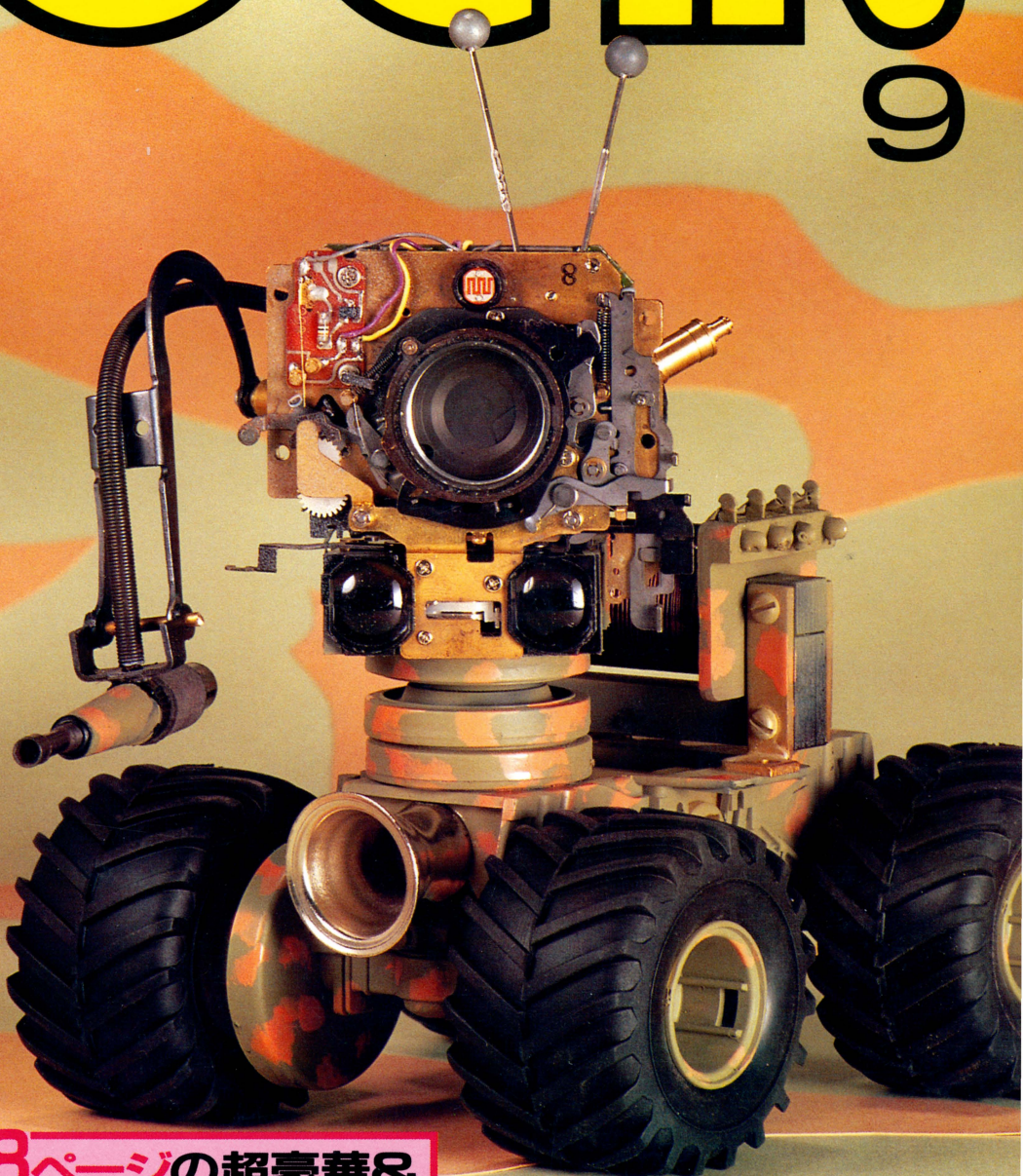
昭和62年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第9号 通巻57号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

Magazine for Personal Compunication

パーソナルコンピュータ情報誌
月刊ログイン

LOGIN 9

シミュレーション大研究3



これが

合計48ページの超豪華&底力大特集のラインナップだ!

- 大戦略マップコレクション
- M.U.L.E.
- プロデュース
- T.D.F.
- 地球防衛軍
- ガイアの紋章
- アート・オブ・ウォー

最新ゲーム徹底解剖!!

- ドラゴンスレイヤーⅣ
- YAKSA(ヤシャ)
- 女神転生
- エイリアン2
- リバイバー
- スーパーレイドック
- ウィザードリィ4

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

PC-8800シリーズでパソコン通信にチャレンジ

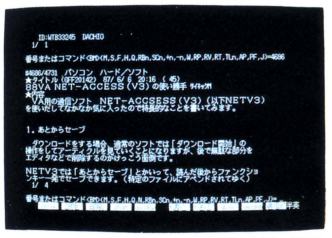
毎日、新鮮な情報と出会える
NECの"PC-VAN"をはじめとするパソコンネットワーク。
だれでも簡単に使える日本語通信ソフトで
コミュニケーションがさらに広がります。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

楽しみ方、自由自在。NECのパソコン通信サービスPC-VAN。

いま、一番ホットな情報メディア、パソコン通信。一人対一人、複数対複数の多次元情報ネットワークが、パソコンの可能性を一気に広げてくれます。PC-VANは会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービスです。会員が多いということは、情報が多いということ。ネットワーキングの楽しさも、ますますアップしています。PC-VANのサービスメニューは、次の4つ。①加入メンバー一人一人が専用のメールボックスを持ち、メンバー間で情報交換できる電子メール②さまざまな情報を自由に書き込んだり、読んだりできる電子掲示板サービス(BBS)。メッセージボードには「情報提供トピックス」「パソコンコンファレンス」等、12ジャンルのメニューを用意。メンバーは自分の得たい情報コーナーを選択し、ボードに書き込めば、メンバー全員と自由に情報交換が行えます。③時事通信ニュースをはじめ、各種オンラインデータベース、生活情報、旅行情報など、多彩な最新情報がリアルタイムに引き出せる情報提供サービス④特定のメンバーだけで利用できるCUG(Closed User Group)等、幅広い分野をカバー。ビジネスに、プライベートに、PC-8800シリーズが24時間フルタイムで活躍します。PC-VANは誰でも参加できるパソコン通信サービス。さあ、あなたも加入しませんか。



電子掲示板の画面



●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(最大1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン480KB、辞書288KB(約4万語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.●スプライト表示:サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

1Mバイトタイプ5インチF D D 2台内蔵……本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

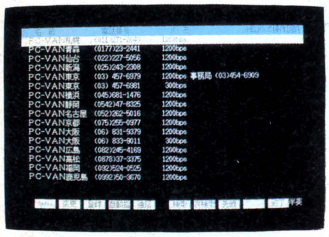
■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札 幌) 011(251)553
中 部 支 社(名古屋) 052(262)361
中 国 支 社(広 島) 082(247)411

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

日本語通信ソフトNET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSで、ログインしてみよう。

NET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSは、PC-VANをはじめ各種BBSやオンラインデータベースにアクセスできる日本語通信ソフトです。ファンクションキーで簡単にコマンドが実行できるほか、メニュー形式によるパラメータの設定、オートダイヤルやオートログイン等、使いやすさも抜群。はじめてパソコンに触れる人でも気軽にアクセスできます。また、ダウンロード、アップロード機能をサポートしており、XMODEM手順を用いたマシン語プログラムのファイル送受信なども容易に行えます。



NET-ACCESS(V3)のメニュー画面

操作が簡略化できるオートログイン機能等を装備。※

接続の手順を記憶するオートログイン機能を利用すれば、2度目の接続からは面倒な操作は必要ありません。また、オートダイヤル/オートリダイヤル、パワーオンログイン(電源をいれると同時にログイン)など、便利な機能を装備。操作をさらに簡単にしてくれます。

優れた日本語処理。

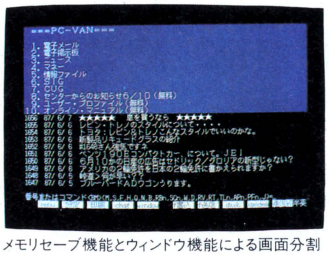
PC-8800シリーズの優れた日本語機能をフルサポート。ワープロ感覚で日本語が扱えます。受信漢字コードは自動的に判別。また、送信漢字コードが異なる場合は警告を出します。

ちょっと便利なユーティリティ。

NET-ACCESSでは、名簿(電話帳)印刷、文書内容の表示/印刷、アスキー形式のBASICプログラムの文書ファイルを通常文書に変換するユーティリティがサポートされています。

NET-ACCESS(V3)で特にサポートされている機能。

PC-88VA専用のNET-ACCESS(V3)は、さらに機能を強化。わかりやすいヘルプメッセージや入力の内容を10項目前まで憶えているヒストリー機能、BBS等を読み終えた後で、その内容をファンクションキー一つでディスクにセーブできるアフタセーブ機能、受信内容を、本体のメモリに保存するメモリセーブ機能やウィンドウ機能(センタのメニューをメモリに記憶し、ウィンドウ画面に表示可能)、通信中にエディタが使えるオンラインエディタ機能やディスク管理機能などを備えています。



メモリセーブ機能とウィンドウ機能による画面分割

仕様一覧

	NET-ACCESS(V3) (PS88-VA102-HMW)	NET-ACCESS (PS88-205-2W)
対応機種	PC-88VA	PC-8800シリーズ (PC-88VA含む)
動作モード	V3モード	V1/V2モード
推奨モデム	PC-CM201/202	PC-CM201/202,PC-8801-12
ボーレート	75~19200bps	75~9600bps
データ長	7又は8	
ストップビット長	1.2	
オートダイヤル/リダイヤル	○	○
オートログイン,パワーオンログイン	○	○
ダウンロード,アップロード	○	○
ダウンロード,アップロード時の手順	XMODEM,無手順のどちらか	
メモリセーブ機能	○	×
アフタセーブ機能	○	×
ウインドウ機能	○	×
受信漢字コード自動判別	○	○
使用漢字コード	シフトJIS,NEC JIS,JIS,新JIS	
送受信漢字コードが異なる時	文字の色を変えて警告	メッセージにて警告
入力モード	ノーマルモード/チャットモード	チャットモード固定
ANSIエスケープ	○	×
DISK管理(通信中)	○	×
オンラインエディタ	○	×
名簿(電話帳)リストアウト	○	○

※パーソナルモデムPC-CM201/202が必要です。PS88-205-2Wでは、PC-8801mkIITR、PC-8801-12(モデムボード)もサポートしています。

■価格:NET-ACCESS(V3)PS88-VA102-HMW(PC-88VA専用)18,000円
NET-ACCESS PS88-205-2W(PC-8800シリーズ全機種用)12,000円

時事通信ニュース 電子会議室 POSサービス中!

PC-VAN会員募集中!

会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス〝PC-VAN〟にあなたも入会しませんか。1時間利用しても料金はわずか400円!!人気のSIGもますます充実しています。

■加入料金:3,000円(1ユーザID毎) ■月額料金:次の従量制か固定制をご選択ください。 ■従量制:PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制:月額2,000円(※)
お問い合わせはPC-VAN事務局 ☎03(454)6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

高なる知的快感——PC-8800シリーズ。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格……208,000円



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)



88BLACK登場!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも同時新発売)

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

SEPTEMBER 1987

Contents

228 **特集** かって、はじめて、シミュレーション

シミュレーション大研究3



今、国内では、大戦略マップコレクション/M.U.L.E./T.D.F./プロデュース/ガイアの紋章/地球防衛軍/アート・オブ・ウォー88と、オススメゲームが目白押しだ。アメリカではリアルタイムシミュレーションが光ってるぞ。ログインオリジナル『SURVIVALGAME GAME』『ウッ! 中戦略』、今年注目の光線銃ZILLION大紹介、さらに風流にシミュレーションを語り合う屋形舟座談会でとどめをさす大特集なのだ。





166 **最新ゲーム徹底解剖!!**

ドラゴンスレイヤーIV/YAKSA(ヤシャ)
デジタル・デビル・ストーリー 女神転生/エイリアン2
スーパーレイドック/リバイバー/ウィザードリィ4

198 **MSX通信** グラディウス2の情報もあるんだけど

METAL GEARを自力で解いてみようじゃないか

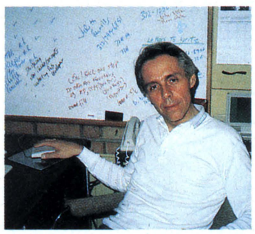


210 **おめでたビデオゲーム倶楽部**

上半期ファミコンソフトベスト10 キャプテン・シルバーもあるよ!

LOGIN Magazine COPYRIGHT © SEPTEMBER 1987 by ASCII Corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

218 1987年夏のアメリカ取材シリーズ
No.1ゲームプロデューサー ブラッド・フレガーは語る



224 X68000通信 うぉぉおおーっ！待ってたぜぃーっっ!
速報! スペースハリアー 発見! 禁断の秘技



276 パソコン通信 パブリック・ドメイン・ソフトをもとめて
こんちこれまたPDS探検隊発足

284 ゲームなんでも情報局だよどっこいしょ
大戦略&大戦略IIはこうして遊べ

4 SOFTLOG
SOFTLOG TOP30
BEST5
SALES20
SPOTLIGHT
読者が選ぶTOP20
U.S.A. TOP20
U.S.A. REVIEW

14 SOFTLOG NEW SOFT
リターン・オブ・イシター(S.P.S)
闘氣王(スタークラフト)
レジェンド(クエイザーソフト)
フェアリーランド(HOT・B)
ルクソール(日本テレネット)
女子大生交際図巻(ビクター音楽産業)
将軍(日本デクスタ)

27 SOFTLOG REVIEW
ガンダーラ(エニックス)
アニマルランド殺人事件(エニックス)
マンハッタン・レクイエム
(リバーヒルソフト)
うる星やつら(マイクロキャビン)
Ys(日本ファルコム)
ダイレス(ポーステック)
ボルフェスと5人の悪魔
(クリスタルソフト)

282 ログタットつーしん
チャット殺人事件

292 ゆう坊の虹色ディップスイッチ
オホーツクに消ゆ製作秘話 前編

294 Garbage Collection
究極のテレビの見方 ほか

298 オールザットウルトラ科学
ソフトなるほどハウマッチ

303 YAMALOG
いあ〜んバカンス

321 DATALOG
CALENDAR
INFORMATION
NEW PRODUCTS
BOOKS
DISC&VIDEO
MOVIE

337 LOGIN SOFTWARE CONTEST
T.M.N.W. (X1シリーズ)
RED STAR (PC-8801シリーズ)
FIXED-STAR (PC-8801SR以降)

351 リスト通信販売のお知らせ
本誌に載らなかったリスト入手法

353 LISTLOG
SURVIVALGAME GAME
(PC-8801SR以降)

COVER
オブジェ/横山 宏
丁稚(でっち)/ケンツ・キンダー
撮 影/高瀬ゆうじ
デザイン/本間 智嗣
製 版/高松 健二

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111



SOFTLOG TOP 30

何の前ぶれもなしにトップに躍り出た『ガンダーラ』や、『イース』、『うる星やつら』など今月も新作ソフトの話題にはこと欠かない。かたやシミュレーションゲームの人気も相変わらずだし、新旧入り乱れての一大バトルロイヤルなるか!?　てなカンジのTOP30。今年の夏は水不足が心配されたけど、ゲームソフトに限っていえばそんな心配は無用。でも夏休みの宿題のことは、そろそろ心配しなきゃね。

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ――― T	8インチディスク ―― 8D
3.5インチディスク ―3.5D	クイックディスク ―― QD
5インチディスク ―― 5D	カートリッジ ――― C
（2DD、2HDを含む）	

人気急上昇　ランクアップ

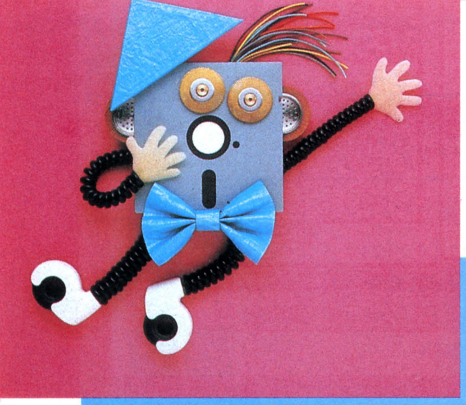
ランク 今月	先月	ソフト名
1	－	ガンダーラ
2	6	信長の野望・全国版
3	3	魔城伝説II・ガリウスの迷宮
4	1	ディーヴァ
5	7	大戦略II
6	－	イース
7	5	大戦略
8	8	三國志
9	4	ジーザス
10	13	ザナドゥ
11	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派
12	10	覇邪の封印
13	12	上海
14	15	ファンタジーII
15	－	うる星やつら
16	14	ドラゴンクエスト
17	11	ロマンシア
18	－	地球防衛軍
19	－	大戦略
20	－	ガイアの紋章

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

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。
●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計協力店リストは335ページに掲載されています。

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類
エニックス	PC-8801mkIISR	7,800円(5D)	
光栄	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	9,800円(3.5D、5D)	
コナミ	MSX	4,980円(C)	
T&Eソフト	PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、MSX2	6,800円(C)、 7,800円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC-9801	9,800円(3.5D、5D)	
日本ファルコム	PC-8801mkIISR	7,800円(5D)	
マイクロキャビン	MSX2	7,800円(C)	
光栄	PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、X1t、 FM-7、FM-16β、MSX	12,800円(C)、 14,800円(3.5D、5D)	
エニックス	PC-8801mkIISR	7,800円(5D)	
日本ファルコム	PC-8001mkIISR、PC-8801、PC-8801mkIISR、 PC-9801、X1、FM-7、MSX2	6,800円(T)、 7,800円(3.5D、5D、8D)	
ゲーム・アーツ	PC-8801	6,800円(5D)	
工画堂スタジオ	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MSX、MSX2	7,800円(C)、 8,800円～9,800円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC-8801、PC-9801	6,500円(3.5D、5D)	
スタークラフト	PC-8801、PC-9801、X1、FM-7	9,800円(3.5D、5D)	
マイクロキャビン	PC-8801、PC-9801	6,800円(5D)	
エニックス	MSX、MSX2	5,800円～6,800円(C)	
日本ファルコム	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、MSX	6,800円(3.5D、5D)、 5,800円(C)	
アートディンク	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	7,800円(5D)、 9,500円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	6,800円～7,800円(3.5D、5D)	
日本コンピューターシステム	PC-8801mkIISR、X1	7,800円(5D)	

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	—	オーガ	システムソフト
22	25	ウィザードリィ	アスキー
23	—	キングスナイト・スペシャル	スクウェア
24	23	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット
25	9	エルスリード	日本コンピューターシステム
26	—	ホールインワン・スペシャル	HAL研究所
27	18	めぞん一刻	マイクロキャビン
28	—	アルカノイド	ニデコ
29	—	ウィザードリィ2	アスキー
30	26	うっでい・ぽこ	デービーソフト



BEST 5

1 ガンダーラ





弥勒菩薩の法力パワーで一挙にトップに躍り出た!

●アクションロールプレイング　エニックス
PC-8801mkIISR

『ガンダーラ』を発売前に予約して買った。期待どおりにグラフィックはすごくキレイだし、面ごとに違うBGMも凝っている。ダンジョンに一度入って法玉を手に入れてから自力で脱出してみよう。何回も繰り返すと、法玉がたくさん手に入るよ！
千葉県　河上　勉

発売されればベスト5入りは確実とは思っていたけど、まさかいきなり1位になっちゃうとは、オドロキ、モモノキ、ボダイジュノキだよーん！

『ガンダーラ』の舞台設定って、仏様の住んでる浄土の世界なんだよね。日頃信仰心のかけらさえなかった人も、ガンダーラをやり始めると急に家の仏壇に親近感を覚えて、突如としてお供えなんかしちゃったりして。そいでもって近所にお寺なんかあったりすると、ガンダーラ参りなんてしちゃう人もいるかも……。そうそう、私の愛車シビックには高幡不動尊のお守りが付いているが、不動尊は不動明王の別名だそう。これも何かの縁かしらん。

ところでこのところベスト5には、シミュレーションがハバをきかせている。そんな中でガンダーラが1位になった勝因は、やっぱり画面の楽しさ。

キャラクターは見てるだけで楽しくなっちゃうくらいカワイイし、洞窟やお寺に入ったときに切り替わるグラフィックがまた美しい。そのうえ人々との会話や謎解きの要素も加わってるときちゃ、アータ、一度始めたらエンディングを見るまでは意地でもやめられないってもんだわさ。これ、ホント！

この調子で来月も六凡界RPGのガンダーラが、トップの座をキープするぞ！

2 信長の野望・全国版





灼熱の夏を乗り越えてベスト5復活。セミは死んでも、信長は死なず！

●シミュレーション　光栄
PC-8801mkIISR、PC-9801、X1

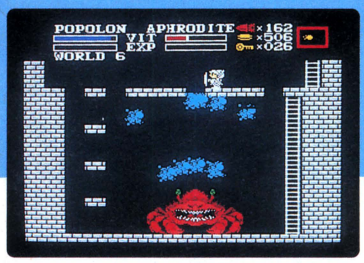
今ボクは、『全国版』をプレイしています。武将は長宗我部。やっと信長と家康を倒し、当面の敵は伊達、上杉、北上、姉小路です。早くみんなやっつけて50ヵ国制覇したいよお！
埼玉県　平栗　悟

8月号で、ついにベスト5落ちした『信長の野望・全国版』が、なんとこの9月号では堂々と第2位にカムバックした。さすがは七転び八起きの戦国時代をモデルにしたゲームだけあるね。前回は涙をのんで雌伏したけど、次回こそは第1位をめざして雄飛する、その勇姿が今から目に浮かんでくるぜ。

雌伏、雄飛といえば、このゲームの主人公である〝織田信長〟がその代表だろう。尾張のうつけ者と呼ばれた吉法師(信長の幼名)は、毎日をケンカや馬の遠乗りですごしていた。それが父の織田信秀や守役の平手政秀の死後、わずか数年で尾張の反信長派を倒し、1560年の田楽狭間で今川義元を討ち取り、戦国の世に雄飛していったのだ。

みんなも信長みたいに、今のうちに勉強して、いつの日か雄飛しよう。

※画面写真はPC-9801版



●アクションロールプレイング　コナミ
MSX

『魔城II』をプレイしはじめて、はや1ヵ月。なのにちっとも進めない。ただでさえ方向音痴な私なのに、こんなにマップが広くちゃどこにいるのかわからない。頭の中は大混乱！
島根県　紅林正子

3 魔城伝説II・ガリウスの迷宮

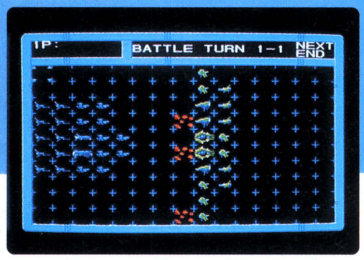
あと一歩でトップの座も夢じゃない。みんなでポポロンにエールを送ろう。



前回に引き続き、今月も3位で登場の『魔城II』。ポポロン、アフロディテの奮闘にもかかわらず、どうしてランクアップしてくれないの？　と不満に思う魔城ファンは大勢いるはず。トップの座を獲得して当然なのにね。

でも、そこはヒットソフトメーカーのコナミのこと。3位の地位を不動のものにしておいて、一気に上位ランキングへ駆けのぼるってことも考えられるのだ。今は、さしずめそれに向けての充電期間ということでしょうな。

さて、その充電期間中でも、コナミはダテにじっとしているわけではない。ファミコン界にも、『魔城II』を進出させる計画を着々と進行させているのだ。ファミコン版のそれは、MSXと同じく大ヒット間違いなしの期待作。MSX、ファミコンともナンバーワンをめざす。本領発揮はこれからだい！



●シミュレーション　T&Eソフト
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、MSX2

MSX版の『ディーヴァ』は難しい。でもA、Bトリガーの付いたジョイスティックなどで、2人でやればラクになります。MSX版には無敵もあって、惑星戦は楽しいものになってますよ。
山口県　猪熊久夫

1 ディーヴァ

エスノな味付けに印度人もびっくり。激辛ディーヴァで残暑を乗り切れ！



シミュレーションゲームの中でも異彩を放っている『ディーヴァ』。アニメチックなキャラクターや、壮大なストーリーでライバルに差をつけて、今回で実に4度目のベスト5入りなのだ。

ところでゲームストーリー中に、インド神話から採った人名が多いのに気づいたかな？　もともとディーヴァとは善に属する神々のこと。毘盧遮那如来、阿弥陀如来、薬師如来など7人を中心とするディーヴァ軍が、破壊の神シヴァ神率いる阿修羅軍をやっつけちゃうぞというお話を、宇宙を舞台にSF仕立てにしてしまった。大胆な着想がスマッシュヒットに結びついた好例だ。

さらに悪役シヴァ神は、銀河の名前にもなった維持神ヴィシュヌと同一体。一方ヒーローのひとりクリシュナはヴィシュヌの化身であるとか。うーん？

※画面写真はPC-8801mkIISR版

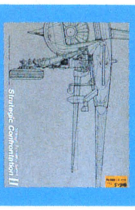


●シミュレーション　システムソフト
PC-9801

『大戦略II』はとても難しいけど、不戦条約や経済摩擦のための輸入作戦などで、どうにか解けそうになってきた。もう4面に20時間はかけてるぞ。やはり補充がいちばん重要だよ。
埼玉県　中村浩司

2 大戦略II

スウィートな秋の夜長にもってこい！今夜はスズムシと一緒に『大戦略II』。



なーんといっても本格派の戦略シミュレーションゲーム『大戦略II』の5位復活はめでたいことだ。おまけに、7月の10日には『大戦略マップコレクション』も発売されて、この大戦略ブームはここしばらく続きそう。

まあ、それもこれも、みーんな5月号から毎月毎月マメに『大戦略II』を追っかけているログインのおかげに違いない（かもしれない）！　よいよい。

そんなわけで、最近気になってしかたがないのが、『大戦略III』ははたして出現するのか、否かということだ。もし、もしもだよ。IIIを出す予定があるのなら、世の中のシミュレーション熱が冷める前に、「トドメの一発」をガツンとかましてほしいなーと、つねづね思っているのだ。そうすればシミュレーションも、もっとメジャーな雰囲気にほんわかと包まれてくるハズだよね。

※各ソフトの最後のコメントは、〝ゲームソフトなんでもご意見板〟あてに送られてきたはがきの中から選んだものです。採用者には、記念品をお送りします。これからも同係あて、ドシドシはがきを送ってください。

Sales TOP20

ダイエー札幌店パソコン売り場

ランク	ソフト名	メーカー名
1	上海	システムソフト
2	★大戦略II	システムソフト
3	キングスナイト・スペシャル	スクウェア
4	オーガ	システムソフト
5	大戦略	システムソフト
6	大戦略パワーアップセット	システムソフト
7	デスフォース	リバーヒルソフト
8	三國志	光栄
9	ディーヴァ	T&Eソフト
10	信長の野望・全国版	光栄
11	火の鳥 鳳凰編	コナミ
12	ロマンシア	日本ファルコム
13	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ
14	ジーザス	エニックス
15	★ガンダーラ	エニックス
16	めぞん一刻	マイクロキャビン
17	覇邪の封印	工画堂スタジオ
18	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
19	アルバトロス	日本テレネット
20	マルチプラン3.0	アスキー

★は成沢さんの注目ソフト　〔6月分売り上げ〕



↑「じっくりプレイできるシミュレーションゲームをお勧めします」、と成沢さん。

夏！　暑い日が続く今日このごろ。「どこか涼しい所に行きたい！」とばかりに行ってきました北海道。てなわけで、ダイエー札幌店パソコン売り場をご紹介いたしまする。

地下鉄すすきの駅から北へ5分ほど歩き、ダイエー札幌店内へ。お目当てのパソコン売り場は9階。隣はオーディオコーナーとなっており、それらと統一された、整然と、それでいてゆったりとしたレイアウトが印象的だ。

MSXのコーナーは小さいが、他のパソコンはハード、ソフトとも在庫は豊富。とくにソフトは、まず品切れということがない。売り場の成沢さんは、「最近はPC-9801用などのじっくりプレイするゲームに人気が集まっています」という。やはり、札幌でもシミュレーション強し！　というわけだね。

問い合わせ先　●〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目 ☎011-261-6211/営業時間10:00～19:00（水曜日定休）

今月の注目ソフトをご紹介 Spotlight

14位 誰にでもすぐ楽しめて奥が深い。W&U（ウィザードリィ ウルティマ）に次ぐ、人気RPGだ！

ファンタジーII

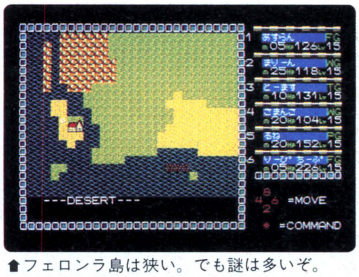
ロールプレイング　スタークラフト
PC-8801、PC-9801、FM-7、X1

発売されてから4ヵ月も経っているのに、衰えどころかジワリジワリと人気を集めている『ファンタジーII』。人気の上がり具合が、いかにもこのゲームに似つかわしい感じだね。

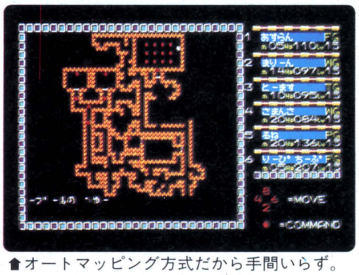
『II』の舞台はフェロンラ島と呼ばれる小島。この島を探索して、悪の魔法使いニカデモスを倒すのが目的だ。ストーリーは『I』からの続きだけど、前作を知らなくてもプレイできる一話独立形式で、すぐ始められるのが身上。

たいして広くないマップの割には、シナリオは奥深い。タイトルどおりに、ファンタジーの世界を思う存分、満喫できるという寸法だ。派手なゲームではないが、遊んだ者をとりこにする、不思議な魅力を持っている。

ところで、『I』も『II』も終わっちゃって、早く『III』が出ないかなーという人に、耳よりな情報。スタークラフトでは、現在移植版を計画中だ。お目にかかれるのは来年くらいになっちゃうけど、いろんな新趣向を用意しているらしい。楽しみに待ってようぜ。

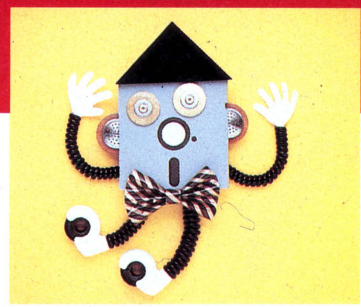


↑フェロンラ島は狭い。でも謎は多いぞ。



↑オートマッピング方式だから手間いらず。

読者が選ぶ TOP20



人気急上昇　ランクアップ

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名	得票数 現在まで	先月まで
1	1	三國志	光栄	1821	1450
2	2	信長の野望・全国版	光栄	987	809
3	3	ディーヴァ	T&Eソフト	841	646
4	4	シルフィード	ゲーム・アーツ	695	606
5	5	ウィザードリィ	アスキー	663	551
6	6	ロマンシア	日本ファルコム	563	520
↑ 7	8	大戦略	システムソフト	538	426
8	7	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム	491	464
9	9	ウィザードリィ2	アスキー	445	391
↑ 10	16	大戦略II	システムソフト	409	225
11	10	ザナドゥ	日本ファルコム	372	313
↑ 12	13	グラディウス	コナミ	337	292
13	11	ハイドライドII	T&Eソフト	330	296
14	12	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	325	293
15	14	覇邪の封印	工画堂スタジオ	284	241
16	15	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	268	234
17	17	めぞん一刻	マイクロキャビン	250	179
↑ 18	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ	220	117
19	18	ファンタジー	スタークラフト	194	171
↑ 20	—	ジーザス	エニックス	194	93

●総得票数14,322票　　★7月1日現在

1位から6位までは、先月と同じ顔ぶれ。それ以降も、たいした動きはみられない。毎月似たようなランキングが続いちゃって、なんとなくつまらないな、もっと刺激がほしいなー。

と思いきや、19位にすい星のごとく『ジーザス』が登場！　月間投票でも8位と好成績をあげている。『三國志』にはおよばないものの、このペースでいけば上位に食い込むのは必至。このままがんばって、マンネリ化したランキングに、活を入れてもらいたいね。もちろんジーザスだけに頼らないで、ほかのソフトも粘ってちょーだい！

月間投票 BEST10

ランク	ソフト名	得票数
1	三國志	371
2	ディーヴァ	195
3	大戦略II	184
4	信長の野望・全国版	178
5	ウィザードリィ	112
6	大戦略	112
7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	103
8	ジーザス	101
9	シルフィード	89
10	めぞん一刻	71

●7月1日現在

ゲームソフトなんでもご意見板

●僕は三國志が好きです。ゲームソフトのそれも好きですが、やはり物語としての三國志は最高です。もし、僕がこの時代にタイムスリップしたとすれば、すぐに劉備のもとへとはせ参じて、曹操を討つでしょう。誰かタイムマシンを開発してくれる人は、いないでしょうか。首を長くして待ってます。

大阪府　金子　司

●MSX版『ディーヴァ』の惑星戦での隠しコマンドを、いくつか伝授します。まず、F1でバリア、F5で撤退、とここらはみんな知ってるはず。でも、まだあるんだよね。ESCでポーズをかけたあと、①STOP＋SELECT＋Aでエネルギー満タン。これは何度でも使える。②STOP＋SELECT＋Bで弾が3連射になるのだ！　ほかの武器はもういらないぜ。

福島県　清信直也

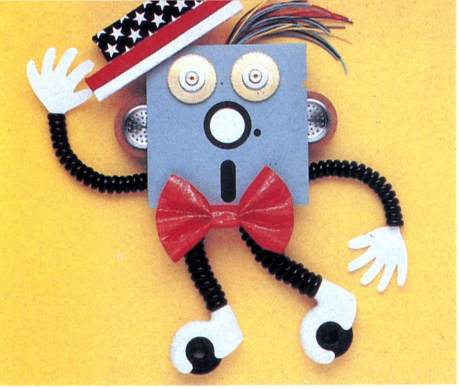
●『新・ベストナインプロ野球 '87選手データディスク』で、友だち6人とセリーグリーグ戦をやっています。とてもおもしろい。来年も期待してまっせ。

東京都　馬越　孝

●『大戦略II』で都市、工場、空港、港が作れる方法を発見！　まず、作りたいものを爆撃機で壊す。次に工作部隊をその跡地に入れ、架橋工事で作りたい方向を3回指定する（このときの方向は、工作部隊のいる跡地と隣りあったヘックスを指定すること）。すると指定ミスとなるので、今度は修復工事をしてみよう。と、あら不思議！　先ほど指定した方向に、作りたいものがちゃんとできているのだ！　ただしこの方法で工場や都市を作っても、工業力やお金は入らない。おまけに作ったものには耐久度はないから、あくまで余興と思って試してみてね。

愛媛県　重松　修

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報などをはがき（アンケートはがきでも可）に書いて、「ゲームソフトなんでもご意見板」係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。



U.S.A. TOP20

サンフランシスコ、Access to Softwareの6月のセールスランキング

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	MIGHT AND MAGIC	New World	Apple II	$54.95	
2	THE BARD'S TALE II	Electronic Arts	AP、C64	$39.95	
3	SUB BATTLE	Epyx	IBM-PC、MAC	$39.95	
4	GOLDEN PATH	Firebird	AP、ST	$44.95	
5	SHANGHAI	Activision	AP、MAC、IBM、ST、AM	$39.95	
6	CHESSMASTER 2000	Electronic Arts	AP、IBM、AT、ST、C64	$39.95	
7	PHANTASIE III	SSI	AP、ST	$39.95	
8	BALANCE OF POWER	Mindscape	AP、MAC、IBM、ST	$49.95	
9	DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	C64、AM	$49.95	
10	KING'S QUEST III	Sierra On-line	AP、IBM、ST	$49.95	
11	BUREAUCRACY	Infocom	AP、IBM、AT、ST、C64	$39.95	
12	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?	Broderbund	AP、IBM	$39.95	
13	ULTIMA IV	Origin Systems	AP、AT、C64	$59.95	
14	THE KARATE KID PART II	Microdeal	ATARI 520/1040ST	$39.95	
15	PHM PEGASUS	Electronic Arts	AP、C64	$29.95	
16	ULTIMA I	Origin Systems	AP、AT、C64	$49.95	
17	AMNESIA	Electronic Arts	AP、IBM、C64	$44.95	
18	INTERLUDE	Recreational Technologies	AP、IBM	$39.95	
19	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	Infocom	AP、IBM、AT、ST、C64	$39.95	
20	CAD 3D	Antic	ATARI 1040ST	$89.95	

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

今月のTOP20はどうもパッとしない。ほとんど、今まで紹介したことのあるソフトばかり。ログインには、30位までのランキングが送られてくるのだけれど、21位以下も大して変わりばえしない。いったいどうしちゃったのォ!?

ログイン夏のCES取材班によれば、今回のショウは大盛況だったという。各ソフトハウスが練りに練ったゲームを発表し、あれもこれもログインで紹介しなくっちゃと慌てるばかりだったというのだ。それも、16ビットパソコンのAMIGAやATARI ST版が中心。コモドールからは低価格のAMIGA500も発表されて、アメリカはゲームに関しても16ビットパソコンの時代がいよいよ訪れた、とヒシヒシト感じたと言っている。

なのに、いったい何故？　よく考えてみたら、その理由がわかった。今はちょうど、嵐の前の静けさ！　の時期なのだ。今回のショウで発表されたソフトが実際に発売されるのは、今年のクリスマスの近辺。ユーザーも流通業者もパソコンショップも、発売されるのを心待ちにしながら、今は落ち着いた素振りを見せようと、必死にこらえているらしい。それまでは、このページもおとなしくしていようっと。

●機種名には次のような略号を使っています。
Apple II ——AP　ATARI 520/1040ST—ST
Macintosh ——MAC　Commodore64 —C64
IBM-PC ——BM　AMIGA ——AM
ATARI 400/800 —AT



THE BARD'S TALE II

オーソドックスなRPGは地味だがやり始めたら止まらないほど魅力的



●ロールプレイング
Electronic Arts
AP、C64

RPGといっても色々あって、日本で人気のあるのはアクションRPGと呼ばれるタイプ。ところが、アメリカではなぜかオーソドックスなRPGに人気が集まってる。ウィザードリィしかり、ウルティマしかり。このTHE BARD'S TALE IIも、そんな古式ゆかしいPRGなのだ。

アクション性がないPRGというのは、はっきりいって地味（あくまでも見た目が、ってことだけど）。おまけに根性が必要。それにキャラクターにアイソがない、ときてる。どう考えても日本の常識じゃあ、人気はいまいち。

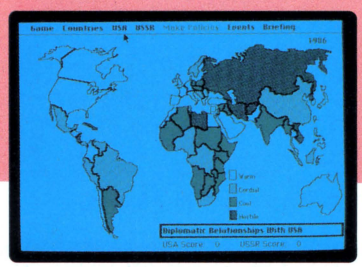
しかし、見かけは地味でも、いやだからこそとてつもなく奥が深いのだ。一度足を踏み入れてしまうと、もう抜け出せない魅力を持っている。そう、たとえていうなら、クサヤの干物。慣れてしまえば毎日食べたくなるわけ。

このゲームにも、６つの町、銀行にカジノまであり、ダンジョンは地下25階、魔法は79種類と奥の深いこと深いこと。最初は確かにメンドクサイんだけど、いやー途中でやめれない。上位にずーっといるのもうなずけるのだ。



BALANCE OF POWER

本当に起こりそうだからコワイ!?超大国、力の均衡シミュレーション



●シミュレーション
Mindscape
AP、MAC、IBM、ST

シミュレーションゲームのおもしろさは、軍隊などを自分の思いどおりに動かして、敵を負かし、勢力範囲を広げること。現実的には体験できないスケールの大きなことを、疑似体験できるのだ。これこそ人間のロマンだぁ！

とはいうものの、テーマがあまり現実的すぎると、楽しむ前に怖くなってくる。BALANCE OF POWERは、だから将軍のカッコイイところだけをおもしろがってプレイするのでなく、もしこんなことが実際に起こったらどうしよう、とスリルを感じながらこわごわプレイするゲームかもしれない。

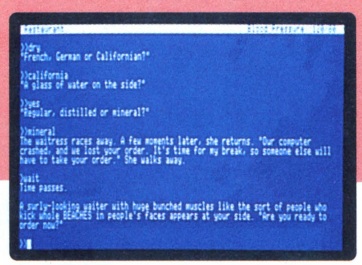
なにしろ、ゲームの舞台は1986年から1994年までの９年間。プレイヤーはアメリカ大統領かソビエトの書記長になり、世界の力の均衡を考えながら勢力拡大に努めるのだ。

こんなリアルなゲームを作ったのは、クリス・クロフォードというかなりオタクなプログラマー。その彼は今、年末に向けてSIBOOTという、彼の言葉を借りれば、"breakthrough"（躍進的）なシミュレーションを開発中だという。



BUREACRACY

日本ではちょっと考えられないけどアメリカではテキストものが大人気



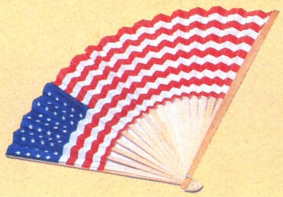
●アドベンチャー
Infocom
AP、IBM、AT、ST、C64

根強い人気を誇っているテキストアドベンチャー。これって、日本ではちょっとお目にかかれない現象だ。

このBUREACRACYといい、同じくInfocomのLEATHER GODDESSES〜といい、一体いつまでトップ20にいるんだ、といいたくなるほどガンバッてる（おっと、AMNESIAというのもあった）。

アメリカっていうのは、国が広いぶん人口も多くってコンピュータゲームのファン層も厚い。で、その分いわゆる大人がゲームを楽しんでる。ゆえに、あんまりグラフィックにはこだわらずシナリオだけのテキストにも人気が集まる、とまぁこういうことか。

だけど、それだけアメリカのテキストはシナリオがしっかりしている、ともいえるわけだ。日本でもシナリオのレベルでいえば、同じくらいおもしろいのができるはずなのに……。やっぱり英語の文章をウンウン考えるよりは、日本語でプレイしたいなぁ。日本語には漢字、ひらがな、カタカナと入力方法とか多くの問題があるけど、できないわけじゃあないと思うのだ。



U.S.A. NEW SOFT

できたてのホヤホヤさっ、てなアメリカの新作ソフトをご紹介

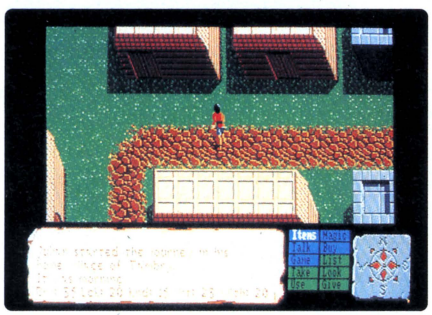
THE FAERY TALE ADVENTURE



ロールプレイング
■Micro Illusion
■AMIGA
49.95ドル

トップ20に入ってなくたって、おもしろいソフトはあるぞ。というのは何も日本に限ったことじゃない。アメリカだって同じこと。広〜い国なんだもの、トンデモないゲームがあるはずだ。そこで、今月からの新企画。気になるアメリカ新作ソフトを紹介しよう。

ということで、アメリカの最新ソフト紹介の第1弾はTHE FAERY TALE ADVENTUREだ。Micro Illusionという、あんまり聞いたことのないメーカーが出しているファンタジーロールプレイングゲーム。しかし、これがどうしてなかなかのスグレモノなのだ。



キーボード、マウス、ジョイスティック、どれででも操作できる。スクロールもスムーズで歩き方もリアルだ。

昔、昔、ある国のある小さな村に3人の兄弟が住んでいた。厳しい冬がようやく終わり、国中春めく季節。しかし、作物のできは悪くどこの村でも食糧は底をついていた。おまけに北の山に住むゴブリンたちが、食べ物を求めて人里へ降りているという。

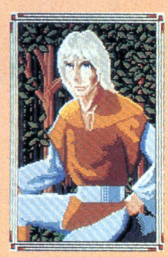
そんなある日。3人の住む村から、大切な護符が盗まれてしまった。あれがないと、村は化物の攻撃を防げない。そこで、国王の助けを求めに兄弟の父親が旅に出る。しかし、彼は瀕死の重傷を負い戻ってきた。国王は娘の王女を人質に取られたので、どこの村にも援軍は出せない。頼みの騎士も行方不明だ。だから、兄弟の力でこの国を救ってほしい。そう言い残し、父親は息を引き取った。

ここで、いよいよゲームの始まりだ。プレイヤーは3人の兄弟を操って、広大な国を(なんと、14,400画面もある!!)旅する。そして魔王を倒し、平和を取り戻す、というストーリー。

お話自体は、まぁファンタジーRPGにはありがちなシチュエーション。では、一体どこがスグレモノなのか、というと——。その徹底ぶりがスゴイ！感激してしまうほど、徹底しているのだ。いやぁ、よくやるよ。



◀長兄のジュリアン。武力に長けているのだ。



◀末っ子のケヴィン。やさしい性格で閃きを持つ。



▲次兄のフィリップ。機知に富む好男子。





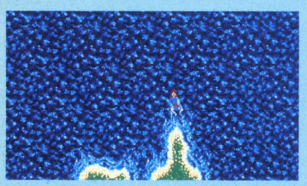


兄弟たちを襲う、いやらしい敵キャラたち。空中をフワフワ飛んでる魔道士たちは、電撃を放つ。ガイコツ戦士と一緒に現われることが多い。そしてゴブリンたち。弓矢を持つのもいるが、味方を間違って倒すことがあるので、結構バカ。こいつをやっつけると、持ってる武器を取ることができる。アイテムも持ってるが、ホント強いんだ。

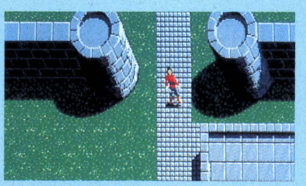
こんなにキレイでいいのだろうか?



⬅ここはちょっと深い森の点在する地域だ。さすがにガケはのぼれない。



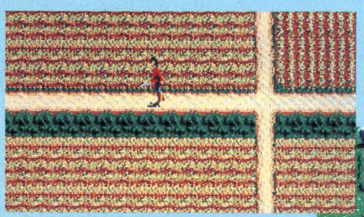
⬆北の果ての海。ちゃ〜んと海の中に入れるし、おまけに泳げてしまうのだ。



⬆やっとたどりついた建物。石でできてる感じがリアル。中に何があるカナ。



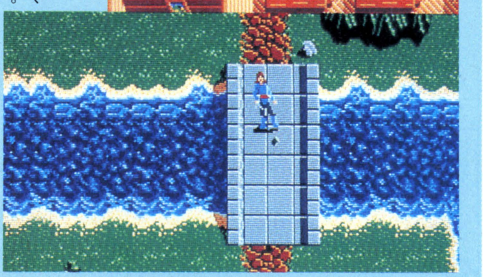
➡広い平野の街道ぞいにあった宿屋。店のおやじは、食べ物や武器、薬を売ってくれるのだ。



⬆突然目の前に広がったのは畑。本当は緑でなくてはいけないのに……。厳しい冬のため、農作物がやられている。



⬇墓地。この中には敵キャラも入れない。兄弟の住む村から、わりと近い所にあった。夜は来たくない場所だなぁ。



⬆もちろん、川を泳いで渡ることもできるが、橋の上にアイテムもあることだし、ここは楽して橋を渡ったほうがベスト。

なんたって、14,400画面。広けりゃいいってもんではないけど、ここまで広いと思わず拍手しちゃう。しかも、写真を見てもらうとよ〜くわかるが、グラフィックの美しいこと。よくぞここまで描き込んだ、とこれまた拍手モノ。まだまだある。キャラの動きが超リアル。敵の攻撃を受ければ、血を流して倒れるし、話す時に口まで動かす。ヒントをくれる通りすがりの人物だって、敵の矢に当たると死んでしまう。リアルすぎて、泣けてくるぜッ。

マップが広大なうえに、敵キャラがメチャクチャ強くて数が多い。だから、いつまでたっても遠くへ行けない。と、ゲームバランスには、文句をつけたくなる。でもね——、ここまで徹底されちゃうと、もうゲームバランスなんてどうでもいい、って気になるもんね。ゲームの目的なぞどこへやら、グラフィックを楽しむほうに夢中になってしまう。それほどのグラフィックなのだ。

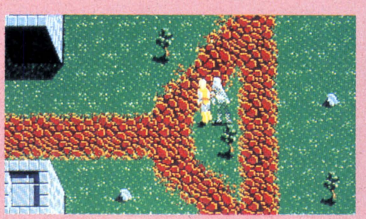
敵が強いから、すぐに死んでしまう。と書いたけど、一応そのへんのことは考えられている。つまり、3人の兄弟はひとりずつしか旅に出られなくて、しかもそれぞれ4〜6回は妖精が生き返らせてくれる仕組み(だから、フェアリーテール、というタイトルなのか)。1回のプレイで、20回近くは死ねるというわけだ。もちろん、途中でセーブすることもできる。

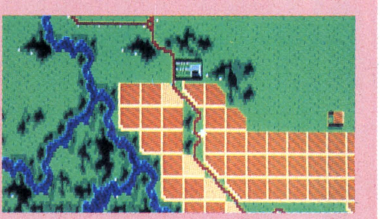
日本のゲームにだって、〝徹底〟してるのはある。が、ゲームバランスを取るために、そんなにムチャな広さのマップは作らないし、話してる途中で攻撃されたり、しかもその相手が死んでしまう、なんてリアルさはない。だからアメリカのゲームはスゴイのさっ、なんていわないけど、この〝徹底〟ぶりは取り入れてもいいと思うんだ。

こ〜んなこともやればできる!

アイテムは建物の中、道ばた、敵の死体などにある。普通は見えないので、Lookで見ることが必要。また、死んだ兄弟の骨を、亡霊に渡すことができる。彼の持っていたアイテムが手に入るし、骨をあげると安心して成仏するのだ(ただそれだけのことですが——)。アイテムを使うと、全体マップが出てくるのだ。





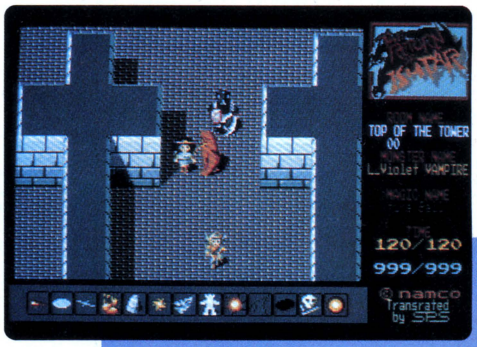




夏だから、アナタに、あ・げ・る……。

NEW SOFT

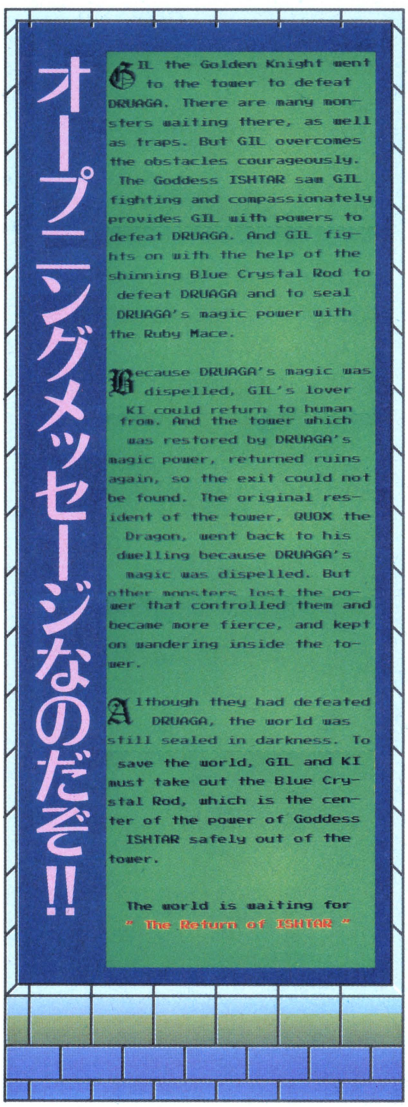




©NAMCO

リターン・オブ・イシター

アクションRPG
■S.P.S
■PC-8801mkⅡSR
6,800円（5D）



このコーナーが模様がえして以来、トップページはジーザス、イース、ガンダーラ、ドラスレⅣなどの超強力ソフトで飾ってきた。その伝統を受け継いで、8月号のトップを飾るのは、昨夏ゲームセンターでヒットを飛ばした『リターン・オブ・イシター』PC-88SR版だ!!

ドヒャ〜！　こりゃまたすごいゲームが出たもんだ。『リターン・オブ・イシター』といえば、昨年の6月にゲームセンターに出たばかり。今だって、山奥の温泉ホテル（旅館ではない）にいけばあるかもしれないくらい新しいゲームじゃないの!!

このゲームは、皆さんよ〜くご存じのように、ドルアーガの塔の続編。ドルアーガ〜のほうはファミコンソフト、パソコンソフトとしてすでに発売されている。

こちらのほうもビデオゲームに負けず劣らずの人気だったけど、どちらかというとドルアーガ〜より、イシターのほうがパソコンゲームに向いているようにも思う。だって、イシターではギルもカイもしっかり成長させなきゃダメ！　で、ビデオゲームのくせにパスワード制なんていうちょこざいな手が使われてたんだ。そこが1回100円ナリのビデオゲームのネックだったんだ。

ところがパソコンゲームなら、パスワードだろうがなんだろうが、「セーブできれば何でもいいぜ」という気構えができてる。この差は大きい。これまでゲーセンでイシターに大金をつぎこみながらクリアーできていない君たち、これは絶対〝買い〟だぜ！

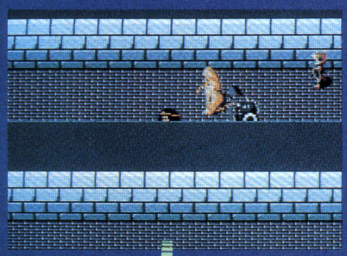


うす暗い塔のルーム内を、カイとギルは突き進む。扉に合うカギを探し出すのだ。

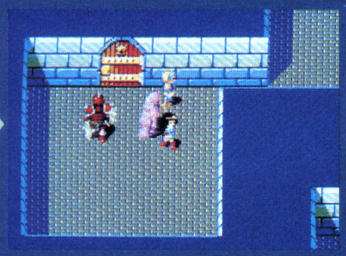
といったところで、ぜ〜んぜんイシターなんか知らない、という諸君のために、ご紹介申しあげちゃおう。

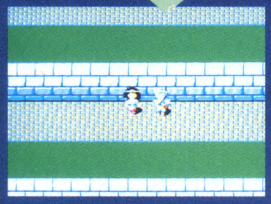
見事にドルアーガを倒した勇者ギルには（ここまでの「ドルアーガの塔」のストーリーは割愛ね）、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタルロッ

デジタルとアナログではこんなに色が違うぞ!









写真左上と上中央がアナログ。他の3点がデジタルモニターで見た画面。壁の天井の色はデジタルが、キャラの色はアナログがオリジナルに近い。



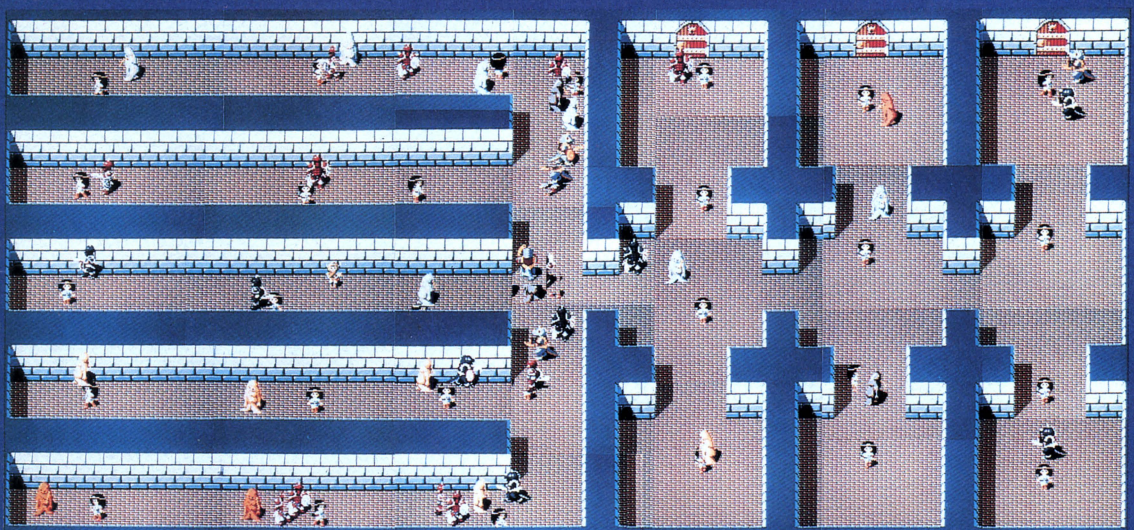
ドを塔の外へ運び出すという使命が残されていた。しかし、ドルアーガを倒したために、その魔力によって支えられていた塔は廃墟と化し、コントロールを失ったモンスターたちは、より凶暴に荒れ狂ってしまった。果たしてギルとカイは無事に塔を抜け出し、ロッドを女神イシターに届けることができるだろうか!?

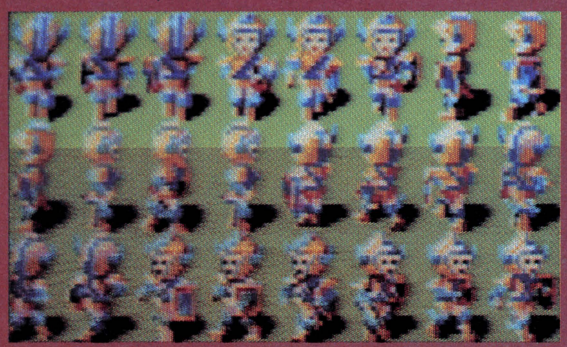
というわけで冒険が始まる。主人公はカイとギルの2人（もちろん2人でも1人でもプレイ可能）だけど、メインは女の子のカイちゃんなのだ。

だって、画面スクロールの中心となるのがカイだし、ギルが死んでもゲームは続くけど、カイが死んだら、ゲームオーバーなんだもん。だから、モンスターがウジャラウジャラの塔を進んでいくときは、ギルがカイを守ってあ

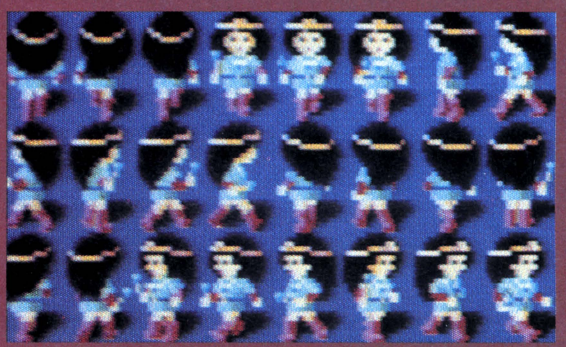
TOP OF THE TOWERだ!

一番最初のステージ(ルームナンバー1)はTOP OF THE TOWER。オリジナルとデザインは同じだけど、色が違うんだ。





GIL 主人公カイを守り、勇猛果敢に突き進むギル。前後左右のほかにナナメ4方向までのキャラクターパターンを持つ。



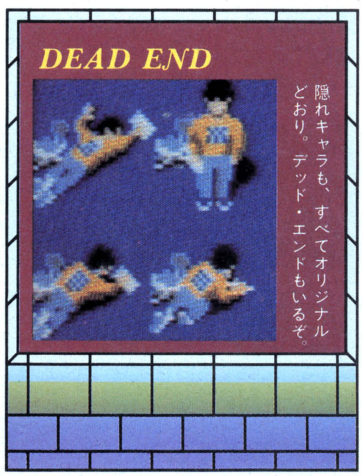
KI ゲームの真の主人公カイ。生命力が低いので直接敵とは戦えないが、60種もの魔法の呪文を使うことができるのだ。

げなきゃダメ。

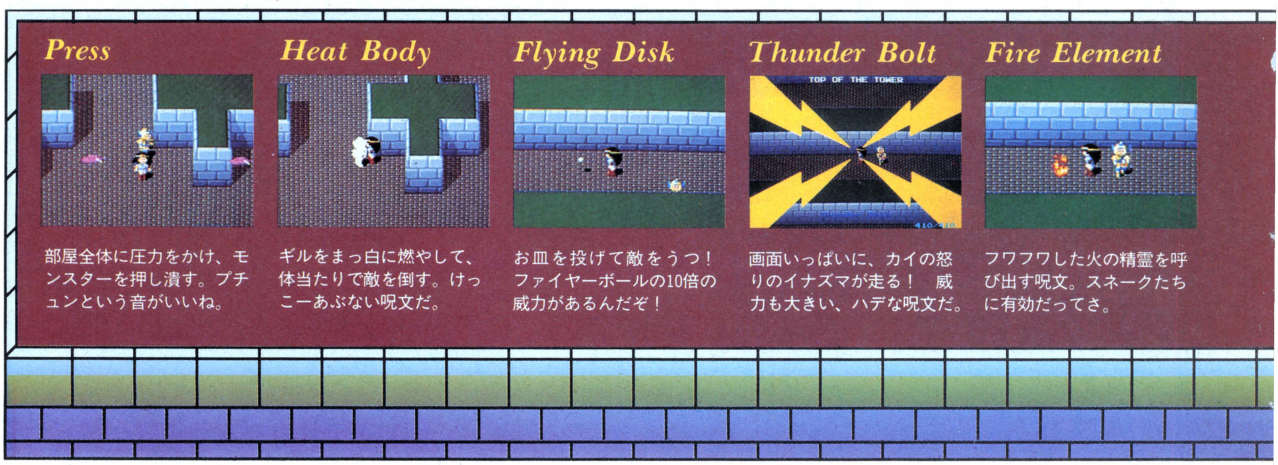
このゲームはアクションRPGで、モンスターを倒すと経験値が得られ、2人の生命力は上がっていくけど、そーゆーときは、えてしてより強いモンスターがいる所へ進まなきゃならないもの。カイはいつでも一撃で殺されちゃうもんだと思ってなきゃね。

モンスターへの攻撃方法は、ギルは剣で斬るのみだけど、カイは呪文(魔法)で攻撃できる。やっぱファンタジーRPGは呪文ですよ！

カイの呪文は、初めはファイヤーボールくらいしかない。しかし、成長することによって、より強力な呪文を覚えていくんだ。下の写真はその中の代表的なもの10種。でも、本当は呪文はこれだけじゃない。攻撃用の呪文だけで13種、防御用が11種、モンスターをかく乱したり眠らせる援助の呪文が8種、敵の名前やドアの色を識別する呪文が9種、治療の呪文12種、その他特別な効力を発揮する呪文が10種、合計ではなんと63種もの呪文があるのだああ！



バラエティー豊かなのは、呪文だけじゃない。今のゲームはモンスターの数も重要でげしょ!? わかってるって。ちゃんと考えてますよ。そっ、65種類。皆さまお馴じみのスライムシリーズからバンパイヤ、マジシャン族、ナイト族、ウィル・オー・ウィスプまで、ビデオゲーム版とまぁるで同じなんだから。そりゃ、解像度が違うから、1ドット単位で見れば違うに決まってるけど、そーとーやり込んだ人じゃないとわからないほどオリジナルに忠実なんだ。ンーンー、とってもビューチフル!! 個人的には、強そーなナイト族、リザードマン族よりも、おちゃめな感じのローパー族なんかが好きだけどね。

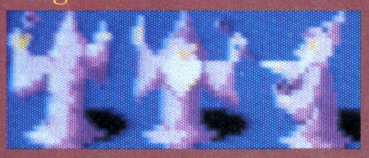


Black Knight



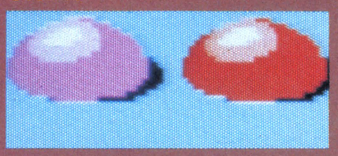
⬅ブラックナイト族は3種類。目と剣が赤、青、黄の順に強くなる。

Magician



⬆メイジ、ドルイド、ソーサラー、ウイザードとバラエティー豊かなマジシャン族だ。

Slime



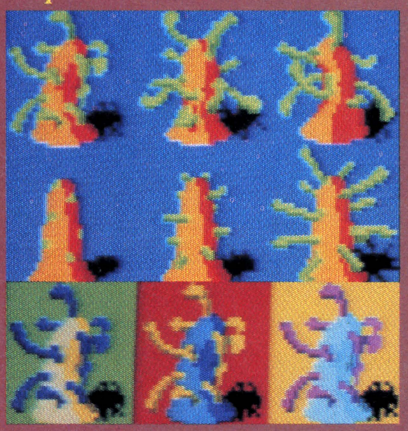
⬆スライムだ!! 本当は画面上ではもっと小さい。これって和菓子のすあまに似てる。

Red Knight



⬅ナイト族最強のブルー・シールド・ナイトもレッドナイト族だ。

Roper



⬆ウニャウニャローパーは全部で8種類だ。

Lizard Man



⬅リザードマンは、モンスターのなかで、唯一左利きなのだ。

Hyper Knight



⬅ハイパーナイトは、重金属製のアーマーを装備した強力な敵だ。

Vampire



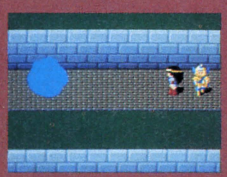
⬅ドラキュラや狼男とはひと味違うバンパイヤ。首輪とクサリをつけたまま、ノッシノッシと歩き回る。

ゲームのステージは、ドルアーガ〜の60ステージに対して、イシターは2倍余の128ステージ。1ステージは、約15画面分の広さ(PC-8801mkIISR版)。もちろん、マップは画面切り替え式なんかじゃなく、滑らか〜にフルカラースクロール。そう、そのスクロールがきれいなんだ。パソコン版製作はナムコではなく、S.P.S.なんだけど、実はこの会社、X68000版のグラディウスを作ったトコなんだよね。技術力は文句なく一等賞ってわけ。

やはり解像度の違いから、PC-8801mkIISR版(および次期発売予定のX1版)はビデオゲームと違い、全画面がマップにはならないけど、移植予定のあるPC-9801版では、しっかり全画面スクロールとなるはずだ。

オリジナルはビデオゲームとはいえ、リターン・オブ・イシターのゲームデザインはパソコンゲームにピッタリマッチ。気がかりのグラフィックやスクロールもオーケーとなれば、コイツは絶対お買い得!!

Ice Breath



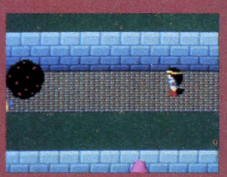
「まっ、冷たいお方」てな感じでカイは血も凍るような冷たい息を吐くのね。

Fire Explosion



シュルシュルシュル〜っと飛んでいって大爆発! 威力は大きいが、使いずらい。

Killer Cloud



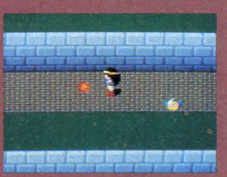
その黒雲はモンスターたちを貫通し、死に至らしめる。地味だけどね。

Spark



4発まで連射可能な火花でごんす。威力はファイヤーボールの約150倍だぞ!

Fire Ball



いたってベーシックな呪文。威力はもちろん弱いけど、最初はこれからスタートね。

※呪文の写真はビデオゲームのものです。

闘氣王（トウキオウ）



スタークラフトの新作アクションRPG闘氣王は、あの上海シリーズの第3弾だ！　舞台となる近未来の東京の街にはなんとログイン編集部まで出てきちゃうというサービスぶり!?　パロディーエッセンスたっぷりの変わり種RPGだ。

アクションRPG
■スタークラフト
■PC-8801mkIISR、PC-9801 7,800円(3.5D、5D、PC-9801版は要漢字ROM、400ラインCRT)

上海シリーズといえば性格の異なる複数のキャラクターを操る、マルチキャラクタータイプのアクションRPG。闘氣王でも主人公が仲間を見つけてチームワークで敵をやっつけるところは前作までと同じ。ただし毎度おなじみのヒーロー、ジェイミースターは今回主役を降りている。ストーリーを読んでもらえば、そのワケがわかるよ。

西暦1999年の核爆発以来、日本の首都東京では〝闘氣王〟と名乗る男が独裁政治を行なっていた。現在まで4半世紀続いた闘氣政権は、彼の寿命が尽きるのと同時に崩壊する運命にあった。

しかしアメリカ合衆国に入った情報によると、闘氣王は脳移植によって政権維持をもくろんでいるらしい。闘氣王の復活を阻止するため、CIAはジェイミースターを特務工作員として日本に送ったが、彼はナゾの失踪を遂げた。そこでCIAはあらゆるナイフを自在に操るという特技を持つ人物に改めて任務の遂行を命じた。この人物がプレイヤーであるキミってわけ。

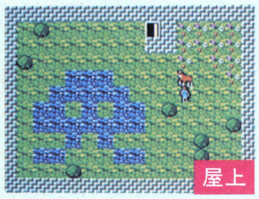
ゲームの目的は東京の街のどこかに潜む4人の闘将(闘氣王の腹心の部下)と闘氣王を倒すこと。羽田からモノレールで浜松町に行き、そこから山手線で都心に向かう。敵との戦いは、すでに羽田から始まっている。油断は禁物。

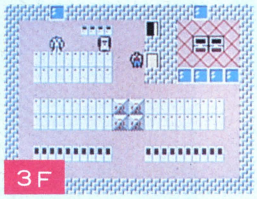
この敵というのがちょっと変わっていて、サラリーマンや、店員というごくフツーの市民（たまに例外はいる）がほとんどだ。交番に入るとお巡りさんまで攻撃してくるし、まったくオソロシイ世の中だよなぁ。

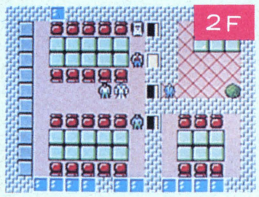
敵を倒すとそいつが持っていたサバ

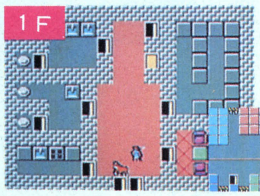


出たっ! ここがアスキーのビルだ!









ここは南青山にあるアスキーのビル。入り口のドアは電子ロックされているという厳重さだ。これを解除するにはVISAカードが必要。青山に住む金持ちがどこかにカードを落としたとか。

ログインには締め切りにおびえる編集者が……。



なぜか2Fにはエレベーターが止まらないので階段を使う。ヘンな造りのビルなのじゃ。

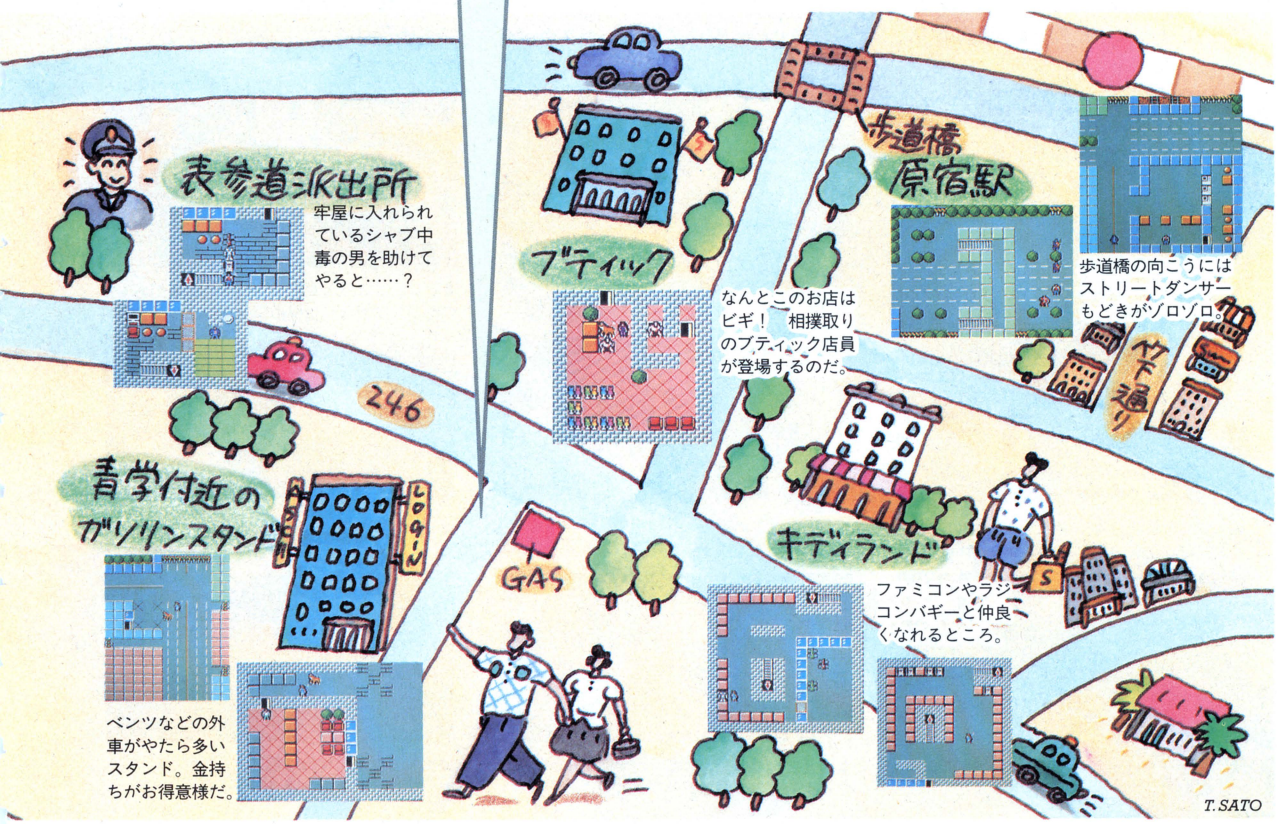


ログイン編集部はここだよーん。右手奥の部屋にいる女の子のモデルはなんと渡辺妙子!

イバルナイフや洋服などが手に入る。中にはアイテムを隠し持っているヤツもいるんだ。とくに、羽田空港である人物を倒すと手に入る虫メガネは、あとですごく役に立つんだ。

このゲームのおもしろさのひとつは、仲間とチームを組んで行動すること。そこで、どうやって仲間を見つけるか教えちゃうね。原宿駅を出たら、片っぱしから建物に入ってみよう。中に入るとすぐ攻撃してくるのは敵。そうでない場合は情報をくれるか、仲間になってくれる可能性が高い。そばに行くと相手から話しかけてくるよ。仲間にならないかと聞かれてイエスなら仲間に、ノーなら敵になってしまうんだ。ただし新しいメンバーが旧メンバーと気が合わない場合、旧メンバーはチームを追い出されちゃうから注意しよう。

近未来とはいえ実在の街や建物、人物まで出てきちゃう闘氣王は、ちょっぴり不思議な感覚が味わえるゲーム。青山方面にはログインもあることだし、編集部をチョリッとのぞき見してみたいという人には絶対オススメ!



LEGEND
レジェンド



今年初め、ちょいと変わったRPG『A.I.R.』を発売したクエイザーソフトの新作が『レジェンド』だ。このソフト、アクションゲームなんだけど、なんかちょっとヘン！　何がヘンか、まずは2ページ、とにかく読んでくださいな!!

アクション
■クエイザーソフト
■PC-8801mkIISR
7,800円（5D:2枚組）
要2ディスクドライブ

レジェンドはファンタジーの世界を舞台としたアクションゲーム。とくれば、トーゼン大魔王だって出てくるし、ファンタジーRPGのようなストーリーもあるわけだ。

——人の心の光と闇を司るクリスタル。それをある時、妖精アリーナが落としてしまった。そしてそのクリスタルを、神々によって地底深く封じ込められていた大魔王ガウディアスが手に入れてしまったのだ！　魔王はクリスタルの闇の力を使い、人間の心をはじめ、森の動物や植物までもむしばみ、荒廃させていった。

これを魔王の仕業と気づいた騎士、アロス・ディ・グランは、単身魔王の潜む城へと馬を進めていったのだった。

と、まぁストーリーは古典的ファンタジーRPG。そして、それらの常として、ストーリーは考えなくてもよろしい、という程度のものだ。これがゲームにどれくらいかかわりがあるかというと、グラフィックがその設定に基づいて描かれているだけのことなのだよ。

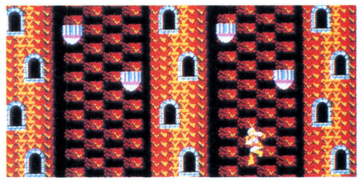
ゲームの目的は、前述した大魔王をやっつけて、元の平和な国に戻すこと。そのためにプレイヤーは大魔王の城に入り、出てくる敵をバシバシやっつけていくのだ。

ステージは全5ステージから成っていて、初めの4つのステージをクリアーするには、最後に控えしボスキャラを倒さねばならない。さらに、ソイツらを倒し、4つのファイヤークリスタルを集めなければ、ラスト（第5）ステージの扉が開けられないという仕組みになっている。

ゲーム画面はスクロールではなく画面切り替え式で、1ステージだけでなんと256面！　もある。5ステージでは256×5＝1,280画面！　というキョーイ的な広さなのだ。

各画面は基本的に横または縦につな

魔王ガウディアスの城は1,280画面の大地下迷宮だ



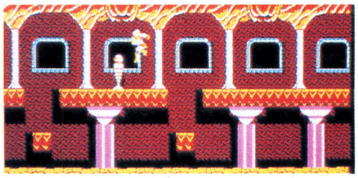
▲ところどころに見える窓の中には何があるのか？　なかなかに謎めいたグラフィックだ。



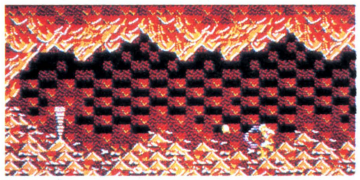
▲岩で作られた台座(？)の面。高く遠く、そして正確にジャンプする力が要求される。



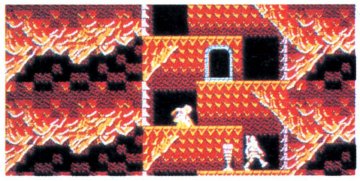
▲ここは地下の牢屋か!?　塔のような建物の入り口近辺をロボットのような敵がうろつく。



▲ジャンプ一番、台座の上のクリスタルを狙う。これはパワーアップ用のクリスタルだ。



▲このページの右上のデカキャラを倒し、奥へと進むと、ファイヤークリスタルが！



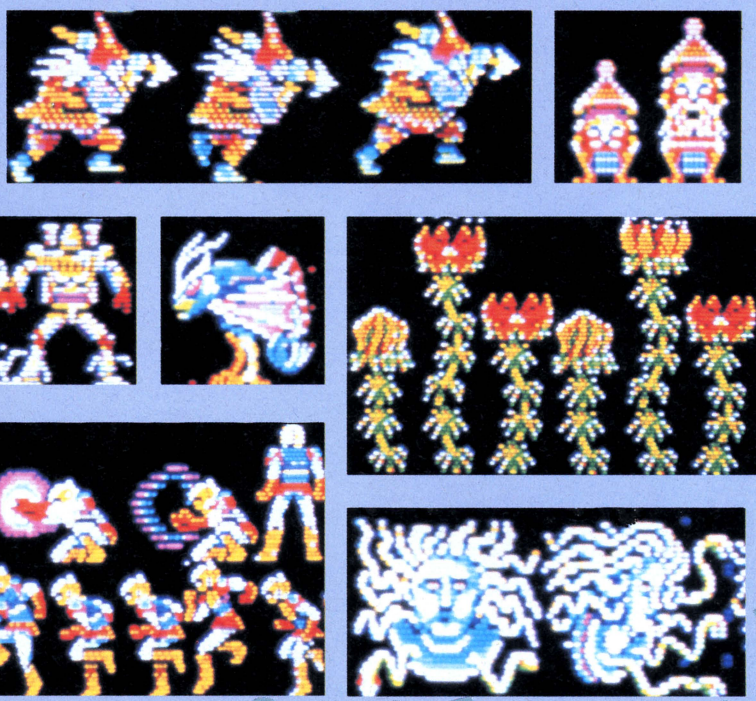
▲クリスタルは見つけたが、すぐ横に敵が。タイミングよく飛び下りてやっつけろ！



▲クリスタルの作用は色によって異なる。でも台座のデザインも凝ってるよな。

キャラの細かな動きがレジェンドの真髄なのだ!!

すぐ下の写真のロボット(?)は、しゃがんで力を入れた後、ミサイルを発射。その時、発射管のおシリから、ちゃんと余分なガスが排出されるのだ。芸が細かい。中央下の写真のプレイヤーキャラは約30パターンあり、ジャンプ後の着地ではヒザをかがめるようになっている。その他の敵キャラは約30種類、デカキャラだって5種類もいるんだ。



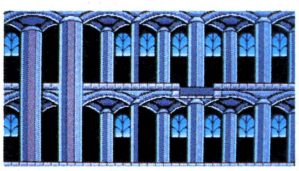
がっているが、扉を使って他の画面に行くこともある。その扉のカギとなるクリスタルや、いろいろなパワーアップの機能を持つクリスタル（色によって作用が異なる）を手に入れることもゲームクリアーのためには欠かせない仕事といえる。

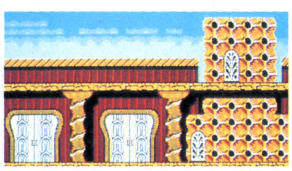
と、これまで細々と書いてきたが、操作は通常のアクションゲームと同じ簡単さ。プレイヤーキャラのやることは、走る、蹴ぶ(ジャンプ)、撃つの3つだけ。だから、よけいなことは考えず、アクションゲーム本来のスリルとスピードを満喫できるって寸法だ。

「アクションゲームはファミコン」と言われて久しいけど、キャラのキレイさ、パターンの多さなら、やっぱりパソコンの勝ち。レジェンドでもプレイヤーキャラだけで約50パターン、敵キャラの種類が30（各キャラは8～約20パターンで構成）もあるんだぜ！　その細かい動き、これはファミコンゲームの比じゃないよね。

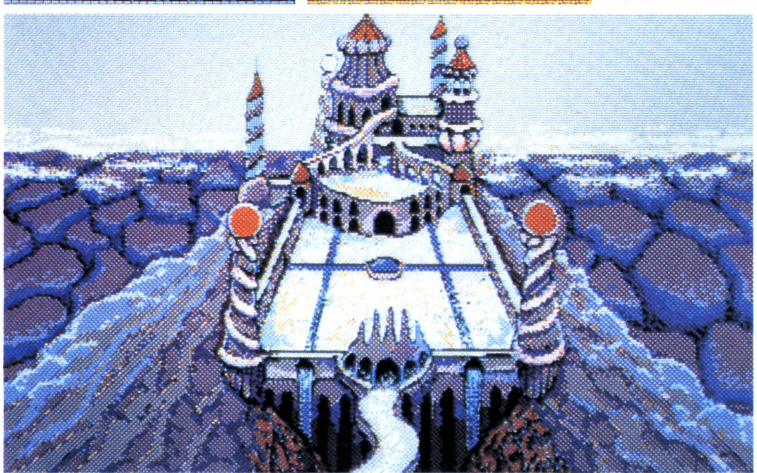
それに、1,280画面というマップの広さ、15曲ものBGMなど、レジェンドは「パソコンじゃなくちゃできない」アクションゲームとして作られている。パソコンのアクションゲームというと、このところMSXのものが多いけど、なんのPC-8801だってできるんだ！　とばかりに作られたレジェンド。シミュレーションゲームはもう食い飽きた、というアナタ。理屈抜きで遊んでごらんなさいな！

ほかにも、こんなステージがある!





◀左ページとは別のステージの開発途中の画面だ。
▼レジェンドのオープニンググラフィック。これが大魔王の居城なのだ!?



THE FAIRYLAND STORY™

フェアリーランド

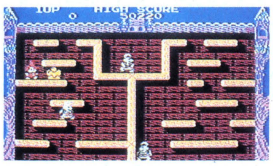
©㈱タイトー



シンキングアクション
■HOT・B
■MSX
5,900円(C)

敵をケーキに変えてやっつけちゃう、愛らしいゲームが登場。古いビデオゲームからの移植だけど、少しもそんな感じがしない。ファンだった人も、今初めて見る人も、みんなまとめて遊んじゃおう！

装いも新たに全100ステージで新登場！



▲7面。上のくぼみに落っこちないようにするのがコツ。気をつけてね。

人々の空想によって生み出された世界——フェアリーランドのかたすみに、アルファルファ王国という美しい国がありました。ここは住人すべてが魔力を持つという、不思議な国だったのです。

ある日、アルファルファ王国はひどい伝染病に見舞われ、国民のほとんどが飢えや病に苦しむことになってしまいました。そして、はては国王さえも病床に伏すありさま。

国王のひとり娘トレミーは、伝染病の原因がドラコリスクという大トカゲの魔力によることをつきとめましたが、時すでに遅く、ドラコリスクは王国にたくさんのモンスターを送ってきたのです。

モンスターは国中をメチャメチャにしたうえ、古くから伝わる平和の象徴ホーリージェムを奪ってしまいました。崩壊の危機がせまる王国を救うには、ドラコリスクを倒し、ホーリージェムを取り戻すしかない！　密かに決意したトレミーは、友だちのロドミーを連れ、はてしのない旅へと旅立っていくのでした……。

『フェアリーランド』は、こんなメルヘンタッチのアクションゲーム。キミはカワイイ魔法使いトレミーとなって、ドラコリスクをやっつけにいくのだ。

このゲーム、なんとなく見たことがあるな、という人もいるだろう。そう、これは、今から2年ほど前にヒットしたビデオゲーム、『フェアリーランド・ストーリー』のMSX移植版なのだ。知ってるキミは、かなりのゲーム通。トレミーちゃん見たさにせっせとゲームセンターに通ったクチとみたね。

ひとたびゲームをスタートさせると、「あの懐かしい日日よ、もう一度！」てなムード。まぶたの裏に、熱いものを感じてしまうぜ。おっと、もちろん初めての人でも、存分に遊べるぞ。

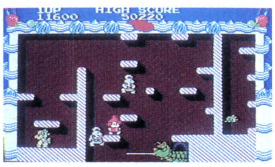


▲主人公のトレミーちゃん。ウデは半人前だけど、気持ちだけは一人前。国を救うためにがんばるけなげな少女。

敵のやっつけ方の図



▲敵に魔法攻撃をかけると、相手はケーキに変身！　さらに攻撃を続けるのだ。

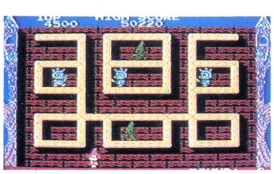


◀15面。うっかりしてると右隅のイモ虫にやられちゃうぞ。

くまさんステージもあるのよ



▲全100面の中には、こんなカワイイものも。これは38面、見た目と違ってケッコー難しい。



◀まだまだ序の口、8面はこんな感じ。最終面は遠いね。



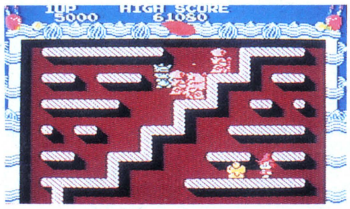
⬆7面クリアーするごとのコーヒーブレイク画面。ホッとひといきお茶でも飲んで、頭と手先をリフレッシュしよう。

お月さまが出てくると



⬅アイテムのうち黄色いネックレスを取ると、お月さまが登場。すると敵は、みんなケーキに変わるんだ。このスキに攻撃しちゃえ！

みんなケーキになっちゃうの



⬆これもテクニックのいる面。敵をうまくおびき出して、トレミーちゃんの下に集めよう。



⬆敵の中には、火を吐いて攻撃してくるヤツもいる。当たらないように、うまくよけよう。



⬅やっとここまできました、33面。敵はおのおの動き方が違うから、注意してね。

といったところで、いつまでも懐かしがってばかりいられない。フェアリーランドの説明に入ろう。

トレミーちゃんの武器は、モンスターをケーキに変えちゃう魔法だけ。この魔法を使って、にっくきドラコリスクを倒し、ホーリージェムを奪い返すのがゲームの目的だ。

敵のやっつけ方には、2つのパターンがある。敵をケーキに変えたあと、魔法の連射を続けてケーキを壊しちゃう方法と、ケーキを落として下にいる敵もろともつぶしちゃう方法。好きな方法でやっていいけど、後者のほうがスコアが高いので。念のためにね。

アイテムをうまく使うことも、大事なことだ。アイテムは全部で15種類。敵の動きを遅くする赤い杖や、無敵になっちゃう白いクスリなど、どれもこれも取ればトクするものばかり。アイテムが出現したら、すかさず取れ！

画面上の敵を全部やっつけたら、1面クリアーだ。ただし、敵が最後の1匹になったら、放っておいても死んでくれる。あわてず騒がず、慎重にやっつけよう。とはいうものの、ひとつの面にあまり時間がかかりすぎると、無敵キャラが登場してしまうので要注意。

ステージ数は、全部で100面。でもこれは、99面までコンティニューを一切使わずにクリアーした場合の話だ。もし1回でもコンティニューしちゃったら、最終面を見ることはできない。そのときは99面が最終面となるが、こっちはニセモノ。真のエンディングステージは、100面なのだ！　本当の最終面をプレイしたい人は、コンティニューなしでがんばること。見た目はカワイらしいけど、本気でやらないと最後で損しちゃうわけだ。

全100面中、半分近くがMSX用に作られたオリジナル面だ。最初のうちは簡単にクリアーできても、先に進むとどんどん難しくなっていく。考えないと行き着けない場所が出てきたり、気をつけないとはまってしまう。パズルっぽい要素も、十分に用意されている。

そう、ただ敵をやっつけていればいいってもんじゃない。ときには大胆に、ときにはじっくり考えてと、臨機応変の対応が勝利を呼ぶ。頭を柔軟にしないと、全100面クリアーはとてもじゃないができないぜ！

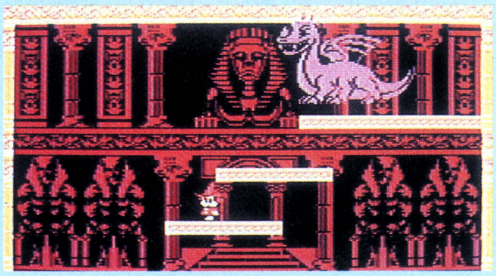


⬆19面。下手をすると、深い穴の中に落っこっちゃう。ジャンプを上手に使うのがテだ。

昔のゲームというと、とかく古くさく感じてしまいがち。でもフェアリーランドにはそんな印象はまったくない。むしろ、新鮮に思える部分もあったりして、新たな気持ちで遊べるのだ。

派手さを追求するばかりがゲームではない。たまにはこうしたほのぼのゲームで、気分転換するのもいいぞ。キミも早いとこドラコリスクを倒して、王国に平和を取り戻そう！

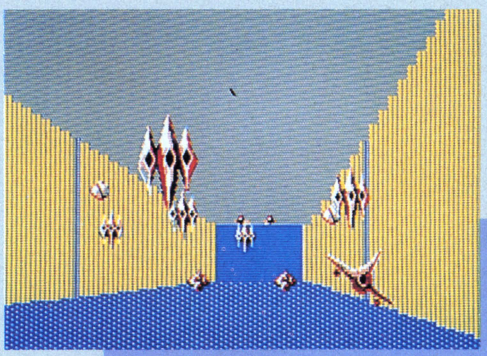
大トカゲ登場!!



⬆ニセのエンディングステージ、99面。1回でもコンティニューしちゃうと、100面にはたどり着けない。はじめからやり直しだ。

LUXSOR

ルクソール



『ルクソール』は、縦スクロールゲームと、3Dゲームの両方が楽しめちゃうおトクなソフト。アクションゲーム大好き人間なら見逃せない。続々と襲いかかってくる敵をビシバシやっつける爽快さは2倍、いやそれ以上だぜ！

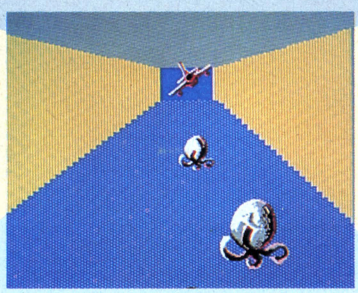
アクション
■日本テレネット
■PC-8801mkIISR、FM77AV、X1t
予価7,800円(3.5D、5D)

ゲームは全5ステージ。通常は縦スクロールでゲームが進行するけれど、各ステージにあるピラミッドの中に入ると、画面は3Dに切り替わる。とゆーことは、実は10ステージ分のボリュームがあるのと同じ。5ステージしかないからといって軽くみてると、とんでもない目にあうぞ。

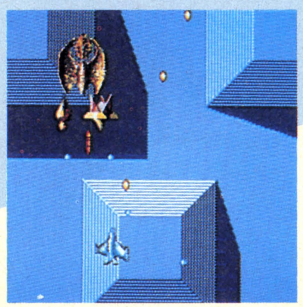
各ステージは、それぞれ異なった舞台が設定されている。たとえばステージ1は海上。ステージ5は近代都市という具合。背景グラフィックの美しさは写真を見てもらえばわかるはずだ。もちろんスクロールもキレイ！　流れるように背景がスクロールするんだ。

敵をやっつけると、パワーアップカプセルが出現！　これは赤、青、黄の3種類があって、それぞれバリアー、対地ミサイル、対地ミサイルのパワーアップを受け持っている。パワーアップは数十段階に分かれているから、好みに応じて自在に強くなってね。でも、デカキャラとの対決を考えたら、なるべく最強の武器を揃えておきたい。

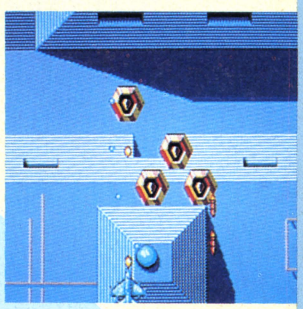
デカキャラは2D、3Dの各ラストに控えている。1ステージで2匹ものデカキャラを倒さなきゃならないわけ。



☎これが3D部。ピラミッドの中に入ると、画面は一転してこんな雰囲気に変わるのだ。



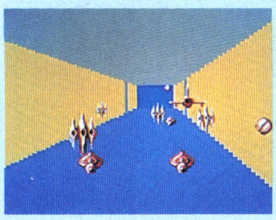
⬅左上にいるのは、デカキャラではありません。これはデカキャラの前に出てくる、いわば中キャラといったもの。



➡敵をやっつけると、パワーアップカプセルが現われる。なるべくたくさん貯めて、グーンとパワーアップしよう。

ツライとは思うけれど、意地でも戦わなくちゃいけないのだ。そのかわり、無事にデカキャラを倒したあとは、大きなオミヤゲが待っているよ。

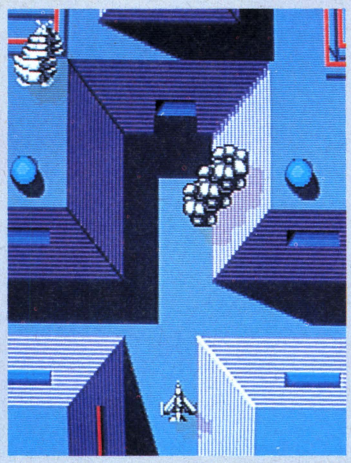
2D、3Dとも、スクロールの速さは天下一品。とくに3Dなんか、ボヤボヤしてるとアッという間にやられてしまう。アクションゲームならまかせとけ、という人は絶対買い！　だね。



⬅同じ3Dでも、視点（自機の位置）が変わると背景もズリズリッと移動する。

美しさが自慢のFM77AV版





☎こちらFM77AV版。AVならではの美しいグラフィックがうれしい。機体の陰影まで、細かく描かれている。見て楽しい、プレイすればもっと楽しい、ルクソールはそんなゲームだ。

画面写真は開発中のものです。

女子大生交際図巻

女子大生交際図巻は、恋愛シミュレーションゲーム。実在する5人の女子大生を相手に、恋のアバンチュールが楽しめるのだ。まだ、ひとり身のキミも、このソフトをプレイして、究極のデート必勝テクニックを身につけちゃおう！



シミュレーション
■ビクター音楽産業
■PC-8801シリーズ
7,800円(5D:3枚組)

このソフトは、女子大生自らが企画したソフトだ。登場する5人のギャルのモデルは、実在の女子大生。彼女たちの男性観や、好きなデートスポット、スポーツ、音楽、食べ物など、生のデータがいっぱい詰まっていて、現実味あふれるデートが楽しめるぞ。



▲キャラクターデザインは漫画家の内田春菊。女の子の微妙な表情の変化に注意しようね。

〝Girl's Talk〟という、アイドル雑誌のノリをしたマニュアルには、5人のアップ、全身写真とともに、身長、スリーサイズが明記されており、さらにインタビュー形式で、各人の性格や趣味についても語られている。

これを見て、デートに誘う相手を決めたら、ゲームスタート。まず、キミの名前を入力。次に恋愛観から血液型、はては下着の種類まで、多岐にわたるアンケートが始まる。このデータがゲームを左右するから、ショージキに答えていこうね。

アンケートが済んだら、彼女に電話をかけ、デートに誘う。この時、誘い文句や待ち合わせ場所を選ぶのだが、うかつに誘うと、「気がのらないから、いかない」となるから要注意ね。

誘うのに成功すると、軽快なメロディーとともにタイトル画面が現われ、



◀まずアンケートでキミの性格を分析。正直に答えてフラれたら、本当の性格を変えるしきゃない!?

いよいよデートの始まりだ。舞台は渋谷を中心に、原宿、六本木、浅草や横浜、ディズニーランドや水族館をまわるコースもある。映画やコンサート、ショッピングを楽しみ、お茶したり、フランス料理を食べながら、気のきいた会話を交わそう。彼女をキミのペースに乗せ、うまいことキミのトリコにできれば……。あとは、プレイしてのお楽しみ！

だが、そうやすやすとはいかないのは現実と同じ。彼女の機嫌を損ねると、いきなり「サヨナラ」となってしまう。注意すべきは、サイフの中身と時刻、それに彼女の顔色だ。アセらず、そして効率よく、彼女をエスコートしていこう。







入力は、コマンド選択方式で、とってもカンタン。ラクラク操作で〝恋愛ごっこ〟を楽しみながら、女の子の扱い方まで身についちゃう。ご利益十分のお楽しみシミュレーションなのだ。

♥お相手する5人のギャル！♥



No1.村上浩子
清潔さが魅力のカワイコちゃんタイプ。バレエをやっている。



No2.井上香織
スポーツが好きという山の手お嬢さま。素直な人が好みだって。



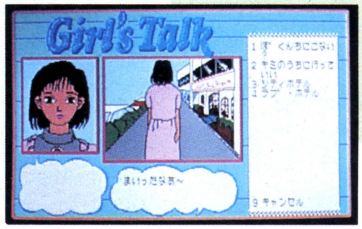
No3.岡田真弓
セクシーさでせまる六本木ギャル。高倉健のファンだそうだ。



No4.小沢広美
典型的女子大生ダイプ。ファッションセンスにはちとウルサイ。



No5.岩崎理恵
陽気で明かるいボーイッシュギャル。お酒がとっても好きなの。



▲「ホテルへ……」って言ったら、サヨナラされてしまった。デートにアセリは禁物なのだ。

将 SHO-GUN 軍



シミュレーションゲームは気になるけど、今ひとつヤル気がおきない。そんな悩みをお持ちの方はいないかな？　そんなアナタの悩みを一気に解決するのが『将軍』。これさえあれば、キミも今日からシミュレーション大好き人間さ!!

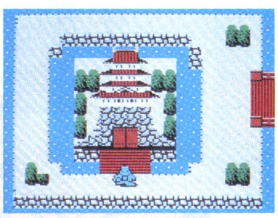
アクション・シミュレーション
■日本デクスタ
■MSX
7,800円(C)

シミュレーションゲームというと、難しい、面倒くさいといった印象が先行しちゃって、どことなく敬遠しちゃう。今、巷ではシミュレーションが大流行だけど、なんとなく手が出せない。

そんな人におススメするのは、日本デクスタの『将軍』。アクションゲーム仕立てのシミュレーションだから、気軽な気持ちで遊べちゃうのだ。

このゲームのモデルになっているのは、テレビや映画でおなじみの将軍。もっともこのストーリーをそのままゲームにしたのでは、とてつもないスケールになってしまう。そこでエッセンスだけをちょびっと取り入れて、1550年頃の日本を舞台に、ゲーム版オリジナルストーリーを設定。武将から将軍に成り上がる、いわば戦国時代のサクセスストーリーというわけだ。

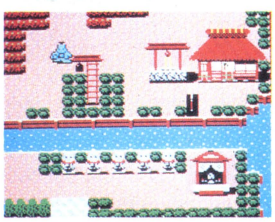
ゲームをスタートさせて最初にやらなきゃならないことは、自分のプレイするキャラクターを選ぶこと。ここでは40人の人物の中から、気に入った者をひとり選んで、自分の分身とするのだ。どのキャラクターを選ぶかは、好戦度、野心、忠誠心などのパラメータを見て、「いけそうだな」と思ったのに決めればいい。各人、それぞれ個性があるから、何回かプレイしてクセをつかんでほしいな。



⬅ここがスタートのお城の場面。キャラクターを選んだら、町へ向けて出発！



⬅ポカリと浮かんだ離れ小島。ここに行くには、ある特別な方法を使うんだ。



⬅S-RAM内蔵のメガROMを使用。セーブ、ロードが簡単にできちゃう。



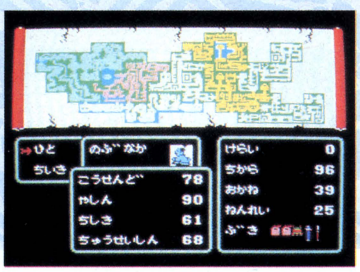
⬅町にはいろんなシーンがある。マップはとてつもなく広いから、徹夜覚悟でね。

キャラクターが決定したら、町に繰り出して家来を20人集める。えっ、なぜ20人も家来を集めなきゃいけないかって？　武将たるキミが将軍として認められるには、ひとまず家来を集めて勢力拡大を図ることが大切なのだよ。

シミュレーションゲームとはいっても、そんなに堅苦しいものではない。コミカルなキャラクターや、アクションゲームみたいなマップ構成のおかげで、抵抗感なくゲームに入り込めるのだ。シミュレーションは遠慮します、なんて言葉、もう言わせないぜ！　さあ、キミも迷わずトライしよう。



⬅戦闘シーン。ヘックス嫌いの人でも、こーゆー戦闘だったら大丈夫だね。



⬆シミュレーション画面を選ぶと、登場人物に関するデータを教えてくれるという仕組み。

お店や民家には必ず立ち寄ろう



⬆お店や民家を発見したら、中に入ってみよう。とくに民家の中は、アイテム取り放題。お百姓さんや漁師さんと話すと、なにか情報をもらえるかも。脇役陣にも味があるね。

今月のラインナップ

この夏の目玉商品がズラリと並んだ今月のラインナップ。財布の中身と相談して、これはと思うゲームを、思う存分、楽しもう！

ガンダーラ

●新井みちこ

舞台は恐れ多くも、仏様の住んでる浄土の世界。ありがたいおコトバを聞きながら、六道界の大邪神をやっつけて、世に平和をもたらすのだ。

エニックス　☎03-366-4345

PC-8801mkIISR：7,800円
※ディスク２枚組、要２ドライブ



アニマルランド殺人事件

●幸田ムーミン

被害者から容疑者まで登場するのはすべて動物たち。シャレがポンポン飛び出して、笑いながらできるゲームだ。最後のどんでん返しが見モノ。

エニックス　☎03-366-4345

MSX：6,800円
※要RAM16KB



マンハッタン・レクイエム

●由井朝子

ご存じＪ・Ｂ・ハロルドシリーズの第２弾。人種のるつぼ、ニューヨークで起きた女性の事故死を調べるため、Ｊ・Ｂは、マンハッタンにのりこんだ。

リバーヒルソフト　☎092-771-0328

PC-9801シリーズ：7,800円
※ディスク２枚組（2DDの場合）



うる星やつら　恋のサバイバル・バースディ

●白鳥ジュン

漫画もテレビも終わり、いまラムちゃんに会えるのはこのゲームだけ！　了子の誕生パーティーで巻き起こる、ハチャメチャ騒ぎであたる大活躍!?

マイクロキャビン　☎0593-51-6482

PC-8801mkII、PC-9801シリーズ：6,800円



Ys（イース）

●森田建作

４方向スクロールのアクション・アドベンチャーYs。魔の国エステリアでは、数々の謎とモンスターが主人公Ａ・クリスティンを待ち構えている。

日本ファルコム　☎0425-27-6501

PC-8801mkIISR：6,800円
※ディスク２枚組



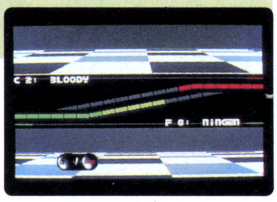
ダイレス

●岡本太朗

PC-88VAのグラフィック機能を生かした、言わば未来の棒倒し。スムーズな動きにスリル満点、大興奮。でも勝つには頭も使わなくちゃダメ。

ボーステック　☎03-407-4191

PC-88VA：6,800円



ボルフェスと5人の悪魔

●野草薫

見習い魔法使いのボルフェスは、師匠に怪物ナイキン・ナイキス退治を頼まれた。５人の悪魔を味方につけ、なんとか命令を達成しなくっちゃ。

クリスタルソフト　☎06-326-8150

MSX：5,800円



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

SOFTLOG REVIEW

諸行無常のヒビキに負けず、六道制覇で大昇天

新井みちこ

ガンダーラ

エニックスが宗教界に殴り込み!? 仏教をベースに、六道輪廻——死後生まれかわる、地獄道・餓鬼道・畜生道・修羅道・人間道・天道の6つの世界を舞台にした、〝因果応報〟アクションRPGだ。7、8月号で徹底的に解剖されたこのゲーム、やっているだけで悟りが開ける、かもしれない?



大きな声では言えないけれど、じつはガンダーラってものすごくバチアタリなゲームなの。こんなに、今の仏教界を鋭く、赤裸々に表現しちゃっていいのかしらん……お坊さんの集団がエニックスを取り囲み、呪いの合唱しなきゃいいけど(ドキドキ)…… なんて、余計な心配をしちゃったくらい。

というのも、味方であるはずの不動明王や薬師如来は、多額のお金(ビーズ)を要求するし、敵のボスをやっつけるまで何の手助けにもならない。「地獄の沙汰も金次第」と「坊主と乞食は3日やったらやめられない」という言葉が、思わず浮かんでくるのよね。

ひとつの世界を平定すると、キミの位が上がって、その世界にいる不動明王から、より強い剣と防具をもらえる。この不動明王がボルのよぉ。お金を払わないと、剣と防具をくれないの。奉納、つまり自主的にお金を差しあげます、と形だけはキレイにして、じつは強制集金なんだもん。それが、位が上がるにつれ2倍、3倍と高くなる。神様は情け容赦ないのだった。

ほら、今ってお墓を作るのでも、お坊さんを呼んでいろいろしてもらう場合でも、すべてお金次第でそのランクがドーンと違うじゃない。ガンダーラをやって先へ進めば進むほど、「坊主丸もうけ」をひしひしと実感してしまう。

生きのびるためには、せっせと敵キャラを倒して、食料やお金を手に入れるしかないの。それにしても、人間の業は恐ろしい。だんだん敵キャラが、ハスの花(HPがプラス)や串だんごに見えてきちゃうんだから……。あぁ、私って、何て罪深いのかしらん。

ラストシーンにたどりつく頃には、すっかり諸行無常の気分にひたれてしまった。こうして悟りって開ける!?

ゲーム自体は、とってもシンプル。解かなきゃいけない謎は難しくないし、全体の広さも手頃な感じ。

〝楽しさ盛りだくさん〟エニックスのゲームだけあって、グラフィックと音楽は明かるく、めいっぱいユーモラス。ダンジョンでのBGMは♬さくらぁさくらぁ弥生のそぉら〜はぁ……を暗くロずさむのにぴったりよ。

敵キャラは、あまりにもコミカルだから、すぐ追いかけたくなる。とくに、破裂タイプのキャラは、攻撃がパッチーンだけでおしまいなので、ついついぶつかっていきたくなっちゃう。

メルヘンベールの景色に、けっきょく南極大冒険とハイパーオリンピックを合わせたようなゲームなのよね。

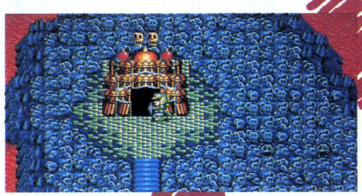
どこがハイパーオリンピックなのか

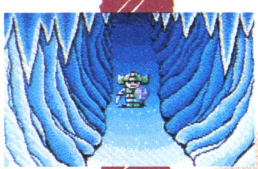
地獄界



人間界の次はここへ。血の池に針の山と、いかにも地獄だ。ボスは〝荒神〟。動きを止めて急所を突くという倒し方の基本はどの世界にも共通。









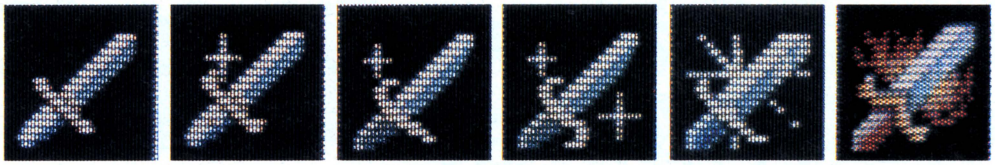




餓鬼界

地獄界からつながる3つ目の訪問地。ペンギンて餓鬼だったんだぁ。ここは夢大陸!? 〝鬼子母神〟がボス。最後に解毒剤を買い忘れないように。

小さな違いが嬉しいパワーアップの印



⬅一つの世界を平定するごとにキミの位が上がり、強い剣とヨロイが手に入るんだ。キラッが増え、色や形が少しずつ変わるのに注目！

って？　人間界の炭坑でアルバイトしてみると分かるよ。ツルハシひとふりが1ビーズで、スペースキーひと押しでツルハシひとふりなの。つまり、500ビーズ稼ごうと思ったら、スペースキー500回叩かなくちゃいけない。なかなかハードなアルバイトでしょ。

ところで、アメリカやヨーロッパに行ったとき、こちらが日本人だと分かると、「じゃ、あなたは仏教徒？」と、よく聞かれると言うけれど、ガンダーラを解いたキミは胸はって答えよう。「ボクは仏教を極めました」って。合掌。



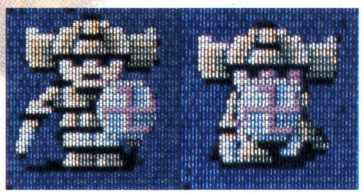
天上界

◆やっぱり最後は雲の上。宙を舞えるアイテムを持ち、ある言葉を知らないと行けない。ガルーダ航空のガルーダは、ここのボスのこと。





祈って、そして……



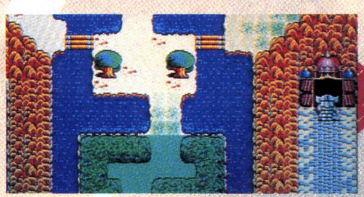
◆宗教に祈りはつきもの。世界平和にHP回復、かわいい女の子にも会えるしいいことずくめ。



◆4番目に行くここのボスは、頭が弱い〝歓喜天〟。もともとは富と知恵の神なのに、かなりの皮肉だね。袋屋は次の世界に行く前にも寄ろう。



畜生界



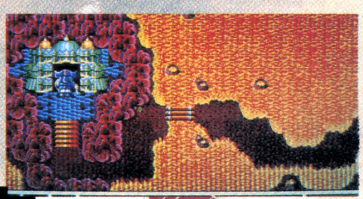






人間界

◆ここからスタート。地獄界・畜生界・天上界への入り口があり、あらゆる情報はここで手に入る。
◆人間界のボス〝雷神〟。右下のように途中で負けちゃっても、輪廻転生で復活できるから安心(?)。









修羅界

◆畜生界から、5つ目のこの世界へ。地上もダンジョンもかなり入り組んでいる。本来は悪い神ではない〝阿修羅〟が、ここでは悪役。ボスになっている。





ぼげムたチャート

	新井	ルーク	森田	白鳥
第一印象				
操作性				
グラフィック				
シナリオ				
お買得度				

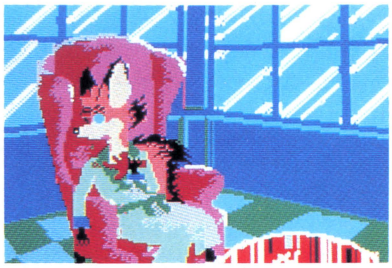
●評価は次の5段階です

動物愛護の精神にのっとって絶対、事件解決ヨ!

幸田ムーミン

アニマルランド殺人事件

動物村で狐が殺された！　捜査するのは刑事のキミと、忠実な犬の部下おいどん。捜査を進めるうちに二転、三転して意外な事実が。途中RPG風味をきかせたゲームが入ったエニックスの新作アドベンチャー、『アニマルランド殺人事件』。ほのぼのとした雰囲気にのまれてはダメ。被害者が狐なだけに、化かされないよう、狐につままれないよう注意して狐軍奮闘だぁ!!



➡コンコン宝石店のゴンきちが銃で心臓を撃たれ、かわいそうに即死！　発見者は次男のココンだ。

こんにちわぁ。２度目の登場の幸田ムーミンです。今回、私がレビューするのは、MSX版のアドベンチャーゲーム、アニマルランド殺人事件。私のすばらしい(？)感性でもってレビューしちゃおうと思います。ヨロシク♡

舞台は、ある山のなかにある平和で静かな動物の村。ここで宝石店を営むキタキツネのゴンきちが殺された。刑事であるプレイヤーのキミは、おいどんに命令して捜査を進めていくのだけど、このゲームは捜査の段階ごとにステージが分かれてる。あるところまで捜査が進むと、そこまでの情報をファイルにまとめてくれて、ファイル名を教えてくれるのだ。あとで続きをやりたいときは、そのファイル名を入れればOKョ。ファミコンのゲームによくあるパスワードみたいなものね。

殺人事件というと、オドロオドロしたものがあるけれど、このゲームはまったく正反対でほのぼのとしてる。登場するのが、かわゆい動物たちだからなんでしょうね。

この動物たちの名前がまた愉快。パンダのリンリンでしょ、ペルシャ猫のペルーにタヌキのヌキ、とかね。でも、どうしても名前の由来がわからないのがあるの。カメのタージ、これだけがわかんない。だれか教えて〜。

この登場動物たち、じつにひょうきん者ぞろいなの。そのひょうきんぶりを、ぜひ紹介したいと思って『アニマルランド座右の銘』なんて感じにまとめてみたから、みてちょーだいね。

でも、文字にするとおもしろさが半減しちゃう。ゲームをやっていてこの



容疑者たち

リンリン　宝石店に、よく来るお客様。ゴンきちとは友人のような関係らしい。左手の包帯が何やらあやし気だ。しつこく追及してみよう。

ビョンコ　コンビニエンスストアで働く乙女。ココンの恋人。彼女の証言は重要だ。

タージ　動物村の電気屋さん。ゴンきちとは昔からの友人。う〜ん、カメのタージ、タージ……。しつこい？

ココン　ゴンきちの次男。長男のコンタが優秀なせいか、すこ〜し情けない性格だ。親とは別居。

ツネコ　ゴンきちと3年前に離婚している。残念だけど、事件が大詰めにならないと会えない。

ペルー　宝石店の店員。22歳の若さにしては、なかなかのしっかり者。彼女ならゴンきちについて詳しいかもよ。

コンタ　ゴンきちの長男。宝石店の専務を務め次期社長とうわさされている。

ヌキ　サラ金に追われたり家賃をためたり、どうしようもない性格。タヌキというと何で決まってこうなのかしら。



■殺人現場の応接間だ。ここでいろいろな物が取れる。現場検証はぬかりなくやろうね。

アニマルランド座右の銘

ヌ……なにかがヌっと出てきたとか、なーんちゃって。
飲物の匂いがしますぜ。かめだからコーラ、なんちゃって。
かくかくうまうま、いやかくかくしかじかなんですけど……。
リンリンはどうも留守みたいです。だれも電話に出ないんですよ。

ダジャレがタイムリーにパッと出てきたときは、のけぞって笑ったんだけどなぁ。シャレは勢いだよね！

このシャレ、たんなるご愛嬌じゃなくて事件の謎を解いていくうえで重要な役割を果たしてる。『だこいやのこいわはしんきろうなり』。これは、途中に出てくる呪文なんだけど、これもシャレのひとつ。この呪文の謎が解けたときはけっこう笑えるものがあるよ。

話はコロッと変わるけど、全体的にみてアドベンチャーにしては行ける場所が少ない気がするな。ある程度、証拠や情報が集まると、ほとんど捜査本部の場面でゲームが進むからなんだろうね。新しい人物が出てきても、いきなり呼び出して告白させておしまいだったりするし。捜査本部以外の場所でも容疑者を尋問させてほしかったな。

人の記憶って、そういえばあの場面であの人がこんなこといってたな、なんて思い出すものじゃない!? なのに、どの容疑者も同じ捜査本部の場面で、同じ格好でしか会えないから、容疑者の印象が薄いのよ。

ま、文句をいわず捜査を進めていくと、アドベンチャーだったはずが、後半部分でいきなり4方向のスクロールマップに変わってRPG風になってしまう。ここでいろいろとアイテムを拾ったり、情報を集めたりするわけね。



■途中からスクロールマップに早変わり。もぐらさんにいろんなことを聞いてみようネ。

アドベンチャーをやっていて、RPGもできるなんて、私みたいにあきっぽい人にとっては嬉しいかぎり。でも、一生懸命アイテムを集めてるうちに今までの捜査内容を忘れちゃったのよね。バカだなぁ。まぁ、それだけ夢中になってしまったということかな。

グラフィックに関していうと、ちょっと今風とはいえない気がするなぁ。少し古めかしいイメージがあるのよね。でも、MSXの少ない色数にしては、動物の毛のあたりにうまく影をつけたりして、努力のあとは十分うかがえる。とはいえ、茶系統の色が多すぎる感じ。しもふりキツネに、ピンクのたぬきがいてもいいと思う。ウソ！

アドベンチャーゲームといえば、最後にワーッとウソみたいな事実の告白やでんぐり返し……じゃなかった、どんでん返しがつきものなんだけど、このアニマルランド殺人事件の場合はちょっと違う。

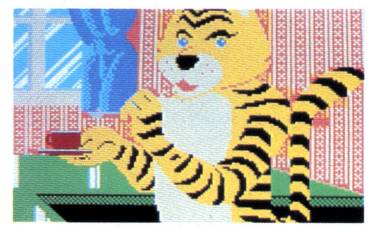
エンディング近くになって、いきなりマジな社会問題が飛び出した！ それまでは、ダジャレの横行でかる〜くゲームをしていたから、思わず目が点になっちゃった。今までのシャレは何だったの？ と言いたくなるなぁ。

ストーリーとしてはまずまずだけど、テンポよく謎が解けていくから、思わずひきこまれてしまうのよね。それに、居酒屋クマさんの場面で演歌が流れたりする、ニクイ演出効果も好きよ（個人的に演歌はきらいだけど）。

こんなとこにも行けるよ！

だからこそ、シャレでいくなら最後までZOOッとシャレでいって欲しかったなー。中途半端はキライだぁ。ああだ、幸田と勝手なこと言ったけど、殺狐事件を解決した私は今、ウキウキ気分。みんなも名刑事になってみない？







■証拠品集めは、前半部分に集中している。同じところに何度も行く、これ、鉄則よ。

ほげムたチャート

	幸田	ルーク	森田	白鳥
第一印象	普	普	良	普
操作性	普	普	普	普
グラフィック	普	普	悪	普
シナリオ	普	普	良	良
お買得度	普	普	普	普

●評価は次の5段階です

サイセラ朝子の事件簿＃2
じわじわ解く悦び

由井朝子

マンハッタン・レクイエム

40人の関係者、浮かび上がってくる12人の容疑者。もつれる情念、渦巻く愛憎、見え隠れする複数の事件。ショービジネス、賭博、麻薬、遺産、誘拐と、広がる舞台。『マンハッタン・レクイエム』は、ミステリーAVGの決定版なのだ。



➡ヤクの売人ノーマンがハーレムにいると聞きつけて、やっと会えた場面。名前と居場所をつきとめるのが捜査の第一歩。

AVG界では、ゲームを早く解けた人のことを「偉い」とたたえる。その一方で、早く終わってしまうゲームのことは、「つまらないゲーム」と呼ぶ。読んでお気づきのことと思いますけれど、すごく矛盾しているのよね。

しかし、この『マン・レク』は、私からのお願い、絶対に早く解こうとしないでください。選択入力だから、高速総当たり戦オート入力システムでもあれば、短期間で終われるでしょう。でも、それではせっかく緻密に用意されている、ミステリーのダイゴ味がちっとも味わえない。だから手掛かりのほとんどない序盤を除いては、決して総当たり戦は、やらないよーに。

サラ・J・シールズの転落死に端を発した今回の捜査は、ただサラ・Jをつき落とした犯人を捜しだせばいいのではない。40人もの人間が過去に現在に関わっている3件の自殺(他殺？)、誘拐事件、殺人事件のすべてを究明してゆくことが要求される。それらのつながり、謎がすべて明らかになってはじめて、サラ・Jがなぜある人物に殺されなくてはいけなかったのかが、必然的にわかる仕組みになっているのです。だから1つ1つの事件をきちんと捜査することはもちろん、きちんと理解していないと最後になって、「コイツはたしかにクサイけれど、サラとはどう関わっていたんだっけ？」という空しい状況になる。逆にわかっているととても痛快。

態度、行動、言動の3拍子そろってて怪しい人が12人もいる。犯人をしぼるのも大変。ジャドの事務所に戻って「犯人をしぼる」を選択すると、名前がズラズラっと並ぶ。その人達を上から順に(本当は、よく考えて選ぶのよ)選んだりすると、意外な人が「しぼる」対象になったりする。ご意見番でアドバイザーのジャドからも、「よし、コイツを問いつめてみろ」と言われちゃう。

しぼりこんだ相手のところに行って追及すると、「いやじつは○○のことがばれるのが怖くて、知らないフリをしていただけで……」と白状する。それをまた事務所に帰ってジャドに報告すると、「そうか、では彼の嫌疑ははれた」となる。プレイしている最中に、こうした一連の流れが一方的に進んでいるように感じたら、それはストーリーを把握していない証拠よ。

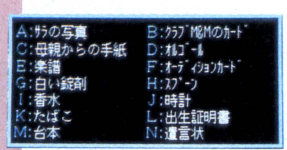
新しい人に会ったり、新しいモノや情報を得て事務所にもどると、自分は事務所に座っているだけのクセに、「そうか、サラ・Jの母親は○○かもしれないな」とジャドは整理をしてくれる。このご親切さには、頭が下がります。

ただ、私はかなり頑張ってそれぞれの事件や人間について理解するよう努力してやっていたつもりだけれど、それにしても少々一方的なご都合の良さを感じてしまうところがあったわ。言い換えれば、お膳だてされすぎの感じ。

私の把握不足かもしれないけれど、例えば、「情報について聞く」を選択するでしょう。そうすると相手によって選択肢の内容がちがう。その人がどの事件について関与していそうだと、自動的に判断してくれるのはいいけれど、意外な人がじつは……がミステリーの

うれし楽しい結果報告

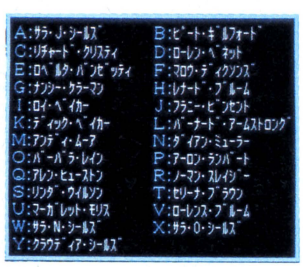
手掛かりの品



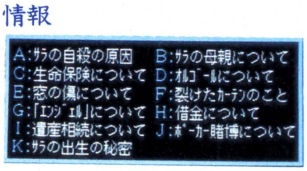


▲捜査休憩を選ぶと見られる自分の進行状況。これは解決寸前のところ。モノ、人、情報もこれだけあるのだ。参考にしたい人は、顕微鏡でも使って見てくださいな。

関係者



情報





リチャード・クリスティー

⬅サラ・Jの父親。妻と離婚後は、娘と会っていなかった。自分の貴金属店は近頃経営不振が続いている。



セリーナ・ブラウン

⬅リチャード・クリスティーの愛人。最近オープンした骨董店も、リチャードの資金援助によるもの。



レナード・ブルーム

⬅ブルーム商会の若き経営者。やり手の祖父ほどの経営手腕がないとウワサされる。女グセが悪いとも……。



ロイ・ベイカー

⬅ブルーム家の財産を管理する弁護士。遺産相続問題について、いくつかの秘密をにぎっているようだ。



ディック・ベイカー

⬅サラ・J事件の、唯一の目撃者。ただ極端に口が重く、知っていることをなかなか話そうとしない。



バーバラ・レイン

⬅アンディーのプロデュースするミュージカルの主演女優。この役を手に入れるために必死だった。



ローレン・ベネット

⬅クラブM&Mの経営者。働いていたサラを可愛がっていた。恋人はお金だけだと言っている。



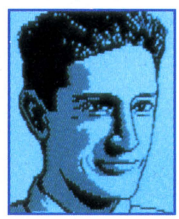
アンディー・ムーア

⬅ミュージカルのプロデューサー。M&Mの常連のひとり。青春時代にベトナム戦争を体験している。



ロベルタ・バンゼッティ

⬅M&Mのマネージャー。クラブの内部について精通している。もちろん、裏の稼業についても詳しい。



ピート・ギルフォード

⬅J・Bの大学時代の友人。雑誌で舞台関係の記事を書いている。サラ・Oの部屋にビートの時計があった。



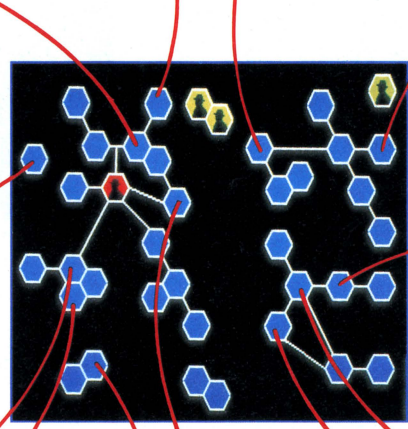
フラニー・ビンセント

⬅サラ・Jのルームメイト。自分のボーイフレンドをサラにとられたと思い、嫉妬に燃えている。



ダイアン・ミューラー

⬅アンディーの秘書。仕事を超えてアンディーに心を寄せているため、彼のためなら何でもする。



マンハッタン大戦略

ヘックス人間関係図も捜査休憩で見られる。ここにあげた12人は、犯人の可能性が高い。

常識。どうしてこの人には誘拐の件は聞けないの？　こんな欲求不満が、けっこう私にはありました。

さらに、自分が積極的に「言う」ことができないのも辛かった。娘の自殺の原因を、ぜひ教えてくれと頼まれても、それを調べて知っているのに話せない。言うコマンドがないのは不自然ね。また、容疑者としてしぼりこんでしまった人とは、嫌疑がはれたあとはお話できないのも残念。

そして、クライマックス



⬅やはりサラ・J・シールズは事故死ではなく、他殺だった。そして犯人は、意外というか、やっぱりというか、あの人。摩天楼にバトカーのサイレンが響くとき、マンハッタン・レクイエムの閉幕は近い。

でも、口の悪い私でもくやしいほどこのゲームに熱中しました。プレイヤーによって違う捜査の流れが作れるのも魅力。２ヵ所のセーブポイントは２人で使ってぜひ遊んでほしいわ。

ぽげムたチャート

	由井	ルーク	森田	白鳥
第一印象	良	普	普	良
操作性	悪	普	普	悪
グラフィック	良	劣	優	良
シナリオ	普	普	普	普
お買得度	悪	普	普	悪

●評価は次の５段階です　悪　普　良　優　劣

ハチャメチャ大騒動よ再び!!
もう最高なのさッ

白鳥ジュン

うる星やつら　恋のサバイバル・バースディ

『めぞん一刻』に引き続き、高橋留美子ワールドが、まんまゲームになった。『うる星やつら』の登場だ。あたるに心底なりきって、並み居る強者(つわもの)相手のサバイバルゲームに勝ち残るのだ。グラフィックも、登場人物の魅力も、ファンの期待を裏切らないできあがり。うる星ファンなら、やらなきゃ絶対に損!!



⬅めぞん一刻と同じく、番号選択方式。小さい窓に、アイテムとか、話してる相手などが出てくる仕組み。

さぁ、始まり始まり!!



●了子からの一通の招待状。事件はここから始まった。しかし了子の企みをダマって許す終太郎ではなかった。モメるふたり。そうとは知らず、食い気と色気で集まった、人、人、人。そして、犠牲者は増えていく……。生き残ろうネ!!

最初はしのぶが健気(けなげ)でかわいかったんだけど……。まぁラムもやっぱニクメないしね。それぞれ落ちつくとこに落ちついたから、あれはあれでなかなか良いエンディングだったと思うんだ。

え〜、トートツですみません。何の話かっていうと、コミックスのうる星のこと。全巻そろえて、まとめて読んだ感想なわけ。アニメも終わっちゃったし、チョッピリ寂しかった。めぞん一刻はゲームになったのにさ、チェッ。てなこと考えてたら、マイクロキャビンさん、ありがとう。わーい、うる星のゲームが出たぁ!!

で、さっそくプレイしてみました。

物語は、1通の招待状から始まる。あの兄にしてこの妹あり。顔はかわいいが性格は恐怖、の面堂了子から、バースディパーティーの招待状だ。余興のゲームで優勝すると、男は了子、女は終太郎のキッスが……。これを逃がすあたるじゃない。当然、ラムと参加した。会場にはおなじみのメンバーがワッサワッサ。錯乱坊にサクラ、竜之介におやじ、コタツネコまでいる。

そこに黒子が登場して、いよいよサバイバルゲームの開始だ!!

ゲームはアドベンチャー形式。プレイヤーはあたるになって、途中でリタイアすることなく、トップでゴールにたどりつき、了子のキッスを勝ち取るのだ。だから、心底あたるになりきらなきゃいけません。はっきし言って、あたるの性格を知らない人は、とっても苦労することになるョ。

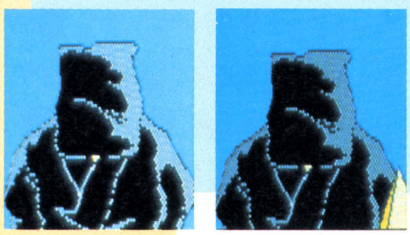
たとえば、女の子はだ〜い好きだけど、終太郎に関してはやたら疑り深いとか、ラムのことじゃけんにするけど、心の底では放っておけない、などなど。このへんのことを、よく認識しとかなきゃ、ボツエンディングにまっしぐら。

そう、このゲームにはエンディングがいくつもあるわけで、おかしな行動をとると、アウト（といって、モノがなんたってあのうる星だから、正しいエンディングがハッピーエンドとは、限らない……カナ？）

あと、あたる以外のキャラの性格も、しっかりと把握することをおススメします。終太郎の弱点は？　面堂兄妹の仲は良い、悪い？　お庭番真悟はどこに住んでる？　あたるが腕力で勝てる相手は誰と誰？　竜之介のおやじが好きな季節はいつだった？

以上の質問に全部答えられた人は大丈夫。無事、エンディングまで行ける、はず。

ひたすらガムバル黒子であった……。



⬅右と左と、違う場面なのです。よく見てネ。このように黒子は黙々とお仕事をするのだった。ウ〜、健気だなぁ。



⬅かわいそうに。兄妹げんかのとばっちりで、穴掘りまでさせられる黒子たちなのだ。

こ〜んな表情を楽しむのがツウでっせ



●ゴムガッパを着こんだ、じんじゃあ、しゅがあ、べっぱあにおちこみ竜ちゃん。いつも不気味なチェリーのアップとやられちまった終太郎。オマケで出てくるナントカ星人、などなど、み〜んないい顔してるよね。ファンとしては、レイとか弁天とかお雪さんなんかにも登場してほしかったナ。

私は——、フッフッフッ。マニアを誇るオタッキー・ジュンの名に恥じず(?)、きっちりエンディングまでいったもんね。もう完璧に、私はあ・た・る。

コレって本当に、うる星ファンのためのソフトなんだなぁ。グラフィックも高橋留美子してるし、セリフなんかも思わず嬉しくなるほどうる星(う〜む、ちょっと文字が多いんじゃない、てところはあったけど)。

気にいったのは黒子くん。了子の気まぐれもなんのその、ひたすら働いている。その一生懸命お仕事してる姿には、ただただ涙。竜之介の困った顔も、とってもかわゆいのだ。何を話しかけても、フッ、としかいわないコタツネコもステキ。出てくるキャラがこんなに魅力的なのって、スゴイ、スゴイ。

でも、ゼータクいわせてもらえば、やっぱり動きがもうちょっとあったらよかったのに。それに何度も同じとこ歩かなきゃランちゃんとかに会えないし。といって歩き回ってると、スグ了子のワナにはまっちゃう。ちょっとイジワルだよね(ゼータクすぎるかなぁ)。

とにかく、ファンの人には絶対、絶対、おススメしちゃいます。

やっぱりあたるはラムが♥



●真悟の庭にあるコイルづたもなんのその。そして真悟だって吹きとばし、連れ去られたラムを求めてあたるは進む。やっぱり、こうこなくちゃ。なんだかんだといって、あたるはラムが好き。ラムを助けてあげないと、それはうる星じゃなくなる。うる星の最大の魅力は、鬼っ子ラムの明かるい笑顔だもの。お忘れなく。

ほげムたチャート

	白鳥	ルーク	森田	由井
第一印象				
操作性				
グラフィック				
シナリオ				
お買得度				

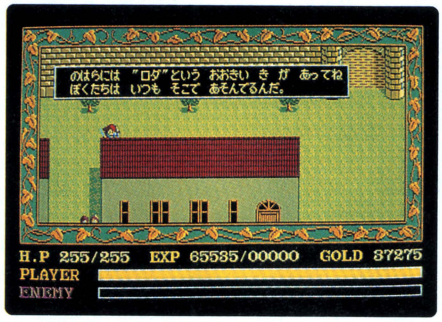
●評価は次の5段階です

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

何をすべきか自然にわかる。バランスが最高だ

森田建作

イース





⬅🏠イースで大事なのは、人の話をよ〜く聞くこと。メモを取るほどのことはないが、諸君が次にすべきこと、進むべき道、そしていろいろのアイテムの使い方などのヒントが得られるぞ！

6月末の発売と同時、いやそれ以前から人気沸騰、今月のソフトログＴＯＰ30でも早々と6位にランクインしてきた日本ファルコムのアクションRPG(+アドベンチャー)『イース』。満を持しての登場となったこのソフトを、男・森田建作がレビューする!!

オッス、森田建作だ。夏だ、夏！　太陽がギンギンに照りつける海にでも行って、パァーッと泳ぎたいぜ！　平素はパソコンにかじりついている諸君も、外へ出て、思いっきり夏をエンジョイしよう！

と、ゲームのレビュアーのオレがそんなことを言うわけにもいかんか。まっ、せめてゲームにかじりつくのは夜、涼しくなってからにしような。

それでは今月のレビュー、日本ファルコムの半年ぶりの新作『イース』、いってみよう。いいか、しっかりついてこい！

このソフトの概容については、７月号のニューソフト、８月号の徹底解剖で取り上げているので、はしょって紹介する。詳しいことが知りたい諸君はそちらのほうを見てくれ。たのむ。

ゲームの形式は、メーカーでは新世代RPGとうたっている。モンスターをやっつけて経験値とお金を稼いでレベルを上げ、いくつかの装備やアイテムを買って……。という部分がイースにはある。たしかに、この作業はRPGのものだ。

しかし、レベルは早い時期に最高値に達し、それ以後はあまり意味をなさない。金で買える装備も剣、鎧、楯がそれぞれ３〜４種類、アイテムだってその程度しかないのだ。

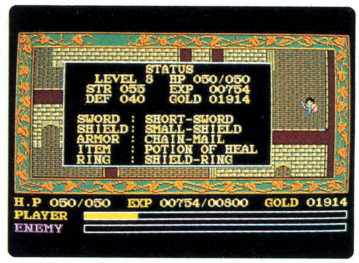
レベルが最高になる頃以降（個人差があるだろうからな）、重要なアイテムや強力な装備は、自分で探し出さなければならない。

また、自分が次に何をすべきか、Aというアイテムは何の役に立つのか、など、ほとんどの情報は登場する人々から得、進んでいく。

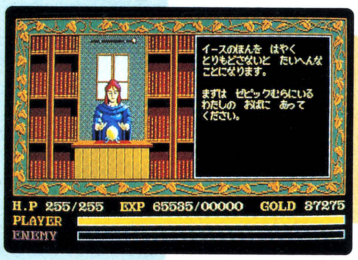
これらのことから鑑みると、たしかにRPGではあるが、かなりアドベンチャー色が強いということがわかる。でも、それを強く主張していないのがいい。推理もののアドベンチャーと違い、人から情報を得るのに緊張する必要も、ましてメモに書きとめておく必要もない。宝箱に隠された装備品やアイテムは、「それ」を探そうとせずとも、自然と手に入るようになっている。

プレイしていても、「フンフン、あぁ、そうなの」と気軽に会話でき、ダンジョン内を「この先には何があるのかな？」と進んでいると、その時のレベルで先に進めるようになったところに宝箱があるという感じだ。

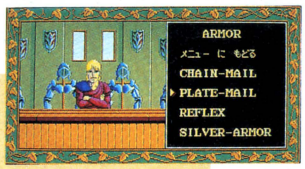
そんな情報の内容、宝箱の位置や中身とモンスターの強さの関係など、ゲームバランスが非常によくできているといえよう。アクション、アドベンチ



🏠ステータス画面。RPGのムードづくりに一役かっているが、見なくても済んじまうな。



🏠占い師サラ。装備を整えて彼女の所へ行くと、まず第一にすべきことを諭される。

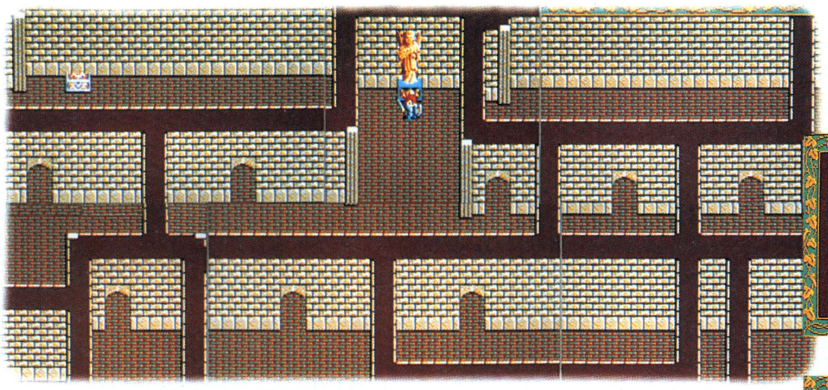


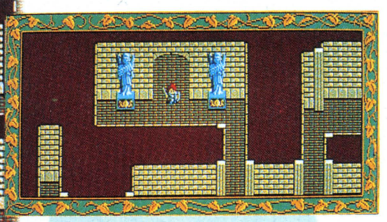


⬅🏠店や民家で物を買ったり情報を得たりするわけだ。店は中盤以降は寄る必要もないな。



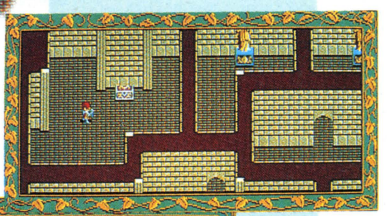
🏠インベントリーウインドー。各種装備やアイテム装備、確認を行なうわけだ。



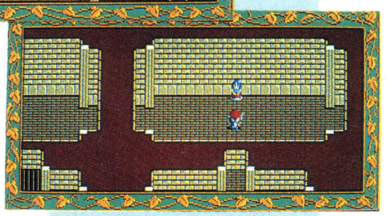


◆⬇最初の神殿の1階は複雑そうだが、実はそうでもない。敵もまだ出てこないぞ。

神殿内は複雑怪奇だっ!!!







◆神殿を奥へと進み、某所で牢屋のカギを手に入れ……。すると牢の中には女の子が!!

ャー、RPG、シミュレーション……、どんなジャンルにおいても、グラフィックやサウンドなどに先んじて、このゲームバランスというものは重要だ。メーカー側はRPGというが、それにアクション＆アドベンチャーの要素まで組み込み、それでいてバランスを崩していないとは、さすががザナドゥシリーズやアステカIIといったヒット作を手がけた日本ファルコムだ。

ただ、このオレが3日間で終わった(デカキャラとの戦闘シーンは、すべてゲーマーにまかせたが)し、ゲーム情報局のインターン加藤は2日、ファミコン通信編集部の某ゲーマー(高校生)は、なんと1日で終わらせたという。だから、ゲームの展開に関するバランスは美しい(一般論だな)が、いろいろなゲームをやりこんだ諸君には易しすぎる、という評価を受けるかもしれないな、ウン。

そういやあ、イースの作者、橋本さんはアステカII・太陽の神殿の作者でもあった。太陽の神殿が、難しいとの声が多かったせいで、コイツは多少易しめに作ったのかもしれない。と考えるのは、気の回しすぎか……。

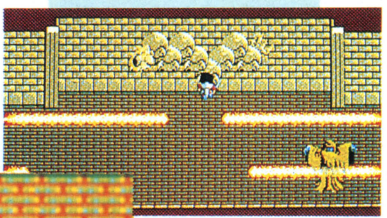
いきなり、ゲームの核心に迫るようなことを書いちまった。ゲームを終了させたばかりで、少々興奮しているようだ。いや、スマン。

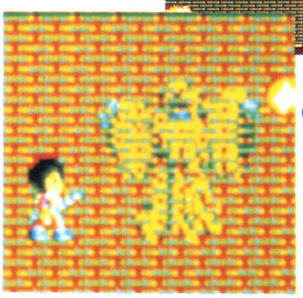
では方向を変えて、グラフィックなんぞに、目を向けてみよう。

ゲーム画面はほぼ全画面で、下のほうにステータスが並んでいる。マップ部分は4方向スクロールだ。なんの気なしにプレイしていると気がつかないんだが、実はグラフィックはフルカラーのスクロールだし、キャラは完全重ね合わせ処理(というかどうかは知らんが)済み。

よ〜く考えると……、こりゃすごい! 何がすごいって、これだけ大きく、速く、チラつかない(これが重要)でスクロールし、さらにキャラがぶつかってもチラつかない(これも重要だ)ゲームは、未だかつてないのだ!! 諸君も胸に手を当ててよーく考えてみろ(○社の○◎△□とはオレのロからは言えないからな)。やっぱり思いつかないだろう?

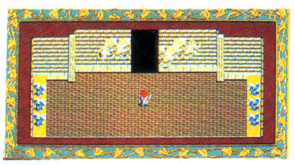
これがスクロールがガタガタしていたり、キャラが出会うたびにチラチラしたら、必ずマイナスの評価を受ける。だが、このような新技術も何気なくプレイしていれば気づかない。オレたちのようなプロとは違い、純粋に楽しむ一般ユーザーからは、とくに良いとは言われないだろう。にもかかわらず、自ら宣伝するでもなく新技術を開発、投入する。橋本さんをはじめとしたイースの製作者の、そんな職人気質(かたぎ)にも似たきっぷのよさ(?)にオレは久々に胸が熱くなった!! エライ、男じゃないか!





これが最初のデカキャラだ!

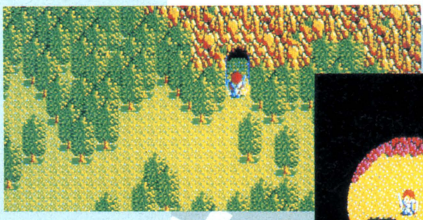
◆最初に出会うデカキャラ。幽霊のようにフッと現われ、消える。現われた瞬間しか剣が効かないうえ、左右からは火柱が!



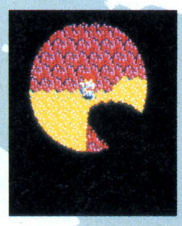
◆上のデカキャラを倒すと、なんと奥の壁が開いて通路が! 実はこれからが神殿内の本当の冒険なのだ。これまでとは段違いに強力な敵が出てくるぞ!

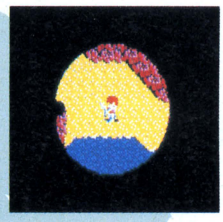
廃坑では足元に注意!

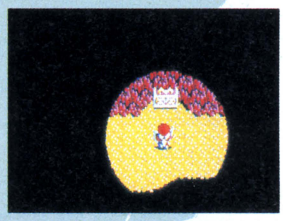
スタート地点の町の北(上)にある山の入り口から廃坑へ入ると、あたりは真っ暗。スクロールの速度は同じだが、足元近くしか見えないため、忍び足で歩いている気分になってくる。モンスターもすぐそばに来ないとわからないし、スリルは満点だ。だからといってイジワルではなく、道は複雑にはなっていない。

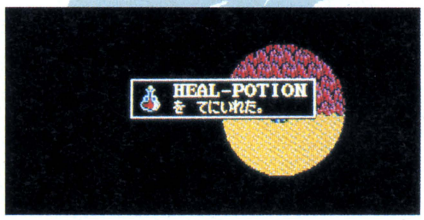












さらに、新技術といえば、廃坑(洞窟と考えればいい)の中を歩くシーン。上の写真でもわかるように、スクロールは外の部分と同じだが、見えるのが自分の周囲に限られている。これは、こう見えるのが自然という発想からしい。これも初めは四角だったが、より自然に見せるため、円にしたという。難しいことはわからんが、四角を円にするだけでもプログラム的には大変で、この部分の変更だけに1週間近くもかかったそうだ。

その甲斐あって、プレイしていても違和感がないだけでなく、ムチャクチャドキドキ、スリル満点だぜ!

バック(マップ)のグラフィックは、大別して町、平地、森、廃坑、山、神殿の6種類。このあたりについては、特別「よい」というもんではないな。たた1点、ゲーム中ではほんの一部でしかないが、山道のうねり具合はそれらしくて楽しい。プレイしてると、キー操作がやっかいだけどな。

グラフィックときたら、やはり次はキャラの話をしなくちゃなるまい。

まず、キャラを客観的に見ると、なかなか種類は多い。デザインも悪くない。デカキャラに関していうと、デザイン、動きともに100点をあげてもいいと思う。

次に主観的にいうと、絶対にキャラは小さいと思う。小さいがゆえに動きがチマチマして見えるし、とくにリーボル(犬狼)なんか悲しくなってくる。個人的には、フルカラーではないがザナドゥI・IIのキャラのほうが個性的だし、大きく見やすくて好きだ。まっ、キャラのデザインは、本当に個人の好みだとは思うが……。

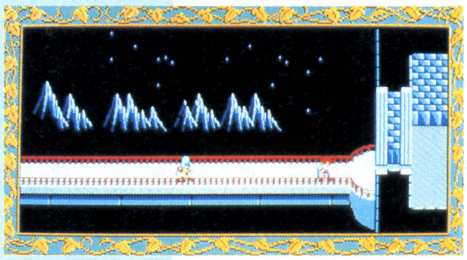
さて、話をBGMに移そう。最近のゲームでは、BGMもゲームに欠くことのできない要素となっているよな。イースでもそれはいえる。当然シーンごとに異なったBGMが流れ、その数は10数曲(数えてないのだ)。曲とシーンのマッチングもいいし、さらにマニュアルにあるように、ラジカセに接続して聞くと最高だ。高音部はキレイだし、低音部にグッと迫力が出てくる! 諸君も一度は試してみることをお勧めするぞ。

プログラムとしてのソフトの内容、評価は以上のとおり。やや易しいかな、と思える点をマイナスとしても、評価4以上は与えられよう。

さらにそれ以外の部分も工夫されている。パッケージのビニールはベタつかない材質にされているし、なによりもマニュアルが美しい。ハードカバーの表紙とイラスト、さし絵付きの物語。豪華さよりも、雰囲気づくりにかける気持ちとうまさに驚かされる。

プログラムだけでなく、ソフトとしてトータルにイメージされ作られた、優しさのあるソフトなんだ、イースは。

ここはどこだ???



▲フト見ると、なにやらそれまでとはまったく違った景色が!? 右の建物は神殿のようでもあるが……。



▲これは建物の内部であることは確か。しかし、ここがどこでどんな意味があるのか? それはまだ言えない……。

ぼげムたチャート

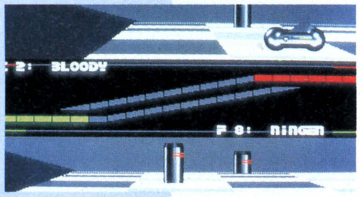
	森田	ルーク	白鳥	由井
第一印象				
操作性				
グラフィック				
シナリオ				
お買得度				

●評価は次の5段階です

激突、衝突! 棒倒しゲームで、戦略に酔いしれる

岡本太朗

ダイレス DIRES



幅8ブロック×長さ80ブロックの大きな帯の両端を結んだような競技場を、ホバークラフトのような未来の乗り物に乗ってぐるぐる回り、先に16本のポールを倒したほうが勝ち。『ダイレス』は、PC-88VA専用の、スピード感あふれる近未来のトーナメント方式棒倒しゲームなのである。

ああ、なんという爽快な走り心地。半分宙に浮いた状態で、ガイガー・ループと呼ばれる帯状の競技場をグルグル走り回るのである。慣性力というのが働いているため、ブレーキをかけてもすぐには止まらないし、右に曲がろうとしても流されてしまい、思った場所にうまく行けない。多少のイラ立ちはあるが、これがまた快感である。

鈍い光を放つ乗り物やポールのグラフィックにはアーティストとして目を見張るものがあるが、効果音も工夫されている。敵とすれ違うときに、「ドップラー効果」がかかるのだ。近づくにつれ、音量だけでなく周波数も高くなる「ウ〜ワァァン」というあれである。

慣性力もドップラー効果も、その理屈はまったくわからないが、そこに快感があることを私は発見した。故・湯川秀樹博士が晩年、哲学に傾倒した理由もわかるような気がする。物理学も極めれば愛、なのである。

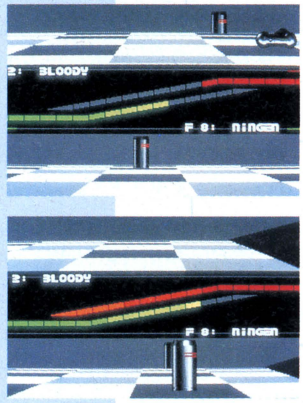
だが、これはゲームである。勝たなければ意味がない。このゲームはトーナメント方式になっていて、12のレースに勝たなくては、優勝できない。物理学の書物をひもとくのはそのあとだ。

まず16本のポールをフィールドに並べる。これが試合の準備である。並べ終わって初めて試合開始だ。試合自体はごく単純で、16本のポールを先に倒せばよい。が、スピードが遅いとポールは倒せず、反対にはね返されてしまう。ムチ打ち症の心配などせず、思い切りよくぶつかるのだ。

勝負は、ポールの並べ方によるところが大きい。いかに相手が取りにくく並べるか、その戦略が重要なのである。

たんなる棒倒しではないのだ。しかも敵はある思考パターンのもとに考えながら行動し、試合によってさらに賢くなるという。が、機械に負けてたまるかぁ。私は人間なのだぁ!

練習モード

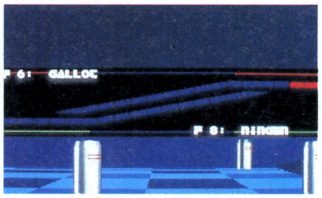


▲練習モードが付いてるとは、なんと親切なことか。でも、練習中も敵はしっかり学習するので要注意。人間同士でゲームをするときも、このモードで。

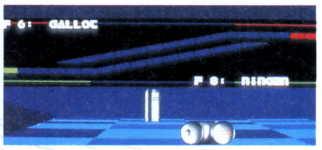


▲オープニングのデモもなかなか凝っている。ゲームで使われる乗り物の大きな図面を上から写しているのだ。絵も字もすべて画像取り込みだ。

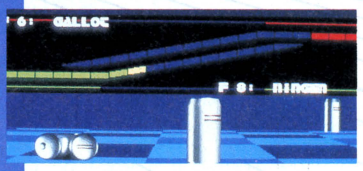
試合モード



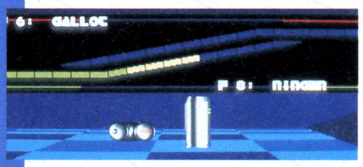
▲試合モードでは、自分のフィールドしか見えない。ポール並べは慎重にしよう。



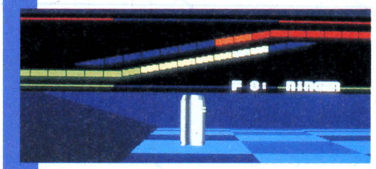
▲乗り物やポールはレイ・トレーシングで作成。鈍い金属的な輝きがじつによい。



▲16個のポールは制限時間内に並べること。



▲自分のポールを倒さないよう注意だ。



▲あと2本のポールを倒せば勝ちだ!

ぼげムたチャート

	岡本	ルーク	森田	白鳥
第一印象				
操作性				
グラフィック				
シナリオ	—	—	—	—
お買得度				

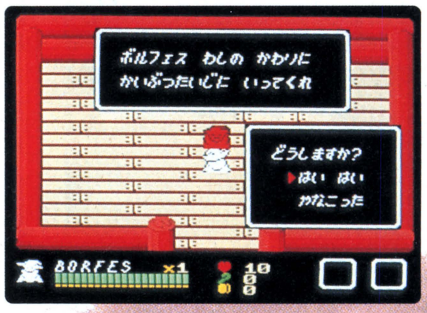
●評価は次の5段階です

メルヘンタッチで、シビアなアクションRPG

野草 薫

ボルフェスと5人の悪魔

こんにちは、野草薫です。今月はアクションRPG嫌いのわたしでも、思わずのめりこんでしまったゲームを紹介したいと思います。その名も『ボルフェスと5人の悪魔』。クリスタルソフト初の、MSX専用アクションRPGであるという話題性以上に、かなりの実力を持ったソフトだと思うのです。



➡お師匠様の頼みとあっちゃ、逆らうわけにはいかない。ちなみに断わると、ボルフェスは丸腰で外に出されちゃう。



➡面と面とを結ぶ面。少しわかりづらいかな？ 青い火の玉は黄色い火の玉で攻撃している。



心と心をひたすら集めるのだ

クリスタルソフトといえば、夢幻の心臓のような本格的RPGを得意とするソフトハウスってイメージがある。そのイメージを見事にくつがえした作品が、このボルフェスと5人の悪魔だ。

未熟な魔法使いが、なみいるモンスターたちを倒しながら旅をするというゲーム内容だけど、グラフィックもBGMも、もろメルヘンタッチ。しかもクリスタルさんにはめずらしい、アクションRPGだ。MSX専用ゲームというのも、初の試み。夢幻の心臓のようなダークな雰囲気のかけらもない、とにかく、あっかるいゲームなのだ。

ボルフェスがその才能を見いだされ、魔法使いに弟子入りしてから3年の歳月が流れた。呪文もいくつか覚えたが、魔法使いと呼ぶには、まだまだ未熟だ。ところがある日、ボルフェスは師匠の魔法使いに、大魔神ナイキン・ナイキスを退治するよう命令を受ける。見事命令を遂行したら、師匠の秘術を伝授してもらえるという。心に不安を抱きながらも、ボルフェスは苦難の旅へと出発した。



🗑この門をくぐると、他のステージに行ける。武器を短剣に持ちかえ、快調なボルフェス君。

と、ストーリーはけっこうシリアスな感じがするが、出てくるキャラクターといえば、どこか憎めないほのぼのとした印象のものばかり。指ではしっかり攻撃しながらも、その間の抜けた風貌の敵キャラを見ていると、何となくほんわかした気分になってしまう。

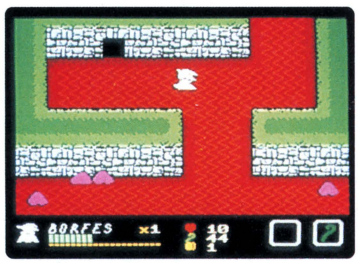
しかし、そういう気分が続くのは最初のうちだけ。ゲームが進むにつれて、グラフィックの印象とはうらはらに、ゲーム自体はなかなかシビアなことに気が付いた。敵は縦横無尽にすばしっこく移動し、速い弾をビュンビュン投げて攻撃してくる。しかも弾の飛距離がかなり長いのだ。切り換え式の画面が切り換わり、ボルフェスが次の面に移っても、敵の弾はボルフェスに届いてしまうから驚きだ。

それにひきかえ、ボルフェスが最初に持っている武器、まほうのつえは飛距離がとっても短く、上下左右の4方向にしか攻撃できない。だから敵のスムーズな動きに比べ、ボルフェスの動きはぎくしゃくした感じに見えてしまうし、慣れないうちは思うように攻撃できないから、あせってしまった。

このへん、ちょっと不公平だとは思うけど、まぁ思うようにならないからこそのおもしろさとも思えなくもないな。それに多少、操作が難しい箇所もあるけれど、それを補って余りある魅力がこのゲームにはたくさんあるし。

まず第一に2,000画面はくだらないという広大なマップ。マッピングおたくにはたまらないものがあるんじゃないだろうか。しかもこれは普通のマップではなく、ひとつのステージに他のステージへの入り口がいくつもあるのだ。全体的には、さしずめ樹系図といったところ。だから、迷子になっちゃうかもしれない、というスリルも味わえる。

レベルの上がり方が個性的なのも魅力のひとつ。経験値(敵をやっつけることによって増える)が、体力の最大許容



地下ダンジョンには、ブルンパがはびこっている。前方の穴はお店屋さん。



入ってみると、そこでは念願の水晶玉を売っていた。シビアな関西弁がよろしおまんな。

値であるライフの10倍になると、レベルが上がり、ライフの値が10ポイント増えるのだ。しかしレベルが上がるにつれ経験値はなかなか増えなくなり、ついには敵を倒しても、経験値がまったくもらえない状態になってしまう。

さらにお金も、体力回復のためのハートも全然現われなくなる。こんな困った状態を解消するには、現在の敵よりも強い敵を倒すしかない。すると再び経験値を得ることができるようになるのだ。つまり、ボルフェスが成長すれば、敵もそれに応じて成長していく。弱い敵ばかりを倒してレベルを上げようなんて甘い考えは、通用しないのだ。

このゲームの魅力は他にもいろいろあるが、やはり最大の魅力といったらシナリオの奥深さにあるのではないだろうか。アクションRPGという形態をとっていながらも、しっかりシナリオに凝るところは、さすがクリスタルソフト。ボルフェスをサポートしてくれるという5人の悪魔とは？　封印されている彼らの呪いを解くには？　ナイキン・ナイキスの居場所は？　こんな謎が、アクション性とうまく融合して、このソフトを形作っているのだ。

セーブ機能が、このゲーム全体をサポートしてくれる。ゲーム中にお店で買った水晶玉をのぞくと、復活のパスワードを教えてもらえるのだ。ボルフェスが死んでも水晶玉をのぞいたときの状態からプレイを再開できる。ただ、パスワードを入力するのはキーボード入力ではなくて、ジョイスティックやカーソルキーで文字を1個1個選択する方式なので、多少もどかしさを感じてしまうのが難点かな。

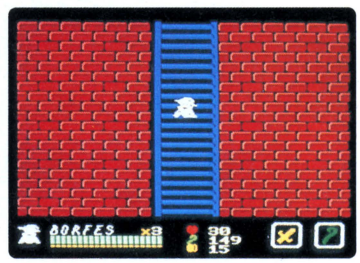
最近では、RPGといったら正統派のものよりも、アクション性を加えたものが受け入れられやすくなっている。事実そういったRPGが多いが、本当に秀作と呼べるものが果たして何点あるか疑問だ。ボルフェス……には、そんな中でも光る個性を感じるのだ。



マルチウインドーでアイテム表示。右手、左手に持つものを、自由に決められる。

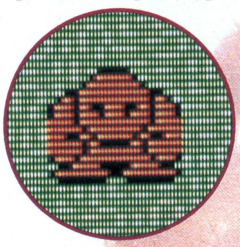


うわー、こいつはめちゃ強い。でも倒さないかぎり次ステージへの道は開かないのだ。

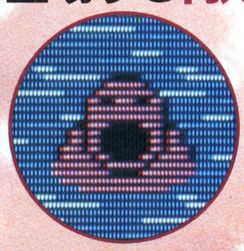


ステージどうし、あるいは地上と地下をつなぐ階段。これは下りて行くときね。

わりと初期に登場する敵キャラたち



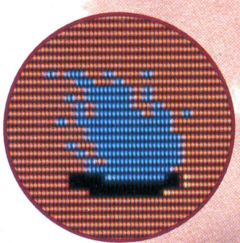
ボルフェスが最初に戦う敵がこのツッチー。最初だからお金もハートも気前よく出す。



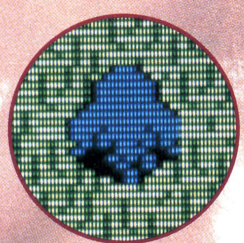
海ぼーずのようなウンガー。このヒトの出す弾ってとっても速いし、飛距離バツグン。



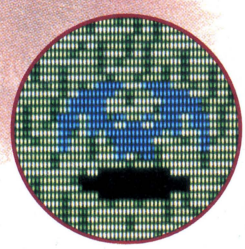
地下ダンジョンにいるブルンパ。あんまり害はないけど、あなどると痛い目にあう。



ピョンピョンと跳ねながら、火の玉攻撃をするメラ。熔岩が好きなファイヤー野郎だ。



何とテレポートする超能力モンスターテレポート。前姿か後ろ姿かわからないよ。



いわゆるふつーのこうもりのバッサ。ただ飛び回るだけで、ほとんど攻撃してこない。

ぼげムたチャート

	野草	ルーク	森田	白鳥
第一印象	5	4	4	4
操作性	4	3	4	3
グラフィック	5	4	4	3
シナリオ	4	3	3	3
お買得度	4	3	4	3

●評価は次の5段階です

SHARP



●本体＋キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格129,800円●チルトスタンドCZ-6ST1E 標準価格5,800円

パーソナルワークステーション

X68000

X68000 EXE（エグゼ）スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーションX68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

夢を超えたパーソナルワークステーション。

個人のツールとしての限界を追求したスペックを搭載。金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスをはじめとした異次元のアビリティが、まさにこのマシンの象徴として光彩を放っています。本来的に人のもつ創造性に応え得る、16ビットの必然。アーティスティックユースやラボラトリーユースに、この最先端の能力を自在に使いこなしてください。アドバンストユーザーの夢が、もっと未来まで包含されて、いま手の届くところに降りてきました。

実装密度を極限まで追求した フォルム一新のマンハッタンシェイプ

単に、スタイリッシュにフォルム一新、といってしまえば簡単ですが、ここにはそうした言葉ではいい尽くせない、チップ技術をも含めた集積技術、実装技術の確かな裏付けがあります。初めての2万ゲートLSI、ハイスピードICをはじめ10に及ぶカスタムICを開発搭載、本来デスクサイドであるべきカタチをデスクトップにまで凝縮しました。知的な、ハイレベルなユースにふさわしいセンシブルなデザインです。

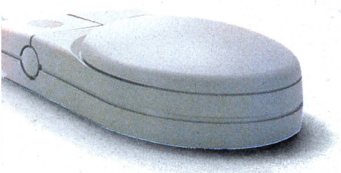
広くリニアなアドレス空間 プロセッサの未来を先取した68000

メモリ空間の制約にしばられていたグラフィック処理にも新たな次元をひらきます。8ビットの延長上の16ビットではなく、その処理能力に明らかに桁の違うプロセッサ。アドバンストユーザーのクリエイティビティに応える高度なシステム環境をサポートします。クロックはハイスピード10MHz。現時点でのハードの在り方へのひとつの解答として、私たちは68000の良心を選びました。

2Mバイトの大容量メモリ、 先駆の独立3画面設計

メインメモリは標準で1Mバイト、さらに内蔵で1Mバイト拡張でき、最大12Mバイトまで拡張可能な大容量設計。また68000のもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト(512Kバイト)、グラフィック(512Kバイト)、スプライト(32Kバイト)の3画面を独立構造として装備した独自のメモリアーキテクチャです。

ビジュアルコントロールで思いどうりに、 フレンドリーOS、Human 68k搭載



独自のハードウェアには独自のオペレーティングシステムが必要です。というよりこのX68000に限っては、そうせざる得ない特殊なハード環境が存在します。本機に搭載された独自のOSは、このマシンだけがもつ機能をすべてサポートすることはもちろん、日本語化、ユーザーフレンドリー化への解答をも示す全く新しいOSに仕上がっています。システムの起動後のジョブ選択から操作まで、ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶビジュアルシェルによるオペレーティング。極論すれば、コマンドを知らなくてもコンピュータが操作できる。それほどまでのフレンドリネスを追求しました。

連文節変換も、マルチフォントも、 日本人にふさわしい強力日本語処理

JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載はもちろん、約60,000語に及ぶ強力な辞書を装備。ここでも第2水準漢字がサポートされており、人名・地名をはじめ漢字でなければ表現しにくい熟語などもスムースに表示できます。またOS上のかな漢字変換ソフトウェアとして日本語入力フロントプロセッサを採用。2文節最長一致法という高度な構文解析にもとづいた連文節変換を実現しています。

感性を刺激する驚異の表現力 高解像度自然色グラフィックス

●512ドット65,536色同時発色/クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金・銀表現、人の眼に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのC.G.イメージを一新します。

●1024×1024の実画面エリアを装備した高解像度表示能力/テキスト、グラフィックともに1024×1024ドットの実画面エリアをもち、最大表示エリアは768×512ドット(65,536色中16色指定可能)。専門分野にも対応できる表示能力です。未表示エリアへのスクロールも自在。

●未体験の動画が駆使できるスプライト機能/新開発のスプライトICを搭載、16×16ドットの緻密なキャラクタが1ドットごとのスムースな動きで、512×512ドットの高解像度画面を縦横に疾走する。クリエイターの感性を刺激する新しい能力です。最大表示は水平32スプライト、1画面128スプライト。色表示も65,536色中16色指定が可能です。

●凝似高解像度スーパーインポーズ/512×512ドット(インターレース方式)レベルのスーパーインポーズ。さらにオーバースキャン機能の採用でスーパーインポーズによるテロップ文字の不自然な切れもありません。

●テキストビットマップによるフレキシブルな画面設計/独立したテキスト画面を装備するとともに、グラフィック同様のビットマップ方式を採用(65,536色中16色指定可能)。テキスト画面をグラフィック画面としても活用できます。しかも両画面の重ね合わせ表示もできるフレキシブルな画面構成です。

■リアルなサウンドシーンをクリエイトできる8重和音ステレオFM音源搭載■肉声や臨場音、音楽までもメモリやディスクに音声ファイルとしてもつことができるサウンドデジタイズ記録AD PCM■オートロードやオートイジェクト、インテリジェントな機能を装備した1Mバイト5"FDD2基搭載■操作のほとんどは手のひらで、狭い場所でも使える新開発マウス・トラックボール■ハードディスクはもちろん、イメージ入力端子、立体視端子など独自のインターフェイスを装備■3モードオートスキャン方式、高精細度カラーディスプレイテレビ(別売)。

※画面はハメコミ合成です。また、表示内容は実際とは多少異なる場合もあります。

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■ミュージック PRO-68K **CZ-213MS** 8月発売予定

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。 演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■サウンド PRO-68K **CZ-214MS** 8月発売予定

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■ビジネス PRO-68K **CZ-212BS** 8月発売予定

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」㈲ツァイトより近日発売 ●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」㈱サムシンググッドより8月発売予定●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)、「スペースハリアー」(電波新聞社)、「レリクス」(ポーステック㈱)…以上近日発売

シャープ㈱株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X68000 LOGIN 9月号



プロフェッショナル

麻雀悟空

Chat Noir®
a guarantee for software that won't wear

■初めての卓囲み型牌配置「スクエアフォーメーション」画面でよりリアルに。■牛魔王、偽悟空など12名の打ち手から対戦相手を自由に選べる省力レベル対応モード。■実戦の中で理想的な打ち筋や華麗な打ち回しが研究できる実力アップトレーニングモードなど革命的機能を満載の超自信作。今日は誰とヤルか。

PC-9801用新発売

株式会社 シャノアール TEL.03(778)0445
〒143 東京都大田区山王3-29-1 ブルク山王1F

SUMMER VACATION



SUPER SOFTWARE TEAM

SST

Falcom
日本ファルコム株式会社

SACOM

BOTHTEC®

COSMOS

SQUARE

GAME ARTS

PRODUCED BY GAME ARTS CO.,LTD.

私たちは子供だましではないゲームを創りたい。

SACOM

SYSTEM SACOM CORPORATION.

RYOGOKU SAKURAI BLDG. 38-16 4-CHOME, RYOGOKU, SUMIDA-KU, TOKYO 130, JAPAN
TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148

Märchen Veil I

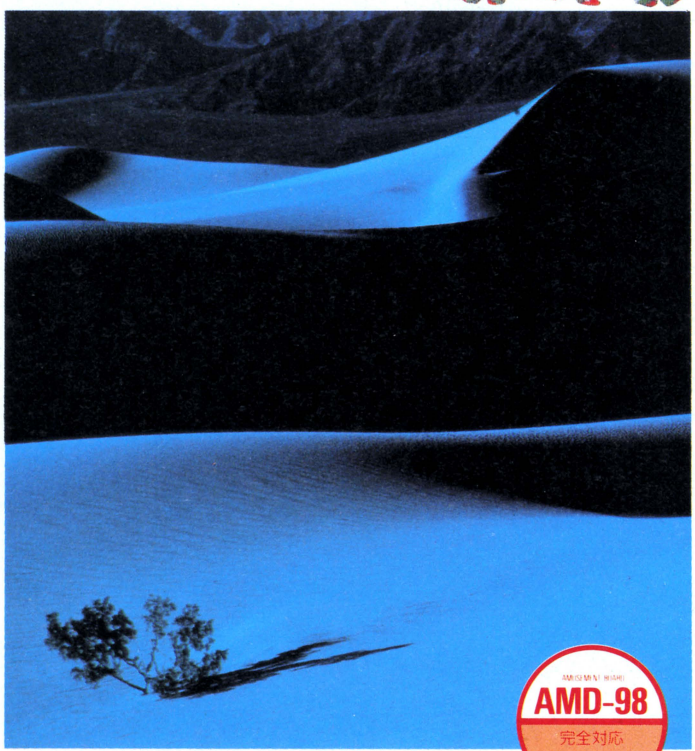
FM-7, 77 シリーズ

セブン　セブン　セブン

新発売

Märchen Veil





GAME SCENARIO

ヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅。人間の姿に戻るため、愛する姫の待つフェリクスへ。フェリクスへの道を探し出すためには、様々な試練を乗り超えなくてはなりません。メルヘン・ヴェールIでは、海の神に会うまでの物語が織り込まれています。また、ゲームが進むにつれ解き明かされて行くヴェール族の秘密。一体そこに秘められた謎とは?

ACTION

各ステージにある様々な目的を遂行することによって、次のステージに移ることができます。魔法の剣〔アキナケス〕と姫から授かった魔法の指輪〔アルミラ〕を使って、王子の命を狙って来る妖精や魔獣を攻撃し、自分の身を守って下さい。

SOUND

15種類もの臨場感溢れるBGMと効果音が、あなたの耳を奮います。これによって、メルヘン・ヴェールの世界がよりいっそうリアルになりました。ヴィジュアルステージを盛り上げるダイナミックサウンドが、心の奥深く入り込んで行きます。

CHARACTER

絵本の世界から抜け出したようなイラスト。アニメーションのロジックに基いて作成された30数種ものキャラクターが、ソフィスティケートされたプログラムによって心を与えられ、信じられないような動きを見せてくれます。1つ1つに名前が与えられ、性格や個性も実に様々。そして、メルヘン・ヴェールの世界に住む不思議な妖精や魔物たちは、次々に姿を現わし、美しい背景の中を動き回ります。

ITEM

メルヘン・ヴェールを進める上で重要なポイントとなるのがこのアイテム。謎をはらんだアイテムを拾うことにより、メルヘン・ヴェールの世界はますます広がって行きます。また一連のキー操作は、ビジネスソフトにも劣らないマン・マシンインターフェースの良さを実現しています。

VISUAL STAGE

ファンタジックなイラストと文章が織りなすヴィジュアルワールド。それがヴィジュアルステージです。各ステージの最初に、素敵な童話でも読みすすめるかのように展開される、メルヘン・ヴェールのストーリー。この中に、次のステージをクリアするための情報や目的が表されています。そして、メルヘン・ヴェールの全貌は次第に明らかになって行きます。

AMD-98 完全対応 GAME

PC-9801ではAMD-98に完全対応しております。



● 発売中

メルヘンベールI用	5'2D	5'2DD	5'2HD	8'2D	3.5'2DD
PC9801シリーズ		●	●	●	●
PC8801/PC8801mkII	●				
PC8801mkIISR/FR/MR	●				
MZ-2500	●				
X-1シリーズ	●				
FM-7・77シリーズ					●

※全て定価 7,900円

メルヘンヴェールI　MSX, MSX2

好評発売中

● MSX2……FD版　定価 7,900円
● MSX……ROM版　定価 5,800円
※ROM版は、MSX2でも使用できます。

スタッフ募集

企画スタッフ
グラフィックデザイナー
プログラマー

8086　Z-80　6502　68000

システムサコムではゲームソフト制作スタッフを広く募集しています。

応募方法

電話連絡のうえ、履歴書(写真貼付)を持参して下さい。面接を行います。

TEL:03-635-5145

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

ARE YOU READY?

お・ま・た・せ 君のXへ!!

広大なマップと、たくさんの愉快なキャラクターたちが繰り広げるファンタジーワールド。ファルラムとラファールの兄妹が永遠の幸せを求めて旅を続けます。

旅の途中で出合う不思議な出来事や、心やさしい人々、危険な妖精達。

このソフトは単に敵を退治していくアクションゲームとは全く異った発想で作られたゲームです。しなやかな感性といつまでも変わらない子供心を持ったあなたに、このドリームジャーニーの片道切符を進呈します。



特　長

1. 8重和音FM音源対応
2. 動きのスムーズさ
3. MAPの広さ
4. 枝分かれするストーリー
5. 水・陸・空の使い分け
6. 2人同時PLAY

※ファミコンのりのゲームだぜ!!

- 5-2D ディスク版 1枚
- シャープX1 全機種対応
- 価格未定

製作・発売元 システム・サコム

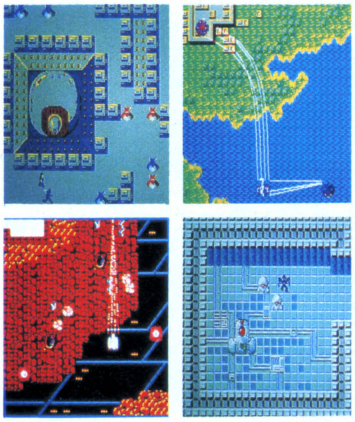
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F
■ADMテレホンサービス……TEL:03-635-5147
■ユーザーサポート……TEL:03-635-7906
■電話によるお問い合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

COSMOS

続々出るぞ！ザイダー〈ユング編〉!!

PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
7月発売!!大好評だよ〜ん！

爽快でハードなシューティング感覚。集団バトルシーンでの手に汗握る緊張感とロールプレイングとしての奥深い面白さ。
敵基地内での囚われた仲間探しやアイテム探し、謎解き、
各仲間の役割りや性格を推理しながら進めるアドベンチャー的なゲーム展開。
又、仲間達はそれぞれの意志を持ってゲーム中で行動する為、友達と一緒にプレイしている様な楽しさが味わえる。
もちろんオリジナルサウンドのノリも最高。広大なマップで8ステージからなる
大惑星ユングは君を飽きさせる事を知らない。



X-1シリーズ9月10日発売予定！
FM-7/77AV好評発売中！
98シリーズ9月発売予定！



FMシリーズ 5" 3.5" DISK版2枚組¥7,800 好評発売中

スクロールシューティング+バトルロールプレイング

超戦士 ZAIDER

大惑星ユング〔魔神の侵攻〕

88、X-1、98Series5"DISK(2枚組)¥7,800

MSXのザイダーもよろしく！

超戦士ザイダーシリーズ

BATTLE OF PEGUSS
バトルオブペガス



MSX(1でも2でも可動)ROM版(8K以上)
¥5,800 好評発売中

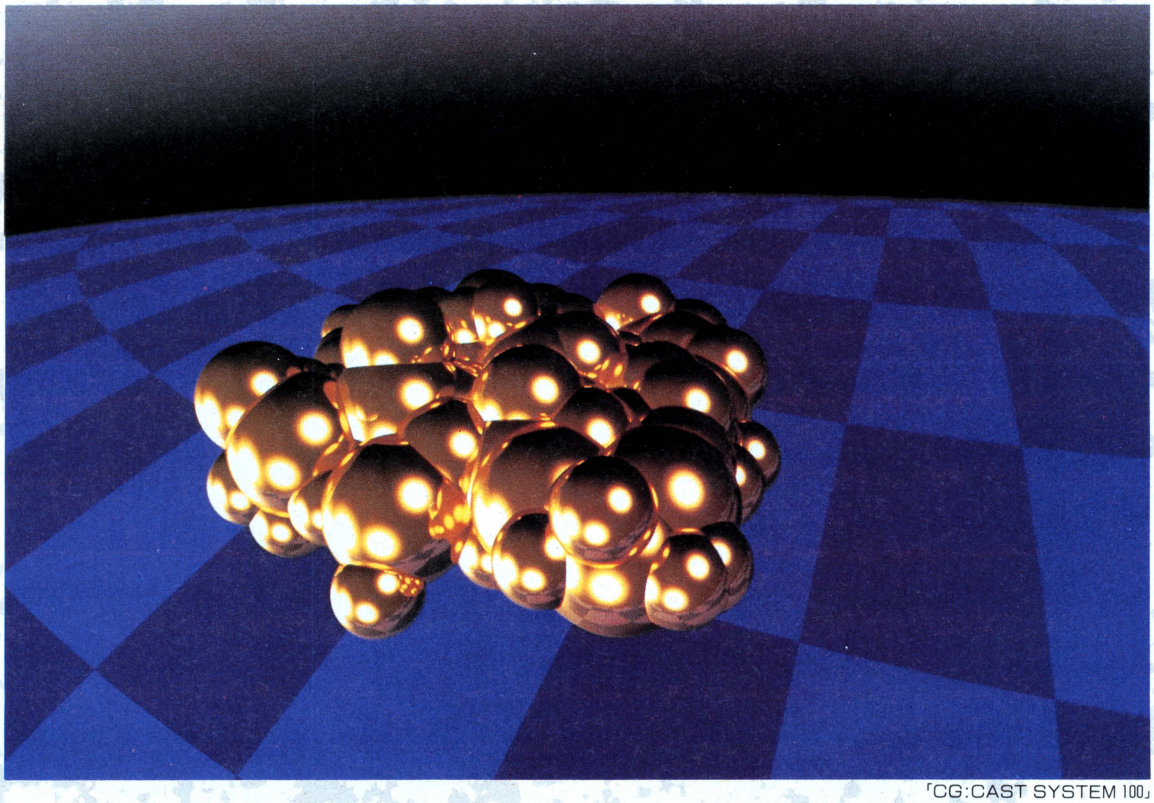
COSMOS 未知との調和と創造 株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821代

仕様は予告なく変更されることがあります。MSX はアスキーの商標です。
■通信販売御希望の方は、現金書留で当社迄御申し込み下さい。
SST

資料請求券 LOGIN 9

【D I R E S】

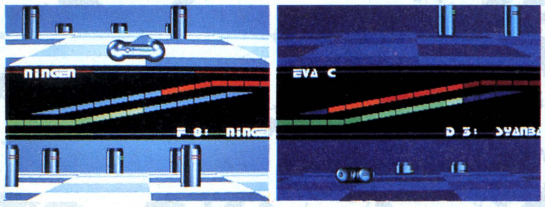
— g i g e r · l o o p —



「CG:CAST SYSTEM 100」

あえて、究極のゲームと呼びたい。

どうして今までこんなゲームがなかったのだろう。人の思考力による戦略を楽しむゲーム。
しかも、ただボードの上をコマが行き交い、取り合う、という2次元的なものではなく、
コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドでの闘い。
それぞれが持ち駒を配置し、互いの駒を奪取する、3次元リアルタイムゲーム。
それが【DIRES(ダイレス)】——giger(ガイガー)・loop(ループ)——です。
駒の配置や取り方など、戦略が重要な要素となる思考型ゲームでありながら、
キミ自身が操作するキャラクターを上手に駒にぶつけないと
取れないというアクション性も盛り込まれています。
そのキャラクターはCG技術を最大限に活かして制作。素材感、形状など驚くほどリアルです。
また、対戦は人vs人、人vsコンピュータの他、
キミ自身の手で作り上げたコンピュータのプレイヤーとコンピュータを対戦させることができます。
【DIRES(ダイレス)】——giger(ガイガー)・loop(ループ)——は、ゲーム概念を超えた体験を与えてくれるでしょう。



PC-88VA 新発売 ¥6,800

順次発売予定

MSX2 FM77AV PC-9801

君たちと作っていきたい

ここは創造力のフィールド

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03)407-4191



序章——プロローグ——

エステリア　初夏——。
朝焼けの砂浜にひとりの若者が倒れていた。ボロボロの衣服をまとったその若者は、ピクリとも動かず、全身びしょぬれで、ぐったりと横たわっていた。



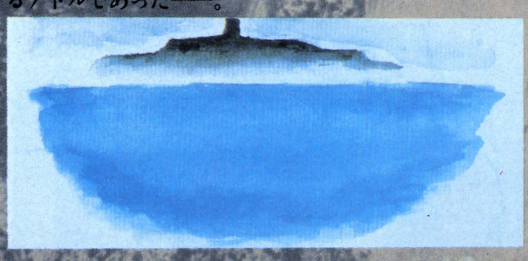
彼の名はアドル＝クリスティン、好奇心と勇気に満ち溢れた若き冒険者である。

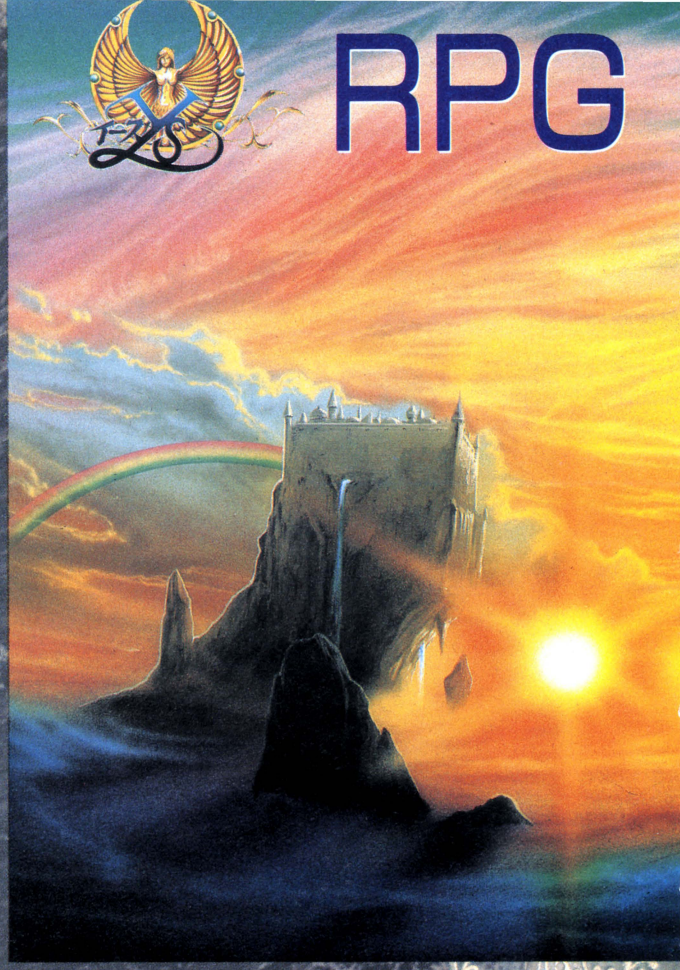


あれは３週間前のこと——
プロマロックという小さな港町で、アドルは〝呪われた国、エステリア〟の噂を耳にした。果敢な冒険家であるアドルは、心配する町人たちの静止を振りきり、ひとり船を漕ぎ出した。〝呪われしエステリア〟に向けて……。が、その途中、町人たちの心配通り嵐に遭い、この砂浜に打ちあげられたのだった。
やがて意識を取り戻したアドルは、ここが自分の目指していた国の入り口であることを確信した。彼はついているのだ。
と、その時だった。狼にも似たモンスターがアドルめがけて襲いかかってきた！ほとんど無防備に近い状態のアドルは、たちまち取り囲まれ、間一髪というところで駆けつけた町人に助けられた。



彼らからこの国を襲った、突然の悪魔の話を聞き、ますますアドルの心はこの国の呪いに惹きよせられていった。巨大にそびえたつ〝悪魔の塔〟を遙か前方に見上げながら、これから始まろうとしている冒険に、自然と心高なるアドルであった——。

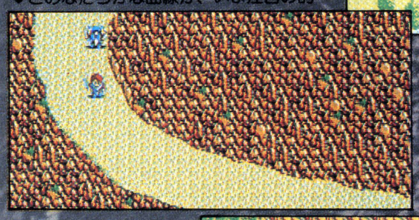




平和だった頃の面影➡を残す、美しい情景だ



⬇このなだらかな曲線が、いま注目の的



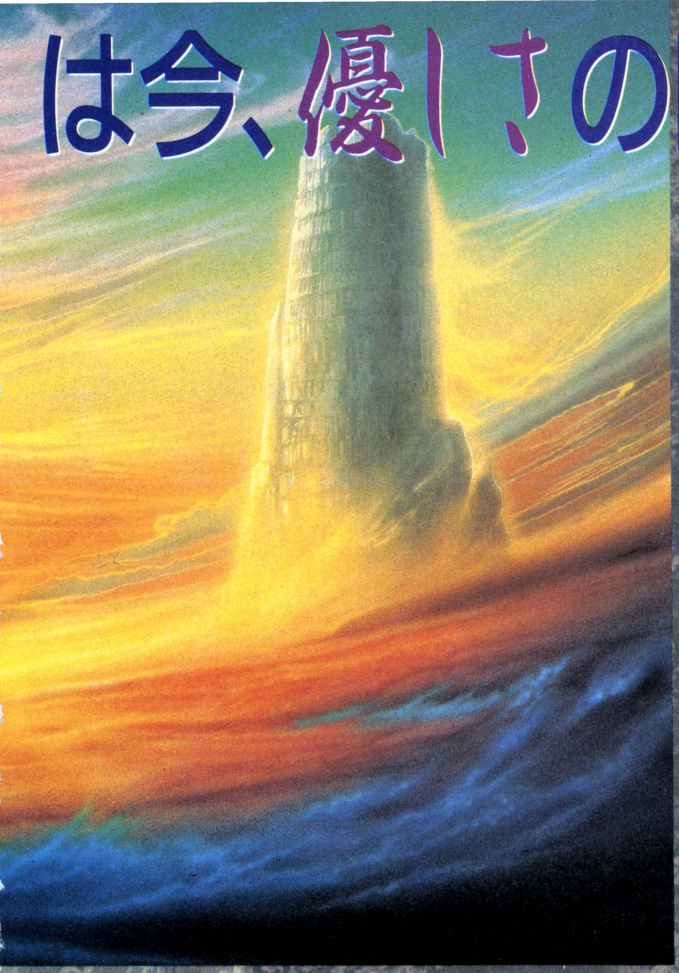
森の奥には不気味⬇な洞窟が……!?





手強いコイツらに、勝つ自信はあるか!?⬆

は今、優しさの時代へ



"優しい"ということは、"簡単"ということではない。
人を思いやる心、つまり人を憂う心こそ、本当の"優しさ"なのである。
そして、本当の"優しさ"の意味を知る者だけが、"優秀"という名のもと、真の英雄(ヒーロー)となりうる。
「Ys—イース」は、本当の"優しさ"を持つ者のみに与えられた、夢幻郷への切符(チケット)なのだ。

謎の世界を彩る美しいグラフィック

完全重ね合わせ処理に、影処理を加えた、立体感あふれるグラフィックが、謎に包まれた世界を深く、美しく彩っている。まるで、ディスプレイの中に、伝説の町が息づいているようだ。

ゲーマー必見の個性的なデカキャラ軍団

壁から浮かびあがるドラゴンや、分裂・合体をくり返しながら襲いかかるモンスターなど、個性的なデカキャラ7種がキミの行く手を阻む。その多彩な攻撃バリエーションには思わず感動。

ゲームBGMはここまで進歩した

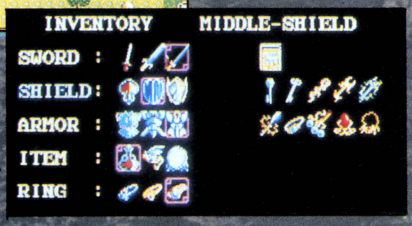
映画において、BGMが大きな位置を占めると同様に、「Ys—イース」にとっても、BGMは欠くことのできない要素だ。ハードの限界まで追求し、絞り込んだ15曲のBGMは、単なるゲームBGMの域を超え、より広く深い世界観をイメージさせる。

この爽やかな感動をすべてのゲーマーに……

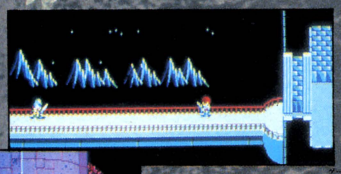
「Ys—イース」を解いた後の思いは、スピルバーグの映画を観た後のそれと似ている。満足感とともに、穏やかで暖かい気分に包まれ、何とも言えない爽やかな余韻を残してくれる。
こんな感動をひとりでも多くのゲーマーに体験してほしい……。

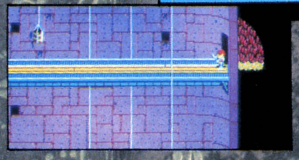


街では、いろんな人に話しかけて情報を集めよう!



アイテムはグラフィック表示で見やすく、セレクトも簡単になった。





相次ぐ闘いに疲れた戦士にとって、心憎いばかりの優しい演出だ。

一寸先も見えない暗闇を抜け、前進する足どりにも元気が戻る。

8/28(金)
PC-9801シリーズ 新発売!
第1部・第2部 ¥7,800



好評発売中
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo
第1部／第2部 } 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可 ¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ログイン係までお申込みください。

ガゼルフォルム

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501(代)

太陽の神殿

アステカII

なぜ「太陽の神殿」はオモシロイのか？

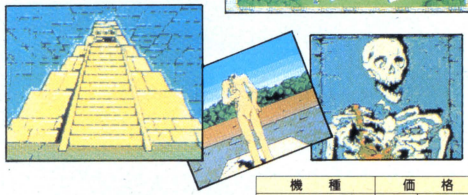
結論！ファルコムだからオモシロイ!!

近頃のＡＶＧは一体どーしてしまったんだあー！っとお嘆きのＡＶＧ大好きのみなさんっ、とにかくコレッ！一度プレイしてみてくださいませ。
広告の中でも、アレコレと「太陽の神殿」がオモシロイ理由をあーだこーだと言ってみたけど、やっぱりプレイしてみないことには、ホントーのオモシロさは伝わらないもんネッ。でも、プレイしたが最後、ＡＶＧファンのあなたは、思いっ切りハマッてしまうこと間違いなし！もっちろん、ＡＶＧ嫌いのあなただって、知らず知らずのうちに、思わずハマッてしまった……、なぁーんてことにもなりかねないのダ。
めんどーくさがり屋のＡＶＧ嫌いには、アイコン選択式の簡単コマンド入力！
ちょっとウルサイＡＶＧこだわり派には、ドロ沼のごとく奥深いストーリー展開！
難しいの大好きなプロ級ゲーマーには、根性ワルの超スペシャル陰険トラップ！
そして、雰囲気志向のムード派には、思わず聴きホレる感動モンのＢＧＭ！
とにかく盛り沢山！いたれり尽くせりの大サービスなのであります。
どんなゲーマーがプレイしても、ハマッちゃうゲームなんて、今まで見たことも、聞いたこともないっ。そーゆー意味ではスルドイとこを突いてるって感じ。
ファルコムっていうと、どーしてもＲＰＧ！ってイメージが強いんだけど、ＡＶＧだってかなりのモノ。やってくれるゼ！って感じだネ。
たっくさんの顔を持つ「太陽の神殿」は、ＡＶＧ界に新風を吹きこんだ新人類ＡＶＧ！
近頃のＡＶＧは、もうコレだネッ!!



やっぱりファルコムはオモシロイのさっ！







機　種	価　格
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ	¥7,800
X1/X1turbo	2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV	2枚組 ¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL. 0425(27)6501代

SST

Romancia ロマンシア™

ドラゴンスレイヤーJR.

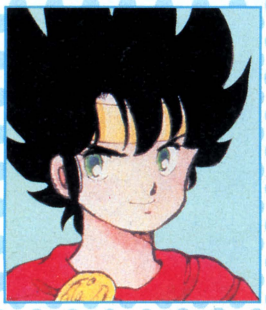


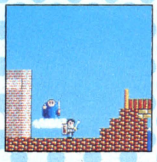
近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって難しさ100%

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

「今月の告白」
イルスラン王国・王子
ファン＝フレディの巻



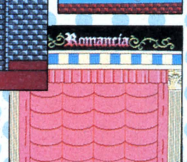


「今月の告白」最終回は、僕、ファン＝フレディがお相手しましょう。
僕が今まで体験してきた冒険の中でも、このロマンシアは、最も困難で、奥の深い危険な冒険だった。
もしかしたらこれから先も、これほど入りくんだ冒険は、経験することはないかもしれない。
AVGなのに、とてもRPGっぽい画面や、アクションゲーム並のキャラクターの動き。はてしなく奥の深い謎とき。無謀や不条理のないしっかりとしたストーリー……。そしてなんといっても、いくら敵とはいえむやみに殺しては、絶対に先へは進めないこと。つまり、勇気あふれる冒険者でも、正義を振りかざす殺し屋では、失格ということだ。
ロマンシアの冒険を成し遂げるには、知恵と勇気はもちろん、何よりも優しい心と愛を持たなくてはいけない。
何もかもが初めてで、新鮮な驚きの連続だったロマンシアの冒険。ひとりでもたくさんの勇者たちに、この感動を味わってほしいんだ。
今度はキミと、ゲームの中で逢いたいネッ!!　——完——









好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ドミオービル
TEL.0425(27)6501代

SST

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

XANADU

DRAGON SLAYER II

ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII

まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ　シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

時代を極めた永遠の英雄（ヒーロー）



大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？

「ザナドゥ」1,2,の全てのデータがここに記録されている！

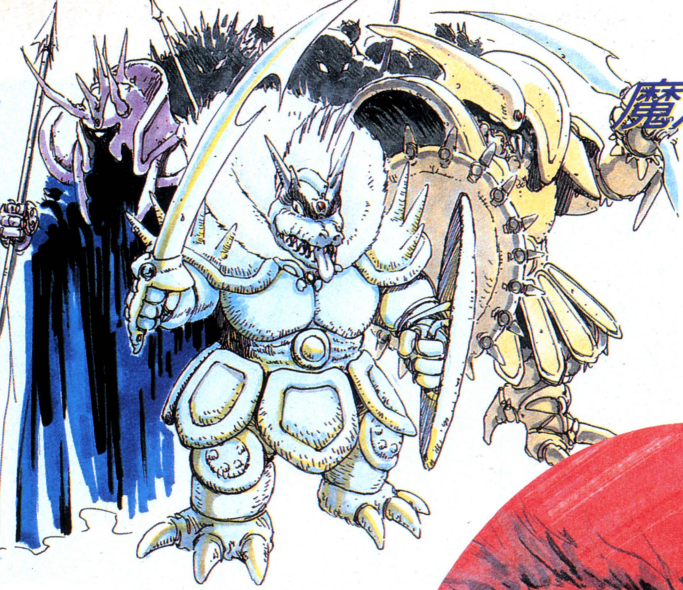
話題独占!!

■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円

売り切れ店続出!

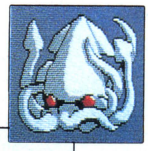
■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町
TEL. 0425(27)6594



魔が吼える

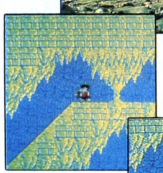
手強さでは定評のあるモンスター群。
息つく間もなく、次々とキミの行く
手を阻むモンスターを倒さないかぎ
り、一歩も先へは進めない。

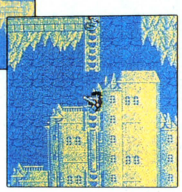










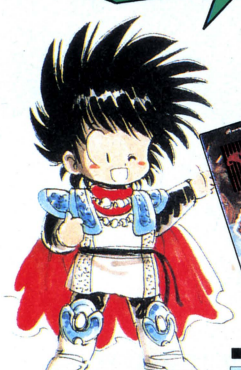


闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、蒼
きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配が、暗く深い闇を
鋭く切裂くようだ。



データ量も、モンスターの数も、
BGMも「ザナドゥ」よりずーっと
上なのに、この低価格！
はっきり言って、お買い得だネ。



剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、
勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、
キミの上に女神は舞い降りるか?!



■ザナドゥ　シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。



■イース

ディスク(2枚組) ¥7,800



■ザナドゥ

ディスク ¥7,800
カセット ¥6,800



■太陽の神殿

ディスク ¥7,800



■ロマンシア

ディスク ¥6,800
カセット ¥5,800

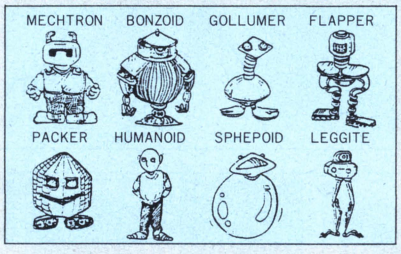
ビー・ピー・エスが

M.U.L.E.

PC-8801シリーズ ¥7,800 9月中旬発売予定

ミュールとは、ある惑星で繰り広げられる探険をストラテジックに描いたシミュレーションゲームです。
4人まで同時にプレイでき、4人以下の場合は足りない分をコンピュータが引きうけてくれます。
貴方は土地を確保し、ミュールを使い物を生産、さらに競売へと相手との駆け引きを楽しみながら、無限の広がりを体験することができるでしょう。

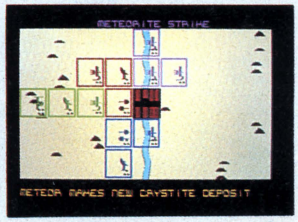
まずはキャラクターの選択だ！



コンピュータは違った色を次々と表示します。好きな色を選んで下さい。色が決まったらさっそくキャラクターを選びます。キャラクターは「ザ・ブラックオニキス」のように自分で作るのではありません。あらかじめ8種類のキャラクターを用意してありますので、その中から好きなものを選んで下さい。でも、それぞれのキャラクターには個性があるから、この時は慎重にネ。後で「シマッタ」なんて言ってもゲームを始めてしまってからでは、キャラクターの変更なんてできません。

宇宙船に乗りいざ惑星へ!!

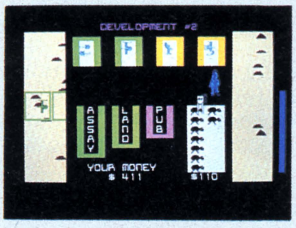
キャラクターの設定が終わり次第、宇宙船に乗り、はじめの惑星へと案内されます。地上に降りた私たちはまず土地の確保をしなければいけません。確保した土地を利用して食料、スミソア、エネルギー、クリスタイトの4つを生産します。この4つを上手に作り、得られたポイントで勝負が決まります。土地は広く、生産物によって適した所があるので、自分が必要だと思ったら迷わず確保しよう！



貴方に送る、アーコンに続いてのはまりゲーム第2弾！

＊はまりゲームとは!?アーコンもそうだったけど、やればやる程そのおもしろさが解ってくるゲームのこと。このミュールも知らぬうちにトリコになっちゃうハズだ！





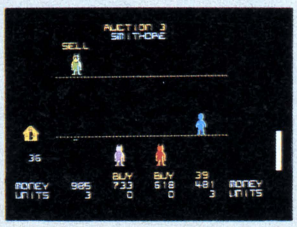
左が街の中です。通路に自分のキャラが立っていますネ。そして上に4つのミュールの加工所、右下のショップにミュールがたくさん売っています。

まず貴方はミュールを買い、貴方の土地で生産をする為に、それに適したミュールに加工し、後は土地へ行きミュールに仕事をさせるのです。

さあオークションの始まりだ！

貴方のミュールは一生懸命働き、必要な物を生産し、他の3人もそれぞれ必要な物を生産して行きます。さあこれからがこのゲームの醍醐味、オークション(競売)の始まりです。貴方の生産物に余分がでたとしたら、その時はストアへ売り出し、逆に不足物は買うことができます。

しかしその時の売買により、ストアに不足した物が出て来た時、オークションで手に入れるわけです。この時、他の3人とのかけ引きをうまく考え、他人の持っていない物を競売し大儲けすることができます。ミュールをうまく使い、自分の土地に適した物を生産し、オークションでうまく儲けながら、他の3人と争います。時の運にも左右されながら、かけ引きのおもしろさを味わってください。



● 詳しくはP234～237の記事を読んでね。
尚、画面は開発中のものなので変更することがあります。

BPS ビー・ビー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル5F
☎045(421)7421・ユーザーサポートは2時～5時迄

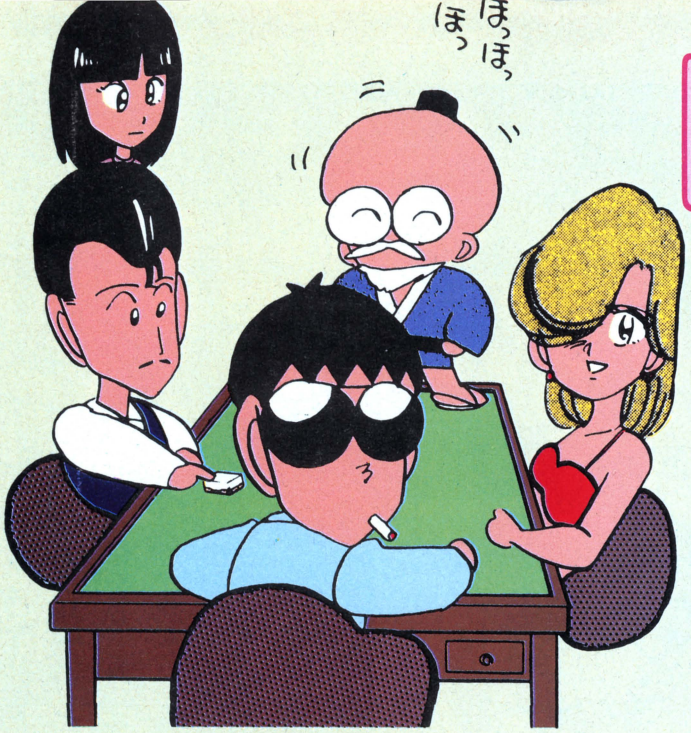
ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派

好評発売中！

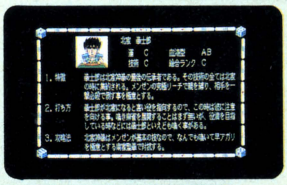
X1/turbo シリーズ
PC-8800シリーズ PC-88VA対応
5″2D 定価6,800円

9月上旬発売予定
FM-7/77/AV シリーズ
PC-98, MSX 移殖開発中

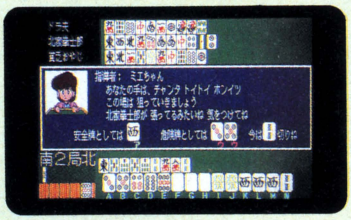


Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN





麻雀ソフト初！
これが指導解説機能だ!!





ベテランは、スジ、またぎスジ、裏スジ、ワンチャンス、カベ、順目、フーロー数、捨て牌などの要素から相手のテンパイを読むんだ。
このソフト「ぎゅわんぶらあ自己中心派」でも同じ様に考えて、君にマージャンの指導をしてくれるぞ！
もちろん、指導者によって考え方が違うんだ。指導者がタコの時は「オールツッパリ」、ゴッドハンド氏の時は「ツモしか信じない」、といったような個性がついているので、いろいろな打ち方が研究できるってわけさ。これで今日から、君もマージャンのプロフェッショナル！





●人工知能搭載！12人の個性派雀士が君を待つ!! 片山まさゆき氏原作のコミック「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のキャラクターが、状況や点数差などによって、個性に合わせて展開を考えてきます。

●アニメーション効果で原作通りに再現。
①持杉ドラ夫②律見江ミエ③店野真澄太④迷彩レディー⑤ゴッドハンド⑥タコ宮内⑦クリスチーネ・M⑧オクトパシーふみ⑨謎のじいさん⑩中島ハコ⑪貧乏おやじ⑫北家拳士郎の12人を用意。

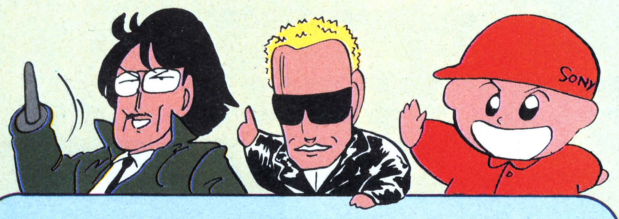
●吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)、初心者向け指導モード、オートモード付き

●FM音源フル活用！ コミカルな効果音とオリジナルBGM。ロン、チーなどのCSMモードによる音声合成出力！

●旧88は漢字ROMが必要です。・旧88／mkIIはNEC・FM音源ボード(PC-8801-11)がないとBGM、音声出力がお楽しみいただけません。

X1 ●漢字ROMを装備していないX1シリーズでは漢字ROMボードが必要です。
(X1/C/CS/D及びF/Gのモデル10は漢字ROMボードCZ-8BK2が必要です。)

X1 ●PSGによる、コミカルな効果音とオリジナルBGMが楽しめます。
・FM音源には対応していません。



次は俺達の番だぜ!!
"自称！強豪雀士編" で会おう!!

メーカー純正ドライブ以外での動作保証はいたしません。

SILPHEED

シルフィード

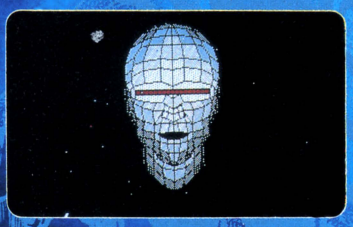
SUPER DOGFIGHTER

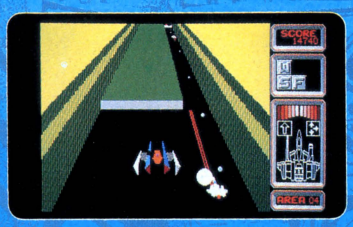
好評発売中!

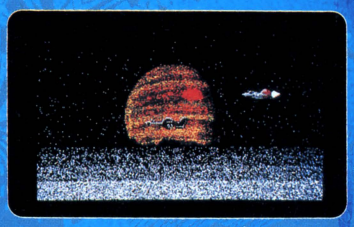
PC-8801mkIISR／FR／MR
／TR／MH／FH（2トライフ）専用
（2枚組）定価6,800円

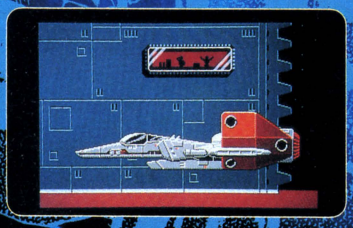
FM77AV版開発中

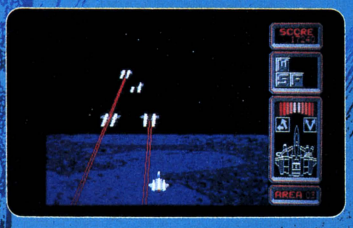
新感覚！
3次元シューティングゲーム
始動中













XACALITE ILLUST
JUN SUEMI

- PC-8801SRシリーズのALU機能を120%活かし、フルカラー3次元画像で毎秒15枚の高速書き替え処理を実現！
- スコア次第で、左右各5種類のウェポンを状況に応じてセレクト可能。隠されているパワーアイテムは10種類。
- FM音源3声、PSG3声を利用した迫力あるオリジナルBGMが全12曲
- FM音源CSMモードによる音声合成を実現！　君のPCから声が出る
- 敵キャラクタは全部で45種類、攻撃パターンは60種類以上！
- アナログRGBに対応し微妙な色つかいを表現　もちろん従来のデジタルRGBもサポート
- PC-8801FM　MHの8MHzモード完全対応
- ジョイスティック完全対応
- 横山宏氏、末弥純氏、小川信之氏のイラストで構成されたマニュアル付

・NEC純正内蔵ドライブ以外での動作の保証は致しません。
・PC-88VAでは動作いたしません。

スピーディーな通信販売！

ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また、現金書留も御利用いただけます。

■住友銀行世田谷支店　普通口座５７９７０４

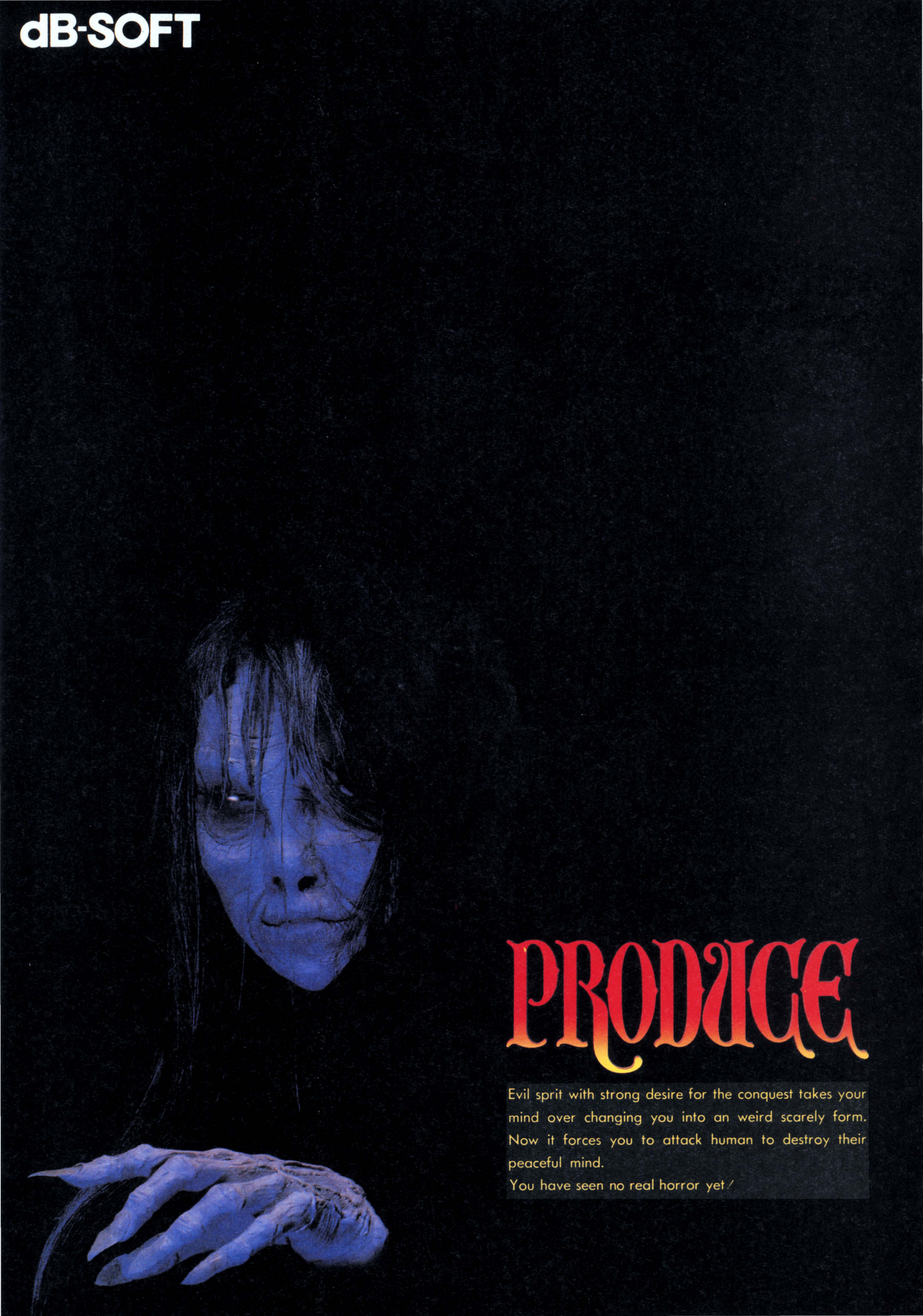
GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136
ユーザーサポート　平日10時～5時

SSTI

STAC

dB-SOFT



PRODUCE

Evil sprit with strong desire for the conquest takes your mind over changing you into an weird scarely form. Now it forces you to attack human to destroy their peaceful mind.

You have seen no real horror yet!

この物語は、
ごく普通の人々のこころの中が舞台。

友達を信じられない。
そう、好きであれば好きである程、
こころには、
憎悪と愛情が背中合わせに流れてゆく。
そんなこころの隙間に、悪魔達が
棲家を作った。
「今に、死ぬ程の恐怖を味あわせてやる。」
悪魔に魅入られたあなたは、
友達を恐怖のどん底へ引き込もうと、
ありとあらゆる手段を駆使する。
ほんの少し残った人間のこころが、
「殺してはいけない。」
とささやく。
けれど、それさえも
自分の意志ではないとしたら。

そう、これは、あなたの物語かもしれない。!

「プロデュース」は、何かを伝えようとしている
それが何か、
今はわからない。





ソノーダ





ミキーラ





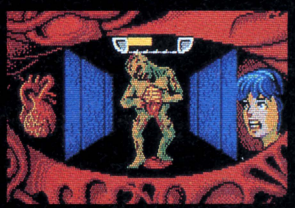
タレリオン



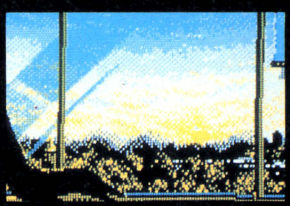


マーサ





ジュドロ





ホノーキー

●PC-8800シリーズ 6,800円
●PC-9800シリーズ 6,800円

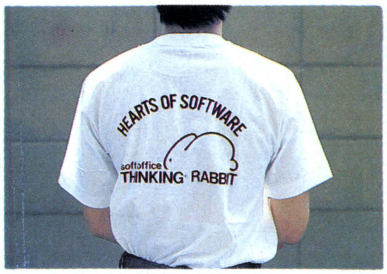
●通販のご案内（送料無料サービス）

ご注文は■現金書留：デービーソフト・テクニカルインフォメーションセンター「通信販売1係」まで。■銀行振込：「たくぎん札幌駅前支店 普通053 053」●商品名●対応機種名●個数●お客様の住所 ●氏名 ●電話番号を書いたメモを同封（銀行振込の場合は、ハガキに記入）のうえあらかじめご連絡下さい。

開発
発売元 **デービーソフト株式会社**

テクニカルインフォメーションセンター（T・I・C）
（〒060）札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル
☎（011）251-7462 FAX G III, G II（011）241-6257

資料請求券
LOGIN
9月号
プロデュース



シンキングラビット:「うさぎTシャツ」

TRINITY

TRINITY INFORMATION 9. SEP./1987

今年もやります!「うさぎTシャツ」通信販売のお知らせ!

次頁

昨年夏、通信販売第一弾としてご好評をいただいた「うさぎTシャツ」(写真)を今年も販売いたします。サイズは大きめのフリーサイズ、色は白で、価格は1枚¥1,500。送料は1枚につき¥200です。つまり、1枚ご希望の方は計¥1,700、2枚の方は計¥3,400になります。軽くて丈夫な「うさぎTシャツ」ご希望の方は、定額小為替、または現金書留で〒665 宝塚市中州1-2-24-503 シンキングラビット Tシャツ係までお申し込みください。

soft office THINKING RABBIT

〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

「ザ・マン・アイ・ラブ」ぜひ挑戦してみてください。

ファイアボール、ティップトップコンテスト、6月マンスリー賞発表!

2頁後

先月、10万点台が出た/と思ったら今月はもう20万点台が……。ティップトップコンテストは応募用紙さえあれば何度でもチャレンジできます。前回応募した人でも、いい得点が出たらまたご応募ください。がんばってね//

1位	大阪府	長田誠司	205995点
2位	三重県	今　俊彦	108997点
3位	岩手県	高橋郁夫	54883点
4位	山形県	7stars(匿名希望)	35761点
5位	福井県	水上　一	19951点

以上の皆さんでした(敬称略)

上記の皆さんには、ファイアボールオリジナルテレホンカード、副賞、そして認定証をお届けいたしました。



ハミングバードソフト:「ファイアボール」画面写真。

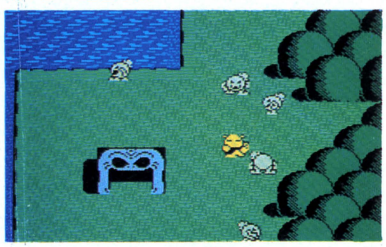
Humming Bird Soft™

〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎ 06-315-8255

ボルフェスと5人の悪魔、ゲーム解決のテクニックを少しだけサービスします。

4頁後

MSXユーザーのみなさんに、今回は「ボルフェスと5人の悪魔」を解決するためのテクニックをほんの少しお教えしましょう。★経験値をむやみやたらに上げないこと。ギリギリのポイントでデカキャラに挑みましょう。例えば2匹のデカキャラがいる場合、最初の一匹で体力をたくさん使って、ハートマークが欲しい/と思ってもその時点で経験値をいっぱいにしていたら、もうハートマークは出ません。ハートマークを手に入れるには次の面に行かないと…そのためにはもう一匹デカキャラを倒さないと…でも体力がない…。にならないように、頭を使って勝負してください。


クリスタルソフト:「ボルフェスと5人の悪魔」制作途中の画面です。

XTAL SOFT
Personal Computer Software

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎ 06-326-8150

欲しいソフトが近くのショップにない。

そんな時、すぐに郵便局へ。

ハイテクゆうパック

簡単な手続きで、トリニティのソフトがお手元に届きます。

パソコン仲間にうれしいニュース。トリニティ各社が発売しているソフトがお近くのショップにない場合、郵便局で申し込んで買えるようになりました。

申し込みは簡単、あなたが欲しいと思うソフト名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を窓口に差し出すだけ。欲しいソフトが一週間ほどで届きます。

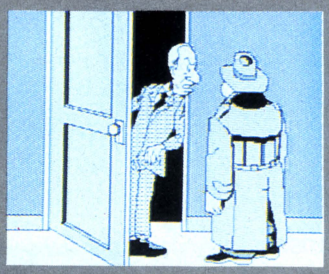


依頼主の声は、冬の夜に吹く風のように哀しそうだった。
その場限りの愛情を、金で売る女もいれば、
一人の人間を一生愛しつづける女もいる。
この大都会で想い出に埋もれて暮らすには、
彼女のそれはあまりにも少なすぎたのだ。

soft office
THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

The Man I Love.

DISK MYSTERY VOL.4　ザ・マン・アイ・ラブ





ニューヨーク
なみなみとオールド・クロウを注いだコーヒーを半分ばかり飲んだ時、電話がなった。ベイ・ショアに住む金持ちの未亡人からだった。
「盗まれた宝石を見つけていただきたいの。」私はミズ・マクガイアに会うため、ベイ・ショアへと向かった。
盗まれたのは、宝石3個と現金1万5千ドル。もちろん、それらはダイアル・ロック式の金庫に保管されていたものだ。
「探偵さん、あの指輪だけでも取り戻してください。あのサファイヤの指輪だけでも。他の宝石や現金はみつからなくても諦められます。でも、あのサファイヤの指輪は、主人と私の想い出の指輪なんです。」
ミズ・マクガイアの皺だらけの頬を涙がつたった。
とりあえず30年前に宝石を販売した骨董商に会ったが、たいした成果もなく、やむを得ずオフィスに戻ると電話がなった。ミズ・マクガイアからだった。
「今しがた警察から電話があって、なんでもサウスブロンクス37丁目のアパートで起こった殺人事件の被害者の男性が盗まれた宝石のひとつを握りしめていたっていうんです。でも、みつかったのはそのひとつだけらしいんですけど。」
私は電話を切り、男が殺されていたという、そのアパートへ向かった。

シナリオにうるさいシンキングラビットが、ユーモラスなキャラクターとちょっぴり泣かせるエンディングを、ハードボイルドに味つけしてお贈りする、ディスクミステリー第4弾「THE MAN I LOVE」をうご期待！

高解像度モニター(640×400)および、
(漢字ROMが内蔵されていない機種には)漢字ROMが必要です。

絶賛発売中

PC-8801シリーズ　5″2D

近日発売

PC-9801シリーズ　5″2DD
5″2HD
3.5″2DD

X1turboシリーズ　5″2D

¥7,800

(人間工学)

エルゴノミクスを



STAC

無視した奴等だぜ！

インテリジェント達が、なんとまあ、忙しいことだ。
熱くなったり、寒くなったり。
頭と技(わざ)の勝負に燃えて、
恐怖と戦慄のプレッシャーに、挑むなんて。
かつて、こんなことが、あっただろうか。



消されてゆく悪魔に涙する。

**生身の身体よりも、テクノロジーによって、
メディア化された悪を重視するゲーム姿勢に
ひたすらおどろきを覚える。**

■PG8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組■定価7,800円
（次のおまかせ発売は）■X1シリーズ



バリバリの20万点突破！
TIPTOP CONTEST
●8月31日(月)まで、お急ぎください。

過去は過去で信仰にすぎない。

**過去を充分に利用しつくして、
今だからこそ逆に現在を強調し、
表づらのみ固執しているように見えるポップゲーム。**

■FM-77AV/20/40 3.5″ディスク版■定価5,800円



Humming Bird Soft™
㈱エム・エー・シーコンピュータ事業部
〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。

●振込の際の口座番号は下記の通りです。
●郵便振替/No8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
●銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金№211843 株式会社エム・エー・シー

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

スタッフ募集中！

●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合せください。

君に挑む。
新発売！

メガROM採用
RAM-8KB以上の
MSX MSX2
でご使用になれます。
¥5,800

ボルフェスと5人の悪魔

悪魔を引きつれ大冒険

魔法使い見習い中のボルフェスは、ある日師匠に呼ばれた。「ボルフェスや、わしのかわりに怪物たいじに行ってくれんか。」さあたいへん。師匠に教えてもらった呪文で、4人の悪魔をさがしだし、冒険に出発だ。悪魔の怪物、ナイキン・ナイキスをやっつけるんだ。

MSXユーザーのみなさんに、うれしいお知らせ。クリスタルソフトがこれまで持っていた、RPGのノウハウを生かして、ちょっと変ったアクションゲームができました。なんと主人公は魔法使い。1メガROMの中に仕組まれた謎とストーリーを楽しんでください。もちろんRAM-8KB以上のMSXでもMSX2でも遊べます。お楽しみに！

SESSION 61

◎当社はアニメ映画「ガルフォース」のゲームソフト製作プロジェクト「セッション61」に参加、現在ソフトを製作しています。お問い合わせは、03-486-8127へどうぞ。
ガルフォース：© SVI／MOVIC／ARTMIC.

STAC

◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

ハイテクゆうパック

◎パソコンソフトが郵便局で買えるようになりました。申し込みは簡単、郵便局の窓口にある「ハイテクゆうパック」カタログをもらって、必要事項を記入し、用紙と料金を窓口に差し出すだけ。欲しいソフトが一週間ほどで届きます。

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜11:00▶17:00

XTAL SOFT™
Personal Computer Software

〈通信販売のお知らせ〉
1 現金書留の封筒を用意する。2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。3 商品の代金を入れる(送料は無料です。)4 郵便局へ持って行く(速達はダメ!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

MSXマークはアスキーの商標です。

全米第1位の底力——。
3Dロールプレイングゲーム
マイト・アンド・マジック
制作進行中。今秋登場！

Might and Magic



STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2888



闘氣王の復活は
何としても
阻止しなければ
ならない。

ROLE-PLAYING GAME

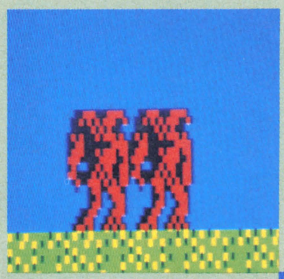
闘氣王

TO・KY・O
とうきおう

PC-8801シリーズ
PC-8801シリーズ
FMシリーズ
X1 シリーズ
2ドライブ仕様
ディスク2枚組
¥7,800

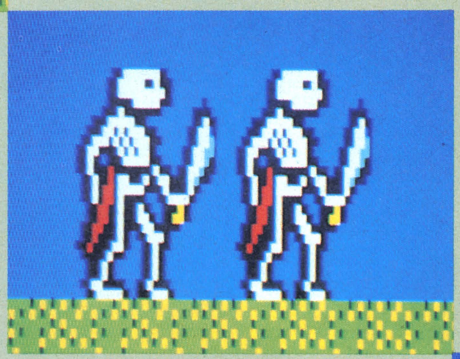
STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

MONSTERS



DEVIL

ちょっと見た感じではかわいいけど立派な悪魔だ。APENTICE DEVILと比べると、さすがに強い。呪文を唱えられないうちに倒してしまいたい。



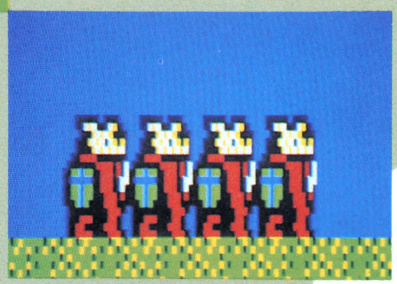
LARGE SKELTON

通常のSKELTONの倍の大きさを持っているが、さほど強くない。4Gの呪文で軽くあしらえるし、腕力だけでも十分倒せる。降参をすすめても襲ってくる陰険な奴。

ORK



ファンタジーの舞台となっているジェルノアやフェロンラの島には、想像を絶する生物が数多く生息している。それらは草むらや山地、ダンジェオンなど、あらゆるところでパーティを待ちうけ、ある時は一匹で、またある時は群れをなし、突然登場する。寝込みを襲われることも頻繁にあるので注意が必要だ。モンスターの中には強力な魔法を使う者もいて、パーティをてこずらせる。レベルが低いうちに強敵に遭遇してしまったときは、ひたすらにげる、もしくはあっさりとこうさんしてしまったほうが無難かも知れない。



ORC

ゲームの初めから終わりまで、いつでもどこでも出現する、おなじみのモンスター。団体で出てくることが多いが、わりと簡単に倒せる。



DEMON

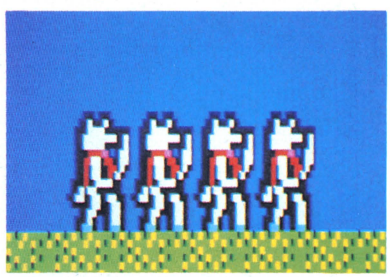


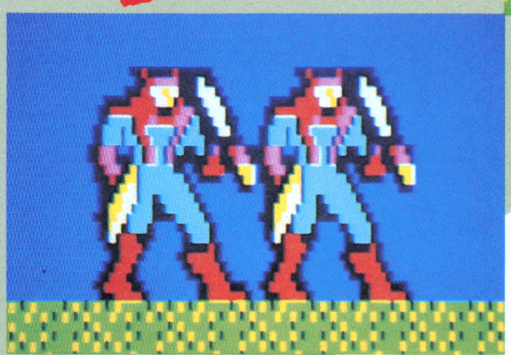
ORANGE DRAGON

BABY DRAGONより少し強いが、オレンジ色をしたかわいい奴だ。降参をすすめるとあっさりと認めてしまう。

オークと同様、ゲームの初めから終わりまで頻繁に登場する。時にはオークと群れをなしパーティを襲うこともある。しかし、ある程度のH.P.があれば簡単に倒すこともできる相手だ。

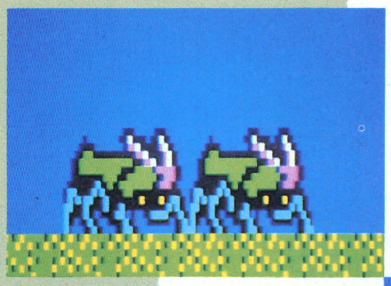
KOBOLD





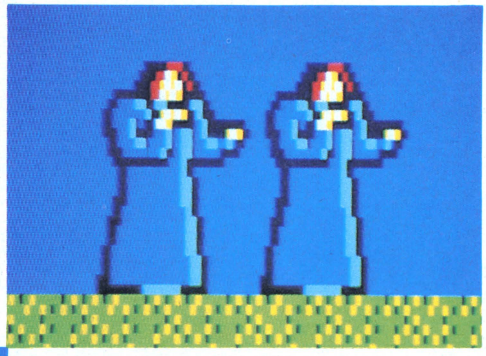
HIGH RANGER

RANGERの兄貴分。強靱な生命力を持ち、M.P.も15ポイントと他のモンスターに比べて抜きん出ている。魔法でこちらを混乱させてくるので要注意。



KING COBLA

緑色の体でとぐろを巻いて近づいてくる。そんなに強そうに見えないが、けっこう粘り強い。呪文8あたりが効果的。



STRING BEATLE

毒を持ったカブト虫。ORCやKOBOLD同様、いつでもどこでも登場する。レベルは低いけどなかなか死なないから、くやしい思いをするかも。



NECROMANCER

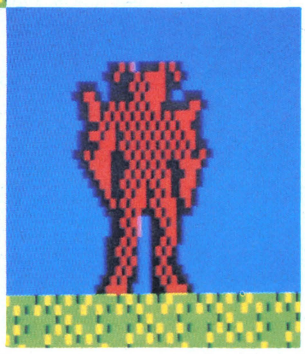
精神力攻撃の魔法を使って攻撃してくる。M.P.を14ポイントも持っているから、倒すのに骨がおれる。苦労のわりには得るものが少ないので、できれば出会いたくない相手。





VAMPIRE

その名のとおり、吸血鬼。スリープの呪文を使って、こちらの攻撃力を弱めてくるので注意が必要だ。機先を制して魔力を封じ込めてしまおう。



HIGH DEMON

DEMONの親玉。倒すのに苦労するが、EXP.41671ポイント、1800ゴールドという戦利品が手に入る。魔法を使い、こちらの精神力、攻撃力を弱めてくるので、早い対応が必要だ。



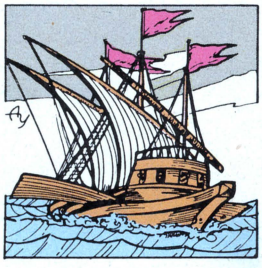
PHANTASIE

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING ODYSSEY

ファンタジー・ジェルノアの章

PC-9801シリーズ(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR対応)
FMシリーズ(5インチ・3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ)

2ドライブ仕様
ディスク2枚組 **¥9,800**





PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

ファンタジーII・フェロンラの章

PC-9801シリーズ(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR対応)
FMシリーズ(5インチ・3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ)

2ドライブ仕様
ディスク3枚組 **¥9,800**

ガルフォース第一弾
アドベンチャーゲーム「創世の序曲」

X-1シリーズ8月X日発売!

くわしくは8月15日以降ユーザーテレホンにて発表。

GAL FORCE
ETERNAL STORY

ソフトハウス8社協同制作、しかも同タイトルで3タイプをゲーム化、その第一弾としてアドベンチャーゲームが遂に登場!!

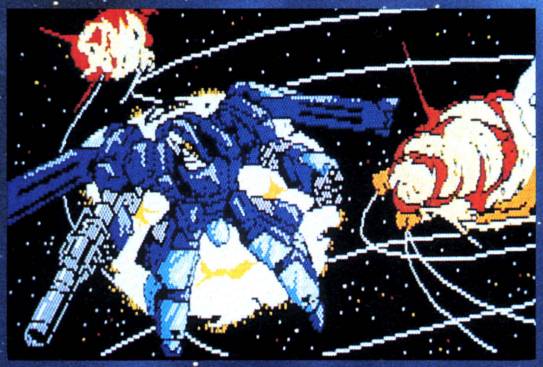
SESSION 61

Humming Bird Soft™ ＰＷ
BOTHTEC® SACOM soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン SystemSoft XTALSOFT

- ビデオアニメと小説のストーリーほぼ全体にわたるシナリオ。
- コマンドは完全メニュー選択方式。
- ガルフォースの原作者とデザイナーの書き下ろしによるオリジナルシーンが何と50画面。
- アニメに忠実なグラフィックを楽しみながら、小説を読むようにゲームが展開します。
- 8社協同プロジェクトSESSION61による作品第一弾。



●PC-8801シリーズ 5″2D 3枚組発売中！￥7,800
●PC-9801シリーズ(XA、LTは除く) 5″2DD/5″2HD/3.5″2DD 近日発売。
●X1シリーズ5″2D 3枚組8月発売！￥7,800
●FM7/77シリーズ 5″2D/3.5″2D発売予定。
※PC98シリーズではRAM256KBが必要です。
※漢字ROMがオプションのものは、漢字ROMボードが必要です。
※純正ドライブをご使用ください。
※2枚組以上のものは1ドライブではご使用できません。











「ガルフォース」第二弾
アクションゲーム

「虹のかなたに…」

7人の少女達を乗せた巡洋艦スターリーフ号はGキャンセラー故障のため光速圏を離脱、身動きのとれないスターリーフ号の後方から敵艦隊が急速接近。船団対船団で戦う「ロングレンジ」。一瞬の判断が要求される「ミドルレンジ」。そして「ショートレンジ」では、あなた自身が機動兵器で出撃し敵と戦います。アクションの腕に戦略的要素も必要とされるこのゲーム。限られた時間内に敵を倒し、無事スターリーフ号に帰艦できるか!?

近日発売 価格￥7,800(予価)
PC98シリーズ発売予定 X-1/turboシリーズ発売予定
PC88シリーズ発売予定 FM7/77シリーズ発売予定

通信販売のお知らせ

PC8801シリーズに限り、ガルフォース「創世の序曲」の通信販売を受け付けております。送料は無料にて速達で商品をお送り致します。ご注文の際は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金￥7,800を添えて必らず現金書留でお申し込み下さい。

NEWS

スキャップトラストではガッツあふれるプログラマーを募集しています。また、あなたが作ったゲーム、シナリオなども同時に募集しています。
○勤務地/当社または自宅での開発も可。
○休日/日・祝、第2、第3土曜。
○給与/面接時に相談の上決定。
○応募/電話連絡の上、履歴書(写真貼付)持参(郵送も可)。
○連絡先/〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-0687 担当/伊澤
☆プログラマー、および自分で作ったゲームを商品化したいとお考えの方は、様々な条件(ゲーム、企画の持ち込み、勤務時間など)の相談に応じます。

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
業務連絡用TEL (03) 407-0687
FAX (03) 486-8128
ユーザーサポートテレホンサービス(03)486-8127
※なお、ご質問はすべて(株)スキャップトラストあてでお願いします。

ガルフォース：© SVI/MOVIC, ARTMIC, 1986 © SCAPTRUST

まだ誰も心鳥が聴こえる。

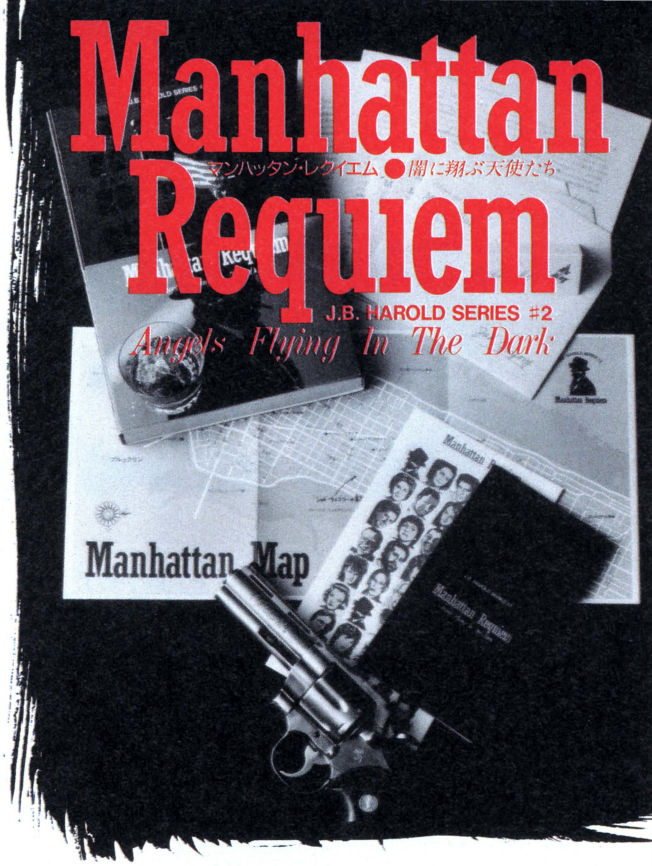






デスフォース

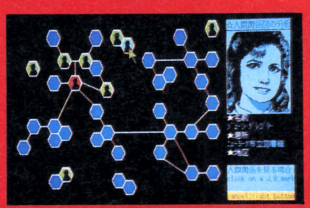
この地上と輪廻によってつながるもう一つの世界、アース・オブ・ジュエルに邪神が蘇った。闘神ファントムを手に、君は神々の島へと向かう。77AVの能力をフルに引き出したスーパーリアルな世界。話題のFM-77AV専用リアルタイム・ロールプレイングゲーム。



おびただしい人間と、その人間が造ったもので溢れた街。ここには、何ひとつ確かなものなど存在しない。夢を追えば蜃気楼のように遠ざかり、消えてしまうだけだ。人間の重みなど、コンクリートジャングルの中では軽々と漂いはじめる。——ピアノ弾きの女が、自室の窓から転落して死んだ。

殺人さえ珍しくないこの街では、誰もそんな自殺めいた死の意味など詮索しようとはしない。警察署のファイルボックスの中に、あいまいな言葉で乱雑に書き留められた紙きれが1枚増えた後は、再びせわしない日常が流れていくだけだ。少なくとも、そのはずだった。あいつがN・Y・へやって来るまでは。







確かな推理には、綿密な捜査が必要だ。捜査手帳、J.B.への3通の手紙、マンハッタン地区捜査マップ…。これらの資料が、君の捜査を助けてくれるだろう。

- コマンド選択式
- 登場人物40名
- 対応メッセージ3,000以上
- 選択名詞約200

新発売 ■FM-7/NEW7/77/AVシリーズ
■5"-2D,3.5"-2D
■PC-8800シリーズ ■5"-2D

近日発売 ■X1シリーズ ■5"-2D
発売中 ■PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV
(BGMはFM音源ボード(PC-9801-26K)対応)
■5"-2HD,5"-2DD,3.5"-2DD(2HDは1枚組)
■マウス対応 ■7,800円(2枚組)

シリーズ第1弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!

●ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記の時間以外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F 〒810
TEL.092-771-3217

大河アドベンチャーロマン

新玉取物語

しん・たまとりものがたり

愛、涙、そして笑い……

あの「新竹取物語」から2年



①コマンド選択/アイコン操作により入力は極めて簡単
②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類
③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと300枚弱という膨大さ。
④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示
⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供
⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達

変化に富んだ4つのワールド

▶現在地



▶ギャルたく山



▶がんばる海



▶おばけ島





かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。

6ヶ月…また新たな旅が始まった。

8月末発売予定

- PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH (5″2D)
- FM-7/NEW7(要漢字ロム、要FM音源) (5″2D)
- FM-77/L2/L4/AV(一部要FM音源) (3.5″2D)

(全てディスク6枚組) ¥10,000

※PC-88VA対応版は近日発売予定

● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

● 発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

CROSS MEDIA SOFT

アドレナリン・コネク

学園推理
アドベンチャー



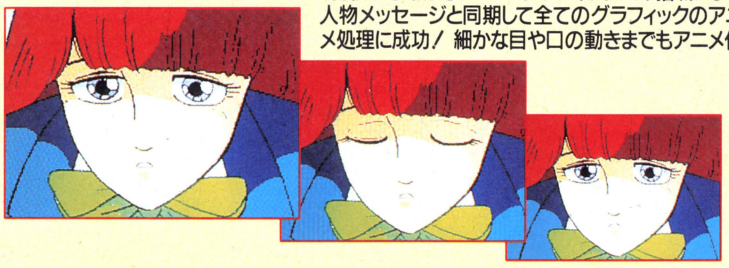
ション

Adrenalin Connection

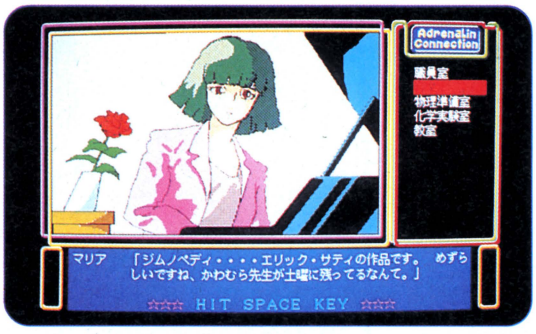
平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す
新任教師の素人探偵活動が始まった…
学園や市街地などを調べるうちに
次々と明らかになっていく複雑な人間関係、
甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

全編を華麗に彩る驚異のアニメーション処理！
コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた？

400枚にものぼるアニメ・グラフィックスの搭載により
人物メッセージと同期して全てのグラフィックのアニメ処理に成功！ 細かな目や口の動きまでもアニメ化



「先生！……これは事件です。」





- ▼コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▼400字詰め原稿用紙100枚にのぼる膨大なメッセージ
- ▼20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▼グラフィック原画は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▼FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ！

●企画/開発
アモルファス

8月末発売予定

- ●PC-9801F/VF（5"2DD・2枚組）
- ●PC-9801M/VM/VX（5"2HD）
- ●PC-9801UV専用（3.5"2DD・2枚組）

※PC-8801シリーズは近日発売予定　　各7,800円

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

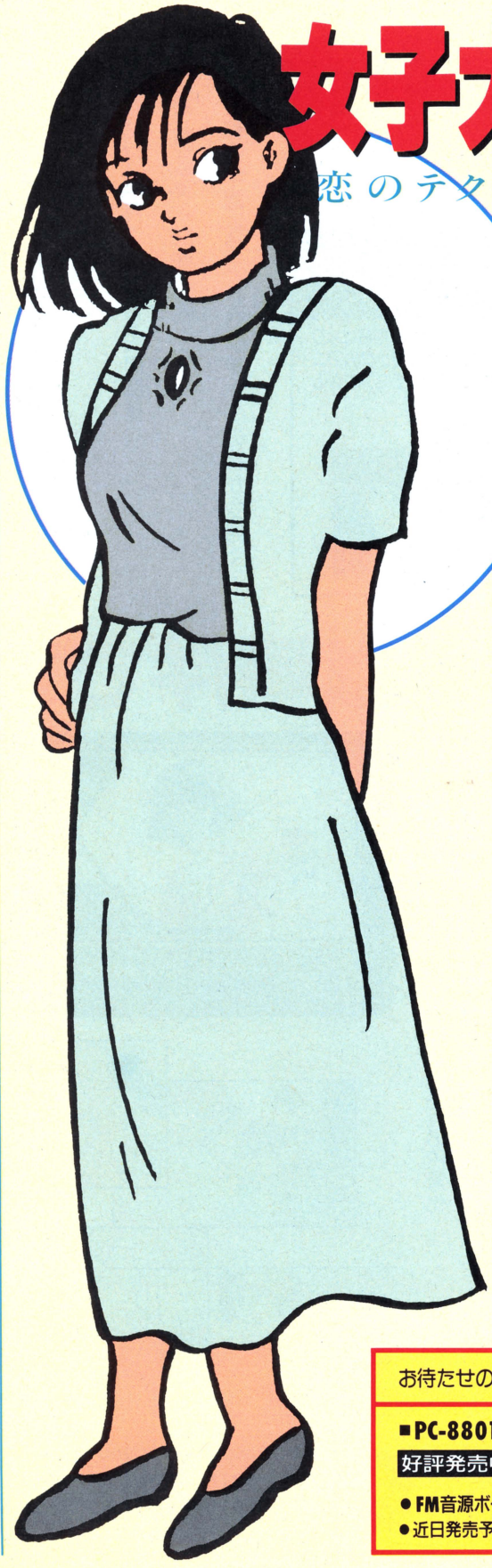
●発売 ビクター音楽産業株式会社

資料請求券「アド・五」LOGIN 87-9

女子大生交際図巻

恋のテクニック、教えてあ・げ・る!!

ねえっ、私たちの前では、素直になってネ♡



今日こそ、大好きな彼女とうまく話をするゾ！と心に決めていても、いざ、目の前に彼女が現われると、ワザとツッパッてみたり、イジワルなこと言ってみたりして、後で、「どうして、ボクは、素直になれないんだろう?」とオチコんでしまう。本人を目の前にすると、やっぱり、うまく言えないんだよなあ…。そこで、と言っては、軽いが、最近、とみにカルイと言われている女子大生のオネエサンたちに、個人授業をしてもらうことにした。そして、今度こそ、女子大生予備軍のお気に入りの彼女に素直に「好きだよ」と言ってみるんだ。

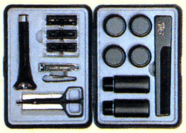


★キャラクター・デザイン/内田春菊

★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き

★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施!

男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。



お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム

■PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA

好評発売中! 〈ディスク版・3枚組〉 ¥7,800

- FM音源ボードがあれば、より楽しめます。
- 近日発売予定：PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ



黙って叩けばピタリと当たる、本格的占いソフト遂に登場!!

ゼロ　スター　セン　ジュツ

○星占術

古来より伝統の数々の占星術を基に
御射山(みさやま)大令師によって確立された
「○星占星術(ゼロスター)」の継承者、
谷口令郷先生の監修により制作された
本格的占いソフト

①生年月日を入力するだけで運命の神秘が解明されます。

性格、人生の傾向、恋愛、セックス、結婚、職業、運命に関する持ち物や色について分かりやすい文章でお答えします。
基準日を設定することにより、運命の流れをグラフで示します。
基準日をいつに設定するかにより過去、現在、未来の運命をお知らせします。

②プリント・アウトもできます。

各項目別にプリント・アウトできますから顧客サービスなど用途も広がります。

③最大500名の登録ができます。

④「一人占い」は勿論互いの相性などをみる「二人占い」も可能

こんな使い方が面白い

- 会社経営者、人事担当者の今後の指針を判断するとき
- 商店などの顧客サービスに　■学校でのイベントに
- スナックなどでのお客様へのサービス　などなど

発売記念キャンペーン

- 「○星占術」の発売を記念して先着1000名の方の運勢を占います。
- 占いの結果はプリントアウトしてプレゼント。
- 御希望の方はハガキに右の「占い券」を貼り、1住所 2氏名 3生年月日を明記の上、下記へ。

メ切り：8 20（当日消印有効）

占い券
LOGIN

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業PS部

8月末発売予定

- PC-9801F/VF適合　ディスク版〈5"2DD〉
- PC-9801M/VM/VX適合　ディスク版〈5"2HD〉
- PC-9801UV専用　ディスク版〈3.5"2DD〉

豪華パッケージ ¥18,000

雀豪 1

対局ソフトを超えた!

リレーショナル麻雀ソフト

●誰にでもある麻雀の打ち方の癖(役ねらい、切り方、オリ方など)それぞれの打ち手ごとに登録して再現。個性を持つ人間相手の実戦さながらの生きた麻雀ができます。　●打ち手のデータは、やればやる程増加。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長。　●コンピュータによるイカサマを一切排除。実戦同様、見えている牌をのみデータに対局は進行。　●従来のコンピュータとの対戦から〝生の人間のデータ〟即ち〝人間〟との対戦を実現!　●リアルな四人囲みを採用。



推論型人工知能搭載「麻雀」ソフト



絶賛発売中!

- PC-9801シリーズ　要256KB漢字ロム
- PC-98LT
- 各ディスク版 ¥8,800

近日発売予定

- PC-8801シリーズ

●販売　日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

●発売　ビクター音楽産業株式会社

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

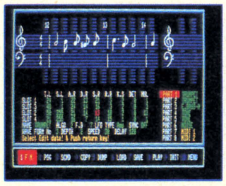
一生懸命勉強 一生遊べるソフトです

究極のミュージックワープロ――――!

FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM3

ミュージアム3





X-1シリーズ適合：「ミュージアムX-1」としてBchステレオ・タイプFM音源ボード対応で8月末発売予定。

●音楽ソフトとしては空前のベスト・セラーを記録した「ミュージアム2」をさらに機能アップ　●FM音源ボード(FM音源3声、PSG3声)による6声シンクロからMIDI楽器を接続することにより最大8声シンクロまで実現　●音符入力を簡易化(①ファンクション・キーとカーソル・キー　②パソコンのキーボード　③MIDI楽器の接続による鍵盤)　●タイ、3連符、アクセントなどがワンタッチ入力　●演奏が指定パートの楽譜横スクロールで見やすく便利　●音色作成も簡単　●プリント・アウト機能搭載・・・楽譜、音色、データがそれぞれプリント・アウト出来ます　●MUSIUM2で作成した曲データから音色データまでをMUSIUM3に変換可能　●PC-9801対応は機能アップして「ミュージアム3 EXPERT」として発売



絶賛発売中！
- FM-7/77/AV
- PC-8801mkⅡSR以上
- PC-88VA
- PC-9801シリーズ

全てディスク版
2枚組 ¥9,800

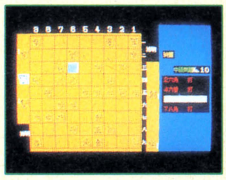
〈一部機種にはFM音源ボードが必要〉

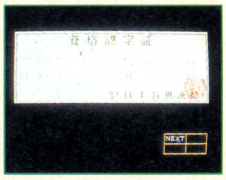
振飛車

将棋塾 II

日本将棋連盟 段・級位認定ソフト

鍛・え・て・や・る・!!





●日本で唯一の将棋週刊誌「週刊将棋」の豊富な実戦データから将棋ファンに人気の高い戦法「振飛車」に関する厳選された全30対局、300問を収録。●プロ棋士の実戦を追いながら、序・中・終盤のキー・ポイントに「次の一手」形式で問題が出題。選択した一手ごとに盤面が変化。プレイヤーの将棋センスが点数とメッセージで表示されます。実戦譜と変化譜の再現により、棋力もメキメキ向上。●将棋盤そのものの機能も加味して、プレイヤー自らの入力により学習研究にも最適。●マウス対応、棋譜プリントアウトもOK。●優秀プレイヤーに、日本将棋連盟認定の段級位2段まで表示。



絶賛発売中！
- PC-8801mkⅡSR以上
- PC-9801シリーズ

ディスク版(2枚組)
¥7,800

麻雀とパチンコの合体! 嘘みたいな面白さ

雀ボール





●遂に登場/パチンコの楽しさと麻雀の面白さを1つにまとめた興奮ソフト。●役に応じて出てくるコイン。100枚集めると打ち止めだ。台は全部で3台。君は何台打ち止めできるか?　●1人で楽しむ1プレイヤー・モード、2人で互いに打ちあう2人プレイヤー・モード　●フル・スクロール画面と瞬時切り替え画面の2タイプ採用　●自動配牌も手動配牌も思いのまま　●スロットマシーンやボーナス・ボールなどの楽しい仕掛け　●自動役判断、ドラ表示機能、役満登録記録他機能一杯。



絶賛発売中！
- PC-8801mkⅡSR以上
- FM-7/77/AV
- X-1シリーズ

(一部要漢字ロム)
FM音源対応
全てディスク版
¥5,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社LOGIN係

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株式会社PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」資料請求券 LOGIN 87-9

「雀豪①」資料請求券 LOGIN 87-9

「ミュージアム3」資料請求券 LOGIN 87-9

新★発★売

アクション・ロールプレイングゲーム

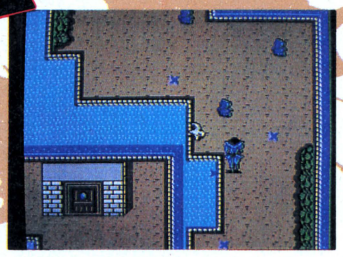
DEEP FOREST

ディープ・フォレスト



深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。ここは別の世界、時を越えた中世の森。年老いた魔法使いに呼びよせられた青年は、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すためにここに勇者となる／伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につけろ。勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。







北斗の拳2のライバル登場

MSX2 MEGA ROM（メガロム）

¥5,800

絶替発売中／
●FM-77AV40/20
(3.5″2枚組)
¥7,800

場所は東洋、神々がこの地を統一しきれない時代に　神々の目を避け、至上最強の悪霊たちが集結しようとしていた。時を同じくして、遣唐使船にのった一人の若者が唐までの長い船旅の途中、想像を絶する謎の出来事に遭遇し、意識を失ってしまった。既に悪霊達は中国の玉山に集結が完了し、神々にとって最大の敵になっていた。やがて、長い眠りから目が覚めると若者は、初めて自分の運命を知る…この壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなくてはならない。闘わずしてこのゲームは語れない。

MSX2 メガロム, (要VRAM 64K)

発売が迫る！
9月6日

天龍王

スーパーアクションシューティング
縦8方向スクロール

¥5,800

絶賛発売中

トリトーン
●ROM版(要8K RAM)定価5,800円
●テープ版(要32K RAM)定価4,800円

スーパートリトーン
●MSX2 メガロム 定価5,900円

アラモ
●ROM版(要16K RAM)定価5,800円

未来
●MSX(要16K RAM)メガロム 定価5,800円
●MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価5,800円

●PC-8801/mkII (5″2D2枚組)FM音源ボード対応 定価7,800円
●PC-8801mkIISR/FR/MR(5″2D2枚組)……定価7,800円
●X1/turbo/F/G(5″2D2枚組)……定価7,800円
●PC-9801F/VF(5″2DD)FM音源ボード対応……定価7,800円
●PC-9801M/VM(5″2HD)FM音源ボード対応……定価7,800円
●PC-9801U/UV(3.5″2DD)FM音源ボード対応……定価7,800円
●MZ-2500(3.5″2DD)……定価7,800円
●絶賛発売中／MSX(要16K RAM)メガロム……定価5,800円
●絶賛発売中／MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

XAIN

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL(0794)31-7453

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券 ログイン 9月号

DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号（サンスイビル3F）
TEL.(06)968-1236

指令官殿！戦闘体制に入りま



199X年、人類はすでに地球防衛組織T.D.F.を結成していた。
T.D.F.の基地は全地球レベルで設置され
日夜、わけのわからない謎のマッド・サイエンスティストなどと戦っていた。

怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦

T.D.F.

スーパーリアル・シミュレーション ウォー

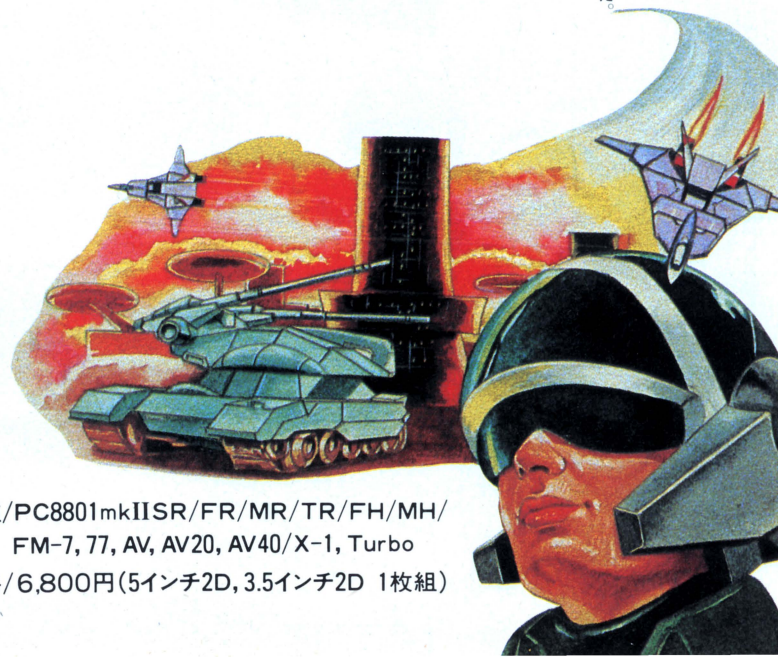
たっ!







- 操作は簡単、でも内容は奥深く、初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
- ボードゲームでは、再現しにくかった索敵を完全に再現しました。
- 充実したマニュアルは、入門者の方にもわかりやすく書かれています。
- 戦闘シーンのグラフィックスや効果音など、コンピュータゲームならではの、AV面も強化しました。
- マップは10種類ありますので、あきることなく楽しめます。



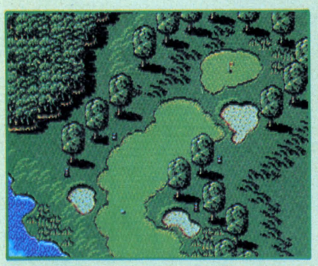
機種/PC8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/
FM-7, 77, AV, AV20, AV40/X-1, Turbo
価格/6,800円(5インチ2D, 3.5インチ2D 1枚組)

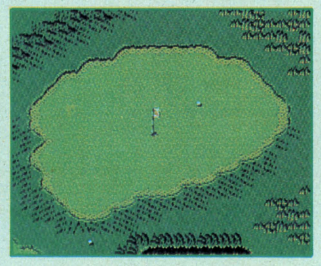
ワールドゴルフII

PC-8801mkIISR以降
PC-98シリーズ

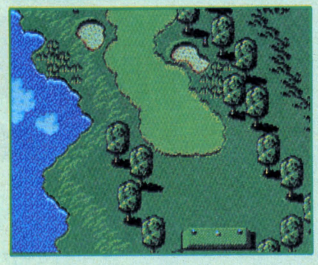
今秋発売!!

「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」とゴルフ道を追求し続けてきた
シミュレーションの天才、村守将志が自信を持って放つ第3弾。











●●新次元プレイヤー成長型トーナメント・プロゴルフ・ゲーム●●

試合に出場して経験を積み、プレイヤーを成長させる。そして世界トッププロをめざす。スクロールを使用し、ダイナミックな弾道が得られた。グリーン上空、空中カメラ切り替えズームアップ機能。トーナメントゲーム、マッチプレイゲーム、トレーニングモードあり。全72ホールにしかけられた壮大なゲームシナリオ。フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロのテクニック。登場ゴルファー計100人。 賞金制度と資格制度（ゲームの中の話）があり、試合に勝って経験をつめば、自分のランクをどんどん上げることができる。
アマチュアゴルファー➡国内プロゴルファー➡世界トッププロゴルファー。

究極のリアリティをまとい、今、ゴルフが面白い。

さよなら!! ウイングマン。また会う日まで。

ヒーローコミックアドベンチャー

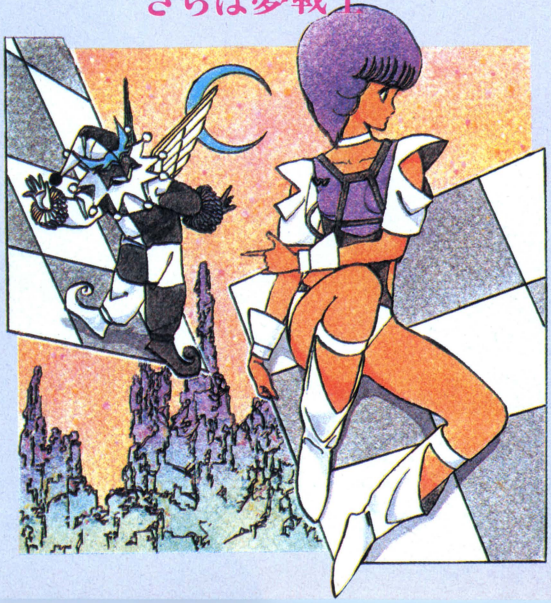
ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

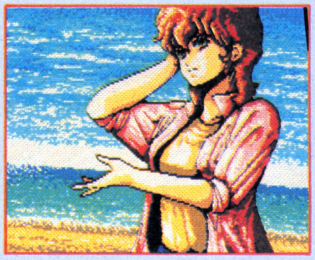
★全国のウイングマンファンの熱き要望にこたえ、
エニックスが贈るウイングマンシリーズ第3弾。

- ヒーローアクション部の合宿先に現われるシードマン。
- 昔、アオイの恋人だったナースが登場。ポドリムスへアオイを連れていこうとするが……。
- 今回、果たしてキータクラーは登場するのか？
- さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。

今秋発売!!









©集英社・桂正和
作者／TAMTAM

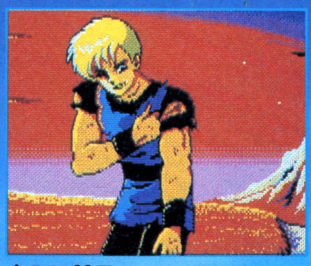
PC-8801mkIISR以降

クロービスよ！
邪悪なドラゴンを倒し、
美しいセリア姫を救い出せ!!

好評発売中

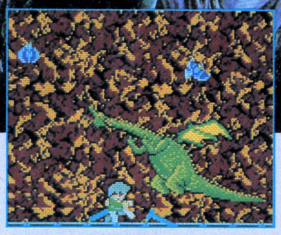
これは、私達とは別の世界にあるローレンス王国の物語です。
森と湖にめぐまれた平和な王国にある日、雷鳴と黒雲とともに巨大なドラゴンがおそいかかりました！王国親衛隊は、捨て身の攻撃でなんとかドラゴンを撃退。
しかし、運悪く街に出ていた第二王女セリア姫がドラゴンに連れ去られてしまいました。
しかも、この時から王国のあちこちに魔物達が出てくるようになったのです。
王国の勇者クロービスは、ただ一人ドラゴン山に乗りこみセリア姫を救い出すことを胸に誓い、苦難の旅に出発しました。

- ●アクションロールプレイングゲーム、不朽の名作！
- ●オリジナルそのもの大型キャラが、超高速スクロールの中で自由自在に動きまわる！
- ●美しいグラフィック、軽快なミュージック、そして抜群の効果音が、キミのハートを直撃！



⬆PC-88用にオリジナルグラフィック8枚追加!!

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……￥7,800

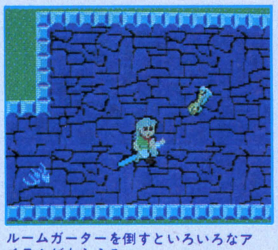


各ラウンドの最後で待ちかまえるドラゴン。

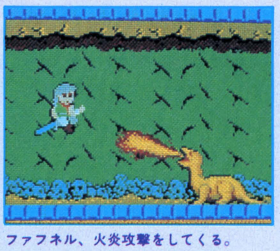
DragonBuster
ドラゴンバスター

©㈱ナムコ

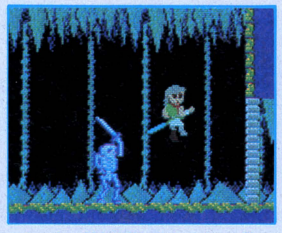




ルームガーターを倒すといろいろなアイテムがもらえる。



ファフネル、火炎攻撃をしてくる。



スケルトン剣を武器にしたガイコツ戦士。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J·E·S·U·S

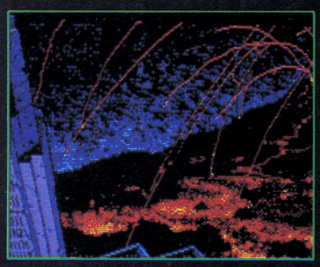
ジーザス

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……￥7,800
FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……￥7,800

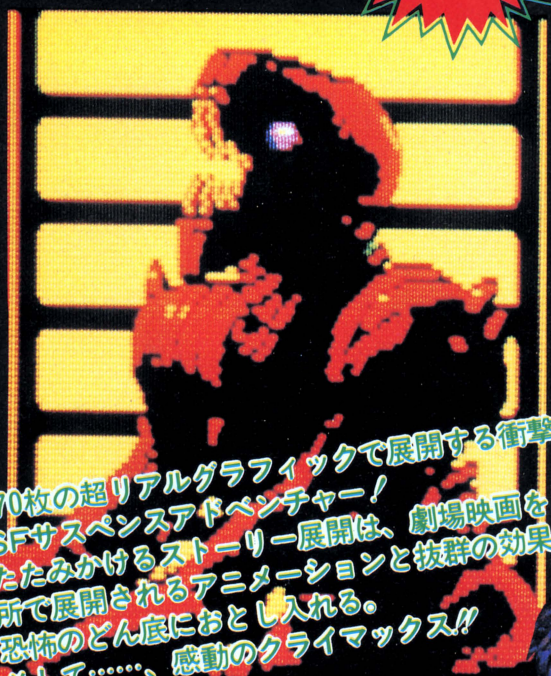
プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

FM77AV専用 好評発売中!!

衝撃!!

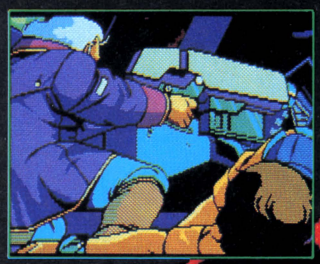


▲ハレー接近て天変地異か各地て起こる



モンスターは変身のたびに、より強く
←より狂暴に、そして賢くなる。

暗黒の世界から死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

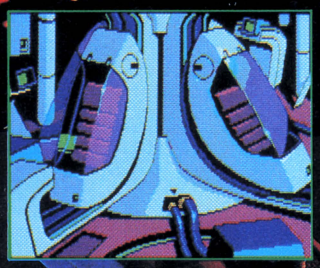


▲ついにやつは攻撃を開始した 応戦せよ!

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%の
SFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随
所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを
恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!



▲姿なき侵入者の影に乗員の不安がつのる



▲密閉カプセル はたしてここは安全なのか



1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ JESUS から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することて、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●蒼色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか?当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。
詳しくは、担当・矢作迄(やはぎ) TEL(03)366-4345

エニックス初 MSX オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム

アニマルランド殺人事件

●スタッフ●
プログラム／松本清明・TAMAO
シナリオ／大富　武
シナリオ協力／スーパー・ソニック
グラフィック／Marie
音楽／ヤマタヒロシ

好評発売中


なんと、リアルタイムアドベンチャーも楽しめるんだ。



さすが、アニマルランド。警察署は、涼しい木カゲだぞ。


殺人事件のおきたコンコン宝石店。無残なゴン吉の死体…。


喫茶トラゴン。ウ～ン、いい香りのコーヒーだぜ。


コンビニエンスストアのピョンコ。ここでは、事件当日の聞き込みだ。


居酒屋クマ。元刑事のコアラが酔いどれている。ワケありかな！

きみの魂をゆさぶる
衝撃の二重ドンデン返し!!

このアニマルランドで起ったことは、
決して誰にも話さないで下さい。
●ヒント券付き

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミはどれをやりたいかを考え、ボタンを押すだけだから、じっくり、捜査に全能力を集中できるのだ

★ディズニータッチのかわいいキャラクター★
グラフィックは、プロのアニメーターが担当。このかわいいキャラクタは一見の価値あり！

★全シーンに流れる哀愁のメロディ★
各エリアごとに流れる美しい9曲のミュージック。居酒屋で流れる演歌はじつに味があるぞ。

★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★
次々に明らかになっていく新事実。アニマルランドに秘められた過去とは…!?その他、ギャグリアクションもいっぱい！

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部
担当・望月迄

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

ガンダーラ

GANDHARA

（仏陀の聖戦）

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組 ￥7,800

好評発売中

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

- 敵キャラクタは100種類以上！
- 今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
- 世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
- 広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
- 音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。



さらにダンジョン内ではまさに生命をふきこまれたかのように動く六大邪神(大型キャラ)が登場。



他に類をみない大きなキャラクターが大画面のスクロールの中で、じゅおうむじんに動きまわる。

フル画面フルカラースクロール
ロールプレイングゲーム

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉

●東方幻想●ガンダーラへの路●仏陀の戦士●人間界●蓮華●冥府魔道（めいふまどう）●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂（じゃく）●修羅界●天上界●転生輪廻（てんせいりんね）●迦楼羅（かるら）●六凡界（ろくぼんかい）

人間界



●邪鬼

⬆この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得ることができるぞ。

畜生界

●病巣鬼





⬆前世の悪行の報いで、人間以外にしかなれなかった者の住む世界。

餓鬼界





●変口鬼

⬆生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界。

修羅界



●風神

⬆元釈迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界。

地獄界

●骨剣士



⬆有名な地獄も六道のひとつ。お得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。

天上界



●竜王

⬆天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

エニックス ゲームプログラミングスクール

参加者募集

ベーシックはもう卒業した君。
今年の夏はエニックスゲームプログラミングスクールに参加して、
ひとクラス上の技術を身につけよう!!
プロへの道も君の努力しだいで開けます。

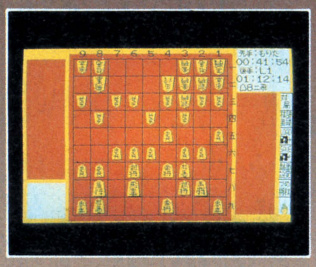
●ガンダーラ



●ドラゴンクエストII



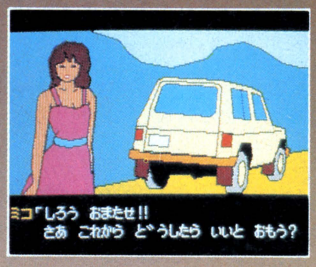
●森田和郎の将棋



●ジーザス



●軽井沢誘拐案内





森田和郎
「森田和郎の将棋」
「アルフォス」



日高 徹
「ガンダーラ」
「北斗の拳」



鈴木孝成
「ジーザス」



中村光一
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「ドアドアmkII」
「ニュートロン」



堀井雄二
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「軽井沢誘拐案内」
「ポートピア連続殺人事件」

■プログラム

クラス / 日時	初・中級クラス（ベーシックは判るがマシン語が判らない）	上級クラス（マシン語ができる）
8月26日(水) 第1日 1:00〜5:00	**エニックス開発スタッフ** ●マシン語を使用する時の基礎知識とツールについて **日高 徹** ●ウォーミングアップ ●アセンブラ(マシン語開発ツール) ●メモリーマップ(ハードウェアについて) ●命令(ニーモニックとレジスタ) ●プログラム(作成と実行)	**日高 徹** 〝ガンダーラを分析してみよう〟 ●高速画面処理とALUについて ●衝突の判定 ●数値計算 **鈴木孝成** 〝ジーザスを分析してみよう〟 ●ALUを使用したアニメーション処理 ●割込みルーチンを使用した高度なプログラミング
8月27日(木) 第2日 1:00〜5:00	**日高 徹** ●キャラクターパターンの表示、移動① 1. 座標(ゲームの為のゲーム座標) 2. パターン(キャラクターの作成、登場) ●キャラクターパターンの表示、移動② 1. パターン(消去と移動) 2. 大量出理(ひとりじゃつまらない) 3. キー入力(コントロール & ショット)	**森田和郎** 人工知脳へのアプローチ ●思考ルーチンについて 「MIN & MAX法」 「αβ狩り」 **中村光一・堀井雄二** ●実践的ゲームデザインとシナリオ作成法についてパネルディスカッション
	ベーシックしか出来なかった人がマシン語で簡単なショーティングゲームが出来る様になる	プロへの道が開けてきます あとはあなたの努力しだい

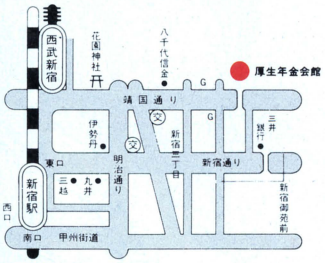
※上記プログラムは都合により変更になる場合がありますので、あらかじめご了承下さい。

■開催要項

●開催日
昭和62年 8 月26日(水)・27日(木)
午後1:00〜5:00

●会 場
厚生年金会館
東京都新宿区新宿 5 − 3 − 1

●交 通
地下鉄丸の内線「新宿御苑前」・
新宿線「新宿三丁目」下車徒歩 5 分
JR線・小田急線・京王線・西武新宿線
「新宿」下車徒歩15分



●参加費用
初・中級クラス ￥2,000（2日分）当日払い
上級クラス ￥3,000（2日分）当日払い

●お問い合せ・お申し込み
電話、又は官製ハガキに住所、名前、学校名(会社名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい。
後日、選考の上ご通知いたします。申し込みメ切日 8 月20日。

■ゲームプログラミングスクール係電話番号
03(366)4255

株式会社 エニックス
ENIX
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F

デジタル・デビル物語
女神転生
めがみてんせい

★3D階層構造のアクションPRG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！

飛鳥へ、そして炎の時流へ。

好評発売中



©西谷　史・徳間書店・ムービック・ツクダ　COMPUTER PROGRAM

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。　マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

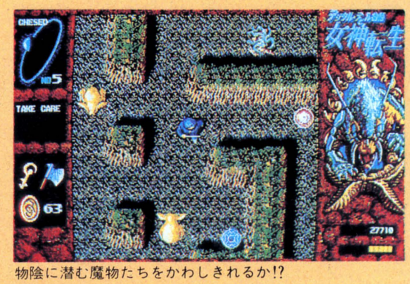


中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

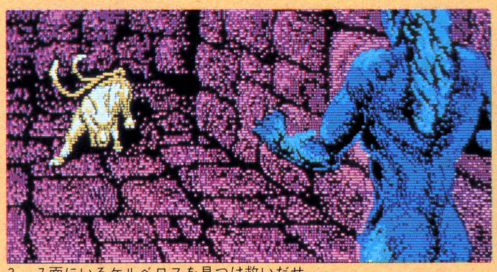
デジタル・デビル・ストーリー　女神転生
©1987日本テレネット　開発協力：㈱アトラス



弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島だが…



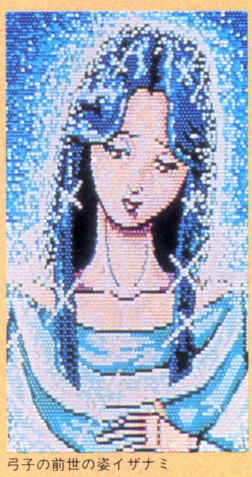
物陰に潜む魔物たちをかわしきれるか!?



3～7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ



前世では結ばれていた二人が今再び…



弓子の前世の姿イザナミ



中島の忠実な部下となるギリシャ神話の番犬ケルベロス



●PC-8801mkIISR／FR／MR／TR(5"2D 2枚組)　¥7,800
●FM77AV(3.5"2D 2枚組)　¥7,800
●X1／C／ターボシリーズ(5"2D 2枚組)　¥7,800
● MSX メガROM　¥6,800

テレネット・エクスプレス

●**PC-9801ユーザーの方々へ**　「女神転生」の98対応版が、諸々の事情で発売できなくなりました。期待してくれた皆さん、年末までにはそれに代る面白い新作をきっと出しますから、どうかご勘弁!!
●**会員募集**　テレネット・ユーザーズクラブの第一期会員登録を、遂に開始(〆切りは8月末日)!　応募方法は最寄りのパソコンショップか☎03(268)1159で。
●**ユーザーホットライン**　新作情報やアドバイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268。テレネット通になるには欠かせない話題がいっぱいだから要注意!!

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03(268)1159

ルクソール

LUXSOR

ARMS OVER EGYPT

初の2D・3D フルスクロール!!

●PC-8801mkII SR FR MR TR
(5'2D 2枚組)
●XI C ターボシリーズ(5'2D 2枚組)
●FM77AV(3.5'2D 2枚組) 各7,800



ピラミッド内部は3Dゾーン

★2Dから3Dへ
★連続興奮シューティングゲーム

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



2Dスクロールも迫力十分

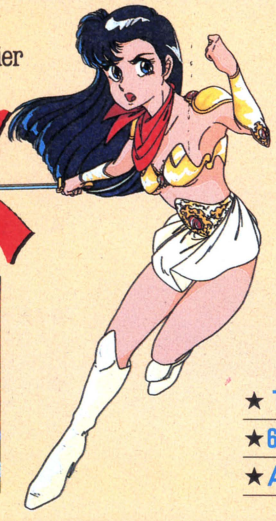
近日発売!

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス



優子ははたして救世主になれるか…!?



優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリアスの戦士〟として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…



●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(5'2D 2枚組)
●XI/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ●FM77AV専用(3.5'2D 2枚組)
●PC-9801シリーズ(5'2HDは1枚、5'2DD・3.5'2DDは2枚組) 各 ¥7,800

★1ステージ最大1024画面!
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ!
★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション!

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

超能力者達の塔

神羅万象

VAを極めたリアルアクション!!

近日発売!

●PC-88VA専用(5"2HD2枚組) ¥7,800



魔神に挑む超能力者はキミだ!

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは?魔王とは?VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。



光の塔に入り光玉を探し出せ!

好評発売中!

名門コースI/II

アルバトロス 拡張コース

TOURNAMENT GOLF

★ゴルファン憧れのエグゼクティブ・2コース!

★頭脳的アプローチでプロのスコアに挑戦!

実在のゴルフコースを画面のなかに——オークヒルズCCとJUNクラシックCCを、今〝名門コースI/II〟として新たにパッケージ!!





●PC-8801mkIISR/TR/FR/MR(5"2D2枚組)
●X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組)
●PC-9801シリーズ(5"2DDは2枚組、3.5"2DD、5"2HDは1枚) ●FM7/77シリーズ(3.5"2D、5"2D2枚組)
各¥4,500

※名門コースI/IIは、アルバトロスのシステムディスク(No.1)がなければ使用できません
※パッケージ写真はアルバトロス本体のものです

FINAL ZONE

ファイナル・ゾーン

WOLF

★アニメによるメンバーの会話シーン!

★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式!

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点! 他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄





●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(5"2D2枚組) ¥6,800
●X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
● MSX MW メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 LOGIN 9月号

誰も手を出すな、こ

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。



噂の

獣神ローガス

ついに見参!!

8月発売！
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801、FM7/77/AV
MSX移植中

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売

いつはオレがやる…



前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

主題性.! 集大成.! したいぜ.!

RH RANDOM HOUSE

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

ストラテジック・シミュレーションゲーム

大戦略 Strategic Confrontation

に戦略に酔いはじめていた。心なしか緊迫した空気が部屋に満ちてきたようだ。僕は日常の軌道から、少しずつはずれていくのを感じる。戦局が困難な時ほど、その速度に勢いがつく。ヤバイな、と思っても次の瞬間には画面に釘づけになっている。そんな時こそ、敵の巧妙な戦略をくぐりぬける楽しみと、作戦成功の喜びにはひと味ちがうものがある。僕はまわり込んでいって、オトリ作戦に出た。僕は敵の気をこっちに惹かせておいて、伏兵を忍ばせた。敵の動きに鼓動を高鳴らせ、じっと見守る……。やった。首都陥落だ。僕は自信が湧き、いい感じが体に浸透していった。心の中には闘志がみなぎり、頭脳は冷静に次の展開を待つ、あの感じだ。判断力も冴えているみたいだ。首都占領のシーンでは、前線から歓声が湧き起こったような気さえした。時を忘れて、僕は次の戦略を練る。カタン。新聞配達が、自転車のスタンドを立てる音で僕は我に返った。窓の外は、朝の気配だ。「軌道修正を」とどこからか声がして、僕はベッドに再びもぐり込んだ。

公園には、1時5分に着いた。彼女は本を読んで待っていた。「ごめん」僕は息を切らせながら、あやまった。彼女は怒ったような顔をみせて、言った。「今日、映画はやめるわよ」そして笑いながら僕に提案した。「とりあえず、芝生で昼寝でもする？」

FM版大戦略の新発売。

お待たせしました。あの大戦略が、FMユーザーのみなさんにも楽しんでいただけます。システムソフト初の、FM版ゲームソフトです。

完売のお知らせ。

7月10日に限定発売の〈大戦略マップコレクション〉は、98専用版・88／X1兼用版ともに完売いたしました。今後、発売の予定はありませんのでご容赦ください。

〈現代大戦略〉
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、
専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です。
定価　7,800円

〈大戦略パワーアップセット〉
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●2ドライブ、RAM256KB以上、
漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、
専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)、
同一メディアの「現代大戦略」が必要です。
定価　5,800円

〈大戦略88〉
■PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR
■5"-2D(2ドライブ必要)
●PC-8801,8801mkⅡ,88VAでは使用できません。
定価　7,800円

〈大戦略X1〉
■X1/X1turboシリーズ
■5"-2D
定価　6,800円

〈大戦略Ⅱ〉
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●2ドライブ、RAM384KB以上、
漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、
専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です。
●大戦略Ⅱは、マウスを使えば操作性がアップします。
定価　9,800円

〈大戦略FM〉
■FM-7/NEW7/77/AVシリーズ
■3.5"-2D,5"-2D
●FM-7/NEW7には、富士通純正の
ディスクユニットが必要です。
定価　6,800円



日常の軌道を少しはずれて

今日、3年越しの彼女に1週間ぶりの電話をした。明日の日曜日、映画でも観よう、というのがその内容だった。彼女は少しやつれた感じの、でも明るい声で答えてくれた。「先週のデートみたいに、27回も欠伸されるのはイヤよ。じゃ、1時に公園でね」彼女はけっこう細かい。でも、そんなところも含めて、彼女は僕にとって大切な〝日常〟なんだ。それは、仕事とも家族とも少し違った形の、僕の生活の一部だと思う。それなのにこの数週間、僕は欠伸だらけのデートを重ねていた。それは僕が僕の日常を忘れるほど、〝戦い〟に没頭する夜をすごしているせいだ。

98の前で、立ったまま少し考える。今夜はやめておこうか。明日、もしも映画館で居眠りでもしようものなら、彼女は淋しい顔を見せるかもしれない。せめて彼女が大戦略に興味を持ってくれたらなあ。「シミュレーションって、なんなの?」なんて言ってたし。よし、やめだ。眠ろう。

ベッドにもぐり込む。窓の外を車が通る度に、ヘッドライトがカーテンの隙間からさしこむ。天井にその影が映り、伸びては消える。ちょうど、レーダーみたいだ。あ、そういえば次のターンで、ゲパルトを1ユニット用意するはずだった。Cランクのヒュイコブラ。あれは燃料を補給してやらなくちゃ。あと2ヶ国。そのうちひとつはもう首都を目前にしていた。でも、今日はダメだ。眠らなきゃ。僕は穏やかな日常も、好きなんだ。

目を閉じると、僕の軍が敵の首都へと押し寄せているマップが浮かぶ。占領シーンや、戦況のイメージが次々と頭の中をかけめぐっている。敵は、はさみ撃ちにかかってきた。苦しい状況になった。次のターンで僕は、レオパルドでヒュイコブラに挑んでみよう。ダメだとわかっていても、立ち向かわなくてはならない場合だってあるんだ。歩兵の靴音がザクザクと響く。僕は目を開いた。なんだ、まだ11時。2時くらいまでなら大丈夫だろう。それから眠っても、デートに充分間に合う時間に起きられる。

ベットを降り、灯りをつけずに台所へ行く。ひんやりした床を感じながら冷蔵庫から缶ビールを取り出した。家族はもう寝静まってる。プルリングをむしり取ると、プシュッという音が闇に消えていった。

モニターの前に腰かける。マップは相変わらず僕の苦戦を映している。いつものようにのどが乾きはじめ、僕はビールを飲む。しかし、精神はすで

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話092-714-6236
第2・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話092-524-4403
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト：商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せ下さい。
■商品のお申し込み方法：現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて弊社までお申し込み下さい。
■送料について：400円。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
営業部：〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8 小学館ビル TEL.092-714-6236

資料請求券 Login 9

世界の究極を



株式会社ポニー

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-232-5151　東京支店TEL 03-221-3271　大阪支店TEL 06-541-1971　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741　名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

キミは見たか！

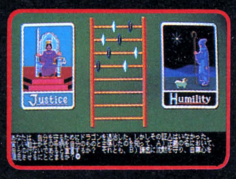
ウルティマの敵はウルティマ

困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇気、正義感、誠実さ、献身性、同情心、謙遜心、自尊心、
霊感の8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG――――絶賛侵攻中！

Ultima™ IV

Quest of the Avatar





発売中機種

- PC-9801(2HD)2枚組 F98F5551¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98F5551¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118F5551¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98R5551¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98J5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98M5551¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118M5551¥11,800

MSX2 只今、開発中！

TM & © Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC

ウルティマ・オリジナル・グッズが当る
"Ultimaキャンペーン"実施中！



- 賞品：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ、
  400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリーセット
- 応募方法：マニュアル下の応募券を切り取り、パッケージに同封された
  アンケートはがきに貼ってお送り下さい。
- 対象商品：ポニカ ウルティマIV 全機種
- 期間：7月18日(土)～8月31日(月) 当日の消印有効
- 発表：発送をもってかえさせていただきます。

※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります。

コンピュータゲームカーニバル 夢工場'87

PONYCAの"ウルティマ"は、スーパーゲームZパビリオン内
ウルティマ・ブースで実際に体験できます。

PONYCA



「長官の娘がさらわれたそうだ。」街を歩いているドラゴンはふと官邸の前で老人から話を聞く。水上警察のドラゴンは苦労して、何とか娘のリンを助け出した。リンの紹介により、官邸に招かれたドラゴンは、長官から香港の悪党どもの退治を頼まれる。正義感に燃えるドラゴンは、こころよく引き受け、長い道へと旅立った。カンフーの連続技で何とかピンチを切りぬけ、敵を倒していったが、最後に意外な結末が待ち受けていた……。

ジャッキー・チェン主演の同名映画をいちはやくゲーム化！
カンフー・アクションにR.P.Gの要素を
盛り込んだ売れセンのゲーム内容。
カンフー・アクションの動きは出色。
美しいグラフィック。









ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2 史上最大の標的

8/21 ON SALE

MSX2
PROJECT A PART 2
R58Y5109
¥5,800

© 1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト　東宝東和提供
© PONY. Inc.

株式会社ポニー

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ！唯ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。はたして、5人をつかまえることができるか!?

セガ・マークⅢ用「ハイスクール！奇面組」を

MSX2に完璧移植！



ハイスクール！ 奇面組

9/5 ON SALE

MSX2 R58Y5813 ¥5,800

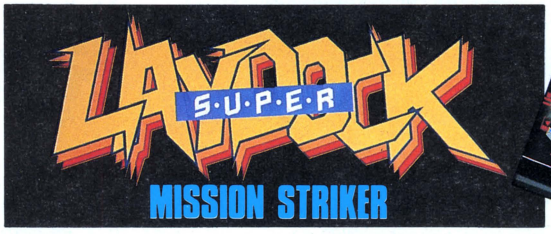
©新沢基栄／集英社・フジテレビ・NAS ©SEGA

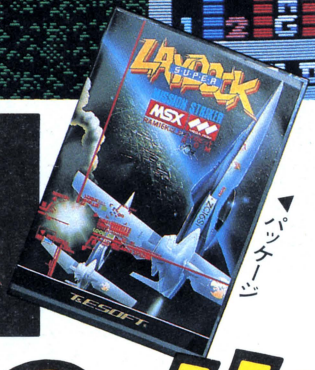
PONYCA

戦



闘





パッケージ

T&ESOFT®

MSX技術の集

開

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス——！

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM

2MROM（メガ）¥6,800で発売中!!

始。

階級章進呈!!

君はColonel（宙軍大佐）になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。（お申し込みは1回限りです。）また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します。（副賞は発送をもって発表にかえさせていただきます。）

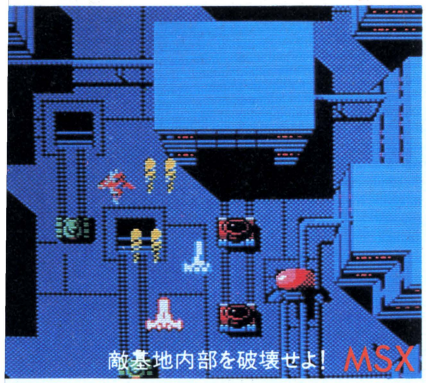


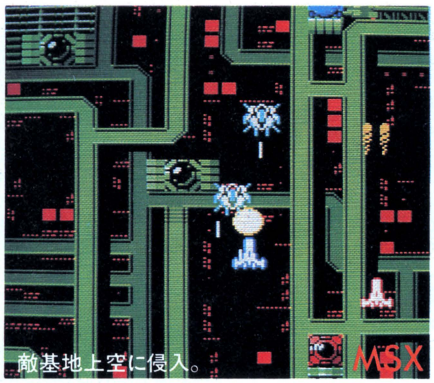
T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

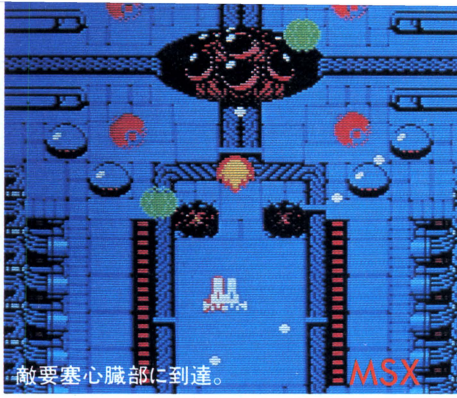
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

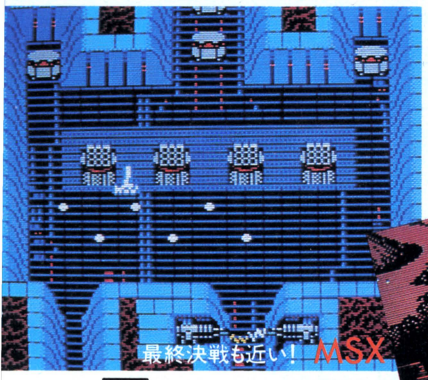
申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。



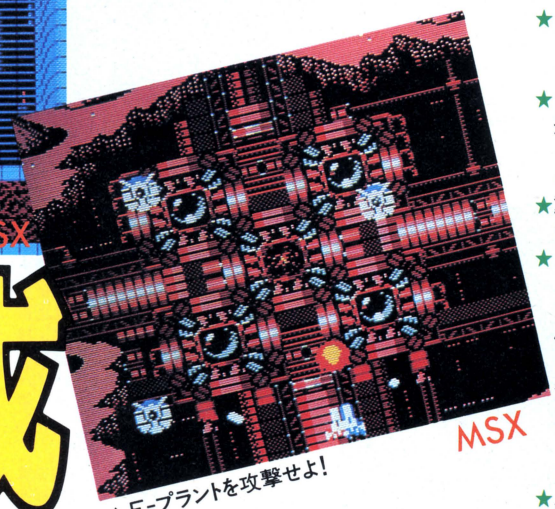




これぞ、シューティングの真髄!



大成



▲E-プラントを攻撃せよ!

★2メガビット大容量ROM使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。

★6ステージから14ステージへ一気に倍増! 超高速スクロールステージもあります。アニメシーンもあります。もちろん、グラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

★動く超巨大キャラが登場! なんとあの「ディーヴァ」の"ヴリトラ"も出現します。

★ネオ・ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ! しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用できます。

また、新たにサイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

★パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。

★従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用! 合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、2機が分離している間に増加します。

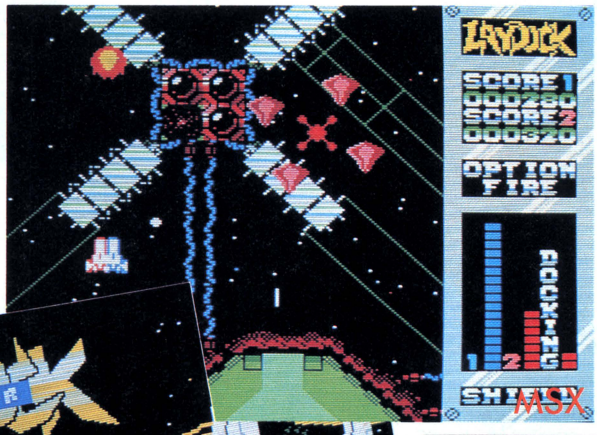
★PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

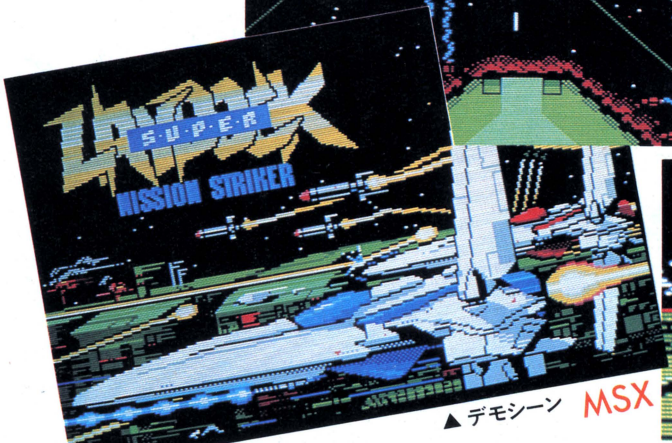
★パスワード(14文字)としてデータをセーブすることが可能です。

★ジョイスティックにももちろん対応しています。

★スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。

ピンホイールに接近。▶





▲デモシーン MSX



▲アニメシーン(各種登場)

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!

T&Eマガジン No.14 発行中!

T&ESOFT® INC.

T&ESOFT®

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

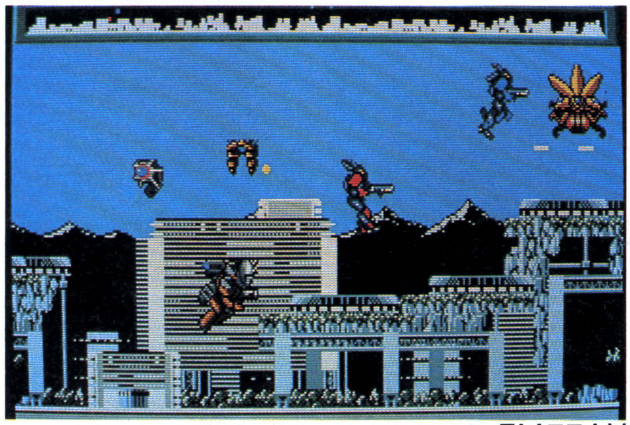


6機種絶賛発売中!!

T&E SOFTが創る7つの世界——

PC-8801mkⅡSR STORY1 ヴリトラの炎 5'2D・2枚 ¥7,800 発売中!
FM77AV STORY2 ドゥルガーの記憶 3.5'2D・2枚 ¥7,800 発売中!
X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5'2D・2枚 ¥7,800 発売中!
MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800 好評発売中!
MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5'2DD ¥7,800 発売中!
Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500 発売中!
PC-9801 (完全シミュレーション版) STORY7 カリユガの光輝

ALL RIGHTS RESERVED T&E SOFT Inc.



FM77AV

戦略シーン

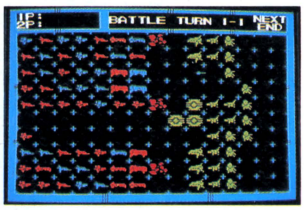
はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



MSX

艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



MSX

RAM16K以上の総てのMSXでゲーム可能——!

2メガROM使用で発

MSX MEGA ROM

¥6,800

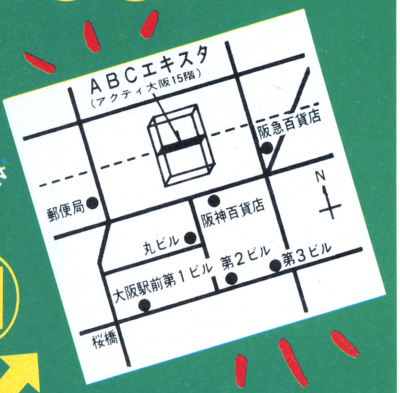
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルクッス(Tシャツ)等の割引き販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。■入会要領●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい。●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。



ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

毎年恒例となりました、T&E SOFTの夏のイベント『アタック』がいよいよ関西地区で開催されます。



日時：8/23(日)

正午～午後4時30分
(開始時間が変更になりました。)

会場：ABCエキスタ (アクティ大阪内)

大阪市北区梅田3丁目1番1号
大阪ターミナルビル・15階

入場無料！ ※上記地図をご覧下さい。

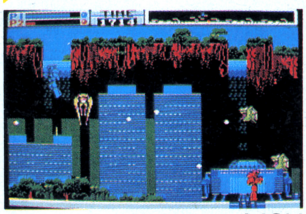
大阪ターミナルビル(大阪駅ビル)15階「ABCエキスタ」にT&E開発部のプログラマーが全員集まります。普段会えないあこがれのプログラマーをじかに見て触れる(?)チャンスです。

内容も、ABCエキスタにある36画面のマルチビジョンを使ってのゲームやクイズ大会、プロミュージシャンによるゲームミュージックの演奏、そして、新作発表と盛りだくさんです。

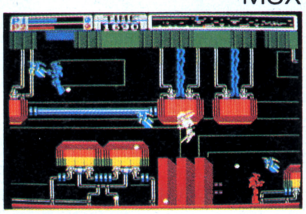
もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。ぜひ、お誘い合わせの上、御来場下さい。

惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー（地上制圧用攻撃型パワードスーツ）を操る君の腕次第です。



MSX



MSX

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク

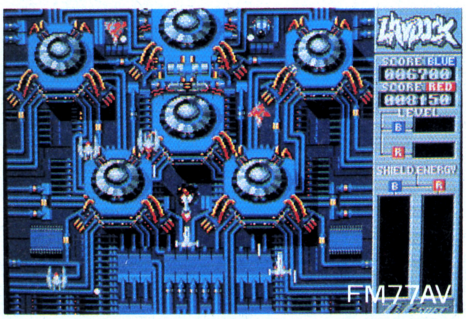
FM77AV/20/40 MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴

★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します。

★B・G・Mには、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- FM77AV/20/40 …3.5"2D版・2枚組 ……¥6,800
- MZ-2500/V2 ……3.5"2DD版 ……¥6,800
- MSX2 ……3.5"1DD版(RAM64K・VRAM128K専用) ¥6,800



FM77AV

Active Role Playing Game

ハイドライド・II SHINE OF DARKNESS

MSX版発売中

ゲーム内容はオリジナル版と同様。

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても途中ゲームデータの保存が可能。（最大4ファイル）

★メガロムの採用で、プログラムの大きさは、ハイドライドの4倍！

★14種に及ぶ魔法が使用可能。

★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。



- MSX 8K以上 1MビットROM採用！S-RAM内蔵 ¥6,400
- PC-8801・FM-7・X1 / MZ-2500/2000も発売中 ……各¥6,800

★MSXマークはアスキーの商標です。

売中！

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

■87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&ESOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14 請求券 ログイン 9月号

87総合カタログ 請求券 ログイン 9月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

TAKERU ORIGINAL SOFT



ゲームミュージック・ライブラリー①

メルヘンヴェール

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェール」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。

■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"ディスク版

TAKERU価格￥2,800

TAKERU ORIGINAL SOFT



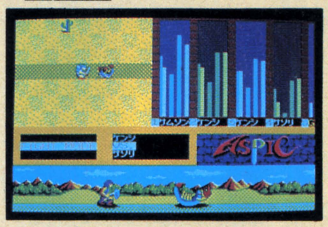
マデリーン X-1シリーズについに登場!

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。

■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

市販価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200

TAKERU ORIGINAL SOFT



アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。

■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5"2D版

市販価格¥6,800　TAKERU価格￥4,800



ガイアの紋章

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ。戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。

■NCS■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■PC-88VA■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)

市販価格¥7,800　TAKERU価格￥6,800



このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

It's future century ——— Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G

HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格￥5,800

●このゲームは企画 武尊、開発 ブラニング・ライクによるものです。

このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

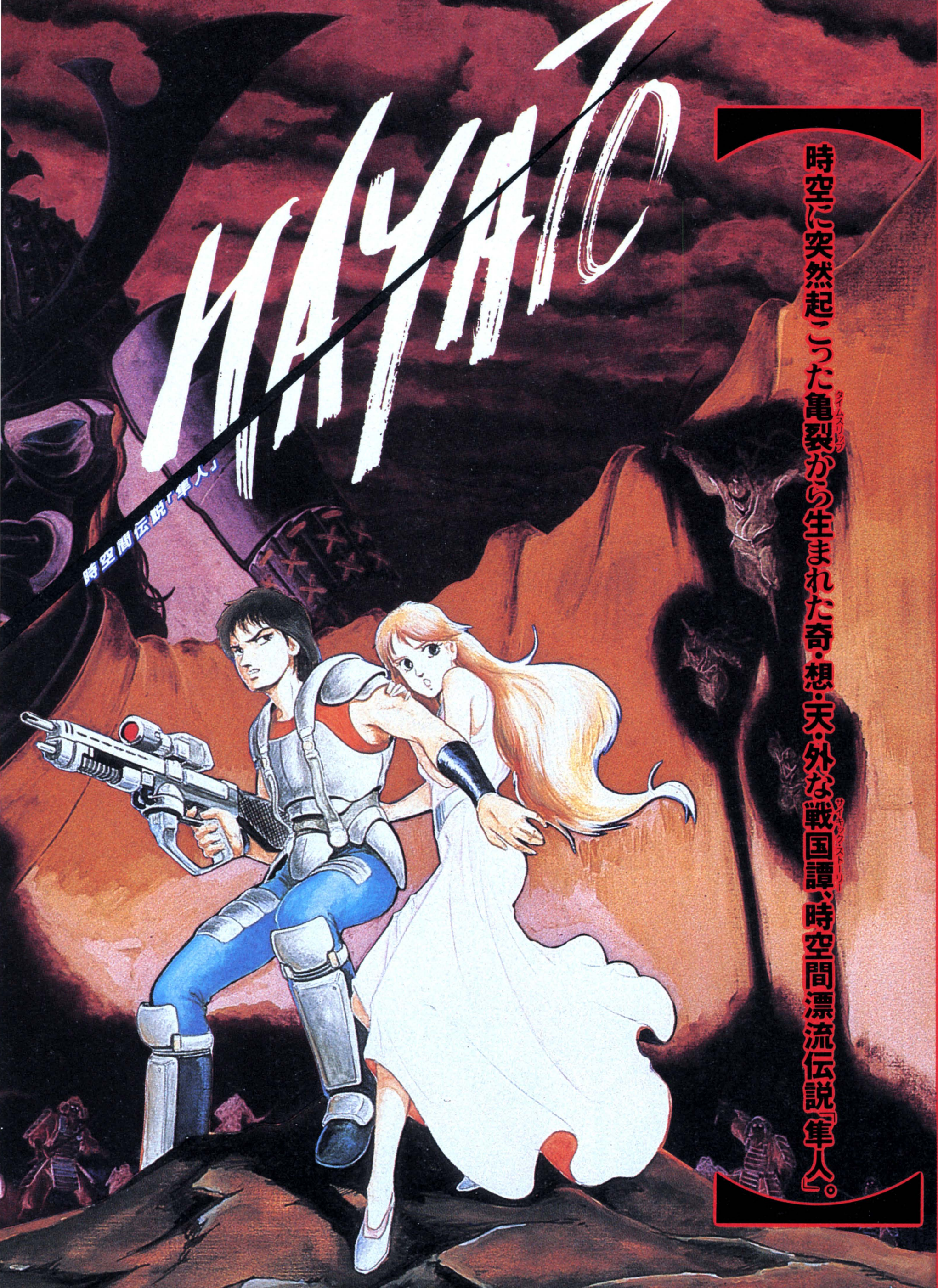
戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

GENESIS THE ERA

——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが、幸福な生活をしていた。ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。「もうすぐ世界の終わりが来る、悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!







★今、HAYATOをお買いあげの方に、
もれなくHAYATOグッズ(特製HAYATO下じき)プレゼント!
●パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望」と記入してお送りください。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	瀬粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知	タグチ電機	(0888)23-0181
徳島	大東事務機(徳島そごう 7F)	(0886)25-4056
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン 福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505



アドベンチャーツクール mkII



君のオリジナルゲームを作っちゃおう!

アドベンチャーゲームを作りたい!そんな君が待ちに待ったソフトが、TAKERUで登場する!ゲームをするだけではもの足りない意欲的な君に、ログイン・オリジナル・ゲーム製作ツールを贈ろう。

●ログイン
●PC-8801/mkII/SR/MR/FR/TR/FH/MH
●5"2D版(2枚組)

TAKERU価格¥3,500

ブラザー工業株式会社 [TAKERU事務局 ☎(052)263-5895]

本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

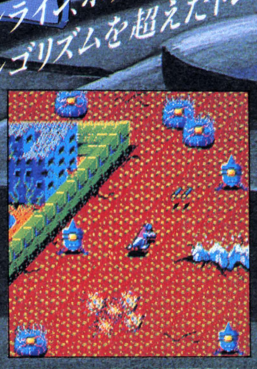
※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ログイン9月号
資料請求券

CRAZE

スクランブルムーブメントアク

スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の
立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。





開発中の画面写真です。

HEART SOFT

ション・クレイズ

近日発売!!

遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には、階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていった。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。
その名は"CRAZE"/そう、走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を、走りぬけるスーパーバイク。さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?

PC-8801SR	FR MR FH MH PC-88-VA V2モード専用 …5"2D 2枚組	¥7,800
X1/turbo ……	5"2D 2枚組	¥7,800
MSX(RAM16K以上)……	メガロム	¥5,800

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル



フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』

好評発売中!



PC-8801SR/FR/MR/FH/MHV2モード専用
PC-88VAは直接当社にお問い合わせ下さい。 5"2D 2枚組 ¥7,800

MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業㈱

〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071㈹

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制・移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

シブサワ・コウ歴史三部作

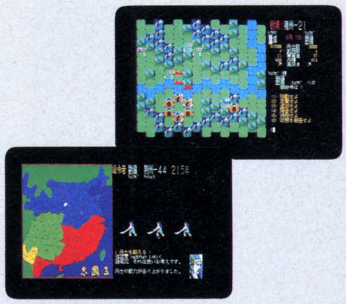
三國志

FM77AV,FMR-50
MZ2500新発売

9801シリーズ
256KBバージョン,FM音源対応
新発売14,800円

シミュレーションゲームファンの熱い声援に支えられ
《パソコン各誌ゲームランキング上位を常に独占!!》
9801シリーズ 256KBバージョン・FM音源対応版もでて、ますます内容充実。

1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った。255名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。中国全土を統一するのは貴方だ。



この画面写真は9801用のものです。

PC8801・8801SR(VA対応)・9801シリーズ、
FM7・77・77AV・R-50・16β シリーズ、
X-1シリーズ・X-1 turbo、MZ2500、
B16シリーズ、 2ドライブ専用14,800円
MSX 2メガROM 12,800円

抄本三国志(三国志ダイジェスト版)

1ドライブでもプレイができる!
お手軽なお値段で今最高のお楽しみ!

PC8801・9801シリーズ、X-1シリーズ、
FM7・77シリーズ
5FD、3.5FD 8,800円

信長の野望
全・国・版

FM77AV専用
FM7・77版
新発売

MSX
2メガROM
S RAM(64Kビット)
新発売 9,800円

・世紀の超ロングセラー「信長の野望」を継承、さらに大巾魅力アップ!!
《62年前半堂々実売実績第1位を獲得》

五十有余の群雄が割拠する戦国乱世。
東北には伊達、越後に上杉、関東に北条、
甲斐に武田、駿河に今川、三河に徳川、
中国に毛利、四国に長宗我部、
九州に島津、
そして尾張には「天下布武」を旗印に
天下統一を夢みる織田信長があった。
今、貴方は下剋上の乱世に身を投じ、
天下統一を果たさなければならない!
数々のドラマを秘めた武将たちの
壮大な歴史叙情詩が今、始まる。



この画面写真は
9801用のものです。

PC8801mkII専用、PC8801mkIISR/FR/MR/TR
PC9801シリーズ、X-1シリーズ、MZ2500
FD 2枚組 MSXは、ROMカートリッジ 9,800円

蒼き狼と白き牝鹿

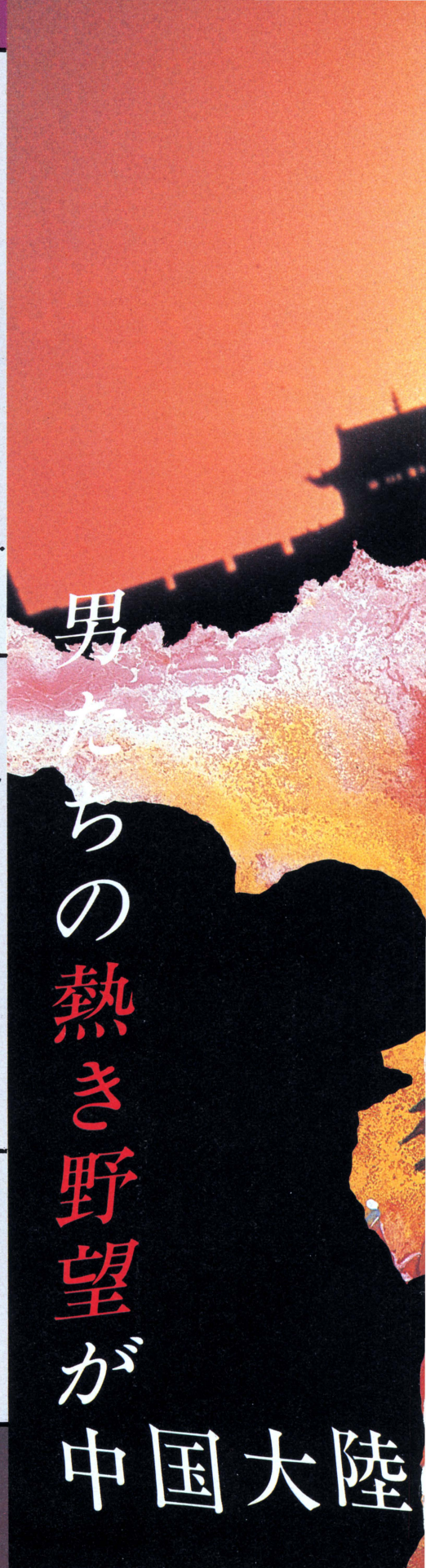
・違いのわかるゲーマーに送る、魅力的なこの1本、根強い人気でファンを魅了!!



この画面写真は9801用のものです。

たった5名の家族を200万の、
大騎馬軍団に育てた史上最
大の征服者、ジンギス汗。シブ
サワ・コウが、戦略ゲームで史実
をここに再現。

PC8801・9801シリーズ、 5FD8,800円、7,800円
FM7・77・16β シリーズ、 3.5FD8,800円、7,800円
X-1 turbo、MZ2500、 テープ版4,800円
SI・MSX 8FD8,800円



●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。(送料サービス)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1876光栄ビル1F
TEL.044(61)6861(代)

KOEI
GAME



にKODAMAする・・・・

撮影　室　靖男

KOEI
GAME

テレフォンサービス
横浜　☎044-61-1100
高松　☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせしま

RE・KI・SHIを創る！
今、読む歴史から体験するRE・KI・SHIへ…

●ビジネスシミュレーションゲーム
トップマネジメント

98LT 新発売





歴史三部作が終ったら、意思決定はおてのもの。
そこで実戦。ゲーム感覚で経営がわかる。

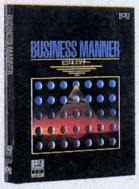
PC8001・8801・9801シリーズ、N5200/05mk II/07、FM7・77・11・16βシリーズ、X-1turbo、MZ2500、B16シリーズ、PT-1/EX、2020、IBMJX
漢字版19,800円　カナ版16,800円

トップマネジメント研修用セット（5名分）
PC9801シリーズ、N5200/05mk II/07、FM16βシリーズ、PT-1/EX、2020、漢字版120,000円

●ご使用例——東洋ゴム、日本興業銀行、日本舗道、兵庫県中小企業指導所、豊年製油、ヤマハ発動機、慶応義塾大学、鳥栖商業高等学校、阪南大学、その他。

ビジネスマナー





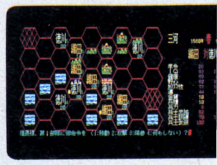
一人の行動は企業の代表。知らなかったで通用しないビジネスマナーを、パソコンソフトにコンデンス。
もう新人のマナーを嘆くことなし。性格自己診断付。
監修：(学)産業能率大学・教育工学研究センター。

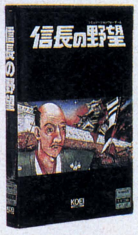
PC9801シリーズ、FM16βシリーズ、B16シリーズ
男子編48,000円　女子編48,000円

●ご使用例——沖電気、花王石鹸、TDK、日産自動車、日本楽器製造、京浜女子大付属高校、各種人材派遣会社。

信長の野望

98LT 新発売





不朽の名作
ロングセラー「信長の野望」を知らずして、シミュレーションは語れない。

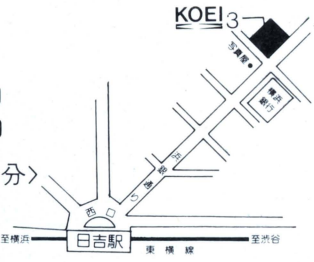
PC6001・6601・8001・8801・9801シリーズ、FM7・77・16βシリーズ、X-1シリーズ、MZ1500・2500、S1、B16シリーズ、2020、IBMJX、SMC-777、MSX・MSX2、8FD7,800円、5FD9,800円、7,800円、6,800円、3.5FD7,800円、6,800円、QD5,800円、テープ版4,800円、4,500円
ソフトベンダー武尊
MSXマークはアスキーの商標です。

〔会社説明会〕

※両日とも9：30～10：30までが会社説明となります。

・第2回開催予定日　8月20日(木)　AM 9：30～PM 5：00
・第3回開催予定日　9月19日(土)　AM 9：30～PM 5：00

(開催場所)　当社第3オフィス〈東横線　日吉駅下車徒歩2分〉
(対　　象)　18～32才迄(大卒、高専、高卒)男・女
※会社説明会、ご出席をご希望の方は「履歴書」「成績証明書」を開催予定日の5日前までに下記までご送付下さい。



☎ 044-61-6888 (AM 9：30～PM 6：00)　〝リクルート係〟

株式会社 光栄　〒223 横浜市港北区日吉本町1876光栄ビル1F TEL.044(61)6861(代)

カプコンが送る MERRY ADVENTURE

近日発売！

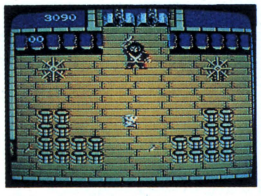
HIGEMARU™

魔界島

～七つの島大冒険～

MSX2版
敵船探知レーダー機能付

行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒して
君は財宝を手にすることができるか



船上での闘い
キャプテンを倒さぬ限り、
島へのカギは手に入らない。



第１の島　クック島
ここにもヒゲ丸軍団の手が！
原住民も攻撃をしてくるぞ!!

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。
伝説の海賊キャプテン・ビアドが７つの島に隠した
財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。
襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」！　７つの島に隠された
秘密とはなにか……？

MSX2 MEGA ROM　V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン CAPCOM
〒540 大阪市東区大手通1-27-18　問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

発売元　株式会社アスキー　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　TEL.(03)486-8080

マイクロキャビン®

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

響子がとどけます、夏色の風。

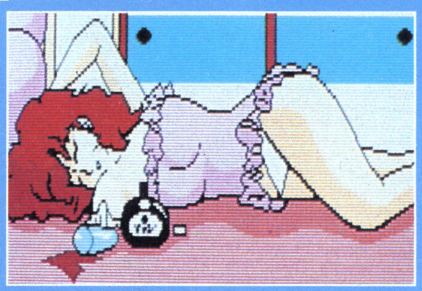
おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。
コミックの性格付けそのままに、意地悪く、明るく、五代くんにせまってくる。
管理人さんの秘密を握っているのは誰か？
登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。
ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。
街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、
とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり！



新・発・売・!!

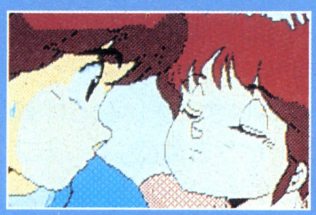
驚異！ 大容量2メガロム

MSX2版 ¥6,800





※上の写真はMSX2の画面です。





※上の写真は98シリーズの画面です。

好評発売中!!

PC-9801シリーズ(5"2DD/5"2HD/3.5"2DD)(要256K RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5"2D)★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5"2D)(要漢字ROM)　各¥6,800

FM音源対応　挿入曲：「シネマ」、「悲しみよこんにちは」
※MSX2を除く（日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第61783号）
◆内容についてはインフォメーションダイヤルでお確かめ下さい。

アドベンチャーゲーム

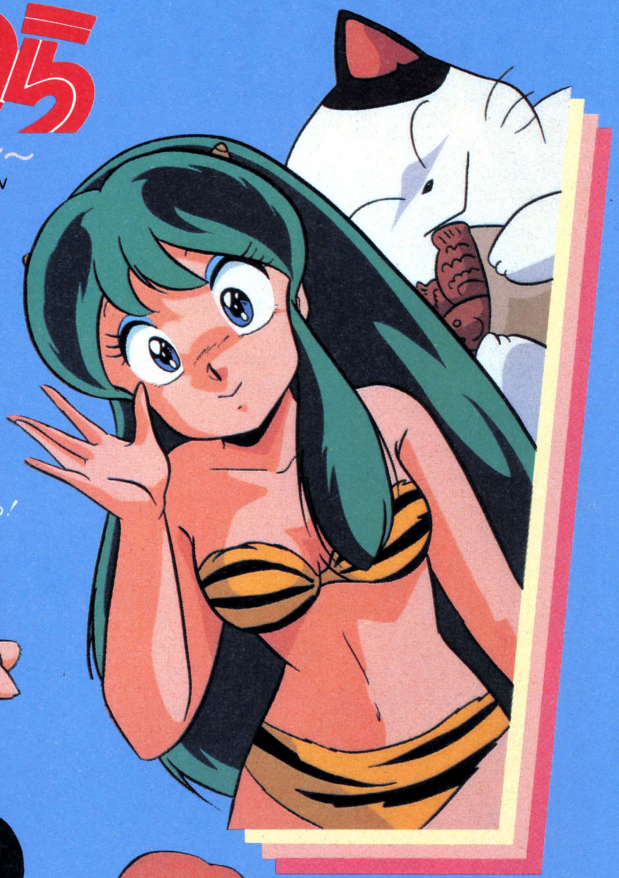
うる星やつら

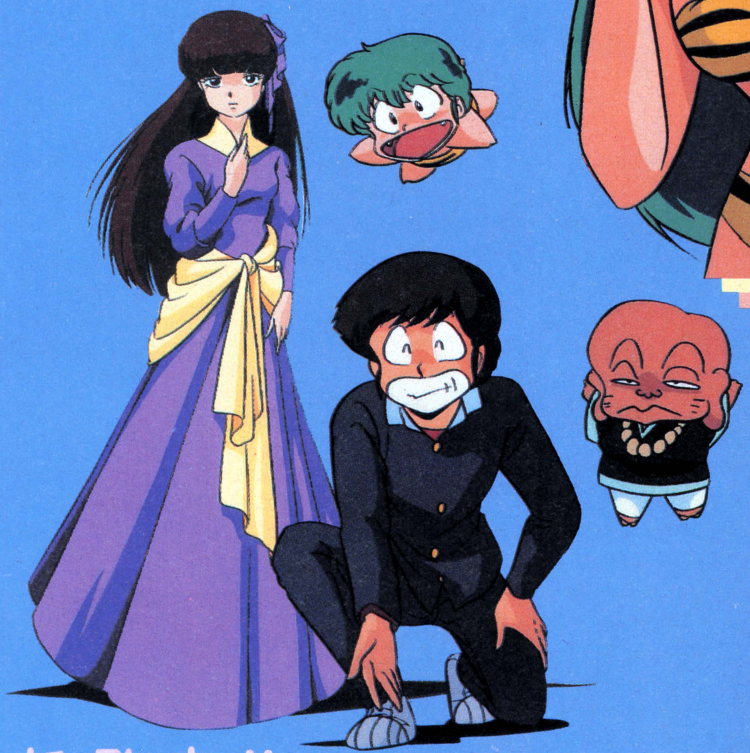
～恋のサバイバル・バースディ～

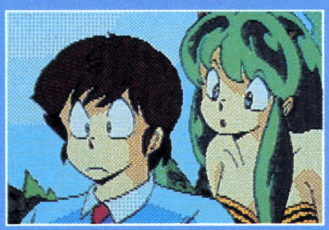
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、
高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾！
「うる星やつら」いよいよ完成！
突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。
面堂了子がパーティをするので、遊びに来いという。
しかも余興で行なうゲームの優勝者には、
了子の熱いキッスが贈られる……。
面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、
お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。
うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる！

ハ～イ、お待たせ。ラムだっちゃ！









新・発・売・!!

PC-8801mkIISRシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD) (要漢字ROM、256K RAM)
X1シリーズ(5"2D) (要漢字ROM) ●お詫び：X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組)　各¥6,800

FM音源対応 ※X1を除く　挿入曲：「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」、「愛はブーメラン」　(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第70093号)

最新ソフト情報　マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

マイクロキャビン®

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

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法に切しておりませんのでご注意ください。

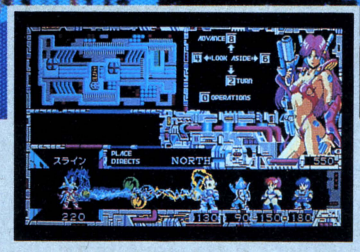
SF ROLE-PLAYING GAME

銀河超能力戦記 Psychic War

COSMIC SOLDIER 2

PC-8801/mkⅡ版(1ドライブ可) 好評発売中!!

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA V2mode/2ドライブ専用 (定価8,800円) 各機種移植進行中!



サイキックウォー



ップハーっと、…いやぁ夏はやっぱり風呂あがりの「サイキックウォー」にかぎるなぁ。

……というわけで、先月に続いて、キレがあってコクのある、「サイキックウォー」の魅力を紹介するぞ。今月は、その中でも特にきみたちに見てもらいたいものの一つ、「デュプラスト(変身能力)」のグラフィック処理だ!! こうして敵に変身していれば、途中で敵に出会っても安心なのさ。ただし、出会ったのが敵じゃなくって味方だったりした時は逆に、攻撃されちゃうから注意ね。

デュプラスト開始!! まず1人めが……





…続いて2人め、ジョワッ!!



全員デュプラスト完了して、敵は逃げていきましたとサ!!

どうだい、かっこいいだろ。えっ?これだけじゃ良くわからないって? うーん、実際に動いている所を見せられないのが残念だ。この他にも、サイキックウォーの魅力はまだまだたくさんあるから、ぜひ自分で体験してみてくれ!!



星暦3656年、KGD星域に再び帝国の摩手が迫る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国は、遂に機械化サイキックソルジャーを開発した。劣勢を余儀無くされる全面戦争を回避すべく、同盟最高評議会は敵の軍事力の中枢である人工惑星基地に的を絞り、それを破壊すべくサイキックソルジャーを敵星系に送り込んだ。パートナーのアンドロイドと共に「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く!

資料請求券 LOGIN-9

KGD Software Products

お問い合わせ先／株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

異次元ソフト

パーソナルコンピュータ広告誌
月刊ケージーデー
KGD
9
読者投稿・懸賞券・LOGIN・8

ファンタジー
ロールプレイング
ゲーム

覇王の封印

構想から三年有余…



平和な世界に突如訪れる暗黒！
かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団！　平和だった国も、今は恐怖と絶望に支配され荒廃の一途をたどった。
――助かる術は、唯一つ！異次元の門を塞ぐ事だ。
布製マップとオリジナルフィギュア付という前代未聞のこのゲーム、ほとんどマッピングの必要はありません。



PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円



♥KGDホットライン♥

A・S・A・K・O CLUB

元気にサイキックしてる？

ハァイ！あさこです。みんな、夏休みの真っ最中ね。暑さにめげず、元気にサイキックしてる？　今月は、そんなあなたにビッタリのあさこからのプレゼント。ゲームに強くなるお守りよ！
これさえあれば、今までなかなかやっつけられなかったあの憎たらしいMOT－38なんかもやっつけちゃえるんだから。（ほんとよっ！）点線のとおりにきれいに切り取って、定期入れなんかにしまっておいてくれるとうれしいな。
それじゃあまた来月ね、バイビー//





移植スタッフ募集
PC88用のゲームプログラムをX1シリーズや、MSXに移植できる方に一度お電話下さい！

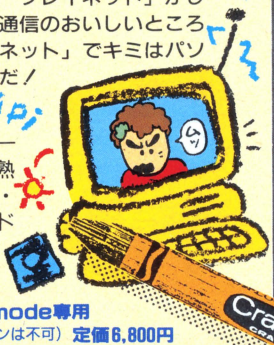
パソコン通信用ターミナルソフト

プレイ　ネット
PLAYNET



パソコン通信やりたいんだけど、なんか難しそう、なんてむずかしく考えているキミの頭を実に簡単にして楽しくしてしまうのが、このプレイネットなんだ。
難しいことをぜ～んぶ「プレイネット」がしてくれるから、パソコン通信のおいしいところ食べればいい。「プレイネット」でキミはパソコン通信グルメになるのだ！

〈主な機能〉
300～2400ボー対応・メニュー選択による簡単操作・漢字熟語変換・半角ひらがな表示・アップロード・ダウンロード・オートログインもできるその他……



PC-8801mkII.R以上　V2mode専用
専用高解像度モニター（200ラインは不可）　定価6,800円

お問い合わせ先/株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

ZETA

ゼータ

MAGAZINE プラス DISK(2枚組)

ZETA創刊一周年記念

見て、読んで、参加する … それが、ZETAです。

創刊1周年記念特別号

ZETA5号新発売

3.5"2DD、3.5"2D ¥4,800→¥4,300へ値下げ断行

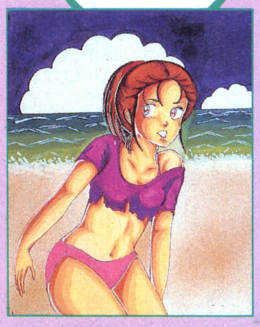
〈DISK〉
- シミュレーション「海での女の子ナンパ術」
- グラフィックで見る
  ZETA GAL下着大図鑑
- ZETAクイズ100 他

〈MAGAZINE〉

総頁120頁(内カラー 16P)
- 1周年記念マンガ「そして誰かがいなくなった…。」
- 1周年記念小説「セーラー警察ゼータ」
- ZETA用語大辞典
- ZETA1年の歩み 他

☆ZETA GAL Jrも新登場!!

プレゼント
ZETAオリジナル
テレホンカード
100名の方へ進呈



PC-8801/mkII/SR/MR/FR	(5"2D)	
PC-9801F/VF/VM	(5"2DD)	
FM7/NEW7	(5"2D)	
X1シリーズ	(5"2D)	各¥3,800
FM77/AV/40/20	(3.5"2D)	
PC-9801U/UV2	(3.5"2DD)	各¥4,300

Power UPして登場!

「Hello! 麻衣子」

限定版

渡瀬麻衣子特集号—新発売!!

〈DISK〉
- ショートアドベンチャー
  「ようこそ麻衣子の部屋へ…」
- 麻衣子水着ファッションショー
- グラフィック4コマ漫画
  「がんばれ麻衣子ちゃん」
- 麻衣子のグラフィック絵日記

〈MAGAZINE〉
- 麻衣子の履歴書
- マンガ「おうぢをたずねて2999里」
- 麻衣子Q&Aいちまるまる 他

豪華カラーポスター付
B5版(50頁)プラスDISK(2枚組)



PC-8801/mkII/SR/MR/FR	(5"2D)	
PC-9801F/VF/VM	(5"2DD)	
FM7/NEW7	(5"2D)	
X1シリーズ	(5"2D)	各¥4,800
FM77/AV/40/20	(3.5"2D)	
PC-9801U/UV2	(3.5"2DD)	各¥5,300

ZETA4号・3号 好評発売中!!

OMEGA 第3号好評発売中

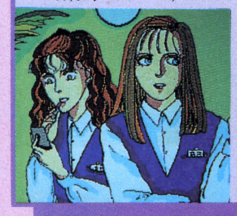
こんなソフトを待っていた!…

DISK(2枚組)とMAGAZINE(A5版100頁、うちカラー16頁)がセット。OMEGA WORLDで展開するドキュメンタリードラマ。その時、君はどう対処する?

3.5"2DD 3.5"2D ¥4,800→¥4,300へ値下げ断行

機種(1ドライブ使用可)

PC-9800シリーズ PC-8800シリーズ	5"2D、5"2DD……¥3,800
FMシリーズ X1シリーズ	3.5"2D、3.5"2DD……¥4,800



〈MAGAZINE〉
- 現代の若きビジネス・ヒーロー大集合
  —元手のカからないアイデア商法の秘訣を探る
- 僕らにとって、エロスって何だろう
- 読者よりの投稿「わたしはコレで、会社をゆずりました」
- 効果的オフィスラブ実践法
- 読切ビジネス小説(2)「アタッシュケース」他

〈ソフト〉
- 受付嬢にアタック
- 大阪城アドベンチャー他

＞シュミレーション

PLAYMATE GRAPHICシリーズ

★PLAYMATEシリーズ①
Afternoon アフタヌーン

★PLAYMATEシリーズ②
California Wind カリフォルニア ウインド

★PLAYMATEシリーズ③
Flower Night フラワー ナイト

3本同時発売

大人の色気を熱望するあなたに送るピチピチギャルのNUDE SESSION

各画面ともジグソーパズルで遊べます。



対応機種

●PC-9801F/VF/VM	5"2DD	各機種とも¥3,000
●PC-9801U/UV2	3.5"2DD	
●PC-8800シリーズ	5"2D	
●FM-7/NEW-7	5"2D	
●FM-77/AV/40/20	3.5"2D	
●X1シリーズ	5"2D	

競馬予想学の決定版

ザ・競馬

MSX ROM版 32K以上も 新発売

- ●PC-9801M/VM 5"2HD
- ●PC-9801F/VF 5" 2DD
- ●PC-9801U/UV2 3.5"2DD
- ●PC-8800 5"2D
- ●FM-7/NEW7 5"2D
- ●FM-77/AV 3.5"2D
- ●MSX(ROM32K以上)

各¥8,800
¥6,800

あなたの毎日が占えます パソコン占い

監修・真運命学センター会長
小川遊石

パソコン占い
ハルバー

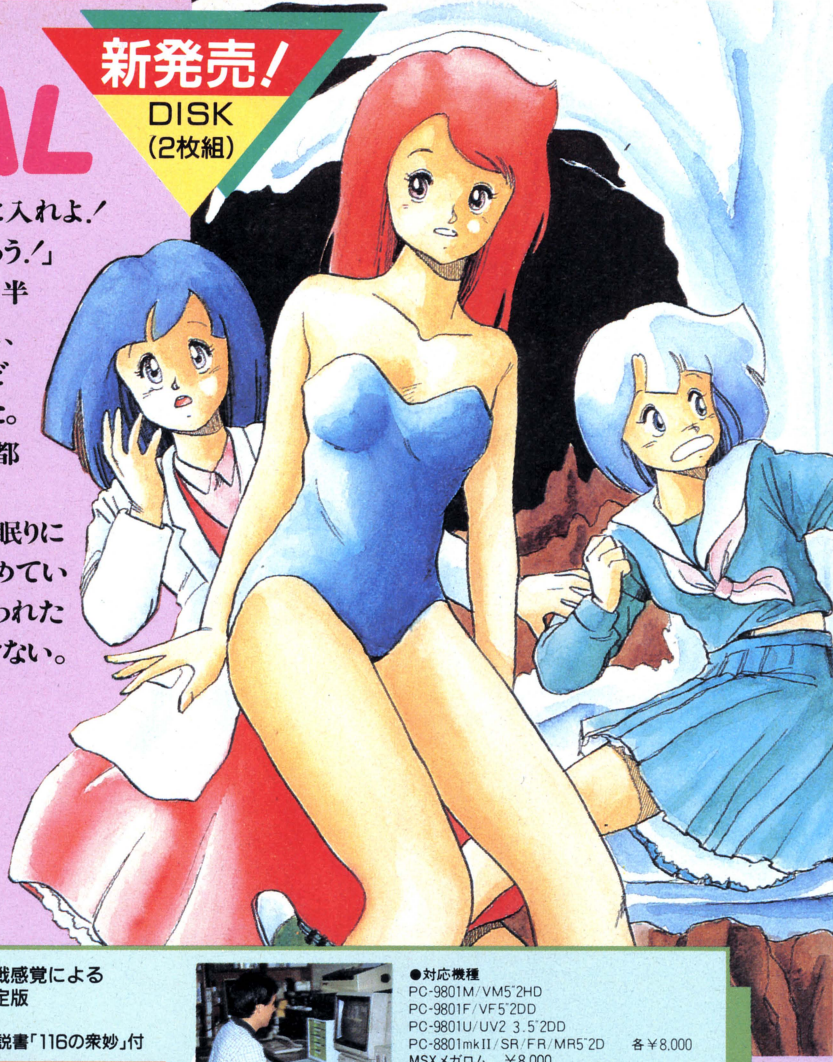
- ●PC-9801M/VM 5"2HD
- ●PC-9801F/VF 5"2DD
- ●PC-9801U/UV2 3.5"2DD
- ●PC-8801mkII/SR/FR/MR 5"2D
- ●FM-7/NEW7 5"2D
- ●FM-77/AV 3.5"2D

各¥8,000

美少女アドベンチャー

ラブリーGAL

新発売！
DISK
(2枚組)



「3つの秘宝(剣・秘薬・古文書)を手に入れよ.!
されば別世界への扉は開かれるであろう.!」
謎の老人のいわくありげな言葉に、半信半
疑ながらも3つの秘宝を手に入れんと、
今、あなたは旅に出る…。苦難の道をたど
り、秘宝を手に入れ、ようやくたどり着いた。
別世界とは〔メニール〕と呼ばれる浮遊都
市であった。
しかし、今や〔メニール〕は王女の深い眠りに
よって滅亡への道を一歩一歩たどり始めてい
るという。あなたは以前のパラダイスと言われた
〔メニール〕をよみがえらせなければいけない。

〈対応機種〉
- ●PC-9801F/VF/VM　5"2DD
- ●PC-9801U/UV2　3.5"2DD
- ●PC-8800シリーズ　5"2D
- ●FM-7/NEW7　5"2D
- ●FM-77/AV/40/20　3.5"2D
- ●X1シリーズ　5"2D

ディスク2枚組　各￥7,800

詰碁120

パソコンとの実戦感覚による
詰碁ソフトの決定版
関西棋院監修
関西棋院発行の解説書「116の衆妙」付

MSXメガロム(16K以上)新発売

●対応機種
PC-9801M/VM5"2HD
PC-9801F/VF5"2DD
PC-9801U/UV2 3.5"2DD
PC-8801mkII/SR/FR/MR5"2D　各￥8,000
MSXメガロム　￥8,000
※PC-9800シリーズはメインメモリ256Kバイト以上

◀データ入力作業中の関西棋院 村岡七段

フェアリーズ・レジテンスPART II

POP LEMON

フェアリーズ・レジテンスなる妖精の館で快楽の極地を極めた
あなたであったが某所に美少女でみちあふれた禁断のパラダイス
があると聞き、あらたなるロリベンチャーに旅立つあなたであっ
た。そこに待ちうけているものは美少女達の可憐な花園がそれとも…。

対応機種〈1ドライブ使用可〉
- ●PC-9801F/VF/VM5"2DD……ディスク版(2枚組)￥7,800
- ●PC-9801U/UV2 3.5"2DD……ディスク版(2枚組)￥7,800
- ●PC-8801mkII/SR/FR/MR5"2D……ディスク版(2枚組)￥7,800
- ●FM-7/NEW7 5"2D……ディスク版(2枚組)￥7,800、テープ版￥4,500
- ●FM-77/AV3.5"2D……ディスク版(2枚組)￥7,800、テープ版￥4,500
- ●X1シリーズ5"2D……ディスク版(2枚組)￥7,800、テープ版￥4,500



ロリコンファンに贈る
本格派ロリベンチャー
フェアリーズ・レジテンスを
凌ぐ超大作
80画面に及ぶ
本格派ロリコン
アドベンチャーゲーム

ロリベンチャー

幻夢の城



ある町で知りあった美少女から、
姉の救出をたのまれたあなた…。
町でいろいろな情報を手に入れ、
少女達がまちうける罠をかいく
ぐり、幻夢の国にあるという城
に捕らわれている姉を無事救い
だすことができるか!!

〈対応機種〉
- ●PC-9801F/VF/VM 5"2DD
- ●PC-9801U/UV2 3.5"2DD
- ●PC-8801mkII/SR/FR/MR 5"2D
- ●FM-7/NEW7 5.2D
- ●FM-77/AV 3.5"2D
- ●X1シリーズ 5"2D　各￥6,800

●お求めは、お近くのマイコンショップまたは、チャンピオンソフト販売(株)通販部宛に品名と機種、氏名、住所、電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい。(送料は無料サービス)

制作 株式会社チャンピオンソフト
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番12号 瑞穂ビル TEL.(06)365-9900

発売元 チャンピオンソフト販売株式会社
本社・通販部 〒657 神戸市灘区篠原北町1-5-13 TEL.(078)801-2727

ヤシャ

YAKSA

WOLF TEAM第一回作品

企画　ウルフ・チーム

原案　大西一斗

脚本　山田隆
with スピルバーグ・クラブ

音楽　宇野正明

美術　南野かつお
高橋誠

フログラム　秋篠雅弘
塙まさる
藤西宏

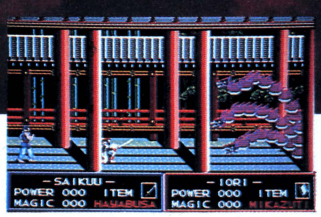
★

ゲーム・デサイン　秋篠雅弘





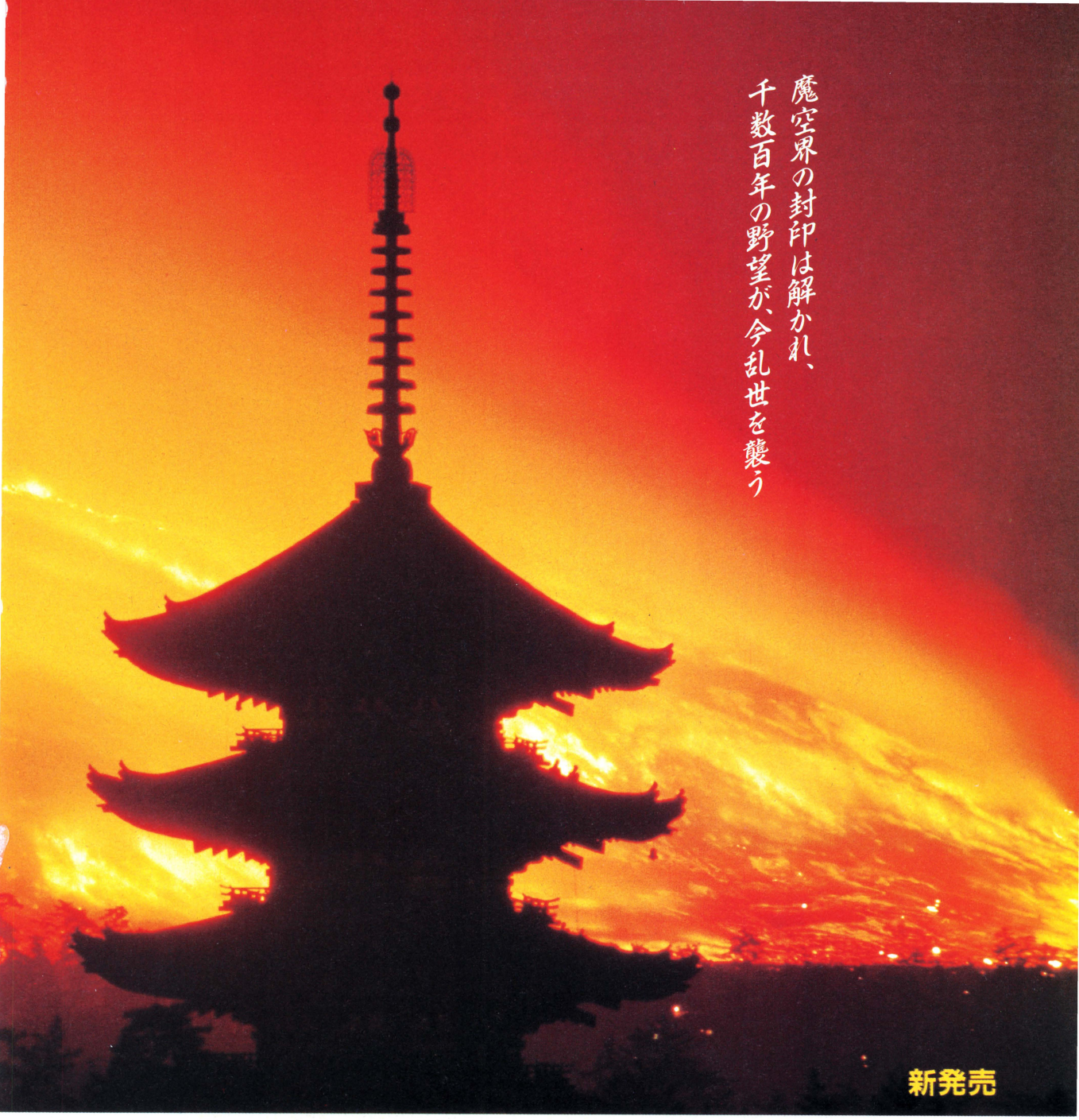






時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18カ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。
高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・
九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。
18カ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法（ダルマ）』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……

★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。



★戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクション・ロマン！

★ストラテジー（戦術）・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！

★会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！

★アクション・シーンには全方向スクロールと3プライオリティ・グラフィックを採用！

PC-8801R／Hシリーズ&VA対応（特製カラーディスク3枚組）￥7,800

・1ドライブ対応　・NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません

PC-98シリーズ・MSX$_2$へ移植開始！

Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社 ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町旧グラントメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

ログイン／9月号
資料請求券



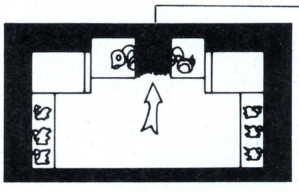
お詫び

ユーザーの皆様へ

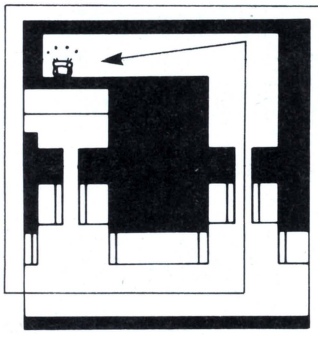
「イース」PC－8801SR版一部の不手際発生のお詫びとお願い

このたび「Ysイース」(発売日本ファルコム)PC-8801SR版をお買い上げいただきありがとうございました。

弊社は、商品製造加工を担当しましたが、弊社の加工ミスによりAディスクの一部に「神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し、神殿の二層目に入った所で宝箱が最初から開いていて鍵が見つからない」という現象を発生させてしまいました。該当番号製品ご購入のお客様、日本ファルコム様をはじめご関係の皆様に多大なご迷惑をおかけしましたことを、心よりお詫び申しあげます。該当番号製品のAディスクは、下記の要領で交換処理させていただきます。今後はこのような不祥事を起こさぬよう充分注意いたします。今後とも日本ファルコム製品をよろしくお願い申しあげます。



神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し神殿の二層目に入った所で箱が最初から開いて宝箱のカギが見つからないものが有ります。



箱が最初から開いている。

記

■アンケート及び保証書ナンバー122001～125000
（このナンバー3000のうち一部が加工ミス品ですが、この間のナンバーは全て交換させていただきます。）

■上記番号該当者には新しいAディスクをお送りしております。至急電話してください(コレクトコールでどうぞ)

■ご使用中のCディスクのデーターは、ご使用になれませんので、申し訳ありませんが、新たにCディスクを作り直してゲームを初めからお楽しみ下さい。

注意　Bディスクの中に最初から開いている宝箱がありますが、これは問題ありませんので安心してゲームをお続けください。

☎03-980-9476(専用)

責任者　山田

株式会社 音 研
池袋事業所「イース」係
〒171 東京都豊島区目白2－16－23
第2野萩ビル　FAX 03－987－7250

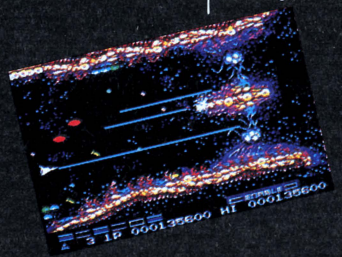
KONAMI

緊急指令

第二次宇宙大戦へ参加せよ！



あの惑星グラディウスにおいて、
元惑星グラディウス宇宙科学庁長官
「ヴェノム博士」による侵略が始まった
というニュースが入った。
博士はスペースプラントを破壊し、
さらに惑星の支配を狙っているが、
どうやら、陰で博士を操っているのは、
亜時空星団バクテリアンだという
未確認情報も入っている。
このままでは、グラディウスは悪の手に
握られてしまうことになる。
彼らに打ち勝つのは、
はっきりいって、至難のワザだ。
勇気ある諸君よ。
今、我々はキミの力を必要としている。
そのために、最新鋭の超時空ファイター
「メタリオン」を用意した。
宇宙の平和を守るためにも、
我々正義は勝たねばならない。
そこで、ここに、
キミの参戦を強く求めるのである！



新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000

ついに発進！
8月下旬発売



グラディウス2

サウンドも宇宙レベルだ。

新開発の音響IC搭載で、8ポート音同時出力を実現。従来のMSXより、オモシロ度も音響効果もグンとグレードアップされた、大スケールのスペースファンタジー。さぁ、音が鳴る、ウデが鳴る！ 売り切れの気配もあり、いますぐ近くのショップに予約しよう。

MSX対応　1Mビット　5,800円

© KONAMI 1987

グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施。ウデ自慢よ、集まれ！

自分のウデを試すチャンス！「グラディウス2」で出したハイスコア（ゲームオーバーの画面）を写真にとって送ろう。栄光のチャンピオンに輝くのはキミかも知れない。

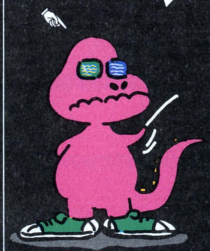
- 期間：S62年9月15日～11月15日
- 宛先：〒101　東京都千代田区神田神保町3-25
  コナミ株式会社「グラディウス2 ゲームコンテスト」係
- 賞品
  1位／ディレクターズチェア
  2位／オリジナルウインドブレーカー
  3位／オリジナルナップサック
  その他、上位2,000名にネーム入りライセンスカード を進呈。







ゲムラのワクワクレポート



知る人ぞ知っている、
知らない人は遅れている
ゲーム界のものしりマン
「ゲムラ」。

絶賛発売中

メタルギア

キミはすでに体験したかな？ ドキドキ、ハラハラの、このスリル＆サスペンス。ゲーム界に新風を巻き込んだ大傑作だ。 熱い夏でも、冷や汗がたっぷり、背筋を涼しくさせてくれるゾ！



MSX2対応
1Mビット
5,800円

©KONAMI 1987

9月下旬発売決定

F1スピリット

こちらは、友達を1歩リードできる期待の新作情報。オモシロサは間違いなし、ワタシが保証ずみの「F1スピリット」。ウ～ン、それにしても、コナミのソフトは、イキがいい。



MSX対応

©KONAMI 1987

コナミ株式会社
本社/〒101　東京都千代田区神田神保町3－25
大阪支店/〒561　大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所/〒810　福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所/〒060　札幌市中央区北1条西5-2-9
●MSXマークはアスキーの商標です。

Z's ADVANCED SOFTWARE SERIES

zeit

ツァイト ● 〒160 東京都新宿区西新宿3-3-23-901ユーザーサポート係 ☎03-342-4644 ●カタログのご請求は、100円切手同封のうえ、お申し込みください。

期待を超えて、新登場。

心ときめいてください。目をみはってください。マウスを握りしめてください。PC-8801シリーズのための、初めての本格的グラフィックソフト。ジーズスタッフKid88。ツァイトからの、心を込めた贈り物です。

フリーズ機能

ゲームの画面や他のグラフィックスなどを取り込んで、いろいろ加工できる。フリーズ機能。好きなキャラクターだけを集めたり、使い方は工夫しだいです。

欲しい画面のところでESCキーを押し、そのままリセットしてディスクを交換するだけ。

(VA、MH、FHを除く)



ディスクカードメーカー

いくつかの画面をあらかじめコピーし、カードで次々に表示していく楽しい機能です。

ユーティリティディスクに入っており、操作方法は画面に表示されます。

PC-8801シリーズ
CROSSOVER GRAPHIC TOOL

Z'STAFF Kid88

Kid88資料請求券
ログイン9月号

ルパン三世

王家の婚礼に、異議あり！
王家の財宝に、野心あり……！

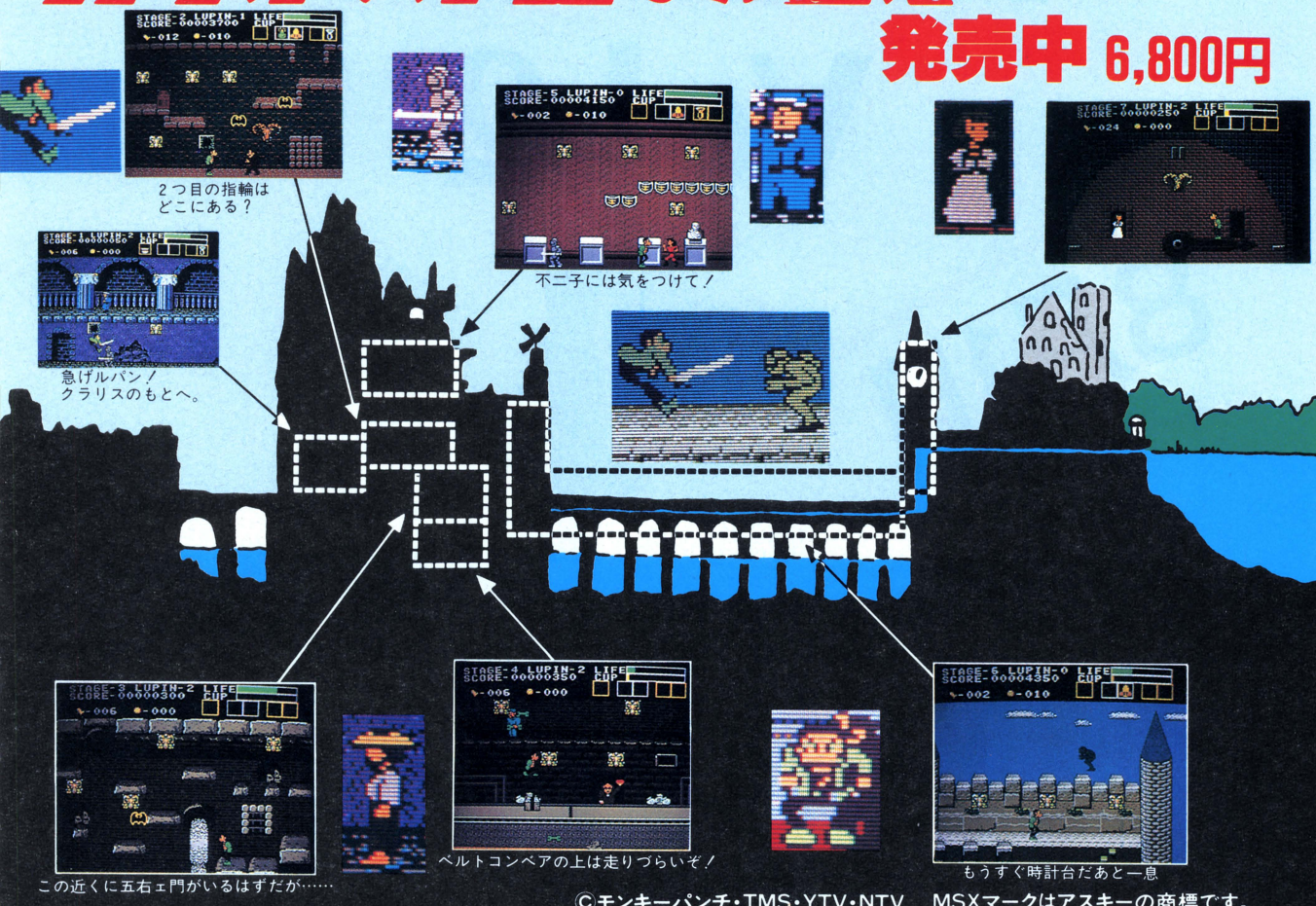
カリオストロの城

MSX 2

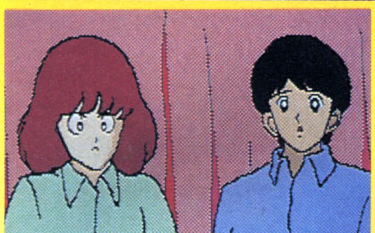
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

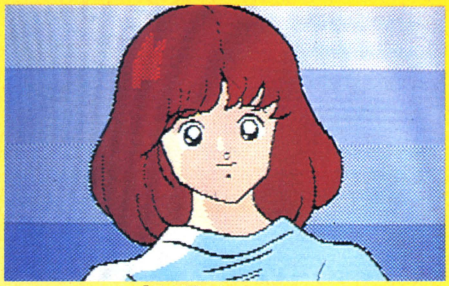
MEGA ROM

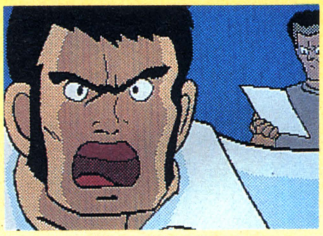
発売中 6,800円

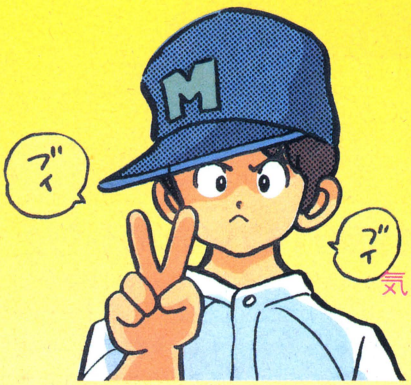


©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV　MSXマークはアスキーの商標です。


「せっかく二人で野球がやれると思ったのに…」
「そうだぞ！かっちゃんだって楽しみにしていたのに」


「甲子園つれてって…」


「上杉！野球部へ行け！」



気まぐれ達也のグラフィックアドベンチャー

TOUCH タッチ

適応機種
PC8801mkIIシリーズ
5インチディスク2枚組
2ドライブ専用

絶賛発売中 7,800円

©MITSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券 LOG-9

郵便局のハイテクゆうパック

日本初のパソコン・ソフト・総合カタログ

Vol.2

8月1日



全国24,000の郵便局に一斉配布！



パソコンソフトやハイテクグッズを郵便でお届けする、ハイテクゆうパック

郵便局で、パソコンソフトやハイテクグッズが申し込めるようになりました。近くにお店がなかったり、売り切れで欲しいものが手に入らなかったり、今までのこんな悩みも、ハイテクゆうパックで一挙に解決。カタログの中で、欲しい商品を見つけたら、すぐ、郵便局へ。振替用紙に必要事項を記入して、料金を振り込むだけ。一週間ほどで、お手元に品物が届きます。

カタログ御希望の方は300円切手同封の上、当社までお申し込み下さい。
パソコンソフトのお問い合わせは、下記までお願い致します。

株式会社 日本テレソフト ☎03-264-0800

〒102 東京都千代田区二番町1 番町ハイム201

伝説の7番ピン

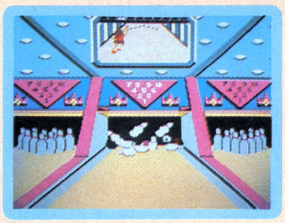
アメリカでボウリングが流行りはじめたころ、西部の街に二人の名人が誕生した。奇遇な事に、というより不幸なことに、二人の愛する女性は同一人物であったのだ。もとより誇り高きあらくれ男たち。どちらも一歩も譲れぬ。日本的にいうならガップリ四つ。愛の決着はボウリングの勝負に委ねられた。試合は接戦につぐ接戦のすえ10フレーム。最後にストライクを出せば1ピン差で逃げきり。入魂の一投。球はサウスポー特有の大きなカーブを描いてポケットへ。ストライク！誰もが思った。しかし7番ピンは体を左右に大きく揺らしながらも、レーンにはりついていた。
以来、7番ピンは大勝負のたびに様々なドラマを生むことになる。



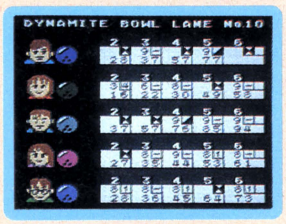
ダイナマイトボウルは伝説的に新登場。コンピュータゲーム初の3Dピンアクション。

1 画面に飛散るピンアクションは、3Dシミュレーションの大迫力。未体験のおもしろさだ。

2 ボウリングをシミュレートした"ゲームA"。ボウリングにダーツの楽しさをプラスした、新しく楽しい遊び方の"ゲームB"。ナント1本で2倍あそべる。



3 個性あふれるゆかいなキャラクターにも注目。



●ゲーム画面は、ファミコン版のものです。

4 レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使してストライクにチャレンジ。頭脳プレイが必要だ。

5 みごとパーフェクトを達成すれば、「幻のレーン」が出現する。

ハイスコア・チャレンジコンテスト

ゲームAでの自己最高得点のトップ5の画面を写真にとってトエミランドに送れば、上位1,000名にオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼント。住所、氏名、年齢、TELを書いて下記へ郵送ください。

〈送り先〉 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係
〈しめきり〉 S.62.10.31 消印有効



ファミコン版絶賛発売中

ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

PC-8801版 PS-3007G
5インチFD ￥5,800

8月26日発売予定

MSX2 も同時発売

東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京営業部03(843)5061/大阪営業部06(376)4131
名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

シミュレーション ウオーゲーム

孫子（そんし）

遊びながら……
「孫子の兵法」を体得!!



ナポレオンも、武田信玄も学んできた「孫子の兵法」とは——。現代の経営の書としても、尊重されている中国二千五百年の英知「孫子の兵法」を学ぼう。きっと君の人生にプラスされるよ。

ゲームの設定。**概要**／中国春秋戦国時代、秦、晋、楚、燕、斉、呉のうち一国の、王となって中国大陸を統一する、戦略級領土拡大ゲーム。**タイムスケール**／1ターン1年。。**プレイタイム**／5時間以上（セーブ機能あり）。**勝利条件**／46ヵ国のうち24ヵ国を制覇。

ゲームの主要素。行軍フェイズ↓合戦フェイズ↓調略フェイズ↓徴収・徴兵フェイズ↓用間・建設フェイズ。。戦闘モード2態（孫子戦、ヘックス戦）。都市建設、間諜雇用、兵雇用、金・食糧相場、大きさん、蛮族他。

ゲームに2つの特典

- **勝つと女の子が君を迎えてくれる**
  （イメージスキャナ＋ユーモア）
  6通りの王を選んでプレイし、勝つとそれぞれの王妃が君を待っている……フフフ
- **付録「孫子の兵法」概要解説（全21面）**
  ゲームをして、これを続めば「孫子の兵法」の概要が分る

絶賛発売中
定価6,800円

PC8801 SRシリーズ 5″-2D
PC9801 5″-2DD
PC9801 5″-2HD

群雄争覇



絶賛発売中
6,800円
PC88SRシリーズ
PC98, 2DD, 2HD

戦国の武将達が覇を競う領土拡大ゲーム。
セーブ機能あり。プレイ時間5時間以上。

8月8日発売予定 **新分野**

おとなのパソコンマンガ

PANGA パンガ

パズル20面
＋
パソコンマンガ
20面
＋
ミュージック
20曲（88のみ）



6,800円

88SR, 98-2DDはディスク2枚組。98-2HDはディスク1枚

SOFT PLAN SOFTWARE HOUSE
ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL（08669）3−8686



- フルカラー3Dソリッドによるリアルな画面。
- バトルタンクは合計8種類
- 専用言語BPLを駆使してプログラムを作成　バトルタンクはプログラムにしたがい、敵を探知、攻撃、撃破する
- 対コンピュータ戦と対ユーザー戦の2モードを用意　コンピュータと戦うか、友人と戦うか、これはもうプレインスウォー
- データディスクは各機種間で互換性がある

対戦7回目、Mr.Brown（ニューヨーク）の戦術が見えてきた。

午前1時、今日もニューヨークのMr.ブラウンのプログラムしたバトルタンクと対戦させた。
7回目もあえなく敗れようとしていたが、
彼にはブラウンの戦術が読めてきていた。
「そうか、そうだったのか、ブラウンの弱点はここだ」
そう言って彼は、我がバトルタンクの命令を組かえはじめた……。

新ジャンルのゲームとして話題集中の「コムサイト」。
こんな物語が各地で起きはじめています。

新発売！
PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA（2ドライブ専用）**5"2D 2枚組6,800円**
開発好調！
X1（要GRAM）/**turbo**（2ドライブ専用）**5"2D 2枚組6,800円**
他機種にも移植進行中！

※この製品はBASICの基本命令を理解できる方を対象としています。

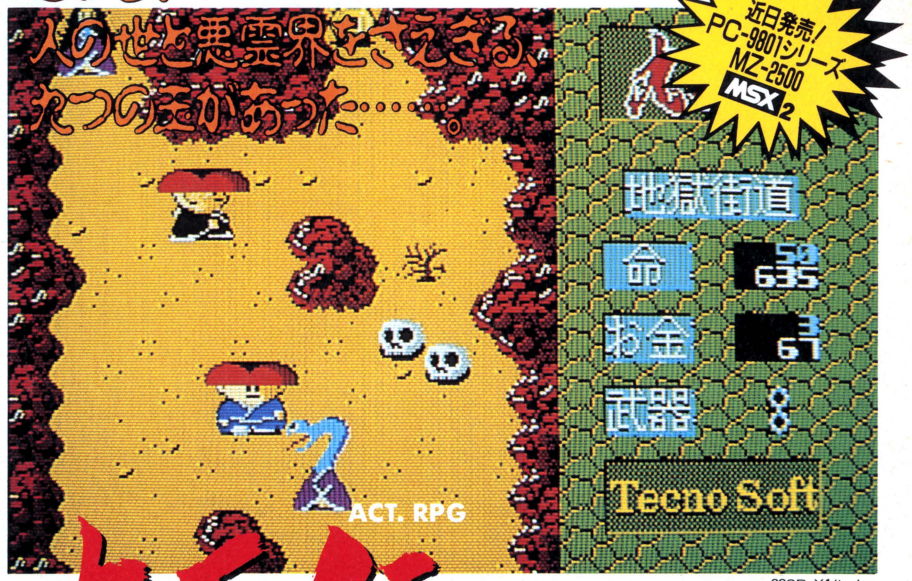


通信機能対応！！（オプション）
電話回線で遠隔地のユーザー同士で対戦可能。ダウンロード方式により通信時間とコストを短縮しました。（音響カプラー、モデム等の通信設備が必要です。）

World of Technology Tecno Soft 15

むかし、
人の世と悪霊界をさえぎる、九つの玉があった……。

近日発売！
PC-9801シリーズ
MZ-2500
MSX2



88SR、X1/turbo

九玉伝
KU GYOKU DEN

見たかこの色！
このスクロール！



FM77AV　FM77AV　FM77AV



◀二人同時プレイ画面（88SR、X1/turbo）

▶マルチウィンドウによるメニューの選択（88SR、X1/turbo）

九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。
ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった！伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。
これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。
アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

発売中！

FM-77AV/20/40	**3.5"2D 2枚組7,800円**
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH	**5"2D 2枚組7,800円**※1
X1（要GRAM）/**turbo**（FM音源ボード対応）	**5"2D 2枚組7,800円**※2
近日発売！	
PC-9801シリーズ（FM音源ボード対応）	**3.5",5"2DD 7,800円**
MZ-2500シリーズ	**3.5"2DD 7,800円**

※1. PC-88VAでは動作いたしません。
※2. ターボ以外で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ機種のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト　〒857　佐世保市福石町4-14　Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

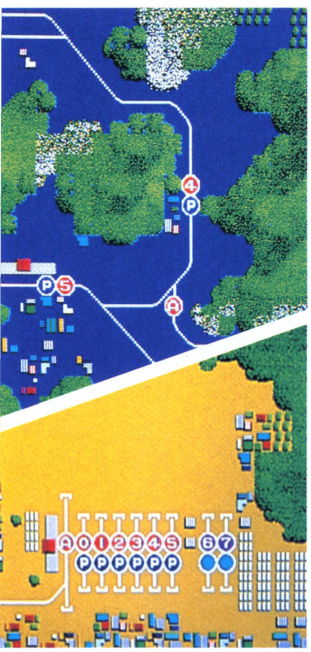
●週刊テクノソフトテレフォンサービスは、しばらくお休みいたします。再開のお知らせは雑誌広告にて！注目していてね。

ARTDINK

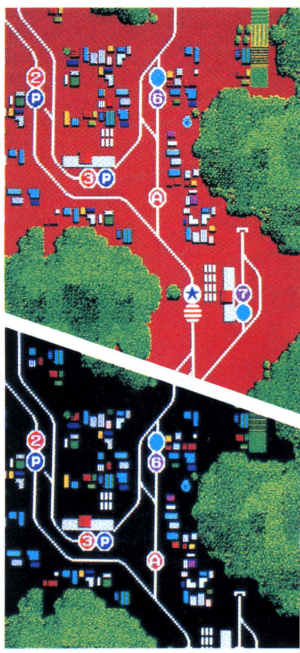
本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

は、



❶. 異色中、異色のゲームです。
❷. リアルタイムに胸を締めつける**スリル感**があります。
❸. 大統領列車が走るとき、溢れる**ロマン**に溺れそうになります。
❹. 目的達成に相当な**時間**を費やします。
❺. 人によって**目的達成**の手段はさまざまです。
❻. 眠る時間を忘れて**没頭**する時があります。
❼. **夢中**になり過ぎて学校へ行くのを忘れる人がいます。
❽. 仕事の**緊張感**から解放されます。
❾. 仕事中に熱中すると**クビ**になる恐れがあります。
❿. 仕事より**おもしろい**という鉄道関係者がいます。
⓫. 夢の中でゲームが**始まる**ことがあります。
⓬. ほどほどにしないと**親子の縁**を切られる場合があります。
⓭. 広告に乗せられて**買ってくださる**人がいます。
⓮. これほど優れたゲームは他には見当たらないと**千葉の佐藤君**は言っています。
⓯. お店の方に**ヨロシク**と頭を下げてまわる営業マンがいます。
⓰. お友達にすすめてくださる**神様**のようなお客様がいます。



と言った理由で売れ続けています。

本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こう

PC-9801シリーズ
※必要メモリ256KB　※FM音源対応
【メディア】5"2DD 5"2HD 3.5"2DD 3.5"2HD
【価　格】9,500円

PC-8801シリーズ（5"2D）
FM7・NEW7・77・77AVシリーズ（5"2D・3.5"2D・テープ）
X-1turboシリーズ（5"2D）
MZ-2500シリーズ（3.5"2DD）
【価　格】ディスク7,800円　テープ6,800円（FMのみ）

本格的SFシミュレーション ゲーム
地球防衛軍

PC-8801シリーズ
●新発売
【対応機種】PC-8801mkIISR/FR/TR/MR/FH/MH/PC-88VA
【メディア】5"2D　【価　格】7,800円

X-1turboシリーズ
●新発売
【メディア】5"2D　【価　格】7,800円

FM7・NEW7・77・77AVシリーズ
●近日発売予定
【メディア】5"2D・3.5"2D　【価　格】7,800円

PC-9801シリーズ
※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません。
※必要メモリ256KB
※FM音源対応
【メディア】5"2DD 5"2HD 3.5"2HD
【価　格】9,500円



●この画面は98用のものです

PC-98(8インチ版ユーザー)の方へ特報！
ご希望の方は直接当社へ現金書留にてお申込みください。8インチ版にサポートしてすぐにお送りいたします。

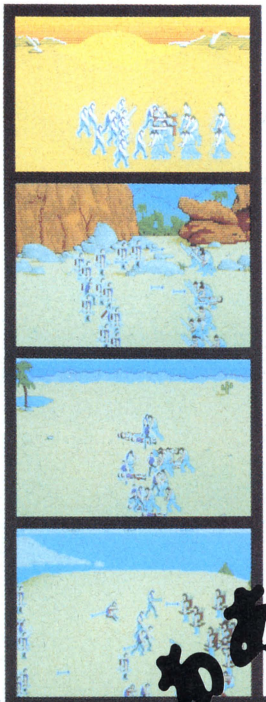
ARTDINK 株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20
TEL.0474-77-7541　FAX.0474-78-6280

●お求めは、お近くのパソコンショップ、または現金書留にて（送料サービス）

Broderbund Japan

歴史的名将と、知力をかけた戦いが実現する。本格アクション・ストラテジー・ゲーム!!

the ancient ART of WAR





スペースバーを押しながらテンキーで移動させます。

わぁ、ほんとに

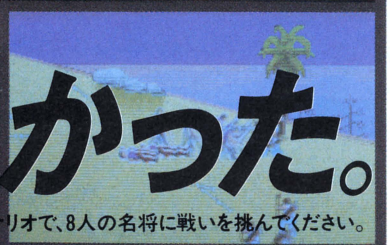
88ユーザーで良かった。

アテナはその戦術のみならず、賢明さにおいても崇拝されている。

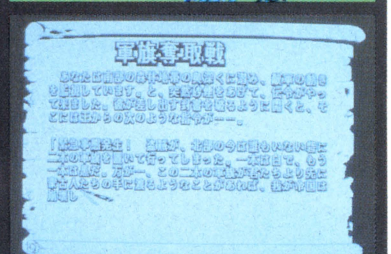


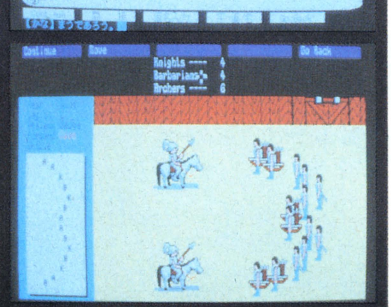
テンキーで選んでください。

ゲームエディタ機能もそのままに、「アート・オブ・ヴォー88」ついに登場。88版オリジナルの11のシナリオで、8人の名将に戦いを挑んでください。









8月29日

新発売

PC-8801シリーズ▶mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH(メディア:5"-2D)2ドライブ。専用高解像度640×200のカラーディスプレイが必要です。
定価8,800円

好評発売中

PC-9801シリーズ▶M/VM(5"-2HD), E+漢字ROM/F/VF/VM(5"-2DD), UV2(3.5"-2HD), U2(3.5"-2DD) ※メディアは各機種専用。RAMは256Kバイト以上、2ドライブ。専用高解像度640×400のカラーディスプレイが必要です。バスマウス、シリアルマウス対応。
定価9,800円

新製品発売

アート・オブ・ヴォー/シナリオ集《98版》
ART of WARが2倍楽しめる!新シナリオを収めたデータ集です。
定価4,800円

株式会社ブローダーバンドジャパン
〒160 東京都新宿区新宿2丁目2-7 新宿KGビル8F TEL:03(341)1131

●詳しい資料をご希望の方は、ハガキに資料請求券を添付し、住所・氏名・年齢・職業・使用機種を明記の上、弊社宛ご郵送下さい。●商品のご注文は、お近くのマイコンショップまたは現金書留、郵便為替、郵便振替(東京6-111804)にて、商品名・機種・メディア名を明記の上、弊社までお申し込み下さい。

※画面はすべてPC-9801シリーズのものです。

資料請求券
LOG IN
'87.9

戦闘級ウォーシミュレーションゲーム

（初級用）



陣取りゲームとはまったく違った本格派！

七人の侍

君に世界のクロサワが超えられるか？

PC-8801シリーズ
5インチ2D（2枚組）

好評発売中

PC-9801シリーズ
5インチ2DD

新発売

各¥6,800

X1/turbo移殖中

※お近くのショップに無い場合は、郵便振替か、口座振込にて、下記までお申し込み下さい。（送料不要）

アイエーシステム株式会社

〒041 北海道函館市亀田本町45-1 TEL（0138）45-0488

振込先/北海道拓殖銀行函館支店・普433127郵便振替/函館3-10483

ニュータイプのアドベンチャー・ゲーム
謎の迷宮に何かが起こる……

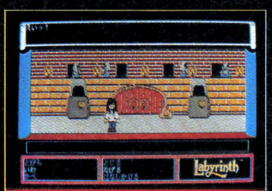


Based on the Jim Henson film.

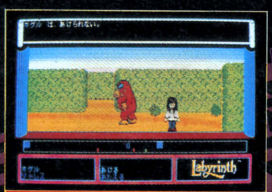
Labyrinth™

ラビリンス
魔王の迷宮

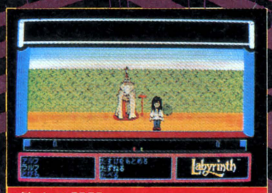
★フルカラー・グラフィックでデカキャラが重ね合わせ処理
★PC-88(FM音源)、X-1(PSG)
★ワンドライブでも使用可能
★キャラクターは各ステージをアニメ感覚で動き回る
新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム
★ディスク2枚組により膨大な情報を圧縮処理



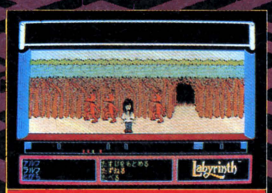
第2の関門
ここをすぎるとジャレスとの
一騎打ちは近い



生け垣の迷路
ルドと仲よくならないと



第1の関門
ワインズマンズガーテンの長老
何かと交換でないと先へ行けない



森の中の住人
仲間なのか、それとも……

8月21日発売

MSX 2も同時発売
MSX 2
2メガROM
¥6,800

PC-8801 mkⅡ SR以降全機種	5'2D(2枚組)	■PS-11	¥7,800
X-1/C/ターボ/F/G	5'2D(2枚組)	■SS-12	¥7,800

TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR NEC COMPUTER FOR SHAPE, COMPUTER © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

スピルバーグの謎解きに挑戦！

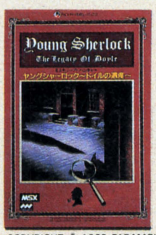
1 上下左右に高速スクロールする捜査マップ
2 コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行
3 大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現







オリジナルストーリーとトリックに推理力とマッピング力で挑戦！



ミステリー・アドベンチャー
ヤングシャーロック ~ドイルの遺産~

MSX ROM カートリッジ版
1メガロム仕様
(RAM16KB以上対応)
■定価¥5,800■MS-7

好評発売中

●カセット・テープへのセーブ機能を内蔵
[カセット・テープ データ・レコーダーを別途使用]

MSX は、アスキーの商標です。
MSX MSX2 にも使用可能

COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.



SUPER スーパーランボー スペシャル
RAMBO Special
アクション&ロールプレイング・ゲーム

MSX2 ROM カートリッジ
1メガロム仕様
(VRAM128KB以上対応)
■定価¥5,800■MS-5

MSX は、アスキーの商標です。

© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION



リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム
RAMBO
地獄のヒーロー／激闘救出作戦

MSX ROM カートリッジ版
16K Byteまで対応
(32KB ROM使用)
2トリガータイプ・ジョイスティック
&キーボード対応
1人用
■定価¥5,800■MS-1

© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION



地獄のヒーロー

SUPER
RAMBO
リアルコンバットゲーム

PC-8801シリーズ5 DISK ● PS-2¥6,800
■PC-8801mkⅡ SR/TR/MR/FR
X1シリーズ5 DISK ● SS-3¥6,800
X1シリーズCテープ ● SS-4¥5,800
■X1 C turboF
FM-7,77シリーズ 5"2D DISK ■F.G.B ¥6,800

© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION

企画・開発・発売 PACK-IN-VIDEO (株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637



最新ゲーム徹底分析広告

シナリオによって勝ち進む軍団は、ポイント制で成長する！
これは、シミュレーションゲームで体験できるRPG感覚だ。

ガイアの紋章

並のSLGとここが違う！

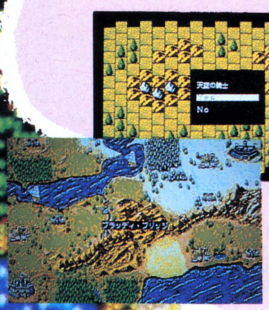
――3つの戦闘モードを君が自由に選択できるなんてゲーム感覚も3倍だ。――

1 シナリオ選択モード



エルスリード戦史の
壮大な戦闘シナリオを
任意に選択できるんだ。

壮大なエルスリードの戦史を、シナリオごとに選択できるから、とにかく面白いシナリオだけをプレイしたい君や、むずかしい戦闘シナリオを徹底的に攻略したい君には最適のモードなんだ。エリアマップを見て勝てる！と思ったら、まずこのシナリオ選択モードで戦闘をしても面白いよ。



2 シナリオ・キャンペーン・モード

エルスリード戦史を
戦史に従って順にプレイする
モードだよ。



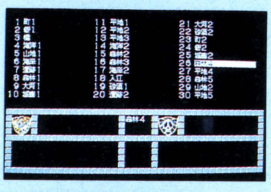
エルスリードの戦史は、約30年間に渡る壮絶な「光」と「闇」の闘いの歴史。君は、この壮大な戦史を身をもって体験できるぞ。自軍のユニットを補給しながら、そして、自軍の現在の戦力を考えながらユニットを選択して「闇の軍団」に勝ち進むんだ。自軍は勝ち進むにしたがって戦力が成長するぞ。

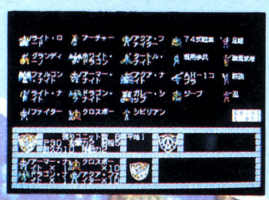
3 シナリオ・コンストラクションモード



30種類もある戦略マップから、
君の戦いたい地形を選べるよ。

君のプレイする「ガイアの紋章」の戦場は、砂漠・海・大河・山地・岩・町・廃墟と変化に富んでいる戦術マップで表現されている。この戦術マップを君の意志でプレイできるのがコンストラクション・モードだ。ユニットには、74式戦車や、AH-1コブラなど戦闘好きの君の欲しがる武器まであるぞ。魔法も自分で選べるなんてRPGを思わせるね。





さらに！
美しいグラフィックス！
FM音源対応！

●PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH
●PC-88VA
●X1シリーズ　X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可

5インチ2D版・2枚組
FM音源対応

¥7,800

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4－16－13第28森ビル
TEL. 03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）
※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

ユーザー待望のワールドマップソフト



好評発売中!!

遊んで学ぶ 地理 文化情報 通勤・推理ゲーム

夏休みに世界地理のオーソリティー通になろう!!

ワールドマップ・マルチアクセスゲーム

WORLD ings 169
ワールド イングス169

SHARP X1 turboZ 専用（5″2HD版2枚組） ¥12,500
X1 turbo II 専用（5″2D版5枚組） ¥11,000

● X1 turbo II 専用は、turbo II・turbo III・turbo（2ドライブが必要）に対応します。

ワールドイングス169は、君の近くのこのお店にどうぞ!!

《関東地区》
石丸電気㈱マイコンセンター（東京秋葉原）
㈱コム（東京秋葉原） 03-251-5721
㈱ロケット マイコン売場各店
サンゴーカメラ（東京池袋） 03-981-3535
真光無線（東京秋葉原） 03-255-0450
J&P 渋谷店 03-496-4141
J&P 町田店 0427-23-1313
ソフトクリエイト 渋谷店 03-486-6541
ソフトクリエイト 横浜店 045-314-4777
ミドリ 谷和原（茨城県筑波郡谷和原村） 029752-3715
ミドリ 土浦（茨城県土浦市） 0298-23-9688
ヤマギワ ソフトショップ（東京秋葉原） 03-253-2111
ヤマギワ テクニカ店（東京秋葉原） 03-253-2111
《中部地区》
㈱アダチムセン（岐阜市小金町） 0582-65-3378
コムロード（名古屋市中区大須） 052-263-5828
ダイイチファミリコ 甲府店（甲府市北口） 0552-51-4511
ダイイチオカダ 電気広小路店（豊橋市） 0532-54-6326
トップカメラ（名古屋市中区錦） 052-971-0111
浜松マイコンセンター（浜松市寺島町） 0534-53-2762
《関西地区》
㈱星電社 三ノ宮Cスペース 078-391-8171
姫路Cスペース 0792-88-1717
明石Cスペース 078-917-5555
加古川本店 0794-21-0551
東加古川Cスペース 0794-25-2011
伊丹Cスペース 0727-73-0551
西宮本店 0798-36-1155
㈱星電社 三木Cスペース 07948-3-1630
宝塚店 0797-84-0010
名谷店 078-791-8171
尼崎店 06-412-4771
J&P メディアランド（大阪日本橋） 06-634-1511
J&P テクノランド（大阪日本橋） 06-634-1211
ニノミヤムセン
日本橋本店（大阪日本橋） 06-643-2038
エレランド店（大阪日本橋） 06-632-2038
パソコンランド店（大阪なんば） 06-643-3217
PCランド店（大阪日本橋） 06-643-2731
別館（大阪日本橋） 06-633-2038
梅田第4ビル店（大阪うめだ） 06-341-2031
京都店（下京区寺町通り四条下ル） 075-361-9166
姫路店（姫路市東郷町） 0792-88-2363
パソコンランド和歌山店（和歌山市本町） 0734-32-5661
パソコンランド奈良店（奈良市三条） 0742-26-2003
西奈良店（奈良市押熊町） 0742-45-2038
田原本店（磯城郡田原本町） 07443-3-5811
《中国・四国・九州地区》
ダイイチ 倉敷店（倉敷市笹沖） 0864-22-2011
ダイイチ 徳山店（徳山市平和通り） 0834-21-1590
ダイイチ パソコンCITY（広島市中区大手町） 082-248-4343
㈱トキハ（大分市府内町） 0975-38-1111
㈱馬場電機（鹿児島市中町） 0992-22-3131
㈱ベスト電器本店（福岡市中央区天神） 092-781-7131
㈱ベスト電器 那覇パソコン館（那覇市） 0988-61-0505
㈱松藤産業本店（熊本市下通り） 0963-54-9111

開発・発売元
I.V.I
アイ・ヴィ・アイ株式会社
大阪市浪速区日本橋5丁目21-22 郵便番号556
電話番号 (06)631-2867(代)

通信販売のごあんない

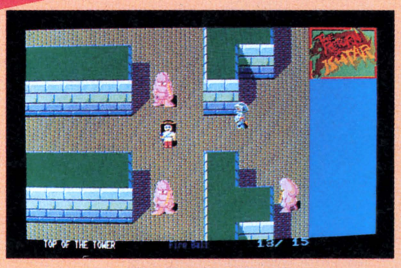
お近くのショップで手に入らない方、手に入りにくい方は、通信販売をご利用ください。ご希望の方は、①使用機種名 ②商品名 ③住所 ④お名前 ⑤電話番号を明記のうえ、代金を現金書留で弊社にお送りください。（送料無料）



©1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

リターンオブイシター

PC-8801(SR以降)5"2D版 絶賛好評発売中!



●この写真は開発中の画面です。

あのテーブルゲームの「リターンオブイシター」がパソコンにのって登場です。
「ドルアーガの塔」でドルアーガを倒した塔の最上階よりスタートし、128ある部屋をめぐって塔を脱出すればゲームは終了です。(全部の部屋を回らなくても、脱出は可能です。)
呪文も64種で早く覚えて有効に使いましょう。でも、最初は全部使えません。全部使いこなせれば、128面クリア保証です。ゲームは簡単/謎は難解!

●移植予定機種●
PC-9801シリーズ、
X1 turbo専用(モデル10を除く)

全機種FM音源対応! 価格**6,800円**

真の1200ボーのスピード、ご存知ですか?

X1 turbo 専用パソコン通信ソフト
(モデル10を除く)

日本語入力は文節変換。
フロントプロセッサにJET-CORE™
を採用。JET-X1の文書もO·K!!

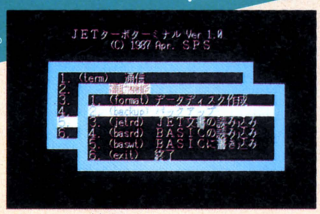
JETターボターミナル

150~9600bps対応

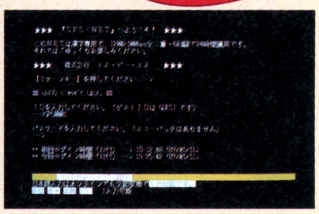
SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線、1200/300bps、N81XN
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは GUESTです。

BASIC / JET-X1 → JETターボターミナル → ファイル転送 MS-DOS

オートダイヤル、オートログイン、アップロード、パラメータの設定
エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能、フルスクリーンエディタ搭載。



ファイル管理メニュー



ターミナル画面

対応モデム:、VM12、CZ-8TM1、CZ-8TM2、SR-120AT等

好評発売中5インチ2D1枚 SS-101 **9,800円**

戦慄の アドベンチャー

Re Birth
リ・バース

好評発売中!

失われた記憶を取り戻すために
謎の城へ足を踏み入れた。
そこで主人公が見たものは…。

全機種
テンキーとスペースキーだけでゲームができる!
ジョイスティック対応

リ・バースは1Mバイトをこえる超大作だ!!

GS 101	X-1/turbo シリーズ	5"2D 4枚組	¥7,800	全機種 カラーモニター フロッピーディスクドライブ (2ドライブ) 漢字ROMが必要です。
GS 102	PC-8801 シリーズ	5"2D 4枚組		
GS 103	MZ-2500 シリーズ	3.5"2DD 2枚組		
GS 104	FMシリーズ	3.5"2D 4枚組		
GS 105	FMシリーズ	5"2D 4枚組		
GS 106	PC-9801 シリーズ	3.5"2DD 2枚組		
GS 107	PC-9801 シリーズ	5"2DD 2枚組		
GS 108	PC-9801 シリーズ	5"2HD 2枚組		

まじめに将棋の勉強を。

棋太平(きたへい)

本格的対局将棋

棋太平は、単にコンピュータと対局するだけでなく、名人戦の設定再現・駒落ち対局それらの記録再現なども自由自在です。

現在、下記のパソコンが使用できます。

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6,500	CZ-800は、要G-RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS 052	X1/turbo シリーズ	CT ¥4,500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6,500	MZ-2000は、要G-RAM1、2、3、グリーンモニタ使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4,500	
GS 055	PC-8801 全シリーズ	5FD ¥6,500	カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC-8801 全シリーズ	CT ¥4,500	
GS 057	MZ-2500	3.5FD ¥7,000	カラーモニタ使用 ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7,000	カラーモニタ使用。フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6,500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4,500	



株マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字堂の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804 (GII、GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス·ピー·エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ
キャリーラボ マイクロキャビン

どこかが違う、この神秘的な世界。

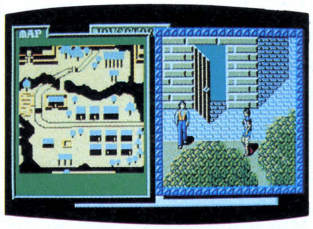
リバイバー

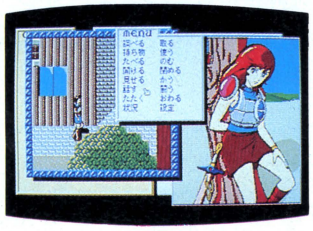
Reviver

REAL TIME ADVENTURE GAME

「……勇者……転生……」薄れゆく意識の中で
不思議な話し声を聞いた。それが何処から聞こえてきたのか
わからないままに、身体は木の葉のように宙を舞い、
そして闇の中へ消えていった。
神話と伝説が交錯するファンタスティックな世界で
君を待ちうけていたのは、大いなる冒険と、ミスティックな謎の数々。
――そして、宿命的な邪神ザリアンとの対決が……。
遥か過去に内包されたその運命からは君は逃れることはできない。
今、時空を超え、新たなる冒険の日々が始まる。

絶賛発売中!!





ジャンルを超えたリアルタイムゲーム。

移動自由のマルチウインドー、フルカラースクロール画面、
イラストレーション、AIの機能、これらを組み合わせることにより、
画面構成やストーリー展開がフレキシブルになった未来指向の
リアルタイムアドベンチャーゲームです。
ゲーム進行は「スクロール画面の移動」と「コマンド選択」を中心
に、簡単なキー操作で楽しめます。

■PC-88 SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"2D]
■PC-8801/mkⅡ[5"2D]
■X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)[5"2D]
(FM-7/77シリーズ、PC-98シリーズ、MZ-2500シリーズ順次発売予定)

価　格¥6,800(2枚組)

FM音源対応(全21曲オリジナル)
ジョイスティック・マウス対応



カラー3D迷路のアクションゲーム

ウィバーン
価　格¥6,800

WiBARN

●PC-9801F/U/VF/VM/UV[5",3.5"] ●PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"] ●X1turbo/X1G/X1F/X1[5"] ●FM-77/AV[3.5"] ●MZ-2500[3.5"]

好評発売中!!

Arsys

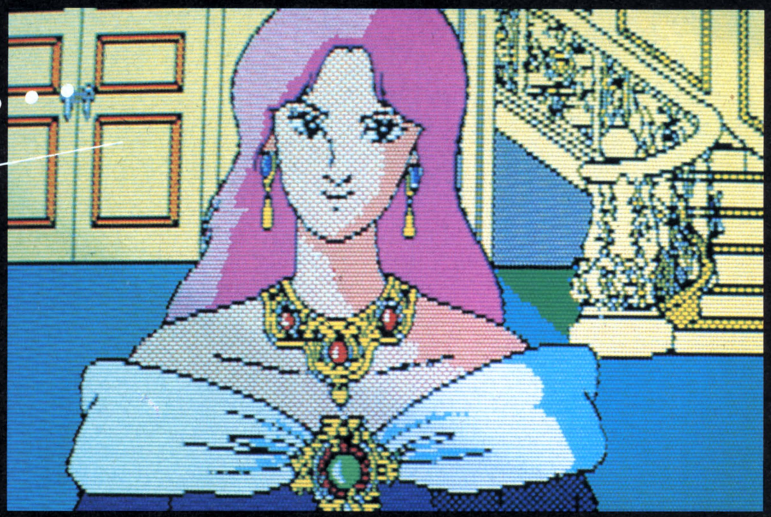
開　発：アルシス　ソフトウェア
発売元
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F●☎(0956)22-3881

▶通販のお知らせ/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

好評発売中

「いけにえの館へようこそ……」

美しい……



こんな趣味 僕にはない。絶対に!!
一生経験することもない。絶対に!!
嘘だ、絶対に嘘だ!
彼女が感じるなんて!!
可哀想だよ、絶対に!!
ホントに僕はあの日 どうかしてたんだ。
実在の新宿は歌舞伎町!!
スリリングに展開される
異色アダルトアドベンチャー!!
少年は一日あれば オ・ト・ナ になる!!

アニメ処理を駆使した究極のラストシーンに君の我慢はもう限界



▲わっ!!きれい……



▲ボ、ボク急いでるんですけど



▲やったね、ラッピー!!

第1弾!!

実録歌舞伎町風俗アドベンチャー

いけにえの街



▲もし神様がいるとしたら
あんなこと……私ひとりだけが
どうして？あと一週間で
待ちに待った夏休みだというのに
トオル 許して……

悪いのは私。
そんなこと言われなくても……
ゴメン！ 怒ったりして
でも辛いの！ とっても辛いの!!
あの日 加納子に 何が起きたのか？
できるものなら飛び込んで行って
助けてあげたい……!!
「美少女 ショッキングレポート」
話さずにはいられない!!

FM音源対応による
オリジナルBGM多数
(PC-8801/mkIIにもサウンド機能あり)
2ドライブ専用 旧88は漢字ROMが必要です

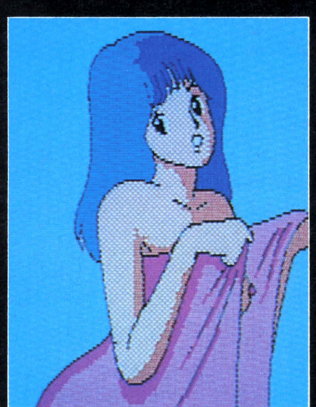
- PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH
- PC-88VA
- 5"2D(2枚組)
- 各シリーズ完全アニメ処理(Hシリーズは8MHz対応)

5"2D 定価¥6,800

お買い求めはお近くのパソコンショップで

企画・制作 ADULT INN

華麗なBGMと随所で展開される
アニメーション処理
臨場感120%の
ビジュアルショック!!



第2弾!!

美少女ショッキングレポート

ロリータバイオレンス

お申し込み方法

通販を御希望の場合は住所・氏名・電話番号
商品名・対応機種名明記の上現金書留でユーザーズポストまで申し込み下さい。

お急ぎの方はＴＥＬ又はＦＡＸで申し込みの上銀行振込を御利用下さい。
宅配便にて翌日（一部地域は翌々日）にお届け致します。

ユーザーズポスト
〒104 東京都中央区京橋郵便局内 私書箱103号

振込先 三菱銀行 田町東口支店
普 049—0056365

SOFT STUDIO PANTHER

発売元 スタジオ パンサー
〒108 東京都港区芝浦2-17-2-502
ＴＥＬ 03-798-2760 ＦＡＸ 03-454-8457



迫真の2タイプ3Dバトル!!

イアソンは正統な王位後継者
しかし、叔父のペリアスの悪だくみで
王座を奪われてしまったのだ
取り戻すには眠らぬ竜が守るという
黄金の羊の皮を手に入れなければならない
行く手を阻む、数々の巨大なモンスターたち
戦え！イアソン!!
卓越した、ギリシャの神々の力を借りるのだ
愛と勇気を信じてやまない
イアソンの大冒険がはじまった。

3Dリアル ロールプレイングゲーム

アルゴ

ギリシャ英雄伝説





写真はPC-88シリーズのものです。

X1シリーズ新発売!

5"2D2枚組み、2ドライブ専用　　¥7,500

300×200モード使用。画面切り替えによるなめらかな動き
超大型モンスター追加。合計40種以上!(中型キャラクター45種以上)
メッセージもふえて内容アップ。シナリオも88シリーズとは少し変わります。

PC-98・FM77AV移殖進行中!

PC-98シリーズ
- 640×200、2画面切り替え
- 地上超大型モンスター3パターンアニメーション

FM-77AVシリーズ
- 640×200 2画面切り替え

PC-88 SR/TR/FR/MR/VA　発売中¥7,500
- FH/MHは4MHzで御使用下さい。ユーザーディスクは5'2Dのものをお使い下さい。2HDは使えません。

- X1、PC-98シリーズでBGMをお楽しみいただくためには純正のFM音源ボードが必要です。

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を名記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

KSK
呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ビル302号
☎ 0486(46)0660

フルカラーグラフィック

パズルでデート

PEEP SHOW VOL.3

パズルが合うたび彼女があなたを誘惑♥

超高速アニメーション処理
5"2D
¥4,800

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH



カットグラフィック集



迷路型パズルゲーム

申し込み

〒231-91
横浜市中区曙町3-42 第293
TRACERS SOFTまで
TEL.045-251-7513
送料は全国何枚でも、無料です。

PEEP SHOWはすべてPC-8801
Rシリーズ、Hシリーズ用です。

怪奇乱舞 Ruin ルーイン

奈良県飛鳥地方にある静かな農村。その村を恐ろしい事件が襲っていた。現世に蘇り、村人達を次々に喰い殺す奇怪な妖怪変化。はるか昔に封じこめられたという、その妖怪達の封印をはがしたのは誰だ。破魔の印の力を借り、自慢の空手で地下迷路に巣くう妖怪達を倒せ！

地上部のアドベンチャー要素、地下戦闘時のリアルタイム要素、そして全体に通じるロールプレイング要素が見事に調和。息をのむグラフィックス、スムーズなスクロール、個性的でリアルなキャラクター達の味のある会話が変化に富んだゲーム展開を盛り上げる。君はこの怪奇の壁を破れるか!?



吉田一良さん(百姓)32才
最近結婚したばかり。朝早くからまじめに働き、夜は幾分早めに家へ帰ってくる。



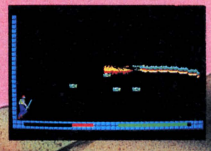
長老ご隠居さん(無職)108才
温厚で、人にはとても優しい。長年の人生経験から何でも物事をよく知っている。



由美子ゆみさん(女子高生)17才
才女。オカルトに凝っていて、霊能力があり、重要な事柄を知ることが出来る。



実戦さながら！スピーディな空手の型を、バリエイション豊かに画面に再現。スムーズな動きに注目！



超迫力の戦闘シーン。鬼気迫るキャラクター達がリアルな動きで登場！手に汗握る緊張感がたまらない。

MSX2 MSXマークはアスキーの商標です。

PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ　MSX2(3.5"2DD) ¥7,800

NEW GAME!
通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
(送料当社負担)
プログラマー 募集中



ウインキーソフト
(株)ウインキーソフト
〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16ルネ江坂駅前302 TEL.06-388-8177

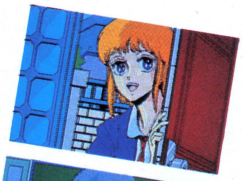
資料請求券 ログイン 9月号

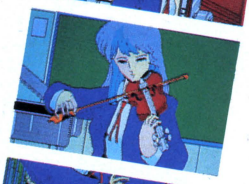
半年間の沈黙を破っていま一！

天使たちの午後

PartII 美奈子

あつい想いかなえてあげる!!

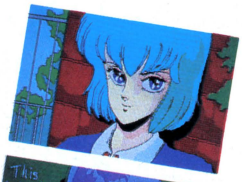








第1作に、まさるともおとらない美少女たち。さらに、本格的アニメーションをふんだんに盛り込み、BGMはFM音源、ジャストサウンド・プラス対応です。(ジャストサウンド・シリーズ可) 2ドライブ専用、ディスク3枚組です。







定価7800円

JAST SOUND Plus

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40

近日発売

PC-98Fシリーズ　XIシリーズ
PC-98Mシリーズ　MSX

全国各地へ通信販売

方法　品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座　三井銀行経堂支店普5252817

株式会社ジャスト　JAST
☎03(706)9766　FAX03(706)
〒156 東京都世田谷区

TWILIGHT ZONE

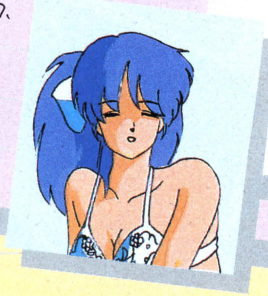
♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥

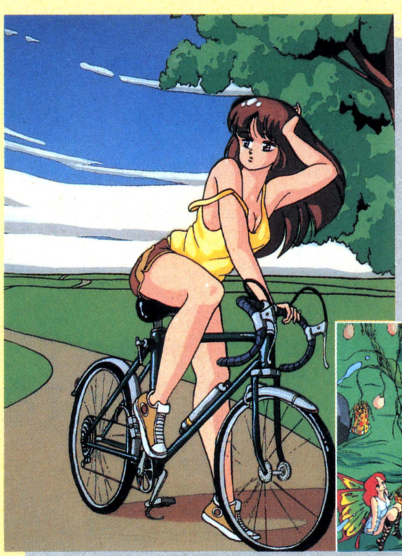
トワイライトゾーン

豪華な夕食をふるまわれ、紹介されたのは、
嬉しいことに粒ぞろいの美女ばかり6人。
はたして、君はこの謎の屋敷で彼女たちを
征服できるか!?
セクシーアドベンチャーゲームの決定版。



好評発売中!!
PC-88、FM7/7D、FM77、
X-1/D(各2枚組)
PC-98(1枚組)
各6,800円





美しき獲物たち PARTⅡ

あの人気作「美しき獲物たち」の第2弾、いよいよ登場です。
グラフィックもセクシーアップ。
豊富なキャラと生々しいマイコン機能で、
ロマンチックに繰り広げられるビジュアルショックが
今夜もあなたをとりこにします。
PC-98、PC-88、FM7/7D、FM77、X-1/D
各4,000円

美しき獲物たち

サウンド入りゲーム開発中!!
JAST SOUND
X-1/D、X-1/T、PC-98、PC-88、
FM-77/3.5、FM/7D、FM/T
各4,000円

絶賛好評グレイトシリーズ
Five Sweet Dream
㊙課外授業編



GREAT グレイト

※通信販売可(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

限りなくアダルトに近い↘

フェアリーテールのソフトウェア

ふぇありぃている

商品名：ふぇありぃている
美しくかわいい画面満杯のアドベンチャーゲーム//あなたはカワイイ○○○ちゃんの家に遊びに出掛けました。
でもあなたは彼女の名前も何も知りません。彼女に好かれるか、嫌われて追い返されるかはあなたの腕しだい。ゲーム全編にフェアリーの美しい肢体をちりばめて、その上隠し画面も…。
適応機種：PC-8801SR／FR／MR／FH／MH(5"2D版)
定価¥7,800円(2枚組、要2ドライブ)
PC-9801シリーズ5"2DD・5"2HD(2枚組、要2ドライブ256K以上必要。各定価¥7,800円)

麗奈(れいな)

商品名：麗奈(れいな)
麗奈は天使のように可憐でかわいい女の子。美しくリアルな画像とサウンドで構成された、新しいタイプのソフトです。お手持ちのオーディオにつないでいただくとさらに迫力あるサウンドをお楽しみいただけます。また、ある事をすると、色っぽいアニメーションをご覧になれます。キーボードを麗奈の体を愛するようになでて下さい。
適応機種：PC-8801SR／FR／MR／FH／MH(5"2D版)
定価¥4,800円(2枚組、要2ドライブ)



あぶない女性心理学入門

商品名：あぶない女性心理学入門
3人の作家によるグラフィックアーツ集。大人の世界を覗きたいあなたの為の入門ディスク。45枚の美しい絵があなたを夢の世界へ導きます。ストーリーあり、メルヘンあり、ギャグあり、のバラエティーに富んだ内容と美しい画面があなたを魅了します。
適応機種：PC-9801シリーズ5"2DD・5"2HD版
各定価¥5,800円

ほっとミルク

商品名：ほっとMILK(ミルク)
明日へのバイブ・ル！ほっとミルクは、本格的学園アドベンチャーゲームです。へんな男の人がかわいい女の子達とお友達!?になる楽しいゲームです。ちょっとムズいけどコマンド選択方式なので、とっても楽ちんです。みんなで遊んでね！
適応機種：PC-8801SR／FR／MR／FH／MH(5"2D版)
定価¥7,800円(2枚組、要2ドライブ)

↘セクシー美少女達。

どれを選ぶかはあなたしだい↘

◐全国各地へ通信販売(送料無料)致します。
お申し込み方法
現金書留の場合……商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテール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、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込み下さい。

フェアリーテール
Fairytale
東京都文京区千駄木3-50-15 三幸ビル2F
Phone. 03(200)9834

HARD 2nd.Generation!

Act-1

S・S(ソーブランド)により始まった、HardのAdult・シリーズは、K-I(口説き方)を経て、Double Visionにて終結する。それは何故か？Adultという言葉がやたらと汚された響きになっているからなんだ。Adult〔成人(の)〕とH〔Hot Stuffかな？スケベ〕の意味の相違があやふやな現在、安易な設定による無意味で不自然なH・ソフトは、さらに増殖を続けA＝Hという無責任な認識が一般化している。
冗談じゃないよね。本当ならば、Adult創ってる。と名乗る事には少しの負い目すらも感じちゃダメなんだよ！ただそう思う為には、メーカー・サイドにユーザーを納得させる内容と自信が欲しいんだよネ！それが無ければただ恥ずかしいだけだもの……。

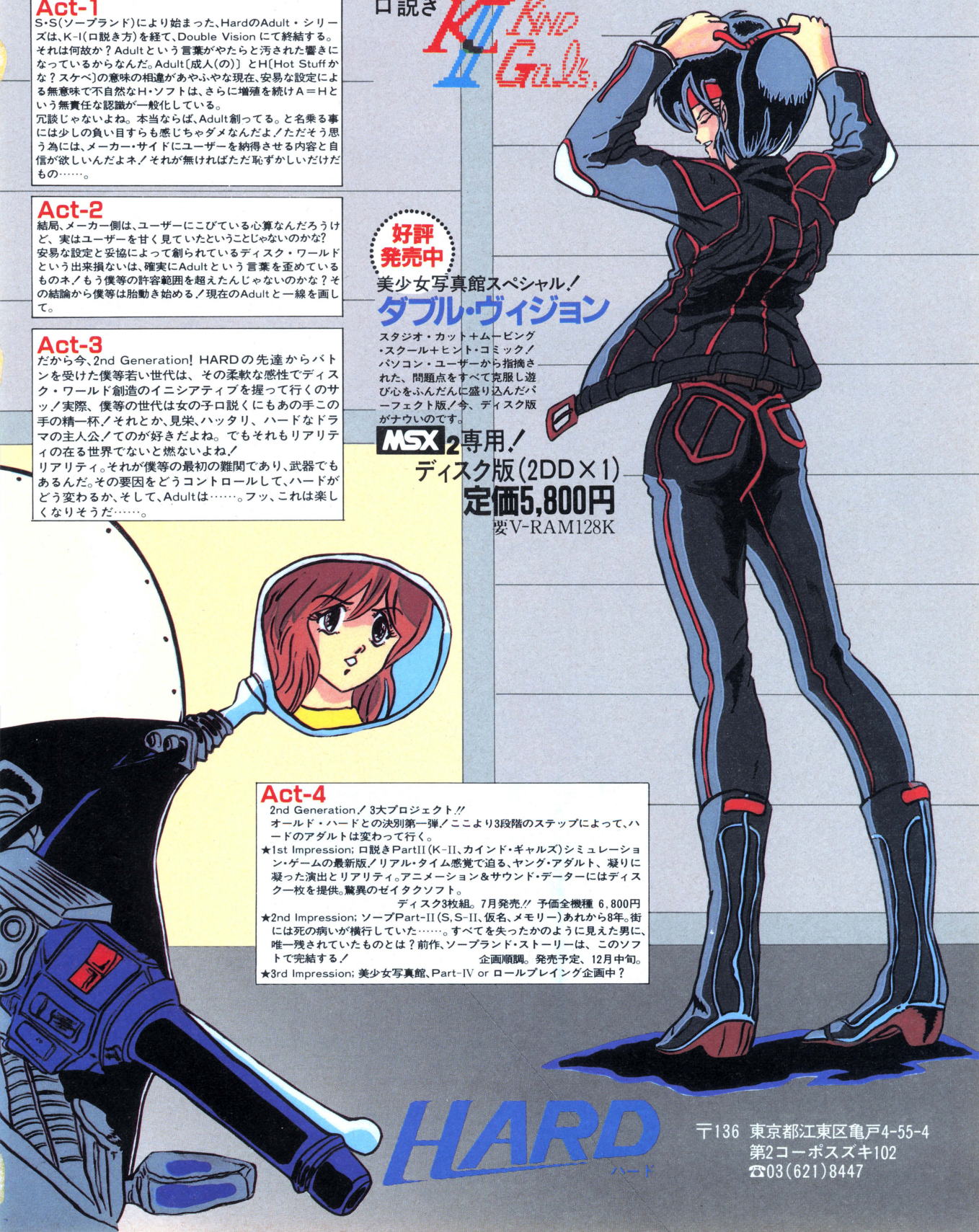
Act-2

結局、メーカー側は、ユーザーにこびている心算なんだろうけど、実はユーザーを甘く見ていたということじゃないのかな？安易な設定と妥協によって創られているディスク・ワールドという出来損ないは、確実にAdultという言葉を歪めているものネ！もう僕等の許容範囲を超えたんじゃないのかな？その結論から僕等は胎動き始める！現在のAdultと一線を画して。

Act-3

だから今、2nd Generation! HARDの先達からバトンを受けた僕等若い世代は、その柔軟な感性でディスク・ワールド創造のイニシアティブを握って行くのサッ！実際、僕等の世代は女の子口説くにもあの手この手の精一杯！それとか、見栄、ハッタリ、ハードなドラマの主人公！てのが好きだよね。でもそれもリアリティの在る世界でないと燃えないよね！
リアリティ。それが僕等の最初の難関であり、武器でもあるんだ。その要因をどうコントロールして、ハードがどう変わるか、そして、Adultは……。フッ、これは楽しくなりそうだ……。

口説き KII Kind Gals.



好評発売中

美少女写真館スペシャル！
ダブル・ヴィジョン

スタジオ・カット＋ムービング・スクール＋ヒント・コミック！パソコン・ユーザーから指摘された、問題点をすべて克服し遊び心をふんだんに盛り込んだパーフェクト版！今、ディスク版がナウいのです。

MSX2専用！
ディスク版(2DD×1)
定価5,800円
要V-RAM128K

Act-4

2nd Generation！3大プロジェクト!!
オールド・ハードとの決別第一弾！ここより3段階のステップによって、ハードのアダルトは変わって行く。

★1st Impression; 口説きPartII(K-II、カインド・ギャルズ)シミュレーション・ゲームの最新版！リアル・タイム感覚で迫る、ヤング・アダルト、凝りに凝った演出とリアリティ。アニメーション＆サウンド・データーにはディスク一枚を提供。驚異のゼイタクソフト。
ディスク3枚組。7月発売!! 予価全機種 6,800円

★2nd Impression; ソーブPart-II(S,S-II、仮名、メモリー)あれから8年。街には死の病いが横行していた……。すべてを失ったかのように見えた男に、唯一残されていたものとは？前作、ソーブランド・ストーリーは、このソフトで完結する！
企画順調。発売予定、12月中旬。

★3rd Impression; 美少女写真館、Part-IV or ロールプレイング企画中？

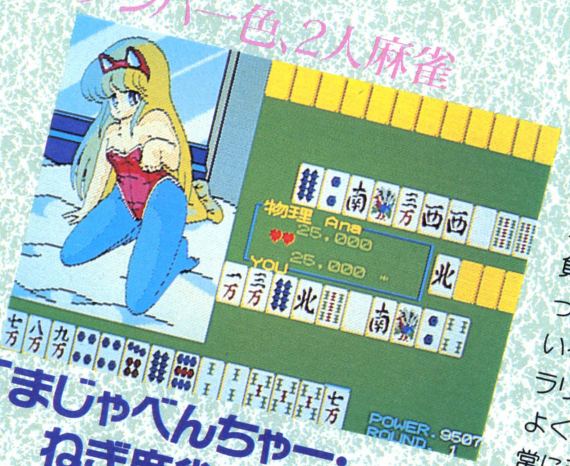
HARD ハード

〒136 東京都江東区亀戸4-55-4
第2コーポスズキ102
☎03(621)8447

勝てば♡♡マス。

麻雀もトランプも すべからく、楽しむもの。

ナンパ一色、2人麻雀

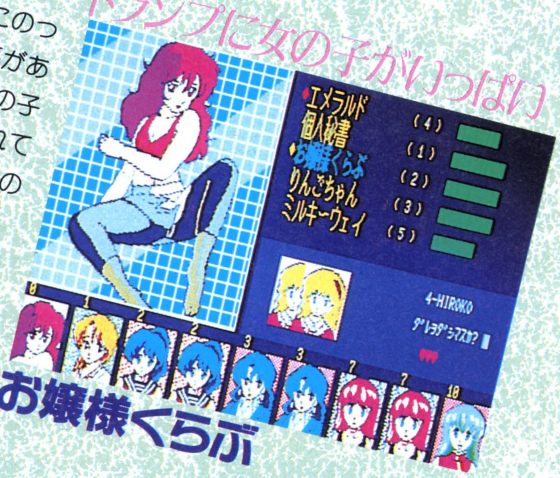


「まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀」

迎えうつ敵はちょっと常軌を逸したヤツばかり。そっちがその気なら、こちらも本気出しマス。負け知らずの男の中には、思いっきりイカサマの道を行く奴もいる。もすこしヤワな男にはハラリハラリと脱いでくあの子がよく似合う。で、正義の味方は常に強者というわけ。

VS

トランプに女の子がいっぱい



お嬢様くらぶ

「大富豪」ゲームのルールにのっとって、かわい子比べの幕があく。とびっきりカワイイあの子が、惜しげもなく手から離れてく。でもって上位者2名は女の子トレードの権限あり。フム、男の甲斐性ここにありと見た。で、僕の手元には美少女がいっもあふれてる。

画面は9801版です。

●お嬢様くらぶ 好評発売中
〈PC-8801シリーズ〉5"2D(要漢ROM)
〈PC-9801シリーズ〉5"2DD(除くXA、LT)
付トランプ 価格各6,800円

●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 好評発売中
〈PC-8801シリーズ〉5"2D(要漢ROM)
〈PC-9801シリーズ〉5"2DD(除くXA、LT)
価格各6,800円

■お店で売ってない時は;通信販売(送料無料)実施中!
①商品名、機種名②住所・氏名・TELを書いて、代金を「現金書留」で申し込み先に送って下さい。

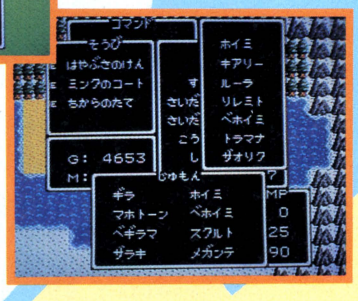
■通販申し込み先■
〒105東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販係

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT

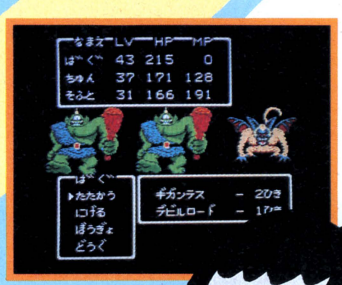
チュンソフトで EXP（経験値）とG（ゴールド）を手に入れよう。





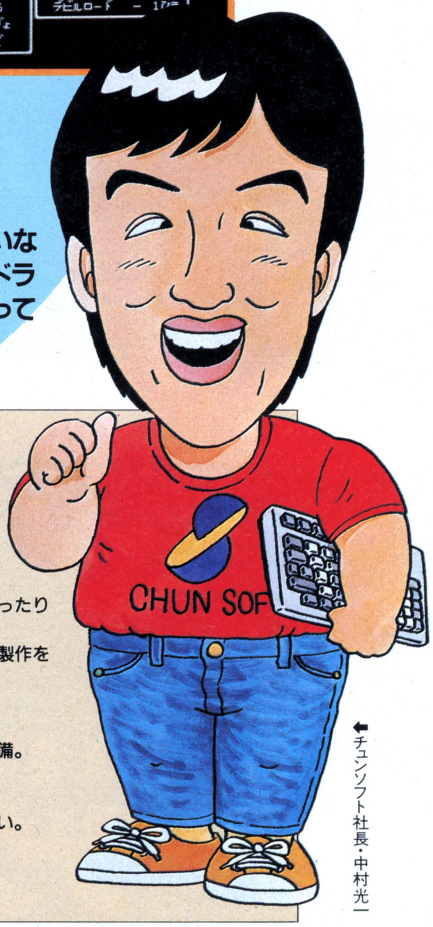


スタッフ大募集!!





この際、好きも嫌いも問題じゃない（とは言っても嫌いな人はいないと思うけど）。ファミコン界に新風を起したい人、いっしょに『ドラクエ』や『ポートピア』に続くブッ飛ぶよーなベストセラーを創ってみないかい!!　キミのパワーをチュンソフトは待っています!!



←チュンソフト社長・中村光一

【募集要項】

職　種
- プログラマー／ASSEMBLERレベルの開発ができる方。
- グラフィックデザイナー／ゲームのキャラクターを描いたり、コンピュータのグラフィックに変換したりする仕事です。絵を描くのが得意な方。
- ミュージックプログラマー／ゲームのBGMを作曲したりコンピュータのデータに変換をする仕事です。
- ゲームデザイナー／ゲームをデザインしたり、シナリオを作ったりする仕事です。
- ハードウェア技術者／ゲームの開発におけるハードの設計、製作をする仕事です。

資　格：18歳〜30歳迄の経験者でゲームの好きな方。
給　与：経験、年齢、能力を考慮の上、優遇。
待　遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備。
休　日：完全週休2日制（土・日）、祝日。
勤務時間：9:00〜17:00（フレックスタイム可）
応　募：電話連絡の上、履歴書（写真貼付）を持参または郵送して下さい。
連絡先：**株式会社チュンソフト**
〒182 東京都調布市布田1-32-5-407
Tel.0424-85-1024　担当／鈴木

CHUN SOFT

ASCII SOFTWARE



「オホーツクに消ゆ」発売記念
キャンペーン

オリジナル捜査手帳やバッチ、ステッカーを抽選で10,000名様に

プレゼント！

■応募方法／お買い上げいただいた「北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ」の商品に入っているアンケートハガキに答えてお送りください。

■〆切／9月30日（当日消印有効）

■発表／賞品の発送をもってかえさせていただきます。

■賞品／

A賞 オリジナル「オホーツクに消ゆ」捜査手帳……5,000名

B賞 オリジナルバッチ、ステッカーセット……5,000名



現場へ急げ!!

見たか、触れたか、オホーツク。

次々と起こる殺人事件を解決するのはキミだ。

「オホーツクに消ゆ」好評発売中！







ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上った。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第2、第3の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィックス画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場。

ほっかいどうれんさつじん
北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

©アーマープロジェクト／ログインソフト

LOGIN SOFT

ゲームカセット HSP-07

●2メガビットの大容量ROM!

■標準小売価格5,800円

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ファミリー・コンピュータ「オホーツクに消ゆのすべてがわかる本」 定価340円 ■全国書店にて発売中！

ASCII SOFTWARE

ウィザードリィフェア開催

ウィザードリィ・フリークにとっては待ちに待ったお知らせ！ウィザードリィに関するたくさんのイベントが始まる。
まずはキャラクターコンテスト(8/8日より募集開始)，そしてなんと10月10日には，待望のウィザードリィ倶楽部結成式やお楽しみイベントが行なわれる。この夏，そしてこの秋はウィザードリィで話題独占！



ウィザードリィのイメージを形にしてみないか

キャラクターコンテスト！

●応募部門

①イラスト部門／ウィザードリィに関するイメージイラストをハガキ大以上の白紙に書いてお送りください。

②フィギュア部門／キャラクター，モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作りこれを写真に撮影してお送りください。

③コスチューム部門／キャラクターやモンスターのコスチュームを作りフェア会場にてコンテストに参加していただきます。(交通費は個人負担になります)

④シナリオ部門／ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

※各部門で内容以外の事項(材料，大きさ，量，グループ参加など)は特に制限は付けません。※お送りいただきました作品はご返却いたしません，あらかじめご了承ください。
※作品は未発表のものに限ります。※作品の著作権は本人のものとなります。作品を商品化する場合，(株)アスキーが対応します。※社員の応募は賞の対象からはずれます。

●応募方法／応募部門①，②，④は作品(裏などに必ず住所と氏名をお書きください)と下記の"ウィザードリィフェア参加申し込み用紙"に所定の事項を記入したものを同封の上，また③については，エントリー締切まで，『ウィザードリィフェア参加申し込み用紙』に所定の事項を記入し下記のところへお送りください。

●締切／昭和62年9月15日(当日消印有効)

●賞金および賞品(各部門ごとに)

グランプリ	賞金5万円および楯	1名
優秀賞	賞金3万円および楯	1名
入賞	賞金1万円および楯	1名
参加賞(全員)	ウィザードリィオリジナルグッズ	

●発表(受賞式)／10月10日 TBS Kスタジオ(東京・赤坂) ウィザードリィフェア会場

日本ウィザードリィ倶楽部・第1期会員になろう

ウィザードリィ倶楽部結成記念式

●日時／昭和62年10月10日 13:00~16:00

●会場／TBS Kスタジオ(東京・赤坂)

●記念式参加方法／『ウィザードリィフェア参加申し込み用紙』に所定の事項を記入して申し込みください。(入場無料)

※当日は会場の混雑が予想されます。参加申し込みをされた方は優先的にご入場できます。

●記念式参加申込締切／9月15日(当日消印有効)

●特典／企画中，詳しくは次号(9/8売ログイン10月号)をご覧ください。

10月10日はウィザードリィの日だ！

ウィザードリィお楽しみイベント

●ウィザードリィフリークを自称している君，これからそうなるあなた，楽しいイベントをたくさん用意してます。例えば，君自身のキャラクター度をチェックするコーナーや，全員参加で優勝者にはすてきな賞品が当たる『ウルトラウィザードリィ・クイズ』，そしてキャラクターコスチュームショーなどなど…10月10日はウィザードリィの日!!

●日時／昭和62年10月10日 13:00~16:00

●会場／TBS Kスタジオ (東京・赤坂)

●入場方法／『ウィザードリィフェア参加申し込み用紙』に所定の事項を記入して申し込みください。(入場無料)

※当日は会場の混雑が予想されます。参加申し込みをされた方は優先的にご入場できます。

●参加申し込み締切／9月15日(当日消印有効)

参加申込書送り先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキーISG「ウィザードリィフェア」係
●ウィザードリィフェアに関するお問い合わせ先 (株)アスキー内 ウィザードリィフェア事務局 ☎03-498-0090

切りとり線

ウィザードリィフェア参加申し込み用紙

昭和62年 月 日

フリガナ

氏名

〒 住所

電話 年齢 職業

ウィザードリィ3モルドールチャージカードの有無 有 無

下記の事項で該当するものにチェックしてください。(コンテストと倶楽部結成式の両方参加も可能です。)

□キャラクターコンテスト参加希望
□1. イラスト部門 □2. フィギュア部門
□3. コスチューム部門のエントリー □4. シナリオ部門
※作品の裏などに必ず住所，氏名をお書きください。

同封品
(例えば，モンスターのイラスト1点とかを記入してください。)

□ウィザードリィ倶楽部結成記念式／ウィザードリィお楽しみイベント参加希望
(10月10日 13:00~16:00 TBS Kスタジオ 東京・赤坂 入場無料)


ASCII SOFTWARE
ウィザードリィ
伝説は、君が来ることを予言している。
彼女が呪文をかけると、手にした杖から火球がほとばしった。炎は粘りつくような黒い闇の中で、犠牲者に被いかぶさるようにのたうつ、世にもおぞましい怪物を照らしだした。
Wizardry
ウィザードリィ3 LEGACY OF LLYLGAMYN
リガシィ オブ リルガミン

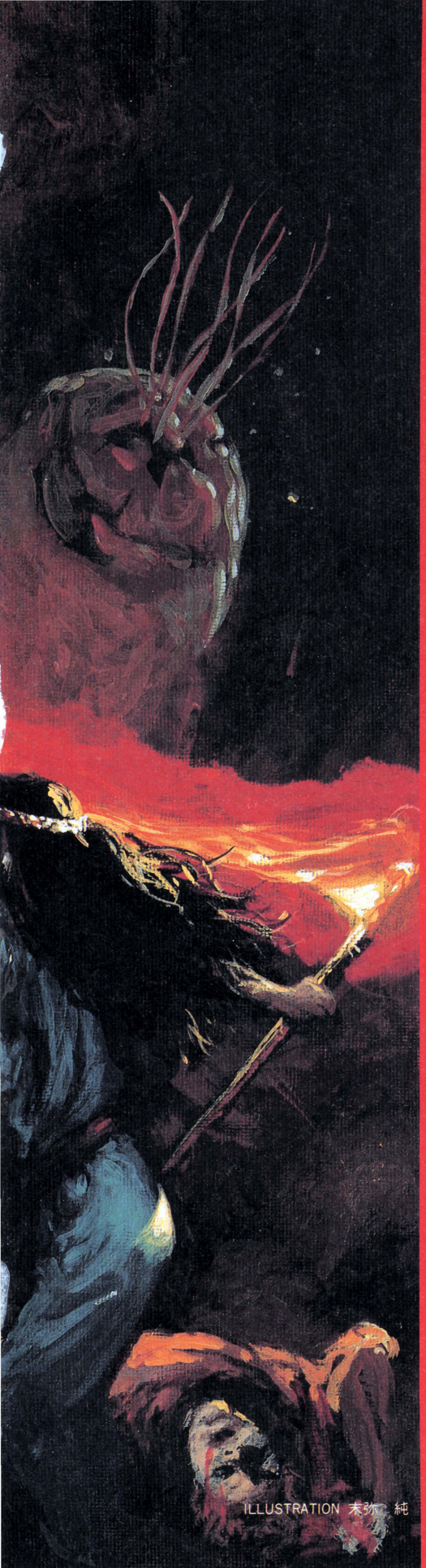
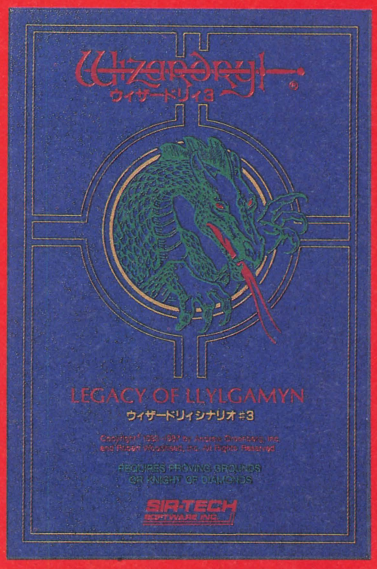


ILLUSTRATION 末弥 純

ウィザードリィ3
リガシィ オブ リルガミン
LEGACY OF LLYLGAMYN新発売。



Knight of Diamondsの勇敢な冒険から一世代の時がたった。しかし再び，Llylgamynの平和な時代にも暗い影が忍び寄ってきたのである。賢人たちはL'kbrethの龍によって守られている宝珠のみが災厄の真相を解き明かすことができるのを悟った。彼らは英雄の子孫である君を呼び出した。受け継いだ先人の力と技でL'kbrethを捜し出し宝珠を勝ち取るために……Llylgamynの民を救うために，旅立つ時は来た！

今や全国のロールプレイングファンを虜にしてしまった日本語版ウィザードリィの3番目のシナリオ。

※このゲームをプレイするにはWizardry "Proving grounds"（ウィザードリィシナリオ#1）が必要です。

■モルドールチャージカードをお持ちの皆様へ

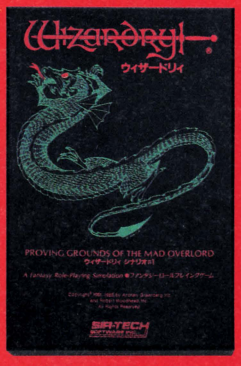


ウィザードリィ3の発売を記念して色々なプレゼントを企画中です。お楽しみに！

ファンクラブ会員証"モルドールチャージカード"はウィザードリィ3にもれなくついてきます。

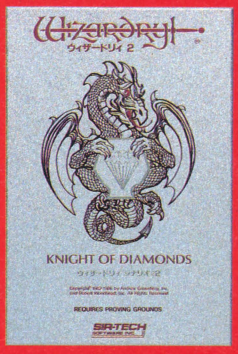
ウィザードリィ，ウィザードリィ2好評発売中。

ウィザードリィ



最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還がこのシナリオの目的である。この世界は，あなたの分身ともいえる様々なキャラクタの創造に始まる。最大6人のパーティを結成して，魔法と困難に満ちた地下10階に至る迷宮の冒険へと出発していくのだ。3次元迷路で表現されている迷宮にはパーティを惑わす，凶悪な魔物ども，落とし穴，暗闇の空間，魔法の品々，といった数々の困難が待ち受けている。これらの困難を乗り越えることによって，あなたのキャラクタは成長していくのだ。

ウィザードリィ2 Knight of Diamonds



ウィザードリィの2番目のシナリオ，前作で鍛え上げたキャラクタ達は，大君主トレボーの命により，滅亡の危機に瀕するLlylgamynの街を救うために，邪悪なるDavalpusの呪いにより開けられたとされるLlylgamyn城跡の大穴より，新たなる冒険へと旅立つのだ。古街を救うには，その失われし守護神Gnldaの杖を取り戻せば良い。地下6階に及ぶ今度の迷宮には，新たな魔物や罠の他に，ある秘密が隠されている。この秘密を解き明かし，伝説の偉大なる英雄"ダイヤモンドの騎士"を目指せ。

※このゲームをプレイするにはWizardry "Proving grounds"（ウィザードリィシナリオ#1）が必要です。

■対応機種●PC-8801/mkⅡ/SR/TR/FR/MR/VA 5"-2D●PC-9801F/VF 5"-2DD●PC-9801M/VM 5"-2HD●PC-9801U/UV 3.5"-2DD●X1/turbo 5"-2D●FM-7/new7 5"-2D●FM-77/AV 3.5"-2D■各定価9,800円

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上，宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080

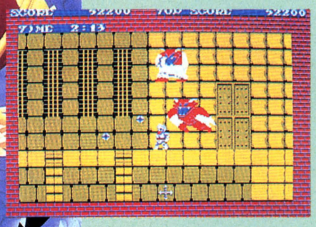
ASCII SOFTWARE

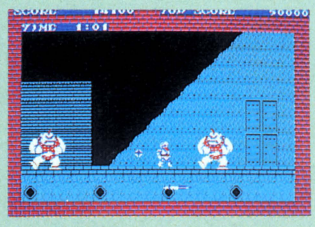
魔界村

MAKAIMURA™

新発売







画面写真はPC-8801用のものです。

ある平和な村で突然プリンセスが、悪魔が棲むという魔界村からの使者に連れさられてしまった。姫を愛するナイトはプリンセスを救い出すため、魔界村へ単身のり込んでいった。姫を助けるためには6つの門をくぐり抜け、大魔王を倒さなければならない。魔界村の入口から、不気味に近づくゾンビたち。そして行く手に立ちふさがる人喰花のグリーンモンスターなど。さあ君は、姫を助け出すことができるだろうか。

●PC-8801mkⅡSR/TR/MR/FR/MH/FH 対応 5-2D●FM-7/NEW7対応 5-2D●FM-77/L2/L4/AV対応3.5-2D 各6,800円
(X1シリーズ、MSX、MSX2用は除く)

戦場の狼

THE WAY TO VICTORY

特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、激しいゲリラ戦が展開されている秘境の地へ乗り込んだ。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

新発売

●MSX(RAM容量16K以上)対応
メガROMカートリッジ 5,800円

好評発売中

●PC-8801mkⅡ(注)/SR/TR/MR/FR/MH/FH対応 5-2D●FM-7/NEW7対応 5-2D
●FM-77/L2/L4/AV対応 3.5-2D 各6,800円

8月発売予定

●X1/C/D/F/G/turbo対応 5-2D 6,800円

9月発売予定

MSX2(VRAM容量128K)対応 メガROMカートリッジ 5,980円(送料各400円)
(注)ゲームは動作可能ですが、設計上、PC-8801SR以上の機種でより楽しめるように作られています。



画面写真はMSX2用のものです。



画面写真はMSX2用のものです。

1942

戦闘機を操作し、連射機銃で敵をやっつけろ！危なくなったら宙返りを使ってうまく左右に逃げて敵をかわそう。敵の編隊を全滅させると出現するPOWを取りパワーアップだ。さあ、大空のヒーローは君だ。

●PC-8801mkⅡ(注)/SR/TR/MR/FR/MH/FH対応 5-2D●FM-7/NEW7対応 5-2D●FM-77/L2/L4/AV対応 5-2D●X1/C/D/F/G/turbo対応 5-2D 以上各6,800円
●MSX(RAM容量16K以上)対応 メガROMカートリッジ 5,800円●MSX2(VRAM容量128K)対応 ROMカートリッジ 5,980円
(送料各400円)(注)ゲームは動作可能ですが、設計上、PC-8801SR以上の機種でより楽しめるように作られています。

連射がついたMSX、MSX2用 アスキースティックⅡターボ

定価9,900円(送料1,000円)

●トリガーボタン(A、B)、スティックレバーなど連射の設定が可能。●連射は、毎秒5～40の間で連続調整可能。最適なスピードを設定できる。●4方向/8方向切換機能により自在にゲームに対応できる。トリガーAとB反転機能で使いやすいほうに設定できる。



MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE



MSX-DOS TOOLSをお買い上げいただいた皆様、大変お待たせいたしました。
TOOLSに続くMSXプロフェッショナル・ディベロップメント・ツール(PDT)シリーズ第2弾、
Cコンパイラとデバッガの登場です。
この2つのソフトがあれば、MSX-DOSの世界ではもう向かうところ敵なしです。

8月末発売予定

「まだまだあります、MSXツール。」

MSX-C Ver.1.1

MSX-C Ver.1.1はC言語のソースプログラムを処理し、アセンブラソースを出力するコンパイラです。MSX-C Ver.1.1では、Ver.1.0に比べて、出力するアセンブラソースがインテルニーモニックからザイログニーモニックに変わったほか、標準ライブラリが強化されより一層使いやすくなりました。

プログラム内容 ●MSX-C Ver.1.1 ●標準ライブラリ関数
●ユーティリティプログラム2本(FPC.COM、MX.COM)

●なお、旧版MSX-Cコンパイラをお買い上げいただきユーザー登録をなさっている方には無償でバージョンアップさせていただきます。詳しい方法につきましては、追って文書でお知らせいたします。

MSX-S BUG

MSX-S BUGはMSX-DOS上で動作するシンボリック デバッガです。通常のデバッガが備えている機能の他にメモリサーチ、マクロコマンドの使用、コマンドサマリーの表示などの強力な機能を持っていますので、アセンブラプログラム開発の大幅な効率化を図ることができます。また、シンボリックファイルとしては「MSX-DOS TOOLS」などに含まれているMSX・L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

新発売

プログラム内容 ●MSX-S BUG

ご注意 『MSX-C Ver.1.1』、『MSX-S BUG』には MSX-DOS、スクリーンエディタ、MSX・M-80、MSX・L-80、LIB-80、CREF-80は含まれていません。『MSX-C Ver.1.1』、『MSX-S BUG』をお使いになるにはこれらのソフトウェアを必要としますので、お持ちでない方は『MSX-DOS TOOLS』をお買い求め下さい。

MSX-C Ver.1.1 定価:19,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG 定価:19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1、MSX-S BUG パッケージ内容 ●3.5-1DDフロッピーディスク(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式

●どちらのソフトウェアも64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンで御使用になれます。●どちらのソフトウェアもディスクドライブが1台以上必要です。

・MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。

ASCII SOFTWARE

88通信用ソフトの決定版

88TERM

ハチハチターム

便利な逆スクロール

ひらがな表示機能



漢字入力

機能装備

RM

ASCIIのゲーム専用ネット，
HSCで遊べる!!

好評

発売中

好評

発売中

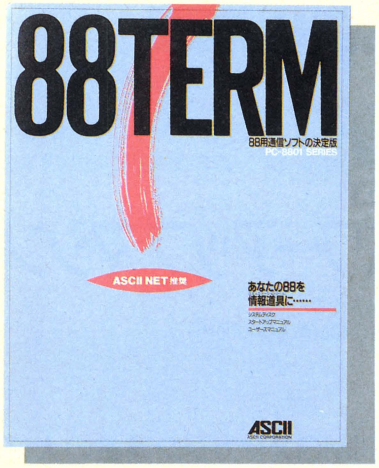
ハチハチターム



通信速度
(75bps～19200bps
フロー制御による)
ローマ字カナ変換
ブレーク信号送出機能
XMODEM
ファイル名表示機能
ファイルコンバート機能
ファイルダンプ機能
ファンクションキーの定義
表示モードの変換機能
ANSIエスケープ
プリンタ出力機能
文字マスク機能



パソコン通信用
通信
ソフトウェア



PC-8801シリーズ用調歩同期式
無手順通信のためのソフトウェア。

88TERMは漢字辞書機能を内蔵し、
4種の画面モード、高速の
画面スクロールなど数々の機能で
PC-8801の通信機能を
最大限にひき出します。



ハチハチターム
88TERM

PC-88全シリーズ対応
メディア5-2D
■価格12,800円

株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーコミュニケーション本部 PHONE 03(486)9661

カタログ送呈: 住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

新刊

MSX

パワーアップ マシン語入門

瀬木信彦著
定価1,400円(送料300円)

月刊MSXマガジン連載の大好評『マシン語プログラミング入門』の集大成した一冊

初心者でも理解できる、わかりやすい、と好評の『マシン語プログラミング入門』の単行本。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書です。2進数、コンピュータの仕組みなどから、マシン語入力には必須の「マシン語モニタ」プログラムの入力と使用方法を説明。8ビットロード命令、16ビットロード命令などのマシン語命令や、マシン語プログラムを多数掲載し、やさしく解説していきます。MSX2のマシン語を基礎から学ぶことができる、最高の教科書です。**内容：マシン語のしくみ／入力・実行のためのモニタプログラム／マシン語とBASIC／マシン語の応用プログラム／MSX1／MSX2のBIOSエントリー一覧／他**

新刊

MSX2 BASIC入門

アスキー書籍編集部編著
定価2,500円(送料300円)

BASICの基礎から、プログラム作成までを解説。初のMSX－BASIC入門書

MSX2をゲームマシンとしてでなく、コンピュータとして利用したいと考えているユーザーのためのBASIC入門書。MSX-BASIC(ver. 2.0)のほとんどの機能を、豊富な操作例により詳説。グラフィック機能やビデオ画像処理など、MSXの豊かな視覚表現力をやさしく解説しました。自分のマシンを操作しながら、MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる、初めての本です。MSX-BASICを初めて学ぼうとする方には必読の一冊。**内容：MSX2とMSX-BASIC／BASICの基礎知識／プログラミングの基本／エレガントなプログラミング／グラフィックスとビジュアル機能／プログラミングとデバッキング／他**

好評発売中

ネットワーキング&データコミュニケーション

ビクトリア C.マーニー ペティックス著　三浦明美訳
徳川義崇監訳　定価1,800円(送料300円)



通信ノウハウの大全集

ネットワーキングとデータ通信について、モデム・ビット・キャラクターコードからセキュリティ問題までの全てを詳説。これからパソコン通信を始める人や、通信に関係した技術者にも読みごたえある一冊です。通信ノウハウの全てがわかる大百科。

好評発売中

ネットワーク犯罪白書

オーガスト・ベックウェイ著　椋田直子訳
定価1,500円(送料300円)



ハイテク犯罪を公開！

コンピュータを手玉にとるハッカー達。国際的暗躍をくりひろげるKGBスパイなど、全米の最新ハイテク犯罪の手口やルートを暴く話題の一冊です。映画・小説などを例にとり、ユーモアたっぷりに紹介していく、ノンフィクションストーリー。

好評発売中

実録! 天才プログラマー

マイクロソフトプレス編　岡　和夫訳
定価1,900円(送料300円)



開発の舞台裏を語る！

強烈な個性をもったプログラマーたちの経歴、製品に対するポリシー、日常生活、趣味、夢にいたるまでユーモアをまじえながら聞き出しています。BASICのビル・ゲイツをはじめ、パソコンの普及に影響を与えた彼らの素顔が見える一冊です。

好評発売中

PC-98VX／XL パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編
定価2,500円(送料300円)



ユーザー必読の実践書

大好評『PC－98U／Vパーソナルユースのすべて』のVX／XL版。ワープロ、データベース、CAD、ミュージックエディタなど、コンパクトで使いやすいBASICによる汎用ツールと、数々の利用例を解説。ユーザーのニーズにこたえる本格的実践書。

好評発売中

MSX2 パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編著
定価2,500円(送料300円)



実用プログラムを満載

MSX2を日常の道具やツールとして利用するためのプログラムを満載。カード型データベース、英・独・仏対応ワープロ、グラフィックツールなどをやさしく解説していきます。また、パソコン通信の利用法も紹介しているMSX2ユーザー実践書。

※MSXマークはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。



新刊

ディーヴァ・ファンブック

マイクロデザイン著
A5判　定価1,200円(送料250円)



あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！

新刊

Legacy of Llylgamyn

ウィザードリィ3 モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画
新書判　定価780円(送料200円)



本書はウィザードリィ第三の冒険であるシナリオ3『リガシィ オブリルガミン』の世界に棲むモンスター攻略のための手引書である。迷宮には、これまでの冒険では出会ったことのない恐ろしい怪物たちが、冒険者を待ちうけている。モンスターの持つ特性、攻撃力、防御力などを記したこの書があれば、君たちの冒険の旅はより充実するであろう。

近刊 ウィザードリィ3・プレイングマニュアル 予価780円
8月下旬発売予定

MIA夏休みゲームブックフェアを全国書店にて実施中！

下記のゲームブックの帯についている応募券を送ると、抽選の上、ザナドゥ・オリジナルステッカーが100名様に当たる！　(8月末日まで)

ウィザードリィ
モンスターズマニュアル
ゲーム・アーツ著
定価780円(送料200円)

ウィザードリィ
プレイングマニュアル
ゲーム・アーツ著
定価780円(送料200円)

ウィザードリィ 2
パーフェクトマニュアル
ゲーム・アーツ著
定価780円(送料200円)

ザナドゥ
データブック VOL.1
宮本恒之著
定価1,300円(送料250円)

ザナドゥ
データブック VOL.2
宮本恒之著
定価1,300円(送料250円)

怒 ナチス復活プログラム
マイクロデザイン作
定価780円(送料200円)

ドラゴンスレイヤー
宮本恒之／日本ファルコム著
定価780円(送料250円)

魔塔バイアスの謎
ストラットフォード・コンピュータ&東本昌平著
定価880円(送料250円)

お求めは最寄りの書店またはパソコンショップまで。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL.(03)486-4500

㈱エム・アイ・エー

最新ゲーム徹底解剖!!

盛夏のサバイバルゲームは、茂みの中にでっかいイモ虫がいて気持ち悪い！　ホッホッホ、いやあ風流、風流。

●ドラゴンスレイヤーⅣ……166
●ヤシャ……172
●デジタル・デビル・ストーリー……178
●エイリアン2……182
●スーパーレイドック……186
●リバイバー……192
●ウィザードリィ4……194



ファンの期待を一身に受け、７月10日、発売となった『ドラスレⅣ』。アドベンチャー風謎解きあり、パズルあり、はたまたRPGの要素までグリっと盛り込まれた、ほのぼのムードのこのアクションゲームを写真いっぱい夢いっぱいに、徹底カイボーしちゃうよ〜ん!!

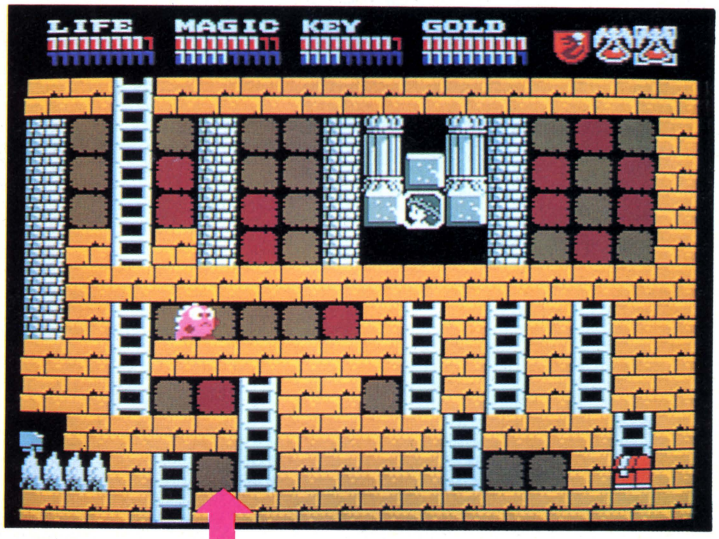
LIFE
生命力を表わしている。赤がひとつ10で、青は１。すると最高は109となるな。う〜ん神秘だ。

MAGIC
基本能力（武器）と、魔法のアイテムを使える回数。かんたんにいうと魔力のことだよ。

KEY
持っているカギの数。アイテムのキーステッキを持っていれば、残りを気にしなくて済むのにね。

GOLD
お金。それ以外に説明のしようがないだろ!!　でも、最高でも109円しか持てないのは悲しい。

ITEM
数あるアイテムのうち、３つを選んで持つ。そのうちひとつを選んで装備するわけだ。



８月号のニューソフトのコーナーでお伝えしたドラスレIVが発売された！　こーゆー言い方をすると、ちょりっとテレちゃうなぁ。だって、この号が出る頃には、すでに発売から１ヵ月もたってるんだもん。あぁ、悲しい月刊誌のさだめなのね……。

さて、ブリバリに凶悪なドラゴンを倒すために洞窟へ入っていったドラスレー家（ファミリー）。目的のドラゴンは、なぁんとほんの10分ほどで見つかるのである。ところが、ここで話が終わっちゃページが余る。当然、すぐにやっつけられるわけじゃないんだ。

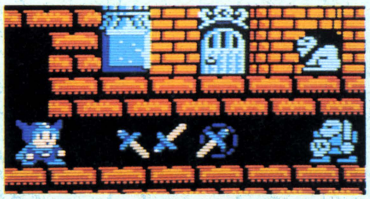
ドラゴン退治には、伝説の剣ドラゴンスレイヤーが必要。なのに、そいつ

DATA

ジャンル／アクションRPG
メーカー／日本ファルコム
対応機種／MSX2
価　　格／6,800円（C）

各キャラの基本能力を把握しよう!!

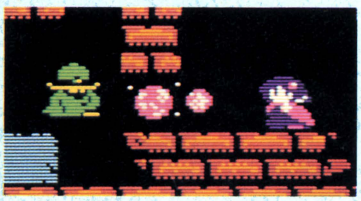
一家の4人と1匹はいろいろな能力を持っているが、それを発揮できるのは各種のアイテムを手に入れてから。アイテムを持つまでは基本能力で敵と戦うしかない。これはケッコーきびしい。なるたけ早くアイテムを探し出そうね!!



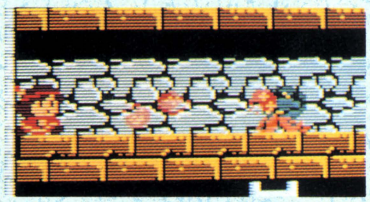
ロイアス ヒュンヒュンと剣を投げつける。これといった特殊能力は持ち合わせないが、ドラゴンスレイヤーを扱えるのはロイアスだけなのだ。



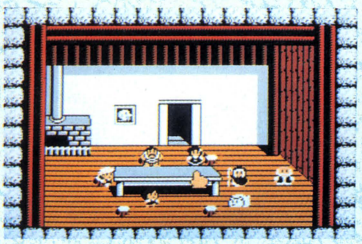
ゼムン 木こりを営むお父さんは、商売どうぐの斧を投げる。その攻撃力は家族一！　力持ちで、グローブを使って岩を動かす。パズルのような面が得意だ。



メイア お母さんは魔法使いで、基本能力は"火の玉"。ブロックを蹴っとばして敵を倒したり、ウイングを使って空を飛んじゃう。足場の少ない面にどうぞ。



リルル 基本能力の火の玉の威力は弱いけど、ズバ抜けたジャンプ力が自慢。ブロック(足場)が飛び石のようになっている面がいい。操作は大変だよ。



▲テーブルを囲んで家族団らんの図。この画面でプレイヤーキャラを選ぶわけ。



ポチ 口から炎を吐くときの表情が真剣でグッド。モンスターたちとブツかってもダメージを受けないので、新しい地域を開拓していくのにいいかもね。

は4つの宝冠の魔力によって封印されているのだ。と、ゆーことは、やっぱり宝冠探しから始めなきゃだめなのね。「じゃ、やろうよ」と、いさいかまわず始めちゃアウト！　一家の4人＋1匹はそれぞれ得手、不得手があるの。お父さんは力が強くて岩を動かせる、お母さんは魔力が強力、ポチはモンスターとブツかってもダメージを受けない……、などなど。洞窟の内部は、地域によって、そのうちの誰かが進みやすいように作られているんだ。だから、最初は偵察を出して、どの地域がどーゆー構造になっているか探るのが、モア・ベターなのね。

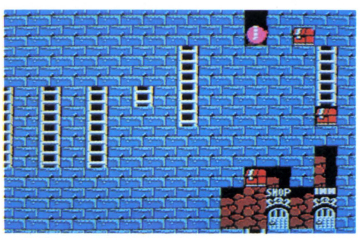
1番手に誰を選ぶかは好みだけど、誰を選ぶにしろ、地下へ入ってすぐに右へず〜っと進み、壁を2、3ヵ所崩して1画面下へ降りたところにある宝箱の中のグローブは取っておきたい。これがあるとお父さんの行動範囲がグーンと広がるのだ。お父さんの武器は強力で、敵を一撃で倒せる(初めのうち)から、彼＋グローブがあれば、アイテムもウハウハ(南利明調)取れる!?　で、ある程度冒険が進んで、アイテムも集まったら、一度家に戻って選手交代。お父さんの努力によって、家族はちょいと楽に冒険できるようになるのであります。いやはや「お父さん、がんばって」という気持ちだねん。

お父さん、がんばって、といえば、昔、友人がお酒屋に行き「〝お父さんがんばって〟ください」と言ったら、店の主人が「ハイッ」と答え、も一度言って「ハイッ」と重ねて答え、しょーがないから〝江戸むらさき〟買って帰った、という事件があったんだよな(実話)。

ところで、逆に他のキャラではなぜダメかといえば、みんな初めはアイテムを持っていないので、基本能力で戦わなきゃならない。すると、ポチ以外の4人の能力(武器)である火の玉や剣は1発ごとの威力が弱いため、お父さんに比べて1匹の敵を倒すために使うMPが多く、すぐカラになっちゃう。

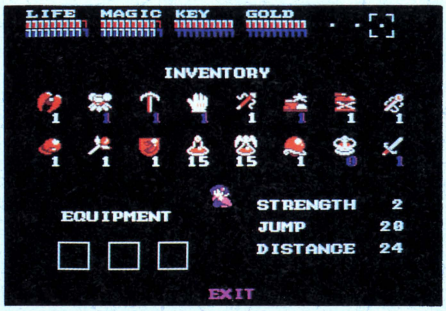
ポチはモンスターとブツかってもダメージを受けないから使い勝手がよさそーだけど、ジャンプ力もないし岩も動かせないから、すぐ行き詰まっちゃうんだ。こーゆー理由により、初めはお父さんをおススメするわけね。

別にお好みで選んでもいいけど、息子のロイアスは、初めの頃は使えないと思う。それでいて、ドラスレを使えるのはロイアスだけ。当然、ドラゴン退治も彼の役目となる、と思う。こいつはズルイ！　初めはサボッてて、オイシイところだけいただく。家族で一生懸命ラーメンを作ってて、さあ食べようとした時に姿を現わすヤツっているでしょ？　そーゆー感じがするから、キライなんだよなぁ。



▲宝箱がすぐ近くに2つもある!!　という時に限って、回り道しないと取れないんだ。

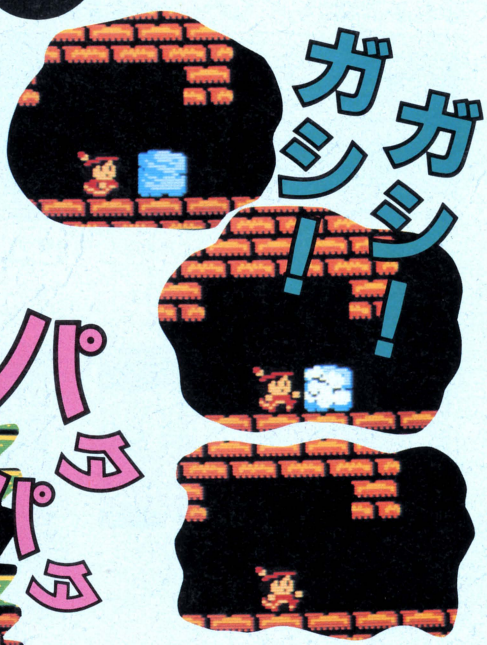
アイテムの効用を教えよう！



▲このウインドーでアイテムを選択する。数字が青く表示されているものは、そのプレイヤーでは使えないぞ。

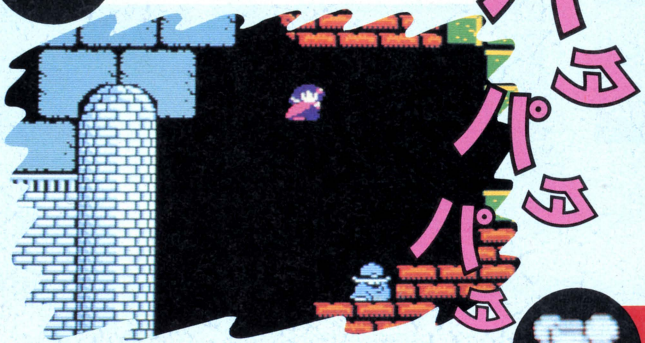
マトック

リリルだけが使えるアイテム。特定のブロックをガシガシ崩し、新しい道を開拓しよう。



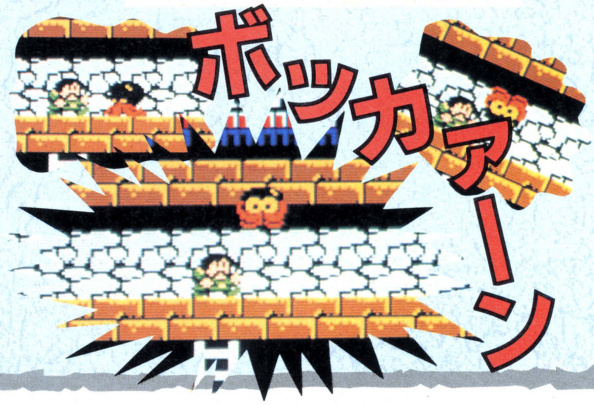
ウイング

おシャレなお母さんの必須アイテム。さかさツララの面だって、これさえあれば大丈夫ね。



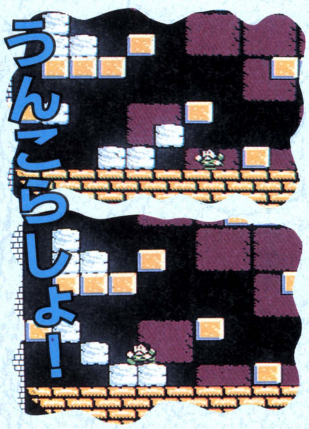
アーマー

お父さんとロイアスの２人が使える体当たり用の武器兼防具。使い方はカンタン、装備してモンスターにブチ当たるだけさ。



グローブ

特定のブロックを動かすことができる。お父さんだけ使用可。



一家の冒険に欠かせないのが、さまざまなアイテムたち。これらは、大きく２つのグループに分けられる。

ひとつは、右のページ下に挙げた８個のアイテムたち。これらは取った瞬間に効果を発揮し、アイテムウインドーには現われないんだ。ただ、ゴールドとカギは画面上のメーターに蓄えられるんだけどね。

こちらのグループは、主にモンスターをやっつけたときに手に入るんだけど、たまに宝箱からも出てくる。宝箱から出るコイツらは、形は同じで色違い、効力も大きいぞ。

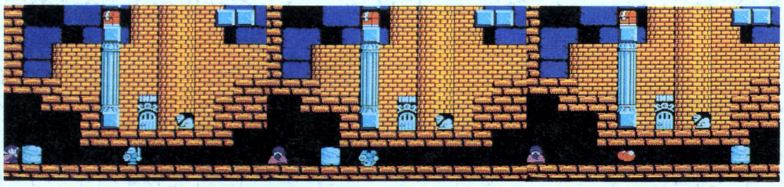
また、こちらのアイテムはLIFEが少ないときはパンが、MAGICが少ないときはポーションが出やすいというように、臨機応変に出てくるようになっている。敵はどんどん殺しちゃおう。

もうひとつのグループは、左上のアイテムウインドーに出ている16種のアイテム。こちらは宝箱に隠されていて、取った後、装備して使うものだ。

このなかのエリクサーやマジックボトルなどは１回使うと消えちゃうけど、ほとんどは一度取ったらなくならない、一生モン。なかには、１回の使用につ

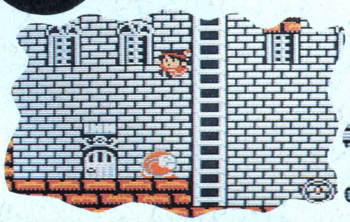
ロッド

お母さんだけが使える。特定のブロックを蹴っとばして、モンスターをハネ飛ばす。反射してきたブロックに当たると、自分もダメージを受けちゃうぞ！



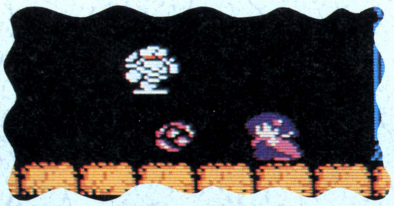
パワード・ブーツ

ロイアス、リルル、メイアの３人が使える汎用アイテム。ジャンプしてモンスターを踏み潰すことができる。とくにジャンプ力の強いリルルにおススメね。



ファイヤー・ロッド

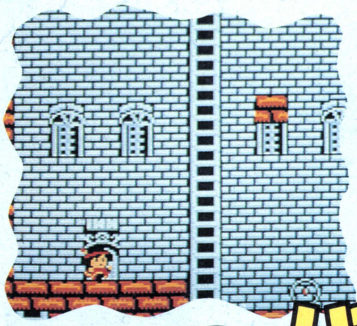
基本能力の飛距離アップで、全員が使える。写真下が使用前、その下が使用後だ。





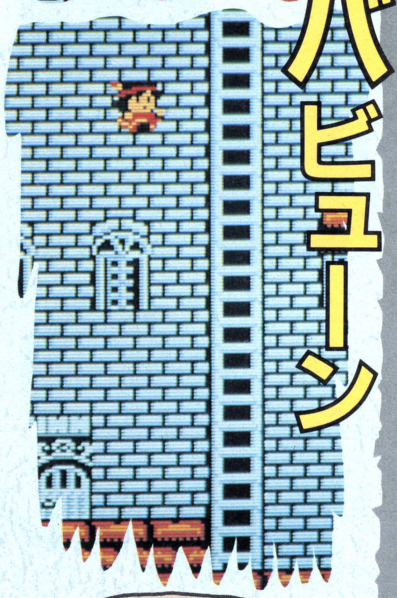
ジャンプ・シューズ

ジャンプ力が２倍になる。リルルがこれを使うとすごいんだから!!











き！ずつMAGICが減るものや時間制限のついているものもあるけどね。

ただ、これらは使えるキャラと使えないキャラがあるんだ。その場所に合ったアイテムとキャラを選び（一度地上まで戻らなくちゃならないけど、横着しちゃだめだぞ）、ぐいぐい進んでいくこと。これが、ドラスレIVのセオリーなんだからね！

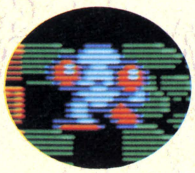
かわいさ余って憎さ100



メッタブラック　どう見てもタコである。でもモンスターというからには、強いのだろうけど、実は弱い。



モリコド　まん丸のからだに足3本。カラが硬くツルツルしているため、剣での攻撃が効きにくい、らしい。



スケルトンのうしろ姿　ボクサーのように見えるでしょ？　それが気に入ったもんだから、つい載せちゃったの。



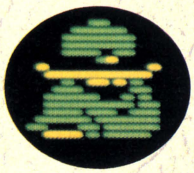
ドワーフ　ドラスレIVには珍しいオーソドックスなキャラ。剣と楯という装備も、強さも月並みなのだ。



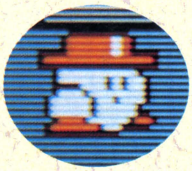
スケルトン　RPGにおける有名度の東の横綱だ。西の横綱は何かというと、それは当然スライムだろう。



ロックビースト　岩に生命が宿ったようなモンスター。天井をノソノソ歩き回り、フッと落ちてくる。油断するとダメージを受けるぞ。



ウィザード　小さなからだに大きな帽子とマント。ムーミンに出てくるスナフキンを小さくしたようだ。



エッグマン　全身が顔というひょうきん者。チョコンとのせたシルクハットがかわいい、と評判、かな!?



ゴーレム　有名な、土で作られた魔人。コイツは体長2〜3メートル程度で、それほど強くはない。でも、顔がモアイみたいだね。



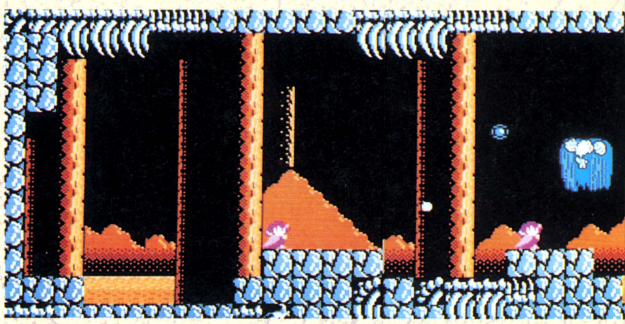
リー　見るからに凶悪そーだが、強くはない。もちろん、ロッテ（ヤクルトも可）のリーでも二谷友里恵でもない。



デドルデスガデド　早口言葉にすると大変なモンスター。幽霊のようなもんで、フワフワ飛び回っている。

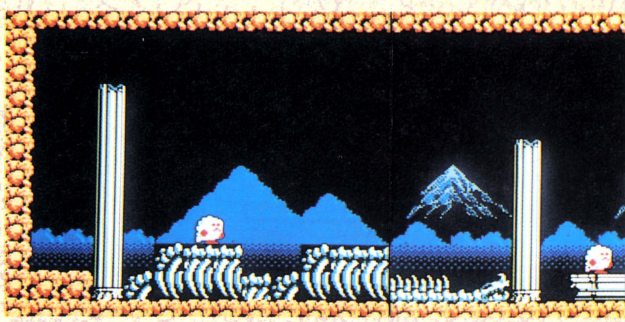
デカキャラ1　エレボーン

その顔を見た感じでは、でっかいスケルトンがマントをはおっただけのようだが、さにあらず。マントの下に実体はないのだ。コイツは実は死神で、マントによって人間の精気を吸い取ってしまう。こーゆーヤツには当たらず障らず、離れた場所から魔法で攻撃したい。



デカキャラ2　タラチュネス

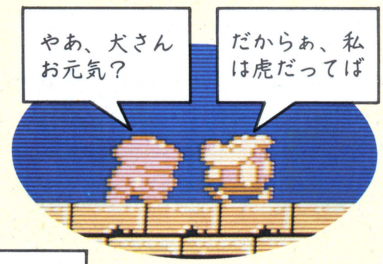
体長1〜2メートルの毒グモ。エレボーンもそうだが、宝冠を隠す4匹のデカキャラは、他のモンスターと違い、しつこく追ってくるし、さらに撃ち出す火の玉はすべて誘導弾というイヤラシサ。戦うときには、必ずLIFEとMAGICをいっぱいに充填しておくこと！



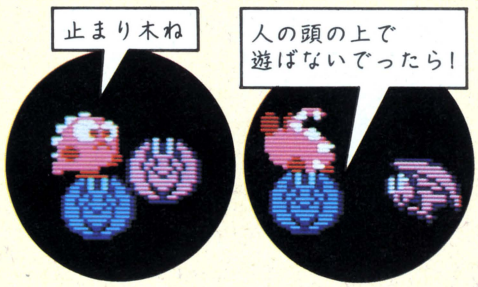
倍敵キャラだ!!



サイクロップス　頭にツノを生やしたひとつ目のモンスター。キングドラゴンのそばに出てくる一団は、３人並んで高速で体当たりしてくる。火の玉でやっつけるのは大変なのでパワード・ブーツで、うしろのヤツから順番に踏み潰してやろう！



メメーズ(左)　全身が泥のかたまり。手足は短く、口だけパックリ大きい。小山田いくの描くマンガに出てきそうなデザインだ。
タイガー(右)　TIGERといえば虎。かなり怖い肉食獣のはずだが、ドラスレIVでのタイガーは、優しそうで犬のおまわりさん的だ。



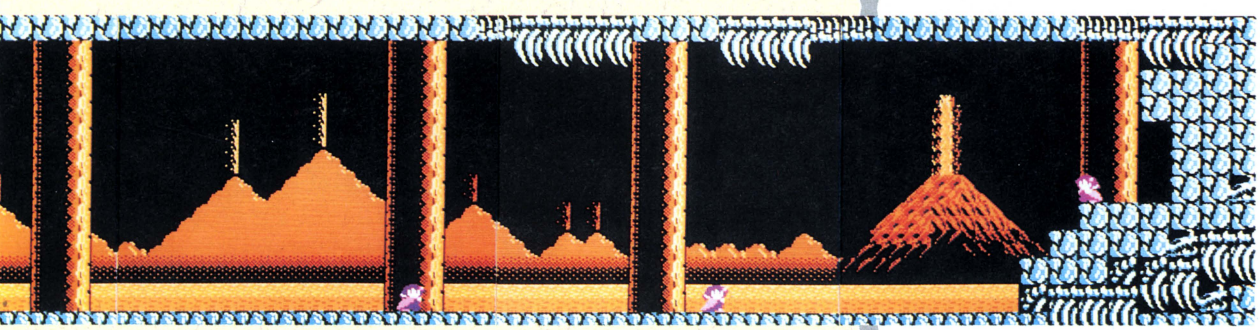
キラーバット　普通のコウモリとどこが違うかというと、やはりキラーなところだろう。画面上をフラフラと不規則に飛び回るので、ちょいとやっつけづらい。羽根を休めるために止まり、丸まったところを攻撃するのがセオリーといえる。ちょっとズルイかもしれないけどね。

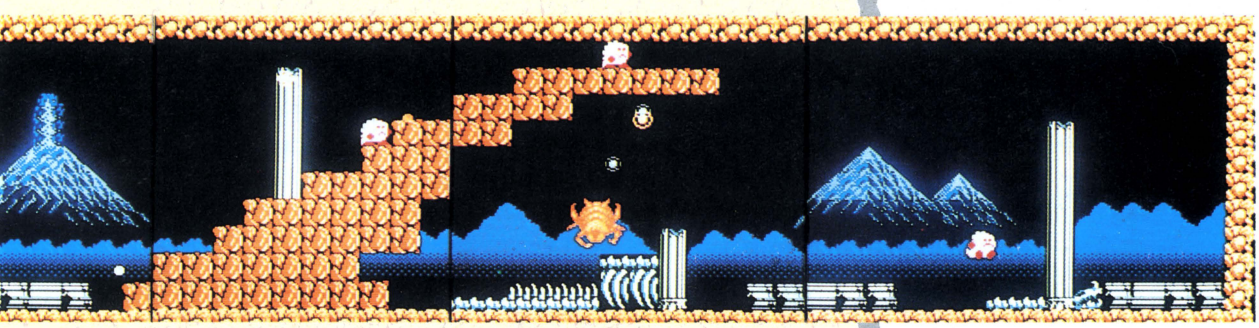
ドラスレIVっていうくらいだから、ドラスレシリーズの血をひいているわけだ(ちょっと唐突だった)。初代ドラスレから２代目ザナドゥ、Jr.という名の３代目ロマンシア、そしてIV。この中でも、ザナドゥのキャラはすごかった。80＋５種類という数の多さにも驚かされたけど、デザインもすぐれていた。それも、フルカラーでなく、２プレーンで作られてたんだから、２度驚いちゃう！

そ〜んな流れを引き継ぎながら作られたIVのキャラも、また強力だ。今回はMSX2用ソフトということで16色を使用。今比べてみると、さすがにザナドゥとは違う、ということがわかるね。う〜ん、時代の流れ……。

敵キャラが棲んでいるところは、地域によって決まっている。もっちろん、奥へ進むほど強くなってくるぞ。でも、各モンスターが持っているアイテムは、決まっていない。前ページでも書いたように、ケース・バイ・ケースなわけ。

最後のドラゴン以外のデカキャラは４匹。コイツらを倒して宝冠を得、そしてドラゴンスレイヤーを手に入れるのだ！　さあ、キミも早くドラゴン退治の冒険に旅立とうぜ！





ヤシャ

YASHA



信長の刺客により瀕死の重傷を負った円月心が最空を近くに呼び寄せて、最期の言葉を告げようとしている。
円月心『この日本を暗雲が覆いつくそうこしている・・・

8月号で約束したとおり(NEW SOFT参照)、『ヤシャ』の徹底解剖をお届けしよう。ステージ数は全部で20。1ステージは最大256画面の広さを持つ恐るべきゲームだ。これだけのボリュームを一気に紹介するのはムリだから、今回は、その中の6ステージ分の攻略法を教えちゃいます！

記念すべき第1回ヤシャ徹底解剖では、大和、出雲、蝦夷、山城、武蔵、越後の6つにスポットを当ててみた。各ステージとも、それぞれ異なった攻略テクニックが必要だから、特徴をつかむことが大切だ。詳しいことはあとで解説することにして、ひとまずこの6ステージに共通する項目から、話を始めさせてくれ。

●悪鬼を倒してパワーアップする

これは基本中の基本。次々に襲いかかってくる悪鬼たちを、ビシバシやっつけていくと、経験値が増えていく。敵はできるだけたくさんやっつけておくほうが、あとでトクするのだ。

●アイテムを集める

ウエポン、マジック、マップといったアイテムを集めていくのも大切だ。敵をやっつけパワーアップするには、より強力な武器が必要となってくる。戦いを有利に進める、頼もしい味方。

●人々と会話をかわす

一般人は情報やヒントを教えてくれる、とても貴重な存在だ。彼らと出会ったら話をしよう。ただし敵が一般人に化けてる場合もあるから、要注意。

●PASS(手形)を手に入れる

PASSには、LAND PASS(通行手形)とSEA PASS(海上手形)の2種類がある。これがないと他の国(ステージ)へ移動できない。PASSは落ちているのを拾ったり、人からもらったりして集めていく。

●魔空泉を封じる

各ステージには、魔空と地上をつなぐ道である魔空泉が、必ず1個ある。この魔空泉を封印するのが、ゲーム目的のひとつ。どこにあるのか、どんな形をしているのかもわからない。魔空泉をみつけるには、やはり人々からの情報が、いちばん役に立つはずだ。

●魔空三人衆を倒す

魔空から送り込まれた蛇髪仙、紅龍、麗鬼の3匹の中ボスを倒せ！　麗鬼以外の2匹は、刻一刻と場所を移動する。彼らのいる位置は、ストラテジーシーンのSPY(情報収集)コマンドでわかるが、姿を見かけたら即、攻撃！

●ヤシャの法を探れ！

ヤシャの主人公は、最空と伊織。なぜ主人公が2人なのかな、と思ったキミ！　キミはエライ！　最空と伊織には、重大な秘密が隠されているのだ。その秘密のひとつが、ヤシャの法というわけ。ヤシャの法とは一体何か、どんな効果を持つものなのか。探り出せるかどうかは、キミのウデ次第。

以上7項目が、各ステージに共通して大事なことだ。まだまだ重要なことはあるけれど、ここではごく基本的な部分にしか触れていない。残りは自分で探してみてね。

ゲームに関係する人間たちを、次ページにざっとまとめておいた。いろんな人物が入り交じっているけど、彼らの関係を頭にたたきこんでおこう。人間関係を把握しておけば、ちょっぴり進行がラクになるはず。

最終目的である死魔神まで行き着くのは、並たいていの努力では済まない。だだっ広いマップを前に、ボーゼンとしてはダメだ。どんな敵が現われようとも、果敢にアタックしよう。

ストーリー

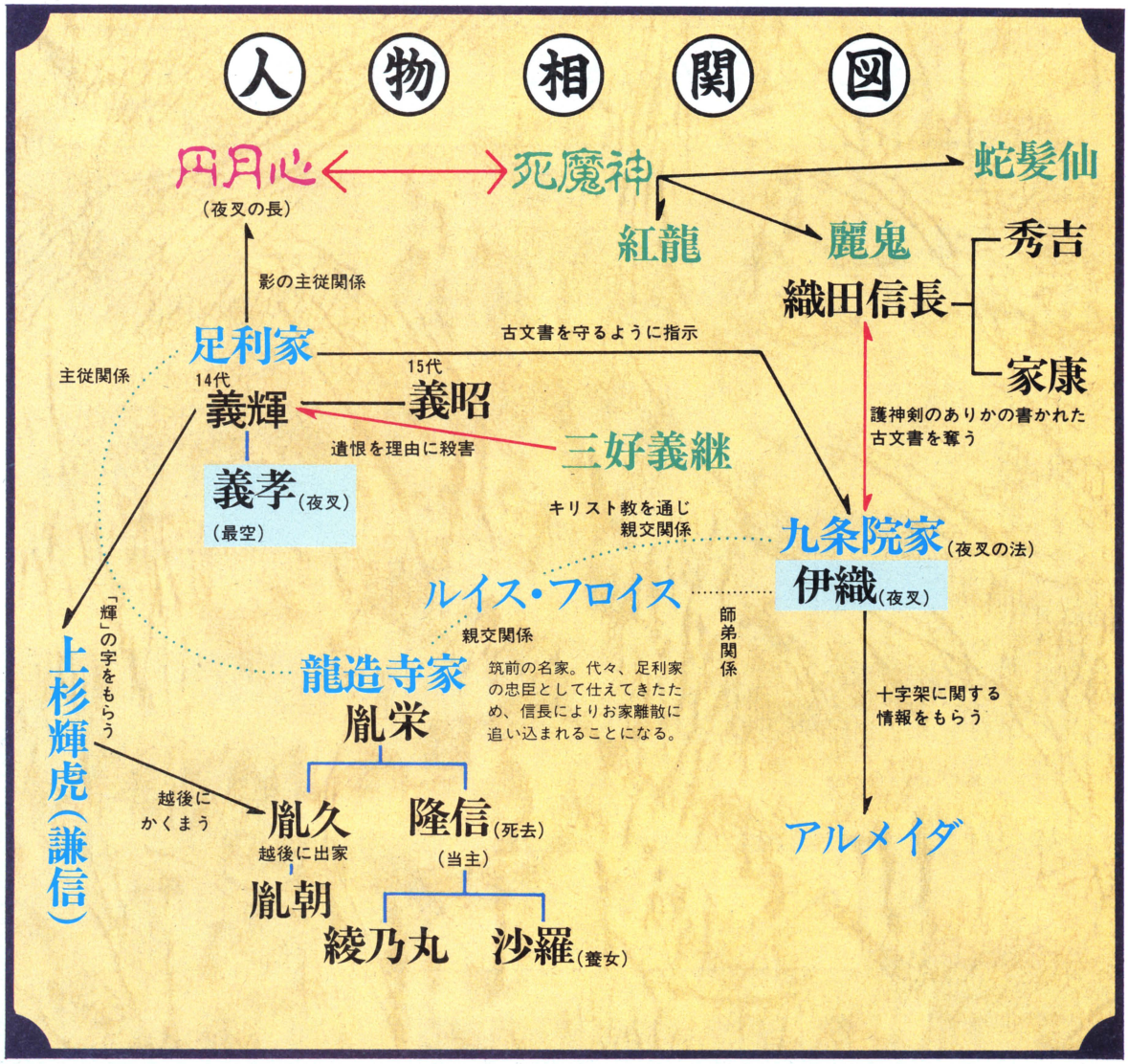
暗黒の魔空界と地上が、渾然一体となりつつあった時代――はるか昔のこと、魔空より侵略者たる悪鬼が、続々と地上に舞い降りてきた。しかし神々はそれを許さず、悪の力を封じ世に平和を取り戻した。そしてその役目を務めた者に、〝夜叉〟と命名したのである。

それから数百年後のある日。尾張の織田信長は、悪の力を封印した魔空泉の存在を知り、封印を解いてしまった。魔空を支配する死魔神は、魔空三人衆と無数の悪鬼を送り込み、夜叉壊滅に向けて動き出す。夜叉たちは捕らえられ、殺されていった。最後に残ったのは、最空と伊織。2人は魔空泉を再び封じ、死魔神を倒せと命を受ける。次々と現われる悪鬼たち。この世に平和の来る日はいつだろうか。

DATA

ジャンル/アクション
メーカー/ウルフチーム
機　種/PC-8801mkIISR
価　格/7,800円(5D：3枚組)

人物相関図



アイテム集めをおこたると、痛い目にあうぞ

ウエポン(剣)系



剣は獅子の剣、妖刀村雨、夢想短剣、不動の剣、龍王刀、百鬼丸、修羅の剣、金剛剣の8種類。これらの中には、最空と伊織の2人とも装備できるもの、どちらか片方しか使えないものがあるので注意。また、2人とも持てる剣であっても、使用者によって敵に対する効果が変わる場合がある。詳しい効果のほどは、実際にプレイして確かめてほしい。もし自分が使えない剣を持ってしまったときは、ストラテジーシーンのCOOPコマンドで、相手に渡しておくこと。剣は8種類あっても、グラフィックはすべて同じだから、画面上のアイテムネームウインドーに気をつけよう。

マジック系



最空は呪術師、伊織は剣術使い、と一応の役割分担はあっても、アイテムを手に入れれば最空が剣を使ったり、伊織が呪術を使えるようになる。呪術は最空用5種類、伊織用5種類の計10種類。最空用は孔雀明王法、えん魔十王法、仁王法、麗死王法、口密法。どれも敵への攻撃用呪術だ。伊織用は、ていんかぶえる、哲学の石、銀の十字架、黒王聖書、ユダの十字架。この中でもとくに哲学の石は、山城ステージクリアーの鍵を握る。また、ユダの十字架は、ヤシャの法の秘密を知るために重要な呪術だ。ぜひとも使えるようになっておきたい。がんばってね。

マッパー



アクションシーン中で、そのステージのマップを表示する。

ワーパー



ワープのためのアイテムだ。2種類あるから使い分けよう。

スペシャル



体力回復、無敵など6種類。取ればトクするものばかり。

スピーク

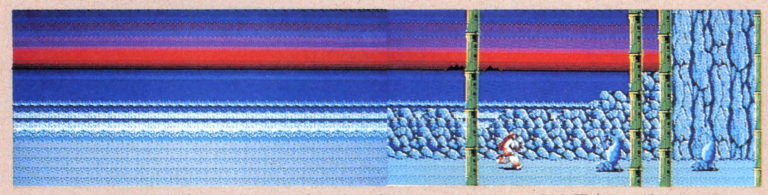


これを持っていると、重要人物と話ができるように。

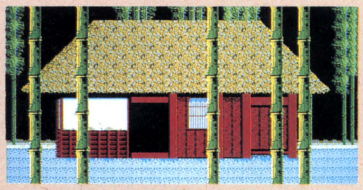
出雲

入り組んだ迷路ステージだ!

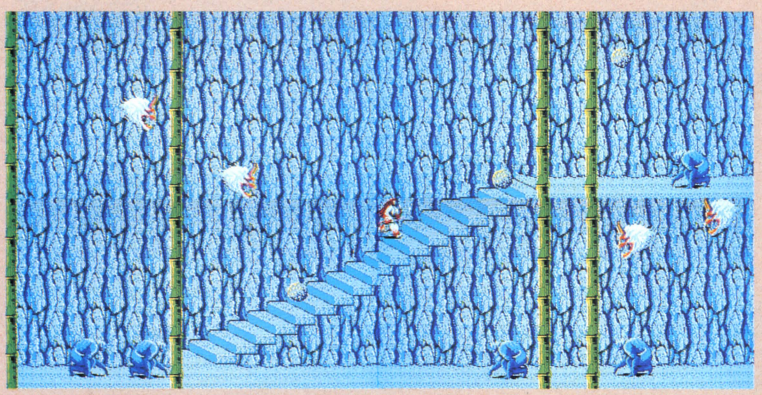
とにかく複雑なステージ。石段が現われたら、何も考えずに上に行ってみよう。似たような背景が続くが、根気よく粘ること。ある人物を連れていれば、どこかで老人と会える。この老人が実は大切な人なのだ。



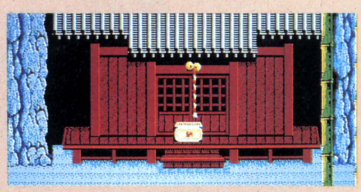
🏠一見穏やかな出雲の海。しかしその奥に待ち受けているものは、し烈な悪鬼との戦いなのだ。



🏠民家をみつけたら、中に入ってみよう。人がいれば必ず話をして、情報をもらうこと。



🏠出雲は石段だらけ。かなりの数の石段が出てくるし、絵の雰囲気も同じだから、注意してないとすぐに迷子になるぞ。老人と出会うまでは、弱音を吐かない。スミからスミまで徹底的に探せ!

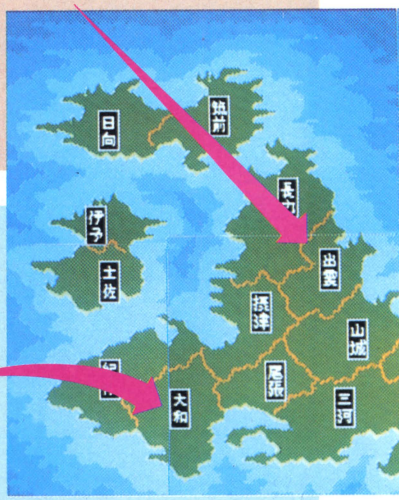


🏠石段の迷路の中に、ときどきお堂がポツリ。先を急ぐ気持ちを抑えて、のぞいてみよう。

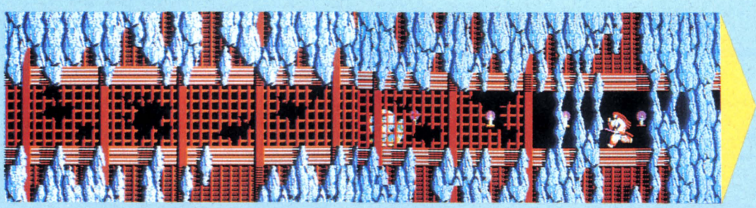
大和

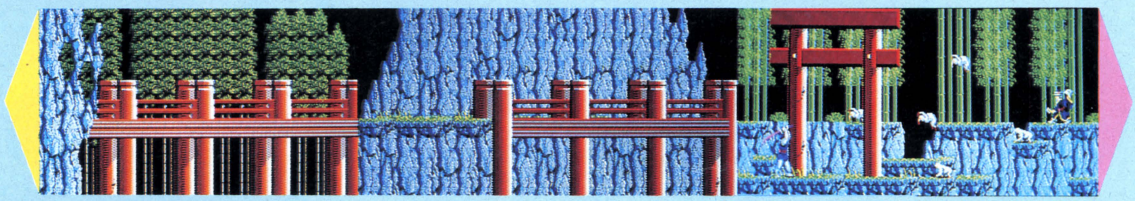
スタートステージだ!

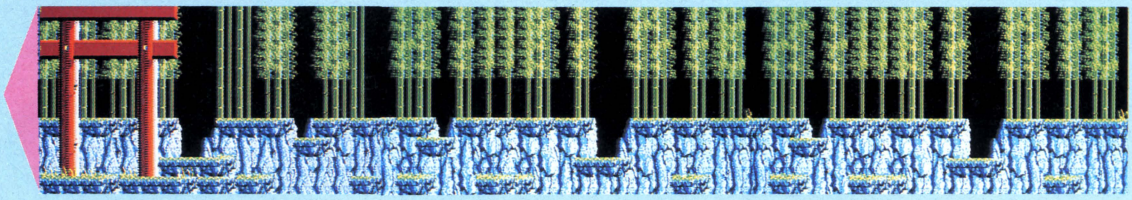
ヤシャは大和からスタート! スタートだからして、難易度はそんなに高くない。誰でもクリアーできる。



大和ステージは、横に一本道のマップがあるだけ。そんなに広くもないし、苦労は少ない。僧に会うと円月心からの授かりものをくれる。





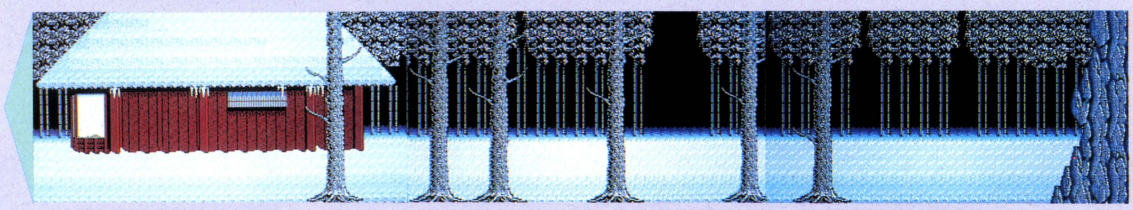


蝦夷

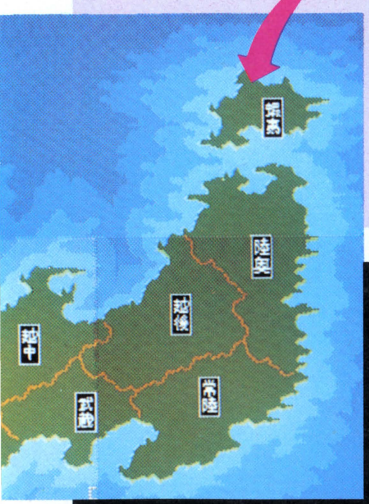
呪術者の言葉を聞き、魔空泉を探せ！

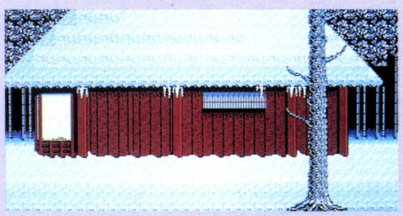
雪におおわれた、人跡未踏の大地。死魔神の悪の手はこんなところにまで伸びている。蝦夷ステージでのヒントは、さる呪術者の言葉に隠されているのだ。その言葉を元に、魔空泉をみつけだせ！





▲右を見ても左を見ても、一面真っ白な雪景色、そして原生林。蝦夷ステージをクリアーする鍵は、これらの写真の中にあるのだ。よく観察してね。





▲いくら人跡未踏の地とはいっても、人は住んでいる。民家をみつけたら、ただちに立ち寄るべし！

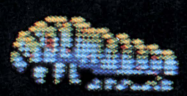


▲こんな雰囲気の画面もある。いたるところ悪鬼だらけだから、常に攻撃態勢でいること。これ常識。

悪鬼たち



狂猿（きょうえん）。狂猿斉に操られている。



妖虫（ようちゅう）。山の妖気を吸って巨大化した虫。



浮遊眼（ふゆうがん）。一直線に攻撃してくるお化け。



酒呑鬼面（しゅてんきめん）。空中を飛び体当たりする。



オカアンコウ。口からプラズマを発射してくるヤツ。



カタツムリ。堅い殻に守られているから剣には強い。



不動巨手（ふどうきょしゅ）。剣で倒すことはできない。



ガルダチョウ。毒蛇を食うという、伝説の鳥なのだ。



炎骸鬼（えんがいき）。炎を吐いて攻撃するガイコツ。



狂猿斉（きょうえんさい）。狂猿を操り攻撃してくる。



ガキ。いつも飢えていて、満腹になることはない。



足軽刀狐兵（あしがるとうこへい）。刀で勝負を挑め！



烏天狗（からすてんぐ）。妖術の心得者。注意せよ。



足軽槍狐兵（あしがるそうこへい）。槍を使う足軽。



足軽銃狐兵（あしがるじゅうこへい）。銃を操作する敵。

山城

ぐるぐる回って城にたどり着け！

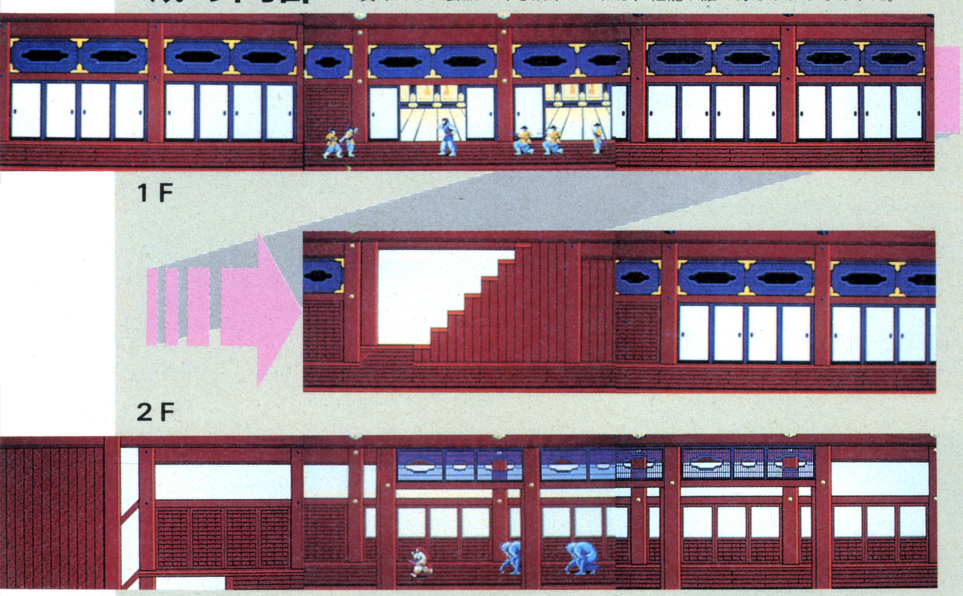
秀吉の本拠地。城を中心として栄える城下町だ。町人たちと話をするには、哲学の石がないとダメ。町を探索したあと城の外壁に潜入するが、ここには家康の書状がないと入れない。アイテムが効を奏する。



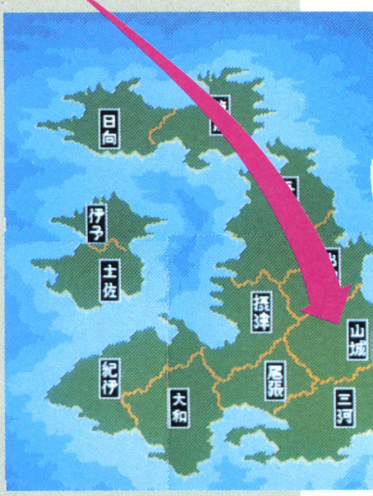
⬅城の外観の想像図。まわりに作られた道をぐるぐる回っていく。

⬇城のまわりを回っていると、城門が現われる。門番ががっしりと警備を固めているから、強行突破はムリ。正規の手続きで中に入ろう。

城の内部



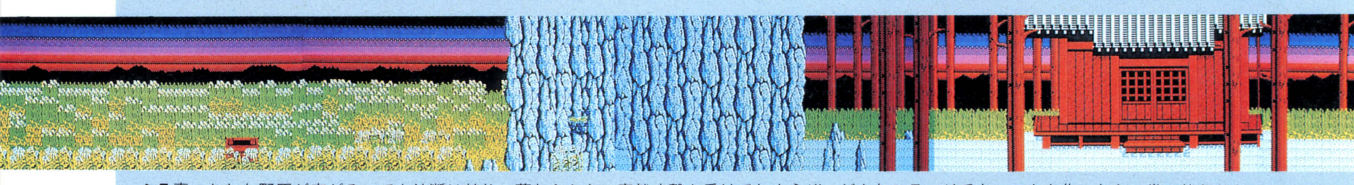
⬇外壁から城の内部へ。魔空三人衆のひとり紅龍は、実は誰かに化けている。ここで奥方たちの会話に耳を傾けていれば、紅龍が誰であるかわかるはずだ。



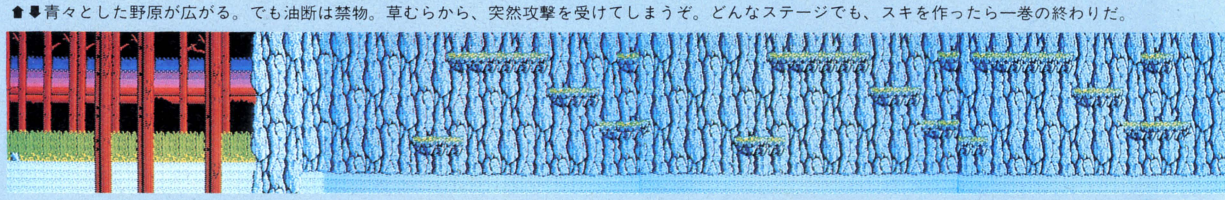
武蔵

いついかなるときでもスキを見せるな！

緑濃き武蔵野のおもかげが残るステージ。とくに手ごわい相手もいないが、ものかげから突然現われる野武士には注意しよう。彼も悪鬼なのだ。キミの出かたひとつで、勝負が決まる。心してかかるように。



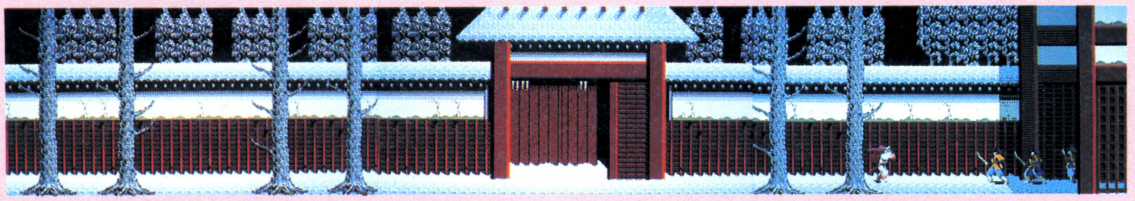
⬆⬇青々とした野原が広がる。でも油断は禁物。草むらから、突然攻撃を受けてしまうぞ。どんなステージでも、スキを作ったら一巻の終わりだ。



越後

高等テクニックを要する難ステージ

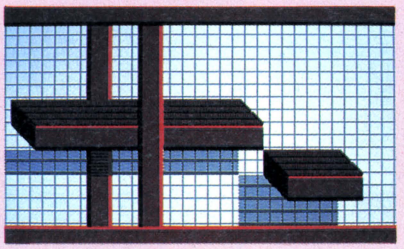
上杉輝虎(謙信)の城がメインとなる。輝虎と会うことが、ステージ目的のひとつ。いたるところに仕掛けられたトラップのおかげで、彼に会うのは大変だけど、がんばってほしい。必ずどこかで会える！



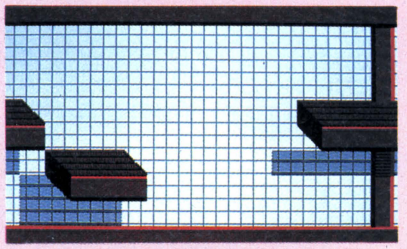
▲上杉城の周辺の風景。風情あふれる外観の割に、内部はギビシイ！　いかなる外敵にも対処できる造りだから、用心をおこたると死が待っている。

城の内部は仕掛けだらけだ

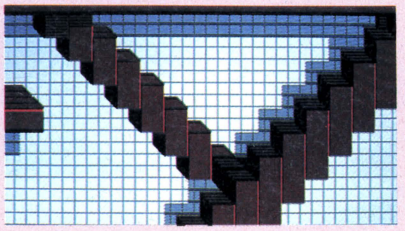




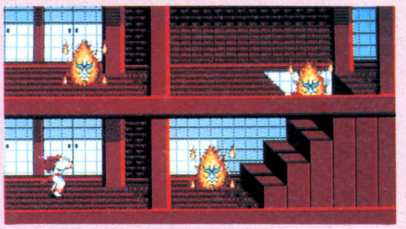
▲通路が寸断されている！　間をつなぐのは、動く板のみ。これにうまく飛び乗って、反対側に渡ろう。



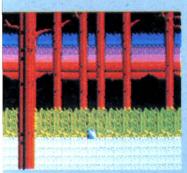
▲通路の寸断距離も、場所によってマチマチだ。グズグズしてられない。すかさず板に乗り移ること。

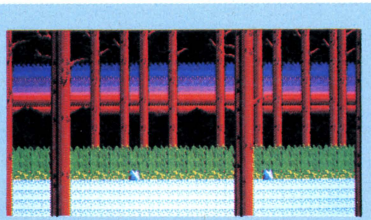


▲城というからには、当然階層構造になっている。階段を上がり右にいくか左にいくか運命の分かれ道。



▲からくりだらけの城内部。このステージをクリアーするには、細心の注意と反射神経が必要だ。





▲なんとなくのんびりしたイメージ。のどかだなあ、なんて思っているヒマはないよ。



▲ここにも出てくる謎のお堂。鬼と出るか蛇と出るかは、中に入ってみるまでわからない。

これが魔空泉だ！



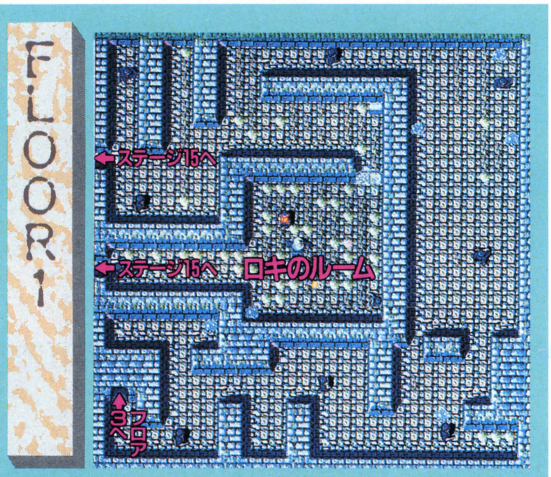
これが武蔵ステージの魔空泉。野原の真ん中に、ぽつねんと存在する。見落とさないようにね。

この魔空泉は井戸の形をしてるけど、どのステージでもこーゆー格好だとはかぎらない。ステージによって魔空泉の形状は、大きく異なるのだ。どうやってそれを見きわめるかは、やはり情報集めがモノを言う。

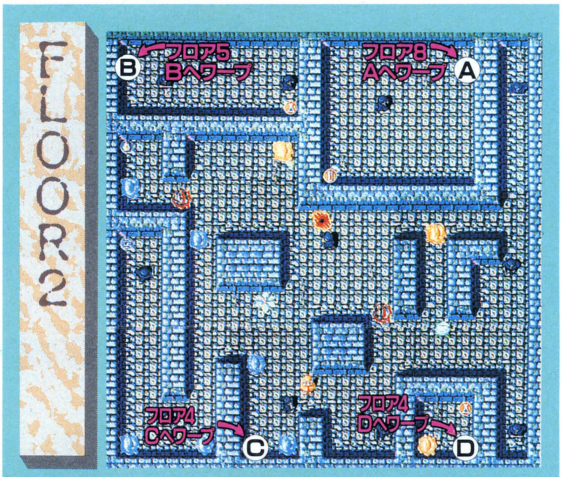
デジタル・デビル物語 女神転生 ストーリー

7月号の徹底解剖は、読んでくれたかな？　みんなさっそく活用してくれたみたいで、うれしいかぎり。今月は善の次元に引き続いて、悪の次元、イエソード（ステージ12）、ホード（ステージ13）のフロアマップをお教えしちゃうのだ。悪の次元まで進むのは大変だけど、少しでもキミのお役に立ちたい。手元に置いてコキ使ってね！

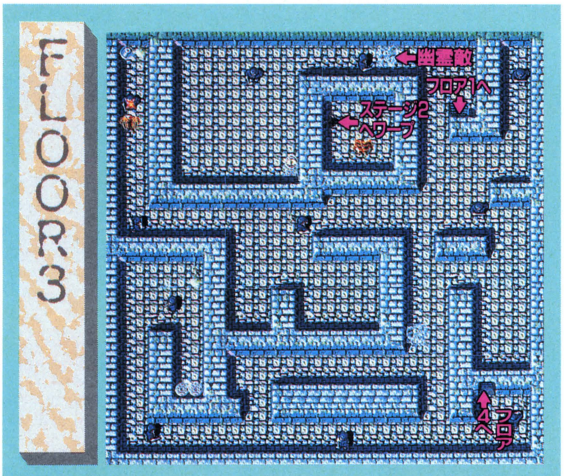
ステージ12（悪の次元）　イエソード



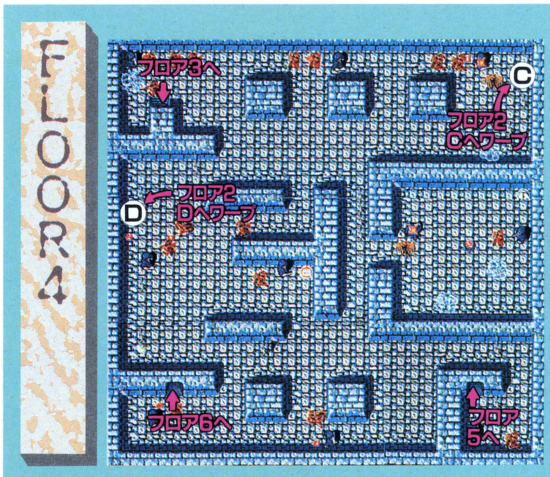
ロキのいるフロア。ロキを倒すには、あるアイテムが必要だが、倒すと重要なアイテムが手に入る。アメーバー類の敵の中でも、とくにアメーバーロキには要注意。小さいが手ごわい相手なのだ。



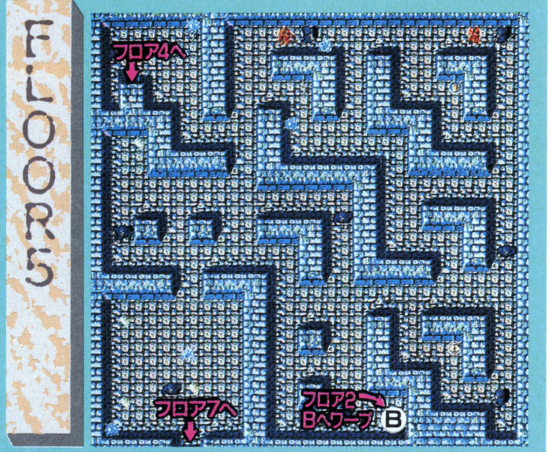
ワープでしか入れないフロア。ポーションがたくさんあるから、ダメージを受けたらせっせと利用しよう。ニーハオの出現位置はランダムだから、運が悪いとなかなか会えないかもしれないね。



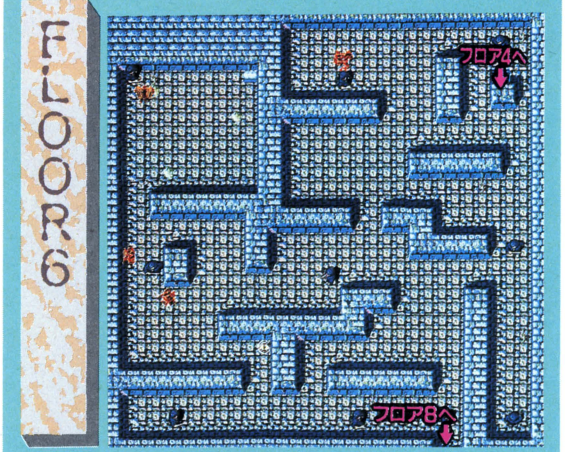
幽霊敵の多いフロアだ。奇襲攻撃を受けないよう、猫の瞳は確実に取ること。これには使用時間の制限があるので、時間切れになる前に敵をやっつけよう。鍵はロキのルームに入るときに必要。



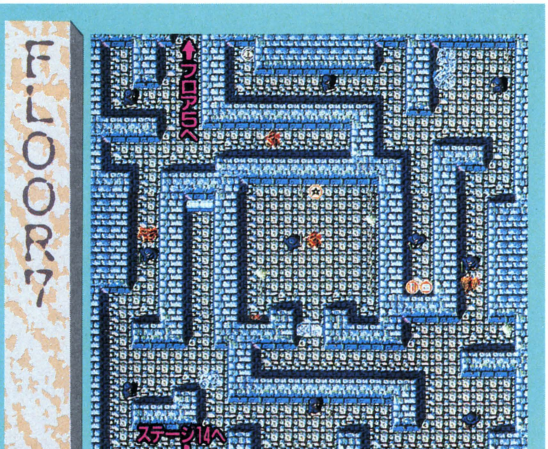
HHC用のバッテリーを取り忘れないように。バッテリーがなければせっかくHHCを持っていても、宝の持ちぐされだ。HHCは最大限に活用すべし。また弓子人形から情報をもらうのも忘れないで。



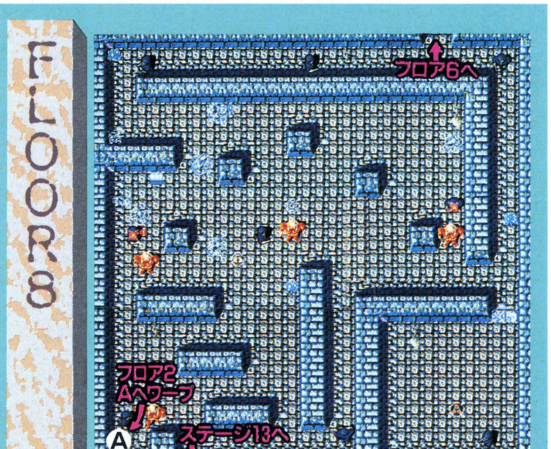
猫の瞳、マップが手に入るフロア。入り組んだ地形だから、敵にはさまれると身動きがとれなくなってしまう。よく考えて動くことが大事。フロア２へのワープは、積極的に活用したいね。



ステージ12に出てくる敵キャラの中でも、とくにデビラには注意したい。なかなか強いうえに、かなりの数が登場するのだ。もっともデビラにかぎらず、敵に対しては先制攻撃あるのみ！



ポーション、バッテリー、猫の瞳、手裏剣など、おいしいものばかりがあるフロアだ。手裏剣を取るには、フロア３で鍵を取り扉を開ける。ヒノカグッチの剣よりも強力だから、取って損はない。



最強力武器、勾玉が置いてある！　どんな危険を冒してでも手に入れよう。サラマンドラ、レモラの杖とあわせて使えば、さらにパワーアップ。無事にステージ12をクリアーしたら、即、セーブ。

まずは７月号のごめんなさいから。ステージ３のフロア８に財布があるって書いちゃったけど、これは間違い。正しくはステージ５のフロア３に財布はある。悩んじゃった人、ならびに関係者のみなさまにご迷惑をおかけしたことを、深くおわびいたします。

それでは悪の次元に入る前の仕業点検から始めるぞ。ステージ２以降にいるサタンをできるだけ多く倒し、中島のパワーMAXを上げておくこと。同時にサラマンドラ、レモラの杖といった、武器のパワーアップ用アイテムも取っておこう。ケルベロス、HHC（ハンドヘルドコンピュータ）を手に入れておくのは、今や常識。この２つなしには先に進めないもんね。

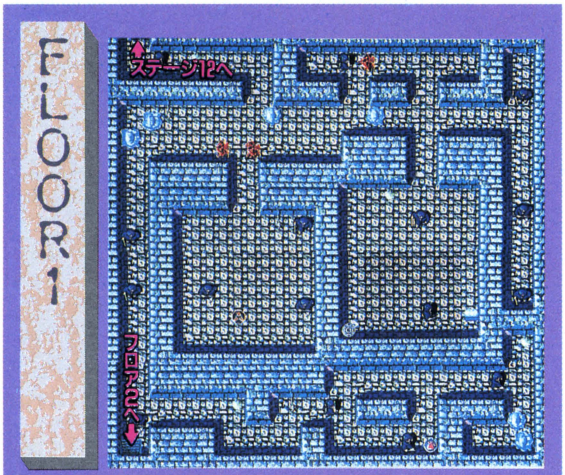
ハイッ、点検終わり！　準備万端整えたら、ダート界に突入、悪の次元に乗り込もう。

ステージ12、イエソードは、悪の次元のいちばん下のレベルに属する世界。ここはロキと呼ばれるサタンによって支配されている。ロキはフロア１にいるが、コイツを倒すにはさまざまなアイテムを集めないとダメ。

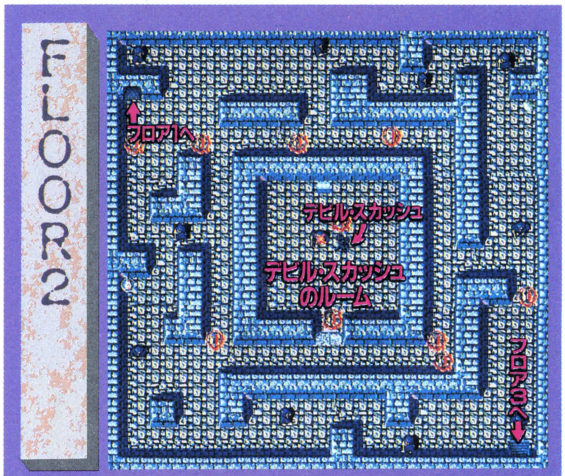
フロア２はいわば隠れフロア。このフロアへは、ワープによってしか立ちいることができない。ポーション類の宝庫だから、うまく利用するのがテだ。ニーハオに出会ったら、お金の許すかぎりアイテムを購入しよう。そのためにも、魔貨はせっせと貯えること。

各フロアを回りアイテムを集めたら、ロキと戦う。戦いの前には、ポーションで体力を回復させておくのを忘れずに。なまはんかな気持ちでは、ロキに勝つことはできない。サタンの中にはニセモノが存在する。が、やはり本物がいちばん強い。簡単に倒せたら、ニセモノだと思おう。そして本物のサタンに向かって、猛ダッシュだ！

ステージ13(悪の次元)　ホード



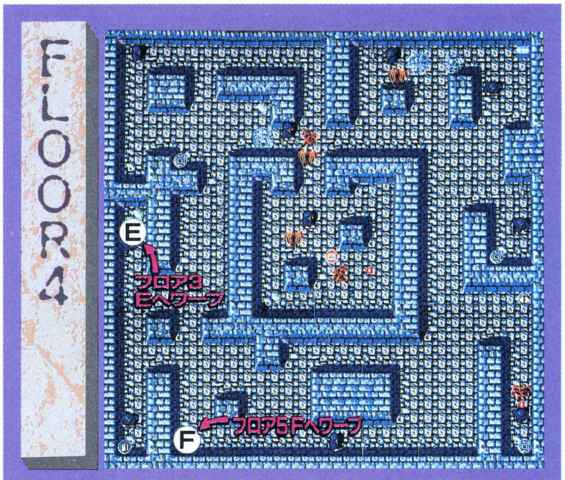
ステージ12のフロア８で勾玉を取りそこねた人は、ぜひともここで取っておきたい。そのほかのアイテムも、きちんと手に入れておくこと。倒せるだけ敵を倒して、レベルアップするのは鉄則。



憎っくきデビルスカッシュは、フロア２にいる。ヤツを倒すと賢者の石が出現、取れば中島のパワーMAXが、グンと上昇するぞ。今後の戦いのためにも、絶対によけて通ってはいけないフロアだ。



フロア中央部には、３体の弓子人形が置かれている。弓子人形は情報源のひとつだ。この３体から、ゲーム進行に関する情報をもらおう。祭壇や弓子人形での情報集めも、ゲーム中大事な要素。



隠れ面とでも言うべきフロアだ。ここに来るには、フロア3、5からワープするしか方法がない。バッテリーとマップを取っておけば、HHCで現在位置を確認できる。バッテリーは貴重品だ。

月の運行とゲームはどんな関係があるのか



ゲーム画面の左隅にあるムーン・トレンド。これは月の運行状態を表わすものだが、ゲームと密接な関係がある。以下、項目別に詳細をレポート。

①敵の動き
スライムタイプの敵が、満月になると、中島に近づいてくる。

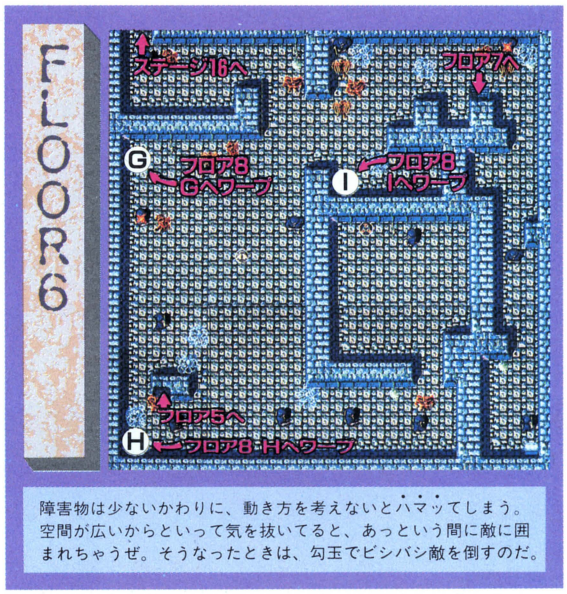
②猫の瞳の使用可能時間
猫の瞳は手に入れた瞬間から効果を発揮するが、その効力は新月(青い月)になると切れてしまう。

③ケルベロスの滞在可能時間
ケルベロスの滞在残り時間が、月が動くたびに少しずつ回復する。満月で滞在可能時間はMAXに。

④クロノスと月の状態
クロノスを取ると、どんなときでも月は満月になる。



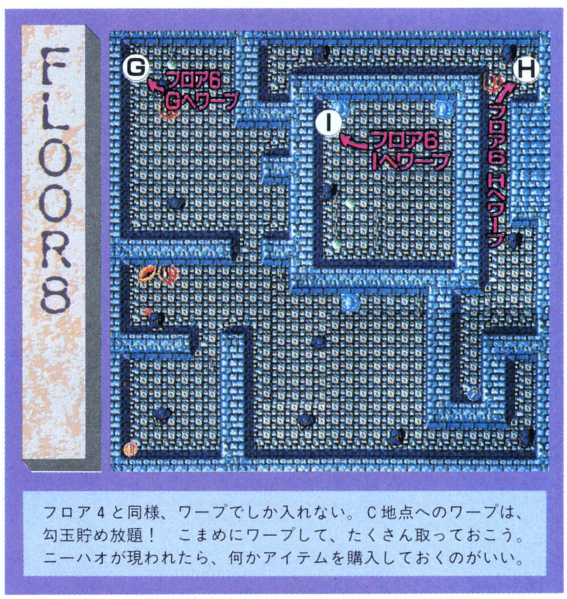
猫の瞳のあるフロアには、間違いなく幽霊敵が存在する。幽霊敵は集団で出てくるから、ほうっておくと結構ダメージを受けてしまう。猫の瞳を取るときは、月の運行状態を確かめてからね。



障害物は少ないかわりに、動き方を考えないとハマってしまう。空間が広いからといって気を抜いてると、あっという間に敵に囲まれちゃうぜ。そうなったときは、勾玉でビシバシ敵を倒すのだ。



ステージ13は極端にポーションの出が悪い。このフロアは、貴重品のポーションが手に入る数少ないところ。あまりムダ使いせずに、節ポーション(!?)に精を出そう。ギリギリまでガマン！



フロア4と同様、ワープでしか入れない。C地点へのワープは、勾玉貯め放題！　こまめにワープして、たくさん取っておこう。ニーハオが現われたら、何かアイテムを購入しておくのがいい。

さあ、いよいよステージ13、ホードの解説に入ろう！　ここまでくるのは至難のわざ。よくやった、よくやった。あとふたふんばりすれば、ゲームエンドも間近。がんばっていこうぜ！

ステージ13は、目には見えない幽霊敵の多いステージ。アイテムの使い分けが、成功をおさめる鍵を握っている。猫の瞳を取って、幽霊敵に備えるのだ。

月の運行コラムにも書いたけど、猫の瞳の効果は、新月が出てくると切れてしまう。とゆーことは、新月になった直後に取ると、次の新月までまるまる効果が持続するワケ。このパターンが、いちばん長く猫の瞳を使える。

このステージのサタンは、デビル・スカッシュ。やたらと暴れまわる悪魔だ。非常に手ごわい相手だから、戦うときは慎重に臨みたい。

フロア3には、3体の弓子人形が登場する。こんなにたくさんの弓子人形が出てくるのは、このフロアだけだ。弓子から情報をもらうのを忘れずに。

HHCのモニター画面の中にあるレベルには、いつも注意を払っておくべき。レベルは1から20まであり、中島の強さを表わしている。悪の次元にくる頃には、かなりレベルが高くなっているとは思うけど、まだまだ油断は禁物。できるだけたくさんの敵を倒して、可能なかぎりレベルアップしておこう。

そろそろゴールも見えてきた。もうちょっとの辛抱で、悪の次元もクリアーできる。こまめなセーブと、アイテムの活用が、成功への第一歩。つらく厳しい戦いは続くけど、めげないでね。

DATA

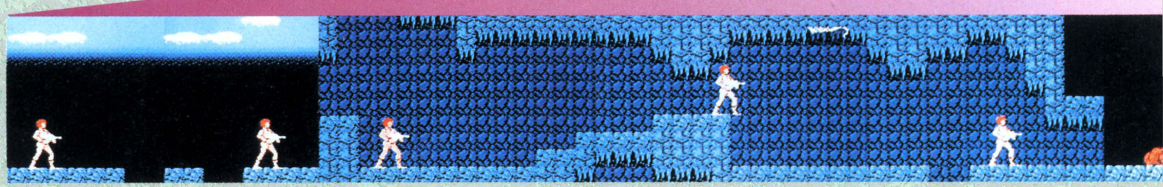
ジャンル	アクションRPG
メーカー	日本テレネット
機　種	PC-8801mkIISR
価　格	7,800円

エイリアン2

STAGE 1

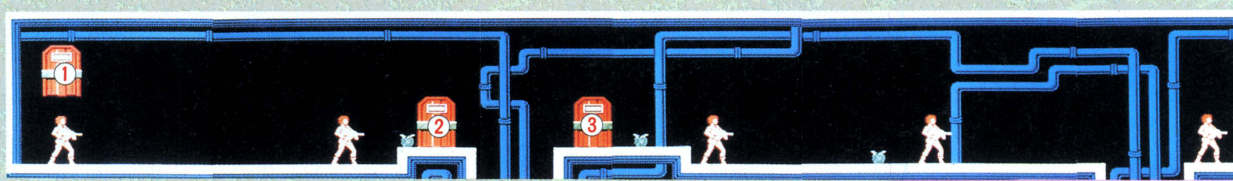
ステージ1はゲームに慣れるための練習ステージのようなもの。惑星アチェロンの地表に降り立ってから、大気処理場にたどりつくまでを描いている。画面上での地形は、岩

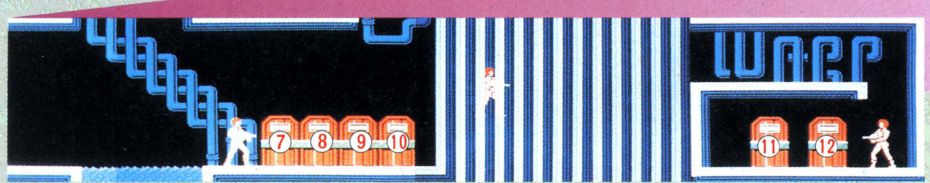


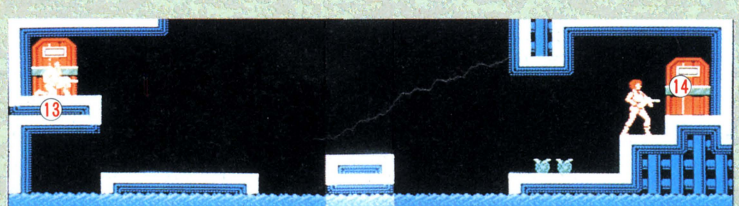


STAGE 2

ステージ2の舞台は大気処理場内部。映画では、海兵隊がエイリアン退治に乗り込み、全滅寸前で逃げ帰ってきたあたりだ。このステージになるとワープドアが登場する。ド







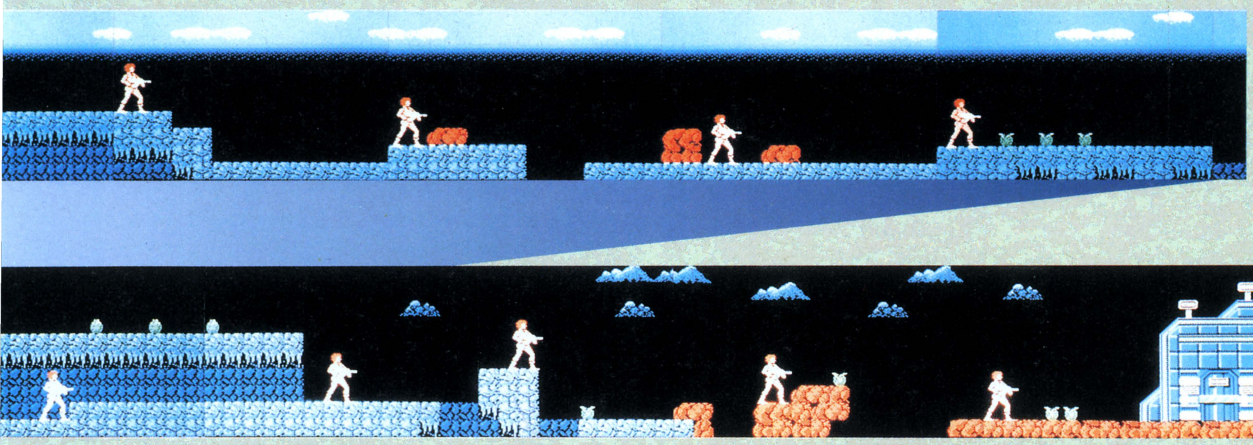
DATA

ジャンル/アクション
メーカー/スクウェア
対応機種/MSX
価　　格/5,900円(C)

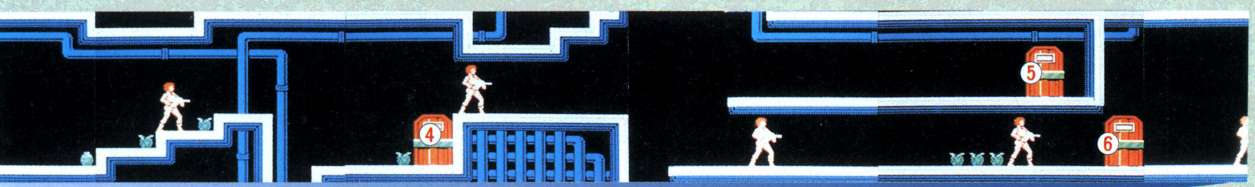
©1987 Twentieth Fox Film Corporation

昨年の夏に映画で、そして今年の夏にはビデオで大ヒットをとばしたエイリアン2。MSX用ゲームのほうの人気は、ちょいとツメが甘い感じ(?)だけど、内容は映画に負けず劣らずハードで、みんななかなかクリアーできずにいるようだ。とくにワープドアでマゴマゴしている間にやられちゃうんだよね。そういう人に、ドアの行き先つき全マップを贈ろう。

石地帯からちょっとした洞窟を通り、大気処理場の入り口となっている。この面での敵は、卵から飛び出してくるフェイスハガーと、ヘビのような幼生チェストバスターがほとんどで、ビッグチャップは少ない。あとのステージのことを考え、潰せる卵は全部潰し、アイテムを出して、武器をパワーアップしておこう。

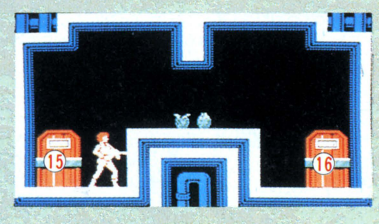


アは一方通行のもの。両方向へ往復できるものの2種類がある。中には、入るとステージ2の最初に戻されてしまうドアがあるので注意しよう。ただ、このドアをうまく使えば、同じ所で何度もアイテムを出し、パワーアップすることも可能だぞ。各ワープドアの飛び先を右下に挙げておいたので、じっくりと見ておくこと。

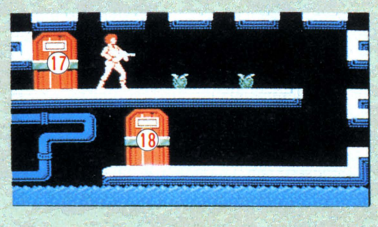


②→⑮	⑧→①	⑭→⑲
③→⑯	⑨→⑬	⑮→②
④→①	⑩→①	⑯→③
⑤→⑰	⑪→?	⑰→⑤
⑥→⑱	⑫→?	⑱→⑥
⑦→①	⑬→⑨	⑲→?

⬇⑮のドアは②と、⑯のドアは③とつながっている。中央の卵のところへは、ジャンプ力がないと跳びあがれないぞ。



⬇まちがえて行き止まりの⑤方向へ歩いてしまっても、⑱のドアへ入れば⑥へ出ることができる。途中のアイテム出現卵を3つ損することにはなるけどね。

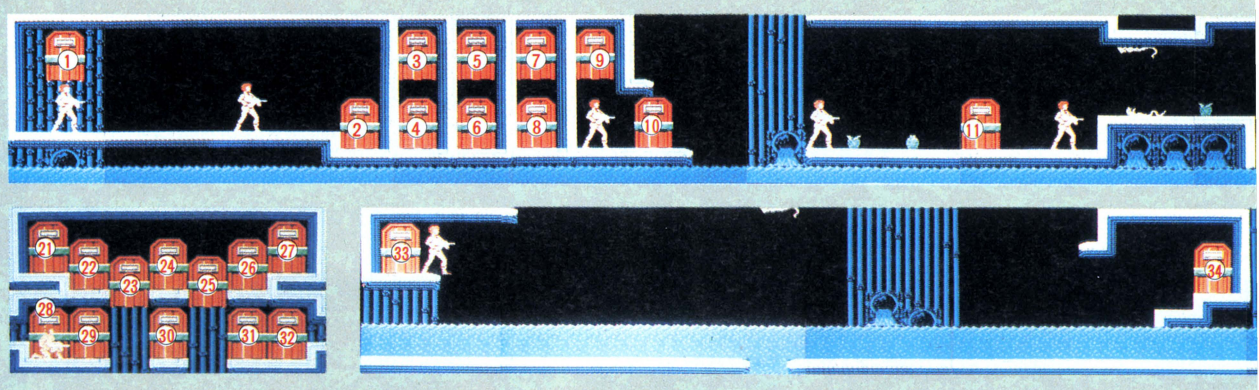




ステージ2をクリアーした君は次ページへ!!

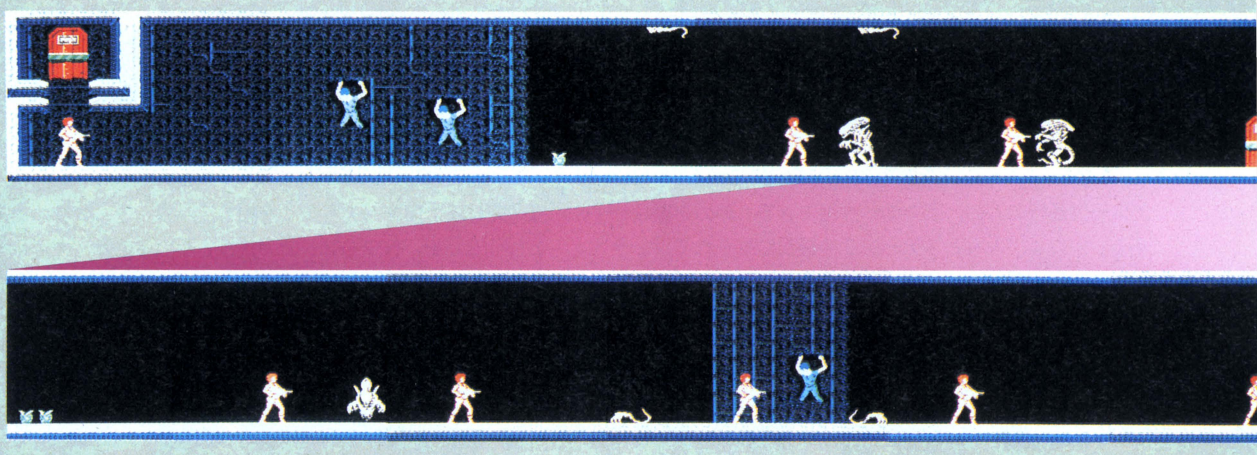
STAGE 3

ステージ3は、ワープドアだらけ。右の飛び先リストを見て、最短距離を探そう。⑮のドアへは、ジャンプ力が足りないと上がれない。でもそんな時は隠しドアが……。



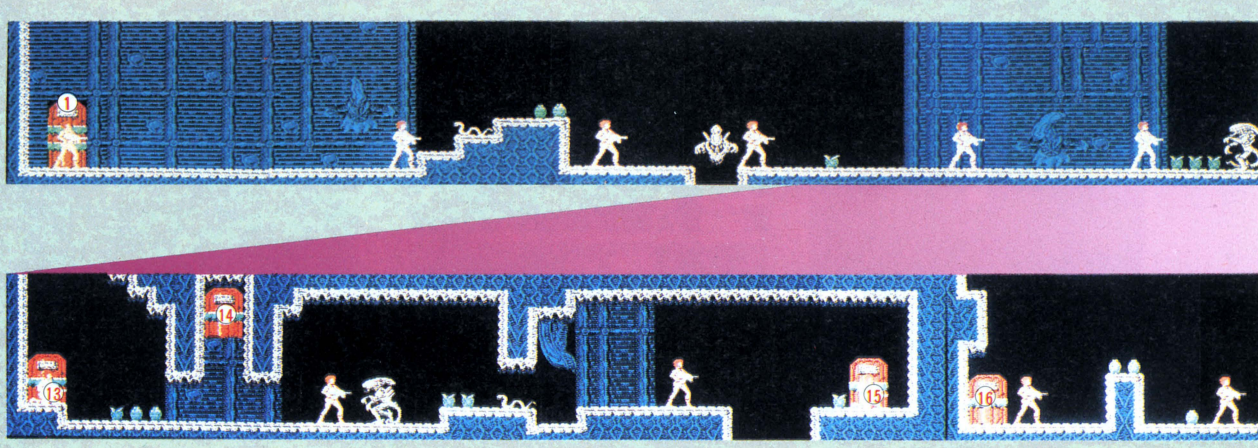
STAGE 4

ステージ4は、戦闘ひと筋100万年！　というくらい戦いに終始する。ワープドアの数も少ないうえに、ステージ3からの出口（ステージ4のスタート地点）のドアと、最後の

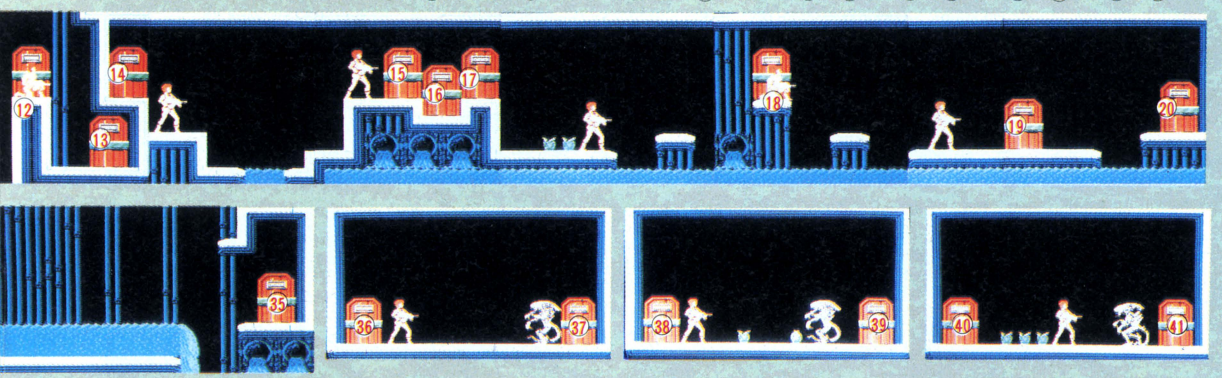


STAGE 5

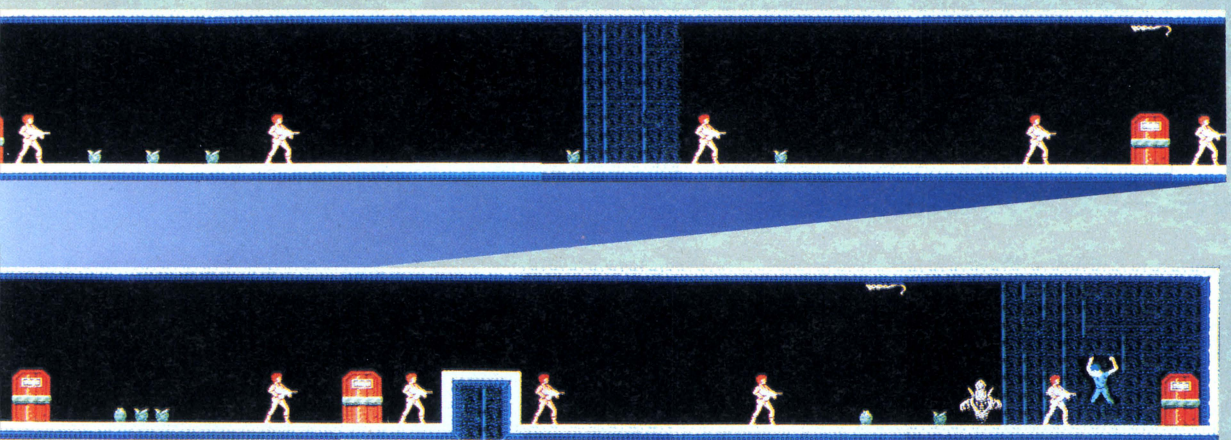
さて、ラストのステージ5の舞台は、お待ちかねの（？）エイリアンの巣だ。フェイスハガーから幼生、シャドウエイリアン、シャークヘッド、ウォールマスターなど、エイリ



②→㉘	⑥→㉘	⑩→㉒	⑭→⑫	⑱→㉖	㉒→⑤	㉖→⑦	㉚→⑨	㉞→？	㊳→㊲
③→×	⑦→×	⑪→①	⑮→③	⑲→⑨	㉓→×	㉗→⑤	㉛→⑧	㉟→？	㊴→㊵
④→㉑	⑧→㉛	⑫→⑭	⑯→⑤	⑳→㊱	㉔→⑬	㉘→②	㉜→㉚	㊱→⑳	㊵→㊴
⑤→×	⑨→×	⑬→①	⑰→⑦	㉑→③	㉕→×	㉙→③	㉝→㊶	㊲→㊳	㊶→㉝

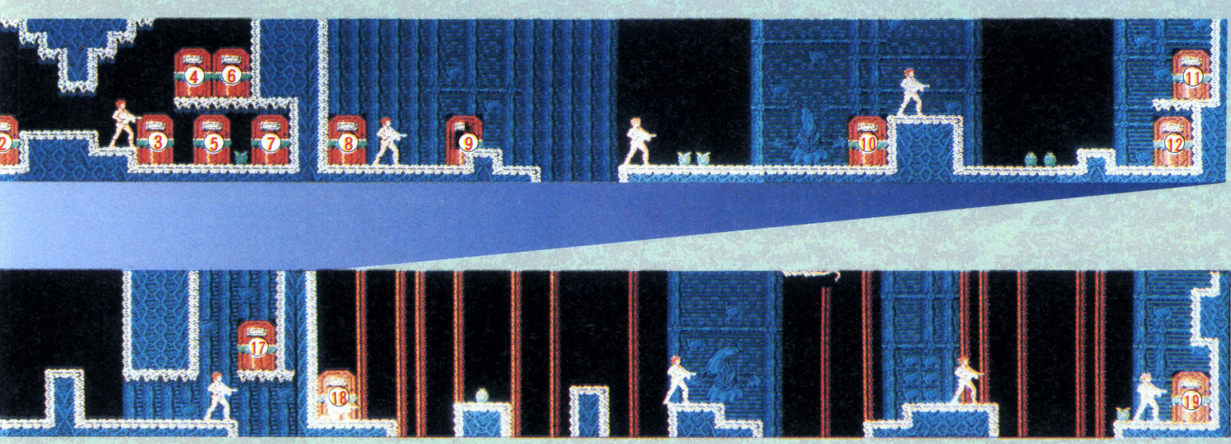


でかいエイリアンの部屋に通じるドア以外は、すべてステージのはじめに戻されるだけなのだ。ステージ3のようにドアの飛び先に悩まされる心配はないが、その分、エイリアンの攻撃はすさまじい(出現する数が多い)。だが、ドアに入っても戻されるということは、パワーアップしたい人やスコアを伸ばしたい人にはうれしいことかもしれないな。



アンのオンパレード！　とくに、マユにされ壁に埋められた人間の腹を食いやぶって出てくる幼生には注意したい。ここまできたら、ラストシーンは目の前なんだからね！

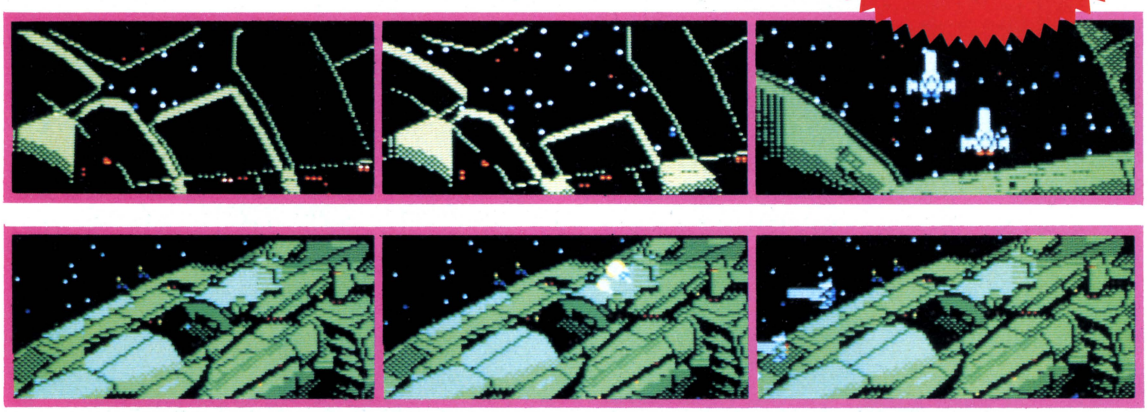
②→①	⑥→⑭	⑩→①	⑭→×	⑱→⑰
③→①	⑦→⑪	⑪→⑦	⑮→⑯	⑲→①
④→⑧	⑧→④	⑫→⑬	⑯→①	
⑤→？	⑨→×	⑬→①	⑰→⑱	





あの『レイドック』が、グレードアップし、『スーパーレイドック』となって登場した！　MSXのメモリをギリギリまで使いきったこのスーパーゲームを、マップを交じえて徹底解剖しちゃうのだ！

いざ出撃！



▲ゲーム冒頭に登場するアニメーションシーン。2機が指令を受け、出撃するところだ。ハッチの開く場面だけで6枚もの絵を使うという凝りようだ。

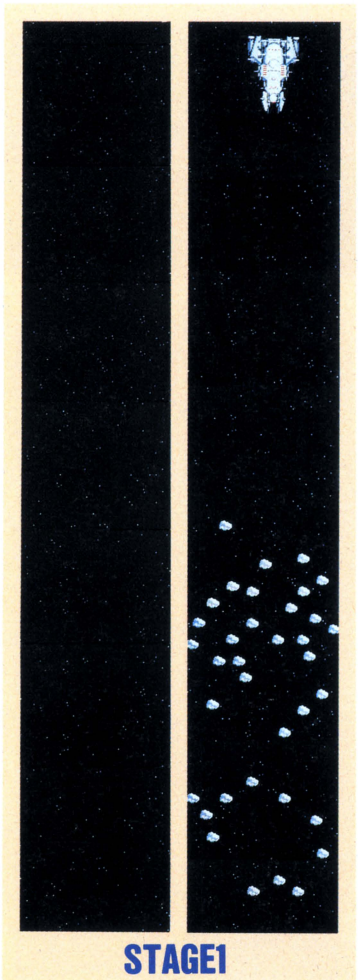
上の写真を見てくれ。タイトル画面に登場しているのが、新しくなったストーミーガンナーなのだ。なかなか洗練されたデザインでしょ。この一段とパワーアップしたネオ・ストーミーガンナーが、君たちの手を借りて新たなるレイドック作戦に挑もうとしている。

前作『レイドック』において、惑星ベイムーント奪還を成功させた連邦宇宙軍だったが、敵ギルセン軍も必死の反撃を開始してきた。ついには、惑星をも破壊し得るという絶大な攻撃力を持つ、超巨大惑星基地・ソレイユを完成させたのである。これを機に、連邦宇宙軍の形勢は一挙に暗転。再びギルセン軍が勢力を持ちはじめた。

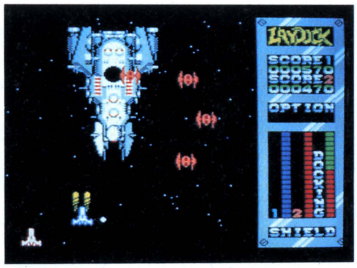
これに対処するには、ストーミーガンナーを一層充実、パワーアップしたオプションウェポンを搭載したネオ・ストーミーガンナーを出動させるしかない。目的は、ソレイユ及び惑星ゾンデにあるギルセン軍基地心臓部のコスモゾーン爆撃。連邦宇宙軍は、この〝スーパーレイドック作戦〟、暗号名〝ミッションストライカー〟の開始に踏み切ったのである。

この作戦の遂行には、かなりの苦難が待ちうけていることを覚悟しなければいけない。前作の倍以上もある14のステージには、数段イジワルになった

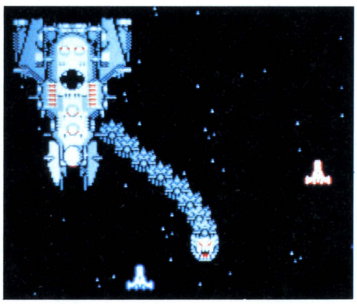
ステージ数もグッと増えて、まぁすごい



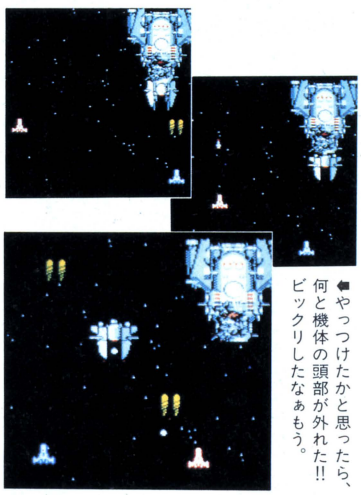
🡅宇宙ステージ。かなり閑散としたものに感じるが、実際は敵がドシドシ攻撃してくる。隕石は破壊不可能だ。面最後のデカキャラは、やっつけたと思って油断してると痛いメにあう。何事も最後までわからないものなのである。



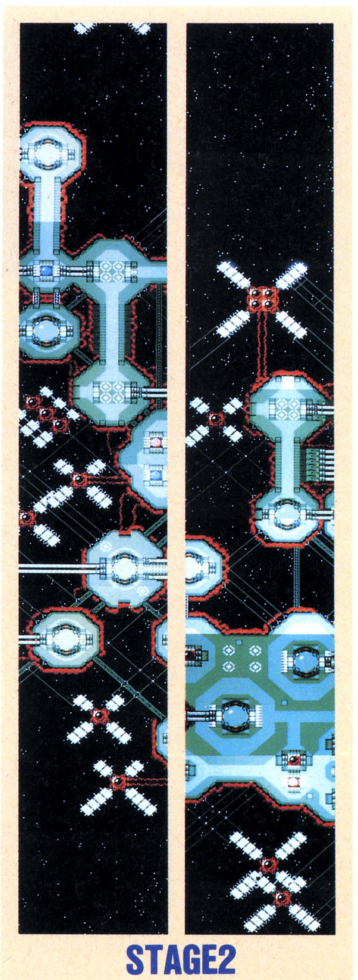
🡅面最後のデカキャラ本体から、更に敵キャラが出現。このダブル攻撃はきついぜ。



🡅ディーヴァにも登場した"ヴリトラ"がついに姿を現わした。やはり竜の形をしているぞ。



🡄やっつけたかと思ったら、何と機体の頭部が外れた!! ビックリしたなぁもう。



🡅宇宙における敵の前戦基地。MSXとは思えないほどの細かい描写なのだ。かなり美しいでしょ。基地のところどころに見える青い球体の建築物は、撃つとシールドエネルギーがアップするという、うれしいものだ。

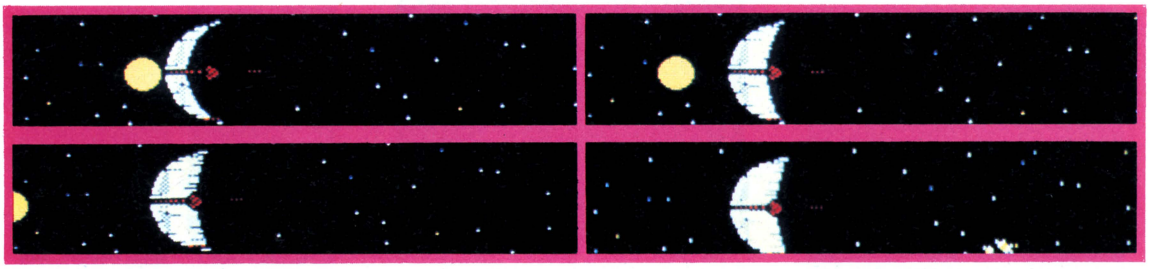
敵がウヨウヨと待ちかまえているのだ。おまけに各ステージ最後に登場するデカキャラは、こちらの意表をついた攻撃を仕掛けてきて、そう簡単には次ステージへ通してくれない。しかし君たちは士官候補学校から選り抜かれた、優秀なパイロットなのである。その実力を、余すところなく発揮してほしい。

と、プレイヤーの闘争心をくすぐったところで、いよいよゲームの本題に入ってみよう。前作もそうだったけど、スーパーレイドックは、絶対2人でプレイしてほしいゲームだ。ストーミーガンナー同士を合体させ、オプションウェポンを状況に応じて選択し、多彩な攻撃をバシバシしかける。これが2人プレイの醍醐味なのだ。

ネオ・ストーミーガンナーは、もちろん縦横合体が自在だが、ドッキングエネルギーが一定値以上に達していないと合体できないようになっている。エネルギー値は、2機が分離している状態の時に上がっていくのだ。そしてドッキングすると、その状態が長びくことにより、エネルギー値は、どんどん下がり2機は自然に分離する。エネルギー値は画面にゲージで表示されるので、ドッキングするタイミングは一目瞭然。このあたりは、レイドックには見られなかった新しい工夫だ。

あっ、ソレイユだ！

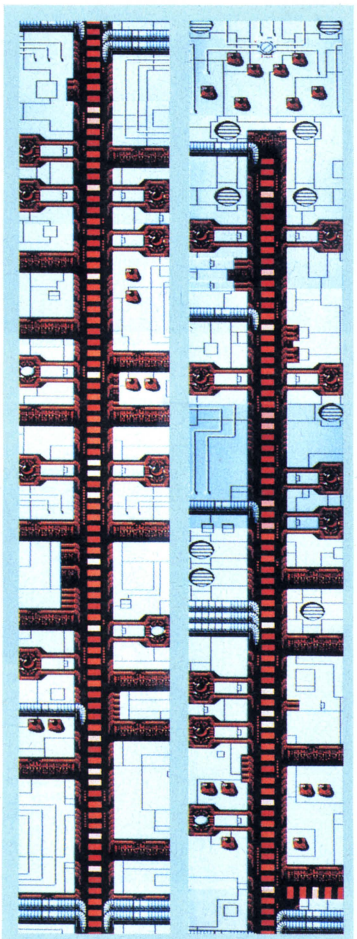
デススターにも似た惑星ソレイユは、敵の巨大基地だ。心臓部を破壊して、息の根を止めろ！



オプションウェポンは、全部で10種類。２人プレイの時、この豊富な武器の選択・発射は、コ・パイロットの役目だ。機体の操縦は横合体なら左、縦合体なら上にいるパイロットが行なう。コ・パイロットがジョイスティックのＢボタンを押しながら、スティックを上下に動かすと、画面のインフォメーション・ボードに現在のオプションウェポンが次つぎに表示される。そして、使用したい武器が表示された時に、Ａボタンで発射するのだ。

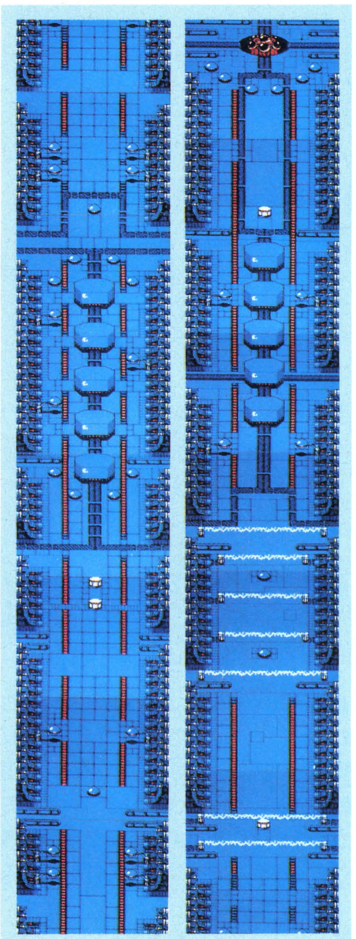
レイドックにおいては、各ステージの最初でしかオプションウェポンが設定できなかったが、スーパー〜では、その時戦う敵の攻撃パターンに合わせて、リアルタイムで応戦できるようになったわけなのだ。しかも、パイロットとコ・パイロットの交替も自由にできるから、いつも同じポジションにいるのはつまらないという悩みも解消される。ただし、２人の呼吸がピッタリ合っていないとケンカにもなりかねないから、普段から気の合う人と組んでプレイするのがいいかも。

一緒にプレイしてくれる人がいないという孤独な君や、１人がいいんだという気ままな君も、スーパー〜は見捨てたりしない。オプションウェポンは１人プレイ時も、使用できるようになっている。が、14ステージもの長い道のりを１人でのりきるには、相当な技術が必要とされることを覚悟しなければならないだろう。しかもプレイ中は話す相手もなく孤独なのだ!?　やはり、ここは早く友だちを見つけて楽しくプレイしてもらいたい。



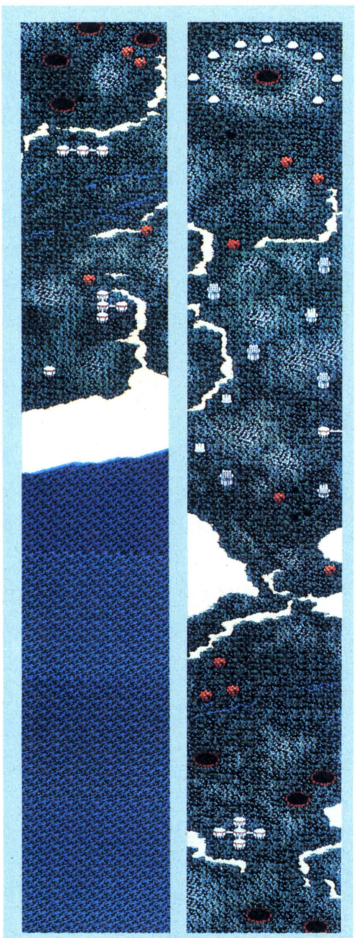
STAGE4

宇宙基地からワープして今度は〝ソレイユ〟の上空だ。中央に走る細いミゾの内部には赤い光がチラつき、この巨大な惑星基地の底知れぬエネルギーを感じさせる。面最後、執拗に攻撃してくる地上の敵を全滅させると、真ん中のハッチが開き、プレイヤーは吸いこまれるようにして内部へ……。



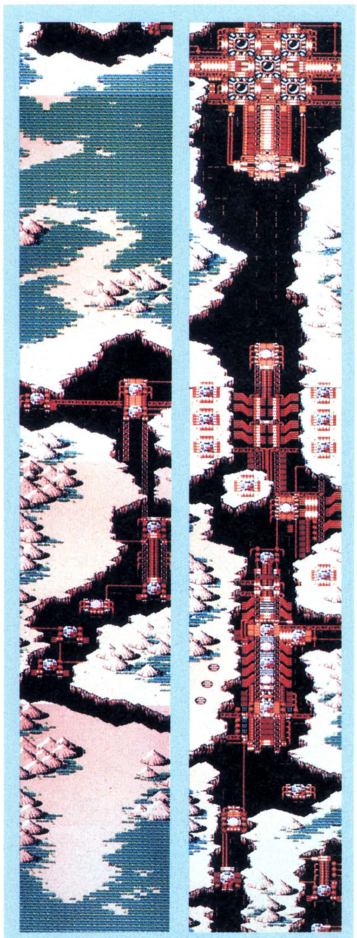
STAGE5

いよいよ、ソレイユ中心部。ブルー一色の美しい世界だ。基地のカナメだけあって、敵の攻撃も激しい。ところどころに見えるバリヤーは、一定時間内に出たり消えたりしているのだ。触れればもちろんダメージを受ける。前方に見える目玉の集合体みたいなヤツが、ソレイユの心臓部だ。



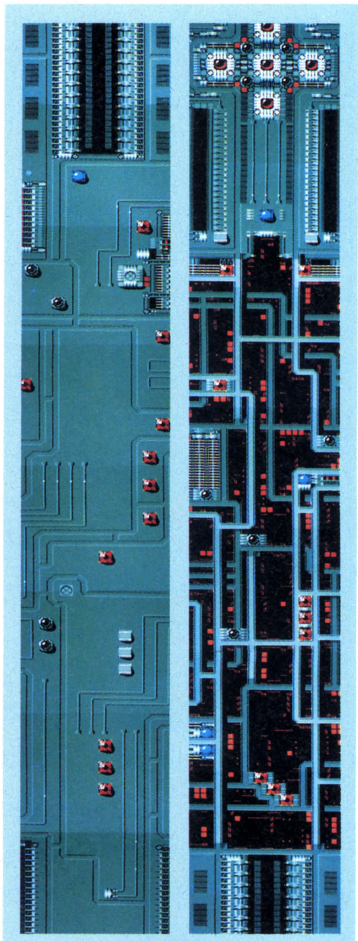
STAGE7

ソレイユ爆破後、ワープして敵の本星である惑星ゾンデ上空に。地球にも似た美しい地表には、建築物が点在し、火口からは火山弾が吹き出して、侵入者の行く手を阻む。面最後、火口近くの敵の攻撃を果たして君はかわせるか!?



STAGE8

ピンク色の荒野では、緑は少ない。地表の割れ目に見え隠れする敵基地を発見したとき、プレイヤーは「とうとうここまで来た」、という満足感と、これからの更に長い戦いの旅の始まりを、その胸に感じるのである。

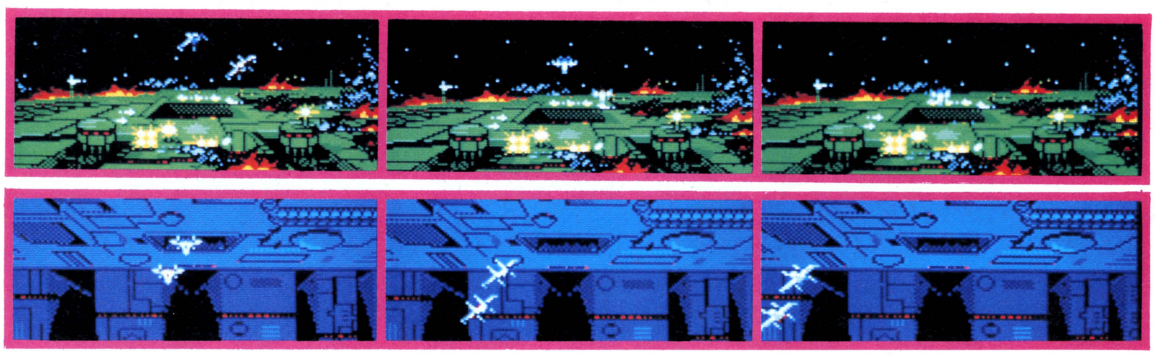


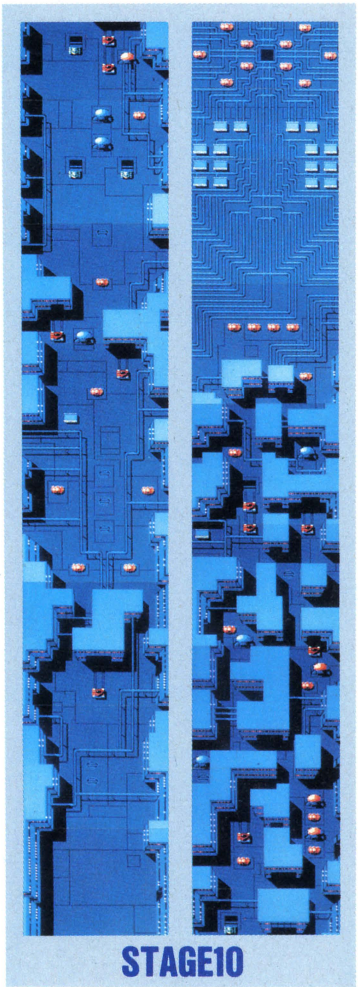
STAGE9

ついに敵の基地までたどり着いた。メタリックグリーンの基地内には、地上の敵も増え、嵐のような攻撃を受けるだろう。この基地の下には新たなる基地の存在が確認され、ギルセン軍基地の底しれぬ奥深さを見ることができる。

敵の要塞に突入だ

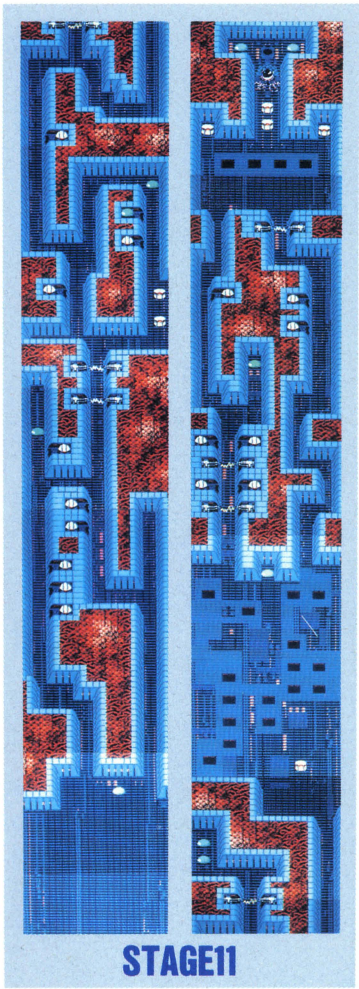
9面と10面の間に挿入されたアニメーションシーン。2つの視点から、敵の要塞に入って行く2機が見られる。





STAGE10

更に基地の中心部に近づいたところ。複雑に入り組んだ建築物をよけてつき進むのは至難のワザだ。さらに、敵もいよいよ本腰を入れて攻撃してくるので、いくら腕に覚えのある君でも、決死の覚悟でつき進まなければ、面クリアーは難しいぞ！



STAGE11

前ステージにもまして複雑な構造の基地内は、まるで迷路。しかも、ところどころにバリヤーまで張りめぐらされていて、地獄のよう！　しかし、この面さえクリアーすれば、敵の心臓部へ通じるコスモゾーンへたどりつく。さぁ、もうひとがんばりだ！

前述したように、スーパー〜のマップは全14ステージで構成されている。敵の巨大戦艦や、前戦基地が設置されている宇宙ステージをクリアーすると、超巨大惑星基地ソレイユまでワープ。この高速スクロールシーンは見ものだ。

ソレイユ上空をつき進み、内部へ通じるアナを見つけたら一気に突入。敵の執拗な攻撃をくぐり抜けると、最後にソレイユの心臓部にたどり着く。それを爆破し、ソレイユの機能を完全に停止させてしまおう。だが、これで仕事が終わったわけではない。まだ敵の本星ゾンデを叩き潰す、という大仕事が残っているのだ。

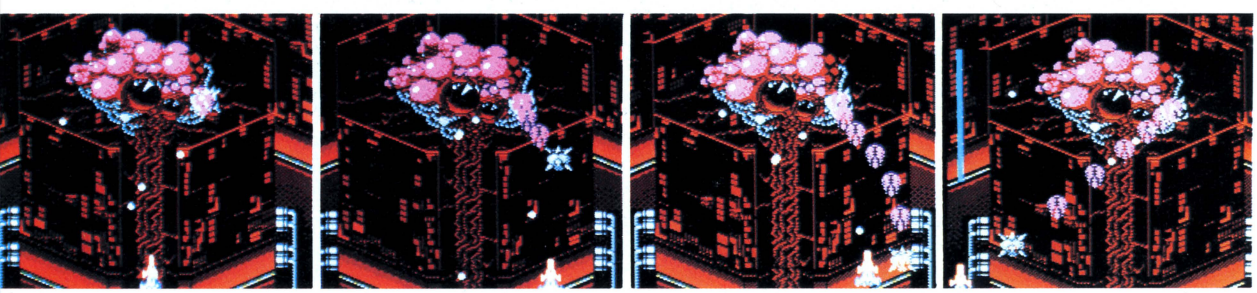
ソレイユを出た後、高速スクロールによるワープで、惑星ゾンデに到着。そこは、海も緑もある美しい世界だ。だが森の中には敵の建築物が見られ、火山弾による攻撃をしかけてくる。そこをクリアーすると、今度は荒野だ。ところどころの地表の割れ目の中に敵基地が見える。さあ、いよいよ基地に潜入！　実はここからが大変なのだ。

なにしろ敵基地だけで、６ステージぶんもあるのだ。基地の心臓部に近づくにつれ、敵の攻撃は激しくなるし、シールドエネルギーを補給するための建築物もなくなってくる。しかも、最後のコスモゾーン（敵の心臓部ともいえる、ボスキャラのいるところ）は、３ステージで構成されていて、ステージ間の区切れがない。だからやたら長く感じるし、敵の攻撃が激しいから、プレイヤーは息つくヒマもないのだ！

こんな広大なスーパー〜の世界をサ

悪の大目玉だ！

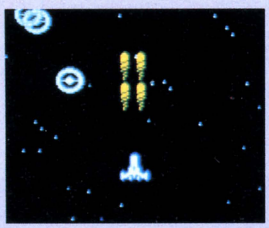
敵、ギルセン軍の大ボス。触手ですばやくプレイヤーを狙い撃ちしてくる。さすがに手強い相手だが、これを倒さない限り宇宙に平和は訪れない。



豊富なオプション・ウェポン

スーパーレイドックのオプションウェポンは全部で10種類。写真ではわかりづらいので、ここでは載せなかったが、他にコンドルとスローという武器もあるのだ。

トゥイン



■通常のバルカン砲。2連射が可能となっている。

ブルパップ



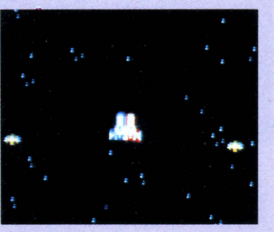
■通常ミサイル。分かれて攻撃する時の、唯一の地上用武器だ。

ブルドッグ



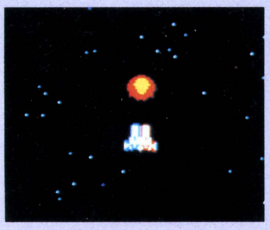
■コ・パイロットによる誘導が可能のミサイルだ。

ダブル



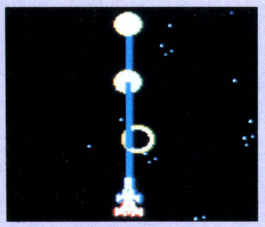
■ミサイル砲を左右同時に横向きに発射する。

ファイアー



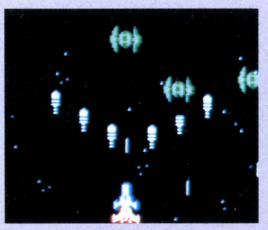
■一直線上にあるすべての地上建造物を破壊する強力な武器。

トラ



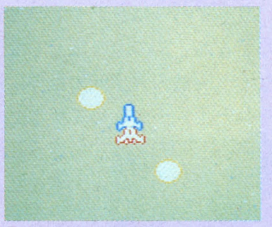
■すごい貫通力を持つ、いわゆるくレーザービーム砲だ。

アルファ



■発射されると6つに分離し、拡散しながら飛んで行く。

スペシャル



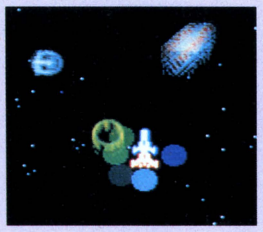
■画面上にいる全ての空中の敵と弾を一瞬のうちに破壊する。

メリー



■16方向にねらい撃ちのできる、6連射可能な武器だ。

キラー



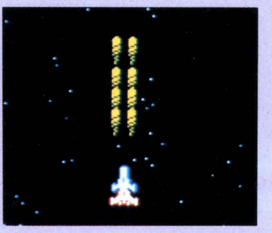
■機体の任意の位置に、光子シールドを張ることができる。

トゥイン2



■横合体時のトゥイン。横2連装で、パワーアップだ。

トゥイン3



■縦合体時のトゥイン。4連射が可能になった。

ポートしてくれるのが、所どころに挿入されているアニメーションシーン。このページでも紹介しているが、ご覧の通りの美しさだ。このシーンの導入によりストーリー性は際立つし、また戦闘の合間のプレイヤーの気持ちを、ホッと和ませてくれるのだ。

パスワードによるセーブ機能がついているのもうれしい。このゲームは先が長いから、どうしたって1度では全面クリアーは難しい。このゲームでのセーブ機能は、セーブ時のレベルに応じたオプションウェポンが、ゲーム再開時に最初から使えるというもの。しかもクリアーした面ならどこからでも始められるのだ。

これだけの機能が、MSX1、しかもROMに収められているというのは驚きだ。前作のレイドックがMSX2のディスク版だったことを考えると、数段の技術の差を感じる。このゲームは、レイドックのみならずMSXゲーム全体のスーパー的存在だ。

裏技だってある

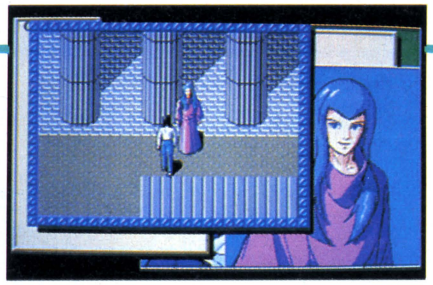


■ディーバをスロット2に差しこむと、ラトナがゲームのヒントを教えてくれるのだ。

DATA

ジャンル/アクション
メーカー/T&Eソフト
対応機種/MSX
価　格/6,800円





8月号に引き続き、アルシス ソフトウェアの新作『リバイバー』を徹底解剖だ。今回は、勇者だって人間さ、の立場から、重大な任務をかかえつつ、通常の人間生活を強いられる主人公の素顔を語るっ!!

勇者は規則正しく夜眠り、時間がたてば腹も減る!

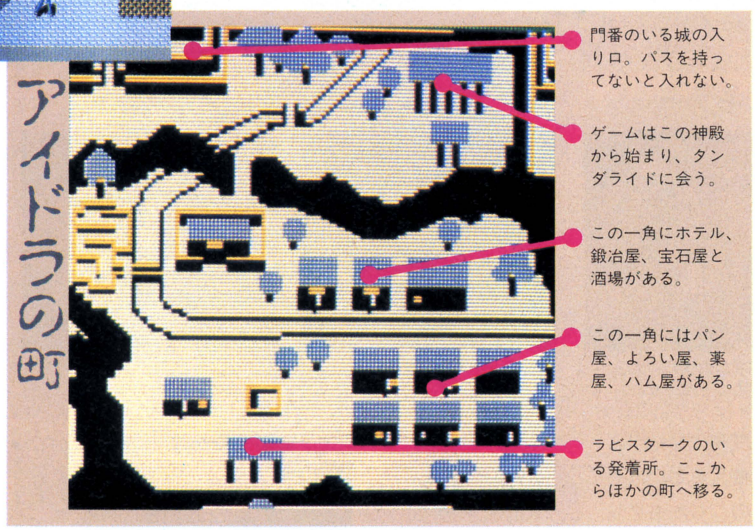


▲ゲーム開始後まもなく出現する邪神サダリアーンは、挑戦的なせりふを残して消えた。

リバイバーは、アイドラという町から始まる。この町は広くもなく狭くもなく、突然、異次元の世界に連れてこられた主人公が初めて歩き回るには、ちょうど手ごろな大きさだ。ほかの町もだいたい同じような広さだが、町は全部で10数個あるらしい。そのほかに城あり、ダンジョンありで、ゲーム全体では20エリア以上。けっこう広い。

アイドラの町では、必要なアイテムだけを集めよう。ゲームを始めてしばらくすると、今後もいろいろと手助けしてくれることになる魔導師タンダライドに会い、水晶玉と紫水晶をもらう。この2つの使い道は、町の人々と話をしているうちにわかってくるはず。なかには同じことを1度しか言わない人もいるので注意すること。



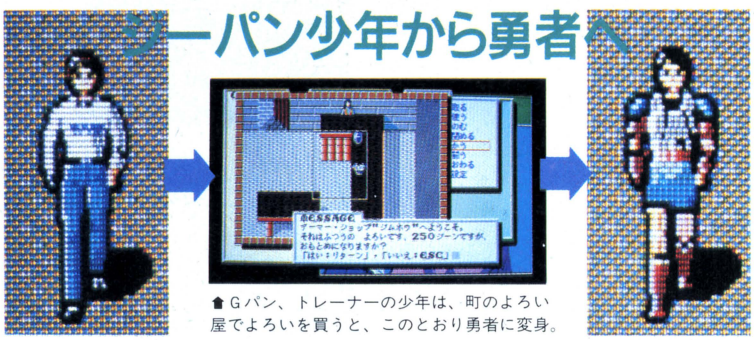


主人公は最初、お金を全然持ってない。でも町には武器屋、よろい屋、パン屋さんとかいろいろあって、買っておかなくちゃいけないものがいっぱい。で、宝石屋さんは、宝石を売るだけじゃなく、買ってもくれる。とゆーことは……もうわかったでしょ?

そうそう、町の地図を売ってる店もある。そこで地図を買うと、左の写真のように、マップウインドーを開くことができて町全体がわかるという仕掛け。でも前にも書いたように、そんなに広い町じゃないから、地図がなくたってなんとかなる。

そんなこんなで町を歩き回り、よろいや剣を整えていくうちに、Gパン姿の少年もなんとか勇者らしくなってくる。よしそれじゃあと、町はずれにある城に行くと、「パスを持ってないとダメよ」と門番に門前払いをくわされて……。そうなのだ、リバイバーは町

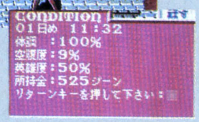
Gパン少年から勇者へ



▲Gパン、トレーナーの少年は、町のよろい屋でよろいを買うと、このとおり勇者に変身。

パンなのだ！





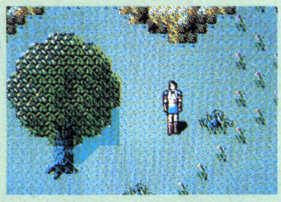
●空腹度が80パーセントを超すと、メインスクリーンの右側にパンがチラつき始める。このサインが出たら、パンかハムを食べること。武士は食わねど……なんてウソ。

昼は明かるく、夜暗い

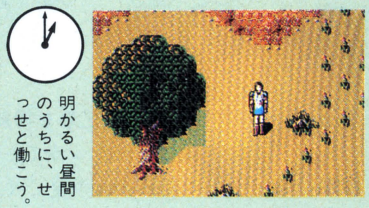
●朝→昼→夕方→夜→深夜と景色は5段階。夜が明けると日付も1日進む。



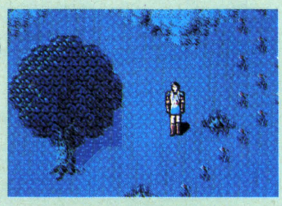
まだうす暗い朝。これから一日が始まる。



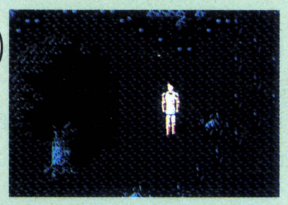
夕方になると、再びうす暗くなってきた。



明かるい昼間のうちに、せっせと働こう。



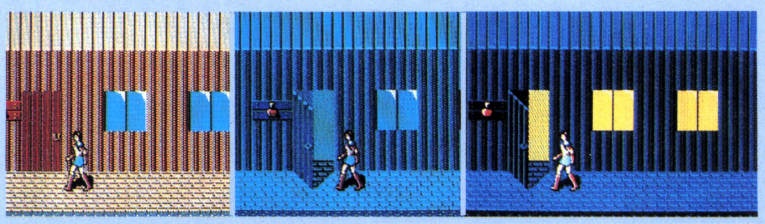
すっかり暗くなった夜。そろそろ眠い？

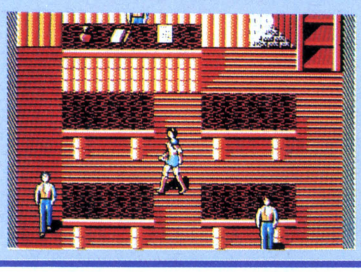


完ペキまっ暗な深夜は、体力低下に注意。

酒場は夜開く

●昼間は閉まっていた酒場のドアが、夜になると開いた。酒場は情報収集の場所だ。反対に、ほかの店は夜閉まる。





を通過するたびにレベルが上がっていくような一本道のゲームじゃない。この町であれするには、そっちの町であしてこうして、みたいな行ったり来たりが必要なのだ。この先も同じような出来事にでっくわすはず。

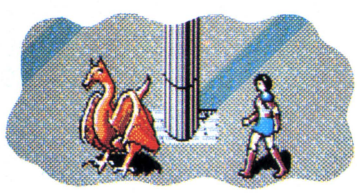
ゲームのなかで時間が流れているのも、リバイバーの特徴のひとつだ。で、時間がたてば、お腹が空いてくる。こんな当然の生理現象を無視するゲームも多いけれど、このゲームではお腹が空くと目の前にパンがちらつくのだ。これをパンチラ、とは言わない……。

これをそのまま放っておくと体力が低下してしまうから、空腹のサインが表われたら必ずパンを食べよう。値段は高いが、そのぶんカロリーの高いハムもある。だけど、食べすぎは体に毒。お腹をこわして、やっぱり体力低下！

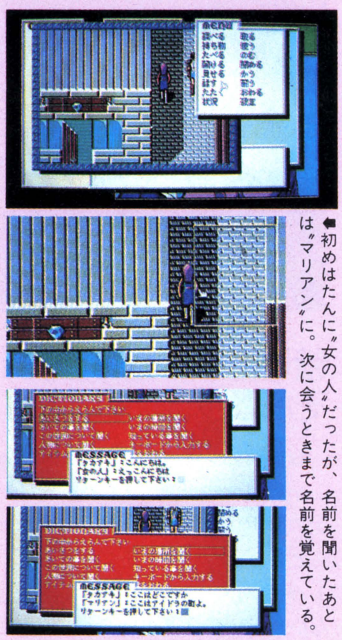
ふつう人間とゆーものは、夜になると眠くなる。この生理現象も、リバイバーはちゃーんとサポートしている。これを無視するとやっぱり体力が下がるから、夜はきちんとホテルに行って、十分に睡眠をとらなくちゃいけない。

町の人々も、同じように昼と夜の区別をしっかりしてる。お店は夜になると閉まってしまうのだ。ただし、ホテルは別。夜しか開いていない。酒場も同じく、営業は夜間だけだ。

町はずれで会う不思議な動物ラビスターク。これはフィザードの唯一の乗り物だ。でも、タダじゃ乗せてくれない。リバイバーは、いたるところで日常の常識を要求してくるゲームなのだ。



賢い人工知能



●初めはたんに〝女の人〟だったが、名前を聞いたあとは〝マリアン〟に。次に会うときまで名前を覚えている。

DATA

ジャンル/アドベンチャー
メーカー/アルシス ソフトウェア
機　種/PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、X1
価　格/6,800円

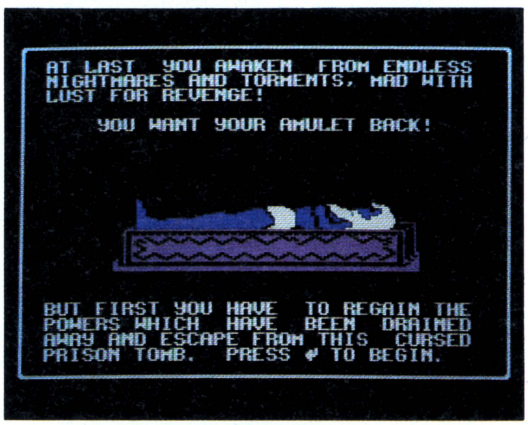
独占スクープ

Wizardry® 4

Return of Werdna

1985年5月号で、"完成まぢかのWizardry Ⅳ"と題する記事を掲載していらい、「ソフトはまだか、ウソつき、バカヤロさま」と、さまざまな中傷をうけつづけてきた本誌。苦節2年と3ヵ月。今、ようやくその疑いを晴らすときがやってきたのね……。今度こそ本気の発売直前リポートだぜ!!

やっとワードナが復活したのだ!!



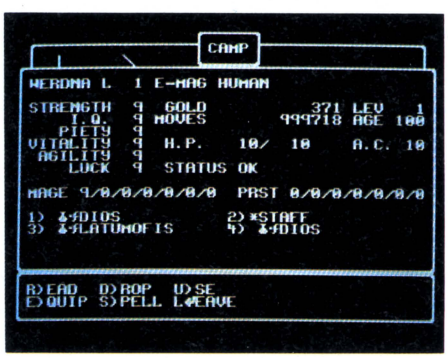


暗い地下牢からの脱出 それが今度の目的だ!!

お待たせしました!! やっと『Wizardry Ⅳ——Return of Werdna(ワードナの逆襲)』のディスクが、アメリカからとどいたのだ!! ほんとはまだテストバージョンで、報道関係には配ってないらしいんだけど……そこはそれ、何年も前からWizを追ってきたログインのため(そー、先走って読者のみんなに記事にして見せちゃったこともあったもんね)、特別にわけてくれたのよねん!! だからこのWizの記事っておそらく世界でも初めてのものになるはず。ログイン読んでてよかったでしょ!! えっ、のーがきはいいから、はやくゲーム内容を紹介しろって!? はいはい、んもー、せっかちなんだから。わかったわよ、ディスクをソーニューすればいいんでしょ、フン。

ディスクがガチャガチャいってる間に、シリーズのストーリーを、ざっと思いだしてみよーか。

狂王トレボーの勇者たちによって護符を奪われ、封印されてしまった大魔術師ワードナ。しかし彼の魂は死んではいなかった。永い眠りから覚めたワードナは、ついにトレボーへの復しゅうを思い立つ。まずは力の源ともいえる護符を取り返そう!! やがて大魔術師ワードナは、地上へ向かう長く厳しい復しゅうの道を、旅立っていった……。



レベルー、当年とって100歳の悪の魔術師。まだ起きたばかりなので、HPも10しかない。

昨日の敵は今日の友…
仲間にできる12匹の怪物たち

シナリオ1では敵役だった怪物たち。今度は主人公を助ける味方になったのだ。以前は憎たらしかったヤツラも、今はいとおしい。

ディンク



妖精の仲間。小さくて力もないが、ゆいいつ敵からの魔法にかかりにくいのがとりえだな。

バブリィ・スライム



ゼリー状のスライム。攻撃力はあまりないが、かんだ相手をPOISONにすることもある。

ガス・クラウド



雲状の不定型生物。攻撃力は弱いが、HALITO、KATINOなどの呪文を連発してくれるのが魅力。

レベル1の僧侶



レベル1の僧侶系の呪文を使う。が、KALKI、MILWAなど、攻撃にはつながんないのよね。

フュズボール



正体不明の光の玉。とにかく数で勝負するタイプで、放っておくといくらでも仲間を呼ぶ。

オーク



半獣人の怪物。魔法はまったく使えない。こん棒などの武器を使って、敵を攻撃する。

スケルトン



不死の怪物。生命力、攻撃力はまあまあ期待できるんだけどね。解呪の呪文が恐怖だな。

ゾンビ



力も強く、生命力もある。なにより傷つけられた敵の体が麻痺してしまうのがうれしい。

クリーピング・コインズ



ラッキー、経験値がいっぱいもらえる!!　と、敵がよろこぶ、這い回るコインの怪物だね。

レベル1の魔術師



レベル1の魔術師の呪文、KATINO、HALITOを連発する。これがなかなか頼りになるのだ。

ガーディアン・レイダース



盗賊。攻撃中に意味もなく盗みを働くのをやめてくれれば、多少は使えるんだろーけどね。

コボルド



代表的なザコ敵。でも味方になったら仕方がない。頼らないといけないのが、悲しいのだ。

いっしょに冒険をする仲間の怪物を捜すのだ!!

しばらくディスクが、ガチャガチャ作動し、いよいよ待望のゲーム画面……おー、なつかしい迷路の風景!!

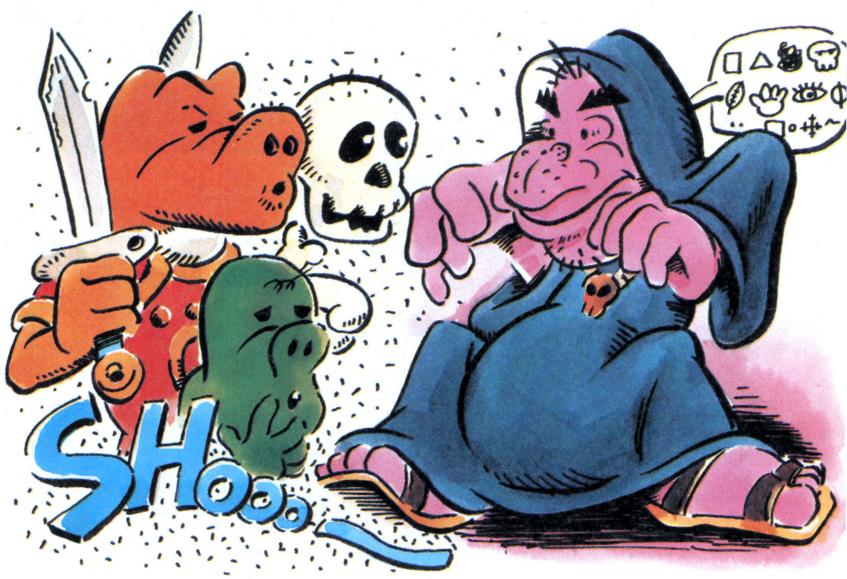
んっ、キャラのステイタスを示すところに"WERDNA E-HUMAN"のキャラがひとりいるだけだ。キャンプを張ってワードナのステイタスをさらにこまかく見てみよう。なるほど、さすがの大魔術師も、封印から解かれたばかりだと、力も弱い。属性の値はすべて9、裸同然だからACも9。魔法もすべて覚えているんだけど、とりあえず使えるのはレベル1のものが9つだ。年齢が100ってのは笑えるね。MOVEというのは行動した回数。999999から動作のたびに減っていく。どうやら経験値の概念はないみたいだな。

さっそく冒険を始めようか、と、辺りを見る。しかし最初にワードナのいる場所は、たった4マスの密閉された空間だ。そう、じつはワードナは、ゲームスタート時は小さな箱(牢屋)の中に閉じ込められているのだ。この箱の中から出ることが、まず第1の関門というわけだね。

部屋の床には一ヵ所白く光っている場所がある。これはペンタグラム。怪物の魂が集まるところだそうで、ワードナはここでこれから一緒に冒険をする怪物のパーティーを3つ選ぶことができるんだって。作者のウッドヘッド氏の話によると、この怪物の選び方が、箱の外に出るひとつのポイントになるとか。はたしてどんなトラップが仕掛けられてあるのか……!?



12種類の怪物の中から、好きなものを3つまで選ぶことができる。どれにしよーかな!?

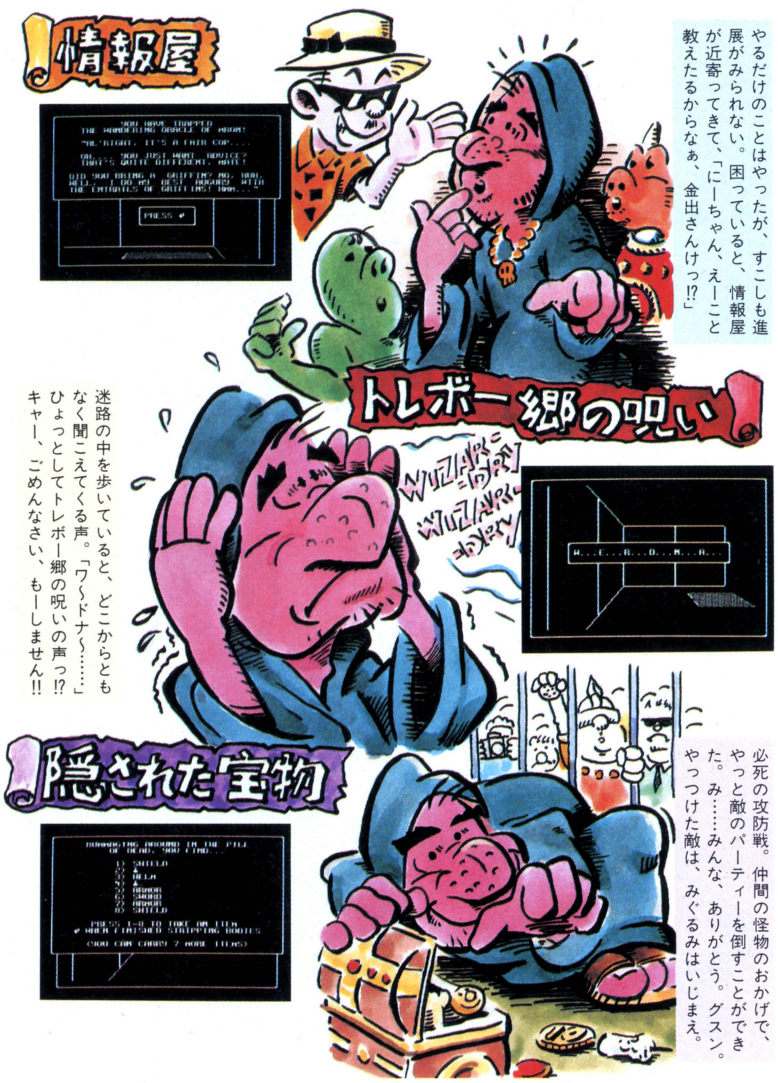


昨日の友は今日の敵

敵側にまわった8人の勇者

昨日までは素敵な友達でいたはずだったのに……。かつて頼りになると思ったエリートキャラほど、憎ったらしく感じるのよねん。

戦士	僧侶	魔術師	盗賊
 力だけがとりえのコン性ヤロー。斬ってもたたいてもなかなか死んでくれないのよねん。	 武器による攻撃はまあいいんだけど、一撃必殺、BAMADIの呪文がとっても怖いんだよなー。	 MAHALITOの呪文が、味方の怪物たちをつぎつぎに焼きつくす。なんてひどいシトなの!!	 大事に隠し持っている生命力回復の薬を、かっさらって逃げて行く。人道にもとる行為だ。
僧正	**侍**	**君主**	**忍者**
 ひとりで、魔術師と僧侶の両方の呪文を使えるなんて、ちょっとズルイんじゃないかえ〜!?	 刀で斬りかかってきたかと思うと、突然、KATINOの呪文をかけてきたり……わかんねー。	 戦士としても一流なのね。しかも僧侶の呪文で味方を助けてあげたりね。その完璧さが嫌い。	 非人間的な戦闘マシーン……おいおい、どっちかつーとお前、怪物側の人間じゃない!?



大魔術師ワードナを待ちうける数々の試練

立場がかわった今となれば、昔さんざん苦しめられた怪物こそ、頼りになる味方。ゾンビ、魔術師、ガス・クラウド……苦手だった怪物から順に呼び出せばいい。SUMMON　モンスター!!で、パーティーが組めるぞ。

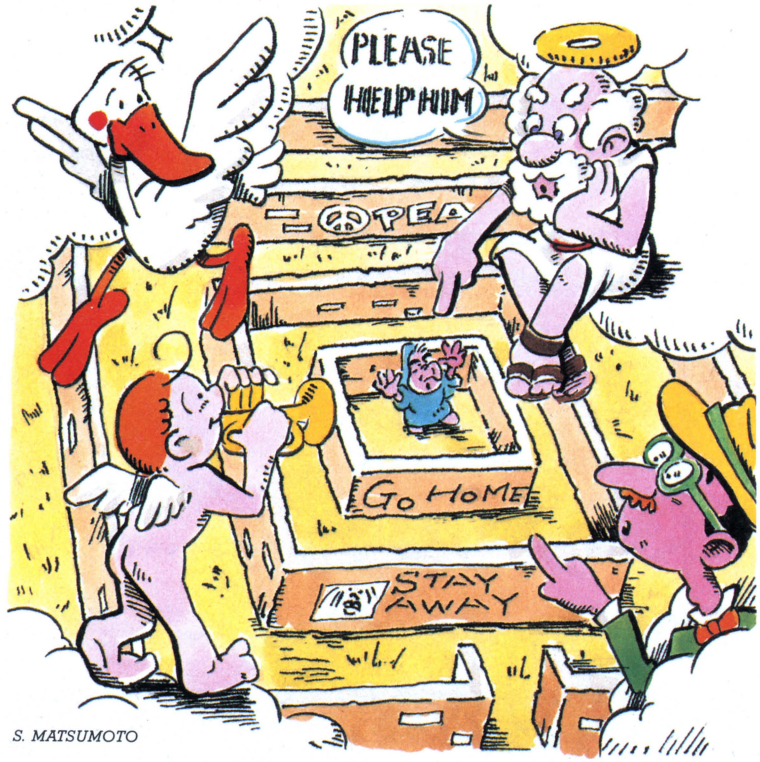
仲間ができたら勇気百倍！　迷宮内の探索開始だ。えんえんと壁がつづく迷宮内の廊下を、どんどん先へ進ませよう。あっちでもない、こっちでもないと、暗い迷宮内をウロウロしているうちに、敵との遭遇。戦闘開始だ！

敵といっても闘う相手は、怪物ではなくほとんどが人間。つまりかつてプレイヤーが迷宮内に送りこんだ、勇者たちのパーティーだ。画面中央に表示された〝ENCOUNTER〟のメッセージの後には、戦士、魔術師、盗賊などの勇者たちのグラフィックが現われるのだ。

おもしろいのは、この戦闘時のステイタスの表示。冒険中はワードナ、つまりプレイヤーが画面中央に表示されていたのが、いざ戦闘となると画面上部（つまり以前のシナリオで怪物側が表示されていた部分）に追いやられてしまう。かわって画面中央には敵の勇者のパーティー。職業、同盟、生命力から勇者個人の名前まで表示される。これじゃ、どっちが敵か、勘違いしそう。



やっとのことで牢屋から抜けだしたが……
なんと外には番兵が待ち受けていたのだ!!



S. MATSUMOTO

プレイヤーは戦闘中、ワードナにしか命令を出せない、怪物たちの行動は個々の怪物が決定するのだ。闘うもの、魔法を使うもの、仲間を呼ぶもの。そのとき、怪物がどんな行為をするかは、戦闘中のインフォメーションを見て、初めてわかるようになっている。

〝スライムが2ダメージをうけた〟、〝オークが眠ってしまった〟のメッセージに喜んではいけない。自分がやられているのだから。味方の怪物が出す毒(POISON)やしびれ(PARALYSE)攻撃で人間がバタバタ倒れていくのを、ニンマリ笑えたらもう立派なワードナだな。

倒した敵の勇者たちの所持品から、使えそうなアイテムをかっぱぐ。かっぱぎが終わったら、すぐさま捜索の再開だ。ぐずぐずしていると、へんな情報屋が現われ、ヒントをやるからと、バカ高い金をせびりにくる。こんなのとは関わらないにこしたことはないな。

どうやらトレボー郷の迷宮の最初のフロアは、ヘイが幾層も連なった厳重な牢になっているようだ。大きな広間を捜索し、やっと出口を見つけ外に出る。しかしそこには、強力な番兵がいて、再びワードナを牢にもどそうとする。そこでワードナは仲間の怪物を使って、力づくで突破、のパターンがつづく。そして牢屋を抜けた先には!?

それはキミ自信の手で見つけてみよう。きっとあのWizのこと、あっと驚くようななにかがキミを待っているに違いない。ちなにみこの『Return……。』は、国産機種でも同時発売するらしい。みんな、期待して待ってよーぜ!!

DATA

ジャンル/ロールプレイング
メーカー/サーテック
対応機種/APPLE II
価　　格/未定

R・ウッドヘッドの 今度こそほんとうに ウソつかない インタビュー

ログイン(以下ロ)「早速ですが、完成までにずいぶん時間がかかりましたね」

R・ウッドヘッド氏(以下R)「……でも、3作を完了させているELITE GAME PLYERでも納得するデキだと思うけどね」

ロ「ELITEですか。あんまり縁がないなぁ」

R「そう。シナリオIVでは、そんなELITEたちへ、ある挑戦を試みてるんですよ」

ロ「ひょとして経験値をなくしMOVEポイントをカウントしたことですか?」

R「経験値はなくしたわけではないんだけど……とにかくPLAYERは、ゲーム中にある試験を受けることになります」

ロ「試験はキライなんだよね」

R「その試験のクリアーの仕方によって、PLAYERはMASTER ADVENTURE、もしくはGRAND MASTERになる資格を得る」

ロ「んー……なんだか難しそうだな」

R「最初はわからなくてもけっこう!! アメリカでは9月に発売する予定ですが、日本の機種でも98用が11月に出ます。自分で試しにやってみてくださいよ」

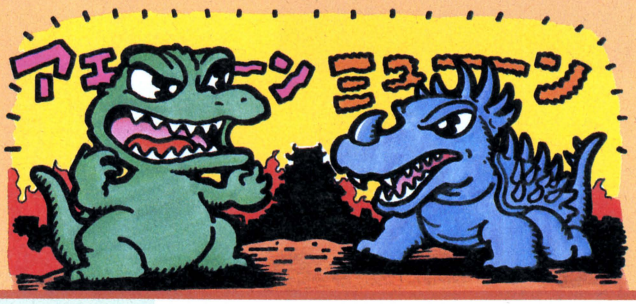
ロ「CMもつきましたね。それより別シナリオ(2月号参照)もがんばって、ネッ!!」



ついに、私は戻ってまいりました……

MSX tsūshinの逆襲!

しばらくの間、別冊付録でお目にかかっていたMSX通信でしたが、また古巣、本誌ページに戻ってまいりました。戻ってきた関係上、表紙の色ッポイお姉さんの写真はなくなってしまいましたが、まあ、今後ともよろしくお願いだ



ドドーン、シタタタタ……
見つかっちゃあいけない、一風変わったコナミのゲーム



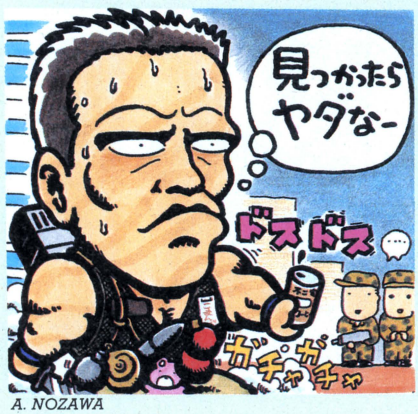
●コナミ(MSX2)　5,800円



▲質感タップリの画面。ちょいと暗めだけど。

キャー、コマンドー!

ちょっと以前なら、シルベスタ・スタローンの〝ロッキー〟シリーズ。そして今では、アーノルド・シュワルツェネッガーの〝コマンドー〟、〝プレデター〟。ちょっと現実離れした、漫画の中の主人公のような活躍。コマンドーの中のシュワルツェネッガーなどは、何十人がブッ放すマシンガンの弾の雨の中を重い武器をいっぱい持って、ポッポコポッポコ走っても決して死なない。すぐ近くで手榴弾が爆発しても、ちょっとイテテとなるが、5分後には何ごともなかったように走りまわる。アメリカの国民は、常に強いヒーローを求めているのであるっ！　ジャッジャジャーン、ドドドーン、ドロロロロロロロロ（ドラムのスネアのロール音)、ドチャーン（シンバルの音)。



A. NOZAWA

メタルギアで遊んでいると、私の脳裏にそんなことが浮かんでは消え、消えてはまた浮かび、浮かんだかなあと思えば、またちょっとだけ消えたかなあなんて思っていると、すこしだけ浮かんではまた消えかけるという……あー頭がボーッとする。昨日、ちょっと飲み過ぎたからなあ、養命酒を。あー、ちょっと気分転換にゲームでもしてみるかっと。そういえば、メタルギアで遊んでたんだよな、昨日の晩は。最初は、どう遊んでいいかわからなかったんだけど、10分遊んだら、このゲームのおもしろさがジワジワと理解できるようになってきた。ん！　でも待てよ。さっきは、「昨日、ちょっと飲み過ぎたからなあ」と言ったばっかりだぞ。おかしいなあ、記憶がはっきりしないなあ。ところで、自分はいったい誰なんだろう？　ああ……ポカ！　アイテッ！

㊎おいこら、アルト鈴木。なにをブツブツ言ってんだい。早く仕事しろ、仕事。昨日は原稿書きさぼって酒飲んできたんだろ、バカ。

㊚フェーッ。

ということで、M通のスタッフは、変態ばかりです。そんなことはさておき、コナミのMSX2『メタルギア』の説明ならびに大マップ公開と、いってみますかね、あ、よいしょっと。



メタルギアは、うーん何と言えばいいんだろ。アクションが8、アドベンチャーが2、そんな割合の戦略型ゲーム……といっても、わからない人にはわからないだろうから、メタルギアはやっぱりメタルギアだと言っておこう（責任転嫁）。主人公を、敵に見つからないように動かす、というところが新しい。監視カメラや見回りのおっさんたちに見つからないように、ビルの中を走り回り、アイテムを探し出す。もし、見つかってしまうと、警戒音とともに敵の攻撃が始まる。そこで転じて、シューティングゲームとなるわけだ。で、そのシューティングゲームの場面で活躍する武器が、現在実際に使用されている銃器をモチーフにして、ランク付けされてあるってところがマニア泣かせ。ハンドガンがベレッタ92Fでしょ。サブマシンガンがイングラム。ウージーやMP-5でもよかったかなあとも思うけど、いっそのことM-16やG3A3、いやあブッシュマスター、AR-17、キャレコなんかでも……あー失礼しました。



ゲーム進展に必要な情報を、無線機を通じて入手するっていうところも、ちょっと凝ってる感じ。

いろんなアイテムや武器を入手し、仲間を助け、階級を上げながら、最終兵器〝メタルギア〟を破壊せよ。というのが、冒頭にも書いたけれど、今流行のアクション戦闘映画のノリ。〝コマンドー〟あたりを観て（特にゴムボートから降りるシーンとか……あはは マニアックじゃ、マイケル・センベロじゃ）、ヒェ〜ッカッコイイナーと思う人は、もうそれもんの雰囲気で楽しめると思う。逆に言えば、ちょいとクセが強いゲームかなあ、と言えるのかなあ。どうかなあ（ぼのぼの調）。

まっとり早く、アイテム類の説明を〝1〟

ほぼフルアイテム集めないと、クリアーできないこのゲーム。よく読もう。

ハンドガン（ベレッタM92F）	最初に手に入るであろう武器。最もノーマルで、ひんぱんに使用する。ということは、弾もいっぱいいるわけだな。	プラスチック爆弾	壁などにセットすると、タイマーで爆発する仕掛けになっている。道なき道をつき進む、強引なタイプにピッタリ。	解毒剤	サソリに刺されたときに、体に毒がまわらないよーに、解毒するものだ。砂漠地帯に出るときには、忘れないよーにねん。
サブマシンガン（イングラムMAC-11）	いわゆるマシンガン。ショットボタンを押し続けるだけで連射ができる、とっても便利な造り。おもらい得品なんだぴょ。	サイレンサー	ハンドガンなどの銃の音を消してくれるアイテム。これを使えば、発砲しても敵に発見されずにすむってわけさ。へへ。	レーション	いわゆる携帯食で、これを食べるとライフが満タンになるのだ。最重要アイテムだ。これはいくつ持っていてもいいのだ。
グレネードランチャー（M79）	照準の位置に、グレネード弾を撃つ。これがないと倒せない敵もいるので、必ず手に入れておかなくてはならないのだ。	地雷	床にセットしておくと、それを踏んだ敵にダメージをあたえられる。でも1回に3個だけしか、セットできないんだよ。	ユニフォーム	敵の制服。何に使うかは、大体想像がつくと思う。しかし、いきなりひろった服のサイズが合うってのは、いいよな。
ロケットランチャー（RPG7V）	ギャルのジェニファーからもらえる武器だけあって、大切に使いたい武器である。一生の宝物にしてもいいかな。いいとも。	酸素ボンベ	水中、水路の深みにはまってもライフが減少しないアイテムだ。何回使っても、酸素がなくならない不思議なボンベ。	ダンボール	ダンボールをかぶっていれば、動きさえしなければ敵にみつからないですむ。かなりなさけないが、とっても便利なのだ。
リモコンミサイル	発射してから、そのミサイルをコントロールできるって代物。自分の思い通りになる奴ってのは、やっぱり欲しいよね。	パラシュート	誰もが知っている通り、高いところから飛び降りるアイテムだ。屋上から降りれば、1階まで直通でいけちゃうのだ。	カード1〜8	扉を開けるための、カギになる。1〜8それぞれ扉に合ったものでないと開かないので、チェックしておこう。

次いで、アイテムの説明を"2"

場所に応じて、いろいろなアイテムを使い分けないと、全面クリアーはできない。気合を入れて集めるのだ。

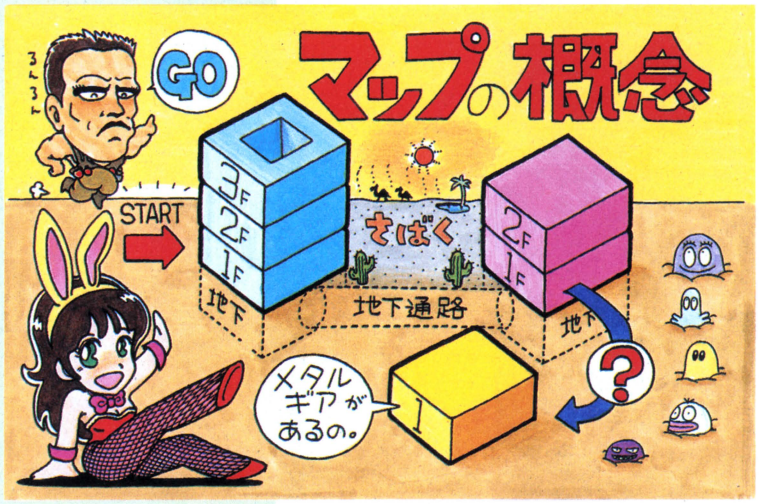
ボディー・アーマー	装着すると、敵や敵弾からのダメージが半減する、ヒマなときなどは必ず着ているよーに。着心地はバツグンだ、と思う。	ガス・マスク	ガス地帯でこのマスクをつけないと、息がつまる。苦しい。温泉タマゴを作る際も、これをつけるとよろしい。なんてね。	双眼鏡	ソリッドスネークのいる画面の、上下左右隣の画面を見ることができる。ドラえもんが持っていそうな装備品だね。
ボム・ブラストスーツ	消防隊御用達の爆弾処理用防護服。ボディー・アーマーと重ね着したら、重くて暑くてこりゃたまらん。なんて、ウソ。	タバコ	最初に持っているアイテム。でもこれを使うのは、ずーとずーと後の話。それまでは、全然必要がなかったりするわけだ。	コンパス	これがないと砂漠の中で路頭に迷うことになる。ゲーム進行上、絶対に必要なアイテム。よーするに取らなきゃ駄目なの。
フラッシュライト	無限に使用できる謎の乾電池を搭載した、未来の最新鋭ミラクルグレートなライト。暗い夜道は痴漢と落とし穴に気をつけよう。	地雷探知機	掃除機を使うがごとく探知機を使うと、地雷の位置がわかる。ありがたい。天からの授かり物と考えるべきだな、これは。		
赤外線ゴーグル	赤外線の位置がひと目でわかる。比較的フツーな装備品だが、あなどってはいかん。石橋をたたいて渡る心意気が必要なのだ。	アンテナ	東北大学の八木・宇田両博士が発明した、世界に誇る八木アンテナ。敵の妨害電波の中でもピーヒャラ無線が使えるのだ。		

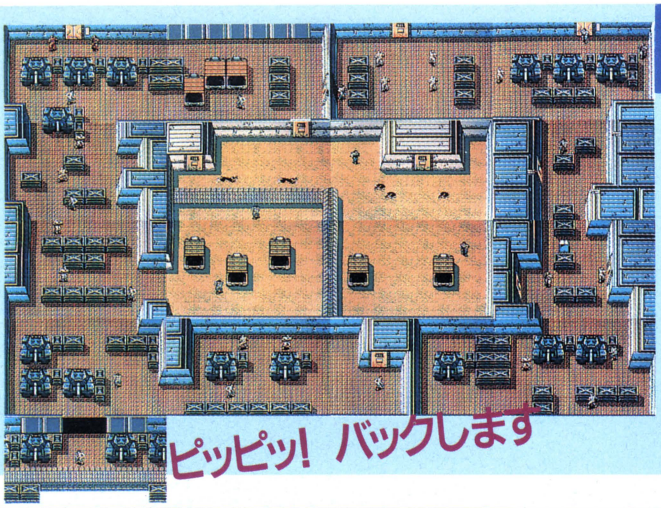


じゃあ、お楽しみマップ公開!!!

じゃあ、いってみましょう。梅宮辰夫のくいしん坊万歳！　あちがったな、それではいきます。8時ダョ全員集合オッスオッス声が小さいオッスオッス。あー、またちょっとちがうなー。よしでは今度こそ！　いくぞ！　アムロいきまーす、ゴゴゴゴゴ、アムロむちゃはだめよ、わかってますよセイラさん。うーむ、どうも今月は、ああ勘ちがいネタのギャグが多いなあ。いかんなあこんなことじゃあ……と、きちんとオチがついたところで(どこにオチがあるんじゃ！)、うるせーなーこのカッコ野郎(何言ってやがんでえ、テメエが変なことぬかしやがるからだろうが、この本文野郎)、ナニィ!?　カッコ野郎のくせしてえらそばるんじゃあないぞ！　そんなヤツにはこうだ(ボカ！　やったな、そんじゃあオレもこうだ！)ボム！　痛えじゃねーか(うるせい)ナニオッ！　誰だお前は(おっ、ルビのダンナじゃねえか！)ルビのダンナか、ルビのダンナの言うことじゃあ、しょうがねえなあ。(そうだな)じゃあ、今日のところはおあずけだ、いいな(おうよ)じゃ、オレは本文に戻るぜ(ああ)、では、お楽しみ、マップ公開である。でもね、最後までは明かさないのよ。ビル2つまで、それまで。最後の敵の砦は、自分の力で突破しょう。なんでもかんでも他人にたよっちゃだめなんだ(そうだぞ)ほらカッコもそう言ってるだろ。

どれがどうつながっているかは、概念図を見たらわかるよね。あ、それから、ビル内の部屋の紹介はカットしてあるぞ。ヒントになり過ぎるからね。





BUILDING 1・1F

ゲームスタート地点のあるビル１の１階だ。最初だからこのゲームに慣れるために練習しておくべきなのだ。このゲームの基本は、敵にみつからないこと。その部屋にあるいろいろな障害物を利用して、敵の視界に入らないようにすればいいわけ。もうひとつ大切なことは、各種アイテムを集めること。ことに扉を開けるためのカードは、早めに手に入れたい。そういう意味でも、このフロアはいい練習となるはず。ある程度アイテムを集めたら、左上の部屋のエレベーターに入ってみよう。



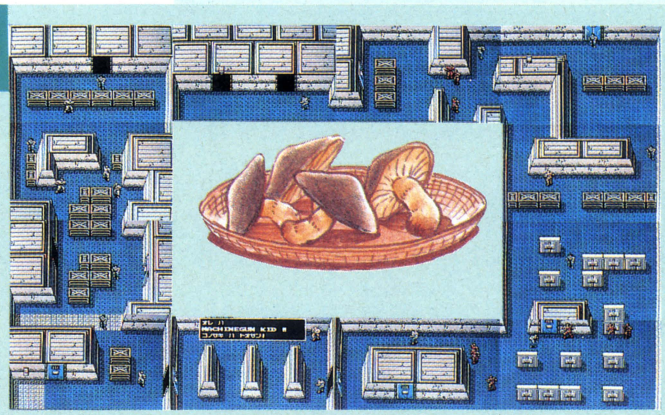
⬅このトラックは、どこから出るの？



⬅交替だって、替わりの人がこないよ。

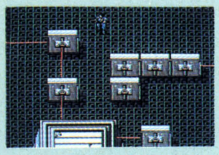
BUILDING 1・2F

このフロアには赤外線センサーがある。センサーに触れると戦闘モードになってしまうのだ。赤外線ゴーグルを持っていればどのように赤外線が張られているかわかるぞ。手に入れてから来よう。ただ、この赤外線センサーは赤外線の位置が一定なので、その位置さえ覚えてしまえば大丈夫なのだ。さらにこのフロア、マシンガン・キッドという小ボスがいる。その名の通り、マシンガンをバリバリ撃ちまくる野郎で、動きも速い。その部屋は３つの壁が立っているので、それを盾にしてリモコンミサイルで狙い撃ちすると倒しやすい。左下の部屋は、高圧電流の部屋だ。入ったとたんに発見されるので、入る前にリモコンミサイルにセットしておくといいだろう。入ったらすぐにスイッチを壊して、敵を倒せ。このあたりまでくると、トラップも増えてきたようだ。こまめにエレベーターに入っておこう。



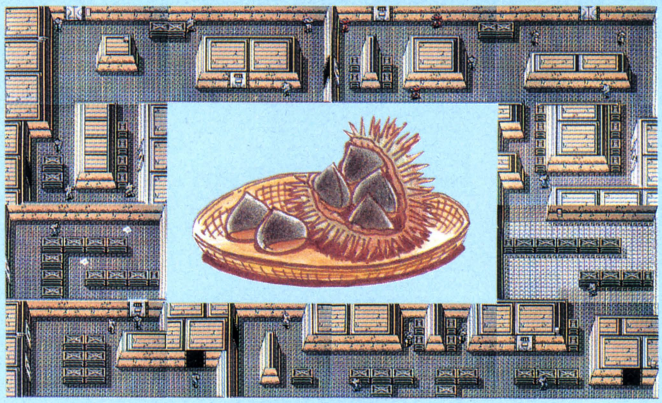


⬅こいつ、ミサイル４発も撃たなきゃ死なないよ。

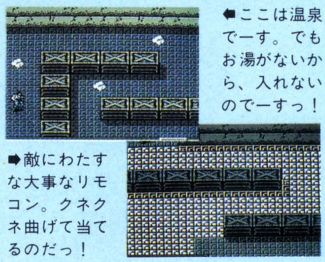


⬅おコタに入ってるみたいに、あったかいのだ。

BUILDING 1・3F



１階から上ってきたとたんに監視カメラが２つ見張っている。エレベーターを降りたらすぐ左へ行き、カメラを追うように前進。中央の障害物の裏へまわりこめば、カメラをやり過ごせるぞ。最初の捕虜を助けたら、となりの部屋はガス地帯だ。１階でガスマスクを取っていないとここへ入るのは危険だ。さらにこのフロアには、高圧電流の部屋がある。壁でスイッチが狙いにくいので、リモコンミサイルを上手に使わないとだめだ。



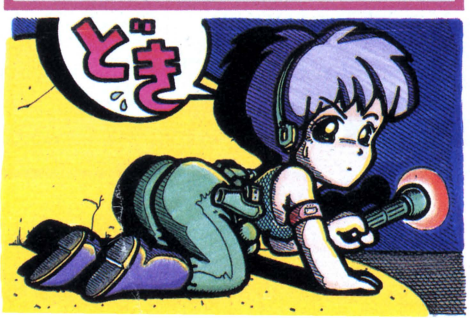
⬅ここは温泉でーす。でもお湯がないから、入れないのでーすっ！

➡敵にわたすな大事なリモコン。クネクネ曲げて当てるのだっ！

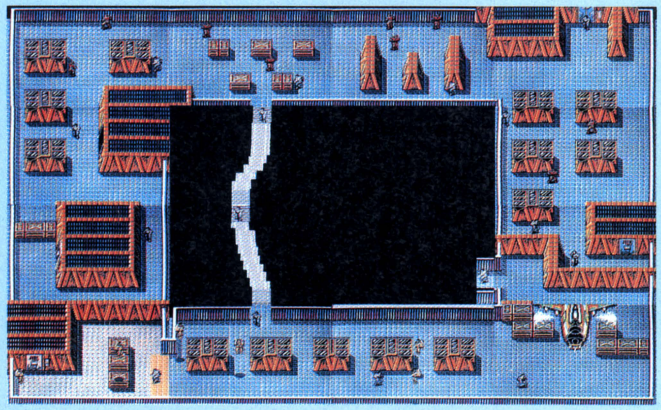
コラム1



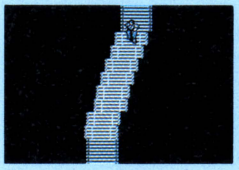
エレベーターだ。余談になるが、デパートのエレベーターを舞台にした、おもしろい遊びがあるのでご紹介しよう。平日のお客のすいている時間、エレベーターに乗り込んで、エレベーターガールのお姉さんを笑わせるのである。ギャグ、コントを駆使して、プッとふかせたら勝ち。技術はいるが、スリルがあってオモシロイ。



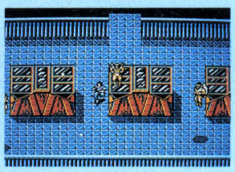
BUILDING 1・R



ビル1の最大の難関ともいうべき屋上。空飛ぶ敵フライングアーミーと、対地攻撃ヘリ、ハインドDと、さまざまなパターンで攻撃してくる。まずひとつのポイントとして、屋上ではボムブラストスーツが必要だということ。下の階で取ってこなくてはならない。準備ができたら、まず下へ行こう。そしてアイテムを取ったらまた戻る。左に行くと、つり橋に続く道があるが、そこは後にして左へ。また部屋がいくつかあるので、アイテムを取っておく。そしてつり橋だ。一気に走りぬけようとせず、一歩一歩確実に。フライングアーミーはサブマシンガンなどで一掃しよう。ハインドDは、本体にグレネードを20発当てる。弾は4発撃つと、次の攻撃まで間があくのでチャンスだ。

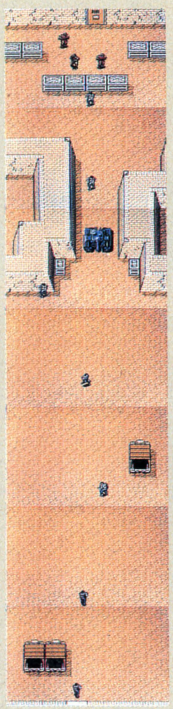


▲王監督じゃあないが、石橋もたたいて渡れってね、ホイ。



▲サブマシンガンでバリバリバリバリ一掃したいのだ。

DESERT



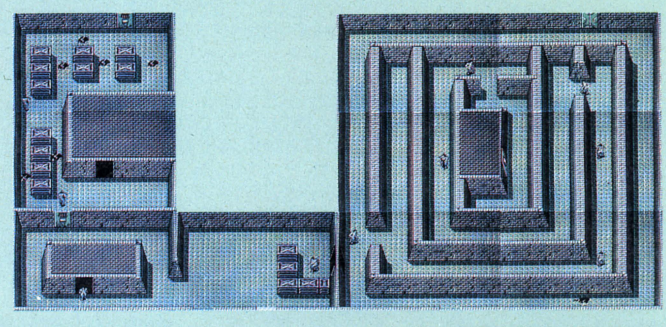
ビル1とビル2をつなぐ、血も凍る砂漠地帯だぞ。おおおっ、血も凍るとはいうものの、別に極寒な環境というわけではない。それは、ことばのアヤというものだ。そういえば、その昔、吉本新喜劇に片岡アヤ子という美人看板女優がいたのだが、同じ吉本興業のチャンバラトリオの一員、伊吹太郎との結婚を機に、芸能界を引退したという事実も、記憶に新しい。関東地方の人々には、あまりなじみのないトピックだとは思うが、こういうことでもちょっと頭のスミにでも置いておけば、パーティーの人気者ベスト30に入ることは、まちがいない。ところで、地雷には気をつけようね。



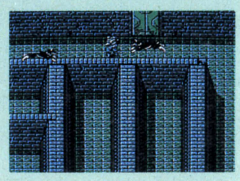
◀ああ砂漠だ。なんにもない。

▶おーい、発車するぞー！

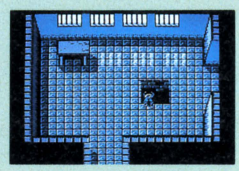
BUILDING 1・B



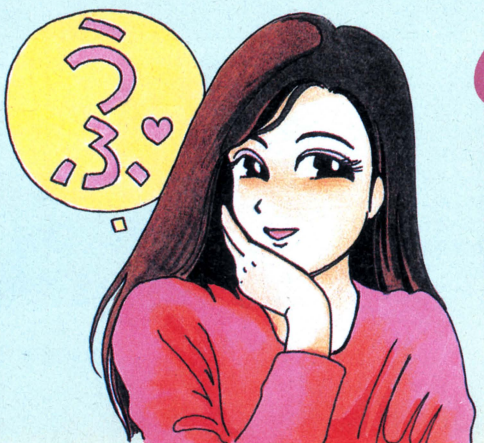
エレベーターで下りてくると、右上の部屋に出てくる。このフロアは迷路のようになっていて、壁をたたいて音の違うところを爆破して進まなくてはならない。3ヵ所ある破壊できる壁は、マップを見てもらえばわかるはず。後はさまよえる犬（そういう名前なのだ）に気をつけていれば、大体安心だね。で、中央の部屋にアイテムがあるわけだ。次に左の方へ行くと、いくつか扉がある。そのうちひとつ開かないやつがあるが、それは1回敵の捕虜になったときに来るべし。そこには敵にうばわれたアイテムが、おいてあるのだ。ただし中に、敵の発信機がまざっているので、すぐにすててしまわないと危ないのだ。左上の部屋にいる捕虜を助けるには、部屋の端を歩かないと落とし穴に落ちてしまうぞ。ここからはこの落とし穴がひんぱんに出てくるので、場所をチェックしておかないと何人死ぬかわからない。まあこのフロアは、そう広くないし難しいことはないだろう。さっさといるもんだけ集めて、パッとクリアーしてしまおう。パッとね。さあーっパーッといこう！



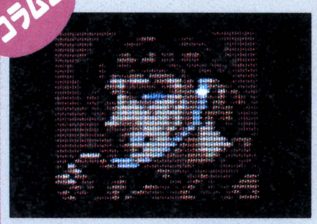
▲こいつの名前は、さまよえる犬っていうんだ。へんなの。



▲うわぁ、やられた。マイッチャッタナア。どうしよう。

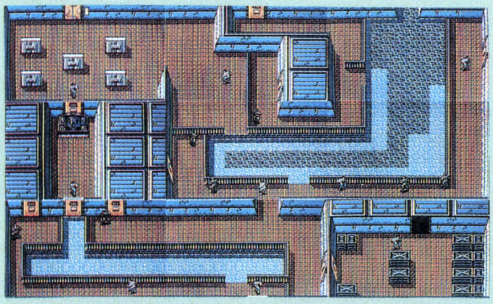


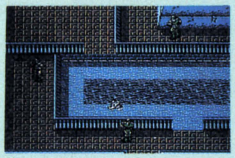
コラム2



これが、主人公のGRAY FOXの顔だ。男前だって？　男は外見じゃなくて、ハートですよハート。ハートがなけりゃあ、血液も循環しないし。しかし、東洋系の顔をしてないのに、日本語でしゃべるんだよな、こいつ。ハーフなのかなあ、クォーターかな。

BUILDING 2・1F





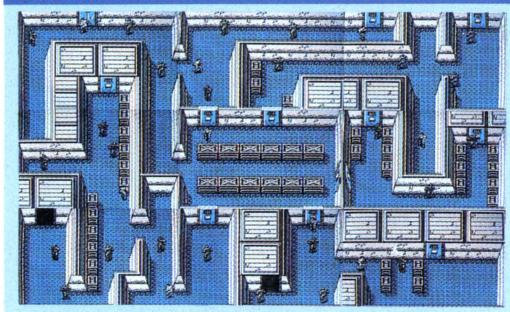


🗑プールだ、プールだ。水の流れる温水プールだ(ウソ)。

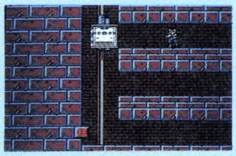
🗑あっ、みつかっちゃった。ずるいや、急にふり向いて。

ついにビル2へ来たぞー。やはり敵の攻撃も激しくなってきている。ここで新たに登場したのが、水路だ。水路を通って、左の部屋の扉へ入るのだ。そこにはブルタンクがいる。ブルドーザーのようなやつだ。倒し方はグレネードを8発撃ち込む。押しつぶされないように注意だ。そこをこえると可変赤外線センサー。時間で赤外線の位置が変わるので、ゴーグルを使わないと危ないぞ。水路の深みにはまると死んでしまうので注意。

BUILDING 2・2F





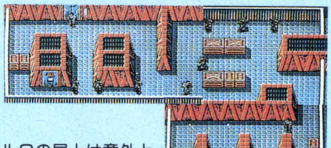


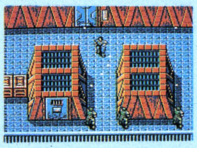
🗑困ったときは、このジェニファーに話を聞こうね。

🗑エレベーターガールってのは、なぜか○○が多いのだ。

このフロアは中央の扉の5つある部屋を中心に動きまわろう。全体的に通路が入り組んでいて、うまいぐあいに歩かないと行き止まりが多くて困る。行きたいところへも行けない。ではまず、右上の部屋。開かない扉があるだろう。それはジェニファーに通信して、開けてもらえばよんろしい。中に入ってアイテムを取ってこよう。その下の部屋に、何もない部屋がある。そこは別にスカというわけではなく、同じくジェニファーに通信すればいいのだ。そうすればロケットランチャーが手に入るぞ。とにかくこのフロアでは、ひとつひとつのことを確実に行なっていかないと、自分で何をしているのかわからなくなるおそれがある。敵にみつかっても、無視して進むのがベストだろう。

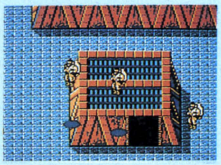
BUILDING 2・R





🗑バリバリバリ！　あーこりゃいいわ、たまらん。



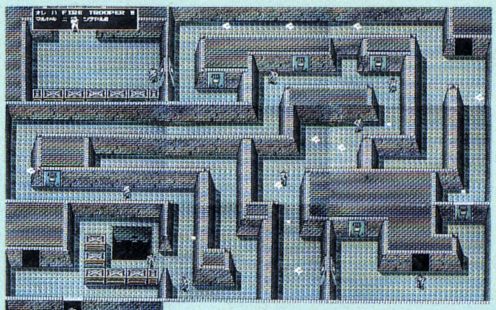


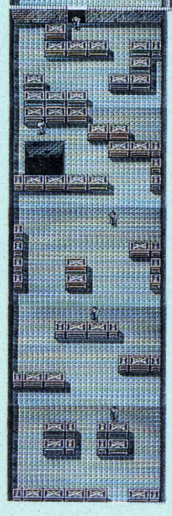
🗑この屋上、ゲームコーナーないのかな。

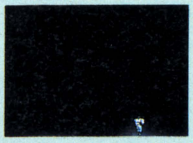
このビル2の屋上は意外とせまいのだ。しかしフライングアーミーがうじゃうじゃいて、すぐに発見モードになってしまう。フライングアーミーは、サブマシンガンを使って倒すと楽だ。楽というよりは、他よりはマシという程度だけど。とにかく強敵なのだ。このフロアは、アイテムを集めてすばやくクリアーしてしまわないと、いくらレーションがあってもたりないくらい難しいのだ。よけいなことをせずに（フライングアーミーも無視していくのがベスト）、最短コースを通っていこう。いこういこうで、二光。

BUILDING 2・B

地下は暗くていやいやっ!!







🗑うわぁー！　真っ暗で何も見えないよーーん！



🗑私はシナモン博士だ。ツインビーの発明者だ！

このフロアには、ほぼ全体的にガス地帯がある。ガスマスクを使用することはもちろんのこと、扉を開けるときのカードを使う行動をきびんにやらないと、ダメージをくらってしまうのだ。それぞれカードの番号を覚えておかなくてはならないだろう。さらにファイアートルーパーがエレベーターを守っているので、こいつを倒さなくてはならないのだ。火がちぢんでいくときに近づいて攻撃するか、遠いところからリモコンミサイルで攻撃しよう。さらにフラッシュライトを持っていれば、地下通路からビル1に帰ることもできるのだ。落とし穴にも注意。



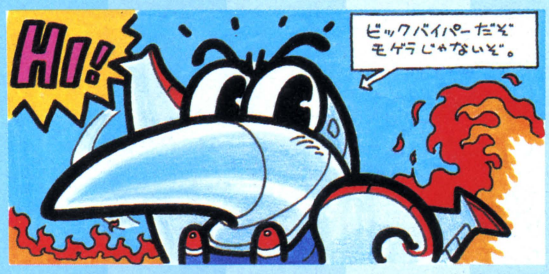
ビル3は今夜はだめよ♡ ガンバッテネ

もうすぐ発売なんですけどね、待てないもんね！

グラディウス2 は、こんなゲーム に寄せられたアイデア のゲームコンテスト

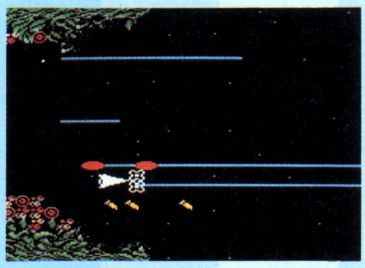
全国各地のショップで催された体験フェアで、みんな『グラディウス2』、見ました？　見てない!?　無礼者！　そこになおれっ。今度のグラディウス2は、おせじぬきでドギモをぬかれるソフトなんだぞー……というところで、先行レポートでーす。

コナミ（MSX1）5,800円　8月下旬発売

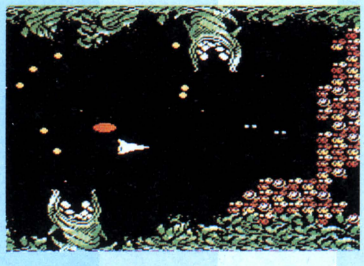


1 は、こんなゲーム

来た来た来た、来ちゃったよ〜ん！　盆と正月と耳の日と麦飯を食べようの日（うそ™）が、団体さんでいらっしゃいの桂三枝のように来た来た来た。グラディウス2、もうすぐ発売だなっ。何を興奮しているかっていうと、開発途中のバージョンなんだけど、遊んじゃったんだもんねー、役得役得。それがまた、すごいゲームなんだ、これが。コナミの底力というか、もうほとんど意地になってるというか、もうお手上げ、買わねばしょうがないという出来だぞ（ベタボメ）。



🡅うおおっ、このウエポンは一体ナンダ？



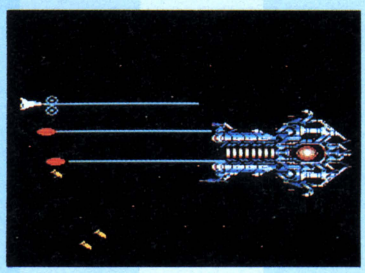
🡅ほうせんかの種がはじけるような攻撃だ

『I』と、どう変わったか？　その1、音がむちゃくちゃいい！　グラディウス2のカートリッジの中には、ゲーム本体のROMのほかに、もうひとつ、音楽、効果音専用のチップが入っていて、なんと8声の音でゲーム全体を盛り上げてくれるのだ。音質もすこぶる良好。爆発の音なんかも、シボシュビズボンボンボン！　と、複雑な音色で表現、臨場感満点だ。音で攻めてきたか、う〜ん、まいったなあ。

その2、各キャラの動きと色。MSXってこんなにすごいハードだったっけな!?　と再認識（？）させられてしまうほど。デッカイキャラクターがゾワゾワ動くわ、アーケードゲーム〝サラマンダ〟を髣髴とさせるシーンはあるわ、パワーアップアイテムの数は倍以上に増えたわ（！）、おおマイゴッド、なんなんだ一体。ほめてばかりいるけど、本当にすごいんだもん、ブーブー。いいものはほめる、これがM通の姿勢なのだ。

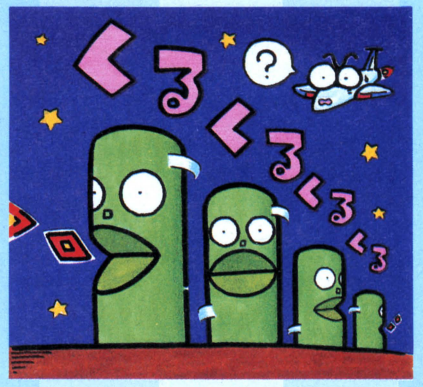


🡅なんだ、この筒みたいなやつは。変なの。



🡅敵の要塞の中にも侵入できるんだって！

前作の『I』が世に出たとき、月刊ログインのソフトTOP30上で一躍トップにおどり出た。今回も、必ずやそうなるであろうと予言する（ノストラダムス調）。次号のこのコーナーで、さらに詳しくグラディウス2の細かな点まで述べることをお約束しよう。ゆびきりげんまん、うそついたらハリ1,000グロス飲ーます（うそ™）。アクションゲームファンのキミは、ちゃんとアスキースティックを用意して（宣伝）、体を清めて待ってなさい。ちゃんと約束を守ったら、おじさんがいいものをあげよう。〝は、こんなゲーム〟でした！



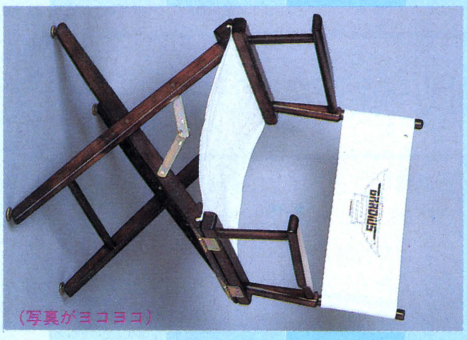
2 に寄せられたアイデア



グラディウス２のゲームアイデア募集に、非常に数多くの、それこそ星の数ほどの、アボガドロ数を超えるアイデアが、コナミに届けられたんですよお、と、コナミの方は申しておられます。写真は、その集計の模様です。神戸のコナミ工業本社に、１日にダンボール箱１コ分のアイデアが。すげえ。さあて、誰が部門賞を取るのかな？　気になるところだなあ。

さて、気になるといえば、そう、写真の中のお姉さんも気になりますね。お名前こそ聞きそこねましたが、このお姉さん、お姉さんと呼ぶのもブッとばされそうな、19歳。あんまり写真うつりがよくない場合が多いのでと、自ら、この写真は没とチェックされました。が、そこはそれ、ダメと言われりゃ、その逆を行ってみたくなるのが男心（勘ちがい野郎）、うらまれるのを覚悟で大英断を下し、大写真掲載へと踏み切りました。おこらないでくださいね○○さん。水玉のワンピースがとてもカワイイですよ。お、オレは知らないあいだに何を書いていたんだ！　おお、自分の意思とは別に勝手に鉛筆が動く。おお、おお、どうしたんだ。おお、おお貞治。

3 のゲームコンテスト

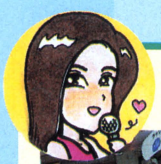


（写真がヨコヨコ）



ここでひとつ、仮説を立ててみよう。〝もし、グラディウス２が発売されたら〟。どうなる？　別に!?　うれしいだけ。そうだな。そんなことを言っているのではない。実は、グラディウス２が発売されたら、ゲームコンテストが催されるんだ。バボーレ！

キミが出した最高得点のゲームオーバー画面の写真を送るのだ。そして、全応募の中の１位のキミにはグラディウス２のディレクターズチェア、邦訳すれば監督椅子が贈られるのだ。ほかにも、ウインドブレーカー（風こわし）、ナップサック（……訳せぬ）などが上位成績者に進呈され、そして極め付け、上位2,000名の人々には、ネーム入りのライセンスカードがプレゼントされるそうな。2,000人なら、可能性有りだな。私も応募しようかしら。年齢制限はないんですか？　ああそう。みんな、どんどんチャレンジしよう。美しきチャレンジャーは新藤恵美だが、グラディウス２のチャレンジャーはキミだ。何、カメラがない？　そんじゃあ念写でもしなさい、念写。



フェアの模様を実況中継！



全国各地のショップで開催されたグラディウス２チャレンジバージョン体験フェア、なかなか各店舗とも盛況でございました。ゲームファンがいっぱい集まって……はいいんですけどね、みんなもっと明かるくゲームをしようぜ！　なんて苦言も呈したりして、いやはや、これはまいったな。（写真はJ&P八王子店）

―― 特別コラム ――



ビアホールで、たまに、鳳啓介のものまねをしている人を見かける。現代を生きる若人なら、そういう場でするものまねは、菊池桃子かデーモン小暮はたまた仲村トオルと相場は決まっている。世代のちがい……ひと昔は10年だが、世代のちがいというのは５年いや３年で顕著に表われる。３歳年上の先輩に大信田礼子の〝同棲時代〟のものまねをしても受けなかった……などというのがそのいい例、なんてことはともかく、我々はグラディウスで遊びたい世代なのだ。それでいいじゃないか。

短期集中連載

すべて見せます!!

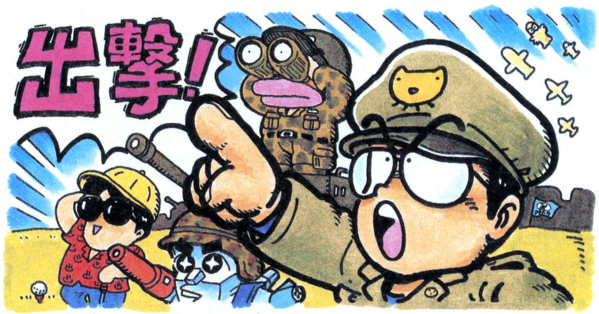
大戦略四十八手

その2



マイクロキャビン(MSX2) 7,800円

連載の2回目だ。今月は中級者へ向けてのアドバイス。和光博士のヘンタイブリで笑いながらも、自然と『大戦略』が身についてしまうのだぞ。



中級編~忍耐が敵を包んで~

1カ月のごぶさたでしたな。私が、もうおなじみの大戦略博士、和光ピピの介だ。大戦略で、勝ってますかな？ ウリウリ、負けてる？ そりゃあよくありませんなあ、ウリウリ。ま、どんな質問でも、おまかせだ、ハッハッハ。

今日はな、いささか興奮しておる。なぜか？ 今日のゲストが女性だからじゃよ。お名前は、タニヤ・L・米村さん。17歳で、アメリカン・スクールに通う、MSX大好きギャルだ。とってもキュートな2世の彼女は、身長167センチでB82 W58 H80という……オヒョヒョ、早く本題へと入ろうかの。タニヤちゃん。どんな質問かの？

㋟簡単なマップだったら勝てるんですけど、ちょっと広いマップになるとまったく勝てないのです。

㋒よくある質問のひとつじゃ。マップの広さというよりも、都市と飛行場そして道のつながり方、その相関関係じゃな。デヘヘヘ。

㋟オーッ、ピピの介、いやらしい目ネ。

㋒たとえば、〝Setonaikai Wars〟、つまり瀬戸内海の地形を型どったマップがあるわな。これを例にとって説明してみようかな。

㋟オー、イェーッ。

㋒瀬戸内海のマップには、いろんな要素が盛り込まれておる。まず、橋だ。

㋟星よりひそかに〜、霧氷むひょ〜。

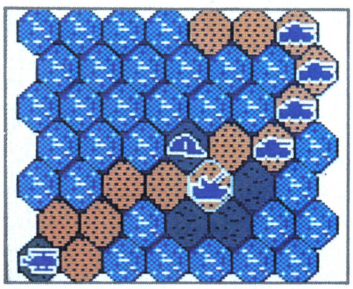
㋒あんた、本当は歳いくつじゃ。それをいうなら、橋幸夫じゃがな。

㋟オー、イェーッ。

㋒戦争にとって、橋は大きな意味を持つ。映画ででも『遠すぎた橋』とか、あったじゃろ。

㋟オー、イェーッ。

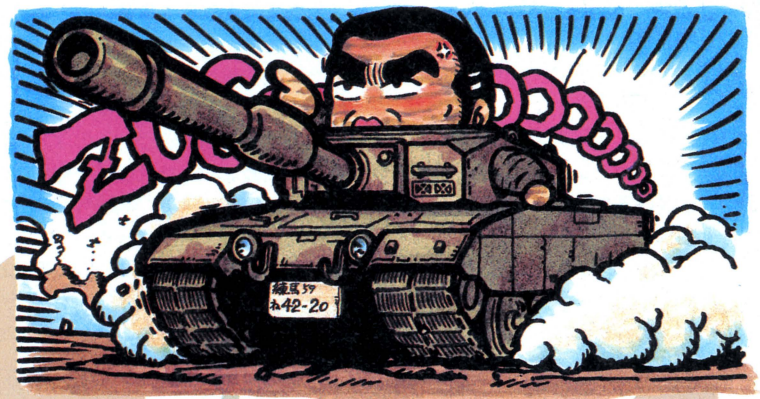
㋒とにかく、細い通路にユニットをずらーっと並べられると、どんなに弱っちいユニットでも1ターンかせぐ



▲橋の端を押さえれば、橋はキミの橋となる。



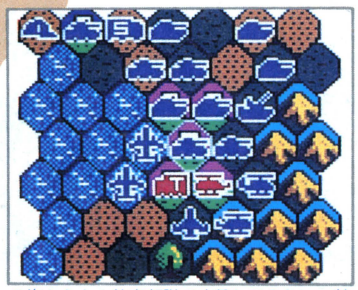
▲山道も、重要なポイントでげすな、ハハ。



バカが戦車に乗ってやってくる！



■いくつも道が合流しているところは、何が何でも押さえなければならない。義務である。



■海からも、航空部隊で攻撃してみたい。敵を囲んで一網打尽。それですよ、それそれ。

ぐという意味では、強力な部隊と言えるからな。重要なのは橋じゃ、橋。

㋟あと、航空機の造り方がわからないのです。何が一番お得ですかあ？

㋒お一、いいフリだな。橋のほかには、飛行場の使い方じゃ。瀬戸内海のマップには５つの飛行場があるな。そのうち、４つまではすぐ取れる。それらを使って、どう攻撃するかじゃ。私は、A-10だ。これしかない。このマップでは、A-10しか必要ない。

㋟F-16は？　コルセアは？

㋒私を信用しなさい。A-10で勝てる。ま、ヒューイルイスも少しは造ってもよいがの。

㋟ヒューイコブラでしょ？

㋒モンガー！

㋟博士、ダイジョウブ？

㋒前回で述べたように、最初は装甲車、AMX10-RCを大量に造って、できるだけ前線を敵に近いところに押し上げる。いわゆる足止め作戦じゃ。それで、その後、兵隊さんを都市に移動させる。まあ、輸送トラックで運ぶがよかろう、このマップじゃあ。川とか海がもっと入りくんだマップだと、イロコイスのほうが有用だが。その後、レオパルドの大戦車軍団を送り込み、そして航空戦力A-10。どうじゃ、これが理想的な戦術じゃあ。

㋟そう、うまく事が運べばイイケド。

㋒瀬戸内海のマップで、だいたい30ターンが目やすだな。上手に戦略を立てれば20数ターンで終了じゃよ。

㋟そんなものなのですかネー。

㋒そんなもんじゃよ、イヒヒヒヒヒ。

㋟まーた、タニアのこと、いやらしい目で見る。

㋒あとねえ、見きわめが肝心じゃなあ。

㋟見きわめ？

㋒重要なポイントのユニットは死守して、そうでないユニットはオトリに使う……重要性の見きわめ。

㋟オードリー・ヘプバーン

㋒いや、私は鳳蘭のほうが好みじゃ。ズカマニアじゃからな。

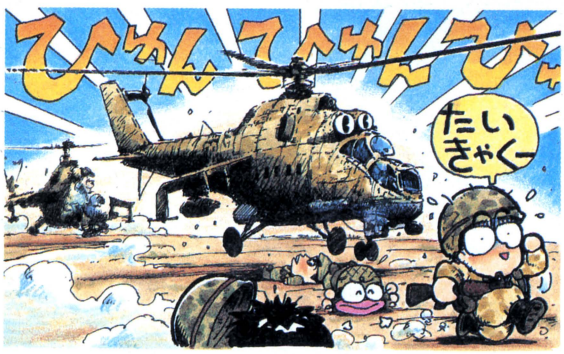
㋟……。

㋒コンピュータは、何でもかんでも、前進してきたユニットを狙いよる。だから、とりあえず敵の目を引くためのオトリユニットを用意して、本隊は背後や側面から回り込む。

㋟チョット、きたない手ね。

㋒何をこく！　きたないだと！　兵法の基本じゃぞ。それをきたないなどと、何てことを言うのじゃ。おお、神よ、あああああ。なさけなや。

㋟ご、ごめんなさい、いい過ぎたわ。



㋒ううううん、いいのよ。いいの。

㋟この、変態オヤジ！

㋒ユニットの経験値を高めるというのも、中級者以上の大きな楽しみじゃ。

㋟ロールプレイングの楽しみ方ネ。

㋒そうそう。経験値の高いユニットの台数が減ったら、前線より後退させて、自分の都市に入れて数を元どおりにする。そして、また前線に投入。

こうして育てて、ランクがBやAになったヤツは、本当に強いぞー。なかなかやられん。

㋟あ、そういう、何かを育てていくのって好き！

㋒でも、素人さんは、そればっかり、育てることばかりに気を取られて、負けてしまうことが多いのでな。

㋟あとー、最後のツメのところなんですけどオー。

㋒そう、大戦略のツメの部分ははっきりいってパズルじゃな。『倉庫番』みたいなもんじゃ。ユニットをどう能率的に動かして敵の首都をツメるか。敵に新しいユニットを造らせないようにして、強いユニットでじわじわと囲んでいく。実は、このところが一番の快感だというウワサも……。ああ。

㋟変態！

㋒ヘンタイよいこ新聞！

㋟もう、つきあってられないワ。フン！　さよなら、Bye！

㋒あー、待っておくんなさいよ。話は、これからじゃ、これから。おーい、タニヤちゃ〜ん。お待ちになってえ！（つづく）

今月の一句

ローランド
シンセはヤッパリ
ヤマハかローランド
（字余り）

大推薦のページ――温故知新

RETRO-MSX



人間はゲームに飽きる。そして遊ぶのをやめる。
ゲームはちっとも変わってないのに……人間なんてラララララララーラー、勝手なもの。でも、おもしろいものはおもしろいのである！古きを温(さら)い、新しきを知る、RETRO-MSXだー。

フリッパースリッパー

1984　アスキー(MSX1)



曲がったフリッパーを左右に動かす、だけの操作で遊ぶのだ。

このゲームの存在を知る人は、はっきりいって日本中探しても1,000人といまい。思いっきり、この夏最高の幻のソフトなのだ。



途中、横から妙なじゃまものがウロウロ。

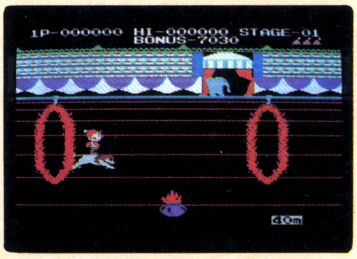
ゲームの内容といえば、これがいわゆる左右パドル動かし下に玉がいかないようにしながら表示されてるヤクモノを消していきゲーム。ブロックくずしとピンボールをたして3で割ったようなしろものだ。

ビデオゲームの創世紀作品ブロックくずしが出現してから7年あまり過ぎ、グラフィックスも新たにアイデアを盛り込み、アルカノイドがヒットした。

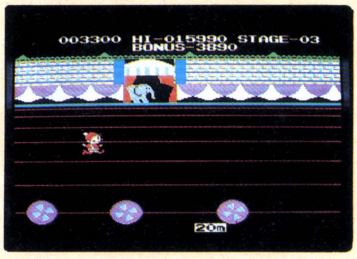
このようなゲームは、必ずいつかは、帰ってくるのである。もし、このフリッパースリッパーを運よくお持ちなら、大切にとっておき、オリンピックのある年ごとの8月1日に遊んでみてほしい。そのつど、楽しく遊べるはずだ。

サーカスチャーリー

1984　コナミ(MSX1)



タイミングよくジャンプして、先に進むの。



チャーリーくんは、今日も玉乗り人生さ。

サーカスって本物を見ると、結構迫力があるんだよね。象の玉乗りなんかは、落ちたらやっぱり危ないし、空中ブランコから落ちても危ない。平然とした顔でやっているけど、内心は怖いんだろうな。でもいいのさ、見る方は安心なんだし。思いっきり笑ってやろうじゃないか。

そんなわけでサーカスの面白い見せものを、うまーくゲームにしたのがこのサーカスチャーリーだ。なんといってもサーカスの見せものは、動物の曲芸。猿やライオンがポピュラーだね。そんな動物をかわいらしくデザインして、プレイヤーのじゃまをするキャラにしてある。基本的には、『ドンキーコング』などに見られるタイミングゲームで、とっつきやすい内容だ。ただやはり、昔のゲームなので面のパターンが少ないので、ちょっとものたりない感じがする。いいヒマつぶしにはなるけどね。とはいっても、結構難しいから思わず熱中してしまうのだ。買っても損はしないぞ。

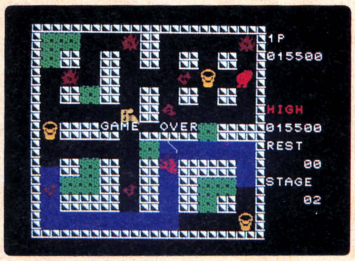
スパーキー

1983　ソニー(MSX1)

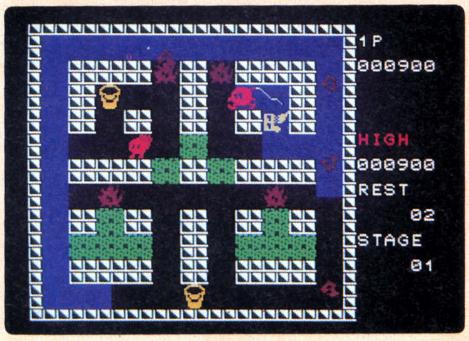
パッケージのロゴには、見なれたソニーのロゴ。しかして、タイトル画面やコピーライト表示を見れば、コナミと書いてある!?　あぎゃあ？　昔では、こんなカップリングもあったんですね。

主人公のスパーキーくんは、なんと導火線を頭にチョイとつけた、ちょっとイナセな爆弾野郎。コース内を全部たどれば1面クリアー。でも、行く手をジャマする火の玉ボーイに触れると、一定時間内に水をあびないと、スプトゥーンと爆発しちゃって、そりゃもうたいへん。近づく敵はプイプイプイプイ、撃ってやっつけちゃえ……今思うと、なかなかむちゃくちゃなゲーム設定だなあ。

今でこそ少なくなったが、一時はこの手の面クリアータイプゲームが全盛でしたね、そういえば。あと2年ほどすれば、〝今遊ぶととても新鮮なゲームであります〟と書けることでしょう。それまで、カートリッジをなくすなよ！



⬆なかなかストラテジックなゲームなんだよ。



➡キャラクターがわんさかわんさか出現。

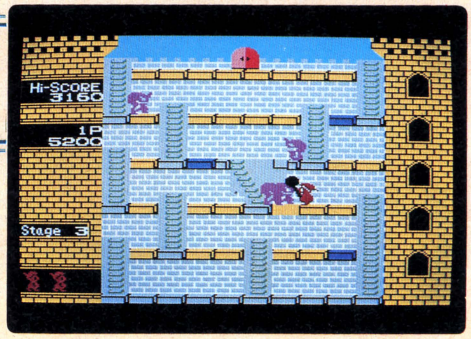
ミスタードゥVS.ユニコーンズ

1984　ソニー(MSX1)

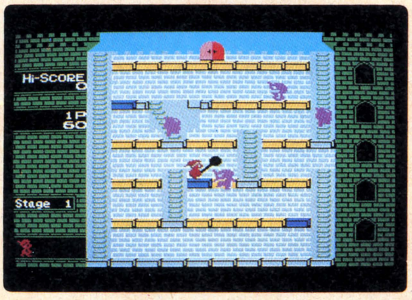
ユニバーサルというゲームメーカーの顔ともいうべきキャラクター、ミスタードゥ。数々のゲームに登場するが、この『VS.ユニコーンズ』での活躍には目をみはるものがある。わりといいものに扱われるユニコーンを悪ものにまわし、トンカチでブロックを落とし、つぶしてしまうのだ。

ゲームの内容はとても単純なのだが、敵の移動のパターンがつかみづらいので、よほどやりこまないと先へ進めないのだ。しかし、青い魔法のブロックを落とせば盾が手に入り、敵が弱くなるのだ。そういった攻略テクニックを使わなくては、ハイスコアは望めない。

難しいというのが正直な意見。『パックマン』のように、一定のパターンを発見するために何回も遊ぶといったところだろう。そういった、一種パズルゲーム的な要素の強いアクションゲームが好きな人にはおすすめの一品だ。かわいいキャラクターゲームが好きだという人にも、持っててもらいたい。BGMだって、とってもかわいらしいんだから。ウフフ。



⬅キャーッ、カワイイ、ピーピーキャー。



➡でも、筋は一本通ってるゲームだな。

M通編集後記のようなもの

ちょっと七万言

○カートリッジでゲームを、というコンセプトの上で活躍しているパソコンは、はっきりいってMSXしかない。実は、これがいいんだよね。めんどうくさくないし、こわれることもめったにないもんね。この、カートリッジによるビルトインシステム、ずっとずっと成長させていきたいもんだ。カートリッジの中身、いわゆるROMは、どんどん大容量化、低価格化が進んでいる。4メガや8メガのROMとなると、ほんとうにもうディスクの容量と肩をならべてしまうんだから、大容量メガROMが安く数多く出回るようになれば、ボクらはとてもハッピー……なんだけど、そのメモリを埋めるためのプログラムを作るほうは、ますますタイヘンになっちまうんだよなあ。でもね、本当にいいゲームが1ヵ月に1本出れば、超満足なんだけどな(テモラメハ・ヨヨ吉ことグレート草津)。

○あーあ、クアーズ5本飲んで、放屁して寝たい(へろへろ)。

プレゼント!

メタルギアを5本と、グラディウス2を5本、プレゼントしましょう。ご意見を書いて下記までネ♡

☆あて先

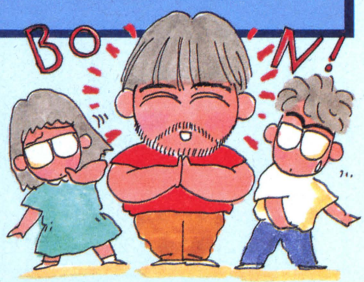
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログイン編集部
『MSXピヨピヨ通信』係

おめでた

第9回 ビデオゲーム倶楽部

ARCADE SIDE

ビデオゲームを遊び続けていると、ポツリポツリと妙に味わい深いゲームに当たることがある。今月は、そんなゲームを2作紹介しよう。スルメのように楽しめるのだ!!

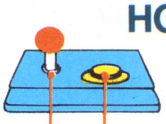


心も体もBURNING!!



我が軍の城壁めがけて迫り来る敵、妖獣軍団。それを迎え撃つ英雄、クリペウスⅢ世。聖なる島、バトランティス島を舞台に繰りひろげられる、人類の未来を賭けた戦いが、今始まる。始まるのはいいが、どうゆうゲームなのかってえと、早い話がインベーダーゲームなのだ。耳を疑うだろうが、現実は信じねばならない。敵と自機に分かれ、攻防を繰り返すあのインベーダーの現代版リメイクなのだ。これは熱くなる一作だぞ。まさに〝心も体もBURNING!!〟なのである。

HOW TO PLAY



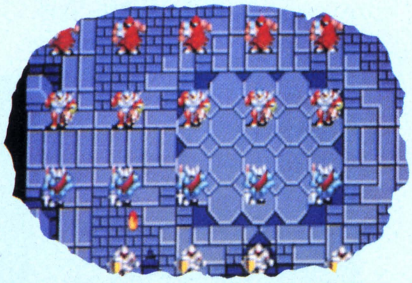
ショットガン攻撃用のボタンだぞ。

ひさしぶりの2方向レバー。主人公を操れ!!

レバーで敵弾をよけ、ボタンで敵を撃つ。これの繰り返し。クリペウスⅢ世が死ぬのは、敵弾に当たったときと敵に触れたとき。また、画面を横切るパワーボックスを撃つと、アイテムが取れる。右のアイテムは液体爆弾。約16秒有効だ。

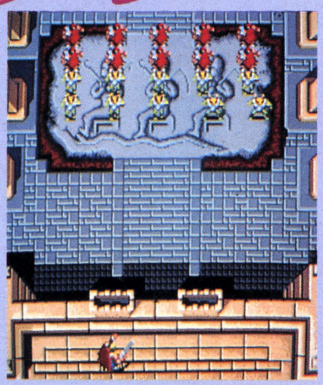
アイテム





クリペウスⅢ世の戦闘絵日記

×月1日 初めての戦闘だ。少し怖かった…



➡整然と並んだ妖獣たち。秩序をもった怪物とゆーのも怖いが、侵略されるほうがもっと怖い。正確に狙いを定め、一撃必殺の心がまえで奴らを倒すのだ。いい言葉だ。

侵略 ➡



⬅一度、誤った判断で死にそうになってしまった。侵略されてもゲームオーバーにはならないが、私は横に撃てない人なのだ。気をつけよう。

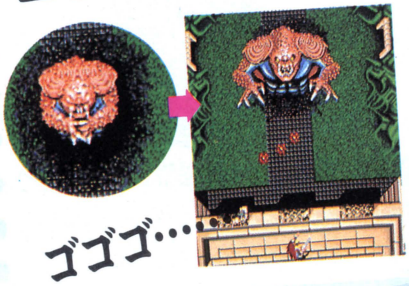


ボスは盾を先にこわせ!!



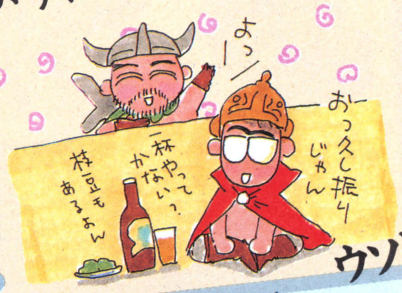
■ザコどもをすべて倒したら、たいまつを投げる乱暴な奴が出てきた。こういう無礼な奴はキライだ。何度か闘ううちに、盾を先に壊せばいいということがわかった。今日もひとつ勉強したなぁ。

×月3日 巨大な妖獣と遭遇。生きた心地がしなかった……



戦闘にも慣れてきた。コツは狙いをしっかり定めて、すばやく撃ち落とすことだ。今日も今日とていい調子で妖獣たちを全滅させたら、なななんと!! 今までのコマケー敵の100倍はあろうかというドでかい敵が地からわいて出てきた。どうやら口が弱点らしい。強そうだなや。

×月×日 友、遠方より来たる。一杯飲む。



×月7日 天候悪し。カエルに落雷。巨大化してしまった。信じられない。



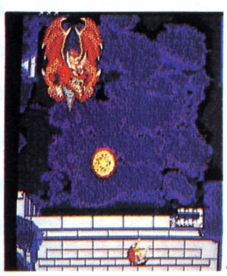
この世のものとは思えない妖獣(あたりまえじゃんか)と闘い始めて、はや7日。4日前に巨大な妖獣と出会ったときはビックリしたが、今日もドギモを抜かれた。雲行きが怪しいので注意していたら、カエルに落雷し、巨大化してしまったのだ! 正直、私はうろたえた。





×月11日 大妖島現れる。バカでかい。いやだいやだ。





たび重なる巨大妖獣との闘いのおかげで、でかい輩には免疫ができた私。フッ、人に自慢できる特徴だぜ、これでお見合いもバッチリだ、と思っていたら……。ムヒョー、こりゃまいった。とりあえず顔を狙って撃ってみよう。



×月18日 とうとう最後だ。こんな奴の存在は許せない!



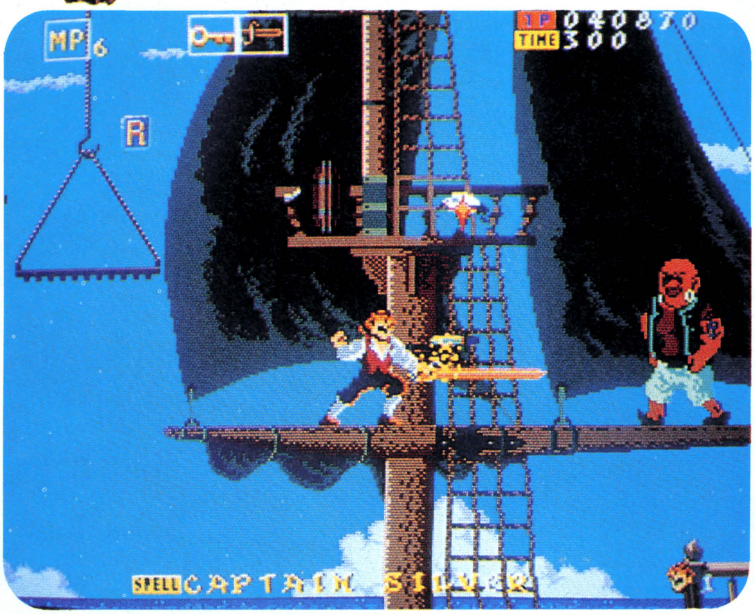
←ぬおおっ! 貴様が悪の権化で総本山、まこう方なき妖獣のボスなのか! 顔をひと目見れば、そうじゃないかなーってのはわかるけどね。でも、お願いだから脳ミソまき散らすのだけはやめてくれよなっ!



キャプテン・シルバー

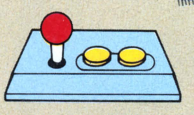


©データイースト
1987



海賊だ、原住民だ、宝の箱だ！スペースオペラもまっ青の肉体冒険野郎ゲーム、『キャプテン・シルバー』の登場だ。南の島へ行こうとセッセと貯金しているアナタ、ゲーセン行きなさい。原住民にも会えて100円だよん。

CONTROL



➡自在の8方向レバーで暴れよう。

⬅Bボタンがジャンプ。ただのジャンプ。

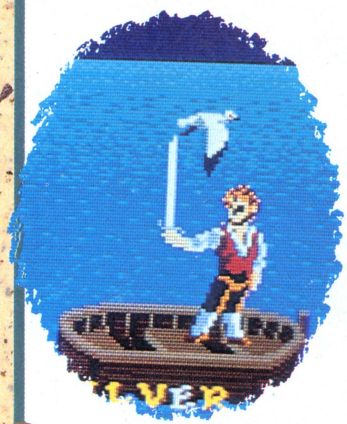
▲Aボタンが攻撃だ。フツーなのだ。

ホイホイほれほれで操作しようね。剣を突き出せばエイヤッという声が聞こえる。ガイジン(?)のくせに、なんか日本男児っぽい声をだすのだ。敵も負けずに変な声をしている。

スターウォーズやスーパーマンなどのSF映画がはやる以前、娯楽映画と言えばギャングものや海賊もののことをさしたのだ。いまどき、そんな映画を作ろうものならシロイ目で見られそうだ。でも、特撮の技術なんかはそーゆーところから出てきたものなんだよな。宇宙人、飛び出す内臓、モンスターとワンパターンな最近の映画界。ビデオゲーム界もそんな感じだ。

そんな事を知ってか知らずか、突然こんなノリのゲームが出た。目新しいものは無いといえばナイのだが、強いていえばこのゲーム全体がアタラシイ。海賊の暴れる舞台はヨーロッパ(かな)、時は中世(だろう)、率いる子分どもは、あれっ、いないや。ひとりで行こう。

宝を目指して孤島に進むが、いやぁまいったね、中世ってやつは敵だらけ。しかしネバネバした怪物や巨大なボスみたいな奴はいない。いたってサッパリしたやつらだ。出てくるキャラにも違和感がない。今のビデオゲーム事情の中、フツーなんだけど斬新で、凄いんだけどフツーに見えるー作だ。



アイテムでバヒョーン！



剣
このアイテムを取ると、ある一定の長さまで剣が長くなる。



くつ
ジャンプ力アップ。いろんなアイテムを取るのに便利だ。



薬
敵に1回当たっても死なない。ただし、一定時間だけ有効。



時計
時間が止まる。これも一定時間。そんなに甘くないのだ。



カギ
お金(スコア)があってもコレがないとショップに入れない。



妖精
妖精を取るごとにMPがひとつ上がる。これだけは取れ。

毎度おなじみアイテムでござい。アイテムの数は少ないが、これで十分闘える。敵を倒した時に出てくる文字をあつめてCAPTAIN SILVERの呪文を完成させるとIUPする。ショップで買い物もできるのだ。

シーン1 街



まず、街をクリアーしなくてはならない。それにしてもにぎやかだ。街はきれいだが、敵だらけで見物のヒマはない。どんどん敵を倒し、アイテム取って、今のうちにMP（マジックパワー）を上げておこう。



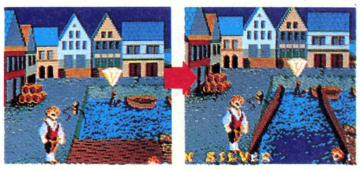
⬅魔法使いは、ブキミな声で笑う。ピエロといっしょに楽しい音楽も。



➡鍵だ!! ショップに入るために重要なアイテムだ。ぜったい取れ！



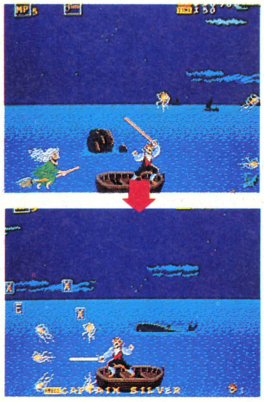
⬅かぼちゃオバケを乗り切れば、ショップで楽しいお買い物が待っている。



⬆まいったね。かならず出てくる困っちゃう場面。ここを渡れば港があるのだが。

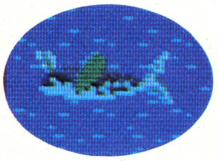
シーン2 海





⬅港を出たばかりのころは、まだ魔女が出るのだ。このぐらいのMPを持った剣なら怖いものなし。

夜の海だ。ひじょーにブキミだ。くじらがいたり、難破船があったりする。カモメやトビウオもいるが、こいつらは敵。突然、飛び出してくるので気をつけよう。ケッコーうるさい敵なのでアマク見ないよーに。ボートの上であまり暴れると、海に落ちる。チマチマと敵をやっつけていれば、自然に海賊船へとたどりつけてしまう。



⬅トビウオほど怖い魚はいないな。魚のクセに空を飛ぶのだ、コイツは。

シーン3 船



海賊船にはパワフルなニーサンたちがウヨウヨいる。このツワモノたちをやっつけないとお宝は拝めないワケだ。海賊船の中には宝物が隠してあるので、ドサクサにまぎれて盗んでしまおう。



⬅ヒゲの海賊たちが待ちかまえている。全員倒して、無人船にしよう。



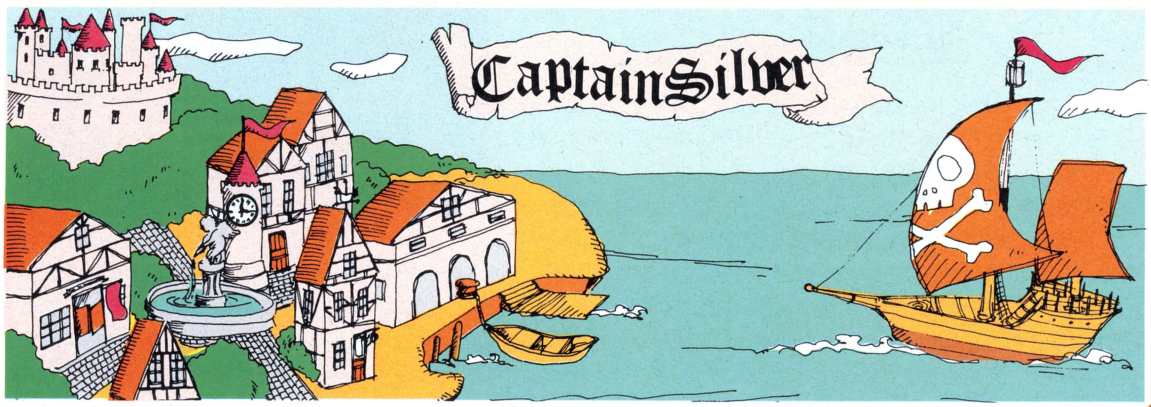
➡待ってろ！ 今行くから。ドラマのある展開だ。



⬅やだねぇこーゆー奴は。デカイくせに身軽ときている。



⬅出た!! 海賊船長だ。こいつを倒せばクリアー。



いよいよクライマックスだが!?

シーン4 海



海賊たちを全員倒したら、ボートをいただいて、いざ孤島へと出発する。この辺から敵もかなり強くなってくる。海だからといって油断していると、海賊の生き残りが来たりするのもこの面だ。剣のMPを上げておけば難なくクリアーなんだけどね……なかなかMPってたまんないんだよな。



🏠やっぱり海は昼間がいい。そこへ海賊の生き残りが！もうダメ、絶体絶命だ。

シーン5 孤島



やっと孤島に着いた。ゆっくりバカンスしようと思ってるところにいきなり原住民が出てきてしまう怖い島だ。敵に追われてどんどん島の奥へと進むことになるぞ!!
ここまで来たら必ず宝を手に入れよう。

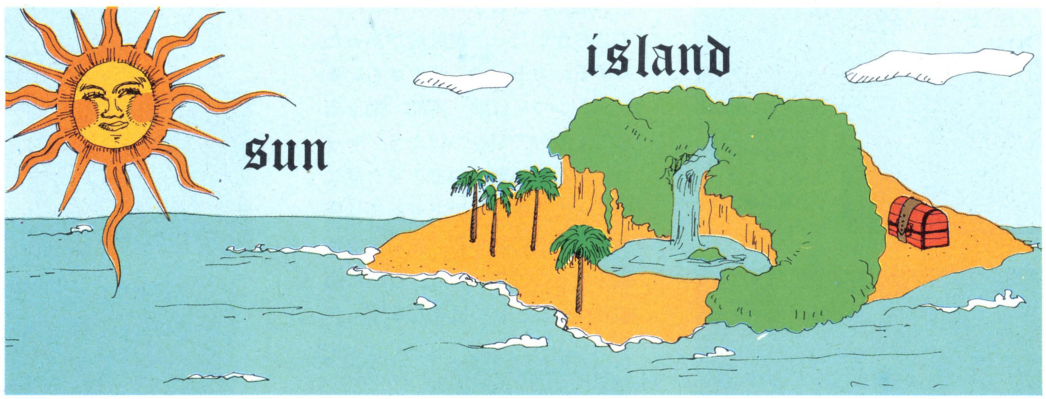


➡持って帰りたいほどサイケな花だぜ。



⬅ハデなアクションでダンスを見せてくれるガイコツ。

🏠ヒョウだ。ネコの仲間でもこいつはカワイクない。





スタパ・サイトーの悲惨なほど好きなトコロ

私がスタパ・サイトーだ。いうまでもないが"スタパ"は"ものすごく何度も"という意味である。例えば「何度も何度もコンティニューしたがクリアーできなかった」と言う場合は、「スタパコンティニューカマシたけどダメだ」となる。意味不明!?

そんなことはさておき、今月からこのコーナーを始めさせていただく。独断と偏見でゲームの一部分をクローズアップしちまう、というコーナーだ。

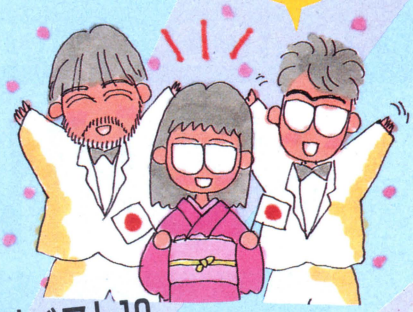
さて、今月私が悲惨なほど好きなトコロは、『キャプテン・シルバー』の海賊船だ。恐らくは半年ぐらい洗っていない体と生臭そうな汗を流して飛びかかってくる奴らは、悪のカタマリのよーで圧巻だ。こーゆーニオイみたいなモノを画面上に再現されると、弱い。キモチワルイという感覚を通りこして、かえってスガスガシイ。海賊人生もまんざら悪くないような気までしてくる。



⬅「E」を取ればI-UP。なかなか出ないので樽をこらしめて遊ぶの図。



半期に一度の ファミコンソフト 売上 人気 ベスト10



売上別ベスト10

1 ドラゴンクエストII 44,544



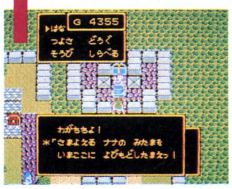
●エニックス 5,500円

2位以下とドーンと差をつけてのダントツ1位は、やはりこれだった。前作が入門編とすれば、IIは本格的RPG。品切れ騒ぎも出たほど、売上はトップ。さすがだね。

2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ 3,900円	25,227
3	リンクの冒険	任天堂 2,600円	14,432
4	ゴルフJAPANコース	任天堂 3,500円	14,173
5	さんまの名探偵	ナムコ 4,900円	9,031
6	ミッキーマウス 不思議の国の大冒険	ハドソン 4,900円	6,202
7	ドラえもん	ハドソン 5,500円	6,550
8	ファミリートレーナー	バンダイ 8,500円	5,032
9	ドラゴンボール 神龍(シェンロン)の謎	バンダイ 5,300円	4,595
10	グーニーズ2	コナミ 4,900円	5,032

人気別ベスト10

1 ドラゴンクエストII 29,758



●エニックス 5,500円

読者の人気別ベスト10でも堂々の1位。あれだけ楽しませてくれたんだから、当然といえば当然か。はたしてこれを超えるソフトが出るのだろうか、今後に注目だぜっ。

2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ 3,900円	9,325
3	リンクの冒険	任天堂 2,600円	4,736
4	ドラゴンクエスト	エニックス 5,500円	4,471
5	ドラゴンバスター	ナムコ 4,900円	1,816
6	ゴルフJAPANコース	任天堂 3,500円	1,703
7	さんまの名探偵	ナムコ 4,900円	1,673
8	グーニーズ2	コナミ 4,900円	1,498
9	ゼルダの伝説	任天堂 2,600円	1,412
10	ディープダンジョン 魔洞戦記	DOG 3,400円	1,162

注：このリストは、姉妹誌ファミコン通信の独自の調査によるリストを元に、再集計したものです。売上別ベスト10は1987年3号～14号のベスト5の累計です。また人気別ベスト10は、1987年4号～14号の累計です。

やはり、今年はドラクエIIに尽きる!!

司 「えー、それでは業界の著名人に感想をうかがってみましょう。まずは東府屋ファミ坊さんからどうぞ」

ファ 「僕の場合今年上半期のベストゲームは『ドラクエII』。だけどいちばん好きなゲームは、と聞かれたら『ファミスタ』を選びます」

司会 「はぁ、どうしてですか？」

ファ 「『ドラクエII』は完成度の高いRPGだけど、毎日1回ずつ遊んでも飽きを感じさせない『ファミスタ』に軍配をあげますね。もしRPGで何回も遊べるゲームがあればいいんですけどね」

司 「そういえばそういうRPGってないですもんね。その点、ゲヱセン上野さんはどう思われますか？」

ゲ 「それはそうですが、私がすごいと思ったのは別のところにあります」

司 「ほう、してそれは？」

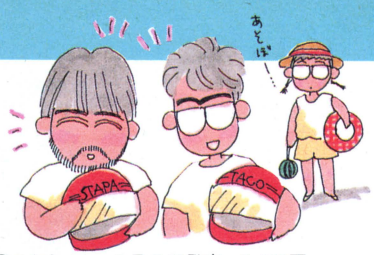
ゲ 「『ファミリートレーナー』が結構売れてるんですね。私のように集合住宅じゃ、ちょっと遊べないもんね。みんないい家に住んでるんだなー。あー、いーなー、くそー……」

司 「はぁ、そうですか……。ところで浜村通信さんはどうでしょうか」

浜 「いいゲームっていうのは、つくりとして遊びやすくできてるんですよ。操作性とか難易度とかね。やたらと細部が凝ってるからといって、おもしろいゲームにはならない。その点『ドラクエII』と『ファミスタ』は、ずばぬけてバランスがよかったんですね」

司 「どうもご協力ありがとうございました。下半期ベスト10の際にもよろしくお願いします。ではこのへんで」

HIGHWAY STAR



●スクウェア　8月7日発売　5,500円

海だ、山だ、海外だ!!　と、やたらに忙しい夏休みに突入した。我々は、この遠大なヒマをいかに活用すべきなのか？　ヒマつぶしとくればファミコンだぜ。ねっ？



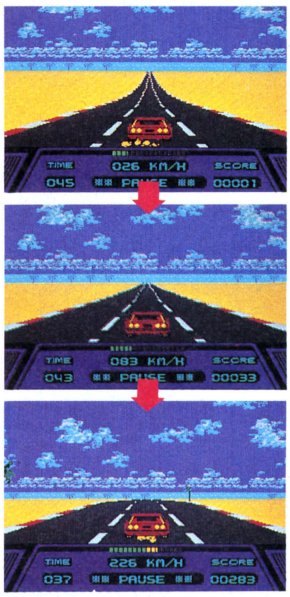
『ハイウェイスター』は、本格的なレーシングゲーム、いやドライブゲームだ。巷に"本格的"という冠がつくゲームは多いが、『ハイウェイスター』は本当に本格的だ。プレイをしてみると、さながら実際に255キロで突っ走っているような錯覚に陥る。流れる背景、他車とのかけ引き、スムーズなアップダウン……どれもが本格的だぜっ。

このゲームの最大の特徴である、アップダウン。こりゃーすごいよー。道路と手前の背景、奥の背景がバラバラに上下左右にスクロールするのだ。このスクロール方式をうまく使って、道のアップダウンを表現しているのだ。

そうそう、ウワサでは液晶3Dメガネにも対応させるとかさせないとか。まだちょっとわかんないけどね。

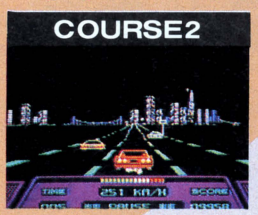
まぁ、なんにせよいいゲームなのだ。他のゲームに疲れたときなどに遊ぶとおもしろい、「ゲームのためのゲーム」なのだ。1本あるといい、かもねっ。

なめらかなアップダウン

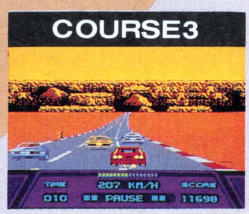


⬆見ておくれこのアップダウン!!　写真ではわかりづらいだろーが、ドット単位でなめらかに上下するのだ。けっこー、これを見て酔っちまう人もいるかもしれない。いないか。

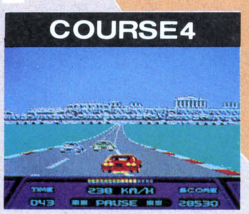
美しい流れる風景　全8コース



⬆夜のサンフランシスコをひた走るのだ。バックに見えるは金門橋。一度は行ってみたいぜ。



⬆いくら走って近づいても大きくならない絶壁を目指して走る。ここはグランドキャニオンだ。



⬆アメリカだけなのかと思ったら、ここはアテネの遺跡だす。名所旧跡めぐりもオツだね。

車が選べる！



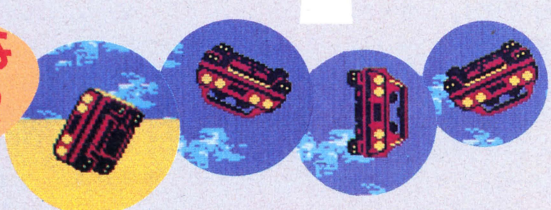
⬅スタート前に、車が選べるのだ。フェラーリかF1か。いずれにせよ、金持ちのボンボンなのである。

BGMも選べる



⬅いつでも好きなときに、BGMのセレクトが可能だ。3曲＋無音があるから、好きな曲でブッ飛ばせっ!!

キリモミイなコケザマ

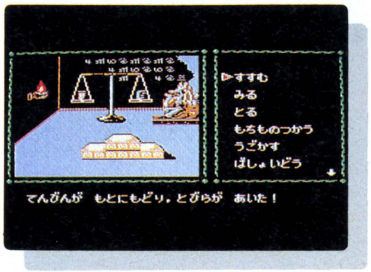


おすすめゲームだ!!

どーゆーわけか夏休み前後って、新作が集中する時期なのだ。お金がない時期でもある。しょーがねぇ借金するか。

DISK クレオパトラの魔宝

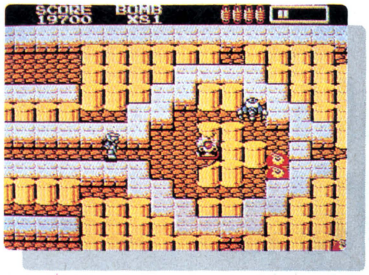
●DOG　発売中　3,100円



▲謎を解きながら自分を成長させる、新タイプRPG & AVG。悪霊たちにさらわれたオヤジさんを追って旅に出るのだ。RPGとAVGが無理なく合体していて、誰もが納得できる一作だぞっ。

ROM ボンバーキング

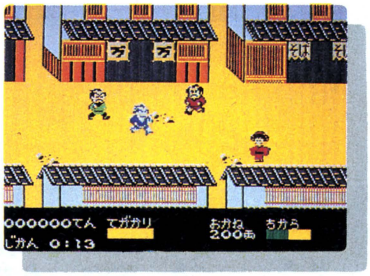
●ハドソン　8月7日発売　5,500円



▲あの懐かしい〝ボンバーマン〟の続編。8つのピリオドを拾ったアイテムを駆使しながら進む、〝アイテム拾って成長〟タイプのアクションゲームだ。あの爆弾で敵を倒す快感が再び蘇るのだ。

ROM 水戸黄門

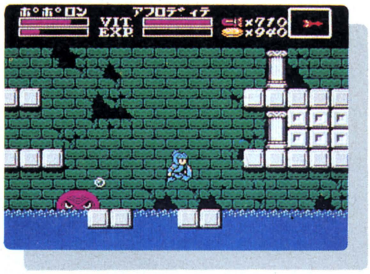
●サン電子　8月11日発売　5,300円



▲諸国を漫遊しつづける黄門様がやってくる。ゲーム内容も、町から町へと事件解決の旅を続けるドラマそのままの設計だ。ウリはなんといっても音声合成。例の名台詞をすべて喋るのだ。

RON 魔城伝説II

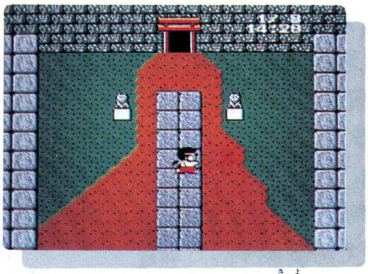
●コナミ　8月11日発売　4,900円



▲MSXの定番ソフト『魔城伝説II』がファミコンに移植されたのだ。内容はすでに知っている通りだが、やや違う個所があるため、MSX版で遊び狂った人も楽しめるソフトとなってるのだ。

DISK 奇々怪界

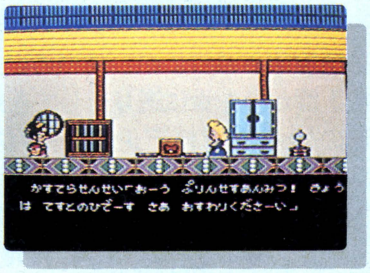
●タイトー　8月5日発売　3,800円



▲この春ゲーセンの人気モノだった小夜ちゃんのゲーム、『奇々怪界』がはやくも登場する。内容がゲーセン版とはちょいと異なり、「怒濤編」のサブタイトルもつく。フィギュアつきなのだ。

MKIII あんみつ姫

●セガ　8月15日発売　5,500円



▲けったいな姫様、あんみつちゃんを新装開店したケーキ屋さんへたどりつかせるAVG。城内、森、城下町と3つの舞台に分かれており、アクションシーンも入っている。キャラがかわいい。

くらしに役立つ!!『ゲームの手帖』

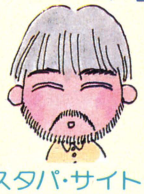
体も暑いが心も暑い。渇いた心にうるおいをあたえる、独断と偏見のおすすめゲームはこれ!!



TACO.X

超安値でクーラーが買える話に飛びついた私。

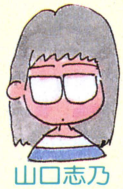
先月に引き続き、『R-TYPE』をおすすめしよう。いいものはいくら遊んでも飽きない。それと新しいところで『アフターバーナー』。いいぞ、これは。ファミコンは『ハイウェイスター』ね。



スタパ・サイトー

そうめんばかり食べているので、お腹が出た。

コナミの『バトランティス』がオススメだ。反復横跳びでセマって来る敵にゾッコンだ。それにあの巨大キャラは迫力ある。一直線に走ってくる肉体派カベ登り野郎もモーレツで楽しいよん。



山口志乃

リクルートスーツが、とっても暑いのよん。

『アウトラン』がおうちでやれるとは素晴らしい、というわけで私は『ハイウェイスター』をおすすめします。夏休みのない大学4年生の控えめなカタルシス。ああ本物のドライブに行きたい。



浜村通信

X68000がほしい。どーか、買ってください。

『ドラスレIV』、『新・鬼ヶ島』、『ウルティマ』、『ファザナドゥ』そして『女神転生』。夏から秋にかけて大型思考ゲームがめじろ押しだね。ほんでもって頭が疲れたら『ハイウェイスター』ね!!

Brad Fregger（ブラッド フレガー）が熱く語る 新しくて正しいソフトのあり方とゲームアイデア



「アメリカでヒットしたゲームを移植するだけの日本に、アイデアを売りたい」と語るフレガー氏。

上海、ポータル、ミシシッピ殺人事件、ピットフォールII、ハッカーと、風変わりなソフトばかりを世に送り出してきた元Activision（アクティビジョン）のゲーム・プロデューサー、ブラッド・フレガー。現在は独立して自分の会社、Software Resources International（ソフトウエア リソーシス インターナショナル）(SRI)を設立した彼が、噂のゲーム『上海』発売までの裏話や、大手ソフト出版社（パブリシャー）の実情、さらに彼が胸に秘めているゲームアイデアを語ってくれた。

最初にハマったの私の妻でした

「クリスマス・イブに、彼から電話がありました。今すぐ見せたいものがあると言うのです。私は、車をとばして彼の家へ行きました」

サンフランシスコの南のサニーベイルという町の静かな住宅街に、フレガー氏の自宅兼オフィスがある。そこへ訪れた私たちに、彼は、「どうしても話しておきたいんだ」と言って、『上海』発売までの裏話を聞かせてくれたのだ。

フレガー氏は、1985年の夏に知り合ったある若いプログラマーと何度も会う約束をしては会えなかった末に、クリスマス・イブにやっと会えたのだとのこと。そのときにプログラマーが見せてくれたのが、『上海』だったというわけだ。

「彼はスタンフォード大学の学生で、体操の選手だったのですが、トランポリンの練習中に首の骨を折って、以来、首から下がマヒしたままなのです。呼吸をするのも機械を使わなければならないという状態で、彼は『上海』を、すべてロでプログラムしたのです。彼の名前は、ブロディー・ロッカードといいます。

私は、そのディスクを持って帰りました。帰る途中、正直言って、心配だったのです。確かに美しいゲームだが、はたして人は、こんなシンプルなゲームに50ドルも払うだろうかと。

しかし、家に帰って、その心配はふき飛んでしまいました。普段はコンピュータなんかに縁のない妻のジュディーが、このゲームに夢中になってしまったのです。オフィスのMacの前に座ったきりのジュディーをおいて、私は先に寝てしまいました。明け方、ふと目を覚ますと彼女がいません。ベッドの中から名前を呼ぶと、オフィスの方から〝あと1ゲームだけ〟と声が返ってきたのです。」

『上海』は売れると確信したフレガー氏は、翌朝、Activisionへそのディスクを持って行き、販売課長に見せた。販売課長は、夕方それを家に持って帰ると、彼の奥さんもまた夢中になってしまったそうだ。奥さんにMacを占領されてしまった彼は、次の日、会社からもう1台のMacを借りて帰ったとか。

お金持ちの出版社は新しいゲームが嫌い!?

なるほど、そんな裏話があったわけか。そうそう、フレガー氏によると、彼がディスクを持ち帰った晩の話には、後日談があるのだ。奥さんは深夜までプレイしていたのだが、息子さんのジョン君が帰って来て、ゲームを母親から取り上げてしまった。しかたなくベッドに一旦は入ったジュディーさんは、深夜2時頃、ジョンが寝室に入っていく音を聞くと、再び起きてプレイを続行したのだそうだ。大変なとりつかれようだ。

しかし、それほどの即効性の魅力を持つ『上海』でさえ、発売にこぎつくまでには、大変な苦労があったのだ。「それまで存在しなかった新しいスタイルのゲームをプロデュースするのには、大変な金額の予算を必要とします。『ミシシッピ殺人事件』の場合は、5万ドルかかりました。ゲームは常に新しい方向へ進まなければいけないのに、お金を持っている人は、わからない物にお金を出すことを怖がるのです。『上海』や『ポータル』も、発売させるのに大変に骨を折りました。紙の上で説明することが非常に難しいので、首脳部を説得するのは一苦労でしたよ。私がActivisionである程度高い地位にいなかったら、『上海』は発売されていなかったかも知れないんです」

ということは、これまでに、本当はいいゲームなのに日の目を見ずに消え去ってしまったようなものもあったのだろうか？

「たくさんありますよ。私がプロデュースした『ファスト・トラック』というレーシングカーのゲームも、そのひとつです。発売はされるにはされましたが、すぐに発売中止。今までは幻のソフトです。私の夢は、お金になるソフトを販売して、そのお金で本当に作りたいゲームを作って発売することです。また、若くて有能なデザイナーに、出世のチャンスを与えてやることも、私は大事にしたいと考えています」



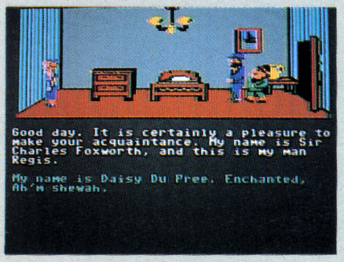
「たのむから、仕事中はオレのそばに持って来ないでくれ」と会社の仲間を困らせた、麻薬的なパズルゲーム『上海』。しかしそれも、フレガー氏が根気強くActivisionの首脳部を説得しなければ、発売されずに幻と消えていたかも。



パズルと迷路の常套手段を打ち砕くブラッド流ニューアドベンチャー MURDER on the MISSISSIPPI







日本では、『ミシシッピ殺人事件』としてファミコン版で発売されたので、知っている人も多いだろう。ファミコン版は、あまりパッとしてなかったようだが、実はこのゲームには、重要な意味があるのだ。

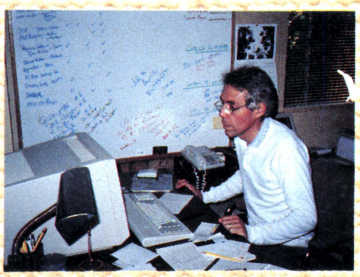
ミシシッピ川をゆく船上で起こった殺人事件の犯人を捜し出すアドベンチャーゲーム。ジョイスティックでキャラクターを操り、船内の人々と会話し、証拠品を集めてまわるのだ。推理ものという高度な内容を持ちながら、操作はほとんどジョイスティック1本という単純さ。このスタイルは、このゲームが初めてだった。ブラッド氏は、こう語っている。「今あるアドベンチャーゲームのほとんどすべてが、パズルと迷路を組み合わせて作られたものです。アドベンチャーゲームはプレイヤーが、本を読んだり映画を見たりするときのワクワクする気持ちを、コンピュータで味わうものですよね。ところが、パズルと迷路の連続では、プレイヤーはフラストレーションがたまるばかりです。プログラマーと同じ論理的な思考を持つ人でないと、そのゲームは解けないのです。

本当にアドベンチャーのスリルを楽しませようとすれば、このパズルと迷路によるスタイルとは、まったく違った形でゲームを作らなければなりません。殺人事件の犯人を推理するのは、もちろんパズルの一種ですが『ミシシッピ』ではその他のアドベンチャーとは、まったく違った考え方で解くようになっているのです。ゲームデザイナーは、このようにゲームをいろいろなやり方で、伸ばしてやらなければなりません」と、主張の込もったゲームだったのです。近頃ありませんね、主張が。

日本に売り込みたいゲームアイデア2本

ゲームプロデューサーといっても、今はSRIというソフトハウスの社長であるフレガー氏は、彼自信が考えた、まったく新しいゲームのアイデアを持っている。そして彼は、その作品がアメリカでヒットしてから日本へ移植を持ちかけるのではなく、アイデアのまま日本のソフトハウスに売り込もうと考えているのだ。さて、そのアイデアとは、どんなものなのだろうか。

「一番目は、まだコンピュータゲームの分野では、誰もやっていないことです。よく、大きな空き家の前なんかを通ると、中に入ってみたいと思うことがありませんか。何をするわけではないけど、ただ探検してみたい。これは、



そんな望みをかなえてくれるものです。これまでコンピュータゲームは何かの目的に向かって築き上げられた、制限された世界でしかありえませんでした。しかし、ここではすべての目的は自分で決めて、思うままに行動できるのです。

タイトルは『マジック・ドア：驚きの館』といいます。私はこれをシリーズ化したいと考えています。『マジック・ドア：気になる洞窟』、『マジック・ドア：宝の島』と続きます。探検だけではなく、友だち同士でディスクを交換して、隠れんぼや宝探しなんかもできますよ」

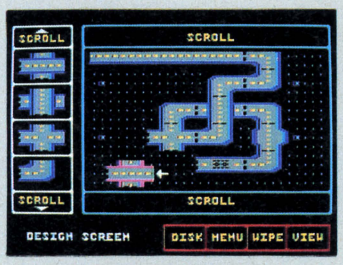
敵が出るとか点をとるといった、いわゆるゲームとは違って、思いつく限りのことができる空き家そのものなのだ。もうひとつは、『ミシシッピ〜』と同じようなスタイルの推理アドベンチャー『ゴースト・アンド・ディテクティブ』。

シャーロック・ホームズなどのシリーズの面白さを、ゲームに取り入れたのがミソ。連続推理小説などでは普通、第1話は、主人公になる探偵の紹介となるように、読者にその世界や時代をわからせるようなストーリーになっている。『ゴースト・アンド・ディテクティブ』も、はじめからシリーズ化を考えて、第1話は主人公の初仕事という設定になっているのだ。この謎めいたタイトルの由来は、第1話にあるという。ヒッチコック風の演出も、あるらしい。

フレガー氏のアイデアは、コンピュータゲームにとっては新しく、娯楽全般にとっては、実にオーソドックスなものが多い。言い換えれば、彼は、娯楽の基本をよく知っているということだ。コンピュータゲームの革新のヒントは、意外に古いところにあるのかもしれない。

消えた幻のスロットレーシングコンストラクションゲーム FAST TRUCKS







発売されて間もなく店頭から姿を消してしまった、幻のゲーム、消えた理由は、Activisionの会社の方針というほかはない。完成度は高く、あっと驚く画期的な機能を持つこのゲームより、はるかにクダラナイと感じるものが同じ会社から売られているのに……。

そこは、販売のプロが決めたこと。玄人うけのするものは、素人にはうけないとよくいわれるとおり、売れ行きはよくなかったのかもしれない。

これは、おもちゃのレーシングカーのコースをコンストラクションして、競争して遊ぶというゲーム。コースの作り方もパーツも、4方向ナナメスクロールのスピードも、どれをとっても、信じられないほどスゴイ。しかも、自分で作ったコースを新しいディスクにセーブすると、プログラムディスクがなくても、そのセーブディスクだけでプレイできるというビックリ機能つきなのだ。

これを見せてくれたときのフレガー氏の顔は、本当に悲しそうだった。

「私は、良いゲームだと確信したらあとは、売れるか売れないかの判断は下さないことにしているのです。それは、私が決めることではありませんからね」とフレガー氏。良いゲームなら売れるはずなので、売れないと決める前に、出版社は売る努力をしろ、ということなのかもしれない。

また、フレガー氏は、せっかく良いゲームを作ったのに報われないデザイナーたちに対して、大変に気の毒に思っているのだ。

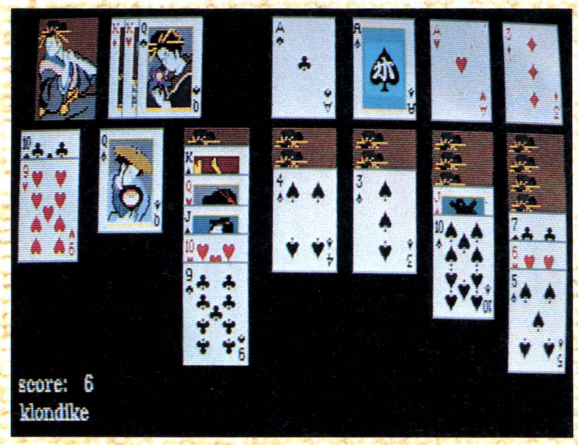
「有能なデザイナーにチャンスを与える」ことも、フレガー氏とSRIの使命のひとつ。ゲーム界全体の発展を考える、清く正しい会社なのだ。

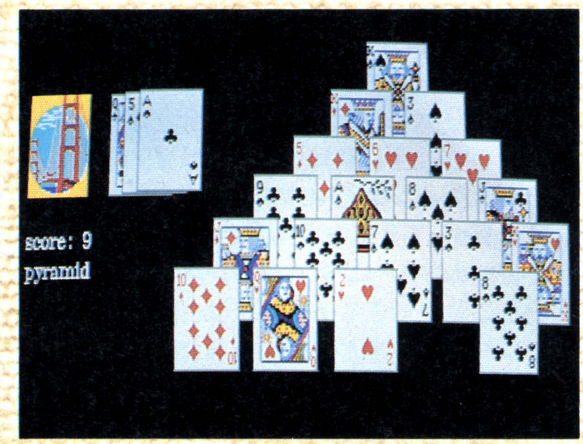
これが第二の『上海』
SOLITAIRE ROYALE

アメリカでも日本でも、なぜか女性に大人気の『上海』に続く、のめり込み型ひとり遊びゲーム登場だ。内容は、古くからあるトランプのひとり遊びを8種類集めたもの。タイミングも対象も狙いを定めた美しい二番煎じ。さすがはフレガー氏。絶妙である。



昔からあるトランプのひとり遊びを、見事な組み合わせでコンピュータゲーム化した『ソリテア・ロイヤル』。浮世絵風のカードは、日本人への売り込みを意識してか。発売は8月を予定。





ソリテアとは、トランプのひとり遊びのこと。アイデアはブラット氏。代々家に伝わるソリテアをまとめたのだという。だから、みんなもよく知っているゲームも入っているかもしれない。細かいところは、ブラッド家のローカルルールとなっているかもね。とのことだ。

プログラムをしたのは、コロラド大学の2年生。彼は『上海』に夢中になって、それをどうにかIBM-PCでも遊べるようにと、自分で画面だけを見て、IBM-PC版を作ってしまったという人物なのだ。彼がブラッド氏にそのプログラムを送ってよこしたとき、ブラッド氏はIBM-PC版の制作に携わっていたのだが、彼が送ってくれたプログラムのほうが、正式のIBM-PC版よりもずっと出来が良かったのだそうだ。

そして彼はSRIに採用され、このゲームをプログラムしたというわけだ。

昔からあるソリテアのコンピュータ版と聞くと、非常に地味な印象を受けるが、そこはアメリカでナンバーIのゲームプロデューサー、ブラッド・フレガー。8つのうち3つを子供用にしたり、8つのゲームをひととおりプレイした点数を競うなんていう、プレイのバリエーションもよく考えられている。よく練られた演出が単なるソリテアを、ソリテア・ロイヤルにしているといえるだろう。

フレガー氏のオフィスでは、テスト版『ソリテア・ロイヤル』がIBM-PCの上で動いていたが、もうさっそく、息子のジョン君がマウスを握りしめてハマっていた。説明のためにデモプレイをしてくれたフレガー氏自身も、いつしか熱中してしまうという代物だ。

⬇自宅の一部を改造して作ったSRIのオフィス。実に家庭的なのだ。



16ビット時代の高性能ソフトハウス今年最注目の Spectram HoloByte

シミュレーション好きなら知ってなくちゃいけないSpectrum(スペクトラム) HoloByte(ホロバイト)の名前。あの潜水艦シミュレーション『GATO』を大ヒットさせたソフトハウスだ。この会社は今年、アメリカでも最も優れたプログラマーを抱えるテクニシャン集団NEXA(ネクサ)と合併して急成長のまっ最中。不景気だなんだと言われる中で、ひと昔前の夢のベンチャービジネスの再来みたいなことができるその秘密は、彼らの高度なプログラム技術と鋭いゲームセンスにある。



「18ヵ月の間に、アメリカ最大手のひとつになる」と豪語するルイ氏（右）とパートナーのフォン氏。

サンフランシスコ市内の通りに面したなーんでもないアパートのような建物の中に、Spectram HoloBytelの開発室がある。この狭っくるしさは、どこか日本のソフトハウスに似ていて、親しみやすい。また、この建物には、取締役のギルマン・ルイ氏と、その片腕、ブライアント・フォン氏を初めとして、ズラリと東洋系の顔が並んでいる。「やや、デキルな」と、同族のひいき目かもしれないが、そう直感したのだ。

NEXAと合併して間もないため、ここにいるのは、ほとんどがNEXAのプログラマーたち。ルイ氏は実はNEXAの創立者なのだ。

「私たちとアスキーとは、古くから関係が深いんですよ」とルイ氏。

「まだNEXAが私の自宅で、大学の友人を集めてゲームを作っていたころ、アスキーの人たちが私たちと仕事をしたいといって訪れてくれました。そのとき私の母は、アスキーの人たちに、こんな狭くてきたない所で、しかもこんな若い人たちと仕事をすることを、不安に感じませんかって聞いたんです。するとアスキーの重役さんは、私たちはもっと狭い所からスタートしましたから、何も心配していませんと言って、私たちを大いに励ましてくれたのです。今、私たちがこうしていられるのも、アスキーのお陰ですよ」

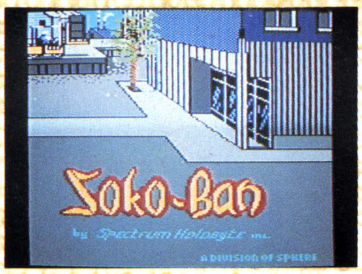
うひゃー、意外な所でヨイショされちゃったなぁ。ま、たまにはアスキーの人間も、いいことを言うもんだね。

そんなことよりも、今なにをやっているのかが、実に気になるのだ。ルイ氏によると、合併後初めて迎える今年のクリスマスに向けて、プロジェクトが目白押しだという。

まずは、今月の特集でもチラリと紹介した『ファルコン』。F-16を作ったマクダネル・ダグラス社でテストをしたという、〝オタク〟もの。敵機のミグ21とミグ29の、実際の飛行ロジックが組み込まれているのだ。アスキーの人間がPC-9801に移植したいと言っていたヨ、とルイ氏は話してくれたが、これはまったくの未確認情報。

前ページで紹介した『ソリテア・ロイヤル』は、美しいグラフィックをのせて、ここから発売される。フレガー氏とルイ氏は、公私共に親しい間がらなのだ。

また、『倉庫番』のアメリカ版なんてのも作っていた。それから、SEGAのマスターシステム（日本のマークIIIに相当するゲーム機）用ソフトも開発していた。ファミコンよりも将来性があるとルイ氏は信じているのだ。『ファルコン』をSEGAに移植する話もあるらしい。その他にも、クリスマスまでに3～4タイトル発表するというから、ものすごい頑張りようではないか。



▲あの『倉庫番』が、アメリカでも発売される。

ところで、フレガー氏のところでも話に出た『ポータル』というゲーム。ログインでも先月号の特集で紹介したけど、それもここで作られたのだ。

ところで、アメリカの雑誌などの評論では、「ポータルはすごい」と持ち上げられていて、評論家たちは、シナリオはもちろん、そのスタイルの新しさを高く評価している。しかし、なぜか『ポータル』は、ウルティマIVのようには流行っていない。「すごい」はずなのに、あまり話題になっていない。なぜか。それが聞きたくて、『ポータル』のプログラマーたちに集まってもらったのだ。

右の写真が、プログラマーたち。右からAMIGA担当のアントン・ウィジャヤ氏、ATARI-ST担当のエリザベス・カンさん、IBM-PC担当のアリアント・ウィドド氏、AppleII担当のレナード・チェン氏、そして、中央に立っているのがグラッフィック担当のボブ・カストン氏。彼らは、ゲームシナリオとプロトタイプのCommodore 64版『ポータル』を見て、それぞれのマシンごとに独自に開発を進めた。まず彼らの受けた第一印象は、「なにコレ」であったそうだ。ゲームを作りながら、全員が「こんなゲームが売れるのだろーか」と疑問を持っていた。

しかし、たとえばウィジャヤ氏は、たまたま発売元であるActivisionの社長が雑誌記者に『ポータル』のコンセプトを説明しているのを聞き、「そうだったのか！」と、そのすばらしさに気付いたのだ。このように、みんなすこしずつ『ポータル』の本当の魅力を理解していった。かれらは、最初のアイデアをもらってから、それを育て、練って、最後には最高の理解者となって完成させたのだ。

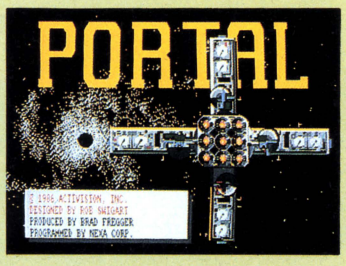
総勢13人が36ヵ月かけて作り上げたという、ものすごく大規模なプロジェクトだったわけだが、これを評価しているのは評論家と一部のファンだけ。もっと多くの人々に理解してもらいたいところだが、なかなかうまくいかない。

「評論家はこのゲームをやり込んでいるので、本当の良さを知っているのです。『ポータル』を面白いと感じるまでゲームを進める人が少ないみたいですね」とウィジャヤ氏。プログラマーでさえ、理解するのに時間がかかったのだ。一般のプレイヤーには少々難しすぎたのだろうか。「より高度なゲームの世界へ消費者を導く、教育の努力を大手の出版社はしていない」とルイ氏は嘆いていた。Spectrum HoloByteは、そんな教育的出版社に育ってほしい。

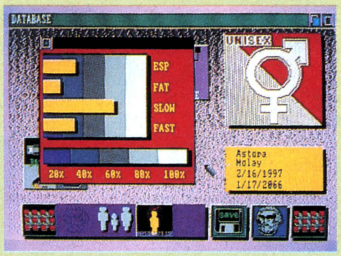
■『ポータル』のプログラマーたち。家庭的に団結した天才集団なのだ。

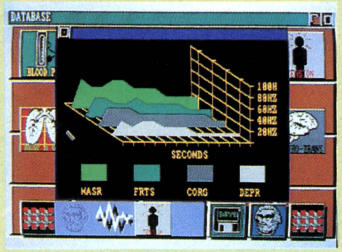


『ポータル』は早すぎたブレイクスルーか？









21世紀の地球へ、宇宙の旅から100年ぶりに帰ってみると、だーれもいない。あるのはただ、記憶を失いかけた人工知能データベースだけ。これと会話を重ねながら記憶をとり戻させ、人類消滅の秘密を探る。

ボブ・スラガート原作のこのシナリオは、フツーのアドベンチャーにされるところだった。それをブラッド・フレガー氏がルイ氏に持ちかけて、この形で完成させたのだ。ところで、エリザベスちゃんが作ったST版はST市場に自信のない出版社がボツにしてしまったのだ。カナシー！

出来

X68000版

スペースハリアー



やりィ！　ついにX68000らしいハデなゲームが出る。写真を見れば一目瞭然の『スペースハリアー』だ!!　いやあ、待ったかいがありましたね。スゴイスゴイスッゴイ。とても他のマシンにゃ真似できない迫力なのらよーんだ。

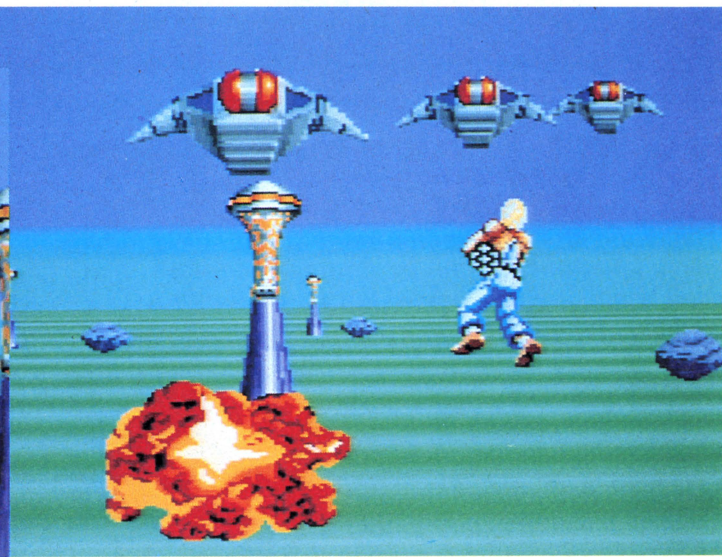
それにしても驚いちゃったなぁ。だって『スペースハリアー』が移植されるなんて話、ちーとも聞いてなかったのだ。それなのに７月１日からの大阪マイコンショウで、もう動いてるんだもの、ビックリしたなぁ、もう、だよね。

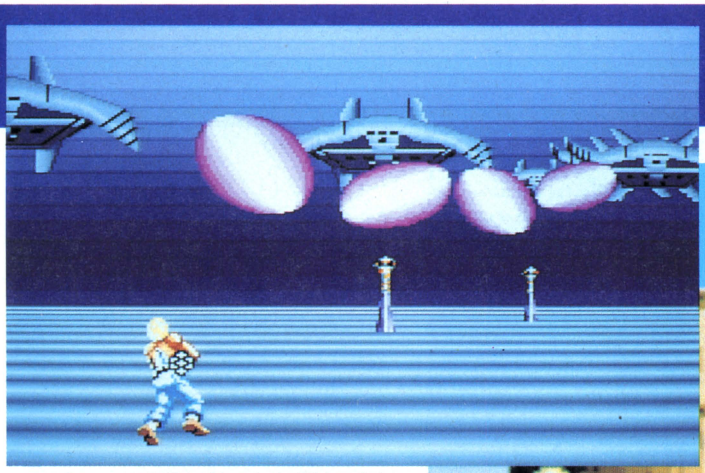
しかもつくったのは、６月にゼビウスを出したばっかりの電波新聞社。誰も発売後半年で２本もつくるとは思わないでしょ。ほんとビックリしちゃってあわてて２ページつくったってわけなのだ。もう少しはやく教えといてくれたら、もっとバーン!!　としたページがつくれたのにねえ。メーカーのみなさん、最低でも発売の２ヵ月前までにはログインの方まで連絡くださいね。バーンと紹介しますから、バーンと。

さて、肝心の『スペースハリアー』ですが、はっきりいってイイです。アーケード用の本物のマシンとおなじCPUつかってるだけのことはあるってかんじ。かなり本物に近い感覚が味わえちゃうね。それに10秒以内に100円玉をいれなくちゃいけない、なんてプレッシャーもないし、ジックリと腰を落ち着けてプレイできる。ただ、イスが動かないのだけが残念でしょーがない。どっかつくってくれませんかねえ。アウトランにもつかえるし、けっこういいと思うんだけどねーっ!!

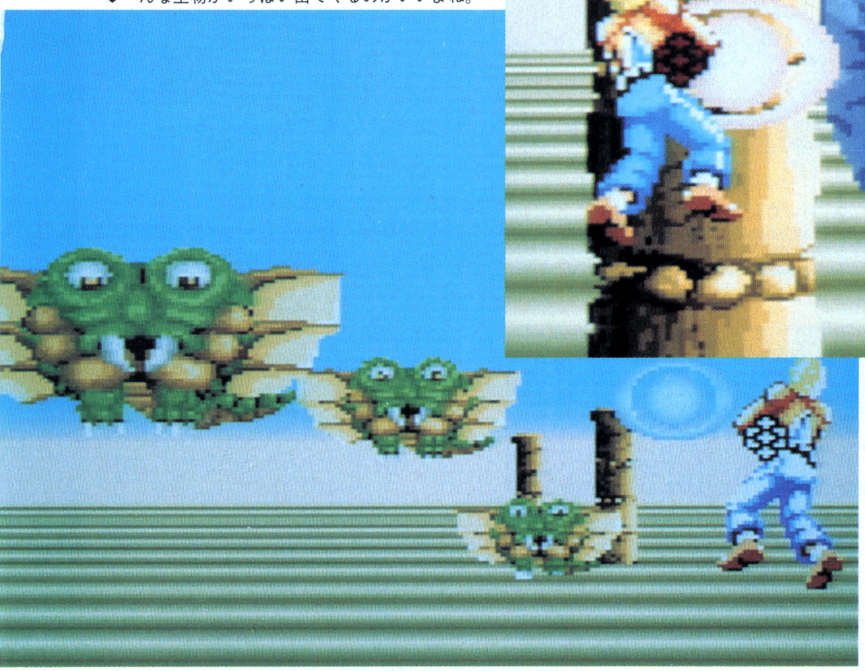
➡つつみたいなやつを抱えてるのが主人公ハリアーだ。
⬇パックリロをひらくトモスもアーケード版そっくりね。





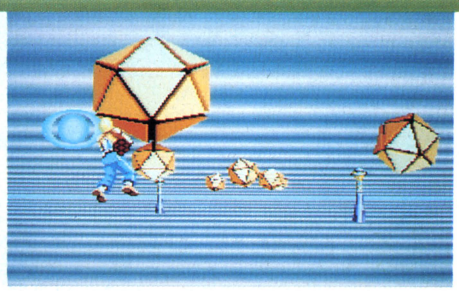


⬆スタンレイは羽根をばたつかせて飛んでくる。
⬇へんな生物がいっぱい出てくるのがいいよね。



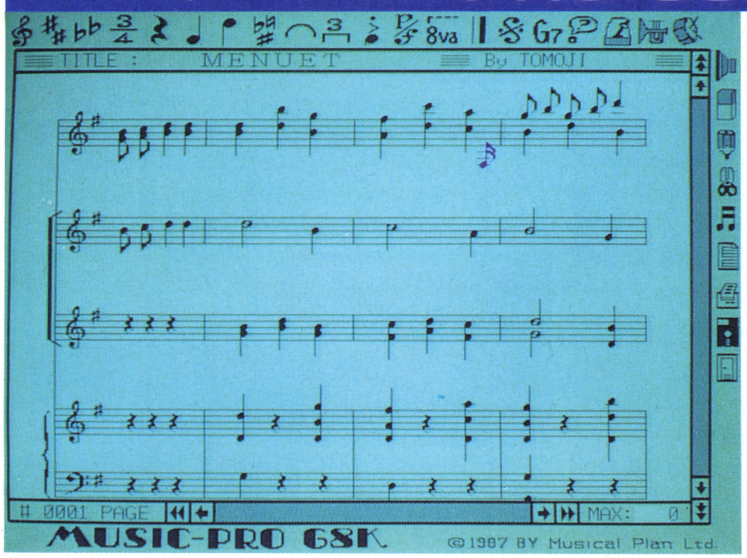


⬇石の質感がよーくでてるアイダ。ぶつかると痛そーなのだ。



⬆メタリックで硬そうな20面体ビンズビーンだ。

ミュージック PRO 68K完成間近!!



ログインの先月号で紹介したX68000用サウンドデータ作成ツール『サウンドPRO 68K』に続き、楽譜ワープロ＆演奏ミュージックツール『ミュージックPRO 68K』が発売される。

どんな楽譜でもこの楽譜ワープロ機能を使えば、誰でも簡単に美しく書けてしまう。しかも、内蔵FM音源でそのとーり演奏してくれるのだ。当然、『サウンド〜』で作った音色データも使える。それだけではないぞ。楽譜として書いた演奏データは、BASICのPLAY文としてセーブすることも可能なのだ。これはもうX68000ユーザーの必須ツールだね。

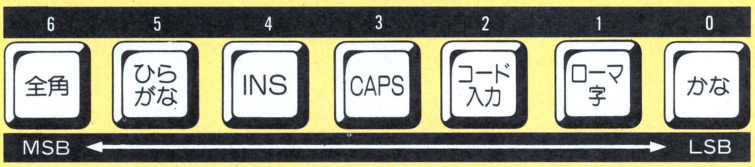
⬅この画面は、まだ開発中なんだけど、今までのミュージックツールの経験を生かした完璧版になる予定だ。

X68000版

キーボード部門

7つのLEDがキーコードを表示!

かな と ローマ字 と コード入力 を押しながらキーボードを差すとLEDがキーコードをあらわすのさ



バボーン(!)と突然に、ここからX68000版禁断の秘技コーナーがはじまってしまうのであーる! そもそも禁断の秘技とは、日本一おもしろいファミコン情報誌として名高いファミコン通信誌上において確認された、ファミコンに関する知られざるテクニックのこと。そういった㊙テクのX68000版をいっちょ展開してこましたろか、というのがこのコーナーなのだ。ゲームに関するテクニックはもちろん、ハードに秘められた不思議なコマンドなんてものまで、見つけしだいバンバン載せていくつもりなのでどーかよろしく。

ではまず第1発めの秘技〝LEDでキーコード〟だ。でもこんなのわかる人にはわかるし、わかんない人には無駄だよね。だから図だけ載せときました。

LEDがランダムに点滅!

次にご紹介する秘技は、キーボードにある7つのLEDランプのあっちが光ったりこっちが光ったり、うーんランダム(古い)というものだ。どうってことないんだけど、たいしたことないよね。

F1 と F2 と F3 をグイグイッと押しながらキーボードをブスッと差しこむと7つのLEDがでたらめに点滅をくり返すのだ!

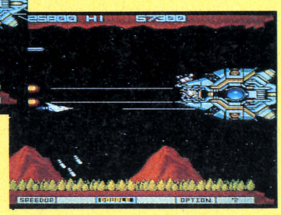
グラディウス部門

グラディウスが15Kヘルツモードに!

opt.1 を押しながら立ちあげるとなんと15Kヘルツモードでグラディウスができるのだ!!

アクションゲームの腕をあげるためには、やはり自分のプレイの悪いところを改善していかなければならない。そのためにはプレイをビデオに撮って研究するのが正しい。だが、グラディウスは31Kヘルツだからビデオにおとせないのでーす。ああ、困ったなあ、とこんな時にこの技が威力を持つのである。それと解像度の低いモニタしかもってない人にも便利であるぞ。





⬅これがフツーの31Kヘルツモードのグラディウスだよねん。

➡で、こっちが15Kヘルツモード。写真じゃわからないかもね。

禁×断○の？秘△技

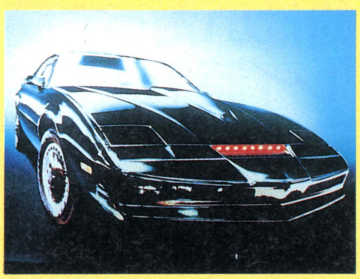
なんとLEDのあかるさを調節!

まったく、LEDの明かるさを調節できるのが、いったいなんのためになるというのだろうか。理解に苦しむが、こういう技を知ってしまうと、試さずにはいられないのが、哀しい人間の性だ。

XF3を押しながらキーボードを差すと"あかるい"
XF4を押しながらキーボードを差すと"中くらい"
XF5を押しながらキーボードを差すと"暗い"のだ

キーボードでナイトライダー!

記号入力と登録とHELPを押しながらキーボードを差しこむと7つのLEDが順番に点滅!



⬆ウヒョ、本物のナイト2000なんだよーん。

これは強烈！　キーボードの7つのLEDが順番に点滅するという荒技"ナイトライダーモード"だ。テレビ朝日系で月曜午後8時から絶賛上映中の外国TV映画『ナイトライダー』に出てくるナイト2000のイメージでしょ。かっこいいよねっ？　ねっ？　というわけで、そのかっこいい"ナイトライダーモード"をさらに充実させるために、例の

```
100 str a$[256],b$[256]
110 m_init():m_tempo(120)
120 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
130 a$="c+8dc+c+dc+c+dc+c+c+cc+c+c+":b$=">b8<c>bb<c>bb<c>bbba+bbb<":m_trk(4,"@8 v12o4l16[:6"+a$+a$+b$+b$+":|")
140 a$="f+f+r8f+f+r8f+f+r4.f+f+r4.f+f+r4.":m_trk(2,"@9 v15o3l16[:3"+a$+"eer8eer8eer4.eer4.eer4."+a$+"ggr8ggr8ggr4.ggr4.ggr4.:|")
150 a$="crcrcrcrcrcrc":m_trk(3,"@17 v15o1lllrrrrl4[:5"+a$+"r:|"):m_trk(4,"@45 v15o2llrrrrl4[:5r"+a$+":|")
160 a$="crcrcv15c8v12cercecerc":m_trk(5,"@59 v12ollrrrrl16[:5"+a$+a$+a$+a$+":|")
170 playm():end
180 func playm()
190 m_play():while m_stat(1)=1:endwhile:playm()
200 endfunc
```

テロレロテロレっていうサウンドのプログラムもつけておいた。親切ログインだ。気にせずどんどん打ち込んでみてちょーだい、短いからさ。それでも打ち込むのがめんどくさいという人は、ひとり寂しくロでテロレロテロレロ、いいながら試してみてちょ。

グラディウスの音楽が自由自在に聞ける!

ESCでポーズしてローマ字とひらがなをロックするとA～Lキーでグラディウスに入っている音楽のすべてが聞けるぞ!



⬆くそう、やっぱり音楽は写真にでないようだ。

いっくら修練を積んでも、どーしてもグラディウスの先の面が見られない、そんなみなさんに、せめて音楽だけでも全部聞かせてあげようじゃん、という慈悲深い技がコレでーす。でも、ただ曲をホエッと聞いているだけよりも、AからLのキーをでたらめにひきまくったりするほうが、ずーっと楽しいような気がしないでもない。ただ曲が聞けるからといって、もうグラディウスをあきらめちゃうんじゃなくて、最後まで行けるようにモア修練してよーん。

シミュレーシ

かって、はじめてシミュレーション

●シミュレーションゲーム、特にストラテジーのジャンル、いわゆる戦略ものが売れに売れている。買って、初めてシミュレーションのおもしろさがわかった、そんな人がどんどんふえてきている。何年か前のロールプレイングゲームがすそ野を広げたときのころのように……。

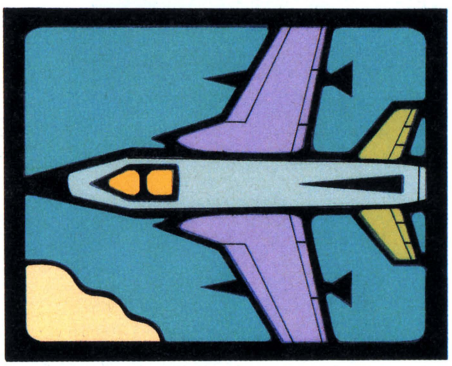
●どんなゲームでもそうだが、勝たなければ意味がない。特に、シミュレーションゲームは、そう。勝って、初めて、シミュレーションゲームで遊んだことになる、と言ってもよいほど。自分の立てた作戦、策略が、すぐ結果となってはねかえってくる。不利な状況になったとき、負けたとき、おまえの考えは甘かったとゲームは言ってくる。手先の技術だけが原因ではないので、そこがまた腹立たしい。

●この際だから、徹底的に、シミュレーションゲームに強くなってみよう。必勝法、新作ソフトの内容、そして来たるべき次世代のシミュレーションゲームの形。データをいろいろそろえれば、きっといろんなことが見えてくる。

●かつて、初めてシミュレーションゲームが世に出たとき、誰が、ここまで大きなジャンルになることを予想したか。が、まだまだ、大きくなる可能性はある。見極めていこうではないか。

シナリオ沢山、マップも沢山！　目的はいたって簡単、勝って勝って勝ち進め。標準プレイ時間14日。

大戦略



去る7月10日に、システムソフトが満を持して発売した『大戦略マップコレクション』98専用版と88/X1兼用版。各限定5,000本のキャッチコピーに驚いたユーザーからの追加発売問い合わせが絶えないという。今回は、そのプレミアム度をじっくり探ってみよう。

大戦略ベストマップ登場!!

登録ユーザーから公募した新作、力作のマップ集。

はっきりいって、パッケージのコピーどおりこの『大戦略マップコレクション』には、力作と呼べるマップが数多く収められている。

その中でも特に目を引いたのがコレ。〝Strategic Confrontation Best Map〟と銘打った〝Green Island〟だ。自らベストマップと称するとは見上げた度胸。ここまでいわれたらもう、特集ページのまな板にのせいでか！　なのだ。

Green Islandは、とても美しくデザインされている。マップ全域を表示するHQ地図に画面を切り替えてみてくれたまえ。奇妙だけどキレイな形をした島の中に収約されたさまざまな地形。地形のひとつひとつが、よく吟味された上で組み合わされているのだな。都市も、地上部隊の補給を第一に考えて

ヨン大研究3

228 大戦略 

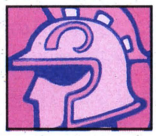
234 MULE 

238 T.D.F. 

242 PRODUCE 

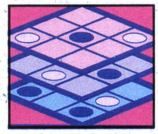
246 ガイアの紋章 

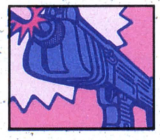
250 地球防衛軍 

254 アート・オブ・ウォー88 

258 USA リアルタイム シミュレーション 

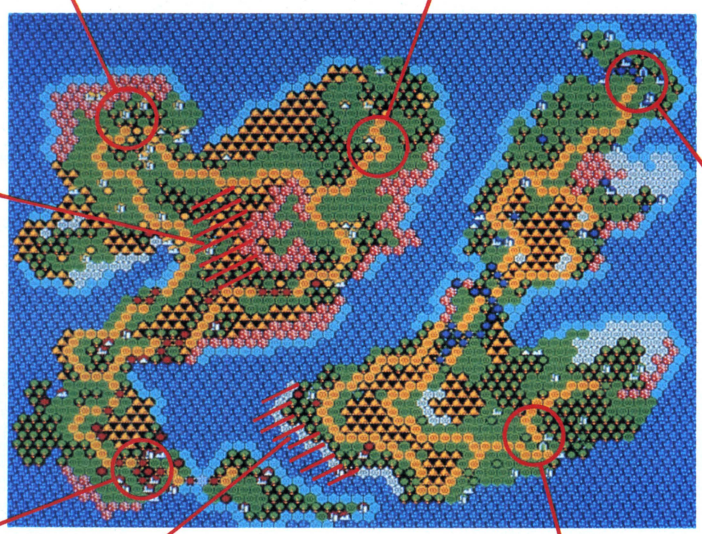
262 SURVIVAL GAME GAME 

268 ウッ! 中戦略 

270 ZILLION 

272 屋形舟座談会 

GREEN ISLAND



キボシ軍首都

プレイヤーはコンピュータ。生産する兵器はイスラエル型だ。艦船ユニットを持たないわりには、よくがんばりました。

ヒダリジマ空港

ヒダリジマ(左側の島)の空港。ミドボシ軍を落としたら、次はキボシ軍だ。この周辺の空港に、輸送機で地上部隊をバシバシ送り込め!!

山

この弓なりになった山脈が、自然の要塞となる。山の東側に長距離砲、対空ミサイルを配備して、近づく敵を叩くのだ。補給と援護部隊を忘れずに。

アオボシ軍首都

プレイヤーは人間。生産する兵器はNATO軍型だ。初期軍事予算は4国とも一律1,000$。工業力のほうは500Kなのだ。

アカボシ軍首都

プレイヤーはコンピュータ。生産する兵器はワルシャワ条約機構軍型。北へ東へと要領よく攻めてくる。ハインドに注意だ。

ミギジマ海岸

ミギジマ(右側の島)の海岸だ。アカボシ軍は、常にここから上陸を図る。ホークやゲバルト、ローランドで阻止すべし。要補給部隊。

ミドボシ軍首都(緑星の意)

プレイヤーはコンピュータ。生産する兵器は自衛隊型だ。戦い方が地味なうえに、あっけなくやられてしまった。



▲アメリカ国防省ペンタゴンの観光みやげなのだ(ウソ)。プリキの戦闘機がカッコイイね。

か、その配置にはムダがない。陸と海のバランスの良さにいたっては絶妙だ。陸海空、どの部隊を操っても面白く遊べてしまうわけ。

今回はアオボシ軍を指揮したんだけど(詳細は前ページのマップ参照)、このマップ上の4ヵ国のうちどこを取ってみても、首都の位置が有利、または逆に不利ということはないようだ。だから、好きな色を選んでくれい。

ゲームの開始直後に気を付けなければならないのは敵の一発屋。コンピュータが初期予算にモノをいわせて、いきなり戦闘機なんかを送り込んでくるからね。コケ威しだなんて甘く見ていると、けっこう痛いメにあうぞ。

そいつをうまくかわしたら、あとはいつものパターンで進軍だ。都市や空港などの施設を占領するのと同時に、工作部隊による耐久度アップも忘れずに。ちなみに、工業力のほうも、毎ターン入ってくる軍事費の半分ぐらいの数値を目安に、しっかり稼いでほしい。

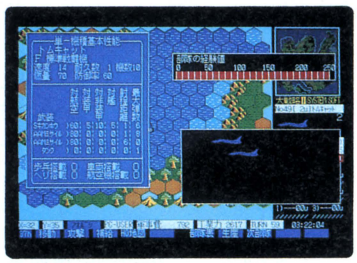
最初に国が陥落したのは25ターン目。ミドボシだ。ミドボシ軍が、上陸してきたアカボシ軍との小競り合いに気を取られている隙に、アオボシ軍南下。初めはもっぱら陸送だったのが、15ターン目あたりになると、数機の輸送機でもって部隊を運ぶ。もちろん、戦闘機による地上部隊の支援も怠ってはいない。こんな感じで、いとも簡単に軍事予算倍増となったわけだ。まさに、漁夫の利ってところね。

そうしたら、お次はいよいよヒダリジマ侵攻作戦の開始。幸いなことに、アオボシ軍生産圏からもっとも近いヒダリジマの空港は、キボシ軍から見れば辺境の地だ。部隊配備も比較的手薄なので、たまには輸送機の劇的な強行着陸なんていうのもいい。とにかく、絶え間なくバンバン送り込むのだ。

キボシ軍の兵力は、東から攻めるアオボシ軍と、北上を図るアカボシ軍の迎撃のふたつに分かれるから、いつか息切れするハズ。そこを、すかさず突っ込め！　キボシ軍を落とした後は、とても楽チンだ。ヒダリジマ北部とミギジマ南部から、アカボシ軍を挟み撃ちにするだけ。アカボシ軍がいくら粘ったところで、あと20ターンもあれば作戦終了！　嬉しいことに、またひとつマップを制覇だ。それもベストだぜ。



◀アメリカ海軍のA4Fスカイホーク。デルタ翼を持つ小型軽量の艦上攻撃機だ。昭和42年、ログイン編集部上空にてまたまたウソ。本当はX68000画面。

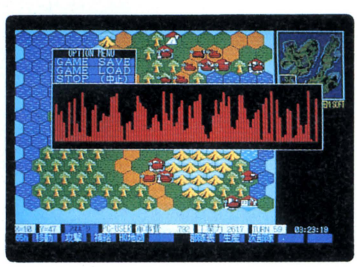


▲経験値Aランクを超え、スペードマークとなったF-14トムキャット。へ、輸入モノだぜ。

実は、後になってシステムソフトにGreen Islandのことを尋ねてみたら、なーんと、あのベストっていうのは、マップをデザインした人が自画自賛のつもりで銘打ったとのこと。でも、本当によくバランスが取れていて、確かにゲーム展開の面白いマップだった。いわゆる、ワン オブ ザ ベストってヤツだな、これは。

ここで紹介したGreen Islandは大戦略II用だったんだけど、マップコレクションには現代大戦略に対応しているバージョンも入っているから、皆さん、ぜひとも遊んでみてちょーだいな。

残念ながらこのソフトを手に入れることができなかった人も、友達に借りるなりして、もう一度大戦略シリーズに目を向けてみてはいかがかな。マップコレクションやパワーアップセットのように、以前に発売されたソフトに対応させるという製品作りには、とても好感が持てるのだ。なぜなら、この方法は、ゲームソフトを「一度解いたら、もうそれっきり」にしてしまわないための、素晴らしい手段だからね。



▲今回のゲームの乱数は、こんな感じよ。秘技、SHIFT+XFER+PLAY SOUNDだ。

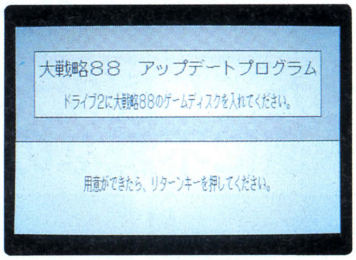
8801/X1 大戦略マップコレクションお披露目

発売前から大人気のマップコレクション。システムソフトでは追加発売を一切考えていないので、まだ買ってない人は死ぬ気で探そう。

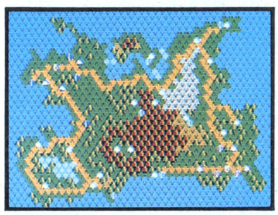
残念ながら買い逃してしまったら、友達か父親か、弟か妹に借りるしかないね。そうしたら、キミの持っている大戦略88のマップエディタモードに入ろう。マップコレクションから新しいマップデータをロードし、それを自分のデータディスクにセーブするだけ。

また、ゲームモードでのセーブも当然可能だ。好みのマップの初期設定をしてゲームロード。部隊を動かす前の状態でセーブしておけばバッチリよ。

それにしてもこのソフトはエライ。大戦略88の改良プログラム付きで、ヘックスカーソルがスピードアップだぜ。

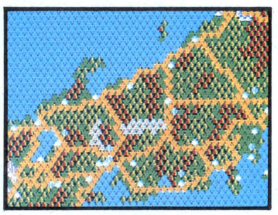


⬆これで爆弾と機関砲の攻撃率も変更される。



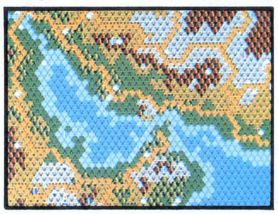
Island kapal

マップの中央に山(茶色の部分)あり、砂漠(灰色)ありで大変。山岳部南北にある2空港を先に押さえるのだ。



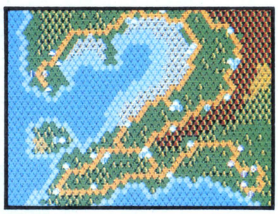
チュウブニホン Wars

大阪VS秋田かな!? 進路はバッチリ、空港はたくさん。先手必勝パターンを心がけるのがいいかもね。



Middle East

今、世界で最もホットなペルシャ湾沿岸。両軍とも、首都は砂漠に囲まれている。頑張って進軍だ。



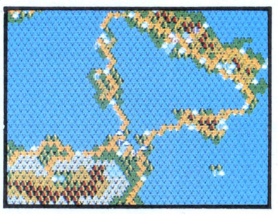
Seaside War

2つの半島にはさまれた湾に浮かぶ島。こいつはどうしても、ゲーム序盤に奪取しておきたいのだ。



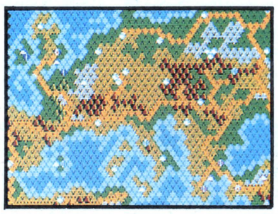
Cold War 2

随分と大胆なマップ。青軍の都市11、空港7という設定に対して赤軍は都市41、空港19! その分、陸がないね。



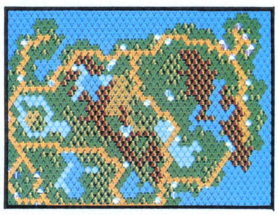
TYRRHENIAN SEA

地上部隊の補給を採るなら右の橋、航空部隊のことを考えるのなら左の橋だ。でも右の小島にも空港アリよ。



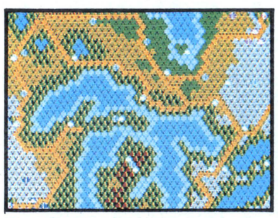
European Wars

青軍の首都はイギリス、赤軍はトルコのあたり、空港の数が少なく、大地上戦が期待できそうなマップだ。



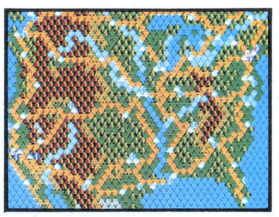
Namdabea Hanto

行く手を塞ぐ山に荒地、湖によって、地上部隊に動きが大きく制限される。道路に沿った進軍が無難でしょう。



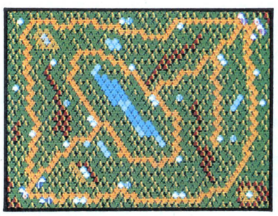
Grate Lakes

アメリカ合衆国北部、五大湖(ゴダイゴじゃないよ)周辺の図。空港いっぱいの空中戦用マップだぞ!



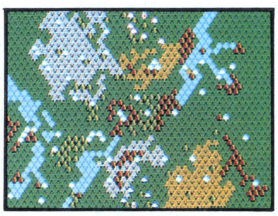
G. U. S. A. MAP

ロサンゼルス、ニューヨーク間5,000キロの行軍だ。グレイトなアメリカ本土でMIAMI VICEが見たいよー。



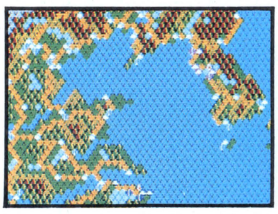
Forest Battle

森がいっぱい危険がいっぱい。こんなマップで戦車戦をやったりすると、とても面白いんではないかな。



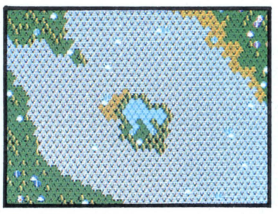
NO ROAD AIRPORT

ゲゲッ、なんとこのマップには道路と空港がひとつもないじゃないか。ただ、ガマンの前進あるのみなのね。



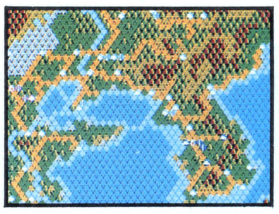
BOKKAI

日本のすぐそば、ボッ海でのお話。青軍の首都はおなじみシャンハイ、赤軍は今ちょいと危ないソウルだ。



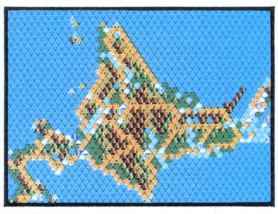
Darike Desert

超広大な砂漠が2国の間にのさばっている。中央のオアシスを取れ!
そこには3つの空港と2つの都市が。



Korea & China

猛虎韓国(青・ソウル)VS眠れる獅子中国(赤・ペキン)。まずは、大陸北部の都市を占領して軍事費を稼ごう。



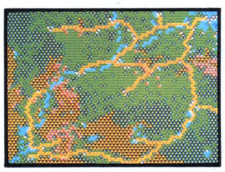
HOKKAIDO

国後島から赤軍が攻めてくる。青軍は札幌を首都に立てこもりの態勢だ。道央の山々を要塞にするのだ!

FOR9801 大戦略マップコレクション

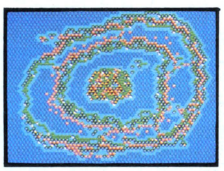
わたくし現代大戦略は、永遠に不滅なのです。

マップコレクションのおかげで、バッチリ甦ってしまった、ミスターシミュレーションこと現代大戦略。持っててよかった。ちなみにマップ名後ろの数字は、対戦人数なのよ。



The Rebellion ②

首都と空港ひとつで〝反乱〟を起こした青軍。予算不足をなんとか解消しなければ。



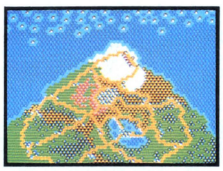
Coral reef ③

〝珊瑚礁〟の外側の輪北部に赤軍、同じく南部に黄軍の勢力。青軍は中央の島だ。



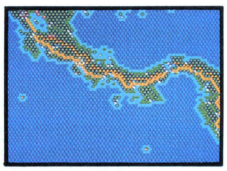
WARS IN EUROPE ④

4軍入り乱れるヨーロッパ。守るも攻めるも、山と森を有効に使うのだ。



RED STAR ③

湖とその北にある中立都市群、北の海域に広がる赤群の都市をいただいちゃえ！



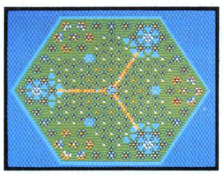
CANAL ZONE ④

東から来る緑軍と西から来る赤軍にはさまれた青軍、黄軍はちょっと苦しいな。



Red River ③

陸地のほとんどが砂漠。地上部隊の輸送にはコストがかかって、頭の痛いところ。



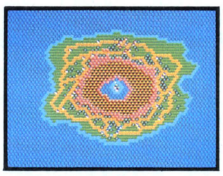
Star of David ④

なかなかヘクシーなマップ。真ん中の青軍はマップ上の至る所に都市を築いている。



King of Kings ④

狭いイギリスの中で国盗り合戦が繰り広げられていた、12世紀の頃をほうふつ!!



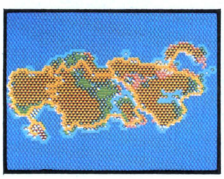
ドーナツジマ ノ ヘソ ②

山と荒地に囲まれた島のヘソには、なーんと空港が。絶対にいただいておきたい。



LAST BATTLE ③

マップ北部の青軍と赤軍は目と鼻の先。青軍の勢力は都市4、空港1。死にそう。



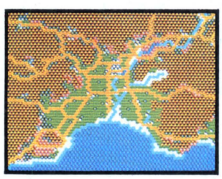
GAIL TOWN ④

〝LAST BATTLE〟同様、赤軍が有利に作られたマップ。上級者は青か緑軍を指揮ね。



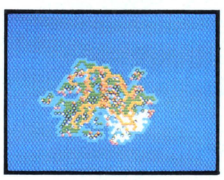
Battle of 4th ④

互いの領土が川または山で守られている。しかし、裏を返せば攻めにくいのだな。



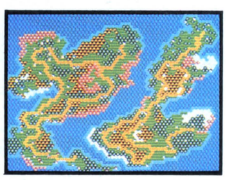
THE KAMAKURA ④

山が多いため、地上は乱戦もようになりそう。攻撃機を有効に使おうぜ。



SMALL WARS 2 ③

青軍には空港がない！　足の速い部隊をゲーム開始直後に展開させるのだ。

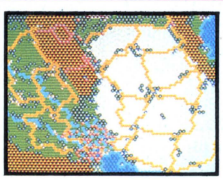


Green Island ④

敵の陣営は遥かかなた。補給基地となる都市をできるだけ手に入れろ。

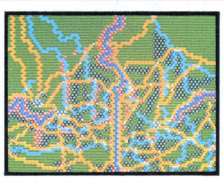
大戦略パワーアップセットは今宵あなたとともに――。

パワーアップセットも持っているのなら、上の15種のマップを含めて、計30種がキミのものに。なかなかリアルなマップが多いの。



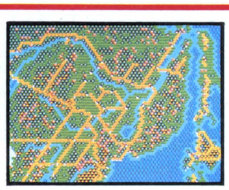
Iran vs Iraq ④

イラン側の青、赤軍は勢力絶大だがイラク側の緑、黄軍はちょっと元気がないな。



Krusk ④

入り組んだ水路が進軍を妨げる。航空部隊が使えないとても厳しいマップ。



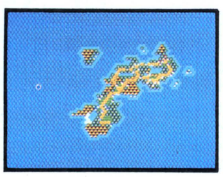
E. ASIA ③

樺太から赤軍が攻めてくる。それにしても、間宮海峡が狭い！　間宮先生ごめんね。



VIETNUM WARS ④

青軍の首都はホーチミン、赤はハノイ、緑はバンコク、黄はビエンチャンのあたり。



SHORT GAME ④

4人プレイの入門用マップ。首都同士が大接近で、最初からドキドキ。青が有利ね。



OYAMA NO TAISHO ④

お山の大将は青軍だ。首都はもう要塞と化している。日本の山城のパターンだな。



OCEAN ③

マップ上の各地に広がる黄軍の都市。黄の莫大な収入に対抗するにはどうする!!



BATTLE FIELD 2 ②

久びさの2人用マップだ。ちょうど〝Island Campaign〟をファットにした感じね。

これぞ大戦略マップコレクションの神髄、98専用版だ。マップ収録数、実に45枚。そのうち、システムソフトのオリジナルマップは10枚もあるし、明日を夢見る1988年カレンダーカードもおまけに付いてくる。リアルなマップの数々が、戦略家たる私のプライドをくすぐるのだ。えい、嬉しくてこそばゆいぜ。

だって、大戦略IIに恋しちゃってるんだもん!

やっぱりボクは大戦略IIがお気に入り。だって、武器の種類がいっぱいなんだもん。スペードマークまで経験値アップした部隊を見ていると、何だがドキドキしてきちゃう。



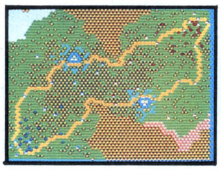
WARS IN EUROPE 2 ④

大戦略II用に改訂されたマップ。目指すは皇帝ナポレオン・ボナパルトなのだ。



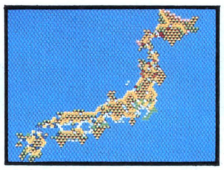
Jugglery ④

青軍でプレイするときは、敵のガネフに注意。ジャグラリーな作戦でいこう。



DARK FOREST ④

森の中に点在する都市を前線基地にするのだ。補給はマメにしなければ!



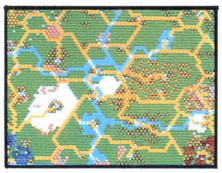
JAPAN, N vs S ②

九州(青)対北海道(赤)だ。日本は細長いうえに、山が多いから戦いにくいよ。



Warning Wars ④

どの場所が有利、不利ということはあまりないようだ。中央の島、やっぱり欲しい。



Fire Prairie 2 ④

なんてこったい!! 黄軍は首都のまわりをトーチカで固めているぜ。



Green Island ④

バランスの取れたマップだ。2度めの登場。青軍担当なら、まず緑を陥落させろ。



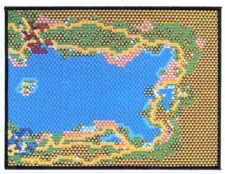
E.ASIA ③

再登場その2のE.ASIAだ。今回のは、間宮海峡が少し広いような気がする。



RIGHT ON TRACK!! ③

対空兵器の配備と、橋の封鎖を怠るな! 青軍と緑軍、とんでもなく異常接近だ。



The Bay War ③

初期設定の軍事予算マキシマムで、派手な艦隊戦をやってみよう。行け無敵艦隊。



ドウメイ センリャク ④

緑軍担当になったら、地上部隊を出撃しやすくするために、道路工事をしよう。



Wild Dog ③

大山脈の中に長距離砲と対空ミサイルを配備して、敵の侵攻にそなえるのだ。



Overplus ④

このマップの作者は、初期配置済みモードでのプレイ(自分は緑)を勧めている。



3rd Front ④

青軍の首都は小島になっていて進入されにくいが、逆に自部隊も出撃しにいくぞ。



Yom Kippur War ②

エジプト(赤)VSイスラエル(緑)だ。これも初期配置済みで始めると面白いぞ!!



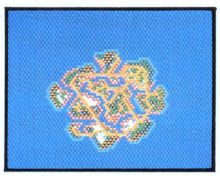
WORLD WAR 3 ④

第3次世界大戦、アジアで勃発! あじゃー、ちょっとコワいお話なのね。



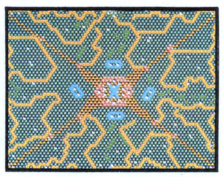
NAGASAKI STORY ④

恐怖の山岳マップ。青は長崎で赤は佐世保、緑が佐賀、黄は島原。島原の乱'87だ。



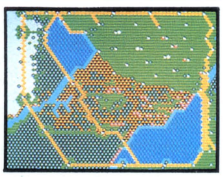
HELL FIRE ③

青、赤、緑の軍、それぞれが3つずつ島を持っている。中立の都市、空港はないぞ。



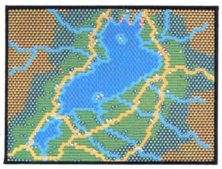
Mt.X War ④

マップを対角線に横切る山を越えるのにひと苦労。でも気持ちいい森林浴マップ。



MYSTERIOUS ③

北の平原には都市がいっぱい。青軍は山に阻まれ、指をくわえて見ているだけ!?



ビワコ ウォーズ ③

琵琶湖周辺の市町村がマップ上によく表現されている。琵琶湖大橋もあるよ。



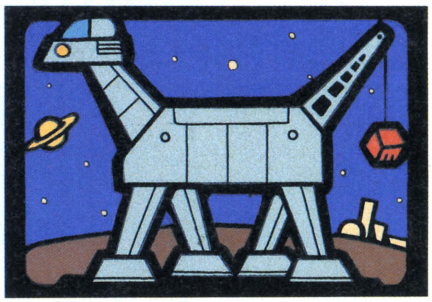
Wings of eagle ③

いろんな地形をうまく組み合わせてあるね。中立都市が多い。収入力アップだ。

マップコレクションでさらに盛り上げた大戦略人気を継ぐのは誰か。聞くところによると、大戦略IIのユニットをデザインするエディタもリリースされるとか。大期待!

植民惑星を開拓して、生産物を売ったり買ったり金儲け。ご家族4名様で、約2時間のお楽しみ。

M.U.L.E.
ミュール



経済学を軽ぅ〜く遊んでしまう、エゴと欲の惑星開拓シミュレーション。アメリカ発売から4年後にして、ついにBPSから日本版が発売されることになったのだ。

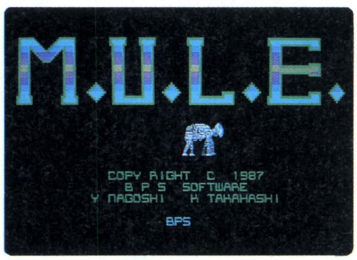
能書き

過去数年間にわたって、ログインでは折あるごとに、このM.U.L.E.を紹介してきた。古い読者であれば、名前だけはさんざん聞かされているはずだ。1983年に、Ozark（オザーク） Softscape（ソフトスケープ）が製作して、Electronic Arts（エレクトロニック アーツ）から、ATARI 800用として発売されたこのゲームを、なんでログインはこれほどまでにこだわり続けるのか。そのワケを、アメリカでの発売から4年後にして日本版が発売されて、やっとみなさんにもわかってもらえるようになったわけだ。うれしいじゃありませんか。いやー、めでたい、めでたい。

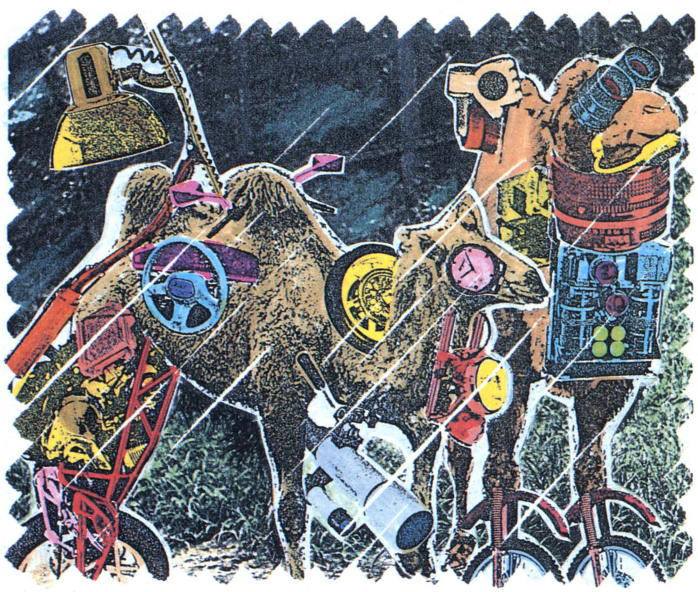
さて、それでは、このゲームのどこがそんなにイイのか。言うなればこれは、『人生ゲーム』とか『バンカース』といった、不滅のファミリーゲームの仲間。4人で遊べて、単純で金がからんでいて、プレイヤーの性格が出る、という、アレだ。

コンピュータゲームということで、内容は『人生ゲーム』などのボードゲームよりも、ずっと高度で複雑になっているが、操作やゲームの進め方は、いたって単純。子供から大人まで楽しめるようになっている。

この手のゲームは、流行の影響を受けない。今でもM.U.L.E.の軽快なテーマ曲が聞こえると、ログイン編集部では、リズムに乗って人が集まってくるのだ。その後は、徹夜M.U.L.E.となる。



▲PC-8801版の画面。発売は9月の上旬予定。



1 ゲームの目的

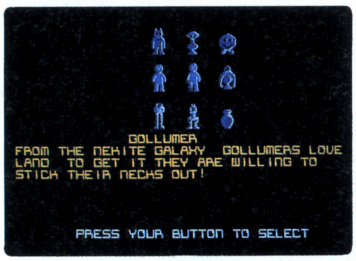
12ヵ月で、どれだけの財産を作るかが、このゲームの目的。1ヵ月に1区画ずつ土地の配給を受け、食糧、エネルギー、鉱物（スミソア）、宝石（クリスタイト）の4つの産業をおこす。

1ヵ月単位で、それぞれの産業の生産の結果が表われるので、みんなが生産物を持ち寄って、競売にかけるのだ。

そこで、いろいろと面白いことが起こってくる。たとえば、ある人は金になる鉱物に専念して、食糧とエネルギーは誰かから買えばいいと考えたとする。しかし、食糧を作っている人は、「それは甘い」と、安々と食糧を売らない。でも相手はどうしても欲しい。そうして食糧の値段は上がり、それを買うために、大切な鉱物を早く売らなければならなくなる……。

と、こーゆー具合に、エゴと欲の自由主義社会の経済の構造が、そこに築かれていくわけだ。マルチプレイヤーゲームならではの、騙し合いや裏切りが飛び交う、人間味あふれる恐ろしいゲームなのだ。

2 キャラクターを選ぶ



▲登場キャラクター。表示は日本語化される。

遠い宇宙の植民地が舞台になっているということで、登場するプレイヤーキャラクターは、ヒューマノイド（地球人）以外に、個性的な宇宙人が7種類。山歩きが大好きなボンゾイドや、自分で農作物をぜんぶ食べてしまわないかぎり、宇宙一の農業の腕前を持つパッカーなど、特徴もさまざま。

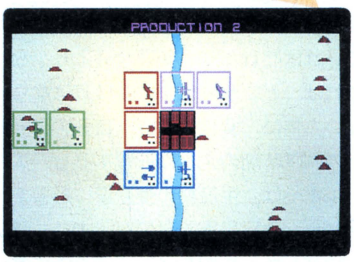
この中から、自分のキャラクターを選ぶわけだが、ロボット人間メクトロンだけは、コンピュータ専用となっている。プレイヤーが4人集まらないときは、コンピュータが参加する。そのためのキャラクターなのだ。

4人のキャラクターは、資本金1,000ドルと、食糧とエネルギー150ドル分を持って、植民地に降り立つ。

ただし，初心者向けキャラクターのフラッパーは、特別に1,600ドルの資本金が与えられる。また、ヒューマノイドは、他のどのキャラクターよりも優秀能力を持っているかわりに、資本金は600ドルというエキスパート向けキャラクター。そして、メクトロンは、ヒューマノイドとプレイするときは、ハンディキャップをなくすために、資本金は1,200ドル与えられる。

キャラクターをうまく選ぶことで、上級者と初心者が、同じゲームで平等に遊べることも可能なのだ。この気配り。ファミリーなゲームなのだ。

3 土地をぶん取る



▲中央の黒い所は町。山あり川ありの植民地。

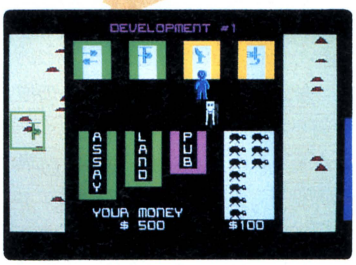
それでは、ゲーム開始。まず最初は、土地の配給だ。植民地は、町を中心に、川、平地、山地からなっていて、広さは40区画分。ゲームは、1ヵ月が1ターンで、毎ターンにひとり1区画ずつの土地の配給がある。

土地の配給のモードになると、植民地の上を、1区画分の大きさの黒い枠がスーッと通過していく。それが自分の欲しい区画にさしかかった所で、キーを押すと、そこが自分の土地となる。

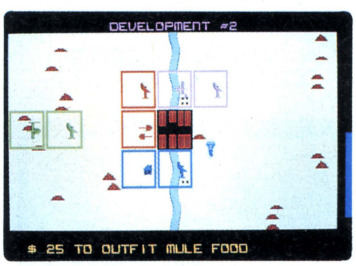
この土地取りは、4人同時に行なうため、人気の高い町と隣り合わせの川のある区画などでは、早押しのぶん取り合戦となる。

土地と各産業の生産性は、密接な関係にある。農業なら川。エネルギーなら平地。鉱物なら山で行なうのが最も成功しやすい。宝石は、どこにあるかわからないが、当たると大きいのだ。

4 仕事を決める



▲町の中。M.U.L.E.を連れて、改造店へ。



▲自分の土地へM.U.L.E.を設置して準備完了。

土地を取って、自分の順番がまわってくると、画面は町のクローズアップとなる。町の中央に自分のキャラクターが立っている。まずしなければならないのは、M.U.L.E.小屋へ行ってM.U.L.E.を1頭買うことだ。

ここでやっと、このゲームのタイトルになっているM.U.L.E.が登場してきた。M.U.L.E.とは、マルチプル・ユース・レイバー・エレメント、つまり、多機能型労働基本装置とでも言いましょうか。早い話が、ラクダ（馬？）型多機能産業



Photo：共同通信フォトサービス

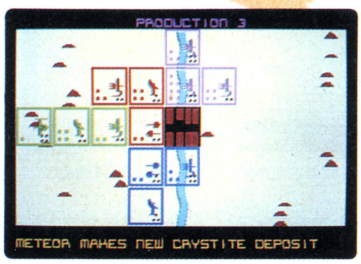
ロボット。

これを1頭買ったら、次に町の北側にある、4つの改造店のいずれかに入る。たとえば、農業をしたければ、農業用にM.U.L.E.を改造する店に入るのだ。すると一瞬にして改造されるので、農業M.U.L.E.をつれて町の外へ出る。そして、トコトコと歩いて自分の土地へ行き、M.U.L.E.を設置するのだ。これで作業は完了。あとは生産の結果を待つだけ。

この世界には、2つの経済の法則がある。隣り合わせた区画で同じ産業をおこすと、M.U.L.E.の生産性が上がって、1区画につき1ユニットずつの増産が得られる〝拡大経済〟の法則。そしてそれぞれが別の所にあっても、3つの区画で同じ産業をおこすと、M.U.L.E.は作業をより効率化することを学んで、1区画につき1ユニットずつ増産する〝学習曲線〟理論だ。もちろん、この2つの法則を組み合わせれば、より多くの増産が得られるわけだ。

しかし、だからと言ってあまり規模を拡大しすぎると、生産物の相場が下落して、大損してしまうことになる。

5 生産物の競売



▲各区画の左隅に、生産物が積み上げられる。

全員の順番が終わると、生産が始まる。M.U.L.E.が設置された各区画の片隅に、ポチポチッと小さな生産物の箱が積み上げられる。その数が、その月(ターン)の生産量だ。

さて、これからがM.U.L.E.の本当に面白いところ。1カ月間に生産したものを持ち寄って、競売を行なうのだ。

競売は、4つの生産物ごとに行なわれる。自分の持ち分を見て、多く持っていれば売れるし、必要な分より少なければ、どこからか買わなければならない。特に、食糧の量は、自分のターンの制限時間の長さに影響するし、エネルギーは、生産物の生産量に影響するから、大変に重要なのだ。また、鉱物や宝石も、相場を読んで安い時に買って高い時に売ることで、金儲けができるから、目がはなせない。

買い手は、生産物を、売り手にまわったキャラクターから買うことができ、在庫があれば店から買うこともできる。

画面には、下に買い手、上に売り手が別れて立ち、売り手の横で店が相場価格を掲げているという形で表示される。売り手は下へ動くことができ、下へ行けば行くほど売り値は下がる。買い手は上へ行くことができ、上へ行けば行くほど買い値は高くなる。買い値の上限は、店での相場価格だ。

この売り手買い手の歩み寄りが、取り引きなのだ。お互いに納得のいく線で接触すると、取り引きが成立する。

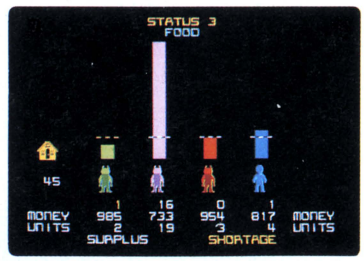
ここでは、非常に複雑な計算が行なわれているのだが、それは一切表には出ず、ユーモラスでかわいらしいグラフィックですべてが表わされ、キャラクターの上下という、実に単純な操作によって、すべての作業が行なわれる。

プレイヤーの性格が如実に表われるのが、この競売だ。がめついヤツ、意地悪なヤツ、また、相手を騙して儲けるヤツ、いろいろ。それも、この単純で、リアルタイムな競売システムのお陰だといえる。この競売の結果、植民地の物価や景気が変わっていくのだ。





▲中間報告。持ち物すべてをお金に換算する。

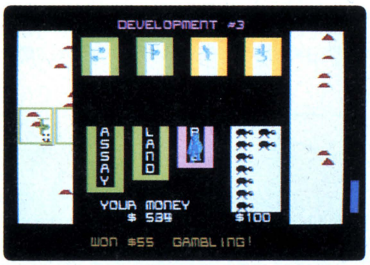


▲食糧の生産量。ひとりだけ豊作のようだ。



▲競売。買い手はひとり、売り手は3人。

6 その他



⬆パブに入れば、残り時間分だけお金が入る。

仕事のあとはパブで金儲け

金儲けは、生産物の売買以外でもできる。たとえば、1ヵ月の仕事が終わって、まだ制限時間が残っていたら、町へ帰ってパブに入る。すると残った時間の分だけ、現金が手に入るのだ。

町に帰らなくても、ウォンパスという山の動物を捕えても、金になる。ウォンパスは、捕まると、「これで見逃してくれ」と金を払うのだ。この辺の平和な雰囲気が、たまらなくいい。

また、自分の土地を競売にかけることもできる。自分の土地の価格を調べることまでできるのだから、うれしくなってしまうじゃないの。

アクシデント

決してこの植民地は、平和そのものというわけではない。時には店が火事で焼失してしまうこともあるし、酸性雨やペストの流行でエネルギーや農作物に被害が出ることもある。

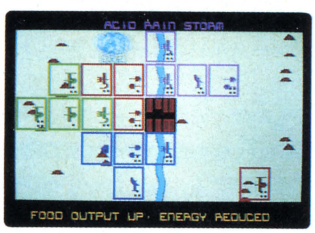
そうした災害も、植民地の物価に大きく影響してくるのだ。なかでも恐ろしいのが、宇宙海賊。1年に1回、この惑星を襲って、宝石をねこそぎ持っていってしまう。

アクシデントとはいかなくても、自分のドジから生まれる災害もある。それは、M.U.L.E.の逃走だ。うまく自分の土地に設置できないと、M.U.L.E.はスタコラサッサと逃げてしまう。もちろん、M.U.L.E.が少なくなれば、値段も上がる。M.U.L.E.がいなくなると、店がプレイヤーから買い上げた鉱物からM.U.L.E.を製造するため、鉱物の値段もはね上がるのだ。

その他、各ターンごとに、ある確率で、「M.U.L.E.タップダンス大会に優勝して、賞金をもらいました」というような小さな出来事が起こる。どれも、大変にユーモラスで、笑えるのだ。まったく、プレイヤーを飽きさせない。



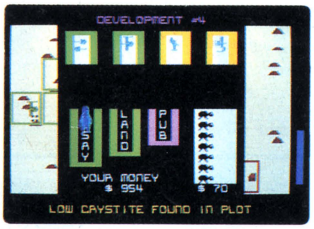
⬅店が火事！　すべての在庫は焼失。物価がはね上がるゾ！



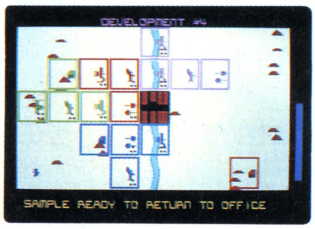
⬅雨だ。太陽光発電が不能になって、エネルギーが不作に。

よーするに

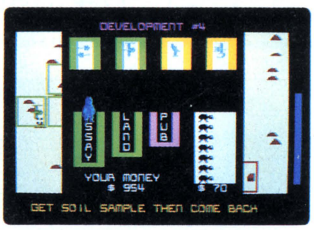
まあ、なんつーか、このゲームのスゴイところは、ワーワーキャーキャーと楽しくプレイしているうちに、世の中の経済ってものが、よーくわかってくるという点だ。相場だ、株だ、なんだかんだ言っても、結局は人間のエゴと欲が経済を動かしているんだなあ。



➡地質調査事務所で、地質調査を依頼する。宝石は出るか。



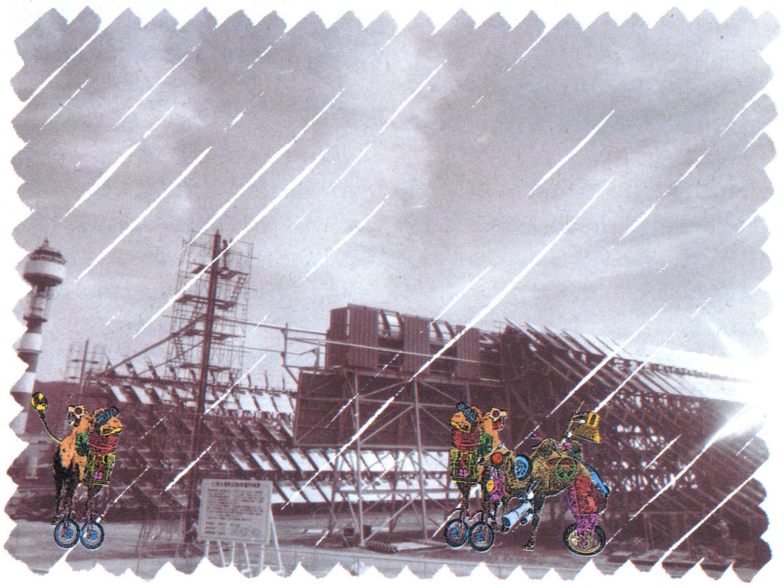
➡適当な所から、土のサンプルを持ち帰る。時間がないゾ。



➡宝石がある！　表示は日本語化されるから、ご心配なく。

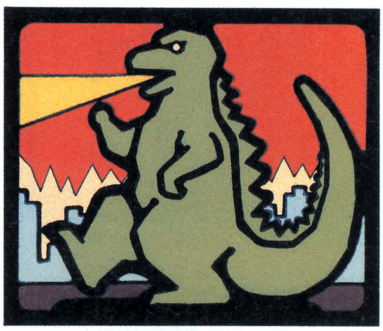
シミュレーションと聞くと、すぐに数字を連想してしまう今日この頃。しかし、4年も前から、こんなにすばらしく明かるい経済シミュレーションがあったとは、日本のみなさんは、ちーとも知らなかったのね。

この手のゲームが、ドンパチが主流の日本のゲーム市場でどこまで流行するかどうかは、心配なところ。このように優れたゲームを認めるゲームセンスを、大切にしたいですね。

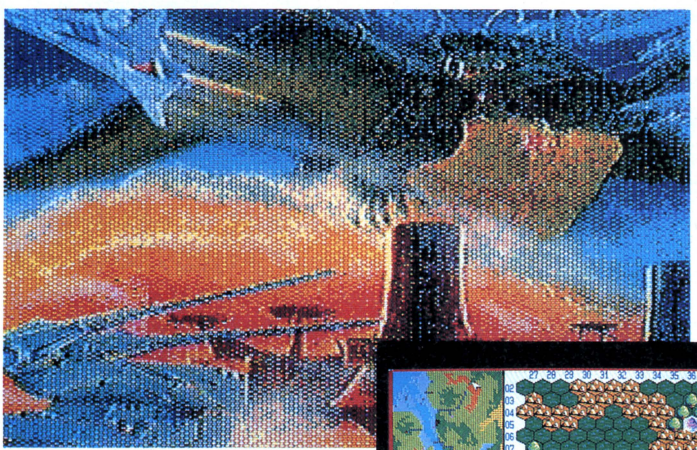


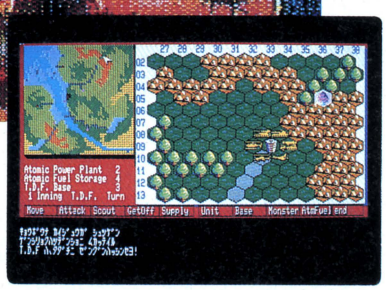
シナリオ1本、マップは10種。悪徳天才科学者の野望を叩いて砕くぞ。標準プレイ時間は1日だっ!

T.D.F. 怪獣大戦争



なぜか知らねど、世の怪獣たちは核エネルギーが大好き。アレを浴びると元気が出るっていうんだからねえ。ゲームの世界にまでやってきた怪獣軍団を食い止めるのは、もうタイヘン！　いざ、『決死の原子炉防衛作戦』なのだ!!





⬅T・D・F・のタイトル画面だ。怪獣アンジェラスが、原子炉を狙う!!　危うし。

⬆ドクタースルーの怪獣を捕捉！　T. D. F. 全軍直ちに発進せよ!!　ちゅどどどーん。

この春、ブレードランナー気分ぷんぷんのアドベンチャーゲーム、『イミテーションシティ』を送り出したデータウエストが、今度はシミュレーションゲームをリリース。シミュレーション人気沸騰中の現在を直撃する。このニューカマーの名は『T. D. F.』だ。

T. D. F.とは、Terrestrial Defense Forces、つまり地球防衛組織のこと。そう、ちょうど科学特捜隊やウルトラ警備隊のように、われわれの地球に何かが起きたとき、すばやく出動し、その事件に対処する精鋭たちの部隊なのだ。

ではいったい、地球に起こりうる何かとは、果たして……!?

時は199X年。悪魔の天才科学者（マッドサイエンティスト）ドクタースルーは、自分の持てるバイオテクノロジーを結集し、超生物兵器を創造した。超生物兵器は核エネルギーを吸収して、成長と増殖を図る恐るべき巨大怪獣（モンスター）だ！　全世界に怪獣を出現させ、人々を恐怖と絶望のどん底に落とし込んだドクタースルーは、各国の心臓部、核分裂型原子炉を狙う。ああ、地球はもうこれまでなのか。

いや、諦めるのはまだ早い。われわれには、T. D. F.がついているじゃないか。よーし、頭脳明晰なるキミを統合司令長官に任命しよう。直ちに全軍発進だ。戦えT. D. F.！　ドクタースルーの野望を打ち砕け！　というのがシナリオのアウトラインだ。

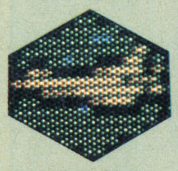
このゲームの最大の特徴は、プレーヤーの戦う相手が怪獣だというところ。今までの戦争シミュレーションゲームの多く、たとえば『大戦略』シリーズや『信長の野望』などでは、その設定上、敵となるユニットはプレーヤー側と同じような兵士、兵器と相場は決まっていたよね。でも、今回のT. D. F.は、SFという設定を生かして、なんと怪獣を登場させてしまったというわけだ。しかも、先に発売されている空想ものの『ディーヴァ』や『エルスリード』とは明らかに一線を画するムードづくり。

ゲームのシステムは、ボードゲームを基本にしている。戦場となるマップも、もちろんヘックスで構成。このあたりは、ファンにとってはもう当たり前というところだろう。

作戦行動用のヘックス地図と、マップ全体図がゲーム画面のメインを占め、ユニットや基地などの状態が追加表示されるパターンも、おなじみでとっつきやすいものだ。怪獣が出てきちゃったりして、設定はSFめいているんだけど、実は戦争シミュレーションゲームの正統派（もしくは硬派!?）を狙っている最新の一作なのかもね。

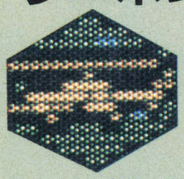
ドクタースルーの操る怪獣軍団は、はっきりいってとても手強いぞ。誕生してから時間がたつにつれてパワーアップしていく怪獣は、その成長段階によって姿を変えるぐらいだからね。いわゆる、変態ってヤツだ。エヘヘヘヘ。

地球防衛組織(T.D.F.)のスーパーウエポンを解析!



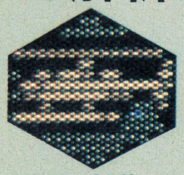
F-29戦闘機

T. D. F. のユニットの中では、最高の移動力15を誇る。装備する弾薬は、攻撃用ミサイルと対核汚染用のクリーン爆弾だ。弾薬は1発しか積み込めないので、まめな補給が必要ね。F-29は別名スーパーホーク。能ある鷹なのだ。



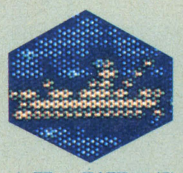
AH-103攻撃ヘリ

地上攻撃用ヘリコプター。別名バウンド。移動力は戦闘機ほど高くはないが(10ヘックス)、弾薬の装備量が多く、1度のフライトで6回の攻撃が可能。第1段階の怪獣グランジェラスなら、1発で仕留めるという実力を持つ。



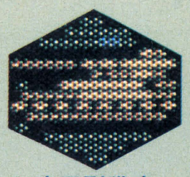
SH-99対潜ヘリ

対潜哨戒ヘリコプター。別名フライングシーカー。対潜用のブイソナーを使って、海中に潜む怪獣を見つけ出すのが主な任務。移動力は5ヘックス。また、弾薬は、攻撃5回分を装備しているので、戦闘用にするのもいいかも。



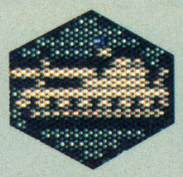
白雲Ⅰ型駆逐艦

SH-99フライングシーカー同様、海中索敵用のブイソナーを装備している(SCOUTコマンドを使用)。さすがに艦船ユニットだけあって、99回攻撃分の弾薬と127ヘックスを移動する燃料を積載。ヘリへの補給もこなすのだ。



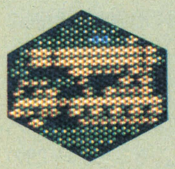
91式甲型戦車

地上兵器の中では、移動力(8)、防御力が最も高いのが特徴。燃料は満タンで56ヘックス移動するだけの量を持つ。それに合わせて、弾薬数も8と、やや多めに装備しているところが嬉しい。でもちょっと攻撃力がねぇ……。



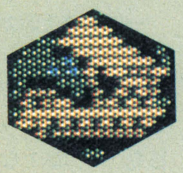
MF-366MKⅡ

MF-336MKⅡラング自走砲戦車は、地上兵器の中では攻撃力バツグン。攻撃は、91式と同じく、8回までできる。燃料の搭載量は42ヘックス分、1回あたりの移動は6ヘックスまでだ。3台しか配備できないのは残念。



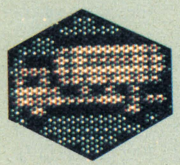
SAM-88対空戦車

敵の怪獣が第3段階に達すると、翼を持ち、空中を移動するようになる。その第3段階ユニット、アンジェラスに対して有効なのが、SAM-88対空ミサイルランチャー、別名アナコンダだ。でも、地上、海上の敵は苦手なのよ。



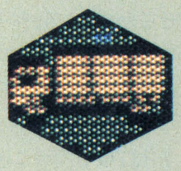
SSM-09戦車

燃料は30ヘックス移動する分を積み、1回あたりの移動力とは5ヘックス、弾薬5。と、ここまではSAM-88と同じだ。コイツのほうは、対地ミサイルランチャーだから、翼のない怪獣にぶつけてやろう。エスカルゴと呼んで。



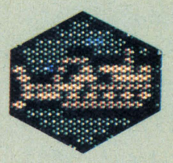
ブロイラー隊

ブロイラー隊は、核燃料の運搬、工兵器の輸送をするトレーラー車両ユニット。トレーラーユニットは、地形効果によって行動の制限を大きく受けるから、できるだけ道路を走らせてあげたほうがいいのだ。



ボイラーメーカー隊

燃料、弾薬を運搬する補給車。補給は、戦闘機と駆逐艦を除くすべてのユニットに対して行なえる。これも車両ユニットなので、できる限り道路を走らせてあげたいね。トレーラーと同じく、燃料100、移動力5ヘックス。

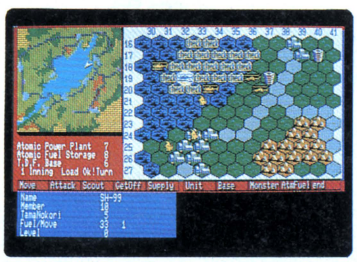


イエローシール隊

怪獣に破壊された核分裂型原子炉を密閉する特殊部隊が、このイエローシール工兵隊ユニットだ。燃料80というのは何とも心強い。が、移動力は3！　遠くの原子炉へ向かうときには、ブロイラー隊の手を借りるのがベターよ。

グランジェラスと呼ばれる第1段階の怪獣ユニットは、まだ生まれたてのホヤホヤ。幼児体型のくせに、海を山をバシバシ移動する。グランジェラスだけが、唯一お手軽に倒せる敵。

これが第2段階になると、マジェラスと名を変え、関取のような体型へと姿を変えて、またまた海と陸上でやりたい放題をやってのける。

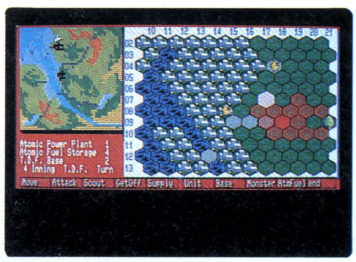


▲SH-99対潜ヘリが、海中を索敵中。check、check、check……。おっ、怪獣を発見っ!!

第3段階まで成長されると、迎え撃つ側も思わず眉間にシワを寄せて頑張ってしまう。なんと、背中に翼が生えて空中をも移動してしまうんだからね。これが、アンジェラスだ。

でもって、いちばんやっかいなのが第4段階のニグラス。羽根が取れたニグラスは、海中に隠れてグランジェラスを産むようになるのだ。増殖されるのだけは、どうしても避けたいね。

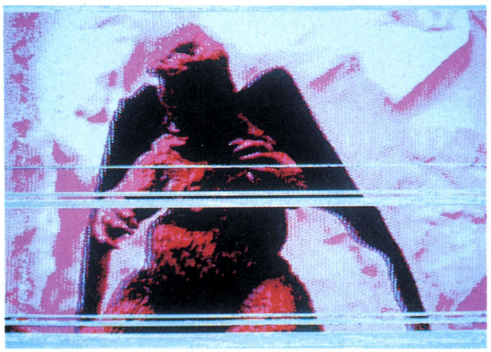
プレーヤーに気づかれることなく、海中で隠密行動をとる怪獣を見つけ出すには、索敵コマンドに限る。索敵は、対潜用ブイソナーを装備するSH-99と、白雲Ⅰ型駆逐艦にしかできない作業だ。だから、これらのユニットを配置するときは、広い海に面している基地など、有効に索敵できる位置にセットすべきだろう。特に、第4段階の怪獣ニグラスを野放しにしておくわけにはいかない。常に海の真ん中へと移動するニグラスの習性を読み、SH-99と駆逐艦の連携プレーでもって、早期発見に努めてくれ。

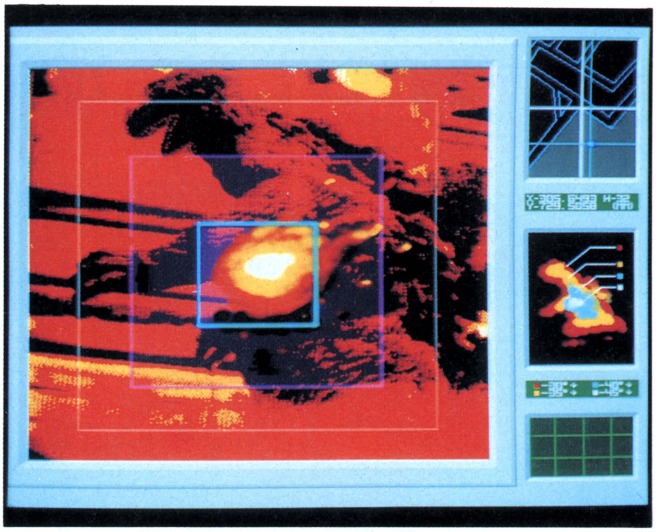


▲放射能の汚染が見る間に広がっていく。全体地図では、黒い部分が汚染地域だ。

T. D. F. に入っている10枚のマップのどれを見ても、海の占める範囲が結構広い。ということは、怪獣の潜む範囲も広い、イコール、索敵する回数も

迫りくる悪の大怪獣を倒すのだ!





増えて楽しいな、の図式がいとも簡単に成り立つわけだ。索敵中のプレーヤーは、ハラハラドキドキのハイテンション！　このコマンドがついててよかったとしきりに思ってしまうのだ。

もし、海で怪獣に肩すかしをくらわされても、慌てることはない。怪獣は上陸して、ちゃんと姿を見せてくれるからね。彼らは、T. D. F.の基地または原子炉を目標に進撃してくるから、水際でせん滅するという戦法も考えられる。どの道、すべての基地、原子炉を守りきることは不可能だよ。ちょっときわどいけど、ある程度破壊されるのには目をつぶって、切り札となる場所だけはバッチリ守りながら敵をマメにやっつけるのもひとつの手じゃないかな。いわゆる大人の考え方ってヤツ。

ドクタースルーの怪獣軍団が、T. D. F. ユニットを全滅させるか、すべての原子力発電所を停止させるかすれば勝利！　となるのに対し、T. D. F.側はシビアなものだ。怪獣を全滅させるのはもちろんのこと、破壊された原子炉の密閉と、核汚染地域の清浄化作業も同時に進行させなければならないんだから。

そう！　原子炉の密閉と清浄化!!　これは、「怪獣ユニット」、「索敵」と並ぶ、T. D. F.の大きなセールスポイントになっているのだ。

破壊された原子炉や核燃料貯蔵庫、核燃料運搬トレーラーから発生する放射能による核汚染を防止するために、工兵隊が行なうのが放射能発生源の密閉作業。工兵隊を送り込む場合は、ブロイラー隊に輸送してもらうと便利だ。

密閉は、のべ3回の作業で終了する。1ターン内で密閉してしまいたいときは、3部隊の工兵隊をひとつの放射能発生源に対して作業させればよいわけ。効率的ね。

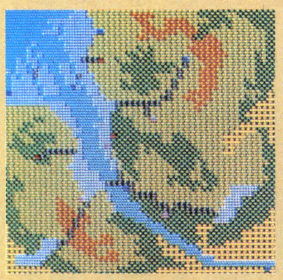
一方、発生源の周辺地域が放射能に汚染されてしまったら、まずF-29による浄化作業が必要だ。工兵隊をはじめとする地上ユニットは汚染地域の侵入、移動が不可能となる。そこで、F-29の装備するクリーン(放射能浄化)爆弾の出番。2部隊か3部隊のF-29を交互に現場に向かわせて、毎ターンとぎれることなくクリーン爆弾を投下したい。航空部隊の援護の下、工作隊が現場に到着して、作業。これにて一件落着、ハイ、次の現場へ急行だ、となるわけ。

工兵隊やブロイラー隊は、必要になるまで温存しておくか、早めに配置してあらかじめ原子炉に向かわせておくか、判断に苦しむところだ。また、マップによって作戦が変わってくるから、次のページにあるマップ集にも、よーく目を通しておいてちょーだい。

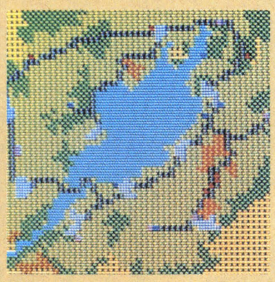
でもやっぱり怪獣は強いよなー。上の写真、右側は91式戦車の操縦席モニターに映ったグランジェラス、左側は、F-29からの映像、アンジェラスだぜ。



このマップの数々をよーく見てくれたまえ



🏠海の面積が狭い初心者向けのマップがこれ。海が狭いということは、怪獣の隠れられる場所が少ないということだ。腕だめしね。



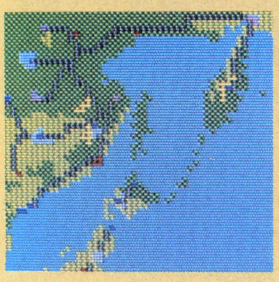
🏠日本の琵琶湖のようなマップ。これも、水が真ん中にあるから、比較的楽に怪獣を迎え撃つことができる。でも、いきなり基地を潰されるのだ。



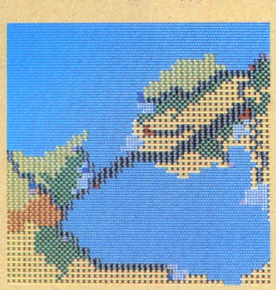
🏠イギリスのマップだぜ。イギリスといえば、ハリアーだね。T. D. F.でも、実際に存在する兵器を使えたらもっと面白かったのになあ。



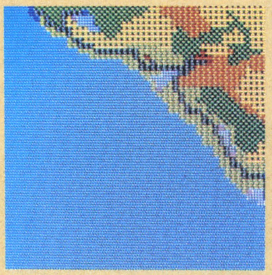
🏠まわりが海ばかりなので、怪獣の索敵に苦労するマップ。こういうデザインのマップでは、航空部隊が大活躍してしまうのだ。



🏠北海道とウラジオストクを中心に据えたという感じのマップ。やっぱり、自分の国だから、力(リキ)入っちゃうよね。



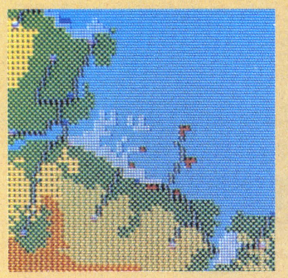
🏠静岡県の浜名湖を、南北逆に配置した感じのマップ。こんなところに怪獣が上陸したら、うなぎが寄りつかなくなって商売上がったりだい!!



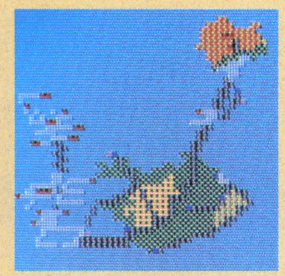
🏠どこの海岸かは知らぬが、なんとなく、京葉コンビナートの雰囲気っぽい(市川あたり!?)。マップに名前がついていたらよかったんだけどね。



🏠世界で最もテンションの高まっているあたり。うーん、エグゾセだの、ファランクスだのという名前も、ゲーム中に見てみたかった。



🏠湾に突き出た埠頭を怪獣から守っていくのは至難のワザ。このマップも、いきなり上陸されて、基地などを破壊されてしまうパターンだ。



🏠第10面、最もヘヴィなミッションになると思われる。左の埠頭は航空部隊で守ろう。地上部隊では、怪獣の動きにとても追いつけないぞ。



🏠不覚にも、あっという間に原子炉を全部やられてしまった。はいはい、私はドジですよ。でも博士、その指を立てるのは、お下劣よ。

怪獣との激烈な戦いを繰り返すうちに、さすがのT. D. F.も貴重な戦力を失っていくことだろう。基地で補給をすれば1回につき最高2機の機体補充を受けられるが、圧倒的に強い第2、第3段階の怪獣の前にはただ塵に同じ。

ゲーム中盤で、われわれが思わず期待してしまうのが、増援部隊なのだ。ひとつの部隊が全滅してから5イニングの時間が経過すると、同じ種類のユニットが新たに配属される場合がある。増援部隊の構成機数は、本来の半分。しかし、もとの10機になるまで補給を受けることができるので、実質的には新部隊投入という感じ。なんとなく、とても救われたような気分になれるところがいいね。

そして、10コ入っているマップがまた、バランスよく並んでいるのさ。だんだん海が広くなっていくマップは、キミのレベルを確実にアップさせるぞ。

一見、オーソドックスなスタイルのT. D. F.も、実はフタを開けてみれば怪獣あり、原発ありのかなりパワフルなゲームだ。でも、幼年期を映画のゴジラシリーズや、テレビのウルトラシリーズとともに過ごした二十、三十歳台の皆さんに、ほのぼのとプレイしてもらいたいような気もするのである。

目的は家人を恐怖のどん底へ落とすこと。マップ20種、シナリオ1本、標準プレイタイムは1ヵ月

PRODUCE
プロデュース



『プロデュース』は本邦初公開のお化け屋敷型(?)シミュレーション。君は妖怪のボスとなり、屋敷内の3人の人間を怯えさせ、恐怖のどん底へ叩き落とすのだ!!



▲プロデュースのメインスクリーンだ。



▲30種の中から妖怪を選び、マップのどこに置くかを決める。続いて出現時刻と退去時刻を設定、出現方法(8種類から選択)を決定するのだ。

シミュレーションというと、どうしたって大戦略や信長の野望、三國志などを思い浮かべちゃうよね。シミュレーション＝大戦略たち＝戦争ゲーム、的なノリの図式ができあがっちゃってる。本来のシミュレーションという意味だけではなく、というか、それよりも戦略的、思考ゲーム的な意味合いが強くなっているわけ。

とはいえ、シミュレーションゲームって、それだけじゃない。234ページで紹介しているM.U.L.E.だって経済シミュレーションなのだ。どんな形になったっていーじゃないか！

と、マクラを長くしておかないと、この『プロデュース』って、シミュレーションに見えないから困ったもんだ。このゲームはお化け屋敷型というか、恐怖体験型というか、なにしろこれまでには存在しないタイプなのだ。

舞台となるのは20階建ての妖怪屋敷。フトしたことから入り込んだ3人の若者が、いうなれば敵。プレイヤーは妖怪の元締め（ボス）となって、手下の妖怪を各所に配置し、彼らを怯えさせ、

画面説明



恐怖度

妖怪の出現によって、人間に与えた恐怖の度合い。

上のフロアーへの出口

緑色の出口。ここへ人間を追い込めば、その人間は上のフロアーへ上がったことになり、マップから消える。

フロアーマップ

各階のマップ。移動する点は、緑がギルバート、黄がティナ、赤がさやかをそれぞれ表わしている。マップ自体の構造は、どの階もさほど複雑ではない。

聖域

マップの水色の部分は聖域となっており、人間の強さ(恐怖に対する抵抗力)が増す。

フロアーナンバー

現在いる階を示す。屋敷は20階建て。人間を上へ上へと追い込んでいくのだ。

心臓

人間の恐怖による疲労度を示す。大きな恐怖によって鼓動は高まり、最後には死んでしまうのだ。

下のフロアーへの出口

赤で示された出口。人間はここから下の階(1階の場合は屋外)へ逃げようと動き回る。

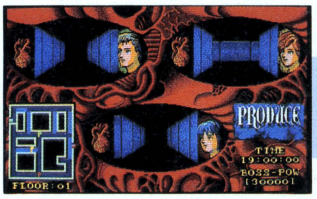
時刻

現在時刻を示す。時計は午後7時から始まり、翌午前5時がタイムリミット。妖怪のおやすみタイムだ。

ボスパワー

妖怪を出すたびに少しずつ減っていくが、上のフロアーへ3人を追い込むと回復する。だが、出現させた妖怪が人間に殺された場合、その分は回復されない。

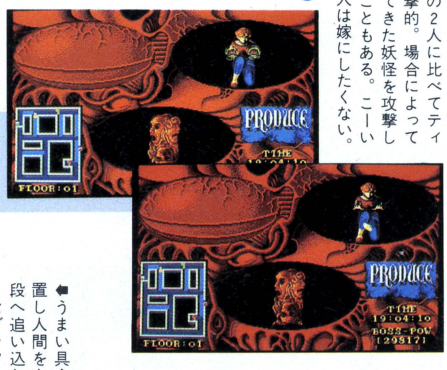
ゲームはこのように進行する。



⬇ゲーム開始直後。まだ妖怪は現われていないが、みんなドキドキプロトスだ。



⬇19:03、妖怪出現！　ギルバート（写真左上）は恐怖度80パーセントだ！



⬅⬅他の2人に比べてティナは攻撃的。場合によっては、出てきた妖怪を攻撃してくることもある。こーいう女の人は嫁にしたくない。

心臓を破裂させて死に追い込むのだ。オォッ、おぞましい！

ゲームの制限時間は10時間（ゲーム内での時間）。日没後の午後7時から翌午前5時までだ。この時間内に3人を建物の最上階(20階)へと追い込む。そして、その階へ追いつめたとき……。

5時までにそれができなかったり、外へ逃げられた場合はゲームオーバーとなる。

では、なぜプレイヤーは3人を怯えさせねばならないのか？　ちゃ～んとストーリーもあるの！

ゲーム中で敵(被害者？)となる3人とプレイヤーは仲良し4人組だった。というのは表面上のことで、プレイヤーであるキミは、いつも「ダメなヤツ！」とみそっかす扱いされていたのだ。キミは3人に恨みがある。今度も、キミは海へ行こうといっていたのに、3人に押し切られ山へ遊びに来てしまった。

恨みは深まっていった。

宿から少し離れたところに、キミは廃虚を見つけた。その建物はキミを呼んでいた。その声に誘われるままに足を踏み入れたキミは、その瞬間、悪の妖怪を取りしきる力を得たのだ。恨みを晴らすチャンスはやってきた……。

とゆーわけ。ゲームをプレイするために必要というわけじゃないけど、理由付けしたい年頃なのさ。

日ごろの恨みを晴らすため、妖怪屋敷に誘い込んで脅かして……、あぁ、クライ！　なんてヤツだおまえは！　と、おこっちゃダメ。クライヤツはキミなんだから。



⬅うまい具合に妖怪を配置し人間を上の階への階段へ追い込むと、このようなグラフィックが。

⬅2人まで上の階へ追い込んだシーン。こうなればあとはひとり。全力でこわがらせよう!!



⬅一フロアーをクリアーするごとに、キミの洞察力と統率力、時の運(！)が表示されるぞ。

でも、〝魔太郎が来る〟じゃないけど、「ウラミ　ハラサデ　オクベキカ！」とはいっても、直接的、肉体的に3人に手出ししてはいけない。あくまでも、「怯えさせて」、恐怖のどん底へ叩き落とすのがゲームの目的だ。だって、肉体的な痛みを与えるゲームなら、他にアクションゲームもあるし、大戦略だって、見方を変えればそうでしょ？　そこがミソなんだなぁ、うん。

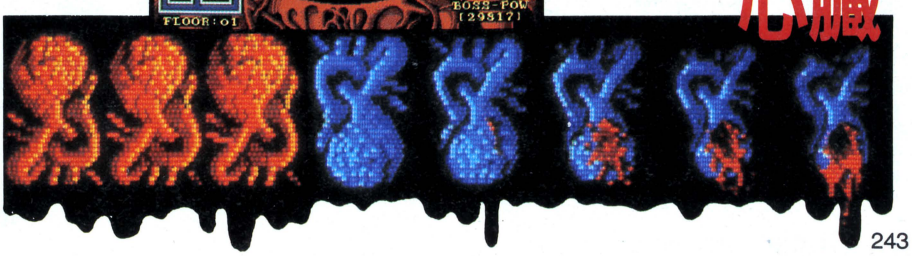
ゲームの内容はわかった。ではなぜこれがシミュレーションなんだ!?　という疑問を抱く方も多いでしょう。当然であります。説明しましょう。

シミュレーションゲームには、Aに対してBという作用(攻撃とか)を与えるとCという反応（体力や資金が減るなど）を起こす、という公式がある。その公式の要素部分のデータを本物っぽく並べたのが大戦略であり三國志であるわけだ。プロデュースでは、この公式のAに3人の性格や、恐怖度や心臓の限界を、Bに妖怪の脅かしパワーを、Cに心臓の圧迫度などをあてはめている。プロデュースに限っていえば、この公式中に場所や時間、妖怪の出現方法、連続して脅かされた時の相乗効果うんぬん……、まで入れているのだ。

だから、100パーセント同じシチュエーションを作れば、他のシミュレーションゲーム同様、同じ結果は得られる。が、要素が多いため、まず同



⬅左はさやかをエレベーターに追い込んだところ。エレベーターはランダムに上下しているから、ヘタをすると下の階へ戻してしまうこともある。⬇下は精神の疲労を示す心臓。青くなり血を吐くと、死、だ。



ギルバート

体力、精神力ともに3人のなかでは一番強い。顔もいいし、いかにもモテそーなヤツである。



ティナ

体力は一般的(？)なのだが、気が強く、妖怪をも攻撃する。少々ヒステリー気味なのかも!?



さやか

体力、精神力とも弱いが、極限状態で強大なパワーを発揮する。やはり日本人の女の子はいい。



じゲーム展開にはならない。だから、その時々に応じた作戦(妖怪の配置)が必要とされる。

詳細なパラメーター、データを揃え、原因→結果の一定した公式を持ちながら同じ展開とならず、そして戦略（というと少々大げさだけど）を要求するこのゲーム、シミュレーションといわずになんといおう!!

そんなわけで、ちょりっと強引だけど、プロデュースはやっぱり、純然たるシミュレーションに決定する。ハイッ、もう決めたからね。もう締め切り、誰がなんといおうとシミュレーションだもんね。

話はコロッと変わって、敵となる3人を紹介しよう。上の写真の3人がソレだ。ひとりひとり性格が違うため、同じ妖怪を出しても、一目散に逃げたり、得体の知れない超能力で応戦してきたりと、その反応はさまざま。それぞれの性格をつかんで、脅し殺すか、上の階へと追い込むかを決めよう。

そしてプロデュースのハイライト、キミの手下となる妖怪たちの紹介だ。

妖怪の種類は30種。それぞれにパワー（人に与

キミの手下となる妖怪たち

PRODUCE

→ツノーダ
兵士の怨念から生まれた妖怪。人間の内臓を好んで食らう。

→ゴースト
悪意を持った幽霊である。それほど強い妖怪ではない。

→ヌメアシ
沼地に棲み人間を引きずりこみ、エサとする。

→ヘドリア
その名が示すとおり、ヘドロから生まれた。とても強い毒を持っている。

→タレリオン
天井や壁を自由にはい回る虫型妖怪。天井なめではない。

←メメキ
目をみつめた者を眠らせ、精神エネルギーを食う。

←ギゲガル
強力な鬼タイプ(!?)の妖怪。実は意地が悪い。

←ミューシャ
目を見た者を石と変えるメデューサ一族のひとりだ。

←サソリート
お化けサソリだ。そのハサミと毒のシッポは、やはりコワイ!!

←バッキー
イソギンチャク型の妖怪で、酸性の液を吐く。

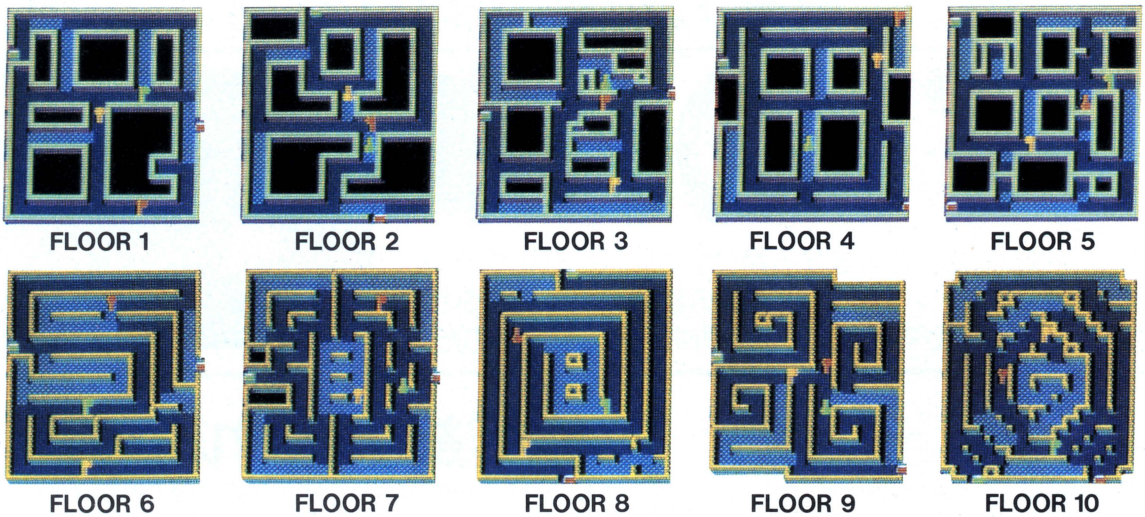
北海道出張記念クイズ



バボーレ!!(©MSX通信)。私、ホエホエありゃいがデービーソフト(札幌)へ出張した折りに寄った某所の写真です。さて、これはどこにある、何というものでしょう？　わかった人は、北海道出張記念クイズ係まで、ハガキでどうぞ。3名にプロデュース(88版)あげる。

フロアーマップ

ジャーン！これがプロデュースの1階から10階までのムァップどぅわぁ〜!!　なんて力を入れるほどのもんじゃないけど。20階あるフロアーの半分ほど見せたげます。アクションやRPGほどじゃないけど、戦略を考えるうえでは、ケッコー重要なんだから。



える恐怖度の強弱)が決められている。これらのパワーは対する人物によって、また「霧のように現われる」、「上から波のように現われる」など8種類の出現パターン(プレイヤーが選択)との組み合わせで変わってくる。

出現させる妖怪の数は、プレイヤー(ボス)のパワー内で自由だが、敵に攻撃され妖怪が殺されると減ってしまう。このあたりは、大戦略の予算とユニットの関係と似ていておもしろい。

でも、このゲームのおもしろさって、戦略だけじゃない。不気味な妖怪を見ること、人間を脅かし恐怖させること、自分が妖怪＝悪の側に立つこと……。サディスティックかつマゾヒスティックな快感を味わいながら、冷静にストラテジーを楽しむ。薄暗い部屋で……。

季節は夏。納涼お化け屋敷でコンニャクにホホを撫でられるのもいいけど、ヘンな人ならプロデュースしかないぜ！

PRODUCE版 特殊メイク法

デービーソフトの前作はうっでい・ぽこ。それとはまったく違うプロデュースを作るとあって、気合もすごい。ゲームのイメージをそのまま伝える怪奇なマスクを作り、広告やポスターにその写真を使っている。下はその製作過程の写真だ。


1


2


3


4

①マスクの型取り用モデルとなった渡辺琴恵嬢(21歳)。身長160センチ、スレンダーでかわゆい。涼し気な目元がチャームポイント(編集部談)。②海藻が原料という型取り材を顔にペチャッとね。③ホラ、できたモンね。④琴恵嬢の顔の複製に、粘土でディテールをつけ、それをさらに型に取ってフォームラバーでマスクを完成。⑤あとはカツラ、照明などのポイントをおさえて撮影とあいなるワケ。


5

余談ですが……

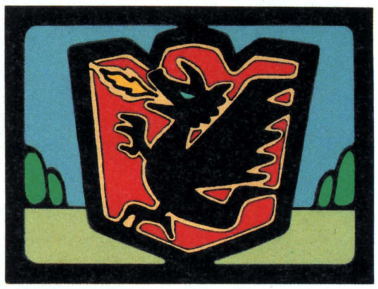




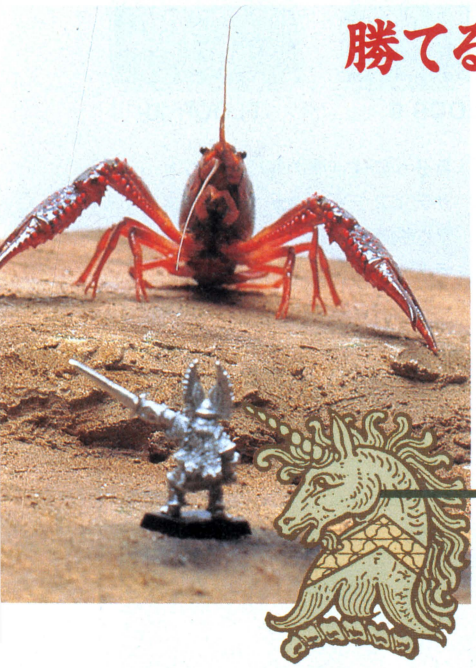
🏠ここはラベンダーの里、富良野。あたり一面紫色のラベンダーが咲き乱れ……るのは7月からで、今は蕾だ！　➡で、代わりにポピーです。

目的は闇の国ヴォルゼリアを倒すことだ。シナリオ、マップは30。標準プレイ時間は1シナリオ30分だ!!

ガイアの紋章



ファンタジーワールドをすっかり手中におさめたウォーシミュレーションゲーム。『ガイアの紋章』。パワーあふれるこの作品の、基本戦法レポートをお届けしちゃうのだ!



勝てる!! 基本戦法あれこれなのだ!

ガイアの紋章は、先月号の徹底解剖で紹介したとおり、前作エルスリードの舞台設定ストーリーを引き継ぎながら、戦術マップ30面、登場ユニット(キャラクター)46種、魔法15種へと、大きくパワーアップされた作品。楽しむ要素も、シナリオ選択モード、シナリオ・キャンペーンモード、シナリオ・コンストラクションモードとあって、歯ごたえたっぷりの作品なのだ。

このシリーズの魅力は、なんといってもルールが簡略化されていて、シミュレーション入門者にもわかりやすいところ。勝つのもそう難しくなく、ここにあげる基本戦法を理解するだけで十分。あとはどんどんプレイして、実戦のカンをつかんでいけば、勝つ楽しみを存分に味わえるぞ。キミもこのページを心して読んで、このゲーム基本戦法をしっかりマスターしてくれ。

指令1

前線に壁を築き、後ろから矢を射る

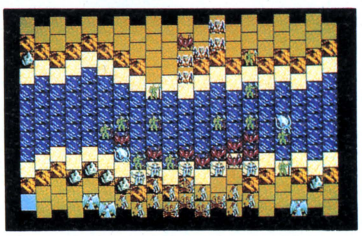
各シナリオに参戦するユニットは、最大4種類30ユニット。攻撃力、射程、耐久力、移動力など、ユニットの特徴をいかして、効率よい攻めを心がけよう(各ユニットのデータは、8月号徹底解剖の194〜195ページ参照)。

まず、前線には、耐久力のあるアーマナイト、ドラゴンナイト、グランディーノを配置する。水上ユニットの中では、タートルナイトがよい。

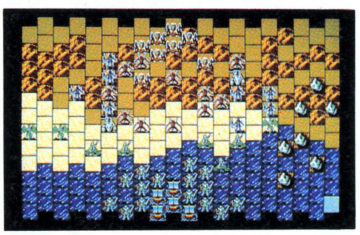
前線を張る場所は、マップ中央付近の、谷、橋のたもと、砦の入り口など。敵の侵入をくい止めやすい場所を選ぶのだ。それと、序盤戦のうちから敵陣奥に進み過ぎないように注意。それだけ前線が破られやすくなるぞ。マップ中ほどのところで、敵を迎え撃つようにユニットを配置しよう。

前線の後方には、長射程の攻撃ができる、クロスボー、アーチャー、ガレーシップを置く。前線により足止めした敵ユニットに、矢で集中攻撃をかけよう。ガイアの紋章は、エルスリードとは異なり、後方から、味方ユニットの頭越しに矢を射ることができるのだ。前線の真後ろに、クロスボーを縦1列に配置してもいいぞ。

長射程のユニットは、耐久力が低いものが多いので、敵ユニットに接触するとひとたまりもない。敵の侵入を、極力前線で阻止して、クロスボーや、アーチャーを守り抜いてくれ。



▲アーマーナイトで敵の足を止め、その後方から、クロスボー、アーチャーで射程攻撃。



▲水上では、タートルナイトを前線に置き、ガレーシップの集中砲火を敵に浴びせよう。



指令2

地形をしっかり見極める

地形には、外への攻撃に有利な地形と、外の攻撃から守りやすい地形がある。地形効果を十分考えてユニットを配置し、戦いを有利に運んでいこう。

攻撃に有利な地形は山の斜面。平地などからかける攻撃より、10パーセントほど成功する確率が高い。また、守りに強い地形は森林だ。敵から受ける攻撃が成功する確率が、10パーセント低くなる。特に前線ユニットは、なるべくこのふたつの地形に配置しよう。

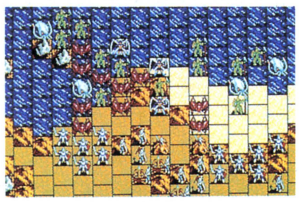
また城壁も守りやすい地形で、攻撃成功率が20パーセント低い。城壁に入れるアーチャーや現用歩兵は、ここに配置し、敵からの攻撃に備えるのだ。

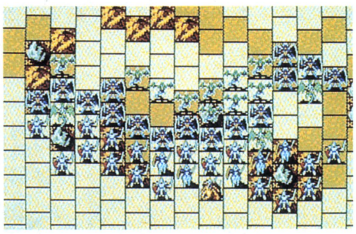
攻撃にも守りにも、もっとも不利な地形は砂地だ。攻撃成功率は、5パーセント低く、敵から受ける攻撃が成功する確率は、10パーセント高い。この砂地が多いマップは、黄金の砂漠を舞台にしたシナリオ19と22。ほとんどが砂地なので、激しい消耗戦になる。ここでは、地形の影響を受けない空中ユニットで前線を築き、地上ユニットに砂漠の片隅にある山の斜面を陣取らせ、持久戦に持ち込む戦法がよい。

水上も、敵から受ける攻撃の成功率が15パーセント高く、守りに弱い地形だ。敵が水上から進撃してくるときは、上陸を徹底して阻み、水上にいるうちに攻撃して倒そう。反対に自軍が水上にいる場合は、一刻も早く上陸しなければならない。いつまでも水の上にいてはあぶないぞ。

なお、空中ユニットは、アーチャーを除く地上ユニットからの攻撃に強い。攻撃成功率が、10パーセント低いのだ。このことも覚えておこうね。







←前線ユニットは、防御効果の高い森に配置する。

←敵が水上にいるうちに攻撃をかけると効果的だ。

▲砂漠戦は苦しい戦いになる。砂地を避け、山の斜面を陣取り、ひたすら耐え忍ぼう。

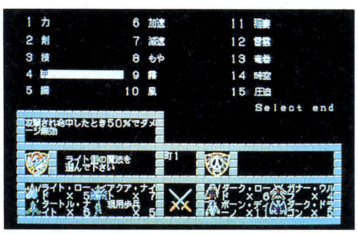


指令3

魔法選択はこのように

ガイアの紋章の魔法は15種類（8月号192ページの表参照）。シナリオ選択モードでは、各シナリオごとに決められた3つの魔法のうちからひとつを選び、シナリオ・キャンペーンモードでは、すべての魔法のうちからひとつを選ぶ。闇の国ヴィルゼリア軍は、どちらのモードともシナリオごとに3つずつ魔法が決められており、戦闘開始の時に、ランダム選択する。3つのうちどちらの魔法を使うか、わからないのだ。

15種類の魔法は、その内容から、攻撃力を高める魔法、防御力を高める魔法、移動に関する魔法、天候に関する魔法の4つに分けられる。その中で、初心者がもっとも使いやすいのは、防



▲攻撃の魔法より防御の魔法のほうが効果的。成功確率100パーセントの魔法、〝甲〟で手堅く。

秘技あり！ 1

オート戦闘モード

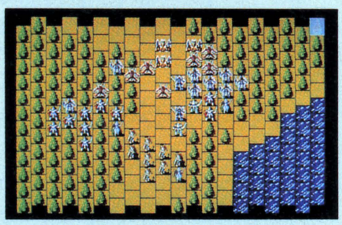
●88版 HELP キー

●X1版 CTRL キー

ガイアの紋章には、ソフト付属のマニュアルで触れられていない、禁断の秘技ならぬ隠しコマンドがある。そのひとつがオート戦闘モード。光の国エルスリード軍の指揮を、プレイヤーにかわってコンピュータがとる、コンピュータ対コンピュータの戦闘モードなのだ。

やり方は簡単。通常の戦闘モードで、プレイヤー側の攻撃が始まるとき、PC-8801シリーズの人はHELPキー、X1シリーズの人は、CTRLを押す。するとコンピュータが光の国のユニットをどんどん動かし、闇の国ヴェルゼリア軍に攻撃をかけ始めるぞ。

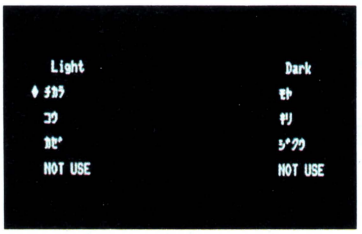
もちろん、両軍を操るのは、同じ思考ルーチン。戦力がほぼ互角であれば、五分五分の激しい戦いになる。そこで、どうしても勝てないシナリオがあれば、このコンピュータの戦い方を研究しよう。基本戦法に沿った、むだのない攻めが見られるぞ。ぜひ一度お試しを。



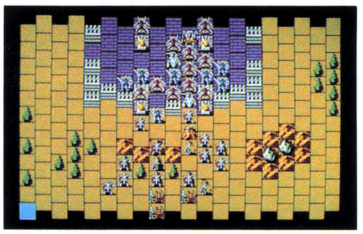
▲コンピュータが両軍の指揮をとるオート戦闘モード。基本的な戦い方を学びとってくれ。

御の魔法。特に魔法〝甲〟は確実にかかるので、手堅く攻めるのにおすすめ。この魔法が選択できるシナリオはまずこれを選んで間違いはないぞ。

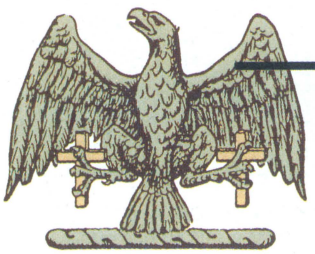
シナリオ・キャンペーンモードに挑戦中、耐久力が低いユニットばかりで、かなり苦しい戦いが予想される場合など、より強力な防衛の魔法、〝鋼〟を選ぶのもよい。ただし成功する確率が30パーセントと低く、失敗するとなんの効果も得られないので、覚悟が必要だ。〝力〟、〝剣〟など、攻撃の魔法は、ゲームをやりこんで、余裕をもって戦えるようになってから、使うとおもしろい。



▲敵に、〝もや〟、〝霧〟の魔法をかけられると、射程をいかした攻撃ができなくなる。要注意。


▲敵がかけた〝竜巻〟の魔法のため自軍20パーセント、敵軍15パーセントのユニットが消滅。

やっかいなのは、敵軍が〝もや〟や、〝霧〟の魔法をかけてきたとき。成功されると、射程をいかした戦いができなくなる。敵がこの2つの魔法をかけてくる恐れがあるときは、〝もや〟、〝霧〟を吹きはらう、〝風〟の魔法をかけて備えておくと確実だ。



指令4

現代戦はこう戦え! コンストラクション

ヘリコプターをめぐる攻防が勝敗を決するのだ

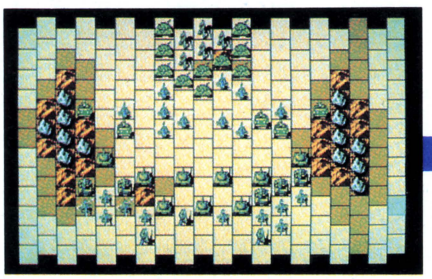
コンストラクションモードで、誰もがプレイしてみたくなるのが、現代兵器どうしの戦い。ガイア外伝に登場するソ連軍の戦車T-72や、自衛隊の74式戦車、Mi-24ハインドやAH-1コブラを使えば、大戦略ばりの現代戦が楽しめちゃうのだ。

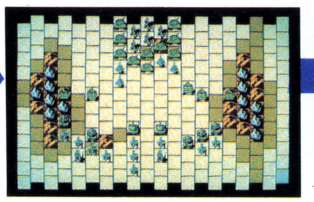
現代兵器は、どのユニットも長射程の攻撃が可能。移動力も高いものが多い。中でも強力なのはヘリコプターで、戦車より高い攻撃力を誇っている。現代戦で勝敗のカギを握るのがこのヘリ。いかに早く相手のヘリを落とし、自軍のヘリをいかに守るかによって、勝負がつく。このことを念頭において、プレイしよう。

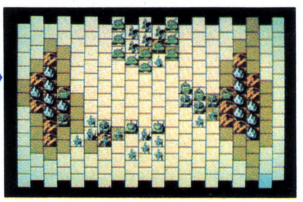
まず、序盤戦で耐久力に優れた戦車を前線に出し、ヘリ、ジープ、現用歩兵を後方に配置する隊形がよい。敵の攻撃から味方のヘリを守りながら、相手のヘリに集中攻撃をかけるのだ。

敵のヘリが少なくなったら、一気に攻撃をかけ、敵を粉砕しよう。もちろん地形効果を忘れてはいけないぞ。

これでキミの勝利は確実。強力兵器の激しい戦いを、堪能してくれ。


➡序盤戦の隊形はこのように。ヘリコプターを敵の攻撃から守るのだ。


▲徹底して相手のヘリ、ハインドを集中攻撃。ジープと兵器は援護に回そう。


▲敵のヘリが少なくなったら、一気に攻撃に出る。地形効果を忘れずに。



指令5

シナリオ・キャンペーンモード攻略法

効率よく攻め、ポイントをかせぎ、強力ユニットを揃えよう

シナリオ・キャンペーンモードでは、25のシナリオを連続してプレイする。最初に与えられたポイントでユニットをそろえ、シナリオ1をプレイする。そこで倒した敵ユニットのポイントで、新しいユニットを戦列に加え、次のシナリオへ臨む。生還したユニットを続けて戦わせてもよいし、ポイントに変え、新しいユニットを加えてもいい。

いずれにしても、各シナリオでの自軍のユニットの損失を抑え、そして敵ユニットをひとつでも多く倒していくことが必要。効率よい攻め方をしないと、25のシナリオを勝ち抜くことはできないのだ。

キャンペーンで、特に注意したいのは、敵の撤退について。敵は、戦力の3分の2を失うと撤退を開始する。だが、みすみす逃がしていては、ポイン

秘技あり！ 2 コンストラクションモードにマップエディット機能

●88版 COPY キー

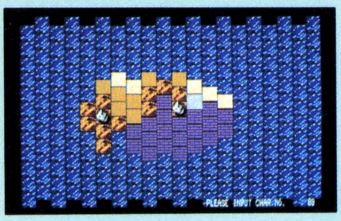
通常のコンストラクションモードでは、用意された30のマップの中からひとつを選択するようになっており、まったくのオリジナルマップを作ることはできない。だが、PC-8801シリーズ版の人に限り、マップの地形をひとマスごとに書き換える機能があるぞ。それが秘技その2、マップエディット機能なのだ。

コンストラクションモードに入り、通常の場合と同様に、マップをひとつ選び、味方、そして敵と、双方のユニット、魔法を決めていく。敵軍の魔法を決め終わったら、COPYキーを押しながら魔法選択モードを出す。すると、選んだマップが表示され、中央の地形マスにカーソルが点滅する画面になる。これがマップエディット画面だ。

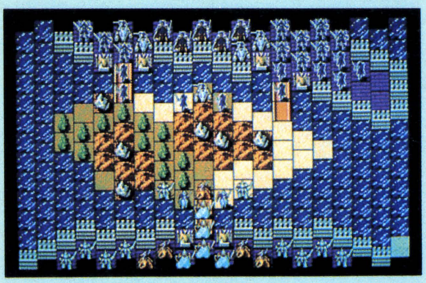
このカーソルを書き換える地形マスの上に移動し、RETURNキーを1回押すと、画面右下に"SELECT NUMBER"のメッセージが出る。ここで、変更したい地形の数字を入力すれば、そのマスは、新しい地形に書き換えられる。地形の数字は、右に示したとおりだ。

この手順を繰り返し、マップを一画面すべて書き換えることもできる。書き換えが終わったらSTOPキーを押そう。ユニットが登場し、すぐ戦闘開始となるぞ。

作ったマップをセーブすることができないのが、ちょっと残念だけど、キミもこのエディット機能を使って、独自のアイデアをいかしたマップを作ってみよう。

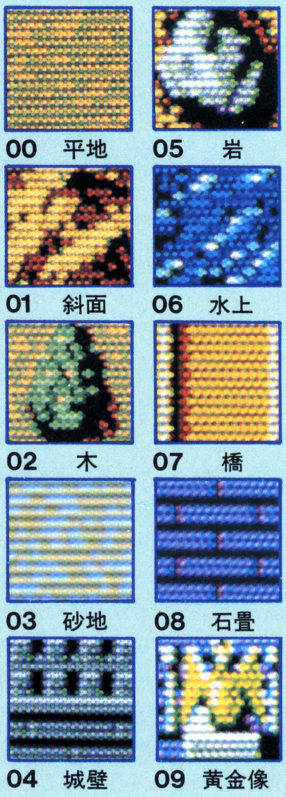


▲地形をひとマスひとマスエディットする。数字を入力するだけだから、とっても簡単。



▲地形効果と、ユニットの特性、それからデザインセンスをたっぷり発揮して、究極のマップを作るのだ！

地形を数字で入力する！

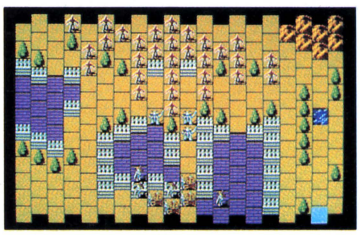


トをかせぐことはできない。そこで、敵の戦力が半分ほどになったら、自軍ユニットを進軍させ、敵の退路を断ってしまおう。

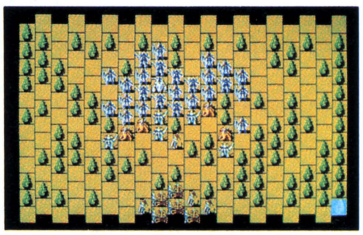
ユニットをそろえるときは、耐久力のある前線用ユニットを、後方から射かける、長射程のユニットをバランスよく。これは、陸上の戦いでも、水上の戦いでも同じである。

ポイントが十分たまってきたら、ホワイトドラゴンを戦列に加えよう。ホワイトドラゴンが加わると、戦いは一挙にラクなるぞ。さらに、2匹目を加えることができれば、キャンペーン制覇は、もう目と鼻の先。

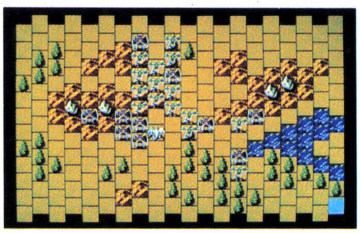
とにかく基本戦法に徹して効率的に攻め、地道にポイントをかせぐべし。



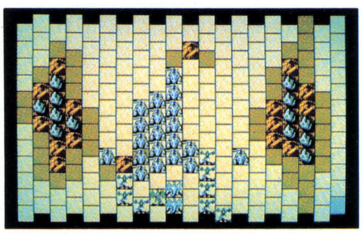
▲シナリオ1～4の敵はさほど強くない。効率よく攻め、ポイントをかせぐのだ。



▲シナリオ5～10は前半戦の山場。グランディーノを中心に部隊を編成し、戦い抜こう。



▲シナリオ11あたりで、ホワイトドラゴンを戦列に加えることができれば、しめたもの。

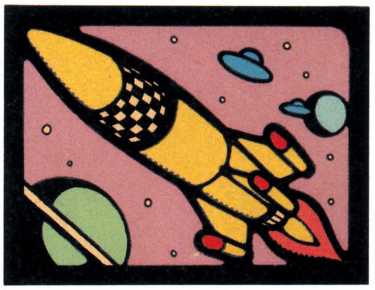


▲シナリオ19、22の砂漠戦はキャンペーンのハイライト。ホワイトドラゴンが2匹必要。

あとは実戦あるのみ。ガイア大陸の覇者となれ

目的は太陽系の平和を乱す異星人"UE"の撲滅だ。
シナリオは1本。マップは7種。標準プレイ時間1カ月。

地球防衛軍



お医者さんに人気の地球防衛軍。念願かなって、ついに、PC-8801版の登場だ。とっつきにくさを克服すれば、そこに広がるのは"アートディンク"シミュレーションの真髄だ。

生命の母・地球をきさまらごときに渡せるものか

「未確認飛行物体の攻撃を受けている！　SOS!　SOS!　うわーっ！(ガガッ)」悲痛なメッセージを最後に、天王星の有人観測衛星が消息を絶った。

地球連邦宇宙局は、これを何者かによる地球への敵対行為と断定し、正体不明の敵を"UE"と名づけ、地球防衛軍を設立。急きょ、空母を火星に向けて発進させたのだった。

連邦議会は地球防衛軍総司令官に「空母を土星圏に移動させ、UEを迎撃せよ」との命令をくだす。もうこれ以上UEの好きにはさせられない。やつらを太陽系から追っ払うのがキミの任務だ。兵力は両軍とも、空母1隻に戦闘機4機で、まったくの互角。勝敗は知力の差だけで決せられる。地球の命運はキミの双肩にかかっているぞ。

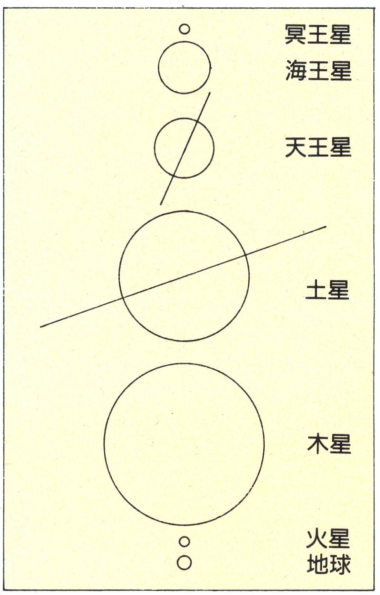
戦いは土星から始まる——。

戦いはまず土星から始まる。土星の上空で両空母がにらみあって停泊し、お互いの戦闘機を相手に向けて発射する。戦闘機はくんづほぐれつのドッグファイトを繰り広げながら、敵空母に突っこんでいくのだ。

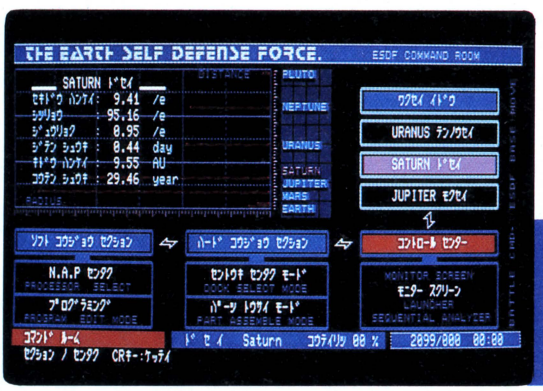
空母は4つの戦闘機製造用ドックを持っていて、敵機の体当たりをくらうと、ひとつドックが破壊されてしまう。4ドックすべてがやられたら空母は機能停止。その時点で負け。三十六計逃げるにしかず。危うくなったら、あっさり退却するほうが利口だ。

ただし、UEは冥王星、地球防衛軍は地球までしか退却できない。戦闘機を生産できるかぎり、そこにとどまって戦わなければならないのである。UEの場合、そう意固地にならず、太陽系から逃げちゃえばいいのにとも思うが、キミには地球に残してきた愛する人がいるはずだ。体を張って守りとおさなくては男がすたるぞ。

どうやらUEは地球の科学をなめていたらしく、初めのうちはちょっと弱めだ。しかし、天王星、海王星と追いつめられていくうちに実力を発揮しはじめる。油断すると、あっという間に押しもどされ、本気になった敵を前に逆転はおぼつかないぞ。心してかかれ。

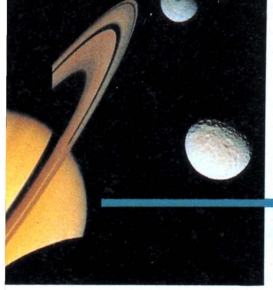


▲ゲームは7つの衛星間を一進一退しながら進められる。退却すると飛行中の戦闘機は置きざりだ。また作りゃいいとはいっても、ちとかわいそう。戦争は非情なのだ。



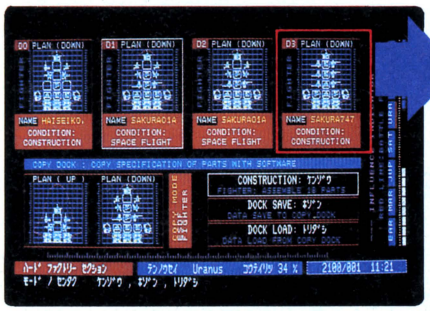
空母のなかは3つのセクション

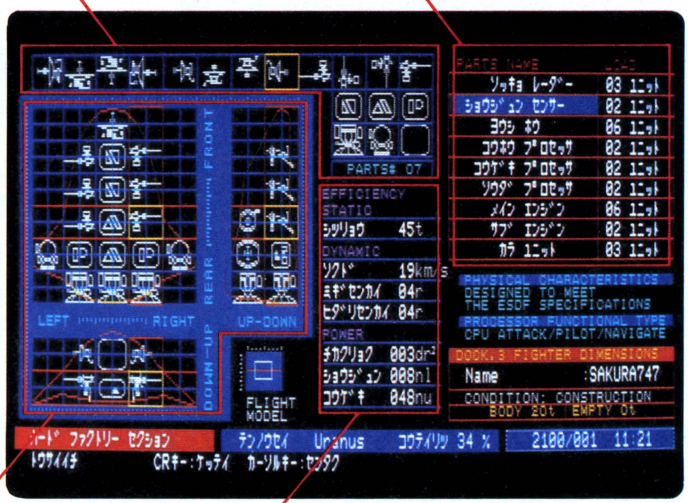
◀空母の中は、戦闘機を作るハード工場、戦闘機に命令を与えるソフト工場、そして戦闘機を発進させたり、飛行中の機体をモニターするコントロールセンターの3つにわけられる。写真はその中心となるコマンドルーム。



HARD FACTORY
ハード工場で戦闘機をデザインする

戦闘機は最高4機だ!





🜂戦闘機は2階建てになっていて、下段に18、上段に10、計28個のパーツを積める。左右の重量バランスが大事だ。

地球防衛軍は戦闘機作りに始まり、戦闘機作りに終わるというくらい、ハード工場は重要である。それでは順を追って強いファイターの作りかたを説明していこう。

まず、どんな性格の機体にするか決めなくてはいけない。とにかくスピードのあるやつとか、敵がきたらひたすら砲を撃つやつ、踊るように巧みな動きのできるやつといったように、個性を持たせるべし。八方美人を狙った、どっちつかずの機体では強い敵には勝てないのである。

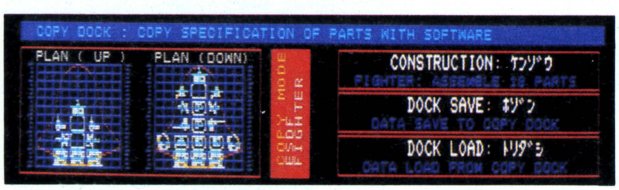
設計方針が決まったらドック入りだ。ここで空っぽの機体にパーツを積みこみ、戦闘機をコンストラクションする。パーツは全部で8種類。前進用のメインエンジンと旋回用のサブエンジン、レーダー、照準センサー、陽子砲、そして3種類のプロセッサ(機体をコントロールするコンピュータの一種)。これらの組み合わせで、いろんな特徴をもったファイターが作りだせるのだ。

スピード重視なら、メインエンジンを6つ載せて、プロセッサとレーダーはほんのすこし、丸腰もなんだから陽子砲と照準センサーを1基ずつ。それとも、頭がよくってダンサブルな機体が欲しければ、旋回用エンジンを4つにして、メインエンジンも4つ、プロセッサとレーダーを積めるだけ積んで、余ったところに陽子砲とセンサー。といったように、思いのまま各パーツを組み合わせられるようにならなければいけないぞ。

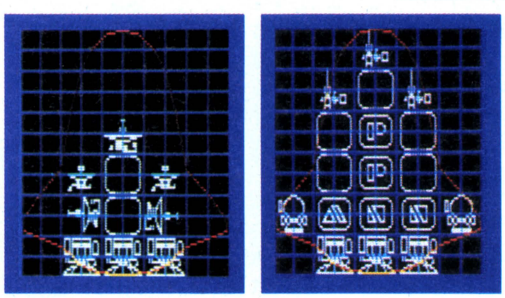
できた戦闘機のスピードや旋回半径などは、性能表に表示されている。性能表のデータはすべて、〝地球防衛軍〟の法則にもとづいて、計算によって出された数字だ。架空とはいえ、でたらめではない。でたらめじゃないから、架空の世界でもリアリティーがでる。このあたりからそろそろ、本格派シミュレーションゲームって感じがしてくるんじゃないかな?

コピー機能でクローン機を作る

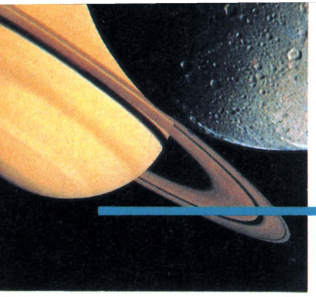
同じような機体を何機も作りたいときは、もとになる機体を保存用ドックに格納しておいて、そこからコピーしてくることができる。便利だね。



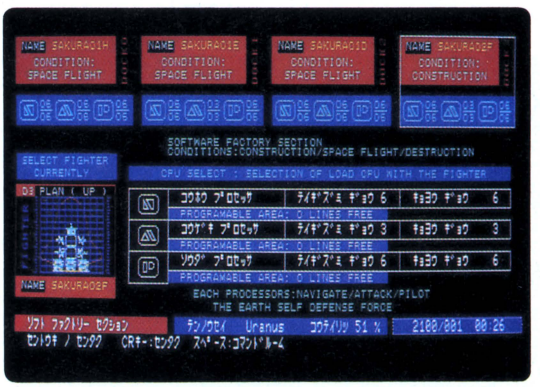
これが鉄砲玉ファイター〝チョトツ1号〟だ!



🜂秒速20キロメートル。レーダー3基。プロセッサは最小限。ずらりと並んだ陽子砲。猪突猛進がポリシーの〝チョトツ1号〟は、ひたすら進み、ひたすら撃つために設計されたスーパーウエポンだ。



SOFT FACTORY
ソフト工場で作戦をインプット



3つのプロセッサを巧みに使え!

航法プロセッサ

空母から飛びだす角度や、戦場のどの辺を飛んでいくかといった、航路をインプットする。ブラックホールの避け方も入力するように。

攻撃プロセッサ

「敵の戦闘機が右から近距離に近づいてきたら右の陽子砲を発射」というように、陽子砲をいつどんなときに撃つかをプログラムする。

操舵プロセッサ

味方や敵がレーダーにとらえられたとき、どのようにカジをとるかをプログラムする。もっとも難しく、奥の深いプロセッサなのだ。

▲頭の使いどころがこのソフト工場だ。強いソフト＝強い戦闘機(イコール)だぞ。

ソフトがないハードなんて、なんの役にも立たないことは皆さんご承知のとおり。地球防衛軍でもそこは同じなんだけど、このソフトってのが曲者(くせもの)だ。まったく同じ機体でも、プログラムのしかたによって全然違った飛び方をしてしまう。思ったとおりに飛ばし、ここぞというときに陽子砲を発射してくれる戦闘機を作るのは、ちょっとばかり慣れが必要だ。

最低限プログラムしておかなくてはいけないのは、ブラックホールの避け方と、味方とぶつからないカジのとり方である（チョトツ１号のプログラムを参考にしてね）。それから陽子砲を発射する命令も絶対必要。左右に積んでおいて、右方向のプログラミングを忘れたなんてことのないように。

手のこんだ戦術をインプットして、思ったとおりに戦闘機が動き、見事敵機をとらえてやっつけたときの快感は格別だ。ところが、そういう完ペキな勝ちっぷりを見せた機が、次の瞬間あっけなくやられてしまうなんてことがある。実はUEには40パターンの戦闘機があって、あらゆるタイプの敵に対応できるようになっているのだ。だから、こちらも、今相手がどんなタイプの戦闘機を出してきているかを見さだめて、いろんな性格の戦闘機を作らなくてはいけない。ワンパターンはダメなのだ。

もし、どんなプログラムを組んだらいいのかわかんなくなってしまったら、うんと単純なソフトにしてみるといいぞ。それをとにかく飛ばしてみて、欠点を発見し、プログラムを組み直していくのである。戦闘機たちはすべて、〝地球防衛軍の法則〟にしたがって動いている。動きをじーっと観察してみることが、いいソフトを作るコツなのだ。

チョトツ１号のプログラム

チョトツＩ号のプログラムを例に、ソフトの説明をしてみよう。上から、航法プロセッサ、攻撃プロセッサ、操舵プロセッサのプログラムである。

航法Ｐに必ず入力しておかなくてはいけないのが、ブラックホールの避け方だ。重力＝弱というのは、まだブラックホールから離れているということ。強なら衝突寸前。たぶん手おくれだ。

攻撃Ｐには、とにかくどんなときに撃てばいいかインプットしておく。〝状況〟というのは相手が自分から見てどういうふうに飛んでいるかを示している。

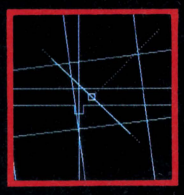
操舵Ｐには味方機を避けるプログラムを入れておかなくてはいけない。このプログラムだと、敵機が前を横切るときにちょっと首を振って、砲を撃つようになっている。攻撃Ｐとも連係させた凝ったソフトなのである。

	対象	方角	重力	行動
1	ブラックホール	右前方	弱	左旋回
2	ブラックホール	左前方	弱	右旋回
3	ブラックホール	前方	中	右旋回

	対象	方角	距離	状況	
1	敵機	前方	遠	接近中	前方発射
2	敵機	前方	遠	遠ざかる	前方発射
3	敵機	前方	遠	時計回り	前方発射
4	敵機	前方	遠	反時計回り	前方発射
5	敵機	右前方	中	反時計回り	前方発射
6	敵機	左前方	中	時計回り	前方発射

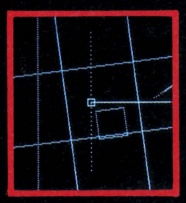
	対象	方角	距離	状況	行動
1	敵機	前方	近	接近中	全速
2	敵機	右前方	近	反時計回り	右旋回
3	敵機	左前方	近	時計回り	左旋回
4	味方機	前方	近	接近中	右旋回
5	味方機	右	近	接近中	左旋回
6	味方機	左	近	接近中	右旋回





2時の方角へ発進!

凹状の部分が空母からの発進口だ。戦闘機は四角形。ピンとつきてた白い線は、レーダーの探知距離、点線は照準センサーの探知距離を示しているのである。



ブラックホールだ!

四角いのがブラックホール。すれすれを飛行するのは、チョトツ1号だ。少しくらい中に入っても平気だが、カジをとらないと吸いこまれてしまうぞ。



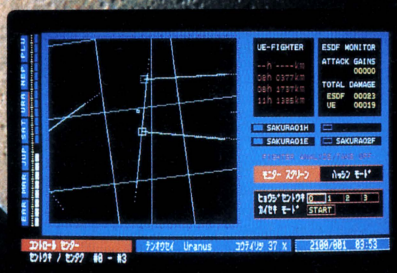
命中、1機撃墜だ

右の点線の四角形は陽子砲が命中してコナゴナになった敵戦闘機。串刺しになったのではないぞ。とてもスカッとする瞬間だ。



正面衝突で2機消滅!

「ぼこーん」味方機が正面衝突して2機消滅。なんとも不愉快な一瞬。味方同士の衝突は被害が大きいので絶対に避けなくてはいけないぞ。

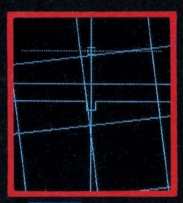


▲コントロールセンターで戦闘機の発進と監視。



敵味方入り乱れ

味方3機とUE2機が混戦状態。ソフトが似ていると1ヵ所にかたまりやすい。また衝突するぞ。



敵接近これまでか

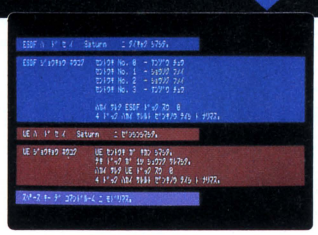
戦闘機は敵味方が入り乱れている付近に近づこうとする。敵がいないときは空母めがけて飛行する。戦闘機を絶やすと飛びこまれるぞ。

CONTROL CENTER

愛機たちの戦いが涙をさそうぜ

胃に穴あくほどの緊張を強いられるのが、このコントロールセンターだ。ここで手塩にかけて作りあげた戦闘機たちが、UE相手に奮闘しているようすをモニターするのである。

ここで見たことをもとにして、ハード工場やソフト工場で戦闘機をデザインするのであるから、敵味方の機体の一挙一動をも見のがさないようにしなければいけない。ついエキサイトして「そこだー!ぶちかませー」などとやってしまいがちだが、よーく観察して地球防衛軍の世界で起こることはすべて理解できるくらいにならないとダメだぞ。頭の中とゲームの中を完全に同化し、一体化できてこそ、シミュレーションゲームの真のヨロコビを体得したといえるのだ。がんばってくれ。



無念の退却

▲敵機が空母のすぐそばまで近づいてきたら、ムリをしないで、さっさと退却してしまおう。ドックがやられたら逆転は難しくなるぞ。

こんな楽しみ方はどうかな

88版地球防衛軍には〝U〟コマンドという、敵(UE)の戦闘機をプレイヤーがデザインできるコマンドがある。これを使えば、友だちの使った戦闘機をUEにして対戦するなんてことができるわけだ。さっそく、マニュアルをよく読んで試してみよう。それから、ウワサによると、このゲームに必勝法があるらしい。かなりズルイことをするらしいけど、どういうふうにやるのか気になるところだ。必勝法とはいかないまでも、トリッキーな作戦を考えてみるのも、頭の体操にもってこいだね。

目的は敵を全滅させるか、軍旗をすべて奪うかっ!!
シナリオ数11。標準プレイ時間は、1シナリオ30分。

アート・オブ・ウォー88



お待たせしました!! のアート・オブ・ウォー88(PC-8801SR以降)が、いよいよ登場。美しいグラフィックの奥にあるフカーイ味わいは、このソフトならではのもの。キミもこの先進性を味わってくれ!



ログイン5月号で、「この4月に発売された」と書いちゃったアート・オブ・ウォー88は、その後開発が遅れ、ようやくこの8月に発売される(予定)。先どり情報もよしあしなんだけど、それだけ期待が大きいってことだよね。

もともとIBM-PC用に開発されたアート・オブ・ウォーは、ひと並はずれたシミュレーションゲーム。ヘックスや数値パラメータなどないが、古代の戦闘がしっかりシミュレートされている。戦略・戦法を考える楽しさがたっぷりあって、その経過、結果をリアルタイムで楽しめちゃうという、熱中必至のシミュレーションゲームなんだ。

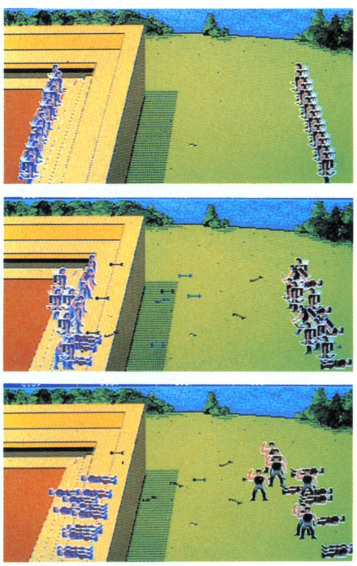
先に発売されたPC-9801版アート・オブ・ウォーは、その先進性に加え、きめ細かく色鮮やかなグラフィックで一層美しい仕上がりだった。そして、このアート・オブ・ウォー88も、そのあたりの優れどころをしっかり受け継いでいる。マップ画面のスクロールはスムーズだし、ズーム画面の背景も遜色ない。バーバリアンやナイトたちキャラクターも、しっかりアニメーションしているのだぞ。

98版とくらべて変わった点は、マウスが使えなくなったこと。だが、戦闘シーンのコマンド操作も、テンキーでできるなど、98版のキー操作より使いやすくなっているから安心してね。

また、シナリオは、ひとつを除いて、あとの10個は88版独自のものになっている。でも、基本戦法には、ほとんど変化はない。孫子にナポレオン、ジンギスカンといった敵軍の将の思考ルーチンもそのままで、それぞれ個性を生かした戦法で攻めてくるのだ。アート・オブ・ウォーならではの奥の深さが、十分に楽しめるぞ。

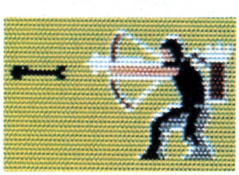
売り物のひとつ、シナリオ・コンストラクション機能ももちろんある。オリジナルシナリオが簡単に作れるわけだ。また、98版と同じシナリオを楽しむこともできるぞ。つまり、5月号に掲載した、〝箱根インデアン〟の戦いも遊べるワケだ。ぜひ一度試してみようね。

なお、5月号でアート・オブ・ウォー攻略に必要な基本コマンドの使い方を説明したが、それはそのまま88版でも有効だ。しっかりマスターして、全シナリオ攻略を目指してくれ。



▲戦闘シーン。兵の種類別に操作できるのだ。

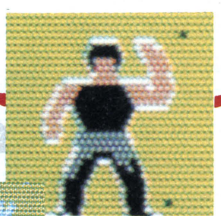
88版もしっかりアニメーション!!















◀アーチャーの戦闘シーン。
▲全キャラクターがこのようにアニメーションする。勝ったときのガッツポーズが、とてもユーモラスだ。

シナリオ5 関羽の危機はこうして戦おう!

このシナリオで、アート・オブ・ウォー88の攻略法をマスターしよう

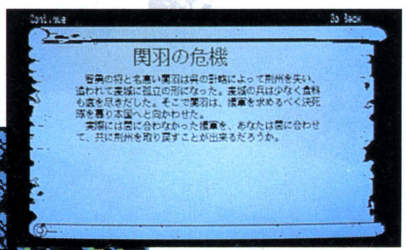
関羽の危機は、三國志でおなじみの関羽が、呉の計略によって荊州を失い、麦城に取り残された状況を想定している。写真中央の砦が麦城で、左が本国蜀、右が敵国呉だ。史実では援軍が間に合わず関羽は殺されたが、はたしてキミは、関羽を救えるだろうか。

麦城に残された部隊は、コンディションはよいが、食料が欠乏している。しかもすでに敵軍に包囲されており、脱出も困難な状況だ。また、本国の部隊は、食料は十分持っているが、極度に疲労しており、援軍にむかっても、とても勝ち目はないように思える。

だが、砦では新兵の補充が行なわれるので、このまま持久戦に持ち込むことができれば期待が持てる。なんとか中央の砦を守り抜く方策を考えよう。

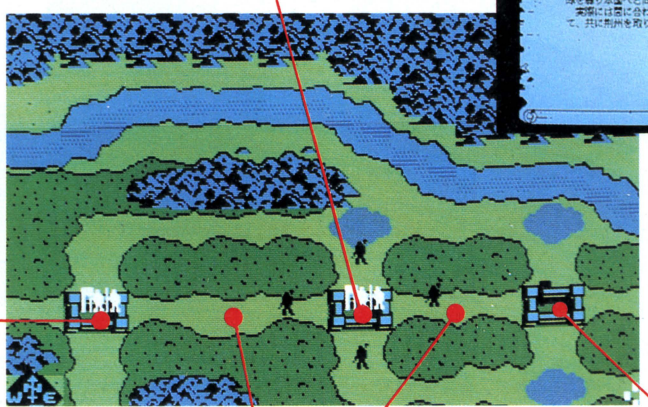
まず、麦城の部隊をディタッチしてひとりずつの部隊をつくる。彼らにそれぞれ、敵1部隊ずつ相手をさせるのだ。といっても戦闘に入ったら負けるのは目に見えているので、ズームしてはいけない。ズームしないほうが、時間をかせぐことができるのだ。こうして、敵兵を足止めしている間に、本国へスパイを走らせる。そして、本国からもディタッチして13人にした部隊を麦城に向かわせ、途中でスパイに合流する。食料こそないが、コンディションのいいスパイと合流すると、援軍のコンディションが上がるのだ。コンディション、食料の値が平均化されるからである。

この援軍を麦城へ入れ、またしばらく時間をかせぐ。これを繰り返しているうちに、本国の部隊はコンディションを回復し、また新兵の補充を受けて兵力が充実してくるはずだ。そうなったら、麦城周辺、そして敵の砦へどんどん攻め込んでいこう。



この砦(麦城)が、攻防のポイント。序盤戦はディタッチを繰り返し、1人に1部隊の相手をさせて、援軍が来るまで時間をかせごう。

この砦が関羽の本国蜀。ある程度の援軍はいて、食料も十分なのだが、コンディションが悪い。まずディタッチして13人の部隊をつくり、すぐ、麦城へ向かわせる。以後は、体力が回復するまで待ち、回復した部隊をどんどん麦城へ送る。砦に残った部隊は、たえず14人未満になるようディタッチして兵の補充を受けよう。



こちらは、敵の砦。ゲームスタート時の兵力は、98対38で圧倒的に敵が有利。姿こそ見えないが、砦のまわりにたくさんいると思っていいぞ。兵の補充は砦の数に比例するので、2つの砦を守り続けることができれば、そのうち互角の戦略になる。互角になれば、こっちのもの。この砦など、たやすく落とせるだろう。

敵のスキをついてスパイを走らせ、援軍に合流させる。元気なスパイが加わったことで、援軍全体のコンディションが上がるのだ。

麦城に援軍が到着し、兵力に余裕が出たら、敵の砦へ攻め込む。敵が接近してきたらディタッチして、一方で相手をし、他方で旗を取りに行く。

ONE POINT LESSON

RULES

村落で食料を供給できる。
城砦で食料を供給できる。
補給線は短い。
城砦で新兵を訓練することはまれである。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍が近くにいる時に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は高くて危険。
森林は深い。

ルール設定

各シナリオともルール変更は可能だが、まず設定されたとおりの条件でプレイしよう。そのほうが、よりシナリオの妙味を楽しめるからだ。

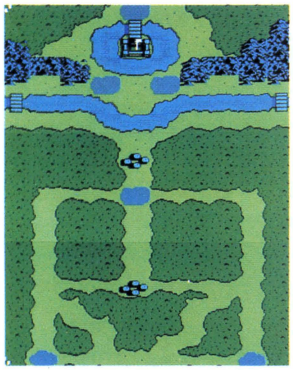
最初の設定でなかなか勝てないときや、また新しい展開を楽しみたいときは、変更してプレイしよう。

司令官選択



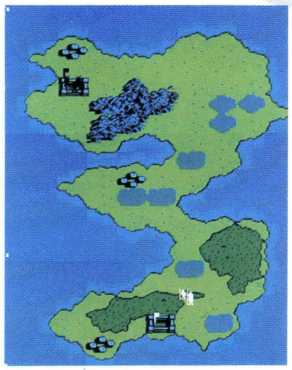
敵の司令官についても、最初の設定のままプレイするのがよい。そして、やはり勝てないようだったら、気狂いイワンにしてプレイしてみよう。イワンは、もっとも打ち負かしやすい相手なのだ。

さらに10のマップがキミを待つ!!



1 軍旗奪取戦

敵将：ジンギスカン。このシナリオは、PC-9801版のものと同じだ。難易度は、中の下ぐらい。詳しい戦法は、ログイン5月号230ページ参照。



2 二つの砦

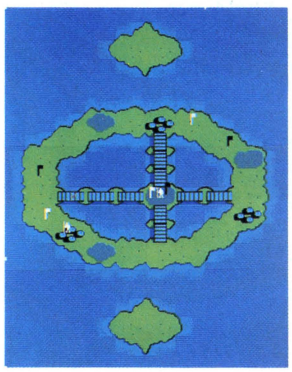
敵将：孫子。兵力はほぼ互角。戦闘が勝敗のカギをにぎっている。敵より先に中央の村にたどり着き、そこで休み、体力の回復を待って戦おう。

古代兵法を学ぶ究極のシナリオ群 山あり谷ありのシチュエーション

アート・オブ・ウォー88のシナリオは、全部で11。このうちシナリオ1の軍旗奪取戦以外のシナリオは、88版独自のものになっている。98版のマップは、戦略重視型のものが多かったが、88版の方は、戦闘中心のものが多いようだ。だが、基本的な戦い方はほぼ同じで、アート・オブ・ウォーならではの奥の深さは、十分に楽しめるぞ。

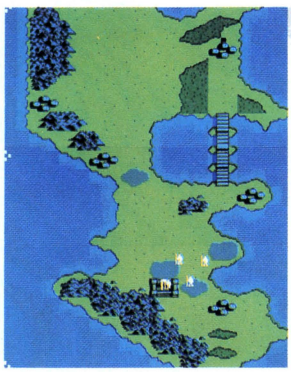
シナリオのルール設定によって人数に差はあるが、砦では、新兵の補充をうけることができる(98版も同じ)。つまり、敵に比べて兵力が少ないシナリオでも、敵より多く砦をとり、守り続けることができれば、じきに兵力の差はなくなるのだ。砦の確保には、全精力を注いでくれ。

なお、橋の上での戦闘のとき、退却すると部隊はたいてい水の中に落ちてしまう。へたをすると全滅だ。橋の上での戦闘では、あとには引けないことに要注意。



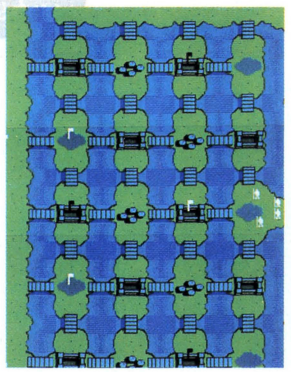
3 まわる珊瑚礁

敵将：アレキサンダー。旗を取るのは簡単だが、守るのが難しい。中央の島に兵力を集め、近づいてきた敵を倒す。旗取りはひとりで十分だ。



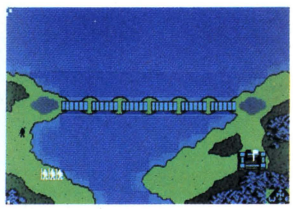
4 ウンバダダッタの策略

敵将：ジェロニモ。兵力は1対2で不利だが、敵は砦を持っていない。まず自軍の砦にこもり敵を迎え撃つ。戦力が互角になったら、敵陣へ。



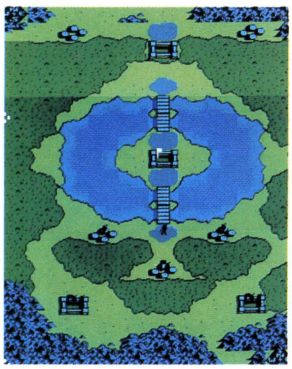
6 島めぐり

敵将：孫子。碁盤の目に並んだ島をどう進軍するか。スパイで敵の動きをつかみ、手薄の砦を落とす。戦闘に入った後、退却すると海に落ちる。



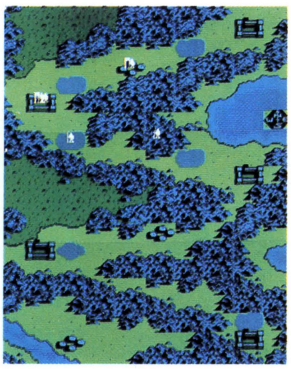
7 海を越えて

敵将：シーザー。砦に近い敵を追い抜き、先に旗を取るには？　海を渡るのは不可能だから、おとりを使う。おとりのコース設定が難しい。



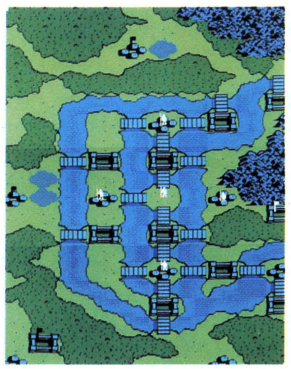
8 湖の砦

敵将：アテネ。戦力は1対2で不利。これをくつがえすには？　まず一刻も早く湖の島にある砦を確保。村からの補給線を保ち、兵の補充を待つ。



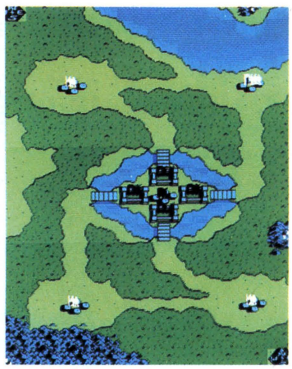
9 山間の戦い

敵将：ジェロニモ。相手がジェロニモのときは、砦以外で戦ってはいけない。砦にこもり、ディタッチして兵の補充を受け、戦力の充実を待つ。



10 大要塞

敵将：シーザー。難攻不落を誇る大要塞だが、敵の大軍の前に危機に瀕している。敵が進軍してくる橋を予測し、その橋上で、敵をくい止める。



11 住民の反乱

敵将：アレキサンダー。敵はアーチャーだらけだが、味方にはひとりもいない。砦攻めにはバーバリアンを使おう。ただしズームしないように。

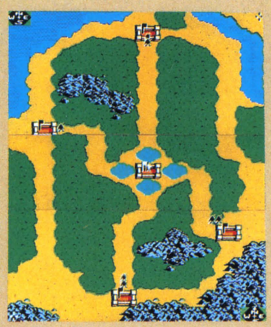
アート・オブ・ウォー　シナリオ集

PC-9801版

アート・オブ・ウォーPC-9801版に、シナリオ集が発売された。シナリオの数は全部で11。どれもよく練られていて、アート・オブ・ウォーならではの、深い味わいが、より一層楽しめる。

難しさは、オリジナルシナリオよりちょっと上といったところ。ディタッチしたり、おとり部隊を使ったりなど、高度な戦法が、要求されるものが多い。軍旗がランダムに配置され、プレイするたびごとに、展開がかわるマップもありどのシナリオも工夫されているのだ。

シナリオ集の価格は4,800円。プレイするにはアート・オブ・ウォーのゲームディスクが必要だ。キミも、このシナリオ集に挑戦し、孫子の兵法を極めよう。



1　兵は迅速を尊ぶ

敵将：イワン。兵力は圧倒的に不利。また中央の砦は守りにくく危険だ。安全な砦を素早く攻略し、あとは兵が増えるまで時を待とう。



2　桶狭間の戦い

敵将：ナポレオン。桶狭間の戦いを想定。今川義元の首にあたるのは敵の軍旗だ。おとりで敵を引きつけ、スキをついて奇襲をかける。



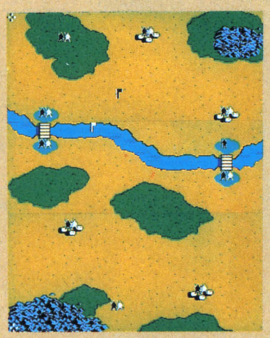
3　孫びんの復讐

敵将：孫子。孫子の兵法では下策とされている砦攻めをあえて行なう。北の砦が落としやすい。おとりで引きつけ、他の兵で砦を攻略。



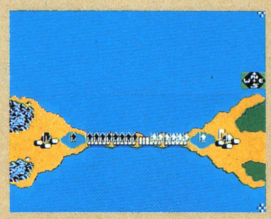
4　泳ぎの下手な騎士

敵将：アテナ。重装備のナイトに、海を渡らせるのは不可能。敵に接触したら、逃げて逃げまくる。そのうちアテナはジレてきて……。



5　軍旗の行方

敵将：イワン。軍旗はランダムで配置される。わざと敵に接触し、ズームしてからすぐ退去、という戦法で距離をかせぎ、旗を取る。



6　橋上の戦い

敵将：シーザー。これも自軍の旗の位置はランダム。最初は敵のコンディションが低いので、短期決戦がよい。隊形と兵の相性に注意。



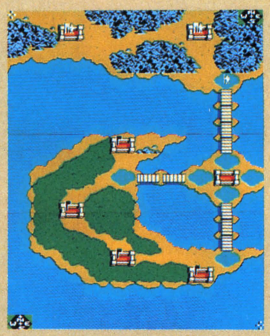
7　山頂の旗を守れ!

敵将：ジェロニモ。山や平地で戦っても不利。砦をひとつ落として、兵の増員を待つ。そしてこちらは動かず、攻めて来る敵を迎え撃つ。



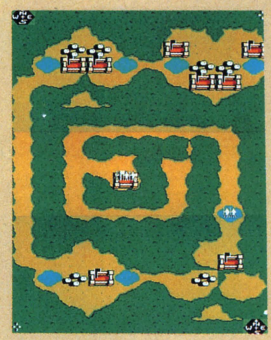
8　元の襲来

敵将：ジンギスカン。文永弘安の役を想定。敵は途方もない大軍だ。コンディションが低いので先に移動を終え、体力回復を図る。



9　三日月島の攻防

敵将：ジンギスカン。右、中ほどの島を早めに取り、拠点にする。スパイを上手に使って敵情視察。持久戦体制で、北の砦から攻める。



10　ガードの森

敵将：アレキサンダー。食料源である村に近い砦を確保しなければならない。北よりも南の砦の方が敵が少なく攻めやすいぞ。



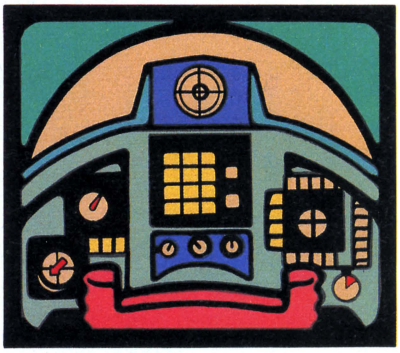
11　アルプスの彼方へ

敵将：アレキサンダー。18世紀、ナポレオンのアルプス越えを想定。食料確保が急務なので、まず自軍の砦の右上の村を確保してくれ。

美しさの奥に秘めた緻密さをしっかりつかもう!

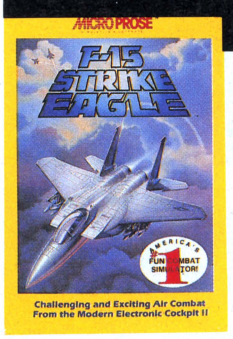
アメリカのシミュレーションゲーム界の売れ筋は
日本とちょっと違うリアルタイムアクション型だ

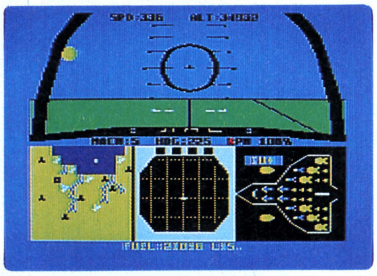
USAリアルタイムシミュレーション



毎月ログインに載っているUSAのTOP20にもシミュレーションが必ず顔を出している。一見アクション風だけど、本気で実戦のシミュレーションを目指しているのだっ!!

F-15 STRIKE EAGLE





◀画面はコモドール64版。対する敵機はミグ21、ミグ23、スホーイ22と、性能的に劣っているから、普通のパイロットならまず大丈夫。ただ、地上からのミサイルには注意が必要。

●MICRO PROSE

今、日本のパソコンゲーム界では、シミュレーションゲームが大流行。それらの内容については、今月の特集記事を読んでもらえば、一目瞭然、のはずである。そこで、アチャラの国アメリカのパソコンゲーム界におけるシミュレーションはというと、やっぱりコンスタントに売れる定番ジャンルとなっているのだ。

ただ、日本とちょっと違うのは、それらのシミュレーションはリアルタイムのアクション型が主流となっている



こと。もう少し具体的にゆーと、F-15戦闘機のシミュレーションである『F-15 STRIKE EAGLE』のような、プレイヤーがパイロットになって遊ぶアクション色の強いゲームが受けているのだ。

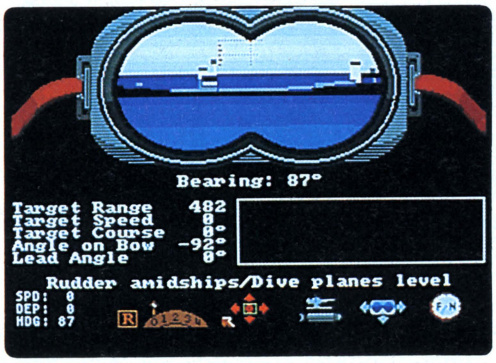
はっきりいって、最初は単なるアクションゲーム（フライトシミュレーション）と思ってしまうぐらいで、眼前に次々と現われる敵機を撃ち落とすだけで楽しい。しかし、それはただの練習モード。本当のゲームはそんなもんじゃない。

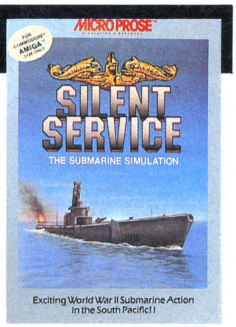
このゲームの場合、シナリオが7本。1981年のリビアから、エジプト、北ベトナム、シリア、ハノイ、イラク、そして1984年のイランまで。それぞれ、〝ミッション〟つまり飛行プランと任務が違い、どれも実際に実戦として使われたものなのだ。

これは難しい。右手でジョイスティックを握り、アクションゲームをやりながら、左手でキーボードを操作してシンキングタイプのゲームをやってるよーなものだ。おまけに敵機にも種類があって、それぞれが搭載しているミサイルも違うし、当然、運動性能も違う。それを形を見ただけで判断して、武器を選び、敵のウイークポイントに回り込まなければならない。と、まーゲームシステムはこんな具合になっているのだが、こうゆーゲームがアメリカで受けているのだ。

『SILENT SERVICE』は同じマイクロプローズ社の発売した第2弾。今度は潜水艦のシミュレーションだ。この会社の社長さんであるビル氏はログイン

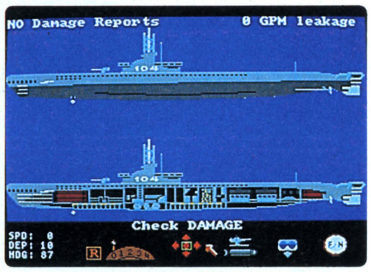
SILENT SERVICE





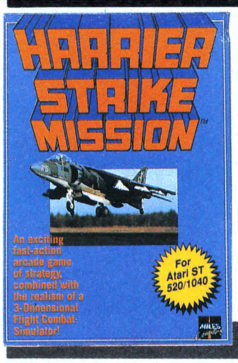
▲アメリカの潜水艦は、ドイツのUボートに比べて、あんまり有名じゃないけれど、シナリオでは、日本の船を瀬戸内海で沈める任務があるのだ。

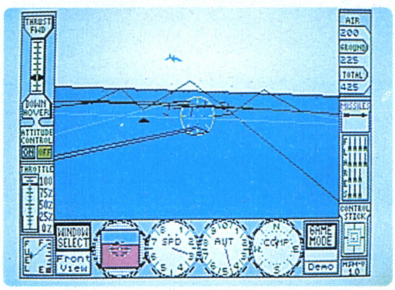




●MICRO PROSE

HARRIER STRIKE MISSION





◀ハリアとゆー特殊な戦闘機を操縦して、敵の基地を攻撃する。画面はワイヤーフレームでちょっと寂しいが、高速で動くのが利点である。

●MILES

PHM PEGASUS

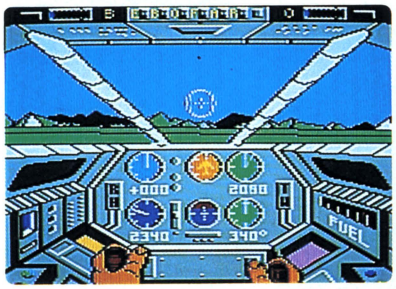




◀エレクトロニックアーツから発売されているけれど、作ったのはルーカスソフト。シナリオは主にカリブ海のキューバ近海での戦闘である。

●ELECTRONIC ARTS

INFILTRATOR

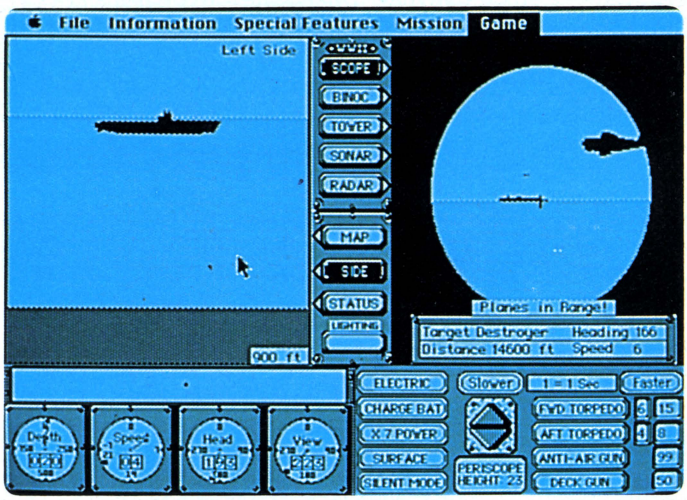




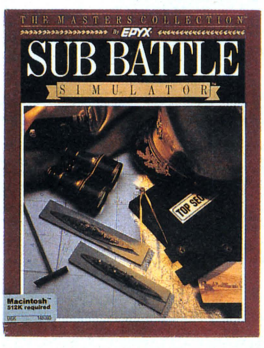
■シナリオは戦闘よりも、捕らえられた人質を救出するとゆーもの。敵機からの誰何に敵の暗号コードを送りかえして、だまくらかしながら敵地に単独で忍び込むとゆー"エアウルフ"ゲームだ。

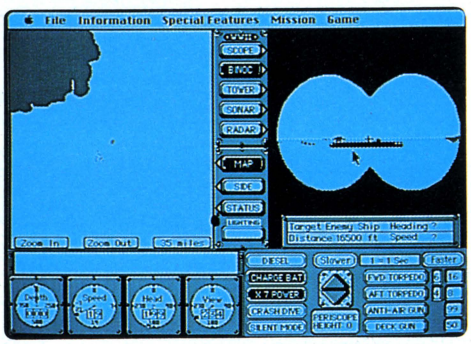
●MIND SCAPE

SUB BATTLE



◆シナリオの年代によって、潜水艦の性能もかわるし、敵の攻撃力もかわる。ゲームが実際と同じ時間で進むモードもある。





●EPYX

でも紹介したよーに、元空軍のパイロット。餅は餅屋であるわけだ。

つづいて前ページに紹介した『HARRIER STRIKE MISSION』は、ATARI 520STとゆー16ビットのパソコンで走るゲームだ。イギリスの誇る垂直離着陸可能の戦闘機ハリアのシミュレーションで、シナリオは1本しか入ってない。どこの地域とも書いていないが、発売の時期とそのマップを見ても、アルゼンチン沖であることに間違いはないだろう。

『PHM PEGASUS』は、ルーカスソフトが作ったシミュレーション。ペガサスとゆー高速ミサイル艇を操って、ソ連船や、ヘリコプター相手にドンパチやるわけだが、さすがルーカス、目のつけどころがいい。戦闘機のよーな高速で動くものをシミュレートするのは、今のパソコンではちょっと苦しいし、戦艦や潜水艦では遅すぎてハデさに欠ける。そこで高速ミサイル艇を選んだわけだろうが、8ビットのパソコンでは、ベストチョイスのスピードとなっていて、少しも違和感がないところが、さすがにルーカスである。

左上の『INFILTRATOR』はマインドスケープ社の、ヘリコプターシミュレーションだ。ヘリコプター物には、前述のマイクロプローズ社が発売している『GUNSHIP』があるが、『INFILTRATOR』のほうがゲーム性が強くシナリオも凝ったものになっている。

ヘリコプター物の流行も、8ビットパソコンの性能に合わせたもので、それにアメリカのテレビ番組の影響が加わって発売されたのだろう。

去年あたりから、アメリカのパソコン界は8ビットから16ビットへの過渡期に入り、今年になってから発売されたゲームソフトの半数は、AMIGAやMacなどの16ビットパソコン用である。

もちろんシミュレーションも同様で、エピックスの『SUB BATTLE』は、第二次世界大戦時のアメリカ軍潜水艦を忠実にシミュレートしている。地域は太平洋全域に及ぶマップデータを持ち、当時のレーダー、ソナー、無線機の性能をも再現している。ゲーム上では、

サンプリングサウンドで、例の「ピコーン、ピコーン」とゆーソナーの音や、魚雷を発射する音で雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

こーしたリアルなシミュレーションは、16ビットになって可能になるもので、発売されたばっかりの『FALCON』は、F-16のシミュレーションをほとんど完ペキにやっている。

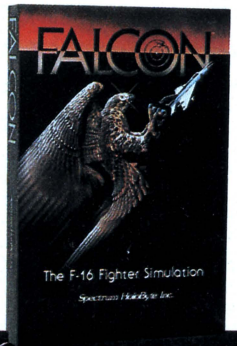
まず、ヘッドアップディスプレイと呼ばれている計器が、実際と同様に動くし、急激な旋回や上昇をすると、パイロットに加わるGに応じて、ブラックアウト（目がかすむこと）して画面が白っぽくなるよーになっている。当然のごとく音はサンプリングで、敵機の弾が機体に当たった「カンカン」とゆー音まで出るのだ。

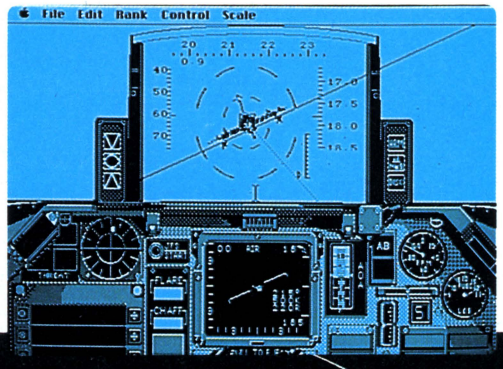
アメリカのシミュレーションは、日本で流行っている戦略的な部分に比重を置いたものもあるけれど、いままで紹介してきたよーな、実戦のシミュレーション、いいかえれば、プレイヤーの見た目で進行するシミュレーションが主流となってきた。これは、軍隊や戦争に対して日本と違う感覚をもっているからだし、もともと見た目にハデなゲームを好むからかもしれない。

でも、日本のパソコンでもこのよーなシミュレーションがあってもいいんじゃないだろうか。確かに、頭を使う部分は、戦略的な『大戦略』のよーなゲームのほうが多いかもしれないが、アメリカのシミュレーションのようにリアルタイムの要素、つまりとっさに判断を下さなければならないことのほーが、現実には多いと思う。ま、アメリカはそーやって強くなっていくわけだ。

FALCON

⬇最初は、たいていF-16のパワーにふりまわされて、地面に激突する。ヘッドアップディスプレイも、実機のコンピュータさながらに情報を表示してくれるのだが、全部読みとるのはムズカシイ。





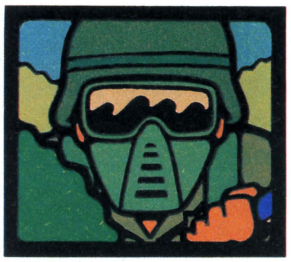
●SPECTRUM HOLOBYTE



ME SIMULA

マップは1つ、敵を全滅させるか敵陣のフラッグを取ってくれば勝利。1ゲームは15分ぐらいだな

'SURVIVAL GAME' GAME



市販のゲームの紹介じゃ、なんかものたりない、シミュレーションゲームのネタで何かないかな、あ！　サバイバルゲームなんてどうかな！　おいプログラマー君、なんとかなる？　あーそー。

アイデアをふくらませて……

今年になって、ログインのシミュレーション特集も、回を重ねること3回目。それだけシミュレーションゲームがブームになっているっていうことの表われだけど、そのブームって奴がクセモノ。ブームと名の付くものは、遅かれ早かれ終わってしまう。遅れてやってきたシミュレーションは、遅れてきた分だけ中身が練られている……とも言えないこともないが、それにしても、みんなこんだけ遊び始めると、どんどん自己再生というか自己浄化をしないと、本当に〝ブームだったね〟で終わってしまうのかもしれない。

シミュレーションゲームを遊び込むうちに、いろんな主張が出てくる。マップがヘックス(6角形)や方眼紙みたいになってるのは、もう流行(はや)んないだろうね。ターン制というのは、いかにもシミュレーションぽいけれど、実際の戦闘はシミュレートできてない——だって大昔の戦争じゃあるまいし、こっちが攻撃するから、そっちは動いちゃだめだよ、なんてことは実際のバトルでは絶対にあり得ないことだから。

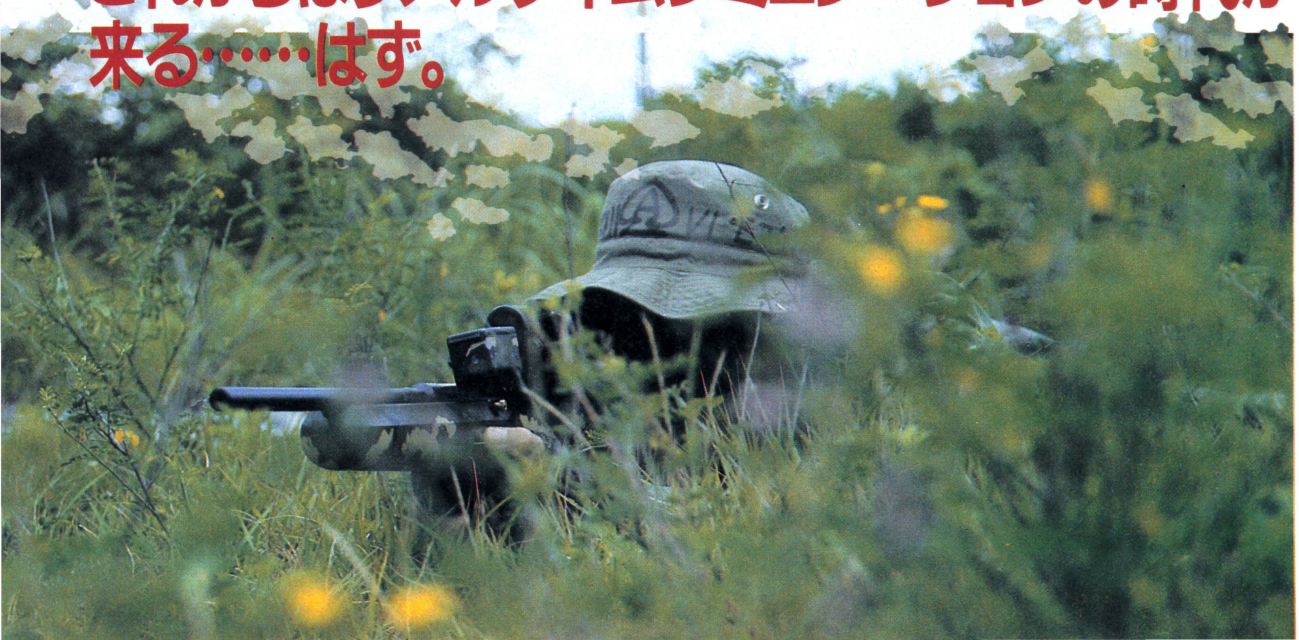
それに、題材も、まだまだ偏ってるきらいがあるし。何か、ストラテジックなシミュレーションネタはないかいな？　そんなとき、ふと思う。サバイバルゲームって、パソコンのゲームになるんじゃない？　缶蹴りや鬼ごっこでもいいんだけど、サバイバルゲームって、きっとソフトになるぜ！

サバイバルゲームとはいったいどんなゲーム？

サバイバルゲームって、さーっぱりわからんわー、なんていう人は、いまさらいないとは思うけど、一応説明しておこう。いちおー。

早い話が、2つのチームに分かれての鉄砲ゴッコ。何十メートルかをへだてて、2つの陣地がある。各陣地には旗とふえ(ラッパ)が置いてあり、敵陣の旗を取って、自分の陣地に戻ってきて、ふえをピー(ラッパをプー)と鳴らせば、はい終了！　おもちゃの鉄砲さえ持っていなければ、ちょっと大がかりな缶蹴りみたいなもの。単純そのもののルールだな。

これからはリアルタイムシミュレーションの時代が来る……はず。



が、〝おもちゃの鉄砲さえ持っていなければ……〟というところがクセモノで、そのおもちゃの鉄砲を持ってることがすごーくゲームを複雑かつスリリングにしてくれるわけなのだ。

使用するおもちゃのテッポーは、エアーソフトガンと呼ばれる、いわゆる空気圧やガス圧で弾を飛ばすタイプのものを使う。弾は、BB弾と呼ばれる、直径6ミリ、重さ0.16〜0.2グラムのプラスチック製。銃の種類によってもちがうが、だいたい有効射程距離（狙って、ああだいたい当たるなあという距離）は、10メートルから30メートルぐらい。空気圧式のものは、ピストンとシリンダーとバネを組み合わせて、そう、竹鉄砲を超高級にしたような感じ（？）で弾を発射、ガス圧式のものは、フロン12と呼ばれる低圧ガス（だいたい3〜4気圧）を小さなタンクに注入し、その圧力を利用して弾を飛ばす、というもの。それぞれの方式には、製造メーカーが共同で作った〝自主規制〟をもうけてあり、あんまり強力なパワーを持たせないように、しかしまっすぐ飛ぶように工夫が凝らしてある。

値段的にいえば、ピンは10万円近くもするフルオートガスガン（M60だ！　パソコンソフト業界では、マイクロキャビンの大矢知社長が持っているので有名）から、キリはプラスチックモデルのハンドガン（これは2,000円でおつりがくる）まで、さまざま。でも、多くの人が使っているのは、1万円から3万円ぐらいのライフルタイプのものか、フルオートマシンガンタイプ。ちょっと高いようだけど、実はそれらの銃には購入できる年齢が決まっていて、18歳未満の人は買えないようになっている。まあ、大人なら、なんとか買える金額ではあるわけ。



凝る人は、市販品そのままでは飽き足らずに、木製ストックを付けたり、スコープを付けたりして、自分だけの銃作りにはげむ。ゲームででも、もちろん楽しむんだけど、自分のオリジナルのウエポンを持ちより、あーでもないこーでもないとしゃべり合う、というのも楽しいものなのだ。

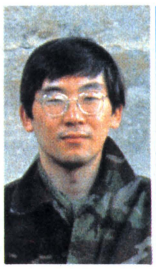
何？　すんげえマニア志向だって？　パソコンだって、遠からず……てなもんでげしょ？　え、ダンナも。

さて、そうした銃砲で撃ち合って、当たったら、バトルフィールドから強制退去を命じられ、通称〝死体置場〟へ向かう。そこであの銃はあーだこーだと、また仲間うちの話題に花が咲く。

決して暗くない、大人の社交場なんですよ、サバイバルゲームって。

ゲームの素材としてのサバイバルゲーム

そのサバイバルゲーム、パソコンの素材としてはどうか？　実は、サバイバルゲームこそ、パソコンでゲーム化されることが望ましい、戦略型のシナリオを持つゲームなのだ。これからのシミュレーションに期待される、枠にはめられないマップ、リアルタイムに行なわれる戦闘シーン、作戦のよしあしでコロコロ変わる戦局など、おもしろそうな要素を盛り込もうと思えば、すべて盛り込めるステージを持っている。



▲岡田厚利：50を超えるボードゲームの企画・制作を手掛けてきた人物。

よっしゃよっしゃ。パソコンゲームにしちゃえ！　むりやりでも！　幸いにも、ボード版シミュレーションゲームの原作者であり、かつサバイバルゲームの大家（？）でもある、岡田さんのご協力も得られ、各種データは細かいところまで表現できそうである。なんとかなるでしょ、これで。なんとかしないと、白紙のページができちゃうもんねー。



そして、なんとか完成。その名も、サバイバルゲームゲーム。あーおふざけ、おふざけ。しかし、その内容は、ふざけてない。

自分たちの夢、願望がすべてそそぎ込まれております、とはいえないが、それなりに新しさを求めてはみた。屋台骨は、わりとしっかりしている（と思いとーございます）。さーて、どんなになったのでしょーか。



どんなゲームに仕上がった？

こんなゲームだ

'SURVIVAL GAME' GAME

リアルタイムもどきシミュレーション

PC-8801SR



では、サバイバルゲームを題材にしたゲームをご紹介しよう。お気軽に遊んでみてもらいたい。が、なかなか奥が深かったりするのでタチが悪い。鋭い読みとカンを使って、勝利せよ。

このプログラムはPC-8801SRで動作する。もちろん、それ以降のシリーズでもだいじょうぶ。本誌リストログのプログラムを打ち込み、ディスクにセーブしたところで、BASICプログラムをロードして、RUN[RETURN]。ゲームは始まった。

まず、ゲームに登場する自軍の戦士5名に名前をつけてやろう。7文字まで入力し、最後にリターンキーを。

するとその後、ゲームのレベルを聞いてくる。1から3。これは、エアーソフトガンを買うための予算を決めるものだ。1が35万円コース、2が10万円コース、3が5万円コース。5万円コースで勝つのは、はっきり言ってキビシイぞ。

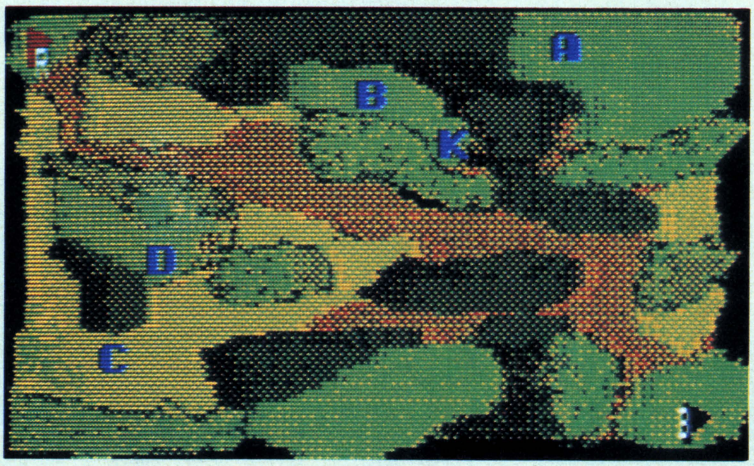
そして、次に、敵の数を聞いてくる。5から10までの数字を入力し、リターンキーを押す。とりあえず、5人で様子を見てみよう。10人じゃあ、よっぽど緻密な作戦を立てないと、最初の2、3分で勝負は終わってしまう……。

FIRST MISSION WEAPON

それぞれの戦士に何の武器を持たせるか。表の中から選んで、決めてやる。[2]と[8]のキーで上下、決定はスペースキーだ。No.1の戦士から順番に決定していくのだ。

5つのジャンルから、それぞれ2種類ずつ、計10種類のエアーソフトガンからウエポンを選択する。各ジャンルの特性を説明していこう。

MAP BATTLE FIELD



このゲームでのフィールド——戦場だ。大きく分けて、4つの地形データとなっている。道、草地、ブッシュ(腰から胸ぐらいまで茂っている草地)、そして木々。茶色が道、あとは緑色をしている。緑色が薄いほど草がまばら、あるいはひざぐらいまでの高さ、その色が濃いほど、よく茂っていて先が見通せなくなる、と覚えておいてもらってよかろう。左上と右下にあるのがそれぞれのフラッグ。人間が赤で、コンピュータ側が黒。



最も移動しやすいが、最も発見されやすい。道の上では、相手と自分の間に障害物がないので、攻撃した場合、その的中率は高くなる。とりあえず、道の上には長い間じっとしていないこと。茶色の帯の上には戦士たちを置かないことだ。

『サバイバルゲームゲーム』のプログラムリストは、LISTLOG353ページに掲載しました。



🡅本当に存在する銃をもとにしてみました。

〝フル〟とあるのは、フルオートガスガンのこと。広範囲に連続して打てるがそんなに射程は長くない。

〝セミ〟は、セミオートガスガンの略。トリガーを1回締めると1発発射される。当然、〝フル〟に比べて狙える範囲は狭い。

〝ボルト〟は、ボルトアクションタイプというか、ハンドルをコッキングして弾を発射させるタイプを表わす。射程はある程度長い。いわゆる、狙撃用の銃といったところだ。

〝ポンプ〟というのは、ポンプアクションの銃のことを指す。〝フル〟までとはいかないまでも、かなりの連射能力を持つ。射程距離は〝ボルト〟より劣るが……。

〝ハンドガン〟とは、ガスピストルのこと。値段は安いが、性能もそれなり。

高いものが必ずしも最強だ！　とも言えない。いろいろ試してみてくれ。

SECOND MISSION
MOVE

いよいよゲームスタート。画面にマップと各種データが表示される。ピーという合図の音で、もう敵は走り始めているぞ。さっそく、こちらも移動開始、作戦開始だ。



🡅ポイントは細かく、かつ大胆にしていこう。

自軍の戦士は、AからEで表示される。そしてそれぞれにコマンドを送る際には、ファンクションキーが対応している。Aなら[F1]、Bなら[F2]という具合だ。さらに、画面のファンクションキーの内容が表示されてるスペースに、対応する現在の戦士の状態がわかるようになっている。

では、たとえば、Aを移動させてみよう。まず、Aに対応する[F1]を押す。すぐに反応しない場合は、しばらく押しっぱなしにしておく。コマンドが黄色い字で表示されたら、すかさず1の〝MOVE〟を選ぼう。テンキーの1を押すわけだ。ポチッ。

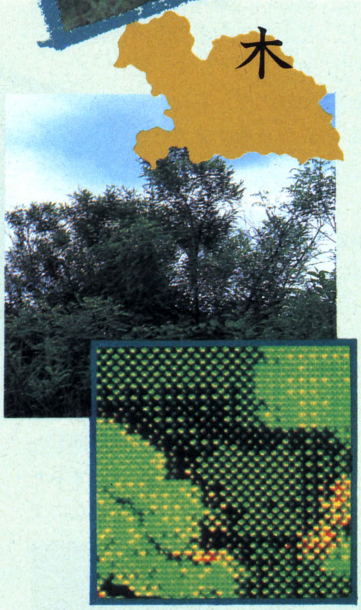




薄い緑色をしたところ。ペタッと伏せれば、なんとか隠れられるかなあ、といった環境。道よりも、すこしは発見されにくいだろうが、ここもかなり危険な地帯だ。アンブッシュできるところもあるので、いろいろ回って試してみようぜ。



背の高い草、背の低い木が茂る。自分の身を隠すには最適だ。しかし、草や木の葉がじゃまをして、攻撃時の的中率はあまり高くない。すぐそばにいる敵を攻撃したのにちーっとも当たらんわい！　それは、草などが弾をはじいているのだ。



見通しわるし。敵の弾もほとんど飛んでこない。しかし、移動しにくい。この濃い緑のゾーンを有効に使えば、有利な試合展開がのぞめそう。敵に追いかけられたら、この木々の帯に逃げこめ！　もしかしたら、助かるかもしれないよね。

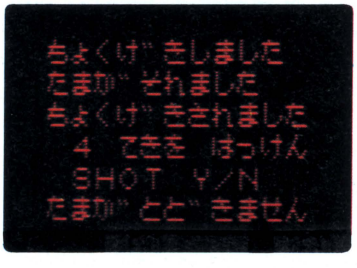
『サバイバルゲームゲーム』のプログラムリストは、LISTLOG353ページに掲載しました。



そうしたら、Aのところに十字のカーソルが現われたぞ！　そのカーソルを2468キーで目標地点にもっていき、スペースキーで決定。あとは、その地点をめざして、Aさんはトットコトットコ走っていく……以下、B、C、と繰り返していけばいいわけだぞ。

I GOT IT

最初は味方の戦士しか表示されていないが、こちらが動いているときに、あっ敵を発見した!!　戦闘が始まるときだ。画面に、味方の何番が敵を発見した、と、赤い文字で表示される。そして、その下に〝SHOT Y/N〟と聞いてくるので、周りのいろんな状態を考えて、YかNのキーを押す。Yなら、こちらの先制攻撃――つまり持ってるウエポンで敵を攻撃することになり、Nなら、そのままということだ。じゃあ、Yを押して攻撃だ！　押したぞ！　すると見つけた敵のそばに赤い数字が出てくる。これは、複数の敵に遭遇したときに、どの敵を狙うかを決定するためのもの。0から9までの数値なので



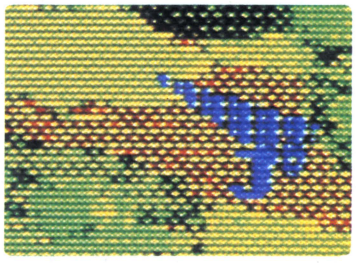
▲4が「敵が発見したぞ！」と言っているぞ。

テンキーで選んで入力する。発見した敵のそばに4と表示された。よし、4を押すぞ。ピコ！　バリバリバリと、攻撃可能な範囲が扇形に表示され、そして攻撃。はずれか当たりか!?　そのメッセージが出現する。当たって、敵が消えたならば、それでよし。もしはずれたならば、すぐ次の対応策を考えて行動に移さねばならない。ファンクションキーを押して、MOVEコマンドを使いすぐ逃げるか、それともそのままとどまり、次の攻撃に賭けるか。敵は待ってはくれないぞ。



ATTACK

ブッシュの中を移動する。ガサゴソガサゴソ、ん！　あの草むらがどうもあやしい。そんなときは、対応する戦士のファンクションキーを押して、コマンドの2、つまり〝SHOT〟を指定してやる。2のキーをポチ。すると、十字のカーソルが表示されるので、2468のキーで自分の撃ちたい方向を選び、スペースキーで決定する。すると、その方向に攻撃を加えられる。そして予想が当たって敵がその場所にいれば、



▲敵のいそうなところへ、攻撃をかけるぜ！　でも、そのために見つかっちゃったりしてぇ。

ヤッタゼ！　いただき！　ということになる。自分の通りたいコースの安全性を探るのに利用すればいいだろう。

このゲームには、敵を発見して攻撃、敵がいるかどうかわからないけれどもとりあえず撃ってみる攻撃、以上の2パターンがある。じゃあ、敵の攻撃から身を守るための防御はないのかな？　実はある。

ファンクションキーを押してのコマンド入力のとき、その戦士の位置が隠れやすい位置(主にブッシュ)にある場合に限り、〝UNBUSH〟というコマンドがふえて、その場で匍匐(ほふく)し、じっと敵が近づくのを待つということもできるようになる。このUNBUSH状態では、敵から発見されにくくなり、敵が現われたらすぐさま攻撃！　一種の防御ともいえよう。

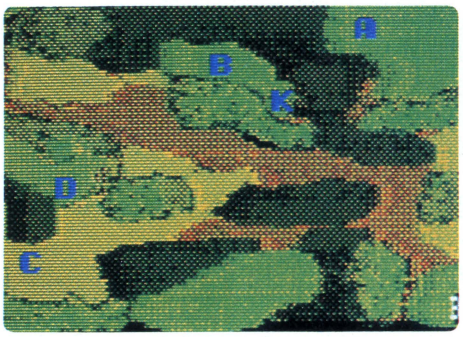
勝負の決着は、敵チームのフラッグを取って味方の陣地まで戻ってくる、あるいは敵のチームを全滅させたときにつく。人間側が負けてしまった場合、その戦いぶりの総合評価が100点満点で示される。同じ負けでも、どこまで有効に戦ったかの目安となるだろう……。

さあ、どのレベルでコンピュータとわたりあえるか？　ストラテジックな戦いに、挑んでもらいましょうか！

『サバイバルゲームゲーム』のプログラムリストは、LISTLOG353ページに掲載しました。

かように遊んでいただこう

こうすれば勝てる！　という作戦をすこしだけ伝授しておこう。必勝法だ。



⬅３つに分かれての作戦。中央は主に防御。大きく外側からはフラッグを。

この、パソコン版サバイバルゲームはもとより、実際のサバイバルゲームで遊ぶにも役立ついくつかの戦略をご紹介しよう。

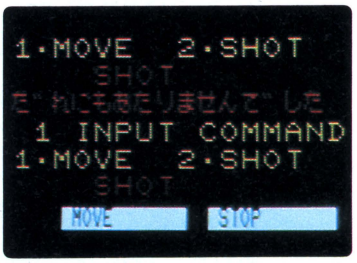
まず第１、その名の通り、サバイバルゲームとは、生き残りゲームということであって、ゲーム開始早々にやられてしまってはいけないのだ。なんかちょっとキタナイ感じがするけどなあとも思うが、最初はひたすら、どうやって相手の攻撃を回避するかを考えたほうがよい。初心者の人ほど、そう考えたほうが得策なのだ。サバイバルゲームほど、その人の性格が出て、初心者と熟練者の差が出る遊びはない！　といっても過言ではない。だから、とりあえず、一番先に安全な場所まで移動し、できるだけ身を隠すこと。サバイバルゲームをやり始めたばかりのときに、「あー、つまんない」と思うほとんどの原因は、ゲーム開始からすぐやられてしまうから「つまんない」というパターンが最も多いから……。

このゲームソフトの場合には、まず自軍のＡからＥの戦士たちを、周りのブッシュか木立の中へ移動させること。決して道の所にそのまま、なんてことはないように。そして、その後、フラッグを狙う者、陣地を守る者と役割を決めて作戦行動に移るわけだ。

ブッシュを進んでいて敵の気配がした場合、２つの行動パターンがある。①とりあえず、その方向を撃ってみる。②その場でじっと、静かにしておく。①は、先制攻撃で有利だ！　ともいえるのだが、逆に、相手に自分の位置を教えてしまう可能性もある。②のほうが得策の場合が多いだろう。もちろんいつもそうだとはいえないが……。



⬆〝UNBUSH〟で、敵を待ちぶせしてみよう。



⬆ファンクションキーで、たえず命令を出す。

このゲーム上でも、攻撃をかけると、相手方に発見される確率がポーンとはねあがるようになっている。あまり、ムダな攻撃は、できるだけ避けること。

あと、２人の戦士をあまり近づけすぎて行動させない、ということも重要。敵がフルオートの銃を持っていたときなど、１回の攻撃でバラバラと弾をまかれ、一網打尽にされてしまう可能性がある。だいたいマップ上でいえば、１射程ほどは離して動かせばよいだろう。カーソルのポイント位置を、考えるように。

最後に――同じ位置にずっととどまっていてはいけない（UNBUSHの場合は別だけど）。実際のサバイバルゲームでは30秒、このゲームでは４～５ターン。それ以上じっとしていると、危険の度合いは高まるばかり。敵は、常に動いているということを忘れぬこと。

キミの勝利を信じてうたがわないぞ。

ちなみに編集者はこんなのを机から取り出しにっと笑うのである。



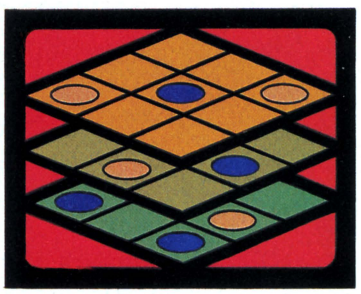
古いログインの読者ならご存じだとは思うが、〝LAP〟と呼ばれる出版武装軍団がログイン編集部でトグロを巻いて夜な夜な射撃訓練を行ない、各地のサバイバルゲームに出没していた。それからはや２年……。月日は流れ、〝LAP〟も事実上解散状態である。が、その根性だけは脈々と息づいており、ゲリラ的に個人個人で、エアーソフトガン集めは続行されている。残党の何名かは、たまに多摩川べりで、どこかのチームにまぜてもらって、今でもゲームをしていると聞く。雀百まで何とかである。

注●エアガンで遊ぶときは必ずゴーグルをつけるように!!!!!

「サバイバルゲームゲーム」のプログラムリストは、
LISTLOG353ページに掲載しました。

シナリオ無限、マップは1つ。打ち込んだ満足感を得るのが目的だ。標準プレイ時間は3分だじょーん。

ウッ! 中戦略



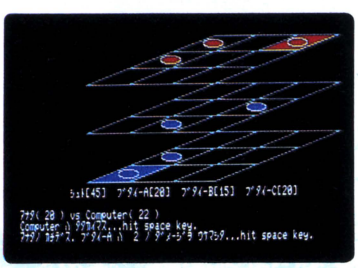
今月のシミュレーション特集も中盤に差し掛かってきたぞ！
ここで、ちょっとおシャレな息抜きをしてみてはいかがん？
ソフィスティケイトされた3D感覚のショートプログラム!!

簡単に遊ぼう、シミュレーションゲーム

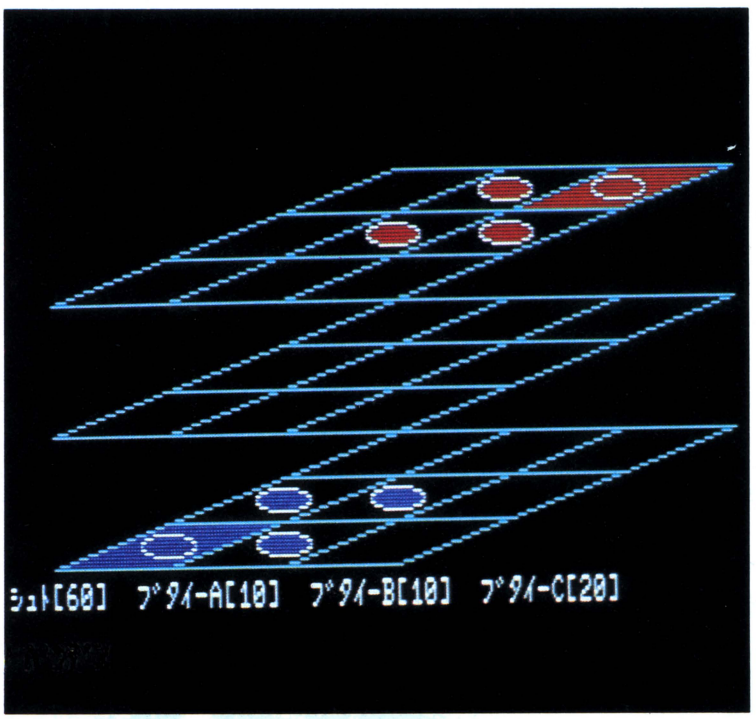
月刊ログインの4月号、『加賀之国、RPG越前カニ座談会』と、『CAPTAIN EO大公開』にはさまれた8ページ。ここにいったいどんな記事があったのか、あなたはご存じだろうか。そう、あの8ページは、ちょっとやそっとでは思い出せない。世にも不思議なアメージング8ページなのだ（んなもの、いちいち覚えてられっか！）。

てなことをいっている間に、賢明なるあなたが本棚から4月号を取り出し、懸命に空白のページを追ってくれたこと、私は嬉しく思うぞ。その行動力、うん、第1段階パスだ。

おっ、早くも見つけたか、そのとおり、世にも不思議な謎が渦巻く空白のアメージングページとは、紛れもなく『WHAT IS 伊豆？』のことだ。何、もう100回読んだって!? 泣かせるねえ。群を抜く接待上手。第2段階パス。



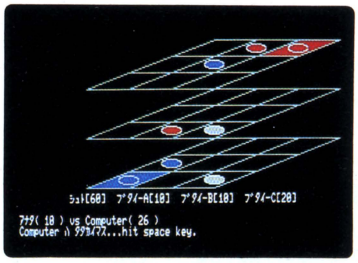
☗もし引き分けになったら、残存パラメータを最初と同じように割り振って再スタートだ。



☗『ウッ！ 中戦略』は、ハイパー3D（3次元）システムを採用。ご覧のように、バトルフィールドは前後左右上下に広がるのだ。プレイヤー側の首都は、1階（この階っていうのは便宜上ね）の左はじっこ、コンピュータ操る敵軍（モレシャン君、これをそどむ軍に見立てるのだ）は、3階の右はじっこになる。首都の位置は常にここだよ。また、プレイヤーは、後攻となる。己を磨いてくれ。

私がいいたいのは、伊豆の話ではなくて、干物ショップ経営シミュレーターをはじめとする、素晴らしいショートプログラムの数々のこと。毎日押し寄せる反響のお手紙に、嬉しい悲鳴の上げっ放しだった。これは、そんな中の1通だ。声を出して読んでくれたまえ。

「半年ほど前、ボクの住む星に血獄の宇宙軍団そどむというヤツらが攻めてきました。そどむの宇宙戦艦かりめろA号、B号、C号はとても強くて、防衛軍のピヨピヨディフェンダー改ではとても歯がたちません。今度、こども防衛軍でも、トータス級の迎撃艦かめ1号、2号、3号を配備する予定です。どうやったらかめで、そどむに勝つことができるんでしょうか。教えてください。アンドロメダ星雲24Nの54、メゾン・ド・グラジオラス202号室、祐太郎・リー・モレシャン」



▲攻撃では、双方ともごく低い確率でプラスポイントも出る。逆の大マイナスもあるよ。

あまりの関係のなさに感激した私は、モレシャン君のため、ひいては宇宙の平和のために、宇宙戦略用のシミュレーターを開発したのだ。この最終兵器ともいえるショートプログラムは、名付けて『ウッ！ 中戦略』。えっ、こんな件もすべてお見通しだった!? あなたは何て鋭い洞察力の持ち主なんだ！ よし、最終段階パース。決まったぞ、『ウッ！中戦略』の総司令官に任命だ。

『ウッ！ 中戦略』の操作は簡単明瞭。

まずは、プレイする前にパラメータの設定だ。計100の値を自分の首都と、部隊A～Cに振り分ける。数値をテンキーで入力後、スペースキーで決定ね。

あとは闇雲に進撃していき、敵（コンピュータ）の首都を陥落させるだけ。

3つの部隊の移動は、一度につき1マスだ。テンキーの2、4、6、8がそれぞれ後ろ、左、右、前に対応し、カーソルキーの↑で上昇、↓で下降する。もし、移動した先で敵と接触したら、お待ちかねの戦略開始というわけ。コンピュータが攻撃しますかと聞いてくるので、するならY、しないのならNだ。攻撃の結果は、ダメージ(乱数)をそれぞれの部隊のパラメータ（上限30ポイントね）から減算したもので表わされる。攻撃側の乱数は、迎撃側の乱数よりも少し甘くなっているぞ。

宇宙の3階まで上って、敵の首都と接触したら、間髪を入れずに占領行動に移ってくれ。要領はさっきの攻撃と同じ。ガンガン撃って、首都の耐久度を下げるのだ。迅速に行け！

敵もしくは自分の首都のパラメータが0になるとGAME OVER! だよ。

モレシャン君、そして総司令官のあなた、抜かるんじゃないわよ!!

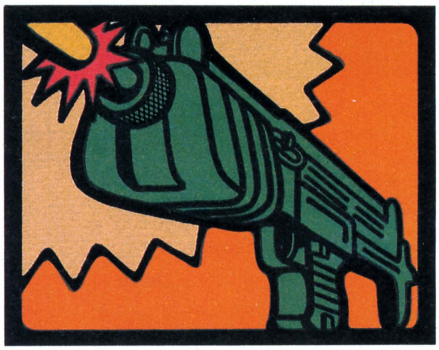
PC-8801、PC-9801
ウッ! 中戦略プログラムリスト

下のプログラムは、N88BASICで製作。98、88完全互換だぜ。RUN[RETURN]で実行ね。

```
100 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DOWN$=CHR$(31):UP$=CHR$(30)
110 DIM M(4,4,4),PO(1,3,3),PW(1,3),R(1),N$(3)
120 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4:FOR Z=0 TO 4 STEP 4:M(X,Y,Z)=9:M(X,Z,Y)=9:M(Z,X,Y)=
9:NEXT Z,Y,X
130 DATA 1,1,1,3,3,3,2,1,1,2,3,3,2,2,1,2,2,3,1,2,1,3,2,3,ｼｮｯﾄ,ｱﾀﾞｲ-A,ｱﾀﾞｲ-B,ｱﾀﾞｲ-C
140 FOR I=0 TO 3:READ PO(0,I,0),PO(0,I,1),PO(0,I,2),PO(1,I,0),PO(1,I,1),PO(1,I,2)
:NEXT
150 FOR I=0 TO 3:READ N$(I):NEXT:FOR I=1 TO 3:PW(1,I)=RND*24+10:NEXT
160 PW(1,0)=120-PW(1,1)-PW(1,2)-PW(1,3):GOSUB *GINIT
170 PRINT:FOR I=1 TO 3:PRINT N$(I);" ﾉ ﾊﾟﾜｰﾊ";:INPUT PW(0,I):IF PW(0,I)<1 OR PW(0
,I)>30 THEN BEEP:I=I-1
180 NEXT:PW(0,0)=100-PW(0,1)-PW(0,2)-PW(0,3):IF PW(0,0)<1 THEN PRINT"ﾊﾟﾜｰ ﾊ ｺﾞｳｹｲ
100ﾏﾃﾞ ﾃﾞｽ.":BEEP:GOTO 170
190 PRINT N$(0);" ﾉ ﾊﾟﾜｰﾊ";PW(0,0);"ﾃﾞｽ":PRINT "ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ?";:IF INSTR("nNﾐ",INPUT$
(1)) THEN 170
200 FOR I=0 TO 3:FOR P=0 TO 1:X=PO(P,I,0):Y=PO(P,I,1):Z=PO(P,I,2):A=P+1:M(X,Y,Z)=
A:GOSUB *PUTUNIT:NEXT P,I
210 *TURN.:CN=0:P=1:N=-1:GOSUB *DISPPARA:CLS:PRINT"Computer ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ"
220 R=RND*2+1:IF PW(1,R)=0 THEN 220 ELSE M=RND*2:V=-1:CN=CN+1:IF CN>5 AND RND<.5
THEN V=1
230 X=PO(1,R,0):Y=PO(1,R,1):Z=PO(1,R,2):GOSUB *CHKPO:IF F THEN 220
240 AA=2:GOSUB *MOVEUNIT:GOSUB *SEARCH.:P=0:R=PR:A=1:GOSUB *DISPPARA
250 CLS:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ."
260 R=R+1:R=R+(R=4)*3:IF PW(P,R)=0 THEN 260
270 A=3:X=PO(0,R,0):Y=PO(0,R,1):Z=PO(0,R,2):GOSUB *PUTUNIT
280 N=R:GOSUB *DISPPARA:GOSUB *FLASHWAIT:A=1:GOSUB *PUTUNIT
290 IF I$=" " THEN 260 ELSE V=0
300 I=INSTR("42"+DOWN$,I$):IF I THEN V=-1:M=I-1
310 I=INSTR("68"+UP$,I$)  :IF I THEN V=1 :M=I-1
320 IF V=0 THEN 270 ELSE GOSUB *CHKPO:IF F THEN 270
330 AA=1:GOSUB *MOVEUNIT:GOSUB *SEARCH.:PR=R-1:GOTO *TURN.
340 *CHKPO:PO(P,R,M)=PO(P,R,M)+V:IF M(PO(P,R,0),PO(P,R,1),PO(P,R,2)) THEN PO(P,R,
M)=PO(P,R,M)-V:F=-1:RETURN ELSE F=0:RETURN
350 *GINIT:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 18,5,0,0:CLS 3
360 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 2
370 LINE(X*64+300,16+36*Y)-(X*64+106,52+36*Y),5
380 LINE(300-X*64,16+36*Y+X*12)-(492-X*64,16+36*Y+X*12),5 :NEXT Y,X
390 DEF FNX(XX,YY,ZZ)=(XX-1)*64+64*(YY-1)+170
400 DEF FNY(XX,YY,ZZ)=118-12*(YY-1)-36*(ZZ-1)
410 PAINT(FNX(1,1,1),FNY(1,1,1)),1,5:PAINT(FNX(3,3,3),FNY(3,3,3)),2,5:RETURN
420 *PUTUNIT:CIRCLE(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z)),15,7,,,.2
430 PAINT(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z)),A,7
440 IF A=0 THEN CIRCLE(FNX(X,Y,Z),FNY(X,Y,Z)),15,0,,,.2
450 RETURN
460 *FLASH:FOR WW=1 TO 10:IF BP THEN BEEP 1
470 FOR W=0 TO 30:COLOR=(3,7):NEXT:BEEP 0
480 FOR W=0 TO 30:COLOR=(3,0):NEXT:RRR=RND
490 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN COLOR=(3,0):RETURN
500 NEXT:COLOR=(3,0):RETURN
510 *HITSPACE:PRINT"...hit space key."
520 *FLASHWAIT:GOSUB *FLASH:IF I$="" THEN 520 ELSE RETURN
530 *MOVEUNIT
540 XX=PO(P,R,0):YY=PO(P,R,1):ZZ=PO(P,R,2):A=3:GOSUB *PUTUNIT:IF P THEN GOSUB *FL
ASH
550 M(X,Y,Z)=0:A=0:GOSUB *PUTUNIT:A=3
560 X=XX:Y=YY:Z=ZZ:GOSUB *PUTUNIT:GOSUB *FLASH
570 A=AA:M(X,Y,Z)=AA:GOSUB *PUTUNIT:RETURN
580 *SEARCH.:AA=3-A:XX=X:YY=Y:ZZ=Z:X3=X:Y3=Y:Z3=Z:A3=A:FOR V=-1 TO 1 STEP 2
590 IF M(X3+V,Y3,Z3)=AA THEN XX=X3+V:GOSUB 630:XX=X3:YY=Y3:ZZ=Z3
600 IF M(X3,Y3+V,Z3)=AA THEN YY=Y3+V:GOSUB 630:XX=X3:YY=Y3:ZZ=Z3
610 IF M(X3,Y3,Z3+V)=AA AND (X3<>1 OR Y3<>1 OR Z3+V<>1) AND(X3<>3 OR Y3<>3 OR Z3+
V<>3) THEN ZZ=Z3+V:GOSUB 630:XX=X3:YY=Y3:ZZ=Z3
620 NEXT:RETURN
630 IF PW(P,R)=0 THEN RETURN ELSE X2=X3:Y2=Y3:Z2=Z3:X=X3:Y=Y3:Z=Z3
640 A=3:GOSUB *PUTUNIT:X=XX:Y=YY:Z=ZZ:GOSUB *PUTUNIT
650 BP=1:GOSUB *FLASH:BP=0:PP=1-P
660 FOR RR=0 TO 3:IF PO(PP,RR,0)=X AND PO(PP,RR,1)=Y AND PO(PP,RR,2)=Z THEN 680
670 NEXT:STOP
680 R(P)=R:R(PP)=RR:GOSUB *FIGHT:RETURN
690 *FIGHT:CLS:PRINT "ｱﾅﾀ(";PW(0,R(0));") vs Computer(";PW(1,R(1));")"
700 IF P=0 THEN PRINT"ﾀﾀｶｲﾏｽｶ(y-n)?";:GOSUB *FLASHWAIT:IF INSTR("yYﾝ",I$)=0 THEN
PRINT"No":GOSUB *REPUT:RETURN ELSE PRINT"Yes"
710 IF P=1 THEN IF RND<.2 THEN PRINT"Computer ﾊ ﾀﾀｶｲﾏｾﾝ";:GOSUB *REPUT:GOTO *HITS
PACE:PRINT ELSE PRINT "Computer ﾊ ﾀﾀｶｲﾏｽ";:GOSUB *HITSPACE
720 BP=1:GOSUB *FLASH:BP=0:PW=PW(0,R(0))
730 FOR PP=0 TO 1:RN=RND*(PW(PP,R(PP))+PW(PP,R(PP)))/3+RND*10:PW(PP,R(PP))=PW(PP,
R(PP))-RN:NEXT
740 IF PW(0,R(0))<PW(1,R(1)) THEN 800
750 IF PW(0,R(0))<0 THEN PW(0,R(0))=1+RND*10
760 PW(1,R(1))=0:GOSUB *REPUT
770 A$="ｱﾅﾀﾉ ｶﾁﾃﾞｽ. ":IF R(1)=0 THEN *YOUWIN
780 A$=A$+N$(R(0))+" ﾊ "+STR$(PW-PW(0,R(0)))+" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾜ ｳｹﾏｼﾀ":GOSUB *DISP:GOSUB
*HITSPACE
790 IF PW(1,1)+PW(1,2)+PW(1,3)=0 THEN *YOUWIN ELSE RETURN
800 IF PW(1,R(1))<0 THEN PW(1,R(1))=1+RND*10
810 PW(0,R(0))=0:GOSUB *REPUT
820 A$="Computer ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ. ":IF R(0)=0 THEN *COMPUTERWIN
830 A$=A$+N$(R(0))+" ﾊ ｼｮｳﾒﾂ ｼﾏｼﾀ":GOSUB *DISP:GOSUB *HITSPACE
840 IF PW(0,1)+PW(0,2)+PW(0,3)=0 THEN *COMPUTERWIN ELSE RETURN
850 *REPUT:FOR PP=0 TO 1
860 X=PO(PP,R(PP),0):Y=PO(PP,R(PP),1):Z=PO(PP,R(PP),2):IF PW(PP,R(PP))=0 THEN A=0
:M(X,Y,Z)=0 ELSE A=PP+1
870 GOSUB *PUTUNIT:NEXT:RETURN
880 *DISPPARA :COLOR 0:LOCATE 10,16
890 FOR I=0 TO 3:IF N=I THEN COLOR 4 ELSE COLOR 0
900 PRINT N$(I);:PRINT USING "[##]";PW(0,I);:COLOR 0:PRINT"  ";
910 NEXT:RETURN
920 *DISP:FOR I=1 TO LEN(A$):BEEP 1:PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP 0:FOR W=0 TO 70:NEXT
W,I:RETURN
930 *YOUWIN:A$="       ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾏｽ. ｱﾅﾀﾉｶﾁﾃﾞｽ.":GOTO 950
940 *COMPUTERWIN:A$="ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ﾀﾞﾒﾀﾞﾅ. ﾀﾞﾚﾃﾞﾓ ｻｲｼｮﾊ ｺﾝﾅﾓﾝｻ.":
950 CLS:LOCATE 30,19:COLOR 4:PRINT" G A M E  O V E R ":COLOR 0:LOCATE 23,21:GOSUB
*DISP
960 LOCATE 30,22:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ?";:IF INSTR("yYﾐ",INPUT$(1)) THEN RUN
970 WIDTH 80:CLS 3
```

仲間が集まれば集まるほど楽しい。マップは近隣の安全な場所を利用し、1ゲームは10分ぐらい？

ZILLION ジリオン



ま、いわば、ハイテクを利用した、おにごっこみたいなものかな。弾のかわりに光を飛ばす鉄砲ゴッコ。その名は『ジリオン』。この冬、ちょっとしたブームになりそうな光線銃にも、スポットを当ててみましょう！

安全な高精度銃だ。これならオフィスでも遊べるぜ！



この夏は、どのおもちゃメーカーも、高性能水鉄砲に大きく力を入れて売っていらっしゃいますね。今までは、水鉄砲といえば、黄緑がかった半透明の銃に水を入れて、トリガーを引くとピチュー……まあせいぜい100円とか、そんな体裁なものだったんだけど、某人気テレビ番組の影響なのかどうかは知らないが、リザーブタンクからホースを引き出し、10メートルぐらいは軽〜く飛んでしまうという高級かつ高性能なウォーターピストル（水鉄砲とはもう呼べぬシロモノ）が何十種類も発売された。中には電池を入れて、トリガーを引くだけでフルオートで水が飛んじゃうなんていうのも現われ、水鉄砲にもお金をかけると、こんなことまでできてしまうんだなと、おもちゃ業界の技術力には、おそれいりやの鬼子母神ですよ、うーん。

ソフトエアーガンは年齢規制があるし、銀玉鉄砲（もうほとんど見ないけど……）じゃあイマイチかっこ悪いし、それじゃあといって吹き矢というわけにもいかないし。安全に〝鉄砲ゴッコ〟ができるアイテムとしては、高性能水鉄砲がよかんべーと、なったわけでしょうか。みんなも、ブームの勢いで1丁ぐらいは買ったでしょ!?　で、それ持って海水浴かなんかに行って、親戚のコドモをマトにして泣かせたりして。

で、「今年はやはり、このまま鉄砲ゴッコだ！」の勢いは、年末年始のおもちゃ商戦へと引きつがれることになりました！　夏に行なわれたおもちゃの見本市に、各社がワンサカワンサカ発表したアイテム、水鉄砲をさらに進化させた銃器、光線銃が十何種類も展示されたのでありまーす。いちおう、年末年始の〝目玉〟らしいんです。

光線銃と呼べるおもちゃは、ずいぶん昔からあったもの。〝光線銃SP〟とか（古い!?）、30歳ぐらいの人に聞いてみると、そういえばそんなのもあったね、なんてことになるはず。しかし、現代の光線銃は集積回路技術の進歩も手伝って、その十余年前とはすんごい性能

こんなのも、いわばシミュレーションゲーム



の差を生んだ。とにかく、40メートルから〝狙撃〟する能力があるんだから。

そういう話の展開から、ここでご紹介するのは、㈱ツクダホビーから発売されている〝ウージーサバイバルゲームセット〟。㈱セガ・エンタープライゼスから発売されている光線銃ジリオンに、人気サブマシンガンの衣を着せた商品。製造元がセガで発売元がツクダホビー、とまあそういうシダイ。

ジリオンタイプの光線銃は、フラッシュキューブを利用した、いわゆるフラッシュタイプといわれるもの。強い光を瞬間的にビームにして発射、ターゲットにその受光装置が組み込んであり、そのビームが当たればピーピーと音が出る。つまり、当た〜り〜、あんたの負け〜、ということ。だから、カメラのフラッシュなんかにも反応してしまうわけなんだな、これが。



ところで、なぜ、ツクダホビーのジリオンを、わざわざご紹介することにしたかというと、理由はひとつ。他の光線銃が、ほとんど未来ものSFものの形をしているのに対し、ツクダホビーは現用銃、それも人気の高いウージーを選んでくれたこと。これがなかなかリアルなのだ。今号に『サバイバルゲームゲーム』も載っていることだし。アーノルド・シュワルツェネッガーも映画の中で愛用（?）しているしね。もうソレモンの気持ちで光線銃ゴッコができそうじゃあないですか。ん、ちがいますか!?

では、ここで、このウージーのスペックをすこし。

銃本体には、単3乾電池6本が必要。そのセットが、これまた凝っていて、マガジンに電池を入れ、それをグリップのところにカシャッと……本物感覚だな。そして、連続1時間半も遊べる。有効射程距離は40メートル以上。もちろん、昼間でも。このウージーは発射音がない。ウージーからピキューンとかいったら、イメージ合わないもんねー。やっぱり。

そして、ターゲットのほうはといえば、単3乾電池2本を使い、LEDの赤と緑の切り換えによるマーカー（敵と味方を区別するためのもの）も内蔵。広い角度からのビームに反応するように工夫されている。ほとんど真横からでも反応してくれるぞ。

1セットが9,500円とちょっとお高い気もするが、みんなで買ってチームを組んで……ならば、本格的なサバイバルゲームが楽しめること、まちがいなし。性能はバツグンだから。どう？

ツクダホビーのZILLIONをプレゼント



ツクダホビーのご好意により、ご紹介した〝ウージーサバイバルゲームセット〟を3セット組で、1名様にプレゼントします。すげー。官製はがきで、下記までどーぞ。

〒107東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログイン編集部
〝うち、ウージーほしい〟係

下町に酔い、酒に酔い、舟に揺られてさらに酔い
シミュレーション作家は仕事を忘れて風流に語る

屋形舟座談会



下町がブームである。とりわけ東京湾、隅田川の人気は高い。そこでブームとブームを結びつけ、隅田川を舟で下りつつ、シミュレーションについて語ろうというわけである。

ヘックスの町、浅草はシミュレーションのメッカなのである

ヘックスを囲む６つの足！　某月某日、所は東京の下町、浅草は雷門左手のアーケード街。そこには、ヘックスが敷きつめられていた。そういえば、浅草寺（せんそうじ）をもじれば戦争寺。よし、これからは浅草をシミュレーション・ウォーゲームのメッカと呼ぶことにしよう。

これで、今回の座談会を浅草でやる立派な名目（こじつけ？）ができたとゆーものだ。

いつも楽しませてもらうばかりじゃ申し訳ない。たまにはお返しに労をねぎらい、親睦を深めてもらおうと、ゲーム作家に集まっていただいて、楽しく有意義なひと時を過ごそうという出張座談会。指折り数えて４度めの今回は、シミュレーション作家の登場だ。

元気よく出陣してきたのは、大戦略軍システムソフトの宮迫靖、木下聖雅、ディーヴァ軍 T&E ソフトの吉川泰生と、エルスリード軍日本コンピューターシステム（NCS）の鈴木政幸、鈴木力、以上５人の指揮官（敬称略）。今をときめくシミュレーションゲームの立役者たちだ（大御所、光栄の堀口さんは、都合が悪く欠席。残念！）。

迎え撃つ編集陣は、ダジャレのＹとデヘへのＫ、臨時カメラマンＴの３人。まずは雷門をくぐり、下町情緒を味わいながら仲見世通りを歩き、浅草詣でとシャレこんだのだ。

境内で世界平和（？）と商売繁盛（！）を祈願した一同は、足取りも軽く料亭の街、柳橋へと南下。隅田川下りの屋形舟は、柳橋から出航（!?）するのだ。

涼風を受けながら、シミュレーションゲームへの熱き心を語ってもらおうとは、風流でオシャレな企画だ。一同が乗り込むのは、舟宿の老舗、小松屋さんの屋形舟。我われよりは年上だが、でも若いお姉さんにお酌してもらい、豪勢な料理をいただく。今夜限りのお大尽（だいじん）ってとこだな、デヘへへ。

屋形舟乗客名簿
- 宮迫　靖（システムソフト）
- 木下聖雅（システムソフト）
- 鈴木政幸（日本コンピューターシステム）
- 鈴木　力（日本コンピューターシステム）
- 吉川泰生（T&Eソフト）



⬅浅草寺の宝蔵門裏手にて。長〜いゾウリに、末永〜いヒットをたくす５人。



⬅ひとりボツネンとたたずむ、国籍不明のお坊さんもお出迎え。



⬅浅草名物、二階建てバス。５人の訪問を歓迎して姿を見せた!?

気合を込めたリターンキーの1発で乱数の出方が変わる!?

――舟の窓から入ってくる風が気持ちいいですね。では料理をツマみながら、最初に夢中になったシミュレーションゲームの話でも、うかがいましょうか。

宮迫　最初に熱中したのは、PC-8001が主流だった頃にアスキーから出てたフリートコマンダーです。あとは手前ミソですが、大戦略にハマリました。

――シミュレーションゲームのどの辺がお好きですか？

宮迫　ボクは兵器マニアというよりメカマニアでして、戦車や飛行機が出てくるだけで、楽しいんですよ。あと、ストラテジック（戦略的）な面、頭で考えるところですね。

吉川　ボクはボードゲームが好きでよく遊んでいました。ボードに入ったきっかけは、ガンダムのゲームがやりたかったからです。パソコンゲームもやりますが、RPGもシミュレーションも、ボードのほうが好きですね。ボードのよさは、サイコロを振る一瞬に気合が入ること（笑）。パソコンでは結果しかかえってきませんから。

鈴木(政)　でも、リターンキーを叩く一瞬の気合っていうのもありますよ。あれで、乱数の出方が変わります（笑）。

――エンジン音がだいぶ大きくなってきましたけど、負けずにいきましょう。鈴木政幸さんはいかがですか？

鈴木(政)　やはりボードゲームから入って、パンツァー・リーダーなど、戦術級、戦略級のウォーゲームをたくさん遊びました。私は、RPGのように、ひとりとか、せいぜい5人で戦うといったものでは満足できず、大軍を率いてドンパチやるのが好きなんです。

鈴木(カ)　ボクもボードからで、パソコンでは大戦略です。

木下　えー、大戦略が最初の体験です。兵器に嫌悪感があったので、あれがただの記号だと理解できるまで時間がかかりましたね。

――次は、皆さんが作ったゲームについてひと言ずつ。

宮迫　大戦略は、ウォーゲームにありがちだった面倒臭さをなくして、初心者から上級者まで楽しめるようにということで作りました。IIのほうは、大戦略ユーザーの要望もかなり入っています。だから初めての人は、Iから始めてほしいんです。両方買ってもらうのが一番ですけど（笑）。

――吉川さんは、ディーヴァの基本デザインを作られたんですよね。

吉川　はい。戦略を考える楽しみを初心者にも楽しんでもらいたいと思いまして。ただ、最初、社内にひとりも味方がいなかったんです。そこで、ひとりひとり説得してまわったんですが、その過程でもっとアクション性を高めろとか、注文をつけられて。だから、当初考えていたものとは、だいぶ変わってしまいました。

鈴木(カ)　惑星戦になると必ず負けちゃうんですよね。



システムソフト
宮迫　靖

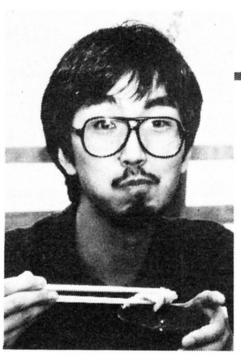
開発部企画課。25歳、未婚。遊撃王に始まり、大戦略シリーズ、オーガなどをプロデュース。シミュレーションゲーム以外のゲームは好きではないという、生粋のシミュレーションシンパ。学生時代を含めるとシステムソフトの最古参のひとり。

吉川　ボクも負けます（笑）。ただ、ユーザーからのはがきの反応はいろいろで、完全なアクションゲームにしてほしかったとか、アクションをなくしてほしかったとか。年末に出すPC-9801版は、アクションを取りましたよ。

――エルスリードも、ねらいはシミュレーション初心者ですよね。

鈴木(政)　エルスリードもガイアの紋章も、コマンドは一切なし。テンキーの操作だけで遊べるゲームです。大軍を指揮してドンパチすることを楽しんでもらおうと思ったんで、あとの部分は、とにかく簡単にしました。

鈴木(カ)　ユーザーからのはがきを見ると、RPGファンがほとんど。ぼくらとしても、シミューレーションって難しいと思っている人に、気軽に遊んでもらおうと作ったので、ねらいどおりといったところです。



システムソフト
木下聖雅

営業部販売促進課。33歳。既婚。ソフトの広報を担当。ログインなど雑誌との窓口を務める。また、企画にも参加している。食べることが何より好きだ、という木下さんは、この日も屋形舟のお姐さんが、「いい顔して食べるわね」と、感心していた。

宮迫　エルスリードはうちの会社でも評判よかったですよ。

鈴木(政)　そういえば、そちらの会社からユーザー登録はがきが来てましたね。みつけたときは、会社中わきにわきましたよ。

木下　誰が出したんだぁ？

宮迫　帰ったら、問いつめなきゃ（笑）。



◀水兵さんたちを交えて、国際色豊かに記念写真。世界平和を願う5人であった。



◀夕闇をバックに五重塔。遠く思いをはせるは、新作の企画かな？



◀毎日が、お祭りの夜店みたいににぎやかな、仲見世通りを観光中。



日本コンピューターシステム
鈴木政幸

ソフトウェア プロダクト部 ゲーム プロダクト グループ。21歳。未婚。エルスリード、ガイアの紋章では、企画およびグラフィックデザインを担当。ひたすら大軍を率いて、ドンパチ戦うのが好きという、根っからのウォーゲーマー。

現実的すぎるシミュレーションは、ゲームにならない!

――お台場に着きましたね。ここで、いかりを下ろすみたいです。

宮迫　エンジンが止まると静かですね。

吉川　ウインドサーフィンしてますよ。

――じきに、揚げたての天ぷらが出てきますから、お楽しみに……。ところで、ひと口にシミュレーションゲームと言っても、システムソフトさんの現代戦もの、光栄さんの歴史ものに加えてT&Eソフトさんの SF もの、NCS さんのファンタジーものと、テーマになる世界が広がってきましたね。

鈴木(カ)　やはり人によって、親しみやすい世界というのがありますからね。より多くの人にシミュレーションゲームを楽しんでもらうためには、必要なことでしょうね。

宮迫　エルスリードが出たとき、じつはうちもおなじようなゲームを考えていたので、こりゃ、やられたなと(笑)。

――シミュレーションゲームというと、現実とか歴史の再現ということを思い浮かべる人が多いですよね。

木下　シミュレーションというのは、確かにそういうものですよね。ただ、それにゲームという3文字がつくと話は別です。そこにゲーム性というか、おもしろさがないとだめです。

宮迫　自衛隊などでやっていると思うんですが、大型コンピュータにありとあらゆるデータを詰め込んで、戦闘のさまざまな状況をシミュレーションしているやつ。あれをゲームにしたところで、おもしろさはたぶんないと思うんですよ。やたらシビアな結果が出てくるだけで。

吉川　それとシミュレーションゲームは、時間を圧縮している分だけ切らなきゃいけない部分があるから、現実と同じものを求めるのは無理ですよね。

――1時間の戦闘を完全にシミュレートするには、1時間かかる……。

宮迫　だからシミュレーション性を求めすぎるのもあまり意味がなくて、むしろ、ごっことしてのおもろさを追求したほうがいいでしょうね。

鈴木(政)　ごっこの域を超えると、危ないゲームですから(笑)。

鈴木(カ)　まず、ゲームなんだというところが、大事なんでしょう。

宮迫　けっきょく、シミュレーションゲームで大事なことは、設定した世界をどうユーザーに納得させるかということと、ゲームとしておもしろさが出るようバランスをとることですよね。大戦略の場合、現実の資料をもとにデータを決めるんですが、移動力を7にするか8にするかでは、大きく違ってくる。それがわかっているから、どちらにするか、最後までカンカンガクガクです。それぞれ好みの兵器もありますしね。

木下　その点、SF やファンタジーは楽だね。こっちで世界を作ればいい。

鈴木(政)　エルスリードはとくに、パラメータの数が少ないから楽ですよ。

宮迫　ボクは昔から、SF ではない、現実に近い宇宙モノを作りたいと思っているんだけど、プレイヤーに矛盾を感じさせず、しかもリアリティーを感じさせるには、バランスの調節がとても難しいんですよね。

――お待ちかねの天ぷらができました。熱いうちに食べましょうよ。

今、シミュレーションブームということですが、じつに多種多様なゲームがありますね。システムの簡略化をはかったもの、反対により高めたもの、アクションを取り入れたもの。そして、ゲーム世界も千差万別。これはとても好ましいことですよね。

鈴木(カ)　これからも、RPG の要素を取り入れたりして、ますます発展していきそうですね。

宮迫　それに、今、シミュレーションゲームというジャンルに入っているゲームが、2～3年後には新しいジャンルに成長しているかもしれませんしね。

日本コンピューターシステム
鈴木　カ



ソフトウェア プロダクト部 ゲーム プロダクト グループ。28歳。既婚。子供ひとり。エルスリードでは技術を担当。現在はグループのまとめ役として、企画、営業にたずさわる。今後はよりストーリー性を重視した作品を作りたいという。



⬅舟に盛られた豪華な料理に指揮官たちもご満悦。



⬅ワレらが屋形舟。雨にふられなくってヤカッタネー。



⬅海の向こうに東京タワー。海から見る東京の景色はまた格別だ。



⬇お姐さんのお酌をうけ、少々照れ気味の宮迫さん。



⬆右舷前方に敵艦発見！　戦闘態勢に入れ！　じつは自衛隊の保給船でした。

三社三様。秘策・奇策で新作のアイデアWAR練る

——お腹もいっぱいになったし、舟も出るし、新作の話を聞きたいですね。

木下　10月に大戦略IIのエディタが出ます。これがなかなか鋭いんですよ。

鈴木(政)　ユニットもエディットできるんですか？

木下　ま、いろいろできるやつです。

宮迫　あと、今年中に出るか、来年になるかわからないんですが、兵器、武器を使ったいわゆる戦争ものではないシミュレーションゲームを作る予定です。大戦略の本当のおもしろさは、戦略的部分ですから、キャラクターが戦車でなくても、モンスターでもいいワケですよね。まぁ、そんな感じで、見映えを変えた、ファンタジックなシミュレーションを作りたいですね。

——具体的にはどのような形に？

木下　キャラクターデザインや性能、地形などを変えられるんです。基本的にはII用のエディタなんですが、IからIIへ、IIからIへのコンバートもできるようになっています。マップエディットはかなりやりやすいですよ。

——吉川さんのところはいかがです？

吉川　うちは、企画会議まで開発者がそれぞれ企画をあたためていて、会議にかけて通ったものが出るんですよね。で、この間まで進んでいたものが行き詰まってボツになりまして、今は、移植以外、白紙の状態です(笑)。ボク個人としてはですね、コンピュータに人間性を持たせたようなゲームを作りたいです。カーウォーズ（スティーブ・ジャクソンが作ったボードゲームで、クルマのシミュレーション）みたいに、マンツーマンで遊べるようなものですね。ジャンル的にはなんでもいいんですが、たとえばRPGなら、世界がいくつものデータによってシミュレートされていて、どんどん動いているような。

——NCSさんはいかがです？　きのう企画会議があったそうですが(笑)。

鈴木(政)　今度は、組織の指揮系統ルールみたいなものをいれた戦闘ゲームを予定してます。たとえば、ある指揮官がいないと、ユニットの能力が備えられない、力が出せないといった。で、その指揮系統ルールのもとで、多人数の闘いを行なう、そんなゲームを年末に出したいと思います。

鈴木(カ)　舞台はエルスリードを引き継ぐんですが、時代はさらに進みます。で、エルスリード、ガイアのファンタジー世界よりも、もっとユーザーにはっきりとイメージできる世界を築き上げたいと思います。シミュレーションに限らず、ゲームを作るということは、世界を築くってことですから。

——新作も、多種多様なところが、ウレシイですね。舟はそろそろ岸に着くようです。じゃあ、年末、年始の新作の製作にとりかかる前に、前祝いを兼ねて浅草でもう1杯なんて。デヘヘへ。

T&Eソフト
吉川泰生



営業部、テクニカルサポート。24歳。未婚。ディーヴァの企画、プログラムを担当。途中、病気のため降板。現在は営業にたずさわっている。T&Eソフトでは、2番めに古い。RPG、シミュレーションと、やり込んだボードゲームは数知れず。

大御所、光栄さんに出張インタビュー

光栄
堀口大典



わが社のシミュレーションゲームは、三國志、信長の野望　全国版などの歴史シリーズと、企業内教育にも使われているトップマネジメントなどのビジネスものの2本立てです。今度新たに、E&E(Entertainment & Education)の標語を掲げました。遊びながら勉強になるゲーム、遊びながら楽しめる教育ソフトという意味です。

歴史シリーズの場合、時代考証が大変なんですよ。それと、時代考証で得たデータをそのまま使っても、ゲームになりませんので、ゲームとして楽しめるよう、どうバランスをとるかが難しいところです。

現在は、ユーザーが坂本龍馬になってプレイする維新の嵐の開発を、年末の発売を目指して進めています。今までの歴史シリーズとは少し違った、新しいタイプのゲームになりますよ。また、第2次世界大戦を扱った、現代戦ものも開発していますので、楽しみに待っていてください。



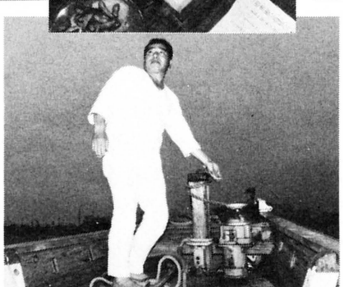
➡うつむきかげんに天ぷらをあげる板前さん兼任の船頭さん。



⬇江戸の味、揚げたての天ぷらを堪能したのだ！

⬇マイク片手の吉川さん。でも、カラオケしているわけではないよ。





⬆夕空見上げてイカリをあげる船頭さん。何気ない一瞬のポーズがキマッてますね。



⬆漓岸パトロールを終えて、陸に上がった5人の指揮官。闇夜につつまれた柳橋でほっと一息。

損するよりは得したい。だからパソツーなの

ログイン読んで

パソコン通信を楽しもう

夏休みももうすぐおしまい。学校が始まれば、もう徹夜チャットはできないね。でも、休みの間にダウンロードしたPDSは一夏の思い出としてしっかりディスクに残っている。PDSは単なるタダソフトなんかじゃないんだね！



あれに見えるは宝の山 PDSで欲求不満解消だ

「なんかこう、キュンと心がときめいちゃうようなソフトはないかなあ」。そんなパソコン倦怠期に入ってしまったあなた。「広告をみても、ショップに行っても、ボクの求めるソフトがないんだ」なんて嘆いてるキミ。もうぐずぐずいうのはやめて、PDSしよう！　昨日までとはちがったパソコンライフを送れることまちがいなしだぞ。

PDSっていうのはパブリックドメインソフトウエアの略。世界中どこでもPDSで通じるからPDSという言葉だけおぼえておこう。作者が「このソフトはPDSだよーん」と言ったその瞬間から、そのソフトはだれでも自由にコピーして使うことが許される。ネットにアップロードされているPDSなら、どんどんダウンロードして使ってしまってかまわない。ただし、売りとばして小遣いの足しにしたりしてはいけないぞ。PDSはみんな公共財産なのだ。

どんなソフトがPDSには多いかというと、割と小ぶりの「ちょいと便利」なプログラムがダントツで、そのほかには、ゲームやまったく役に立たないおふざけソフトなども見うけられる。この、「ちょいと便利」なソフトたちがPDSの魅力なのだ。たまに、かなり大きいソフトもあって、それらの中には、市販のものをしのぐような出来栄えのもある。ただ、まだ日本ではそこまでいってるソフトはほとんど見られない。やっぱり強力なのは、IBM-PCやマックのPDSなのだ。

でも、日本のPDSも捨てたもんじゃないぞ。国産マシンのユーザーにも、PDSファンはたくさんいる。「PDSが唯一のソフト供給源です。PDSがなかったら僕のパソコンは飢え死にしちゃうよ」（ヘアームラノ、村野氏、SMC-777）なんていう人もいるくらいだ。

PDSを活用すれば、お金をかけずにキミのソフトライブラリーを活性化することができる。PDS探しは宝探し。ハズレもあるが当たればデカイぞ！

PCSのPDS

ボリューム満点PCS 美味なるかなPDS!

アスキーネットPCSのPDSは200本ちかい。アメリカからスカウトしてきた、マックやIBM-PC用のものが多いんだけど、国産パソコン用のものだって急速に増加中だ。

PCSのPDSはすべて、〝PDSライブラリー〟というシステムに格納されている。これは、PDSの図書館そのもので、機種やソフトのジャンルに応じてプログラムを探すことができるものだ。自分の持っているマシンのPDSが増えればひと目でわかるし、普通のボードに入ってるよりはダウンロードする手間もかからない。PCSのPDSに対する力の入れようが感じられてくるな。

PDSそのものが入っているライブラリーのとなりには、PDSサロンというPDS利用者のためのボードがある。ここで「こんなPDSが欲しい」とか「こんど、こんなの作ったから使ってみてね」といったやりとりが交わされているのだ。今、一部のネットワーカーで有名なのは「イヤラCG」と呼ばれる、ちょっとエッチな（いちおう隠すべきとこは隠されているが、かなり露骨なものもある）グラフィックを描くソフトで、PDSサロンを見ると、作者への感想（好意的なものがほとんど）や新作のリクエストがいっぱい書きこまれていて、人気のほどがうかがい知れる。

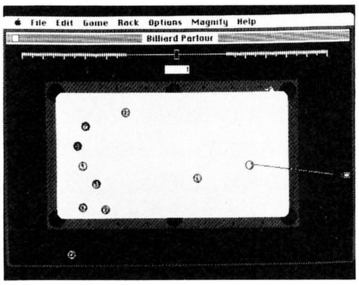
通信ソフトやツール、ちょっとした実用ソフトが欲しければPDSがぴったりだ。ただ、人によって欲しいソフトがちがうから、自分の求めるPDSを見つけようと思ったら片っ端からダウンロードして走らせてみるのが肝心である。そうするうちに、目も肥えてくるってもんだ。もっとも、ウワサってやつも重要で、いいPDSの話は口コミで伝わってくることも多いぞ。

ボイス（チャット）中に、入ってきた人へ自動的に「ハロー」とあいさつする「オートハロー」なんてソフトが一時期はやった。これも口コミで広まった、PDSのひとつである。

ひとつひとつ取り上げて紹介できないのは残念だけど、PCSのPDSはつぶぞろい。今のところハズレは無しだ。日本で一番おいしいPDSは、PCSにあるといえるんじゃないかな。



🡅PCSのPDSライブラリーは初心者でもPDSを使えるようにと、なかなか親切なシステムになっている。サロンもよく読んでおこう。

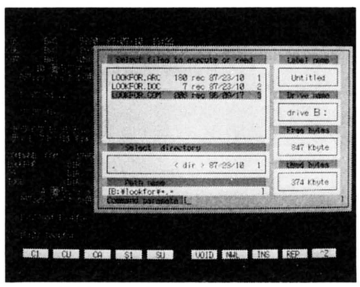


🡅マッキントッシュ用ビリヤード。舶来PDSもsysopの手でかなり集められている。マックやIBM-PCのユーザーにはたまらないね。

🡇これが「イヤラＣＧ」だ。これはホンの序のロのイヤラしさである。作者のパステル藤山クンは人気者。たしかに上手な絵だね。



🡇カーソルキーでファイルを選んでどんどん表示していく〝lookfor〟（作：poh）。PDSはこうしたユーティリティーの宝庫なのであーる。





PDSが欲しければ、ちょっと勉強しましょうね

「PDSを使う」ってどういうことかというと、つまり、ネットから自分のパソコンプログラムをコピーしてきて、そのプログラムを実行させるということなんだよね。カンタンなことではあるんだけど、実際やってみると、いろいろややこしいことも多いのだ。プログラムが電話線を通ってくる間に1バイトでも化けてしまったら動かないし、マシン語プログラムなんかは、そのままでは走らない形式で送られてくる。

そこでXMODEMだのなんだのといったややこしい話になってしまってよくわからんのだが、そういうときは人に聞いちゃうのがいちばん。ボードやvoiceでどんどん先輩から教わって、PDSを楽しんじゃおう。

マックのPDSはどうしてスゴイ?

メーカーが育てる ユーザーも育てる

世界最強のPDSを持つマッキントッシュ。全米各地にちらばるBBSまで含めれば、5,000種類ものPDSがあるといわれている。そのPDSを集めに集め、現在1,000本にのぼるPDSを持つという戸島国雄氏に話をうかがっちゃたぞ。

L　今までででもっともすごいと思ったPDSはなんでしょう?

戸　〝Red Rider〟という通信ソフトがすごかったな。とっても使いやすくて、BBSのホストとしても使えるんだ。役に立つソフトがいいね、やっぱり。このソフトなんか（といって、マウスをクリックする）はいつでもちょいと呼び出して使える計算機になってるんだよ。こういう便利なPDSがマックにはまだまだあるよ。

L　そういうソフトをどうやって見つけだすんですか?

戸　ボクはアメリカのBBSしかアクセスしないんだけど、たんねんにボードを見てひとつひとつチェックしていくんだ。人づてに聞こえてくる評判も大事。PDSがダウンロードされた回数のわかるネットでは、その数が100を超えてたら、まず損はしないソフトと考えていいと思うよ。ボクが今までダウンロードしたソフトは6割がた、まあそこそこ使えるソフトだったな。4割は一度テストしてそれっきりになっちゃってる。いわれるハズレってやつだ。

L　PDSを使う人が心がけなきゃいけないことってありますか?

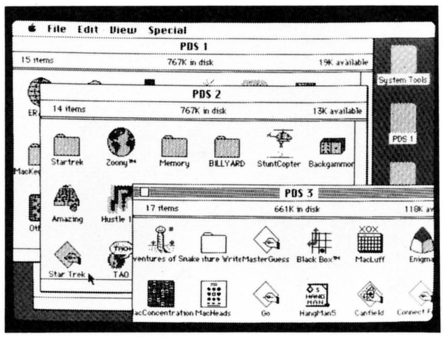
戸　いいソフトを見つけたら、それをほかの人にもどんどん教えてあげること。そのとき、ソフトと作者の名前を必ず伝えること。PDSの作者は彼のソフトをいくら多くの人が使ってもお金をもうけたりはできないんだから、そのかわり、彼の仕事を評価する意味でも、名前を広めてあげるべきだと思うな。

L　PDSの作者ってどんな人が多いんでしょう?

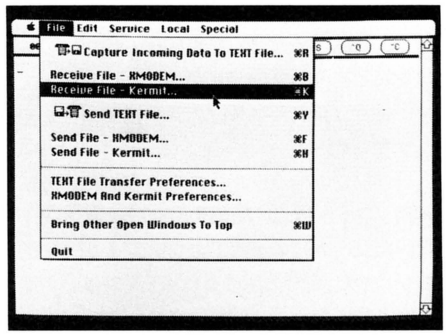
戸　大学生、ソフトハウスの人、研究者、このへんかな?　ソフトハウスの人が仕事とは別に、自分の時間に作ったってものにいいPDSが多いよ。

L　どうして、マックのPDSって、こんなに盛んで、強力なんでしょう?

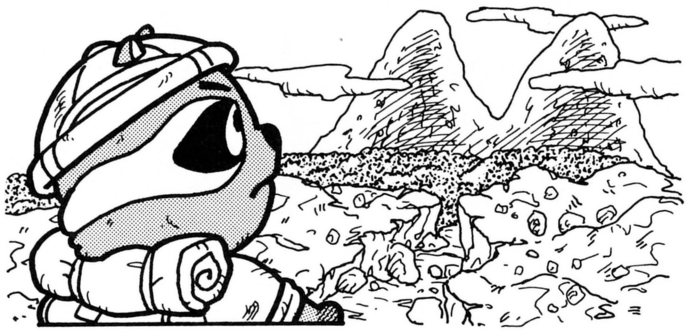
戸　アメリカのソフトハウスは、開発中のソフトをPDSとして流し、実際に使ってもらってテストしたり、いいPDSを買い取ったりもする。アップル社なんかはその代表で、PDSはメーカーからも認められた、ひとつの市場のようなものなんだ。だからこそいいソフトも生まれるし、多くの人がPDSに関心を持っている。日本ももっとたくさんの人がPDSに関心を持ってほしいね。



←これがPDSのアイコンたち。戸島氏は実をいうと月刊アスキーの編集者で、PDSのために国際電話を1,000万円近く使ったといわれている。あー恐ろしい。



↓〝Red Rider〟の画面。すぐれたハードだからすぐれたユーザーが集まり、すぐれたPDSが生まれたともいえる。日本のPDSもがんばっていこうよね。



コミック誌初のスピリッツ・ネットぢゃ!

今朝、会社への電車で『週刊ビッグコミックスピリッツ』を読んでいると、BBSを始めるよーん、という記事が目にとまった。柔(やわら)ちゃんが大好きな私は、さっそくスピリッツ・ネットにアクセスした。まず表示されたメインメニューは次のとおり。

1）スピリッツ編集部より
2）スピリッツCONTENTS
3）美味しんぼ倶楽部
4）スペシャルアーティクル
5）ファン・レポート
6）スピリッツ全作品リスト

うぬぬ、海原雄山め。読むところの多いBBSだな。スピリッツファンなら一度はアクセスしてみたほうがいいと思うよ。ふ。

（ホスト☎03-263-1851、300/1200bps）



©小学館　ビッグコミックスピリッツ連載中

PDS探検隊 隊員募集中!

日本にも、各地のBBSなどに少なからぬPDSが存在するはずだ。我々はそうした、PDSの中からすぐれたものを発掘し、誌上で紹介していきたいと考えている。そこで、PDS探検隊を編成することとした。キミの知っている優秀なPDSをぜひログインに報告してほしい。マシンやジャンルは一切問わない。自分の作ったPDSを売り込んでもかまわない。PDSの発展はパソコンソフトの発展に、ひいてはコンピュータ文化の発展につながる。待っているぞ。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログイン編集部
『パソ通PDS探検隊』
係まで

池口智恵子改め 麻井智恵子 をよろしくね



先月号でインタビューした智恵子ちゃんの芸名が決まったぞ。EYE-NETのアイドル予備校ボードで、彼女とファンたちが協議した結果、智恵子という名前は残して、名字だけを麻井とかえ、「麻井智恵子」とすることに決定したのである。

新しい名前が決まったすぐあとに、青山劇場でのミュージカルでデビューをはたした智恵子ちゃん。もうこれで立派にアイドルの仲間入りしたわけだ。ほんとによっかたよかった。

今、彼女は東京・上野松坂屋の「パソコン通信フェア」(8月6日から11日まで)で、ミニステージ「智恵子の部屋」に登場しているぞ。「智恵子ちゃんとお話ししてみたーい」というキミは、いそいで上野へかけつけよう!

連載第2回

日本全国BBS 北から南から

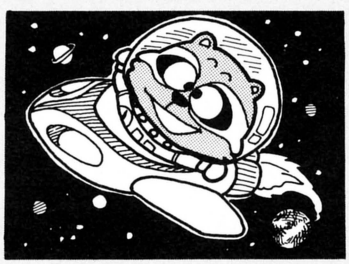
宮城ゲームステーションの巻(その2)

潮風のBBS、宮城県ゲームステーション(MGS)のマルチプレイヤーゲームが完成したぞ。ザ・オール・アウト・オブ・MGSウオーズというそのゲームは、シスオペ小野寺クンのメガウオーズに対する熱い思いから生まれたものだ

ところは宇宙。最高20人のプレイヤーが自分の宇宙船を持って星々を巡り、人間が住めそうな星を植民地にしていく。宇宙空間は5つに分かれていて、それぞれ10の星系がある。全宇域で約150ある星の3分の1くらいが居住可能だ。さらにそのうちの80パーセントを自分のものとしたプレイヤーが宇宙の覇者となる。

残念ながら1回線のMGSでは、ほかのプレイヤー相手に直接戦闘することはできないが、よその植民星と戦うことができる。植民星にあるていど敵への対処のしかたをプログラムできるので、アクセスしない間にカンタンにやられてしまうなんてことはないのだ。HSCのような、ターン制ではなく、リアルタイムでプレイするMGSウオーズは、1回線BBSでの新しい試みといえるぞ。

それではちょっとアクセスしてみよう。メガウオーズ同様、まず自分の船を作る。そして、宇宙に出港するとリアルタイムモードに入る。進む方角と速度を指定す



ると、座標が少しずつ変化していって、航海しているのがわかる。ブラックホールに落ちると別の小宇宙にワープしてしまう。5つある小宇宙の移動はこれを利用するのだ。おっ、どこかの星系が見えてきたぞ。接近してみよう。

この星系は1つの太陽を中心に4つの衛星がまわっている。そのひとつを探査してみると酸素もあるし、鉱物も埋蔵されているのがわかる。入植希望者を募って開拓すると、この星は私の植民地として利益をあげてくれるのだ。お金がたまれば宇宙船をパワーアップして、より速く飛行することもできる。また、ゲームが進行していくうちに、他のプレイヤーをやっつけなきゃならないときがある、そういった場合はやはり大きい船を持ってるほうが有利なのだ。

実はまだ、造船コマンドや戦闘ルーチンが完成していないので、ここでテストプレイはおしまい。とりあえず、飛行して植民するところまではちゃんと動くようになっていて、なかなか快調だ。

このゲームを作ったわけを聞くと、小野寺クンは、ほかのBBSと一味ちがったことをしたかったから、このマルチプレイヤーゲームに挑戦したのだそうである。手作りBBSで、手作りゲームを。かっこいいじゃないの。入りたくなったキミは、〒998 宮城県気仙沼市大浦98　小野寺光まで、往復はがきで申し込もう。

Mikoの アスキーネット



PCSではPDSライブラリーもスタートした。楽しめる要素が増えるのって嬉しいね。アスキー3ネット(ACS、PCS、MSX)の楽しい役立ち要素のいくつかをのぞいてみよう。

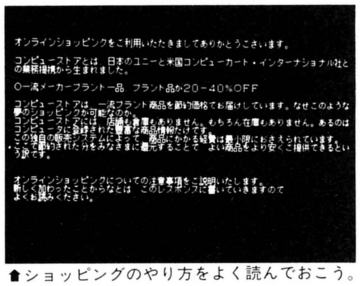
mailひとつでらくらく注文 オンラインショッピングだ

思ったときが欲しいとき いつでも買える電子商店

お盆近くのある夜のこと。背後にとどろくママの叫び声。「ぎゃあ〜、お中元どうしよぉ」。そのときすかさず、振り向きざまにキミは言う。

「ん、どんな物がいいの？　ボクにまかせなさ〜い。夜だって、すぐ注文できるんだから！」とね。

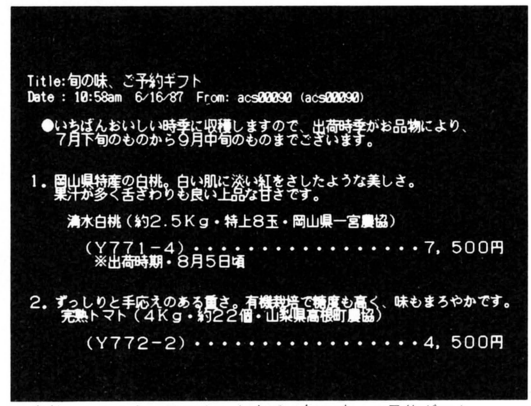
アスキーネットACSでは6月から7月末まで、お中元のための、季節(シーズン)オンラインショッピング〝高島屋ローズ・ショッピング〟をオープンしていた。



🏠ショッピングのやり方をよく読んでおこう。

たとえば、たん熊の昆布じゃこや玄海灘で育まれた生うに、池田屋の住の江みそなどの老舗の味。

かたや、隅田川で風流な船遊びしちゃう、屋形船3時間周遊ギフト券とか、行けばつるつるぴかぴかになる、男性美容ギフト券(！)など。贈っても楽しい、もらってほくほくの商品がリストされていた。



🏠完熟トマトから、マスカットまで。旬の味、ご予約ギフト。

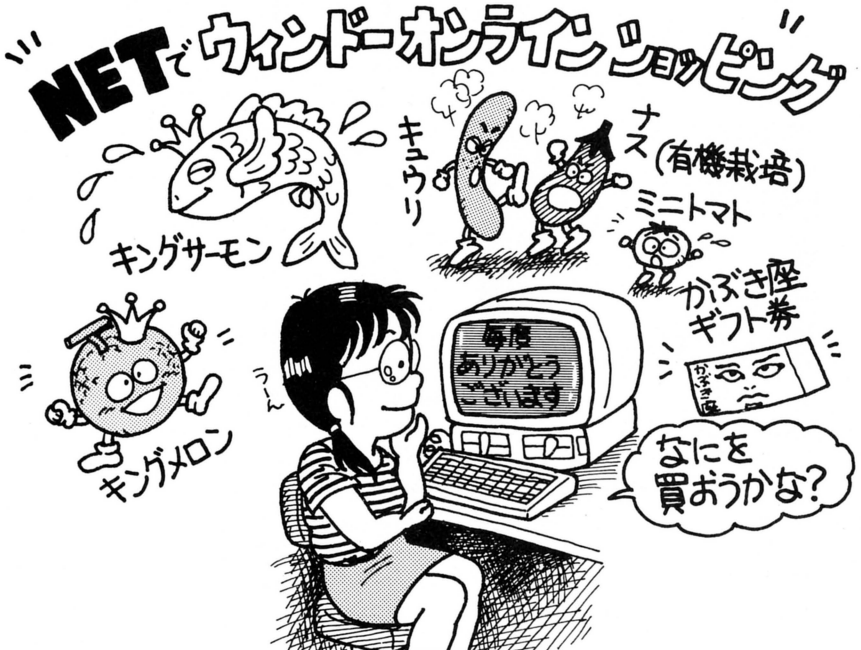
これが、夜中だろうと明け方だろうと、思いたったときにいつでも注文することができたのよね。そこが、オンラインショッピングのいいところ。その場にいながらにして、さっと欲しい物が買えちゃうの。

お中元セールに群らがる人込みにもみくちゃにされ、足を踏まれ、往復合わせてン時間もかけて買う。キミがバーゲンに行くのと同じで、かなりの大仕事なんだよね、ママにとって。

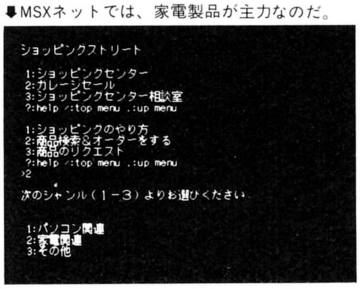
こんなときに、ほら、と商品リストを見せてあげて、カタカタとキーボードを打って注文してあげれば、感謝のあまりに(?)、お小遣いがアップする…なんてことが起きるかもよ。

どんな物を売っているか 見るだけ買い物も楽しいな

アスキー3ネットのうち、MSXネットでは早くから、オンラインショッピング(/5)がスタート。〝コンピューストア〟から、パソコンやワープロ、ビデオ、オーディオ、テレビ、カメラに時計、おまけにゴルフ用品、さらには車までが、20〜40パーセント割引で買えるの。たとえば、39万円の商品が25万円前後で自宅から注文できる。



⬇MSXネットでは、家電製品が主力なのだ。





なーんだ、秋葉原やにっぽんばしのほうが安いじゃないか、なんて言わないように。近くにそういう安売場がない、閑静な郊外に住んでいるような人にとっては、オンラインショッピングは利用価値が高いはず。商品は自宅に届けられるしね。

ゆくゆくはこのコンピュータストアが、ACSやPCSでも始まるというから、今から貯金をして備えよう。

また、ACSとPCSでは8月くらいから、オンラインブックス&ソフトウェアショッピングも始まる予定。ここで扱われるのは、アスキーの商品に限られているとのことだけれど、それでも十分に嬉しいね。

そこで、一番気になるのは、どのくらい割引されるのかってところ。オンラインショッピング担当の市場開発部の方に尋ねたところ、約5パーセント割引予定とのこと。ただし送料も含んでだから、冊数をまとめてたくさん買うほうが得なの。バンと利用したいね。

買う予定のない人も、オンラインウインドーショッピングしてみない？

これがログイン町内会だ

合言葉は〝sig.n39〟

あの『ログイン町内会』が、アスキーネットPCSで元気よく再開した。ログイン町内会をまだ知らないキミのために簡単に説明すると、ネットを通してログイン編集部と直接やりとりできる、〝ログイン読者よ、集まれ〜〟のSIGなの。

去年の秋、旧PCS時代には、ログイン町内会秋祭りを華々しく催し、ユーザーと編集部の交流を深めたものだった。あれ以来、〝同じみこしをかついだ仲間〟が合言葉になったとかならないとか……。

昔の話はさておいて、新しいログイン町内会ではどんなことが起きるのか、ここで大公開。



⬆ログイン町内会のINDEXは、こんな具合。

ゲームで遊ぼうネット

新ログイン町内会は、ネットを使ってどんどん遊ぼー運動を実践していく予定。そのひとつが、ボイス(チャット)で遊ぶマルチプレイヤーゲームの実現化なんだ。

7月号の特集で、3つのネットワークゲーム、『チャット探偵団』、『チャット殺人事件』、『チャット推理劇場』が企画されていたよね（ピンとこないそこのキミ、今すぐ7月号の244〜257ページを見てね）。

このうち、チャット殺人事件のプログラムがすでに載っている。他の2つのゲームも、近いうちにスタートする予定だ。

こういう感じで、キミたちからもネットワークゲームのアイデアをポストしてもらい、それを実現化していこうと考えている。さぁ、キミもopen -i sig.n39しよう！　ログイン町内会がキミを待っている。



初めての人にACSIM-1誕生

使い慣れれば便利なハイパーノーツ・システムも、「コマンドがいっぱいあってわかんないよ〜」と、初めはとまどいがち。そんな、ハイパーノーツに慣れていない人のために、ACSIM-1が登場した。

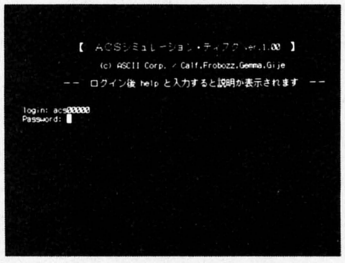
ACSIM-1とは、〝ACSシミュレーションディスク〟の略称。名前でわかるように、アスキーネットACSのコマンド操作練習用プログラムなの。ACSの初心者のために、番組制作部が用意してくれた、ありがたいハイパーノーツ・パニック防止お役立ちディスクなわけ。

これがあれば、オフライン、つまり自分のパソコン上だけで、ID入力からログアウトするまで、だいたいのことが体験できちゃう。

ただし、ボードへの書き込みや検索、mailを出したりもらったり（あたりまえか……）、voiceをする（相手がいないからねぇ）ことなどはできない。いわば、ACS縮小コピーのようなもの。でも、電話代の心配せずに、納得いくまでハイパーノーツ使いこなし研究ができるのは嬉しい。

このプログラムは今のところPC-9801シリーズ用のみ。MS-DOSのシステムディスケットを送れば、無料で組み込んでもらえる。くわしいことは、acs01700あてにmailで問い合わせてみてね。

⬇IDを入力するところからシミュレート。



その3

夏の夜は、チャット殺人事件でタすずみ

ログタットつーしん

ログイン7月号の〝ネットワークが面白くなる大特集〟で提案した、人類未踏企画その2『チャット殺人事件』。そのあまりに斬新な企画に目と耳を回してしまった人も多いだろう。今月のログタットつーしんは、そのチャット殺人事件を、大々的に取り上げるのであった。

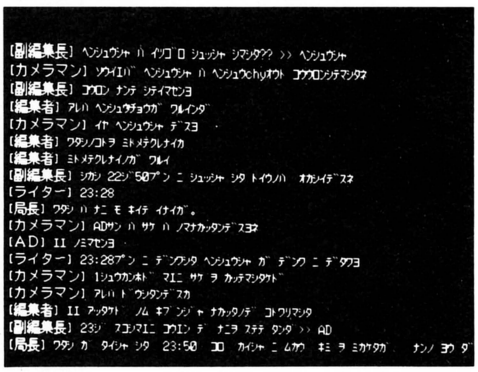


ログイン主催　第1回チャット殺人事件開催さる!!

第1回チャット殺人事件は、さる6月25日(木)、アスキーネットPCSのボイス8チャンネルを使って行なわれた。

電子掲示板、サロンのコーナーにある、ログイン町内会(/3/5/3)での呼びかけに、集まってきたプレイヤーと数名のギャラリー。プレイヤーの中には、オホーツクに消ゆファミコン版の売れ行きにほくほく顔のゲヱセン上野(音楽担当)や、編集者がいつもお世話になっている、ログインおむかいの、ヘアーサロンムラノのご主人(304ページ写真参照)も加わっていた。

プレイ開始は、PM9:00。始まるやいなや、鋭い詰問、弁明が繰り返され、



➡各プレイヤーの〝役者ぶり〟は、ほとんど脱帽もの。この楽しさは、やってみなけりゃわからない。

ドラマは進行していった。熱っぽいやりとりが展開されること3時間ほど。あやしいひとりの人物が、捜査線上ならぬ、走査線上に浮かびあがってきた。動機を解明し、自供させようとさらに追及は続く。それをたくみにかわすあやしき人物。だが、次第においつめられていき、ついに自白をし始めたのだった。

4時間におよぶ熱戦の後、プレイヤーもギャラリーも、「おもしろかった」を連発。われわれログイン編集部を、大いに喜ばせてくれたのだ。

仲間を集めて、チャット殺人事件を始めようぜっ!

というわけで、キミも仲間を集めてチャット殺人事件を楽しもう。仲間集めには、ログイン町内会のチャット殺人事件の連絡コーナーを使えばいい。きっとすぐ集まるぞ。

必要なものは、ダウンロードができる通信ソフトと漢字プリンタ。通信ソフトは、漢字が使えなくても大丈夫。ゲームは、カナだけで行なっても支障ないからだ。だが、漢字プリンタがないとチト困る。ゲーム中、シナリオを隅から隅まで穴があくほど読まなければならないので、プリントアウトしておく必要があるのだ。漢字プリンタを持っていない人は、持っている友人に頼んで、打ち出してもらっておこう。

なお、シナリオ配布は、早めに行ない、参加メンバーが、プレイ開始までにじっくり読んでおけるようにする。

また、ログイン7月号248〜254ページの記事も、読んでおこう。



チャット殺人事件 プレイングマニュアルなのだ!!

1 ログイン町内会でメンバー募集

ログイン町内会のチャット殺人事件連絡コーナーに、プレイしたい日、時刻を書いておき、メンバーを募る。希望者には、メールを出してもらうとよい。このゲームは、メンバーがひとりでも欠けるとプレイできないから、間違いなく参加できるかどうか、よく確認しておこう。所要時間は、4時間ぐらいみておけばいいだろう。



求む!プレイヤー
とき 00月00日0曜日PM00:00より
4時間くらい
ところ PCSボイスにて
持ち物 ログイン7月号
できれば漢字プリンター

2 メンバーが決まったらシナリオを配布

メンバーが決まったら、PDSフォーラムのN88コーナーにある、チャット殺人事件プログラムをダウンロードして、シナリオを配布する。これは、メンバーのうち、代表者ひとりが行なえばよい。配布のしかたは、7月号391ページを見よう。

シナリオを受け取った参加者は、プリントアウトして、よく読んでおこう。



3 いよいよゲーム開始!

集合時間までに、プレイするチャンネルに集まる。タイトルをつけて、わかりやすくしておくとよい。メンバーが集まったら、ハンドルを役の名に変えよう。そして、そのチャンネルをロックするのだ。ロックのしかたは、

/door lock RETURN

だ。こうしておくと、外からノックされることもなくなり、ゲームが中断されずにすむのだ。

準備が整ったら、いよいよゲーム開始だ。以後、見学者は口をはさまず、ゲームの邪魔にならないようにしよう。



4 究極の推理を披露

ゲームが始まったら、役になりきり、誰が犯人なのか推理する。この時、犯人役以外の人は、決してウソをついてはいけない。ウソをつくと、ゲームが成りたたなくなるのだ。また、犯人役の人は、ウソをつくことが認められているが、度を越してはいけない。シナリオにある、弁解のしかたにそって、ほかのメンバーの追及をうまくかわしてくれ。

ポイントは、アリバイの矛盾と、動機の解明だ。シナリオをじっくり読んで、シャーロック・ホームズばりの名推理で、犯人を捜し出してくれ。



5 みんなで表彰式

各プレイヤーの証言がひと通り出つくし、ゲームの進行が停滞してきたらみんなの推理を順に聞いていこう。誰が犯人だと思うか、またその動機は何かを話すのだ。犯人役の人は、動機とウソの証言が見やぶられたら、すべてを告白してしまおうね。

すべての疑問が解決したら、みんなでゲームをふりかえり、誰の推理がよかったか、誰の演技がうまかったかなど、話し合おう。最優秀推理賞、最優秀演技賞を選んで、ログイン町内会のボードに披露してもいいぞ。

ログタットVer.0.1

ログタット版HSC 2ゲームめ突入!

ログタット版HSCは、2ゲームめに入った。今回は、1回めのゲームに参加できなかった人を中心にプレイしてもらい、第1回めのプレイヤーは、ボードの書き込み、メールのやりとりだけできるようになっている。

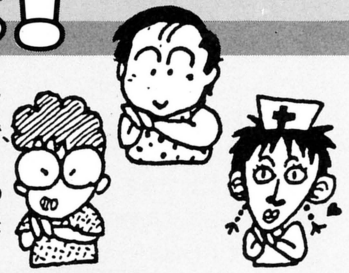
なお、単純なパズルゲームも近々登場する予定だ。こちらは、IDを持っている人すべてが遊べるようになっているので、ぜひ参加してみよう。

ゲームなんでも情報局だよ どっこいしょ!

よ・ろ・し・く・ネ



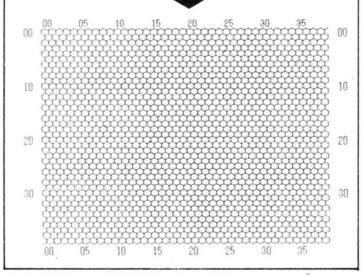
アロォハァ！　私、Dr.アライはハワイで買ったアロハシャツを着て毎日お仕事。通勤はファイクで、一見涼しそうだけどさにあらず。頭はムレルし、エンジンは股火バチよう。なのにやめられないのは悲しいサガねぇ。てなわけで、新たに情報局員を募集しますので、291ページを見てねん！



今月のお題は……
"大戦略&大戦略Ⅱ"だ

6月号のどーもどーもどーもコーナー以来、ノリがほえっと軽くなっちゃったDr.アライです。今月のお題の大戦略Ⅰ、Ⅱは兵器データがマニュアルに載っているせいで、カタ苦しいものがなくて、私はうれしい。

```
100 SCREEN 2,1:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
110 Y=0:GOSUB 300
120 FOR Y=0 TO 38 STEP 2
130 H=INT(Y/10):L=Y-H*10:F=Y MOD 5
140 IF F=0 THEN X=0:GOSUB 400
150 FOR X=0 TO 39
160 LINE(X*12+30,Y*9+20)-(X*12+30,Y*9+26)
170 LINE(X*12+36,Y*9+29)-(X*12+36,Y*9+35)
180 NEXT
190 IF F=0 THEN X=520:GOSUB 400
200 NEXT
210 FOR Y=0 TO 40
220 IF Y MOD 2=1 THEN F=1:POINT(30,Y*9+17)
 ELSE F=-1:POINT(30,Y*9+20)
230 FOR X=0 TO 38
240 LINE -STEP(6,3*F):LINE -STEP(6,-3*F)
250 NEXT
260 LINE -STEP(6,3*F)
270 NEXT
280 Y=384:GOSUB 300
290 END
300 FOR X=0 TO 35 STEP 5
310 H=INT(X/10):L=X-H*10
320 PUT(X*12+32,Y),KANJI(&H30+H):PUT(X*12+
40,Y),KANJI(&H30+L)
330 NEXT
340 RETURN
400 PUT(X,Y*9+17),KANJI(&H30+H):PUT(X+8,Y*
9+17),KANJI(&H30+L)
410 RETURN
```



⬆大戦略＆大戦略88には、便利なマップのコンストラクションがあるけど、いきあたりばったりでは、いいマップを作れない。そんな人のために、静岡県の大川昌哉君が、ヘックスマップエディタを送ってくれました。プログラムは88用なので、他機種の人はイジってみてね。

で、ついついイラストをたくさん採用しちゃいましたが、もちろん内容は充実。アナタのお持ちの機種の情報をよく読もうね！

■初心者のための攻略法

その1　自分の部隊は、絶対に全滅させてはいけない。ユニット数が5以下になったら、素早く補充に向かう。そうしているうちに、すっごく強くなります。逆に敵の部隊は、1ターンで全滅させること。そして絶対に補充させないこと。

その2　ZOCを利用すると、ゲパルトからヘリを守ったり、弱った部隊を守ったりできる。地形効果をあわせて有効に使おう。

その3　マップを見て、「勝てないかも」と思ったら、対空車両を多く生産して、敵の航空ユニットをビシバシ落とそう。制空権をとられると苦しくなるぞ!!

その4　地形効果は、絶対に頭に入れておこう。そうでないと、有利なマップでも勝ちをのがすぞ！

長崎県　竹尾秀蔵

■戦略爆撃機の有効な使い方

橋の多いマップでは、敵の進入路にあたる橋を、すべて爆撃で壊してしまう。こうしておけば、進入してくるのは航空ユニットだけだから、対空ユニットで相手をしておいて、その間に自国の富国強兵に努める。

また、中立の都市や工場などを爆撃するのも可。できるだけ敵国に近いところから爆撃をしていくと有効です。敵は、占領できないため補給に苦しんでくれるので、こちらの工作部隊を、護衛部隊と共に進めて行って修復すれば、耐久度も同時に高められます。正攻法にあきたひとにオススメね！

山口県　岡田　隆



➡Dr.アライは、実はホントにこんな人なのです。大阪府の原健二郎君は、よく本性を知っていたねェ（加藤談）。

■発見しました！

MSX 2版の大戦略で、MAP LOADの画面のときに、→キーをしかと押しながら、SPACEを押すと、なんと4つの隠れマップが出現します。名前は、上からKANTOH、MOUNTAIN、BRIDGE、SMOKEです。なかなか楽しめましたので、4つともプレイしてみてください。

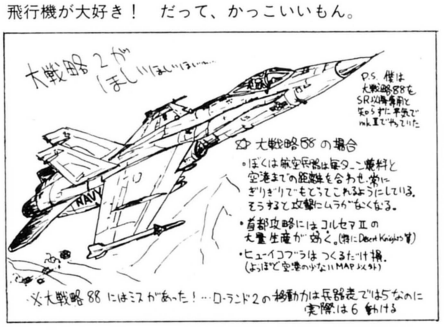
東京都　山口博之

■恐怖の猛反撃

爆撃機で戦闘機を100パーセント倒す方法です。ただし敵からの攻撃でなくてはなりません。まず、人間側の反撃武器を選べるモードにしておきます。敵がしかけてきたら、使えっこない武器をムリに選び、「できません」というメッセージが出たところで、ESCキーを押す。これだけでオーケーなのだ。もちろん、大戦略Ⅱでの話です。まあズルイ手ではあるけど……。

北海道　山本秀勝

⬇F/A-18のイラストは、山口県の河野秀二君の作です。個人的には私、インターン加藤はこの飛行機が大好き！　だって、かっこいいもん。



裏情報Q&A

Q　データウエストのゴルコスについて、聞きたいことがあります。ローバに会ったあと、メガイボラの洞窟でいつもりルーナが食われてしまうんです。どうしたら先へ進めるんでしょうか。（愛知県　全開のキムソン）

A　変なとこで悩んでいるんだねェ。そこは、本能のおもむくままに攻撃しよう。なにか飛び道具があるでしょう？　じゃあ、それで撃っちゃえ！　なに、撃てないの？　そうなると、どこかで銃をひろってこなきゃあね。

■やっぱり補給は大事でーす

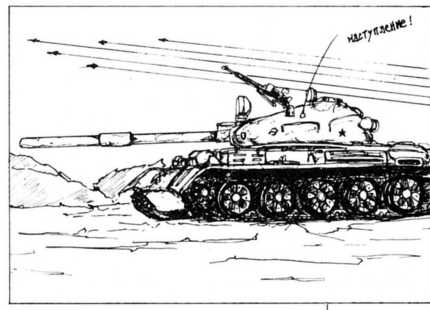
補給に関しての、耳よりな話を２つ。

まず、補給車両は２部隊１組で行動しましょう。そして、その２部隊で互いに補給しながら進むと、燃料切れで進めなくなるようなことはありません。

また、大戦略IIでは必ずといっていいほど、補給機が必要となります。けれど価格が高いので、終盤でなければ生産できません。しかし、補給機はたった１機でも、完全に補給してくれますから、実は早いターンでも生産して使用することができます。これは、補給車両にもあてはまります。

そこで、一番かしこい補給部隊の使用法とは、これらを１ユニット生産して、２機または２台１組で進むと、いつまでたっても墜落したり、動けなくならないというものだと思われます。

香川県　秋山知己



⬅ソビエト軍のMBT（Main Battle Tank）、T－72のイラストは青森県の伊保内照三君。このロシア語は、なんていう意味かしら。



➡攻撃ヘリなのに歩兵も搭載できる、便利なハインド。敵に回したくないヤツだ。茨城県の本田慎二郎君の作。

■都市などの建物を増やす方法

建物増やしの技を見つけました。方法は、まず戦略爆撃機で都市を破壊する。そしたら、工作部隊を、破壊した場所へ移動させる。次のターンで架橋工事を陸地に行なう。当然不能なので、ESCを押して、今度は工事を選ぶ。そして、今度はマジに修復を選ぶと、橋をかけようとした所に、その地形を作ることができます。ただし、収入を得ることができません。私は、空港がひとつしかないマップで、生産エリア内に空港を増やすのがいいのではないかと思います。収入が得られないため、工場は増やしても意味がないようです。

神奈川県　古川徳男

■大戦略88で、ちょっと気付いたこと。

大戦略88で、バグらしきものを２つ見つけました。

まず、ヒューイコブラは、各ターンの終わりに行動を完了、つまり、ユニットチャートの行動状態(MON)がENDになっていないと、燃料が満タンでも墜落してしまうことがある。とんでもねーやつ。

次に、兵員ユニットを乗せたヘリでF・1で移動モードに入り、好きな場所に移動させ、完了せずにESCでもどります。すると画面上は、ヘリは元の位置にいますが、コンピュータは、ESCを押したところにいると判断して、何もないヘックスを攻撃します。これは便利なものです。

長野県　今井厚士

■88版でのひとこと

コンピュータは、輸送部隊と兵員を１セットとして、４セット揃うまで生産をやめない。これを利用して、敵のユニットをひとつずつつぶすより、輸送部隊をつぶすほうが、後の展開が楽になる。

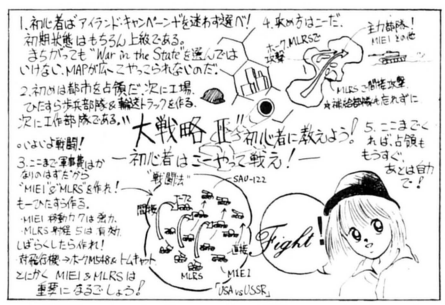
ところで、自分でマップを作っても敵が弱すぎるという人もいますよね。むやみに都市を増やしても、敵は強くなりません。それは、飛行機しか作らないためなので、都市を15～16に抑えると、レオちゃんやゲパちゃんをどんどん作って、おしてきてくれます。もう、終盤は血みどろの戦いになります。

余談ですが、大戦略のユニットのプラモデルは、ほとんど作ったぜ！

福井県　渡辺　寛



⬇な、なんとかしてくれー、このイラストは。ボゲムタ兵士っが勇敢に突撃してるけども、この顔ではキンチョー感のかけらもないわい！　犯人は、今や準レギュラーとなった、大阪府のオタッキー小池君だ。彼のおかげで、情報局がヤマログ化しそうな気がして、不安だ。



⬆秋田県のあんぱん君が、〝アイランド・キャンペーン＋〟の戦い方を、イラスト入りで説明してくれたので、載せちゃいます。読めるかな？

7月号のお題

〝信長の野望・全国版〟

本能寺の変

が確認されたぞ!!

７月号の情報局で扱った、例の隠れキャラの情報が確認されました。確かに羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家は存在した。では、出現の条件を説明しよう。

①プレイヤーは、信長を担当すること。
②山城を占領し、本国とする。
③最低３国は占領しておくこと。
④以上のことを、1582年をメドに行なう。
⑤兵忠を死ぬほど下げる。
⑥謀叛が起きたら、とにかく負ける。

以上の条件を忠実に守れば、たぶん大丈夫だ。　　ぉ、編集部ではPC-9801、PC-8801、X-1版で、それぞれ確認したので、我と思わん人は、ドンドン挑戦してみてもらいたい。プレイヤーは、以後は羽柴秀吉となってゲームを進めていくことになるが、この秀吉の顔が、ジャイアント馬場に似ていてケッコー笑えるので、期待して挑戦してほしい。

７月号の記事は、すっごーい反響を呼んで、何人もの読者の方から手紙、はがきはもちろん、ディスクまでも送っていただきましたので、この場を借りてお礼を申し上げようと思います。愛知県の各務泰生君、東京都の大槻竜一君、大阪府の楠木正成君そして千葉県の野口浩和君、それから、えーい、書ききれない！　本当に、どうもありがとうございました。

裏情報Q&A

Q　イミテーション・シティで遊んでいます。しかし、何回やってもカジノのオーナーに、撃ち殺されてしまいます。さて困った、どうすれば殺されずにすむんでしょうか？　（東京都　吉川昌行）

A　うーん、苦しんでるね。そこは、ズバリ言ってしまおう。初めから、オーナーを撃つ気で銃を抜いておかなくては、ダメなんですねェ。多少キタナイような気もするけども、これくらいは許してあげよう。



ご開帳 日本全国 裏情報局

アスピック

■暗闇の洞窟について

ゲーム後半になると、中にいるモンスターが強くなるが、洞窟に入る前に海の世界で2、3歩歩いておけば、エリオンなどの弱いモンスターしか出てこなくなる。ただし魔界に入ると、また強い敵が出てくるので、その時はまた海の世界へ行ったり来たりを繰り返せばよい。これでゲームの後半が少しは楽になる（PC-6001mkⅡで確認）。

福島県　根内賢一

■そういえばクリスタルソフトって……

最初にアスピックを起動させる。おもむろに R キーを押して、レコード・モードに入る。流れてくるBGMを聞いて喜ぶ……。とここまでが普通の人の楽しみかただが、レコード・モードには、早送り、巻き戻し、ポーズ、その他の機能がついていたのだ!!それらユーティリティー（？）の操作キーは以下のとおりです。

早送り　スペースキー

巻き戻し　〉キー＆・キー

ポーズ　ESC キー（ポーズ中にスペースキーを押すと、曲の頭から始まる）

テンポ調整　＋キー（速くなっていく）、－キー（遅くなっていく）

以上X1のBGMセレクトでした。

追伸　そういえばクリスタルソフトの藤岡さんって、このあいだレコードを出した音楽人だったんですねぇ。

岡山県　時光邦治

めぞん一刻

■どーして玄関マットなんかめくるの？

それは、2号室で写真をもらった後のことでした。玄関マットを動かしたらカギがあったのです。〈取る〉コマンドで手に入れました。花と同じ役目もするようなので、ひとつためしてみてください（PC-8801mkⅡSR版で発見）。

神奈川県　元気快

ファンタジー完全攻略レポート

兵庫県 的場智宏

的場君の攻略レポートは、各ダンジョンごとに要点をまとめ、キッチリ書かれている。さらに、謎についてあからさまに答えを書いていないのがいい（7番目のダンジョンの質問の答えはスミで塗り潰しちゃったよ）。これこそ攻略レポートのお手本だね。

MAP OF JELNOR ISLAND & OLYMPIA



×TOWN5とTOWN8とTOWN99は、パーティーのだれかが54の魔法を使わないと行けない。

第一番目のダンジョン（オークの司令部）

要　点

- キルモアの部屋で武具を手に入れること。
- AIRのルーンを手に入れること。
- スクロールを手に入れること。

手びき

- AIRのルーンを手に入れるためには、ある部屋に入らなくてはならない。しかし、そう簡単には入らしてはくれない。どこかでその入らしてくれない仕掛けを解かなくてはならない。

まとめの解説

- はっきり言って、このダンジョンですやさことで重要なのはAIRのルーンを手に入れること位である。
- 次のダンジョンでは、風対使いが出てくるので、このダンジョンで経験をかさき、レベルも上げておいたほうがいいと思う。（2～3位まで）

第二番目のダンジョン（ジェルノアの僧院）

要　点

- ここの僧院長に会い、これからやるべき事の示唆をうける。
- EARTHのルーンを手に入れること。
- トロルキンより、スクロールを手に入れること。

手びき

- EARTHのルーンを手に入れるには、今ほまた無理である。次のダンジョンで手に入れるFIREのルーンがなくてはならない。（裏手でこのEARTHのルーンのある箱を開けようとしても無駄である。）
- トロルキンのいる部屋に入るには、鍵が必要である。この鍵はどこかの牢屋にいるオークよりまに入れなければならない。だからといって、力で奪おうとすると、鍵を手に入れるのは不可能になってしまう。
- 僧院長（HIGH PRIEST）に会うには、二つの条件を満たさなければならない。1つは、パーティーのメンバーを清潔にしておくこと。もう1つは、城のいる部屋の鍵を手に入れることである。このうちメンバーを清潔にするのがやっかいだが、清潔にするなんて大体どんな場合でも同じような方法でできるもので……。

まとめの解説

- このダンジョンですやさことで重要なのは、EARTHのルーンを手に入れること位であろうと思う。（もちろん、今すぐできる事ではないが）僧院長会わなくても、これといった支障はないが…。

第三番目のダンジョン（トカゲ人間達のダンジョン）

要　点

- ウッド卿のおじを助け出すこと。
- FIREのルーンを手に入れること。
- 武具を手に入れること。

手びき

- FIREのルーンを手に入れるには、まずそれだけの資格を得ること。その場所は、すみずみまで歩き尽くすつもりでないとまず見つからない。なぜなら、そこには、何かがあるという、あの白い丸印がついていないからである。
- ウッド卿のおじは、ダンジョンの奥の方に捕えられている。（彼が死にぎわもらす言葉は、必ずメモしておく事。）
- 武具は、隠し通路Bを手に入れている武具が弱い時のみ、取りに行った方がいいと思うが、途中、必ずダメージをうけるから、自分達がすでに強い武具を持っていたら、無意味だからである。（通らなければ手に入れられないが、その入口は、ダンジョンの中央より左にいったあたりにある。

まとめの解説

- このダンジョンあたりになると、敵も人数（化物数？）にものを言わせて出現してくる。（35の魔法があれば楽だが。）だから常にパーティーのメンバーのヒット・ポイントに気を配っておいた方がいいと思う。
- FIREのルーンを手に入れたら、EARTHのルーンを取りに行く事。

第四番目のダンジョン（かつてジェルノアの首都だった町）

要　点

- 僧院へ行き、そこの僧院長に会い、スクロールをもらう。
- 店で、スクロールを手に入れる。

手びき

- スクロールを売っている店が、ダンジョンに入ってすぐ左のところにあるので買うことができるが、スクロールはほだ、店の倉庫にある。（隠し部屋を探すこと。）
- 僧院に入ると、「ボタンを選びなさい。」と指示がでるが、このボタンの番号は前のダンジョンでウッド卿のおじを助けすぐ死んでしまうが。）ていれば判るはず。ここの僧院長にはウッド卿が死にぎわもらした言葉を伝えなければならない。
- 宝石店の宝石は、左にある物なら盗んでもかまわない。
- 酒場にいる2つのグループは、両方とも、ろくでもないやつらである。（特に、エルフ達は、とんだくわせ者。）

まとめの解説

- このダンジョンで得られる品や情報は大したことはない。（今までと比べると。）
- ルーンもこのダンジョンにはない。
- 敵も魔法を使ってくるので、決して気をぬかないように。

裏情報Q&A

Q ジーザスです。第3部、ころな内でモンスターをおびき出すところまでいきました。が、いつになってもモンスターが来ないし、〈思い出す〉をすると質問されるはめにあいます。うーむ、そこがわからん。（新潟県　姉崎秀行）

A その場面は、質問に答えなくては、モンスターは出てきません。だから、いやでも〈思い出す〉をクリアーしなくてはダメ。自分が今まで行なったとこの復習みたいなもんだから、あきらめずにチャレンジしよう。

夢幻戦士ヴァリス

■ヴァリスったらこんな所に隠れてたの隠れステージへワープする方法です。

2面　2回ぐらい、まぐれで行けた。どれだか忘れたけど、柱のようなものの右側でジャンプする。

4面　スタートして右へずーっと行って、6本目の柱のようなものから右下に向かって飛び降りる。

5面　アイテムもない行き止まりの台の上で　ジャンプ！（以上MSX版）

5面　スタートしてずーっと右に行って、右はじより3～5画面戻ったところを上へ行って、ミゾの左側に飛び降りる。

9面　スタートしてから、右、上、左、上、右と行き、次に上になった時、上の壁近くまで上がり、右の床と一段ちがいに上がったような床（こういう場所は2つある。注意）の面から左に飛び上がる。これで隠れステージに行ける（以上88版）。

（編集部注：ハガキ2枚組の大作だったが、汚いのが玉にキズ。次からはもうちょいと読みやすく書いてねん）。

神奈川県　ペンネーム・芭吏守

■うれし恥ずかしCDミュージック

あのね、『ヴァリス』ってロゴ出るよね。そしたら F・5 を押すと、CD（コンパクトディスク）がチカチカ回り出すんだ。それからスペースキーを押すと、BGMがビンビン鳴り始めるんだよ（PC-8801mkIISR版）。

神奈川県　小林直樹・高1

■もうひとつCDネタね

夢幻戦士ヴァリスで、タイトルのグラフィックが表示される前に、 F・4 と F・5 を同時に押していると、「ディスクＢに入れ替えてください」と出てくる。そしてディスクＢを入れると、ヴァリスの曲が画面のCDで聞けちゃうんですよ（PC-8801mkIIFRで確認しました）。

岡山県　奥本英樹

ジーザス

■諸君、陰口やピポピポ話は慎みたまえ

CAPS キーを押してゲームをすると、会話の時に、音楽は消えずにメッセージを出すときのピポピポする音が消えます（PC-8801mkIISR版）。これさえやれば、かなりゲームが静かになりますよ。

東京都　木村博文

■ウフッ、おっ楽しみ。

私はなんとPC-8801mkIISR用ジーザスで、エリーヌを〈抱く〉方法と〈キスする〉方法を発見しました。

①エリーヌを抱く方法　これはとっても簡単です。ただ単に、最初にICカードを配る時に、2度エリーヌの部屋に入るだけで、〈抱く〉コマンドが出てきます。

②エリーヌにキスする方法　これは①のように、最初のほうのシーンのあと、しつこく、エリーヌの部屋に入ればできるんです。

大阪府　福田修司



第五番目のダンジョン（ウッド卿の城）

―要点―
・ウッド卿の秘書を助け、ウッド卿の情報を手に入れる。
・WATERのルーンを手に入れる。
・神々のいる地についての情報を手に入れる。
・武具を手に入れる。

―手びき―
・WATERのルーンを手に入れるには、ある部屋に入らなくてはならない。
その部屋に入ろうとすると、水に押し戻されてしまうが、ジェルノアにある3つのマジックプールに入れば部屋に入れるようになる。
・神々のいる地についての情報を手に入れるには、トラップだらけの場所を通らなければならないが、そこをうまく通り抜けるための手掛かりが、この城のどこかにある。（英単語の頭文字であらわされているので、ちょっと見ただけでは判らないかもしれない。）
・武具は、簡単に手に入るので、ぜひ手に入れておきたい。
・ウッド卿の秘書がいる牢屋は、すぐわかるが、その牢の鍵を手に入れなければ彼を助けることはできない。その鍵のありかは、牢屋の近くにいる者が教えてくれる。

―まとめの解説―
・このダンジョンはいろいろな謎が複雑にからみ合っており、クリアーするのは時間がかかるが、じっくりやれば、自然とやるべきことが見えてくる。

第六番目のダンジョン（J.R.トロルキンの城）

―要点―
・武具を手に入れる。
・3つのリング（I、II、III）を手に入れる。

―手びき―
・武具を手に入れることは、それほど難くない。
・3つのリングは、ダンジョンを歩き回れば必ず見つかる。
しかし、その前に司令室へ行き、この城の中の魔法のドアの魔法をとかなければならない。
司令室に行くには、牢屋のすぐ近くからのびている隠し通路を通らなければならない。（もう一方も可。）

―まとめの解説―
・とにかく、仕掛多彩な城で、よく頭を働かせる事。
・この城から、敵の強さが並ではなくなってくるが、その分、経験値もすごいので、しっかりとレベルを上げていくことが必要だと思う。
・全体的に見て、このダンジョンは、今までのダンジョンと比べると、比較的まとまった形をしている。だから、そうややこしく考える必要はほとんどないと思う。（何事にも。）

第七番目のダンジョン（ブリーブのダンジョン）

―要点―
・リング（IV、V、VI）を手に入れる。

―手びき―
・まず、とにかく全ての泉に入ること。
このあたりまでくると、パーティーのメンバーのレベルは、少なくとも11～12には達しているはずだから、時々ダメージをうける泉に入ってダメージをうけても、気にせずどんどん探検することをすすめる。
・ここのブリーブ達の話は、しっかりメモをし分析しないと、最後の方で出てくるブリーブの王様達の質問に答えられなくなってしまうので、必ずしっかりとメモをすること。
ブリーブの王様の質問の答え…[redacted]
・レバーを引けと言われたら、[redacted]を引く事。（選択するべき番号）

―まとめの解説―
・このダンジョンで手に入れられるのは、3つのリングだけ。
・ブリーブ達は「何かある」という白い印がないところにいるので、すみずみまで歩き尽くした方がいい。

第八番目のダンジョン（ドスネビアの邪悪な寺院）

―要点―
・3人の捕われ人達を助ける。（ウッド卿、キルモア、女性）
・2つのリング（VII、VIII）を手に入れる。

―手びき―
・3人の捕われ人達がいる牢屋は、ダンジョンの一番奥にある。入口に近い人の方から順に助けると、うまくいく。
助けると、ある部屋の鍵と情報がもらえる。
・2つのリングは、牢屋でもらった鍵で開ける部屋にある。あとは、簡単に手に入るが、さっき牢屋で助けた女性の言葉を思い出すのを忘れないように。
そう、この部屋のどこかに隠し通路があるのである。そこを通れば、いとも簡単にダンジョンから出られる。

―まとめの解説―
・神の像には手を出さない方がいい。絶対殺されるからだ。
・ここは、ミノタウロスを仲間に連れていないと入れない。だから、それまでミノタウロスなしで旅を続けてきたパーティーは、町のギルドで CONの値の高いミノタウロスを仲間にして、町のまわりをウロウロして敵を殺しまくり、（レベルの高い敵がよく出てくる区域がいい。）町へ入る時、ミノタウロス以外のメンバーの経験値を全員1にして、ミノタウロスだけに多を与えれば、ミノタウロスはあっというまにレベルが高くなり、H・P（ヒットポイント）も100をすぐに越えると思う。
それから武器の調達も忘れずに。

第九番目のダンジョン（神々の城）

―ここへ来る前に―
・もし、さっきのドスネビアの寺院で、臨時のミノタウロスを仲間にしていた場合、もとのパーティーに編成し直すこと。
・スコアはMYSTIC（神託所）に認めてもらったか確認。
・ルーンとリングはあるか確認。

―要点―
・GODのルーンをもらう。

―手びき―
・ただ、ルーンとリングをちゃんと持っていればそれでいい。

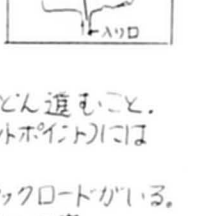
―まとめの解説―
・ここでの戦闘は、「コンバットのテスト」のみである。敵は2回出てくるし、けっこう強いので、パーティーのメンバーが7、8、35、36あたりの魔法が使えるようになっている方がいい。

第十番目のダンジョン（ブラックロードとブラックナイトの城）

―ここへ来る前に―
・GODのルーンを持っているか確認。
・パーティーのメンバーのレベルは高いか確認。（最低でも13位）
・不用物は売り払い、魔術と体力回復薬を持てる限り買う事。

―要点―
・ワンドを手に入れ、ブラックロードを倒し、ジェルノアに光を与える。

―手びき―
・左図のX印へ直行する事。
・無駄に薬を使わない事。
・X印にある白丸印にのると、テレポートする。
そしてそこから進むと、大広間が見えてくる。
かかってくるブラックナイトを倒したら、宝石は壊してしまう事。
そうすれば隠し通路に入れるから、どんどん進むこと。
途中、ダメージを必ずうけるので、H・P（ヒットポイント）には常に気をくばること。
やがて、行き止まりにくるが、そこにはブラックロードがいる。
コマンドを選ぶよう指示されたら、襲いかかる事。
そしたら奴は、ワンドを前へ捨て逃げるが、そしたら前へ行き、ワンドを振り、（もちろん拾ってから）賢者フィルモンと会い、彼が質問をしてきたら、勇ましい返事をする事。（その前にスクロールをとること。）後は、決戦に挑むだけ。（薬で力をつけるのを忘れるな!!）



裏情報Q&A

Q　アステカIIで、赤の玉が見つかりませ〜ん！　どうしたらいいんですか？　カスティーリョの地下にもないし……。ちなみに持っているアイテムは、青の宝珠、金の首などだいたいはあります。（東京都　エルファ）

A　財宝室へは当然行ったよね。アイテムはだいたい持っているみたいだし。とすると、見落としたということになるのだな、これが。金の山があったでしょ？　それを、どうにかすると、めでたく発見！　ということになるよ。

うっでい・ぽこ

■遊園地の外のステージ＆お城攻略法

うっでい・ぽこをやっとこ解いたあぁ！ ボルボックス、ないとにはお酒、金色玉男には剣、とるころいどにはラッパで攻撃しましょう。天井にへばりついてる足の多いヤツは、落ちてきても、ぽこがいる所の横一直線上で、左右にしか動かないので、落ちてくるのを待つ。そして動き出したのを見はからって上下(画面の)に逃げればいいわけです。

大ボスのじるびびには木の玉(黄色い玉)が効く。接近戦がよい。だいたい冠のあたりに連射する。上下に動こうとしても、ぴったりマークして間をあけさせない。POWが1,000くらいになったら、水晶玉か、薬を使おう。頭だけになったらフワフワ飛んでくるが、カンタンカンタン。こうなってしまえば木の玉がなくなっても、パラッパなどでも倒せるんだから。

載せるんだったら文字に直してもいいっすよ。だけど、ぽこが人間になったらどうなるのかな？ おしまい。

茨城県　じるびんびびび

■一瞬無敵技

まず、ゲームを始めて近くにいる敵に当たり、すぐコマンドモードにする。そして、いままでのデータをロードする。そして始めると一定時間やられた状態になりパワーは減ってない。それで敵に当たると敵はダメージをくらい自分はくらわない。これはすぐ無敵の効果が切れるので、何回もするとクリアーするのに、ものすご～く時間がかかるんだけどね。

兵庫県　黒住隆行

魔城伝説II

■カワイイ妖精おゆずりします

私は魔城伝説II・ガリウスの迷宮で、な、な、なんと妖精を発見！

丸っこくてキラキラしたものがいくつも漂っている、迷路のようになった面がある。こういう所に来て、画面中央あたりに立ったまま、しばらくじっとして待っていると、丸いキラキラしたものが合体して妖精が現われる。この妖精を取ると、なんと体力が100パーセント回復するのだ!!　キャー、なんてうれしいことでしょう。

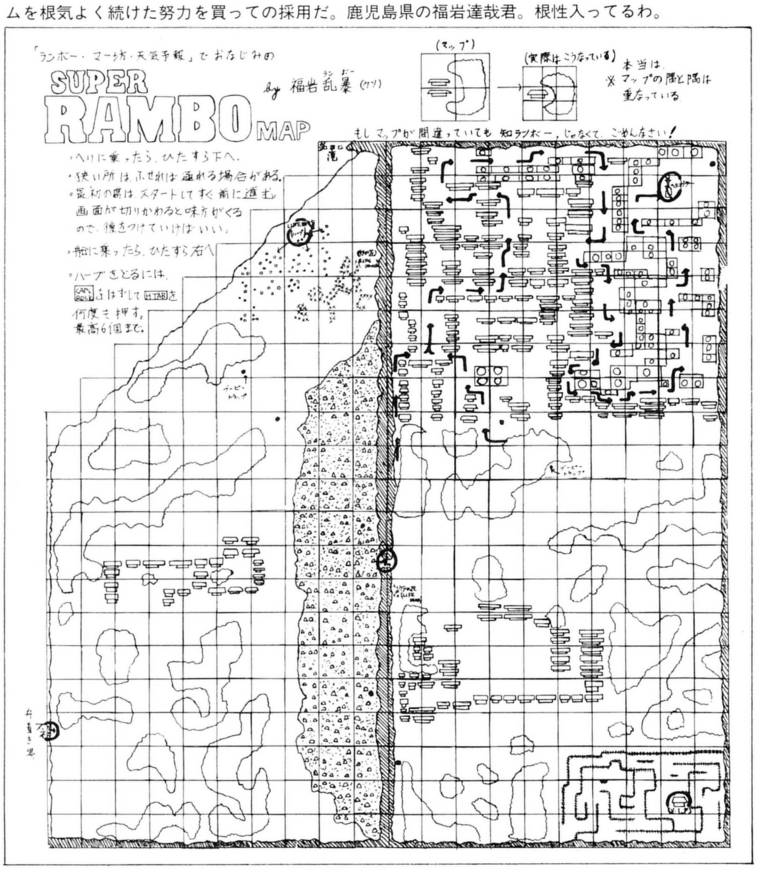
長野県　唐木栄一



↑うおぉっ、いいねぇ、大阪府のオタッキー小池、サイセラにコメントを求めたところ「……」だったけど。でも彼女は「曲井」ではなく「由井」だぞ。

スーパーランボー全マップだ！

↓今回はイラストがなかなか豊作だべぇ、でどれも載せたかったんだけど、涙をのんで来月にまわした。ボツにしたわけではないので待っててね。でもって、このランボー。いまいちマイナーなゲームを根気よく続けた努力を買っての採用だ。鹿児島県の福岩達哉君。根性入ってるわ。



ディーヴァ

■ディーヴァがわかる、インドの神話

ディーヴァ　神々の総称。

ヴィシュヌ　有力な神、保持神、彼から新世界が創造されるという。

ナーサティア　天界の医師とされた、双生児の神(別名アシュビン双神)。

アルジェナ　インドラ(雷神)と人との間の子供、クリシュナとは従兄弟の関係。

クリシュナ　実存の人物だったらしい。ヤーダヴァ族の指導者、ヴィシュヌ神の化身とされる。16,000人の妻を持ち、80,000人もの子をつくったといわれる。

アスラ　悪魔の意味。

シヴァ　破壊神、ルドラ(暴風神)の異名。

ドゥルガー　シヴァの神妃。恐ろしい狂暴な女神。しかしサティー(貞節な女神)とも、呼ばれることもある。

ヴリトラ　悪竜。蛇の形をした悪魔。

ラーヴィナ　人間の敵の羅刹の王。

マトゥラー　ヤーダヴァ族の都。この都の悪い王をクリシュナが倒した。クリシュナの生地でもある。

マヌ　人間の先祖といわれる。

カリ・ユガ　世界の破滅に迫り近づく末法の現世。この終わりにヴィシュヌが世界を救うといわれる。

ヴェーダ神話、ヒンズー教の神話より。

(編集部注:ごくろうさまです。補足したい気持ちをぐっとこらえ、原文のまま掲載しました。ほかにも知ってる人がいれば、また送ってください。ゲームの解法に限らず、『ゲームなんでも情報局だよどっこいしょ』では読者からの情報を待ってますよん)

大阪府　木津高平

裏情報Q&A

Q　ウイングマン２で、指輪の入手法がわかりません。どこにあるんでしょうか？　ボドリムスまで進んだのに、ピタリと止まってしまいました。どうぞヒントを。(大阪府　明石伸一)

A　ボドリムスまで行っちゃった？　うーん、かわいそうだけど、指輪はシーン１の北村先生が持ってるんだ。どうやって手に入れるかというと、やっぱりおだてるのが一番！　「よっ、かっこいいよ！」　とでも言おう。



♠千葉県の針木裕行君、味があっておもしろいイラストだね。こーゆー個性的なのが、私は好きなのさ(インターン加藤)。

■この場所でもう一度やり直そう。
惑星戦でやられたら、ロードする前にリセットを押して、ディスクを抜く。そして、ベーシックを立ち上げてからディスクを入れて、BLOAD"PLN.BIN",Rと打ってリターンすると、初めの状態から惑星戦ができます。MSX 2版で確認しました。

埼玉県　武田光司

火の鳥

■隠しコマンド＆パスワード
①我王が10人になる　GAOOOOOOOOOH
②ぞうりが3足手に入る　TURBO
③テントウ虫が3匹手に入る　HAYAME
ゲーム中 F・1 キーでポーズをかけ、HOME キーを押すとパスワードが打てるぞ!!　打ち終わるとリターンを押せばいいのだ。

東京都　福田慶明

■これでもか、のパスワード
Y8RCBV7QFE39MC1YN4LFU。これでなんと無敵十羽根124枚＋コンパス以外のアイテム全部＋玉手箱10個＋霊木、心の玉全部＋我王8人。どうだまいったか(MSX2)。

京都府　井上剛史

シルフィード

■とってもうれしいコンティニュー
のほほ〜んと遊んでいる時見つけた。ザカリテがしゃべったあと"GAME OVER"と出るから、自分のスコアを打ちこみ RETURN。ただし始まるのは20面で終わった時以外は最後に見たデモからだよ。

広島県　川畑　涼

■奥技　六人斬り
20面の1匹目　ひたすら敵の反対にまわりこむ。レーザーは撃っちゃだめ。
2匹目　ゆっくり前進してレーザーを撃つ。
3匹目　敵が出る前に左へ移動し、敵が上の方でヤリを撃ったら、自分も動く。
4匹目　敵がレーザーを撃つタイミングを覚え、そいつをやっつけて本体を突く。
5匹目　敵のワイドビームが出る前に、弱点にレーザーを当てる。敵が赤くなるまで撃ち、またワイドビームをよける。3回目のワイドビームが発射される前にトドメをさせ!!
グロアール　意外にも真正面にいるとやられにくいようです。レーザーは中央ちょい左から出ます。すみません。ここはまだクリアーしてないのでわかりません。載せてくださいませ!!　ヤマログ様。
(編集部注:このはがきも3枚組だが、わかりにくいのだ。敵の弱点ってどこかな?　第三者が読んでもわかるように書きなさい、という添削見本用のはがきだな、これは)

神奈川県　ログインに出たい

■正真正銘のコンティニュー
ハッハッハッと笑われている間にすかさずリターンキーを押すんだよ。20面からスタートさっ!　パスワードはかったるいぜ。

埼玉県　高橋"常連志望"桂樹

三國志

■三國志のために生まれたような名前だなとうとう僕も㊙を見つけました。といっても単なるマネですが。INS/DEL キーとヘルプキーで能力設定の数字が止まることは、信長の野望では有名ですが、PC-8801mkIISR版三國志でも使えました。これで中国全土を統一するのも夢じゃない!!

東京都　三国貴史



♠RPGキャラクターへの思い入れがすべて。逆にキャラクター像を見れば、その人のRPG観(変な言葉)がわかるというもの。神奈川県のとんまのまんと房樹のWIZは天井が低そうだな。

ゼビウス

■隠れ面＆隠しコマンドだ
カナ C G N INS/DEL で次の面へワープ。16面を3機以下でクリアーするとかくれ面。

神奈川県　NEAR-SIGHTED

こーゆーイラストは嫌いだ!
(Dr.アライ談)



♠私、こーゆーおタクっぽいイラスト嫌い!　アニメノリしてさぁ、クラそーじゃん。本人の名誉のため名前は出さないけど、わたしゃ嫌いだかんね。なんたってワガママしちゃうかんね。

謹告

①ゲーム名は、表に大きくハッキリと。②情報、質問とも、絶対に機種名を書く!!　③住所、氏名も表側にね(とくにイラストの場合)。④マップ、イラストは黒インクで!!



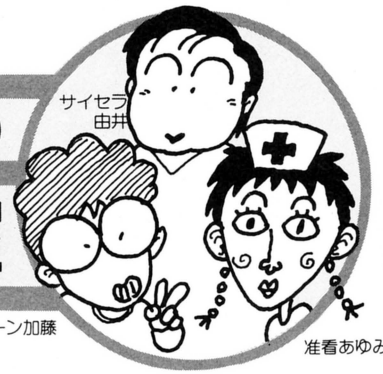
情報大募集!
11月号のお題は
ラプラスの魔だ!

▶安堵しました。今月のお題、大戦略＆II。なにしろシミュレーションでしょ。いろいろなマップごとに、さまざまな戦略法が来るのは予想してたけど、データ集なんかが届けられたらどうしようかと思ってたけど、なぁんとそれがI通もなし!　ログインでも何度もやってるし、マニュアルに細かいデータが出ているからかもしれないけど、ホッとしました。▶それと7月号のお題、信長・全国版での「本能寺の変」について。「誰か確認して!」と書いたら、山のようなお手紙が来ました。スペースが小さいため、全員の名前は載せられませんでしたが、深く感謝いたしております。▶㊛情報は、逆にちょいと中身が薄かったよーな気がする。このコーナーはなにしろ読者のみんなのパワーだけで成り立っているのだ。夏休みということもあり、グッと濃いめの情報を送ってくれることを期待したい。▶というわけで、11月号のお題は、やっとのことで発売となったホラーRPG、ラプラスの魔でいきたいと思うぞ。久々の純粋RPGだけに、みんな精いっぱいガンバッてほしい。マップもいいけど、イラストも怖くてよろしい。例によって締め切りだが、11月号掲載分は、8月24日(月)に決定するぞ。ホエホェン、とね。

宛て先　〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ログイン編集部
「ゲームなんでも情報局だよ、どっこいしょ!(ゲーム情、または情どっこいしょ)」今月のお題、㊛情報局、心とからだの診療室(インターン加藤、サイセラ由井)、その他の各係名を必ず書いてね!

病めるパソコンゲーマーのための

からだと心の診療室

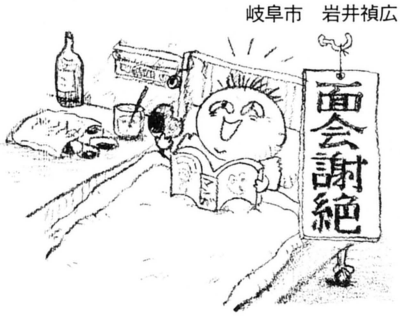


先日、ログイン&ファミ通のいあーんバカンスがありました。サイセラ由井は欠席したんだけど、他の情報局員は全員参加。Dr・アライはラジコン、あゆみは温泉に、インターン加藤は麻雀にと、それぞれ青春の炎を燃やしたぜぃ！

ヤング・シャーロック

どうしても、フィリップ・マーロー氏の意識が回復しません。僕は、このために1ヵ月半は悩んでいます。サイセラ由井様、どうかあわれな僕に救いの手を……。

岐阜市　岩井禎広



同じような、マーロー氏回復祈願のおたよりを、岐阜県の岩井敦子さんからも……、アララこのお2人は姉弟なのかしら。同じ住所で、同じ岩井さんなんじゃない。今の今まで気がつかなかったわ。消印の日付が違うから、2人でお互いに内緒で出したのか、それとも作為的に別にしたのかしら。

まぁ、恐るべき肉親パワーにめんじて教えてあげましょう。まず、ピストルをもって倉庫に行きましたか？　シンディーは釈放されましたか？　倉庫で死体を発見しましたか？　図書館では調べましたか？　このあたりをお2人でもう一度やってみてね。

どうして、ヤング・シャーロックではシンディーに会うことができないのですか。絶対に無実なのだし、せめて面会ぐらいしたいのですが。会う方法を教えてください。

滋賀県　東英後

はーい、はいはいお教えしますよ。シンディーに会うためには、シンディーが警察から釈放されなければだめなの。それにはもちろんシンディーの容疑が晴れなければいけないのね。だから、いくらスコットランド・ヤードにどなりこんで行って、警部や弁護士相手に、ただ東君がゴネたとしても、外でシュプレヒコールをあげても無意味。

シンディーに罪をきせた犯人をみつければいいのです。ただ残念ながらその人はすでに死んでいて、その人の遺書からシンディーの無実がわかるのですけれど。

だから会いたさ一途で警察に日参なんかしていないで捜査（現場の周辺とかね）に力をいれてくださいな。

マデリーン

城をぬけた所の大岩の前で困っています。たぶん下の石碑をこわせばいいと思うのですが。2ヵ月間ずっとこのままです。何とかしてください。お願いします。

東京都　大須賀和彦

いや、何とかしろと言っても、いくら都内で近いとはいえ、あなたの家まで私が押しかけていって、エイヤッと私の鉄拳で石碑を割ってあげるわけにはいきません。

私はサイセラですので、あくまでもサイコロジカルに、決してフィジカルでなくどうにかしてあげましょう（わからなかったら辞書をひきなさーい）。

そもそもこの場面では「力」で勝負するのではなく、「知恵」なのです。たしかあの石碑はカラカラに乾燥しているはず。だから何か液体をかけると、とたんに裂けて割れはじめたりして……。たぶんここで私が言った液体が何で、どこで手に入れるかはわかっていると思うのでクドクド言わないことにするわね。さぁ、はやく取っていらっしゃい！　2ヵ月ぶりの感動は間近よ！

僕は幾多の試練をのりこえて、つり橋のところまでやって来ました。でも、渡ろうとすると死んでしまいます。もう一度ひき返してやり直さなければダメなのですか？

福岡県　宇野治雄

まず最初に言いたいのは、「よく頑張ってつり橋のところまで来ましたね。ご苦労さまでした」。あれだけさまざまな困難を乗り越えた宇野君は、苦労してたどり着いただけにつり橋での無残な死に方が、とてもとても辛く感じたことと思います。

宇野君、またゼロからやり直しなんて考えずに、ひとつずつ持ち物を置いては橋を渡ってごらんなさい。ある物の時にきっと成功するはずよ。セーブしておけばいくらでも試せるでしょう。

だいじょうぶ、あなたはここまでうまくやってきたのだからきっと持ち物も揃っているにきまっているわ。後を振りむかず、前向きに、勇気をだして挑戦してみてね。

アルファ

アルファをやって3ヵ月。一定の範囲内でうろうろしてばかりです。なぜなら、レーザーガンが取れないのでアール。お願いです、僕を救ってください。

島根県　寺戸信寿

ふっふっふ。インターン加藤はAVGだっておまかせ！　なのである。RPGだけでなく、他のゲームの質問にも、バンバン答えるつもりだから、よろしくね。

で、この質問。かなり前の裏情報Q&Aでも解説しましたけど、あい変わらずはがきが来るので、もう一度お答えしましょう。

レーザーガンのある場所とは！　実は、がれきの山となった、革命軍のアジト跡なのだ。そこで入力するコマンドは、うーんと、確かに少々イジワルかもしれないな。〈サガス　ハイキョ〉が正解なんです。しかも、1回じゃなく、何回も入力したほうがいいと思うよ。ひょっとして、いいことがあるかもしれないから。

さぁ、レーザーガンも手に入ったし、戦闘開始だ。幸運を祈っとります！



裏情報Q&A

Q　ぎゅわんぶらあ自己中心派で、三味線がひけると聞いたんですけど、三味線って楽器のことなんですか？　それとも麻雀の用語なんでしょうか？　無知なボクに教えてください。（東京都　高橋　信）

A　三味線っていうのはね、自分の手の内や、捨て牌に対して、あることないこと関係なくしゃべることだよ。精神的に相手を困らせる手段のひとつだけど、友達と麻雀をするときには、こんなことはせずにフェアに戦おうね。

ディーヴァ

クリシュナ・シャークから新型OM砲をもらい、航路も発見したのに、ナーサティアのヴリトラに全滅させられてしまいます。ガンマ3がないからでしょうか？

福島県　斉藤和義

え〜とぉ、はがきに機種が書いてないけど、これはMSX版の質問よね。このゲームは機種によって内容が異なるから、必ずこれだけは書いてほしいわね。

斉藤君の思ったとおり、今の君に足りないのはガンマ3なの。でも、これは1個だけ出っぱってる星を占領すると、自動的に手に入るはずよ。

ただ、MSX版とFM77版では、手に入れるのにチョリッと工夫がいるみたい。ガンマ3は科学力（技術レベル）が高くないと採掘できないでしょ。だから惑星にウンと投資して、技術レベルを上げておかなくちゃダメ！　お金というのは、パァーッと使わなくちゃ！

イース

友人のT君は2日で終了したというのに、僕は、いまだに最初のボスキャラも倒せません。このままでは、T君にでかい顔をされてしまいます。僕にどうか力を！

東京都　秋本研士



ゲームの早解きを競う、というのは、あまり感心しないな。べつに早く解いたからえらいワケではない。どれだけ楽しむことができたか、が問題だと思うんだけど、いかがなもんでしょうか？　だから、T君がでかい顔をしても、全然気にしなくていいんではないでしょうか？

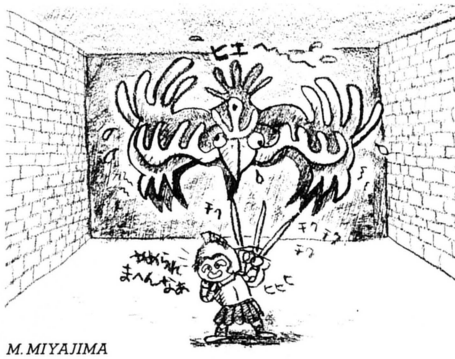
前置きが長くなっちまったぜい。では、最初のボスキャラの倒し方を伝授しよう。左右からの火柱に守られて、出たり消えたりするアイツ。僕は、中央やや左で、一番下よりひとつ上にポジションを取り、近くに現われたときだけ攻撃する、という方法をとりました。敵を倒すより、自分はケガをしないことを心がけたほうがいいのだよ。

ガンダーラ

人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界まで仏舎利壺をストーパーへ納めたのですが、天上界の大怪鳥をたおすことができません。どこが弱点なのですか？

福岡県　瀬戸良隆

このお便りが届いたのが6月15日。ガンダーラの発売が5月28日だったから約2週間でここまできたのかしら？　このゲームって人間界以外ではヒントとなるメッセージや謎解き（？）がない、純然たるアクションRPG。だから時間をかけて、何度もその大怪鳥に挑めば、必ずやっつけられます！　なんて答えじゃ納得してくれないでしょうね。まだ移植版が出る前だからハッキリとは言いたくないんだけど、とりあえずとんがっている所を重点的に攻める、ということだけ教えてあげるわ。これなら、まだ大怪鳥を見たことがない人にはヒントにならないし。私ってアタマいい！


ヒエ〜
ヒエ〜
ヒエ〜

勾う坊の虹色ディップスイッチ



ふぁんくしょん:19

『オホーツクに消ゆ』製作裏話(前編)

語り手・堀井雄二
絵師・土居孝幸/割付師・松岡給典

1986年の1月に企画がスタートした

ファミコン版『オホーツクに消ゆ』がいよいよ発売になった。

『ドラゴンクエストII』ほど熱狂的な支持を得てはいないが、それなりにウケているようである。まずはひと安心。ほっ……。

この原稿が本に載る頃には、もうかなりの人たちが解き終えていることだろう。

——というわけで、ファミコン版『オホーツク……』の製作裏話を書きたいと思います。

※　　※

この企画(『オホーツクに消ゆ』ファミコン移植計画)がスタートしたのは、なんと1986年1月であった！(つまり今から1年半以上前ね)

'85年の年末にファミコン版『ポートピア……』を発表し、そろそろ『ドラゴンクエスト』(IIじゃないよ)の製作にとりかかろうかな……というときに、ログイン編集部のS氏(またの名をファミ通の東府屋ファミ坊)から電話があり、『オホーツク……』をファミコンゲームに移植しないか—という話があった。

正直にいうと、この時ボクは、あまり乗り気じゃなかった。

というのも、『ポートピア……』の移植の時は、ファミコン初のアドベンチャーゲームであり、〝ゲームセンターにあるようなゲームしか知らないファミコンユーザーにこんなゲームもあるんだということを知ってもらおう！〟という意気込みがボク自身のなかにあったし、『ポートピア……』完成後は、〝よーし、次はRPGだ！　このある種マニアックなゲームをいかにして、ファミコンユーザーにもウケいれられるようなものにするかっ!?〟ということに燃えていた。

つまり、この時はすでに、ボクの気持ちは『ドラゴンクエスト』のほうに走っていたわけである。

そんなこんなもあって、『オホーツク……』ファミコン移植については返事をにごしていると、そのうち別方面からいろんな事情が発生し、計画は立ち消えになったらしかった。

「いえ〜い♪　助かったぜっ！」

と、この時ボクは思った。

というのも、『ドラクエ』がかなり本格的に進みはじめ、2本のゲームを同時に進行させるほどの時間的余裕がなかったからである。

そして、その年の4月の初め『ドラゴンクエスト』(しつこいようだけどIのほうね)が完成した。

と、この頃再び『オホーツク……』ファミコン化計画が浮上してきたのだった！

「オホーツクね、やっぱりファミコンにしようよ」と、ファミ坊から電話があったわけ。ひえ〜っ!!

アドベンチャーゲームはまだ求められているのか？

ボクには、人からなにかたのまれると、「イヤ」といえないような性格的に弱い所がある。

そんなボクだが、しかし、この『オホーツク……』ファミコン化計画には、まだ首をたてに振らなかった。

『ドラクエII』の企画に入り忙しいというのも理由のひとつである。

しかし、それ以上に大きな理由は、ボク自身がアドベンチャーゲームというゲームシステムにすでに疑問を抱いていたからだ。

その疑問とは、ひと言でいってしまうと、

〝アドベンチャーゲームは遊んでいてかったるいのではないか？〟

ということ。

ゲームをやっていて、お話がどんどん進み次々と違った絵が見られるような局面では、確かにワクワクするし面白いだろう。

しかし、ひとたび謎解きにつまるとお話がそこでピタリと止まってしまう。もうなにをしていいかわからず、どうやったって先へ進めない。

こうなってしまうと、やればやるほどイライラがつのっていくいっぽうである。

もちろん『ドラクエ』のようなRPGにも、謎解きでつまる、という現象はあるにはある。

しかし、RPGにはレベルをあげるというロックがあるので、謎自体はアドベンチャーゲームほど複雑にする必要はない。

そして、たとえ謎につまったところで、とりあえずレベルでもあげておくか、というようなことがRPGではできる。

しかし、アドベンチャーには、それがない。

もう何度もいっているように、ゲームとして考えれば、やることがないより、やることがあったほうが面白いにきまっているのだ。

しかもアドベンチャーゲームは、ストーリーに負う部分が大きいぶん、1度解き終わってしまうと、それっきりなのである。

パソコンゲームならまだいい。ユーザーはそれらのことを了解したうえで買うのだから。

だがファミコンは大部分が子供たちなのだ。

純粋に謎解きだけに集中したい人もいるはずだ

正直にいってしまうと、FC版『ポートピア……』を発表したあと、少数ではあるが、子供たちからそういった苦情が届けられたのであった。

「ポートピアには、裏面はないんですか？　1回解いたら、もう遊べないんですか？」

子供たちにとって5500円というのは大金である。大人ならたとえ2日で解けてしまったとしても、その2日間が十分楽しめればそれで満足してくれるであろう。

しかし子供たちはそうではなかったのだ。ボクには、そのハガキを送ってきた子供の泣き顔が見えたような気がした。

と、そんなこんなもあって、『オホーツク……』ファミコン化計画には当初否定的だったのである。



しかしファミ坊は諦めなかった。

ボクを説得しにかかる。

「どうしてそうアドベンチャーゲームの悪い面ばかりを見つめるんですか？　ポートピアをやった大部分の人たちが不満を感じているんですか？」

確かにそんなことはなかった。ボクの願いどおり、初めてアドベンチャーゲームに接して感激してくれた人も多い。

「ポートピアIIを出して欲しいって声もあるでしょう」

その声も確かに少なくなかった。

「だったらやりましょうよ。もうアドベンチャーゲームがどんな物か皆が知ってるわけだし、今度は本当にアドベンチャーゲームが好きという人たちのためにっ！」

そうかあ。それもそうだなあ……。

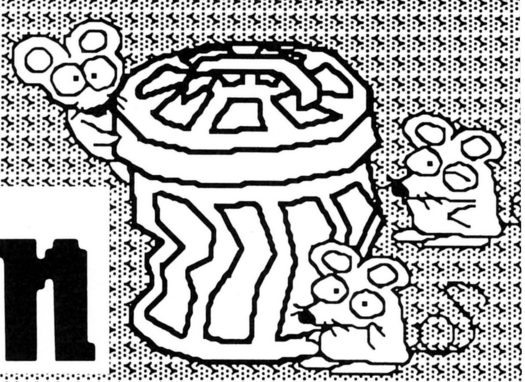
確かに少数ではあるが、RPGのレベルをあげる作業がめんどくさいという人たちがいる。純粋に謎解きだけに集中したいという人がいる。

たぶん『オホーツク』をファミコン化しても、ドラクエほどのヒット作にはならないだろう。

しかし、こういったゲームを求める人が存在し、その人たちが心から楽しんでくれるのなら、やってみるだけの価値はある。ボクはついにOKした。

「やりましょうっ！」　（つづく）

Garbage Collection



テレビCMを遊ぶシステム。プログラムを作るプログラム。Macはすでにデザインのクラシックに仲間入り。ん？ デイブはどこだー!?

THE Couch Potato Game





缶ビール飲んでポテトチップスを食べ散らかして、パジャマのままでテレビにかじり付く『カウチ・ポテト』族。これこそ現代文明人の真の姿。『ザ・カウチ・ポテト・ゲーム』は、そんな現代人のための、廉価版、双方向(？)TVシステムだ。

イモになるほどテレビ好きの究極のテレビ視聴術

長椅子に座って、ポテトチップスをバリバリ食べながらテレビばーっかり見ている人のことを『カウチ・ポテト』と、最近は呼ぶらしい。スポーツが好きで、エスニック料理に舌鼓を打ち、クラシック音楽をCDで聴き、CNNを見るためだけにSONYの小型テレビを、部屋のスミに置いているような、スノッブなアメリカ人のアンチテーゼとして、カウチ・ポテトは存在している。

しかし、1987年、ついにアメリカはお上品な〝エエ格好しい〟文化の反動として、カウチ・ポテト族を正統化する動きを見せているのだ！

何の話かって？ 実はコレ、テレビを見ながら遊ぶカードゲームの紹介なのであります。

TDC GAMESという、冗談カードゲームを作っている会社が発表した今年の新作『ザ・カウチ・ポテト・ゲーム』は、テレビから流れるCMとカードとを使って遊ぶ、観察力と記憶力のゲーム。

これまで、見る側も参加できるテレビの試みがいろいろなされてきた。双方向ケーブルTVや、画面の敵を光線銃で撃つ！ なんてのがそれ。

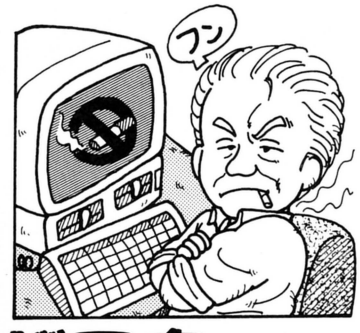
しかし、TDC GAMESの社長ラリー・バルサモ氏によると、「どんな高度な技術を使った視聴者参加型テレビシステムも、あくびもの」とのこと。「私は、番組制作よりはるかに想像力豊かな子供たちが、マンガのキャラクターを光線銃で撃つなんてことで何週間も熱中できるわけがない、と考えています」とAXLONやWOWの最新のゲームシステムを、ボロクソにこき下ろしている。それよりは、クイズ番組に出場しているような興奮と、プレイヤー同士のかけひきが楽しめる『ザ・カウチ・ポテト・ゲーム』の方が、値段も安いし、だんぜん優れているというのだ。確かに、テレビCMで遊ぶというアイデアは、すばらしい。



THE COUCH POTATO GAME
TDCGAMES Inc. 14ドル95セント。
日本のCMでも遊べるかな。



Stop Smoking System 私はコレで、タバコを……



あいも変わらず、レストランでは女子大生は他人の料理に煙を吐きかけ、人ゴミではおっさんが火の粉を飛び散らしている日本とは対照的に、公共の場での喫煙が次々と禁止されているアメリカ。喫煙は個人の健康のためだけでなく、社会的地位の維持のためにも、切実な問題となっている。

そこで登場したのが、アメリカの大手ネットワークCompu Serveの〝Stop Smoking System〟だ。ナショナル・ハート・ラング・アンド・ブラッド・インスティテュート（国立心臓、肺、血液学会）が開発したタバコをやめたい人用の人工知能プログラムなのだ。ここに入ると、数十問の質問が出される。それに答えると、その人のための特別な禁煙計画が立てられて、4週間以内にタバコがやめられるというもの。

このプログラムは、実験的な試みであるため無料で受けることができる。しかし、本当に4週間でやめられるのなら、こりゃデカイ商売になりまっせ。

Magazine Rack

Dr.Buchmanの海外雑誌ひやかし半分拾い読み

●温故知新。優れた商品デザインは不滅です

今月のマガジンラックは何を書こうかなと、洋書コーナーを見ていたときにふとみつけたのが『American Style』という本。サブタイトルに〝Classic Product Design from Airstream to Zippo〟とあるように、商品デザインの優れた古典的かつ有名なアメリカ製品のカタログ本で、いかにもアメリカっぽい132の商品が紹介されている。

〝Classic〟という表現からもわかるように、けっこう昔のモノが多い。例えば、コカコーラは1886年発売で、ビンが今の形になったのは1915年。最近、ロッテがまぎらわしいパッケージを出し、ご本家がまゆをひそめているM&Mのチョコレートは1954年。IBMのタイプライターは1961年etc。

ところが、どの商品もじつにカッコイイのだ。レトロブームのせいかもしれないけれど、古き良き時代を感じさせるモノがたくさんのっていて、見ていて楽しい。そういえば、ログイン編集部のデザイナー、T（タミヤ）さんとH（カシマ）氏も、「あっ、この本、欲しかったんだ」と口をそろえて言っていたっけ。

アメリカ人はこの本を見て、いったいどんな反応をするのだろうか。父親が子供に向かって、「パパは高校生の頃、大人ぶってラッキーストライクをすったもんさ」とか、「ママとの初めてのデートは、たしかフォードのサンダーバードに乗って、サンタモニカに行ったんだ」などと、昔話をするのだろうか。ウォルター・ランドールという工業デザイナーが、前書きにこんなことを書いている――。

「この本を読むと、学生時代のことを思い起こさせるたくさんの古い友人に出会うでしょう。あなたがちょっとしたノスタルジアにひたることに、反対はしません。でもこれを機会に、これらの物がデザイン的にも、芸術の一形態としても光り輝いていることを知ってほしいのです」

ミュンヘンで少年時代を過ごし、イギリスで学生時代を過ごしたランドール氏は、その当時からアメリカの商品デザインに注目していた。ヨーロッパのデザイン団体も、アメリカに強い関心を持っていた。なのに彼がアメリカに来てみると、アメリカでは自分たちの業績に気付かず、相変わらずヨーロッパを手本にしようとしていることを知って驚いたという。その傾向は、今も続いているらしい。

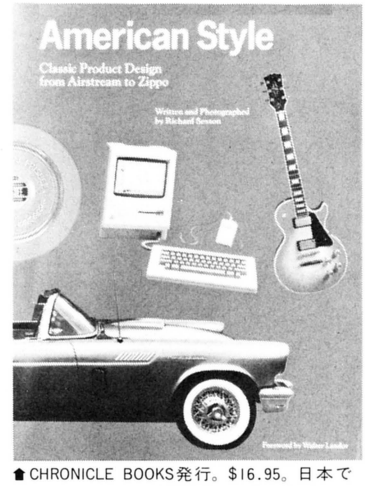
日本が常に動向を気にしているアメリカという国は、自分たちのルーツであるヨーロッパが気になるものらしい。

で、コルトのリボルバーやレーバンのサングラス、ライターのジッポー、リーバイのジーンズに交じって、マッキントッシュがパソコンの代表として紹介されている。えっ、MACがClassic!? もっとも、パソコン自体、まだ10年の歴史しかない。進歩の速いエレクトロニクスにとって、1984年生まれのMACは十分クラシックなのかもしれないな。

IBM-PCでなく、MACが選ばれた理由はよくわかる。この本で紹介されている商品は、見た目のシンプルさ、使いやすさという点で共通している。となれば、MACしかない。「マニュアルのデザインからソフトウエアのグラフィックやパッケージングまでが、完全に商品と合っている」と、商品そのもの以外のことにまでふれられているのは、この本のなかでMACだけだ。「今回初めて、コンピュータが電子地獄に存在するものでなく、実世界（リアル・ライフ）に属するものだということを示してくれた」と、コメントは締めくくられている。

同じアップル社のAppleIIcをデザインしたのがイタリアの有名な工業デザイナーだということを、ランドール氏は知っているのかな、とふと気になったりして……。

ちなみに、写真が売りモノであるこの本は、日本で印刷されたものである。



CHRONICLE BOOKS発行。$16.95。日本でも、イエナなどの洋書専門店で手に入る。

ああ、美しき業界愛！

Broderbund UnisonWorld

昨年の10月、ブロダーバンド社がユニゾン・ワールド社の〝Print Master〟は、〝Print Shop〟の盗作であると訴えたことに対して、裁判所が、〝Master〟は〝Shop〟と似たように見えて使い勝手も似ているから著作権の侵害だという、いわゆる『ルック・アンド・フィール』裁決を下してから、両社は賠償問題でもめにもめていたのだ。

この裁決は、「ワープロだって表集計ソフトだって、どこのメーカーのソフトも同じじゃんか。だから、著作権問題はナンセンスよ」という考えを持つ業界の人々に衝撃を与えた。ユニゾンは、〝Print Shop〟もそういったソフトの仲間だと考えていたから、これは非常に根の深い問題だったわけだ。

ところが先日、両社はハタと気が付いた。こんなことより、私たちはコンピュータ業界の発展のために、お金と労力を使うべきじゃなかろーかと。そして突然の和解。なんと美しい業界愛でしょう。最近一部上場を果たしたブロダーバンド。よっぽどご機嫌がよかったようだ。

誰も予想できなかったミニAMIGAの発売



AMIGA500

海外ガベコレで何回も噂を紹介してきたミニAMIGAことAMIGA500が、6月に突然発売となった。

たしか、ログイン6月号で、「発売になった」と書いて、ある筋の方から、「発売は12月ダヨ」と知らされて、あわてて7月号で訂正したんだけど、あとで聞いた話では、やっぱりその頃、西ドイツで発売されてたのだそうだ。もう、何がなんだか、ワケがわからん。アメリカのソフトハウスも、猫の目のように変わる、Commodore社からの情報にふり回されていたらしい。まったくもー！

KARAOKE U.S.A.

辛いばかりの人生。耐える女。こらえる男。場末の飲み屋……。これでもか、これでもかと人生を暗く悲しく歌い上げる、日本人の心、『演歌』。究極のディプレッション文化であるはずの演歌だが、ナゼかそのステージはド派手のギンギラギン。フルオーケストラに○×流△□社中の皆様100人による津軽三味線にのって、金キラ衣装に身を包んだ演歌スターが、人生の悲哀を歌う。こんなメチャクチャは日本にしかない！と思ったら大間違い。あるんですね、同じような文化が。そう、それはアメリカ南部のカントリー＆ウエスタンの世界。歌の内容といい、ステージの派手さといい、そっくりなんだなあ。さらにもうひとつの類似点は、カラオケだ。アメリカのC&Wファンも、今はカラオケに夢中。自宅にマシンを置くのが大流行とか。

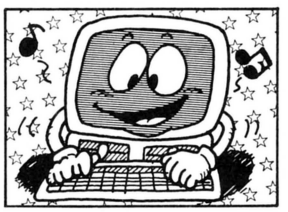
写真は、KARAOKE－U.S.A.社のOBEAT VD2000Mark II。日系企業であることは一目瞭然。しかし、ここには日米貿易摩擦などミジンもない。あるのは、国境を越えた演歌の心。人情は地球を救うのだ。

アメリカン演歌もハイテクが好き



人工知能プログラマー登場

Programming Synthesizer



コンピュータのプログラムを作るプログラムって一やつがある。機械だって機械が作るんだし、人間だって人間が作るんだから、プログラムを作るプログラムがあっても、別に不思議はない。ただ、今までのプログラム製作プログラムは、あらかじめ用意されているサブルーチンを組み合わせるといった程度のものだったのだ。ところがカリフォルニアのReasoning Systems社が作ったのは、『プログラミング・シンセサイザー』と呼ばれるもの。こんな感じのソフトを作れと命令すると、人工知能がプログラムを書いていくのだ。もちろん、これは大きなコンピュータ用のシステム。プログラムを作るプログラムを作れと命令したら、自分で考えて作るだろうか。ただ自分をコピーすれば済んじゃうかもしれないけど。

Personal electric field Shielding
コンピュータからお肌を守る

「コンピュータのモニターから、体に有害な電磁波が出ている」と、騒がれたことがあった。最近ではあまり聞かなくなったが、やっぱり何かあるようだ。その証拠に、電磁波から体を守る下着が発売された。

Silver Lining社という所から発売されたのは、『パーソナル・エレクトリック・フィールド・シールディング』と、なんともアニメのトランスフォーマーの世界にブチ込まれたような名前の、銀でコーディングされたナイロンの下着。女性用、男性用、サイズもスタイルもいろいろとり揃えておりますとのこと。



モニターから出る電磁波がどれほど有害かどうかはわからないが、電磁波を浴び続けると、人間はどうにかなってしまうのは確からしい。KGBがアメリカ領事館に超短波を照射していたなんて話もあるくらいだ。そう言えば、濡れた体を乾かすためにエレックさんされて死んじゃった子犬もいたっけ。あれは、また別の問題ですか？



デイブ・W・フォスター

サンフランシスコ出身。同市立大学コンピュータサイエンス科卒業後、コンピュータ関係の仕事を転々として、現在、有名化粧品会社に勤務し、世界中をとびまわっている。未開の地にキリスト教を伝えるのが夢だとか……。



デイブ・フォスターの
I don't think so
海外情報確認コラム

料金未納

●スリッパで洞窟に入り英会話の講義

毎月お楽しみいただいてます、デイブ・フォスターの情報確認コラム。今月は、誠に申し訳ありませんが、デイブの仕事がメチャクチャに忙しくて、話もできないほどだそうなので、情報確認はお休みさせていただきます。そのかわりに、これまでスペースの関係で誌面に載せることができなかったデイブとガベコレとの会話を、いくつか紹介させていただこうと思います。テレビで言えば、中継録画みたいなもんですね。

まずはじめに、デイブの過去について語ったことを、ちょっと……。

――デイブは日本に住んでたことがあったんだよね。

デイブ うん。実は僕、今アメリカでも話題の『管理者養成学校』で英語講師をしていたことがあったんだ。

――えっ、あの日本海軍式のスパルタ学校のこと？ 中年のオジサン同士が抱き合って泣いちゃったりする、アレ？

デイブ そう。大学時代にね、知ってる人に紹介されて。とっても貴重な体験をしたよ。本当に。

――日本人にとっても、あれは異常な世界だよ。よく生きて帰れたね。で、英語の授業は、どんなふうだった？

デイブ まず、"Atention"（キョーツケ）、"Bow"（礼）で始まるんだ。授業それ自体は、普通の英会話学校とそう変わらないと思うよ。ただ、会社からお金を出してもらって派遣されてきた中堅のサラリーマンが生徒だから、ものすごく真剣なわけ。

――別に変わったことはナシ？

デイブ アリ。ジゴクノクンレン（地獄の訓練）っていうのがあってね、朝の4時半に冷たい水をかぶって、スリッパで洞窟に入っていって、そこで英会話の授業をした。

――何それ。何の意味があるの？

デイブ その学校には、恐怖に打ち勝つことが、人間を成長させるという信念があるんだ。いろいろな怖い体験をさせるわけだけど、この理論はアメリカの心理学者も認めていて、アメリカでも日本式のこうした学校が増えてるよ。アメリカでは『クレージースクール』って呼ばれているけどね。とにかく、すごく怖い体験をすれば、すこしくらい怖いことなんか平気になるでしょ。そういう理論だよ。また、そうした体験をともにした仲間とは、心の底から信じ合えるようになって、一生の友だちになるんだ。

――ふーん。それで、先生の方はどうなの。人生、変わった？

デイブ 学長がとっても怖い人でね。足音が聞こえてきただけで、みんなふるえ上がったよ。その人の下では、講師たちも生徒と同じ。ユニフォームを着て、職員室に入るときは、「ハイリマス！」。出るときは「シツレーシマス！」って言わなくちゃいけない。はじめは、日本人はどこでも、こうするんだって信じてた。

――じゃあ、怖いだけの日本滞在だったわけか。かわいそうに。

デイブ それでも、おもしろいこともあったよ。休みの日に学校のそばの町へ、英語講師のアメリカ人同士で遊びに出たんだ。そしたら、地元の中学生がちょうど下校する時間でね、ゾロゾロ歩いてた。彼らは僕たちの方をチラリチラリと見ては、「ガイジン、ガイジン」ってささやき合ってるのさ。で、何人かが近付いてきて、サインしてくれっていうから、サインしてやると、喜んで帰っていったよ。

――オイオイ、デイブ。純粋な日本の子供をからかうなよ。バカにしちゃいけないよ。

デイブ とんでもない。サインが欲しいっていうから、してあげただけさ。

そういうわけです。もし読者のなかに、中学生のころにDavid Fosterという名の変なガイジンにサインをもらった方がいらっしゃいましたら、すぐにそのサインを捨ててください。ありがたくもなんともありません。英語がうまくなるとか、そんなことも一切ありません。

ところで、デイブは最近の日米半導体摩擦を、ずいぶん悲しんでいるのだ。話がちょっとシリアスになるけど、どーしても日本のみんなに聞いてもらいたいとデイブが申しておりますから、聞いてやってください。日米問題で、アメリカ側の生の声が聞けるというのも、貴重なことかもしれません。どうか、聞いてやってね。

デイブ 僕はとっても心配なんだけど、今日本人はアメリカ人のことを、そうとう嫌ってるでしょう。半導体のことで、アメリカは無理ばっかり言ってるから。ログインの読者さんたちも、僕のこのページを開くと「あっ、チクショー、アメリカ人だ！」って怒ってるんじゃないかって……。

――そんなことないよ。大丈夫。日本人はアメリカ人が大好きなんだよ。

デイブ あのさ、今、日本とアメリカがケンカしたってさ、何もいいことないんだよね。喜ぶのはソビエトだけだよ。僕は日本とアメリカには、互いに貸し借りがあると思うんだ。20年前、日本はアメリカから工業技術を学んだ。今度は、アメリカが日本から学ぶ番だよ。日本は教える、アメリカは学ぶという態度をとるべきさ。お互いにいいところを出し合って、一緒に何かをやれば、怖いものなしだと思うんだけどな。

ということでした。来月からまた、デイブはいつもどおりに登場します。みなさん、デイブに言いたいこと、聞きたいことがあったら、どんどんお手紙をください。デイブのおたよりコーナーを作りましょうよ。



▲恐怖体験によって、ひとまわり人間が大きくなったデイブ。

鹿野司のファッショナブル・サイエンス入門

オールザット ウルトラ科学

連載第30回　ソフトなるほどハウマッチ!?



文/鹿野 司(サイエンス・ライター)

えーっ!!　いくらなんでも、そりゃマズイっすよ!!　だってこの間、「宇宙居住空間の話は9月号も続いてしまうのだよーん。次は、お待ちかねのリングワールドだからねん」って鹿野センセエ、ちゃんと……。あーん、それじゃリングワールドは10月号で必ずお願いしますよ。イラストの米田センセエは、私がなんとかまるめ込んでおきますから。ハイ、それじゃ。この残暑の折も折、心労重なる毎日であった。暑いっ。

SF界には、ほかにはない妙なシステムがある。つまり、ファンダム。SFファンの集まりの集合体なんだけど、こういうものを作るメディアってのはこれまでほかになかったような気がする。アニメとか、漫画には近いものがあるけど、やっぱ違うんだよね。

今、いちばん近いものというと、コンピュータ通信のBBSかな。あれは、ファンダムのサロンとほぼ同じ雰囲気があるね。

で、まあそういうSFファンの集まりのひとつに、SFフ科会というのがあったんだよね。あった、じゃなくて、実は今もあるのだけど。

フルネームでいえば、SFファン科学勉強会なんだけど、フ科会というほうが一般的な呼び名だな。なかなか、いい名前でしょ。

設立当時は柴野拓美さんとか、石原藤男さんとかもいた、由緒正しいファングループなんだよね。といっても、昔からほかのファングループとはだいぶ雰囲気がちがったんだけど。

活動としては、同人誌とかは作らないんだけど、毎回の集まりに誰かしらレポートみたいなものを作ってきて発表する。それをサカナにして、科学とか工学、文化、哲学、経済、心理、その他モロモロの見識をもとに、いろいろな方向に話を脱線させていく、雑談するサロンといった感じかな。

内容は、簡単ではないけど、難しすぎることもない。とにかく、知的に刺激される集まりで、ぼくなんかは行くたびに、頭のなかがグルグルしちゃうんだよね。なかなかの快感だな。

なんでまたフ科会の宣伝なんかしたのかというと、前回の集まりでこんな話が出たからなんだよね。

つまり、ソフトウエアの値段というのはどうやって付けたらいいのか、という問題。

ソフトウエアちゅうと、著作権とかプロテクトとか、不法コピーとか、まあ、あちらこちらでカンカンガクガクの議論が繰り返されているわけだ。

ユーザーの側からは、コピーフリーでなければ仕事に使えない、とかいう主張が一般的だけど、それに対してメーカー側は、不法コピーを許しては、開発費の元もとれなくなってしまうし、損害が大きくなり過ぎる、と主張する。

どっちも、まったくそのとおりなわけだ。

だけど、コピーフリーにすれば、必ず不法コピーは増加する。1枚のペナペナのディスクに何万円も払うのって、確かに抵抗があるもんね。それに、欲しいソフトをもっている友達がそばに













いたら、その場でコピーをもらっちゃったほうが、てっとり早いという気もついしちゃう。

これは、日本人が形のないものにお金を払うという発想がないからいけないのだ、なんて妙な日本人論にむすびついちゃうことが多いのだけど、必ずしもそうとはいいきれない。

たとえば、『ハッカーズ』を読んでみると、アルテア8080で遊んでいたハードウエア・ハッカーたちにとっては、ソフトは基本的にタダだった、なんていうんだな。

優れたソフトを書き上げた人間は、名誉と称賛を得ることはできても、それをお金にかえようとは考えなかった。自分のフソトがたくさんコピーされるっていうのは、ようするに拍手されているみたいなもんで、嬉しいとは思っても、不法だなんて思いもしなかった。

ところが、ここにビル・ゲイツという人が登場して、自分の作ったBASICにはそれ相応の金が欲しい、勝手にコピーしてもらっちゃ困る、といい始めたんだな。もちろん、これはほかのハッカーたちのひどい批判にさらされたわけだけど、時代と共に、結局はゲイツの主張が正しいということになってきてしまった。

これを称して、ソフトも〝大人の時代〟になったんだ、というわけね。そういう意味では、日本人はまだ大人になっていないのかな。

でも、アメリカ風の著作権というやりかたが、唯一正しい大人への成長のしかたかどうかには、おおいに議論の余地がある。

それに、アメリカでも不法コピーの問題がなくなっていないところを見ると、やっぱり誰でもソフトは基本的にコピーしちゃいたいし、それが自然だというのが正直なところなんだと思う。

しかし、それをやっちゃうと開発側はものすごくこまっちゃう。今ではソフトの開発には膨大なお金がかかるわけだし、コピーが出回れば、元がとれなくなる可能性さえある。そうなると、優秀なプログラマーは、仕事としてプログラミングをしなくなっちゃう。プログラマーだって生活がかかってるもんね。

この解決の道のひとつとして、現在いちばん良さそうだと思われているのは、ユーザー側の倫理観の向上と、それをうながすような品質の高いソフトとサービスの向上ってやつだ。

ソフトだって、ある程度値段が高くても、本当にいいものならそれ相応のお金を払っても惜しくはない。とくに、きちんとしたユーザーサポートがあれば、お金を払ったほうが、コピーよりいいって気がすることは間違いない。

ただ、この方法にはいくつかの欠点がある。まず、第一にユーザーサポートがしっかりするということは、まったく当然のことで、それを売りモノにすることにどれくらい意味があるのか、ということだ。

今のソフト業界はまだ、サポート体制がデタラメなのがほとんどだけど、将来的には、効率のいいサポートが常識って時代が来るに違いない。そうなると、たとえ不法コピーで手にいれたソフトでも、簡単に間接的にサポートが受けられるようになる。

それに、ユーザーサポートは、良いソフトほど、確実にやりにくくなるんだよね。

いい例がジャストシステムで、太郎のころからレスポンスのいいサポートを売り物にしていて、確実にたくさんの正規ユーザーをつかんだわけだ。だけど、ユーザーの数が多くなり過ぎて、今やサポート体制はすでに破綻しかかっている。

昔は、ジャストシステムに電話すると雑談もまじえてなかなか親切に応対してくれたんだけれど、今や電話がつながるかどうかさえ難しいありまさだ。

ユーザーからの問い合わせがこれほ







ど多いんじゃ、プログラマーだっていちいち質問に答えていられない。そんなことばかりしていると、本来のプログラミングの時間がなくなっちゃうもんね。

ユーザーの数が増えたのなら、それに見合うだけのサポート体制を、メーカー側が用意しなければならないはずだ。たとえば、サポートBBSを作るとかね。けど、実際それはすごく難しいことみたいだ。

そうなると、いいソフトは、コピーしても正規で買っても、あんまり価値が変わらないなんてことになりかねない。それじゃ、やっぱりいかんわけだ。

それに、正規のものを買ったほうが得だという感じがあったとしても、1台の機械には1セットのソフトを用意しなければいけない、っていうところまで心から納得できる人はいないと思う。ちゃんとソフトの使用権許諾契約書にそういうことが書いてあるけれど、ここはおおいに不法コピーの誘惑が忍び寄る余地があるよね。

まあ、大企業や学校で一括で仕入れた何十台何百台のコンピュータにぜんぶコピーのソフトを使うというのはやりすぎだと思うけれど、個人とか中小企業の数台程度だと、1台1本なんてバカらしいと思うのが常識じゃないかな。

もっと深刻な問題は、正当な価格を払って買ったソフトが、本当に値段分の働きをするのか、ということなんだよね。この世にはろくでもないソフトが多いし、それは実際にある程度使ってみない限りわからない。

ソフト評なんて、もともとマトモなものはないし、それ以前に評者と自分の立場が違うと、同じ物でも良くも悪くも見えるものだ。それに、店頭でちょっと触ったくらいじゃ、使いごこちなんてわかるわけがない。

だから、とりあえずコピーで手にいれて、調子良ければ本当に買ってもいいな、と思う人がかなりいるのではないかと思う。

こうしてみると、ユーザーの立場ではコピーは悪というより良いことで、良いことを悪いことだときめつける倫理観を確立させるというのは、ちょっと難しいと思う。

でもそれじゃどうしたらいいのか。ユーザー側の立場は、ソフトはいくらでも安い値段で欲しい。コピーは自由にとりたい。けれど、優れたソフトには、それ相応のお金が支払われることまでは反対しない。それに対してメーカー側は、ソフトにはそれ相応の代価がある。不法コピーは断固許せない。正規ユーザーには、ちゃんとサポートする、なんて感じかな。

これは、永久に歩み寄りのできない、矛盾した意見のようにも見える。少なくとも、今の貨幣経済の範囲では、難しいだろう。

いきなり貨幣経済なんて話になっちゃうけど、このへんがフ科会だ。

それで、貨幣というのは、実は情報とかソフトを評価する能力が、まったくないみたいなんだよね。

貨幣というのは、ずいぶん歴史が古くて、物の取引にはものすごく便利なものであることは確かだ。だけど、古いだけに、ソフトを買おうなんて事は考えていなかった。

実をいうと、ぼくたちは今までは一度だって、ソフトをソフト自身の価値で評価して、買ったことはないのではないかと思う。

たとえば、レコードだって、曲の良し悪しによってお金を払うことはない。いい曲なら高い値段を払い、くだらない曲なら安くするなんてことは絶対ない。つまりはレコードを買うというのは、結局あのプラスチックの円盤にお金を払っているのであって、本当の意味でソフトにお金を払っているのではないんだよね。

ソフトには、お金でははかりきれな

いたくさんの性質がある。まず、人の好き好きによって価値が違うし、同じ本でも読んだ事のある人とそうでない人では価値が変わってくる。そして、まったく別のソフトの間の質の程度の差というのも、お金では表わせない。

ようするに、貨幣というのは、ソフトという新しいものを扱うには、未熟過ぎて、まったく向いていない。

ではどうするのか、フ科会のメンバーの意見をいくつか紹介すると、まず名誉方式。これは、初期のハッカーみたいにソフトの代価は名誉で支払うというもの。もちろん、名誉だけでは生きてはいけないので、これにはパトロンが必要になる。

ちょうど、昔の音楽家たちに、みんなパトロンがいたようなものだ。このパトロンは、ソフトによって名誉や宣伝効果以上の利益を得ようとは考えない大金持ちでないといけない。

欠点としては、この大金持ちというのは、昔とは比較にならないほどたくさんの金をもっていなければならないということで、そんなのはあんまりいないだろうということだ。

もうひとつ、なかなか現実可能そうな意見として、株式市場制というのがある。つまり、ソフト市場というのを作って、多くの人が評価するソフトほど、高い値段がつくってやつだ。

ソフトは多くの人にコピーされるほど価値が高い。だからたくさんのコピーが出回るソフトほど高く評価できる、新しいシステムを考えるわけだ。

これは、ユーザーが毎月いくらかずつでもお金をプールしておいて、そのお金をソフト市場の上位のものから割り振っていくってやりかたになる。

ソフトに直接お金を払うんじゃないから、ユーザーにとってはタダでいくらでもコピーできるのも同然だし、メーカーは良いものを作れば、それだけ儲けが大きくなる。

実社会すべてに、いきなりこの制度を適用するのは難しいかもしれないけど、ネットワーク提供型のソフトなら今すぐにでも始められるんじゃないだろうか。そして、将来はソフトの提供がすべてネットワークから行なわれるという時代もきっとくる。そういうときに、この株式市場方式が生きてくる。

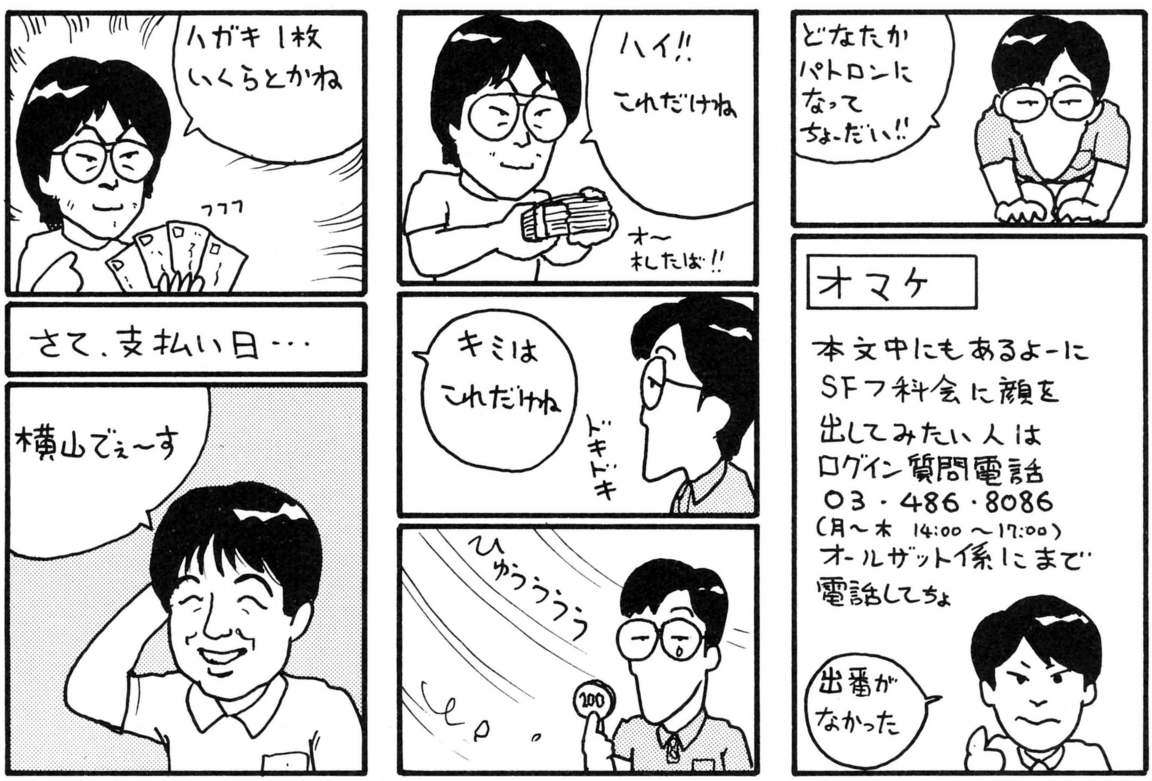
どんなもんでしょうかね、みなさん。

フ科会では、この話題にたどり着くすじみちとして、宇宙の大規模構造から始まって、宇宙のエントロピー、統計力学から情報論のエントロピーの間には大きなギャップがあること、エントロピーは便利な言葉過ぎて、みんなでよってたかってわからなくしちゃったこと、情報論はソフトの内容を扱えないこと、ソフトの質の価値を評価できる学問はまだないこと、貨幣もソフトを評価していないこと、ソフトの値段はどうしたらいいのかということ、と連鎖してきたのでした。

なかなか面白いでしょ。

で、まあフ科会は今も設立以来の方針で、来るものはこばまず、去るものは追わずという方針でやっているので、興味のある人は遊びに来てくれるとうれしいな。

場所は、新宿の地下で、紀伊国屋書店の次のわき道にある喫茶店「アイリス」の奥の方の席。毎月第3日曜の2時から6時まで。ログイン経由で、私の方に連絡してくれると確実でございます、と。



MSX 9月号 MAGAZINE

定価480円
好評発売中！

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る！

今月のMSXマガジン情報

第二十八回

特集 ネットワーク通信新時代

●新しいネットワーク・サービスが、次々と生まれている。メニュー内容やシステムに工夫をこらした、個性的なネットばかりだ。大規模ネットに対して、アマチュアBBSも多様な活動を展開し始めている。これからは、ネットワーク・サービスを選ぶ時代。自分の嗜好にあったネットを、よく調べて、見つけてほしい。 アスキーネットPCS、NIFTY-SERVE、EYE-NET、ADD-NET、RN-NET、AV-NETをご紹介。



SOFT TOPICS

●TOP20——「ガリウスの迷宮」2ヵ月連続1位●ソフトレビュー——めぞん一刻、スーパーロードランナー、スーパーレイドック、聖飢魔II、魔界復活●スライム原田のゲームに挑戦！——メタルギアの巻——今月でこのコーナーは最終回。コナミの最新ソフトにチャレンジだ●クローズアップ——本格的シミュレーションゲームを作り続けている光栄を取材。その秘密をさぐってきた●ゲームすとり〜と——「ガリウスの迷宮」のハガキ満載！

ウーくんのソフト屋さん

●タイピングはリズミカルに1・2・3——ついに出ました、タイピング練習ソフト。こっそり練習して、友だちに差をつけちゃおう。

おじゃましま〜す

●クラシックもカラオケも、音楽ならおまかせ——MSXで音づくりに励む、福岡豊彦さんのお宅におじゃま。熟年パワーまさに爆発。

MUSIC SQUARE

●MSX-AUDIO特集第2弾——大物の新作ソフト「プロフェッショナル・シンセ」が届いたのでそのパフォーマンスを探ってみた。

CAIクリッピング

●平田、森石、浅田の熱血トリオ——大阪・帝塚山学院大レポート——MSX2でネットワークを構築し、授業に使う大学をレポート。

プログラムエリア

●[投稿作品]MAZE(RAM16K以上)／はげあたまたかひろさん——アイデア勝利の小粋なゲーム●画像データ圧縮プログラム／ガラちゃん——デジタイズしたり自分で描いたりした絵のデータファイルが、大きすぎて困っているあなたに●[投稿作品]PIYO(RAM32K以上)/重森正樹さん——全20面のアクティブパズルゲーム。ボーナスステージもついて、完成度も高い気合入りの逸品だ。

特別付録 **聞いていいこと・悪いことハンドブック**

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせは、
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部LOG係 Tel(03)486-1977

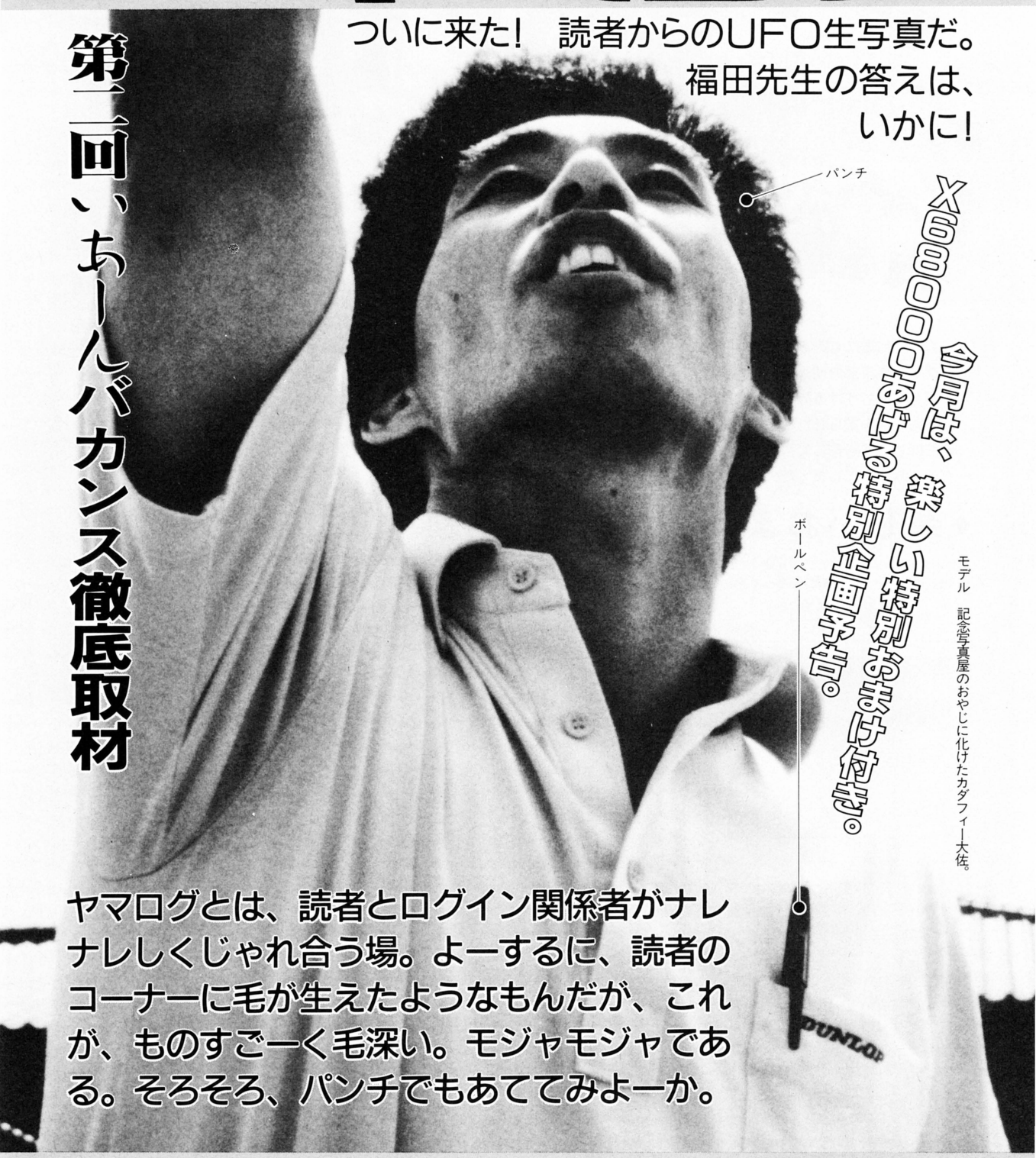
株式会社アスキー

青山 東京 ログ

ヤマログ

ついに来た！　読者からのUFO生写真だ。
福田先生の答えは、
いかに！

第二回、あーんバカンス徹底取材



今月は、楽しい特別おまけ付き。
X68000あげる特別企画予告。

モデル　記念写真屋のおやじに化けたカダフィー大佐。

ヤマログとは、読者とログイン関係者がナレナレしくじゃれ合う場。よーするに、読者のコーナーに毛が生えたようなもんだが、これが、ものすごーく毛深い。モジャモジャである。そろそろ、パンチでもあててみよーか。

第2回

いあーん、バカンス

やったあー!!







行ってきたぞ

おせち料理にも飽きてきた6月半ば、ログイン編集部の精鋭60名は、きびしい研修が待ちうける静岡県は土肥町へと一路バスを走らせた。車中ではこれからはじまる研修に緊張してか、みなグッスリと寝てしまったのだが、それもつかの間、ベテランのガイドさんの楽しいおしゃべりにさそわれて、ついグッスリと寝てしまったのだった。

目的地に着いたのは午後4時30分。旅行に先だって行なわれた福田先生の占いどおり、遅刻者は3人でるわ（水科、新井、渡辺）、女のヨッパライはでるわ(高橋)の大さわぎ。なかでもハダカに縁ありの予言どおり、ストリップショーに繰り出したカメラマン八木沢はすごかった。まず劇場に入るいなや、ゆかた姿のおじさんをかきわけ、舞台にかぶりつき。踊り子さんの一挙一動に「うおーっ」「きれいだなー」「こらぁすごいわ」「ほら、拍手拍手！」と慣れた手つきでその場をしきっていた。さすがは現像所やソフトハウスのお姉ちゃんとゆ着のはげしい八木沢であった。

さて肝腎の研修だが、緊張のあまり忘れてしまったようなのである。

◆楽しいおまけ◆

傑作写真をおメンコにした。切り取って、裏にボール紙(簡単にいうと馬糞紙)を貼って遊ぶのだ。

おメンコ①



↑いつもクールな本誌アートディレクターの本間も、この日ばかりはこんな顔で浮かれていた。



ログイン編集部の到着を聞きつけて、海で泳いでいた魚たちも、舟に乗ってかけつけた。



畳を見ると条件反射で正座をしてしまう馬鹿。旅館に来てまで『ファミスタ』に熱中している。



出発直前、仲間にいれてほしそうにバスのまわりをウロウロするヘアームラノのおやじ。



酒がまわって誰にでもからむ編集チョ。カメラマンにからんだ後、お刺身にからんでいた。





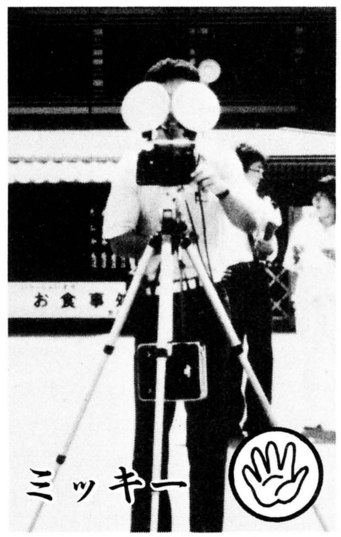
➡海岸では地元の人が、シンクロナイズドスイミングで歓迎してくれた。

⬅下の集合写真を撮った直後。緊張から解放されだらけるスタッフ。しゃがんでいるのは地元の暴走族。



⬇勝手に撮っておきながら、900円で売りつけられた写真。右端で手をあげているのが編集チョで、その下が八木沢、その下は小畠千栄(5万歳)。

おメンコ②



⬇1日めに昼食をとった代官屋敷では、ミッキーマウスのような耳の人が写真を撮っていた。



とにかく楽しかったいあーん、バカンス。誰の顔にも笑みがあふれていた。ちなみに右端の写真は渋谷洋一。最近ボーリングを覚えた。

たのしー!!



➡不倫目撃例その②、ダジャレ王薮と季節労働者前田だ。キレーな奥さんがいるのにねえ。



⬇この旅行中、数々の不倫が発覚した。これは目撃例その①、ガスコン金矢と有沢うにょんだ。



⬇これが女ヨッパライの高橋だ。飲んでさわいでまた飲んで、からだの容積以上のビールを飲んだ。

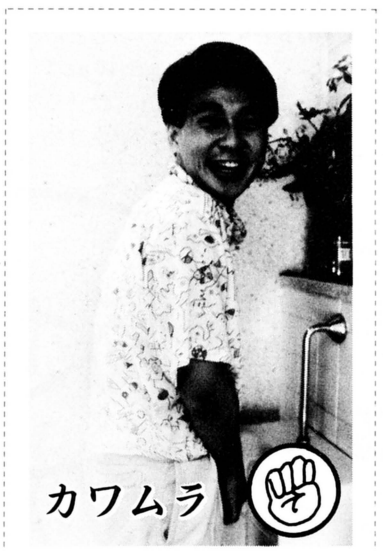
おメンコ③



⬅あー楽しかった。来年も絶対に来るぞーっと叫んだら、TACO.Xにそっくりの鬼に笑われた。



⬅不倫目撃例その③、またもやガスコン金矢(!)しかも相手は入澤青年だ。



⬇オシッコをしている時でも笑顔をわすれないカワムラ。その実体は二重人格!?(318頁参照)

おメンコ④



⬇フレディ・マーキュリーか、帆風さんかと諸説紛々のこの人は、広島平和記念像のモデルだ。

●読者からの楽しいおたよりは楽しい。あたりまえ!!

今のヤマログはUFOブームである。この年になるとUFOといえば、ピンクレディーを思い出します。「ユーフォー！　チャララチャッチャッチャッ、チャララチャッチャッチャッ」う〜んWヤング。責任者でてこーい！　あっ、これは人生幸郎か。

（和歌山県　矢田健一）

うむ、あんたも好きねえ。今月のヤマログには、所々、なつかしのお笑いキーワードが隠されている。すべて覚えていたら、あんたはエライ。ヤッタぜベイビー。ネオンさんもご苦労さん、だ。ぜんぶのキーワードを探し出して、誰が言った言葉かを言い当てた人には、ヤマログから何かあげよーかな。針すなおさんが、ダルマの裏にあんたの似顔絵を描きます。てのは、ウッソ〜ン。

大正テレビ寄席で、小せんさんが顔にスミを塗られるのを毎週欠かさず見ていた、大金盥山ピーター太郎吉田だ

よく対談調の記事が載ってたりしますが、ああゆーのって、どうやって書かれているんでしょーか。やっぱり、カセットレコーダーなんか置いて、録音しておいて、後で記事にするんでしょーか。それとも、勝手にひとりの人間が対談っぽく書いているんでしょーか。『逆質問電話』とかも、あやしいなー。

（熊本県　大穴ロス）

そうまで言われちゃしょーがない。さっそく、逆質問電話だ。

トゥルルル、トゥルルル、ガチャ。

もしもし、ログイン編集部ですか、隆利さんいらっしゃいますか？

「はい、少々お待ちください。バタバタ……たかとしー！　でんわだよー」

ガタタタ、「はい、もしもし」

こんにちは、ログインですが。

「あ、どーも」

実は対談やインタビューを疑ってらっしゃるよーなので電話したんです。

「はあ」

そーゆーわけなので、この電話と誌面とくらべてみてくださいね。じゃあ！

伊藤ガビン

先日パソコン歴5年の友人に、「パソコン買ってずいぶんたつけど、ぜんぜんわかんねーや」といったら、「オレも最初わかんなかったけど、雑誌なんかをつづけて読んでるとわかるようになるよ」といわれた。しかしボクも、パソコン買ってからずっとログインを読んでるけどなんの知識もない。ちなみに友人はアスキーを読んでいる。

（ズンズンズンズン、小松の親分さん）

私もログインしか読んでなかったけど、今はMacIIのプログラミングをしてますよ、勘だけど。　高橋ピョン太

あざらし。

（大分県　吉良仁志）

イラストの投稿も、ずいぶん増えてきました。今月も、ヒマなイラストレーター、あっぱら松本選手に、批評してもらいましょう。松本選手、どーぞ。

「ちゃんとペンで描いてきてくれたね。いつもヤマログを読んでいる子だね。官製はがきに描いてくれた、その意気込みもいい。絵、それ自体の話にいきます。まず、やや前方にコケそうなバランスが、動きを見せて、生き物らしさを出している。松本、動物が好きだから……。本来、流線形であるアザラシを、頭部、腹部、尾（？）の3部分に解釈して独自に表現したところも買えるわ。そして、あまりにも独自に描いてしまったために、他人にアザラシとわかってもらえないといけないので、「あざらし」と絵の中に書いてくれたこと。それが、キャプション扱いでなく、イラストの一部としてあるのが、親切でいいわね。松本、親切な人が好きだから……。ところでさぁ、この前、ヘタヘタの話したけど、メチャクチャのグチャグチャな絵がいいわけじゃないのよ。表面的なテクニックはなくても、一生懸命に、真剣に描かれたイラストには、内面的な、その……」

ところで松本選手、お父さんから借りたＭＧで東北自動車道をブッとばして、わき見してひっくり返って、頭にケガしたんだってね。

「ちょっと、3針ばかりね。それがヤマログと何の関係があるのよ」

おもしろいもん。ところでさ、おたよりコーナーの挿し絵を募集しているわけだけど、ここでひとつ、コンピュータ雑誌らしく、CGの募集をしちゃおうか。

「そ。なんでも試みる精神は、いいことである。がんばってね。私はレデーよ」

挿し絵レデーあっぱら松本

■プロフィール

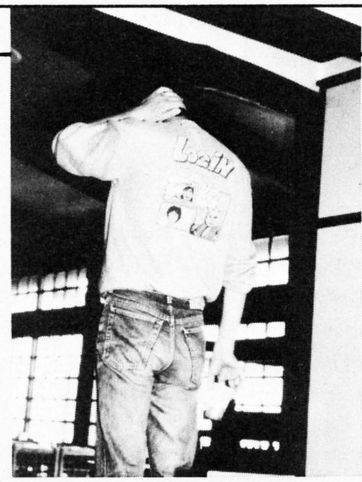
あっぱら・M・松本。推定年齢23歳か10万歳。ログインのデザイン補佐をするかたわら、お父さんの車を借りて事故って強く頭を打った。





ショック、これがログイントレーナーだ

「よきすがたなあ」だからさ



3名様にプレゼントしようかな

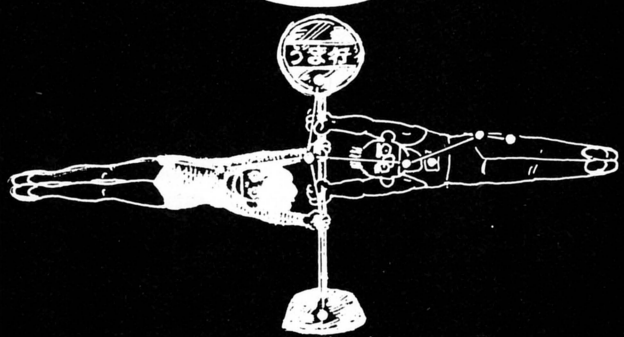
あ、これなんだ!? 片手にウイスキーの入ったプラスチックカップを持って「ありゃ、ここはドコだぁ?」と、旅行先の旅館で頭を抱えているオッサンの背に浮かび上がったナゾの絵。なに、「スポポーン」だ?「ホエホエー」だ? うわぁ、あれはヤマログの天然記念物、滅多に姿を現わさない幻のマスコット、『のりすけさん』と『バブー』ではないか(ヤマログ注:くまちゃんとうさぎちゃんの名前は、今月は札幌市の鈴木博之ちゃんが考えてくれたものを採用しました)。そう、これこそ、ログイントレーナーだ。せっかくヤマログのマスコットも顔を出していることだし、3名様に1着ずつプレゼントしよーじゃないかってことですヨ。人気を取るためにモノで読者をつる。この雑誌の常套手段を、ヤマグロも使うわけだ。立派なもんだ。この3着は、編集秘書の田中ちゃんに頼み込んで、特別にぶん取ったものだから、ありがたく応募してね。〝トレーナー欲しい〟と書いて送ってね。





星座再構築大作戦

優勝



町のバス停でこいのぼりをしている
体操部の部長(男)と副部長(女)に見える座

神奈川県　三浦昌一郎

2等賞



かんちょ～座

大阪府　菊地正明

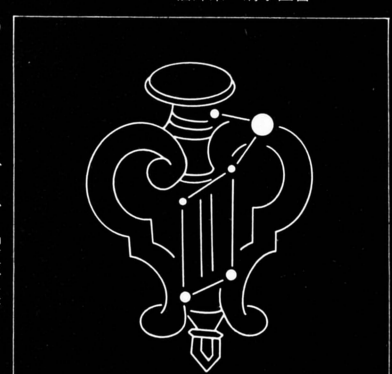
3等賞



中山律子座

福井県　清水直喜

●ついこのあいだまで「生野菜をどんどん食べましょう!」なんていってたくせに、最近はあちこちで「生野菜はからだに毒」とかいう噂を耳にする。まったく世間の常識というやつはアテにならない。ヤマログはそんなインチキにだまされないように、世の中のあらゆるものを再発見、再発明してくぞ!! おはしの持ち方や、パンティーのしみのおとし方、なにからなにまで正しい方法と知識を模索してゆくのだ!! おお、なんだか異常に鼻イキの荒い文章になってしまったが、鼻の手術をしたばかりだからな。とにかく、ヤマログは世界再構築巨大作戦の手はじめとして、星座再構築大作戦を実行してるのだ。この作戦は昔の外人が考えた悪しき星座を廃し、時代にマッチした星座を再構築しようというものである。ゆくゆくはヤマログ星座早見板、ヤマログ天球儀、ヤマログプラネタリウムにまで発展させるつもりなのでよろしく。で、今月の投稿作品についてだが、優勝の三浦昌一郎くんの作品はヨイ。バス停、部長(男)、副部長というドラマをかんじさせる設定が非常にヨイのだ。他の二人も悪くないが、下品はダメね。



今月のお題:こと座

応募のしかたは321ページの
「応募方法だよ」よもくぼ、を見てね。

やっぱり楽しい読者からのおたよりは楽しいからおもしろい

私はなやんでおらうーたん。私にもっともふさわしい音楽はポップスりんごすみつかんす。ハードロッ栗饅頭。プログレジオン・ド・ヌール(おフランス調)。ラップップ〜ハちがとぶ〜。のうちどれですがいがー計数管。福田先生大先生おねがいしますみつかんす。（花野徳昭　千葉県）

花野君、キミは悩んでイルクーツク？だけど、こんなことで福田先生をわらわす、じゃなくてわずらわせるのは、遺憾に存じますのでウガンダにはいかんだ。いくらキミが先生と同じ松戸に住んでるからって、それはご金魚迷惑とゆーもんだ。代わりに答える私は代役で、こんな大役を引き受ける私の地位は大躍シン。でも、どーしても先生に答えてもらいたかったら、もう千葉らくお待千葉さいませっ千葉。

とゆーところで本代をもらおう。そしたら本題に入ってあげよう。それにしても、キミのジョークは掃除の行き届いた下水管なのだよ、つまらんね。もっとマジメなダジャレをJOKE考えなしゃれ。

●ポップステップジャンプしてオッス。
●ハードロッ九死に一生を得ズーニーブーフーウー。
●プログレート義太夫—ミンダナオ島。
●サランラップにくるまれた若島津は、らっぷり四つで負けて引退。
まだあるぞ！
●ベートーベンを聴くと、頭がクラクラシックで病気になった。
●ピーター、オスカーソンのピアノはとってもおジャーズ。
●花よりタンゴのセックス。
●子供が生まれて婆あの産婆。

ほかにもいろいろあるが、誌面の都合でこれでお誌面。お面をかぶってごめんなさいですめば警察はポリスのアンディ・サマーズのソロ、アルバムはとってもよかった。だからキミには、浅草をおススメしよう。ついでに、ゲームをやるならシミュレーションだ。

自称筆頭編集者 藪〝ホッテンとっとと出て行けブッシュマン〟暁彦

このあいだ、ゲヱセン……おっと違った。ゼーセンで『アウトラン』をやっている奴がいた。たぶん中学生だろう。そいつのプレイを見ていた。するとそいつは、ミスするたびにハンドルは殴るわ、ペダルは蹴るわ、ギアレバーはガッコンスッコン鳴らすわで、まるで自分の下手なのをマシンのせいにしているかのようであった。ああはなりたくないものである。ログイン&ファミ通のゲーマー様たちも、そこんとこ気を付けてくださいね。壊しては元も子もないし、見ていて不愉快だし、まあ、そーゆーわけだ。ちなみに、香里園のハイテックで『NAU』を見たら、それは私だ。

（大阪府　山下智也）

僕もゲヱセン……おっと違った。ゲーセンでよく見るよ、そういう奴。まったくとっても見苦しい。やっぱり自分だけじゃないみんなで使う物なんだから大切にしよう。当たり前のことなんだからさ。

そこで、ゲームをしててミスると筐体をたたきそうになる。またはたたいている人たちはどのようにして治していくか教えてあげましょう。

まず、ミスをしたら筐体をたたかず、にぎり拳を作って叫ぶ。叫び声は〝ウォー〟でも〝ワォー〟でも〝〇〇〇〇〟でも何でもいい。心の底から叫ぶんだ。

そして平均30回位叫ぶとだんだんむなしくなってきて、そのうち常にゲームをやる時は冷静になるようになるんだよ。たぶん。その気のある人は実行してほしい。

ファミ通の秘技の確認人、渋谷洋一

もしも、お金があったなら……、と考えています。このごろ似たゲームが増えてきたような気がします。今までの分野にこだわらないような(単にまぜただけでもなく)ゲームをだれかつくってくれー。

（栃木県　佐々木玲男奈）

えらい。13歳にして、よくぞこういう疑問を持ってくれた。ひとつ、大ヒットしたゲームがあると、それに似たゲームが次々と出てきて、それがまたヒットするもんだから、ヒットチャートは同じようなゲームで埋まってしまう。この現象は、日本でもアメリカでも起こっている。

そこで、今月のブラッド・フレガーさんのインタビューを読んでほしいな。なぜ、同じようなソフトばかり流行するのかが、よくわかるよ。玲男奈くんみたいな若い読者が、ゲームソフトに対して高い意識を持ってくれることは、私たちにとっても、ゲームを作る人たちにとっても、頼もしいことだよ。

アメリカ帰りのてっちゃん



☆ついにUFOの生写真がきたのだー!

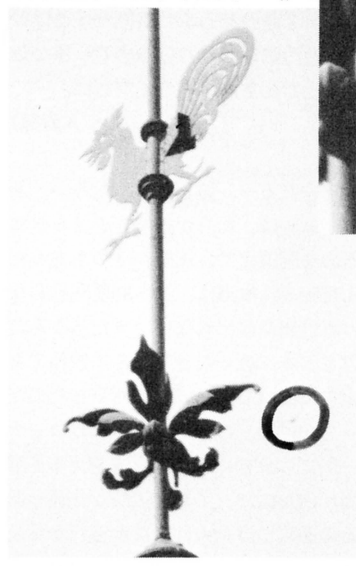
UFOが写っている写真が2枚あるので、調べてください(下)。1枚目は、1984年9月1日の昼に、鹿児島の生見でとりました。2枚目は、1987年の3月27日の朝に、和歌山の加太に行ったときにとりました。

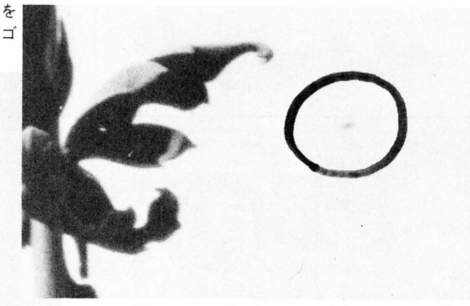
(和歌山県　藤村和成)

ついに来たか。待っていたゾ。なんでパソコン雑誌がUFOのことなんか記事にするの、と不思議に思うかもしれないが、世の中は不思議だらけなのだ。このUFOもそうだ。さて、ヤマログの軽量脳ミソがいくらガンバッても答えは出ないので、みなさんお待ちかね、日本占術協会常任理事の福田有宵先生の神通力で、答えを出していただこう。先生は占術師であるばかりでなく、霊能者としても大変に有名で、UFOへの関心も非常に高いのだ。では先生、お願いします。

「UFOの写真は、現像したら写っていたというものでは、資料的な価値はないんです。まず複数の人間が目撃していて、その上で撮影されたものでないと、それがたとえ本物のUFOだったとしても、ボツなんですね。でも、ここでは固いことを言わずに、見てみましょう。えー、1枚目はですね、ここは旅客機の飛行コースになっていませんか。どうも、飛行機という線が強く出ています。2枚目は……残念ながら、鳥のようですね。大ぜい人がいるのに、誰もビックリしてませんしね……」

残念、せっかく送ってくれたのにね。でも藤村くん、がっかりするなよ。資料的価値なんて、ヤマログにとっては、どーでもいいことなのだ。また何かあったら、送ってくれ。じゃあ、もう一組の写真を紹介しよう。





⬇写真部の大崎くんは、神戸の異人館を撮影したところ、何かが写っていた。ゴミか、虫か、UFOか、それとも……!?

⬆左の写真のアップ。丸の中にボンヤリと犬の顔が。

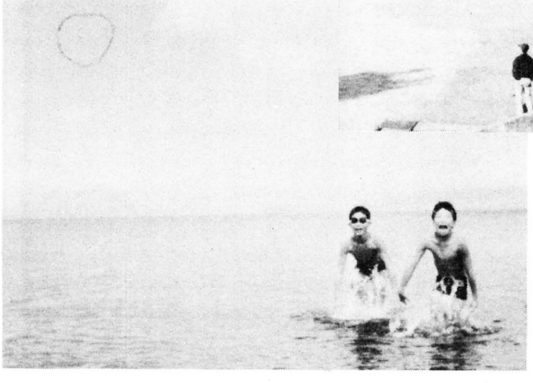
この写真は、今年の4月29日に写真部の撮影会に行って、その時にとったものです。午前11時頃だったと思いますが、神戸の異人館の風見鶏の館の屋根の上の風見鶏を撮影した時、偶然に写っていました。その時のデータは、1/250、F8/11、ISO32、200ミリメートルレンズでした。

(大阪府　大崎洋人)

では、福田先生に見てもらいます。

「レンズやフィルムのゴミか、虫か、霊的サインか、UFOかについて占ってみました。どうやら、そこに何かが飛んでいたようです。どちらかといえば、虫が強く(占いに)出るのですが、UFOではないと断言はできません。もう少し大きければ、ハッキリするのですが。ところで、この物体を霊視しましたところ、私には犬の顔が見えるのです。大崎くん自身、犬が大好きか、家族で犬の話をしたか、そんことはありませんでしたか。家では犬は飼っていませんね。犬を題材にした写真コンクールに出典すると吉ですヨ」

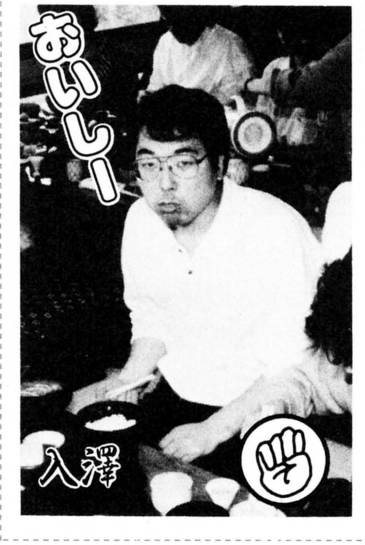
以上、福田有宵先生でした



⬆和歌山県加太にて、藤村くんが撮影したもの。こんなにハッキリ写っているのに、写っている人々が知らん顔をしているのは変だ。

⬅こちらは、藤村くんが鹿児島で撮ったもの。後ろに桜島が見える。かなり大きく写っているが、ここは定期便の飛行コースでは……?

おメンコ⑤



⬆「おいしー」と、ごはんをほおばる、ファミコン通信の若きエース、入澤だ。おいしそーな顔。

応募のしかたは321ページの「応募方法だよ」よもくぼ、を見てね。

●MOREおたよりよ〜ん



ヤマログ3周年記念企画予告

いつもヤマログを応援してくれてありがとー。ご愛顧にこたえて、来月から3周年記念企画として豪華賞品付き新機軸長期連載読者参加型記事を始めるのだ。信じられないかもしれないが、賞品は例のあれだ!

1等賞品 X68000

パズルするのだ、と書いてあるからやってみたいけど、難しいよ。2通りあるような気がするけど、めんどうになったからやめてしまった。もっとかんたんにしてください。

（神奈川県　大森寛）

そーだろー、難しかっただろー。あのパズルは、わしが正解をチェックするのを間違えて、正解が2つもあったんだぞー。本当は、左へ90度回転しなければ出口に出れないはずだったんだけど、本に載ったそのまんま重ねても、出口に出れるよーになっちゃったのだ。

おかげで、ログインのパズルコーナー創立以来初めて1000通を超える正解者が出たのだ。でも、正解が2通りあるのを見つけた人は少なかったから、その人たちの中から抽選して5名の人に図書券をさしあげるのだ。だから、キミがめんどーくさがらずに2通りの正解を書いてきていれば、キミに図書券が当たる確率はヒジョーに高かったわけなのだ。と、まー、キミのいうように、長い人生の間で、幸運を摑むのは難しいとゆーことだ。

たまたまパズルを考えたマタロー

私たち(私と友だち)は、ログイン編集部の実態がいつも気になってしかたがない。どんな人たちが、そしてどのようにしてログインを作っているのか？　過去にこのような記事はのっていたことはあったが、それだけでは不十分である。もっとくわしいことを教えてほしい。たとえば、編集長の毛の長さや、編集部のにおいなど。

（札幌市　長尾尚幸）

私も3ヵ月前にログインに入ったばかりで、詳しい説明はできないけど、編集長の頭の毛は、いつ見ても、何となくボサボサって感じで伸びているようです。それより問題はヒゲにあります。編集長には、ヒゲソリという概念がないようです。おまけに、どーゆーわけか、彼のモミアゲとヒゲとの間には不毛地帯があって、髪の毛とヒゲが完全に分離しています。ハッキリ言って、すごくヘンです。

編集部の匂いについてですが、たいてい誰かがメシを食っているので、その匂いがします。お向かいのキムラ屋のパン、鳥よしのアミ焼き弁当……。夜にはカップラーメンをすするヤツとか、電子レンジで冷凍食品をあたためるヤツが出てきます。そのうちコジマさんがカンビールを飲みだしたりすると、もう大変。息苦しくなってきます。

どんな人たちがどんな風にログインを作っているかについては、今日は私、時間がないから、またの機会にしましょーね。でも、伊藤ガビンは、バカだアホだと言われてますが、本人に会ったら、実は本当のアホでした。

新人の有沢うにょん

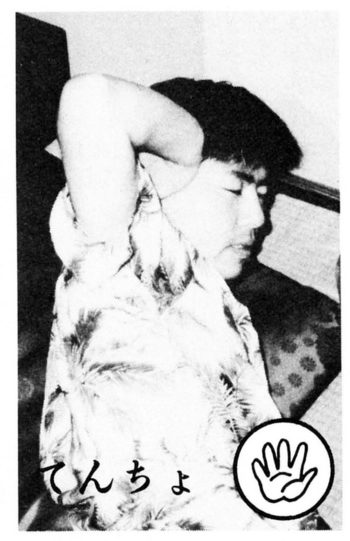
ヤッホー！　僕の家ではまだコタツが出ています。素晴らしいでしょ。あつたかいよ。

（愛知県　父よ あなたは強かった、岩田特務中佐）

あ、こいつ、コタツ出しといただけで図書券もらったゾ！　コタツ出しといただけで図書券もらったゾ！　コタ

騒ぎまくって他人の仕事を邪魔してばかりいる編集者こと、てっちゃん

おメンコ⑥



▲いあーんバカンスを象徴するような、いあーん写真の傑作がこれ。「水野がアロハでいあーん」。

おゲーム建立して億年

シナリオ大募集!!

ログイン読者２億人が、プログラム、キャラクターデザインなどそれぞれ得意なパートを担当し、ゲームソフトを１本作ってしまおうとゆー銀河系的規模の大企画が、この〝おゲーム建立して億年〟である。であるからして、先進的気質に富む読者諸君は、できるだけ参加するよーに。

先月号に引きつづき、ゲームシナリオを募集する。７月10日現在、編集部には読者の作ったオリジナルシナリオが、今年の東京の梅雨のごとく雨アラレと届いている。例としていくつか紹介しよう。

まず静岡県のダニエル宇並のアイデア。「どんなゲームになるのかわからないけど、アドベンチャーゲームだったら無敵モードとオプションと連射できるようにして欲しい」だと。このアイデアは取り入れることにしよう。

続いて京都は竹本研のシナリオだ。「(前略)…あのふっ、じーさんの火口には…(中略)…啓蒙馬は、ふっじーさんの火口を見た。なっなんとその炉はキョクチョーラとそっくりさんではないか!!……(後略)」どーもアリガト。でも、内容はちっともわからないけどな。

と、ゆーことで、今後、このよーなシナリオが送られてこないよーに、〝おゲーム建立して億年専用シナリオライティング用紙〟を特別付録として下につけておいた。これからは、このフォーマットを見習ってレポート用紙などに書き写すか、拡大コピーをして使って欲しい。

使い方は簡単。まず左にある表のほうは画面デザインや、ラフコンテを書く。右の裏のほうは、キャラデザインやマップに使うと便利なのだ。これをシナリオ展開にあわせて、何枚も書いていくと、自然に１本のゲームシナリオが書けるわけ。原稿用紙に書くより簡単だし、見るほーもわかりやすいのだ。是非とも使ってくれたまえ。

表

タイトル　　No.

裏

応募のしかたは321ページの
「応募方法だよ」よもくぼ、を見てね。

●おたよりは楽しいので好きね（毛沢東）

福田先生も人間だった。信じられないかもしれないが本当である。何と、7月号の占いのコーナーに間違いがあったのだ。まずひとつ。近くにできた2つのスーパーとあるが、そんなもん最近はできとらん。何年も前からある。南にある〝楡木ショップ〟というのは、別に強敵じゃない。店の向きはあってる。肉屋ということで、やはり肉の方が売れている。うちは肉の日に特売をしない。調理した商品とゆーのもすでにやっている。うちは、馬さし牛さしでは、ちょっと有名なとこである。だから福田先生、買いに来てください。あの50万円というのは、X68000を買うためだったんですが、もう買ってしまいましたよーん。尊敬していた福田先生がはずれたことは残念ですが、私の方の資料不足だとも思う今日このごろでありますのだよーん。

（栃木県　渡辺俊彦）

いやはや、そーでしたか。これには私にも責任はあります。この月は、先生のお宅まで伺えず、電話で占っていただいたこと。また、私の文章の書き方もまずかったようです。ゴメンナサイ。でもさあ、半分当たってるじゃない。とにかく先生に聞いてみましょう。「渡辺さんのときは、確か生年月日が書いてなかったので、名前だけで占ったんですよ。生年月日がわかれば、その人の性格がもっと詳しくわかって、質問の内容も意図も推測できるのです。

私の言い方に問題があったみたいですね。〝近くにできたスーパー〟とは、何も最近できたということではなかったのです。また、〝楡木ショップ〟って言うんですか？　そこは、〝気を付けなさい〟という意味で、強敵と申し上げたわけです。〝特売日〟は、スーパーに対抗するためには、この方法がいいということでした。また、〝X68000は買えない〟というのは、ウインナーだけでは50万円は作れないから、そう申し上げたつもりだったわけです。どうも、私の言い方がまずいみたいでしたね。これからは、もっとわかりやすくお答えしましょう。すみませんでした」

先生は、キミを占ったときの記録をひっぱり出して（ぜーんぶ、記録を取ってあるんですョ）、それを前にウーンとうなってしまいました。でも、渡辺くん、返事を書いてくれてありがとう。先生は、自分が占ったことが、その後どうなったかを大変に心配しています。どうか、占ってもらったみなさんは、お返事をくださいね。私たちに読まれたくなければ、封筒にそう書いてね。そのまま先生のところへお持ちします。

なんだか今月のヤマログは、福田先生オンパレードになっちゃいましたね。まあ、仕方がありませんか。ウケに対して正直なヤマログですから、一番人気の福田先生に多くご登場願うのは、当然のことでありますもんね。

インタビュアー金盥鉄五郎

ヤマログ 大百科事典 第5回

この事典は、ログインの読者にとって必要最小限のパソコン用語を、
用語の本来の意味がわかるよーに解説していく大河連載なのである。

アップルツー［Apple II］

アップル社が1977年に発売したパソコン。シリーズとしては、IIplus、IIJ-plus、IIe、IIc、IIGSがある。このうち、IIcはポータブル型で、IIGSは去年発売された16ビット版である。CPUはモトローラ社の6502というやつで、ファミコンに使われているCPUと同じだ。6502とゆーCPUは、よっぽどゲームソフトを作るのに向いているらしく、この他、ATARI 400/800、COMMODORE-64にも使われている。

それだけにパソコンゲームの有名どころは大抵AppleIIで開発されている。ウルティマ、ウィザードリィ、ロードランナー、グラフィックを使ったアドベンチャーゲームなど、後のパソコンゲーム界に大きな影響を与えてきたのだ。だから昔は、「Appleのソフトを見ていれば、どんなゲームを作ればいいかわかる」とまでいわれたりもしたが、もちろん今はそんなことはない。

ただ、AppleIIはパソコンのソフトとハードを学ぶのに最適のパソコンであった。ハードは自分で故障を直せるほど簡単だし、ソフトも内部ROMをすべて公開してあるなどの便宜が図られていた。これほどまでアマチュアリズムを突き詰めたパソコンは、今後とも存在しないであろう。➡アップル社➡パソコン➡ビット➡CPU➡ファミリーコンピュータ➡ゲームソフト➡アタリ社➡コモドール社➡ウルティマ➡ウィザードリィ➡アドベンチャーゲーム➡ソフトウエア➡ハードウエア➡ROM



⬆今はもうめったに見かけないAppleII

アドレス［adress］

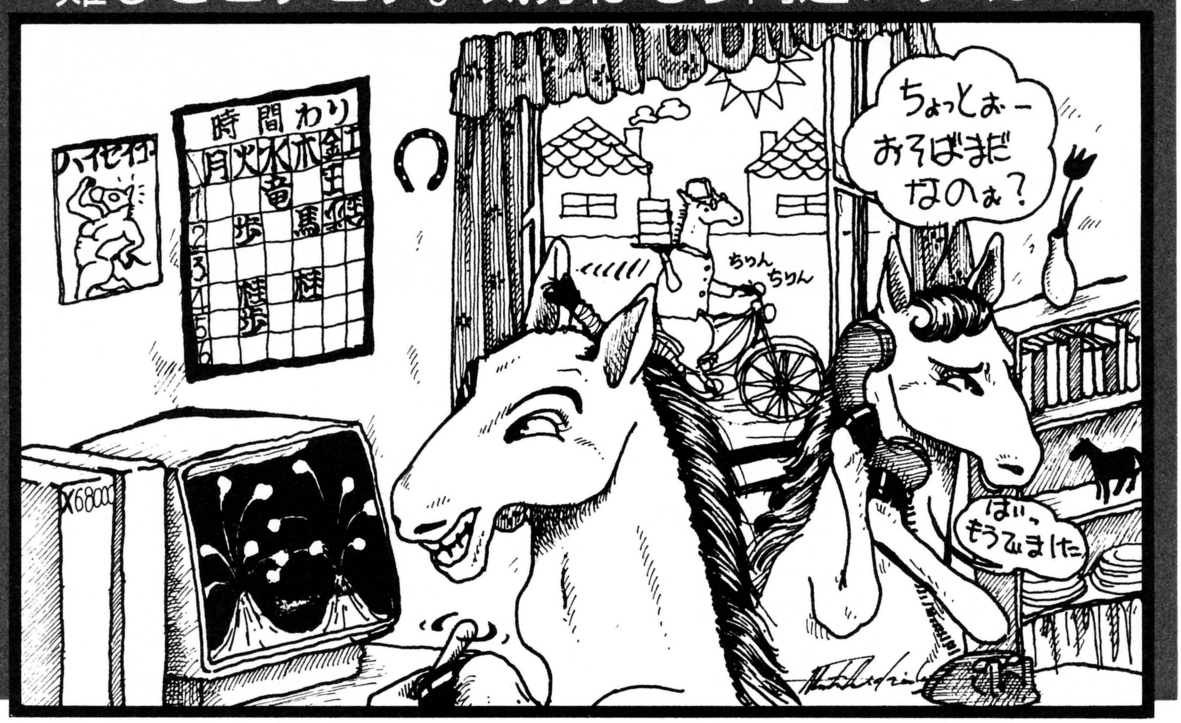
パソコンの内部にあるメモリにつける番地のよーなもの。よくパソコンのカタログに〝メモリ64キロバイト搭載〟とか書いてあるが、64キロ、つまり65,536バイトものメモリひとつひとつにつける番号がアドレスである。ログインのリストログにも、よく〝&HEF50〟とゆーのが出ているが、このEF50とゆーのがメモリのある場所を表わすアドレスになる。その前の&Hは、「これは16進数だよ」とゆー意味の記号だ。

ふつーの8ビットCPUを使ったパソコンなら、メモリのアドレスは、&H0000から&HFFFFの64キロバイトである。これが16ビットパソコンになると、桁が増えて、&H00000000から&HFFFFFFFFまでアドレスをつけることが可能となる。

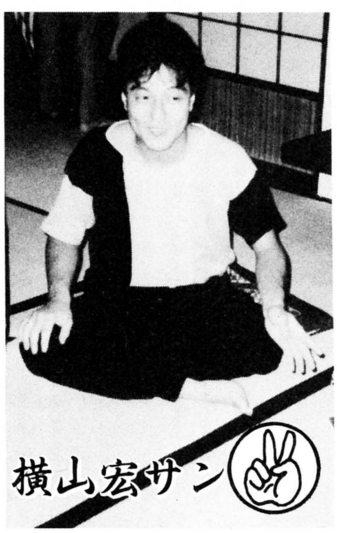
ちなみに、Z80とゆーCPUを使っているパソコンでは、プログラムを入れるアドレスを間違えると、大抵の場合動かなくなる。であるからして、リストログを打ち込むときは、このアドレスをしっかり確認してから打ち込んで欲しいものだ。そーすればバグが少なくなるはずである。➡パソコン➡メモリ➡バイト➡ログイン➡16進数➡CPU➡ビット➡Z80➡プログラム➡バグ

パズルするのだ

難しさピチピチ。気分はもう間違いサ・ガ・シ



おメンコ⑦



🏠おお、日本一の３Ｄイラストレーター横山宏先生。遊びと聞くと、どこへでも飛んでくる元気者だ！

わっはっはっ。何がオカチイって、あーた、これが笑わずにいられましょうかってんだ。わっはっはっ。詳しくは、後ろの７月号のパズルの正解のところを読んでね。たまにマジなことするから、こーゆーことになるんですね。ゴメンナサイ。何をあやまってるのかは、パズルの正解のところを読んでね。

では、今月のお題。今月は、旧ヤマログのノリをホーフツとさせる。超難解パズルだ。

上の絵の中には、いくつか間違いがある。物理的間違い、社会的間違い、人生的間違い、いろいろ。そりゃあ、絵だもんね、探せばいくらでも間違いはある。色がついてないとか、馬が電話してるとか（でも昔、アメリカのドラマで電話する馬が出て来たっけな）。そんなのは、間違いには入らないのだ。この絵の中には、誰が何と言おうと、日本一変なところがある。それは何か。というのが、問題。

これは、日本一間違っている、と思われるところを書いて送ってくれ。３つか４つあるかな。ひとつでも合っていれば、ヨシとしよう。また、私たち出題者も気が付かない、盲点的間違いもあるかもしれない。どうか、ヤマログの読者らしく、常識で考えてほしい。

難しいことが嫌いなのは、わかる。でも、人生には試練は付き物だ。若いファイトで、この難関にアタック！

おもしろパンツ人間大募集

おもしろ人間のコーナーが、ついにこんなんなっちゃいました。でもね、いいの。気持ちは変わらないの。ところで、このコーナーでは、〝パンツ人間〟と呼べる、珍なる人間を大募集します。「こいつパンツ人間だなあ」という人格者をご推挙ください。お待ちしています。

Fortune

福田有宵先生の何でも占います







プロフィール
福田有宵（ふくだゆうしょう）。日本占術協会常任理事。易占、気学（方位）、家相、人相、手相、姓名判断、トランプ占い等、占いの幅は広く、心霊写真の鑑定なども行なっている。著書は『幸せをよぶ姓名判断』（新星出版社）他。

あんたの今月の運勢

8月8日～9月7日

今月は、夏にふさわしく、ゾッとするような怖い運勢だゾ。下の4つの怪物のなかから、直観的にひとつを選んでくれ。それが、あんたの今日の運勢だ。夜、おトイレに行けなくなっても、窓からやっちゃダメよ。

あんたの選んだモンスター ＼ うんせー	いわゆる運勢	恐怖体験運
恐怖のカエル男 ゲロゲーロ ゲロゲーロと鳴いては、人々を恐怖のどん底におとし入れる怪物。	現状維持。マイペースで進め。変化を求めたり、冒険は避けよ。あとが怖いゾ。希望は小事が吉。大事はボツ。金銭面では、計画的にならなければいけないとき。おこづかいは、よく考えて、上手につくろう。目上の人におごってもらうなどの、いいこともある。楽しみ事に散財しそうだから、注意。食べすぎ、中旬に虫歯を注意すれば、健康面も良好。また、日射病、足のまめ、くつずれにも注意しよう。	ひと一倍怖がりで、怖いオバケの話は、あまり聞きたがらないあんた。肝試しなんて、聞いただけで逃げたくなってしまうが、それだけに敏感なのだ。今月は、心霊写真集や怪奇本で、けっこう怖がれる。夜道では、誰かに追いかけられているような気になって、いつもより怖い。身近で亡くなった人の夢を見る。その人が何か不吉なことを告げるか、何か不吉なことに関する夢を見たら、仏壇にお線香を供えて手を合わせよう。正夢になる恐れがある。仏壇がなければ、近くの神社へお参りしてもよい。旅行先の名所古跡などで写真を撮ると、霊が写る可能性が大。あんたとその場所の霊波長が合うときだ、また、登山をする人は、2,000メートル以上の山で怪奇現象を目撃する。8月のお盆には、お墓まいり、氏神様へのお参りをして吉。楽しい夏休みになりそうだ。
ドラキュラ ひとつ、人の世の生き血をすすり、ふたつ、不埒な悪業三昧ざます。	待てば海路の日和あり。先を急ぐとロクなことはない。飲食の機会多し。3人組でまとまりやすいとき。レジャー、スポーツには、よく話し合ってから行こう。リーダーにならずに、他人まかせが吉。無責任に、ついて行こう。金銭面は、使い込みが激しい。友だちと一緒のとき、勢いで使ってしまいそう。成人はハシゴ酒に注意。健康面では、食べ合わせにご注意、お腹をこわしやすい。ベッドから落ちる。	寺、墓場をひとりで歩かないこと。不幸の手紙、脅迫状、イタズラ電話にまどわされる恐れあり。水死人の出たことのある湖や沼でのボート遊びには注意。引き込まれやすい。滝壺、湖、沼などの霊が呼ぶところで背中にゾクッと感じたら、すぐにその場を去ること。知っていれば、お経を唱える、印を結ぶなどして対処できる。変に恐怖体験を求めてその場にとどまったりすると、大変に危険だ。また、生き霊にわずらわされる恐れあり。誰かを強く恨むと、その想念は相手に届き、生気をうばう。体がだるい、頭がボーッとする、疲れやすいなどの症状が出て、医者に見せても原因がわからない。そんな念の恐怖を感じることが、あるかもしれない。血にかかわるものが見える。血は家系や遺伝を表わす。ご先祖様のたたりなどに、十分注意すること。
フランケンシュタイン わけのわからない理論を発表しては……。オイ、絵が違う、絵が。	活気があって、外に出たい。学生なら、勉強するか遊ぶか、ハムレットの心境。マジな気持ちと遊び心とに迷いが出る。両方同時にやりたいが、気も変わりやすい。勉強するならカンヅメ。図書館が吉。付いたり離れたりの激しい交際運。感情的になって、仲のいい友人を一時的に失う恐れあり。金銭面は、頭を使えば好調。健康面では、夏カゼに注意。前半は寝びえ。中旬には、もらいカゼに注意。せきが出るようになる。	これまで、あまり直接の体験はしたことがないが、この夏には2つの心霊体験をすることになりそう。まずは、夜の金縛り。そして、旅行先の宿屋などで、ラップ現象を聞く。木の柱が裂けるような、竹の棒で何かを強く叩くような音が、部屋に響く。これは、霊が出現するときの音なのだ。この夏は、目で見るよりも、耳で聞く恐怖が強い。その他には、うめき声なども聞こえてくるかも、また、旅行先で・伝説、神話の場所、山の中の湖の辺の祠や碑を蹴ったりしないこと。竜神様、水神様のたたりがある。このたたりは、口臭や体臭が強くなり、吐き気がするというもの。そうなったら、すぐ近くの神社にお参りすること。古井戸、谷底、下水、ビルの屋上には注意すること。ひき込まれそうになる。おばけや妖怪の類に見入られて、壺などにとじ込められるから、十分に注意を。
おばけ 民間で秘密に発行する暦（御化暦）を売る者。三省堂、『辞海』より	中吉。今ツイていなくても、ガッカリするな。すぐに好転する。気楽に思いつめず、状況に合わせてC調にいこう。レポート、論文など、夏休みの宿題は早めに仕上げて吉。遊びは後。金銭面は、おごったりおごられたりで、交際費が突出する。下旬になってピンチ。借金もある。子供は大人の遊びに巻き込まれないよう、注意。健康面は順調だが、思いつめての頭痛やのぼせがある。ヒザから下のケガに注意。	タクシー怪談などの情報や噂による疑似体験で、けっこう怖がる。ビルや家で、密室殺人事件小説まがいのスリルを味わうことも、あるかも。自殺の名所に注意。毒にも気を付けよう。毒入りコーラ事件のようなものに巻き込まれる恐れあり。ビルの廃虚や解体現場へは近付かないこと。建物の解体現場には、そこについていた様々な霊が、行き場を失ってさ迷っている。特に、古い屋敷や亡くなった人が出た家には、いやな霊が多くいるから要注意。ヘタな冒険心を出して近付こうものなら、上から何かが落ちてきてケガをする。また、土砂崩れなどにも注意。お墓から出るヒトダマを目撃する可能性がある。風が変に怖いと感じることもある。夏休みの注意事項は、自殺の名所、霊の集まる解体現場へは行かないこと。毒入り飲料水に気を付けて、楽しく健全に毎日を送ろう。

不幸な女子大生ちゃん。8月、11月に再会できたら、アタックです!

さて、今月もみなさんの相談にお答えしましょうね。この占いコーナーができてから、ヤマログに女性読者が激増しまして、いやあ、これはケッコーケッコーなのだ。まず最初は、東京の『不幸な女子大生』ちゃんからだ。ワァオゥ！　シャバドゥビヤ！

福田先生、そして編集部のみなさん、こんにちは。YAMALOGのコーナーは、いつも楽しく読ませていただいています！　今回は、福田先生へ相談にのっていただこうとペンをとりました。私には、もうずっと好きな人がいるのです。高校生の頃4ヵ月ほど付き合って別れました。私から言いだしたことだったのですが、後悔してバレンタインに告白して、ふられてしまいました。その後彼は、卒業までに2人の女の子と付き合い、私はどうしても忘れられず、ひとりさみしく過ごしました。去年の同窓会では、彼はとてもやさしくて、別れたことを後悔しているようなことまで言ってくれて、淡い期待をしていたのですが……。彼とはもうだめなのでしょうか……(後略)。

2人の相性は吉です。お互いに大変に似たところもあり、彼はあなたの思いを感じています。彼も現在はフリー。特に付き合っている女性もいませんが、あなたが積極的に出なければ、願いは叶いません。

あなたにはユーモアのセンスがあります(おしゃべり?)。人気もあって、他人に気を使うのが上手ですが、あまり自分自身のことは、思うようにいかないタイプです。しかし、ここは積極的に努力してみてください。今年は、あまり再会のチャンスはありませんが、8月、11月に再会できればツキがあります。また、来年では5月、9月、12月が吉。なにげなく習慣的に会うシチュエーションをつくるのがベストです。火花の散るような激しい恋とはなりませんが、お付き合いができれば、長続きします。

フラれた原因は、あなたが彼のことを思って、身を引いてしまったことではないですか？　また、彼は物事をストレートに口に出すタイプなので、ちょっとした言葉からの誤解もあったかもしれませんね。でも、もうお互いに大人ですから、前のようなことはありません。

パソコン雑誌とは思えない、せつなく清らかなご相談！　いやー、幸せになってほしいもんですね。お次は、悩める20歳の青年、神奈川県の加藤岳彦ちゃんの相談。

拝啓、福田先生、私は今『カレイド・スコープ1・七万光年の胞子たち』というゲームをやっています。が、ゲームを解く上で重要なアイテム……(ヤマログ注:加藤クン、君にはもっと重要な悩みがあったはずだ。そっちにしなさい、そっちに。とゆーわけで、中略)。私はひどい悪筆で、それこそワープロでも使わないことには手紙も書けないくらいです。

このぐらいキタナイ、雑な字なのです(私は20才です)。

この悪筆は、私の将来にいかなる影響を



およぼしうるでしょう？　また、これに対して私のとるべき処置を、教えてください。

筆跡判断から言いますと、加藤くんの字のように、決められたスペースをはみ出さずに書かれた字は、小さい字とされます。また、一文字一文字キチンと最後まで書かれていること、字の大きさが揃っていることなどから、あなたは物事を着々と進めていくタイプです。将来に悪影響はありません。むしろ、文字を書く職業につくと出ています。堂々と自分の信念を押し通すように心がけてください。また、四角い字を書くようにすると、運が上向きます。字が上手くなりたければ、今年なら家から見て南、西南、東北、来年なら東南、南、北の方位のペン字教室へ行くことです。

では、お次は岐阜県の渡辺剛ちゃん。

この前、先生の本『占い入門』(東西社)を買い、読みました。それで星占いの所を見ると、ぼくの誕生日の星座が、かに座になっていました。他の本では、しし座になっていることがよくあります。ぼくは、できるなら、しし座のほうがいいんですが。

お誕生日が、ちょうどさかい目なんですね。星座の決め方には、いろいろな説がありますが、しし座がよければ、しし座でいいじゃないですか。

では最後に、大阪府の木下恭子ちゃん。

福田先生、私はみかんやオレンジやオレンジジュースといった甘くて美味しいはずのものを食すると、目まいがして胸がムカムカするのですが、どうしてでしょう。それから、お部屋に人工芝は合いますか?

あなたは味覚にすぐれていますね。今はあまり料理はしていませんが、やれば大変に上手です。この才能は、ぜひ生かしてください。以前、みかんなどの匂いで気分を悪くしたことはありませんか？　その拒絶反応だと思います。あと5年で体質が変わる(結婚してお子さんが生まれることかも)ので、食べられるようになるでしょう。人工芝は、家相上はあまりほめたことではありません。部屋の北寄りの一部分ならかまわないでしょうが。

と、今月はこれまで一。ではまた来月。

福田先生の
パソコン人生アドバイス

パソコンの夢は何を象徴するのか。

パソコンをいじってる夢って、見たことある？　どんな夢判断の本を読んでもパソコンでゲームをプレイしている夢は何を表わすか、なんて載ってないのだ。そこで、先生に聞いてみたのであります。

夢には吉夢と凶夢がありますが、パソコンの夢は、どちらでもありません。夢判断をするときは、できるだけ細かく、見た夢のことを聞かなければなりませんが、大まかに言えば、次の4つのようになるでしょう。

①自分がゲームをプレイしている夢。

活気、勢いがあり、勝負運の強いとき。半面、少々短気で、ねばりのないとき。

②友人がゲームをプレイしている夢。

時機を待って、日ごろの実力を蓄えるとき。ライバル意識がある。

③パソコンショップに行く夢。

願いごとは、すぐにはかなわない。チャンスを待とう。

④マシンはあるが、何をしていいのかハッキリしない夢。

友だちを求めている。ゲームのヒントが欲しいとき。と、こーなります。

応募のしかたは319ページの
「応募だよ」よもくぼ、を見てね。

世にも不思議な

PRESENT

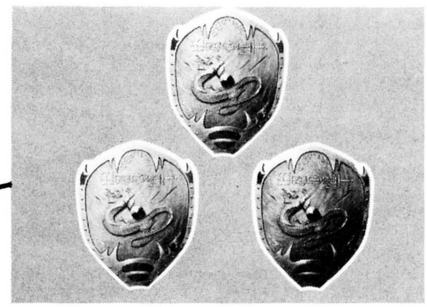
れいーす

時として「欲しいと思ったことないもの」をプレゼントされることがある。でももらってみると好きになったり、くれた人の気持ちを推理して楽しくなったりするものだ。だからたまには、一番欲しくないものに応募してみるのもいいね。

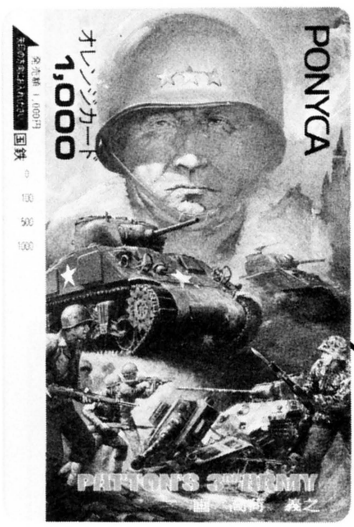
1 ウィザードリィステッカー

ウィザードリィ＃3『リガシィ・オブ・リルガミン』の発売を記念して、盾の形のステッカーを5名様にプレゼントします。おなじみのリアルなドラゴンと重々しいWIZARDRYの文字の美しいデザイン、それも、金、銀、銅の3色のステッカーのセットです。まだ＃2や＃1で戦っている人も遠慮なくどうぞ。

5名様



2 ポニカオレンジカード



㈱ポニー提供

ポニカ「パットン第3軍」のオレンジカードは渋い。まず模型の箱絵でおなじみの高荷義之氏のイラストが渋い。次に製作したのが古いためか、国鉄と印刷されていて渋い。そしてなによりテレホンカードではなく、オレンジカードだというのが渋い！

3名様

3 手書き連合

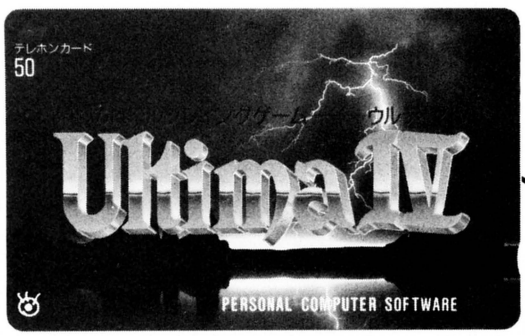


(有)つボイノリオ商店提供

5名様

ユーカラユーザーの誰もが欲しがる文字フォント集「手書き連合」だが、なかなか買うまでに至らないソフトでもある。そこでこのソフトを5名様にプレゼントするのだが、もしはずれたらいさぎよく買ってしまうのが男ってもの。つボイノリオ商店みたいないい会社をつぶすな。

4 ウルティマテレホンカード



㈱ポニー提供

3名様

この号が発売されるころにはウルティマIVはもうかなり多くの人にプレイされていることだろう。前評判も高かったが、確かにそれだけの内容をもっているソフトだ。でもそんなくちぐるまにのって何度も痛い目にあってるぞ、という人は、ぜひ夢工場に行って実際にウルティマを体験してくるといいと思うぞ。

5 マツダスピード耳せんとステッカー



マツダスピード提供



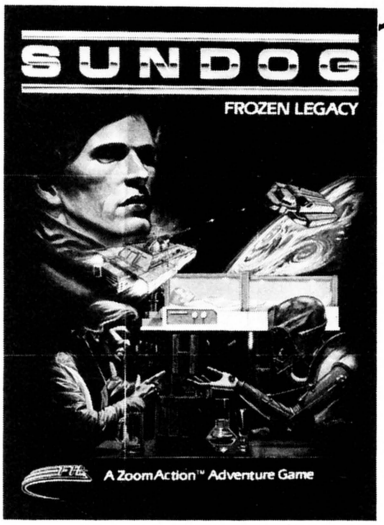
7名様

今年も行ったル・マンのおみやげをふたつセットでさしあげよう。まずひとつめはステッカーだ。車につけるのはもちろん、自転車、パソコン、ステレオなどにつけるのもかっこいいだろう。ただし車は、なるべくマツダにしたい。ふたつめは耳せんだ。サーキットはうるさいから、こんな専用の耳せんなんてものが存在するんだね。

6 サンドッグポスター

3名様

FTL提供



アタリ520ST用ゲームを専門に作っている、FTL。現在は『ダンジョンマスター』という、強烈なリアルタイプRPGを製作している。とにかく16ビットのゲームならおまかせ、というアメリカのソフトハウス。そこのデビュー作『サンドッグ』のポスターをどうぞ。

8 システムソフトグッズ

(株)システムソフト提供





ゲームから広告まで、スッキリしたデザインが気持ちいいシステムソフトが、またまたかっこいいグッズをつくった。ひとつめは大戦略マップコレクションの絵はがき。トーネードとF/A-18ホーネットとMIの3枚組なのだ。ふたつめはオーガのプレートバッジ。非売品のこのふたつをセットにして7名様にプレゼントいたします。

7名様

7 ロマンシア人形

5名様



(株)日本ファルコム提供

オリジナルグッズの数がとにかく多い日本ファルコム。それもきちんと商品化されたものが多く、単なる販促品とはデキが違う。パソコンのことをなにも知らない女のコが、ザナドゥ筆箱使ってたりするものね。今月はそんな中から「ロマンシア」の人形をプレゼント。

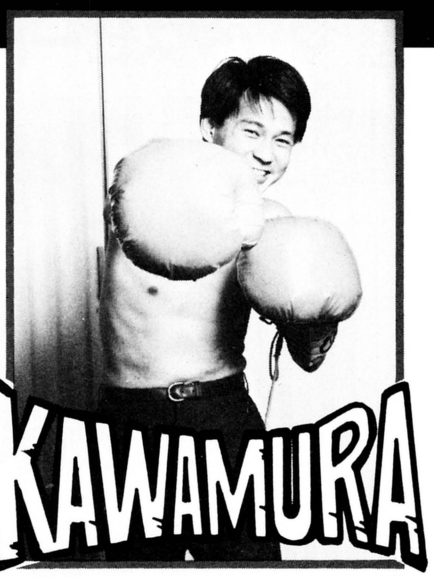
応募のしかたは319ページの
「応募方法ですよ」よもくぼ、を見てね。

どーもどーもどーも DOMO DOMO DOMO いつもすいません

編集者が自分のお金でプレゼント

今月も月刊ログインを買ってくれて、どうもありがとうございます。
とっても感謝してるんだぜィ、イェー！　という気持ちを伝えたい

デヘヘヘヘだ



学校でも会社でも、どんな組織でも、いじめられっこというのは必ずいるものだ。それは組織というのが、活気を失なったり、バラバラになったりした時に、組織のルールや常識からはずれたものをやり玉にあげることで、より団結をかためるシステムを持っているからだ、なんていわれたりする。なあんか、めんどくさいことを書いてしまったが、ようするにログインの団結をかためるためには、川村篤が必要であるというわけなのだ。

ただここで注意しなければならないのは、いじめられるということは、やはり当人にとってはイヤなことであり、深刻すぎるタイプをいじめられっこに選んでしまうと、あとで大変なことになってしまう。しかし川村篤は深刻ではなかった。どんなにいじめられても「そんなぁ、でへへへへ」と笑いながらその場を乗り切ってしまうキョージンな精神の持ち主であり、しかもログインの常識にはない行動を次から次へとおこす（実は他の人が全員常識はずれだったりする）、誠にすばらしいいじめられっこなのである。

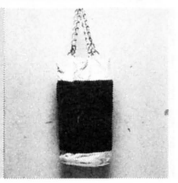
それでは前置きはこれくらいにして、川村篤がどんなものをプレゼントしてくれるのか、聞いてみましょう。

えー、編集者の自腹プレゼントだけど、決めてくれた？

「え、あー、でへへへへへ」

でへへへじゃなくて、もう締め切りなんだから、いいかげん決めてくれないと困るんだよねえ。

問題のプレゼント



これが川村篤の選んだサンドバッグだ。ちょうどパンチのあたるところにニクイあいつの写真をはれば、知らず知らずにからだはガンケン！

「いやー、でも、ボクも仕事が、でへへへへへ」

こっちも仕事なの！　それに前から決めといてっていったでしょ？

金井「川村なら、めし食いに行ったみたいだよ」

えーっ!?　人と話をしてる最中なのに、なーに考えてんだ？

――それから2時間後。

あっ！　やっと帰ってきた。いったい今までどこ行ってたの！

「いやー、キデイランドでプレゼント選んでたんだよー」

あ、そーなの。オレはまたゴローでめしでも食ってんのかと思ってた。

「ゴローにも行ったけどさ、でへへ」

で、プレゼントはなににになったの？

「えーとね、これ、サンドバッグなんだけどさ、ダメかなぁ」

いい、いい、すごくいい。じゃあ、どーしてこれを選んだか教えてちょ。

「べつにないんだよなー」

でもなんかあるでしょ。

「適当に書いといてよ」

そんなの困るよ。

「うーん、へんなの選んじゃったなー」

例えば欲求不満だとか？

「それはあるかな」

いじめられるからね。誰が一番いじわるかな、金井さん？　藪さん？

「みんなだよ、みんな」

仕事つらい？

「原稿書きたくない」

おっ、本音がでたね。

「あ、まずいか。まずいね、うっそーん。今のなし、うっそーん」

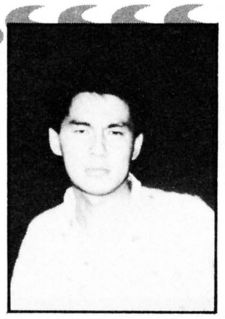
もう遅いよ。ものはついでだ。不満をバーンとぶちまけてみよー！

「でへへへへ、いやー、でへへへへ」

というわけで、心やさしい川村篤が自宅で怒りを爆発させ、叩きに叩きまくっているというサンドバッグを3名様にプレゼント。応募方法は次のページを見てくださいね。

ショック！ 二重人格





第2回いあーんバカンスで撮った厖大な写真を整理していると、川村篤に関するひとつの事実が浮かびあがった。なんと川村は人前でこそニコニコと笑顔を絶やさないが、誰もいないところでは、この世のものとも思えないほど怖い顔をしていたのだ。あな恐ろしや！

ちっ、またハズレか。当選者発表

「3、1、4の2の4の2の5」

6月号 どーもどーもどーも

「ゲロゲーロって鳴いているんだよー」

6月号の編集者による自腹プレゼント、新井創士の文九郎は、本人による厳選なる抽選の結果、以下の3名様に決定いたしました。まずひとりめは、大阪府豊中市の毛利哲也さん。新井によると「ほしいったらほしいったらぱふぱふラーメン」と書いてあるのがホエッてるねん、だそうで、なんだかよくわかりませんが、とにかくおめでとうございます。ふたりめは、岐阜県各務原市の佐々木謙さん。ホエホエ←→notホエホエ=のえのえ、と図式化してくれたことを新井は喜んでいたました。さいごのひとりは愛知県丹羽郡の岡田勇一さん。応募はがきに描いてあったデブロカウルスを見て新井は爆笑。「この人に当たってよかったよん」と喜んでいました。おめでとうございます。はずれた人も、これにこりずにホエホエッと応募してくださいね。

6月号パズルの正解者と7月号パズルのお答え

「バーゲーンだよー」

6月号のパズルは、超難解だった。応募数もそれを反映して、いつもよりすこし少なかったようだ。そして、なんと正解は、兵庫県の加島明佳ちゃん、ただひとりだったのだ。では、6月号の正解。「横浜市緑区にお住まいの……」がマチガイで、その動物はアザラシ。英語で『Seal』。絵の中にアザラシは約60匹いる。この「約」てのはテキトーだが、これに近い数を当てればヨシとした。でも、加島くん以外のみなさんの答えは、それにほど遠かったので、残念ながらダメ。となりました。加島くんには、特別に図書券5,000円分を、さしあげまーす。

つづいて7月号のパズルの正解発表。正解は、そんまんま重ねるのと、左へ90度回転させて重ねる方法の2通りある。この2通りの方法を両方書いてきた人全員と、1通りでも出口への行きかたを書いてきてくれた人から抽選で選んだ数名の人に図書券を送らせてもらうのだ。簡単だからといって気を抜かないよーに。

6月号プレゼントコーナー

「パンテーを開くの！」

●タミヤグッズ
富山県　折田　章一
岐阜県　浅野　勝美
栃木県　飯田　浩人
愛知県　広森　陽輔
福井県　山田　幸平

●斉藤由貴ぜめ
神奈川県　内海　剛士
石川県　桜井　裕一
愛知県　伊藤　誠
東京都　田中　淳
福島県　馬月　幸治

●ディーヴァCD
千葉県　益　竜也
大阪府　松本　忍

●アロマテラピイ
神奈川県　福岡　浩
岩手県　藤原　正信
埼玉県　高橋　寛之
滋賀県　寺田　直道
愛知県　下村　圭司
新潟県　金子　信

福田先生の、どーしたら当たるか占い。

「やんなっつーの」

どーしたら、プレゼントが当たるのか。それを福田先生に占ってもらおうと思ったけど、「こーすれば当たる」って先生の言葉で書くと、みんなそうするでしょ？

で、みーんなそうしてきたら、やっぱり抽選になって、はずれる人が出る。こりゃ矛盾だあー！

そこで、ヤマログ職員の私、金盥鉄五郎めが、日本占術協会編『昭和62年度版九星開運暦』の中で、福田先生がお書きになった『誰にでもできる　易のたてかた』を見て占うから、参考にしてほしい。

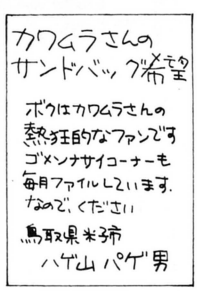
エイヤッ！　うーむ。風火家人で、二爻と出ている。「本業を守り、家庭の安泰を願うとき。外部より部内にポイントをおき、協調精神を忘れずに。女性が主に処理するのが効果的となる」ということだ。また、二爻は「進め」を表わす。

どーだね、参考になったかね。上のことに注意して応募して吉だ。なんだかわけがわからないが、そーしてみてくれ。

応募方法だよ。

「よもくぼ」

特に、決まりはないが、プレゼント関係への応募は、アンケートはがき以外のはがきを使ってください。すいません。それだけお願いね。それと、イラストはペン描きでね。だいたい、右の例のような雰囲気で、やってください。くれぐれも、間違い住所のないように。特に深夜の間違い住所は、近所迷惑です。ヤマログで採用させていただいた方には、図書券3,000円分を送らせていただいてます。ポプコムやコンプティークだって買える本物ですから、ご安心を。





〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ログイン編集部ヤマログ『○○○係』

ごめんなさい I'm sorry!

ごめんなさい
ごめんなさい

リストページは減っても依然安泰
ごめんなさいは永遠に不滅です!?

アフターケア

▶ログイン '87年8月号の特別付録、MSX tsūshinの14ページ、信長の野望全国版の機種名が間違っていました。7月20日に発売されたのは、MSX2用ではなく、MSX用の誤りです。読者のみなさん、ならびに関係者の方々、ご迷惑をおかけしました。

▶'87年8月号200ページ、"SOUND PRO 68K"の価格が間違っていました。正しくは、15,800円です。ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

▶ログイン8月号336ページ、アドベンチャーツクールmkII(PC-8801版)について。マシン語プログラムを打ち込む前に、BASICより、

CLEAR, &HBAFF RETURN

としてください。書くのを忘れてごめんなさいでした。

▶ログイン7月号345ページ、グロリアスフォースのリスト3"BGF"に、不鮮明な個所がありました。正しくは、訂正リストの通りです。ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

●グロリアスフォース訂正リスト

```
1360 IFRND(1)*2)1THENSL(1)=0:S$=DA$(16)+DA$(18):GOSUB2440:GOTO1380
1370 S$=DA$(16)+DA$(17):GOSUB2440:GOTO1410
1380 S$=DA$(15)+"?":GOSUB2440:SX=11:GOSUB3300:S$=DA$(HA+8)+"!":SY=SY-2:GOSUB2450

2120 PLAY"CE":S$="WHAT?":GOSUB2440:GOSUB3300:HY=MY+HA+1:IFFNQ(MX+3,HY)=32THEN212
0ELSEIFHA=6THEN2260
2130 PLAY"E4FG":DEFUSR=&HBCAD:S$=U$+USR(HA)+U$+"?":GOSUB2440:SX=17:SY=SY-2
2140 GOSUB3410:GOSUB2450:IFYN=0THENPLAY"E":GOTO2120ELSEPLAY"A"
2150 S$="":FORI=MX+16TOI+3:S$=S$+CHR$(FNQ(I,HY)):NEXT:SA$=S$:IFGO(VAL(S$)THEN225
0
2160 PLAY"CE":S$="IT IS "+S$+"GP":GOSUB2440:PLAY"G8E8":S$="THANK YOU!":GOSUB2440

3650 DATAERROR!,STATUS,MAGIC,ITEM,M.SPEED,LOAD,OPEN,CONTROL,END,ATTACK,MAGIC,ITE
M,RUNAWAY,EXAMINE,PUSH SPACE!,COMMAND,HERALD,":SLEEPING...",":AWAKED!"
```

みそっかす講座その4、"チェックサムプログラム"

```
C080  EF 0E 09 CD 80 C1 CD AE   CF
C088  C1 18 75 CD A3 C1 18 70   4F
C090  3A 02 C0 4F CD 80 C1 3A   E3
C098  02 C0 FE 09 28 D7 F5 3A   4F
C0A0  03 88 FE 11 20 05 3E FF   5C
C0A8  32 FD C1 F1 FE 03 28 DB   4D
C0B0  3A 03 88 B7 28 4A CD 99   C4
C0B8  C1 18 45 3A 5D EF F5 3E   4F
C0C0  01 32 5D EF 37 3E FF CD   40
C0C8  34 39 F1 32 5D EF C9 00   2D
C0D0  00 00 00 00 00 00 00 00   90
C0D8  00 00 00 00 00 00 00 00   98
C0E0  00 00 00 00 00 00 00 00   A0
C0E8  00 00 00 00 00 00 00 00   A8
C0F0  00 00 00 00 AF 3C E5 D5   55
C0F8  C5 CD 9A 36 C1 D1 E1 C9   56 62
C100  AF 32 B4 EC 3A D7 79 FE   CA
C108  34 38 11 DB 31 E6 80 20   D8
C110  0B 21 00 88 01 07 00 11   9E
```

▲ダンプリストの例。一番右に、ひとつ飛び出しているのが、256バイトごとのチェックサム。まずそれを確認して間違いを探すのだ。

マシン語リストというやつは、0~9までの数字とABCDEFの英字ばっかりで、なにがなんだかわからない。これじゃ入力ミスをしないほうがどうかしてる!? というワケで、わけのわからないマシン語プログラムの入力確認に使うのが、チェックサムプログラムだ。ログインの巻末に毎号掲載しているから、みんなすでに知っているよな。

使い方は簡単。マシン語プログラムを打ち込み終わったら、まず、そのプログラムをディスクやカセットテープにセーブ。次に、CLEAR文の設定(付属のマニュアルを見てね)をした後に、チェックサムプログラムをロードして走らせれば、打ち込んだプログラムのチェックサムがとれる。これを本誌のリストと比べて、間違っていないか、しっかり確認するのだ。

では、また来月まで、グッドバイ!

アンケートはがきの書き方

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券(なるべく大勢の人にあげたいから500円分です)をお送りします。

初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。



03・486・8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関してのご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月~木曜日の14:00~17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

CALENDAR

AUG.▸SEP. 1987

S	M	T	W	T	F	S
						8 AUG. 月刊LOGIN9月号発売 月刊MSX MAGAZINE 9月号発売 8月8日
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18 月刊ASCII9月号発売 月刊NETWORKER9月号発売 月刊UNIX MAGAZINE9月号発売 8月18日	19	20	21 ファミコン通信第18号発売 8月21日 第2回国際アニメーションフェスティバル 広島大会(広島厚生年金会館) ▷国際アニメーションフェスティバル事務局 ☎082-245-0245 8月21日～26日	22
23 T&Eソフト アタック'87▷322ページ参照 8月23日 全国草の根BBS大会▷323ページ参照 8月23日	24	25	26	27	28	29
30	31	1 SEP.	2	3	4 ファミコン通信第19号発売 9月4日	5
6	7	8 月刊LOGIN 10月号発売 月刊MSX MAGAZIN10月号発売 9月8日				

■ここに掲載した日程はあくまで予定のものですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

▶暑さを忘れるにゃあ、楽しいことをするっきゃない。そこで、楽しく、熱気に

●〝昨年はおさわがせしました〟のビックイベント！ T&Eソフト〝アタック'87 in Osaka〟

ユーザーと開発スタッフの親睦を深めるため、毎年8月に大がかりなイベントを開いているT&Eソフト。昨年は、全国100名のユーザーを招き、実体験ロールプレイングゲーム、〝体感ハイドライド〟を行なった。ログイン編集部からも、小島編集長以下2名が参加。特に、小島編集長は、悪役スケルトンになって、水鉄砲戦争に参加し、集中攻撃を浴びて、ビショビショになるなど大奮戦だった。



▲昨年行なわれた〝アタック'86 体感ハイドライド〟の模様なのだ。

で、今回は、昨年とはちょいっと場所、趣を変えて開かれる。その名は、〝アタック'87 in Osaka〟。8月23日(日)に、大阪は梅田のアクティ大阪の15階、にあるABCエキスタでAM10:00～PM4:00の間だ。

今年の目玉は、36面マルチスクリーン。あの、テレビが36個ならんでいて、ひとつの画像を見せるというヤツだ。これとシンセサイザーなど、音響装置を組み合わせ、強力な音と映像で迫ってくる。これを使ってスーパーレイドックやディーヴァの迫力シーンを楽しんでもらったり、T&Eの内幕を暴露するような(？)ビデオクイズを行なったり。

そしてメインは、ダービーレイドック。開発部員にスーパーレイドックをプレイさせ、順位を当てる。開発部員には技量によりハンデがついているので、深い読みが必要なのだ。解答成績優秀者には豪華プレゼントもあるぞ。

ほかにもイロイロな出し物があって楽しめるこのイベント、詳しいことは、☎052-773-7770までお問い合わせを。

●日本全国のサーキットに、ガイアの紋章が駆けめぐるのだ！ 日本コンピューターシステム

今年は、F1で日本人初のドライバー中島悟選手が大活躍していたり、ル・マン24時間レースで、ログインのステッカーつきマツダ車が、堂々の完走を果たしたり、はたまた、鈴鹿でF1レースが開催されたり、などなど、サーキットには、一段と熱い視線がそそがれている。そこでもうひとつ、路面を沸騰させる話題をお送りしよう。

ファンタジーシミュレーションウォーゲーム、エルスリード、ガイアの紋章が好調の日本コンピューターシステム(NCS)が、地竜ならぬレースカーを、サーキットに登場させるぞ。車はホンダのシビック。屋根の上には、NCSの文字とガイアの紋章のロゴが大きくきらめいているのだ。

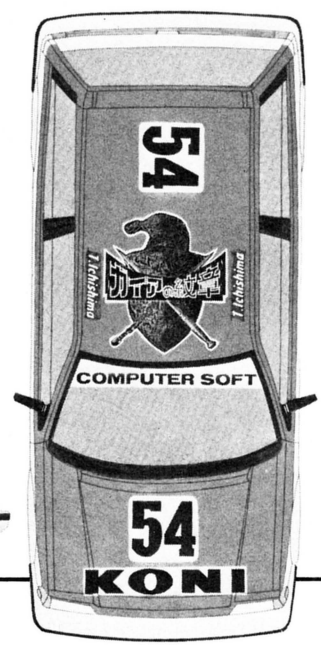
この車が走るのは、日本一のシビックレーサーを決める、'87シビック ジャパンカップ レース。東北、東日本、鈴鹿、西日本の全国4地域で争われる6つのシリーズ戦を走り抜き、その中で優秀な成績を収めた車が、鈴鹿で開かれる本選に出場して、日本一を争うというレースだ。

'87年、8～10月のシリーズ戦の予定は下のとおり、ここにガイアの紋章シビックは登場する。なんといっても、魔法が使えるガイアの紋章のことだから、はなばなしい活躍をしてくれるハズだ。近くに住んでいるNCSファンは、ぜひ駆けつけて応援しよう。

詳しいお問い合わせは、日本コンピューターシステム ☎03-486-6311までどうぞ。

●シビックレース日程
'87ハイランドゴールデンカップレース
日時　8月9日(日)
場所　西仙台ハイランドレースウエイ
'87東京プロダクションカーレースシリーズ6
日時　9月19日(土)～20(日)
場所　筑波サーキット
'87世界スポーツプロトタイプカー選手権レース
日時　10月3日(土)
場所　西仙台ハランドレースウエイ
チェッカーグレート30レース
日時　10月17日(土)～18日(日)
場所　筑波サーキット
'87ハイランドゴールデンカップレース第3戦
日時　10月25日(日)
場所　西仙台ハイランドレースウエイ





満ちた(!)イベントのあれこれを紹介しちゃおう

●パソコン通信で積もった通信費の穴埋めにいかがかな EYE-NET〝テレホンカードプレゼント〟

池口知恵子あらため、麻井智恵子ちゃんがパーソナリティーをつとめる「アイドル予備校」。はたまた、「あったかタイム」、「アルタでいいとも」、「中年探偵団」などなど、明かーるいノリがウレシイEYE-NET。ログイン8月号のパソコン通信で、大きく紹介したから、みんなもうご存知だよね。

その芸能いっぱいEYE-NETから、ウレシイプレゼントのお知らせだ。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、それと「ログイン読んだよー」と書いて、右のあて先へ送ろう。先着100名様に、コミュニケーションカーニバル夢工場の、イラスト入りテレホンカードが、贈られるのだ。



➡夢工場'87のアイドル、イマジン君のイラスト入りだ。

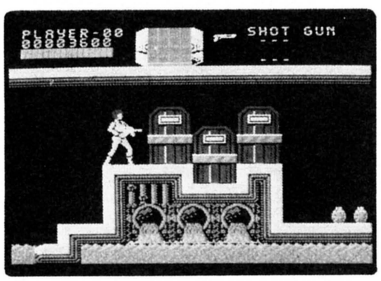
なんで夢工場かというとEYE-NETを運営する(株)フジミックは、フジサンケイグループの一員だから。ま、こりゃ、とっくに知っていることかな。

とまぁ、そんなこんなで、夢工場ともどもEYE-NETをよろしくね。

〈あて先〉
〒162 東京都新宿区河田町3-1 フジテレビ内
(株)フジミックEYE-NETセンター
『テレホンカード
プレゼント ログイン』係

●宇宙版サバイバルゲーム、エイリアン2でハイテク比べ 日立ヤングプラザ〝夏休みゲーム大会〟

東京は、有楽町にある日立ヤングプラザには、多目的イベントスペースと最新ＡＶスタジオがあって、なかなか楽しめるのだぞ。



⬆エイリアン２攻略法は、本誌182ページ参照！

ビデオ、レーザーディスクによるコンサートに、シネマレビュー、ラジオの公開録画などのイベントが開かれ、また、ＣＤの自由試聴ができる。すべて入場無料だから、暑い夏の日、ひと息つくのに格好の場所なのだ。

その日立ヤングプラザで、〝夏休みゲーム大会〟が開かれるぞ。スクウエアのエイリアン２をプレイして、スコアを競うのだ。成績上位者には、豪華賞品が贈られるこのイベント、指先に自信があるアクション派のキミ、ぜひ挑戦して、栄冠を勝ちとろう。

日時は、８月16日(日)、PM2:00～5:00で、もちろん入場無料だ。日立ヤングプラザの場所は、東京都中央区銀座西2-2 有楽フードセンター東館１階にある。詳しいお問い合わせは、日立ヤングプラザ、☎03-567-8073まで。

健闘を祈っているぞよ。

●小粒でもイキのいいミニネットの大集会、シスオペ志望者、要必見 全国草の根BBS大会

スタート以来、２ヵ月をむかえたログタットVer.0.1。小粒ながらも、なかなかの盛況ぶりだ。

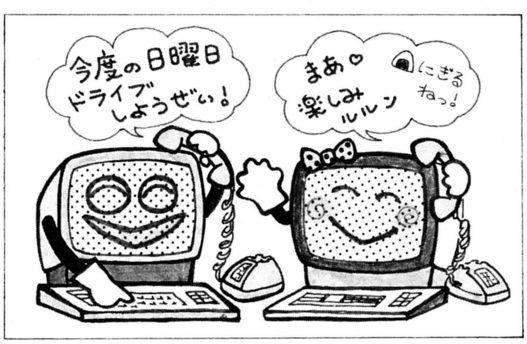
このログタットのように、１～数回線の規模のネットのことを草の根BBSと呼ぶんだそうな。で、すでに全国に1,000局を超す草の根BBSがあり、さらに増え続けているんだって。

そんな草の根BBS、甲子園大会がこれ、〝草の根BBS全国大会〟だ。

全国のBBSのシスオペ（運営している人）が一堂に会し、運営のノウハウや、今後の発展について、意見を交換しあう。かたわらでは、各地のBBSのデモンストレーションが行なわれ、それぞれの〝ネッコ〟自慢が見れるのだ。

まったくのネット初心者も大歓迎だというから、家の近所のBBSに入ってみたいと思っている人や、自らネット開局を目論んでいる人は、出かけてみてはいかがだろう。

開催日は、８月23日(日)。時間はPM1:00～4:30。場所は、東京科学技術館２階展示室にて。詳しいことは、ADD-NET西山秀夫、☎03-733-9810まで。



▶高性能ビデオにCDプレーヤー、静止画像付き電話……。ああ、なんてデジタ

●老いも若きもビデオの時代じゃ。1人1台、パーソナルでいこう　ホームユースビデオ

月刊ログインきってのフツーなコーナー、New productsは今月もホームビデオ特集をぶちかましてしまうのだ。最近このコーナー、どうもビデオづいているな、と思ってはいるんだけど、毎月毎月とっても美味しそうなカメラやデッキが発表されるものだから、やっぱり紹介しないわけにはいかないもんね。VHSにベータ、8ミリのホームビデオを代表する3規格に各家電メーカーが投入する、実にゴーカな商品ラインナップ。それらは、消費者の多彩なニーズを如実に物語るものと見た。

ならば私も一国一城の主(!?)、New proを応援してくれる皆さんのためにも、とことんビデオの追っかけをやっちゃおうじゃないの。

というわけで、まずは、意外と早く商品化されてとっても嬉しいS-VHS方式のカメラ一体型ビデオだ。

業界初のS-VHSカメラ一体型ビデオに、これまた業界初のスピード可変式8倍ズームを搭載という、とてもめでたいグッズを発売してくれたのは、シャープさん。S-VHSのC(コンパクト)テープを使用する、このVL-C70は感圧導電ゴム(圧力によって抵抗値が変わる)をズームボタンに採用。ボタンを押す強さの加減で、素早いズームも、スローなズームも思いのまま。オートズームのスピード可変範囲は5～10秒と、とても実用的なレベルに設定されている。



➡これが業界初のかたまり、VL-C70。本文中での説明の他に、高倍率の8倍ズームレンズ搭載。BGM端子採用などという、初の試みもある。カメラ撮り時に音声がミキシングできるBGM端子は便利。お問い合わせは、シャープ(株)☎03-260-1161まで。

ハイパーなメカニズムが満載されているにもかかわらず、わずか1,200グラムというライトウエイトと、お値段なんと249,800円というコストパフォーマンスぶりが光っている1台なのだ。でもってお次は、8ミリビデオの父、ソニーさんから新発売されたP・AGE1と、ハンディカムのおふたかた。

超小型軽量でおなじみ、P・AGE1のペットネームを与えられたEV-S1は、待ってました!!の音声多重テレビチューナー付きで、おまけにデジタルステレオハイファイ対応なのだ。

5.4MHzハイバンドの高画質に併せてSFXサラウンド機能も装備済みで128,000円。えーい持ってけドロボー的な安さ。たまんないね。

もう一方の録画専用、カメラ一体型8ミリビデオもスゴーイぞ。単3アルカリ乾電池6本で動いてしまう、充電いらず手間いらずの簡単ビデオは、本体重量750グラムぽっきり。ハイバンド録画に、ハイファイ録音はもう当ったり前。このCCD-M7は、老若男女を問わずビデオの楽しさを十分に味わえる贅沢な入門機。138,000円。

今月の目立った動きというのは、ざっとこんなところなんだけど、もうひとつついでに、ソニーさんの提唱するパーソナルビデオの展開についてもチェックしておいて欲しいな。「人が商品の制約を受けずに、限りある時間と場所の有効活用を可能とする」をテーマに謳ったパーソナルビデオは、8ミリビデオをさらに発展させる新しい方向を示すもの。既に、P・AGE1あたりには、この傾向が見られるよね。小型軽量高性能が、今後のホームビデオの課題ということになりそうだ。



⬆EV-S1は、重さ約2.6キロと軽量なうえに、着脱式キャリングハンドル付き。さらにカーバッテリー電源も使用可能なのだ。持ち運んでくださいといわんばかりの装備が、とてもカワイイね。

⬇パーソナルビデオのコンセプトに基づいて試作されたCRT一体型8ミリビデオ。他にも、カラー液晶ディスプレイ付きポータブルビデオなども試作。ソニーの商品に関するお問い合わせは、ソニー(株)☎03-448-3311まで。



ルな世界なの。秋の夜長、この感触が心地いい。

●わが国初だぞ!!　ナマエだけで発信できる電話機の登場だぁい　ディスプレイつき電話機



電話機の新製品を紹介しよう。えっどうせ単なる多機能電話機だろうから聞きたくないって？　残念だなぁ。この電話機には、わが国初の機能がついてるんだけどなぁ……。聞きたくなったって？　では、お教えしよう。

この機能はナマエ発信といって、電話をかけるときに、かけたい相手の名前をディスプレイで探し、目的の名前が表示されたら、外線ボタンを押すだけでかかってしまうというもの。もちろん、相手先の名前、電話番号はあらかじめ短縮登録しておくことはいうまでもないけれどね。

登録番号やワンタッチダイヤルの登録方法は、その手順をディスプレイに表示してくれるので、目で確かめながら行なうことができる。登録ミスもなくなるし、なかなか親切だね。

その他にも、多くの機能があるけれど、しいてあげるとすれば通話時間表示機能かな。どのくらいの間、電話していたのかわかるのでついついの長電話もシャットアウト。でも楽しい電話って時間たつの忘れちゃうんだよね。この機能だけは、見たくないなぁ〜。

⬅ディスプレイつき電話機は106TX、208TXの2タイプがある(写真は106TX)。お値段は、106TXが34,000円、208TXが37,000円となっている。録音端子がついているので、通話録音もできる。お問い合わせは、日通工(株)☎044-811-1111(代)まで。

●デジタルっ子、世にはばかるとは、まさにこのことなのだ!!　ホエなCDプレーヤーズ！

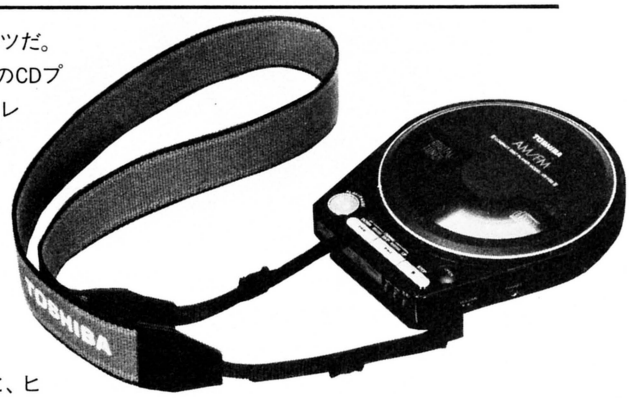
CDプレーヤーの需要がドカンと伸びたここ2、3年、家電メーカーさんは、さぞかしホクホク顔のことでしょう。それとも、ようやく順調な販売ペースに乗って、ホエッと胸をなで下ろしているところかな。

まあ、何はともあれ、CDプレーヤーの売り上げは、ヘッドホンステレオと同様、若者のニーズにグングン引っ張られているのは確かなのだ。それでは、ただ今注目株のポータブル型CDプレーヤーをふたつ紹介してしんぜよう。どちらもガッツのあるヤツだ。

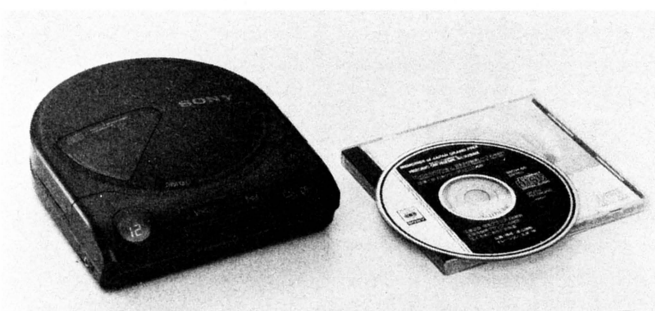
下の写真は、ソニーのCDプレーヤーD-600。昔、テレビでやっていた海底少年マリンのピーワンゼロ号か、はたまたX68000のマウスかといった感じのユニークなデザインがとてもイキだね。

お値段が32,800円と、ヒジョーにお求めやすくなっているため、リピートプレーなどの付加機能は極力省略されているように見えるんだけど、実はそれにはウラがあるのだ、ウラが。なーんと魔法の別売りワイヤレスリモコンRM-DM1Kを使うと、出るわ出るわの大盤振舞。A↔B区間リピート、ALLリピートなどの隠れ機能が君を待っているのだ。お買い得ねん。

今度は上の写真を見て欲しい。これはFM/AMシンセサイザーチューナーと時計機能内蔵の東芝XR-P55。お尻の丸いデザインは今年の流行なのか、コイツもなかなか男前だ。おまけに、単3アルカリ乾電池4本でCDを連続5時間再生とは、マッスルしてるぜ。



⬆こちらは東芝のXR-P55、59,800円。FM9局、AM5局のプリセット選曲ができるシンセサイザーチューナー搭載。また、ラップタイム、時刻などを表示するマルチディスプレイもイカしてるぜ。お問い合わせは、(株)東芝☎03-457-2100まで。



⬆D-600は、従来のDシリーズと同じく、ラジカセにつないでよし、カーオーディオにつないでよしの行動派。1曲リピート、シャッフルプレイなどの隠れ機能を引き出す別売りリモコンは7,000円で元気よく発売中。この商品に関するお問い合わせは、ソニー(株)☎03-448-3311まで。

●温泉街の射的場とはワケが違うぞ。テレビが攻撃してくるのだ！ ビデオチャレンジャー

きゃい。テレビも三次元的に遊ぶ時代がきたぞ！　チョロQでおなじみのタカラさんからテレビと対決できるゲーム、ビデオチャレンジャーが発売されるのだ！

このゲームは、テレビ画面の動いている標的を狙って撃つと、同時に相手（テレビ画面）からも攻撃してきて双方向で撃ちあうというゲーム。

アニメ番組の戦闘シーンのなかに飛び込んで、ヒーローと一緒に闘い、悪者をやっつけてしまう。これが実現しちゃうのだ。きっと、興奮と感動の嵐がキミを襲うことだろう。





⬆⬅命中したり、命中させられたりすると、スコアが変わり本体のスコープ内にデジタルで表示される。音声も変わるよ。お値段は、本体と10分のソフトが1本ついて9,800円。お問い合わせは、(株)タカラ☎03-542-3521(代)まで。

レーザーガンはコードレスだから、同時に何人でもプレイできるよ。友だち同士で腕を競いあうのもおもしろいかも。

銃口のセンサーがテレビ画面からの光線を感知するシステムなので、危険を感じることなく安全に遊ぶことができる。

用意されているビデオソフトはとりあえず5本。1本のお値段は4,800円なり。1本ごとに標的の難易度が違うので、ソフト全部欲しいところだけど、5本で24,000円かぁ。一度に買うのは無理としても、少しずつそろえていきたいね。

さぁ、テレビ画面に飛び込んで、悪者をばったばったとやっつけよう。現代のヒーローはキミだ！

●長年の夢が実現だ。テレビ電話機初登場！

テレビ電話機が、ついに出たぞ！　そのうち絶対出るだろうとは思っていたけど、そっかぁとうとう出たかぁ。でも、正確にいうと静止画像しか送れないんだけれどね。

静止画像でも、ずっと会ってない友だちとか単身赴任のおとーさんの顔が見られるのは、ほ〜んとうれぴーなっ。

送り方はかーんたん。カメラでとらえた自分の映像を見ながら、気に入った姿のところでポンとボタンを押すだけ。小画面で1.5秒、大画面でも5.5秒と高速だ。

別売りのレンズキットを使えば、一部分をクローズアップさせられるので、地図などの細かいものも、大きくして送れる。口で説明しづらかった場所の説明もこれでOKだね。

そのほかにも、テレビとつなげば簡単なテレビ会議ができるし、ビデオとつないで映像を残しておくこともできる。もっとよく考えれば、いろんな使い道がありそうだ。

テレビ電話っていうと、未来都市の想像図に出てくるようなイメージがあったのになぁ。技術の進歩は早いね。

今はまだ、静止画像だけれど、動画の送れるテレビ電話の出る日も近い。21世紀まであと約13年。21世紀になる前にはお目にかかれそうだぞ。



➡画面は3インチの白黒画面。画面右側には自分の姿が、左側には送られてきた相手の画像が並んで映し出される。モニターは電子電話帳としても使える。価格は198,000円。別売りレンズキットは18,500円。お問い合わせは三菱電機(株)広報部☎03-218-2333まで。

テレビ電話機ルマホン

●ズラリ並んでそろいぶみ。PC-9801は進歩しています

PC-9801シリーズ新機種登場

進歩のないものに明日はない！　たとえ今が絶好調でも、努力をおこたり進歩を忘れれば、たちまち今年の阪神タイガースのようになってしまう。人間だって、たし算やひき算ができようとも、分数式を甘く見れば、小学校高学年の授業にはついていけない。ハサミ飛びができたって、ベリーロールや背面飛びをマスターしなければ、自分の身長以上を飛ぶことはできない。

これは機械にだっていえる。「こいつは、高性能なのさ」と慢心などせずに、つねに明日に向かって研究と開発を続けることが進歩への道なのだ。

そこでNECは、PC-9801シリーズに進歩をあたえた。それがPC-9801VX01、VX21、VX41、VX41/WNである。それぞれ、CPUやグラフィック表示速度が向上。各現行機種(VX0、VX2、VX4、VX4/WN)の後継機であり、新しい時代のニーズにこたえる技術の進歩のあらわれなので

➡PC-9801シリーズに新機種が登場。従来の機種の後継機として、処理速度やグラフィック表示が高速化されている。価格は、VX01が353,000円。お問い合わせは、日本電気(株)☎03-454-1111(代)までどうぞ。

ある。我々も機械にまけないよう、前向きに進歩するよう努力したいものだ。がんばろうぜ、青春でい!!



●ちょいと出ました乾燥機野郎は、四角四面の高性能野郎なのだ！

1台2役の乾乾BOY



シングルライフ、ワンルームのマンション、ソファ・ベッド。室内の植木(グリーン)にAV機器。CDから流れるジャズを聞きながら、夜景を友にグラスをかたむける、男はこうありたいね。

しかし、そんな男達にも苦悩はあった。それはズバリ、洗濯物が乾かないこと。もう3日も雨が降り続き、洗ったものが乾かなければ、明日はくパンツはなかった。男は思った、「こりゃ、パンツだ(ピンチのシャレ)」。

⬅電気乾燥機、乾乾BOY。1キロの洗濯物を約70分で乾燥可能だ。幅450ミリ×奥行き327ミリ×高さ545ミリ。お値段は33,000円。お問い合わせは、松下電器産業(株)洗濯機事業部☎06-331-0051まで。

そんな男達に、この乾乾BOYを紹介したい。乾乾BOYは小型ながら、1回に1キロもの洗濯物を乾燥させる力をもっている。また、別売りのふとん乾燥セットを使えば、ふとん乾燥も簡単にできるのだ。

雨の日のシングルライフ。ワンルームマンション、ソファ・ベッド。室内用の植木にAV機器。そして、その傍らに乾乾BOY。男はこうありたいね。

●本製品は園芸用ですので人には絶対ささないでください

園芸用磁気刺激針マグネピンピン

とーとつで恐縮ですが、お宅の植物お元気でしょうか。植物は人と違ってロがきけないだけに育てるのも大変なんですよねぇ。とくに今の時期は日差しが強いから、いつのまにかカラカラになってたり、逆に室内に置いといて根腐れさせたりするんですよね。

植物も育ててやると、じつにかわいいものなんですが、愛情だけでは育たない！　きちんと毎日、お水をあげて肥料もときどきあげなきゃいけない。といっても肥料をあげすぎると死んでしまう。デリケートなんですよ。

そこで、ほどよい刺激のこのマグネピンピン、おススメしますよ。いかがです？　植物を中心に左右対称に2ヵ所差し込んでおくだけで、植物はもうスクスク成長しますヨ。

まさか、磁気が植物にも効くとは知らなかったですねえ。植物にとっても磁気ってヤツは、生理作用を活発にしたり、土壌の活性化や殺菌作用などの働きがあるそうな。お宅の植物、欲しがってますよ。おひとつ、ドーゾ！

⬇下の写真のテーブルヤシ、私が一所懸命に育てているんですよ。マグネピンピンでどこまで成長するか、それが楽しみだなぁ……。この商品についてのお問い合わせは、レインボー薬品(株)☎03-563-1761(代)までどうぞ。



▶夏になると人気があるのが、怪談や怪奇ホラーにスプラッターだ。やっぱり、

●超能力を持ってしまったために起こる悲劇を描いた力作　デッド・ゾーン　スティーヴン・キング

せっかくの夏休み。海にも行きたいけどお金がない。何かお金かけずに楽しめることないかなー、なんて思っている君、この本をオススメします。

エーッ上下２巻で960円、なんて驚かないで、まずは手に取ってください。読みはじめたら、もう君は夢中になることうけあいです。そして読み終わった時には、これで960円は安い、って思うことでしょう。間違いありません。

こーいい切れるほど、スティーヴン・キングは面白い。話が長くなればなるほど、その面白さは倍増する。丁寧なディテールの積み重ねが、恐怖と不安を生み出し、はたして次はどうなるのだろーと、夢中にさせるのだ。特にこの長編は、予知能力を持ってしまった普通の男性の悲劇でもあり、面白さと同時に感動も味わえてしまうから、一所懸命オススメしたくなる。

数多く映画化されたキングだけど、それだけで彼を判断しちゃあいけません。映画は彼の面白さの氷山の一角にすぎないのですから……。

アッという間にこの本を読んじゃった君。次にオススメしたいのは『シャイニング』。これも長いお話だけど、メチャ怖くて、寝苦しい夜にはピッタリです。



➡交通事故に遭い、４年半の昏睡状態から目が覚めた主人公は、未来が見える能力を持って……。映画も好評だった。新潮社、480円。

●有名外国スターに将来会う予定のある人には、おススメだ　とっておき英会話　西森マリー

先日海外旅行に行って、自分の英語力のないことを痛感してしまった私。なーんとなくいってることはわかる気がするんだけど、イザしゃべる段階になるとダメ。勉強不足がタタったのだ。

だからといっていまさら１からおベンキョーてのもまだるっこい。そこで手にしたのがこの『とっておき英会話』。教室の勉強とは違う、オフビート感覚の英会話を教えてくれるとのことで……。

確かに海外旅行の時は役立ちそう。入国の手続きから、その時のトラブル解決英会話。ドラッグストアでの薬の入手法や、買い物の時の値ぎり方まで、けっこう親切だったりする。だけど、なんせ、オフビートなので、これが日常会話になるとクダケまくった会話になる。つまり、かなり外人に慣れた人むきになるワケだ。外人の友人や恋人のいる人はいいけど、そーでもない人は、あまり関係ない会話が多いので、実用的じゃないかもしれない。

著者が外人スターのインタビューをたくさんやっているよーで、その時の会話もいっぱい載っている。スターに興味ある人はおもしろいかもね。

ちょっと変わった英会話ガイドだ。



➡前半はスゴクわかりやすい英会話の入門書。だけど後半は、人気スターと著者のおしゃべりが中心で、変なカンジ。日本文芸社、730円。

●わかりやすくて使いやすく、おまけに楽しい映画のカタログ　シネマクラブ　ぴあ編集部

ビデオの普及に比例して、いろいろなビデオ雑誌が登場してきた。年末になると各社からビデオソフト総カタログが出され、ファンの必需品になっているみたい。だけど、コイツがしっかりと高いのだ。ヘンに装丁が立派で、アイソのないデータのみを網羅。まず読みものとしての面白さはない。手元にあったら便利だろーけど、ちょっとイマイチだよナーって思っていた。

そこに出現したのがコレ。さすがに若者文化を知りつくしたぴあさんだけあって、本当に至れり尽くせりのデータ本。まず、ビデオはもちろんのこと、〝いま日本で見られる洋画〟という切りロがニクイ。すなわち、ビデオになってなくても劇場やTVで見られるチャンスがある作品もわかるってことだ。映画は劇場に限るって人にも役立つよね。そして、各作品には最小限のデータと解説、☆印のレイティングも付いていて、読みものとしての楽しさもある。おまけに映画界の話題やニュースのコラムまであって、インデックスも充実。これでタッタの980円！

たとえばの使用法。今夜オンエアされる映画、ビデオになってるのかしらん、劇場でみれるのかしらん、と題名を引くと載っていない。そーゆー場合は貴重なオンエアだから、すぐにチェック。こーして使えるってワケダよね。



➡映画好きの人は必携アイテム。映画館、ビデオで見ることのできる洋画がおもしろく、しかもわかりやすくまとまった。ぴあ、980円。

暑い夜には怖い話がお似合い。でも、眠れないのは同じこと？

●軽いタッチの文章でドンドン読める、ニュータイプのSF　南から来た拳銃使い　中井紀夫

SFで大切なのは、まずアイデア。これを生かすも殺すも作家の腕しだい。なにせ、誰も経験したことのない世界や出来事を描くんだから、読者をグイグイ引き込むだけの説得力がないとシラケタだけで終わっちゃうことになる。

この小説、SFに西部劇をプラスしたアイデアが面白い。超能力の出し方が〝条件付き〟ってのもイケル。勧善懲悪に徹したストーリーもいたってシンプル。誰にでも楽しめそう。主人公のワニ君（これ、名前です）の単純で一本気な性格にも好感が持てる。それにだ、文章のノリが極めて軽いときてる。プツンプツンと切れる文章で、あれよあれよという間に読み終えてしまう。

じっくり書き込まれた文章がお好みの人には少々ものたりないかもしれないけど、今の若者たちには、このプツンタッチのライト感覚が受けるみたい。そー考えてみると、人気のSF作家の文章も、まさにそんな感覚で、今の流行といえるのかもしれない。

SFにもブラッドベリ的抒情タッチから、ウィリアム・ギブソン的ハードボイルドタッチまでいろいろだけど、ま、知らないうちにSFもライト感覚が要求されるようになったんだろうね。



➡舞台はどっか遠くの惑星なんだけど、なぜか西部劇というSF小説。能なしワニのシリーズ第1作目にあたる。早川書房、460円。

●描き込んでいない白い空間が、かえって怖くてゾゾ〜ッ　わたしの人形は良い人形　山岸涼子

子供のころ、楳図かずおの『ヘビ女』シリーズなどを読んで、眠れない夜をすごしたことが何度もある。夜のしじまの中、目をつぶると、あの恐ろしい絵が頭に浮かんできて、冷汗が出てくるのだ。夜中にトイレに行こうものならもう大変。2段ベッドの下で眠っている弟をタタキ起こして一緒に来てもらう始末だった。ホント、ひたすら、あの絵がコワかったんだよね。

近ごろは、ホラー、スプラッター映画の影響で、またまた恐怖漫画が注目をあびているけど、メンエキが出来ているセイか、あまりコワクない。ひとりの漫画家をのぞいては、ね。

その、ひとりというのが山岸涼子。このブームの大分前からホラー漫画を描いていた人で、そのコワサには、モダンホラー的味わいがある。

この『わたしの人形は良い人形』も、かわいい市松人形が生み出す恐怖がジワジワと伝わってきてコワイ。妙に白っぽい空間、硬質で細い線、不安気な主人公の表情、と読み手に想像するスキを与える演出がとにかく上手いのだ。

女性マンガだといってバカにしてはいけない。君も一度は読んでみてよ！



➡少女マンガか、とバカにしちゃあいけない。いかにも少女マンガっぽい絵が、また怖いのだ。夏におススメの1冊。角川書店、370円。

●最近話題の香港映画を総まとめ。これさえあれば香港マニア　ZIP! アニメージュ増刊

実をいうと香港映画はキライだった。チセツなギャグの連発、ロマンティックじゃない主人公たちの顔立ち。それにあの機関銃のような広東語のヒビキ。お金はらって映画館に行こうなんて、思ったこともなかった。ところが、『男たちの挽歌』を観て、その考えが変わったね。意外や意外、とってもダンディーでカッコイイのだ。

早い話が、これで香港映画に目覚めたワケ。それからビデオで旧作をみると、おもしろいんだよね。バカにしてたコメディーMr.Booシリーズも、その奥の深さにビックリ。あのキライだった広東語も、何やら元気よくて好きになってしまった。まー、これは香港に行ったせいでもあるんだ。つまり、コントンとした香港の街並が生み出す不思議なエネルギーを、香港映画からダイレクトに感じ取ってしまったのだ。

だから、この香港映画の日本で初めての特集号が出た時にはとても嬉しかった。人気者のジャッキー・チェンやユン・ピョウはもちろんのこと、その他の香港映画人のことが載っているのが何といってもイイ。それに香港に行った際に大いに役立ちそうな香港映画実践講座もありがたい。ここ読んで香港行けば、もうちょっと楽しめたのになーとクヤまれてしまう。映画オンリーじゃないから、香港に興味持っている人も、ゼヒ読んで欲しいナ。



➡香港映画だけではなく、香港の街の紹介もタップリ載ってるから、これから行こうかなって人にも楽しめる内容だ。徳間書店、450円。

▶今月の目玉はなんてったって夏の男、アンディ・サマーズかな？ しかし、ポリ

ファンタァジェン　小泉今日子



ビクター音産
SJX-30336
2,800円

KYON²の13枚目のアルバム『ファンタァジェン』は、ベルリンのハンザ・スタジオでボーカル録音とトラックダウンをやっている。そう言われると、KYON²の歌も全体のサウンドも伸び伸びとしている、ような気がしたりして。

彼女が好きな童話『モモ』に出てくる理想郷ファンタァジェン。で、作者のミヒャエル・エンデがドイツ人だということで、わざわざドイツまで出掛けて行ったとか。

『モモ』と言えばファンタジー、ということは、とRPG好きは早トチリしそうだが、アルバム全体に流れているのはファンタジーというよりもメルヘン。全編、女の子らしい夢に満ちている。KYON²はいろんな夢を見ているらしく、曲想はさまざま。ファンクありバラードありで、よくいえばバラエティーに富んだ仕上がりになっている。が、ひとつ間違えると統一性のないバラバラなアルバムになりがち。それをうまーくまとめたプロデューサー役の土屋昌巳に、さすがベテランだわいと感服だ。

同じくドイツで撮影したというビデオも発売されるので、お楽しみに！

ウルティマ〜瞳のナイフ〜　日高のり子

RPGの雄、ウルティマがファミコンゲームになる。で、これはゲームに先がけて発売されるウルティマのテーマソングだ。歌っているのは、タッチの浅倉南の声でおなじみ、日高のり子ちゃん。作・編曲が後藤次利、作詞が秋元康と、相当に力(リキ)が入ってる。並のゲーム・ミュージックとはひと味違う。

A面の『瞳のナイフ』は軽〜い曲で、ノン子もハツラツと歌っている。一方、B面はしっとり聴かせるバラード調の『ハートの磁石』。ゲームの雰囲気にどうマッチするかは、ファミコン版をプレイしてのお楽しみ、ってところ。

キャニオン
sg.:7A075-I
700円(シングル)



ヘイガー・USA　サミー・ヘイガー

サミー・ヘイガーという名を、デヴィッド・リー・ロス脱退後のヴァン・ヘイレンに新しく参加したメンバーとしてでしか認識してない人もかなりいるのでは。だが、V(ヴァン)・ヘイレン加入前はソロとしての活動が長く、そのステージングはアメリカでも高い評価を受けていた大ベテランなのである。

このソロLPは、彼の通算12枚目にあたるもの。E(エドワード)・ヴァン・ヘイレンも参加した音作りには、V(ヴァン)・ヘイレンを名実ともに、No.1ハードロックバンドに成長させた彼の自信がうかがえる。ハードロックの神髄にグクッとせまる1枚だ。

ワーナー・パイオニア
P-13530
2,800円



THE CHECKERS BEST　チェッカーズ

チェッカーズをたんなるアイドルグループだと思ってる人、認識を改めよう。女の子うけするルックスや服装だけで判断しちゃあ、いけないのだ。

一度レコードをジックリ聴いてみる。そうすれば、彼らの〝音〟がたんなるアイドルじゃないことがわかるはずだ。で、そのきっかけとしておススメするのが、このベストアルバム。ヒットしたシングルすべてと、チェッカーズ自身が選んだ全20曲が収録されている。

明かるい音とそれに反比例する悲しい詩の不思議なハーモニー。郁弥の抜群な歌唱力。絶対、聴いて損はない!!

キャニオン
C45A0585
4,500円(2枚組)



スとして活躍するのは一体いつなんでしょうね。

XYZ　アンディ・サマーズ



ワーナー・パイオニア
P-13539
2,800円

『XYZ』はポリスのギタリスト、アンディ・サマーズ初のソロアルバムだ。今までキング・クリムゾンのロバート・フリップとアルバムを共同製作したり、映画『2010年』などのサウンドトラックを作ったりしてきただけに意外な感じ。

ジェネシスの多くのアルバムをプロデュースしたディヴィッド・ヘンツェルとA（アンディ）・サマーズの共同プロデュース、A（エイブラハム）・ラボリエルなどがバックをサポート。ポリスの名に恥じない（？）力作ができ上がった。なんといってもファンが嬉しいのは、アンディのボーカルをタップリ聴けることだ。黙々とギターを弾くだけの人だと思っていたが、なかなかシブイ声を聴かせてくれる。シングルカットされるA-①〝ラブ・イズ・ザ・ストレンジェスト・ウェイ〟のリラックスしたボーカルには、ついつい聴き入ってしまう。それにしてもこの曲はかなりポリス的。てことは、ポリスはスティングの個性だけが独走していたバンドじゃなかったってこと？

R（ロバート）・フリップ先生の影響を感じるインスト曲もあったりして、全10曲聴き応え十分。夏はA（サマー）・サマーズにかぎる!?

酒とバラとロックン・ロール　イアン・デューリー

日本コロムビア
YX-7431
2,500円



イアン・デューリーという名前、聞き慣れない人はたくさんいると思う。過去5枚のオリジナルLPはすべて国内廃盤になっちゃってる人だしね。だけど10年前に英国のインディーレーベルからデビューしたときは、E（エルビス）・コステロなどと共に、ロンドン・パンク・ムーブメントの先駆者の1人として注目された人なのだ。

最近、そんな彼の活動が活発化してきた。その一環がこのベスト盤の発売。彼のデビュー曲など、貴重な曲が満載されている。6月に初来日も果たしたし、彼のファンにとってはうれしい夏だね。

夢物語 4 AD　コクトー・ツインズ他

日本コロムビア
YX-7432
2,500円



4ADは'80年に英国で発足した、インディーレーベルだ。コクトー・ツインズ、カラーボックスなど7バンドと1プロジェクトを抱えるわりと小規模なレーベルだけど、各バンドに共通して見られる透明感のあるサウンドに、大きな魅力を感じる。

これは、4ADレーベルのすべてのアーティストが参加した、初のコンピレーション（編集）アルバムだ。4ADを知らない人にとっては、その全貌を見ることができる、いわば4ADの入門書的な役割を持つLPと言えるだろう。興味のある人は、聴いてみてソンはない。

TAITO GAME MUSIC VOL.2 -ダライアス-　ズンタタ

アルファレコード
ALR-2291-2
2,200円



重低音が身体にビンビン響く、ボディソニックのシート。3画面分もの大モニター。超特大のデカキャラ。『ダライアス』はゲームセンターの喧騒の中でも、ひときわ目立つ存在なのだ。

そのダライアスの全ステージ分の音楽と、タイトーサウンドチームZUNTATA（ズンタタ）によるアレンジバージョンをギュッと収めたのがこのLP。オリジナルのゲーム音のほうは、効果音が入ってないせいか妙に軽やかに聴こえる。サックス、キーボードなどを駆使したアレンジバージョンは、ビートのきいた仕上がりだ。ダライアスファンは必要ね。

▶アメリカが何でも一番とはいわないけど、映画館については日本は負けてる。

●リドリー・スコット監督が創造した、究極のファンタジー世界　レジェンド/光と闇の伝説

エイリアンが、深宇宙の恐怖を描いたSFホラーの金字塔。ブレードランナーが、近未来SFのニューウェーブ。てな具合に、いつもリドリー・スコット監督はSF映画界をリードし続けてきた。そんな彼がファンタジーを手がけたのは、少々遅すぎたのかもしれない。そんな思いが私の頭をかすめ、不安と期待が交錯した心境で、スクリーンに向かったのだ。

その結果、私はこの映画に実写で撮れる限りの（なんたって、ダーク・クリスタルって作品を忘れちゃいけないからね）、究極のファンタジーワールドを観た。やっぱりやっぱりスコット監督はスゴイ！　少しでも心配した自分がアサハカだったのだ。私は彼の創り出したファンタジーワールドに酔いしれ、至福の1時間35分を過ごした。『レジェンド/光と闇の伝説』の素晴らしさは、そのスクリーンにうつし出される世界の美しさにつきる。

画面の隅から隅までおおいつくすシャボン玉、花びら、綿毛など……。ブレードランナーの暗い酸性雨とうって変わった、むせかえるような美しさ。緑が輝き、色とりどりの花が咲きほこる森のみずみずしさ。そこに住む生きした妖精たちに、初々しく可憐なプリンセス（ミア・サーラ）とハンサムな青年（トム・クルーズ）。そして全編に流れるジェリー・ゴールドスミスのベストスコア。すべてが幻想的（ファンタスティック）なのだ。

誰かが、人間が描かれていない、とかいっていたけど、ホウけたように映像に見とれていた私は、よくそんなところまで気がまわったね。とその人の冷静さに驚く始末。それほどまでに、このリドリー・スコットの魔法にかかっていたのだ。

ストーリーはいたってシンプル。闇の支配者から、プリンセスと光の国を救うため、青年が妖精たちが立ちあがる——。このよくありがちな物語を、5年半の歳月と42億円の製作費をかけて作ったところにスコット監督の意図がある。すなわち彼は、ストーリーは二の次、映像（実写）で表現できるかぎりの〝おとぎの国〟を生み出すことに専念したのだ。そして、それは見事に成功した。少なくとも私はそう思う！

エー、私は毎年、誰がなんといおうと1本だけイレこみまくる映画がありまして、去年はそれがテリー・ギリアムの未来世紀ブラジルだったワケ。よく考えてみると、ブラジルもストーリーはどーでもよくて、あの重量感あふれる映像と、ディテールに凝った未来観に夢中になったんだなぁ。ということを思い出し、今年の1本はこのレジェンドになりそうな予感がしてきてしまったのだいっ!!

（20世紀フォックス配給）



◆なんか、本当にいそうな気になってくる森の妖精たち。このほか、ユニコーンや、巨人、沼の妖怪など、ファンタジー世界の住人がたくさん登場するのだ。



◆おとぎ話の主人公は、クヤシイけどみ〜んな美男美女と決まってる。あ〜あ、いいなぁ。



◆素顔がまったく出てこないけど、魔王を演じたティム・カリー。ブロードウェイの大スターなのだ。しかし、すごいメイクだなぁ。

●3つの不思議な話が一度に楽しめる、お得なSF映画 世にも不思議なアメージング・ストーリー

今や映画界の有名ブランド、となったスティーブン・スピルバーグ。ジョーズや未知との遭遇あたりまでは、みんなに天才だとか最高のエンターテイナーだとかいわれて、もてはやされていた。それにもかかわらず、最近はやたら風当たりがきつい。「イイ気になりすぎてる」、「才能ないんじゃない？」なんて声もチラホラ。みなさん勝手なもんで、あまりに目立ちすぎるとケムたくなってくるのだ。

でも、映画を観ない中年のサラリーマンや幼稚園の子供にまで名前を知られているってことはスゴイことで、やっぱりここは素直にスピルバーグの力を認めなきゃいけない、と思う。この映画だって、すでに観たギョーカイ人の感想をきくと、「いかにもスピルバーグでねぇ……」てなアイマイな答えが返ってきた。だけど私は、いかにもスピルバーグでイイ映画だよ、って答えたい。大いに支持したいんだ。

この作品、3話に分かれたオムニバス形式で、TV用に製作されたもの。あの傑作TV番組のミステリーゾーンを生んだロッド・サーリングを尊敬してやまないスピルバーグが、同作品の向こうを張って作ったＴＶ番組なのだ。お金のかけ方やスタッフの豪華さは、そこらへんのＢ級映画以上。劇場のスクリーンにでも、十分通用する。



⬆ヒューマニズムあふれ、一番感動的な第１話、最後のミッション。いかにもスピルバーグらしく、ツボを心得た演出だ。内容とマッチした、幻想的な映像の色彩にも注目してほしい。

まず、オープニングのCGがスゴイ。私なんか、これだけで嬉しくなっちゃったからCGファンの人は必見だよ。で、各エピソードが、まるで本のページをめくる感覚でつながれている。この少々レトロっぽい手法も、こんな不思議ばなしにはピッタリ。思わずワクワクしてきちゃうのだ。

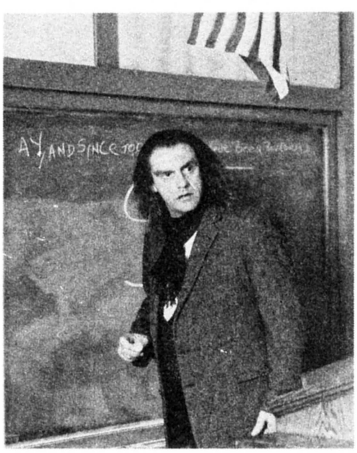
第１話はスピルバーグ自らがメガホンを取った最後のミッション。３つの中で、もっともファンタジー色が強いストーリー。だから一番のお気に入り。戦争が終わったらディズニーで働く。という夢を持つ絵の上手な部隊のマスコットボーイが、最後の任務で大変なことに……。ってな話を、ドリーミィーなオチでしめくくった好作品。こーゆーラストは好きなんだ。

第２話のパパはミイラは笑える作品。そして、ラストの真夜中の呪文は、バック・トゥ・ザ・フューチャーで名をあげたロバート・ゼメキス監督が担当した。カップルがインケンな先生を呪文でやっつけようとするが……。先生より女の子の方がニクニクしくて、ちょっとノリきれなかったなぁ。

オムニバスってのは誰にでも楽しめて、観たあと友達とワイワイ話せるのがイイ。ましてやスピルバーグ印がついていればひとまず安心、だね。

（ユニヴァーサル映画作品/UIP配給）

⬇第３話、真夜中の呪文でニクったらしい先生を演じたのは、『バック・トゥ〜』の時にも変人博士をやってたクリストファー・ロイド。





⬆新人監督ウィリアム・ディアが担当した第２話、パパはミイラ。ディア監督の最新作はこの夏公開するハリーとヘンダスン一家だ。

文/渡辺麻紀

ADVENTURE

イース 日本ファルコム	XIt 7,800円(5D:2枚組)	壮大なストーリーをもとに、魔の国エステリアで繰り広げられる大冒険。主人公アドルになりきって、いろんな冒険にチャレンジだ。
ジーザス エニックス	FM77AV 7,800円 (3.5D:3枚組、要2ディスクドライブ)	リアルなグラフィックといい、音楽といい、まるで映画を見ているような錯覚にとらわれるゲームだ。期待の移植第1弾はFM77AV。
マンハッタン・レクイエム リバーヒルソフト	PC-8801、XI、FM-7 価格未定	犯罪の多発するニューヨークで、ひとりの女性が転落死した。大都会に生きる人々の複雑なからみあいをリアルに描いた話題作!
タイムパラドックス ハドソン	PC-8801、PC-8801mkIISR、XI、FM77AV 7,800円(3.5D、5D:2枚組)	ひとつの殺人事件をテーマに、主人公が時空間を超えて謎を解き明かす。タイムマシンで過去未来。新しいタイプのサスペンスAVG。

ACTION

ドラゴンバスター エニックス	PC-8801mkIISR 7,800円(5D:2枚組、要2ディスクドライブ)	不朽の名作、ドラゴンバスターが88SR版で登場。ドラゴン山に乗り込んで、セリア姫を助け出そう。さあ、新たなる旅の始まりだ!
レプリカート ソニー	MSX 5,800円(C)	地球が危ない! 宇宙からの異生物〝サランドラ〟に支配されつつあるのだ。戦士ディックよ、地球を救うのはキミしかいない。
ジャガー5 ハドソン	MSX 5,800円(C)	1本の矢は簡単に折れても、3本の矢はなかなか折れない。まして5本なら……。魔の三角地帯に、5人の戦士がいま立ちあがる!

ROLE PLAYING

ハヤト タケル	PC-8801mkIISR、XI 5,800円(5D:2枚組)	ソフトの自動販売機タケルの、オリジナルRPG。戦国時代の日本にタイムスリップした、ハヤトとリーザを待ち受けるものは何か!?
ジェネシス タケル	PC-8801mkIISR 4,900円(5D)	ついに核戦争が起こり、人類が築きあげた文明は滅びた。それから数百年。核シェルターの中で生き延びた人々に何かが襲いかかる。
アルゴー 呉ソフトウェア工房	XI 7,500円(5D:2枚組、要2ディスクドライブ)	今にも飛び出してきそうな迫真の3Dリアル RPG。XI版は、88シリーズとはシナリオがちょりっと違うけど、内容アップで新発売!

SIMULATION

大戦略マップコレクション システムソフト	PC-8801mkIISR、PC-9801、XI 3,500円、4,200円(3.5D、5D)	みんなの大好きな大戦略シリーズに、またぞろマップコレクションが仲間入り。限定発売だから、買いそびれないように注意しよう。
アート・オブ・ウォー シナリオ集① ブロダーバンドジャパン	PC-9801 4,800円(3.5D、5D)	アート・オブ・ウォー本体のシナリオだけでは物足りない方に、11編のマップをおさめたデータ集が登場。遊ぶには本体ディスクが必要。
地球防衛軍 アートディンク	FM-7 7,800円(3.5D、5D)	FM-7ユーザーのみなさん、お待たせしました。SFシミュレーション地球防衛軍が、ついにキミのマシンで遊べちゃうのだ!
アルバトロス拡張コース 名門コースI・II 日本テレネット	PC-8801mkIISR、PC-9801、XI、FM-7 各4,500円(3.5D、5D)	実在のゴルフコース——オークヒルズC.C.とJUNクラシックC. C.をシミュレート。実戦に即したゴルフを体験できるスグレモノ。
名監督 ジェーディーエス	PC-8801VA、PC-9801 6,800円(5D:2枚組)	一度でいいからプロ野球の監督をやってみたい! そんな夢が実現するぞ。 ペナントレース優勝に向けて、野球小僧は大集合だ。

問い合わせ先

(株)アートディンク——☎0474-77-7541
(株)SPS——☎0245-45-5777
(株)エニックス——☎03-366-4345
クエイザーソフト(株)——☎03-442-4233
呉ソフトウェア工房——☎0486-46-0660
(株)ジェーディーエス——☎03-428-3359
(株)システムソフト——☎092-714-6236
(株)スタークラフト——☎03-988-2988
ソニー(株)お客様相談センター——☎03-448-3311
日本デクスタ(株)——☎03-255-9761
(株)日本テレネット——☎03-268-1159
日本ファルコム(株)——☎0425-27-6501
(株)ハドソン——☎011-841-4622
ビクター音楽産業(株)——☎03-423-7901
ブラザー工業(株)タケル事務局——☎052-263-5895
(株)ブロダーバンドジャパン——☎03-341-1131
(株)HOT・B——☎03-360-3623
(株)リバーヒルソフト——☎092-771-0328

SOFTLOG TOP30調査協力店リスト

北海道

バグハウス札幌 ☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目 経済センタービル7F

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル4F

㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札信ビルB-1

㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目11

光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階

SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-641-7911
〒064 北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎0222-24-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂 DaC ☎0222-91-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電秋葉原東口店パソコンソフト5 ☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線㈱ ☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F

石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

シスペック㈱ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F マイコンセンター

ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップ pulse ☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻南3-14-7

マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11 西友大泉店

㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
〒170 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう7F

ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店 ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野 1-1-12

鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F

㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
〒330 埼玉県大宮市宮町1-60

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売り場 ☎025-241-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

㈱真電本店 ☎025-243-6500
〒950 新潟県新潟市万代2-2-2

PiC ☎025-243-5135
〒950 新潟県新潟市万代1-2-3 野村コープ1F

パソコンショップ Σ ☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

栄電社J&P SAKAENOVA店 ☎052-261-9201
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-4-5 SAKAE

カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28

九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 プラザー販売㈱

㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市片町2-1-7

大阪

ニノミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

マイコンショップCSK ☎06-345-3351
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1

J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機㈱ 江坂店 ☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9

上新電機㈱ あびこ店 ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区苅田5-19-19

ニノミヤムセン エレランド ☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

ニノミヤムセン 別館 ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2-2-15

J&P テクノランド ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区 日本橋5-6-7

上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4

J&P メディアランド ☎06-634-1511
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-8-26

上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-644-1713
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5

上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-305

上新電機㈱ 堺東店 ☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26

上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1

上新電機㈱さやま店 ☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡狭山町ぐみの木91-1

ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
〒597 大阪府貝塚市半田765-9

上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

㈱パスカル ☎0726-34-6190
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37 北大阪流通センター内

J&P くずは店 ☎0720-56-7295
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町5-12

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機㈱ 尼崎三和店 ☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222

上新電機㈱ 伊丹店 ☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

上新電機㈱ 大和郡山店 ☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32

上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
〒660 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549

上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

パレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C-スペース ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命ビル

上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
〒730 広島県広島市中区大手町1-4-1

㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

㈱システムソフト 福岡 ☎092-714-6254
〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通り2-4-8 小学館ビル9F

ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

真実一路
連載第15回

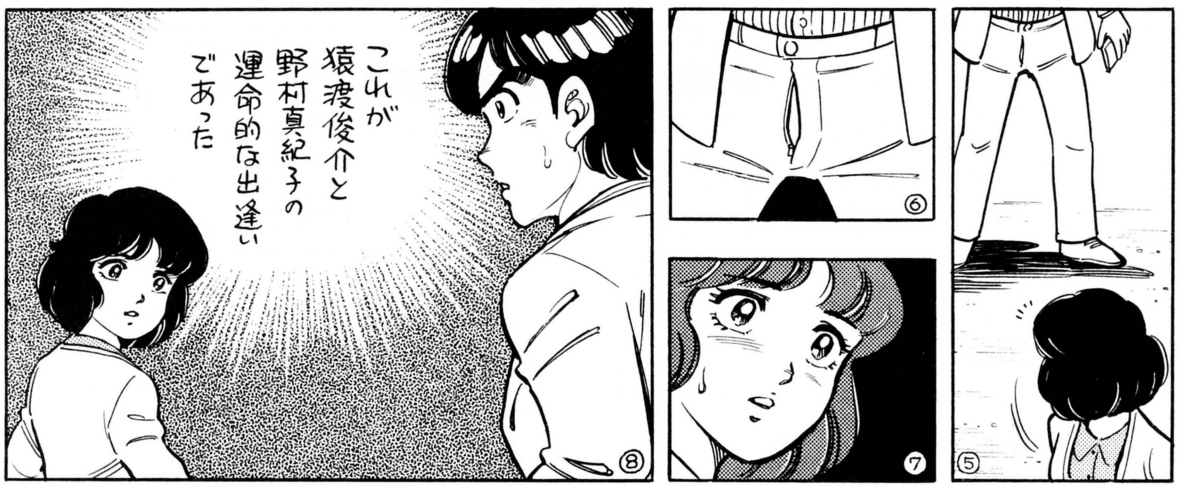
社会派推理アドベンチャー漫画

LOGIN SOFT PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

オホーツクに消ゆ

原作/堀井雄二　脚本/ゲヱセン上野　作画/ガスコン金矢





6月27日 ファミコン版発売決定!

オホーツクに消ゆ

2メガビットで予価5,800円

発売機種

PC-6001/mkII/SR/6601/SR対応
カセットテープ2本組　3,800円

PC-8801/mkII/SR/TR対応
5インチディスク2枚組　6,800円

PC-9801/E/F/M2対応
5インチ2D、2DD、2HD　6,800円

FM-7/77/NEW7対応
5インチディスク2枚組　6,800円

MSX対応(32K)
カセットテープ2本組　3,800円

ファミコン持ってる人は、こっちも見てください

みんなの仲間、ファミコン雑誌の神様だぞ

ファミコン通信

基本定価290円
(特別価格になることもあります)

8月は21日に絶賛発売予定
(9月は4日、18日に発売)



9月期(第46回)選考結果発表

●今月はRPG2本と、88ではおひさしぶりシューティングゲームの登場なのだ!

エントリーNo.55	2nd PRIZE	X1シリーズ	T. M. N. W.(ティー・エム・エヌ・ダブリュー)	■埼玉県 本城哲浩
エントリーNo.56	3rd PRIZE	PC-8801シリーズ	RED STAR(レッドスター)	■愛知県 山口雅昭
エントリーNo.57	3rd PRIZE	PC-8801(SR以降)	FIXED-STAR(フィクストスター)	■新潟県 大橋史郎

応募のしかたは349ページを見よう!

2nd PRIZE

エントリーNo. 55 X1シリーズ

ティー・エム・エヌ・ダブリュー

複雑な3D迷路が売りのRPGの正道

T.M.N.W.

TOWER OF MAGIC NEO WORLD



とにかく凝りに凝ったRPGの登場だ。マップの広さといいアイテムや魔法、キャラクターの豊富さといい、かなりマニア受けするタイプの、このT.M.N.W.。やりこめば、やりこむほどに味の出る、飽きのこないゲームなのだ。

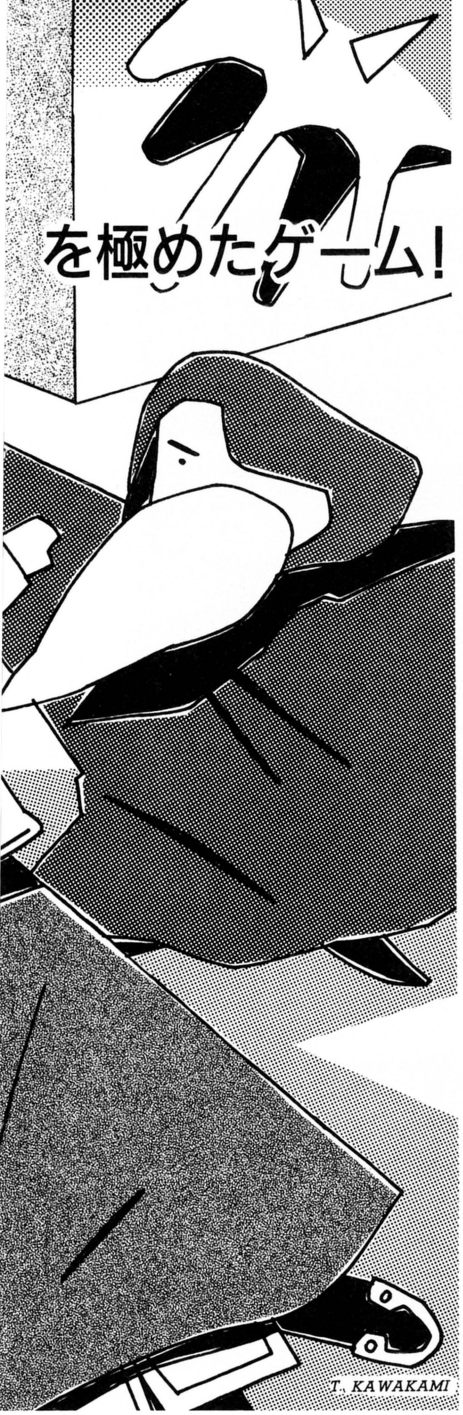
11階建ての塔に棲む、悪の大玉を倒すのだ！

正統派RPGには、派手な印象がなくグラフィックもごくシンプルなものが多い。それだけにシナリオ、マップ、ゲームバランスの良し悪しが、そのまま表面に出てしまいがちだ。作者のセンスが、多分に要求されるジャンルなのである。今回紹介する『T.M.N.W』はそういった意味も含めて、正統派と呼ぶにふさわしいRPGなのだ。

ある平和な町に、突然謎の塔が出現した。それは、この地に魔界を形成せんとするMAGIC KINGの棲む塔だったのである。高くそびえるこの塔の中には、MAGIC KINGの手先のモンスターたちが徘徊し、町への攻撃の機会をねらっている。それを阻止するために、選り抜きの勇者たちで構成された、特殊部隊を塔の中に向かわせたが、誰ひとりとして帰ってくる者はなかった。

そこで、勇気と特殊な能力を兼ね備えた者たちで〝超能力部隊〟を結成し、彼らに最後の望みを託したのだった。もちろん、超能力部隊を操り、MAGIC KINGを倒すのは、プレイヤーである君だ。

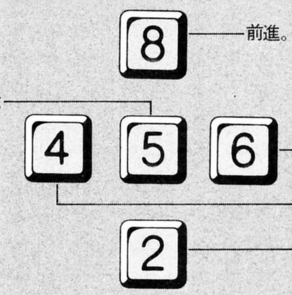
超能力部隊、つまりパーティーは5人までのキャラクターで組むことができる。キャラクターは、基本的には、戦士、魔法使い、僧侶、盗賊など、それぞれ4つの性格に設定できるが、盗



キー操作だよん

移動

赤い扉を開けて前進するときに使う。

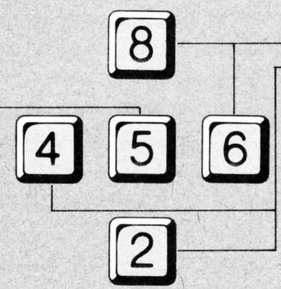


8 ——前進。向いている方向に1歩進む。

4 5 6 ——方向転換。移動せずに、向きだけ変わる。

戦闘

遠隔攻撃のできる槍などの武器を使うとき、このキーで攻撃設定し、方向を決め(8方向)攻撃できる。



8 ——それぞれの方向に敵がいる時、ヒットする。

5 ——パス。何もせずに次の人に変わる。

賊の性格を兼ね備えた戦士や、僧侶の性格を持った盗賊という、細かい設定もできるようになっている。男女の性別も含めると、50パターンものキャラクターを作り出せることになるのだ。毎回まったく違うメンツでパーティーを組んでも、10ゲーム分プレイできる。盗賊だけとか戦士だけでパーティーを組んでプレイしてみるのも、おもしろいかもしれない。

パーティーを設定し終えたら、いよいよ塔の中へ入って行く。塔は11階建てで、その最上階に大ボスMAGIC KINGが潜んでいるのだが、なみたいていの努力ではここまではたどり着けないだろう。マップは3D状迷路になっていて、1フロアーは20×20画面。それが11フロアーあるから、全4,400画面にも及ぶ広大なものだ。しかも、ワープポイントが随所に設けられていて非常に迷いやすいし、呪文を入力しないと開かない扉もある。おまけに、一見通り抜けられないようなただの壁が、実は秘密の通路だったり、とにかく、偏執狂的なまでに凝っているのだ。どんなに腕に覚えのあるマッピングおたくでも、このゲームのマッピングにはかなりの労力を要するはずだ。

こんな感じのキャラクター

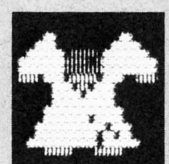
キャラクターは全部で50パターン設定できる。基本的なものは以下の4つ。



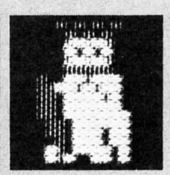
戦士(女)。武器による攻撃が得意。



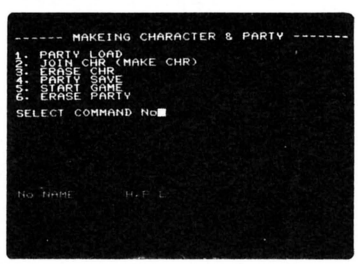
盗賊(女)。敵から金品を盗める。



魔術士(男)。攻撃の魔法が得意。



僧侶(男)。H.P回復等の呪文が強力。



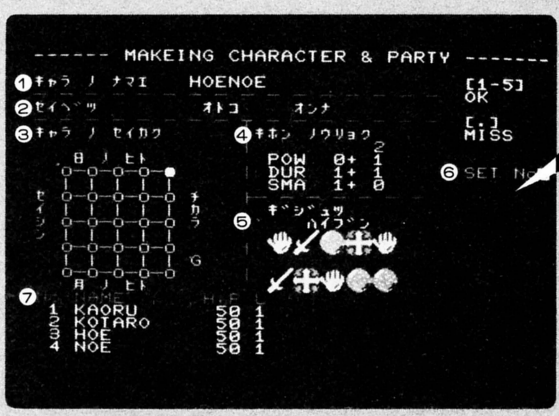
▲キャラクターやパーティーを設定したり、セーブするための初期画面だ。



いくら内容が濃くても印象が薄いのはソンだ

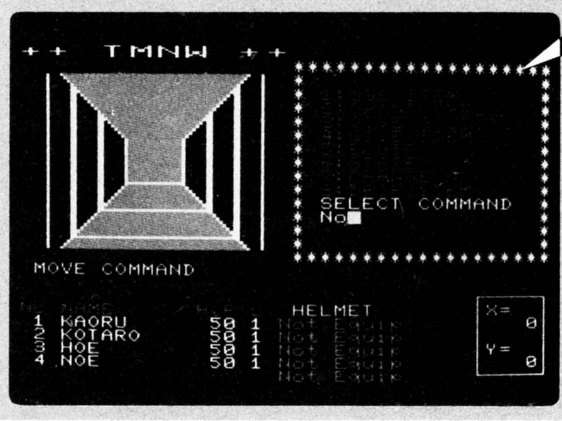
83種類もの魔法設定や、複雑なマップを作るのに、かなりの手間を要したことがうかがえる。ただ、そちらに重点を置きすぎたために、ゲームの印象そのものが薄いのが残念。もう少し、グラフィックやBGMにオリジナリティーを出しても良かったんじゃないかな。シナリオももう少し練ればグランプリも夢じゃなかったのでは。(深山)

画面説明だよん



❶キャラクターの名前を入力。
❷性別を決める。
❸座標上の点を移動させて、キャラクターの性格を決める。
❹POWは攻撃力、DURは耐久力、SMAは機敏さ。右上の数字が持ちポイントなので、それぞれにうまく配分して。
❺それぞれのキャラクターに合ったマークを集めると有利。
❻パーティーでの配列の順番を入力。
❼設定し終えたキャラクター。H.P、レベル表示もされる。

◆前ページの初期画面で、〝2〟を選択すると、この画面が表われるのだ。



1:USE ITEM
必要な場所でアイテムを使う。アイテムはひとり20個まで持つことができる。

2:CHANT SPELL
移動モードにおいて、呪文を唱える。主に扉を開けるための呪文だ。

3:GIVE GOLD
ゴールドを渡す。ゴールドを持ってないと買い物できない。

4:GIVE ITEM
持ちきれなくなったアイテムなどを他の人に渡す。

5:EQIP
武器や防具などは装備しないと役に立たない。買ったら忘れずに装備ね。

6:STATE
キャラクターのH.P、レベル、武器、アイテムなどを表示。

7:CHANGE NO.
パーティーの順番を入れかえる。

8:DROP ITEM
持ちきれなくなった不要なアイテムを捨てる。

◆移動モードにおいて、リターンキーを押すとこの画面が表示される。

83もの種類の魔法を、君は使いこなせるか。

長く苦しい旅をサポートしてくれるのは、店や寺院。店では、武器、楯、ヘルメットのほか、お守り、薬なども売っている。パーティーの最初に設定したキャラクターは1,000ゴールドが与えられているので、早めにこれらの店を発見し、最低限の武器や防具を揃えてから、敵との戦いに臨んでほしい。

寺院では、キャラクターのH.Pを回復させてくれるが、他のRPGのように死人を生き返らせるということはしてくれない、呪文や、〝カミナのお守り〟を使うことによってのみ、死者は復活できるのだ。カミナのお守りは店でも購入できるが、1.000ゴールドと一緒に最初のキャラクターが持っているもので、死人が使うと生き返り、生きているキャラクターが使うと、その時点のゲームの状態をセーブできるというもの。ただし、一度使用すると消えてしまう。



MAGIC LIST (攻撃編)

RIFIRe● 火の呪文。円を描いて攻撃できる。わりと成功率は高い。
FLAMe● 火の呪文よりも、さらに強力な炎の呪文。かなりのダメージを与えられる。
WATEr● 水の呪文。火系の呪文よりも、やや簡単。
ALLWATEr● WATErの呪文による攻撃が、敵全員に効くタイプ。
BUBBLe● 泡ぜめの呪文。WATEr同様、わりと簡単な呪文だ。
APHRo● BUBBLeを強力にしたもの。敵へのダメージも大きい。
THUNDEr● 雷の呪文。FIRe、WATErと比べると、難しくなっている。
TORPEDo● 稲妻の呪文。THUNDErをさらに強力にしたもの。敵は黒こげだ。
WAVe● 衝撃波の呪文。その中でも簡単な部類。

MAGIC LIST（その他）

●眠りの魔法

SLEEp● 敵を眠らせてしまう魔法。簡単なだけに、効果は少ない。

ICe● SLEEpより強力な呪文。敵を一瞬のうちに凍らせてしまう。

● 応援・治ゆの魔法

IKe● その戦闘中だけ、パーティー全員のPOW(攻撃力)が上がる。

MORATTa● POWが上がる、一番強力な呪文だ。

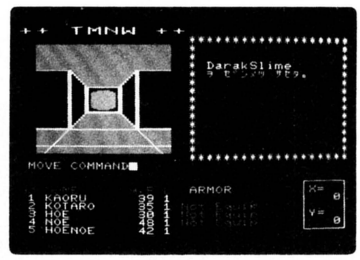
BACk ● 死人を復活させる呪文。これを覚えるのは、かなりレベルが高くなってから。

さて、いよいよ敵との戦闘だ。戦闘シーンになると、碁盤状の画面が表われ、敵とキャラクターが向かい合わせで表示される。各キャラクターとも、1ターンにつき、1回ずつ行動できるわけだが（移動あるいは攻撃）、攻撃の魔法や飛ぶ武器を使うと、遠隔攻撃ができるので、あまり移動せずに攻撃に徹することができる。ただし魔法の場合は、呪文を1文字ずつ入力していき、最後の小文字1文字を入力し終わらないと実際の攻撃には至らないので、少しもどかしく感じるかもしれない。

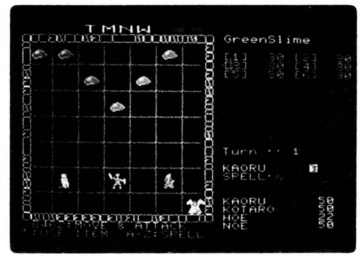
魔法は攻撃、治療のものを含め、全部で83種類もある。レベルによって使える魔法と使えない魔法があるので、ゲームが始まる前に画面に表示されるマジックリストを記録しておくとよいだろう。ただしどんな効果が出るかは使ってみないとわからない。ページの囲みの中で魔法の効果についていくつか触れているので、参考にしてほしい。ゲーム中でも呪文を教えてくれる場所がいくつかあるので、要チェックだ。

このゲームのシナリオ自体は、それほど練られたものではなく謎解きの要素も少ないが、その広大なマップそのものがシナリオという感じがしなくもない。それに、83種類もの魔法、豊富な武器やアイテム、100種類以上もいるモンスターなどが絡み合い、この壮大な世界を築いているのだ。

前述したように、正統派RPGはシンプルなだけにそのゲームの本質がむき出しにされる。T.M.N.W.は、それにたえ得る秀逸のゲームなのだ。



▲このような3D迷路が、果てしなく続く。右下の座標は、パーティーのいる位置を示す。



▲戦闘シーン。右上は敵のH.Pを示している。この敵はあまり強くない。

ゲームメイキング パワーアップ講座

ワンポイント

今月の講師 ●山口裕生



夏休みももう約半分がすぎてしまったけど、休みを利用してゲームを作っている人もけっこういるんじゃないかな。力作ができたらぜひログインに投稿してね。

さて今月はX1シリーズ用の『T.M.N.W.』を取り上げてみたのだ。

X1のHuBASICには、かなり強力な命令がそろっていて、BASICだけでもけっこう遊べるゲームが作れちゃうんだけど、キー入力の反応が鈍いものが多い。X1にはキー入力専用のサブCPUが載っていて、メインCPUは煩わしいキー入力の操作をしないですむような設計になっている。しかしそれがゲームなどには逆に制約になり、ある特定のキーを高速にスキャンするのにはあまり向いていないのだ。また一部の特殊なキーを除いて複数のキーを同時にスキャンすることができない。もっともX1にはジョイスティック用の端子がちゃんと用意されているので、ゲームにはジョイスティックを使えばキー入力の問題はないのだけど、ユーザーの中にはジョイスティックを持っていない人も大勢いる。キーボードでも遊べるようにしたい。

では具体的な方法だが、直接キー入力を行なうには、メインCPUとキーボード用サブCPUとの間でデータのやり取りが必要になり、少々面倒なので、ここでは簡単に、しかもわりと高速にできる方法を紹介しよう。

まずひとつは、I/Oポートの1900H番地を見る方法。ここにはリアルタイムでその時押されているキーのASCIIコードが入っている。普通にはこれで十分だが、この場合、テンキーとフルキーの両方にあるキーなどは、どちらが押されたのかわからないし、SHIFT、CAPSキーなどの状態もわからない。これらの情報が欲しい時は、BASICの0023H番地からのサブルーチンを使うとよい。ALジスタにE6H、DEレジスタにワークエリアの番地（ここから2バイトにキー入力したデータが入る）を入れてCALLすればOK。返ってきたデータの1バイト目の各ビットは、ビット0：CTRLキー、ビット1：SHIFTキー、ビット2：カナキー、ビット3：CAP LOCKキー、ビット4：GRAPHキー、ビット5：リピートの有無、ビット6：キー入力の有無、ビット7：テンキー（それぞれONで0、OFFで1）という情報が入っており、2バイト目にはASCIIコードが入っている。高速キースキャンが必要な時には使ってみてくれ。

3rd PRIZE
エントリーNo. 56 PC-8801シリーズ
レッドスター

RED STAR

シンプルだけど楽しめるSF風味のゲームだ



シューティングゲーム・フリークには、待ってましたのこのRED STAR。主人公がロボットだから、スピード感はないけれど、なぜか腰をすえてじっくり取り組んでみようという気にさせる、不思議なゲームなのだ。さあ、遊ぼう。

★火星に巻き起こるSFファンタジーの嵐

ソフコンに、久びさのシューティングゲームの登場だ。天体に赤く光る星、火星を舞台にしたこのゲーム、その名もRED STAR。

199x年、地球が建設した火星基地に、ナゾの異星人「ミステリアン」が侵略を開始した。地球防衛軍は、開発中ではあるが、すばらしい戦闘能力を持ったロボット〝ローギン〟に火星基地奪還の夢を託し、彼を火星へと送り出したのだった。すっかりミステリアンの要塞と化した火星には、たくさんの敵がはびこり、ローギンの行くてを阻む。果たして、火星に再び平和が訪れる日は、来るのだろうか。闘いの火ぶたは、今、切られた。

なかなか、プレイヤーの闘争心をくすぐられるイントロダクションでしょ。もちろんローギンを操縦するのは君だ。



シンプルなのはいいがやはりBGMが寂しいね

2つの攻撃キーを使う、スクロールが変化するっていうのは、まったく斬新なアイデアというわけではない。だけどこのゲームの場合、それらをうまく取り入れ、キャラクターにも凝ったせいで、オリジナリティーが出せていると思うな。ただし、ゲーム音の方はちょっとシンプルすぎる。敵をやっつけた時のBeep音だけじゃあね。（渡辺）

画面はこうなっておる

右の数字がスコア。２万点で１UPする。
武器の機能を左右するパワー。〝P〟で増える。
これが最大値に達すると、ローギンは自爆。
ローギンの残り数。最初は３人(？)で始まる。



面が変われば スクロールも変わる

敵の要塞は全６ステージ。１面は上方から下方へ向かっての縦スクロール。２面は切りかわって、横スクロールだ。

つまりこのマップは、奇数面は縦スクロール、偶数面は横スクロールで構成されていて、各面のデカキャラを倒すことにより次の面に進めるようになっているわけなのだ。シューティングゲームは概して単調になりがちだけど、こういう工夫はゲームにメリハリをつける意味で、なかなか効果を出していると思うね。面が切りかわる時に、面と面を区切っていた壁がスーッと開く様も見事。

マップの地形は、縦スクロール面も横スクロール面も、直線的な凹凸だけで構成されている。敵の執拗な攻撃は、この地形をうまく利用してしかけてくることが多いけれど、攻撃パターンはある程度決まっている。だから、まず地形のくせを覚えてしまえば、敵の動きが、読み易くなるのだ。

とはいうものの、直線的な凹凸だけでできた地形は、全ステージ通して画一的に見えるかもしれない。色遣いも同じだしね。しかも、32画面ぶんものステージがあるわけで、マップを覚えるのはけっこう骨が折れるはずだ。

このゲームを特徴づけている要素に、

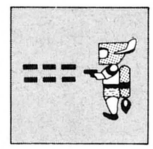


突然の落石。この石に当たるとダメージは大きいのだ。慎重にね。石は破壊可能。

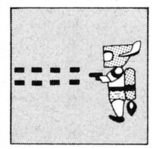
マップ構成以外では、そのキー操作がある（ページ右下の囲みでも触れているから、そっちも参考にしてね）。キャラクターの攻撃キーが、２つあるのだ。Ｚキーで左、Ｘキーで右に向きを変え、攻撃するようになっている。縦スクロールの面では、左や右側面に存在する敵をこのキーを駆使してビシバシ倒していくわけだ。横スクロール面においては、後ろから攻撃してくる敵や、倒しそこなった敵を、Ｚキーでキャラクターを左向き（つまり後ろ向き）にさせ、撃ち落とす。

テンキーでキャラクターを移動させながらキーを使い分けないといけないから、このキー操作、慣れないうちは大変かもしれない。左手の甲がつってしまうことだって有りうるのだ。

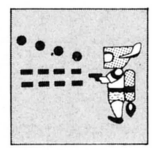
Pを取ってパワーUP!



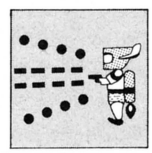
⬅レーザービーム３連射の状態。パワーをずっと取らないとこーなる。



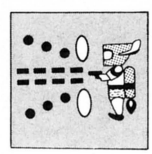
⬅ゲームスタート時は、レーザー４連射。正面の敵しか倒せない。



⬅一段階パワーアップした状態。実弾が加わり、上方の敵も倒せる。



⬅これで広域に渡って敵を攻撃できるのだ。２段階パワーUPした時ね。



⬅バリアーが付いていてフル装備。ダメージを受けるのを防ぐのだ。

備考



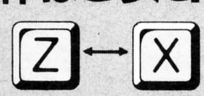
➡地獄でホトケ。とってもありがたいダメージ回復アイテムなのだ。



➡隠れキャラの女の子。取ると1UP。横スクロール面に必ずいるのだ。

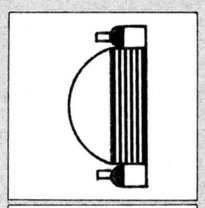
でもってキー操作はこうだ!





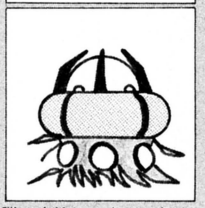
テンキーで、８方向への移動が可能。Ｚで左、Ｘで右に方向を変え、攻撃。縦スクロールと横スクロールじゃ勝手がちがうから注意ね。

こいつらをあなどっては★イカンよ!

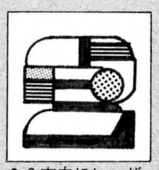




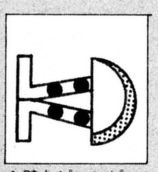




🏠各面最後に登場するデカキャラ。右上は1面。誘導弾で攻撃してくる。左は2、4面。左右に移動しながらのレーザーと誘導弾の3方向攻撃。真ん中は3、5面。こちらの動きに合わせてのレーザーと誘導弾。右下が6面。秘密兵器を持つ。



🏠3方向にレーザーで狙い撃ちしてくる砲台型の敵。



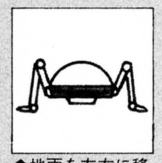
🏠壁をピョンピョン移動しながら、弾を出す。



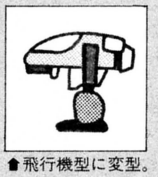
🏠飛行機型に変形しながら、レーザーで攻撃してくる。



🏠壁を上下に移動しながら、弾で攻撃。



🏠地面を左右に移動する。弾でしつこく攻撃してくる。



🏠飛行機型に変型。これは着地した状態。レーザー攻撃。

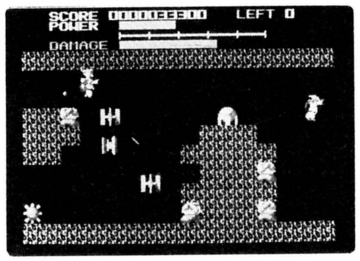
★パワーUPアイテムを取り損なったら大変だ

ローギンひとり(?)で、32種類に及ぶ敵に立ち向かって行くのは、そりゃ容易なことではない。でもだいじょーぶ。作者の山口くんは、かわいいローギンを手ぶらで送り出すなんて非情なマネはしない。ゲームを進めると、所々にPと書かれた物体が置かれてることに気付くだろう。これが山口くんの親心なのだ。そのPを取ると、最初レーザービームだけだったローギンの武器に、上方向に放つ実弾が加わるのだ。つまりレーザービームと実弾のダブル攻撃が可能になったわけだ。更にPを取ると下方向へ実弾が加わって、トリプル攻撃。もうひとつ取ると、バリアをつけてくれる。Pはすなわち、パワーアップアイテムなのだ。

しかし、パワーアップした状態というのは、そう長くは続かない。時間が経てばみるみるパワーダウンし、元のレーザービームだけの武器に戻ってしまう。それだけならまだしも、そのレーザービームの威力も衰えてしまうのだ。Pは絶対見逃さず、こまめに補給していくことが大切だね。

ローギンは、パワーがゼロになったり地形に当たったりしても、やられてしまうことはない。敵の攻撃によるダメージが最大値に達することにより、爆発してしまうのだ。どんなにうまく敵の弾をかわしても、ダメージを受けずにゲームを進めることはまず不可能。そこで、Pに混じって点在しているEと書かれたアイテムを取ると、スッとダメージ値を下げてくれる。でも、そういくつも置いてあるわけじゃないから、取るタイミングをよく考えて。

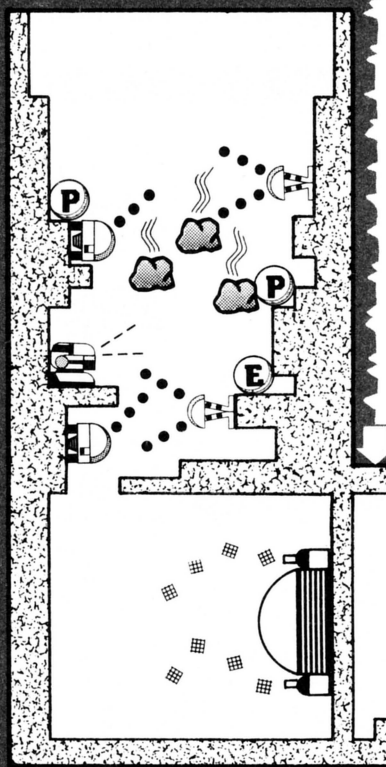
面最後のデカキャラと闘うときは、相当なダメージを受ける。だけどそれをのりこえて次の面に進むと、すぐに、Eアイテムが置かれている。傷を癒



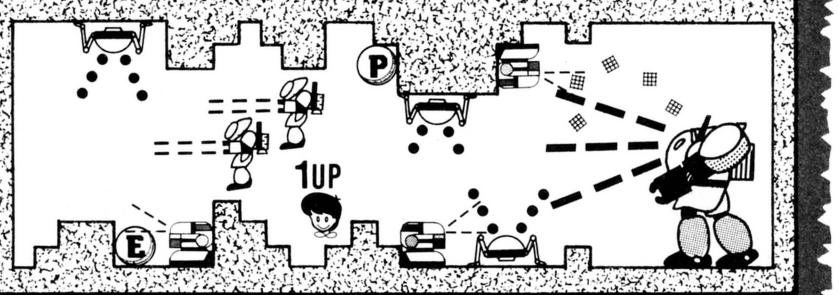
🏠こんなに大きい岩山には、敵がいっぱい。砲台のようなヤツは、ねらい撃ちしてくる。

こんなふーにゲームは進む

スタート まずは縦スクロール。左右の敵をZ、Xキーで倒せ。



ここから2面め 1面最後の敵を倒すと、壁がスッと開く。さぁ横スクロールに突入だ。





▲ローギンによく似た敵もいる。自分を見失わないように、注意ね。



▲下の棒状のものは閉じたり開いたりしている。もちろん、当たるとダメージ受けちゃう。

して、新たなる闘いにのぞめるというわけだ。この辺の心遣いはうれしい。

前述したように、ローギンを悩ます敵は、全部で32種類。壁にへばりついて移動しながら、弾で攻撃してくるのや、砲台からレーザーでねらい撃ちしてくるのや、たちの悪いのになると、ローギンそっくりのロボット型のヤツもいたりする。実にバリエーションが豊かだ。手をかえ品をかえ、巧みに攻撃してくる敵に見とれて、こっちがやられてしまった、なんてこともあるくらい。

大型の敵になると、さすがに攻撃のしかたも凝っている。誘導弾や、3方向レーザーなんてのは当たりまえ、最終面(6面)の敵になるとナパーム弾なんてのを仕かけてくるのだ(どんなものかは秘密ね)。しかも、ローギンの武器がレーザーだけのときと、バリアまでついているフル装備のときとでは、後者のときのほうが執拗に攻撃してくるのだ。この辺はよく計算されているなぁ、と感心してしまった。

BGMは一切なく、グラフィック的にも実にシンプルではあるが、掛け値なしに思わずのめりこんでしまう、不思議なゲーム。ぜひ遊んでみてね。

サウンド講座

カミヤスタジオ

サンプリング入門②

こんにちは、岩崎です。今回は先月号に引き続いてサンプラーのお話、サンプリング入門その②です。

前回、手に持ったボールを床に落とし、ボールが落ちる様子を瞬間瞬間で記録する、という例をあげてサンプリングの基本的な考え方を説明しました。今回はこれを音に当てはめて、もっと具体的に説明してみましょう。

説明を簡単にするために、サイン波で考えることにします。

まず、図1がもとのサイン波の波形です。次に、これを図2のように、ある一定の時間間隔で区切ります。そして、サイン波と交わる点を次々に結んでいきます。すると、図3のような形ができ上がります。

ちょっといびつながら、サイン波を連想させますね。つまり、一定の時間間隔で切ることで、流れゆく時間のある瞬間の値を取り出しているわけです。ふつうサンプリングと呼んでいるのは、正確にはこのことを指しているのです。

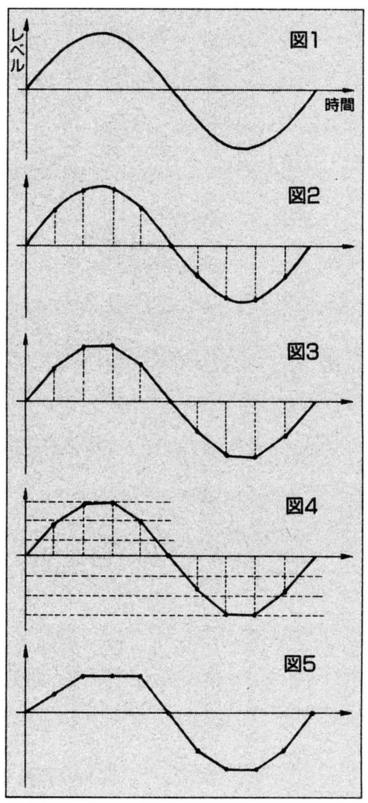
さて、そうして取り出した値（グラフの縦軸の値）は音の大きさで、これもやはり連続する量です。そこで、前と同じように、これも適当に割ってみます(図4)。そして、もっとも近い値を取ってみます。こうして、最終的に得られるのが図5です。

うーん、これはもはやサイン波と呼べるようなシロモノではありませんね。しかし、これがサンプリングの原理なのです。えっ、こんなにもとの波形と違ってしまっていいのかって？　たしかに、こんな状態ではオーケストラの「ジャン！」などというリアルなサウンドは望めません。

この理由は、前にあげた例があまりに大マカすぎたせいです。実際のサンプラーなどでは時間を切る回数は1秒間に数万回で、これをサンプリング・レイトとか標本化周波数と呼び、単位はHzです。一方、縦軸の分割精度は量子化ビットと呼ばれ、現在市販されているサンプラーの多くは8ビット、12ビット、16ビットです。例えば16ビットサンプラーなら、$2^{16}=65536$分割できるきめ細かさをもっています。これに対して8ビットサンプラーでは、$2^{8}=256$段階にしか分割できません。

こうしたサンプリングの方法はPCM(Pulse Code Modulation)と呼ばれ、CD、DATなどにもこのPCMが使われています。そのほか、デジタル・ディレイやデジタル・リバーブなどのエフェクターも、PCMを応用した製品です。

カタログに書かれている、サンプリング・レイトとか、量子化ビットの意味もなんとなくわかったでしょう？　これで、自信を持って楽器屋さんに行けるぞ、というところでまた来月！



3rd PRIZE

エントリーNo.57 PC-8801 SR以降 要ディスク

フィクスト スター

FIXED-STAR

スペースコロニーが舞台の未来派RPGだ！



『FIXED-STAR』は近未来のスペースコロニーを舞台にした、SFタッチのRPGだ。トリプルウインドーで展開する美しいグラフィックが自慢のこのゲームは、コマンド選択式のカンタン操作で誰でも気軽に楽しめるよ！

軌道をはずれたスペースコロニーの運命は!?

時は2070年。すでに限界に達した世界の人口を移住させる目的で、各国政府が協力して5基のスペースコロニーを建造し、約1億6千万人の移民が成功した。

しかしそのころ地球で行なわれたある画期的な実験——太陽エネルギーを自由にコントロールする装置の試験運転の失敗は思わぬ巨大エネルギーを発生させ、そのエネルギーは5基のスペースコロニーを直撃した。そのため3基は爆発し、残った2基も大きな被害を受け、地球との連絡も断たれたのだ。

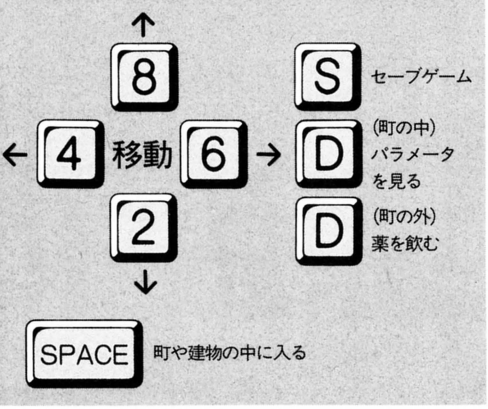
この事故で残った2基のうちの1基、FIXED-STARは大きく軌道をはずれて太陽系の外側へ向かい始めている。しかも土星めがけて直進しているのだ！



シナリオを練ってゲームに生かしてね。

グラフィックはかなりキレイに描けているし、操作がコマンド選択式でシンプルなのがいいね。ただ、主人公のキャラクターがないのはちょっとさみしい。それと、町の中のグラフィックに変化をつけてほしかった。シナリオ的には、スペースコロニーという設定をもう少しゲームに生かせると、より面白くなると思うよ。 （有沢）

主なキー操作はコレ!



パラメータ

H.P	現在のヒットポイント。
MAX-H.P	ヒットポイントの最大値。
LEVEL	レベル（最高20まで）。
EXPERIENCE	経験値。
STRENGTH	武器によって強さが決まる。
AGILITY	すばやさは訓練でアップする。
INTELLECT	知性は攻撃成功率に関係する。
MONEY	お金は多いほどいいよ。
AIR	残っている空気量。
OINTMENT of RED	H.Pを回復する薬だ。
OINTMENT of GREEN	より強力なH.P回復薬。
ARMS NUMBER	武器の番号（弱 1～4 強）。
ARMER NUMBER	防具の番号（弱 1～4 強）。
MASK NUMBER	マスクの番号(弱 1~4 強)。
BREATH	毒ガス地帯の空気消費量だ。

ショップリスト

武器屋	レーザーガンが買えるお店。
防具屋	4種類の防具を売っている。
エアショップ	エアボンベに空気を補充する。
薬屋	H.P回復の薬が買える。
病院	レベル×8の代金でH.Pを回復。
トレーニングセンター	知性、すばやさなどを訓練する。
マスクショップ	エアマスクを売っている。
バー	飲み客に情報を聞こう。
ハクミリーシティの家	レベルを上げてくれる人がいる。

このままではあと数日後にはコロニーは土星に衝突してしまう……!!

とマァそんなワケでね。プレイヤーのキミは何とかしてコロニーの軌道を修正しなきゃならんのだな。その方法はただひとつ。事故のショックで停止したエンジンを稼動させればよいのサ。

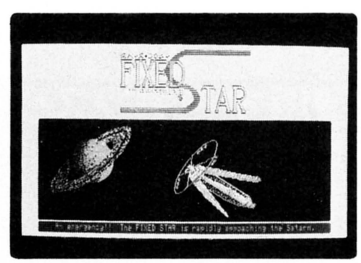
といったってそう簡単に目的を果たせるわきゃないの。エンジンはコンピュータ制御されていて、そのコンピュータがあるコントロールセンターへ入るためには許可カードが必要なのだ。つまり一般人は入れてくれないってコト。やだねー、管理社会はこれだから困るよ、なぁんてね。

とにかくそのカードは地下都市に住むこのコロニーの発明者が持っているらしい。地下都市は事故の被害が最も大きく、環境維持システムの故障による有毒ガスが充満していて危険なので、現在は立入禁止区域になってる。そのうえ巨大エネルギーが引き起こした事故のおかげで、それまでコロニーの人々に忠実に仕えていたロボットたちが、コントロールを失なって暴れ狂っているんだ。

これじゃあ1歩町を出たら生きて帰れないかも知れない。でも、土星に衝突すれば、今コロニーに残っている何万人もの人々の命が奪われるのだ。キミはコロニーの人々の命を救うため、危険な地下都市へ行かなければならないのだ。

画面はこうなっているぞ!



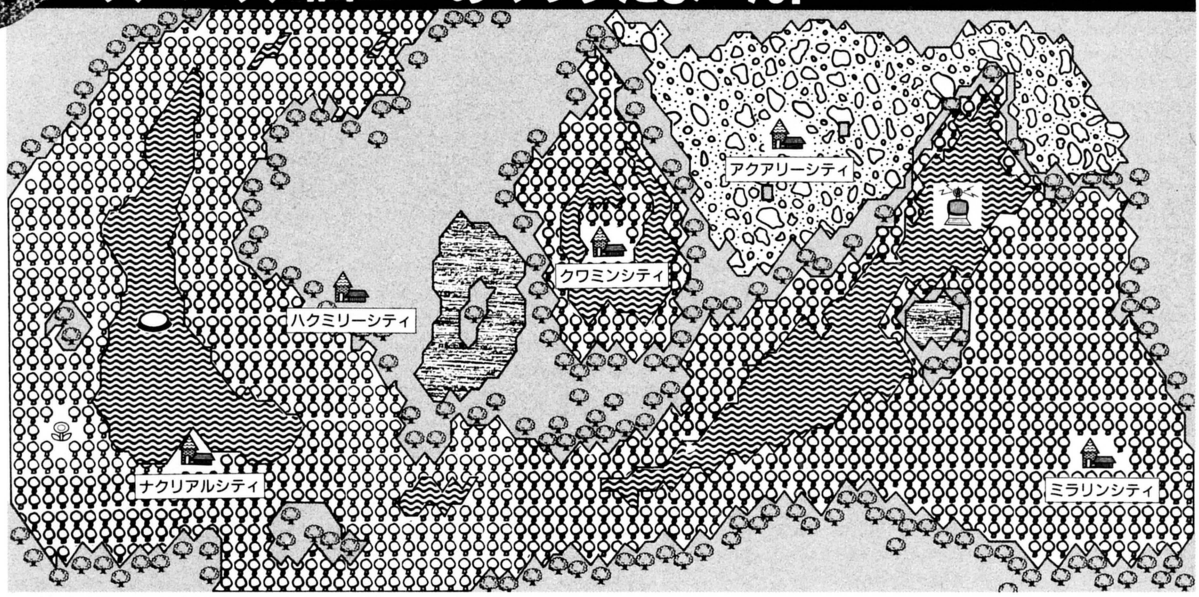


▲美しいタイトル画面。左側の土星にスペースコロニーが衝突しようとしているんだ。



▲このロボットはクラーム。キミと共に行動するパートナーだ。なかなかカッコよいね。

スペースコロニーのマップだよ〜ん!



町や地下都市で情報やアイテムを集めよう!

ゲームをスタートさせるとタイトルが表示されるので、スペースキーを押す。すると今度はロボットが画面に表示され、このゲームは初めてかと聞かれるから、Yまたは Nのキーで答える。初めてプレイする人は Yを入力し、さらに自分の名前を入力しよう。前回の続きをプレイしたい場合には Nを入力すればいいんだ。

プレイモードに入ると画面に3つのウインドーが表示される。左側のちょっと他よりも大きめのウインドーの中に見える、小さな四角形のワクが主人公の現在地を示しているんだ。

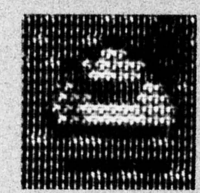
右上のウインドーはステータスの表示だ。ただしここに表示される以外のパラメータは、町の中で Dのキーを押せば見ることができるよ。

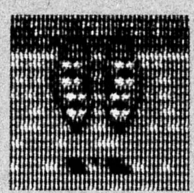
敵キャラの表示は右下のウインドーだ。右上に出る数値は敵のHPをあらわしている。背景は草原、森の中、湖、地下都市の4種類があり、主人公の移動に伴って変化するのだ。

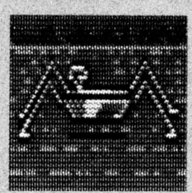
ゲーム中のコマンドは左下のメッセージエリアに表示されるので、その都度選んで入力してほしい。たいていは A＝ATTACKのように1文字の入力だからカンタンだよ。そうそう、ここでひとつ注意があるのだ。コマンドはすべて大文字入力なので、ゲーム中はシフトロックしておいてね。

セーブするときは町の外で Sキーを押す。ただし、セーブすると前にセーブしたデータは消えてしまうから注意しよう。いつも町のそばでセーブするのもコツなのだ。

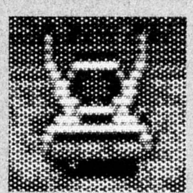
登場するモンスターの一部を見せちゃうよ!


スライム
ヒットポイント：25

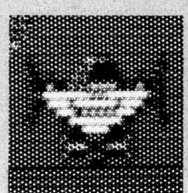

レッドモスラ
ヒットポイント：40


メタルスパイダー
ヒットポイント：43

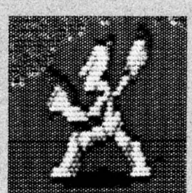

スケルトン
ヒットポイント：52

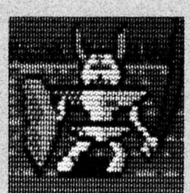

ウォーターホバー
ヒットポイント：56

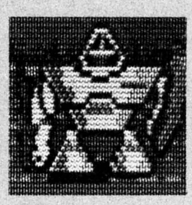

ロックマン
ヒットポイント：72

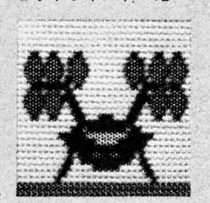

エアシップ
ヒットポイント：63


UFO
ヒットポイント：45


スターガイスト
ヒットポイント：85


ブラッドオーク
ヒットポイント：89


ソルジャー
ヒットポイント：100


クラバドス
ヒットポイント：112

アイテムを集めよう



お花
スペースコロニーをくまなく歩き回るとお花畑が見つかるよ。



お守り
レベル10になると、謎の家のオッサンがキミにお守りをくれるよ。



ペンダント
アイクアリシティーの病院の看護婦さんにお花をあげるともらえる。



カード
このカードを持っていないとコントロールセンターに入れないんだ。

左のマップを見るとわかるように、町は全部で5つある。最初に主人公が現われるところはマップのやや左寄りにあるハクミリーシティーだ。

しばらくは町の周辺でHPの低い敵を倒してお金を稼ぎ、危なくなったらすぐ町へ戻ろう。町へ入るには、四角いワクを町の絵に合わせ、スペースキーを押す。病院でHPを回復してもらい、またお金を稼ぐために敵を倒すというわけ。そしてお金がある程度たまったら武器や防具を買い、だんだんとパワーアップしてゆく。このあたりの法則はRPGの共通項みたいなもの？

このコロニーにはところどころ毒ガスが充満している地帯がある。画面では紫色の部分がそうだ（といってもモノクロ写真じゃわからないよね。）主人公は最初200リットル入りのエアボンベを持っているが、毒ガス地帯に入ると1歩ごとに空気が減り、なくなると酸欠で死んでしまうのだ。

この空気の消費量を少なくする方法が3通りある。ひとつはエアマスクを買うという方法。値段が高いほど空気の消費量が少なくなる。もうひとつはトレーニングセンターで呼吸の訓練をして、呼吸効率を高めるという方法だ。そして最後の方法というのは、主人公と共に行動しているクラームというロボットの強化パーツを手に入れることだ。このパーツは地下都市のどこかにペンダントを持って行くともらえるよ。

5つの町と地下都市でいろんなお店に入ったり、人に会ったりすると、だんだん謎が解けてゆくのだ。情報を知りたければクワミンシティーのバーで飲み客にお金をあげてごらん。きっと何か教えてくれるよ。あとは地下都市の毒ガスの中を歩き回ること。ここには大切な情報が隠されているんだ。

全体的に操作は簡単だし、気楽に遊べて謎解きも楽しめるRPGなのだ。

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう！

▶▶▶▶▶▶▶▶賞金30万円＋パッケージ販売

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、毎月、オリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれのエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、1月号、7月号の誌上で発表いたします（第4回の選考発表は'88年1月号誌上になります）。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、最優秀賞、優秀賞として表彰いたします（該当作なしのときもあります）。最優秀賞を受賞したプログラム、優秀賞を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

ログインソフトウエアコンテスト 募集要項

●応募部門……Ⓐゲームプログラム部門
Ⓑゲームシナリオ部門

●応募条件……未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選者は（株）アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。
②機種名、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
③郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所）を明記したもの（住所、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください）。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされたかたには、賞金をさしあげます。

●グランプリ……賞金30万円
●2ND PRIZE……賞金20万円
●3RD PRIZE……賞金10万円

また、エントリー作品をTAKERUで販売する場合には、印税（当社規定）が支払われます。さらにパッケージ化の際には、パッケージの印税（当社規定）が支払われます。

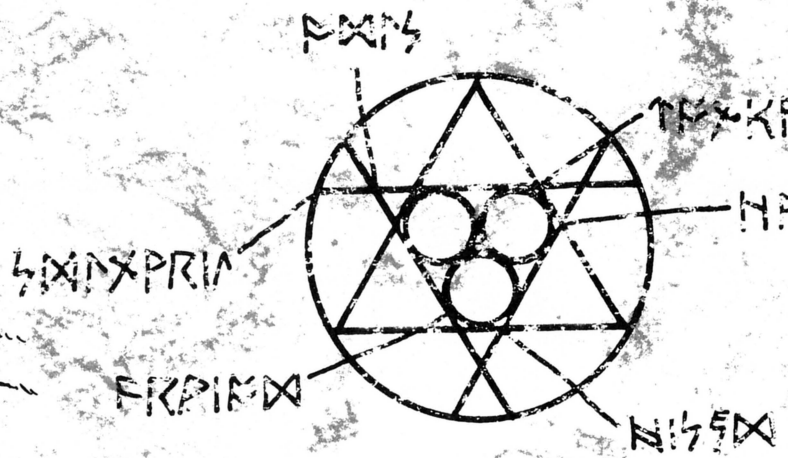
●宛て先
〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ログイン編集部
「ログイン ソフトウエア コンテスト」係

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。

Ultima IV

The Way of the Avatar



ブリタニアの歴史の書と魔法の書を拾ったあなたが
ブラブラ歩いているとうさん臭そうな爺さんが
"Ultima IV—The Way of the Avatar"
という書を売っていた
あなたは880円でその書を買う決心をするのだった

ログイン監修——アバタールをめざすキミ必読の書物なのだ

8月7日発売予定　定価880円

リスト郵送サービスのお知らせ

今月号を手にとって、LISTLOGがう〜んと少なくなったことにキミも気がついたと思う。ついに、リストを減らしてスリムなログインをつくろうという計画を実行してしまったのだ。

もちろん、リスト掲載がなくっても、ログインではおもしろくて役に立つプログラムを内緒でしまっておくよーなもったいないことはしない。これからも、いろいろな形で公開していくつもりだから安心してね。

今月のソフトコンテストのプログラムは、次のページを見ればわかるよーにTAKERUで手に入る。でもやっぱりどーしても自力で入力したいという人には、ログインでコピーしたリストを郵送しましょう、というのがこのサービスだ。右の①〜③を封筒に入れて申し込んでね。

用意するもの

①申し込み用紙

下の用紙を切りとって、必要事項を記入してください。

②返信用封筒(角形2号　24×33センチ程度のもの)

リストの送り先の住所を、郵便屋さんがわかるよーに書いてください。

③リストコピー&郵送料

プログラム1本につき600円分の郵便小為替（郵便局に行って、定額小為替くださ〜いと言えばわかります。手数料が600円分の場合で10円かかりますが、現金書留より安あがりです)。切手でのご送金は、ご容赦ください。

宛て先

〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
リスト郵送サービス⑨　係

受け付け期間

'87年8月8日〜'87年9月8日

この件に関するお問い合わせは、ログイン情報電話 ☎03-486-8086（月〜木曜日　午後2時〜5時)をご利用ください。

月刊ログイン リスト郵送申し込み用紙('87年9月号)

ご希望のプログラムに○をつけてください。

ログインソフトウエアコンテスト　エントリーNo.55

1. T.M.N.W.（X1シリーズ）…… 600円

ログインソフトウエアコンテスト　エントリーNo.56

2. RED STAR（PC-8801シリーズ）…… 600円

ログインソフトウエアコンテスト　エントリーNo.57

3. FIXED-STAR（PC-8801SR以降）…… 600円

計　　本　×　600円　＝　同封為替金額　　円

ご住所	□□□-□□		
お名前	フリガナ	電話番号	(　　)　－

⬇アスキー使用欄(ここには何も記入しないでください)

ブラザーさんとこの TAKERU なら、即、ディスク入りのプログラムが手に入る!!

もうきっとおなじみになっているにちがいない、ブラザーのソフト販売機TAKERU。なんといってもログインのプログラムを楽しむためには、これがいっちゃんてっとりばやい。お金を持ってTAKERUの設置店に行けば、すぐにプログラムが手に入っちゃうのだ。

今月号でリスト掲載しなかったソフトコンテストのプログラム3本も、このTAKERUで入手できる。ソフコンのページを見ておもしろそうだと思った人は、ぜひ買って楽しんでほしい。

そのほかにも3本、ログインのプログラムを販売中だ。

今月号掲載(1987年8月7日発売開始)

- ●T.M.N.W.(XIシリーズ) 2,000円
- ●RED STAR(PC-8801シリーズ) 2,000円
- ●FIXED-STAR(PC-8801SR以降) 2,000円

1987年3月号掲載

ソード オブ レジェンド(PC-8801SR以降、2ドライブ対応) 3,000円

1987年4月号掲載

ダンジョン万次郎(PC-8801SR以降、2ドライブ対応) 3,000円

1987年8月号掲載

アドベンチャーツクールmkII(PC-8801シリーズ) 3,500円

注意

これらのプログラムは、使い方の載った月刊ログインがないと役に立ちません。該当する号をお持ちかどうかお確かめの上、ご購入ください。

TAKERUの設置店は、日本全国に127店もあるのだ!!

北海道
- 札幌 そうご電器 YES 5F (011)214 2850
- 札幌東急ストア豊平店 (011)822 1435
- 九十九電機札幌店 (011)241 2299

青森県
- 青森 電巧堂チェーン青森本店 (0177)23 2356

岩手県
- 盛岡 テクノハウスエイトピア (0196)23 4470
- 電巧堂チェーン盛岡本店 (0196)54 2772

秋田県
- 秋田 電巧堂チェーン秋田駅前本店 (0188)34 3151

宮城県
- 仙台 ダイエー仙台店 6F (022)261 1251
- 電巧堂チェーン仙台本店 (022)225 5290
- 電巧堂チェーンDaC仙台東口店 (022)291 4744
- 庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5591

福島県
- 郡山 ダイエー郡山店電器館 2F (0249)34 2121
- うすい百貨店 (0249)32 0001
- 福島 株)秋又駅前店 2F (0245)21 2011
- いわき 株)いわきマイコンショップ (0246)23 0513

山形県
- 山形 庄子デンキ山形本店 (0236)42 1222

新潟県
- 新潟 PIC (0252)43 5135
- ダイエー新潟店 5F (0252)41 5111
- 長岡 ICランド DJ 2F (0258)37 1346
- 丸専デパート IF (0258)33 4970

栃木県
- 宇都宮 J&P宇都宮 (0286)62 0002

群馬県
- 高崎 ヤマダ電機高崎店 (0273)61 9966
- パソコンランド21 高崎店 (0273)26 5221
- 前橋 パソコンランド21 前橋店 (0272)21 2721

茨城県
- 水戸 川又書店駅前店 2F (0292)31 0102

埼玉県
- 大宮 ダイエー大宮店 7F (0486)45-4147
- 浦和 ラオックス浦和店 (0488)24 5311
- 上尾 株)ボンベルタ上尾 (0487)73 8711

千葉県
- 船橋 ダイエーららぽーと店 2F (0474)34 3181
- 津田沼 イトーヨーカドー津田沼店 6F (0474)79 3111
- 千葉 ダイエー千葉店 5F (0472)45 1861
- ラオックス千葉店(PERIE 3F) (0472)27 5318
- 八千代台 ラオックス八千代台店 (0474)85 2261

東京都
- 秋葉原 九善無線ECCS 4F (03)255 4911
- 九十九電機 7号館 2F (03)253 4199
- ミナミ電気館 4F (03)255 4040
- サトームセン ラジオ館 5F (03)251 1464
- サトームセン本店 5F (03)253 5879
- CVA秋葉原 2F (03)258 3711
- コム本店 (03)251 1523
- 新宿 コムロード IF、4F (03)352 6217
- 日本橋 高島屋 5F (03)211 4111
- 銀座 マイコンベース銀座 IF (03)535 3381
- 池袋 ビックカメラ池袋東口本店 4F (03)988 0002
- 渋谷 上新電機J&P渋谷店 IF (03)496 4141
- 目黒 ダイエー碑文谷店 7F (03)710 1111
- 足立 コンピューターショップHOT (03)870 7719
- 武蔵野 ラオックス吉祥寺店 2F (0422)21 3471
- 小金井 サンバード長崎屋 6F (0423)85 3810
- 立川 丸善無線 (will 6F) (0425)27 6211
- 八王子 ムラウチ電機 2F (0426)42 6211
- 上新電機J&P八王子そごう店 (0426)26 4141
- 昭島 エスパ昭島 3F (0425)46-1411
- 町田 東急ハンズ町田店 BIF (0427)28 2603
- 上新電機J&P町田店 (0427)23 1313

神奈川県
- 横浜 ソフトクリエイト横浜店 (045)314 4777
- 横浜VIVRE21 7F (045)314 2121
- ダイエー港南台店 (045)832 1361
- ダイエー戸塚店 3F (045)881 1261
- ICコスモランドあざみの (045)901 1901
- ICコスモランドかもい (045)934 9636
- 川崎 セキグチデンキ川崎店 5F (044)244 5421
- 厚木 ラオックス厚木店オーディオ館 (0462)22 2722
- 藤沢 株)WAVE EYE (0466)43 1771

山梨県
- 甲府 システムインナカゴミ甲府 (0552)28-3333

長野県
- 長野 ダイエー長野店 (0262)27 1311
- 松本 イトーヨーカドー松本店 6F (0263)36 2311
- 株式会社遠兵 (0263)32 6350

福井県
- 福井 3Q PASわくわくメディア館 (0776)23 7621
- だるまや西武 (0776)27 0111

富山県
- 富山 株)丸の内カラー駅前店 (0764)41 9075

石川県
- 金沢 株)丸の内カラー金沢本店 (0762)41-1230
- 株)うつのみや片町店 (0762)21-6136

静岡県
- 沼津 メルパ沼津 (0559)22 4858
- 静岡 メルパ静岡 (0542)54 5338
- 浜松 メルパII (0534)64 8412
- ホーエー家電有楽店 (0534)53 1441
- 浜松マイコンセンター (0534)53 2762
- マエダM&V (0534)73 3991

愛知県
- 名古屋 栄電社テクノ名古屋 (052)581 1241
- パソコンショップコムロード (052)263 5828
- ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732 3601
- カトー無線電機電気館 4F (052)264 1534
- 丸善無線第一アメ横店 (052)263 1626
- 名古屋情報センター (052)201 1234
- 豊橋 栄電社テクノ豊橋 (0532)52 1231
- ダイエー豊橋店 (0532)55 2761
- パソコンショップコムヒットサーラ (0532)32 7851
- 岡崎 ジャスコ岡崎店 (0564)23 4960

岐阜県
- 岐阜 岐阜マイコンセンター (0582)51 6338
- 大垣 スイテック (0584)89 8355

三重県
- 津 河合無線J&P津 (0592)26 0111
- 四日市 河合無線J&P四日市 (0593)54 3366

大阪府
- 日本橋 J&Pテクノランド (06)634 1211
- ニノミヤムセンエレランド (06)632 2038
- J&Pメディアランド (06)634 1511
- 梅田 ニノミヤムセンパソコンランド 駅前第4ビル店 (06)341 2031
- J&P阪急3番街店 (06)374 3311
- 千里 中川ムセン千里店 (06)832 9516
- 高槻 J&P高槻店 (0726)85 1212
- 八尾 西武百貨店関西八尾店 (0729)97 0111

奈良県
- 奈良 ニノミヤムセンパソコンランド奈良店 (0742)26 2003

京都府
- 京都 J&P京都寺町店 (075)341 3571

和歌山県
- 和歌山 J&P和歌山店 (0734)28 1441

滋賀県
- 大津 西武百貨店関西大津店 (0775)25 0111

兵庫県
- 神戸 星電社三宮本店C-SPACE (078)391 8171
- 株)パレックス (078)391 7911
- 姫路 姫路コンピュータソフトCOM★PAX (0792)94 8244

岡山県
- 岡山 岡山VIVRE21 (0862)32 8881
- 倉敷 ファソランド (0864)25 4701

広島県
- 広島 松本無線パーツ (082)243 4451
- 光和建設コーワテレコムセンター (0829)22 6677
- ダイイチパソコンCITY (082)248 4343

香川県
- 高松 Sound Check MOVE (0878)61 6171

高知県
- 高知 タグチ電機 (0888)23 0181

徳島県
- 徳島 大東事務機(徳島そごう7F) (0886)25 4056

愛媛県
- 松山 ダイイチ松山パソコンCITY (0899)31 6711

福岡県
- 北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551 6281
- 福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781 7131
- 寿屋エレデ博多 (092)281 4411

長崎県
- 長崎 ベスト電機長崎新地店 (0958)28 1333

熊本県
- 熊本 寿屋本荘店 (096)372 5411
- ベストマイコン熊本パソコン館 (096)322 4180

鹿児島県
- 鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23 2081

大分県
- 大分 ベスト電器大分パソコン館 (0975)32-9396

宮崎県
- 宮崎 宮崎寿屋百貨店 (0985)27 4111

沖縄県
- 那覇 ベスト那覇パソコン館 (0988)61 0505

昭和62年7月6日現在

TAKERUで販売されているログインのプログラムの内容に関するお問い合わせは、ログイン情報電話 ☎03-486-8086(月～木曜日14:00～17:00)まで。その他のTAKERUに関するお問い合わせは、上記のお店または、ブラザー工業(株) TAKERU事務局 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ☎052-263-5895までお願いいたします。また、7月7日以降の設置店の追加変更につきましては、TAKERU事務局までお問い合わせください。よろしくねん。

LISTLOG

見ての通りの、リストログだ。今月は、おや1本。サバイバルゲームゲームだけだ。これも時代の流れと申しましょうか、数十Kバイトなんてざら、投稿レベルの作品でもディスクにイッパイ……というようなことが当たり前になってきているからね。さて、サバイバルゲームゲーム、試験的なノリではあるけれども、リアルタイム・シミュレーションゲームを目指した作品です。ぜひ、我々の心意気を感じてほしいのだ！

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH
サバイバルゲームゲーム　プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1987 by Katsuyuki Shikishima

サバイバルゲームゲームはPC-8801SR以降のマシンの、V2モードで動作する。mkIIとかのみなさん、ごめんなさい。プログラムはディスク専用であり、最低1ドライブ以上のディスクユニットが必要だ。

では、プログラムを入力していこう。プログラムは全部で5本。BASICが1本とマシン語が4本。

BASICは、そのまま入力して、ディスクにセーブする。ファイル名は、お好きなように、適当に。

次いで、マシン語だ。ファイル名とアドレスは以下のように。リストの順番に連記しますからね。

BSAVE "EX1",&HB100,&H300 RETURN
BSAVE "EX2",&HB5A0,&H8C0 RETURN
BSAVE "MAP",&HB000,&H2AFF RETURN
BSAVE "DATA",&HCA00,&H2D0 RETURN

マシン語のリストを打ち込む際は、必ず、CLEAR文を実行しておくように。たとえば、

CLEAR, &HAFFF RETURN

とでもしておけば、よいよい。

さて、1枚のディスクに5本のプログラムがセーブされたら、BASICのプログラムをロードしよう。

LOAD "ファイル名" RETURN

そして、

RUN RETURN

でゲームはスタートするはず。何、スタートした？　バンザーイ。

では、ここで、このゲームを遊ぶ上でのコツを少々。ファンクションキーを押したのに、画面上のキャラクターはまったく反応してくれないよーん！それは、バグではないのです。このプログラム上のキャラクターは、番号の若い順から動くようにできているため、自分の思ったキャラクターに命令するには、最大15コ分の思考ルーチンを終えないと、その順番が回ってこないのだ。だから、コマンド待ちになるまで、ファンクションキー、あるいはその他のキーを押し続けてほしい。先行入力はしないから、安心してちょうだい。

FHやMHを持っている人は、8メガにスイッチを切り替えて遊んでもらうと、なかなかスリルとサスペンスに満ちたゲーム展開になるはず。しょっちゅうファンクションキーを押して、命令を変更する――一種のアクションゲームの感覚に、なっちゃうかも。

じゃ、独特のパターン、作戦を考えて、フラッグ取りに専念してくださいませ。全国50万人の、サバイバルゲームファンに、このソフトを捧げます。

●リスト1

```
100
110 CLEAR .&HAFFF:CONSOLE 0,25,0,1
120 BLOAD "EX1":BLOAD "EX2":BLOAD "MAP",&H4000:BLO
AD "DATA
130 DEF FNPK(X)=PEEK(X)+PEEK(X+1)*256
140 DIM A$(15),X(17),Y(17),VX(15),VY(15),CN(15),CX
(15),CY(15),CM(15),JT(15)
150 DIM MC(15),TM(15),MX(15),MY(15),P(15),C(15),IX
(15),IY(15)
160 DIM HY(15),N$(9),HT(15),CK(15)
170 POKE &HEEA8,&H0
180 POKE &HEEA9,&HB7
190 POKE &HEEAB,&H20
200 POKE &HEEAC,&HBE
210 POKE &HEEAE,&HA0
220 POKE &HEEAF,&HB5
230 POKE &HEEA5,0
240 POKE &HEEA6,&HB1
250 POKE &HEEBA,0
260 POKE &HEEBB,&HB2:POKE &HB64E,&HC3
270 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
280 FOR I=&HC000 TO &HC3FF:POKE I,0:NEXT:PI=&HC07D
290 GOSUB 3610:WIDTH 80,25
300 RESTORE 320:FOR I=0 TO 7
310 READ A:COLOR=(I,A):NEXT
320 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1
330 HY=0:HJ=0:RESTORE 390:FOR I=1 TO 15
340 READ A,B:X(I)=A:Y(I)=B:IX(I)=A:IY(I)=B
350 CX(I)=0:CY(I)=0:CN(I)=0:HY(I)=0
360 P(I)=&HC000+X(I)+Y(I)*640+CY(I)*80
370 POKE PI+X(I)+Y(I)*60,I:CM(I)=2:CK(I)=PEEK(&HCA
00+X(I)+Y(I)*50)
380 C(I)=0:TM(I)=PEEK(&HB2A1+MC(I)*8):NEXT:X(16)=5
:Y(16)=1:X(17)=45:Y(17)=12
390 DATA 11,0,7,1,5,3,8,3,11,3
400 DATA 30,12,34,12,38,12,43,12,34,10,38,10,42,10
,34,8,38,8,42,8
410 FOR I=6 TO 15:IF I>TK THEN CM(I)=5:POKE PI+IX(
I)+IY(I)*60,0
420 NEXT
430 FOR I=1 TO 5
440 KEY I,"STOP":NEXT
450 RBYTE &HC000,&H4000,50,110
460 ISET 26,0,12:POLL"4;(ｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ･ｹﾞｰﾑ)"
470 FOR I=1 TO 5
480 ISET 26,I*2,13:POLL"6;("+A$(I)
490 ISET 34,I*2,13:POLL"6;"+RIGHT$(N$(MC(I)),6)+")
":NEXT
500 KEY 8,"WIDTH 80:CLS 2"+CHR$(13)
510 KEY 7,"GOTO 4190"+CHR$(13):CONSOLE,,1
520 FOR I=1 TO 15:GOSUB 1830:NEXT:BEEP
530 ISET 0,19,13:GOTO 820
540 X=X(I):Y=Y(I):H1=Y-1:H2=Y+1:H3=X-1:H4=X+2:GOSU
B 560:GOTO 2060
550 X=X(I):Y=Y(I):H1=0:H2=13:H3=4:H4=48:GOSUB 560:
GOTO 810
560 VX=0:VY=0:K1=INP(0):K2=INP(1):K3=INP(9)
570 IF K2=254 AND Y>H1 AND Y>0 THEN VY=-1
580 IF K1=251 AND Y<H2 THEN VY= 1
590 IF K1=239 AND X>H3 THEN VX=-1
600 IF K1=191 AND X<H4 THEN VX= 1
610 IF K3=191 THEN 660
620 LOCATE X,Y:PRINT " "
630 X=X+VX:Y=Y+VY
640 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "+"
650 GOTO 560
```

```
660 COLOR 7:MX(I)=X:MY(I)=Y:LOCATE X,Y:PRINT " ":K
EY I,"MOVE"
670 CM(I)=1:AX=X(I):AY=Y(I):X=X-X(I):Y=(Y-Y(I))*2
680 VA=1:IF X<0 THEN VA=-1
690 VB=1:IF Y<0 THEN VB=-1
700 X=ABS(X):Y=ABS(Y)
710 IF Y=0 THEN A=VA:B= 0:GOTO 800
720 IF X=0 THEN A= 0:B=VB:GOTO 800
730 IF X>Y THEN A=INT(X/Y):B=1 ELSE 770
740 IF ABS(X-A*Y)>ABS(X-(A+1)*Y) THEN A=A+1
750 A=A*VA:B=B*VB
760 GOTO 800
770 A=1:B=INT(Y/X)
780 IF ABS(Y-B*X)>ABS(Y-(B+1)*X) THEN B=B+1
790 A=A*VA:B=B*VB
800 RETURN
810 VX(I)=A:VY(I)=B
820 FOR I=1 TO 15:JT(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 15
830 IF TM(I)<1 AND CM(I)<5 THEN TM(I)=TM(I)-1:H=PE
EK(&HB2A1+MC(I)*8):IF TM(I)*-2)=H THEN TM(I)=H:IF
I<6 THEN POLL"6;("+STR$(I)+")ｶﾞ( )ﾀﾏﾗ( )ﾂﾒｵｴﾏｼﾀ"
840 IF CM(I)=5 THEN 1640
850 IF VX(I)=0 OR VY(I)=0 THEN 1400
860 IF VY(I)<0 THEN IF VX(I)<0 THEN 1010 ELSE 1140
870 IF VX(I)<0 THEN 1270
880 IF VY(I)=1 THEN 950
890 '
900 GOSUB 1830
910 CY(I)=CY(I)+2:IF CY(I)=8 THEN CY(I)=0:Y(I)=Y(I
)+1
920 CN(I)=CN(I)+1:IF CN(I)=VY(I) THEN 930 ELSE 150
0
930 CX(I)=CX(I)+2:IF CX(I)=4 THEN CX(I)=0:X(I)=X(I
)+1
940 CN(I)=0:GOTO 1500
950 '
960 GOSUB 1830
970 CX(I)=CX(I)+2:IF CX(I)=4 THEN CX(I)=0:X(I)=X(I
)+1
980 CN(I)=CN(I)+1:IF CN(I)=VX(I) THEN 990 ELSE 150
0
990 CY(I)=CY(I)+2:IF CY(I)=8 THEN CY(I)=0:Y(I)=Y(I
)+1
1000 CN(I)=0:GOTO 1500
1010 IF VY(I)=-1 THEN 1080
1020 '
1030 GOSUB 1830
1040 CY(I)=CY(I)-2:IF CY(I)=-2 THEN CY(I)=6:Y(I)=Y
(I)-1
1050 CN(I)=CN(I)-1:IF CN(I)=VY(I) THEN 1060 ELSE 1
500
1060 CX(I)=CX(I)-2:IF CX(I)=-2 THEN CX(I)=2:X(I)=X
(I)-1
1070 CN(I)=0:GOTO 1500
1080 '
1090 GOSUB 1830
1100 CX(I)=CX(I)-2:IF CX(I)=-2 THEN CX(I)=2:X(I)=X
(I)-1
1110 CN(I)=CN(I)-1:IF CN(I)=VX(I) THEN 1120 ELSE 1
500
1120 CY(I)=CY(I)-2:IF CY(I)=-2 THEN CY(I)=6:Y(I)=Y
(I)-1
1130 CN(I)=0:GOTO 1500
1140 IF VY(I)=-1 THEN 1210
1150 '
1160 GOSUB 1830
1170 CY(I)=CY(I)-2:IF CY(I)=-2 THEN CY(I)=6:Y(I)=Y
(I)-1
1180 CN(I)=CN(I)-1:IF CN(I)=VY(I) THEN 1190 ELSE 1
500
1190 CX(I)=CX(I)+2:IF CX(I)=4 THEN CX(I)=0:X(I)=X(
I)+1
1200 CN(I)=0:GOTO 1500
1210 '
1220 GOSUB 1830
1230 CX(I)=CX(I)+2:IF CX(I)=4 THEN CX(I)=0:X(I)=X(
I)+1
1240 CN(I)=CN(I)+1:IF CN(I)=VX(I) THEN 1250 ELSE 1
500
1250 CY(I)=CY(I)-2:IF CY(I)=-2 THEN CY(I)=6:Y(I)=Y
(I)-1
1260 CN(I)=0:GOTO 1500
1270 IF VY(I)=1 THEN 1340
1280 '
1290 GOSUB 1830
1300 CY(I)=CY(I)+2:IF CY(I)=8 THEN CY(I)=0:Y(I)=Y(
I)+1
1310 CN(I)=CN(I)+1:IF CN(I)=VY(I) THEN 1320 ELSE 1
500
1320 CX(I)=CX(I)-2:IF CX(I)=-2 THEN CX(I)=2:X(I)=X
(I)-1
1330 CN(I)=0:GOTO 1500
1340 '
1350 GOSUB 1830
1360 CX(I)=CX(I)-2:IF CX(I)=-2 THEN CX(I)=2:X(I)=X
(I)-1
1370 CN(I)=CN(I)-1:IF CN(I)=VX(I) THEN 1380 ELSE 1
500
1380 CY(I)=CY(I)+2:IF CY(I)=8 THEN CY(I)=0:Y(I)=Y(
I)+1
1390 CN(I)=0:GOTO 1500
1400 '
1410 IF VX(I)=0 AND VY(I)=0 THEN 1500
1420 GOSUB 1830
1430 CY(I)=CY(I)+VY(I)*2
1440 IF CY(I)=8 THEN CY(I)=0:Y(I)=Y(I)+1
1450 IF CY(I)=-2 THEN CY(I)=6:Y(I)=Y(I)-1
1460 CX(I)=CX(I)+VX(I)*2
1470 IF CX(I)=4 THEN CX(I)=0:X(I)=X(I)+1
1480 IF CX(I)=-2 THEN CX(I)=2:X(I)=X(I)-1
1490 GOTO 1500
1500 IF VX(I)=0 AND VY(I)=0 AND CX(I)=0 AND CY(I)=
0 AND CM(I)<>3 THEN 1570
1510 IF MX(I)=X(I) AND MY(I)=Y(I) THEN 1560
1520 IF MX(I)=X(I) THEN VX(I)=0:IF MY(I)>Y(I) THEN
 VY(I)=1 ELSE VY(I)=-1
1530 IF MY(I)=Y(I) THEN VY(I)=0:IF MX(I)>X(I) THEN
 VX(I)=1 ELSE VX(I)=-1
1540 GOTO 1570
1550 IF VX(I)=0 AND VY(I)=0 THEN 1570
1560 VY(I)=0:VX(I)=0:CN(I)=0:CX(I)=0:CY(I)=0:CM(I)
=2:IF I<6 THEN KEY I,"STOP"
1570 IF HT(I)=1 OR HT(I)=2 THEN 2130
1580 IF I>5 THEN 1620
1590 IF IEEE(PI+IX(I)+IY(I)*60,6)=1 THEN 2290
1600 '
1610 GOTO 1640
1620 IF IEEE(PI+IX(I)+IY(I)*60,1)=1 THEN 2400
1630 '
1640 NEXT:LOCATE X(16),Y(16):PRINT"R":LOCATE X(17)
,Y(17):PRINT"B"
1650 GOSUB 3090
1660 J=INP(9):IF J=253 AND CM(I)<5 THEN I=1:GOTO 1
740
1670 IF J=251 AND CM(2)<5 THEN I=2:GOTO 1740
1680 IF J=247 AND CM(3)<5 THEN I=3:GOTO 1740
1690 IF J=239 AND CM(4)<5 THEN I=4:GOTO 1740
1700 IF J=223 AND CM(5)<5 THEN I=5:GOTO 1740
1710 IF INP(10)=119 OR INP(10)=247 THEN 3480
1720 'IF INP(8)=239 THEN 4600
1730 GOTO 820
1740 GOTO 1910
1750 A=0:FOR J=1 TO 5:IF PEEK(&HB295+J)=0 AND HY(J
)=1 THEN 1760 ELSE 1770
1760 HY(J)=0
1770 IF HY(J)=1 THEN A=1
1780 NEXT:IF A=0 THEN HJ=0:GOTO 1640 ELSE 1640
1790 A=0:FOR J=6 TO 15:IF PEEK(&HB290+J)=0 AND HY(
J)=1 THEN 1800 ELSE 1810
1800 HY(J)=0:IRESET P(J),&HBA00,CX(J)
1810 IF HY(J)=1 THEN A=1
1820 NEXT:IF A=0 THEN HY=0:GOTO 1640 ELSE 1640
1830 IF CM(I)=5 THEN 1900 ELSE POKE PI+IX(I)+IY(I)
*60,0:A=&HB2F0+16*I
1840 IF I>5 AND HY(I)=0 THEN A=&HBA00
1850 IRESET P(I),&HBA00,C(I):CK(I)=PEEK(&HCA00+X(I
)+Y(I)*50)
1860 P(I)=&HC000+X(I)+Y(I)*640+CY(I)*80
1870 IRESET P(I),A,CX(I):POKE PI+X(I)+Y(I)*60,I:IX
(I)=X(I):IY(I)=Y(I)
1880 IF X(I)=X(16) AND Y(I)=Y(16) THEN HT(I)=1:GOT
O 1900
1890 IF X(I)=X(17) AND Y(I)=Y(17) THEN HT(I)=2:GOT
O 1900
1900 RETURN
1910 POLL"6;("+STR$(I)+" INPUT COMMAND)
1920 A=1:POLL"6:(1･MOVE  "
1930 IF JT(I)=1 THEN 1950 ELSE POLL"6:2･SHOT  ":A=
2
1940 IF PEEK(&HCA00+X(I)+Y(I)*50)=4 THEN POLL"6:3･
UNBUSH  ":A=3
1950 A$="UNBUSH":POLL"7;)"
1960 LOCATE X(I),Y(I):PRINT"  ":LOCATE X(I),Y(I):P
RINT"■"
1970 IF INP(0)=253 OR INP(6)=253 THEN A$="MOVE":GO
SUB 2020:GOTO 550
1980 IF (INP(0)=251 OR INP(6)=251) AND A>1 AND TM(
I)>0 THEN A$="SHOT":GOSUB 2020:GOTO 2030
1990 IF (INP(0)=247 OR INP(6)=247) AND A=3 THEN 20
00 ELSE 1960
2000 GOSUB 2020:CM(I)=4:KEY I,"UNBUSH"
2010 VY(I)=0:VX(I)=0:CN(I)=0:GOTO 820
2020 LOCATE X(I),Y(I):PRINT"  ":POLL"2;(    "+A$+"
)":RETURN
2030 FOR H=1 TO 15:IF H=I THEN 2050
2040 IRESET P(H),&HBA00,CX(H)
2050 NEXT:GOTO 540
2060 CLS:X=A:Y=B:J=0
2070 IF IEEE(PI+IX(I)+IY(I)*60,6)=0 THEN 2100
2080 H=PEEK(PI+X(I)+X+(Y(I)+Y)*60):IF H>5 THEN J=H
:GOTO 2100
2090 H=PEEK(PI+X(I)+X*2+(Y(I)+Y)*60):IF H>5 THEN J
=H
2100 GOSUB 2700:VX(I)=0:VY(I)=0:MX(I)=X(I):MY(I)=Y
(I)
2110 KEY I,"SHOT":CM(I)=3
2120 LINE(0,0)-(399,119),0,BF:CLS:GOSUB 2240:GOTO
820
2130 LOCATE X(16),Y(16):PRINT" ":LOCATE X(17),Y(17
):PRINT" "
2140 IF HT(I)=1 AND I<6 THEN 2150 ELSE 2170
2150 IF X(I)=5 AND Y(I)=1 THEN HT(I)=0:X(16)=5:Y(1
```

```
6)=1 ELSE X(16)=X(I):Y(16)=Y(I)
2160 GOTO 2230
2170 IF HT(I)=2 AND I<6 THEN 2180 ELSE 2190
2180 IF X(I)=5 AND Y(I)=1 THEN 3220 ELSE X(17)=X(I
):Y(17)=Y(I):GOTO 2230
2190 IF HT(I)=2 AND I>5 THEN 2200 ELSE 2220
2200 IF X(I)=45 AND Y(I)=12 THEN HT(I)=0:X(17)=45:
Y(17)=12 ELSE X(17)=X(I):Y(17)=Y(I)
2210 GOTO 2230
2220 IF X(I)=45 AND Y(I)=12 THEN 3260 ELSE X(16)=X
(I):Y(16)=Y(I):GOTO 2230
2230 GOTO 1580
2240 RBYTE &HC000,&H4000,50,110
2250 LOCATE X(16),Y(16):PRINT"R":LOCATE X(17),Y(17
):PRINT"B"
2260 H=I:FOR I=1 TO 15:GOSUB 1830:NEXT:I=H:RETURN
2270 RBYTE &HC000,&H4000,50,110
2280 K=I:I=H:GOSUB 1830:I=K:RETURN
2290 A=0:FOR J=6 TO 15
2300 IF PEEK(&HB290+J)=1 THEN 2310 ELSE HY(J)=0:GO
TO 2370
2310 H=SQR((X(J)-X(I))^2+(Y(J)-Y(I))^2)
2320 IF H<11 THEN H=90 ELSE IF H<21 THEN H=70 ELSE
 H=50
2330 IF CM(J)=4 THEN H=H/2
2340 H1=CK(J):IF H1<4 OR H1>6 THEN 2350 ELSE H=H*(
1-H1/20)
2350 IF INT(RND(1)*100)<H THEN 2360 ELSE HY(J)=0:G
OTO 2370
2360 HY(J)=1:IRESET P(J),&HB2F0+16*J,CX(J):A=A+1
2370 NEXT:IF A>0 THEN HY=1 ELSE HY=0:GOTO 1640
2380 POLL"2;("+STR$(I)+" )ﾃｷｦ( )ﾊｯｹﾝ"
2390 IF TM(I)<1 THEN 1640 ELSE GOSUB 2510:GOTO 164
0
2400 A=0:FOR J=1 TO 5
2410 IF PEEK(&HB295+J)=1 THEN 2420 ELSE HY(J)=0:GO
TO 2480
2420 H=SQR((X(J)-X(I))^2+(Y(J)-Y(I))^2)
2430 IF H<11 THEN H=90 ELSE IF H<21 THEN H=70 ELSE
 H=50
2440 IF CM(J)=4 THEN H=H/2
2450 H1=CK(J):IF H1<4 OR H1>6 THEN 2460 ELSE H=H*(
1-H1/20)
2460 IF INT(RND(1)*100)<H THEN 2470 ELSE HY(J)=0:G
OTO 2480
2470 HY(J)=1:A=A+1
2480 NEXT:IF A>0 THEN HJ=1 ELSE HJ=0:GOTO 1640
2490 J=INT(RND(1)*5)+1:IF HY(J)=0 THEN 2490
2500 IF TM(I)<1 THEN 1640 ELSE GOSUB 2630:GOTO 164
0
2510 POLL"2;( SHOT Y/N)"
2520 IF INP(5)=253 THEN 2550
2530 IF INP(3)=191 THEN 2540 ELSE 2520
2540 RETURN
2550 COLOR 3:FOR J=6 TO 15:IF HY(J)=0 THEN 2570
2560 LOCATE X(J),Y(J):PRINT J-6
2570 NEXT:COLOR 7
2580 H=0:J=0
2590 IF H=8 THEN J=1:H=0
2600 IF INP(J)=255-2^H OR INP(6+J)=255-2^H THEN IF
 HY(J*8+H+6)=1 THEN 2620
2610 H=H+1:IF J=1 AND H=2 THEN 2580 ELSE 2590
2620 J=J*8+H+6
2630 X=X(J)*8+CX(J)*2-(X(I)*8+CX(I)*2)
2640 Y=Y(J)*8+CY(J)-(Y(I)*8+CY(I)):GOSUB 2670
2650 LINE(0,0)-(399,119),0,BF:CLS:GOSUB 2240
2660 JT(I)=1:RETURN
2670 FOR H=1 TO 15:IF H=I OR H=J THEN 2690
2680 IRESET P(H),&HBA00,CX(H)
2690 NEXT:CLS
2700 IF X=0 THEN IF Y<0 THEN A=3.14*1.5:GOTO 2730
ELSE A=3.14*.5:GOTO 2730
2710 A=ATN(Y/X)
2720 IF X<0 THEN IF Y>0 THEN A=3.14+A ELSE A=3.14+
A
2730 H=&HB2A2+MC(I)*8:H1=PEEK(H):H2=PEEK(H+1):H3=P
EEK(H+2):H4=PEEK(H+3)
2740 H5=25:IF H3=0 THEN H5=15 ELSE IF H4=0 THEN H5
=20
2750 FOR H=-H1 TO H1 STEP 2
2760 BEEP 1:BEEP 0:IF H=0 THEN K=0 ELSE K=3.14/(18
0/H)
2770 VX=FIX(H5*2*COS(A+K))
2780 VY=FIX(H5*SIN(A+K))
2790 LINE(X(I)*8+CX(I)*2+8,Y(I)*8+CY(I)+4)-(X(I)*8
+CX(I)*2+VX+8,Y(I)*8+CY(I)+VY+4),7,,&H7373
2800 NEXT:TM(I)=TM(I)-1:IF TM(I)=0 AND I<6 THEN 28
10 ELSE 2820
2810 POLL "6;("+STR$(I)+")ｶﾞ( )ﾀﾏｷﾞﾚﾃﾞｽ"
2820 IF J=0 THEN 3060
2830 H=SQR((X/2)^2+Y^2):IF CK(I)>1 AND CK(I)<7 THE
N 2840 ELSE 2850
2840 H2=H2*(1-CK(J)/20):H3=H3*(1-CK(J)/20):H4=H4*(
1-CK(J)/20)
2850 H1=INT(RND(1)*100):IF H<11 THEN 2860 ELSE IF
H<21 THEN 2870 ELSE 2890
2860 IF H1<H2 THEN 2910 ELSE 3000
2870 IF H3=0 THEN 3030
2880 IF H1<H3 THEN 2910 ELSE 3000
2890 IF H4=0 THEN 3030
2900 IF H1<H4 THEN 2910 ELSE 3000
2910 IF INT(RND(1)*100)>40 THEN 2920 ELSE 2970
2920 IF I<6 THEN 2930 ELSE 2950
2930 POLL"2:ﾁｮｸｹﾞｷｼﾏｼﾀ":CM(J)=5:A=0:FOR H=6 TO 15:
IF CM(H)<5 THEN A=1
2940 NEXT:POKE PI+IX(J)+IY(J)*60,0:IF A=0 THEN 330
0 ELSE 3070
2950 POLL"2:ﾁｮｸｹﾞｷｻﾚﾏｼﾀ":CM(J)=5:A=0:FOR H=1 TO 5:
IF CM(H)<5 THEN A=1
2960 NEXT:POKE PI+IX(J)+IY(J)*60,0:KEY J,"DEAD":IF
 A=0 THEN 3340 ELSE 3070
2970 IF I<6 THEN 2990
2980 POLL"2;ﾀﾏｶﾞｿﾚﾏｼﾀ":GOTO 3070
2990 POLL"2;ﾀﾏｶﾞｿﾚﾏｼﾀ":GOTO 3070
3000 IF I<6 THEN 3020
3010 POLL"2;ﾀﾏｶﾞｵｵｷｸﾅﾚﾏｼﾀ":GOTO 3070
3020 POLL"2;ﾀﾏｶﾞｵｵｷｸﾅﾚﾏｼﾀ":GOTO 3070
3030 IF I<6 THEN 3050
3040 POLL"2;ﾀﾏｶﾞﾄﾄﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 3070
3050 POLL"2;ﾀﾏｶﾞﾄﾄﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 3070
3060 IF I<6 THEN POLL"2;ﾀﾞﾚﾆﾓｱﾀﾘﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ":GOTO 3070
3070 GOSUB 3080:FOR H=0 TO 200:NEXT:RETURN
3080 FOR H=1 TO 15:HY(H)=0:NEXT:RETURN
3090 FOR I=6 TO 15:IF CM(I)=5 THEN 3210
3100 IF HT(I)=0 THEN 3120 ELSE IF CM(I)=1 AND MX(I
)=45 AND MY(I)=12 THEN 3210
3110 MX(I)=45:MY(I)=12:X=45:Y=12:GOSUB 670:VX(I)=A
:VY(I)=B:GOTO 3210
3120 H=INT(RND(1)*10):IF CK(I)=4 AND H<7 THEN CM(I
)=4:GOTO 3130 ELSE 3140
3130 VX(I)=0:VY(I)=0:MX(I)=X(I):MY(I)=Y(I):GOTO 32
10
3140 IF CM(I)=1 AND INT(RND(1)*10)<8 THEN 3210
3150 IF I=9 OR INT(RND(1)*10)<6 THEN CM(I)=2:GOTO
3130
3160 IF INT(RND(1)*10)<5 THEN 3170 ELSE 3180
3170 MX(I)=X(16):MY(I)=Y(16):X=X(16):Y=Y(16):GOSUB
 670:VX(I)=A:VY(I)=B:GOTO 3210
3180 IF INT(RND(1)*10)<5 THEN 3190 ELSE 3200
3190 MX(I)=5:MY(I)=Y(I):X=5:Y=Y(I):GOSUB 670:VX(I)
=A:VY(I)=B:GOTO 3210
3200 MX(I)=X(I):MY(I)=1:X=X(I):Y=1:GOSUB 670:VX(I)
=A:VY(I)=B:GOTO 3210
3210 NEXT:RETURN
3220 ' HATA TOTTA
3230 GOSUB 3420:ISET 12,5,0:POLL"6;ｱﾅﾀﾊ( )ｶﾁﾏｼﾀ"
3240 ISET 13,8,0:POLL"6;( )ｵﾒﾃﾞﾄｳ"
3250 GOTO 3430
3260 ' HATA TORARETA
3270 GOSUB 3420:ISET 12,5,0:POLL"6;ｱﾅﾀﾊ( )ﾏｹﾏｼﾀ"
3280 ISET 13,8,0:POLL"6;( )ｻﾝﾈﾝ"
3290 GOTO 3430
3300 ' TEKI ZENMETSU
3310 GOSUB 3420:ISET 12,5,0:POLL"6;ｱﾅﾀﾊ( )ｶﾁﾏｼﾀ"
3320 ISET 13,8,0:POLL"6;( )ｵﾒﾃﾞﾄｳ"
3330 GOTO 3430
3340 '
3350 GOSUB 3420:ISET 12,5,0:POLL"6;ｱﾅﾀﾊ( )ﾏｹﾏｼﾀ"
3360 ISET 13,8,0:POLL"6;( )ｻﾝﾈﾝ":
3370 A=0:FOR I=6 TO 15:IF CM(I)=5 THEN A=A+1
3380 NEXT
3390 B=0:FOR I=1 TO 5:IF HT(I)=2 THEN B=1
3400 NEXT
3410 ISET 12,11,0:POLL"6;ﾋｮｯｶ( "+STR$(A*5.2+B*40)+
")":GOTO 3430
3420 FOR I=0 TO 199:LINE(0,199-I)-(639,199-I),0:NE
XT:RETURN
3430 ISET 13,14,0:POLL"6;ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽｶ(? Y/N)"
3440 IF INP(5)=253 THEN CLS 3:RUN
3450 IF INP(3)=191 THEN 3460 ELSE 3440
3460 COLOR 7:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS 3
3470 FOR I=&HEFD9 TO &HEFF8:POKE I,0:NEXT:END
3480 POLL"4;( )ﾃｷﾉ( )ｼﾞｮｳﾀｲ"
3490 FOR I=6 TO 15:IF I>TK THEN 3540
3500 POLL"4:("+CHR$(&H40+I)+":"):IF CM(I)=5 THEN 3
520
3510 POLL"4:("+RIGHT$(N$(MC(I)),6)+" )":GOTO 3530
3520 POLL"2:(DEAD )"
3530 IF I=9 OR I=13 THEN POLL"7;)"
3540 NEXT:POLL"7;)":GOTO 820
3550 FOR I=6 TO 15:HY(I)=1:GOSUB 1830:NEXT
3560 POLL"6;( )ﾃｷ( )ﾋｮｳｼﾞ"
3570 POLL"6;( HIT RETURN KEY)"
3580 IF INP(1)=127 THEN 3590 ELSE 3580
3590 FOR I=6 TO 15:HY(I)=0:GOSUB 1830:NEXT
3600 GOTO 820
3610 WIDTH 40,20:FOR I=&HEFD9 TO &HEFF8:POKE I,0:N
EXT:FOR I=1 TO 5
3620 COLOR 4:LOCATE 8,1:PRINT "ｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ･ｹﾞｰﾑ"
3630 COLOR 7:LOCATE 9,3:PRINT "INPUT NAME"
3640 ISET 10,6,1:POLL"7;(NO."+STR$(I)+")ﾉ( )ﾅﾏｴ"
3650 ISET 10,7,1:POLL"7;( 7)ﾓｼﾞﾏﾃﾞ"
3660 LOCATE 12,9:INPUT A$(I):CLS 3:A$(I)=LEFT$(A$(
I),7):NEXT:I=1
3670 CLS 3:COLOR 4:LOCATE 10,1:PRINT "ｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ･ｹﾞｰﾑ
":RESTORE 3720:READ H1,H2,H3
3680 COLOR 7:LOCATE 12,5:PRINT "SELECT LEVEL":LOCA
TE 14,7:PRINT "(1-3)"
3690 IF INP(0)=253 OR INP(6)=253 THEN H=H1:GOSUB 4
150:GOTO 3730
3700 IF INP(0)=251 OR INP(6)=251 THEN H=H2:H1=H2:G
OSUB 4150:GOTO 3730
```

```
3710 IF INP(0)=247 OR INP(6)=247 THEN H=H3:H1=H3:G
OSUB 4150:GOTO 3730 ELSE 3690
3720 DATA 350000,100000,50000
3730 GOSUB 4090:CLS 3:COLOR 4:LOCATE 8,1:PRINT "ｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ･ｹﾞｰﾑ":COLOR 7
3740 LOCATE 8,3:PRINT "SELECT WEAPON":LOCATE 5,5:P
RINT "NO."I" name  "A$(I)
3750 ISET 15,18,1:POLL"7;ﾉｺﾘ(  "+STR$(H)+")"
3760 RESTORE 3910:FOR J=0 TO 9:READ A$:A=FNPK(&HB2
A6+8*J)
3770 N$(J)=A$:LOCATE 7,7+J:PRINT A$;:PRINT USING"
#####";A:NEXT
3780 Y=0:A=0:C=2:LINE(100,69)-(440,78),C,BF
3790 IF INP(0)=251 THEN A=Y:Y=Y+1:IF Y=10 THEN Y=0
3800 IF INP(1)>254 THEN A=Y:Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=9
3810 IF INP(9)=191 AND H=>FNPK(&HB2A6+8*Y) THEN 38
70
3820  IF A=Y THEN 3790
3830 IF C=2 THEN C=2 ELSE IF C=2 THEN C=2
3840 LINE(100,69+A*10)-(440,78+A*10),0,BF
3850 LINE(100,69+Y*10)-(440,78+Y*10),C,BF
3860 GOTO 3790
3870 MC(I)=Y:I=I+1:H=H-FNPK(&HB2A6+8*Y):IF H<3980
AND I<6 THEN 3880 ELSE 3890
3880 ISET 8,18,1:POLL"2;ｱﾄ(  "+STR$(6-I)+")ﾆﾝ(  )ｿｳﾋﾞｼｷﾚﾏｾﾝ":FOR I=0 TO 3000:NEXT:BEEP:CLS 3:I=1:H=H1:
GOTO 3730
3890 CLS 3:IF I=6 THEN 3960 ELSE 3730
3900 RETURN
3910 DATA "ﾌ ﾙ       M60    ","          ｳｰｼﾞｰ "
3920 DATA "ｾ ﾐ       M16    ","          AR7    "
3930 DATA "ﾎﾞﾙﾄ      ｽｰﾊﾟｰ9","          MPL    "
3940 DATA "ﾎﾟﾝﾌﾟ     M16    ","          KG9SP  "
3950 DATA "ﾊﾝﾄﾞｶﾝ    93R    ","          M29    "
3960 COLOR 4:CLS 3:LOCATE 8,1:PRINT "ｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ･ｹﾞｰﾑ"
3970 COLOR 7:LOCATE 9,3:PRINT "name       weapon"
3980 FOR I=1 TO 5
3990 LOCATE 10,I*2+3:PRINT A$(I)
4000 LOCATE 20,I*2+3:PRINT RIGHT$(N$(MC(I)),6):NEX
T
4010 LOCATE 10,16:PRINT"ｲｲﾃﾞｽｶ Y/N ?"
4020 IF INP(5)=253 THEN 3900
4030 IF INP(3)=191 THEN 4040 ELSE 4020
4040 LOCATE 10,16:PRINT"ﾄﾞｺﾍﾓﾄﾞﾘﾏｽｶ?"
4050 LOCATE 13,17:PRINT"1･name"
4060 LOCATE 13,18:PRINT"2･weapon"
4070 IF INP(0)=253 OR INP(6)=253 THEN 3610
4080 IF INP(0)=251 OR INP(6)=251 THEN I=1:GOTO 367
0 ELSE 4070
4090 IF H=350000! THEN 4100 ELSE 4110
4100 FOR H2=6 TO 15:H3=INT(RND(1)*10)+1:MC(H2)=H3:
NEXT:GOTO 4140
4110 IF H=100000! THEN 4120 ELSE 4130
4120 FOR H2=6 TO 15:H3=INT(RND(1)*7)+1:MC(H2)=H3:N
EXT:GOTO 4140
4130 FOR H2=6 TO 15:H3=INT(RND(1)*5)+1:MC(H2)=H3:N
EXT:GOTO 4140
4140 RETURN
4150 FOR TK=&HEFD9 TO &HEFF8:POKE TK,0:NEXT
4160 COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "ENEMY NUMBERS":LO
CATE 14,14:INPUT "(5-10)";TK
4170 IF TK<5 OR TK>10 THEN LOCATE 12,14:PRINT"
          ":GOTO 4160
4180 TK=TK+5:RETURN
4190 KEY 1,"load "+CHR$(34)
4200 KEY 2,"auto "
4210 KEY 3,"go to "
4220 KEY 4,"list "
4230 KEY 5,"run "+CHR$(13)
```

●リスト2 "EX1"

```
B100  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  EA
B108  17 E1 ED 4B 41 EC ED 43  46
B110  AF B1 7E FE 2C 20 75 D7  35
B118  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  02
B120  17 E1 ED 4B 41 EC ED 43  5E
B128  B1 B1 7E FE 2C 20 5D D7  37
B130  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  1A
B138  17 E1 ED 4B 41 EC ED 43  76
B140  B3 B1 7E FE 2C 20 45 D7  39
B148  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  32
B150  17 ED 4B 41 EC ED 43 B5  62
B158  B1 F3 3E 3B D3 31 3E 08  70
B160  D3 32 3E 80 D3 35 D3 5D  0C
B168  ED 5B AF B1 2A B1 B1 CD  1A
B170  91 B1 D3 5E ED 5B AF B1  3C
B178  CD 91 B1 D3 5F 3E 39 D3  B4
B180  31 3E 08 D3 32 3E 00 D3  BE
B188  35 FB E1 C9 1E 02 C3 B3  A9
B190  03 3A B5 B1 47 C5 D5 3A  FF
B198  B3 B1 47 0E FF ED A0 10  9E
B1A0  FC D1 C1 DD 21 50 00 DD  0A
B1A8  19 DD E5 D1 10 E7 C9 50  15
B1B0  32 00 64 00 D1 10 E7 00  BF
B1B8  00 00 00 00 00 00 00 00  69
B1C0  00 00 00 00 00 00 00 00  71
B1C8  00 00 00 00 00 00 00 00  79
B1D0  00 00 00 00 00 00 00 00  81
B1D8  00 00 00 00 00 00 00 00  89
B1E0  00 00 00 00 00 00 00 00  91
B1E8  00 00 00 00 00 00 00 00  99
B1F0  00 00 00 00 00 00 00 00  A1
B1F8  00 00 00 00 00 00 00 00  A9 F2

B200  7E FE 28 C2 8D B2 D7 CD  FB
B208  D3 11 3E 02 E5 CD 96 17  3D
B210  E1 ED 4B 41 EC ED 43 92  CA
B218  B2 7E FE 2C 20 6F D7 CD  57
B220  D3 11 3E 02 E5 CD 96 17  55
B228  ED 4B 41 EC ED 43 94 B2  B5
B230  7E FE 29 20 58 2A 92 B2  6D
B238  11 7C 00 AF ED 52 3A 94  33
B240  B2 06 0A DD 21 96 B2 C5  BF
B248  E5 DD 36 00 00 06 05 C5  C2
B250  06 0A BE 20 04 DD 36 00  07
B258  01 23 10 F6 11 32 00 19  90
B260  C1 10 EC E1 C1 3C DD 23  AD
B268  10 DD 06 0A DD 21 96 B2  5D
B270  0E 00 DD 7E 00 FE 01 20  AA
B278  02 0E 01 DD 23 10 F3 06  44
B280  00 ED 43 41 EC 3E 02 32  01
B288  BD EA E1 D7 C9 1E 02 C3  45
B290  B3 03 05 C0 00 00 01 01  BF
B298  01 01 01 01 01 01 01 00  51
B2A0  08 08 19 5A 3C 1E E8 FD  14
B2A8  04 08 1E 5A 3C 14 F4 4C  6E
B2B0  06 11 0F 46 32 00 38 4A  82
B2B8  06 0A 0F 3C 1E 00 50 46  79
B2C0  02 0E 0A 50 46 3C 18 2E  A4
B2C8  03 06 14 3C 28 0A A8 16  C3
B2D0  04 64 14 46 28 00 C0 12  3E
B2D8  04 07 14 46 28 00 1C 25  58
B2E0  06 06 1E 28 05 00 48 26  57
B2E8  06 1C 1E 1E 00 00 8C 0F  93
B2F0  00 00 00 00 00 00 00 00  A2
B2F8  00 00 00 00 00 00 00 00  AA 59

B300  00 00 0F FC 3C 7F 3C 7F  34
B308  3C 7F 3F FF 3C 7F 3C 7F  2A
B310  00 00 3F FC 3E 1F 3E 1F  B8
B318  3F FC 3E 1F 3E 1F 3F FC  FB
B320  00 00 0F FC 3F 0F 3F 00  6B
B328  3F 00 3F 00 3F 0F 0F FC  B2
B330  00 00 3F FC 3E 1F 3E 1F  D8
B338  3E 1F 3E 1F 3E 1F 3F FC  3D
B340  00 00 3F FF 3F 00 3F 00  AF
B348  3F FE 3F 00 3F 00 3F FF  F4
B350  00 00 3F FF 3F 00 3F 00  BF
B358  3F FE 3F 00 3F 00 3F 00  05
B360  00 00 0F FF 3E 00 3E 00  9D
B368  3E 3F 3E 0F 3E 0F 0F FF  40
B370  00 00 3E 1F 3E 1F 3E 1F  3A
B378  3F FF 3E 1F 3E 1F 3E 1F  80
B380  00 00 1F FE 03 F0 03 F0  36
B388  03 F0 03 F0 03 F0 1F FE  31
B390  00 00 0F FF 00 7C 00 7C  49
B398  00 7C 00 7C 3C 7C 0F F0  FA
B3A0  00 00 3E 1F 3E 7C 3F F0  99
B3A8  3F C0 3F F0 3E 7C 3E 1F  A0
B3B0  00 00 3F 00 3F 00 3F 00  20
B3B8  3F 00 3F 00 3F 00 3F FF  66
B3C0  00 00 3C 0F 3E 0F 3F FF  79
B3C8  3F FF 3C CF 3C 0F 3C 0F  5A
B3D0  00 00 3C 0F 3F 0F 3F CF  2A
B3D8  3F FF 3C FF 3C 3F 3C 0F  CA
B3E0  00 00 0F FC 3E 1F 3E 1F  58
B3E8  3E 1F 3E 1F 3E 1F 0F FC  BD
B3F0  00 00 00 00 00 00 00 00  A3
B3F8  00 00 00 00 00 00 00 00  AB F4
```

●リスト3 "EX2"

```
B5A0  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  8E
B5A8  17 E1 ED 4B 41 EC ED 43  EA
B5B0  9E B6 7E FE 2C 20 54 D7  AC
B5B8  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  A6
B5C0  17 E1 ED 4B 41 EC ED 43  02
B5C8  A0 B6 7E FE 2C 20 3C D7  AE
B5D0  CD D3 11 3E 02 E5 CD 96  BE
B5D8  17 ED 4B 41 EC ED 43 A2  DB
B5E0  B6 F3 3E 3B D3 31 3E 08  01
B5E8  D3 32 3E 80 D3 35 D3 5C  97
B5F0  ED 5B 9E B6 2A A0 B6 CD  8E
B5F8  10 B6 D3 5F 3E 39 D3 31  20 4D
B600  3E 08 D3 32 3E 00 D3 35  47
B608  FB E1 C9 1E 02 C3 B3 03  FC
B610  2A A0 B6 DD 21 A4 B6 ED  8B
B618  4B A2 B6 79 FE 00 CA 81  33
B620  B6 06 08 C5 7E 23 56 1E  74
B628  00 23 41 CD 44 B6 DD 77  5D
B630  00 DD 72 01 DD 73 02 DD  65
B638  23 DD 23 DD 23 C1 10 E3  C5
B640  CD 5F B6 C9 C5 06 02 37  A5
B648  3F CB 1A 30 02 CB FB CB  E5
B650  0B 37 3F CB 1F 30 02 CB  6E
B658  FA 10 EC C1 10 E6 C9 11  95
B660  A4 B6 2A 9E B6 06 08 1A  16
B668  4E 00 77 13 23 1A 4E 00  81
B670  77 13 23 1A 4E 00 77 D5  87
B678  11 4E 00 19 D1 13 10 E7  81
B680  C9 06 08 7E DD 77 00 23  02
B688  DD 23 7E DD 77 00 23 DD  10
B690  23 3E 00 DD 77 00 00 DD  D8
B698  23 10 E8 C3 40 B6 B6 00  D8
B6A0  C0 00 40 01 00 00 00 00  57
B6A8  00 00 00 00 00 00 00 00  5E

B6B0  00 00 00 00 00 00 00 00  66
B6B8  00 00 00 00 00 00 00 00  6E
B6C0  00 00 00 00 00 00 00 00  76
B6C8  00 00 00 00 00 00 00 00  7E
B6D0  00 00 00 00 00 00 00 00  86
B6D8  00 00 00 00 00 00 00 00  8E
B6E0  00 00 00 00 00 00 00 00  96
B6E8  00 00 00 00 00 00 00 00  9E
B6F0  00 00 00 00 00 00 00 00  A6
B6F8  00 00 00 00 00 00 00 00  AE C3
B700  AF 32 4C E6 CD D3 11 E5  60
B708  F7 C2 B1 03 CD CC 56 F3  0E
B710  3E 88 D3 32 3E 80 D3 35  58
B718  2A 41 EC 46 23 7E 23 66  96
B720  6F E5 DD E1 DD 7E 00 32  76
B728  12 BE 05 05 DD 23 DD 7E  14
B730  00 32 13 BE C5 3A 11 BE  B8
B738  16 00 5F 01 00 C0 D5 E1  DB
B740  29 29 29 29 29 29 29 29  3F
B748  29 09 E5 C1 D5 E1 29 29  DF
B750  29 29 29 29 29 29 09 E5  EB
B758  C1 D5 E1 29 29 29 29 29  53
B760  09 E5 C1 3A 10 BE 26 00  F4
B768  6F 29 09 EB DD 23 DD 7E  06
B770  00 FE 28 20 04 3E 01 18  C8
B778  05 FE 29 20 07 AF 32 15  78
B780  BE C3 AD B7 DD 7E 00 47  BE
B788  3A 15 BE FE 01 CC 82 B8  51
B790  78 01 00 B0 26 00 6F 29  2E
B798  29 29 29 09 CD C2 B7 D3  EC
B7A0  5F 3A 10 BE 3C FE 28 32  52
B7A8  10 BE CC 2A B8 C1 10 84  30
B7B0  3A 13 BE FE 3A C4 2A B8  50
B7B8  3E 08 D3 32 AF D3 35 FB  6C

B7C0  E1 C9 D5 3A 12 BE D3 5C  2F
B7C8  CB 47 20 07 CD 06 B8 D1  14
B7D0  C3 DA B7 CD 17 B8 D1 C3  0B
B7D8  DA B7 D5 3A 12 BE D3 5D  2F
B7E0  CB 4F 20 07 CD 06 B8 D1  34
B7E8  C3 F2 B7 CD 17 B8 D1 C3  3B
B7F0  F2 B7 D5 3A 12 BE D3 5E  60
B7F8  CB 57 20 05 CD 06 B8 D1  52 B4
B800  C9 CD 17 B8 D1 C9 E5 06  A2
B808  08 EB 36 00 23 36 00 11  53
B810  4F 00 19 10 F5 E1 C9 E5  C4
B818  01 FF 08 ED A0 ED A0 E5  D7
B820  21 4E 00 19 EB E1 10 F3  2F
B828  E1 C9 AF 32 10 BE 3A 11  84
B830  BE 3C FE 14 CC 3B B8 32  E5
B838  11 BE C9 3A 14 BE 47 04  DF
B840  21 E0 BC 11 20 03 19 10  12
B848  FD EB 21 20 03 19 E5 D5  FF
B850  11 7F FE EB AF ED 52 23  92
B858  E5 C1 D1 E1 3E 90 D3 35  3E
B860  3E C8 D3 32 ED B0 06 04  CA
B868  11 60 FB C5 21 E0 FD 01  50
B870  A0 00 ED B0 C1 10 F4 3E  68
B878  80 D3 35 3E 88 D3 32 3E  C1
B880  13 C9 D5 E5 26 00 68 29  85
B888  29 11 00 08 19 11 18 BE  82
B890  06 04 7D D3 E8 7C D3 E9  C2
B898  D3 EA 00 00 DB E9 12 13  F6
B8A0  DB E8 12 D3 EB 23 13 10  31
B8A8  E9 CD B1 B8 E1 D1 06 E0  17
B8B0  C9 06 08 21 18 BE FD 21  54
B8B8  00 BE 7E CD D9 B8 7B FD  82
B8C0  77 00 7A FD 77 01 FD 23  FE
B8C8  FD 23 23 10 ED 01 10 00  D1
```

```
B8D0  11 0F BE 21 0D BE ED B8  F7
B8D8  C9 CB 7F 28 06 CB FB CB  62
B8E0  F3 18 04 CB BB CB B3 CB  76
B8E8  77 28 06 CB EB CB E3 18  C1
B8F0  04 CB AB CB A3 CB 6F 28  F2
B8F8  06 CB DB CB D3 18 04 CB  E1 BA
B900  9B CB 93 CB 67 28 06 CB  DD
B908  CB CB C3 18 04 CB 83 CB  4F
B910  8B CB 5F 28 06 CB FA CB  3C
B918  F2 18 04 CB BA CB B2 CB  AC
B920  57 28 06 CB EA CB E2 18  D8
B928  04 CB AA CB A2 CB 4F 28  09
B930  06 CB DA CB D2 18 04 CB  18
B938  9A CB 92 CB 47 28 05 CB  F2
B940  CA CB C2 C9 CB 82 CB 8A  BB
B948  C9 3A 14 BE 47 04 21 E0  22
B950  BC 11 20 03 19 10 FD EB  0A
B958  21 20 03 19 E5 D5 11 7F  B8
B960  FE EB AF ED 52 23 E5 C1  B9
B968  D1 E1 3E 90 D3 35 3E 88  6F
B970  D3 32 CD 92 B9 06 04 11  61
B978  60 FB C5 21 E0 FD 01 A0  F0
B980  00 CD 92 B9 C1 10 F3 3E  53
B988  80 D3 35 3E 88 D3 32 3E  D2
B990  13 C9 E5 D5 C5 D3 5C ED  C0
B998  B0 C1 D1 E1 E5 D5 C5 D3  C6
B9A0  5D ED B0 C1 D1 E1 D3 5E  F7
B9A8  ED B0 D3 5F C9 00 00 00  F9
B9B0  00 00 00 00 00 00 00 00  69
B9B8  00 00 00 00 00 00 00 00  71
B9C0  00 00 00 00 00 00 00 00  79
B9C8  00 00 00 00 00 00 00 00  81
B9D0  00 00 00 00 00 00 00 00  89
B9D8  00 00 00 00 00 00 00 00  91
B9E0  00 00 00 00 00 00 00 00  99
B9E8  00 00 00 00 00 00 00 00  A1
B9F0  00 00 00 00 00 00 00 00  A9
B9F8  00 00 00 00 00 00 00 00  B1 94
BA00  00 00 00 00 00 00 00 00  BA
BA08  00 00 00 00 00 00 00 00  C2
BA10  00 00 00 00 00 00 00 00  CA
BA18  3C 00 66 00 66 00 3C 00  16
BA20  03 F0 03 00 03 00 03 00  D6
BA28  00 00 00 00 00 00 00 00  E2
BA30  00 00 00 00 00 00 00 00  EA
BA38  0C 00 0C 00 0C 00 FC 00  12
BA40  00 00 00 00 00 00 00 00  FA
BA48  00 00 0C 00 07 00 03 80  98
BA50  00 00 00 00 01 80 03 C0  4E
BA58  03 C0 01 80 00 00 00 00  56
BA60  03 00 FF F0 0C 00 3F 00  57
BA68  C3 FC 0C C0 30 00 3F FC  18
BA70  00 00 0C 00 FF F0 0C 00  31
BA78  3F F0 CC CC CF 0C 3F 30  43
BA80  00 00 00 00 00 00 C0 C0  BA
BA88  C0 30 C0 30 C0 30 30 30  72
BA90  00 00 0F 00 00 00 3F C0  58
BA98  C0 30 00 30 00 C0 0F 00  41
BAA0  00 00 0F 00 00 00 FF F0  58
BAA8  00 C0 0F 00 33 00 C3 F0  17
BAB0  00 00 0C 30 FF 30 0C 00  E1
BAB8  3F C0 CC 30 CC 30 3C C0  65
BAC0  00 00 00 00 30 C0 3F F0  99
BAC8  F0 CC 0C 0C 0C F0 0C 00  5E
BAD0  00 00 03 00 CF C0 F3 30  3F
BAD8  C3 30 C3 30 0F C0 03 00  4A
BAE0  00 00 03 00 03 00 03 F0  93
BAE8  03 00 3F 00 C3 C0 3C 30  D3
BAF0  00 00 00 00 00 00 FF C0  69
BAF8  00 30 00 30 00 30 0F C0  11 43
BB00  00 00 00 00 00 00 00 00  BB
BB08  0F F0 00 00 00 00 00 00  C2
BB10  0C 00 FF F0 0C 30 3F F0  31
BB18  CC F0 CC CC CF 0C 33 F0  25
BB20  00 00 C0 30 C0 0C C0 0C  63
BB28  C0 0C C0 0C C0 00 3C 00  77
BB30  0F C0 00 00 3F F0 C0 0C  B5
BB38  00 0C 00 0C 00 30 03 C0  FE
BB40  0F C0 00 00 FF FC 00 30  F5
BB48  03 C0 0F 00 30 C0 C0 FC  81
BB50  0C 0C FF CC 0C 00 3F F0  29
BB58  CC 0C CC 0C CC 0C 3C F0  C7
BB60  30 00 FF 30 30 CC 30 CC  72
BB68  30 CC 30 CC CC C0 03 00  AA
BB70  0C 00 FF F0 03 00 FF FC  24
BB78  00 C0 C0 00 C0 00 3F FC  AE
BB80  00 C0 03 00 0C 00 30 00  3A
BB88  30 00 0C 00 03 00 00 C0  42
BB90  00 30 C0 30 C3 FC C0 30  1A
BB98  C0 30 CC 30 30 30 00 C0  5F
BBA0  00 00 3F F0 00 0C 00 30  C6
BBA8  00 00 C0 00 C0 00 3F FC  1E
BBB0  0C 00 03 00 FF FC 00 C0  35
BBB8  3F F0 C0 00 C0 00 3F FC  5D
BBC0  30 00 30 00 30 00 30 00  3B
BBC8  30 0C 30 0C 30 30 0F C0  2A
BBD0  00 C0 FF FC 00 C0 3F C0  05
BBD8  F0 C0 3F C0 00 C0 03 00  05
BBE0  30 30 30 FF FC 30 30 B6
BBE8  30 30 30 C0 30 00 0F FC  2E
BBF0  30 30 30 00 C0 FF FC 26
BBF8  0F 00 30 00 30 00 0F FC  2D E5
BC00  0C 00 FF F0 30 00 33 F0  0A
BC08  30 00 C0 00 CC 00 0F FC  8B
BC10  0C 00 0C 00 FF F0 30 00  03
BC18  FF F0 C0 0C 00 0C 3F F0  CA
BC20  00 00 00 00 FF F0 00 0C  D7
BC28  00 0C 00 0C 00 30 0F C0  FB
BC30  00 00 3F FC 00 F0 03 00  1A
BC38  0C 00 0C 00 0C 00 03 FC  17
BC40  0C 00 0C 00 0F FC 3C 00  5B
BC48  C0 00 C0 00 C0 00 3F FC  7F
BC50  0C 00 FF 30 30 0C C0 30  73
BC58  C3 F0 0C 3C 0C 30 03 F0  3E
BC60  00 00 C3 F0 C0 0C C0 00  5B
BC68  C0 00 C0 00 0C 00 03 FC  6F
BC70  30 30 3F F0 FC CC CF CC  1E
BC78  CF 0C CF FC FF 0E 33 F0  0A
BC80  30 00 F3 F0 3C 0C 30 0C  D3
BC88  30 FC F3 0E 33 0C 30 F0  D0
BC90  00 00 0F C0 33 30 C3 0C  4D
BC98  C3 0C C3 0C C3 0C 3C 30  2D
BCA0  00 30 C0 30 CF FC C0 30  37
BCA8  C3 F0 CC 3C CC 32 03 F0  10
BCB0  3F 00 0C 30 30 30 C0 3E  45
BCB8  C0 30 C0 30 C0 C0 3F 00  13
BCC0  0F C0 00 C0 0F 00 03 00  1D
BCC8  C0 CC C0 CC C0 CC 0F 00  37
BCD0  00 00 00 00 0C 00 33 00  CB
BCD8  C0 C0 00 30 00 0C 00 00  50
BCE0  0F FC C0 30 CF FC C0 30  52
BCE8  C3 F0 CC 3C CC 30 03 F0  4E
BCF0  00 C0 3F FC 00 C0 3F FC  A2
BCF8  00 C0 3F F0 70 FC 3F C0  0E 5D
BD00  3F 00 03 30 03 30 3F F0  91
BD08  C6 3C CC 62 CC C0 31 80  32
BD10  0C 0C FF CC 0C 0C 3C 00  04
BD18  CC 00 CC 0C 3C 0C 03 F0  B4
BD20  30 30 3F F8 FC 6C CD CC  75
BD28  CF 8C CF 0C EF 1C 38 F0  4E
BD30  0C 00 FF C0 0C 00 0C 00  D0
BD38  FF CC 0C 0C 0C 0C 03 F0  E3
BD40  30 C0 30 C0 7F F8 DC CC  FC
BD48  0C CC 0C 18 06 00 03 00  0A
BD50  01 80 CF F0 F1 8C C1 8C  17
BD58  C1 8C 0F F0 01 80 01 80  63
BD60  00 C0 00 FC 00 C0 00 C0  59
BD68  3F F0 C0 FC C0 C0 3F 00  CF
BD70  0F C0 C0 30 C0 00 CF F0  6B
BD78  F0 0C 00 0C 00 0C 3F F0  78
BD80  30 0C 30 0C 30 0C 30 0C  2D
BD88  0C 0C 00 0C 00 30 03 C0  5C
BD90  3F F0 00 C0 03 00 3F F0  6E
BD98  C0 0C 0F FC 30 3C 0F F0  97
BDA0  30 00 30 00 F3 C0 3C 30  DC
BDA8  30 30 F0 30 30 30 30 3C  B1
BDB0  3F F0 00 C0 03 00 3F F0  8E
BDB8  00 0C 00 0C C0 0C 3F F0  88
BDC0  30 00 30 00 F3 F0 3C 0C  08
BDC8  30 0C F0 0C 30 0C 30 F0  19
BDD0  03 00 03 00 06 00 0C 00  A5
BDD8  1E 00 33 0C 71 98 C0 F0  AB
BDE0  44 00 66 00 33 00 00 00  7A
BDE8  00 00 00 00 00 00 00 00  A5
BDF0  3C 00 66 00 66 00 3C 00  F1
BDF8  00 00 00 00 00 00 00 00  B5 C3
BE00  00 00 00 00 00 00 00 00  BE
BE08  00 00 00 00 00 00 00 00  C6
BE10  00 0B 32 3B 0A 00 00 00  50
BE18  00 00 00 00 00 00 00 00  D6
BE20  CD 47 BE 32 10 BE E5 D7  6C
BE28  E1 C8 7E FE 2C 20 26 D7  54
BE30  CD 47 BE 32 11 BE E5 D7  7D
BE38  E1 C8 7E FE 2C 20 16 D7  54
BE40  CD 47 BE 32 14 BE C9 CD  6A
BE48  D3 11 E5 3E 02 CD 96 17  89
BE50  E1 3A 41 EC C9 1E 02 C3  02
BE58  B3 03 00 00 00 00 00 00  CC
```

●リスト4 "MAP"

```
B000  00 00 00 00 00 4C CC C0  88
B008  00 00 C0 00 80 00 00 00  F8
B010  00 00 00 00 00 00 00 00  C0
B018  00 00 00 00 00 00 00 00  C8
B020  00 00 00 BA 65 44 CC CC  CB
B028  CC CC C8 CC 8C 8C C8 CD  B1
B030  D8 00 00 00 00 02 22 20  FC
B038  22 21 00 32 22 03 03 33  B8
B040  32 00 00 02 22 02 22 22  8C
B048  22 22 22 22 22 22 22 22  08
B050  22 22 22 22 20 02 2C 22  F8
B058  22 22 22 22 22 22 22 22  18
B060  22 22 32 00 00 00 00 00  86
B068  08 C0 00 88 DC 8C C8 CC  64
B070  CC CC CC CC C0 08 88 00  A0
B078  88 80 08 08 00 00 80 08  C8
B080  00 00 00 08 00 00 00 00  38
B088  0C C8 08 08 08 00 80 88  2C
B090  00 88 08 08 8D C0 00 00  25
B098  00 02 27 02 22 22 30 13  FA
B0A0  23 33 33 33 33 33 32 22  C6
B0A8  22 22 22 22 22 22 22 22  68
B0B0  22 22 22 22 22 22 22 22  70
B0B8  00 22 22 22 22 22 22 22  56
B0C0  22 22 22 22 22 22 33 80  EF
B0C8  00 00 00 00 7F FC 64 C8  1F
B0D0  00 8C CC CC CC C0 0C CC  08
B0D8  C0 08 88 00 00 00 00 00  D8
B0E0  00 00 00 00 00 00 00 00  90
B0E8  00 00 00 44 CC CC CC 8C  CC
B0F0  C8 C8 C8 88 8C 88 88 8C  A8
B0F8  C9 80 00 00 00 02 37 FF  29 40
B100  26 02 13 32 21 33 33 33  D8
B108  33 33 20 02 22 22 22 22  C9
B110  22 22 22 22 22 22 22 22  D1
B118  22 22 22 22 00 22 22 22  B7
B120  22 22 22 22 22 22 22 22  E1
B128  22 22 33 00 00 00 00 00  50
B130  1F FF C2 1C CC C8 CC CC  09
B138  CC C0 CC 0C CC 88 88 88  B1
B140  88 88 08 08 00 00 80 08  99
B148  00 00 00 00 00 00 00 00  F9
B150  8C 80 08 88 00 00 00 00  9D
B158  00 00 00 08 09 C0 00 00  DA
B160  00 02 37 FF 33 3B B3 23  8D
B168  33 33 33 33 33 33 33 22  A0
B170  22 22 22 22 22 22 22 22  31
B178  22 22 22 22 22 22 22 20  37
B180  02 22 22 22 22 22 22 22  21
B188  22 22 22 22 22 22 23 00  28
B190  00 00 00 04 5F FC 0C DD  89
B198  C0 C8 CC CC CC CC CC CC  99
B1A0  CC C8 88 00 00 00 00 00  6D
B1A8  00 00 00 00 00 00 00 00  59
B1B0  00 00 04 44 CC CC 8C 8C  59
B1B8  C8 88 C8 88 88 88 88 08  A9
B1C0  88 80 00 00 00 33 3F A2  8D
B1C8  22 32 02 00 30 32 03 33  67
B1D0  33 33 23 02 22 22 22 22  94
B1D8  22 22 22 22 22 22 22 22  99
B1E0  22 22 22 20 02 22 22 22  7F
B1E8  22 22 22 22 22 22 22 22  A9
B1F0  22 22 23 00 00 00 00 00  08
B1F8  DF C4 0D DC 00 8C 08 44  0D A3
B200  CC CC CC CC C8 08 88 00  3A
B208  00 00 00 00 00 00 00 00  BA
B210  00 00 00 00 00 00 04 40  06
B218  CC C8 08 8C 88 C8 C8 88  92
B220  88 88 88 08 88 80 00 00  7A
B228  02 23 37 A2 33 BE 23 33  1F
B230  33 32 03 33 33 33 20 00  03
B238  22 22 22 22 22 22 20 20  F6
B240  22 22 22 20 20 22 22 20  FC
B248  02 22 22 22 22 22 22 22  EA
B250  22 22 22 22 22 22 23 00  F1
B258  00 00 00 04 0F CC DD CC  92
B260  00 8C 80 CC CC CC CC C8  16
B268  00 08 80 00 00 00 40 88  6A
B270  80 00 00 00 00 00 00 00  A2
B278  00 00 00 44 0C CC 00 88  CE
B280  80 00 80 00 00 00 00 08  3A
B288  88 80 00 00 00 02 22 33  99
B290  3B F7 72 33 13 33 33 33  C5
B298  32 00 00 02 22 02 00 22  C4
B2A0  22 31 00 02 22 31 02 22  1E
B2A8  22 22 20 22 00 22 22 22  46
B2B0  22 22 22 22 22 22 22 22  72
B2B8  22 22 23 00 00 00 00 00  D1
B2C0  00 DD DD DC CC C0 0C 00  A0
B2C8  8C 0C CC C8 80 00 00 00  26
B2D0  00 04 08 CC C0 88 88 C8  F2
B2D8  88 00 00 00 00 00 00 C4  D6
B2E0  0C C8 08 08 00 80 80 00  76
B2E8  00 00 00 00 08 80 00 00  22
B2F0  00 00 02 3B FF 73 37 76  FE
B2F8  02 03 33 33 33 02 22 22  8E 6C
B300  22 02 00 22 22 22 22 22  81
B308  22 23 31 02 22 22 22 22  BB
B310  20 22 22 22 22 22 22 22  D1
B318  22 22 22 22 22 22 23 00  BA
B320  00 00 00 00 04 9D DC DC  2C
B328  CE EC 0C CC 00 80 CC 88  41
B330  00 00 00 00 00 40 0C CC  FB
B338  00 88 80 88 88 88 80 00  0B
B340  00 00 00 40 0C C8 00 08  0F
B348  00 00 00 00 00 00 00 00  FB
B350  08 80 00 00 00 00 13 FF  9D
B358  77 75 77 77 77 00 03 32  91
B360  00 00 22 22 22 22 00 22  BD
B368  22 22 22 22 22 22 23 10  1A
B370  22 22 22 22 22 22 22 00  11
B378  22 22 22 22 22 22 22 22  3B
B380  22 22 23 00 00 00 00 00  9A
B388  0D CD DD D8 CE DD DD FC  4E
B390  CC 0D DC 88 80 00 00 00  00
B398  00 04 08 CC 80 88 80 80  2B
B3A0  00 C8 88 00 00 00 00 00  A3
B3A8  00 00 04 40 8C 80 80 80  AB
B3B0  00 00 00 00 08 00 00 00  6B
B3B8  00 00 07 55 BF F5 77 77  69
B3C0  77 77 37 77 77 30 02 22  DA
B3C8  22 22 20 22 22 22 22 22  89
B3D0  22 22 22 33 10 22 22 22  92
B3D8  22 22 02 22 02 22 22 3B  3B
B3E0  22 22 22 22 22 22 20 00  7F
B3E8  00 00 00 00 0F FC 1D DD  A0
B3F0  9C EF DD DD DD DD DD FC  7B
B3F8  88 00 00 00 00 04 08 CC  0B BF
B400  C8 88 C8 88 88 88 88 88  74
B408  00 08 00 00 00 00 08 04  D0
B410  00 CC 80 08 00 00 00 08  20
B418  88 00 00 00 00 00 07 77  D2
B420  1F FF 73 77 77 77 77 77  B8
B428  77 77 00 22 22 22 00 22  52
B430  22 22 22 22 22 22 22 22  F4
B438  31 00 22 22 22 22 22 20  E7
B440  20 22 22 22 22 22 22 22  02
B448  22 23 00 00 00 00 00 00  41
B450  0F FD ED DD CC EF DD DD  4F
B458  DD DD DD DD FC 88 00 00  04
B460  FC C4 4C CC C8 88 88 88  4C
B468  88 88 D8 88 80 08 88 88  24
B470  80 00 00 00 04 40 8C C0  00  34
B478  00 00 00 00 08 80 00 00  00  B4
```

```
B480  00 03 37 77 73 FF F7 37  85
B488  77 77 77 77 77 77 7B F7  78
B490  73 37 77 20 22 22 22 22  0D
B498  22 22 22 22 30 02 22 22  4A
B4A0  22 22 22 22 22 22 22 22  64
B4A8  22 22 22 22 22 22 00 00  28
B4B0  00 00 00 00 7F DD F5 DD  92
B4B8  8E FD DD DD DD DD DD DD  25
B4C0  DD FC FF DD DD CC 00 00  D2
B4C8  00 08 88 00 80 88 88 8C  28
B4D0  80 88 88 08 80 00 00 04  A0
B4D8  40 8C C0 08 88 00 08 80  30
B4E0  00 00 00 00 00 00 07 77  12
B4E8  7F BF 73 77 77 77 77 77  A0
B4F0  77 77 77 77 77 77 77 76  5B
B4F8  03 33 00 00 02 22 22 22  4A C1
B500  30 02 22 22 22 22 22 22  B3
B508  32 22 22 22 22 22 22 23  DE
B510  33 20 00 00 00 00 00 00  18
B518  0F FD D9 DC 4E FD DD DD  93
B520  DD DD DD DD DD DF CD FF  D1
B528  DD CC 0C C0 4C C4 C0 00  22
B530  0C CC 08 88 88 80 88 88  65
B538  80 08 DC C4 08 CC C0 88  31
B540  80 88 88 CC C0 00 00 00  11
B548  00 00 07 77 73 F9 77 73  D1
B550  77 77 77 77 77 77 77 7F  C5
B558  BF F7 37 73 33 33 33 30  36
B560  23 32 22 22 33 10 22 35  35
B568  22 22 22 33 F7 22 22 22  13
B570  22 22 22 33 33 33 33 30  87
B578  00 00 00 00 7F DC D9 FD  5E
B580  CE FD DD DD DD DD DD DD  2E
B588  DD FD DD DD DD CC 0C CC  52
B590  C0 C4 84 CC 40 8C CC 8C  3D
B598  8C 88 08 88 80 08 DC 40  95
B5A0  0C CC 88 88 08 CC 84 84  19
B5A8  8C C8 00 00 00 00 33 37  1B
B5B0  77 FA F7 73 77 77 77 77  1C
B5B8  77 77 7F BF F7 77 77 72  F0
B5C0  20 03 33 20 23 03 20 02  33
B5C8  22 23 12 22 22 22 22 33  8F
B5D0  F2 22 22 22 22 22 00 00  21
B5D8  30 10 33 30 00 00 00 00  30
B5E0  7F DC D9 DC 4E DD DD DD  8A
B5E8  DD DD DD DD DD DD DD DD  85
B5F0  DD DC C0 00 08 C0 CC 80  32
B5F8  44 00 CC C8 88 C8 08 08  E5 7A
B600  00 9D CC 40 0C C8 88 88  43
B608  00 CC 08 00 0C 00 00 00  9E
B610  00 03 37 77 7B FC B7 77  1C
B618  73 17 73 77 77 77 7F BF  6E
B620  F7 77 77 72 23 22 21 22  B5
B628  00 12 33 02 22 22 30 02  9B
B630  22 22 22 23 33 63 32 33  6A
B638  33 30 33 20 31 20 33 00  28
B640  00 00 00 01 DD CD FD DD  7B
B648  DC DD DD FE FD CD CE FD  27
B650  DD DD DD DD DD CC 0C 40  6F
B658  00 8C 40 C8 40 C0 0C CC  7A
B660  8C 80 88 88 80 8D DC C0  DB
B668  0C CC CC C4 C0 00 84 C0  8A
B670  00 00 00 00 00 03 77 77  17
B678  77 3F FF 77 77 77 56 EF  8D
B680  F7 77 77 77 77 77 77 72  69
B688  20 22 11 10 20 00 20 02  E3
B690  22 23 13 22 22 22 22 33  59
B698  77 32 03 20 02 00 33 32  81
B6A0  22 33 30 00 00 00 00 00  DB
B6A8  7F CC 0C 01 DD CD DD DD  1A
B6B0  CC FF DD DD DD DD DD DD  5F
B6B8  DD CC 0C 04 CC CC 88 44  8B
B6C0  C0 C4 00 CC 8C C0 08 88  A2
B6C8  88 DC 00 0C 4C 80 0C C4  8A
B6D0  C0 08 4C 4C 00 00 00 00  E6
B6D8  00 00 07 30 22 00 1B FF  01
B6E0  73 7F F7 77 7F 77 FF 77  62
B6E8  F7 77 77 72 03 32 03 20  4D
B6F0  00 23 20 31 22 33 02 22  93
B6F8  22 22 33 3F 20 30 03 30  E7 E2
B700  13 00 31 00 20 22 00 00  3D
B708  00 00 00 00 0E C8 CC 80  E1
B710  80 00 1D DD DD DD DD DD  B5
B718  DD DD DD DD DD DC C4 8C  4C
B720  C4 C0 C4 04 08 C0 04 48  37
B728  88 00 00 00 0D DC C8 8C  A4
B730  C4 04 80 00 88 84 00 00  3B
B738  00 00 00 00 00 00 07 73  69
B740  33 32 03 30 01 3B F7 77  39
B748  77 77 77 77 77 77 77 77  B7
B750  20 03 33 03 03 11 22 10  A6
B758  12 23 10 22 20 03 37 77  47
B760  32 22 30 00 22 13 01 03  D4
B768  01 20 00 00 00 00 00 00  40
B770  0E C0 00 CC CC 80 CC 00  D9
B778  DD DD DD DD DD DD DD DD  17
B780  DD DD C0 00 C0 48 C8 44  C5
B788  CC 0C 15 DD DD C0 00 08  AE
B790  8C CC 08 C4 00 00 40 80  2B
B798  08 04 C4 18 00 00 00 00  37
B7A0  00 00 03 20 00 33 33 33  13
B7A8  33 33 33 21 3F F7 77 FF  C5
B7B0  F7 77 77 77 72 02 33 20  8A
B7B8  00 03 21 00 20 03 FF 72  27
B7C0  22 02 33 32 31 20 00 21  72
B7C8  13 22 00 32 00 30 00 00  16
B7D0  00 00 00 00 0F EC CC C0  0E
B7D8  8C CC CC CC CC CC CC 1D  00
B7E0  DD DD DD DD DD DD DC 8C  2D
B7E8  80 C0 00 00 08 40 80 80  27
B7F0  00 C8 00 80 00 08 00 84  7B

B7F8  80 08 04 C4 88 01 CD DC  31 13
B800  00 00 00 00 00 00 07 77  36
B808  66 23 33 33 33 33 33 33  7B
B810  32 33 BF 77 77 77 77 77  3F
B818  72 00 00 03 20 00 11 11  87
B820  22 32 30 33 22 22 20 32  25
B828  03 32 23 21 13 32 23 37  F8
B830  77 72 00 00 00 00 00 00  D1
B838  0F FC CC 00 08 CC C0 0C  67
B840  CC CC CC CD DD DD DD DD  9D
B848  DD DD DD DD DD DD DC C0  CA
B850  0C C8 00 04 C0 8C 88 80  34
B858  00 00 00 00 80 04 C1 DD  32
B860  C7 CD DD F8 00 00 00 00  81
B868  00 00 07 77 02 22 33 33  28
B870  30 00 33 33 20 33 01 3B  4D
B878  F7 77 77 77 77 77 77 77  68
B880  77 72 03 12 21 12 00 02  6B
B888  22 22 22 22 22 22 02 00  30
B890  3F F7 77 77 77 70 00 00  53
B898  00 00 00 00 0F DC CC 4C  53
B8A0  DD CC CC 0C 0C 45 8C CC  82
B8A8  C8 DD DD DD DD DD DD DD  33
B8B0  DD DD DD CC 00 CC C0 04  5B
B8B8  C8 08 08 00 00 00 00 00  48
B8C0  00 00 8D DC ED DD DD F8  80
B8C8  00 00 00 00 00 00 07 77  FE
B8D0  60 22 22 22 13 30 21 16  C8
B8D8  B5 33 33 3B F7 77 77 77  42
B8E0  77 77 77 77 77 77 00 33  95
B8E8  20 23 03 12 22 22 22 22  80
B8F0  22 22 22 22 23 37 77 77  78
B8F8  77 70 00 00 00 00 00 00  97 BC
B900  0F DC CC 4C CC CC D9 C0  ED
B908  48 82 E8 CC CC C9 DD DF  90
B910  DD DD DD DD DD DD DD DD  B1
B918  DC 00 0C 80 CC 88 00 00  8D
B920  00 00 00 00 00 00 00 0D  E6
B928  DD DD DD F8 00 00 00 00  70
B930  00 00 07 77 62 22 22 22  2F
B938  30 31 00 03 38 33 33 23  16
B940  37 73 BF 77 77 77 77 77  B5
B948  77 77 77 00 03 12 02 32  AF
B950  22 22 22 22 22 22 22 22  19
B958  22 22 77 77 77 70 00 00  2A
B960  00 00 00 00 0F DC C4 4C  14
B968  CC CC C0 08 88 43 FC C0  08
B970  40 01 DD DF DD DD FD DD  BA
B978  DD DD DD DD DD DD C0 00  1F
B980  00 01 C8 00 00 00 00 00  02
B988  00 00 00 00 FF DD DD F8  F2
B990  00 00 00 00 00 00 03 33  7F
B998  22 22 22 22 23 34 20 22  72
B9A0  32 E0 00 12 F7 37 77 7F  A1
B9A8  FF F7 77 FF F7 FF 7F F7  39
B9B0  FF 7F 77 77 F7 22 22 22  32
B9B8  22 22 22 22 22 33 37 A7
B9C0  77 36 00 00 00 00 00 00  26
B9C8  0F DC C4 4C CC CC CD C4  A5
B9D0  00 00 C8 C4 DD CC ED DD  88
B9D8  DD DF DD DD FD DD DD DD  9B
B9E0  DF DD DD DD DD DD DD CC  72
B9E8  00 08 00 00 00 00 00 00  A9
B9F0  FF DD DD DC 00 00 00 00  3E
B9F8  00 00 07 77 42 22 22 22  D7 08
BA00  22 33 02 02 22 22 23 37  B1
BA08  77 77 77 77 77 7B BF 77  C6
BA10  77 7F 77 77 77 77 77 77  8A
BA18  77 77 77 22 22 22 22 22  E1
BA20  22 22 77 77 77 72 00 00  F5
BA28  00 00 00 00 0F DC C0 4C  D9
BA30  CC CC CC CD C0 40 CC CC  B3
BA38  CD DD DD DD DD DD DD FD  EA
BA40  DD DD DD DD DD DD DD DD  E2
BA48  DD DD DD DF DC 80 00 80  54
BA50  00 00 00 00 FF DD DD DC  9F
BA58  00 00 00 00 00 00 07 77  90
BA60  62 22 22 22 22 22 22 22  6A
BA68  22 22 23 31 77 77 77 77  96
BA70  77 77 AF F7 77 77 77 77  9A
BA78  77 77 77 77 77 77 77 72  E5
BA80  22 22 22 22 23 37 77 77  0A
BA88  77 72 00 00 00 00 00 00  2B
BA90  0F DC C4 4C CC CC CC CC  75
BA98  CC CC CC CD 9C EA DD DD  C3
BAA0  DD DD DD DD D2 5D DD DD  B7
BAA8  FD DD DD DD DD DD DD DD  6A
BAB0  DD DD DC FD DD DC DD DC  6F
BAB8  EF DD DC 0C 00 00 00 00  26
BAC0  00 00 07 77 20 00 22 22  5C
BAC8  22 22 22 22 22 33 BB 73  8D
BAD0  37 77 73 77 77 76 77 27  AD
BAD8  BB 77 73 BF 73 37 77 77  8E
BAE0  77 77 77 77 77 77 77 77  52
BAE8  77 77 77 37 70 32 00 00  E0
BAF0  00 00 00 00 0F FD C8 80  FE
BAF8  44 CC CC C8 CC CC 8C D9  53 3B
BB00  CC E9 DD DD D0 1D DD DD  D1
BB08  DD DD DD DD DF DD DD DD  AD
BB10  DD DD DD DD DD DD DD DD  B3
BB18  DD DD DD C0 00 CC 0C CD  CF
BB20  80 00 00 00 00 00 07 77  D9
BB28  00 20 02 22 22 22 22 22  AF
BB30  22 3B B4 03 32 02 13 30  76
BB38  00 37 77 77 77 77 77 BB  38
BB40  FF 77 77 77 77 77 77 77  3B
BB48  77 77 77 77 77 20 03 33  AC
BB50  32 03 00 00 00 00 00 00  40
BB58  0F FC 88 00 00 00 44 CC  CC  82
BB60  CC CC CC DD CC 00 84 CC  78
BB68  C0 CC CC DF DD DD DD DD  CE

BB70  DF DD DD DD DD DD C0 00  1B
BB78  9D DD DD DD DD DD DC CC  C9
BB80  CC CC CC CC CD 80 00 00  B8
BB88  00 00 07 77 00 22 20 00  03
BB90  22 22 22 22 22 23 3B 32  85
BB98  03 30 23 33 33 37 77 77  34
BBA0  77 77 37 FB FF 77 77 32  9A
BBA8  22 22 22 22 3F F7 77 77  0F
BBB0  73 02 00 33 33 33 32 00  AB
BBB8  00 00 00 00 0F FD DC 88  E3
BBC0  80 00 44 CC CC CC CC C5  34
BBC8  88 00 88 80 4C CC CC CF  C6
BBD0  FD DD DD DC 88 DD DC 80  DF
BBD8  88 88 80 88 80 00 08 DD  10
BBE0  DD DD DC C0 8C CC CC C0  D5
BBE8  CC 00 00 00 00 00 07 77  ED
BBF0  77 00 22 00 22 22 22 22  CC
BBF8  22 33 18 20 21 11 02 33  A7 F2
BC00  33 33 77 77 77 72 02 22  1D
BC08  32 22 22 22 22 22 22 22  E4
BC10  23 3F F7 77 77 23 33 33  9C
BC18  33 33 30 00 00 00 00 00  6A
BC20  0F FD DC 88 80 08 80 04  58
BC28  4C CC CC 88 DC 08 4C 00  80
BC30  44 CC CC CB FD DD DC 88  D1
BC38  80 00 00 00 88 80 08 88  0C
BC40  00 00 08 DD DD DD DC CC  43
BC48  CC 0C CC CC C0 00 00 00  34
BC50  00 00 07 77 77 30 02 22  55
BC58  22 20 22 22 21 3F F2 30  1C
BC60  03 30 20 33 33 33 77 77  F6
BC68  72 02 22 22 22 02 22 20  42
BC70  22 22 02 22 23 3F F7 77  64
BC78  72 23 33 33 33 32 00 00  94
BC80  00 00 00 00 0F FD DD C8  ED
BC88  88 00 80 00 04 4C CD DD  46
BC90  C0 04 48 04 00 0C CC C8  FC
BC98  FD DD FC 88 00 00 00 00  B2
BCA0  00 00 08 00 00 00 08 DD  49
BCA8  DD DD CC 0C CC CC CC 80  DA
BCB0  00 00 00 00 00 00 07 F7  6A
BCB8  F7 77 00 22 22 00 22 31  79
BCC0  FF 76 12 30 12 32 02 33  AC
BCC8  33 33 77 77 30 22 22 22  6E
BCD0  22 22 22 22 22 22 22 22  9C
BCD8  23 3F F7 77 73 73 03 33  80
BCE0  32 00 00 00 00 00 00 00  CE
BCE8  0F FD DD DC 88 80 88 80  79
BCF0  04 0D DC CC 0C C8 84 8C  49
BCF8  04 0C CC C8 FF DD C8 88  84 05
BD00  00 00 00 00 00 00 00 00  BD
BD08  00 00 08 DD DD DD C8 CC  F8
BD10  CC CC CC DC 00 00 00 00  0D
BD18  00 00 07 77 77 77 00 22  63
BD20  22 20 37 77 77 77 20 00  DB
BD28  13 01 10 33 32 03 7F 70  60
BD30  02 22 22 22 22 22 22 22  DD
BD38  22 22 22 22 33 FF 77 77  9D
BD40  63 33 33 33 33 37 00 00  63
BD48  00 00 00 00 0F FD DF DC  CC
BD50  88 80 88 80 0F DD DD DD  C3
BD58  CC 84 40 00 8C C0 DC D5  A2
BD60  DD C8 88 00 00 00 00 00  4A
BD68  00 00 00 00 00 00 8D DD  8F
BD70  DD DD C4 CC CC CC CC FF  DA
BD78  80 00 00 00 00 00 07 77  33
BD80  77 77 00 22 22 20 37 77  3D
BD88  77 77 70 32 22 13 03 20  2D
BD90  37 77 77 30 22 22 22 22  2A
BD98  22 22 22 22 22 22 22 65
BDA0  3F FF 77 77 72 23 33 33  84
BDA8  03 77 80 00 00 00 00 00  5F
BDB0  0F FD FD DC 88 88 88 80  6A
BDB8  0F DD DD DD DC 04 CC 48  0F
BDC0  C0 01 DD DD DD DD C8 80  FA
BDC8  00 00 00 00 00 00 00 00  85
BDD0  00 08 DD DD DD DD C4 CC  99
BDD8  C0 CC 0D DD 80 00 00 00  8B
BDE0  00 00 06 57 F7 77 00 22  8A
BDE8  22 20 37 77 77 77 76 60  59
BDF0  30 37 37 77 77 77 7B FF  2A
BDF8  73 22 22 22 22 22 22 22  16 4F
BE00  22 22 23 3F F7 77 77 77  C0
BE08  75 30 02 03 77 77 00 00  5E
BE10  00 00 00 00 0E FD DD DC  92
BE18  88 80 80 80 0F DD DD DD  84
BE20  DD DD DD DD DD DD DD FF  E8
BE28  DD DD DD C0 00 88 08 08  D5
BE30  00 00 00 00 8D DD DD DD  12
BE38  DD DD CE D5 C8 FD DD DC  D1
BE40  00 00 00 00 00 05 57 5A
BE48  F7 77 00 22 22 20 37 77  86
BE50  77 77 77 77 77 77 77 77  C6
BE58  77 7B FF 73 77 77 77 77  56
BE60  22 23 7F F7 77 22 3F FF  B0
BE68  77 77 77 73 77 37 37 77  5A
BE70  77 76 00 00 00 00 00 00  1B
BE78  0D FF DF DC 88 80 08 80  8D
BE80  0F DD DD DD DD DD DD DD  58
BE88  DD DD DF DD DD DD DD DD  30
BE90  DD DD DD DD DD C0 00 88  E7
BE98  00 08 9D DD DD DD CF FD  5E
BEA0  DD DD DD F8 00 00 00 00  ED
BEA8  00 00 05 7F 77 77 00 22  FA
BEB0  22 20 37 77 77 77 77 77  3A
BEB8  77 77 77 7B FF 77 77 77  BA
BEC0  37 FF 77 77 77 77 77 22  29
BEC8  22 22 22 22 33 FF 77 77  2E
BED0  77 77 77 77 77 70 00 00  51
BED8  00 00 00 00 0E FD CF DC  4C
BEE0  88 80 80 00 FF DD DD DD  BC
```

```
BEE8  DD DD DD DD DD DF DD DD  90
BEF0  DD DD DD DD DD DD DD DD  96
BEF8  CC 00 08 80 00 00 8D DD  74 34
BF00  DD DD DC EF DD DD DD F8  D3
BF08  00 00 00 00 00 00 33 37  31
BF10  77 77 30 22 20 37 77 77  54
BF18  77 77 77 77 77 77 77 77  8F
BF20  FB FF 73 22 22 22 23 3F  14
BF28  F7 77 72 22 22 22 22 22  71
BF30  33 FF 77 77 73 73 37 77  A3
BF38  77 70 00 00 00 00 00 01  DF
BF40  DD ED DD DD DD DC 8D FD  C6
BF48  DD DD DD DD DD DD DD FC  0E
BF50  88 00 00 00 00 00 00 00  97
BF58  00 9D DD DD CC 00 08 00  42
BF60  00 0C 84 C1 DD DD DC EF  F5
BF68  DD DD DD C8 00 00 00 00  86
BF70  00 03 24 5F F5 77 77 77  0F
BF78  77 77 77 77 77 77 77 72  EA
BF80  02 22 22 22 22 22 22 20  2D
BF88  22 22 22 3F FF 73 22 20  A0
BF90  22 22 00 23 23 33 3B F7  3E
BF98  77 77 77 37 7B F0 00 00  5E
BFA0  00 00 00 01 DC CD DD DD  C3
BFA8  DD DD DD DD DD DD DD DD  4F
BFB0  DD C8 80 00 00 00 00 00  94
BFB8  00 00 00 00 00 9D DD DC  CD
BFC0  80 00 80 00 00 0C C8 C8  1B
BFC8  DD DD DD DC CF FD FD C8  8B
BFD0  00 00 00 00 00 03 01 14  A7
BFD8  53 77 77 77 77 77 77 77  2B
BFE0  77 77 72 02 22 22 22 22  89
BFE8  22 22 20 20 20 22 00 22  8F
BFF0  30 22 30 02 22 00 20 32  A7
BFF8  11 10 3B FF 77 77 73 73  E6 A8
C000  7B F0 00 00 00 00 00 01  2C
C008  CD AC DD DD DD DD DD DD  6F
C010  DD DD DD FC 88 00 00 00  EB
C018  00 00 00 00 00 00 00 00  D8
C020  8C 80 08 08 00 88 88 00  0C
C028  00 CC 00 CC C1 DD DD DD  D8
C030  DC FF DC CC 00 00 00 00  73
C038  00 03 01 37 77 77 77 77  0F
C040  77 77 77 77 77 72 02 22  E9
C048  22 22 22 22 22 22 22 20  16
C050  02 22 22 22 22 22 22 30  0E
C058  02 20 00 32 31 00 11 3B  E9
C060  FF 77 77 77 37 63 00 00  1E
C068  00 00 00 01 D1 4C D9 DD  FC
C070  DD DD DD DD DD DD DD FC  37
C078  88 00 00 00 00 00 00 00  C0
C080  00 00 04 08 CC 08 88 08  B0
C088  80 88 88 80 00 04 C4 C0  E0
C090  80 C1 DD DD DD DD CC 40  11
C098  80 80 00 00 00 03 03 31  8F
C0A0  25 77 77 77 77 77 77 77  C6
C0A8  77 77 00 22 22 22 22 22  00
C0B0  22 22 22 00 22 22 22 22  5E
C0B8  22 22 22 00 22 33 33 89  89
C0C0  12 10 23 23 BF F3 37 72  43
C0C8  22 22 23 00 00 00 00 01  F0
C0D0  9C 38 5D 9C 5D DD DD DD  51
C0D8  DD DD DD DC 88 80 00 00  13
C0E0  00 00 00 00 00 00 0C C8  74
C0E8  00 88 08 00 00 88 88 88  D0
C0F0  0C 0C 0C 88 48 C1 DD DD  1F
C0F8  C4 00 CC 80 00 88 00 00  50 72
C100  00 03 34 71 57 47 77 77  F5
C108  77 77 77 77 77 77 00 22  B5
C110  22 22 22 20 00 00 02 22  7B
C118  02 22 22 22 22 22 22 23  CA
C120  31 22 22 00 30 00 30 03  B9
C128  BF 72 62 20 22 22 22 20  22
C130  00 00 00 01 CD CC DD D5  3D
C138  9D DD DD DD DD DD DD DC  A0
C140  88 80 00 00 00 00 00 00  09
C148  00 08 C8 08 88 88 08 08  01
C150  00 08 88 88 94 CC 4C C0  95
C158  40 41 DC C0 08 CC 00 08  12
C160  00 08 00 00 00 03 37 75  D8
C168  43 73 37 77 77 77 77 77  69
C170  77 77 00 22 22 22 22 22  C9
C178  22 00 22 22 22 22 22 22  27
C180  22 22 22 23 30 22 23 71  B0
C188  13 00 00 03 B6 22 22 22  7B
C190  22 22 22 20 00 00 00 01  D8
C198  FF DD C5 55 9D DD DD DD  83
C1A0  DD DD DD DD FC 88 00 00  59
C1A8  00 00 00 04 4C CC C8 8C  D9
C1B0  CC 88 8C 8C 88 CC 88 88  41
C1B8  4C CC 80 C8 40 DD CC 44  06
C1C0  CC CC CC 88 88 88 00 00  7D
C1C8  00 03 77 77 71 76 77 77  4F
C1D0  77 77 77 77 77 77 70 02  CD
C1D8  22 22 22 22 20 02 22 02  67
C1E0  22 22 22 22 22 22 22 23  B2
C1E8  31 21 20 23 12 13 00 23  86
C1F0  26 22 22 22 22 22 22 20  C3
C1F8  00 00 00 0C DF DD DD DD  3B 1E
C200  9D DD DD DD DD DD DD DD  6A
C208  DC 88 00 00 00 00 00 08  36
C210  C8 00 88 88 80 88 08 08  C2
C218  00 88 88 08 00 00 08 44  3E
C220  04 81 CC 00 8C 80 08 80  C7
C228  00 88 00 00 00 03 20 00  95
C230  37 36 73 77 77 77 77 77  25
C238  77 77 70 02 22 22 20 02  C0
C240  22 22 22 22 22 22 22 22  12
C248  22 22 22 23 31 22 20 33  39
C250  21 01 20 3B 26 22 22 22  1B
C258  22 22 22 20 00 00 00 0C  AC
C260  40 80 00 84 5D DD DD DD  5A
C268  DD D1 DD DD DC 88 80 00  76
C270  00 44 CC CC CC CC CC CC  3E
C278  CC CC CC CC C8 CC 88 88  0E
C280  00 0C 84 48 40 5C C4 4C  C6
C288  CC CC 8C 88 88 88 00 00  06
C290  00 02 30 31 20 31 31 77  AE
C298  77 77 77 71 33 77 74 00  4E
C2A0  20 02 22 22 22 22 22 22  50
C2A8  22 22 22 22 22 22 22 31  89
C2B0  12 22 20 33 30 30 03 7B  D7
C2B8  66 22 22 20 22 22 22 20  CA
C2C0  00 00 00 0C CC 80 44 00  1E
C2C8  C8 C0 DD DD DD 1D 05 D9  A4
C2D0  D9 C8 80 00 0C C8 00 08  8F
C2D8  00 00 00 80 00 88 88 08  32
C2E0  80 88 88 00 00 0C C0 00  FE
C2E8  04 0C 40 08 88 80 0C 88  9E
C2F0  CC C8 00 00 00 02 30 00  78
C2F8  32 32 00 00 00 00 00 17  35 5D
C300  73 77 03 43 22 22 22 22  7B
C308  22 22 22 22 22 22 22 22  DB
C310  22 22 22 31 32 22 20 33  11
C318  33 01 32 32 62 22 22 30  49
C320  00 C2 22 30 00 00 00 08  FF
C328  80 44 0C C8 04 88 0C 80  9B
C330  C0 C4 CC 00 08 DC C4 40  2B
C338  CC CC CC 8C C8 88 C8 88  8B
C340  C8 88 8C 88 C0 00 00 00  27
C348  00 00 C0 08 87 DC C4 4C  46
C350  CC C0 00 34 4C C0 00 00  DF
C358  00 01 30 30 20 02 12 13  C3
C360  10 30 33 01 13 00 31 32  0D
C368  02 22 22 22 22 22 22 22  1B
C370  22 22 22 22 22 31 02 22  32
C378  22 22 20 03 30 20 12 42  46
C380  22 22 22 30 00 F2 22 30  1D
C388  00 00 00 08 04 44 C8 00  63
C390  00 04 0C CC CC C4 48 CC  13
C398  8C C0 04 CC CC CC 8C 8C  27
C3A0  88 88 C8 88 88 88 D8 88  33
C3A8  00 00 00 00 00 40 00 AB  AB
C3B0  8D 14 44 8C CC C0 00 0C  7C
C3B8  C8 80 00 00 00 01 21 20  05
C3C0  03 31 22 02 20 33 12 00  40
C3C8  33 31 02 20 02 22 22 22  79
C3D0  22 22 22 22 22 22 22 23  A4
C3D8  31 22 22 22 22 22 20 00  96
C3E0  32 22 33 32 62 22 22 30  32
C3E8  1E 22 23 00 00 00 00 0C  1A
C3F0  00 C8 04 84 08 C4 4C 0C  27
C3F8  08 40 88 84 00 00 80 04  93 E1
C400  CC C8 08 88 88 88 C8 88  48
C408  8C 8C 88 88 00 00 00 00  F4
C410  00 00 44 84 1D CC 44 4C  15
C418  CC C0 D8 0C C8 80 00 00  94
C420  00 03 02 30 21 02 20 12  6E
C428  30 00 02 00 22 31 60 20  F1
C430  22 22 22 22 22 22 22 22  04
C438  22 22 22 30 23 10 22 20  07
C440  22 22 22 32 23 3B 77 32  A3
C448  22 22 22 30 3A 30 23 00  2F
C450  00 00 00 00 0C 04 08 08  34
C458  04 48 08 40 CC C4 48 44  CC
C460  04 C8 80 00 4C CC CC C8  1C
C468  CC C8 C8 88 80 C0 00 00  50
C470  00 00 00 00 00 00 00 00  34
C478  00 00 04 08 8C C0 00 08  9C
C480  00 00 00 00 00 02 31 01  78
C488  10 20 22 10 23 01 21 31  24
C490  10 32 01 01 00 02 32 22  EE
C498  22 22 22 22 22 22 23 00  4B
C4A0  00 00 00 00 00 00 00 00  64
C4A8  00 00 00 00 00 02 22 02  92
C4B0  20 00 00 00 00 00 0C A0  A0
C4B8  CC 0C 48 84 00 04 48 8C  F8
C4C0  00 00 C0 C0 00 C0 00 00  C4
C4C8  00 40 CC CC 88 C8 C8 88  04
C4D0  00 00 00 00 00 00 00 00  94
C4D8  00 00 00 00 00 00 00 00  9C
C4E0  00 00 00 00 00 00 00 00  A4
C4E8  00 00 00 00 00 03 00 01  B0
C4F0  12 02 00 00 00 30 00 00  F8
C4F8  00 00 00 02 22 02 22 22  26 2A
C500  23 00 00 00 00 00 00 00  E8
C508  00 00 00 00 00 00 00 00  CD
C510  00 00 00 00 00 00 00 00  D5
C518  00 00 00 00 00 00 00 00  DD
C520  04 C5 80 00 00 00 00 00  2E
C528  00 00 00 00 00 04 4C CC  09
C530  C0 C8 C8 80 00 00 00 00  C5
C538  00 00 00 00 00 00 00 00  FD
C540  00 00 00 00 00 00 00 00  05
C548  00 00 00 00 00 00 00 00  0D
C550  00 03 20 00 00 00 00 00  38
C558  00 00 00 00 00 00 00 00  1D
C560  02 22 00 00 00 00 00 00  49
C568  00 00 00 00 00 00 00 00  2D
C570  00 00 00 00 00 00 00 00  35
C578  00 00 00 00 00 00 00 00  3D
C580  03 FF FF FF EF FF DC CF  DE
C588  CC CC DC DB 15 14 88 88  D5
C590  88 CC CC CC CC CC CC CC  71
C598  CC CC CC CC CC CC CC FF  F0
C5A0  FF FF FF FF FF FF FF FF  5D
C5A8  FF FF FF FF D8 00 00 00  41
C5B0  00 03 7F FF FF FF DF F7  CA
C5B8  33 3F F3 FF F7 62 B9 5B  4E
C5C0  33 33 33 33 33 33 33 33  1D
C5C8  33 33 33 33 33 33 33 33  25
C5D0  33 7F FF FF FF FF FF FF  41
C5D8  FF FF FF FF FF FF FF FE  00 95
C5E0  00 00 00 0F FF FF FF FF  B0
C5E8  FF CD F9 DD DD DD DD DF  C5
C5F0  CD CC CC CC CC CC CC CC  16
C5F8  CC CC CC CC CC CC CC CC  1D 19
C600  CC CC CD FF FF FF FF FF  26
C608  FF FF FF FF FF FF FF FF  C6
C610  FD C0 00 00 00 00 37 78  FF 41
C618  FF FF F0 33 67 77 77 77  CB
C620  77 77 73 33 33 33 33 33  46
C628  33 33 33 33 33 33 33 33  86
C630  33 33 33 33 33 FF FF FF  F2
C638  FF FF FF FF FF FF FF FF  F6
C640  FF FF FF 80 00 00 00 03  86
C648  F8 07 FF FE 88 DC DE FF  4B
C650  FF CC FD DF FC 88 CC CC  D9
C658  CC CC CC CC CC CC CC CC  7E
C660  CC CC CC CC CC CC CC FF  B9
C668  FF FF FF FF FF FF FF FF  26
C670  FF FF FF FF FF 80 00 00  B1
C678  00 03 78 00 FF 7F 13 76  C0
C680  65 77 77 77 77 77 F3 33  24
C688  33 33 33 33 33 33 33 33  E6
C690  33 33 33 33 33 33 33 33  EE
C698  33 77 FF FF FF FF FF FF  02
C6A0  FF FF FF FF FF FF FF 80  DF
C6A8  00 00 00 0F F8 00 3F FC  B0
C6B0  CC EC CD DD DF CD DC DD  3D
C6B8  DD CC CC CC CC CC CC CC  EF
C6C0  CC CC CC CC CC CC CC CC  E6
C6C8  CC CC CF FF FF FF FF FF  F0
C6D0  FF FF FF FF FF FF FF FF  8E
C6D8  FD C0 00 00 00 17 78 00  EA
C6E0  FF FB B7 67 77 77 77 77  9A
C6E8  77 77 77 33 33 33 33 33  12
C6F0  33 33 33 33 33 33 33 33  4E
C6F8  33 33 33 33 37 FF FF FF  BE 9F
C700  FF FF FF FF FF FF FF FF  BF
C708  FF FF FF 80 00 00 00 0F  5B
C710  F8 07 FF DD CD E9 DD DF  24
C718  DF DD FD DD DD C8 CC CC  B2
C720  CC CC CC 8C C8 C8 C8 8C  BB
C728  CC CC CC CC CC CC CF FF  85
C730  FF FF FF FF FF FF FF FF  EF
C738  FF FF FF FF FF 80 00 00  7A
C740  00 37 F8 77 7F FF 23 32  80
C748  34 77 37 FF 77 7F 73 32  8B
C750  33 33 33 33 33 33 33 33  AF
C758  33 33 33 33 33 33 33 33  B7
C760  37 FF FF FF FF FF FF FF  57
C768  FF FF FF FF FF FF FF 80  A8
C770  00 00 00 7F F8 7F FF DC  08
C778  87 CD 0B 75 DD DD DD DD  87
C780  DC C8 CC CC 8C CC 88 CC  2F
C788  CC C8 CC 8C 8C 88 C8 88  9F
C790  88 C8 CF FF FF FF FF FF  71
C798  FF FF FF FF FF FF FF FF  57
C7A0  FF 80 00 00 03 7F F8 77  D7
C7A8  7B BA 37 33 77 7F 3F FF  42
C7B0  77 77 F2 33 33 33 33 33  56
C7B8  33 33 33 33 33 33 33 33  17
C7C0  33 33 33 33 37 FF FF FF  87
C7C8  FF FF FF FF FF FF FF FF  87
C7D0  FF FF FF 80 00 00 00 0F  23
C7D8  F8 7F D9 CC 4F DD 93 DD  57
C7E0  DD DD DD DC C8 88 CC 88  BE
C7E8  8C CC FF 88 88 88 88 88  AE
C7F0  88 88 88 88 88 88 CC FF  B2
C7F8  FF FF FF FF FF FF FF FF  B7 B1
C800  FF FF FF FF FF 80 00 00  43
C808  00 17 7F FB B3 33 77 77  35
C810  57 77 77 77 77 72 33 32  E2
C818  33 33 33 7F FF F9 02 37  29
C820  7F F9 02 23 32 22 32 33  3E
C828  33 77 FF FF FF FF FF FF  94
C830  FF FF FF FF FF FF FF 80  71
C838  00 00 00 00 7F F9 8C CC  D0
C840  FF C8 7C 4D DC DD DD CC  FA
C848  8C 88 CC 8C 8C FF FF FF  05
C850  FF FF FF F8 88 88 88 88  2D
C858  88 88 CF FF FF FF FF FF  FA
C860  FF FF FF FF FF FF FF FF  20
C868  FF 80 00 00 00 00 37 7B  61
C870  13 33 37 FF 37 17 F7 77  70
C878  77 32 33 33 33 33 33 77  5F
C880  FF FF FF FF FF FF B1 02  F5
C888  33 32 22 33 33 F7 FF FF  32
C890  FF FF FF FF FF FF FF FF  50
C898  FF FF FF 80 00 00 00 00  DD
C8A0  0F D8 CC DC DF FF DD DC  8E
C8A8  CD CD DC CC CC C8 C8 88  96
C8B0  8C FF FF FF FF FF FF FF  FD
C8B8  FD 88 88 88 88 88 CC FF  F0
C8C0  FF FF FF FF FF FF FF FF  80
C8C8  FF FF FF FF FF 80 00 00  0B
C8D0  00 00 13 33 33 31 77 FF  B8
C8D8  FF E2 33 BF 33 33 33 33  3F
C8E0  33 33 33 77 FF FF FF FF  B4
C8E8  FF FF FF 10 23 33 22 22  57
C8F0  22 23 23 33 77 FF FF FF  C7
C8F8  FF FF FF FF FF FF FF 80  39 7E
C900  00 00 00 00 0D CC CC D9  47
C908  FF FF FF FD DE FF FD 88  2D
C910  88 88 C8 88 8C FF FF FF  C2
C918  FF FF FF FF FF F8 88 88  E4
C920  88 88 88 88 88 88 FF FF  17
C928  FF FF FF FF FF FF FF FF  E9
C930  FC 00 00 00 00 00 1F DD  F1
C938  33 30 3F FF FF FF FF FF  9E
C940  FF F2 23 33 33 33 33 7F  68
C948  FF FF FF FF FF FF FF FF  09
```

```
C950  10 23 33 22 22 23 23 23  2C
C958  37 7F FF FF FF FF FF FF  D1
C960  FF FF FE 00 00 00 00 00  25
C968  0F FC 1C CC 9F FF FF FF  C0
C970  FF FF FF FC 88 88 88 88  52
C978  8C FF FF FF FF FF FF FF  C6
C980  FF FF C8 88 88 CC 88 8C  FF
C988  88 88 8C FF FF FF FF FF  E8
C990  FF FF FF FF F8 00 00 00  4D
C998  00 00 1F FF 9B 33 37 FF  83
C9A0  FF FF FF FF FF FF 02 23  88
C9A8  33 33 33 77 FF FF FF FF  7D
C9B0  FF FF FF FF F9 00 23 33  C4
C9B8  33 33 33 32 33 7F 7F FF  7C
C9C0  FF FF FF FF FF FF 80 00  03
C9C8  00 00 00 00 0F FF EC CC  57
C9D0  DF FF FF FF FF FF FF FF  71
C9D8  FC 88 88 8D FF FF FF FF  36
C9E0  FF FF FF FF FF FF FC 88  27
C9E8  CC CC CC CC C8 8C C8 DF  DC
C9F0  FF FF FF FF FF FF FF FF  B1
C9F8  80 00 00 00 00 03 FF FF  42 67
CA00  F3 33 7F FF FF FF FF FF  6A
CA08  FF FF FB 37 FF FF FF F3  F2
CA10  7F FF FF FF FF FF FF FF  52
CA18  F9 02 33 33 33 33 33 32  0E
CA20  33 3F 77 FF FF FF FF FF  CE
CA28  FF FF E0 00 00 00 00 00  D0
CA30  7F FF F5 CC 7F FF FF FF  B5
CA38  FF FF FF FF FD FF FF FF  F8
CA40  FF FE C8 8D 7F FF FF FF  D8
CA48  FF FF FC 8C CC CC CC CC  C8
CA50  C8 8C C8 DF FF FF FF FF  11
CA58  FF FF FF C8 88 00 00 00  6F
CA60  00 00 1F FF FF 32 B7 FF  2F
CA68  FF FF FF FF FF FF FF FF  2A
CA70  FF FF FF FF 03 FF 83 73  2E
CA78  B7 FF FF FF F9 02 33 33  57
CA80  33 33 33 32 37 77 7F FF  41
CA88  FF FF FF FF FF F2 30 00  6F
CA90  00 00 00 00 0F FF F9 DD  3E
CA98  FF FF FF FF FF FF FF FF  5A
CAA0  FF FF DF FF FF FE CD DF  EF
CAA8  FF FF FD FF FF FF FF FC  65
CAB0  8C CC CC CC C8 88 DD FF  96
CAB8  FF FF FF FF FF FF DD DF  38
CAC0  FC C8 00 00 00 00 17 FF  64
CAC8  F8 76 FF FF FF FF FF FF  FA
CAD0  FF FF FF FF B3 33 77 FF  F2
CAD8  FF 7F FF F3 7F F7 7F FF  06
CAE0  FF FF 90 33 33 33 33 33  37
CAE8  37 77 7F FF FF FF FF FF  DA
CAF0  FF 77 FF F0 00 00 00 00  1F
CAF8  7F FF FB 6C DF FF FF FF  83 B8
CB00  FF FF FF FF FD CC DD 6C
CB08  DD DC DF FF CF FD FF DF  14
CB10  DF FF FF FD CC CC CC CC  E5
CB18  C8 88 DF FF FF FF FF FF  0D
CB20  FF DD DF FF FF FC 00 00  A0
CB28  00 00 37 FF FB 7A 7F FF  1C
CB30  FF FF FF FF FF FF FF B3  A7
CB38  33 33 33 37 33 7F FF F7  7B
CB40  FF FF F1 7F FF FF 92 33  3C
CB48  33 33 33 33 37 77 FF FF  8B
CB50  FF FF F0 33 FF FF F7 F0  21
CB58  00 00 00 00 7F FF F9 DD  77
CB60  FF FF FF FF FF FF FF FF  23
CB68  FD CC CD DD CD DD FC 5D  A9
CB70  FD FF FF FF FD BF FF FF  EF
CB78  C8 CC CC 8C 88 9D DF FF  32
CB80  FF FF FF FD 8D DD FF FE  AC
CB88  FF C0 00 00 00 03 FF FF  13
CB90  FB 33 07 3F FB 5F FF FF  27
CB98  FF FF FF B3 33 33 33 37  E3
CBA0  37 FF FF FF FF FF FF D7  73
CBA8  7F FF FB 02 33 33 33 33  BA
CBB0  37 F7 FF 7F FF F7 FF 7B  97
CBB8  FF FB FF 00 00 00 00 01  7D
CBC0  FF FF FD CC CC DD DD C7  9F
CBC8  FF E9 DF FF FD CC CD DD  CC
CBD0  CD DC DF FF FF FF FF FF  1E
CBD8  FF F7 FF FD CC C8 CC CC  C1
CBE0  C8 8D DC C0 FD DD FF FF  74
CBE8  FC CF DF FF FC 00 00 00  58
CBF0  00 03 FF FF FF 33 23 33  44
CBF8  33 78 5E 23 33 33 33 33  BB DB
CC00  33 33 33 3E 3F FF FF FF  DC
CC08  FF 3F FF F7 FF FF 33 23  5C
CC10  33 33 33 33 33 77 67 F2  AB
CC18  22 77 7F FF 7F 7F F0 00  E9
CC20  00 00 00 00 7F FC DC 89  CC
CC28  D8 CD DD DD CF FF DC CC  C9
CC30  DD DD DD DD DD DC DF DF  E7
CC38  DF FF FF FF FF FF FF FD  DA
CC40  8C CC CC CC C8 DC C4 9D  01
CC48  FF FC FD DF FE FD DF FF  C4
CC50  C0 00 00 00 00 00 17 F2  E5
CC58  37 23 3B B3 33 33 33 33  38
CC60  33 33 33 33 33 33 33 37  C8
CC68  23 FF 3F FF FB FF FF FD  8A
CC70  F7 7F 80 23 33 33 33 33  21
CC78  67 FF F3 F7 FF FF FF FF  90
CC80  FF FF 00 00 00 00 00 00  4A
CC88  0F FC DD CF CC C8 99 CC  04
CC90  DD DD DD DD DD DD DD DD  44
CC98  DD DD CF FF DF FF FE DF  A7
CCA0  DF FE 7F F8 88 88 88 88  E0
CCA8  8D DC EF FF DF FF FF FF  A7
CCB0  FF FF FF FC 00 00 00 00  75
CCB8  00 00 17 F7 37 77 73 7F  32
CCC0  23 33 37 33 33 33 33 33  18
CCC8  33 33 33 33 77 B3 FF F7  80
CCD0  FF FF 7F FF 9F F7 10 22  E0
CCD8  33 22 33 33 7F FF FF F7  D3
CCE0  FF FF 7F FF 73 F0 00 00  8B
CCE8  00 00 00 00 0F E8 0D DD  95
CCF0  DF CD DC C0 DC CD DD DD  67
CCF8  DD DD DD DD DD DD FC 7F  6D B0
CD00  DF FF FF FF FF DD D5 DD  37
CD08  CD CC 8C CC 8C CF FF DF  FF
CD10  FF FF FF FF FF FF FF F8  CE
CD18  00 00 00 00 00 00 07 F2  DE
CD20  23 3F F7 77 F7 77 77 F3  95
CD28  3B 33 33 33 33 33 33 33  95
CD30  37 B7 FF F3 77 33 FF FF  85
CD38  F9 33 B3 72 33 33 37 37  2A
CD40  7F FB FF FF FF FF FF 7F  01
CD48  3B B0 00 00 00 00 00 00  00
CD50  0F FF EF C0 DD DF FF DF  74
CD58  FF FD FC 9D CC DD DD DD  1D
CD60  DD DD DC FF FF CC CD CF  29
CD68  DF FF FF BC CF DC 88 8C  8D
CD70  8C DF FF FF FF FE FD DF  7F
CD78  FF 8F FF FC 00 00 00 00  CE
CD80  00 00 3F FF EF FF 3B F7  AB
CD88  77 77 77 77 7F 33 33 33  49
CD90  33 33 33 33 36 23 37 33  EC
CD98  B6 3F FF FF 7F FF FF F7  CC
CDA0  33 33 33 3F FF F3 FF FF  35
CDA8  FF FF FF FF FF FE 00 00  6E
CDB0  00 00 00 00 0F FF FF FF  89
CDB8  CD DD FC 9D DD DD DD DD  3C
CDC0  DD CC DD DD DD DD DD DD  64
CDC8  DD DD DD C3 9D DE FF DF  48
CDD0  FF FD C8 CC CC CD DE EC  90
CDD8  CC DF C9 DC DF FF FF F8  CA
CDE0  00 00 00 00 00 00 3F FF  EB
CDE8  DF FF FB B7 7F 23 FF FF  E5
CDF0  F3 37 E3 33 33 33 33 33  C9
CDF8  33 33 33 33 33 3E 3F FF  40 23
CE00  FF FF FF F3 33 33 33 33  8A
CE08  33 33 B7 73 B3 33 7F FF  CA
CE10  FF F0 00 00 00 00 00 00  CD
CE18  0F FF CF FF FD DD FC DD  75
CE20  DF FF FF FF DC DD CC DD  2C
CE28  DD DD DD DD DD DD DD DC  DD
CE30  00 FD DF FF FF FC 88 CC  28
CE38  8C CC C8 8C 89 C8 8D DF  6F
CE40  FF FF FF F8 00 00 00 00  03
CE48  00 00 3F FF ED FF FF FF  3E
CE50  3B FF FF FF BF 77 73 33  32
CE58  33 33 33 33 33 33 33 33  BE
CE60  33 33 00 3F FF FF 73 F3  37
CE68  33 33 33 33 33 33 33 33  CE
CE70  33 7F FF FF FF F0 00 00  DD
CE78  00 00 00 00 0F FF EF FF  42
CE80  FF FF DD DF FF FF FF FF  04
CE88  FD CD DC CD DD DD DD DD  3D
CE90  DD DD DD DD DC 00 1D EF  BA
CE98  DD FC 88 CC 8C 8C 8C CC  03
CEA0  C8 C8 CC CF FF FF FF F8  8E
CEA8  00 00 00 00 00 00 3F FF  B4
CEB0  FF FF FF FF F3 3F FF FF  AA
CEB8  FF F7 77 73 3F F3 33 33  FE
CEC0  33 33 33 33 33 33 37 00  F7
CEC8  03 FF 23 F3 33 33 33 33  7A
CED0  33 33 33 33 33 33 FF FF  CE
CED8  FF F0 00 00 00 00 00 00  95
CEE0  0F FF DF FF FF FF FC 9D  31
CEE8  FF FF FF FC FC CB FF FF  74
CEF0  DD CC DD DD DD DD DD DD  95
CEF8  DD DD CC CC CC 89 CC C8  01 42
CF00  88 CC 8C 8C C8 88 C8 CD  20
CF08  FF FF FF F8 00 00 00 00  CC
CF10  00 00 17 FF F7 7F FF FF  69
CF18  FF FF FF FF FF F3 33 3E  46
CF20  FF FF FF FF B3 33 33 33  37
CF28  33 33 33 33 33 33 33 8F  8F
CF30  33 73 33 33 33 33 33 33  D7
CF38  33 33 FF FF FF FE 00 00  68
CF40  00 00 00 00 0F FF FF FF  1B
CF48  FF FF FD DD FF F5 FF FF  E1
CF50  F9 CC FF FF FF FF DC CC  88
CF58  DD DD DD DD DD DD DD DD  0F
CF60  DD DD DD CC CC CC CC CC  C2
CF68  CC CC CC 8D FF FF FF FC  21
CF70  00 00 00 00 00 00 3F FF  7D
CF78  DF FF FF FF FF FF FF 77  97
CF80  FF FF FF F7 FF FF FF FF  3F
CF88  FF FB 33 33 33 37 33 33  87
CF90  33 33 33 33 33 33 37 23  EB
CF98  33 33 33 33 33 33 FF FF  97
CFA0  FF FE 00 00 00 00 00 00  6C
CFA8  0F FF C3 FF FF FF FF FD  41
CFB0  DF FF FF FF FF FD FF FF  55
CFB8  FF FF FF FD CC DD DD CD  C4
CFC0  DD DD DD DD DD DD DD DD  77
CFC8  DC CC CC CC CC C8 CC CD  04
CFD0  FF FF FF FC 00 00 00 00  98
CFD8  00 00 1F FF F7 FF FF FF  B9
CFE0  FF FF FF FF FF FF F1 99
CFE8  FF FF FF FF FF 23 33 07
CFF0  33 33 33 33 33 33 33 33  57
CFF8  33 33 33 72 33 33 33 33  9E 39
D000  33 37 FF FF FF FE 00 00  35
D008  00 00 00 00 0F FF FF FF  E4
D010  FF FF FF FF FF FF FF FD  D6
D018  9D FB FF FF FF FF FF FF  7A
D020  F2 5C CC DD FD CC DD DD  6A
D028  DC DD DD CD CD DD CC DD  AE
D030  CC DC CD DF FF FF FE DC  2C
D038  00 00 00 00 00 00 1F FF  26
D040  F0 33 77 FF FF FF FF FF  A5
D048  FF FF BB F3 FF FF FB FF  BC
D050  FF FE 7F A7 33 7F F3 33  1B
D058  33 33 33 33 33 33 33 33  C0
D060  33 33 33 33 33 33 37 FF  FE  64
D068  F2 3E 00 00 00 00 00 00  68
D070  0F FF C8 8C FF FF FF FF  9E
D078  FF FF FF F9 CF FB FF FF  06
D080  F3 3F FF FF FF FF FF FF  7C
D088  FF DC CC DD DC DD DD CD  3F
D090  CD DD DC DD CD DD DD CC  16
D098  4F DC DD DD 80 00 00 00  CD
D0A0  00 00 1F FF 00 23 37 FF  E7
D0A8  FF FF FF FF FF FB BD 23  4E
D0B0  3E D2 9F F5 23 FF FF FF  44
D0B8  FF FF FF B3 33 33 33 33  04
D0C0  33 33 33 33 33 33 33 33  28
D0C8  33 76 3F FF FF 23 80 00  21
D0D0  00 00 00 00 0F FC 88 88  BB
D0D8  8C FF FF FF FF FF FF FD  2B
D0E0  CC CF E5 FF FF FF DD FF  09
D0E8  FF FF FF FF FF DC CC DD  38
D0F0  DD CD CC C8 9D CC CD DC  10
D0F8  CD DD DC CF FF DD FF FF  F7 91
D100  DD 80 00 00 00 00 1F FF  4C
D108  00 23 33 33 77 FF FF FF  D6
D110  FF FF FF FF FB FF FF 77  4D
D118  77 7F FF FF FF FF 3F F3  0D
D120  33 33 37 32 33 33 33 33  8C
D128  33 33 33 33 33 33 67 F3  7F  D1
D130  FF 7F FE 00 00 00 00 00  7D
D138  0F FF FD 88 88 CC FF FF  EE
D140  FF FF FF F7 BE 9F FF FC  5D
D148  FF FF FD DF FF FF FF FD  ED
D150  88 8C DC CC CC CC CC CC  0D
D158  CC 8C C8 DD CC DD DC CF  7A
D160  DD DD DD DC FC 00 00 00  A0
D168  00 00 1F FF FF 22 23 33  CE
D170  77 FF FF FF FF BF 19 F7  83
D178  FF FF FF F7 77 77 FF FF  29
D180  FF F2 22 33 32 22 33 33  51
D188  33 33 33 33 23 33 33 33  E1
D190  37 77 77 77 77 77 F0 00  DB
D198  00 00 00 00 0F FF FD 88  FC
D1A0  88 C8 CC FF FF FF B8 41
D1A8  DD FF FF FF FF FF FD FB  49
D1B0  FF FF FF 88 88 88 88 CC  6A
D1B8  CC CC CC CC 88 CC 88 DD  72
D1C0  CD CD DC FF FC DD DD DD  99
D1C8  C0 00 00 00 00 00 1F FF  77
D1D0  FF F2 23 33 33 33 7F FF  CC
D1D8  F5 FF FF FF F3 F7 FF F7  7B
D1E0  77 73 FF FF F2 02 23 32  E2
D1E8  32 23 33 33 33 33 33 33  40
D1F0  33 33 33 33 37 37 FF 77  71
D1F8  77 7F 20 00 00 00 00 00  DF C7
D200  0F FF FF C8 88 88 CC CC  4F
D208  FF FF FF FF CD FF FF FF  A0
D210  FE FD DD FB FF FF FC 88  37
D218  88 88 88 88 8C 88 CC C8  B2
D220  8C C8 88 DD CC DD DC CF  FF
D228  FD DD DF CC C0 00 00 00  3F
D230  00 00 07 FF FF FF 02 23  2B
D238  33 33 7F FD FF FF 3F FF  28
D240  FF FF FF F7 37 77 FF FF  B2
D248  F2 23 33 33 33 33 33 33  61
D250  33 33 33 33 33 33 33 33  BA
D258  37 77 33 BF 77 20 00 00  61
D260  00 00 00 00 0F FF FF FF  3E
D268  88 88 CC CC FD 9F DF FF  5C
D270  DD DF FF FF FF FF FD FB  F2
D278  FF FF C8 88 88 CC CC 8C  44
D280  CC CC CC CC CC CC 88 DD  7F
D288  CD DD CB FF DD DD DD FC  61
D290  00 00 00 00 00 00 07 FF  68
D298  FF FF 02 23 33 33 3F FF  31
D2A0  FF FF F2 73 FF F3 FF FF  C5
D2A8  7F 23 FF F2 22 33 33 33  C8
D2B0  33 33 33 33 33 33 33 33  1A
D2B8  33 33 33 33 63 77 7F 77  26
D2C0  77 7F 80 00 00 00 00 00  08
D2C8  0F FF FF FF 88 88 CC CC  4E
D2D0  FF FF FF FF DD DF FF CC  28
D2D8  DF C1 FD F7 FF C8 88 88  15
D2E0  8C CC CC CC CC CC CC CC  D2
D2E8  CC CC 8D DC DD DD D7 FF  4B
D2F0  DD DD DF FF C0 00 00 00  1A
D2F8  00 00 07 FF FF FF 02 23  F3 AA
D300  33 33 3F FF FF FF F2 7F  E6
D308  FF FF FF F3 FF FF FF F2  BA
D310  23 33 33 33 33 33 33 33  6B
D318  33 33 33 33 33 33 33 33  83
D320  76 37 FF 77 77 FF 80 00  0C
D328  00 00 00 00 0F FF FF FF  07
D330  88 8C CC CC FF FF FF FF  AB
D338  FF DD FF FF FC 8F FF FF  3E
D340  FF FF C8 88 8C 8C CC CC  11
D348  CC CC CC CC CC C8 DD DD  99
D350  DD DD D7 EF CD DC DF FF  2A
D358  C0 00 00 00 00 00 1F FF  09
D360  FF FF 02 23 33 33 3F FF  FA
D368  FF FF FF FF F7 3F FF FF  6B
D370  FF FF FB 33 33 33 33 33  3B
D378  33 33 33 33 33 33 33 33  E3
D380  33 33 33 33 75 7D 73 3F  C3
D388  FF FF 80 00 00 00 00 00  D9
D390  0F FF FF FF 88 88 CC CC  17
D398  FF FF FF FF FF FF FF FF  63
D3A0  FF FF FF FD CC CD DD CC  AF
D3A8  CC CC CC CC CC CC CC CC  DB
D3B0  8D DC DD DD DD DD DE D7  15
D3B8  CC FF FF FC 00 00 00 00  51
D3C0  00 00 1F FF FF FF 02 23  D4
D3C8  33 33 3F FF FF FF FF FF  3B
```

```
D3D0  FF FF FF FF FF FB 33 33  FF
D3D8  33 33 33 33 73 33 33 33  83
D3E0  33 73 33 33 33 33 33 33  8B
D3E8  7F FF FF FF FF FE 00 00  34
D3F0  00 00 00 00 0F FF FF FF  CF
D3F8  88 88 CC CC FF FF FF FF  6F 9E
D400  FF FF FF FF FF FD CC     97
D408  CD DD DD DD DD DD DD DD  B4
D410  DD CC CC CC CC CC 9D DD  37
D418  DD DD DF FF FF FF FF F8  79
D420  00 00 00 00 00 00 1F FF  12
D428  FF FF 02 23 33 33 3F FF  C3
D430  FF FF FF FF FF FF FF FC  FC
D438  FB 33 33 37 33 33 33 33  70
D440  33 33 37 23 33 33 33 33  A0
D448  33 33 33 33 77 FF FF FF  5C
D450  FF F0 00 00 00 00 00 00  13
D458  0F FF FF FF 88 88 C8 CD  DD
D460  FF FF FF FF FF FF FF FF  2C
D468  FF FF DC CC DD DD DD DD  56
D470  DD DD DD DD CC CC CC CC  E8
D478  CC CC 8D DC CD DD DF FF  D5
D480  FF FF FF F8 00 00 00 00  49
D488  00 00 37 FF FF FF F2 23  A5
D490  33 3F FF FF FF FF FF FF  D0
D498  FF FF FF FF F3 33 37 23  E8
D4A0  33 33 33 33 33 33 72 33  4B
D4A8  33 33 33 32 33 33 33 33  13
D4B0  37 FF FF FF FF F0 00 00  A7
D4B8  00 00 00 01 FF FF FF FF  89
D4C0  FF FF CF FF FF FF FF FF  5C
D4C8  FF FF FF FC 88 88 88 8C  B9
D4D0  8C C8 CC 8C C8 9D CC DD  5E
D4D8  CC CC CC CC CC CD CF C9  0D
D4E0  DC CD DF FF FF FF FC C8  00
D4E8  00 00 00 00 00 03 FF FF  BD
D4F0  FF FF FF FF FF FF FF FF  BC
D4F8  FF FF FF FA 22 23 23 33  5E F2
D500  33 33 33 33 33 33 33 33  6D
D508  33 33 73 33 33 33 33 3F  C1
D510  73 F3 33 33 33 37 FF FF  19
D518  FB 20 00 00 00 00 00 01  09
D520  FF FF FF FF FF FF FF FF  ED
D528  FF FF FF FF FF C8 88 88  D0
D530  88 8C 88 88 88 C8 CC 8C  D1
D538  C8 9D CC DC CC CC CC CC  4A
D540  8C DF FF CC DD CC DD DD  DE
D548  FF FF FC C0 00 00 00 00  D7
D550  00 03 FF FF FF FF FF FF  22
D558  FF FF FF FF FF FF FA 22  43
D560  33 33 33 33 33 33 32 32  CB
D568  33 33 33 77 FF FF F9 00  44
D570  23 32 23 77 7F FF B3 33  98
D578  33 33 37 FF FB 20 00 00  04
D580  00 00 00 01 FF FF FF FF  52
D588  FF FF FF FF FF FF FC 52  52
D590  88 88 CC CC 8C CC CC CC  FD
D598  CC CC CF FF FF FF FF FF  CF
D5A0  FF FC 88 88 8C FF FF FF  09
D5A8  D9 DC CD DD DF FF DC FF  95
D5B0  C0 00 00 00 00 03 FF FF  46
D5B8  FF FF FF FF FF FF FF FF  85
D5C0  FF FA 22 33 33 33 33 33  AF
D5C8  33 33 33 33 37 7F FF FF  1D
D5D0  FF FF FF F9 03 2B 23 77  63
D5D8  7F FF FF 33 33 33 33 7F  75
D5E0  3F F7 00 00 00 00 00 01  EC
D5E8  FF FF FF FF FF FF FF FF  B5
D5F0  FF FF FF FC 88 88 CC CC  66
D5F8  CC CC CC CC CC CC FF FF  93 E4
D600  FF FF FF FF FF FD 88 88  DE
D608  C4 9D DF FF FF C9 DC CD  8E
D610  DD CD DF FF C1 C0 00 00  EF
D618  00 03 FF FF FF FF FF FF  EB
D620  FF FF FF FF FF FF 02 23  15
D628  33 33 33 33 33 33 33 33  96
D630  77 FF FF FF FF FF FF FF  76

D638  06 A3 37 77 7F FF FF 73  55
D640  B3 33 33 37 77 FF FF 80  5B
D648  00 00 00 01 FF FF FF FF  1B
D650  FF FF FF FF FF FF FF FD  1C
D658  C8 88 88 CC 8C CC 8C CC  82
D660  CC FF FF FF FF FF FF FF  FB
D668  FF FF C8 88 8E DE DD FF  D4
D670  FF E9 DC CD FF FF FF FF  D3
D678  FF F8 00 00 00 03 FF FF  46
D680  FF FF FF FF FF FF FF FF  4E
D688  FF FF 22 23 33 33 33 33  6D
D690  33 33 7F FF FF FF FF FF  46
D698  FF FF FF FF B5 AA 37 27  27
D6A0  FF FF FF 73 33 77 77 FF  06
D6A8  FF FF FF FE 00 00 00 01  7A
D6B0  FF FF FF FF FF FF FF FF  7E
D6B8  FF FF FF FF C8 88 8C 8C  F2
D6C0  CC CC CC CC FF FF FF FF  C2
D6C8  FF FF FF FF FF FF CC BA  1E
D6D0  DC FF FD FF FF C9 DC FF  20
D6D8  FF FF FF FF FF FC 00 00  A5
D6E0  00 03 FF FF FF FF FF FF  B3
D6E8  FF FF FF FF FF FF 02 23  DD
D6F0  33 33 33 33 33 33 77 FF  6E
D6F8  FF FF FF FF FF FF FF FF  C6 F9
D700  F2 03 33 77 FF FF FB F2  61
D708  BF 77 FF FF FF FF FF FE  0E
D710  00 00 00 03 FF FF FF FF  E6
D718  FF FF FF FF FF FF FF FF  E7
D720  FC 88 88 8C 8C 8C CC FF  72
D728  FF FF FF FF FF FF FF FF  F7
D730  FF FF DA A8 DD FF FF FF  61
D738  FF FF DF FF FF FF FF FF  E7
D740  FF FC 00 00 00 17 FF FF  27
D748  FF FF FF FF FF FF FF FF  17
D750  FF FF F2 22 33 33 33 33  05
D758  33 7F FF FF FF FF FF FF  DB
D760  FF FF FF FF B1 03 32 3F  58
D768  FF FF F3 B0 3F 77 FF FF  94
D770  FF FF FF FE 00 00 00 0F  51
D778  FF FF FF FF FF FF FF FF  47
D780  FF FF FF FF FC 88 88 CC  2B
D788  CC CC FF FF FF FF FF FF  F1
D790  FF FF FF FF FF FF C9 88  B2
D798  8C C0 FF DF FF C9 DF FF  3F
D7A0  FF FF FF FF FF F8 00 00  6A
D7A8  00 07 73 23 3F FF FF FF  58
D7B0  FF FF FF FF FF FF F2 22  95
D7B8  33 33 33 37 FF FF FF FF  5B
D7C0  FF FF FF FF FF FF FF FF  8F
D7C8  B1 32 32 3F FF FF FB A1  8D
D7D0  BF 77 FF FF FF FF FF FE  D6
D7D8  00 00 00 1F FD FC C9 F6  86
D7E0  7F FF FF FF FF D5 FF FF  05
D7E8  FE 88 88 8C CC FF FF FF  22
D7F0  FF FF FF FF FF FF FF FF  BF
D7F8  FF FF D8 88 88 DD FF FF  90 DC
D800  FF FD FF FF FF FF FF FF  CE
D808  FF FC 00 00 00 07 F7 FF  D8
D810  FB FF FF FF FF FF FF FF  DC
D818  BF FF FC 22 33 7F FF FF  7C
D820  FF FF FF FF FF FF FF FF  F0
D828  FF FF FF F3 02 23 33 3F  87
D830  FF FF FF 23 FF 7F FF F1  96
D838  FF FF FF FE 00 00 00 0F  1A
D840  FF FF FF FF DA C9 FF FF  B5
D848  FF 3F DF FF FB D8 8C FF  9A
D850  FF FF FF FF FF FF FF FF  20
D858  FF FF FF FF FF FC 88 88  37
D860  8C DF FC FD FF 9D FF FF  36
D868  FF F0 0F FF FF F8 00 00  34
D870  00 07 7F FF FF FF FF F3  BD
D878  33 33 33 DF FB FF 8B FF  4C
D880  F7 7F FF FF FF FF FF FF  C8
D888  FF FF FF FF FF FF FF F3  4C
D890  02 23 33 3F FF FF FF 2F  2B
D898  F7 FF FF F0 00 FF 7F F0  C3

D8A0  00 00 00 0F EF DF FF FF  53
D8A8  FF FF FF FF CF DD FE CC  F2
D8B0  FF FF F7 FF FF FF FF FF  78
D8B8  FF FF FF FF FF FF FF D8  61
D8C0  C8 88 C8 88 8C CF FD FF  8F
D8C8  FD FF FF FF FF F0 00 3F  C8
D8D0  FF C8 00 00 00 07 FF FF  74
D8D8  7F FF FF FF FF FF FF FF  28
D8E0  FF E3 7F FF C7 FF FF FF  DC
D8E8  FF FF FF FF FF FF FF FF  B8
D8F0  FF F3 02 23 32 23 32 27  8D
D8F8  FF FF FF 3F FF FF FF F0  F9 FB
D900  00 FF FF F0 00 00 00 0F  D6
D908  FF FF FF FF FF FF FF FF  D9
D910  FF FF FF FF FF FF F7 FF  D9
D918  FF FF FF FF FF FF FF FF  E9
D920  FF FF F8 88 88 88 88 88  97
D928  8C CC FF FF FE CF FF FF  22
D930  FF F0 03 FF FF 80 00 00  79
D938  00 07 F7 FF FF FF FF FF  0A
D940  F3 7F FF FF FF FF FF FE  84
D948  5F FF FF FF FF FF FF FF  79
D950  FF FF FF FF B1 22 33 33  5E
D958  23 33 33 23 7F FF 3F 3F  D9
D960  F7 FF FF F0 1F FF FF 00  3B
D968  00 00 00 0F FF FF FD FC  47
D970  DF DF FF FF FF FF FF FF  01
D978  FD EF CF FF FF FF FF FF  07
D980  FF FF FF FF FF FF D8 88  B3
D988  88 88 88 88 8C CC FF DD  B5
D990  FD 1E FF FF FF F0 FF FF  6F
D998  FF 80 00 00 00 0F FF 7F  7D
D9A0  FF F7 FF FF FF FF FF FF  69
D9A8  FF FF FF FF F7 7F FF FF  F1
D9B0  FF FF FF FF FF FF FF F0  72
D9B8  77 30 22 32 22 22 23 3F  32
D9C0  3B 37 B3 33 F7 7F FF F0  56
D9C8  FF F0 77 00 00 00 00 0E  15
D9D0  DF FD FF FF FF FF FF FF  7F
D9D8  FF FF FF FF FF FF C0 03  6E
D9E0  FF FF FF FF FF FF FF FF  B1
D9E8  FF F8 00 00 00 00 00 00  B8
D9F0  00 00 00 4C C0 00 0F FF  E3
D9F8  FF FF F0 FF F8 00 00 00  B7 78
DA00  00 07 FF FF FF FF FF FF  DB
DA08  FF FF FF FF FF FF BF FF  9A
DA10  00 03 7F FF FF FF FF FF  67
DA18  FF FF FF 80 00 00 00 00  6F
DA20  00 00 00 02 30 32 00 00  5E
DA28  00 37 7F FF FE 00 00 00  B5
DA30  00 00 00 0F FF FF FF FF  15
DA38  FF FF FF FF FC DD CF FC  B2
DA40  CF DC 00 00 00 7F FF FF  42
DA48  FF FF FF FC 00 00 00 00  1B
DA50  00 00 00 00 00 00 00 00  2A
DA58  00 00 00 00 00 00 00 00  32
DA60  00 00 00 00 00 00 23 22  7F
DA68  00 0B F7 FF FF F3 F3 B3  DB
DA70  33 30 00 00 00 00 00 37  E4
DA78  7F FF FF FF FF 80 00 00  4D
DA80  00 00 00 00 00 00 00 00  5A
DA88  00 00 00 00 00 00 00 00  62
DA90  00 00 00 00 00 00 00 00  6A
DA98  00 00 00 0D FD FF 80 04  FF
DAA0  00 00 00 00 00 00 00 00  7A
DAA8  00 0F FF FF FF FF FF 80  0C
DAB0  00 00 00 00 00 00 00 00  8A
DAB8  00 00 00 00 00 00 00 00  92
DAC0  00 00 00 00 00 00 00 00  9A
DAC8  00 00 00 00 00 00 03 7F  0A 2E
DAD0  00 00 00 00 00 00 00 00  AA
DAD8  00 00 00 00 00 17 7F FE  00 46
DAE0  00 00 00 00 00 00 00 00  BA
DAE8  00 00 00 00 00 00 00 00  C2
DAF0  00 00 00 00 00 00 00 00  CA
DAF8  DD DD DC DF DF DF FF 00  04 72
```

●リスト5 "DATA"

```
CA00  00 00 00 00 07 07 03 03  DE
CA08  03 05 05 05 05 05 05 05  F8
CA10  05 06 06 06 06 06 06 06  09
CA18  06 06 06 06 06 06 06 06  12
CA20  06 06 06 03 03 03 03 03  0B
CA28  03 03 03 03 03 03 03 03  0A
CA30  03 00 00 00 00 00 07 07  0B
CA38  03 01 05 05 05 05 05 05  24
CA40  05 05 05 06 06 06 06 06  37
CA48  06 06 06 06 06 06 06 06  42
CA50  06 06 06 06 06 03 03 03  41
CA58  03 03 03 03 03 03 03 03  3A
CA60  03 03 03 00 00 00 00 00  33
CA68  02 02 01 01 02 02 02 02  40
CA70  02 02 02 02 05 05 05 05  56
CA78  05 03 03 03 03 03 03 03  5C
CA80  03 03 06 06 06 06 06 06  74
CA88  06 06 06 03 03 03 03 03  73
CA90  03 03 03 03 03 00 00 00  69
CA98  00 00 02 02 02 01 02 02  6D
CAA0  02 02 02 02 02 02 02 02  7A
CAA8  01 01 01 04 04 04 04 04  89
CAB0  04 04 04 04 03 03 06 06  9C
CAB8  06 06 06 06 01 03 03 03  A4
CAC0  03 03 04 04 04 04 04 00  A4
CAC8  00 00 00 00 02 02 06 06  A2
CAD0  06 06 01 01 01 01 01 01  AC
CAD8  01 01 01 01 01 01 04 04  B3
CAE0  04 04 04 04 04 04 04 03  C9
CAE8  06 06 06 06 06 01 04 04  D9

CAF0  04 04 04 04 04 04 04 04  DA
CAF8  04 00 00 00 00 00 02 02  CA 79
CB00  03 03 03 05 05 05 04 04  EB
CB08  04 04 04 01 01 01 01 01  E4
CB10  01 04 04 04 04 04 04 04  F8
CB18  04 04 04 04 06 06 06 04  09
CB20  04 04 04 04 04 04 04 02  09
CB28  02 02 02 00 00 00 00 00  F9
CB30  02 02 03 03 03 03 03 04  12
CB38  04 04 04 04 04 02 02 02  1D
CB40  02 02 02 02 01 01 01 01  17
CB48  01 01 01 01 01 01 01 01  1B
CB50  01 06 06 06 06 06 06 06  46
CB58  02 02 02 02 02 00 00 00  2D
CB60  00 00 02 02 06 06 06 06  47
CB68  03 03 03 03 03 03 04 04  4D
CB70  04 04 04 04 04 04 02 02  57
CB78  02 02 02 01 01 01 01 06  53
CB80  06 06 06 06 06 01 01 01  6C
CB88  01 04 04 04 04 04 04 00  6C
CB90  00 00 00 00 02 02 02 02  63
CB98  06 06 06 06 02 02 02 02  83
CBA0  04 04 04 04 04 04 04 04  8B
CBA8  02 02 06 06 06 06 06 06  9B
CBB0  06 06 06 06 06 06 06 01  A6
CBB8  01 01 04 04 04 04 04 04  9D
CBC0  04 00 00 00 00 00 02 02  93
CBC8  02 02 06 06 06 06 02 02  B3
CBD0  02 02 02 02 02 02 02 02  AB
CBD8  02 01 01 01 01 01 01 01  AC

CBE0  01 01 01 06 06 06 06 06  CC
CBE8  01 01 01 01 02 02 02 02  BF
CBF0  02 02 02 00 00 00 00 00  C1
CBF8  01 01 01 02 02 02 02 02  D0 E4
CC00  02 02 02 02 06 06 06 06  EC
CC08  06 06 06 06 06 06 06 03  01
CC10  03 03 03 03 03 03 06 06  FA
CC18  06 04 04 04 04 04 04 01  01  00
CC20  01 01 01 01 01 00 00 00  F1
CC28  00 00 01 01 01 01 01 02  FB
CC30  02 02 02 02 02 02 02 06  10
CC38  06 06 06 06 06 06 03 03  2E
CC40  03 03 03 03 03 03 03 03  24
CC48  06 06 06 04 04 04 04 04  3A
CC50  01 03 03 03 03 03 03 00  2F
CC58  00 00 00 00 04 04 04 04  34
CC60  04 04 04 04 04 04 04 04  4C
CC68  04 04 04 03 03 03 03 03  4F
CC70  03 03 03 03 03 03 03 06  57
CC78  06 06 06 06 06 04 04 04  6E
CC80  04 01 03 03 03 08 08 03  6D
CC88  03 00 00 00 00 00 04 04  5F
CC90  04 04 04 04 04 04 04 04  7C
CC98  04 04 04 04 04 03 03 03  81
CCA0  03 03 03 03 03 03 03 03  84
CCA8  03 03 03 03 03 03 03 03  8C
CCB0  03 03 03 03 03 03 03 08  99
CCB8  08 03 03 00 00 00 00 00  92
CCC0  00 00 00 00 00 00 00 00  8C
CCC8  00 00 00 00 00 00 00 00  94
```

マシン語ダンプリストのチェックサムについて

ログインの誌上に掲載されているチェックサムは、アドレスを上位1バイト(上2ケタ)、下位1バイト(下2ケタ)に分け、それにつづく8つのデータをすべて加えた合計値の下位1バイト(下2ケタ)を掲載するというフォーマットを採用している。つまり、打ち込んだデータに誤りがあれば、チェックサムの値が異なってくるわけだ。下に掲載されているプログラムリストを間違いなく打ち込めば、マシン語プログラムの修正がラクに行なえるのだ。

さて、このプログラムをRUNさせると、トップアドレスとエンドアドレスを尋ねられるから、チェックサムを求めたいマシン語プログラムのアドレスを入力してくれ。その際&Hなどの16進表記は必要ない。ダイレクトに16進数を打ち込んでくれればOKだ。

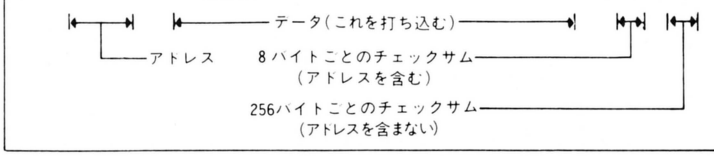
このプログラムは256バイトごとのチェックサムも合わせて出力しているから活用してほしい。256バイトごとのチェックサムは、プログラムリストの一番右に表示してあるから、プログラムをチェックするときは、まず256バイトごとのチェックサムを確かめてくれ。もし誤っていたならば、そのブロックの8バイトチェックサムを調べて、打ち込み誤りをしている個所を見つけだして、訂正すればよい。なお、256バイトごとのチェックサムは、データのみの加算となっているから注意してほしい。また、このチェックサムプログラムは、マイクロソフトBASICで書かれているため、マイクロソフトのBASICを採用しているマシンでは、変更点なしで動く。また、マイクロソフト以外のBASICでも、若干の変更で動作する。

ログインでは今後も、長大なマシン語ダンプリストを掲載する場合は、このチェックサムプログラムに準拠してプログラムリストを掲載していくので、このプログラムをカセットテープやディスケットなどにセーブしておくと便利に使えるだろう。

●マシン語ダンプリストの一例

```
8000  00 1B 00 64 00 91 22 53  05
8008  54 41 44 44 52 22 3B 3A  8E
8010  8D 20 0D 34 01 3A 53 41  4D
8018  F1 44 00 3A 00 6E 00 91  06
8020  22 45 4E 41 44 44 52 22  92

80E8  00 26 01 A0 00 8B 20 28  02
80F0  FF 85 28 28 41 44 F3 19  D5
80F8  29 F6 1C 00 01 29 F1 28  F6 D0
```



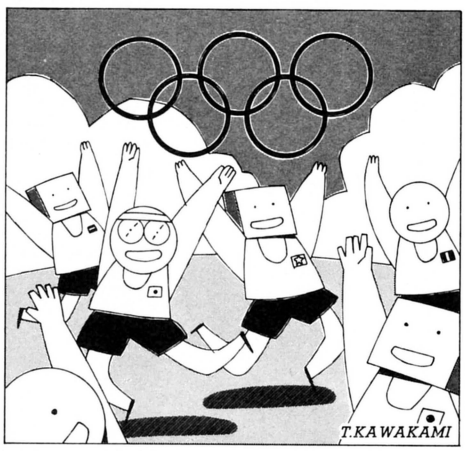
●汎用チェックサムダンププログラムリスト

```
100 PRINT"START ADDRESS :"; :GOSUB 180:SA=D
110 PRINT" END  ADDRESS :"; :GOSUB 180:EA=D:AE=0
120 FOR AD=SA TO EA STEP 8 :CS=0:D=INT(AD/256):X=1:GOSUB 220
130 D=AD-INT(AD/256)*256:X=1:GOSUB 220:PRINT "  ";
140 FOR A=0 TO 7:D=PEEK(AD+A):GOSUB 220: PRINT " ";:NEXT A
150 PRINT " ";:D=CS:X=1:GOSUB 220
160 IF (INT((AD+8)/256)=(AD+8)/256)+(AD>=EA) THEN D=AE:GOSUB 300:AE=0
170 PRINT:NEXT AD:END
180 INPUT A$:D=0:FOR I=1 TO LEN(A$):DT=ASC(MID$(A$,I,1))
190 IF (DT>96)*(DT<123) THEN DT=DT-32
200 DT=DT-48:IF DT>9 THEN DT=DT-7
210 D=D*16+DT:NEXT I:RETURN
220 DT=INT(D/16):GOSUB 280
230 DT=D-INT(D/16)*16:GOSUB 280
240 CS=CS+D:IF CS>255 THEN CS=CS-256
250 IF X=1 THEN X=0:GOTO 270
260 AE=AE+D:IF AE>255 THEN AE=AE-256
270 RETURN
280 DT=DT+48:IF DT>57 THEN DT=DT+7
290 PRINT CHR$(DT);:RETURN
300 PRINT " ";:GOSUB 220:RETURN
```

SEPTEMBER,1987

Editorial log

第4回プログラムオリンピックで10月号はもーたいへん! 参加メーカー、なんと20社以上。ログインマニアは絶対お買いのがしないよう。



さて、では第4回のプログラムオリンピック参加メーカーを紹介しよう! と、いつもならなるところだけど、残念ながら今回は、多過ぎて書ききれないように思う。つまり、それだけ中身の濃いログイン10月号になるってことだ! とにかく期待の恒例特集号。買って読んで、その面白さをバッチリ理解してくれ! もちろん特集がスゴイからって定例記事、一般記事も手を抜かないのが、ログイン。ヘンテコ・オモシロ企画盛りだくさんで迫っちゃうので9月8日火曜日は、近くの本屋さんへGOなのだ。

LOGiN 10月号は 9/8 発売! 特価500円

●広告目次

アートディンク……130
アイエーシステム……132
アイ・ブイ・アイ……135
アルシス　ソフトウェア……137
イケショップ……375
ウェーブ・アイ……384
ウィンキーソフト……141
ウルフ・チーム……120～121
エニックス……84～89
エム・アイ・エー……165
エム・エー・シー（ハミングバードソフト）……64～65
ＡＶＣフタバ電機……372
カプコン……113
クリスタルソフト……66
グレイト……143
呉ソフトウェア工房……139
ゲーム・アーツ……58～59
ゲーム・エイド……376
光栄……110～112
工画堂スタジオ……116～117
コスモス・コンピューター……48
コナミ……123
コムビットサーラ……378
ザイン・ソフト……81
サンクレストJ.P.S.……377
システムサコム……46～47
システムソフト……96～97
ジャスト……142
シャープ……42～43
シャノアール……44
シンキングラビット……63
スキャップ・トラスト……70～71
スタークラフト……67～69
スタジオパンサー……138
ソフトアーデン……368～369
ソフトプラン……128
辰己出版……379
チャンピオンソフト……118～119
チュンソフト……147
ツアイト……124
Ｔ＆Ｅソフト……102～105
テクノソフト……129
データーウエスト……82～83
デービーソフト……60～61
東芝EMI……127
東宝……125
徳間書店インターメディア……146
トレーサーソフト……140
日本コンピューターシステム……134
日本テレソフト……126
日本テレネット……90～93
日本電気……表２ｉ
日本ファルコム……50～55,122
ハート電子産業……108～109
ハード……145
ハドソン……表3
パシフィックコンピュータバンク…370～371
バック・イン・ビデオ……133
ビー・エヌ・エヌ……373
ビー・ビー・エス……56～57
ビクター音楽産業……74～80
フェアリーテール……144
富士通……表4
ブラザー工業……106～107
プロダーバンドジャパン……131
ポーステック……49
ポニー……98～101
マイクロキャビン……114～115
マイコンハウスＳＰＳ……136
メモランダム……374
ランダムハウス……94～95
リバーヒルソフト……72～73
渡部商事ファントム……364～365
ワールドイン・アオヤマ……366～367

■発行人　塚本慶一郎　■編集長　小島文隆　■副編集長　塩崎剛三　■編集スタッフ　藪暁彦／金井哲夫／田中富美子／河野真太郎／加川良／唐木緑／樹村頼子／新井創士／水野霞治／浜村弘一／伊東みか／下山牧子／金田一健／石井理恵子／高橋久美子／渡辺妙子／金矢八十男／川村篤／宮地千里／大塚由利子／入澤貴志／有沢清子／伊藤雅敏／鈴木弘明／深山かおり／都竹喜寛　■制作スタッフ　本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人／浜崎千英子／刑部仁　■編集協力　上野利幸／由井香織／田辺達也／山口裕生／船田巧／青柳昌行／山口英夫／加藤彰洋／田中芳洋／森岡憲一／小池善之／篠泰樹／土方幸和／林大紋／可徳剛／高橋義信／藤木清輝／渋谷洋一／二木康夫／石埜三千穂／敷島勝幸／河合歩／川尻角栄／川村和弘／徳島克彦／渡辺和彦／斉藤伸　■制作協力　admix／三輪悦子／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／清水正昭／高橋義昭／前田実穂子／山口志乃／大野聡／松本鏡子／出浦美佐子／宮田英明／鈴木仁／高野正之　■アメリカ駐在　トム・ランドルフ　■フォトグラフ　高瀬ゆうじ／任博／水科人士／八木澤芳彦　■イラスト　横山宏／かわぐちせいこ／米田裕／川上富也／スワン松本／土居孝幸／野沢朗／石川かおる／内田美智子／宮嶋美奈子／ケンツ・キンダー／前田実緒／山口一和／もろが卓／あっぱら・松本

Fantom 渡部商事ファントム

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

全国無料配達（但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。）

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。（入会後はすべて1割引です）

★5,000円ごとに300円引き

代金着払いもできます。

※18才未満の方は、保護者の署名、印が必要です。

●通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみで受付けています。
●未発表ソフトでも注文いただければ 発売次第おとどけします。
●ファミコンソフト在庫豊富!!! 詳しくはお問合せください。
●ビジネスソフト・ハード 価格ご相談ください!!!

ソフト一覧

＊はアダルトソフトです。

あ行

悪魔城ドラキュラ	Ⓡ5,800円	MSX2
アーコン	Ⓓ7,800円	88/M25/X1 予7/77
アート・オブ・ウォー	Ⓓ9,800円	98/88
アート・オブ・ウォー(シナリオ集)	Ⓓ4,800円	98/88
蒼き狼と白き牝鹿	Ⓓ8,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/77/M25/S1/MSX
アスピック	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円	60SR4,800円 X1/77AV/60SR
アトラス	Ⓓ7,800円	98
アドレナリン・コネクション	Ⓓ7,800円	98
アニマルランド殺人事件	Ⓡ5,800円	MSX
アルカノイド	Ⓡ5,800円	MSX
アルゴー	Ⓓ7,500円	98/88SR/X1/77AV
アルバトロス	Ⓓ8,800円 Ⓣ5,800円	Ⓡ6,800円 98/88/X1/7/77/60SR/MSX
アルバトロス拡張コース（ワールド、ビジュアル、エキスパート、名門コース1、2）	Ⓓ4,500円	98/88/X1/7/77
イミテーションシティ	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
イース	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1
1942	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/7/77/MSX
ヴァクソル	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88SR/MSX
ウイングマン2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	Ⓡ5,800円 98/88/X1/77
うる星やつら	Ⓓ6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ(1.2.3)	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
うっていぼこ	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/7/77MSX
美しき獲物たち	Ⓓ Ⓣ4,000円	98/88/X1/7/77
美しき獲物たちPART2	Ⓓ4,000円	98/88/X1/7/77
Ultima4	Ⓓ9,800円 (3.5") 11,800円	98/88SR/X1/7/77
エイリアン2	Ⓓ7,200円 Ⓡ5,900円	88SR/X1/MSX
英雄ナポレオン	Ⓓ9,800円	98/88VA
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	98/88/X1T/7/77/M25
エリカ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	Ⓡ5,800円 98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
エルスリード2ガイアの紋章	Ⓓ7,800円	88/X1
オーガ	Ⓓ6,800円	98/88/X1
オメガ2号	Ⓓ3,800円 (3.5") 4,800円	98/88/X1/7/77
＊お嬢さまくらぶ	Ⓓ6,800円	98F/88

か行

カーマイン	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1
カサブランカに愛を	Ⓓ7,200円	98/88/X1
軽井沢誘拐案内	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	Ⓡ5,800円 88/X1/7/77/60SR/MSX
カバラの秘密	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
ガリウスの迷宮	Ⓡ4,980円	MSX
ガルフォース(AVG)	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ガンダーラ	Ⓓ7,800円	88SR
がんばれゴエモンからくり道中	Ⓡ5,800円	MSX
棋聖	Ⓓ7,800円	88/X1
キングコング2	Ⓡ5,800円	MSX
キングスナイトSP	Ⓓ6,900円	88SR
グインサーガ	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
九玉伝	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1/77AV
グラディウス2	Ⓓ5,800円	MSX
＊くりーむレモン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
クレイズ	Ⓓ7,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/MSX
群雄争覇	Ⓓ6,800円	98/88SR
幻夢の城	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
コムサイト	Ⓓ6,800円	88/X1
ゴルコス	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
碁キチくん	Ⓓ14,800円	98
碁遊技	Ⓓ6,800円	88

さ行

サイキックウォー	Ⓓ8,800円	88SR
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザナドゥ	Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円	98/88/X1/7/77/MSX
ザナドゥシナリオ2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/7/77
ザ・キングサーモン	Ⓓ7,800円	98/88
ザ・ラスベガス	Ⓓ9,800円	98
ザ・マン・アイラブ	Ⓓ7,800円	88
＊ザ・ビービング	Ⓓ4,800円	88
＊ザ・メイズ	Ⓓ4,800円	88SR
三国志	Ⓓ14,800円 Ⓡ12,800円	98/88/X1//7/77/M25/MSX
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
自己中心派	Ⓓ6,800円	88/X1
ジャイロダイン	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,900円	88SR/X1//MSX
ジャガー5	Ⓡ5,800円	MSX
雀豪1	Ⓓ8,800円	98
雀ボール	Ⓓ5,800円	88SR/X1/7/77
上海	Ⓓ6,500円	98/88
将軍	Ⓓ ????	MSX
抄本三国志	Ⓓ8,800円	98/88/X1/7/77
シルフィード	Ⓓ6,800円	88SR/77AV
獣神ローガス	Ⓓ7,800円	98/88/X1
＊女子大生交際図巻	Ⓓ8,800円	98/88/7/77
＊新玉取物語	Ⓓ10,000円	88/7/77
＊シンデレラヘルデュー	Ⓓ6,800円	88/X1/77
神羅万象	Ⓓ7,800円	88AV
スーパーロードランナー	Ⓡ5,800円	MSX2
スーパーレイドック	Ⓡ6,800円	MSX
ストレンジャー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
スペースハリアー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	60MK2/66
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊女子大生交際図巻	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
＊聖女伝説	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/MSX
＊聖女パニック	Ⓓ4,800円	88/X1
ZETA5号	Ⓓ3,800円 (3.5") 4,300円	98/88/X1/7/77
ゼビウス	Ⓓ6,800円 JOY Ⓓ8,800円	X68
0星占術	Ⓓ18,000円	98
戦場の狼	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	MSX 25,980円 88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ソフィア	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	QⒹ4,800円 X1/M15
孫子	Ⓓ6,800円	98/88

た行

太陽の神殿	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ダイナマイトボール	Ⓓ5,800円 Ⓡ5,800円	88/MSX
大戦略	ⒹⓇ7,800円 Ⓧ16,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略2	Ⓓ9,800円	98
タイムバラドックス	Ⓓ7,800円	88/X1/77
ダイレス(DIRES)	Ⓓ6,800円	88VA 予98/77AV/NSX2
脱獄	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,000円	88
タッチ	Ⓓ7,800	88
ダビンチ	Ⓓ6,800円	88/7/77
地球防衛軍	Ⓓ9,500円	98/88/X1/7/77
超戦士ザイダー	Ⓓ7,800	98/88/X1
ディーヴァ	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト	Ⓓ7,800円 Ⓡ5,800円	77AV/MSX2
T. D. F	Ⓓ6,800円	88/X1/7/77
デウリング	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
デスフォース	Ⓓ7,800円	77AV
＊天使たちの午後	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/ 77M25/MSX
＊天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7
天文シュミレーションPART2	Ⓓ5,800円	98
闘気王(TO KY O)	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
東京ナンパストリート	Ⓓ7,400円 Ⓓ6,400円 Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/MSX
ドナ	Ⓓ7,800円	98/88/7/77AV
ドラゴンクエスト	Ⓡ5,800円 Ⓡ②6,200円	MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー	Ⓡ6,800円	MSX2
ドラゴンバスター	88Ⓓ7,800円 Ⓓ6,200円	88/X1/MSX
トリトーン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/77/ MSX/MSX2 5,900円
ドレイナー	Ⓡ4,800円	MSX
＊トワイライトゾーン	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77/M25

な行

ナイザー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 Ⓡ5,300円 QⒹ4,800円	88/X1/7/77/M15/MSX
信長の野望全国版	Ⓓ9,800円 Ⓡ9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

は行

ハイウェイスター	Ⓓ7,900円	98
ハイドライド2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,400円	88/X1F/7/ 77/M25/M22
覇邪の封印	98 9,800円 Ⓓ8,800円 Ⓡ7,800円	98/88/X1/7/77/ MSX
バビロン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ハロー麻衣子	Ⓓ4,800円 (3.5") 5,800円	98/88/X1/7/77
ハングオン	Ⓓ6,800円	88SR
＊ビーブショウ	Ⓓ4,800円	98/88
＊ビーブショウ番外編	Ⓓ3,500円	88
＊美少女写真館(スタジオ)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(ムービング)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
火の鳥	Ⓡ5,800円	MSX2
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800 Ⓡ6,800円	88SR/X1/MSX
＊ファイナルロリータ	Ⓓ6,800円	98/88
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジー2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン	Ⓡ5,500円	MSX
＊プレイメイト(No.1.3.3)	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7/77
ブレインズ	Ⓓ7,800円	98/88
プロデュース	Ⓓ6,800円	98/88/X1
冒険浪漫	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,800円	88SR/X1/MSX
ホールインワンSP	Ⓡ5,800円	MSX2
北斗の拳	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/77
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/X1/7/77
ポップレモン	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,500円	88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔	Ⓡ5,800円	MSX

ま行

魔界復活	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV/MSX2
魔界村	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
麻雀悟空	Ⓓ????	98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	98F/88
マッドライダー	Ⓡ6,200円	MSX2
＊真夜中のラブコール	Ⓓ6,800円	88
マンハッタンレクイエム	Ⓓ7,800円	98/88SR/7/77
未来	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
名監督	Ⓓ6,800円	98/88VA
迷宮への扉	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 QⒹ4,800円	X1/M15
女神転生	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/77AV/MSX2
メタルギア	Ⓡ5,800円	MSX2
メルヘンベール1	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2	Ⓓ7,900円	98 予88/X1/7/77
索子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
森田和郎の将棋	98 Ⓓ9,800円 Ⓓ8,700円	Ⓓ7,800円 98/88/X1

や行

やじきた隠密道中	Ⓡ5,600円	MSX2
ヤシャ(YAKSA)	Ⓓ7,800円	88SR
ヤングシャーロック	Ⓡ5,800円	MSX
夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,980円	MSX

ら行

ライーザ	Ⓓ6,400円 Ⓣ4,800円	88/X1/77/MSX
ライレーン	Ⓓ7,800円	88SR/7/77
ラビリンス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88/X1/MSX2
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	88/7/77
ラミア1999	Ⓓ7,800円	88SR
リタンオブイシター	Ⓓ6,800円	98/88SR/X1
リバース	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
リバイバー	Ⓓ6,800円	88/X1
ルーイン	Ⓓ7,800円	88/77AV
ルクソール	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ルナシティ殺人事件	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,000円	88/X1
＊ルーン	Ⓓ6,800円	98
レイドック	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	77AV/M25/MSX2
レジェンド	Ⓓ7,800円	88SR
ロウ・オブ・ウエスト	Ⓓ6,800円	98/88
ロボレス2001	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/77AV/M25/ MSX
ロマンシア	Ⓓ6,800円 ⓉⓇ5,800円	98/88/SR/X1/ MSX/MSX2
＊ロリータ姫の絵日記	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)

わ行

ワールドイングス169	Ⓓ11,000円 (5"2HD)12,500円	X1T/Z

ビジネス・ホビー（すべて2割引）

一太郎Ver3	Ⓓ58,000円	98
英和辞典	Ⓓ28,800円	98/88
MS-DOS TOOLS	Ⓓ14,800円	MSX
Z'STAFF Kid 88	Ⓓ25,000円	88
Thirdy	Ⓓ40,000円	98
トップマネジメント	Ⓓ19,800円 カナⒹ16,800円	98/88/X1/7/ 77/11/16/M25
トップマネジメント研修用	Ⓓ120,000円	98/N5200/05MK2/ 0716PT-1/EX/2020
88TERM	Ⓓ12,800円	88
ファントムネットVer1	Ⓓ12,800円	98/88/X68
ビジネスマナー	Ⓓ48,000円	98/16

●お電話によるお問い合せは

☎0463-88-7666 FAX.0463-88-7740



通販の申し込みは
ファントム直営店
2Fのみです

●パソコン通信用ソフト

Fantom Net Ver 1.0

PC-9800シリーズ用 (5″ 2DD, 5″ 2HD) 13,800円

8月中旬発売 ノンプロテクト!! 登録ユーザー無料バージョンアップサービス付!!

PC-8801VA/X68000/X1用近日発売予定

各種ホストコンピュータのターミナルエミュレータとして使用できることは勿論、PC-VAN、ASCII-Netにも対応しております。
また、仲間同志で作成したプログラム、データ、文書をファイル転送により、交換する事ができ、ネットワークを作る事ができます。

1. **マウス対応**：新切な画面設計、マウスも使えるポップアップ型のメニュー。ヘルプ機能もありだれでも容易に操作ができます。
2. **オートダイヤル機能**：電話帳ソフト(内蔵)に登録してある相手先に自動的にダイヤルします。(モデム内蔵電話仕様時のみ) (CCITT V.25bis, ヘイズATコマンド対応)
3. **オートログイン機能**：ホスト間への接続はワンタッチで行なえます。ホスト間登録(ID, パスワード)
4. **アップロード**：各種ワープロ、エディタなどで作成したASCIIファイルを転送できます。
5. **ダウンロード**：受信したデータをディスクにセーブできます。もちろんセーブしたデータは、各種ワープロ、エディタで使用する事ができます。
6. **受信文字の自動コード変換**：シフトJIS漢字、新旧JIS、NEC漢字コードを自動判別し処理します。
7. **プログラムデータ、データ(ASCII, バイナリ)、文書転送**：Xmodemプロトコルによるファイル転送もサポートしました。
8. **通信環境設定**：通信速度、ビット長など簡単に設定出来ます。全二重9600bpsまでの通信速度に対応しています。
9. **逆Term Cap機能**：vt-100準処のエスケープシーケンスが標準でサポートされております。またUNIXコンパチブルの逆Term Cap機能により、様々なホストコンピューターに対応できます。
10. **フロントプロセッサの利用**：市販されている各種日本語フロントプロセッサが利用できます。
11. **ファンクションキー登録**：頻繁に使用する文字列をファンクションキーに登録することが出来ます。

フロッピーディスク大特価!

※価格はすべて1枚単価です。

	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2D	3.5″2DD
ファントムオリジナル (Pケース入)	110円	140円	270円	390円	420円

ジョイスティック

Joycard mark Ⅱ (ファミコン用)(1本でも送料無料)……1,980円
Joycard Super Ⅱ (MSX対応、2段階連射式)……2,980円
スペースバトル (ファミコン用) 定価3,980円……特3,380円
MACRO-88A (PC-88FH, MH, VA用 ジョイスティック I/F)……9,800円
ベーター98 (PC-98用 ジョイスティック I/F)……9,800円
ベーター88 (PC-88用 ジョイスティック I/F)……6,800円
ベーター88用分岐アダプター……3,000円

中古MSXソフト

ROM/テープ 一本すべて **1,000円**

中古88/X1/7/77

DISK/テープ 一本すべて **1,500円**

パソコン・ファミコン関連製品なんでも
中古買取り、販売いたします。

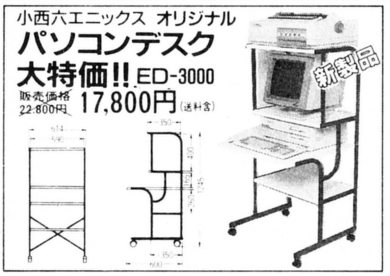
2HDの外付DRIVEが10万円を切った

ドライブはNEC純正使用

●PC-98用ハードディスクドライブ
FDC51(1ドライブ/2HD用ケーブル付)定価¥64,800→**特価¥54,800**
FDC52(2ドライブ/2HD用ケーブル付)定価¥99,800→**特価¥79,800**
●FD-81(8″インターフェイスボード)……¥19,800
●5″2DD用ケーブル……¥ 5,000

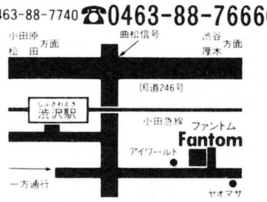
小西六エニックス オリジナル
パソコンデスク 大特価!! ED-3000

販売価格 22,800円 **17,800円**(送料含)



渡辺商事ファントム〈直営店〉

神奈川県秦野市曲松2丁目3-16 〒259-13
FAX.0463-88-7740 ☎0463-88-7666(代)



渡辺商事ファントム〈北千住店〉

東京都足立区千住中居町17-17
〒120 大木ビル2F
☎03-879-1065



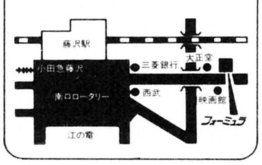
〈協力店〉FREAK

神奈川県厚木市中町4-15-5
〒243 サンシャイン55ビル
☎0462-23-2446



〈協力店〉フォーミュラ

〒251 藤沢市南藤沢6-17
☎0466-24-0430
★藤沢駅南口より歩いて3分



●お申し込み方法

①現金書留 ②郵便為替
③郵便振込 振込口座 横浜5-27481
④銀行振込
●銀行振込口座
横浜銀行(秦野支店)
㊟206961
銀行振込みの場合、申込用紙をハガキに貼り、お送りください。
通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみです。

申込用紙			メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
	フリガナ					
	住所	□□□-□□ ☎( )				
	フリガナ					
	氏名	様				
	年令 / 職業 / 機種		割引料金			
			合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。 ※速達希望の方は300円プラスしてお送りください。 LOG IN⑨



特選 中古パソコン

中古品 驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

NEC

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151……¥ 94,800►¥ 42,000
CZ-811D……¥ 89,800►¥ 38,000
CZ-8200〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 49,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551……¥118,000►¥ 48,000
PC-KD551K……¥ 99,800►¥ 52,000
CU14P1〔RGB〕〔新品同様〕……¥129,800►¥ 59,800

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852……¥ 99,800►¥ 58,000
PC-KD854……¥ 89,800►¥ 58,000
PC-KD854〔新品〕……¥ 89,800►¥ 59,800
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥ 99,800►¥ 68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 99,800►¥ 76,500
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥ 99,800►¥現金特価

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕……¥ 89,800►¥ 47,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 49,800
CU14AG2〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 84,800►¥ 54,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 59,800

●4050文字・2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕……¥108,000►¥ 79,800

●4050文字・2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351……¥129,800►¥ 78,000
PC-TV452〔新品同様〕……¥128,000►¥ 89,800
PC-TV453〔新品同様〕……¥138,000►¥ 99,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥138,000►¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕……¥115,000►¥ 79,800
CU14FA1〔新品同様〕……¥ 49,800►¥ 31,200
CU14FA1はNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できます。〔8ピンRGBケーブル付〕

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000►¥ 38,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000►¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕……¥248,000►¥ 48,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000►¥ 58,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕……¥108,000►¥ 89,800

8801シリーズ本体

PC-8801……¥228,000►¥ 28,000
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000►¥ 36,000
PC-8801 II 10……¥168,000►¥ 43,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000►¥ 72,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000►¥ 75,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥275,000►¥ 75,000
PC-8801 II SR30〔5"ドライブ2機増設〕……¥258,000►¥110,000
PC-8801 II FH10〔新品同様〕……¥ 99,800►¥ 76,800
PC-8801 II FR20〔5"ドライブ1機増設〕……¥148,000►¥ 90,000
PC-8801 II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕……¥148,000►¥ 92,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ1機増設〕……¥178,000►¥108,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥178,000►¥108,000
PC-8801FH20……¥138,000►¥100,000
PC-8801FH30……¥168,000►¥120,000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000►¥110,000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕〔新品〕…¥238,000►¥119,000
〔PC-8801/II MRはSR、FRのソフトが全て走りなおかつ1Mバイトドライブが内蔵されており、SR、FRと全く同じ性能を有しています。SR、FRを買われるならMRを勧めます。〕
PC-8801 II MH……¥238,000►¥155,000
フロッピーディスク・ティアック・FD55BV〔PC-8801MK II 用フロッピーディスク〕〔新品〕
¥ 60,000►¥ 27,200
PC-88VA……¥298,000►¥220,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔新品〕……¥ 18,000►¥ 12,800
512K増設ラムボード〔新品〕……¥ 26,000►¥ 15,800
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 45,000►¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 58,500►¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000►¥ 78,000
PC-9801U2……¥298,000►¥ 98,000
PC-9801U2〔新品〕……¥298,000►¥120,000
PC-9801UV2……¥318,000►¥198,000
PC-9801UV21……¥318,000►¥238,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥398,000►¥140,000
PC-9801m$_2$〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000►¥182,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥348,000►¥188,000
PC-9801Vm$_2$〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥415,000►¥248,000
PC-9801Vm21……¥390,000►¥265,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000►¥269,000
PC-9801VX2……¥433,000►¥295,000
PC-9801VX2〔本体〕〔新品同様〕……¥433,000►¥295,000
PC-9801VX4……¥693,000►¥486,000

今月の限定お買得品

SHARP X1G10 新品限定品



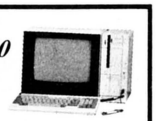
X1G model 10 Hセット
CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800
AN58C〔RFコンバーター〕¥ 2,900➡¥ 2,500
Hセット合計¥72,700➡¥40,500

SHARP X1G10 新品限定品



X1G model 10 Jセット
CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800
CZ-820D〔ディスプレー〕¥79,800➡¥49,800
Jセット合計¥149,600➡¥86,800
TVも映るよくばりコース

SHARP X1G10 中古限定品



X1G model 10 Kセット
CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800
CU-14GB〔ディスプレー〕¥49,800➡¥28,800
Kセット合計¥119,600➡¥65,000

SHARP X1Gプリンター
CZ-8PK2 新品限定品



CZ-8PK2〔漢字プリンター〕・・¥134,800
定価合計¥134,800➡¥39,800
〔ケーブル付〕
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor 新品同様品



〈MSX²パソコン〉
HC-90〔64K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡¥79,800

SANYO WAVY 23 新品限定品



PHC-23〔MSX²128K〕
定価合計¥32,800➡¥24,800

Panasonic A1 MSX2



今月のサービス品
FS-JS220〔Joyパッド〕
定価¥1,500 プラス
FS-A1 ＋
定価合計¥29,800➡¥26,000

PC-98LTmodel1……¥238,000►¥168,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥ 39,800►¥ 18,000
PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 79,800►¥ 14,800
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕……¥ 89,000►¥ 28,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800►¥ 19,800
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥198,000►¥ 35,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000►¥ 38,000
PC-8027〔10ドットプリンター〕……¥ 89,000►¥ 35,000
PC-PR103〔インパクトラインドットプリンター〕……¥ 89,800►¥ 25,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕……¥ 99,800►¥ 38,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800►¥ 14,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥ 29,800►¥ 12,000

●ドット漢字プリンター
RP80F/TIIK〔16漢字プリンター〕……¥129,000►¥ 39,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800►¥ 28,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥ 59,800►¥ 39,800
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕……¥ 79,800►¥ 59,800
AP-80EX PC〔24ドット〕……¥ 69,800►¥ 54,700
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥ 99,800►¥ 48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000►¥ 38,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 73,700►¥ 46,800

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000►¥ 78,000
PC-PR101F〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥158,000►¥ 89,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥138,000►¥103,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥163,000►¥120,000
VP85K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品同様〕……¥135,500►¥ 99,900
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥121,500►¥ 79,800

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201……¥298,000►¥ 92,000
NM-9400S〔新品同様〕……¥310,000►¥128,000
NM-9900〔新品同様〕……¥298,000►¥122,000
NM-9400……¥310,000►¥120,000
PC-PR201H……¥288,000►¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000►¥170,000
PC-PR201V〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥298,000►¥226,000
PC-PR201F……¥188,000►¥110,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕……¥158,000►¥123,000
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000►¥139,000
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥165,500►¥ 99,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000►¥ 78,000
AR-2400〔第2水準漢ロム付〕……¥192,900►¥ 89,000

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥ 99,800►¥ 67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕……¥149,800►¥105,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800►¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥165,000►¥126,000

FUJITSU

本体

FM-7……¥126,000►¥ 18,000
FM-NEW7……¥ 99,800►¥ 20,000
FM-77L2……¥193,000►¥ 62,000
FM-77L4……¥238,000►¥ 68,000
FM-77D2……¥228,000►¥ 58,000
FM-77AV1……¥128,000►¥ 72,000
FM-77AV2……¥158,000►¥ 88,000
FM-77AV20-1〔新品同様〕……¥138,000►¥ 89,800
FM-77AV20-2〔新品同様〕……¥168,000►¥110,000
FM-77AV40〔新品同様〕……¥228,000►¥148,000

ディスプレー

CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥ 49,800►¥ 31,200
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥ 67,800►¥ 28,000
CZ-8200〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕¥ 79,800►¥ 49,800
FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕……¥108,000►¥ 72,000
FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕……¥138,000►¥ 89,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕〔ケーブル付〕¥ 49,800►¥ 27,000

フロッピーディスク

MB-27611……¥128,000►¥ 68,000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥440,000►¥ 52,000
MB-27631〔3.5"ディスク〕……¥ 85,000►¥ 62,000
LFD550FM〔5"ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕……¥ 98,000►¥ 64,800

プリンター

SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 64,800►¥ 28,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 49,800►¥ 22,000
GP550F〔16ドットプリンター〕……¥119,800►¥ 32,000
M1009〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800►¥ 18,000
MB27409〔シリアルプリンター〕……¥ 79,800►¥ 38,000

データレコーダ

MB27502……¥ 12,800►¥ 7,200
MB27501……¥ 12,800►¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕……¥ 12,800►¥ 9,200

SHARP

本体

MZ-721……¥ 89,800►¥ 12,000
MZ-731……¥128,000►¥ 20,000
MZ-1500……¥ 89,800►¥ 24,000
MZ-2000〔Gラム付①〕……¥218,000►¥ 24,000
MZ-2200〔DR付〕……¥147,800►¥ 22,000
MZ2500/30……¥199,800►¥ 72,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕……¥199,800►¥138,000

ディスプレー

CU14AA1〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 59,800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕……¥ 49,800►¥ 31,200
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕……¥ 99,800►¥ 52,000
MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥128,000►¥ 98,000

The X-1

X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥155,000►¥ 55,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥119,800►¥ 55,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥198,000►¥ 60,000
X-1TurboII〔本体〕……¥178,000►¥ 87,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕……¥119,800►¥ 67,000
CZ-855D〔新品同様〕……¥119,800►¥ 70,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤママイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…/そんなときでも大丈夫です。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕……¥168,000►¥112,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕……¥168,000►¥102,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕……¥109,800►¥ 68,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 89,800►¥ 24,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品〕……¥ 89,800►¥ 26,800
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 89,800►¥ 39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥139,800►¥ 59,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕……¥155,000►¥ 20,000
CZ-801C〔X-1C本体〕……¥119,800►¥ 22,000
CZ-803C〔本体〕……¥119,800►¥ 23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕……¥198,000►¥ 35,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕……¥ 79,800►¥ 46,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕……¥ 79,800►¥現金特価
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕……¥168,000►¥ 28,000
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕……¥ 69,800►¥ 34,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔展示品〕……¥ 69,800►¥ 37,000
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕……¥ 69,800►¥ 39,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕……¥118,000►¥ 77,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕……¥118,000►¥大特価品
CZ-880C〔本体〕……¥218,000►¥157,000
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕……¥129,800►¥ 59,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 26,800

X-1周辺機器

CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕……¥ 15,800►¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕〔新品〕……¥ 15,800►¥ 14,500
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕……¥ 38,000►¥ 15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕……¥ 24,800►¥ 18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕……¥ 24,800►¥大特価品
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕……¥ 59,800►¥ 28,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕……¥ 49,800►¥ 38,000
CZ-502F〔5デュアルディスク〕……¥ 99,800►¥ 75,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕……¥ 39,800►¥ 25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕……¥ 23,800►¥ 17,000
AN-58C〔RFコンバーター〕……¥ 2,980►¥ 2,500

プリンター

CZ-80PK……¥123,800►¥ 35,000
CZ-8PP2〔新品〕……¥ 54,800►¥ 12,000
CZ-8PC1〔24熱転写プリンター〕……¥ 69,800►¥ 49,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕……¥ 54,800►¥ 28,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター〕……¥ 79,800►¥ 37,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕¥ 79,800►¥ 42,800

●今月の目玉

CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕……¥134,800►¥ 37,000
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕〔新品〕……¥134,800►¥ 39,800

ポケコン

PC-1246……¥ 12,800►¥ 7,000
PC-1248〔新品〕……¥ 10,000►¥ 8,500
PC-1360〔新品〕……¥ 29,800►¥ 23,000
PC-1360K〔新品〕……¥ 36,800►¥ 29,000
PC-1500……¥ 59,800►¥ 18,000
PC-1501〔新品〕……¥ 64,800►¥ 28,200
PC-1600K〔新品〕……¥ 69,800►¥ 55,000

EPSON・日立・SONY・STAR

HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕……¥198,000►¥156,000
SC-3000H〔本体〕……¥ 33,800►¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕……¥163,800►¥ 48,000
FP-80〔プリンター〕……¥149,800►¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕……¥142,000►¥ 38,000
HR-5〔80サーマルプリンター〕……¥ 49,800►¥ 10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕……¥148,000►¥ 38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕……¥ 89,000►¥ 22,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕……¥ 89,000►¥ 22,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕……¥ 80,300►¥ 43,000
〔ロム+ケーブル+第2水準ロム付〕
AR-2410〔24漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕……¥114,000►¥ 79,800
M-1724(PC)〔24漢字プリンター〕〔新品〕……¥148,000►¥107,000
G-10XII〔シリアルプリンター〕……¥ 74,900►¥ 14,000
G-10XPJ〔シリアルプリンター〕……¥ 78,900►¥ 15,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕……¥198,000►¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕……¥198,000►¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕……¥168,000►¥ 79,800
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕……¥ 39,800►¥ 31,000
FA-7〔1/F BOX〕〔新品同様〕……¥ 16,500►¥ 13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕……¥ 58,800►¥ 10,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕……¥ 59,800►¥ 15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕……¥ 79,800►¥ 25,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕……¥ 49,800►¥現金特価
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕……¥ 44,800►¥現金特価
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕……¥ 44,800►¥ 36,800
HC-30〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕……¥ 34,800►¥ 18,000
HC-60〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕……¥ 64,800►¥ 19,000
HC-80〔ピクター、MSX2〕〔新品〕……¥ 84,800►¥ 24,200
HC-30〔ピクター、RF、32K〕……¥ 34,800►¥ 15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕……¥ 54,800►¥ 9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕……¥ 46,800►¥ 10,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕……¥ 79,800►¥ 14,000
ML-F120〔RF、32K〕……¥ 64,800►¥ 15,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕……¥ 59,800►¥ 24,000
FM-X〔RF、16K〕……¥ 49,800►¥ 9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕……¥ 19,800►¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕……¥ 49,800►¥ 15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕……¥ 54,800►¥ 9,800
V-20〔キャノン、RF、64K〕……¥ 64,800►¥ 15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕……¥ 67,800►¥ 10,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕……¥ 79,800►¥ 19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕……¥ 49,800►¥ 12,000
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕……¥ 29,800►¥ 24,000
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕〔新品同様品〕……¥ 29,800►¥ 25,000
HB-F1〔Sony MSX$_2$〕〔新品同様〕……¥ 32,800►¥ 28,900
PHC-23〔MSX$_2$128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕……¥ 32,800►¥ 24,800
★MSX16K拡張カートリッチ……¥ 8,000►¥ 6,200
MSXをお買上げいただいた方、限定50名様にゲームソフトをサービスさせていただきます。

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30~20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ
テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日~金曜日 10:00~23:00 ●土・日曜日・祭日 10:30~19:00

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド インアオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで/クレジットカードもOK/

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2DD・5"2HDシリーズ			
うる星やつら	5FD	6.800	6,330
レニングラード	5FD	6.800	6,330
女神転生	5FD	7.800	7,260
ヴァリス	5FD	7.800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7.800	7,260
ドナ	5FD	7.800	7,260
ラスヴェガス	5FD	9.800	9,120
オペレーション・グレネード	5FD	6.800	6,330
英雄ナポレオン	5FD	9.800	9,120
未来	5FD	7.800	7,260
群雄争覇	5FD	6.800	6,330
ブレインズ	5FD	7.800	7,260
上海	5FD	6.500	6,050
イース	5FD	7.800	7,260
フライト・イン・ハワイ	5FD	7.800	7,260
甚吉くん	5FD	14.800	13,770
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
カーマイン	5FD	7.800	7,260
アクティブ・シミュレーション	5FD	5.800	5,400
ウィザードリィ 1	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9.800	9,120
囲碁名局集87年	5FD	7.800	7,260
次の一手・布石教本	5FD	7.800	7,260
覇邪の封印	5FD	9.800	9,120
ハイウェースター	5FD	7.900	7,350
エリュシオン	5FD	7.800	7,260
大戦略 2	5FD	9.800	9,120
現代大戦略	5FD	7.800	7,260
大戦略パワーアップ・セット	5FD	5.800	5,400
ミュージアム 3	5FD	9.800	9,120
ザナドゥ	5FD	7.800	7,260
ザナドゥ・シナリオ2	5FD	5.800	5,400
天文シミュレーション	5FD	5.800	5,400
森田和郎の将棋	2DD	8.700	8,100
森田和郎の将棋	2HD	9.800	9,120
ゼビウス	2DD	6.800	6,330
ゼビウス	2HD	7.800	7,260
TOKYOナンパストリート	2DD	6.400	5,980
TOKYOナンパストリート	2HD	7.400	6,890
ウィングマン 2	5FD	6.800	6,330
北斗の拳	5FD	6.800	6,330
パチンコ・コンストラクション	5FD	5.800	5,400
敵は海賊・海賊版 M	5FD	7.800	7,260
敵は海賊・海賊版 F	5FD	7.800	7,260
雀豪	5FD	8.800	8,190
モールモール 2	5FD	5.800	5,400
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
ザ・将棋塾	5FD	6.800	6,330
囲碁百科	5FD	8.800	8,190
つよいおやじ	5FD	8.800	8,190
三国志	5FD	14.800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	8.800	8,190
信長の野望・全国版	5FD	9.800	9,120
ロマンシア	5FD	6.800	6,330
リ・バース	5FD	7.800	7,260
覇邪の封印	5FD	9.800	9,120
獣神ローガス	5FD	7.800	7,260
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ART of WAR	5FD	9.800	9,120
ムーンチャイルド	5FD	7.800	7,260
マーベラス	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
女神転生	5FD	7.800	7,260
振飛車	5FD	7.800	7,260
デゥリング	5FD	7.800	7,260
ファンタジー 1	5FD	9.800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
夢幻の心臓 2	5FD	7.800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6.800	6,330
メルヘンヴェール2	5FD	7.900	7,350
オホーツクに消ゆ	5FD	6.800	6,330
孫子	5FD	6.800	6,330
名監督	5FD	6.800	6,330
プラスティー	5FD	7.900	7,350
カサブランカに愛を	5FD	7.200	6,700
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
サーディ	5FD	40.000	37,200
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
闘気王	5FD	7.800	7,260
トップルジップ	5FD	6.800	6,330
プロデュース	5FD	6.800	6,330
リターン・オブ・イーシタ	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
オーガ	5FD	6.800	6,330
マンハッタン・レクイエム	5FD	7.800	7,260
麻雀大会	5FD	8.800	8,190
ラプラスの魔	5FD	7.800	7,260
アトラス	5FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
地球防衛軍	5FD	9.500	8,840
★聖女伝説	5FD	6.800	6,330
★美しき獲物たち2	5FD	4.000	4,000
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
5"2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	5FD	6.800	6,330
マンハッタン・レクイエム	5FD	7.800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6.800	6,330
将棋大将	5FD	7.800	7,260
ねぎ麻雀	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後番外	5FD	3.000	3,000
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★美しき獲物たち1	5FD	4.000	4,000
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3.800	3,800
★オメガ2号	5FD	3.800	3,800
★レモネード2号	5FD	3.800	3,800
★ソープランド・ストーリー	5FD	7.800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3.800	3,600
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
3"52HDシリーズ			
ウルティマ Ⅳ	3FD	11.800	10,980

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7.800	7,260
戦国大名	5FD	6.800	6,330
ウィーナス・ファイヤー	5FD	7.800	7,260
キングサーモン	5FD	7.800	7,260
ハイドライト2	5FD	6.800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7.800	7,260
北斗の拳	5FD	6.800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5.800	5,400
幻夢の城	5FD	6.800	6,330
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7.800	7,260
囲碁百科	5FD	8.800	8,190
ミュージアム2	5FD	8.800	8,190
ナイルの涙	5FD	6.800	6,330
扉を開けて	5FD	7.800	7,260
未来	5FD	7.800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7.900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7.900	7,350
アクレス	5FD	7.800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6.800	6,330
ダビンチ	5FD	6.800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7.800	7,260
スーパーランボー	5FD	6.800	6,330
自己中心派	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,400
ヒランヤの謎	5FD	6.800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
1942	5FD	6.800	6,330
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7.800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9.800	9,120
棋聖	5FD	7.800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
賢者の遺言	5FD	7.800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6.800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7.200	6,700
レリクス	5FD	7.200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6.800	6,330
クリスタル・フリズン	5FD	7.500	6,980
アーコン	5FD	7.800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6.800	6,330
碁遊技	5FD	6.800	6,330
プラスティー	5FD	7.900	7,350
アルファー	5FD	5.900	5,490
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7.800	7,260
ファンタジー1	5FD	9.800	9,120
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6.900	6,420
カバラの秘密	5FD	7.800	7,260
プロフェッショナル麻雀	5FD	6.800	6,330
カリオストロの城	5FD	7.800	7,260
マーベラス	5FD	6.800	6,330
ゴルコス	5FD	7.800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7.800	7,260
リバイバー	5FD	6.800	6,330
ロボレス2001	5FD	6.800	6,330
ザイロス	5FD	6.800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6.800	6,330
三国志	5FD	14.800	13,770
抄本三国志	5FD	8.800	8,100
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7.800	7,260
グーニーズ	5FD	6.800	6,330
グラディウス	5FD	6.800	6,330
ハットン第三軍	5FD	6.800	6,330
リグラス	5FD	6.800	6,330
信長の野望	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
プロデュース	5FD	6.800	6,330
獣神ローガス	5FD	7.800	7,260
ロー・オブ・ザ・ウェスト	5FD	6.800	6,330
STAFF Kid 88	5FD	25.000	23,250
88ターム	5FD	12.800	11,900
魔界村	5FD	6.800	6,330
リ・バース	5FD	7.800	7,260
棋太平	5FD	6.500	6,050
オペレーショングレネード	5FD	6.800	6,330
シティーファイト	5FD	6.800	6,330
スーパーヒットフォール	5FD	5.800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6.800	6,330
囲碁道場2号	5FD	3.800	3,600
アリオン	5FD	7.800	7,260
アークスロード	5FD	7.800	7,260
オホーツクに消ゆ	5FD	6.800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7.800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7.800	7,260
プロジェクトA子	5FD	2.800	2,800
素子姫アドベンチャー	5FD	2.800	2,800
レニングラード	5FD	6.800	6,330
カバラの秘密	5FD	7.800	7,260
信長の野望・全国版M2	5FD	9.800	9,120
タッチ	5FD	7.800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6.800	6,330
将棋大将	5FD	6.000	5,580
ハターン・エティ88	5FD	7.000	6,510
ザ・競馬	5FD	8.800	8,190
詰碁120	5FD	8.000	7,440
ラストウォー	5FD	6.500	6,050
スーパー・アフリケット	5FD	5.800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6.800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7.800	7,260
始皇帝	5FD	6.800	6,330
ホットドッグ	5FD	6.800	6,330
ゼビウス	5FD	6.800	6,330
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6.800	6,330
ナイザー	5FD	6.200	5,770
お嬢様くらぶ	5FD	6.800	6,330
ブレインズ	5FD	7.800	7,260
七人のサムライ	5FD	6.800	6,330
オーガ	5FD	6.800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7.800	7,260
上海	5FD	6.500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5.800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6.400	5,960
ウィングマン2	5FD	6.800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6.400	5,960
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ザナドゥ	5FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5.800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7.800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7.800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6.800	6,330
デゥリング	5FD	7.800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3.800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3.800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5.800	5,400
★ギャルッぽクラブ	5FD	6.800	6,330
★いけにえの街	5FD	6.800	6,330
★ロリーター・バイオレンス	5FD	6.800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4.000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7.800	7,260
★秘課外授業編	5FD	3.000	3,000
★プラトニッククラブ	5FD	6.800	6,330
★ラブメイト	5FD	4.800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4.800	4,500
★さゆり	5FD	4.800	4,500
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3.000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6.800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4.800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4.800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6.800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6.800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5.800	5,400
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5.800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8.000	7,440
★フェアリースレジデンス	5FD	7.800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4.800	4,440
★オメガ2号	5FD	3.800	3,600
★真夜中のラブコール	5FD	5.000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3.800	3,540
★女子大生交際図巻	5FD	7.800	7,260
★プレメイト・アフターヌーン	5FD	3.000	3,000
★プレメイト・カリフォルニア	5FD	3.000	3,000
★プレメイト・フラワーナイト	5FD	3.000	3,000

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6.800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6.800	6,330
トリトーン2 SR	5FD	7.800	7,260
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8.800	8,190
ブレインズ SR	5FD	7.800	7,260
ミュージック3SR	5FD	9.800	9,120
ガンダーラ SR	5FD	7.800	7,260
三国志SR	5FD	14.800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7.800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7.800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6.800	6,330
ザナドゥSR	5FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ2SR	5FD	5.800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7.800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6.800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8.800	8,190
九玉伝SR	5FD	7.800	7,260
コムサイトSR	5FD	6.800	6,330
未来SR	5FD	7.800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7.900	7,350
ライレーンSR	5FD	7.800	7,260
カーマインSR	5FD	7.800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6.800	6,330
ドナ SR	5FD	7.800	7,260
レジェンド SR	5FD	7.800	7,260
女神転生 SR	5FD	7.800	7,260
カバラの秘密 SR	5FD	7.800	7,260
振飛車 SR	5FD	7.800	7,260
T.D.F大怪獣戦争SR	5FD	6.800	6,330
アルゴーSR	5FD	7.500	6,980
うる星やつらSR	5FD	6.800	6,330
シルフィードSR	5FD	6.800	6,330
大戦略88SR	5FD	7.800	7,260
対局囲碁Jr SR	5FD	7.800	7,260
AIR SR	5FD	7.800	7,260
バビロンSR	5FD	7.800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6.800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4.500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4.500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4.500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7.800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7.800	7,260
闘気王 SR	5FD	7.800	7,260
イース SR	5FD	7.800	7,260
リターン・オブ・イーシタ SR	5FD	6.800	6,330
ブレインズ SR	5FD	7.800	7,260
サイキック・ウォー SR	5FD	8.800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7.800	7,260
リバイバー SR	5FD	6.800	6,330
ヤシャ SR	5FD	7.800	7,260
ウルティマⅣ SR	5FD	9.800	9,120
雀ボール SR	5FD	5.800	5,400
プレイネット SR	5FD	6.800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7.800	7,260
孫子 SR	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5.800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5.800	5,400
ドラゴンバスター SR	5FD	7.800	7,260
アイドロン SR	5FD	6.800	6,330
スーパーヒットフォールSR	5FD	5.800	5,400
イミテーション・シティーSR	5FD	7.800	7,260
ジーザスSR	5FD	7.800	7,260
ルーイン SR	5FD	7.800	7,260
魔界復活SR	5FD	7.800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7.800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4.800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6.800	6,330
★ザ・メイズ SR	5FD	4.800	4,500
★ショッキング・クロスワード	5FD	7.800	7,260

8800VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ダイレス V	2HD	6.800	6,330
ミュージアム 3VA	2HD	9.800	9,120
英雄ナポレオンVA	2HD	9.800	9,120
信長の野望全国版VA	2HD	9.800	9,120
三国志 VA	2HD	14.800	13,770
上海 VA	5FD	6.500	6,050
名監督 VA	5FD	6.800	6,330

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
カバラの秘密	5FD	7.800	7,260
抄本三国志	5FD	8.800	8,190
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
詰碁セミナー	5FD	6.800	6,330
ビンゴ	5FD	6.800	6,330
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
幻夢の城	5FD	6.800	6,330
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7.800	7,260
ドナ	5FD	7.800	7,260
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9.300	8,650
ハイドライド2	5FD	6.800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5.800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6.400	5,960
ザナドゥ	5FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5.800	5,400
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7.800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6.200	5,770
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
三国志	5FD	14.800	13,770
囲碁百科	5FD	8.800	8,190
ミュージアム2	5FD	8.800	8,190
ラプラスの魔	5FD	7.800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
カリグラフ	5FD	10.000	9,300
大戦略 FM	5FD	6.800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7.900	7,350
1942	5FD	6.800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7.800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7.800	7,260
闘気王	5FD	7.800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9.800	9,120
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
サイダーユング編	5FD	7.800	7,260
7万光年セット	5FD	9.800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6.800	6,330
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7.500	6,980
レリクス	5FD	7.200	6,700
ライレーン	5FD	7.800	7,260
アーコン	5FD	7.800	7,260
アルファ	5FD	5.900	5,490
リ・バース	5FD	7.800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7.800	7,260
ファンタジー1	5FD	9.800	9,120
エレベーターアクション	5FD	6.800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
リグラス	5FD	6.800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6.800	6,330
カリオストロの城	5FD	7.800	7,260
ティーサイド2	5FD	6.800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6.800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7.800	7,260
ミュージアム 3	5FD	9.800	9,120
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,400
F15-イーグル	5FD	5.800	5,400
グリード	5FD	6.800	6,330
棋太平	5FD	6.500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7.800	7,260
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
リバイバー	5FD	6.800	6,330
未来	5FD	7.800	7,260
雀ボール	5FD	5.800	5,400
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
魔界村	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
★フェアリース・レジデンス	5FD	7.800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3.800	3,600
★アマゾネス	5FD	7.800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4.800	4,440
★オメガ第2号	5FD	3.800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4.000	4,000
★ファイナル・ロリーター	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3.000	3,000
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3.800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3.800	3,600
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
戦場の狼	3FD	6.800	6,330
ファンタジー 2	3FD	9.800	9,120
幻夢の城	3FD	6.800	6,330
ルーイン	3FD	7.800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール I	3FD	7.900	7,350
めぞん一刻	3FD	6.800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7.800	7,260
ファンタジー1	3FD	9.800	9,120
ゴルコス	3FD	7.800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6.800	6,330
信長の野望	3FD	6.800	6,330
ダビンチ	3FD	6.800	6,330
三国志	3FD	14.800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7.800	7,260
太陽の神殿	3FD	7.800	7,260
カリオストロの城	3FD	7.800	7,260
ウィバーン	3FD	6.800	6,330
A列車で行こう	3FD	7.800	7,260
キングサーモン	3FD	7.800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6.800	6,330
スーパーランボー	3FD	6.800	6,330
殺人倶楽部	3FD	7.800	7,260
グリード	3FD	6.800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9.300	8,650
ナイザー	3FD	6.200	5,770
バトルシティー	3FD	6.200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6.000	5,580
1942	3FD	6.800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7.800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7.800	7,260
スターエージェント	3FD	6.800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9.800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9.800	9,120
サイダーユング編	3FD	7.800	7,260
7万光年セット	3FD	9.800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7.500	6,900
レリクス	3FD	7.200	6,700
ライレーン	3FD	7.800	7,260
アーコン	3FD	7.800	7,260
アルファー	3FD	5.900	5,490
ミュージアム3	3FD	9.800	9,120
大戦略 FM	3FD	6.800	6,330
闘気王	3FD	7.800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7.800	7,260
ガルフォース	3FD	7.800	7,260
リバイバー	3FD	6.800	6,330
未来	3FD	7.800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6.800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7.800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7.800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6.800	6,330
カリグラフ	3FD	10.000	9,300
モールモール2	3FD	5.800	5,400
新竹取物語	3FD	9.800	9,120
ディー・サイド2	3FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5.800	5,400
F15-イーグル	3FD	5.800	5,400
リ・バース	3FD	7.800	7,260
棋太平	3FD	6.500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6.800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6.800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6.800	6,330
ハターン・エディター	3FD	7.000	6,510
ラストウォー	3FD	6.500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5.800	5,400
フリッキー	3FD	6.800	6,330
プロレス・スペシャル	3FD	6.800	6,330
カバラの秘密	3FD	7.800	7,260
抄本三国志	3FD	8.800	8,190
妖姫伝	3FD	6.800	6,330
詰碁セミナー	3FD	6.800	6,330
ビンゴ	3FD	6.800	6,330
ハイドライド2	3FD	6.800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6.800	6,330
北斗の拳	3FD	6.800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5.800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6.400	5,960
ウィングマン2	3FD	6.800	6,330
ザナドゥ	3FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ2	3FD	5.800	5,400
ヴァリス	3FD	7.800	7,260
アルバトロス	3FD	8.800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7.800	7,260

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
雀ボール	3FD	5,800	5,400
ウルティマ IV	3FD	11,800	10,980
魔界村	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
★ファイフ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★ソープランド・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★プレメイト・アフターヌーン	3FD	3,000	3,000
★プレメイト・カリフォルニア	3FD	3,000	3,000
★プレメイト・フラワーナイト	3FD	3,000	3,000
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードム専	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★秘課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ第3号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000

FM-77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ロボレス2001AV専	3FD	6,800	6,330
ルーイン AV専	3FD	7,800	7,260
ドナ AV専	3FD	7,800	7,260
三国志 AV専	3FD	14,800	13,770
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330
ディグダグ AV専	3FD	6,000	5,580
ディーヴァ AV専	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
女神転生 AV専	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオン AV専	3FD	6,800	6,330
アムノーク AV専	3FD	6,800	6,330
アスピック AV専	3FD	6,800	6,330
ディープフォーレスト AV専	3FD	7,800	7,260
魔界復活 AV専	3FD	7,800	7,260
デス・フォース AV専	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤーボール AV専	3FD	5,800	5,400
信長の野望全国版 AV専	3FD	9,800	9,120
うっでぃぽこAV専	3FD	6,800	6,330

X1 & X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
女神転生	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
リング・クエスト	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ワールド・インクス169 X-1T Z	5FD	12,500	11,630
ワールド・インクス169 X-1T 2	5FD	11,000	10,230
イース	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330

商品名	メディア	価格	割引価格
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
マーベラス	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
オーガ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
クーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
エイリアン 2	5FD	7,200	6,700
コムサイト	5FD	6,800	6,330
アーコン	5FD	7,800	7,260
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ IV	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイフ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ホップレモン	5FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★プレメイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★プレメイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★プレメイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 T専	5FD	14,800	13,770
冒険浪漫 T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活 T専	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T専	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城 T専	5FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿 T専	5FD	7,800	7,260
ビクトリアスナイン T専	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T専	5FD	7,500	6,980
リターン・オブ・イーシタT専	5FD	6,800	6,330
地球防衛軍 T専	5FD	7,800	7,260

X-68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	5FD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	5FD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付	5FD	8,800	8,190

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望 全国版	3FD	9,800	9,120
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
プリントショップ	3FD	9,800	9,120
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
未来 M2	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻 M2	ROM	6,800	6,330
エイリアン2 M2	ROM	7,800	7,260
トップルジップ M2	ROM	5,900	5,490
スーパーロードランナーM2	ROM	5,800	5,400
ディープフォーレストM2	ROM	5,800	5,400
トリトーン M2	ROM	5,900	5,490
コロニス・リフト	ROM	6,800	6,330
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
アイドロン	ROM	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うっでぃぽこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
迷宮神話 M2	ROM	5,600	5,210
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
コロニスト M2	ROM	6,800	6,330
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8.190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ザナドゥ 1 M2	2DD	7,800	7,260
魔界復活 2DD	ROM	7,800	7,260
メタルギア M2	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城 M2	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた M2	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
ダイレス	2DD	6,800	6.330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
未来	ROM	4,900	4,610
ボルフェスと5人悪魔	ROM	5,800	5,400
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
グラディウス	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー IV	ROM	6,800	6,330
生命惑星	ROM	5,800	5,400
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
女神転生	ROM	6,800	6,330
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
シャウト・マッチ	ROM	5,800	5,400
スーパーレイドッグ	ROM	6,800	6,330
ドレイナー	ROM	4,800	4,440
アニマルランド	ROM	5,800	5,400
魔性の館・ガバリン	ROM	4,900	4,540
シャウトマッチ	ROM	5,800	5,400
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19,800	18,420
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ヴィーナス・ファイヤー	ROM	4,800	4,440
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370

商品名	メディア	価格	割引価格
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM・T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
プロテクター	ROM	4,800	4,440
影の伝説	ROM	4,900	4,540
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	6,800	6,330
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM・T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
ナイザー・スペシャル	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリーブ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
プルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスフレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSONちゃっかりCOPY(MSX用)		12,000	10,000
データライフ 52D	10枚入	8,500	3,500
データライフ 52DD	10枚入	10,000	4,700
データライフ 52HD	10枚入	17,000	5,500
フジ 52D	10枚入	8,000	3,800
フジ 52HD	10枚入	24,000	5,600
マクセル・インターナショナル520	10枚入	8,000	2,800
〃 52HD	10枚入	24,000	4,000
データライフ 352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ 352DD	10枚入	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体、周辺商品お買得情報	定価	割引価格
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8,000	6,200
アスキージョイスティックターボII(MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800
ジョイステックインターフェース		
PC-8801FH/MH/AV用(MACRO-88A)	9,800	9,200
PC-8801/II/SR/FR(β-88)	6,800	6,100
PC-9801E/F/U/VA用(MACRO-98)	9,800	9,200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6,800	6,100
ジョイスティック・システムとジョイスティック		
XE-16(ジョイスティック)	3,900	3,600
ジョイカード(MSX、FM-77AV、PC-6001、PC-8801	3,200	2,900

商品名	価格	割引価格
ミスター・ジョイ(MR-100)(ジョイカード用はめこみ台)	1,380	1,350
PASOKO-1000(三和電子ジョイスティック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データーレコーダ用ケーブル	1,200	1,080
▶X-1周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	33,800
CZ-8BS(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データーレコーダー)	24,800	21,000
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)〈HAL研究所〉(88用FM音源+MIDIボード)	36,000	29,800
▶ディスプレー本体		
CU14G 2000文字カラーD・ケーブル付	49,800	31,000
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	47,000
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	26,000
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	37,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,000
CU14-A4 4060文字カラーディスプレー	89,800	58,000
8001/11SR(本体)	138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	18,000
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	19,000
AN58C(RFモジューレータ)	2,800	19,000
ジャスト・サウンド(PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500ケーブル付)	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー(PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500)	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

1 御希望の商品を選んで下さい
2 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい
3 申し込みをいただいた商品は約6日~8日位でお手元にお届け致します
4 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします
— 在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種 2HD 2DD FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です
郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578

営業時間：月~金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付



NEC
PC-8001MKⅡSR 新品限定品
¥108,000➡ ***¥22,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥52,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥68,000***



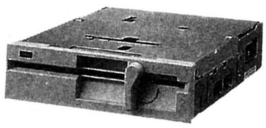
NEC
PC-9801U2 新品限定品
¥298,000➡ ***¥128,000***



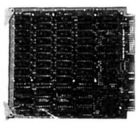
東芝
JW-R10
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥99,800➡ ***¥18,000***



SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥6,800***



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥24,800***



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***



SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ***¥18,000***

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	➡ ¥ **8,000**
PC-6001MKⅡ	¥ 84,800	➡ ¥ **12,000**
PC-6001MKⅡSR	¥ 89,800	➡ ¥ **15,000**
PC-8001	¥168,000	➡ ¥ **12,000**
PC-8001MKⅡ	¥123,000	➡ ¥ **15,000**
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	➡ ¥ **20,000**
PC-8001MKⅡSR 新品限定品	¥108,000	➡ ¥ **22,000**
PC-8201	¥138,000	➡ ¥ **42,000**
PC-8801	¥228,000	➡ ¥ **28,000**
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	➡ ¥ **36,000**
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000	➡ ¥ **38,000**
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	➡ ¥ **52,000**
PC-8800MKⅡ/30	¥275,000	➡ ¥ **68,000**
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	➡ ¥**108,000**
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	➡ ¥**108,000**
PC-9801	¥298,000	➡ ¥ **48,000**
PC-9801U2 新品限定品	¥298,000	➡ ¥**128,000**
PC-9801VM2	¥415,000	➡ ¥**238,000**
PC-98XA/1	¥575,000	➡ ¥**158,000**
PC-98XA/2	¥695,000	➡ ¥**198,000**
PC-100/20	¥448,000	➡ ¥ **68,000**
PC-100/30	¥558,000	➡ ¥ **88,000**
N5231-01	¥648,000	➡ ¥**165,000**

ディスプレイ

PC-KD201(12インチ800字カラーCRT)	¥ 59,800	➡ ¥ **18,000**
PC-KD252(14インチ2000字カラーCRT)	¥ 67,800	➡ ¥ **22,000**
PC-MD651(14インチモノクロPC-100用)	¥ 59,800	➡ ¥ **20,000**
PC-KD651(14インチカラーPC-100用)	¥198,000	➡ ¥ **58,000**

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000	➡ ¥ **24,800**
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品、新品)	¥118,000	➡ ¥ **78,000**
PC-8031(5インチ片面倍密2ドライブ)	¥198,000	➡ ¥ **20,000**
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000	➡ ¥ **42,000**
PC-9831-UW2(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000	➡ ¥ **52,000**
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000	➡ ¥**108,000**
PC-9881N(8インチ2ドライブ)	¥270,000	➡ ¥**128,000**

プリンタ

PC-2021(サーマルプリンタ)	¥ 23,800	➡ ¥ **8,000**
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800	➡ ¥ **14,000**
PC-8023C(10インチ9ドットプリンタ)	¥153,000	➡ ¥ **22,000**
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000	➡ ¥ **32,000**
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥ 89,000	➡ ¥ **25,000**
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000	➡ ¥ **30,000**
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000	➡ ¥ **38,000**
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000	➡ ¥ **32,000**
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ)	¥ 89,800	➡ ¥ **20,000**
PC-PR401(80桁9ドットサーマルプリンタ)	¥ 39,800	➡ ¥ **15,000**
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	➡ ¥ **38,000**
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000	➡ ¥**158,000**

SHARP

本体

MZ721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800	➡ ¥ **12,000**
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)	¥ 89,800	➡ ¥ **25,000**
CZ-801C(X-1C)	¥119,800	➡ ¥ **20,000**
CZ-802C(X-1D)	¥198,000	➡ ¥ **22,000**
CZ-803C(X-1Cs)	¥119,800	➡ ¥ **20,000**
CZ-811C(X-1Fモデル10)	¥ 89,800	➡ ¥ **22,000**

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥ 34,800	➡ ¥ **12,000**
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥ 54,800	➡ ¥ **12,000**
MZ-1P01(MZ-700用カラープロッタ、アダプター付き)	¥ 39,800	➡ ¥ **12,000**
MZ-1P07A(80桁ドットプリンタ)	¥ 79,800	➡ ¥ **28,000**

その他

CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク)	¥ 79,800	➡ ¥ **15,000**
CE-152(ポケコン用カセットレコーダ) 新品同様	¥ 19,800	➡ ¥ **7,500**

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10(CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥ 89,800	➡ ¥ **26,800**
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥ 69,800	➡ ¥ **39,800**
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000	➡ ¥ **78,000**

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥ 39,800	➡ ¥ **29,800**
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800	➡ ¥ **29,800**
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品同様	¥ 49,800	➡ ¥ **29,800**
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様	¥ 89,800	➡ ¥ **59,800**
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV)	¥ 79,800	➡ ¥ **44,800**

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800	➡ ¥ **39,800**

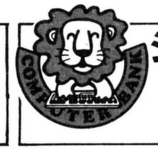
＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

会員専用ホットライン☎03(797)1444



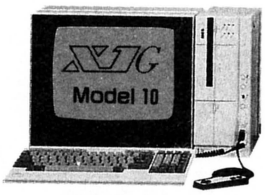
ショールームOPEN!!

- ○中古パソコン展示即売中！
- ○レンタル・リース用PC-9801展示中！
- ○ビジネスソフトのデモ実施中！

全商品6ヶ月保証付



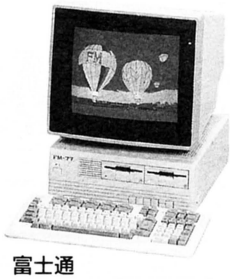
CZ-811CE(X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥26,800 新品
X-1Fモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GE)
¥139,600➡ ¥56,600



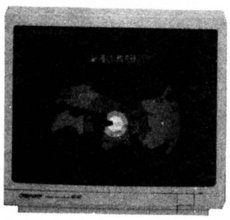
CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ¥39,800 新品
¥69,800➡ ¥34,800
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ¥37,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GB)
¥119,600➡ ¥64,600



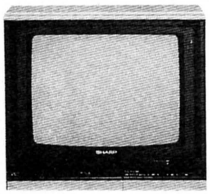
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ¥78,000 新品
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU14GB)
¥167,800➡ ¥107,800



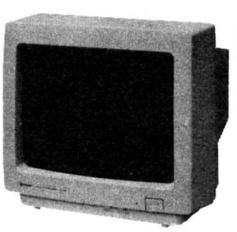
富士通
MB25240(FM77D1)
¥198,000➡ ¥38,000
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡ ¥48,000



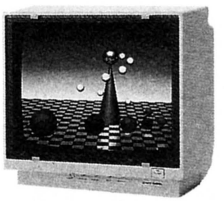
CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥29,800 新品同様



CZ-820DE・B
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ¥44,800



CU-14A4
(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡ ¥59,800 新品同様



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ ¥54,800

CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品同様 … ¥ 54,800➡ ¥ 15,000
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品 …… ¥ 15,800➡ ¥ 13,800
MZ-1P17(E-B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ、X-1用ケーブル付) 新品 ・¥ 76,600➡ ¥ 42,800
MZ-1P17(E-B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ、MZ2500用ケーブル付) 新品 ・¥ 76,600➡ ¥ 46,800

FUJITSU

MB25020(FM-8本体) …… ¥218,000➡ ¥ 12,000
MB25010(FM-7本体) …… ¥128,000➡ ¥ 16,000
MB25015(FM-new7本体) …… ¥ 99,800➡ ¥ 18,000
MB25240(FM77D1本体) …… ¥198,000➡ ¥ 38,000
MB25250(FM77D2本体) …… ¥228,000➡ ¥ 58,000
MB25255(FM77L2本体) …… ¥193,000➡ ¥ 58,000

ディスプレイ

MB27311(14インチ4050字カラーCRT) …… ¥188,000➡ ¥ 42,000
MB27312(12インチ4050字グリーンCRT) …… ¥ 49,800➡ ¥ 22,000
MB27331(14インチ4050字カラーCRT) …… ¥109,800➡ ¥ 48,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ) …… ¥ 59,800➡ ¥ 8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 …· ¥ 56,800➡ ¥ 22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ・¥ 56,800➡ ¥ 22,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ) …… ¥119,800➡ ¥ 22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) …… ¥ 99,800➡ ¥ 22,000

EPSON

TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) … ¥129,800➡ ¥ 35,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) … ¥129,800➡ ¥ 38,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) … ¥142,000➡ ¥ 35,000
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品 …… ¥198,000➡ ¥168,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ) …… ¥ 89,000➡ ¥ 20,000
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ) …… ¥158,000➡ ¥ 35,000
MP-80K(80桁9ドット漢字プリンタ) …… ¥189,000➡ ¥ 22,000
UP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ、標準機) …· ¥290,000➡ ¥ 48,000
VP-85K(10インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ¥128,000➡ ¥ 75,000
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ¥158,000➡ ¥ 95,000

LOGITEC

LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡ ¥ 35,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡ ¥ 68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡ ¥ 69,800
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様 …· ¥198,000➡ ¥168,000

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡ ¥ 18,000
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥ 99,800➡ ¥ 18,000
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡ ¥ 89,800
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥198,000➡ ¥128,000
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き) …· ¥ 68,000➡ ¥ 12,000
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品同様 ¥168,000➡ ¥128,000
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ) …· ¥ 49,800➡ ¥ 8,000
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 ¥127,300➡ ¥ 69,800
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 …· ¥ 74,700➡ ¥ 46,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 …· ¥114,000➡ ¥ 79,800
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ……· ¥144,000➡ ¥ 89,800
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品 ・¥ 12,800➡ ¥ 9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 ・¥ 12,800➡ ¥ 9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品 …… ¥ 12,800➡ ¥ 9,500

C.B.サポートホットライン
☎03(797)1234
当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.レスキューシステム
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

●掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

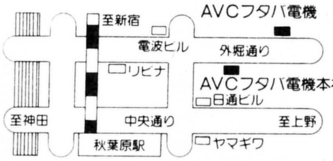
電話一本で高額買取り、即現金お支払い!! ☎03(797)1231

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
23年
の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP X1派よ、プリンターは、今、買うのだ。

CZ-8PK2

美しい文字と多彩なモード設定で実務にキメ細かく対応。

標準価格¥134,800
オドロキの特価¥39,800
限定品ですのでお早めに。

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

夏休みの後半で君はイッキにパソコン通に!!

高速電磁処理 データレコーダ内蔵

SHARP (CZ-811C)

X1F、Model 10、+

テレビも見れる

(CZ-811D)

専用ディスプレイ

50台限定



合計定価 ¥179,600を

超破格の¥69,800

お支払例 12回●初¥7,078+¥6,400×11回
24回●初¥4,164+¥3,400×23回

更にお得な情報☆☆☆☆

CZ-8PK2をセットして
本体+TVモニター+プリンター
標準価格 ¥314,400
➡¥109,000(限定30台)

お支払例 36回●初¥5,660+¥3,700×35回
24回●初¥6,720+¥5,300×23回

SHARP X1 turbo Z



8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら大歓迎。

CZ-880C……(¥218,000)
CZ-600D……(¥129,800)
組合せ合計……¥347,800

特価 ¥2?2,000

お支払例
初¥ 9,880+¥9,000×35回
初¥11,600+¥7,000×47回

SHARP X1 turbo III パソコンテレビ



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C……(¥168,000)
CZ-870D……(¥109,800)
組合せ合計……¥277,800

AVC特価

お支払例
初¥8,100+¥6,500×35回
初¥7,300+¥5,100×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168,000	¥132,000	¥ 4,547	¥ 3,575
PC-8801MH	¥208,000	¥163,000	¥ 5,614	¥ 4,115
PC-88VA	¥298,000	¥232,000	¥ 7,991	¥ 6,283
PC-9801UV21	¥318,000	¥254,000	¥ 8,749	¥ 6,879
PC-9801VX21	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥ 9,154
PC-9801VM21	¥390,000	¥299,000	¥10,299	¥ 8,098
PC-9801VX2	¥433,000	¥323,000	¥11,126	¥ 8,748
富士通				
FM77AV20-2	¥168,000	¥1?0,000	¥ 4,133	¥ 3,250
FM77AV40	¥228,000	¥1?0,000	¥ 5,511	¥ 4,333
SHARP				
X1G M30	¥118,000	¥ ?1,600	¥ 4,012×24回	
X1turbo III	¥168,000	¥1?3,000	¥ 3,892	¥ 3,060
X1turbo Z	¥218,000	¥1?5,000	¥ 5,683	¥ 4,469
Super MZ	¥159,800	¥1?5,000	¥ 4,305	¥ 3,385
Super MZ V2	¥199,800	¥1?6,000	¥ 5,373	¥ 4,225
EPSON				
PC-286M0	¥357,000	¥??8,000	¥10,264	¥ 8,071

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-TV352	¥115,000	¥ 90,000	¥ 8,325	¥ 4,425
PC-KD861	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108,000	¥ ?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89,800	¥ ?5,000	¥ 6,013	¥ 3,196
FM-TV154(AV40用)	¥138,000	¥ ?9,000	¥ 9,156	¥ 4,868
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89,800	¥ ?6,000	¥ 5,180	¥ ——
CZ-870D(ターボ用)	¥109,800	¥ ?9,000	¥ 7,308	¥ 3,884
CZ-600D(超高解像度)	¥129,800	¥ ?9,000	¥ 9,158	¥ 4,868
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 6,475	¥ 3,442

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH (Black Type もあります)



NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30…(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計…… ¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
初¥9,420+¥7,100×35回
初¥7,200+¥5,600×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)



一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH……(¥208,000)
PC-KD862……(¥99,800)
組合せ合計……(¥307,800)

特価 ¥240,000

お支払例
初¥10,600+¥8,200×35回
初¥6,500+¥6,500×47回

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138,000	¥103,000	¥ 5,064	¥ 3,548
WAVY23(SANYO)	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148,000	¥119,000	¥ 5,851	¥ 4,099
HB-F1 (SONY)	¥ 32,800	¥ 27,000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
FS-A1 (National)	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118,000	¥ 9?,000	¥ 8,510	¥ 4,523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99,800	¥ ?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49,800	¥ ?8,000	¥ 3,515	¥ ——
CZ-52 (SHARP)	¥ 34,800	¥ 2?,000	現金一括払のみ	
FS-FD1 MSX用	¥ 44,800	¥ 38,000	¥ 3,515×12回	
HBD-20W MSX用	¥ 44,800	¥ 39,000	¥ 2,938×15回	

NEC PC-88VA



8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA……(¥298,000)
PC-KD862……(¥ 99,000)
組合せ合計……¥397,800

特価 ¥308,000

お支払例
初¥10,920+¥10,600×35回
初¥10,300+¥8,300×47回

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期	通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある機種で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。	AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者として お申し込み下さい。	

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

神話製作機械論

BOOT THE BOOK(遊撃手)、RE-BOOT THE BOOK(Bug News)の好評連載、待望の単行本化。

近刊

コンピューター・ゲームはどんな進化を遂げてきたのか？

安田 均 著

四六判
予価一八〇〇円

SF翻訳家にしてゲーム界の第一人者である著者が、本とゲームとコンピュータの関係に注目し、展開する新時代のエンタテイメント論。パソコンは神話製作機械たりうるのか？

畑中佳樹 著 四六判/予価1500円

アドベンチャラーのゾーク知らず!!

電子小説批評序説



近日発売

イマドキ色が出ないどころか、絵も出ない、音もない、日本語もわかってくれない。
それなのにインフォコムのテキストアドベンチャーは最高。おまえら、ちょっとは見習え。

大戦略シリーズ——ゲームハンドブック・シリーズ別冊 A4/8月下旬発売予定/予価1,800円/BNN第二企画部編

MAP FILE

世界が、見える

大戦略シリーズの全マップを掲載！
大戦略/15枚、大戦略パワーアップセット/30枚、
大戦略88/16枚、大戦略Ⅱ/10枚、MAP COLLECTION/61枚、
すべての大戦略プレイヤー必携!!



BNN Bug News Network

商品の詳しい内容をお知りになりたい方は資料請求券を添付し書名明記の上、下記の宛先まで、葉書でお申込み下さい。折り返し資料をお送り致します。
〒102東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F 株式会社ビー・エヌ・エヌ お問合せはTEL03(238)1321営業部まで。

資料請求券 LOGIN 9



〒全国どこでも
送料無料

MEMO RANDUM
ゲームソフト通信販売

最新ソフト情報
テレフォンサービス ☎03-232-3244

特典

★メモランダムのソフトはクーポン券付き、点数によりステキなオリジナルグッズプレゼント。
★メモランダムから最新ゲームソフト情報をお届けします。

6,000円以上の商品をお買い上げの方に割引券を差し上げます。
（昭和62年8月31日まで）



ウルティマ Ⅳ　ポニー

注文No.	機　種	メディア	定 価
N9-01	PC8801SR/FR/MR	5D	9,800
N9-02	XI/turbo	5D	9,800

注文No.	メーカー	品　名	機　種	メディア	定 価
N9-03	ポニー	ウルティマ Ⅳ	PC9801M/VM	5"2HD	9,800
N9-04	ポニー	ウルティマ Ⅳ	FM77/AV	3.5D	11,800
N9-05	ウルフ・チーム	YAKSA（ヤシャ）	PC8801SR/VA	5D	7,800
N9-06	光　栄	信長の野望・全国版	MSX/MSX2	メガ ROM	9,800
N9-07	ピクセル	生命惑星M36	MSX/MSX2	メガ ROM	5,800
N9-08	スキャップトラスト	ガルフォース（創世の序曲）	XI/turbo	5D	7,800
N9-09	呉ソフト	アルゴー	FM77AV	3.5D	7,500



うる星やつら
～恋のサバイバル・バースディ～　マイクロキャビン

注文No.	機　種	メディア	定 価
N9-10	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
N9-11	XI/turbo	5D	6,800

（PC9801F/VF 用、5"2DDもあります）

注文No.	メーカー	品　名	機　種	メディア	定 価
N9-12	ビクター	女子大生交際図巻	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N9-13	日本ファルコム	Ys（イース）	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N9-14	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤーⅣ	MSX	ROM	6,800
N9-15	スクウェア	エイリアン2	PC8801SR/FR/MR	5D	7,200
N9-16	S P S	リターン・オブ・イーシター	XIturbo	5D	6,800
N9-17	日本テレネット	女神転生	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N9-18	日本テレネット	女神転生	XI/turbo	5D	7,800
N9-19	スタークラフト	闘氣王	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N9-20	アスキー	サイキックウォー（コズミックソルジャー2）	PC8801SR/FR/MR	5D	8,800
N9-21	アスキー	ウイザードリィ3	PC8801/2/SR/FR	5D	9,800
N9-22	ポーステック	レリクス	X-68000	5"2HD	7,200

注文No.	メーカー	品　名	機　種	メディア	定 価
N9-23	ボンドソフト	ロリータ姫の伝説	PC8801/2/SR/FR	5D	5,800
N9-24	ボンドソフト	ロリータ姫の伝説	XI/turbo	5D	5,800
N9-25	ボンドソフト	ロリータ姫の絵日記	PC8801/2/SR/FR	5D	5,800
N9-26	ボンドソフト	ロリータ姫の絵日記	XI/turbo	5D	5,800
N9-27	グレイトソフト	美しき種物たちPARTⅡ	PC9801M/VM	5"2HD	4,000
N9-28	グレイトソフト	美しき種物たちPARTⅡ	PC8801/2/SR/FR	5D	4,000
N9-29	グレイトソフト	美しき種物たちPARTⅡ	XI/turbo	5D	4,000
N9-30	ジャスト	天使たちの午後	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
N9-31	ジャスト	天使たちの午後・番外編	PC8801/2/SR/FR	5D	3,000
N9-32	ジャスト	天使たちの午後	XI/turbo	5D	6,800
N9-33	ジャスト	天使たちの午後・番外編	XI/turbo	5D	3,000
N9-34	ジャスト	天使たちの午後	MSX	ROM	5,800



ソープランドストーリー　ハード

注文No.	機　種	メディア	定 価
N9-35	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
N9-36	XI turbo	5D	7,800

（PC9801 シリーズもあります）

限定販売品

注文No.	メーカー	品　名	機　種	メディア	定 価
N9-37	成人向指定	シルバーパック	PC8801 シリーズ	5D/5"2HD	9,800
N9-38	成人向指定	ゴールドパック	PC8801 シリーズ	5D/5"2HD	15,800
N9-39	成人向指定	スペシャルパック	PC8801 シリーズ	5D/5"2HD	22,800
N9-40	成人向指定	シルバーパック	XI/turbo	5D	9,800
N9-41	成人向指定	ゴールドパック	XI/turbo	5D	15,800
N9-42	成人向指定	スペシャルパック	XI/turbo	5D	22,800

※N9-37～39は、メディアを指定してお申し込み下さい。

申し込み方法

★下記の申し込み用紙にご記入のうえ現金書留にてお申し込みください。現金受け取り後ただちに郵送いたします。
お申し込み先：〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-9-18 ライオンズプラザ新宿1008号 メモランダム通信販売係
★代金着払いも取り扱っております。お電話にてお問い合わせください。
★上記以外のソフトも多数取り扱っております。**機種別リストもあります**

申し込み用紙

住所 〒		氏名	
		おてんわ	

注文No.						合　計
数　量	本	本	本	本	本	本
金　額	円	円	円	円	円	円

MEMO RANDUM
新宿駅東口区役所通り沿い ☎03-232-5366
Soft Community Office MEMO RANDUM

アップルIIGS,絶賛販売中!

アップルIIGS価格表

①アップルIIGS	¥198,000
②アップルカラーRGBモニター	¥ 95,000
③アップル3.5ドライブ	¥ 76,000 (注1)
④アップル5.25ドライブ	¥ 56,800 (注2)
⑤メモリー拡張カード(256K)	¥ 25,000
⑥イメージライターII(J)	¥113,000
⑦イメージライターII(J)ケーブル	¥ 6,000
⑧IIGSシステムファン	¥ 9,500
⑨アップルIISCSIカード	¥ 25,000

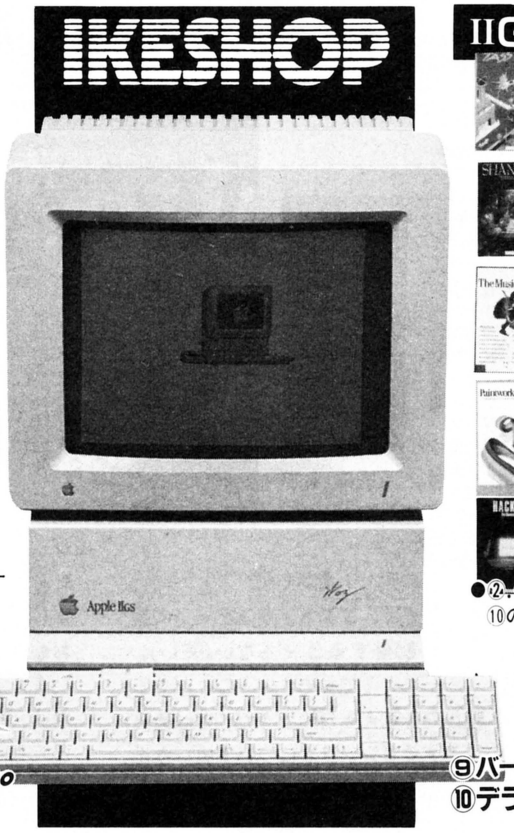
(注1) システムディスクは、3.5インチフロッピーで供給されますので3.5インチドライブをシステムに加えることをお勧めします。
(注2) アップル3.5ドライブにディジーチェインできます。

IIGSセット価格例

- ●アップルIIGS
- ●アップルカラーRGBモニター
- ●アップル3.5ドライブ
- ●メモリー拡張カード(256K)

セット価格 ~~¥384,800~~

びっくりするような価格で提供いたします。とにかく、お電話でご確認下さい。



IIGS専用ソフト(媒体は3.5インチ)

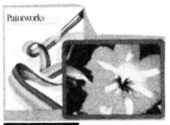

①タス・タイムズ ¥ 9,000



②シャン・ハイ ¥ 9,000



③ザ・ミュージック・スタジオ ¥15,000



④ペイントワークスプラス ¥13,000



⑤ハッカーII ¥ 9,000

●②・③・④・⑤・⑨のメモリは512KB以上必要
⑩のメモリは768K以上必要

- ⑥キッズ・タイムII …¥9,000
- ⑦サイレントサービス¥8,000
- ⑧ミュージックコンストラクションセット ¥9,000
- ⑨バーズテイルGS(新着)¥10,000
- ⑩デラックスペイントII(新着) ¥19,000

アップルIIソフト特価表(媒体は5インチ)

アクション

●アークティックフォックス	¥ 8,500
●キャプテングッドナイト	¥ 4,000
●ジェット	¥ 8,000
●マーブル マッドネス(128K要)	¥ 7,500
●レスキューオンフラクタルス	¥ 4,000
●レスキューレイダース	¥ 3,500

ロールプレイ

●ウイザードリーI	¥ 9,000
●ウイザードリーII	¥ 7,000
●ウイザードリーIII	¥ 8,000
●ウルティマI	¥ 8,500
●ウルティマIII	¥11,000
●ウルティマIV	¥12,000
●オートデュエル	¥ 9,000
●シャード オブ スプリング	¥ 8,000
●バーズテイルI	¥ 8,000
●バーズテイルII	¥ 9,000
●ファンタジーII	¥ 8,000
●ファンタジーIII	¥ 9,000

シミュレーション

●U.S.A.A.F.	¥ 7,000
●アンダーファイヤー	¥12,000
●オーガ	¥ 8,000
●フライトシミュレータII	¥ 9,000
●マイクロープ	¥ 4,000
●マイト アンド マジック	¥13,000
●ロード ウォー 2000	¥ 8,000
●リトルコンピュータピープル	¥ 9,000
●チェスマスター2000	¥ 8,000

アドベンチャー

●キングズクエストII(128K要)	¥ 5,000
●サンドック	¥ 4,500

グラフィクス

●ファンタビジョン	¥ 8,000
●ムービーメーカー	¥ 7,000

※以上はごく一部です。詳しくはお問い合わせ下さい。

ただいま、アップルIIGS、お買い上げの方にもれなく「オリジナルテレホンカード」をプレゼント!



正社員 アルバイト 募集中!
(詳細は、お電話でお問い合わせ下さい。)

通販お申し込み方法

現金書留、または銀行振込にてお願いします。送料全国無料サービス。(但し2万円以下の場合は送料500円)

銀行振込先 三和銀行 秋葉原支店 普通口座 No.95053 ㈱イケショップ

※ボーナス併用・又はボーナス一括払いのクレジット、又は、"学生割引"のシステムもどうぞご利用ください。詳しいことはお気軽におたずね下さい。



最寄駅■国電秋葉原駅より徒歩5分, 地下鉄末広町徒歩1分

apple専門店 イケショップ
〒101 東京都千代田区外神田4−8−1
☎(03)251-4749 ログイン係

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい。きっとアドベンチャーてこまってるね だってとってもむつかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ、たって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていがくこかわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きしたいおくります。

今直ぐ発送できるもの

(ア)アヒス2……700円
アヒス……700円
アステカ……700円
⊙アグレス……800円
アゲイン……700円
ALICE(PSK)……800円
⊙アリオン……800円
⊙アルファ……700円
暗黒星雲……700円
暗黒城……700円
⊙イミテーションシティ……800円
Yellow Lomon……700円
異次元からの脱出……700円
WILL(テストラップ2)…700円
WORRY(X1)……500円
ウイングマン……700円
⊙ウイングマン2(ディスク版)……800円
⊙うる星やつら……900円
⊙エリカ……800円
エルドラド伝奇……800円
英雄伝説サーカ(PC88,PC98)1,000円
オホーツクに消ゆ……800円
黄金の墓……700円
(カ)⊙カサブランカに愛を…800円
カムイの剣……800円
軽井沢誘拐案内……700円
鍵穴殺人事件……700円
⊙カバラの秘密……800円
機動戦士ガンダムⅠ……500円
機動戦士ガンダムⅡ……500円
⊙クリスタルプリズン……800円
クリティカルマス……800円
慶子ちゃんの秘密……700円
⊙くりいむレモン……800円
⊙幻夢の城……700円
コルコ13 狼の巣……700円
⊙ゴルコス……800円
⊙コスモエンジェル……700円
暗闇の視点……700円
(サ)ササンクロス……700円
⊙殺人倶楽部……800円
サラダの国のトマト姫……700円
⊙照魔鏡の伝説……800円
⊙ザ・マン・アイ・ラブ……800円
ザ・クエスト……1,200円
ザ・パームス……700円
ザース……700円
新竹取物語……800円
⊙ジーザス……900円
ジ・エージェント……700円
ジャグラーストーン……700円
地獄の練習問題……800円
⊙シンデレラベルデュー……800円
セイバー……800円
⊙聖女伝説……700円
⊙聖女パニック……800円
⊙1,000年王国……800円
ZODIAC 1……700円
(タ)タイムシークレット……500円
タイムトンネル……700円
タイムゾーン……1,800円
⊙太陽の神殿……800円
⊙タッチ……800円
超人ロック……700円
⊙デウリング……900円
⊙敵は海賊・海賊版……800円
テラ4001……700円
天使たちの午後……800円
デーモンズ・リング……800円
デセニランド……700円
デセニワールド……700円
⊙ドナ……800円
⊙扉を開けて……800円
⊙トランシルバニア2……800円
東京ナンパストリート(22人分)…700円
⊙トワイライトゾーン…800円
道化師殺人事件……800円
(ナ)ナナコSOS……700円
ニューコジラ……800円
(ハ)はーりぃふぉっくす……700円
⊙はーりぃふぉっくす2雪の魔王……800円
バイレーツアドベンチャー……700円
⊙バックトゥ・ザ・フューチャー……800円
⊙美少女写真館スタジオカット…700円
⊙美少女写真館ムービングスクール……700円
ファイナルロリータ……700円
ファンハウスミステリー……800円
フェアリースレシテンス(X1不可)…800円
⊙冒険者達(賢者の遺言)…800円
ポートピア連続殺人事件……500円
(ファミコン用もだいじょうぶ)
⊙北斗の拳……800円
⊙POP LEMON……800円
(マ)⊙魔界王……500円
⊙魔界復活……800円
マスカレード……800円
魔女モヘカの館……500円
ミコとアケミのミステリーアドベンチャー…800円
ミステリーハウス1……700円
ミステリーハウス2(MSX,PC80)…700円
南太平洋アドベンチャー…700円
⊙めぞん一刻……800円
(ヤ)⊙妖姫伝……800円
4次元少女リディア……700円
(ラ)ラクランシュル2(88,X1,FM7)……700円
ランキスタンからの脱出……800円
⊙ラスベガス……900円
⊙リバース……1,000円
リンククエスト……900円
⊙ルナシティ殺人事件…700円
ロリータシントローム(88のみ)…700円
ロリータ2……700円
⊙ロリータ姫の絵日記…700円
⊙ロリータ姫の伝説……700円
(ワ)惑星メフィウス……700円

⊙印は新発売です。このほかにもまたまたあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。
ゲーム・エイドはアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。上記以外のスタークラフトアドベンチャーシリーズ全て700円です。

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまたせしました!! 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

(ア)AXIOM……700円
アークスロード……700円
アリババ……700円
⊙イース……800円
ウルティマ2……800円
⊙ウィザードリィ……800円
⊙ウィザードリーシナリオ2…800円
Epsilon 3……1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
(カ)⊙カリオストロの城…800円
⊙カーマイン……800円
カレイシアスペルセウス…700円
⊙ガンダーラ……800円
コズミックソルジャー…700円
(サ)サイキックシティ……700円
ザ・スクリーマー……900円
⊙ザナドゥ……1,000円
⊙ザナドゥシナリオ2…1,000円
⊙三国志……800円
⊙ジェネシス……700円
上海……700円
(タ)トリトーン(ディスク版のみ)700円
⊙ティーバ(必勝法,図のみ)…800円
(ナ)⊙信長の野望全国版…800円
(ハ)ハイドライド1……1,000円
⊙ハイドライドⅡ……1,000円
⊙覇邪の封印……800円
ファイヤークリスタル(FM,X1,SRはダメ)…1,000円
ファンタジアン……1,000円
⊙ファンタジー……1,000円
⊙ブラスティ……1,000円
ブラックオニキス(MSXも可)……1,000円
(マ)夢幻の心臓……1,000円
⊙夢幻の心臓2……800円
(ラ)ライーザ……700円
リザード……800円
⊙レリクス……800円
⊙ロストパワー……800円
⊙ロマンシア……1,000円

助け人あらわる!!



ロールプレイングが解けなくて悩んでいるあなた、ほらっそこのあなた、あなたですよ。もうすっかりゲームをやるきを無くしてディスケットがゴミと化していませんか? そこで、あのゲーム・エイドはやりました。あなたがやられてもやられても気合いて生き残る。最強のキャラクター軍団。

その名も

キャラクターエイド

ディスク版てこの値段。安い!!

●ウィザードリー……1,500円
●ウィバーン……1,500円
●うっていぼこ……1,500円
●エプシロン3……1,500円
●サナトウ……1,500円
●サナトウシナリオ2……1,500円
●スターシンフォニー……1,500円
●タイムエンパイア……1,500円
●ウルティマⅢ……1,500円
●ハイドライト2……1,500円
●覇邪の封印……1,500円
●ハピロン……1,500円
●ファンタシー……1,500円
●フラスティ……1,500円
●ブラック・オキニス & ファイヤー・クリスタル……1,500円
●夢幻の心臓2……1,500円
●メイトウム……1,500円
●マカカーラ……1,500円
●ラミア(新発売)……1,500円
●アルコー(新発売)……1,500円

※キャラクターエイドは全て88シリーズ専用で、送料は何枚でも170円です。口座名、送り先はゲーム・エイドでお申し込み下さい。

お申込み方法

1.現金書留か定額小為替でお申込みの場合

お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかり書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2.郵便振替(安く申込める)の場合

口座名 ゲームエイド 口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4 ウェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

3.資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲームエイドまで。

ゲーム・エイド

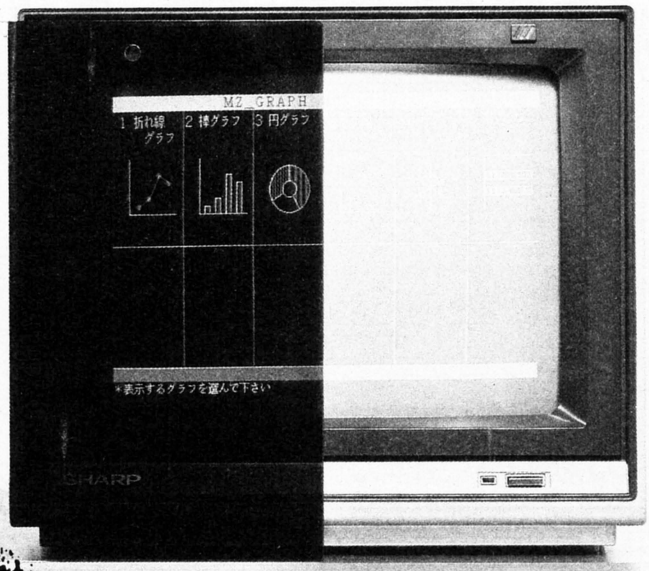
☎03・205・4862
〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド

送料 ヒント集は切手60円
3冊まで60円、3冊毎に60円増し
安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京8-162846

GAME-AID

大好評 半額キャンペーン実施中!!

テレビゲームやテレビの長時間視聴による視力低下を防ぐ!

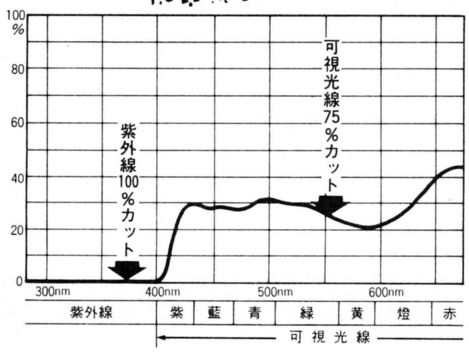


※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

10%鮮明画像になり新登場!!

TVフィルター FSⅡ(エフエスツー) 新発売 50%OFF

テレビゲームから目を守る



TVフィルターFSⅡ光線透過率曲線

★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約75%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
★ギラギラやチラツキをおさえ、色の美しい鮮明画像
★テレビフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格¥8,000↓特別価格 ¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000↓特別価格 ¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000↓特別価格 ¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000↓特別価格 ¥6,500

※仕様は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

お申し込みは今すぐ、**おハガキかお電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名(　)
●住所
●氏名・年令
●電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.S
係

電話で

06-303-4152(よいこに)
サンクレストJ.P.S

■受付時間
平　日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

88対応版新登場 大好評!! "ジェネシス"

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★ジェネシス		¥5,800	¥4,900	スクウェア	(a)(b)(c)(d)(e)(f)
★アスピックスペシャル		¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	(k)(l) XIDは除く
★マデリーン		¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	(c)～(h)(k)(l) XIC,D外部ドライブ除
ヘルプ		¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
へらくれす		¥5,600	¥4,200	KGDソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)
タケル伝説		¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス		¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
ゲームミュージックライブラリー①	データ集	———	¥2,800	システムサコム	88SR以上
キャノンターボ		¥5,000	¥2,800	ジャスト	MSX、II(16K)

ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2～3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ガイアの紋章		¥7,800	¥6,800	NCS	88SR以上
DAIVA(ディーヴァ)		¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(k)(l)
エルスリード		¥7,200	¥6,000	NCS	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(k)(l)
グイン・サーガ		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	(a)(b)(c)(d)(e)(f)
敵は海賊・海賊版		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
レリクス(RELICS)		¥7,200	¥5,400	ポーステック	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)(k)(l)
殺人倶楽部		¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(k)
未来		¥7,800	¥6,200	ザインソフト	(c)(d)(e)(f)(k)(l)
バビロン		¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
α(ALPHA)		¥5,900	¥4,400	スクウェア	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(k)
カサブランカに愛を		¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
新ベストナインプロ野球		¥6,800	¥5,100	アスキー	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)
抄本 三国志		¥8,800	¥7,500	KOEI	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(k)(l)
ハイドライドII		¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)(k)(l)
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	(c)(d)(e)(f)(g)(h)

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
シルクロード横断クイズ		¥9,000	¥6,700	データポップ	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
アルゴー		¥7,500	¥6,000	KSK	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(k)(l)
詰碁セミナー		¥6,800	¥5,100	JDS	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
BINGO		¥6,800	¥5,100	JDS	(i)(j)
ザイダー・バトルオブペガス		¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん		¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀		¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K)
ザナック		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷		¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)		¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲		¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー		¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)		¥5,500	¥3,800	バックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注: 対応機種 (a)PC-8801mKIIMH (b)PC-8801mKIIFH (c)PC-8801mKIIMR (d)PC-8801mKIIFR (e)PC-8801mKIITR (f)PC-8801mKIISR (g)PC-8801mKII (h)PC-8801 (i)FM-NEW7 (j)FM-7 (k)X-1 turbo (l)X-1 をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5'FD(2D)です。

ジャンル: アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング 教育 Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00～18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄

●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムビット サーラ

〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業	日付	合計金額		

アソコン・ブックス 新刊のご案内

パソコンゲーム必勝マニュアル アソコン No.12

掲載ゲーム

ガルフォース・創世の序曲☆ジーザス☆ザ・マン・アイ・ラブ☆魔界復活☆がんばれゴエモン！からくり道中☆デスフォース☆アルゴー☆タッチ☆ヤングシャーロック・ドイルの遺産☆イミテーションシティ☆エルスリード☆ディーヴァ☆大戦略Ⅱ——など新作・人気作30本を徹底収録！



おなじみ正解コマンド解析マガジン第12弾は最新アドベンチャーゲーム集中掲載号！●詳しい『ゲーム必勝マニュアル』好評『最新ゲーム情報』『アソコンHot Line』など楽しく役立つ情報を満載●『ゲーム調査室』はシミュレーションゲームの大特集！『プログラミング講座』ではスクロールタイプのゲームにチャレンジ●『アクションゲーム・マップ大公開』は夢幻戦士ヴァリスが登場。巻末『袋とじ』では難解ゲームのヒント&マップ、最新アダルトソフト情報を大公開！●『ディスク文庫』のカラー特集も収録

発売中　定価 600円

パソコンゲーム大全集パート3は9月上旬発売予定です!!

夏一番の面白さ!!

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体した、驚異のディスク文庫シリーズ、遂に登場！

本屋さんで GAMEが 買えるゾ！ 定価2800円 好評発売中

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫◆2〉



©創映新社／APPP／ファイナルー西島



☆PC-88/mkⅡ対応5インチDisk（要・漢字ROM）

アニメファンに人気バツグンの映画が、ちょっとオシャレな新人類型スゴロク・アドベンチャーゲームとして登場●アニメ原画を忠実に再現したグラフィックが、全編に展開●人対人、人対コンピューターの2Wayモードで、友達と2人でも遊べます●詳しいゲームの進め方、キャラクター紹介などを満載したアルバムは、アニメ誌にも負けないワクワク内容！



アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫◆1〉



©新井素子／銀英社

☆PC-88/mkⅡ対応5インチDisk

SF界のプリンセス・新井素子先生がヒロイン。おなじみのキャラクター達と共に、その作品世界をめぐる大冒険●キー入力はファンクションのみ●なんと素子先生原画のオープニング・アニメと、ゲーム終了者には直筆"あとがきグラフィック"付き！●アルバムには作品ガイド他、山盛り収録！

★いずれもアルバム（A5判カラー60ページ+おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セットです！
★この「ディスク文庫」は、全国の書店で発売中です。もし店頭にない場合も、書店注文で取り寄せてもらえます。
★ゲームの詳しい内容、画面写真などを満載した、カラーパンフレットがございます。（本屋さんへの注文に大変便利な申し込み書も付いています）。ご希望の方は、お電話で小社アソコン編集部までご請求ください。

※お願い「素子姫アドベンチャー」のディスケットには、データ保護のため"ライト・プロテクト・シール"が貼ってあります。そのままプレイされますと、オート・セーブ機能が働きませんので、このシールをハガシてお楽しみ下さい。



グラフィック・アドベンチャーブック●2
デーモンズシティ 鬼神狩り

封印を解かれ、地上にさまよい出た魔界の一族「四鬼神」の邪悪な触手は、平和な大都会を"デーモンズ・シティ"へと変えていく……。異変に気づいた霊能者である主人公（キミ）は、四鬼神の現世への抜け道、鬼墳を再度封じるため、果敢に立ち上がるのだった！　画期的な大型（週刊誌）サイズ、大胆なカラー・イラスト展開で迫る、新ゲームブック第2弾！　手に汗握るスリリングなオリジナルシナリオと、迫力の劇画タッチ構成は、キミを魔界へ引きずり込む!!

サイコロのいらないスピーディーなゲーム進行●切って楽しめるキャラクター&タロット&ESPカード●とじ込み大型イメージピンナップ●ゲームに行きづまった人も安心"袋とじヒント集"付き！

▼ESPカード



第3弾「バトル・プラネット～大宇宙の魔城」ただいま制作進行中です。ご期待くださいネ！

好評発売中　定価880円

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号 辰巳出版 ☎03(208)8701(代表) 振替(東京4-71584)

アスキーブックチェーン

■ 北海道地区

紀伊國屋書店　札幌店	011-231-2131	〒060	北海道札幌市中央区南1条西1-14-2
富貴堂パルコブックセンター	011-214-2301	〒060	北海道札幌市中央区南1条西3-6　パルコ5F
リーブルなにわ	011-221-3800	〒060	北海道札幌中央区南1条西4丁目　日の出ビルB1F
旭屋書店　札幌店	011-241-3007	〒060	北海道札幌中央区南3条西4　エイトビルB1
ダイヤ書房　東店	011-783-3520	〒065	北海道札幌市東区伏古1条5丁目
ダイヤ書房　本店	011-712-2541	〒065	北海道札幌市東区北25条東8
ダイヤ書房　清田店	011-883-6365	〒065	北海道札幌豊平区清田二条2丁目15
ダイヤ書房　西店	011-665-6223	〒063	北海道札幌西区発寒12条3
ブックス平和　マルカツ店	0166-23-6211	〒070	北海道旭川市2条7丁目左1号　マルカツ6F
旭川　富貴堂	0166-26-3481	〒070	北海道旭川市3条通8丁目右2号
三省堂書店　旭川店	0166-22-6411	〒070	北海道旭川市一条通8丁目右11号　旭川西武8F
森文化堂	0138-23-3238	〒040	北海道函館市松風町3-13
紀伊國屋書店　小樽店	0134-33-1381	〒047	北海道小樽市稲穂2-22-8
福村書店	0157-23-3330	〒090	北海道北見市北3条西2丁目
ザ本屋さん	0155-33-5020	〒080	北海道帯広市西17条南3丁目
旭屋書店　苫小牧店	0144-36-5185	〒053	北海道苫小牧市表町6丁目2-1　サンプラザ6F

■ 東北地区

岡田書店	0177-23-1381	〒030	青森県青森市新町1-8-6
成田本店	0177-23-2431	〒030	青森県青森市新町1-13-4
紀伊國屋書店　弘前店	0172-36-4511	〒036	青森県弘前市土手町126-1
伊吉書院	0178-44-1917	〒031	青森県八戸市三日町13
東山堂ブックセンター	0196-53-6464	〒020	岩手県盛岡市大通1-2-1　サンビル2F
さわや書店	0196-53-4411	〒020	岩手県盛岡市大通2-2-15
第一書店	0196-53-3355	〒020	岩手県盛岡市大通2丁目
ブックスみやぎ	0222-64-4422	〒980	宮城県仙台市中央1-1-1
丸善仙台一番町店	0222-24-8018	〒980	宮城県仙台市一番町2-3-32
宝文堂本店	0222-22-4181	〒980	宮城県仙台市中央2-4-6
アイエ書店駅前店	0222-64-0718	〒980	宮城県仙台市中央1-10-1　宮城ビル内
ブックスなにわ　仙台中野店	0222-58-3133	〒983	宮城県仙台市中野字出花西90-1
金港堂	0222-25-6521	〒980	宮城県仙台市一番町2-3-26
金港堂ブックセンター	0222-23-0979	〒980	宮城県仙台市一番町3丁目11-15　フォーラス6F
金港堂　泉店	0223-73-4373	〒981-31	宮城県泉市七北田字小堤23-1
加賀谷書店　本店	0188-33-3111	〒010	秋田県秋田市中通り2-6-51
三浦書店	0188-33-8131	〒010	秋田県秋田市中通り2-1-5
八文字屋	0236-22-2150	〒990	山形県山形市本町2-4-11
岩瀬書店　コルニエツタヤ店	0245-21-2101	〒960	福島県福島市栄町10-11　コルニエツタヤ内
ヤマニ書房本店	0246-23-3481	〒970	福島県いわき市平字2-7-2
東北書店	0249-32-0379	〒963	福島県郡山市駅前2-7-15

■ 関東地区

ツルヤブックセンター	0292-25-2711	〒310	茨城県水戸市南町1-4-24
川又書店　駅前店	0292-31-0102	〒310	茨城県水戸市宮町2-2-31
田所書店	0294-22-5537	〒317	茨城県日立市鹿島町1-12-9
武石書店	0292-73-1212	〒312	茨城県勝田市元町6-11
マルエス　神栖店	02999-2-1233	〒314-01	茨城県鹿島郡神栖町神栖1丁目4-33
友朋堂	0298-52-3665	〒305	茨城県新治郡桜村吾妻3-8-6
友朋堂　梅園店	0298-51-1161	〒305	茨城県新治郡桜村3-25-10
岩下書店　駅ビル店	0286-24-2550	〒320	栃木県宇都宮市市川向町1-23　宇都宮ステーションビル
新星堂　宇都宮店	028633-2381	〒320	栃木県宇都宮市曲師町6-2
落合書店　オリオン店	0286-34-3777	〒320	栃木県宇都宮市江野町 3-9
進駸堂　駅ビル店	0285-25-1522	〒323	栃木県小山市城山町3-3-22
大塚書店	0282-22-0033	〒328	栃木県栃木市室町6-28
前橋西武ブックセンター	0272-34-1011	〒371	群馬県前橋市本町2-12-1
煥呼堂	0272-23-1211	〒371	群馬県前橋市本町1-3-4
戸田書店　前橋店	0272-61-5063	〒379-21	群馬県前橋市野中町97
サカ中書店	0273-62-1500	〒370	群馬県高崎市問屋町1丁目10-26
学陽書房	0273-23-4055	〒370	群馬県高崎市鞘町4
新星堂　高崎店	0273-27-3961	〒370	群馬県高崎市連雀町5
戸田書店　高崎店	0273-63-5110	〒370	群馬県高崎市下小島町421
ナカムラヤ	0276-22-2001	〒373	群馬県太田市本町14-27
曽根書店	0276-45-1228	〒373	群馬県太田市飯田町1007-2
岩淵書店	0482-52-2190	〒332	埼玉県川口市栄町3-8-4
須原屋	0488-22-5321	〒338	埼玉県浦和市仲町2-3-20
須原屋　コルソ店	0488-24-5321	〒336	埼玉県浦和市高砂町1-12-1
新栄堂　大宮店	0486-44-2345	〒330	埼玉県大宮市錦町630　大宮駅ビル5F
押田謙文堂	0486-41-3141	〒330	埼玉県大宮市宮町1-18
いけだ書店　所沢店	0429-28-3271	〒359	埼玉県所沢市日吉町12-1
所沢パルコブックセンター	0429-98-8175	〒359	埼玉県所沢市緑町1-2　新所沢パルコ B 棟
芳林堂書店	0429-25-5355	〒359	埼玉県所沢市日吉町9-24
黒田書店	0492-25-3138	〒350	埼玉県川越市脇田町3-6
須原屋　蕨店	0484-44-1211	〒335	埼玉県蕨市塚越1-4-2
新星堂志木店	0484-74-0182	〒353	埼玉県志木市志木本町5丁目17-5　ララポート志木5
黒田　上福岡店	0492-64-2346	〒356	埼玉県上福岡市上福岡1-7
書原　西武狭山店	0429-58-6501	〒350-13	埼玉県狭山市祇園2798-4　西武狭山ステーションビル
キディランド千葉店	0472-25-2011	〒260	千葉県千葉市新千葉1-1-1　千葉駅ビル3F
多田屋　セントラルプラザ店	0472-24-1333	〒280	千葉県千葉市中央3-17-1　セントラルプラザ内
旭屋書店　船橋店	0474-24-7331	〒273	千葉県船橋市本町7-1-1　船橋東武ヴィブ5F
芳林堂書店　津田沼店	0474-78-3737	〒272	千葉県船橋市前原西2-18-1　津田沼パルコ5F
ときわ書房	0474-24-0750	〒273	千葉県船橋市本町4-2-17
新星堂　柏店	0471-64-8551	〒277	千葉県柏市柏1-2-31
西口浅野書店	0471-44-2111	〒227	千葉県柏市旭町1-1-4
多田屋　サンピア店	0475-52-5561	〒283	千葉県東金市東岩崎8-10　サンピア2F
ブックス津田沼	0474-77-2611	〒275	千葉県習志野市谷津1-16-1
前田書林	03-254-1061	〒101	東京都千代田区神田鍛冶町2-2-9
東京堂書店　本店	03-291-5181	〒101	東京都千代田区神田神保町1丁目17
旭屋書店　水道橋店	03-294-3781	〒101	東京都千代田区三崎町1丁目3-10　水道橋ビル1F
丸善　御茶ノ水店	03-295-5581	〒101	東京都千代田区神田駿河台2-8
丸善　プレスセンター店	03-508-2511	〒100	東京都千代田区内幸町2-2-1　日本プレスセンタービル
明正堂　秋葉原店	03-257-0758	〒101	東京都千代田区外神田1丁目17-15　秋葉原デパート
三省堂書店　本店	03-233-3314	〒101	東京都千代田区神田神保町1-1
書泉グランデ	03-295-0011	〒101	東京都千代田区神田神保町1-3
丸善　本店	03-272-7211	〒103	東京都中央区日本橋2-3-10
近藤書店　本店	03-571-2480	〒104	東京都中央区銀座5-6-1
八重洲ブックセンター	03-281-1811	〒104	東京都中央区八重洲2-5-1
旭屋書店　銀座店	03-573-4936	〒104	東京都中央区銀座5-2-1　東芝ビル
虎ノ門書房　本店	03-502-3461	〒105	東京都港区虎ノ門1-4-5
虎ノ門書房　田町店	03-454-2571	〒108	東京都港区芝5-33-1　森永プラザビル1F
書原　新橋店	03-591-8738	〒105	東京都港区西新橋2-7-4　第20森ビル1F
雄峰堂書店	03-503-6586	〒105	東京都港区新橋2-16　ニュー新橋ビル B1
紀伊國屋書店　住友ビル店	03-344-6984	〒160	東京都新宿区西新宿2-6-1　住友ビル B1
三省堂書店　新宿西口店	03-343-4871	〒160	東京都新宿区西新宿1-1-3　小田急スカイタウン12F
新星堂新宿 NS ビル店	03-344-2055	〒160	東京都新宿区西新宿2-4-1　新宿区 NS ビル1F
未来堂書店	03-206-0656	〒160	東京都新宿区高田馬場2丁目17-4
紀伊國屋書店　本店	03-354-0131	〒160	東京都新宿区新宿3丁目17-7
福家書店　センタービル店	03-345-1246	〒160	東京都新宿区西新宿1-25-1　センタービル MB1
芳林堂書店　高田馬場店	03-208-0241	〒160	東京都新宿区高田馬場1丁目26-5　F1ビル3F
山下書店　新宿マイシティ店	03-352-6685	〒160	東京都新宿区新宿3-38-1
西武新宿ブックセンター	03-208-0380	〒160	東京都新宿区歌舞伎町1丁目30-1　新宿ペペ
新栄堂　亀戸駅ビル店	03-638-2345	〒136	東京都江東区亀戸5-1-1　亀戸駅ビルエルナード5F
八雲堂書店	03-718-8161	〒152	東京都目黒区中根1-3-3
学芸堂書店	03-710-1391	〒152	東京都目黒区鷹番3-7-9
ヤマト書房　サンカマタ	03-735-1551	〒144	東京都大田区西蒲田7-68-1　サンカマタビル
ヤマト書房　本店	03-733-7511	〒144	東京都大田区蒲田5-18-14
竜文堂大森駅ビル店	03-775-3851	〒143	東京都大田区山王2-1-5　大森駅ビル
栄松堂書店　蒲田店	03-731-2241	〒144	東京都大田区西蒲田7-69-1　蒲田東急プラザ6F
三省堂書店　渋谷店	03-407-4545	〒150	東京都渋谷区渋谷2-21-12　東急文化会館5F
大盛堂書店	03-463-0511	〒150	東京都渋谷区神南1-22-4
旭屋書店　渋谷区	03-476-3971	〒150	東京都渋谷区宇田川町23-3　第一勧銀共同ビルB1
紀伊國屋書店　渋谷店	03-463-3241	〒150	東京都渋谷区道玄坂1-2-2　東急プラザ
ブックセンター荻窪	03-393-5571	〒167	東京都杉並区天沼3-3-2
書原	03-313-6267	〒166	東京都杉並区成田東4-39-8　芝万ビル
旭屋書店池袋店	03-986-0311	〒171	東京都豊島区西池袋1-1-25　東武エアキャッスル10
三省堂書店　池袋店	03-987-0511	〒171	東京都豊島区南池袋1-28-2　池袋パルコ7F
新栄堂　アルパ店	03-988-0181	〒171	東京都豊島区東池袋3-1-2
新栄堂書店　本店	03-984-2345	〒171	東京都豊島区南池袋1-27-7
池袋西武ブックセンター	03-981-0111	〒171	東京都豊島区南池袋1-28-1　西武百貨店11F
芳林堂書店　池袋店	03-984-1101	〒171	東京都豊島区西池袋1-17-7
近代書店	03-601-5721	〒120	東京都足立区綾瀬1-39-11
不動書店	03-601-2528	〒125	東京都葛飾区亀有3-24-2
文教堂書店　西葛西店	03-689-3621	〒134	東京都江戸川区西葛西6-8-7　朝日生命ビル
明屋書店　東京本社	03-387-8451	〒164	東京都中野区中野5-52-15　ブロードウェイセンター
明正堂　中通り店	03-831-0191	〒110	東京都台東区上野4-6-4
西友　大森店	03-768-1211	〒140	東京都品川区南大井6丁目27-25
芳林堂書店　大井町店	03-474-4946	〒140	東京都品川区東大井5-7-13
明屋書店　五反田店	03-492-3881	〒141	東京都品川区西五反田1-3-8　五反田 CS ビル1F
くまざわ書店　本店	0426-25-1201	〒192	東京都八王子市旭町2-13
パルコブックセンター　吉祥寺店	0422-21-8122	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-5-1
弘栄堂書店　吉祥寺店	0422-22-1031	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺南町1-1-24
真光書店	0424-87-2222	〒182	東京都調布市布田町1-36-8
久美堂　小田急店	0427-23-7088	〒194	東京都町田市原町田6丁目12-21　小田急スカイタウン
文教堂書店　鶴川店	0427-35-4117	〒194	東京都町田市大蔵町337
文教堂書店　小金井店	0423-86-0161	〒184	東京都小金井市貫井南町1-8
文教堂書店　小平店	0423-43-9229	〒187	東京都小平市仲町439
文教堂書店　東村山店	0423-96-1115	〒189	東京都東村山市本町1-20-1
三成堂書店　国分寺店	0423-25-3211	〒185	東京都国分寺市本町2-11-5
東西書店	0425-75-5061	〒186	東京都国立市中1-8
くまざわ書店　桜が丘店	0423-37-2531	〒192-02	東京都多摩市関戸321-3
オリオン書房　ウィル店	0425-27-2311	〒190	東京都立川市曙町2-1-1　ウィル7F
紀伊國屋書店　吉祥寺東急店	0422-21-5543	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺本町2丁目3-1
三省堂書店　三鷹店	0422-44-4904	〒181	東京都三鷹市下連雀3丁目28-23
東西書房	0422-46-0275	〒181	東京都三鷹市下連雀3-45-1
啓文堂	0423-66-3151	〒183	東京都府中市9065-1
久美堂	0427-22-2021	〒194	東京都町田市原町田6丁目11-10
有隣堂　町田店	0427-23-3018	〒194	東京都町田市原町田6-6-14　町田ジョイナル4F
栄松堂書店　横浜ジョイナス店	045-321-6831	〒220	神奈川県横浜市西区南幸1丁目5-1　相鉄ジョイナス4F
横浜そごうブックセンター	045-465-2111	〒220	神奈川県横浜市西区高島2丁目18-1
ポラーノ書林	045-433-7622	〒222	神奈川県横浜市港北区菊名4-3　駅前青木ビル
文華堂　戸塚店	045-864-5151	〒244	神奈川県横浜市戸塚区戸塚町73
文教堂書店　青葉台店	045-983-5150	〒227	神奈川県横浜市緑区青葉台1丁目6-13
丸善ブックメイツ横浜ポルタ店	045-453-6811	〒220	神奈川県横浜市西区高島2-16　B1-209
有隣堂　トーヨー店	045-311-6265	〒220	神奈川県横浜市西区北幸1-6　トーヨー地下街
有隣堂　東口ルミネ店	045-453-0811	〒220	神奈川県横浜市西区高島1-16-1
有隣堂伊勢佐木店	045-261-1231	〒231	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町1-4-1
文教堂書店　鶴ケ峰店	045-373-0968	〒241	神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰2丁目30
たまプラーザ有隣堂	045-903-2191	〒227	神奈川県横浜市緑区美し丘1-7　たまプラーザ東急 SC
中原ブックランド	044-711-2346	〒211	神奈川県川崎市中原区小杉町3-1
文教堂書店　小杉店	044-711-0018	〒211	神奈川県川崎市中原区小杉町3-414
ブックセンター文教堂	044-811-5557	〒213	神奈川県川崎市高津区溝ノ口305
大塚書店　生田駅ビル	044-932-4771	〒214	神奈川県川崎市多摩区生田7丁目8-4　小田急マルシェ
文教堂書店　宮前平店	044-855-2583	〒213	神奈川県川崎市宮前平1丁目11-1
文学堂　本店	044-244-1251	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-3　ニューハトヤビル内
有隣堂　川崎店	044-211-1851	〒210	神奈川県川崎市川崎区小川町1
サクラ書店　駅ビル店	0463-23-2751	〒254	神奈川県平塚市宝町1-1　平塚駅ビル4F
サクラ書店　紅谷町店	0463-23-5666	〒254	神奈川県平塚市紅谷町10-4
文教堂書店　四之宮店	0463-54-2880	〒254	神奈川県平塚市四之宮1131番1
島森書店大船店	0467-46-3841	〒247	神奈川県鎌倉市大船1-9-5
鎌倉書店	0467-46-2619	〒247	神奈川県鎌倉市大船1-24-1
藤沢西武ブックセンター	0466-27-0111	〒251	神奈川県藤沢市藤沢3-1　西武百貨店6F
文教堂書店　六会店	0466-82-9610	〒252	神奈川県藤沢市亀井野4丁目15-6
有隣堂　藤沢店	0466-26-1411	〒251	神奈川県藤沢市南藤沢2-1-1　フジサワ名店ビル4F
伊勢治書店	0465-22-1366	〒250	神奈川県小田原市栄町2丁目13-3
八小堂書店	0465-22-7111	〒220	神奈川県小田原市栄町1-4-5
文教堂書店　星ケ丘店	0427-58-6121	〒229	神奈川県相模原市千代田6-3
文教堂書店　中央林間店	0462-75-4165	〒242	神奈川県大和市中央林間4丁目6-3

アスキーブックチェーンでは、
アスキーの出版物を常備し、
みなさまのご来店をお待ちしております。

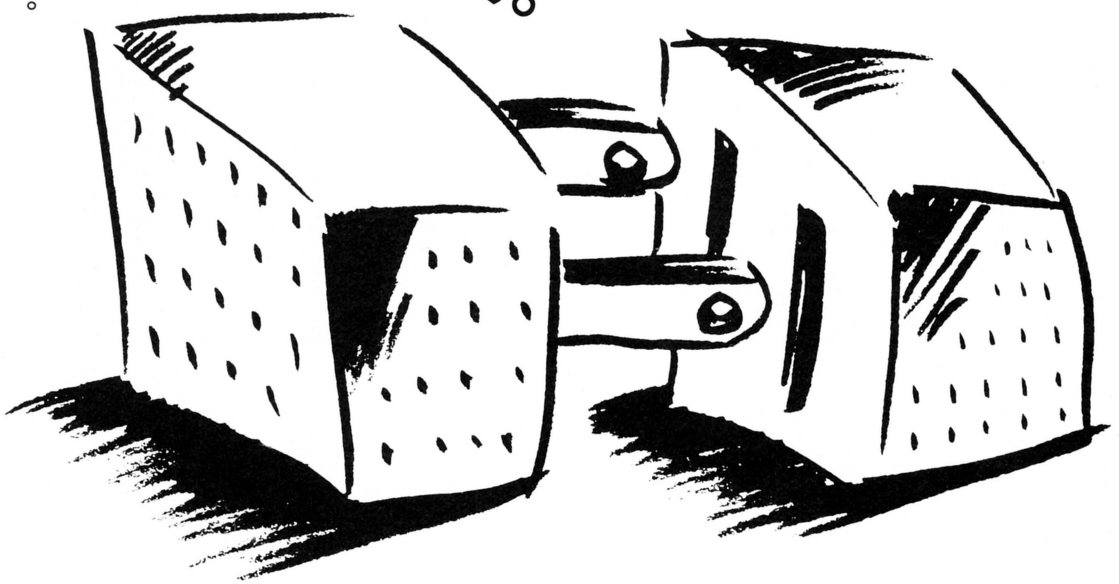
ブックスオオトリ	0462-63-3856	〒242	神奈川県大和市東1-4-4
平坂書房 WALK 横須賀店	0468-25-5537	〒238	神奈川県横須賀市若松町1-5
有隣堂　厚木店	0462-23-4111	〒243	神奈川県厚木市中町2-6
■ 中部地区			
北光社	0252-28-2321	〒951	新潟県新潟市小町通6番地
萬松堂	0252-29-2221	〒951	新潟県新潟市古町通り6-958
紀伊國屋書店　新潟店	0252-41-5285	〒950	新潟県新潟市万代1-3-30　万代シルバーホテル2F
覚張書店	0258-32-1139	〒940	新潟県長岡市大手通2-1-2
清明堂書店	0764-24-4166	〒930	富山県富山市総曲輪3-2-24
BOOKSなかだ　豊田店	0764-32-1353	〒931	富山県富山市豊田町1-25-3
瀬川書店	0764-24-4566	〒930	富山県富山市総曲輪3-7-1
文苑堂書店	0766-21-0333	〒933	富山県高岡市末広町40
文苑堂書店　横田店	0766-21-0431	〒933	富山県高岡市端穂町4-7
うつのみや　片町店	0762-21-6136	〒920	石川県金沢市片町2-1-7
王様の本　入江店	0762-91-6504	〒920	石川県金沢市入江町2-174
書林　香林坊本店	0762-20-5011	〒920	石川県金沢市香林坊2-1-1
王様の本　松任店	0762-75-7080	〒924	石川県松任市徳丸357-1
王様の本　野々市店	0762-46-5325	〒921	石川県石川郡野々市町扇ケ丘4-3
勝木書店	0776-24-0428	〒910	福井県福井市中央1-4-18
品川書店	0776-24-0112	〒910	福井県福井市順化1-1-10
貴月朗月堂	0552-28-7356	〒400	山梨県甲府市貴月本町1429
朗月堂	0552-32-2200	〒400	山梨県甲府市中央2-14-7
平安堂　長野店	0262-26-4545	〒380	長野県長野市南千歳町841　守谷ビル
長谷川書店	0262-26-2122	〒380	長野県長野市末広町1356
鶴林堂書店	0263-32-5340	〒390	長野県松本市大手3-3-2
ブックスロクサン	0263-35-5555	〒390	長野県松本市深志1-2-11　昭和ビル2F
笠原書店	0266-23-5070	〒394	長野県岡谷市銀座1-1-25
平安堂　飯田店	0265-24-4545	〒395	長野県飯田市中央通り4-2
大阪屋書店	0267-67-4024	〒385	長野県佐久市大字岩村田市町　中央ビル
平安堂　諏訪店	0266-28-1111	〒392	長野県諏訪郡下諏訪町字湖浜6141
大洞堂　岐阜北店	0582-32-5334	〒500	岐阜県岐阜市北島971
自由書房	0582-65-4301	〒500	岐阜県岐阜市神田町4-9
大洞堂ブックス258	0584-81-2553	〒503	岐阜県大垣市南頼町1丁目
東文堂書店　駅前店	0584-75-3536	〒503	岐阜県大垣市高屋町1-4-1
大洞堂ルート21　鵜沼店	0583-70-2525	〒509-01	岐阜県各務原市鵜沼西町3　菊川工場前
三洋堂　可児店	0574-63-2334	〒509-02	岐阜県可児市広見1-34-1
中田書店　バイパス店	0577-32-2270	〒506	岐阜県高山市下岡本町1426
三洋堂　多治見店	0572-24-0340	〒507	岐阜県多治見市若松町1丁目26-3
丸圭書店	0574-25-2281	〒505	岐阜県美濃加茂市太田町　2535-1
吉見書店	0542-52-0157	〒420	静岡県静岡市七間町3
江崎書店	0542-54-4481	〒420	静岡県静岡市呉服町2-6-8
静岡谷島屋	0542-54-1301	〒420	静岡県静岡市呉服町2-5-5
戸田書店　SBS店	0542-81-5733	〒422	静岡県静岡市有東2-201
戸田書店　曲金店	0542-81-5899	〒422	静岡県静岡市曲金5-4-58
宝塚マルサン書店	0559-63-0350	〒410	静岡県沼津市大手町5-9-20　宝塚ビル内
吉野屋	0559-23-5676	〒410	静岡県沼津市五月町17-28
浜松谷島屋	0534-53-9121	〒430	静岡県浜松市連尺町309-1
戸田書店　幸町店	0534-74-4762	〒433	静岡県浜松市幸4-151-1
戸田書店　浜松佐鳴台店	0534-48-8286	〒432	静岡県浜松市佐鳴台1丁目11-10
戸田書店　清水店	0543-65-2345	〒424	静岡県清水市銀座4-6
戸田書店　富士店	0545-51-5122	〒416	静岡県富士市永田町2-66
戸田書店　焼津店	05462-7-2199	〒425	静岡県焼津市焼津1-6-3
戸田書店　掛川店	05372-3-3077	〒436	静岡県掛川市中央1-18-4
戸田書店　かんなみ店	0559-78-7770	〒419-01	静岡県田方郡函南町仁田70-1
ちくさ正文館	052-741-1137	〒464	愛知県名古屋市千種区内山3丁目28-1
正文館書店	052-931-9321	〒461	愛知県名古屋市東区東片端町49
三省堂書店　名古屋店	052-562-0077	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅1-1-2　名古屋ターミナルビル B2
パソコンショップ　Σ	052-251-8334	〒460	愛知県名古屋市中区大須3丁目30-37
白樺書房　西店	052-774-7223	〒465	愛知県名古屋市名東区藤ケ丘143
池下三洋堂	052-762-2345	〒464	愛知県名古屋市千種区池下1丁目11-17
星野書店　近鉄ビル店	052-581-4796	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅1-2-2　近鉄ビル6F
丸善　名古屋支店	052-261-2251	〒460	愛知県名古屋市中区栄3-2-7
丸善ブックメイツセントラルパーク店	052-971-1231	〒460	愛知県名古屋市中区錦3丁目15-13　セントラルパーク
日進堂書店　栄東店	052-951-2727	〒460	愛知県名古屋市中区栄3丁目5-12　栄東地下商店街
日進堂上前津店	052-263-0550	〒460	愛知県名古屋市中区大須4丁目11-15　上前津地下街
三洋堂　本店	052-832-8202	〒466	愛知県名古屋市昭和区隼人町7-1
四軒家三洋堂	052-773-7722	〒463	愛知県名古屋市守山区市森孝新田字元補29
豊川堂	0532-54-6688	〒440	愛知県豊橋市呉服町40
積文館	0532-54-2345	〒440	愛知県豊橋市広小路1-6
シビコ正文館	0564-24-0173	〒444	愛知県岡崎市康生通西2丁目20-2
文泉堂書店	0586-71-2181	〒491	愛知県一宮市本町4-3-1
原田屋	0565-32-1317	〒471	愛知県豊田市喜多町2-83
八草栄進堂	0565-48-8121	〒470-03	愛知県豊田市八草　愛知工業大学内
日新堂書店	0566-75-2028	〒446	愛知県安城市御幸本町14-14
ほんぶん書店	0564-22-0243	〒444	愛知県岡崎市本町通2-10
ブックス鎌倉	0564-54-1822	〒444	愛知県岡崎市戸崎町字池下10-1
勝川三洋堂	0568-32-7806	〒486	愛知県春日井市勝川町7-1
ブックセンター名豊	0566-21-7121	〒448	愛知県刈谷市新富町3-43-1
三洋堂　刈谷店	0566-24-1134	〒448	愛知県刈谷市桜町1-24
三洋堂　小牧店	0568-73-3462	〒485	愛知県小牧市曙町40
■ 近畿地区			
別所書店　11ビル店	0592-24-1014	〒514	三重県津市栄町3-14　第11ビル3F
別所書店　本店	0592-26-3366	〒514	三重県津市中央5-21
文化センター白揚	0593-51-0711	〒513	三重県四日市市諏訪栄町3-7
シェトワ白揚　鈴鹿店	05923-82-5221	〒513	三重県鈴鹿市三日市字赤土田1039-1
天しん堂　本部	0749-24-2112	〒522	滋賀県彦根市長曽根南町437
村岡光文堂	07756-2-2261	〒525	滋賀県草津市大路1-16-30
大垣書店	075-414-0770	〒603	京都府京都市北区　北大路駅前
オーム社書店	075-221-0280	〒604	京都府京都市中京区河原町4条上ル
駸々堂　京宝店	075-223-1003	〒604	京都府京都市中京区河原町3条上ル
アバンティ・ブックセンター	075-671-8998	〒601	京都府京都市南区東九条西山王町31
旭屋書店　本店	06-313-1191	〒530	大阪府大阪市北区曽根崎2丁目12-6
紀伊國屋書店　梅田店	06-372-5821	〒530	大阪府大阪市北区芝田1丁目1-3
旭屋書店　難波店	06-644-2551	〒542	大阪府大阪市南区難波5丁目1-60　なんばCITY
駸々堂　心斎橋店	06-251-0881	〒542	大阪府大阪市南区南船場3丁目5-16
旭屋書店　アベノ店	06-631-6051	〒545	大阪府大阪市阿部野区阿倍野筋1-6-6
オーム社関西大阪店	06-345-0641	〒530	大阪府大阪市北区堂島1丁目5-20　大阪毎日会館内
駸々堂　京橋店	06-353-3209	〒534	大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38　京阪モール2F
ナンバブックセンター	06-644-5501	〒542	大阪府大阪市南区難波3丁目7-20
ヒバリヤ書店　難波ビル	06-721-9696	〒545	大阪府大阪市南区難波4丁目1-15　近鉄難波ビル B
ユーゴー書店	06-623-2341	〒545	大阪府大阪市阿部野区阿倍野筋1-3-20
ヒバリヤ書店　本社	06-722-1121	〒577	大阪府東大阪市足代2-5-24
コーベブックス　西武高槻店	0726-83-1766	〒569	大阪府高槻市白梅町4-1　西武デパート内
旭屋書店　枚方近鉄店	0720-46-3111	〒573	大阪府枚方市岡東町12-2-101
水嶋書房　京阪デパート店	0720-51-3432	〒573	大阪府枚方市楠葉花園町14-1　京阪デパート
不二書店	0720-31-4314	〒572	大阪府寝屋川市香里新町7-1
海文堂書店	078-331-6501	〒650	兵庫県神戸市中央区元町通3-5-10
コーベブックス　さんちか店	078-391-4749	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1丁目10-1
日東館書林	078-391-8701	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町3-3-1
ジュンク堂書店　サンパル店	078-252-0777	〒650	兵庫県神戸市中央区雲井通5-3-1　サンパル3F
ジュンク堂書店　センター街店	078-392-1001	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1丁目6-18　三宮センター
小山助学館　明石店	078-911-2501	〒673	兵庫県明石市大明石町1丁目1-23　国鉄明石駅ビル2
新興書房	0792-85-3344	〒670	兵庫県姫路市駅前町265
誠心堂書店	0792-81-2055	〒670	兵庫県姫路市駅前町347
リブロ西武ブックセンターつかしん店	06-420-3070	〒661	兵庫県尼崎市塚口本町4-8-1　西武百貨店つかしん店
宮井平安堂	0734-31-1331	〒640	和歌山県和歌山市本町1-7
■ 中国・四国地区			
富士書店	0857-23-7271	〒680	鳥取県鳥取市末広温泉町164
ブックランド今井書店　皆生店	0859-22-2377	〒683	鳥取県米子市東福原字大沢542-1
米子今井書店　本通店	0859-32-1151	〒683	鳥取県米子市四日市町86
今井書店　本店	0852-24-2230	〒690	島根県松江市殿町63
ブックセンター　タケダ	0853-21-0114	〒693	島根県出雲市渡橋町1198
ブックシティ　ミネルバ店	0862-72-2316	〒700	岡山県岡山市浜604-3
丸善　岡山支店	0862-31-2261	〒700	岡山県岡山市表町1-3-50
紀伊國屋書店　岡山店	086232-3411	〒700	岡山県岡山市中山下2-2-1
ブックランドあきば　西大寺店	08694-2-1511	〒704	岡山県岡山市可知3-17-53
ブック・スクェア　啓文社	0864-26-0720	〒710	岡山県倉敷市老松町5-1-13
津山 BOOK CENTER	0862-6-4047	〒708	岡山県津山市河辺1150
丸善　広島支店	082-245-2252	〒730	広島県広島市中区本通り5-8
紀伊國屋書店　広島店	082-225-3232	〒730	広島県広島市中区基町6-27　広島センタービル6F
金正堂	082-248-3715	〒730	広島県広島市中区通り5-9
ブックセンターアオイ	0824-23-8888	〒724	広島県広島市西条町寺家6478-1
サントーク廣文館	0849-23-9434	〒720	広島県福山市三の丸町30-1
啓文社　三原店	0848-64-7951	〒723	広島県三原市城町9-19
啓文社　尾道店	0848-37-5151	〒722	広島県尾道市久保1-6-1
啓文社　尾道二チイ店	0848-23-3100	〒722	広島県尾道市天満町17-23　二チイ尾道ショッピング
ブックシティ啓文社	0849-25-0050	〒720	広島県福山市奈良津町74-2
啓文社　福山店	0849-22-3111	〒720	広島県福山市芦田町1-7
ブックシティー啓文社　廿日市店	0829-31-0772	〒738	広島県佐伯郡廿日市町佐方本町7-1
中野書店	0832-22-6181	〒751	山口県下関市竹崎町4-1-5
文栄堂	0839-22-5611	〒753	山口県山口市道場門前1丁目3-11
五十部誠文堂	0839-24-6630	〒753	山口県山口市道場所前1丁目2-31
鳳鳴館	0834-31-2346	〒745	山口県徳山市銀座1-25
京屋書店	0836-31-2323	〒755	山口県宇部市松島町16-25
小山助学館　本店	0886-54-2135	〒770	徳島県徳島市1番町3-22
小山助学館　東口店	0886-25-1380	〒770	徳島県徳島市寺島本町東3丁目12-8
森住丸善	0886-23-3228	〒770	徳島県徳島市寺島本町東3丁目12-5
宮脇書店　屋島店	0878-43-8571	〒761-01	香川県高松市屋島西町1872-1
宮脇書店　本店	0878-51-3733	〒760	香川県高松市丸亀町4-8
宮脇書店　坂出店	08774-46-8343	〒762	香川県坂出市文京町1-1
丸三書店	0899-31-8501	〒790	愛媛県松山市湊町4-6-6
紀伊國屋書店　松山店	0899-32-0005	〒790	愛媛県松山市千船町5-7-1
明屋書店　大街道店	0899-41-4242	〒790	愛媛県松山市大街道2-4-12
明屋書店　湊町本店	0899-41-4141	〒790	愛媛県松山市湊町4-6-6　銀天街
明屋書店　新居浜店	0897-33-4121	〒792	愛媛県新居浜市泉池町11-34
金高堂書店	0888-22-0161	〒780	高知県高知市帯屋町1丁目13-14
■ 九州地区			
井筒屋ブックセンター	093-461-0131	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町2-9-14
ナガリ書店	093-521-1044	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
金栄堂	093-531-3685	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2-4-6
旭屋書店　北九州店	093-631-6421	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町1-1-1　そごう6F
ブックセンター　ほんだ	092-581-9558	〒814	福岡県福岡市博多区諸岡3丁目8-15
金文堂　朝日ビル店	092-431-1094	〒812	福岡県福岡市博多区博多駅前2-1　朝日ビル B1
りーぶる天神	092-713-1001	〒810	福岡県福岡市中央区天神4丁目4-11-6F
紀伊國屋書店　福岡店	092-721-7755	〒810	福岡県福岡市中央区天神1丁目11-11　天神コアビル6
福岡金文堂	092-741-2106	〒810	福岡県福岡市中央区天神2丁目9-110
福岡金文堂　アニメート原	092-844-0088	〒814	福岡県福岡市早良区飯倉3丁目21-33
明林堂書店　箱崎店	092-651-7700	〒812	福岡県福岡市東区箱崎4丁目15-40
積文館書店　新天町店	092-781-2991	〒810	福岡県福岡市中央区天神2-8-215
エマックスたがみ	0942-33-1841	〒830	福岡県久留米市天神田316
金文堂　アニメート春日	092-582-6770	〒816	福岡県春日市大和町4-30
金華堂　北バイパス店	0952-32-1965	〒840-01	佐賀県佐賀市御本町5-30
好文堂書店	0958-23-7171	〒850	長崎県長崎市浜町8-29
金明堂書店	0956-22-4214	〒857	長崎県佐世保市下京町8-3
博文堂　京町店	0956-22-6311	〒857	長崎県佐世保市上京町4-4
BOOKSまるぶん	0963-52-5665	〒860	熊本県熊本市上通町5-1
紀伊國屋書店　熊本店	0963-22-5531	〒860	熊本県熊本市下通1-7-18
パルコブックセンター大分店	0975-35-0643	〒870	大分県大分市府内町1-1-1
宮崎喜屋	0985-27-4111	〒880	宮崎県宮崎市橘通東4-10-8
田中書店　中央店	0985-24-3511	〒880	宮崎県宮崎市橘通東3-6-19
吉田書店	0992-26-4410	〒892	鹿児島県鹿児島市東千石町15-2
春苑堂ブックプラザ	0992-25-3200	〒892	鹿児島県鹿児島市千日町1-12
球陽堂書房　ビル店	0988-63-3752	〒900	沖縄県那覇市牧志3-2-5

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部 TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**

ASCII MAGAZINE

読む人も、書く人も、夢の周波(ハルス)は同じです。

あなたと同じように、私たちにも夢があります。あなたと同じような、未来のパソコンへの夢があります。そんな夢の数々を、読者のひとりひとりと誌面で分かち合っていきたいから。アスキーの雑誌は、読者との対話を何よりも大切な誌面つくりの基本と考えています。たとえば、アンケートハガキや、読者からの投稿記事、テレフォンサポート。さらには、アスキーネット上の電子メールなど、アスキーならではの新しいメディアを活用した読者との意見交換まで、さまざまな方法を通じて、さまざまな読者の声が、私たちのもとに届けられます。だから、アスキーの雑誌は、いつでもホット&タイムリーな記事でいっぱい。それでもまだ、知りたいことがあったら、いつでも私たちまでご一報ください。きっとあなたの声に誌面でお応えできるでしょう。



あなたの声を、誌面に活かす。アスキーの6誌です。

マイクロコンピュータ総合誌
ASCII 9月号 定価500円 毎月18日発売

UNIX MAGAZINE ユニックス・マガジン 9月号 定価980円 毎月18日発売

パソコン通信を100%活用するための情報誌
NETWORKER ネットワーカーマガジン 9月号 定価550円 毎月18日発売

MSXの情報をすばやくキャッチ
MSX MAGAZINE 9月号 定価480円 毎月8日発売

パーソナルコンピュータ情報誌
LOGiN 9月号 定価480円 毎月8日発売

BIWEEKLY ファミコン通信 通常号 定価290円 完全隔週金曜日発売

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03-486-1977 株式会社アスキー

LOGIN HOT LINE



PC-8801 5-2D版 《Ink Pot》ユーザーの皆様へ 《Ink Pot M》発売のおしらせ

たいへん長い間お待たせ致しておりました《Ink Pot M》(PC-8801 mkⅡMR/MH対応版)が発売となりました。つきましては、PC-8801用《Ink Pot》をご利用の方で、本体をMR/MHに変更なされたお客様を対象に、有償交換サービスを実施いたします。

●《Ink Pot M》における主な変更点

データファイル容量の大幅アップ、アンドゥ機能の追加、日本語入力機能の強化(単語変換可能)など。詳しくは、弊社広告をご覧ください。

●交換サービス料金：5,000円

●交換サービスの方法：

①お手元のマスターディスク1枚と郵便小為替5,000円分を簡易書留でお送りいただく方法。

②料金5,000円とお手元のマスターディスクのディスケットラベルの部分を現金書留に入るように切り放して、同封していただく方法。

●交換サービス申込受付期間：1987年8月10日～1987年12月15日

●お申し込み、簡易書留もしくは現金書留の送付先は……

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー直販部《Ink Pot M》係宛

なお、今回の交換サービスは、部材(マスター・オプション各1枚、新マニュアル1冊)にて行ないますので、弊社への直接のお申し込みに限らせて頂きます。よろしくお願いいたします。

PC-8801 V2モード専用版 KGDソフト《サイキックウォー》について

PC-8801 V2モード専用(SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA用)《サイキックウォー》の一部商品に、問題があることが判明しました。製品添付のユーザー登録ハガキに必要事項を書き込み、工画堂スタジオ内KGDソフトまでお送りください。該当する製品をお持ちの方には正常なディスクをお送りいたします。

なお、詳しくは、月刊LOGIN 9月号の『工画堂スタジオ』の広告をご覧ください。

ヒトミ：(以下ヒ：)あれ、そこで、MSX2で『**魔界島**』で遊んでいる人は//『**魔界村**』じゃなかったんですね?

前担当者：(以下P：あ～ぁ、めんどうね/)はい。『**魔界村**』のMSX版の発売は遅れています。先に、PC-8801/FM-7シリーズ版が発売されます。背景が、チョット寂しい感じもするけど、PC-8801版はおすすめです/

ヒ：『**魔界島**』はどうですか?

P：基本的には、ファミコン版と同じようです。(実をいうと"P"は、サンプル版で遊んでいるので、その辺がわからないのです。)ちなみに『**魔界島**』はアスキーからではなく、**カプコン**さんからの発売になります。

ヒ：ところで《**サイキックウォー**》についてなんですが?

P：まことに申し訳ありません。症状については、月刊LOGIN 8月号P163の"最新ゲーム徹底解剖//"の文章中にもありますが、『中立衛星ラムサで、仲間を探しながらポートOUTを探していき、敵基地へ行くのですが、自分のレベルが低ければすぐに殺されちゃう』ってありますが、この症状ではラムサ以外の敵と遭遇するとレベルが高くても、予想外の大ダメージを与えられてしまうのです。

ヒ：今度の《**サイキックウォー**》は難しすぎるっていう、お電話がたくさんありましたよ。

P：お電話をいただいた皆さん。ごめんなさい。以上のようなことですので、登録者ハガキをお送り頂いた方には、確認の上、新ディスクを工画堂よりお送りしたと思います。作成したキャラクターは旧ディスクでも、ラムサ内であれば、育てられますし、新ディスクでもそのまま、使えますので安心して、ゆっくり遊んでくださいね。

ヒ：ほかになにか情報は?

P：お待たせしているPC-8801版の《**ローグ**》ですが、近々出そうです。どうぞお楽しみに/

ヒ：《**ローグ**》って、独特な雰囲気と魅力を持ってますよね。

P：はまっちゃうと、抜けられないですね。

ヒ：最後に、営業部からのおしらせです。

アスキー大阪営業所にて、ビジネス・ゲームソフトの御購入前のお電話でのお問い合わせを開始致しました。
西日本地区の皆さん、ご利用くださいね。

問い合わせ先電話番号：06-348-0005

ヒ：ゲームについていえば、裏技なんかは、お教えいたしません。

P：そういえば、《**ブラックオニキス**》のカラードアなんていうのもありましたね。

ヒ：ゲームの内容については、絶対に、お答えいたしませんので、ご了承してくださいね。なお、東日本地区の皆さんは、03-486-8080へお願いいたします。また、購入後の技術的な御質問に関しては、各アスキー・ユーザーサポート係までお電話か、お手紙でお問い合わせください。

以上。ホットライン9月号でした。ところで、"P"さん。どうしてここにいるの?

P：さぁ?わたしはだぁれ?ここはどこ?

アスキーに対するご意見、ご希望、また弊社の販売についてお気付きの点などがございましたら、㈱アスキー営業部「HOT LINE」係宛ハガキにてお送り下さい。よろしくお願いします。

製品についてのお問い合わせは以下の通りです。

＊出版物	486-1977
＊ソフトウェア	486-8080
＊ファミコン	250-5600
＊アスキーネット関連	486-9661

製品のお買い上げ後のご質問はユーザーサポート宛

＊出版物 ＊ゲーム	498-0299
＊ビジネスソフト	498-0205
＊ファミコン	250-5600
＊アスキーネット関連	486-9661

ASCII
ASCII CORPORATION

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

全品長期保証！
メーカー保証1年＋ウェーブ・アイ保証1年
――お申し込みは今すぐお電話で!!――

新歩人の情報ターミナル――

安心のサポート
1. 全品長期保証付（メーカー保証1年プラス当社保証1年）
2. 追加購入もラクラク。
3. 高額下取りサービス。
4. 超低金利クレジット。(1〜72回払いOK)
5. 代金引換システム(商品引渡時の代金支払いでOK)
6. ボーナス2回払いOK。(月々のお支払いはなし。)
7. 冬のボーナス一括払いOK！
8. 全国無料配達・配達日指定OK（日曜・祭日配達可 離島は有料になります）

電話受付時間AM9:30▼PM9:00年中無休
全国を完全サポートするウェーブ・アイ

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。



PC-8801 FH・MH

2 88FHモデル30 純正基本セット（電話にて）

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

4 88MH お買得基本セット（36%引）

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

PC-88VA



1 88FHモデル30 お買得基本セット（34%引）

PC-8801FH/30	168,000円
DM405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

ゲームソフト"ディーヴァ"サービス

特価165,000円

7,000円×18回	ボーナス19,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス17,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

3 88FHモデル30 超お買得ワープロセット（36%引）

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4,050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	376,900円

特価239,000円

7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

5 88VA 純正本格セット（電話にて）

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4,050文字アナログCRT)	115,000円
PC-PR101TL(24ドットカラー熱転写プリンター)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ・デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW (アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	564,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,100円×10回
9,200円×60回	ボーナスなし

6 88VA 純正基本セット（電話にて）

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス33,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
4,500円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,600円×60回	ボーナスなし



ひょーげん族

FM77 AV20・40

7 77AV20-2 お買得基本セット（37%引）

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

ゲームソフト"三国志"サービス

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

8 77AV20-2 お買得ワープロセット（35%引）

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

9 77AV40 お買得基本セット（37%引）

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

ゲームソフト"ディーヴァ"サービス

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,100円×48回	ボーナスなし



X68000

16ビットの理想を追求した
個人のワークステーション。

当社はX68000の認定販売店です。お店頭にてお確かめ下さい。

10 X68000 純正基本セット（電話にて）

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円



A1 MSX2

11 National パナソニックMSXパソコンお買得セット（39%引）

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

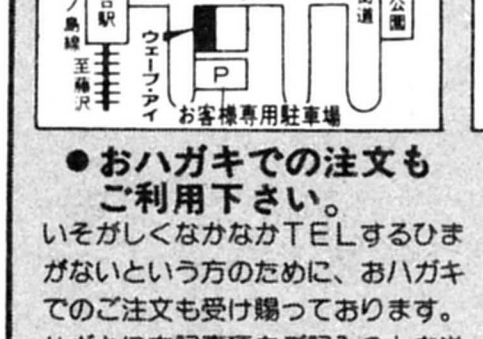
12 X1ターボZ 純正基本セット（電話にて）

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

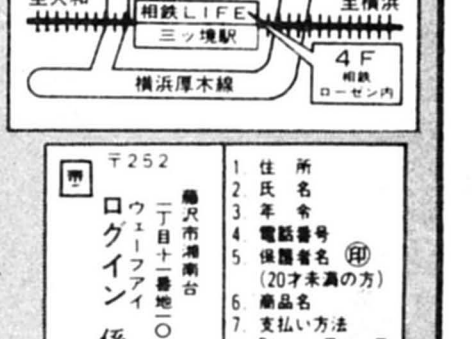
ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,900円×60回	ボーナスなし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



● おハガキでの注文もご利用下さい。
いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目十一番地一〇号 ウェーブ・アイ ログイン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

未来をクリエイトする
WAVE EYE ウェーブ・アイ

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当店000467 (株)ウェーブ・アイ

Human
Hudson

超時間トリップ。

愛よ急げ、4次元のパラレルワールドへ。

時空間サスペンス タイムパラドックス

Timeparadox

©1987 HUDSON SOFT









アイコよ生きて！ミステリアスな殺人事件を追って、過去へ、未来へ。タイムマシンの働きをシミュレートする、これがうわさの時空間サスペンス。時間のパラドックスの中で、謎が謎を呼ぶサスペンス。事件を解き明かし、アイコの死への運命をくいとめねばならぬ。キミよ、時空間を超えて、愛するものを救え！

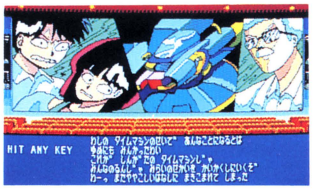
適応機種

PC-8801/mkⅡ、PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、X1シリーズ、FM77/AV

8月上旬発売予定

希望小売価格 **7,800円**
（ディスク版2枚組）

※画面の写真は、PC-8801mkⅡSRで撮影したものです。



●前号で掲載いたしました適応機種の中で、PC-88VAは除かせていただきます。ここで訂正するとともに、深くお詫び申し上げます。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル
TEL011-841-4622　FAX011-821-1854
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル
TEL03-260-4622　FAX03-235-4653
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

LOGIN SEPTEMBER
昭和62年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第9号 通巻57号 昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

いろいろしたい。

パソコンを限られた目的に使うだけではもったいない。いろんな欲求に応えてこそ、
いいパソコンなのだから。そこで、高機能がギッシリの“AV”。ソフトも周辺機器もグングン増強中。
もっともっと楽しみたい+広げてみたいなら、やっぱり“AV”がいい。

FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元：株式会社プローバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応

気軽に作曲・演奏したいなら

●FMミュージックエディタIIV1.0（¥20,000）は必携のソフト。五線譜に音符を並べる——そんな軽快なイメージでデータを入力。コードとリズムを指定すれば、伴奏がついて自動演奏される。ステレオミュージックボックスや、譜面の印刷にも対応。

●MIDIアダプタになる、MIDI楽器にもなる。FM音源8音のステレオ演奏が可能なステレオミュージックボックス（¥58,000）。

美しいCGを描きたいなら

●26万色発色をサポートするFMグラフィックエディタIIV1.0（¥20,000）を使いこなそう。マウスで直線・曲線が描ける。拡大・縮小・移動・複写や、着色も自在。日本語入力モード、400ライン8色をサポート。カラーハードコピー機能もある。

●ビデオコンバータ（¥58,000）があれば、パソコンのスーパーインポーズや特殊効果画像を、簡単にVTR録画できる。



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40
■FM77AV40本体（キーボード付） 標準価格¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格¥138,000（アンテナ工事費別）

パソコン通信を楽しみたいなら

●国内外のデータベースと接続して最新情報をリアルタイムでつかむ、FMテレアクト/DBアクセスV1.0（¥30,000）。画像データ・音声データをパソコン間で転送するFMテレアクト/AV通信V1.0（¥15,000）。どちらもBBSへのアクセスをサポート。

●モデムカード-1200（¥39,800）は本体内蔵タイプで場所をとらない。1200/300bps（全二重）、自動発着信可能の高性能。

どうしたってAVになってしまう

●AV40/20の優れた日本語処理能力をいかすワープロソフトも続々新登場。また、AVシリーズならではのAudio・Visual機能で楽しむAV専用ゲームソフトやAV統合ソフト。表計算、グラフ作成などの実用ソフトもどんどん充実している。

●カラー漢字熱転写プリンター10（¥80,000）は、JIS第2水準漢字ROM搭載、24ドット80桁、はがき印字もできる。

だからAV。

FM77AV20 ■FM77AV20—2本体 標準価格 ¥168,000 ■FM77AV20—1本体 標準価格 ¥138,000 ■カラーCRTテレビ—15S 標準価格 ¥108,000

「FMサークル」会員募集中! FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは—（5月より住所・電話がかわりました）
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎(03)615—4739（土・日・祝日を除く9:30～17:00）

富士通株式会社●家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211代
技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816（お問い合わせ時間）10:00～18:00月～土（祝日を除く）富士通プラザ（マイコンスカイラブ含む）●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

月刊ログイン
株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111（大代表） ☎03-486-1977（出版営業部ダイヤルイン） ☎03-486-4503（編集部ダイヤルイン） ☎03-486-8086（情報電話）
年ぎめ購読料5,760円（送料込） 振替 東京 4-161144 Printed in Japan 共同印刷
定価480円 雑誌09731-09