

CHALLENGE!!

Personal Computer

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム

A.V.G & R.P.G

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

パソコン用アドベンチャー・ゲーム、ロールプレイング・ゲームの中でも特に人気の高い作品を選びすぐって掲載。
大量の画面写真と、わかりやすい解説で、ソフトの楽しさをさらに引出してくれます。

CHALLENGE!!
A.V.G & R.P.G
Personal Computer

チャレンジ!! パソコン
アドベンチャーゲーム&
ロールプレイングゲーム

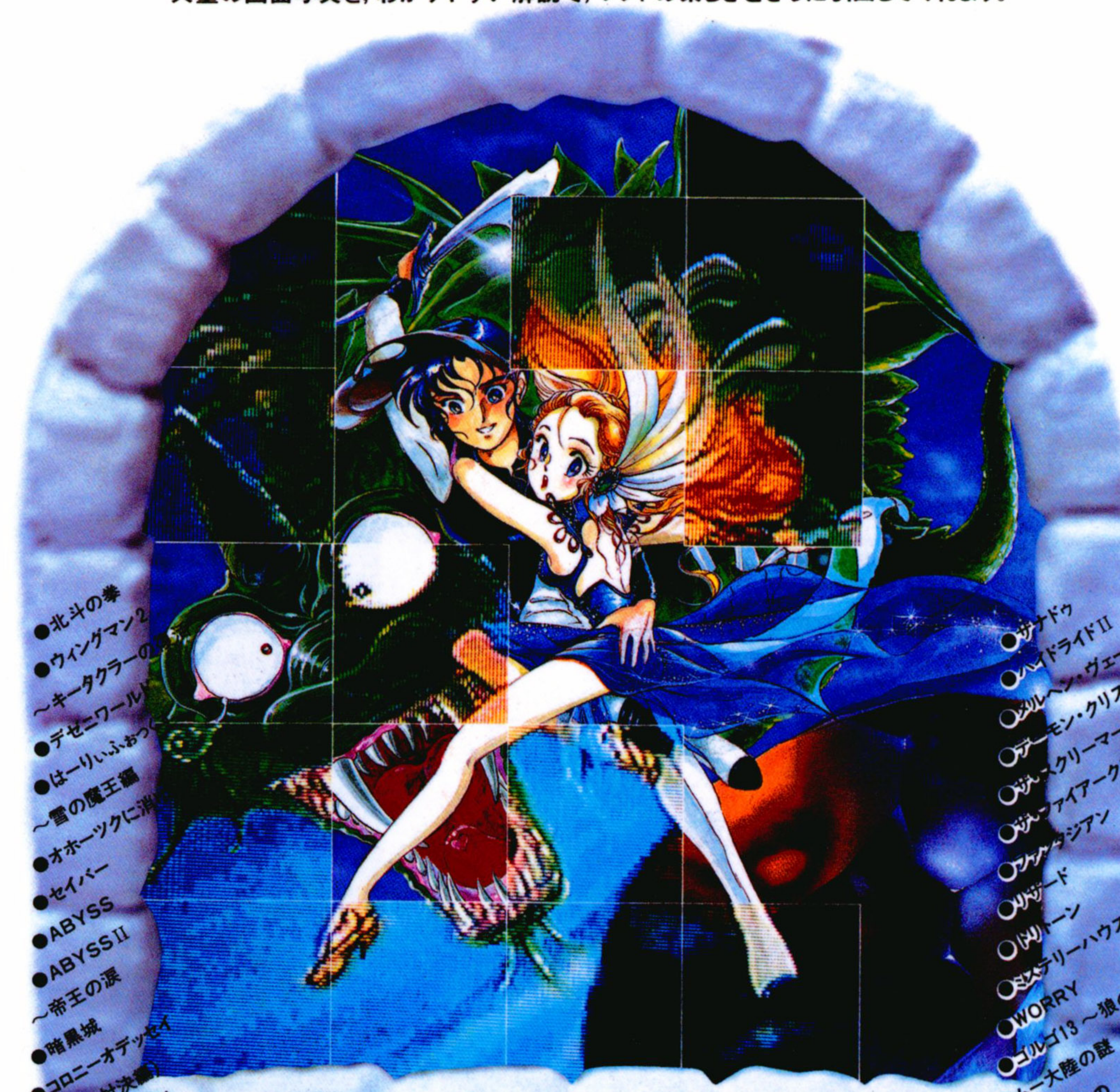
山下 章 著

電波新聞社

- 北斗の拳
- ウイングマン2
- キータクラーの
- デセニワールド
- はーりいふおっ
- 雪の魔王編
- オホーツクに
- セイバー
- ABYSS
- ABYSS II
- 帝王の涙
- 暗黒城
- コロニーオデッセイ
- (冒険編、対決編)
- デーモンズ・リング

- サナドウ
- ハイドライドII
- シルヘン・ヴェールI
- デーモン・クリスタル
- ゴルゴ13 クリーマー
- ゴルゴ13 アイアー・クリスタル
- アムル・マジアン
- リザード
- マリトーン
- ミステリー・ハウスII
- WORRY
- ゴルゴ13 ~狼の巣
- ムー大陸の謎
- ナナちゃんの
- スター誕生

山下 章 著



CHALLENGE!!

Personal Computer

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム

A.V.G & R.P.G

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

パソコン用アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲームの中でも特に人気の高い作品を選びすぐって掲載。

大量の画面写真と、わかりやすい解説で、ソフトの楽しさをさらに引出してくれます。

- 北斗の拳
- ウイングマン2
- キータクラーの運命
- デゼニワルド
- はーりいふおっけ
- 雪の魔王編
- オホーツクに潜め!
- セイバー
- ABYSS
- ABYSS II
- 帝王の涙
- 暗黒城
- コロニーオデッセイ
- (冒険編、対決編)
- デーモンズ・リング

- ザ・ドラク
- メッドライドII
- シル・ヘン・ヴェールI
- デーモン・クリスタル
- ヴァン・クレーマー
- ヴァン・アイアー・クリスタル
- アム・アジア
- リガード
- バトルーン
- ミステリーハウスII
- WORRY
- コロコロ13 ~ 狼の墓
- ムー大陸の謎
- ナナちゃんの
- スター誕生

山下章著


CHALLENGE!!

Personal Computer

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム

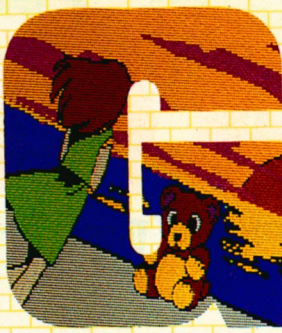
A.V.G.&R.P.G

チャレンジ!!  アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

本書は1986年5月、月刊マイコンBASICマガジン別冊として発行されました。

CHALLENGE!!

Personal Computer



チャレンジ!! パソコンアドベンチャーゲーム&ロールプレイ

第1章

チャレンジ/秀作アドベンチャー・ゲーム

- 6 暗黒城
- 11 セイバー
- 16 北斗の拳
- 19 ウイングマン2〜キータクラーの復活
- 23 デモンズリング
- 29 デゼニワールド
- 37 アビス
- 41 アビスII〜帝王の涙
- 45 オホーツクに消ゆ!!
- 51 ムー大陸の謎
- 53 ミステリーハウスII
- 56 WORRY
- 59 は〜りいふおつくす〜雪の魔王編
- 63 コロニーオデッセイ 冒険編/対決編
- 71 ナナちゃんのスター誕生
- 73 ゴルゴ13〜狼の巣

- 7 ザ・ファイアー・クリスタル
- 87 ザ・スクリーマー
- 97 ファンタジアン
- 105 リザード

第3章

チャレンジ/秀作A.R.P.G

- 113 デモン・クリスタル
- 121 ザナドゥ
- 147 メルヘン・ヴェールI
- 166 ハイドライドII
- 183 トリトーン

第4章

ロールプレイング・ゲーム総カタログ

187 |

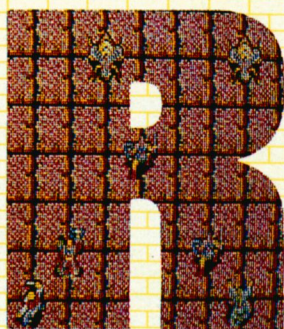
第5章

特別寄稿 ロールプレイング・ゲームは こうして創られる

197 | T&E SOFT

第2章

チャレンジ/秀作ロールプレイング・ ゲーム



ゲーム目次

特別資料①：AVG攻略完全マップ

特別資料②：AVG & RPG MUSICコレクション

第6章

レスキュー/アドベンチャー・ゲーム

208	アステカ	214	ザース
208	アビス	215	サラダの国のトマト姫
208	アビスII～帝王の涙	216	新竹取物語
209	暗黒城	217	セイバー
209	ウィル	217	タイムトンネル
209	ウイングマン	218	デス・トラップ
210	英雄伝説サーガ	218	デゼニランド
210	エルドラド伝奇	219	デゼニワールド
211	黄金の墓	220	デーモンズリング
211	続・黄金の墓	220	テラ4001
211	オホーツクに消ゆ!!	221	ドリームランド
211	軽井沢誘拐案内	222	は～りいふおつくす
213	機動戦士ガンダムI	223	は～りいふおつくす～雪の魔王編
213	サザンクロス	224	ポートピア連続殺人事件
		226	ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー
		226	惑星メフィウス
		226	ワンダーハウス



★なぜかはじめにある“あとがき”

去年の暮れに発売した「チャレンジ!パソコンAVG」が予想以上の売れ行きを見せ、それからわずか5か月足らずで今回のこの本を出版するにいたった。これもひとえに常日頃、私を支持してくれている読者の方々のおかげである。あらためて、この場をかりてお礼を言わせていただきたい。

さて、前回の本が半数以上、それまで連載していたものの再編集だったのに対して、今回はそのほとんどが書きおろしである。実質的な執筆期間は約3か月——なかなかハードであったと言わざるを得ない。しかし、自分としては、かなり満足のいく内容に仕上がったと思っている。特にARPGの章は、ゲームごとに最近はやりの「攻略本」という形にしても十分にたえる内容だと自負している。

ところで、私が今回執筆するにあたって最も注意したのは、この本を単なるヒントブックに終わらせたくないという点であった。そのゲームを持っていない人でも、極端に言えば、パソコンを持っていない人でも、この本を読むだけでそのゲームの世界が味わえてしまう——そうなることを願って、この本の一字一句を書きつらねていったつもりである。また、そうすることが、これだけの素晴らしい作品群を生み出したメーカーの方々への敬意を示す方法だとも考えた。はたして、この本がその域まで達しているかどうかは、読者の方々のご判断におまかせしたい。

とりあえず、このあとがきを書き終えれば、今回の本の仕事はすべて完了する。苦しかった執筆の日々も、この原稿を書いている今の私には、なつかしくさえ思い出される。最後に、この本の編集にご協力いただいたメーカーの方々、そして最後までつきあってくださった編集部の方々へのお礼の言葉をもって、このあとがきを締めくくらせてもらうとしよう。

今年中にこの本の続編で再びみなさんとお会いする日を約束して……

1986年4月25日

山下 章

●協カソフトハウス、担当者(順不同)

ENIX (保坂氏、曾根氏)、日本ファルコム (宮本氏)、ハドソン (中本氏、竹部氏、鈴木氏、石井氏)、ハミングバードソフト (西氏)、ロケインソフト、ストラットフォード (伊東氏)、マイクロキャビン (大矢知氏、田中氏、片山氏)、NEC、N.S.I.、ポニカ (野田氏)、P.P.S. (川原氏)、クリスタルソフト (藤岡氏)、システムソコム (石井氏)、T&Eソフト (小林氏、内藤氏)、ザインソフト

●この本の内容やゲームに関しての質問は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASIOマガジン編集部「山下 章のレスキューアドベンチャー・ゲーム」係まで。

本書の続編であるAVG&RPGⅡは1986年12月、マイコンBASIOマガジン別冊として発売されました。



[著者 近影]

★著者略歴

本名：山下 章(やました あきら)

1964年6月2日、東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園、大田区立久原小学校、川崎市立平間中学校、私立明成高校を経て、現在一橋大学経済学部在学中。

1985年1月18日には、アジテレビ「クイズナドレミファ・ドン」で優勝。さらに2月17日には、同番組のグランドチャンピオン大会でも優勝。ベテを組んだ小金沢真由美さんとともに、あごとに第81代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASIOマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム」85年2月より始まった「山下 章のレスキュー!アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ、現在では、執筆業に励みつつ、TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる、パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」(電波新聞社)などがある。

第1章

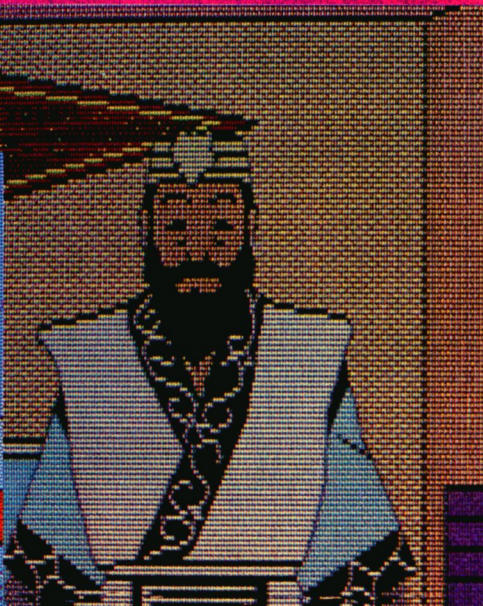
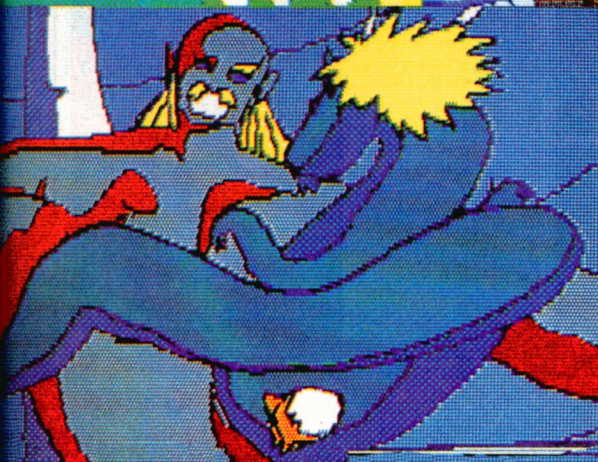
これだけは プレイしておきたい!! チャレンジ! 秀作 アドベンチャー・ゲーム

月刊「マイコンBASIC マガジン」では、毎月「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」と題するコーナーを連載しています。内容は、人気の高いAVGの名作に焦点を合わせ、くわしく解説するというも

のです。この第1章では、これまでに紹介された作品+αを再編集しています。

記事は、解きかたをそのままスバリと載せているわけではありません。写真のそばに載っている解説も、あくまでもヒントなのです。せっかく頭を働かせて楽しむアドベンチャー・ゲームにチャレンジしているのですからガンバッテ、自力で解いてみてください。この本は、きっと役にたつと思います。

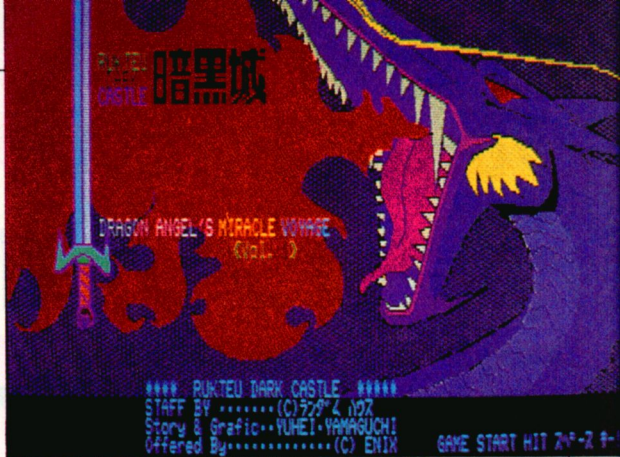
なお、第1章だけでは、どうしてもお上手という人は、第6章のレスキュー・コーナーを読んでください。



総場面数460/ 高速描画で息づまる アドベンチャー の世界を構成

暗黒城

ENIX©ランダムハウス



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
FM-7シリーズ(テープ)
X1シリーズ(テープ)

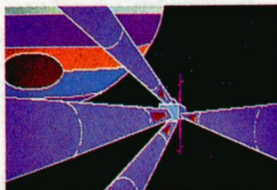
価格：テープ版……3,800円
ディスク版……5,300円

「驚異の460画面！」というフレコミで発売されたのが、このゲーム。だが、460というのは、移動可能な場面数のことであって、実際のグラフィック画面数は100ちよっとと、ノーマルなクラスだ。このゲームのグラフィック・ルーチンは、「アルフォス」などで有名な森田氏が担当したというだけあって、驚くほど描画速度が速い。ストーリーやサウンドなどにも凝っており、ランダムハウス（現在は独立している）らしさを感じさせる作品だ。

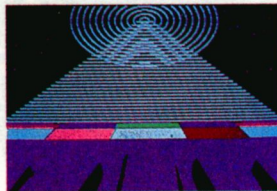
あらすじ

タイムスリップで「ミネル・バトン」の世界へとやってきたキミは、「光の戦士」として宇宙の創造主になることを運命づけられていた。そのためには、暗黒の使徒グルーの待つ暗黒城へ行って、「ラバルの鏡」を取りもどさなければいけないという。今、キミの果てしない冒険がはじまろうとしていた……。

キミはスーパーワープの実験のため、加速装置のハイベロン発射口の付近にやってきた。キミの名前は、「リュウ・エンジェル」。最近、活躍のめざましい宇宙物理学者だ。



ハイベロンが発射され、スーパーワープに成功したかと思われたのだが、なんと実験は失敗。エネルギーの爆発によりキミはタイム・スリップし、「ミネル・バトン」の世界へと飛ばされてしまったのだ！



ふと気がつく、キミは見知らぬ世界にいた。そう、ここが「ミネル・バトン」なのだ。キミは今、高い崖（がけ）の上にいる。崖の下の方には、金色に輝く草原が見えているようだ。



（けわしい崖（がけ）の下にやってきた。上からコロコロと、岩がくずれ落ちてくる。いくらAVGとはいえ、この崖を登るなんていう危険なことはいらない。）



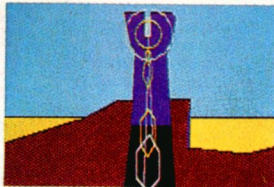
とりあえずは、スタート地点の西にいる預言者「ハル」に会ってみよう。「おまえの使命は、おまえの世界を作りだすことにある。早く『ラバルの鏡』を探しだせ！」と彼は言うのだが……。



荒地にポツンと咲いている花をよく見てみると、妖精が中に住んでいることがわかる。彼女もハルと同様に、この世界についてとてもよく知っているので、いろいろと質問をしてみよう。



だれかの手によって作られたらしい黒い石碑が、太陽に輝いている。制作者いわく、「決してモノリスのマネではありませんよ!」。この石碑は、キミにこのゲームの目的を教えてくれるんだ。



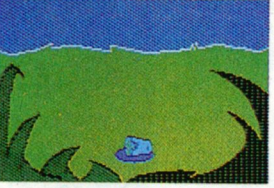
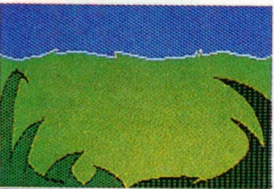
「ハラマキトカゲ」という名のどこかで見たような生き物がいる。正式名称は、「スペースハラマキトカゲモドキ」って言うんだってサ。そういえば、このゲームができたころは「エリマキトカゲ」なんていうのがはやってたっけ。



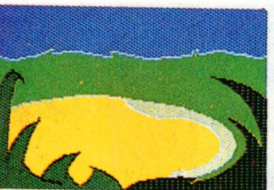
森の中へ1歩足を踏み入れてみると、恐ろしい魔物たちが、キミの行く手をはばんできた。ニタニタしながらキミのことを見つめている。気持ち悪いヤツらだ。こんなヤツらは無視するにかなさる!



光の草原にやってきた。ここは5×5のエリアで構成されていて、いろいろな物を手に入れることができる。また、モームというおしゃべりな鳥もいる。



ウワァ、まぶしい! それもそのはず、すべての物を光にかえる「光の沼」っていうのがこなんだ。ノドが乾いたからといって、この水を飲んだりしちゃダメダヨ。



「不死鳥」と書いて「フェニックス」と読む名前の鳥がいる。AVGファンのみなさんには、もうこの鳥はおなじみだよネ。ここでも、彼はキミに大切な情報を教えてくれるんだ。



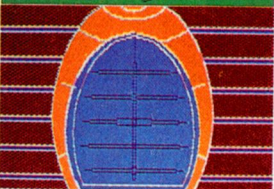
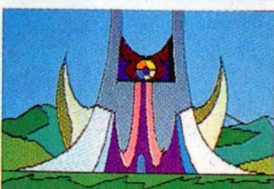
ここにあるのが「賢者の石」。名前からわかるように、この石はなにやら不思議な力を持っているようだ。だけど、このままでは取ることはできない。さて、どうしたらいいんだろう?



なぜか草原のまん中にユレーイが現れた! ユレーイにさわることはできないから、戦うわけにもいかない。持ち物をうまく利用するしかなさそうだなあ。



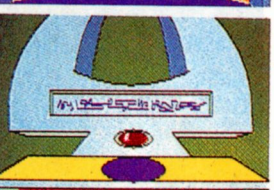
やっとの思いで、冥想(めいそう)センターにたどりついた。でも、入口の門はしっかりとしまっていて、中へ入ることができない。エーイ、ヒラケゴマ!



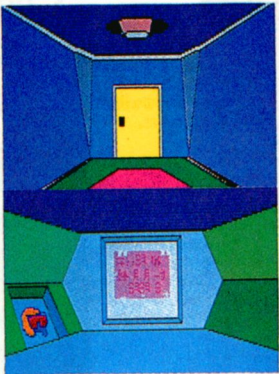
冥想センターの中央広間は、こんなようすになっていた。左右両側に戸棚があり、天井には2階への通路があるようだ。だけど、キミには、あんなに高いところまで飛べるだけのジャンプ力はないはず。



ここがみなさんからの質問が多い、冥想センターの祭壇の場面。グチャグチャと文字らしき物があるけど、このままでは読むことはできない。かと言って、これを読んでおかないと、2階へあがれないしー。



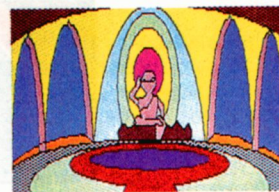
××でドアを開けて奥の部屋へ入ると、そこは物置き(?)のような部屋になっていた。ここにも、わけのわからない文字の書かれた紙があるけど、こんどは読むことができる。とりあえずは見てみるべし。



ここが冥想センターの2階。入れそうなドアはたくさんあるが、結局はまっすぐに進むことしかできないんだ。だれだ、マッピングが楽でないなんて言ってるのは!



インドかどこかにありそうな仏像が、中央にどかと腰をおろしている。ここから先の部屋へ進むためには、この仏像に協力してもらわなければならない。その方法は……。



彼らが、2階にいる4人の神々。戦いの神「グラ」、死と命の神「デルト」、大空の神「ラルムーン」、誕生と愛の神「ギネ」だ。彼らを順序よく訪ねないと、この冥想センターから脱出することはできないゾ。



さて、舞台は一変して、ユリアの島というところにやってきた。ここはなんと、20×15の300エリアで構成されていて、その1エリア1エリアを丹念に調べてまわらなければならないんだ(まるで、「惑星メフィウス」の砂漠地帯みたい!)。



特別ヒントとして、ここになにかある5エリアを紹介してみた。道具を駆使して、ユリアの島をクリアしてみてください。



聖なる剣。その鋭い刃は、なんでも切ることが可能。



壁にとまっている虫。巨大化したゴキブリだろうか?



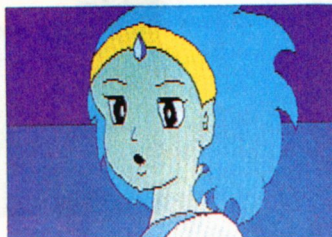
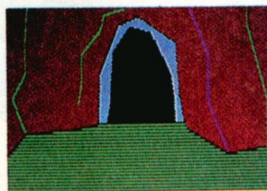
道のまん中でとごろを巻いているヘビ。コイツの腹の中には……。



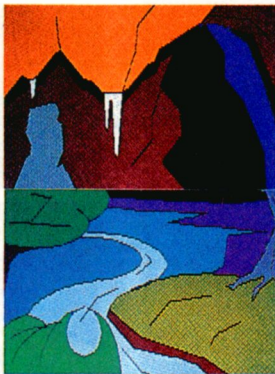
虹の木を守っている藤の魔物。はたして弱點は?



行く手をふさぐ岩石魔人。力ではたして弱點は?



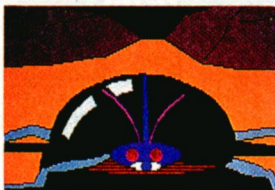
トンネルの中へ入ってみると、天井からツララがさががっていたり、サラサラと川が流れていたりと、不思議な雰囲気の世界が目の前に現れた。だけど、見とれてばかりじゃいけない。やることはちゃんとやらなくちゃ。



ヒモのついたツボをブラブラと振りまわしている、鬼の子とも出会った。キミは、なんとしてもあのツボを手に入れたいはず。鬼の子どもの好物さえわかれば、話はカンタンなんだけど…。



グググ、気持ちの悪い虫のバケモノだ！ こいつは暗黒の使徒グルーの手下らしく、キミのことを知っているようだ。ヘタに行動すると、殺されてしまいかねない。



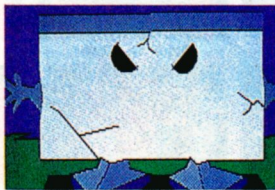
崖の上に「太陽の花」と呼ばれる花が咲いている。長い冒険の中で、心に安らぎを与えてくれる場面だ。ポカポカといい陽気だからって、昼寝なんかしてちゃダメだよ。



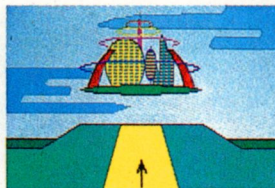
ウー寒い、と思ったら、それもそのはず、氷の谷へとやってきてしまっていた。シカのような魔物が、キミの行く手をさえぎっている。しかし、今さらあとには引けない。強行突破あるのみだ!!



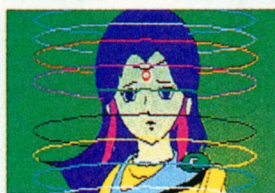
「ゲゲゲの鬼太郎」にでてくるヌリカベのような怪物が通せんぼしている。けれども、ここまでやるべきことをちゃんとやってきているキミなら、対処のしかたはわかるよね。



オオッ！ あれに見えるは、まさしくリルの空中宮殿！ 石碑が教えてくれたとおり、暗黒城へたどり着くためのカギを握る人物、リルが中に閉じこめられているのだ。だけど、あの宮殿に入るまでがひと苦労だよ。



ついにリルを発見！ 「私はグルーの魔力によってバリアーに閉じこめられてしまいました。リュウ、助けて！」と彼女は言っているが、魔力の解きかたなんて、だいたいどのAVGでも同じようなもので…。



キミは宮殿の中で、「銀の剣」「金の弓」「白銀の矢」を見つけた。そしていよいよ、暗黒城があるという地底世界に入っていくことになったのだ。さあ、ゴールは近い。もうひとガンバリ！



しばらく歩いていくと、道の途中にオバアサンがうずくまっているのが見つかる。なんだか、とても気分が悪そうだ。顔だけで人のよしあしを判断しちゃいけないよ。



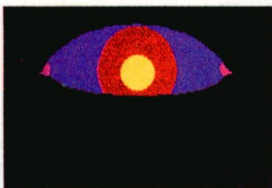
ジャーノ！とうとう目的の暗黒城が見えてきたゾグ。うわさどおりに不気味な感じをただませているなあ。オッド、足を踏みはずさないようにしなくっちゃ。なにして、下は灼熱(しやくねつ)の溶岩なんだから。



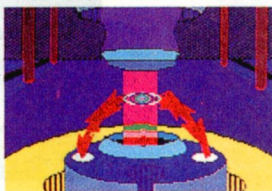
そーっと城に近づいていったけど、門番のドラゴンに見つかってしまった！いくら死なないキミとはいえ、ヤツの炎に焼かれてしまったら、燃えかすのシミになってしまいうだ。戦うか、逃げるか、ふたつにひとつー。



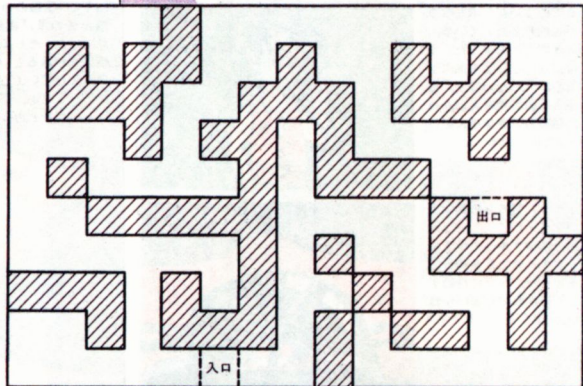
ようやく迷路を抜けだすと、暗闇の中で、巨大なひとつ目がキミのことをにらんできた。「私はグルーの支配者グリアム。リュウよ！よくぞここまでたどり着いた。しかし、オマエはここを動けない……」さあ、ここが最後の難関だ。



ここはグリアムの広間。装置の中心に見えるのが、目的のラバルの鏡だ。物語はいよいよ、感動のフィナーレをむかえる。



▶ 暗黒城内迷路マップ



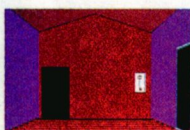
暗黒城の中は、なんと3次元迷路になっていた。キチンとマッピングをしていかなければならないんだけど、それだけではダメ。グルーの手下たちがキミをつかまえようと、あちこちに潜んでいるからだ。落ちている物を利用して、道を切り開け！



クコのような怪物



クマ人間



カギ



壺に入ったツボ



魔法の玉の保管所



フエ



ひとつ目のオニ



巨大なナメクジ



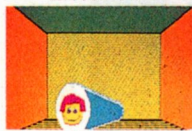
グルーの手下たち



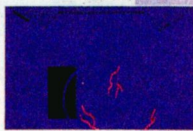
吸血コウモリの群れ



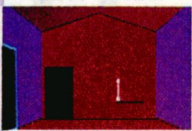
カギのかかったドア



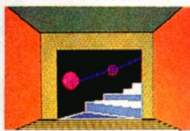
金太郎アメ



巨大なタラコ(メンタイ)



弓矢に使える矢



出口

完ぺきなアニメーション処理を取り入れたAVG界の革命的な作品!!

SAVIOR

セイバー

ENIX

●対応機種

PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)

価格：7,800円

日本初の完全(パーフェクト)アニメーション処理を導入した作品。どこがどうアニメしているのかというと、登場人物が実際に走ったり、ふりむいたり、剣で切ったりするのだ。最大で26枚ものグラフィックがわずか1~2秒の間に書き直されて、その動きはとてスムーズに見える。これも16ビット機の威力だろう。ストーリーも非常にこってり、プレイヤーを最後まで飽きさせない。美少女・アニメ・SFという3要素を含んだ、AVG界の革命的な作品だ。

あらすじ

ところは、我々が住んでいる世界とは異次元にあるアルカス王国。戦乱の世もおさまり、人々は平和な毎日をおくっていた。ところがある日、ザラスという妖術使いが妖術を使って、国民をあやつり、内乱を起こしたのだ。兵士や英雄と呼ばれる人々は、みな勇敢に戦い、死んでいった。元国王の娘オフェーリアもけんめにザラスに抵抗したものの、妖術でその魂をペンダントの中に閉じこめられてしまった。はたしてキミは、ザラスを退治して、アルカス王国の救世主となることができるだろうか？

ある日、東京に住む「しんじ」は、森を散歩していた。「あーあ、今日もいい天気だ。——彼がこのゲームの主人公。背がスラッと高く、なかなかハンサムな青年だ。



ふと木の根もとを見てみると、ペンダントが落ちていのに気づいた。しんじが拾おうとすると、ペンダントはピカピカと光りだしたではないか!! ムムッ、なにやら不思議な展開になってきたゾ。



ペンダントの中をのぞきこんでみると、カワイイ少女が閉じこめられていた。「私はアルカス王国の王女オフェーリア。父を裏切ったザラスを退治して王国を救って!!」——もちろん、キミの返事はきままっているよね。

ペンダントを手にしたしんじは、次元の谷間へと落ちていった。さあ、ここからがほんとうの冒険なのだ! なんとしても、オフェーリアの願いをかなくてあげなければ……。



次元を越えて異次元の国へやってきたしんじは、ミザールの森に投げだされ気絶していた。それを助けたのは、近くのリヤラの小屋に住んでいるリヤラばあさんだ。



ゆりイスにすわったリヤラばあさんが、しんじにいろいろと話しかけてきた。「おまえはイオの世界からきたのかい?」この場面では、実際におばあさんの体がユラユラとゆれているんだヨ。アニメーション処理



ミザールの森という場面は、木や草がおいで茂っていて、ろくに移動することもできない。全部で3か所しか動き回ることができないんだ。だけどそのかわり、やるべきことは多いゾ。



アッタ、アッタ、こんなところにペンダントが。こいつを忘れていったらタイヘンなことになってしまうのだ。なにしろ、中にはオフェーリアの魂が閉じこめられているんだから。



森のはずれには、こんな十字架がある。十字架には「勇者カストリウスここに眠る」という文字が……。カストリウスといえば、アルカス王国を統一したという伝説上の人物。でも、今回の冒険にどんな関係があるのだろうか？



森の南には、巨大な石像があった。石像の下にある穴に何かを入れるようになっていたんだけど、いったい何を使ったらいいんだ？ まだまだ冒険をしないと、そのナゾは解けないようだね。



ここはベラトリックス神殿。アルカス王国の英雄、アルクトルスがキミの行く手をふさいでくる。彼はオフェーリアのペンダントを探しているそうなのだが、キミならその願いをかなえてあげられるはずだ。



オオ、いとしのオフェーリア姫!! そなたの肉体はこの神殿に保管されていたのですか! さあ、オフェーリアの魂を再び肉体にもどしてやろう。その方法は、登場人物とちゃんと会話をしてきたキミなら、わかっているよね。



これがかの有名な、オフェーリアがふりむく場面。この場面を見たキミは、きっと涙で目をくもらせることだろう。ついにAVGもアニメになったのだ!
[アニメーション処理]



神父さんなら、ザラスについて何か知っているかもというアルクトルスの意見で、3人は教会にやってきました。スタンドグラスが美しい、神聖な感じのする場所だ。



何を勘ちがいたのかしらないが、突然、神父がオフェーリアに襲いかかってきた。手にしたナイフで、今にもオフェーリアを傷つけてしまいそうだ。これは困ったゾ、ヘタに手だしはできないし……。



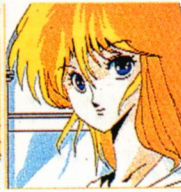
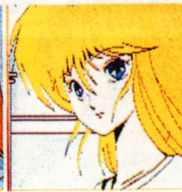
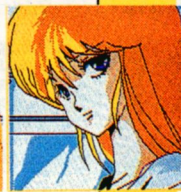
一瞬のスキをついて、アルクトルスが神父を切りさいた。この場面の動きもスゴイ! ボクなんか、セーブ機能を駆使して、何度もこの場面を見直しちゃったもの。
[アニメーション処理]



ここは、数十年前の戦争で不思議なことが起こったという、カスタルの丘。なるほど、見るからに異様な感じがたがっている。この場面で何かコマンドを入力すると……。



▼眠っていたオフェーリアが、目をさましてふり返る場面。髪の毛がフサッとゆれるのには、モウ感激!



「フアッ、ハッハ……」
という高らかな笑い声とともに、キミの体は宇宙空間へと投げだされてしまった。そう、ザラスが妖術を使ったのだ。はたして、ここから脱出することができるのだろうか？



カスタルの丘に、ひとりの老人が立っている。彼はすばらしいプレゼントをキミにくれるんだ。なにになカストリウスはイオの世界からきたんだって？



何者かがリヤラの小屋に火をつけたノタイヘンだ、このままでは全滅してしまうゾ。ところでキミは、リヤラばあさんの正体にお気づきかな？このゲームの根底には、じつに壮大なストーリーが流れているのだヨ。



「みんな、リザールの森へ逃げるんだノ」アルクトルスの援護をうけて、しんじとオフエーリアは走る。走る。ついに、ザラスの魔手がしんじたちに襲いかかってきたのだ。



この場面はいったい何を意味しているのか？それは、読者の諸君が自分でプレイしてはじめてみてネ。とにかく、あの伝説の謎が今こそ明らかになるのだ。



ミラの洞窟にやってきた。ここには、オフエーリアが小さいときによく遊んだ幼なじみのスピカがいる。彼女はニコニコと笑顔をふりまいてはいるが、どこかようすがおかしい。



洞窟の奥に進もうとすると、突然スピカがしんじの首すじにかみついていた。「奥へ運ませてやるものかノ」どうやら、スピカもザラスにあやつられてしまっているようだ。



▲アルマックの湖をバックに、はほえむオフエーリア。オフエーリアと背景が逆の方向にスクロールしているのに注目！



スピカは長い暗い洞窟で生活していたせいから、火を極度に恐れる。だから、××××を使えばピンチを脱出することができるんだ。だけど、それだけでは、何の解決にもならないヨ。



またもやアルクトルスの剣がうなる!! 教会の場面と同様に、ここでも迫力ある画面が見られる。まるでPC-9801を使って、ビデオを見ているような気分なんだ。アニメーション処理



「スピカ!! しっかりして、スピカ!!」泣き叫ぶオフェーリアに見守られながら、スピカは静かに息をひきとった。彼女は、キミたちに貴重な情報を残していったくれたのだった。



ヤヤッ、これは何だ!? そういえば、「アステカ」や「サザンクロス」にも、似たようなのができたよね。まこと、どこかで役に立つはずだ。しっかりもらっておこう。



オフェーリアに連れられて、アルマックの湖にやってきた。この場面も絶対注目。オフェーリアを中心として、背景がキレイに横スクロールするんだ。これはかなりのハイテクですゾ。

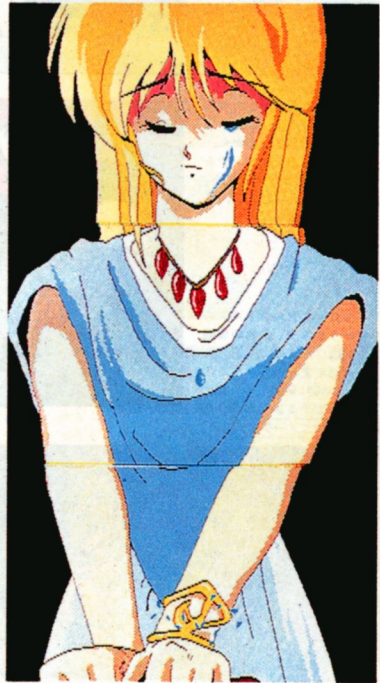
アニメーション処理



オッ、ついにモビルスーツの登場か? と思ったら、これはガルスというシベリア開発用のロボットなんだって。なるほど、コレを使えば、アソコへ行けるというわけか。



▶オフェーリアの目から流れ落ちた涙が、手にあたってバラリとはね返る! 涙を中心に、画面がスクロールしていくのはとてもリアル



「ザラスとの決着は、オレがつける」と、しんじはひとりガルスに乗りこもうとしていた。「必ず生きて帰ってきてね」と、目に涙をためてしんじを見送るオフェーリア。ふたりは、熱いロブけをかかわすのだった。

ガルスは快調に野山を進んでいった。キミは、ガルのスコックビットから外ののぞきながら、ゲームを続けていくことになる。ここでも、外の風景がスムーズにスクロールするんだ。

アニメーション処理

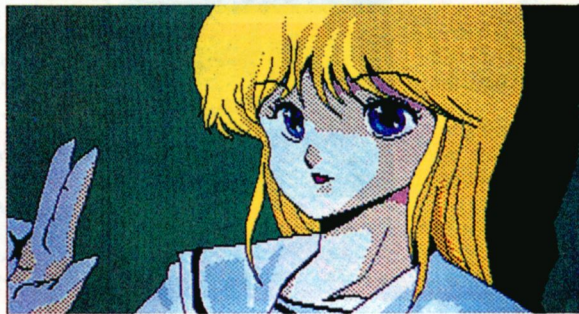


さて、問題の湖に到着。正面に見えるのが、ザラスの城だ。いよいよ中へ入っていくわけだけど、忘れ物をしないようにネ。



ついにザラスとの一騎打ちだ。しかし、ザラスのほうが剣の腕は一枚上手のようだ。「どうした、勇者の力とはそんなものか」——と不敵に笑うザラス。さて、キミならどうする? ここから先のエンディングは、キミ自身で見てください。





超リアルなアニメ
処理で過激なスト
ーリーをパソコン
AVG化。ヒット
確実の新作!!

北斗の拳

ENIX



Program:
K. Orimo
T. Hioaka
Game Design:
M. Takemichi
Game advice:
M. Hoshino
Copyright (C):
©1985 Gyuaiisha
Bunrionson
T. Hara
Produced by:
ENIX

●対応機種

PC-8801/PC-9801/FM77/X1シリーズ(FD版)……価格6,800円

PC-8801/X1シリーズ(テープ版)……………価格4,800円

大人気のアニメ「北斗の拳」を題材にしたAVG。原作に忠実なストーリー展開、アクション・ゲーム的な戦闘モード、リアルなアニメーション処理などがファンの人にはたまらない。原作を知らない人にもきっと楽しんでもらえる一作だ。



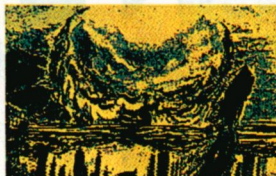
いろいろな物が落ちているゴミ捨て場。ここでもやっぱり、ひとつの便利な道具が手に入るんだ。



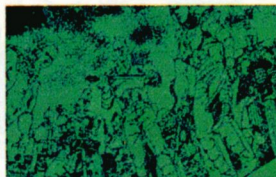
タイヘンだ！ おばあさんがアイパッチに襲われている!! ここではもちろん、北斗神拳を使ってヤツを倒すしかない。

プロローグ

199X年、世界は核の炎に包まれた。海は枯れ、地は裂け、あらゆる生き物は死滅したかに見えた…。



しかし、人類は死滅していなかった!! そこには力のある者のみが生き残る、弱肉強食の時代が生まれていた…。



ケンシロウとバットは、キングのいる町、サザンクロスに向かっていた。



バット：見ろよケン、村があるぜ。あそこで水と食料を調達してこーじゃねーの。

ケンシロウ：そうだな。この村をこえれば、キングのいる町、サザンクロスだ。

ユリアは本当にサザンクロスにいるのだろうか…。

1年前…。ケンシロウは婚約者のユリアとともに、新天地を求めて旅立とうとしていた…。
ケンシロウ：こんな時代だからこそ、ふたりで力を合わせて生きていこう…。
ユリア：ええ…。



だが、そこに、南斗聖拳の使い手、シンが現われた!!
シン：あははは…、力こそが正義、いい時代になったものだ。強い者は心おきなく、好きなものを自分のものにできる…。

ケンシロウ：よせっ、シン！ 南斗聖拳と北斗神拳は争ってはいけないという父上の教えを忘れたか!

シン：うるさいっ！ そんなオイボレのたわごとなど、とうに忘れたわ!!

ケンシロウ：シン！ 正気か!!

シン：ふふふ…、あのジジイが死んで何もこわいものになくなった今、ユリアはオレがもらうぞ!!

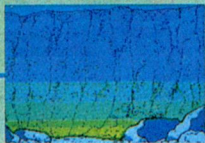
ケンシロウ：やめろっ！ シン!!

これがシーン1“旅立ち編”だ!

このシーンでの目的は、水と食料と砂漠ごえのための乗り物を手に入れること。ここでは特別にシーン1の写真マップを紹介してみた。



さびついた車かつみかさねてあるスクラップ場——ゲームはここからスタート。なにか手に入る物はないかな?



あることをしてからここへくると、シンの手下たちが現われる。またもや北斗神拳を使うときだ。



このサイドカーを使えば、砂漠を渡ってサザンクロスへ行くことができる。しかし、エンジンをかけるためには、×××が必要だし、サイドカーの調子もあまり良くないようだ。



ここは井戸の中。ある物を持っていれば、降りてくることができ。さらに、×××を持っていれば、明るくすることができ…。



彼女はこのゲームのために作られたニュー・キャラクターで、レイラという。シーン1を脱出するためには、彼女の力も借りなければならぬ。



枯れた井戸がある。いろいろとやってみると、この写真のように子供たちが現われるんだ。さて、この子供たちは何かを知っているのだろうか?



こんな荒れた時代でも酒場はある。この店のマスターは、いろいろなことを知っているらしい。そうだ、彼から×××をもらってこうっと。



いまや人っ子ひとりりない魔抗だ。この場面でも大切なアイテムが手に入る。ただし、選択をまちがえると…。



村のすみにあるきたない小屋。ここに重大な秘密が隠されている!! まあ、気づくか気づかないかはキミ次第だけだね。



へんなジイさんがフラフラと歩いている。このゲームでは、登場人物すべてがなにか情報を持っていると思ってまちがいない。



敵を倒したら、とにかく死体をさがしまくれ!! さっと何かが見つかるはずだ。



ヤッ、こんな井戸はどこにあるの? ムフ、あそこでも××すれば…。



またもや敵が現われた。シンの手下のひとり、クラブだ!! 戦え、ケンシロウ!!

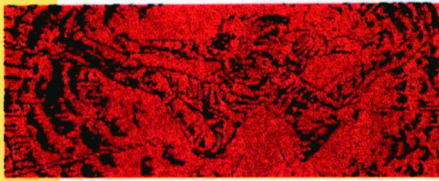


敵を倒したら、とにかく死体をさがしまくれ!! さっと何かが見つかるはずだ。

シン：おまえなどオレの敵ではないわ!!
いくぞ、ケンシロウ!
ケンシロウ：狂ったか、シン!
ケンシロウ：アァァッ!



シン：シャウッ!! 南斗獣拳!



シン：いか、ケンシロウ。オマエごときではオレに勝つことはできない。オマエとオレでは致命的なちがいががある。それは欲望…執念だ！



ケンシロウ：ウツ、グググ…
シン：欲望こそが強さにつながる。だが、オマエにはそれがない。



ケンシロウ：グアアア…!!

ユリア：ま、まって…！ 愛します。一生どこへでもついていきます。だ、だから…ケンを殺さないでっ!!

キャラクター紹介

●ケンシロウ



北斗神拳伝承者。北斗四兄弟の末弟。哀しみを背負った彼の目は、この戦いの時代に何を見るのか？



南斗6聖拳のひとり、ケンシロウからユリアを奪い去り、サザンクロスに一大帝国を築いている。シンを倒すことが、このゲームの最終目的だ！



ケンシロウの恋人。シンに連れ去られて、サザンクロスに幽閉されているという。一説によると、彼女には南斗の血が流れているそうなのだが…

●バット



ケンシロウとともに冒険をする少年。するがしこそうだが、視は素直。



●アイパッチ

うわさの戦闘モードを大公開！



「北斗の拳」といえば、売り物はやっぱりあの迫力のある戦闘シーン。パソコンのソフトでそれをどこまで忠実に再現できるか、疑問に思っている人も多いと思う。ところが、このゲームでは、アニメーション処理を取り入れて、それをみごとに再現しているのだ。PC-88SRが「あたたた…」としゃべり、敵が「ひでぶっ!!」と爆発するのはもう最高!! しかも、ゲームが進んでいくにつれてその絵が過激になっていくというから、楽しみだね。



自分の拳のマークを移動させて、敵の秘孔の位置に重ね合わせればOK。しかし、敵の拳のマークが邪魔をしにくるから、それをよけなければならない。また、効果のある秘孔のポイントは、敵によってすべてちがうんだぞ。



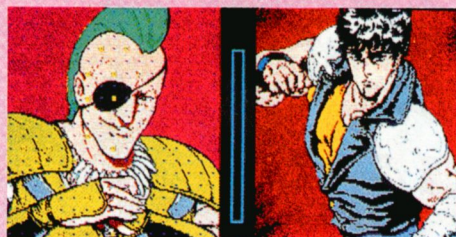
みごとに秘孔をつくると、このとおり——「ひでぶっ!!」「たわぶっ!!」「あべっ!!」が見られるのだ。



●コング



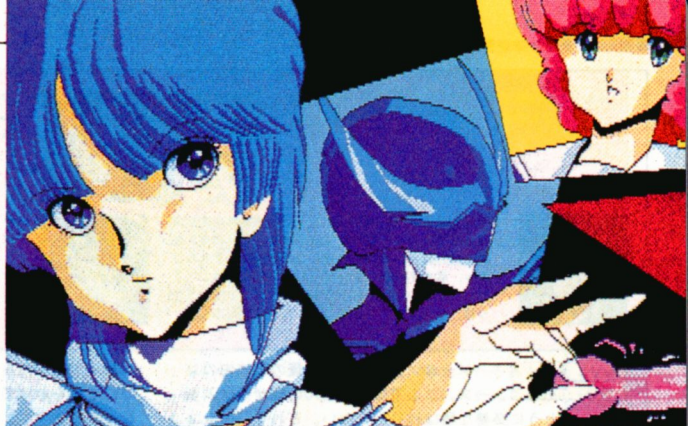
●ダイヤ



グラフィック、会話モード、アクション・ゲーム性がさらにアップ。ウイングマンの第2弾!

ウイングマン2 キータクラの復活

ENIX



●対応機種

PC-8801/PC-9801/FM77/×1シリーズ(FD版)……価格6,800円

PC-8801/×1シリーズ(テープ版)……………価格4,800円

大好評だったAVG『ウイングマン』の続編。グラフィックは、あいかわらず美しく、反応豊かな会話モードも、いっそうパワーアップしている。その他にも、音声モード、チョーク・モード、カーソル入力など、それぞれにあわせて登場人物が反応してくれるのはみごと! アクション・ゲームとしても楽しめる戦闘モードも大きな魅力だ。とにかくAVGとしては数々の新しい試みを取り入れたこのソフト、アドベンチャー・ライブラリーにぜひとも加えておきたい1作だ。

プロローグ

WING MAN 2
キータクラのふっかつ

プロローグ

わねわねケンぼううきいてよ!ほぼトリスこる
わたしのおとうさんからねんらくかあったの。
ぼトリスからこの3しけんにおくられてきてやつ
かいるんたって。わねケンぼう、そいつはきつと
リメルがわたしをころすためにおくってきてころしや
にちかいないわ!わねケンぼうとうとうしよう?

わねあおいさん、わたしおもうんたけど……
そのころしはきつと3しけんしんへんそう
しているとおもうの。だからこっからさと思にそいつを
どかしてやつけちやねばいんしやないわしろう?
よし、そうと思ねば……

キャラクター紹介



●広野健太 「オレの名前は広野健太。正義の味方のウイングマンさ! 美紅ちゃんやおおいさんと一緒に事件を解決しなくっちゃ! がんばろうぜ!」



●アオイ 「私の名前は夢あおい、実はボドリムっていう別の世界からきたの。だから私にはディメンション・パワーっていう不思議な力があるんだけど、今はあんまり調子が良くないの」



●小川美紅 「みなさん、こんにちは。私、小川美紅です。(あおい:美紅ちゃんはケンぼうのガールフレンドなのよねー) もー、あおいさんったら、あんまりひやかさないでよー。私、人のことからかうのってあんまり良くないと思うの」



●森本桃子 「キヤイン♥私、森本桃子です。リーダーと美紅ちゃんの仲がいいのでよっぴりさみしいけど、桃子、ガッツでがんばっちゃいます。みんな、応援してね」



●布沢久美子 「ジャン、布沢久美子です。私は今、新聞部の取材で忙しいの。ねえねえ、どこかにみんながアツというスクープがないかしら……」



●グィム 「はじめまして、私、グィムと申します。この前のこの学校に転校してきたばかりなの。私、水泳が大好きなだけで、前の学校にはプールがなかったの。でも、この学校にはおっきなプールがあるんでご縁なの。よろしくね」



●松岡先生 「くおらあー! まったく、広野くんったらちょっと目をはなす何をするかわかったもんじゃないんだからあ。あつ、申しおくれましたが私、松岡恵子です。ねえ、ところでさ、北村先生がかっこいいと思いませんか? 私、あんな人と結婚したいわあ」



●北村先生 「ハックシヨウ! ゴン? だれかオレの噂をしているな。私、北村のぶゆきです。北倉先生がやめられて、そのかわりにこの学校にきました。エッ、私がキータクラーだって? 冗談はほどほどにしてほしいなあ。だってキータクラーっていうヤツは、ウィングマンとかに倒されはすぞら?」



●福本のりお 「ウッス、オレ、福岡のりお。オレさあ、最近腹がへってしょうがないんだ。たのむから、なんか食いもん持ってきてくれー」



●リロ 「はじめまして、私、おうせりロです。今回は大好きなアオイお姉さまといっしょで、とってもうれいんです。でもね、福本さんみたいにブサイクなかたといっしょにださないでほしいですわ。みなさんよろしく」

シーン1

ゲームがはじまった直後の学校内のシーン。ここではたくさん物が手に入るが、ほんとうに必要な物はわりと少ない。どれをシーン2

へ持っていったらいいのか見きわめることが大切だ。うかつにそれをあげてしまったりすると、シーン2へ行けなくなってしまふゾ。



健太の学校の学食。400円でカレーライスの食券を売っている。桃子ちゃんが飲んでいるのは、自動販売機で売っている100円のバイナッブル・ジュースだ。桃子ちゃんは自作と同じく、何かをなくしてしまって困っているようなんだけど……桃子「あら、リーダーも食券を買いにきたんだぞうか! これからテニス部の部活なんで、コートに行くところなんです。そうだ、リーダーもあとで見に来てくれませんか?」



北村先生がいる音楽室。ここでは、譜面台の上に置いてあるものに注目してみよう。これを持っていると戦闘シヨンのときに、BGMが流れて健太(ウィングマン)をはげましてくれるんだ。

北村:「おい広野、あんまり悪ふざけばかりしてたらダメだぞ。これからコーラス部の練習があるんで私はここにいるのだ」



わりと日用品がそろっている宿直室。松岡先生がジロリとにらみをきかせている。温度計ややかんを見たりするとオモシロイ。それから、冷蔵庫を開けようとする……ムフフ♥

松岡:「あら、広野くんじゃない。こんなところへ何か用? 今日は用事があるから早く帰ろうと思ったところよ」

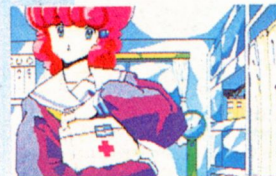


プールのシャワー室には、新聞部の読まきカメラマン、久美子ちゃんがいる。ヘンな写真をフォーカスされたら困るなあ。この場面では、とてみたいせつな物を見つけたことができたんだ。久美子:「あら広野くん、こんなところへ何にきました? 私は新聞部のスクープを取りにきたよ。ねえ、広野くんと美紅ちゃんまで学校新聞にでてみない?」



わりと大きめの体育館。アオイさんがよりかかっている扉を開けると、そこには大きな鏡が! でも、扉を開けるためにはカギが必要。体育館のカギを持っている人といえば……。

あおい:「ええケンべう、体育館に何の用? 私、つかれちゃったからちよつと休けいしようかな。でもあんまりモタモタすると、新体操部の練習がはじまっちゃうわよ。」



美紅ちゃんが救急箱をかかえているここは、保健室。オット、コイツはいただいておこう。壁にはつる視力表で視力検査をしているものもあるらしいかね。そうそう、体重計を見たりすると……。

美紅:「あのね、じつは私、保健委員だったのよ。広野くんががをすといけないから、薬を持っていこうと思うの」



かわいいうりろちゃんがいる視聴覚室。オヤ、こんなところにビデオテープが! 当然、もらっておこう。この部屋にはせっかくテレビが置いてあるのに、コンセントがぬけてしまっていて見れないようだ。残念だな……。

りロ:「ああ、あおいお姉さま、きてくだしたのね。私のどがかわいちゃって。ウィングマンさん、ジュースが何かありませんか?」



校庭では、遠辺くんがだらしないヨダレをたらして、テニスをやる女の子たちをながめている。こんなヤツが正義マンのはしくれだなんて、なまけなやつ! 遠辺くんの制服のポケットの中には、のぞきのための道具がしまっているんだヨ。

遠辺:「私に何の用だい? 私は日夜、正義のために戦っているのだ。」



●渡辺ひろき 「うっ、なんだかんだ言っ、みんなから仲間はずれにされてしまった。なんで私だけひとりなんだー // 正義マンのひとり、渡辺ひろきでした。」



●謎の男 ウイングマンがピンチのときに現われる人物。彼の正体は、原作を知ってる人ならわかるよね。



●ドクターフィッケン アオイの父親の弟子。彼もまた、このゲームのカギを握る人物のひとりだ。



●キータクラ サブタイトルに「キータクラの復活」とついているのだから、当然コイツもでてくる。キータクラに会えば、ゲーム解決も近い。

シーン2

シーン1でやるべきことをやると、自然に校舎内のようにすが変わって、シーン2となる。このシーンでは、リメルのいんぼうとは何なの

かをあばくことがキミの目的だ。考えられるあらゆることを試してみよう。思わぬところに思わぬ手がかりがあるもので……。



こんどは食堂に福本くんがいる。どんぶりを持たずにきつねうどんを食べてるなんて、行儀の悪いヤツだなあ。この場面でテーブルを見てみると、そこには「ヴァンダー」という文字が。やってくれますネェ、TAMTAMさん。
福本「おれさま、なんかやたらと腹がへっちゃって、うどんを食ってたんだけときゃあ、なんかもつと食いたいなあーって考えてんだ。」



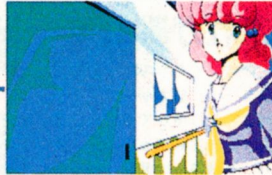
もとはボドリムスから送りこまれた刺客であったリロちゃん。一時期、アイドルグループ「リロちゃんズ」を率いて大人気だったこともあった。彼女の歌を身近で聞けちゃって、ゴノ〜、幸せ者!? 黒板にはってあるボクスターには、しつかりしててすのよ。リロ「私は歌のおけいしをしてるんですよ。このドアは開けないでください。廊下でピアノの音が響いてしますから。」



松岡先生が帰ってしまったあとの宿直室。今度はあおいさんがお茶を飲んでくつろいでいる。エッ、キミもお茶が飲みたいって? 残念でした。もうお茶づけはカラッポなんだよーだ。
あおい：「私は疲れちゃったから、お茶を飲んでるのよ。いいでしょ。へー、この部屋には、おしいれがあるんだ。」



ウィムは、原作ではリメルを倒したあとに登場するのだが、このゲームではふつうの転校生としてゲスト出演している。ちなみに、プールサイドでは珍しい生き物を見つけれんだけど、「とる」するのはやめておいたほうがいい。
ウィム：「あんまり暑いから泳いでるのよ。エッ、私ってかわいい? ふーん、そう。」
あおい：「なによ、お高くとまっちゃって。」



ウーん、美紅ちゃんはいつ見てもかわいいなあーなんて見とれてばかりじゃありません。この場面では事件の重要な手がかりを見つけることができるんだ。窓をのぞくと、校庭のテニスコートが見えるヨ。
美紅：「今度は体育館に何の用のなの? そろそろ新体操のクラブがはじまるころだから、ここに残ってようかしら……。」



保健室には北村先生がいた。みなさん、壁に張ってあるポスターに注目! 原作にてくるとアイドル歌手、美紅ちゃんがかちゃんと言っているんだぜ! それから、アオイさんの驚く顔が見たい人は、中央の声欄をあけてみよう。
北村：「やあ、キミたち。こんどは保健室に何の用だい? ボクはさっきもつとてが方をしちゃって、ここへきてるんだ。」



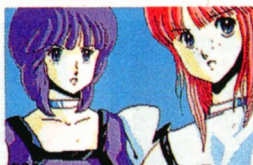
中学校にしては、わりとしっかりとした設備の整った視聴覚室。たとえ久美子ちゃんのビデオテープは規格があわなくても……。けれど、この場面ではビデオ装置はすべてダミーなんだ(解いた人には意味がわかるよね)久美子「広野くん、こんどは。こんどは。なにをにしたの? ビデオを見ようと思ったんだけど、規格がちがうから見えないの。」



ウーン、いい天気! こんな青空の下でテニスができたら、さぞいい気持ちだろうな。でも、キミにはまだ任務が残っているはず。この場面でも、ちゃんとやる必要があるんだヨ。
美紅：「テニスをやってるんですよ。とーって楽しいの。リーダーもいっしょにやりませんか?」



シードマン「ザシーバ」を倒した。それほど強い敵じゃなかったなあ。いばるのもいいけど、油断しないように。



桃子ちゃんと久美子ちゃんも現場にかけつけてきた。「リーダー、あおいさん、何かあったんですか?」「エーッ、自分たちだけで倒しちゃうなんてスル〜い!」



その一瞬のスキをついて、まだ完全には死んでいなかったザシーバが、桃子ちゃんを人質に取った。桃子ちゃんが叫ぶ。「く、くるしい……、リーダー、助けて……。」

つどの瞬間、健太の目の前で信じられないことが起こった。なんと、ザシーバとともに、桃子ちゃんまでが何者かによって撃たれてしまったのだ。はたして、桃子ちゃんはほんとうに死んでしまったのだろうか……?



こんどは美紅ちゃんまでが床に倒れこんでいる。いったい、何が起こったというんだ!!



健太、アオイ、美紅の3人は、リメルを倒すため、ウイナアに乗ってポドリムスへ向かった。ほるかなかなにメビウスの輪のような形をした、ポドリムスが見える。



さあ、ついにリメルの王宮の前にやってきた。物語はいよいよクライマックス。知る人ぞ知るアノ感動のエンディングを見るかどうかは、キミの手にかかっているのだ!



これが戦闘モードだ!!

前作にくらべてもっともパワーアップしたのが、この戦闘モード。健太が「チェイニング!」と叫んで(実際にPC 88SRから声ができる!)、アニメーションのようにウィングマンに変身するのだ!! そして、画面中を自由に飛び回り、9種類もの武器を使うことができる。もちろん、あの究極の必殺技、デルタエンドだって使えるのだ! キミのアクション・ゲームの腕前を見せどころだぜ!

スプリクト・フラッシュ。
光の弾を相手にぶつける



ビーム・フラッシュ。その名のとおり、ビームで敵を攻撃する。



究極の必殺技、デルタエンド。ウィングマンが3体に分身し、その間に作られた3角すい状のバリアーの中で敵を爆発させる。ただし、このワザは、相手のエネルギーが3以下になつてきてないと使えない。



スパイラルカット。頭部についたV字型のかざりをブーメランのように投げて敵を攻撃する。

ドライバーレイド。自分の体をグルグルと回転させて、相手に体あたりをする。



魔王の館へ潜入し 指輪を取り戻せ。 瞬間描画の草分け のホラーAVG

デーモンズリング

日本ファルコム

●対応機種

PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)

FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)

価格：8,700円

今でこそ常識となってしまった瞬間画面表示のテクニックを、システムソフト社の『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』とほぼ同時期に、日本で初めて実用化したのがこのソフト。わずか1秒足らずで画面がつきつきと変わっていくのを見ているのは、じつに気持ちいい。内容は、ファルコムお得意のホラー物。トリックもまんべんなくほどこされており、AVGの初級者におすすめできる1作だ。

START



ゲームは、古ぼけた家の前からスタート。家からは、恐ろしいほどの魔力がただよっている。いきなり中へ入ることは無理だから、とりあえず家のまわりを歩きまわってみよう。そうそう、ポストに入っている手紙を読むことも忘れずに。

森の大木の枝には、ごらんとおり、鳥かごが置いてある。鳥の巣の上に鳥かごが置いてあるなんて、なんだかオカシイね。いずれにせよ、こういうたいぐい物はもらっておこう。

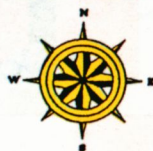


ヒューヒューと風がふいている崖(かけ)つぶちんにやってきた。足元の土はもろく、今にも谷底へくずれ落ちていきそう。オヤ？この木はなにかに利用できそうだな。



くふうして崖の下へおりにいくと、上空から怪物が襲ってきた！この場面にはこないほうがいい。今のキミでは、まだこの怪物を倒すことはできないんだから。

地上世界



家の中(1F)

居間のテーブルの上には、ランプが置いてある。ランプといえば、使い道はもう決まったようなもの。暗くなったときのために携帯（けいたい）しておこう。油がまけることなどはないので、ご安心を。

2Fへ

上へ

家の中へ入ると、ブキミな雰囲気のただよう廊下がずつつづいていた。このあたりでは、絶対に物を「オク」したりしてはいけない。魔力のせいで、置いた物はたちまち元の場所へもどされちゃうからなんだ。

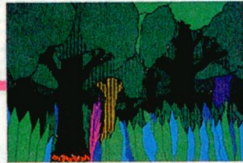


きわめて普通の感じのする台所だ。テーブルとイス、それに冷蔵庫が置いてある。テーブルの上に置いてあるチーズは、ぜひとも手に入れておくべきだろうね。だけど、食い意地をはったりしたらダメだよ。



家の外へ

ヤヤッ、こんなところに短剣が!! この道具だけは魔力の影響を受けていないようだ。いづどこで役に立つかもしれないから、足元に注意して手に入れておくべし。



地上世界



ヤツタネ! ロープを見つけた! このロープは、きっとキミの冒険の中でスバラシイ役割を果たしてくれることだろう。でも、使いかたをまちがえると、とんでもないことになっちゃうヨ。

木の上から

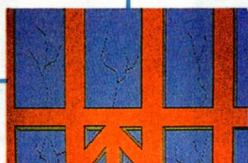


ここが第一の難関、魔力を発する彫刻の場面。悪魔の姿をした彫刻の目を見ていると、体がしびれてきて、身動きがとれなくなってしまう。困ったゾ。なにか対策を考えないと……。



家の西側にある窓だけは、なぜか魔力が弱まっている。ここから入るしかないだろうけど、窓は少ししか開いてくれない。そうだ! こういうときにこそソアレを使おう!

家の中へ



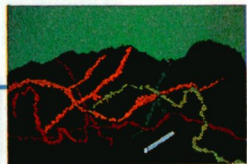
START



細い小道へ



森の奥は、とっても陰気なところ。イバラが行く手をさえぎっていてこれ以上先へ進むことはできない。オヤ、地面に落ちているコレは何だ?



茂みの奥でキラリと光る目・目・目。ヤバイ、オオカミの群れだ! こんなにたくさんいたんじゃ、いくら武器を持っていても勝ち目は無い。スタコラサッサと逃げるが勝ちサ。

洞窟内

はげしく燃えさかる火が、キミの行く手をふさいでいる。洞窟内の温度が急激に上昇し、きわめて危険な状態だ。どう対処したらいいのかは、持ち物をよく見て考えてみよう。

迷路



突然、オノを手にした巨大なオニが登場！ コイツは、魔王につかえている第1のしもべなんだ。だけど、そんなに恐れることはない。けっこう見かけだおしなヤツなんだから。



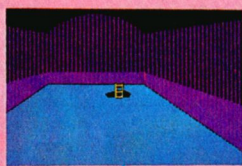
家の2階からハシゴをおりると、見たこともないような洞窟の中のでてしまった。強力な魔力のせいで、二度とこのハシゴをのぼることはできないようだ。覚悟を決めて先へ進んでいくしかない。



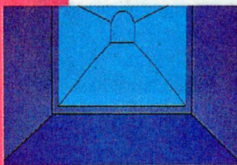
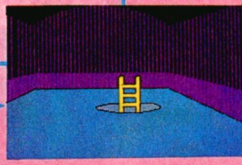
上

下

家の中(2F)



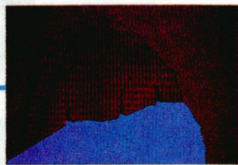
家の中(1F)へ



まわりが鏡に囲まれた部屋にやってきた。この部屋には、さむざむとした妖気(ようき)がただよっているのを感じる。鏡の向こう側には、別の部屋があるようなのだが……。『ライディーン』というアニメを知ってる人なら、どうしたらいいのかわかると思うヨ。



白いへびが、キラキラと輝くエメラルドを守っている。床にボツボツとあいている穴は、なにを隠そうへびの巣なんだ。へびさん、コレをあげますから、ちょっとどいてくださいネ。



★これが洞窟内の迷路だ！

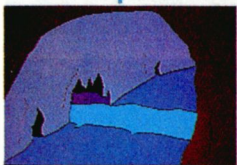
洞窟内には、こんな感じの迷路がエンエンとつづいている。ちゃんとマップピングをしないことには、どうしようもない。しかも、この迷路にはイジワルなしかけがあって、ストレートにゴ

ールまで行くと、出口のドアが開いてくれないのだ。ワザと寄り道をしていかなくちゃいけないなんて、とんでもない迷路だなあ。

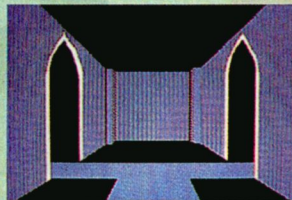
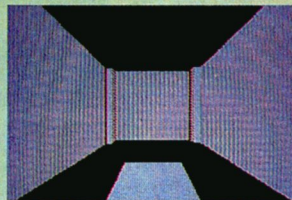


床の上をチョロチョロとネズミがかけ回っている。なんとかしてつかまえたのだが、素手ではさほど世の中甘くはない。ネズミの注意をそらしておくためのエサと、ネズミを持ち運ぶための容器となる物が必要だ。

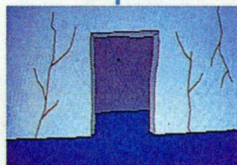
魔王の支配する洞窟の中にも、ヤツの魔力に屈しないで戦っている人物がいる。この老人がその人。彼の願いをかなくては、魔王退治に使えども便利な道具が手に入るんだ。



地面に大きな穴があいていて、そこへおろすための1本の鎖(くさり)がなくなれば、すぐにもおろていきたくなっちゃうのが人情だけど、この鎖は罫(くさり)にかけているから注意が必要だ。ちゃんと下準備をしてから行かないと……。



ムムッ、こんなところに水門が！ この水門が何のためにあるのかは、だいたい想像がつくよね。だけど、水をせき止めるまでがひと苦労だゾ。



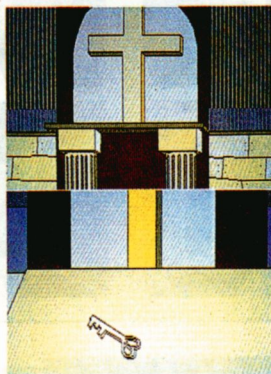
水門の中に入っていくと、3人のワニオトコがキミのことを待ちうけていた。さすがのキミも、3対1では勝てそうにない。うまくやって、1対1で戦える方法を考えてみてくれ。

どうしても解けない人のために

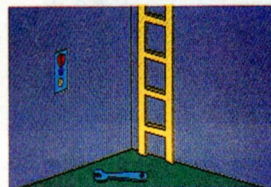
なぜ、この写真は暗くなっているんでしょう？ 夜にでもなってしまったのかな？ この答えがわかった人は、すぐにもロープを手に入れることができるはず。



エッ、こんな場面は見たことがないって？ アマイなあ、もう一度よく迷路の中を歩き回ってごらん。このカギを持っていないと、絶対にゲームを終わらせることはできないゾ。



ここは水門の建物の地下にあるナゾの部屋。ヘタにボタンを押したりすると、とんでもないことに……。床に落ちているスパナをいただいて、さっさとオサラバしちゃうのが頭のいいやりかただろうね。



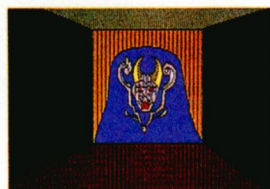
へビのからまった巨大な剣——、これこそが伝説に伝わるメントウサの剣なのだ！ これさえ持っていれば、魔王も恐れるに足らず。さっそくいただいておこう。さて、キミはこの穴から脱出することができるかな？



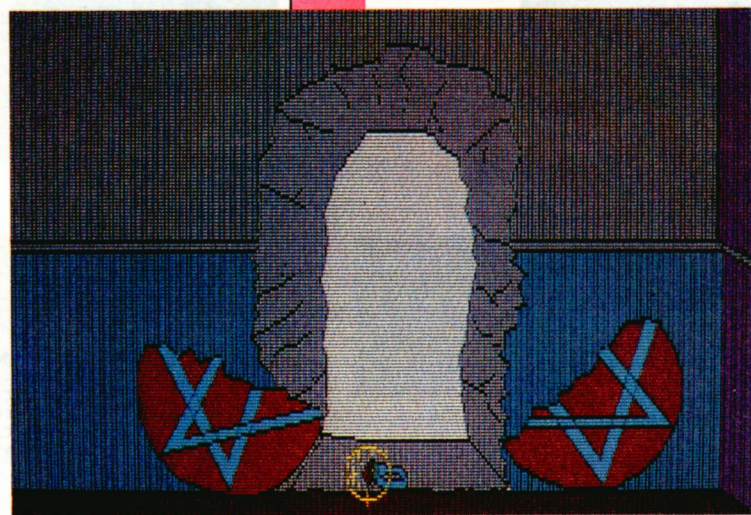
魔王の居場所付近につれて、敵のガードもだんだん固くなってくる。その手はじめに、ドクロの兵士が手に剣を持って、キミに切りかかろうとしてくる。こんなところでやられてたまるか！



つづいてでてきたのが、悪魔の顔を持ったドア。コイツを倒さないことには、奥の部屋へ入っていくことができない。ここでも、持ち物のひとつがキミのピンチを救ってくれるんだ。



ついにでた、魔王サローンだ！ ヤツの魔力は、これまでの敵と比べものにならないくらいに強力で、その体もふつうの武器では傷つけられないようになってる。果たして、キミにはヤツを倒すことができるのだろうか？



楽しさいっぱい抱
腹絶倒ノハドソン
お得意のギャグ・
ベンチャー・ゲーム
の最新作品!

デゼニワールド

ハドソン

●対応機種

PC-8801mk II SR専用(5"ディスク)

PC-8801シリーズ(5"ディスク)

FM-77AV専用(8.5"ディスク)

X1 turbo専用(5"ディスク)

価格：6,800円

あの『サラトマ』の発売から一年半たって登場した、AVGの大手メーカー、ハドソンの作品だ。ゲームは例によって、ハドソンお得意の、スピーディーな展開で進行していく。そして、いたるところに盛りこまれたギャグ、ギャグ、ギャグ!

オリジナルのBGMによって、なつかしのヒーローから最新映画のパロディまで、とにかくギャグを見せるためにこのAVGがあると書いてもいい。

さらに、ゲームはいたって簡単。だれにでも解けるように作られた、新しいタイプのAVGと言えるだろう。初心者におすすめてできる作品だ。

あらすじ

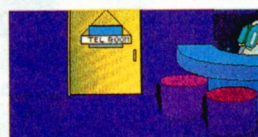
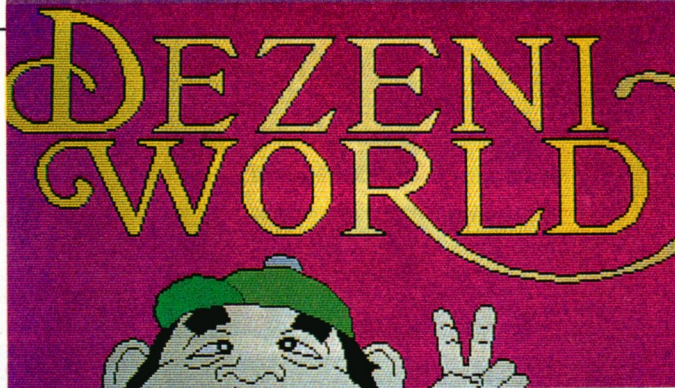
ここは噂の名古屋、デゼニワールド。巨大遊園地を制御しているコンピュータ「HAL3(ハルミ)」がある日突然おかしい動作をはじめたから、さあ、タイヘン。デゼニマンであるキミは、この未来都市さながらの遊園地に侵入して、数々の危機を乗り越え、コンピュータの動きを止められるだろうか?

ADVI：名古屋駅周辺

「オハヨウ、デゼニマン。今回のキミの使命は……」と、
「スパイ大作戦」調に物語ははじまる。ここにいるのが主人公のデゼニマン。ちょっとブサイクだけど、ゲームの中でキミの姿なんだ。



スタート地点には、大きなカンバンがある。HAL3が狂いだして、デゼニワールドがゴースト・タウンとなってしまう。今では、「デゼニワールド計画を成功させよう!!」という文字もせらせらしいね。



道のはずれにあるさびれた居酒屋。この店の名前はなんというのでしょうか? 「なんて書いてあるかわからないよーだ——ウーン、苦しいギャグ。そういえば、映画『スターウォーズ』にも同じ名前があったっけ。

バブのバーテンは、こんな顔。さて、彼の正体は、つぎのうちの何番でしょうか? ①「デゼニランド」のダフ屋のオッサン②モヒカンにしたゴルゴ13③作者の竹部さんの素顔

バブの中には、せまい電話室がある。ただここへ来るだけでは何の情報も得られないけど、あることをしてからここへ来ると、キミあてに電話がかかってきているんだ。

電話の相手は、ゲームの作者の竹部さん。彼が作った物語なんだから、この先キミがどうすればいいのかを彼は知っているにちがいない。電話の内容をよく覚えておくように。



オヤア？ とナリの電話ボックスに入ったのは、アナタだったんですか。どうりで、ボックスの中でズボンめいだりしてたわけですネ。デゼニマンよ、キミも彼のようにカッコよくならないノ？



奥のテーブルで、キミにむかって合図をしているブタのおにいさんがいる。そういえば、H A L 3を狂わせたのはブタマルというヤツらしいんだけど、ひょっとして……!?



オッ、なつかしのカボチャ大王がいるゾ！ 「サラトマ」ではあれほど繁栄していた彼も、今はただのゴジキに……。狂ったH A L 3をもとにもどそうとして、失敗したんだった。



どこかで見たことがあるようなタクシーの運転ちゃん。となりの席に金属バットが置いてあるんだから、彼の名前は……。 「デゼニワールドなんて恐ろしいところに近づくのはイヤだ」って言ってるヨ。



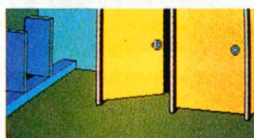
アーチ型の入口があった立派な公園だ。ここにも一度はやってくる必要があるんだ。ん？ むこうのほうに見える人影はもしや……？



やっぱり、おなじみのキュウリ戦士だ！ この銅像は、キュウリ戦士を伝説の戦士としてたてるために作られたんだった。「ドウソウノボル」と入力すると、おもしろいメッセージが……。



笑いすぎて死んでしまった年寄りがベンチにすわっている。でも、ガイコツになってしまふなんて、そんなバカなノムムツ、あのツエは？ コウモリさん、タスケテ……。



カギがかかってないのでトイレのドアをあけてみると、せっぱつまった形相の人がいた。彼の場合、3分以内に用をたさないとマズインじゃない？ それにしても、変身しているこんな不都合があったなんて知らなかったなあ。



トイレの裏側に回ってみると、壁にラクガキをしている少女がいた。字を覚えてほしいんだけど、漢字もいくつか書けるようだ。お湯という文字や、時という文字もかけるんだねえ。



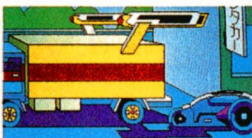
公園の中には、まるで動物園のようなサル山がある。このBGMはまさか……!? そういわれてみると、中央にそびえ立つイタは、映画の中にでてきたヤツと似ている。ちなみに、「イタ サワル」「イタミル」なんてやるとおもしろいヨ。



レンタカー屋の前にやってきた。ここで車を借りて、デゼニワールドへ乗りこんでいくなんてのも悪くないネ。ここにある車は、宇宙の引越し屋さんが使う「スタートラック」っていう車なんだって。

どこかで聞いたようなテーマソング、どこかで見たような制服——キミにはわかるかな？ポクは小さいころによくプラモデルを買って遊んだもの。店の名前の「雷鳥」というのを英語に直してみればわかるヨ。

デゼニワールドへ行くためには、やはりこのモノレールを利用するしかなさそう。ちゃんとキップを買って、ホームからモノレールに乗ろう。こうして、デゼニマンは、ただひとりワールドへ向かったのであった。



ADV2：デゼニワールド～ランドからコスモイメージへ

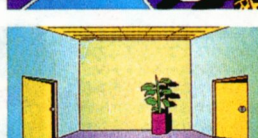
ようやくデゼニワールドへたどり着いた。しかし、けつして気をゆるめてはいけない。HAL3がキミの命を狙っているだろうし、ブタマルなんていうジャマ者もいるんだから。

ベタベタとついている足跡は、まさしくブタマルのものだ。落ちていた紙には、おきまりのおどし文句が……。エーイ、このくらいで引きさがってたまるか？ワレこそは天よりの使者(?)デゼニマンなるぞ！

デゼニワールドの最初にあるのが、このランドというパビリオン。あたりには人っ子ひとりおらず、シーンと静まりかえっている。ヤヤ、ブタマルの足跡もランドの中へつづいているぞ！これは気をつけなければ……。

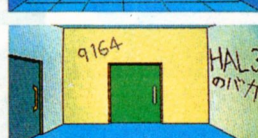
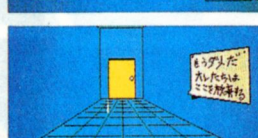


ランドの中には、ロボットがたくさん展示してあったが電源が切れているので、どれひとつ動いてはいない。キングコングにギャオス、ガメラ(?)——どれもつまつかしい怪物たちだ。

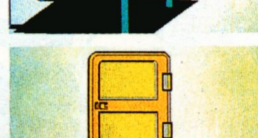


アレ？こんなにすぐ出口に來ちゃっていいのかな？まさかそれほどアサくはないヨ。ワソだと思ふのなら、一度この出口から外へでてみなさい！

壁に張り紙やラクガキなどがある。この手の情報には、ほんとうに必要な物とそうでない物があるので、見わたることが大切だ。とりあえずは、全部メモしておくといだらう。



テーブルの上に、カギと紙が置いてある。これはもらっておくしがあるまい。



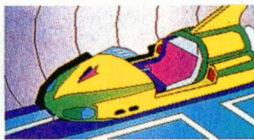
さて、ここがランドから脱出するためのドア。ひとすじなわけは開いてくれない。だけれど、それほどむずかしいトリックではないので、うまく機転をきかせてみよう。ここで一句——桶食えば、ドアが鳴るなり法隆寺。



ついでやってきたのが、コスモイメージというパビリオン。このパビリオンは、ちゃんと営業しているようだ。さっそく中へ入ってみよう。



UFO型の建物へ入ると、いきなり色つきのメガネをかけてしまった。ここでは、最近はやりの3D映画をやっているようだ。では、映画のはじまり、はじまり〜?



空飛ぶスタートラック、たばになったモノリス、せんすをふるスペースシャトル、とユニークな映像が次々つぎにでてくるけど、見とれてばかりじゃいけません。ここから脱出するために、少し発想の転換が必要だよ。



なるほど、こんなところに立体映像の投写システムがあったのか。



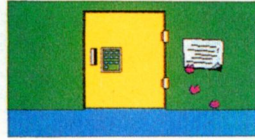
ロボットのガードマンがキミの行く手をはばんできた。さすがのデゼニマンでも、力づくではかかないそうにない。



HAL3の端末機がある。ここからHAL3をコントロールできればラッキーなんだけど、どうやらコイツは故障してしまっているようだ。使い道はないのだろうか?

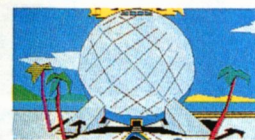


コスモイメージの最後の難関が、このナンバー式のドアだ。でも、キミにとっては、この程度のトリックはなんでもないはず。チョチョイソチョイとクリアしちゃおうぜ!



ADV3：スターシップナゴヤ

大きいメロンのようなこの建物が、スターシップナゴヤ(通称SSN)というパビリオン。まわりに生えたカリフォルニア風のヤシの木が、名古屋とは思えないくらいにファッショナブルだねえ。



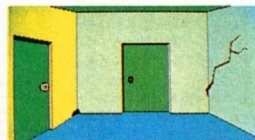
まるで「デゼニランド」のホラマンションのように、SSNはいきなり入口の場面から中へ入れないようになっている。だけど、横にある銅像(STATUE)をうまく使えば、正面のドアが開いてくれるんだ。



この場面には隠しコマンドがある! 画面には何も無いのに、「GET PAPER(カミトル)」と入力すると、なぜか「OK」とでてくるんだ。いったいこれはなぜ?



あっという間に、スターシップナゴヤの出口にやってきてしまった。でも、ここからすんなり外へでちゃうようじゃアマイ。壁にヒビが入っているのに注目してくれ。



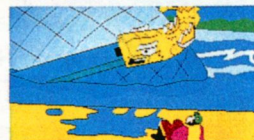
テーブルの上にわざとらしくカードが置いてある。これがキャッシュ・カードならいいのになあ。だけど、暗証番号を知らなくちゃダメか——などひとり想像をめぐらせる今日このごろのボクでした。



でた！ 名古屋といったらやっぱりシャチホコ！ バックページの絵にも使われているくらいだから、いつかは登場するんじゃないかと思ってたけど、これは大胆！ このシャチホコにもしかけがあるゾ。



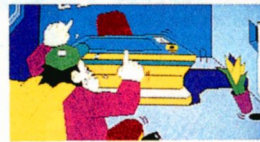
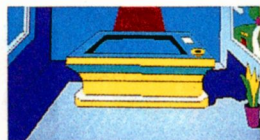
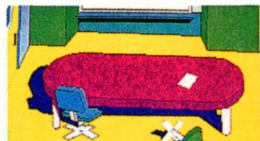
ギャーッ！！ SSNの建物がころがってきた！ つぶされるわけにはいかないから、逃げろ、逃げろ！ この場面は、「レイダース」のパロディなんだヨ。



オヤ、むこうに事務所らしき建物が見えるゾ。クサイと思ったら、とにかく中へ入ってみよう。このゲームには「死ぬ」ということがないから、何をやっても平気だヨ。



なんと、パソコンを使っている人が白骨になってしまっているじゃないか！ そして、ディスプレイ上にはHAL3のおどし文句が……。HAL3さん、これ以上の妨害は、およびになってね。



会議室のとりの部屋のイスに腰をかけてみると、テーブルのディスプレイにプタ丸の顔が写し込まれた。どうやら、この部屋がHAL3に近づくためのカギとなるようだ。ちなみに、このテーブルには音声認識装置がついている。

部屋がグラグラと揺れだし、デゼニマンは自分の体重が軽くなっていくのを感じた。そう、この部屋はエレベータになっていたのだ！ 舞台はついに、デゼニワールドの地下へと移っていくのであった。

ADV4：デゼニワールド地下-HAL3との対決

地下の通路を1歩進むと、突然デゼニマンの背後のドアがガシャンと閉まった。キミは、ワールドの地下に閉じこめられてしまった。この場面で「TALK」と入力するとHAL3の声を聞くことができるヨ。



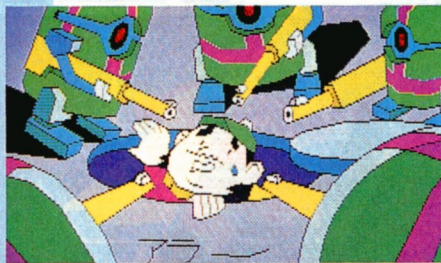
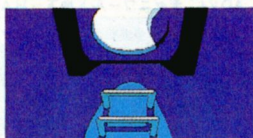
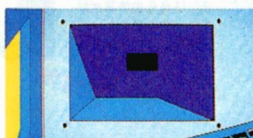
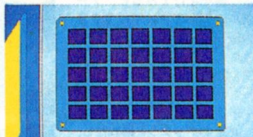
ズッシリとした鉄のトビラが、キミの行く手をふさいでいる。ボタンを押してトビラを開けてみると、なぜかそこには海が……。エッ、こんなところに入っちゃうの？



かわいそうに、おぼれてしまったデゼニマン。水をいっぱい飲んでしまって、おなかパンパンにふくれあがっている。まあ、わざわざおぼれなくても、先へ進むことができるんだけど……。



この通風口が、地下から脱出するための非常口となっている。網がネジでしっかりと固定されているけど、ネジをはずす道具さえあれば、なんとかなりそうだ。でも、デゼニマンのあのおなかで、こんなに狭い場所を通ることができるのだろうか？



ようやく地上へ脱出できたとと思ったら、そこにはすでにHAL3の魔の手がのびてきていた。「ウフフ、私の作ったロボットは優秀なのよ」——HAL3の笑い声とともに、運行されていくデゼニマン。はたして、この先どうなることやら？



デゼニマンは、HAL3の管理する牢屋の中に閉じこめられてしまった。寂しいからって、そんなにいじけちゃダメだよ。ホラホラ、涙なんか流さないで——。



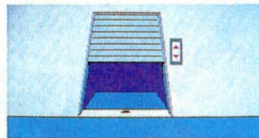
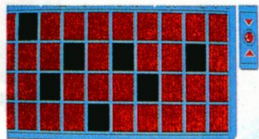
牢屋の入口にある鉄製のドアは、押してもたたいてもビクともしやしない。コレを開けるためには、やっぱりカギが必要。入力単語をひとつねりしてみよう。



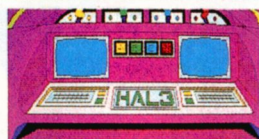
建物から脱出する途中で、デゼニマンはHAL3のメモリー・ルームを見つけた。「何をしようとしているの?」と、HAL3もあわているようだ。それもそのはず、ここにHAL3の記憶が集積されているからだ。



ところがどっこい、HAL3のぼうが一枚上手(うわて)だった! キミがメモリー・ユニットを終える前に、彼女はすべての記憶を別の場所へ転送していたのだ。



ついにHAL3のCPUルームへとやってきた。このコンピュータを止めさえすれば、デゼニワールドに再び平和が訪れるのだ。さて、どうやったらHAL3の機能をストップさせることができるのだろうか？



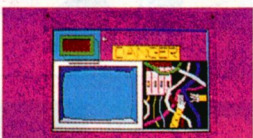
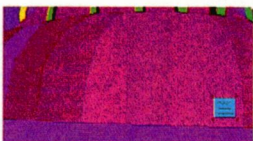
まずだれでも気づくのが、リセット・スイッチ。でも最近の機械は優秀で、ソフト上で本体リセットをすることもできるんだ(AppleやFMシリーズなんかそうだよ)。この場面だって、もちろん……。



つづいて目につくのが電源コード。しかし、HAL3だってバカじゃない。大型コンピュータなどの場合、たいてい非常用電源というものが用意されているものだ。コスモイメージのロボットと同じに考えてはいけないよ。



HAL3の裏側には、小さなパネルがついている。そう、これこそがHAL3の自爆装置なのだ。「それは何？ 私は知らないわ。人間というのには本当に信用できない」——どうやら、HAL3自身もこの装置の存在を知らなかったようだ。



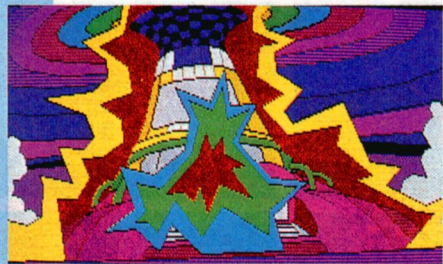
ところが、どうしたわけかかんじんの自爆装置が働いてくれない。どうやら、どこかが故障しているようだ。この場面での入力単語で悩んじゃう人も多いんじゃないかな？

ADV5：エピソード～永遠のヒーロー(?)デゼニマン

自爆装置を押すと、ついにHAL3は姿を現し、冷たい声で叫んだ。「私は自爆装置を解除できないわ。私は死を待ただけになったのね」——なんだかわいそうな気がするなあ。



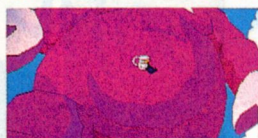
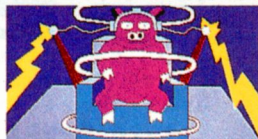
HAL3が光って何かが飛び出すやいなや、コンピュータが大爆発を起こした。どうやら、飛び出した光の玉は、HAL3の「意識」だったようだ。彼女は自爆させられる前に自殺を選んだというわけだね。



ようやく使命を終えてグターとしていたデゼニマン。その前を、ボタンが挑発するのを通りすぎていく。手にしたカンパンには、「バーカ」という文字が、ホントにくたらしいヤツだなあ。



建物の中に入ったボタンは、電気イスの力によって巨大化してしまった!! ゲググ、これではゴースト××ターズのマッシュマ×マンじゃないかノ早いとこヤツの弱点を見つけださないと、踏みつぶされてしまうゾ。





なんてことはない、プタ丸は空気によってふくれあがっていたのであった。それを見破ったデゼニマンはプタ丸をぶじに元の体へともどしてやることに成功した。そして、物語は感動のエンディングへつづいていくのであった——チャンチャン。



ところで、このゲームには、オマケとして予告編とサントラテープがついているんだ。これを見るだけでも、ゲームがやりたくなってきちゃうでしょ？



AND



CRAZY STUFF

STORY: TAKASHI TAKEBE
SHINICHI NAKAMOTO
PROGRAM: HECTOR OYAMA
PICTURE: TOSHIRO OKAMOTO
MUSIC: TOSHIYUKI SASAGAWA



デゼニワールド
堂々完成!!



STARING
DEZENI MAN
BUTA MARU
HAL3

当劇場にて
公開!!

人気キャラクター
"モズ・シバット"
を生んだ
本格的SFアドベ
ンチャー・ゲーム!

アビス
ABYSS

Humming Bird Soft



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
FM-7(テープ, 3.5"ディスク, 5"ディスク)

価格：テープ版……4,500円
ディスク版……6,800円

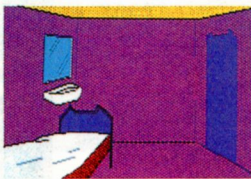
プロローグ

時は遠い未来。惑星間統合戦争も無事終結し、繁栄と平和を取りもどした「9惑星連合」に、新たな恐ろしい敵が
せまっていた。その敵の名は、宇宙犯罪シンジケート一。

「連合の人々を救え！シンジケートの基地を破壊せよ！」
という命令を受けて、ひとりの戦士が飛びたった。元連合宇宙軍少佐モズ・シバットである。

ようやく敵の基地を発見したモズ・シバットは、単身で敵基地に潜入しようとするが、運悪く敵に発見されてしまった。そして、この惑星に関する記憶をすべて消され、牢屋に閉じこめられてしまったのである。早くこの惑星の座標を調べ、彼の戦友である24台のコンピュータ「シドのクルーズ」に知らせなければ！

ゲームは敵基地内の牢屋からスタート。キミは、すべての記憶を消されて、ここに閉じこめられてしまっているのだ。まずはまわりをいろいろと見てみよう。

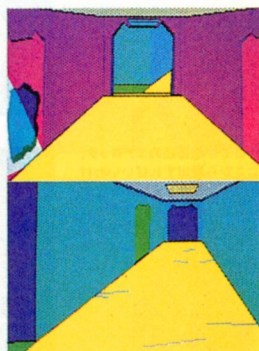


鏡を見てみると、そこには当然キミの姿がうつっている。すべての武装をばざとられ、紋章(EMBLEM)しか残っていない。どうにかして、この牢屋から脱出する方法を考えなければ……。

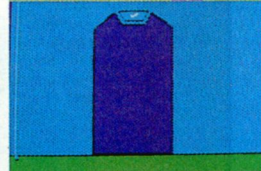
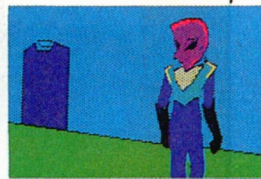


アップル・マニアが集まって作った会社、ハミングバードソフトの自信作。「ザ・バームス」、「ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド」の2作がファンタジックな内容だったのに対して、この3作目は本格的SFを題材に作られている。それだけに根強いファンが多く、主人公のモズ・シバットは続編の「アビスII〜帝王の涙」で再度登場することになった。この「アビス」シリーズは以後も継続していくそうなので、ファンの人は期待していいだろう。

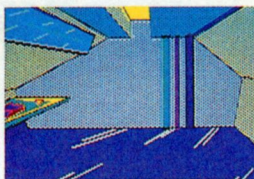
やっとの思いで、牢屋から脱出することに成功！しかし、だからといって安心してはいけぬ。ここは敵基地のまっただ中、どこに敵が潜んでいるのかわからないだから。



ほら、早くも敵の登場だ。だけど、コイツは目が悪いのか、キミのことを敵か味方か識別できないようだ。まあ、礼儀正しく行動すればいいんじゃないかな？



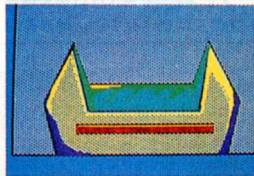
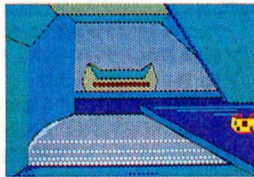
エイリアンの近くの部屋の中には、スターライト・スクープと小さなタイルがあった。持ち物数制限のないAVGでは、もらえる物はすべてもらっておくのが鉄則だ(たまたに例外もあるけどね)。



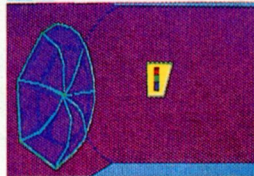
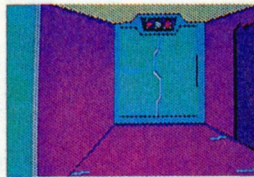
この部屋にはすぐに入ることができる。どうやら宇宙服置場のようだ。この部屋で何をすべきかはすぐにわかるよネ。



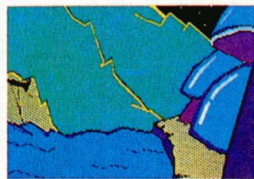
機材置場では生命維持装置(LIFETOO)を見つけることができる。これも宇宙を冒険するのに欠かせない品だ。でも、装置にはエネルギーが入っていないようだから、どこかでエネルギーをチャージしておかないとちや。



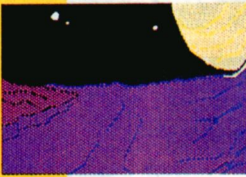
ここが敵基地のエアロック。ここから脱出すればいいわけだけど、もちろん外には空気がない。それなりの準備をしておかないと死んでしまう。エアロックの使いかたは、何回かやればわかると思うヨ。



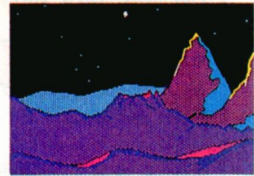
「ウー」とサイレンが鳴り出した。キミの脱走がバレたにちがいない。こりや、モタモタしてたらつかまってしまうゾ。36計逃げるにしかずー。



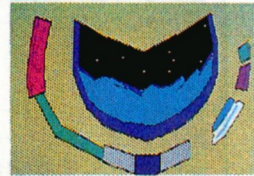
これはグッド・タイミング！こんなところにレイガン(RAYGUN)が！これさえあれば、エイリアンの1匹や2匹はなんでもないはず。



広大な惑星上を歩いていると、知らず知らずのうちにノドが乾いてくる。これ以上、水を飲まずに歩き回るのは危険だ。宇宙服のどこかに水が溜まっているはずなんだけど……(写真がヒント)。



曇ふと空を見上げると、星々が美しく輝いているのが見える。オット、こんなところで見とれてちやイケマセン。ところで、キミの使命って何だっけ？ただ空を見るだけじゃ、アレを知ることはできないヨ。



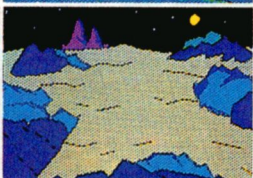
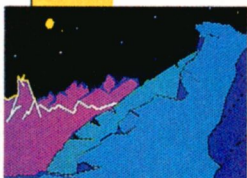
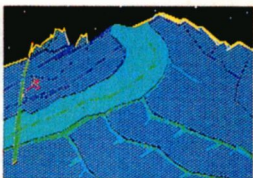
出た。虫のバケモノだ！今こそレイガンを使うときなんだけど、なんとレイガンにはパワーバックが入っていない！パワーバックを見つけださないと虫にやられちゃうゾ。



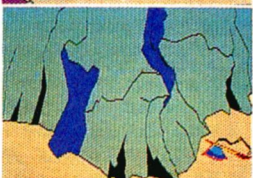
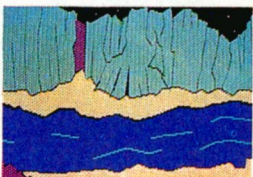
虫を倒せたからって、サッサと進んでいかないように。虫の体の一部があとあと役にたつてくれるんだから。



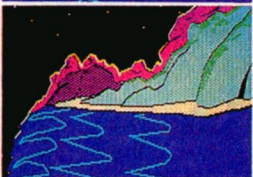
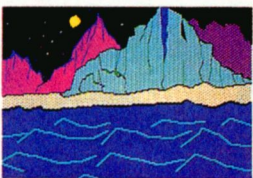
山のようなところの道を登っていくと、そこにはボツンと1本、タケのような木が生えていた。コレも手に入れておいたほうがいいんだけど、ただ「GET」じゃダメだよ。



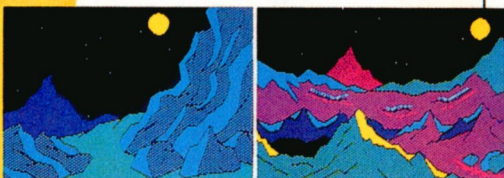
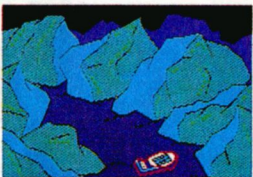
さらに進んでいくと、流れの速い川がキミの行く手をさえぎってきた。ここでは、さっき手に入れたアレを船のかわりにすればOK。待てよ、このくらいの幅の川なら、×××××することだってできるかも……。



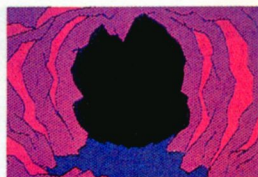
流れが速いと思ったら、目の前に滝が現われた！なんとかして、船が流されるのを止めて向こう岸へ行かなければ……。まあ、棒高飛びの要領(ようりょう)だね。



袋こうじのような場所でトレーサー(TRACER)を発見！でも、トレーサーっていったい何だろう？それはボクにもわからない。ただひとつ言えることは、トレーサーが光を発する道具だということだ。



トレーサーがあれば、この洞窟の中へ入っていくことができる。ただし、トレーサーのバッテリーが切れかかっているから、注意が必要だ。



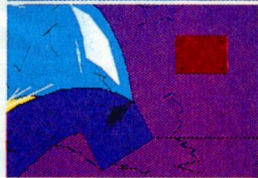
さて、この場がこのゲームで最大の難關。原住民のエイリアンがキミの進路を邪魔してくる。あることをして、キミが耐え持っていないことを示さなければいけないだ(そういえば、『アビスII』でも同じようなトリックがあったよね)。



前の場面がクリアできたからって、すぐにこの場面へ来てしまったキミ、それではアマイ！武器がなければこのシンジケート員を倒せるわけがない。前の場面でもうひと工夫してみよう。



シンジケート員のホバーカーには、とにかく乗りこんでみるべし。どこかにバッテリーが隠されているからだ。もちろん、生命維持装置のバッテリーをチャージしてやればいいのさ。

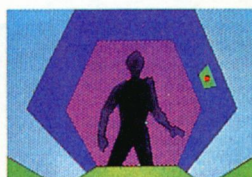




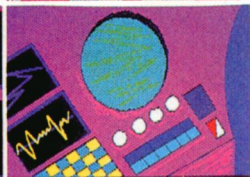
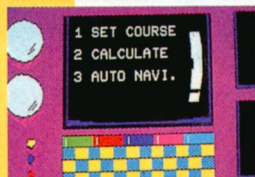
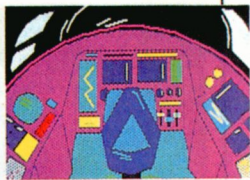
オッ、この見覚えのある宇宙船は——そうだ、やっぱりキミの宇宙船だ！ ようやくモズ・シバットの記憶もどってきたようだ。持ち物を使って宇宙船のドアを開けよう。



エアロックに入ると、目の前に黒い人影がグ シンゲートのパトロールなのだろうか？ アセる気持ちはわかるけど、過激なことはやめたほうがいいと思うよ。



長い道のりをへて、ようやく宇宙船のコックピットに到着。フィナーレはもうすぐだ。ここからは、キミ自身の力でがんばってほしい。

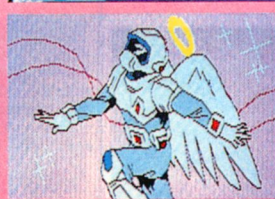
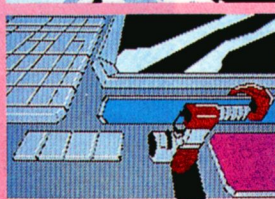
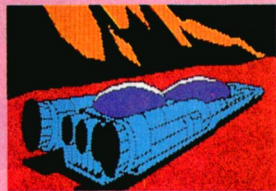
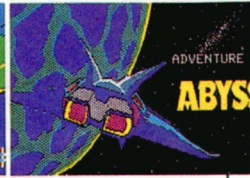


このゲームを解き終えると、ハミングバードのAVGシリーズのCMが流れる。なかなか心にくい演出だね。



『テープ・アビス』はひと味ちがう！

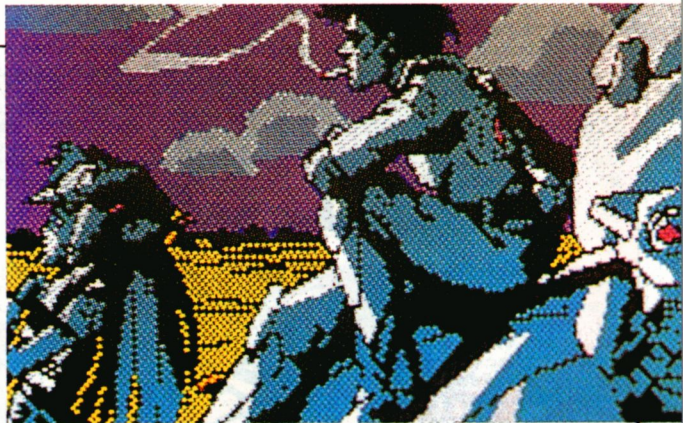
最近になって、この『アビス』のテープ版『テープ・アビス』が発売になった。原作の発売から1年以上も経過してのことなので、グラフィックや内容などがいろいろところで改良されている。写真を見て、こちらの雰囲気も味わってほしい。



洗練されたSF ストーリーを瞬間 表示のグラフィック で表現したSF アドベンチャー!

アビス ABYSS II 帝王の涙

Humming Bird Soft



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-9801シリーズ(5"2DD, 5"2HD, 3.5"2DDディスク)
FM-7シリーズ(5"ディスク, 3.5"ディスク)
X1シリーズ(5"ディスク)
価格: 6,800円
MZ-2500(近日発売)

ハミングバードソフトと言えば「地獄の練習問題」「リキ
ャプチャー」などで知られるAVGの大手メーカー。その
最新作がこの「アビスII〜帝王の涙」だ。瞬間表示による
美しいグラフィックと、SFを題材にした洗練されたスト
ーリーがこのゲームの売り物。もちろん、モズ・シバット
が主人公。物語は前作「アビス」から続いている。最後に
わかる「帝王の涙」の正体には、きっとキミも驚いてくれ
ることだろう。ハミングバードソフトならではの、キラリ
と光る1作だ。

あらすじ

「帝王の涙」——それは、外宇宙辺境星系に伝わる伝説
の最終兵器。それを手に入れた者は、全宇宙を支配できる
という。標準宇宙紀3006年、元連合宇宙軍少佐モズ・シバ
ット(キミ)は、悪党グリンプの巧妙なワナにおち、超小
型中性子爆弾を体の中にかかけられてしまう。グリンプの
要求は、探検家アプナブに協力して「帝王の涙」を探しだ
すこと。断れば、体が大爆発!もはや、選択の余地はない。
しかし、悪党グリンプのこと、「帝王の涙」を渡しても
素直に爆弾を取り除いてくれるとは思えないのだが……。
はたして、この冒険の結末はいかに?

「座標135504の惑星周回軌
道に入りました。スクリーン
に惑星をうつします」と、
コンピュータの金属的な声が
室内に響きわたる。ここは、
キミの愛機ナターシャII号の
コックピット。いよいよ「帝
王の涙」を求めて、冒険のは
じまりだ!



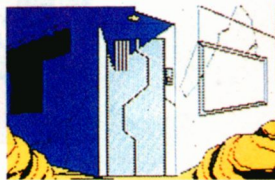
どうやって宇宙船を操縦し
たらいいのかわからないなあ
なんて悩んでるキミ。この船
はフルオート操縦だから大丈
夫。ところで、操縦席の大き
なイスは、主人公のモズ・シ
バットの体に合わせて作られ
た特注品だって知ってた?



ここが、ナターシャIIの最
後尾にある転送ルーム。この
機械に正しい座標を入力す
ると、いろいろな場所にワープ
したり、転送されたりできる
んだ。この冒険中には、キミ
は何度もこの部屋を訪れるこ
とになるだろう。オヤ、壁に
ついてるコレは……?



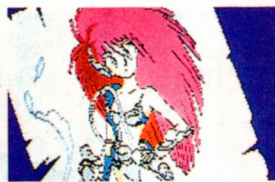
「帝王の涙」についてのカ
ギを握る人物、アプナブに会
うために、ライト星という星
にやってきた。目の前にある
のが、そのアプナブの家だ。
ドアにはカギがかかっていな
いようなので、とにかく中
に入れてみよう。



わりとキチンとかたづいた
部屋の中だ。こういう場所
で何が得られるかは、だいた
いままってるよね。「アレは
やはりスゴイ物だ……。グ
リンプなどには渡せない……」ム
ムム、物語がだんだんシリア
ス化してきたゾ。



ワァ♡かわいいピンナッ
プだなあ。どこどなくパンク
っぽいヘアー・スタイルをし
た女の子が、とても魅力的。も
ちろん、このピンナップもゲ
ームに関係あり。だれだい、こ
の写真を切り抜いて保存して
おこうなんて考えてるのは!?



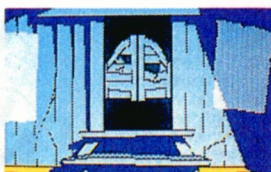
ライト星は、その大部分が
広大な砂漠によって形成され
ている星だ。だから、1歩で
も道を踏みはずしてしまうと
このとおり、はてしない砂漠
に迷いこんでしまう。この砂
漠は、マッピングすることも
できないという恐ろしい場所
なのだ。



ちゃんとした道を歩いてく
れば、ライト星にあるただ一
つの町にたどりつくことが
できる。この場面のグラフィ
ックには、注目してみるべし。
お店のれんが、風になびて
ユラユラと動いているのだ。
これぞ、最近はやりのアニ
メーション処理!



町の中心には、とても暗い
雰囲気のある酒場がある。A
VGやRPGでは、酒場にい
る人たちから大切な情報を聞
き出すというパターンが、し
ばしばでてくる。だけど、情報
を聞くためには、やっぱりそ
れなりのことをしなくちゃね。



酒を飲みすぎて酔いつぶれ
ている男——どの星にも、
こういうヤツはいらんだな
あ。本当なら近寄りたくは
ないんだけど、ゲームを解くた
めには、そういうわけにもい
かないよ。



赤いローブの男は、急に目
を光らせて、キミのことを見
つめてきた。はたして、コ
イツは何者なのか? ナイショ
で教えちゃうと、この男も「帝
王の涙」についての大きなカ
ギを握っているんだ。



ここは、町はずれにあるジ
ャック屋。この店の主人は商
売上手なヤツで、よほど高価
な物をださないと、品物を売
ってくれない。ちょっと頭
にくるけれど、コイツのお世話
にならないと、ゲームを解く
ことはできない。



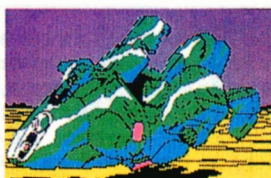
ヤヤツ、これはどうしたこ
とだ? さっきまでキチンと
していた部屋の中が、メチャ
クチャに荒らされている!!
いったい、ダレが何のために
こんなことをしたんだろう?



なんと、アブナブが殺され
ている!! これで、「帝王の涙」
に関する手がかりは消えうせ
てしまった。何者かが、キミ
の冒険の邪魔をしているにち
がいない。アブナブよ、おま
えのかたきはきと取ってや
るからな!



ジャック屋から、やっとの
ことでホバーカーを買いたげ
た。これさえあれば、ライト
星の砂漠も簡単に横断できる
ことだろう。さっきも、乗り
こんでみるとするか——。

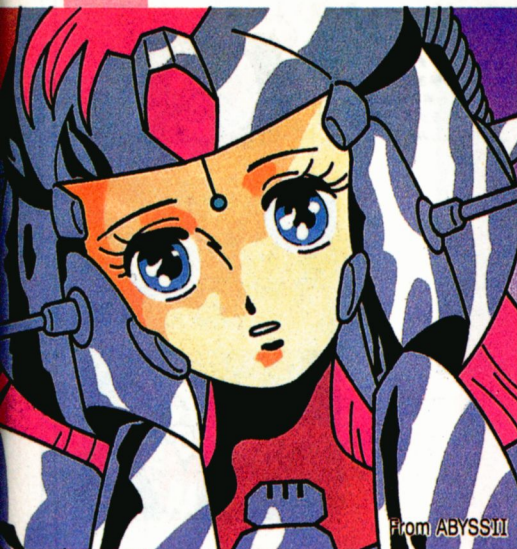


エーイ、ジャック屋のヤツ
め! 不良品を売りつけやが
って!! いくらボタンを押して
も、エンジンがかからない
じゃないか! ここでは、い
くら正攻法で攻めてみてもダ
メ。故障した物というのは、思
わぬ方法で直るもので……。



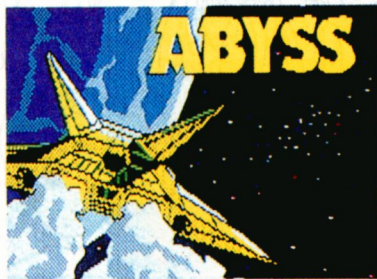
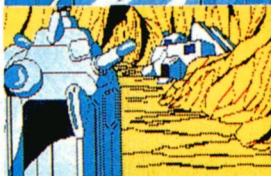
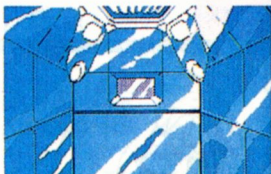
ホバーカーでやってきたの
は、エレベーターとウィンチ
の見える場所。なるほど、ウ
インチにつりかかっているエ
レベーターで、下へ降りてい
けるのか。だが、アセットも
なにもいいことはない。注意
1秒、ケガ一生——。



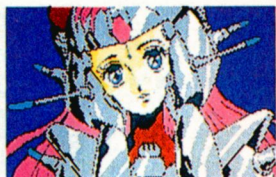


From ABYSS II

エレベーターを降りると、金属製のドアの前にとどつくことができる。ここが問題のアブナブの研究所なのだ。この研究所にはダレでも簡単に入れるようになってはいるのだが、どうやらそれには理由があるようだ。



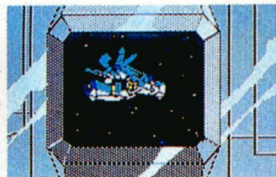
ついに、アブナブの作ったアンドロイドが登場！ キミがあることをすれば、このカワイイ女の子(?)はキミの相棒になってくれるんだ。彼女さえ味方にしてしまえば、冒険がかなり楽になるゾ。



なお、この女の子には、キミの好きな名前をつけてあげることができるんだ。こういうのは、今までのゲームにない企画だね。エッ、ボクは彼女になんて名前をつけるのかって？ もちろん、「MOMOKO」にきまってるでしょ！



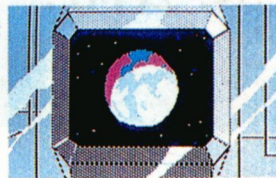
MOMOKOといっしょに愛機ナターシャII号にもどり再び航海をはじめると、目の前の空間に突然巨大な戦艦が現れた。さすがのモズ・シバットでも、まともに戦っては勝ち目のなさそうな戦艦だ。



その戦艦から通信が入ってきた。「こちら宇宙軍戦艦ティンティリーの艦長コイ・セシバだ。こちらからは現在閉鎖されている。すみやかにおまえの身分を明らかにせよ——さあ、キミならどうする？」



あれに見えるは、タフストロック星。MOMOKOに教えてもらった、最後の×××がある星だ。さあ、気を引きしめて着陸しよう。



こいつらは、いったい何だ？ タフストロック星に降りるやいなや、周囲を住民たちに囲まれてしまった。どうやら、キミのことを侵略者だと思っているらしい。なんとかして、敵意がないことを示さないと……。



「何をきたんだ？ お若いの、われらにはもう何も残っていない。「帝王の涙」は盗まれてしまった。それを動かす2枚の×××もなくなってしまう」とタフストロック星の長老は言っている。しかし、この星に手がかりがあるにちがいないのだ。



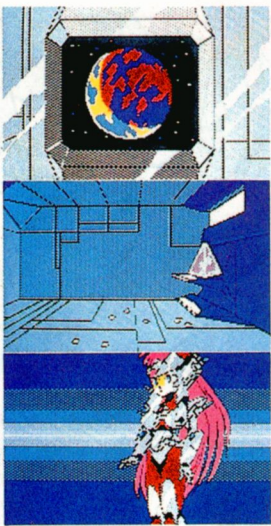
この白い彫刻は、ウォニエの像という。長老の話によれば、この像は何年か前から死んでしまっているのだそうだ。キミには、この像を生き返らせることができるかな？



タフストロック星からの帰路で、ナターシャII号の無線がグリンプからの通信を受信した。「モズくん、久しぶりだね。探偵ごっこは、はかどっているかね？」エーイ、うるさいヤツめ！ だれのために、こんなに苦勞していると思ってるんだ!!

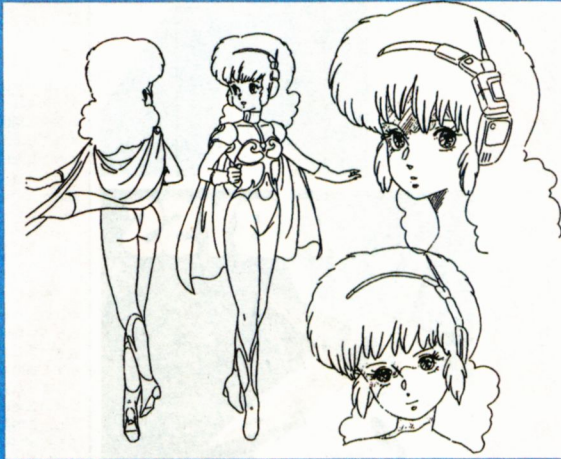


メイン・スクリーンに、美しい惑星が見えてきた。さあ、いよいよこのゲームのラスト・ステージだ。今までのすべての謎がついに解き明かされるのだ(ゲームを解き終わると、感動的なキャラクター紹介があるので楽しみに)。



「ABYSS II」の 設定イラストを 秘公開!

某月某日、ボクは、ハミングバードソフトの開発責任者、今西氏から、超極秘資料を入手した。それが、このキャラクター・イラストだ。ペーマガ読者にだけ、特別にお見せしちゃう。キミの好みに合わせて、色を付けてみてはいかがかな？



堀井雄二氏の力作/
本格的ストーリーで
展開する推理アドベン
チャー・ゲーム

オホーツクに 消ゆ!

LOGIN SOFT

●対応機種

PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)

FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)

PC-6001シリーズ(テープ)

MSXシリーズ(テープ)

価格：テープ版……3,800円

ディスク版……6,800円

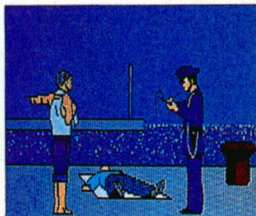
AVGファンの人に絶対おすすめできるゲームがこれ。「ポートピア連続殺人事件」「軽井沢誘拐案内」とヒット作を生みだしている堀井雄二氏の「ポートピア〜」に続く2作目の作品だ。なんといっても、最初から最後まで計算しつくされたストーリー展開には驚かされる。ひとつひとつのできごとが、つぎの事件への伏線となっていて、まさしく連鎖(れんさ)的に物語が展開していくのだ。

かつ、これほどまでにストーリーのしっかりとしたAVGがあったらどうか? さらに、入力方法はテンキー入力(採用したのは、このゲームが史上初)で、初心者にも非常になじみやすい。AVGライブラリーには欠かせない作品と言えるだろう。

あらすじ

ある日、東京湾の晴海埠頭(ふとう)に、ひとりの男の死体があがった。酔っぱらいどうしによる単なるケンカ。はじめはだれもがそう思った。ところが、これをきっかけとして北海道つぎからつぎへと殺人事件が起こっていく。いったい、この事件の背後にあるものとは何なのか? はたして、キミにはこの事件の謎を解き明かすことができるだろうか?

東京湾晴海埠頭(ふとう)に男の死体があがったとの知らせを聞いたキミは、部下の黒木を連れて、さっそく現場に駆けつけた。すでに警官が、死体発見者の取り調べを行っており、ただならぬふん囲気だ。



オホーツクに消ゆ!



LOGIN SOFT PRESENTS



ジュン「えっ? マスターさん?
そんなひと、しらないなあ……」

マスター「け、けいじさん、ちよっと!!
ジュン「……!!」



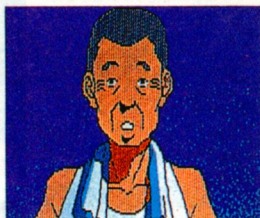
フロキ「ホッス、わたしが、あなたの
みかか、くろき、です」



ジュン「な、なんという ことだ!!
しれとこに、また、したわっ!!」

オホーツクに消ゆ! (PC-9801)

彼が死体発見者の高野さん。けさ10時ごろ、死体が水面に浮かんでいるのを見つけたそうだ。ふつうの推理小説では、発見者が真犯人であったりする場合が多いんだけど、今回の事件ではちがうようだね。



ムムッ、このチラシは!? とりあえずは、この店に行ってみるしかあるまい。「写真でも見ればなにかわかるかも」と、店の人には言ってるけど……。

キメパレー ネグリジェサロン

ルブラン

オールタイム
2000円
ポッキリ

高田島場 栄通り TEL 486-8086

高田馬場の栄通りにある、キャバレー・ルブランにやってきた。アイソンのよさげな呼びこみのオニサンが、通る人につきつぎと声をかけている。彼も、今回の事件に関する情報を知っているかもしれないゾ。



「あら、おにいさん、お若いのね。アケミ、ほれちやいぞ！」とでてきたのが、なかなか美人のアケミちゃん。キミは捜査中なんだから、彼女とベタベタしてちゃダメだよ。



彼女が、この店でNo.1のエミーちゃん。「ハジメマシテ、アタシエミーヨ。」アレ？ どこかで聞いたようなやべりかただね。そういえば、どこかのメーカーから、「EMMY」なんていうゲームが発売されてたっけ。



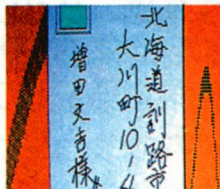
いかにも水商売っぽい感じをただよわせている、ルナというホステス。彼女が、殺された人物に関する貴重な情報を知っているんだ。いろいろと話しかけてみよう。



ガイシャ（被害者のこと）は、どうやらこの高田旅館にとまっていたらしい。彼の部屋には、彼の持ち物と思われるカバンが置きっぱなしになっていた。ようやく、ガイシャの身元が明らかになりそうだ。



ガイシャは、なんと北海道の住人だった！ 舞台はこれから、北海道へと移っていくのだ！（タイトルの「オホーツクに消ゆぐ」の意味がやっとわかったでしょ？）



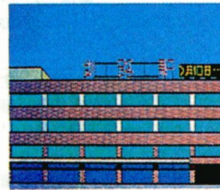
「東京からいらっちゃった刑事さんですね。ボクは北海道警察の猿渡俊介です。」——彼が今回の事件でキミの部下となって活躍してくれる。猿渡俊介。通称シユン。堀井氏の前作「ポートピア連続殺人事件」のヤスのような人物だと思ってもらえばいい。



「やあやあ、遠いところをわざわざご苦労さまです」と登場したのが、刑事部長の山部。彼の話によると、北海道では今、北電会というヤクザが不気味な動きをしているそうだ。



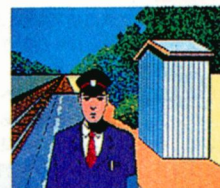
キミの捜査は、駅前からはじまることになる。シユンに命命するようにして、言葉を入力していけばいいんだ。といっても、テンキー入力だから、とっとも楽だよネ。



封筒のあて先に書いてあった大川町というところへやってきた。タイミングのいいことに、右側にいるのが増田の妻のようだ。いろいろと事情聴取をしておこう。



増田の妻から聞いた情報をもとに北浜へやってくると、なんと、そこでも殺人事件が起こっていた！ ガイシャは、増田の知りあいの飯島幸雄という人物。この二つの殺人事件には、なにかつながりがあるのだろうか？



飯島の息子の真二を呼びだして見た。「そういえばオヤジは、だれかにゆずられていたようだった」と、彼は言うのだが……。さらに真二からは、もう一つ大切な情報聞き出すことができるんだ。



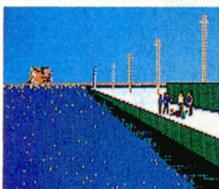
札幌のスキ野には、「コロポックリ」という名の炉ばた焼き屋がある。この店の主人の栗さんというのが、殺された増田にそっくりなのだ。この人物、はたして今回の事件に関係があるのだろうか？ それとも……。



つづいてやってきたのは、刑務所があることで有名な網走の街。なんでも、地元から大臣がでらしく、街はお祭りさざぎだ。



ゲグッ！ 網走港にまたもや水死体があがった！ 今度は東京都目黒区に住む大手スーパー社長の白木雄九郎という男が殺されたのだ。ワムム、よくもつぎかつぎへと……。まさに連鎖(れんさ)殺人事件だぜ！



「しゃ、社長！ 私には摩周(ましゅう)湖へ旅行するっていったのに。網走へ行くなんて、ひどいこと……」そう叫びながら駆けこんできたのが、白木の秘書の坂口。どうも、白木の行動には、不審(ふしん)な点が多かったようだ。



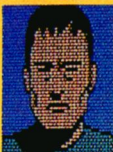
摩周湖のほとりには、野村真紀子という女性がひとりたたずんでいる。この場面で何をしたらいいのかわからずに、悩んでしまっている人も数多くいることだろう。彼女は、このゲーム中でとても大切な役割をはたすのだヨ。フフフ……。



連鎖殺人事件被害者一覧

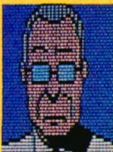
★増田文吉

死体が晴海埠頭に浮いているのを発見される。実家は北海道訓路市。今までいろいろなアブない橋を渡ってきたらしい。妻は人から恨みをかうような人ではないと言っているが、いっぼうではいなかげんな人だという噂もある。スキ野のコロポックリという炉ばた焼き屋に、うりふたつの人物がいる。



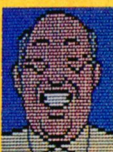
★飯島幸雄

北浜の浜辺に死体があがる。死因は後頭部を鈍器でなぐられたこと。殺される前の数日間は、それぞれにゆずられているような形跡も見られ、通帳から50万円ほどなくなっているというも気になる。若いころは、北海道で新聞記者をやっていた。



★白木雄九郎

東京都目黒区に住んでいる、大手スーパーの社長。網走港に水死体として発見される。ポケットには金が残っているので、物とりの犯行ではないと思われる。



数日前からヤクザに追われていたという証言もあり。秘書の坂口が重要なカギを握っているらしいのだが……。

★白木連男(?)

知床五湖で殺された謎の人物。白木という名前は、ひょっとして白木雄九郎と関係があるのでは？ カップルでかがや旅館に宿泊し、知床五湖へデートにきたときに殺されたらしい。



住所は函館市壱町ということだが、どうも不審な点が多い。

★源さん

スキ野の炉ばた焼き「コロポックリ」の店員。わごと温泉で殺されているのが発見される。何も知らなような顔をしていて、実はゲームの一番大切なカギを握っている人物。彼が殺された場面を見ることができれば、ゲーム解決の日は近い。



北海道というと、カニを思いだす人もいるだろうけど、中でもとくにおいしいと評判なのが、ここ紋別。やるべきことをやってからここへくると、不思議な情報聞くことができるんだ。



「たいへんです！ 知床でまたも殺したそうです！」——もうイヤだ、なんだって、こうも簡単に人が殺されるんだ？ これでは4人目の死体。この事件は、いったいどうなってるんだろう？



死体の発見者は、中野和雄・由美子という新婚旅行中のカップル。知床五湖を散歩していて、偶然死体を見つけたのだそうだ。せっかくのハネムーンなのに、アンラッキーだねえ。



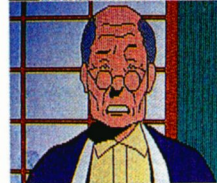
近くの駐車場に立ち寄ってみると、売店のおばさんが犯人らしき人物を目撃していた。その話によると、ガイシャはカップルで遊びにきていて、連れれの女の人がクサイというのだ。ウーン、事件はますます複雑になってきたゾ。



知床半島のなかほどに、ウトロの街という観光地がある。そこで一番有名なおみやげ屋さんが、この店だ。300円で名物のペナントを買うことができるけど、キミにはそんなヒマはないはずだね。



ホシを探し求めて、かがや旅館にやってきた。ここでは、殺された男とその妻の、名前と住所を知ることができるんだ。なんでも、彼らは函館市壱町というところに住んでいるらしい。



コラコラ、妻者さんなんか呼んじゃダメだって！ 3時間もロスタイムしてしまったじゃないか。捜査に支障をきたしてしまっても知らないから！



函館の街で聞きこみをしてみると、街の人は、ホタルイカは知っていても、壱町は知らないという。あの2人め、住所を偽って書いていたんだ。おかげで、またもや手がかりがなくなっちゃった……。



しかたなく訪れたのは、美しい阿寒湖。アイヌの民族衣装を着た人たちが、写真屋に記念写真を撮ってもらっている。こういう高売の人なら、土地のうわさ話に詳しいかも。



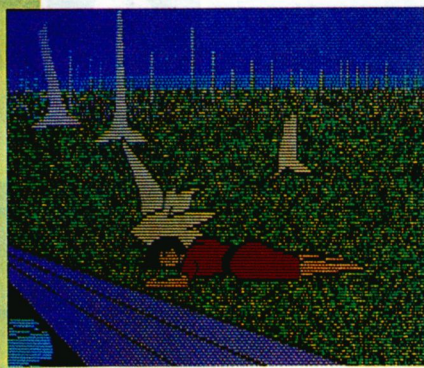
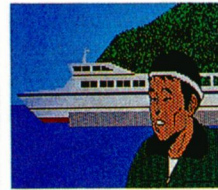
ヤクザみたいな連中が大勢泊まっていたという、まりも歴史館。もしや、ガイシャ夫婦も泊まっていたのでは？ いずれにせよ、決め手となる物がひとつ欠けている気がするなあ。



オヤ、また野村真紀子さんがいるゾ！ こんなところにずっといるなんて、なにか悩みごとでもあるのだろうか？ だけど、彼女はなにもキミに教えてくれない。グスン。



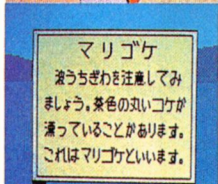
ゴチャゴチャと歩きまわっているうちに、ウトロ港へやってきてしまった。船員らしき男の写真をとろうとすると——ガチャン！！ ひえ……、なんだって、人のカメラを壊したりするんだヨォ……。



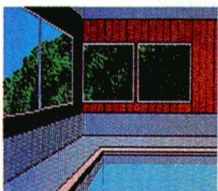
道警の前で、シュンが刑事ドラマ調に叫んだ。「ボスッ、タイヘンなことがわかりました。なんと網走港で死んでいた白木の肺からは海水でなく真水(まみず)がでてきました。しかも、マリゴケとかいうものも検出できたとか…」



マリゴケといえば、屈斜路(くっしゃろ)湖。立てふだを見てもらえばわかるように、マリゴケが大量に生息している湖だ。アレ? あんなところに、さっきはいなかったオバサンがいるゾ。どれ、聞きこみをするか—。



屈斜路湖の近くには、わごと温泉という温泉があった。湯舟の窓からは、美しい湖と深い緑の森が見える。一度は行ってみたいくなるような温泉だ。



ムム、温泉の壁にこんなラク書きが! 飯島幸雄、白木雄九郎— いずれも今回の殺人事件のガインジャじゃないか? はて、この「むらさきすけ」というのは、ダレのことなんだろう?



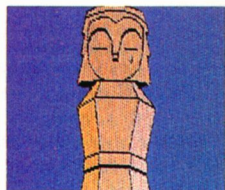
再び紋別の駅前にやってくるとさっきは聞きだせなかった新しい情報がいろいろわかる。オバサンたちの話によると、飯島という男は、戦後まもなくここで新聞記者をやっていたぞうなんだ。



さて、ここはどこでしょう? アノ謎を解いていない人は、この場面を見ることができないはず。ここへやってくると、またもや1人の人物の消息が絶えていることがわかるんだ。



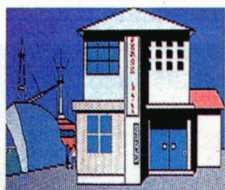
「アッ、刑事さん、ちょっと待ちなされ!」と言って、オバアサンがキミにくれたのは、この土地の特産品のニボボ人形。目の下についているキズは、まるで人形が泣いているかのようだねえ。



紋別の小高い丘の上には、町を一望できる展望台がある。ここにある慰霊碑(いれいひ)は、昭和24年に紋別沖で1隻の漁船が沈んだときに建てられたんだってサ。オッ、あんなところに××が…



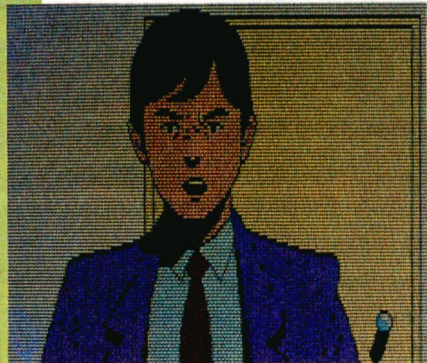
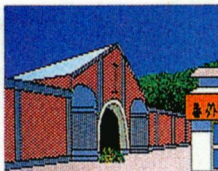
紋別港にある港湾管理事務所という場所も、一度は訪れてみるべし。今回の連鎖殺人事件の背景がおぼろげながらに見えてくるはずだ。この時点で犯人がダレなのかかわかったら、キミは一流の刑事だヨ。



網走の町中を歩いていると、シュンが血相を変えて飛んできた。「ボス!今、道警の友人から連絡があって、事件の捜査を打ち切るように、上からの大きな圧力がかかりはじめたと知らせてくれました。いずれ、正式な捜査打ち切り命令がでるそうです!」



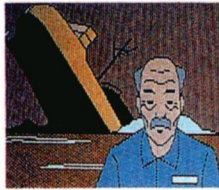
これはグズグズしてられない
—と、大急ぎで網走刑務所へや
って来た。近くにある有名な番外
地即売所では、キミの持っている
のと同じニボボ人形を売っている。



彼がニボボ人形の作者、浦田仁
五郎。だけど、せつかくやってき
たというのに、彼は知らぬ存ぜぬ
の一点張り。おかしいゾ、そんな
はずはないのだが…。



なんと、またまた新たな死体が
—この場面を見た人は、事件
解決まであと1歩。ここから先の
展開はキミ自身の手で見えてみ
て。繰り返した堀井雄二氏のスト
ーリーは、さっとキミのことを十分
に楽しませてくれると思うヨ。



幻のムー大陸に隠された謎とは何か？
AVGコンテスト
優秀作品

ムー大陸の謎

マジカル・ズウ(ストラットフォード)



●対応機種

FM-アシリーズ(5"ディスク, テープ)

X1シリーズ(3"ディスク, テープ)

MSX(テープ)

SMC-70シリーズ(3.5"ディスク)

価格：5"ディスク版…5,800円

3.5", 3"ディスク版…6,200円

テープ版…4,800円

マジカル・ズウが開催した第1回アドベンチャー・ゲーム・コンテストの優秀賞受賞作品。かなり昔の作品なので画面数は少なく、ストーリーも単純だが、コンテストに応募したプログラマーの努力のあとがうかがえる。今も、ボクのところに質問のハガキが多いという事実も、見のがすことができない。なお、同コンテストからは、『黄金の墓』『ピラミッドの謎』というソフトも誕生した。

プロローグ

大いなる海原、360度の水平線。主人公は豪華客船で南太平洋を旅していた。

最初は優雅で楽しかった船旅も、毎日毎晩海に囲まれて過ごすうち、しだいに退屈なものとなってきた。ちょうどそのころ、彼は一見風変わりな老人の船客と親しくなった。その老人は、大学で考古学の教鞭(きょうべん)をとっていて、調査のためにこの船に乗り合わせていた。

親しくなっただけで、老人は毎日のように世界各地の古代文明について話してくれた。老人の話は、カビの生えた、かた苦しい講義ではなく、いつもロマンと夢にあふれていた。主人公はいつしか老人の話を楽しみに待つようになり、しらすらううちに古代文明についての多くの知識を身につけていた。さまざまな古代文明の中でも彼が興味を持ったのは、幻のムー大陸についてだった。

ある晩、老人はムー大陸の数々の謎を語り明かしてくれた。それはおとぎ話のようにも聞こえる話だった。老人の目的地である南太平洋のある小島には、そのムー大陸の秘密を解き明かす鍵があるのだという。老人がMARIと呼んでいる小型コンピュータには、ムー大陸に関するデータがすっかり整理されていた。そのデータによると、島にはほう大なムーの財宝が今なお眠っているのだと老人は打ち明けてくれた。老人の目は、まるで青年のようにキラキラと輝いていた。老人は、小型コンピュータMARIを大切に膝(ひざ)にかかえと、ムー大陸の謎はもう解けたようなも

のだという、明るい声で笑った。

夜半から吹きだした風で船は大きく揺れていた。彼はさきほどの老人の話の興奮も冷めぬまま、ベッドに横たわっていた。

突然、船は大きく傾き、彼は壁に強く打ちつけられた。老人のことを思い、彼の客室に駆けつけた。老人は頭から血を流し、主人公を見ると、いつも持ち歩いていたMARIの入ったアタッシュ・ケースを指さし、そのまま息絶えた。夢中でそのケースをかかえた彼は、救命ボートにいそいだが、時すでに遅く、大波は客船を、ひとのみにしてしまった。

気が付いてみると、彼は海岸に打ち上げられていた。意識もどるにつれ、昨晚のことを思い出してきた。彼は難破した船から崖の海へ投げだされたのだ。だが、夢中でアタッシュ・ケースにしがみつ、漂流するうちに奇跡的に助かったようだった。

この島はどこだろう。もしかしたらあの老人が言っていた幻のムー大陸の秘密が隠されている島ではないだろうか……。一瞬(いっしゅん)彼はそう思った。もしそうであるなら、あの老人の意志を受け継ぎ、この目でムー大陸を見てみよう。そして、いまなおここに残るというムーの財宝を見つけてやろう。

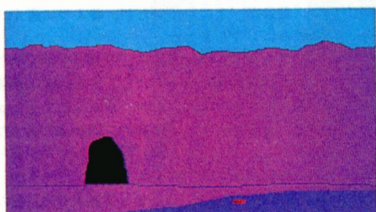
幻のムー大陸を求める決意をした彼は、わきあがる不思議な情熱に支えられながら、一人海岸に立つのであった。

アタッシュ・ケースとモアイのある海岸が、このゲームのスタート地点。砂浜に落ちているアタッシュ・ケースはゴミ一なので、モアイに注目してみよう。ほらね、小さな××が見つかったでしょ？

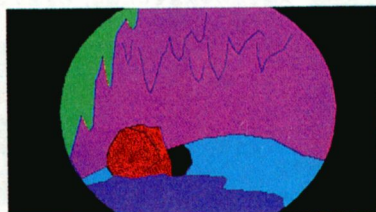
この場面の馬はロープがないとつかまえることができないから、まずはモアイを動かしてみるべし。ただし、ただ動かすだけではダメ。上とか下とか方向を考えなくちゃ(マニュアルの動向一覧表を見てね)。そうそう、動かしたモアイは、必ず元にもどしておくこと。

このおじいさんは原地の商人だそうで、キミがあとで必要になる品を持っている。しかし、ここは物々(ぶつぶつ)交換の世界。それなりに価値のある品を持ってこないと、おじいさんもそれを売ってくれない。どうやら、彼は生きた乗り物を欲しがっているようだヨ。





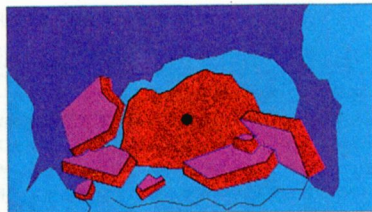
湖と洞窟が見える。オヤ？ 湖に浮いているコレは何だ!? ムフフ、
こんなところにあったのか。これで馬をつかまえることができそうぞ。



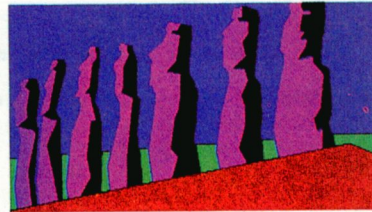
洞窟の中はまっ暗やミ。キミが明かりをともし物を持っていれば、こ
うやって周囲を見渡すことができるんだ。ヤヤ、こんなところにこんな
物が……。よーし、これを持ってひと泳ぎノ



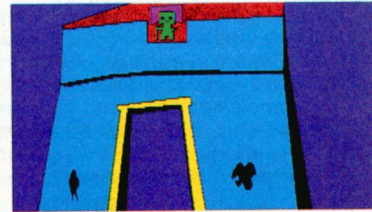
気がつくと、キミはいつの間にか文字壁の前に流れ着いていた。この
文字を読むことなんてできそうもない。エーイ、さっき手に入れた道具
でガンと××しちゃうノ



文字壁がなくなると、こんどは大きな石がキミの目の前に現われた。石
に小さな穴があいているのに注目ノ この穴に入りそうな物といえば……。



洞窟を抜けどすと、そこには7体のモアイの像がぞびえ立っていた。
彼らは、キミに何かをうったえかけているようだ。キミがどこかで呪文
を聞いていれば、この場面は解決できるはずだよ。



ついに、最後の難關の太陽の門の前へやってきた。ここでは、キミが
持っているまだ使っていない二つの物をフルに活用すれば、道は開ける
ノ。太陽の門を開けることができれば、一件落着だ。

ルーム・サーチ形式AVGの古典。
あなごることはできないハードな作品だ。

ミステリーハウスII

マイクロキャビン

ミステリーハウスII

フロックラマー おかゝわ かすゝひこ
せいざく ARROW SOFT
はつぱゝいもと マイクロキャビン

HIT ANY KEY !!!

●対応機種

MSX(テープ：3,800円)

PC-6001シリーズ(テープ：4,800円,

3.5"ディスク：5,800円)

PC-8001mk II/SR(テープ：3,800円)

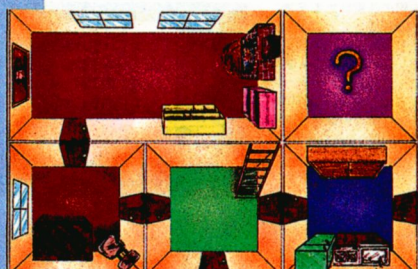
MZ-80B(テープ：3,800円,5"ディスク：9,800円)

MZ-2000(テープ：3,800円,5"ディスク：9,800円)

FM-8(5"ディスク：9,800円)

(注)MZ-2000用のみ,Vol.1とVol.2の2種類あり
発売中止のものもあります。

日本初のグラフィックAVG『ミステリーハウス』の続編。前作にくらべると内容が数倍もむずかしくなっている。なんといってもプレイヤーを悩ませるのが、持てる物の数が二つに制限されているということだ。ムダのない行動をしないと、くっつけてゲームを解き終えることはできない。かなり昔の作品ながら、パズルの要素の強い難解なAVGと言っていだろう(なお、この記事はMSX版をもとにして書かれています)。



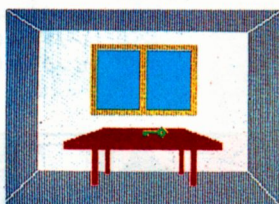
1F 手に入る物

- カップ(CUP)
- フォーク(FORK)
- ナイフ(KNIFE)
- サラ(DISH)
- ハシゴ(LADDER)
- ろうソク(CANDLE)
- カートリッジ(CARTRIDGE)
- グリーンキー(GREENKEY)

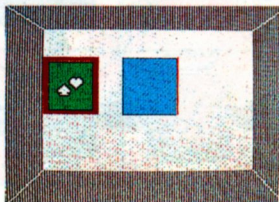
キャビネットの中には、フォーク、ナイフ、サラの三つの品物があった。このうちのどれかひとつは、地下室へ行くための、だいじなカギとなってくれるだけだ……。



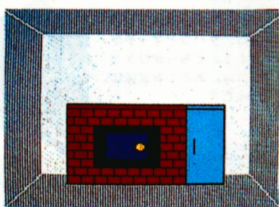
テーブルの上にグリーンキーを発見！ このゲームでは全部で四つのキーがでてくる。順序よくキーを取りかえていくことが必要だ。ちなみに、グリーンキーはこの階で使うんだよ。



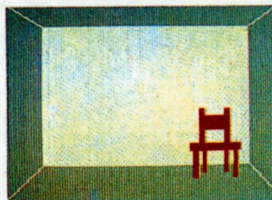
絵を動かすと、壁にポツカリと穴があいていた。もしかししたら、ここから外へ出られるのでは……？ 必ずセーブゲームをしてから、ためてみるように。



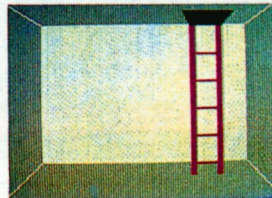
ムム、暖炉の中にドアがあったゾ！ でも、こんなに小さなドアを通れるなんて不思議だね。そうか、ここを通っていけば、例の部屋に出られるのか。



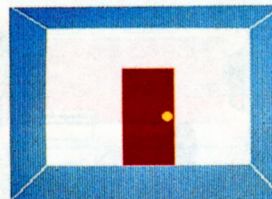
イスの上に置いてあるメモ、これを読むためにはひと工夫が必要。字が小さくて読めないんだから、何かレンズのかわりになるような物を持っていれば……。



この部屋の天井にあってある穴から2階へと上がっていける。ただし、キミがジャンプしてとどくような高さじゃないから、アノ道具が必要だ。



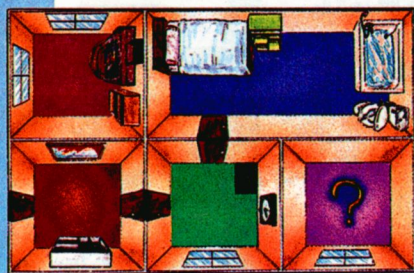
1階の南東にあるドア。ダイヤを持ってここから脱出すれば、ゲームは無事終了だ。しかし、このドアにはもちろんカギがかかっているし、そのカギを開けるためには数々の謎を解き明かさなくちゃならないんだ。



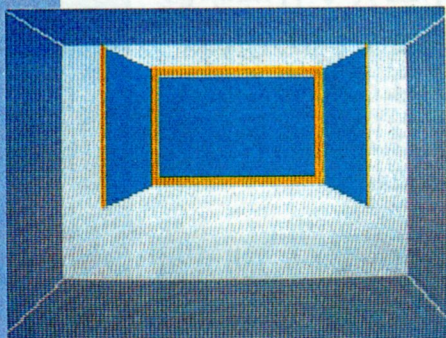
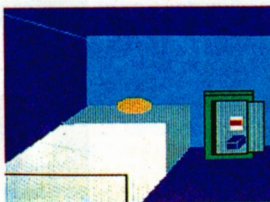
2F

この階で
手に入る物

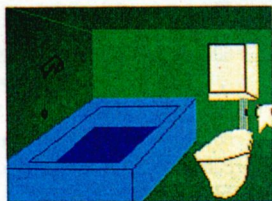
タバコ(TOBACKO)
マッチ(MATCH)
紙(PAPER)
レッドキー(REDKY)
ピンクキー(PINKKEY)



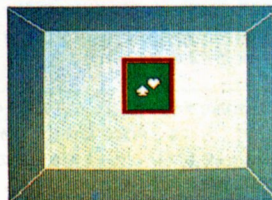
ベッドの横にあるラックからは、タバコとマッチが見つかる。どちらかひとつの品には、あとでお世話になるんだヨ。



一見すると何のトリックもなさそうなトイレだけど実はこの場面では、たいせつな情報を得ることができる。まあ、運をつかめるかどうかはキミ次第だ！(ちよっと下品だったかな?)



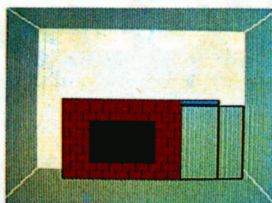
この絵の裏側に隠し部屋がある！わりと基本的なトリックだから、キミもすぐにはわかることだろう。だけど、これまたせまい通路だねえ。



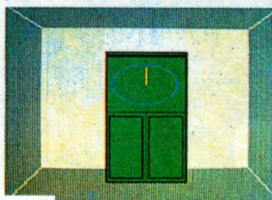
配置物 日本語→英語対応表

キャビネット	CABINET
冷蔵庫	REFRIGERATOR
テーブル	TABLE
イス	CHAIR
絵	PICTURE
暖炉	FIREPLACE
ラック	RACK
金庫	SAFE
時計	CLOCK
ドア	DOOR
窓	WINDOW

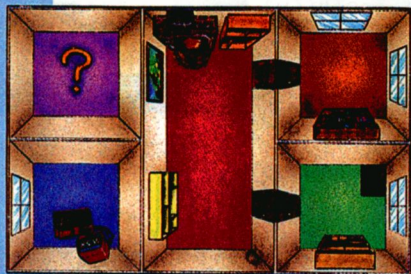
隠し部屋の中には、暖炉とラックがあった。この場面では、キーをひとつずつ手に入れることができる。いわゆる「キーの交換」を行なうのサ。



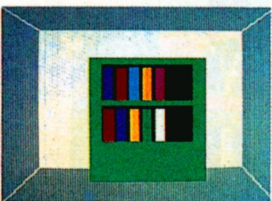
さて、この場が第1の難関。時計(CLOCK)に関する情報を、キミはどこかで得ていないかな？ この場面の入力単語はメチャクチャ難しいので、和英辞典を使っていろいろと調べてみよう。ヒントを教えると「A」ではじまる6文字の単語だよ。



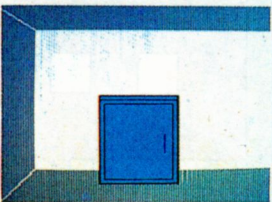
3F この階で スコップ(SCOOP)
手に入る物 ホワイトキー(WHITEKEY)



本棚にたくさんの本がならんでいる。このうちの1冊に、重要な情報が書かれているらしいのだが、どれを読んだらいいんだろう？ キミはすでにどこかで、これに関する情報を得ているはずだ。



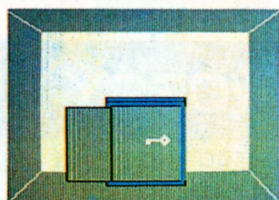
このラックはダミーの配置物。「OPEN」して「SEARCH」するのが正解じゃなくで……。



なんと、この家にはMSXパソコンまであった!! このMSXを動かすためには、ROMカードリッジが必要。MSXを動かす命令といえば、BASICをちよつとでも知っている人ならすぐにわかるよネ。



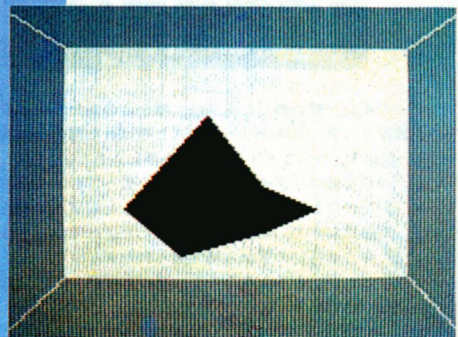
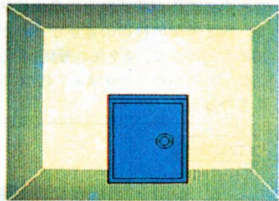
MSXパソコンが教えてくれたとおりによれば、3階の隠し部屋に入ることができる。ただし、その際には家の庭に落ちている道具が必要だ。



やっとの思いで庭へ出ることができた。ここまでくれば、ゴールは近い。ところで、地下室はどこにあるんだろう？ 地下室へ行くときは、明かりを忘れないでね。



ついにダイヤの入った金庫を発見！ はたして、キミはこの金庫を開けることができるだろうか？ ちなみに、この金庫はダイヤル式になっているんだよ。



ハウス物AVGの
決定版／3次元ス
クロール画面が売
り／一度はプレイ
したい秀作だ。

WORRY

マイクロキャビン

Hi SPEED Worry

マイクロキャビン

●対応機種

X1シリーズ(テープ：3,800円,

5"ディスク：6,800円)

MSX(32K以上,テープ：3,800円)

MZ-1500(QD：4,800円)

マイクロキャビンが日本で最初に作ったグラフィックAVG、『ミステリーハウス』シリーズの集大成がこの作品。家の中の画面が前後左右に自由にスクロールするのは圧巻で、約2年間の技術の進歩がうかがわれる。トリックも高級になっており、AVGの醍醐味(だいごみ)を味わえるようになった。ハウス物のAVGの中では、トップクラスに位置する作品だ。

プロローグ



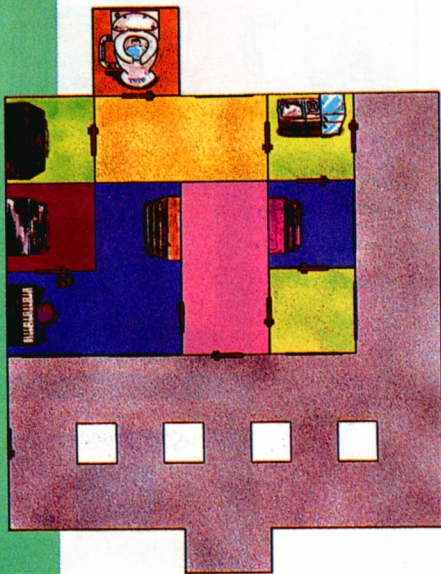
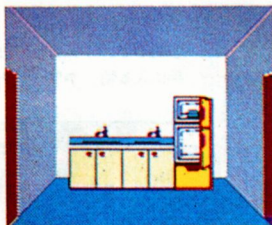
キミの祖父が言い残した場所は、確かこのあたりのはずだ。彼はその昔、ミステリーハウスと呼ばれた屋敷を探検し、苦闘の末、巨大なダイヤモンドを手に入れた。しかし、何者かが彼を襲い、ダイヤモンドを奪い去ってしまったのである。彼が息を引き取る間に言い残した場所がこのあたり。周囲は静かで、不気味な空気がただよっている。はたして、キミは祖父の手から持ち去られたダイヤモンドを探しだすことができるだろうか？ 再び謎が謎を呼び、新しい挑戦がはじまる。

(注：この記事はX1版をもとに書かれています。)

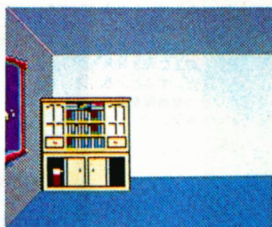
1F

この階で手に入る物……アイスクリーム(ICREAM)、マップ(MAP)、オイル・スプレー(OILSPRAY)、カギ(KEY No.2)

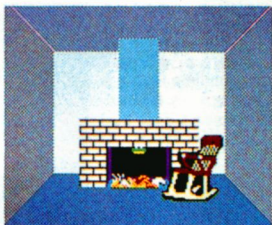
冷蔵庫(REFRIGERATOR)の中には、アイスクリームがあった。もちろんいただいておこう。もっとも、いたておいても、もらっておくという意味ではなくて……。



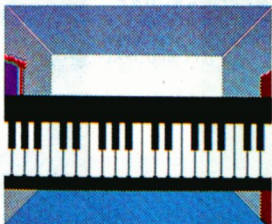
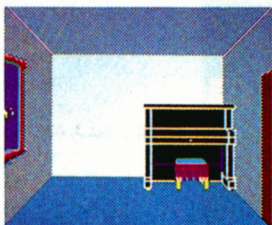
本棚の本は、必ず手にして読んでおくべし。この屋敷は全部で6階もあるんだってさ。なお、このキャビネットの中からは、オイル・スプレーが見つかる。



この暖炉の中にあるマップを手に入れるのがムズカシイ。そのまま取ろうとするとヤケドをしちゃうから、2階で手に入るある道具を使って火を防げばいいんだ。ちなみに、マップの暗証番号は、アレの底に書かれていたよネ。



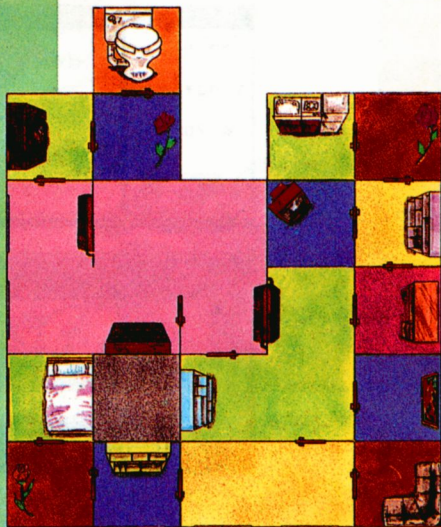
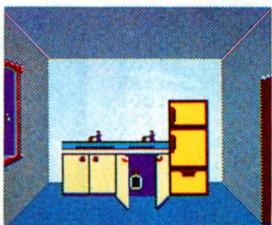
この場面がこのゲーム中で最大の難関。ピアノのフタを開けて、あるメロディーを演奏すると、右側のドアが開いてくれるんだ。そのメロディーは、2階・3階で得た情報をもとに推理しなくちゃいけない。ヒントを言っと、そのメロディーは4音からできていて……。



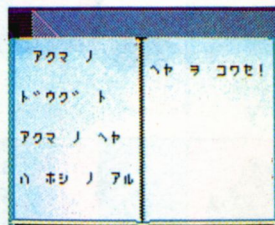
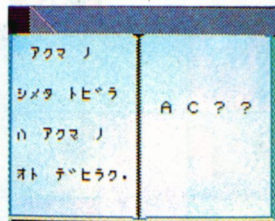
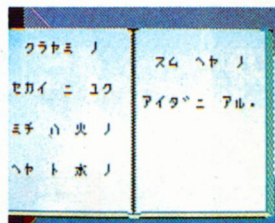
2F

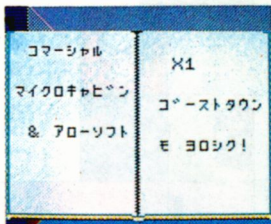
この階で手に入る物……ハンマー (HAMMER)、フライパン (FLYINGPAN)、マッチ (MATCH)、ロウソク (CANDLE)、カギ (KEY No.3)

ヤヤ、流し (SINK) の中にフライパンが！フライパンは火であぶっても平気な道具。うまい使い道はないかな？

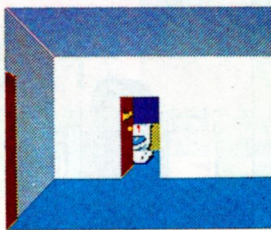


2階のキャビネットの本からは、三つの情報を得ることができる。ここに書いてある「火の部屋と水の部屋」というのは、1階の暖炉と台所のことだ。また、「AC……」というのは、よく楽譜で使われる音階コード(C=D、D=E……)をあらわすんだけど……。



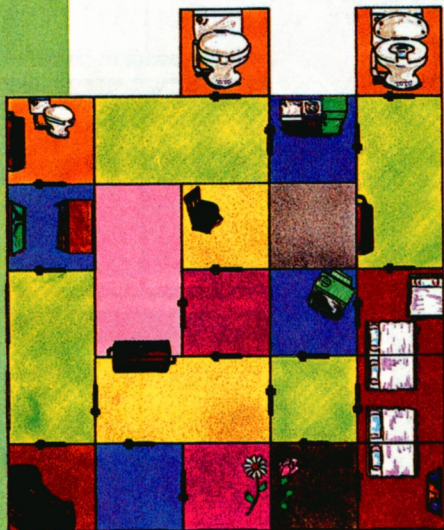


4階をのぞいたすべての階に1か所ずつ(3階のみ2か所)あるトイレ。これはダミーだから、あまり気にしないほうがいい。

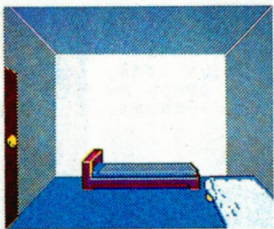


3 F

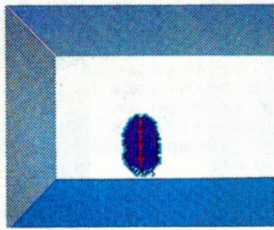
この階で手に入る物……ピアノに関する情報



この階にあるベッドにはしかけがある。と言っても、動かしたりするんじゃないかと、ベッドの上に××××しちゃうのだ。すると、とてもたいせつな情報を得ることができるゾ。



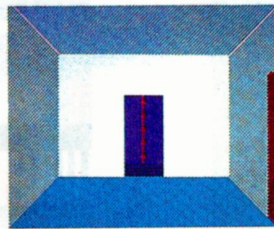
ところで、このようにこわせる壁の見分けかたをキミは知っているかな? そう、2階の本に書いてあったとおり「悪魔の道具と悪魔の部屋は……」。壁をSEARCHしてみるといいヨ。



4 F

この階で手に入る物……ピッケル(PICKEL)

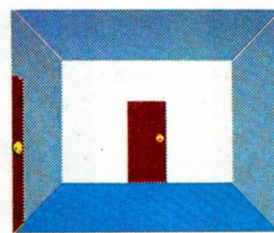
ちょっと歩いただけでは何も見つからないけれど、ダマされちゃいけない。この部屋のどこかに、ピッケルが隠されているのだから。



B1~3 F

この階で手に入る物……魚(FISH), ダイヤモンド(DIAMOND)

屋敷の地下には、例の物を使わないと開かないドアがたくさんある。しかし、例の物の使用回数には限りがあるので、つけては意味のないドアを開けてはいけない。キッチンとマッピングをすれば、キミもきっとダイヤを見つげることができるだろう。



メルヘンAVGを開拓した「はーりいふおっくす」シリーズの第2弾！だれにも楽しめるおすすめ作品！

はーりいふおっくす 雪の魔王編

マイクロキャビン

●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)

PC-6001mk II/SR(テープ)

MSX(32K, テープ)

PC-9801シリーズ(5"ディスク)

価格：テープ版……4,200円

ディスク版……7,800円

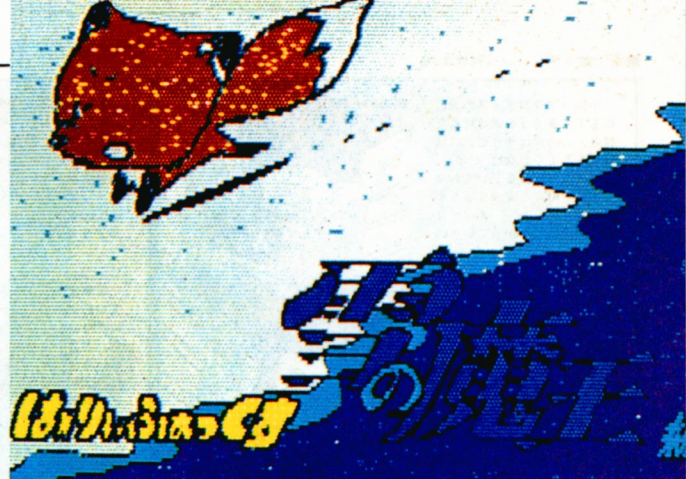
大人気のAVG『はーりいふおっくす』の続編。またまたかわいい子ギツネが野山をかけめぐるメルヘン作品だ。前作にくらべてみると、今回の作品はストーリーがよく練られているのが特徴だ。また、ヤンキーザル、うそつきタヌキやお地蔵さんといったなつかしのキャラクターも再び登場する。ゲーム自体はそれほど難しく作られていないから、初心者から上級者まで、だれにでも楽しめる、おすすめの一作だ。なお、マイクロキャビンでは、今後もこのシリーズを継続していくそうなので、十分に期待していいだろう。

プロローグ

長い長い冬がロムスの森を襲った。体よりもむしろ心を冷たさせるような……。

寒さにうち震え、つぎつぎと倒れていく動物たち。そして、その中にあのみギツネもいた。

母ギツネに死なれた子ギツネは、やり場のない悲しみをひとりの少女に託(たく)そうとした。その少女の名はマリ。1年前、母を追って雪の中に倒れた子ギツネを祖父ジークの病院へ運び、やさしく看護してくれた、あの少女だ。ところが、子ギツネがシ



タンの町に着いてみると、マリはそこにはいなかった。雪の魔王へのいけにえとして、連れ去られてしまったというのだ。子ギツネは今、マリを救い出すために、降りつもった雪の中を走りだした……。

シタンの町

ゲームは、前作のラスト・ステージ「シタンの町」からスタート。このモール街にある病院に、ロムス病にかかった子ギツネが入院していたんだよね。

シタンの町の中は、雪の魔王のせいで雪におおわれて、人っ子ひとりいない。この町はほぼ4×4のエリアで構成されているので、全場面を歩き回るのはそれほど大変な仕事ではないだろう。マニュアルに付いてくるデータ・シートにマッピングしてみるべし。

雪道の上にハトがいる。うまい具合に体の色が保護色になっているようだ。この世界では動物語というのが共通語らしいから、とにかく話しかけてみよう。ひたすら何度も「ハナス」こと、それがこのゲームの必勝法だぜ！



小説「フランダースの犬」
 にもでてきそうな犬が現れた
 けど、この犬はそう簡単には
 会話をしてくれない。だけど、
 ここである情報を知ることが
 できない、可から脱出すること
 ができない……。すべては
 キミの態度にかかっているの
 だ。



オッ、カワイイ女の子が
 いる。彼女の名前はさとみ(た
 ぶん意現という字だろう)と
 いう。ちなみに、「サトミ ハ
 ナス」以外に、「フクナガ ハ
 ナス」と入力してもちゃんと
 受けつけてくれるんだ。この
 ゲームの作者は、おニャン子
 クラブのファンにちがいない。



暑ヒュー、描かれているはず
 のマリさんが見える！ これ
 はユーレイなんだろうか？
 でも、目をそらしてばかりじ
 ゃいけない。そのあとの物を
 ちゃんと見なくちゃ。



パロの山

雪山に入っていくと、元気
 のいいキツネがキミの前に登
 場した。「ガキンチョがこの先
 旅を続けるのはムリだ」と言
 われてしまうが、おとなしく
 引きさがるわけにはいかない。
 ムリかどうかは、ボクを見て
 てくれっんだ！



パロの山の中では、例によ
 ってお地蔵さんも登場する。
 前作では、彼が非常に重要な
 意味を持ってたんだけど、果
 たして今回は？



コイツが謎のクロキツネ。
 ふだんはやさしいヤツなのだ
 が、同じキツネ族であるキミ
 になぜか突然異いがかって
 くる。どうやら、子供が死んで
 しまった以来、気がたっている
 ようだ。



前作では何の意味もなかつ
 たオサルさんも、今回はたい
 せつな役割を果たしてくれる。
 だけど、あいかわらずタバコ
 が好きなんだ、困ったヤツだ
 ねえ。オサルいわく、「がんば
 って、チョンマゲ！」—「ド
 モアリガト」



オヤオヤ、さっきはいっぱ
 っていたキツネくんが、道ばた
 にダグンしているゾ。どうや
 ら、どこかをケガしてしまっ
 ているようだ。なおしてあげ
 られれば問題はないだろうけ
 ど、単純に「ケガ ナオス」
 じゃダメだよ。

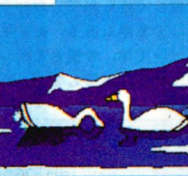


ボロの湖

パロの山をぬけると、そこ
 は広大なボロの湖。しかし、
 ここも雪の魔王の魔力のため
 に、ほとんど氷となってしま
 っている。どうせなら、歩い
 て湖の上を渡れるくらいカチ
 物ちにこおっているしてくれ
 たいんだけどなあ。

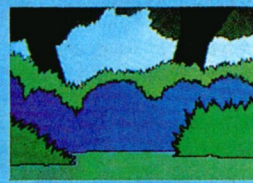


湖のほとりには、ツルと白鳥
 が静かにたたずんでいる。こ
 のへんはあまりにも寒いため
 にエサがなく、彼らはおなか
 をペコペコにすかしているよ
 うだ。彼らを助けてあげるか
 どうかは、キミの判断しだい
 だ。



キッドの森

ここがこのゲーム中もっと
 も広大なエリアを持つ（とい
 っても、16画面だけ）キッド
 の森だ。ここはまだ雪の魔
 王の影響を受けていないらし
 く、たくさんの動物たちが住
 んでいる。いろいろと話を聞
 いてみよう。



できました、おなじみのうそつきタヌキノ なにに、クストの山からここへきて、改心して良い子になったんだって？ また、だましたりしたら、承知しないからなノ



動物たちの敵であるハンターが現れた。彼は大ワシを狙っている密猟者なのだそうだが、いくらキミがキツネだからって、ヘタにウロチョロしないほうがいい。マリさんを助けるまでは、うかつな行動は禁物だゾ。



草むらの中にポツンと仏像が置いてある。はっきり言ってしまうと、この場面はムズカシイ。今まで得た情報をフルに活用してみよう。だーれ、「ブツノ タタク」なんて前作のようなことをやっているの!?



ムササビ、フクロウ、カワウソウなどがいるけど、それほどたいした情報は聞きだせないかもしれない。まあとにかく、この森はテシという人によって守られているのさぞうだ。



まったく、どこの森にもクマさんがいるもんだねえ。こんなところでエジキになるなんて、ジョーダンジャナイヨノ さあ、みなさんも一緒に、右手を前にだして首をふりながら、「ジョーダンジャナイヨノ」



ムムツ、こんなところで木でできたカギが落ちてるゾ。そういえば、アソコへ入るためにはカギが必要だってだけかが言ってたっけ。でも、本当にこのカギがいいのか?

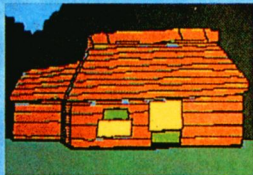


キッドの森からぬけだすためには、この川を渡らなくちゃいけない。だけど、キツネのキミにはどうしてムリな話。ポロト湖のときと同じ手は使えないゾ。

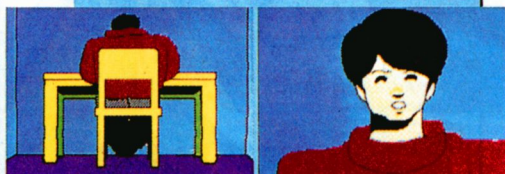


キッドの村

ここがテシさんのいるキッドの村。ほら、目の前にテシさんの家が見える。まずは入ってみるもよし、横道に行ってみるのもよし一。



横道にいたのは、大きなネコ。なんと、「ネコ ハナス」以外にも、「オニヤンコ ハナス」でも通じるんだ。さらに、このネコは子ニヤンクラブの会員ナンバーまでも答えてくれる。ウーム、だいたんノ



彼がうわさのテシさんだ。一見すると、ただの人のよさそうな青年に見えるけど、じつはちがう。彼は、このゲームで非常に重要な意味を持つキャラクターなのだ。

チロヌップの山

いよいよ雪の魔王の本拠地に近づいてきた。寒さも一段ときびしくなってきたようだ。この山にいるウサギ、ライチヨウ、オオカミたちと話していくうちに、雪の魔王の正体がおぼろげにつかめてくるんだ。





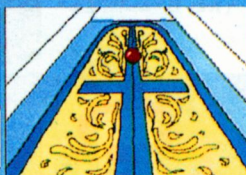
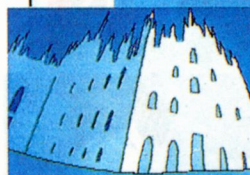
密猟者に撃たれて、ケガをしたワシがいる。かわいそうだからって、うかつに近づかないほうがいい。ただし、そのまま見捨てていってばダメ。このワシくんは、とても義理がたいのダヨ。



さて、今度こそ本物のマリさんなの？ それとも雪の魔王のワナなのだろうか？



なんと、マリさんに化けていたのは、ロムスの森の少女ギツネだった。彼女は、これ以上の冒険はやめて森へ帰って、と言うのだが……。ここまできて引き下がるようじゃ、キミにA.V.Gプレイヤーの資格はないゾ。



氷の城

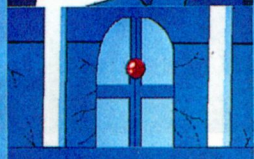
ついに氷の城に到着 / この中にマリさんが捕われているのだ。今までの長かった旅路を思いだして、一気に城の中に踏みこもう。持ち物と呪文は、ちゃんと全部そろっているかな？



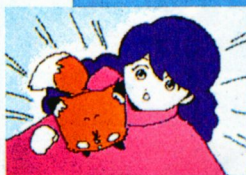
でた！ 雪の魔王だ！ はたして、キミはヤツを退治することができるだろうか？ そして、雪の魔王とテンと黒ギツネの間の謎とは何なのだろうか？



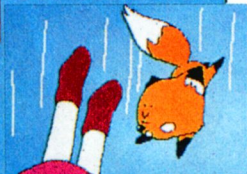
タイヘンだ！ 氷の城がくずれはじめたゾ！ 早くマリさんを見つけたさないと、自分も氷の下じきになってしまう。逃げ！ 逃げ！



ようやくマリさんを見つけたものの、彼女は氷の牢屋の中に閉じこめられていた。この牢屋を開けるためには、不思議な力に頼るしかなさそう。



マリさんを助けだしたゾ！ と思った瞬間、氷の城がついに完全にくずれ落ちてしまった。子ギツネもマリさんとともに空中に投げだされてしまう。ここで助かるかどうかは、キミの今までの行動にかかっているんだヨ。



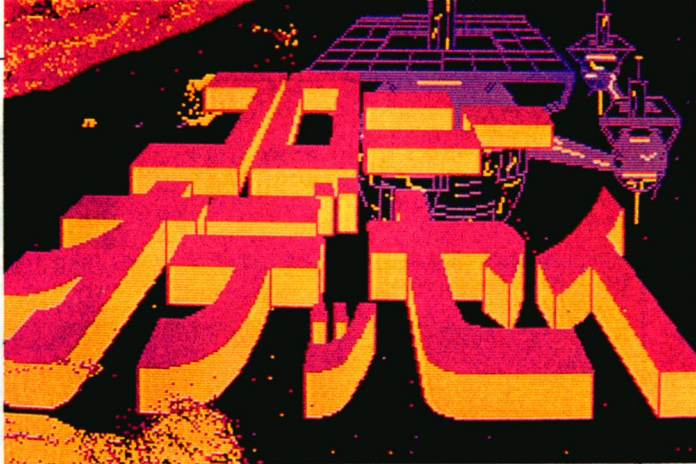
無事に氷の城から脱出できて、抱きあって喜ぶマリさんとキツネくん。感動のフィナーレの幕は、キミ自身の手でおろしてあげてネ。



NECの作った 近未来SF・AVG コロニーを旅して 恋人を探しだせ!

コロニーオデッセイ (冒険編&対決編)

NEC



「コロニーオデッセイ」は、PC-6601を買うと付いてくるソフト(冒険編のみ)。ハードのことを知りつくしているメーカー、NECが力を入れて作ったというだけあって、ハツとさせられるようなグラフィックがいろいろなところに見られる。広大な世界を舞台にしたこのゲームは、一時は「日本版タイムゾーン」と呼ばれたこともある。途中でオセロ・ゲームやテニス・ゲームがでてくるというのもオモシロイ。PC-6001シリーズを持っている人には、文句なくおすすめできる作品だ。

冒険編

PC-6001mk II (5"ディスク 3枚組)

PC-6601 (3.5"ディスク 3枚組)

価格：9,800円(PC-6601版は本体の付属品)

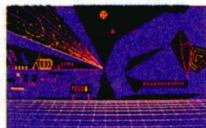
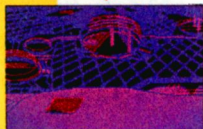
対決編

PC-6001mk II (5"ディスク 3枚組)

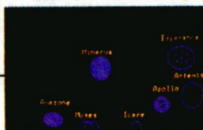
PC-6601 (3.5"ディスク 3枚組) 価格：9,800円

冒険編

この山?は登ることができそうだけど、「CLIMB MOUNTAIN」ではダメ。一度、山を見てみるべし。



頂上で手に入れた紙は、冒険編のマップだった! 七つのコロニーの名前がすべてわかったゾ。



あらすじ

西暦3000年。人類は住みなれた地球を捨て、無数のスペース・コロニーを宇宙空間に浮かべ、その居住区を拡大していた。そのスペース・コロニーには、過去の地球の、ある時代を模倣(もほう)したいろいろな環境がつくられていた。その数は数百とも数千ともいわれている。いっぽう、ここはそのうちの一つである宇宙都市コロニー「エスペランス」。主人公であるキミは、キミの大切な人と楽しい休日過ごすはずだった。しかしながら、平和で安全なはずの宇宙都市で、キミの大切な人は未確認飛行物体によってつれさられてしまったのだ。

キミは、ヘルパー・ロボット「バビバビ」をつれ、大切な人を救出するために数々のスペース・コロニーを探検しに出かけた。

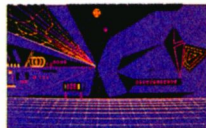
Esperance

ゲーム開始時にキミがいるコロニー。キミの大切な彼女がUF0に連れ去られてしまうのだ。彼女を救い出すため冒険の準備を整えて宇宙船に乗りこもう。

ここがゲームのスタート地点。とりあえずは移動するしかない。

- このコロニーで
手に入る物
パス(PASS)
紙(PAPER)

宇宙船のドアを開けるためには所定の場所にある品をセットしなければならぬ。すぐ近くに落ちていた物といえば…。



UF0に、彼女が連れ去られてしまった! もちろん、ボクの名前はMOMOKOさ!

意気ようようとワープ空間に入ったものの、なんと宇宙船が大爆発!! はたして、キミの運命は…!?



宇宙船の動かしがたなんて、どのゲームでもだいたい似たようなもの。「START」という表示の下にあるボタンを、XXXXすればOK。



Icare

中世ヨーロッパ風のコロニー。眠れぬ森の美女もいればドラキュラ伯爵もでてくる。王様のいる城には、道具をそろえてから入るようにすること。

この部屋の中央にある十字架は持ち運ぶことができる。早めにとだいておくれ。



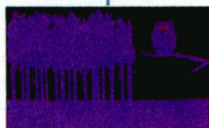
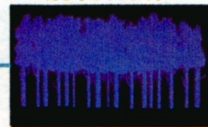
- このコロニーで
手に入る物
- 魔法のランプ
(MAGICLAMP)
- 十字架(CROSS)
- 指輪(RING)
- お金(MONEY)



この巨大キノコに、ワープ装置が隠されている。気持ち悪がらずに、近づいて見てみよう。

今後、何度もお目にかかるワープ装置というのがコレ。ボタンがあるのはすぐに気づくけど、ボタンは押すばかりが能じゃない。行き先をセットすることも忘れずに。

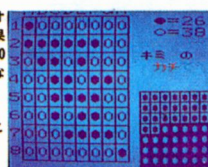
こういう人気(ひとけ)のない場所だと、落ち着いてゆっくりとマップを見ることができる。つぎのワープ先を考えてみよう。



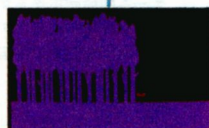
たくさん魔女たちが、キミを運せんぼしてきた。どれ、何かプレゼントして、ゴマでもすってみるかな。

アブナイ！ 巨人に踏みつぶされちゃう！ この場面では、魔力のある道具がキミをピンチから救ってくれるんだ。アラジンさん、アリガトウ。

これが、ボクのオセロ・ゲームの結果デス。少なくとも10個以上の石を残さないで、苦戦するゾ。オセロの強い人は、ひたすら特訓すること。



棺(ひつぎ)とヨロイがあるけどヨロイはヘタに動かさないほうがいい。棺を開けると、その中からでてきたのは……。

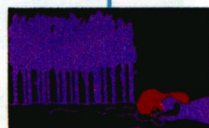


暗闇の中にキラリと光る目。アレはまさしく、獲物(えもの)を狙うオオカミだ！ さわるぬ神にたりなし——。

このコロニーの王様は、オセロ・ゲームをすることが趣味なのだそう。まさか、AVGの中でオセロ・ゲームをやらされるとは思ってもみなかったなア。



突如、目の前に現われたドラキュラ伯爵。ドラキュラの倒しかたといえば、あまりにも有名。



眠りの森のプリンセスがいる。童話のように彼女の目をさませうとすると、逆にキミが記憶を失ってしまいます。記憶を取りもどす方法もあるが、かまわないのがベスト。

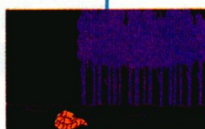
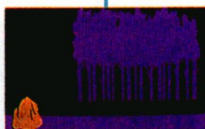
ここが、このコロニーのスタート地点。正面の城に入るのはあとまわしにして、まずは東西を歩き回ってみよう。

とてもキレイなグラフィックだけど、この十字架は取れませんので、あしからず。

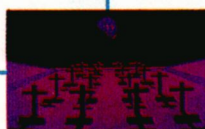
Amazone

アマゾンといっても、ジャングルではなくて、海と岩場から構成されているコロニー。このコロニーでは、強力な武器を手に入れることが目的だ。

仙人さんとは、お話しをして友達になろう。彼は、不思議な力を持ったアイテムをプレゼントしてくれるゾ。



へびには手をだすべからず。百害あって一利なし。



●このコロニーで手に入る物
光線銃(BEAMGUN)



洞窟の中にあつたのは、なにやらいわくありげな魔法陣(まほうじん)のぞきこんでみると、そこには、アイイガサが書いてあつた。よし、彼女の名前を書いてやおうつ。ムフフ♥



なんでこんなところに自由の女神が？ 不思議に思ったら、像をよく見てみよう。ほうら、こんなところに例の物が……。



ムムツ、洞窟の中から声が聞こえてくるゾ。虎穴(こけつ)に入らずんば虎児(こじ)を得ず、中に入れてみるしかあるまい。



この程度の崖ならどうにか登れそうだ。今回は平凡に「CLIMB CLIFF」でOKだよ。

波打ち原(ぎわ)にドラムカンが浮いているけど、これはただのゴミー。



ここが、コロニー“アマゾン”のスタート地点。いくら暑いからって、あてもなく泳いだりしたらダメだよ。

Minerva

広大なジャングルが広がっているコロニー。ここは手に入られる物、情報は何もなく、ただ通過することだけが目的のコロニーだ。



ガオーツと飛びだしてきたのは百獣の王ライオン。この場面を見つけた人は、安らかに天国に送られることだろう。アーメン。



中央の巨大なヤシの実だけ、妙に画面からういている。それぞれのはず、実の中に大切な物が隠されているからなんだ。



べつに何のしかけもない画面だけど、動物たちを見たり、話したりするのもしらいかも？

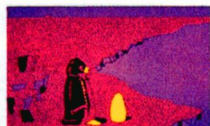


コロニー“ミネルバ”のスタート地点。ちょうどジャングルの入口にあたる場所だ。

●このコロニーで手に入る物
なし

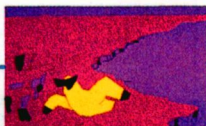
Artemis

4×4の正方形からなる、南極コロニー。移動範囲が広く、やるべきことがたくさんありそうだが、じつはその逆。ミネルバと同様に、通りぬけるだけでよいコロニーである。

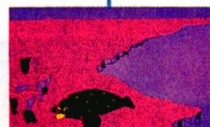


このコロニーから脱出するためのワープ装置は、この場面に隠されている。卵をいろいろといじってみてくれたまえ。ちなみに、卵のカラーを英語で「EGGSHELL」と言う。

●このコロニーで手に入る物
なし

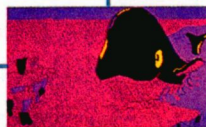


サングラスをかけた品の悪いカモメがいる。コイツには、ちょっとかきをださないほうがいい。



ここがこのコロニーのスタート地点。ウー、寒そう。

各国の国旗が一堂にならんでいるここは南極点。旗を持ってかえったらしたらダメだよ。



ユラユラと浮いている流氷には思わず乗ってみたくなっちゃうけど、乗ったあとのことを考えると……。

Apollo

開拓時代の西部アメリカをモデルにしたコロニー。グラフィックがとても美しいのが印象的。

町を見おろせる山の上が、コロニー“アポロ”のスタート地点。足先に気をつけて降りていくように。

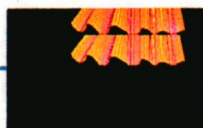
駅馬車がインデアンに襲われようとしている。弱い者を助けてあげるのがAVGの常だけど、この場面は無視したほうがいい。だって、インディアンのうしろには、ちゃんと騎兵隊がついてきているだろ？

●このコロニーで手に入る物
賞金(MONEY)



ヤヤ、こんなところに指名手配のはり紙が！どの星にも悪いヤツっていうのはいもんだねえ。





南極の夜空に7色に輝くオーロラ。美しいからって見とれてばかりじゃいけません。



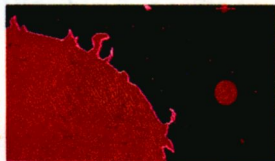
このコロニーには、タロとジロ(?)のような動物たちがたくさんいる。彼らと会話をすることはできるが、たいした情報は得られない。



Muses

人類生物研究所があるコロニー。一般の人の立ち入りを禁止して、近づくとも強制ワープさせられてしまう。ワープ先は不明。

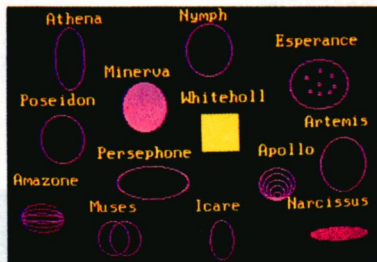
- このコロニーで手に
入る物
なし



巨大な太陽(?)の近くにあるこのコロニーにも、一度はやってこないともゲームを終わらせることはできないだ。

冒険編から対決編へ

冒険編のすべてのコロニーをまわり終えると、宇宙空間にひずみが生じ、キミのいる宇宙空間ととなりの宇宙空間とがドッキングしてしまう。その結果、新たなコロニーへワープできるようになり、物語はいよいよ対決編に突入するわけだ。なお、対決編用のマップは、loareコロニーの人気(ひとけ)のない森の中で見ることができる。



冒険編から対決編へと、キミの旅は続いていく

町のバーに入ってみると、どこかで見たような顔の男が……。どうすればいいのか、キミにはもうわかったよね。武器さえ持っていればOKさ!



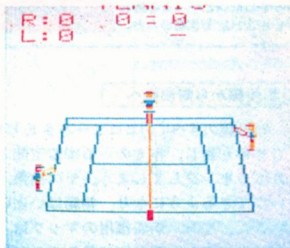
サボテンしか生えていないコロニーのはずれ——ここに例のワープ装置がある。またもや「LOOK」で見つかるゾ。

対決編

Athena

別名スポーツ・コロニー。訪れた人は、その日の課題になっているスポーツをしなければならない。——というわけで、キミはここでテニス・ゲームをすることになる。勝っても負けても、ストーリーには影響ないのでご安心を。

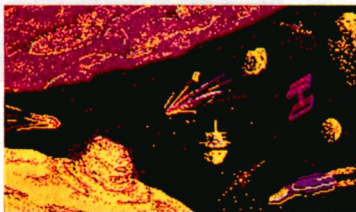
- このコロニーで手に入る物
なし



Nymph

このコロニーの区域では、現在でも戦争が行なわれている。したがって、侵入した者はすぐに立ち去らないと、攻撃を受けてしまう。最も危険なコロニーだ。

- このコロニーで手に入る物
なし

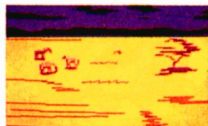


Persephone

アフリカ大陸をモデルにしたコロニー。移動範囲は小さい。この作品が発売された頃にはやっていた、ブッシュマンも登場する。

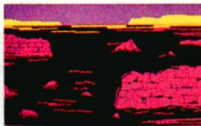
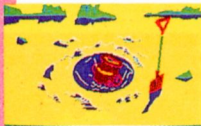
- このコロニーで手に入る物
なし

このコロニーのスタート地点。画面の右側に見えるのは、しんまろうのようなのだ。

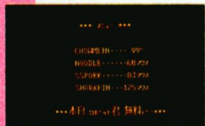


Narcissus

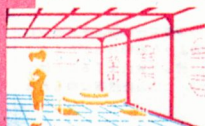
古代中国をモデルにしたコロニー。中国は相棒のバビバビの得意分野なので、各場面で質問をすると、いろいろなことを教えてくれる。



中国の古代道家。調べてみると、何かがありそうだということがわかる。よし、いっちょよう発掘でもしてみるか。



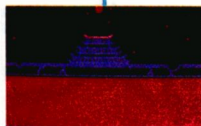
モンゴル人の商人がいる。お金を払えば、彼はスコップを持ってくれる。さて、キミはお金を持っているかな？



コロニーのはずれには、なぜか中華料理店がある。おいしい××××で有名な店なのだそう。うまくすると、ここで暗号を知ることができるんだ。

- このコロニーで手に入る物

スコップ(SCOOP)
水がめ(WATERJUG)
竹(BAMBOO)
水(WATER)
シール(SEAL)



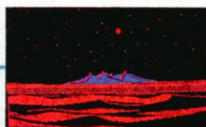
ここが有名な天安門広場。それにしても、人通りのないところだなあ。



ポツンとある切り株には注目してみるべし。今までのとは形がちがうワープ装置が見つかるんだ。



西遊記を知っている人ならすぐにわかると思うけど、孫悟空が岩の中に閉じこめられているんだ。封印(ふういん)を解いてあげるとあとでいいことがあるゾ。



ここがこのコロニーのスタート地点。遠くに万里の長城が見える。



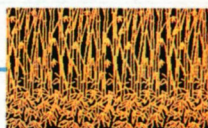
石でできた巨大な竜の像だ。これらのどこかにワープ装置が隠されているらしい。



洞窟の中には、3体の銅像がある。そのひざの上には、取ってくださいと言わんばかりに巻物が置いてあるのだが……。



万里の長城の上をやってきた。道のスミには、使い古しの自転車置いてある。ところで、キミは「E・T」という映画をご存知かな？



びっしりと竹が生えた竹やぶだ。竹やぶの中に入れば、地震のときなども安全だといけれど……。とにかく竹をいただいでおこう。



パンダがムシャムシャと竹を食べている。このパンダは底なしの胃袋の持ち主なようで、いくらでも竹を食べられるようだ。そう言えば、キミの持ち物の中にも……。



ノドが乾いてきたなあと思ったら、ちょうどよい具合に川が流れている。さっそくノドをうるおそう。そうそう、今後の冒険のためにも水をくんでおかなきゃね。



さあ、ブッシュマンの登場だ！話をすれば、彼とお友達になることができるゾ。



草原の中にコーラびんが落ちていいる。AVGでは拾える物をすべて拾うのが鉄則だけど……。





ピラミッドの中には、棺の上に横たわったミイラが一体。だけど、これにはあまり気をとられないほうがいい。この場面で大切なのは、むしろ壁のほうなんだ。



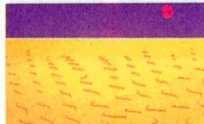
●このコロニーで手に入る物
ボンベ(CYLINDER)

Poseidon

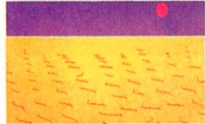
古代エジプトをモデルにしたコロニー。同じような画面ばかりでくるので、キチンとマッピングをしたほうがいい。このコロニーで手に入る道具は大切。



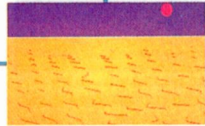
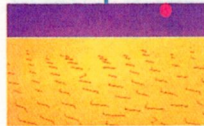
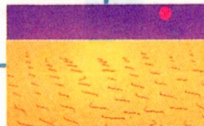
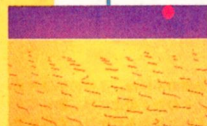
古代エジプトと言えば、やっぱりピラミッド。とにかく中へ入ってみよう。



砂漠を進んでいく人のいこいの場、オアシス。ここにワープ装置が隠されているゾ。



コロニー“ポセイドン”のスタート地点。このコロニーには、広大な砂漠がひろがっている。



ドアが八つならんでいる。どのドアを開けたにせよ、敵のバグロン星人が現われるんだ。武器を使って強行突破するしかなさそう。



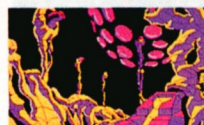
●このコロニーで手に入る物
なし



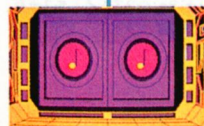
ついに見つけた。いとしのMOMOKOちゃん / 今すぐカプセルの中からだしてあげるからネ。指輪を使えば、チョコイのチョイスイ / ゴールまであとひと息。ここから先は、自分でがんばってみてネ。



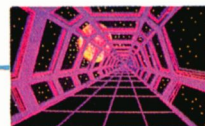
このドアを開けるためには、“ナルシサス”コロニーで手に入れた暗号が必要。しかし、開けてもバリアーが張られていて、中へ入れない。



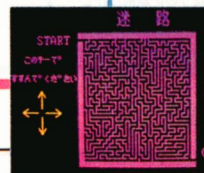
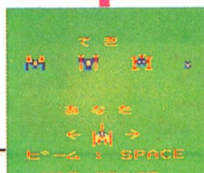
いかにもブキミな感じの異星人基地。ここが、“ホワイトホール”コロニーのスタート地点だ。



最初のドアは、ある音階を演奏しないと開いてくれない。垂直にアルファベットを押せばOK。



つづいてでてきたのが、なつかしのインベーダー・ゲーム。ROUND4までクリアしないと、先へ進むことができないのだ。



キミの行く手をふさいできたのは、難解(?)な迷路ゲーム。でも、制限時間はないから、のんびりとプレイしていればいだろう。

やっぱり発売されたアイドル物AVG。ミーハーな男の子には最高！



ナナちゃんのスター誕生

N・S・I

●対応機種

FM-7シリーズ(5"ディスク)

価格：¥6,800

小泉今日子主演の「少女に何が起ったか」、猫ちえみ主演の「スター誕生」と、アイドルのくさいドラマが人気を集めたのは去年のこと。その流れを受けて、パソコン界にもアイドル物AVGが登場した。それがこの「ナナちゃんのスター誕生」だ。いかにもミーハーな男の子が好みそうな画面が、瞬間でつぎつぎに描かれていく。ただ、企画としてはおもしろいが、ストーリーが多少ひん弱なのが残念。どうせやるなら、徹底的にアイドルしてもらいたかった。

あらすじ

華やかなスポットライト、輝いてまばゆいステージ、大勢のファンを前に歌う自分一、だれもが1度は夢見るといふ芸能界。ここにも1人、アイドル・スターを目指して努力する女の子がいた。それが、このゲームの主人公、ナナちゃん。さあ、キミはこれからナナちゃんとなって、スター目指してがんばるのだ！

ゲームは、ナナちゃんのかわいいアップからスタート。ある夜のこと、ナナちゃんは天使がカモメになって舞いおりてきて、彼女をスターに導いてくれる夢を見た。



夢のことが気になったナナちゃんは、さっさとカモメを探しに港にやってくる。ここでは、昔のクサイ青春ドラマのように、夕日を見てみよう。そうすれば、ほら、夢と同じように……。



カモメさんはお腹がすいているとわかったナナちゃんは、とりあえず港の近くにある町へ向かった。ここには、バーガー・キッチン、ホットドッグ・ハウス、クレープ・ショップの3軒の店がある。どの店かで買いたい物をすばいいなだよね。



「いらっしゃいませ」と美人のお姉さんがカウンターにいるこの店は、ホットドッグ・ハウス。ホットドッグのいい香りがブーンとおおってくる。ナナちゃんのお所持金は500円だから、ホットドッグならなんとか買えそうだ。



ホットドッグを食べると、夢のとおり、カモメが天使になっちゃった！ 彼の名前はノールだ。さで、ここから先も夢のように、ナナちゃんはちゃんとスターになることができるかな？



バーガー・キッチンの前には、なにやら長蛇(ちようだ)の列ができています。まるで、巨人戦の後楽園球場、デイスニーランドのスペースマウンテン、または菊池桃子のコンサート会場を思いださせるようだ。それにしても、この女の子、キツイ顔してるねえ。



クレープ・ショップでは、ナナちゃんの親友のマキちゃんもアルバイトをしている。あいさつをする、マキちゃんはナナちゃんに頼みごとをしてくるけど、そこは親友のよしみ。喜んで引き受けてあげよう。



トライプロに入ろうとすると、ナナちゃんはガードマンに呼びとめられてしまった。ここでは正直に、ここへきた理由を見せるしかないだろう。



幸運というものは思わぬところにあるもので、ナナちゃんは、トライプロの社長から近藤プロのオーディションの紹介状をもらうことができた。親切にしてもらったら、お礼を言うことを忘れないように。



一夜明けて、待望のオーディションの日がやってきた。さあ、急いで身仕度を整えよう。このゲームでは、同じコマンドでも何度か入力すると、メッセージが変わる場合があるんだよ。



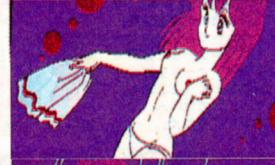
さて、何色の服が一番似合うかな？ ダレかにアドバイスしてもらおうといかもネ。そういえば、申し込み用紙にひとつ大切なことが書いてあったっけ。



準備はできたし、いよいよ出発だ！ 一でも、ちょっと待って// やっぱり体を清潔にしておかないちゃダメ。幸い、すぐ横にお風呂場があるし……。



ナナちゃんとはとても礼儀正しい子だから、ぬいだあとの服をキチンと××しておく習慣がついている。さあ、シャワーを浴びて、身も心もサッパリ！



よくよく考えてみたら、申し込み用紙には両親の承諾のサインが必要だ。だけど、そのまま言ったのでは反対されてしまうに決まっている。ママの好物って何だった？ それに、パパにもゴマをすっておいたほうがいいよ。



ここが目的の近藤プロ。「もうすぐオーディションのしめ切りですよ」と係の人が言っている。手続きをすませて、早く会場へ入らなくちゃ。



ヤヤ、きのう会ったお姉さんもオーディションに参加してるのか。ゴの手話には、こういうイジワルなライバルがでてくることが多いんだよね。人は人、かまわずに着がえてステージへ行こう。



映画「フラッシュダンス」のように、ナナちゃんは歌い、踊る。それを見て、この審査員が得点をつけてくれるんだ。はたして、ナナちゃんは合格できるだろうか？



いったい何が起こったのかわからないうちに、あのお姉さんが悪魔に变身してしまう。魔法の力でも借りないかぎり、コイツを倒すことはできなさそうだ。ノアルくん、なにか良い知恵を与えてくれ！



「エーン、エーン、どうしたらいいのかわからないよー」キミがゲームで失敗をすると、ナナちゃんは泣きだしてしまう。さあ、ナナちゃんを泣かさないためにも、もうひとガンバリ！



グラフィック迷路 スクローリングで アドベンチャー・ ゲーム化された劇 画の名作

WOLF SCHANZE 狼の巣



exciting Adventure GAME, -GOLGO 13-, in Buenos Aire

ゴルゴ13～ 狼の巣

PONYCA

●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク、テープ)

X1シリーズ(5"ディスク、テープ)

FM-7シリーズ(5"ディスク, 3.5"ディスク,
テープ)

MZ-2000シリーズ(テープ)

MSXシリーズ(テープ, ROM)

価格：テープ版……3,500円

ディスク版……4,800円

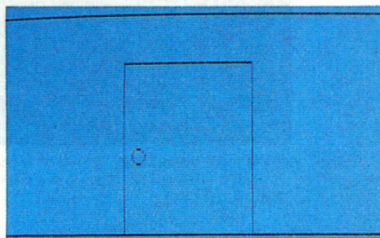
ROM版……4,900円

原作マンガが、いぜんとして根強い人気を持つゴルゴ13(サーティーン)シリーズ。このゲームは、その原作をもとにして、オリジナル・ストーリーをAVG化した作品だ。なんといっても注目したいのは、前後左右にスムーズにスクロールする迷路のグラフィック。これを見るだけでもこのゲームをプレイする価値があると言っていい。ただ、それに比べると各部屋の中のグラフィックが多少ひん弱になってしまっているのが残念だった。難易度はかなり高い(注：この記事はPC-8801, MSXテープ版をもとに書かれています)。

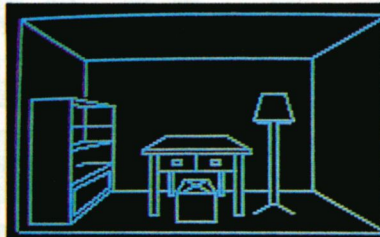
地上1階

この階はまず小手調べ。マップの中の部屋を、数字の順番どおりにまわれればOKだ。ただし、気をつけなければならないのが、ところどころにある披弾(ひだん)地点。どこにあるかは、自分で調べてみてね。ここを通過すると、急にどこからか撃たれてダメージを受けてしまうんだ。このトラップを避けるためには、直線を進むときに「ハシル」と入力すればいい。止まることなく曲がり角まで進めるから、ダメージを受けずにすむぞ。

また、③のドアを開けると、消える壁(マップ中の赤い壁がそれ)というのものもあるから、要注意だ。ちなみに、これと似たような壁が地下2階にもあるんだヨ。

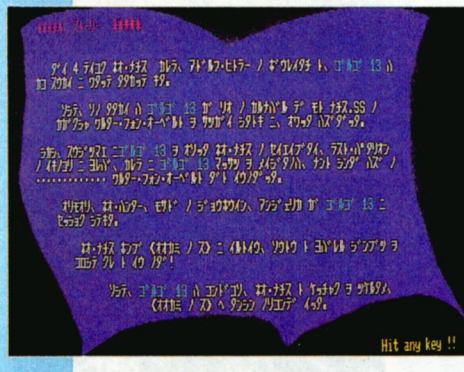


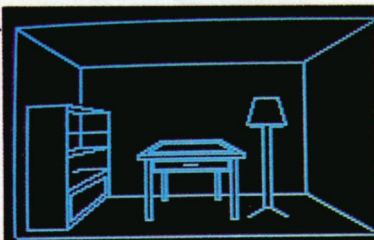
ここが屋敷の入口、すなわちゲームのスタート地点。任務をぶじに遂行してここから脱出することが、キミの目的だ。しかし、任務を果たさずにここから外へでようとする、もちろんゲーム・オーバーになってしまう。



この部屋では、左のほうにあるクナを調べてみよう。ほら、大切なアイテムが見つかっただろ？ それ以外には何もなさそうなので、つぎの場所へ移動しよう。部屋からでたいときは、「ヘヤ デル」と入力すればOKさ。

ストーリー

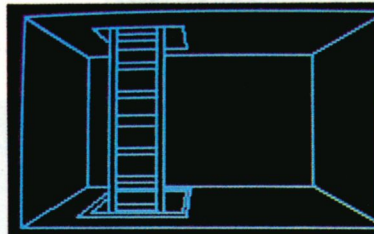




この部屋のドアは、カギがかかっている。だから、当然どこかでカギを手に入れたあとでないと、入ることができない。部屋に入れたら、机の引きだしを開けてみよう。ただし、いきなり「ヒキダシ アケル」ではダメ。一度「ツクエ ミル」と入力して、引きだしがあるということを確認しておかなければいけないんだ。引きだしの中にあるスイッチは切っておくべし。

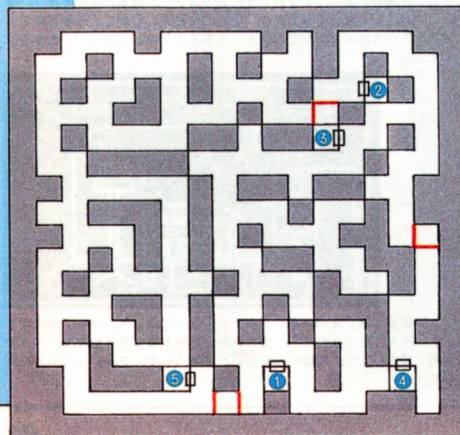


この部屋には、③の部屋のドアを開けたあとでないとすることができない。例の赤い壁が、途中の通路にあるからだ。この部屋では、③の部屋と同じ場所でカギを見つけることができる。そう、これが屋敷の地下へ潜入するためのカギなのだ！



ここが、地下1階へおりるための部屋。目の前にあるハシゴを降りていけばいい。この部屋にくるためには、グルッと迷まわりしなければならないように迷路が作られている。

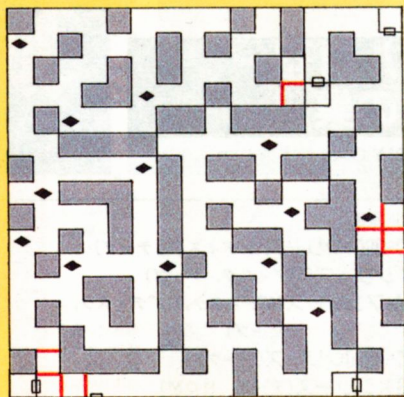
●地上1階マップ



●(参考)FM-7版について

FM-7版のこのゲームは、他機種版のものとは、まったくちがっている。参考までに、地上1階のマップだけ掲載しておこう。とにかくトリックが複雑になっているから、FM-7ユーザーの諸君は心してかかってくれ。

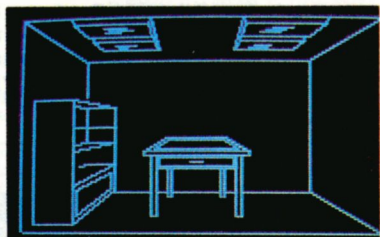
●FM-7版地上1階マップ



◆…ここで立ち止まると、ダメージを受ける

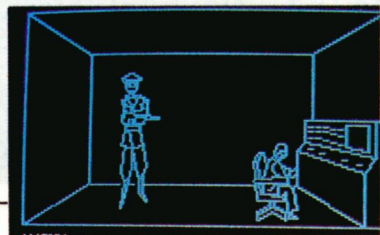
地下1階

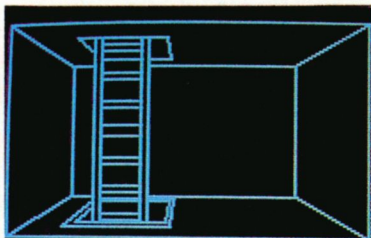
自分でマッピングしてみればわかると思うけど、この階の迷路は点対称になっている。そして、迷路の4スミにそれぞれ部屋があるんだ。「ハシル」をうまく利用して、ノー・ダメージで切りぬけよう。



きわめて平凡な作りの部屋だ。地上1階のある部屋と、まったく同じ場所にまったく同じ物が見つけれられるゾ。

この部屋で初め敵の一味が姿を見せる。武器で殺せばいいということはずぐにわかると思うけど、いったい何を使う？ 横にいる通信士も同時に殺しておかないと、あとあとマズいことに……。

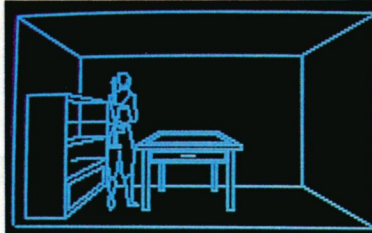
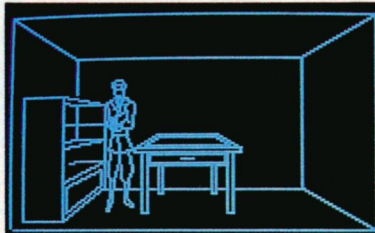
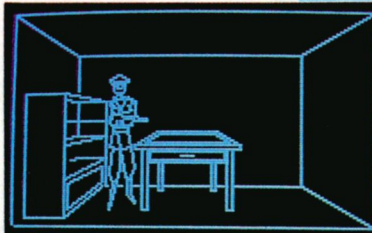




またまた下へおりていくハシゴがある。全部の部屋をまわったあとならば、慎重に下へおりていこう。キミのCondition (コンディション)はもちろんグリーンだよな？

地下2階

最後の階というだけあって、さすがに敵のガードも堅くなっている。そこらじゅうの部屋に部下の兵士たちがいるので、見つけしだいに撃ち殺そう。なかには、大切な物を隠しているヤツもいるゾ。また、いろいろな場所で見つかるスイッチは、すべて切っておくこと。さもないと、あとでタイヘンなことに……。さあ、はたしてキミは敵の首領を見つけて、任務をぶじ遂行することができるかな？



ゴルドゴ 13 アドベントチャーゲーム
 ドクターズ アカサ ニ シンニュー セイコウ !
 コロコロ コイ
 ドカス

PONYCAよりお知らせ

わが社で発売している『ゴルゴ13』シリーズには、この「狼の巣」以外にも、「モレッティー—族惨殺事件」という作品があります。こちらも迷路のスクロールは一級品でゲームの内容もかなり複雑なものになっています。「狼の巣」を終わらせた人は、ぜひともチャレンジしてみてください。

●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク、テープ)

MZ-2000シリーズ(テープ)

X1シリーズ(テープ)

FM-7シリーズ(5"ディスク、テープ)

価格：テープ版……2,800円

ディスク版……4,800円



43機種255本のパソコンソフトを満載

掲載機種

BM-Jr/LIIe
 BM-LIII/MK5
 C1
 FM-7/77
 FP-1000/1100
 JR-100
 JR-200
 M5

MAX MACHINE

MSX
 MZ-80K/1200/700/1500
 MZ-80B/2000/2200
 PASOPIA 5/7
 PC-6001/mkII/6601/SR
 PC-8001/mkII/SR
 PC-8601/mkII/SR
 PC-9801/E/F

びゅう太

S1
 SC-3000
 SMC-777/c
 XI/C/D/ターボ
 PB-100
 PC-1245
 PC-1500

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine

DELUXE VII

●DELUXEシリーズはこれ他に、DELUXE I (1,300円)、DELUXE II・III (1,400円)、DELUXE IV・V・VI (1,500円)が揃っています。



DELUXEシリーズ
 好評発売中
 第7弾
 定価一、五〇〇円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111 大阪本社 〒530 大阪府北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

第2章

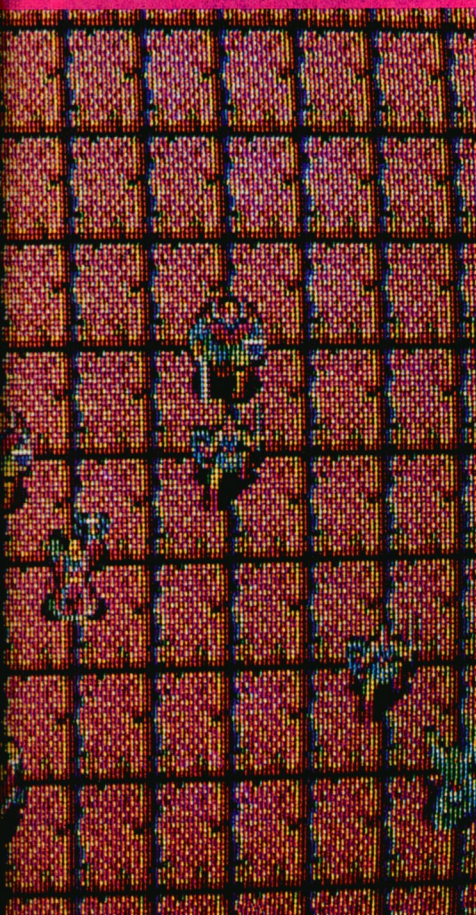
これだけは
プレイしておきたい!!

チャレンジ! 秀作 ロールプレイングゲーム

RPG (ロールプレイング・ゲーム) が、すごい人気です。RPGを楽しんでいないと、パソコン・ユーザーじゃないみたいで、肩身のせまい思いをしていた人もけっこういるのではないのでしょうか?

第2章では、これさえプレイしておけば、RPGマニアの仲間入りができるという、人気、内容共に充実した代表的な作品を紹介しています。

ゲーム展開と共にキャラクターの持つ力も変化していく、RPGならではのゲーム設定は、かならずキミをとりこにするはずですよ。



迷宮の複雑な構成は、マップを容易には作らせてくれない！手ごたえ十分のRPG代表作

ザ・ファイアー クリスタル

B.P.S

THE FIRE CRYSTAL

*** HIT RHYME

●対応機種

PC-8801シリーズ (テープ, 5"ディスク)

PC-9801シリーズ (テープ, 5"ディスク)

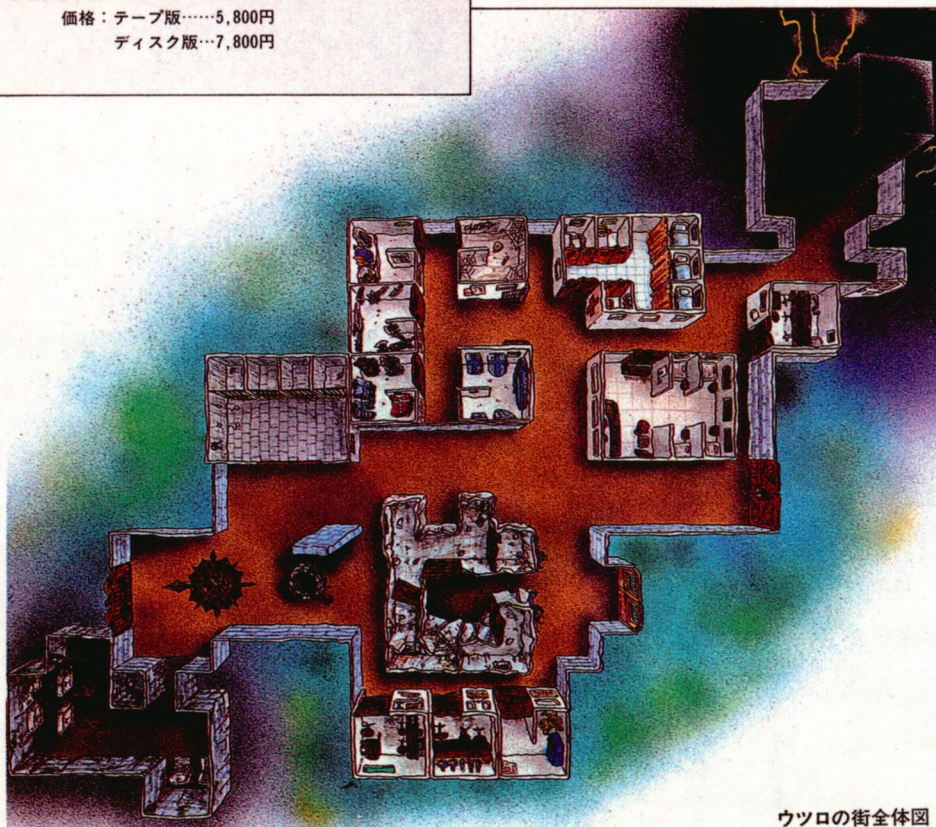
X1シリーズ (テープ, 5"ディスク)

FM-7シリーズ (テープ, 3.5"ディスク, 5"ディスク)

価格：テープ版……5,800円

ディスク版……7,800円

日本にRPGのおもしろさを紹介したブラックオニキス・シリーズの第2弾。魔法という新たな要素が加わり、おもしろさが一層パワーアップ！ 迷宮の作りもさらに複雑になり、日本のRPGの中でマップ作りのもっとも難しい作品と言われている。シリーズ第3弾の『ザ・ムーンストーン』も近日発売予定だ。



ウツロの街全体図



プロローグ

あなたは知っているだろうか？……

呪われた街 ウツロの一角に、閉ざされた寺院がひっそりと立っているのを……。誰一人として、足を踏み入れたことのない、謎の老朽化した建物を……。ブラックオニクスを求めて、冒険を続けていた戦士が、旅を終え、戻ったときに、今まで閉ざされていた「寺院(Temple)」の扉が突然音もなく、開くのをみた。その内部からは、今まで感じたこともない何か不思議な力が感じられ、戦士達はその中に入っていくのかどうか困惑していた。

と、そのとき一人の年老いた村人が近づいてきた。そして、こう語りはじめたのであった。

「Templeは、お前さんと呼んでるよ。そこであなたは、炎の宝石 (Fire Crystal) を見つけるだろうよ。そいつは古代伝説の秘密をひめているのさ。

Fire Crystalはいくつかあるんだが、そのすべてを支配できるのはたった一つだけなんだ。それに、そいつはTempleの奥深くのどこかにかあって、最強の魔法使いによって守られている。もしあなたがそいつを見つけたら、一番強力なCrystalを手に入れることができるだろう。だが、そいつに近づくにはある物が必要なんだ。

しかし、一つでもFire Crystalを手に入れば、Templeに住みつく怪物と戦うときにFire Crystalはあなたに力を借してくれるだろうよ。だが、最も勇気があって、強いものだけしかFire Crystalの力を引き出すことはできんだろうなあ。それに、そいつを使えるようになるためには、大きな犠牲を払らわねばならんだろうよ。

もし、あなたがこの冒険にでかけるんだったら、あなたに運がさずかるように祈ってやるよ……」。

老人は語り終えた。

戦士が老人に話しかけようとしたとき、突然、彼の形は

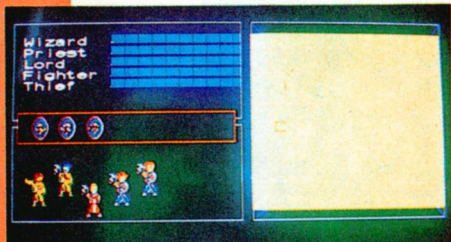
変化しはじめ、それはついには大きな顔の石像となり静かに闇の中へと消えていったのであった……。

戦士はふと我にかえり、そしてTempleの内部へと足を踏み入れた。

●キャラクターは前作のものを使用

このゲームでは、前作『ブラックオニクス』のキャラクターをそのまま使ってプレイするようになっている(写真1)。「ブラックオニクス」で、ウツロの街のTemple前でセーブしておけば、この『ファイアークリスタル』のTemple前からもキャラクターを呼びだせるというわけだ。

前作のキャラクターをそのまま使うということは、前作でどれくらいキャラクターを鍛えてあるかということが、ひとつのポイントになる。すでにブラックオニクスを見つけている人(レベル10~11ぐらい)なら、このゲームの序盤戦ではほとんどの敵に楽勝できるだろう。まだレベル6~7だという人は、思いきってTemple内でレベルアップにはげむのもいいかもしれない。「ブラックオニクス」と『ファイアークリスタル』の世界を行ったりきたりして、うまくキャラクターをレベルアップさせてみてくれ。



(写真1)ブラックオニクスのキャラクターがそのまま使えるぞ！

●魔法使いだって武器を持てる!

地下1階のどこかに、オラクルという善の魔法使いがいる。彼に出会うと、キミのキャラクターのうちの何人かが戦士から魔法使いに変身できる(2人を魔法使いにするのがベストだろう)。魔法使いになれば、そのレベルが上がることによってさまざまな魔法を使用できるようになるのだが、その代償(代いしょう)として、今まで持っていた武器、防具がすべてなくなってしまう。ところが、実は魔法使いでも武器を持つことができるのだ!(写真2)。

方法はいたってカンタン。ウツロの町へもどって、武器屋で武器を買うだけだ。これで魔法使いも武器での戦闘に加わることができるぞ。

さらにつけ加えるなら、魔法使いにヨロイを着せることも可能だ。もちろん、ウツロの街で買えばいいのだが、それには大変なデメリットがともなう。なんとヨロイを着た魔法使いは、攻撃用の魔法が使えなくなってしまうのだ! ヲウム、これは困った……。

〈写真2〉魔法使いも武器を持てるのだが



●カーマについて

前作『ブラックオニキス』では、キャラクターにカーマという隠しパラメータがあった。このカーマというのは、-50~50までの数字であらわされていて、そのキャラクターの心の状態が善か悪かを示すパラメータだ(写真3)。具体的に言うと、ウツロの町で善良な町人を殺したりすると、カーマの値はどんどん下がってってしまう。しかし、たとえカーマが低くても、前作を解き終えるには何の支障もなかった。

だが、今回の『ファイアークリスタル』では、このカーマの値が非常に重要な意味を持つ。すなわち、たとえ同じ魔力を持っているキャラクターでも、カーマの値が



〈写真3〉カーマは心の善悪をあらわす

低いとその使う魔法の威力は小さなものになってしまうのだ。早くカーマを回復しておかないと、あとで困るのはキミだぞ。

●トラップはより複雑になっている!!

このゲームの特徴は、とにかくマッピングが難しくなっているということだ。おそらく、日本の作品ではNo.1だろう。それだけに、前作にはなかったような複雑なトリックがたくさんでてくる。ここでその主なトリックを紹介すると……。

- 落とし穴……何階か下へ落とされる。
- ワープ……まったく別の場所へ飛ばされる。
- 通りぬけられる壁……前に進むだけで通りぬけられてしまう壁。Detectという魔法で調べることができる。
- Knockの魔法を使わないと入れない区域……壁で閉鎖されてはいるものの、Knockを使えば入れるような場所。
- ターンテーブル……そこに乗ると、向きをクルリと変えられてしまう床。

—ちなみに、キャラクターのレベルが上がると助かるトラップもある。ひとつひとつついでにねいにチェックして、マップに記入してみよう。

●アミュレットを集めろ!

迷宮の中を歩いていると、ときどきアミュレットというアイテムを見つけられることがある(写真4)。アミュレットというのは戦闘のときに役に立つお守りのことだが、これにはいろいろな種類があって、それぞれ効き目のある敵がちがう(第1表)。それ以外にも、たとえばhealing amuletというヤツは、持っているだけで体力を回復してくれて、なかなか便利だ。できるだけたくさんのアミュレットを集めておくべし。

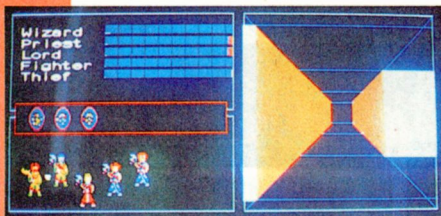
〈写真4〉ヒーリング・アミュレットを発見!



●地下5、6階の謎とは?

このゲームが本当に難しくなりはじめるのは、地下5階から。この階は、例によってカラー迷路になっている(写真5)。ターンテーブルがそこらじゅうにあるから、迷ったらすぐにPointerなどの魔法を使うことが必要だ。ここでもまた、ブラックオニキスのときと同じように、色の謎がキミを待ち受けている。今度はある順番で迷路を通りぬけるなんて単純なトリックじゃない。色の組みあわせをうまく考えて……。

そして、ようやく階段を見つけたら、地下6階へ。この階に降りたら、地上で見つけた言葉どおりに進めば、ロックされたドアの前に行けることができる(ただし、あるアイ



〈写真5〉カラー迷路になるとゲームは難しくなる／

テムを持っていないとダメ)。そのドアがこのゲームで最大の難関。「魔法の合い言葉は？」と聞いてくるが、はたして何と入力したらいいのだろうか？ ちょっとだけヒントをあげると、魔法の合い言葉なんていうとかにもどこかの壁に書いてありそうだが、実はどこにも……。ひたすらキーを押してみるべし。

〈第1表〉アミュレット一覧表

★対モンスター用

man slayer	……人間系のモンスターに対して効果がある
beast slayer	……動物系のモンスターに対して効果がある
orc slayer	……鬼系のモンスターに対して効果がある
demon slayer	……悪魔系のモンスターに対して効果がある
lurker slayer	……増間に潜伏しているタイプのモンスターに対して効果がある
mage slayer	……魔法使い系のモンスターに対して効果がある
serpet slayer	……ドラゴン系のモンスターに対して効果がある
firefork slayer	……火を使うタイプのモンスターに対して効果がある
flyer slayer	……空を飛ぶタイプのモンスターに対して効果がある
undead slayer	……不死の体を持つタイプのモンスターに対して効果がある

★その他

healing amulet	……歩いているだけで自然に傷がなると
striking amulet	……自分の攻撃力が倍増する
protection amulet	……魔法の攻撃に対して強くなる
speed amulet	……？
power amulet	……？

モンスター・インフォメーション

ファイアークリスタルに登場する全モンスターを史上初公開！ 解説の文章は、なんと開発者のメモに書いてある言葉を特別にそのまま掲載させてもらった。生命力、攻撃力などは、いずれもその平均値だ。

Grem (グレム)



多人数で襲ってくるが、生命力が少なくすぐ逃げる。

生命力：12
攻撃力：15
防御力：6
出現階：1

Undead (アンデッド)



弱い魔法はまったくきかず、最後の1匹がやられるまで逃げない。

生命力：30
攻撃力：26
防御力：15
出現階：1

Devdog (デブドッグ)



弱いが、火の魔法をかけると生命力が増える。

生命力：21
攻撃力：21
防御力：5
出現階：1, 2

Axeman (アクスマン)



なかなか攻撃力が強く、あなどることはできない。

生命力：33
攻撃力：30
防御力：9
出現階：1～3

Simian (シミアン)



大柄だが攻撃力が小さく、魔法使いのレベルアップにはもってこいのモンスター。

生命力：36
攻撃力：22
防御力：6
出現階：1, 2

Grunt (グラント)



オーク族のモンスター。数の多いときは、注意すべし。

生命力：36
攻撃力：27
防御力：10
出現階：1～3

Goone (グーン)



迷宮に捨てられたヨロイだけが動き回っているというアキミな敵。

生命力：36
攻撃力：24
防御力：7
出現階：1, 2, 3

Asasin (アサシン)



マロック・スベルを使ってくるので、多数で来たときには要注意。

生命力：39
攻撃力：20
防御力：11
出現階：2, 3

Talons (タロンス)



巨大な手の怪物。アイ
ス・スペルを使うのでや
っかい。

生命力：42
攻撃力：32
防御力：9
出現階：2, 3

Slug (スラグ)



巨大なナメクジ。コイ
ツのポルト・スペルを受
けると、弱い戦士は一撃
でやられてしまう。

生命力：60
攻撃力：33
防御力：20
出現階：2~4

Cornus (コナス)



目玉の怪物。あまり強
くはないが、弱い魔法は
きかない。

生命力：48
攻撃力：33
防御力：13
出現階：2~4

Tick (ティック)



巨大なダニ。集団でス
ピナー・スペルを使うの
で注意。

生命力：51
攻撃力：33
防御力：8
出現階：3

Trog (トログ)



集団でくるが、同じ階
の怪物とくらべるとそん
なに強くない。

生命力：54
攻撃力：30
防御力：11
出現階：3, 4

Rodent (ロデント)



巨大なアルマジロ。す
く逃げる。

生命力：57
攻撃力：29
防御力：25
出現階：3, 4

Gorgon (ゴゴゴン)



頭の毛がすべてヘビに
なっている怪物。フレム
・スペルを使う。

生命力：60
攻撃力：40
防御力：13
出現階：3, 4

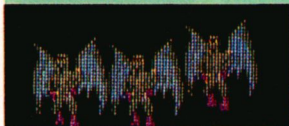
Lizman (リズマン)



トカゲ男。手に剣を持
っており、生命力が高い。

生命力：90
攻撃力：36
防御力：30
出現階：3, 4

Dtetyl (ティートル)



鳥男。なんのとりえも
ない。

生命力：66
攻撃力：36
防御力：13
出現階：3, 4

Locus (ローカス)



イナゴの巨大化したも
の。その鋭いキバとツメ
で攻撃する。

生命力：69
攻撃力：34
防御力：11
出現階：3, 4

Triman (トライマン)



体に頭が三つついた怪
物。マロク・スペルを
使う。

生命力：75
攻撃力：32
防御力：10
出現階：3, 4

Spect (スペクト)



幽霊の一種。集団でア
イス・スペルを使う。

生命力：72
攻撃力：30
防御力：13
出現階：4

Scree (スクリー)



集団でポルト・スペル
をかけてくる金色の鳥。

生命力：78
攻撃力：29
防御力：15
出現階：4

Guard (ガード)



マントによって防御を
しているスケルトン。

生命力：81
攻撃力：36
防御力：17
出現階：4

Hertic (ハーテック)



魔法使い。フレーム・
スペルを使うが、強いど
うほどではない。

生命力：84
攻撃力：21
防御力：14
出現階：4, 5

Mantis (マンティス)



巨大なカマキリ。攻撃
力はあるが、防御力は弱
い。

生命力：87
攻撃力：42
防御力：30
出現階：4, 5

Harpy (ハービー)



人食い鳥。スピナー・スベルを使う。

生命力：90
攻撃力：44
防御力：15
出現階：4, 5

Reptle (レプトル)



恐竜のようなモンスター。見た目ほど強くない。

生命力：108
攻撃力：40
防御力：15
出現階：4, 5

Reaper (リーパー)



死神。集団でくるが、攻撃力はあまり強くない。

生命力：96
攻撃力：17
防御力：15
出現階：5

Soul (ソウル)



魂が具象化したモンスター。中には魔法に強いものもいる。

生命力：102
攻撃力：44
防御力：5
出現階：5

Spirit (スピリット)



悪霊。攻撃力があり集団で襲ってくるので手強い相手。

生命力：114
攻撃力：52
防御力：15
出現階：5

Hupha (ヒューファ)



象人間。生命力、機敏さ、攻撃力をかねぞなえた、あなどりがたいモンスター。

生命力：120
攻撃力：65
防御力：17
出現階：5

Worm (ウォーム)



スピナー・スベルを使うが、あまり強くない。

生命力：129
攻撃力：72
防御力：15
出現階：5, 6

Shaman (シャーマン)



魔法使い。アイス・スベルを使う。

生命力：138
攻撃力：27
防御力：5
出現階：5, 6



▲テンブルの入口の近くには、魔法の泉がある。ここの水を飲むだけで、体力を完全に回復することができるゾ!

Masque (マスク)



墮落したオラクル。しかし、その力をあなどることはできない。

生命力：147
攻撃力：89
防御力：17
出現階：6

Mystic (ミスティック)



集団で出現する。その高い生命力と攻撃力は、きっと戦士たちを苦しめることだろう。

生命力：156
攻撃力：72
防御力：17
出現階：6

Kishna (キシナ)



悪にぞまった仏教徒。そのサンレイの魔法に勝る者はないと言われる。

生命力：165
攻撃力：19
防御力：15
出現階：6

Vulcan (バルカン)



火の神。火を使う魔法はまったく通じない。

生命力：174
攻撃力：93
防御力：15
出現階：6

Mage (メイジ)



最強のクラスの魔法使い。キシナに匹敵するサンレイ・スベルの使い手。

生命力：183
攻撃力：24
防御力：10
出現階：6

Balrog (バルログ)



魔界の王。ポルト・スベルをはなつ、ブキミなモンスター。

生命力：192
攻撃力：94
防御力：60
出現階：6

Serpet (サーペット)

ドラゴンの子供。魔法はほとんどきかない強敵。

生命力：225
攻撃力：114
防御力：15
出現階：6



Eyes (アイズ)

明かりの下でも目しか見えない。ファイアークリスタルで最強の敵。

生命力：195
攻撃力：81
防御力：30
出現階：6



ザ・ファイアー クリスタル 地下マップ

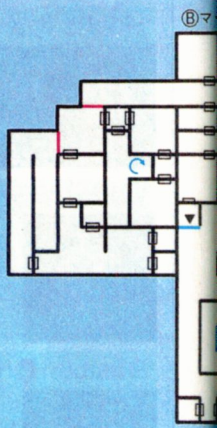
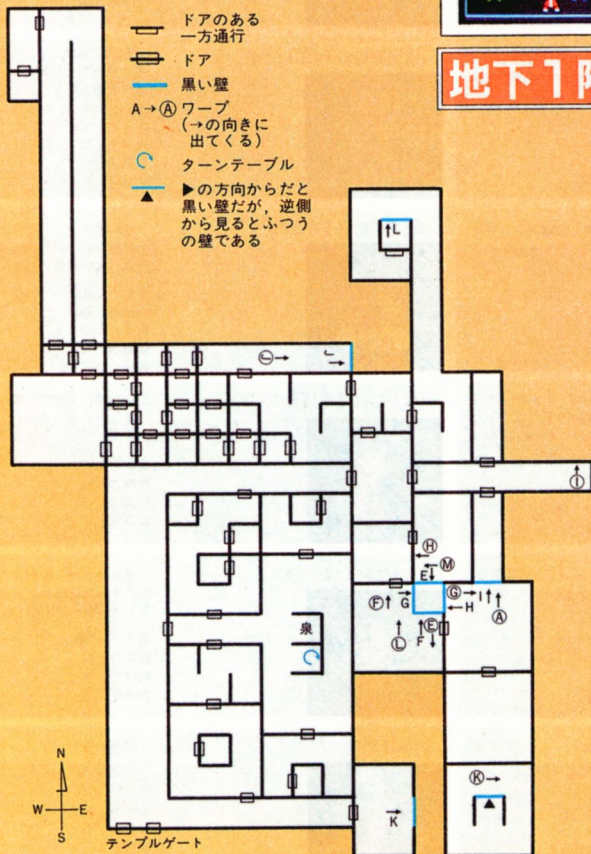
鏡にうつった自分

なんと、ときどき自分とまったく同じキャラクターが敵として登場する。先手必勝で倒すしかない。

生命力：自分と同じ 攻撃力：自分と同じ
防御力：自分と同じ 出現階：？

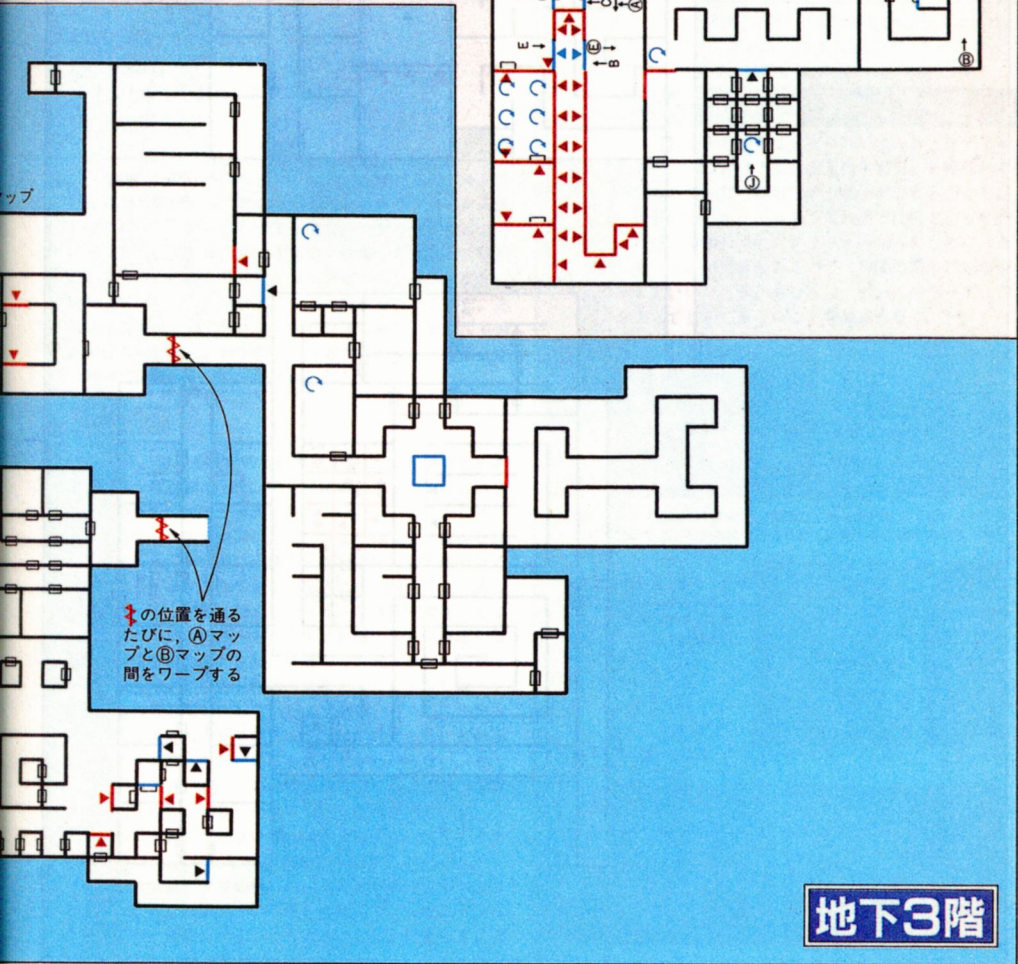


地下1階



地下2階

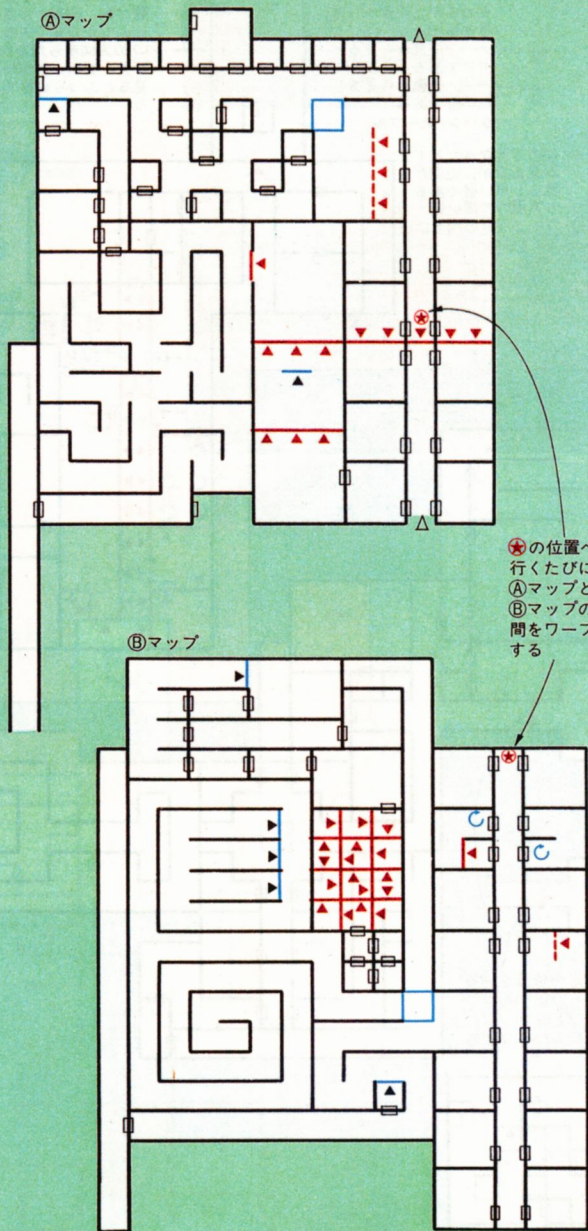
- … 通りぬけられる壁 (Ditectの呪文に反応する)
- ▲ … ▶の方向からだとも見えずに通るぬけられるが、逆側から見ると壁である
- ◻ … ~, 逆側から見るとドアである
- … ~, 逆側から見ると黒い壁である
- ↻ … ターン・テーブル
- ◻ … ◻の方向からだとも見えるが、逆側から見ると黒い壁である
- ⊕ … 一方通行の黒い壁
- A→(A) … ワープ (→の向きに出ってくる)
- ◻ … ▶の方向からだとも通れるが、逆側からは通れない透明の壁
- ▲ … ▶の方向からだとも黒い壁だが、逆側から見るとふつうの壁である
- ◻ … ◻の方向からだともドアが見えるが、逆側から見るとふつうの壁である



▲の位置を通るたびに、(A)マップと(B)マップの間をワープする

地下3階

地下4階



スピーディ・グラフィック、リアルな画面。アニメーション効果もそなえた、ハイパーロールプレイング

ザ・スクリーマー

マジカル・ズ(ストラットフォード)

●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク3枚組)

X1シリーズ(5"ディスク3枚組)

PC-9801シリーズ(予定)

価格：7,800円

「ハイパーロールプレイング」というサブタイトルがついているこのゲーム、その名のとおり、グラフィックの美しさやスピードの速さは天下一品だ。コケの生えた迷宮内のリアルな画面には、思わず圧倒されてしまう。ドアが実際にスーッと開いたり、戦闘モードがアクション・ゲームになっていたりと、アニメーション効果もバッチリだ。迷宮タイプのRPGでは、トップクラスにあると言っても過言ではないだろう。オマケにマンガの本がついてくるといふサービス精神も、ウレシイね。

プロローグ

199X年、世界を空前の食料危機が襲い、食料争いから第3次世界大戦が起こった。約2年で戦争は終わったものの地球上の多くの都市が破壊された。

廃虚と化した富士山麓に、ポツンとそびえ立つ巨大な建造物があった。戦争前は遺伝子工学研究所として使われていた、BIASがそれである。閉鎖された無人のBIASの暗闇の中で、制御を越えたデタラメな遺伝子操作のくり返しと、シールドの外へもれだす放射線によって異様な怪物がぎっしりに生みだされていることを知る者はいなかった。かつては人類の力と科学の象徴だったBIASは、いまや悪魔の住む塔と化していたのである。

BIASそのものを破壊することは危険だった。どのような物質・細菌・生物が外にもれだすかわからない。BIASの中へ入り、すべての生物を殺しつくし、生物の生産過程を完全に停止するしか手はない。それができれば、一生かかって使いきれないだけの賞金を手に入れることができるという。だが、その方法はだれも知らない。

ある者は賞金かせぎのために、またある者は自らの力をためすために、BIASの暗闇へと挑んでいった。モンスターと戦い、防御システムのワナをかわし、暗闇の中に叫



ぶ世紀末のハンターたち——彼らはいつしかこう呼ばれた。「ザ・スクリーマー」/さあ、キミもスクリーマーとなつて、BIASの機能停止に向かえ!!

●まずはビーストシティで冒険の準備を /

ゲームは、BIASがそびえ立つ町、ビーストシティからはじまる。ここは、昔は「富士山麓科学都市」と呼ばれるとても活気のある町だったのだが、戦争が終わった今となっては、砂漠の中にポツンとある荒れ果てた町となつてしまった。だが、命知らずのスクリーマーたちのために、まだ営業している店が何軒かあるので、冒険の最中に何度か訪れてみるといだろう。ちなみに、ゲームのセーブはビーストシティでしかできないことをお忘れなく。

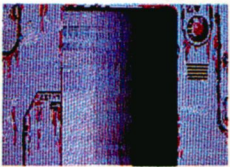


▲このカッコイイ人物がキミだ / 物語は、キミがバイクでビーストシティにたどり着いたところからはじまる。さて、キミは一流のスクリーマーになれるかな?

▶ここはビーストシティの繁華街。いろいろな店が並んでいる。写真中央に見える黒い山のようなのが、問題のBIASだ



▼BIASの入口のドアは、アニメのようにスーッと開く / こうした細かい処理がウレシイね



●ビーストシティ入口

2人のアーマードポリスが扉の前で警備をしている。ビーストシティに一般の市民が立ち入ることはできないのだ。ただ、スクリーマーの志願者であるキミは別。ここで、「新人」なのか「登録済み」なのかを選択しよう。



●酒場

ビーストシティ内で、ゆいづくつろげる場所。50Cr. 払えば、店の中に入って酒を飲むことができる。この店では、いつでも他のハンターたち（サムライをのぞく）と会うことができるので、いろいろと情報集めをするといだろう。ちなみに、試作段階では、この場所であることをすると、超過激な秘画面が見れたんだった！ 市販バージョンではできなくなっているけど、グラフィック・データだけはディスク内に残っているそうだから、ウデに自信のある人は探してみるとオモシロイかも？



●武器屋

ウェポン（武器）、アーマー（防具）、アイテム（道具）と、この冒険に必要なほとんどの物を売っている。それぞれの品物の性能は、値段に比例すると思つて、まずまちがいないだろう。はじめのうちは、アーマーを買ってAC（アーマー・クラス）を上げることに専念したほうがいい。ちょこちょこ安い武器から高い武器へ買いかえていくのもいいけれど、思いきって高価な武器をねらってみては？ ちなみに、最初はニンジャシューター（250Cr.）を買うことをおすすめする。



●首屋

なぜ、賞金かせぎたちがみなBIASに集まってくるのか？ 答えはただひとつ、BIASの中にいる怪物の首に賞金がかけているからなのだ。その怪物の首をお金にかえてくれるのが、この首屋。キミがBIAS内で倒した怪物の価値（BP：ビーストポイント）は、首屋でくれるFRDに記録されている。それを見せることによって、BPと同額のお金をくれるというわけだ。さらに、BPがある一定値まであがると、キミのHC（ハンタークラス）も上げてくれる。とにかく、BIASからでるたびに、この店に立ち寄るよう心がけるべし。キミのHCが25になると、首屋の主人がすばらしいプレゼントをくれるヨ！



●医者

BIAS内で受けたダメージを回復させてくれる場所。ただし、それにはもちろん、お金がともなう。HP（体力）、Pow（腕力）、Agl（機敏さ）、Tec（技術力）、IQ（知能）のどれを直すのにも5Cr.で1ポイントだ。とは言っても、はじめのうちはお金をムダにしたいくないという人は、迷宮内でじっと止まっていればいだろう。ゆっくりだけど、確実に1ポイントずつ回復するぞ。



●効率的に戦闘せよ！

このゲームの最大の特徴は、戦闘モードがアクション・ゲームになっているということだ。「コウゲキ」と「ボウギョ」という二つのモードしかないが、うまくやれば、それほどパワーを持ってなくても、強い敵を倒したりすることができる。だが逆に言えば、どんなにキャラクターを強くしても、戦いかたがヘタだったら、いつまでたっても強い敵には勝てないということになってしまう。単純に数値の大小だけで勝敗が決められてしまう他のRPGとちがって、このゲームではキミの指先の動きがキャラクターの生死を決定するのだ。



▲まるで「ウ××グマン」を思いださせる戦闘モード。小サイズのキャラと戦うときには、タテをうまく使って敵の攻撃のタイミングをはかる



▲自分と同じサイズのキャラが相手なら楽勝。ひたすらしゃがんで攻撃していればいんだ

●しゃがんで闘う

では、その戦闘モードでの有効な戦いかたをここに紹介しよう。まず、敵と遭遇するやいなや、□キーを押してしゃがんだ体勢をとる（□キーはずっと押し続ける）。そしてすかさず△キーを押して相手に一撃を加える。もしも、相手が低い弾（弾には低いものと高いものの2種類がある）を撃ち返してきたならば、□キーを押して防御する（ジャンプしてよけるというハイテクもある）。相手が高い弾を撃ち返してきたならば、無視して攻撃を続けられよう。なぜなら、しゃがんでいるキミには、けっして高い弾は当たらないからだ。敵の弾を盾で受けるタイミングさえつかないしまえ、並のレベル以上の戦闘ができてると考えていい。

●スクアッシュボール

ところが、敵キャラは大きく分けて2種類あって、自分のキャラと同じサイズを持つヤツと、自分の半分のサイズしか持たないヤツがいる。前者はさきほどの戦いかたでいいとして、後者は非常に戦にくい。というのも、半分のサイズしかないということは、低い弾しか撃たないということ、キミは敵の攻撃を常に避けながら攻撃しなければならぬからだ。1階のアシッドスライムぐらゐならまだ

●ウェポン・リスト	名 称				●アーマー・リスト	名 称			
	値 段	レベ ル	パワ ー	種 類		値 段	軽 減 値	種 類	
	アイアンフィスト	100	1	10	2	ニーロッカー	350	-1	レッグアーマー
	ニンジャシューター	250	2	15	2	フラダンサー	500	-2	//
	スピンドガガ	400	3	30	2	ベアフット	1100	-3	//
	ハンドボム	500	11	110	2	バンケーキ	800	-4	アームアーマー
	ガスブレード	2000	7	70	2	フィストガード	1350	-5	//
	アイアンホイップ	1500	8	80	2	アームシールド	2000	-6	//
	ツインソード	3000	19	190	2	シールドガード	1700	-7	ボディーアーマ
	ヒートアックス	3500	20	200	2	コルセット	2400	-8	//
	ジェットランサー	4980	22	220	2	Cカップ	3200	-9	//
	ジェットボー	1000	7	70	1	マフラー	3000	-10	ヘッドアーマー
	スパークガン	1500	8	80	1	フェイスジェル	4000	-11	//
	ニードルガン	2200	9	90	1	バンブヘッド	5000	-12	//
	ハンドキャノン	3300	10	100	1	エキストラレッグアーマー	6000	-6	レッグアーマー
	ナバームガン	4500	12	120	1	エキストラアームアーマー	8200	-8	アームアーマー
	ハイパーマグナム	7000	15	150	1	エキストラボディーアーマー	10800	-12	ボディーアーマー
	レーザーランチャー	11500	19	190	2	エキストラヘッドアーマー	15200	-14	ヘッドアーマー
	サムライソード	50000	25	250	2				

いいが、4階のアーマーレオのクラスになると、さすがにキツイ。ときには、**⑩**キーで「ニゲル」ことも必要になってくるだろう。こういうときのために、スクアッシュボールという非常に便利なアイテムがある。戦闘中にこれを使うと、相手の動きがしばらく止まるのだ。ただし、HCが低いと失敗することもあるので、注意するように。

●アーマークラスをあげる

さらに戦闘時には、キャラクターのAC（アーマークラス）が非常に重要な意味を持つてくる。ACというのは、敵の攻撃をどれくらい弱められるかを表わした数字で、たとえばACが10のときに敵から15の攻撃を受けたならば、自分が実際に受けるダメージは15-10=5ということになる。ACは最大で40まであげられるので、早めに装備をしていったほうがいだろう。いい武器を早く買いたい気持ちちはわかるが、RPGではまず身を守る道具を買うことが第一なのだ。

●HC(ハンタークラス)を早く上げるためには？

このゲームには、他のRPGとちがって、経験値という概念がない。その代わりに、プレイヤーの強さを表わすレベルとして、HC（ハンタークラス）という数値が設定されている。これは、そのキャラクターがいかにハンターとして熟練しているかを示すもので、ビーストシティの首屋ではかかってくれる。つまり、ある一定のBP（ビーストポイント）を首屋に持ってかえると、キミのHCを1ランクあげてくれるというわけだ。HCが1あがると、キミのHP（ヒットポイント）やその他のレベルが10ずつアップするので、キャラクターを早く強くしたいのなら、HCを上げることを心がければいいだろう（ちなみに、HCの最高値は25である）。

ところが、キャラクターが弱いうちは、このHCをあげることはかなりむずかしい作業である。というのも、はじめのうちには1階の敵に勝つのでさえやっこのことで、ある程度BPがたまって、ビーストシティの首屋に持ちかえることがむずかしいからだ。しかも、セーブはビーストシティでしかできないから、タワー内でどんなにBPをためても、ビーストシティへ帰らなければ意味がない。さらに

もしも敵に殺されてしまうと、そのキャラクターのデータは、ディスクから消されてしまうのだ！ なんとという過酷(かこく)な条件のもとでキャラクターを鍛えなければならないのだろう。最初でつまづいている人も多いと思うので、ボクの見つけた必勝法を公開しよう。

まず、タワーの入口付近で敵と戦いまくる（一度敵と戦ったあとは移動をしない）と敵が現れないので、入口北側の通路を行ったりきたりすればよい。そしてHPが危険と思われる値までさがったら、すかさずビーストシティにもどり、首屋でBPをお金にかえて、病院でHPを回復する。または、迷宮内へ行ってHPの回復を待つという手もある。これをしてくり返していれば、HCが5ぐらいいまでは簡単にあげられるはずだ。迷宮の探索にでるのは、それからでも遅くはないのだ。

エッ？ そんなにセコセコやっても、もしもキャラクターが敵に殺されてしまったらどうするか？ そう、どんなにこまめにセーブしても、HPが0になったらキミのキャラクターはディスクから消滅してしまう。時間をかけて鍛えあげたキャラクターが瞬時に消えてしまい、再び最初からやり直さなければならないときなどはじつにむずかしいものだ。だが、これを防ぐテクもあるのだよ……。

少し邪道だが、タワーの迷宮内に入ったら、ディスク1にプロテクト・シールドを張っておくようにしよう。こうしておけば、たとえキャラクターが殺されても、ディスク1に書き込みが不可能だから、キャラクターが消される心配はない。ビーストシティにもどれたときだけセーブをすればいいわけなので、非常に効率よくHCをあげることができると。ただし、くれぐれもセーブをする（「まちからでる」）ときはプロテクト・シールドをはがしておくように。さもないと、せっかくかせいだゲムダがムダになっちゃらう！

●マップングするときに注意することは？

BIASは、1フロアが22×22の迷路で構成されているが、ひと口に22×22といっても、予想以上に広い。1歩1歩着実に歩いて、キチンとしたマップを作るしかないだろう。ここで気をつけなければならないのは、バイアストル



ネードというトラップである。これは、上に乗るとランダムに90度向きが変えられてしまう床のことで、迷宮のいたるところに設置されている。うっかり向きを変えられたことに気づかずに歩き続けていると、とんでもないマップができあがってしまうこともあるので、画面右下のコンパスには常に注意をはらっておくことが必要だ。

また、マッピングの際に非常に便利なアイテムとして、ワイドマップという物がある。これを使うと、自分が今何階のどこに座標にいるのかということを教えてくれるのだ。1,200Cr.とわりと安めなので、早めに手に入れておくにこしたことはない。

ところで、2, 3, 4階をマッピングしていると、最初のうちはどうしてもマップが正方形になってくれないことに諸君はお気づきかな? それに、5階へあがるための階段はいったどこにあるのだろうか? 直接答えを書いちゃうとオモシロくないから、ヒントだけ書いておこう。1・2・3・4・2・3・4・5・1……。

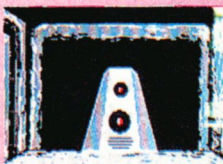
●ペンダントの使いかたについて

HCが25になると、首屋でホワイトペンダントをプレゼントしてくれる。このペンダントをどうやって使ったらいいのかわからずに悩んでいる人も多いんじゃないかな? じつは、ペンダントには8種類あって、それぞれちがった色をしているのだ。しかも、残りの七つは、ハンターたちがしっかりと隠し持っている。順序正しく交換していけばキミは最後にある色のペンダントを手に入れられるはずだ。そうしたら、それを伝説のスクリーマー、サムライにプレゼントしてやろう。ほうら、ピーストシティで最強の武器が手に入れられたら? (べつにその武器を持っていないくても、最後の敵を倒すことはできるんだけどね…)

迷宮内にはこんなトラップが!!

●ロードディフェンサー

そのドアの方を向くと、ドアが開いて奥からニョキニョキと出現する防御装置。HPを3マイナスする。しかし、なかには貴重な情報を教えてくれるものもある。



●落とし穴(Pit)

迷宮のそこらじゅうにあるトラップ。HPを1マイナスする。なかには、下の階まで落ちちゃうということでもないもの。



●ドアのパスワードを知るためには?

B I A Sの迷宮内を歩いていると、パスワードを入力しなければ開かないドアがいくつもでてくる。このパスワードを探すのが、このゲーム中でもっとも骨の折れる作業だ。パスワードには全部で9種類あって、あるものは迷宮の壁に書かれているし、あるものはハンターのひとりが知っている。また、ある人物のなにげない言葉の中にヒントが隠されているものもあるし、マニュアルのどこかに書かれているものもある。こうしたパスワードを見つけられるかどうかは、キミの注意力にかかっているのだ。

ところで、パスワードを入力する以外にも、このようなドアを開ける方法があるのを、諸君はご存知かな? 迷宮内のどこかにE Xカードというアイテムが落ちている。これを使えば、ドアのロックを解除することができるのだ。パスワードがどうしてもわからない人は、迷宮内をくまなく歩きまわってみるといいだろう。ただし、そのE Xカードも、パスワードのドアをいくつか開けないと手に入らないようになっているので、そう楽はさせてくれないうぜ。

▶ムムッ、このドアはパスワードを入力しないと開かないゾノ さて、パスワードはどこに書いてあるんでしょう?



●ファイナル・ドアのパスワードはいくつ?

ゲームも終盤におしつまり、5階を歩きまわっているとE Xカードを使っても開かないドアが出てくる。

これがうわさのファイナル・ドアなのだ! ファイナル・ドアは全部で四つあり、それを開けるためのパスワードも4種類。だが、キミが知ることのできるのはそのうちの一つだけ。あとの三つは自分で推理しなければならない。これがメチャクチャにムズカシイ。

ある場所ではレベレーションリングを使うとそれに関する情報が得られるのだが、「四つの数の……」とか「二重の四角を……」とかは、いったい何を意味するのだろうか? ヒントを書くと、これらの情報は、四つのパスワードを並べ

●B I A Sガス

Agl, Pow, IQ, Tecのどれかのパラメーターをマイナスする毒ガス。解毒には、バチルスクリナーが必要。

●ファイアロード

通過すると炎によりHPが1マイナスされる場所。

●サンダーロード

通過すると電撃によりHPが1マイナスされる場所。

●バイアストルネード

その場所にくると、ランダムに90°向きを変えられてしまう床。マッピングの際には注意。

●バイアスララバイ

通過すると、かん高い音によりHPが1マイナスされる場所。

●ダークゾーン

ハンドライトがないと進行が困難な暗闇。

●流れ弾

どこからともなく飛んできて、HPを1マイナスする弾。

たときの数字の位置関係を表わしているのだ。いろいろと試行錯誤をくり返してみてくれ。根性のある人は、めくらめっぽうに3,000とおりの数を入力してみるのもいいかもね。

▶迷宮内を歩いていると、ハンターに出会った。なにか情報が聞きだせるかも？



★BIASをうろつくハンターたち

BIASの塔やビーストシティ内には、キミ以外にも賞金かせぎのハンターたちがいる。彼らは大切な情報を知っていたり、重要なアイテムを持っていたりする場合が多いので、仲良くつきあっていくのがベストだ。お金をあげると情報を教えてくれたり、アイテムをあげると武器屋で売っていないアイテムをくれたり……。ちなみに、キミのH

Cがある程度まであがってないと、彼らはキミをバカにして、大切なことを教えてくれないこともあるので注意しよう。また、ハンターとの会話モードで何を入力したらいいのかわからずに困っている人も多いと思う。ここでは、アイテムや武器の名前を入力してみればいいのだ。そのアイテムがどのような効力を持つのかを教えてくれるよ。

●ジバンク

28才，男。性格は残忍。狂ったパンクスで、何をしてくさかわからない、右翼のにいちん。



チを持っていて、あまりの強さから、「オトコオンナ」としてハンター仲間から恐れられている。

●サムライ

38才，男。サムライソードという最強の武器を持っている。BIASのどこかにいるといわれている伝説のスクリーマー。



●セコンドキラー

20才，男。性格は神経質。弱いくせに大口をたたくイヤミなヤツ。それほど気にすることはない？



●ラット

12才，男。まだ幼いだけあって、動きはすばやい。ペット(?)とともにBIASを冒険している。



●キミ

?才，男(?)。性格はキミにしかわからない。スクリーマーの英雄とされるかどうかは、キミの腕にかかっているのだ!



●ジャンクス

40才，男。性格は無口。愛想の悪いハンターの中で最高齢のおじさん。強いが、人がよすぎるのがハンターとしてはタマにキズ。



●モンスターマダー

22才，男。性格は冷静。だれにも素顔を見せたことのない、何を考えているのかわからないヤツ。



●ナチ

24才，女。性格は気まぐれ。手にム



●チーフ

25才，男。怪力の持ち主。「スクリーマーのブッチャー」とハンター仲間からうわさされる海坊主。



名 称	手に入れられる場所	値段	効 力
Powドラッグ	武器屋	800	Powを成長限界値まで上げられる
Aglドラッグ	//	300	Agl //
ハイバードラッグ	ハンター	(1000)	Pow, Agl, Tec, IQ, HPを上げられる
H・Pドラッグ	武器屋	1000	HPを //
Tecドラッグ	//	800	Tecを //
IQドラッグ	//	600	IQを //
サムソンドラッグ	ハンター	(600)	Powを一時的に最大値(255)まで上げられる
ブレインアップパー	武器屋	400	IQを //(250) //
Tecアップパー	//	500	Tecを //(250) //
レスポンスー	ハンター	(500)	Aglを //(250) //
レベレーションリング	迷路	(60)	ファイナルドアのパスワードのヒントを知ることができる
パチルスセンサー	武器屋	1000	アイテム類についている毒の種類を調べる
パチルスクリナー	//	8000	毒物を除去する
ワイドマップ	//	1200	自分がいる場所の座標を調べる
X-Rayサーチャー	//	500	Pit(落とし穴)の場所を調べる
ハンドライト	//	500	ダークゾーンを明るくする
サウンドバリア	ハンター	(800)	モンスターを近づけない(効力は10歩まで)
ゲストIDカード	迷路	(2000)	B I A Sの出口へ連れていってくれる
E Xカード	//	(1800)	パスワードドアを開けることができる
バイオロジカルサーチャー	武器屋	(800)	モンスターのデータを調べる
ノイズマシン	ハンター	(1000)	モンスターを一時的に金縛りにする
スクアッシュボール	武器屋	(1400)	//
フoggボール	//	(1200)	モンスターの攻撃成功率を低下させる
ホワイトペンダント	首屋		サムライから最強の武器をもらうために使う
イエローペンダント	ハンター		//
グリーンペンダント	//		//
ピンクペンダント	//		//
ブラックペンダント	//		//
ブルーペンダント	//		//
パープルペンダント	//		//
レッドペンダント	//		//
F R D	首屋	-----	ビーストポイントを集計しておく
アイテムマジック	-----	-----	

モンスター・インフォメーション

※(注) MC=モンスタークラス
AC=アーマークラス
BP=ビーストポイント
HP=ヒットポイント

TF

●トーチワーム

頭部が発光している巨大ミズ
MC: 1 AC: 1
BP: 6 HP: 100
パワー: 2



●ピッチホース

目が退化してしまった大蛇
MC: 2 AC: 2
BP: 15 HP: 200
パワー: 4



●ネックハンガー

クワガタのようなキバを持つナメクジ(?)
MC: 4 AC: 6
BP: 35 HP: 400
パワー: 7



●ホバーフラワー

空を飛び回るタンポポのようなバケモノ
MC: 2 AC: 3
BP: 10 HP: 100
パワー: 30



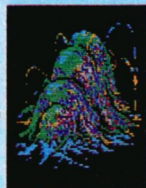
●カッターラット

目の周囲に4本のキバを持つネズミ
MC: 3 AC: 4
BP: 25 HP: 300
パワー: 6



●アシッドスライム

粘着性の体を持つツキミなスライム
MC: 4 AC: 9
BP: 35 HP: 400
パワー: 8



●ファイアーボール

青白い魂の集合体
MC: 3 AC: 1
BP: 45 HP: 300
パワー: 6



●ファットマン

グチャグチャとした粘着性の体を持つ怪物
MC: 16 AC: 20
BP: 95 HP: 300
パワー: 6



●ソードバット

鋭いツノを持った攻撃的なコウモリ
MC: 14 AC: 7
BP: 135 HP: 1400
パワー: 32



2F

●ビッグホーン

2本の巨大なツノを武器とするヤギのバケモノ
MC: 8 AC: 19
BP: 75 HP: 800
パワー: 20



●スフィンクス

もとはBIASのメッセンジャーだったロボット
MC: 12 AC: 12
BP: 115 HP: 1200
パワー: 25



●レッドヘッド

四つの目を持った赤い大ダコ
MC: 15 AC: 20
BP: 145 HP: 1500
パワー: 20



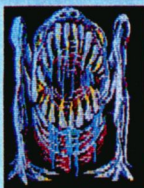
●ジャンキー

小型カメラを内蔵したBIASの巡回ロボット。「ジャンキーは出口へ導いてくれる」……。
MC: 10 AC: 20
BP: 75 HP: 1000
パワー: 15



●ビッグジャンパー

すぐれたジャンプ力を誇るカエルの怪物
MC: 21 AC: 15
BP: 115 HP: 2100
パワー: 10



●ツインランナー

2匹が1匹に合体したダチョウ
MC: 17 AC: 15
BP: 165 HP: 1700
パワー: 34



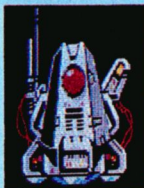
●レイドバスター

BIASの狂った巡回警備ロボット
MC: 15 AC: 27
BP: 95 HP: 2000
パワー: 41



●ムービングディフェンサー

通路を動き回る設備防御ロボット
MC: 15 AC: 15
BP: 125 HP: 1500
パワー: 30



●アーマールオ

体が装甲化されたライオン
MC: 19 AC: 24
BP: 250 HP: 3000
パワー: 30



●カーリー

異常変形したカマドウマ(ベンジョコウロギ)
MC: 9 AC: 9
BP: 105 HP: 1200
パワー: 18



●ヘルエンジェル

背中に翼を持ったマンドリル
MC: 14 AC: 8
BP: 135 HP: 2000
パワー: 26



●ファイアーバード

全身がまっ赤なひとつ目の凶暴な鳥
MC: 22 AC: 50
BP: 300 HP: 5000
パワー: 50



3F

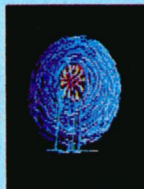
●バトルビー

尾に巨大な毒針のあるスズメバチ。毒を持つ
MC: 5 AC: 1
BP: 45 HP: 500
パワー: 8



●ローリンガー

球状をしたカビの集合体。毒を持つ
MC: 12 AC: 20
BP: 75 HP: 800
パワー: 10



●プロテクトスナイク

固い装甲に包まれたへビ。毒を持つ
MC: 12 AC: 14
BP: 75 HP: 2000
パワー: 16

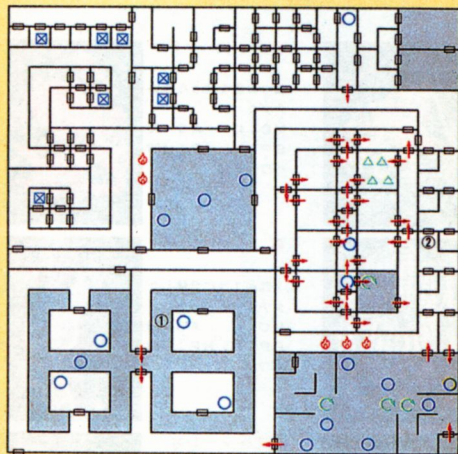


各フロア別攻略法

1F

この階にはそれほど強い敵も現れないので、最初のうちは経験値かせぎに専念しよう。ハンドライトさえ持っていれば、ダークゾーン内の①の地点でツインソードを手に入

れることができる。これは3,000Cr.もする高価な武器なので、持っているに越したことはない。また、②の地点には1Fの番人であるファットマンが出現するのだが、コイツを無傷で倒せるようになっていれば、キミのキャラは2Fへ行っても大丈夫。ただし、2Fへ上がる階段のある部屋の周



1F

- ドア
- パスワード・ドア
- 一方通行
- ⊗ ロードディフェンサー
- Pit(落とし穴)
- 炎
- バイアストルネード
- △ ドクの影
- ダークゾーン
- 〃 サンダーロード
- ♪ バイアスラバイ

2F

この階を全部歩こうとすると、3分の1ぐらい上の部分にどうしても入ることができないことがわかる。それもそのはず、そこへは4Fから降りてこなければならぬからだ。したがってはじめのうちは、入れない部分を無視しておとなしく3Fへ上がっていくしかない。1F→2Fの階段と2F→3Fへの階段は比較的近い位置にあるので、1Fのようなめんどくささを感じないですむだろう。強い敵もさほどでてこないから、経験値かせぎにはもってこいの階だ。

3F

2Fと同様、この階にも最初のうち

3F

●ダークドッグ

三つの首を持ち、直立歩行をする犬。毒を持つ

MC : 15 AC : 30
BP : 105 HP : 1100
パワー : 50



●ナイトタップス

見たとおりの毒グモ。当然、毒を持つ

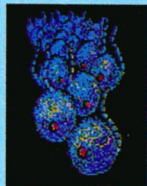
MC : 20 AC : 24
BP : 135 HP : 1400
パワー : 60



●バーストボール

高圧電流を発するマリモの集合体

MC : 16 AC : 27
BP : 155 HP : 1600
パワー : 36



●ベビーシッター

カンガルーとトカゲのあいの子。腹に子どもを持つ

MC : 17 AC : 13
BP : 165 HP : 1700
パワー : 30



●スタンディングブレード

陸上で生活できる能力を持った大イカ

MC : 18 AC : 14
BP : 175 HP : 1800
パワー : 36



●ビッグマウス

数百本もの足を持ったシャコ貝の変異体

MC : 24 AC : 10
BP : 200 HP : 2700
パワー : 24



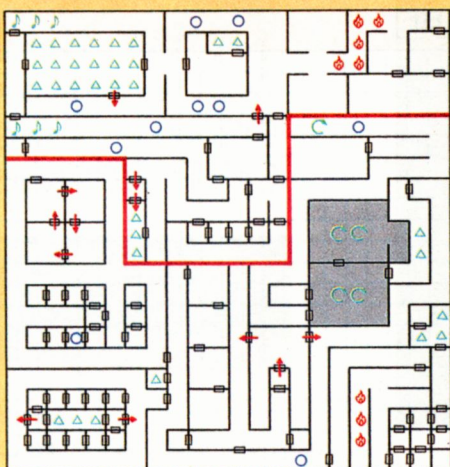
●ダックコング

腹にロがあり、4本の腕を持つマウンテン・ゴリラ

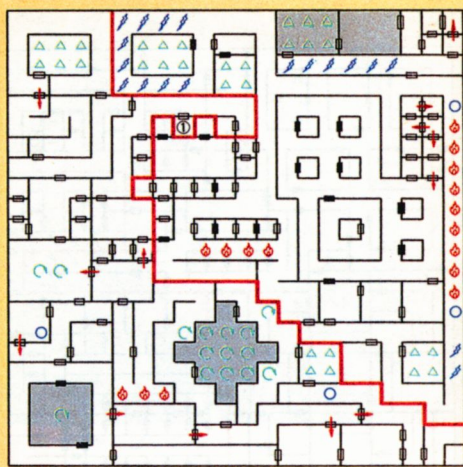
MC : 20 AC : 19
BP : 225 HP : 2000
パワー : 40



2F



3F



は入ることができない部分がある。

やはり他の階から上下しないとダメなようだ。

①の地点にある落とし穴は利用してみるべし、5Fへ行くための近道になってくれるゾ。また、この階から、パスワードを入力しないと開かないドアがでてくる、はたして、キミはいくつのドアを開けることができるだろうか？(あるパスワード・ドアの奥には、とても大切な品が…)その他、ファストガード、ショルダーガード、さらにはEXカードといったアイテムもどこかに落ちているから、歩き残

しのないようにスミズミまで歩き回ってみよう。

4F

さすがに4Fともなると、敵も強くなってくる。かなり効率のいい戦いかたをしないと、ダメージを受けてしまう危険性も高い。この階の右下の部分には、3Fから上がってこないで行くことができない。そのどこかに5Fへ上がる階段があるので、ひと部屋ずつこまめにチェックしていこう。またゲストIDカードという非常に便利なアイテム

●バイトアイ

とにかく目だけが大きいバケモノ。毒を持つ
MC : 19 AC : 19
BP : 165 HP : 1900
パワー : 34



●キャリーペイパー

スクリーマーの死体に寄生するバケモノ。最強のモンスター
MC : 10 AC : 40
BP : 5000 HP : 30000
パワー : 10



●ゴーゴン

アザランの変異体。人間的性格を持つ
MC : 21 AC : 20
BP : 215 HP : 2100
パワー : 44



●Jボーイ

BIAS内で最強の警備ロボット
MC : 23 AC : 21
BP : 195 HP : 3000
パワー : 41



●ケンタウロス

トラの体にオラウータンの上半身がついた複合生物
MC : 22 AC : 22
BP : 235 HP : 2200
パワー : 46



●ゴルゴダシャドウ

スクリーマーを好物とする巨大な寄生生物
MC : 23 AC : 23
BP : 235 HP : 2300
パワー : 46



6F

●ガーディアン

倒すべき最後の敵。その実体は人間というウワザ…
MC : 25 AC : 25
BP : なし HP : 5000
パワー : 70



5F

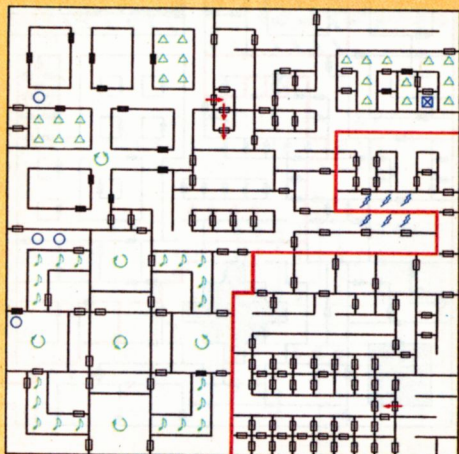
●ノーヘッドドラゴン

首のないドラゴン。6階でたくさん出現する
MC : 24 AC : 24
BP : 245 HP : 2400
パワー : 70

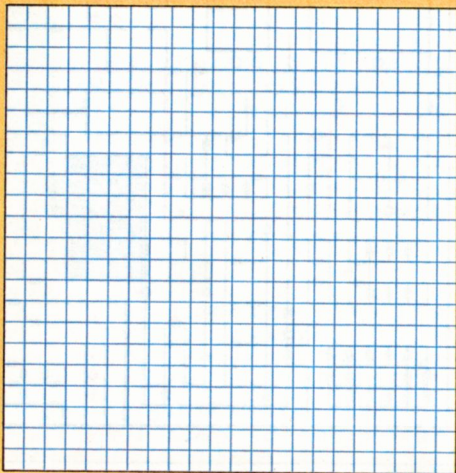


4F

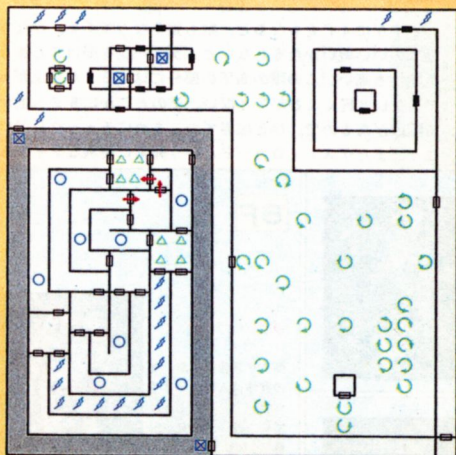
4F



6F



5F



……1歩動くことに必ずモンスターが現れる

もその近くに落ちている。さらには、いろいろな場所の壁に大切な情報が書かれていたり……。このゲーム中でもっともめんどくさい階だ。

5F

今までにないような広大な空間が広がっている5F。左上のパスワード・ドアの中では、あるアイテムさえ持っていれば、ファイナル・ドアに関する貴重な情報が得られる。右上のうず状になっている通路にある四つのドアが、問題のファイナル・ドアだ。ここを突破すれば、伝説の人物に会って6Fへ上がることができる。このゲームの最大の難関

と言ってもいいだろう。ちなみに、右下にポツンとある部屋は、1Fへ直通するエレベーターだ。1度利用してみると、きつといいことがあるゾ。

6F

この階では恐ろしいトラップがキミのことを待ち受けている。なんと、壁が天井からふっつてきて、キミの進路をふさいでしまうのだ。この階のマップはあえて掲載しないでおくことにしよう。上の白地図を利用して、キミが自分でマップを作ってみてくれ。ここまでくれば、最後の敵ガーデンと出会うのももうすぐだ！

リアルタイム戦闘 モード、隠れアイ テムなど、みりよく あるゲーム設定の 迷宮探索型RPG

ファンタジアン

クリスタルソフト

●対応機種

PC-8801シリーズ(テープ, 5"ディスク)

PC-9801シリーズ(3.5"ディスク, 5"ディスク)

PC-8001mk II SR専用(テープ)

X1シリーズ(テープ, 3"ディスク, 5"ディスク)

価格: テープ版……5,800円

ディスク版……7,300円

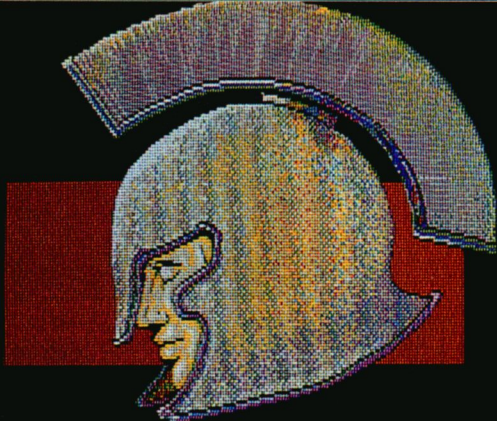
いまやRPGの大手メーカーとなったクリスタルソフトが、『夢幻の心臓』につづいて発売したのが、このゲーム。典型的な迷宮探索型のRPGだが、種族、職業、パーティーといった概念をここまでキチンと設定したのは、このゲームが日本で最初だろう。また、このゲームには、34種類もの「マニュアルに載っていない隠れアイテム」があり、そのアイテム探しに熱中したプレイヤーも少なくない。リアルタイム制を取り入れた戦闘モードも、大きな魅力のひとつだ。

プロローグ

Ruisard(ルイザード)の地では戦いは遠い過去のものとなり、戦いの記憶を持つものは、少なくなっていた。人々が、この平和を当然のものとして過ごしはじめたとき、岩と砂地の広がる西の地から暗雲が立ち込めてきた。人々が気付いたときには、すでにルイザードの地は闇に包まれ、平和と安息に代わって不安と恐怖が世界を支配していた。魔王Blades(ビルアデス)は、闇の生き物を従え、ルイザードを恐怖と絶望の地と化し、Gaiyarll(ガイヤール)城へ攻め込んだ。

ときの国王Elves(エルベス) II世は、東方の大賢者Gazarl(ガザール)に救いを求めた。ガザールと5人の弟子たちは、魔王ビルアデスを打ち滅ぼすため、ガイヤール城へ急いだ。

七つの星と七つの夜の間、天空は赤い戦いの炎で染まった。大賢者ガザールと5人の弟子たちは、持ち得る力のすべてを使い果たして、魔王ビルアデスを倒したかに見えた。5人の弟子たちは戦いの中で息絶え、ガザールもまた、力を



Fantasia

失い、死を待つばかりであった。国王エルベスII世は、息絶えんとする大賢者から恐しい事実を知らされた。

魔王は、その力の大半を失いはしたが滅びてはならず、城の南西にある遺跡の地下に潜み、力の回復を計っているというのである。魔王を撃ち滅ぼすには、遺跡の地下深くに魔王によって封じられた「Elven Seed」の力を解き放つしかない。

そう告げると、ガザールは静かに息をひきとった。

国王の呼びかけに対し、勇者が集まった。皆、年若く未熟ではあったが、輝くルイザードの未来を担う者たちであった。

●理想的なパーティーの組みかたとは？

ひとりで行動していくRPGとちがって、複数的人数で冒険するゲームでは、そのパーティーの組みかたがゲームの状況を左右すると言っても過言ではない。この『ファンタジアン』にしても、5人とも戦士なんていうパーティーを組んだら、いくらプレイヤーがRPGのプロでも、まずゲームを終わらせることはできないであろう。4種類の職業があるということは、やはりそれぞれに存在価値があるわけだ。それぞれが他人の足りない部分をかばいあって冒険をつづけていく……これこそがRPGの醍醐味(だいごみ)ではないだろうか。

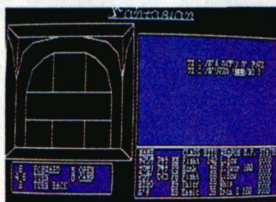
▶キャラクターを設定している画面。種族によってちがった特徴があるので、うまくボーナス・ポイントを配分しなければならぬ



▶全部で20人登録できるメンバーの中から、5人を選んで冒険に旅立つ。ボクの作ったキャラクターの名前を見て笑わないでネ。



▶いよいよ遺跡の入口にやってきました。ここから先は、どんなワナがしかけられているかわからない。キチンとマッピングして進もう。



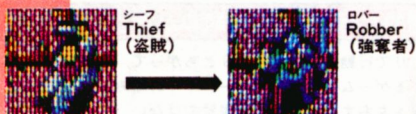
ボクの意見としては、Battler…2, Thief…1, Illusionist…1, Monk…1というパーティがベストである。変則的なパーティは組まないほうがいい。もともと、一度解き終わってしまった人で、今度はMonkめきでやってみようか思っている人なら、話は別だが……。

また、男女の性別や、種族も、キャラクターの成長にいろいろと影響を及ぼしてくる。たとえば、男は成長すると力が強くなり、女は機敏さが増すなど、細かな点まで考慮して職業を決定しなければならぬ。くわしくは、マニュアルに書いてあるので、そちらを参照してみてネ。

●パーティを組むメンバーたち



高度な鍛練により、ほとんどの武器や防具を使うことが可能。レベルMAXのファイターになれば、魔法による攻撃を受けなかりは、まず負けなし。



宝箱の鍵を開けたり、迷宮内の閉ざされた扉を開けたりと、器用さはバツグン。シーフ(またはロバー)でないと開けられない扉が何か所かあるので、パーティに必ず必要なメンバーである。



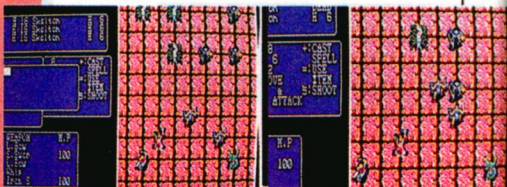
怪物たちを死に至らしめる破壊の魔法を得意とする。しかし、そのかわり、軽い防具とツエぐらいしか持てない。高レベルのマジシャンは、数チームの怪物を敵にまわして対等にわたりあえる能力を持つという。



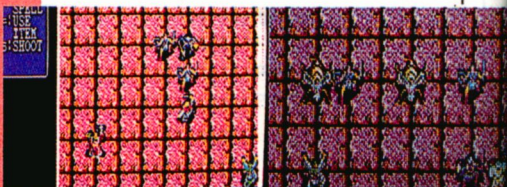
傷ついたり者を治療したり、死んだ者の魂をよみがえらせたりする呪文を使うことができる。武器はほとんど持てないが、身を守る防具は重い物以外はかなり身につけることが可能。

●フォーメーションを組んで戦え!

このゲームでは、戦闘モードがリアルタイムで行なわれる。自分のパーティ5人がそれぞれ移動、攻撃etc.をしたあと、敵モンスターたちが行動をするのだ。これが、わかるがわる、どちらかのパーティが全滅(あるいは逃げる)するまで行なわれる。一般的なRPGでは、キャラクターが強くなっていけば、適当に戦っていても勝てるんだけど、このゲームではそうはいかない。キミの戦略が重要なポイントになるのだ。



▲これがうわさの戦闘モード。リアルタイム ▲フォーメーション1
ムで行なわれるから、一瞬たりとも気がぬけない。魔法の使いかたがポイントだ



▲フォーメーション2

▲戦士が戦っているのに、横からジャマな敵が!



▲「おとり」を使って誘導しちゃえばいいのナ!
▲魔法を使って攻撃してくる敵と運過(そうぐう)! コイツらばかりは、どんなフォーメーションも通用しないゾ

●レベルアップに必要なEXP(経験値)

レベル	必要なEXP	
	クラス・チェンジ前	クラス・チェンジ後
1	—	—
2	32	64
3	96	192
4	256	512
5	512	1024
6	1024	2048
7	2048	4096
8	4096	8192
9	8192	16384
MAX	16384	32768

●全アイテム一覧表

種類	アイテム名	値段	特徴、効力	使用可能な職業									
				Battler	Fighter	Thief	Raider	Monk	Clery	Illusionist	Magician		
WEAPON	Knife(ナイフ)	5		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Club(こん棒)	10		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Sling(投石器)	10		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Staff(つえ)	30		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Spear(やり)	50		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	S.Sword(小型の剣)	100		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Whip(むち)	(150)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Fire Cross(炎の十字架)	(150)	牧師系が使える最強の武器	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	S.Bow(小型の弓)	120		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Axe(おの)	200		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Iron Staff(鉄のつえ)	(100)	魔術師系が使える最強の武器	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Sword(剣)	300		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Bow(弓)	350		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	G.Sword(長剣)	400		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	L.Bow(大型の弓)	450		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Thunder Axe(稲妻のおの)	(500)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Sword of Evil(エビルの剣)	(600)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
Silver Sword(銀の剣)	(800)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
Mum Blade(母なる刀)	(1000)	戦士系が使える最強の武器	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
ARMOR	Robe(長衣)	10		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Leather(皮製の防具)	20		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Chain(鎖かたびら)	100		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Holy Robe(聖なる長衣)	(500)	牧師・魔術師系が使える最強の防具	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Plate(鉄製の防具)	300		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Durable Chain(丈夫な鎖かたびら)	(300)	盗賊系が使える最強の防具	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Elven Chain(Elvenの鎖かたびら)	(400)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
Silver Plate(銀製の防具)	(600)	戦士系が使える最強の防具	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
SHIELD	S.Shield(小型のたて)	50		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	L.Shield(大型のたて)	200		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Prayer Shield(祈りのたて)	(500)	敵からの魔法の攻撃を防ぐことができる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HELMET	Helm(かぶと)	50		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Winged Helm(翼つきのかぶと)	(200)	戦士専用の特製かぶと	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
GLOVES	Gloves(具足)	200		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Silver Gloves(銀の具足)	(300)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Golden Gloves(金の具足)	(500)	遺跡内で手に入る最強の具足	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
POTION	Treat Pot(治療薬)	100	ヒット・ポイントを回復させる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Detoxicate Pot(解毒薬)	200	解毒をする	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ITEM	Helm of Aslan(アスランのかぶと)	(100)	戦士のクラス・チェンジに必要な	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crystal Idol(水晶の偶像)	(100)	強奪者のクラス・チェンジに必要な	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Staff of Sage(賢者のつえ)	(100)	牧師のクラス・チェンジに必要な	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Ring of Gold(金の指輪)	(100)	魔術師のクラス・チェンジに必要な	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Golden Cross(黄金の十字架)	(300)	不死の怪物(ゾンビ等)を全滅させる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Key of Chest(箱の鍵)	(50)	箱の鍵を開ける	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Coin of Treat(治療のコイン)	(100)	ヒット・ポイントを回復させる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Ring of Ruby(ルビーの指輪)	(100)	持ち物をすべて失うが城へワープできる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Stone Idol(石の偶像)	(200)	戦闘中に敵を消去する	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Coin of Sol(太陽のコイン)	(100)	マジックポイントを回復させる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Scroll of Galt(Galtの巻物)	(100)	Galtの魔法と同じ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Scroll of Kemy(Kemyの巻物)	(100)	Kemyの魔法と同じ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tablet of Pearl(真珠の板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tablet of Ruby(ルビーの板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tablet of Sapphire(サファイアの板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Dragon's Scale(ドラゴンのうろこ)	(100)	Glacial Crystalと交換する	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Glacial Crystal(氷の水晶)	(100)	B 5 Fの溶岩地帯を通れるようになる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
Crest of Gold(金の紋章)	(100)	B 4 Fの敵の湖をぶじに通れるようになる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
Fantas Desire(ファンタジアンへの望みの物)	(100)	Elven Seedに必要な	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

(※カッコのついた値段は、実際に商店では売っていないが売っていると仮定した場合の値段)

まず基本的なフォーメーションから紹介しよう。2人の戦士が1匹の敵を囲んで攻撃する、これは常識（フォーメーション1）。欲を言えば、盗賊に飛び道具（SlingまたはS. Bow）を持たせて、戦士の背後から攻撃させたい（フォーメーション2）。これができれば、カンベキ！ なお、この際に魔術師と牧師は、なるべく戦場から遠ざけて、魔法などを使わせればよいだろう。

ところが、敵の数があまりにも多いときにこの戦法をとっていると、逆に自分が敵に囲まれてしまう場合がある。こういうときに使うハイテクとして、「おとり」と呼ばれる戦法があるのだ。これは、戦闘に参加しないキャラクターを使って、敵を誘導していく戦法で、敵が強いときにはとくに効果がある。他の敵が戦闘中の戦士に近づこうとしているときに、他のキャラクターを使って、コイツを戦士から引きはなしていけばOKだ。このときに注意しなければならないのが、けっして自分からは敵につっこんではいけないということ。敵が1歩近づいてきたら、1歩身を引く——これが基本的なパターンだ。以上の戦法をマスターすれば、地下3階までは楽勝できるはずだ。

なぜ「地下3階までは」なのかというと、地下4階ぐらいになると、魔法を使う敵が多数出現するからだ。コイツらばかりは、どんなフォーメーションをどうとうムダ。多少のダメージを覚悟して戦うか、さっさと逃げるか、Stone Idolなどのアイテムを使って敵を追っ払うしかない。もっとも、全員がPrayer Shieldを持っていれば、敵の魔法を防ぐこともできるのだが…。

また、仲間が傷ついたりしているときには、無理して戦わずに逃げることも大切だ。戦闘モード中に、ひとりずつ画面の外へだしていけばOK。この際には、弱いヤツから順番に逃がしてやること。

●クラス・チェンジってなあに？

迷宮内でモンスターを倒していくごとに、そのモンスターに見合っただけの経験値を得ることができる。そして、ある一定の経験値がたまると、プレイヤーのキャラクターのレベルがあがっていく。この「ある一定の経験値」というのがセモノで、レベルが高くなるにつれて必要な経験値も増加してくるのだ。レベルがあがると、当然、キャラクターのヒット・ポイントの上限値や、攻撃力、防御力などのステータスの値も上昇していく。また、今までは使えなかった武器が使えるようになってくる。だから、早いうちにキャラクターのレベルをあげるのが、このゲームの攻略法といっていだろう。

ところで、このレベルはいくつまであるのか？ レベル9のつぎにレベルMAXというのがある、それ以上はいくら経験値をかせいでもレベルはあがらない。「なあんだ、わりとカンタンに最強になるんだな」なんて思ってるキミ、アマイ、アマイ。レベルMAXになってから城へもどると、クラス・チェンジをすることになるのだ。たとえば、BattlerがFighterに変身したり、IllusionistがMagicianに変身したり……。それだけならいいのだが、なんと、クラス・チェンジをしたあのキャラクターは、再びレベル1にもどってしまったのだ！ もう一度レベルMAXになるまで鍛えなければならないから、タイヘンな手間がかかる。

なぜ、それほどまでに、クラス・チェンジをしなければならないのか？ — 答えはカンタン、クラス・チェンジ後

のキャラクターは、それまでのキャラクターよりも段ちがいに強いからだ。攻撃力にしたって、持てる武器の数にしたって、以前のキャラの比ではない。クラス・チェンジは、ビルアデスを倒すために不可欠な条件と言えるだろう。

なお、クラス・チェンジの際には、それぞれの職業別にちがったアイテムが必要となってくる。全アイテム一覧表を参考してみてください。

●上手なキャラクターの鍛えかた

モンスターと戦って勝ったときに得られる経験値と金は、5人のキャラクターに均等に分配される。だから、地下1階あたりでは、得られる経験値はごくわずかだ。+2とか+5ぐらいの経験値ぐらいでは、なんとなくセコク感じる人もおもしろいかもしれない。そんな人のために、おもしろいキャラクターの鍛えかたを紹介しよう。

戦闘モードに入ったら、はじめのうちは例のフォーメーションでふつうに戦う。そして、敵が最後の1匹になったら、殺さずにほうっておいて、味方の5人のうちの4人を画面外に脱出させる（残しておく1人は戦士がベスト）。それが完了したら、敵と1対1で戦い、やっつける。そうすると、5人に分配されるはずの金と経験値が、最後に残った1人のキャラクターだけのものとなるのだ。これをくり返していれば、1人だけアツという間にレベル・アップする（その速度はふつうの5倍！）。Fighterを1人作っておいでから、あとの4人を鍛えあげるなんていうのも、悪くないだろう。

5人同時にクラス・チェンジをすると、パーティーの力がガクッと落ちるといふ欠点がある。そんなときには、今紹介したテクを使って、順番にクラス・チェンジをしていくようにしよう。パーティー全体の力を落とさないようにするのが、上手なキャラクターの鍛えかたとと言えるのだ。



▲こうやって、最後の1匹を倒すときに1人だけ残すと、経験値やお金をひとりじめできる。ウレシイナ

▲ゲグツ、地下1階だということになんと20Goldももらえてしまった！ 得たような気持ちになるけど、結局はJoin Goldしたことに同じなんだヨ

●マッピングで注意することとは？

このゲームの舞台となる遺跡の中には、さまざまなワナやトリックがかけられている。キミは、それらの障害にもめげずに、マップを作っていかなければならないわけだ。ここでは、キミのマッピングをジャマする2、3の障害のクリアの方法を紹介しよう。

まず第一に、ダーク・ゾーン。これは、地下1階にあって、壁もドアも何も見えない真っ暗な地帯のことだ。画面に何もうつらないのだから、もちろん、目で見てマップを作るのは無理。ここでは、1歩動いたときに鳴る「ブッ、ブッ」というかすかな音をたよりに、耳でマップを作ろう。

▶あたりを見回しても、まったく。これが恐怖のダーク・ゾーンだ。落ちついてマッピングするべし



それほど広い場所じゃないから、根気さえあればマッピングできると思うヨ。

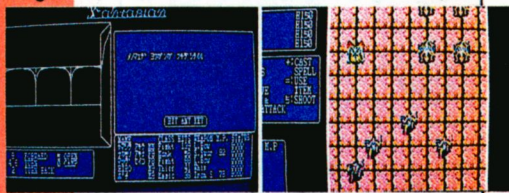
そして、第2がワープ。キミがその部屋に入っただけで、まったく別の場所へ移動させられてしまうという、とんでもないトラップだ。はじめのうちは、地下2階でこれに苦労するかもしれないが、どっこい、キミには魔法というツヨ〜イ味方があるのだ。魔術師系だったなら「Esty (Maesty)」を、牧師系だったなら「Fatt (Lafatt)」を使えば、キミが現在いる場所の座標を正確に知ることができる。これほど便利な魔法はないだろう。こういうときのためにも、マッピングは方眼紙にしていたほうがいい。

●ゲームを終わらせるためには……

では最後に、「ファンタジアン」を解き終えるための手順を書いておこう。

4階で酸の湖を渡り（このときにCrest of Goldを持っていれば、ダメージを受けずにすむ）、Dragon's Scaleを手に入

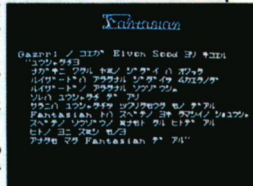
れる。そうしたら、3階へもどり、ある場所でDragon's ScaleとGlacial Crystalを交換してもらおう。Glacial Crystalを持ってれば、5階の溶岩地帯を通ることができるので北東をめざしてひたすらつき進む。ようやく見つけたBilladesを倒して、Fantas Desireを手に入れれば、あとはElven Seedを解放するだけ。どう、キミにも「ファンタジアン」の世界を楽しんでもらえたかな？



▲溶岩が吹きだす通路にやってきた。だけどこんな場所、Glacial Crystalがあればコワクはない

▼ついにビルアデと対決！ たくさんのドラゴンがまわりで護衛をしている。果たして、キミはFantas Desireを手に入れることができるだろうか？

▶感動のエンディングの画面。今までの長かった冒険を思いだして、喜びをかみしめてくれ



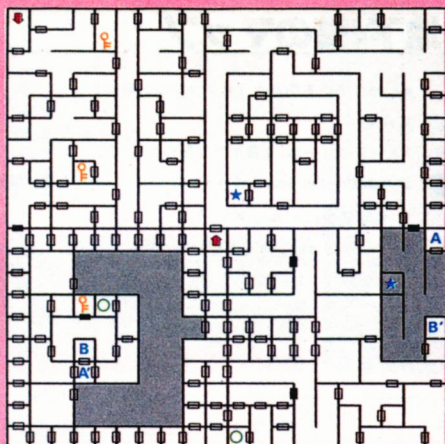
モンスター・パーフェクトデータ

キャラクター	名前	H・P (ヒトポイント)	攻撃力	防御力	確率(%) 毒を撃ちこんでくる	魔法で攻撃してくる確率(%)	防御の呪文を使う確率(%)	EXP 得られる	GOLD 得られる	1アタックにつき3火をはく	攻撃方法	出現階
	Skelton	6	3	3	0	0	0	4	3	1		1
	Zombie	10	3	4	0	0	0	3	2	1		1
	Ghost	12	4	5	0	0	0	4	2	1		1
	Ant G	14	4	4	5	0	0	6	4	1, 2		1
	Centipede	16	6	4	10	0	0	8	5	1, 2		1
	Bee G	14	4	4	10	0	0	8	3	1, 2		1
	RobberFly	16	3	3	0	0	0	7	4	3		1
	Orc	22	6	5	0	0	0	12	10	1		1, 2
	Kobold	20	6	6	0	0	0	10	8	1		1, 2
	Giant Rat	24	8	6	0	0	0	14	8	1, 2		2
	Panther	24	7	7	0	0	0	14	10	1, 2		2
	S-T Tiger	30	10	6	0	0	0	18	16	1, 2		2
	Wolf	28	9	7	0	0	0	16	12	1, 2		2
	Goblin	32	14	8	0	0	0	24	24	1		2
	Ghoul	34	14	7	5	0	0	25	20	1		2
	Ogre	36	16	9	5	0	0	26	22	1, 2		2

モンスター・パーフェクト・データ

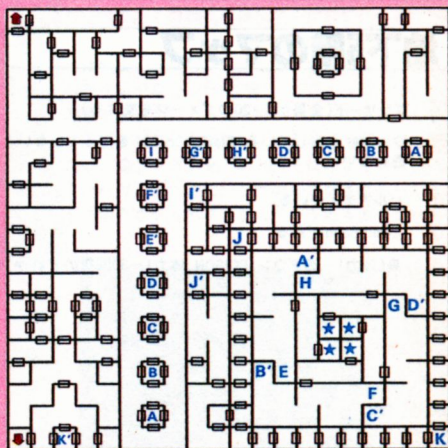
Grizzly	38	18	9	0	0	0	30	30	1, 2	2, 3
Polar Bear	37	16	8	0	0	0	28	27	1, 2	2, 3
Black Bear	39	14	7	0	0	0	22	23	1, 2	2, 3
Living Armor	45	45	20	0	0	0	50	10	1	3
Living Idol	42	42	18	0	0	0	48	12	1	3
Shadow	48	48	16	0	0	0	52	8	1	3
Lizard man	48	48	18	10	0	0	54	56	1, 2	3
Were Wolf	54	54	22	0	0	0	56	64	1, 2	3
Were Rat	50	50	20	0	0	0	50	42	1, 2	3
Were Bear	50	50	18	0	0	0	48	48	1, 2	3
Hobgoblin	56	56	30	5	5	10	56	60	1	3, 4
Gargoyle	65	65	30	5	5	10	58	62	1	3, 4
Cobra G	58	58	25	15	0	0	80	80	1, 2	4
Racer G	62	62	28	5	0	0	78	86	1, 2	4
Viper G	66	66	25	10	0	0	86	92	1, 2	4
Troll	75	75	20	0	0	0	82	94	1	4
Titan	80	80	35	0	0	0	90	98	1	4
Mold	90	90	38	5	10	9	76	30	2, 3	4, 5
Slime	100	100	36	10	5	8	74	32	2, 3	4, 5
Jelly	100	100	38	15	10	6	78	36	2, 3	4, 5
Blue Serpent	110	110	42	15	10	6	128	100	1, 2, 3	5
Black Serpent	120	120	45	10	15	8	130	120	1, 2, 3	5
White Serpent	115	115	45	10	10	8	130	120	1, 2, 3	5
Gold Serpent	130	130	45	5	15	7	140	180	1, 2, 3	5
Salamander	120	120	50	0	10	10	160	100	1, 2, 3	5
Jabber Wock	140	140	40	0	10	10	180	100	1, 2, 3	5
Dragon	150	150	50	0	20	10	190	250	1, 2, 3	5
Billades	250	250	40	15	20	8	0	0	1	5

地下1階のマップ

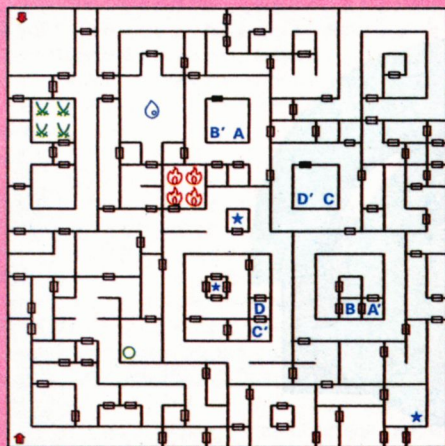


- | | | | |
|----|-----------|------|-----------|
| ↑ | 上への階段 | — | ドア |
| ↓ | 下への階段 | — | カギのかかったドア |
| TC | タブレット | A→A' | ワープ |
| ○ | Pit(落とし穴) | B→B' | |
| ★ | メッセージ | ■ | ダークゾーン |

地下2階のマップ

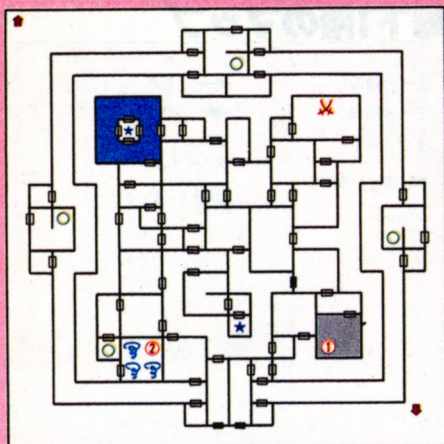


地下3階のマップ



- | | |
|----|--------------------|
| 🔥 | 1/2の確率で炎が吹き上げる |
| 💧 | 1/2の確率で天井から毒が落ちてくる |
| ✂️ | 1/2の確率で武器がこわれる |

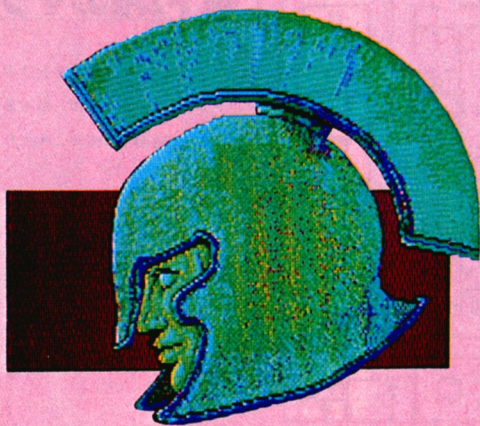
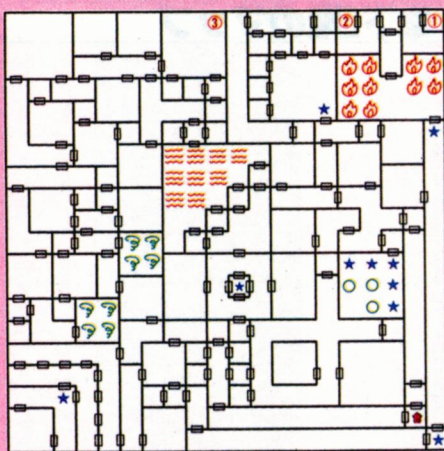
地下4階のマップ



- 身につけている防具のうちのひとつが壊れる
- 毒ガス
- ストーン・ストーム(全員がケガをする)
- 酸の湖(Crest of Goldを持っていないとダメージを受ける)
- ① 泉(経験値が1レベル分ダウン)
- ② 泉(マジック・ポイントを回復してくれる)

地下5階のマップ

- ブリザード(全員が1~20のダメージを受ける)
- 溶岩が吹きだしている(Glacial Crystalを持っていないと通れない)
- ① ビルアデスがいる
- ② Elven Seedがある
- ③ 泉(体力1~30ダウン, POISON, 体力1~30回復のどれか)



幅広い対応機種で
だれにでも楽しめる。RPGの基本
要素を持つおすすめ作品!!

リザード

クリスタルソフト



Lizard

COPYRIGHT ©
XTAL SOFT

FOR PC-8801/mkII/SR

PRESENTED BY
RS RIVERHILL SOFT

●対応機種

★クリスタルソフト

PC-8001mkII/SR (テープ)

X1シリーズ (テープ, 5"ディスク, 8"ディスク)

S1 (テープ, 5"ディスク)

MZ-2500 (3.5"ディスク)

★マイクロキャビン社

FM-7シリーズ (テープ, 3.5"ディスク)

MSX (32K用, テープ)

★リバーヒルソフト社

PC-8801シリーズ (テープ, 5"ディスク)

PC-8801シリーズ (5"ディスク)

PC-8001mkIISR (テープ)

価格: テープ版……4,800円

ディスク版……6,800円

クリスタルソフトという社名を一躍有名にしたRPG「ファンタジアン」とほぼ同時期に発売されたのがこのゲーム。PC60シリーズ用に開発されたので、グラフィックがローレゾで内容的にもそれほど難しくはないが、RPGの基本的要素をしっかりとふまえて作られている。最近になって2社から移植版が発売されるという異例の事件(?)が起きたのが、そのなによりの証拠だろう。アニメチックな戦闘モードもユカイで、RPGをはじめてやる人におすすめできる作品だ。

プロローグ

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕かけられた数々のワナに、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向かった。はたしてキミは、リザードが姫にかけた呪いを解くための魔法の奥義が記されている「真実の書」を手に入れることができるだろうか？

●キャラクター作りはとても簡単

「ウィザードリィ」や「ファンタジアン」などの難解と呼ばれるRPGでは、最初のキャラクター作りで種族・属性値

などを決定しなければならず、とてもめんどくさいのだが、この「リザード」では、いたって簡単。キャラクターに名前をつけて、その職業を選択するだけでいいのだ(写真1)。

職業には戦士、ドロボウ、商人の3種類があり、それぞれ最初の属性値が異なる(第1表)。

どの職業を選ぶかによってキャラクターの成長のしかたがちがうので、パワーを重視したい人は戦士を、機敏さを高くしたい人はドロボウを、お金持ちになりたい人は商人を選ぶといえよう。また、1度戦士で解き終わったら、つぎはドロボウでやってみるなんていうのもオモシロイかね。



〈写真1〉簡単にできるキャラクター定義

〈第1表〉属性値の初期設定

	戦士	ドロボウ	商人
H, P (生命力)	200	200	200
POW (攻撃力)	70	50	50
AGI (回避力)	50	70	50
DEX (器用さ)	50	60	70
INT (知性)	50	50	50
GLD (所持金)	200	200	300
EXP (経験値)	0	0	0
LEV (レベル)	1	1	1
LIM (H, Pの最高値)	200	200	200
FLA (階数)	1	1	1

●町のショップを利用しよう

このゲームの舞台となるのは、謎の塔とその周辺にある小さな町。町には冒険に欠かせない四つの店があるので、塔と町との間を何度も往復しなければ目的を達成することはできない。ここでは、その四つの店を紹介してみよう。

(写真)お店では上手な買物を!



●病院

H. Pの完全回復…100GP

解毒…30GP

LIMの上昇…LIMに応じた値段

薬の販売…100GP×5種類

H. Pの完全回復は100GPと高価だが、LIMの値とH. Pの値との差が大きいときには、ちょこちょこと宿屋で回復させるよりもこちらのほうがお得だ。最初のうちは、ここでLIMを上げることに専念しよう。

●宿屋

H. Pを回復させてくれる。大部屋(5GP)では5、個室(10GP)では15、特等室(15GP)では35回復する。

●寺院

モンスターを倒すことによって得られた経験値がある一定の数値に達すると、それに見合っただけのレベルに上げてくれる(第2表)。レベルが上がれば、各属性値も上がるのはもちろんのこと。また、ゲームをセーブできる唯一の場所でもある。

●商店

10種類ずつの武器と防具を売っている。安い物から高い物までさまざま。値段とその効果は比例すると考えてよい。ただし、このゲームでは、その武器・防具をある一定回数使用するとこわれてしまうので、最初のうちから高価な品を使うのは考えものだ。第3表を参考にして、効率のいい商品の買いかたを考えてみてくれ。

《第2表》レベルと経験値の対応表

レベル	必要なEXP(経験値)	レベル	必要なEXP(経験値)
(1)	(142)	11	9,372
2	426	12	11,076
3	852	13	12,922
4	1,420	14	14,910
5	2,130	15	17,040
6	2,982	16	19,312
7	3,976	17	21,726
8	5,112	18	24,282
9	6,390	19	26,980
10	7,810	20	29,820

《第3表》全アイテム・リスト

種類	名前	能力	使用可能回数	値段	効果	
武	短剣	5	20	20		
	銀の短剣	7	30	40		
	こん棒	7	40	50		
	やり	10	50	80		
	斧	12	50	100		
	戦闘斧	15	50	150		
	剣	20	60	200		
	星の剣	22	70	300		
	月の剣	25	80	500		
	太陽の剣	30	100	1,000		
器	光の剣	36	4	8		
	炎の剣	37	5	10		
	アルムの剣	20	60	12		
	ウルムの剣	20	60	12		
	ノーザの剣	35	60	12		
	勇者の剣	40	200	16		
よ	皮のロープ	5	20	50		
	鎖かたばら	10	40	100		
	鉄のよろい	20	80	300		
	ろ	鋼のよろい	15	80	200	
		ロック・プレート	18	60	250	
い	ハード・ロック	25	100	400		
	ヘヴィメタル	30	5	8		
盾	木の盾	5	15	50		
	鋼の盾	8	40	100		
	鉄の盾	10	60	200		
	ウルフの盾	18	5	8		
	ヒドラの盾	20	4	12		
	ミュウの盾	16	100	1,000		
薬	傷薬	5	1	100	H. Pの回復	
	解毒剤	—	1	100	解毒	
	腕の薬	10	5	100	POWをアップ	
	足の薬	10	5	100	AGIをアップ	
	頭の薬	10	5	100	INTをアップ	
宝	逃げるブーツ	10	1	50	DEXをアップ	
	消えるブーツ	15	1	50	AGIをアップ	
	羽のブーツ	15	1	50	DEXをアップ	
	ロウの腕輪	10	1	50	POWをアップ	
	ホークの羽	10	1	50	POWをアップ	
	コラット・アーム	15	1	50	POWをアップ	
	風のマント	10	1	50	AGIをアップ	
	銀のロケット	10	1	50	AGIをアップ	
	金のロケット	10	1	50	DEXをアップ	
	赤い杖	10	1	50	POWをアップ	
物	黒い杖	10	1	50	AGIをアップ	
	賢者の石	10	1	50	DEXをアップ	
	光る指輪	10	1	50	POWをアップ	
	影の指輪	10	1	50	AGIをアップ	
	水晶玉	—	5	50	自分のいる位置がわかる	
	ささやく石	—	5	50	自分のいる位置がわかる	
	昇るブーツ	—	5	50	上の階へ昇る	
	降りるブーツ	—	5	50	下の階へ降りる	
	もどるブーツ	—	2	50	入口へもどる	
	ひばりの舌	—	2	50	入口へもどる	

●マジック・アイテムは選んで使え

ふつうのRPGでは、なかなか手に入らない非常に貴重な品であるマジック・アイテムが、このゲームでは驚くべきことにいくらかでも手に入る。その多くは、各フロアのどこかにある宝箱(写真3)の中に隠されていて、1度アイテムを取ったあとでももう1度同じ場所へ行けば、何度でも別の種類の物を手に入れることができるのだ。

それならば取れるだけ取っていいのでは、と思うかもしれないが、そうは甘くない。キミが持つことのできる物の数(武器や防具を含む)はわずか10個に制限されているし、マジック・アイテムも何回か使うとこわれてなくなってしまうからだ。だから、どのアイテムを使うかを選択して、なるべく良い品物を持つように心がけよう。

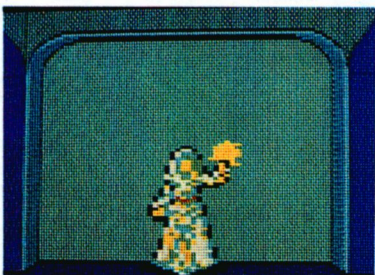
また、マジック・アイテムの効用も実にさまざま。詳しくは第3表にまとめておけるが、各属性値をアップさせるものであったり、自分のいる位置を知ることができるものであったり、塔の入口へもどるものであったり……。これらをうまくミックスして使っていくないと全10階にもわたる塔を攻略することはできないぞ。



〈写真3〉マジック・アイテムを活用しよう

●精霊は冒険のガイド役

各フロアのどこかに1人ずつ、キミの冒険の手助けをしてくれる精霊というキャラクターがいる(写真4)。彼女(?)たちから4本の聖剣を手に入れることが、まずキミの当面の目標だ。2、4、7、9階の精霊が1本ずつ聖剣を持っているのだが、聖剣を手に入れるのはなるべくあとまわしにしたほうがいい。なぜならば、聖剣を手に入れるたびにキミの経験値が半分にされ、キャラクターの成長がそれだけ遅れてしまうからだ。しかし、キャラクターのレベルは20が最高だから、レベル20に達したあとならもうだいじょ



〈写真4〉精霊はおおいに手助けをしてくれる

うぶ。経験値なんてあといくら増えようが関係ないからね。その他にも精霊の中には、H、Pの回復やアドバイスをしてくれるヤツもいる。新しい階にきたら、必ずその階の精霊を訪れるようにしよう。

●ゲームを終えるためのポイント

このゲームは、RPGとしては非常に簡単だ。敵の出現率が低いからマップを書くのも楽だし、「もどるブーツ」などの非常用のアイテムまで存在する。さらに、キャラクターのレベルが上がれば、9階まではエレベータを2度利用してすぐに上がることができる。

ここまでいたれりつくせりなのだから、無理をせずにコツコツと経験値をかせいでいこう。ゆっくりとレベルを上げ、新しい階にきたら必ず精霊を訪れるようにし、常に非常用のアイテムを携帯(けいたい)する——これだけを確認に行なえば、大リザードを倒す日もそう遠くはないぞ。



〈写真5〉ムリをせずにコツコツかせぐのがクリアのコツ

全フロアマップ

フロア 1

精霊…メッセージと経験値をくれる
エレベータ…レベル11以上なら、5Fまで一気に上がることができる
レベル2以上にならないと、2Fに上がることができない

フロア 2

精霊…アルムの剣をくれる

フロア 3

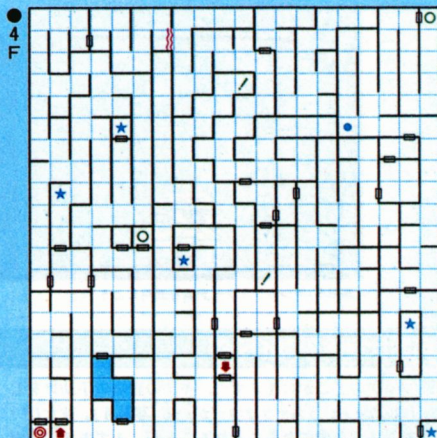
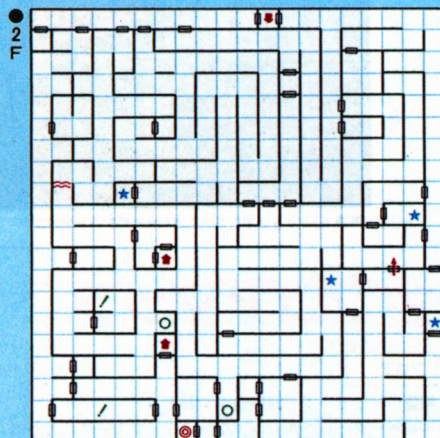
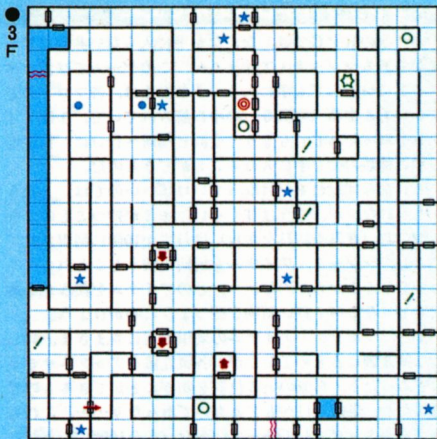
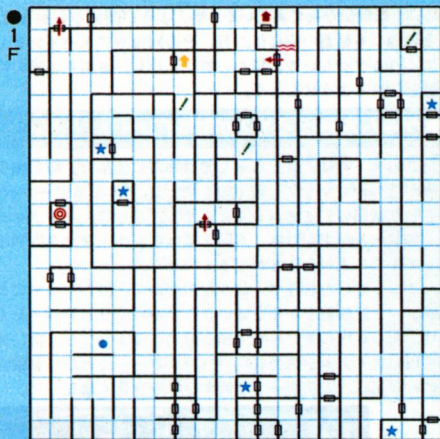
精霊…レベル5以上のキャラクターなら、失ったH、Pを回復してくれる

フロア 4

精霊…ウルムの剣をくれる
レベル8以上にならないと、5Fに上がることができない

フロア 5

精霊…メッセージをくれる
エレベータ…レベル12以上なら、1Fまで一気に降りることができる。(注：1F→5Fと5F→1Fのエレベータは、それぞれ一方通行)



全フロアマップ

フロア 6

精霊…レベル16以上のキャラクターなら、失った体力の回復と解毒を行ってくれる
エレベーター…レベル16以上なら、9Fまで一気に上がることができる

フロア 7

精霊…ノーザの剣をくれる
レベル15にならないと通れない魔法の壁あり

- ドア
- 一方通行
- ★ 上にのぼるはしこ
- ▼ 下におりるはしこ
- 精霊
- 怪物(ふだんはランダムにだが、ここには必ずいる)
- ★ 宝箱(持ち物が10個のときに行っても何もあらわれない)
- ↑ ↓ エレベーター(ワープ(何層分か上下に移動する))
- おとしあな(下の階へ落とされる)
- ☆ ジャンプ(上の階へ上げられる)
- 霧ガス
- 「勇者の剣」を持っていないと強い力で押しこまれる魔法の壁
- 一定のレベル以上でないとはしこされる魔法の壁
- × 雲の壁
- ダークゾーン
- ⊗ 「真実の書」

フロア 8

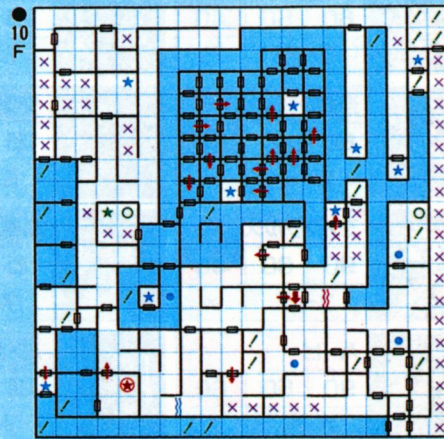
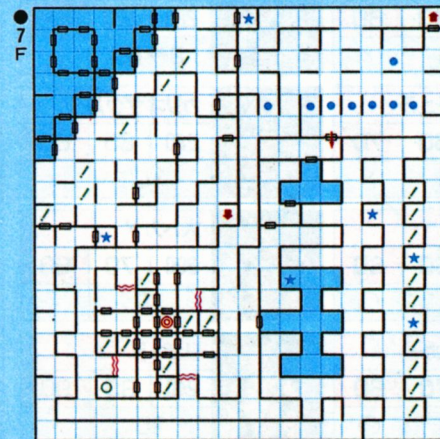
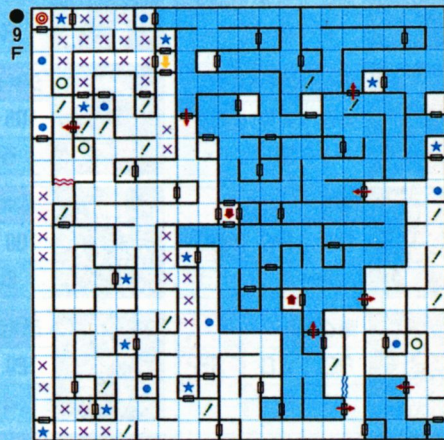
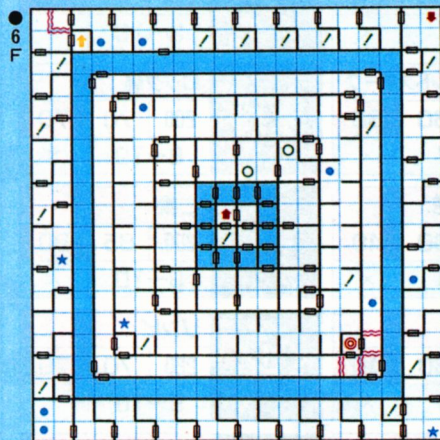
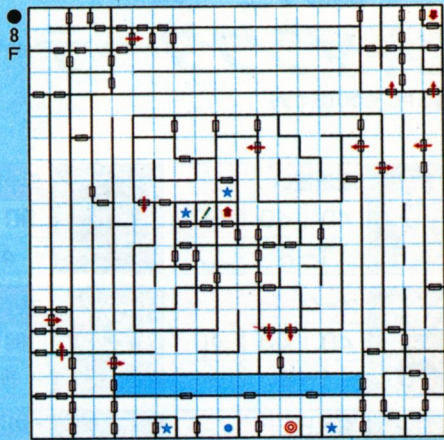
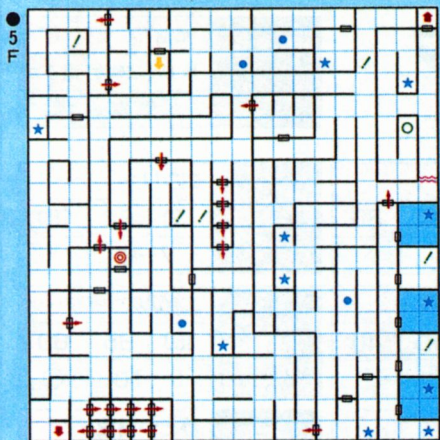
精霊…レベル18以上のキャラクターなら、失ったH、Pを回復してくれる

フロア 9

精霊…レベル19以上で3本の聖剣を持っているキャラクターなら、勇者の剣をくれる

フロア 10


真実の書…これを手に入れば、ゲームエンド




全キャラクター・データ


(写真はPC-6001版です)

名前		
H.P	攻撃力	回避力
出現階	会話できるか?	

	魔法使い	
40	40	50
1~3	○	

	シャドウ	
90	40	60
4~6	×	


	ゴブリン	
150	60	70
7~9	×	


	オーク	
40	40	40
1~3	×	


	ガイコツ兵士	
100	50	40
5~7	○	


	エビルファイター	
150	65	60
8~10	○	


	毒ヘビ	
40	40	35
2~4	×	

	ウルフ	
100	60	35
5~7	×	


	ひとつ目鬼	
200	70	75
8~10	×	

	ルートウォーカー	
40	40	35
1~3	×	


	ジャイアントスネーク	
100	60	60
5~7	×	

	ロック鳥	
200	70	70
8~10	×	


	騎士	
60	50	50
2~4	○	

	人食い花	
100	60	40
6~8	×	

	亡霊	
200	65	90
9~10	×	

	毒グモ	
60	40	35
1~3	×	


	恐竜	
120	60	40
4~6	×	

	ゾンビ	
220	70	70
9~10	×	

	ドワーフ	
60	50	40
3~5	○	

	ガーゴイル	
120	60	60
6~8	×	

	ケルベロス	
220	80	80
9~10	×	

	盗賊	
60	40	40
3~5	○	

	タランチュラ	
120	60	70
6~8	×	

	カリオザウルス	
240	85	80
10	×	

	ミノタウルス	
90	60	40
3~5	×	

	幻術師	
120	60	60
7~9	○	

	大トカゲ	
200	70	90
10	×	

	ハービー	
90	50	60
4~6	×	

	バーサーカー	
150	70	60
7~9	○	

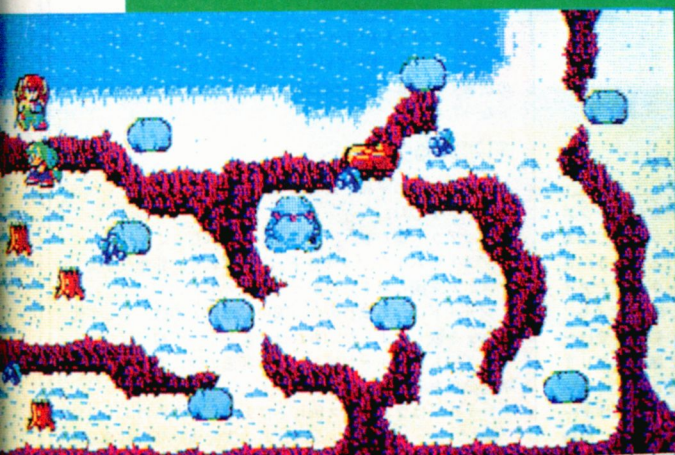
	リザード	
240	85	90
10	×	

第3章

これだけは
プレイしておきたい!!

チャレンジ! 秀作

A [アクティブ] RPG



RPGの分野に入るゲーム設定ながら、リアルタイム・ゲームの要素がふんだんに取り入れられたゲームのことをA、RPG(アクティブ・ロールプレイング・ゲーム)と呼びます。

プログラム・テクニックの進歩で、アニメ的な動作をするキャラクターを登場させたりすることも割と楽になってきています。

今後は、ますますアクティブなRPGが登場してくるはず。本章では、その代表的な作品5タイトルをご紹介します。



だれにでもクリア
できるキチツとし
た設定と、さわや
かなプレイ感が人
気のA.RPG



デーモン クリスタル

DEMPA

●対応機種

X1シリーズ(テープ,5"ディスク)

MZ-1500(QD)

PC-8801シリーズ(テープ,5"ディスク)

PC-8001mk IISR(テープ)

MSX (ROM)

価格：テープ版……4,000円 ROM版……4,800円

QD版……4,500円

ディスク版……6,200円

リアルタイムなゲーム進行と、RPG的要素がミックスしたマルチゲーム。基本的にはアクション・ゲームで、ある程度プレイすればだれでも最終面まで行けるという、さわやかなプレイ感が人気のヒミツだろう。途中の面でアイテムを拾えばそれだけゲームがさらにやさしくなってくる。ビデオゲームの「ドルアーガの塔」から強く影響を受けた作品と言える。ペーマガ誌上でもいろいろと話題をふりまき、PC-8801版にいたってはいまだに発見されていないアイテムがあるくらい奥の深いゲームでもある。次作デーモン・クリスタルIIもリリリースされており、おおいに期待されている。

プロローグ

昔々、あるところにフェアリスという王国がありました。フェアリス国はとても豊かで、この世にまさる国がないといわれるほどの繁栄ぶりを示していました。

しかし、平和と繁栄が続くほどに、王国の人々は墮落し、国の力はおとろえてしまったのです。

当時18才で、フェアリス国の王女であった「クリスティーナ・レイン」(クリス王女)は、王国の永久の繁栄を望んでいました。

王女クリスは、国を昔のような活気あるものとするため、国民の中から優れた人材を選び、王族直属の近衛兵(このえへい)、および統治官(とうちかん)として国中に配置し、治めたのです。

中でも「アレス・ナイザー」、「アーサー・グレイ」、「エリガフルート・インピリジ」の3名は、最も優れた兵士としてのはまれも高く、また、かたい友情で結ばれていました。

王女はこの3人を「トルース・ナイツ」と呼び、深く信頼し、統治官として重く用いていました。王女と「トルース・ナイツ」の活躍で、フェアリス国は再び世に二つとない、栄える国となったのです。

邪悪なるシャルド

しかし、この平和と愛に満ちた国にも試練の与えられるときがきました。

フェアリス国から、ずっと遠くはなれたところにあるダークストームから、「シャルド」と呼ばれる、邪悪な悪魔がフェアリス国におそいかかってきたのです。

シャルドは、手はじめに、国中に不安と不信、そして恐怖をまき散らしました。あれほど美しく、平和だったフェアリス国もシャルドが植えつけた邪悪の種により日に日に荒廃の色を濃くしていったのです。

シャルドはフェアリス国にそびえるソレム山のふもとに「モンスター・タウン」と呼ばれる支配地を作り、住家としていました。

このシャルドの悪行をクリス王女がだまって見過ごしていたわけではありません。トルース・ナイツを中心とした軍団「ジャスティス・トループ」を組織した王女は、シャルドとの対決にさし向けたのです。

ナゾの古文書

しかし、「ジャスティス・トループ」はシャルド自身の魔力、そして彼の魔力によって産みだされた「タランチュラ」、「ウォリア」、「ゴースト」、「ダークウォリア」、「カッパー」といった悪の化身たちの力の前に、全滅してしまったのです。

「ジャスティス・トループ」無きあと、フェアリス国はシャルドのなすがままとなってしまう、ついには、再び手向かうことがないようにと、王宮をおそい、クリス王女を人質としてモンスター・タウンに連れ去ってしまったのです。

全滅したジャスティス・トループの中に、トルース・ナイツの1人であったアレスが重傷を負いながらも唯一生きながらえていたことは、フェアリス国にとっては幸いなことでした。

アレスは友人の死、さらには王女を連れ去り、国中を荒らしまわっているシャルドに対し、激しい憎しみの炎を燃やしながら体力の回復する日を待っていました。

そんなとき、彼の友人で、学者の「キープ・バイエル」がたずねてきました。そして、フェアリス国に伝わる古文書を読んで聞かせてくれたのです。

「ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。最後の勇者、身を朱に染め、神の力、堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、これを炎とし、闇を打ち払う」

アレスはこの古文書のいう、最後の戦士とは自分のことをさしているのではないかと考え、フェアリス国の各地にある、神からさずかったものといわれる炎の玉（ファイヤーボール）を集め、ただ1人、モンスター・タウンへと乗り込みました。

●HOW TO PLAY

このゲームの最大の特徴は、だれでもすぐにプレイでき、各面をたんねんにクリアしていけば、かならず最終面にたどりつけるところにある。

なにしろ、主人公のアレスが持つ武器は、投げると炎を

発するファイヤーボールのみ。シンプルなわけだ。

各面（シャルドの館）には、暗くて中の見えない部分があるが、ここは鍵を持っていけば開くことができる。次の面に進むために必要な大きな鍵や、アイテム、ときには敵キャラクターもかくされていてスリルがある。

館の中には毒気が充満しているため、長時間いると死んでしまう（タイム・リミット設定）。

すべてのキャラクターの動きや出現アイテムなどは、あらかじめ、キッチリと設定されているので、パズルを解く感覚でゲームが楽しめる。

ファイヤーボールは、すべての敵をたおすことができるが、特定の敵に対しては、アイテムの助けを借りなければならない。相互関係が、数回プレイしているうちにわかってくるスナオなゲーム設定は、おもしろさにも、おおいにこうげんしている。

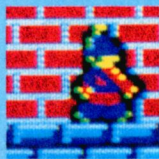




キャラクター・インフォメーション

●アレス・ナイザー

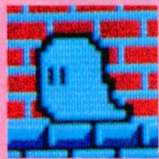
このゲームの主人公。デーモン・シャルドの手から王女クリスを取りもどすために、ひとりモンスタータウンへと乗りこんでいく。武器はファイヤーボール。



●オバケ(ゴースト)

300pts.

壁(または扉)までの通路をひたすら左右に移動している。十字架を持っている。炎で殺すことができる。



●クリス

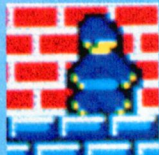
フェアリス国の王女。デーモン・シャルドの魔力によって、モンスタータウンの30番目の屋敷に閉じこめられている。



●忍者(ダークウォリア)

200pts.

動きはサムライと同じだが、手裏剣を投げってくる。もちろん手裏剣にあたるとアレスは死んでしまうが、カブトがあれば正面で受けられる。



●毒グモ(タランチュラ)

100pts.

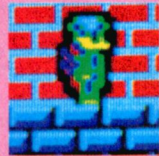
壁(扉がでているときは扉)までの通路を左右に動く。つきあたるまで同じ方向に進み、乱数で糸をはく(糸はアレスの正面に飛んできた場合はダメージを与えない)。



●カッパ(カッパー)

500pts.

動きはサムライ・忍者と同じだが、炎で殺すことはできない。剣があれば、体当たりで殺せる。20面以降で登場する。



●サムライ(ウォリア)

100pts.

アレスが同階にいると追いかけてくる、しつこいやつ。ただし、同階に炎があり、その手前に階段があると、他の階へ逃げていく。



●デーモン・シャルド

1000pts.

動きはサムライなどと同じだが、糸・手裏剣をメチャクチャにだす。炎1発では死なない。他の敵とはくらべ物にならないほど強い。



ラウンド別攻略法

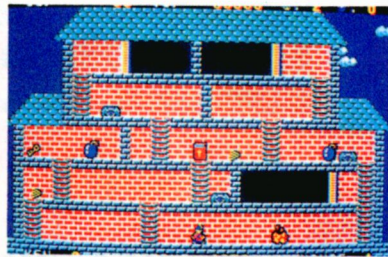
(これはMZ-1500, X1版をもとに書かれています)



HOUSE1

宝物	バイブル
出現方法	敵を殺さずに爆弾を使いきる (PC-88版は、敵を殺さずに爆弾をすべて拾う)
効力	爆弾が15発にもどり、敵の攻撃を1度だけ無力にすることができる
登場キャラクター	▶毒グモ……3

慎重にクモの糸をさけて、面クリアしよう。クモの糸は正面を向いていれば防ぐことができる。バイブルは必ず取っておくように。



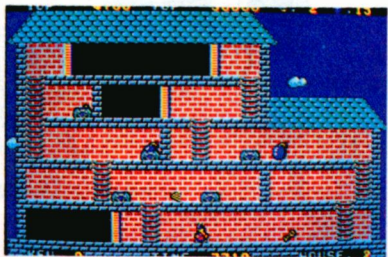
ら開けないほうがいい。



HOUSE2

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……5

クモが5匹に増えているが、あせることはない。1面と同じようにやれば楽にクリアできる。ハンゴをのぼりきったときにクモに襲われやすいので注意しよう。



HOUSE4

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……2▶オバケ……1

サムライ2匹に加えて、オバケが登場。この面ではまだオバケを殺すことはできないので、オバケの動きの周期を読んでひたすらよけるようにしましょう。



HOUSE3

宝物	時計
出現方法	スタート後、1歩も動かずにタイムが7000になるまで待つ
効力	タイマーの減りかたが遅くなる
登場キャラクター	▶毒グモ……4▶サムライ……1

サムライがはじめて登場する面。ヤツは段を移動して攻撃してくるので、待ちぶせて殺すべし。また、左下の暗い部屋の中にはクモが隠れているか



HOUSE5

宝物	ヨロイ
出現方法	左上の部屋を開ける(PC88版は右上の部屋を開ける)
効力	爆弾の炎を通過できるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……3▶オバケ……1

幅のせまい段が各所にあるので、壁とサムライにはさまれないように気をつけよう。ヨロイさえ取れば、炎を気にせずに移動することができるゾ。



HOUSE6

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……2▶サムライ……2▶忍者……1

忍者が初登場。コイツは手裏剣を投げてくるので、不用意に近づくことは禁物だ。手裏剣はまだ防ぐことができない。上の暗い部屋には毒グモが隠れている。



HOUSE7

宝物	ブルー・ポーション(PC88版のみ)
出現方法	敵を殺さずにドアを開ける
効力	アレスが1人増える
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……2▶オバケ……3▶忍者……1

暗い部屋がひとつもない面。各段にオバケがいるから、タイミングをはかりまちがえと死を招く。カギを取ってドアに入るだけで面クリアだ。



HOUSE8

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……2▶サムライ……1▶オバケ……1▶忍者……2

右側の4段重なった暗い部屋がクセモノ。しかし、カギが足りなくなることはないからあせることはない。左上の暗い部屋には毒グモが隠れている。2人いる忍者にも要注意だ。



HOUSE9

宝物	デーモン・ボックス
出現方法	最初から画面上に出ている
効力	ヨロイの効果なくなる
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……2▶オバケ……1▶忍者……1

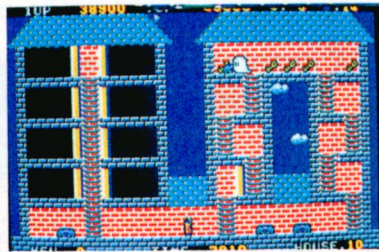
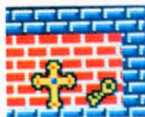
この面は敵が多い。1匹ずつコツコツと倒していく慎重さが必要だ。中央上部にある宝箱は絶対に取ってはいけない。



HOUSE10

宝物	十字架(PC88版をのぞく)
出現方法	右側下から2段目の部屋を開ける
効力	オバケを炎で殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……5▶オバケ……1▶忍者……1

まず右上に行ってカギを全部集めよう。そうしたら、左側の暗い部屋をひとつずつ開けていくべし。中には忍者が隠れている部屋もあるから気をつけて。



HOUSE11

宝物	十字架(PC88版のみ)
----	--------------



出現方法	左下の部屋を開ける
効力	オバケを炎で殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……1 ▶サムライ……2 ▶オバケ……3 ▶忍者……1

山のような形をした面。オバケがウジャウジャいるが、十字架さえ持っていれば大丈夫。ただし、PC88版では左下の暗い部屋に十字架があるから難しいゾ。

HOUSE 12

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶サムライ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……1

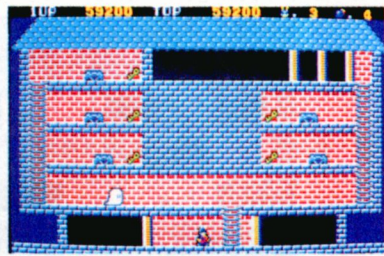
敵の数は多いが、それほど難しい面。中央上部の暗い部屋に毒グモが隠れている。気をつけるのは、オバケが2匹いる段ぐらいだ。



HOUSE 13

宝物	指輪(PC88版のみ)
出現方法	不明
効力	エンディングのデモが変わる
登場キャラクター	▶毒グモ……5 ▶オバケ……1 ▶忍者……1

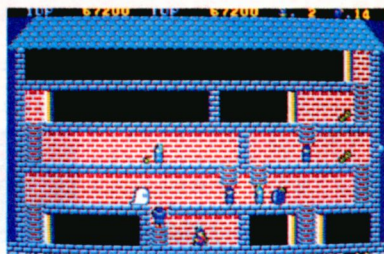
各段に1匹ずつ毒グモがいるが、恐れることはない。中央上部の暗い部屋には爆弾が四つ隠されているので、必ず手に入れておこう。ちなみに、左下の暗い部屋には忍者が隠れている。



HOUSE 14

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……1 ▶サムライ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

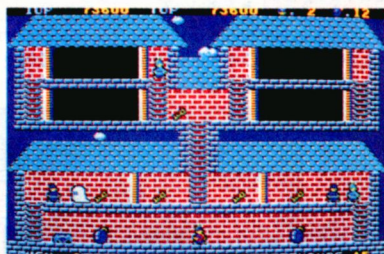
忍者が3匹もいるので、くれぐれも手裏剣には注意しよう。1段目の暗い部屋にはオバケが、左側2段目の暗い部屋には毒グモが隠れているゾ。



HOUSE 15

宝物	カブト
出現方法	右側下の段の部屋を開ける
効力	手裏剣を正面で受けられるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶サムライ……2 ▶オバケ……1 ▶忍者……2

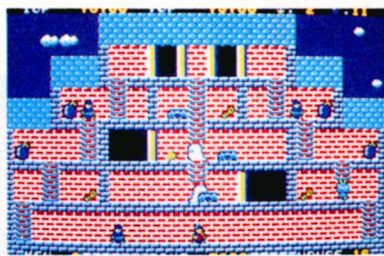
スタート地点は敵にはさまれやすい。忍者にはさまれてしまった場合には1撃くらうことを覚悟しよう(パイブルを持っていれば大丈夫)。また、カブトを取る前に大カギを取るべからず。脱出ドアがカブトを取りに行く途中に出現してしまったらアウトだからだ。



HOUSE 16

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶サムライ……1 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

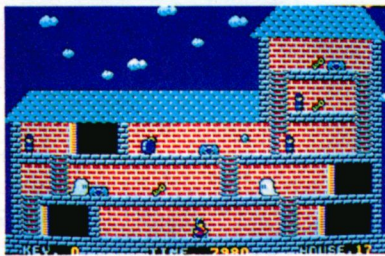
カブトを持っていれば、この面の手裏剣は正面で受けることができる。2, 3段目の中央にいる毒グモは、幅がせまいから倒すのが難しい。タイマーを持っていないとキツイ面だ。



HOUSE17

宝物	ニセ・クリスタル
出現方法	左下の部屋を開ける
効力	今まで取った宝の効果がすべてなくなる
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

敵の数が多いので、ファイヤー・ボールを節約するべし。タイミングをはかって1撃で2、3匹殺すようにしよう。左下の暗い部屋の中にあるクリスタルは絶対に取ってはいけない。



HOUSE18

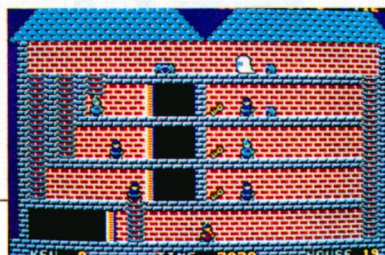
宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……4 ▶サムライ……1 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

中央に大きくダークゾーンが広がっている。この中には敵の姿も落ちているアイテムも見えない。音をたよりにして、しんちょうに進むしかないだろう。



HOUSE19

宝物	ニセクリス
出現方法	タイムが5000になると出現
効力	宝の効力がすべて消え、5～9面にもどされてしまう
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶サムライ……2 ▶オバケ……1 ▶忍者……4

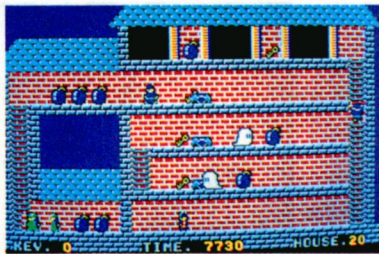


左下の暗い部屋に隠れている爆弾四つは必ず手に入れておこう。この面では、最悪のダミー、ニセクリスが出現。取ると前の面にZAPしてしまうゾ。

HOUSE20

宝物	剣(PC88版をのぞく)
出現方法	右上の奥の部屋を開ける
効力	カッパを体当たりで殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……3 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

カッパが初登場。カッパを倒すためには、右上の奥にある剣を取らなければならない。PC88版は、この面に剣がないので地獄のような面だ。



HOUSE21

宝物	剣(PC88版のみ)
出現方法	左上の部屋に入っている
効力	カッパを体当たりで殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶サムライ……1 ▶オバケ……4 ▶忍者……2 ▶カッパ……1

オバケや毒グモがウジャウジャ隠れている面。中央に忍者とカッパがいる場所があるが、そこではファイヤーボールと体当たりを組み合わせて戦わなければならない。



HOUSE22

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

左下の暗い部屋に爆弾が2個隠されている。右下の部屋はどうやっても入ることができないダミーの部屋だ。



HOUSE23

宝物	ピンク・ポーシオン(PC88版のみ)
出現方法	敵を殺さずにドアを開ける
効力	アレスが死ぬ
登場キャラクター	▶オバケ……4 ▶忍者……4 ▶カッパ……2

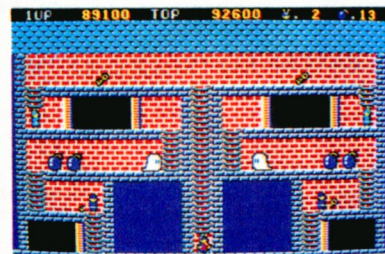
とにかく強い敵ばかりがいる面。撃つ敵と体当たりをする敵とを区別しよう。上の段にある二つの暗い部屋はダミード。



HOUSE24

宝物	なし
登場キャラクター	▶サムライ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

左側2段目の暗い部屋にカッパが隠れている。中央のハシゴを上段までのぼりきったときにニンジャにはさまれやすいので、注意するように。



HOUSE25

宝物	フェアリス・クリスタル
出現方法	中央の部屋を開ける
効力	デーモン・クリスタルが取れる(これがないと30面が解けない)
登場キャラクター	▶毒グモ……3(6) ▶オバケ……1(3)

▶忍者……2(1) ▶カッパ……2(0)

注)カッコ内はX1版

この面には大カギが三つも出現する。左下の大カギは取ることができないし、右上の大カギは絶対に取ってはいけない。取ると、フェアリス・クリスタルが取れなくなってしまうからだ。本物の大カギは、右下の部屋にあるヤツだ。

*写真はM.Z-1500版です。



HOUSE26

宝物	フェアリス・ボックス(PC88版のをのぞく)
出現方法	はじめからある
効力	ファイヤーボールが10発増える
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶サムライ……1 ▶オバケ……2 ▶忍者……3 ▶カッパ……2

せまい段の中にたくさんの敵がいるので、スピーディな攻撃が必要だ。必ず宝箱を取っておくべし。



HOUSE27

宝物	フェアリス・ボックス(PC88版のみ)
出現方法	右上の部屋に入っている
効力	ファイヤーボールが10発増える
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……1

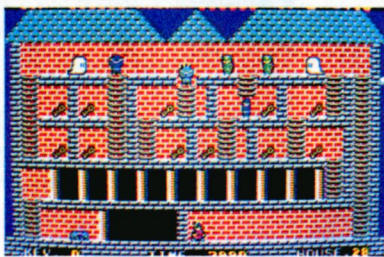


上へ行くほど段がせまくなっている。したがって、敵とはなるべく下の段で戦ったほうがいい。ダミーのバンドラ・ボックスが出現しても、けって取ってはいけない。

HOUSE28

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒ゴモ……1▶サムライ……1▶オバケ……2 ▶忍者……4▶カッパ……2

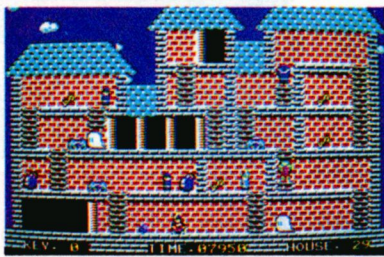
敵、カギ、暗い部屋のすべてが多い面。とにかく敵を倒して、カギを全部集めよう。たくさんある扉をすべて開けないと面クリアは不可能だ。なお、大カギの部屋には忍者が隠れている。



HOUSE29

宝物	妖精 (PC88版のみ)
出現方法	不明
効力	エンディングのデモが変わる
登場キャラクター	▶毒ゴモ……3▶サムライ……1▶オバケ……2 ▶忍者……3▶カッパ……1

左側3段目は、幅がせまい段をゴーストと毒ゴモがうろついているので要注意。あとはこの面まで来た人ならばクリアできるはずだ。



HOUSE30

出現方法	デーモン・クリスタル (レッド, グリーン, ブルー)
効力	レッド……シャルドに対してファイヤーボールがきくようになる グリーン……シャルドの姿が見えるようになる ブルー……シャルドが出現する
出現方法	<ul style="list-style-type: none"> ●M.Z-1500版 <ul style="list-style-type: none"> ・レッド……画面外周を右回りに回る ・グリーン……画面外周を左回りに回る ・ブルー……タイムが7000になると出現 ●X1版 <ul style="list-style-type: none"> ・レッド……最上階に行き、クリスにむかって歩き続ける ・グリーン……画面外周を左右に回る ・ブルー……タイムが7000になると出現 ●PC-8801版 <ul style="list-style-type: none"> ・レッド……ファイヤーボールを全部使ってから最上階へ行き、クリスにむかって歩き続ける



出現方法	<ul style="list-style-type: none"> ・グリーン……画面外周を左右に回る ・ブルー……タイムが7000になると出現
登場キャラクター	▶デーモン・シャルド……1▶クリス……1

いよいよ最終面だ。この面では三つのクリスタルを集めれば、デーモン・シャルドが出現する。コイツはファイヤーボールを10発くらい当てないと死なないタフなヤツだ。しかも、糸・手裏剣などを大量に打ってくるが、正面を向いていればそれらを防ぐことができる。体当たりだけに気をつければ、なんとか倒すことができるだろう。クリスと会えば、感動のエンディングを見ることができるゾ。

(備考)25面～30面では、フェアリス・クリスタルを持っていると、タイムが5000～4000の間でバンドラ・ボックスが出現する。これを取ると一定時間アレスの動きが遅くなってしまう。

機種別変更点

この「デーモン・クリスタル」は機種ごとに多少ちがった点が見られる。そこで、M.Z-1500版をもとにして、他機種版の変更された点をあげてみよう。

●X1版

- ・25面の家がまったくちがう
- ・30面の解きかたが一部ちがう
- ・30面をクリアしたときのデモがきれいになった (バツに雲が流れる)

●PC-8801版

- ・25面の家がX1版と同じ
- ・部屋の中身が多少ちがう
- ・30面の解きかたが一部ちがう
- ・宝物が奇数面すべてにあり、物によっては30面クリア後にクリスが……

EXTEND-PLAYについて

せっかく20面まで行ったのに、ゲーム・オーバーになってしまっただけ初めからやり直さなければならない。このゲームをプレイした人は、1度はこんな思いをしたことがあるんじゃないかな? でも、このゲームには、死んだ面から続けてプレイすることができるコンティニュー・モードがあったのだ!ここでは、機種別にその方法を紹介しよう。ただし、30面で死ぬと再び1面からとなってしまうのでご注意ください。

●M.Z-1500版

INS と DEL キーを押しながら、スペース・キーを押す。

●X1版

デモ中に

INS
DEL

 キーを押す。

●PC-8801版

ROLE-UP と ROLE-DOWN キーを押しながら、スペース・キーを押す。

ドラマ性、ゲーム性も十分//ARPGの頂点に立つ日本ファルコム
の最新作品//

ザナドゥ

日本ファルコム



●対応機種

PC-8801シリーズ (5"ディスク2枚組)
PC-8801mkIIISA専用版 (5"ディスク2枚組)
PC-8001mkIIISA専用版 (5"ディスク2枚組)
PC-9801シリーズ (5"ディスク, 3.5"ディスク, 8"ディスク)
X1シリーズ (テープ, 5"ディスク2枚組)
X1 turbo専用版 (5"ディスク2枚組)
FM-7/77 (5"ディスク)
FM-77AV専用版 (3.5"ディスク2枚組)

価格：テープ版……6,800円
ディスク版……7,800円

ARPGの頂点に立つ、日本ファルコムの傑作。「ドラゴンスレイヤーII」というサブ・タイトルがついているものの、内容は前作とくらべものにならないくらいスケールアップしている。全10面にわたる広大なマップ、80種類を超えるモンスター、200以上のパラメータなどなど。個人的な意見を書かせてもらおうと、パソコン・ゲーム史上1, 2を争う秀作と言っても過言でないと思う。みなさんにもぜひともプレイしてもらいたい作品だ。

●まずは地上でキャラクター作り

これからはじまる長い冒険の前に、まずは“トレーニング・グラウンド”と呼ばれる地上で、キミのキャラクターを作らなければならない(写真1)。このキャラクターの作りかたによって、キミの冒険が楽になるか苦しくなるかきまってしまうと言っても言いすぎではないのだ。

最初に王様のところへ行って、3,500gpと、冒険に必要な装備をもらおう。そして、そのお金を元手にして、各属性値を設定するために7つの道場を歩き回るのだ。くわしいことはマニュアルに書いてあるから省略するとして、ここではボクがおすすめするキャラクターの設定値を紹介しよう。

STR 80, INT 60, WIS 20, DEX 10,
AGL 40, CHR 100, MGR 0

ただし、ここでカンちがいでしてもらっては困るのは、これはあくまでも、ボクがゲームを終わせたときの初期設定であって、けっしてこれが最良の設定値ではないということだ。ボクがこの設定にして良かったと思うのは、とにかくCHR(魅力)を高くしたという点だ。

『ザナドゥ』の世界でもやっぱりお金がものをいう。CHRが高いということは、それだけ安い買い物ができるということで、CHRが低いキャラよりも常にワンランク上の武器etc.を買うことができる。はっきり言って、これはおぼろ／＼他の属性値はともかく、CHRだけは高く設定しておいたほうがいいゾ。

トレーニング・グラウンド



●城

名前を入力して、王様から3,500gpと装備をもらう



●武の道場

STR(攻撃力)を設定する。
[10STR=100gp]



●識の道場

INT(魔力)を設定する。
[10INT=100gp]



●智の道場

WIS(マジック・アイテムを使いこなす力)を設定する。
[10WIS=100gp]



城

武の道場

識の道場

智の道場

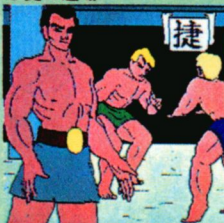
功の道場

●功の道場



DEX (手先の器用さ)を設定する。
[10DEX=100gp]

●捷の道場



AGL (敏しように性)を設定する。
[5AGL=100gp]

●魅の道場



CHR (安く買物のできる能力)を設定する。
[10CHR=100gp]

●魔の道場



MGR (魔法に対する抵抗力)を設定する。
[5MGR=100gp]

秘『ザナドゥ』の隠しコマンド

トレーニング・グラウンドの城で名前を入力するときに、ある名前を入力すると、ちょっとオモシロイことが起こる。ここにその例を2, 3あげてみよう

- Falcom→最初からShort-Swordを持てる
 - BOTHTEC→名前が「EGGY」になる
 - B-SOFT→名前が「FLAPY」になる
- これ以外にもまだいろいろありそうだから、キミもさがしてみよう(ただし、機種によってちがう)!

●レベル1へ行くまでがひと苦勞!?

さて、トレーニング・グラウンドでキャラクター作りをすませたら、いよいよ本編であるレベル1へ向けて出発だ! トレーニング・グラウンドの地下へとびているハシゴがその出発点となっている。

ところが、ここにもすでに作者のイジワル(?)があって、そう簡単にはキミをレベル1の入口までたどりつかせてく

へ
の
入
口
が
あ
る
の
だ
と
い
う
こ
ろ
に
レ
ベ
ル
1



れない(写真2)。

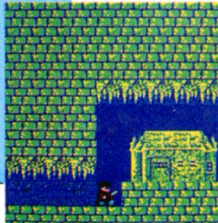
この迷路をクリアするためには、とにかく落ちて落ちて、落ちまくること。何回か落ちると地面にハシゴが現われ、レベル1へ通じる洞窟(ケーブ)が見つかるのだ。

★発見!! 謎のアイテム・ショップ

このトレーニング・グラウンドから洞窟へ行くまでの迷路の中には、実はもうひとつのトリックがある。ある場所であることをすると、謎の「アイテム・ショップ」という店へ行くことができるのだ(写真3,4)! この店では、すべてのマジック・アイテムを200gp (CHRが高ければもっと安くなる)で売っている。

トレーニング・グラウンドでお金を使い果たしちゃったという人もご安心あれ。キミは最初に王様から「スペクタクルズ」を10個、「レッド・ポーション」を1個もらっているはず。両方とも1個50gpで引きとってくれるから、そのお金を使ってこの店で買物をすればいい。「アワーグラス」を買っておけば戦いがすく楽になるし、「マントル」を買っておけば後半の面ていろいろと役に立つ(注:べつにこの店へ行かなくても、ゲームを解き終えることはできる)。

〈写真3〉ヤヤ、こんなところにお店が!



〈写真4〉ここが噂の「謎のアイテムショップ」だ!!



(写真1)キャラクター作成ができる八つのポイントのあるトレーニング・グラウンド



捷の道場

魅の道場

魔の道場

「ザナドゥ」商店カタログ



●INN<宿屋>

1gpでヒットポイントを10回復してくれる



●HEALERS<病院>

キャラクターのランクに見合った金額を払うと、ヒットポイントを完全回復してくれる



●TEMPLE<寺院>

キャラクターのランクアップをしてくれる



●FOOD<食料品店>

1gpで10Foods売ってくれる



●GUILDS<鍵屋>

キーの値段は、キャラクターのランクに比例して高くなる



●WEAPON<武器屋>



●SHIELD<防具屋>



●ARMORY<よろい屋>

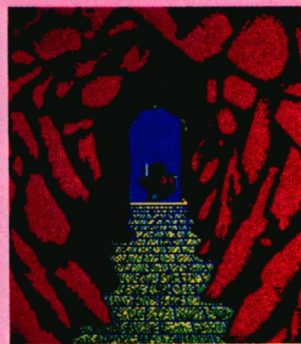


●SCROLL<魔法の呪文屋>

秘 経験値を無限にかせぐ方法

これは非常に邪道なのだが、経験値やアイテムをいくらでも手に入れる方法がある。やりかたはカンタン、CDディスクを新しくもう1枚作ればいいのだ。もしも自分がレベル1の敵を全滅させてからレベル2へきたのなら、そこで新しく作ったCDディスクと入れかえて再びレベル1へもどればいい。すると、レベル1の敵がすべて復活しているのだ！ この方法を使うと、なんとクラウンが5個も手に入ってしまったりする。

へー、それじゃこの方法でゲームを解いてやろう、なんて思ってるキミ、それはアマイ！ この方法を使ってゲームを終えても、終了認定証はもらえないのだ！ ファルコムには、ちゃんとインチキ・チェック・プログラムがあるそうだ。それに、そんな方法を使ったりしたら、ゲームの本来のおもしろさが失われてしまう。やっぱり、キチンと正攻法でプレイするのがベストだろうね。ちなみに、終了認定をもらうためには、「+7ラーズ・シールド」を持っていなければいけないそうだ。



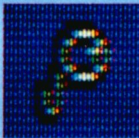
アイテム・カタログ

『ザナドゥ』の世界をよりおもしろくしているアイテムを全紹介しよう！ このゲームの最大のポイントは、1度使うとなくなってしまう、これらのアイテムを、いかにムダなく活用していくかということだ。特に、ウイングド・ブーツやマントルといった貴重なアイテムは、よほどの非常時でないかぎり使わずに、後半の面のためにとっておこう。

マジック・アイテム

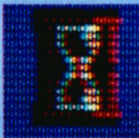
Spectacles (スペクタクルズ)

敵の攻撃力、防御力、使用する魔法、持ち物などのデータを調べることができる。敵との戦闘モードに入っていないときでも、魔法のように誘導して使うことが可能。



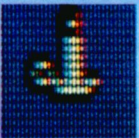
Hourglass (アワーグラス)

敵の動きを一定時間止める。レベル9、10の塔の中では欠かせないアイテムだ。



Candle (キャンドル)

一定時間、自分の姿をスケルトンに変えて、敵からの攻撃を受けないようにする。ただし、こちらからも攻撃することができない（ここが「デーモンズ・リング」のちがいが）、魔法を使うことは可能。



Red Potion (レッドポーション)

ヒット・ポイントがある程度回復させる。使いこめば使いこむほど、回復量が大きくなる。戦闘中に使用することもできる。



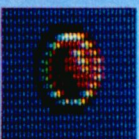
Winged-boots (ウイングドブーツ)

一定時間空を飛べるようになる。マントルなどと併用すれば、ほとんど自由にそのレベル内を冒険できるようになる。



Ruby (ルビー)

一定時間、自分のステータス(STR)を上げる。使いこめれば、最大値の25%まで引き上げることが可能。大きなキャラクターと戦うときなどに使うべし。



Lamp (ランプ)

暗い塔内を照らした。1度塔の外へでると、その効力は切れてしまう。



Mantle (マントル)

一定時間、壁を通り抜けることができるようになる。このゲームで最もたいせつなアイテムなので、くれぐれもムダ使いはしないように。



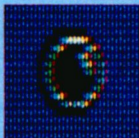
Brown Potion (ブラウンポーション)

一定時間、自分のインテリジェンス(INT)を上げる。その間は、魔力が大幅に強くなる。



Black Onyx (ブラックオニキス)

つぎのレベルへワープすることができる。つぎのレベルへのCave(ケープ)が遠いときなどに使うとよい。



Demons Ring (デーモンズリング)

一定時間、自分の姿を透明にして、敵からの攻撃を受けないようにする。アワーグラスと同様に戦闘時には効果大。



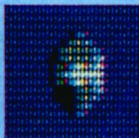
Mirror (ミラー)

一定時間、自分のアグリティー(AGL)を上げる。その間は、自分の移動スピードが速くなる。



Fire Crystal (ファイアークリスタル)

前のレベルへワープして戻ることができる。「ブラックオニキス」と逆の働きをするアイテム。



Balance (バランス)

画面上にある宝箱をすべて開ける。いちいち宝箱を開けるのがめんどろな人や、食料を少しでも節約したい人はこれを使うといい。



Bottle (ボトル)

一定時間、自分のカリスマ(CHR)を上げる。これを使えば、武器や防具、魔法などを格安で買うことができる。



Mattock (マトック)

足元の地面を掘ることができ、これを使わないと行けない場所もある。ただし、チェック模様の壁は壊せない。



Pendant (ペンダント)

塔の中ならば、その部屋にあるカギのかかった扉をすべて開けられる。塔の外ならば、自分の前後左右の隣の部屋のかかった扉を開けられる。また、つぎのレベルへのCaveの入口をも開けることができる。



Key (キー)

カギのかかった扉を開ける。



Elixir (エリクサー)

これを持っているだけで、1度だけ生き返ることができるようになる。ゲーム開始時は、三つ持っている。



Pendant (ペンダント)

インテリジェンス(INT)を10アップする。星形をしている。



Boots (ブーツ)

デクスタリティー(DEX)を10アップする。



その他のアイテム

Magic Glove (マジック・グラブ)

武器の経験値を10アップする。



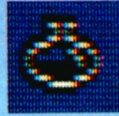
Mushroom (マッシュルーム)

マックス・ヒット・ポイント(Max. HP)をアップする。



Black Potion (ブラック・ポーション)

ヒット・ポイントを半分に減らす。取ってはいけないアイテムと思われがちだが、実はカルマ(KRM)を減らすという効力もある。



Holy Bible (ホーリー・バイブル)

ウィズダム(WIS)を10アップする。



Crown (クラウン)

王冠。これを四つ集めると...



Rod (ロッド)

魔法の経験値を10アップする。



Hammer (ハンマー)

ストレンクス(STR)を10アップする。



Crystal (クリスタル)

マジック・レジスタンス(MGR)を10アップする。



『ザナドゥ』秘資料大公開!!

●ランクアップに必要な経験値一覧表
このゲームに関する数値的なデータを一挙にすべて公開しよう。この表をパソコンの横に置きながらプレイすれば、いつそうゲームの奥の深さを味わえるゾ!

必要な経験値	ファイターの名前	ランク	ウィザードの名前	必要な経験値
0	Novice Fighter	0	Novice Wizard	0
3,000	Aspirant	1	Initiate	2,000
10,000	Battler	2	Trickster	5,000
20,000	Fighter	3	Prestdegitat	11,000
30,000	Adept	4	Evoker	17,000
50,000	Chevalier	5	Conjurer	30,000
75,000	Veteran	6	Theurgist	59,000
100,000	Warrior	7	Thaumaturgist	75,000
150,000	Swordman	8	Magician	107,000
200,000	Hero	9	Phantasmist	139,000
250,000	Swashbuckler	10	Enchanter	203,000
400,000	Myrmidon	11	Warlock	267,000
600,000	Champion	12	Sorcerer	395,000
800,000	Super-Hero	13	Necromancer	683,000
1,000,000	Paladin	14	Illusionist	811,000
1,250,000	Lord	15	Wizard-Lv. 15	1,067,000
1,500,000	Master-Lord	16	Master-Wizard	1,230,000

●武器一覧表

注) 値段はすべてCHR(魅力)が50のときのものです。

	名前	攻撃力	値段
A	Dagger	300	300
B	Short-Sword	500	500
C	Spear	1,000	1,000
D	Hand-Axe	1,500	1,500
E	Long-Sword	2,500	2,500
F	Battle-Axe	5,000	5,000
G	Broad-Sword	7,500	7,500
H	Morning-Star	10,000	10,000
I	Lance	12,500	12,500
J	Halberd	25,000	25,000
K	+ 2 Battle-Axe	50,000	50,000
L	Giant-Slayer	75,000	75,000
M	Luck-Blade	100,000	100,000
N	Murasame Blade	150,000	150,000
O	Disrupt-Mace	300,000	300,000
P	Vorpal-Weapon	500,000	500,000
Q	Dragon-Slayer	10,000	1,000,000

●シールド一覧表

	名前	防御力	値段
A	Gloves	100	100
B	Small-Shield	200	400
C	Large-Shield	500	1,000
D	+ 1 Small-Shield	1,500	2,500
E	+ 1 Large-Shield	2,000	5,000
F	+ 2 Small-Shield	2,500	5,000
G	+ 2 Large-Shield	5,000	10,000
H	+ 3 Small-Shield	3,000	10,000
I	+ 3 Large-Shield	7,500	15,000
J	+ 4 Small-Shield	6,000	15,000
K	+ 4 Large-Shield	10,000	25,000
L	+ 5 Small-Shield	12,500	25,000
M	+ 5 Large-Shield	25,000	50,000
N	+ 6 Small-Shield	20,000	50,000
O	+ 6 Large-Shield	60,000	100,000
P	+ 7 Small-Shield	50,000	100,000
Q	+ 7 Large-Shield	125,000	250,000

●よろい一覧表

	名前	防御力	値段
A	Cloth	100	100
B	Leather-Armor	200	500
C	Padded-Mail	300	1,000
D	Studded-Mail	500	2,000
E	Ring-Mail	700	3,000
F	Scale-Armor	1,500	5,000
G	Chain-Mail	2,000	7,500
H	Splint-Mail	2,500	8,000
I	Banded-Armor	3,500	10,000
J	Half-Plate	5,000	20,000
K	Full-Plate	10,000	40,000
L	+ 2 Leather	20,000	50,000
M	Reflex	30,000	75,000
N	+ 2 Ring-Mail	50,000	100,000
O	+ 2 Full-Plate	75,000	150,000
P	+ 2 Reflex	100,000	200,000
Q	Battle-Suits	200,000	500,000

キミの手で完成させよう! ザナドゥ全面map

LEVEL 1

最初の面というだけあって、それほど難しいトリックはない。地上:(迷宮内以外の部分のこと)を歩き回って敵と戦闘をくりかえし、お金やアイテムの収集につとめよう。Foodが減ってきたら食料品店へ行き、ある程度お金がたまってきたら武器や防具を買いに行く、という基本的な行動パターンをこの面のうちに身につけておいたほうがいい。

物を買うには、①の場所にある商店街を利用するのがベストだ。そこへ行くためには、カギのかかった扉をひとつ開けなければならないが、「オーク・ジュリー」と戦ったときに得られるキーを使えばOK。レベル1の敵を全部殺すまでは、何度もこの商店街にお世話になることだろう。

また、レベル1からレベル2へ行くためのケーブは全部で3か所もあるので、それぞれの使いかたについて説明しておこう。

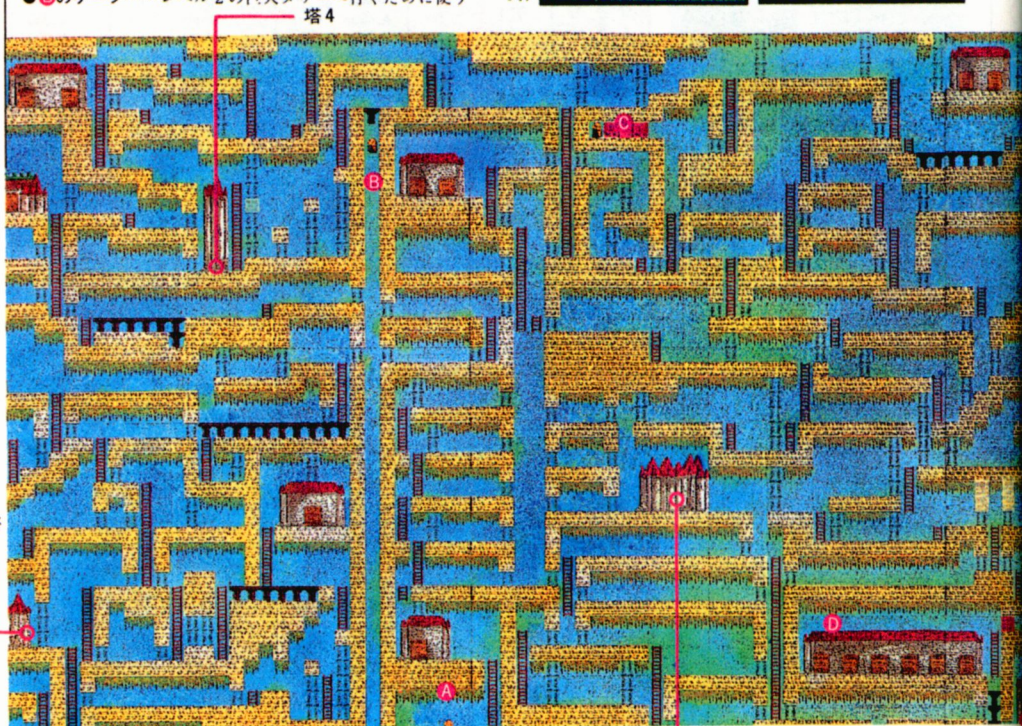
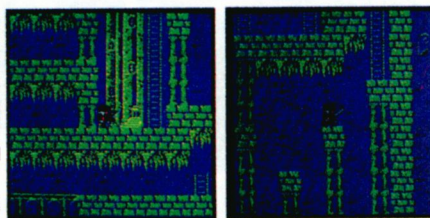
- Aのケーブ……普通にレベル2へ行くのに使う
- Bのケーブ……レベル2の巨大タワーへ行くために使う

さて、ここからはザナドゥの全10面の地上&迷宮内マップを紹介しよう。ただし、全部が全部を載せてしまうとゲームのおもしろさも半減してしまうのでわざと一部を隠したり、書かなかったりしてみた。その部分はキミが実際にゲームをプレイして書き加えてほしい。また、商店の名前や、迷宮内に落ちているアイテムなどもキミが自分で書きこんでみよう。

(これを使わないと行けない)

- Cのケーブ……レベル2の隔離された寺院へ行くために使う。そこからは、レベル4まですんなりと行ける
- この中でもっとも入るのがむずかしいのが、①のケーブだ。ここへ入るためには、2段なめジャンプをくり返し(写真5の位置から⑨キーを押しつつける)、上から飛び降りてタイミングのいいときにスペース・キーを押さなければならない。この程度のテクニックをマスターできないようでは、後半の面がキツイぞ。

(写真5はこの位置から⑨キーを押しつつければ、簡単にのぼれもン)



●このレベルに登場するモンスター

※注) 生命力、攻撃力、得られるEXPの3要素は「ザナドゥ・モンスターマニュアル」を参考にしています。

Ares (アレス)

生命力: 300
 攻撃力: 60
 得られるEXP: 20
 主な持ち物:
 Gold, Red Potion



Bee Giant (ビージャイアント)

生命力: 100
 攻撃力: 20
 得られるEXP: 10
 主な持ち物:
 Gold, Lamp



Boalisk (ボアリスク)

生命力: 200
 攻撃力: 33
 得られるEXP: 10
 主な持ち物:
 Food, Gold



Bat (バット)

生命力: 100
 攻撃力: 33
 得られるEXP: 10
 主な持ち物:
 Gold, Lamp



Goblin (ゴブリン)

生命力: 400
 攻撃力: 70
 得られるEXP: 20
 主な持ち物:
 Gold, Candle



Fire Element (ファイア・エレメント)

生命力: 4000
 攻撃力: 不明
 得られるEXP: 20以上
 主な持ち物:
 Lamp, Pendant



Ochre Jely (オークジェリー)

生命力: 100
 攻撃力: 60
 得られるEXP: 10
 主な持ち物:
 Gold, Key



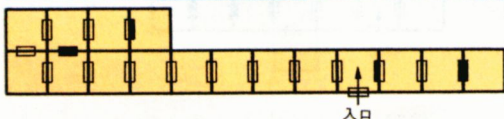
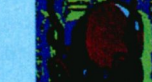
Skeleton (スケルトン)

生命力: 300
 攻撃力: 120
 得られるEXP: 10
 主な持ち物:
 Spectacles, Red Potion, Pendant, Gold



Big Kraken (ビッグクラケーン)

生命力: 50,000
 攻撃力: ?
 得られるEXP: ?
 主な持ち物: Hammer



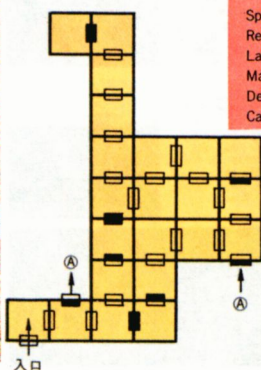
塔1 ここでは「マントル」が三つも手に入る。すべて手に入れるためにはキーが四つも必要だが、惜しまずに使ってしまおう。

※ この塔で手に入るアイテム

Spectacles.....5
 Red Potion.....2
 Lamp.....5
 Mantle.....3
 Demons Ring.....2
 Pendant.....2
 Magic Glove.....3

※注) これは塔内に落ちているアイテムに、塔内にいるモンスターの持っているアイテムを加えたものです。塔内で手に入る武器・防具・魔法などはあえて書いてありません。

塔2 「マジック・グラブ」や「ロッド」が豊富にある塔。しかし、この塔の中のファイア・エレメントはかなり強い。水の魔法 Deluge が必需品だ。1番奥の部屋には初の大きなキャラクター、「ビッグ・クラケーン」がいる。すべての塔をクリアして強くなってから、この塔にくるようにしよう。



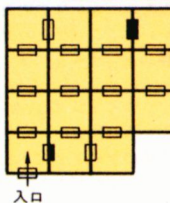
この塔で手に入るアイテム

Spectacles.....4
 Red Potion.....1
 Lamp.....7
 Mantle.....1
 Demons Ring.....1
 Candle.....1
 Key.....2
 Magic Glove.....5
 Rod.....6
 Hammer.....1

塔3 キーをひとつも使わずにクリアできる塔。敵もそれほど強くないし、最初に入るには手ごろな塔だ。

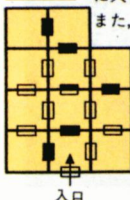
この塔で手に入るアイテム

Spectacles.....3
 Red Potion.....1
 Lamp.....3
 Demons Ring.....1
 Pendant.....2
 Candle.....1
 Magic Glove.....3
 Rod.....2
 Black Potion.....1



塔4

この塔では「スモール・シールド」が二つも手に入る。武器屋に売ってお金に変えてしまおう。また、上の2部屋は、出入りするときに、それぞれキーが必要となるし、入ってもそれほどたいしたアイテムは得られないので入らないほうがいいかもしれない。



この塔で手に入るアイテム

Lamp.....5
 Candle.....1
 Key.....3
 Magic Glove.....1
 Rod.....1

ワンポイント・アドバイス

キーは安いうちに買え!

カギのかかった扉を開けるために必要なアイテムであるキーは、Guildショップで売っている。他の武器や魔法などが常に一定の値段で買えるのに対して、キーの値段はキミのランクが上がるごとに高くなっていく。後半のレベルに進むほど、必要なキーの数が増えてくるので、キーの値段が安いうちに買いためておくのがお得だ。つまり、Templeにランクアップをしに行く前に、キーを買っておけばいいのだ。ちりも積もれば山となる——武器などにくらべればキーは安いかからって、バカにしちゃいけないゾ。

▶キーを売っているギルド・ショップ。ボトルを使えば、値段は安くなる。



LEVEL 2

この面では、商店へ行くときなどに、けこうキーが必要となる。なるべくならキーを使わずに行ける商店を利用するのが頃のいい方法だ。また、①のケーブルの周辺を歩いていると、突然別の場所へワープさせられてしまうことがある。ワープ位置とワープ先をマップに書きこんでみるといいだろう。

この面にてくる敵の中では、「アサシンバグ」というヤツがとにかくAGL(敏しょう性)が高い。「デーモンズリング」などのアイテムを使って戦わないと少々ツライかもしれない。また、「クラーケン」はすくお金持ちで、1匹が200goldも持っていることがある。地上の敵は、同じ場所に4回出現するから、カモにしてお金をビシバシかせこう。

ちなみに、この面でのポイントとなるのは、「塔3」への入りかただ。「マトック」を使ってもいいし(写真6)、2段なめジャンプを駆使してカギのトビラを開けて入ってもいい。ここで指先の訓練をしておくべし。同じようにして②のケーブルへも「マトック」を使えば入ることができる。

それから、「塔4」へ入るには、例によって上から落下して、タイミングのいいときにスペース・キーを押そう(地面から2段ジャンプをして入るというテクもある)。

③のケーブルを使うと、レベル3にある「隠れ商店街」へ行くことができる。これはレベル1からレベル4まではほとんど敵に会わずに行ける便利なケーブルだ。

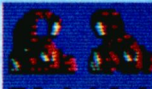
〈写真6〉こうやってマトックを使えば塔3へ入れる



●このレベルに登場するモンスター

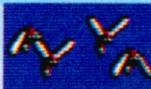
Scorpion Giant (スコピオン・ジャイアント)

生命力：600~1,100
攻撃力：602
得られるEXP：50
主な持ち物：
Black Potion



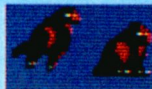
Assasin Bag (アサシンバグ)

生命力：300
攻撃力：602
得られるEXP：60
主な持ち物：
Lamp, Mirror



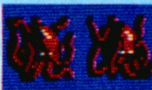
Raven (ラーヴン)

生命力：700
攻撃力：1,400
得られるEXP：50
主な持ち物：
Spectacles, Balance,
Br. Potion, Candle



Kraken (クラーケン)

生命力：500か1,000
攻撃力：150か600
得られるEXP：60
主な持ち物：
Gold, Balance, Red Potion



Cave Fisher (ケーブル・フィッシャー)

生命力：300か500
攻撃力：55か350
得られるEXP：60
主な持ち物：
Gold, Lamp, Candle



Hood (フット)

生命力：500以上
攻撃力：48~216
得られるEXP：20~40, 70
主な持ち物：
Food, Lamp, Candle,
Black Onyx



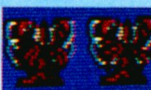
Sir Gawaine (サーゲイン)

生命力：300~1,100
攻撃力：270
得られるEXP：70
主な持ち物：
Gold, Ruby, Red Potion



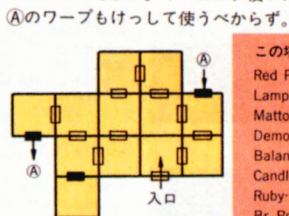
Gar Bug (ガーバグ)

生命力：600
攻撃力：213
得られるEXP：40~60
主な持ち物：
Gold, Food



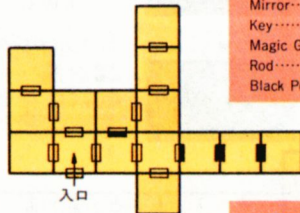
塔1

きわめて平凡な塔。左下の部屋は入らなくてもよい。キーのムダ使いになってしまうからだ。



この塔で手に入るアイテム

Red Potion	2
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	3
Candle	1
Ruby	1
Br. Potion	1
Mirror	1
Key	1
Magic Glove	1
Rod	1
Black Potion	1

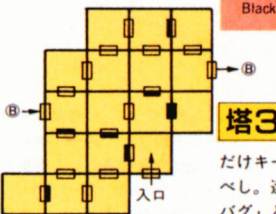


塔2

「ロッド」と「マジック・クラブ」をかせげる塔。「ブラック・ポーション」には注意しよう。

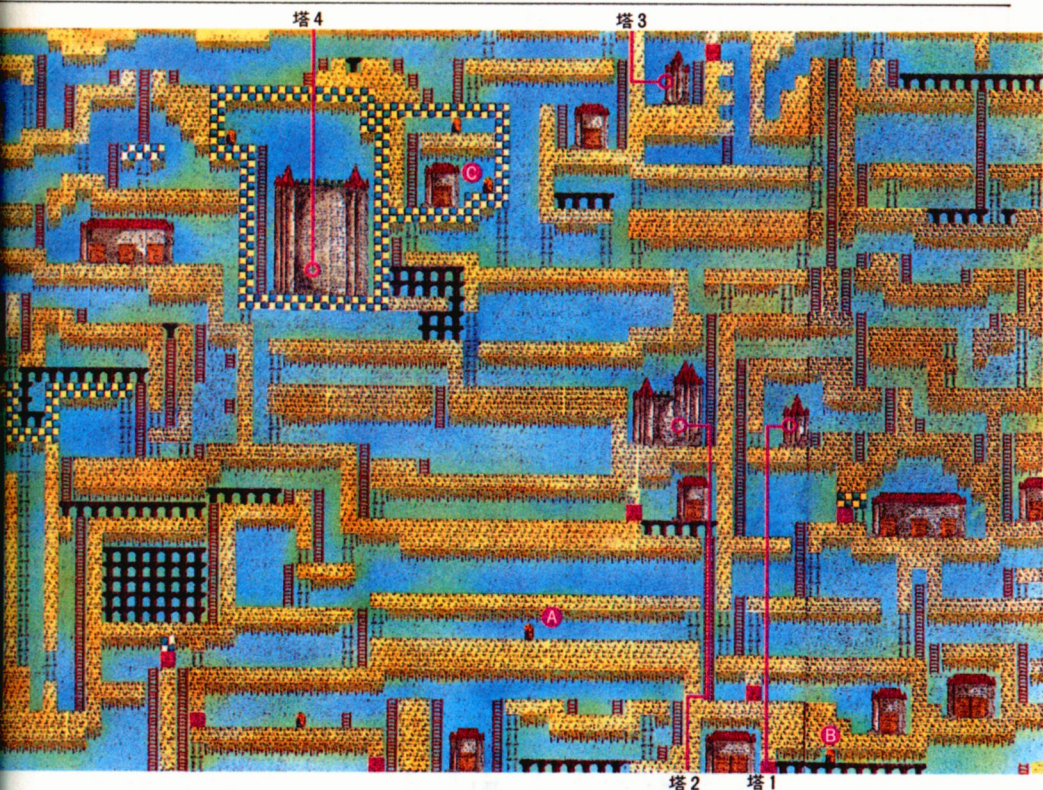
この塔で手に入るアイテム

Spectacles	1
Red Potion	1
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	6
Candle	4
Br. Potion	1
Key	1
Magic Glove	4
Rod	3
Black Potion	4



塔3

入るのが難しい小さな塔。できるだけキーを節約して歩き回るべし。迷宮内での「アサシンバグ」との戦いは要注意。



塔2 塔1

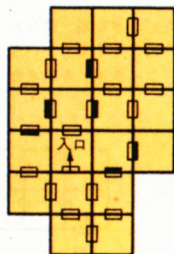
この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	3
Candle	2
Ruby	1
Mirror	2
Key	1
Magic Glove	2
Rod	3
Black Potion	4

塔4 この塔は、キーをひとつも使わずに全部屋を回ることができる。たくさんアイテムが落ちていたので、確実に拾い集めよう。

この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	2
Lamp	7
Fire Crystal	1
Mattock	4
Demons Ring	1
Balance	2
Candle	6
Br. Potion	2
Mirror	1
Key	1
Magic Glove	3
Rod	3
Black Potion	1



ワンポイント・アドバイス 2

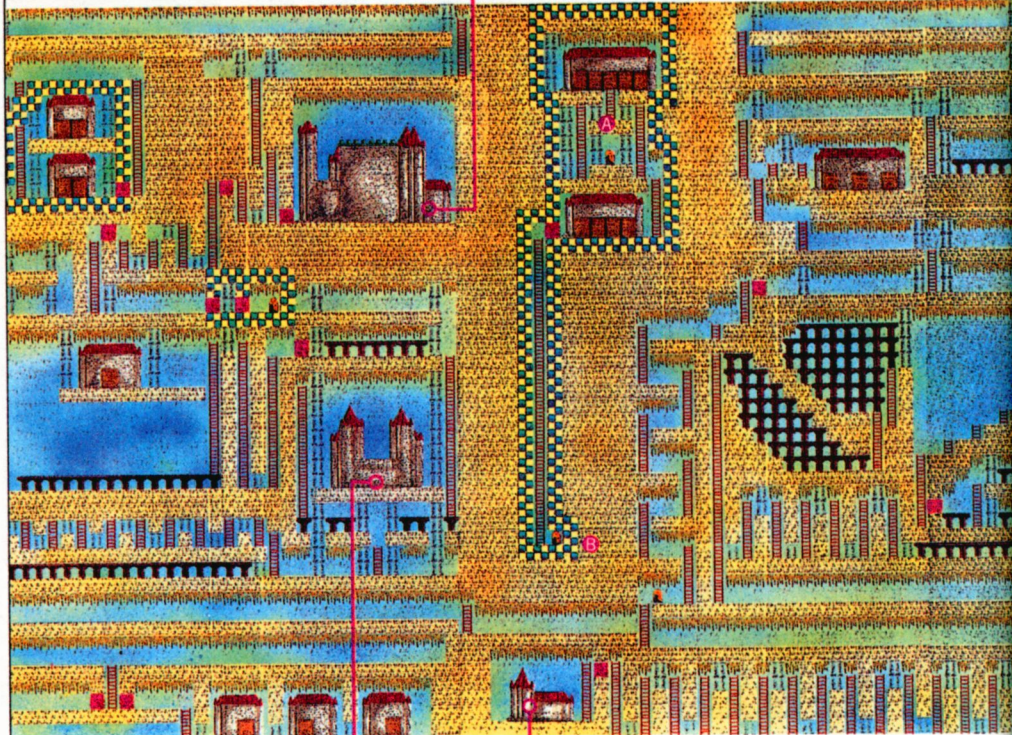
Max. HPを上げる方法

プレイヤーのヒットポイントの最大値であるマックス・ヒットポイント(Max. HP)を上げる方法は全部で3とおりある。

- ① 経験値をためてから、寺院でランクアップする
- ② Max. HPを上げるアイテム、マッシュルームを取る
- ③ ヒットポイントの下2ケタが77のときに寺院に入る
— この中でも③の方法はなかなか有効なテクだが、実は①の方法にも隠れワザがあったのだ。

たとえば、レベル5で戦闘をくり返していて、キミの経験値が1ランク上げられるだけだったとする。そこでさかさずレベル5の寺院に入ってしまうようでは、キミはまだアマイ。少々メンドウではあるが、ケーブルを使って前の面へもどり、レベル1の寺院へ入ってみよう。すると、レベル5の寺院へ入った時よりも、はるかにMax. HPの値が高くなるのだ！ まあ、Foodを選ぶか、Max. HPを選ぶかはキミしだいけどね。

塔3



塔2

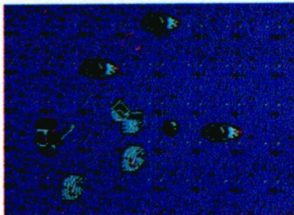
塔1

LEVEL 3

この面は、上下上下としつこく行ったりきたりしないと進めないようになっている場所が多い。Foodを節約するためにも、キミのすばやいキーさばきが要求される。しかし、迷路自体はそれほど複雑な作りにはなっていないので、三つの塔とレベル4へのケーブルはすぐに見つけられることだろう。

この面で気をつけるべきことは、魔法を使って攻撃してくる「ビホルダー」という敵との戦いかただ。Poisonという魔法を使ってくるから、「ビホルダー」と直線上にならぶことをできるだけ避けて、ななめ方向からジグザグに進んでいくといい。1匹でも倒すことができれば、そのあとに出現する宝箱をタテにして、残りのヤツと戦っていこう(写真7)。

(写真7)宝箱をタテにして戦開中



これは、後半のレベルの魔法を使ってくる敵に対しても使えるテクだぞ。

また、「ユイナル」というかわいらしい妖精のモンスター(?)もこの面に登場する。コイツは白っぽい魔法でキミを攻撃してくるのだが、間違っても反撃してはいけない。「ユイナル」を殺すと、キミのキャラクターにカルマが与えられてしまうからだ。どうしても「ユイナル」のいる場所を通らなければいけないときは、キャンドルを使ってこちらの攻撃があたらないようにしておくといいたいだろう。

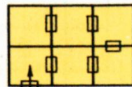
①の場所にあるのが、うわさの“隠れ商店街”だ。レベル4から②のケーブルを利用してもどってきて、この商店街にお世話になるといい。すべての店がそろっているから、とても便利!

塔1

わずかに6部屋しかない小さな塔。得られる物は少ないから、ここへはこなくていいかもしれない。最後の部屋では絶対に「ユイナル」を殺さないように。

この塔で手に入るアイテム

Demons Ring	1
Magic Glove	1
Rod	1
Black Potion	2



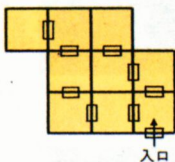
入口

塔2

塔1へ行かなかった人は、絶対にこの塔へやってくるべし。「+1 Small Shield」という魔法のこもったタテが手に入るからだ。

この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Magic Glove	3
Rod	3
Black Potion	1



入口

塔3

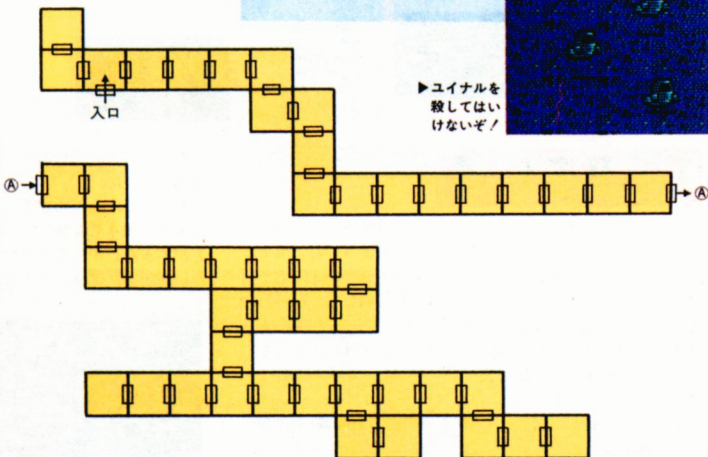
巨大ではあるが、それほど敵のいない塔。部屋の入りぎわに「ブラック・ポーション」が置

いてあるのには注意しよう。

1番奥の部屋には、「クラーケン・ジャイアント」という大きなキャラクターがいる。コイツを倒せば、1個目の「クローン」が手に入るゾ!

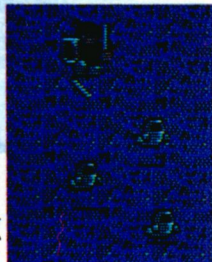
この塔で手に入るアイテム

Spectacles	1
Red Potion	2
Lamp	1
Fire Crystal	1
Hourglass	4
Winged-boots	1
Demons Ring	3
Bottle	1
Key	3
Magic Glove	6
Rod	6
Hammer	1
Mushroom	1
Black Potion	2
Crown	1



入口

▶ユニナルを殺してはいけません!



Slug Giant (スラグジャイアント)

生命力: 1,600
攻撃力: 560
得られるEXP: 130
主な持ち物:
Red Potion, Black Potion,
Bottle, Fire Crystal



Thunderherper (サンダーハーバー)

生命力: 1,100
攻撃力: 700
得られるEXP: 120
主な持ち物:
Gold, Red Potion,
Black Potion



Beholder (ビホルダー)

生命力: 1,200~1,800
攻撃力: 700以下
得られるEXP:
110~130
主な持ち物:
Gold, Spectacles



Grimlock (グリムロック)

生命力: 1,500~2,500
攻撃力: 300
得られるEXP: 100
主な持ち物:
Gold, Red Potion,
Food



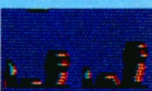
Lizard Man (リザードマン)

生命力: 2,000~2,500
攻撃力: 420か1,120
得られるEXP: 90~130
主な持ち物:
Gold, Spectacles,
Red Potion, Balance,
Pendant



Lamprey (ランプレイ)

生命力: 1,400~5,000
攻撃力: 730
得られるEXP: 110
主な持ち物:
Gold, Br. Potion
Black Potion



Gloomwing (グルームウィング)

生命力: 2,500
攻撃力: 300
得られるEXP: 80
主な持ち物:
Gold, Bottle,
Lamp



Uinal (ユニナル)

生命力: 1,500
攻撃力: ほぼ0
得られるEXP: 10
(カルマが上がる)
主な持ち物: Gold



KRAKEN Giant (クラーケンジャイアント)

生命力: 50,000
攻撃力: ?
得られるEXP: ?
主な持ち物:
Key × 3,
Magic Glove × 2,
Rod × 2,
Mushroom, Crown



●このレベルに登場するモンスター

Shrieker (シェリーカー)

生命力：2,500~5,000
 攻撃力：210
 得られるEXP：130
 主な持ち物：Food



Cokatrice (コカトリス)

生命力：4,800~5,300
 攻撃力：3,000
 得られるEXP：130~160
 主な持ち物：
 Gold, Lamp, Mirror,
 Ruby



Monodrone (モノロン)

生命力：2,500, 3,500
 攻撃力：400, 700
 得られるEXP：100~150
 主な持ち物：
 Lamp, Candle,
 Balance



Lilith (リリテイ)

生命力：10,000
 攻撃力：約25,000
 (Thunderの魔法)
 得られるEXP：1,000
 主な持ち物：
 Gold, Food, Mirror



Itzamuna (イザムナ)

生命力：8,100
 攻撃力：100
 得られるEXP：150
 主な持ち物：
 Red Potion, Key,
 Black Potion



Ustilagor (アステイラゴア)

生命力：6,100
 攻撃力：2,580
 得られるEXP：170
 主な持ち物：
 Gold, Black Potion
 Elixir



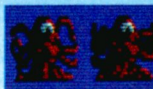
Hornet (ホーネット)

生命力：9,000
 攻撃力：3,000
 得られるEXP：200
 主な持ち物：
 Black Potion, Br. Potion,
 Demons Ring



Yochol (ヨチョール)

生命力：4,000~5,100
 攻撃力：1,875
 得られるEXP：130~150
 主な持ち物：
 Gold, Spectacles,
 Black Onyx



●このレベルに登場するモンスター

LEVEL 4

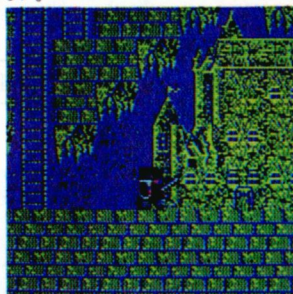
この面はとにかくワープが多い。その場所へ行くだけで急にまったくちがった場所へ飛ばされてしまうのだ。もしも塔をすべてクリアしないうちに、①のケーブルのところへワープさせられてしまったら、それこそ悲劇。なにして、②の場所から脱出するためには、「ウイングド・ブーツ」と使って上へ上がり、元の場所へワープし直さなければならないからだ。そんなときは突ってリセット・ボタンを押すぐらいの勇気がほしい。

また、この面からはじめて「ダミーの塔」(右写真)が出現する。①や②の塔がそれて、ここへはどうやっても入ることができない。かまわずに無視するのがいい。

この面では③の位置に商店街があるのだが、ここへ行くためにはキーを4個も使わなければならない。にもかかわらず、この商店街を利用するのは、はっきり言ってキーの

ムダ。④のケーブルを使ってレベル3の「隠れ商店街」へ行けばいいのだ。

ちなみに、この面のモンスターは、8種類中7種類までが魔法を使って攻撃してくる。特にDeg系の魔法はよけることができないから要注意だ。だからといって魔法で殺すと、たいせつなアイテムが手に入らなくなってしまう場合もあるぞ。



◀これがダミーの塔



入口

ワンポイント・アドバイス 4

頭のいいセーブ方法

このゲームでは、セーブするたびにお金が減らされてしまい(金額は、ランクに対応して増える)もしもお金が足りないと、カルマなどというとんでもないもので与えられてしまう。しかし、お金のまったく損しないセーブ方法もあったのだ。まず、だれでも気づくのが、ケーブルを利用する方法(ケーブルを通過するたびに自動的にキャラクターがセーブされる)。しかし、それよりも頭のいいのが、「ブラックオニクス」(「ファイアー・クリスタル」)を使う方法だ。「ブラックオニクス」を使うと、その面のデータがすべてセーブされて、つぎの面へワープする。その直後にリセットを押すと、ゲームは「ブラックオニクス」を使う直前から再開されるのだ(つまり、「ブラックオニクス」はひとつも損しない)。ただし、この方法は迷宮の中では使えないのが欠点だが……。

この塔で手に入るアイテム

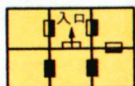
Spectacles	3
Demons Ring	2
Mirror	1
Magic Glove	2
Rod	2
Black Potion	2

塔1

小さいながらも、「マジック・クラブ」や「ロッド」をかませる塔。しかし、クリアするためにはキーが10個も必要だ。

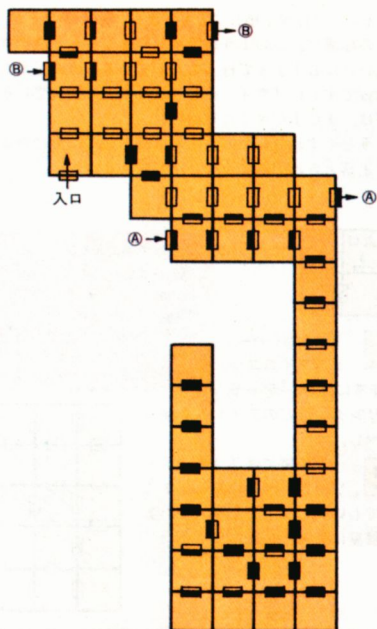
塔2

この塔も6部屋しかない。左下とまん中下の部屋には入らなくてもかまわない。



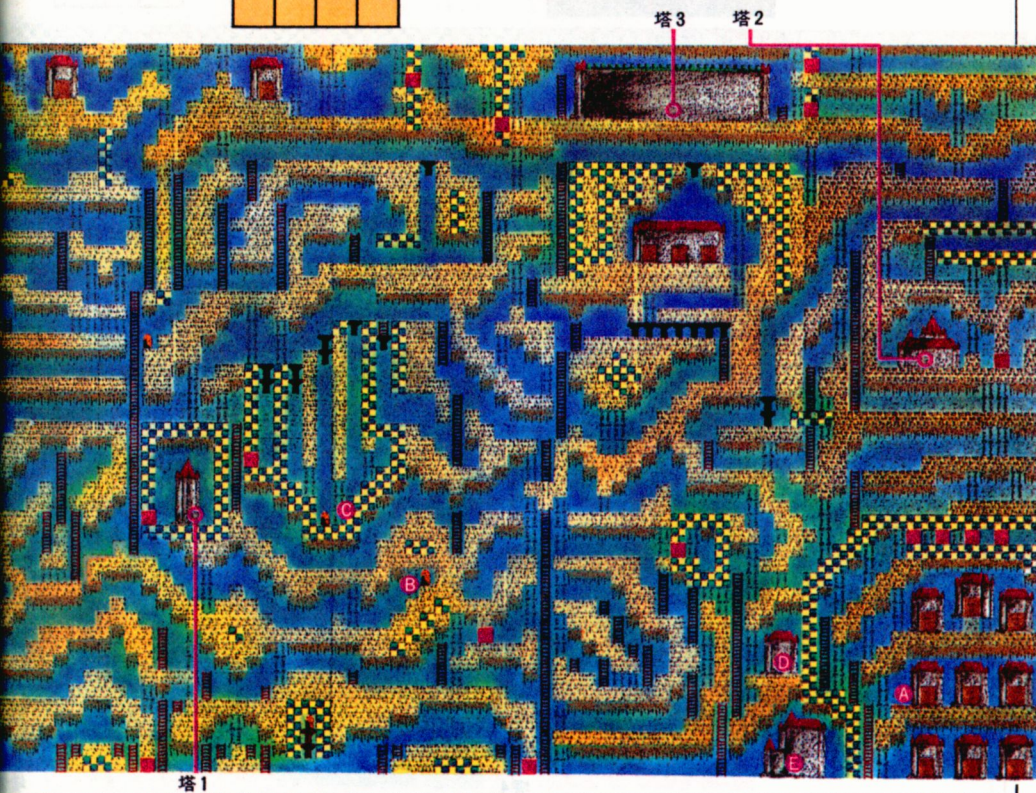
この塔で手に入るアイテム

Spectacles	1
Hourglass	1
Demons Ring	1
Magic Glove	2
Rod	1
Black Potion	3



塔3 とにかく数多くのアイテムが手に入る塔。カギのかかった扉がたくさんあるが、なるべくキ一を節約するようにしよう。カギのかかった扉が3方向にある部屋では、迷わず「ペンダント」を使うべし。「+1ラージ・シールド」もどこかにあるぞ。

この塔で手に入るアイテム	
Balance 3
Spectacles 22
Red Potion 6
Lamp 1
Black Onyx 1
Fire Crystal 1
Hourglass 3
Winged-boots 1
Demons Ring 3
Candle 3
Br. Potion 2
Mirror 3
Key 9
Elixir 1
Magic Glove 6
Rod 7
Black Potion 32



LEVEL 5

この面は、別名マトック面と呼ばれているくらいに「マトック」を多用しないとクリアできない面だ。

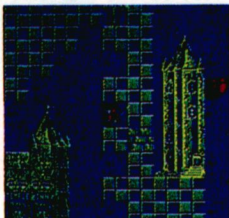
まず①の商店街から脱出するためには、2段ななめジャンプを使って段のをぼり、②のレンガをこわさなければならない(写真8)。それから、「塔1」へ入るのにも、③の周辺のレンガをこわして下へおりていくという手順が必要だ。

また、「塔4」にきた人は、よほどの高度なテクを使わないかぎり④のケーブを使ってレベル4にもどるしか脱出方法はない。

この④のケーブに入るためにも、やはりマトックが必要なのだ。その使いかたが実にハイテクで、ハシゴから飛びおりて空中にいるときに④のレンガをこわさなければならない(うまくタイミングをとらないと、マトックのムダ使いになってしまう)。

⑤のレンガさえなければ、ハシゴからななめに落ち続けるとちょうど⑥のケーブに入ることができるのだ。

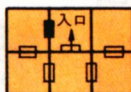
さらに、この面では2段



(写真8)商店街から脱出するには

ななめジャンプの特訓を積むこともできる。⑦⑧⑨などが、その絶好の場所だ。このような段は、ゆっくりと1段ずつのぼっていけば必ず上まで行くことができる。めんどくさいからすぐに「ウイングド・ブーツ」を使ってしまおう。ようでは、まだまだキミは甘いゾ。

⑩のようにくずれたレンガは、実は落とし穴。上に乗るとそのまま落とされてしまうので注意するように。



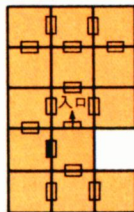
塔1 「ストローパー」

と「マイコンッド」は非常に強い。「デーモンズ・リング」などのアイテムを使って戦うべし。

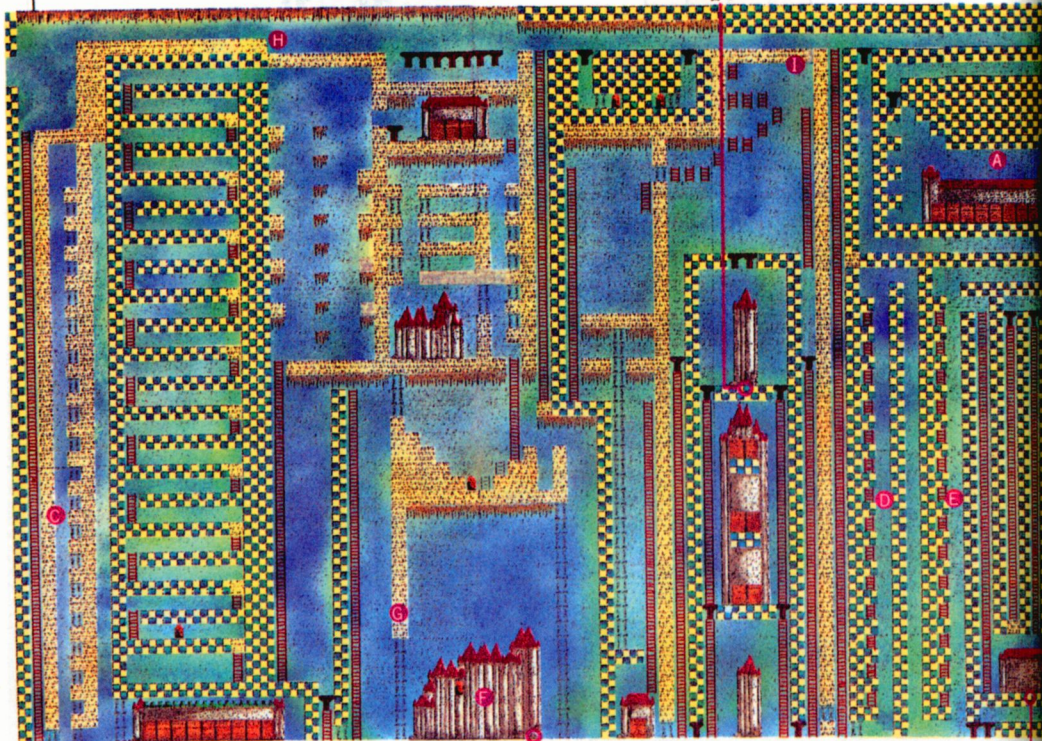
塔2

この塔では「ブロード・ソード」が手に入る。すぐに使ってもいいし、すでに持っている人は武器屋に売ってしまってもいい。

この塔で手に入るアイテム	
Fire Crystal 1
Mattock 2
Winged-boots 1
Magic Glove 1
Rod 1
Black Potion 1



塔1



塔4

塔2

●このレベルに登場するモンスター

Mudman (マッドマン)

生命力：8,400
攻撃力：5,000
得られるEXP：240~260
主な持ち物：
Gold, Lamp,
Mattock, Pendant



Snowman (スノーマン)

生命力：11,900~12,600
攻撃力：5,750
得られるEXP：250
主な持ち物：
Food, Lamp,
Black Potion



Storper (ストロパー)

生命力：8,400
攻撃力：9,375
得られるEXP：240
主な持ち物：
Gold, Pendant, Key



Achaierai (アチャライ)

生命力：5,100
攻撃力：5,500
得られるEXP：200
主な持ち物：
Gold, Red Potion,
Pendant,
Black Potion



Myconid (マイユニット)

生命力：4,900~7,600
攻撃力：10,200
得られるEXP：270
主な持ち物：
Food, Mattock,
Black Potion



Mantari (マンタリ)

生命力：7,800
攻撃力：7,200
得られるEXP：260
主な持ち物：
Food, Spectacles,
Mattock

Giant Strider
(ジャイアントストライダー)

生命力：6,800以上
攻撃力：2,100
得られるEXP：210
主な持ち物：
Gold, Lamp, Key,
Black Potion



Mihstu (ミアツ)

生命力：4,300
攻撃力：2,040
得られるEXP：260
主な持ち物：
Food, Pendant, Key,
Black Potion



GRELL Giant (ゲレルジャイアント)

生命力：100,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：Crown



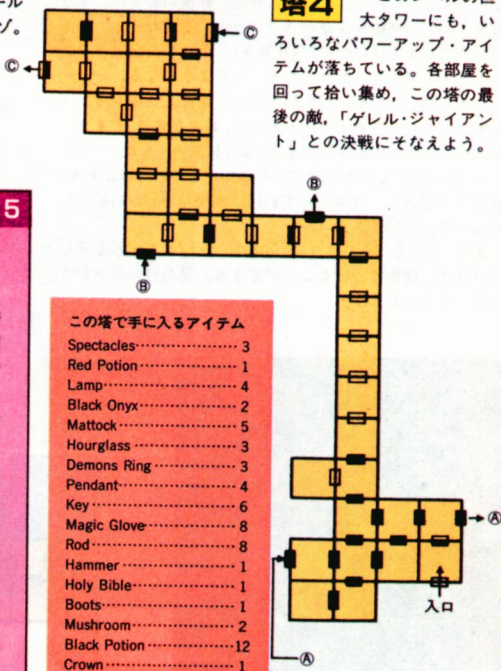
この塔で手に入るアイテム

Lamp	1
Mattock	3
Pendant	5
Black Potion	2

塔3 崖っぷち(?)に立っている塔。ここでは「ペンダント」を確実に回収しておこう。この塔の中には、「+2ラージシールド」があるゾ。



塔4 このレベルの巨大タワーにも、いろいろなパワーアップ・アイテムが落ちている。各部屋を回って拾い集め、この塔の最後の敵、「ゲレル・ジャイアント」との決戦にそなえよう。



この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	1
Lamp	4
Black Onyx	2
Mattock	5
Hourglass	3
Demons Ring	3
Pendant	4
Key	6
Magic Glove	8
Rod	8
Hammer	1
Holy Bible	1
Boots	1
Mushroom	2
Black Potion	12
Crown	1

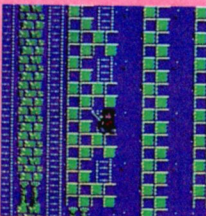
この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Lamp	4
Mattock	3
Hourglass	1
Demons Ring	1
Pendant	2
Key	2
Magic Glove	1
Rod	1
星形の Pendant	1
Black Potion	3

ワンポイント・アドバイス 5

二段ジャンプの応用

[7]~[9]のどれかのキーを押せばなしにしていると、ふだんの2倍の高さのジャンプができる（これを二段ジャンプという）。この二段ジャンプには、いろいろな応用ワザがあるのだ。二段目のジャンプは、一段目のジャンプとまったく関係なく好きな方向に飛ぶことができるという特性さえつかめば、写真のような場所でも登っていくことができる。ただし、二段目のジャンプはタイミングがとれないので、一段目に飛んだ瞬間にスペースキーを押して、一度画面を止めるといいだろう。後半の面では特にこのテクが必要になってくるゾ。

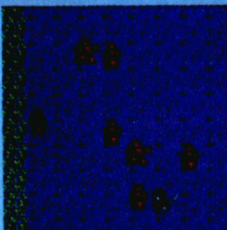


▶こんな場所でも、ななめ二段ジャンプを使えばのぼることができるのだ

ワンポイントアドバイス 6

アーマー、シールドの経験値の上げかた

武器や魔法の経験値は、敵を倒すか、マジック・クラブかロッドを取るかすれば上がることはすぐわかる。では、アーマーやシールドの経験値はどうやったら上がるのだろうか？ 答えは簡単、わざと敵の攻撃を受ければいいのだ。正面から攻撃を受ければシールド、側面か背後から攻撃を受ければアーマーの経験値がアップしてくれる。ちなみに、アイテムの経験値は、使えば使うほど上がっていくのだよ。



▶シールドやアーマーを鍛えるためには、ときにはわざとやられることも必要なのだ

LEVEL 6

この面でも、またまたワープが登場。マップの左上から右上へと続いている3段の道には、数か所にワープ・ポイントがある。いくら歩き回っても下へぬげできない（と思う）ので、ここでは発想の転換が必要だ。すなわち、④の場所のレンガを「マトック」でこわして、左下へおりてしまえばいいのだ（写真9）。これで自由にマップの上部と下部を行ったりきたりできるようになる。

つぎに難しいのが、「塔2」への入りかた。二段ジャンプを駆使してたり着く方法もあるが、最良なのは、アイテムを使って道を切りひらく、つまり、⑤の位置のレンガを「マトック」でこわすという方法だ。そして、そこから飛びおり、⑥のキーを押しっぱなしにすれば、無事に「塔2」の近くに着地することができる。

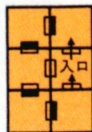
また、⑦のところでは⑦と⑨のキーをかわるがわる押していけば、簡単にのぼることができる。見た目にゴマカされないようにしましょう。



〈写真9〉下へぬげるには、ここでマトックを使う

ところで、レベル6からレベル5へもどるためには、①のケーブルを利用するのが最良の方法のように思える（②のケーブルのところへ行くためには「マントル」か「マトック」を使わなければならないからだ）。しかし、いざ①のケーブルからレベル5へもどってみると、「マトック」を9個も使わないと脱出できないような場所にでてしまう。よって、どうしてもレベル6からレベル5へもどりたときには、場所を考えて「ファイアー・クリスタル」を使うのがいいかもしれない。

塔1 この面の塔から、はじめに一方通行の通路がでてくる。入口から入った最初の部屋の上の通路がそれだ。一方通行にダマされて道に迷わないようにすべし！

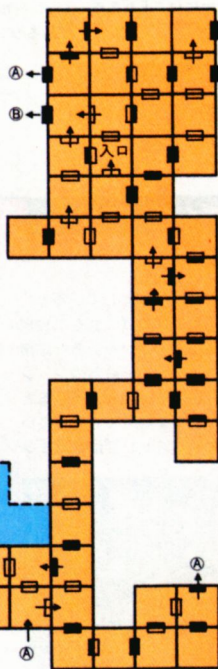


この塔で手に入るアイテム

Black Onyx 1
Mattock 1
Candle 1
Magic Glove 1
Rod 2
星形のPendant 1
Boots 1
Black Potion 1

塔2 この塔には、「マントル」を使わないと入れない「隠し部屋」が5部屋もある。しかし、その中ではたいしたアイテムも得られないので、

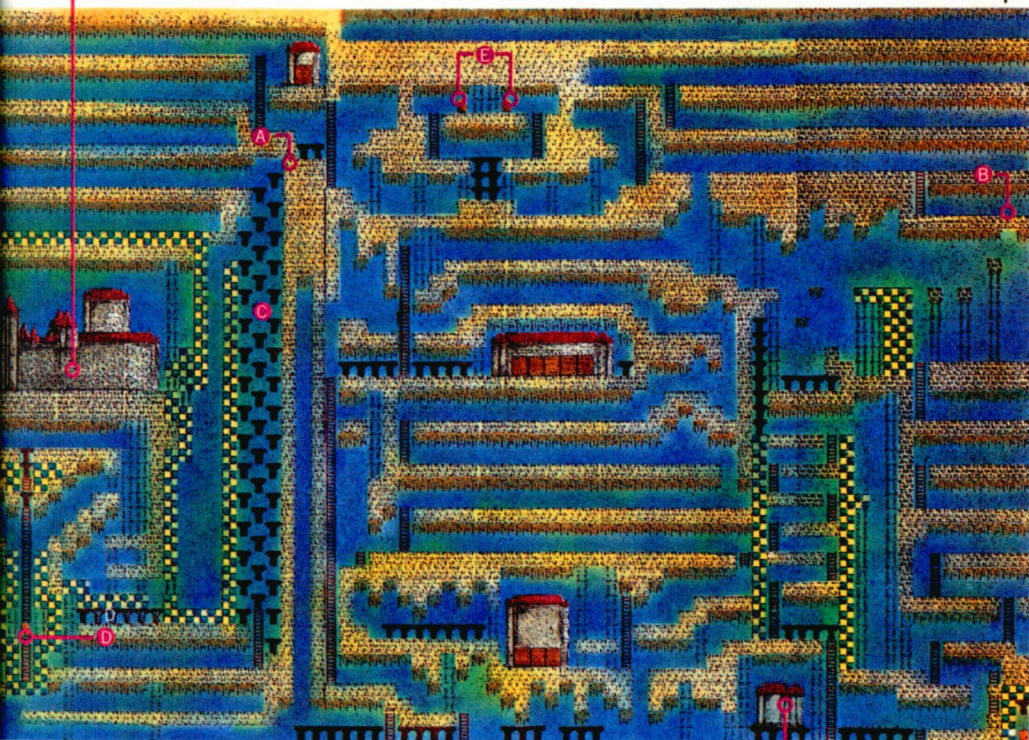
「マントル」の使用はひかえたほうがいいかもしれない。ふつうの部屋にある「+3ラージ・シールド」と「ランス」は必ず手に入れておこう。



この塔で手に入るアイテム

Spectacles 3
Red Potion 6
Lamp 5
Black Onyx 1
Fire Crystal 1
Mattock 5
Hourglass 4
Winged-boots 1
Demons Ring 4
Balance 1
Candle 5
Key 6
Elixir 1
Magic Glove 8
Rod 8
Hammer 1
Crystal 1
Holy Bible 1
Black Potion 10

塔2



塔1

●このレベルに登場するモンスター

Bloodworm (ブラッドウォーム)

生命力：11,800~13,500
 攻撃力：7,000か10,000
 得られるEXP：420
 主な持ち物：

Gold, Mattock,
Candle



Ascomoid (アスコモイド)

生命力：9,900~13,000
 攻撃力：6,975
 得られるEXP：370
 主な持ち物：

Balance, Key,
Black Potion



Naga (ナーガ)

生命力：11,300
 攻撃力：7,400
 得られるEXP：630
 主な持ち物：

Food, Red Potion



Necrophidius (ネクロンアイデアス)

生命力：10,000
 攻撃力：7,875
 得られるEXP：300
 主な持ち物：

Food, Key



Ceratosaurus (サラトサウルス)

生命力：12,000, 23,000
 攻撃力：5,475
 得られるEXP：670
 主な持ち物：

Gold, Food



Owlbear (アウルベアー)

生命力：15,100~17,200
 攻撃力：11,500
 得られるEXP：580
 主な持ち物：

Red Potion,
Magic Glove



Raiden (ライデン)

生命力：50,000前後
 攻撃力：15,000以下
 得られるEXP：30~50
 主な持ち物：

Gold, Hourglass



Lamprey (ランプレイ)

生命力：14,900
 攻撃力：10,000
 得られるEXP：630
 主な持ち物：

Food, Black Onyx



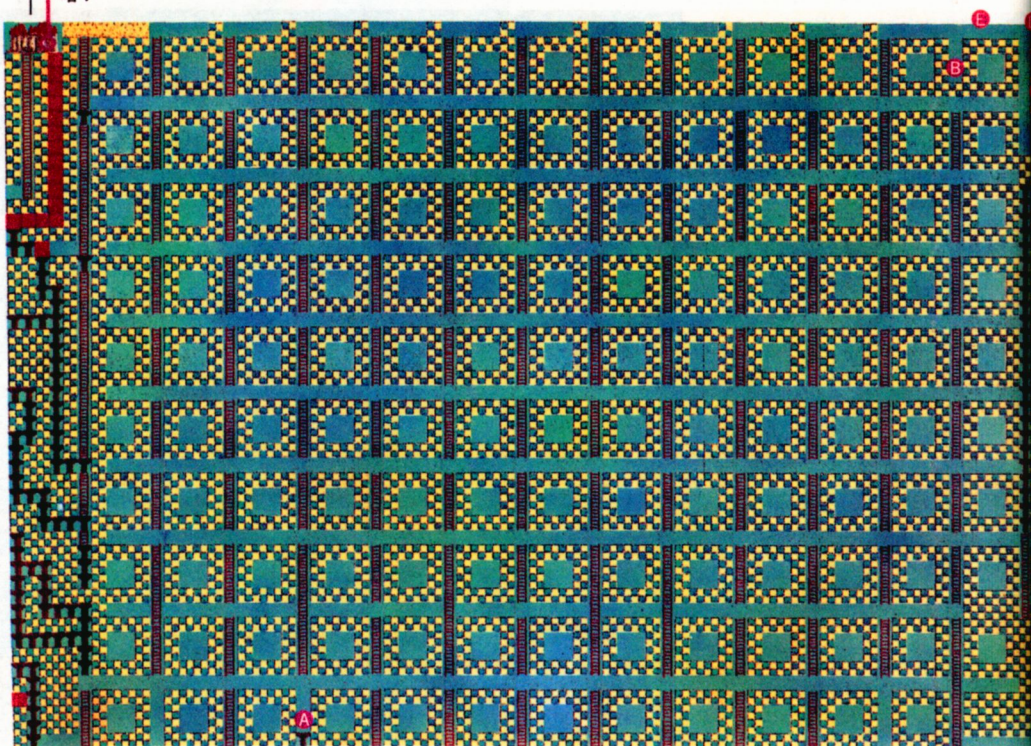
GRELL Giant (ゲレルジャイアント)

生命力：100,000
 攻撃力：？
 得られるEXP：？
 主な持ち物：

Mattock, Elixir,
Hammer



塔1



●このレベルに登場するモンスター

Fire Drake (ファイアドレク)

生命力：39,600～59,900
攻撃力：5,000～15,300
得られるEXP：600～630
主な持ち物：

Spectacles,
Black Onyx



Crawler (クロラー)

生命力：49,800以上
攻撃力：17,800
得られるEXP：6,900
主な持ち物：
Red Potion, Hourglass,
Magic Glove, Holy Bible



Nereid (ナレイド)

生命力：1,900
攻撃力：0
得られるEXP：10
（殺すとカルマ
が上がる）
主な持ち物：Gold



Rocklouse (ロックラウス)

生命力：60,300～61,000
攻撃力：44,000
得られるEXP：750
主な持ち物：

Red Potion,
Winged-boots



Axe Beak (アクスピーク)

生命力：50,200～59,700
攻撃力：7,200
得られるEXP：710
主な持ち物：
Gold, Mirror



Boobrie (ブーフリ)

生命力：50,000～75,000
攻撃力：18,600
得られるEXP：730
主な持ち物：
Food, Winged-boots



Sendam (センダム)

生命力：24,800～30,300
攻撃力：3,840
得られるEXP：700
主な持ち物：
Gold, Food, Candle,
Magic Glove



Grell (ゲレル)

生命力：53,100
攻撃力：12,900
得られるEXP：7,800
主な持ち物：
Red Potion,
Magic Glove, Rod



KARTTIKEYA (カーティケヤ)

生命力：75,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Demons Ring×2,
Hourglass×2,
Hammer, Boots,
Holy Bible,
星形のPendant,
Crown

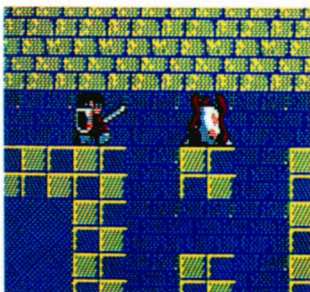


LEVEL 7

このレベル7は恐怖のワープ面。メイン部分が13×10のまったく同じ正方形で構成されていて、プレイヤーには自分が今どこにいるのかわからない。そのうえ、いたるところにワープが設定されているから、何の手がかりもなしに歩き回っていると道に迷ってしまう。さすがの「ウイングド・ブーツ」や「マントル」できえもここでは役に立たない。しかし、実はこのワープを避ける秘技があったのだ(ボクはすぐに気づいたもんね)!

レンガを注意深く見てもらえばわかるのだが、ところどころにふつうの模様とちがった、ひびの入ったレンガがある。そう、この部分に乗る(?)と、別の場所へワープさせられてしまうのだ。そこで、[7]と[9]のキーを駆使して、このひびの入ったレンガをよけて歩いていけば、ワープを避けることができる。ただし、[A]や[B]のようなミゾ(ここには「ロックラウス」などのモンスターがいる)には決してまらないように。「ウイングド・ブーツ」を使わないとぬげだせなくなってしまいます。

そして、もうひとつの難関が、「塔1」への行きかただ。それには①のところから入っていくしか方法はないのだが、①の場所に「センダム」がいるために、ちょっと工夫をしなければならない(写真10)。「ウイングド・ブーツ」を使えば楽勝ではあるが、それを節約したい人のために②テクを紹介しよう。まず③のあたりから[6]キーを押せばなしにして、①の場所の「センダム」につっこむ(戦闘モードになる)。そして「センダム」を退治して、いったん下へ降り、再び④へ行く。この作業を4回くり返せば、「センダム」はいなくなる。そうしたら、⑤から一気に⑥まで走りぬけることができるようになるのだ(腕に自信のある人は、⑦から2段ジャンプを何度か使って⑥まで行ってみよう)。



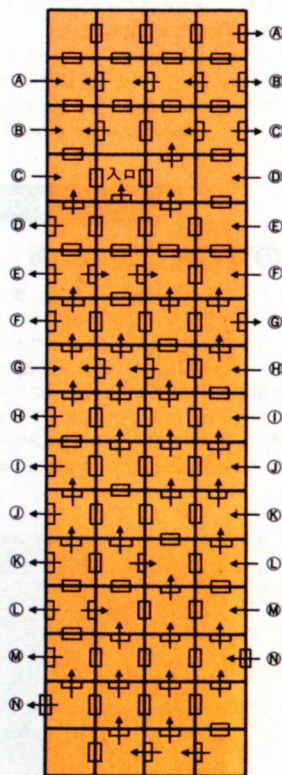
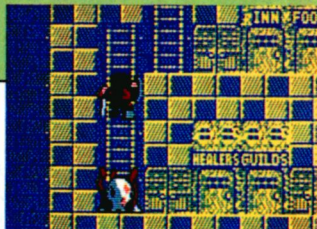
(写真10)センダム対応策は…

塔1 敵がたったの2か所にしかない、空前絶後の塔。いくら進んでも同じような部屋ばかりでくぐるが、あきらめずに最後まで行ってみよう。「キー」も「マントル」も使う必要はない。「カーティケヤ」という巨大モンスターと出会うことができるゾ。その他にも、魔力のこもったアイテムをいくつか見つけられる。

キーを使わずに扉を通りぬける方法

それほど実用的ではないが、キーを使わないでもカギのかかった扉を通りぬける方法があるので紹介しよう。この方法が使えるのは、写真のように扉のすぐとなり敵がいるときにかざられている。とにかくその敵と戦闘モードに入り、敵を倒しても倒さなくてもかまわないから、戦闘モードから扉の上へ脱出すればいい。すると、自分のキャラクターが扉の上に重なり、扉を開けなくても乗通りができるようになるのだ。同じようにして、ふつうでは上へのぼれないクイの上へでることもできる。

▶ こういう状態なら、キーを使わずに扉を通れるゾ



この塔で手に入るアイテム

Black Onyx	1
Fire Crystal	1
Hourglass	4
Winged-boots	1
Demons Ring	2
Pendant	4
Key	9
Hammer	1
星形のPendant	1
Holy Bible	1
Boots	1
Mushroom	1
Crown	1

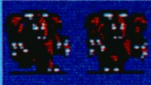
Amphisbaend (アンフェスバエント)

生命力：106,900~110,100
 攻撃力：60,750
 得られるEXP：960
 主な持ち物：
 Food, Pendant,
 Key



Spined Devil (スピンドテビル)

生命力：49,900~74,300
 攻撃力：105,000前後
 得られるEXP：1,150
 主な持ち物：
 Red Potion,
 Pendant, Key



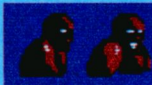
Charon (チャロン)

生命力：69,900~72,900
 攻撃力：30,000
 得られるEXP：1,100
 主な持ち物：
 Fire Crystal,
 Pendant, Rod



Giant Fire (ジャイアント・ファイア)

生命力：109,000~110,000
 攻撃力：90,000
 得られるEXP：1,100
 主な持ち物：
 Gold, Demons Ring



Spectator (スペクテーター)

生命力：110,000~119,500
 攻撃力：25,000
 得られるEXP：1,060
 主な持ち物：
 Bottle, Black Potion



Shambling (シャンブリン)

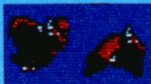
生命力：72,100
 攻撃力：19,800
 得られるEXP：790
 主な持ち物：
 Demons Ring,
 Br. Potion



●このレベルに登場するモンスター

Wyvern (ウヴァーン)

生命力：約110,000
 攻撃力：58,050
 得られるEXP：1,200
 主な持ち物：
 Hourglass, Elixir



Gamazotz (ケマソツ)

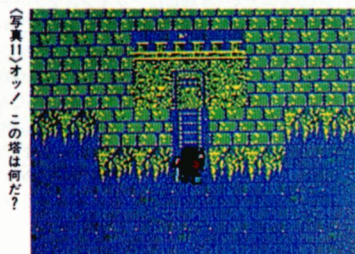
生命力：83,500
 攻撃力：46,350
 得られるEXP：1,060
 主な持ち物：
 Balance, Black Potion



マップが世界地図になっているという、とてもユニークな面。ダミーの塔が多いということにさえ気をつければ、それほど難しくはないだろう。ただ、④のケーブルに入るときや⑤の場所にはまってしまったときなどには、マトックが必要となる。今までの面でマトックのムダ使いをしてきた人は、泣きを見ることになるゾ。

①のケーブルからもレベル9へ行くことができるのだが、キーを5個も使ってまでこのケーブルを利用する必要はない。②のケーブルに入ろうと、③のケーブルに入ろうと、結局は同じことなのだから（理由は、レベル9の解説を読めばわかるヨ）。

LEVEL 8

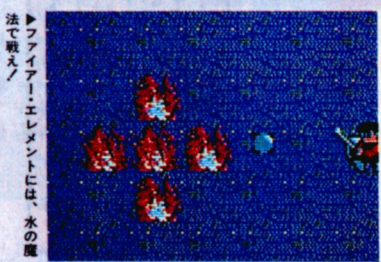


（写真真似！オッ！この塔は何だ？

ワイポイント・アドバイス 8

魔法の効く敵、効かない敵

魔法にたくさん種類があるのは、単に魔力の強さを段階づけるためだけではない。敵の種類によって、効果のある魔法とそうでない魔法とがあるのだ。たとえば、火の化身であるファイア・エレメントには、水の魔法 Deluge が絶大な効力を示す。逆に、水中生物であるクラークンに Deluge を使ったりすると、かえって強くなってしまふ。また、毒の体を持つアスティラゴアなどには、当然 Poison 系の魔法は効かない。敵をよく見てから使う魔法を選択することが必要だ。

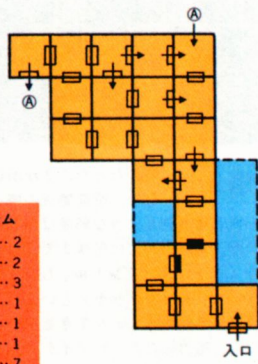


▶ファイア・エレメントには、水の魔法で戦えノ

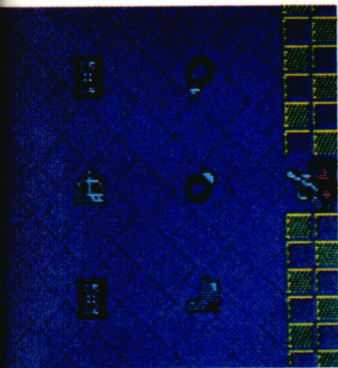
ところで、この面には塔が三つあるのだが、3番目の塔というのはいったいどこにあるのだろうか？（マップにはあえて書かなかった）。その塔は、ふつうに歩き回っているだけでは、絶対に見つからない。まあ、「ウイングド・ブーツ」を使って、チョチョイのチョイと……。いろいろと探してみてくれ。

塔1

この塔には、マントルを使わないと入れない部屋が4部屋もある。しかし、その中には敵もアイテムもないので、入る必要はないだろう。



- この塔で手に入るアイテム
- Black Onyx……………2
 - Demons Ring……………2
 - Br. Potion……………3
 - Hammer……………1
 - Crystal……………1
 - 星形のPendant……………1
 - Black Potion……………7



この塔で手に入るアイテム

- Hourglass 4
- Winged-boots 1
- Balance 3
- Holy Bible 1
- Boots 1
- Black Potion 8



塔3

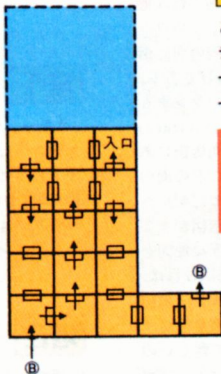
「ウイングド・ブーツ」を使わないと見つげられない塔。「スペクター」の巣になっている。一番奥の部屋には、「エリクサー」が落ちている。

この塔で手に入るアイテム

- Bottle 4
- Elixir 1
- Black Potion 19

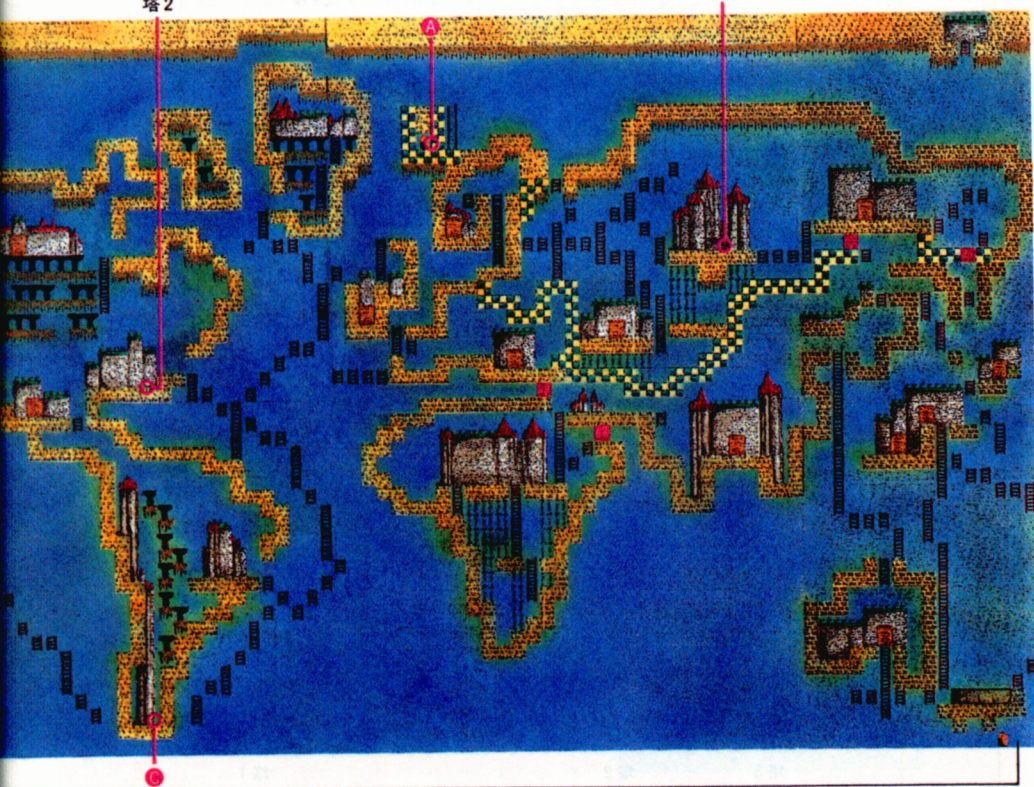
塔2

ふつうの部屋から脱出する時でさえ、マントルを使わなければならないというやっかいな塔。どこかにジャイアント・スレイヤーという武器が落ちているゾ（この塔にも、マントルを使わないと入れない部屋が9部屋もある）。



塔2

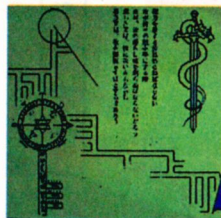
塔1



LEVEL 9

もっとも複雑な作りをした面。レベル8の④のケーブルがレベル9の①のケーブルに、⑤のケーブルも同じように対応している。レベル8の解説のところで「④と⑤のケーブルのどちらを使おうと、結局は同じこと」と書いたが、その理由は①と②の場所のワープ・ポイントにある。つまり、たとえ④のケーブルからでてきても、①の上を1度通過すれば②へワープできるし、その逆も可能だということだ。このワープ・ポイントを利用すれば、「塔1」、「塔2」や⑥の商店街の間を自由に行ったり来たりできるようになるわけである。

この面ぐらになると、キミのキャラクターのランクも上がり、ひょっとしたら魔法使いの称号が「Master-Wizard」になっているかもしれない。そうしたら、⑥の商店街にある

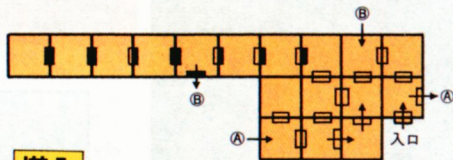


〈写真12〉僧侶が見せてくれる地図

「Temple」(別にもどの面でもかまわないのだが)へ行ってみよう。僧侶がキミに、写真12のような地図を見せてくれる。実はこれは、ドラゴン・スレイヤーの隠し場所を示す地図なのだ!

また、この面で難しいのが「塔3」と⑥のケーブルへの行きかただ。⑥のケーブル

へ行くためには、キーが40個も必要なのだ。マップを見ながら、自分でその行きかたを考えてみてほしい。



塔1

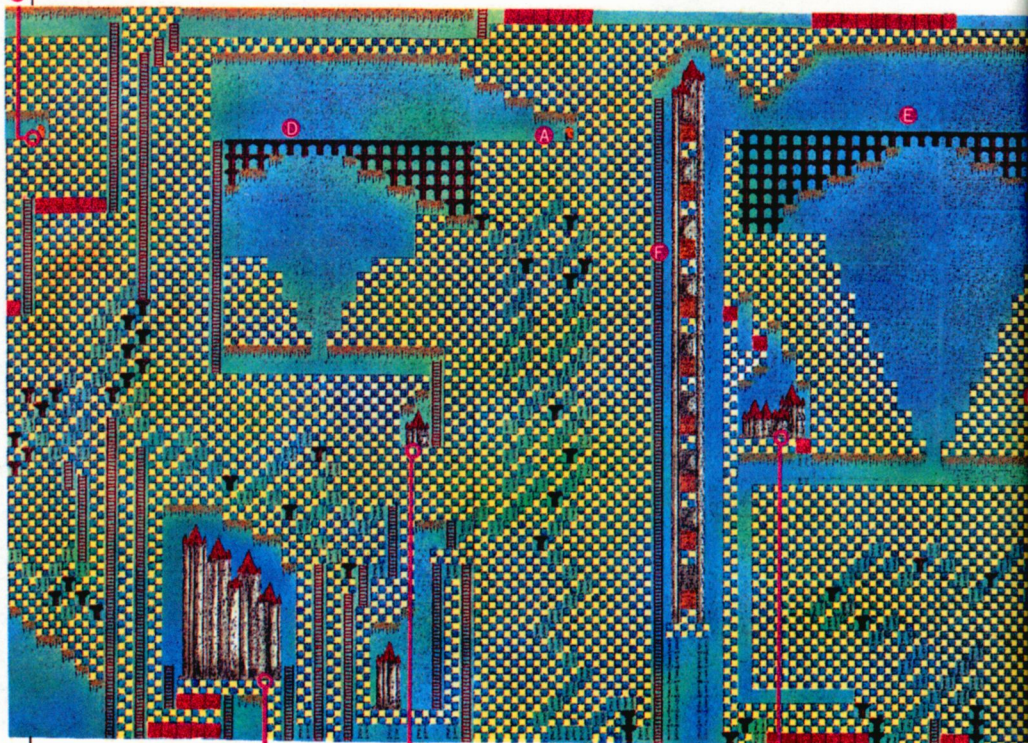
「キー」や「+5ラージ・シールド」、「ムラサメ・ブレード」などのさまざまなアイテムがかけける塔。一番奥の部屋には、「クラーケン・ジャイアント」がいる。

この塔で手に入るアイテム

Spectacles	7
Lamp	6
Demons Ring	1
Bottle	2
Key	24
Magic Glove	2
Rod	2
Holy Bible	1
Black Potion	3

塔2

通路がうずまき状になっている塔。アイテムを確実に拾い集めるべし。



塔3

塔2

塔1

Decaton (デカトン)

生命力：100,000
攻撃力：20,000
得られるEXP：1,400
主な持ち物：
Pendant, Key



Galebduhr (ゲールブダー)

生命力：299,600-305,000
攻撃力：100,000
得られるEXP：1,150
主な持ち物：Lamp



Yariyka (ヤリカ)

生命力：100,000-140,000
攻撃力：10,000以上
得られるEXP：1,100-1,600
主な持ち物：
Food, Demons Ring,
Black Potion



Adept (アデプト)

生命力：10,000
攻撃力：50,000-100,000
得られるEXP：1,500
主な持ち物：
Red Potion, Bottle



Volt (ボルト)

生命力：149,700-201,900
攻撃力：500,000
得られるEXP：1,900
主な持ち物：
Gold, Black Potion



KRAKEN Giant (クラケンジャイアント)

生命力：50,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Key x 9



Ixchel (イツツェル)

生命力：101,300
攻撃力：93,000
得られるEXP：1,600
主な持ち物：
Fire Crystal, Pendant,
Magic Glove



KARTTIKEYA (カーティケヤ)

生命力：750,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Morning-Star x 9



Otyugh (オティフ)

生命力：154,000以上
攻撃力：68,250
得られるEXP：1,060
主な持ち物：
Red Potion



Silver Dragon (シルバードラゴン)

生命力：1,000,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：Crown



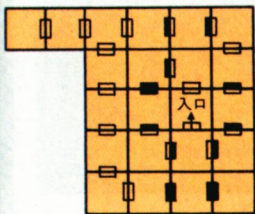
Dark Stalker (ダークストーカー)

生命力：96,300-209,600
攻撃力：110,000以上
得られるEXP：1,800
主な持ち物：
Rod, Elixir



King Dragon (キングドラゴン)

生命力：5,000,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：なし



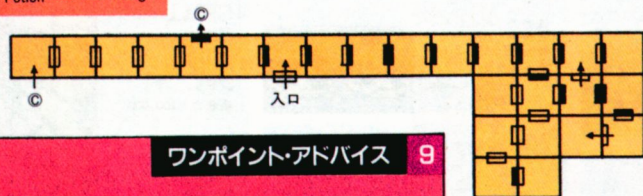
●このレベルで登場する
モンスター！

この塔で手に入るアイテム

Spectacles	18
Lamp	1
Red Potion	10
Fire Crystal	1
Winged-boots	1
Demons Ring	1
Pendant	1
Bottle	2
Key	1
Magic Glove	3
Rod	4
星形のPendant	1
Boots	1
Black Potion	3

塔3

レベル9の地下深くに眠る巨大タワー。中には、たくさんの大きなモンスターが潜んでいるという噂だ。十分に鍛えてから、ここに来ないと……。



ワンポイント・アドバイス 9

ドラゴン類の倒しかた

「クラケン・ジャイアント」、「ゲレル・ジャイアント」などの大きなキャラクターは単に体あたりをするだけで、倒せるのに対して、はじめて出会ったときの「シルバー・ドラゴン」や「キング・ドラゴン」はそういうわけではない。コイツらをどうやって倒すかが、このゲームの最大の難関だ。まず、「シルバー・ドラゴン」は、あるアイテムを利用しながら戦えば倒すことができる。しかし、「キング・ドラゴン」には同じ手は通用しない。キミが画面中を自由に飛び回れることを応用して……。

▶最後の敵、キング・ドラゴン。コイツの生命力はなんと五百万！



この塔で手に入るアイテム

Red Potion	3
Lamp	1
Pendant	3
Bottle	1
Key	27
Magic Glove	2
Rod	2
Black Potion	4
Crown	1

LEVEL 10

塔1

この塔に関しては、ノーコメント。キミが自分で歩き回り、見つけたアイテムをマップに書きこんでみてくれ。ところで、この塔が64部屋ないのはなぜなんだろう？ どのかの部屋に+7ラージ・シールドが隠れているゾ。

●このレベルに登場するモンスター

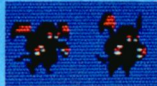
Medusa (メデュサ)

生命力：516,900
攻撃力：6,700
得られるEXP：2,180
主な持ち物：
Red Potion



Arakocra (アラコクラ)

生命力：201,600
攻撃力：43,200
得られるEXP：2,500
主な持ち物：
Lamp, Red Potion,
Winged-boots



Sylph (シルフ)

生命力：10,000
攻撃力：0
得られるEXP：10
(カルマが上がる)
主な持ち物：Gold



Isis (イシス)

生命力：381,100
攻撃力：1,000,000
得られるEXP：2,300
主な持ち物：
Key, Hourglass



CZ-812CE

生命力：1,000,000
攻撃力：234,000
得られるEXP：2,550
主な持ち物：
Demons Ring, Pendant,
Magic Glove,



Copper Dragon (コッパードラゴン)

生命力：43,700
攻撃力：965,000
得られるEXP：1,960
主な持ち物：
Magic Glove, Rod,
Mushroom



Salamander (サラマンダー)

生命力：250,000
攻撃力：190,750
得られるEXP：2,300
主な持ち物：
Bottle, Mantle,
Crystal



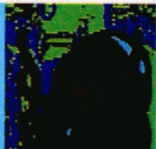
Berserker (バーサーカ)

生命力：300,000~500,000
攻撃力：600,000~1,000,000
得られるEXP：1,500~2,500
主な持ち物：
Mirror, Bottle,



KRAKEN

Giant
(クラークン・
ジャイアント)
生命力：50,000



GRELL

Giant
(ゲレル・
ジャイアント)

生命力：100,000



KARTTIKEYA

(カーティケヤ)
生命力：750,000



Silver

Dragon
(シルバードラゴン)

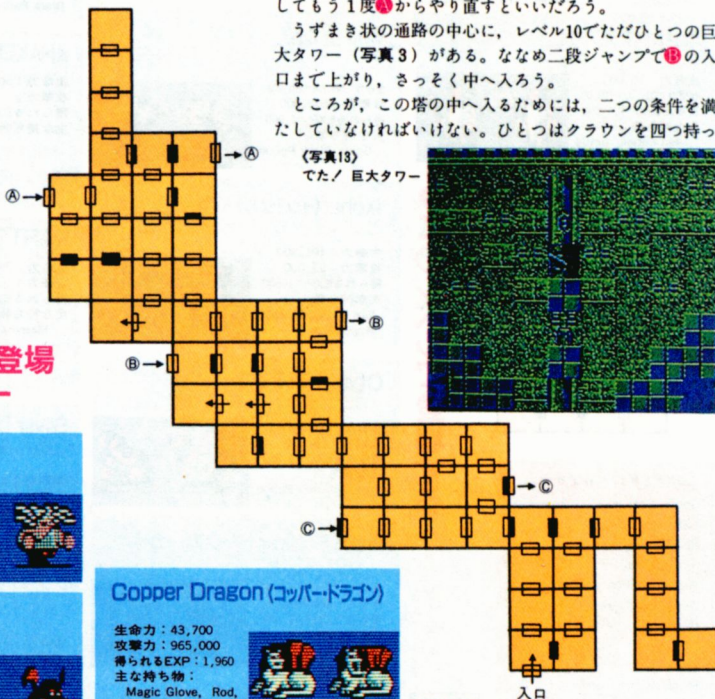
生命力：1,000,000



ついにやってきた最終面。「DS II (ドラゴン・スレイヤーII)」という文字がハッキリと読み取れる。この面では、とにかく①のケーブルから「塔1」へ行くまでが難しい。正攻法でいくならば、思わぬ場所にあるワープを利用しなければいけないのだ。「ウイングド・ブーツ」と「マントル」を身につけてコースをすべてチェックしてから、リセットを押してもう1度②からやり直すといいだろう。

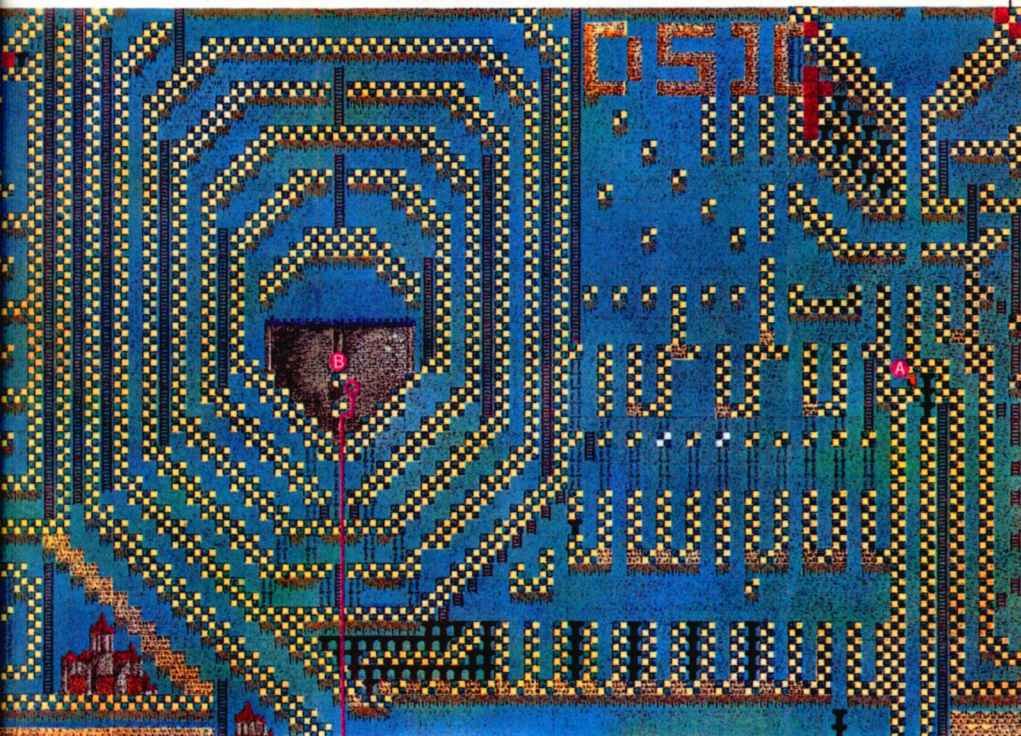
うずまき状の通路の中心に、レベル10でただひとつの巨大タワー(写真3)がある。ななめ二段ジャンプで③の入口まで上がり、さっそく中へ入ろう。

ところが、この塔の中へ入るためには、二つの条件を満たさなければならない。ひとつはクラウンを四つ持つ



〔写真13〕
てたノ巨大タワー

入口



塔1

ていること。そして、もうひとつは、カルマが0であるということだ。

この塔のどこかに隠されているという「ドラゴン・スレイヤー」さえ手に入れば、もうこっちのものだ。この面で気をつけなければならないのが、「イシイス」という敵だ。コイツは、「Death」の魔法をピシバシ投げてくる。一撃で百万近くのダメージを与えてくるから、コイツと戦うときは必ず「アワーグラス」か「デーモンズリング」を使わないと危険だ。

「塔1」をクリアしたら、いよいよ「キング・ドラゴン」をさがし求めての旅にでよう。はたして、キミは「ザナドゥ」ワールドを征服することができるだろうか？

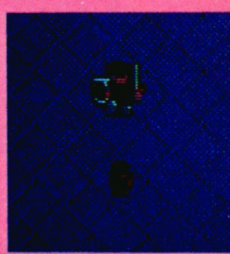
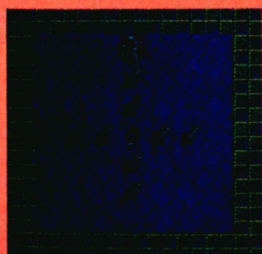
ワンポイントアドバイス 10

レベル9~10のマジック・グラブはとっておけ！

レベル9、10の塔の中では、たくさんの「マジック・グラブ」が見つかる。しかし、意味もなくそれらを拾い集めてはいけない。「マジック・グラブ」は、最後の武器「ドラゴン・スレイヤー」の経験値アップのために残しておくかなければいけないのだ。はっきり言って、「ドラゴン・スレイヤー」はそれまでの「ボール・ウェポン」とくらべると、メチャクチャに弱い。したがって、敵を倒して「ドラゴン・スレイヤー」の経験値を上げることは至難のワザだ。そこで、「マジック・グラブ」を使って、その経験値をかせぐしかない。もちろん、「ドラゴン・スレイヤー」の経験値が高いほど、「キング・ドラゴン」は楽に倒せるぞ。

▶「ドラゴン・スレイヤー」を手に入れたら、残っていた「マジック・グラブ」を回収せよ！

▶この部屋はいったい何なんだあ〜？



汝の戦いは、神々の御言葉と共に記される今日、
その終わりを告げた。
汝の試練、大いなる意志を示す戦いは、
勝利の杯をもって祝され、
天の輝きをもって誉れなる、金のモールとなろう。
この地にて、長きにわたる民の苦痛の叫びは、
大いなる意志の化身、
即ち汝の手にする、選ばれし者の剣にて
悪しき種とともに、取り除かれた。
見よ、重苦しく築かれし、死の砦は
輝きを地にもたらず、壮麗なる碑としてよみがえる。
壁と塔にかこまれしその姿は、
内にも、外にも
叡智の微として、その姿を地に映すであろう。
エイジアの、大いなる先祖にして王なる、
クープラ・カーンの姿は取り戻された。
まもなく、地の子らが再び頭を下げ
幼き香りの精達が風と共に踊り、
生命の泉より注がれる聖なるアレフの流れは、
あまねくこの地を潤すであろう。
聞け、人及ばぬ永遠の果てに還元される流れが、
偉大なる祖先の声と代わりて響きわたるのを
民の嘆きどうめきが、汝と神々を讃える唄になるのを
もはや、永き時の流れによってさえ
なにひとつ流されることはないであろう。
しかし、天と地がわけられしその時より、
悪しき種は氷のごとく融かれ、
悲しみの涙、流されたる血にて潤い
墮ちたる果実をその枝につける。
おお、融かれたる地、怒濤の大海のごとく。
おお、その数、うちよせられたる砂のごとく。
吹きあげられたる者は、
汝に無数の魂が奏でる、悲哀の唄をささやくであろう
それは、汝を求める民達の祈り
そこは、汝の耕すべき新たなる地
流れし神々の涙は、汝を導くであろう。
汝の手より剣が離れることはない、
おお、神々の御手にゆせられたる者よ
新たなる旅の時まで
その魂にまらざる事あるがよからう。

作 ラスプーチン



しっかりとしたストーリー構成で展開されるアクティブRPGのスーパーSOFT!

メルヘン・ヴェール I

システムサコム

Märchen Veil



●対応機種

PC-9801シリーズ(5"2DD, 5"2HD,
8"2D, 3.5"2DDディスク)

PC-8801シリーズ(5"ディスク)

PC-8801mk IISR/FR/MR専用版
(5"ディスク)

X1シリーズ(5"ディスク)

MZ-2500シリーズ(3.5"ディスク)

価格：7,900円

システムサコムが作り上げた、ARPGの傑作。全8面に分かれたゲーム・バランスもさることながら、ビジュアル・ステージで構成されたゲーム・ストーリーがスバラシイ。これほどまでに各面がうまくつながりあったゲームがかつてあっただろうか？ アイテム数、敵キャラの種類も豊富で、グラフィック、BGMともに文句なし。まちがいない現時点でARPGの最高峰に立つ作品のひとつだ。なお、このゲームは3部作になっていて、第2弾も発売された。

●とにかく撃ちまくれ!

このゲームでは、そこらに落ちている岩や木をとにかく撃ちまくることが大事だ。というのも、ゲーム中に出てくる魔法のアイテムのほとんどが、岩や木を撃つと出現する



〈写真1〉アイテムが岩から出現



この手を使おう。
(写真2)ビクシー・アリーナには

〈写真3〉ブーカ・アリーナ攻撃法

基本テクニック

からだ(写真1)。魔法のアイテムを全部そろえないとゲームを解き終えることはむずかしい。

と言っても、撃つとビクシー・アリーナの出ってくる岩なんていうのもあるから要注意だ。また、ある条件を満たしてからそれを撃たないと、大切なアイテムが出てくれないなんてこともあったりする。

●敵の移動範囲を読め!

プレイしてみればわかると思うが、主人公のキャラクターはとても歩くのが遅い。道の上では敵と同じスピードで移動することができるのだが、魔法のクツを持たずに土(?)の部分に踏みこむと、その半分のスピードになってしまう。

だから、敵と戦うときにも効率的な戦法をとることが必要だ。まず、敵キャラクターには、移動する範囲が決まっているヤツとそうでないヤツとがいるということを知ろう。前者の場合は、敵がやってこれない場所から敵を攻撃すればいいので、わりと楽だ。

たとえば、はじめのシーンで、ビクシー・アリーナという敵は道の中だけしか移動することができない。そこで、写真2のような場所から攻撃すれば、自分はまったくダメージを受けずに相手を倒すことができる。また、逆にブーカ・アリーナという敵は、道以外の場所しか移動することができないから、写真3のように戦えば楽勝だ。あとのほうの面でも、水中しか移動できない敵などがでてくるので、このテクニックを応用してみよう。

●強い敵は遠距離攻撃で

シーンが進んでいくと、攻撃力が10以上もあるモンスターが続々と登場する。こんなヤツらと正面から戦ったりしたら、たいへんなダメージを受けてしまうことは必至だ。ここでも頭を使った戦いかたをしよう。

偶然かどうかはわからないが、攻撃力のデカイ敵というのは、たいてい体もデカイものだ。そして、つこうのいいことに、崖をへだてた反対側に位置していることが多い。そんなときは、迷わず崖の反対側から敵を退治してやればいい(写真4)。ただし、自分の剣からでる魔力には、射程距離があるということをお忘れなく。

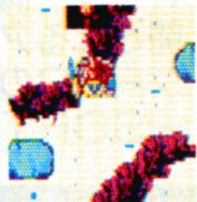
(写真4)強い敵は崖越しに戦え



をやったことがある人なら、すぐにマスターできるテクニクだろう。



(写真8)ドルアーガ方式でバリアを張ろう



(写真9)崖にころげ落ちるなんて、ミットモないです

●崖から落ちたらハイパー・オリンピック

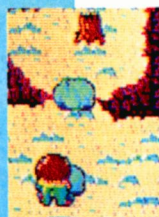
このゲームでは、不用意に崖のそばに近づいたりすると、たちまち崖の下に落ちて死んでしまう(写真9)。しかし、崖から落ちても助かる⑩テクニクがあったのだ。崖から落ちたらすぐに、スペース・キーを小刻みにたたこう。1秒間に6回以上たたけば、みごとに元の場所に復帰することができる。ゲームを進めていくうえで欠かせないテクニクのひとつだ。

さらに、このテクを応用した神ワザがある。崖つぶちで敵の弾をくらいそうになったら、自分から崖に飛びこむのだ。そして、すかさず復帰すれば、敵の弾をくわらずにすむ。ただし、このワザにはかなりの危険がともなうので、よほどの場合以外は使わないほうが無難だ。

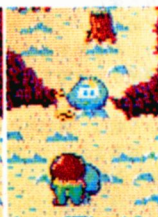
●岩をうまく利用するべし

キミの進路を邪魔してくる岩。じつは、この岩にも利用法があったのだ。敵のモンスターだって、キミと同様に岩を通りぬけることができない。それを利用して、岩をタテにして戦うということができるのだ。写真5, 6, 7を見てくれ。これは、岩をタテにしてビクシー・アレーナと戦っているところだ。

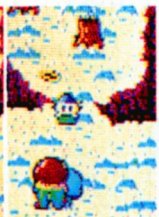
この際に注意しなければならないのが、自分の座標と岩の座標とを少しずらすということ。そうしないと、剣の魔力も岩でさえぎられてしまうからだ。「海へ」のシーンでくるルボル・ケルビーなどに有効な戦法だよ。



(写真5)正面の岩にかくれているビクシー・アレーナを攻撃。自分もすぐ前に岩を位置させている



(写真6)ムムツノ敵が正体をあらわしはじめた



(写真7)今だ！自分は岩に守られているので思うぞんぶん攻撃をしかけることができる

●ディフェンスはドルアーガ戦法で

敵の弾には水色のものとピンク色のもの2種類がある。このうちのピンク色の弾は、バリアーで防ぐことができるのだ。では、どうやったらバリアーが張れるのか？

ビデオゲームの「ドルアーガの塔」と同じで、剣をださずに弾の方向を向いていれば、自然にバリアーが張れてしまうのだ(写真8)。さらにハイテクとしては、剣をだしたままバリアーを張るという方法もある。そう、敵の弾に対して右側を向けばOK。ビデオゲームの「ドルアーガの塔」

●むやみにセーブをするな！

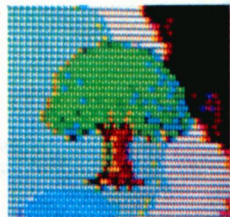
一般的にRPGというと、こまめにセーブするのが常識のように思っているが、このゲームに関してはそれがあてはまらない。なぜなら、このゲームでは、ディスクというアイテムを持っているときでない限りセーブができないからだ。ディスクは1回使用するとなくなってしまう、その世界のどこかに再び出現する。

じつは、このディスクの出現位置というのは、セーブした安全地帯(写真10：セーブはここでしかできない)の位置に対応していて、同じ安全地帯でセーブすれば、いつも同じ場所にディスクが出現する。

これは非常に大切なことで、そこでセーブするとディスクが取りにくい場所に出現してしまう(たとえば、ロックカビートのたくさんいる面や、そのシーンの最終画面などに出現する)ような安全地帯では、なるべくセーブをしないほうがいいのだ。

また、いくらディスクを持って安全地帯へきたからといって、ダメージをかなり受けてしまったときには決してセーブをしてはならない。笑ってリセット・ボタンを押すくらいの勇気がほしいものだ。

(写真10)ここが安全地帯*セーブポイント



●ビジュアル・ステージをよく読もう

各シーンのはじまりに、ストーリーを絵と文章で説明したビジュアル・ステージというものがある(写真11)。これを読まないでゲームをプレイしているようでは、キミはもうこのゲーム失格。

なにしろ、ビジュアル・ステージには、各シーンをクリアするための、たいへんなヒントが書いてあるからだ(特に氷の世界では注目すべし)。

さらに、このゲームの作者が言うには、アクション・ゲームの部分よりむしろビジュアル・ステージを見せたいがためにこのゲームを作ったのだそうだ。だから、RPGというよりも、コンピュータ小説という呼び名のほうがこのゲームにふさわしいのかもしれない。



(写真11) ビジュアル・ステージをよく見ない人に、ENDINGはむかえられない

キャラクター・インフォメーション

(注) 攻撃力……一撃で王子に与えるダメージの値

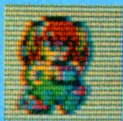
防御力……そのキャラクターを殺すために与えなければならないダメージの値(一となっているものは不死のキャラクター)

復活……死んでも一定時間がたつと復活するタイプのキャラクター

MAX……殺すと王子のハワーMAX(最大値)が増えるキャラクター

●王子

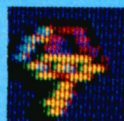
このゲームでキミが操るキャラクター。パワーメータが0になると死ぬ。



●毒キノコ

攻撃力=1, 防御力=1, 復活

さわると一定時間、王子の動きが止まる。



●ニョロ

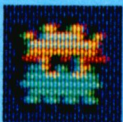
攻撃力=5, 防御力=1

弾を1発でもあてると、その場で一定時間静止し、王子の進行をさまたげる。



●ブーカ・アレーナ

攻撃力=5, 防御力=1, 復活



●ルバータ

攻撃力=1, 防御力=1, 復活

さわると一定時間、王子の動きが止まる。



●ロック・カピトール

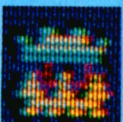
攻撃力=5, 防御力=1

口から四方へ弾をはきだす。その弾をふせぐことはできない。



●ブーカ・オレアス

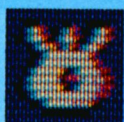
攻撃力=5, 防御力=1, 復活



●リコリアス

攻撃力=1, 防御力=1

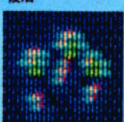
3匹でフェリス薬を隠し持っている。



●キャニウス・ケルビー

攻撃力=8, 防御力=3, 復活

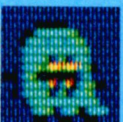
陸上にしか生存できないケルビー族。



●トロウ

攻撃力=5, 防御力=1

ビデオゲームの「バックランド」をパロッドしたキャラクター。



●ケスティータ

攻撃力=1, 防御力=4, 復活

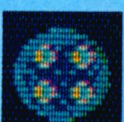
殺すとその場所にウズができる。



●サフィルス

攻撃力=10, 防御力=1

不死身の生命体。攻撃を加えると、一定時間動きが止まる。



キャラクター インフォメーション

●ストゥルーシオ

攻撃力=10, 防御力=1
砂地の上を左右にしか動けない生物。魔法のクツを隠し持っている。



●ピクシー・アクアティクス

攻撃力=15, 防御力=6



●ルーネ

攻撃力=15, 防御力=6



●メメース

攻撃力=10, 防御力=1, 復活
ランプを手に入れるためのカギを握るモンスター。



●ピクシー・グラシエス

攻撃力=15, 防御力=6



●ホーネ

攻撃力=15, 防御力=—
洞窟の中に潜んでいる不死のモンスター。



●ブーカ・オレアス

攻撃力=10, 防御力=4



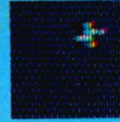
●ブーカ・グラシエス

攻撃力=10, 防御力=4



●星

攻撃力=15, 防御力=—
宇宙空間でなめにくくはなってくる。ドルアーガ戦法で防ぐことができる。



●ブーカ・アクアティクス

攻撃力=10, 防御力=4



●アンシーリー・コート

攻撃力=10, 防御力=6
1発攻撃を受けるたびに、別の場所へワープする。すべて殺すと、「試練」のシーンの扉が開かれる。



●ルナ

攻撃力=20, 防御力=—
月の女神。オムニアのマントを持っている。



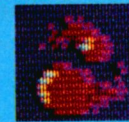
●ピクシー・アレーナ

攻撃力=15, 防御力=4, MAX
ピクシー族はみな、岩を撃つと姿を現わす。



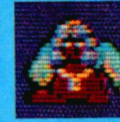
●ウィルオー・ウィスプ

攻撃力=10, 防御力=10, 復活
「終章」の迷路の上空を飛び回る火の玉。



●ギアス

攻撃力=20, 防御力=6
岩山への入口をふさぐ魔獣。静止したまま、いろいろな方向へピンク色の弾をはなつ。



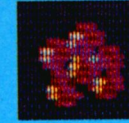
●ピクシー・オレアス

攻撃力=15, 防御力=4



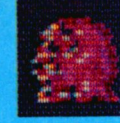
●ルボル・ケルピー

攻撃力=15, 防御力=4, 復活, MAX
水中にしか生存できないケルピー族。



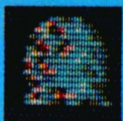
●ルベルス・ホッグメン

攻撃力=20, 防御力=6
グルグルと回転しながら、ピンク色の弾をはきだす。



●ブークス・ホッグメン

攻撃力=20, 防御力=10
殺すと、丸木の橋が出現する。



●フンギ

攻撃力=25, 防御力=12
コイツを倒したあとに岩を撃たないと、出現しないアイテムもある。



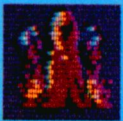
●ディアボルス

攻撃力=40, 防御力=14
「終章」の最後の扉を守る巨大なガイコツ。



●アルベンス・ケーテ

攻撃力=20, 防御力=10
ナワバリの中へ入ると、コイツを倒さないかぎり、外へ出られない。



●カダーベル

攻撃力=30, 防御力=10
洞窟の中心に大量に潜んでいる手ごわい敵。



●ヤン・トモリ

攻撃力=1, 防御力=8
「海へ」のシーンの最後にいる、このゲームの作者。



●フラーブス・ケーテ

攻撃力=20, 防御力=10
ナワバリの中へ入ると、コイツを倒さないかぎり、外へ出られない。



●ナツケラヴィー

攻撃力=40, 防御力=6
海流の中に4匹だけ生息している。



●ミノス・ムーズ

攻撃力=1, 防御力=1
「氷の世界」でキミが助けてあげなければならない、海の神ネプトゥースの娘。



●グラウクス・ケーテ

攻撃力=20, 防御力=10
「終章」のシーンにおいて、コイツを倒すと橋が出現する。



これが全アイテムだ

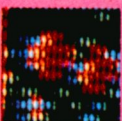
●ヘルベウス・ケーテ

攻撃力=20, 防御力=10
「終章」のシーンにおいて、コイツを倒すと橋が出現する。



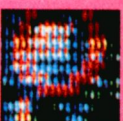
●フルーツ

各シーンにいくつずつか隠されていて、取るとパワーがアップする果物。アップする値は、種類により異なる。



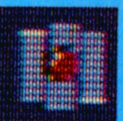
●アンプロシア

取るとパワー・マックスとパワーが20、同時にアップする。強い敵を倒したあとに出現することが多い。



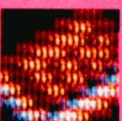
●テグザ

攻撃力=20, 防御力=10
人気ゲームをパロディしたキャラ。



●アイテム・マニュアル

マジック・アイテムの使いかた、役割などを知ることができる解説書。これがないと、他のアイテムを見ることができない。



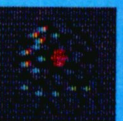
●ユンゲル

フルーツの親玉。取るとパワーが一気に50か100アップする。種類によってアップする値が異なる。



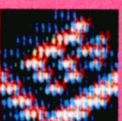
●ケラスケス

攻撃力=20, 防御力=12
洞窟の中で弾を撃ちまくるイヤなモンスター。



●キャラクター・マニュアル

そのシーンに登場するキャラクターの攻撃力・防御力・特徴などを知ることができる本。



●フロッピー

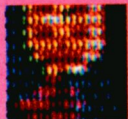
ゲームをセーブするために必要。そのシーンのどこかに落ちていて、1度使うと再びシーン内のどこかに出現する。



これが全アイテムだ

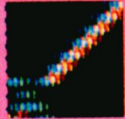
●オムニアのマント

太陽の炎から身を守ってくれるマント。太陽の神フェーブスのところへ行くために必要で、月の女神ルナが持っている。



●剣

魔力を放射して敵を攻撃できるアイテム。全部で4種類あり、それぞれ発射できる魔力の強さが異なる。



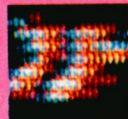
●鍵

「王子の証」のシーンで宝の箱を取るために必要なアイテム。



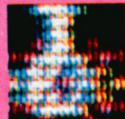
●フェスティノー

どんな場所でも高速に歩けるようになる魔法のクツ。ある場所のストゥルンシオ族を全滅させると出現する。



●ソボル薬

パワーとパワー・マックスが同時にある程度アップする薬。アンプロシアと効力は似ている。



●宝の箱

フェリクスに帰ってから必要となる品が入っている(要するに「メルヘン・ヴェールII」が必要)。



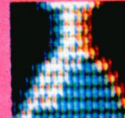
●セレル薬

歩く力がアップする薬。フェスティノーを持っていれば、取る必要はない。



●アムニス薬

海に入るために必要な薬。これなしで海水に触れると、王子は死んでしまう。



●王冠

王子の証の一つ。「王子の証」のシーンの島に落ちている。



●ランプ

洞窟などの暗い場所へ入るために必要。メメースが所有している。



●リバティオー

女神ディーバの酒。これをディーバのところへ持っていくと、別のアイテムと交換してくれる。



●ケーブ

王子の証の一つ。地底の王が持っている。



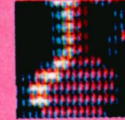
●アウラの木の実

これを三つそろえると「霧のむこう」のシーンをクリアできる。



●ソルピティオ

命の水。「氷の世界」に閉じこめられたミノス・ムメを助けたすために必要。



●エンブレム

王子の証の一つ。女神ディーバが持っている。



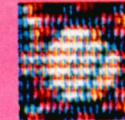
●聖書

これを持っていれば、死んだあとに天国へ行くことができ、時間内にそこを脱出すれば復活することができる。全シーン中に二つ落ちている。



●鏡

「海へ」のシーンで普通の状態では見えない秘密の場所を見えるようにしてくれる鏡。



●ミルラ酒

ネプトゥーンズの好む酒。これを取ると、ネプトゥーンズに会える。



シーン別攻略法

Scene I・目覚め

砂を含んだ風に、王子が目覚めると、そこは見たこともない荒れ果てた世界だった。

「ここは……？」

起き上がった王子は、自分の姿が何か異様な物に変わっていることに気がついた。しかも身につけている物は、姫にもらった魔法の腕輪アルミラだけ。

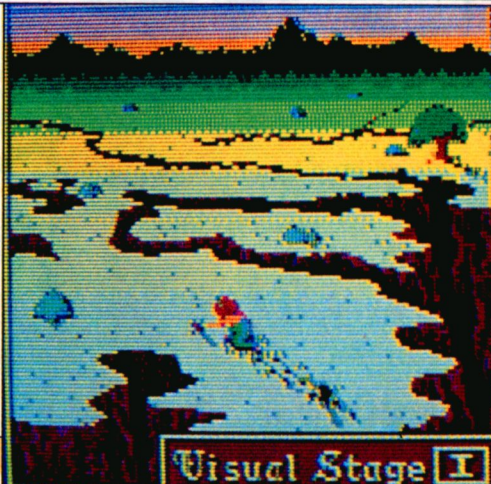
「何もかもここへ飛ばされたときになくなってしまったらしい。」

だがこのアルミラさえあれば、どんな姿をしようとも、姫は私に気がついてくれるはずだ。帰ろう、姫のもとへ。」

……とそのとき、風に吹き上げられた砂の中から、王子の剣アキナクスが現われた。

「あっ、あれは私の……。この剣さえあれば恐れる物は何もない」

王子はアキナクスを手にとると、西へ向かって歩きだした。



●登場キャラクター

ブーカ・アレナ	10
トロウ	10
ピクシー・アレナ	10
星	6
サフィルス	1
ルナ	1

●出現アイテム

フルーツ	5
アイテム・マニュアル	1
キャラクター・マニュアル	1
ユンゲル	1
フロッピー	1
オムニアのマント	1
剣(青色弾4発発射可)	1

ゲームがはじまって最初のシーン。このシーンではまず剣、アイテム・マニュアルなどの基本的なアイテムを集めていこう。岩や木を撃つだけですべて出現するので、それほど難しいことはないだろう。全部のアイテムをそろえたら、オムニアのマントを取りに行く前に1度セーブしておこう。セーブする場所は、右下にある泉をおすすめする。ここでセーブしておけば、ディスクがわりと取りやすい場所に出てくれるからだ。

それができたら、いよいよ右側の宇宙空間へオムニアのマントを取りに行こう。ここがシーン1で1番難しいが、例のドルアーガ戦法をマスターしていれば大丈夫。サフィルスの動きを剣の魔力で止めながら、慎重にマントを取って帰ってくるべし。

マントさえ持っていれば左上の太陽の神フェーブスのもとへ行って1面クリア。しかし、このときに少しでもダメージを受けているようだったら、あえてもう1度最初からやり直したほうがいい。1面ぐらいでダメージを受けているようでは、これから先の面がキツイからだ。

完璧なデータで1面をクリアするためには、ユンゲル(1度にパワーを50回復してくれる)を取るタイミングも考えなければならないだろう。すなわち、ダメージが20くらい

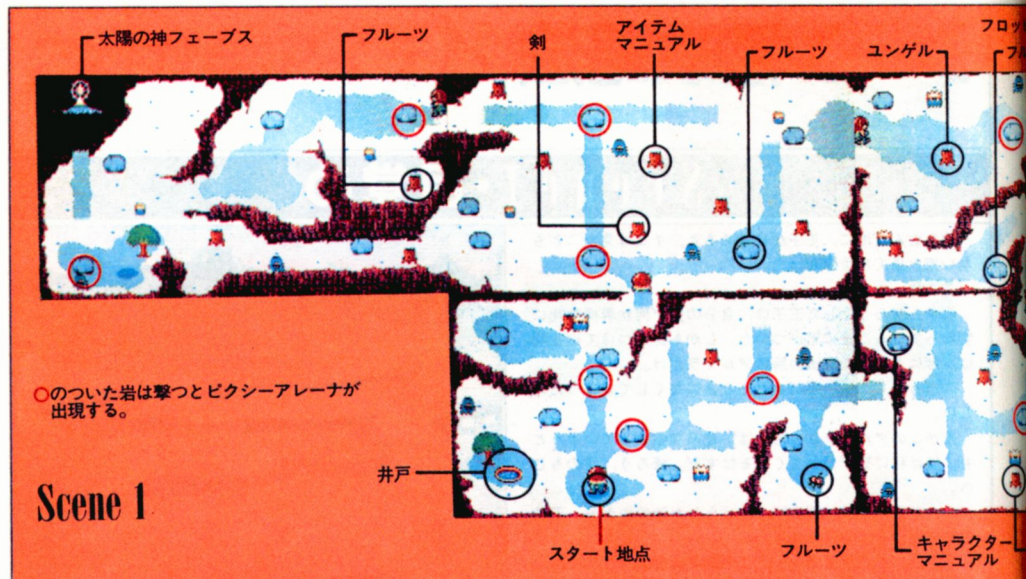
のときにユンゲルを取るのには損だということ。それから、太陽の神のところへ行くときには、必ずディスクを持って行くようにしましょう。そうすれば、シーン2へ行っていくなりセーブすることができるゾ。

ヤヤ、こんなところが歩けるゾ！ なるほど、ここから宇宙の面へ行けるのか



アイテムを取るときは慎重に。1歩でも踏みはずすと崖の下に落ちちゃうゾ





○のついた岩は撃つとピクシーアリーナが出現する。

Scene 1

Scene II・魔獣ギアス



Visual Stage II

●登場キャラクター

ブーカ・アリーナ	10
トロウ	8
ピクシー・アリーナ	18
ストールーシオ	12
ロック・カビト	3
ギアス	1

●出現アイテム

フルーツ	6
ユンゲル	1
フロッピー	1
フェスティノー	1

「太陽の神フェーブスよ、私はフェリクスの王子です。フェリクスへ帰る道を教えてもらうためにあなたを訪ねてきました」

「フェリクスの王子とな。おまえ、人間ではないのか」
「…気がついたときには、このような姿となって砂漠にいたのです。けれど、私はどうしてもフェリクスに帰りたい」

「だが王子とやら、わしはおまえをフェリクスに帰すべしを知らぬ。海の神ネプトゥーヌスを訪ねるがよい」

「海の神？ どうすれば会えるのですか？」

「この地の南に住む女神ディーバがおまえを導くだろう。だが、言うておくぞ、ディーバと会うためには恐い岩山を越えねばならぬ。岩山の入口には、千年の長きにわたり、魔獣が住みついており、わしとても岩山に入るとは難しいのだ」

「その魔獣を倒せばよいと…？」

「おまえにあの魔獣が倒せるであろうか。よいか、王子とやら、命をムダにするでないぞ」

「ありがと、フェーブスよ」

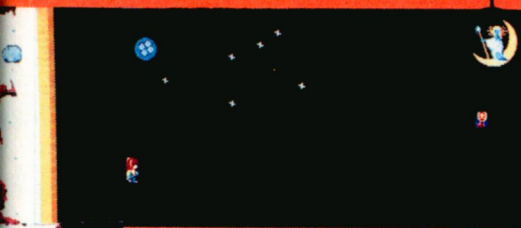
魔獣ギアス



スタート地点

Scene 2

月の女神ルナ

オムニアの
マント

このシーンのほとんどは砂漠のような砂地で構成されている。したがってノーマルな状態の王子では、歩くスピードも半減してしまい、とても魔獣ギアスを倒すことなど不可能。ゆえにこのシーンでは、何をするよりも先に魔法のクツを手に入れなければならない。魔法のクツは今までの岩や木を撃つと出現するようなアイテムとちがいで、右下の画面でストゥールシオを全滅さ

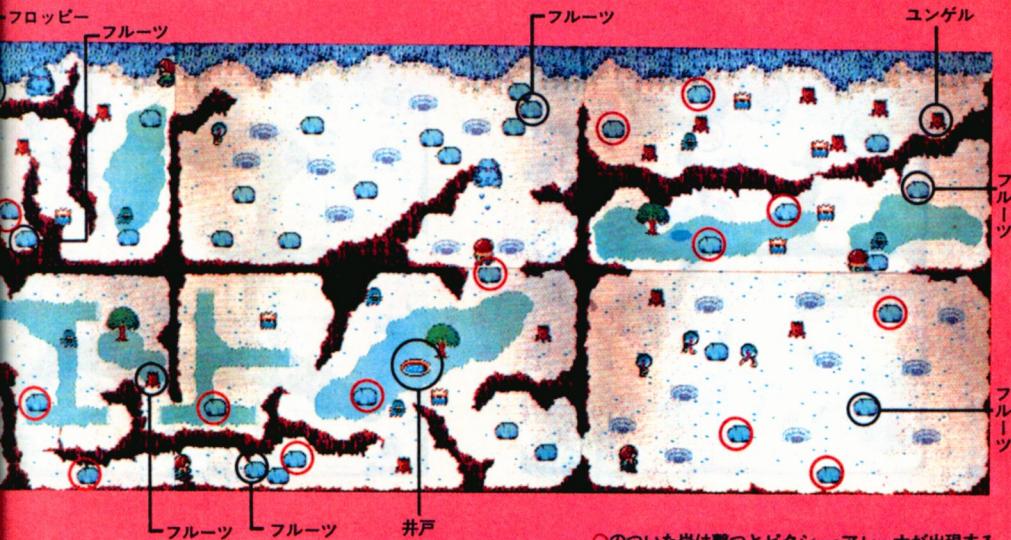
せると出現する。これさえ手に入れば、砂地の上でも道の上と同じスピードで歩くことができるのだ。

ところで、シーン1からディスクを持ってきた人はつついこのシーンのスタート地点でセーブをすたくなってしまうだろうが、なるべくなら我慢して右上の泉でセーブしたほうがいい。もしもスタート地点でセーブしてしまうと、悲惨なことにこの写真のようにギアスのそばにディスクが出てしまうからだ。左上にいるギアスに6発弾を打ちこんで殺せば、このシーンはクリアだ。

●発見!! ギアスを倒すテクニク

シーン2は最後のギアスのいる画面がメチャクチャ難しい。ロック・カビトーは2匹もいるし、道は細いからすぐに崖から落ちてしまうし…。この面でかなりのダメージを受けてしまい、困っている人もたくさんいることだろう。しかし、ボクはこの面を楽々とクリアできるテクニクを見つけてしまったのだ。

方法はいたってカンタン、写真(左)のように1度この画面に入ってから右側の画面へ移動しようとするだけでいいのだ。すると、写真(右)のようになんと突如ギアスの左側へワープすることができる。このテクを使えば、だれでもほぼノーダメージでギアス退治ができるよね(注：PC-88版でのみ確認)。



○のついた岩は撃つとピクシー・アリーナが出現する

Scene III・霧のおこう

魔獣を倒した王子の前に、美しい精霊たちが現われた。

「ありがとう、ヴェール。あなたがあのギアスを倒してくださったので、私たちが再び自由に空を舞うことができるようになりました。心から礼を言います」

「……ヴェール？ なぜあなたは私にヴェールと？」

「なぜ？ あなたはヴェール族のおかたではないのですか」

「私はフェリクスの王子。女神ディーバを訪ねていくところなのだが……。精霊よ、教えてはもらえないだろうか。ディーバはこの岩山のどこに？」

「ディーバ様がどこにおられるのか、それは私たちのだれも知らないのです。あの女神様は人目を忍んでお暮らしになっていて、お館の門さえも霧に包まれているとか。ただ、ある物を持っているかたにのみ門もその姿を現し、中に入ることが許されるそうです。」

「そのある物とは？」

「さあ、それ以上のことは何も」

「……自分でさがすよらない、というわけか」

「どうかお氣をつけて」



●登場キャラクター

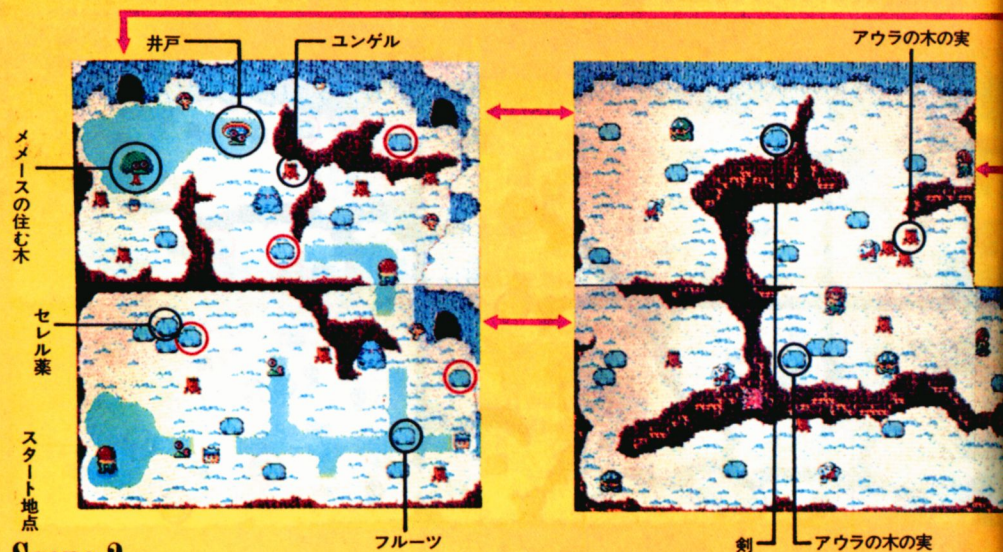
ピクシー・アレーナ	4
ブーカ・オレアス	5
ロック・カピト	2
ブーカ・オレアス	6
メメース	6
モルトゥース	6
毒キノコ	5
ルベルス・ホッグメン	1

●出現アイテム

フルーツ	1
アンプロシア	1
ユンゲル	2
フロッピー	1
セルル薬	1
ランプ	1
アウラの木の実	3
剣(黄色弾3発発射可)	1

このシーンではじめて、洞窟なるものが登場する。洞窟の中は暗闇になっていて、明かりとなるアイテムを持っていないと道が見えない。よって、このシーンでの最初の目的は、暗闇を照らすランプを探しだすことだ。ランプを手に入れるためには、左上のメメースの住む木で、メメースを殺さずに木に触れればよい。むやみに弾を撃ってメメースを殺してしまわないこと。

また、このシーンから登場する毒キノコというキャラには要注意。少しでも触れると王子の動きが一定時間止めら



Scene 3

○のついた岩は撃つとピクシー・アレーナが出現する

何も持たずに洞窟の中へ入ってしまうと、まわりはこのとおりまっ暗。さて、ランプはどこにあるのでしょうか？



れてしまうのだが、動きは止められてもパワーが減ることはないから、あせらずに落ちついて殺せばOK。ただし、ロック・カビトーの弾の軌道上で動きを止められたりしたら致命傷(ちめいしょう)にもなりかねないので、毒キノコとあたる場所を考慮のように。

さて、ランプを取って洞窟の中へ入ることができたら、3画面にそれぞれひとつずつ散らばっているアウラの木の

と、ランプが出現ノこれ洞窟の中へ入るもン



実を集めよう。三つをそろえれば、霧が晴れて女神ディーバの館の門が開いてくれる。ただこの際に注意しなければならないのが、その画面内の敵を殺さずにいきなり木の実の隠されている木や岩を撃ったりすると、木の实が出現しないこともあるということ。万一を考えて敵を全滅させてから木・岩を撃ったほうがいだろう。それと、洞窟内にある剣は必ず手に入れておくべし。

Scene IV・試練

「おまえノ何者だつ」

「私はフェリクスの子王だ。女神ディーバに会わせてほしい」

「何をたわけたことを……。おまえのどこが王子に見える。さあ、さっさと帰れ」

「先ほどから騒がしいようですがどうしましたか」

「あつ、ディーバ様。申しわけございません。実はこの魔物が……」

「私は魔物ではない。ディーバよ、どうか私の話を聞いてほしい」

「そなた……、ヴェール？」

「ヴェール……？ いや、私はフェリクスの子王だ。氣



女神ディーバの館の門



ユンゲル

アウラの木の实



フロッピー

がついたときには、このような姿となって砂漢に倒れていた。私にすら何が起きたのか、まるでわからないのだ」

「だれがそのようなウソを信じますか」

「ウソなどではない。私の話を……」

「そなたがまことの王子ならば、誇り高きフェリクスの王族の証(あかし)を見せなさい。この岩山に住むアンシーリー・コートという魔物たちをそなた1人の力で追い払うことができますか」

「私は王子だ。やりとげてみせる！」

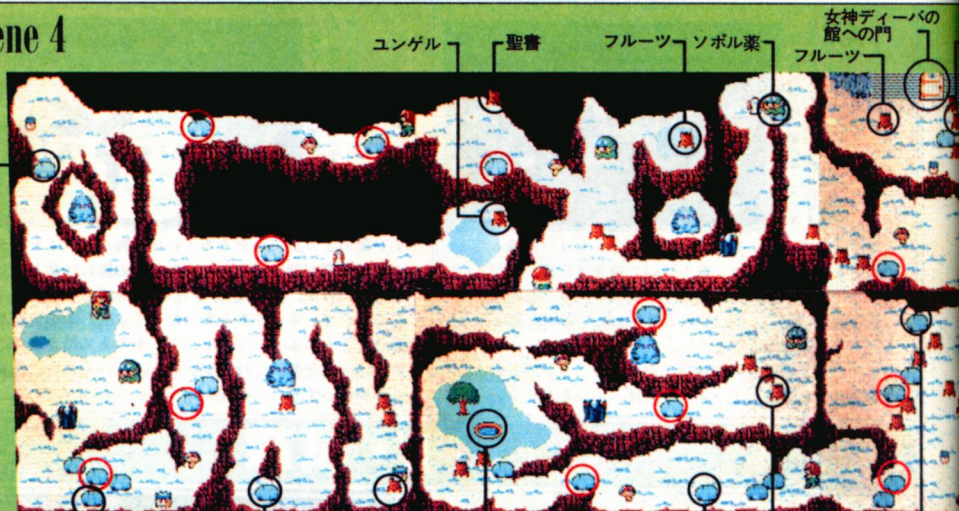
「試練」というタイトルがついているとおり、このシーンはかなりの難関だ。道がせまい上にロック・カビトーが各面に1匹ずつ配置されており、いかにダメージを少なくとどめるかがこのシーンのポイントになっている。

このシーンの目的は、全6面中5面に1匹ずついるアンシーリー・コートをすべて退治すること。しかし、コイツ

Scene 4

フルーツ

○のついた岩は撃つと
ピクシー・オレアスが出現する



ソボル薬

フルーツ

ユンゲル

井戸

フルーツ

ソボル薬

ソボル薬

●登場キャラクター

ブーカ・オレアス	5
ロック・カビト	5
ブーカ・オレアス	7
毒キノコ	9
ニョロ	2
アンシーリー・コート	5
ピクシー・オレアス	14

●出現アイテム

フルーツ	6
ユンゲル	3
フロッピー	1
聖書	1
ソボル薬	5

は6発も弾を撃ちこまないと倒すことができないし、1発弾を撃ちこむごとにワーブするからなかなかの強敵だ。もっとも、コイツの放つ弾はドルアーガ戦法で防ぐことができるので、落ちついて戦えばそれほどダメージを受けずにすむだろう。

また、アンシーリー・コートを倒したあとにその画面内の岩・木を撃つと、ソボル薬というとてもうれしいアイテムがでてくる。これは、王子のパワー・マックスとパワーを同時にアップさせてくれるのだ。ただし、アンシーリー

聖書を持っていれば、天国に行くことができる。ここでフルーツを取って時間内にゴールまで行けば、生き返ることができるのだ。



・コートを倒す前にその岩・木を撃つてもってこないので注意。

このシーンでのセーブは、できれば左下の泉で行なうのが理想だ。それから、中央部にある聖書は忘れずに手に入れておくように。これさえ持っていれば、1度死んでも生き返ることができるのだから。

Scene V・海へ

「ディーバよ……。どうか、私の話を聞いてほしい」
「その前に……。そなた、ヴェール族を知っていますか」
「ヴェール？ またその名前だ。砂漠で出会った精霊たちも、私をヴェールと呼んだ。そしてディーバよ、あなたもはじめに私を見たときにそう言われた。だが、私には何のことかわからない」

「フェリクスに古くから伝わるヴェール伝説を聞いたことはあるでしょう？」
「それが私とどんな……」

「よいですか。私は長い間フェリクスに暮らしました。ヴェールの一族にもたびたび出会ったものです。そなたは……、

そなたは彼らと同じ姿をしている。それが何を意味するかわかりますね」
「……。」

「ここはフェリクスの外、秩序(ちつじょ)など存在しない荒れ果てた世界です。私はだれにもわずらわされたくなかった。それでフェリクスをでて、ここへ移り住みました。ここはそなたが……、ヴェールがいてはならない所です。フェリクスの外にいるヴェールたちはすべて罪を犯した者とされるの

Scene 5

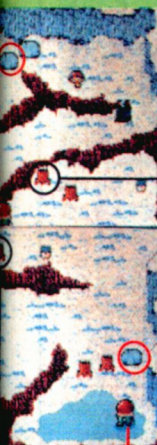
フロッピー

アムニス薬



リバティオー

ポル薬



ユンゲル

スタート地点

ですよ」

「罪……、だが私は自分からここに来たのではない。気がついたときにはもう……。ディーバよ、私はフェリクスに帰りたい。海の神ネプトゥーンヌならばフェリクスへの道を知っているはずだ。ネプトゥーンヌに会う方法を教えてほしい」

「ネプトゥーンヌには南のかなた、海の果ての迷宮に行けば会えるでしょう。ただ、海を渡るには、ある薬が必要です。もともと、そなたにとってそれを手に入れることは、そう難しくないでしょう」

「ありがとう、ディーバよ」

「お待ちなさい、ヴェール。海へ行つたなら仙人ヤン・トモリをお訪ねなさい。彼の知恵は必ずやそなたの力となるでしょうから」

●ディーバにリパティオーを返すと……

「ディーバよ、あなたにこれを……」

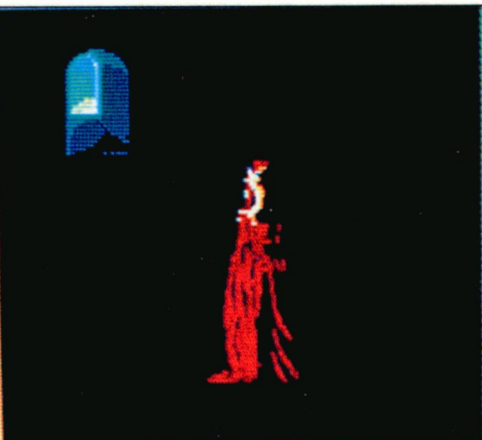
「これは私のリパティオー。そなたがこれを取り返してくれたのですか？ 礼を言います」

「ヤン・トモリが、あなたに持って行くようにと教えてくれた」

「では、ほうびをとらせましょう。このフェリクスの王家の紋章をそなたに」

「これは私がなくしたのと同じ紋章だ」

「私がフェリクスにいたころ、ある王より贈られたもの。そなたの力になるでしょう」



Visual Stage V

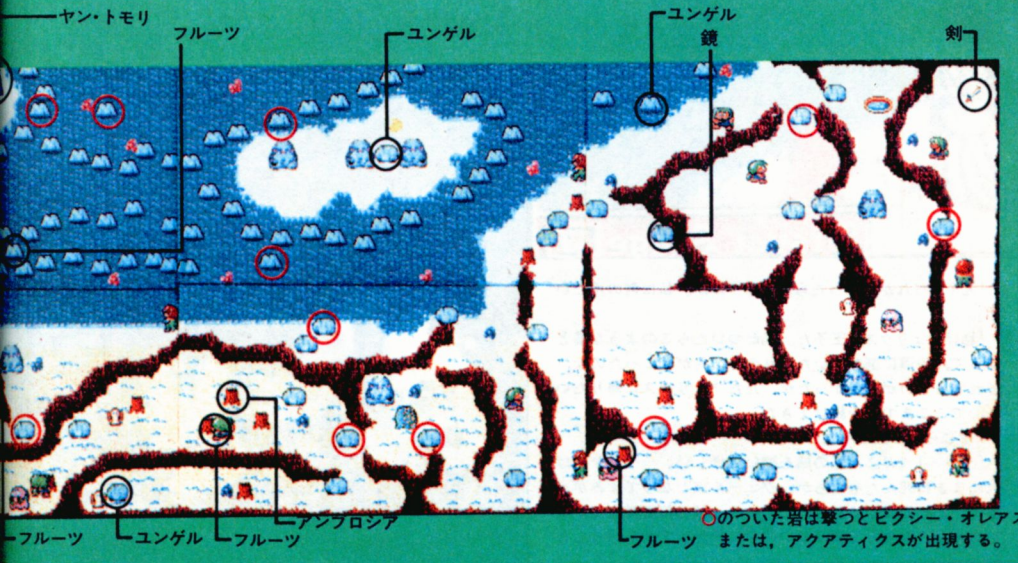
●登場キャラクター

ロック・カピト	8
ニョロ	4
ピクシー・オレアス	9
ピクシー・アクアティクス	6
ルボル・ケルビー	10
キャニウス・ケルビー	12
フンギ	7
ブークス・ホッグメン	1
ブーカ・アクアティクス	4
ヤン・トモリ	1

●出現アイテム

フルーツ	4
アンブロシア	1
ユンゲル	3
フロッピー	1
剣(青色弾6発発射可)	1
アムニス薬	1
リパティオー	1
ソルビティオ	1
鏡	1

「そのような大切なものを私に？ ありがとう、ディーバよ」
「ヴェール、気をつけておいきなさいね」



○のついた岩は撃つとピクシー・オレアス または、アクアティクスが出現する。

黄色い泉(?)の上に乗ると、ソルビティオと、ソルビティオという敵が現われる。これは、次のシーンで絶対に必要なので、アイテムなんだ。



舞台は海岸へ突入。このシーンでは、まず右上の面の鏡を取りに行こう。ただし、この鏡は魔力でふうじこめられていて、右はじのフングを倒したあとでないと姿を見せてくれない。だから、先にフングを倒しておくのが正解だ。また、右上にある剣は絶対に取ってはいけない。「霧のむこう」で手に入れた剣よりも魔力が弱いものだからだ。

さて、海岸線にでることができたら、とりあえず中央下の画面へ行こう。このとき、まちがっても海の中へ入ってはいけない。アムニス薬を持っていないと、たちまち王子は死んでしまうからだ。

中央下の画面では、ブークス・ホッグメン(紫色の回転している敵)を退治(たいじ)するべし。すると、キミは丸

ブークス・ホッグメンを倒すと、丸木橋が出現。早く海が濡れるようになる薬・アムニス薬を手に入れよう。



木橋が出現するのを見ることができよう。その丸木橋を渡って、左下の画面へ。敵を全滅させてから岩・木を撃ちまくれば、アムニス薬とリパティオーを発見することができる。これで海へ入れるようになったわけだ。

お次は中央上部の島へ行つて、鏡を持っていれば見える黄色い泉(?)の上に乗ってみよう。これで、ソルビティオを手に入れることができる。

この際、3匹いるロック・カピトの弾道をよく読んで、ダメージを最少限にくだめること。そして、左上にいる仙人、ヤン・トモリのもとへ行けばシーン・クリア。くれぐれもヤン・トモリを殺してしまったりしないように。

Scene VI・氷の世界



Visual Stage VI

「ん？ だれかと思ったら、ヴェールが。私に何の用だい？」

「私はフェリクスの王子だ。気がついたらこのような姿になって、砂漠に倒れていた。私の身に何が起ったのか、それすらもわからなかったが、ただフェリクスに帰りたい一心でここまで旅を続けてきた」

「信じられる話じゃないな」

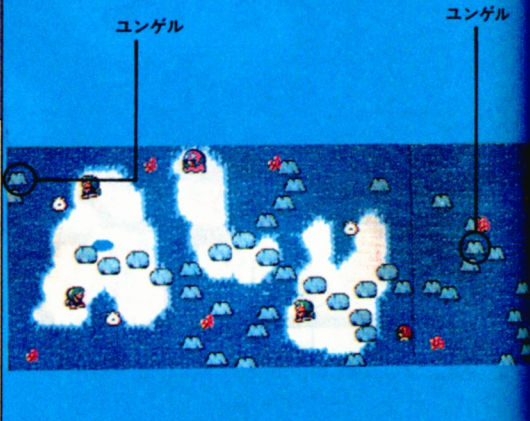
「ヤン・トモリよ、私の話を聞いてほしい。……愛が結ばれぬままに死んだ者たちが、ヴェール族となってよみがえる……ということは私も知っている。私は何も覚えていないのだが、おそらく魔法使いの手にかかって命を落とした

のだろう」

「だが、それならばなぜここにいる。君がほんとうにフェリクスの王子ならば、フェリクスによみがえったはずだ」

「それは私にも……。だが、私はウソはついていない。フェリクスでは、森の国の女王が私を待っていてくれるはずだ。海の神ネプトゥーンヌならばフェリクスへの道を知っていると教えられ、訪ねていくところだが、あなたに会うようにと女神ディーバに言われ、ここに来たのだ」

Scene 6



「君の話がほんとうだとしても、君はもう王子じゃない。ヴェールだ。それをフェリクスに帰るなどと、無理だ」
 「なぜ？ ヴェールとなった今でもフェリクスに帰ることはできるはずだ」
 「君の知らないことがある。だが、海の神に会いに行くと言うのならそれもいだろう。ただ、海の神はヴェールをひどくきらっているがね」
 「ヴェールをきらっている？」
 「そう、ヴェールにはフェリクスにおける使命がある。それなのに、フェリクスの外にいるとしたら、それは罪を犯したヴェール、フェリクスから逃げだしたヴェール、ということになる。海の神はそういうヴェールをつかまえてはならない。大神の命令でね。だから、海の神にヴェールが会うというのは……」

「どんなに危険でも、私はフェリクスに帰る道を選ぶ」
 「そんなふうに言うのなら、ひとつ知恵をさずけよう。海の神の娘が、氷山に閉じこめられ、海の神はひどく嘆いているという。その娘を助けることができればひよとして……」
 「氷山から？ いったいどうやって」
 「薬があれば。ここへ来る途中で君は手に入れているかもしれないが。……ああ、そうだ。もし君が浜辺でリパティオーという酒を見つけているのなら、それをディーバに持って行ってやるといい。ディーバのところから盗まれた神の酒だ。きつと喜ぶだろう」

ビジュアル・ステージをよく読んだ人なら気づくと思うが、女神ディーバにリパティオーという酒を返すということがある。

ところで女神ディーバというのは、「試練」のシーンをクリアしたときに会った神様だ。したがって2シーン分バックしなければならないのだが、そのためには右上の井戸を利用すればよい。シーン2以降で井戸を利用すると、一つ前のシーンにもどることができるのだ。キミはそこで、王

●登場キャラクター

ルボル・ケルビー	13
キャニウス・ケルビー	6
フンギ	3
ブーカ・アクアティクス	1
ピクシー・グラシエス	15
アルベーン・ケーテ	5
ルーネ	4
ブーカ・グラシエス	6
リコリアス	3
ミノス・ムーメ	1

●出現アイテム

フルーツ	2
アンブロシア	2
ユンゲル	5
フロッピー	1
フェラリス薬	1
.....	

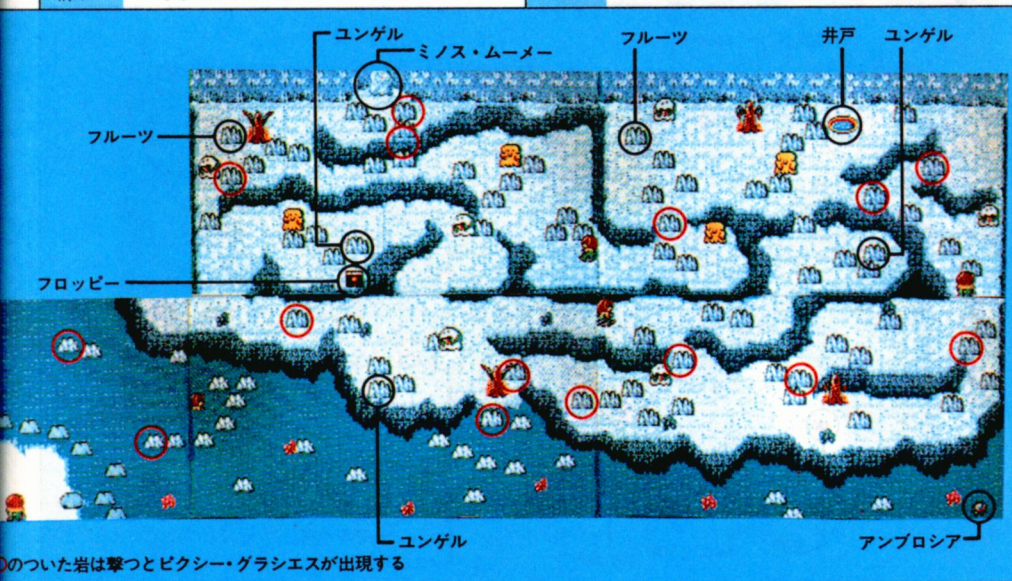
子の証(あかし)のひとつ、エンブレムを手に入れることができるだろう。

さて、このシーンでは、各面に1匹ずつフラープス・ケ

リコリアスを撃つと、花を出現させろ！ フェラリス薬というアイテムが手に入るゾ



さつそうと海の中を遊んでいく。くれぐれも、ルボル・ケルビーの復活には気をつけるように



のついた岩は撃つとピクシー・グラシエスが出現する

一テが出現する。コイツはアンシーリー・コートと全く同じキャラクターで、コイツを倒さないかぎりその画面から脱出できないので非常にやっかいだ。また、ルボル・ケルピー（赤いまりものようなヤツ）という敵も意外に高い攻撃力を持っているから注意が必要だ。

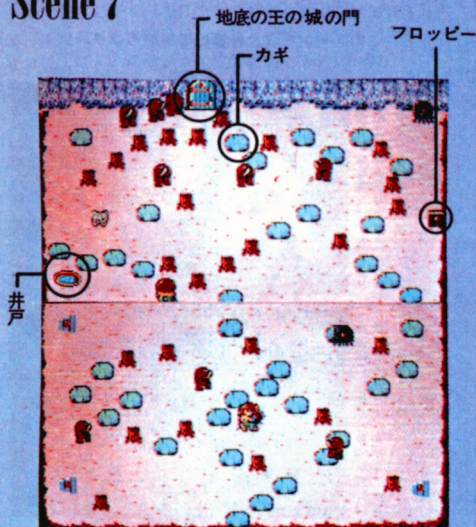
ところで、このシーンの左スミの画面ではフェラリス薬というアイテムが手に入る。リコリアスという無抵抗な敵

を撃つと花に変化するのだが、そのリコリアスを3匹続けて花に変えればよいのだ（このときにけって花を撃つてはいけない）。

フェラリス薬は王子が死にそうになると少しだけパワーを回復してくれる薬。お守りだと思って持っておいたほうがいいだろう。右上の水の大地の上までたどり着ければ、それほど難しく無い面だ。

Scene VII・王子の証

Scene 7



「ありがとう、ヴェール。あなたのおかげで私は父の元へ帰ることができます」

「海の神ネプトゥヌスの娘よ。私はフェリクスの王子だ。気がついたときには、ヴェール一族となつて、海のむこうの砂漠にいたのだが……。フェリクスに帰りたい一心で、ここまで旅を続けてきた。あなたの父上がフェリクスへの道を知っていると教えられ……。訪ねていくところなのだ、父上は、ヴェール一族をきらっていると聞き……」

「フェリクスから逃げだしたヴェールを……。ですわ。ヴェール族みんなが、というわけではないのです。あなたがフェリクスから逃げてきたのではないのなら、父を恐れることはないでしょう。ただ……」

「ただ？」

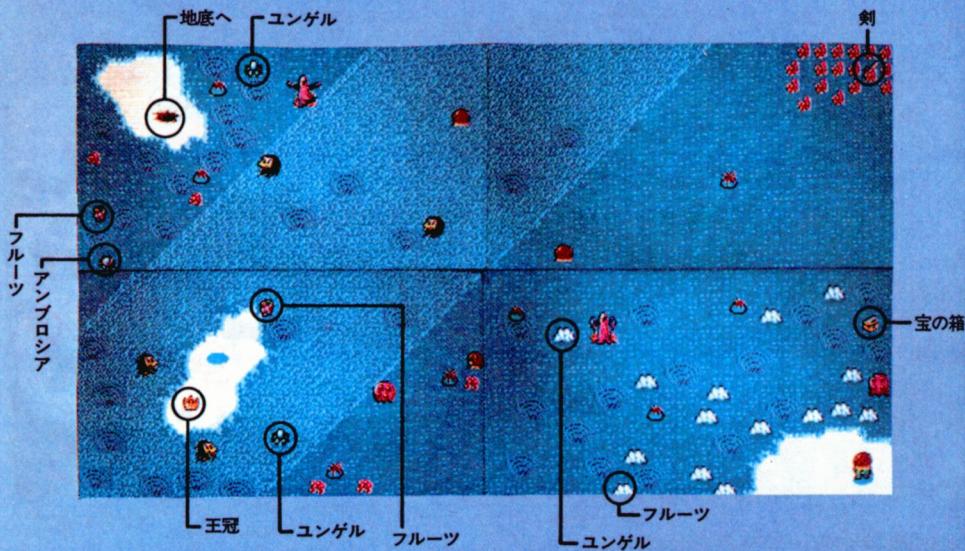
「あなたご自分をフェリクスの王子だとおっしゃいましたが、父を納得(なつとく)させるには、何かその証(あかし)となるものが……」

「証……私はこちらの世界に飛ばされたときに、何もかもなくしてしまったのだ」

「……あ、そういえば……。地底の王が……」

「何か？」

「この南に、速い流れのある海域があります。それを越えたところに、地底国への入口があるのですが、その地底を





●登場キャラクター

ルボル・ケルビー	23
クスティード	2
ホーネ	1
クラステス	2
カダーベル	9
フラーブス・ケーテ	2
ナツケラヴィー	4
デグザ	3
ルベータ	8

●出現アイテム

フルーツ	3
アンブロシア	1
ユンゲル	3
フロッピー	1
聖書	1
剣(黄色弾6発発射可)	1
鍵	1
宝の箱	1
王冠	1

剣を取るまでかなりのダメージを受けてしまう。

そして第3の難関が、シーンの中心を大きく横に流れる急流だ。急流の中では、上方向のキーを押すと左へ、右方向のキーを押すと真下へ進める。このテクを使って、左下の島から王冠を取り、左上の洞窟へ入ろう。洞窟の中ではカギと聖書を手に入れることができる。カギを持っていれば、右下の面の宝箱を取ることができるぞ。

なお、洞窟内には不死の生命体ホーネがいるので要注意だ。

支配する王が、フェリクスの王家の紋章のついたケープを身にまとっていたような気がします」

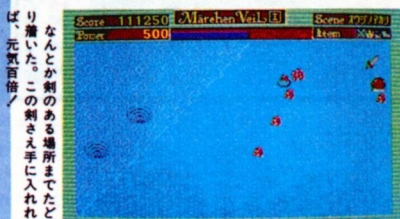
「それが私のなくしたケープかもしれないと？」

「おそらく……。ヴェール、地底の王に会いに行くのですか」

「会って確かめたい。もし、それが私のものならば、取り返さなくては」

このシーンでは渦が第一の難関だ。落ちて着いて進んでいけばそれほど難しくはないのだが、体が少しでも渦に触れると王子は死んでしまう。王子の体が通れる幅をしっかりと認識しよう。また、クスティードという敵は撃つと渦に変身してしまうので、撃たないほうが賢明(けんめい)だ。

つづいて第2の難関が、右上にある剣。この剣はこのゲーム中最強の剣なのだが、ルボル・ケルビーの大群がそれを死守している。ルボル・ケルビーは殺しても一定時間で復活してくるから、よほど効率のいい戦いかたをしないと



Scene VIII・終章

「ヴェールがわしに何の用だ」

「地底の王よ、あなたのまとっているそのケープは、まぎれもなく私が父王から贈られたもの。あなたがそれをどうやって手に入れたのかはわからないが、私に返してほしい。海の神ネプトゥヌスに会うために、私がフェリクスの王子だという証(あかし)が必要なのだ」

「ふん、ござかしいチビめ。私は欲しいものは何でも手に入れる。そして、1度手に入れたものはなさん。このケープはわたしのものだ」

「返す気はないと言われるのか」

「あたりまえだ」

「ならば力づくでも！」

「まあ、そうイキがるな。いいか、チビ、おまえがこのケープを着ていたとしても、あのネプトゥヌスはおまえのために扉を開けようなどとは、これっぽっちも思わんだろうよ。あれは、妙に神経質だからな。特におまえらヴ

ェールに対しては。だからまあ、悪いことは言わん。ネプトゥヌスに会うのはあきらめろ。どのみちケープだけじゃ無理だ。おまえが王子なら、王冠だの何だのといえよう。わしをあてにするな。第一おまえが王子かどうかさあやしいものだ」

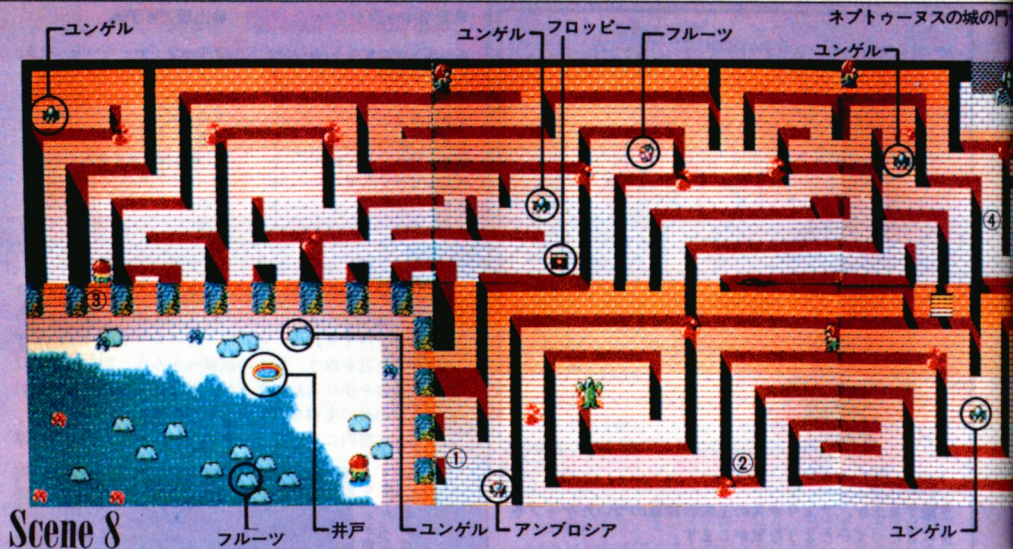
「もし私が王冠を持っていたとしたら？」

「ふん、どっちにしろムダなことだ。ネプトゥヌスに会おうと思っているのなら、酒でも買(みつ)がなきゃな。どのみち会うことなどできないのだから、ケープのことなどは忘れてしまえ」

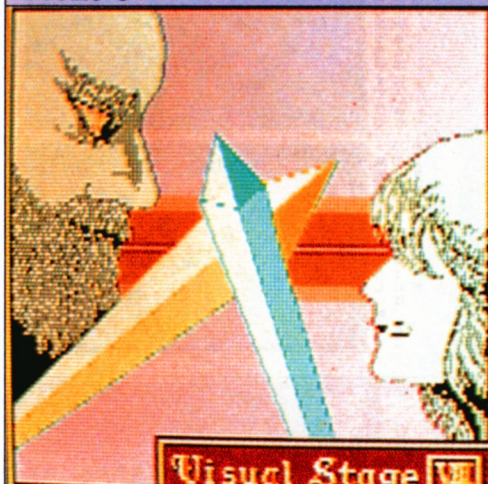
「そんな勝手な話があるものか」

「えい、うるさいチビめ、こうしてくれる」

地底の王は剣を抜くと、王子に一刀を浴びせようとした。しかし、王子の剣の魔力の前には無力だった。王子は、意識を失って倒れている王の体からケープをはくと、再び海へと帰っていった。



Scene 8



いよいよ最終面だ。このシーンは迷路になっていて、いろいろなトリックがしかけられている。正解となる道はひとつおもしろいので、写真を見て研究してほしい。

まずユンゲルなどを取り、①の地点へ行ってヘルベウス・ケーテを倒そう。コイツを倒すと、②の場所に橋が現れる。つづいて③から迷宮へ入り、④の周辺でグラウクス・ケーテを倒すべし、すると、⑤の場所に橋が現れる。そして、⑥の橋（この橋は通るとなくなってしまう）を通り、最後のアイテム「ミルラ酒」を取ろう。このときに⑤の橋が出現してないと、せまい移動範囲でグラウクス・ケーテと戦わなければならないのでキツイ。やはり早いうちにグラウクス・ケーテを倒しておくのがベストだ。

すべての準備が整ったら、いよいよ巨大なガイコツと対決。ただし、ここで注意しなければならないのが、ガイコ

●登場キャラクター

ルボル・ケルビー	3
キャニウス・ケルビー	3
グラウクス・ケーテ	1
ヘルベウス・ケーテ	1
ウィルオー・ウィスプ	16
ディアボルス	1

●出現アイテム

フルーツ	3
アンブロシア	1
ユンゲル	5
フロッピー	1
ミルラ酒	1

ツを殺すと⑦の橋が消えてしまうこと。ガイコツは防御力が14だから、10発くらい外から弾を当てたら、橋を渡って接近戦を挑むべし。くれぐれもガイコツに当たった弾の数を数えまぢがえないように。扉を通れば、無事にゲーム終了。物語は「メルヘン・ヴェールII」へと続いていくのであった。

いよいよ最後のシーンにやってきました。気を引き締めて迷宮の中へ入ってこよう。



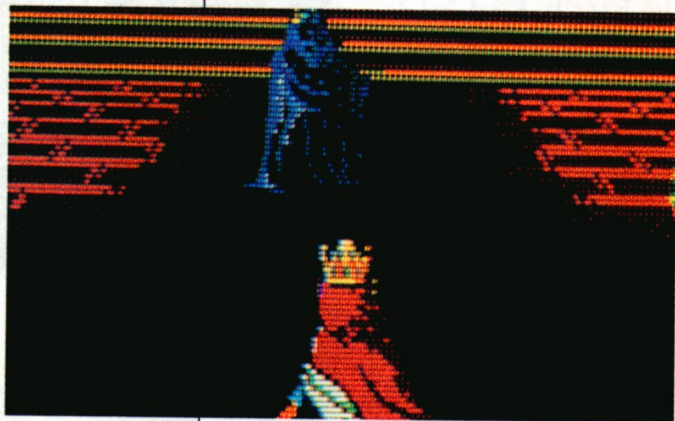
ついに出口の扉が見えてきたゾゾ。しかし、ディアボルスはとてつもない。はたして、キミはエンディングを見ることができるだろうか？



To be Continued・新たなる旅



フルーツ
ミルラ酒



「海の新神プトゥヌスよ。私はあなたに会うために長い旅をしてきた。それというも……」

「フェリクスへの道をわしに問うために、王子よ」

「なぜそれを」

「わしは、何もかもすべて知っておる。だが、おまえがこまでたどり着くとはのう……王子よ、こちらへ」

ネプトゥヌスに招かれて、玉座の後の薄暗い部屋へ入ると、そこには大きな水ガメがあった。

「王子よ、これは時の水だ。わしはおまえがわしの娘を助けてくれたと知ったとき、時の女神にたのんで、おまえの過去をこの水がめに映しだした」

「なぜそのようなことを」

「わしは大神の命令により、フェリクスより逃げだすヴェールどもをとらえ、罰さなければならぬ。わしにとつて娘を助けてくれた者は悪人だ。だが、それがフェリクスより逃げてきたヴェールとなれば話は別。情けをかけることは許されぬ」

「それで私の過去を……」

「おまえは、魔法使いの手にかかって殺されたのだ。だが魔法使いは、おまえがヴェールとなってよみがえるということを知っておった。そこで、さらに呪いをかけ、おまえをフェリクスの外へと飛ばしたのだ。そうすればおまえがフェリクスにもどれるはずがないと思ったのだろう。あるいは、わしの手によって罰を受け、永久にフェリクスに帰ることはないと思ったのかもしれない」

「海の神よ、ひとつ聞きたい」

「何だ」

「なぜフェリクスをでたヴェールは、罰を受けなければならないのだ」

「ヴェールよ、女神ルアの名を聞いたことがあるか」

「……いや」

「ルアはフェリクスにあって、戦場で流された血を償(つぐな)う女神だ。そしてヴェール族というのは、ルアのために存在する一族だ。もしヴェールがルアとそして戦場で

傷ついた者たちのためにつくすならば、いつの日かヴェールは再び人間となることができるのだ」

「という、私はこのままでは人間にもどれない、と？」

「それだけではない。ヴェールの一族には厳しい掟(おきて)がある。よいか、ヴェールよ。おまえたちはたとえどのようなときでも、他の者に血を流させてはならぬのだ。この掟を犯したヴェールは、永遠に人間にはもどれぬ」

「……私は……」

「おまえが旅を続けるためにどれだけ多くの者を傷つけているは殺したかはわしも知っておる」

「私は、もう永遠に人間にはもどれぬのか」

「……この海を渡れば、そこはもうフェリクス。おまえはフェリクスではルアの目をのがれることはできぬ。永遠にルアのために働かねばならぬ。ヴェールには自由がないのだ」

「……」

「それでもおまえがフェリクスにもどり、おのれの罪を償うのならば、再び人間となることができるかもしれないが」

「……」

「だがヴェールよ。おまえはわしにとつて、悪人でもある。もしおまえがフェリクスに帰らぬというのならここに……」

「……」

「フェリクスでおまえを待っているのは、果てしなくつらい償いの日々だ。どちらを選ぶのもおまえしだい……」

「ネプトゥヌスよ。私はいったい何のためにここまで来たのか……。自分の呪わしい運命を知るために？ いや、そうではない。私はフェリクスに帰ってきたのだ。愛する人の待つフェリクスへ……」

「ヴェールよ。時はとりもどせぬ。もう昔には帰れぬぞ」

「ネプトゥヌスよ、私にはもう失うものなど何もないのだ。私は行く。この先どのような運命が私を待っているとも」

TO BE CONTINUED……

あのハイドライドの第2弾。前作をはるかに越えるデータ量と内容でA.RPGの代表作となった!

ハイドライド II

T&E SOFT



-HYDLIDE II- "SHINE OF DARKNESS"

STORY

THIS IS A STORY OCCURRED IN DIFFERENT SPACE FROM WE LIVE. IT WAS A WONDERFUL WORLD DOMINATED BY THE SWORDS AND THE MAGIC, THOSE WHO LIVING IN THAT WORLD CALLED THERE "FAIRY LAND" AS THE TIMES DOMINATED BY THE MONSTERS HAD FINISHED, PEOPLE WERE INTOXICATED WITH THE PEACE, AS YOU KNOW.



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
X1シリーズ(テープ,5"ディスク)
FM-7シリーズ(テープ,5"ディスク,3.5"ディスク)

価格：テープ版……4,800円
ディスク版…6,800円

ARPGという新分野を開拓したソフト「ハイドライド」の第2弾。前作にくらべると、マップの広さは約6倍、その他にもいろいろな新しい要素が導入されている。会話モード、14種類の魔法、FORTH(心)というパラメータなどなど。もちろん、ゲームの難しさも数倍にアップ! このゲームが発売された時に作者の内藤氏からボクのところにも挑戦状がとどくという事件もあった。何かと話題の多いこのゲーム、きつとキミも魅了(みりょう)されてしまうことだろう。

プロローグ

これは私たちが住んでいる世界とは、まったく次元の異なる世界でのお話です。伝説や神話とかが、単なるお話し

としてではなく現実になったような、そんな不思議な世界です。剣と魔法がすべての世界。その世界をそこに住む人々はフェアリーランドと呼びました。かつて怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ、人々は平和な時代に陶醉(とうずい)していました。

同じ頃、地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が覚醒(かくせい)したのです。その「意識」は、邪悪(じゃあく)に満ちていました。新たな怪物を創造し、死んだ者を蘇生(そせい)させて、地下にひとつの世界と呼べるような物を作りあげてしまったのです。地下を征服した「意識」は、それだけでは満足せず、地上のフェアリーランドにまで、その力を拡大しようとしていました。

この地下の異変に、修道僧たちは早くから気づき、フェアリーランドの人々に説いたのです。しかし、平和な世界に生きる人々には、まったく聞き入れてはもらえませんでした。修道僧たちは、そんなフェアリーランドの人々に失望しました。このままでは怪物が地上に現われる日も近いのです。誰か救世主はいないのか。そんな修道僧たちの願いに心打たれた神は、時空をねじまげ人間の世界とつないだのです。神は人間の中から、まだ心の汚れていない一人の男の子を選んだのでした。

キャラクター・インフォメーション

地上

RPGの醍醐味は、なんといっても新しいキャラクターと出会うことだ。このゲームでも、地下深く行けば行くほど、強そうなモンスターがでてくる。しかし、中には善良なヤツもいるので、

むやみに殺しまくるのはひかえよう。ここでは、善良なキャラクターを(●)で、悪いキャラクターを(◎)であらわしてみたい。(●)を殺すとFORTHが下がってしまうゾ。

FARMER(ファーマー) (●)

フェアリーランドで平和に生活している農民。金、情報をほとんど持っておらず、かたが、倒してもたいした経験値は得られない。戦うべからず。



KNIGHT(ナイト) (●)

フェアリーランドの警備にあたる騎士。ときどき、倒すとショート・ソードなどの武器を得られることもあるが、ムリして戦わないほうがいい。



MAGE(メイジ) (◎)

魔力が弱いために迫害されている魔法使い。手にロッドを持っている。プレイヤーに対して、わりと友好的で、いろいろな情報を教えてくれる。



BONZE(ボンズ) ⑤

実体はよくわからない修道士。フェアリーランドでは1番の知識人で、だれも知らないような秘密の情報を知っていることが多い。



THIEF(シーフ) ⑤

人の物を盗むことを得意とする盗賊。しかし、心の底まで悪党になりきっていないヤツもいる。ワキにつけた小袋の中には、かなりのお金が入っている。アンティドットを持っていることもあり。



WOLF(ウルフ) ⑤

森や洞窟の中に住んでいる凶暴なオオカミ。地上にいるモンスターのの中では、もっとも足が速い。正面からむかえうたないと、攻撃を加えることはムズカシイ。



タワー・迷宮内

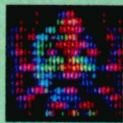
MUMMY(マミー) ⑤

体に包帯をまきつけたミイラ男。迷宮の中で現われる敵としては、比較的弱い。とは言っても、背後から襲われると大きなダメージを受けてしまうので注意。



SPIDER(スパイダー) ⑤

動いたり止まったり、変則的な動きをする毒グモ。静止しているときに攻撃すれば、簡単に倒すことができる。しかし、中には善良なヤツもいるので、むやみに殺さないこと。



ORC(オーク) ⑤

砂漠の北にあるタワーの5階でお目にかかる青鬼。はずかしがりやなのか、めったに姿を現わさない。たいせつなアイテムを持っていることもある。



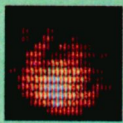
LICH(リッチ) ⑤

迷宮の中に現われる邪悪な魔法使い。FIREの魔法を使って攻撃してくる。だが、その魔力には限りがあるので、弱ったところを攻めればイチョコ。



FIRE-EL(ファイアー・エレメント) ⑤

川の浮島から入ったところにある迷宮内を飛び回る火の玉。生命力が強大なので、倒すのにひと苦労することだろう。なるべくなら、対決は避けたい。



AZER(アザー) ⑤

自分のまわりにファイアー・エレメントを発生させて身を守っている火炎の化身。魔力によって隠された部屋にひそんでいる。攻撃力はまともでないが、カラークリスタルを一つ隠し持っている。



地下帝国：B1F

FAIRY(妖精)

地下1階の巨大な湖のどこかにとらわれているキャラクター。助けだけあげると、きつといいことがあるゾ。



MUDMAN(マッドマン) ⑤

地中からニョッキと現われて、しばらく歩き回ってから地中にもぐる泥の怪物。行動パターンはグールと似ているが、その動きは数倍も速い。



KRAKEN(クラークン) ⑤

地下の湖の中に生息する巨大なイカ。生命力・魔力ともケタはずれて、とにかく強い。ときには、陸に上がってくることもある。唯一の弱点は、動きがノロイこと。



HOBGOB(ホブゴブ) ⑤

体にヨロイとヘルメットをまとい、手に剣を持った怪物。防衛力が非常に高く、自分がレベル20になってもなかなか攻撃があたってくれない。



OGRE(オーガ) ⑤

地下2階で出現する赤オニ。ヤリを持っているのが特徴。ホブゴブと同様になり手強いので、魔法を使いながら戦わないと倒すことはムズカシイ。



GHOST(ゴースト) 悪

半透明でフワフワ飛んでいる幽霊。もともと実体がないだけに、壁だらうがなんだろうが、すり抜けてやってくる。行動パターンはビッグフライに似ている。



B3F

SLUG(スラッグ) 悪

軟体性の体を持った巨大なナメケジ。同一直線上にならぶと、WAVEの魔法を使って攻撃してくる。レベルが低いうちは要注意だ。



MYCONID(マイコンイド) 悪

首を左右にふりながら進んでくるキノコのバケモノ。強大な腕力を誇る。戦っていると、ときどき毒により、ケガをさせられることがある。



B4F

HARPY(ハーピー) 悪

地下4階の迷宮上を飛び回る神秘的な鳥。SILENCEというとんでもない魔法を使う。それを受けると、プレイヤーの魔力は激減する。



ASPIS(アスピス) 悪

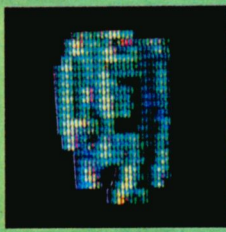
とにかく足の速い、ハエ(?)のようなモンスター。迷宮内でコイツから逃げることは至難(しな人)のワザだ。モタモタしていると、スミに追いつめられて逃げ場を失ってしまうこともある。



B5F

GOLEM(ゴーレム) 善悪

体が鋼鉄のような岩で作られた巨人。CLOUDで防御力を下げたあとでないと、まずダメージを与えることは不可能。戦いは避けるべし。



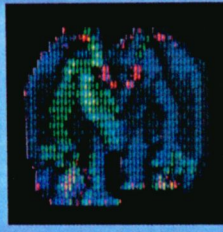
DRAGON(ドラゴン) 悪

口から長い炎をはく恐怖の怪物。移動能力はまったくなく、常に同じ場所に静止したままである。本来ならば無視しておきたいが、そういうわけにもいかない。なにしろ、ドラゴン4匹が守っている道の奥には……。FLASHを使うべし。



VARALYS(バラリス) 悪

なんと、前作で倒したはずの悪魔がまだ生きていた!!しかも今回は数えきれなくらいたくさんでくるのだ。はたして、コイツが邪悪な“意識”の正体なのだろうか? なお、コイツはCLOUDとFLASHの魔法の両方で攻撃してくる。



これが全アイテムだ!!

地上のお店で売っている品から、地下の奥深くで手に入る謎の品まで、このゲームで見つけられるすべてのアイテムを一挙に紹介。いずれもキミの冒険を楽にしてくれるたいせつな品々だ。

SHORTSWORD(ショート・ソード)

短剣。\$800。武器屋で売っている1番安い武器。たいした破壊力はないが、兼手でのよりはマシ。



HOLYSWORD(ホーリー・ソード)

聖なる剣。\$7,280。わりと強力だが値段がやや高い。この剣を買わずにレーザー・ソードをさがしに行くのが得策だろう。



LASERSWORD(レーザーソード)

幻の光剣。爆発的なエネルギーを秘めていると言われている。砂漠の北にある塔の5階に隠されている。

**PLATEARMOR(プレート・アーマー)**

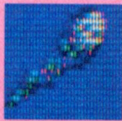
青銅のよろい。\$30,000。絶対的な防御力を持ち、少しぐらいの攻撃なら平気ではね返す。このよろいを貫くまでは、ひたすらお金をためることに専念しよう。

**SALVE(サルブ)**

傷ついた体を治療する薬。REINFORCEの魔法と同じ効果がある。プレイヤーのレベルによって、1度に回復できるLIFEの量が異なる。

**SKULLROD(スカルロッド)**

ドクロのツエ。\$500。ツエの先端に取付けられているドクロの魔力が作用して、ツエを持った者は多少の魔力が使えるようになる。

**HELMET(ヘルメット)**

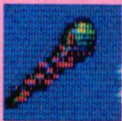
鋼鉄製のかぶと。\$6,980。シールドと併用すればかなりの防御力を持つ。早めに手に入れるべし。

**MYSTICDRUG(ミスティック・ドラッグ)**

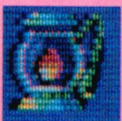
透明人間になるための薬。邪悪な"意識"を倒すためにはぜひとも必要だというのが……。広大な砂漠のどこかに隠されている。

**GEMROD(ジェムロッド)**

水晶のツエ。\$2,280。神秘的な水晶の輝きが、所有者に魔力を与える。しかし、スカル・ロッドとそれほど効果に差はない。

**LAMP(ランプ)**

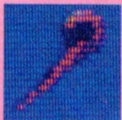
\$1,980。塔・洞窟・地下帝国へ入るときに必要。オイルを燃やしながら周囲を照らしたるので、オイルを常に補給しなければならない。洞窟などへ出入りするたびに、火をつけたり消したりすることを忘れずに。

**REVIVE(リバイブ)**

ご存知、生き返りの薬。持っていれば、1度だけ生き返ることができる。デュアル・ダンジョンの奥深くに隠されている。

**DREAMSTAFF(ドリーム・スタッフ)**

幻夢のツエ。それを持つ者の魔力を最大限に引きだす力を持っている。地下帝国の地下3階のどこかに隠されている。

**OIL(オイル)**

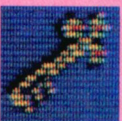
オイル1につき\$5。LAMPの最大許容量は200オイル。なんでも屋で売っているが、地下帝国の巨大な湖には、オイルが無限にわきだす泉という便利な場所もある。

**MINDSHIELD(マインド・シールド)**

精神の盾。\$980。それほど防御力を持っていないわけではないが、はじめのうちはぜひとも必要。

**KEY(キー)**

さまざまな場所で手に入るカギ。ゲームを解き終えるまでに、全部で八つ手に入る。その使い道もいろいろで、宝箱を開けたり、塔の入口を開けたり、迷宮内のドアを開けたり……。

**LIFESHIELD(ライフ・シールド)**

命の盾。\$10,000。最高の強度を誇る、ロングタイプの豪華な盾。地下帝国へ入るためには欠かせない品だ。

**ANTIDOTE(アンティドウト)**

どんな種類の毒薬でも、一瞬のうちに体内から消し去ってしまう解毒剤。もともと、DETOXICATEの魔法が使えぬのなら、なんでも屋に売って使いたい道はない。

**CHAINARMOR(チェイン・アーマー)**

鎖(くさり)かたばら。\$9,800。体全体を包みこむようにして、敵からの攻撃をふせく。



全部で六つある色つきのクリスタル。とりあえずはこれらをもとの場所に返還することが最初の目的だ。また、それぞれのクリスタルを手に入れたと、プレイヤーの能力が上がる(例外もあるが……)。

- BLUEは体を包みこむ
- PURPLEは不思議な力
- GREENは体力をつける
- GOLDは奇跡を呼ぶ
- REDは力の源
- BLACKは悪への道しるべ

COLOR-CRYSTAL(カラー・クリスタル)

魔法一覧表

このゲームを盛り上げている要素のひとつに魔法がある。自分の体力の回復から敵の攻撃まで、魔法はその名のとおり万能だ。ここでは、その魔法を一覧表にまとめてみた。ゲーム解決への思わぬヒントも書かれているぞ。

タイプ	名 前	使用するのに必要なレベル	使用する MAGIC	効果・特徴
キャンプ用	DETOXICATE	3	8	体内の毒素を消す。アンティドウトと同じ役目をはたす。
	REINFORCE	5	16	L I F Eのダメージを回復する。サルブと同じ役目をはたす。地下帝国に入ると、ひんばんに使われる魔法。
	JUMP	9	32	一つ上の階へ上がる。ただし、地下2階より下でないと使えない。
	TELEPORT	17	64	森の街へワープする。緊急時のための魔法。
攻撃用	FIRE	2	5-10	火の玉を投げる。だが、障害物に当たると消えてしまう。モンスターに最後の一击を加えるときに使うと効果大。その他にも重要な使い道がある。
	ICE	4	10-20	障害物に当たっても消えない氷の液体を発射する。壁の反対側にいる敵を攻撃するときなどに使うとよい。
	WAVE	8	15-30	直線上にいる敵すべてにダメージを与えられる波動を発射する。スラッグというモンスターもこの魔法を使用する。
	MAGMA	12	22-45	自分の周囲の地面をマグマに変えて、その範囲内の敵すべてにダメージを与える。マジック・ポイントが上がると、それだけ攻撃範囲も広くなる。
	FLASH	16	30-60	画面上にいるすべての敵にダメージを与える。ドラゴンに対して使うと有効。バリリスもこの魔法を使用する。
防衛用	REVOLVE	2	20	画面上の敵の進行方向を変える。袋小路に追いつめられたときなどに使うとよい。成功する確率は、約2分の1。
	SEARCH	4	35	画面内に隠された秘密の部分フラッシュさせる。このゲーム中、もっとも多く使用される魔法。最初のうちは、この魔法が使えるようにMAGICをかせぐべし。
	SLEEP	8	50	敵の腕力(S T R)を引き下げる。腕力の大きい敵に使えば無難だが、べつに使わなくても大差ない。リザードもこの魔法を使用する。
	CLOUD	12	50	敵の防御力(A・C)を引き下げる。バリリスやクラーケン、ゴーレムなどの巨大なモンスターに有効。バリリスもこの魔法を使用する。
	SILENCE	16	50	敵の魔力(MAGIC)を引き下げる。魔法を使う敵に対しては非常に便利。ハービーもこの魔法を使用する。

フェアリーランド地上編

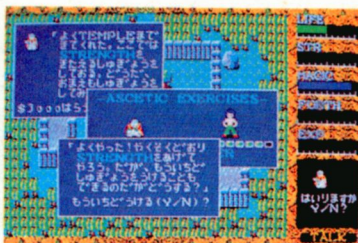
●まずはキャラを強くする

ゲームがはじまって、何よりも先にしなければいけないのが、自分のキャラクターを強くすることだ。つまり、LIFE、STR、MAGICなどの各要素(ここでは属性値と呼ぶ)を、できるかぎり高くすることがキミの最初の仕事なのだ。それでは、各属性値の意味と、それをどのようにして上げたらいいのかを見ていこう。

●L I F E……生命力。キャラクターのレベルが上がるとに増える。敵からの攻撃を受けると、ダメージを受

けたぶんだけ緑色のバーが赤くなり、全部赤になるとキャラクターは死ぬ。平地(緑色の土地)でじっとしていれば、ダメージは時間と共に回復する。
(注：ブラッククリスタルを持っていると回復しない。)

●S T R……腕力。街の寺院で\$3,000をはらうと、STRを上げるための修業をしてくれる(写真1)。この修業というのはボクシング・ゲームになっていて、1度勝つとSTRが少し増える。2回、3回と連続して勝てばSTRもそれだけ増えていくのだが、戦うごとに寺院



〈写真1〉街の寺院で修業をしてSTRを上げよう

の修業僧が強くなってくるし、もしも3回目で負けるとそれまでかせいだSTRが4分の1にされてしまう。何回目でやるかの決断が必要だ(うまくなれば、3

回目までは勝てる)。寺院を何度か利用して、地下帝国に入る前にSTRを100以上にしておこう。

●MAGIC……魔力。砂漠の街の魔導師の館で、一定の金額(キャラの持っている魔力の量に比例して高くなる)をはらうと、少しずつアップしてくれる。魔法を使用すると、MAGICの青色のバーが、使った魔力のぶんだけ赤くなるが、それは時間と共に回復する。STRと同様、MAGICも地下帝国に入る前に100以上にしておきたい。

●FORTH……心の善悪をあらわすパラメータ。悪者を倒すと少しずつ上昇し(ただし、敵を背後から殺すと無効)、善人を倒すと一気に低下する。FORTHの値が低いと、話しかけても情報を教えてくれないし、街で買い物や修業もできない。また、地下国内では、

商店カタログ

●寺院

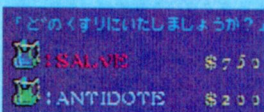
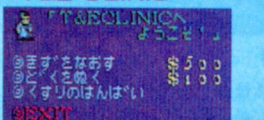
\$3,000の修業料をはらうと、筋力(STR)を上げるための修業を行ってくれる。修業といっても、単なるボクシング・ゲームで、勝つとSTRが少しずつアップする。どうしても勝てないという人は、リターンキーを細かくに押しながら挑戦してみてください(X-1版)。

●なんでも屋“BONBON”



“BONBON”に置いてないヘルメットからランプまで、さまざまな物を売っている。また、ドロップしてしまったアイテムも、ここで「壊り出し物」として売られている。シーフを倒したときどき手に入るサルブなどは、この店に売ってしまうとよい。

●T&E CLINIC



T&E SOFTの支社である(?)病院。LIFEの回復や解毒、薬の販売を行っている。しかし、そのいづれもが魔法で代用できるものなので、魔法さえ使えるようになっていれば、まったく必要のない店だ。

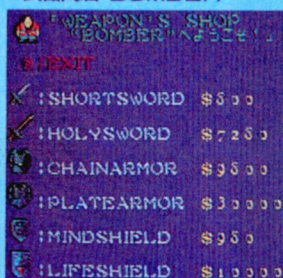
森の街



砂漠の街

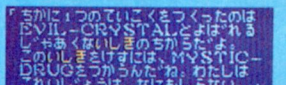
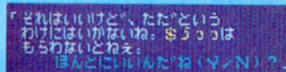
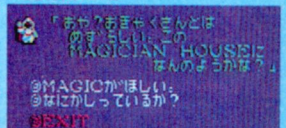


●武器商店“BOMBER”



フェアリーランド内でただ1軒、武器と防具を完璧にそろえている店。多少値段は高いが、そこはガマン。ゲーム開始時は、ここでショート・ソードとマインド・シールドを必ず買ってしておく。地下帝国に入るまでに、プレート・アーマーとライフ・シールドを買っておきたいものだ。

●魔導師の館



魔力を増やそうができる店。その際に支払う金額は、所有している魔力の量に比例する。また、この店の主人である大魔法使いは、“悪悪な意思”に関する情報を知っているの、金をはらって聞いておくこと。その価格は店に入るたびにちがうから、安いときを見はからうといい。

FORTHの思わぬ使いかたもある。

- EXP……経験値。敵を倒すごとに上昇し、強い敵を倒せばそれだけEXPも多く増える。EXPがある一定の値に達するとキャラのレベルが上昇する。ただし、レベルが高くなると、それだけEXPの増えかたも遅くなる。

●効率のいいEXPと金のかせぎかた

このゲームを解き終えるためには、レベルをできるだけ上げて、最強の武装をすることが絶対に必要な条件だ。そのためには、モンスターをコツコツと倒して、EXPと金をためていかねばならない。これが実にめんどろくさい作業なので、みなさんに効率のいい方法を3とおり紹介しよう。

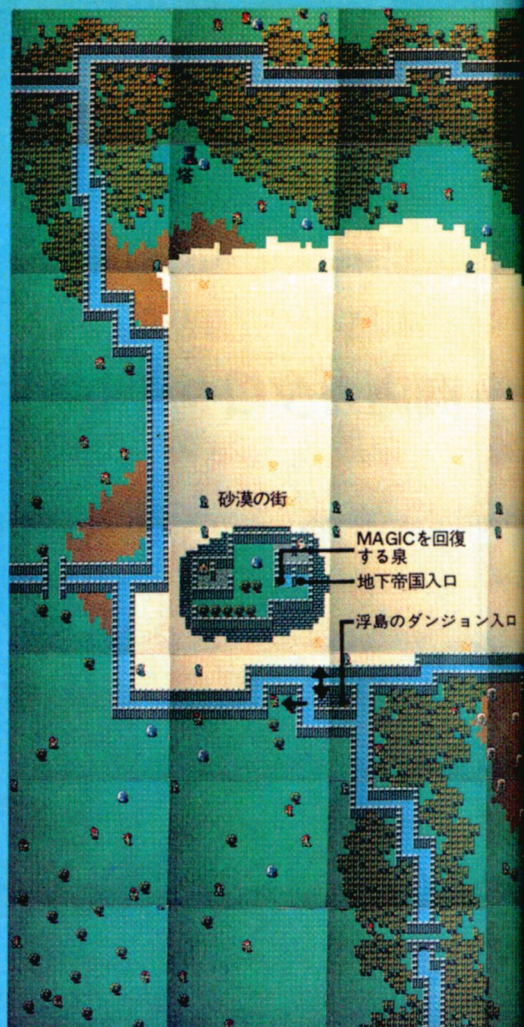
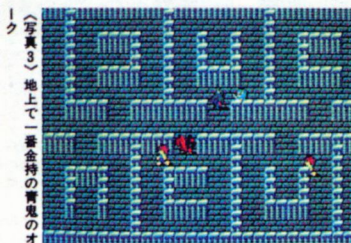
①ひたすらグールを倒す

土の中からムクムクとでてくるモンスター、グール。体の半分が土の中に入っているときをねらえば、コイツを倒すことは簡単だ(写真2)。グールを倒すと、約\$20と少しのEXPが得られ、同時にFORTHもアップする。自分のキャラクターにとってマイナス条件はひとつもないので、もっとも確実な方法と言えるだろう。ただし、ブラック・クリスタルには注意するように。



②タワーの5階でねばる

地上の世界で1番金持ちのモンスターはタワーの5階にいる。そう、青鬼のオークだ(写真3)。コイツの所持金は約\$110でグールの5倍以上。お金をためるんだつたら、コイツを倒すのがもっとも手っとり早い。ただし、オークの出現率は非常に低いので、マミー、グールなどいっしょに倒していくのが効率的だ。また、オークはグールよりも強いので、EXPの上がりかたも少し早い。多少のFORTHの低下には目をつぶってでも、オーク退治をつづけるのが得策だろう。



③決死のウォーム攻撃

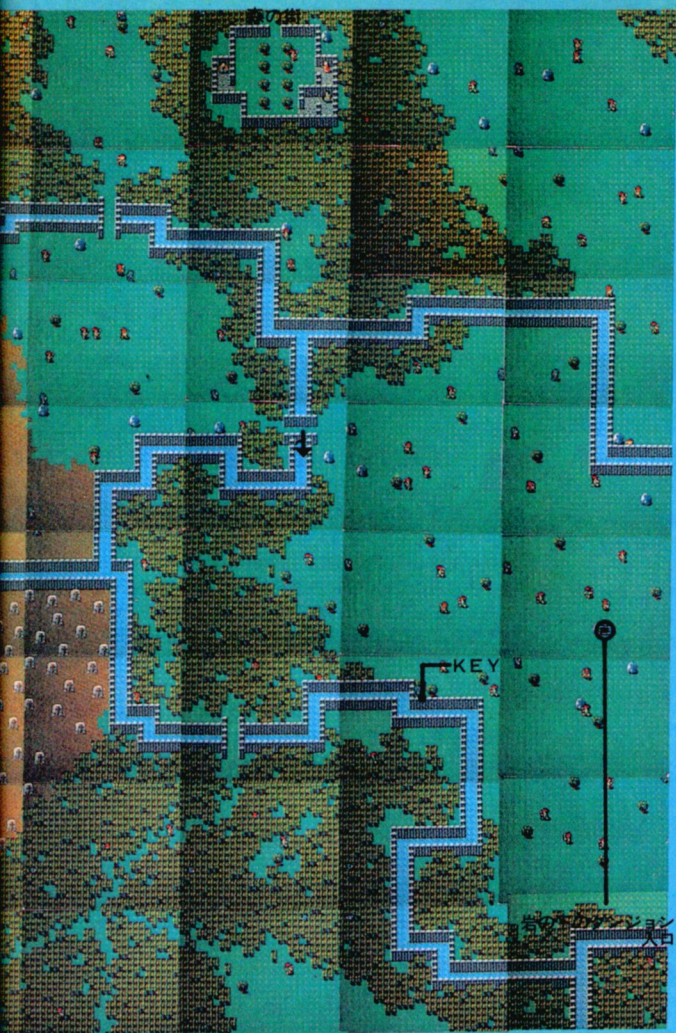
砂漠に大量に潜んでいる怪虫、ウォーム(写真4)。コイツはとてつもなく強いのだが、それだけに倒したときに得られる経験値も大きい。キャラクターを早くレベルアップさせたいのなら、ウォームと戦うのをすすめる。しかし、ウォームは「砂漠の守り神」と呼ばれていることからわかるように、善のモンスター。殺すと、当然FORTHが激減してしまう。だが、FORTHなんてグールを50匹くらい殺せばすぐに回復できるパラメータだから、多少は無視するくらい(の度胸(どきょう))が必要だ。最後にひとつ注意しておく、ウォームと戦ってダメージを受けたら、すぐに平野へ行ってLIFEを回復させること。くれぐれも無謀(むぼう)な戦いかたはほしくないように。

フェアリーランド

前作にくらべると、とにかく広くなったフェアリーランド。8×8のエリアで構成されていて、マップの上下と左右はそれぞれつながりあっている。写真マップを見てもらえばわかるとおり、川の浮島、くずれた岩のところに迷宮の入口がある。さらに、タワーや砂漠の街にも何度か行ってみる必要がありそうだ。労力を惜みず全場面を歩き回ることに、これが攻略への第一歩だ。

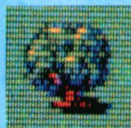
【手に入るアイテム・情報】

- キー
- ミスティック・ドラッグ
- ブラック・クリスタル(必要なし)
【地下帝国へ入る前に買っておくべきアイテム】
- ジェム・ロッド
- プレート・アーマー
- ライフ・シールド
- ヘルメット
- ランプ
- オイル



●木

前作では妖精が隠れていたが、今回は根元に宝箱が置いてある。



●岩

ある場所の岩を押しつづけると、岩が割れてダンジョンへの入口が現われる。



●墓石

墓場にたくさんある、十字の刻みこまれた石。これも岩と同じように……。



フェアリーランドのわき役たち

(写真) キャラクターのレベルアップにはウォームと戦うのが一番

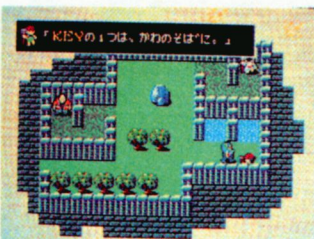


● TALKモードで情報を集める

FORTHの値がある程度あって、キミのキャラが善人ならば（つまり、FORTHのバーの色が黄色か緑色であるということ）、「TALK」モードでいろいろな情報を聞き出すことができる。しかし、話し相手のボンズや騎士たちはチョコマカと動き回っているのて、根気が必要だ。能率的に会話したいのなら、写真5のように相手にスミに閉じておけばいいだろう。では、参考までに、会話して得られる情報のいくつかをここに紹介しよう。

- キーのひとつは川のそばに
- タワーは5Fまで
- 砂漠の果てには隠された街があるらしい
- 地下の底深くに巨大な湖がある
- デュアル・ダンジョンに注意しろ

（写真5）こうやって「TALK」すれば、効率がいい



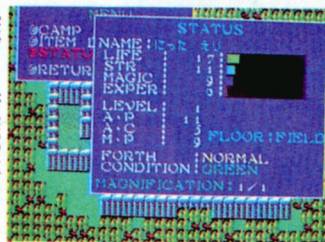
- カラー・クリスタルは全部で六つ
- クリスタルは元の位置にもどさなくては
— これらの情報の意味がすべてわかったなら、キミが「ハイドライドII」を征服する日も近い。

完全攻略のためのQ&A

Q 最高のキャラクター設定とは？

A 最初にキャラクターに設定した属性値と、ゲームがはじまってからの属性値とは異なる（ゲームがはじまるたびにボーナス・ポイントが与えられるから）ので、ここではゲームがはじまった直後の属性値を例にして考えてみよう（写真6）。とにかく「STR：11、MAGIC：09」—これがカンペキ。ここから鍛えはじめれば、STRはなんと126、MAGICは117まで上がるのだ！ ボーナス・ポイントは乱数でふりわけられてしまうので、最高の設定になるまで何度もやり直してみてください。

（写真6）これが最高のキャラクター設定だ



Q 砂漠の街は
どうすると出現する？

A 広大な砂漠のどこかにあると言われている「砂漠の街」、この街を出現させるためには二つの条件を満たさなければならない。ひとつはブラック・クリスタルを持っていないこと、そしてもうひとつは、墓場で……。ここに載っている墓場の写真（写真7）と、キミのパソコンの画面とをよーくくらべてみてごらん。

（写真7）どうかな？何かわかったかな？

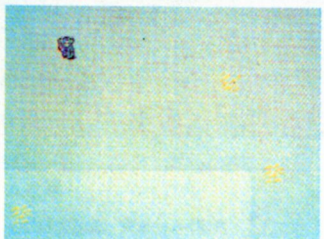


Q ミスティック・ドラッグはどこに？

A 意外と見落としてしまいがちなアイテムが、ミスティック・ドラッグという透明人間になるための薬だ。これがないと「邪悪な意識」を倒すことができないので、必ず手に入れておかなければならない。さて、問題はどこにあるかということなのだが、これまた砂漠のどこかにあるだけ言っておこう（写真8）。SEARCHの魔法があればすぐに見つかるのだろうが……。まあ、「砂漠の街」にダメされないようにすることだ。

ところで、このミスティック・ドラッグは、ゲームの最後でのみ必要となるアイテムなので、手に入れたらすぐになんて屋「BONBON」に売ってしまうといいかもしれない。なんと\$9,800もの高値で買い取ってくれるから、ライフ・シールドがすぐに買えてしまう。もっとも、買いもどすときには\$50,000もするのだが、ゲームが終わるころには、キミはクスルほどお金を持っているはず。ゲーム・スタート時にお金をためるのがめんどうな人は、この方法を使うといいだろう。

（写真8）どこにあるのか？ミスティック・ドラッグ



Q 地下帝国へ行くためには？

（写真9）地下帝国への入口は砂漠の街のどこかにある



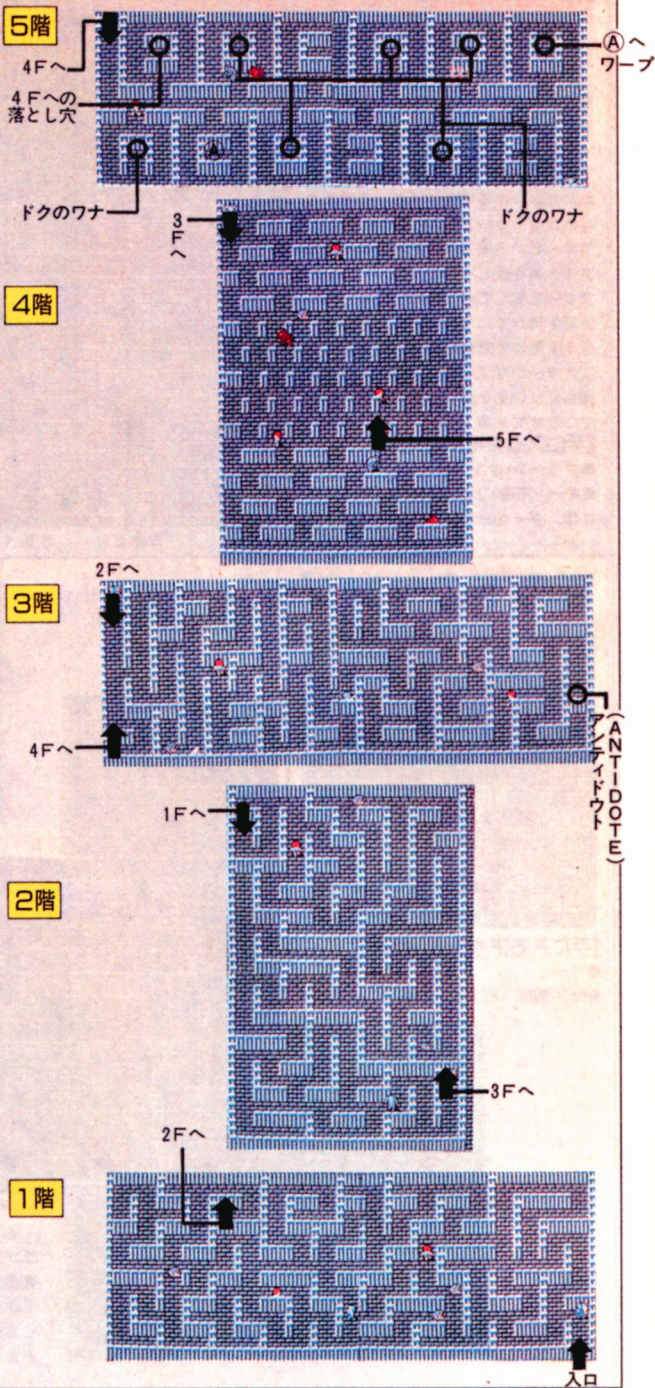
A 地下帝国への入口は、砂漠の街に隠されている(写真9)。ある場所です呪文をとなえることによって、その入口が姿を現わすのだ。手に入られるすべてのアイテムを集めたら、そこから地下帝国へ降りていくべし。ただし、ブラック・クリスタルを地下帝国へ持ちこむことはできない(地下帝国の中で拾うのなら、話は別だけど……)。

タワー

入口にカギがかかっているが、地上の川のそばにあるKEYで開けることができる。ランプを買ったら、すぐにでもやってきたい場所だ。なぜなら、この塔の5階のどこかに、レーザー・ソードという最強の武器が隠されているからだ。これさえ手に入れば、武器はこれ以上補強する必要はない。また、5階では、もうひとつたいせつなアイテムが手に入る。

【手に入るアイテム・情報】

- レーザー・ソード
- キー

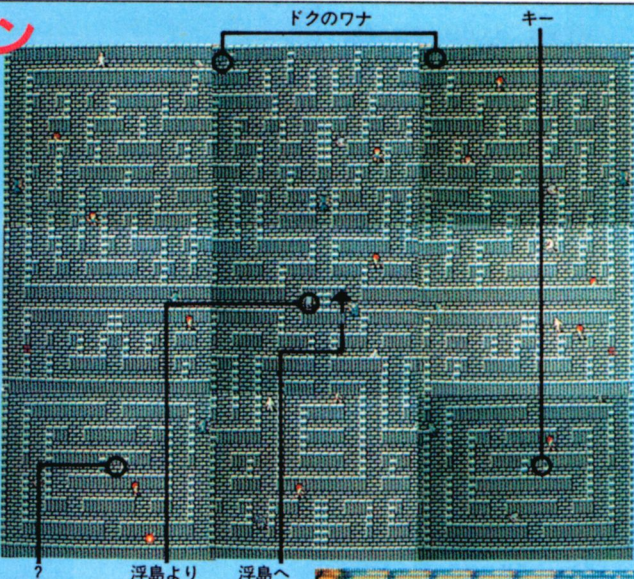


浮島のダンジョン

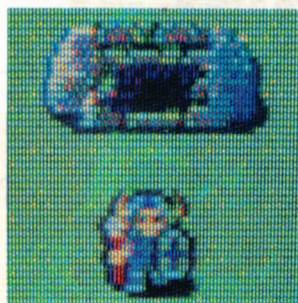
橋から川へ入り、さらに浮島に侵入することによってやってこれるダンジョン。3×3の9エリアで構成されているので、わりに探索(たんさく)しやすい。左下の部屋と右下の部屋に入るためには、ある場所でKEYを使わなければならない。特に左下の部屋では、アザーというモンスターがたいせつなアイテムを隠し持っている。ちなみに、アザーを倒して金とEXPを得たあと、宝箱を開けずにこの部屋からでると、もう1度この部屋にもどってきたときにアザーが復活している！これを何度もくりかえせば、金とEXPをかせぐことができるぞ。

【手に入るアイテム・情報】

- グリーン・クリスタル
- キー (不要：これを手に入れるためには、キーを一つ使わなければならないから)

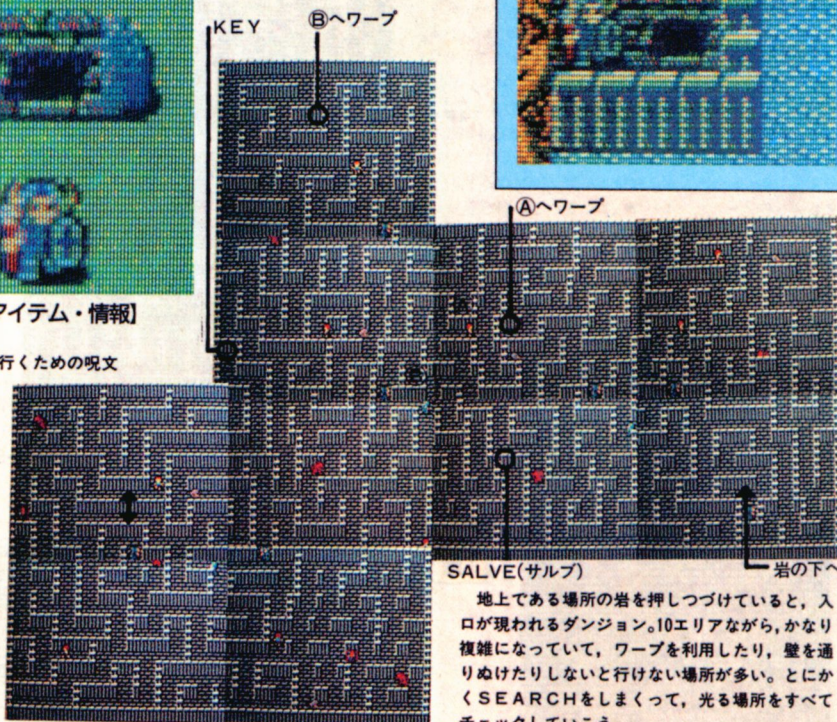


岩の下のダンジョン



【手に入るアイテム・情報】

- キー
- 地下帝国へ行くための呪文



地上である場所の岩を押しつぶしていると、入口が現われるダンジョン。10エリアながら、かなり複雑になっていて、ワープを利用したり、壁を通りぬけたりしないと行けない場所が多い。とにかくSEARCHをしまくって、光る場所をすべてチェックしていこう。

地下帝国編

●とにかくキャラのレベルを上げろ！

ようやく入ることのできた地下帝国、でも、うれしいからって意味もなく歩き回ってはいけな。地下深くもぐっていくにつれて強い敵がウジャウジャ現われるから、敵の数の少ない地下1階の湖でレベルをできるだけ上げておくのが頭のいい方法だ。つごうのいいことに、この階にはクラークンという絶好のカモがいる。コイツはこのゲーム中で1, 2を争うくらいに強いモンスターなのだが、それだけに倒したときに得られるEXPも大きい。CLOUDの魔法を使ってからレーザー・ソードで攻撃すれば何とか倒せるはずだから、ひたすらクラークンを倒してEXPかせぎに専念しよう。写真10の場所で戦えば、クラークンに逃げられずにすむ。早く地下2階、3階を見たいという気持ちはわからないでもないが、このゲームではキャラを鍛え上げるこのほうが先決なのだ（ボクもレベル17から20まで上げるのに約1日費した）。



写真10 クラークンと戦う場所

そして、地下帝国でのもうひとつのEXPのかせぎ場所は、バラリスが大量にいる地下5階だ(写真11)。バラリスを倒したときに得られるEXPは、クラークンのときよりも高い。したがって、バラリスを退治したほうが、レベルの上がりかたが速くなるわけだ。しかし、バラリスはある



写真11 バラリス攻略は習うより慣れろ

程度時間がたつとワープして消えてしまい、それまで与えていたはずのダメージがなくなってしまうから、よほど上手な戦いかたをしないと倒すことができない。それに、もちろんCLOUDの魔法を使ったあとでないと、攻撃があたってくれない。習うより慣れろ、バラリスを倒すコツは、キミ自身の手で探してみてください。

ちなみに、T&Eの内藤さんから聞いた話によると、レベル15でゲームを解き終えてしまったツワモノがいるそうだ。

●六つのクリスタルを集めろ！

地上で情報をしっかりと集めた人ならばすでにわかっていることであろうが、このゲームのとりあえずの目的は六つのクリスタルを集めることだ。(もっとも、ブラック・クリスタルはいらないかもしれないが……) クリスタルは地下1階をのぞいたすべての階に1個ずつバラまかれている(例外的にグリーン・クリスタルだけ浮島のダンジョンの中に隠されていたが、地下帝国まできた人なら、当然持っているよ)。地下2階より下の階をていねいに探索(たんさく)して、すべてのクリスタルを集めてみてくれ。

そして、すべてのクリスタルが集まったら、いよいよクリスタルの返還を行わなければならない。クリスタルが元にあった場所とははたしてどこなのか? — それは、キ

地下帝国を いろどる 謎の物体

●人面石



地下2～3階に大量に配置されていて、さまざまな方向を向いたものがある。SEARCHすると、全部が必ず光るのだが、それは本物をゴマカすためであって、ほんとうにしかけのある人面石はたったひとつ。

●苦悶岩



さわるだけでプレイヤーのMAGICを吸い取ってしまう大岩。一説によると、ゴーレムの死体で固まって岩になったというウワサもある。

●悪魔岩



さわるだけでプレイヤーのFORTEHを吸い取ってしまう、悪魔のような顔をした岩。デュアル・ダンジョンの象徴でもある。その他にも……。

●ゴーレムの像



地下5階にズラリと並んでいる石像。カラー・クリスタルは、もともとこの像の中に収納されていたらしい。ゲーム終了のカギを握っている。

●ユニコーンの像

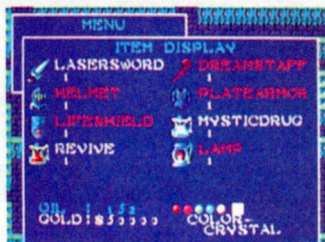


これに関してはノーコメント。

ミ自身で探してみてください。きっと、精霊がキミをそこへと導いてくれることだろう。

●ブラック・クリスタルの使いかた

持っているだけでコンディションがDARKSIDEになり、LIFEがまったく回復なくなってしまう—そんなふうには害あって一利なしと思われていたアイテム、ブラック・クリスタルにも、実は便利な使い道があった! SEARCHやCLOUDなどの魔法を多用してMAGICが真っ赤になってしまっているときに、ブラック・クリスタルを使う(アイテム・ディスプレイで、ブラック・クリスタル



(写真12)マジックを回復するためにはブラック・クリスタルを指定しろ!

地下1階

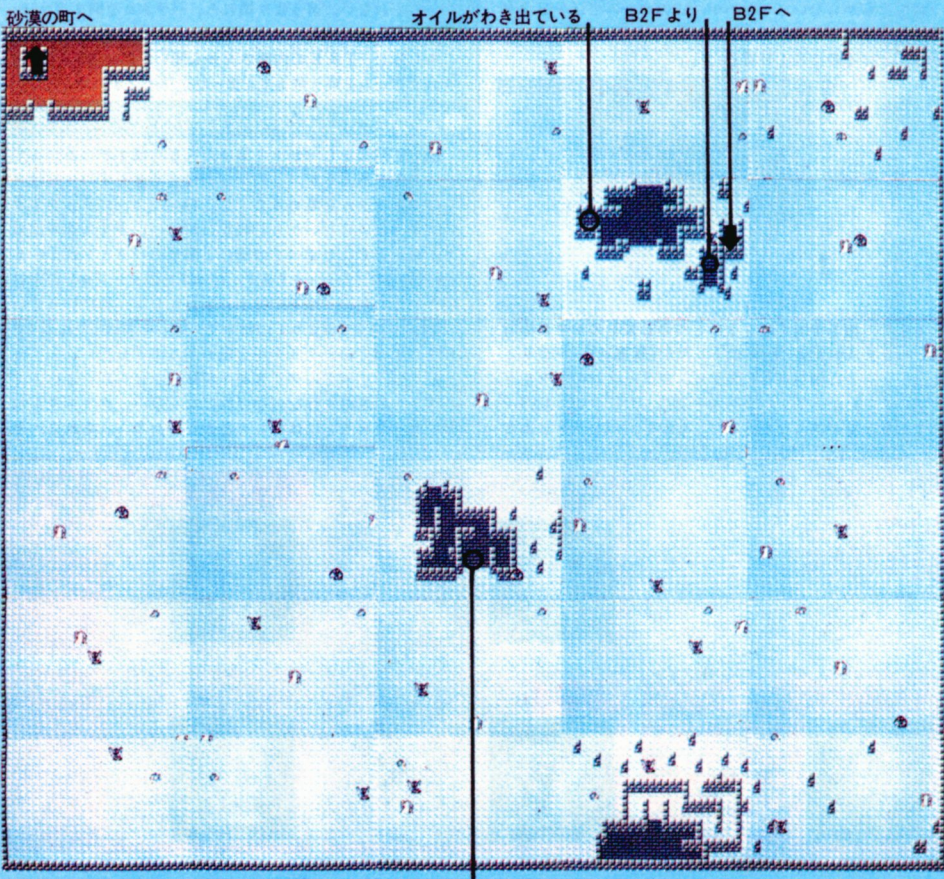
5×6のエリアで構成された巨大な湖、これが地下1階の正体だ。クラーケン、ビッグフライなどの絶好の獲物がいるから、せっせとレベルアップにはげよう。ただし、水の中に長い間いるとLIFEが低下してしまうので注意するように。また、右上の陸地には、オイルがわき出ている場所がある。キミの所持オイルが180以下のときにここへ

行くと、アツという間にオイルを満タンにしてくれるのだ(なんて便利!)。そして、この階の最大の謎は、精霊がどこにいるかということだ。キミも最初のうちは悩んでしまうにちがいない。それもそのはず、精霊にはあるアイテムを持っていないと会うことができないからだ。

それを手に入れたら、もう1度この階にもどってくるしかないだろう。

【手に入るアイテム・情報】

●キー ●精霊



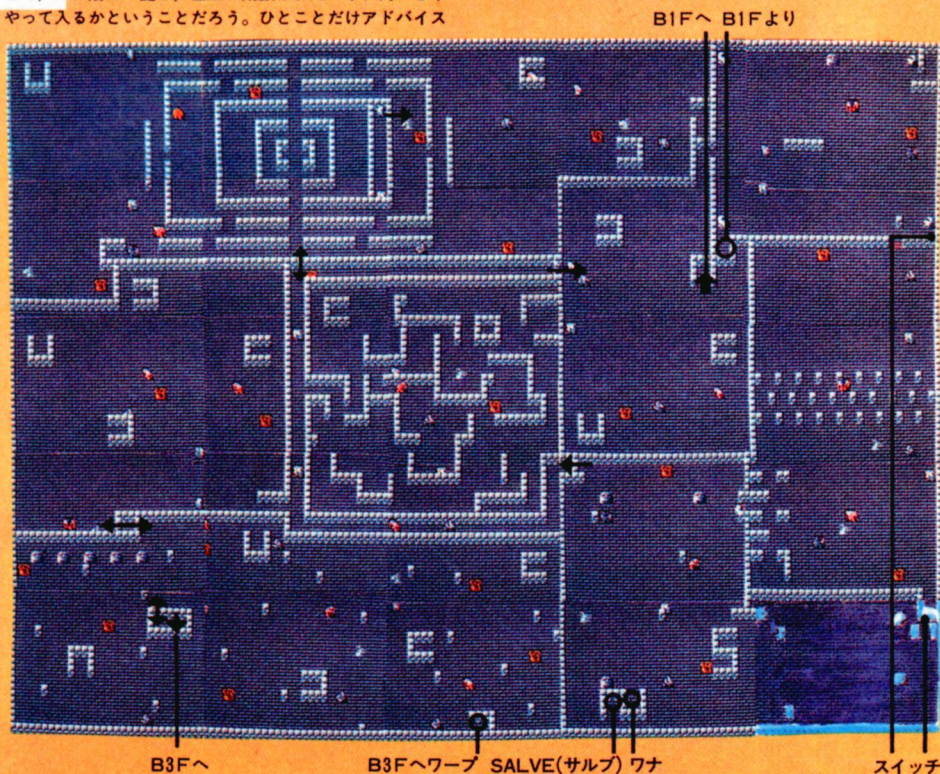
地下2階

この階からいよいよ本格的な地下迷宮ははじまる。ドクの霧が吹きだす場所や、スイッチを押さないと通れない壁などのいろいろなトリックがあるので、心してかかるべし。さて、この階での謎は、左上の閉鎖されたエリア内にどうやって入るかということだろう。ひとことだけアドバイス

させてもらうなら、無理して中へ入ろうとしないほうがいい。もっと地下帝国を立体的に考えてみてくれ。

【手に入るアイテム・情報】

- キー
- パール・クリスタル



を指定すると(写真12)、なんとMAGICが一気に回復するのだ!

エッ、ブラック・クリスタルを持っていたら地下帝国へは入れないんじゃないの?と思う人がいるかもしれないが、どっこいブラック・クリスタルは地下4階でちゃんと回収できる。LIFEもMAGICもなくなりそうな緊急の場合や、たくさんの敵を相手にするときに使うといいだろう。ただし、タダでMAGICを回復させてくれるほど世の中アマクはない。MAGICが回復する代償(代いしょう)としてFORTHが減ってしまうのだ。ゆえに、乱用はひかえるべし。

●ジヤマな敵は2画面切り替えテクで消せ

地下4階の迷路を歩いているときに、その行き先にゴレムなどが現れたりすると、いちいち倒すのがめんどくさくなってくる場合がある。また、ダメージを受けて地下2階の細い通路を歩いているときに、前方をリザードなどにふさがれてしまうと、致命傷を受けかねない(写真13)。

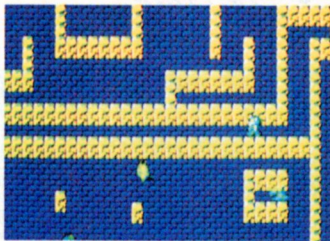


(写真13) ゲツ/逃げ道をふさがれた!

こうしたときに、MAGICやLIFEを減らすことなくジヤマな敵を消せる方法を紹介しよう。

このゲームでは、自分が今いる画面の1画面前までは、敵キャラの位置をすべて記憶している。したがって、さっきの写真のような場合に、逆側の画面に1度逃げてから再びもどってきても、敵は同じ位置に残ったままである。ところが、それが2画面前までもどるとどうなるか? 1画

面前までしか記憶しないようにプログラミングされているから、当然、問題の画面の敵の位置はすべてクリアされてしまうのだ(写真14)。この方法を使えば、無益な殺傷(?)をせずに済む。たいしたことはないように思うかもしれないが、意外に実用性の高いテクなのだ。



(写真14) 意外に役立つテクニックだよ

完全攻略のためのQ&A

Q リザードの魔法によって下げられてしまったA・P(アタック・ポイント)は、どうやって回復する?

A 万一、リザードのSLEEPを受けてしまうと、キミのキャラの攻撃力はガクンと落とされてしまう(写真15)。そのまま冒険をつづけていくことは、危険きわまりない。マニュアルにそれとなく書いてあるので気づいた人もいると思うが、実は下げられてしまったA・Pを回復する方法があったのだ! (どうすれば回復できるかまでは、マニュアルにも書いてなかったよね)。その方法は、ちょっと一服して……。まあとにかく、マルチ・ウィンドウをい

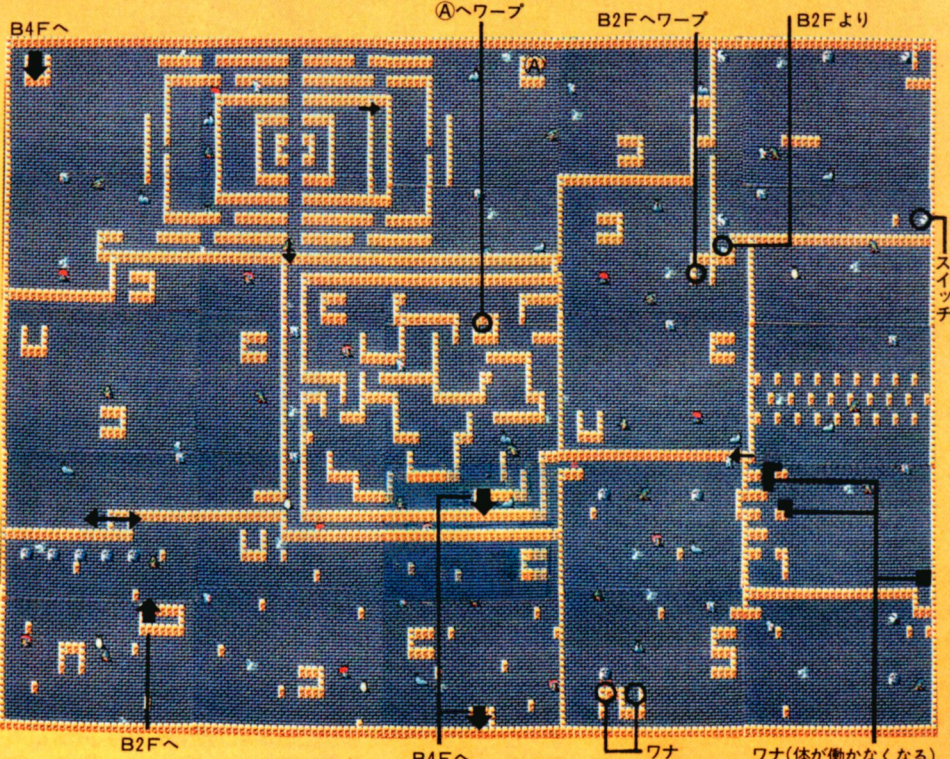
地下3階

地下3階は、地下2階とまったく同じ構造をしている。しかし、トリックの位置だけが変っているから要注意だ。特に、その場所へ行くと体が動かなくなってしまうワナ(ボクはこれを「トリモチ」と呼んでいる)には気をつけよう。この階でキーとドリーム・スタッフを見つけるのは、

かなり骨が折れるゾ。ちなみに、地下4階へ降りる階段は全部で3か所。LIFEにやゆうがあつたら、わざと落とし穴を利用してみるのもいいかもしれない。

【手に入るアイテム・情報】

- キー
- ゴールド・クリスタル
- ドリーム・スタッフ





〈写真15〉リザードにSLEEPを使われてしまった!



〈写真16〉こんどはハービーのSILENCEをくらった!



〈写真17〉これがデュアル・ダンジョンの一場面。わかるかな?

いろいろといじってみてごらん。

Q ハービーの魔法を防ぐにはどうする?

A 地下4階にいるハービーは、SILENCEというとてもない魔法を使ってくるモンスターだ。この魔法を受けるとキミのMAGICは急激に減り、SEARCHさえも使えなくなってしまう(写真16)。この魔法を防ぐ方法はただひとつ、あるアイテムを装備していればよい。リザード

下の魔法も同じ方法で防げるゾ。

Q デュアル・ダンジョンってなあに?

A 「デュアル・ダンジョン」を直訳すると、「二重の迷宮」となる。ボクは最初てっきり、地下2階と3階が同じ構造だから、これをデュアル・ダンジョンと呼ぶんだろうと思っていたのだが、実はこれにはもっと深い意味があった(写真17)。これについては詳しいヒントは書けないので、キミ自身で謎を解き明かしてみてほしい。

地下4階

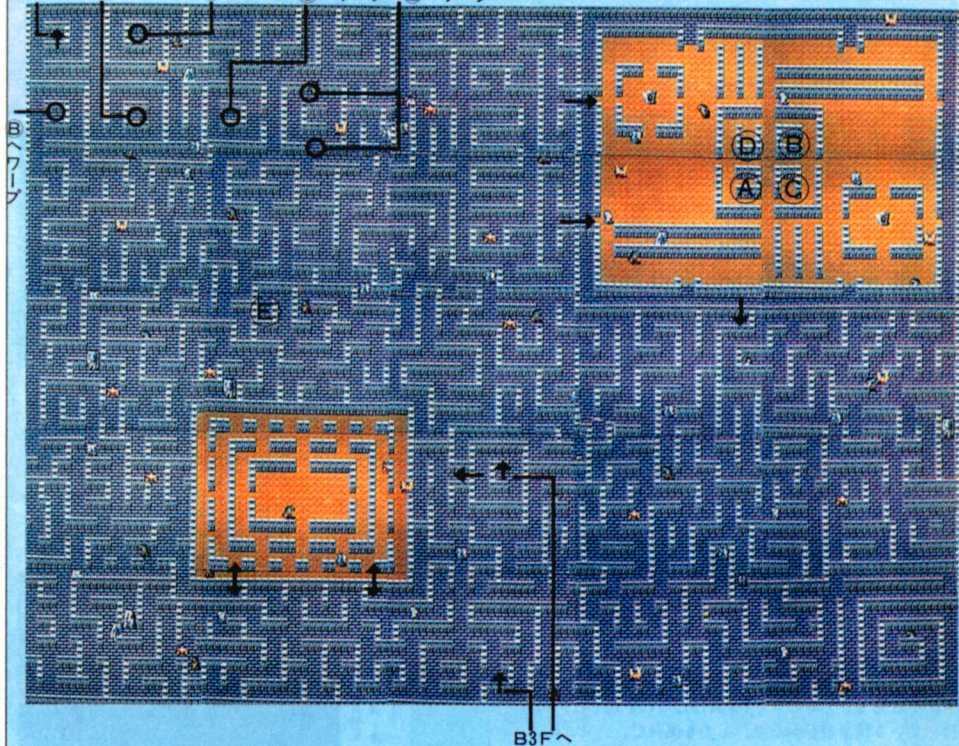
地下帝国の中でもっとも複雑な迷宮が、この地下4階。地下3階から降りた位置によっては、Eのワープを使わないと行けない場所もある。この写真マップを見ながら、慎重(しんちょう)に進んでいこう。この階には、リザード、ハービーといった魔法を使用するモンスターが大量にいる。

こいつらに魔法を使われてしまったらおしまいだ。ちゃんと、それなりの用意をしてから歩き回るようにするべし。なお、デュアル・ダンジョンへの糸口もこの階にあるゾ。

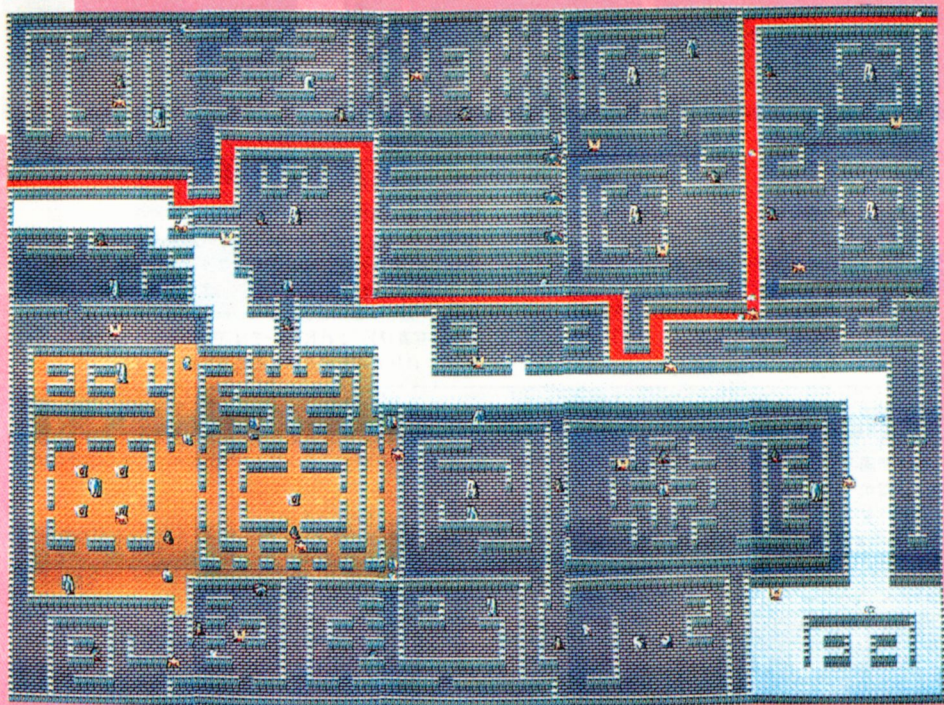
[手に入るアイテム・情報]

- ブラック・クリスタル
- レッド・クリスタル

B3Fへ (A)へワープ (D)へワープ (C)へワープ (E)へワープ



史上初公開！これがデュアル・ダンジョンだ！！



●隠しコマンド大紹介

①画面のハードコピーを取る(PC-8801版)

迷宮のマップを自分でつなげてみたいと思っている人などにおすすめのテク。まず、その場面でマルチウィンドウのステータス・ディスプレイにして、マジック・スペルを表示させる(写真18)。この状態でCTRL+GRPH+COPYを同時に押し、そのあとにCTRL+Pを押せばOK。これで、画面のハードコピーを取ることができる。(注：ESC/P対応プリンターのみ)。



写真18 マジック・スペルを表示させる

②商店で自分のアイテムを見る(PC-8801版)

商店で買い物中にHELPを押すと、アイテム・ディスプレイを見ることができる(写真19)。これを使えば、自分の持っている残金がわかって、とても便利だ。

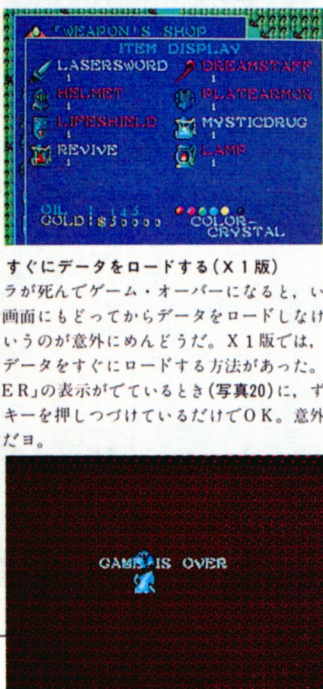


写真19 アイテム・ディスプレイを見る

③死んだあと、すぐにデータをロードする(X1版)

いったんキャラが死んでゲーム・オーバーになると、いちいちタイトル画面にもどってからデータをロードしなければならないというのが意外にめんどうだ。X1版では、これを省略してデータをすぐにロードする方法があった。「GAME OVER」の表示がでているとき(写真20)に、ずっとスペース・キーを押しつづけているだけでOK。意外と役に立つテクだよ。

写真20 X1版でGAME OVER時にスペース・キーを押しつづける……



だれにでも楽しめるA. RPG。トリック設定もスナオで、入門者にもピッタリ!

トリートン

サインソフト



●対応機種

PC-8801シリーズ (5"ディスク)
 PC-9801シリーズ (5"ディスク)
 PC-6001mkIIシリーズ (テープ, 3.5"ディスク)
 X1シリーズ (テープ, 5"ディスク)
 FM-7シリーズ (テープ, 3.5"ディスク, 5"ディスク)
 MZ-2500 (3.5"ディスク)
 MSX (32K, テープ)

価格：テープ版……4,800円
 ディスク版……6,800円

比較的めずらしい横から見たタイプのARPG。主人公のトリートンが、剣をふったり、マジック・ボールを投げたりして冒険をしていく。ビデオゲームの「ドラゴンバスター」の影響をかなり強く受けていると言っていいだろう。トリックなどもわりとやさしく、アクション・ゲームっぽくプレイすることができるので、ARPGの初心者におすすめできる1作だ。

プロローグ

不気味なほど静かな海に、深い霧につつまれた孤島、ルワンダ島がある。かつてそこは、平和な島であった。しかし、あまりに平和であったがゆえ、突如、妖怪「ベイ・バルーサ」が手下を引きつれ、この島に攻め込んできた。島はあつという間に征服され、人々は地下奥深く閉じこめられてしまった。「ベイ・バルーサ」は、妖怪どもをあちこちに打ち、権力をほしいままにした。

「昔より伝わる五色の妙薬を手に行うことができるのなら、あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが…」とある老人がつぶやいた。それを聞いたひとりの勇者が立ちあがった。その名は「トリートン」…。

全アイテムカタログ



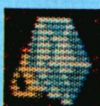
●ローソク
 出現方法：マップ(次のページ)のAの位置の宝箱の中にある
 効用：墓への入口が見える



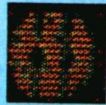
●本
 出現方法：メイズを10区画す
 効用：呪文に対する防御力がアップする



●十字架
 出現方法：オークを10匹殺す
 効用：墓の地下へ入ることができる



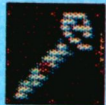
●ダイヤモンド
 出現方法：ウェイバーを12匹殺す
 効用：火の玉に対する防御力がアップする



●挿No.1
 出現方法：マップのBの位置の宝箱の中にある
 効用：防御力がアップする



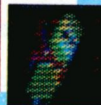
●ルビー
 出現方法：ゾッドを10匹殺す
 効用：結凍に対する防御力がアップする



●ロッド
 出現方法：マップのCの位置の宝箱の中にある
 効用：王室へ通かれる部屋への入口が見える



●鍵
 出現方法：マップのDの宝箱の中にある
 効用：閉じられた部屋が開く



●巻き物
 出現方法：マップのEの宝箱の中にある
 効用：マジック・ボールを増やす方法がわかる



●薬No.2
 出現方法：マップのGの宝箱の中にある
 効用：ジャンプ力がアップする



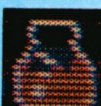
●剣
 出現方法：マップのFの宝箱の中にある
 効用：攻撃力がアップする



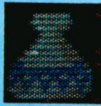
●薬No.3
 出現方法：マップのHの宝箱の中にある
 効用：剣をふるのが速くなる



●挿No.2
 出現方法：アークスを15匹殺す
 効用：ドラゴンのはく火に対する防御力がアップする



●薬No.4
 出現方法：ソウルを10匹殺す
 効用：ヒットポイントの回復が速くなる



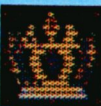
●ソボ
 出現方法：ウォームを12匹殺す
 効用：マジック・ボールを増やせる



●薬No.5
 出現方法：レベルが1000に達する
 効用：魔法を使えるようになる



●薬No.1
 出現方法：スライムを8匹殺す
 効用：走るのが速くなる

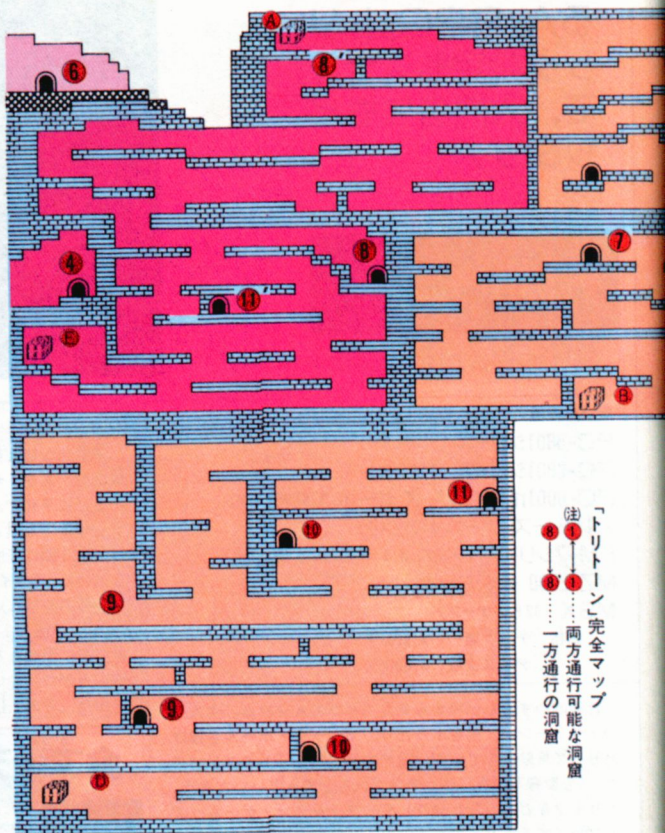


●王冠
 出現方法：1度王室の地下に入り、もう1度上の部屋へ行く
 効用：ベイバルーサにダメージを与えられる

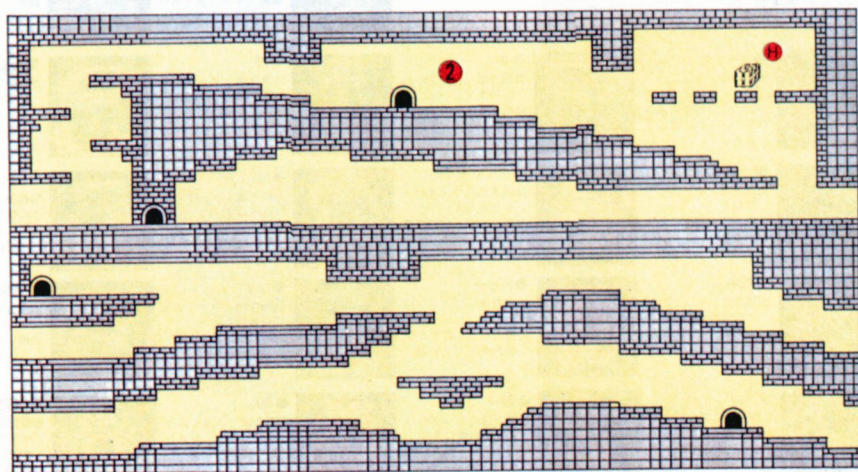
モンスター インフォ メーション

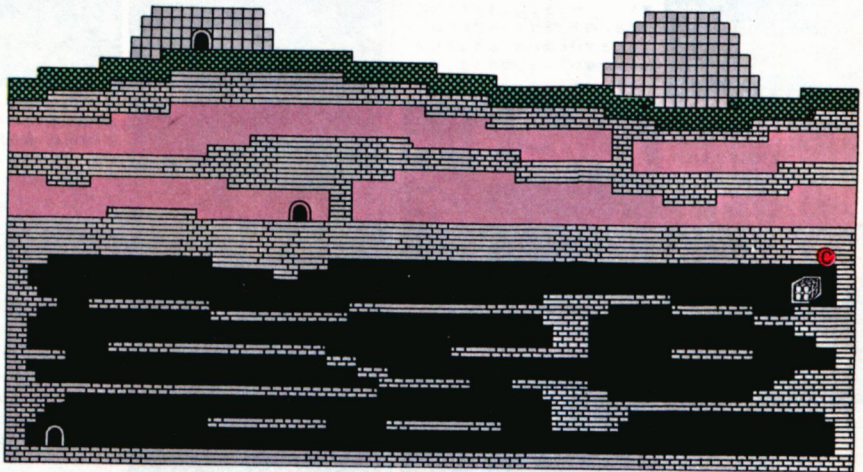
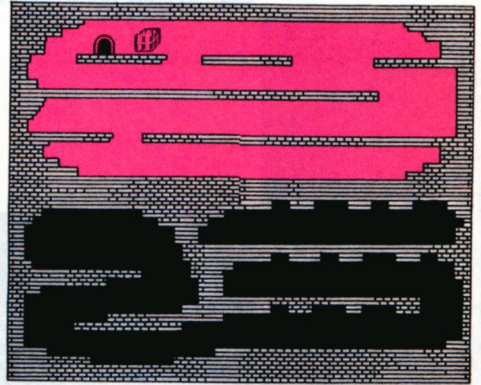
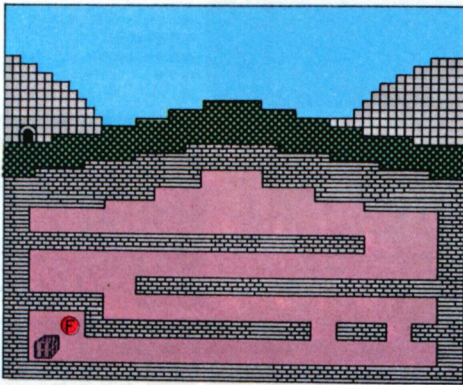
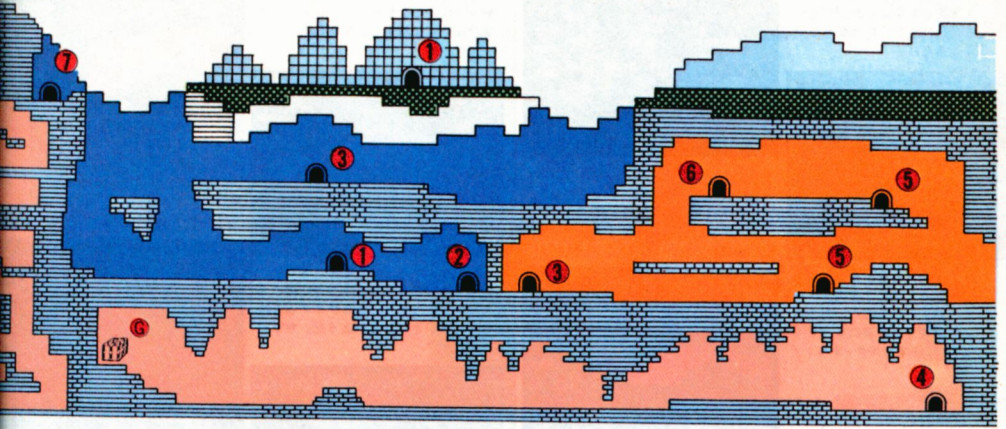


BAT	SLINE
H.P0030	H.P0070
HACKER	GOX
H.P0200	H.P0240
ORC	SOUL
H.P0260	H.P0280
MAGRIRM	MAGE
H.P0320	H.P0360
WORM	HONEL
H.P0200	H.P0540
WAVER	ZOD
H.P0600	H.P0680
CROU	ARCKS
H.P0800	H.P1000
DRAGON	
H.P1200	



「トリートン」完全マップ
 (注) ①-③ 両方通行可能な洞窟
 一方通行の洞窟





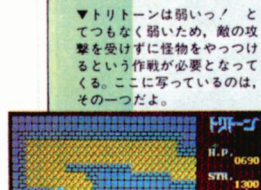
▶操作方法を表示した画面の写真。この動きをカンペキにマスターすることが、キミが最初にやらなければならないことなんだ。



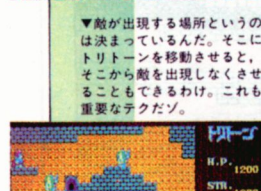
▶ジャンプしながら剣を振ると、なんと敵に2倍のダメージを与えられるのだ。あとのほうの面でも必要になってくるので、必ずマスターすべし!



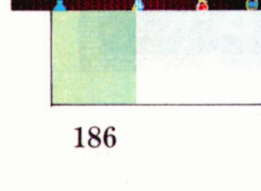
▶マジック・ボールで敵をやっつけることはできない。なぜなら、マジック・ボール敵の動きを止めるためにあるからなんだ。数に限りがあるので大切に使うな。



▼トリートンは弱い! とてもなく弱いため、敵の攻撃を受けずに怪物をやっつけるという作戦が必要になってくる。ここに写っているのは、その一つだよ。



▼敵が出現する場所というのは決まっているんだ。そこにトリートンを移動させると、そこから敵を出現しなくさせることもできるわけ。これも重要なテクだよ。



◀ゲーム・スタート直後の画面。上空にはB A Tが、地底の洞窟にはS L I M Eが浮遊している。はじめは、こいつらをやっつけてE X P (経験値) をあげよう。



◀マジック・ボールで敵をやっつけることはできない。なぜなら、マジック・ボール敵の動きを止めるためにあるからなんだ。数に限りがあるので大切に使うな。

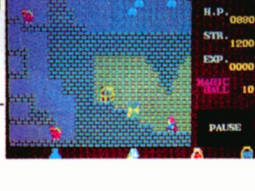
▼どの場所ではどの敵が何匹出現するというのは乱数じゃなくて、あらかじめ設定されたものなんだ。このことを、ゲーム中どう利用するかは君次第だ。



▼ゲッ! せっかくここまできたのに通れないの? トリートンの前には、しゃがまないと通れないような穴があいていない。ジャンプをうまく利用しよう。



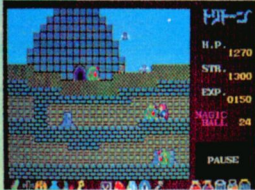
▼トリートンが宝物を手に入れる手段は二つある。一つは宝箱を開けること。それでもう一つは、きめられた敵をある数やっつけることなんだ。



▶WORMにはさまれてしまったトリートン。こういう場合は無理して敵をやっつけようとして、ジャンプを使い安全にかわすことを考えよう。



▶MAG Eがうろつく迷宮。せっかく新しい洞窟の入り口を見つけたのに入れない。どうやら、あるアイテムを持っていないといけないようだ。左下には宝箱が!



▶ここまでくれば最後の面も近い。しかし、この面は少し考えなければならない。なぜ、つぎの洞窟への入り口が閉じられてしまっているからだ。ひたすらDRAGONを倒すべし。

▼そしてつぎの洞窟がここ。じつはこのこかなりの難関なんだ。ある岩へマジック・ボールを5発当てればいいのだけだ。この写真は重要なヒントになるぜ!



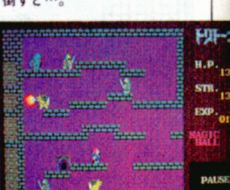
◀勝った…。メッセージと音楽による感動のエンディング。トリートンのつぎの作品「シオン(SCION)」についても少し書かれているネ。



◀ついにQ O Xの登場。とはいっても、見かけだけでジは弱い。あとのほうでは、こいつの親分のようなD R A G O Nがでてくる。こっちはかなり強いので気をつけて!



◀いくつかの洞窟をぬけると、不気味な場所にてしまった。緑色の怪物はC R O U。巻き物を持っている時にコイツを倒すと…



▶ついにベイ・バルサとの対決だ。ベイ・バルサは左右に動き長い剣を振りまわすので、うかつに近よれそうにない。

◀心をきめ、ジャンプしてベイ・バルサのふところへとびこんだトリートン。両者はお互い大きなダメージを受けた。その瞬間、画面がフラッシュして…

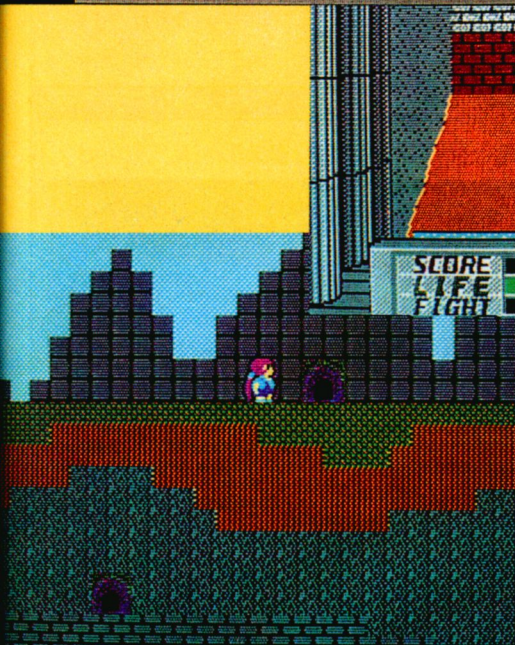
◀勝った…。メッセージと音楽による感動のエンディング。トリートンのつぎの作品「シオン(SCION)」についても少し書かれているネ。

第4章

RPG総カタログ



いやー！ あるものですね！ 現在入手可能と思われるロールプレイング・ゲームの総カタログです。前作の「チャレンジ/パソコン・アドベンチャー・ゲーム」では、AVGソフトの総カタログを紹介しているので、2誌合わせると資料としては完ぺきなはずです。キミのRPG&AVGライフに役立ててください。



体力 = 200	北	器用さ = 10
耐久力 = 200		機敏さ = 10
経験値 = 190		容姿 = 10
知性 = 100		心情 = 10
精神力 = 100		防御力 = 10

ASC | ☎03-498-0299

ボコスカウオーズ



50人の兵士を引きつけて、オゴレス王の城へ突入/移動するだけでゲームが進んでいく楽しいARPG。自分のキャラと敵のキャラの性質をつかむことが攻略へのカギだ。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), PC-6001mkIIシリーズ(T), FM-7シリーズ(T/3.5"FD), X1シリーズ(T), S1(T/5"FD), ファミリーコンピュータ(ROM)
▶T:3,800円, ROM:5,500円, FD:6,800円

ザイロス



戦略的な要素も加わったSF-RPG。かわいいうキャラクターをチョコマカと動かして敵に体当たり! 自分が敵より強ければ勝ち、そうでなければ負け。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶6,800円

ザ・ブラックオニキス



BPSより発売されている同名作品の移植版。

▶PC-6001mkIIシリーズ(T), MSX(ROM)
▶T:5,800円, ROM:6,800円

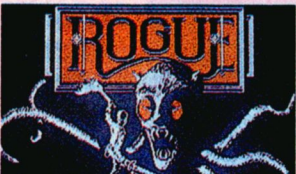
ウィザードリィ



アメリカで古典的名作といわれているRPGの移植版。モンスターの種類、迷宮の作りなど現在のRPGにあたえた影響は大きい。アップル用では、すでに「ウィザードリィⅡ」まで発売中。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(5"FD)
▶9,800円

ローク



もとは大型コンピュータ用に開発されたRPG。自分の進んだ軌跡が画面に表示されるので、マッピングの必要はない。2-3時間で解けるが、やるたびに内容が変わる。

▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD/8"FD)
▶12,800円

ザ・スクリーマー



マジカル・ズウより発売されている同名作品の移植版。

▶PC-9801シリーズ(予定), X1シリーズ(予定)
▶7,200円

バンダイ ☎03-865-0395

仮面ライダー



キミの目的は、迷宮の地下5階にいるショッカーの首領を倒すこと、それを邪魔してくるのは、もちろんなつかしの怪人たち! ライダーキックで敵をぶっとばせ!

▶FM-7シリーズ(T)
▶4,800円

ボーステック ☎03-407-4191

パラディン



全100面を歩き回って神を倒し、ユリウス姫を救いだせ! ゲーム開始前とエンディングのときは、なんとPC-88がしゃべる!! コピーをするたびに内容が変わるというのもオモシロイ。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶4,800円

レリクス



キャラクターの動きがとてもリアルな作品。なんと、ひとつひとつの間隔がすべて動くのだ! 戦闘シーンもアクション・ゲーム以上の迫力! BGMはクリスタルキングが担当。

▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), PC-8801シリーズ(5"FD), MSX(T), PC-6001mkIIシリーズ(予定), PC-8001mkIIシリーズ(予定), FM-7シリーズ(予定), X1シリーズ(予定), MZ-2500(予定)
▶T:5,800円, FD:7,200円

B.P.S. ☎045-421-7421

ザ・ブラックオニクス



日本のパソコン・ユーザーにRPGのおもしろさを紹介した作品。ウツロの街のブラック・タワーのどこかに隠されているというブラックオニクスを探しだせ!

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-8801mkII SR専用(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), PC-8001mkII SR(T/5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), MZ-2500(3.5"FD)
▶T:5,800円, FD:7,800円

ザ・ファイアークリスタル



ウツロの街のテンブルの入口が開いた! その中には、伝説の秘宝ファイアークリスタルが眠っているという。ブラックオニクスのキャラクターをそのまま使える。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-8801mkII SR専用(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(T/5"FD)
▶T:5,800円, FD:7,800円

ザ・ムーンストーン



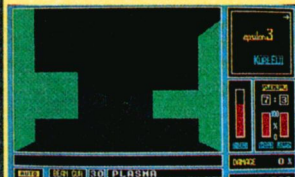
ブラックオニクス・シリーズ第3弾。こんどは5人がチームを組んで、外の世界を冒険するアウトドア・タイプ。やはりブラックオニクスのキャラクターを使う。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶未定

キャリアラボ ☎096-363-0211

COMPAC ☎03-375-3401

エプシロン3



BPS初のSF-RPG。ロボットを操縦して荒野を歩き回り、敵のマザーコンピュータを破壊せよ! 戦闘モードはリアルタイムになっている。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶7,300円

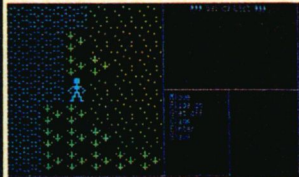
ハイドライド



T&E SOFTより発売されている同名作品の移植版。

▶MZ-2000/2200/2500(T)
▶4,800円

聖剣伝説



「ウルティマII」に似せて作られたRPG。広大な国の中から、4本の聖剣をさがしだせ! RPG史の初期の作品。

▶PC-8801シリーズ(T)
▶3,000円

コスモス・コンピュータ ☎03-770-1821

CSK

データ・ウェスト ☎06-968-1236

カレイジアス・ペルセウス



ギリシャ神話の世界で、3人の女神と12星座をさがしだせ! 自分の生年月日を登録したり、メモリー・セーブがあったりと機能は豊富。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), FM-7シリーズ(T/5"FD), X1シリーズ(T), MSX(T/ROM)
▶T:4,800円, ROM:5,800円, FD:6,800円

テレンガード



剣と魔法を駆使して、暗い地下牢の中から脱出せよ! アヴァロンヒル・ゲームからの移植版。オールBASIC。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-8001mkII/SR(T), FM-7(T)
▶T:5,200円, FD:8,800円

マーベラス



100種類をこえる謎とイベントが組みこまれたRPG。戦闘シーンは、戦略を立ててから戦わないとなかなか勝てない。しかし、スピードが遅いのがつライ。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶6,800円

DEMPA ☎03-445-6111

ENIX ☎03-366-4345

デーモン・クリスタル



デーモン・シャルドが支配する30の屋敷の謎を解き明かし、誘われたお姫様を救いだせ！隠れアイテムがたくさんでくるARPG。「ドルアーガの塔」の影響を強く受けている。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), MZ-1500(QD), MSX(予定)
▶T:4,000円, QD:4,500円, FD:6,200円

ナイザー
(デーモン・クリスタルII)

あの「デーモン・クリスタル」が大幅にパワーアップ！さまざまなアイテムを使いわけることができるようになった。またもやキミの目的は、お姫様を救い出すことだ。

▶MZ-1500(予定)
▶4,800円

パラレルワールド



七つの平行世界(パラレル・ワールド)を歩き回り、パラダイスを探せ！登場人物100人、病気100種類などはテープ版として画期的だが、ロード時間が異様に長い。

▶PC-8801シリーズ(T), X1シリーズ(T)
▶3,800円

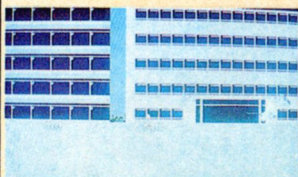
ファランクス



B.C.400年、平和な島ゾナにパンパイアの魔の手がのびる。アテナから派遣された3人の勇者と、パンパイアをしてドラゴンとの激しい死闘がはじまった…。MSX初の本格的RPG。

▶MSX(T)
▶3,800円

ブレインブレイカー



ロボットがいろいろなアイテムを装備して強くなっていく、SFを題材にしたARPG。横スクロール、戦闘シーンなどはアクション・ゲームなみに楽しめる。BGMはデュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネイク」!

▶X1シリーズ(T/5"FD)
▶T:3,800円, FD:5,600円

地球戦士ライザー



SF、ロボット、アニメなどの売れ線要素をすべて取り入れた作品。地球を奪おうとするガールムを撃破せよ！意外な結末が大反響を呼んだ。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD)
▶T:4,800円, FD:6,400円

GA夢 ☎03-360-3623

ドラゴン・クエスト



ファミコン史上初の本格的RPG。アレフガルドを支配する邪悪な竜の化身を退治することがキミの目的だ。モンスターのデザインは高山明氏、シナリオ・ライティングは堀井雄二氏が担当。

▶ファミリーコンピュータ(ROM)
▶5,500円

サイキック・シティ



日本で最初に作られたSF-RPG。キミの目的は、4種の超能力を駆使して人類の手から仲間のラップルを助け出すことだ。処理速度が遅いのが残念。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), FM-7シリーズ(T/5"FD)
▶T:3,800円, FD:5,800円

カレイド・スコープ I

～7万光年の胞子たち～

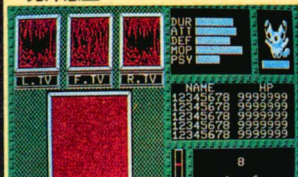


突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、コンバット・スーツに乗りこんだ少数の精鋭たちが登場した…。シリーズで共通データを使えるのが特色。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-9801シリーズ(予定), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), MZ-2500(3.5"FD), S1(T/5"FD)
▶T:7,800円, FD:9,800円

KGD SOFT ☎03-353-7724

カレイド・スコープII ～発汗惑星～



発汗惑星に住むチューガの謎とは？ 前作を解き終えなくても、そのキャラクターでプレイすることができ、いきなりこの2作目からプレイすることも可能。

▶PC-8801シリーズ(予定)

コズミック・ソルジャー



美女のアンドロイドを連れて、星々の間を冒険！ 帝国の支配を打倒するために地方ファイルを見つけたせ！ オプション・パーツを見つければ、アンドロイドはどんどん機能アップするぞ！

▶PC-8801シリーズ(5"FD)、PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)、FM-7シリーズ(5"FD)、X1シリーズ(5"FD)、MSX2(3.5"FD)
▶7,800円(PC98用のみ8,800円)

覇邪の封印



本物のメタル・フィギュアと布製のマップがついてくる異色のRPG。マップを見ながらでない、ゲームは解けない。

▶PC-8801シリーズ(予定)、PC-9801シリーズ(予定)、X1シリーズ(予定)

KOEI ☎044-61-6861

ドラゴン&プリンセス



ドラゴンにさらわれてしまったお姫様を救いだせ！ アドベンチャー的要素も加わった、初期のRPG。ほとんどが文字だけで進行していく。

▶PC-8801シリーズ(T)、FM-7シリーズ(T)
▶4,500円

クフ王の秘密



ピラミッドの中を歩き回って、クフ王の財宝を見つけたことがキミの目的。すべての動作がワンキーで操作できるのがユニーク。食料、タイムなどの要素もあり。

▶PC-8801シリーズ(T)、PC-8001シリーズ(T)、FM-7シリーズ(T)
▶4,500円

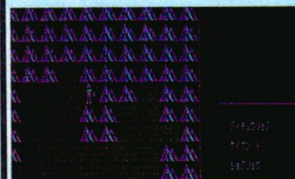
剣と魔法



舞台は中世、剣と魔法の世界。キミがそこで見たものとは？ 初期の作品なだけあって、グラフィックが荒い。

▶PC-8801シリーズ(T)、PC-8001シリーズ(T)、FM-7シリーズ(T)
▶4,500円

ダンジョン



ダンジョン島の地下のどこかにあるといわれている理想郷の入口を探せ！ とにかく広大な地下迷宮が売りもののRPG。しかし、アイテムがほとんどないために、ゲームはかなり単調。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)、PC-8001シリーズ(T)、FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)
▶T：5,200円、FD：7,800円

団地妻の誘惑



ストロベリーポルノシリーズ第1弾。キミは遊具のセールスマン。売り上げを伸ばすためには、あの手この手を使って…

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)、PC-9801シリーズ(5"FD/8"FD)、FM-7シリーズ(T/3.5"FD)、X1シリーズ(T/3"FD)、MSX(T/3.5"FD)
▶T：4,800円、FD：6,800円(PC-98用8"FDのみ7,800円)

アクシオム



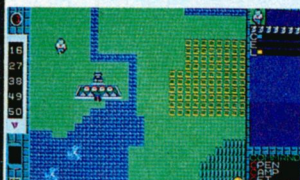
典型的な迷宮探索型のRPG。5人のパーティで地下7階にもわたる広大な迷宮を冒険し、悪の大王アルゴルドを退治せよ！

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)
▶T：4,800円、FD：7,800円

レーベンプロ ☎03-485-8077

LOGIN SOFT ☎03-498-0299

タイム・エンパイア



タイム・パトロール隊員であるキミは、日本の江戸時代へワープした。そこで、世界征服をもくろむ時間帝国の野望を打ちくだかねばならない。会話はマンガのフキダシ風に表示。

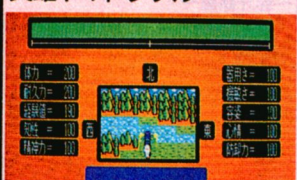
▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶7,800円

LAST WAR



レーベンプロ・シナリオコンテストの入賞作品。50以上のキャラクターが広大なマップ上を歩き回る。さすがにストーリーはバツグン！
▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(予定), X1シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶6,500円

英雄ヤマトタケル

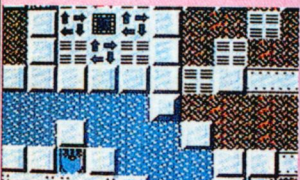


同名小説をもとにして作られたRPG。平野を立体的に見た画面構成は新しく、戦闘モードはアクション・ゲーム仕立てになっている。メッセージはすべて漢字・ひらがな表示。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶6,800円

マジカル・スウ ☎0488-85-5222

アウトロイド



ロボット社会アウトロイドで、キミに迫る50種以上のロボットとトラップ。はたして、敵基地はどこ？グラフィックの悪さをうまくカバーしている。

▶MSX(T), X1シリーズ(T/5"FD)
▶T:4,800円, FD:5,800円

ザ・スクリーマー



ドロドロとしたモンスター、美しい迷宮画面の超高速処理などが話題を呼んだ作品。スクリーマーたちは、賞金と名声を求めて狂った遺伝子工学研究所BIASにむかう。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶7,200円

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

リザード



クリスタルソフトより発売されている同名作品の移植版。

▶FM-7シリーズ(T), MSX(T)
▶4,800円

マイクロネット ☎011-561-1370

ギャルっぼくらぶ ～キャンパス編～



女の子をナンパして、モテるBoyをめざせ！女ゴコロをうまくプログラム化。キャンパスRPGという発想は新しい。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD), FM-77/AV(3.5"FD)
▶6,800円

ヘリコイド

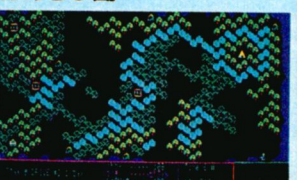


いくつかの世界を歩き回ってある物を集めるARPG。ある条件を満たすとジャンプ力が上がったり、体力が増えたり、と謎は深い。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(5"FD)
▶6,800円

日本ファルコム ☎0425-27-4121

ばのらま島



ファルコムのRPGデビュー作。ばのらま島に潜む強大な悪魔とは？昼と夜とは地形がちがったり、アニメっぽいグラフィック・モードがあったりと新しいアイデアを導入。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶9,500円

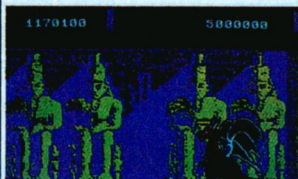
ドラゴン・スレイヤー



パソコン界に一大センセーションを巻き起こしたARPG。ドラゴンを退治して四つの王冠を集める！パロディのキャラクターやいろいろな裏テクが話題になった。

▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-8801mk IISR(T/5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(T/3"FD/5"FD)
▶T: 4,800円(X1のみ5,900円), FD: 7,200円

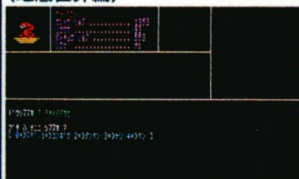
ザナドゥ



ドラゴンスレイヤーの続編。とはいっても、ゲームのおもしろさは数十倍にパワー・アップ！全10面を旅して、キング・ドラゴンを倒せ！文句なしにARPGの最高峰。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-8801mk IISR専用(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD/8"FD), PC-8801mk IISR(5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), FM-7シリーズ(予定)
▶T: 6,800円, FD: 7,800円

日本マイコン販売 ☎03-366-3274

バウンドット
(地底世界編)

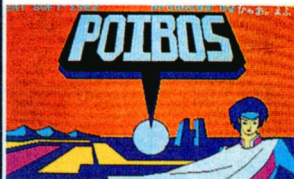
地底深くに沈んだ城のナゾを解け！『ウィザードリィ』をもとにして作られてはいるものの、オールBASICのため処理速度がめちゃくちゃ速い。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD)
▶7,800円

任天堂 ☎075-541-6113

バック・イン・ビデオ ☎03-571-6734

ポイボス



クラーネ星人に破壊された母星を再興するために、ポイボス人たちは旅にでた。シリーズものになっている(?)RPG。

▶PC-8801シリーズ(T), FM-7シリーズ(T)
▶生産中止

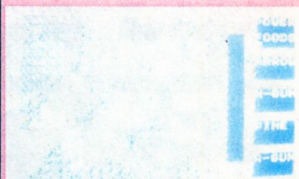
ゼルダの伝説



ファミコン・ディスク用ゲーム第1弾。八つのトライフォースのかけらを集めて大魔王ガノンを倒せ！アクション・ゲームの腕もかなり要求される。

▶ファミリーコンピュータ(FD)
▶2,600円

ランボー



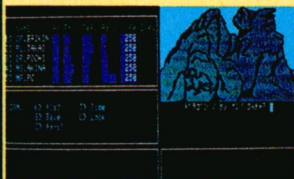
戦闘状況に応じてナイフからロケット砲まで5種類の武器を使い分け、敵陣を撃破せよ！アクション・ゲームの要素が非常に強いARPG。

▶MSX(ROM), PC-8801シリーズ(予定), ファミリーコンピュータ(予定)
X1シリーズ(予定)
▶5,800円

ポリシー ☎06-261-4334

ランダムハウス ☎0298-42-1307

ワイヤード2



地上と地下迷宮が舞台の典型的なRPG。5人でパーティを組んで、迷宮内を冒険する。処理速度が異様に速いのが残念。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)
▶T: 5,000円, FD: 8,000円

エンジェル



時は1998年、3人の少女たちが地球を救うために集められた。彼女たちは地球が戦場になる前に少女戦隊「エンジェル」にならなければいけない。美少女が主人公のRPG。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶7,800円

リグラス



ミリア人とガルト人の混血である少年メイは種族の秘密を探る鍵「ベルジュナ」を求めて旅にでる。フルカラーの横スクロール、マンガのようなフキダシが特徴。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD), PC-9801シリーズ(予定)
▶T: 4,800円, FD: 6,800円

リバーヒルソフト ☎092-771-3217

スタークラフト ☎03-988-2988

リザード

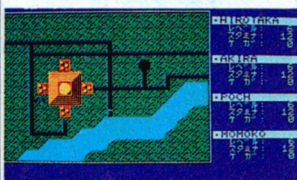


クリスタルソフトより発売されている同名作品の移植版。

▶ PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), PC-8001mk IIS R専用(T)

▶ T : 4,800円, FD : 6,800円

アマゾン学術探検

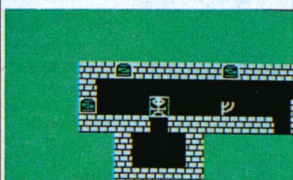


ペンギン社のグラフィックRPGの移植版。アマゾンを旅して、幻の古代都市"カ"を探しだせ/ マップが画面に表示されるので、初心者でも手軽に楽しめる。

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 2,800円

アリババ



盗賊にさらわれたお姫様を救いだせ! 何人ものキャラクターを一度に使ってプレイすることが可能。最大でなんと128人!

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 2,800円

上海

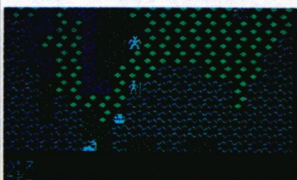


犯罪都市。上海に不時着したスペース・シャトルから、極秘物資を盗みだせ! テンキーですべてのコマンドが選べるので操作性はいい。スタークラフト初のオリジナルRPG。

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 6,800円

ウルティマII



アメリカで大ヒットを飛ばしたコンピュータRPGの移植版。タイムドアを使っていろいろな時代をわたり歩き、ミナクスを倒せ! 原作に忠実に移植されている。

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 14,800円

ウルティマIII



ウィザードリィ・シリーズとともにアメリカRPG界を2分する人気を誇るウルティマシリーズの第3弾。

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 12,800円

ジェムストーン・ウォーリア



戦略ゲームで有名なアメリカのSSI社からの移植版。洞窟の中にちらばった五つのジェムストーンのかげらを見つけたことがキミの目的だ。アメリカのARPGが日本にお目見えするのは、これがはじめて。

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 6,800円

九竜島



上海の続編が早くも登場!

▶ PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)

▶ 4,800円

ドラゴン・スレイヤー



日本ファルコムより発売されている同名作品の移植版。

▶ PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD), MS X(ROM)

▶ ROM : 5,200円, FD : 7,200円

スクウェア ☎03-545-3511

システムサコム ☎03-635-5145

ジェネシス



核戦争の数百年後、地球上の陸地は大きく姿を変え、その大半は砂漠化していた。しかし、人類はロボットや戦車を使い、今なお争いつづけていた…。3D立体戦闘モードがユニーク。
▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶5,800円

ブラスティー



本格的アニメーションを取り入れた史上空前の話題作。クルーズチェイサー“ブラスティー”に乗りこんで、反乱分子を撃滅せよ！キャラクター・デザインは日本サンライズが担当。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)、PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)、FM-7シリーズ(5"FD)、X1シリーズ(5"FD)
▶7,900円

メルヘン・ヴェール I



美しいグラフィックとよく練られたストーリーが売りもののARPGの傑作。ゲーム・バランスも非常に良く、全8面にわたるステージはかってプレイヤーを飽きさせない。
▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD/8"FD)、PC-8801シリーズ(5"FD)、PC-8801mkII SR専用版(5"FD)、X1シリーズ(5"FD)、MZ-2500(3.5"FD)
▶7,900円

T&E SOFT ☎052-773-7770

メルヘン・ヴェール II



メルヘン・ヴェール3部作の2作目。はたして、王子はヴェールから人間にもどることができるのだろうか？
▶PC-9801シリーズ/PC-8801SRシリーズ
▶PC-8801/mkII、MZ-2500X1、FM-7/77、MSX2(予定)

ハイドライド I



ARPGという新分野を確立した85年度No.1のヒット作。数々のアイテムを手に入れた、大魔王パリスの手からアン王女を救いだすことがキミの目的だ。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)、PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)、PC-6001mkIIシリーズ(T/3.5"FD)、FM-7シリーズ(T/3.5"FD)、X1シリーズ(T/5"FD)、MSX(T/ROM)、MSX2(T/3.5"FD)
▶T:4,800円、ROM:5,800円、FD:6,800円

ハイドライド II



フェアリーランドの地下深くに邪悪な“意識”が芽ばえた。はたして、その正体は？魔法・会話・心などの新要素を導入。マップの広さは前作の約6倍！
▶PC-8801シリーズ(5"FD)、FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)、X1シリーズ(T/5"FD)
▶T:4,800円、FD:6,800円

TOEMILAND ☎03-587-9145

東宝 ☎03-591-4557

ウィンキーソフト☎06-372-8566

ハイドライド・スペシャル



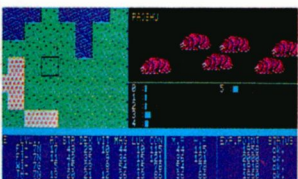
T&E SOFTより発売されている「ハイドライド」の移植版。魔法という新しい要素が加わっている。
▶ファミリーコンピュータ(ROM)
▶4,900円

ルパン三世・カリオストロの城



大人気のアニメ映画をRPG化。ルパンが城の中へ潜入し、峰不二子に出会うまでの部分をストーリーに忠実に再現している。ただ美しいグラフィックが最初だけなのが残念。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)、FM-7シリーズ(T/5"FD)
▶T:4,800円、FD:7,800円

アークスロード



ようこそ剣と魔法の島アークスへ。永遠の部ダイオロスより来たる勇者たちよ、そなたたちの方でこのアークスの暗雲を晴らしたまえ！モンスターへのグラフィックが非常に美しい。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)、PC-9801シリーズ(5"FD)、FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶7,800円

ロストパワー

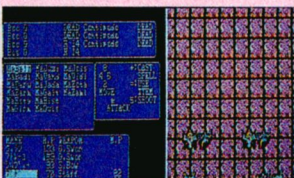


開発中!

かつて魔界の王だったタイザーは、その力と肉体を奪い取られ、地下に幽閉されてしまった。はたして、タイザーは王の座を奪還できるか？

▶PC-8801シリーズ(予定)
▶7,800円

ファンタジアン



5人のパーティで迷宮を冒険する正統派RPG。マジック・アイテムの多さにはただただ脱帽。

ウルティマ風の戦闘モードもグッド。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD), PC-9801シリーズ(3.5"D/5"FD), PC-8001mkII SR(T), X1シリーズ(T/3"FD/5"FD)
▶T:5,800円, FD:7,300円

リザード



大魔王リザードに奪われてしまった「真実の書」を取りもどせ! 20×20の迷宮が10階建て、とマップはやや広いが、全体的にやさしく初心者向き。

▶PC-8001mkII/SR(T), X1シリーズ(T/3"FD/5"FD), MZ-2500(3.5"FD), S1(T/5"FD)
▶T:4,800円, FD:6,800円

夢幻の心臓



日本RPG界の古典的名作。キミは戦場で殺され、天国でも地獄でもない夢幻界というところへやってきた。生き返るためには、3万日以内に「夢幻の心臓」を見つけなければならない。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD), MZ-2500(3.5"FD), JXシリーズ(5"FD)
▶8,800円

夢幻の心臓II

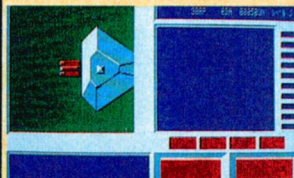


生き返った勇士は、エルダーアインの地の危機を救うために、暗黒の王子を倒す旅にでた。シナリオがすばらしい、本格的なファンタジーRPG。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), X1シリーズ(5"FD)
▶7,800円

YNS

ザ・フォートリス



パーツを取って、ロボットをパワーアップ/エネルギー・バックを取ったり、修理工場を利用したりしてゲームは進行していく。敵のデータがすべて表示されているのはコッている。

▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶8,700円

サインソフト ☎0794-31-7453

トリトーン



ルワンダ島を支配する悪魔ベイ・バルーサを倒せ! 豊富なアイテム、剣を振る主人公、画面切りかえ方式などARPGのおいしいエッセンスを集めた作品。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), PC-9801シリーズ(5"FD), PC-6001mkIIシリーズ(T/3.5"FD), FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD), X1シリーズ(T/5"FD), MZ-2500(3.5"FD), MSX(T)
▶T:4,800円, FD:6,800円

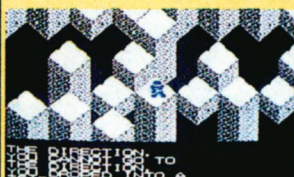
シオン



平和だったシオンの島は、悪魔王サン・ガールの手によって滅亡の危機にひんしていた。はたして、サン・ガールの野望を打ち止めるか? マルチ・パーティ制を導入。

▶PC-8801シリーズ(5"FD), FM-77シリーズ(3.5"FD), PC-9801シリーズ(予定), X1シリーズ(予定)
▶6,800円

アラモ



死に絶えた惑星上をキミがうろつく物語。MSX版「砂の惑星」とも言われている。アクション性が非常に高い。

▶MSX(ROM)
▶5,800円

特別寄稿 ソフトウェア制作現場 からのレポート

第5章

T&E SOFT アミューズメント・チーム リーダー 内藤時浩

1985年12月。ついに発売され、予想どおりに、ソフトウェア・ランキングのトップの座を走り続けたRPG「ハイドライドII」の制作にまつわるお話を、開発のリーダー内藤時浩さんに特別寄稿していただきました。

約1年にわたる苦闘により完成・発売にこぎつけるまでの苦勞、プログラム・テクニクの一端などが語られた、興味深い内容です。

RPGは こうして 創られる

ハイドライド I 開発途中で

昭和60年2月なかば

それは、年が明けて間もない、ある夕暮れどきの、お手紙整理中のできごとでした。

筆者こと私、内藤は、PC-6001mk II版のハイドライド I (新作と前作を混同しないよう、あえて前作のことを、「ハイドライド I」と呼びます。)の制作も、ほぼ完成の見通しがついて、息抜きに楽しくユーザーのみみなさんからの手紙を整理していました。

そんなとき、誰かが突然、「ハイドライドIIの要望が多いなあ。内藤くん、作ったら!」とひとこと。

(うっ、う〜む、この野郎、どうせ他人ごとだと思って、恐ろしいことを平気で言いやがるなあ。ふーんだ)

いつも、こんな調子で言葉だけで終わるはずだったのですが、この日はちよつとようすが違ったのです。その会話を社長が聞いていたから、さあ大変!!

『有名になれるよ。』とか、『ヒットチャート上昇間違いなし!!』などと、しきりにおだてるのです。

根本的に、同じ開発部の吉川くん同様、軽い点でも定評がある私なので、ついつい、『そっ、そっかなあ?』と、ソノ気を見せてしまったのが、最大の敗因でした。

結局は、P6版ハイドライド I が完成して、すぐに休む間もなくハイドライドIIの開発がはじまったのです。すべてはキミたちユーザーからの手紙でスタートしたんだぞ。え〜ん(と、うれしい悲鳴をあげている!!)



*1 吉川くんとは

開発部教育用ソフトウェア制作(CAI)チームのリーダーを努める。その意志薄弱と軟弱さにかけては、彼の右にでる者はいないとさえ言われるほどの軟派である。



■アミューズメントチームの面々

まずはリーダーこと、T&EマガジンではN13
 まで、内藤時法(23歳)。一時、超変態感染兵器
 と呼ばれたことがある。こいつに触れてははい
 けない。こいつに触れることは変態を意味する。
 少々特異体質らしくって、毎日ディスプレイと
 ならめっこしているにもかかわらず、ぜんぜん
 視力が落ちない。(それでも、ハイドライドII完
 成後は若干落ちているかもしれないね。)今年
 (昭和61年)は、再び、どのジャンルにも属さない
 ようなゲームを作りたいと思っている。

お次は突撃隊員こと、Mjaneくんこと、守美克
 郎(20歳)。彼も一時、歩く変態熱核融合炉と異
 名をとったことがある。こいつは燃える男であ
 る。食事をする時、メラメラとからだ全体が熱
 くなってくるのだ。最近では、X1版ハイドラ
 イドIIの移植作業も順調に進んでいるので体調

がいいようだ。自分だけのオリジナル・ゲーム
 を作ってみたいとのことであった。

最後に控えは、B日弾こと、おへたくんこ
 と、木田真一(22を自称しているが実際は26歳)。
 彼には、過去、なぜかへんな異名はつかなか
 った。きっと、影が薄いのだろう。最近では、FM
 -7の移植作業でどっぴりとハマチの泥沼はま
 まっている。「わたしや疲れた。はははっ、温泉
 へ湯治に行きたい。」などとオジンくさいこと
 を言っている。

おっと、番外としてデザイン部の三浦かよ子
 (25歳らしい)。開発部における紅一点としての
 役割りを全然はたさない、へんな女の子である
 (女の子と云えるか?)。彼女に関しては、ぼく
 が紹介文を書くこと過激になりそうだから、本人
 の弁を少々書いておこう。「お人形を抱いて眠
 りたい。ジュモーク」なんのこっちゃ!!

ことになりました。不気味なキャラク
 ターならまかせとけ!の不気味大好き
 少女(?)麦畑耕生(本名三浦かよ子)の
 デザインにほとんどお任せしたので
 す。おかげでゲームが進むと、だんだ
 んとデザインが不気味に変化していく
 ようになりました(ちなみに地上のキ
 ャラは私のデザインなんだよ)。

基本コンセプトの決定

3月~4月

ゲームを作る前に、基本的なコンセ
 プトをきめることにしました。いわば、
 ゲームの「売り」になる部分の基本的
 な構想の決定ともいいうんでしょうか。
 とにかく、ゲームの核となる、大切な
 部分になることは確かです。いろいろ
 とメンバー全員で話しあいをした結果、
 おおまかに次の3点がきまりました。

●前作をはるかに上回る広大なマップ

ハイドライドIで多かったのが、マ
 ップが狭いという意見でした。これは
 いかん、ということでMSXに移植し
 たときのマップデータ圧縮技術を使っ

て、マップを格段に広くすることにし
 ました。思えばこれがハマチの前兆だ
 ったんだね。

●本格的RPGに負けないパラメータ群

ハイドライドは、その手軽さゆえに
 RPGの基本的要素しか盛り込んでい
 ません。しかし、これが不満な人もけ
 っこういるようです。そこで、本格的
 RPGと比較しても、優るとも劣らな
 いゲーム内容にしようということに
 しました。さらに、独自のパラメータと
 して、“FORTH”という、心のパラ
 メータも設けました。

●ユーザーからの意見・希望はできる
 かぎり取り入れる

ハイドライドを発表後、予想以上の
 反響をいただきました。ユーザーのキ
 ミたちからの手紙も、それまでの数倍
 以上に膨大な数になり、我々開発員は
 さらにうれしと悲鳴をあげたのです。

ユーザーの数が多ければ多いほど、
 その要望は多種多様になってきます。
 ゲームのスピードが早過ぎると怒る
 人。遅いと嘆く人。同じゲームでこ
 れほど感じかたの違いがあるとは思
 いませんでした。

そこで、ハイドライドIで指摘され
 た問題点は、すべて取り入れ、または
 克服(こくふく)するにしました。さ
 きほどのスピードの早い遅いは、ゲ
 ーム・スピードの切り換え機能を付
 けることで解決しています。前記のマ
 ップもキミたちからの要望の一つです。

ストーリーと
 操作性と画面構成と…

4月後半

まずはじめに困ってしまったのが、
 前作とのつながりをどうするかでした。
 ハイドライドIは、最初の構想ではII
 を制作する気がなかったのですが、そ
 のシナリオのみで完結するようにきてい
 ます。これをIIにするとなると、シナ
 リオにムリが生じてきます。いっその
 こと、ハイドライドという名前を使わ
 ずに、ARPG(アクティブ・ロール
 プレイングゲーム)としての新作とし
 ようか、などと大論争となったのです。
 最終的に、続編という形をとるならば
 ハイドライドIIとするべし、との鶴の
 一声で決定しました。

ただ、ストーリーはこの段階ではお
 おまかにしかきめずに、プログラミング
 がある程度進行してから、完全な形
 をとるようにしました。これは、スト

アミューズメント
 ・チーム結成

3月

さて、通常我々開発員が新しいゲ
 ームを制作するときは、開発仕様書なる
 ものを書くのが、たてまえ(実際に仕
 様書を書く人間は私1人という噂がチ
 ラホラ)になっています。ところがハ
 イドライドIIに関しては、いっさい仕
 様書はなし。このゲームの制作に関
 して、開発部としての指示はなく、特
 殊な存在のグループとして、アミューズ
 メント・チームなるものが発足・結成
 されたのです。

これは、ハイドライドに関しては知
 りつくしていただろう、ハイドライ
 ドIの移植3人組を、そのままハイド
 ライドIIの開発専属部隊として配置し
 たら過ぎません。俺たちのことを、変
 態トリオと人は呼ぶ。

ところでかんじんのキャラクター・
 デザインですが、これは前作と雰囲気
 を変えるという意味からも、専属のデ
 ザイナーに作らせたいというのがい

一りに固執(こしゆう)するあまり、ゲーム性が低下するのを防ぐためです。つぎは操作性の問題です。ハードライドIIでは、従来の4方向移動とATTACK/DEFEND切り換えに加えて、マルチウインドウの操作、TALK(トーク:会話のことです)モードの新設、魔法の使用など、数多くの操作が必要になっていますが、RPGと名乗るからには簡単なキー操作でなければいけません。

いろいろ考えたあげく、パソコンにある便利なキー、そう、ファンクションキーを魔法の使用キーにしました。これならば、好きなときに好きな魔法を、すぐに選んで使うことができますと考えたのです。TALKモードへの切り換えは、テンキーの0を専用の選択キーとしました。これは、ATTACK/DEFEND切り換えと混同して使用するこ

とがないようにとの配慮からです。

そして最後に画面構成を考えました。RPGとして素早い動きをさせるためには、各種の必要最低限のパラメータを、瞬時に読み取らせる工夫がいります。ここは前作同様、パラメータで表現することにしましたが、かんじんなタイトル・ロゴを入れるスペースがありません。無理してでも入れたかったのですが、それによってゲーム性がそこなわれるのを恐れて、あえてメーターだけの画面としました。

ITEMも前作の2倍と多くなったため、画面上に表示しきれなくなっていました。これは、ゲーム画面上にウインドウを開いて、その中で表示するようにしました。これにより、最下段が1行分空いて、ゲーム画面が広がったのです。

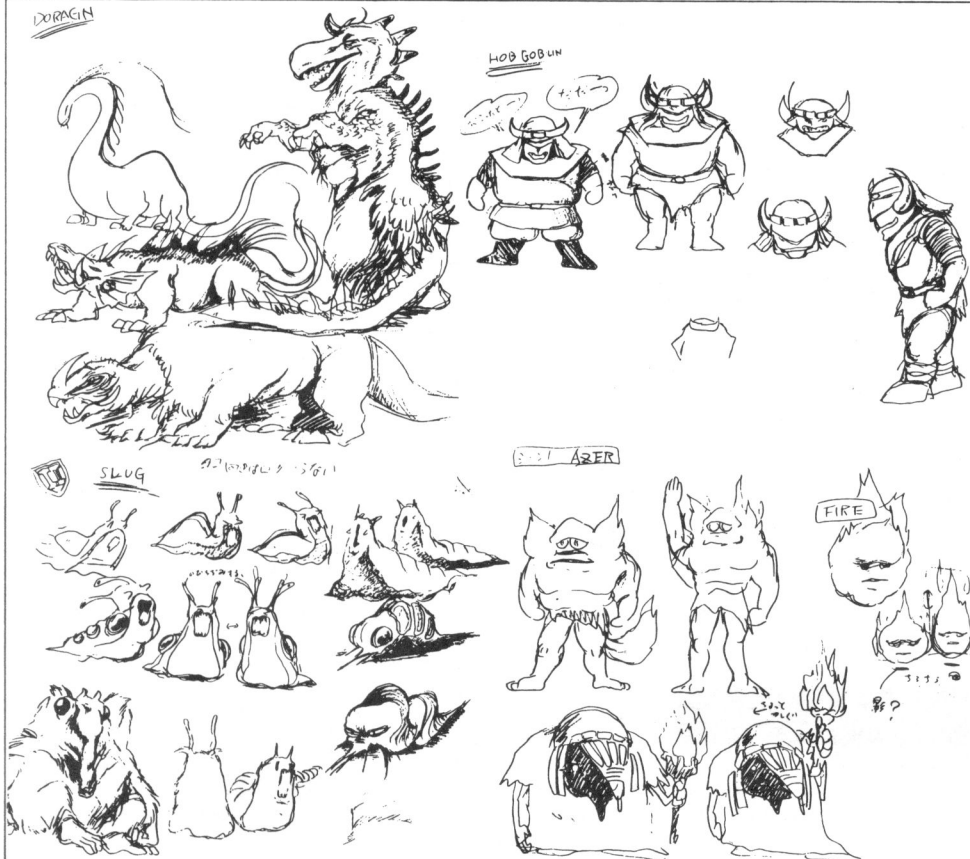
キャラクターデザイン 始まる

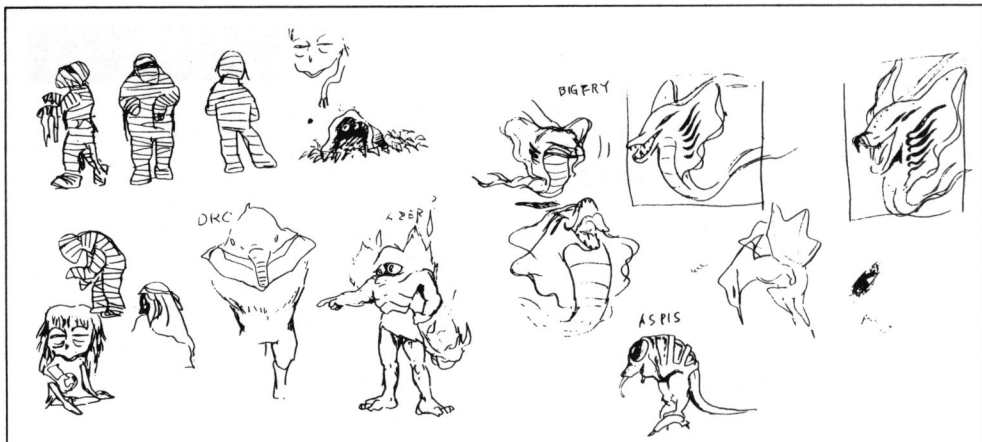
4月～5月

キャラクター・デザインは、4月～5月間に制作していきました。人間型キャラは可愛らしく、怪物型キャラはおどろおどろしくと、デザインの方向性をきめて、それぞれ得意な分野のデザインを手掛けました。

三浦女史には、マップ上のキャラデザイン(たとえば、森の樹とか、砂漠の砂とか…)をはじめてもらいました。私は何をしていたかといえば、まずは登場キャラの選択・設定をしていたんですよ。

30種類以上にもなるキャラクターの設定をすませてからは、人間型キャラのデザインです。PLAYERのキャラデザインをきめるにあたっては、前作の





JIMくんにごことなく似てるような、前作の面影を残すように努めました。よく見ると、ハイドライドIのJIMくんがだいたい2等身だったのに対して、ハイドライドIIの主人公は3等身ですね。

このデザインには、まるまる1か月近くもかかってしまいました。PLAYERキャラのデザインが予想以上にめんどろで、(全部で216パターンにも及ぶ巨大な物です)おかげで当初の予定よりも、大幅にディスク内部のメモリーを使っていました。

そのころ、三浦女史担当の怪物型キャラ・デザインも、かなり難航していました。参考にした本は、Advanced Dungeons & Dragons®「MONSTER MANUAL」ですが、これが完全な輸入本で、英語が読めない開発員は目をまるくしたものです。このなかから簡単な挿絵(さし)が入っているモンスターをセレクト。三浦女史がそれらをT&E風にアレンジしたのです。そのラフ・スケッチもかなりの量になり、みんなで「よく描いたなあ」と感心することしきり。

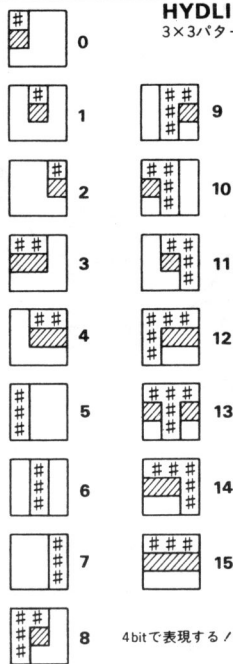
結局三浦女史は、開発が終了する寸前の11月ごろまで、モンスター・デザインをしていたんです。三浦さん、毎回NGをだしてごめんね。これもひとえにいいゲームを作らなかったからなんだよ。

マップの作成

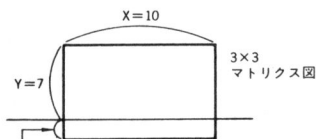
SCENE 1のみ

マップのデザインは、基本的に前作と同様にしました。このほうがハイドライドIIとして、違和感が少ないと思ったからです。

HYDLIDE II ダンジョン専用データ圧縮 3×3パターン表 / (ただしSCENE1のみ)



4bitで表現する /

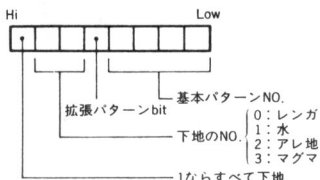


最後は3×2になるので
3×3のパターンの最下行を無視する。

1画面当たり40バイト。

※画面デザインのとときは、Y軸方向のかべは、
並べて設計すること。

SCENE 2は、SCENE 1のデータに加えて…



マップ・エディターは、前作で使用していた物を少々改造して使いました。地上部のマップは、はじめに紙に書き込んで上下左右のつながりを確認し、それからその紙に従ってマップ・エディターでデータを作成していったのです。この作業には、1週間近くかかりました。

そして実際に作られたデータを逆にマップとして表示させ、プリンタにハードコピーした後に、すべてのマップ

を縮小コピーしてつなぎ合わせて、完全になるまでデータのデバッグを繰り返したのです。

ダンジョンのマップは、少々データ形式が異なっているので、作成には新たにマップ・エディターを作ったんだゾ! うーん、この本を読んでいるキミたちにだけ、ダンジョンのデータ形式を教えちゃおうか?

実はデータの格納方式は昔懐かしいキャラクタ・パターン・データ格納方

さて、話をもどしましょう。最初にとりかかったのは、マシン語の中でも核となるべき基本ルーチンの作成です。前作がスピード重視だったのに対して、ハイドライドIIはメモリー効率重視型です。それでもスピードは見たい目にはほとんど変わりませんでした。

とにかく感激//初めて画面にPUTができた

つぎにとりかかったのがマップのデータ展開ルーチン及びPUTです。これには約1週間くらいかかりました。なんとかマップ表示に成功したときの感激は今でも忘れられません。いくつも作品をプログラムしてきましたが、そのたびに感激します。

やはりパソコンを自分の思いのままに動かすというのは、実に気分のいいものです。この本を読んでいるキミたちも、ゲームをするだけじゃなくて、ぜひ自分だけのプログラムを組んでみようぜ。マシン語じゃなくていいからさ。おっと、つつい話がそれちゃうんだよね。うーん、今日はワープロのノリがいいぜ。

プレイヤーの移動ルーチン

このあたりのプログラミングをしているころの私は、完全にノリまくってました。ハイドライドIでのルーチンを参考にしながら、ほとんど3日で作成しました。鬼のようなスピードですね(大部分は前作と共用できていたのが幸いしたと、1人悦に入ってます)。

地獄のプログラミング Part I

マップごとの特殊処理ルーチンの作成が、最初のプログラミングの山場でした。ハイドライドIIの解答本(ハイドライドIIのマニュアルの最後に付属している応募券と、切手500円分で購入することができます)を読んだことのある人ならばわかると思いますが、その宝箱やワナなどの数は、軽く100を超えているんですね。完全にプログラムの力仕事といった感じで、単に数が多いぶん疲れてしまうのです。ふえーん、などと泣きを見せても誰も手伝ってくれるはずもなく、ここは各機種担当のプログラマーがひーひー言いなが

ら作りました。

モンスター移動ルーチンの複雑化に絶句!!

前作のハイドライドIでは、追いかけるルーチンと、ランダムに動くルーチンだけだったので、比較的ラクだったのですが、ハイドライドIIではそれに加えてFORTHが動きに関係してくるのでたいへんです。フローチャートを見てもらえばだいたいの予想はつくとは思いますが、一番ユニークなのはFORTHが中立(NORMAL)のときの動きです。攻撃されていなければフラフラと動き、一度攻撃されると怒って反撃に転じます。そして、自分がやられることになる。そそくさと逃げだすのです。その他にもフローチャートから敵の動きが読めると思いますので、参考にしたらどうでしょうか。

さらにこの基本移動ルーチンとは別に、モンスター別の個性付けルーチンとでも言うべきものも必要なんです。動きのスピード、動くパターン数、特殊な攻撃方法など、各種モンスターに対応しなければ、個性的な怪物はできません。

マルチ・ウィンドウの恐怖 8月

ここで一言注意しておきますが、ほんとうのマルチ・ウィンドウとは、そ

の開くべき大きさのVRAMの状態をすっぱりと別の空間に退避しておいて、その上でウィンドウを重ねて表示するものです。ウィンドウがたくさん表示されているからといって、それがマルチ・ウィンドウではないのです。

ハイドライドIIでは、このマルチ・ウィンドウを実現するにあたって、重ねるべきゲーム画面の、PUT表示と同サイズで表示することにしました。こうすれば、VRAMの状態を退避する必要がなくなります。

えっ?なぜかって?ゲーム画面の上のサイズを同じにして表示するのですから、ゲーム中のワークエリアにVRAMの状態表が残っているの、ウィンドウをもどすときはそれを参照すればよいからです。モノホンのマルチ・ウィンドウが見たい人は、MSXに対応の当社の製品であるシューティング・ゲーム「レイドック」のゲームの最初の部分で使用されていますので、そちらをご覧ください。この「レイドック」でのマルチ・ウィンドウこそが、パソコン初のほんもののウィンドウなのですから。

さて、ハイドライドIIですが、マルチ・ウィンドウ方式を採用したまてはよかったのですが、ウィンドウの枚数が予想通り(?)大幅に増えてしまいました。これには困りました。ハイドライドIIにおけるウィンドウ機能は、重要なマン・マシン・インターフェースの役目は果たしていたからです。これを減らすわけにはいきません。

しかし、このまては確実にメモリに入りきりません。考えたあげく、マルチ・ウィンドウを呼びだすたびに、ディスクからプログラムを読み込む



ことにしました。

おかげでメモリーの問題はなんとかなったのですが、マルチ・ウィンドウを表示するまでに、1~2秒のタイムラグが生じてしまいました。ドライブ側の回転を常時まわりっぱなしにしておくと、読み込みスピードは一定して速くなるのですが、反面ディスクが早く傷みます。ゲーム性を考えて耐久性を重視したために若干読み込みスピードが遅くなったのです。PC88版のユーザーさんお許しを。

X1版はPCG分使用メモリーが浮いたのと、FM7版では6809のプログラム効率のよさから、マルチ・ウィンドウ・ルーチンはオンメモリーで配置してあります。よって、ウィンドウ・オープン時間は一瞬と言っていてしよう。

えーまだ半分かいな

9月後半

こうして地上部とダンジョン(SCENE E1と呼んでいる)がほぼ完成したのが、9月も残すところあと数日とせまった最後の週でした。街での売り買いルーチンもマルチ・ウィンドウの部分を作成中に一緒に作っていたのですが、これが完成してハッと気がつくのと外の街並みはいつしか夏から秋へと変貌していたのです。

この時点でその完成度は、まだ45%くらいでした。締切り到着まで、あと60日前後しかありません。はじめの締切りは完全に守れないことは、8月の時点ですでにわかっていたのですが、これほどおくれるとは予想してもいなかったのです。

こいつあまズいぜ。このあたりから、完ハマチとなってきた我々アミューズメント・チームは、ほとんど30時間起きでは8時間寝るという超人的な生活をはじめたのでした。そのころは、まるで1週間が5~6日しかありませんでした。つまり、1週間にだいたい5~6回しか眠らなかったのです!

キミはこれでもプログラマーになりたいかい?

地下帝国の仕様会議

10月前半

ついに開発時間が足りなくなってきたこともあって、地下帝国の仕様を変更することになりました。第一に討論



されたのは、いかにしてプログラムをラクにするか?でした。これはある程度の妥協(だきょう)を余儀無くされることであり、あまりやりたくはなかったのですが、開発が遅れてしまいみんなに迷惑をかけるのを避けたかったのです。最終的に移植版がすべて遅れてしまったのですが、これも移植組のプログラマーが妥協を許さなかったためなのです。

最終的にまとまったのは、地下帝国ではどちらかというとAVGの要素を強くするというのでした。つまり、ワナとかワープとか宝箱とかを、より多く配置するということです。これによりプログラミングは比較的ラクになりました。いや、ラクになるはずだったので、ここにもう一つのハマチへのワナが仕掛けられていたのです。

すでに、雑誌などの広告で200画面以

上と告知されている以上作らなくてはいけませんが、SCENE2だけでも134画面もあるので。よくよく考えてみると、1画面にワナを一つもつけたら、プログラミングによる処理作業は100以上にもなってしまいます。これが1画面に2~3あるとしたら……。このとき、私は背筋に冷たいものが走るのを感じていました。

地獄のプログラミング

Part II 10月~11月

ここからが地獄のプログラミングのメイン・ディッシュとなりました。開発室は完全な修羅場(しゅらば)と化し、開発員はさながら地獄へ落ちていく悪人といったところでしょうか。

ここでもしも裏話があります。この地下帝国のデータの変換は、アミュー



ーズメント・チームの主力BB弾、FM担当の太田真一くんがしてくれたのですが、通常横方向に圧縮するはずのデータを、ものの見事に縦方向に圧縮してくれたものだからさあ大変！何度やってもマップの表示はおかしなものばかり。

うーむ、こいつあ根の深そうなバグだぜ。やっかいな事になりそうだな。と思っていたのですが、よくよく表示されているのを見ると、なんとなくマップらしい面影があるのです。これはひょっとして…と、データを疑ったら案の定でした。

「今さら変更するのはめんどうだ。」という太田くんの根性なしのおかげで、マップデータ展開ルーチンの作り直しという悲惨な結末となってしまいました。

彼自身、その後F M版で移植中に、「あー、めんどう〜せ〜なあ」と言っておりますが、それは自業自得(じごうじとく)だね。

地下帝国の怪物移動ルーチン作成

11月

だいたい、地下帝国のマップ別特殊処理ルーチンを作成するのに、1か月



近くもかかってしまいました。まあ、モンスターの移動ルーチンは、SCENE 1とはほぼ同様で動作するだろう……こう思っていた我々の「読み」は非常に甘かったです。地下帝国のモンスターは魔法を使います。これを「モンスター別特殊処理」に入れなければいけないのです。

このころ、私はもう一つの仕事が続いていました。問題のユーザーズ・マニュアルの作成です。全30ページに及ぶ

膨大(ぼうだい)な量の原稿を、プログラミングの合間をぬって書かなければいけません。しかも、全機種ディスク版統一マニュアルのため、機種ごとの違いもこの時点で把握(はあく)しななければいけなかったのです。このとき、移植版の進行状況はSCENE 1がやっと完成直前といったところだったので、こなるだろうといった予想(仕様)をきめて原稿を進めていったのです。歌って、踊って、原稿書きもできる万能プログラマー・内藤とは俺のことだあ!! (あはちやうか?)

あの〜ところでデバッグは…

当然のことながら、デバッグなんぞするヒマはありませんでした(あんまりいばって言うことじゃないだろ?)。だから、アルバイトとしてデバッグ要員を2名、昼夜付きっきりでゲームをしてもらいました。超突貫プログラミングの割には、これっ、といったバグが現在に至るまで見つからないのも、彼らの血と汗にまみれた、見るも涙のデバッグ作業があったからなんです…。

もちろん、プログラマーにしかわからないバグというのは、バグを取ったり、ぼくはぼくなりデバッグをしたんです。それこそ、目が真赤になるまでさ。

おもしろかったエピソードとして記憶に残っているのは、バグを取ったりしてバージョンアップすると、それまでデバッグしていた彼らのデータ・ディスクがたびたび使えなくなって、ぼくは彼らにいつも、「鬼イー、悪魔アーク」となじられたことかな。実は、根性いれてればデータ・ディスクもその

バラリスの間BGM

作曲：丸山恵市 ©東芝EMI



まま使えただけぞ。ぼくも、このころはホトホト疲れはてていたから、勘弁(かんべん)してちょ。デバッグとは、耐え忍ぶことなのだよ。

おもしろいバグとしては、(うーむ、ゲームのヒントになってしまふかな。まっいいや) ブラック・クリスタルを持ったまま砂漠の街へ行き、そのまま1画面分通り過ぎてからブラック・クリスタルを捨ててんだ。そして、砂漠の街へ行くと、なんとWORMが街の真ん中で、「動けないよお〜」と、もぞもぞしていたってことかな。思わず動けないのをいかに、ツツツとイジメてしまった。

当然このバグは、この後さかさず殺虫しましたので、ためてみても同様の状態にはなりません。はっはっはっ。

本体完成

12月4日

その後は、自分でも信じられないくらいのスピードでプログラミングが進み、当初年内発売が危ぶまれていたのにもかかわらず、みごと完成したのです。12月4日の朝日がまぶしくなってきたところに完成し、夕刻までデバッグが行なわれました。そしてマスターアップ。この時点ですべてにパッケージはできあがり、ユーザーズ・マニュアルも最終文字校正が終わっていたので、ほぼ広告の予定どおり12月上旬に発売することができたのです。

プロテクト

T&E SOFTとしては、はじめて以来の前代未聞(ぜんだいまもん)強力プロテクトでした。開発途中からゲーム・プログラムとプロテクトを完全な形で融合(ゆうごう)し、絶対(?)コピーできなくなっています。もつとも、この本が出版されるころにはコピーされていることと思います。



最近のプロテクトは、ビットイメージ・デュプロケーターという、業務用大量生産コピー機で物理的フォーマットを指定するので、まったく同じものをユーザー・レベルで作成するのは不可能になりつつあります。それでもコピー品が存在するっていうのは、いったいどうなっているんでしょうかねえ。

それだけの技術力があるならば、オリジナルゲームでも作ればいいだろうに…。瞬間表示のAVGなんか、プロテクトははずすよりも簡単だと思うけどなあ。

ばく個人としては、プロテクトはかけたくありません。やたらと面倒だし、非純正品ドライブの対応まで調べなくてはいけなし、ユーザーにとってはバックアップが取れないし…。でも、時代がプロテクトを必要としているのです。ほんと、イヤな世の中になったもどすね。

発売と反響と その後の私

昭和60年12月31日～現在

製品販売にこぎつけたのは、忘れもない12月13日。ちょうど去年の12月13日が、ハイドライドIの発売日だったことから、それからびったり1年後に続編の発売となったわけです。ハイドライドという、ネームバリューの巨

倒的な強さから、初期出荷は会社はじまって以来の記録を達成したようです。これも、ペーマガの読者をはじめとする、いつもT&Eを応援してくれているキミたちのお陰だと、ぼくはいつもニコニコしています。もつとも、いつもニヤけていると、少々頭がへんになったんじゃないかと疑われてしましますが…。

これほどの開発期間をかけたソフトにもかかわらず、ディスク版の定価を6,800円と現行どおりにおさえたコストパフォーマンスの高さは、絶対のお買い得ソフトと言えないのではないでしょうか。

ハイドライドを発売以降、全体の画面構成が似たようなゲームが多く発売されました。ハイドライドの与えたRPGへの影響は、私が思っている以上に計り知れないものがあるようです。本格的RPGでさえ、操作性のよいものが求められるようになったと聞いています。

現在、私は何をしているのかと言いますと、ペーマガに書いてあった、「FM音源の勉強中」はぜんぜんしていないのです。だいたいの概要はわかっているのですが、割り込み信号(仕事)が入ってね。今は、この「チャレンジ!! AVG & RPG」の原稿書きと、ハイドライドII完全解答本の原稿と、T&Eマガジンの原稿書きと、T&E PRESSの原稿書きと、ワープロを使う仕事ばかりで、少々嬉しい悲鳴をあげています。

うーむ、プログラマーとして通用しなくなったら、ペーマガで山下先生といっしょにレビューでも書こうかな。でも、毎日原稿書きじゃ気がめいってきそう。

お疲れさま、山下先生。何か原稿書きの仕事があつたらいつでも待ってます!!

特別プレゼント 経験値増加表

これはスゴイ!!

EXP増加量は、そのモンスター毎の基本増加量とPLAYERのLevelによって決定される。

$$EXP = \text{基本増加量} - (\text{Level} - 1) \times 3$$

※マイナスのときはEXPは増加しない。

モンスター名	基本増加量	モンスター名	基本増加量
AZER	41	KRAKEN	55
FARMER	6	BIGFLY	45
KNIGHT	10	MUDMAN	41
BONZE	10	HOBGOB	52
WORM	41	OGRE	48
MAGE	10	GHOST	52
THIEF	17	LIZARD	59
WOLF	20	SLUG	55
GHOUL	24	MYCONID	55
ORC	37	HARPY	62
MUMMY	26	ASPIS	66
FIRE-EL	34	DRAGON	69
LICH	31	GOLEM	69
SPIDER	20	VARALYS	69

たとえば、PLAYERのLevelが5の時に、LICHを倒すと、

$$31 - (5 - 1) \times 3 = 19 \text{ となり19がEXPにプラスされる。}$$



▲社長の予言どおり、人気者/となった内藤さん



◀この仕事場から、次々とヒット作品が産みだされるのだ。ガンバレ/内藤さん

10 22

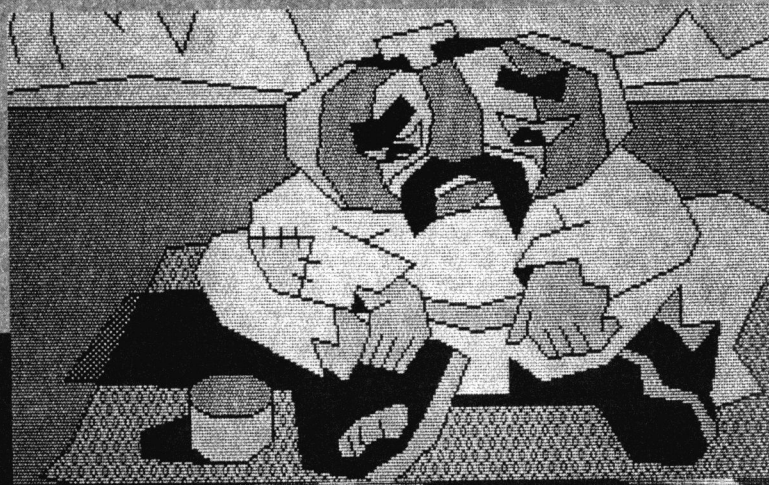
レスキュー! アドベンチャーゲーム

月刊「マイコンBASICマガジン」では、毎月「山下 章のレスキュー// アドベンチャー・ゲーム」という連載を載せ、世の中のAVG、RPGになやむ人々を救っております。

第6章は、その「レス・アベ」の集大成ともいえるもので、数々の有名ソフトに寄せられた、みなさんからのQ（質問、疑問）にズバリと回答しています。

第1章を読んだだけでは、どうしてもゲームを終えることのできなかった人にはとても役立つはずです。

この章を読んでも、よくわからないことがある人は、ペーガ本誌の「レス・アベ」のコーナーにお便りを送ってください。でも、ゲームは自分で解くのが一番。喜びも、感激もひとしおです。ガンバッてください。



★アステカ

日本ファルコム



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-9801シリーズ(3.5"ディスク,
5"ディスク)
X1シリーズ(5"ディスク)

FM-7シリーズ(3.5"ディスク,
5"ディスク)
価格：7,200円

Q 酒場で男から2万円を盗んで買ってと、お金が足りなくなってしまうのですが……。

〔茨城県水戸市・アステカ命?オ〕

Q 遺跡発掘調査の現場へ入る方法は?
〔神奈川県横浜市・AII Z13オ〕

Q 太陽の遺跡の場面で何をしたらいいの?
〔熊本県熊本市・魚住忠史15オ〕

Q ランプに火をつける道具はどこにあるの?
〔北九州市小倉北区・吉村真二19オ〕

Q ククルカンの像を取ったら、閉じこめられてしまったのですが……。

〔神奈川県伊勢原市・伊地知直美17オ〕

Q ジープのカギはどこにあるの?
〔東京都江東区・斉藤正夫13オ〕

Q ヒスイを見つけたのに、遺跡から出ようとするとガードマンにヒスイを奪われてしまうのはなぜ?

A すんなり買ってしまうからいけないのだ。大阪商人のようにもっと交渉しなくっちゃ。

A ガードマンのゆるしをもらうために、発掘調査の関係者をつれてきちゃえばいい。キミがキミの彼女の興味があることを三つ以上しゃべれば、彼女は自然についててくれるよ。

A 古い師からもらった物を使えばOK。そうすれば遺跡の地下へ行くことができるようになるのさ。

A だれかからもらうことができるゾ。

A 冒険映画「レイダース」のように、像のかわりになる物を置いてやらないとダメ。商店にあったアレさえ買ってれば、どうってことないよね。

A パンバーのどこかに隠されている。いろいろと調べてみてごらん。

A それはキミが出国許可証を持っていないからだ。ジープの場면을ちゃんとクリアしよう。

★アビス

ハミングバード



●対応機種

FM-7シリーズ(テープ, 5"ディスク)
PC-8801シリーズ(5"ディスク)

価格：テープ版……4,500円
ディスク版……5,800円

Q レイガンのパワーバックはどこにあるの?
〔栃木県宇都宮市・牧野内 勇11オ〕

Q 竹を手に入れる方法は?
〔神奈川県横浜市・佐々木 浩?オ〕

A 持ち物の中のスコープをよく調べてみよう。そのスコープはレイガンと同じエネルギー源によって動いているんだ。

A 単に「GET TREE」ではダメ。竹を取る前に、「竹取物語」のおじいさんのように……。

★アビスII～帝王の涙

ハミングバード



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-9801シリーズ(3.5"ディスク,
5"ディスク)
FM-7シリーズ(3.5"ディスク)

5"ディスク)
X1シリーズ(発売予定)
MZ-2500(発売予定)
価格：6,800円

Q スクラップ屋のホバーカーを買うためには?
〔新潟県新潟市・ESCAPE13オ〕

Q ライト星のウインチのこわれたクサビのおしのかたは?〔宮崎市末広・田上敬-13オ〕

A 酒屋にいるローブの男にゴマをするべし。キラリと光る判断力があれば、ホバーカーを買うための品が手に入るはずだ。

A クサビはアブナブの死体の下にあるゾ。

★暗黒城

ENIX



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)

X1シリーズ(テープ)

FM-7シリーズ(テープ)

価格：テープ版……3,800円

ディスク版……5,300円

- Q 冥想センターの場面で何をしたらいいの？
〔兵庫県神戸市・牛尾公平15才〕

- A 中まを所定の場所にセットして、たくさんある戸棚の中からカギをさがしだせばいい。そのカギさえあれば、廊下のドアを開けることができるゾ。

★ウィル

スクウェア



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)

PC-9801シリーズ(3.5"ディスク)

5"ディスク)

FM-7シリーズ(3.5"ディスク)

5"ディスク)

X1 turbo専用(5"ディスク)

価格：5,800円

- Q レーザーガンのバッテリーはどこにあるの？
〔埼玉県狭山市・遠藤太郎13才〕
- Q ハワード博士の書斎にある絵には仕掛けがあるの？
〔東京都墨田区・石井深雪？才〕

- A それに地下2階のある部屋に落ちている。なお、バッテリーは何度か使っているうちに切れてしまうので、あの人に修理をたのむようにしましょう。

- A その中には大切な品が隠されている。しかし、いろいろなことをしたあとでないと、それを手に入れることはできない。

- Q ヘビのメカノイドを倒す方法は？
〔和歌山県和歌山市・中根規之？才〕

- A 残念ながら、そのメカノイドは絶対に倒せない。つまり、ヘビのメカノイドに会ってはいけないうえ。中根くんは「ヒラケゴマ」と叫んで実験室のドアを開けているんだろうけど、それ以外にもこのドアを開ける方法があるんだ。

- Q アイシャを目覚めさせるためには？
〔神奈川県川崎市・高本謙一郎15才〕

- A そう、ドアに内蔵されている装置を破壊してしまえばいいのさ。

- Q コンピュータの端末では何をすればいいの？
〔大阪府堺市・植松英一17才〕

- A アイシャの眠っているカプセルには、音声認識装置がついているんだ。だから……。

- A あるパスワードを入力すれば、コンピュータは動いてくれる。そのパスワードはキミの持ち物のひとつに書かれているヨ。

★ウイングマン

ENIX



●対応機種

PC-8801シリーズ(テープ、5"ディスク)

PC-9801シリーズ(5"ディスク)

PC-6001シリーズ(テープ)

X1シリーズ(テープ)

FM-7シリーズ(テープ、5"ディスク)

MSX(テープ)

価格：テープ版……4,800円

ディスク版……5,800円

- Q 裏庭へ行くためにはどうすればいいの？
〔大阪府枚方市・坪井哲也14才〕

- A 校舎内をうろついていると、教室の場面で×××××がなくなる。そこで、そのゆくえを北倉先生に聞き、さらに○○○○に尋ねれば、自動的に裏庭へ行けるようになる。

- Q プレスレットはどこにあるの？
〔青森県青森市・ウイングガールズ？才〕

- A 保健室である物を動かすと見つかる。

- Q 消却妒でドリムノートを再生する方法は？
〔兵庫県三木市・昇 真一郎11才〕

- A その方法は2とおりにある。

- (1) ドリムノートが半分燃えてしまった場合……職員室のマンガに書いてある方法

(2) ドリムノートが全焼してしまった場合……モモコちゃんのピンクのノートに書いてある方法

- Q** 裏庭にあるセミやジョウロはダミー？
〔東京都品川区・佐藤研児？オ〕
- Q** ボドリムスの半屋の場面では何をしたらいいの？
〔兵庫県神戸市・MAY？オ〕
- Q** 半屋の中に閉じこめられたミックちゃんを助ける方法は？〔東京都練馬区・新島新一？〕

- A** そのとおり。
- A** プレスレットをアラジンすれば、半屋の中へ入っていただけるのだ！
- A** ここがゲームのラストシーン。保健室で見つけた×××××を「××」すればいいのさ。

★英雄伝説サーガ

マイクロキャビン



- 対応機種
- PC-8801シリーズ(5"ディスク3枚組)
- PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)
- 3.5"ディスク2枚組, 8"ディスク)
- FM-7シリーズ(5"ディスク3枚組)
- IBM-JX4 (3.5"ディスク2枚組)
- 価格：9,800円

- Q** ウルフに「この地を支配する者は？」と聞かれたとき、なんて答えればいいのか？
〔岡山県岡山市・アドベンチャー娘？オ〕
- A** ソフトの付録についてくるマンガの中に答えが書いてある。しかし、それを答えても何もないことなので、ウルフに会わないようにするのがベスト。
- Q** 最初の森から脱出する方法は？
〔東京都小平市・本江 誠19才〕
- A** 「通れる森」をさがせばいい。「ワタシニオハイリナサイ」と答えてくる森がそれだ。

★エルドラド伝奇

ENIX



- 対応機種
- PC-8801シリーズ(テープ, 5"ディスク2枚組)
- PC-9801シリーズ(ディスク)
- FM-7シリーズ(テープ, 5"ディスク2枚組)
- 価格：テープ版……4,800円
- ディスク版……7,800円

- Q** アキラのプログラムはどこにあるの？
〔神奈川県川崎市・斉藤恵吾14才〕
- A** ビデオテープを最後までよく見てごらん。
- Q** 第2章の村についての場面では何をしたらいいの？
〔愛知県西尾市・加藤正樹14才〕
- A** そこでは、ロープ、カギ、ユミ、ヤ5本、シャベル、タマの六つを手に入れよう。すべてがそろえば、子言者のエイダが貴重な情報を教えてくれるゾ。
- Q** 怪獣にマンガースがつかまっている状態で、どうやって怪獣を殺したらいいの？
〔新潟県中頸城郡・豊田 聡？オ〕
- A** 「ミル」コマンドで体獣の体を念入りに調べてみよう。怪獣の弱点がわかったら、弓矢でアタックだ。
- Q** 古代遺跡の場面で、石板を2枚見つけたあとどうすればいいの？
〔兵庫県明石市・三藤信明？オ〕
- A** 「ススム」と入力して、指定ワクを画面の右下にもっていけばOK。
- Q** 池に倒れたミネアを助けるためには？
〔愛知県愛知郡・蛸井靖庸14才〕
- A** エイダの指示にしたがおう。ミネアを水からだして、その矢を使ってシャームを倒せばいい。
- Q** 第3章のアゾネコに襲われてしまった場面では何をすればいいの？
〔秋田県秋田市・根布屋一郎〕
- A** やはりエイダのアドバイスどおりに行動すればいい。ただし、1度入力しただけでは無視されてしまうこともある。
- Q** 悪魔の山の人食い怪獣を倒す方法は？
〔埼玉県浦和市・島崎一郎15才〕
- A** まずは指定ワクで怪獣の弱点を探すべし。そこへピストルの弾をおまimaiすればいいのさ。
- Q** 第4章の2番目のネコガミをクリアするためには？
〔埼玉県越谷市・矢島智幸？オ〕
- A** 第2章にあった巻き物にこの場面のヒントが書かれている。同じように、石板の文字も見落とさないようにしましょう。

★黄金の墓

マジカル・スウ



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-6001シリーズ(テープ)、3.5"ディスク
X1シリーズ(テープ、3"ディスク)

FM-7シリーズ(テープ)
MSX(テープ)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版……5,800円

Q 森から抜けるためにはどうするの？
〔東京都杉並区・藤本義央?才〕

A ピラミッドでやるべきことをやってあげれば、「望みは何？」という質問に対して「ネイト」と答えるだけで抜けだすことができるんだ。

Q 夢からさめたあとに何をすればいいの？
〔愛知県犬山市・中島芳行?才〕

A とりあえず、画面の中のある物を見てみよう。これがゲームのラストシーンだ。

★続・黄金の墓

マジカル・スウ



●対応機種

PC-6001シリーズ(テープ、3.5"ディスク)
X1シリーズ(テープ)

MSX(テープ)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版……6,200円

Q コジキからヒントをもらうにはどうしたらいいの？
〔東京都板橋区・みせすちやらんぼ?才〕

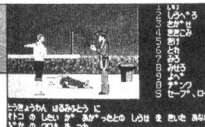
A まずは飲み物をプレゼントしてみよう。そのあとにもうひとつプレゼントしてあげると、いいことがあるヨ。

Q ヘビの場면을クリアするために？
〔北海道えさし郡・ヘビにくい/15才〕

A いくつツルギを持っていようと、ヘビを倒すことはできない。強力な味方を連れてこなくっちゃ。

★オホーツクに消ゆ!

LOGIN SOFT



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)
PC-9801シリーズ(5"ディスク)
PC-6001シリーズ(テープ)

FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)
MSX(32K, テープ)
価格：テープ版……3,800円
ディスク版……6,800円

Q 知床五湖で男が殺されたあと、どうすれば犯人らしき女が見つかるの？
〔大阪府高槻市・新田恵利大好き♥15才〕

A ひたすらコマンド入力をくりかえしてみよう。同じ人物でも、何度か入力していくうちにちがう反応を示すことがあるゾ。カギはまりも屋の番頭が握っているのサ。

Q 温泉にラクガキがしてある「むらきすけ」ってだれのこと？
〔大阪府堺市・吉田ひとみ16才〕

A 板の上の部分が折れてしまっているから読めないが彼の本当の名前は「××むらきすけ」っていうんだ。「××」の部分については、白木の秘書の坂口がカギを握っているヨ。

★軽井沢誘拐案内

ENIX



●対応機種

PC-8801シリーズ(テープ、5"ディスク)
PC-6001mkIIシリーズ(発売予定)
X1シリーズ(テープ、5"ディスク)

FM-7シリーズ(テープ、5"ディスク)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版……5,800円

Q 第2章でつまっているのですが…。
〔千葉県千葉市・中尾 剛12才〕

A では、第2章の流れを紹介しよう。
①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く(2度目に行くときちがう情報を教えてくれる人も何人かいる)。

Q 第3章はどうすればクリアできるの？
 (広島県広島市・稲田将吾14才)

Q 第4章の進めかたを教えて！
 (東京都江戸川区・増井政宏15才)

Q 第5章で証拠品がほとんど見つからないのですが……。
 (茨城県小川町・キン肉マン13才)

Q 第6章の最後の敵を倒す方法は？
 (新潟県北蒲原郡・西元洋史？才)

この際、「スイリ」コマンドを併用すること。

- ②軽井沢を歩き回り、落とし物(二つ?)と情報(一つ)を得る。
- ③拾った物を持って、再び登場人物全員に会う。
- ④花山に会う(彼の家であることに気づいておかないと、あとで困る)。
- ⑤久美子の別荘にもどり、情報を得る。
- ⑥麻美に会う(たいせつな情報を教えてくれる)。
- ⑦篠田家の場所を調べ、篠田に会う。
- ⑧再び麻美と会い、話を聞く。
- ⑨地蔵ヶ原の別荘に入る(何度も入るとよい)。
- ⑩久美子の別荘にもどる(第2章END)。

A この章はひたすらコマンドを入力していくしかない。久美子の言葉がだんだん変わっていくのに注目しよう。

- A** ①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く(2度目に行くところから情報を教えてくれる人もいる)。この際、「スイリ」コマンドを併用すること。
- ②軽井沢を歩きまわり、落とし物(二つ)と情報(一つ)を得る。
- ③久美子に電話をする。
- ④久美子の別荘を調べる。
- ⑤拾った物を持って、再び登場人物全員に会う。
- ⑥2人の人物の証言のウソを見やぶる。
- ⑦神父さんの助言を得て、ある人物のところへ行く。
- ⑧麻美と会う(第4章END)。

A カーソルを移動させて、スミからスミまで調べ回らなければならない第5章。このゲームの中で最大の難関といえる章だ。ここでは、悩める小羊くんたちのために、どこで何が見つかるかを大公開しよう。

- ①写真(別荘の西から入った部屋)
- ②古い新聞(同じく別荘の西から入った部屋)
- ③クラブの名簿(1階の暗い部屋)
- ④葉っぱ(地下室)
- ⑤書類(秘密の家)
- ⑥タバコ(台所)

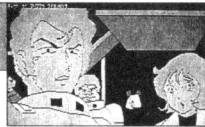
— この六つの証拠品以外にも、壊中電燈・カギといったアイテムがでてくるんだヨ。

A この章のコツをズバリ公開しちゃおう。

- ①とにかく敵を倒して、各パラメーターをどんどんUPさせる。もちろん、アイテムも取る
- ②スタミナが減ってきたら、泉の水を飲んで回復する
- ③勝てる敵がいなくなったら、スタート地点にもどる。すると、なんとすべての敵が復活しているのだ！
- ④パラメーターがすべて99になったら(べつにそこまで強くなくてもいいが)、右下の湖のところにいる敵にひたすらダメージを与える。しかし、いくら攻撃しても倒すことができないので、ちょっと話しかけてみると……
- ⑤最後の武器を手に入れて、湖中央の最後の敵と対決！ 勝てば感動のエンディングが見られるゾ！

★機動戦士ガンダム1

レポート



●対応機種

PC-8801シリーズ（テープ、5"ディスク）

X1シリーズ（テープ、5"ディスク）

FM-7シリーズ（テープ、5"ディスク）

価格：テープ版……3,900円

ディスク版…5,900円

□ 最初の場面では何をしたらいいの？

〔千葉県山武郡・X1 turboほしい14才〕

A そこは単なるゲーム。サイド7の人たちがそのシュルターの中にいるということを意味しているのだろう。

□ フラウボウが泣いているシーンではどうしたらいい？

〔宮城県塩釜市・鈴木考一16才〕

A テレビのストーリーを思い出してみよう。少々手荒いかもしれないけど、ほったたをパチンと……。

□ 車のそばに本が落ちている場面で、本が取れないのですか……。

〔福岡県北九州市・名護屋 亘?才〕

A 単に「TAKE BOOK」ではダメ。BOOKという単語をもっと具体的に入力してやろう。ガンダムを操縦するために必要な書類といったら——そう、マ×××ルだよな。

★サザンクロス

BANDA I



●対応機種

PC-8801シリーズ（テープ、5"ディスク）

PC-9801シリーズ（5"ディスク）

X1シリーズ（テープ、5"ディスク）

FM-7シリーズ（テープ、5"ディスク）

価格：テープ版……4,800円

ディスク版…6,800円

ADV1

□ 最初の部屋でどうすればUFOが呼べるの？

〔神奈川県平塚市・須田健太郎?才〕

A それには2とおりの方法がある。ひとつは望遠鏡の×××を回してからのもので、TVをつける方法。もうひとつは机の引きだしから紙を取りだす方法。

□ つい落したUFOの中で、どうすればコンソールのところへ行けるの？

〔東京都渋谷区・荻原弘一?才〕

A 入力単語にひとひねりが必要。「イク」ではなく、そばに「××××」。

□ 物販転送室で何をすればいいの？

〔福岡県北九州市・車岡 洋13才〕

A 指の跡の上に手をのせればいい。ただし、コマンドがひねってある。浅倉 南がでているアニメといえば……。

□ オリオンにはどうすればいいの？

〔横浜市戸塚区・松浦信正12才〕

A オリオンはどこかをケガしている。それをなおしてやればいいのさ。

ADV2

□ 白鳥の場面で何をすればいいの？

〔秋田県本荘市・柴田祐紀?才〕

A 白鳥は音楽が好き。なにかで音楽を演奏してあげれば……。

□ オウシのうしろにあるシャベルを取るためには？

〔埼玉県比企郡・高橋朋也14才〕

A それはゲームの品。無視して先へ進んでかまわない。

□ イテのナゾナゾの答えは？

〔千葉県船橋市・松本昌己?才〕

A 「高ければ高いほど短いものはなに？」という問題だけど、太陽が高く上がったときに短くなるものといえば……。

□ カニをつかまえるためにはどうすればいい？

〔宮城県仙台市・北野幸夫15才〕

A それにはカニを入れておく容器と水が必要。水を手に入れるためには、またちがう道具がいる。

□ ドラゴンはどうやったら倒せるの？

〔北海道北見市・後藤陽代17才〕

A ベルセウスにもらったアルゴルを使えばいい。ただし単に「ツカウ」ではダメ。

□ 地下室の右側の扉を開けるためには？

〔大阪府東大阪市・共田佳弘13才〕

A ライオンの場面で手に入れた魔法の呪文をとさえればOK。

Q ADV2をクリアする3とおりの方法とは？
 (神奈川県川崎市・石田 茂15才)

A (1)ベルセウス→ライオン→ハコ→ハクチョウ→カシオ
 ペア城→アンドロメダ姫→ベガス→少女
 (2)ベルセウス→ドラゴン→ケフェウス城→湖→少女
 (3)ギョシヤ→イテ→コグマ→オオグマ→ミスガメ→湖→
 カニ→湖→少女
 —以上の経路をたどってやるべきことをやればクリア
 できる。

ADV3

Q 13セクター環境会議場へ行く方法は？
 (東京都荒川区・サンザンクロウズ12才)

A これもまた3とおりの。
 (1)雲の上から降りる方法
 (2)宇宙人のうしろの洞窟へ入る方法
 (3)すべり台を利用する方法

Q 13セクター環境会議場の太陽のドアはどうやったら開
 くのか？
 (愛知県名古屋市中区・平野善久12才)

A たったひとつだけ持っている持ち物を使えばいい。

Q フェニックスはどうしたらカプセルをくれるのか？
 (三重県四日市市・カムイの剣?才)

A あいさつをすればOK。ペーマガ本誌のチャレ・アベ
 の書きだしの言葉を使ってみよう。

ADV4

Q エレベーターを動かす方法は？
 (福岡県福岡市・宮崎英樹14才)

A このエレベーターには音声認識装置がついている、と
 いえばもうわかるよね。

Q 倉庫番からカギがとれないのですが……。
 (新潟県中蒲原郡・岡本匡弘13才)

A そのカギはダミー。あしからず。

Q 宇宙人を気絶させたけど、どうすれば宇宙人の持って
 いるケースを取ることができるのか？
 (石川県加賀市・大家浩一郎14才)

A ADV1でコンソールのところへ行ったら時と同じコマ
 ンドを使う。そのあとでとればよい。

Q スペースポートへ行く方法は？
 (佐賀県鳥栖市・毛利正和?才)

A ある部屋でてんじょうにその入口がある。

Q フライトナンバーはどこで聞くことができるのか？
 (岡山県倉敷市・FMの女の子?才)

A 管制塔の人たちにいろいろ尋ねてみよう。

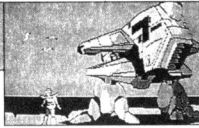
ADV5

Q 地球の上空でどうしたらいいの？
 (神奈川県相模原市・新田 強13才)

A 宇宙船を地球に×××××させればよい。単語をひと
 つだけ入力するんだ。

★ザース

ENIX



- 対応機種
 - PC-8801シリーズ (5"ディスク)
 - PC-9801シリーズ (5"ディスク)
 - FM-7シリーズ (テープ、3.5"ディスク)
- ク、5"ディスク)
- MSX (テープ)
- 価格：テープ版……3,800円
- ディスク版……5,800円

Q コールドスリーブカプセルの場面で何をしたらいいの？
 (宮城県泉市・加藤琢也14才)

A そこはダミー。無視してかまわない。

Q アドラ山にのぼるためには、どんなことが必要なのか？
 (神奈川県横浜市・佐藤 昇10才)

A ユッグの森の家の中にある×××さえ持っていればOK。

Q アドラ山の墓でどうしたらいいの？
 (埼玉県岩槻市・トラルド12才)

A 墓に「アバクベカラズ」と書いてあるけど、あばくな
 と言われれば、あばきたくなっちゃうのが人情という
 もの。

Q ゴーストタウンのおじいさんには何をするといいの？
 (長野県長野市・曾井良輔?才)

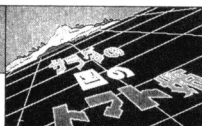
A 年、名前、どうしたのかなどを聞いてみよう。4人目
 の仲間になってくれるゾ。

- Q** アスタ村のコンピュータには何ををするの？
〔大阪府藤井寺市・エンドレスナイト?才〕
- Q** ウォーキーの操縦方法を知るためには？
〔宮城県多賀城市・吉田久美12才〕
- Q** リマノン村では何をしたらいいの？
〔東京都板橋区・トラルド16才〕
- Q** 月の2場面目ではいきなりロボットに撃たれて死んでしまうのはなぜ？
〔山口県宇部市・中原 浩13才〕

- A** ゴーストタウンのおじいさん（ギャモン）さえいれば、自然にクリアできるんだ。
- A** アスタ村の地下のハンド・コンピュータで勉強するべし。
- A** アスタ村の地下へ入ったのと同じ方法で地下へ入りこみ、アルセインというコンピュータを正常化してやればいい。これをしておかないと、スペースポートから旅立つことはできないゾ。
- A** それはキミが認識装置を持っていないから。月の最初の場面にいるロボットの××を破壊して、そいつをいただいておこう。

★サラダの国のトマト姫

ハドソン



●対応機種

PC-8801シリーズ（テープ、5"ディスク）
PC-9801シリーズ（5"ディスク）
PC-8001mkIIシリーズ（テープ）
PC-6001mkIIシリーズ（テープ、3.5"ディスク）
X1シリーズ（テープ、5"ディスク）
FM-7シリーズ（テープ、5"ディスク）

MSX（テープ）
MZ-1500（クイックディスク）
S1（テープ、5"ディスク）
FM-16シリーズ（5"ディスク）
IBM-JXシリーズ（3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
クイックディスク版……5,200円
ディスク版……6,800円

ADV1

- Q** 道に倒れているカキをどうやって助けたいの？
〔愛知県春日井市・稲垣 賢16才〕
- Q** おべんとう屋さんでどうすればおべんとうがもらえるの？
〔奈良県大和高田市・わんころりん?才〕
- Q** サラダ町奉行所では何をしたらいい？
〔熊本県五名市・塚本健清?才〕
- Q** 母屋の場面へ行く方法は？
〔愛知県春日井市・藤橋圭一?才〕
- Q** 牢屋にとじこめられたニンニクを助けるには？
〔東京都葛飾区・八子幸永18才〕
- Q** 本屋さんのアンケートにはなんて答えたいの？
〔茨城県新治郡・高梨健一14才〕
- Q** 教会の場面では何をしたらいいのかわからないのですが……。
〔新潟県佐渡郡・曾根昭夫13才〕

- A** 1度湖のところへ行行って、カキがほしがっている物を取ってきてあげればいい。その時には、××××を使うべし。
- A** 店員のモモのおねえさんにお世辞を言ってみよう。
- A** そこは単なるダミー。画面を見て笑ってやってください。
- A** 奉行所の門の場面で「カベミル」と入力してみよう。ホラ、わかったでしょ？
- A** 残念ながらそのニンニクは助けられない。しかし、お腹をすかしているようだから、食べ物プレゼントしてみてごらん。
- A** そのアンケートがサラダ町からぬけだすためのカギなんだ。どこかで聞いた暗号を答えてやれば道は開けるヨ。
- A** 持ち物を使うことなど考えずに、ひとこと「×××」と入力すればいい。教会といえば、だいたいやることは決まっているよね。

ADV2

- Q** ニンジンじいさんにあげるためのピーナッツを手に入れるにはどうする？
〔大阪府八尾市・勤勉少年?才〕
- Q** ゲイコーンの洞窟の中の机の場面では何をしたらいいの？

- A** ピーナッツの家の中で大胆な行動をとってみよう。子供がイタズラをしたとしたら、キミはどうする？
- A** その机はダミーなんだ。ゴメンネ。

■第6章：レスキュー/AVG

〔神奈川県横浜市・北村匡崇?才〕

- Q** ダイコンを動かす方法は?
〔山形県天童市・武田久栄18才〕

ADV3

- Q** ヤマタのバナナの大群を倒すためには?
〔富山県高岡市・サラトマ命10才〕

ADV4

- Q** パンブキン城へ入る方法は?
〔東京都江戸川区・りゅう?才〕
- Q** 階段の上で待ちぶせしているナスの番兵はどうやったらやつつけられるの?
〔京都府京都市・山根健太郎11才〕
- Q** 牢屋の中にいるカブやピーマンはダミーなの?
〔石川県輪島市・桐田 享14才〕
- Q** 宴会場の場面はどうやったらクリアできるの?
〔北海道新冠郡・高瀬洋哉?才〕

- A** 電源を入れ、ボタンとレバーを操作して、ダイコンを立ちあげられればOK。

- A** ニンジンじいさんからもらったサーベルを使う。ただし、サーベルに電源となる物を入れなくちゃダメだ。使用コマンドは、「キル」「コス」じゃなくて……。

- A** 畑の中にいるイモを呼びだせばいいんだ。イモを呼びだすための合図をしてみよう。

- A** 持ち物をうまく利用するべし。番兵をこぼしちゃえばいいのさ。

- A** ビンポン、正解!

- A** ここがサラトマで最大の難関。「LOOK」すれば、ヒントがでてくる。時間的なことを考えてみてくれ。正解は「W」ではじまる4文字の単語だよ。

★新竹取物語

クロスメディア



- 対応機種 FM-7シリーズ (5"ディスク2枚組)
P C-8801シリーズ (5"ディスク2枚組) 価格：9,800円
X 1シリーズ (5"ディスク2枚組)

- Q** マッチはどこにあるの?
〔東京都墨田区・沢田昭二13才〕
- Q** サルからカギをもらうためには?
〔岐阜県岐阜市・野々村昌樹?才〕
- Q** 火に迷路につれていかれてしまうのを防ぐためにはどうすればいいの?
〔神奈川県大和市・鈴木英人?才〕
- Q** セイコさんの場面では何をすればいいの?
〔奈良県北葛城郡・福井隆之?才〕
- Q** ブス姫しか出てこないのはなぜ?
〔岡山県倉敷市・FM-7?才〕
- Q** ラスト近くの大岩の場面をクリアするもうひとつの方法とは?
〔神奈川県川崎市・関森信雄18才〕

- A** スタート地点で、木に×××と見つかる。
- A** おじいさんからもらった物をサルにあげればOK。
- A** 「おすわり」でも「おあずけ」でもなくて、ひとこと「××」と入力すればいい。
- A** とにかく会話しまくり、物を見せまくり。この場面での行動が、得点に大きく影響するゾ。
- A** かぐや姫のいる竹は乱数で決まっているから、セーブゲームをして何度もやり直してみるべし。
- A** 大岩の東にある五つ穴に、それぞれキミの体の一部を入れてみよう。ヨイコの本を持っているときに「ホシミル」と入力すると……。

★セイバー

ENIX



- 対応機種 P C-9801シリーズ (5"ディスク2枚組) 価格：7,800円
- Q** カルトスの宇宙空間から脱出する方法は?
〔大阪府高槻市・アンパンマン13才〕
- Q** スピカが通せんぼするので、洞窟の奥へ行けないのですが……。
〔愛知県名古屋市・オフエーリアの恋人16才〕

- A** その宇宙空間は、ゼラスが作りだした幻覚。ようするに、幻覚を見ないようにすればいいのさ。
- A** ここでは、ようしゃなくスピカを××してかまわない。なにしろ、彼はゼラスによってあやつられているのだから。

★タイムトンネル

BOND SOFT



●対応機種

P C-8801シリーズ (テープ, 5"ディスク)

P C-8001mkIIシリーズ (テープ)

P C-6001mkIIシリーズ (テープ)

X 1シリーズ (テープ)

F M-7シリーズ (テープ)

M Z-700/1200/1500/80 Kシリーズ (テープ)

価格：テープ版……4,300円

ディスク版…5,800円

宇宙ステーション

- Q コントロール・ルームのドアを開けるためには？
〔大阪府羽曳野市・美崎雅夫12才〕

- A ネコジャラ宇宙大学の校舎内の黒板にヒントが書いてある。しあわせなら手をへ。

惑星ベガサイド

- Q 研究所に入るために必要な磁気カードはどうすれば手に入るの？

〔滋賀県大津市・森本大樹？才〕

- A ある人物がプレゼントしてくれるヨ。

- Q タイムトンネルはどこにあるの？

〔静岡県浜松市・山下英之？才〕

- A タイムトンネル研究所の中でビデオテープを見よう。

- Q 長官公邸の1階東側のドアはどうすれば開くの？

〔神奈川県鎌倉市・オートバイ小僧16才〕

- A この部屋は直接物語には関係ない。入るためには、長官からカギをもらわなければ……。

- Q エリーゼの部屋では何をしたらいいの？

〔神奈川県横浜市・川島章弘？才〕

- A ここでは何もできない。しかし、エリーゼの存在は、物語の結末を大きく左右する。

- Q ハシゴやアクアラングはどこにあるの？

〔福島県岩根郡・矢野富雄14才〕

- A それらはダナーク星へ行かなければ手に入らない。宇宙ステーション、ベガサイド、グランドキャニオン、平安京、ウィーンでできるかぎりのことをやったら、ダナーク星へ向けて出発だ！

グランドキャニオン

- Q インデアンの場面をクリアするには？
〔福岡県八女市・古賀貴信？〕

- A 2とおりの方法がある。戦って勝つか、×××××して勝つか……。彼はグーチョキ族のインディアンなのだから……。

平安京

- Q 柴式部のネコはどうすればつかまえられるの？
〔兵庫県神戸市・尾方章彦15才〕

- A それにはエサが必要。エサは池の中に隠れているヨ。

- Q オイハギに勝つためには？

〔大阪府大阪市・田村 徹？才〕

- A ダナーク星で手に入れた強力な武器を使うしかない。したがって、ダナーク星から帰ってくるまでは無視しておこう。

ウィーン

- Q ベートーベンの部屋にはどうすれば入れる？
〔福岡県福岡市・山田圭吾？才〕

- A 正面からは入れないから、となりの部屋を経由してあげばいい。となりの部屋のドアのカギは、ふん水の場面で手に入る。

ダナーク星

- Q マンホールのフタを開ける方法は？
〔宮崎県宮崎市・藤井寛史？才〕

- A 鉄の道具を利用して、フタに流れる電流をショートさせてごらん。

- Q 鉄格子の中からどうやって脱出したらいいの？
〔新潟県新潟市・R I O？才〕

- A それは死のワナだ。どうやっても脱出することはできないゾ。

- Q** レーザーの場面はどうやったら先へ進めるの？
〔大阪府吹田市・松清直也15才〕
- Q** 4とおりの結末のヒントを教えてください！
〔兵庫県神戸市・斉藤和夫11才〕

- A** 目には目を、レーザーにはレーザーを。壁のボタンを破壊しちゃえばいいのさ。
- A** ざっと紹介すると——
 (1)敵のまわし者を惑星ごと吹っとばす。
 (2)エリーゼと結婚し、敵のまわし者の部下となる。
 (3)過去にさかのぼり敵のまわし者をまっ殺し、敵の司令官をも倒す。
 (4)敵の司令官を殺し、エリーゼと結婚する。(ハッピーエンド=1番難しい)

★デス・トラップ

スクウェア



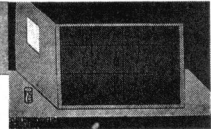
- 対応機種
 PC-8801シリーズ(5"ディスク3枚組)
 PC-9801シリーズ(5"ディスク3枚組)
- F M - 7 シ リ ー ス (5 " デ ィ ス ク 3 枚 組)
 価格：9,800円

- Q** 2とおりの結末はどこでわかるの？
〔京都府京都市・山本典夫15才〕
- Q** 遺跡のヒツギはダミーなの？
〔千葉県浦安市・山下 章13才〕

- A** ジャングルのわかれ道をぬけて、岩山の場面に入って
くる無線によって結末がわかるんだ。つまり、無線
の内容によって、敵のアジトの位置が北か南のどちら
かに変わるってわけ。
- A** ダミーではないが、べつに何もなくてもゲームを解
き終えることはできる。ヒツギのフタを開けられれば、
先の場面へ進める近道が現われるってワケさ。

★デゼニランド

ハドソン



- 対応機種
 PC-8801シリーズ(テープ、5"ディスク)
 PC-9801シリーズ(5"ディスク)
 PC-8001 mk IIシリーズ(テープ)
 PC-6001 mk IIシリーズ(テープ、3.5"ディスク)
 X1シリーズ(テープ、5"ディスク)
- F M - 7 シ リ ー ス (テ ー プ , 5 " デ ィ ス ク)
 M S X (テ ー プ)
 M Z - 1 5 0 0 (ク イ ッ ク デ ィ ス ク)
 S 1 (テ ー プ , 5 " デ ィ ス ク)
 価格：テープ版……4,800円
 クイックディスク版……5,000円
 ディスク版……6,800円

デゼニランド入口

- Q** ロッカーームのロッカーを開けるためには？
〔広島県呉市・坂井英史12才〕

- A** ある物を動かして、その下にあるカギを手に入れるこ
と。ロッカーのナンバーは、カギに書いてあるヨ。

瀬戸内海のお宝

- Q** キャビネットのシールは、どうすればはがれるの？
〔大阪府八尾市・西村展行?才〕
- Q** 島の洞窟の中で明かりをつけるためには？
〔大阪府堺市・新城良子?才〕

- A** バケツを使って、前の場面から水を運んでくればい
い
- A** それには、明かりをつける物と明かりをともす物が必
要。明かりをともす物は、シールで封印されたキャビ

ジャングル・クローズ

- Q ジャングル・クローズでは何をしたらいいの？
〔愛知県一宮市・山之内徳之？オ〕
- Q 神殿の中へ入るためにはどうすればいい？
〔三重県鈴鹿市・石田 一13才〕

ホラマンション

- Q 暖房の場面で、どうすれば先に進めるの？
〔静岡県田方郡・土屋明美18才〕
- Q コウモリをつかまえる方法は？
〔群馬県利根郡・井浦征彦？オ〕
- Q 青いドアの先の行きどまりの部屋は、どうすれば先へ進めるの？
〔福岡県北九州市・山口優子24才〕
- Q ギロチンの場面では何をしたらいいの？
〔岡山県阿哲郡・田仲康顕？オ〕
- Q カンオケを開けるのに入力するコマンドは？
〔茨城県猿島郡・片倉功一15才〕

スペース・リバー

- Q スペース・リバーで何もできないのですが……。
〔東京都大田区・碓井純一15才〕

梅下館

- Q 梅下館の秘密の通路へ入る方法は？
〔栃木県宇都宮市・山下先生の弟子13才〕
- Q レーザー光線を止めるためには？
〔山梨県甲府市・鳥山 浩11才〕
- Q 立入禁止のドアを開けるためのナンバーはどこで知ることができるの？
〔埼玉県鳩ヶ谷市・平沢慎介12才〕
- Q 何もない部屋から脱出する方法は？
〔東京都中央区・みいーはぁー♡15才〕
- Q 柱の場面では何をしたらいいの？
〔東京都中野区・駒田由香21才〕
- Q ヘリコプターを動かす方法は？
〔大阪府守口市・山口晃治？オ〕

ネットの中に入っている。

- A 商店街でアレを買っていけば、××××して、別の場所へ行くことができるんだ。
- A やはりボタンに仕掛けがある、押してもダメなら……

- A 絵を取って、暖房の中にポイッと「TH×××」すればOK。
- A 火の玉を使えばいいのだが、3語入力なのでちょっととまどうかもしれない。「TAKE」という動詞を使ってみよう。
- A キリスト様におすがりするつもりで、×××××を天に投げだしてみよう。単に「BOOK」ではダメだよ。

- A そこはダミー。へたに動くと死んじゃうだけだ。

- A 十字架（CROSS）を使えばいいのはすぐわかるだろうが、動詞が難しい。「A」ではじまる6文字の英単語なんだ。

- A このアトラクションはゲームには関係ない。絵を見ていだけでいいのさ。

- A 劇の場面で、気球に××××すればOK。

- A 何かを投げこんで、レーザー光線をショートさせちゃえばいい。

- A レーザー光線をクリアしたあとに知ることができるんだ。まずはハシゴを下へおりていべし。

- A 4枚の画面をよく見てみよう。てんじょうに気になるものが……。そこへむかって××××すればいいのさ。

- A そこに問題のミツキ・マ・ウスがある!! 料をゴシゴシとP×××××すれば、感動のご対面ができるヨ。

- A KEYとLEVERという名詞をうまく組み合わせて、いろいろとやってみよう。常識的に考えれば解けるはずだ。

★デゼニワールド

ハドソン



■第6章：レスキュー/AVG

Q コスモイメージにいるロボットのガードマンの場
面をクリアするためには、どうすればいいの？
〔東京都板橋区・目黒祐子？オ〕

Q HAL3をとめる方法は？
〔神奈川県川崎市・ドラえもん15才〕

A 電源をぬけばいいということは何れにでもわかるだ
ろうけど、その入力の際の名詞がひとひねりしてあ
る。いろいろな物を見てみてネ。

A パネルのフタを開けたら、ケーブルをよーく調べ
てみよう。ホラ、このケーブルは切れてしまっているん
だ。だから、キミがやることは当然……。この場面で
はたった1語しか許容単語がないので注意するように。

★デーモンズリング

日本ファルコム



●対応機種

FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)

価格：8,700円

PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)

Q メントウサの剣を取ったあと上へのぼれなくなっ
てしまったのですが……。

〔佐賀県三養基郡・浅川聖二11才〕

A 穴の中へおりる前に下準備をしておけばダイジョウ
ブ。クサリの代わりにするような物を木に×××して
おけばいいのさ。

Q ワニオトコを倒すためにはどうすればいいの？
〔宮城県仙台市・広瀬啓郎13才〕

A 「おびきだし」というテクニックを使えばいい。何度
も建物に出入りしてみると……。

★テラ4001

T & E SOFT



●対応機種

価格：テープ版……4,800円

FM-7シリーズ(テープ、3.5"ディスク、
5"ディスク)

ディスク版……6,800円

PC-6001mkIIシリーズ(テープ、3.5"デ
ィスク)

シーン1

Q お店がならんでいるところで、お店へ入る方法は？
〔山梨県東八代郡・小高篤志13才〕

Q ハンググライダーを買うためにはどうすればいいの
？
〔神奈川県横須賀市・岡村直樹14才〕

A それは全部ダミー。スクラップ屋以外のお店には入
ることはできないんだ。

A ハンググライダーは買う物ではなくてもらう物。ス
クラップ屋の中にいるボルー星人の親分に、キミがこ
の冒険で何をしようとしているのか(もちろん、ジャ
ミルに関すること)を話せば、親分がキミにハンググ
ライダーとテスをプレゼントしてくれるんだ。

Q スクラップ屋へ入るにはどうすればいい？
〔高知県高知市・川崎正人13才〕

A 店の入口にいるボルー星人に、このゲームのある登
場人物の名前を言ってみよう。

Q 地面につきささっているミサイルはダミー？
〔東京都江戸川区・スターアーサーミルバック13才〕

A 大あたりー。

Q ハンググライダーをなおす方法は？
〔新潟県西蒲原郡・木村泰規？オ〕

Q シーン1から脱出するための条件を教えてください
〔熊本県熊本市・蔵土 滋？オ〕

A レイという女性がおしてくれる。あることをして
からたのめばOKだ。

A 以下の七つの条件を満たしていれば、センタービル
の屋上からポートシティへたどり着くことができる。

- (1) 空を飛ぶための道具を持っていること
- (2) その道具がちゃんと使える状態であること
- (3) 規定の重量をオーバーしていないこと
- (4) 時間的條件を満たしていること
- (5) シージャの都市機能が停止していること
- (6) スパイに行動を察知されていないこと
- (7) ある程度の体力があること

シーン2

Q アクアラングで「オヨグ」ことができないのですが……。

〔岐阜県岐阜市・小野英信?オ〕

Q ジャミルトルーバーがガードしている検問の場を突破する方法は?

〔熊本県熊本市・熊本のスターアサー?オ〕

Q レディーロボットがいる税関は、どうすれば先へ進むことができるの?

〔千葉県市川市・相川博紀13才〕

シーン3

Q カセリアを倒すためにはどうすればいいの?

〔東京都江戸川区・秋葉道彦16才〕

Q カセリアを倒したあと脱出艇に乗りこむと、爆発して死んでしまうのですが……。

〔京都市伏見区・シャア・アズナブル13才〕

Q ドア・ロックを解除したのにドアが開いてくれないのはなぜ?

〔山梨県西八代郡・有努勉知夜当解笑無?オ〕

A アクアラングにはもっと他の使いかたがある。どうにかして、ポートシティの町に大事件を起こしちゃえばいいのだ。アクアラングというのは酸素がいっぱいつまっているから、衝撃を与えてやると大爆発を起こすこともあるんだヨ。

A 別の場所で大事件を起こして、ジャミルトルーバーをおびきだすしかない。ポイントはエネルギータンクだ!

A ゴンダーから教えてもらった「カセリアさまにハンバーグをおとどけに行くところです」という言葉をアレンジして話せばいい。キミがおとどけするのは、ハンバーグなんかじゃないよね。もちろん、ウソをうまくつくためには、集中力 (CONCENTRATION) もかなり必要だヨ。

A いくらレイソードを持っているからといって、真正面から戦ってはダメ。ワン・クッション置いて、キミとカセリアの位置関係を変えちゃえばいいのだ。東西南北というような移動方向ではなくて……。

A それはキミの持っているレイソードが誘爆してしまうからだ。長いつきあいだったレイソードにお別れを告げるしかない。

A 画面上にある×××を押せばドアが開いてくれるヨ。

★ドリームランド

マイクロキャビン



●対応機種

PC-8801シリーズ (テープ, 5"ディスク)

PC-9801シリーズ (5"ディスク, 8"ディスク)

PC-8801mkIIシリーズ (テープ)

PC-6601シリーズ (3.5"ディスク, 5"ディスク)

FM-7シリーズ (テープ, 3.5"ディスク, 5"ディスク)

MZ-2000シリーズ (5"ディスク2枚組)

IBM-JXシリーズ (3.5"ディスク)

価格: テープ版……4,800円

ディスク版……7,800円

(FM版……6,500円, MZ版……12,800円)

注) PC-6601版は Vol. 1 ~ 3 まで 3 種類発売されていて、各4,800円です。

夢の街

Q ネズミをつかまえるためにはどうすればいいの?

〔東京都北区・宮崎英之?オ〕

Q 暖炉の前では何をしたらいいの?

〔静岡県引佐郡・小池記敬12才〕

Q 自動販売機にお金が入れられないのですが……。

〔東京都葛飾区・二田学英12才〕

A それには、ネズミを入れておくための容器を持っていなくちゃいけない。動詞もひとひねりがしてあって、「TAKE」じゃなくて「C×××H」だ。

A いろいろなものを「LOOK」してみよう。大切なアイテムが見つかるゾ。

A 「PUT」「SET」なんて動詞を使っているようじゃダメ。ゲームセンターのコインを入れるところには何て書いてある?

■第6章：レスキュー/AVG

- Q** 2階建ての家でハシゴを使って上へのぼれないのはなぜ？
〔東京都杉並区・辻 世樹？才〕
- Q** さびついたドアを開ける方法は？
〔広島市西区・森田快太郎？才〕
- Q** 下水の場面でどうしたらいいの？
〔愛知県安城市・天野孝雄12才〕

夢の島

- Q** 森の迷路から脱出できないのですが……。〔福岡県粕屋郡・伴 貴董志？才〕
- Q** 旗のある家へ入る方法は？
〔滋賀県・ノブの隣人？才〕
- Q** 大木の場面では何をしたらいいの？
〔長野県松本市・菊池紀彦14才〕
- Q** 岩をどかすためにはどうすればいいの？
〔東京都八王子市・私は誰でしょう？才〕

夢の国

- Q** 列車の行き先を何と入力したらいいの？
〔高知県香美郡・ONYX？才〕
- Q** 崖の場面をクリアする方法は？
〔青森県下北郡・カッポン15才〕
- Q** 最後のまっ暗な場面では何をしたらいいの？
〔三重県桑名市・大野浩之？才〕

- A** それはキミが弱すぎるから。自己暗示をかけて強くなっちゃおう。
- A** そのドアは2階建ての家でやるべきことをやったあとなら、単に「OPEN DOOR」で開く。
- A** 呪文をと覚えてから、持ち物のうちのひとつに乗っかえばいい。

- A** 森の中には、1本の登れる木（「U」で登れる）と富士山と旗のある家という3か所の行かなければならない場所がある。ひたすら根性でさがすべし。
- A** もちろんカギが必要。動詞は「OPEN」ではなくて「U××××K」だ。
- A** 木に穴をあけちゃえばいい。でも素手でできるわけないから、ノミと×××××が必要だ。
- A** 魔法の力にたよるしかない。持ち物のひとつをそれなりに使ってみよう。

- A** 答えはある物に書いてある。「DREAM」の5文字をバラバラにしてならびかえてみると……。〴〵
- A** まだ使っていないロープと時計をフルに活用してみよう。手前の切り株（POST）を利用するべし。
- A** ビンの中にある液体を飲めばいいんだ。液体の正体は自分で想像してみよう。

★はーりいふおつくす

マイクロキャビン



●対応機種

- PC-8801シリーズ（5"ディスク）
PC-9801シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
PC-6601SR（3.5"ディスク）

X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
MZ-2500（3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,200円
ディスク版……7,800円

ロムスの森

- Q** 赤い沼はどうすれば先へ進めるの？
〔埼玉県上尾市・央倉道郎？才〕
- Q** おじぞうさんはゲームーなの？
〔東京都江東区・山田明寛12才〕

- A** 2場面目の大木にはってある「オフダ」がポイント。「赤い沼」の場面の大木と、2場面目の大木とを同じ状態にしてあげれば道は開けるヨ。
- A** 直接は何もできないが、ゲームのカギを握っているのはたしか。よく見ておこうように。

クストの山

- Q** サルの場面で何もできないのですが……。〔大阪府大阪市・恵 佐智夫？才〕
- Q** ハンターには何をしたらいいの？
〔長野県長野市・保科俊和？才〕
- Q** クマの洞窟を通りぬけるためには？
〔静岡県富士市・鈴木達也46才〕

- A** そこはまったくのゲームー。かまうべからず。
- A** ハンターにシッポがついているのに注目。このハンターは前の場面にでてきた××××が化けている姿なんだ。ちょっとおしおきをしてあげよう。
- A** 自分がキツネであるということを利用して、クマに××××しちゃえばいい。タヌキやキツネの得意技といえ……。〴〵

リエジの林

- Q ヘビの場面では何もしなくていいの？
〔神奈川県相模原市・菊池桃子の妹16才〕

- A いや、その場面にはトリックがある。ヘビをポンポンと××すると、真実の姿を現わすのサ。

シビルの村

- Q リール神社の中へはどうやったら入れるの？
〔奈良県磯部郡・小嵐久男13才〕
- Q リール神社の中にある箱はダミー？
〔神奈川県横浜市・ヤジ13才〕
- Q リール神社の中では何をしたらいいの？
〔神奈川県横浜市・渡辺起一郎？才〕
- Q 神社の地下にある水色の箱を開ける方法は？
〔千葉県習志野市・ふおっくすふおっくす13才〕
- Q 左側の洞窟の中にあるクマの場面をクリアするためには？
〔埼玉県北本市・五十嵐聡暁？才〕

- A シビルの村にいる動物のだれかがその方法を教えてくれるはず。

- A そのとおり。

- A 床のムラサキ色の跡のところに、ヘビの場面で手に入れた物を××すればOK。ホラ、下の部屋への入口が現れただろ？

- A 5ヶタのロックナンバーを入力すればいい。ロックナンバーは、ここまで注意深く画面を観察しながらやってきたキミにはわかっているよね。

- A キミが何のために一生懸命急いでいるのかを正直に話してみれば、悪い結果は生まれない。「コギ×××ウ×」と。

バース峠

- Q 大木の場面で先へ進めないのですが……。
〔愛知県名古屋市長・前川裕美12才〕
- Q 滝の場面では何をしたら先へ進めるの？
〔北海道久遠郡・まっちゃん12才〕
- Q フクロウはダミーなの？
〔新潟県新井市・新井一弘14才〕

- A 木の変色している部分に注目！そこをしつこく××すると、先へ進む道が現れるんだ。「×××」は、今までに何度も使ってる単語だよ。

- A 例によって、キツネの能力を使って、別の方向へ進むのが正解。なにしろ、××にとっては、滝だろうと谷だろうと関係ないんだから。

- A そんなことはない。たしかにこの場面では何もできないが、フクロウが言った言葉はよく覚えておくように。あとでその言葉が必要になってくるときがあるかもよ。

シダンの町

- Q 最後の病院に入るためにはどうすればいいの？
〔東京都北区・吉田 武14才〕

- A そのカギはフクロウが握っているのサ。

★はーりいふおっくす～雪の魔王編

マイクロキャビン



●対応機種

PC-8801シリーズ (5"ディスク2枚組)

PC-9801シリーズ (発売予定)

PC-6001mkII/SR (テープ)

価格：テープ版……4,200円

MSX (32K, テープ)

ディスク版……7,800円

- Q ツルさんにリンゴをあげても何もお礼をくれないのですが……。
〔群馬県前橋市・白石天一13才〕

- A その場面はダミー。リンゴをプレゼントするのはツルさんじゃなくて……。

- Q 氷のカギはどこにあるの？
〔栃木県宇都宮市・MOMOTA14才〕

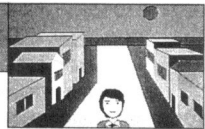
- A キッドの森のどこかに隠されている。あるアイテムと呪文を持っていれば、お目にかかることができるゾ。

- Q テシさんとお話する方法は？
〔埼玉県浦和市・はーれーふおっくす？才〕

- A テシさんの顔の前まで行って、ある持ち物を見せればOK。

★ポートピア連続殺人事件

ENIX



●対応機種

- PC-8801シリーズ (テープ)
- PC-8001mkIIシリーズ (テープ)
- PC-6001シリーズ (テープ)
- X1シリーズ (テープ)

- FM-7シリーズ (テープ)
- MSX (テープ)
- ファミリーコンピュータ (ROM)
- 価格：テープ版……3,600円(MSX版のみ3,800円)
- ROM版……5,500円

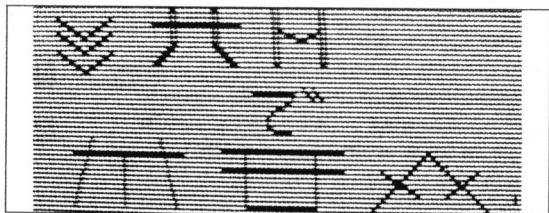
- Q** パルへ行くためにはどうするの？
〔埼玉県浦和市・南桜高校水泳部？才〕
- Q** パルでは何をしたらいいの？
〔兵庫県神戸市・井上美由紀17才〕
- Q** 平田はどこにいるの？
〔静岡県静岡市・鈴木克彦14才〕
- Q** せんたく屋に連絡を取るためには？
〔神奈川県小田原市・田中孝佳12才〕
- Q** 港の男にはどうすればいいの？
〔岡山県玉野市・茅野美由紀17才〕
- Q** オコイが「おなががすいている」と言って、取り調べに応じてくれないのですが……。
〔千葉県松戸市・小野寺正和11才〕
- Q** 最後の犯人らしき人物がわかったけど、どうしたらゲームが終わるの？
〔広島市・佐久間勝仁17才〕
- Q** 正解の手順を教えてください！
〔長野市・船田信次16才〕

- A** マッチに書いてある番号のところへ電話をして、パルの場所を聞いてみよう。
- A** 殺人現場で手に入れた耕造の××を見せればいい。
- A** 平田はいくら探してもすぐには見つからない。京都でやるべきことがわかるまで待て！
- A** あせらなくても、せんたく屋のほうからキミに連絡をくれるはず。それまでいろんな場所をうろついていよう。
- A** 暗号に書いてある合い言葉を話せばOK。暗号は機種によってちがうぞ。
- A** 当然、出前をとってやればいい。何を注文するかはキミ次第！
- A** アザを確認するためには、そいつをハダカにしなくっちゃ。
- A** 1例を紹介してみると——
現場付近 (平田という男が行方不明!) →
現場 (二つの物が手に入る。このころ、せんたく屋から連絡が入る) →
捜査本部 (3人の容疑者の取り調べ。暗号を解説) →
港 (黒ずくめの男。容疑者がひとり減る) →
新開地 (パルにTELしてからここへ) →
パル (新たな容疑者が出現。このころ、再びせんたく屋から連絡が入る) →
京都 (××へTEL) →
アミダガミネ (容疑者がひとり減る) →
新開地 (情報提供者が出現) →
捜査本部 (取り調べ) →
うろつく (タレコミがある) ~
スマレ荘 (容疑者がひとり減る) →
うろつく (捜査一課より情報入手) ~
港 (船に乗る) →
スモト (ここから先は自分でがんばってみてね!)

機種別暗号解読法

●PC-8801版

これはいたって簡単。昔のナゾナゾなどによくあったように、文字の右半分を隠してやればいいんだ。そうするとホラ、なんとなく読めるでしょ？



●PC-6001版

この機種の暗号がもっとも難しい。では、なぜ上の部分が「みなと」と読めるのかを考えてみよう。まず、2ヶタごとに区切ってみると、これは明らかに16進数だ。そこで、16進数→10進数の変換を行ってみると、「152001140913」となる。ここで、01=A、02=Bというように、数字をアルファベットに対応させると、「OTANIM」という文字列になる。これを逆から読めば、「みなと」となってくれるのである。同じようにして、下の部分を解いてみてくれ。

0F14010E090D(=みなと)
にて
0F0B050E090D15

●PC-8001mkII版

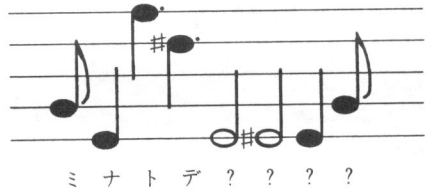
上半分を見てみると、「G001」が「み」を表すことはすぐに気づくと思うが、1文字目のGは、50音の行（あかさたな……）を表わしているんだ。A=あ、B=か、……G=ま、というわけだ。そして、あとの「001」は、2進数で50音の段（あいいうえお）を表わしている。すなわち、000=あ、001=い、010=う、011=え、100=お、

GOO1E00OD10O(=ミナト)
ニテ
GO10DO11BOO1

ということ。つまり、「G001」は、ま行い段だから「ミ」と読めるわけなんだ。ここまでヒントを書けばあとはわかるよね。

●X1版

この楽譜は、それぞれ50音表のA～O段に対応している。そして、8分音符がマ行、4分音符がナ行、付点4分音符がタ行、さらには#が濁点を表わすんだ。たとえば、最初の音は、マ行い段だから「ミ」になるわけだね。ところで、問題は2分音符が何行を表わすかということ。濁点をつけられる行といえば、カ、サ、タ、ハ行で、その中で残っている行といえば……。



●FM-7版

これもなぜ上半分が「ミナト」と読めるのかを考えてみよう。一見メチャクチャに英字がならんでいるようだが、よく見ると1文字おきにA、B、C、D、Eという文字が入っていることに気づく。この5文字はダミーで、残りの文字が重要なのだ。だけど、「NJOBUP」では、まだ意味がわからない。アルファベット順の1文字前の文字に置きかえてやる（たとえばN→M、J→I）とどうだろう？ ちゃんと「MINATO」となってくれるのである。

NAJBOCBDUPE(ミナト)
ニテ
JELNBISXJ

7251454400(=ミナト)
ニテ
4513410012

●MSX版

この暗号は、2ヶタずつの数字にバラして考えてみよう。たとえば「72」が「ミ」に対応している。このうちの「7」は、アカサタナ……のような段（つまりマ段）を、「2」はアイウエオという行（つまりイ行）を表わす。すなわち、マ行い段だから「ミ」

になるというわけだ。同じように考えていけば、あとの暗号も簡単に解読できるでしょ。エッ、「00」は何を表わすのって？ そればじぶんでががえでみてくれ。

ファミリコンコンピュータ版

Q 地下迷宮には何があるの？
〔熊本市清水町・グインの弟子15才〕

Q 「こめいちご」ってどんな意味？
〔広島県世羅郡・メロンを食べたんだい？才〕

A うず巻き状の道の中心に、大切な物の隠された金庫がある。そして、それ以外にも、この迷路にはあとでもう一度お世話になることになるのだヨ。

A 「いちご」は「15」でいいのだが、「こめ」が問題。ヒントはブッシュホンの電話！

■第6章：レスキュー/AVG

Q スモトである人物の過去を聞きだしたところで行きづまってしまったのですが……。
〔福岡県北九州市・GAME START13才〕

A 耕造の屋敷の地下迷宮のマップを手に入れてから、そこに書かれた場所へ行き、壁を×××してみよう。ホラ、隠し部屋が見つかったら？

★ミコとアケミのジャングルアドベンチャー

システムソフト



●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組) 価格：4,500円

- Q** 持てる物の数が少なすぎると思うのですが……。
〔東京都小平市・ミコの恋人15才〕
- Q** 祭壇のうしろにある洞窟の中へ入ると、まっ暗で殺されてしまうのはなぜ？
〔山口県山口市・新井雅克14才〕
- Q** ヒョウの場面に先へ進む方法は？
〔東京都江東区・小出絵美10才〕
- Q** 赤と青の石は手に入れたのですが、3つめの石はどこにあるの？
〔岐阜県美濃加茂市・大橋勇一17才〕
- Q** 遺跡の中でなかなか巨人が見つからないのですが……。
〔神奈川県横浜市・秋元典史13才〕

- A** はじめのほうで手に入るカバンの中に持ち物をつめこんじゃえばいい。持てる物の数が一気に倍増するゾ。
- A** それはキミが土人の小屋の中にあるアレを手に入れていないから。明かりがないと殺されてしまうのは当然さ。
- A** 動物は火や刃物をこわがるという習性を利用すればOK。ただし、カバンの中に入れてある物は使えないので、くれぐれも気をつけるように。
- A** すべてのカギは、シマウマが持っているボールペンにある。1度もらったボールペンを、××したり△△したりしてごらん。
- A** ちゃんとマッピングをしていかないと見つからなくてあたりまえ。持ち物を1場面にひとつずつ置いてマップを書いてみよう。

★惑星メフィウス

T & E SOFT



●対応機種

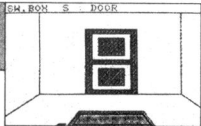
PC-8801シリーズ(テープ, 5"ディスク) MSX(テープ)
PC-6001mkIIシリーズ(テープ) MZ-1500(クイックディスク)
X1シリーズ(テープ) S1(テープ)
FM-7シリーズ(テープ, 3.5"ディスク, ディスク版……4,800円
5"ディスク) ディスク版……6,800円

- Q** 牢屋から脱出する方法は？
〔宮崎県都城市・タカチャン?才〕
- Q** 市民カードを買うためのお金はどこで手に入るの？
〔オーストラリア, メルボルン・浜田小雪18才〕
- Q** ピラミッドの暗号コードはどこで知ることができるの？
〔兵庫県多可郡・藤原昌和13才〕

- A** 入口の扉の鉄格子をたたいて取り、それを使って壁をブチ壊せばいい。
- A** ゲームスタートして最初の税関の場面で、レディエロボットの質問に正しく答えていれば、シークロンからやってきたオバアサン(?)がキミにお金をくれるはず。
- A** 暗号コードは6ケタの数字で、スラム街の壁で4ケタを、砂漠のガイコツの場面で2ケタを見つけることができる。

★ワンダーハウス

タスクフォーツ高知



●対応機種

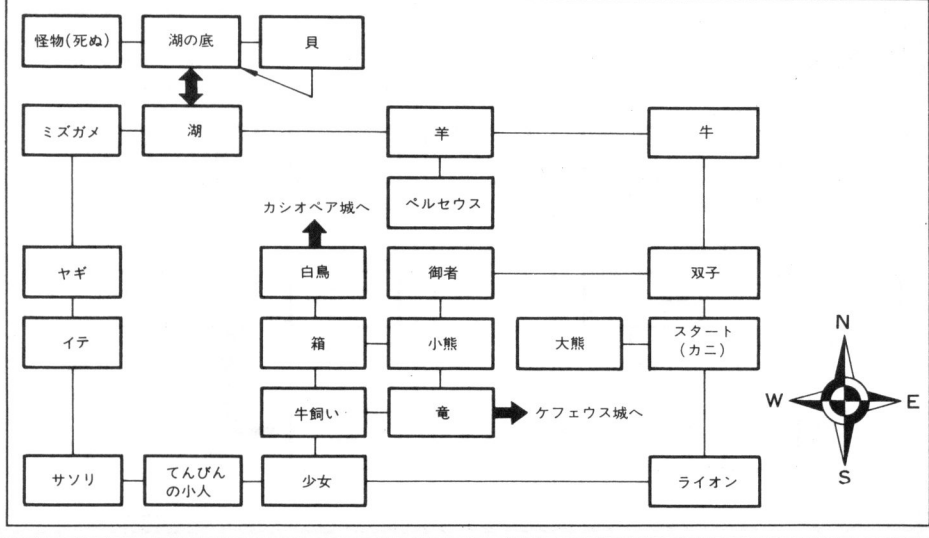
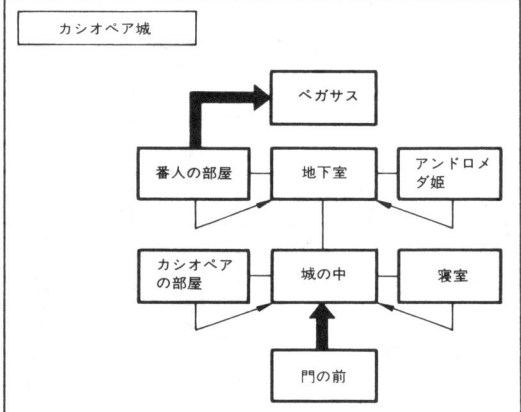
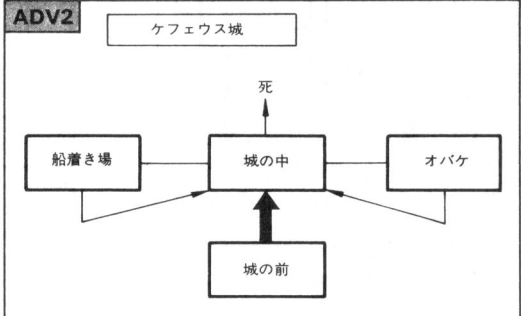
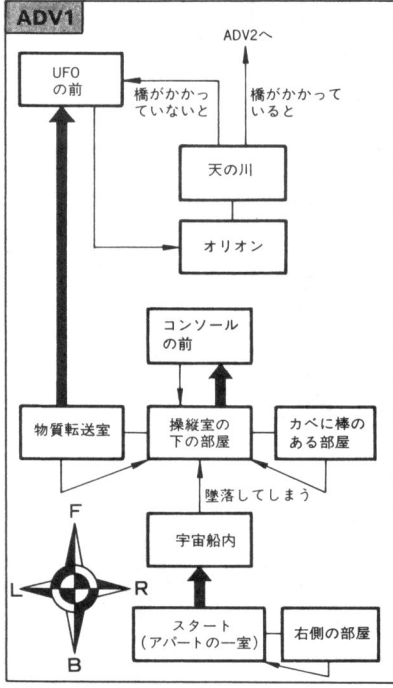
PC-8801シリーズ(テープ, 5"ディスク) X1シリーズ(テープ)
PC-9801シリーズ(テープ, 5"ディスク) FM-7シリーズ(テープ, 5"ディスク)
PC-8001シリーズ(テープ) 価格：テープ版……3,500円
ディスク版……5,000円

- Q** ヘビの場面はどうすればクリアできるの？
〔千葉県松戸市・Mr. ONION?才〕

- A** ヘビにアイサツをしてやればいい。もちろん英語で入力しなければいけないのだが、その言葉はある場所で聞く(LISTEN)ことができる。

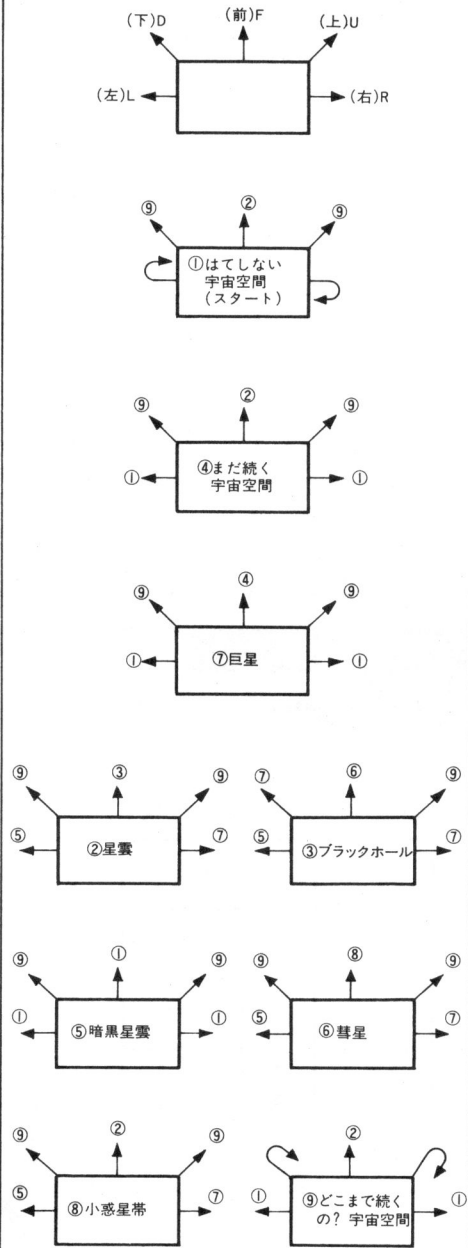
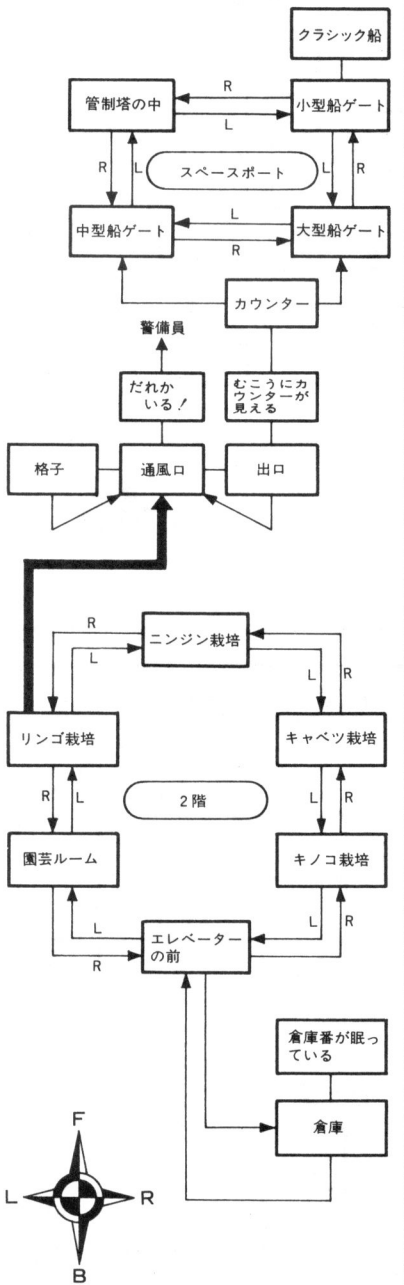
AVG攻略用完全マップ

サザンクロス



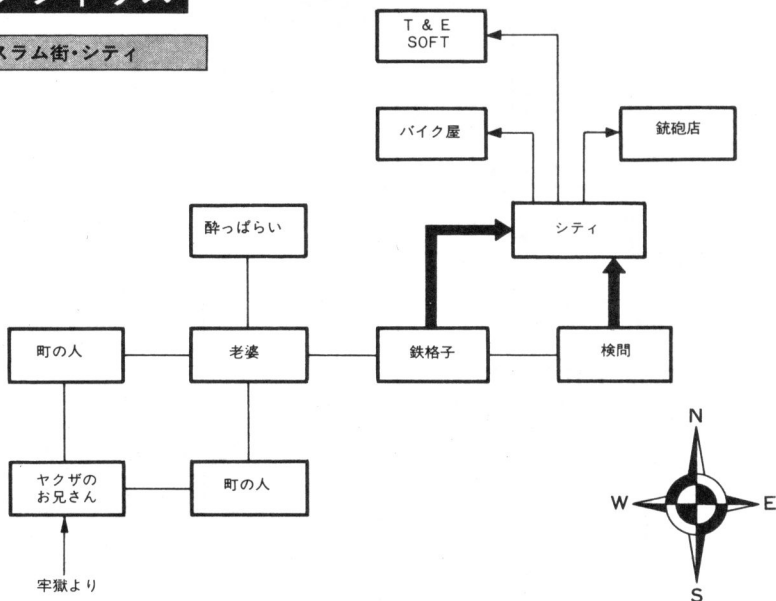
前書に掲載した「AVG攻略用ホワイト・マップ」が大好評で、「ぜひ正解のマップが知りたい」というハガキが山のように集まりましたので、今回は「AVG攻略用完全マップ」としてみなさんにお届けします。自分で作ったマップと比較してみてくださいネ。

ADV5



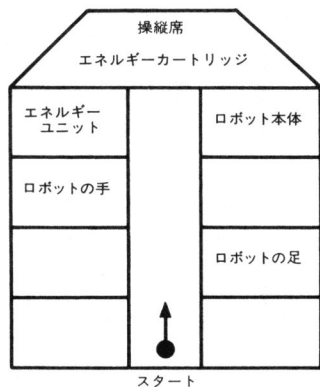
惑星メフィウス

スラム街・シティ

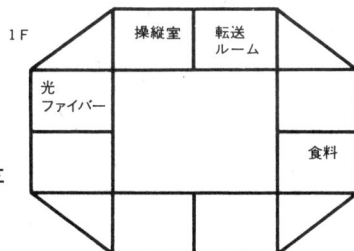
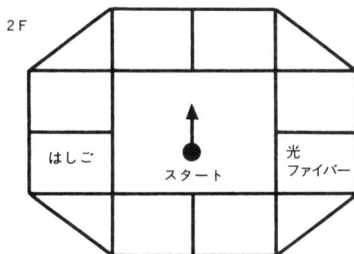


暗黒星雲

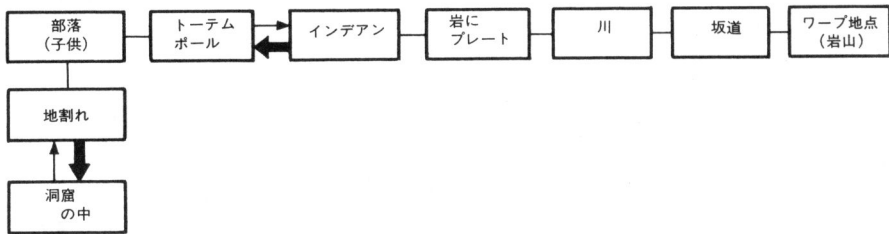
ブレアデスの幽霊船



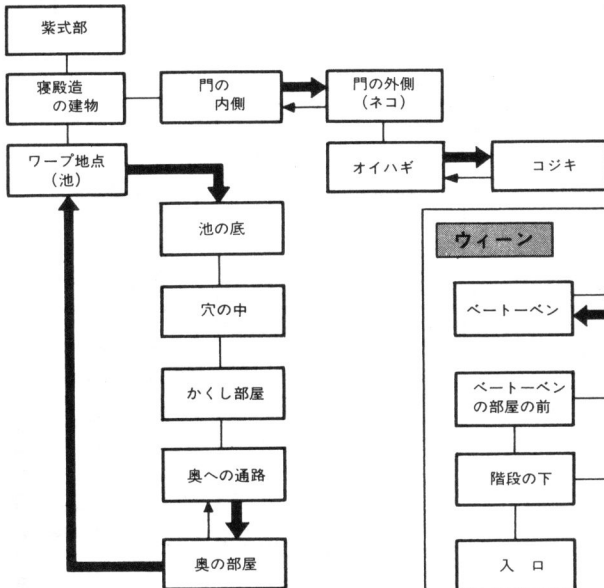
スコープイオンの幽霊船



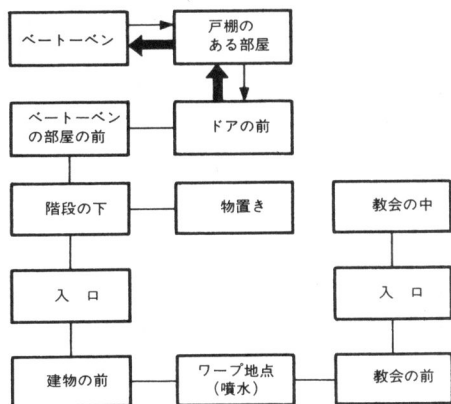
グランドキャニオン



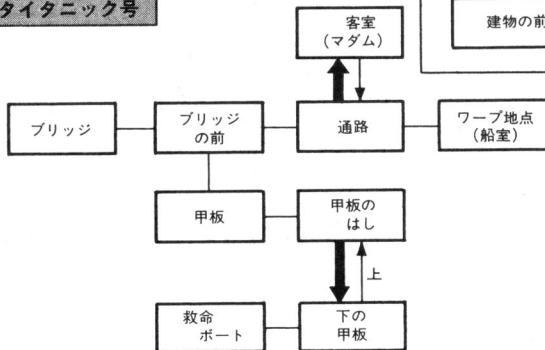
平安京



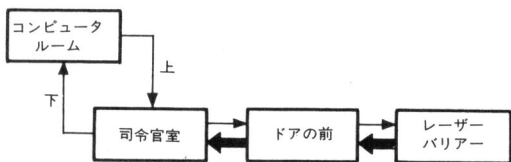
ウィーン



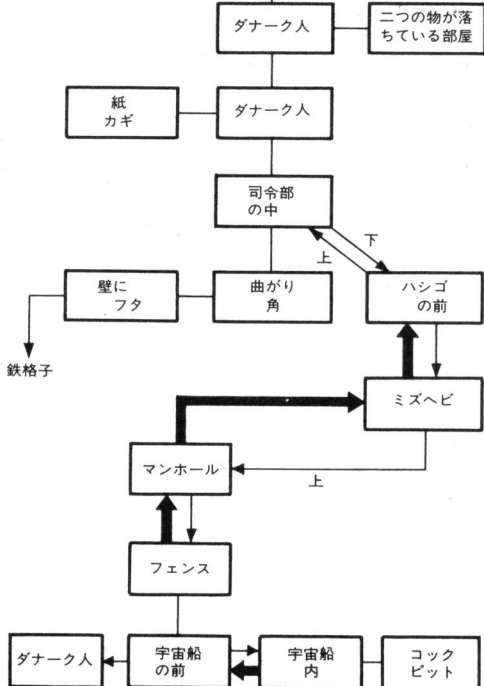
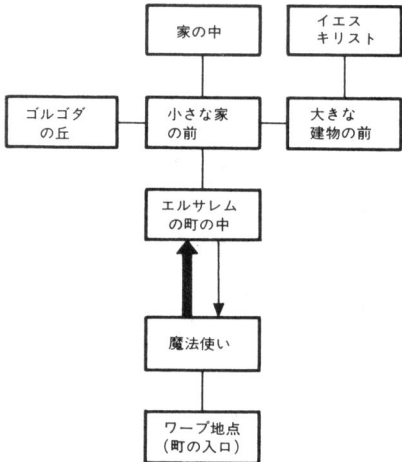
タイタニック号



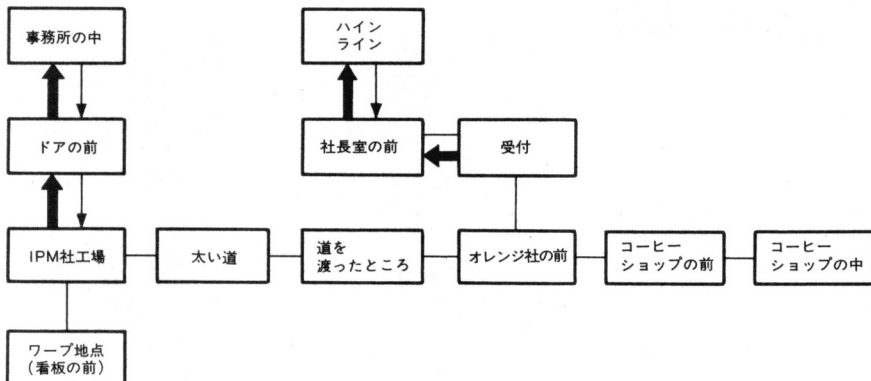
ダナーク星



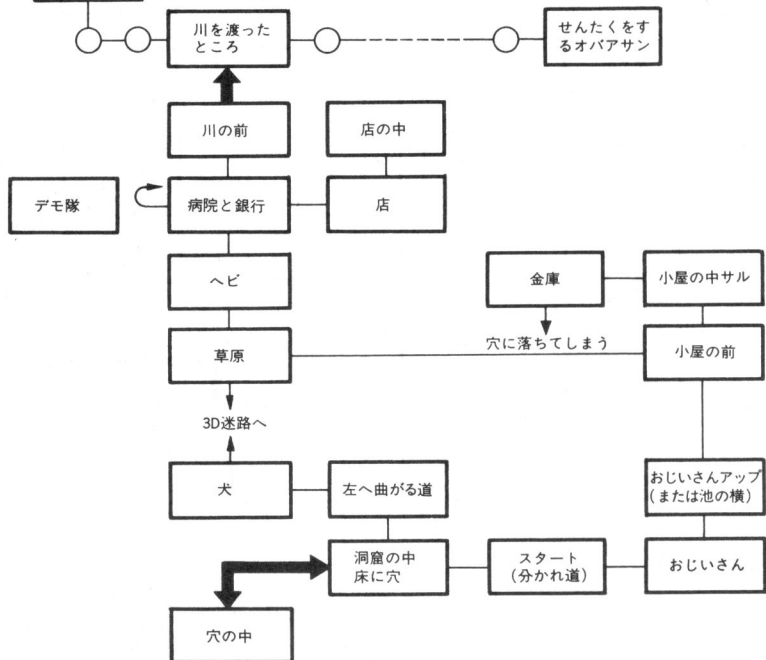
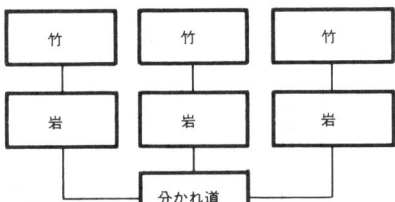
エルサレム



シリコンバレー



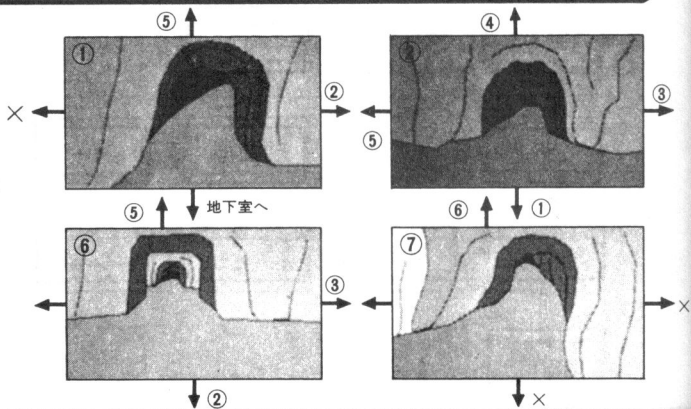
新竹取物語

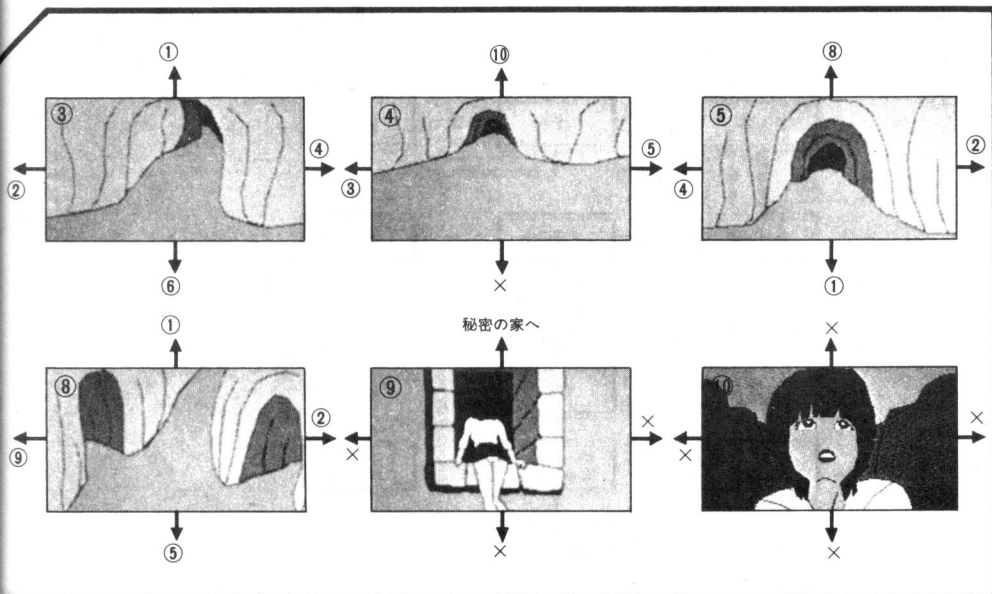
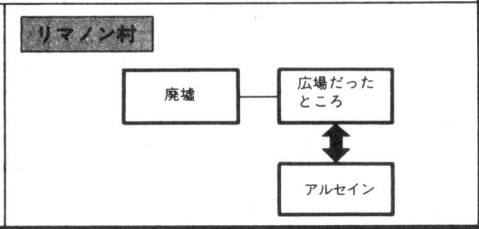
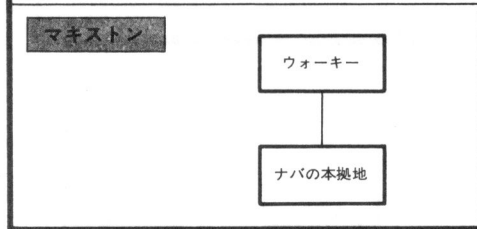
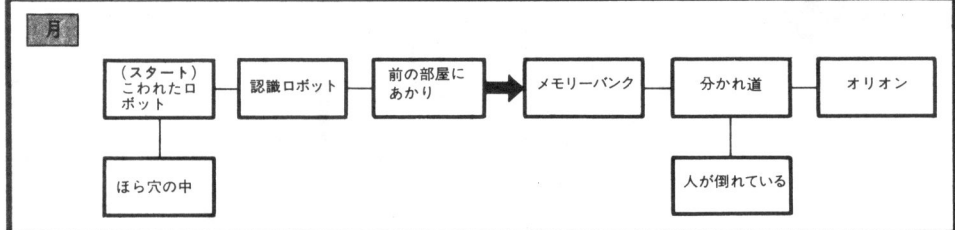
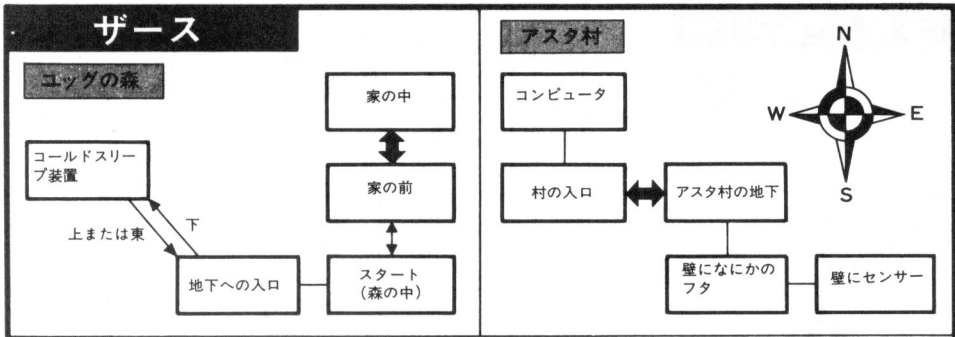


軽井沢誘拐案内

☆第5章 洞窟内マップ

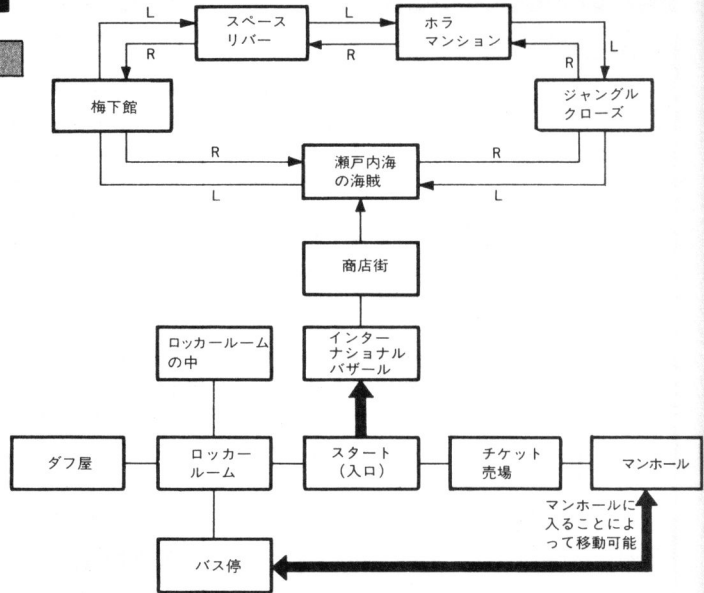
洞窟の場面は1枚1枚がよく似ているので、マッピングがとてむずかしい。そこで、ここに洞窟内の全画面に番号をつけて掲載してみた。



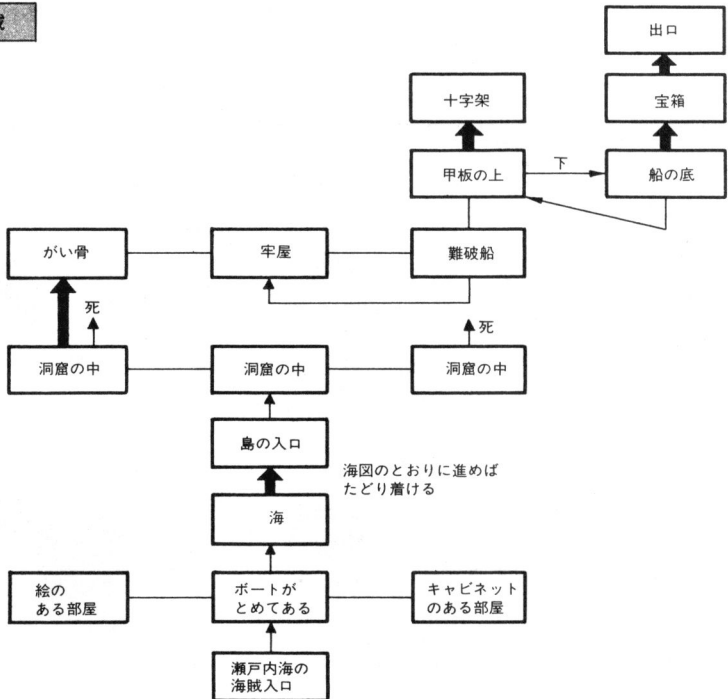


テゼニランド

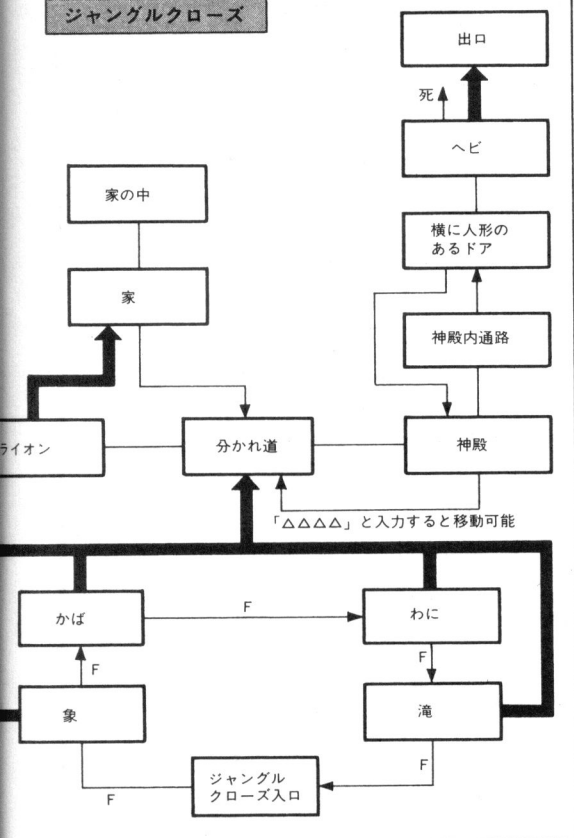
テゼニランドの周辺



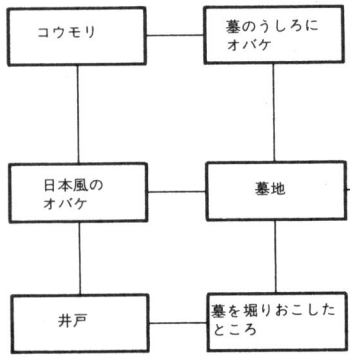
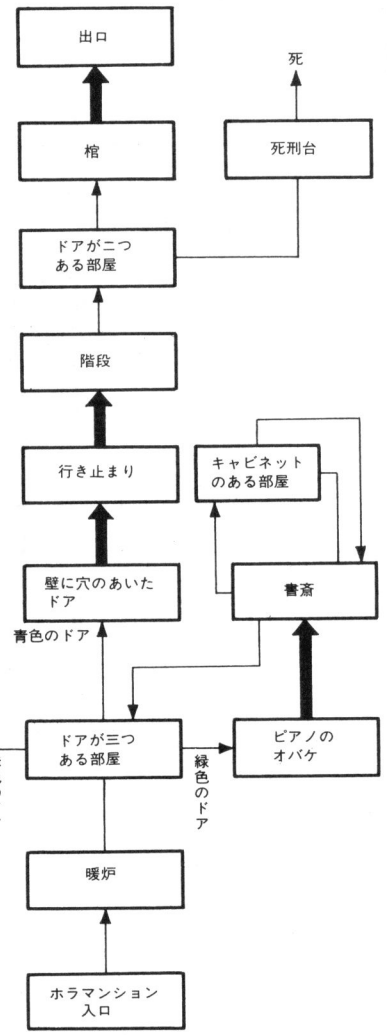
瀬戸内海の海賊



ジャングルクローズ

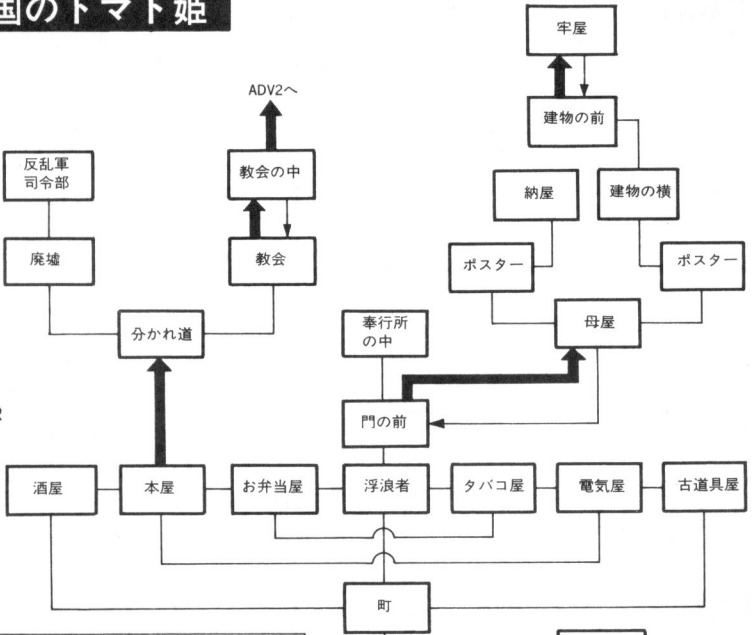


ホラマンション

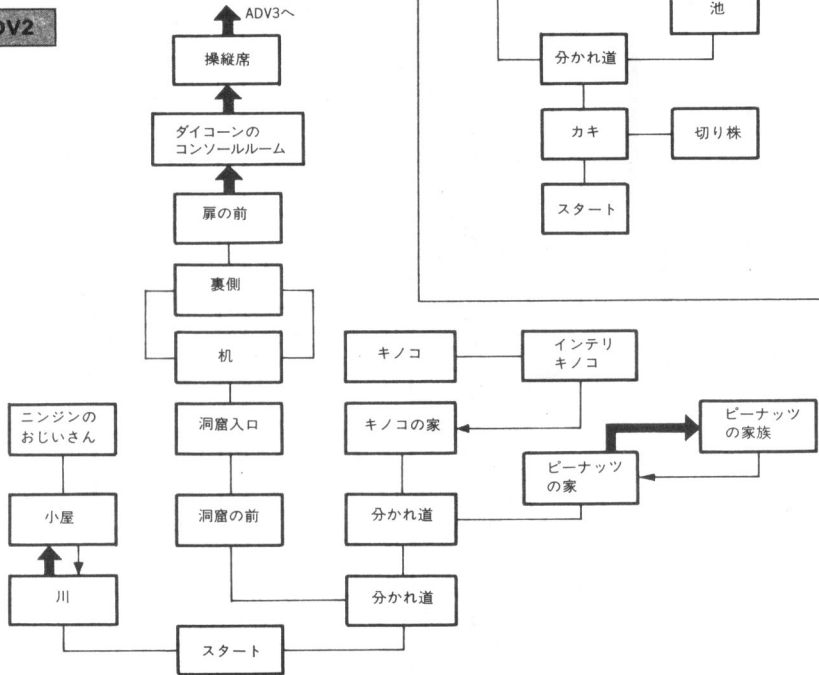


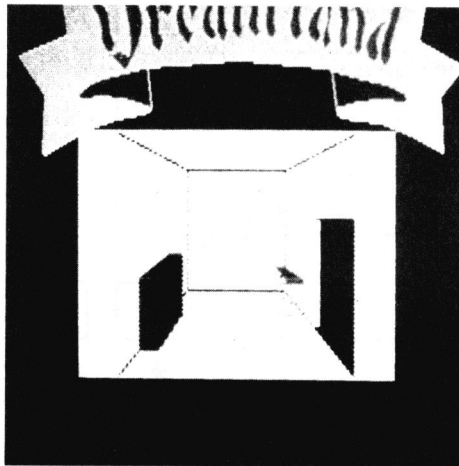
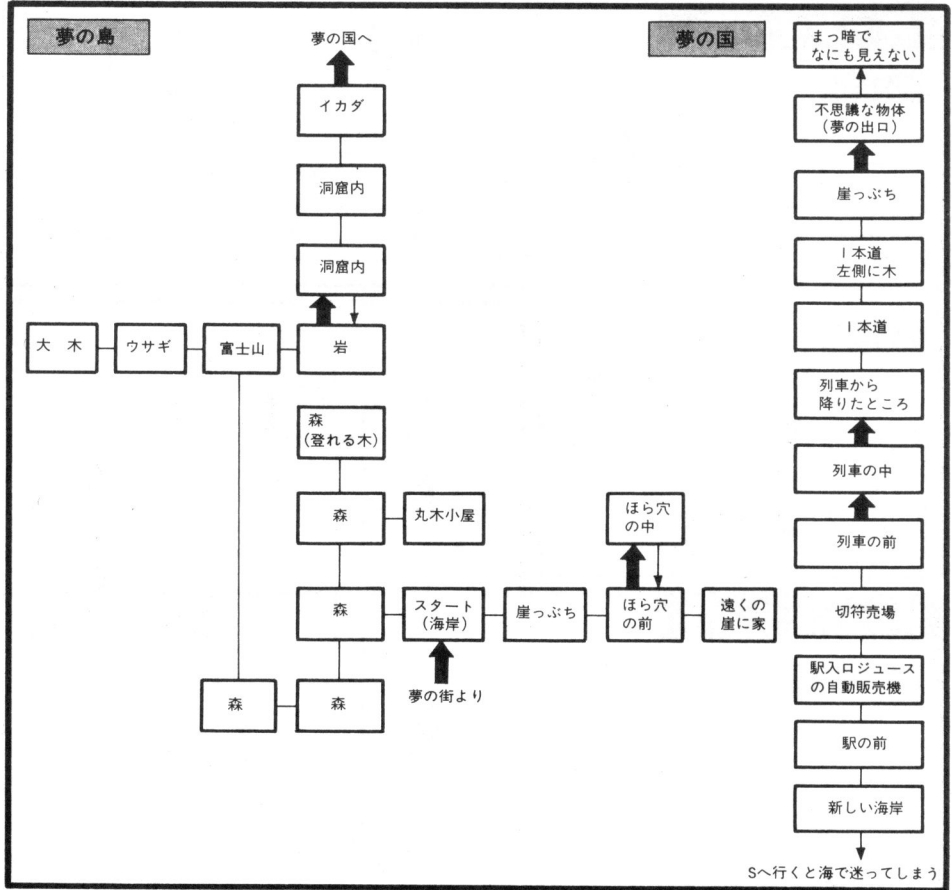
サラダの国のトマト姫

ADV1

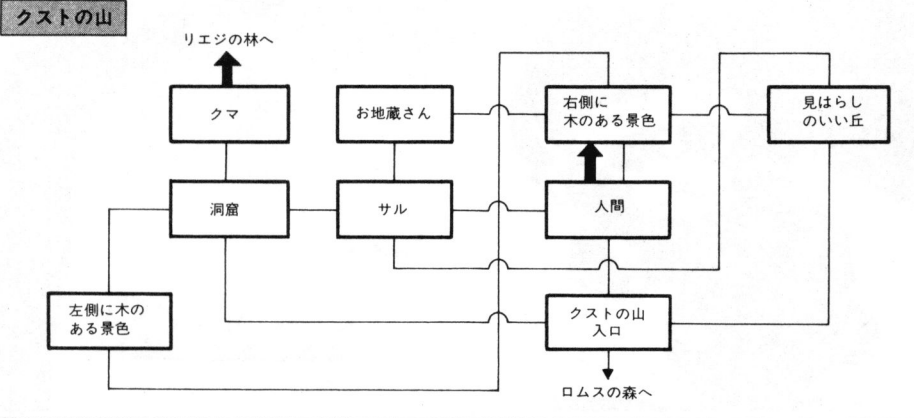
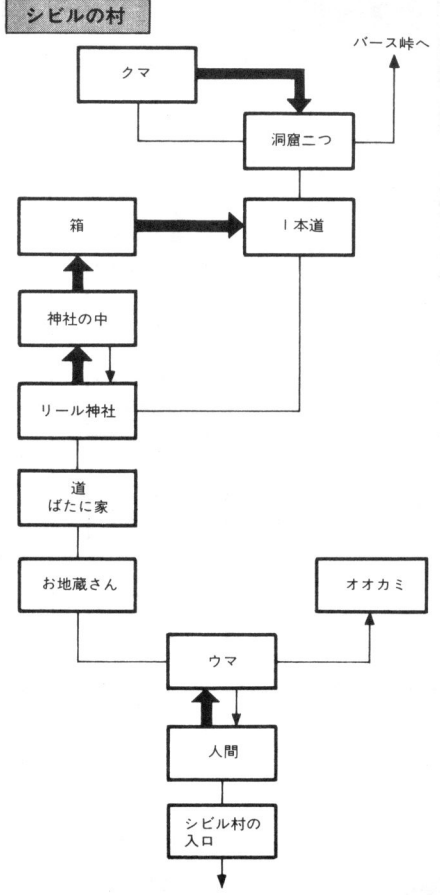
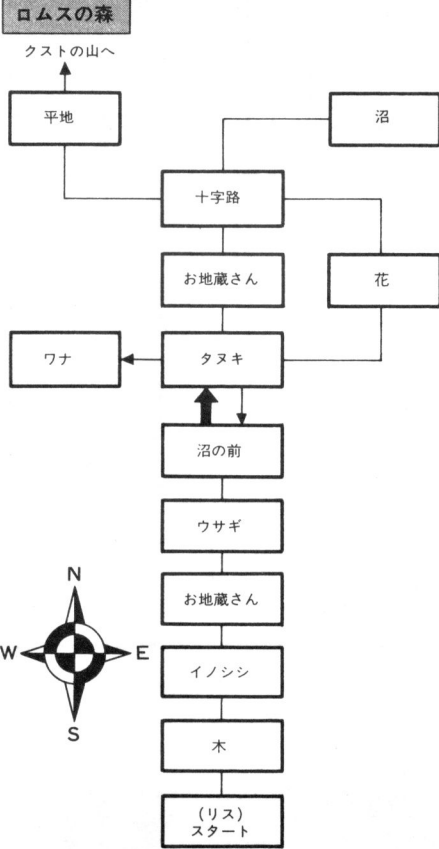


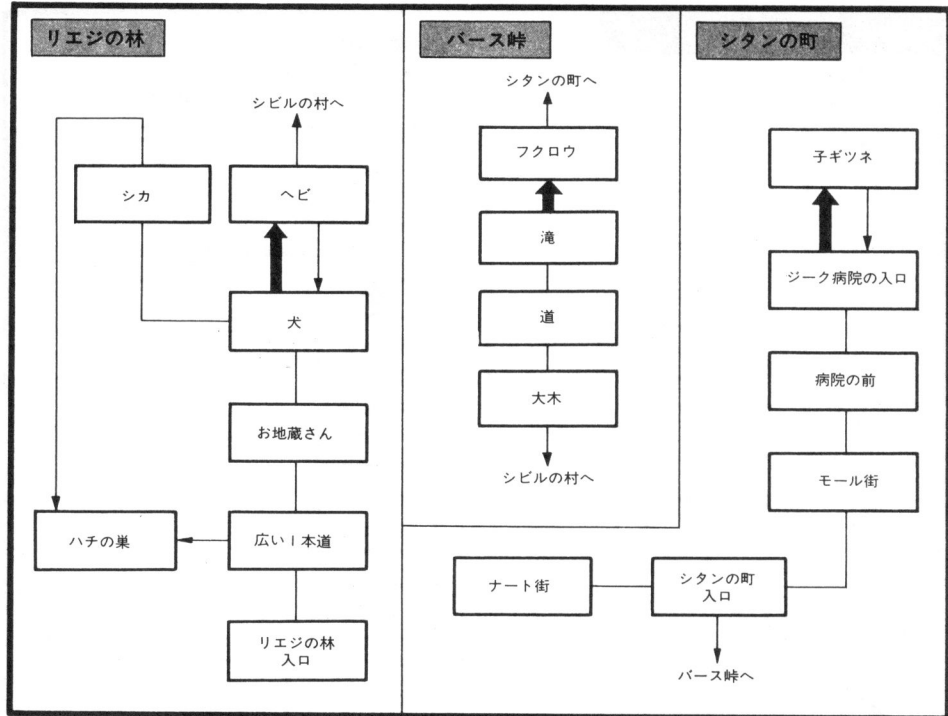
ADV2



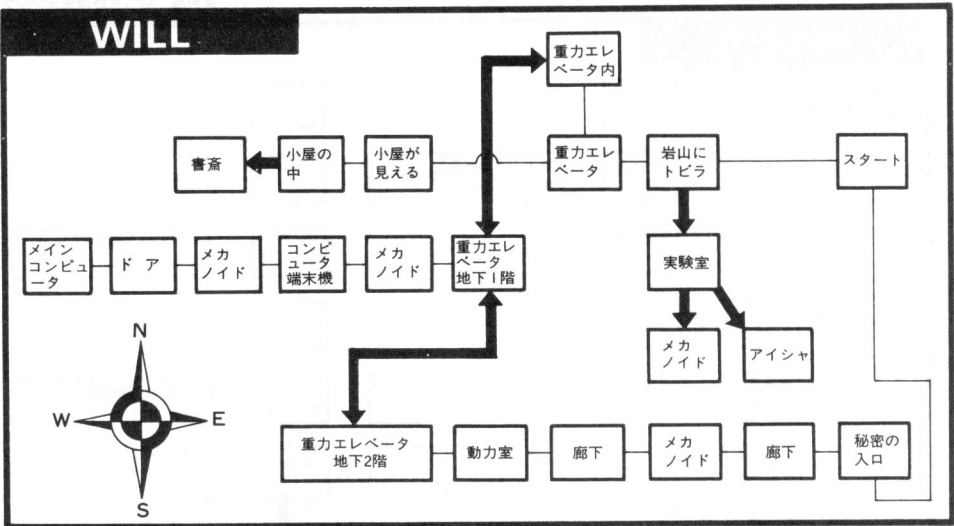


はーりいふおっくす

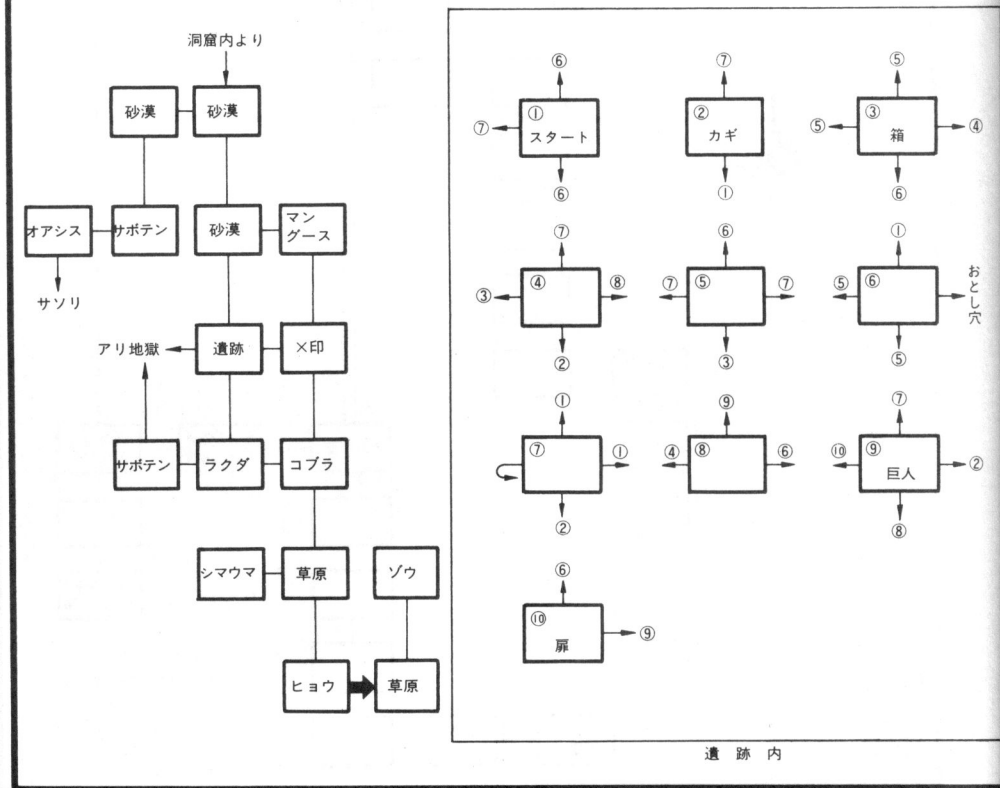




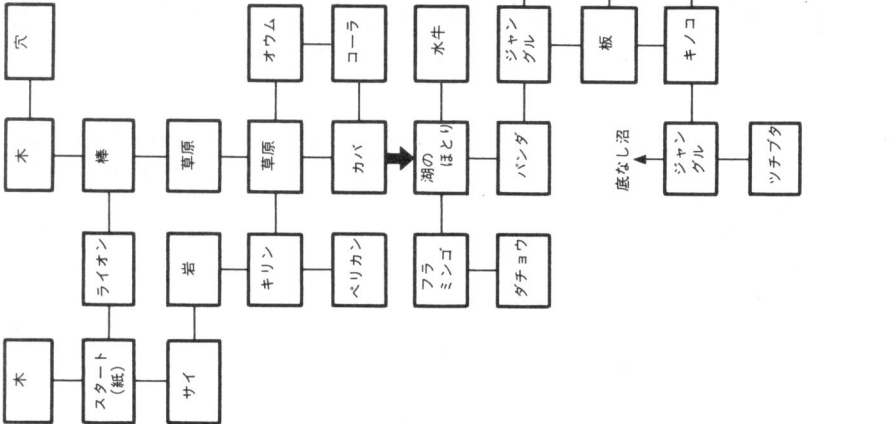
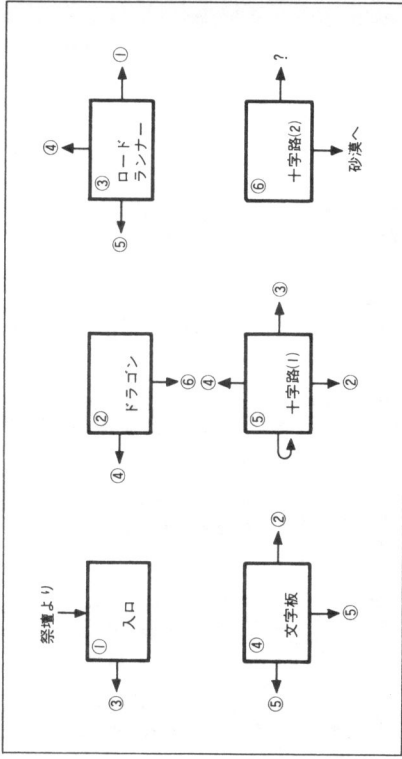
WILL



ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー



洞窟内



洞窟内へ

デゼニワールド

HUDSON SOFT

作曲 高谷邦彦

作詞 小松陽子

①Introduction

Wel - come to De - ze - ni World beau - ti - ful world うつくしい - く に

De - ze - ni World won - der - ful world みらいの - く に

キー にふれれば ほほえみこぼれ ひかりあふれる

De - ze - ni World と き め く こ こ ろ は ド キ ド キ -

じゅうろくピット - Eve - ry - bo - dy's feel - ing Hap - py De - ze - ni World

eve - ry - bo - dy wants to live in De - ze - ni World So come on bo - ys and girls

to the beau - ti - ful won - der - ful De -

ze ni World

©株サウンドバンク
HUDSON SOFT

① LA VALSE POUR XANADU

Menuet

The first system of the minuet features a treble and bass clef staff in 3/4 time with a key signature of two flats. The melody in the treble clef begins with a quarter note G4, followed by a half note A4, and a quarter note Bb4. The bass clef accompaniment starts with a quarter note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3. Dynamics include a piano (*p*) marking.

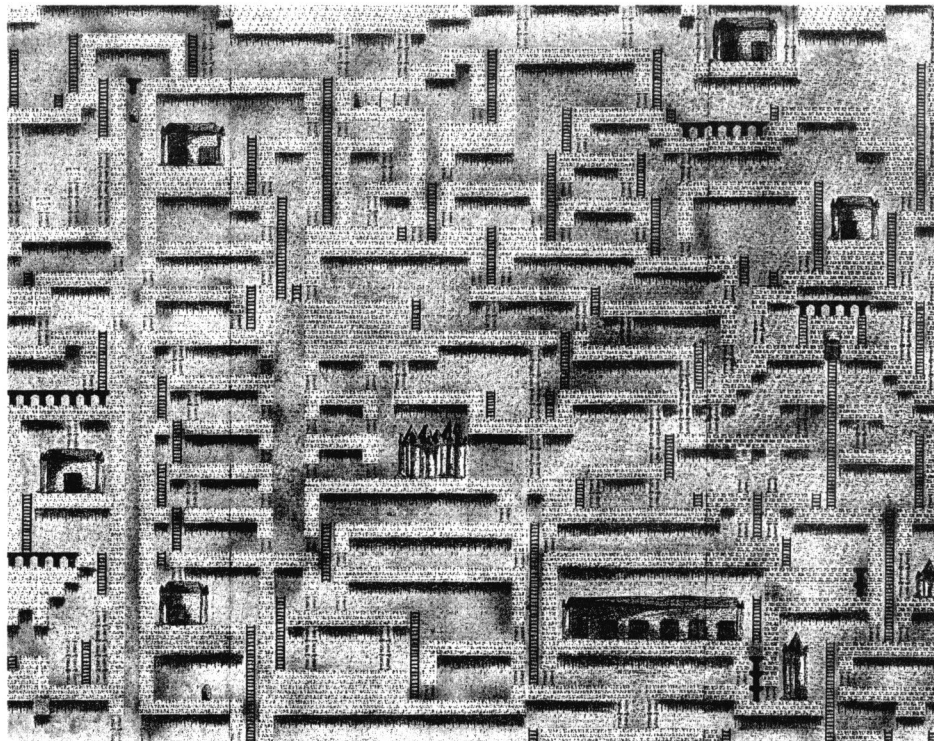
The second system continues the melody and accompaniment. The treble clef has a half note A4, a quarter note Bb4, and a quarter note G4. The bass clef has a half note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3. A mezzo-forte (*mf*) dynamic is indicated.

The third system shows the treble clef with a half note G4, a quarter note A4, and a quarter note Bb4. The bass clef continues with a half note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3.

The fourth system features a treble clef with a half note A4, a quarter note Bb4, and a quarter note G4. The bass clef has a half note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3.

The fifth system shows the treble clef with a half note G4, a quarter note A4, and a quarter note Bb4. The bass clef has a half note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3.

The sixth system concludes the piece with a treble clef half note A4, a quarter note Bb4, and a quarter note G4. The bass clef has a half note G2, a quarter note Bb2, and a quarter note D3.



ハイドライドII

T&E SOFT

作曲 丸山恵市

© 東芝EMI

①TITLE MUSIC

The first system of the title music consists of three staves. The top staff is a treble clef with a common time signature (C). It begins with a whole rest, followed by a quarter rest, then a quarter note G4, and a quarter note A4. The middle staff is a treble clef with a common time signature, featuring a sequence of chords: C4-E4-G4, D4-F4-A4, E4-G4-B4, and C4-E4-G4. The bottom staff is a bass clef with a common time signature, starting with a whole note C2, followed by a quarter note D2, a quarter note E2, and a quarter note F2.

The second system continues the title music. The top staff has a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a quarter note C5. The middle staff features a sequence of chords: C4-E4-G4, D4-F4-A4, E4-G4-B4, and C4-E4-G4. The bottom staff has a quarter note G2, a quarter note A2, a quarter note B2, and a quarter note C3.

The third system continues the title music. The top staff has a quarter note D4, a quarter note E4, a quarter note F4, and a quarter note G4. The middle staff features a sequence of chords: C4-E4-G4, D4-F4-A4, E4-G4-B4, and C4-E4-G4. The bottom staff has a quarter note D2, a quarter note E2, a quarter note F2, and a quarter note G2.

②精霊登場シーン

The '精霊登場シーン' (Spirit Appearance Scene) is a short musical piece in 2/4 time. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#). It starts with a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a quarter note C5. The middle staff is a bass clef with a key signature of one sharp, featuring a sequence of chords: C4-E4-G4, D4-F4-A4, E4-G4-B4, and C4-E4-G4. The bottom staff is a bass clef with a key signature of one sharp, starting with a quarter note G2, a quarter note A2, a quarter note B2, and a quarter note C3. The piece ends with a fermata over the final note.

③バラリスの間 BGM

Musical score for 'バラリスの間 BGM'. The score is written in common time (C) and consists of two systems. The first system has two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The second system also has two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The music features a steady bass line with eighth notes and a treble line with quarter and eighth notes.

④ENDING MUSIC

Musical score for 'ENDING MUSIC'. The score is written in common time (C) and consists of two systems. The first system has three staves: a treble clef staff, a bass clef staff, and a lower bass clef staff. The second system also has three staves: a treble clef staff, a bass clef staff, and a lower bass clef staff. The music features a treble line with eighth and quarter notes, a bass line with quarter notes, and a lower bass line with a rhythmic pattern of eighth notes.

メルヘンヴェール

システムサコム

① ビジュアル・ステージ

♩ = 80

Musical score for 'Visual Stage' in 4/4 time, tempo 80. The score consists of four staves of music. The first staff begins with a treble clef and a common time signature. The melody features eighth and sixteenth notes, with a first ending bracketed and marked '1.'. The second staff continues the melody with a second ending marked '2.'. The third staff shows a first ending marked '1.' and a second ending marked '2.'. The fourth staff concludes the piece with a final cadence and a repeat sign.

(注)このメロディーに、オクターブ上・下を重ね、高音部を%秒ずらす。

② オープニング・ミュージック

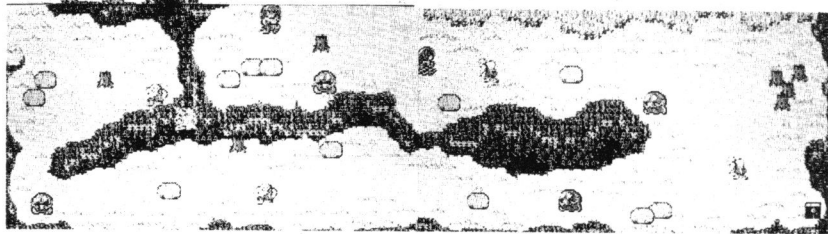
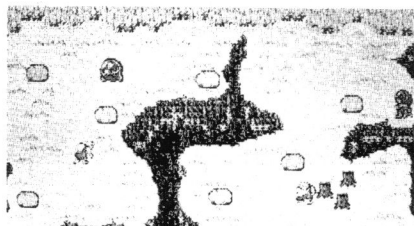
Musical score for 'Opening Music' in 4/4 time. The score is presented in grand staff notation (treble and bass clefs). It features a complex rhythmic pattern with many triplets and sixteenth notes. The key signature changes from C major to B-flat major. The piece concludes with a 'rit.' (ritardando) marking in the bass line.

③天国ステージ

First system of musical notation for '天国ステージ'. It consists of three staves: a top staff in treble clef with a common time signature (C), a middle staff in treble clef, and a bottom staff in bass clef with an 8-measure rest at the beginning. The top staff contains a melody with notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. The second measure has a key signature change to one flat (Bb). The second staff has rests in the first three measures and a quarter note G4 in the fourth. The bottom staff has a continuous eighth-note accompaniment.

Second system of musical notation. The top staff continues the melody from the first system. The second staff has a whole note G4 in the first measure, a half note G4 in the second, a quarter note G4 in the third, and a quarter note F4 in the fourth. The bottom staff continues the eighth-note accompaniment.

Third system of musical notation. The top staff continues the melody. The second staff has a triplet of eighth notes G4, A4, B4 in the first measure, a quarter note G4 in the second, a triplet of eighth notes G4, A4, B4 in the third, and a whole note G4 in the fourth. The bottom staff continues the eighth-note accompaniment.



デーモン・クリスタル

DEMPA

① テーマ・ミュージック

② ゲームBGM

③面変わりミュージック

Musical score for "面変わりミュージック" (Scene Change Music). It consists of two systems of three staves each. The first system shows a melody in the upper staff, a piano accompaniment in the middle staff, and a bass line in the lower staff. The second system continues the piece with a triplet in the upper staff and a triplet in the lower staff.

Musical score for "面変わりミュージック" (Scene Change Music). It consists of two systems of three staves each. The first system shows a melody in the upper staff, a piano accompaniment in the middle staff, and a bass line in the lower staff. The second system continues the piece with a triplet in the upper staff and a triplet in the lower staff.

④やられのエンディング・ミュージック

Musical score for "やられのエンディング・ミュージック" (Defeat Ending Music). It consists of two systems of three staves each. The first system shows a melody in the upper staff, a piano accompaniment in the middle staff, and a bass line in the lower staff. The second system continues the piece with a triplet in the upper staff and a triplet in the lower staff.

⑤時間切れBGM

Musical score for "時間切れBGM" (Time Out BGM). It consists of two systems of three staves each. The first system shows a melody in the upper staff, a piano accompaniment in the middle staff, and a bass line in the lower staff. The second system continues the piece with a triplet in the upper staff and a triplet in the lower staff.

⑥全ラウンド・クリア・ミュージック

♩ = 140

1.

The first system consists of three staves in 8/8 time. The top staff has a whole rest in the first two measures, followed by eighth-note patterns in the third and fourth measures. The middle staff has a whole rest in the first two measures, followed by eighth-note patterns in the third and fourth measures. The bottom staff has a continuous eighth-note pattern throughout all four measures.

2.

The second system consists of three staves in 8/8 time. The top staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a whole note in the fourth measure. The middle staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a whole note in the fourth measure. The bottom staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a whole note in the fourth measure. A double bar line with repeat dots is at the end of the system.

The third system consists of three staves in 8/8 time. The top staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure. The middle staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure. The bottom staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure.

The fourth system consists of three staves in 8/8 time. The top staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure. The middle staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure. The bottom staff has eighth-note patterns in the first three measures, followed by a sixteenth-note pattern in the fourth measure.

System 1: Three staves of music. The top staff is in treble clef, the middle in treble clef, and the bottom in bass clef. The music consists of rhythmic patterns of eighth and sixteenth notes.

System 2: Three staves of music. The top staff is in treble clef, the middle in treble clef, and the bottom in treble clef. The music features more complex rhythmic patterns, including sixteenth-note runs and rests.

System 3: Three staves of music. The top staff is in treble clef, the middle in treble clef, and the bottom in treble clef. The music continues with rhythmic patterns, including some rests in the upper staves.

System 4: Three staves of music. The top staff is in treble clef, the middle in treble clef, and the bottom in treble clef. The music concludes with a final cadence, marked with a double bar line and repeat dots.

ABYSSII

ハミングバードソフト

このプログラム・リストは、ABYSSIIのBGMとして流れているものを、ハミングバードソフトの許可を得て、編集部でまとめたものです。PC-8801mkII SR対応になっています。

```

1330 CMD PLAY "T156V15@2","T156V12@2","T156V12@2"
1340 CMD PLAY "L403B.04C8R2 03B.04C8R2 03B04C8R803B04C8R8","L403B.04C8R2 03B.04C8R2 03B04C8R803B04C8R8","L402B.03C8R2 02B.03C8R2 02B03C8R802B03C8R8"
1350 CMD PLAY"L1604B805CC04B805C+O4B805D+D+O4B805EE","L1603B804C03BB04C+803BB04D+803BB04E8","L802BR03BRBRB"
1360 CMD PLAY"L1604B805F+F+O4B805GG04B805AA04B805A+A+","L1603BB04F+803BB04G803BB04A803BB04A+8","L803BRBRBRB"
1370 "CMD PLAY"L805F+406GRO5F+406AR 05F+406GRO5F+406A+R","L805D+4ERD+4ER D+4ERD+4GR","L803B4GRB4GR B4ER84D+R"
1380 CMD PLAY "V12@23L4R04BBB B1","L4RE-E-E- D+1","L4RE-D-D- L8C02B03C02B03C02B04C03B"
1390 '-----10-----
1400 CMD PLAY "V12@23L405E2F+G F+.E8E2 E2D04B805D8 E2.E E2F+G F+.E8E2 EG12E12G12 B04B 05 E2&E8RR8","V12@2L4DRR2 CRR2 05GRBR GRR2 BRR2 06CRR2 05BR06D+R L8E05BGf+E 04B05EG","V12L4ERR2 02ARR2 03ERO2BR 03ERR2 ERR2 02ARR2 GRF+R L8E03EEEEERR4"
1410 CMD PLAY "L405E2F+G F+.E8E2 E2D04B805D8 E2RE E2F+G F+.E8E2 EG12E12G12B04B 0 5E2&E8R8 ","L4BRRL1604B05EGB L406CRR2 05BRBR BL16EGB06EL405BR BRRL1604B05EGB L4C RR2 BR06D+R L8E05BGE04B05EG","L4ERR2 ARR2 ERGR ERR2 ERR2 ARR2 GR802G8F+R803F+8 E2E8R8 "
1420 '---26---
1430 CMD PLAY "V12@2L405B206CD C.05B8B2 B2AG8A8 B2.B","L405F+2GA G.F+8F+2 D+EF+E F+2.F+","L4BAGF+ G2AB B04CDE8C8 03BA8F+8B02B"
1440 CMD PLAY "B206CD C.05B8B2 B2AG8A8 B2.B","F+2GA G.F+8F+2 D+EF+E F+2.04B","03 BAGF+ G2A.B8 B04CDE8C8 03BA8F+8B02B"
1450 '---34---
1460 CMD PLAY "V1406E2F+G F+.E8E2 E2D05B806D8","L803B04EGBBGE03B 04CEF+05CC04F+E C 03B04EGB03B04EGB","L203ER 02AR L803E4REG4RG"
1470 CMD PLAY "E2.E E2F+G A.G16A16B2 G16F+16E.F+D+","03B04EGBBGE03B B04EGBBGE03B 04EA05CE 04EGB05E CECECE04EB","L4E2RG8E8 E2RE C202G2 A2AB"
1480 CMD PLAY "V15G16F+16E.F+D+ L8G16F+16EF+D+G16F+16EF+D+ G16F+16EF+D+D+05F+D +","05CECFCE04F+B 05ECC04B05ECC04B 05ECC04B05C04B050C4B","A2AB AA8B8AA8B8 AL8ABA BAB"
1490 '---44---
1500 CMD PLAY "V14L1205EF+GD04B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.G16F+.E16","@7L80 6ERDRERDR ERDRDRO5AR","03ERO2BR03ERO2BR ERF+RGRAR"
1510 CMD PLAY "L12DF+EDF+EDF+AO6D05AF+ EF+GD04B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.A 16G.F+16 L12EF+GF+B04B05EF+GE8R8","ARO6DRDRR4 ERDRER ERDRDRCR ERD+ERR4","03DR D.D16D4R4 ERO2BR03ERO2BR ERF+RGRARBRBR 03ERL12EGA"
1520 '---50---
1530 CMD PLAY "@7L1205B06CDC05G06C05B06C05BAGA GF+GF+EF+EF+ED+F+B B06CDC05G06C05 B0C05BAGA GF+GF+EF+EF+D+F+B","@2L804F+D+GEF+DEC D03B04C03ABGA04D+ F+D+GEF+DEC D 03B04C03ABGA04F+","L8BR02BRR203BR02BRR2 03BR02BRR2 03BR02BRR2"
1540 '---54---
1550 CMD PLAY "@2L1205EF+GD04B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.G16F+.E16","@7L806 ERDRERDR ERDR05BRA ","03ERO2BR03ERO2BR ERF+RGRA"
1560 CMD PLAY "L12DF+EDF+ED06D05BAGF+ EF+GD04B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.A1 6G.F+16","AR06DRDRR4 05BR06DRGRDR L405BRR2","03DRD.D16D4R4 ERO2BR03ERO2BR 03E1"
1570 CMD PLAY "V15L12F+B06DL8F+.E16D.C1605B.F+16 L12GB-06E8E.E1605EGB-06E8.C+16 05D+EGB-8.G1604GB-05C+E8.C+16","L406F+RR2 L12ED+ER4C+05B+06C+R4 05B-AB-R4ED+E " "D1 L4C+8R8C+R02B- RGRG8" 'R4 G8->G
1580 CMD PLAY "V1404GB-05C+E8.C+1604GB-05C+E8.C+16 V1304GB-05C+E8.C+1604GB-05C+E 8.C+16 L8E.C+16E.C+16E.C+16E.C+16 V12E1","V11R404B-AB-R4B-AB- V10R4B-AB-R4B-AB- V9L805D-CD-CD-CD-C D-1","R1R1R1R1"
1590 GOTO 1400

```


チャレンジ// パソコン
A.V.G & R.P.G

© 山下章 1987

1987年 1月20日 第1版第1刷発行

2003年11月10日 第6刷発行

著 者 山下 章

発行者 平山 哲雄

発行所 株式会社 電波新聞社

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 03-3445-8201(販売部ダイヤルイン)

振替 東京00150-3-51961

URL <http://www.dempa.com/>

印刷所 奥村印刷株式会社

製本所 株式会社 堅省堂

Printed in Japan
ISBN4-88554-750-4

落丁・乱丁本はお取替えいたします
定価はカバーに表示してあります

soft
BOOKS

ISBN4-88554-750-4

C0076 ¥2100E



9784885547508

電波新聞社

定価： 本体 2,100円 +税



1920076021008

The logo for Soft Books features the word "soft" in a large, white, rounded font with a black outline. Above the letter "o" is a small orange graphic resembling a stylized sun or a signal tower. Below "soft" is the word "BOOKS" in a smaller, black, sans-serif font.