、突然トマホーク・チョップ(インディアンの斧)が飛んできたわ……って！　じつはもうこうなってしまったら、この時点でゲームオーバーになってしまうの、早めに対処しておくことが重要。ここが解けないと、超重要なアイテム群が手に入らないわよ。

2階マップ



謎のアイテム、いったい何かしら?

ちょっと頭を使ってね♡



▶本がぎっしり詰まったジェレミーの書斎よ。何か背中のほうで寒気がするわねー。

ここは一筋縄ではいかないわよ。まずガスのかたまりのような化け物が迫ってくるわ。でもこの部屋には明かりがないので、ランプを離せば真っ暗。どうすればいいのよ〜。

何かのお守りみたい…。

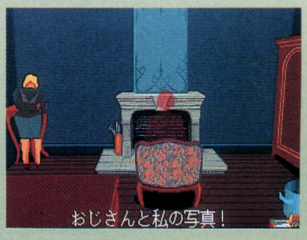


◀えっ？　この部屋には入口がないって？　ちゃんと調べて適切な処置をすればたどり着けるわよ。

懐かしい、私とおじさんとの写真が…(涙)

こぢんまりとした小さなお部屋。中を探索してみると、隅に私とジェレミーおじさんが昔一緒に撮った写真があったわ。おじさんは確かに変人で我が強くて、人の言うことなんて、てんで聞こうともしないイカレポンチなオジだったけど、私にはとってもやさしいおじさんだったわ……。見ておじさん、私が必ず、おじさんの果たせなかった屋敷の謎を解明してみせるわ。あら、椅子に誰かいる……！

▼中央の椅子に、確かに誰かが腰かけている……ひょっとして!?



おじさんと私の写真！

そして1階、やっと脱出できると思ったのに…。

ゾンビさんたちの食堂

キャーッ！　ゾ、ゾンビさんがひぃふぅみぃ……5匹もいるぅ！　でも、触れないかぎり動き出したりはしないらしいわね。さわらぬ神にたたりなし、ここは複数のゾンビにケンカを売ったりしないで、1匹ずつ確実に倒していくべきね。これは今までに何度となく言ってきているけど、アローンの基本よ。

▼ゾンビは1匹相手が精いっぱい。2匹以上を相手にするのはほぼ不可能よ。

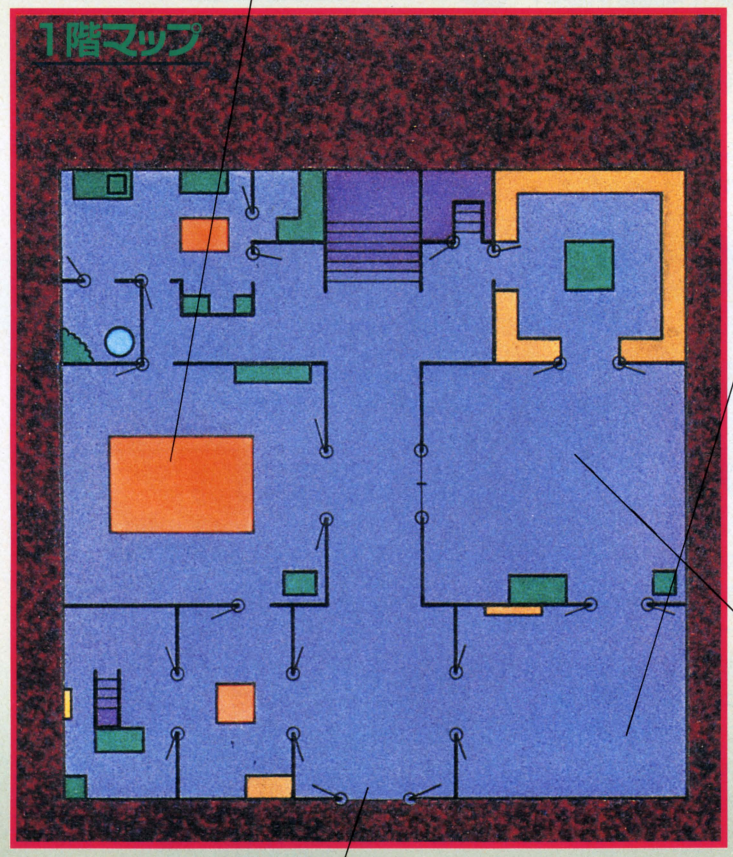




▲ゾンビ食堂横の厨房。いかにもアイテムがいっぱいありそう……。あら、壁に下がっているのはカギじゃないかしら？

1階、2階を行ったり来たり……2階で手に入れたアイテムの多くは、1階で使うことになるわ。もちろん、その逆もありえるわけで、何度も2階へ戻ったりすることが多くなるの。後で面倒なことにならないうちに、こまめにセーブしておきましょう。特にこの階には多くの「開かない部屋」が存在するわ。どこかにそれぞれの部屋のカギがあるはずだから、がんばって探してね。そう、その開かない部屋のどこかに、きっと例の地下洞窟への入口があるはずなんだから……女のカンよ！

1階マップ



海賊さんとバトル！

おじさんのアトリエにいたのは、なんと海賊の親玉。ブルンブルンとサーベルを振り回して、私に向かってくるわ。こうなりゃヤケよ！　目には目を、歯には歯を。こっちだってサーベル持っているんだから！

▶こいつを倒せればきっと何か手に入るはずよ！



なぜかせつないダンスホール、しみじみ…

ここには舞踏パーティをかたどった人形が、男女一組で合計3組置かれているわ。ここまで来た人ならピンとくるわよね。そう、人形たちが楽しく踊れる何かを使ってあげればいいのよ。



◀華やかな音楽も、笑い声も聞こえないダンスホール。なんだかせつないわ……。

出口だわ！と思ったら突然…！

1階のずうっと奥に行ってみると……あっ、さっき私が入ってきた玄関があったわ！　……例の地下洞窟を早く調べ始めたいけど、もう残り体力も少ないし……とりあえず屋敷の外に出て、応援の人を呼ぼうかしら。これ以上の闘いと捜索は、女手だけではとても無理だわ……。

ギ〜〜〜ッ。

きゃあっ。な、何よこれ、どんどん吸い込まれていくぅぅぅ！　も、もしかして私死ぬの？　今月のタイトル写真がどうも不吉だと思ったら……ああ、意識が遠くなっていく。くそっ！　探偵オヤジのほくそえむ顔が目に浮かぶわ。クヤしくて死にきれないわよぉぉぉっ！

次号、エミリーの運命やいかに！



LUNATIC DAWN

ルナティック ドーン

噂によると、かなり売れているらしいんですよ、この『ルナティック　ドーン』。ま、今までになかったタイプのRPGだし、それ以前にゲームとしておもしろいんだから、支持されて当たり前ですけどね。

●アートディンク☎043-279-9392／PC-9801VX以降／ハードディスク専用／1万800円／発売中

今月は依頼について考えてみようと思う

どーもどーも、50歳を過ぎているのに結婚相手がいなくて困っている中村だ。もちろん『ルナティック　ドーン』(以下『ルナ・ドン』)のなかでの話であって、実生活はそんなことないぞ。……まあ、ちょっと近いところもあるけど、それはそれ。ここはオレの愚痴を披露する場じゃないので、個人的なことはこれくらいにしておく。

今回は冒険者の最も冒険者らしい部分について解説していこうと思う。つまり、依頼とダンジョン探索の2つを大きく取り上げてみたい。

前号でも触れたけど、このゲームにはストーリーというものがない。このゲームにおけるストーリーとはプレイヤーの行動そのものであり、それ以外の何ものでもないからだ。で、プレイヤーが冒険者としての人生を送るために不可欠な要素であり、なおかつこのゲームの最大の魅力というのが、ほかでもない依頼なのである。要するに、依頼の内容とそれに付随するダンジョン探索は『ルナ・ドン』を支える大黒柱であり、その大黒柱について考えることが、このゲームを攻略するための最大の課題だと言いきれるのである。

理屈だか屁理屈だかわかりませんが(たぶん後者)、そう思うわけですよ。

ところで堀口さんがラスベガスのカジノで勝つか負けるか、という話ではなく、前号で竹蓋さんの盲腸の話を書きましたね。そうしたら本人が「名前を出さないでよ〜！」と叫んでました。後の祭りです。罪を憎んで…すみません。これにめげずに新作の(以下略)。

かわいいCDを2枚



ポルスプエストから出てるインスタント・シトロンと、エスカレータというレーベルのスナップショットがおすすめです。みんな聴け！　(中村)

キャラクターメイキングで冒険者の器は決まる

最初に行うキャラクターメイキングは、今後のことなんて考えないで好きなようにするのが一番！　といったようなことを書きました、前号で。確かにそれはそれとして正しいと今も思ってます。プレイヤーひとりひとり価値観が違うんだし、自分で作ったキャラクターは自分で使うのであって、けっして他人のために作るのではないんだからね。当然の話である。

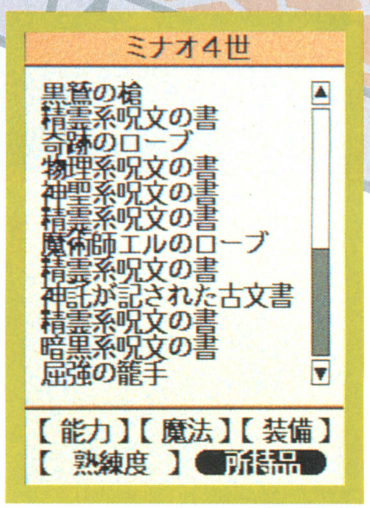
ところが、実際はどうだろう。ほとんどの人は、〝どのようにキャラクターメイキングをすればゲームが有利に展開できるか？〟という問題を中心に置いているはずだ。理想と現実の違いか。ゲームユーザーの悲しい性？

実をいうと、最初のキャラクターメイキングでパラメータを設定した時点で、そのキャラの各パラメータの最大値は決まってしまうのである。

具体的に説明しよう。パラメータの最大値は初期値の約1.8倍〜3.5倍となっている。つまり初期値が30だったパラメータは、54しか上がらないこともあれば、100まで上昇することもありうるのだ。しかしこの最大値の設定はランダムで行われる。人間としての器は、運に大きく左右されるのである。ああ、これも人生なり。



▲武具や魔法などの熟練度はキャラのパラメータに合わせて最大値が決まる。おお神よ！



▲ダンジョンで見つけたすごい魔法も、知力と知恵の数値が高くないと宝の持ち腐れである。

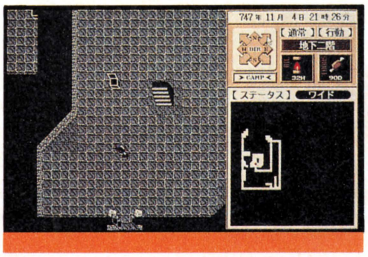
ダンジョンにおける冒険者の行動を考える

ダンジョンというと、どうしても地下迷宮というイメージがあるけど、このゲームにおけるダンジョンとは城であり、洞窟であり、迷宮であり、古代建造物であり、家のことである。つまり街の宿屋で依頼を引き受けたときにマップ上に初めてその存在が明らかになる空間の総称だと思ってほしい。

ダンジョンには目的の品や人のほかに貴重な宝、莫大な金貨、トラップ、敵、カラの宝箱なんかがゴロゴロしている。そんな空間のなかでの、冒険者としての行動と、侵入前の注意事項について考えてみようと思うわけだ。

階段付近では…

ダンジョンのなかには、地下または地上数階のものがある（最大は5階）。ということは、各階には階段がある。ところが、よく階段の場所を忘れてしまうことがあるのだ。オートマッピングはプレイヤーの歩いたところしかチェックしてくれないからね。そこで写真のように階段付近を歩き回り、位置がわかるようにしておくといいのだ。

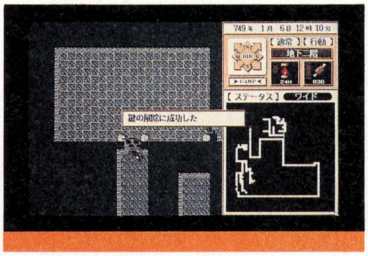


▲これをやっておけば、ダンジョンから出るときに特に役立つ。複雑な迷宮も多いしね。

あらかじめ覚えておく魔法とは

たとえばキャラがまだ20代そこそこで、ステータスもなんか今ひとつだけど、お金がないから適当な依頼を引き受けたいなー、なんて思っているとする。そんなときに、ひとつだけ魔法を覚えるとしたら、迷わずアンロックだろう。これさえあればお金は稼げる。

もしダンジョンで強い敵に遭ったら逃げればいい。ＨＰやＭＰ、ＳＴが減ったら眠ればいい。ダンジョン探索における最大の障害は、鍵のかかった扉と宝箱なのだ。任務遂行を考えず、単にダンジョン内の宝が欲しいのなら、そこそこの敏捷度とアンロックの魔法があれば充分である。依頼を受けてダンジョンの宝をできるだけ多く奪い、街に戻って依頼を断る。これだけでもけっこう儲かるんですよ。いやホント。



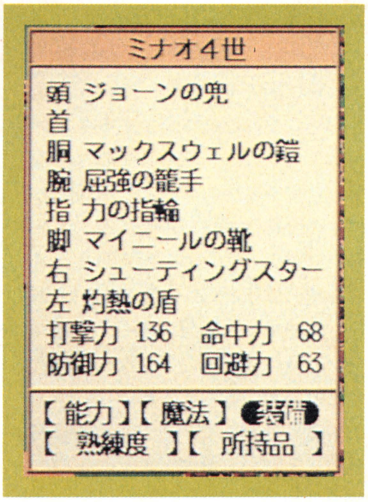
▲まずアンロック。余裕があればキュアーとマジック・ミサイルが欲しいところだ。

安心できるパラメータとは？

できることなら全部のパラメータを上げたいところだけど、そのためには莫大な時間とお金が必要になるってことは、このゲームをプレイしている人ならわかるはず。つまり、どうしてもパラメータに偏りが生じてしまうことになるけど、それ自体はなんの問題もない。それが個性だったりするからだ。となると、まっさきに上げておくべきパラメータはいったい何か？

ダンジョンでもっとも効果を発揮するのはたくましい筋力でも、魔法を司る知力、知恵でもない。そう、確実に危険から逃れるための敏捷度にほかならない。しかし敏捷度は修行の影響はほとんど受けず、キャラの年齢的成長によって上昇していくものなので、キャラを作るときにできるだけ高い値にしておきたい。キャラの能力値のなかで一番重要なのは敏捷度、次に精神力だということで、『ルナ・ドン』の開発スタッフと意見も一致したしさ。

熟練度は盗賊技術の鍵解除と野営技術を上げるのが先決で、魔法はお金がある程度増えてから修行すべし。

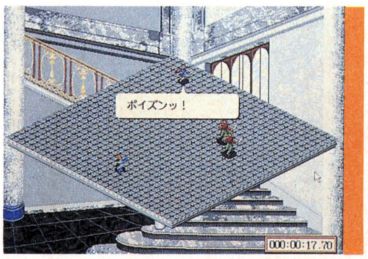


▲イカした武具を持っているけど、ダンジョンで敵に遭ったら逃げる。そのほうが安全だもん。

実をいうとこれだけで敵は倒せてしまう！

どんな敵でも倒せる力が欲しいのは、誰でも同じ。しかし、そんなリッパな冒険者になるなんて時間もお金もかかるし面倒だ。そこで、どんなダンジョンでも平気でウロウロできるための最も簡単な条件を教えよう。

最初にできるだけ敏捷度を上げておき、アンロックとヘイストとポイズンの魔法を覚える。これだけそろっていれば、実は何も怖くないのだ。



▲戦闘シーンになったらヘイストで自分の敏捷度を上げ、敵にポイズンをかけて逃げ回るのだ。

これは役立つ！依頼を種類別に攻略する

宿屋の主人というものは、なぜあんなに依頼の情報を入手できるのだろうか、とか、依頼の報酬をどれくらいピンハネしているのか？　といった話はさておき、依頼を受けることが、すなわち冒険なのである。ま、広い大地をフラフラしながら餓死したり、戦闘シーンでパーティの仲間にライトニングかけて殺すのも、うーん、冒険だけど、このゲームでの冒険っていうのは、依頼を受けてダンジョンに入ることにほかならない！　と断言してしまいます。異論もありましょうが、そういうことにしてください。お願いします。

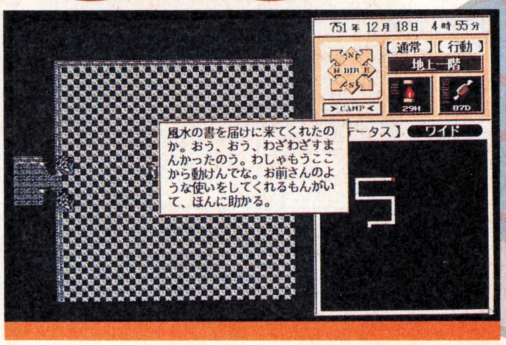


▲でも依頼の難しさと報酬の量って、比例してないときもあるんだよね。もっとカネをくれ！

依頼というヤツは素敵なもので、お金は稼げるわ、みんなに尊敬の目で見られるわ、誰も手にしたことのない幻の武具や魔法の呪文を見つけたりするわで、いやはや一石三鳥のシロモノなんですが、モノによって難易度も儲かる度合いも千差万別。そこで、依頼遂行のコツを種類別に考えようと思うわけです。難易度は星が多いほど難しく、儲かる度は多いほど実入りが期待できる、というふうに解釈してくださいませ。

宅配

主人から品物を受け取り、近くのダンジョンに住む人にその品物を渡して帰ってくる。それだけ。一番簡単な依頼なだけに報酬は安い。安すぎる。涙がこぼれ落ちそうなくらいだ。でも泣かない。なぜなら、冒険者なのだから……。



▲あまり気がのらない仕事だけど、カネがないしなぁ……。

なぜ安いのか？　ダンジョンはほとんど一本道で、しかも敵は出てこない。当たり前だ。他人の家であることがほとんどなのだから。ダンジョンと街の間で遭遇する敵にさえ注意すれば、２日もあれば任務は遂行できる。誰でもできる仕事だ。

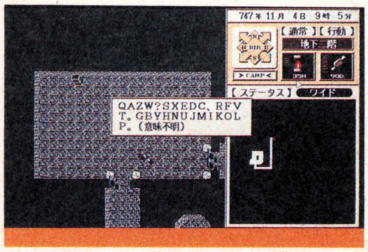
そんな仕事を引き受けるかー？　オレは冒険者だぞ！　ま、最初のうちは地位や名誉よりもお金が大事。プライドなんて捨ててしまえ。

ところで下の儲かる度に幅があるのはどうしてでしょう？　そうです。渡された品物が売れる場合、売って食料とランプを買いあさって高飛びする覚悟があるんだったら、けっこう儲けることもできますよ、という意味だ。コツコツ小銭を貯めるもよし、悪に手を染めてお尋ね者になるもよし。好きにしてくれ。あんたの人生なんだから。

難易度	★
儲かる度	★〜★★★

退治

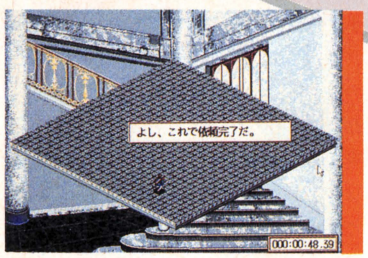
悪いヤツをやっつける。くーっ、カッコイイじゃないですか。これぞ冒険者のためにある依頼ですな。街の人々やほかの冒険者が困っているのを助けるっていうのは、かなりイカスぜー。



▲しつこい敵の出現にイライラする人もいるだろうが、ここは戦わないで逃げるのが得策だ。

退治っていうのは、〝○○が迷宮に棲みついて困っている〟っていうようなものだ。マップ上に発生するダンジョンは１つだし、内部もほかのものと比べるとやや単純のようだ。宝箱はある程度の金貨は期待できるけど、それ以外のアイテムはないと考えよう。

この種の依頼での注意事項だが、とにかく先を急ぐ。宝箱があっても気にしないで奥に潜む敵の中心人物を倒すことだけを考えるのだ。というのは、目的の敵に近づくと、ある特定の模様のフロアで敵が大量発生するからだ。ヤツらは一番奥の親玉を倒せば現れなくなるので、無駄な殺生は控えたほうがいい。親玉さえ倒せばダンジョン内は安全になるので、ゆっくり宝箱の中身を確認できるぞ。特にスラッグジャイアントや肉人の退治はほかのモンスターよりもラクなのでおすすめだ。



▲こうなってしまえばモンスターの出現に脅えなくてもいい。さて、宝箱を探そうかな。

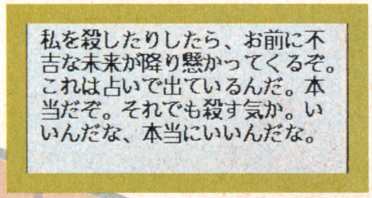
難易度	★★
儲かる度	★★

暗殺

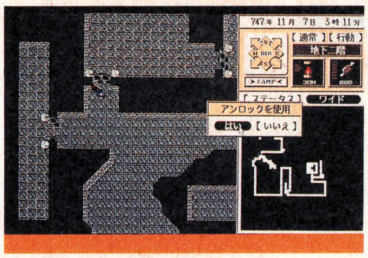
暗殺と聞いて、「ちょっとなぁ……」なんて思っている人も少なくないだろう。やっぱり気が引ける依頼だけど、プレイヤーは冒険者であって、けっして勇者でも正義の味方でもないので、そんなに罪悪感をおぼえることはない。ま、暗黒系魔法をバンバン修行している人が罪悪感おぼえるのはヘンだけど。

この依頼における注意点は、マップ上に発生するダンジョンが1つじゃないこと。もちろんそれらの1つにターゲットは隠れているので、シラミつぶしにダンジョンに侵入してみるほかに方法はない。難しいというより、面倒といったほうが正しいだろう。

それ以外は退治の依頼のときとほぼ同じと考えていい。攻略法もほぼ一緒だ。ちょっと敵が強いようだけど、それだけ報酬は多いのでやりがいはあるぞ。依頼のなかで個人的に一番好きだ。



▲こんな脅しも、ン万もの報酬の前には効果ナシだ。他人の命より自分のおカネ、である。



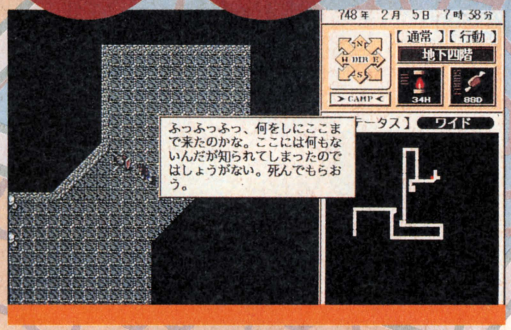
▲退治のときと同様、任務を遂行してからダンジョン捜索を行うようにするとグーだ。

難易度	★★★
儲かる度	★★★

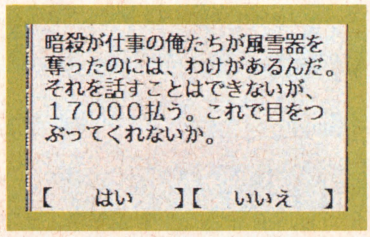
奪取

カタカナで書くとダッシュ！　なんかこう、10代の反抗期と第二次性徴が入り交じった青臭い疾走感と後ろを振り返らない情熱のような無鉄砲さがフツフツとこみあげてきますが、それは気のせいです。

奪われた物を取り返すだけなんですが、マップ上には2、3のダンジョンが現れ、内部はかなり複雑になっていて、しかも待ち受ける敵は強い！　アサシン（浅草信用金庫じゃないよ）とか腕の立つ魔法使いなんかを相手にしなければならないからね。でも基本的には暗殺や退治のときと同じ感覚で行動せよ。宝箱の中身はかなり期待できるはずだ。



▲奪われた物はこのダンジョンになかった。でも気を落とすなよ。



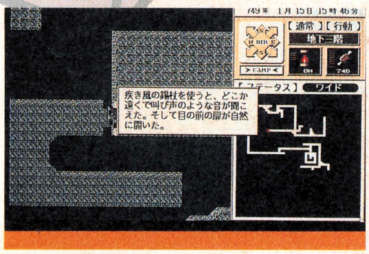
▲彼らの提案を受けて街の人のヒンシュクをかうか、それとも任務を遂行するか？　うーむ。

難易度	★★★★
儲かる度	★★★～

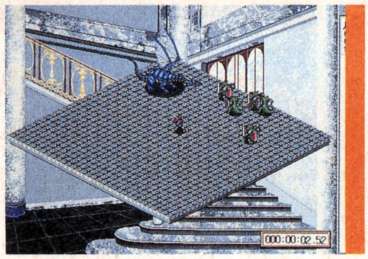
探索

同時に発生するダンジョンは4つ。しかもどれも内部が複雑だし棲んでいるモンスターは強い。めんどくせー。しかし報酬はいいし、万単位の金貨の入った宝箱はゴロゴロしてるし、おまけに見たことのない武具や呪文の書があるとなると話は別。ゲンキンだが、冒険者とて人間、物欲には勝てない。「××を探してきてくれ」と言われたら、任務遂行が無理っぽくても、とりあえず引き受ける人は少なくないはず。

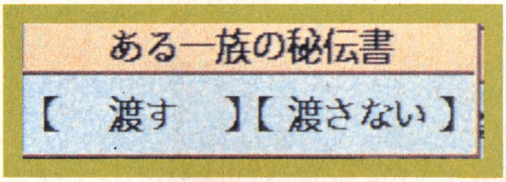
探索のポイントを書こう。まず任意のダンジョンに入ったときに、入口で何か不思議なメッセージが出たら、そのダンジョンの探索は一番最後にしよう。そのダンジョンに目的のブツがあるからだ。また、暗殺や退治のように目的地に突き進むのではなく、ダンジョンをくまなくジックリ探索し、すべての宝箱の中身を確認しよう。あとはムダな戦闘を避けつつ、アセらず、ひとつひとつ扉を開けていくようにするのだ。どうしても長丁場になるけど、苦労以上の見返りは絶対ある！



▲アイテムがないと開かない扉があるので、急がないですべてのダンジョンを徹底的に調べろ。



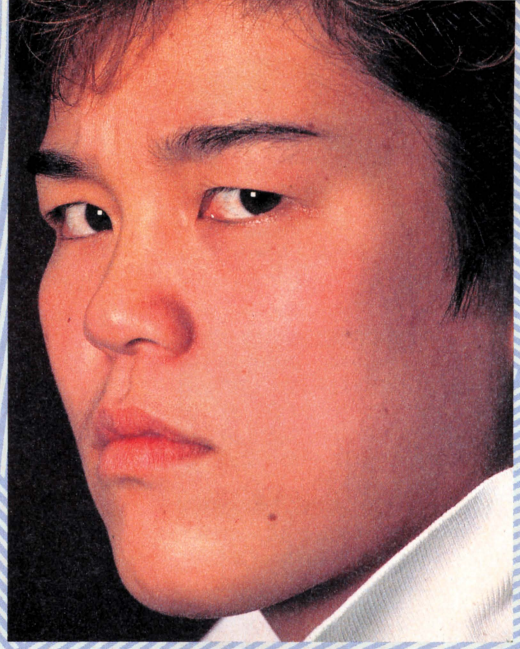
▲目的のブツを守るモンスターは異常なほど強いけど、決して倒せない相手ではないぞ。



▲任務遂行後、街に戻るとこんな選択が。秘伝書って持ってると役に立つのかな？　謎だ。

難易度	★★★★★
儲かる度	★★★★★

信長の野望
覇王伝



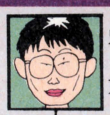
今月から“女子プロレス史上最強”といわれている、ＬＬＰＷの神取忍がゲスト軍師。かんどりしのぶ、と読みます。さて、リプレイにどんな影響を与えてくれるか!?

●光栄☎045-561-6861／PC-9801VM以降／１万2800円
（サウンドウェア付１万5200円）　X68000、DOS／V／１万2800円
●FM TOWNS／１万4800円／発売中
●パワーアップキット／光栄／6800円（ゲーム本体とのセット１万7200円）／発売中

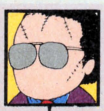
軍師・神取忍が登場！

極楽亭挟撃作戦は成功するか!?

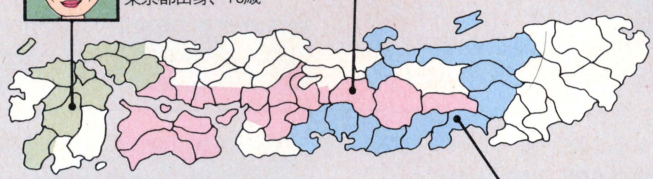
1559年６月までの状況



鬼毛利元就
10カ国27城領有
東京都出身、18歳

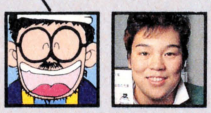


極楽亭晴信
17カ国43城領有
東京都出身、37歳



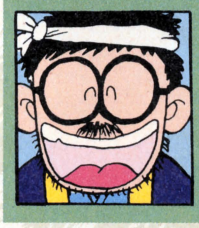
前任軍師のブル中野は、極楽亭を四国に封じ込め、九州を与えた(?)鬼毛利とうめ吉軍とで挟撃する策を強引にすすめる。うめ吉以外の大名にまで命令するという越権行為は、それなしで膨張する一方の極楽亭の勢力に対抗できない、と判断してのものであった。

うめ吉信長
12カ国33城領有
大阪府出身、28歳

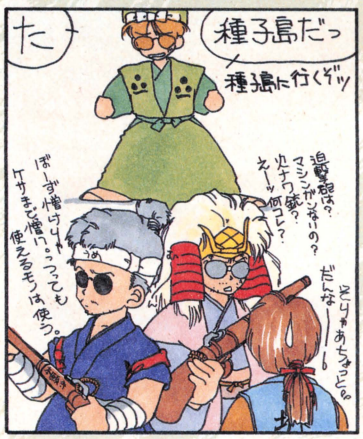


命令どおり九州平定に四苦八苦する鬼毛利と、日本海側から西進するうめ吉をしりめに、極楽亭は早くも四国を脱出。

秋競馬連勝中のうめ吉



ありがとう、ステージチャンプ。秋の天皇賞、菊花賞と続けて的中しました。『ダビスタ』のおかげでしょうか。原稿書くより儲かってるぞ(涙)。



各国に吹き荒れる不満の嵐。肉親さえも裏切り寸前?

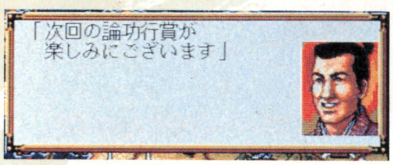


▶極楽亭家も無事ではない。

無理のある西進で、論功行賞に追われるうめ吉信長。どうやら家臣たちの信頼は今ひとつのようで、勲功以上の報酬を皆要求してくる。所領が増え続けているとはいえ、必然的に遠地への転封をしまくらなくてはいけない状況で、不満は収まる気配を見せない。

鬼毛利は「論功行賞？　なんですか、それ？」と言わんばかりの無理使い。ただ働きでは、さすがに肉親たちからも不満の声が絶えない。そりゃそうだ。

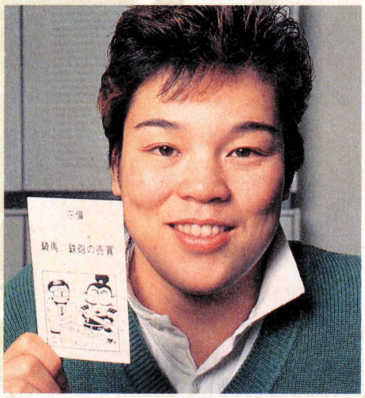
甲斐をはじめとして内政を行いつつ戦う極楽亭でさえ、外様の武将たちからは法外な要求をされる始末である。



▲働くたびにこのセリフ。もう誰も信用できず。

さらに西へ。うめ吉軍団、戦う

神取軍師、凶器(!)の購入を進言。財政がピンチに



▲凶器を使わないどころか、関節技という最も恐ろしい凶器を持つ師匠。なのに鉄砲とは。

今度の軍師も、また女子プロレスラーです。すでに文句を言う気力はないと思いますが、言っても聞きません。今月からゲストの神取忍は、ＬＬＰＷという団体のエースです。レスラーになる前は３年連続で日本一になった柔道の選手でした。とにかく、強い。ふだんうめ吉は「師匠」と呼んでおります。その師匠を、呼ばないわけには、ねぇ。

と、いうわけで、師匠に状況を説明した後、指令を出してもらいました。

神取(以下　神)「鉄砲とかあったほうがいいじゃん」

うめ吉(以下　う)「凶器、ですか？」

神「おお、いいねぇ」

う「ふだんは使わないのに…」

神「だから。うん、凶器いいねぇ」

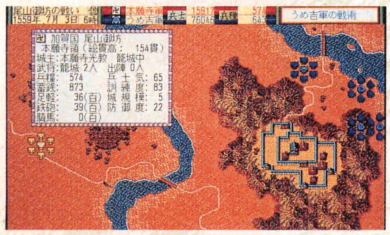
師匠の怒り(大変怖い)を買わないため、1559年７月に尾山御坊と大聖寺城の本願寺領を落として、鉄砲を入手。いっぱいあったのはいいけど、その分苦しい戦いでもあった。

神「買わないの？」

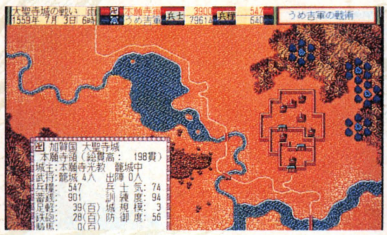
う「いや、お金がないんですよ」

神「ねぇ、なんで？」

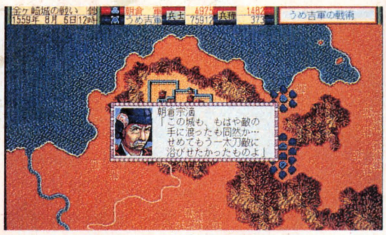
あの、「なんで」じゃなくて…。



▲いよいよ本願寺勢と対決。鉄砲の数がすごいぞ。



▲あっさり本願寺家滅亡。かなりの鉄砲を入手。

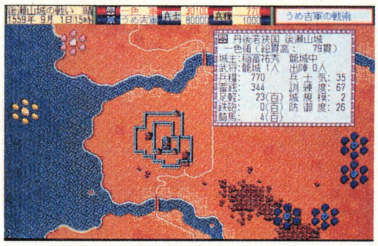


▲そして朝倉領へ。１カ月に２城ずつ攻め落とす。

行軍速度を上げるうめ吉軍。2部隊で、さらに西へ

富山で部隊を再編成したうめ吉軍は、松平元康部隊と羽柴秀吉部隊を別の城に配置し、毎月同時に進軍していく作戦をとる。国主交替などの作業は必要だが、１カ月に２城ずつ落としていけることになるわけだ。だんぜん速い。

1559年８月、一乗谷と金ヶ崎を攻め、あっという間に朝倉家を滅ぼす。続いて９月には、後瀬山と八田を落として一色家も滅亡。これも、一瞬の出来事。しかし、８月からのうめ吉軍は、なるべく和議を結んで前進を続けているので、損兵は思ったより少ない。



▲ついに若狭まで来た。ちょっと南下すれば京だ。

なかなか悪くない。

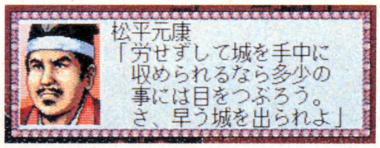
と、思ってたのに。どうやら、師匠はこれが気に入らないらしい。

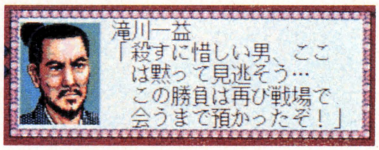
神「やっぱ、やるかやられるか？　そういうのがいいんじゃん」

とハマっ子の神取師匠。もともと面倒くさいことが嫌いなタイプなんだよなぁ。まいったな。

う「兵を補充する出費が抑えられれば、鉄砲もたくさん買えるんですけど…」

神「そう？　でも、気持ちいいじゃん」





▲死人は少ないほうがいいから、いい手だったのに。

う「でも、どうせ勝つんだったら…」

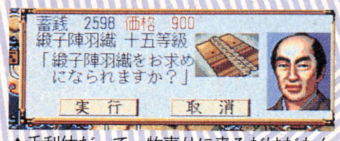
神「命令していいって言ったよね」

そうです。そのとおりでございます、師匠。以後、和議はいたしません(涙)。

師匠の採点(商人編)



けっきょくは信長くんに泣かされてしまった林です。ゲーム中では、やけに値の張る品を売りに来るだけ、の商人。これがどうも納得いかないんスよね。馬や鉄砲の売買をしてる、名もない連中も出てきますけど。とにかく、もっといろんな役目を与えられてもいいと思うわけですよ。特定の大名を支持して、援助してくれる商人とか。そのくらい重要な存在だと思う。(織田家　林通勝)



▲千利休だって、物売りに来るだけだもん。

人物撮影●野岸泰之／イラスト●曽田直

極楽亭、中国制圧に乗り出す!!

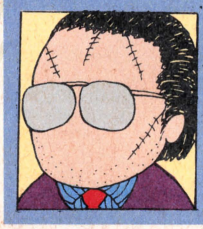
挟撃作戦、間に合わず。の予感…

ブル様の指令である〝四国隠居〟を認めず、あっさり本州へ舞い戻った極楽亭。至るところで補給が可能な国力にモノを言わせ、勢力拡大を続ける様子だ。鬼毛利の空城を確保した後、1559年7月に浦上家の林野城と三村家の松山城を攻略して、中国制圧の構えを見せ始めた。智謀97の宇喜多直家も捕え、さらに戦力は上昇したと考えていい。本人は「このあたりに黒田官兵衛がいるはずだから、大名になる前に家臣にしないと」なんて言ってるが、このまま尼子領をも奪ってしまうことになると、うめ吉軍と鬼毛利軍は完全に分断される形になる。

う「少年、早く戻ってくれよ。九州はもういいよ」

鬼毛利(以下　鬼)「いえ、もう少しで種子島ですから、鉄砲を入手してから向かいますよ」

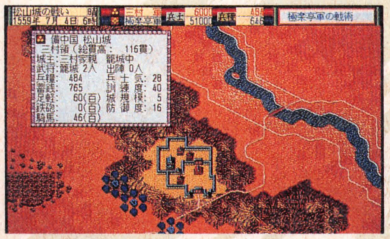
もう待ってられないよ



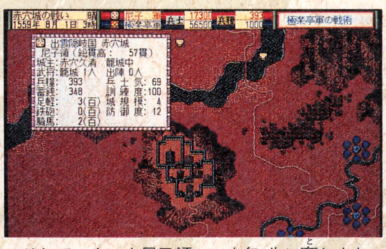
少年が九州でのんびりやってるのを黙って見てろってか？　別に同盟だって結んでないんだから、そろそろ攻めちゃうよ。全然問題ないよね。

ああ、それじゃ間に合わないってば。

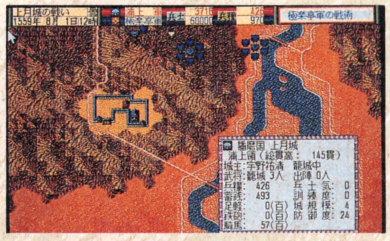
のん気な少年を鼻で笑いつつ、極楽亭は上月城、そしてついに尼子家の赤穴城にまで手を伸ばす。しかし…。



▲攻めの手を休めない極楽亭。大人げないよなぁ。



▲そしていよいよ尼子領へ。少年、先に奪れよな。



▲しかし、播磨の置塩城攻めで、大きな事件が…。

極楽亭、怒る。ホコ先を向けられた浦上家、哀れ…



◀カンベンしてくれえ。同盟国に安く売るコマンドはないのか。



▲ついに出た、極楽亭にも裏切り者。痛快だ。

兵糧が高く売れるときには全国で売り払う極楽亭。その金はどこへ行くか。堺である。もう、鉄砲買いまくり。こうなると、ますます戦況有利である。

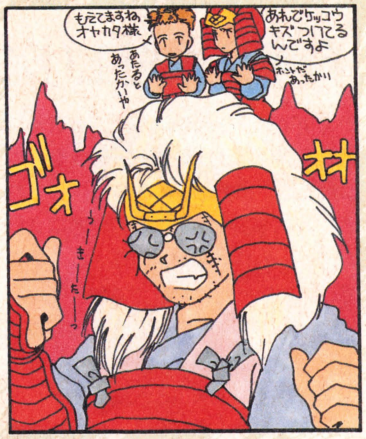
1559年9月、三刀屋城を奪い尼子領をさらに踏みにじった極楽亭は、同月、置塩城も攻める。しかし、ここで「ラッキー」とばかりに連れて行った知将の宇喜多直家が、初陣でいきなり裏切ったのである。

いいぞ、宇喜多。喜ぶ少年とうめ吉。

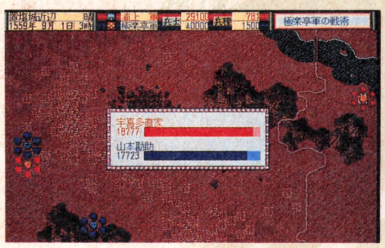
もう、怒りましたよ、極楽亭のおじさん。「バカ！」と吐いた後、すぐに落ち着いた声で「ひともみにしてくれるわ」と、静かな顔とは裏腹に、珍しい力攻め。ここでがんばったのが宇喜多。勘助相手に正面から叩き合い、兵力を奪いまくってくれる。

危うし、勘助！　と思ったのは、しかしわずかの間のことだった。極楽亭本人が、鉄砲率10割ってやつですか？　火器満載。さすがに威力絶大である。裏切り者の抵抗も、ここまで。しかし、捕えて再び家臣に加えるところは大人だよな。少年にはできなさそうだよ。

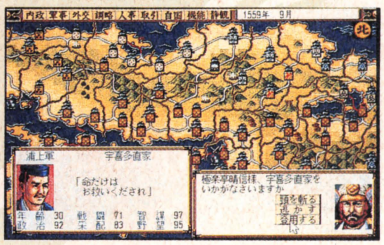
ところで、この裏切り事件で迷惑を受けたのは、頼みもしないのに味方をされた浦上家。翌10月には最後に残った若桜鬼ヶ城を、なんの容赦もない徹底射撃で多くの死人を出した上で滅亡。



大人が怒ると、ちょっと怖いよな。



▲智謀だけでなく、武力もなかなかの宇喜多くん。



▲まったく、こういうやつが一番信用できないぜ。

神取軍師、爆弾宣言。鬼毛利の命運はこれまでか!?

　このままじゃ、鬼毛利と組んで極楽亭を挟撃するのが不可能になる。と、あせるうめ吉軍は、10月にしてすでに雪深い丹波路を西へ進む。出石を押さえ、いよいよ波多野家の横山城へ。小太郎じいさんが、雪がやむなり「絶好の野戦日和！」なんてトボケたことを言ってるなか、がんばって攻める。

　しかし、いくら進んでも、鬼毛利が中国まで戻ってこないと話にならない。弱気になるうめ吉。

う「師匠、ブル様は鬼毛利と組んで極楽亭と決戦という方針だったんスけど、ちょっとキツそうなんですよね」

神「あてになんないの？」

う「なんだかノンビリしちゃってて」

神「ふーん。やっちまいな」

う「え？」

神「もういいよ、あてにしなくても」

う「てことは、極楽亭とも戦わないでということですよね…」

神「どうして？」

う「いや、負けそうなんですけど…」

神「いいよ。やるかやられるか、だよ」

　出た。短気なんだから、もう。

う「別の作戦でも考えますか…」

神「いらないよ。小細工はするな、ってやつ？」

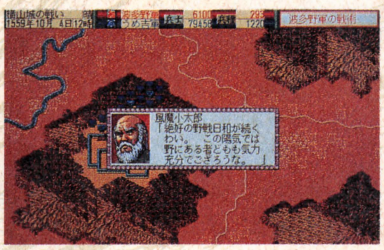
　ダメだ。ゲームの話とはいえ、神取師匠に歯向かう勇気は、ない。もう、全然ない。一切なし。ありません。

う「そう、ですね…。やりますか…」

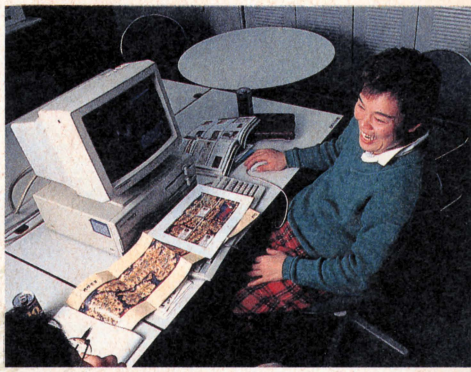
　ああ、もしかしたら結末は近づいているのかもしれない。神よ、仏よ！



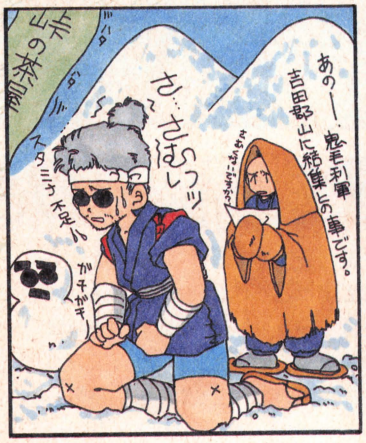
▲雪である。部隊がノロノロ進んで師匠イライラ。



▲雪がやむなりこのセリフはないでしょ、小太郎。

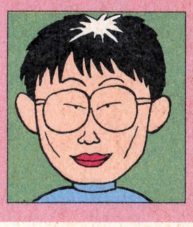


▲ゲームはイライラするからダメらしいです。



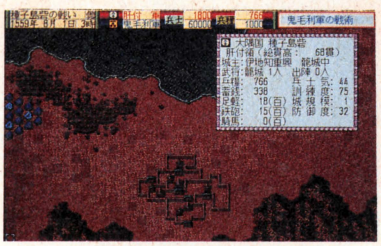
家臣を自害させたい気持ちにさせる大名、鬼毛利

まだ間に合いますよね



種子島を奪って鉄砲を買ったら、すぐ九州を出ますから。大丈夫、間に合いますよね？危ない？　しまった、どうしましょう。でも鉄砲が…。

　種子島を奪らないと、などと大局観のないことばかり言ってる鬼毛利のせいで、極楽亭はますます有利になっている。わかってんのか、少年？



▲やっと着いたか、少年。勝機を失ってまでなぁ。

鬼「大丈夫ですよ」

　本当かよ？　ま、その甲斐あって、1559年８月に無事種子島砦の攻略に成功。しかし、鉄砲もそう多くは買えないだろうに。あ、あれほど殺すのを惜しがってた鍋島を輸送係に使ってるよ。

う「このために生かしといたのか？」

鬼「いえ、手があいてましたから」

う「だっから中国に戦力として回せよ」

極「鍋島も自害したい気分だろうな」

鬼「しまった！」

　何がしまったんだよ、少年。

う「いつ裏切られないかって、ビクビクしてないか？」

鬼「いや、大丈夫でしょう」



▲もうそれだけでもいいから、早く九州を出る！

う「吉川も戦に連れてかないしな」

鬼「裏切りは許せませんからね」

　やっぱり。小心な鬼だなぁ。やっぱり「やっちまう」しかないのか？

わが国わが軍師

　ハッキリ言って、強いです。ヘタをすると男のプロレスラーとも闘えてしまうかもしれません。試合してるときの顔を見ると、ちびってしまいそうなくらい怖いのですが、本人は「仕事用の顔じゃん」と笑いとばします。普段は、ずっと笑ってます。そんな神取師匠の所属するＬＬＰＷの試合を一度どうぞ。12月24日、後楽園ホール（18時30分〜）です（問い合わせ☎03-3945-7926）。



▲角川書店の編集者がズラリと行列を作った。

現代大戦略EX



写真撮影／菊池智恵

●システムソフト☎092-722-4857
●PC-9801VX以降／1万2800円／発売中

今回はマップエディタを使ってオリジナルマップの制作をやるぞ。作るといっても、そんなに難しく考えることはない。まずはトライだ。マップエディタは使い出せば、きっと病みつきになるぞ！

熊八はコンバットハイ



やあ、みんな。マップ作ってるか〜い！ てなわけで、新しくマップを作っては、戦いの日日を送る熊八だ。あとはキャンペーン版が出りゃ最高。

天地創造は気持ちいいなっ…と!

前号では、付属のマップを改造することで『現代大戦略EX（以下EX）』の新たな楽しみを見いだそうという趣旨で、マップエディタ攻略法をやってみた。今回は、いよいよゼロからの挑戦。オリジナルマップの制作にとりかかってみることにしよう。

とはいっても、いきなり海の色一色のマップエディタ画面に向かっても、どうしていいのかわかるはずもない。まずは、自分がどんなマップを作りたいのか、その構想固めから始めるのがいいと思うぞ。

この地球上の地形をベースにしたいのなら、地図は必要だし、過去の歴史的な戦いを現代戦にアレンジしたければ、その時代や戦いを解説した文献などを手元に置いて、じっくりアイデアを練ってから制作にとりかかろう。アイデアが固まった段階で、ラフスケッチなどを書いておくと、作業はスムーズに進む。ラフスケッチは、地図などを参考にせずに、完全なオリジナルマップを作る場合にも前もって作っておくといいぞ。

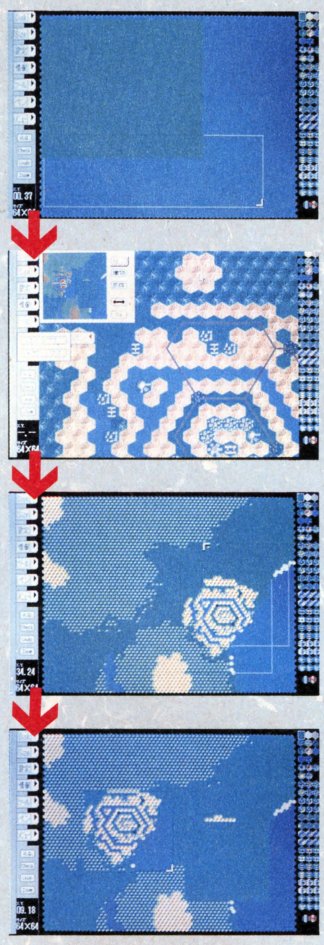
ちなみに熊八は、今回、戦国時代の合戦をモチーフにしたマップを作ってみようと考え、地図（学生時代に使っていたもの）や歴史読み物などを用意して、制作にかかった。



▲オリジナルマップを作る熊八。制作も最終段階で、地図を見ながら微調整をしているところなのだ。あ〜しんど。

『EX』のマップエディタは、プレイヤーの創造力をかきたてるという意味では、付属のマップ以上に魅力的なのではないかと思う。ぜひ、オリジナルマップに挑戦し、マップエディタを極めてほしいぞ。

エディタの便利ツールを使いこなそう!!



◀初めは全面海の地形なので、塗り潰しのツールを使い、範囲指定する。

◀ペン機能のメガヘックス塗りは、塗り潰した地形を整えるのに好都合なのだ。

◀地形のコピー機能を使って位置の指定中。同一地形の配置に便利だ。

◀地形の移動機能は、移動する地形の範囲も指定できるので便利だ。

初めの一歩は、基本構成を考える

新たに作るマップのテーマを考えながら、やっておかなければならないことがひとつある。基本構成の決定だ。

細かく言えば、マップの大きさ、対戦国の数、対戦国の配置などだ。これをおろそかにしておくと、せっかく作ったマップなのに、テストプレイで不都合が続出し、全部作り直し…なんてことにもなりかねない（うんうん、耳が痛い話だよなぁ〜と、過去に何度も作り直しを経験した熊八は思うのであった……）。

対戦国の配置については、付属のマップを分析してみて、いくつかのパターンを抽出してみたので、参考にしてみてくれ。

実際の制作の場合は、たとえば1939年の、ドイツのフランス侵攻電撃作戦をテーマにしようと決めたとする。「対戦国はドイツ、フランス、イギリスの大陸派遣軍、ベルギー、オランダという感じで5カ国に絞り込む。同盟は、ドイツ以外すべて同盟にして、ドイツとフランスの間に、軍事的弱小国としてベルギー、オランダを配置。生産国には、ベルギー、オランダはないから、イタリアの生産国パターンで代用かなぁ〜」なんていう感じで構成を組み立てていけばいいんじゃないかな。地形や、主要な拠点、町などのポジションは、地図や専門の文献などを参考に、おおまかなスケッチを作っておこう。

スケッチは、なるべく画面サイズに近くなるように縦横比を整えておくと、エディタの画面上でスケッチとの狂いが出にくくなるぞ。

スケッチができ上がったら、今度は画面上での実制作に入る。前号の改造編でも触れたが、この『EX』のマップエディタには、便利なツールが付属されているので、これを有効に使えば、作業は楽しく、楽になる。その一部を前のページでも紹介しているが、ツールとともに、ZOOM機能を併用すると、作業はさらに効率的になるから、積極的に利用すべし。

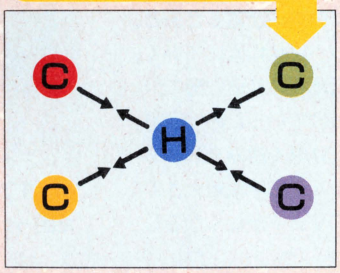
ZOOMで64×64（または48×48）サイズの画面にして、ツールの塗り潰し機能で最大面積の地形を塗り潰し、ペン機能のメガヘックス塗りを使って形を整え、最後はペン機能のヘックス塗りで微調整…と、こんなプロセスで地形ヘックスを置いていけば、作業はスムーズに進むと思う。大きな地形をずらしたり、位置を変えたくなった場合も、ツールの機能を使えば楽に作業できるのだ。

では、熊八は実際にどうやってオリジナルのマップを作ったか。次のページでは作業のプロセスを紹介しつつ、マップ作りの楽しさに迫るぞ。

対戦国配置パターン1

四面楚歌型

マップの基本構成



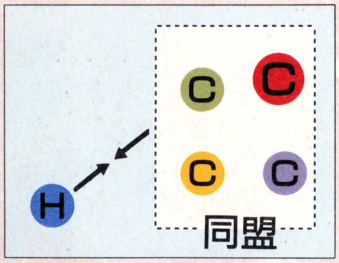
▶人間担当の国を、コンピュータ担当国が四方から攻めるという厳しいタイプ。人間担当国のポジション設定が、マップの緊張度をかなり左右するし、生産国パターンの兵器の優劣でも難易度が変わりやすいので、テストプレイごとに違った印象を感じるかも。

付属マップの例

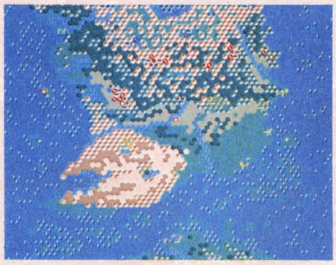


▶「終わりなき戦い」が典型的な四面楚歌マップ。やはり人間担当国をマップ中央に置くというのが基本的な設計パターンになりそうだ。ポイントは、コンピュータ担当国の進撃速度だ。

強国重圧型

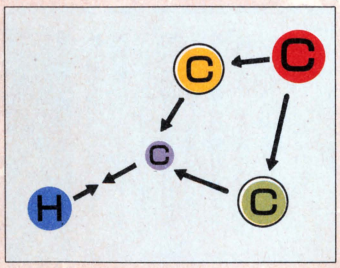


▶コンピュータ担当の国がすべて同盟し、しかも人間担当国の数倍の国力を持っているというパターン。序盤の戦力比は大きいが、同盟の中の1国でも占領すると、戦力バランスが均衡化しやすくなる。コンピュータの同盟国のポジションがポイントになるだろう。

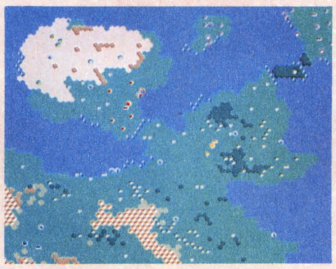


▶「ガルディア半島」は、コンピュータ担当国それぞれに特徴を持たせることで、戦いにも変化を持たせている。人間担当国があまりに不利になりそうな場合は、緩衝地帯として海を置こう。

弱小国併呑型



▶コンピュータ担当国が、プレイ序盤で弱小国を攻撃・占領し、人間担当国と全面対決するころには超大国になっているというパターン。同盟重圧型との違いは、コンピュータ担当国が、兵器生産数の上限など、実質的な面で強大になるという点だ。



▶「ポンタルニア戦記」では、コンピュータ担当国が食い合って、兵器生産数上限が80という国力2倍の強国が2国もできてしまうことがある。弱小国の配置場所がポイントになるぞ。

※基本構成の図中、Cはコンピュータ担当国、Hは人間の担当国を表します。

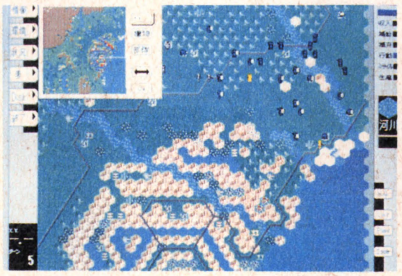
というわけで、1561年の小田原城攻防戦を現代戦にアレンジするぞ!!

熊八が作ったオリジナルマップは、題して「ODAWARA19××」だ。モチーフにしたのは、1561年に、上杉謙信率いる軍勢が小田原城を包囲した戦いだ。いろいろな資料を検討した結果、地形は富士山と箱根を含むやや広めの戦場とすることにした。

対戦国は、人間の担当国を上杉軍とし、小田原城に籠城する北条軍と、その支城2つ（小田原の北条軍と同盟）に、援軍の武田軍を加えたコンピュータ担当国が立ちはだかるというシチュエーションで構成した。史実の戦いとは、規模も軍勢の配備状況も違うが、雰囲気としては再現できたのではないかと思う。

デザインのポイントとしては、やはり難攻不落を誇った小田原城だ。構造的なものは再現できないが、市街地も取り込んだ大規模な城のイメージは出せたと思う。

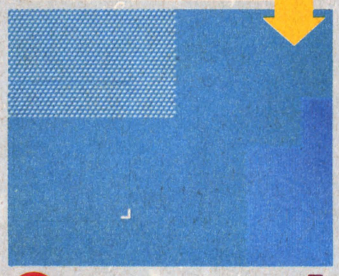
制作の手順は、前ページで書いたように、まず、地形の塗り潰しから始める。平地と海のおおまかな塗り分けが終わったら、次は山の配置だ。画面左上は富士山を、中央下は箱根をイメージして塗り潰していく。



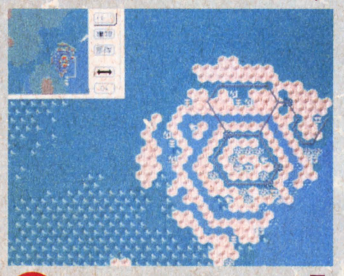
▲作ったマップを自分でプレイするのは楽しいもの。テストプレイして細部を練り込めば、完成度の高いオリジナルマップができるぞ。

ポイントになる小田原城はけっこう大変だ。城壁という地形ヘックスがないので、山で代用し、お堀は海。首都を本丸に見立てて中央に配置したあと、山のヘックスをループ状に置いていく。小田原城は、市街地を取り込む形で外へ外へと城郭を広げていったので、町と城壁とお堀とが分厚く組み合わさっているのだ。あまり小田原城が大きくなりすぎてもリアリティがなくなるし、小さすぎるとお城に見えないし、困った困った……。

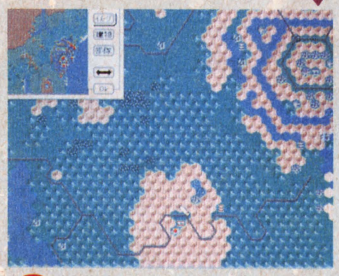
「ODAWARA19××」を作る!



1 ▲重ね塗りの要領で、地形ヘックスを描き込む。



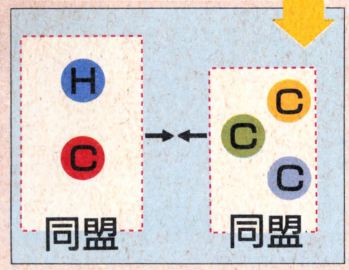
2 ▲小田原城周辺を描き込み中。一番手間がかかった。



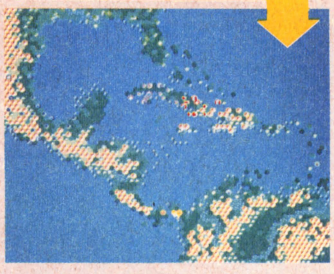
3 ▲箱根付近。細かい地形はHQマップで位置確認する。

同盟国配置パターン2

マップの基本構成



付属マップの例

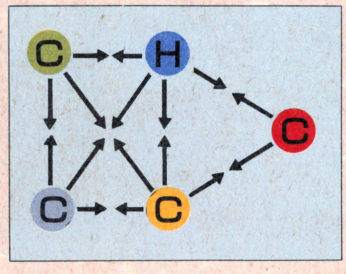


同盟対決型

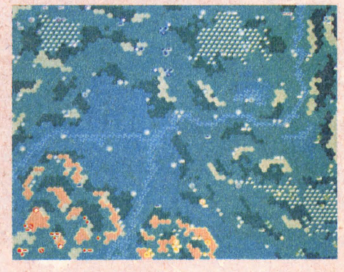
▶複数国同士が同盟し、戦うというパターン。同盟国の建物ヘックスでは、補給は受けられるがユニットの補充は受けられないというデメリットが、プレイの極端な煩雑さに結びつかないように、同盟国の建物の位置を工夫するのがポイントになるのだ。

▶『EX』では数少ない、現実の地形をモチーフにしたマップ「カリブの暑い一日」が、同盟対決型の極めつき。このマップでは、同盟国同士の戦力の優劣はほとんどなく、戦略志向のマップといえるだろう。

乱打戦型

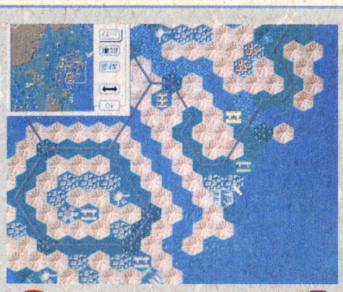


▶敵対する国同士が、マップのあちらこちらで激戦を展開するというパターン。複数国対戦ではもっともベーシックだ。マップエディットの初心者は、とりあえずこのパターンで作ってみて、テストプレイしながら、同盟関係などをアレンジして変化をつけるといいぞ。

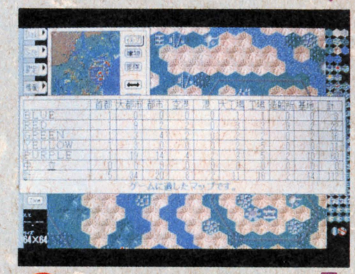


▶「混沌の渦」は、まさに乱打戦。マップのあちこちで戦いが発生する。地形に変化があり、人間プレイヤーが担当する国を変えることで、違った戦略を立てて遊べるという懐の深さもある。制作の参考にしよう。

戦国大名の個性は生産国で味つけするのだ！



4 ▲城付近の微調整。当初の予定と変わる部分も出る。



5 ▲ちゃんと遊べるマップかをチェック。国名は変更前。



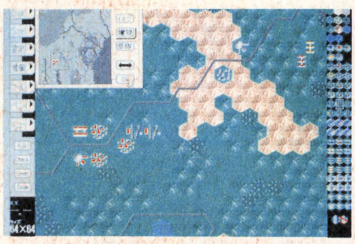
6 ▲初期設定をして、仮の完成ということになる。

完成！

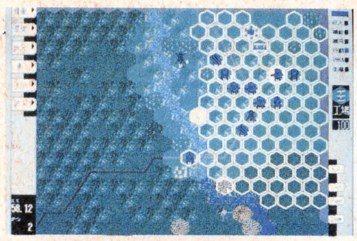
地形ができ上がったら、初期設定を決めよう。国の名前も、BLUEとかREDでは、戦国時代の雰囲気にならないしね。でもって、ちょっと頭をひねることになるのが生産国の設定だ。戦国時代だから全部日本で…というのも悪くはないが、せっかくだから大名ごとに個性を持たせたい。まず、人間が担当するUESUGIは、実直さと大胆さというイメージからイギリスを選択、対するHOJYO1と2に日本、HOJYO3は、遊撃部隊として機動力の高さを持たせようという意図でイタリアにした。援軍という設定になっているTAKEDAがドイツ編成なのは、有名な騎馬隊から感じる、いかにも陸戦の強者という重厚さをイメージしてだ。

国のポジションだが、UESUGIは、越後から上野、武蔵とダイレクトに南下したという設定で、マップ右上の相模原付近に首都を設定、TAKEDAは、HOJYO救援のため、富士吉田から足柄峠めざして軍を進めた…というような感じで、合戦の前夜の緊迫感をイメージしてみたがどうだろう。

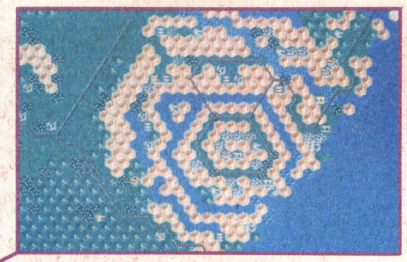
『大戦略』シリーズは、過去にいくつもの名マップを生み出しているが、この『EX』でそれらのマップを再現するのもおもしろそうだ。熊八はいま、ソ連の北海道侵攻をテーマにした「Red Bear」を『EX』でプレイしようと思っている。キミたちも、マップエディタで会心のマップを作り、とことん遊んでみてくれ！



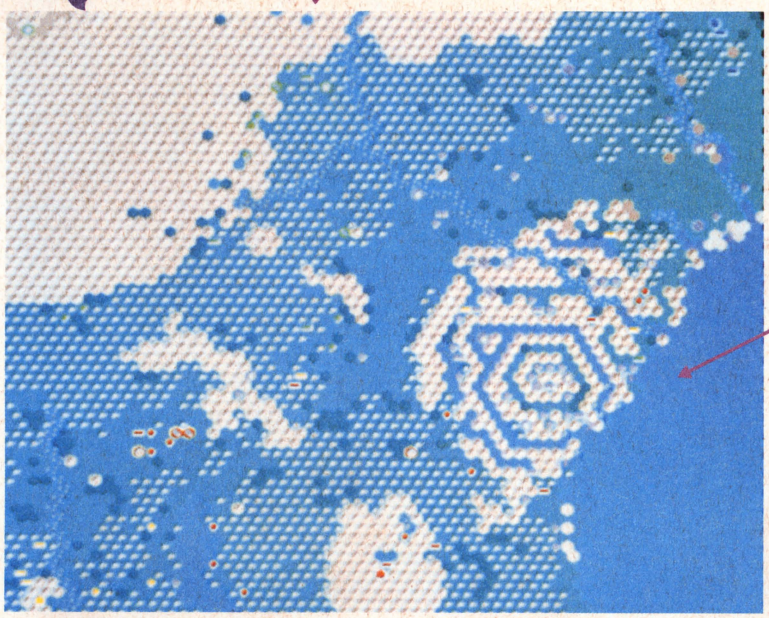
▲足柄峠から御殿場にかけての地形を作成中。位置は常に確認しながら作業しよう。



▲生産国の違いだけでも変化は出る。序盤くらいまででもいいからテストプレイしよう。



▲苦労した小田原城。でも、やっぱり城には見えにくいかもしれない。とほほ…。



▲構成の基本コンセプトは、UESUGIがいかに効率よく都市を占領し、小田原城重包囲態勢にもっていけるか…というところに置いている。初期予算を使いきると、経済力がガタ落ちになるような都市配置になっているので、小田原城のHOJYO1を牽制しつつ、その後方、箱根や足柄、三島方面に陣取る同盟軍を攻略するのが勝利のポイント…という感じになったと思うが、どうかな。

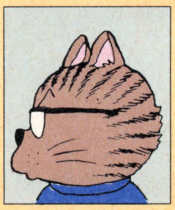
国　名	生産国	予算	同盟
UESUGI	イギリス	10000	
HOJYO2	日本	5000	
TAKEDA	ドイツ	3000	
HOJYO3	イタリア	3000	
HOJYO1	日本	20000	



RPGの歴史に、新たな流れを刻み込んだ名作『ダンジョン・マスター』。その新シリーズが、2年間の沈黙を破って遂に登場!! 緊張と興奮を愛する冒険者にとっては、眠れぬ日々が始まる!!

●ビクターエンタテインメント☎03-3423-9268
●PC-9801(要386SXCPU)
／要メモリ1.6MB以上
●12月23日発売予定／1万2800円

悲喜こもごもなのだ



このシリーズには個人的に深い思い入れがある。そのため実は仕事抜きに楽しみたかったのだが、目先の誘惑には勝てなかった……。(KAZ)

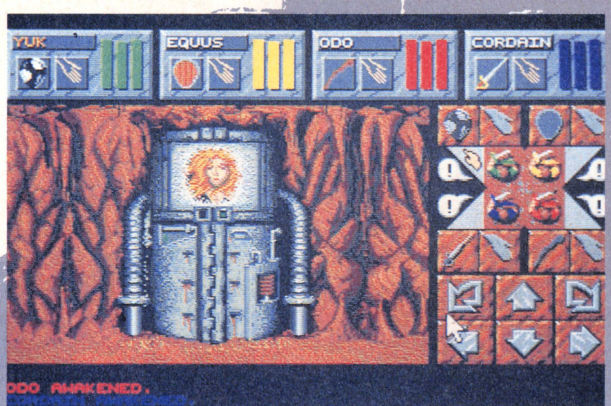
あの緊張と興奮がパワーアップして帰ってきた!!

刻々と過ぎる時間とともに、進行していく空腹と渇きがプレイヤーの焦りをつのらせる。そしてどこからともなく聞こえてくる、不気味なモンスターの足音……。いつ襲われるかわからないという不安は、冒険の緊張感を高めずにはいられない。生き残るためには、ありとあらゆる機会を活用しなければならない。ときには重い宝箱を武器として用い、またあるときは迷宮のトラップにモンスターを誘い込む。自由度の高い戦略性に富んだ戦闘は、これまでにないリアリティーを感じさせてくれる。そしてプレイヤーの好奇心を刺激する、幾何学的なパズルを思わせる謎の数々……。

3DRPGのなかに初めて本格的な時間の流れと、これまでにない高い自由度を導入することで、まったく新たなゲーム性を実現した、リアルタイム3DRPG『ダンジョン・マスター』。そのゲーム性は全世界のゲームファンを虜にし、リアルタイムRPGという、これまでにないジャンルを築き上げた。

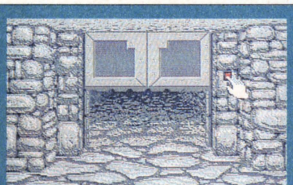
その待望の新シリーズ、『ダンジョン・マスターII スカルキープ』がついに登場!! 新シリーズは数編にわたるストーリー展開が予定されており、今回リリースされた『スカルキープ』は、その第1作目である。もちろん前シリーズとは異なる舞台となるわけだが、ストーリーは微妙に関連しているらしい。

新シリーズ化にともない、システム面も強化が行われ、これまで以上のゲーム性が実現されている。まず最初に目につくのは、舞台の広がり。これまでは石造りのダンジョン一辺倒だったのに対し、今回は地上や異次元空間などにまで冒険の舞台が広がっている。さらに地上では時間とともに天候が変化し、雨や落雷が起きたり、植物が生長するなどといった現象までフォロー。本シリーズのウリのひとつであるリアルタイム性は、一段と磨きがかかっていることが感じられる。



▲前作では肖像画に封じ込められていた勇者たちだが、今回は冷凍保存されているらしい。テクノロジーの進歩した時代が舞台なのだろうか?

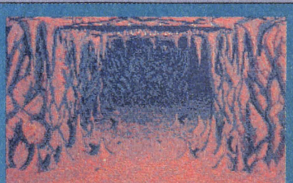
変化に富んだ舞台がプレイヤーの冒険心を刺激する



▲これはおなじみのダンジョン。しかし、演出は前作を上回る。



▲初登場の地上。苔の生えている場所は歩きづらいといった芸の細かさ。



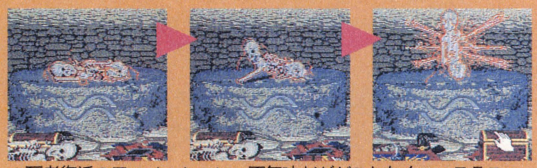
▲不気味な洞窟。想像どおりコウモリのすみかになっている。



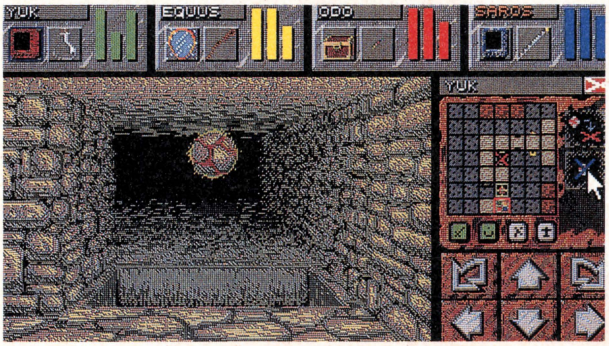
▲天候の変化もフォロー、運が悪いと落雷にうたれることもある。

さらなるゲーム性を求めて演出面も大幅に強化

アニメーションも滑らかに



▲死者復活のアニメーション。不気味だがどことなくユーモラス。



▲オートマップの新機能のひとつ、魔法生物（画面中央に浮いているものがそれ）。危険な領域の偵察や、アイテムの入手など、いろいろな役割をこなしてくれる。これの使い方が謎解きの鍵になることもありうるだろう。

舞台の増加、リアルタイム性の進化もさることながら、見逃してはならないのが演出面での強化である。

まずあげられるのがアニメーション機能の強化。写真では少々わかりづらいかもしれないが、格段に滑らかな動きが表現できるようになっている。もっともそのためにかなりのマシンスペック（CPU386はSX以上、メモリ1.6MB以上）が必要にならざるをえなかったのは、痛しかゆしといったところかもしれないが……。残念ながら、日増しにハイパワーのマシンを必要とするゲームが増えてゆくのは時代の流れ。286ユーザーは、そろそろ買い替えの時期が近づいているのでは？

演出面では新たにショップが登場したのも見逃せないところだろう。これまでのように、必要となる装備のすべてを自給自足する必要がないのはありがたい。不要になったアイテムを捨てられずに持ち歩いていた貧乏性の冒険者にとっても朗報かもしれない。ショップでの売買は基本的には金を用いて行うが、物々交換も可能である。

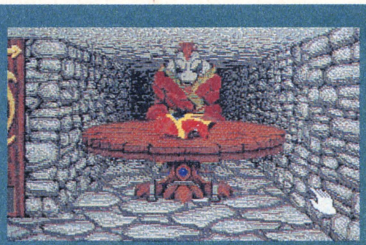
さらに、冒険を便利にしてくれるさまざまな機能が追加されているのもうれしいところだ。たとえば前作の『カオスの逆襲』から追加された魔法の地図（オートマップ）は、種類が増加し、さらに機能が強化されている。また、魔法を用いて行っていた、敵の探査や隠し部屋の発見なども、今回はマップの機能に追加。さらに冒険者の代わりに危険な場所や、手の届かない場所を調査する、魔法生物（？）を生み出すことができる機能まである。この機能などは、シリーズにつきものの幾何学的なパズルに、新たな可能性を切り開いてくれるかもしれない。

機能ではより便利に、そして演出面ではよりおもしろく、『ダンジョン・マスター』のゲーム性は、確実にワンランクアップしたといえそうである。

新たにショップも登場



▲ショップのショーウインドー。上に表示されているのが購入価格、下は売却価格。



▲実際の購入場面。ショップのオヤジの仕草がユーモラスでけっこう笑える。

「知能」を持ったクリーチャーが冒険者たちを待つ!!

『ダンジョン・マスター』のおもしろさを語るうえで、欠かすことができないのが緊張感あふれる戦闘である。今回はその緊張感を高めるために、さらなるアイデアが投入されている。

それは登場するクリーチャーに、AIを搭載したことである。彼らは独自の思考を持って、冒険者に襲いかかる。ヒット＆アウェイをするもの、トラップを利用するものなど、冒険者さながらの戦術を駆使するものもいる。そのため今回の戦闘は、敵との知恵比べ的な側面を帯びてくるわけだ。

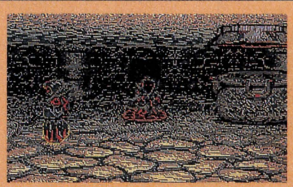
さらにクリーチャーのなかには、冒険者の手助けをするものも存在するとか。さまざまなクリーチャーとの出会いは、よりいっそう冒険をおもしろくしてくれることだろう。



▲高速飛行からのヒット＆アウェイを行うコウモリ。



▲狼のようなこのクリーチャーは側面攻撃を得意とするようだ。



▲魔法による遠距離攻撃に加え、トラップを用いる知恵もある。



▲冒険者のアイテムを盗み、逃走を試みるイヤなヤツ。

ROBO CRUSH 2

ロボクラッシュ2

遊志郎サーキット

TOURNAMENT LEADER

またどこかで会おうね



長いような短いような連載だったけど、役にたったかな？　おもしろいゲームがあったら紹介したいと思ってるので、よろしくね。（遊志郎）

●システムソフト☎092-722-4857
●PC-9801VM以降／9800円／発売中

待たせたね。遊志郎サーキットのことは小さく書いただけなのに、それを見つけためざといヤツらは40人以上いたのだ。15人集まればトーナメント1回分だな、と思っていた遊志郎としては、うれしいやら恐ろしいやら。とにかく、集まったものはしようがないので、ここに遊志郎サーキットの開催を宣言するぞ!!

日本中から集まった、自信満々のヤロードモ!!

まずはルールを説明しよう。16体トーナメントで、環境は重力・気圧ともに1.0、視界・足場は普通で行う。予選・決勝ともポイント制で、1位4点、2位2点、3・4位が1点。つまりベスト4に残ればポイントが得られるということだ。出場者を3グループに分けてそれぞれ3回ずつ予選を行い、各グループ上位5名を決勝進出とした。決勝は合計15名＋キング遊志郎の16体で行う。決勝はトーナメントを8回行い、総合ポイントで優勝を決定する。なお、予選のグループ分けは無作為に行っている。運も実力のうちだということだ。

遊志郎サーキット開催にあたって、システムソフトさんから賞品を提供してもらった。優勝者にはなんと、システムソフトのゲーム交換券をプレゼント。決勝進出者には記念品が授与される。もうひとつ、ベストグラフィック賞として、熊七が秘蔵のテレホンカードを出してくれた。これは1名ね。

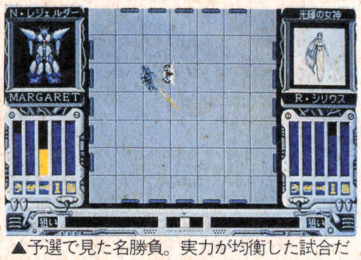
なぜVSディスクじゃなくてユーザーディスクなのかという質問をもらったのだが、どういう装備やセッティングをしているかを知りたかったからなのだ。どうして強いのかは、みんなも知りたいだろ？

今回集まったマシンを見て気になったのは、外見と中身にギャップがあるヤツがいたことだ。どう見てもナイトなのに実はケンタウロスだったりするのは、あまり感心しない。夏に行われた全国大会でもけっこういたという話だが、もうちょっとコンセプトをはっきりさせてマシンを作ってほしいな。

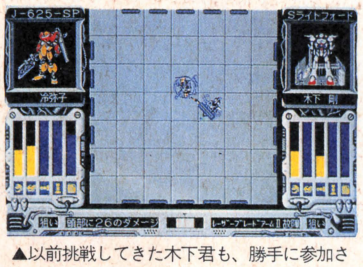
遊志郎サーキットエントリーマシン

マシン名	型	パイロット名	K.パイレーツ改	C	アツヒロ・イトウ
Vちゃん	S	九紋竜　史進	Teufel	C	シュランク
スパニッシュF	S	カダッシュ＝バル	ω-Depth	C	レグルス
スプリート	S	ユキオ　イトウ	アルフォンス	C	泉　野明
ラファールRCS	S	鈴木　秀治	オバタリアン	C	小堀　正伸
疾風の悪魔	S	瀬沼　忠裕	ゴージャスマシン	C	F・リーアル
CLARKEN	K	レユニオン・メル	ソルカノン	C	今村　仁
DP-06　影猿	K	菊　燐	デス・クインビー	C	パルスェット
J-625-SP	K	冷弥子	どすこい	C	E．本田
MSZ-006	K	高橋カツ	ネオアルディオス	C	今井　広志
N・レジェルダー	K	MARGARET	バンパイアロード	C	死霊使い　ビッチ
Sライトフォード	K	木下　剛	ヘルダイバー	C	アムロ
ν-ガンダム	K	アムロ．レイ	レッグレックスⅡ	C	KAZZ
ガイア・ギアα■	K	西脇　友則	阿修羅1	C	前田　秀樹
ジェノン2	K	としあき	鬼神改壱号機	C	黒騎士　ガイヤ
ないとしゃどぉー	K	飯田　猛	光輝の女神	C	R・シリウス
バラクーダ	K	沢田　孝之	紅の巨星λ	C	ミヤタジュンイチ
阿　修　羅	K	山口　栄治	蒼　紫　神　Z'	C	レグラス
影忍	K	ヒサメ　エイスケ	超硬王	C	精杜　薫
― オルフィ ―	C	シスン＝クレイド	覇王ズンタ	C	淳一　月野
A・キャロットΣ	C	E・エッちゃん	番兵くん　最強だ	C	あっちょんぶりけ
ADVアーマード	C	セイル	竜牙雷斬号　弐型	C	三宅　正和

※S＝スプライト、K＝ナイト、C＝ケンタウロス



▲予選で見た名勝負。実力が均衡した試合だった。グラフィックもいい勝負だ。



▲以前挑戦してきた木下君も、勝手に参加させてしまった。しかし残念ながら予選落ちだ。

風雲急を告げる、決勝トーナメント!!

予選通過者15名のうち、高得点者はアツヒト・イトウ、死霊使いビッチ、E・エッちゃん、淳一月野といった顔ぶれだった。予選で対戦しなかった組み合わせが、どういう試合を見せてくれるか期待しながらVSディスクを作成し、決勝トーナメントの幕は開かれた。

決勝第1戦から、意外な結果となった。予選では無敵を誇ったビッチが、月野を相手に1回戦負けしてしまった。月野はそのまま順調に勝ち続け、第1戦の優勝を果たした。ちなみに遊志郎は2回戦負けでポイントなし。

続いての第2戦は、第1戦とはまったく違った展開となった。優勝は菊燐、2位にアツヒロが入る。アツヒロは連続の2位でポイントを4に伸ばす。遊志郎もポイントを1とした。第3戦も上位者が入れ替わり、1位KAZZ、2位精杜薫となる。精杜薫の超硬王は、その名のとおり驚異的な防御力を誇り、ほとんどを判定で勝っている。

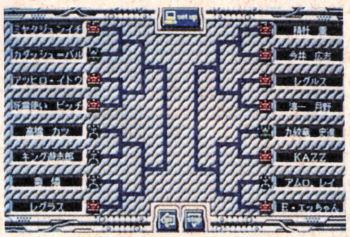
第4戦でアツヒロが優勝し、トータルポイントを8にして頭ひとつ先行する。K.パイレーツ改は安定した強さを見せはじめた。2位はレグルス。

第5戦。少数派のスプライトマシンを使用するカダッシュ＝バルが、突然優勝。予選で驚異的な強さを見せていたビッチが、2位で初ポイント。ビッチのバンパイアロードはグラフィックがすばらしく、特にアニメーションの芸の細かさは観戦者の人気を一身に集めた。熊七のベストグラフィック賞はバンパイアロードに決まりだ。

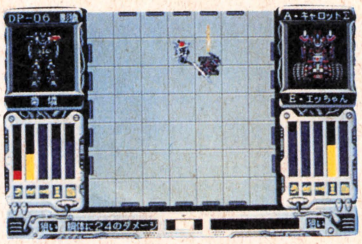
第6戦ではアツヒロが優勝、トータル13ポイントとした。2位のKAZZが6ポイント、3位の菊燐が5ポイントなので、文句なしダントツのトップ。勢いに乗ったアツヒロは、続く第7戦も優勝。総合優勝を確定させた。

最終戦は、カダッシュ＝バルが優勝。トータル8ポイントで総合2位を獲得。カダッシュは2回の優勝以外、得点がなかった。遊志郎はなんとか入賞し、トータル2ポイントでトーナメントを終了。

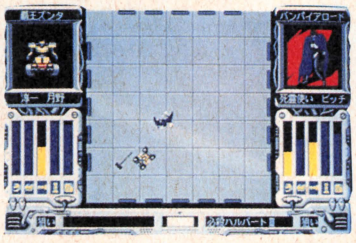
最終順位は、優勝が18ポイント獲得のアツヒロ・イトウ、2位は8ポイントのカダッシュ＝バル、3位が7ポイントでレグルス、4位は6ポイントでKAZZと菊燐が同着。6位は5ポイントの淳一月野という結果になった。優勝のアツヒロ・イトウにはゲーム交換券を、決勝に進出した人には記念品を送るので待っててね。



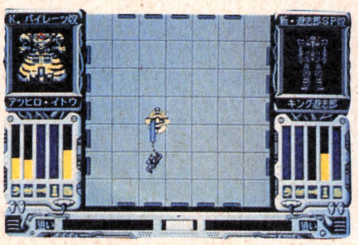
▲予選を通過した15人と遊志郎で、決勝戦は行われる。遊志郎は招待側なので予選は免除。



▲菊燐のDP-06影猿とE・エッちゃんのA・キャロットΣ。マイペースにできたほうの勝ち。



▲実力伯仲で、なかなか見応えのある一戦。バンパイアロードのアニメーションは絶品。



▲チャンピオンとなったK.パイレーツ改と戦う遊志郎。やはり強敵だった。



▲安定した強さを見せるアツヒロ・イトウのK.パイレーツ改VS即戦速攻が決まれば強いカダッシュ＝バルのスパニッシュF。1位と2位の熱い戦い。

宇宙一の王者はコイツだぁ〜!

優勝3回、2位2回、入賞2回という見事な成績でチャンピオンになったアツヒロ・イトウのマシン、K.パイレーツ改は全国大会に応募したマシンの改良型だという。全国大会のときは、地方予選のベスト8までいったそうだが、今回の遊志郎サーキットではめでたく優勝した。これはけっしてレベルが低かったのではなく、組み合わせの問題が大きかったのだと思う。事実、第5戦までは毎回違うマシンが勝っていたのだから。

今回の遊志郎は非常に不本意な成績に終わってしまったが、いつの日にか本当の王者になってやるのだ。それまでチャンピオンの名誉は、預けておくからな。待っていろよ、アツヒロ・イトウ。



▲セットアップを見ると、禁止武器は使用せずに全体のバランスを重視しているようだ。燃料タンクが少々小さい気がしないでもないが、不足しない程度の選択なのだろう。まだまだ強くできそうな気もするマシンだ。



Dragon Half（ドラゴンハーフ）

ゲームをすでに楽しんでいる読者も多いと思うけど、12月号の付録「秘薬探索の書」は読んでもらえたかな？　付録ではミンクの村からダンジョンを通り抜け、メインシティにたどり着いたところまで紹介したけど、今月はその続きなのだ！

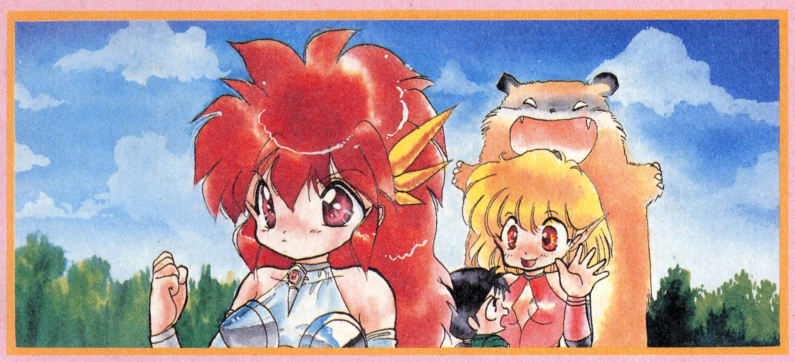
●マイクロキャビン☎0593-51-6482/PC-9801VX以降/9800円／発売中

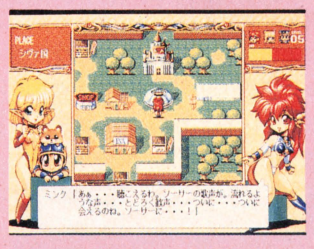


シヴァ城に突入せよ!!

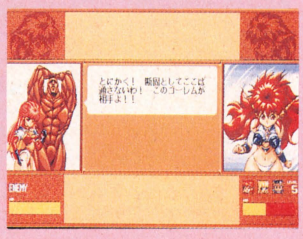
やっとのことでメインシティにたどり着いたミンクたちは、すぐさまディック・ソーサーのコンサートの会場であるドームに向かうのだった。折しもドームではコンサートが今にも始まろうとしていた。しかしそのとき、ミンクはイヤーな高笑いを耳にした。そこに現れたのはそう、プリンセスビーナ。お供にはパワーアップしているマッチョのゴーレムを連れている。ビーナの声とともに「ナイスポーズ」でミンクに突進してきた。パワーアップしたゴーレムは手強かったけど、パワーだけが取り柄では、総合力で上回るミンクに勝つことはできない。ゴーレムを倒したミンクにビーナは、「覚えてらっしゃい！」と逃げてしまった。ミンクは「これでコンサートに行ける！」と喜んだが、ルファが冷たくひと言。

「コンサート、終わっちゃったよ」





◀やっとドームに着いたぞ。ついにソーサーに会えるんだぁ！



▶……と思ったら、例のお方がお供を連れて登場。

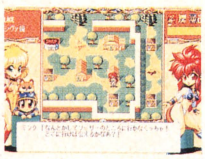


◀そうこうしているうちにコンサートは終了。

これまでの道程

先月の付録を読んでいないキミに、先月までのあらすじを紹介しよう。

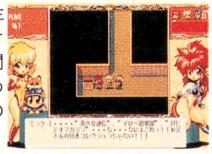
ラジオ放送で、ソーサーに「キミを捜している」と言われたミンクは、ソーサーに応えるべく旅に出た。ソーサーに会うためにチケットを手に入れようとしたけど、ビーナの買い占めで完売。プレミアムのついた最後の1枚をやっとのことで手に入れてミンクたちは、メインシティをめざしたのでした。



▼家の物置を探していると、秘密の通路があった。そこで探検したところ、出てきたのはHな本ばかり……。



▼それでもチケットを奪取して、メインシティに行こうとしたところ、関所でまたもやビーナが登場。



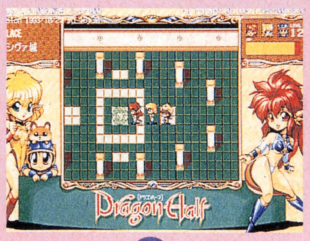
▲ミンクたちの住んでいた村。チケットはないわ、関所は通行禁止だわで前途多難な旅の幕開けだった。



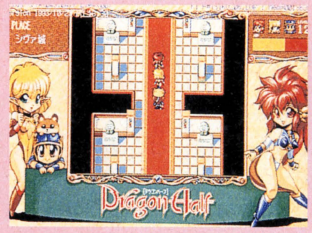
▲ようやくチケットを売っているお店を見つけ、買おうとしたところビーナに邪魔されてさんざんな目に。

お城がダンジョンに……!?

あまりのことに呆然とするミンク。その間にビーナはメインシティの、まさに中心にあるシヴァ城へ逃げ込んだ。「コンサートに行けなかったのも、ソーサーに会えなかったのも、日本の物価が高いのも、太陽が東から昇って西へ沈むのも、みんなみぃ〜んなビーナが悪いのよ〜っ！」と、ミンクが言ったかどうかは知らないが、ミンクたちはビーナを追ってシヴァ城へ向かった。そこで待っていたのは、ローブを着た「へんなおじさん」ロザリオ。城じゅうをトラップだらけにしたそうで、これじゃあお城の住人にも迷惑な話。さっそくミンクたちも迷ってしまった。



◀お城のあちらこちらにワープゾーンがあるのだ。



◀お掃除部隊の侍女たちも攻撃してくる。やめて〜！

家族の肖像

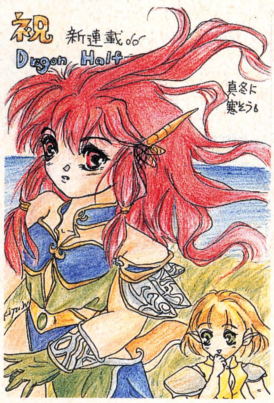


イラストコーナーだよん!!

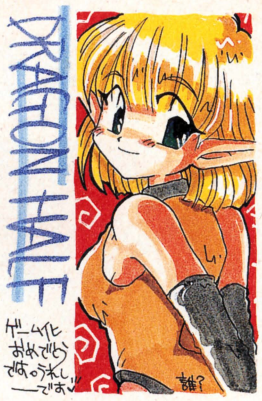
今月に入ってから、編集部あてに『ドラゴンハーフ』のイラストが届いたりなんかしてます。確かまだ募集してなかったよなぁ、なんて思いつつも、非常にうれしかったりします。そこで読者のおたより紹介コーナーを開きますのでどしどし送ってください。掲載者にはプレゼントをあげちゃいますから、大作を待ってま〜す！



◀大阪府・御崎ひかるさん。とっても色っぽいミンクですねー。「妖艶」な感じがしてステキです。



◀高知県・若草綺獣さん。実は、体じゅうにウロコが生えていて……というのはウソです(笑)。



◀神奈川県・葱丸さん。「誰？」って、ルファじゃないんですか？ 少なくともピアには見えないです。



◀神奈川県・葱丸でーいさん。彼女はなんと2枚も送ってくれました。ほんとにご苦労さまです。

応募のあて先

〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビル
コンプティーク編集部『ドラゴンハーフ』イラスト係まで。



イラスト／内村かなめ

エピック

EPIC

AMIGAなどで発売され、海外で人気を集めたシューティング・ゲーム『EPIC』がついに98に登場。
ポリゴンで描かれた戦闘機が飛び交い、ハードな雰囲気が漂う『EPIC』を2カ月にわたって徹底解剖！

●イマジニア☎03-3343-8900/PC-9801VM以降／1万2800円／12月10日発売予定

指令1 『EPIC』の全貌を把握せよ

ロックスターが「ポリゴーンッ！」と叫び、観客が「グリグリーッ！」と応える掛け合いは、コンサートでよくある風景。そんなの嘘っぱちに決まっているが、ゲームの世界でもすっかりおなじみとなった観のあるポリゴン。『EPIC』は、そのポリゴンで描かれた戦闘機やらなんやらが画面狭しとグリグリ飛び交って、戦闘を繰り広げるシューティング・ゲームだ。

で、突然ではあるが、あなたにはこれから宇宙連邦の一員となってもらう。そうしたほうが『EPIC』の背景を説明するのに都合がいいからだ。不平不満は口にするな。口にしたら死刑。

では、要点を告げる。連邦はいま重大な危機に直面している。太陽の寿命がつき、現在、超新星になりつつある。近いうちに太陽が爆発するのは明白で、さっさと逃げねえと、全員死亡。

だが、問題がある。レクソン帝国。宇宙最強といわれるこの帝国と、数百年前に戦争したのであるが、執念深いこいつらは、そのときの恨みを忘れてないわけ。連邦政府はずっと外交会議を続けてたのだけれども、あるとき連邦の外交官がちょいと失礼なことをやらかしたら、レクソンの奴らは怒り狂って、外交官の頭をかじって殺しやがった。ガッデム！　以来、レクソンとの外交は断絶されている。

爆発する太陽から逃れ、安全な場所に行き着くためには、レクソンの領地を通らねばならないが、奴らが襲いかかってくるのは明白。帝国との戦いに打ち勝ち、人類滅亡の危機を救うのが、『EPIC』の最終目的である。



▲レクソン帝国に勝たなければ太陽が爆発しなくても連邦は消滅するに違いない。いずれにせよ苦しい。



▲刻々と迫りくる太陽爆発の日。Xデーがくる前に避難しなければ！

おばさん化が進む芦部



ポリゴンはよい。あのカクカクしたのがよいのでありテクスチャーマッピングなど邪道。ポリゴンで描かれた女に興奮する自分は愚民なのか？

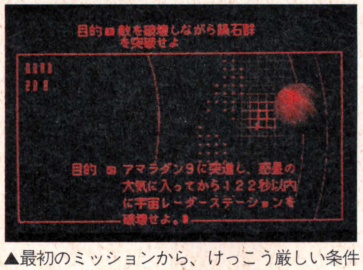
指令2 8つのミッションを成功させよ

レクソン帝国の手から人類を守る。この目的を完遂させるためには、8つあるミッションすべてを成功させねばならない。成功する確率は、連邦の超巨大なコンピュータでシミュレートした結果、2.7854パーセントと出た。

んなの無理だよな。やっぱり。というわけで人類は太陽の爆発に巻き込まれて滅亡しました。めでたしめでたし。

なんてことが許されるわけがないので、無理を承知で戦うわけである。

たとえば、最初のミッションでは、122秒以内に探宇宙の追跡システムを破壊する。こんな具合に、各ミッションには勝利条件が設定されている。条件をクリアすれば、次のミッションに進めるわけだ。厳しいミッションが続くが、逃げるわけにはいかないのだ。



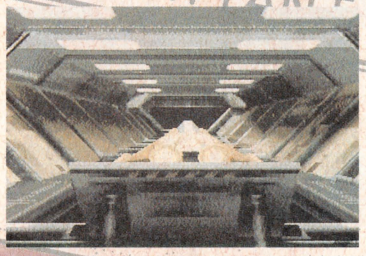
▲最初のミッションから、けっこう厳しい条件を強いられる。目的を達成するには努力が必要。

指令3 エピック戦闘機でレクソン帝国を破壊せよ

レクソン帝国を打ち破らなければ、人類に未来はない。未来を勝ち取るために連邦が用意したのがエピック戦闘機である。理不尽なまでの戦闘力を誇るレクソン帝国に、たった1機の戦闘機で立ち向かうのである。戦闘機は全部で3機用意されているので、撃墜されても望みは捨てるな。

タイトルにもなっているエピックとは伝説の鉱物。連邦の科学力では扱いが不可能なエピック鉱で戦闘機を開発できたのはなぜか？

戦闘機を設計したのは、ある宗教団体。高度な科学力を持った宗教団体がエピック鉱による戦闘機開発の協力を政府に申し出てきた。新手の布教活動とは違うらしいが、なぜこんな技術を持っていたのかは不明。しかも、設計図は1000年以上前に書かれたものらしい。謎は深まるばかりだが、スゴイことは確かだ。



▲発進するエピック戦闘機の図。人類の未来はこの小さな戦闘機にかかっているのだ！

スゴイといっても、さすがにドクターN氏のノストラダムスエンジンは積んでいないので、燃料がいる。軽自動車並みの燃費であれば安心だが、そうもいかない。となると、問題になるのが、ミッション遂行中の燃料補給。これは、宇宙空間に浮かぶイオンを採取することで解決する。エピック戦闘機って豪華装備でしょ。

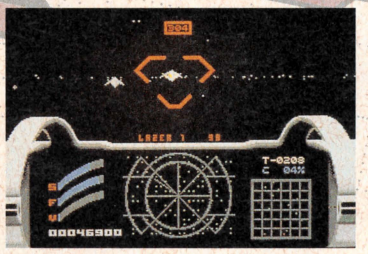
指令4 ビューポイントを変更し敵機を追撃せよ

ポリゴンの特徴は視点の変更が簡単にできること。『EPIC』でもキー一発で視点を変えられる。

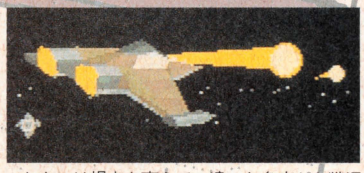
コックピットから戦況を見つめるのが基本だけれども、ときには戦闘機の外部に取りつけられたビデオカメラからの映像で、後ろや左右の状況を確認するのが、プロのパイロットといえる。

ただ、コックピット画面以外では、レーダーが表示されないので、あくまでも基本はコックピットからの視点だということを覚えておこう。

とはいうものの、戦闘機の外側からの視点から感じるスピード感はかなりのもの。精密なプレイはできなくなるが、それを補う爽快感がある。全速力で飛ぶとクラクラしてきて極上である。いつまでたってもミッションはクリアできないが、それはそれでよいかも。



▲これはコックピットから眺めた視点。ふだんはここから状況を見極めつつ、敵を撃墜させる。



▲ときには視点を変えて、違った角度から戦況を把握することも大事。ボタン一発で変更可能。



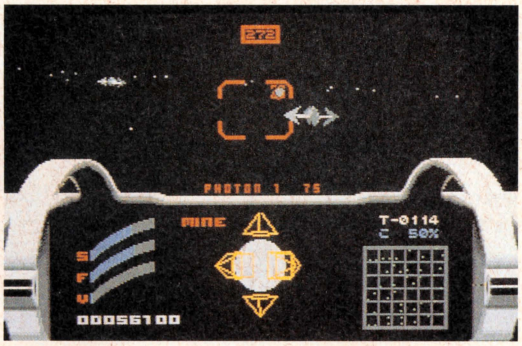
◀エピック戦闘機の勇姿に感動しつつ、敵を全滅させるのだ！

指令5 状況に合わせて武器を切り替えよ

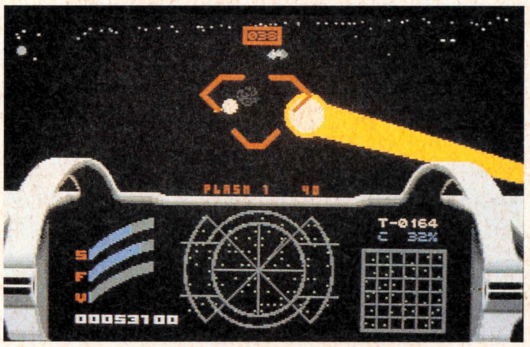
レーザー砲にフォトンビーム……。戦闘機には各種の武器を搭載することができ、その数は5種類を超える。だが、ミッションによっては使えない武器があるので注意が必要だ。

また各武器の砲弾数は決まっているので、やみくもに撃ちまくるのは禁物。照準に敵機を捉えてから、ぶっぱなせ。

おもしろいのはトラクタービーム。これは、自機の50キロ四方にある物体を採取するもので、攻撃用の武器ではない。このビームで戦闘機に必要な燃料などをとることができるわけだ。ミッションの達成には、このトラクタービームの使い方が重要なポイントだ。



▶フォトン魚雷は狙った敵機を確実に撃墜できるが、4発しか搭載されていない。



◀これはイオンビーム。2連射され、破壊力はなかなかのもの。数が撃てないのが残念。



DERBY STALLION ダービースタリオン

もう12月なんですよね。なんだか今年もアッという間だったけど、この1年を締めくくる大行事といえば？紅白でもレコード大賞でもなく、やはり有馬記念。あまり馬券を買わない人も、今年最後の運試しってことで挑戦してみてはどうでしょうか。

●アスキー☎03-5351-8484／PC-9801VX以降／1万2800円／発売中

馬のシーズン真っ盛りで思わずヒヒーン!!

天高く馬肥ゆる秋だと思っていたら、もう冬ですね。なーんかアッという間に今年も過ぎ去っていきます。早いよなー。今年を振り返ってみるとですね、競馬なんてしなかったオレが、今では有馬記念の予想をしているから世の中不思議なものです。実をいうと、オレは北海道の某港町の近くで生まれ育ったのですが、その町には競馬場も競輪場もあるんですよ。親も大のギャンブル好きだ。なのに、オレは馬にも自転車にも興味がなかったわけ。

なのに今年に入ってファミコン版の『ダービースタリオン』（以下『ダビスタ』）で調教の味を覚え、さらにパソコン版の『ダビスタ』でレースのおもしろさを知ることになるとは……。おまけに熱狂的馬マニアのうめ吉と知り合ってしまってはもう、人生の階段を踏み外したようなもの、というと大ゲサです。とはいえ『ダビスタ』によって馬のすばらしさ、レースのおもしろさを知った人ってオレだけじゃないはず。かなりたくさんいると思うぞ。

さて、今月は突然現れる税務署の実態に迫る。また、ここで『ダビスタ』の魅力をあらためて考えてみようと思います。さらに、来月号で一気に報告する読者対抗ステークスの前夜祭と銘打って、レース前の緊迫した様子をお伝えしちゃいます。いやー、もう気持ちはすでに次号の読者対抗ステークスに行っちゃってます。せっかちだな。

というわけで、今月は『ダビスタ』へのオマージュと次号へのプロローグという雰囲気でお送りいたします。

来年やること（予定だ）



もっといろんな仕事をしつつ、友達が呼べる広い部屋に住みたい。あと春先あたりに1、2カ月ほど、1人でインドに行こうかと思ってる。（中村）

私は体験した！ 音もなく忍び寄る税務署の影…

あまりカネを稼ぎすぎると突然馬主の前に現れるという税務署の人。今日は、その税務署の人と遭遇したうめ吉さん（28歳・カイ食い落ち）と電話がつながっているので、さっそくインタビューしてみました。

記者　なんでもいきなり現れたようですけど、詳しいこと聞かせてください。

うめ吉　いやー、畑仕事をしていたら、向こうの山から金色に光る物体が。

記者　まじめにお願いします。

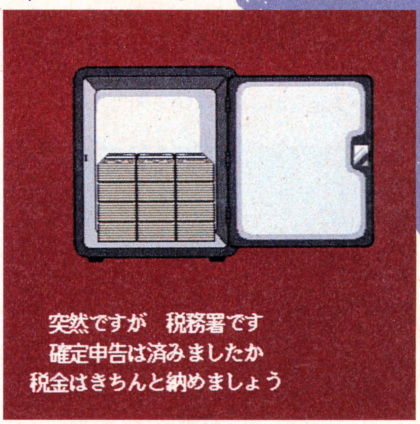
うめ吉　はい。うちの馬がよく働いてくれて、ようやく100億を超えたんですよ、資金が。そうしたら次の月にいきなり現れたかと思うと、ウチの金庫をガバッと開けて、資金の半分を奪っていきました。気がついたときにはもういませんでしたよ。

記者　で、感想のほどは？

うめ吉　まいりました。そんなに儲かっていないのに、本当の俺は（涙）。



▲資金難もようやく克服し、事業拡大に燃えるうめ吉さんの当時のスナップショット。まさかあんなことになろうとは……。

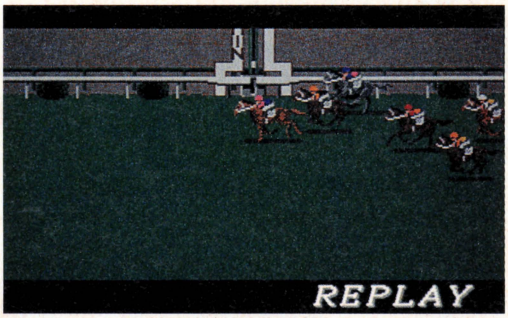


▲これが税務署襲来の決定的瞬間。1円単位までキッチリ持っていくという。馬はこのことをまだ知らない。

ここで『ダビスタ』の魅力をあらためて考える

こんにちは。中村という者です。もうかれこれ半年くらい『ダビスタ』をプレイしていますが、ここでもう一度『ダビスタ』について意見を述べてみようと思います。でもけっしてネタがないからこういうことをするわけではありません。実をいうと、次号でこのゲームの攻略が終わってしまうからなんですよ。先にネタをバラしてしまいましたが、そういうことです。

『ダビスタ』は読者の方もご存じのように、ファミコン版での発売が最初でした。その当時はまだ競馬ゲームなど数えるほどしかなく、したがってどれくらいのニーズがあるのかも不明だったのです。ところがいざ発売してみると、メーカーにも在庫がなくなるほどの大ヒットとなったのです。これはどういうことかというと、競馬ファンだけでなく、それ以外の人にも支持されたということなのですね。結果としてこの『ダビスタ』が競馬ゲームブームの火つけ役となったわけです。



▲『ダビスタ』の本当の魅力は、競馬を知っている人にしかわからないのかもしれない。でも知らなくてもおもしろいけどね。

今でこそ競馬ゲームはたくさんありますが、『ダビスタ』以上のものは、まだ出ていないと思います。というのは、『ダビスタ』はとても曖昧で漠然としたゲームだからです。特に馬に関するデータですが、本当に必要最小限の数字しか表示されません。調教の効果も数値で確認できないし、騎手は思ったより信頼できない。でも実はそこが魅力だと思うんです。なぜなら競馬自体が曖昧で漠然としたシロモノだからではないでしょうか。ほかの競馬ゲームはあくまで〝ゲーム〟であることにこだわるのに対し、『ダビスタ』はあくまで〝競馬〟にこだわっているからなのだと、オレは思うのです。

次号は注目!!

読者対抗ステークス前夜祭!

ぱっぱっぱっぱっぱらららっぱっぱららっぱっぱっぱっぱ〜。ガッコン。

すみません、ファンファーレとゲートの開く音を活字で表現してみましたが、大失敗でした。

そうなんです、いよいよ次号で読者対抗ステークスが行われます。いやー、それにしても応募がくるくる。実際にレースのほうはこの原稿を書いている2日後に行うんですが、あまりの数に恐れて、いまだ手をつけていません。まさかこんなにくるとは予想していましたけど、さすがに山積みの封書を眺めると、うれしいようなつらいような複雑な心境です。

えー、ここでもう一度レースの開催方法についてふれさせていただきます。まず第一次予選レースを開催します。これは16頭立てで行われ、上位に入賞した2頭のみ、次のレースに出馬できるのです。で、勝ち残った馬同士でまたレースを行います(第二次予選ですね)。このように進めて残った馬に中村・うめ吉・曽田の編集部3馬鹿馬マニアの愛馬3頭を加えて、最後の読者対抗ステークスの名誉を懸けて戦ってもらうのです。でも、さんざん応募してもらってから、もう1回レースの方法を掲載するって、ちょっとヘンな気もするけど、こういうことを書いて読者をあおる意味があるので気にしないでね。

なお、ステークスで見事優勝した馬とその馬主さんには、賞状をお送りしますが、それだけではぜんぜん納得しないと思うので賞品も用意します。今のところ〝馬グッズセット〟としか言えませんが、きっとスゴいものに違いありません。

さて、ざっと応募者のみなさんのディスクと用紙を見てみましたが、やはり1人で何枚ものディスクを送ってきた人がいます。同じ人が出した馬は、全部一次予選の同じレースで走らせます。文句は言わせません。ま、本当に強い馬ならどんなレースに出しても勝てるんですから、どっちにしろ同じことですけどね。

あと、料金不足の人も何人かいたぞ。3.5インチのディスクをケースに入れて送ると、62円じゃ届かないんだぞ。たしかに、郵便局に持っていって、重さを量ってもらうのって、面倒くさいんだよなぁ。でも、せっかくのディスクが、コンプ編集部に届かなかったら、それこそ、努力が水の泡! 気をつけて送ろうね。



▲こんなに送られてくるとはねー。しかもこれは一部なのだ。どんな展開が待っているのか今からドキドキ。

で、送られてきた馬ですが、どれも強そうで今から楽しみです。3冠馬4冠馬はあたりまえ! って感じです。ワクワクするー。

ちなみに余談ですが、一次予選を行ったのは11月7日。そう、菊花賞と一緒です。とことん馬が好きだなー、オレ(中村)もうめ吉も。



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウェア法的保護監視機構

ACCS
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
Association of Copyright for Computer Software
〒112 東京都文京区大塚5-40-18友成フォーサイトビル5F
著作権ホットライン TEL 03-5976-5178 FAX 03-5976-5177



《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディング
㈲アーマット
㈱アイ・エル・シー
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アップルコンピュータ㈱
アドビシステムズジャパン
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
アルテック㈱
イーディーコントライブ㈱
㈲苗ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
ウッドランド㈱
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
カテナ㈱
㈱カプコン
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クラフト㈱
㈱クリエイトトーワ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱グローバルデータ通信
㈱ケーエスピー
研彩館インターナショナル㈱
㈱建設システム
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
さくら共同法律事務所
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱シャノアール
㈱シュールド・ウェーブ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲新興建築サービス
㈱新進商会
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェフロ
㈱ジャストシステム
ジュピターフロモーション㈱
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトフロ㈱
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダイナラブジャパン㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱データフラン
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本電子専門学校
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
ハル教育システム㈱
㈱ハンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ビーエーエス
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
ビング㈱
ヒー・シー・エー㈱
㈱ヒック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
福井コンピュータ㈱
富士ソフトウエア㈱
㈱フタバ図書
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱プレインテック
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ほくさんソフテック
ポーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
㈱マイクロコア
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
マイクロフローズジャパン㈱
㈱マクロス
松村信夫法律事務所
㈱まつもと
緑電子㈱
宮崎市民共同法律事務所
㈱ミュージックネットワーク
ミリオンエンターフライズ㈱
㈱ミルキーウェイ
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ユーテス
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈93. 8. 31現在〉

8月31日現在、175社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております

FANTASY SENSATION

DRAGON MAGAZINE 1

11月30日発売
600yen
(本体583円)

月刊ドラゴンマガジン

●特別ふろく
赤井孝美オリジナルポスター

●大好評連載陣

異形三国志
ガモスの魔剣
高千穂遙&美樹本晴彦

風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ

マトゥルスの血族
沢田一

ソード・ワールドRPGリプレイ
死せる村の恐怖【前編】
清松みゆき&中村恵美

PARADISE FLEET

ソード・ワールドRPGアドベンチャー
たったひとつの冴えたやりかた【前編】
山本弘&田中久仁彦

スレイヤーズSP
神坂一&あらいずみるい

百星聖戦紀
ル・ルーの五乱星
ひかわ玲子&うたたねひろゆき

でたとこプリンセス
奥田ひとし

ロードスランリプレイ
白い悪魔の夜【後編】
正木晃とグループSNE&士貴智志

エクウス
吉岡平&高田明美

CROSSING GAME VI
やまむらはじめ

メルヴィ&カシム
いずなる星の下に
平木忍&竹井正樹

●巻頭特集
風の大陸特集
竹河聖　いのまたむつみ　山田章博　若菜等+Ki

コンピュータゲーム特集
スレイヤーズ&ドラゴンハーフ

ヴェルバーサーガ特集
結城信輝

定価490円(税込)

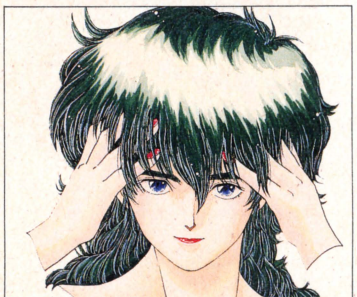
月刊コミックドラゴン

●大人気カラー連載
サイレントメビウス　麻宮騎亜
魔童タイガ　井荻寿一



ますます好調!
創刊第2号!!
12月9日発売

富士見ファンタジアコミックス



MARCY 1
砂倉そーいち　定価900円(税込)
11月25日発売予定



機神幻想ルーンマスカー2
出渕裕　定価900円(税込)
近日発売予定

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14　電話(03)3261-5375代　振替／東京7-86044

27

TABLETALK RPG

コンプRPG月報



イラスト／みらいや

冬も本番！　寒さもきびしくなってきたけれど、年末年始にかけて新作ゲームは続々と発売される熱い状況にある！　こういうときこそ今発売中のコンプRPG第9号で最新情報を入手して、キミの探しているゲームを見つけてほしい！



真冬に恐怖を堪能する！　これも〈妖魔夜行〉の楽しみ方なんだ！

レイ★さあ、先月号でも紹介した「妖魔夜行」を今月も深く掘り下げていこうじゃないか！

エイツ◆はい。まず巻頭では〝追跡！　東京妖魔夜行〟と銘打ちまして、〝TOKYO妖魔マップ〟と〝探訪TOKYO妖魔スポット〟を特集しています。

レイ★その〝TOKYO妖魔マップ〟では「妖魔夜行」にゆかりのある、〈井の頭公園〉や〈青山墓地〉、〈サンシャイン60〉などが紹介されているんだよな。

エイツ◆内容については本誌コンプRPGの118ページから、詳しいレポートが掲載されているので、読まれた方は一度訪れてみるのも一興でしょう（笑）。

レイ★そして〝探訪TOKYO妖魔スポット〟では。

エイツ◆〈将門の首塚〉や台東区にある〈鬼子母神〉、中野区の〈哲学堂公園〉など、東京に点在する妖魔スポットをあますところなく紹介しています。

レイ★これらにも一度は行ってみたいもんだね。

エイツ◆これから寒さはますますきびしくなりますが、「妖魔夜行」の世界には関係ないようですね（笑）。

レイ★TOKYOに四季はあまり関係ないからな。

エイツ◆まさに妖魔の都、〈魔都TOKYO〉（笑）。

レイ★みんなもコンプRPGでその世界にひたろう！

光風の礼拝堂

コンプティーク支部教会

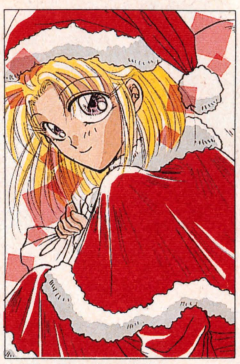
レイ★みんなに親しまれてきた、この礼拝堂支部教会も来月号でひとまずおしまい。

エイツ◆これまで本当にありがとうございました。

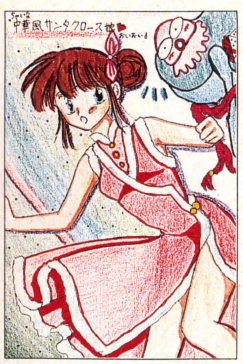
レイ★これからは本誌コンプRPGに投稿をよろしくね（笑）。



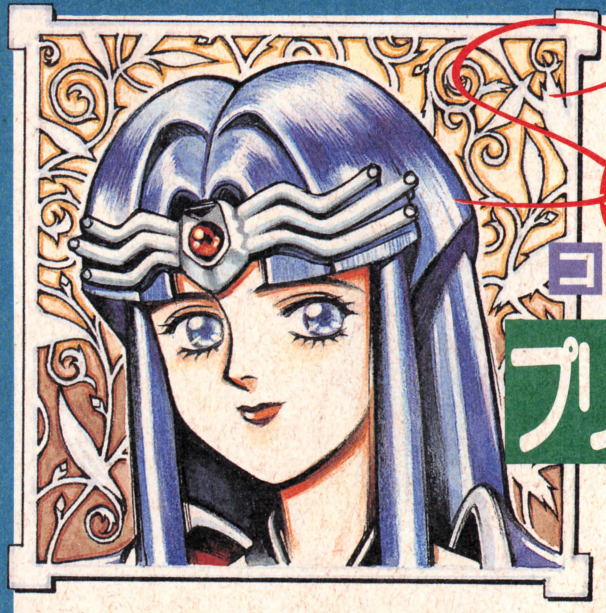
▲大阪府・NTT



▲岡山県・東城桐人



▲北海道・みりなみらいな



Saint Princess 超女王様伝説

★セント★プリンセス

コンプティーク出張版

プリンセス★ファイト!

第3話／プロジェクト・ダーク

このコーナーも今月からいよいよ本格的に展開するぞ！　闇姫なんて謎の敵も出てきて、ますます気が抜けないね。ところで角川スニーカー・G文庫の「超女王様伝説」はもう買ってくれたかな？

(監修)菊池たけし＆St.世界館　(え)橋野一顕＆下北沢鈴成

ストーンを破砕！いけない下僕におしおきだ！

岩石怪獣ストーンを操って聖姫すべてを手に入れ夢のハーレムを創ろうとした悪の下僕の野望は〝聖金姫〟〝聖水姫〟〝聖火姫〟の３人と、怒りに燃えた78人の勇者によって阻止された。さすがに戦いに慣れてきたのか、前回よりもはるかに勝者の数は多かったようである。

ちなみに悪に堕ちた下僕は、戦いに参加しなかった聖土姫のムチによってビシバシに再教育され、忠実な下僕に戻れたそうだ(笑)。

ところでストーン自体は千葉県出身の女の子勇者リアーネの「こんなかわいい顔をした怪獣を壊すなんてかわいそう」という意見により、聖金姫が組み立てて管理することになった。

いま聖金姫の神殿があるウェンディア山脈に行けばタルゴーレム・シリーズにまじってボ〜ッと立ち尽くすストーンが見られることだろう(笑)。

第2回プリンセス★ファイト

結果発表

今月の勝ち聖姫は以下のとおりだ。さて、君は勝てただろうか？

先鋒 —— 聖金姫

次鋒 —— 聖水姫

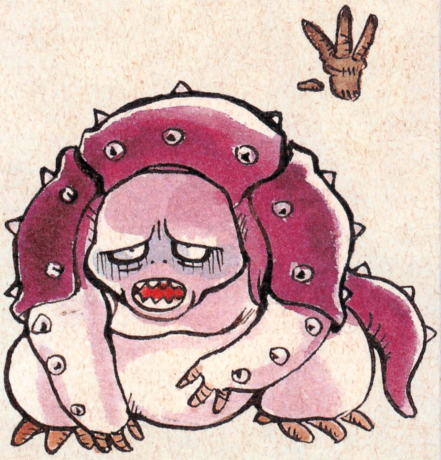
大将 —— 聖火姫

金 水 火 と書いた人に、チケット5クィーン分を進呈!!

次々と襲いくる怪獣たち!

今回の岩石怪獣ストーンを撃破して喜ぶ聖姫と勇者たちの前に、古代神のしもべ〝闇姫〟と名乗る謎の挑戦者が現れた！　その敵は嵐にのって出現し、暗黒怪獣クラーイを聖姫たちにぶつけてきたのだ。
むろん、姫たちはその謎の敵に攻撃を加えようとしたが、触れると根暗になってしまうというクラーイの暗黒ガスと、聖木姫そっくりの姿をした(！)闇姫の力によって退けられてしまったのである。
クラーイをその場に残して虚空に飛び去った闇姫を追いかけるためには、まず彼女の連れてきた暗黒怪獣クラーイを倒すしかないのだ！

敵 暗黒怪獣 クラーイ



DATA

身長：5ｍ
体重：3ｔ
特殊能力：口から吐く暗黒ガスに触れたものは精神的に落ち込み、戦う気力をなくしてしまう。また、背中のトゲには毒もある。
備考：闇姫によって対聖姫用の怪獣として創造された怪獣。女の子である聖姫が生理的嫌悪をもよおすような面構えをしている。

MAP

クラーイが出現したのは大陸最大の森であるアルクスタ大森林だ！



味方 セント★プリンセス

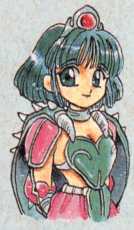
このなかから3人選ぶんだ!

セント・フレイム 聖火姫



ホッ〜ホホホホホホ！　どう、今回の私の活躍ぶり！　この攻撃力をもってすれば、根暗怪獣なんて一撃でやっつけられるわよ♥

セント・アクア 聖水姫



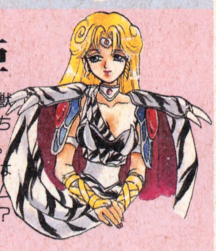
フレイムったら敵の名前はちゃんと覚えなきゃダメでしょ。賢いアナタなら誰を最初に選ぶべきかちゃんとわかってるわよね。

セント・ウッド 聖木姫



ううう…今回の怪獣さんって、なんだかちょっと気持ち悪いかも…。あの虚ろな目つきがやだなぁ。あ〜ん、戦いたくないよぉ〜。

セント・ゴールド 聖金姫



あらあら、今回の怪獣ったらずいぶんと落ち込んだ顔してるのね。ちょっと私の趣味とは違うわねぇ。ハンサムな怪獣っていないの？

セント・ソイル 聖土姫



……私は根暗は嫌いだ。

聖戦を勝ち抜くための 超よくわかるルール 解説

このゲームのルールはいたって簡単。要は上にある怪獣のデータを参考にして右の5人の聖姫のなかから戦いに同行してほしい3人を選ぶだけなのだ。
ただし、どういう順番で聖姫を連れていくかも重要だから注意してほしいぞ！

超女王様質問箱 白い鵺に跨れ!

ウッドでぇす♥　このスペースではセント★プリへの質問にお答えしていきまぁす。

Q

コンプRPG9号のP200にある対戦表ではタルゴーレムDX対ルーンナイトの部分が両者とも「勝利」になっているが、これはどういうことか？
石川県／市川博司さん

A

ごめんなさぁ〜い！　これは完璧なミスですぅ！　これはタルゴーレムDXの負けが正しい結果でした。超女王様になりかわって私が懺悔しますぅ〜。本当にごめんなさぁ〜い。

応募の方法

応募の方法はいたって簡単。右のハガキ例を参照して3人の聖姫の名前を書き込むだけだ。ただし並べる順番も重要だから、その点だけは注意してほしい。
みごと怪獣を倒せたら、素晴らしくも妖しい超女王様グッズと交換できる〝超豪華粗品チケット〟が送られるのだ。しかし、勝者多数の場合には先着100名までとなるので応募はお早めに！

〒160
住所：東京都新宿区坂町27-5
氏名：昆布 定子
年齢：18歳
電話番号：03-3226-3110
職業(学年)：高3
「暗黒怪獣クラーイに勝てる聖姫は誰だ!?」
①聖木姫
②聖金姫
③聖土姫
自分のキャラクターの名前
勇者ランディー

締め切りは12月20日(必着)だ!

あて先：〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビルディング 角川書店 コンプRPG編集部「プリンセス★ファイト③」係まで



▼椅子から立ち上がってハイパーT&Tを熱演する安田均先生！





▲とても陽気なフォーチュン・クエストのプレイヤー。

コンプティーク創刊10周年記念
角川スニーカー・G文庫創刊記念

テーブルトークRPGコンベンションリポート



有名ゲームデザイナーの先生方を招いて11月3日に東京の五反田で行われた角川テーブルトークRPGコンベンションは大盛況のうちに終了したが、ここでそのときの様子を紹介しよう。少しでも会場の雰囲気を味わってもらえれば幸いだ。

▼プレイヤーに親切にルールを解説している清松みゆき先生。



▼スタッフも人の子。疲れて、ちょっと居眠り中……。

只今、ダウン中！



▲G文庫即売会の様子。これだけあった本がまたたく間に売り切れに！



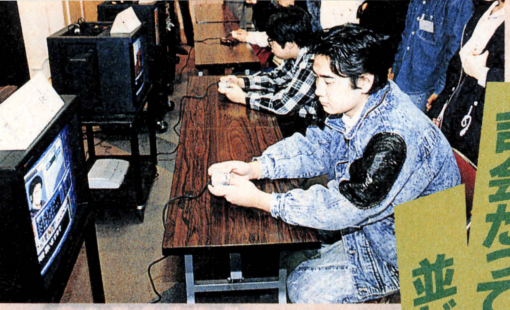
◀マスター控え室で細江ひろみ先生のおちゃめな一面を見た！

1993.11.3.広大な

まずはここにずらっと並べられた写真の数々を見てほしい！　今回のコンベンションでは11種類のゲームシステムに対して、合計46卓のテーブルが用意されたのだが、どこを見ても実に楽しげなプレイ風景だ。

椅子から立ち上がって身ぶり手ぶりを交えながら説明するゲームマスターと、今日会ったばかりの人間同士とはとても思えないほど息のピッタリ合ったプレイヤーたちによって4時間のプレイ時間もあっという間に過ぎ去ってしまった。

まさしく、ゲームデザイナーとしての衣



▲展示されていたゲームを遊ぶ参加者の面々。みんな真剣そうである。



▶新発売のガープスマスタースクリーンを使ってプレイする友野詳先生。



▶ガープス・リングドリームは全員でガッツポーズ！

司会だって並じゃない!!

'93

名馬由美&笠原留美！



◀見よ、この会場の広さを！これほど大がかりなRPGコンベンションはなかなかない。



▶ORGの大貫ひろみ先生のテーブルはもちろん「ダブルムーン伝説」だ！



◀カメラに向かってVサインサービスは「アルス・マグナ」の松本富之先生だ。

GAME THE HEAVEN

コンプティーク編集部発行SPかわら版・第9号

筋書きを決めるのはア・ナ・タです!!

登場人物全員が、どことなく怪しい。ストーリーは刻々と展開していくが、いまだに犯人の見当さえつかない。このインタラクティブドラマ「ゲーム・ザ・ヘブン」(毎週日曜日朝9時40分〜45分・WOWOW)は、午前8時から120分にわたって放映されている子供番組「アシッド・キッズ」内で流れる5分間のショートドラマだ。誰が犯人なのかを決定づけるのは、視聴者&コンプティーク読者だ。一見バラバラに見えるシーンをつなぎ合わせて、この殺人事件を解決に導いてほしい!!

ACCESS POINT▶



▲長島はユリ子に「全テヲ思ヒ出シマシタカ？」とカードで問いかける。だがユリ子には心あたりがない。いったい何を思い出せというのか。

STORY▶

第33話(12月5日)〜第36話(1月9日)

ユリ子は、不審な音をたどり、小部屋の押し入れの前に着いた。ふすまを開けようとするユリ子。その瞬間、中から手が突き出てきた。押し入れの中には、長島がいた。長島はユリ子に次々とカードを投げつける。その長島の背後に、額から血を流して倒れているヒカルの姿があった。

その頃、麻屋とアツ子は地下室の中を調べていた。そこへユリ子の悲鳴が。慌てて叫び声のほうへ行ってみると、小部屋にユリ子とヒカルが倒れていた。さらに日本間のほうから、ガラスの割れる音がし、麻屋が駆けつける。そこには大山吾二郎の日記が落ちていた。

ユリ子はアツ子が、ヒカルは麻屋が介抱することにした。麻屋はヒカルの枕もとで、日記を読み返した。そして、吾二郎が何か大きな実験を、この別荘でやっていたことを知る。

麻屋は実験室を探し出すため、アツ子をユリ子のそばから連れ出す。残ったユリ子は、起き上がり、長島が投げたカードを見ていた。



▲吾二郎の日記には、〝実験〟〝費用〟〝長島君を巻き込んだ…〟と気にかかる記述があった。吾二郎はこの別荘でどんな実験を行っていたのか。



▲別荘のどこかに実験室があるとふんだ麻屋は、アツ子を連れ出す。残されたユリ子は、急に何かを思い出したかのように飛び起きる。



▲ユリ子は「全テヲ知リタイノナラ、台所ノ下カラ地下室ヘ行ケ」という長島の指示に従う。そこには、問題の実験室があった。

犯人は誰だ!?

ストーリーも大詰めを迎え、そろそろ犯人を暴きたい。その犯人が誰なのかを決めるのは、キミなのだ！　12月末日までに、キミの考える犯人とその推理をアクセスしよう。



ユリ子　(小川範子)
故・大山吾二郎の一人娘。予知能力を持ち、遊体離脱もする。別荘に移り住んでから、記憶の奥に眠っていたものが起き出したようだ。鏡台の引き出しにしまっている〝秘密の花園〟の本が、記憶を甦らせたのか……。



ヒカル　(堀川早苗)
ユリ子の異父姉。不思議な力(破壊力)を持つ。吾二郎が殺される前日、ユリ子の夢に出てきた、黒ずくめ女でもある。また、〝母親が死んだのは、ユリ子のせいだ〟という。母の敵をとろうとしているのだろうか。



長島　(菊池孝典)
フランス生まれ。吾二郎が経営していたレストランチェーンの元コック長。以前から、吾二郎とは親密な関係があったらしい。言葉が不自由で、カードで筆談をするが、何やら事件の鍵を握っているらしい。



アツ子　(中山忍)
突然、私立探偵・麻屋の事務所の前に現れた謎の女。何者かに、ゴミ袋に入れられ連れてこられたというが正体は不明。麻屋の助手として事件捜査に加わる。初対面のユリ子に、〝アナタが殺したのか〟と言い放つ。



麻屋　(田口トモロヲ)
ユリ子が呼び寄せた私立探偵。この事件に携わるうちに、「この事件は、とても個人的なもの」と言う。麻屋と吾二郎との間に、何かつながりがあるのか。それは父親がいないという麻屋の生い立ちに関係するのか。

▶アクセスの方法
①「ニフティ・サーブ」による方法
●テレビフォーラム(FTV)＝「BS/WOWOW」
●知識計画　NAPLPS　フォーラム(FKDI)＝「アシッド・キッズ」
㊐ニフティ㈱メンバーサービス部
☎03-5471-5806
②「EYE-NET」による方法
●ゲーム・ザ・ヘブン(#2411)
●アシッド・キッズ(#2412)
●電子メールのあて先は ID＝XGS001まで。
㊐㈱フジミックEYE-NETセンター
☎03-3557-1738
③ハガキ・封書による方法
●WOWOW＝〒171　東京都豊島区西池袋1-11-1 日本衛星放送㈱「ゲーム・ザ・ヘブン」係
●コンプティーク＝〒160　東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部「ゲーム・ザ・ヘブン」係

WOWOW
World Entertainment Station

撮影／尹哲郎　協力／WOWOW(日本衛星放送)

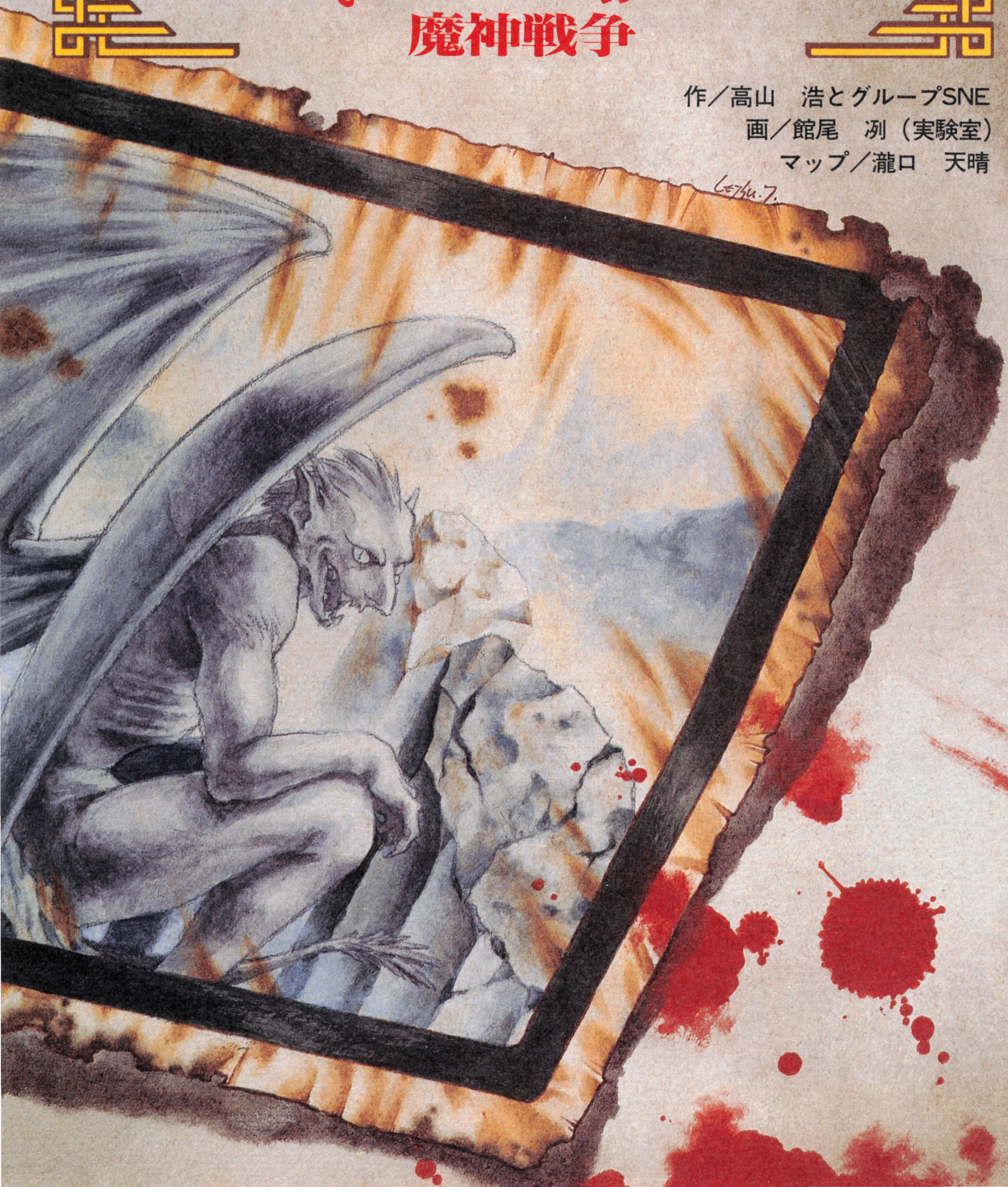
TRPG誌上ライブ

新ロードス島戦記

Record of Lodoss War

魔神戦争

作／高山　浩とグループSNE
画／館尾　冽（実験室）
マップ／瀧口　天晴



Episode 6 魔神王現る!?

ドラゴンアイからドラゴンブレスへ。いろいろと困難な事件に巻き込まれたものの、無事にデイハイム卿を送り届けてホッと一息つく一行。しかし、その前に現れた一人の魔術師が、新たな事件の始まりを予感させた。謎の魔術師は、いったい何の目的で来たのか？　気になるその内容がいよいよ明らかに！！！

ロードス南部にデーモンうようよ

GM　みなさん今日は。今回のリプレイは、いつものように神戸からではなく、東京のとあるホテルからお届けします。というのは本日、五反田で行われた角川書店主催のテーブルトーク・ロールプレイングゲーム・コンベンション（長い！）のためにプレイヤーともども上京しているからです。

オーディア　東京に来た夜ぐらい遊ばせてよ〜。べつにジュリアナ東京に行きたいとは言わないけど(笑)。

GM　ごめんなさ〜い。でも、GMもコンベンションとのダブルヘッダーでクタクタなんですよぉ。大会レポートはロードス島商店にまかせるとして、新ロードス島戦記 魔神戦争編いってみよう！

アジール　前回はドラゴンブレスの会議室で騒ぎが起こったところまででしたね。

ティエル　盛り上げといて中断するなんて汚いぞ！

GM　わかった、わかった。偉いさんたちがいる会議室に謎の魔術師が入って行った数分後、中から「なんだって！」とか「そんなバカな」などという叫び声が飛び交っているのが漏れ聞こえてきたところから再開しよう。

ミレウス　デイハイム卿の身になにかあれば僕の責任問題です。あわてて会議室に飛び込みます。

GM　会議室の中は騒然としているんだけど、別に戦闘が起こった様子はないよ。

ティエル　ちっ、戦闘じゃないのか。

オーディア　だったら何の騒ぎなのかしら？

GM　それは偉いさんに聞いてみなくちゃわからないだろうね。それから、謎の魔術師の姿は見えないよ。

ティエル　テ、テレポートの呪文か？　だとすると、かなり高レベルだな。もしかして名前はウォートだったりして……

ミレウス　ご無事ですか、閣下？　とデイハイム卿に尋ねてみますけど。

GM　うむ、心配無用。無礼な魔術師が荒唐無稽な話をしていっただけだ。信じられん……だが、あれだけの魔力を持った魔術師が嘘を言うためだけにやって来たとも思えんし……

ミレウス　閣下、お気を確かに！　いったい、どんな話をしていったのですか？

ヴォルク　うぉ〜猛烈に知りたいぞ！

GM　デイハイム卿は、その件については後で話すから会議が終わるまで外で待つようにと指示する。

ティエル　待つ、おとなしく待つから早く教えてくれ！

GM　待つこと2時間、ようやく会議が終わりディハイム卿たちが部屋から出てくる。

アジール　待ちくたびれましたです。

ミレウス　閣下、魔術師の話とは？

GM　うむ、君たちも知ってのとおり、この会議の議題はもともとモス南部の小国スカードの大守とその娘が行方不明になった件についてだったわけだ。

ミレウス　そうでしたっけ？　忘れてました。

ティエル　お〜い、お前は鳥頭か(笑)？

GM　ところが、あの魔術師によると、そのスカードから南部一帯に多数の魔族、つまりデーモンたちが徘徊していると言うのだ。それだけではない、あいつは、魔神王がロードスに現れたと断言しおった。

ティエル　魔神というと、腐ったものとか食べると皮膚にできるブツブツとか？

ヴォルク　そりゃジンマシンじゃ！

オーディア　魔神王って強いの？

アジール　強いもなにも、魔神王はデーモンたちの総元締めであります。今までわたくしたちが相手にしてきたようなのは、下っぱもいいところです。

ティエル　オレの知識によると、魔神は別の世界からやって来る魔法的な存在で、武力も魔力も人間の想像を超えた奴らしいぜ。

ミレウス　(自信たっぷりに)そんなのにかかったら、僕たちなんか木端微塵ですね。

オーディア　いちおう竜騎士なんだから、もっと自信をもってよね(笑)。

GM　というわけでデイハイム卿たちは、事の真偽とか対策について、引き続き協議を続けるらしい。

ミレウス　真偽っていってもデータが何もないんじゃ……あっ、もしかして！

GM　ピンポン、ピンポ〜ン！　一番暇そうな君たちに偵察に行ってほしいということなのだ。

ヴォルク　オレたちゃ兵隊じゃねぇ〜ぞ。でも、馬をくれるんだったら行ってもいいかな？

前号までのあらすじ

英雄戦争をさかのぼること30余年、〝呪われた島〟と呼ばれるロードス島。のちに魔神戦争といわれる時代だが、いまはまだ平穏なころだ。

そんなとき、ドラゴンアイ・ハイランドで5人の若者がめぐり会った。以後、行動をともにするようになった彼らは、会議に出席する貴族の護衛のため、ドラゴンブレスへと旅立った。

山賊との戦闘、鏡の森から盗まれた黄金樹の奪回などの出来事をへて、ようやくドラゴンブレスにたどり着いた。会議が終わるのを待つ一行。その前に現れた一人の魔術師が会議室に入って行くと、中から驚きの声が上がった…。

GM　デイハイム卿は、馬は迅速な任務遂行には必要だからなと納得して、5頭の馬を用立ててくれる。

ヴォルク　まったく、いい金づるだぜ(笑)。

アジール　またまた恩を売るいい機会です。

オーディア　ミレウスを一人で行かせるわけにはいかないわね(笑)。

ミレウス　うう、みんなありがとう(涙)。

ティエル　まったくロードスの歴史で一番頼りない主人公だな。

アジール　将来性を期待しましょう、オッドアイの(笑)。

GM　では目的地スカードについての情報をお伝えしよう。地図にあるようにスカードは険しい山の中にある都市国家だ。モスを構成する国のひとつなんだけど、その中でも最も小さい国のひとつになる。だからドラゴンなんたらという名前を冠してはいないというわけだ。

アジール　これはまた近づくのが大変そうですね。馬でも大丈夫ですか？

GM　スカードまではね。そこから南にはちゃんとした街道は存在しないから、馬だとかえって遅くなっちゃうだろうけど。

ミレウス　都市国家ということは、国といっても、街ひとつだけってことですか？

GM　そう、近くには小規模な集落があるだけだ。もっとも山の地下には石の王国と呼ばれるドワーフ族の国があるんだけどね。

ヴォルク　ここの盗賊ギルドに行ってみるけど、他に何かわからないかな？

GM　あとは政治情勢ぐらいかな。どうもドラゴンスケールがスカードを傘下におさめたいらしくて、ここ数年、無理難題をふっかけているらしいよ。でも、大守がなかなかの人物らしくて、なんとかしのいでるらしい。それに、大守はハイランドの皇女を后に迎えていることもあって、ドラゴンスケールの思いどおりにはなってないということだ。

アジール　ということは、大守が行方不明になった陰には、ドラゴンスケールの存在がある可能性もあるわけですね。

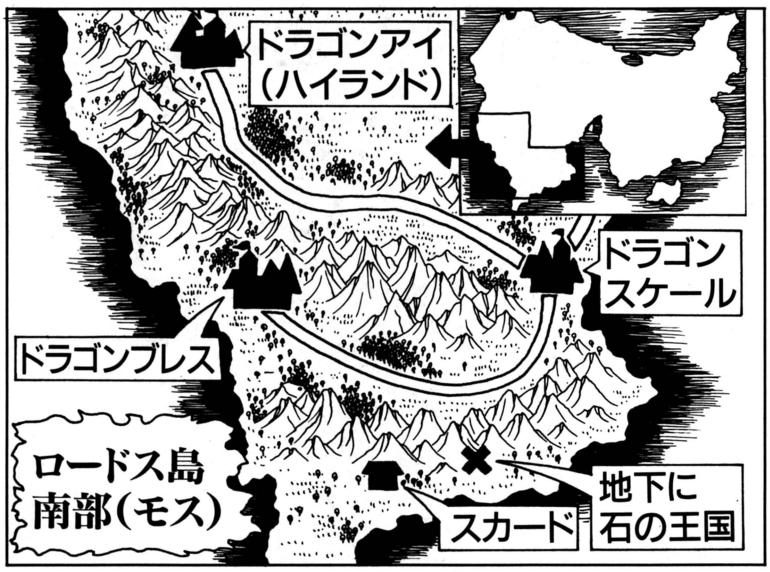
GM　ちなみに世継ぎとしては、ハイランドの皇女との間にもうけた皇子がいて、そろそろ16、17歳になっているらしい。彼もなかなか才能があると評判で、大守も一流の剣術指南や賢者を雇っているそうだ。彼らの名前がベルドとかウォートとかいうってことも聞けたかもしれない。

ミレウス　最大の資源は人材だっていう国なんですね。

ティエル　まあ、情報だけ仕入れてもどうしようもない。早く出発しようぜ！

ミレウス　そうですね。では、轡を並べて馬を走らせましょう。オーディアさん、馬の乗り方は僕が教えてあげますからね。

アジール　水を得た魚ならぬ、馬を得た騎士ってわけですか(笑)。



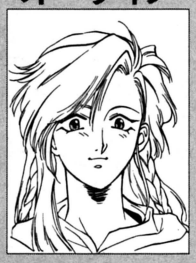
キャラクター紹介

ミレウス



ハイランドの貴族の長男。竜騎士選考会を経て自分の竜・オッドアイを手に入れたことから、名誉ある竜騎士になった。剣技はかなり優秀だが、ちょっと頼りない。16歳。

オーディア



ライデンの悪徳商人の娘。親が決めた婚約者に嫌気がさし、モスのファリス寺院に逃げ込んで司祭となった。しつこい婚約者から逃れるため、ミレウスとともに旅に出る。18歳。

ヴォルク



白竜山脈のふもとの大商人の息子として生まれながら、なぜか盗賊になってしまった親不幸者。外見がよいのが自慢で、見境なしに女性を口説く女たらしでもある。20歳。

ティエル



鏡の森出身のハーフエルフ。父親が人間だが、行方不明で素性も知れない。攻撃魔法を求めて賢者の学院に入学するが、学院の方針に合わず放校に。かなりのひねくれ者。21歳。

アジール



炎の部族の神官の家に生まれたシャーマン。政略結婚させられているため妻子持ち。敵対する風の部族を一掃する力を求め、ロードス中を旅してまわる。もうすぐ30を迎える29歳。

スカード無残！街は死屍累々

GM　パッカラ、パッカラと馬を南に走らせると、２日ほどでスカードの近くまでたどり着いたよ。

ミレウス　え、何事もなかったんですか？　運が向いてきたのかな？

GM　そう、何もなかった。それどころか、すれ違う旅人さえまったくいなかったよ。

ミレウス　ガ〜ン、またまた嫌な予感がする。

アジール　デーモンが本当にいるか確かめにきただけなんですから、見かけたら速攻で帰りましょうね。

ミレウス　そんなことしたら子供の使いじゃないんだからって言われそうですけど……

GM　そろそろスカードの街が見えてきた。城壁に囲まれた小さな街なんだけど、ここから見る限り人のいる気配がない。

アジール　他に気がつくことはありませんか？

GM　う〜ん、生活の煙も上がってないし、動くものがなにも見えないよ。まあ、この距離だと細かいところまでは見えないけど。

ティエル　目をこらしてみるけど、城壁とか城門とかがブチ壊れてたりしない？

GM　うん、一部は壊れているように見える。でも、城門は開いているだけで壊れちゃいないようだ。

ミレウス　中に入ってちょっと様子を見ましょう。

ヴォルク　待て待て、もう少し近づいてからでも遅くはないぞ。

GM　もう少し近づくと、城門のあたりには兵士の死体がゴロゴロと転がっているのが見えてくる。

ティエル　一番イヤなパターンだぜ。

ヴォルク　血を流したり、傷を負って倒れてるように見える？

GM　そうだね。傷の原因まではわからないけど。

アジール　じゃあ疫病の可能性は低いですね。

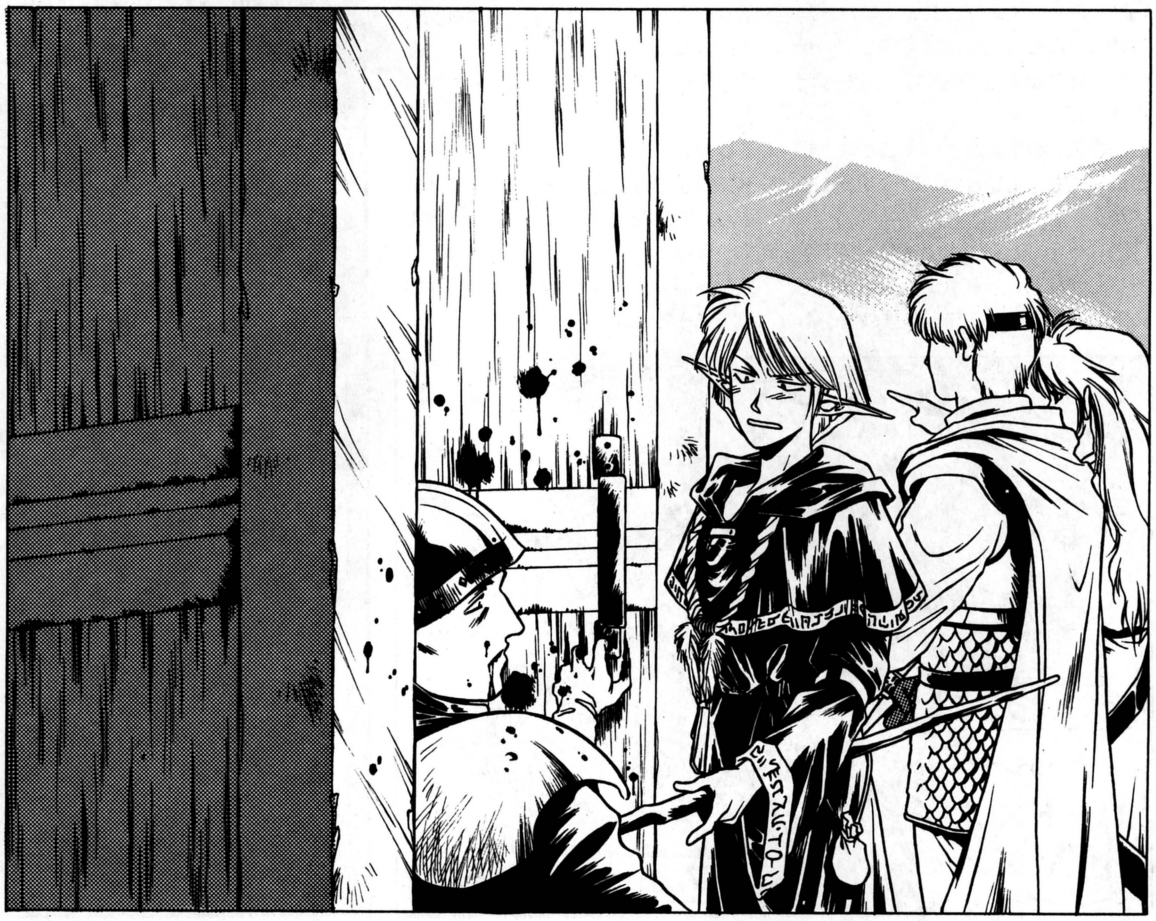
オーディア　とりあえず城門まで行きましょう。

GM　そこまで行けば兵士たちが鋭い爪で引き裂かれたり、魔法によって殺されているのがわかる。死体の状態から見て、２、３日前のことのようだ。

ミレウス　生存者がいないかどうか街を調べましょう。いるなら救出しなくては。

ティエル　ちょっと待った！　ここはオレのビジョンっていう呪文で偵察するべきだぜ。

アジール　視線だけを飛ばす便利な呪文ですね。



ヴォルク　攻撃用じゃない呪文も知ってたんだな(笑)。

ティエル　うっせい！　まずは相手にどの呪文が効くか調べておくのが優秀な魔術師なんだよ。万物の根源たるマナよ、オレの魅力的な視線を飛ばしたまえ……

ヴォルク　お前のひねくれた目が宙に浮かんで飛んで行くわけか(笑)。

GM　城門から中に入ると――といっても視線だけだけど――ばたばたと兵士や一般市民の死体が転がっている。あ、ここで魔術スキル・チェックをしてみて、ティエル君。

ティエル　(サイコロをふって)成功。

GM　ちゃんと鎧を着ている兵士があまりいないことから、奇襲を受けたんじゃないかと想像できるよ。で、どこへ向かう？　とりあえず目立つ建物といえばマイリー神殿とか王城ぐらいだけど。

ティエル　じゃ城だな。目ん玉を城に向かって動かそう。

GM　ではもう一度魔術スキルをふってみて。

ティエル　(サイコロをふって)当然、成功。

GM　城に着くまでにも死体があるんだけど、街の規模から考えるとかなり少ない。

アジール　ということは、全滅したわけじゃないようですね。

ミレウス　どこかに避難してるのかな？

ティエル　とにかく城に突入してみるぜ。

GM　城門は完全に壊されているから視線を妨げるものはない。ところが城の中に入った途端、一瞬デーモンらしき姿が見えたかと思うと、次の瞬間ふっと呪文が解けてしまう。

ヴォルク　潰されたか!?

ティエル　目が痛て～よ～(笑)。

アジール　ミレウス、生存者がいましたけど助けに行きますか(笑)。

ミレウス　ドラゴンブレスに帰りましょう。デーモンを確認できましたから。

オーディア　え、でも生き残りがどこかにいるはずでしょ？

ヴォルク　とはいえ、街ひとつを滅ぼしたデーモンに対して５人で突っ込むのはな……

アジール　ここはいったん帰って、軍隊を率いて再挑戦というのがよろしいのでは？

ティエル　決断は隊長さんにまかせようぜ。どうするミレウス？

ミレウス　う～ん、やっぱり帰りましょう。スカードが滅びたという情報を持ち帰るのも大切な任務です、よね？(と、皆に同意を求める)

オーディア　デイハイム卿に怒られても知らないわよ。

ヴォルク　じゃ、全員一致ということで(どこがじゃ)引き返そう。

GM　というわけでスカードの街を出てドラゴンブレスへ引き返そうとする。と、まだ街が見えるあたりで向こうから近づいてくる３人連れが見えてくる。

ミレウス　どんな格好をしてますか？

GM　男２人、女１人で、男は賢そうな若者と40ぐらいの渋いおっさん。女性はボーイッシュで魅力的な若い娘だ。

ヴォルク　！！！！

GM　３人とも鎧と武器で身をかためている。若い男の鎧にはスカードの紋章がついているのが見える。

ヴォルク　何者だ！　と誰何(すいか)しよう。

GM　そちらこそ何者と言いたいとこだけど、スカードのあの有様はいったいどうしたことだと逆に質問されるよ。

ミレウス　どうやら魔族に襲われて全滅してしまったようです。

GM　なんだって！　と３人はショックを受けた様子だ。

アジール　それで、あなた方は何者なんでしょうか？

GM　その質問には年かさの男が答えてくれる。こちらにおわすお方は、スカードの皇子エスカイル様である、と。で、あとの２人は元剣術指南のホルトと、マイリーの女司祭ティーナと名乗る。まあ皇子様の護衛だね。

オーディア　やっと私の王子様が現れたのね(笑)。

GM　本当に全滅したのか？　と皇子が尋ねる。

ティエル　オレの魔法で調べたから確かだよ。でも、死体の数が少なかったから生き残りがいるかもしれないけど。

GM　では助けに行かねば。王たるもの臣民に対する責任があるのだ。

ミレウス　しかし、城の中にはデーモンがいるみたいですよ。このまま突入しても犬死するだけです。僕たちがドラゴンブレスから軍隊を連れてきますから、それまで我慢してください。

GM　護衛の２人も、それまで様子を見ているほうがいいと助言したので、皇子は唇を噛みしめながら、ではしばらく様子を見ることにしようと決断する。彼にとって待つことは拷問にも等しいのだろう。

オーディア　ティーナさん、あなたの代わりに私が残っちゃだめ？

GM　お仕えする勇者様のそばを離れるわけにはいきません。あなたは、あなたの勇者を見つけなさい、と丁重に断られる。

オーディア　(ミレウスを見ながら)もうちょっと、しっかりしてくれたらなぁ(笑)。

ミレウス　では待っててくださいね。くれぐれも早まった行動をしないでください。馬を走らせて、できるだけ早く戻ってきますから。

ティエル　そうと決まればさっさと出発しようぜ、うちの勇者様(笑)。

傭兵を集めて いざ、出陣！

GM　ドラゴンブレスまで馬を飛ばして帰ると会議はまだ続いている。

アジール　会議は踊るであります。

GM　しかし、君たちが出払っている間にドラゴンスケールの代表は国に帰ってしまったそうだ。こんな会議チンタラやってられっか！　ってね。

ティエル　当然だな。本当に魔神が現れたのなら、スカードの次に襲われるのはドラゴンスケールかドラゴンブレスだろう。

オーディア　さあミレウス、早く報告しなくちゃ。でも格好よく決めてね。

アジール　わたくしが演出しましょう。「こんな会議など開いてる場合ではな～い」とマントをひるがえしながら話

すんですよ。角度は左35度です(笑)。

ミレウス　(マントをひるがえすふりをしながら)デイハイム様、一大事です。かくかくしかじかでスカードの街が滅びちゃってます。

ヴォルク　やっぱ格好よくないな(笑)。

GM　なんだと、それが本当ならマイセン公に竜騎士団の出陣を要請しなくては。ただちにハイランドに戻ることにしよう。

ミレウス　僕たちも戻るのですか？

GM　いや、君たちにはもっと詳しい情報を集めてもらいたい。魔神軍の規模、戦力、本拠地など何でもいい。それにスカードの皇子は我がハイランドの血縁のあるお方、可能なら保護してハイランドにお連れしろ。

オーディア　うん、うん。

ヴォルク　あの～、そのためには軍隊が必要なんだけど……

GM　わかった、資金は与えるから傭兵を雇って行きたまえと言って5000GPを渡してくれる。それと連絡用に伝書バトを3羽預けられる。

ヴォルク　やっぱ、いい金づるだぜ(笑)。

アジール　そうと決まれば傭兵ギルドに急ぎましょう。ヴォルクよろしく。

ヴォルク　まあ傭兵ギルドは盗賊ギルドと親戚みたいなもんだからな。

GM　はい、いらっしゃい傭兵をお求めでしょうか？　うちには生きのいい連中がゴロゴロしてまっせ。

ティエル　ゴロつきってことだな(笑)。

ヴォルク　おっちゃん、傭兵一人あたりいくらで雇える？

GM　そうだな。実力しだいだけど、現在のレートだと、1週間あたりレベル1のウォリアーなら100GP、レベル2で250GP、レベル3で500GP、レベル4で1000GPってとこだね。安いだろ？

ヴォルク　どうする、みんな？

アジール　4レベルだと5人しか雇えないから問題外ですね。1レベルはすぐに死ぬけど50人雇えます。2レベルは攻撃力はそう変らないけど、LPが上がったぶんだけかなり死ににくくなりますね。3レベルは攻撃回数が増えるのはいいんだけど10人しか雇えません。

ティエル　1レベルだとサモンインセクトの呪文で一掃されちまうぜ。

ヴォルク　となると2レベルを20人っていうのが妥当な線だな。よっしゃ、おっちゃん2レベルのを20人、大至急よろしくな。それで、値引きはないの？

GM　お客さんにはかないませんねぇ。じゃ、値段は同じで期間を10日ということにしましょう。

ヴォルク　オッケ～。

オーディア　あなたの軍隊を集めてるのにおとなしいわね、ミレウス。何か意見はない？

ミレウス　いいんです。僕は大将、つまり軍旗みたいなものですから。

アジール　わたくしが軍師であります。

ヴォルク　じゃ、オレが指揮官な。

オーディア　私も戦いた～い！



アジール　では5人ほどをオーディアさん直属の部下としましょう。

ヴォルク　オーディア小隊ってわけだな。

オーディア　やった～(笑)。じゃ、見栄えのいい連中を選りすぐって編制しましょう。

GM　姐さん、どこまでもついていきまっせ(笑)！

オーディア　わたしの命令には絶対服従よ(笑)。

ミレウス　じゃ、急いで戻りましょう。皇子が心配です。

GM　スカードの近くまで戻ると、皇子はまだ無事だった。でも、人数が1人増えている。

ミレウス　は？

GM　スカードの偵察兵、まあスカウトなんだけど、街から逃げてきたのだ。

アジール　ということは、やっぱり街の中に人々が捕らえられていたっていうことですか？

GM　そう、1000人ほどの生き残りが城にとじ込められていたらしい。ただ、君たちがドラゴンブレスに帰っている間に、半数ほど死んでしまったらしいけどね。

オーディア　かわいそうな皇子様。さぞかし無念でしょうね。

GM　で、彼の報告によっていろいろな事実がわかる。まず、街が襲われたときの様子だけれど、行方不明になった大守が夜中に一人で戻ってきて、城門を開けるように命じたらしい。あわてて兵士が門を開くと暗闇にまぎれて隠れていたデーモンたちが街になだれ込んだのだ。不意をつかれたため、ほとんど抵抗らしい抵抗もできず、街は占領されてしまったということだ。

ティエル　カラスの一族だっけ？　魔族には変身能力を備えた連中がいるからな。

ミレウス　もしかすると、僕たちが一番魔族について詳しいのかもしれませんね。

GM　それから、デーモンたちは捕虜を殺す気はなく、今夜あたり魔都と呼ばれる場所に移送しようとしているそうだ。

オーディア　生けにえにでもするのかしら？

アジール　ちょっと待ってください。その偵察兵、悪魔の言葉がわかるのですか？

ティエル　怪しいな。

GM　いや、実は街のゴロつきどもが裏切って魔族に協力しているのだ。命と引き換えに捕虜を監視しているらしい。そいつらに命令しているのを聞いて情報を得たというわけ。

ミレウス　納得。それで、デーモンの戦力はどのくらいありました？

GM　主力は魔都に帰ったらしく、全部で30匹ぐらいらしいよ。

ティエル　30匹って言っても、グレーターデーモンなんかいたら大変だぜ。

GM　ほとんどは翼のない最下級のデーモンで、あとはレッサーデーモンが数匹いるだけらしい。

ヴォルク　状況はだいたいわかったけど、どこで襲撃する？　城を襲うより、襲撃に有利な場所を探したほうがいいと思うけど。

オーディア　皇子様、このあたりに襲撃に有利な地形ってありませんか？

GM　もちろん皇子には土地勘があるから、どんな地形がいいか希望を言えば案内することができる。とはいえ、デーモンたちが移動する方向を見てからじゃないとだめだけどね。

アジール　では、森か林から出るといった場所を考えていてくださいね。隠れる場所や逃げ込む場所があるほうがいいでしょうから。

GM　了解。それで、その夜、日没とともに魔族たちは捕虜を連れてスカードの街を出る。(簡単な図を書きながら)こんなふうに前後をデーモンたちで固め、左右は寝返ったゴロつきどもに見張らせている。

ミレウス　どっちの方向に進んでます？

GM　南だね。

アジール　やっぱり。北に行くとドラゴンスケールですからね。では皇子様、この先に前に言った条件に合う場所はありますでしょうか？

GM　半日ほど行った先にあるそうだよ。

ヴォルク　じゃ、先回りして作戦会議だ！

GM　オッケ～。相手は500人からの捕虜を連れているから移動速度はかなり遅い。だから簡単に先回りは可能だ。

アジール　襲撃場所の地形を教えてくださいませ。

GM　(落書きのような地図を描いて)こんな感じだ。

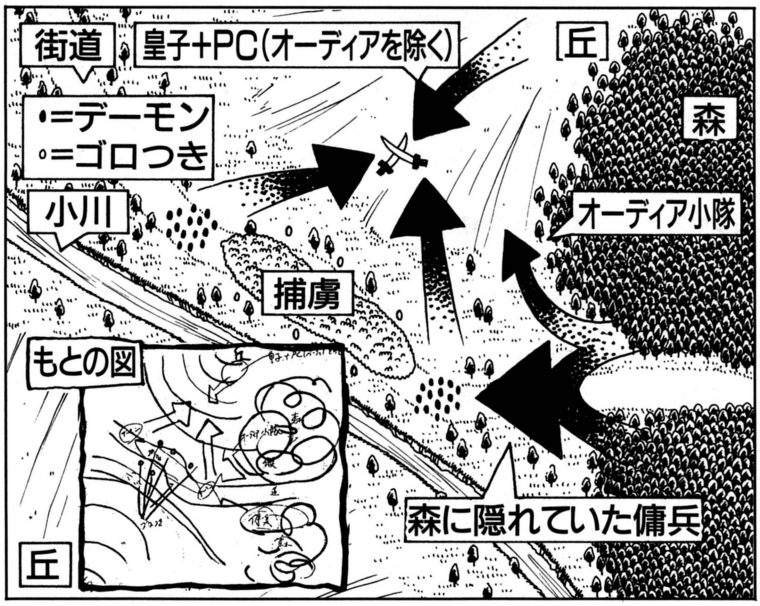
オーディア　この毛糸の塊のようなものは何かしら？

GM　(胸をはって)もちろん森だ！

ティエル　じゃ、このミミズのような線は？

GM　等高線に決まっとろうが！　ちなみに、ここには小川が流れているのだ。

アジール　ということは、森を出た道は左右を丘にはさまれた小川に沿って続いているということですね。



GM　そのとおり。さすがアジール、見る目がある。

アジール　目を細めて見れば、なんとか地図に見えないこともないです、はい(笑)。

ティエル　お前の目なら、細めなくても大丈夫だな(笑)。

ヴォルク　では、この丘の上で皇子様が注意を引きつけて、その間に森に隠れさせておいた傭兵に民衆を解放するっていう作戦でどうだ？

ミレウス　賛成！　それにしましょう。

アジール　魔族たちが森を出て小川を背にするタイミングを計るべきですね。

ミレウス　ナイスだ、アジール。

ティエル　あと、ティーナだっけ？　マイリーの神官ならバトルソングの呪文は唱えられないのか？　あの呪文は攻撃スキルとダメージをドッカ〜ンと増やしてくれるからな。

GM　歌えますよ。もちろん皇子様と彼を守る戦士を強化するために使います。

ミレウス　よくぞ思いだした、ティエル。

ヴォルク　だんだんバカ殿になってきたな、ミレウスは(笑)。

アジール　だいたい配置が決まりましたね。皇子と我々が丘の上で注意を引きつける。で、デーモンたちが、こっちに向かってくる間に森に隠れていた傭兵が人々を助けるわけです。何か質問は？

GM　オーディア小隊の傭兵たちがこう尋ねるよ。「姐さん、魔族の首に賞金をかけてくれませんかね。そうすりゃ士気も上がるってもんでさぁ」。

オーディア　確かにそうだわ。ミレウス、あなたのポケットマネーから出さない？

ミレウス　父上にもらった路銀も、残り少ないしなぁ。

ヴォルク　皇子に出してもらえばいいじゃん。また金づる見っけ(笑)！

GM　わかった。翼のないデーモンの首は金貨30枚。翼のある奴には金貨100枚だ。

ティエル　せこいけど、ないよりましか。

オーディア　それから、わたしは小隊を率いて森に隠れてるわね。前から戦いたくってしかたがなかったのよ。

一同　……

始まって以来の大戦闘。オッドアイ頑張る！

GM　というわけで待つこと半日。ようやく魔族と捕虜たちが森から出てきたよ。

アジール　さあ皇子様、出番ですよ。ちゃんとマントをひるがえして演説してください。持ってないなら、わたくしの真紅のマントをお貸ししますから。

ヴォルク　つくづくマントの好きな奴だな(笑)。

アジール　それから裏切者のゴロつきどもには、抵抗しなければ今までの罪は問わないとかなんとか言ってくださいね。

GM　わかった、と言って皇子は立ち上がると大声で叫ぶ。「やあやあ、遠からんものは音に聞け……」

ヴォルク　そりゃ戦国ものだって(笑)。

GM　我はスカードの皇子エスカイルなり。我が臣民を苦しめる者は断じて許さん！

オーディア　ヒュ〜、ヒュ〜。

GM　などと挑発されて黙っているデーモンたちではない。隊列を崩して丘に登ってこようとする。捕虜を見張っているゴロつきどもは、皇子の登場にどうしたらよいものかとオロオロしている様子だ。

ヴォルク　よっしゃ〜、捕虜のほうはオーディアさんと、その手下どもにまかせた！　オレたちはデーモンを迎え撃つぜ！

オーディア　行くわよ、野郎ども！　あ〜気持ちいい。

GM　森から出てきた傭兵たちを見て、デーモンたちは混乱した。形としてははさみ撃ちにされてるようなものだからね。

オーディア　でも、オーディア小隊以外はちゃんと捕虜を解放するんだからね！　私は戦うけど(笑)。

アジール　なんだか最初の作戦と違うような気がしますけど、まあいいでしょう。

GM　では、丘の斜面で戦闘開始だ。ミレウス君、イニシアティブをふって。

ミレウス　8！

GM　ではそちらから。

ミレウス　竜笛を吹いてオッドアイに炎を吹かせます。魔術スキル・チェックですね。(サイコロをふって)あ、失敗しちゃった。

アジール　ミレウス、根性です。根性を使うのです。

ミレウス　では集中力で……成功しました。

GM　オッドアイが丘を駆け登ってくるデーモンの集団にブレスを吐きかける。もちろんダメージを受けたうえに精神的なショックも大きいようだね。

ティエル　ドラゴンがいるんだもんな。

アジール　シャドウボディを前列にかけますです。

ティエル　攻撃呪文を使いたいところだけど、デーモンスクリームの攻撃も怖いからカウンターマジックだ。魔法に対する抵抗30%アップだからな。

GM　皇子様は先頭に立って戦おうとしている。ホルトはその横で戦い、ティーナはバトルソングを歌いだす。

アジール　軍神マイリーの戦歌です。

GM　♪戦え〜、戦え〜、戦え〜、た、た、か、え〜♬

ティエル　こんな歌だったのか(笑)。

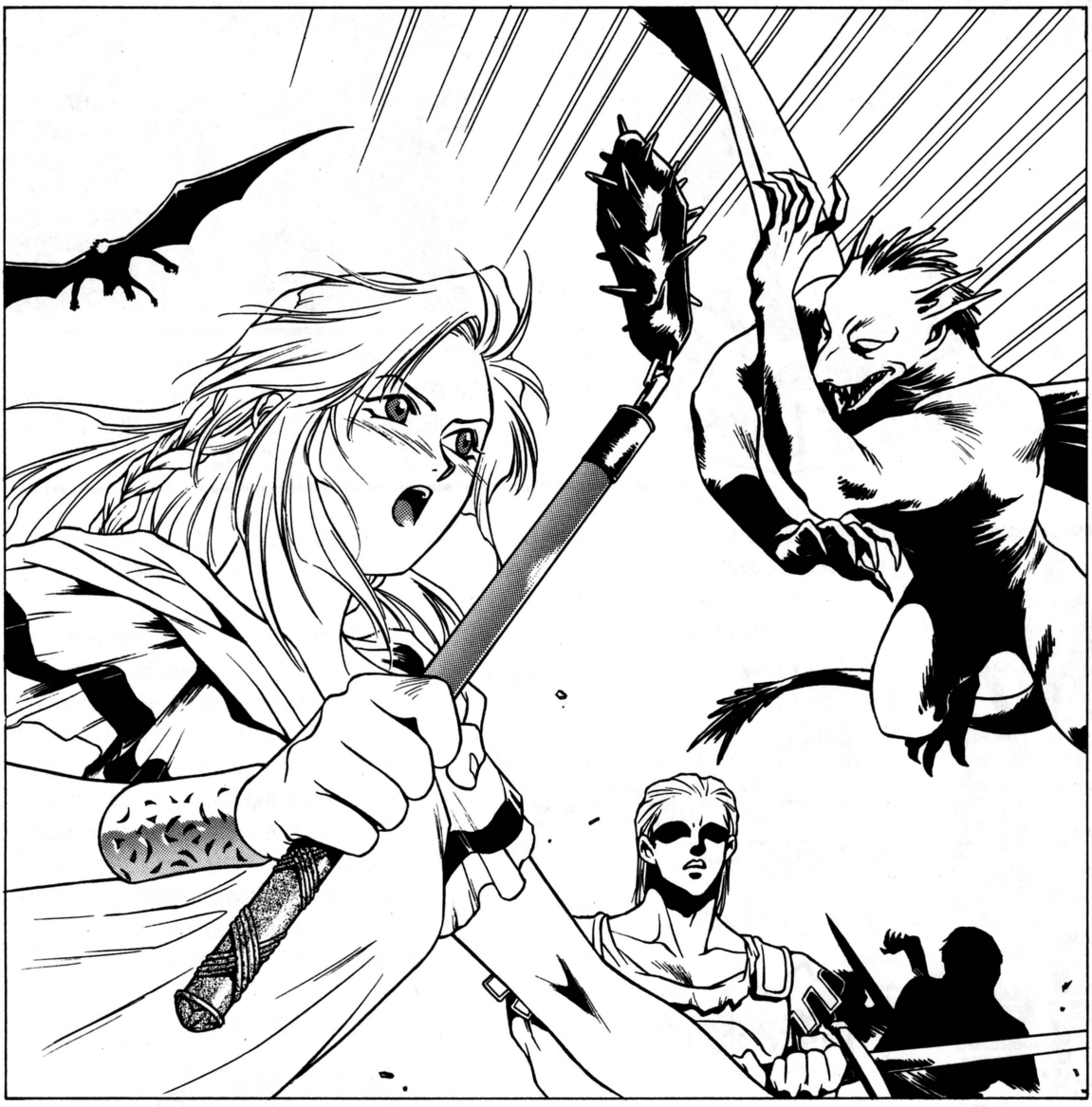
ヴォルク　士気が下がる〜。耳が腐る〜(笑)。

GM　とにかく攻撃スキル＋20、ダメージ＋5なの！　じゃ、デーモンも行くぞ。翼のないのは両手の爪で攻撃、レッサーデーモンはサモンインセクトやマインドブラストだ！

ミレウス　みんな頑張れ！

派手に始まった新ロードス始まって以来の大規模戦闘は10ラウンド以上も続いた。つまり最初にかけた呪文の効果が切れてしまうほど長い戦闘だった。

戦闘の結果はオッドアイによる威嚇(いかく)効果もあってミレウス軍(？)が勝利。デーモンたちは撤退を開始する。



GM　負けを悟ったデーモンたちは、逃げ始める。といっても翼のあるレッサーデーモンが数匹逃げて行くだけだけど。あとはほとんど倒されてしまったからなぁ(注：GMにとってはモンスターは可愛い子供のような存在なのです)。

アジール　戦果を報告せよ。

ミレウス　翼つき2匹、翼なし5匹。ほとんどオッドアイが倒したんですけど(笑)。

オーディア　オーディア小隊、合計で12匹！

ティエル　オレは4匹な。

ヴォルク　あれ、そんなにいたっけ(笑)？

アジール　どう考えても水増しされてますです(笑)。

ミレウス　でもオッドアイ、本当に頑張ってくれたね。よしよし。

アジール　頭をなぜてる暇があったらデーモンを追撃させてください。

ミレウス　え、どうして？

アジール　救援を呼ばれたら、今度はわたくしたちが追われる番なんですよ。捕虜500人という足かせもあるわけですし……。

GM　そうしている間に、レッサーデーモンたちは南の空へと消えて行ってしまったよ。

アジール　ああ、困ってしまいました。

ティエル　お前が言うと、心底困ってるように聞こえるな(笑)。

GM　解放された民衆たちは皇子のまわりに集まって感謝している。ゴロつきどもも命乞いをしている。

オーディア　どこかで街を再建できたらいいわね。

ヴォルク　その国を乗っ取ってミレウス大公国をつくるんだ(笑)。

ミレウス　でも、これからどうしましょう。北に逃げます？　それとも石の王国に逃げ込みましょうか？

一同　う〜ん。

GM　ははは、この続きは来月だ。1カ月間ず〜っと悩んでいてくれたまえ。ちなみに、追っ手はほぼ確実にやってくると思うよ。フ〜ホホホホ！

一同　鬼！　悪魔！

GM　なんとでも言いたまえ。では来月までご機嫌よう。

(以下次号)



ロードス島戦記 商店

今月で1993年ともお別れ。今年は「新ロードスとの出会い」というビッグイベントがあった、記念すべき年となりました。来年にもいいことがあるといいですね！

プロのGMが一堂に集結！日本のTRPG界がふるえた日

まいど！　儲かりまっか？　メガCDやらコンパニオン3やらの追い込みで、めっきり東京にいる時間が長くなっている小番頭です。

今回は、その東京で開かれた

祝角川スニーカーG文庫創刊、およびコンプティーク10周年記念第4回テーブルトーク・ロールプレイングゲーム・コンベンションのレポートをお届けします。

この長い名前の大会開かれたのは去る11月3日、文化の日だ。TRPGも立派な文化っていうことだろう。晴れの特異日だけあって雨にたたられることもなくTRPGファンのみなさんが朝から次々に集まった。聞くところによると、徹夜組まで現れたというから、TRPGブームもここまできたかっていう感じだね。

さて、内容のほうなんだけども、午前中には安田均、黒田幸弘、水野良の先生方による鼎談が行われた。日本におけるTRPGの歴史ともいえる方々だけに、興味深いお話がうかがえたのはいうまでもない。もちろんサービス精神旺盛なお三方のこと、会場からは笑いが途切れることがなかったこともお伝えしよう。

さて、午後の部は一転してTRPGを実際にプレイする場が設けられた。会場には50名近いプロのGMが集結していたから、もし爆弾テロでもあった日には日本のTRPG界が壊滅していたことであろう（冗談ですってば）。

遊ばれたゲームは、ロードス島戦記RPGはもちろんのこと、ガープス妖魔夜行、ガープス・ルナル、ダブルムーン伝説、ハイパーT＆T、フォーチュン・クエスト、ブルーフォレスト物語、魔獣戦士ルナ・ヴァルガー、アルス・マグナ、超女王様伝説と多岐にわたった。実際にゲームをデザインした方々がGMを務めてくれているから、考えようによってはすごいことだね。今回落選しちゃった人も次回に期待しよう！

さらに、この大会で遊ばれたシナリオが1月末発売のコンプRPG10号で紹介されることになったぞ。

特に、ロードス島戦記では、

GM：水野良、プレイヤー：ふじたゆきひさ、館尾冽、中村うさぎ、佐々木亮、帆場瑛明、

という豪華キャストで行われたプレイをリプレイ化して掲載されるのだ。もちろん各先生方のオリジナル・イラストがつくという噂だ（水野先生によるイラストは……それはないか）。

繰り返しになるけど、今回応募したけど落選しちゃった人も、ぜひ次の機会も応募してね。小番頭も、ファンのみなさんと直接お会いできるコンベンションは大好きだから、必ず顔を出すからね！

イラスト／ふじたゆきひさ

ロードス FanClub

イラスト特集



▶宮城県の如月ぱむ様。ナルディアからのクリスマス・メッセージ。今年ももう残りわずかですね！



▶宮城県の鱒ちり五助様。なぜかこのようなイメージばかりのミレウス。今後の活躍しだいではイメチェンも可能？



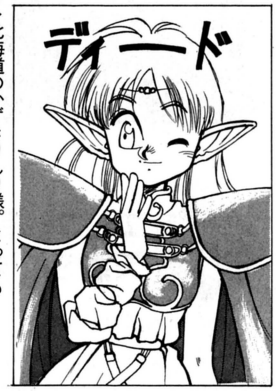
▶埼玉県のふろっぷ様。熱烈ファンは多いようです。新ロードス以外のイラストも常時募集中ですので、ご安心を。



▶神奈川県のわんころ様。新ロードスによるキャラコンは、当分先になりそうです。キャラ数が少ないですから…。



▶岡山県の成瀬綾都様。人気があるのかどうか、今でもよくわからないミレウス。ティエルにくわれているようで。



▶北海道のかずきりんり様。とっても愛らしいディード。ロードスのヒロインの座は、やはり彼女のものでしょう。



▶千葉県の遊佐未帆香様。想像すらできない斬新なヘアスタイルだったりして。どうなんでしょうね、実際。



▶宮城県の新田司様。ファンが少しずつ増えてきたヴォルク。今後の活躍が楽しみなキャラクターです。



▶東京都の玄木ミゲル様。まだまだわかりませんよ。最後においしいところを持っていくかもしれませんし。



▶東京都の三沢秋太郎様。子供時代のオーディア。かわいいですね。

声が飛び交い、熱気充満 盛大なイベントをぜひ来年も

水野良戦記 51

先日、角川書店主催の「テーブルトークＲＰＧ大会」が執り行われ、グループSNEの仲間たちとともに、水野もこのイベントに参加したのであった。

ずいぶん広〜い会場で、テーブルとテーブルとのあいだが離れていたのは、うれしいかぎり。でも、ゲームが始まると、やはり会場にはRPGで遊ぶ人々の熱気が充満し、ゲームマスターたちは声を張りあげなければならなかった。

こういうイベントは、ファンの皆さんとの数少ない交流の場。ゲームを終えてからプレイヤーと雑談するのが、なによりの楽しみなのだけど、今回、水野はゲストプレイヤーのゲームマスターを務めたので、残念ながら機会がなかった。

でも、ロードス島戦記商店のふじたゆきひささんをはじめ、いつもお世話になっているイラストレーターの皆さんとひとつテーブルでRPGを遊んだので、幸せな時間を過ごすことができたのであった。

一緒に遊んでいただいたゲストの方々、集まってくれたファンの皆様、どうもありがとうございました。そして、なにより盛大なイベントを執り行ってくれた角川書店のスタッフひとりひとりに心からの感謝の言葉を述べさせていただきます。ぜひぜひ来年も、同じイベントを開催しましょうね。

当商店では「ロードス島戦記」に関するお便りを募集中です！　小説版や各種ゲーム、新ロードスなど、ロードスに関するものなら、どんな内容でも結構です。現在は「あのキャラの子供時代」というテーマでのイラストや文章も募集しています！

あて先：〒160 東京都新宿区坂町27-5　市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部「ロードス島戦記商店」係

クロちゃんのRPG千夜一夜 Vol.75

恐怖のミイラ② 盗掘編

金・銀・財宝には、いつの世も人を惑わせる魔性がひそむ
今月は〝ビックリ盗人話〟にお目を拝借としよう。

黒田幸弘

第夜424 エジプト名物、天然ミイラ

いろいろ調べてみると、ミイラってけっこうあちこちにあるんだよね。たとえばロシアでは、共産党革命の指導者レーニンが、死後もミイラになってモスクワの記念館に安置されていたからね。もちろんエジプトのミイラとは防腐処理が違うけど、死後も生前の姿を残すという考え方は同じなんだ。

日本でも、平安時代の末に奥州（東北地方）を支配していた武将、藤原清衡・基衡・秀衡の３人は、死んだ後でミイラになってるんだよ。そういえばこの時代は、ちょうど某NHKの大河ドラマで扱ってるね。

東北には他にも出羽三山（月山・羽黒山・湯殿山）の僧侶で、死んだ後というか死ぬときにミイラになった人も多いんだ。となると東北地方は、日本のエジプトとでも呼びたくなるなあ。

「しかし、黒田さん。世界中にミイラがあるといっても、どうも話を聞いていると、なにかといえば、エジプトのミイラとの比較になりますね」

「うーん、それはしょうがないな。ボクたちのイメージでは、ミイラといえばエジプトだからね。やっぱり本場だもの」

「本場？　それじゃまるで特産物じゃないですか」

「それは否定できないなあ。じつはルネサンス期のヨーロッパでは、エジプトのミイラは、貴重な薬として扱われていたんだよ」

「え、薬って、何の薬ですか？」

「本当に効くのかどうかは知らないけど、それこそ頭痛から内臓疾患から骨折まで、ありとあらゆる病気や怪我に効く、とされてたようだね」

「ムチャクチャだなあ……」

「そのため一時期は、エジプトからミイラを掘り出して、ヨーロッパに売りつける商売が大繁盛したんだってさ。

まあ、そのうち医者の中から『ミイラには薬品としての効果はない』という発言が出るようになり、さすがにブームも去ったんだけどね」

「昔の人は、よくそんな話にダマされますねえ」

「でも、少し前の日本でだって、アロエとか紅茶キノコとかがブームになったじゃないか。ミイラブームも、あれとたいしてかわらないと思うよ」

第夜425 エジプトの冒険者？

どんな地方の特産物にも、それがなぜ名物になったのかという理由があるんだ。じゃ、エジプトのミイラではどうかというと、これがやっぱりあるんだよね。

いろいろ文献を調べてみると、エジプトでミイラが多くなったのは、地理的な問題じゃないかという話なんだ。要するにエジプトは砂漠の中にある国だから、ミイラが多いんだろう、という説が有力なんだよ。エジプトはナイル河とその流域の谷間を除けば、あとはすべて砂漠という国だからね。

「でも黒田さん、何で砂漠とミイラが関係あるんですか？」

「そりゃ決まってるじゃないか。砂漠に死体を置いとけば、強い日差しのお



かげで、すぐに乾燥してミイラになっちゃうよ」

実際、これは冗談じゃなくて、初期のミイラの中には、自然乾燥のものもあったらしいよ。なにしろエジプトのナイル渓谷は狭く、東西に崖がせり出していて、その崖の上は一面の砂漠だから、そこに死体を置けばすぐにミイラになる、という話なんだ。

「へえ、砂漠にねえ。そういえばボクらも、喉がかわいたときに冗談半分で『このままじゃミイラになっちゃうよ！』なんて言いますけど……」

「世の中には、冗談ではすまない場合もあるんだよね」

第夜426 カリフの大冒険

とはいえ、すべてのエジプトのミイラが、自然乾燥で作られたってわけじゃないんだ。まさか王様の遺体を、砂漠にほっといてミイラにするわけにはいかないよね。

じつは古代エジプトでは、死体をミイラにするというのは、かなり一般的なことだったので、ミイラ作り専門の職人もいたし、ミイラの作り方を書いた古文書も残ってるんだ。

「へえ、ミイラ作りが商売になるんですか」

「そりゃそうさ。ファラオ、つまりエジプト国王の中には、死んだ飼い猫までもミイラにした者もいるんだよ。まさに『猫も杓子も』ミイラになったわけだね」

「ふーん、そうなのか。しかし現代人の感覚じゃ、いまいち理解しがたいですね」

「ごもっとも。じつは古代エジプト人のことを理解できないのは、なにも我々だけじゃなかったんだよ」

エジプトは古代王国が滅びたあと、ペルシア帝国やローマ帝国の領土となり、やがてアラブ人により占領され、イスラム化されたんだ。しかし、このころ初めてエジプトにやってきたアラブ人にすると、ピラミッドやミイラなどは理解不能のものだったんだ。単なる奇怪な遺跡や怪しい風習でしかなかったんだよ。

「でも、黒田さん。歴史年表によると、イスラム勢力がエジプトを占領したのは、今から千年以上も前のことじゃないですか。だったらアラブ人はともかくとしても、エジプト人の中に、ピラミッドやミイラのことを知ってる人がいるはずですよ」

「おあいにくさま。エジプト史はとてつもなく長期間にわたるってことを、忘れちゃいけないなあ。アラブ人がやってきたころは、クレオパトラなど有名なプトレマイオス王朝滅亡から数えて500年、最後のエジプト人王朝である第26王朝滅亡から1000年、新王国の最盛期からは2000年近くの時間がたっているんだ。だから、ピラミッドやミイラのことなんか、誰も覚えてやしないってわけ」

「なるほど、数えてみればそうですね。うーむ、とんでもない国だなあ」

「たぶん、イスラム教徒の感想も、君と同じだと思うよ」

なにしろイスラム教徒は、ピラミッドが古代の遺跡で、王の墓らしいということは知っていたんだけど、その中身がどうなってるかは全然知らなかったらしいんだ。だから9世紀初めのカリフ、アル・マムーンが、自らピラミッド探検をした、なんていう記録も残ってるんだよ。

「へえ、カリフって偉いんですか？」

「要するに王様みたいなものさ」

「えっ、王様が自らピラミッド探検ですか？　うーむ、そんなことをするのは、RPGだけだと思ってたけどなあ」

たしかに普通の王様は、ピラミッドというか、ダンジョン探検はしないよね。でも記録によると、アル・マムーンは地球儀と天体地図を作るために、ピラミッドに潜入したそうなんだ。なんでもそのころピラミッドの中には、地球と天体の地図が納められている、という噂があったんだよ。

「へえ、それで探検はうまくいったんですか」

「いや、あとは想像のとおりさ。苦労して中に入ったわりには、ピラミッドの部屋には何もなかったんだ。もちろんお目当ての地図なんてあるわけないけど、財宝のほうもとっくの昔に盗掘された後だったらしいよ」

「うーむ、そのアル・マムーンていう王様もよくやりますけど、盗賊のほうがやっぱり一枚上なんですねえ」

第夜427 エジプトーの大盗賊

そりゃそうさ。王様よりも盗賊のほうが賢いなんてことは、昔から当たり前のことだよ。当のエジプトにも、こんな話が残ってるよ。

古代エジプトにラムプシニトス王という王様がいたそうな。この王様は金持ちだったんで、自分の財宝を保管するために、とある建築家に倉を建てさせたんだとさ。

ところがこの建築家も、なかなか隅にはおけない人物で、倉の石壁の一カ所を、外から簡単に外せるように作っておいたんだ。そして、やがて亡くなるときに、自分の2人の息子を呼んで、どうやって王様の倉に入るか、その方法を教えたんだよ。それを聞いた兄弟は「ラッキー！」と大喜び。さっそく王様の倉から銀を盗み出して、楽しく暮らし始めたんだ。

しかし、王様だって馬鹿じゃない。財宝を調べて見ると、どうも銀が減っているじゃないか。そこで王様は、倉の中に罠を仕掛けて、このどこから来るのかわからない盗人を捕まえようとしたんだ。

そうとは知らない兄弟は、また手元が不如意となったため、王様の倉に忍び込んだんだけど……そこで王様の作戦が成功して、兄のほうが罠に捕まってしまったんだ。

「おい、兄さん、だいじょうぶかい？」

「うー、オレはもうダメだ。ぐずぐずしてると警備兵がやってくる。お前は早く逃げろ」

「でも、兄さんをおいていけないよ！」

「それどころじゃないだろうが。いや、待てよ。お前、オレの首を切って持って行け」

「えっ、何でさ？」
「そうしないと、オレがどこの誰かバレちまうからだよ。そしたらお前やお袋にも迷惑がかかるじゃないか」
「うーん、そりゃそうだけど……」
というわけで弟は、泣く泣く兄の首を切り、それを抱えて倉から逃げ出したんだ。おかげでラムプシニトス王は、銀を盗んでいた犯人を殺すのには成功したけど、犯人がどこの誰だかわからないので、またまた悩みだしたんだ。
「陛下、何をお悩みですか。盗賊は見事に退治されたではありませんか」
「愚か者め。たしかに鼠が一匹、罠にかかりはしたが、あの死体には首がなかったぞ」
「それはそうですが、盗賊は死んだのですから、別に身元など割り出さずとも、かまいませんでしょう？」
「そうはいかん。首がないということは、誰か首を切って持ち去った奴がいるということだ。それともお前は、あの盗賊は自分の首を、魔法で消してしまったとでも言うのか？」
てなことを言われては、家臣はかしこまるしかないよね。そこでラムプシニトス王は、いろいろ考えたあげくに、倉に残されていた盗賊の死体を、お城の堀端につるすことにしたんだ。そのまわりで嘆く者がいたら、おそらく盗賊の縁者だから、うむを言わせず捕まえちゃおうというわけだね。
いっぽう逃げて帰ってきた弟のほうは、母親に「兄の死体を取り返してこい」と言われたんだ。たぶん「遺体がなくちゃ、お葬式もできないじゃないか」てなことを言われたんだろうね。
そこで息子はまたまた一計を案じたんだ。ロバに酒袋を山と積んで、堀端の兄の死体を見張っている番兵のそばに行き、そこで荷崩れを起こしたふりをして、荷物を地面に落とし、袋から酒をわざとこぼしたんだ。それを見た番兵たちは、ちょうど暑い盛りで喉がかわいていたから、椀を持ってきて、こぼれた酒をすくって飲み始める。そして酔っ払った番兵を尻目に、弟は兄の死体を取り戻して、ロバに積んで家に帰ったんだ。



この事情を聞いたラムプシニトス王は、今度は極論に走ったんだよね。娘の一人を娼家に出して、相手かまわず客をとらせたんだ。ただし条件が一つ、いままでに働いた一番の悪事を王女に話さなくちゃならないんだけどね。
王女とHできるというんで、エジプトの町ではその噂でもちきり。そこで茶目っけのある例の盗賊は、王女のいる娼家に行き、王女に銀を盗んでからの事件のことを、とうとうと話したんだ。しめたと思った王女は、娼家の主人に番兵への連絡をたのむと、ベッドの中で盗賊の腕をギュっとつかみ、朝まではなさなかった。ところが盗賊は、最初からこういう事態を予想して、死人の腕を用意してたんだよね。当然ながら王女は、死体の腕をじっとつかんでいたというわけ。
またも裏をかかれたラムプシニトス王は、さすがに感心して「罪を許すから出頭せよ」というお触れを出したんだ。そして出てきた盗賊に褒美を与え、王女をめあわせましたとさ。めでたし、めでたし。
「うーむ、めでたし、めでたしはいいけれど、ずいぶん長い話ですね」
「話の展開は単純なんだけどね。でも、昔の人にとっては、けっこう波乱万丈のお話だったんじゃないかな」
「でも、けっこう穴がありそうだな。たとえば王様が『罪を許す』なんて言っても、RPGプレイヤーだったら絶対に信用しませんよ」
「ムチャ言うなよ。RPGのマスターみたいに悪辣な王様がいたら、国民はやってられないぜ」

第夜428 ミイラになった冒険者

しかしRPGだと、ラムプシニトス王のような苦労は不要だよね。財宝のある場所には、モンスターを放っておけばいいんだから。ただ、そのモンスターがミイラだと、ちょいと問題もあるんだなあ。
「やれやれ、このダンジョンも奥が深いなあ」
「でも、どうやらこのへんでおしまいだぜ。たぶんあそこが、探してた財宝の間じゃないかな」
財宝と聞いたら、パーティがじっとしているわけがないよね。それ行けってな調子で、急いであたりの宝をかき集めたんだ。だけど、そのとき……。
「君たちが小さな宝冠を取ったときに、どこかでギーッという音がしたよ」
「う、何だか臭いな」
「え。誰かニンニクでも食べたの？」
「ちがう。何だか怪しいんだ。どうせ裏があるんだろ、え、マスター？」
「さすがに鋭いね。実はこのダンジョンは、かの〝とうりゃんせ〟スタイルなんだな」
「え、あの幻の〝とうりゃんせ〟ダンジョンだったのか……ところで、それって何？」
「知らないんなら、おおげさに騒ぐなよ、もう。要するに『行きはよいよい、帰りは怖い』んだな」
「というと、よいよいだから、行きは中風で……」
「えーい、くだらんことを言ってるのなら、モンスターを出しちゃるわい！」
というわけで登場した、敵のモンスターの数の多いのなんのって。何とか第一陣を倒したけど、どうもまだまだいるみたいなんだ。
「うーん、どうしよう」

「まかせとけよ。いいアイデアがあるんだ」
「と、いうと？」
「モンスターに化けるのさ。変装すればいいんだよ」
なるほどと思って、パーティが倒したモンスターを見ると、なんと、ミイラばかりじゃないか。
「おい、オレたちゃミイラになんか化けられないぜ」
「だいじょうぶ。ミイラなんて体に包帯巻いときゃ、それで充分さ」
「でも、あの包帯って臭そうだぜ」
「がまんしろ！」
「それに皮膚病になりそうだし……」
とか何とか文句は言ったけど、他にいいアイデアもない。そこでパーティは、ミイラの包帯をはいで、自分たちの体に巻きつけたんだ。それを見届けると、マスターはおもむろに宣言したんだよ。
「なるほどね。ミイラに変装か。じゃ、ミイラに発見されたかどうか、セービングスローをしてもらおうかな」
「おっと、そりゃ変だぜ」
「どうして？」
「エジプトじゃミイラを作るときに、内臓と脳は腐りやすいから取り出しちゃうんだよ。その脳のないミイラが、どうやってボクらを発見できるの？」
意外や、意外。これがけっこううまくいったんだよね。いいくるめられたマスターは、しようがないからパーティをフリーパスにして、一行はめでたくダンジョンを脱出できたんだ。ところが……。
「やれやれ、なんとか抜け出せたなあ」
「お、町があるぞ。しかも町の連中が迎えに来てるぜ」
「どうれ……いや、ちょっと待てよ、なんだか雲行きが怪しいぞ」
と言うまもなく、パーティのところには矢がいっせいに飛んできたんだ。そして剣をかざして突撃してくる連中もいるじゃないか。
「わっ、なんなんだ？」
「そうか、わかったぞ。着替えなかったのがまずいんだ」
ようするに、そのままの姿で町に戻ったのが大問題。町の人はミイラの襲撃だと思って、パーティを攻撃したんだよね。これじゃたまらん、というんでパーティは、あわてて包帯から顔を出したんだ。
「おーい、オレたちはモンスターじゃないよ。人間だ」
でも、攻撃はやまないじゃないか。
「どうしてだよ。オレたちがミイラじゃなくて、人間だってことぐらい、一目見ればわかりそうなものじゃないか」
「馬鹿者、包帯を外したミイラの顔など、誰も見たことないわい！」

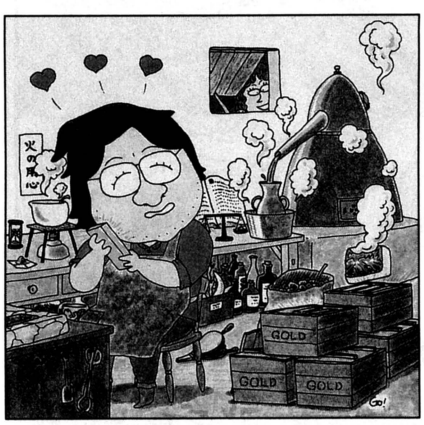


RPGファン必携！雑学ネタの宝庫本「クロちゃんのRPG千夜一夜」第4弾の登場だ

クロちゃんの RPG千夜一夜④

「錬金術で大金持ち！」

定価600円（税込）



古今東西の故事来歴。
教科書じゃなかなか覚えられないデータが、
RPGキング・クロちゃんの手にかかれば
楽しいエピソードに早変わり。
第301夜から400夜まで、「錬金術で大金持ち！」
を中心に話がどんどんひろがって…。

富士見ドラゴンブック

好評発売中

★リーダーズチャレンジ

ハイパーロボクラッシュ
HYPER ROBO CRUSH

ゲームデザイン：黒田幸弘　プログラム：ねこたろう本舗　イラスト：中沢数宣　アシスト：とだひでみ　データ整理：越司文彦

4th BATTLE

RCが突然の終焉を迎えてから1年が過ぎた。第4回大会決勝戦ではケンタウロスとナイト、因縁とも呼べるような対戦であった。今回、多くのケンタウロス対ナイトと違い、ノヴァミサイルシステムを搭載しているのはナイトのほうであった。傷つきながらも勝ち進んできた2台のマシーンがいま決戦を行う！　金のシャチホコが輝く名古屋で、HRCの新しい年は、どちらが勝利を迎えるのだろうか!?

怒濤のクラッシュファイト!

ニューイヤーを迎え、盛り上がる名古屋。この地に、HRCという一大イベントが訪れた。かねてから市では大会の誘致を行っており、長年の念願がかない大会を開催することになったのだ。市をあげてのお祭り騒ぎでHRCはいつにも増して大盛況である。HRCは旧名古屋市国際見本市会場につくられた特設バトルコロセウムで本大会が開催され、名古屋駅を中心に周辺イベントもたくさん行われた。なかでも、「第1回カッコいいメカニックwith制服コンテスト」には多数の参加者が集まり、イベント中で1、2を争うほどの盛り上がりを見せていた。

第4回HRC名古屋大会、エントリー台数は6784台で、そのうち重量や金額、パイロット登録などでの失格は350台あまりあった。

決勝戦に出場するマシーン名がアナウンスされ、機体が登場する。一方はキャッシュ＝アスムッセンが操縦するナイト型の〝ダルメイシア〟。対するはパルス＝イークが操縦する疾風天下会所属のケンタウロス型の〝ちちわし・づかみ3号〟。〝ダルメイシア〟は準決勝で同じくライトセーバーを持つナイト型と対戦しからくも勝利している。そのときのダメージが胴部に数パーセント残っているのが気がかりである。また、〝ちちわし・づかみ3号〟はW.クイーンズウイップを装備したケンタウロス型対戦、こちらも紙一重の差で決勝進出を果たした。やはり、胴部と腕部にダメージが残っている。新年の初勝利を飾るのはいったいどちらのマシーンだろうか？

試合開始のサイレンが鳴り、2台のマシーンがバトルフィールドに転送される。〝ダルメイシア〟は北東のコーナーぎりぎりの位置、そして〝ちちわし・づかみ3号〟は中央から南よりの位置に転送された（右ページ戦闘経過概略図上段参照）。先手をとったのはE.オーバードライブが稼働中の〝ダルメイシア〟。背中に搭載したノヴァミサイルシステムが一斉に発射される。〝ちちわし・づかみ3号〟はパッシヴボムで応戦するが命中せず、頭部と腕部に30%強のダメージを受けてしまう。

そして、ミサイルを発射し終わった〝ダルメイシア〟は距離を一気に詰めようとダッシュする。しかし、〝ちちわし・づかみ3号〟はその隙を逃さずとらえ、パッシヴボムを発射。〝ダルメイシア〟の胴部にかなりのダメージを与えた。さらに、近づいてくる〝ダルメイシア〟に対し、〝ちちわし・づかみ3号〟は不動の構えで攻撃を繰り出す。パッシヴボムとヒートハルバードが〝ダルメイシア〟に襲いかかる。しかし、〝ちちわし・づかみ3号〟は有効なダメージを与えることはできない。

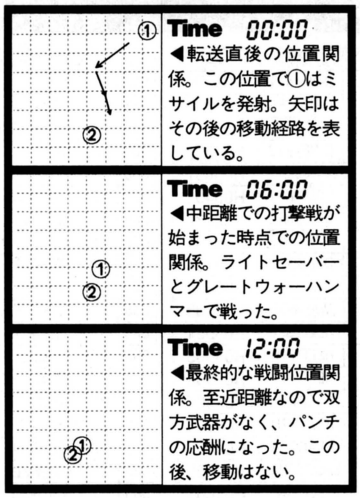
試合開始後6分、〝ダルメイシア〟がライトセーバーを抜き放ち〝ちちわし・



▲第4回大会優勝マシーン、ダルメイシアとパイロットのキャッシュ＝アスムッセンの雄姿。

戦闘経過概略図

①：ダルメイシア　②：ちちわし・づかみ3号





づかみ3号〟に襲いかかる(戦闘経過概略図中段参照)。攻撃は〝ちちわし・づかみ3号〟の脚部に命中した。〝ちちわし・づかみ3号〟はグレートウォーハンマーで反撃するが、命中しない。

〝ダルメイシア〟は休みなくライトセーバーで攻撃、対する〝ちちわし・づかみ3号〟は照準をうまく活用しながらグレートウォーハンマーで反撃する。この打ち合いはほぼ互角であった。

試合開始後12分、この距離では不利と見たパルスは〝ちちわし・づかみ3号〟を長距離まで下がらせた。その行動を見た〝ダルメイシア〟はすばやく追撃するが、反応が早すぎ至近距離まで移動してしまった(戦闘経過概略図下段参照)。この時点ですさまじいパンチの応酬が始まった。それは、一方が胴部にダメージを与えればもう一方が腕部にパンチを返すといったものであった。

しかし、試合開始後18分、〝ちちわし・づかみ3号〟の耐久力の落ちている胴部に〝ダルメイシア〟のパンチが命中し、決着がついた。

●解説者のトーマス：どちらも「肉を斬らせて骨を断つ」方式の戦い方を選んでいるだけあって、決勝トーナメントでは楽な試合はなかったようです。耐久力の優位を利用してグレートウォーハンマーの攻撃力をつかい、照準〜射撃のサイクルをうまく利用した〝ちちわし・づかみ3号〟でしたが、やはり残っていたダメージや命中箇所で明暗が分かれました。〝ダルメイシア〟も試合終了時の胴部の耐久力は6しかありませんでしたから、まさに紙一重だったわけです。

要望の多かった試合時間のデータを今回から発表していきます。第4回大会の平均試合時間は19.049分、最長試合時間は86分でした。最低試合時間は1分で、やはりノヴァミサイルシステムが活躍しています。また、HRCでは試合時間が120分を超えると判定になり、その時点での被害パーセンテージの優劣で勝敗が決まります。

では次回、北京で開催されるHRC第5回大会でお会いしましょう。

1st. WINNER
1 ダルメイシア

●パイロット
キャッシュ＝アスムッセン

●オペレーター
いけいけ！(葛城紫蘭)
費用　30Cr

●オーナー
はりま屋・は

●ボディ
B-29
HEEP-KN1

●訓練後能力：攻13　防03　移18　幸15
●メカニック：ベテラン
●エンジン：ALFA-M2
●コンピュータ：PBR-401
●タンク：4000リッター
●装備：
ライトセーバー、ノヴァミサイルシステム、ジェットローラー、E.オーバードライブ

●作戦

	行動 移	照	攻	防	距離 近	中	長	遠
対スプライト	：38	01	60	01	2	1	3	4
対ナイト	：20	01	78	01	4	2	3	1
対ケンタウロス	：05	01	93	01	2	1	3	4

攻撃目標　頭：10 腕：40 胴：40 脚：10

2nd. WINNER
2 ちちわし・づかみ3号

●パイロット
パルス＝イーク

●オペレーター
神様！
費用　30Cr

●オーナー
残飯浅郎

●ボディ
B-46
D-NF/mk2

●訓練後能力：攻15　防07　移03　幸15
●メカニック：ベテラン
●エンジン：GHRC-2000
●コンピュータ：GT／LAYLA-1
●タンク：4500リッター
●装備：
グレートウォーハンマー、ヒートハルバード、バッシヴボム、クイックショット

●作戦

	行動 移	照	攻	防	距離 近	中	長	遠
対スプライト	：01	20	78	01	4	2	1	3
対ナイト	：01	20	78	01	4	2	1	3
対ケンタウロス	：01	01	97	01	4	2	1	3

攻撃目標　頭：40 腕：10 胴：40 脚：10

参加者控え室

ロボクラに参加し、7回目。しかし依然として予選ベスト8止まり。はぁ…。来月からコンプ2冊買うか…。埼玉県：舘野健介　H05922　10Cr●それは名案!?

テイルフィン　前につければ……　どーも失礼しました。大阪府：Kitto　H02201　＋10Cr●いえいえ、なかなか楽しいのではないでしょうか……。

栄光のトーナメント出場者たち

Aブロック

順位	番	オーナー名	都道府県	チームコード	パイロット名	能力	マシーン名	型式番号	ID
002	61	残飯浅郎	北海道	TENKA	パルス＝イーク	16,08,04,16	ちちわし・づかみ３号	D-NF/mk2	H05101
003	10	Jacky	福岡県		豊前吉兵衛	17,10,04,13	砲台山	D-NF/SPC	H05201
005	46	C.A.T.	大阪府		死霊使い恐呼	10,04,19,11	ダークハルマゲドン(幻)	D-NF/mk2	H05301
005	17	&T①	栃木県		ルーイン	16,06,08,14	GILZAMⅣ	D-NF/mk2	H05302
009	56	糸久隆夫Ｅ	千葉県	WAL01	相原楓	04,04,19,17	ヴェヌス	LANDMASTER-01	H05401
009	35	紅の河童	東京都		アーシェス	12,07,18,07	シルフィー	HEEP-KN1	H05402
009	28	KAOSU	神奈川県		デス・フリード	14,14,05,15	Catapult-DRAGON	D-NF/mk2	H02722
009	06	加藤俊幸	神奈川県		津森三庵	18,04,13,09	立直一発	D-NF/mk2	H05404
017	60	高尾博文	千葉県		鬼塚龍也	19,07,07,11	鬼龍	DRAGOON	H05501
017	50	神聖軍事同盟	東京都		ウッソ・エヴィン	14,05,14,11	Victory2	HEEP-KN1	H05502
017	42	末永浩昭	福島県	TENKA	ハルダーク１世	13,08,11,12	Loggent	WARRIOR	H05503
017	38	BE	東京都		パウロ＝ファンメル	13,04,19,08	舞蝶刺蜂	HEEP-SPL	H05504
017	31	はりま屋①	京都府		クライド＝ドレクスラー	19,04,14,07	クリミナルタイプ	HEEP-KN1	H05505
017	24	中谷哲也	大阪府	TENKA	HIRO	19,04,10,11	E-AE91	HEEP-SPL	H05506
017	14	石井雅一	新潟県		アリオス	09,06,16,13	リンフォース	SILVERMAX-I	H05507
017	03	桐生渚	山口県	SIL01	リンスフィー・カーナー	16,06,12,10	ラゼルディ	HEEP-KN1	H02904
033	63	紫雲みぎわ	栃木県	METAL	ウイリー・ロイ	06,19,06,21	アークエンジェルーα	DRAGOON	H02753
033	58	DRAM	茨城県		ライム・タチバナ	14,06,11,13	驢馬のオノエル	BELLTECH-HI	H04805
033	54	有沢七瀬	岡山県		メル・レシル	14,06,13,11	ミッドガルト	HEEP-KN1	H05603
033	52	斉藤勉	千葉県		彩蘭	18,04,11,11	宗永	CE-mS	H05604
033	47	闇野秤姫	佐賀県	SIL01	ティリア・カースン	10,10,12,12	霞	WARRIOR	H05605
033	43	Black Widow	奈良県		Soldier of Fortune	10,11,04,19	Snake In The GrassII	HEEP-KN1	H05606
033	39	スカラベ	北海道		スラトス	11,11,11,11	アイザ	HEEP-KN1	H05607
033	33	輝生蒼紀	北海道	SIL01	シェルフィーナ	15,05,14,10	MoonDancer	HEEP-KN1	H05608
033	30	B,CAT	大阪府	POWER	アストリア・ディール	19,04,17,04	キャットテイル	HEEP-SPL	H05609
033	25	ソ連兵の赤	神奈川県		カール・グスタフ	19,04,04,17	パイランハ	D-NF/SPC	H05610
033	21	まーくんＡ	山梨県	TENKA	霧風葵	19,07,04,14	乱舞Ａ－Ⅳ	LANDMASTER-01	H02917
033	19	和田恒夫	新潟県		和田恒夫	08,08,12,20	燃えろ火の玉	WARRIOR	H04738
033	16	自由騎士II	大阪府		白虎	20,06,05,17	ベヒモス	D-NF/SPC	H04407
033	11	Nov.平工祭	福島県	AD001	田島久美	16,04,11,13	PSYCHOPATH	LANCER	H05614
033	08	Ａ・マーキュリー	東京都		水城亜美	11,05,17,11	アクア・ヴィーナス	ACE-mS	H05615
033	01	嵐光輝	福島県		真島正明	10,05,10,19	彩光	HEEP-KN1	H05616

順位	番	オーナー名
065	64	聖林
065	62	大野孝
065	59	金色牛若丸
065	57	風太Ｉ
065	55	アルジェール・マーク
065	53	河原康二
065	51	ASATO
065	49	スターライト30'S
065	48	高崎輝Ｉ
065	45	正岡靖
065	44	おざわ・てつじ
065	41	内藤隼人
065	40	M.白虎天
065	37	風追人―KAZUTO
065	36	成田修
065	34	ラフレシア
065	32	平舘達也
065	29	臥龍転生
065	27	山形篤司
065	26	Evil eyE
065	23	Ｒ－ウィル⑤
065	22	赤い彗星
065	20	中川稔浩
065	18	ウッキィ猿田
065	15	OKASI-S
065	13	壬機徹
065	12	東啓介
065	09	R・L・W
065	07	天草企画
065	05	Ｒ・藤沢洋
065	04	澤成俊
065	02	上出雅樹

Bブロック

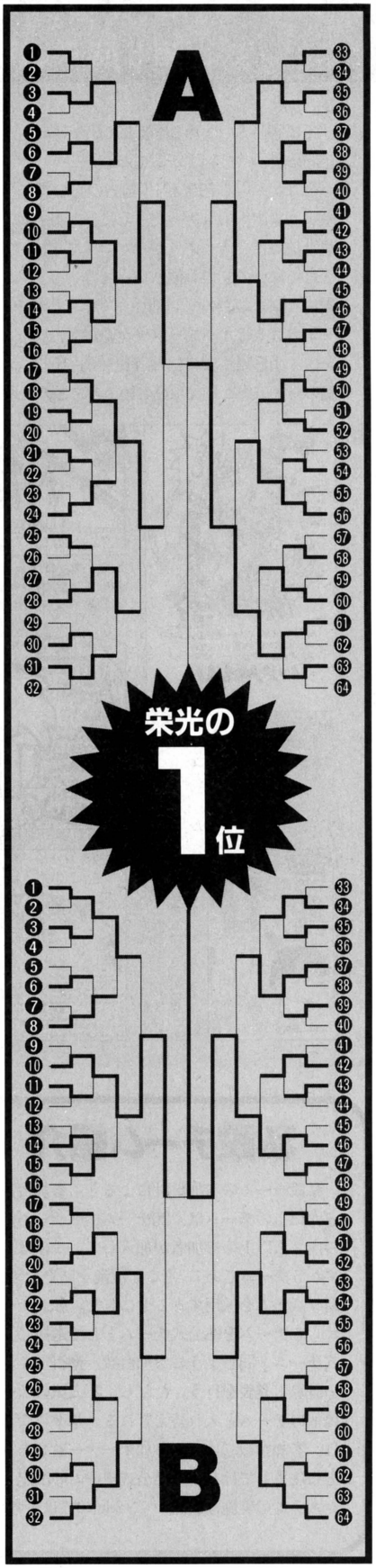
順位	番	オーナー名	都道府県	チームコード	パイロット名	能力	マシーン名	型式番号	ID
001	46	はりま屋・は	京都府		キャッシュ＝アスムッセン	05,04,19,16	ダルメイシア	HEEP-KN1	H05001
003	10	ATLAS	埼玉県	SIL01	シャア・アズナブル	14,04,13,13	赤い彗星	HEEP-KN1	H05202
005	54	D・M	福岡県		宮田志保	13,06,13,12	消えるほど淡い	BLUEMAX-m1	H05303
005	22	ⓓクレメンツ・マーカム卿	徳島県	AD001	オーツ	16,06,13,09	氷武神	HEEP-KN1	H05304
009	64	呂布奉先	島根県		マーベル・フローズン	04,04,19,17	レプラカーン	ACE-mS	H05405
009	37	FSX	北海道	LOGIN	リチャード＝デレクマン	08,06,18,16	BLACK KNIGHT MK-III-LOG	HEEP-KN1	H02915
009	32	ガンバスター	北海道	WAL01	リーザ・チャチャ	14,04,18,08	妖撃兵II	WINFIELD-01	H05407
009	01	武知幸一Ｂ	大阪府	STYX1	セレム	10,04,19,11	プドゥル	HEEP-KN1	H05408
017	59	スルーシ	福井県	SIL01	ヤシヤスイーン	11,10,10,13	獅子（シール）	HEEP-KN1	H05509
017	52	フォン＝ダイク	東京都	TENKA	エリアル・シモンズ	16,04,11,13	ディスタゴン	WINFIELD-01	H05510
017	42	JEDAI	福島県		Ｌ・スカイウォーカー	15,05,15,09	ゼロタイプ	HEEP-KN1	H05511
017	34	相場太一清	新潟県	SINOB	清	11,06,16,11	金の剣	HEEP-KN1	H05512
017	26	石田大輔	大阪府		カルスライン	16,08,11,09	ヴィクトリー	HEEP-KN1	H05513
017	20	堀口軍輝	千葉県		グリーツ・キング	13,06,13,12	ティルヴィング	HEEP-KN1	H05514
017	15	林光夫	千葉県	SIL01	光皇アマテラス	14,07,14,09	KNIGHT,OF,GOLD	V-AX/mk2	H05515
017	08	カールビンソン	福岡県		セイ＝ハス＝テ＝紅	19,04,11,10	カラミティ	HEEP-KN1	H05516
033	62	山中浩	奈良県		紅葉	10,10,14,10	村正	HEEP-KN1	H05617
033	58	あばい	愛知県		あばい	15,06,14,09	ナイツロード	HEEP-KN1	H05618
033	55	大城直樹	兵庫県		取石阜月	17,04,19,04	真紅の麗王騎	ACE-mS	H05619
033	50	必殺遊び人	石川県	TENKA	エルディー	14,05,11,14	ハイパーヴィシュヌ	LANDMASTER-01	H05620
033	47	JOKER-リ	石川県		リーシャ・オーフェン	11,04,19,10	Φ	SPEEDSTAR	H05621
033	43	ＯＮＬＹ林原	兵庫県	SIL01	K.SAKATA	17,06,17,04	SHAMROCK	ACE-mS	H05622
033	39	見習い軍師	埼玉県		朱鳳	06,04,15,19	朱雀王	HEEP-KN1	H05623
033	35	徳留悟志	福岡県	GH001	パープル・山本	16,04,15,09	TSUZIGIRI	HEEP-KN1	H05624
033	30	物部文彦	京都府		レノ・Ｊ・ローカスト	18,04,09,13	ラグナロクIII	DRAGOON	H05625
033	27	よいいち'ターボ	岐阜県	TENKA	リューク・オーガス	17,04,06,17	ニューレーケルベロス	LANDMASTER-01	H05626
033	23	よいさ	石川県		ネフィア	12,07,17,12	ミリオンナイツ	HEEP-KN1	H03703
033	17	疾風迅雷	福岡県		神威霞	15,05,15,13	皇帝	ACE-mS	H03718
033	14	荒井諭	神奈川県		ケイト・ロッフル	11,04,19,10	シャローゼル	HEEP-KN1	H05629
033	11	Lee=Tee	神奈川県	RONIN	ダーク＝ヴェネディクト	18,06,04,16	AMBITION	D-NF/mk2	H05630
033	06	YAM-SAN	神奈川県	NS001	ジャック・ブライアン	16,04,11,13	Ground-Buster-NS-	D-NF/mk2	H05631
033	03	虎列刺	愛知県	RONIN	ロンメル	17,10,04,13	砂漠の狐	D-NF/SPC	H05632

順位	番	オーナー名
065	63	御旗将
065	61	AMP
065	60	山田荘之助
065	57	石崎義博
065	56	津島湯うなぎ
065	53	竜飛翔②
065	51	ASURA
065	49	蒼い疾風
065	48	ハメルンの笛吹き
065	45	炎のシェル戦士斬黒
065	44	宮原和久
065	41	大塚昌樹
065	40	ダークエンジェル
065	38	富久娘
065	36	RS.S=DyuNo
065	33	夏の幻影Ｉ
065	31	池ケ谷慎
065	29	有馬寛徳Ⓐ
065	28	姜子昌
065	25	かがみしねま
065	24	SATAN
065	21	成合英俊
065	19	M.ADACHI
065	18	富久娘・弐
065	16	OJOJO
065	13	山本博文
065	12	ミラクル・K
065	09	小林庸一
065	07	武市雅俊
065	05	沙那王
065	04	幽玄本舗
065	02	フォー・ト・ラン

今大会、日本の道路はせますぎて大渋滞を引き起こした模様。だって20メートルくらいのロボットが5000台以上集まったんだもの……。香川県：軒原翼　H05923　IOCr

都道府県	チームコード	パイロット名	能力	マシーン名	型式番号	ID
静岡県		バッジオ＝ハーヴィ	19,07,11,07	アルフォース	HEEP-KN1	H05701
栃木県		シーダ	16,04,17,07	猫耳娘	HEEP-KN1	H05702
静岡県	SIL01	高杉家弓	17,08,11,12	エクセリオンA－7	HEEP-KN1	H03626
東京都	GH001	白竜児貴紋	12,07,12,17	ロイヤル・ドラゴン	DRAGOON	H03621
北海道	SIL01	アルジェール・マーク	15,11,09,09	ディークス	HEEP-KN1	H05705
大阪府		おキヌちゃん	16,06,08,14	横島忠夫	HEEP-KN1	H05706
兵庫県		朝岡唯	05,05,18,16	Fairy	ACE-mS	H05707
大阪府	TENKA	ディーン・ウォース	15,06,12,11	スターベス	ACE-mS	H05708
大阪府	ART01	タッカー・コウ	17,05,12,14	ティルフィング	HEEP-KN1	H03603
東京都		ミリアム＝ソーサー	14,07,10,13	LUNATIC KNIGHT	HEEP-KN1	H05710
宮城県		ルーファス	05,04,16,19	傭兵王	HEEP-KN1	H05711
神奈川県		近藤勇昌宜	17,04,18,05	虎徹	WARRIOR	H05712
富山県	SIL01	ガイゼス＝ヴィル＝エアリア	05,04,19,16	白虎H-VIC-SIL-	HEEP-KN1	H05713
福岡県	GOGO1	シルフィード＝エレ	07,09,17,15	ウィンドチェイサー	SPEEDSTAR	H04727
新潟県	STYX1	ナルタ＝アイシア	19,04,06,15	鉈豆・STYX	LANCER	H05715
大阪府	GH001	藤岡竜雄	13,04,14,13	紅沙龍	D-NF/mk2	H05716
青森県	TENKA	グレオ	16,04,16,08	タイタン	SPEEDSTAR	H05717
福井県		如月神無	10,04,19,11	LA・Sa S.style	WINFIELD-01	H05718
岡山県	AD001	レヴィア・フォーチューン	17,05,15,07	ナイト・キャッツ	SPEEDSTAR	H05719
埼玉県		修羅姫	06,06,19,13	夢魔	HEEP-SPL	H05720
東京都	A0001	ファリオス・ギルトラバー	11,06,11,16	メガバニシィング	HEEP-KN1	H05721
広島県		フィフス・ルナ	17,04,15,08	ナイトシェード	HEEP-KN1	H05722
愛知県	SIL01	Toshi	16,05,14,09	Joker	HEEP-KN1	H05723
東京都		ダイ・アモン伯爵	13,07,16,12	パワフリャアー	LANCER	H04401
茨城県	OKASI	あゆ	16,06,16,06	軽歩兵	BLUEMAX-m1	H05725
宮崎県		星海真生	16,08,04,16	マッシュルームⅠ号	HEEP-KN1	H05726
岡山県		アイアリス	12,08,13,11	ワルキューレ	V-AX/mk2	H05727
滋賀県	RONIN	ラヴェルナ	17,05,17,09	ルーシェン	HEEP-KN1	H03604
福島県		羽木根美夏	15,04,15,10	TS-ELeZARR	HEEP-KN1	H05729
千葉県	LS777	ジェイク・ジェイリー	09,04,12,19	バーニング・ウインド	HEEP-KN1	H05730
兵庫県	RONIN	戸樫貢	19,11,06,08	波紋使い	HEEP-KN1	H05731
神奈川県		雅	15,04,15,10	魑皇鬼	V-AX/SPC	H05732

都道府県	チームコード	パイロット名	能力	マシーン名	型式番号	ID
岩手県	SINOB	不来方刑部	17,05,15,07	水将	LANCER	H05733
大阪府		那魅	15,04,14,11	スプラッシュファーント	HEEP-KN1	H05734
福岡県		山田荘之助	16,04,16,08	銀河王	HEEP-KN1	H04909
千葉県	METAL	水城毅	13,05,13,13	クラーケン	BELLTECH-MAX	H05736
兵庫県	WAL01	虎恋奈々穂	11,09,15,09	スピニングシルフィン	HEEP-KN1	H05737
秋田県	AD001	光神鱗奈	10,05,19,14	風神「虎牙」参型改	HEEP-SPL	H03608
京都府		シェラ・ミスティー	11,04,19,10	GRIFFON	ACE-mS	H05739
京都府		ネーヴィス・ブラスト	13,13,14,04	カイザーブラスト	BLUEMAX-m1	H05740
北海道	RONIN	イアン・ケーニヒ	13,04,18,07	バイ・オ・ラ	ACE-m1	H05741
大阪府	DS001	インディー・ハイド	09,09,09,17	ハイパーBOMB	HEEP-KN1	H05742
福岡県	AD001	松太郎	09,05,19,11	光襲	HEEP-KN1	H05743
東京都		Duck・King	14,04,19,07	Duncer	HEEP-SPL	H05744
愛知県	METAL	非天使V	18,04,06,16	アークエンジェルV	DRAGOON	H05745
群馬県		神崎真紀	16,06,06,16	大虎	D-NF/mk2	H05746
石川県		里幼桜	12,05,17,10	閃影	ACE-mS	H05747
岐阜県	RONIN	神無月御影	11,06,17,10	MichaelII	BLUEMAX-m1	H05748
静岡県		レイラ・リッチモンド	14,06,11,13	ライト・ジェット	D-NF/SPC	H05749
福岡県	GH001	秋月剣士	15,06,09,14	ブラドック	HEEP-KN1	H05750
奈良県		ユーリー	10,11,14,09	ワーキュレイ	HEEP-KN1	H05751
静岡県	SIL01	バニー如月	11,05,14,14	BUNNY-3	HEEP-KN1	H05752
神奈川県		死牙馬	13,06,14,11	Devil-WING	HEEP-KN1	H05753
大阪府		ヴァン＝ブレイド	11,10,17,06	陽気な熾天使	WARRIOR	H05754
東京都		スコット・レイワード	14,08,08,14	レスティブホース	D-NF/mk2	H05755
群馬県		神崎美紀	09,07,17,11	影虎	WINFIELD-01	H05756
京都府		ARIKA	08,08,14,14	PlatinumStar	DRAGOON	H05757
大阪府	WAL01	レアラム・シャイニング	16,12,06,14	α	HEEP-KN1	H04624
新潟県	WAL01	夢叶聖羅	19,07,11,07	剣聖	WARRIOR	H05759
宮城県	SIL01	ブルー・ファルコン	13,06,14,11	ウインディア	HEEP-KN1	H05760
三重県	METAL	マイラス＝レイモンド	19,06,04,15	ウォウアリフ	D-NF/SPC	H05761
神奈川県		アリオス・エストルム	13,04,16,11	飛燕	ACE-mS	H05762
愛知県		練達	15,04,19,06	雲	ACE-mS	H05763
愛知県		レイラ・ディートリッヒ	07,05,20,16	エアグロリア	HEEP-KN1	H04728



HRC PIT IN!

第5回予選準備室

冬は寒い！　しかし厚着して出かけると、昼間は暑い！　何とかしてくれー……とダダをこねているPIT IN！担当のとだです。制服コンテストもあったりして、お便りの量は倍以上に！　ありがたいコトです。それでは、最初のお便りいってみよう。

■佐々原しのぶのV3を阻止すべく、わがチームの3人はオペレーターを葛城さんにした。　山形県：澤口仁輝 H05901 10Cr

●おっとぉ！　佐々原嬢に恨みがあるのか、葛城嬢のファンなのかー!?　オペレーターにもファンレターがくるなら、ファンクラブ作るってのもおもしろいよね。どお？

■PIT IN！にはハガキ一枚にひとつのネタしかダメなんですか？　また、封筒等にいくつか入れて送ってもいいものなんでしょうか。　岐阜県：如月義和 H03719 ＋10Cr

●いいっすよ。でも一枚のハガキに、読めなくなるほどネタ詰め込まないでね。封書も全然オッケーだよ。よろしくね。

■今回、HRCに初参加します。難しそうだけど、まずは予選突破をめざして頑張りたいと思います。　愛知県：松永弾正忠久秀 H05902 10Cr

●初めまして。なかなか難しいHRCだけど、予選突破めざして頑張ってちょうだい！

■HRCが応募用紙一枚でできるものとは思ってませんでした。(フロッピーを送ったりするのかと思ってたんです)　福岡県：松原遊羅 H05903 10Cr

●わはははは。そうかそうか。よく読んでもらえるとわかるんだけどね。応募券も忘れずに貼ってちょうだい。弟さんもぜひ参加してください。松原さんはIDつきだ！



▲相変わらず巧いねー。でもインドは遠いぞ。高知県：ミジンコ大王 H02907 ＋10Cr



▲大丈夫。コンテストの勢いにのって、参加者も増えてるぞ。福島県：CORO H03908＋10Cr



◀そう、手加減なしでバシバシ参加してくれ！　長野県：迦陵頻伽 H05931 10Cr



◀継続は力なり。くじけず頑張ってほしいな。大阪府：三谷明弘 H05930 10Cr



◀私設チームも新システム導入で盛り上がるぞ。宮城県：東条速水 H04926 ＋10Cr



◀若手パイロットのチームを作ってみたら？　茨城県：獅子座のFIRE H05932 10Cr



▲お久しぶり。ハガキにID書いてちょうだいよう。宮城県：鱈ちり五助 H01908 ＋10Cr



◀なかなか迫力あるイラスト。今後ともヨロシク。兵庫県：すら・くら H05803 10Cr



◀こりゃおもしろいわ。ぜひ検討してみますね。神奈川県：TAMA H02916 ＋10Cr



◀宴会だったら私も誘ってほしかったりする(笑)。東京都：水谷H04933 ＋10Cr



◀「勝っちゃうよ」に引かれての採用です。ガンバ！　千葉県：椿二十郎 H05908 10Cr



◀オペレーターの似顔絵にはみんな苦労してるわ。大阪府：葉月章 H01918 ＋10Cr



▲こちらこそヨロシク。新規参加は大歓迎だ！　埼玉県：ZIGU・ZAGU H05909 10Cr



◀「ババ」を武器に善戦したマシーンはいました。京都府：G・石マ H01902 ＋10Cr

私設チーム紹介

私設チームの参加集計によると、参加台数が5台以上のチームは、20チーム中8チーム。その内2人以上の参加者が加入しているのは、わずか5チームである。そこで混乱を防ぐために、新システムを採用することにした。私設チームから5チームを準公式チームとして選抜し、公式チームと同じように参加台数、獲得ポイントの計算と発表を行う。ただし、不人気のチームは他のチームと入れ替えられる。基準になるのは、参加台数ではなく参加オーナー数であることに注意してほしい。準公式チームの決定と新システムの実施は次回から。今回の表は参考だ。



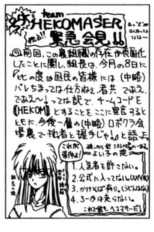
▲中・近距離攻撃で戦おうというコンセプト。転送位置に泣かされない作戦計画がポイントか。



◀エンジンパワー170以上、重厚なイメージのチーム。ぜひともガンガン戦ってもらいたい。



▲来た、レーザー系武器のチームだ。応募者数も期待できそうである。今後が楽しみだ。



◀ということで、いろいろとあるが頑張ってくれ。これも今後が楽しみなチームである。

私設チーム参加者ベスト5		
チーム名	コード	参加台数
親衛竜騎兵隊	SSDRA	13台
双蜂	TWNBE	12台
CYCLONE	CYCLN	20台
LUCKY STRIKE	LS777	9台
NO-LICENSERS	NOLIC	9台



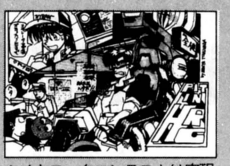
◀10クレジット、足しにしてね。（何の!?） 鹿児島県：天翔華 H03926 ＋10Cr



◀絶好調ってワケだね。気を抜かずにファイト！ 愛知県：役者志望 H05910 ＋10Cr



◀ESCとHRCの両方に毎回参加は大変かな？ 埼玉県：瑞木 H05911 ＋10Cr



▲メカニックコンテストは実現できてよかったね。福岡県：徳永ケンヤ H02909 ＋10Cr



▲ごめんなさいー。頑張ってくれてありがと。福岡県：亜紗流刀彪 H05912 ＋10Cr



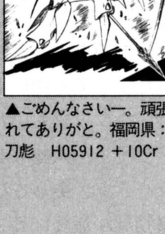
◀アンケートも当たってるよ。ラッキーだね。北海道：西和巳 H05805 10Cr



▲かく乱……かく乱ですかー。考えたいですね。兵庫県：藤本久貴 H03907 ＋10Cr



◀右側のはういろうかな？ ようかんかな……。東京都：藤本一巳 H05914 10Cr



◀トレーニングもけっこう大事なんだよー。広島県：宗近三十郎 H02629 ＋10Cr



▲たまにじゃなくて、毎回投稿してくれると嬉しいなあ。 大阪府：さんたろー H05915 10Cr



◀毎度たくさんのイラスト、ありがとう！ 新潟県：廣河A－I H04917 ＋10Cr



◀どうしてもこーゆーイラストに引かれるんだなー。埼玉県：関根功 H05916 10Cr



■とうとう地元で開催！ これからは誘致のハガキ増えるだろーなー。たぶん。それと、今度はマシーンコンテストをやってほしーなー。 愛知県：蒼龍H05904 10Cr

●そうそう。誘致のハガキもきてるんだな、これが。次回はどこかなぁ…。マシーンコンテストは、現在検討中です。おもしろい企画になるよう、いろいろ考えてますよ！

■うちのパイロットご飯が大好きだけど、今年は不作だったので元気がなく、実力が出せない。（涙） 愛知県：宇佐見隆介 H02912 ＋10Cr

●うそつけ！ 会場で時間ギリギリまで弁当にがっついてるの見たぞ！ ……なんてな。妙な言い訳しないで、次回は頑張れ！

■今月は珍しく２冊買いました。なぜかというと、初めに応募したのが数値ミスなんですよ。（中略）「１月まで待てねぇからもう１台マシーンを出すぞ!! 悲しいやんけ」作戦の決行となりました。ほんとにかなしいです。 京都府：UNSUI H05905 10Cr

●ありがとう。その努力は……報われなかったみたいだけど、ムダじゃないハズだぞ。今後も頑張ってね。IDと10Cr役立ててね。

■オ、オーナー！ このカタログ、タケコプターが載ってませんっ！ 神奈川県：アキ・ラ・サカッキー H05906 15Cr

●載るかそんなもーん!! ってなわで、サカッキーさんの他の質問にお答えするとですね、ボーナスクレジットは毎回使えて、もらうたびに加算されます。チームコードは自由につけられるけど……他のチームとぶつかったら、それはそれで考えましょう。今月はここまで！



▲熱血はいいよね。誕生日おめでとー！ IDプレゼントだ！ 北海道：むらさき朱 H05917 10Cr



◀よし、キミが一番乗りだ！ 頑張ってくれよ。東京都：WOOZ H05918 10Cr



◀修理が不完全だと、本当にツライんだよー。秋田県：丸 H05919 10Cr

出したはずの応募用紙が、データを保存してあるバインダーの中から見つかった。どうやら、封筒だけがひとり歩きしてしまったようだ。東京都：萩原正史 H05925 10Cr ●わははははっ……。

HRCアンケート ボーナスクレジット当選者発表!!

アンケートに協力してくれた読者諸君、どうもありがとう。全部で200通近い回答が集まった。抽選のボーナスクレジットの当選者は右のとおりだ。

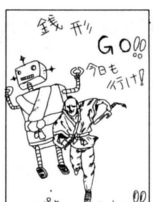
アンケートの回答で、ゲームの難易度は普通と答えた人が半数以上、パーツはやはり少ないと思う人が半数、増やしてほしいページは意見が分かれたが、データとカタログがやはり多かった。

このアンケートの結果をもとにHRCのシステム＆誌面のさらなる改善をはかるつもりなので、今後とも協力してほしい。

千葉県：水縞鵜鷺 H05990
岐阜県：でいたらぼっち H05991
愛知県：宇佐見隆介 H02912
神奈川県：TAMA H02916
富山県：九条守 H02902
東京都：中島勝芳 H05992
富山県：戯士魔人伝 H01916
愛知県：仲野吉喜 H05993
北海道：西知已 H05805
静岡県：竹世・SATOMAR H05995

今月の気になるイラスト

あるんだわこれが。毎月必ずあるんだよね。でも、狙ってのハガキは内容が安直だぞー。でも、このコーナーばっかり狙われても……いいか。（笑） 楽しいハガキ待ってるよん。



◀かなり気になる。なぜHRCにチョンマゲか。神奈川県：ゲソリ H05920 10Cr



◀すんごい気になる。何を意味する２コマだー!? 静岡県：マルビ H05921 10Cr

HRC投稿のあて先はここ!

〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビル
コンプティーク編集部 「HRC○○」係

応募用紙をポストに入れた後、データの書き忘れを思う……。げに恐ろしき。島根県：KAGE　H05926　10Cr●そうそう。不安なんだよね。修正はきかないので注意！

第1回「カッコいいメカニック with制服コンテスト」!

さて、前号で募集した「カッコいいメカニックwith制服コンテスト」(以下カメコン）だが、うれしいことに多数の応募があり無事開催となった。ただ、前回の募集要項をよく読んでいない人も多かったようで、中にはオールヌードの女性メカニックもいた。選考は機能性、デザイン、人物などをユニークさ、インパクト、美しさなど多くの項目から事務局が最終ノミネートの８人を決定した。

この８人で決選投票を行ってカメコンの最優秀を決定したい。最優秀に選ばれると賞金25Crが贈られる。また、そのメカニックに投票した人から抽選で３人に5Crを進呈する。

■応募方法■

ハガキ（投稿との併用も可）に2cm角以上の囲みワクをつくって「カメコン：○番」と記入すること。あて先と締め切りはPITIN！と同じ。かっこいいメカニックを決めるため、そして追加クレジットのためどんどん投票してほしい。



No.1

愛媛県：呉起 H05801 10Cr ●名前で選んだわけではないので良い子はまねをしないように。



No.2

北海道：のびのび助 H03921＋10Cr ● 格好よりも持っていた特大レンチや小道具がグー。



No.3

群馬県：狩野洋介 H05802 10Cr ●公式チームから。アイテムとデザインがユニークだ。



No.4

兵庫県：すら・くら H05803 10Cr ●小さい字で読みにくいと思うが、細かい設定がよい。



No.5

大阪府：ラフレシア H02910＋10Cr ●和服というよりは謎の中華風巫女のようだ…。



No.6

神奈川県：高井健一 H05804 10Cr ● 初々しい青年は基本か？ 一番整備士らしく見えた。



No.7

福岡県：徳永ケンヤ H02909＋10Cr ●言い出しっぺもちゃんと実力でノミネートされた。



No.8

北海道：西和巳 H05805 10Cr ●特注の作業服よりも、後ろに見えるメカのあしがよい…。

おしえてQ&A

Q 引っ越しで住所が変わるとどうなりますか?(愛知県：児玉勝 H05806 5Cr)

A 都道府県が変わらなければ大丈夫です。また、変わった場合は事務局までハガキなどで（投稿と一緒にせずに）送ってもらえれば問題ありません。

Q 公式オペレーターは支払われる金額でどのように差をつけるのでしょう?（岩手県：J．K１ H05807 5Cr）

A 使用する機材（センサーやコミニュケーション設備など）のグレードが変わるので、効果に差が出るのです。

Q IDの取得後の応募シートの能力値はどう記入すればいいのでしょうか?（埼玉県：老将軍 H04715 +5Cr）

A 同じIDを取得するのでも、決勝トーナメントに出場すると能力値が上昇するので能力が事務局に記録されます。そうすると能力値の記入は不要（何を書いても無視）になります。投稿などでのID取得の場合、能力値は参加のたびに決め直していいのです。

Q メーザーガンの開発中はいつまで続くのかな? 早く完成品が見たい。（大阪府：都大路明日香 H04806 +5Cr）

A 今しばらくお待ちください。近いうちにきっと…（ただの言い訳か?)。

●Q&Aコーナーは少しずつでも必ず毎回掲載するようにしたので、疑問点などがあればQ&Aコーナーへ質問を送ってください。

FARCO事務局より

前回のお礼のクレジットが効いたのか、今回も愛(？)のある指摘がたくさん届いた。今回は特にお礼クレジットは発行しないが、読者の慧眼(けいがん)に感謝するばかりだ。といってもこちらが読者の指摘がくるまで全然気がついていないわけではないので、編集部の校正作業のようなことまでする必要はない。しかし、ミスは皆無が目標なので、今後ともよろしくお願いしたい（なるべくやさしくがいいかな…)。

また、今回の「カッコいいメカニックwith制服コンテスト」はどうだっただろう？　決選投票にもぜひ参加してほしい。

次回ではいよいよ第２期公認オペレーターの募集要項の公示が行われるので、日ごろ可愛がっている自分のオペレーターにチャンスをあげるのもいいかもしれない。

HRCも読者諸君のおかげで少しずつ応募も増えてきている。この調子で今後も参加者が増えるように事務局と読者で一緒にがんばっていきたい。

処理が年末にかかるので、申し訳ないが、今回締め切りが早まっている。マシーンの応募は締め切りに注意して送ってほしい。失格者はなるべく出したくないので、アクトジャパンに送る前に応募券や重量、金額を確認しよう。

FARCO公認オペレーターリスト

今回からオペレートしたマシーンがどこまで勝ち抜いたかが表に載るようになった。当然人気に応じての有利不利はあるのだが、目安にはなるだろう。また、気になる人気の順位だが、佐々原しのぶが再び1位になり、その人気の高さを証明した。



▲大阪府：S・D・N H01706＋5Cr ●前回2位オペレーターだったエドガーからの喜びの声。

▼兵庫県：幻綺依 H01708＋5Cr ●君のIDは未勝利なので自由に変更できるから大丈夫。





▲富山県：戯士魔人伝 H01715＋5Cr ●人気がちょっと上がってよかったね。次はどうか？



▼高知県：中村胎蔵 H01701＋5Cr ●これは断じて誤植じゃないから喜んでいいんだよ。



▲岐阜県：ドドリゲスIII世 H01711＋5Cr ●どんどん人間離れしていくような気がする。

さて、次期公認オペレーターの件だが、今回のオペレーターは第6回大会までの任期1年とし、その後もう一度オペレーターを募集することに決定した。もちろん、現役のオペレーターが再応募してもよい。今後オペレーターの任期は1年とする。次回で募集要項を公示するので、待っていてほしい。

No.	タイプ	名前	最高順位	性別	解説
1	いけいけ！	葛城紫蘭	決勝1位	♀	人気第2位。本人からの一言、「ハードなバトルを君に(笑)！」
2	あっ、あぶない！	山城美丘	決勝5位	♀	人気第9位。身長161cm、体重45kg、B84/W56/H85、AB型。とにかくカラオケが好き！
3	右よ、左よ！	ラファル・カーシェ	決勝17位	♀	人気第6位。19歳。某経済大国の外務官の末っ娘で一応お嬢様。
4	神様お願い！	佐々原しのぶ	決勝9位	♀	人気第1位。18歳。あなたのために頑張ってお手伝いさせていただきます。
5	きまぐれ	チェリィ＝ローゼス	決勝65位	♀	人気第10位。17歳。お気楽オペレーター。その指示は常に相手の裏をかく。
6	いけいけ！	エドガー・フィックス	決勝65位	♂	人気第5位。25歳。鋭い眼光は攻撃のチャンスを逃すことはない。
7	あっ、あぶない！	ルフィス・パーラー	決勝65位	♀	人気第4位。169cm、49kg、B88/W53/H89。素晴らしい直感がある。
8	右よ、左よ！	北沢涼子	決勝9位	♀	人気第9位。宇宙連邦軍の将軍を父に持ち、軍の上級士官学校を卒業している。
9	神様お願い！	森永智美	決勝33位	♀	人気第8位。B82/W56/H85。21歳のHRC大好き娘。お料理が特技。
10	きまぐれ	TAM-56	予選5位	−	人気第15位。ロボット。優秀すぎる人工知能ゆえか、理性より感情にかたよる。
11	いけいけ！	犬	決勝33位	♂	人気第13位。24歳。「パワフル」かつ「華麗」。なんか思い込むタイプ。
12	あっ、あぶない！	十条小雪	予選2位	♀	人気第12位。17歳。チャームポイントはつかれているような目。
13	右よ、左よ！	矢崎操	決勝3位	♀	人気第3位。17歳。普段は落ち着きがないか試合になると冷静な判断をする。
14	神様お願い！	ルー・アルベルト	決勝33位	♀	人気第11位。気が小さくすぐに泣く。しかし、憎めない性格をしている。
15	きまぐれ	不動美代子	決勝65位	♀	人気第14位。勝利の象徴トンカツと、それを主役とするカツ丼をこよなく愛する19歳。

HRC公式チームリスト

私設チームの格上げや公式チームの入れ替えを望む声もあるが、公式チームは統計データ収集の関係もあり、しばらく継続する。であるから、人気や成績が悪いチームでもすぐになくなったりはしないので安心していい。

前々回から質問が続いていたチーム「A－1」の参加条件が確定したので参加者はよく読んでおくように。

また、こんなに活躍してていいのか、と思わせるチーム「RO-NINS」にこんな質問がきている。

●就職浪人は入れないのですか？　もちろん大学浪人も経験ずみ…。なんか書いててむなしくなってきた。(埼玉県：イオタ H05851 5Cr)

チームポイント

1位	20点	17位	3点
2位	15点	33位	2点
3位	10点	65位	1点
5位	6点	予選ベスト8	
9位	4点		3人で1点

チーム名	チームコード	参加人数／累計	ポイント／平均／累計平均
参加資格／コメント			
A-1	A0001	28/76	4.6/.1643/.1092
自分のマシーンを愛し、ベテラン以上のメカニックを雇っているオーナーのみ加入可。			
ALL DESTRUCTION	AD001	128/334	21.6/.1785/.1746
とくになし。予選突破をめざす。			
BATTLE ART	ART01	37/154	4/.1081/.1058
チェーンソード又は移動オプションを装備。自分の信念で闘う人ならいっさい制限なし。			
BIKEing	BIKE1	37/137	2.3/.0621/0.657
バイク好きなら誰でもOK！　一緒に優勝をめざす。			
DRAGON-SLAYER	DS001	59/192	6.3/.1068/.1229
テイルフィンを使用しないこと。「龍殺し」の名を自分のものにしたい方。			
HOUND JAPAN	GH001	49/177	8.3/.1694/.1695
パイロットは日本人または日系人であること。禁止武器は不可。			
いけいけ！GO！GO！	GOGO1	64/244	6.3/.0984/.1734
オリジナルキャラで参加すること。また、マシーン名を〝〟で囲むこと。			
MMC	METAL	92/319	11.3/.1228/.1389
ケンタウロスが好きであること。それ以外は制限なし。			
MYUTOSU！	MYUTO	33/123	1.6/.0485/.1163
バーサーカーの魅力にとり憑かれている人。			
ネットワーク・ソルジャーズ	NS001	12/59	3.3/.2750/.1119
コンプティークBBSのIDを持っていること。			
RO-NINS	RONIN	42/145	11.6/.2762/.2317
浪人生でかつ、毎回必ず参加すること。			
SILVER-STORM	SIL01	231/739	47.6/.2061/.1678
ナイトが好きな人なら誰でもOK！　他はいっさい自由。			
SINOBI	SINOB	93/301	9/.0968/.1216
忍者のよーなマシーンを作ること。「みんなで楽しくやろう!!」が第一。			
STYX	STYX1	20/47	7/.3500/.2042
オーナーが女性であること。男性パイロットは女装することが条件。			
疾風天下会	TENKA	195/623	47.6/.2441/.1743
優勝の野心のある方。加入条件はなし。合い言葉は「疾風の如く天下を盗ろう!!」。			
WALKURE	WAL01	156/500	25.3/.1622/.1500
別名「戦乙女」。女性パイロットであること。正々堂々と戦う。			

参加者控え室　今回は地元名古屋だったから旅費が浮いたので、我が期待のパイロット魔女RYO子ちゃんとドライブに行ったぜ!!　愛知県：電獣魔風羅亜　H0049I4　＋10Cr●…ふんだ。いいなあ。

参加者控え室

朝一番の集配分でも、場所によっては前日付の消印はされませんよ。みなさん、投函はできるだけ締め切りの前日中にしましょう。大阪府：いー・えむ　H05927　10Cr●なのです。よろしくね。

予選トーナメントベスト8進出者

●北海道
DJ.BEAT
HARU
T.O.WILD
くん助
げん
のびのび太
ばなぞう
へへへのもへへじ
るーしぇ
カシュー国王
シオン龍
チェックメイト
パイルバンカー
熊五郎
結城まなみ
工藤賢司
資延能弘
疾風
朱宝天
水無月雅那
戦狼狂乱神
大原いなり
大藪哲也②
大輪
長谷川寛
能井克好
表雅一
平秤堂楽兵衛
北見の圭介
本庄宏行
本塚タオ
立花道雪
●青森県
アツヒロ・イトウ
ルハシト
伊東淳浩
山口芳史
中山卓也
●秋田県
BLUEJEAN
RoyalNavy
蓮摩
希
高山春和②
高山春和③
佐々木慎
竜飛鄒①
●岩手県
S・井上
アクション仮面
影技爪刀
幻影都市
三浦きょちょ
藤原崇
藤田芳喜
●山形県
H＆H第三課
のーちらす
みじんこ
ラッキーボーイ
音速の貴公子
高橋徹
高野螢一
細谷和宏
鯖海胆
渡部崇裕
劉備
澤口仁輝
●宮城県
G-K
J.L.P
L-STRATOS
L-STRATOS
TOM☆CAT
まつとし
まつとし
エルリック
エレメンタラー
羽舞ｅｆ
金澤雅幸
光影
孝穂
佐藤俊聡
山崎宗道
上遠野吉範
新木信二
真壁智和
赤間①達弘
赤間②達弘
操風匠
大友敏明
中島雅樹
天舞聖龍
片山左京
●新潟県
KAZ
N.K
RUBBISH
ＫＡＩＮα
くらげ
アスガルド
クレセント
夏井祐介
臥竜
皆川直人
皆川直人
皆川直人
皆川直人
皆川直人
佐藤正聡
小島衛
水落雅浩
石井昌敏
ＩＥ２－２
飛燕改
美秋
由弥那
雷光
●福島県
ASURA.
ATW
M.A
６月玉子③
ちょう
まちゃる
グインズ
ナマステ！
リー・ツァンツェン
陰陽師
岩崎弘輝
熊田勝
菅波雅巳
中林一郎
●栃木県
ぷりあとへれ
ぼかりす
ウルドお姉さま
コア
ツブラヤスヒロ
夏目温子
柿沼純一
橋本好正
玉田紘司
幻影夢
楠樹神一
杉田崇
早乙女葵
湯沢浩二
木田雄治β
野中洋伸
●群馬県
CHS
CHS.4
YAS
あずま
シュール
シルフィーＳＩ
シルフィーＳ２
デスピー
デスピー
マサシロボーイ
獣王雷牙
小澤義昭
須貝治実
白鰐
戊儀主
夢中旅人
木刀
●茨城県
BUD
くらまてんぐ
どらむ
デシベル
影盗賊
岡田輝也
乙矢レプリカ
雅
駒影登
戸塚光男
獅子座のＦＩＲＥ
重歩兵
清水優
石川蒙
大橋和哲
鳥
渡辺孝弘
柏原中
木野内智也
流星龍
林紹博
●埼玉県
I・DE・A
STAY
THE-ASH
ZIGU・ZAGU
Ⓑドラゴンチーム
ＦＬＩＮＴ中将
Ｍ．Ｋ．Ｄ．Ⅱ
えもりっく
かんまさ
じいさん
たっぴぃⅠ
たっぴぃⅡ
たっぴぃⅢ
てやんでぇ荒木
ひで
もんちゃっく
ヤハウェ＝サタン
㈱アスキー
暗黒魔道士
卯月つらら
吉川雅治
金枝賢一郎
金色の魔王
銀河仁
見習い軍師
高橋理英
砂漠の薔騎士団
最上
三浦秀雄
山村昌
守屋真
秋本智雄
小谷野一路
松村拓美
神山信明
瀬場一隆
成城邪仁
青池隆男
斉藤和彦
太津
谷口浩樹
田村将司
嶋村淳
嶋田正樹
匿名希望
内田ぴろゆき
姫ちゃん
不知火北斗
服部月千歳
野口一治
野口一治
●千葉県
A-WiW
AYA
Aki
CELICAGT-R
KILIO
LUM
NOU
PLE-TOP
R-TYPEK2
SIR・PIP
T-HjH
ＰＥＮ太
うえんと
じいさんや
ねもやん
イ・ジュウイン
イリュージョニスト
エドゥ＝ムラサキ
シエロ
ナイン・ナイン
ベレ・ジーコ・リッ…
マサ
ライト
安田勝紫
貴志雅名
高崎和広
高野五十六
国士無双
黒騎士Ⅱ
細田大朗
山田真誠
糸久隆夫Ａ
糸久隆夫Ｃ
紫（ーサイー）
篠田昭次
小笠原聡
小津朱留
小鳥慎吾
神竜
瑞鯨晟
杉本優一
青蓮寺螺紅
斉藤勉
素浪人
大久保誠
潮田克之
長田敏明
東宗治郎
飯島隆司
氷雨小夜彦
氷川翠
府間照明
片岡毅
毛利慎
立入庸次
龍神
狼使い
●東京都
BAL
BLUEEYE
Gucchi
KoganeiTECH
Occupy
Schu
Schu
TAD
Y・T
ZEAL
ＧＭ三橋
ＪＱＥ・前田
ＪＵＳＡ軍
Ｍｒ☆パワフル
とだぴん
れいん
カンピセスⅡ
クロムアイ
ジャン・クロード
ジン
マクガイバー
マッド・キャットⅡ
ラグナレク
リファナ・メル
葵凍馬
伊ヶ谷勝則
伊達政宗
伊東和彦
伊藤唯志
井上克弘
宇高義人
岡本普賢
歌舞伎
垣内哲
丸山克巳
吉村隆茂
久高洋介
久保田佳昭
金沢学①
金沢学⑥
九十九哲彦
桂木豹馬
原田政人②
幻夢舞
工岡宜
工藤忠明
黒子
細坂高志
菜々ちゃん大好き！
榊K
桜井稔郎
三日月
山本浩嗣Ⓠ
山本潤
山来貴
侍次郎
小川泰之
東海林
小島崇宏
少年
上沼充稔
上上上
森英樹
青い風のＨＯＰＥⒹ
青い風のＨＯＰＥⒺ
斉天大聖
石立真也
前田紗智郎
倉田勝人
大隈貴之
大和タケル
仲谷直鈴
朝倉良夫
島田典朗
鳴津義晴
東京ワンタン本舗
湯本佳典
徳久健太
農林ＭＫ－Ⅱ
柏倉隆幸
美亜
美水泉美姫③
風
片山一士
片本喜摩多
堀青志
無慰城
餅月米兵衛
雷星
雷堂秋羅
綺羅
●神奈川県
MAC
MIGCAP
N
PHANTOM
RIVER
S.FUJII
T.Saito
T.T
TP-20
いのたま
ふらいぱん
ぶっち
らびりんす
りょお
ウッチャン
ガウ＝パン
ジャンクション
ター坊
ホワイトストーン
ボイボス
ボイボス・青
ボイボス・赤
羽鳥雅之
岡本好平
葛葉藤花
賢者ウッキー③
工藤光平
江原民雄
佐々木誠
鹿島伸一
終夜
小友
練羽冬弥
深精和已②
酢のもの
瀬戸建記
石神井百十一
滝口健二
瀬田雄太
池永崇
長田裕志
田吹周
冬夜
藤川大典
内山美則
萩原弘光
平野元明
夢霧薫
霧山茂佳
有崎史生
龍鍵喨
林崎昌弘
鈴木康能
検前平介
●長野県
H・K・F
KAS.
LEZYNA
Signa.e.Killing
く～るな夏
んーろ
迦陵頻伽
閻純也
新井直樹
西野入康一
太田ドカン！㋐
白木昌英
夢心地
名馬白石
●富山県
A.M
S.N.T2
TODO
ダンカン
チャビヨシ
戯士魔人伝α
三上智
茶鬼
驃海水脈
●静岡県
BφY
Gフォース
むかぽん
カイザー
ドルバッキー
ポプ
マフティー
ミフタ
久保庭寛
月読
食卓の騎士
森川雄二
西郷正和
斉藤豪
相羽克美
大久保和徳
天野大輔
風天邊由
木野篤宏
●石川県
JOKER
MAKI
あーみー
たけＳＨＩ
てんの
インティナ・クスコ
カキノタネ
ツガンジー
井山英典
●福井県
T.H
質店白旗
●岐阜県
M.T.M
T.T
TENBUSAITAROU
たいにゃん
てんぷさいたろう
りぷる
ハヤシマサカツ
一角獣
宇野公修
夏の幻影Ⅱ
夏の幻影Ⅲ
夏の幻影Ⅳ
元帥塔大Ｂ
元帥塔大Ｅ
佐藤晴英
三島克仁
小町戦姫
水家慎一
水野貴彦
赤座真康
中島英明
天賦才太郎
如月士郎
武术貴也
林まさかつ
●愛知県
CRAZY
DAI
H2
HAM
HIROKUNI
I.M.O.
MITSUO
NewType
Shou
あにぃ・すづき
えも
しらさぎ３号
みっちゃん
らる・ぎるふぉーど
アンター
ウィザード
キャラバン・ティム…
クワトロバジーナ
ケンジマン
サルバドーレ
ジャムエル
ゼーコ
ダークエンジェル
トップシークレット
トトロ命
トラペジウム
トリュウ⑤
パーフェクトうじむし
パーフェクトうじむし
マルコムＸ
ロジャー・Ａ・グリ…
安倍清明
伊藤正貴
稲垣直晃
横井雅広
火精霊
久野晃
九ヶ沼蓄樹
桑村篤史
剣聖
古川克清
疏田学
虎列刺
後世の技術者
甲子
甲子
坂津美希
坂津美希
山田直樹
終太郎
松尾敬
神宮司利之
神楯徹
水無月巡
石垣有樹
赤須雅樹
相川知久
蒼月勇
地精霊
長瀬章午
長瀬章午
二宮英彰
日下部勉
念!!
爆走ライアン
伏見昭宣
幽玄本舗
幽玄本舗
幽玄本舗
幽玄本舗
幽玄本舗
幽玄本舗
雷獣魔風羅亜
龍野左京
緑海豚通
林茂文Ｂ
國安広幸
國安広幸
澤村彰一
澤村彰一
●滋賀県
みづき
スカイウォーカー
広瀬智也
●三重県
D.
D・M
S・D・M
ねるおふ
井神龍也
磯野翔弘
黒龍飯店
山下真司
山本充広
清水聖都
戦人
美優らー
北園健一
●京都府
Ryu
Ｓ本Ｒ一大先生
じんごろう
のなきゃ
はりま屋
はりま屋③
オレンジ・クラッシュ
ジャン・クロード
ポケットモンキー
ルティック
帰雲
久刃のいず
山崎満
聖時定
浅井保雄
滝脇邦夫
美恋華
和久田真一
●大阪府
D・D
KEN
MAD-CAT
O・A
TAKOYAKI
Z
Ａ・てんぷら
うっちー
かえる
こうたろう
てんてけみぃ
ばらでぃん
オールドタイプ
ゴリゴＩ３
スキッピー男那
テラ＝フィルマ
トマトとチーズ
ハイマージェ
パープル
ムーンズ・ラビット
梓弓あがさ
闇魔導師
永留敬
岩波吉高
騎士団長・岳大
高橋克典
高月保洋
高崎輝Ⅱ
国場潤史
坂井一憲
三谷明弘
三谷明弘
山本貴弘
司空也
糸井淳
自由騎士Ⅲ
受験旅人
松尾健一
炎獲太
慎也
真鍋考文
神山俊一
西正博
青天霹靂
川崎昌宏
戦女神
増元香
池田Ｋ
中村優
中谷好行
中谷哲他
中谷哲也
椿原昇
天地無用Ｙ・Ｓ
都大路明日香
道化師
弐Ｂ鉛筆
如月和奈
武知幸一Ａ
武知幸一②
風宮冴輝
福島淳一
片岡哲也
峯脇太郎
湊川晴男
眞田隆弘
銚波正彦
●奈良県
火鮒鯣
九龍
山下浩
山上浩
山本貴則
小西正敏
大野太郎
太和屋クラッシャー③
田嶋信彦
飛鳥
六脈神武
樫木彰
●和歌山県
D.S.
ペンネ
日高伸之
濱益生
●鳥取県
虎徹
大塚健一
●兵庫県
MOTHERFxxKER
M・A・?
TEAMEXCEED
WAST
ＤＳ－３読者
うおーっ
えりちゃんが好き！
まいけるる
ジョーカー
ジョーンズ改め以色列
ドゥーリンダルテ
ホウブンＢ
マーキュリ
モネール星人
モネール民族
ルパンの子孫
佐藤真治
山本慎一
上風具匡
城鵺竜
森尾博幸
神原悟
瀬島博史
清水大介
聖魔様
浅野伸彦
田代斉豊
覇者
畑中耕作
風騎神
福岡幸一
流星野郎雷伍
●岡山県
CZ-I
HAYA
PON
カブんちょ
キャスパル＝ダイクン
デス
急がば直進！
幻戦士
阪本智博
参鍋文秋
四海兄弟
長谷川淳紀
天帝
渡邊真也
麒炎
●島根県
8823-5
KAGE
幻武王α
高見徹
●広島県
KoboldKing
No.81
わてる
メラトニン
ライザンバー
佐々木佳玖
朱亜羅
遥奈正資
大宮ろろ
大原亨
大谷周平
谷川和志
毒竜波
堀川慎太郎
約束の鎮魂歌
●山口県
DORA
You
キャラック
三保陽一
三保陽一
瑞良舜
藤永美幹
●香川県
FENIX
GO!
エフネット
ペプシ
奥田弘雄
五点の悟天
悟天の御殿
悟飯の御飯
黒岩悟浩
天雲浩之
田中麻沖
兎のシッポ
●徳島県
Ⓑクレメンツ・マー…
①クレメンツ・マー…
安芸慧悟
永尾通敏①
●愛媛県
USANYA
アルスラーン
井上和人
宇都宮篤
九季美加
山下慎也
神聖なる軍事同盟
蒼氷晶
駄流死無
中田貴大
●高知県
のえのえのぷう
オーディン・カーラ
シキ・エルバード
依岡信博
桐原風彦
村雨弘嗚
●福岡県
JANE
TOKAU
R・Y・U財団
しゃふれ
へけけ
むにむに
クリムゾンウインド
マンボパンツ
ラスエル
ロンシャン
亜紗流刀彪
永島竹一郎
初田貴司①
初田貴司③
森康紀
大住裕二
竹馬彰宏
中村亘弘
田中淳
如月一七
武勇烈伝
平田雅辰
豊橋政斗
木村滋男
遊羅
燃魅Ｚｏ
●大分県
D・ROSE
GAMMA・RAY
ふつのみたま
もっこ橋本
χ・もりん
田舎の破壊神
竜騎士
●佐賀県
浦郷蔵人
久遠瑠羽
小柳幼好
泊和宏
●熊本県
アィ・アーイ
カヴァベジ
阿部理希
宇野修一
心霊機械ドライブッ…
増田敏和
風の騎士
●宮崎県
F・K
NAL-K
安永憲史
安永憲史
壬機獣
●長崎県
A.T.S
HighWind
POTATO-BOY
熊美弘Ⅰ
山本貴志
石田祐樹
天舞炎帝
白石晶司
福川喜之
平野正登
●鹿児島県
L.T.A.A.
SHIN-CHIRO
Sony
さあ
しゃぶおじさん
闇皇帝
魚座の木星
武次頼人
有村ＹＵＭＩ
●沖縄県
SPANISH-B
Ｂ・Ｂ・ビタワン
亜希満
水宮竜
●不明
Karaya-2
Ｃｉｎｄｙ★
●不明希望
来田守（大阪府）

HRC最新パーツカタログ

Do It Yourself!! キミのマシーンを作ろう

HRCに参加するためにはマシーンが必要だ！ このカタログを見て君の最強マシーンを作り出そう！ また、表に"＊"がついているものは新製品（シェアは以前の製品のもの）なのでチェックしておこう。

ボディ

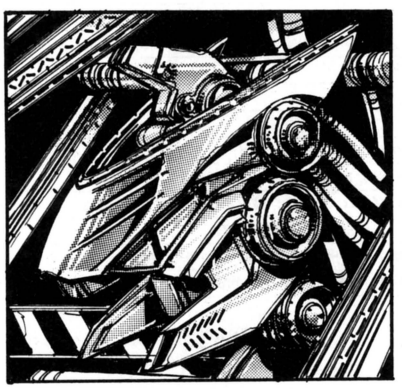
すべての始まりがこれ。このボディにさまざまなパーツを搭載し、試合に出場するのである。最初からコックピットと基本移動装置が組み込まれている。ボディの搭載量や重量、装甲、耐久力などをよく見て選んでほしい。

タイプ別の特徴は以下のとおりである。

スプライトは車輪移動の軽量タイプ。軽快なフットワークが売りものの機体だ。基本移動係数が＋20%になっている。

ナイトは二本足で歩行移動。器用さとバランスのとれた機体が特徴になっている。

ケンタウロスはキャタピラ移動で、厚い装甲と大きな耐久力、搭載量が魅力の機体。基本移動係数が-20%である。



●軽量タイプ：スプライト型

コード	形式番号	メーカー	装甲/耐久力	搭載量	重 量	価 格	シェア
B-1	WINFIELD-01	ケイソンズ	35/70	60	370	240	5.0
B-2	WINFIELD-02	ケイソンズ	70/75	60	510	315	0.2
B-3	MS-36	ワールドアール	50/75	60	465	325	0.1
B-4	MS-38	ワールドアール	30/70	68	425	255	1.2
B-5	FLYER	アムス	45/75	70	490	300	0.3
B-6	SPEEDSTAR	アムス	25/70	70	410	240	2.7
B-7	BLUEMAX-m1	ベインフォード	70/80	65	575	290	4.3
B-8	BLUEMAX-mS	ベインフォード	50/75	80	505	300	2.7
B-9	SINLVERMAX-1	ベインフォード	65/85	62	520	295	2.5
B-10	HEEP-SPL	ユーライア	10/65	65	300	230	8.4

●中量タイプ：ナイト型

コード	形式番号	メーカー	装甲/耐久力	搭載量	重 量	価 格	シェア
B-21	WARRIOR	アムス	60/90	100	830	250	5.6
B-22	LANCER	アムス	65/95	100	910	260	4.6
B-23	PALADIN-L2	アムス	45/100	110	1000	285	0.2
B-24	ACE-m1	ベインフォード	35/85	95	650	280	1.4
B-25	ACE-mS	ベインフォード	20/85	90	595	240	7.1
B-26	V-AX/mk1	篠浜重機	90/100	95	1080	315	1.3
B-27	V-AX/mk2	篠浜重機	100/105	95	1200	315	3.7
B-28	V-AX/SPC	篠浜重機	75/95	95	790	310	2.4
B-29	HEEP-KN1	ユーライア	50/90	125	730	260	24.0
B-30	HEEP-KN3	ユーライア	65/95	105	795	300	1.8

●重量タイプ：ケンタウロス型

コード	形式番号	メーカー	装甲/耐久力	搭載量	重 量	価 格	シェア
B-41	LANDMASTER-01	ケイソンズ	110/120	180	1670	380	6.2
B-42	LANDMASTER-02	ケイソンズ	140/130	150	1950	430	3.4
B-43	DRAGOON	アムス	60/110	160	1410	300	1.6
B-44	MAMMOTH	アムス	110/120	135	1900	350	1.9
B-45	D-NF/IV+ ＊	篠浜重機	85/135	110	1520	355	-
B-46	D-NF/mk2	篠浜重機	90/125	210	1220	400	3.8
B-47	D-NF/SPC	篠浜重機	80/115	140	1525	300	2.8
B-48	BELLTECH-HI	ボートラック	30/105	160	980	320	0.4
B-49	BELLTECH-MAX	ボートラック	100/120	145	1630	365	0.3
B-50	HEEP-CTL2＊	ユーライア	75/110	125	1050	280	0.1

エンジン

エンジンは燃料を消費し、マシーンで使用するすべての動力をまかなっている。当然、エンジンなしではマシーンは動けない。

パワーは時間あたりの出力で、燃費は時間あたりの消費燃料である。パワーの大きさや燃費との比率が勝負を決めることが多い。そして、敵の攻撃回避にもエンジンのパワーが影響してくるのだ。また、試合中に燃料が切れても、最低限の出力は長時間確保されているのでいきなり停止はしない。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃 費	重 量	価 格	シェア
E-1	MESER-Jr	H.I.G.	90	58	30	135	0.8
E-2	MESER-101	H.I.G.	170	92	25	210	4.7
E-3	MESER-SXb	H.I.G.	135	145	25	155	0.4
E-4	MESER-G1	H.I.G.	200	120	35	185	7.9
E-5	ALFA-S1	トーキョーエンジニアリング	85	47	20	135	3.3
E-6	ALFA-M1a	トーキョーエンジニアリング	125	93	27	120	6.9
E-7	ALFA-M2	トーキョーエンジニアリング	190	106	50	135	16.9
E-8	GHRC-1000	ホレス	115	48	15	185	4.8
E-9	GHRC-1500	ホレス	195	145	70	105	4.9
E-10	GHRC-2000	ホレス	230	155	85	105	10.5
E-11	ER-1	パーン&ネイブ	240	99	30	250	30.2
E-12	ER-2	パーン&ネイブ	140	129	25	150	2.5
E-13	ERX-1	パーン&ネイブ	215	88	45	220	2.6
E-14	華王4500	上海工業公司	175	72	38	210	1.0
E-15	華王7000	上海工業公司	250	150	29	280	2.6

参加者控え室

S.N.T.さん提案のオプション「馬」追加条件。「ジェットローラーとの併用不可」(笑) 兵庫県：丹君 H0-933 +10Cr●2組買うなら可、ってのはどうかな？

髭面のおっさんが優勝しても、ちゃんとイラストにしてくれますか？茨城県・澤畑伸一郎 H03509 +10Cr●もちろんできます。ちゃんと中沢センセにお願いしますよ。

燃料タンク

コード	容　量	重量	価格	シェア
T-1	1000リッター	8	10	0.9
T-2	1500リッター	10	15	3.0
T-3	2000リッター	12	20	5.3
T-4	2500リッター	14	25	12.6
T-5	3000リッター	16	30	36.2
T-6	3500リッター	18	35	18.7
T-7	4000リッター	20	40	12.4
T-8	4500リッター	22	45	5.7
T-9	5000リッター	24	50	2.8
T-10	5500リッター	28	55	2.2

燃料タンクは文字どおり、エンジンを駆動するための燃料を入れておくタンクで、必須パーツ。また、タンクには燃料供給システムも含まれる。試合中の燃料は無料で支給される。タンクは誘爆防止の安全設計のため、燃料を消費しても重量は行動に影響が出るほど変化しない。

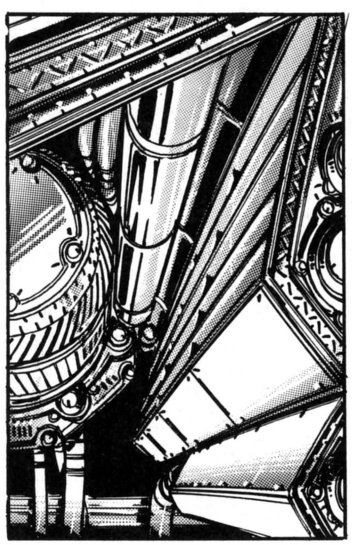
コンピュータ

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	価格	シェア
C-1	GT/DOLL-I	ギャラクシーテック	18	35	14.5
C-2	GT/LAYLA-I	ギャラクシーテック	34	80	28.6
C-3	GT/ANASTASIA-I	ギャラクシーテック	75	190	2.7
C-4	PBR-401	インフォリニア	29	70	10.5
C-5	PBR-405	インフォリニア	48	125	13.2
C-6	PBR-405g	インフォリニア	38	100	11.8
C-7	HAWK/A	フォルガンコンピュータ	63	165	3.6
C-8	HAWK/S	フォルガンコンピュータ	56	150	5.7
C-9	CHIPS/1	ルディナス	70	180	3.2
C-10	CHIPS/2	ルディナス	80	210	6.1

コンピュータも必須パーツ。移動や戦闘行動の最適化、対戦相手のデータ収集、解析による戦闘サポートなど、HRCにおいてはコンピュータの果たす役割は大きい。プログラムの実行やデータの蓄積を行う能力をキャパシティという単位で表している。

オプション

コード	名　称	重量	価格	シェア	解　説
S-1	タワーシールド	20	20	20.7	セラミックと合金の複合素材製の大型の盾。全装甲が＋20される。
S-2	スモールシールド	8	15	12.8	ケブラー繊維とセラミック製の軽量盾。全装甲が＋10される。
S-3	ホヴァー	3	45	92.0	スプライト型のみ。車輪と交換すると移動能力が＋25%される。
S-4	ジェットローラー	15	45	66.7	ナイト型のみ。脚部に装着すると移動能力が＋25%される。
S-5	レッグパーツ	15	25	35.6	ケンタウロス型のみ。キャタピラとの交換で移動能力が＋25%される。
S-6	ライトウイング	2	40	24.7	軽量の翼。俊敏な動作が可能になり命中率に＋10%、移動力に＋5%。
S-7	スコープ	5	30	25.5	武器命中率が15%上昇する特殊照準装置。
S-8	クイックショット	0	60	45.6	コンピュータプログラム。キャパシティ５使用。命中率＋35%。
S-9	追加装甲（頭）	2	10	1.9	頭部の装甲に＋10される追加装甲。
S-10	追加装甲（腕）	2	10	9.4	腕部の装甲に＋10される追加装甲。
S-11	追加装甲（胴体）	2	10	3.8	胴部の装甲に＋10される追加装甲。
S-12	追加装甲（移動システム）	2	10	8.6	移動システムの装甲に＋10される追加装甲。
S-13	ヘッジホッグ・コーティング	30	50	0.3	ボディに針鼠のようなトゲをつけて、相手にダメージを与える。
S-14	テイルフィン	10	35	5.2	ナイト型のみ。尻尾型パーツでドラゴン形態になり、相手にダメージ。
S-15	エマージェンシーコード	5	40	6.1	キャパシティ３使用のプログラム。耐久力が減少すると移動力が＋30%。
S-16	トウスパイク	7	45	0.5	脚部にトゲを装着。ダメージ1.5倍、基本命中率42%。
S-17	パンチブースター	5	40	3.7	腕部を強化し、パンチの威力を1.5倍にする。基本命中率61%。
S-18	E・オーバードライブ	6	50	13.2	エンジン出力を最初の10分間1.6倍にする。その間の燃費は倍になる。



オプションはマシーンに搭載することにより、さまざまな機能変更とパワーアップをするためのパーツの総称である。また、オプションにはコンピュータに搭載するソフトウェアも含まれている。オプションは５個まで搭載可能になっている。

シールド類は１つのみ搭載可能。その他のオプションは同じものを複数搭載せず、対象となるボディタイプが一致している限りどんな組み合わせでも可能である。それぞれの解説と補足説明を参照して選んでほしい。

オプションパーツは機能の種類が多く、わかりにくいものもあるのでここで補足の説明をしよう。

シールド類や追加装甲はマシーンの基本装甲に加算され、受けるダメージを減らす役割をする。各種類を１つずつ装備することができる。

ホヴァー、ジェットローラー、レッグパーツの各ボディタイプの交換型移動パーツはボディの形態や外見も若干変更される。また、ライトウイングは機種限定なしのボディに追加するパーツである。

スコープは電子式の自動追尾照準で、全距離対応の高性能のオプション。

クイックショットはコンピュータ用ソフトウェアであり、エマージェンシーコードはソフトウェア＋パーツの構成になっている。

武器

●近距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	価格	シェア	解 説
W-1	フィンガーフラッシュ	70	65	4	35	12.5	指先から白熱閃光を発射。命中後3分間相手命中率-30%。
W-2	ハイパーソニック	60	30×2	5	30	0.4	特殊スピーカーから超振動波を発射する。
W-3	レーザーブレードアーム	76	90	5	40	11.1	マシーンの腕部にとりつけた、鎌状のレーザーソード。
W-4	ドリルホーン	66	135	16	75	2.8	頭部に装着した先端がドリル状になったツノ。
W-5	メタルクロウ	71	45	4	15	3.8	腕部に装着する収納式の鋭いカギヅメ。
W-6	ブラストアーム	72	200	10	60	10.5	腕に装着するブラスター。1試合に3回まで使用可能。
W-7	ストライクシールド	46	85	20	65	0.4	武器としても使えるシールド。腕と胴の装甲に＋5。
W-8	レーザーメス	80	75	2	60	1.5	指に内蔵する小型レーザー。接近しないと使えない。
W-9	トンファー	52	90	10	75	0.2	装着すると腕の装甲に＋3される打撃武器。
W-10	パルス・ナックル	53	20	6	135	0.1	特殊な振動で、命中すると相手の装甲を劣化させる。
W-11	カラテブースター・パパ	90	15×3	3	25	1.5	伝説レスラーのカラテチョップ。10回でエネルギー切れ。
W-12	ワイドショルダードリル	58	85	10	50	0.1	マシーンの肩に、ドリル状の角をつけたもの。

●中距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	価格	シェア	解 説
W-31	ビーム・ダガー	62	80	4	90	1.2	小型で非常に使いやすくできているレーザー剣。
W-32	マグネティックブレード	57	95	10	85	1.4	特殊磁性体の働きにより、金属の結合を崩す剣。
W-33	レーザーソード	60	125	9	110	14.7	レーザー剣の基本型。レーザーを力場で剣状に集束。
W-34	バトルアクス	54	140	60	80	1.2	長い柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器。
W-35	グレートウォーハンマー	39	165	55	60	3.9	手持ち武器では最大の威力を誇る。巨大なハンマー。
W-36	ライトモーニングスター	72	90	30	75	3.0	チェーンの先にトゲのついた鉄球をつけたもの。
W-37	ライトセーバー	81	135	7	180	22.2	レーザーソードの強化版。もともとは軍用武器。
W-38	チェーン＆シックル	53(41)	90(80)	13	130	1.6	クサリ鎌。遠距離（性能はカッコ内）でも使用可能。
W-39	チェーン・ソード	56	155	25	130	4.6	高速で回転するノコギリ歯のついた剣型の武器。
W-40	ワイヤーカッター	54	60	5	60	1.6	特殊合金でできた金属も切断できるワイヤー。軽い。
W-41	サンセツコン	48(52)	85(70)	20	105	1.2	伸び縮みする棒。長距離（性能はカッコ内）でも使用可。
W-42	ブロードソード	50	75	13	30	9.8	合金製の大型の剣。安さが魅力の武器。

●長距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	価格	シェア	解 説
W-61	ライトニングウイップ	43	85	6	70	2.0	束ねた高圧線でつくったムチ。電撃で相手にダメージ。
W-62	ジャベリン	51	90	16	60	2.5	特殊セラミック製の小型の槍。扱いやすくなっている。
W-63	スパイダーウェブ	44	40	13	40	0.9	粘膜製のネットでダメージと移動の妨害をする。
W-64	ロングランス	42	120	40	60	1.7	敵を貫くためにつくられた長槍。重いが威力がある。
W-65	ヒートハルバード	38	165	40	90	1.9	柄の非常に長い戦斧。当たりにくいが威力がある。
W-66	レーザースピア	56	130	8	135	5.1	穂先がレーザーブレードになっている槍。
W-67	アイアンポール	52	75	15	15	9.8	鉄でできた棒。簡単なだけに価格が安い。
W-68	サイズオブデス	53	125	18	95	8.2	死神の持つような柄の長い大鎌。改良された。
W-69	W.クイーンズウイップ	58	85×2	14	120	13.6	人気のある武器。女性パイロットに推奨。二またになった。
W-70	ジェリースタッカー	75(60)	30(30)	5	50	4.2	相手の移動を妨害する。1試合5発。（ ）内は遠距離。

●遠距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	価格	シェア	解 説
W-81	アームボウガン	46	60	15	70	1.4	腕に装着し、小型の矢を発射する武器。
W-82	シュリケンランチャー	38	40×3	20	80	1.7	一度に3発の手裏剣を発射するランチャー。
W-83	ハープーン	37	105	40	70	0.4	大型の筒状の発射機から槍を発射する武器。
W-84	ワイヤ・スリング	50	85	10	85	6.1	両端に鉄球のついたワイヤーを回転させて発射する。
W-85	メーザーガン	20	200×2	15	80	0.2	開発中のため命中率が低い。1回に2発、6回使用可。
W-86	アクティヴボム	30	400	8	60	4.1	自動誘導型の大型投擲兵器。1試合に5回使用可。
W-87	パッシヴボム	40	300	8	60	12.7	敵感知式の小型投擲兵器。1試合に5回使用可。
W-88	ビームライフル	82	90	10	110	1.3	命中率の高い兵器。エネルギー不足で使用は4回のみ。
W-89	レイルガン	64	120	17	100	1.2	大型銃。1試合の弾数は8。重量が重いのがネック。
W-90	ノヴァミサイルシステム	12	200×16	24	30	19.8	一度に16発のミサイルを撃つ。1試合に1回のみ。

試合に参加するだけではなく、勝利するために必要なのが武器である。1台のマシーンに5個まで武器を搭載することができる。武器がなくてもパンチ、キックは使える。命中率は70%前後、威力はエンジンパワー、重量、ボディタイプから算出され40〜80程度。

武器には近、中、長、遠の4つの射程があり、それぞれ個性のある武器が用意されている。基本的には1つの射程に1つの武器で充分だ。しかし、弾数に限りのある武器と併用して同じ射程の武器を装備することは考えられる。また、同じ射程に複数の武器がある場合、どれが使われるかを事前に決めることはできない（処理上では使用武器は乱数で決定される）。

試合に勝つための武器選びは、値段や威力だけを見てやみくもに選ぶのではなく、機体と作戦に合ったものを上手に搭載するように心がけるのがよい。

僕の友達のヨネは、女だというのにローキックばっかりします。強いのでHRCに参加させていいでしょうか？ 東京都：とだびん H05929 15Cr●いいよ。女性サービスね。

HRC大会規定ルール

1．ハイパーロボクラッシュとは

ハイパーロボクラッシュ(以下HRCと略）は読者の参加によって行われる誌上ゲームです。ルールにしたがってパイロットを設定し、マシーンを作り、作戦を決定し、応募用紙に書き込み、142ページの応募先に送るだけでHRCに参加できます。

その処理はコンピュータで行います。全参加者を128のブロックに分けた予選トーナメントのベスト8進出者、決勝トーナメントの結果を、2カ月後の誌面で発表します。

2．HRC大会システム

HRC大会は全試合勝ち抜きのトーナメント制になっています。まず全参加者は抽選により128のブロックに分けられます。このとき同じチームに所属している参加者は128のブロックに均等に割り振られます。予選トーナメントで優勝した参加者が決勝トーナメントに進出することができます。そして、決勝トーナメントで128台が対戦し、優勝者が決定します。

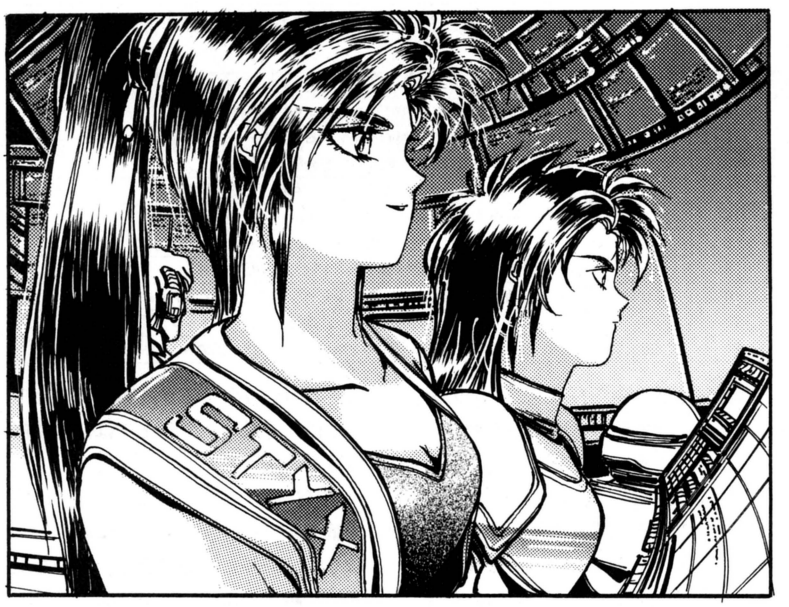
3．ライセンスコードとボーナス

HRCでは決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会運営に協力した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。ライセンスコードを取得した参加者は次回以降そのライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の1000Cr＋ボーナスクレジットの金額を使って、マシーン製作やパイロットのトレーニングなどを行うことができます。

優勝	200クレジット
準優勝	120クレジット
3位	80クレジット
5位	60クレジット
9位	40クレジット
17位	30クレジット
33位	20クレジット
65位	10クレジット
投稿など	5～25クレジット

ライセンスコードはIDコードとも呼ばれ、パイロット1人に対して1つ発行されます。一度ライセンスを取得するとパイロットの能力値は大会本部に記録され、トレーニング以外では変更できなくなります。またイラストなどでライセンスを取得した場合、そのライセンスコードを使用して応募したパイロットが登録されることになります。

一度登録したパイロットのライセンスは変更できません。同様に他のパイロットにライセンスを譲渡することも認められません。また、登録はパイロットの名前で登録されるので、パイロットの名前も基本的には変更することはできません。



4．パイロットとトレーニング

マシーンを操作するパイロットは以下の4つの能力値を持ちます。

攻撃	搭載武器のダメージに関係
防御	装甲の効果的利用能力
移動	マシーンの移動操作能力
幸運	武器命中率に影響する能力

パイロットは初回参加時は必ず、能力値が3～18の範囲内で、能力値の合計が40ポイントになるように設定してください。

それぞれの能力値は大会前にトレーニングを行うことによって強化することができますが、その場合も能力の最大値は18です。つまり、18に達した能力値はそれ以上トレーニングができないということです。トレーニングは、どの能力についても1ポイント10クレジットの費用がかかります。また、トレーニングは1回の大会期間中だけ有効です。

パイロットは決勝トーナメントに進出すると、その大会終了後に能力値がすべて1ポイント上昇します。この場合に限り、能力値の最大値を超えることができます。

また、ライセンスコードを取得し、成長したパイロットは能力値とその成長が登録されるので、次回以降能力値の記入は不要になります。成長したパイロットの新しい能力値は誌面に掲載します。また、一度ライセンスを取得したパイロットの能力値の変更は絶対にできませんので注意してください。

5．オペレーター

オペレーターはパイロットを試合中にサポートする役割を持っています。オペレーターを採用するかは参加者の任意です。オペレーターには5種類のタイプがあり、以下の効果をパイロットに与えます。

オペレーターはFARCOの公認オペレーター15人以外でも自由に雇うことができます。オペレーターはそのタイプ

以外に能力の差はありません。

公認オペレーターを採用する場合にはオペレーターの氏名欄にオペレーター番号を書いてください。

オペレーターを採用する場合、オペレーターにかける費用を10〜30クレジットの範囲で決定します。これは、自前のオペレーターでも同じです。

オペレーターの採用が決まったら、タイプの番号と金額を応募用紙に記入します。

1.「いけいけ！」タイプ
→パイロットの攻撃能力が上昇
2.「あっ、あぶない！」タイプ
→パイロットの防御能力が上昇
3.「右よ、左よ！」タイプ
→パイロットの移動能力が上昇
4.「神様お願い！」タイプ
→パイロットの幸運が上昇
5.きまぐれタイプ
→パイロットへの影響は不定

6．メカニック

HRCでは、大会の各試合終了後のマシーン修理と整備をメカニックチームとの契約によって行います。

契約するメカニックによってランクがあり、能力や費用に以下のような差があります。費用は1回の大会期間中の契約で、試合数やダメージの量には関係しません。

1.天才エンジニア 200クレジット
→耐久力が上がる場合もある
2.ファクトリーチーム
120クレジット
→完璧な修理が期待できる
3.大手会社 90クレジット
→ダメージのほとんどは修理
4.ベテランメカニック
70クレジット
→修理はかなり期待できる
5.新米メカニック 50クレジット
→自分でやるよりはまし
6.自分で行う 0クレジット
→せいぜい応急修理程度

メカニックとの契約は応募用紙にメカニックのランクの番号と費用を書き込んでください。



7．マシーン

HRC大会に出場するマシーンは登録制ではないので、毎回クレジットなどの規定内で自由に作ることができます。

マシーンには最低ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータがないと動きません。また、ボディの搭載量を超える装備を搭載したマシーンは大会に参加できません。

マシーンには5つの武器と5つのオプションパーツを搭載することができます。

8．チューンナップ

HRCのマシーンは以下の4つの項目についてチューンナップすることができます。チューンナップ費用と内容はどのマシーンも同じです。

どのチューンナップも、基本コストは10クレジットを1単位とし、最高150クレジットまで費用をかけることができます。チューンナップの効果は1単位で約3パーセントの性能アップです。

ボディの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

また、チューンナップは最低で1クレジットから可能ですが、基本コストに達しない費用でのチューンナップに関しては、必ずしも効果があるとは限りません。

9．作戦計画

作戦計画は行動パターン、希望戦闘距離、攻撃目標の3種類の内容をそれぞれ設定することによって決定されます。

行動パターンには、移動、照準、攻撃、防御の4種の行動をどれぐらいの比率で行うかを指定します。それぞれの項目は1〜97の間で設定し、さらに4項目の合計は必ず100になるように設定してください。

照準は自分の攻撃の命中率を上げ、防御は相手の攻撃の命中率を下げる効果があります。

希望戦闘距離は自分の望む距離の優先順位を1〜4の数字で設定します。1が最も望む距離で以下2、3、4と続きます。

試合中、行動パターンで移動が指示されていても、自分がもっとも望む距離にいた場合は攻撃を行います。また、攻撃が指示されていた場合でも、使用可能な武器がないときは、移動が行われます。

行動パターンと希望戦闘距離は相手のマシーンのボディタイプごとに指定します。

最後の攻撃目標は、相手のマシーンのどの部分を狙うかの指定です。各項目に10〜40の数値を振り分けて、合計した数値が100になるように記入してください。

このコーナーへの投稿は、60文字以内だとグー。短い場合は、スタッフ（わたしに限らない）からのコメントもあるし、長いペンネームにも対応できちゃうよーん。【ひでみ】

事務連絡

福井県の萩原朋樹さん、あなたのIDはH01290Iが正しいものです。お詫びして訂正いたします。＋5Cr【事務局】

応募用紙の書き方と記入例

ハイパーロボクラッシュの参加方法は、応募用紙を切り取るか、またはコピーをとって書き込んで送るだけ。用紙の右上に今月の応募券を必ず貼ってください(応募券のコピーは不可)。応募券はこのページの下にあります。

まず、参加者の項目をきちんと書いてください。本名、ペンネームなどにふりがなも忘れずに書いてください。住所もきちんと正確に記入してください。公式チームに参加する人は記入欄にチーム名とチームコードを記入します。チームへの参加は自由です。不参加の場合空欄にしておいてください。

パイロットの氏名にもふりがなは忘れずに書いてください。また、能力値は3～18の間です。トレーニングでも18を超えることはできません。

オペレーターを採用する場合、タイプをルール説明から1～5の数字で選び、費用を10～30クレジットの間で記入します(詳しくは140ページを参照)。

メカニックと契約する場合、メカニックのランクをルール説明から選び1～6の数字を記入します。また、タイプ別に決められた金額を費用の欄に記入します。

マシーンの発注書にはパーツのコード番号と形式番号、それに重量、価格をきちんと記入してください。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、武器、オプションは5種類ずつ搭載できます。そして、ボディ以外の重量合計を計算して、ボディの搭載量を超えないようにしてください。

チューンナップする場合は各項目ごとの費用を記入します。

行動パターンは縦の4項目に1～97の数値を設定し、合計が100になるようにします。

移動距離設定は距離ごとに1～4の数字をそれぞれ1つ振ります。

これを、相手のボディタイプ別に記入します。攻撃目標は各項目10～40で合計が100になるようにしてください。

応募用紙のあて先は、〒350-11 埼玉県川越市脇田本町15-19ニューパレスビル新館4F ㈱アクトジャパン内「ハイパーロボクラッシュ」応募係

今回の締め切りは、12月17日の消印までが有効です。

パイロット氏名(ふりがな記入)　年齢・性別

アンゼロッテ　19・女

	基礎能力値	トレーニング	能力値合計	費用
攻撃力	11		11	
防御力	8	3	11	30
移動力	3	3	6	30
幸運	18		18	

※基礎能力値は、合計が40になるように3～18を記入

作戦計画

行動パターン	対スプライト	対ナイト	対ケンタウロス
移動	10	15	20
照準	35	30	25
攻撃	25	25	30
防御	30	30	25

※以上は縦列の合計が100になるように、1～97を記入

希望戦闘距離	対スプライト	対ナイト	対ケンタウロス
近距離	1	2	3
中距離	2	1	2
長距離	3	3	1
遠距離	4	4	4

※以上は自分が望む距離の優先順位を1～4の数字で記入

攻撃目標

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭部	10 %	コンピュータ損傷
腕部	30 %	武器命中率低下
胴部	20 %	エンジン出力低下
移動システム	40 %	移動力減少

※以上は縦列の合計が100になるように、10～40を記入

オペレーター　10　タイプ　5　費用　10

メカニック　大手会社　ランク　3　費用　90

マシーン仕様

種類	コード番号	形式	重量	費用
ボディ	B-47	D-NF/SPC		300
エンジン	E-2	MESER-101	25	210
コンピュータ	C-5	PBR-405		125
燃料タンク	T-5		16	30
武器1	W-11		3	25
武器2	W-42		13	30
武器3	W-67		15	15
武器4				
武器5				
オプション1	S-1		20	20
オプション2	S-5		15	25
オプション3	S-7		5	30
オプション4				
オプション5				

チューンナップ

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	30
武器命中率上昇	

重量合計／搭載量	112	140
クレジット合計	1000	

2月号エルダーストーン戦記予告

帝国対王国の戦闘激化す!

シーリーンの救出に成功し、クーラドルーン要塞を陥落させ勢いに乗るロガール帝国。そして、フリート王子が禁断のラスケグ商国に兵を進め、スタークスが中央部を突破し帝国領内へ向けて進軍中のフィラン王国。戦の趨勢はまだ見えてこない。

そして、混沌剣隊スダスタンの思惑とはいったいどんなものなのか？　解散したグリーンバード教団はいったいどうなってしまうのか？　君たちの参加がこの先の歴史を動かす力なのだ！



イラスト／篠崎雄一郎

ハイパーロボクラッシュ

HRC応募用紙

応募券貼付

応募者No.(記入しないでください)

応募者氏名(ふりがな)	ペンネーム(無記名は本名)	応募者住所	年齢

マシーン名称	参加チーム	チームコード	ライセンスコード

パイロット氏名(ふりがな記入)　　年齢・性別

	基礎能力値	トレーニング	能力値合計	費用
攻撃力				
防御力				
移動力				
幸運				

※基礎能力値は、合計が40になるように3～18を記入

作戦計画

行動パターン	対スプライト	対ナイト	対ケンタウロス
移動			
照準			
攻撃			
防御			

※以上は縦列の合計が100になるように、1～97を記入

希望戦闘距離	対スプライト	対ナイト	対ケンタウロス
近距離			
中距離			
長距離			
遠距離			

※以上は自分が望む距離の優先順位を1～4の数字で記入

攻撃目標

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭部	%	コンピュータ損傷
腕部	%	武器命中率低下
胴部	%	エンジン出力低下
移動システム	%	移動力減少

※以上は縦列の合計が100になるように、10～40を記入

オペレーター	タイプ	費用
メカニック	ランク	費用

マシーン仕様

種類	コード番号	形式	重量	費用
ボディ				
エンジン				
コンピュータ				
燃料タンク				
武器1				
武器2				
武器3				
武器4				
武器5				
オプション1				
オプション2				
オプション3				
オプション4				
オプション5				

チューンナップ

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

重量合計／搭載量	／

クレジット合計	

年末年始 緊急超特価バーゲン開催中！（1／16迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター 新品のページ

■渋谷店（渋谷駅ハチ公口/1階が大和銀行のビル）
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
年中無休／AM10：00～PM7：00

■吉祥寺店（JR吉祥寺駅ロンロンヤング館 郵便局前）
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
水曜日定休/AM10：30～PM7：00（但し、火曜日のみ～PM6：30）

通信販売はこちらへ

☎03-3463-4455（ヨシコ）

24時間FAX受付（ご注文や見積り依頼に）→ 03-3463-4454

全国通販OK ｜ クレジット大歓迎 ｜ 全商品完全保証付

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10：00～PM7：00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は12月1日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済、ボーナス月のみの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様は郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
株日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）東京6-168261
〈口座名義はすべて「株日本マイコン流通センター」です〉

【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
株日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
株日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455
■吉祥寺店 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
株日本マイコン流通センター 吉祥寺店 0422-21-9972

年末年始の超お奨め商品

NEC PC-9801NS/L

98ノートが60%引き！
¥115,000で買える!!
定価¥288,000



★PC-9801NS/L
●A4サイズ 98ノート
●32ビットCPU（386SX-20MHz）搭載
●RAMドライブ内蔵

回数・1回目	2回目以降
6回	¥21,000
12回	¥11,000
24回	¥ 7,555	¥ 5,800

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコン本体

NEC PC-9821Ap/U2（98MATE）（i486DX2/66MHz）
¥550,000の品 44%OFF
特価 ¥305,000
月々¥11,000の36回払い

NEC PC-9801BX2/U2（3.5"モデル）（i486SX/25MHz）
¥178,000の品 27%OFF
特価 ¥129,000
月々¥6,500の24回払い

NEC PC-9821Bs/U7W（3.5"モデル）（i486SX/33MHz）
¥298,000の品 26%OFF
特価 ¥218,000
月々¥7,800の36回払い

エプソン PC486SE2（3.5インチモデル）（i486SX/25MHz）
¥158,000の品 26%OFF
特価 ¥115,000
月々¥5,800の24回払い

NEC PC-9801CS2（CRT一体型モデル）
¥398,000の品 69%OFF
特価 ¥118,000
月々¥6,000の24回払い

NEC PC-9821Ne（98Noteカラー）
¥588,000の品 36%OFF
特価 ¥368,000
月々¥13,300の36回払い

エプソン PC486NAS2（PC486ノート）
¥248,000の品 28%OFF
特価 ¥175,000
月々¥6,300の36回払い

エプソン PC486NASX2（PC486ノートカラー）
¥328,000の品 25%OFF
特価 ¥245,000
月々¥8,800の36回払い

エプソン PC386NASX2（PC386ノートカラー）
¥398,000の品 46%OFF【限定5台】
特価 ¥209,000
月々¥7,500の36回払い

メーカー	商品名	定価	特価
NEC	PC-9801BX/U2	¥218,000	¥115,000
	PC-9801DS2	¥358,000	¥ 89,800
	PC-9821As2/U2	¥328,000	¥248,000
	PC-9821Ap2/U2	¥448,000	¥338,000
	PC-9821CeS2	¥488,000	¥328,000
NEC	PC-9821CeS1	¥378,000	¥258,000
	PC-9801CS5	¥548,000	¥128,000
	PC-9801NX/C	¥438,000	¥268,000
	PC-9821Be/U7W	¥268,000	¥199,000
エプソン	PC486NASC2	¥448,000	¥355,000
	PC486SR2	¥218,000	¥159,000
エプソン	PC486HG2	¥338,000	¥248,000
富士通	FMタウンズIIUR20	¥288,000	¥166,000
	FMタウンズIIHR20	¥328,000	¥128,000
	FMタウンズIIMA2A	¥298,000	¥228,000
アップル	MAC LC520	¥348,000	¥238,000
	Color Classic(HD160)	¥278,000	¥ 95,000

漢字プリンター

NEC PC-PR1000E/4（A4対応レーザープリンター）
¥148,000の品 28%OFF
特価 ¥105,000
月々¥9,700の12回払い

NEC PC-PR201/47（136桁、ドットインパクト式）
¥85,000の品 40%OFF
特価 ¥49,800
月々¥4,600の12回払い

NEC PC-PR201/63（136桁、カラー、ドットインパクト式）
¥125,000の品 45%OFF
特価 ¥68,000
月々¥6,300の12回払い

NEC PC-PR101T/103（80桁、カラー、熱転写式）
¥99,800の品 46%OFF【限定10台】
特価 ¥52,800
月々¥4,900の12回払い

キヤノン BJ-10V/Lite（インクジェットプリンター）
¥69,800の品 43%OFF
特価 ¥38,800
月々¥3,600の12回払い

キヤノン BJ-220JC（A3対応インクジェット式）
¥98,000の品 30%OFF
特価 ¥67,800
月々¥6,300の12回払い

富士通 FP-110FN（PC/FM用熱転写プリンター）
¥49,800の品 59%OFF
特価 ¥19,900
月々¥3,500の6回払い

NEC PC-PR101/T165A（A4、カラー熱転写プリンター）
¥99,800の品 31%OFF
特価 ¥68,000
月々¥3,300の24回払い

エプソン LP-1500（A4、レーザープリンター）
¥178,000の品 49%OFF【限定30台】
特価 ¥89,800
月々¥8,300の12回払い

カラーディスプレイ

ICM LS-2617FN（17インチ、マルチシンク）
¥138,000の品 23%OFF
特価 ¥105,000
月々¥5,200の24回払い

エレコム HRM-17（17インチ、マルチシンク）
¥128,000の品 29%OFF【予約受付中】
特価 ¥89,800
月々¥4,400の24回払い

IDEXON MF-8615（15インチ、マルチシンク）
¥110,000の品 46%OFF
特価 ¥58,800
月々¥5,400の12回払い

IDEXON MF-8217J【限定30台】（17インチ、マルチシンク）
¥188,000の品 46%OFF
特価 ¥99,800
月々¥9,200の12回払い

NEC PC-KM171（17インチ、マルチシンク）
¥258,000の品 53%OFF【限定30台】
特価 ¥118,000
月々¥5,800の24回払い

ABM ACM-1404NV（14インチ、ムイレッジ対応）
¥98,000の品 60%OFF【限定30台】
特価 ¥37,800
月々¥3,500の12回払い

NEC PC-KD1421（14インチ、アナログ）
¥76,800の品 47%OFF【限定30台】
特価 ¥39,800
月々¥3,600の12回払い

ハードディスク

アルトス バース240ES（98用外付SCSI 240メガ）
¥99,800の品 50%OFF
特価 ¥46,800
月々¥4,300の12回払い

アルトス バース240FX（FMタウンズ/X68用SCSI 240メガ）
¥118,000の品 61%OFF
特価 ¥44,800
月々¥4,100の12回払い

アルトス INNER120MA【限定50台】（98MATE用内蔵IDE 120メガ）
¥53,000の品 71%OFF
現金特価 ¥14,800

アルトス INNER240FE【限定30台】（98BX、BA用内蔵IDE 240メガ）
¥89,000の品 67%OFF
特価 ¥28,800
月々¥5,100の6回払い

アルトス INNER240MA【限定30台】（98MATE用内蔵IDE 240メガ）
¥93,000の品 67%OFF
特価 ¥29,800
月々¥5,200の6回払い

各社 98Note用内蔵340メガ（PC9801Ne,NSR,NC,NA/C NX/C,マルチ等対応）
特価 ¥64,800
月々¥6,000の12回払い

各社 98Note用内蔵120メガ（PC9801Ne,NSR,NC,NA/C NX/C,マルチ等対応）
特価 ¥29,800
月々¥5,200の6回払い

その他の周辺機器

メーカー・品名	定価→特価
アルトス Birth340ES(HD)	¥149,800→¥79,800
エレコム EMO-1280(MO)	¥198,000→¥115,000
エレコム ECD-500(CD-ROM)	¥89,800→¥56,800
キャラベル AV-020EP(HD)	¥78,000→¥7,800
ICM Pack EV-120(HD)	¥59,000→¥39,800
ICM Pack EV-200(HD)	¥79,000→¥55,800
AIWA PV-AF144V5(モデム)	¥64,800→¥45,800
AIWA PV-P24(モデム)	¥22,000→¥17,800
マイクロコア MC14400FX(モデム)	¥46,800→¥35,800
ABM WM40160(アクセラレータ)	¥39,800→¥19,000
各社 マッキントッシュ各種	超特価
各社 増設フロッピーディスク	超特価
各社 ワープロ	超特価
各社 CPUアクセラレーターボード	超特価
各社 グラフィックアクセラレーターボード	超特価

分割回数は3～60回までお選びになれます。又、ボーナス併用のお支払いやボーナス月のみの支払いもOK。セットでのクレジットも大歓迎!!

●上記の商品は全て新品です。 ●中古品は右のページをご覧下さい。表の他にも多数在庫がございます。
●お近くの方は是非各店舗へご来店ください。 ●在庫切れ商品のご予約もお気軽にお申し付けください。
●お手持ちのパソコン、周辺機器など高価にて現金で即買取致します。（新品から中古までOK）
●価格には消費税は含まれておりません。 ●在庫と特価は変動しますのでご確認ください。
●送品に対する送料は別途必要です。 ●代金引換え配送可能（若干の手数料要）

広告の商品は当社取扱品の一例です。その他の商品はお電話でお問合せ下さい。

株式会社 日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
TEL03-3463-4455 FAX03-3463-4454

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター 中古のページ

自由な配送システム
- ●配達日の指定OK!
- ●土、日、祝日配達OK!
- ●夜間配達OK!

代金引換配送もOK
商品お届け時にドライバーへ代金をお支払い頂くシステムです。(若干の手数料必要)

業界最長 中古パソコン永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!
簡単申込

各社カードも利用できます
アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

特選中古パソコン

NEC PC-88VA2
中古品 定価¥298,000

特価 ¥44,800
- 5(2HD×2DD)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- ADPCMサンプリング機能付
- ステレオ対応FM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,643	¥8,100
10回	¥5,528	¥5,000
15回	¥4,312	¥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-98DO
中古品 定価¥298,000

特価 ¥59,800
- 5FD×2基搭載
- FM音源内蔵
- 16ビット、98(VM11)&88(MA2)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,145	¥6,700
15回	¥4,893	¥4,600
24回	¥4,297	¥3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801VM2
中古品 定価¥415,000

特価 ¥30,000
- 5'2HDタイプFD×2基搭載
- BASICの勉強など初心者に最適な超低価格98パソコン

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,891	¥10,700
6回	¥5,908	¥5,400
10回	¥4,136	¥3,300

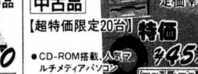
クレジット表は、消費税込の価格です

エプソン PC-286C-STD
¥168,000の品

特価 ¥44,800
- 80286CPU搭載32ビットパソコン
- 本体とフルキーボードを一体化、省スペースを実現
- 3.5FDDを2基搭載、FM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,643	¥8,100
10回	¥5,528	¥5,000
15回	¥4,312	¥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FM-TOWNSモデル2F
中古品 定価¥378,000
【超特価限定20台】

特価 ¥45,800
- CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- タウンズシステムソフト(中古)サービス中!
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,740	¥8,300
10回	¥5,756	¥5,100
18回	¥3,250	¥3,000

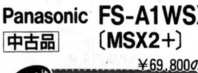
クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801T-F5
中古品 ¥1,150,000の品

特価 ¥198,000
- カラー液晶ラップトップパソコン
- キーボード着脱可能、小スペースデスクトップの利用に最適
- 40メガHDD内蔵
- 3.5FD×2基搭載
- 98用標準スロット装備

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,531	¥13,000
24回	¥10,389	¥10,100
36回	¥9,484	¥7,100

クレジット表は、消費税込の価格です

Panasonic FS-A1WSX〔MSX2+〕
中古品 ¥69,800の品

特価 ¥30,000
- 3.5インチFD搭載
- 家庭用TV(ビデオ入力端子付)にそのまま接続できます。
- FM音源/漢字ROM搭載

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,891	¥10,700
6回	¥5,908	¥5,400
10回	¥4,136	¥3,300

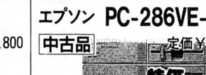
クレジット表は、消費税込の価格です

東芝 PWS-5271A
中古品 定価¥58,000

現金特価 ¥21,800
- ダイナブックシリーズ用熱転写漢字プリンター
- 接続ケーブル付属

NEC PC-8851
中古品 定価¥55,800

現金特価 ¥5,800
- PC9801対応モクロ4000文字モニター
- 12サイズで省スペース設計
- 目に優しい白黒表示

エプソン PC-286VE-STD
中古品 定価¥298,000

特価 ¥55,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,210	¥10,200
10回	¥7,134	¥6,200
20回	¥4,545	¥3,300

クレジット表は、消費税込の価格です
- 5'(2HD、2DD)×2FDドライブ搭載
- PC9801シリーズのソフトが動作します。
- PC9801RX2モデルと同等の性能です。

中古パソコン 下取交換大歓迎 全品保証書付き (24時間FAX受付(03-3463-4454))
全品リフレッシュ済 全国どこでも簡単申込み (中古と新品の組合せ自由)(スキップ返済OK!)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N-5200モデル07(N5261-11B、8'FDX1、20メガHDD内蔵)	930,000	18,000
NEC N-5200モデル07AD1(N5261-24、8'FDX2、386SX/16MHz)	――	28,000
NEC PC-9821Ne(カラー液晶、480ドット対応)	588,000	338,000
NEC PC-9801NA/C(カラー液晶)	498,000	238,000
NEC PC-9801NX/C(カラー液晶)	438,000	238,000
NEC PC-9801NS/R(486CPU搭載98ノート)	288,000	138,000
NEC PC-9801NS/E(32ビット98ノートSX/E)	278,000	108,000
NEC PC-9801NS/L(A4サイズ32ビット98ノート)	288,000	108,000
NEC PC-9801NS(32ビット98ノートSX)	298,000	79,800
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	55,800
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵、ハイレゾ対応)	988,000	79,800
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD取外し済み、ハイレゾ対応)	988,000	59,800
NEC PC-98XLモデル2	575,000	45,800
NEC PC-9821As/U7(98MATE、100メガHDD内蔵)	498,000	238,000
NEC PC-9821As/U2(98MATE)	448,000	228,000
NEC PC-9821Ae/U7(98MATE、100メガHDD内蔵)	438,000	189,000
NEC PC-9821Ae/M2(98MATE)	372,000	189,000
NEC PC-9801FA2(FA/U2)(486CPU)	468,000	138,000
NEC PC-9801FS2(FS/U2)	348,000	99,800
NEC PC-9801FX2(FX/U2)	278,000	84,800
NEC PC-9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000	99,800
NEC PC-9801DA2(32ビット)	443,000	108,000
NEC PC-9801DS2(32ビット)	358,000	84,800
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガHDD内蔵)	736,000	118,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	99,800
NEC PC-9801RS21(32ビット)	398,000	79,800
NEC PC-9801RX21	338,000	75,000
NEC PC-9801RX2	398,000	69,900
NEC PC-9801VX21	433,000	64,800
NEC PC-9801VM21	390,000	45,800
NEC PC-9801VM2	415,000	30,000
NEC PC-9801F2	398,000	24,800
NEC PC-9801CS2(CRT一体型、FM音源搭載)	338,000	108,000
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	89,800
NEC PC-9801UV11(FM音源搭載)	218,000	55,800
NEC PC-9801UV2(FM音源搭載)	318,000	45,800
NEC PC-98DO+	278,000	69,800
NEC PC-98DO	298,000	59,800
NEC PC-88VA2	298,000	44,800
NEC PC-88VA	298,000	34,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM搭載)	199,000	39,800
NEC PC-8801MR	238,000	24,800
NEC PC-8801MH	208,000	22,800
NEC PC-8801FA	168,000	19,800
NEC PC-8801FH30	168,000	19,800
NEC PC-8801FH20	138,000	15,800
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ端子付)に接続可能)	129,000	29,800
エプソン PC-386P2(i386SX/16MHz)	268,000	75,800
エプソン PC-386GE5(GE2)	298,000	79,800
エプソン PC386NARX2(カラー液晶)	398,000	198,000
エプソン PC386NWR2	278,000	105,000
エプソン PC-286VF-STD	298,000	64,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	55,800
エプソン PC-286V-STD	298,000	52,800
エプソン PC-286C(PC-Club)	168,000	44,800
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	593,000	79,800
エプソン PC-286ブック/ノートシリーズ各種	――	44,800より
東芝 J3100GT-002(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	49,800
東芝 J3100GT-021(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	698,000	59,800
東芝 J3100EZ001(ダイナブックEZ、1-2-3、一太郎搭載)	248,000	108,000
シャープ CZ600C(X68000)	369,000	45,800
シャープ CZ601C(X68000ACE)	319,800	55,800
シャープ CZ602C(X68000Expert)	356,000	59,800
シャープ CZ604C(X68000Super)	348,000	89,800
シャープ CZ611C(X68000ACE-HD)	399,800	65,800
シャープ CZ612C(X68000Expert-HD)	466,000	79,800
シャープ CZ623C(X68000Super-HD)	498,000	109,000
シャープ CZ634C(X68000-XVI)	368,000	118,000
シャープ CZ652C(X68000Pro)	298,000	44,800
シャープ CZ653C(X68000ProII)	285,000	49,800
シャープ CZ674C(X68000CompactXVI)	298,000	108,000
IBM 5541-P08(3.5"×1、20メガHDD内蔵、カラー対応)	1,015,000	22,800
IBM 5541-P19(3.5"×1、30メガHDD内蔵、カラー対応)	――	25,800
富士通 FACOM9450ΛII(F9451SS12)	425,000	10,000
富士通 FACOM9450ΣII(F9452SD12A、20メガHDD内蔵)	790,000	29,800
富士通 FM-TOWNSマーティ	98,000	49,800
富士通 FM-TOWNSモデル2本体(CD-ROM搭載)	398,000	37,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体(CD-ROM搭載)	378,000	45,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体(CD-ROM搭載)	323,000	55,800
富士通 FM-TOWNSモデル2H本体(CD-ROM搭載、40メガHDD内蔵)	548,000	69,800
富士通 FM-TOWNSモデル40H本体(CD-ROM搭載、40メガHDD内蔵)	473,000	79,800
富士通 FM-TOWNSモデル40H本体(CD-ROM搭載、80メガHDD内蔵)	623,000	99,800
富士通 FM-TOWNSモデルIICX20本体	333,000	99,800
富士通 FM-TOWNSモデルIIHR20(486CPU)本体	328,000	119,000
富士通 FM-TOWNSモデルIIUX20(CRT一体型)本体	288,000	119,000
富士通 FM-TOWNSモデルIIUG20(CRT一体型)本体	268,000	148,000
富士通 FM-TOWNSモデルIIUR20(CRT一体型)本体	288,000	157,000
三菱 マルチ16II+CRTセット	――	15,000より
沖電気 IF-800シリーズ各種(if800モデル60など)	――	10,000より
SONY HB-F1(MSX2)	32,800	9,800
SONY HB-F1XD(MSX2、3.5"FD内蔵)	54,800	22,800
SONY HB-F1XDJ(MSX2+、3.5"FD内蔵)	69,800	29,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	9,800
パナソニック FS-A1mk2(MSX2)	29,800	12,800
パナソニック FS-A1F(MSX2、3.5"FD内蔵)	54,800	22,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+、3.5"FD内蔵、限定超特価品)	69,800	30,000
ヤマハ YIS604/128(MSX2、2スロット搭載、128KRAM)	99,800	12,800
任天堂 スーパーファミコン	25,000	12,800
セガ メガドライブ	21,000	5,000
アップル Macintosh IIcx(20M/HD80)	――	89,800
ワープロ		
NEC PWP-50CW(文豪キャリーワード、液晶、携帯用ワープロ)	99,800	29,800
富士通 オアシス30AXII(J)(3.5"FD×2、56ピン印刷、B4可)	228,000	59,800
富士通 オアシス30AD-EX(J)(JIS、携帯、3.5"FD、液晶)	168,000	49,800
富士通 オアシス100F(CRT、既指シフト、ビジネス仕様、プリンターセット)	――	35,800
東芝 JW-2F(トスワード)	448,000	19,800
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	――	19,800
ハードディスク・フロッピーディスク など		
富士通 FMHD-0401G(タウンズ用40メガハードディスク)	238,000	22,800
各社 各種98用100メガハードディスク	――	27,800より
各社 各種98用120メガハードディスク	――	29,800より
各社 各種98用170メガハードディスク	――	36,800より
各社 各種98FELLOW用内蔵IDE240メガハードディスク	――	24,000より
各社 各種98MATE用内蔵IDE120メガハードディスク	――	12,000より
各社 各種98MATE用内蔵IDE240メガハードディスク	――	27,800より
各社 各種ノートパソコン用内蔵ハードディスク	――	6,800より
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ、I/Fセット)	57,800	14,800
漢字プリンター		
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、熱転写)	84,800	32,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、ドット)	245,000	37,800
NEC PC-PR101F(80桁、24ピン、ドット)	158,000	26,800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	11,800
NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット)	310,000	16,800
NEC PC-PR406M(80桁、24ピン、熱転写)	59,800	23,800
スター AR-2415(136桁、24ピン、ドット)	144,000	34,800
ブラザー M-1924P(PC98用、136桁、24ピン、カラードット、新品限定)	148,000	55,800
エプソン AP-800PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	29,800
エプソン VP-550PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	31,800
エプソン HG-800PC(80桁、24ピン、インクジェット)	168,000	34,800
キヤノン LBP-B406(B4レーザープリンター)	598,000	84,800
キヤノン LBP-811AJ-2(B4レーザープリンター)	1,320,000	15,800
富士通 PR-B400(136桁、FMタウンズ用、カラー24ピン、ドット)	98,000	39,800
IBM 5553-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用)	――	5,000
IBM 5577-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用24ドットバブルジェットプリンター)	――	23,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	21,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン熱転写)	69,800	26,800
カシオ MW-24(MSX用ワープロプリンター、人気商品)	39,800	17,800
SONY HBP-F1(MSXシリーズ用熱転写)	49,800	19,800
SONY HBP-F1C(MSXシリーズ用カラー熱転写)	49,800	23,800
ディスプレイ		
NEC PC-8851(98用4000文字対応モクロモニター)	55,800	5,800
各社 4000文字対応、アナログカラーCRT	――	29,800より
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT(均一特価)	――	17,800
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT(均一特価)	――	10,000
各社 富士通(FMR)、IBM(P55S)、沖(if)、三菱(マルチ16)などを種モニター	――	5,000より
その他の周辺機器		
各社 業務用ゲーム基盤	――	5,000より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重モデム、銀行やネットワーク等の接続)	148,000	7,800
NEC PC9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	12,000	7,000
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター、新品同様)	490,000	158,000
NEC PC-9801-05K(98LT用キャリングケース)	19,500	800より

上記の価格表の他にも激安価格で販売致しております。お問い合せください。
また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも歓迎です。
下取品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。
売却のみの方も高価にて買取させていただきます。

風評被害 あおり運転 おすすめ

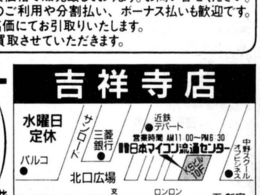
(株)日本マイコン流通センター
渋谷店 AM10:00〜PM7:00
年中無休
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店



(株)日本マイコン流通センター
吉祥寺店 AM10:30〜PM7:00 但し、火曜日のみ〜PM6:30
毎週水曜日定休
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問合せは 03-3463-4455へお願いします

吉祥寺店



中古パソコン大量展示!! 全国どこでもお電話一本、即お届け!!

コンプティーク 1月号

着払OK! 通販でも、秋葉原価格!! オール新品 超激安

ゲームソフトから一般ソフトまで、欲しいソフトは家で待つ時代です。

あらゆるソフトは、信頼と実績のクイック・ソフト

美少女コーナー

商品名	定価	売価
48夜物語	7,800	5,800
Ah! an Vol.1	6,800	4,900
ARICEの館CD2	6,800	4,800
ARICEの館Ⅱ	4,800	3,400
Arquel Phos(アルキルフォス)	6,400	5,000
Bacta Ⅱ	8,800	5,800
CAL Ⅱ	8,800	6,300
CAL外伝タイニイステップ	7,800	5,800
CAT'S Part1	7,800	5,800
CRESCENT(クレセント)	7,800	5,800
D.P.S.	5,800	4,000
D.P.S. SG1~3	各6,800	各4,700
D'ark(ディーアーク)	8,800	5,800
D'ark外伝	7,800	5,500
DALK(ダルク)	6,800	4,800
DALK(ダルク)(TW)	7,800	5,700
DE・JA	6,800	4,600
DE・JA Ⅱ	8,800	5,800
DEMON CITY	7,800	5,500
DENGEKI DIVISION(デンゲキ・ディビジョン)	7,800	5,800
Diary(ダイアリー)	6,800	4,900
DOR SE(スペシャルエディション)'93	8,800	6,200
DOR SE(スペシャルエディション)'93	6,800	5,000
DOR1~3	各6,800	各4,800
DOR(ストセレクション上巻・下巻(TW版2)	各9,800	各6,900
Dr. STOP!	6,800	4,800
ELLE	7,800	5,200
Engage Errands(エンゲージエランズ)	7,800	5,700
G.R(グラヴィティ・レスポンス)	6,800	5,200
GAMEテクノポリス・コレクション2(TW)	12,800	8,900
GOKKO Vol.1~3	各7,800	各5,800
HALF PIPE(ハーフパイプ)	7,800	5,700
HHG(ハート・ヒート・ガール)	8,800	5,900
if~イフ~ 1~2	各7,800	各5,700
JYB(ジャイブ)	7,800	5,500
Lua	6,800	4,900
Lua(TW)	7,800	5,800
More and More	7,800	5,800
NIGHT SHIFTER(ナイトシフター)	7,800	5,800
NOVA~魅入られた肢体	7,800	5,800
NUT BERRY(ナッツベリー)	7,800	5,700
Oh! Pai	7,800	5,800
Oh! ツキ遣いた~い!!	6,800	5,200
Poison Needle	7,800	5,800
POSSESSIONER(ポゼッショナー)	7,800	5,800
PREMIUM1~2	各7,800	各5,400
URBAN SOLDIER(アーバンソルジャー)	7,800	5,800
V.G(ヴァリアブルジオ)	8,800	6,400
VASTNESS(ヴァーストニス)	7,800	5,700
VIPER V6・V8	各6,800	各4,900
What is Fantasy?	7,800	5,800
WONPARAウォーズ	8,800	6,200
Words Worth(ワーズ・ワース)	8,800	5,900
YES!	6,800	4,900
あにま~じゃんV3・X	各8,800	各6,200
あゆみちゃん物語	6,800	4,800
アンビション	7,800	5,800
イクイクバッ君	8,800	5,800
エンジェル	7,800	5,500
カスタムメイト	7,800	5,500
ガイアスロード	7,800	5,800
きゃんきゃんバニーエクストラ	8,800	6,200
きゃんきゃんバニープルミエール	7,800	5,500
きゃんきゃんバニープルミエール(TW)	9,800	6,800
クイーン・オブ・デュエリスト	8,800	6,400
クィーン・オブ・デュエリスト パワーアップ・ディスク	4,800	3,800
クイーン・オブ・デュエリスト外伝	8,800	6,400
クイズジパング	7,800	5,800
クインティアロード1~2	各8,800	各6,200
コレクターD	6,400	5,000
コレクターD番外編	7,800	5,800
シャングリラ	7,800	5,200
シャングリラ2	8,800	5,900
スーパーD.P.S	6,800	4,900
スーパーリアル麻雀P Ⅱ &P Ⅲ	12,800	8,900
ストロベリー大戦略2	7,800	5,500
ソニックリンカー	7,800	5,800
チャクラ	6,800	4,800
ツモっき	7,800	5,800
デッド・オブ・ザ・ブレイン2	8,800	6,000
トゥインクル☆スター	7,800	5,700
ドッぴゅんドンび写	7,800	5,800
ドラキュラ伯爵	7,800	5,300
ドラゴンナイト	6,800	4,900
ドラゴンナイト2~3	各7,800	各5,200
ナースゆうの夢魔戦線	6,800	4,900
ナイト・ウォーカー	7,800	5,800
ヌーク1~Ⅱ	各7,800	各5,600
はっちゃけあやよさん1~3(TW)	6,800	5,200
はっちゃけあやよさん3~4	各4,800	各3,800
バンパイヤ・ハイすくーる	8,800	6,000
ぱどらま倶楽部	7,800	5,800
パープルキャットVol.1	4,800	3,800
パープルキャットVol.2~3	各6,800	各4,900
ヒーターキング	6,800	4,900
ピュア1~2リバイバル	各6,800	各4,900
ピンクソックス・マニア1~3	各4,800	各3,800
フォクシー2	7,800	5,500
ブランマーカー	6,800	4,800
ブランマーカー(TW)	9,800	6,900
ブルブルパラダイス	6,800	4,900
ベルズアベニューVol.1~2	各5,800	各4,200
マーシャルエイジ	7,800	5,500
マッドパラドクス	6,800	4,800
マリオネット・マインド	6,800	5,400
ミラージュ2	8,800	6,200
ムゥーライトちゃんリンしゃん	6,400	4,800
ムーンライトエナジー	6,800	4,900
メタモルミーナ	7,800	5,800
メタル・アイ	8,800	5,900
もっこりまん	7,800	5,800
やんやんのクイズいっちょまえ	7,800	5,600
ようこそシネマハウスへ	7,800	5,700
ラジカル・シークエンス(GAO GAO! ist)	8,800	6,300
ランス1~3	各6,800	各4,700
ランス4 教団の遺産	8,500	5,900
リップスティック・アドベンチャー3	7,800	5,500
レイガン	6,800	5,000
レッスルエンジェルス1~3	各7,800	各5,400
亜紀子	7,800	5,800
暗黒千年王国マジカルキュービック	7,800	5,800
俺は守護霊様	7,800	5,800
格闘娘	7,800	5,800
学園物語・いけない放課後	7,800	5,800
学園物語'93~The Instinct	8,800	6,200
禁断の血族	7,800	5,500
黒の剣	9,800	6,900
黒猫館	9,800	6,900
高校教師	9,800	6,900
極楽まんだら	7,800	5,500
雀ジャカ雀	7,800	5,300
制服マンション只今マン室	6,800	4,900
卒業	11,800	8,500
誰か…スペシャル	6,800	4,900
誕生・Debut	12,800	9,600
稚恵美	7,800	5,800
天使たちの午後3番外編反省版	8,800	6,000
天使たちの午後6	8,800	6,000
天使たちの午後スペシャル2	8,800	6,000
天神乱魔	7,800	5,200
天仙娘々	7,800	5,700
電撃ナース	8,800	5,900
電話のベルが…	5,800	4,300
桃源境(ハーレムファンタジー)	7,800	5,800
透明人間	7,800	5,800
闘神都市	6,800	4,700
同級生	8,800	5,900
突撃! ぱっこんストリート	8,800	6,000
奈緒美・美少女たちの館	5,800	4,300
人形使い	8,800	6,200
人形使い(TW)	9,800	6,900
牌牌遊戯	7,800	5,800
初恋物語	9,800	6,300
華と散るらん	7,800	5,700
美少女ハンターずっこん X	8,800	6,400
不揃いのレモン	7,800	5,700
復活祭・アステイカーヤの魔女	7,800	5,400
星の砂物語	6,800	4,800
星の砂物語(TW)	7,800	5,400
星の砂物語2	8,800	5,800
舞夢	8,800	6,200
魔天学園	8,800	6,300
麻雀幻想曲2	7,800	5,700
遊人SPC校内写生	7,800	5,500
妖幻道夢	6,800	5,500
妖獣クラブカスタム	7,800	5,500
妖獣戦記AD.2048	8,800	6,200
落第天使コロン	7,800	5,500

FM-TOWNS

商品名	定価	売価
KU2++	9,800	6,900
Ms DETECTIVE #1~2	各12,800	各9,000
SECRE(セクレ)Vol.1~7	各9,800	各7,200
Solitude 上巻/下巻	各12,800	各9,200
VIEW POINT	12,800	9,300
アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ	12,800	9,500
ヴェインドリームⅡ	11,800	8,500
マッスルボマー	9,800	7,500
ラストヌード/吉岡真由美	9,800	7,200
レッサーメルン	11,800	8,800
レミングス2	7,800	6,000
項劉記	14,800	11,400
三国志Ⅲ	16,800	12,600
蒼鋼伝	12,800	8,900
大航海時代2	11,800	9,200
信長の野望・覇王伝	14,800	11,400

Macintosh CD-ROM

商品名	定価	売価
BONDAGE WORLD	9,800	7,200
COUNT DOWN	9,800	7,200
GALJACK	9,800	7,200
MANTAN	9,800	7,200
MINT ANGEL(ミントエンジェル)	9,800	7,200
VIRTUAL VIVID(ヴァーチャル・ビビッド)	15,000	11,900
VIRTUAL VIVID(ヴァーチャル・ビビッド)2	12,800	9,500
ザ・ハンティング・アイ カタログVol.1~2	12,800	9,500

グラフィックツール

商品名	定価	売価
ACTOR 98	36,000	26,000
Z's STAFF KID Ver.3.0	28,000	20,400
スーパーダビンチ	13,800	11,400
マルチペイント	14,800	10,500
マルチペイントお楽しみセット	5,800	4,500
メニーカラーズ(TW)	9,800	7,200

傑作ゲームソフトコーナー

商品名	定価	売価
3×3 EYES	14,800	11,000
A列車で行こうⅣ	12,800	9,500
Diadrum(ディアドラム)	12,800	9,200
EPIC	12,800	9,500
GETEN2	12,800	9,200
HAMLET(ハムレット)	12,800	8,900
LUNATIC DAWN(ルナティックドーン)	10,800	8,500
アトラス1~Ⅱ	各10,800	各8,000
アマランス3	10,800	8,200
アルヴァリーク冒険記	11,800	8,900
アレス王の物語	9,800	7,200
ウィザードリィBCF	12,800	9,500
ウイニングポスト	12,800	9,500
ウェーブの嵐	9,800	7,200
ウルティマ・アンダーワールド	12,800	11,000
ヴェインドリーム1~Ⅱ	各9,800	各6,900
エアコンバットⅡ	9,800	7,200
エトワールプリンセス(X68K)	9,800	6,700
ガンシップ2000	12,800	8,900
ガンダム~A YEAR OF WAR	9,800	6,900
ガンダム・リターン・オブ・ジオン	9,800	6,900
クラシックロード1~2	各9,800	各8,500
ゴジラ	12,800	9,500
サークⅢ	11,800	8,900
ザ・レジェンド・オブ・キランディア	9,800	7,200
シヴィライゼーション	12,800	8,500
シュヴァルツシルトⅠ~Ⅳ	各12,800	各8,900
スタークルーザーⅡ	9,700	7,200
スターベアラーズ	9,800	6,900
ストラディア	12,800	9,300
ストリートファイター2ダッシュ(X68K)	12,800	10,400
ソードダンサー	9,800	7,200
ソードワールドPC	9,800	7,200
ソロモン海戦史	9,800	7,500
ダービースタリオン	12,800	10,500
ダンジョン・コンクエスト	9,800	8,200
ダンジョンマスター2~スカルキープ	12,800	11,000
ディファレント・レルム~久遠の賢者	11,800	8,900
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	9,800	6,900
ドラゴンハーフ	9,800	7,300
バイブルマスター	11,800	8,900
ファーストクイーンⅢ	9,800	7,200
ファーランド・ストーリー	9,800	7,200
ファイナル・ブレイカー	10,800	8,500
フィフス・エレメント2	9,800	7,200
プランディッシュ2	12,800	9,300
ぷよぷよ	7,800	5,600
プラネッツ・エッジ	12,800	9,200
マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル	9,800	7,200
モンスターメーカー	8,800	6,400
モンスターメーカー2 マジックマスター	11,000	7,800
レッサーメルン	9,800	6,900
ロードス島戦記Ⅰ~Ⅱ	各9,800	各6,900
ロボクラッシュ2	9,800	7,300
栄冠は君に3	10,800	8,500
英雄伝説Ⅱ	12,800	9,300
餓狼伝説2(X68K)	9,800	8,500
機動警察パトレイバー・バビロンの後継者	12,800	9,500
銀河英雄伝説Ⅱスペシャルキット	6,000	4,900
銀河英雄伝説Ⅱスペシャル	12,800	9,300
幻世喜譚・ディスク・サーガⅢ	8,800	6,400
現代大戦略EX	12,800	9,500
項劉記	12,800	9,500
三国志Ⅱ	14,800	11,000
斬Ⅱ~天運我にあり	12,800	8,900
零戦記	12,800	9,500
大航海時代1~2	各9,800	各7,500
提督の決断2	14,800	11,000
独立戦争	9,800	7,500
信長の野望・覇王伝	12,800	9,500
信長の野望・覇王伝パワーアップキット	6,800	5,600
緋王伝2	12,800	8,900
魔導物語A・R・S	9,800	6,900
魍魎戦記MADARA	14,800	10,400

PC-9821 CD-ROM

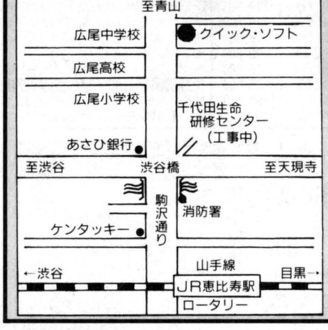
商品名	定価	売価
DOR スペシャル・エディション'93	8,800	6,200
F-15ストライクイーグルⅡ 256	10,800	8,500
if~イフ1~2	各7,800	各5,700
アローン・イン・ザ・ダーク	12,800	9,300
エンジェル	7,800	5,500
コレクターD	6,400	5,000
コレクターD番外編	7,800	5,800
ザ・レジェンド・オブ・キランディア	9,800	6,900
ブランマーカー	9,800	6,900
ムウーンライトちゃんリンしゃん	16,400	4,800
リップスティックADV.3	7,800	5,500
レジェンド・オブ・バロア	12,800	9,300
レッサーメルン	11,800	8,800
麻雀幻想曲2	7,800	5,700

ゲーム・ビデオ・LD&CD

商品名	定価
アリス・ベストキャラクターズ(LD)	3,800
アリス・ベストキャラクターズ(ビデオ)	3,000
エルフ・ベストキャラクターズ(LD)	3,800
エルフ・ベストキャラクターズ(ビデオ)	3,000
エルフ・ベストキャラクターズ2(LD)	4,800
エルフ・ベストキャラクターズ2(ビデオ)	3,800
ドラゴンナイト(ビデオ・LD)	7,800
パーティー・ベストキャラクターズ(ビデオ)	3,000
ピンクソックス・ベストキャラクターズ(ビデオ)	3,000
美少女ソフト・オリジナル・カタログ・スペシャル(LD)	6,000
美少女ソフト・オリジナル・カタログVol.3(LD)	3,800
美少女ソフト・オリジナル・カタログVol.1(ビデオ)	3,800
美少女ソフト・オリジナル・カタログVol.2(ビデオ)	3,800
美少女ソフト・オリジナル・カタログVol.3(ビデオ)	3,800
アリス・ア・ラモード(CD)	2,800
エルフのクリスマス	2,800
クミコ、シイル、舞子のラブ・パニック(CD)	2,800
プリンセスメーカー2(CD)	2,800
卒業(CD)	2,800
同級生(CD)	2,800

注文方法

- お申し込みの際は、住所、氏名、電話番号、商品名、機種、メディア(インチ)を明記した用紙を同封してください。表示価格は、すべて消費税込みになっています。
- 代金は、現金書留あるいは郵便為替でお送りください。また、郵便振替をご利用の方は、東京3-70914のクイック・ソフトまで、お振込みください。(当社到着まで日数がかかります)
- 着払い(代引き)をご希望の方は、お電話またはハガキに必要事項を明記の上、お申込ください。着払いをご利用の際は、送料のほかに1回につき¥900の手数料が必要になります。
- 発送は、すべて宅配便を利用、迅速かつ安全です。配達日指定、夜間配達も承ります。(無料/)なお、未発売の商品は、予約扱いとし、発売後、発送いたします。
- 送料は、何本お買上になっても、600円です。但し、北海道、九州、沖縄、および離島は、800円です。なお、未発売のソフトを合わせてお申込の際は、別途送料が必要になります。
- 中古ソフト・コーナー「クイック市場」開催中。中古リストご希望の方は、72円切手2枚を同封の上、お申込ください。ソフトを売りたい方は、ソフトをまとめて宅配便もしくは郵便小包で、当社までお送りください。折り返しご連絡いたします。



エルフのゲームが100%凝縮!!
「エルフ監修 公式ゲームガイド」
(辰巳出版 1,300円)
絶賛発売中!~取扱い中~

クィック・ソフト©
☎03(5467)3264
FAX03(5485)0550
受付時間:AM11:00~PM5:00 (月)~(土)
〒150 東京都渋谷区広尾3-13-1 原ビル2F

※一度お買い上げいただいた商品の返品および発注後のキャンセル、変更は、原則として、できません。但し、配達時に生じた破損、およびメーカーが認める不良(バグソフト)の場合は、新品交換致します。
※商品の発送は、迅速に処理いたしておりますが、商品により、到着まで、多少時間のかかる場合があります。※リストにない商品、古いソフトのご注文の際は、お電話にて、ご確認ください。

大福袋

DAIFUKUBUKURO

ソフトエクスプレスすぺしゃる♥

Rance Ⅳ／クレセント／不揃いのレモン

ホップ・ステップ・雀符／禁断の血族／舞夢－MIME－／電撃ナース2

ミラージュ2／聖エレミア学園／コンサート／クイーン・オブ・デュエリスト外伝

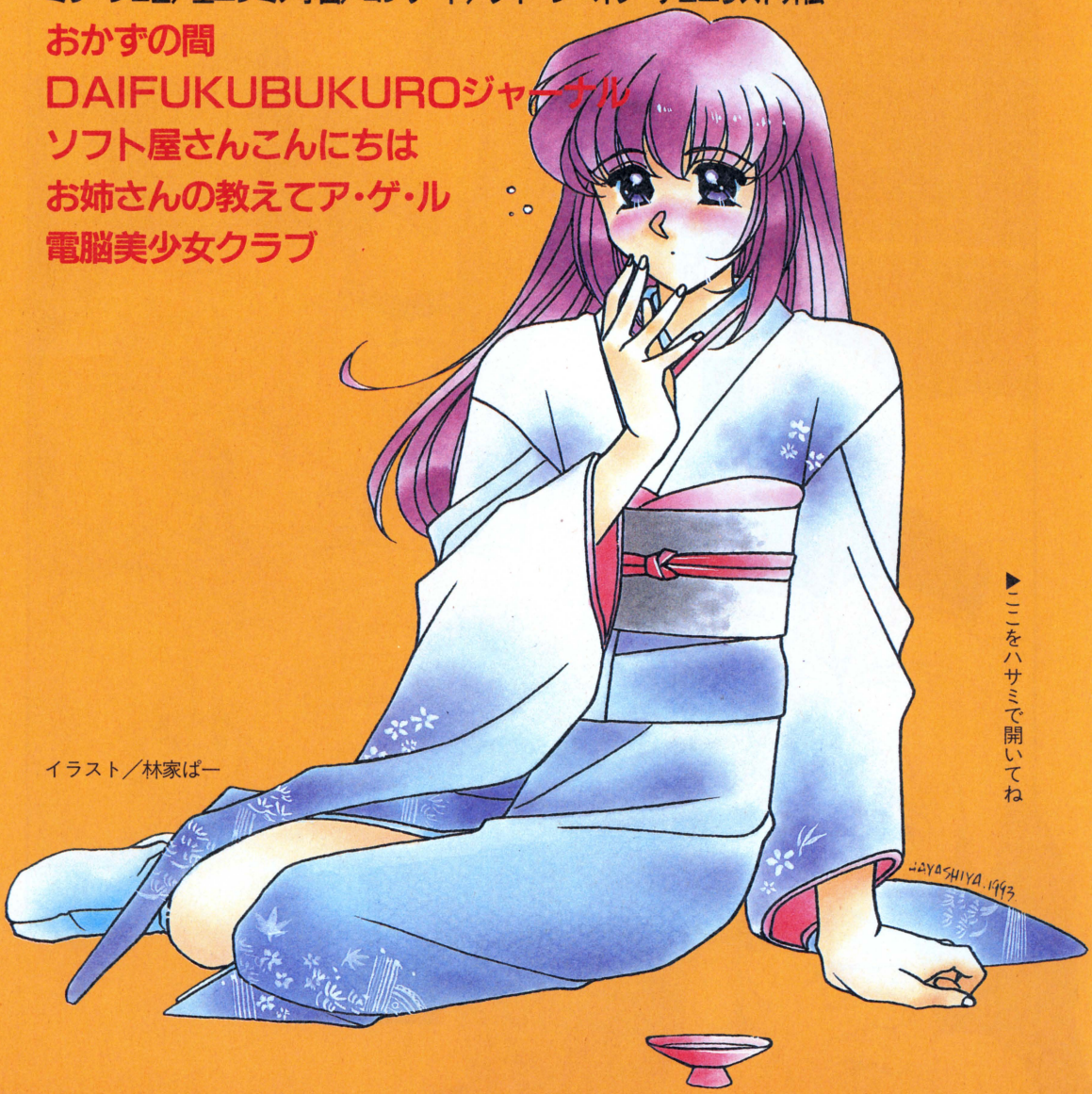
おかずの間

DAIFUKUBUKUROジャーナル

ソフト屋さんこんにちは

お姉さんの教えてア・ゲ・ル

電脳美少女クラブ



▶ここをハサミで開いてね

イラスト／林家ぱー

SOFT EXPRESS すぺしゃる♥

※掲載されている画面はすべて開発中のものです。

毎度おなじみ、ソフトエクスプレスすぺしゃる♥。おめでたい１月号を記念して、少々レイアウトなど変更してみました。いかがなものでございましょうか。ご意見、ご感想など、お待ちしておりますです。

RanceIV［RPG］

▶PC-9801VM ▶12月11日／FM TOWNS ▶'94年春
▶アリスソフト ▶8500円 ▶18禁 ▶98版はHDD専用

前作のラストで光の神の怒りをかい、いずこかへとふっとばされてしまった鬼畜ヒーロー、ランスとその哀れな奴隷、シィル。浮遊大陸に出現したふたりを待ち受けるのは、またしても苦難とそして快楽の連続であった。意地悪な隠しアイテムなどいっさいナシ。イージープレイ＆本格ストーリーの人気シリーズ最新作がいよいよ登場。



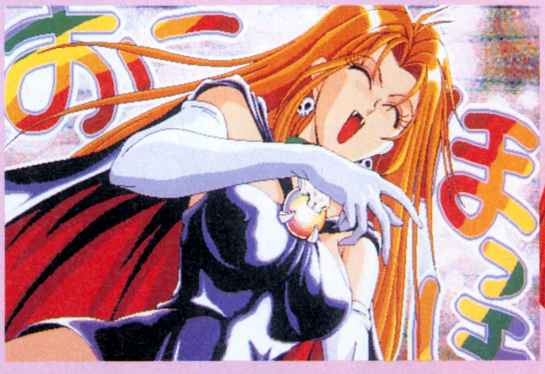
▼苛められ虐げられ、いかにも奴隷な扱いを甘んじて受け入れ続けているシィルちゃん。あ、あまりにも哀れだ。よよよ。

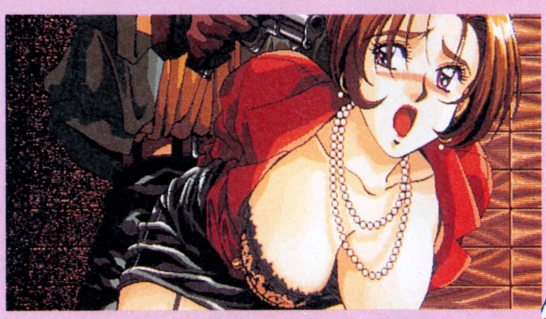


クレセント［ AVG ］

▶PC-9801VM・X68000・FM TOWNS ▶発売中
▶シルキーズ☎03-5386-1150 ▶7800円 ▶18禁

極楽シチュエーションストーリーが４本セットされたオムニバスAVG。男なら、いや、ひょっとしたら女の子でもウハウハな（それはないか……）シナリオが続々と脳下垂体を直撃。アイコンクリックオンリーもしくはコマンド選択併用モードでバーチャルにアレしたりコレしたり、なのだ。よっしゃあーっ！





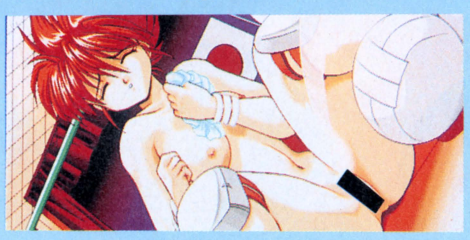


◀すがるような眼差しが大変グーッド。乙女諸君はこの表情をしっかりと練習しておきましょう。役に立ちますよ。

不揃いのレモン［ AVG ］

▶PC-9801VM ▶発売日未定
▶ボンびいボンボン！ ▶6800円 ▶18禁

ま、制服にもいろいろありますがねえ。なんといってもセーラー服がとどめですよ。はっきり言っちゃいますけどねえ。というぐらいのセーラー服マニアに贈る、セーラー服美少女大量出演、学園物AVG。ボンびいさんならではのふっきれたギャグがテンポよく作裂だ！





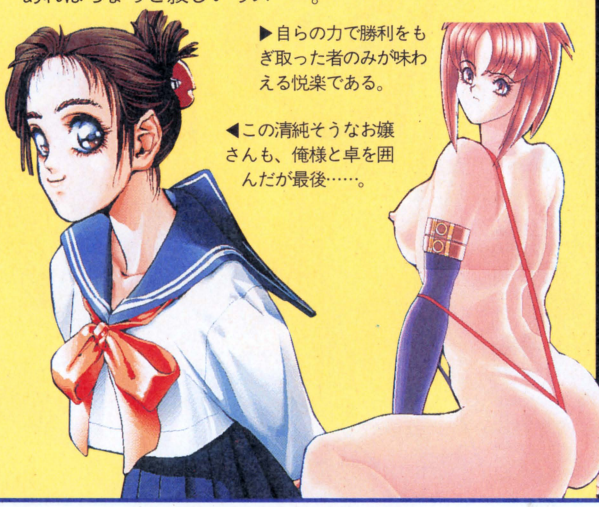


◀立て、鮎川！おっと、けっきょく書いてしまったか。最低の人間さ、俺は…。

ホップ・ステップ・雀符［ TBL ］

▶PC-9801VM ▶12月17日
▶フォレスト ▶7800円 ▶18禁

ひたすら豪快に勝ち続け、ひたすら相手の女の子を脱がし続けるという、気持ちいいまでに単純明快ストレートな脱衣麻雀ソフト。コタツで楽しむにふさわしいソフトとはまさにコレでしょうねえ。カンケーないけど、最近のコタツって、裏返してもツルツルだったりするよな。あれはちょっと寂しいっス……。



▶自らの力で勝利をもぎ取った者のみが味わえる悦楽である。

◀この清純そうなお嬢さんも、俺様と卓を囲んだが最後……。



禁断の血族［ AVG ］

▶PC-9801VM ▶発売中
▶シーズウェア☎048-865-5245 ▶7800円 ▶18禁

突然、美しい未亡人と、その５人の娘たちと暮らすことになった主人公。甘美な快楽に溺れた日々を過ごす毎日だが、ある日彼はこの一族の秘密を知ってしまう……。７人の、それぞれまったくタイプの違う女性と心ゆくまで、というAVGなのだ。Hシーンをとにかくメインに、というわけでHグラフィック枚数はハンパじゃないッス。

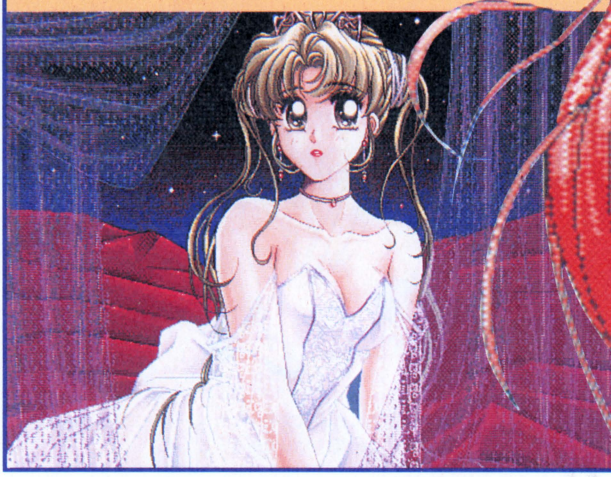
▼ジワジワとですが、メガネ娘がHグラフィックシーンで流行の兆し。メガネに感じる大福袋野郎諸君、いまこそ立ち上がれ！

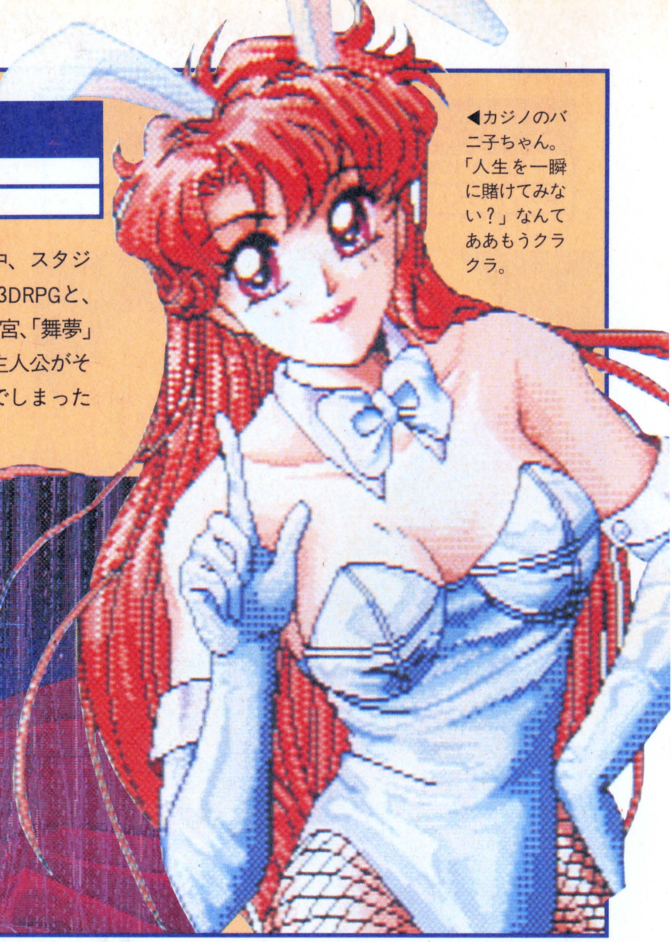


舞夢—MIME—［RPG］

▶PC-9801VM ▶12月20日
▶スタジオ・トゥインクル ▶8800円 ▶18禁

このところ大福袋あてのラブコールが急増中、スタジオ・トゥインクルのソフト、第3弾。今度は3DRPGと、本格派の予感である。人々の夢が作り出した迷宮、「舞夢」の中から出ることができなくなってしまった主人公がそこで出会った人々とともに、そこに迷い込んでしまった理由を探し、脱出するのだ。





◀カジノのバニ子ちゃん。「人生を一瞬に賭けてみない？」なんてああもうクラクラ。

電撃ナース2［AVG］

▶PC-9801VM ▶3月下旬
▶カクテル・ソフト☎03-3205-3685 ▶7800円

Hゲーム業界を震撼させた、あの超異常爆笑ソフト『電撃ナース』にとうとう続編が登場……することが決定してしまった。残念ながらいまの時点ではシナリオなどの詳しい部分は未定……なんだけど……発売されるのがいまからもう、楽しみです、はい。わくわく。





▼すべてをなあなあですませてしまうという、恐るべきなあなあナースななこ。しぶいネーミングですな。

ミラージュ2［ RPG ］

▶PC-9801VM ▶12月中旬
▶ディスカバリー☎03-5295-0960 ▶8800円 ▶18禁

『ミラージュ』から1年後の物語。トリー、ニート、ローンの3人が相変わらずの活躍ぶりを見せてくれるぞ。グラフィックの美しさはもちろん前作以上。で、実は『ミラージュ』って、3部作だったのだ。ちょっと気が早いけど、3作目もいまから楽しみだな。うん。





◀鏡を見ながら口紅ぬりぬり、ではありません。なに、似たようなネタを先月読んだ？……気のせいだ。

▲いままさにその窮屈そうなコスチュームを脱ぎ捨てようとする瞬間、なのである。ごくん。

聖エレミア学園［ AVG ］

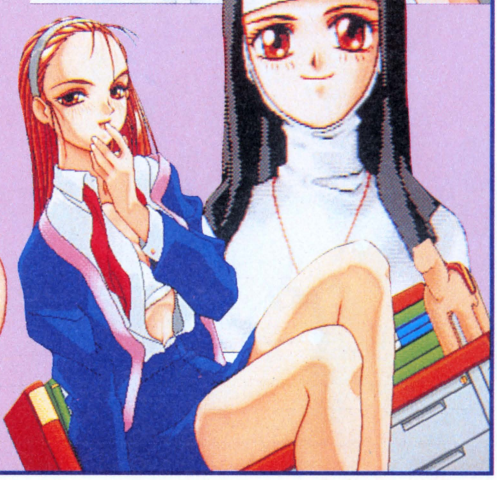
▶PC-9801VM ▶12月
▶ルナーソフト ▶7800円 ▶18禁

アニメーションするアイコンを同時に3つ使用することができるという「3点責めアイコン」によるHシーンが画期的、な学園物AVG。情報機関に所属する主人公は謎の死亡事件の原因を探るため、聖エレミア学園に潜入するのだ！　美形お姉さまが続々登場だよん。新生ソフトハウス、ルナーソフトの第1弾なのだ。





▼ざんばら髪が色っぽくて、大変にけっこうな眺めですな。じっくり拝見いたします。

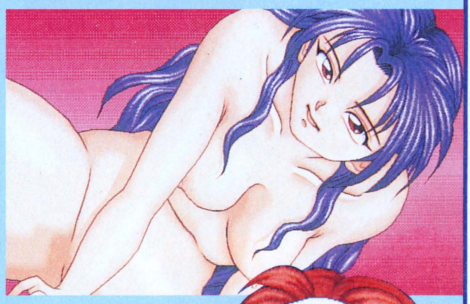


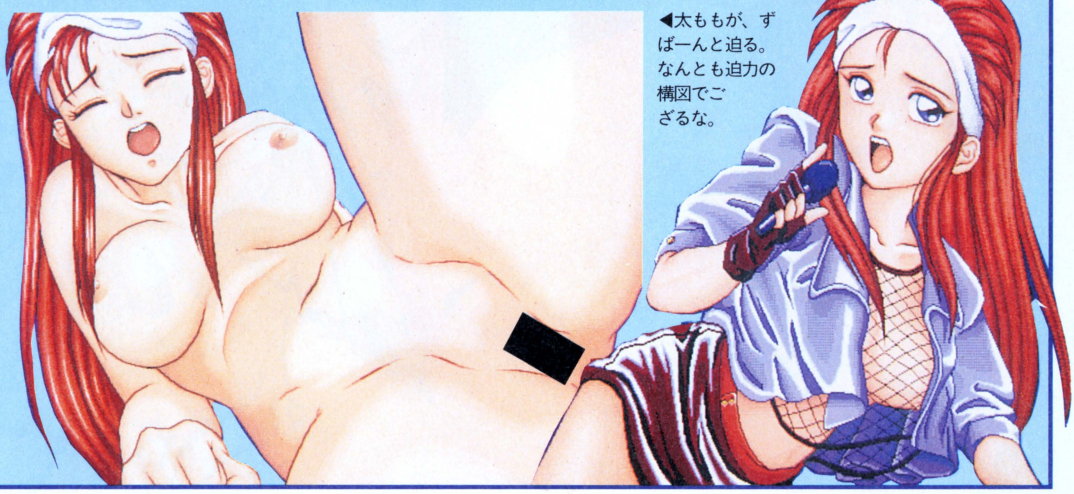
コンサート［ AVG ］

▶PC-9801VM ▶2月
▶アーヴォリオ ▶価格未定 ▶18禁

『ハーフパイプ』でおなじみ、肉づきのヨイ、触り心地のよさそうなグラフィックが独特のアーヴォリオさんから新作登場です。女の子５人によるアマチュアバンドのお話。この子たちが、ヒマを見てはHばかりしているのだ。プレイヤーはこの５人をパラレルに操作する。忙しそうだけど、うれしい……。

▼なんかこう、のしかかられるカンジが、女王様の下僕なイメージで、その……い、いいッス。





◀太ももが、ずばーんと迫る。なんとも迫力の構図でござるな。

クイーン・オブ・デュエリスト外伝［ ACT ］

▶PC-9801VM ▶発売中
▶アグミックス☎03-3358-4862 ▶8800円

動き、音声、操作性、技、グラフィックとすべての要素が前作を大きく上回りすぎて、ほとんど別のゲームにすら思えてしまう究極の美少女格闘アクション！　こいつあスッゲーぜ。ここまでのデキとは正直思ってなかったもんで、マジ驚いたッス。おすすめッス。

▼お立ち台プレスが脅威の、舞野舞。タメ系で使いやすい。

▼マッドサイエンティスト、光明寺キリコ。通好みのキャラだ。



おかずの間

おかずの値うちは、実際に使用してみなくちゃわからないぞ。ガンガン使ってこそおかずだ。なあ、このページ、みんなマジでおかずにしてくれよな。約束だぜ！(……)



▼迫力というのは女体観賞において重要なポイントだ、と主張する人もいるらしい。



シャングリラ2
—エルフ—

18禁

▲へへへ、みなさんお好きな、幼顔熟れ熟れボデー少女でゲスよ。いやね、あたしも好きなんですわコレが。うひひひ。

▼やっぱりウェイトレスって、メイド風コスチュームであってほしいですな。無意味なピラピラがリリカルっすね。

ナッツベリー
—クインソフト—

18禁



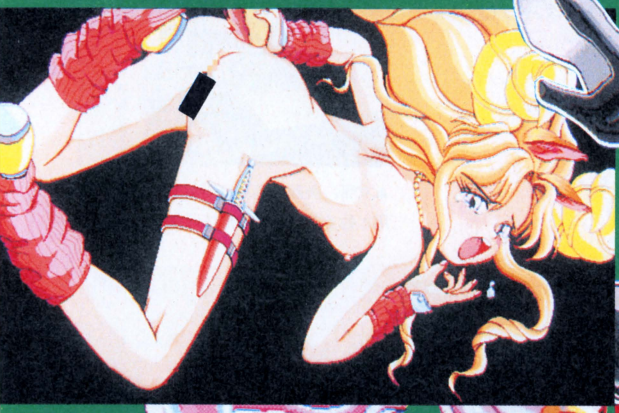
あゆみちゃん物語
—アリスソフト—

18禁

▼ほふく前進特訓中。少しでも休むと鬼軍曹の根性注入棒によるお仕置きが待っている。



▼尻尾がそそる動物少女なのだ。耳＆尻尾を抜きに美少女を語ることはできまい。





▶手にしてらっしゃる下着もやはり革なんでしょうね。さぞかし食い込むだろうと思われます。



DENGEKI DIVISION
—アップルパイ—

18禁

ソフト屋さん こんにちは

スタジオ・トゥインクル

〒132　東京都江戸川区平井5-14-2

今回は、引っ越しをしたばかりでピカピカの、スタジオ・トゥインクルさんにお邪魔しました。大遅刻をやらかした大馬鹿者揃いの大福袋取材班をそれでも温かく迎えてくれたのは、社長兼女帝の美龍さんと、裏の大物、林家ぱー先生である！しかも午後の紅茶と、うにせんべいでもてなしてくださるという心の広さ。ありがたや……。



▲ベランダから夜景を望みつつ、スタッフ全員が勢揃い。みんな大変に仲がヨイのだ。性格悪い人間ばかり揃った大福袋取材班も、できれば見習いたいものだ。

――林家ぱーさんはフリーでいらっしゃるんですよね。

ぱ　外注のぱーです(笑)。でも、ほとんどここにいますね(笑)。

――スタッフは、全部で……。

ぱ　フルメンバーで5人ですね。

――制作のペースは？

美　『トゥインクル・スター』は、2カ月ですね。

ぱ　実質2カ月でグラフィックを作りながら全部の作業を(笑)。

美　林家先生はお忙しいですから(笑)。あとコンプさんの、少年コンプが入ってましたから(笑)。



▲女帝、美龍様のお机である。デッサン用と称するリュウ人形に注目。

スタジオ・トゥインクル作品集



贄～ミラー



記念すべき第1作。ちなみに18禁ではない。不思議な骨董品屋を軸にストーリーが展開する。2話収録のマルチエンディングだ。

PC-9801／7800円／AVG



分裂守護神トゥインクル・スター



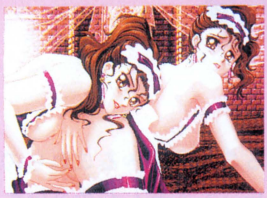
4人の女神が主人公と共に大活躍。テンポのよいストーリー展開に爆笑シナリオ、美麗グラフィックと3拍子揃った傑作。

PC-9801／7800円／AVG

ボンジュール♡ソフト屋さん④　ふうま漣



これが最新作『舞夢』だ!





トゥインクル初の、３ＤＲＰＧである。通信販売で購入すると、特典として思いっきり豪華な、設定資料＆攻略本がもらえてしまうのだ。コレクターズアイテムとなるのは間違いなしッス。



▲トゥインクルの男性スタッフは全員奴隷である、というのは嘘に近い真実だ。

ぱ　なーんであっちこっちやんなきゃなんないのよー(笑)。

美　いつもきゅうきゅう言ってんですよね。

ぱ　倒れられないから悲しいよね。

美　ねー。

ぱ　頑丈にできちゃってるから。

美　倒れちゃえば楽になるのにね(笑)。

――ちなみに新作の『舞夢』は18禁ですよね。

美　最初スタンダードの予定だったんですけどね。やっぱり……。

ぱ　ユーザーさんは正直ですよ。

――18禁というだけで、期待がふくらみますからね(笑)。

美　その、男性の心理ってのがまた難しいんですよねえ(笑)。18禁というよりも美少女ゲームって感覚で作りたいんですけどね。可愛い女の子が出てきて……。

ぱ　でも、きれいごと言うなよって言われちゃうからね。

美　そうそうそうなのね。キラキラしたシールがついてないとユーザーさんに、手にとってもらえないという……。でも、それはしょうがないですね。そろそろ悟り開いてきた(笑)。でも、だから女のコからくるハガキってうれしいですね。チェック入れちゃう(笑)。

ぱ　心が洗われるよね。あと、お便りといえばボイラーマン。75歳って人がいたんですよ。職業がボイラーマンで。どこそこの面までいけないから、そこまで進めてセーブして送り返してくれっていうんですよ。でも、ディスクが入ってない(笑)。死にそうな字なんですよそれがまた。

美　老体のため、これ以上ゲームを続けることがままなりません、と(笑)。グラフィックを見たくてソフトを買ったんだけど、ゲームを続ける気力がないから、セーブデータを送ってくれって。

ぱ　お盛んですよね。

美　お盛ん。縁側でやってんだよね、きっと。

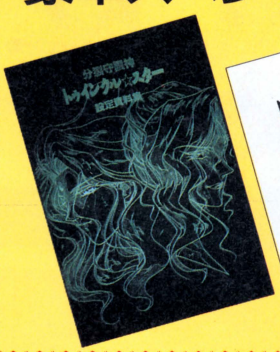
――……他機種に移植の予定は？

美　PC-9821とFM TOWNSの両用CD-ROMを出して、そのあとにMS-Windows版が出せればいいかなって感じですね。ヒマなときに時間を見つけて。

――では最後にひとこと、を。

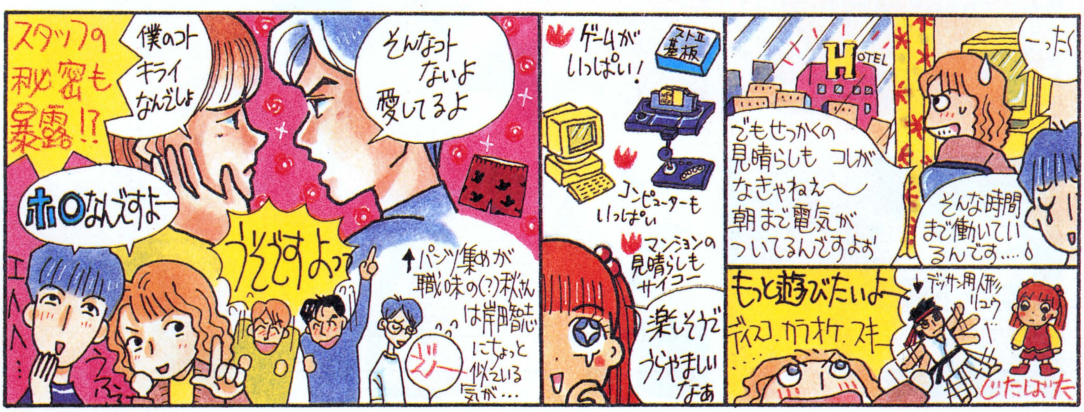
美　『舞夢』をよろしく。もうすごくお願いしたいですね。身もだえするほどにお願いしたい(笑)。

豪華スペシャルプレゼント!





『分裂守護神トゥインクル・スター』の通販特典である設定資料集を、なんと全スタッフのサイン入りで20名にプレゼント！　こりゃ貴重品だぞ。例によって、トゥインクルさんへのお便りなども添えて、ハガキで応募してくれたまえ。



※プレゼント応募のあて先　〒160 東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビルコンプティーク編集部「トゥインクルプレゼント」係まで。

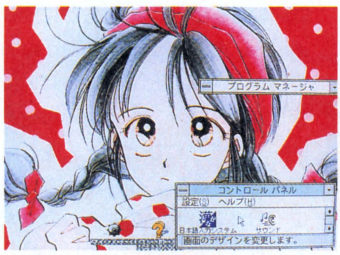
DAIFUKUBUKUROジャーナル
グラフィックソフト大研究

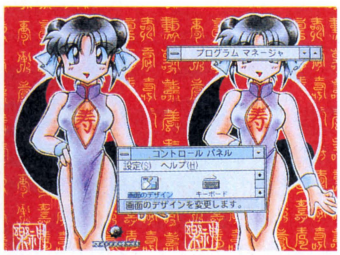
グラフィックソフトって、いわゆるツールじゃないぞ。最近のCD-ROMなんかで続々登場している、グラフィック集のコト。お手軽にHなCGを見ることができるこれらのソフトには、美少女ゲームを楽しむのとはちょいと違ったH需要があるような気がするのだ。

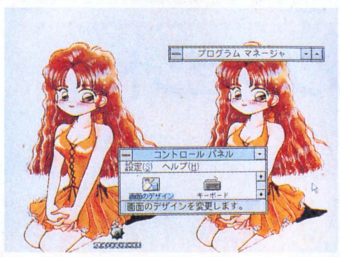
美.イラストレーション／メディアキューブ　8800円

MS-Windowsの壁紙集。壁紙を、部屋のポスターを張り替えるような感覚でカンタンに変えることができるのがうれしい。自分のパソコン環境の中に、いつでもお気に入りのグラフィックが表示していられるワケだ。ファンロード、OUT、RPGマガジンなどの人気投稿イラストを収録したこのソフト、プロのグラフィッカーとは違うセンスがいいね。

MS-Windows3.0／3.1









CGって、漫画やイラスト集、写真集を見るのと違って、パソコンというメディアで楽しむからこそ興味をそそられるんだよね。いまだそれほど一般的とはいえない新しいメディアに参加するという行為そのものも快感だし。で、いわゆる大福袋的な美少女ソフトって、グラフィックを見るのが目的、というのは極論に過ぎるにしても、ファンの興味がその部分に集中しているのは事実。ということはグラフィックを楽しむ、それのみが目的であるというケースもなくもないわけだ。だけどゲームはゲームなんだから、そうそう思いどおりにはならないよね。

たとえばアクションゲームなんかで、先の面のグラフィックを見たいのにどうしても進むことができず、イライラしたりしたことはないかな？　せっかくお小遣いを

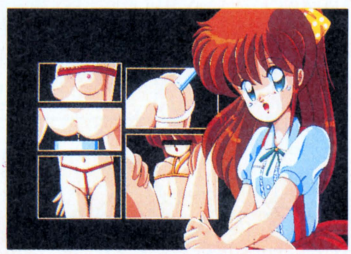
オール美少女エクストラ／アーカムプロダクツ　8800円

JPEGフルカラーを含むグラフィック集だ。もちろん、すべてオリジナルのキャラクター。タイトルに恥じることなく、いろんなタイプの美少女がモニターの中から微笑んでくれるのだ。過激なテーマからファンシーな（なんだそれ）タッチのものまでどれを眺めても飽きないぞ。限定2000本だから、欲しいヒトは早めに手を打とう。

PC-9801／PC-9821／X68000／FM TOWNS



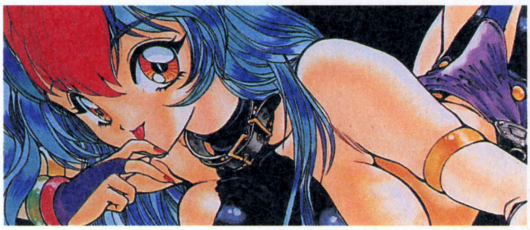


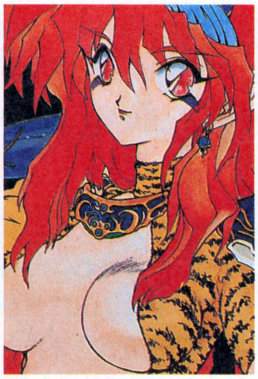




COUNT DOWN／ドット企画　9800円

うたたねひろゆきの人気コミックがCD-ROMに。本棚に単行本を並べるよりも目立たないですむ。人目を気にして恥ずかしがったりせずに、思う存分楽しめるぞ。Macintosh　LC以上







はたいて手に入れたソフトなんだから、こりゃ悲しい。グラフィック集ならば、そのソフトに含まれているグラフィックは、当然ながらすべてをじっくりと楽しむことができるわけだ。そういったグラフィックのコレクションを一括管理できるというのが、パソコンならではのメリット。

いつもそばにお気に入りのグラフィックがあるのって、精神衛生上も大変にけっこう。こんなカンジでさまざまなニーズに応えることによって、漫画やアニメとは一味違う、パソコンならではの新たなHメディアが確立されていくんじゃないかなあ。この特集ではあえて取り上げなかったけど、ゲームではないインタラクティブなグラフィックソフトなんて、けっこう可能性あるんじゃないかな、なんて思ったりするわけだ。

BONDAGE WORLD／ドット企画　9800円

通ならきっと知っている、ＳＭものアダルトビデオで人気のシネマジックが、CD-ROMで甘美なる世界を描く。一世を風靡した樹まり子、林由美香など、往年のＡＶアイドルたちと再会できるのもうれしい。
Macintosh　LC以上







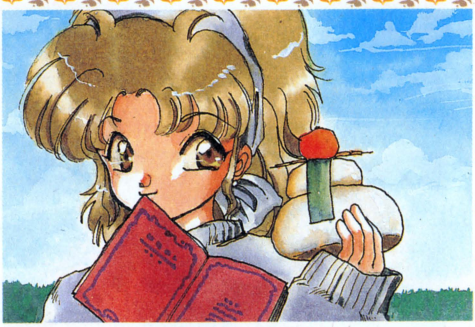
罪／ウインドジャマー　9800円

ヘルムート・ニュートンが撮影したことで話題になった、女優・石田えりの写真集「罪」をCD-ROMで完全保存。未収録写真37点を含む全91点のノートリミングフォトをＢＧＭと共に収録している。さらに、フルカラーモードもあり。CD-ROMって、紙媒体の写真集と違って、退色したりページが折れ曲がってキズモノになったりという危険がないわけだから、コレクターにとってはありがたい存在かもね。
Macintosh　LC以上





絵美お姉さんの教えてア・ゲ・ル♥



●お姉さんの近況　お姉さんの目下の楽しみは、スペイン＆アンドラ旅行。「スペインとアンドラに関するおハガキもお待ちしてます」と調子のいいことを言っていた。

みんな、悩んでるんだなぁ（うんうん）。謎の担当者であるこの俺様も昔はあれこれ考え込んでいたものだ。けど、最近は偏差値が異常なまでに低いってカンジの馬鹿ハガキも増えている。……とにかく、元気がなによりだ。

「最近は、写真集や雑誌を見ているだけで満足するようになり、もう４年ほどご無沙汰です。東京からＵターンして田舎に戻るとこうなっちゃうのかな。どう思いますか？」

青森県／バロン影山

♥キミの発情期が一段落したってだけじゃないのかなぁ。地方だと時間に余裕ができて、ますますお盛んになるという人もいるみたいだしねぇ。

「婦女は何センチあれば満足しますか？　ちなみにお姉さんの彼氏は何センチでお姉さんの満足度は何パーセントですか？」

広島県／池田Ｋ

♥この前、取材でオトナノオモチャの店にいったときに、直径４センチ長さ30センチ以上！というモノに出会いました。でもねぇ、サイズって変えられないでしょ。聞いてどうすんの!?　モノは使いようってね♡

「お姉さんは、10月号で『オヤジじゃないんだからそんなにうまくなくてもいい』といっていましたが、もしかしてオヤジの味を知っているんですか」

埼玉県／うにうに

♥いや、それは、ねぇ。つまり、オヤジは誇れるものがそれくらいしかないってこと。キミはまだ若いんだから、若いならではの長所があるでしょ!?　ほら、回復力とか、よくわかんないけど。あまり、ツッこまないよーに。

「お姉さん、飼ってもらいたいのなら彼に飼ってもらったらどうです？　そして俺にテレカをください」

埼玉県／信宏

♥そういう手もあるよねえ。月月のお手当つきで！　それでもって、好きなことだけやって暮らしちゃう……。お料理くらいは作ってあげてもいいかなぁ。あ、でもこれじゃあパパか。

「うちのオヤジはオレあての手紙を勝手に見たり、隠したり、捨てたりします。オレに黙って通販を勝手にキャンセルしたり、ペンフレンドの女の子からの手紙を捨ててしまったこともあり、そのコとはそれっきりです。オヤジに言うと「オレの金で育ててるんだからイヤなら出てけ」と言い返されて困っています。今は某郵便局に住所をひとつ作って自己防衛しているのですが、なにかいいアドバイスをください」

秋田県／悩み多き「ちぇろ」

♥たしかにキミのお父さんはヒドイと思う。でも、そのお父さんのお金で育てられているということに変わりはない。試しに家を出てみたらどうでしょう!?（無責任な家出、とかじゃないよ）お互いに考え方が変わっていいかもよ。

「私、今、将来の職業についていろいろ悩んでいます。大学を出て大手会社に就職しようか？　コンピュータ専門の学校に入ってゲーム会社に就職しようか？　ものすごく考えています。なにかアドバイスをください」

茨城県／まこと

♥まことクン、以前「小説家になりたい」って書いてなかったっけ？　記憶違いだったらゴメン。ゲーム会社に入るために専門学校にいく、というのも短絡的じゃない!?　学校で習う知識なんて、現場では役に立たないことも多かったりするし。当たり前だけど、何をしたいのか、何を学びたいのか、をきちんと考えないとね。

アンドラにいっちゃうもん

先日、地図を見ていたらおもしろい国を見つけてしまいました。フランスとスペインの国境あたり、ピレネー山脈中にあるアンドラ公国です。この話をすると「そりゃオマエ、アンゴラだろ？」といわれますが、アンドラです。ちょうど種子島と同じくらいの面積で人口は約５万人。で、そういう狭いところに観光客が年間1000万人。モナコとかのようにリゾート地ってわけじゃない。なにしろ、ピレネー山脈ですから。実は、この国は自由貿易税区。電化製品、宝石、毛皮、ブランドものがヨーロッパ一安いのです。で、年間1000万人がそれを目当てに買い物をしにくるというわけ。まあ、これだけなら別に食指も動かないのですが、この国には税金というものはまったくなくて、国の収入のほとんどが買い物客からの収益なんだそうです。税金はないし、軍隊もないし、しかも国土の８割は険しい山のひっそりとした山村、ロマネスク建築などヨーロッパならではの風情もたっぷり。なんだかおもしろそうなので、お姉さんはこの国に行ってみることにしました。決行は３月。いやぁ、楽しみだなぁ。

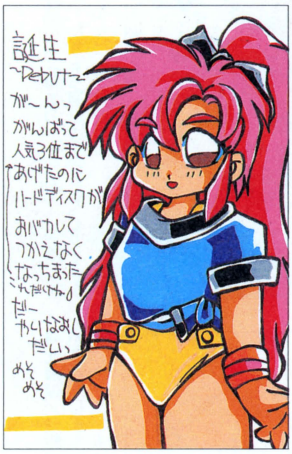
●今月おハガキをくれた皆さん　千葉県／蒼山龍一くん　？県／地球の中心へと導きし者Arne Saknussemくん　福岡県／竜の騎士くん　長野県／禁止指令ＨＫＦくん　兵庫県／前田邦明くん　東京都／オルガノ＝バナナくん　ほか

電脳美少女クラブ

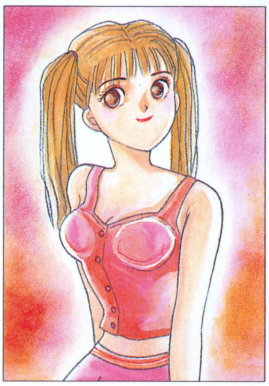
とってもラブリィ！

んー、なぜか新人さんが多い今月であった。ありがたいこっちゃ。それにしてもみんな若い(多分)くせに、本ッ当ウマイよな。もー驚いちゃうッス。

今月の一等賞



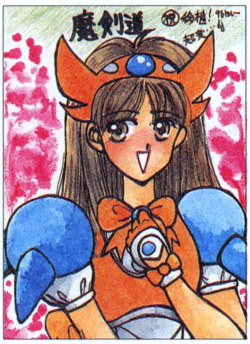
神奈川県／ちょかぷー
◀まるで塗り絵みたいにキレーな色使いがすっげープリチー。担当者はこういうのがけっこう好みなのだ。ちなみに『誕生』はけっこう女の子に人気だよな。やっぱりこういうのって憧れ、なのかなあ。



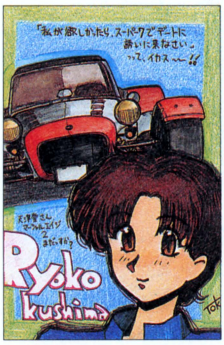
東京都／ぼくのつくえ
◀某プロ作家から、特に名を秘しての投稿だ。さすがにうまい！　でもやっぱりズルイから一等賞はあげないのだ。新人諸君はお手本にするといいかもよ。ねえ、○○○先生。



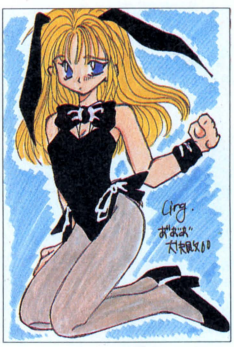
◀静岡県／新名庄平　女の子らしい繊細なセンスかグーッす。なんかほっとするよね。よしこ先生って意外に人気があるな。実は投稿もけっこうあるのだ。



◀富山県／伝裕一郎　ANO　SIMIZU氏のキャラデザで、もっとたくさんソフト出ないかなー。ま、とりあえず「銀河仁侠伝」の移植を待とう。



◀三重県／隠岐貴光　電美には珍しくメカメカしい描き込みが入ったおハガキ。『マーシャル2』はきっと出ると思うんだけどなあ。いつになるかは担当者も知りたい。



◀東京都／五十嵐りん　へへへ。バニーなのだ。担当者はバニーも好きなのだな。たまんないッス。てろりんと垂れた耳がチャームポイントッスね。



◀三重県／Su　なかなか特徴をつかんでおられますな。ナイス！　だぞ。ちなみに何回掲載されたら常連、なんていう基準はない。担当者が覚えたら、ってことかなあ。



◀東京都／トリッピ　毎度のことながらお上手ッスね。オリジナル風味がなかなかいいぞ。よかったら、次は残りのふたりをよろしく。待ってるッス。

募集!!

レイアウトなど、ちょこっと感じが変わったと思うのだが、いかがでしょうかな。今月は、７名の新人さんが登場（掟破りのプロ１名含む）。みんな、来月も描いてくれるといいなー。このとおり、伏してお願い申し上げまするぅ(スリスリ)。なんてね。ところで、諸君。ハガキに、年齢なんかも描いておいてくれたらうれしいぞ。みんな、いくつぐらいなのか興味あるのだ。ちなみにこの俺様は28だぜ！(……)。

んじゃまあ、相変わらずよろしく頼むわ。ハガキのあて先はいつものとおりだ。〒160 東京都新宿区坂町27-5　市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部「電脳美少女クラブ」までだ。ご意見、ご感想なども待っておるぞ。

おっとっと、出張版もお楽しみに。

電脳美少女クラブ出張版

投稿者６人中、４人が女のコだ。なんか華やかでいいなあ。うん。

毎回大福袋のしめにふさわしいナイスなイラストをありがとう諸君。今回は、『卒業』＆『RanceⅣ』でまとめてみましたのだ。

やっぱ人気ソフトだけあって、みんなが新作に期待してる気持ちがばっちり伝わってくるッス。

と、いうわけで、また来月。んじゃ。



◀山口県／神華美香30円「ゲームはできなくても絵は描ける！」そのとおりだ。たくさん描いてちょ。



◀青森県／おさない　相変わらず独特な世界だなぁ。うん。もっとたくさん、いろんなキャラクターを見てみたいな。



◀神奈川県／ねあの　いかん！　油断してると、たちまち追い抜かれるぞ。そういうもんなんだ……（汗）。



◀埼玉県／スーパーはぼき　ハニースライムくんと同じく、アリスキャラにぴったりの画風なんだよね。



◀北海道／日暮あきの　んー。プログラムのお勉強中かぁ。謎の担当者もコンピュータはいまだにわからん。がんばってね。



◀北海道／逢餓スペシャル　野郎なら誰もが憧れてしまうシィルちゃん。ま、現実にはいないよなぁ（いたらコワイ）。

大福袋編集後記

「ハード＆ソフト情報資料館」（あのページもこの俺様が原稿を書いている）の猿Ｉ号が編集部のバイトをやめて、風俗情報誌で有名な某社に入ったらしい。Ｉ年前までまるっきり門外漢だった俺様に美少女ゲームの知識をたたきこんでくれたエロ命の猿Ｉ号よ、さらばだ。俺様は貴様のことを忘れたい。と思っていたら兼業ライターとして相変わらず編集部に出入りしている毎日だ。邪魔だからどっかいけー。　（謎の担当者大福袋太郎）

HOT LINE 伝言板

アグミックス

「98でここまでできるのか！」と皆様を驚愕の渦に巻き込んだ『QD外伝』。なんと、それらをさらにパワーアップする『外伝α』がＩ月中旬に発売されます！　『QD』本編キャラの美由紀とエミリーと龍鳳が使えるようになるのだ。もち、Ｉ８禁で過激グラフィック満載。

アリスソフト

12月11日発売の『RanceⅣ』98版に関しまして、発売直前に「ＨＤＤ専用（ＦＤＤによるプレイは不可）」と仕様を変更させていただき、多くの方々にご迷惑をおかけして本当に申し訳ありませんでした。パワーアップした『Rance』をお楽しみください。

エルフ

ガンバッてます。燃えてます!!　エルフのスタッフは今ドラゴンナイト４で泣いています。あまりにすばらしくあまりにスタッフ泣かせなこのゲーム!!　今日も製作部長のムチはうなっています。だから皆さん絶対プレイしてネ。エルフの努力を買ってくださいね!!（笑）

シルキーズ

出ます出します!!　シルキーズ入魂の一本、年末の○○○おさめは『河原崎家の一族』におまかせです!!　マルチストーリーでホラーで超Ｈな『河原崎家の一族』。やるたびに感動が違う。なおかつエンディングが違う!!　こんなおいしいソフトが12月22日発売!!

スタジオ・トゥインクル

今年の冬は日によって暑かったり寒かったりして、どこか変です。

さてこの度『舞夢』の発売を予定しています。そんな変な冬に似合うちょっと変わった夢物語です。

PS.ネットを開局しました。アクセス番号は「03―3619―5445」です。　秋まさき

天津堂

皆様は寒さに負けて風邪などお召しになっておられませんでしょうか？　天津堂は10月に引っ越しも無事に終え、心機一転してがんばっております。ですので『JINN［ジン］～永遠の勇士～』はもうしばらくお待ちください。来年にはその全貌をお見せいたします！

ディー・オー

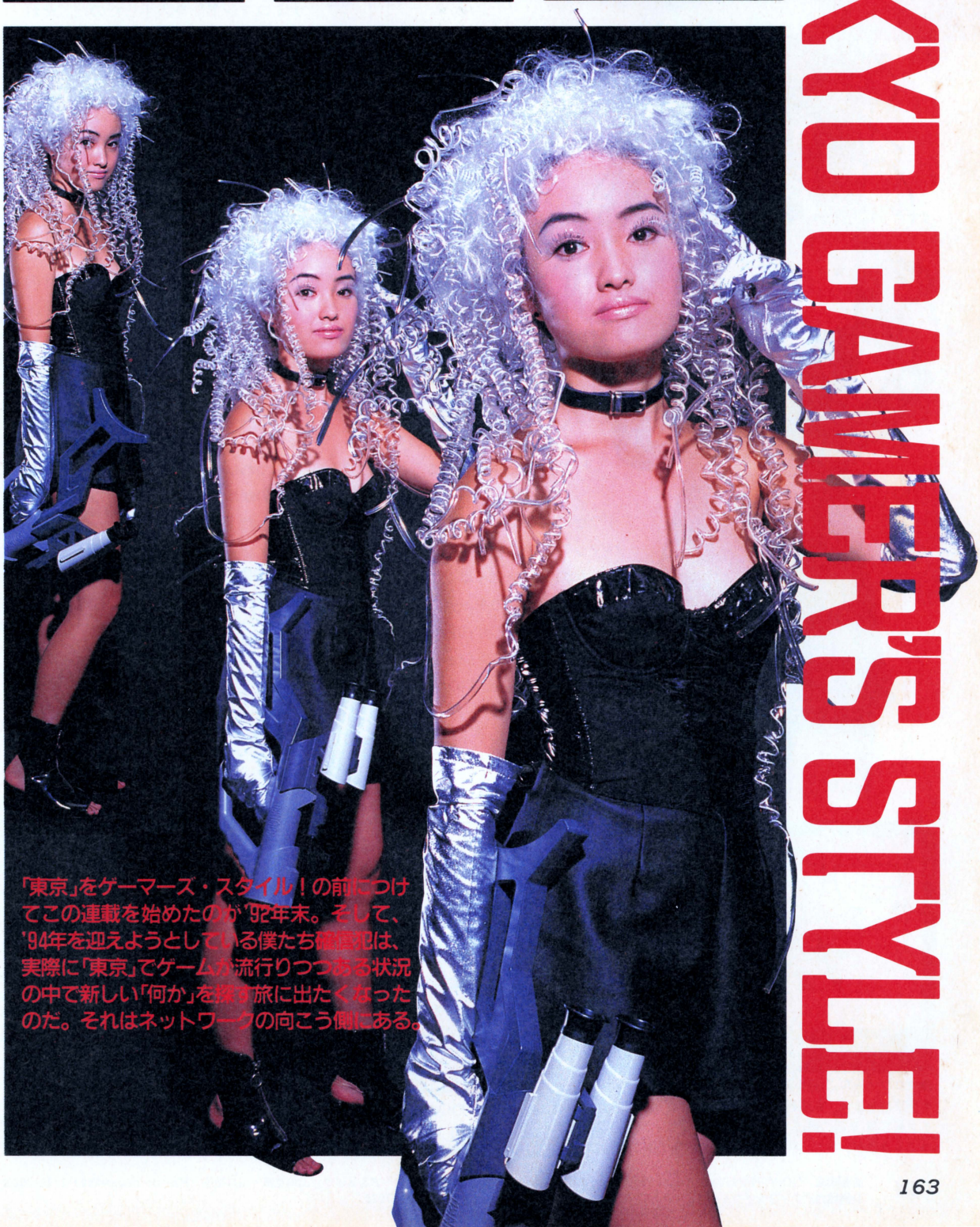
ディー・オー大好評『DOR』シリーズの集大成『DOR～SPECIAL EDITION'93』、PC-98、X68Kユーザーの皆さんは、もう楽しんでもらえたかな？　ＭＭマシン版ではなんと、総計約４時間のオシャベリと、256色ＣＧでさらにパワーアップ！　乞うご期待！

ハード

ども。いやあ、もうスリル満点！『ようこそシネマハウスへ』ははたして年内に発売できるのか!?　がんばれ留吉（プログラマー）！　うまくいけば25日に店頭に並んでいるはずなんで、みなさんよろしく。あ、TOWNS版「あやよ４」も発売中だよ！　買ってほしいぞ。

イラスト・マリオペイント／福岡ぶりん

TOKYO GAMER'S STYLE!



「東京」をゲーマーズ・スタイル！の前につけてこの連載を始めたのが'92年末。そして、'94年を迎えようとしている僕たち編集部は、実際に「東京」でゲームが流行りつつある状況の中で新しい「何か」を探す旅に出たくなったのだ。それはネットワークの向こう側にある。

ギアガチャれいこのゲームだらんぶる

画／福岡ぷりん

私、チバが近ごろハマッている最高のキャラはねぇ。紹介しちゃいます。『餓狼伝説2』のアンディでしょ。キャーかっこいい！　えーと、それから『聖剣伝説2』のモーグリ&ポロンでしょ。キャーかわいいんだからぁ!!　ほんと伝説的偶像崇拝。



というワケで新しい一年を迎えてもまだまだゲーマーまっすぐストレートなチバレーですが。私が今ハマッているゲームは『餓狼伝説2』なの。私の所有している数多くのハードの中では新人さんの「NEO・GEO」クンに毎日お世話になってます。「NEO・GEO」といえば、話題の『サムライスピリッツ』ですけど。私も『サムライスピリッツ』大会というものに2回ほど出たんだけど。まぁ見事に全然ダメ〜。優勝者と対戦したからかもしれないけどボロ負けで。「NEO・GEO」用の『サムライスピリッツ』は最近売ってないからというワケでもないのですけど、『餓狼』にハマッてます。私が使うのは〝アンディ〟なの。アンディは初心者向けでなおかつプロ向けのキャラでもあるの。それで『ストⅡ』とかのCAPCOM系にくらべてもSNKのアクションゲームはやりやすいし、技も出すのが楽しいし（ジョイスティックのおかげかな？）、もう最高だよ。アンディはかっこいいしネ♡

それと何といっても『パロディウスだ！』だよねぇ。あっ。そこのキミ。このゲームをもう時代おくれなんて言っちゃダメだよっ。アマイアマイ。この『パロディウスだ！』は、何回やってもおもしろいシューティングゲームの王者なのダぁぁぁぁぁぁぁぁ。私は兄弟船の面で必ず死ぬから、あらゆる手を使って（ウソウソ）、最近ついに〝コナミコマンド〟を入手したのだ。それによってボムを使ったり、フルパワーアップしたり、無敵にしたりして、やっとエンディングを見ることができたの。わーい。わーい。

あとはですね。そうそう。忘れちゃイケナイ『聖剣伝説2』もスクウェア独自の泣かせるイベントが多くてポロポロものッス。でもね。アクションは意外と簡単なの。普通Aボタンで決定とかするところを、Bボタンを使うので他のゲームをするトキ（トキは今、日本に2羽しかいない……なんちゃって。死語連発！）、よく間違えちゃいます。それにしてもキャラクターはかわいいよね。モーグリが特にかわいい。食べちゃいたいくらい。それから敵キャラもかわいいし（特にポロン）、ほんと倒すのがかわいそうになっちゃうくらいでした。じゃあ。またねぇ。（つづく）

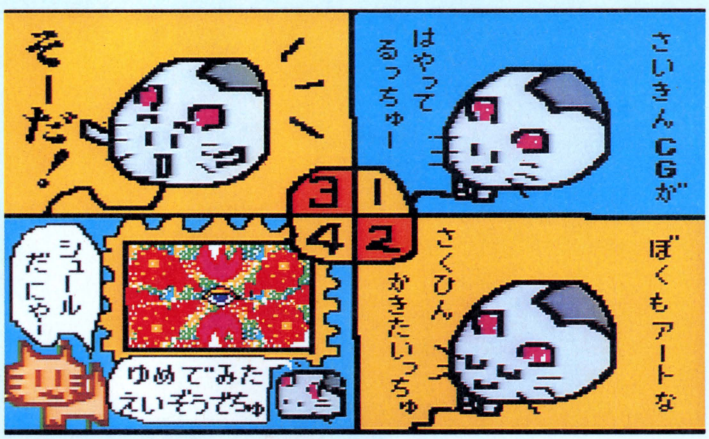
PROFILE&INFORMATION

千葉麗子（ちば　れいこ）：1975年1月8日、福島県福島市生まれ。やぎ座の日型。身長161cm。スリーサイズは81、56、80。2冊の写真集や〝サクッ〟なクランチCMでセクシーダイナマイツぶりを炸裂させてるわれらがチバレーさん。最近ではすっかりテクノ系（といっても音楽じゃなくてゲームとかパソコンね）アイドルとして定着してきたっすね……。

マウスだにゃー Vol.6

さく／ふくおか ぷりん

FOR TEENS NOW!



●プロフィール／福岡ぷりん（マリオペインター）：1968年東京都生まれ。武蔵野美術短期大学グラフィック・デザイン科卒業。最近の師匠てば、あんまりCGヤッテないのにコミックはゲンキで、PCはグルと取材攻勢の噂（困!?）。

企画構成／NOW PRINTING FacX.　撮影／小木曽威夫　スタイリング／福岡邦子　ヘア&メイク／上地克直・川口祐子〈Pas de deux=☎03-3796-3960〉
企画協力／ティアンドウェーブ　モデル／千葉麗子　衣装協力／Shop33=☎0422-48-7926

TOKYO GAMER'S STYLE!

RX78KIの収穫 その10

●21thポジティブ・アクセス宣言／橋本典明

"メディアはマッサージである"。電脳整体師／ハイテク・ラスプーチンこと橋本氏の「高尚にしてプレイフル」なメッセージ。21世紀のメディアリッチたるもの、ポジティブ・アクセス人間であらねばならない。未来は電子情報メディア社会を疾走するゲーマーの手に！

本連載も10回を迎えたそうで、とりあえずメデタイ!?

で、ちょうどキリのいい今回、僕としては、ゲームなるもののメディアとしての意義に迫ってみたい。

さて、最近コンピュータ業界では、いわゆるマルチメディアなんて代物がトレンドしてるけど、その実体はというと、どうもよくわかんないってとこが本音である。

しかし、それはともかく、ひとつだけはっきり言えることがある。

それは、こうしたメディアを使う側、つまり我々エンドユーザーの〝ポジティブ・アクセス〟こそが、このマルチメディアというものの成否のカギを握ってるということだ。

誰も、何もアクセスしないインタラクティブTVほど、絵にならない、ミジメなものはない。

ただ巷では、どうも僕たち日本人は、人前で我先に発言できないとか、〝ネガティブ・アクセス〟というのが定説だ。農耕民族の性ともいうべき現象かもね。

ところで、'70年代に登場したゲーム『スペースインベーダー』によって、そんな日本にある異変が起こり始めた。

それまでディスプレイに現れる情報は、そのほとんどがマスメディアと称される〝ワンウェイ・システム〟でしかなく、ユーザーの意志は、せいぜいチャンネルを変えるぐらいだった。

もっとも、パワーユーザークラスだと、ザッピングとか、それなりの戦術で、このシステムのブチ壊しにチャレンジしてたけど、やっぱりそれはごくごく少数派だ。

それが、かのインベーダーゲームによって擬似的ではあるにせよ、誰もが簡単に自分の意志をグラフィックとして、ディスプレイ上に表現できるようになったのだ。

もちろん、ユーザー(ゲーマー)たちが、そんなことを意識してたかどうかはわかんないけどね。

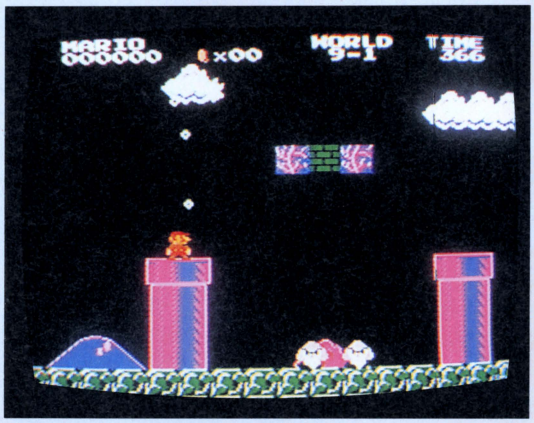
とにかく、そうやってゲームなるものは、僕たちの意志をディスプレイに表現するメディアとして進展し続けてきたのだ。

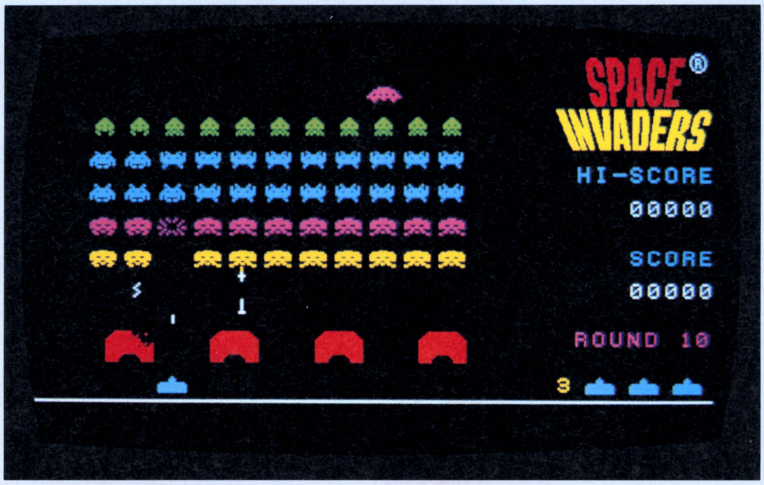
そろそろ話を戻そう。はじめにも書いたとおり、真のマルチメディアの実現には、少なくともこの日本ではポジティブ・アクセス人間のさらなる台頭が必要不可欠である。

一方、いわゆるゲーマーなるキッズは、それこそマウスやジョイスティックをオペレーションしながら、知らず知らずのうちに、その極意、ポジティブ・アクセスなるものをその身体内に培ってきた。

21世紀は、本格的な電子情報メディア社会がやってくる！　といわれている。

僕は思うのだ。ネガティブ・アクセス人間の多いこの国で、いかに多くのマルチメディア適応型ポジティブ・アクセス人間をつくり出せるか、それがこれからのゲームなるメディアに課せられた使命なのだと……。





●プロフィール／橋本典明（はしもとのりあき）：1960年生まれ。本業は整体師。ただ最近は、「週刊SPA!」（扶桑社）〝ハイテク・ラスプーチン〟ほか、いくつかの雑誌連載、単行本執筆（インタラクティブTVものとハッカーものの2冊）等々、ライター稼業に追われている。現在、東放学園電脳メディア科講師。郵政省通信白書の諮問委員でもある。著書に「メディアの考古学」（工業調査会）。

NOWTEK INFORMATION.

Ver.3

BOCTOK

コンピュータやネットワークをはじめとする電子テクノロジーの発達とともに現れ、重層的に広がっていく非物質世界。そのバーチャルな世界と向き合った私たちが身体を通じてのアクセスを試みようとした時、どのような手段(インターフェイス)があるのだろうか？　ハロー、ナウなリアリティ「ボストーク」。



▲ボストーク・オフィスにて。秘密の仕事をバリバリクリアする構成員の面々。濃密な時間が流れる。

小学校ぐらいのころに男のコなら一度は誰もが作ったりしたコトがあるのが、〝秘密基地〟だろう。近所の雑木林、粗大ゴミ置場、大人は誰も知らない(知ろうともしない)壊れた車のパーツや捨てられた家具を運び込んだその基地は、そこがどんな場所でも日が暮れるまでは自分たちの砦だった。そこで仲間たちは敵(実際には存在しない)からの攻撃に備えて日夜訓練に励んでいた。そういえば、僕には昔から正義の味方の基地より、悪の秘密結社の基地のほうが魅力的に見えた。そこが謎であればあるほど、秘密の基地とその組織は暗闇の中で(たいてい秘密基地は暗闇の中にある)、輝いて見えた。そして、正義の味方が最終回にその基地を破壊し闇が壊され光が照射すると、そこに残っているのは、ベニヤやスポンジでできたガラクタの跡だけだった……。

というワケで、巨大企業から秘密結社までナウなテクノロジーとテクニックを持ったプレイスやマンをレポートするナウテック・インフォーメーション3回目ッス。さて、今回おじゃまんが（山田君かお前は……死語ッス）したのは、日本のトーキョー・中野のマンションの一室に事務所を構える「ボストーク」という名の暗躍系組織。



▶「Macでパソコン通信入門」(アスキー出版局)

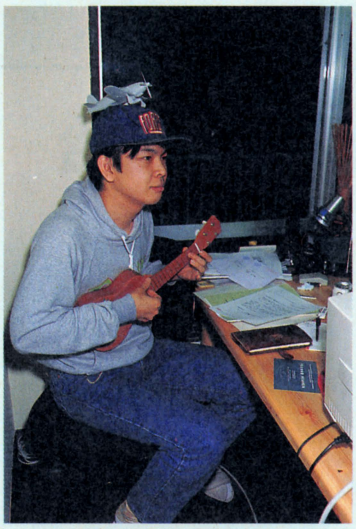
今年の4月からスタートしたこの組織。主な活動フィールドは、メディアアート関連のイベントへの協力や電子



▲頂戴した「メディア・パサージュ」インビ。

ソフトの開発など、それぞれのメンバーの技術やスタイルを生かしたモノ。「まぁ。それぞれのやりたいコトをやるために、社会的に信用されるための会社ッスね。くそオヤジ系(笑)を相手にする時に個人より会社というほうが面倒がないでしょ。それからプロデュース能力がある優秀な人を中心に好きなコトができるという利点もあった」「ボストーク」の主要メンバーである船田巧氏の言葉である。彼と伊藤ガビン氏がこの組織でのスポークスマンといえる。ところでこの2人、コアなパソコン系雑誌マニアにとっては懐かしい名前だろう。そう。2人が出会ったのは、当時（今もか）コンプティークのライバルだった雑誌「ログイン」。そこで彼らは名物ライター兼編集者だった。「でアスキーの社員になる時にバランス的に好きなコトをやるための組織としてまずTAFを作ったんス」(船田氏)

TAF（Technology Aided Force）は、船田氏が代表のバーチャル事務所(笑)。というのもTAFの名刺を持って活動している人が何人もいるからで、しかも彼らの名刺にあるTAFの場所は、それぞれの自宅になっている。それはナゼかと尋ねたら、「まぁ、ネットワーク上に事務所があるみたいなものだから、場所としてある必要はあまりないんだよね。それぞれが自宅で仕事できるワケだし。ただお金の面とかオヤジ的な場合に使えばいいワケだからね」という答え。でTAFはというと、船田氏が「ボストーク」に参加している現在も個人のバーチャルなユニットとなって存在している……。そのTAFにももちろん参加している伊藤ガビン氏は、今



▲㈲タフCEO兼メディア技術者・船田〝戦闘機〟巧氏近影。趣味はウクレレ。

永遠の憧れ、暗躍系〝秘密基地〟なのだ。

「『ボストーク』が始まったきっかけのひとつに〝風水〟のソフトを作りたいというコトがあった。それは前にTAFで〝易〟のソフトを作って、こういう東洋の英知ものを電子化していくコトをやりたいなと思っている時期で、次は〝風水〟だと。それで、たまたま偶然にこのメンバーで食事をしている時に隣のテーブルでは荒俣宏氏が食事をしていて、彼も〝風水〟にハマッていて話してみるとコレしかないと盛り上がって、プロジェクトがスタートしたワケですね。まだあんまり動いてないけど(笑)。だから、名前もこれはロシア語ですが、意味的には〝東方的〟、まぁ、〝オリエント〟って意味なんです



◀編集&美術家・伊藤ガビン氏近影。'93年10月、初の個展「COMIC TUNES」を開催。

回の「ボストーク」設立前には、あの雑誌「リミックス」を立ち上げた「アウトバーン」の設立にかかわっていたりもしている。

「うーん。〝会社作りオタク〟みたいなところがあるんだよね(笑)。大学時代に組織論を専攻していたんだけど、国というものは、もともと国王個人の存在を永久的なものにするために考えられたモノだった。だけど僕にとっては、国に似た会社という組織は永久的な部分が魅力ではなくヤメるコトができるコトのほうが魅力なんだよね。それは、音楽の感覚に近くてバンドなんかと一緒。ソロのアーティストは煮つまったら、すべてをヤメる以外道がないけど、バンドは煮つまったら〝解散〟という切り札がある(笑)。僕が次々と会社に参加しているのは、そこに〝解散〟があるからかも」(伊藤氏)

まさに彼らの考える組織の形態は、音楽のバンドやユニットに似ている。プロジェクトごとにそれに合ったメンバーで仕事をクリアしていく(音楽だったらアルバムとライブか)。そのための組織としての会社は必要だが、個人個人がなれあうための巨大な会社組織など必要がないということだ。そう。そこで必要になってくるのが、僕らのよ。で東洋の英知もんソフトを作るための会社として『ボストーク』という名前がついたワケです」(伊藤氏)

旧ソ連宇宙計画のプロジェクト名としても使われていた「ボストーク」は、まさにプロジェクトとして組織された彼らにとってピッタリな名前だったのだろう。そして、具体的な部分(パーツ)として「ボストーク」は、伊藤氏の個展プロデュースやNTT関連事業であるICCのイベント「メディア・パサージュ」への協力などをクリアしてきたが、実はコンピュータソフト企画開発の能力も持った事務所としての顔がまだまだ隠されていたようだ。

「最近、美術ヨリの仕事が目立ってきたから、僕個人としては何かソフトを作る方向にいきたいんだよね。そして、最終的には何もしないでもお金になるようになりたい(笑)」(伊藤氏)

いつでも自分で壊すコトのできる秘密基地を持った永遠の「ワルガキ」たちの新しい暗躍は、始まったばかりだ。

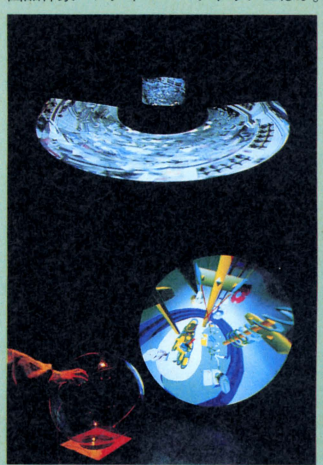
DATA FILE

●会社概要
■会社名：ボストーク有限会社(BOCTOK)
■設立日：1993年4月
■従業員数：6名
■事業内容：現代美術、写真、映像、コンピュータなどさまざまな分野で活動する〝メディア・アーティスト〟集団。日本のメディア・シーンを縁の下から支える、とでもいいましょうか。表舞台をSGIとするならば。ONYXとてケーブルがないと、ただのハコですから。まぁ、要するに〝暗躍系〟ですね。マルチメディア・データベース制作とか展覧会設営とか。取引先はNTTが多かったりします。今後の展望？　儲(もう)かりそうな人についてく。めんどくさいじゃん!?

▼乾義和社長が制作プロデュースを手がけた「メディア・パサージュ」(渋谷ビーム)。



▼企画・監修：浅田彰、伊藤俊治、彦坂裕。出品作家：アグネス・ヘゲドゥシュほか。



企画構成・文／佐藤大(NOW PRINTING FacX.) 撮影／渡辺健策、尹哲郎　取材協力・資料提供／インターコミュニケーションセンター(ICC)推進室〈NTT〉、ボストーク有限会社

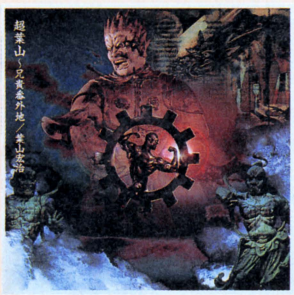
GMJ

GMJ：ゲームミュージックジャーナル〝史上最大の兄貴〟インタビュー。葉山宏治オリジナル・フルアルバムついに登場！　いわく「私の曲はLIVEで聴くととてもよいです」。兄弟よ行きなさい!!

1994.1.1 ON STORE!

超兄貴・兄貴番外地／葉山宏治

「アルバム全曲解説」トークバトル!!



◀〝最高裁が許しても、この俺だけは許さねえ〟。「超兄貴・兄貴番外地」（CD3000円／NECアベニュー）。

今回のアルバムでは、過去の路線を継承しつつ自分らしさを出せればと思いました。過激な曲も多いのですが全部聴き終えた後、温かなものを感じ取っていただければ幸いであります。（葉山宏治談）

〈アルバム全曲解説〉BY　ANIKI

―プロローグ～食前の合掌

いやあ～なんか、「プロローグ」はあくまでもプロローグ（笑）。「食前の合掌」はですね、実はコレすべてMIDIなんですよ。オール打ち込み、オールサンプリング。

―兄貴、日本の若者を叱る

あの、これはすごく苦労しました。だから、けっして日本の若者を罵倒してるわけじゃないんですよ。僕もまだ若いし（笑）。

―音楽暴走族

切迫感、ドライブ感ですか。ぜひ車の中で聴いて追いつめられていただきたい。

―TAKARAZUKA

宝塚風ドラマチック変調ロック!?　ディレクターが妙に入れ込んでまして（笑）。

―世紀の対決

ハードコア・テクノなインストゥルメンタル。テクノっぽいんだけど、何か違いを出せればと、機関銃とかバズーカ砲でラップしてみました……（笑）。

―DETH　WISH

元来は怒濤の打ち込みナンバーをライブで生演奏したら成功したっていう超力作。

―未来を案ずる羊の群れたちよ

この曲に関しては、わりと詞も含めて僕の本来持ってる曲節に近い感じかな。

―大草原の小さなツーバス～エレベーターのベーシスト～駅の公衆電話のりゅう先生～物置にとじこめられたギタリスト～そうじ箱のSaxophone Player

で、メンバーの素性をバラしつつ。

―男たちのバラッド

ラストは歌もので締めると。本当正直な私ですね。歌、練習します（笑）。



▶葉山宏治＝GM界が生んだ最初のスーパーヒーロー。『超兄貴』の音楽からは想像もつかない虚弱体質である。

●LIVE'94：2月25日渋谷オンエア㊐ステージフライト☎03-5489-2222、3月4日難波ウォーホール㊐サウンドクリエーター☎06-357-9900〔12月11日チケット一斉発売!〕

PICK UP!

BRAND NEW DISC

光栄サウンドウェア ヴォーカル・コレクション

▼「～ヴォーカル・コレクションVol.1」（CD2600円／ポリドール）。



光栄サウンドウェア5周年記念＝ヴォーカル・ナンバー集大成！　これぞ、音楽武将必携の愛蔵盤（Vol.1発売中、Vol.2は12月21日発売!!）。

DISCOGRAPHY

超兄貴

▼兄貴のすべて（'93年2月発売／CD2800円）



仁義なき兄貴
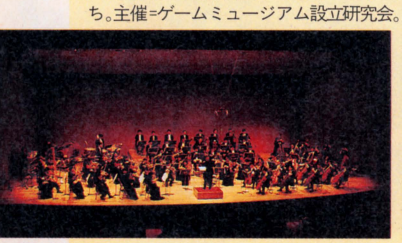
▼伝説のライブ収録（'93年8月発売／CD1200円）



CONCERT REPORT

オーケストラによるゲーム音楽コンサート3

▼「ゲーム音楽コンサート3」（10月17日渋谷公会堂）。音楽監督＝すぎやまこういち。主催＝ゲームミュージアム設立研究会。



『ドラゴンクエストⅤ』『MOTHER2・ギーグの逆襲』……。今や、ボクたちの文化、生活の一部になったテレビゲームとその音楽。心に焼きついている、あのゲームサウンドの数々がアレンジャーの魔法によって、壮大なシンフォニックサウンドに創り上げられる不思議、醍醐味。で、ライブ盤12月22日リリース！（CD2800円／ソニー・レコード）

コンピューター音楽で遊ぼう!

▼「コンピューター音楽で遊ぼう！」（11月3日渋谷・電力館TEPCOホール）。出演者＝ケント・フリック、ホイけん太ほか。



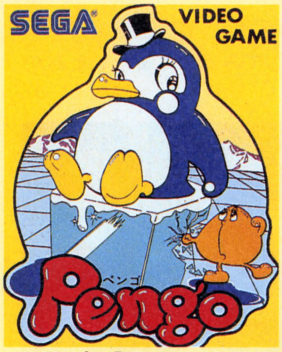
『スーパーボンバーマン』、『けろけろけろっぴ』等の人気ゲームミュージックを手がけるグループ〝バーンヘッズ〟による「ちびっ子音楽教室」。～コンピュータ音楽って、どうやってできるのかな？～をテーマに、体験コーナー、曲当てクイズなど音楽ゲームや人間VSコンピュータといった楽しいアトラクションで学ぶ、オ・モ・シ・ロ音楽演奏会!!

撮影／尹哲郎　●はみだし新作情報：12月17日「NEO SELECTION」（CD2500円／ポニーキャニオン）、「ナイトスラッシャーズ・フラワーバスターズ」（CD1500円／同）、22日「GRADIUS IN CLASSIC Ⅰ&Ⅱ」（CD各3000円／キングレコード）、「Falcom SPECIAL BOX'94」（CD3枚組7200円／同）

趣味の基板 その10

企業別基盤シリーズ：SEGA

『モナコGP』『スペースハリアー』『アウトラン』。常に新しいゲームを提供しつづけるギョーカイのフロンティア・セガ。セガといえば、あのソニックのキャッチー&スマートなルックスにグッときてるキッズも多いと思うケド。大型筐体／体感マシンの名作だって、アイデア豊富さ。ねフリッキー。



▲超ポップな『ペンゴ』ステッカー。



▲スノービーがキュートね。





◀▲スキャニメイト（CG的な映像を創出する装置）が作る超現実的世界、鮮烈な映像が光る『スターブレイザー』。『アストロン・ベルト』に次ぐレーザーディスク・ゲーム第2弾。いまいちウケが悪かった(涙)。

田尻　今回は「セガ」なんだけど、この会社は僕が初めてゲームのアイデアを売った会社でもあるんですよ。

まりん　へぇ〜。いくつの時ですか？

田尻　出入りを始めたのは'81年からで、当時は16で高校生。それはセガが、初めてやったゲームアイデアコンテストに入賞したからで、その時にセガの人に「ヒマな時に遊びにおいで」って言われて、今から考えると社交辞令だったんじゃないかと思うけど、マに受けて本当に遊びに行き始めたんだよね。

まりん　スゴい。で、セガといえば今では任天堂と肩を並べるくらいの会社ですが'80年代初期当時は……ツメの甘い会社でしたね(笑)。

田尻　アイデアはいいんだけどね。新しいコトをいつもやるパイオニア的。

まりん　でも、あと2カ月開発に時間をやるといいんだけどなとか思った。

田尻　うんうん。たとえば『アフターバーナー』の時なんだけど。あれ実は。

まりん　『アフターバーナー』しないんですよね。

田尻　そう。本当はちゃんとするIIが完成のバージョンなんだよね。でIIのオープニングではIのロゴを破壊して始まるんだよ。開発の人たちがこれがオレたちの気持ちだなんて言ってたな。

まりん　そういうのはゲームでは多い。ところで初期セガの代表作というと？

田尻　実はアタリが作ったんだけど『ミサイルコマンド』。これはスゴいハマッたな。5、6時間ぐらいはつづいた。

まりん　あと『ペンゴ』は、セガで初めてコピーされたゲームじゃないかな。

田尻　そうそう。現在のソニックなセガへの企業イメージの変革のきっかけになったゲームだよね。ペンゴのシールとかカワイイ感じのモノがでてきてスゴい驚いたな。それでもペンゴのポスターはまだ水着の女が写っているだけのパチスロなヤツだったけど。

まりん　覚えてるなぁ。当時ゲーム会社のつくるのは大人なイメージのモノが多かったな。『ペンゴ』はそのハシリ。

田尻　でも、内緒だけど実は『ペンゴ』もセガが作ったゲームじゃないんだよね。裏コマンドがあって操作のボタンを全部押しながらレバーを上に入れてゲームをスタートすると真実のスタッフロールがでてくるんだよ。

まりん　いい鳥肌でる。セガもそういうの残しとくなんてヤル。でもひとつ言いたい。LDのゲームはダメだった。

田尻　うん。当時はゲーセン全部LDの時代がくるとか言われてたけどダメだったよね。この現象は最近の家庭用のCD-ROMブームに近い気がする。

まりん　業界のみなさん二度同じ手は食いませんよ(笑)。ではまた来月。

砂原良徳(まりん)

1969年北海道生まれ。アシッドテクノグループ「電気グルーヴ」のメンバー。発売中のオリジナル4thアルバム「ビタミン」収録の「Popcorn」は、あの『ペンゴ』のテーマ曲。現在全国ツアー敢行中。

田尻 智(たじりさとし)

1965年東京都生まれ。ゲームソフト制作会社「ゲームフリーク」主宰。先月20日に渋谷DJバーインクスティックで盛大に行われた社長のマリッジ・パーティ。まりんの楽曲提供もありでノリノリっす。





撮影／渡辺健策　取材協力・資料提供／SEGA、GAMEFREAK、電気グルーヴ（Ki／oon Sony）

ハード&ソフト情報資料館

◀◀◀ 愛蔵版

う、うーん。日本ならば王様のアイデア的なオモチャで終わってしまいそうな発想を、見るからに重量感のある頑丈な、ホンモノのメカニズムに作り上げてしまう一途なセンス……。アメリカのこういうところって、やっぱすごいッスよ。尊敬しちゃうなー、もう。

今回のアイテムは、かなり強力だぞ。アメリカはコロラドスペクトラム社から発売されているドライブシミュレータをよりリアルに遊ぶためのオプション、その名もマウスハンドルだ。このインパクトにはちょっと参った。

使用法は写真を見てもらえれば一目瞭然。マウスのボールを、ハンドルにつながったシャフトでコントロールするという、シンプルともいえるほどに完成されたパーフェクトなシステムだ。やっぱりアメリカ人のクリエイティブなセンスは、我々の理解を多少超えている……。脱帽。

組み立てはカンタン。マウスを、シャフトをセットした本体にゴムバンドで縛りつけ、なおかつその本体をクランプで机などに固定するだけ。あんまり極端にハードなドライビングテクニックを駆使すると、ハンドルがもげたり本体ごと外れたりする可能性もあるが、そのあたりはまあ、適当に加減だ。







◀組み立てはこのとおり、簡単至極。小学生だろうが猿だろうがお茶の子サイサイだな。



▼間違った使用法。この猿はただの馬鹿だ。

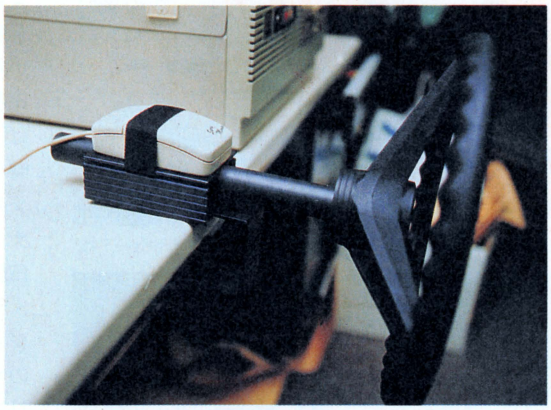


▲猿もノリノリ、ドライビングフィールは快適そのもの。

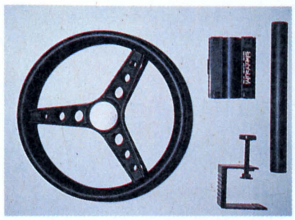


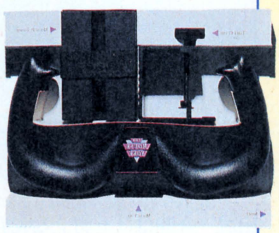
▲すぼーん。こういう事故もないではない。昔のＴＶ漫画みたいだ。

ちなみにこれは、フライトシミュレータ用の操縦かんオプション、マウスヨークのバリエーションなのだが、よく考えてみると、マウスで遊ぶアプリケーションであれば別にドライブシミュレータやフライトシミュレータに限らず使えるわけで、このハンドルでアイコンクリックタイプの国産18禁ソフトなどをプレイしてみるのもまたいとおかし、ではなかろうか。



▲これが、マウスハンドルのメカニズムである。ま、見ればわかるか。ハンドルの動きがマウスに連動するワケだね。





▲▶パッケージにセットされた部品。右はフライトシミュレータ用のマウスヨークだ。しまった状態もカッコイイぞ。



▲プレイするならマウスハンドル必須だ。

プレゼント



マウスハンドルでプレイするのにぴったりのドライブシミュレータソフト『VETTE！』。PC-9801版、DOS／V版が、マウスハンドルを輸入しているトワイライトエクスプレスから発売されている。この『VETTE！』の豪華解説本を５名に。

※マウスハンドル・マウスヨーク・『VETTE！』についての問い合わせは、トワイライトエクスプレス☎048-481-6316まで。
●プレゼントの応募はハガキで、〒160 東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部『VETTE！』係へ。

Vol. 10

カルトG

帝都大戦

〝守りまっせ食文化。名物女将のアラマタ鍋〟。さて、今月の「ビジネスマン・OLの口コミ美食倶楽部」は大阪・千日前の徳○を紹介。……って、そりゃヨソの雑誌だった(笑)。ま〜、それはともかく「カルトG」はゲームなグルメのA級保存版でありたいもんですな。

普通の家庭用ゲーム雑誌が「超一流のグルメマップ」なら、私がやっている仕事は「隠れた穴場・B級グルメ情報」みたいなもの。万人の口に合うっつー保証はまったくないが(笑)、ありとあらゆる食材を食い尽くしたあげく、さらなる珍味を求めている人や、刺激が強い料理を好む人のために、日々奔走しつつ〝へんなネタ〟を探し回っている。

そして今回選んだメニューは、松阪牛の霜降り肉で握った寿司、いやっ！　明石でとれた鯛で作ったシシカバブにも匹敵するほどの珍品料理、FM TOWNS用CD-ROMソフト『帝都大戦』だ。これは、今からさかのぼること約4年、まだ「マルチメディア」という呼び名が浸透していなかったころに制作された〝知る人ぞ知る〟超レアもんのソフト。なんせ発売日を調べようと富士通の広報に連絡をとったところ、いきなり「はぁ？　ディープ大戦ですか？」だもんな〜。けっきょく、タイトルは通じたのだが、富士通が所有している「アプリケーションカタログ」にも載ってなかったらしく、「そんなソフトが出てたんですか？」と、逆にこっちが聞き返される始末。まぁ〜無理もないよな。なんせ1000枚ほどしか作ってないソフトなんだもん。それにしても〝せんまい〟ってあーた、同人ソフトじゃないんだからもうちょっと作ってもよさそうなもんだが……。

後日、制作メーカーである超音速の社長を訪ねて聞いてみたら、「儲けなんて考えてないから。作りたくて作っただけだから、実験ソフトとでも書いといて」とあっけない答え。どうやら〝たまたま友人のつてで『帝都大戦』の素材が手に入ったから、いっちょ「マルチメディア」っちゅーもんに挑戦してみようか〟っつー軽いノリで制作された作品らしい。ゲーム内容は、『帝都大戦』の映像を取り込んで作られたゲームブック形式のアドベンチャー、いわば〝ビジュアルつきの『弟切草』〟っつー感じなのだが、街の中をうろうろしていると突然魔物（もちろんすべて実写）が出現し、戦闘が始まる。そこでミーハーな私が「うわぁ、コレすごいですね〜。どういう技術を使ったんですか？」と質問すると、「えーっと、魔物の写真を切り抜いて背景の写真に貼りつけて、スキャナーで取り込んだだけだよ」。へろへろ〜、なんというローテク。しかもその背景じたい、映画中の映像では素材が足りなくて、社員旅行で行った時に撮った〝日光江戸村〟の写真をかなり追加したらしい。



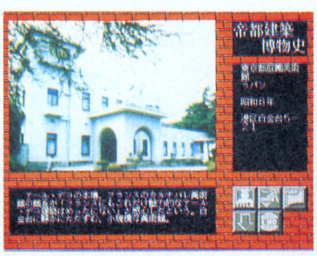
▲制作を始めるにあたり、大手町にある〝将門の首塚〟までお参りに行ったそうだ。しかし、どれが祟りなのか、識別できるんだろうか。

それにしても内容のよしあしは別として、「時間がない、予算がない、素材が足りない」のナイナイ尽くしでよくぞ完成したな〜とため息。誰に聞いても消息がつかめなかったんでてっきりボツったのでは、と懸念してたんだが、とりあえず発売されてたのね〜。（もちろんボツってたとしても紹介するつもりだったがな）

いやいやこっちの話ですってば社長！　やっぱ、肉とゲームはレアに限りますよね〜。……って、ちっともフォローになってなかったりして(笑)。

●プロフィール／平野裕子（ひらのゆうこ）：10月号で紹介した『トリオTHEパンチ』。その後、データイーストの斉藤氏と飲みに行って話していたら、実は『トリオTHEパンチ』の作者とは某誌の取材でお会いしていたことが発覚した。さっそく家に帰って調べると、(別のメーカーだが) 確かに名刺がある。あ、あのもの静かで優しそうな方がそうだったなんて。今はまた別の会社にいるそうだが、お元気ですか〜Eさん！







▶マルチメディアというだけあって、ゲームの他に『帝都建築博物史』と題したデータベースのおまけつき。要するに東京の名所案内なんだが、建築物が好きな人ってそんなにいるのか？

所長／岸川 靖

こだわり研究所

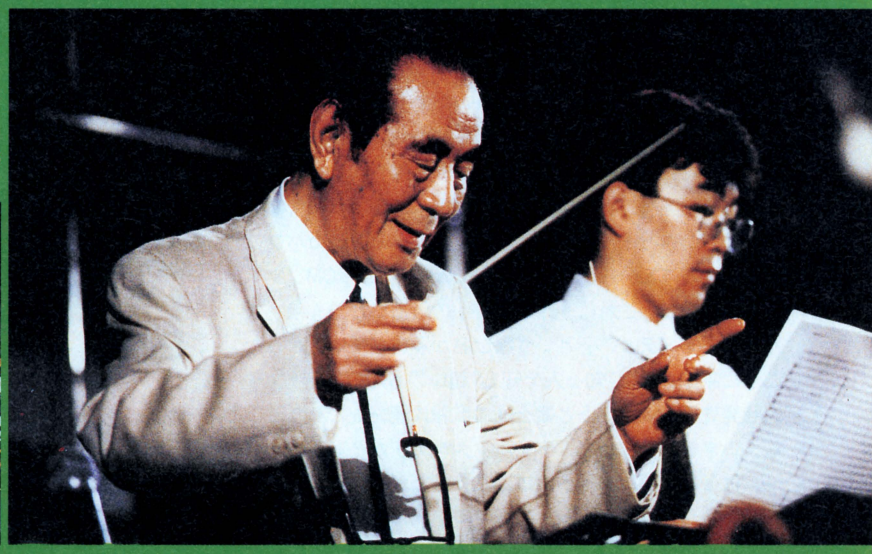
CINEMA LABORATORY

「ゴジラ」映画における伊福部サウンドの魅力

東宝特撮映画の魅力を語るときに欠かせないのが伊福部昭の音楽だ。彼の作曲する重厚なメロディラインには、一度聴いたら忘れられない魅力がある。今月は、その伊福部サウンドの魅力を、「ゴジラ」シリーズを中心に（特に新作「ゴジラVSメカゴジラ」での使用パートも解説しつつ）紹介しよう。

▶現在79歳とは思えないエネルギッシュな活動には驚くばかり（写真は、8月下旬に2日間にわたって行われた東宝スタジオでの録音風景。自らタクトを振っている）。
▼映像を見ながらの録音（写真はリハーサル時）。画面との密着感が増すのも当然。なお、伊福部サウンド最新CDは、『完全収録 伊福部昭「ゴジラVSメカゴジラ」』（税込み5000円、ユーメックスより）。





▼今回の特撮の見どころは、なんと言っても東宝映画最多という合成カットの多さだ。



▼全身が武器のメカゴジラ。目、口、腹部から発射する光線のせいで、撮影は光学合成の嵐。



▼いつもは青白い放射能火炎を吐くゴジラだが、今回は違う色のシーンもある。



伊福部昭は、1914年に北海道で生まれた。クラシックを学び、マーラーやラフマニノフなどの作曲家の影響を受け、1935年にはパリでチェレプニン賞を受賞。スケールの大きな大陸風の楽曲で、クラシック音楽の第一人者としての道を歩んできた。

映画音楽のデビューは「銀嶺の果て」('47)年で、以後、東宝映画を中心に300本以上の音楽を手がけている。特撮・怪獣ファンには、「ゴジラ」「大魔神」シリーズなどでもおなじみ、名前は知らなくても、曲を聴けば誰もが「知っている」映画音楽の大家なのだ。

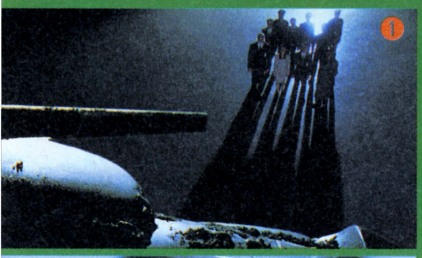
伊福部サウンドの特徴は、メロディラインを強調せず、同じフレーズの繰り返しや強弱によって、聴く者の情感を高める点にある。これは、劇伴（サウンド・トラック）と呼ばれる映画音楽にとって、きわめて重要なファクターだ。なぜなら、メロディラインを強調すると、その音楽のみを聴く場合はいいのだが、画面に合わせて使用した場合、音楽が浮いてしまうからだ。

劇伴は、あくまで画面効果を高めるのが第一条件。伊福部サウンドは、その点で群を抜いている。「ゴジラ」('54年）の重厚でいながらも軽快なタイトル音楽、「地球防衛軍」('57年)での、科学戦でかかる、スピード感あふれるマーチ、「怪獣大戦争」('65年）のクライマックスでかかる〝怪獣大戦争マーチ〟の軽快さと、どの作品でも彼の音楽が画面に付属することによって、迫力と楽しさが倍増するのだ。

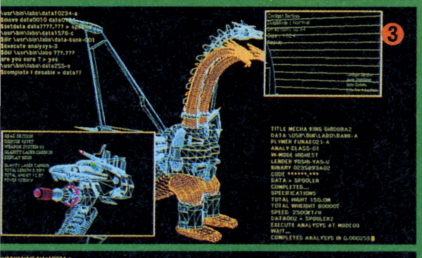
以前、彼の手がけた「サンダ対ガイラ」('66年)の海外版を見たことがあるが、ほとんど海外の作曲家の音楽に替えられていた。あのメーサー車VSガイラのシーンが、ひどく味けないものになっていてがっかりした記憶がある。

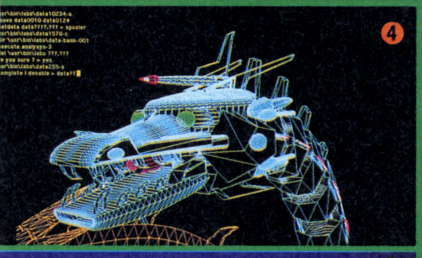
音楽でそんなに画面の印象が変わるものかとお疑いの人は、音声を消して画面を見ていただきたい。その重要性に気がつくはずだ。

©東宝

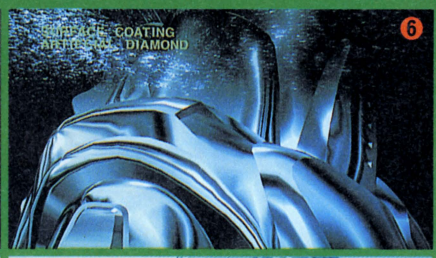


















オープニングはこれだ！

❶「これが…メカキングギドラか…」ゴジラに対抗する兵器を作るべく、国連はメカキングギドラの残骸を回収、未来テクノロジーの分析を決定。
❷回収したメカキングギドラを見上げる一同。不気味で静かな音楽がバックに流れる。
❸、❹「回収したメカキングギドラを分解し、徹底分析。ゴジラを超える戦闘マシンの製作に着手」とナレーションが流れるなか、細かなカット割りで開発スタッフやCGによるメカキングギドラのワイヤーフレームなどが画面に登場。音楽は軽快。
❺国連が結成した対ゴジラ組織〝Gフォース〟は、エリートぞろいの戦闘集団だ。音楽は一転して打楽器による低音で迫り、徐々に盛り上がっていく。
❻、❼Gフォースのシンボルマークにかぶさるように、CGによるメカゴジラの映像が登場。シンバルなどで盛り上がる音楽、最高潮に達したときに、まるではがれ落ちるように、CGの下から実写のメカゴジラが登場する。
❽音楽は最大の盛り上がりを見せる。今回、メカゴジラのテーマに使われている曲は、「鯨神」('62年)に似ているが、さらに重厚感が増している。
❾映画タイトル。このタイトルは、ドック内のメカゴジラの頭部が映り、カメラがパンダウンして(下がって)いく途中でアニメーション合成によって現れるのだ。さらに、オプチカルによるフラッシュや、(一瞬だが)ネガポジ反転するなど、実に凝っている。文句なしのかっこよさだっ！

ところで、劇伴の条件を簡単に説明すると、〝悲しい場面は悲しそうな、楽しい場面は楽しそうな曲をつける〟ことだ。でもこれは、簡単そうに見えて（作曲する側にとっては）けっこう難しい仕事なのだ。与えられた条件のなかで、自分の持つ個性をつけ加えていかなくてはならないのだからたいへん！ 伊福部昭のスゴサは、それを楽々と(？)やってしまうところにある。

「ゴジラVSメカゴジラ」(12/11より全国東宝系公開）では、近年で最も力のこもった伊福部サウンドが聴けるゾ。

筆者は、最初にメカゴジラのデザインを見、さらに完成した着ぐるみを見たときに「なんてかっこ悪いのだろう」（デザイナーさんごめんなさい！）と思っていたのだが、それが川北紘一特技監督の手で撮影、音楽がついた試写を見たときには「か、かっこいいー！」と鳥肌が立つほどのショックを受けた。

軽快なメカゴジラ発進時の曲、自衛隊出動時の曲、子供たちのコーラスでゴジラに敗れたラドンが復活するときにかかる曲など、新作には名サウンドが数多くある。伊福部サウンドを聴くだけでも入場料分の価値はあるゾ。

編集担当(以下㊊)「これで終わり？」
筆者(以下㊐)「そうだけど……」
㊊「まだ字数が足りないっス。なんか入れましょうよ」
㊐「うーん。そういえば、今日ティム・バートンの新作「The NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS」を見てきたケド、これがミュージカル仕立ての人形アニメで実にいいの。主役が歌うときは、作曲のダニー・エルフマン自身が歌っているの。映画の帰りに思わずサントラ買っちゃった」
㊊「ど、どこで見たんスか？」
㊐「米国。よく考えたら、これ国際電話だもんネ」

というわけで、次号は米国発、新作先取り情報、ＰＡＲＴ２なのだっ!!

ANIME FRONT

劇場版 美少女戦士セーラームーンR

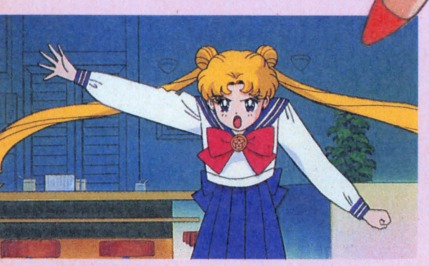
©武内直子／講談社・テレビ朝日・東映動画

超マニーな7大チェックポイント

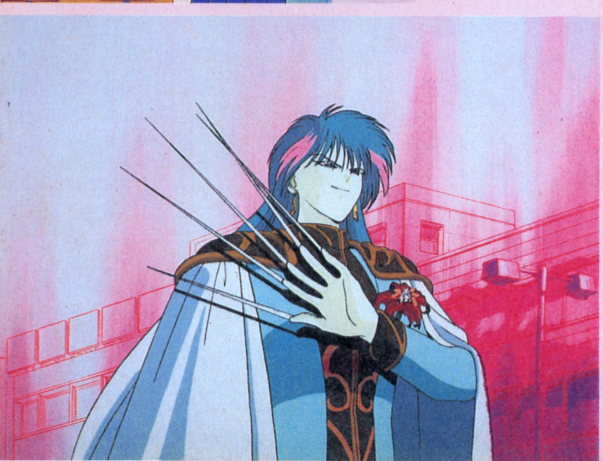
みんなの大好きな(笑)「セーラームーン」がついに映画になったぞ！　我らが亜美ちゃんやレイちゃんを大スクリーンで見られるのだ。ああ、ありがたや、ありがたや。長生きはするもんじゃのう。今月は、この映画版に超マニーなチェックを入れてみよう！

●プロローグは「あたし、月野うさぎ。こう見えても正義の味方……」と、懐かしいテレビシリーズ初期の自己紹介のパターンで始まる。いかにも「セーラームーン」らしいオキラクなノリが楽しい。例のスポットライトのなかで腰に手をあてたセーラームーンが立っているアイキャッチの、マーキュリーバージョンやマーズバージョンなども、このプロローグで見ることができるぞ。

●ほぼ60分程度の短い映画だが、スタッフは豪華。監督はファンにカルト的な人気を持つ幾原邦彦。作画監督はモチロン只野和子。原画として、テレビシリーズの人気作画監督が多数参加という充実ぶり。だから、



◀男に彼氏を奪われてしまい、さすがのセーラームーンも、アセリまくるぞ！
▼フィオレは、多くの植物妖魔が巣くう小惑星を使い、人類を滅ぼそうとする。それは、衛のためだと彼は言うのだが……!?



ビジュアルに関しては期待していいだろう。むしろ、映画製作中のテレビシリーズのクオリティが心配なくらいだ(笑)。映画は全体に、残念ながらギャグはあまりなく、アクション中心のものとなる。もちろん、セーラー戦士のおなじみの必殺技も次々登場するし、5人で使う新必殺技セーラー・プラネット・アタックというドハデな技も登場するぞ。

●今回、セーラームーンたちと戦うことになるのはフィオレと名乗る謎のエイリアン。彼は少年時代に地場

緊急情報：「七都市物語」と「プラスチックリトル」の上映＆声優さん参加のイベントが1月に5大都市で開催。入場希望者は、往復ハガキに上の上映作品1点に対する意見と、住所、氏名、年齢、電話番号、希望会場を明記（住所、

TOKYO GAMER'S STYLE!



▶「セーラームーン」では珍しく街中を舞台にした戦闘が映画前半の見どころ。テレビでは見られない、大量の敵VSセーラー戦士のアクションも見られるぞ。



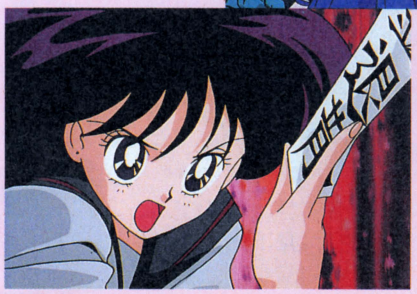
ストーリー

植物園に遊びに行った月野うさぎをはじめとするセーラー戦士&地場衛の前に、謎の青年フィオレが現れ、衛に親しげに接近してきた。彼は、衛との約束を果たしにきたのだと言う。

翌日、街中で多くの人々がエナジーを奪われ倒れていた。フィオレの手下の植物妖魔のしわざだ。うさぎたちはセーラー戦士に変身し、植物妖魔を倒すが、その戦いで衛は傷つきフィオレに連れ去られてしまう。敵が、地球に接近する小惑星と関係あると知ったうさぎたちは、衛を助けるためにセーラーテレポートで宇宙へ飛ぶのだった！

そのころ、小惑星では捕らえられた衛が、少年時代にフィオレと出会っていたことを思い出していた。そして、フィオレは衛のために人類を滅ぼすと語るのだった。





▲映画の終盤にセーラー戦士の回想カット（もちろん新作ね）があるのだけど、亜美ちゃんの回想は水着シーンになるはず。よし、よし。
◀悪霊退散のお札を、ゾンビのようになった人々に貼りまくるレイちゃん。ファイヤーソウル等、おなじみの各セーラー戦士の必殺技も、当然登場するのでお楽しみに。

セラムン情報：この映画のイベントつき特別興行（レイトショーね）が東京の渋谷東映、大阪の梅田東映で行われる。日時は12／11、18、25、1／3、4、5、8（東京の12／25は渋谷東映ではなく丸の内東映で）。

衛（＝タキシード仮面）と出会い、寂しい心を慰め合ったという過去があるのだ。フィオレは、うさぎから衛を奪い去り、さらに人類を滅ぼそうとするのだが……。このフィオレの衛に対する態度が、かなりアヤシイ雰囲気なのである。はっきり言っちゃうと、ホモっぽいのである（ドヒ〜〜！）。月野うさぎと衛とフィオレの三角関係の映画といっても過言ではあるまい。

●爆笑なのは、衛とフィオレが再会した次のシーンのセーラー戦士の会話。亜美ちゃんが「衛さんって、男の人にもモテるのね」となにげなく言うと、他のセーラー戦士が「きゃ〜♡　亜美ちゃんのエッチ〜〜！」とはやしたてて、その後、ホモ話で盛り上がっちゃうのである。そーかー、やっぱりセーラー戦士も、女の子。ヤオイが好きなんだね（笑）。

●テレビの34話と46話で断片的に描かれているが、衛は少年時代に両親を失って以来「孤独な」人間として育ってきた。その衛の孤独を癒してくれたのが、うさぎだったというわけだが、今回の映画では、その点についてもう一度突っ込んで描かれる。衛とうさぎの関係とは？　また、うさぎと他のセーラー戦士の関係とは？　というのが今回の最大のテーマだ。

テーマ重視の映画というとなんだか堅苦しそうだが、キャラクターや作品に思い入れのあるファンは、このテーマの部分で「グッとくる」のではないかと思う。衛の少年時代の設定についても、「ええっ！　そうだったの!?」と驚いちゃうような、二転三転のドンデン返しが映画のなかで用意されているぞ。

●フィオレのルックスは、テレビ第2部「エイルとアン編」に登場したエイルにそっくり。これは別にスタッフが手を抜いたわけではない。今回の映画には、第2部で未消化に終わってしまったテーマを、きっちり描き直そうという趣旨で、わざと似たデザインにしたのだそうだ。声優も、エイルと同じ緑川光が演じているぞ。

●クライマックスとエンディングで使われる主題歌「Moon Revenge」は、「セーラームーン」で主役5人の声優が初めて一緒に歌った曲なんである。それだけでもファン必聴ものなのだけど、クライマックスでは各声優のソロ部分と映像のキャラクターがシンクロする（つまり、久川綾が歌っている部分では、映像も亜美ちゃんのカットになっている）というじつにオイシイ使われ方をしているのだ。

▼そんなわけで、劇場でセーラームーンと握手だ！



氏名は返信欄にも）、〒102 東京都千代田区四番町郵便局留め㈱SME　映像制作部「アニメフェスティバル」係まで。締め切り（消印有効）は札幌・福岡会場が12月13日、名古屋・大阪・東京会場は12月31日、応募多数の場合は抽選。詳細は、☎03-3288-5981事務局へ。



Coo

クー

遠い海から来たクー

いよいよ12月11日から
全国洋画系劇場で公開!

華麗なるインターナショ

直木賞受賞作を原作(角川文庫)にしているだけあって、ストーリー展開にもリアリティのある要素がいっぱい！今月は、唯一の女性キャラ、キャシー・野崎にスポットをあてて、その魅力をリポートしていくよん。華麗で人間味あふれる彼女の魅力を堪能してくれ。これで公開直前のつかみはOKだ!(笑)

水中カメラ「ニコノスⅣⅠA」をぶら下げ、水上輸送機から降りたった美人は、アメリカのダイビング専門誌の記者。徹郎も、海洋生物学の専門雑誌に、彼女の写真が何度も転載されているのを知っていたという、海洋写真家としてはちょっとした有名人なのだ。

▼敵の艦船と戦うための戦略を練るキャシー。実存するグリーンピースは、暴力を使わない活動(非暴力直接行動)がモットーの団体。



本編ストーリー紹介

平和な南の島、パゴパゴ島に流れついたプレシオザウルスの赤ちゃんは、日本から移り住んでいた海洋生物学者・小畑徹郎と息子の洋助に保護され、その鳴き声からクーと名づけられた。

6500万年もの年月を生き残ってきた奇跡とともにいることの興奮！　小畑親子の奮闘のかいあって、クーは日増しに大きくなっていく。

ところが、クーを育てていくことは、さまざまな事件を引き起こすことでもあった。島に次次と現れる謎の人物は、それぞれの思惑でクーに近づこうとし、平和で楽しかった生活は、容赦なく変えられていくのだった。

最初にやってきたのは、インターナショナル・ダイビング・プレス（米国で発行される雑誌の記者兼カメラマン）という肩書きを持つキャシー・野崎。彼女は、島の酋長とカヴァの儀式を交わし、さっさと滞在の許可を得てしまう。

不信感を抱き、警戒する小畑親子。だが、本当の敵がやってくるようになって、キャシーの存在はなくてはならないものになっていく……。

世にも幸せな冒険者たち

フォーチュン・クエスト





ハラハラ&ドキドキのゲーム感覚で楽しめるOVA「フォーチューン～」の第2巻が1月10日から発売。洞窟ダンジョンに挑むパーティの冒険にご注目っ！

冒険者を恨んでいる村人たちのため、前回とらわれの身となったパーティ。なんとか牢屋を抜け出して、ダンジョンへと突入していくのでありました。

でも、リズーに襲われて毒に冒されているクレイは残念ながらお留守番。「ダンジョンのなかで、いきなりゲタゲタ笑いだされたら、襲ってくださいって言ってるようなもんじゃねえか！」

▼クレイなしで洞窟から無事戻って来れるのでしょうか!?



フォーチュンクエスト欄外情報：「アフレコ台本＆イラストコンテスト」作品募集のお知らせだ。ＯＶＡ「フォーチュン・クエスト～世にも幸せな冒険者たち」第１巻のメインタイトル（冒頭）から35秒目のトラップのセリフ「あったりめえだろ、～中略～財務管理ぐらい、しっかりやれッてんだよ」までの50秒間の映像を見ながら、絵の動きに合わせて、パステル（声／笠原留美）、トラップ（声／古川登志夫）、クレイ（声／林　延年）のセリフを、400字詰め原稿用紙かワープロで書いてくれ。イラストでの応募は、フォーチュン・クエストのイラストをハガキに描いてくれ。どちらの応募も、あて先は〒107 東京都港区北青山3-6-18 ビクターエンタテインメント㈱ＡＭＰソフト制作部「フォーチュン・クエスト　アフレコ台本＆イラストコンテスト」係まで。締め切りは平成６年２月10日必着だ。アフレコ台本とイラストの最優秀作品（各１名）は、５月10日発売のビデオ、７月初旬発売予定のＬＤ（いずれも「フォーチュン・クエスト～世にも幸せな冒険者たち」第４巻）で

ナル・ダイビング・プレス、キャシー・野崎の素顔!?



▲キャシーは堂々とした態度で小畑親子にカメラを向けたが……。



▲カヴァのためヘロヘロに酔ったキャシーを介抱する徹郎♡



▲戦闘服がキマル彼女は、元カナダ海軍の沿岸警備隊員だった。

紹介しよう。「インターナショナル・ダイビング・プレス記者、カトリーヌ・マリコ・野崎」さんだぁー。パチパチ。「キャシーと呼んでくださってけっこうです」ということなので、お言葉に甘えてそう呼ばせていただきまーす。

キャシー(声／山口智子)は、けっこー押しの強い性格で、理屈に合わないことには猛然と反論してくる……うう、コワイぞ、この手のオナゴは……へたにナンパでもしようもんなら、つるされちゃうぞ、きっと。でも、本編でキャシーが見せる乙女心には、けっこーグッとくるものがあるのです。

クーと対面して無邪気にはしゃぐ様子や、一見ボーッとした徹郎に心を寄せていく過程などなど……気の弱いボクたち(?)にもけっこーチャンスがあるかも(なんのや!)、などと思わせてくれるのでした(笑)。みんなにも、この作品で強気なオナゴ攻略法を会得してもらいたいッス。



▲カヴァをグッと一息に飲み干す彼女の真の目的は、南太平洋で某国が再開しようとしている核実験の阻止。そのために体を張ってる姿が美しいぞ、キャシー!

キャシーが所属する自然保護団体、グリーンピース!? って……

先ごろロシア共和国が日本海で行っていた放射性廃棄物の不法投棄(放射能を帯びたウンコを、よその家の前に黙って置いていく……ようなもの)の現場をとらえた写真を発表して、一躍その活動がクローズアップされた団体がこのグリーンピースだ。本編ではグリーンアースと名を替えているが、原作では同名をモデルに。キャシーもこの団体の任務で島にやってくる。

実在するこの団体は、オランダに本部を置き、世界30カ国にそのネットワークを広げる国際的な組織で、アジアでは日本に支部がある(グリーンピース・ジャパン☎03-5351-5400)。

世間で知られている主な活動は、捕鯨反対運動と、主として南太平洋を中心とした核実験や原子力発電による放射性廃棄物の海洋投棄に対する反対運動。私的には、古来より鯨の肉を食べてきた日本人の食文化にまで文句をつけられたくはないが、地球の環境保護に対する前向きな活動には脱帽。興味ある人は連絡してみて。

サービス・カット!

▼スコールは天然のシャワー。原作にはないサービスシーンだ。



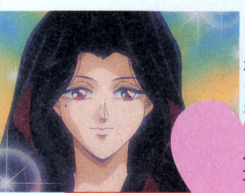
▼捕らえられた洋助を心配しつつも、ふたりの恋は進行……。

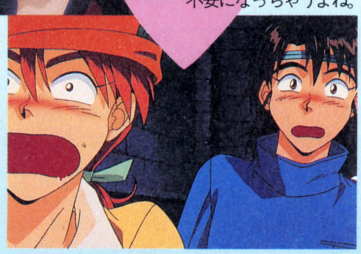


●コミックでクーに会える!!●

雑誌「コミックGENKi」で連載中の「遠い海から来たCoo」がコミックで発売!

景山民夫の原作を前田真宏が描いている。映画とはまた違うスピード感の味わえる作品だ。発売中の上巻は、税込み定価800円。24ページにわたる描き足し分ほか、20%ほど得した気分!なお、下巻の発売は2月の予定。





◀▼とらわれたパーティを解放してくれるのが、左のリリアさん。トラップもクレイも情ないくらい口をあんぐり開けちゃって……。パステルじゃなくても不安になっちゃうよね。

とトラップに怒鳴られてシュン……。じつはこれ、トラップなりのやさしさってやつなんだけどね。

というわけで、唯一のファイターを欠いたパーティがどこまでやってくれるのか……ますます目が離せない、トホホな冒険者たちに幸多かれ!

第2巻からボクも冒険に加わるデシ!!



洞窟のなかでパーティと離ればなれになったパステルが出会うのが、上のシロちゃんだ。子犬みたいだけど、れっきとしたホワイトドラゴンなのだ。

いけにえを要求してくるとか、温泉水を止めているとか、巷ではむちゃくちゃ言われているが、とんでもない!はぐれた仲間を捜すために、カンテラがわりに口から光を出しパステルのボディガードを買って出てくれるシロちゃんは、とってもいいコなのである。こりゃー、なんか裏がありそうだぞ。

というわけで今月はここまで。続きは1月10日発売の本編(税込み5800円で角川書店から発売)をお楽しみに!



▲洞窟でパステルが出会ったファンキーなモンスターがこのラップバード。それにしても、このモンスターを「おいしいにおい」と言うシロちゃんの嗅覚って…?



発表・収録されるうえ、副賞としてBSチューナー内蔵のハイスタンダードビデオ(日本ビクターHR-X3)が授与される。また、参加賞として全応募のなかから抽選で50名にオリジナル・テレカが進呈されるというので、師走の長い夜を生かして、キミの感性を発揮してみてはどうだろう。なお、第1巻、ならびに第2巻は、全国の書店やアニメイト・ショップでも買えるが、通信販売での購入も利用できる。問い合わせ先は☎0492-59-1100、角川ブックサービスまで。

▶リズーにやられた肩の傷が痛々しいクレイ。今回の冒険はちょっとツライかもしれない。

紹介作品の価格と通信販売のお知らせ　「フォーチュン〜」は5800円、〈サウンドコレクション〉の「アルスラーン〜」「ロードス〜」は、ともにカセット1900円、ＣＤ2400円、ＯＶＡ「アルスラーン〜」は5800円、ビデオ「イース」は6800円（いずれも税込み）。通販の問い合わせは☎0492-59-1100まで。



◀イラスト／天野喜孝

アルスラーン戦記

支配するのではなく解放して民を治める

アルスラーンがエクバターナを奪還し、第19代パルス国王に即位してから3年。カセット&CDでは第2部が展開中だ！

サウンドコレクションでは、王都エクバターナ奪還までを描いた第Ⅰ部が全7巻で完結。第2部のⅠ「仮面兵団」も、カセットは発売ずみだ。

'94年1月14日に同時発売されるのは、1のCDと、2のカセットとCD。1にはアルスラーン役の山口勝平が、2にはダリューン役の井上和彦がそれぞれ声のメッセージを収録、しかもCDには、それぞれの直筆メッセージを掲載したブックレットまでがオマケとしてついている。

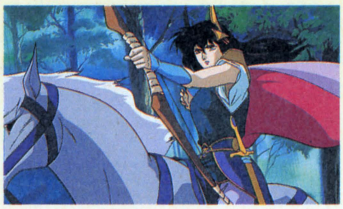
カドカワ サウンド コレクション

●第2部 1「仮面兵団」
●第2部 2「旌旗流転」

OVA アルスラーン戦記Ⅳ

「Ⅳ」は、すでに発売されている「Ⅲ」と合わせて、小説の第4巻「汗血公路」に対応している。

パルスの王太子として運命を受け入れたときから、「血を流さずに進むことはできないのだ」と覚悟したアルスラーンだったが、陣営が大きくなるにつれ、さまざまな困難や苦悩に心を痛めるようになる。そう、戦闘シーンだけでなく、微妙な人間描写からも目を離せない作品なのだ！



▶アニメのファランギース様はひときわ美しい♡



ロードス島戦記

ロードス最大の魔境 帰らずの森に炎が…

◀イラスト／出渕　裕

カドカワ　サウンド　コレクション
●ロードス島戦記⑥〜復讐の霧〜

永遠の命を持つエルフと違い、人間に与えられた時間には限りがある……。今回は、なにやらでっかいテーマが盛り込まれていそうだぞ。

「帰らずの森」の呪縛によって長い年月を失い、エルフに復讐しようとする魔法使いと話すうち、パーンの持つ時間（一生）に、自分の一生が合わせられないことに気づいて悩む今回のディードリット。一緒にいられる時間よりも、彼がいなくなってからも生き続けなければならない時間の長さを感じてしまうのだ。切ないネー!!

変えられない運命を、ディードがどう解釈して乗り越えていくのかが見どころってわけね。

そうそう、この作品はカセットとCDが同時発売なのだが、CDはなんとダブル特典つき。内容は、ドラマ本編後に収録されている水野良（原作）と草尾毅（パーン役）の録音直後いきなり対談。ブックレットには、出渕裕（イラスト）と渡辺麻美（シナリオ）のロードスおつかれ対談。どちらの企画も、ファンにとっては涙の出そうなオイシイ対談だよな。それぞれの役割から見た「ロードス〜」がどう語られているのか、こりゃ一本編以外にも楽しみがモリモリだ!!



'94年の第1号はいよいよ最大パワーを発揮するV2ガンダムのヨーロッパでの戦いと、LDボックス化記念・永野護描き下ろしZガンダムの2大「ガンダム」特集をお届けする。そしてついに4巻発売の「ああっ女神さまっ」、正月映画特集「セーラームーンR」「コンラVSメカゴジラ」に、麻宮騎亜と高田裕三のスペシャルも期待してくれ！　さらにパワーアップした恒例アニメ事典に豪華作家陣描き下ろしの1994カレンダーもついてるぞ。

イース

SPECIAL COLLECTION
▶ALL ABOUT Falcom◀

イース世界（ワールド）がつなぐ ゲーム音楽が広がる

これまで広がり続けてきたイースの世界がこのビデオに凝縮！もはやゲーム映像&音楽の鍋焼きうどん状態なのだ(笑)。

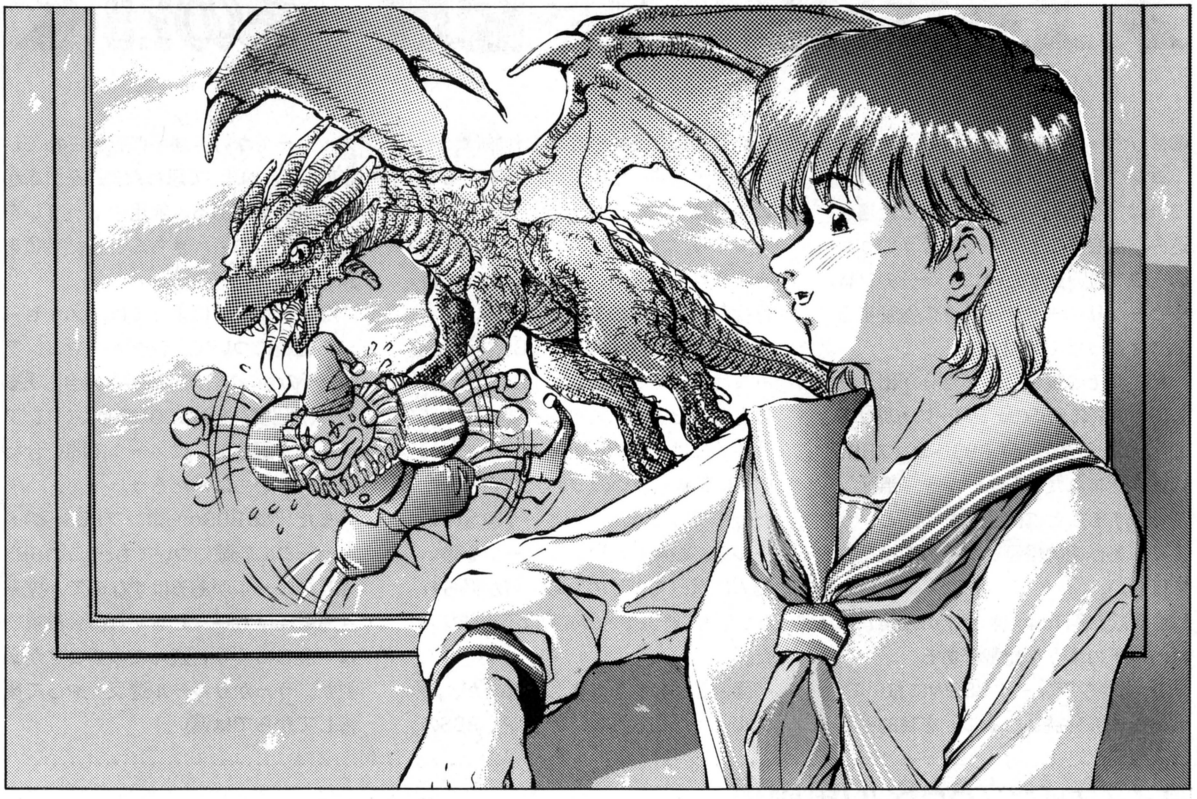
12月22日に発売予定のＰＣエンジン版イースⅣは、初回出荷数30万本以上といわれる注目のゲームソフト。そのイースⅣの最新映像や情報をふんだんに盛り込んだこのビデオは、イースⅣのオリジナル・ショート・アニメやＯＶＡイースⅠ・Ⅱの懐かしの名場面、ファルコムの名作ゲーム・ビジュアルなど、豊富な映像素材にファルコム・ミュージックをミックス、J.D.K.BANDのライブまでを収録した具だくさんな内容なのだ。

ところでＰＣ〜のイースⅣだが、ビジュアル面でも格段にアップしたクオリティ。ゲーム画面にキャラのビジュアルが飛び込んでセリフを言う、独自の演出も洗練され、安心してのめり込めそうだぞ。



©1993　日本ファルコム／角川書店／キングレコード
©1992　田中芳樹／角川書店、ムービック、ソニー・ミュージックエンタテインメント

電脳通信



イラスト／小林吏人

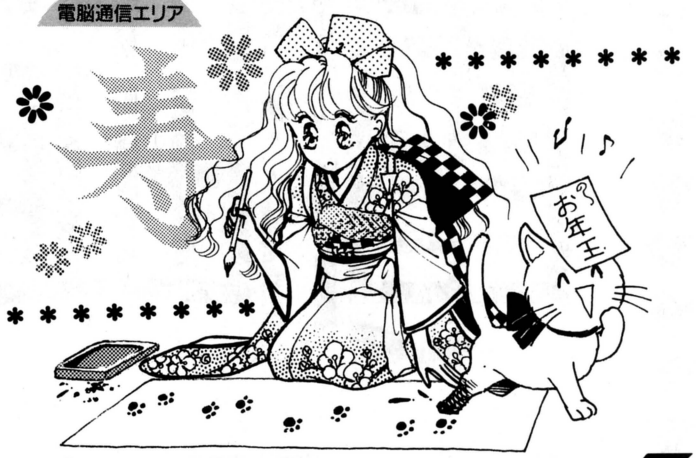
パソコン界にとっては激動の年だった1993年も、残り1カ月足らずになってしまった。今年は新しい98シリーズの登場や、MS-Windows 3.1の発売、新雑誌の相次ぐ創刊など、本当に話題や事件の多い一年だった。コンプティーク自身も、この1年の間に内容がすっかり変わってしまったほどだ。しかし、パソコンゲーム誌の競争はまだまだ激しい。他の雑誌に負けないように、そして時代に乗り遅れることのないように頑張っていくので、これからもコンプティークを応援してほしい。もし、本誌の内容をこんなふうにしてほしいとか、コンプBBSにこんなボードを作ってほしいというような意見のある人は、編集部あてにどんどん意見を送ろう。編集部ではキミたちの熱い意見を待っているぞ！

さて、今月の「パソコン通信をやっつけろ！」のテーマはISHだ。最近、LHAに比べると使われる機会は少なくなってきてはいるけれど、いざというときのために知っておいて損はない。この機会にISHのことを少し勉強しておくのもいいかもね？

CONTENTS

コンプティークBBSオンライン
180
矢野徹の狂乱酒場
182
オンライン探訪LOG
184
パソコン通信をやっつけろ！
186

コンプティーク
BBS オンライン



上手なBBS利用講座　その23

●メッセージの転載

コンプティークBBSの中では、時に、これはとうなずくような傑出した書き込みに出会うことがある。そういうものを後で読み返すために、自分のフロッピーなりハードディスクに保管することはまったく問題ない。

ただ、その書き込みを自分が出入りしている別のBBSのメンバーにも見せてやりたいと思って、別のBBSへコンプBBSに書き込まれたメッセージを、〝無断〟で転載することは問題である。というより、著作権の侵害となるので注意してほしい。

会員規約第10条（利用上の注意）には、以下のような記載がある。

「3．コンプティークBBS内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者にすべての著作権を有するものとします。……以下略」

つまり、コンプBBSの書き込みは、書き込まれると同時に、書いた当人に著作権が発生するのである。

したがって、もしコンプBBSの書き込みを他のBBSに転載しようと思ったら、書き込んだ当人の許可が必要になる。具体的には、「貴方のメッセージを○○BBSに転載したいのですが、許可をいただけるでしょうか？」という趣旨のメールを、転載したいメッセージを書いた人に送って、その人の許可が得られない限り、他BBSへの転載は不可能なのだ。

面倒と思われるかもしれないが、このルールが守られないと、コンプBBSのメッセージが好き勝手に転載されてしまい、よそのBBSで思わぬ問題を引き起こす可能性がある。無用のトラブルを避けるためにも、きちんとした手順を踏んでほしい。

なお、ボードによっては、メッセージの転載について、シグオペやコンプBBSそのものの許可が必要な場合もあるので、不明な場合はCOMP0002(コンプティーク編集部）にメールで問い合わせるのがいちばんだろう。

また、他のBBSからコンプBBSへのメッセージの転載についても、そこのBBS独自のルールがあるはずなので、充分注意してほしい。ともあれ、会員規約は一度じっくりと読んでみることが必要だ。うっかりルール違反をやって後悔してからでは遅い。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	（西暦で記入のこと） 年　月　日
電話番号			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説 明〉

- この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
- 破線で切り取ってください。
- 62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークBBS「ID」係へ郵送してください。おりかえしIDを郵送します。
- 送る前に規約をよく読んでください。
- あて先　〒160 東京都新宿区坂町27-5
  市ヶ谷光風ビル
  月刊コンプティーク編集部「ＢＢＳ」係

コンプティークBBSは、ボードのメッセージが1000を超えると、いったん全部クリアされてしまう。新人さんが昔のコンプBBSのことを知りたいと思ったら、古くからいるユーザーにログをもらうしかないが、矢野徹氏の狂乱酒場だけは、その頃のありさまが本になっている。『矢野徹の狂乱酒場1988』(矢野徹編　角川文庫)だ。興味のある人は読んでみるとよいだろう。

では、いつものようにコンプティークBBSのゲストIDを説明しよう。

ゲストID　　COMP9999
ゲストパスワード　　COMPTIQ

それぞれ必ず半角の大文字で入力すること。



アクセス番号は03-3730-4511

コンプティーク BBSメニューマップ

- (J1)ご案内
  - システムインフォメーション (J11)
  - みんなみてみて！ (J12)
  - 6誌編集部からのお知らせ (J13)
  - コンプティークBBS規約 (J14)
- (J2)メールボックス
- (J3)BBS
  - コンプティーク (J31)
    - HOW TO WIN (J311)
      - ロールプレイングゲーム (J3111)
      - シミュレーションゲーム (J3112)
      - アドベンチャーゲーム (J3113)
      - アクションゲーム(J3114)
      - アーケードマシン(J3115)
      - その他のゲーム(J3116)
      - ヒントをくれ！(J3117)
    - メゾン・コンプ (J312)
      - クロちゃんの部屋(J3121)
      - 菊川涼音の屋根裏部屋 (J3122)
      - ふうま漣の極楽ストア (J3123)
      - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃) (J3124)
      - ビショップ小峯の部屋 (J3125)
      - 茶房てくにか(J3126)
    - ドラゴン・ジム (J313)
      - アイドル(J3131)
      - アニメ(J3132)
      - 映画(J3133)
      - 小説処 (J3134)
        - 小説処「雑記帳」(J31341)
        - 小説処「作品帳」(J31342)
      - SF(J3135)
      - 音楽一般(J3136)
      - コミック(J3137)
    - RPG WORLD (J314)
      - 超女王様伝説 (J3141)
      - RPG・トーク・ボード (J3142)
      - ハイパーロボクラッシュ&エルダーストーン (J3145)
    - プレイ・グランド (J315)
      - プレイ・グランド1 (J3151)
      - プレイ・グランド2 (J3152)
      - プレイ・グランド3 (J3153)
      - データ・ライブラリー (J3154)
  - フリートーク (J32)
  - データボックス (J33)
- (J5)システムツール

矢野徹の狂乱酒場 第63回

机の整理・資料の整理

マスター：ある年齢までに価値のある仕事をした人はみな、資料の整理がうまい人ではないでしょうか？

いまとなってはだいぶ昔のことになってしまったが、作家・田中光二氏の家にお邪魔したことがあります。

そのとき、彼の仕事部屋で最も感心したのは、これから書こうとしておられるテーマ別に資料が集められ、分けられ、それぞれの本棚に資料がきちんと整理されていたことです。

それにくらべて恥ずかしいことに、ぼくの場合は仕事部屋そのものも乱雑だが、資料や本となると、自分の頭の中身以上に乱雑きわまる惨状になっています。

少なくとも、仕事部屋にはいつもあきれるほど本や雑誌が散らばり、積み重なり、読みたいとかいますぐ必要だといったものは、そのほとんどが見つけられません。

だいたい、書庫がないのがおかしいからといって、数年前、本を整理してたくさんの箱に詰めました。書庫が建つまで倉庫に預かってもらうつもりだったのです。

ところが、どんな具合に事態が変わっていったのか、いつの間にか書庫の代わりに息子の家が建ってしまいました。

これで、ぼくと資料の整理は縁のないものとなってしまったわけです。

ということで、コンプティーク・ネットの『矢野徹の狂乱酒場』ボードにお客さまがこれまで書き込まれた「整理」についての文章を探してみました。結果は、次のとおりです。

——

まことさん：勤め先では意味のない資料のコピーが横行しています。そのため、オフィスは、毎日掃除してもらっているので床はきれいですが、机の上はその人間の頭の中を反映しているようです。

机の上には何も置かず、必要なときだけ引き出しとキャビネットから資料を取り出せる人は立派！

でも、私の机は立体構造となっており、もはや本人にも下部に何が埋まっているか忘却の彼方……ときどき整理はしているのですが、資料を身近に積み上げる癖があり、あっという間に山となります。

——

ざんすさん：目的物検索システム……重要なものはすべて、ひとつの引き出しに押し込んでいます。探し物をするときは、引き出しの中身を全部ぶちまけ、違うものは引き出しに戻しています。幸いなことに、重要なものは大きな引き出しひとつにすべて納まるのです。へたに整理すると効率が悪くなります。

——

石川英明さん：私は、シャーロックホームズ方式を採用しております。つまり、本は積んどいて、上に積み重なった埃の厚さで時間経過を知る、というやつね。

——

よーいちさん：うちの妻はオート・メモリー・クリアー機能付きです。また乱雑ファイル・システムという極めて効率的な情報管理システムを採用しています。このシステムのおかげで、部屋がちっとも片づきません。

——

R.A.オッドマンさん：机上密林化症候群研究会の皆様。私もすぐにため込んでしまうほうです。机の上と横と下には本がいっぱい。なぜなんだろうと気づいたときにはA列車で行こうIIIのビルがにょきにょきと……。

運勢判断

ざんす：馬と鹿の合いの子である馬鹿は、珍しい存在です。畑を荒さなければ、射殺されることもありません（仔鹿物語をみて目がうるんだなあ）。

マスターは、天秤座で亥ということですが、物事を公平に判断し、信じたことをまっすぐに突き進むタイプではないでしょうか？

——

マスター：立派なご託宣、感謝します。自信が持てます。ぼくの頭はほとんどが揮発性RAMですが、五十代まではぼけたファジイROMでした。ファジイ・レジュームか、ぼくにぴったり。あなた、頭いい。

ぼくの性格判断。そのとおり！　有り難く信じておくことにします。

ところで、読者の方にいただいたフリーソフトの六星占術　eki.exe（阿修羅さん作）があるので、自分でも占ってみました。

すると、その大要は——

木星人のあなたは、努力を重ねていく忍耐の人です。しかも万事に几帳面で、丹念な計画を立て、目的に向かって邁進するバイタリティの持ち主でもあります。他の人には真似のできない大きなことをなしとげる可能性を秘めた人物です。

木星人は感情より理性を重んじるタイプで、理知的に人生を切り開いていこうとします。

その半面、石橋をたたいても渡らないといった側面があります。しかも新

しい現象に対して目が利くタイプではないため、目の前に大きな獲物がぶらさがっていたとしても、それをみすみす取り逃がしてしまうことが多いのが難点です。

ただしこのことは木星人が不幸な生活を送るということではありません。他の星の人たちにくらべて、ちょっぴり生き方が下手なだけです。

●幸運なもの……ひまわり・トルコ石・ふくろう・時計・刀剣・貴金属

●幸運な場所……墓地・博物館・映画館・夜の公園

●幸運な色……黒・白・灰色・水色、タブーは緑　ということでした。自分が木星人とは知らなかったなあ。

同期の桜を知らない方に

ある方からの書き込みのお返事に、同期の桜みたいですねと書いたら、何のことなのか、意味がわかりませんがと反問されました。それで次のように説明しました。

同期の桜って、むかし海軍兵学校(海軍の士官を作る学校)で流行った歌です。

ぼくの中学校時代の英語の先生で、のちに海軍兵学校の英語教官になられた土井先生の言われるところによると、中学校の同級生で、そのあと昭和14年だったか15年だったかに兵学校に入った友人2人が共同で作ったということです。

その2人は、戦艦大和に乗り込んで戦死されました。

この歌は、特攻隊員が出撃の前に歌ったことが多いので有名になりました。その替え歌はたくさんでき、ラバウル航空隊などでもよく歌われたそうです。

その歌は戦後長いあいだ全国的に歌われるようになり、おおぜいの人が酔っぱらって上役の悪口を言うようなときに、同期生同士が肩を組んで歌ったものです。

＊　＊　＊　＊

貴様と俺とは同期の桜
同じ兵学校の庭に咲く
咲いた花なら散るのは覚悟
みごと散りましょ国のため

パソコンとゲームと

MISATO：ファミコンが出た当初は、「ふん、あんな貧相なゲームマシンがなんなんだ。だいたいあのゲームはパソコンからの移植だぞ。画面も汚いし、音だって貧弱。うちの88やMSXとは違うんだよ」的な思考をしていました。

しかし、自分がスーファミ、PCエンジン、メガドラその他もろもろに手を染めてしまった今となっては、どれも同じだなって思えてしまいます。

いいじゃないか、仕事の合間に市長になったり区長になったり、お医者さんにもなれれば勇者にもなれる。いまの時代、見栄パワーユーザーたる者、自前のパソコンをゲームマシンにもできないようじゃ駄目です。

たかがゲームと侮るなかれ。256色表示もあれば、MIDIだってある。HDDがなければできたもんじゃないっていうゲームがほとんど。

インストールしてからゲームをうまく起動させるのにだって、けっこうな知識がいるんです。

しかし、最近の子供の会話を聞いていると、ときどき「それはおめー、パソコンからの移植なんだよ」とどついてやりたくなることがあります。

とまあ、'80年代初期、小学生だったにもかかわらず、なけなしの金でMZ-2000の『ミステリーハウス』を買い、マイコンショップに毎日学校帰りに寄って辞書片手に解いたものです。88出身で基本がゲーマーなぼくとしては、こういう思考の図式ができ上がっているわけですな。

通信やワープロ、お絵描きに音創り、表計算に事務一般、難しい数式まで解いてくれるんだから、ただのゲームマシンじゃあないってこと。

――

マスター：ぼくもゲームからパソコンの世界にのめり込んだひとりですが、程度はそれほど高くありません。

それでもとにかく、あまりのおもしろさに『ウィザードリィ#1』を半年間、それこそ不眠不食みたいな熱中ぶりで遊び続けたものでした。

それで頭の中に刷り込まれた考え方は、中毒症状を起こすゲームだけがゲームの傑作ってことです。

ところが、いくら考えてみてもあのゲームのどこが中毒症状を起こさせていたのかはわかりません。

たぶん、自分を褒める、賞賛する、金をくれる結果になっているところでしょう。

ウィザードリィで遊んだおかげで、半ばブラインド・タッチでキーが打てるようになりました。

そのおかげで、パソコンで文章を書くのが職業になったぼくは、本当に助かっています。

芸は身を助けるではなくて、遊び道具は身を助ける、になった次第でございます。



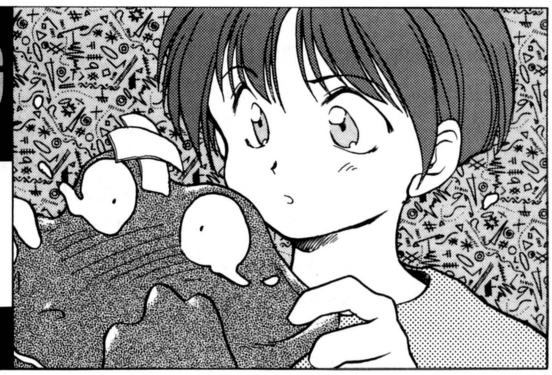
日本音楽著作権協会(出)許諾第9372154-301号

イラスト／加藤善行

イラスト／秋葉凪樹

オンライン探訪LOG
第10回

バトルNET



文／阪本良太

単回線でマルチプレイヤーゲームを!

ゲームネット紹介の落とし穴?

驚いたことに、この『オンライン探訪LOG』のコーナーも、今月号でなんと10回目である。

個性的なパソコンネットを紹介していこうということで始まったこのコーナーでは、今までにゲーム、スポーツ、小説など、さまざまなジャンルに強いネットを扱ってきた。その中にキミたちの気に入ったネットがあっただろうか?

これからもこのコーナーでは、他にはない強いこだわりを持ったネットをドンドン紹介していくぞ!

さて今回取り上げるのは、年末年始にのんびりとくつろげるゲームネットである。

『バトルNET』は、フリーソフトウェアのWANIBBSをホストプログラムに使った、単回線の草の根パソコンネットだ。

このネットの最大の売りは、「単回線でマルチプレイヤーゲームを!」という点である。電話回線は1つしかないのだが、定番のRPG、SLGはもちろん、クイズやカードゲームまで、いろいろなタイプのオンラインゲームが用意されているのだ。

たとえば「NorakuLAND 2」は、ファンタジーの世界を舞台に冒険を繰り広げる、マルチプレイヤーRPGである。プレイヤーは架空の世界・ノラクランドに住む勇者となり、王からの任務を次々とクリアして勇者のメダルを集め、その数を競うのだ。

……アレ? そういえば、ノラクランドって単語は、どこかで聞いたことがあるぞ?

どうしても気になったので、筆者は編集の人に尋ねてみた。

編集さんいわく、

「あ、それなら本誌6月号の『ネットゲーム ア・ラ・カルト』のコーナーで紹介されてますよ」

な、なんと、このゲームは以前本誌で紹介された「NorakuLAND」の続編だったのだ!

いかん、同じゲームを取り上げては、編集さんに怒られる!(笑)

▼これは「voyageTRADER」のゲーム画面。簡単なコマンド入力でゲームが楽しめる。取り引きしたくない相手も自由に指定できるところは、まさにマルチプレイヤーゲームの醍醐味!

(図1)

```
Command>c
何個編成しますか (1-4) :2
  1. 100 IVORY      (3)
  2.  90 GOLD       (2)
  3.  80 GEMS       (2)
どれを編成しますか :3
さらに PIRATE をつけますか <Y/N>?y
取り引きしたくない相手がいますか <Y/N>?y
  1.緑のたぬき        2.赤いきつね
  3.きつねどんべい

誰ですか :
```

BBS情報求む!

この「オンライン探訪LOG」では、キミたちからのBBS情報を求めている。「僕の知っているネットは、こんなにおもしろいぞ!」というネットワーカーのキミや、「僕は、こんなBBSを運営してます」というSYSOPのキミは、今すぐに〒160 **東京都新宿区坂町27-5市ケ谷光風ビル コンプティーク編集部「オンライン探訪係」**まで、情報を寄せてほしい。このコーナーの特派員が、取材のためにゲストアクセスするかもしれないぞ!

なお、ハガキや手紙にはキミの氏名、住所、電話番号のほかに、キミが紹介したいネットの名称、アクセス先の電話番号、ゲストアクセスの際のIDやパスワード、そのネットでのキミのIDとハンドル・ネームや、簡単なネットの紹介も明記しておいてほしい。

情報は随時募集しているので、編集部あてにドンドン情報を送ってくれ。

バトルNET／03-3737-7567

回線……1回線
転送制御手順……無手順
通信方式……全二重
同期方式……非同期
通信速度……1200／2400bps
MNP……クラス5／V.42bis
データビット長……8ビット
ストップビット長……1ビット
送信時フロー制御……有効
受信時フロー制御……有効
SI／SO制御……無効
パリティチェック……無効
漢字コード……シフトJIS
受信時改行コード……CR+LF
送信時改行コード……CR
バイナリ転送方式……Y-MODEMなど
ホストプログラム……WANI BBS
料金……通話料のみ
入会金……なし
運営時間……24時間
ゲストID……GUEST
IDの取得方法……オンラインサインアップ
■問い合わせ先……非公開

大航海時代をがめつく成り上がれ!

貿易ゲームはカードゲーム感覚

「まいったなあ、チェックが甘かったなあ」

筆者はぶつぶつとぼやきながらも、引き続き『バトルNET』の内容を調査した。

すると……このゲームネットには、「NorakuLAND 2」を超えるおもしろさを秘めた、オンラインゲームがあったのだ!

それが、これから紹介する「voyage TRADER」である。

これは基本的には4～8人で行うカードゲームなのだが、トランプや百人一首の札が配られるワケではない。

舞台はシブく、大航海時代（16世紀ごろ）のヨーロッパ。プレイヤーは大儲けを夢見る貿易人となり、交易の成立のスピードを他のプレイヤーと競うのだ。

こう書くと「どこがカードゲームなんだ!」と思われるかもしれないが、プレイヤーに配られるのは、「交易品（積み荷）」のカードなのである。

プレイヤーには初めに、象牙、香辛料、陶磁器などの交易品カードが、通常は9枚バラバラに配られる。このゲームの目的は、配られた9枚の交易品カードを同じ種類に統一させることだ。いちばん早く同じ種類のカードを9枚集めたプレイヤーが、カードの種類に応じた点数をもらえるというワケだ。

で、どうやって同じ種類のカードを集めるかというと、他のプレイヤーと「貿易」、つまり交換するのである。

たとえば、手元にある宝石カード2枚を他のカードと交換したい場合は、前ページの（図1）のような感じでコマンドを入力し、「誰か僕と貿易しようよー」と他のプレイヤーに呼びかけるのだ。

早くカードを集めるコツは、他のプレイヤーにカードを集めさせないこと（当然だけどね）。このあたりの虚々実々の駆け引きは、カードゲームの域を超えて、「外交ゲーム」と言えるほど本格的なものである。他の貿易人を出し抜いて、キミは一番の大商人になれるのだろうか?

まだまだあるぞこんなゲーム

「voyage TRADER」以外にも、『バトルNET』にはまだまだおもしろいゲームが控えている。

「NET最大! ワニトラクイズ」は、タイトルそのままの3択クイズゲームだが、問題をプレイヤーが作成するところが最大の特徴。キミの得意分野から思いっきりカルトな問題を出すことだってできるぞ。……ああっ、他にもゲームがあるのに、もう誌面が足りない! というわけで、他のゲームについても知りたいキミは、ゼヒゼヒ実際にアクセスしてほしい! (笑)



TOKYO NET GIRL NAO

パソコン通信をやっつけろ！

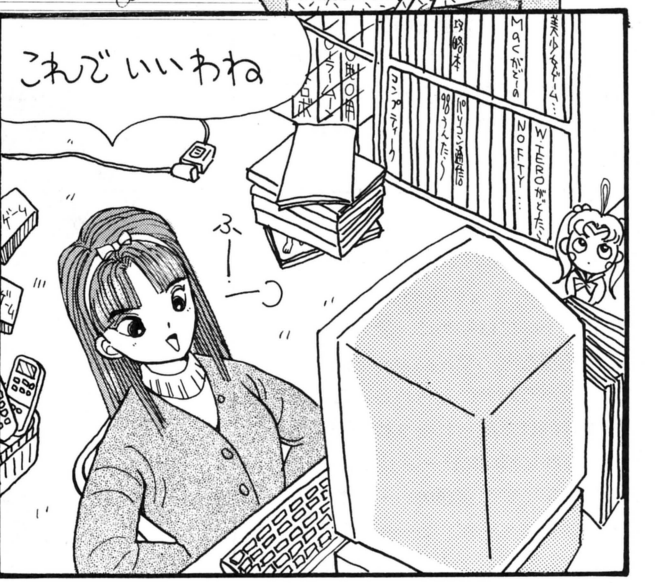
ふうま漣

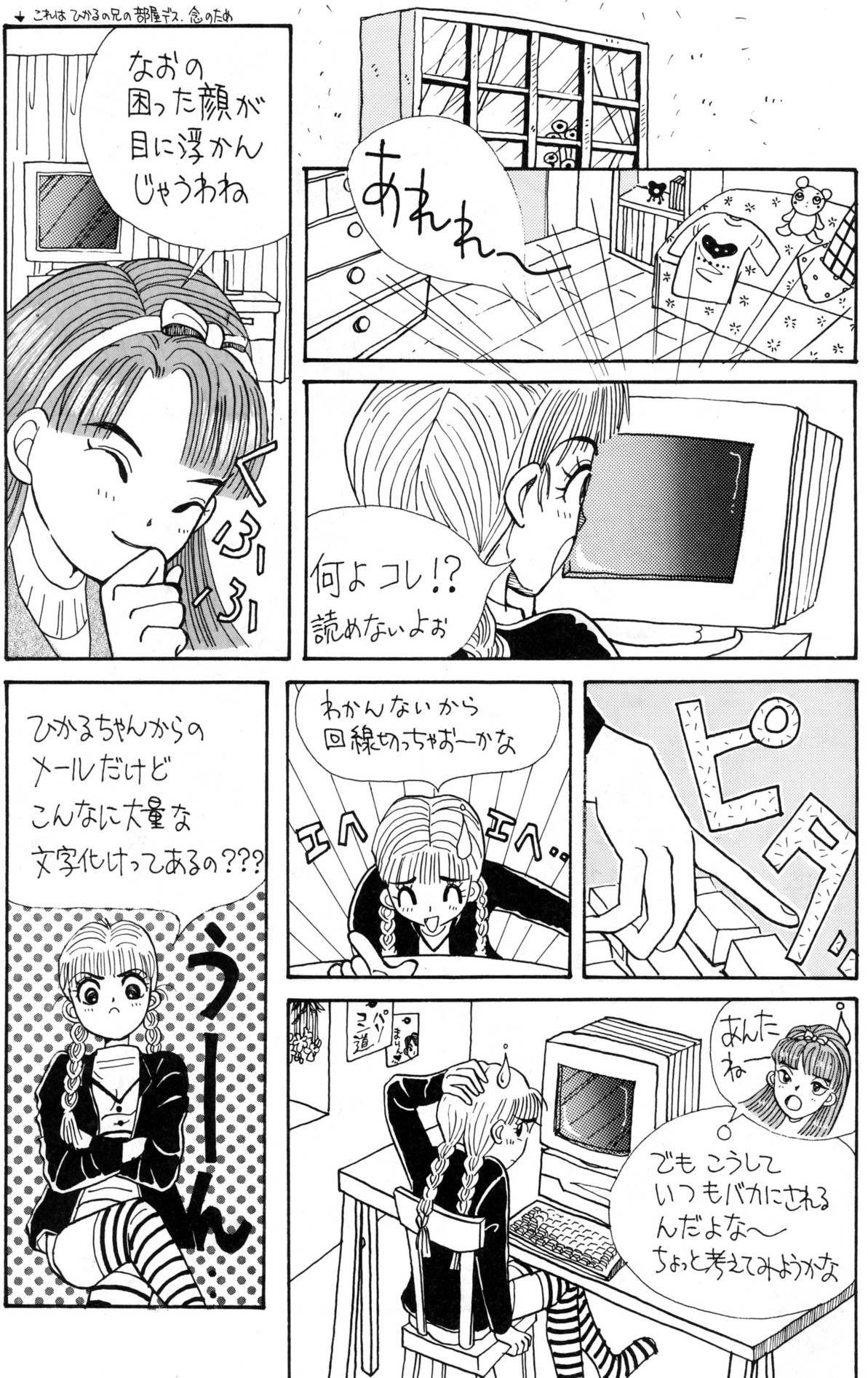


その12 ISHってなんでしゅ？の巻

調子に乗ってるなおをこらしめるべく市ヶ谷ひかるのとった行動は……!?





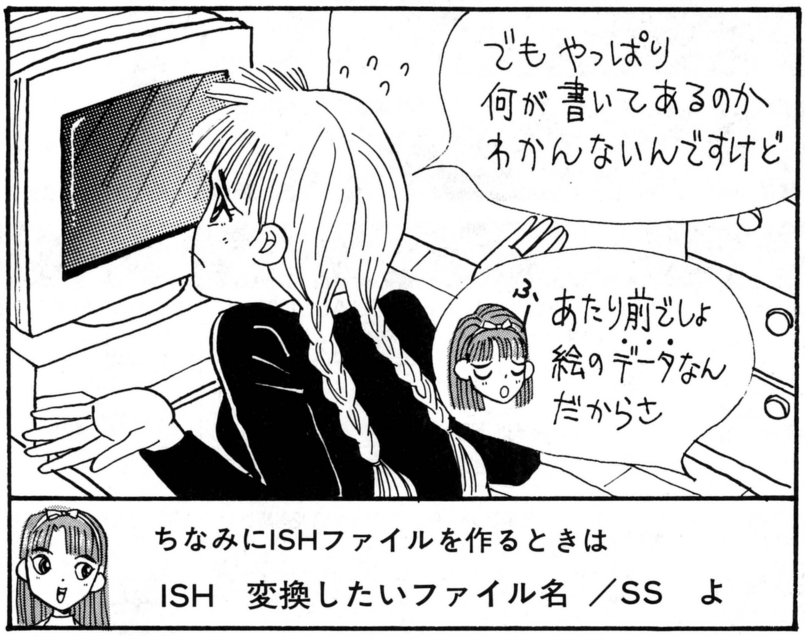

これはひかるの兄の部屋です。念のため
なおの困った顔が目に浮かんじゃうわね
ふふ〜ん
あれれ〜
何よコレ!?
読めないよお
ひかるちゃんからのメールだけど
こんなに大量な文字化けってあるの???
うーん
わかんないから回線切っちゃおーかな
エヘ
エヘ
ピロン
パソコン道
まんが
あんたねー
でもこうしていつもバカにされるんだよな〜
ちょっと考えてみようかな


そーだ！
もしかして
3D画像
だったりして～
それなら私
トクイなのよね～
じ
バキッ
おタク…
ふるふるふるふる…
残念ながら
これは3Dではありません
これはISHによって
テキストファイル化された
バイナリーデータなんです
ISH
「いしゅ」「いし」
「いっしゅ」
…でしか…
バイナリーデータを
送受信するための
システムなのよ
あの～
バイナリーと
言えば
LHA なのでは
…では？


あーら
よくLHAを
覚えていたわね
エライじゃない
バカにしてー
いくらなんでも
覚えてるわよ!
きく?
ネットのシステム上
バイナリーをサポートしていない
システムがあるのよ
そういうところでは
テキスト形式で送るしかないわけ
バイナリー形式のデータ
テキスト形式のデータ
こーゆーモノたちね
そこで使うのが
ISH
というプログラムです
ISHで作られたデータは
ISHを使うことで
元のデータに戻すことが
できるのよ
ビシッ
さあ
やってごらん
なさい!!
え〜
わかんない
よお〜!!
いーじゃない
バイナリーが
使えるところ
だけに
するから…
なんですって
そんなコトで
真のネットワーカー
になれると思っ
てるのっ!?
おー
ずみまでーん


今 送ったデータには
おもしろい秘密が
あるんだけどな〜
見逃しちゃって
いいのかなぁ〜
ヒミツ?
ホラ
あの羅夢良君の
写真を取り込んだ画像なのよ
見てみたいでしょ!?
えぇっ
あの羅夢良君の〜!?
君は覚えているか 羅夢良君を!?
なおをパソコン通信に
引き込んだ悪の(?)張本人だ
ひかるとも知り合い
だったのだが
いまだ正体不明の人物だ
SECRET
ゴク。
み…見たくなった…
ど、どうやるの…?
とっても簡単よ
なおにはピッタリだと思うわ
ガタッ
どーゆー意味よ
ソレは!!
ISHのデータを含んだ
ファイルに対して
ISHのプログラムを
実行すると元の形に
戻すことができるわよ
例：ISH ファイル名
なーんだ
ホントに
簡単!

「パソコン通信をやっつけろ！」もいよいよ佳境にはいってきた。あと残り？回













パソコンショップ **クレバリー**

お問合せ ご注文は ☎ **03-5374-2608**

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 受付時間 AM10:00▶PM7:00 FAX.03-5374-2609

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座:3719463 〈振込名義〉株式会社クレバリー 定休日:毎週火曜日

12月31日～1月4日まで休ませて頂きます。



パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

NEC新製品発表セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

PC-9801BX2/U2セット



PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥296,200

税込特価 ¥217,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,900	¥10,700	¥39,000×2
24回	¥11,800	¥10,200	なし

PC-9801BS2/U2セット



PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥356,200

税込特価 ¥264,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,605	¥9,900	¥33,000×3
30回	¥11,020	¥10,300	なし

PC-9801BA2/U2セット



PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥456,200

税込特価 ¥346,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,580	¥10,100	¥37,000×4
36回	¥14,585	¥11,200	なし

PC-9821As2/U2セット



PC-9821As2/U2 定価¥328,000
MF-8615 定価¥148,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥497,400

税込特価 ¥345,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,060	¥9,900	¥38,000×4
36回	¥13,420	¥11,200	なし

PC-9821Ap2/U2セット



PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
MF-8615 定価¥148,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥617,400

税込特価 ¥443,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,760	¥10,400	¥41,000×5
48回	¥13,020	¥11,300	なし

PC-9801BX2/U2高級セット



PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
PC-KD152(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 69,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver.5.0A 定価¥ 9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー定価¥ 2,000フロッピーディスク10枚オープンプライス
合計定価¥513,800

税込特価 ¥378,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,360	¥11,200	¥40,000×4
42回	¥12,430	¥11,000	なし

PC-9801BS2/U2高級セット



PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
PC-KD152(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 69,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー定価¥ 2,000フロッピーディスク10枚オープンプライス
合計定価¥573,800

税込特価 ¥428,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,680	¥10,400	¥38,000×5
48回	¥11,260	¥11,000	なし

PC-9801BA2/U2高級セット



PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
PC-KD152(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 69,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー定価¥ 2,000フロッピーディスク10枚オープンプライス
合計定価¥673,800

税込特価 ¥508,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,145	¥10,100	¥39,000×6
48回	¥14,860	¥13,000	なし

PC-9821As2/U2高級セット



PC-9821As2/U2 定価¥328,000
PC-KD152(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 74,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー定価¥ 2,000フロッピーディスク10枚オープンプライス
合計定価¥643,800

税込特価 ¥483,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,020	¥10,100	¥34,000×6
48回	¥12,560	¥12,400	なし

PC-9821Ap2/U2高級セット



PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
PC-KD152(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 74,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥763,800

税込特価 ¥579,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥12,292	¥11,400	¥45,000×6
60回	¥16,892	¥12,500	なし

PC-9801BX2/M2セット



PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥310,200

税込特価 ¥228,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,235	¥11,100	¥42,000×2
24回	¥12,620	¥10,700	なし

PC-9801BS2/M2セット



PC-9801BS2/M2 定価¥252,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥370,200

税込特価 ¥275,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,870	¥9,900	¥37,000×3
30回	¥12,180	¥10,700	なし

PC-9801BA2/M2セット



PC-9801BA2/M2 定価¥352,000
XC-1498CII 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥470,200

税込特価 ¥357,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,300	¥10,300	¥39,000×4
36回	¥13,400	¥11,600	なし

PC-9821As2/M2セット



PC-9821As2/M2 定価¥342,000
MF-8615 定価¥148,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥511,400

税込特価 ¥356,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,880	¥10,400	¥38,000×4
36回	¥12,235	¥11,600	なし

PC-9821Ap2/M2セット



PC-9821Ap2/M2 定価¥462,000
MF-8615 定価¥148,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナ 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥631,400

税込特価 ¥454,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥11,000	¥40,000×5
48回	¥12,340	¥11,600	なし

PC-9821Ceモデルs1セット



PC-9821Ce モデルS1 定価¥378,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク 10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥395,400

税込特価 ¥293,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,540	¥10,500	¥40,000×3
30回	¥12,760	¥11,400	なし

PC-9821Ce/s1高級セット

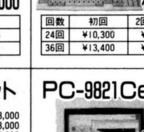


PC-9821Ceモデルs1 定価¥378,000
Bシリーズ(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
240MBハードディスク 定価¥ 98,000
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥603,400

税込特価 ¥423,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,680	¥10,200	¥38,000×5
48回	¥14,560	¥10,800	なし

PC-9821CeモデルS2セット

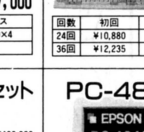


PC-9821CeモデルS2 定価¥488,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥505,400

税込特価 ¥375,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,960	¥10,800	¥41,000×4
42回	¥14,580	¥10,800	なし

PC-486SE2セット



PC-486SE2 定価¥158,000
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥ 80,000
MS-DOS Ver.5.0A定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥259,400

税込特価 ¥188,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
12回	¥10,260	¥10,200	¥40,000×2
20回	¥11,565	¥10,600	なし

PC-9821Bs/U7W セット



PC-9821Bs/U7W 定価¥298,000
MF-8615 定価¥148,000
PC-9801-86II(専設PCI) 定価¥ 15,000
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥482,600

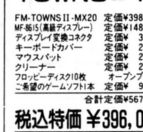
税込特価 ¥336,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,200	¥10,200	¥34,000×4
36回	¥11,100	¥11,000	なし

TOWNSⅡ新発売記念セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

TOWNSⅡ-MX20セット

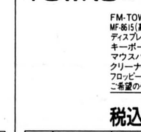


FM-TOWNSⅡ-MX20 定価¥398,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換コネクタ 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥567,200

税込特価 ¥396,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,740	¥9,900	¥33,000×5
48回	¥12,080	¥10,100	なし

TOWNSⅡ-MA20セット



FM-TOWNSⅡ-MA20 定価¥298,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換コネクタ 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥467,200

税込特価 ¥318,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,120	¥9,800	¥31,000×4
36回	¥13,465	¥10,300	なし

TOWNSⅡ-ME20セット

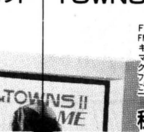


FM-TOWNSⅡ-ME20 定価¥198,000
FMT-DP535IW 定価¥ 79,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥295,200

税込特価 ¥239,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥9,908	¥9,800	¥31,000×3
24回	¥12,036	¥11,300	なし

TOWNSⅡ-UR20セット

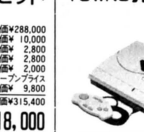


FM-TOWNSⅡ-UR20 定価¥288,000
FMT-KB101A(ﾃｰﾝｷｰ) 定価¥ 10,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥315,400

税込特価 ¥218,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,785	¥10,500	¥41,000×2
24回	¥10,620	¥10,300	なし

TOWNS marty ゲームセット

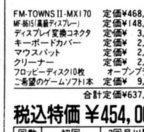


TOWNSマーティー 定価¥98,000
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥107,800

税込特価 ¥73,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥8,341	¥7,900	なし
18回	¥5,383	¥4,600	なし

TOWNSⅡ-MX170セット



FM-TOWNSⅡ-MX170 定価¥468,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換コネクタ 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥637,200

税込特価 ¥454,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥11,000	¥40,000×5
48回	¥12,340	¥11,600	なし

TOWNSⅡ-MA170セット



FM-TOWNSⅡ-MA170 定価¥368,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換コネクタ 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥537,200

税込特価 ¥373,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,020	¥10,700	¥41,000×4
42回	¥12,160	¥10,800	なし

TOWNSⅡ-ME170セット



FM-TOWNSⅡ-ME170 定価¥268,000
FMT-DP535IW 定価¥ 79,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥365,200

税込特価 ¥293,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,540	¥10,500	¥40,000×3
36回	¥12,340	¥9,500	なし

TOWNSⅡ-ME20ゲームセット



FM-TOWNSⅡ-ME20 定価¥198,000
FMT-DP535IW 定価¥ 79,800
信長の野望・覇王伝 定価¥ 14,800
サザンクイズ 定価¥ 14,800
ウルフ 定価¥ 9,800
卒業'93 定価¥ 11,800
人形使い 定価¥ 9,800
あゆみちゃん物語 定価¥ 6,800
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥345,600

税込特価 ¥279,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥10,445	¥9,900	¥39,000×3
30回	¥12,180	¥10,900	なし

TOWNS marty 基本セット

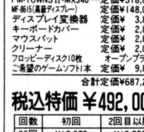


FM-TOWNSマーティー 定価¥98,000
キーボード 定価¥7,800
マウス 定価¥3,800
合計定価¥109,600

税込特価 ¥76,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥8,434	¥8,300	なし
18回	¥5,868	¥4,800	なし

TOWNSⅡ-MX340セット



FM-TOWNSⅡ-MX340 定価¥518,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換器 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥687,200

税込特価 ¥492,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,675	¥10,000	¥36,000×6
48回	¥16,400	¥12,500	なし

TOWNSⅡ-MA340セット

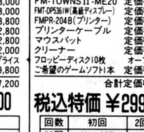


FM-TOWNSⅡ-MA340 定価¥418,000
MF-861S(高級ディスプレー) 定価¥148,000
ディスプレイ変換器 定価¥ 3,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥587,200

税込特価 ¥412,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,600	¥10,200	¥35,000×5
48回	¥12,800	¥10,500	なし

TOWNSⅡ-ME20高級セット



FM-TOWNSⅡ-ME20 定価¥198,000
FMT-DP536IW(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
プリンターケーブル 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 28,000
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥399,200

税込特価 ¥299,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,637	¥10,900	¥40,000×3
36回	¥10,927	¥9,800	なし

ハードディスク&周辺機器

INTER-120A(98メイト)	特価¥19,800	PC-KD1522	特価¥ 69,800
CRC-IDE240A(98メイト)	特価¥35,800	PC-TD151	特価¥ 79,800
CRC-IDE340A(98メイト)	特価¥54,800	MF-8217J	特価¥ 98,000
CRC-IDE240B(98フェロー)	特価¥34,800	MF-5517AJ	特価¥ 90,800
CRC-IDE340B(98フェロー)	特価¥53,800	MF-8615	特価¥ 59,800
TS-240NX(98マルチ/ノート)	特価¥49,800	XC-1498CII	特価¥ 42,800
NOVA11200(外付・98シリーズ)	特価¥51,800	BJ-220JC	特価¥ 69,800
BA34-8M(8MB/フェロー・メイト)	特価¥40,800	MJ-500 V2	特価¥ 54,800
FD-3200(外付3.5インチ2ドライブ)	特価¥29,800	MJ-1000 V2	特価¥ 78,000
TF-502(外付5インチ2ドライブ)	特価¥33,800	MS-WINDOWS Ver3.1	特価¥ 17,500
PC-CD60F(CD-ROM/メンリーズ用)	特価¥47,800	MS-DOS Ver3.3D	特価¥ 7,800
PC-CD60D(CD-ROM/Bシリーズ用)	特価¥47,800	MS-DOS Ver5.0A	特価¥ 7,800
FMPR-204B(TOWNSプリンター)	特価¥42,800	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥ 20,800
FMT-SP10IW(TOWNSアンプスピーカー)	特価¥24,500	GA-1024A(アクセラレータ)	特価¥ 33,500
TOWNS II-HR20(展示品)	特価¥138,000	一太郎 Ver.5	特価¥ 45,000

触れる手から21世紀が生まれる。



コンピュータ・アニメ・ゲーム科（2D・3Dアニメ プログラミング ゲームデザイン）	2年	声優タレント科（アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技）	1年
SFX特撮科（スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング）	2年	コミック・劇画プロ養成科（コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者）	1年
仕上げアート科（トレース、彩色 エアーブラシ 色彩設計）	1年	ジュニア・ノベルズ科（小説作法、作家デビュー コピーライト、出版技術）	1年
アニメ制作科（シナリオ、絵コンテ 演出、制作）	1年	ビジュアル・イラスト科（スーパーリアリズム、カーメカマシーン、テクニカル、ファション、メルヘン、タブロー）	2年
背景美術科（アニメ背景、背景設定 エアーブラシ、美監技能）	1年	オリジナル・アニメ・クリエイター科（アニメ作家デビュー、ビデオ制作、アニメプロダクション経営、プロデューサー技能）	2年
アニメ・AVオペレーター科（アニメ撮影、VTR撮影、編集、SE・ME 音響技術）	2年	アニメーター科（動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン）	2年
		テレビ・放送芸術科（テレビ俳優、キャスター レポーター、TVディレクター）	2年

アニメ&コミック、CGゲーム、映像、声優教育

YAC

就職・デビュー100%をめざす

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

■東京（本部）校　■東京ひがし校　■大阪校　■名古屋校　■福岡校　■仙台校
■札幌校　■原宿声優スタジオ　■八王子特撮ステージ

全校・全寮制（希望者）	著作者（出演料）配当	特待生・学習援助金	無料自由選択講座
本学院専用寮へ希望者全員が格安で入居できます。 ●年間入居費用32万円 ●東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・札幌校・仙台校・ひがし校（東京・錦糸町）	●在学中に生徒さんが制作した「アニメ」「コミック」「コンピュータゲーム」「オーディオカセット」の各作品は市販されます。 ●市販によって得られる売上はすべて制作に携わった全生徒に分配支払いされます。	●入学後、希望者（審査有）に年間12万円の学習援助金が支給されます。 ●卒業後、優秀者には制作援助金として月5万円が1年間給与されます。	課外学習で好きな科目をいくつでも無料で受けられます。 ●実践英会話講座 ●コンピュータ・グラフィックス基礎講座 ●一般学習講座（英語・数学・国語・理科・社会）

※共同寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン有。

平成6年4月生受付中

1 氏名（フリガナ）
2 住所 〒TEL
3 4年令
4 5学年（職業）
5 6希望科

案内書セット無料送呈

（セット内容）　各科案内、説明ビデオ、要項、願書、コミックガイド、案内テープ
※左のハガキの中の項目を明記して下記へ送って下さった方に、案内セット無料送呈。

無料一日体験入学日程・お気軽にどうぞ

東京校	大阪校	仙台校	ひがし校	八王子校	札幌校
〈平成6年〉 1月16日㈰ 2月27日㈰	〈平成5年〉 12月23日㈭ 〈平成6年〉 1月23日㈰	〈平成6年〉 2月20日㈰	〈平成5年〉 12月12日㈰	〈平成5年〉 12月12日㈰	〈平成6年〉 1月30日㈰

名古屋校	福岡校
〈平成5年〉 12月19日㈰ 〈平成6年〉 1月15日㈯	〈平成6年〉 2月11日㈯

※体験入学ご希望の方はTELかハガキで右記へ。説明書送呈

■東京校 本部受付

本部
〒151 東京都渋谷区代々木1-57-3-PK12
☎(03)3378-8999（サーミナ・ハ ヤクココ）で学ぼう
本部・JR代々木駅歩2分、JR新宿駅南口歩5分

つらい学習、逆に面白くした「英語の冒険」大評判

書き下ろしたものだから、内容の面白さに引き込まれて、英語の勉強がやめられなくなるのも無理はない。

そして、朗読を担当しているオーソン・ウェルス氏。こちらは説明の必要はあるまい。『市民ケーン』『第三の男』の名演はあまりにも有名だ。で、朗読に関しては、ラジオで『火星人来襲』を企画、制作、演出し、自らニューヨヤスターを演じアメリカ人をパニック状態に陥れたことはいまでも語り草になっているほどだ。

この『イングリッシュ・アドベンチャー』の評判が口コミで広がり、いまや同事務局には、全国の高校、大学、官庁、それに図書館や銀行など民間会社からの申し込みも相次いでいるモテっぷりだという。

"冒険"開始はすぐできる

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また、途中で退会することも自由。

入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4、000円、CDの場合は4、500円（税別）。

初級コースの『ドリッピー』も初中級の『コインの冒険』も中級の『追跡』も12カ月、12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお『ドリッピー』を終えると2年目コースとして自動的に『コインの冒険』に、『コインの冒険』から入会した人は自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

電話でのお申し込みは、

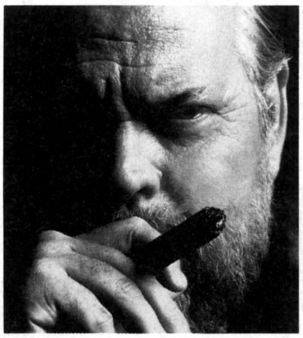
東京03(3464)1010

東京 03(3496)6666
札幌 011(631)7777
仙台 022(265)5555
名古屋 052(971)2222
京都 075(701)6666
大阪 06(452)2222
福岡 092(831)3333

日本全国フリーダイヤル
0120—077077
FAX 03(3780)6385
電話は休日も受け付けています。

〒150 東京都渋谷区鉢山町15—5
アカデミー出版

オーソン先生知らぬは一生の損！



◀オーソン・ウェルス氏

味のある歌なら何度聞いてもいいものだが、下手な歌には耳をふさぎたくなるもの。英語を習うときも同じで、教える人の語り口、キャラクターが学習の成果に大きく影響する。

これは、言葉は結局音だからだ。外国語を覚えるということは、新しい音を脳に刻むことである。語り口が印象深いほど、そして声がよく響くほど、覚えるべき言葉は脳に定着する。

聴けば聴くほど味の出る、世界の名優オーソン・ウェルス先生の語りがそれを証明してくれる。英語マスターを目指す人、一度自分の耳で確かめてみたまえ。

今まで思うように成果が上がらなかった人も、途中で投げ出してしまった人もフレッシュな気持ちで耳を傾けてみよう。

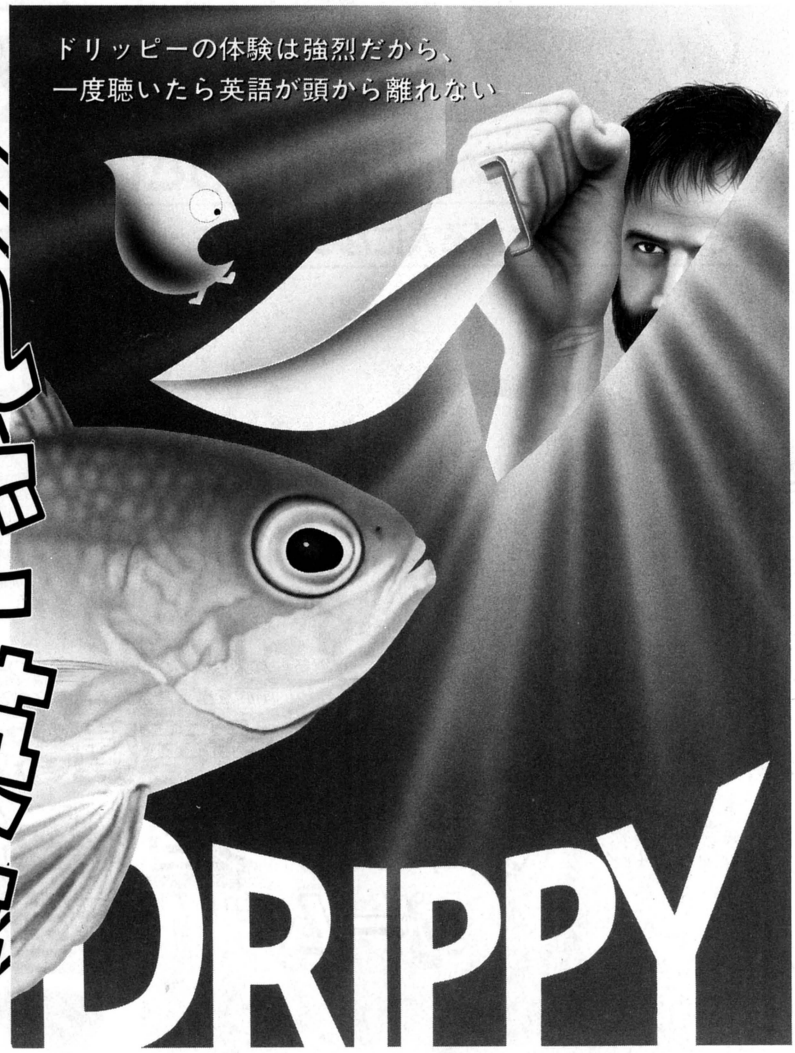
楽しくて眠れない！

★ヒアリングも自然とできるし、文章も意識しなくても頭にインプットされてしまうんですね。勉強というプレッシャーもなく、むしろ楽しんで、つい夜ふかししてしまう毎日が続きそうです。

★何回聴いてもおもしろく迫力があります。まるで映画でも見ているようで、とても劇的です。また音楽がとてもよく、その時その時の音楽にあわせて英文、英単語がスイスイ頭に入ってくる感じがします。

★自分でもビックリするくらい英語の成績がＵＰしました。（学年１位になっちゃいました！）

これで英語ペラペラ



「激しく面白い。単語、話し方がビシビシ頭に入るぞ！」かつて、これほどの賛辞を得た英会話教材があっただろうか。まさに、日本における英語教育の革命である。一度でも耳にすればもうやめられぬという『イングリッシュ・アドベンチャー（EA）』とはいったい何なのだ。

『イングリッシュ・アドベンチャー』に入会した人は、驚くなかれ、170万人を突破。しかも、ここへきて会員の数は増加の一方だというのだから、いかに教材が素晴らしいかがわかろうというものだ。

「何度聴いてもあきない、というのは本当だった」という人。「毎月送られて来るのを楽しみにしています。この教材は大事にして、私の息子（生後6カ月）におくります」という人。

「EAのおかげで自分はたいへん有意義な1年間だった。内容が面白いし、それに安すぎる程の値段だ」という人。

ことほどさように、会員のすべてが大満足しているという。いまごろ能書きをたれることなど、時すでに遅く、皆さんはとっくに評価をお聞きかもしれないが「どうしようかな？」と迷っている人に、ちょっぴり内容やシステムを紹介しておこう。

『イングリッシュ・アドベンチャー』は、アメリカで最も人気の作家シドニィ・シェルダン氏が書き下ろしたテキストを、これまた名優のオーソン・ウェルス氏が朗読したもの。

「なんだ、それだけのことか」と思うのが知らない人の浅はかなところ。内容が傑作なのだ。

シドニィ・シェルダン氏のこれまでの全12作品は、いずれも世界的な超ベストセラー。ことごとく映画、テレビ化されているようにことでも証明されているように、「読みだしたらやめられない」波乱万丈のサスペンス。「シェルダンを読んで徹夜した？　しょうがないよ、彼の著作の表紙には魔法の糊が貼ってあるので、一度開いたら読み終えるまで閉じられないもんな」とアメリカ人がジョークをいうほどの面白さなのだ。

その名人がテキストを特別に

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。

そろそろキミも創る人になって、ハマッている人をおもしろがらせてみないか？





■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積された アニメーション技術が ゲーム制作に生きる！



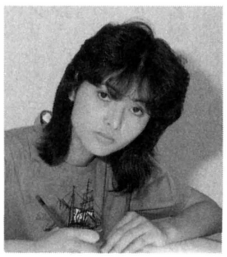


■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'94年度4月生願書好評受付中！
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与月12、0万円)。 学院見学随時可(ＴＥＬにて要予約)。

'94年度生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人・日本漫画家協会賛助会員／社団法人・日本映画テレビ技術協会々員／財団法人・日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9
(ＪＲ中央線水道橋駅より徒歩1分) ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

25~35%OFF
（一部を除きます）
下記表示特価には消費税が含まれております

ハードディスクセール中！

ソフト・サプライの通販専門店

ワールドプロックス

ご注文1万円以上で送料無料！

よいものを、安く、早く、便利にお届けします

ホビーソフト

PC-9801 シリーズ

	定価	特価
あーるぴーじーぎごしょく	5,800	4,100
ああっ女神さまっ	12,800	9,200
アイオブザビホルダーⅡ	12,800	9,800
ATLAS / HD 専用版	10,800	7,700
ATLAS Ⅱ	10,800	8,100
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	9,800	7,000
アマランス Ⅲ	10,800	7,600
アルヴァリーク冒険記	11,800	8,500
囲碁聖天	12,800	9,200
囲碁大将位	12,800	8,500
囲碁大将 V2	17,800	11,900
WINNING POST	12,800	9,200
ウェーブの嵐	9,800	7,500
エアーコンバットⅢ	9,800	7,500
栄冠は君に 3	10,800	8,100
英雄伝説Ⅲ		30%OFF
A 列車で行こうⅣ	12,800	9,600
MS フィールド 2	9,800	7,000
格闘娘	7,800	5,600
ガンシップ 2000	12,800	9,200
キャッスルズ 2	12,800	11,200
COMPANY	9,800	7,000
CAL Ⅲ	8,800	6,300
機甲師団Ⅱ	10,800	8,100
起動警察パトレイバー	12,800	9,200
機動戦士ガンダムアドバンスド/クラシック …各	9,800	各 7,000
〃 リターンオブジオン	9,800	7,000
獅2（将棋）	12,800	10,500
銀河英雄伝説Ⅲ SP	12,800	9,200
〃 SP Kit	6,000	4,300
M&M クラウズオブジーン FD/HD …各	12,800	各 9,800
クラシックロード 2	9,800	8,400
クレイジーボール	5,800	4,100
激闘ソロモン海戦史	9,800	7,000
GE-TEN Ⅱ	12,800	9,200
幻世暦謀	8,800	6,300
現代大戦略 EX	12,800	9,800
項劉記	12,800	9,200
ゴジラ	12,800	9,800
サザンアイズ	14,800	11,400
フルーツバック	6,800	5,200
三国志Ⅲ	14,800	10,600
将棋聖天	14,800	10,600
将棋大将位	9,800	7,000
将棋大将 V 2	10,800	7,200
スーパー野球道 '93	12,800	9,800
スーパーリアル麻雀 FD / HD 版 …各	12,800	各 9,200
スレイヤーズ	12,800	9,200
零戦記	10,800	8,300
ソードワールド PC	9,800	7,000
卒業	11,800	9,100
ダービースタリオン 98	12,800	10,200
対局囲碁 早碁	14,800	10,600
大航海時代Ⅱ	9,800	7,000
誕生 Debut	12,800	9,200
ディーアーク外伝	7,800	5,600
ディアドラム	12,800	9,800
ディファレント・レルム	11,800	8,500
提督の決断Ⅱ	16,800	10,600
〃 SW	17,200	13,200
トキオ	12,800	9,600
独立戦争	9,800	7,000
ドラゴンハーフ	9,800	7,000
ナイツオブザスカイ	11,800	8,500
信長の野望 覇王伝	12,800	9,200
覇王伝 With パワーアップキット	17,200	12,400
覇王伝パワーアップキット	12,800	9,800
ハムレット	12,800	9,800
ファイナルブレイカー	10,800	8,300
フィフスエレメントⅡ	9,800	7,300
ファーストクイーンⅢ	9,800	7,000
ファーランドストーリー	9,800	7,000
プラネッツエッジ	12,800	9,200
ブロックバトラー	6,800	4,900
バイブルマスター	11,800	8,500
ぷよぷよ	7,800	5,600
ブランディッシュ 2	12,800	9,200
プリンセスメーカー 1/2	14,800	11,100
MADARA［マダラ］	14,800	10,600
マクロス	9,800	7,000
マスターオブモンスターズファイナル	9,800	7,500
魔導物語 A 外 S	9,800	7,000
メタルフォース	9,800	7,300
ライフ & デスⅡ	12,800	9,600
ルナティックドーン	10,800	8,100
レッスルエンジェルス 2/3 …各	7,800	各 5,500
レジェンドオブバロア	12,800	9,200
ロボクラッシュ 2	9,800	7,500

PC9821 CD シリーズ

アローインザダーク	12,800	9,600
インビテーション	12,800	9,200
クラウズオブジーン	12,800	9,800
ザ・レジェンド・オブ・キランディア	9,800	7,500
バトルスキンパニック（FD）	12,800	9,800
LIPSTICK.ADV.3	7,800	5,600
Ms. ディテクティブ # 1/2 …各	12,800	各 9,200

X68000 シリーズ

悪魔城ドラキュラ	9,800	7,500
WINNING POST	12,800	9,200
銭鋭伝説	8,800	7,700
クレージークライマー 1.2	5,900	4,900
項劉記	12,800	9,200
コットン	9,800	8,400
スーパーリアル麻雀 PⅡ & PⅢ	12,800	9,200
スターフォース	4,900	4,100
ストリートファイターⅡダッシュ	12,800	9,800
ネメシス '90 改	8,800	6,300
ぷたさん	5,300	4,400
リプルラプル	7,900	6,600

FM-TOWNS シリーズ

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 …11,800		9,100
ATLAS Ⅱ	10,800	8,100
アローインザダーク	12,800	9,600
アローインザダーク	12,800	9,600
インビテーション	12,800	9,200
WINNING POST	12,800	9,800
ウィングコマンダー	10,800	8,100
ヴェインドリームⅡ	11,800	8,500
A 列車で行こうⅣ	12,800	9,600
栄冠は君に 3	10,800	8,100
エルフィッシュライト	7,800	5,800
ガンダムハイパークラシック/デザート …各	9,800	各 7,300
CAL Ⅲ	8,800	6,300
Ku2+	9,800	7,500
クラウズオブジーン	12,800	9,800
項劉記	14,800	11,400
サークⅢ	11,800	9,100
サザンアイズ	14,800	11,400
ザ・レジェンド・オブ・キランディア	9,800	7,500
三国志Ⅲ	16,800	12,900
シャムト TOWNS / Marty …各	12,800	各 9,200
スーパーサッカエア	12,800	9,200
スーパーテマノロジーデモ 1993	3,200	2,500
スーパーリアル麻雀 PⅡ & PⅢ	11,800	8,500
スカペンチャー 4	9,800	7,300
卒業	11,800	9,100
ソフトウェアコンテスト入選作品集 2	3,000	2,500
ソリチュード上巻/下巻 …各	12,800	各 9,200
大航海時代Ⅱ	11,800	9,100
太閤立志伝	11,800	9,100
沈黙の艦隊	12,800	9,200
トキオ	12,800	9,600
人形使い	9,800	7,000
信長の野望 覇王伝	14,800	11,400
VIEW POINT	12,800	9,200
飛翔鼓	8,800	6,300
ふしぎの海のナディア	14,800	11,100
プラネッツエッジ	12,800	9,200
プラネットハーモニー	12,800	9,200
フリーソフトウエアコレクション 6	2,500	2,100
フリコレ MARTY	12,800	2,300
MICROCOSM	9,800	7,300
マッスルボマー	9,800	7,500
Ms.DETECTIVE # 1/# 2 …各	12,800	各 9,200
レッスルエンジェルス/2 …各	7,800	各 5,500

その他

アローインザダーク DOS / V	12,800	9,600
WINNIG POST DOS / V	12,800	9,600
ULTRABOTS DOS / V	8,800	7,700
大航海時代Ⅱ DOS / V	9,800	7,300
独立戦争 DOS / V	9,800	7,300
信長の野望 覇王伝 DOS / V	12,800	9,600
SEVEN CITIES OF GOLD	9,800	8,500
SEAL TEAM DOS / V	8,800	7,700

成人向ソフト
（18 歳未満の方はお求めになれません）

PC-9801 シリーズ

亜紀子	7,800	5,600
あゆみちゃん物語	6,800	4,900
AH-AN1	6,800	4,900
暗黒千年王国	7,800	5,600
if 2	7,800	5,600
ENGAGE ERRANDS	7,800	5,500
エンジェル	7,800	5,500
Oh! Pai	7,800	5,500
オール美少女エクストラ	8,800	6,300
学園物語	7,800	5,600
カスタムメイト	7,800	5,500
CAT'S パート 1	7,800	5,600
きゃんきゃんバニー 5 エクストラ	8,800	6,100
きゃんきゃんバニープルミエール	7,800	5,500
発断の血薫	7,800	5,500
クイーンオブデュエリスト	8,800	6,300
〃 パワーアップディスク	4,800	3,400
クイーンオブデュエリスト外伝	8,800	6,300
くるくるパーティ	7,800	5,500
CRESCENT	7,800	5,500
黒猫館	9,800	7,500
GOKKO Vol.1 / 2 …各	7,800	各 5,600
珍楽まんだら	7,800	5,600
コレクター D	6,400	4,600
〃 番外編	7,800	5,600
JYB（ジャイブ）	7,800	5,500
シャングリラ 2	8,800	6,100
雀ジャカ娘（成人向）	7,800	5,500
スエスペリー大戦略Ⅱ	7,800	5,600
雑か・・・スペシャル	6,800	4,900
DALK	6,800	4,900
ていんくる	7,800	5,600
デンゲキデビジョン	7,800	5,600
天使たちの午後 VI	8,800	6,300
DEJA Ⅱ（成人向）	8,800	6,100
DEMON CITY	7,800	5,500
電話のベル 2	5,800	3,900
DOR / DOR2 / 3 / SE …各	6,800	各 4,900
DOR SE '93	8,800	6,300
同級生	8,800	6,100
突撃ばっこんストリート	8,800	6,300
ドラゴンナイトⅢ（成人向）	7,800	5,500
ヌーク 2	7,800	5,600
Nooch Ⅱ	7,800	5,600
NOVA	7,800	5,600
VIPER-V6 / V8 …各	6,800	各 4,900
HALF PIPE	7,800	5,600
ハイスクールウォー	8,800	6,300
牌神遊戯	7,800	5,600
花と散るらん	7,800	5,600
バンパイアハイすぐーる	8,800	6,300
ピンクソックスマニア 1 / 2 / 3 …各	4,800	各 3,400
VG	8,800	6,300
ぷろすちゅーでんと G	6,800	4,900
ポイズンニードル	7,800	5,600
ポンロン戦士サニーナの伝説	7,800	5,600
マーシャルエイジ	7,800	5,600
メタルアイ	8,800	6,100
もっこりまん	7,800	5,600
妖幻法学	6,800	4,900
妖獣戦記 A.D2048	8,800	6,300
落第天使コロン	7,800	5,600
ランスⅣ	8,500	6,100
ワーズワース	8,800	6,100

PC9821 CD シリーズ

アルキルフォス	6,400	4,600
エンジェル	7,800	5,500
コレクター D	6,400	4,600
コレクター D 番外編	7,800	5,600
DOR ベストセレクション 上/下 …各	9,800	各 7,000
DOR SE	6,800	4,900
DOR SE '93	8,800	6,300
プランマーカー	9,800	7,000
麻雀幻想曲Ⅱ	7,800	5,500
ムーンライトちゃんリンしゃん	6,400	4,600

X68000 シリーズ

if 2	7,800	5,600
Oh! Pai	7,800	5,500
CRESCENT	7,800	5,500
シャングリラ 2	8,800	6,100
天使たちの午後 VI	8,800	6,300
DOR SE '93	8,800	6,300
ぷろすちゅーでんと G	6,800	4,900

FM-TOWNS シリーズ

あやよさん 1-2-3	6,800	5,200
あゆみちゃん物語	6,800	4,900
亜紀子	7,800	5,600
アリスの館 CD / 2 …各	6,800	各 4,900
if 2	7,800	5,600
エンジェル	7,800	5,500
オール美少女エクストラ	8,800	6,300
Oh! Pai	7,800	5,500
CAT'S パート 1	7,800	5,600
きゃんきゃんバニープルミエール	9,800	6,900
きゃんきゃんバニーエクストラ	8,800	6,100
クイーンオブデュエリスト	9,800	7,000
CRESCENT	7,800	5,500
Q2 ROM Magazine	9,800	7,000
コレクター D	6,400	4,600
〃 番外編	7,800	5,500
JYB	7,800	5,500
雀ジャカ雀	7,800	5,500
DALK	7,800	5,600
DEJA Ⅱ（成人向）	8,800	6,100
天使たちの午後 VI	8,800	6,300
同級生	8,800	6,100
透明人間	7,800	5,600
闘神都市	6,800	4,900
DOR / DOR2 / 3 / SE …各	6,800	各 4,900
DOR ベストセレクション 上/下 …各	9,800	各 7,000
DOR SE '93	8,800	6,300
NOVA	7,800	5,600
はっちゃけあやよさん 4	5,800	4,300
プランマーカー	9,800	7,000
ぷろすちゅーでんと G	6,800	4,900
プレミアム / 2 …各	7,800	各 5,600
星の砂物語Ⅱ	8,800	6,300
麻雀幻想曲Ⅱ	7,800	5,600
ミラージュ	8,800	6,600
メタルアイ	8,800	6,100
妖獣戦記 AD2048	8,800	6,300
ワーズワース	8,800	6,100

上記は取扱製品の一部です。88 / MSX も OK。

実用ソフト

遊名人 Fine	10,600	マルチペイント お楽しみセット	14,100
ユーカラ WAVE	6,800	PCA 会計らくらく個人編	63,800
一太郎 Ver.5	44,500	PCA 会計 EX	97,500
一太郎 Ver.4.3	37,800	CCT-98 Ⅲ	15,000
一太郎 Dash	25,800	まいとーく for WIN	19,600
松 V.6	35,800	Easy Fax	12,800
VZ エディタ	7,500	DISKX Ⅱ 2.1	9,200
MIFES V.5	27,400	WX Ⅱ -WIN V.2	6,500
MIFES for WIN	18,200	WX Ⅱ +V.2.5	66,500
ATOK8	11,500	AFTER DARKV.2	7,300
筆まめ V.4	9,800	爆勝馬券 HD	21,600
遊名人 V.5.0	23,800	MS-WINDOWS3.1	14,800
遊名人 V.5.5PRO	48,800	MS-DOS3.3D 基本セット	7,500
毛筆わーぷろ Jr.	21,800	MS-DOS3.3D 拡張セット	6,300
毛筆わーぷろ Sr.	48,900	MS-DOS 5.0A 基本セット	8,000
三四郎	27,400	NAGDRV2（X68K）	2,300
WORKS	21,000	ノートンユーティリティーズ 2	9,500
ファジー家計簿	9,200	MAXLINK V.2 マルチパック	18,800
てきぱきマム 3（家計簿）	7,000	WIZARD V3	15,300
ACT GIGA（9821）	18,500	V3 レポート	1,800
マルチペイント	10,600	ゆどうふ	11,200
		てっちり	11,200
		ファイラー大百科	8,800

アクセサリー/周辺機器

商品名	定価	特価
［マウス］		
● NEOS		
MS-50L（200 カウント）	4,800	2,500
MS-70HR（400 カウント）	8,000	4,800
MS-70AUTO（100-400）	11,000	6,500
●スピタル		
X68 マウス IVR-68	9,800	7,500
TOWNS マウス IVR-FT	9,800	7,500
●アーベル		
マウスパッド（アクリル）M	2,400	1,800
マウスパッド（ソフト）	1,000	800
［ケーブル］		
●アーベル		
PC プリンターケーブル 2m	3,500	2,400
〃 3.5m	4,800	3,600
セントロケーブル 2m	5,800	4,300
NOTE 用プリンタケーブル	6,500	3,000
RS-232C 1.5m ストレート/リバース …各	3,900	各 2,900
アナログ RGB ケーブル 1.5m	4,300	3,000
PC98 キーボード延長ケーブル	2,500	1,800
マウス/ JOY 延長ケーブル	1,000	700
［TV フィルタ］		
●アーベル		
ビッグゲーマー	1,500	1,100
新）スカイアイ	3,500	2,600
新）スカイアイ EM	22,000	16,500
［クリーナ］		
●アーベル		
ウルティマ OA クリーナ 150cc	1,500	1,100
ウルティマ OA クリーナ 300CC	2,800	2,100
ディスクヘッドクリーナー 5"/3.5"	1,500	1,100
［アダプタ、その他］		
●マイコン		
XMD-3 メガドライブ RGB	6,900	5,800
XHE-3 PC エンジン JOY アダプタ	2,500	2,100
XAV-1S 15KHz-S 変換ユニット	8,100	6,800
XPC-1V 98 スキャンコンバータ	41,800	35,500
XVGA-1V 多機種対応スキャンコンバータ	69,800	59,000
●アーベル		
キーボードシリコンカバー 9821 / BA / BX	2,800	2,100
コンピュータ/プリンタ切替器	3,900	2,900
RS-232C 切替器	4,900	3,600
アナログディスプレイ切替器 1:2 2:1	4,900	3,600
［フロッピー］		
● TEIJIN		
フロッピー 5 インチ 10 枚 + 1		700
フロッピー 3.5 インチ 10 枚 + 1		1,500
●マクセル		
フロッピー 5 インチ 10 枚入り		800
フロッピー 3.5 インチ 10 枚入り		1,700
●アーベル		
フロッピーケース 5 インチ 100 枚用		1,500
〃 3.5 インチ 80 枚用		1,500
●東京ニーズ		
フロッピーケース（引出し式）5" 180 枚用		3,800
〃 3.5 インチ 150 枚用		3,800

お申し込み方法

●〈注文書〉 商品名・機種・メディア・仕様等の必要事項の他、お客様の〒番号、ご住所、ご氏名、年齢、電話番号、送金方法を必ずご記入ください。

●〈お支払い〉 「代金」に送料 600 円を加え、下記方法にてお送りください。

ソフトは機種・メディア（5"/3.5"）をお忘れなく

①［銀行振込］ 三和銀行 上前津（かみまえづ）支店 （普）3575257

②［郵便振替］ お近くの郵便局より、名古屋 9-459 宛てご送金ください。注文書は振替用紙裏面の通信欄がご利用いただけます。「通常払」の場合は少々到着が遅れます。

③［代金引換］ 電話または注文書に「代引希望」を明示。手数料 500 円（送料別・代引き 3 万円以上は 800 円）

④［現金書留］［郵便為替］ 注文書は同封してください。

発送は、「代金引換」の場合を除き、ご送金後となります。

1 週間程度でお届けします。但しメーカー品切れ、発売遅れの節はご容赦願います。

特価品、未発売商品などはなるべく代引をご利用ください。上記以外の商品も豊富に取り扱っております。お電話で価格をお確かめの上ご注文ください。

有限会社 ワールドプロックス

〒460 名古屋市中区大須 4-7-13 大須レジデンス 615

TEL & FAX 052-243-3933

［営業時間］ 11:00 ～ 19:00（平日） 日曜・祝日定休
11:00 ～ 17:00（土曜日）

＊1 回の発送が 1 万円以上の場合、送料はサービスいたします。

＊お客様の都合で代引き便をお受取にならない場合は、往復送料等実費を別途ご請求いたします。

＊返品・キャンセルはお受けできませんのでご了承ください。（新作予約分を除く）

＊ソフト/ハード共ベテランスタッフがご相談にお答えします。お気軽にお電話下さい。

■ 12 月 30 日～1 月 3 日までお休みいただきます。

一刀両断 BOOK&GAME TOP10

今月のターゲット!

今月のお薦めはBOOK部門第5位の「妖魔夜行 真夜中の翼」。兄弟誌コンプRPGでシェアードワールド・ノベル・シリーズとして連載されていた秀作のアンソロジー集だ。

来年早々TRPGが発売されることも決定しているし、今のうちに読んでおくと重宝すること間違いなしだ!

本格的な寒さが到来したけれど、BOOK&GAMEの情勢は相変わらず熱気いっぱい! 今月も読者のための情報コーナー(BOOK&GAME TOP10)は、最新の確かなデータをキミたちのもとへお届けする! 最大限に利用してキミが探しもとめている作品を見つけてくれたまえ!!

混戦の中「スレイヤーズすぺしゃる⑤」がトップに!



◀シリーズも第5弾を迎えて、ただいま絶好調の「戦え! ぼくらの大神官」●富士見書房 ☎03-3263-5375

第1位となった「戦え! ぼくらの大神官」は、おなじみ「スレイヤーズすぺしゃる」の第5弾。相変わらず神坂一ワールドの人気爆発といったところか。痛快無比なユーモア・ファンタジーは今回も好調である。

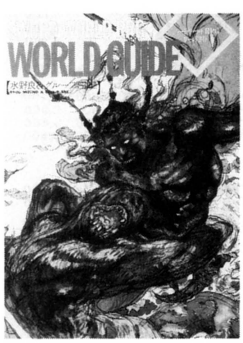
第2位の「野望は暗闇の奥で」は、これまたシリーズ作品「〈卵王子〉カイルロッドの苦難」の第5弾。イルダーナフに愛想をつかされ、ミランシャと2人旅をつづけるカイルロッドに新たな刺客が襲いかかる。その中でカイルロッドは自分自身にかかわる謎に直面し、物語は風雲急を告げていく……。続編の気になるところだ。

先月に引き続いて、シリーズ作品群が好調なランキングを見せている中、栗本薫の「カレーヌの邂逅」と火浦功の「ウィークエンド・ひーろー」が健闘を見せてくれているので、来月の動向に注目したい。

BOOKS TOP10

1	スレイヤーズすぺしゃる⑤ 戦え! ぼくらの大神官	●神坂一 富士見ファンタジア文庫 500円
2	〈卵王子〉カイルロッドの苦難5 野望は暗闇の奥で	●冴木忍 富士見ファンタジア文庫 470円
3	灼熱の竜騎兵 PART3 太陽系の風	●田中芳樹 富士見ファンタジア文庫 430円
4	カレーヌの邂逅	●栗本薫 ハヤカワ文庫JA 460円
5	妖魔夜行 真夜中の翼	●友野詳他 角川スニーカー文庫 500円
6	天冥の剣④	●若木未生 集英社コバルト文庫 350円
7	ウィークエンド・ひーろー	●火浦功 ログアウト冒険文庫 630円
8	混沌の夜明けII	●清松みゆき 富士見ファンタジア文庫 500円
9	ぼくの女神さま	●とまとあき 角川スニーカー文庫 470円
10	恋 ーRENー	●花衣沙久羅 集英社スーパーファンタジー文庫 450円

ソード・ワールド作品が1、2位を独占!!



◀数カ月ぶりにみごと一位に返り咲いた「ソード・ワールド ワールドガイド」●富士見書房 ☎03-3263-5375

今月1位を獲得した「ソード・ワールド ワールドガイド」は発売からすでに数カ月をへているが、ここにきて急激に売り上げを伸ばしている。これは小説のアンソロジー集と、夏前に発売されたスーパーファミコン版による影響が大きいと思われる。第2位の「ソード・ワールド マスタースクリーン」もまた同様だろう。

そんな中で、健闘を見せたのが第3位、ミニRPGが6本も収められた「RPG福袋'93」だ。1冊のルールブックの中にB級ホラーや魔女っこもの、変身ヒーローものなど幅広いジャンルのRPGが収録されたアンソロジー集で、買い得感が高い。

先月1位と2位を占め、注目を集めた「真・ウィザードリィ」や「真・女神転生」などのコンピュータRPG原作のTRPGも、6位と8位に転落。新風が吹き込まれるのもなかなか難しいようである。

GAMES TOP10

1	ソード・ワールド ワールドガイド	●サプリメント 富士見書房 1262円
2	ソード・ワールド マスタースクリーン	●サプリメント 富士見書房 1456円
3	RPG福袋'93	●TRPGアンソロジー集 ホビージャパン 1748円
4	クリーチャーズ&トレジャーズ	●サプリメント ホビージャパン 3000円
5	メタルヘッド(新装版)	●TRPG ホビージャパン 4500円
6	真・ウィザードリィRPG	●TRPG アスキー 1942円
7	ソード・ワールドSFC PC100のシナリオ	●シナリオ集 角川書店 2980円
8	真・女神転生	●TRPG アスキー 1942円
9	ナイル帝国	●サプリメント 新紀元社 2233円
10	シンキング・イン・ザ・ストーム	●モジュール ホビージャパン 2000円

(集計期間:10月8日~11月7日)

調査協力店 ●書泉ブックマート ☎03-3294-0011 ●駿々堂Version99店 ☎06-353-4011 (担当:門/西川) ●喜屋本店 ☎03-3391-6468

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

祝・ご結婚のハガキ殺到！（笑）　一人さびしい30女ネタに代わり、
これからは"ダンナ"ネタで攻めまくる（？）みかん先生におたよりを。



たたかえ！おたより人 賀正

㋐パンパンパン（クラッカーの音。悪いか）A HAPPY NEW YEAR!!　きゃーっパチパチパチパチ。皆さんご静粛に。新生ひろばのコーナー1周年を迎え、コンタ・ぷりんは、今後もいっそう精進を重ねる所存であります。投稿人の皆々様、'94年もよろしくねん。おいコラ受験生！　受かれよ。

㋵さて今月は、皆様のご質問に一気にお答えします。まずはこの方。

コンタさんぷりんさんこんにちは。投稿のことで質問です。以前、「まとめて送ってOK」と書いてありましたが、「ひろばのコーナー」以外のコーナー（ロードス商店とか）のもまとめて送っていいのでしょうか。もしOKなら、あて名はどのように書けばよいのか教えてください。（神奈川県　わんころ）

㋵えっと、封筒のあて先はひろばでもロードスでもいいです（どちらでも編集部までは届きます）。ただ、中のイラスト（おたより）には、一枚一枚にコーナー名・PN・住所氏名を書いてください。よろしく♡　では次の方。

毎月楽しく読んでいます。私は「たたかえ！　おたより人」の増ページを希望します。それがムリなら、今までに載った文を1冊の本にして出版してください。お願いします。

（新潟県　此花咲夜）

㋵えっとお〜……。これはご質問ではなくお願いですね。ページ増やしたいのはヤマヤマですが、どーにも私たちの判断ではこればっかりは……。

㋐増ページのためには書いて書いて書きまくって、編集部をおたよりで埋めつくすのだ。そうすればきっと編集長も考えてくれるはず…ですよね（急に低姿勢）。お願いみんな、書いて。



◀宮城県　成瀬珂波
おおっ、セクシーじゃ。映画は観たかったけど行けなかった。シクシク。㋐



▶千葉県　およたま
おめでと！　この号が出るころにはぷりんの妹も母になっていることでしょう。㋵

投稿される方へ

お待たせしました。特製テレカ、ようやく完成！　テレカについては皆様にさんざんご心配をおかけし誠に申し訳なくゴメンナサイ。お約束どおり7月号にさかのぼって発送いたします。「たたかえ！　おたより人」は読者の投稿ページです。内容・形態は不問、年齢制限なし。大マジメから1発ギャグまで熱烈大歓迎、岡林みかん大先生・堀江奈々様へのファンレターもよろしく。イラストはハガキか同等サイズの紙にペンで描いてください（鉛筆は不可）。採用者には特製テレカ進呈、住所氏名お忘れなきよう。あて先：205ページ「たたかえ！　おたより人」係まで。締め切りは毎月25日（必着）。







▶福岡県　漢寿亭族下僕一号
うなぎ登りの宗近人気。さて第2の宗近は誕生するか？　質問はおたよりじんが正解。㊐

ゲーム作り乙ぇ

神様、編集部様、読者様。あっしは22歳の友吉ってケチなやローで。じつは今モーレツに自分でゲームが作ってみたいんでさぁ。ところがどっこい、あっしゃあプログラムってぇやつがまるでわからねえ。BASICやC言語やらマシン語やら、もう何のことやらさっぱり。パソコン買うにしたって、べらぼうに高けぇし、泣くしかない状態なんでさぁ。そこで、BASIC、C言語など、どれにどんなメリット・デメリットがあるのか、プロの方々はどれを使っているのか、パソコンはどの機種がいいのかなど、ゲームを作るのに必要なことをひととおり教えていただきてぇんで。おっとそれから、市販の本でいいのがあったらそいつも教えてくだせぇ。　（東京都　友吉）

ソフト会社かコンピュータ関連会社で働くのが最短の道ってぇやつなんだが…。誰か教えてやってくれい！　㊐

堀江奈々の ぎょーてん負けおしみ日記



●〝また一歩芸能の道に進む〟の巻●

12月です。今月は、私の誕生日&Xmasだから気分はウキウキ。先月号は自信があったんだけど、感性が伝わりましたか？　今月は…。

な、なんと、NHKドラマにこの私が出るという話、皆さん知っていますか？　（知ってるわけないか…）

その名も、土曜ドラマ「五右衛門」。パチパチパチ。大泥棒、石川五右衛門さんの話です。じつは、この原稿も撮影の合間に控え室で書いてます。

今回は、前のドラマと違って、地方ロケが二度もあったり、殺陣や立ち回りがあったりして、元気な私もちょっと疲れ気味です。…シュン…。

最初のロケ地、長野県では、すっごく寒くて、撮影も夜中までかかってしまい、けっこーハードでした。

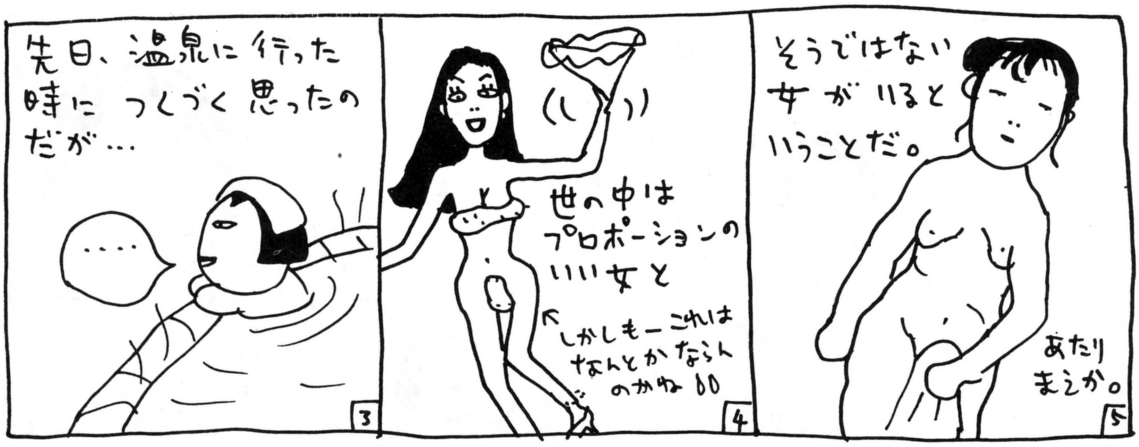
撮影の後、夜、ホテルでテレビを見よーとして100円入れたら、とつぜんエッチ・ビデオが流れ始めたんです。なんか気持ち悪くなってお風呂に飛び込んじゃった。おぇーっ。

次のロケ地、岩手県江刺市では、こんなことないよーにがんばります。

共演は、片岡鶴太郎さん、木の実ナナさん、柄本明さん、財前直見さんと、とにかく個性派が揃ってます。来年1/8㈯夜9時からなので見てね!!



◀文・撮影／堀江奈々。「鶴太郎さんは、最初の印象とすごく違って、雰囲気がやさしくて、大人の魅力を感じました。（ドキドキー）」







◀埼玉県　長尾拓実

志望校でもない大学に行ってイケイケ女を見たとたん、闘志がわいてぶっちぎり、合格。みんなも学校見学するべし。㊊



◀東京都　BLADE☆手伝いらなるてホワイトで消したんならその上に何か書いてくれーい。読めたけど。㊐



◀広島県　毒電波

ぷりんは胃腸薬常用者です。イ○セアとか、サ○ロンとか、おいしいと思う。㊊

うちの子にかぎって(意味なし)

以前うちにかかってきたイタズラ電話は、小学生くらいの女の子が2人、「ああ…そこ、いや…」などと悶えていました。何が目的なんだいったい。色気はないけど、楽しそうだった（次は高校生くらいの少年で頼むぞひとつ。嘘だ）。　（北海道　日暮あきの）

小学生のころ友達とかけたイタズラ電話。クラスの男子のところに「もしもし○○君？　××（とーぜん他の女子の名前）ですけど、好きです。つきあってください」っていうの（ゴメンネ吉田くん石丸くん川辺くん他）。㊊

名前使われた女の子のほうが迷惑だっての！　㊐

ロリコン少年と呼ばれて

10月号の海会将軍さんへ。僕も「ロリコン」と言われます。しかも「せらむんオタク」とも言われています。でも、年下の女の子ってカワイイですよね。ロリコンと言われてもしょうがない気がするけど、年下の女の子が嫌いな男はいないような気がしますよね！　（鹿児島県　B-LIST）

言っとくが、2～3歳下の女の子が好きだからって、そういうのはロリコンとは言わないのだ。え？　小学生が好き？　そ、それは……。ちなみに女子高生に弱いオイラはウッソ・エビンなみに年上も好きで、ナースと婦人警官については……グラゲリ参照。㊐

いいかげんにしなさい。要するに何でもいいんでしょ。㊊

器が大きいんです。㊐

『提督Ⅱ』の発売を祝して

光栄さんへお願い。①空母「蒼龍」「飛龍」のグラフィックは描きわけて。②「伊勢」級は改装前と改装後のグラフィックを出して。③「雲龍」級3番艦「葛城」の速力は32ノットにして。④巡洋艦「阿賀野」「酒匂」を出して。⑤「大鷹」「雲鷹」「沖鷹」「海鷹」の改造4空母も出して。⑥日本の潜水艦を



◀東京都　矢口子

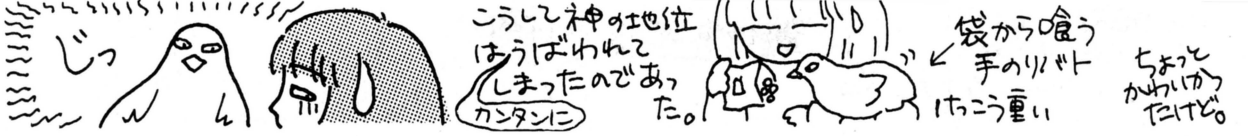
っんとになー。オイラも今月からパソコン貯金しよーかと思ってる。カンケーないけど、塩まんじゅうはまずい。㊐



◀宮城県　鱈ちり五助

モダンチョキチョキズ、電気グルーヴ、すかんち。私ってミーハー？　㊊





もっと増やして(笑)。私は「金剛」級が好き♡　(栃木県　昭一)

…というマニア系ユーザーからのご要求。光栄さんよろしく!? ㋮

猫に小判(?)

先日、家に帰ると母が僕あてに手紙がきている、と言って怪しげな封筒を手渡してくれた。会社名らしきものが書かれているだけで心当たりがないので、母の前でさっそく開けてみると、「全国1億人のAVファンの皆様、突然のお手紙申し訳ございません……」と書かれている。「何かな?」と思い読み進めると、裏ビデオの申し込みらしい。血の気がさーっと引いていった。どうやって僕の住所を調べたのか?

ひどい目にあいました。しかも、「18歳未満の方はご購入できません」などと書かれている。僕はまだ17歳だー!

(北海道　吉田直樹)

タイトルのリスト、笑えたじゃろう(なぜわかる?)。㋮



▶神奈川県　吉野ヤス実
内容が想像できない。ぜひ送ってください。流れるような線のイラストがきれい。㋮



◀神奈川県　みずねこ
初めてナタ・デ・ココを食べたとき、繊維質の強いたくあんのようだと思った。紅茶きのことは知らなかったけど(笑)。㋷

みそ汁バトル

その昔、永谷園のみそ汁「あさげ」と「ひるげ」のどっちがうまいかということで友人と論争になり、最終的に大ゲンカになったことがあります。

(広島県　ティファニーで養殖を)

ぷりんは白みその「ゆうげ」を推薦します。ついでにうなぎの〝肝すい〟は赤だし。ところでティファニーは受験勉強に専念するため休筆するとのこと。さびしいけど、もう少しの辛抱。がんばって必ず合格して、パワーアップして帰ってきてね!(涙) ㋷

さて、常連・月見里耀、超長〜い手紙、写真、テープどーもありがと!

DJのお友達とはどうして知り合ったのか教えてほしいな。METTALICA聴きながら描いたハガキが載せられなくてごめんだけど今年もよろしく。それから休筆宣言をした旧・風月銀太郎も長〜い手紙サンキュ。PN変えたとのこと、新しい名前はいつかハガキでご披露してくれたまえ。㋮



お正月といえば初詣。ふだんは占い嫌いの私がこの間、何げなく引いたおみくじは凶。書いてあることがみんな当たっているような気がするからくやしいじゃない。もうッ、私の運勢は私が決めてやるッ! ㋷





グラフィックゲリラ

…～シルパ～シルパ～シルパ～シルパンザサー♪

（↑近頃コンタは仕事中、初代ルパンのオープニングをエンドレスで歌っている）。
㋭最近サボってたけど、今月はグラゲリのシステムなどについて説明しまーす。
㋮まずペンネームのうしろについているマークは、ぷりんとオイラの２人がその場のひらめきでつけてるよーなもんです。だからってイイカゲンにやってるわけじゃないんで、まあ「ふ～ん」てなカンジで読んでね。
㋭しつこいよーだけどえんぴつ書きはダメっ。できれば色えんぴつもやめてほしい。あと線が細すぎると、縮小したときに見えなくなっちゃうから掲載されにくいよ。

㋜これはうまいのでぜひ載せましょう
◎オリジナリティに溢れていてヨイ！
㋣これには笑ってしまいましたのネタ勝負
㋭心に残るメッセージやお役立ち情報
㋷なんか好きだから掲載しちゃうっ！

▼粛清連合　秋葉原鞠胡㋜　盟主小田切氏の妹君登場。画風が似ている。㋮





▲埼玉県　黒皇子㋷　隣の誰とは言わないが、ブーツと板を一緒に流した人を知っている。㋮



▲岡山県　東城桐人㋜　専門学校はカリキュラムがキツいというが。アームカバーが泣かせるぜ。㋮



◀埼玉県　深沢師生◎　この人物は、恐竜を追っているのか？　勇猛果敢とゆーか、命知らずというか。でも緊迫した感じは出てるよね。㋭



◀広島県　渡辺暁（ホントは海会将軍）㋣　ついにニセ渡辺暁が出現、と思ったら復活コールではないか。オイラたちも待ってるぞ。㋮



◀千葉県　まだまだがんばる◎　ウエストくっきり…うらやましい…。㋭



▶東京都　仲谷直鈴㋜　うむ、そのとーり！　オイラは今どきパンクな奴であーる！　㋮



◀兵庫県　たみ君㋷　印刷にきちんと出れば、筆記具はなんでもいいよ。㋭



▲東京都　三沢秋太郎㋜　手紙は２人ともぜんぶ読んだからね。㋭



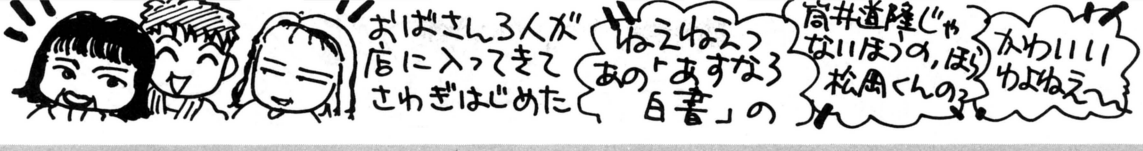
▲新潟県　此花咲夜㋜　みんなも体には気をつけて。㋭



◀大阪府　高田武緒◎　賢そうなヘルハウンド。㋭



◀山形県　田島　港㋜　みなとチャンのイラストは、縮小するとさらにカッチョいい。残りの学生生活楽しくね。㋮





▲徳島県　神無様と蛍の「妖艶童子」◎　グラゲリ、おたより人ともに合作大歓迎だよん。㋮



▲神奈川県　わんころ✙　お待たせしましたが、テレカは順次発送中！　ホントだって。㋭



◀京都府　駿原紫衣㋶　女医さんとか秘書さん(?)とかいかにもインテリ風もいいなあ♪㋭



◀東京都　ショウケン✙　先日、やっとウチの近所の店にもスーパーストⅡが入ったですよ。やった？㋭



▲山梨県　ゆいま㋷　何をかくそう高校の演劇部で「宇宙デ眠ルタメノ方法ニツイテ」をやったことがある。ははは。㋭



◀栃木県　みっく㋵　いいんだよスーフアミがあればそれで。そー思わん？㋭



▲大阪府 風茶㋷　ハードな高校生だなあ。また送れよな。㋭



▲マディーグリフォム団　韓非✙　上下の黒オビが効果的。バックの点描もご苦労であった。㋭



◀東京都　たかひろ✙　読者の皆さん、あんまりぷりんをおだてないように、いい気…バキッ。



▶秋田県　市藤にたか㋷　じ、実は王虎まで行ったことがないのだ…(面目まるつぶれ)。㋭



▲群馬県　戊倭主㋵　うはははははは(笑いすぎ)。ごめん、しかしこれはどう見ても船頭さんだよ～。㋮

ここでとつぜん 橘右京特集！



◀北海道　かずきりんり　同じく北海道の日暮あきのチャンより同様の質問あり。

ひろばデ大戦争

㋭さて、気分一新リセットでポン！　まずは右のハガキにお答えしましょー。

㋮いつもすみっこに載ってる〝RANKING〟は県ごとの掲載枚数によるハガキランキングのこと。その旨書いておいてくれれば、他県への助っ人やオリジナル県の創設および参加も可能ネ。

㋭東京都の河原氷霧さんからは「やっぱり投稿は男性が多いのでしょうか」という質問。それが意外と女性も多いのだよ。ペンネームだとわからないからね。

㋮神奈川県の散位九条朝臣明衡くんからは「文通希望という趣旨で出してもいいのでしょうか」。もちろんOK。人数が増えれば文通コーナーができるかもね。

RANKING

①東京都
②神奈川県
③北海道
③埼玉県
③広島県

おたよりのあて先

〒160　東京都新宿区坂町27ー5　市ヶ谷光風ビル　コンプティーク編集部
「ひろばのコーナー○○」係まで



BOOKS

パズル正解者の中から抽選で、このページで紹介した本をプレゼント。官製ハガキにパズルの解答と欲しい本の題名を書いて「ひろばのコーナー・BOOKSプレゼント」係まで送ってね。

世の中には素晴らしいことがたくさん、それがポン流



誰がために熱血ポンちゃんは行く！
山田詠美著／角川書店／1200円

月刊カドカワに連載されていたエッセイ「熱ポン」シリーズ第3弾である。山田詠美の日常が、奔放なふうでいてしっかりした文章に姿を変えている。ちょっと読むと「だらだら」「飲んだくれて」ばかりいるように見えるが、じつに落ち着いた生活をしているのがわかる。キケンなのは、小説の〝山田詠美的世界〟を追っかけるそこらの勘違い女のほうであり、山田詠美本人は、根本的に至極常識的な感覚を持った人であることが小さなエピソードのひとつひとつからうかがえる。

それにしても驚いたのは、表紙に始まり、どーんどーんと本人のグラビアがあることだ。とにかく迫力のある人である。と思えば、たしか『メイク・ミー・シック』の中にすっぴん（素顔）か、それに近いと思われる写真があり、それがまた無防備な表情でかわいい。〝ポンちゃん〟と〝山田詠美〟、それぞれの読み手が抱くさまざまなイメージや思い入れを許容するキャパシティ、それも山田詠美の魅力のひとつである。

山田詠美の本を読むといつもそうなのだが、無性にお酒が飲みたくなる。お酒がとても甘くキラキラしているもののように感じる。好きな人やおいしい食べ物や好きな音楽、自分の好きなものだけをそばに置き、それを味わいつくすこと。本書には素敵な大人の世界がある。

ごくらくゲームワード

山猫有限会社編／光栄／1300円



ゲーム用語辞典ではない。ゲーム用語をネタに、ゲームライターが繰り広げるゲーム論、裏話、バカ話、ぼやき…ゲーマーにはこたえられない極楽ワールドである。最前線にいる彼らの生身の言葉は温かい。これを読めばゲーム世界が理解できる、というものではないけれど、冒険者の私生活をかいま見るような感じ。水玉螢之丞のウイットに富んだイラストも楽しい。

江戸むらさき特急1

ほりのぶゆき著／小学館／980円



ベッタベタの時代劇パロ。寝てばかりいる眠狂四郎、本当に暴れる暴れん坊将軍、絵日記をつける長七郎……だから何？　という話もあるが。しかしこれを4コマ目でちゃんと笑うのが、時間厳守で出てくる印籠と桜吹雪を見たときの悪人の顔を毎度楽しむ日本人の粋というものだ（何のこっちゃ）。崇高なるマンネリズムと様式美に、あよよい、よよよい、よよよいよい。

このバカを見よ！

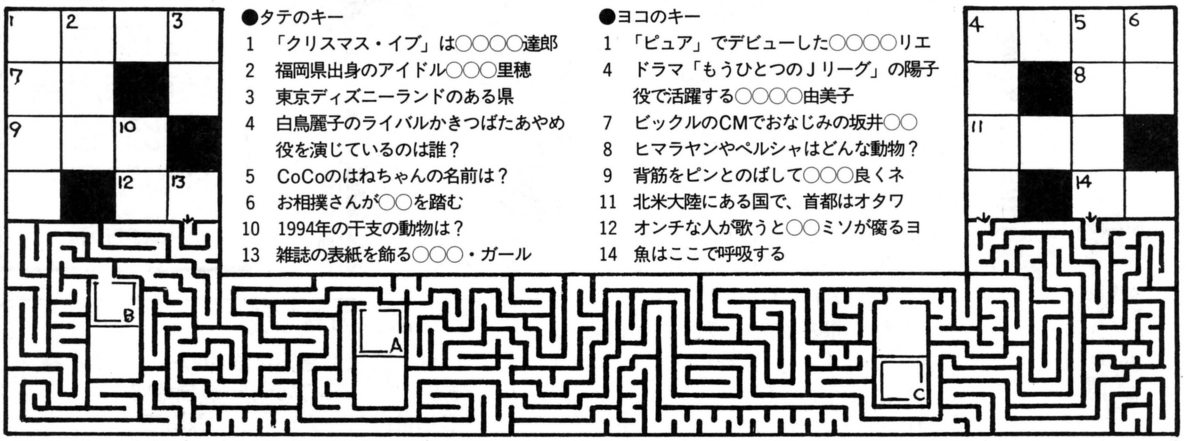
高橋春男著／飛鳥新社／1200円



バカの定義は難しい。広辞苑には「愚かなこと、またその人」とあり、では愚かなこととは何かというと「知能・理解力が乏しいこと」の他に「ばか」とある。わからん。わかるのは「愛している」という意味の「バカ」もあり、また「天才」と「バカ」は同義語だということだ。ここにあげられる500人からのバカを、どれほど多くの人が愛しているかについては今さら言うまでもなかろう。

ダンジョン・クロスワード

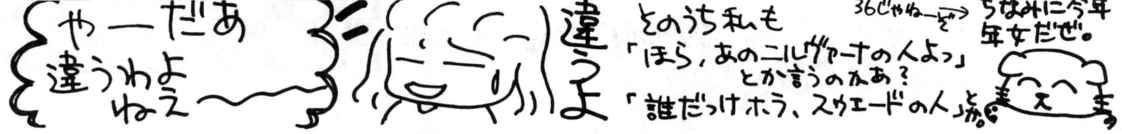
クロスワードの言葉が矢印で迷路につながっているマスは、語尾が迷路の先にある。うまくクロスワードを解いて最後にA～Cを順に読むと、クリスマスに必要なあるモノになるヨ！



●タテのキー
1 「クリスマス・イブ」は○○○○達郎
2 福岡県出身のアイドル○○○里穂
3 東京ディズニーランドのある県
4 白鳥麗子のライバルかきつばたあやめ役を演じているのは誰？
5 CoCoのはねちゃんの名前は？
6 お相撲さんが○○を踏む
10 1994年の干支の動物は？
13 雑誌の表紙を飾る○○○・ガール

●ヨコのキー
1 「ピュア」でデビューした○○○○リエ
4 ドラマ「もうひとつのJリーグ」の陽子役で活躍する○○○○由美子
7 ビックルのCMでおなじみの坂井○○
8 ヒマラヤンやペルシャはどんな動物？
9 背筋をピンとのばして○○○良くネ
11 北米大陸にある国で、首都はオタワ
12 オンチな人が歌うと○○ミソが腐るヨ
14 魚はここで呼吸する

パズル制作：草野公平／11月号の解答：山口リエ



プレゼントのコーナー

クリスマス、そしてお正月。めじろ押しのイベントでワクワクのみんなの心を、さらに熱くさせる今月のビッグプレゼントの数々！



1 新作ソフト発売を記念して、スタジオ・トゥインクル初の18禁ソフト『分裂守護神トゥインクル・スター』を5名に



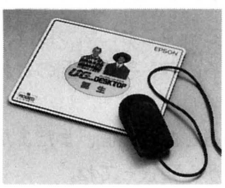
喜・怒・哀・楽それぞれの要素を受け持つ4人の女神がご主人様を守って大活躍！　人気のソフト『分裂守護神トゥインクル・スター』を3.5インチ版と5インチ版、合計5名にプレゼント。ハガキに、希望媒体を明記のうえ応募を。※18歳未満の方は応募できません。
（提供／スタジオ・トゥインクル）

2 12月22日発売の『イースⅣ The Dawn of Ys』のPCエンジンソフトを5名と、ポスターを10名に



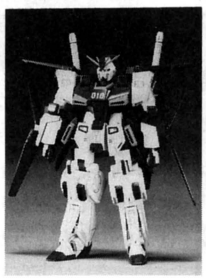
壮大なシナリオとグラフィックの美しさ、画期的なゲームシステムでまたたくうちにファンの心をとりこにし、アクションRPGに金字塔を打ち立てた『イースⅣ』シリーズ。古代王国イースのすべての謎を秘めて始動する、12月22日発売のホヤホヤの『イースⅣ』のPCエンジン版ソフトとポスターをプレゼント。ソフトかポスターか、希望を明記してくれ。（提供／ハドソン）

3 買いやすく、使いやすいパーソナルコンピュータ『UGデスクトップ』の発売を記念して、オリジナルマウスパッドを5名に



使ってビックリの高性能と、業界の常識をくつがえすほどの低価格を実現したパソコンが新発売されたのをキミは知っているか？　手軽に楽しく使える『UGデスクトップ』がそれだ。新発売を記念してのオリジナルマウスパッドを5名に。　（提供／EPSON）

4 テレビアニメ復活を記念して『ガンダムプラモデルシリーズ』を10名に



根強い人気の超ロングヒットキャラクター"ガンダム"。新作『機動戦士Vガンダム』が4月よりテレビアニメで放映され、シリーズとしては7年ぶりの復活を記念して、ガンダムのプラモデル1点をプレゼント。どのモデルが届くかは、当たってのお楽しみ。　（提供／バンダイ）

5 世界的マリンバ奏者、高橋美智子のクリスマスCD『天使のマリンバ』を5名に



清らかなクリスマスの夜を最高にゴージャスな音楽で過ごしたいキミには、マリンバ・プレイヤー高橋美智子のCD『天使のマリンバ』がおすすめ。オリエンタルムードやサンバのリズムを取り入れた、個性的なサウンドがタップリ！
（提供／キングレコード）

6 アメリカで大ヒット『スピンポップ』を30名に



アメリカで子供たちに大モテのキャンディ・マシン『スピンポップ』が日本上陸！　ボタンを押すとキャンディがクルクル回転、なめる手間を省いてくれる。市販の棒つきキャンディを差し替えれば、何度でも使用OKの甘すぎる？　シロモノだ。　（提供／タカラ）

7 『アイドル防衛隊ハミングバード』のライブビデオ「熱狂の"裸・Eve"」を3名と、同時発売されたCDシングル「ロマンスに秒読み」「泣き虫のマーメイド」「だからKISS AGAIN」を3枚セットで5名に



オリジナルアニメビデオ『アイドル防衛隊ハミングバード』が大人気の、まさに飛ぶ鳥を落とす勢いのハミングバード。そのキャラクターボイスを演じる女の子たち（玉川紗己子、天野由梨、三石琴乃、草地章江、椎名へきる）の魅力もバツグンだね。8月に行われた彼女たちの記念すべきコンサートの模様を収録したビデオ「熱狂の"裸・Eve"」と、本気でNHK「紅白～」をねらっている、3枚同時発売されたCDシングルのセットだ。ビデオかCD3枚セット、希望の品を明記のうえ、今すぐ応募だ！　（提供／ユーメックス）


椎名へきる


三石琴乃


ライブ風景♡

応募のきまり

このページに記載されているプレゼントをご希望の方は、P210とP211の間にあるとじ込みハガキを使用して、希望のプレゼント名を明記のうえ応募してね。

「ひろばのコーナー」に対する意見も、待ってるよ！　※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できないこともあります。

ゲームなんでもQ&A

国際難問救助隊



メンバー紹介



太田隊長
4人の個性豊かな隊員のまとめ役。気苦労が多く胃薬が手放せない。



ラインハルト品川
本誌 HowtoWin でおなじみのSLG担当。独特の強気のコメントが売り。



ムーミン百成
ACT担当。理論派を自称するが俗にいうオタクタイプ。裏技にも強い。



いずみ三四
RPG担当。早解きの名手。数多くのソフトの早解き記録の保持者。



アシスタント京子
ほかのゲームはさっぱりだが パズル系には驚異的な強さを発揮。

「はじめてのパズルゲームの質問で京子のやつは大喜びだ。しかし俺様の解答が入らなくなって相当くやしいぞ！」（ラインハルト品川）

『ぷよぷよ』

Q・1 **なぞぷよのもんだい39が解けません。「8連鎖せよ」とありますが6連鎖までしかなりません。どうすればよいのでしょうか。**

（東京都・PN愚者洗濯君）



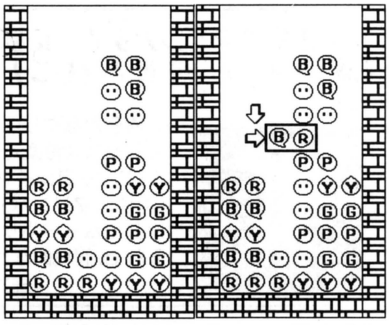
A わあっ。かわいいアルルちゃんを描いてきてくれてありがとう。やっと私の出番が来たようね。パズルゲームは京子にお任せ！

このゲームはメガドライブやゲームセンターでも大人気だから、連鎖のコツなんかを教えておくわね。たとえば同じ色を3つずつ2列縦に並べてその上に隣の色と同じぷよを置いておくとか、4つ同じ色を縦に並べる前に1つ違う色をはさんでおいてそのぷよを消せば、はい2連鎖のできあがり。こんなふうに自分でも仕掛けの勉強ついでに「ひとりでぷよぷよ」をやってみたり、お友達と「ふたりでぷよぷよ」したりするのもいいわね。やっぱりみんなでわいわいやるのが楽しいゲームよね、ぷよぷよって。こんな基本を踏まえて、この面を攻略していきましょうね。

そうね、この面は普通にやっていくと6連鎖までは見つかるんだけど、その後でちょっと困っちゃうのよね。問題は初めに宙に浮いているぷよがいることね。それと失敗したときに残ったぷよを見ると黄色がもう一度連鎖しそうでしょ？　つまりここを注目することが重要なの。だから、最後に黄色が連鎖するように積み上げればいいというわけ。この面は5回目に落ちてくるぷよまでが必ず同じだから、ここまででクリアできるってことに気づけば、あとは実行あるのみ。手順は図のとおりよ。

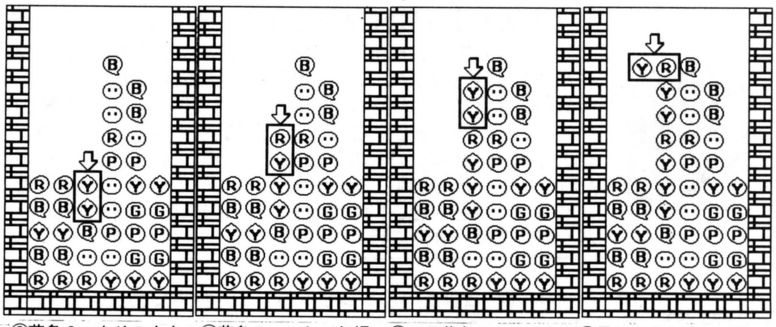
これが終わるとあと11面、まだまだ気が抜けないから頑張ってね。





①まず、これが初めの形でしょ

②で、この間に半分だけ押し込むわけ。



③黄色2つをそのまま落として、その上に、

④黄色3つにして起爆点を作っておくわけ。

⑤この黄色2つをさらに積むのがポイント。

⑥最後に赤を積んで黄色を落として完成。

『PC-9801のサウンドボード』

Q・2 **自分のマシンは、PC-9801BX/U2ですがサウンドボードがついていないので買おうと思っています。最近サウンドブラスターが98にでましたが、これを買ってもいいのですか。**

(埼玉県・PN白狐君)



A サウンドボードの性能はだんだん高くなってきて、最近はNECのPC-9801-86やスピークボードといったものが標準になりつつあります。その状況で海外からやってきたサウンドブラスターはけっこう注目されていますね。性能は今までのサウンドボードよりも高く、うらやましい限りです。ところが残念なことに、サウンドブラスターは既存のサウンドボードの機能を標準で持っていないため、「サウンドブラスター対応」のソフトでしか音が鳴らせません。現在、サウンドブラスター対応のソフトは海外からきたMS-WINDOWSのものだけですので、サウンドブラスターで『プリメ2』の音楽が聴きたい、となると別売の拡張チップが必要になります。そうするとお金もけっこうかかってしまいます。ですから、ゲームの音楽を聴くためであるならば、最初はPC-9801-86といった標準音源対応のボードを買うほうがいいのではないでしょうか。やはり今までのゲームの音楽が聴けないのは残念ですからね。

『魍魎戦記MADARA大金剛輪編』

Q・3 **『魍魎戦記MADARA大金剛輪編』で〝湖辺の都市〟まで来たのですが、その先話が進まなくなってしまいました。〝東の遺跡〟を見つけた後、祭司イニシエイトの継承者が遺跡のどこかにいるのでは、という話も聞きました。**

その先がどういうわけかぜーんぜん進まないのです。何か情報を聞き逃しているのでしょうか？

もうずーっと同じことの繰り返しです。助けてください！

(埼玉県・匿名さん)



A ええとですね、東の遺跡で話を聞いているのでしたらば、一度東の遺跡を離れて東の廃墟に戻ってみてください。状況が変わっているはずです。そこでまわりを探していると聖神邪(セイシンジャ)が廃墟の中で文字を見つけてくれるはずです。ここでチャクラを使いムドラの呪文を唱えてみてください。アガルタの都市の地図は持っていますよね？ 持っていれば、地図のある部分に×印がついているはずです。これが北の遺跡です。この遺跡に行けるようになっているので、そこをめざしてください。

そして北の遺跡に行くと「わー、落ちるぅー」と言って画面がブラックアウトします。こうして落ちて行くとその着いた所はアガルタの地下都市、というわけです。これでまた、話が展開していくでしょう。また気分を入れ替えてクリアまでもうひと頑張りしてみてください。



『スペクター』

Q・4 **マックの3Dシューティング『スペクター』をプレイしているのですが、13面であっというまにやられてしまいます。どうしてやられるのかさっぱりわかりません。教えてください。**

(東京都・細野君)



A 10面あたりから「スペクター」は突然難しくなってしまうのですが、この面もご多分に漏れずちょっと詐欺のような攻撃をしてきます。実はこの面の敵は画面には映りません。ですから一見何もない空間から敵の弾が飛んできます。しかしこの敵はレーダーのほうにはばっちり映っているので、レーダーを見ながら動いていくことになります。そしてサブウエポンを高性能誘導弾にしてうまく敵戦車を破壊しながらムダなく旗をめざして進んでいきましょう。

このあとはさらに敵も激しく攻撃してきますが、負けずに頑張ってください。



採用の方には特製テレカをプレゼント

NOW PRINTING

おたより大募集

ゲームが進まない、パソコンがわからないとお悩みのキミ！ お便りください。悩みが解けてプレゼントがもらえるぞ。

◀あて先
〒160
東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル
コンプティーク編集部
「ゲームなんでもRESQ隊」係行

'94年もガンバルぞ〜の

2月号は1月8日(土)発売！

編集後記

●ゴメン、1月号は特別定価になってしまった。しかしこの30円のおかげで、何人もの編集部員が無事に年を越すことができるのです。という冗談はさておき、これまでなんとかガンバってきましたが、今号はちょっと息ぎれ。その分、中身は濃〜くなっているので、読者諸兄には何卒ご理解のほどを身を伏して……。(辻口雅彦)

●最近、あまり体調がよろしくない。食っても、食っても満腹感がないし、食わなくても、食わなくても空腹感がない。さらに寝ても、寝ても眠い(なんなんだ?)。そんな私の最近の楽しみは、『アローン・イン・ザ・ダーク』と『ウルティマ・アンダーワールド』。そろそろ、家のほうにもPC-9821が欲しいな。(村)

●〈ダイエット通信2〉11月号の本欄で書いた「空腹知らずのダイエット」を紹介しよう。一日の食事を二つに分け、Aパート(朝)で炭水化物(主食)を、Bパート(夜)でそれ以外の栄養をとる。これで減量はバッチリ……のはずなんだが、実際は酒を飲んだりしちゃうんだよなあ。んで、けっきょく某スポーツジムに通うことに…。(暁)

●怠惰な手に悪魔は仕事を与える。最近は週に3、4試合NFLにかまけていた。秋から冬にかけて読書量が減るのは、こいつのせいだな絶対。団子坂にも冬の気配は深まる。家のすぐ近所には、5軒の銭湯があるせいで、赤ら顔の人が道をつれづれ歩くようになった。もう少したつと僕の銭湯癖が再発することだろう。(I)

●TRPGのコンベンションのあと、打ち上げがあった。私は大好きな安田均・水野良両先生のあいだではしゃぎまくっていた。が、そのとき安田先生の「これで化けの皮が4枚はがれた」というつぶやきが……。ニャーン、しまった！　エーンエーン、大魔王サマ(編集長)お許しをカブリモノには自信があったのに……。(R)

●「ハード紹介の担当じゃないんだから、パソコンが使えなくても平気、へーき」と不届きなことを考えていたら、パソコン通信をするハメになってしまった。あれから数カ月。いまだ、たどたどしい手つきでパソコンにさわっては一喜一憂している私は「パソコン通信をやっつけろ！」のいちばんの愛読者かもしれない。(K)

●ある天気のいい日、ベランダのドアを開けてくつろいでいると、そこへ猫が。幼稚園時代、好きな男の子が「猫にかまれた」といって、頭に包帯を巻いてきたときから、猫がキライだった。でも、冬日向に寝ころんでいる彼女を見て相通じるものを感じた。だからといって、私は男の子の頭にかみついたりしないけどね♡(純)

●先月、今月と別冊付録を担当し、編集部連続宿泊記録を更新中！　おかげで某「○一○一○一○」を2回も見逃してしまったじゃないか〜！仕事は全然減らないし、(私事だけど)年末の某一大イベント用の作品も手をつけられずにいる。こんな僕に、幸せな正月は本当にくるのだろうか、疑わずにはいられない。なむなむ。(ひ)

●諸君は、年末進行というものをご存じだろうか。ご存じない、嗚呼、それは大変残念である。年末進行、それは……普段よりもずっと早く締め切りが訪れるという、それはそれは恐ろしい現象である……これはもはや社会問題だといえるだろう。怖い……怖い……、来月はさらに怖い状況が襲ってくる……嗚呼……。(真)

●11月某日AM1時。四谷駅前・屋台。行きつけのおでん屋へ行く。日本酒熱燗⑥、翌朝、取材で渋谷にたたねばならない私は、珍しく理性によって帰宅しようとする。タクシーを拾おうと通りに出、顔なじみに会う。再び屋台へ。業よのお。ビール③・日本酒熱燗⑨・冷酒⑪、翌日遅刻。単に私の酒呑みの記録です。(善)

●お初にお目にかかります、流れ者のスーパー純でございます(けっして某酒造会社のまわし者ではございませんのでありしからず)。世の中すっかりサッカーばやり。例にもれず私も川崎のファンでありますが、ごひいき選手は各チームにいるという浮気性。コンプ読者の熱烈応援チームはどこかな？　気になるところだ。(菅)

●鈴鹿にF1見に行ったら、編集部一同、皆ブーイングの嵐。でも読者に還元するから許してほしいなっ。「編集部F1係」あてに、F1が好き！と書いて送ってください。抽選で3名様に私が撮った(笑)F1写真をプレゼント！(ハ)

猿の編集部日記

コンプ編集者たちの偽りなき真実を伝えようということで、先月から始まったこのコーナー。だが、しょっぱなからいきなり「オメー日記になってねえぞ」と編集長にカツをいれられることになるとは……。ふん、まあいいわい。×月×日と文頭に入れなければ日記とわからぬ未熟者は相手にしないでとっとといくぞ。で、今月のお題は「我が道を行く」。

●(村)氏が先月号のこのコーナーを読んでいわく「もっと過激かと思ったら、たいしたことないね」と不敵な発言。バケツ1.5杯分カップメンを毎日食べていると、こうも図太い神経の持ち主になれるのか……。彼はその食生活のおかげか、「完版村上」の名で、今月ついに前人未到の3カ月連続完版という、異例の大記録を打ち立てた。パチパチ！(コンプ禁止用語集1・完版…完全版下の略。説明するとややこしいが、とにかく編集人としてサイテーなこと。詳しくは出版関係の人に聞くとよい)実は禁句ではないが、担当者が宣言することは死を意味する。使い方としては「(真)さん、今度完版だったら普通自腹かホされるよ」など。

●(純)さんのようなまじめで働き者の女性が、まさか編集後記嘘つき告発第1号になるとは…実は彼女、本当は猫にかみつくのである。よく鉛筆をかじるクセのある人がいるが、あれと似たような症状。阿佐ヶ谷近辺で猫を飼っている人は気をつけよう。

●(八)クンは今月編集後記に初登場のライター。編集(ひ)氏の……(編集部注：以下57文字分の原稿は、(ひ)氏の圧力により削除。来月このコーナーがなくなっている場合は、彼……いや猿の身に「何か」が起こったと考えてほしい〈笑〉)。彼らがいるだけで、編集部内はムシ風呂状態。

と、いうことで今月はこれでオシマイ。しかし今回はたった3人か……。ま、これもすべて(村)副編の責任だな。次回も続くのかなあ、そろそろ編集部の連中から圧力がかかってきそうだな。ま、オイラの家に銃弾を撃ち込むのだけはやめてちょ〜だいな。

コンプティーク

1月号

1994年1月1日発行

特別定価580円(税込)

発行人　福田全孝　住所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
編集人　中西千明　電話　編集部：03-3226-3110
編集長　辻口雅彦　　販売部：03-3817-8523
発行所　角川書店　　広告部：03-3817-8425
　　印刷所：凸版印刷株式会社

Ⓒ Kadokawashoten 1994

雑誌コード　13977-1　Printed in Japan

STAFF

Contributing editors
㈱シーメディア　㈱HAL情報サービス　㈱白鳳社　㈲N.E.O.

Writers
中村泰宏　比嘉直哉　石田真也　高橋和広　下山嘉彦　梅木宣彦　細田浩　芦部聡　島口奈美　林幸徳　八幡太郎　志水幸生　㈱シーク・イシバシ(後藤依子・横田博美)　㈱ランクアップ(関口浩美)　岸川靖　小黒祐一郎

Photographers
インタニア　渡辺健策　下山嘉彦　細田浩　羽根正人　野岸泰之　㈲フリーポート

Illustrator
内村かなめ

Designers
BERTH(菊地博徳・高田牧子)　荻原多万亀　ビット　スタジオ・とき　柴田事務所　オールタゲザ(鈴木博)　ミュゼ(飯野裕子)

第1付録
クリエイティブコンセプト(根元眞一・渡辺淳子)
重松久美子

Proofreading
羽賀範子　山本知恵子　山角広

COMPTIQ IS PUBLISHED MONTHLY BY KADOKAWA PUBLISHING CO., LTD., 2-13-3 FUJIMI CHIYODA-KU TOKYO JAPAN.
COPYRIGHT C 1994 ALL RIGHTS RESERVED REPRODUCTION IN WHOLE OR IN PART WITHOUT PRIOR WRITTEN PERMISSION BY THE PUBLISHER IS STRICTLY PROHIBITED.
IF YOU WISH TO USE IN WHOLE OR IN PART. FOR REPRODUCTION OR PUBLICATION OF ANY EDITIONS OUTSIDE JAPAN, PLEASE FORWARD INQUIRIES TO ONE OF THE FOLLOWING REPRESENTATIVES.
MS. LUCY PETERMARK
C/O TOPPAN PRINTING CO(AMERICA). INC.
680 FIFTH AVENUE. NEW YORK. NY10019. U. S. A.
MR. PATRICK HART
C/O TOPPAN PRINTING CO(HK). LTD. 11 GROSVENOR GARDENS. LONDON SWI. U. K.
MR. YUKIO TAKESHIGE
C/O TOPPAN PRINTING CO(HK). LTD. 22 WESTLANDS ROAD. QUARRY BAY. HONG KONG.

『コンプティーク』1月号プレゼント 応募のきまり

コンプティーク1月号をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。アンケートにご協力いただいた方の中から、抽選で4と207ページのステキな賞品をプレゼントさせていただきます。

左のアンケートハガキ表面のプレゼント欄に、欲しい賞品をひとつ書いて送ってください。ソフト希望の場合は、機種名を、PC-98ソフトの場合はさらに5インチ、3.5インチ、NOTE版のいずれが希望かを明記してください。また、上記以外の本誌今号のプレゼント懸賞には、官製ハガキで応募してください。

締め切りは1月7日㈮(当日消印有効)。発表は4月号(3月8日発売)誌上で。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、本誌今号の他のページの懸賞には、当選できない場合があります。

アンケートハガキの記入例

アンケートハガキ裏面のマークシート欄には、以下の質問について該当する番号の枠内を、HBなどの濃い鉛筆できれいに塗りつぶしてください。間違えて塗りつぶした場合は消しゴムできれいに消してください。マークシート部分は機械で読み取りを行いますので、折り曲げたり、汚したりしないようご注意ください。

ハガキに書かれた内容は、本誌に掲載させていただくことがあります。

●マークシート記入例(鉛筆でご記入ください)

良い例 ■ 悪い例 ／ ✓ ●

1 おもしろかった記事をあげてください(5つまで)

①表紙
②付録1　新作ゲームソフトガイドブック1994
③付録2　'94ロードス島戦記カレンダー
④人気ソフトプレゼント
⑤SOFT TOP20
⑥ハードウェア情報
⑦アーケードゲーム
⑧コンシューマゲーム
⑨レーザーアクティブ・3DO
⑩特集　パソコンゲームってなくなるの？
⑪How to Win
⑫コンプRPG月報
⑬超女王様伝説
⑭TRPGコンベンション'93報告
⑮ゲーム・ザ・ヘブンかわら版
⑯新ロードス島戦記
⑰ロードス島戦記商店
⑱クロちゃんのRPG千夜一夜
⑲ハイパーロボクラッシュ
⑳大福袋
㉑ギアガチャ麗子のゲームすくらんぶる
㉒RX78KIDの収穫
㉓NOW TEK
㉔GMJ
㉕趣味の基板
㉖カルトG
㉗こだわり研究所
㉘ANIME FRONT
㉙コンプティークBBSオンライン
㉚矢野徹の狂乱酒場
㉛オンライン探訪LOG
㉜パソコン通信をやっつけろ！
㉝BOOK&GAME TOP10
㉞ひろばのコーナー
㉟ゲームなんでもRESQ隊
㊱神拳　李酔竜
㊲エデンズ ボウイ〔コミック〕
㊳タスト・ソラーズ〔コミック〕
㊴DARK Princess〔コミック〕

2 つまらなかった記事をあげてください
1 の項目よりお選びください

3 P57〜103のHow to Winの中で、おもしろかった記事をあげてください
(5つまで)

①英雄伝説III　②A.IV.
③ウルティマ　④項劉記
⑤プリンセスメーカー2　⑥アローン・イン・ザ・ダーク
⑦ルナティックドーン　⑧信長の野望　覇王伝
⑨現代大戦略EX　⑩ダンジョン・マスターII
⑪ロボクラッシュ2　⑫Dragon Half
⑬EPIC　⑭ダービースタリオン

4 持っているパソコン・家庭用ゲーム機の機種は？(いくつでも)

①PC-98シリーズ　②PC-88シリーズ　③FM TOWNS
④X68000　⑤MSX　⑥パソコンを持っていない
⑦ファミコン　⑧スーパーファミコン　⑨PCエンジン
⑩メガドライブ　⑪ゲームボーイ　⑫その他

5 本誌以外でよく読む本は？(いくつでも)

①ログイン　②テクノポリス　③ポプコム
④電撃王　⑤パソコンパラダイス　⑥Bug Bug
⑦アイコン　⑧月刊アスキー　⑨マイコンBasicマガジン
⑩ASAHIパソコン　⑪OH! PC　⑫OH! X
⑬OH!　FM TOWNS　⑭コンプRPG　⑮その他

6 コンプティークの購読は

①毎月　②ときとして　③初めて

7 年齢をお答えください

①14歳以下　②15歳　③16歳　④17歳　⑤18歳　⑥19歳
⑦20歳　⑧21歳　⑨22歳　⑩23歳　⑪24歳以上

8 職種・学校

①小学生　②中学生　③高校生
④短大生　⑤専門学校生　⑥予備校生
⑦大学・大学院生　⑧コンピュータ技術者　⑨事務職
⑩営業・販売職　⑪技術者　⑫自営業
⑬教職　⑭その他

9 性別

①男性　②女性

10 パソコンを主に何に使っていますか？(いくつでも)

①ゲーム　②パソコン通信　③グラフィック　④音楽
⑤ワープロ　⑥データ管理　⑦プログラミング　⑧学習　⑨その他

※ご協力ありがとうございました。

冒険ファンタジーコミック
エデンズ ボウイ
連載第2回に期待せよ

この1年間、ご愛読
ありがとうございました。
来年もよろしく
お願い申し上げます。
コンプティーク

超豪華特大付録

パソゲーファン必携！
'94コンプティーク電脳手帖
あなたのパソゲーライフを応援する頼もしい一冊!!

——特別企画——
こんなゲームと遊んでみたい
あのヒトが語る夢のゲーム
「こんなゲームがあったらいいのに」
「こんなゲームで遊んでみたい」——
著名人たちが語る、1週間遅れの初夢

2月号予告

コンプティーク

11月号プレゼント

当選者発表

11月号のプレゼントの当選者は以下のとおりです。今回は、ソフト大プレゼントに、たくさんのご応募ありがとうございました。すごい倍率のなか、めでたく当選されたみなさん、おめでとうございま〜す。今月もどんどん応募してね。

P22　コンプティーク創刊10周年記念　人気ソフト大プレゼント　各10名

●『プリンセスメーカー２』
千葉県／佐脇元　神奈川県／上釜卓也　富山県／東高士　静岡県／松下輝彦　愛媛県／松浦伸昭　大阪府／冨田鯉加　兵庫県／佐藤康紀・吉田裕紀　岡山県／中藤武志　熊本県／小嶋貴英

●『誕生〜Debut〜』
北海道／北島明則　青森県／太田睦　山形県／鈴木友和　神奈川県／赤城康介・浅沼徳幸　富山県／水野真寿美　愛知県／安藤貴行　大阪府／武谷宗　広島県／今村孝司　徳島県／高橋圭

●『項劉記』
埼玉県／島田修・松本聡　東京都／土屋隆之　愛知県／末永弘道・能世祖経・若林広成　大阪府／乾利尚　香川県／川辺弘誠　徳島県／美野良典　宮崎県／川崎剛

●『ああっ女神さまっ』
北海道／佐藤秀次　東京都／筒井浩一・宮崎雄二　新潟県／本田英雄　長野県／久保智由　静岡県／児ノ原尚久　三重県／深谷真彦　大阪府／福本武治・前田幸治　福岡県／山田周平

●『現代大戦略EX』
宮城県／菅原研州・二階堂寛　茨城県／柳澤修　千葉県／鈴木辰徳　東京都／板垣匡英　神奈川県／大滝正裕・久保田裕之　新潟県／木村学　広島県／蒲生恭啓　香川県／大西健介

●『バイブルマスター』
栃木県／菊地雄一　神奈川県／岡本雄・名倉勝也　静岡県／松長貴美夫　大阪府／下方宏一・辰巳正信・山本一仁　岡山県／江田寿子　山口県／吉岡嘉寿彦　福岡県／安松大樹

●『魍魎戦記 MADARA』
茨城県／村田泰章　千葉県／中村成秀・松本正明　岐阜県／平田雅之　静岡県／鈴木正彦　大阪府／福盛克仁　奈良県／田辺伸一　愛媛県／兵頭恵介　福岡県／佐野真一・松川乃司

●『Xak Ⅲ』
北海道／山川洋　茨城県／中島崇教・野口勲　新潟県／竹田将士　石川県／宮本到　大阪府／沼井睦行　奈良県／大野太郎　岡山県／山上聡　広島県／中田智春　愛媛県／三好進祐

●『３×３EYES』
北海道／西田和弘　岩手県／伊藤秀明　千葉県／千田敬郎　新潟県／中村博　長野県／金井聡　愛知県／井上徳孝　和歌山県／井谷将之　鳥取県／生田一秀　岡山県／伊藤誠　福岡県／東上大介

●『ブランディッシュ２』
群馬県／伊藤和憲　千葉県／木村元　愛知県／岩越信一　大阪府／川上泰裕　奈良県／木村陽太郎　広島県／片山和隆・檀上裕之　福岡県／長岡政嘉　長崎県／川上直哉　鹿児島県／六反淳史

P44　「ストⅡターボ」ポスター　５名
福島県／鈴木隆浩　茨城県／浅野真理子　東京都／岩浪正志　岐阜県／大野雅志　京都府／猪飼裕典

P89　ブル中野サイン色紙　10名
北海道／細田利彦　宮城県／加嶋圭　栃木県／嶺井一樹　千葉県／石野博之　東京都／村上裕久　神奈川県／山崎誠　岐阜県／小川直人　大阪府／桜井学　広島県／田中秀明　福岡県／新田貞治

P175『バイパーV10』ソフト　５名
大阪府／旭利絵・宮下かおり　岡山県／高橋覚　広島県／飯塚忍　鹿児島県／新福哲也

P222　BOOKSプレゼント　各１名
●パソコン㊙入門　滋賀県／重田誉樹
●ゲーム・ミュージック大事典　愛知県／横田夕特
●ゴーマニズム宣言①　島根県／宮尾弘明
●亀裂　大阪府／岡崎恭幸

P223　プレゼントのコーナー
●『ロードス島戦記Ⅱ　五色の魔竜』ソフト３名
山形県／石澤敏博　愛知県／横井大祐　福岡県／肥山光夫

●「GUILD HEXPAD」　20名
北海道／天方義宏・猪野元章　青森県／斉藤清一　宮城県／千葉雅世　千葉県／橋本朋宏　東京都／岩﨑進・紺谷和広・中村尚義・嶺正秀　神奈川県／田中大輔・遊佐邦博　石川県／大慶和弘　愛知県／鴨井経佳・佐藤元宣　大阪府／神保文明・谷口一路・松本素之　岡山県／大崎勇樹　福岡県／清水精二　熊本県／泉雄介

●オリジナルF１テレカ　10名
北海道／東雅行　山形県／佐藤伸　茨城県／東ヶ崎勉　大阪府／上原孝宏　兵庫県／市村徹　奈良県／土田勝也　山口県／大上学　高知県／坂本隆　福岡県／矢野令　沖縄県／島袋哲

●ジャパン・ゲームミュージック・ライブ'93オリジナルTシャツ　６名
千葉県／三神明広　神奈川県／原田敬博　福井県／和久浩之　愛知県／水谷創　三重県／森山祐樹　熊本県／田中丈久

●『キングスダンジョン』ソフト　９名
北海道／嵯城裕平　群馬県／廣町有規　東京都／佐久美幸一　福井県／高畑栄幸　愛知県／小野田英友　三重県／樋口孝則　京都府／安土光洋　兵庫県／山村幸嗣　鹿児島県／荒木芳規

●『フォーチュン・クエスト』オリジナルテレカ　10名
北海道／佐藤正康　千葉県／大嶋政志　東京都／大久保成志郎　愛知県／松田正直　京都府／半井清嗣　岐阜県／澤英子　大阪府／奥野由美　山口県／畦森隆久　愛媛県／佐野透　鹿児島県／深港誠

緊急速報!

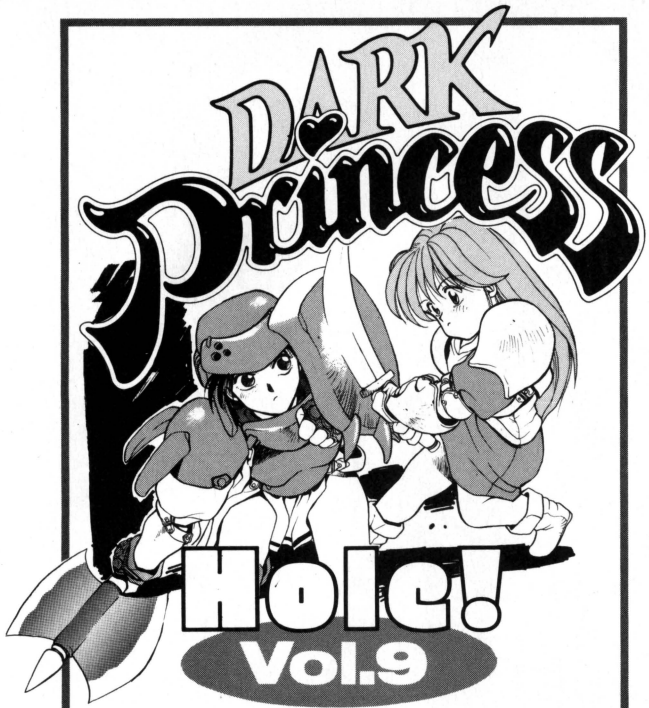
B-univデビュー!!



▲「VIRTUA〜」(CD２枚組3800円/東芝EMI)

ファン待望……元S.S.T.BANDのギター・並木晃一と、キーボード・光吉猛修が新ユニット「B-univ」を結成！記念すべきデビューアルバムは、SEGAが誇るアーケードゲームの代表作『VIRTUA RACING』&『OUT RUNNERS』に決定。12月15日発売のこの２枚組は、B-univのデビュー盤にあたる１枚と、ゲームオリジナル音源を収録した１枚とで構成されている。絶対優良保証!!

さらに、'94年１月19日に、『VIRTUA FIGHTER』シングル盤リリース。２月23日には、『VIRTUA FIGHTER』の３次元ポリゴンCGを、見事に演出した、ダイジェスト・ビデオが……。また、１月13日には、西麻布クラブイエローにて、有料イベント(問シンク☎03-3370-3446)もアリ。真のマルチメディア展開。王者再臨、そして始動!!



本編も新章に突入しましたダープリ。虚々実々の外交戦を展開する両国。今月からこっちも新展開！　さぁ、どうなる、どうなる？

S：**トラジリィ（以下S）**：ふんふん、なかなか様になってきたようね。

タクティクス（以下T）：外交文書の数々ですね☆

S：そーよ。コーナーの顔にしてもらった面目が保てようというものよ。では両国外務省の発行した文書を見てみましょ。

T：まずはタバス公国に共通する言い分ですが、「血縁関係にあったにもかかわらず部隊を派遣しなかったではないか」とは**ライオット・フラーム将軍（埼玉県　PN乱蔵）**と**（埼玉県　黒皇子）**ですね。ごもっとも。



◀青森県：おさない　フィアちゃんのファンなのかな？

S：これに対しあくまでも強国としての面子をかける帝国側は**スッピン＝パラリノプー外交官（佐賀県　PNポンキッキ）**の九州弁攻撃！　なんと、森の竜を使うと脅しまくる！

T：うひぃぃ！　そ、それは……ああ、外交派遣の人間が消沈してしまいましたわ。頑張れ！

S：加護の精霊の戦いに破れたのが原因ね。うまく選択した帝国に分があるわ。

T：むぅ。その間に帝国は着実に戦力を前線に送り込んでくるしぃ。こうなれば……。

S：げ！　何よそれ！　特殊部隊じゃない！　それもゲイ＆ホモ！

T：ほっほっほっほ！　これこそ**勇者スケベード将軍（福岡県　PN変人サボンガー）**の使うブランデンブルク部隊（第2次世界大戦中のドイツの特殊部隊の名前よ）！　私も使って寒気をもよおしてしまいましたわ！

S：だったら使うんじゃない！　ああ、男色家が多いのか？　はたまた担当の趣味なのか？　帝国の前線部隊が混乱状態になってしまうぅぅ☆

T：さて、ここでまともな使節団を送りましょ。**オグマ・ナイツ外交官（京都府　後村寛仁）**による前線司令の更迭。これで前々回の事故はなかったことに。加えて要求金額の20%を渡す。

S：う、こっちにはもう外交官がいない……。しようがないわ、**J＝アイスマン（大阪府　PN司空也）**＆ネーデン残党で王国復活を願う**レタード＝クォールド（大分県　永井智弘）**、**ミタファル将軍（東京都　PNレッドスター）**による通商破壊よ！

T：おーっほっほっほっほ☆　その程度の通商破壊で公国がびくともするものですか！　ナイツ外交官による外交攻勢はまだまだ続くのよ。新たな同盟を受諾することによってさらに40%の金の引き渡し、そして国境兵力の削減まで盛り込んであるんだから！

S：キィ！　くやしいぃ！　帝国の外交官諸君！　もっと外交文書をよこしなさい！

T：というわけで、今月はここまで。タバス公国優勢のうちに来月に続くよ。

S：イラスト郵送遅れてます。本当にゴメンねぇ。

■国王からのコメント■強大な国家にもア（長くなるのでやっぱりカット）。



▶兵庫県：アルフリード　静さん、どうなっちゃうんでしょ？



▶大阪府：NTT　実はこいつも結構人気があるんです☆

崇高なるあて先

〒160東京都新宿区坂町27-5市ヶ谷光風ビル
コンプティーク編集部『ダープリの穴』係
卿らの熱意あるおハガキお待ちしているっ！

■この読者参加ゲームの遊び方■

プレイヤーである貴方はタバス公国、アリン帝国どちらかの国の将軍になって軍を率い、外交を行います。軍の構成はポイント10Pを使って兵士を揃えます（兵士：1、騎兵：2、魔術師：3）。残ったポイントは後方支援になります。

そして外交を展開してもらいます。具体的には兵の配置（どこに兵を配置し、占領を行うか否か）と政策の選択（強硬、穏健、譲歩、中立）し、具体的な条件を提示します。無論、ともに四大精霊（地水火風）の加護を選択します。四大精霊の性質によって有利、不利と展開は変化します。

例　将軍名：ゴンザレス（所属　アリン帝国）
　　魔術師×1　兵士×7　後方支援0
　　精霊：水　外交政策：強硬
　敵の穀倉地帯を焼き払い兵糧攻めにする！

※締め切りは12月31日（当日消印有効）です。


この女は、
私がもらっていく!!
帰してほしくば
天空城(ヴァレンティノ)へ来るがよい!!
静さんが!!


それより大人になるとみんな羽がはえてくるんじゃありませんの??
ふる
ふる
ちがうのよちがうのよ元に戻して…
バ
ン
ふはは…再び登場!!
さんざん無視しやがって!!
ど
お
お
ん


え、もしかして魔法って呪文を唱えないと使えませんの？
じゃ、じゃあ神さまにお願いっ!!てやるだけじゃ魔法は使えないんですの？
こんなふーに!!
ポン
ほう！
神様にお願い！
じゃあ私の蘇生は失敗だった…
じゃあ、じゃあ一生このままああああ……
ガーン
終わった…
だ、大丈夫だってったぶん…
むいむい
かわいい!!


まぁ
いーですわ！
いーですわ！
うらやましいー！
しかし羽とはね
静、天使のハーフ
だったのか？
もしか!!
フィ、フィアって
神官の勉強して
るよね!!
精霊術とか使える
わけだし…ね…
ドキ
ドキ
私を蘇生した
ときも……
だ、大丈夫だよ
ね…ね！
フィア!!
あら？
私は魔法なんて
使えませんのよ
え…!!
な、なんだって
あんた、今まで
魔法、使ってた
じゃないか!!
ふる
ふる
私は、呪文を
唱えられませんのよ!!
だってあれって
難しいんですもの!!
じゃあ
どうやって精霊
を使っていた
の……


ざぁけんなよおおおっ
獅風の亂煉靈
ぐりぐりぐりぐり
うるせえぞ!!
てめ〜っ
さっさと
帰れよ!!
はい……
どん


いいかげんにしろてめぇ〜ら!!
このオレ様が目に入らねーのか!!
あ
そういう、お前は私をふったランデルディー!!
ゲッ 貴様はホモの黒水仙(ナルシス・ノワール)!!生きてやがったのか!!
しょーげきの再会!!
早く出てけぇー
ゴ
ええ
さぁ〜再会のちゅ〜
出てく出てく!!


おい!!
聞けよ!!
どうしたんだよ
その羽?
お前人間か
ガーン
ガーン
すごい!
すごい!
ぴゃぴゃぴゃ
何か
あったのか!!
バ
ん?
あの~
ちょっと…
みられた!!
みられた!!
えっちぃぃ~っ!
ブー
つぼ
うあ~
す、すまん
…

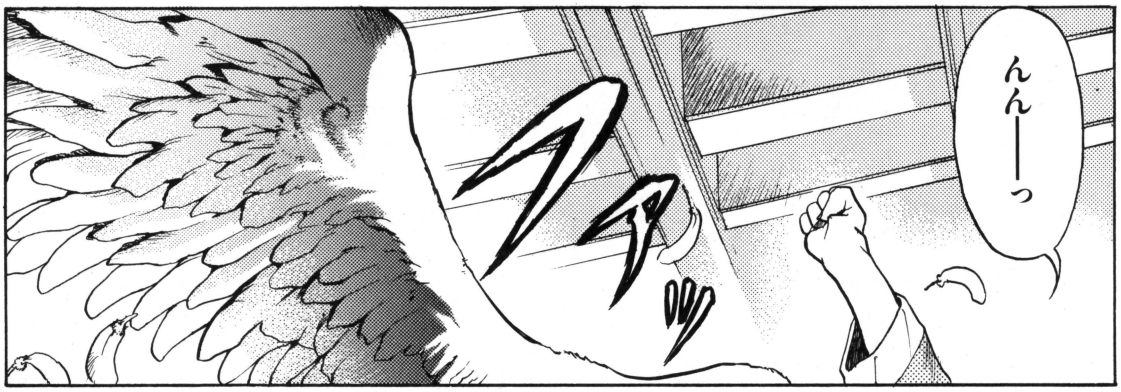

砂武沙羅様の
命により
裏切り者と暗黒姫の
抹殺をしに参上!!
ふはははは
沙棗・第4の刺客!!
黒水仙(ナルシス・ノアール)様登場!!


ステキですわ！
静さん
あ〜〜
なんだそりゃ
静!?
なんだよ
うるせぇーなーっ
大人になって
しまわれたので
すね静さん!!
どっ
ちがうって!!
なんで、なんで、
なんでー
羽が!? どうして!?
もしかして私は人間
じゃないとか？
そんな、そんな、
そんなー
そんなあああ〜っ
昨日までは
ふつーの人間だったの
にったらだったのに
〜〜〜っ

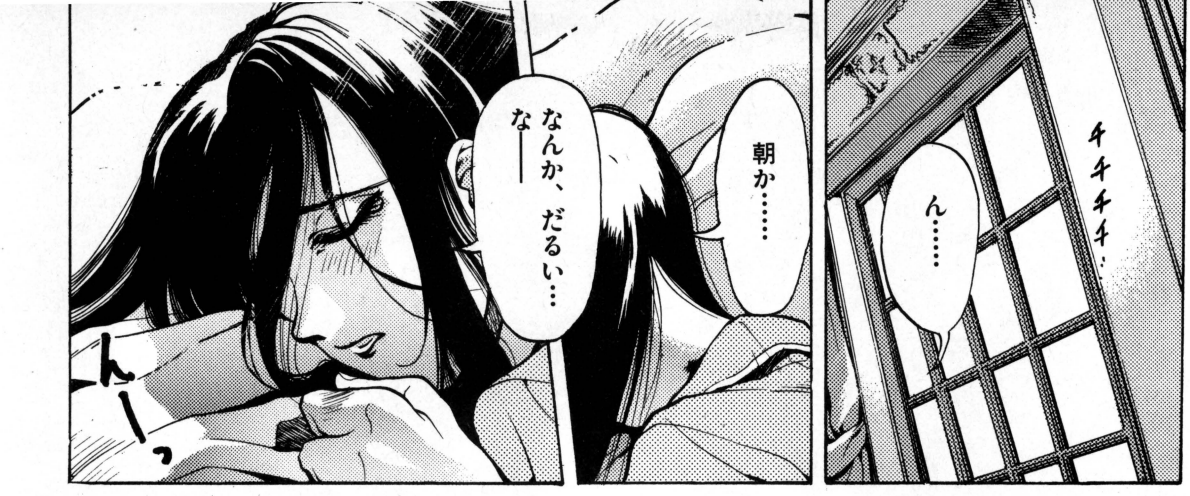

ハッ
うわっ
スキ!!
まぁ
静さん!
あっあのね…
朝起きたら
は、羽が、羽がね!!
信じてくれる!?


フワ
フワ
あっ
おはよう
ございます
はは…
どうしたん
ですの？
ぱ
ぱ
べ別に…
げっ
ぴよっ
？
なんでもない！
なんでもない！
ぷち
ぷち
あたいったら


羽……
なぁんだ そうだったのか!! ちょっとビックリ
あっそうか!! 羽毛のマクラが破れてたとか!!
くしゅん
お、おはよフィア…
ん……
わたっ わたっ むくっ


んん――っ


あれ？



DARK PRINCESS

天使

角井陽一
設定協力・桐生那智

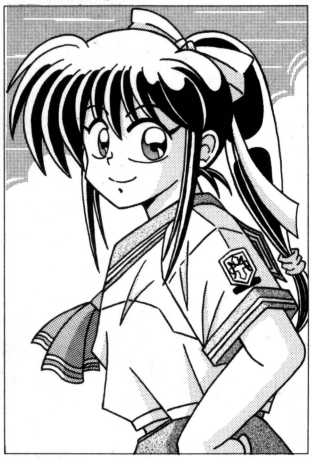

永遠の天使は水晶の結晶の中で眠り続ける…
チリーン
チリーン
閉じることのない〝時間の眼〟は我々のすべてを見る
お前の運命は私の鎖につながれている
もう逃げることのできない鎖につながれた贄に
与えられる喜びは死…



咲夜と私こと千里のふたりでお送りする「たすそら茶店」は、先月から少しずつリニューアルしています。でも、読者の皆さんからの「たすそら改造案」はまだ受け付けてますので、どんどんおハガキくださいね♥



山梨県／ゆいま
千里：聖女のイメージかな？



東京都／三沢秋太郎
咲夜：元気のある瞳がキュートね♥

1 今月の一等賞！



大阪府／滝沢逸稀
千里：あ〜ん！　私たちってそんな関係じゃないわ！
咲夜：そう思ってるのは千里だけだったりして(笑)。



宮城県：綴喜　終
千里：てへへ…、照れちゃうよぉ。



富山県／闇野涼夜
咲夜：春○みたいな髪形の娘だわ。

千里と咲夜のたすそらQ&A!

このコーナーではタスソラ・ワールドの謎や不思議を解明していくわよっ！

咲夜：さて、記念すべき第1回目は、**神奈川県にお住まいの中津義正**さんからの疑問にお答えします。その疑問とは「ヴァーレイフたち〝甲殻魔戦獣〟って何者？」です。

千里：私たちの住む時空とは別の所からやってくるらしいこと以外、彼ら甲殻魔戦獣の正体についてはハッキリしていません。彼らはなんらかの目的を持ってこちらの世界に侵入してくるのですが、その目的も現時点では謎です。

咲夜：う〜ん…これじゃ、疑問に答えたことにならないわよ〜！

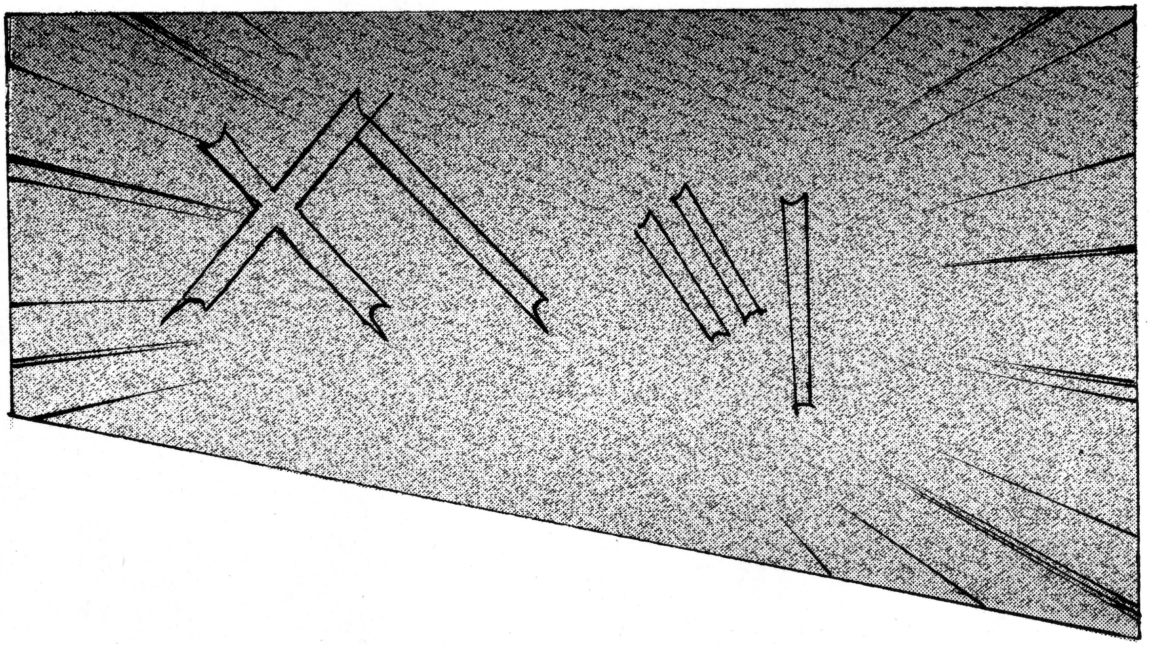
千里：私にも詳しいことはわからないんだもの。抹璃さんならいろいろ知ってるような気もするけど…。

咲夜：たよりない解答者ねぇ〜。

あてさき

〒160　東京都新宿区坂町27-5　市ヶ谷光風ビルディング
コンプティーク編集部
「たすそら茶店」係まで

千里です。今月も最後までおつき合いくださってありがとうございました。ところでイラスト投稿同様「Q＆A」のコーナーもよろしく。全然お手紙こなかったら、あたしは悲しいぞっ！

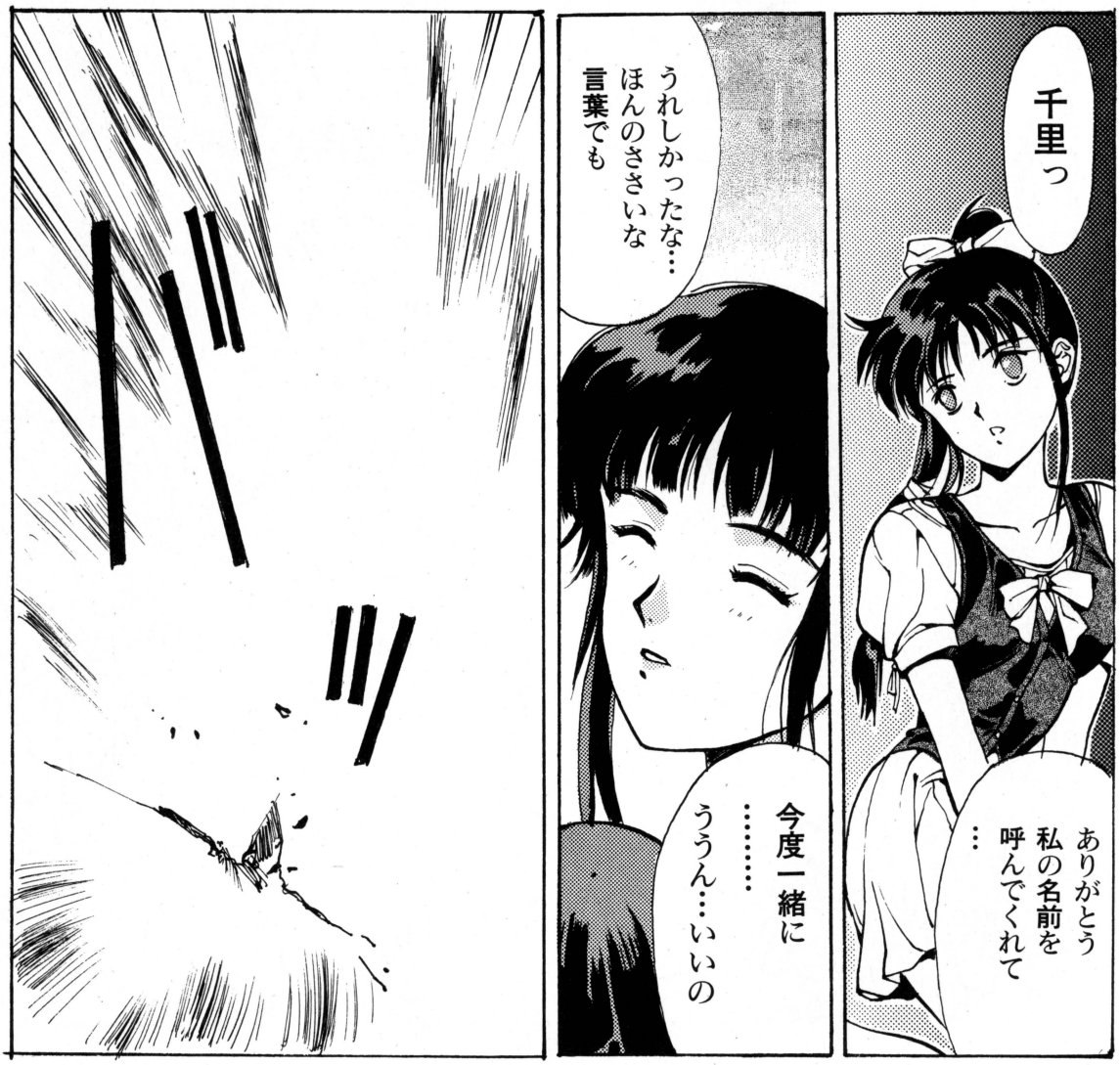




いつもお便り
あ.り.が.と
次回は超
気合い入って
るよん♡


もっと
話したいこと
もっと
聞きたいこと
もっと…
だから…
私は！


抹璃様…
ママ…
知ってるんだ
抹璃さんのこと
……
でも！


千里っ
ありがとう
私の名前を
呼んでくれて
…
うれしかったな…
ほんのささいな
言葉でも
今度一緒に
……
ううん…いいの


キャアア！
ズキッ
美織っ
理央を！
みんなが
散らばっては…
皆をここへ
思念を集中させて
結界を
抹璃様
え！
真澄さん
父のことは気にしないで
……
紫組が
来るまで…
なんとしても
これからも
ずっと
千里の良き母で
いてください


ターゲット　ロック
一斉掃射！
パパ――っ！
あなたァッ
いやァァ
なんで
こうなっちゃうの
！
大丈夫です
心配しないで…
千里
抹璃…さん
どうして
何でェ
抹璃さんが
ここに!?…


ソンブレロを起動させて！
キャア!!
キキキ
甲殻魔戦獣(タイガーゲット)まで距離343メートル掃射角誤差修正
至近距離のため歪みの影響マイナス6度強美織、補佐して
了解思念をソンブレロに連動(リンク)


千里
!!
血祖様！
守って
守って!!
真澄
娘を！


来てはいけない！
千里っ!!
！
えっ!?
千里！
真澄(ますみ)!!


ほら
また風が変わる
またひとつ……
どこかで
道がつながって
…
抹璃様ァ！
ドッ
うっ
感じる
時空壁が共震を
……
来てはダメぇ
止めなくては
誰か
早く！
なぜ!?
この地帯は
私たちが守護する
霊波がいちばん…
まさか
先刻の思念が！
千里様が
近づいてることで
双方が…
御館様に！


今日は
あなたの言うことを
素直に聞き入れ
引き下がることに
しましょう
いつだって
また
遊べるのだから…
君は
いったい…
勘違いしないで
フッ…
そのようですね
知ってますよ
僕は
あなたたちのことも
そして
彼らのことも…
何っ！
それから
先刻の戦い…
死んでましたよ
あなた
彼に傷ひとつ
負わすことも
できずに…
僕は知りたい…
彼女は生きている
このイナシスと
シャクシスを
二分した女神に…


ありがとう
わがままに
つき合ってくれて
いいんだ…
別に
それくらいに
しといたら
遊びがすぎると
怪我だけじゃ
すまないんじゃ
ないの!?
!!!


おいしそうに吸うんだねタバコ…
ねェ先生…
あっ！悪りィ……気づかなくて…
うん
わーいタバコのニオイ♡
くんくんくん
こっこらァ
わん♥ わん♥









タスト ソラーズ

TACITSORES

―暗黙の記憶―

小林将一

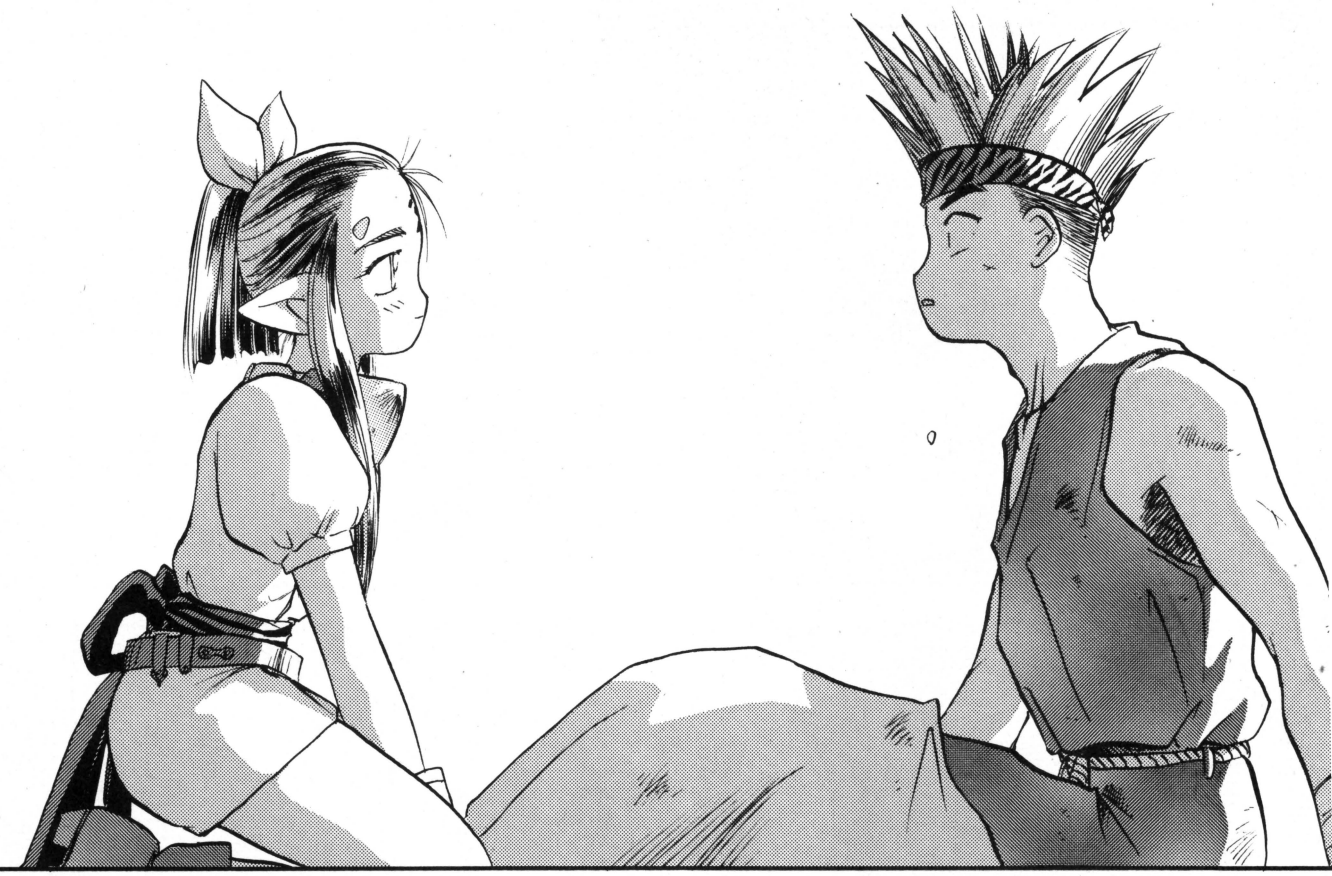

スキッ
きけ…
危険…
…守れ
なにっ！
この感覚…
ミスウン
私…
どういうこと…
死なば
お前もっ!!
守れ！
ドカン
ぐあああぁーっ！
この一斬(いちだ)に
すべての念をっ！
なんだっ
！
くっ

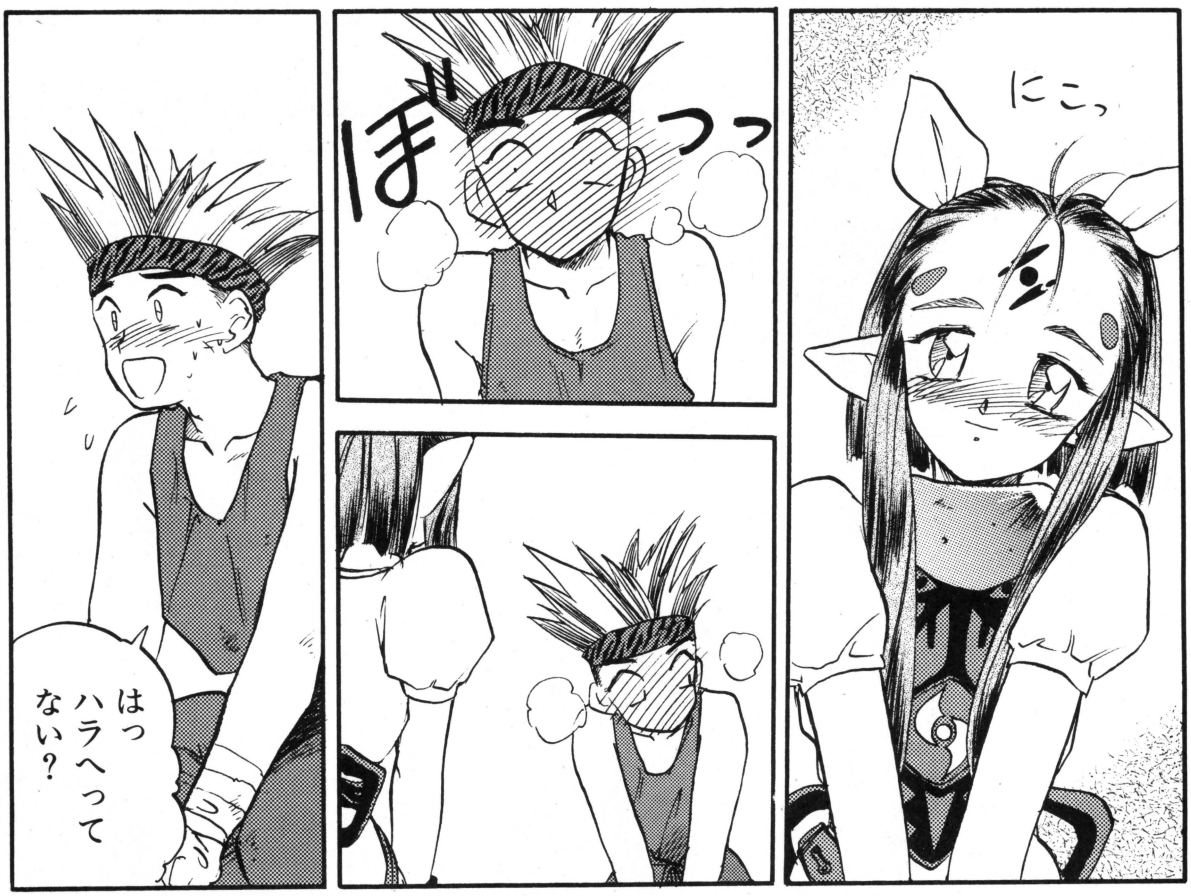

お前が
どの程度の者かは
知らない…だが
俺たち人間の力も
まだ
捨てたもんじゃァ
ないっ!!
君たちは
もっと知るべきだ
愚かにも
我々同族種とは
ほど遠く いびつな
知性のカケラも得ぬ
獣に…
ただ打ち勝ち
歓喜していたという
ことにな!
智草


あ
ぷる ぷる
こーゆー場合
ふつう名前だよなーっ
おれの
バカバカ!!

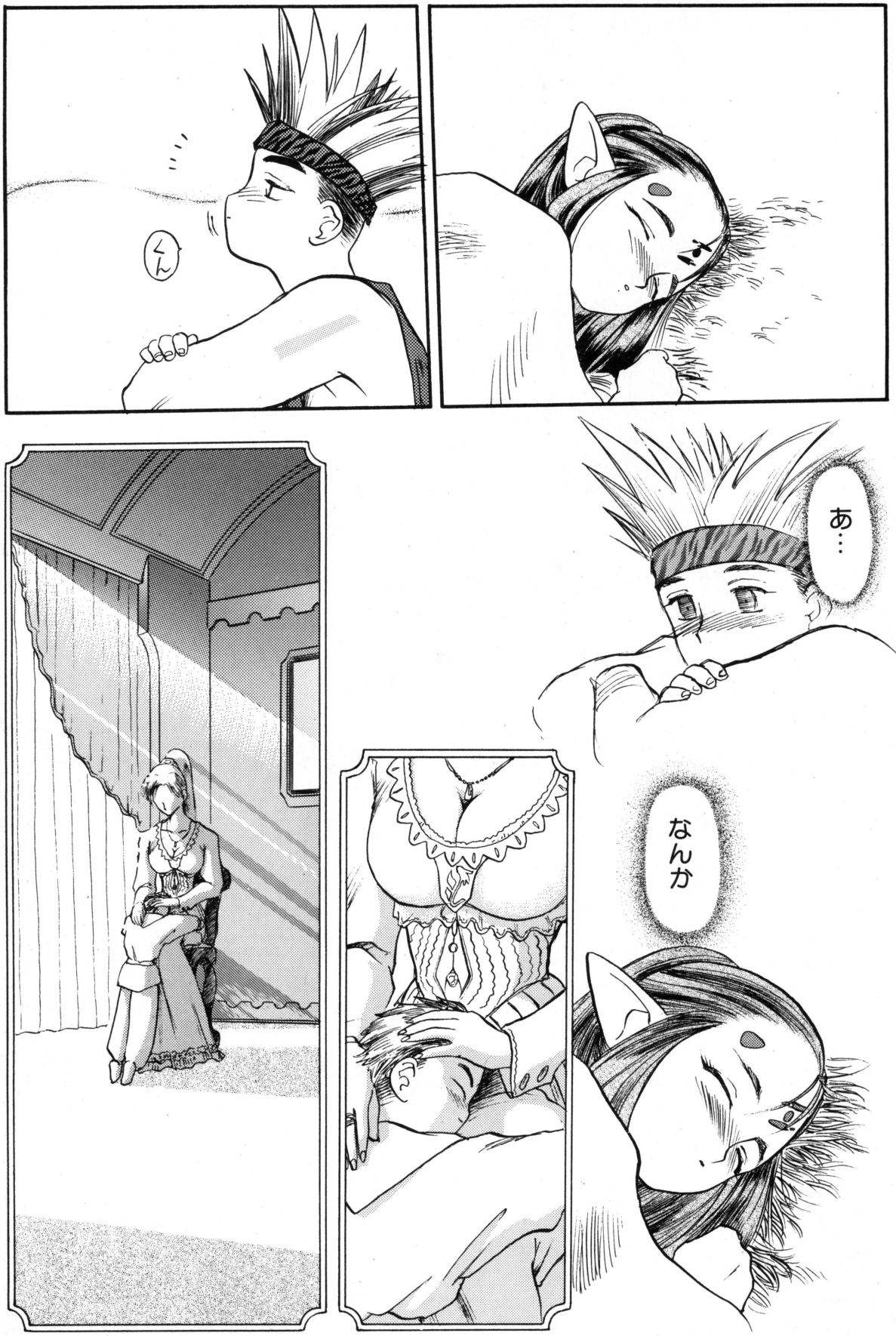

いるよ
チィィ
あの少年が
「神殺し」なんだね
ウィトー
……ふふっ
そうね
準備を
すすめましょう
ウィトー

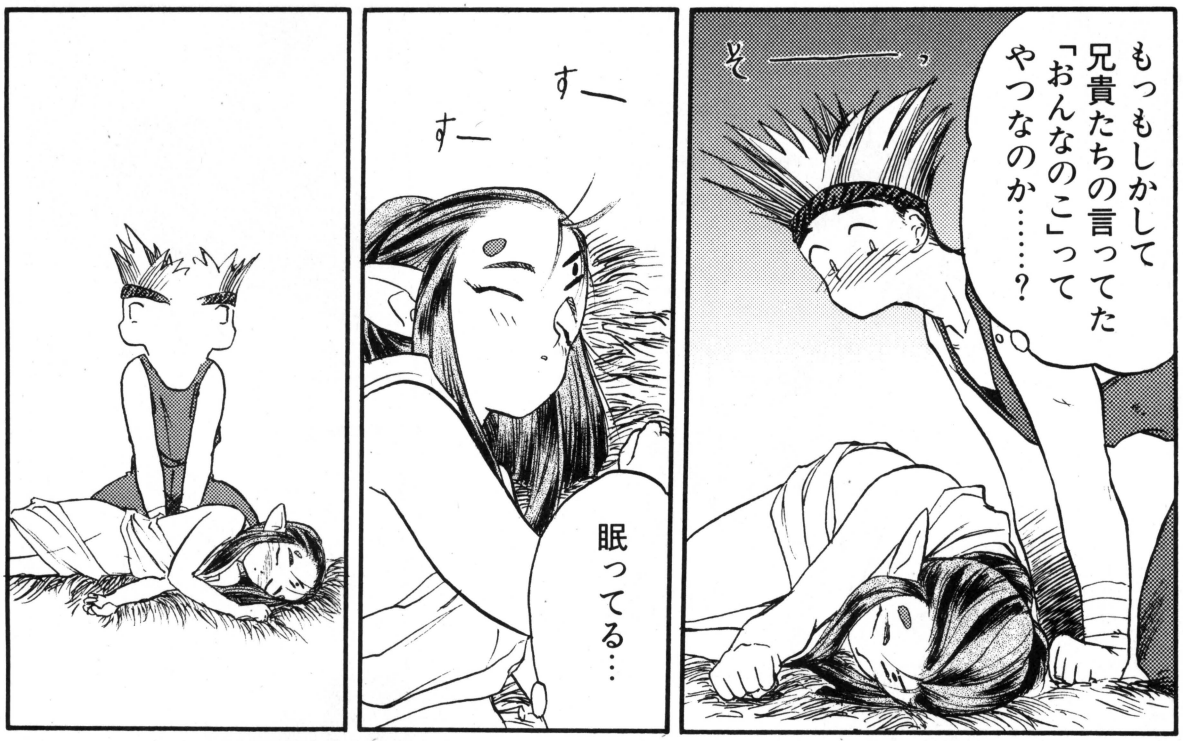
つづく

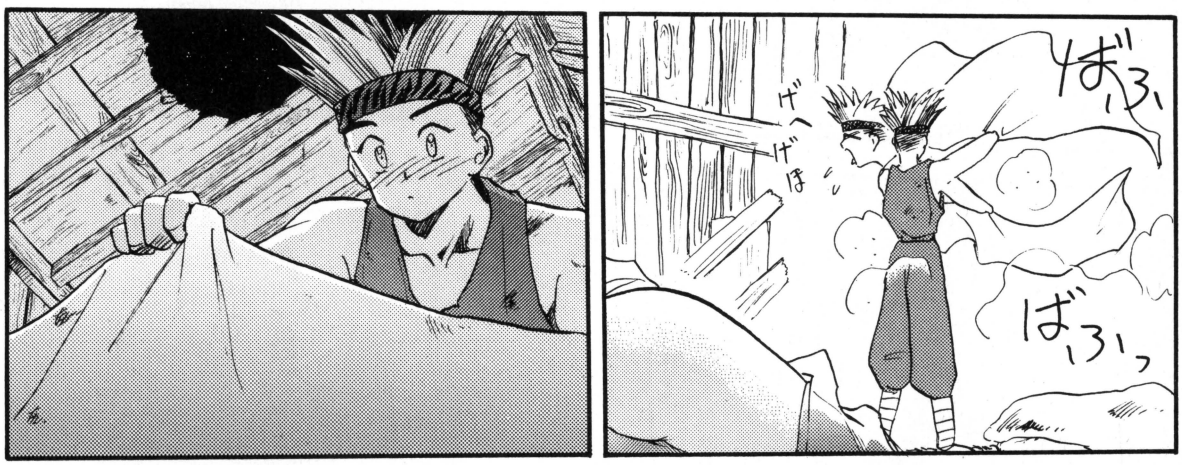


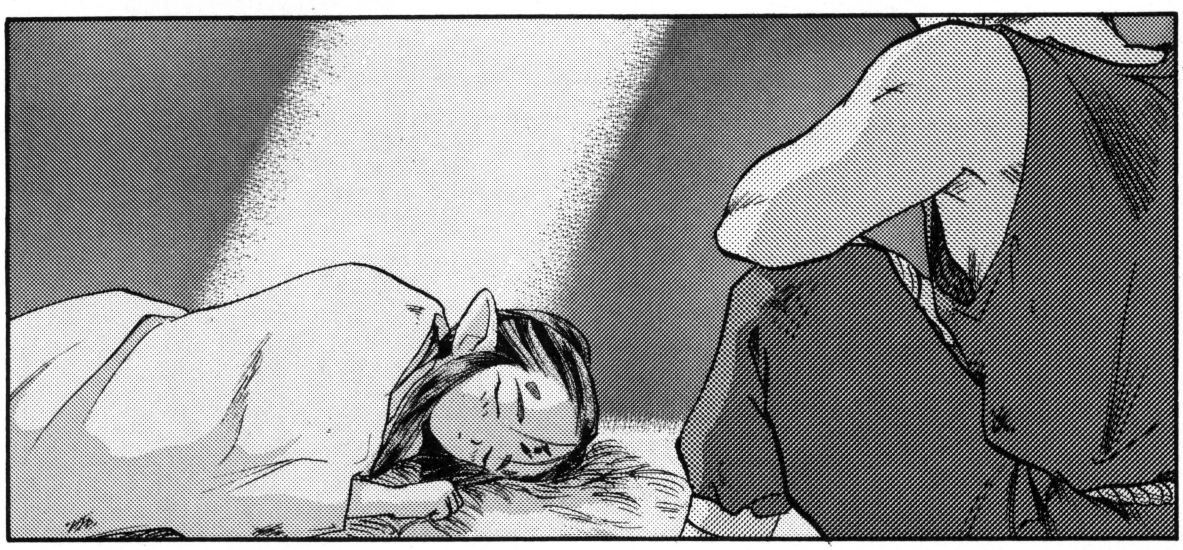

にこっ
ぽ〜っっ
はっ
ハラへって
ない？

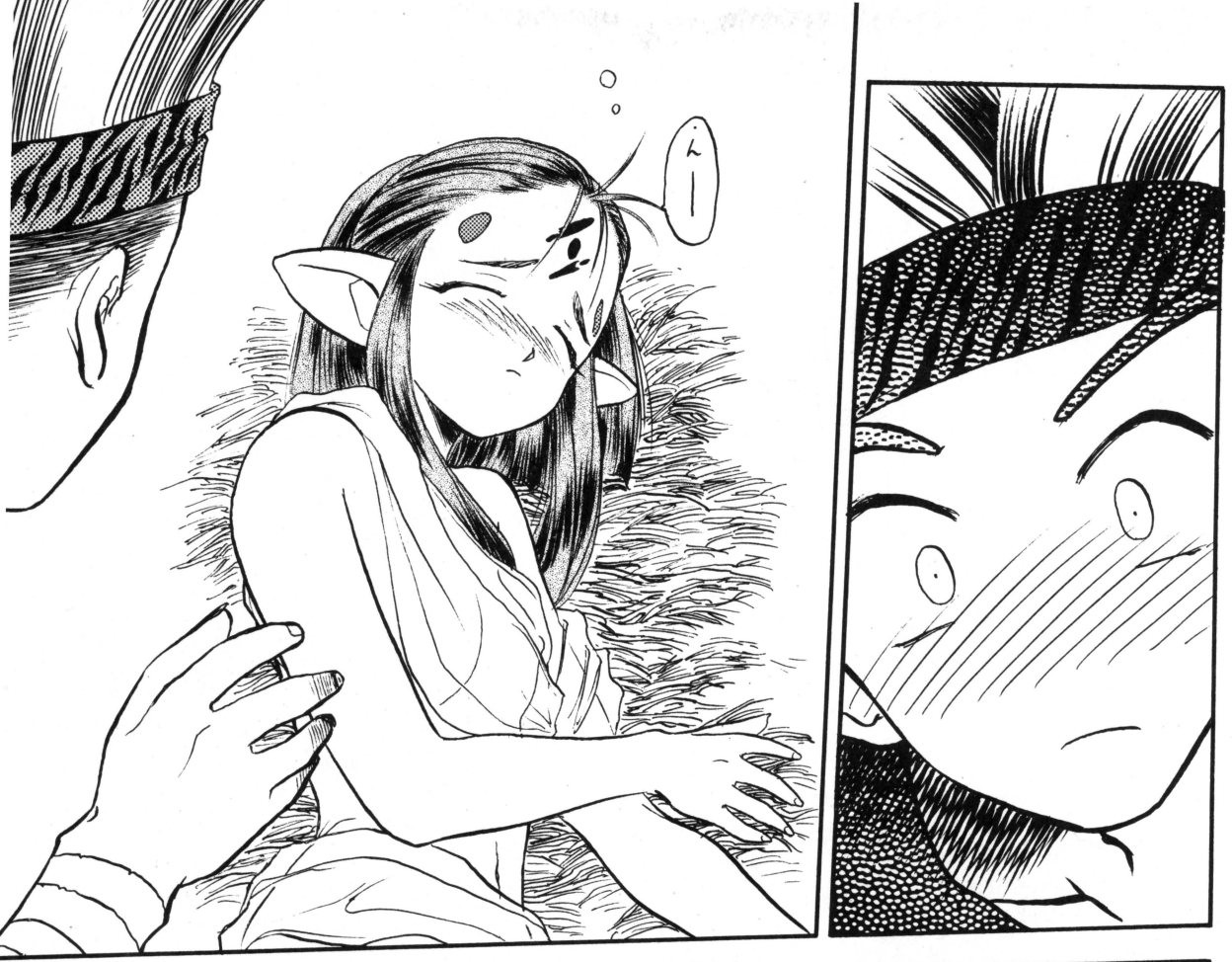

母(かあ)——


くん
あ…
なんか

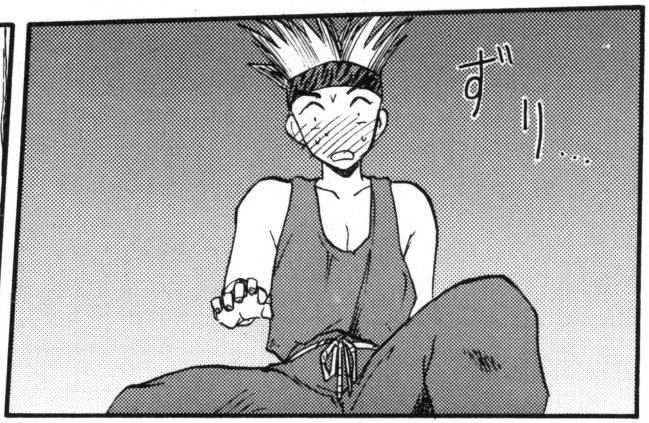

そ――――っ
もっもしかして
兄貴たちの言ってた
「おんなのこ」って
やつなのか……？
す―
す―
眠ってる…


ばふ
げへげほ
ばふっ

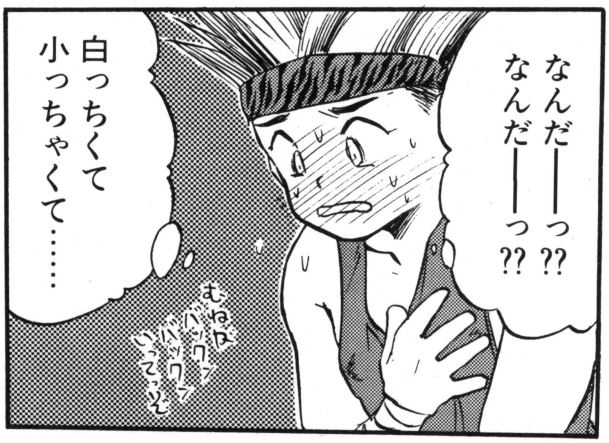



ふーん


ずり
ずり
ずり

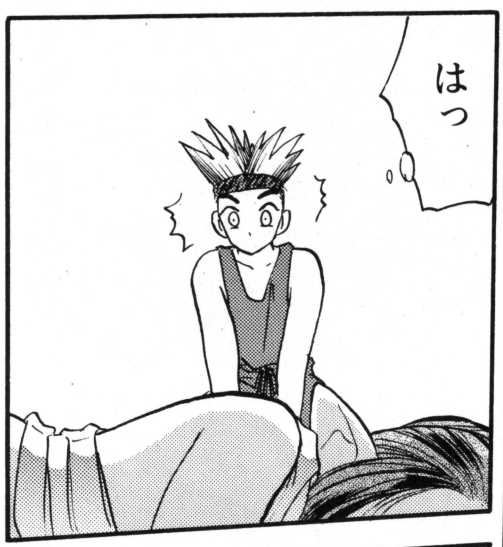

ずり…

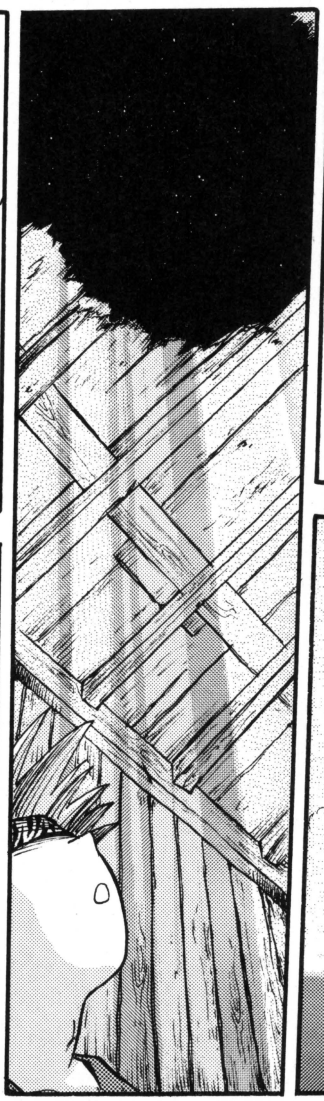

あっ あんな
きっきっ
きれいなやつ
見たことねえ……!!


なんだ――っ??
なんだ――っ??
白っちくて
小っちゃくて……
むねが バックン バックン ごくっ


げへがは
ごほごふげほ

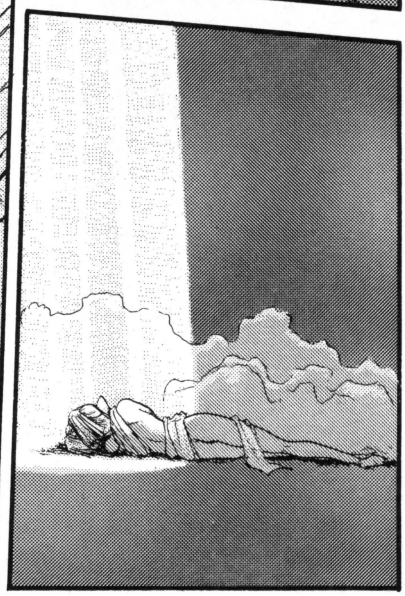


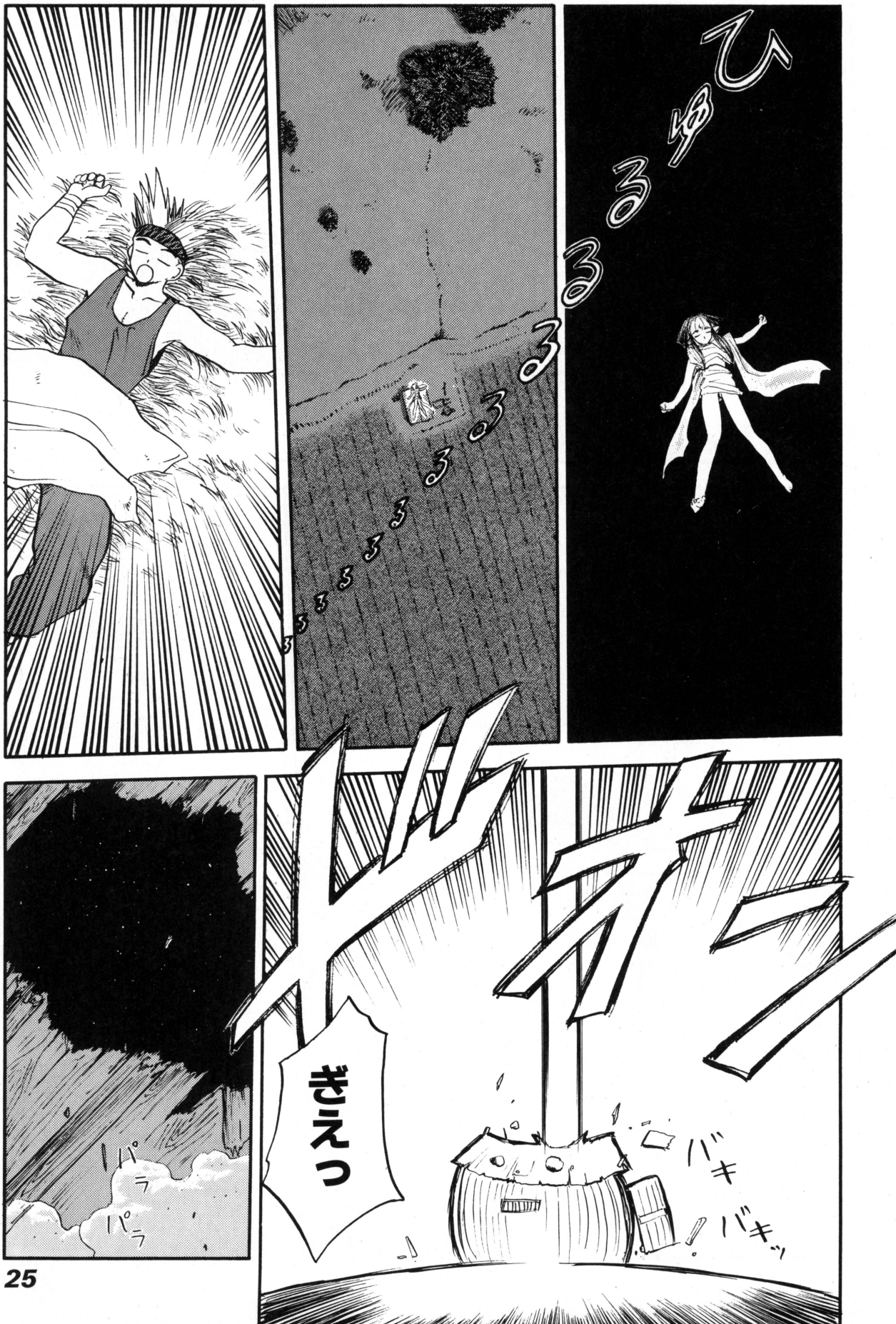

はっ

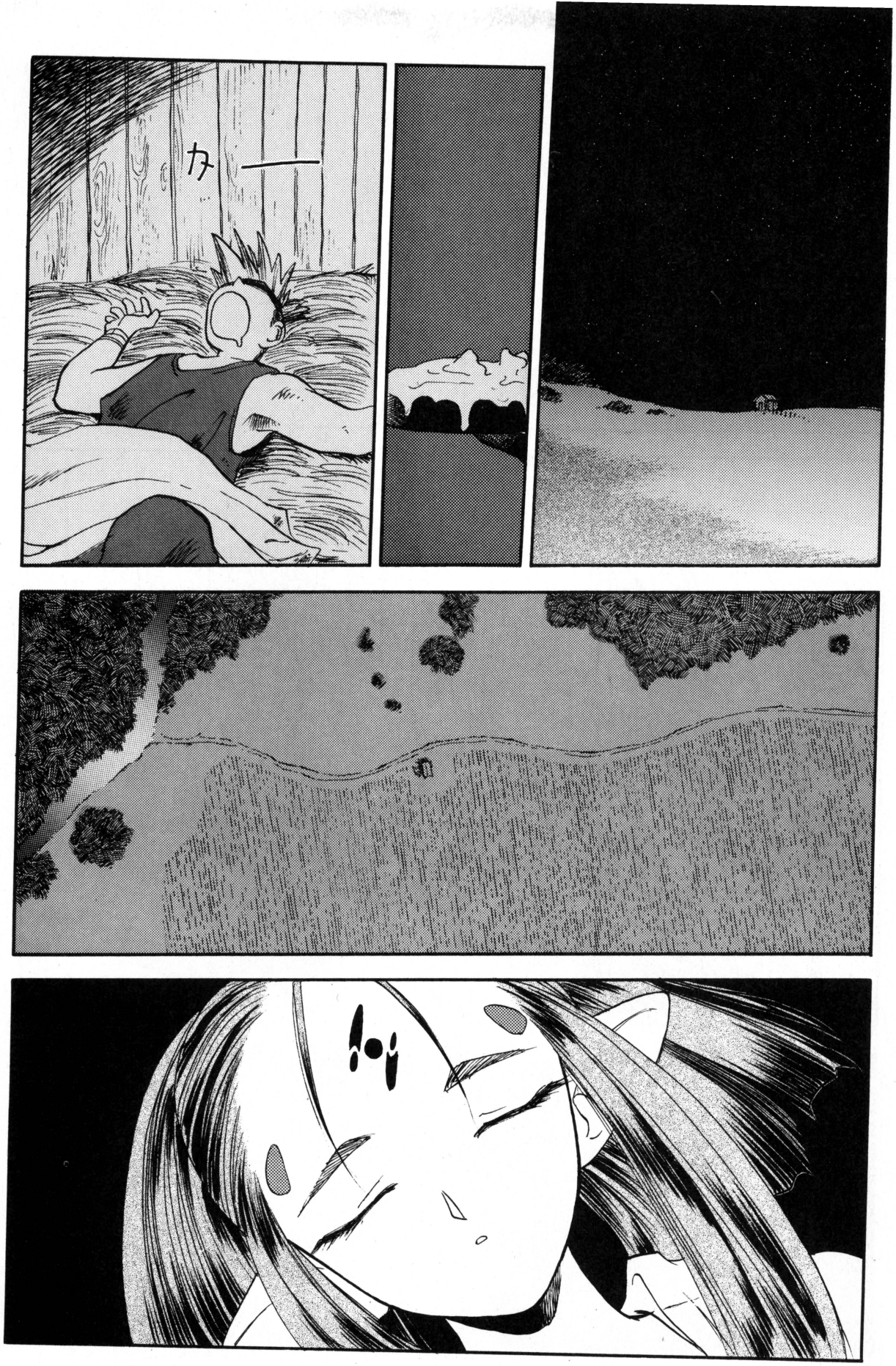



げほ。

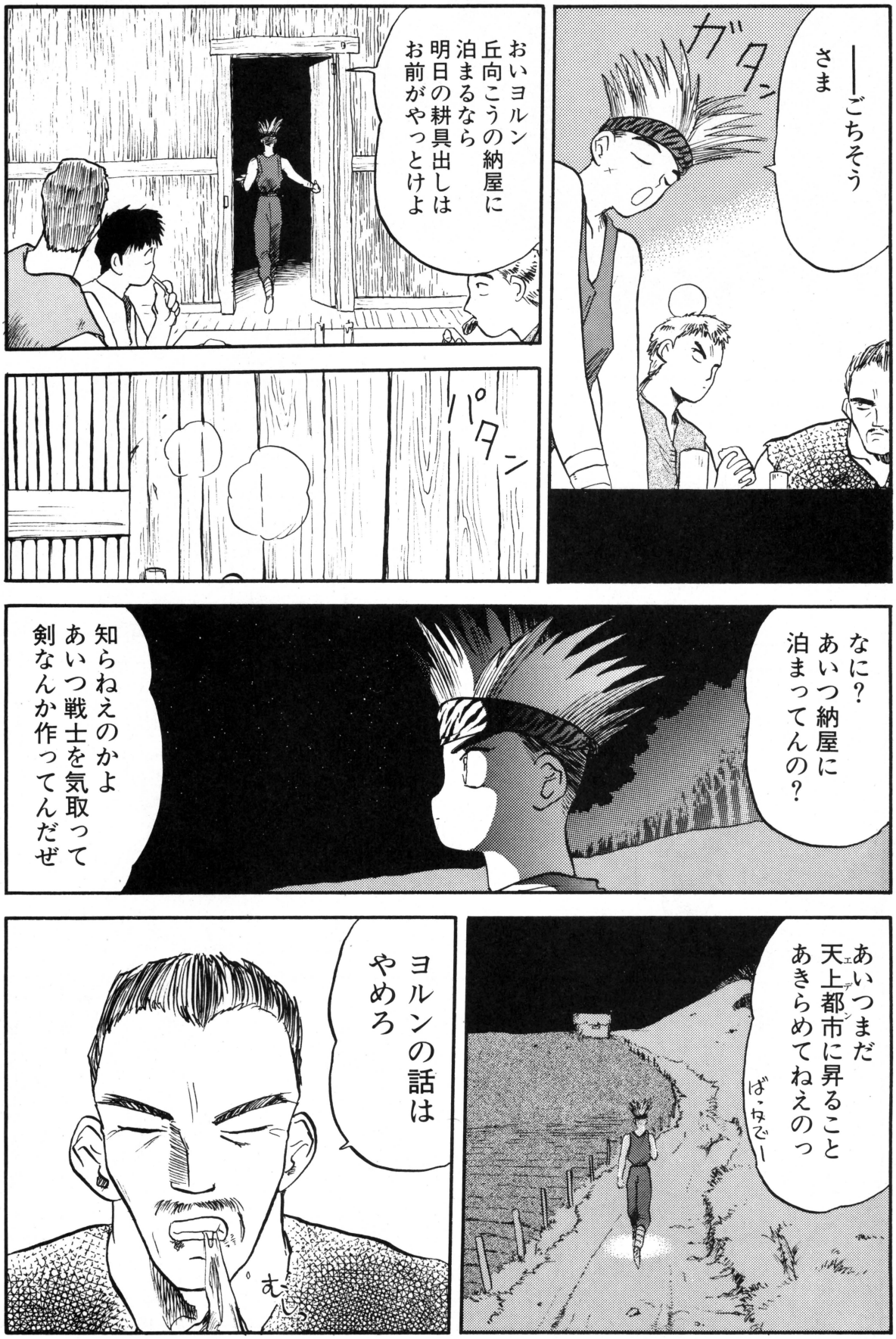

もしそうなら
母さんのこと
なにか――
ぐいっ
あのっ
ちょっ――



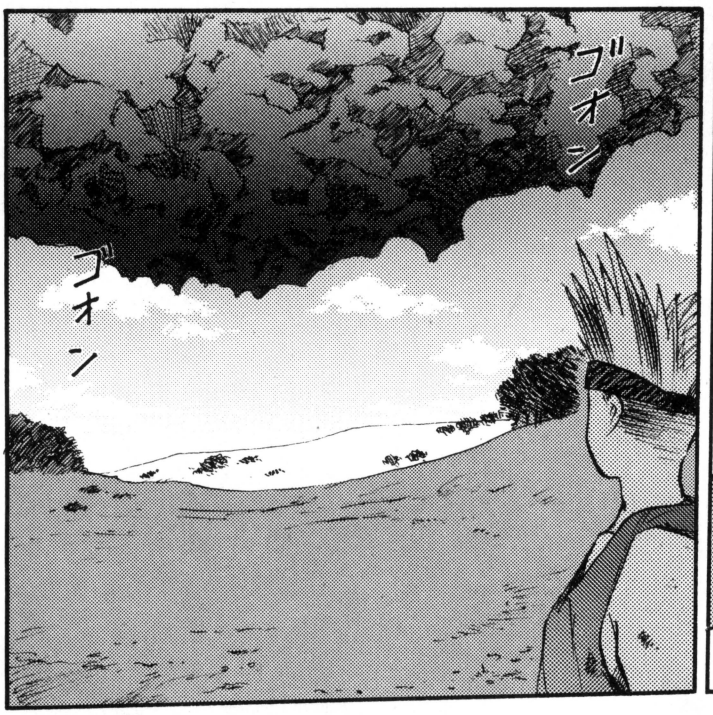

ひゅるるる

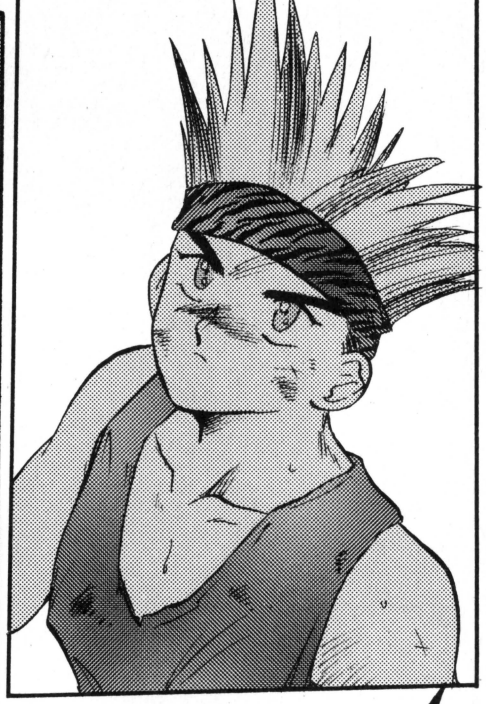

カ ー ー

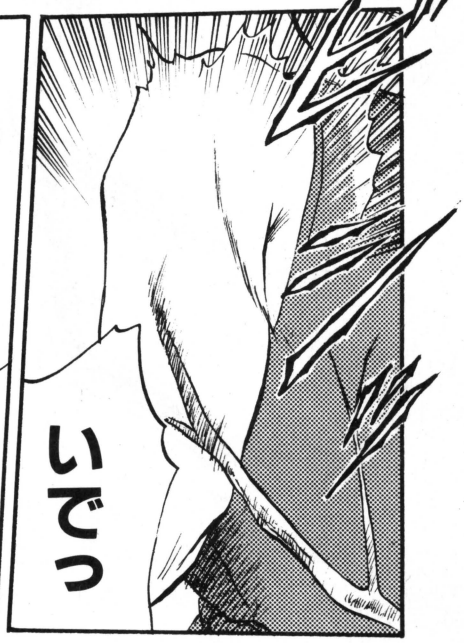

……
ず
ニュッ
ニュッ
ニュッ

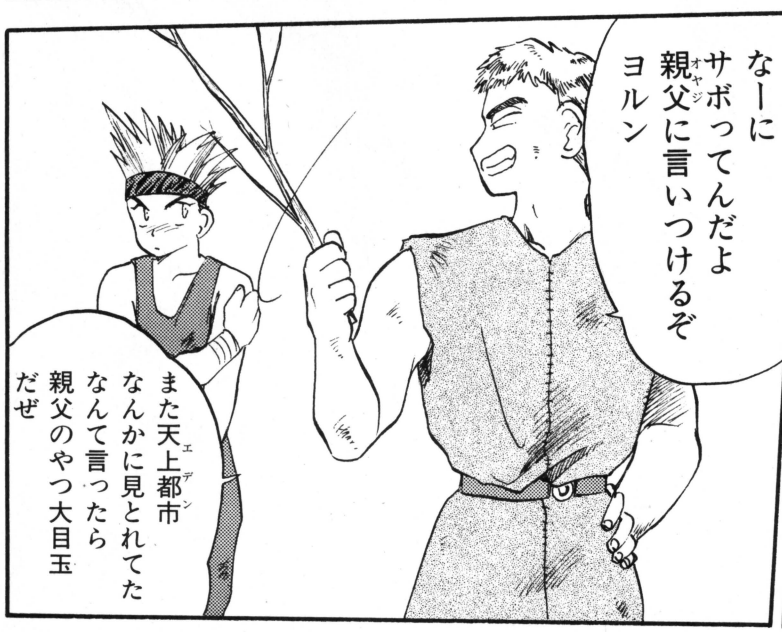

ガタン
――ごちそうさま
おいヨルン
丘向こうの納屋に泊まるなら
明日の耕具出しはお前がやっとけよ
パタン
なに？
あいつ納屋に泊まってんの？
知らねえのかよ
あいつ戦士を気取って剣なんか作ってんだぜ
あいつまだ天上都市（エデン）に昇ることあきらめてねえのっ
ばかでー
ヨルンの話はやめろ
むしっ


ぷぴく――っ
ゴスッ
みぎゃっ
そのコブは
どうした
ミエル
天上都市(エデン)の
落とし物に
当たったんでーす
キッ
エデンの落とし物なら
運がつくかもしれないぜ
ミエル
モエス
兄ちゃん!!

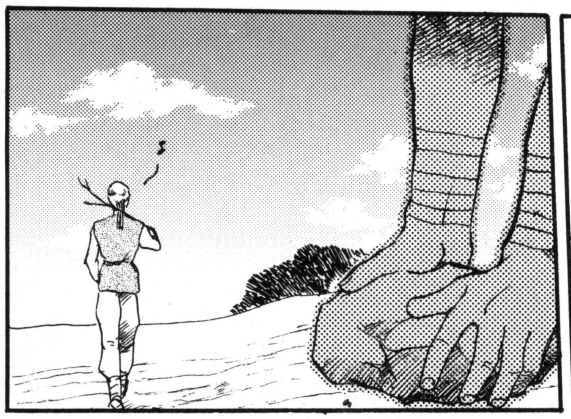

ゴオン
ゴオン



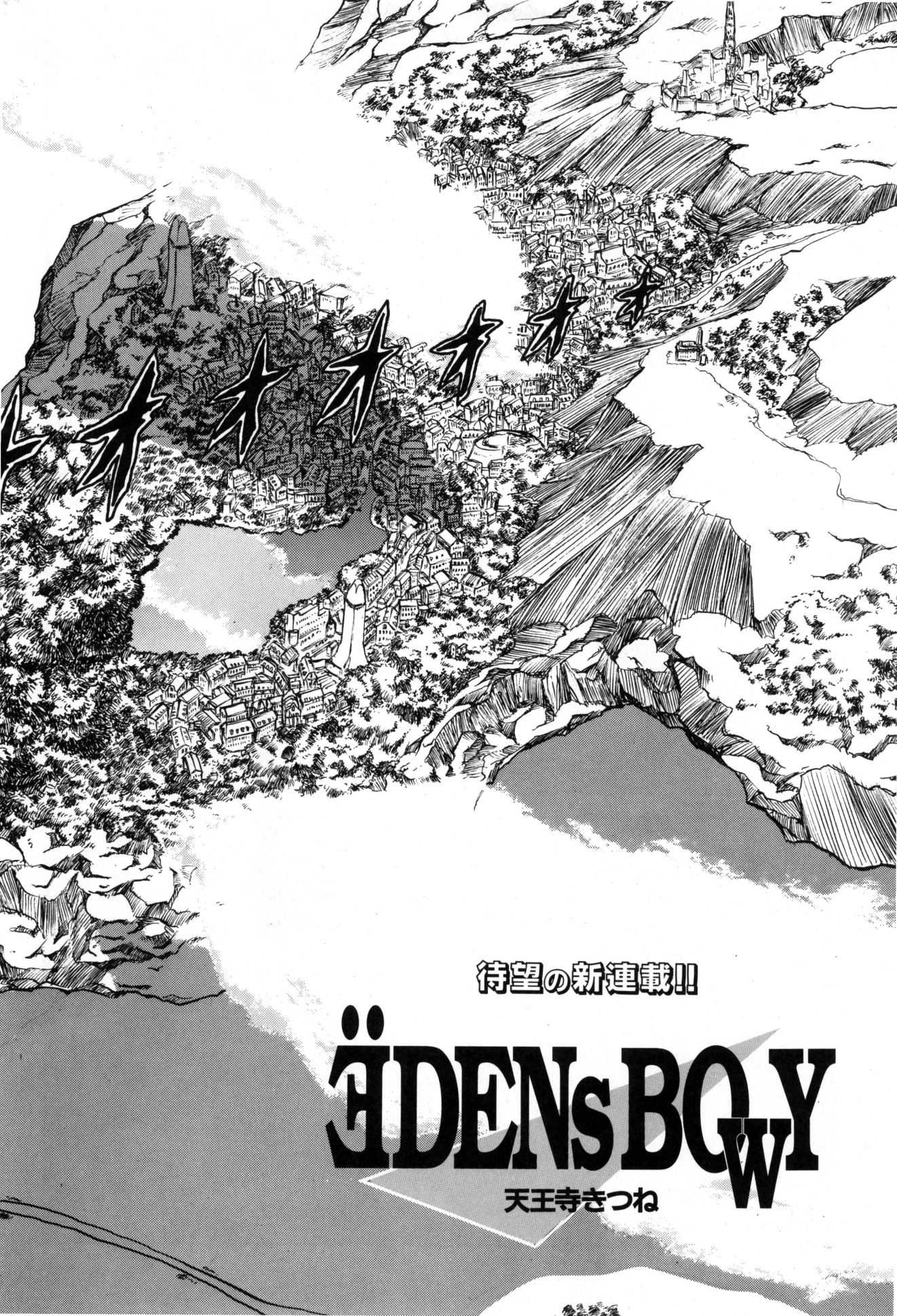

いでっ

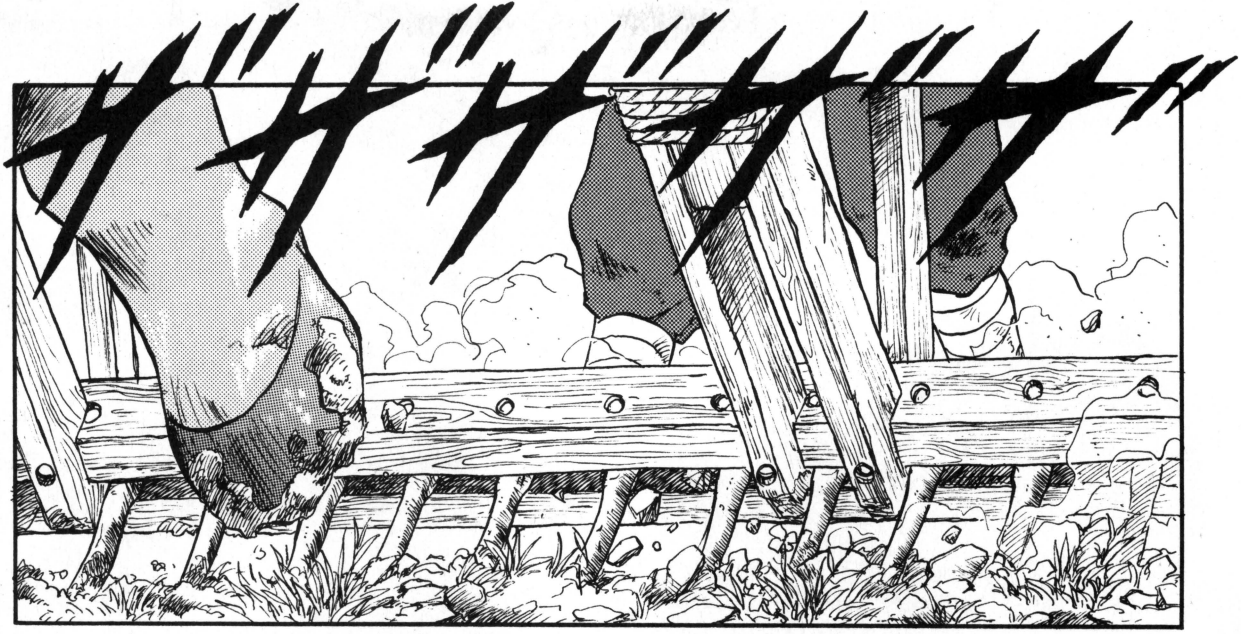

なーにサボってんだよ親父(オヤジ)に言いつけるぞヨルン
また天上都市(エデン)なんかに見とれてたなんて言ったら親父のやつ大目玉だぜ

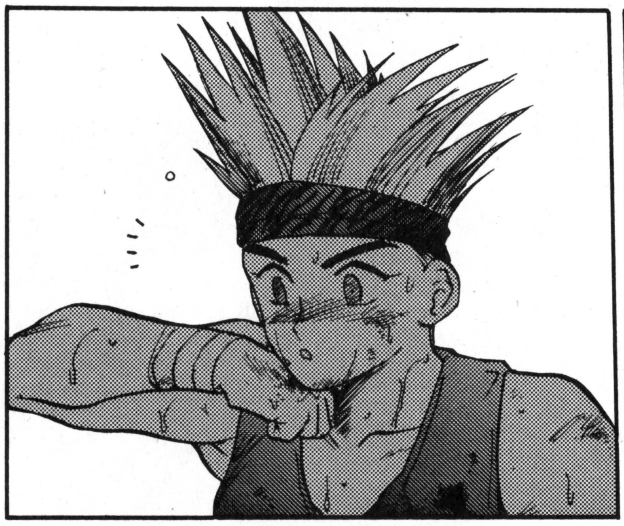

それがいやなら夕飯のパンおれによこせ
いいな

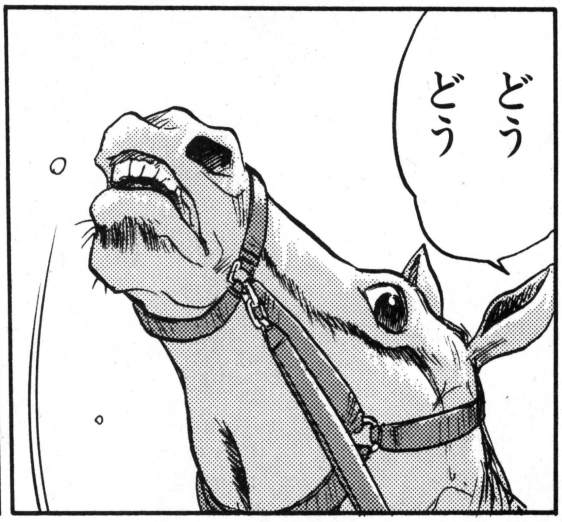


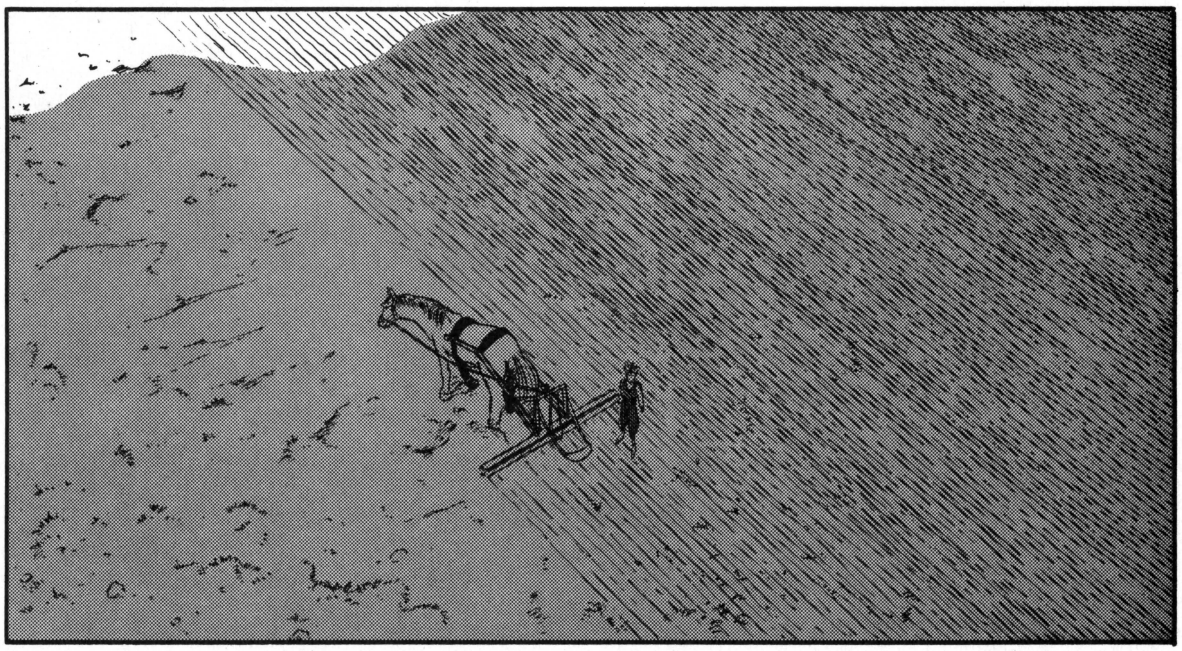

ゴオオオ


ドオオオオオ
待望の新連載!!
ËDENs BOWY
天王寺きつね


ガガガガガガ




どう
どう



月刊コミックコンプ

1月号
好評発売中
定価390円(税込)
角川書店

お正月特大号!!



豪華!

読み切り
風楽のグローリア
杉村麦太
真・女子高物語
神谷　順

ダイ・ソード　長谷川裕一
デスマスク　MEIMU
翡翠峡奇譚　広江礼威
あっくまーず　大滝よしえもん
光神伝説アレサ　村正らいと
戦國遊園地　寺蔵
真田群雄伝　山崎理＋大貫健一
パナ・インサの冒険　飯田晴子
ファンタスティック・リカオン　佐治ジロー
HARUKAメモリー・チェイサー　西川伸司
ブレイン・クラック・ディザスター　山本よしふみ
スーパー・チャイニーズ・ワールド2　大友紀弥

イグドラシル
おちよしひこ
中華一番
真鍋譲治
ロードス島戦記
炎の魔神
水野良＋斎藤亜弓

完全無欠のTRPGマガジン！ 早くしないと売り切れちゃうよ～

コンプRPG VOL.9

角川書店
定価900円(税込)
好評発売中



〈特集〉追跡！ 東京妖魔夜行
- 摩耶とかなたの東京妖魔ガイド
- 探訪妖魔スポット
- キャラクター&モンスター・イラスト
- リプレイ「覚醒」

新連載2大ゲームシステム
- 女子プロレスRPG「リング★ドリーム」
- 樹海探索RPG「アルス・マグナ」

好評連載
- ルナル・サーガ第2部「漆黒の王子」
- 読者参加ゲーム「超女王様伝説 セント★プリンセス」
- 「サプリメンタル・ガープス」
- 「ロードス島戦記プレイヤーズ・カンファレンス」
- 「ブルーフォレスト歴史紀行」

など楽しいゲームがいっぱい!!

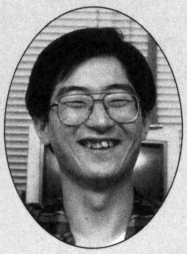
●巻末特別付録●
ロードス島戦記カードゲーム&キャラクター・カード
ゲームデザイン／高山浩　イラスト／ふじたゆきひさ

絶賛発売中!!

The Sneaker

'93Winter 定価660円(税込) 角川書店

ファンタジックで
ファンタスティック
冬の夜はこれでキメよう！



It's SHOW Time
友野詳センセイったら
スッゴイんです!!
- ★友野詳ワールドの徹底分析
- ★ショック!!　友野詳は2人いた!?
- ★友野詳一代記
「なにわのド根性日記」

オール読切

ルナル・サーガ
友野詳&西村博之

巡検使カルナー
竹河聖&山田章博

風の吹くまま
神坂一&こやま基夫

カラワンギ・サーガラ
津守時生&小林智美

◆イラスト&エッセイ
安彦良和
美樹本晴彦
天野喜孝
高田明美
橋本正枝

◆おぢさん電脳日記
高千穂遙
イラスト／とり・みき

◆声優日誌
矢尾一樹の巻

◆オリジナルイラスト
いのまたむつみ

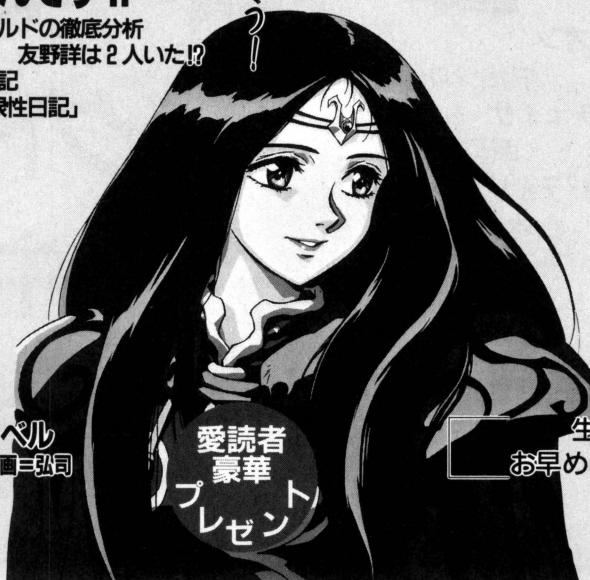
未来放浪ガルディーン
火浦功&出渕裕

魔道都市騒動記
秋津透&つなきあき

魔動王グランゾート
広井王子&芦田豊雄

墜神綺譚
前田珠子&華不魅

ティルト・ワールド・ライブノベル
作＝小川直人　原作＝安田均・友野詳　画＝弘司



生ものにつき、
お早めにお求めください。

「そう。これ」テリーはうなずいた。
「俺たちはシャトーの内庭にもぐりこんだんです。城壁にくっついているでっかい門から道がまっすぐに伸びていて、その突きあたりにあるのが翼棟造りの居館。居館の裏側にはもうひとつ大きな建物があって、居館とのあいだが内庭になってます。こっちは、内庭からなら簡単に居館に入れるだろうと目星をつけていたんすよ」
「入れたの？」
蘭蘭が訊いた。
「大外れだった」テリーは渋面をつくった。
「内庭に進入したとたんに、あいつがでてきた」
テリーはスクリーンを指差した。
「いきなり地面が割れ、ぶっとい触手がわさわさと蠢きはじめた。もう度肝を抜かれちまって、たいへん。腰が抜けそうになった」
「アケミもか？」
「姐さんは違いますよ。気が強いもん。例のスタン・ウィップをさっさと取りだして、絡みつこうとする触手を片はしからぶった斬った」
「アケミさんらしい」
鈴鈴が言った。
「それを見て、俺もレイガンをだし、応戦したんだ。だけど、触手はそこら中から飛びだしてくる。きりがない。そうこうするうちに姐さんが触手に捕まっちまった。俺はあわてて助けにいこうとした。だけど、姐さんはこっちにくるなと叫ぶ」
「……」
「おまえは逃げろ。李酔竜のとこに行け。ここはふつうの城じゃない。あたいのことはほっといて、すぐに知らせてこい。――そう言ってるんだ」
「それで逃げだしちゃったの？」
蘭蘭がテリーを見た。
「姐さんの気性は、そっちもよく知っているだろ」
「ええ」
「ああ言いだしたら、もうだめ。うまく助けることができても、感謝なんかしてくれない。指示を無視したねとかなんとか言って、一発くらうのがおちだ。しょうがないから、絶対に助けてやる、死ぬんじゃねえぞって怒鳴り返して、俺はシャトーから脱出した。途中で蔓に絡まれてぼろぼろになったけど、なんとか城壁を越え、エアカーにたどりついた。あの蔓はとげだらけなんだ。だから、無理にはがそうとすると皮膚がずたずたに裂ける」
テリーは顔面を撫でまわした。撫でまわす右手のほうも顔と同じでテープだらけだ。照明が反射している。関節が固められていて、指が曲がらない。
「エアカーも、ひでえ状態だった」テリーは言を継いだ。
「やっぱり蔓にやられていて、車体に触手が巻きついている。俺はエンジンをめいっぱいふかして、蔓を引きちぎった。あとはもう思いっきりぶっ飛ばした」
「それで、エンジンが過負荷状態になり、エアカーが暴走したんだ」
李酔竜が言った。
「覚えてねえんです」テリーはかぶりを振る。
「気がついたら、ここのベッドで寝ていた」
テリーはシートから立ちあがった。
「話はこれで全部だ」李酔竜に向かって言った。
「世話になりました」
「どうするんですか？」
鈴鈴と蘭蘭が、声をそろえて訊いた。
「助けるって姐さんに約束したんだ。それを果たしにいく」
「そんなあ」
「むちゃよ」
「俺は仕事の相棒だぜ」テリーは言った。
「仲間を捨てたら、爪はじきにされる。それが裏社会の掟だ」
「だめだな」
李酔竜も立ちあがった。睨むようにテリーを見据えた。
「なんだって」
テリーが殺気立った。
「アケミはなんと言った。俺のもとに行け。そう、おまえに命じたはずだ。違うか？」
「……」
「俺はアケミから情報をもらった。有益な情報だ。もらった以上は、あとは俺が始末をつける。大切な情報の提供者を死なせるわけにはいかない」
「兄貴」
テリーの声がかすかに震えた。
「薔薇の館に行くぞ」薄い微笑を浮かべ、李酔竜は言った。
「案内しろ」

〈以下次号〉

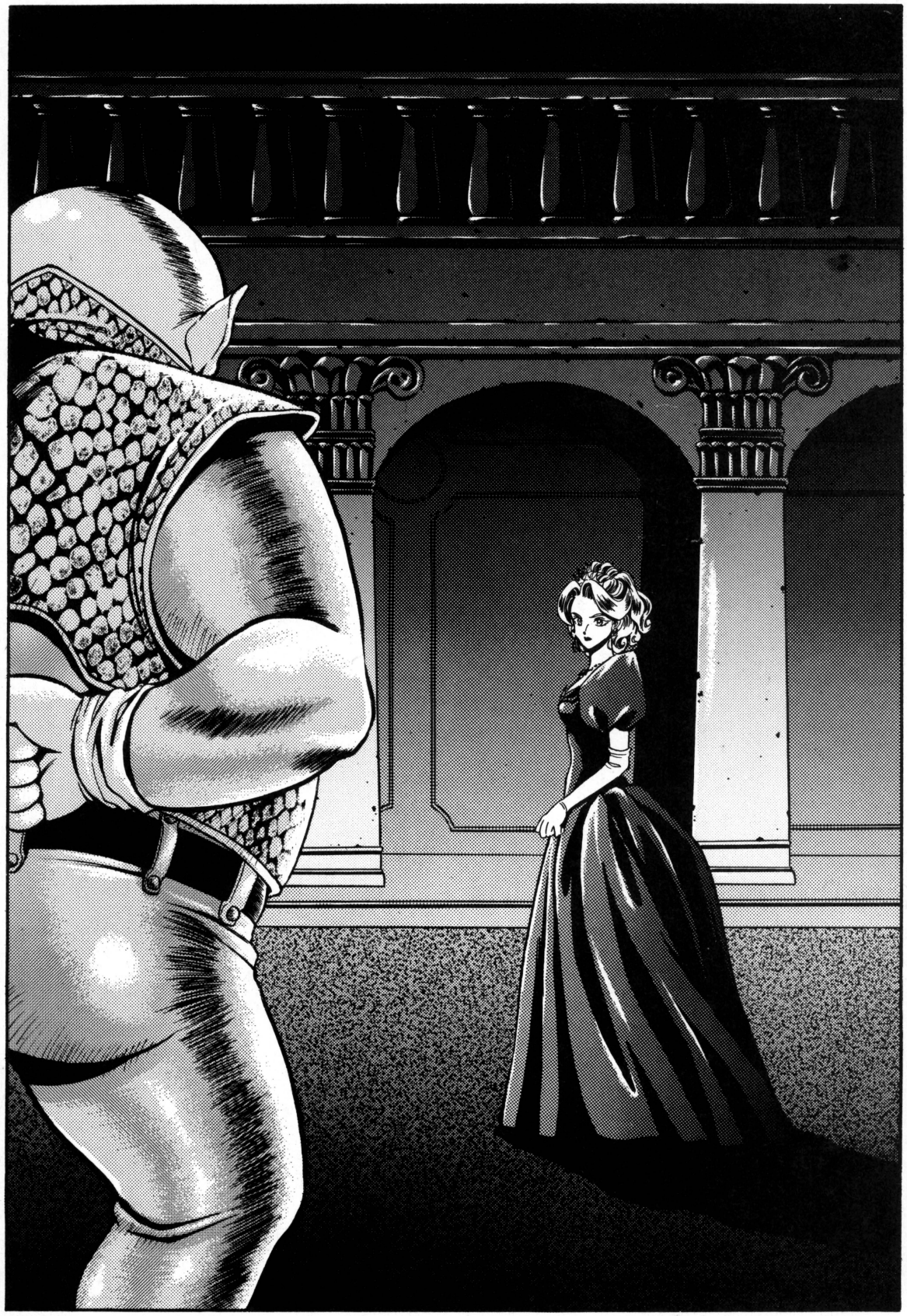


李酔竜の表情を読んで、鈴鈴が言った。
「……」
「仕方がないんですぅ」蘭蘭が唇をとがらせた。「テリーったら、とにかく動けるようにしろ、見栄えは気にしないって言い張ったんです」
「そうか」
李酔竜はうなずいた。
しばし、顔を伏せた。わずかに肩が上下する。
ややあって、おもてをあげた。
いつもの真顔である。
「そこに座れ。テリー」
副操縦席を示した。
「へい」
テリーは言われたとおりにした。
鈴鈴がナビゲータ・コンソールのシートに着く。
蘭蘭は動力コントロールボックスの椅子に腰を置いた。どちらも、ふたりの正規の座席である。航宙士の資格はふたりが十二歳のときに取得した。李酔竜の祖母に命じられたからだ。資格取得に年齢制限がないのが幸いした。予備試験は一回で合格し、二年の研修期間を経て、二一四〇年に免許が交付された。むろん、十二歳の航宙士というのは、銀河系の最年少記録である。そのことはギネスブックの二一四一年度版にも正式に記載されている。
「何があったのかを聞かせてもらおうか」
李酔竜が言った。
「アケミ姐さんが、マダム・ローザの宝石を狙うって言いだしたんです。さっきの舞踏会の会場で」テリーは口をひらいた。
「マダムが身につけている宝石はとびきりの上物だ。家にはもっとすごいのを隠しているに違いないなんて決めつけちまって」
「マダム・ローザの宝石！」
鈴鈴が声をあげた。
「あんなきれいな人を見て、そんなことしか思いつかないの？」
蘭蘭は目を丸くしている。
「ま、あの姐さんだからね」
テリーはぽりぽりと頭を掻いた。
「舞踏会の途中で姿を消したな」
李酔竜が言う。
「マダムが留守のあいだが勝負だってことになって、抜けだしたんです」テリーは話をつづけた。「アイスバーク在住の金持ちの家はあらかじめピックアップしてあったので、獲物を定めたら、あとは行くだけ。とは言っても恰好が恰好だし、それなりに準備もいるんで、いったんホテルに戻り、いつもの服に着替えて出直した」
「……」
「マダム・ローザのシャトーはアイスバークの西の郊外にありましてね、宇宙港からだとそんなに遠くない。俺と姐さんはこっちで調達したエアカーでシャトーに行ったんです」
「調達って盗んだってこと？」
鈴鈴が訊いた。
「まさか」首をめぐらし、テリーは肩をそびやかした。「中古を買ったのさ。見た目のいいやつ。現金で買えば、こっちの身許は問わない。登録は前のままだ。こんなところで車を盗んだら、一発で手配をくらってしまう。そんな馬鹿なまねはしねえぜ」
「ふうん」
「で、シャトーだ」テリーは李酔竜に向き直った。「びっくりしましたよ。冗談でシャトーって呼んでいるのかと思っていたら、本当にお城なんだ。畑の真ん中にでーんと建ってやがる。すごかった。姐さんは喜んじまって、大当たりだってはしゃぎまくってましたよ」
「警備システムは、どうなっていた？」
「ちょっと調べた限りではたいしたことなかったすね。警備会社の警報装置が入ってましたが、あんなものは俺たちにかかれば、ないも同然です。外からちょいと細工して城壁を乗り越えた」
「城壁？」
蘭蘭の目がまた丸くなった。
「飾りを兼ねたやつだね。シャトー全体をぐるりと囲んでいるんだ。見てくれはすごいが、防御壁としての実用性は皆無。あれなら、何度でも破れる」
「わざとそうしているようにも思えるが」
「そいつははなんとも言えないなあ」テリーは首を横に振った。
「しかし、あれがいるんなら、べつに警報装置を設ける必要なんてどこにもない」
「あれ？」
鈴鈴と蘭蘭がたがいに顔を見合わせた。
「俺たちを襲った化物だ」
「こいつか」
李酔竜がスクリーンをオンにした。緑色の蔓とおぼしきものの一部が画面に映しだされた。

「ラボを借りたい。薔薇園のほうだ」
「ラボを借りる？　こんな時間に？」
「このシャトーだが」ジョ・ウンは両手を左右に広げた。
「マダムがいないあいだに、賊が侵入した」
「なんですって」
「賊はふたり組だった。ひとりは、マダムと会う前に舞踏会で李酔竜が言葉を交していた女」
「あなた、あそこにいらしたの？」
「俺はブリージア・ホールで李酔竜を監視していた。あの女との接触は、いかにも不自然だった。だから、李酔竜はマダムにまかせ、俺は女のほうをマークした」
「跡を尾けたのね」
「WWWAの密偵である可能性があったのだ。事実、予感は的中した。あの女――ミズ・ロビンスは執事とともにこのシャトーに忍びこんだ」
「ミズ・ロビンスというのは、たしかロビンス財閥総帥の若夫人といってモンテズマにこられた……」
「でまかせだ。本物のミズ・ロビンスは自宅にいた。モンテズマとは八百光年も離れている」
「彼女をどうしたんです？」
「もちろん、捕まえた。にせ執事のほうには逃げられてしまったが」
「そのことと、薔薇園のラボを使うこととにどんな関係があるのかしら」
「いろいろと聞きたいことがある。やつらは舞踏会にあらわれ、マダムが留守であることを確認してからシャトーに入りこんだ。狙いはおそらくプラニマルだろう。まず間違いない。ならば、本人にその正体を見せてやり、反応をうかがうのだ。プラニマルを前にして白を切りとおせるやつはいない。けしかければ、必ずすべてを吐く。何もかも白状する」
「あなたの目には殺意があります」
表情を固くして、ローザが言った。
「やつらは敵だ。WWWAも敵だ。敵は排除しなくてはならない。われわれか、ウラシルか。生き残るのはそのいずれかだ。これはお遊びではない。命懸けの戦いなんだぞ」
「それは、わかっています」
「わかっているのなら、きれいごとは捨てろ」ジョ・ウンはぴしりと言った。
「俺たちの手はもう汚れた。もはや拭っても、それは消えない。だが、汚れたことを厭うのは愚かなことだ。俺たちは大義のために穢れを受け入れた。あとはただ突き進むのみ」
「ミズ・ロビンスは、どこにいるの？」
ローザは訊いた。
「二階の奥の部屋だ。チュンに見張らせている」
「その尋問、あたくしも立ち会います。ラボを使うのなら、それが条件です」
「マダムに耐えられることではない」
「あたくしはすべてを見ます。それがあたくしに課せられた責任です」
「好きにするんだな」
ジョ・ウンは手を振り、横を向いた。
「三十分後に薔薇園へ」
ローザは言った。時計を見た。
「魂を悪魔に売るんだぞ」つけ加えるように、ジョ・ウンが言った。
「何を見ても、それをやめさせようとは思うな」
上体をめぐらし、ローザの眼前に指を突きだした。
「もう人間の心は俺たちにはないのだ」
そして、ジョ・ウンは声をあげて笑った。

12

ブリッジのドアが横にスライドした。
最初に鈴鈴が入ってきた。つぎにテリー、そのうしろに蘭蘭がつづく。
「様子はどうだ」
李酔竜が振り返った。
「ちょっとぼんやりしているみたいです」
鈴鈴が言った。
「傷はとにかく全部治療しちゃいました」
蘭蘭がテリーの顔を指差した。
「兄貴、すんません」
李酔竜に向かい、テリーが頭を下げた。蘭蘭の言う治療とは、傷口にテープを貼ることだった。薄い透明のテープだから、ほとんど目立たないが、それでもテープはテープである。テリーの顔は重ね貼りされたメディカル・テープに埋め尽くされ、まるでモザイク模様のようになっている。いや、顔だけではない。プログラムにしたがって治療をしたのは〈天狼〉のシステムである。おそらくからだじゅうテープだらけになっているのだろう。
「あきれてません？　若様」



執事が一礼し、奥に下がった。ローザは軽くあごを引き、そのままホールの中央へと向かう。つぎはメイドの番だ。ふたりのメイドがでてきて、ローザのあとにつき従う。同時にドレスの乱れを整え、自室での衣装替えに備える。

が。

あらわれない。

いつもなら間髪を容れずに飛びだしてくるメイ・リンとジュディが、姿を見せようとしない。

ローザは立ち止まった。

「メイドなら、こないぜ」

ジョ・ウンの声が響いた。

ざらついたきしみ音のような声だった。独特のイントネーションがある。

「メイドは部屋にひっこんでいる」ジョ・ウンはつづけた。

「そう命じたのだ。俺が呼ばない限り、動くことはない」

「どういうことです」

きっと睨むようにローザはジョ・ウンを見た。

丸い男だ。ずんぐりとした体軀をグレイのスペーススジャケットで包んでいる。スペーススジャケットはブーツ一体型の汎用タイプで、生地にぬめりとした光沢がある。上着に緑がかった銀色のプロテクトパーツが取りつけられており、それがある種の動物の鱗を思わせる。

「舞踏会はいかがでしたかな」

ジョ・ウンは言った。

言ってから、ローザの周囲をめぐるように歩いた。粘りつくような視線がマダムに向けられている。

「李酔竜とのひとときを楽しまれたらしいが」

「あの方はWWWAのトラブル・コンサルタントです」

「官邸崩壊事件など、一連の未解明現象の調査をするため、モンテズマにきた」

「ご存知なんですね」

「WWWAに提訴したのが、ウラシル大統領だということも」

「まだ完成していないものを、あなたがむりやり使われるからです。疑念を持たれないはずがありません」

「マダムが証拠を必要としている。ならば、使わざるを得ない」

「それは……」

「ウラシル大統領による謀殺は明白だ。にもかかわらず、マダムは具体的な証拠を見せろと言う。俺の証言を信じようともせず」

「あたくしは納得したいのです」凛とした声で、ローザは言った。

「あなたの言を疑ったりはしません。でも、あたくしは、あたくしの夫を殺したとその口ではっきり認めたウラシルを相手に、無念を晴らしたいのです。そうでなくては、意味がありません」

「復讐に意味が要るとは思えない」

「いいえ」ローザは首を横に振った。

「夫はウラシルを無二の友としていました。そんな夫を裏切り、命を奪ったからにはただ死を与えるだけではだめなのです」

「儀悔と悔恨か」

「ええ」

「儀式だな」

「そのための復讐です」

「なるほど」ジョ・ウンは肩をすくめた。

「まあ、俺もマダムの方針に異を唱えているわけではない。たしかに俺自身の恨みもあるが、デュークの仇を討つのはマダムだ。俺じゃあない。俺はその力添えができるだけでよしとしている」

「あたくしはきょうの宇宙港ビルでの一件も得策だったとは思っていません」

「あれは最終テストだ。結果はひじょうにいい。もう完成と言ってもさしつかえない状態だな」

「目的を果たしたら、あたくしはプラニマルを処分します」ローザは言葉を継いだ。

「研究の中から、あのようにおぞましいものが生まれでることを夫は望んでいなかった。それは、あたくしも同じです」

「当然だろう」ジョ・ウンはにやりと笑った。

「あのような化物をこの世に残すことは許されない」

「意外です」

「何が？」

「あなたと意見が合致しました」

「ふっ」

ジョ・ウンの口もとがいびつに歪んだ。

「もうよろしいかしら」

ローザが言った。

「……」

「あたくしは、休みます」

「許可をもらおう」

「許可？」

呼びだし音が鳴った。
通信スクリーンをひらいた。医務室からだった。
鈴鈴の顔がスクリーンに映った。
「どうした？」
「テリーがうわ言を言っています」
「聞かせろ」
「はい」
音声が切り換わった。悲鳴のような声がスピーカーから流れた。
「薔薇だ！」叫ぶように声は言う。
「薔薇の化物だ」
絶叫がつづいた。
声が途切れた。唐突に静かになった。
「若様」鈴鈴の横に蘭蘭が並んだ。
「テリーの意識が回復します」
「テリーを映せ。それから俺の姿もテリーに見せるんだ」
「はいっ」
一瞬、スクリーンがブラックアウトした。
テリーの顔があらわれた。かなりのアップだ。目を丸く見ひらき、放心したような表情をつくっている。
「テリー、俺だ。李酔竜だ。わかるか？」
「わ、わかる」
テリーはうなずいた。声がかすれている。
「ハイウェイをおまえはエアカーで暴走していた。どこに行っていたのだ。覚えているか？」
「ハイウェイ……暴走……」
テリーはつぶやいた。しばし、間があいた。
とつぜん、はっとなった。
「ローザの館だ」テリーは甲高く叫んだ。
「モスカータ家のシャトーに俺はもぐりこんだ。アケミも一緒だった」
「……」
「化物だ。マダム・ローザの館には化物がいる」
「それは、こいつか？　テリー」
キーを李酔竜は叩いた。テリーの目の前に置かれたモニターの映像が変わった。李酔竜の姿が消え、かわりに緑色の細長いひものようなものが映しだされた。
「これだ！」テリーの形相が一変した。
「こいつが俺たちを襲った」
全身を震わせ、テリーが身をよじった。
怯えている。あのテリーがモニターの映像を見て、恐れおののいている。
「化物か」李酔竜がつぶやいた。
「マダム・ローザの薔薇の館」
鈴鈴と蘭蘭がテリーのからだを押さえつけた。
医療システムが反応し、マニピュレータがベッドポストからテリーの首すじへと伸びた。先端には無針注射器が装着されている。
鎮静剤を圧入した。

11

マダム・ローザがシャトーに戻った。
ドレスの上に黒いマントをはおったローザが、純白のリムジンから降りた。正面には居館がある。左右に長い翼棟造りで、自然石組みの三階建て。テラにあったモスカータ家の居城の一部を模したものである。移築ではないが、デザインはほぼ完全に再現された。
玄関の前に男がひとり立っていた。
石段を登るローザの足が止まった。
ジョ・ウンだ。不快な気配を持つ男。しかし、もうこの男を排除することはできない。事を成就させるためには必須の存在となってしまった。
ローザは視線を落とした。再び動きだす。駆けあがるように石段を登った。ジョ・ウンと目を合わせない。その脇を無言で通りすぎる。
「……」
ジョ・ウンはローザを見送った。
玄関に入った。
扉がひらいた。
くぐると、そこは広いホールになっている。床には絨緞が敷きつめられ、高い天井にはハンドメイドクリスタルの巨大なシャンデリアが飾られている。
ローザはホールをまっすぐに進んだ。横から執事がでてきた。すうっとローザの背後にまわり、マントを脱がせた。鮮やかな挙措だ。主人にその存在を意識させない。
一か月前に、テラ時代からモスカータ家に仕えてきた老執事が急逝した。就寝中の心臓麻痺だった。副大統領のK・バルディが事情を知り、マダム・ローザのために新しい執事を手配した。それがこのヌ・グンエだった。年齢はまだ四十代前半だが、各地の名家で家令、執事をつとめてきた経験豊富なハウスキーパーだという。そのふれこみに偽りはなかった。
「失礼します」

おかげで事故を未然に防ぐことができた。感謝している」
そういう内容のメッセージだった。運転手が気がつき、ステアリングに手を置くと同時にリムジンのコンピュータがメッセージを流す。そのようにセットした。
作業を終えるのと同時に、テリーのエアカーがリムジンの背後にあらわれた。李酔竜が操縦している。テリーは助手席だ。目を閉じ、ぐったりとしている。
鈴鈴と蘭蘭が後席に入った。おまけのシートなので狭い。しかし、ふたりの少女には十分なスペースである。
李酔竜はエアカーをスタートさせた。
加速のかすかなショックがテリーに刺激を与えた。
「ううう」
苦痛に顔を歪ませ、テリーがうなる。
「傷だらけだわ」
バックレスト越しに助手席を覗きこみ、蘭蘭が言った。
テリーは服を替えていた。もうタキシードは着ていない。いつもの薄汚れたグレイ地のスペースジャケットだ。その上に濃紺の上着をはおっている。
スペースジャケットも上着もずたずたに裂けていた。そこかしこに乾いた血がこびりつき、肩口から背中にかけては泥だらけになっている。武器は持っていない。意識は朦朧としており、半失神状態だ。口の端にも鮮血がこびりついている。
「こんな状態でエアカーを走らせていたのか」李酔竜が言った。
「暴走するのは当然だな。途中で側壁に激突しなかったのは、奇跡のようなものだ」
「テリー、大丈夫？」
蘭蘭が声をかけた。
「う……ああ……」
呻き声で、テリーは呼びかけに応えた。
「あなたひとりなの？」蘭蘭は問う。
「アケミさんはどうしたの？」
「あ……ううう……ね、姐さん」
「テリー」
「つか……まった……俺は……俺はアケミを助けに……」
目をひらいた。くわっと勢いよくひらいた。
そして、また閉じた。それで気力のすべてが尽きた。沈みこむように、テリーはシートにもたれた。意識が切れた。完全に気を失った。
「何かよほどのことがあったんだわ」鈴鈴が言った。
「アケミとふたりで行動していて、テリーがこんなになるなんて考えられない」
「リムジンの運転手を置いてきたのは正解だったな」李酔竜が言った。
「かれはテリーを見ていない。こいつがどういう仕事をしていたとしても、それがこちらにつながることはないはずだ」
「じゃあ、若様」
「〈天狼〉に入れる。そこで手当てをして事情を聞く」
「はい」
鈴鈴と蘭蘭が同時にうなずいた。
夜の宇宙港のゲートにエアカーが滑りこんだ。
WWWAのIDカードを示すと、港内での移動はフリーパスになった。いっさいの制限が生じない。
李酔竜はエアカーを〈天狼〉の格納庫に収容した。アケミとテリーが使っていたとなれば、このエアカーは悶着のもとになる恐れもある、そのあたりに放置しておくことはできない。
気絶しているテリーを医務室に運びこんだ。ベッドに横たえ、あとの始末は〈天狼〉のメインコンピュータと医療システムにまかせる。鈴鈴と蘭蘭がつきそうことになった。
李酔竜はひとりでブリッジに移った。
通信データをチェックする。緊急の通信は一通もない。
主操縦席に着くと、ボイスメッセージが作動した。
「ラボで分析が完了しています」
短いメッセージだった。西ウイングビルの地下で李酔竜を襲ったあの蔓のような物体の切れ端をコンピュータが分析していた。それが終わっているらしい。
メインスクリーンに映像を呼んだ。
ラボにつなぐ。
分析結果を表示させた。
画像と文章が画面いっぱいに並んだ。李酔竜は素早くその内容に目を走らせた。
眉が小さく跳ねる。
「検体は有機生命体である」
「細胞を有している」
「その構造は植物のそれと合致する」
「バラ科バラ属。蔓の一部と推測される」

登場人物紹介



李酔竜（りすいりゅう）

拳法の奥義を巧みに使い、かかわった事件はすべて解決しているWWAでもトップクラスの犯罪トラコン。長髪の美青年で、「竜の一族」の総領でもある。



鈴鈴（リンリン）

「竜の一族」の者で、双子の妹の蘭蘭とともに李酔竜のアシスタントを務める小柄な美少女。蛾帽剣（がぼうけん）を使い、外見からは想像もつかない技を繰りだす。



蘭蘭（ランラン）

鈴鈴の双子の妹で、顔や身長・体重、技のレベルまで同じ。ただし、鈴鈴の右にたいして、蘭蘭は左の目の下にほくろがある。武器は九節鞭（くせつべん）。



アケミ

紫の髪と完璧なプロポーションを持つ猫目の美女。宝石専門の泥棒だが、李酔竜に魅かれて何かと捜査に協力する。スタン・ウィップが武器。



テリー

アケミを気に入り、くっついてまわる金庫破り。童顔でお調子者だが腕は確かで、事件の解決に一役買う。李酔竜を兄貴と呼んで慕っている。

ぜ李酔竜とその連れの少女が暴走車の存在を察知したのかはわからない。その理由（わけ）を詮索することすら思いつかない。ただひとつはっきりしているのは、かれらが車から脱出したということだ。自分を残し、先にリムジンから逃げだした。

運転手はドアをあけた。車の外に飛びだそうとした。このままだと暴走車がリムジンに激突する。

足がもつれた。心ばかりがあせって、からだがついていかなかった。

転んだ。つんのめるように倒れた。頭部を強打した。意識が闇に沈んだ。

他方。

李酔竜は暴走車の真正面にいた。

ヘッドライトの光が李酔竜の姿を呑みこんだ。

その刹那。

李酔竜は跳んだ。

驀進してくるエアカーに向かって、ジャンプした。

一回転する。

頭の下にエアカーのボンネットがきた。

「哼（ふん）！」

気合が一閃した。

右の手がボンネットを打った。軽く、まるでちょっとからだを支えただけとでもいうように。

夜空に李酔竜の肢体がひるがえった。眼下をエアカーが通りすぎていく。その速度が急激に鈍った。いきなり加速が止まった。

鈴鈴と蘭蘭が左右に分かれた。

その脇をかすめるように暴走エアカーが通過する。ドアがひらいた。エアカーは2＋2シーターのスポーツクーペで、ガルウイングになっていた。そのドアが運転席側、助手席側、ともにぱっくりと跳ねあがった。

するりとエアカーの中に鈴鈴と蘭蘭が入る。すれ違う一瞬の電光の技。常人の目にはいっさい映らない。

運転席に男がひとり乗っていた。助手席側から乗った蘭蘭が男を自分のほうに引き寄せた。同時に鈴鈴がドライバーズシートにもぐりこんだ。コンソールの非常レバーを手前に引く。

マキシマムの逆噴射。スピンを抑えるために鈴鈴はステアリングを握った。

エアカーが暴れる。ぶるぶると震え、強烈な非常制動に耐える。

停まった。

数十メートルを滑空して、エアカーは停止した。鈴鈴がステアリングを操作して、車体を路肩に寄せた。

李酔竜がきた。

「若様！」

蘭蘭が助手席から顔を突きだして叫ぶ。

「運転してたの、テリーです」

頬がぴくぴくとひきつっていた。

李酔竜がテリーのからだを調べ、鈴鈴と蘭蘭がリムジンの運転手の安否をたしかめた。運転手は気絶しているだけだった。命に別状はない。

リムジンに運転手を乗せ、緊急駐車帯に車を移して鈴鈴がコンソールのレコーダーにボイスメッセージを吹きこんだ。

「暴走車を助けた。そのドライバーを送ってから宇宙港に戻る。こちらは大事ないので、目が覚めたら、そのまま大統領府に帰ってもらってけっこう。報告もおこなわない。急停車の手際はすばらしかった。

「あの方、きれいでしたね」
走りだしてすぐに鈴鈴が言った。
「あたし、あんなに美しい人にお会いしたの、はじめてです」
蘭蘭の顔が赤く上気している。まだ舞踏会の余韻から抜けきれていない。
「誰のことだ?」
李酔竜が訊いた。
「マダム・ローザです」
鈴鈴と蘭蘭の声がそろった。
「若様、ずいぶん楽しそうでしたよ」
鈴鈴がウインクをする。口もとに笑みがある。
「アケミさん、カンカンだったんですから」
蘭蘭の口調はひどくいたずらっぽい。
「おもしろい話を聞いた」
「え?」
「マダムは俺たちがモンテズマにきた理由を知りたがっている」
「んもう」
鈴鈴と蘭蘭がたがいに顔を見合わせ、頬をふくらませた。
「そんなこと話してたんですか?」
とがめるように鈴鈴が言った。
「仕事だ」
「それって不粋ですぅ」
鈴鈴の声が高くなった。
「あんなすてきな人をパートナーにして踊っているときに捜査をするなんて」
蘭蘭はまなじりを吊りあげている。
「ききっ」
李酔竜の上着の胸もとが割れた。
月犬のロニーが顔をだした。
きょろきょろと左右を見まわす。
「ロニーが驚いている」李酔竜が言った。
「おまえたちの剣幕に」
「そんなことありません」
またふたりの少女の声がひとつに重なった。
「ききっ」
月犬が、さらに啼く。
「む?」
異様な〝気〟を李酔竜は察した。
「あ!」
わずかに遅れて、鈴鈴と蘭蘭も表情を変えた。
ロニーは気まぐれで啼いたのではない。理由がある。
リムジンの後部座席は向かい合わせになっていた。
李酔竜に対峙する形で鈴鈴と蘭蘭が座っている。
ふたりのシートのあいだはコンソールパネルで仕切られており、そこにはキーボードも並んでいる。
李酔竜がキーボードを叩いた。運転席との回線をオンにした。
「停めろ」
鋭い声で李酔竜が言う。
「えっ?」
運転手は意外な指示に、その意味が理解できない。
「停めろ。いますぐに」
李酔竜はもう一度、言った。それで、ようやく通じた。
運転手が急制動をかけた。後方噴射を切り、前方噴射を最大にする。
強いショックが車内を揺さぶった。
「きいっ」
怯えたロニーが李酔竜の懐にもぐった。
専用道路を時速二百五十キロで走行していたリムジンは、一気に減速した。
李酔竜がさらにキーを打つ。
後席のドアがひらいた。まだ完全に停止していない。リムジンは前に進んでいる。
「哈(は)っ」
李酔竜がシートから身を躍らせた。車外にでた。
「若様っ!」
鈴鈴と蘭蘭も、あとにつづいた。

10

紫の影がふわりと宙空に舞う。長衫(チャンシャン)の裾が大きくひるがえり、一陣の風が闇を裂く。
路上に李酔竜が立った。その背後に音もなく鈴鈴と蘭蘭が着地した。
ヘッドライトが流れた。白い光芒が左手から正面へと長い尾を引いてくる。
真っ白になった。光が李酔竜の眼前を白く覆った。
リムジンが停止する。運転手の表情が恐怖でこわばった。そのときになってはじめて、リムジンの運転手は何が起きているのかを知った。
暴走車だ。エアカーの専用ハイウェイを逆走してくる。
光が迫った。運転手はパニック状態に陥った。な

9

音楽が変わった。
ワルツからブルースになった。これをきっかけにして、ステージの顔ぶれも入れ替わる。ペアチェンジをおこなっているグループもいる。
しかし。
マダム・ローザは李酔竜から離れなかった。そのまま踊りつづけた。
「すてきなリードね」ローザが口をひらいた。
「こうしていると、うっとりとしてしまいますわ」
「リードされているのはわたしのほうでしょう」
李酔竜が言った。
「まあ」
ローザはほほえんだ。
こぼれるような薔薇の微笑。
ブロンドの髪はやわらかなシルエットにまとめられ、その輪郭を影のように淡くしている花。ティアラを飾る宝玉は他のいかなる貴石をもしのぐ輝きを見せているが、それもローザの瞳に宿る瑠璃色の光には遠く及ばない。唇の紅はあくまでも鮮やかで、麗しい。
銀河系のすべての美を凝縮させ、女性の姿をつくると、そこに生まれるのはマダム・ローザだ。そうとしか思えない。
「WWWAの方とおうかがいしましたが……」
しばし間を置いてから、ローザが言葉を継いだ。
「そうです」
李酔竜はうなずく。
「どんな事件で、このモンテズマにいらしたんですの?」
「さて」李酔竜も薄く笑った。
「この星で何か事件がありましたか?」
「事件かどうかは存じません。でも、いくつか不可解な出来事があったと聞いています」
「ほお」
「きょうも、宇宙港で不思議な現象が起きたとアレンが言ってましたわ」
「完成したばかりの西ウイングビルが倒壊しています」
「ご存知ですの?」
「その場にいあわせました」
「あら」
ローザの碧い瞳が大きく見ひらかれた。
「よろしければ、詳しくお話していただけません?」
薔薇のマダムは小首をかしげた。
「アレンたら、捜査中などといって、何も教えてくれないんですのよ」
「きょうが西ウイングビルの竣功式だったことはご承知だと思います」
「ええ」
「式典がはじまってすぐのことでした――」
李酔竜は語った。宇宙港のビルで発生した原因不明の地震について。しかし、地下で遭遇した一群については話を伏せた。大統領が難を逃れたことと、地震がひどく限定された範囲のものであったことのみを伝えた。
「本当に不思議な現象」
聞き終えて、つぶやくようにローザが言った。
「政府は専任の調査委員会を設けるそうです。過去の事件との関連も取沙汰されています」
「ウラシル大統領がご無事でしたのは、なによりですわ」
「大統領はご主人の親友だったとうかがっていますが」
「そう。親友でした」
ローザは答えた。「でした」に、わずかだが力がこもった。
「……」
「ミスタ・リー」
ローザがまっすぐにWWWAのトラコンを見た。
「李酔竜と呼んでください」
「李酔竜、あなたは不可解な地震や、原因不明の官邸崩壊事件の謎を解明されるためにモンテズマにいらしたのですね」
「謎を謎のままに終わらせることはしません。それがわたしの任務です」
李酔竜は言った。
「頼もしいお言葉です」ローザの瞳が、激しく燦いた。
「そうなることをあたくしも願っています」
ふっと視線を伏せた。
また音楽が変わった。
陽気なリズムの、ジルバになった。
宴は深夜に散会した。
黒塗りのリムジンが迎賓館の玄関で李酔竜と連れの少女ふたりを乗せた。
宇宙港に向かう。

神拳（しんけん）李酔竜（りすいりゅう）

薔薇の魔女 3

高千穂 遙
画／迎 夏生



前号までのあらすじ▶ 惑星国家モンテズマでは、不可解なテロが頻発していた。事件を解決するべくWWWAから派遣された李酔竜らは、名士が顔を揃える舞踏会に出席し、思いがけずアケミとテリーに再会する。李酔竜にすり寄るアケミ。しかし李酔竜は、薔薇園の経営と品種改良で名だたる未亡人、マダム・ローザと踊り始めた。副大統領をはじめとする官僚たち、そして「虎の一族」の族長であるジョ・ウンは、その様子を見つめて満足そうに頷いていた。

最新ソフトラインナップ！今年もこのゲームでシメる!!

TAKERU NEW SOFT

1 12/10発売

メイキング・オブ 3×3EYES ～三只眼變成～

■対応：FM-TOWNS
■制作：日本クリエイト

TAKERU価格 4,800円（税込み）



© 高田裕三／講談社・ヤングマガジン

あの感動がよみがえる！



パイが、スージンが、再び画面に登場！「3×3EYES～三只眼變成～」のメイキングソフトです。美しいCGアニメーションをじっくり楽しめるグラフィックローダー、南町奉行所の原画から着色、色修正、仕上げまでの全CG制作行程一挙公開、デフォルメキャラがおくるクイズゲーム、サウンドモードなど楽しいメニューがいっぱい！「3×3EYES」を持っていない方でも雰囲気を味わっていただけます。もちろんファンなら絶対買い！の1本です。

2 12/18発売

SUPER野球道'93 93年度末データ集

今年の興奮を握る！

西武とヤクルトの優勝で終わった今年のペナントレース。迫熱のシーズンを再現する最新データ集登場！松井（巨人）、伊東（ヤクルト）、江藤（広島）、広瀬（日本ハム）、鶴田（中日）など、ニューフェイスも大活躍！

※このソフトをプレイするには「SUPER野球道'93」が必要です。
※「SUPER野球道」は、TAKERUでただ今発売中！ 6,800円（税込み）

■対応：PC-98VM／UV
■制作：日本クリエイト

TAKERU価格 3,000円（税込み）



3 12/10発売

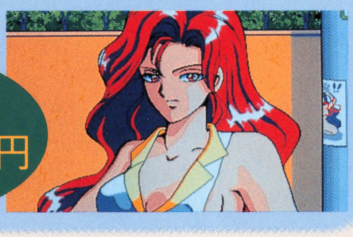
妖刀伝説

時空を超えた戦いが今、始まる。

古の時、魔人「酒呑童子」を一刀両断したという伝説の刀『童子切り安綱』。時空を超え、現代に蘇る妖刀伝説の謎と、結界を破り殺戮を繰り返す妖魔の恐怖。柳生の血を引く高校生、光厳は次第にこの異形の獣との戦いに巻き込まれていく…。その先に待つ光厳の、人類の運命とは!? 迫力の劇画タッチ動画処理、美しい800ラインＣＧ、アニメーションなどの演出。「大江戸探偵 神谷右京」のアルテシアがおくる、本格的ホラーアドベンチャー。

■対応：PC-98VM／UV
■制作：アルテシア

TAKERU価格 2,900円（税込み）



4 絶賛発売中

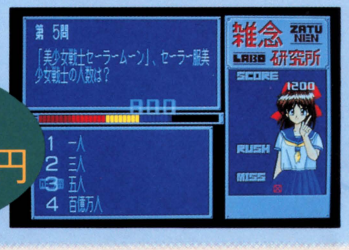
クイズ雑念研究所

めざせ！クイズ王

クイズ総数約1,000問！ 科学・数学・文学・歴史、そしてアニメ・映画・まんが・ゲームなどのマニア問題…。数々のジャンルからの出題は、なかなかハイレベル。クリア条件もキビシイぞ！ひたすらクイズの正解率を競う「ノーマルモード」。南野 琴を始めとした豪華執筆人の原画による超美麗CGが見られる「アダルトモード」と、２つのモードを収録しました！

■対応：PC-98VM／UV
■制作：レモンクラブ

TAKERU価格 3,900円（税込み）



brother
ブラザー工業株式会社
〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU CLUB 会員大募集

TAKERUの画面の「入会」を選んでネ!
（年会費+入会費1,000円が必要です）

TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所 (03)5203-7133
大阪営業所 (06)252-4234

通信販売
通信販売を御希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申込みください。代金引換は一度、現金書留で申込んで頂いた方に案内させていただきます。

月刊コンプティーク 1月号
発行所 角川書店 1994年1月1日発行（毎月1回1日発行）第12巻 第1号 通巻第111号 1986年7月3日第3種郵便物認可
発行人／福田全孝・編集人／中西千明・編集長／辻谷雅彦 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-3556-3110（編集部）☎03-3817-8523（販売部）
特別定価580円［本体563円］

好評発売中

「マスターオブモンスターズFINAL」に続く、
ストラテジックRPG第2弾。

FINAL BREAKER
ファイナルブレイカー



イラスト：山下 いくと

プレイヤーはキャラクターを雇い、自分の軍団を形成していく。

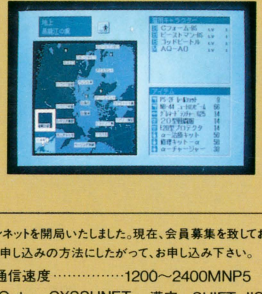
登場するキャラクターは、大別してバイオ系、メカニック系、中間系の3タイプ。それぞれの能力を把握した上でキャラクターを雇い、武器や防具などを装備して自分の軍団を形成する。マップ上では、キャリアーという戦車兼兵員輸送車のようなユニットに搭乗して移動することができる。マップの地形や敵のタイプに応じたチームを組み、敵に向かおう。

戦闘経験を積んでレベルアップし、強力なキャラクターに育て上げよう。

キャラクターが装備できる武器には近接武器、遠隔武器、超能力、アイテムなど、全部で150種類以上のバリエーションがある。いずれも長所短所があるので、必要に応じて使い分けることが大切だ。また、各キャラクターは戦闘を勝ち抜くことによってレベルアップしていく。一定のレベルに達すると秘密研究所でクラスチェンジすることも可能だ。

善の道を行くか、悪の手先となるか？自分の運命は、自分で切り開け。

「ファイナルブレイカー」では、プレイヤーの行動によって物語が次々と変化する。マップ上にはいろんなアイテムやポイントが隠されており、特定の場所やキャラクターに出会うことによってイベントが発生し、プレイヤーはそのつど選択を迫られる。正義を貫き通すか、悪の手先となるか？いずれにせよ、自分の運命は自分で切り開くしかないのだ。





■PC-9800シリーズ（VX以降）
PC-286/386/486シリーズ
■5"-2HD、3.5"-2HD（各3枚組）
●NEC製MS-DOSシステムが必要です。
●ハードディスクでも使用できます。
●バスマウスが必要です。
価格 10,800円

●システムソフトでは、お客様へのサービスの一環として、パソコンネットを開局いたしました。現在、会員募集を致しております。
申し込みはゲストIDでアクセスし、インフォメーションコーナーの申し込みの方法にしたがって、お申し込み下さい。
電話番号……03-3615-9877　ストップビット…1　通信速度……1200～2400MNP5
パリティ……NO　ビット長……8　TRI-P Call Out……CXSSUNET　漢字…SHIFT-JIS漢字

※弊社の商品は、製品によって対応機種や、動作する条件が異なります。
お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。
※画面は、開発中のものです。

営業部専用電話：092-722-4857（祝祭日を除く月～金曜日）
ユーザーサポート専用電話：092-752-5278
（祝・祭日を除く月～金 9:30～12:00 13:00～17:00）

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです

T1013977010582
©Kadokawa Shoten 1994
凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 13977-1