

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 III

# III

めぞん一刻  
Maison Ikkoku

うる星やつら  
Urusei Yatsura

イース  
Ys

サイキックウォー  
Psychic War

ウィザードリィ  
Proving Grounds of the Mad Overlord

II  
Knight of Diamonds

III  
Legacy of Llygarn



GAME MUSIC楽譜集掲載!!

♪イース全37曲♪ザナドゥ・シナリオII全30曲♪サイキックウォー♪めぞん一刻♪うる星やつら  
作曲者による「ザナドゥ・シナリオII」ミュージック・プログラムリスト付き!!

山下 章 著

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

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 III

山下 章 著

電波新聞社

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 III

# III

めぞん一刻  
Maison Ikkoku

うる星やつら  
Urusei Yatsura

イース  
Ys

サイキックウナ  
Psychic War

ウィザードリィ  
Proving Grounds of the Mad Overlord

II  
Knight of Diamonds

III  
Legacy



GAME MUSIC 楽譜集掲載!!

イース全37曲 / サナドゥ・シナリオI 全30曲 / サイキックウォー / めぞん一刻 / うる星やつら  
作曲者による「サナドゥ・シナリオII」ミュージック・プログラムリスト付き!!

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 **III**



本書は1987年11月、月刊「マイコンBASICマガジン」別冊として発行されました。

## めぞん一刻

1

Game Review 「か、管理人さんっ!」「いけませんわ、五代さん…」一五代クンの妄想より	2
「一刻館の思い出」1980-1987……登場キャラクター紹介	4
舞台別に攻略しましょう♡ACT. 1……一刻館2F	8
ACT. 2……一刻館1F	10
ACT. 3……一刻館の外の世界	12
ACT. 4……管理人室にて	14
怒濤のアイテム全紹介	16
思い出のフォトグラフ集	17
知ってると得する「めぞん一刻」@データ集	18
開発室直撃インタビュー…マイクロキャビン「めぞん一刻」チームの巻	20
めったに見れない!「めぞん一刻」特殊画面集	24
コミックだって紹介しちゃろ!	25
「めぞん一刻」開発スタッフ・プロフィール	26

## うる星やつら

27

Game Review アニメを題材にしたAVGでは、最高の完成度!	28
プロローグ	30
面堂了子バースティ・パーティー会場全景	32
ダーリン、ステディってナンダっちゃ?	34
必殺が作戦/くらえ、諸星い!	36
どーやったらここからでられるの、あたるくん?	38
α作戦——イヤな予感かする。だっちゃ!	40
諸星さま、了子の秘密兵器を受けとってくださいまし。	42
決戦/あたるvs終太郎だっぴゃ!	44
はっはっは、電飾魔境では、拙者の天下じゃ!	45
了子ちゃん、お待たせっ/諸星さま、ラストキスは頬にしてお	46
そして、物語は4とおりのマルチ・エンディングへ	47
CHARACTER OF urusei yatsura——登場人物御紹介の頁	48
アイテムをまとめて紹介するっちゃ!	59
「うる星やつら」@情報局	60
本邦初公開AVG版「うる星やつら」企画原案	61
開発室直撃インタビュー…マイクロキャビン「うる星やつら」チームの巻	63
みなさん待望のグラフィック原画大公開	66
マルチ・メディアで楽しめる「うる星やつら」	68
「うる星やつら」開発スタッフ・プロフィール	70

## イース

71

Game Review いい詐欺み 椅子にすわってプレイする イースはやっぱいいーすねえ!	72
Prologue プロローグ Beginning 始まり	74
ミネアの町…すべては、この町からはじまるっ!	76
草原……まずは、ちょっと経験値かせぎ	78
ゼビック村…山…イースの本を読める人がいたぞっ!	80
神殿……いよいよ? 匹のデカキャラが登場!	82
廃坑……美麗、感動の廃坑完全マップ公開!	85
タームの塔 ……後半の舞台となるのは、全26フロアの複雑な塔だ!	88
Epilogue エピローグ	101
アイテム・インフォメーション…すべての謎を解くカギは、アイテムの中に…!	102
デカキャラ攻略法…これでアクション・ゲームの苦手な人も大丈夫!	104
イース@テクニック集…めざせ、テクニシャン!	108
パーフェクト・モンスター・マニュアル…ファルコム秘蔵の完全パラメータ&ドット絵付き!	109
キャラクター・マニュアル…モンスター・マニュアルに負けませぬぞう!	122
裏面、バグ面、隠れ面…? イエイエ、これが初期プロト版「イース」なんです!	124

# R.P.G. III

## 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 III 目次 CONTENTS

ライナーノーツもドーンと公開 /	126
開発室直撃インタビュー…日本ファルコム「イース」チームの巻	128
「イース」開発スタッフ・プロフィール	132

### サイキックウォー 133

Game Review コズミックソルジャーの第二弾は、ますますテンポのいい超能力RPGだ /	134
プロローグ	136
これがサイキック・ソルジャーの超能力だ /	138
ゲームをスムーズに進めるためのアドバイス	140
中立衛星ラムサ	142
イバニース星PART1 (B1~4F)	144
オーバーハイム星	146
フォステックス星	148
イバニース星PART2 (4F~7F)	152
アルテック星 PART1~3	154
シェア星	160
セルマー星 PART1~2	162
KGDキャラのファンよ、喜べ! モンスター原画集一挙公開 /	166
開発室直撃インタビュー…KGDソフト「サイキックウォー」チームの巻	170
「サイキックウォー」開発スタッフ・プロフィール	172

### ウィザードリィ 173

Game Review 魔法世界への熱き思い	174
これぞRPGの神髄	176
ウィザードリィ1	177
キャラクター・メイキング	177
呪文の分類	187
アイテム・リスト	190
モンスター・リスト	193
ウィザードリィ1 完全マップ	193
ウィザードリィ2	206
アイテム・リスト	207
モンスター・リスト	208
ウィザードリィ2 完全マップ	211
ウィザードリィ3	217
アイテム、モンスター・リスト	220
ウィザードリィ3 マップ紹介	226
WIZARDRY 特設@ウラ技俱樂部	232

### GAME MUSIC 楽譜集 235

イース/サナドゥ シナリオ2 / サイキックウォー / めぞん一刻 / うる星やつら

### GAME MUSIC プログラム集 280

# なぜかはじめにある“あとがき” 『究極の一冊』への第3ステップ

「チャレンジ/AVG&RPG」シリーズも、これにて3作目。愛読していただいているみなさん、本当にどうもありがとうございます。さき、今回の本をお手になされて、みなさんはどんな感想を持たれたのでしょうか？ おそらく「掲載本数が少ない」や「不満に思われた方が少なからずいるのではないか」と思っています。

確かに「チャレンジ/AVG&RPGⅠ」(25作)→「Ⅱ」(10作)→「Ⅲ」(7作)と、回を追うごとにその掲載ソフト数は減ってきています。その点が意にそぐわない方もいるかもしれませんが、

しかし、考えてみてください。2〜3ヶ月前ならいざ知らず、今やソフトハウスが1本の作品を開発するのに、半年から1年の歳月を費す時代です。開発スタッフの方々は、その期間、ただ素晴らしいソフトを作り上げることだけを目標に、日々努力されているわけです。

そうした、スタッフの血と汗と涙の結晶とも言えるソフトの記事を書くのに、どうして手を抜いたら、つまらないものにしたりするところかごましますか？ 少なくとも現段階で、わずか10ページ程度でその本当のおもしろさをご紹介できるようなソフトは、1作足りともないのです。

これは以前からも言っていることですが、僕は単なる攻略本を書く気は全くありません。その本を読むことによって、読者の方が各々の作品の持つ独自の世界を味わってくれるような、言い換えれば、たとえその作品を全く知らない人が読んでも、おもしろいと思ってもらえるような本——それが僕のめざすところの「究極の一冊」なのです。当初、この本には、全部で13作の作品が載る予定でした。それが、原稿を書いでいくうちに、時間とページ数の関係から全部を載せることは無理だということになり、検討した結果、何本かを2回の「Ⅳ」に送らざるを得ない状況となってしまいました。

したがって、今回の本は掲載本数という点から考えると確かに少ないのですが、その分、1本1本の作品には、もうこれ以上は書けないというくらいまで、強い思い入れをこめて書き込んだつもりです。

まず、今までの本にはなかった、ゲーム・レビューや開発者インタビューのコーナーを設け、単にゲームをプレイするだけではわからないような部分を露出するように努めました。また、各ソフトハウスから提供していただいた豊富な資料を元に、ビジュアル的にも美しい物を作ることを心がけました。その他、最近注目を浴びているゲーム・ミ

ュージックにも力を入れ、掲載作品については100%完璧な楽譜をご紹介しますつもりです。

総ページ数288ページ。これが「Ⅰ」「Ⅱ」とほとんど変わらないことから、1本の作品あたりの密度の濃さがわかっていただけることでしよう。自分としては、この本は読み物としても通用するのではないかと思っている次第です。

読者のみなさんに、この本の趣旨をくみ取っていただけたら、そして、この本を読んでゲームの世界をより一層楽しめていただけたら、著者の僕としては、これ以上うれしいことはありません。

1987年10月31日  
山下 章

- 協力ソフトハウス——ご協力ありがとうございました  
“きしめんがおいしかった”マイクロキャビン  
“引越おめでどうぞございます”日本ファルコム  
“リカちゃん人形に驚いた”工画堂スタジオ  
“六本木にはなかった”アスキー
- 「ウィザードリィ」執筆担当  
“早くうちに帰りたい” TOMMY
- 「ウィザードリィ」編集協力  
“マップの作製に3日徹夜”響あきら  
“1, 4, 9, 10階以外は知らねーよ”手塚一郎  
“本作りで大変なのね”清水 毅
- ゲーム・ミュージック・コーナー  
“ソサリアンで死んでます”古代祐三  
“朝起きたらそこはコインランドリー”YuYou  
“私に取れない譜面はない”高田 亨  
“アルトリゴーターで音を取る”南 泰人
- 編集協力  
“レスキュー隊No.1”清水 毅  
“レスキュー隊No.4”引本高征  
“もう徹夜で妖怪道中記はやりたくない”古代彩乃
- イラスト  
“会社の冷たい床に寝ること10日”岩井義重  
“見覚えは仕事量が少なかった”岩井頼義  
“10日間フロに入っていない”成瀬幸一



著者撮影

## ★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、私立開成高校を経て、現在一橋商学部在学中。

1985年1月13日には、フジテレビ「ワイス/ドレミ/ファド」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史上最高得点を獲得、見事に第1代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASIC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、執筆業に勤みつつ、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」「チャレンジ!!! パソコン・AVG&RPGⅠ、Ⅱ、Ⅲ」山下 章のレスキュー!! AVG&RPG。(電波新聞社)などがある。

# めぞん一刻



- 対応機種：PC-9801シリーズ (3.5", 5"ディスク)
- PC-8801SRシリーズ (5"ディスク)
- X1シリーズ (5"ディスク)
- FM-77シリーズ (3.5"ディスク)
- MSX2 (3.5"ディスク/ROM)

●価 格：6,800円

●発 売 日：1986年12月10日

●発 売 元：マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12

☎0593(51)6482

## オリジナル・ストーリーにチャレンジ!

マイクロキャビンといえば、古くは『ミステリーハウス』シリーズから、最近の『はーりいふおっくす』シリーズまで、数々のヒット作を生みだしてきたAVGの老舗メーカー。85年1月に『はーりいふおっくす・雪の魔王編』を発売して以来、しばらく正統派AVGから離れていたんだけど、『カーマイン』みたいな異色作はあったけどね、約1年ぶりの新作があの高橋留美子先生の『めぞん一刻』だと聞いたときには、いやー、驚いた、驚いた。

『めぞん』と言えば、当然小学館が管理する作品だから、仮にソフト化されるとしても、POPCOMブランドなんじゃないかなーというのが一般の子想、競馬でいえば本命の◎だったからね。

このゲームの題材となった作品、『めぞん一刻』は、週刊ビッグコミック・スピリッツに、81年11月から87年4月まで連載された人気マンガ。その内容は、基本的にはあだち充氏の『タッチ』や『みゆき』と同じラブ・コメ路線なんだけど、連載していた雑誌が青年誌だけに、雰囲気はちよっぴりアダルト。主人公の五代裕作が、ひとめ惚れしたアパートの未亡人の管理人さん（音無響子）に対して寄せた想いを、浪人→大学→就職(?)という時の流れとともに繊細に描きあげている。そして、フィナーレの幕を飾るのは、五代と管理人さんの結婚。そこまでの過程こそいろ

いろあったものの、最後は、これ以上ないハッピーエンドで思わずホロリとさせてくれる。

はたして、この名作をどのような形でAVGにしてくれるのか?—ボクがもっとも注目したのは、その点だった。ストーリーをコミックスから流用して、単にAVGにしただけでは、それこそ原作どおりに進んでいけば簡単に解き終わる駄作となってしまう。たとえば、人気映画をそのままのストーリーでAVG化した『×××××』(タイトルはご想像におまかせします)なんて、原作を知ってる人がプレイしても、よっぽどのマニアでもないかぎり、一度読んだ本を再び読み返す程度のオモシロさしか得られないにちがいない。

ところが、そんな心配はどこ吹く風とばかりに、マイクロキャビンは、やってくれました!『めぞん』のイメージを失わないままに、AVG用のオリジナル・ストーリーと作ってくれちゃったのだ!

いやー、さすが、さすが。これなら、コミックスを全部読んでいる人でも、またちがった『めぞん』の世界が味わえるってわけだ。

アニメや小説を題材にしたAVGの場合、やっぱりこういうパターンが望ましいよね。他のソフトハウスさんもヨロシク!

## プロローグ(マニュアルより転載)

あなたが演じるのは五代裕作。ゲームは五代の部屋5号室から始まる。さてさて、何をすればいいのか?まずは麗しの管理人さんに逢いに行こうじゃないか。できれば管理人室に入れてもらいたいな。そして二人向かい合ってお茶でも飲んで……。それから、それから、管理人さんの手をとって、

「管理人さん!」

「管理人さんだなんて、……響子って呼んで」

「きよ、響子。……好きだ!!」

「いけませんわ、そんな、五代さん!」

「いじゃないか、響子。響子。響子……」

おっと、妄想に浸っている時ではなかった。

当然、このゲームそんなに甘くはない。原作同様、管理人さんはヤキモチ焼きで、機嫌を損ねると部屋に入れてくれないどころか、話もしてくれなくなる。おまけに一刻館の住人に弱みを握られ、たかれるのは、邪魔はされるは…。響子さんの機嫌を取り、住人達の妨害をはね退け、やっと管理人室に入ることができた五代は、そこに管理人さんの

秘密らしき、あるものを見る。

「あれは、もしかすると音無徳一郎さんの○○では!」

「お茶でも入れましょうか」と席を立つ、管理人さんの隙を見て、その○○に手をかける!と、「こんにちは!三鷹です。」突然現れる恋敵三鷹。「ムム!」響子さんを間ににらみ合い。

という具合に、なにやら光が見えて来たなと思うと、また新たな邪魔ものが入り、原作同様混沌迷の展開を見せるという趣向。

つまり、何度か管理人室を訪れ、このゲームが要求する物を探り、どこかにあるそれを手に入れる。これがこのゲームの目的である。そしてそれを手にした時何が起るか?!それはまだ内緒。

さて、では最後にひとつヒント。さっきからもったいぶっているこのゲームが要求するものとは、ずばり!「写真」である!

アドベンチャーゲーム『めぞん一刻』思い出のフォトグラフ)はじまり、はじまりー。



# 「いけませんわ、五代さん…」

## 五代フンの妄想より

### 難しいゲームだけど、ハマリはナシ!

いまやAVGでは、コマンド選択入力方式があたりまえ。いちいちカタカナや英語でコマンドを入力する手間がはぶけるから、便利といえば便利なんだけど、ソフトを作る人たちのほうから見れば、これはこれできざまな苦勞があるようだ。

たとえば、かたっぱしからコマンドを選んでいけば解けちゃうなんてことじゃ、ちょっと芸がなさすぎる。RPGの経験値かせぎとは違うんだから、AVGが単純作業で解けてしまうというのでは、いくらストローがよいとはいえ、やっぱり苦しい。

そこで、プログラマーのほうもいろいろ知恵をこぼってくるわけなんだけど、ゲームを難しくするのに手っとり早く使われるのが「フラグ」と呼ばれるものだ。要するに、「××さんから△△の情報を聞いたあとでないと、○○クンから□□をもらえない」というように、BASICで言うところのIF-THEN文だと思ってもらえばいい。こうしたフラグをいくつか積み重ねることによって、そのゲームは、単純作業では解きにくい、難解なAVGにと仕上がっていくんだ。

で、この「めぞん」はどうなのかと言うと、いやらしい

くらい多くの場所に、フラグが設定されている。したがって、選択入力方式のAVGとしては、難易度は◎。思わぬ場面に思わぬもののフラグが立っていたりもするので(例: スナック茶々丸でお酒をツケて買う条件)、それを把握するだけでもひと苦勞しちゃうことだろう。

ただし、たしかに難しいゲームではあるけれど、このゲームのいいところは、2、3か所のゲーム・オーバーになってしまう場面をのぞけば、「ハマリ」がないってことだ。「ハマリ」というのは、プレイヤーにはまったくわからないんだけど、じつはもう絶対にゲームが解けなくなってしまっている状態のこと。ホラ、「オホーツクに消ゆ!」(パソコン版)のニホ采入形のトリックなんかが代表的だよな。で、そうしたハマリがないから、このゲームでは、どんな状態からでも、エンディングへ持っていくことができちゃう。つまり、条件にさえ気づいてしまえば、お金や酒が無限に手に入れられるってことなんだ。

ハマリがないゲームってのは、プレイしてとっても安心♥でも、ハマリがないはずなのに解けないからって、「こりゃバグ製品だあ!」なんて大声で叫ばないように! (それじゃペーマが編集部の某氏だってば)

### ポイントは“ご機嫌度”だっ!

このゲームでは、一刻館の住人たちそれぞれについて、「ご機嫌度」というパラメータがプログラム中に用意されている。この「ご機嫌度」の大小によって、一刻館の住人たちがキミに協力的になってくれるかどうかきまるんだ。ま、現実に近いと言えば、近いよね。

“ご機嫌度”は、キミがその人に、喜ぶ物をプレゼントしてあげたり、喜ぶことをしてあげたりすれば上がるんだ

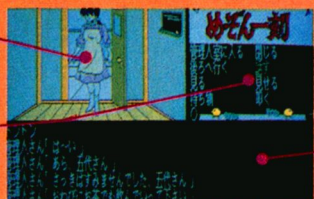
けど、キミにとっていいことがあるたびに、全員の“ご機嫌度”が初期値にクリアされてしまうので要注意。とくに管理人さんの“ご機嫌度”には注意をはらっておかないと、管理人室に入れないなんてこともあるんだヨ。

(ご機嫌度についての詳しいことは、18ページを参照してね。)

### これが画面割りだ! がめん、わりいー。

グラフィック表示部。アニメのようなグラフィックが瞬時に表示される。

コマンド表示部。右下に⊖マークがあるときは、まだコマンドがあるので、見落とさないように!



メッセージ表示部。ひとりの人物について、だいたい3パターンぐらいの会話メッセージが用意されているゾ。

# 「一刻館の思い出 1980~1987」

響子。

## ●音無響子

みなさん、こんにちは。音無響子です。今日はみなさんに、私のアルバムの中から何枚かの写真をお見せしながら、私のまわりをとりまく、とっってもおもしろい人たちをご紹介しますと思います。えー、まずは、恥ずかしいけど、私から。私、音無響子は結婚したばかりの夫と死に別れ、現在一刻館というアパートの管理人をしている未亡人です。よく人から鈍感だとか言われるんですけど、みなさんはどう思いますか？

## ●五代裕作

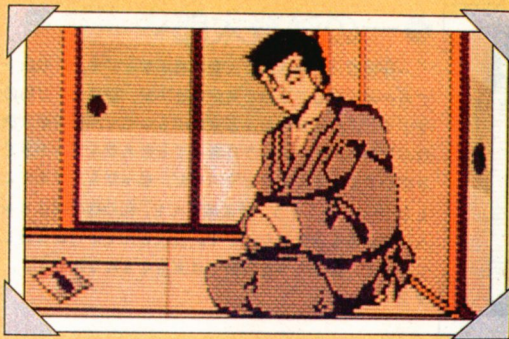
五代さんは、私が一刻館の管理人になったときは浪人さんだったんですね。今は大学3年生になって、学校にもわりとまじめに行っているようです。正直言って、私、この人の気持ちがあつはつきりわかりません。夜中に「響子さん、好きじゃあつ！」なんて叫んだとかと思えば、こずえさんとデートに行ったりして……。いったいどういふつもりなのかしら？五代さんさえもうちょっとしっかりしてくれば、私だって……。

## ●音無惣一郎

今は亡き、私の主人です。私が高校生のとき、惣一郎さんは私のクラスで地学の先生をしていました。どことなく変わった人だったことに魅力を感じてしまったのか、私のほうからかなり積極的に近づいていってしまったんですね。とても自由奔放な人で、のんびりとはしていましたが、あふれるような優しさを持っていました。大好きだった菊の花と長いかんぴょう巻きをお墓に供えてあげると、今でもつつい目の前がくもってしまうんです。

## ●三鷹 瞬

一の瀬さんに誘われてテニスクラブへ行ったときに、はじめてこの人とお会いしました。テニスのコーチをしているくらいですから、スポーツ万能、それにお金持ちでルックスもいいから、女性にとってもおモチになるようです。私にも何度か言いよってきたことがあるんですけど、私はまだ……。そうそう、夫の惣一郎さんが、三鷹さんにとってもなっているんですね。でも、そのときの三鷹さんて、いつもご気分が悪そう。なぜなのかしら？



## ●四谷さん

一刻館の4号室に住んでいるかたなんですけど、この人については、職業・年齢・家族など一切不明です。ご自分のことについては、決して口を開こうとさならないんですよ。そのかわりと言っては何ですが、ずうずうしきだけは天下一品です。いつもたかられている五代さんがかわいそうなくらい。そうそう、4号室と5号室との間の壁に、丸太で大きな穴を開けるのだけは、管理人としてやめてほしいですね。五代さんの部屋の押し入れから朱美さんの部屋をのぞくなんて、もー最低っ！

## ●六本木朱美

一刻館の6号室に住んでいる朱美さんは、スナック茶々丸でホステスをしています。そのせいかどうかは知りませんが、ふだんからノーブラでスケスケのネグリジェを着て、平気で一刻館の中をウロウロしているんです。学生の五代さんには、目の毒だと思わしますが……。それから、この人は意外と酒ぐせが悪くて酔った勢いで、からんてくることがあるんですよ。以前には、私と五代さんから唇を奪っていったこともありますし……(へんなことを思いだしちゃったなあ)。

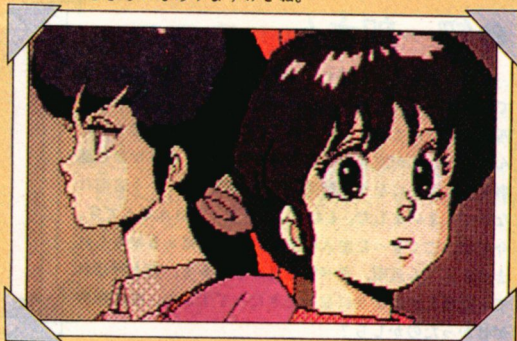


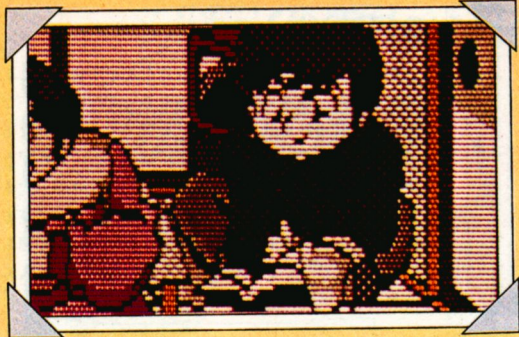
## ●一の瀬花枝

とにかくお酒が好きな、1号室に住んでいる人としか言いようがありません。宴会になると、必ずと言っていくらい扇子を持って踊りだしてくれます。人の話にすぐ首を突っこみたるのは、やっぱりおばさんだからなのかな、なんて思ったりもするんですけど、私の相談には親身になって乗ってくれます。ちょっとおせっかいすぎるくらいもありますけどね。

## ●七尾こずえ

えー、ひとくちに言うと、五代さんのガールフレンドです。五代さんも、よくこずえさんの家にお食事にお呼ばれたりしているようですから、まんざらでもないんでしょう。本当にあの人は、はっきりしないからだめなんですよねー。あらやだ、こずえさんの話をしたんですつけ。そうですねえ、こずえさんて人は元気で明るい人で、もしかしたら今の私に欠けている何かを持っているのかもしれないね。純粋な無邪気さとも言ったらいいのかな。だからこそ五代さんも、つついっ優柔不断になってしまうんでしょうか？



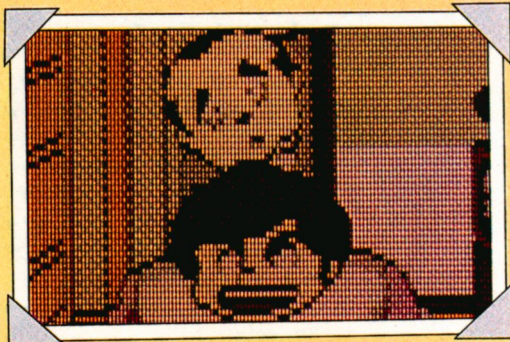


## ●一之瀬賢太郎

一号室の一之瀬さんご夫妻のお子さんです。よく廊下でスケボーをしているのを見かけますが、活発そうな男の子ですね。父親がほとんど家に帰らなくて、母親が大酒飲みなのに、よくふつうに育ってるなあなんて、ときどき感心することもあります（やだ、私ったら、なんてことを……）。そうそう、賢太郎くんて、私の姪の郁子ちゃんに気があるみたいなんです。五代さんとかには反発していても、郁子ちゃんの前では素直なもんなですよ、ウフフ……。

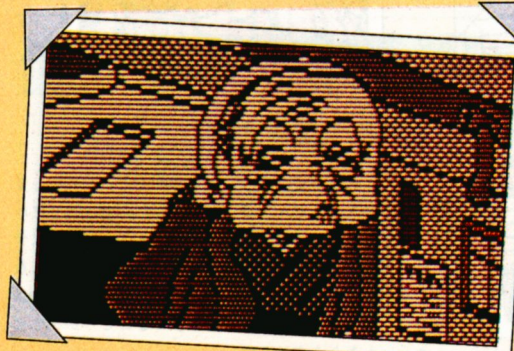
## ●一之瀬のおじさん

名前からわかるとおり、一之瀬家のご主人なんですけど、管理人をやっている私でさえ、ほとんど会ったことがありません。なんでも、奥さんとは、お酒の飲みくらべて勝って結婚することになったんですって。五代さんを見ると、若い頃の自分を思いだすなんておっしゃってたけど、本当にそうなのかしら……？ とにかく奥さんと子供には、とてもやさしいかたなんですよ。



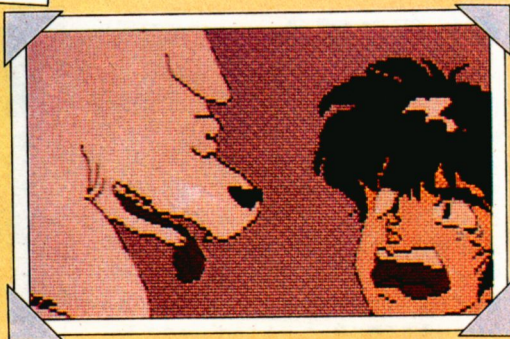
## ●五代ゆかり(ばあちゃん)

田舎に住んでいる、五代さんのおばあちゃんです。はじめて一刻館にきたときは、ちょうど五代さんが家を出をしているときに、大あわてしちゃったんですよ。お酒が好きでちょっと口うるさいのは一之瀬さんと同じですけど、五代さんのことをとつても思っている、孫思いのおばあちゃんなんです。よく五代さんにヘソクリをあげているみたいですよ。おばあちゃんの話だと、五代さんは子供の頃から、二つ欲しい物があると選ぶのにモタモタ時間がかかったそうです。今とちつともかわりませんね、まったく！



## ●惣一郎さん

私の大事なペットです。まだ主人の惣一郎さんが生きていた頃、2人で焼き鳥を食べていたら、うしろから一匹の犬がついてきました。はじめは「シロ」と名づけたんですが、私が主人を「惣一郎さん！」と呼ぶたびに返事をするようになり、結局、「惣一郎さん」という名前になってしまいました。それが、この惣一郎さんなんです。今では、亡くなった主人の生きた形見と言えるかもしれませんが、でも近頃、食べ物を見せられると、何と呼ばれても返事をするようになってきたんですよ。私の教育が甘かったのかしら？



## ●音無のおじいさん

じくなった惣一郎さんの父親、つまり私のお義父さんです。一刻館の大家をやっていたら、前の管理人をやめたときに、管理人になりたいという私のわがまを聞き入れてくださいました。私が未亡人のままいるのは良くないと、いつも心配してくれている、いいかたです。



## ●音無郁子

私の姪、すなわち惣一郎さんの妹さんです。私から言うのも何ですけど、けっこうおてんばなところがあるんですよ。先日、一刻館にやってきたときに、五代さんのことをすっかり気に入ってしまい、無理をお願いして五代さんに郁子ちゃんの家庭教師をしていただくことになりました。でも、おしゃべりがすぎて、勉強に手がつかないんじゃないかしら……。不安だわ。



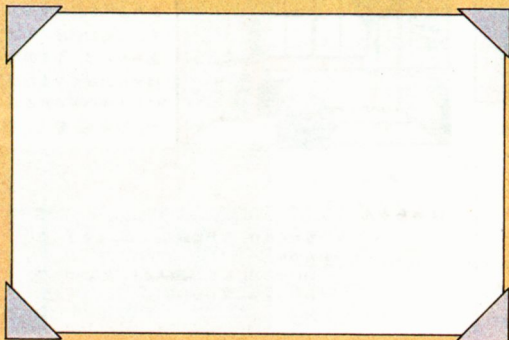
## ●坂本

五代さんの予備校時代からのお友達なんですけど、どちらかと言うと、悪友みたいです。最近は何人ともそれぞれのバイトをしていて、ときどき会って飲みに行ったりしているようですね。でも、五代さんをへんな道に誘いこまなくて欲しいなあ（いやだ、なんて私があんな人の心配をしなくちゃいけないのかしら!）。



## ●????

アラ？ ちょっと、ヤダ、なんでこの写真がないの？ あっ、アルバムを持って一刻館の中をお掃事してたから、ひょっとしたら、どこかに落としちゃったのかも……。えーっ、どうしよう？ あの写真をもしも他の人に見られちゃったら……。とくに五代さんに見せるわけにはないわ。早く探さなくっちゃ！



# 舞台別に攻略しましょ♥

## ACT.1 一刻館2F

4号室に四谷さん、5号室に五代クン、6号室に六本木朱美さんと、部屋のナンバーと名前の数字がピッタリ一致している一刻館の2階。マンガの世界だから納得できるけど、ホントにこんなことがあったら「奇怪な下宿発見！」とかいう題で、朝のワイドショーのレポーターがきちゃう

だろうね。そういえば、このまえニュースを見てたら、壁に「姉」って文字が浮かびあがってきたマンションの話をしてたなあ。なんでも、以前にお姉さん思いの妹が飛び降り自殺をしたんだって。本当かどうか知らないけど、オーコワ。

### ●4号室●



押入れの中ではゴチャゴチャ文句を言うくせに、自分の部屋に置いてある物に関しては、ほとんど無関心な四谷さん。もらえる物はもらっ

ておくのがセオリーだ。

四谷

「最近、管理人さんのようす、おかしいと思いませんか。」  
「なんかこう、そわそわとして……。」  
「あっ、なんでも持ってってください。」

### ●4号室押入れ●

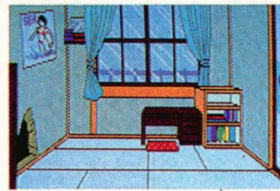


四谷さんがいるときに、大切なアイテムのひとつ、懐中電燈をもらっておこう。もちろん、もらうためには、四谷さんのご機嫌度に気をつけなくちゃいけない。さらに、運良く四谷さんがいないときには、大木とクギ抜きも手に入れておこうね。オット、そうそう、ここに入ったとたんマッ暗で何もできなくなっちゃったという人は、押入れのふすまを開けるのを忘れてるんだヨ。ドジを踏まないように！

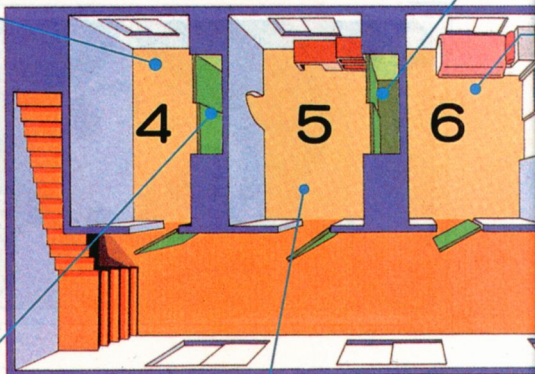
四谷

「穴ふさがないでね、五代くん。」  
「実は私もある秘密の写真を持っているんですよ。」  
「ああ、おながが減ったなあ。」

### ●5号室●



ゲームのスタート地点である、五代クンの部屋。原作のとおり、壁には四谷さんの部屋の押入れにつづく大穴が開いている。この穴をどうにかしてふさいで、四谷さんの侵入をふせぐのも、ポイン



トのひとつだ。ただし、たとえ穴をふさいでも、丸太やクギ抜きが四谷さんの手にあると、例によって再び穴が開くことに……。



鏡をのぞいてみると、アラアラ、さえないお顔ノ そんな顔してたんじゃ、管理人さんに逃げられちゃうゾ、五代クン!!



ゲームの後半で、ばあちゃんが登場するのも、このお部屋ノ ばあちゃんは、キミの所持金が少なくなるたびにお小使いをくれるんだ。ラッキー♥

ばあちゃん

「なんら検作、まだ管理人さんのことあきらめられんのか。」  
「いいかげんにして、管理人さんに迷惑かけるな。」  
「おめ、本当に変わらねな。」

## ●5号室押入れ



「ヤッ、さっきは4号室にいた四谷さんが、今度は5号室の押入れに出現したゾ！ まさに神出鬼没の怪人、オマケに壁の穴（決して渋谷にある喫茶店の名前ではない）をのぞいている、ときたまんだ。「五代クンものぞいてごらん」とは言われるものの……。なんとかして、この穴もふさいでおかないといけないなあ。ここに本は、四谷さんを買収するのに使えるヨ。」

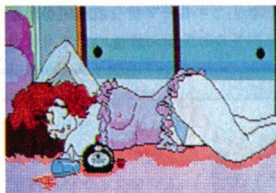
四谷

「いい物が見えますよ、五代くん。」  
「ほら、すこいでしょ。」  
「まあ、見てごらんさいよ。」

(でも、そのセリフにつられてのぞいちゃうと……)

四谷

「私は五代くんを見損ないましたよ。」  
「管理人さんが聞いたら怒るでしょうね。」  
「ところで五代くん、なんかおこっつけくれませんか？」



5号室のとなりは6号室。のぞき穴をのぞいてみると、予想どおり、朱美さんのあられもない姿が見える。こりゃ目のトク——じゃなかった、目のドクだ。

## ●6号室



朱美さんは、ただいまダイエット中。よって、ドーナツとかサンドイッチのように、カロリーの高そうな物はもらってくれないとか。この部屋で電話を借りることもで

きるんだけど、電話代よりかえって高くついちゃったりしても、ボク知～らない！

朱美

「管理人さんって、人に知られたくない秘密はあるわよ。」  
「いかげんで二股かけるのやめたら。」  
「管理人さんって、あんたに気がないわけじゃないと思うのよね。どんなにあなたが「優柔不断」な「卑怯者」の「貧乏人」の「ヒモ」の「女の敵」の「カス」だってさ。」

## ●物干し



ここでは、板とクギという二つのアイテムが手に入る。でも、四谷さんの機嫌が悪いときにここへくると、うしろの扉を閉められてしまって、飛び降りるしかなくなってしまうんだ。そんな危険をおかさずに安全策を取りたいという人は、ここを無視して、スーパーで板とクギを買うのも良かろう。かろ、かつ、くい、い、ければ（形容詞の五段活用……意味なし）。



高いところから飛び降りると、ホラ、このとおり。あわれ五代クンは気を失ない、ゲーム・オーバーに。このゲームでは、絶対に「飛び降りる」というコマンドを選んじゃいけないゾ。

## ●トイレ

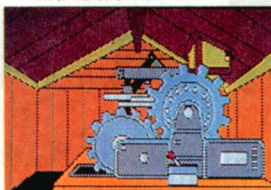


データをセーブできる唯一の場所がここ。ドアの立てつけが悪いので、ドンドンたいたいからじゃないと入ることができないう。



なかなかお目にかかれな、朱美さんがトイレからでてくるシーン。しかし、この人、スケスケのネグリジェがよっぽどお気に入りなんデスネ♥

## ●屋根裏部屋



ここでは、時計を動かすための大きな歯車がある。そういえば昔、この時計が夜中にゴーンゴーンと鳴りつづけたこともあったっけ。まっ暗なこの部屋に居るためには、もちろ

朱美

「何よ、うるさいわねー。」  
「トイレあいたわよ。」  
「このドア壊れてるのよね。あんた、のぞかなかつたでしょうね？」  
「何見てんのよ。このスケベ。」

んアレが必要。エッ、せつつかきたのに、何も収穫がないって？ そりゃそうさ、ここである人物と会えたら、それこそ……。

ここでポイントになるのは、管理人室にどうやって入るかということ。ハガキを届けたり、花をあけたりと、そのたびごとに五代クンの持ち物を減らしていく、まるで現代の参勤交代、江戸幕府のような場所なのだ。それにしても、機嫌が良くなきゃ部屋に入れてくれないなんて、なんてマイ・マザーなおかた！ エッ、マイ・マザーの意味がわからない？ 決してグラディウスの3面の最後にてくれるカ

タイ敵のことじゃないからね。日本語に直訳すると、マイマザー、我がママ、わがママ……。このダジャレを使った“My father is my mother. (私の父はわがママだ)”なんて文もあったっけ。

## ●物干し



今日はとってもいい天気。でも、どきどきまぎれに下着なんかを取ろうとすると……(ボクは、最初にこれでハマりました)。

設定資料によると、この場面の下着は、あだち充のマンガにてくる物を参考にしたんだって。

管理人さん

「とってもいい天気ですね。」  
「ごめんなさい。洗濯ものがたまって。」  
「あの、そろそろ中に入りませんか？」

## ●管理人室



このゲームで、一番やるべきことが多いのが、ここ。フォトスタンドを取ろうとするたびに、邪魔者が入ってきちゃうんだ(詳しいことは、ACT.4を参照のこと)。まったく、いつになったら、フォトスタンドの中の写真を見れることやら……。

管理人さん

「最近、実家の両親がうるさいんですよ。」  
「こんなところの管理人はやめろって。」  
「どうぞおすわりになってください。」



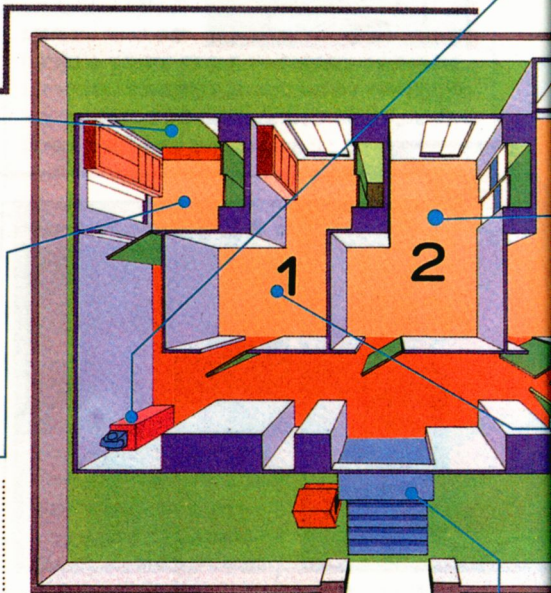
立ってるのもんだから、テーブルの前ですわってひと休み。ウーン、どのアングルから見ても、管理人さんはかわいい！「手を握る」なんてコマンドもあるなあ。

管理人さん

「実家の母なんて、この一刻館のことポロアバトって言うんですよ。」  
「でも私好きですから、ここのみさんのこと。」  
「えっ、ええ、もっ、もちろん五代さんも……」



「管理人さん……」あぁ、いけませんわ、五代さん——なんて話がうまく運ぶはずがない。五代クンお得意の妄想なわけ。妄想したまま、頭を電柱にゴンノパターンもあったっけ。



管理人室の中では、無料で電話を借りることもできちゃう。実家への長距離電話をかけるときには、オトクかもね。ただし、ここからこずえちゃんのところへTelしたりすると、結構深い管理人さんのことだから……(坂本がとんでもないことを言ってきたりもする)。



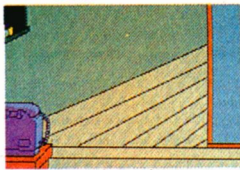
ちょっぴりエッチなキミに伝授する、この秘術！ ノックをしないで管理人室のドアを開けると、ときどき管理人さんの着替え中の姿が見れちゃうんだ。一度はお試しあれ。



管理人さんのご機嫌をそこねると、キツイピンタが一発ノヤレヤレ、ご機嫌度を回復させるのがひと苦労だゾ。管理人さんのノーマルなパターンと下着のパターンの2種類があるのに注目！



## ●電話



廊下の曲がり角にあるピンクの電話。住人のプライバシーを守るために、管理人さんがここに設置したんだけど、結局、ここで話す声は管理人室につつぬけなんだよね。ま、管理人さんのご機嫌を取り戻すために、ここから管理人室へ電話してみるのもいいんじゃないかな？ とときどき、どこから電話がかかってくることもある。そうそう、黒板を見ておくことも忘れずに。



電話が鳴っているときに、受話器を取らずにモタモタしていると、管理人さんが電話を取ってくれる。でも、もしもこの電話がこずえちゃんからだったりしたら……どうなるかはご想像におまかせしませ。

## ●2号室



四谷さんにある物をプレゼントしてからしばらくすると、ふだんは入れない2号室に招き入れてくれることがある。なんと、重要なアイテムのひとつ「四谷さんの写真」をくれちゃうのだ。「2号室の鍵」を持っていれば、この部屋に自由に入出りできるよ。

四谷

「あなたの探してるのはそれじゃないですか？ ほら、ここにあるでしょう。」  
「それ、差しあげます。」  
「おや、お気に召しませんか？」  
「まあいじゃないですか。何か役に立つかもしれない。」

## ●3号室

原作のとおり、3号室は「開かずの間」。この部屋には、名前からいって、三鷹がいつか引越してくるんだろうなんて安直な推理をしたのは、ボクだけ？

## ●玄関



玄関前に登場する人物は3人。賢太郎くんか、一の瀬のおばさんか、管理人さんのうちのどれかだ。そのうちのご機嫌度の低い人物が現れることになるんだけど、優先順位は、①管理人さん②一の瀬のおばさん③賢太郎くん。ただし、管理人さんだけは、機嫌のいいときに現れたりもする。まったく、あの人の気持ちだけはわからないぜ。

その他にも、郵便受けからハガキを取ったり、×××を使って屋根にのぼったり、惣一郎さんを△△したりと、やるべきことの多い場所だ。

管理人さん

(機嫌悪い場合)  
「おかえりなさい、五代さん。」  
「デートですか？」  
「……。」  
(機嫌最良の場合)  
「いい天気ですね。」  
「どうかなさいました？」  
「あとでお茶でもいかがですか？」

惣一郎さん

「ばう、ばう。」  
「ばうーん。」  
「ばうっ、ばうーん。」

## ●1号室



一の瀬さん一家が住んでいるこのお部屋では、特にやるべきことはナイ。ただ、あることをすれば、この部屋で隠れキャラの一の瀬のおじさんと会えるのさ。それには、ゲームのタイトルじゃないけど、扉を開けて……。

一の瀬のおばさん

「管理人さんもあんたも最近変だね。」  
「なんかあったのかい？」  
「あんた、酒持てないかい？」

賢太郎

「管理人さんの探し物、見つかったかい？」  
「見つけたら、管理人さん喜ぶだろうな。」  
「そういえば、都子ちゃん元気かなあ。」

一の瀬のおじさん

「いやあ、覚えていただけましたか、私のこと。」  
「あなた幸運ですよ。本当に。」  
「なんせ一刻館の隠れキャラですからねえ。はは……。」

賢太郎

「なんだ？ 不良学生。」  
「そう言えば、さっき管理人さんが……。」  
「教えてやらないこともないぜ。」

一の瀬のおばさん

「おや、おでかけかい。」  
「またデートかい？」  
「管理人さんが聞いたらなんて言うだろうね。」

外の世界だったって、そんなにだいそれたもんじゃない。ゲーム中に移動できる、一刻館以外の場所のことなのだ。なんでこんな書きかたをしたかっていうと、「めぞん」の舞台となっている町には、名前がついていないんだよね。「うる星」の「友引町」みたいに、ネーミングされていれば、もっとカッコいいタイトルがつけられたのに……（エツ、

「時計坂町」でいいの？——こりゃ失礼しました）。こうしたタイトルをつけるって作業は、キミたちが考えている以上にタイヘンだったりするんだ。あんまりマジメじゃつもらないし、ヘンにグダレを入れたら編集部の人に削られちゃうし……。素晴らしいタイトルを考えて、毎日身をすり減らすような思いをしている、今日この頃のボクなのだ。

### ●スナック茶々丸



朱美さんが「動いているこのお店では、単にお酒を買うことが目的だ。でも、お酒は2,000円とちよっぴり高価。一の瀬のおばさんに買った時に買ってたんじゃ、それこそお金が持ちましょ〜ん。そこでワンポイント・アドバイス。酒屋のおじさんがいないときにお酒を買いにくると、やさしいマスターは五代クンにツゲて売ってくれるんだ(所持金が2,000円未満のとき)。さらに、朱美さんもいないときにくると、マスターがお金を貸してくれるなんてこともあるゾ。

マスター

「五代くんも大変だねえ。」  
「一刻館に住むなんて、管理人さんがいなくなったら、どうして続かなかつたらうに。」  
「悪い人たちがいないんだがねえ。困ったことがあつたら、いつでも言ってくれよ。」

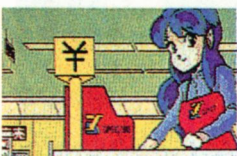
酒屋のおじさん

「いい若いもんが昼間からこんなとこに来てちゃいけないな。」  
「酒なら売ってあげるよ。うん、スーパーより安くしとくよ。」  
「ところで響子ちゃん元気かい？ わし、あの娘のファンなんだよね。」

朱美

「五代くん、いいの、こんなとこで遊んで。」  
「あたしにお酒おこつてよ。」  
「管理人さんに言いつけるよ。」

### ●スーパー



いろんな品物を買っているけど、なんといっても120円の即席ラーメンが「お買い得♡」ラーメンは、四谷さん、朱美さん、一の瀬のおばさんに共通する買収道具だからね。それから、ゲームの中盤でポイントになるのが、ここでどうやって招き猫を買うかということだ。招き猫は5,000円。それに対して、キミの所持金はどうやっても3,000円を越えそうにない。でもね、果報は寝て待てと良く言うでしょ。とにかく「見る 招き猫」、コレに尽きる！

店員

「えっ、だれかに似てるって？」  
「気のせいすわよお。」  
「でも、うちのこともまだ覚えてて欲しいっつゃ。」

### ●惣一郎のお墓



ゲームの終盤になるまでは、ほとんどやることのない音無家のお墓。まあ、愛する人の昔の旦那さんということだから、花ぐらいは供えておいてもバチはあたらなからう。こういう心のゆとりが、管理人さんのハートを射るための決め手になるかもしれないのだよ、五代クン！



喪服に身を包んで、お墓参りする管理人さん——この場面が見たら、エンディングは近い。原作では、このお墓のうしろに、五代クンや三鷹、管理人さんも隠れたことがあるんだよね。



もうこの世にはいない惣一郎のお墓に向かって、管理人さんは何を思う？「惣一郎さん、私、五代さんと会えて本当に良かった——」なんてつぶやいてくれたら、うれしいんだけどなあ

(それじゃ最終回の数回前だつてば)。

### ●時計坂駅



原作とアニメを合成したという時計坂駅のグラフィック。屋根から上の部分と下の部分が、それぞれがう設定のものなんだって。こりゃ、ツウなネタだこと！



原作では五代クンに迷惑ばかりかけていた坂本クンも、このゲームの中では重要なお助けキャラ。電話で連絡を取ってから時計坂駅前にくると、五代クンに3,000円も借してくれるんだ。オマケに、このお金は返さなくてもすんじやうから、コイツはお買い得ならぬ、お借り得！

「よう、五代、遅かったじゃねえか。金、3,000円でいいか？ わりいな。」  
 「おまえも苦労してるんだろが、俺だって金ないんだぜ。」  
 「まあ、お互い様だけだな。」  
 「まあいいや。じゃあ、またな。」



この場面が見たら、オメデトウ。キミがゲームを解く努力は、少なくとも今までの半分以下になってくれることだろう。さっそく「取る ばあちゃん」してもいいけど、ほっといても

ばあちゃんは、五代クンの部屋に現れることになるんだ。口は悪いけど孫思い、小使いをいくらでもくれるなんて、いい人だねえ、おばあちゃん！

## ●七尾家



五代クンのガールフレンド、七尾こずえちゃんのお家。ここでやるべきことはただひとつ、花をいただいたちやうこだ。なにして、スーパーで花

を買って1,000円もかかっちゃうからね。ただし、ここへくるためには一度どこから電話を入れなくちゃいけないから、管理人さんに覚られないように。管理人さんの機嫌をとるために花をもらおうと七尾家に来て、逆に管理人さんの機嫌をそこねたら、シャレになんないぞ！

### こずえ

「本当に来てくれてうれい、五代さん。」  
 「葉介ったら生意気で困ってるのよ。」  
 「あとであたしの部屋見せるわね。」

### こずえの父

「こずえの話はいつもきみのことばかりでねえ。」  
 「なかなか誠実そうで安心してらんですよ。」  
 「誠意ある交際をお願いしますよ。」

### こずえの母

「こずえはまだナンネですから……。」  
 「こずえのことよろしくお願いしますね。」  
 「花は主人の趣味なんですよ。」

### こずえの弟

「ねーちゃんとうキスしたか？」  
 「な一本当のこと言えよ。どこまでいってんだよ。」  
 「おれ葉介ってんだぞ、知ってるか？」



家族との話しを終えて、すすめられるがまさにこずえちゃんのお部屋にやってくると、こずえちゃんがキスを求めてくる。キ、キスぐらいいいのかね……？



へんなスケベ心をだすと、ハイ、このとおり。こずえちゃんのお父さんに猟銃をつきつけられて、五代クンはこずえちゃんと結婚するハメになっちゃいましたとき。めでたし、めでたし……

## ●音無家



ゲームの後半にならないと行けない、管理人さんの実家。五代クンはここで、郁子ちゃんの家庭教師をすることになるんだ。郁子ちゃんはなかなか勉強に身が入らないようで、くだらないおしおやべりしかしてくれないけど、ときには大切な物をプレゼントしてくれることも。アルバムを見せてもらおうね！

### 郁子ちゃん

「おば様がね……んーと、これはなんて訳すの？」  
 「それでおじいちゃんがね……あつ、これどう発音するの？」  
 「だから写真がね……そうだ、こもわかんないのよねー。」



郁子ちゃんにしばらく勉強を教えていると、郁子ちゃんのおばさんがおやつを持ってやってくる。ケーキとコーヒーをだしてくれるんだけど、ケーキは食べるばかりが使い道じゃない。

一刻館の人たちの二機嫌度を上げるための道具として利用しちゃう！

### おばさん

「郁子が無理をいまして申しわけありません。」  
 「ほんと助かりますわ。もう私達じゃ教えてやれなくて。」  
 「郁子、ちゃんとやってますでしょうか？」

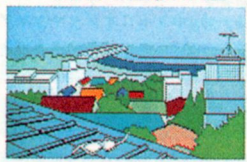


さらにもうしばらくするとやってくる、管理人さんのお義父さん。彼は、管理人さんの大切な想いで品を五代クんに渡してくれるんだ。もらったあと、持ち物をよく確認しておこうね。

### お義父さん

「やあ、えーと、五代くんでしたかな。これを響子さんに渡してくれんかね。部屋を片付けたらまた！ 冊できてね。」  
 「響子さんは元気ややってるかね。」  
 「物一郎はバカなやつじゃよ。わしらだけじゃなく響子さんまで悲ませおって。」  
 「響子さんには幸せになってもらわない。だから頼もしい男はいないのかねえ。」

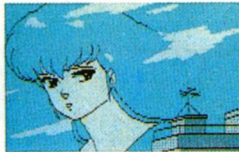
## ●一刻館の屋根の上



四谷さんの部屋でいたいたアレを使うと、ここへやってくる事ができる。ただし、アレを使用するのは、玄関前に賢太郎くんがいるときだけだから要注意。ここでブラジャーを拾って管理人さんに届けあげると、いきなり頬をひっぱたかれてしまうけど、ご機嫌度はプラスの方向に向かっているから、心配なく。



「妄想する」というコマンドを選択すると、こんな画面が / 屋根の上で昼寝をしていて、ねばけてすべり落ちそうになった管理人さんを、必死に助ける五代くん——ウーン、アノ感触が忘れられないっ /



空を見上げると、そこにはいつもの管理人さんの顔が……。ああ、管理人さん、管理人さん、管理人さん……。あなたを響子さんと呼べるのは、いつの日か……。

## ACT.4 管理人室にて

ようやく管理人室に入れたからって、安心しちゃいけない。管理人さんの悩んでいる原因（かどうかはわからないけど）、フォトスタンドの写真を取ろうとするたびに、続々とオジャマ虫たちが部屋に入ってきちゃうのだ。ボクは管理人さんのご機嫌をとりながら、やっとの思いで部屋に入れたってのに、ノックもせずに入ってくるとは、なんて失

礼なヤツら / 管理人さんも管理人さんだよなあ。ボクのときは、すぐに怒って頬をひっぱたくせに……。待てよ、もしかしたら、管理人さんはボクに気があるから、ボクにだけツラくあたるのかなあ。ウン、きっとそうなんだ、そうにちがいない。な～んだ、そういうことなら、ひとこと言ってくればいいのに、ハッハッハ……!!



「五代さん、お忙しそうですね。もうじき定期試験でしょう？ がんばってくださいね / お茶でも飲んでいかれますか。こんなところじゃなんですか。」

### ●オジャマ虫No1：ネグリジェの朱美さん



まったく、この人はうるさいんだよなあ。管理人さんと一緒にいると、いつもいいところで邪魔しにくるし……。ムリヤリ朱美さんにキスされて、

管理人さんと気まずい関係になったこともあったっけ。ま、ナンにしろ、四谷さんがこなっただけマシか。

**朱美** 「管理人さん。なあんだ、五代くん来てたの。管理人さん、トイレのドアがおかしいのよ。ちょっと見てくれない。たたかないと開かないのよ。」

**管理人さん** 「はいはい。じゃ、五代さん、また。」

### ●オジャマ虫No2：管理人さんのご両親



この人たちは、管理人さんが早く再婚してくれるのを願っているようだ。しかも、その相手は三鷹さん。なんてこったい / オマケに、目の前で親子ゲンカをはじめてくれる。もう、ホントにオジャマムシ!!

**管理人さん** 「あたし管理人やめませんからね /」

**管理人さんの父** 「響子 / 少しは親の言うことも聞いたらどうなんだ /」

**管理人さん** 「気に入らないなら本当に親子の縁を切るわよ /」

**管理人さんの母** 「本当にだれに似たんだか。とにかく一刻館はやめてもらいます。」

**管理人さん** 「あたし絶対に管理人やめません!!」

一同 「これは千草家の問題です / ほっといてください!!」

### ●オジャマ虫No3：積極的なこずえちゃん



デートできるのはウレシイけど、ナニもわざわざ管理人室までこなくたって……。エツ、家に遊びにきてだって？ そんなこと言ったって、すぐ横では管理人さんが冷たい視線でニラんでくれるし——エー、ボクはどっちを選んだらいいの？

**こずえ** 「こんにはい、五代さんお邪魔できませんかー!? ねえねえ五代さん、家へ遊びに来てよ。」

### ●オジャマ虫No4：一の瀬さんの部屋での密談



こずえちゃんが去ってしばらくすると、管理人さんが留守で管理人室に入れないときがある。そのときにはナント、一の瀬さんの部屋の中で、一の瀬のおばさんと管理人さんの両親が密談を行なっているのだ! 管理人さんのいないスキに、そーゆープレイがありがたか!?

**一の瀬のおばさん** 「今も管理人さんのこと話してたんだよ。あなた同様、管理人さんも写真にこだわってるみたいだよ。なんなんだらうね。」

**管理人さんの父** 「昔はあの子もかわいかったよなあ。それが今じゃ、金とけんかだ。きみ、えーと五代くん、どう思いますね？」

**管理人さんの母** 「この間、響子が昔のアルバムを持ってきてましてね。あの子も昔のこと思い出してってくれるんですかねえ。ところで、えーと五代さん、あなた響子の男関係ご存知ありません?」

### ●オジャマ虫No5：しつこい一の瀬のおばさん



ホントにしつこいんだよなあ、この人は。いろんなところに出没するし、ふたこと目は「あなた、酒持ってないかい

?)だし。この場面で困ってる人は、一の瀬のおばさんのご機嫌度をMAXに上げるように行動してみよう。おばさん、早くどいてくれ!

一の瀬のおばさん

「あんた、何しに来たんだい? あたしや管理人さんと世間話さ。あぶないねー。管理人さん、こういうのと二人っきりになっちゃいけないよ。」

管理人さん

「やだわ、一の瀬さんたら。あら、五代さん何か言われました? お話はまだしませんか?」

## ●オジャマ虫No6:恋のライバル三鷹



色男でテニスをやっててお金持ちという、典型的なキザ男の三鷹。人のいるときに、よくもどうとと管理人さんをデートに誘えるなっ! オマエなんか、コイツをくらえ(このとき三鷹は、まだ苦手を克服してないんだよね)!

三鷹

「キミ、遠慮してくれないか? ボクは音無さんに大事な用があるんだ。キミもつこい男だなあ。」

管理人さん

「やだわ、けんかなさらないでくださいわ。でも、三鷹さんのお話を聞かないわけにも……。お話はまたにしませんか?」

## ●オジャマ虫No7:ちょっとおませな郁子ちゃん



今度こそフォトスタンドの写真をと……と思いきや、やってきたのは、小悪魔的な少女、郁子ちゃん。せつかく管理人さんとうまくいきそうだった

のに、勉強を教えてくださいだなんて……。でも、相手は管理人さんの姪っ子、頼まれたらイヤとは言えない。将を射んと欲すれば、まずは騎を射よ、だ。

郁子ちゃん

「おにいちゃん、郁子に勉強教えて! おにいちゃんに見てもらおうと、まっと進むと思うの。おにいちゃんがいいの!! おにいちゃんがいいのっ、おにいちゃんがいいのっ!!」

管理人さん

「五代さんもうじき試験ですしねえ……。私が見てもいいんですけど……。よろしかったら見てやっていただけませんか?」

## ●そして、とうとう管理人さんひとりに……

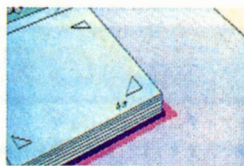


かずかずのオジャマ虫をかわして、再び管理人室にやってくると、管理人さんが洗濯物を干しているシーンとなる。ここまできれば、やることは

ひとつ。管理人さんのご機嫌度がフルMAXになるように、写真や2号室の鍵などをどンドンプレゼントしちゃうばいんだ。そして、みごとに条件を満たしたあかつきには、管理人さんが部屋からいなくなって……。

管理人さん

「今、手がはなせないですよ。ごめんなさい。洗濯物がたまって、あら、もうこんな時間。よろしいですか? 五代さん。」



管理人さんが洗濯物を干しているスキに、テーブルの上にあるアルバムをちょっと盗み見てみよう。そう、これが音無家から持ってきたという昔のアルバムなんだ。オヤ? はじめのほう

のページの写真が、1枚なくなっている?!? どうやら、このなくなっている写真が、最近管理人さんがブルーになっている理由のようだ。

## 宴会なんて開いて、エ〜ンカイ?



一刻館の住人たちは、みんな宴会が好き。このゲームでもそれは、自然の摂理のごとく不変で、宴会を開くことがゲームのポイントになってくる。最低でも3回は宴会をし

ないと、ゲームを終わらせることはできないだろう。

さて、ここで考えなくちゃいけないのが宴会の開きかただ。もちろん、一の瀬のおばさんに酒を2〜3本あげれば、一気に宴会に突入していくわけなんだけど、もっと安い費用で宴会を開く方法がある。その方法とは、ある2種類の食べ物を一の瀬のおばさんにあげたあと、とだめにお酒をプレゼントするってものだ。宴会ってのは、一の瀬のおばさんがのご機嫌度がMAXになったときに開かれるものだというのを覚えておこう。また、五代クンのおばあちゃんがいるときには、おばあちゃんにお酒を1本あげるだけで宴会が開けるゾ。ただし、宴会を開いたら、持ち物の中の食べ物、酒類がすべてなくなってしまうので、気をつけてね。

——アリア? まだページがあまってるのか? それじゃオマケに、ペーマガ編集部での宴会のようすを少々。

「1番山下。チェッカーズ、マッチ、トシちゃんから聖子、NANNO、アリス、レベッカ……と、私に歌えない歌曲曲はない!」

「2番TOMMY。あたしは、「釜山港へ帰れ」を韓国語で歌いまっしゅ、マッシュポテト。」

「3番Yu-You。オレच्छは、レミーマルタン(1本約1万5千円)さえ飲めば、Kyon<sup>2</sup>の「スターダストメモリー」を、伴奏をすべて口ずさみながら歌えるぜい!」

「4番手塚一郎。ボクはビールをコップに半分飲んだだけで、真赤になるという特技を持っています。ウップ。」

「5番EXCHANGER。ボクは、おニヤン子の「セーラー服を脱がさないで」をパーフェクトに踊れます。ダレだあ、ウチのフロにナメグジを入れたのは!」

「6番見城こうじ。私は秋の月を10個、イッキ食いすることができます。ウーン、アチャはカワイイ!」

「7番YK-2。オイラは酔うと、カンフー道着を着て、拳法の型をはじめちゃうゾ。歌う曲は、もちろんファルコだい(ムない)!」

「8番響あきら。ボクは酔うと、ジックリと結婚行進曲を口ずさむ癖があります。アー、振ったバナナ。」

「9番断空我。酔おうが酔うまいが、やってやるぜ! カボシッ! カリニッ! ヒボシッ!」

「10番編集長。「デモンクリスタル」を歌います。♪チャン、チャーララ、ラーラーラーラー。」

# 怒濤のアイテム全紹介

『めぞん』にてくるアイテムは、そんなそこらにあるAVGよりもずっと多い。オマケに、同時に複数個持てるアイテムもあったりするから、「持ち物」のコマンドを選択すると、「即席ラーメン2 酒5……」なんて感じてズラズラと表示されることもあるんだよね。そうしたアイテムの多くは、お金を持っていれば買うことができる。そのお金は、坂本、マスター、ばあちゃん、音無家（1度だけ）

という供給元があるから、まずなくなることはない。つまり、このゲームでは、アイテムが無限に湧きでてくるってワケだ。

ウーム、これぞアイテムの泉ゲームとでも言いましょうか……。

（アイテム名のあとのカッコ内の数字は、そのアイテムのスーパーでの値段を表わす）

## ●財布

中には当然お金が入っている。最初の所持金は4,580円なり。前にも書いたとおり、お金はほぼ無限に得ることができただけで、くれぐれも電話代だけは残しておくように！



## ●はしご

高いところへ登るには、もちろんコレが必要。登ると言えば、昔、アイテムの『のぼらんか』なんてビデオゲームがあったっけ。



## ●かなぎ

4号室でタダでもらえるので、しっかりといただいておこう。用途は、四谷さんの頭をたたくことじゃなくて、クギの頭をたたくことだ。



## ●クギぬき

特に使い道はないんだけど、四谷さんがコレを持っていると、押入の穴をふさいだ板をはがされてしまう。そんなことのないように、あらかじめ手に入れておくべし。



## ●丸太

クギぬきとほとんど同じ。四谷さんは、丸太でドーンと壁に穴を開けちゃうんだよね。しかし、こんな物、どうやって持ち歩くのかしらん？



## ●懐中電燈

ゲームのラスト直前で必要となる重要アイテム。四谷さんにゴマをすってでも手に入れておかないと困っちゃーうーなー。



## ●小包

電話をかけると、実家から送ってきてくれるお助けアイテム。中には、即席ラーメン5個とカンヅメ5個が入っている。開封しなければ、宴会をしてもならないんだ。



## ●エロ本

名前のとおり、とってもイヤらしい本（某ゲーム誌のことではない!?）。四谷さんのご機嫌とりに使えるヨ。



## ●即席ラーメン(120円)

ここでは、いわゆるカップヌードルのこと。一刻館の人たちのご機嫌をとるのに、もっとも安上がりなアイテム。



## ●カンヅメ(300円)

サバのかば焼きなんてのが入っている、携帯用保存食。こんなへんなカンヅメは、ボクには食べられません。



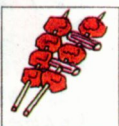
## ●お弁当(480円)

はっかほかほか亭のり弁。こんなネーミングの弁当屋があったら、ますます弁当戦争は激しくなることだろう。



## ●焼き鳥(500円)

ブーンといいニオイのする、おいしそうな焼き鳥。このニオイをかいて思わずヨダレをたらしちゃうのは、なにも人間様ばかりではないようで……。



## ●ドーナツ(300円)

ミスター・ドーナツならぬ、ミセス・ドーナツのシナモン・ドーナツ。ダイエット中の朱美さんは、こんなカロリーの高い食べ物ももらってくれない。



## ●サンドイッチ(250円)

なんてことはない、ただのハムサンド。製造年月日を良く見てから買うようにしましょう？



## ●花(1,000円)

ご存知、菊の花束。スーパーで買ってまいりんだけど、こずえちゃんの家へ行けば、いくらでもタダで手に入る。お金のムダ使いはしないように！



## ●板(830円)

2か所の穴をふさぐのに必要。物干して捨てることもできるし、スーパーで買うこともできる。



### ●クギ(30円)

板を打ちつけて、2か所の穴をふさぐ。かなづち、板、クギという三種の神器がそろってはじめて、穴をふさぐことができるんだ。



### ●Tシャツ(980円)

どんなデザインなのかはわからないけど、コイツは安い。ちなみに、香港では、1枚2香港ドル(約42円)のTシャツが売ってたりするんだ。



### ●たこやき(280円)

夜店には必須のアイテム、たこやきも、最近ではコンビニエンス・ストアで買えるようになった。便利な世の中になったもんだ、まったく。



### ●たまご(200円)

完全調理済み全半熟卵、つまり温泉たまご。1パック200円では、ふつうのたまごと比べると、ちょっぴりお高め。



### ●招き猫(5,000円?)

持っているだけで御利益があるといわれる招き猫。一刻館の住人のだれかにプレゼントするといことがあるんだけど、値下げするときもあるとの噂。



### ●ヒュンケル帝王液(500円)

♪疲れタモれば〜、とCMでやってるアレのパロディ版。用途はイマイチ不明。



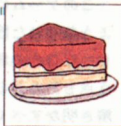
### ●酒

宴会を開くの欠かせないアイテム。酒屋のおじさんやマスターから2,000円で買うこともできるし、ツケで買うこともできる。



### ●ケーキ

郁子ちゃんに勉強を教えに音無家へ行くとき、郁子ちゃんのお母さんが持ってきてくれる。他の食べ物と同様、一刻館の人たちにプレゼントしちゃう。



### ●鍵

このゲームのポイントとなるアイテム、2号室の鍵。コレは、あるてきごとが起ったあとでないと見つけることができない。「ミステリーハウス」をプレイしているつもりで探してみるべし。



### ●日記

響子さんの昔の想いでの日記。この中には、写真が1枚はさまっている。管理人さんのお義父さんからもらえる。



### ●惣一郎さん

持ち物にできるのは、なにも物ばかりじゃない。管理人さんの愛犬、惣一郎さんもちょうど「取る」ことができるんだ。でも、ウロウロしていると、逃げちゃうことも……。



### ●ばあちゃん

「取る ばあちゃん」——このコマンド入力には、思わず笑っちゃったね。五代クンの部屋まで持っていくと、勝手にすわりこむぞ!



## 思い出のフォトグラフ集

ボクの大好きな松田の聖子ちゃんの歌に、「蒼いフォトグラフ」という曲がある。ヒット曲「瞳はダイヤモンド」のB面に収録されていて、TVドラマ「蒼が散る」の主題歌にもなった曲なんだけど、聖子ファンの間では、隠れた名曲として非常に高い評価を受けているんだ。この「めざん一刻」のエンディングには、ぜひともその「蒼いフォトグラフ」をBGMで聞いてほしいね。エッ、そんなレコードは持ってないって? そういう人は、今すぐCD4枚組の「SEIKO BOX」を買いなさい! 全60曲で1万円だから、とてもお買い得だよ!

P.S. 私にわからない松田聖子の曲はない!!



学生時代の四谷さん。オヤオヤ、横にいる2人は、「うる星」のあたるとラムじゃないですか。この写真は、四谷さんと2号室で対談することによってもらえるよ。



一の瀬のおばさんは、学生の頃からドラムカンのような体型をしたんだなあ。コレを手に入れるためには、宴会を何回開いたかということがポイントになってくるんだ。



子供のときの朱美さんは、今からは想像もつかないくらいに、ホント無邪気。朱美さんの寝る姿をのぞきているようじゃ、いつまでたってもこの写真はもらえないよ!



ありし日の惣一郎さんと管理人さんの写真。惣一郎さんの顔は、結局見れずじまいか……。音無家で郁子ちゃんからこの写真をもらおうね。



管理人さんは、女子高生のときもやっぱりカワイイ! こんなにかワイかったら、オールナイトフジ女子高生スペシャルからスカウトがきても不思議はないだろう(ナンノこっちゃ?)。



コレが問題の「想いで」のフォトグラフ。いったい何がうつつているのか、それはキミの目で確認してみてね。まったく、オテンバだったんだなあ、あの人も……。

# 知っていると得するめぞん一刻<sup>秘</sup>データ集

このゲームには、たとえ一度解き終わってもわからないような隠れた設定が多い。ご機嫌度ひとつにしてもそうだし、なぜあの場所であんな現象が起こったのか、疑問に思う点も数あることだろう。このページでは、そうした謎を解き明かすべく、マイクロキャビンさんのご協力のもとで

『めぞん一刻』における<sup>秘</sup>データを一挙に公開してみた。ゲームを解き終えた人なら、なるほどねーと感動してくれるだろう。

まだ解いてない人には貴重なヒントになってくれること、間違いないゾ!

## オール・アバウト・ご機嫌度

『めぞん一刻』は「LADY」という特殊なAVG言語で書かれているので、パラメータとして数字ではなくて漢字を使用することができる。そのいい例が、このゲームのパラメータの代表とも言えるご機嫌度。これには、喜、怒、楽、謝という4種類の漢字が当てられていて、喜(GOOD) > 楽(NORMAL) > 怒(BAD) というふうに、一刻館の住人たちの感情が表わされているんだ。

どうすれば、その値を1ランク上げられるのかはあとで説明するとして、パラメータの中に「謝」という文字があるのに注目してほしい。これは、管理人さんへのみ使用されているパラメータで、五代クンがブラジャーを届けて、ひっぱたかれたあとの管理人さんの機嫌を表わすものなんだ。「さっきはごめんなさい……。」というセリフがでくるときがそれだ。「謝」のあとの管理人さんの機嫌は、「喜」に転じやすいから、うまく利用してみよう。



謝ってくれる管理人さん。これが、ご機嫌度「謝」の状態なわけだ。



複数の人を相手に物をプレゼントするな、だれがもらえるかわからない。「見せる」はなるべく1対1のときにするようにしようね。

また、ご機嫌度が「怒」の状態の一刻館の住人たちは、自分の部屋からでて、廊下をウロウロと歩き回ることになる。彼らが廊下でていると、何かと不便なことが多い。

たとえば、一の瀬のおばさんが管理人室の前にいると、管理人さんは恥ずかしかって話をしてくれないし、四谷さんetc.がいると、重要アイテムの2号室の鍵が取れないからだ。そうしたことを避けるためには、彼らに彼らが喜ぶような物をプレゼントしてあげればOK。好物をもらった彼らは、しばらくの間、自分の部屋でその好物を飲み食いすることになるんだ(これが「楽」の状態)。それじゃ、「喜」の状態は? ってことになるんだけど、管理人さん以外の人たちは、よっぽどのことがないかぎり「喜」の状態になることはない。しいて言えば、それぞれが写真をくれるときに「喜」の状態と言えるだろう。もちろん、宴会中はみんな「喜」。ただし、せっかくそうやって上げたご機嫌度もプレイヤーにとっていいこと(例: 管理人室でフォトスタ

ンドを取ろうとする、玄関でハガキを取る)があるたびにすべて「怒」の状態にクリアされてしまう。ゲームを解き終えるまでは何度も何度も同じ作業を繰り返しやらなければならないってわけだね。参考までに、一刻館の住人それぞれに対して良く効くアイテムをご紹介します。

### ●一の瀬のおばさん

一刻館の酒豪とも呼ばれるこの人には、やはりお酒が効果絶大。ただし、あんまりあげすぎちゃうと宴会になっちゃうので、時と場合を考えて!

### ●四谷さん

財布を見せれば1,000円抜きとるし、食べ物を見せれば何でももらうし、まさにオールラウンドなたかり屋。もちろん、お酒だってOKで、エロ本が効くのは、この人だけ。

### ●朱美さん

ダイエット中のこの人が、かろうじてもらってくれるのは、即席ラーメンぐらい。写真をもらうとき以外は、ヘンに関わらないほうが身のためだよ。

### ●管理人さん

一刻館の中で一番気むずかしいのが、この人。ハガキを届けたり、花をプレゼントしたりすれば、ご機嫌度は「喜」になるんだけど、あんまり花を何本もあげると、管理人さんは不思議がって、ご機嫌度が変化しなくなることもある。また、「怒」の状態にあるときには、外から管理人室に電話をすれば、たいてい「楽」の状態にもどってくれる。管理人室の中に入れるのは、管理人さんのご機嫌度が「喜」のときだということ覚えておこう。

## オール・オーバー・電話

おつきは電話についての情報だ。まずは、電話をかけた先について。持ってる金額によって、話の内容が変わるゾ。

### ●実家

小包を送ってくれることがある。ここへTelすると、遠距離通話なので、電話代が他よりも多くなる。

### ●坂本

金がないときに、呼びだして借金できる。ただし、とんでもないことを言うてることもあるので、管理人室からの電話は極力避けたい。

### ●七尾家

電話したあととなら、こずえちゃんの家へ遊びに行くことができる。これももちろん、管理人さんに聞こえるようなところからの電話は避けるのが常識。



## ●管理人室

管理人さんのご機嫌度が「怒」のときは、たいていここに電話できるようになっている。ためらわずに、素直にあやまっておこう。たった10円で管理人さんのご機嫌を「楽」に直せるんなら、安いものさ！



電話はゲームの進行をラクにするために欠かせない品。困ったときは電話、コレにかぎる！

つづいては、電話がかかってくる場合について。そう、一刻館の中のピンクの電話の前をウロウロしていると、ときどき電話がかかってくることもあるよね。電話の内容は、かかってくるたびに变化して行って、全部で5パターンあるんだ。

- ①ばあちゃん1：小包を送ってくれる
- ②こずえ：遊びにきてと言われる
- ③坂本：早く金を返せと言われる
- ④まちがい電話
- ⑤ばあちゃん2：？

—以上のようになっているんだけど、電話がかかってくる条件というのが、ちょっぴり複雑だ。まず、自分の所持金が少ないこと。少ないってのは、金額が3ケタ以下のことだと考えてもらえば、まずまちがいない。

そして、ある程度の時間が経過していること、これが重要。「めぞん」ってゲームでは、コマンドの入力数で時間をコントロールしている他、ある場所を通過した回数をプログラム中で数えていて、その回数だけ時間も経過していくようになっている。つまり、ある場所の前を行ったりきたりしていれば、つぎつぎと電話がかかってくる、アツという間に「ばあちゃん2」の電話を取ることもできちゃうってわけなんだ。さあ、そのある場所とは、いったいどこなのか？ 燈台もと暗しとは良く言ったもので……。

## お酒をツケで買う方法

もともと頻繁に使うアイテムと言ったら、文句なくお酒。でも、お値段が2,000円と非常に高い。お金をもらって、お酒を買って……を繰り返していたら、それこそ日が暮れてしまう。そこで、このゲームでサイコーに役に立つ、お酒をツケで買う方法というのを紹介しよう。



ヤツッア。お酒がツケで買えたゾ。朱美さんがいなければ、マスターから借金することもできちゃうんだよね。

買える場所は、もちろんスナック茶丸。そこで、所持金が2,000円未満で、酒屋の主人がいないうちに、「酒 買う」とやればOKだ。ただ、この「酒屋の主人がいないうち」というのがクセモノで、その状態にするには、あるとんて

もない条件を満たさなければならない。

じつは、酒屋の主人がスナック茶丸に現れるかどうかというのは、一刻館の中のある人のご機嫌度に大きく関係しているんだ。その人に即席ラーメンでもプレゼントしてから茶丸にくれば、酒屋の主人は100%出現しないというわけ。2,000円で買わなきゃいけないはずのお酒が、120円払うだけで手に入っちゃうんだから、これはおトク！このテクニックは何度でも繰り返すことができるので、ぜひ利用してみてね（お酒を何本ツケで買ったかは、最後でちゃんとわかるのさ！）。

## 小包を無限に手に入れる方法

これもまたまたスーパーテク。即席ラーメン5個とカンヅメ5個が入っている小包を、いくらでも手に入れちゃうってワザだ。

- ①所持金の少ないときに、管理人室の中から実家に電話をかける→小包を送ってくれる
- ②すわる→管理人さんから小包をもらえる
- ③立ちあがる

—以上の①-③を何度もくり返せば、小包みがガンガン増えちゃうんだ。でも、ラーメンやカンヅメばかり増えても、あんまり意味がないんだよね、これが。

## エンディングをいきなり見る方法

これは、プログラムの誤動作を利用した、ちょっとズルいテクニック。オープニングのときに、ちょよいのちょいとディスクを入れ替えて、「ディスクをセットしなおして……」というメッセージがでたら、ディスクを元にもどして……ということを繰り返して行っていると、いきなりエンディングが見れちゃうのだ（機種によってディスクを入れ替えるタイミングが異なる）。ただし、このテクニックを使っても、エンディング画面は見れてもストーリーはまったくわからないから、あしからず。エンディング・テーマの「シネマ」を聞くにはちょうどいいテクだ。

## スペシャル・エンディングはあるのか？



ちょっとコミカルなエンディング画面。これは、エンディングをいきなり見る方法を使ったときの画面だ。

ゲームを解き終えた人なら知っているだろうけど、ラストの画面で、キミがゲーム中に借金した金額が表示される。こんなものが表示される以上、ひょっとしたらどちらも0でゲームをクリアすると何かが起こるのかもしれないと思ったボクは、さっそくそれをめざしてゲームをプレイしてみた。

そして、さんざん苦勞したあげく、ようやく到達することができたんだけど、結局ナンの変化もなし。いったいボクは何のためにあんな苦勞をしたんだろう……？

## マイクロキャビン「めぞん一刻」チームの巻

強力な開発ツールがゲーム・デザインをサポート！  
めぞんの世界をみごとにAVG化

名古屋駅から近鉄（なんとオシボリをサービスしてくれる！）に乗換えて約40分、「近鉄四日市駅」から歩いて5分ほどのところに、マイクロキャビン社はある。

四日市というと、石油化学コンビナートがそびえたつ巨大工業地帯を思いうかべる人も多いだろうけど、このあたりは広々とした道路が縦横に走り、そこここに、デパートや、大型電気店などの真新しいビルが建ち、新興住宅地の中心部といった、たまたまの地域なんだ。

マイクロキャビンの社屋は、そういった街並の中でも、ひときわ目立つ存在。メタリックな外装に覆われ、



▲見て見て、このナウい建物／BMWは社長の車なのだ

建物全体が三角形という、まるでSFの世界にきたんじゃないかと錯覚するほど斬新な外観をしている。

社屋に見とれているボクに気付き「おう！いらっしやい」（まちがえても、「へい、らっしやい！」ではない）と、出迎えてくれたのは、田中さん。同社で宣伝と営業関係の仕事をなさっており、編集部でも何度かお会いしたことのある気さくな方だ。「ときどきホテルとまちがえる人もあるんよ」と言いながら、中へ案内してくれた。

応接室では、社長の矢大知直登さん、企画担当の片山善

孝さん、加藤雅史さんがボクを出迎えてくれた。

さっそく、今回の別冊の編集方針や、取材の目的をお話して、インタビューに突入！わざわざ四日市まできたからには、ふだんじゃ聞けないような話も教えてもらおうと。

マイクロキャビン社の設立は、1982年、社名は、そのときのイメージで直観的に付けられたという。

マイクロキャビンといえば、「ミステリーハウス」、「はりいふおっくす」、「英雄伝説サガ」など、一連のファン



▲応接室でインタビュー開始。左から山下 章、大矢知社長、田中さん、加藤さん、片山さん

タジックなゲームソフトを出している会社というイメージがあるけど、「意外に思われるかもしれませんが、我が社では、ゲームと業務用のソフトを、ちょうど半々ぐらいの割合で制作しているんですよ」と、大矢知社長。

今後の作品予定などをうかがったあと、ゲームソフトの開発部門がある3階へと席を移し、開発スタッフの方々への直撃インタビューをさせていただくことにした。

## メイン部分は1か月で完成!!

螺旋状の階段をあがると、そこは、ゲーム開発部門のフロアだった。外観ばかりでなく、内部もさすがにスマートなレイアウトで、ついでに仕切られたブースでは、何人ものプログラマーの方がパソコンに向かって作業をすすめている。

ふだんは企画会議などを行っているという、ミーティング・デスクに腰をおちつけて、まずは「なぜ、めぞん一刻を題材にしたのですか?」という質問から、インタビューをはじめた。

「このごろコミックものがパソコン・ソフトになる傾向が多くなってきてでしょう。そんなことで営業担当の方からウチでも何かできないだろうか、という提案があったんです。そこでいくつか候補があがり、その結果めぞんということになりました」と、片山さん。

めぞんのシナリオを一人で書き上げたという加藤さんは、「スピリッツは読んでいて、めぞんも面白いなどは思っていたのですが、よし!と思入れをこめて原作を読み込んだのは小学館の許可がおりてからです」という。なにしろ原作の雰囲気をおこさずに、AVG用のシナリオを書いていくというのは、かなりハードな仕事だ。変にアレンジしたりしてしまうと、即、ユーザーから文句のハガキがきてしまう。それをほぼ1か月でこなしてしまっただけ、という話を聞いて、正直なところ、ビックリしちゃったね、ボクは。

もっとビックリさせられたのは、「シナリオと同時に、メイン部分のプログラムもでき上がったのです」という片山さんのひとことだった。

こうしてボクが別冊にとりあげるからには……ということも大げさかもしれないけど、めぞんは、AVGの中でも名作と呼ぶに値する作品だ。その基本となるシナリオとプログラムをわずか1か月で書き上げたという加藤さん、これはスゴイ。グレート、グレート!

「その秘密をこれからご紹介しましょう」と、片山さんはお仕事中の主任システム・エンジニアの伊藤和彦さんを呼び寄せてくれた。

「エー? ホントに1か月でめぞんのメイン部分はできてしまったんですか?」「フッフ、それでは実際にお見せしながら説明しましょう」不思議がるボクに対して、伊藤さんはニコリと笑みを浮かべながら、手近にあったPC-9801にディスクを差込み、リセット・スイッチを押した。

## LADYが、スピード完成の秘密

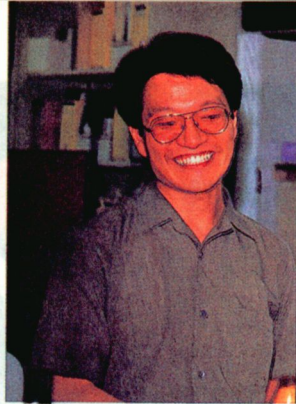
立ち上がったのは「LADY」という、AVG専用のエディティング・ソフト。

「山下さんは、パソコンのプログラムのほうは、いかがですか?」

「そうですね、BASICなら、なんとか」

「それならだいじょうぶ。このシステムでAVGなんか、すぐできてしまいますよ。なにしろ、プログラムを組めない人のためのソフト開発ツールなんですから。」伊藤さんは、

◀開発ソフトの「LADY」\*「舞」を作った伊藤さん



BASICを教えるかのように、ボクにいいいにLADYの仕様を説明してくれた。

LADYは、シナリオ・ライターが一定の書式(文法)に従ってシナリオを書いていけば、プログラムのメインが自動的に組みあがってしまうというツールなんだそうだ。

「通常は、プログラマーとシナリオ・ライターが別々だと、その調整がたいへんなんですが、今回はスムーズにいきました。」

伊藤さんの言うように、たくさんのスタッフが協力してソフトを制作するとき、一番たいへんなのが、この調整作業なんだよね。ゲームを企画する側は、できるだけ多くのことがらをゲームに盛り込みたいと考える。もちろんプログラマーもよいソフトに仕上げるために最大の努力を傾けるんだけど、自由に拡大できる頭の中で考える企画と、パソコンのハード的制約を受けているプログラミングとの接点を見つけたすための、血を見るようなぶつかりあいというのがソフト開発ではつきものなんだ。

では、もう少し詳しくLADYのしくみについて説明しておこう。もちろんこのソフトを作った伊藤さんに聞かせてもらった内容だ。

AVGでは、位置や場面、持ち物、登場人物、時間などがゲームに深くかかわってくる。「ハガキを持っているなら……する」とか、「一瀬のおばさんがいるから……する」などの条件設定の積み重ねと、それに対するプレイヤーの入力に対応した変化を用意していかなければならないんだけど、LADYでは、シナリオを書き込みながら設定できる



▲これがAVG作成ソフト「LADY」のエディティング画面



▲シナリオからグラフィックまで、すべてを担当した加藤さんに原画を見せていただく

ようになっている。忘れちゃならないグラフィックの表示についても、「玄関の絵を出せ」というような指示をしておけばOKなんだ。

「管理人さんの感情が、「楽」より、良いなら……する」といったぐあいに、感情のパラメータも日本語感覚で設定できるところがミソだね。

また、玄関で管理人さんと会った五代くんが、管理人さんの部屋に行ったとき、中に管理人さんがいたとしたら、「移動」という点で不条理な設定ということになる。シナリオでは、そういったバグが起きないように書かれているとのこと。ただし、四谷さんのように神出鬼没のキャラクターは、それなりに設定してあるそうだ。

それから、AVGをプログラミングする際にめんどくさいのが、コマンド入力ルーチン。めどんのように、行動が選択式になっているものは、それほど複雑なことはいないんだけど、文字入力の場合、同意語を準備するのは、けっこう煩わしい作業なんだそうだ。このシステムでは、シナリオを入力して、コンパイルすると、使われている動詞や名詞の辞書が自動的に作製される。それらの言葉の後ろに「/……」というぐあいに同意語を書き込んでいけば、キチンと設定できるようにもなっているという。

ウーン、見れば見るほど、こりゃ便利♥これさえあれば、ボクにでもカンタンにAVGが作れちゃいそうだ。このソフト、市販してくれないかな？と思うのは、ボクだけじゃないだろう。

## グラフィックは“舞”が大活躍

「では、グラフィックについて聞かせてくれませんか。あのグラフィックは、ゲーム用のオリジナル書きおろしですよ。どなたが担当なさったんですか？」と、ボク。

「これも加藤氏がすべて担当しました。グラフィック・ツールは私が作った“舞”というソフトです。」

伊藤さんは、ボクにもよくわかるように、ていねいに“舞”の特徴や、使いかたを説明してくれた。

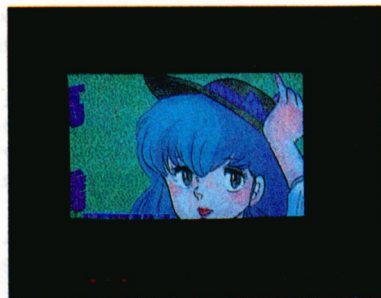
基本的には、ボクたちがよく知っているグラフィック・ツールと同じような使いかたをする。ただし、プロ用ということで大きなバッファを持っている、通常の画面よりはるかに広いものを記憶させておくことができる。エディティングするときは、必要な部分を呼び出して操作していくようになってるんだ。

また、他のツール“美亜”“阿梨”とスキャナーを組み合わせて、高精細なカラー画像の取り込みもできる。伊藤さんは、マンガ誌のカラーページを例にして、そのようすをみせてくれた。実にクッキリ、ハッキリした画像なので、ビックリ。

いくらきれいな画像でも、実際のソフトに組み込むときにはデータを圧縮したり、色数を制限したりして、表示速度やメモリの確保をする必要が、当然“舞”etcも、このような操作に対応して、

「はい、では半分に圧縮してみましようか」カタカタ……—てなぐあいに、いとも簡単にやってのけてくれちゃうのだ。

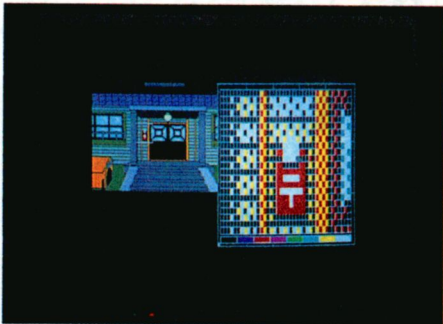
「では、加藤氏にバトンタッチしましょう」ということで、こんどは、グラフィックを取りこむ方法について、加



↑「舞」はバッファに、大画面のデータを取込むことができる。この写真はめぞんのコミックの原稿をテスト的に取り込んだものだ。

藤さんにうかがうことになった。

## 1ドットの精度で削りあげられた めぞんのグラフィック



▲グラフィックは、一部を拡大し、ドットごとに入力していく。右側に拡大されているのは、郵便箱周辺の画面だね

オリジナルで、しかも原作のキャラクターに忠実にグラフィックを作っていたというのは、いかにツールが高性能でも、たいへんだってことは、みんなにもわかるよね。

「まずは、シナリオを完成させてから、作業に入りました。」と、加藤さんはなにげなく言ってるけど、シナリオ、プログラム、グラフィックと、一人三役をこなすのは、すごい作業量だったにちがいない。

もともと、シナリオ段階から、グラフィックも頭の中に入らなければならないということだろうから、ある意味ではやりやすかったのかもしれないけど……もちろん、加藤さんの才能と、根性がなければ、このソフトが完成しなかったことはいままでもないことだ(加藤さん、今度夕食をおごってくださいネ)。

具体的な手順としては、人物などは、まず紙のうえに原画を描いて、それをデジタイザで取り込み、ドット単位で色付けしていくんだそう。背景もやっぱりドット単位で作っていく。

人物や物があるときと無いときがある場面では、すべての絵を描き変えては、スピーディーな処理ができない。そのため変化する部分だけを入れ替えるパーツ方式というのが最近のAVGでは、よく使われるんだけど、特に人物の移動の多いめぞんでもこの方法を採用している。

「入れ替える部分は、かわりに穴埋めの絵を作るわけですが、それこそ、1ドットでもズレると、おかしくなりますから、ほんとうに、神経を使いました。」

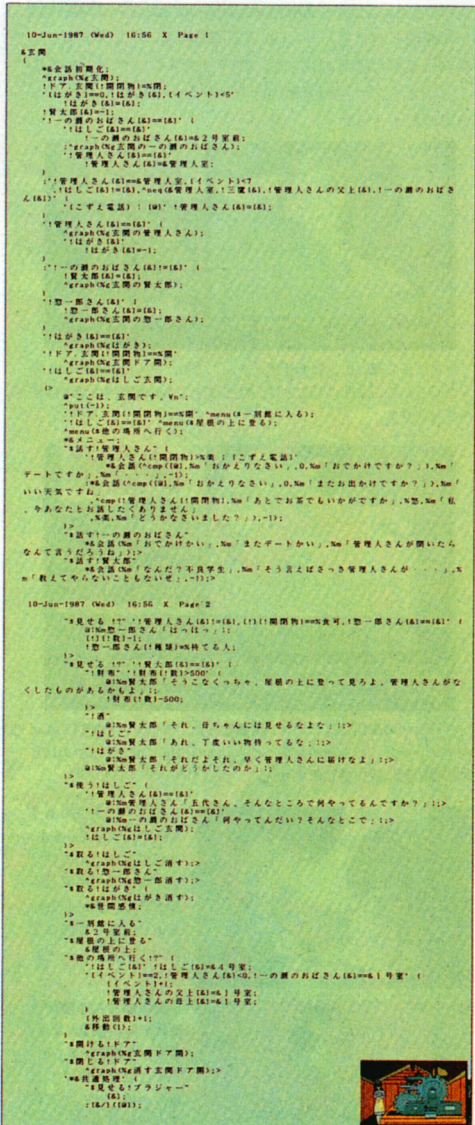
日頃グラフィックが遅いだけの速いのだと、ソフトをプレイしながら、何気なく口にしてはいるボくらだけ。加藤さんのお話をうかがってソフト制作の御苦労というものあらためて認識することができた。

ソフト制作には、もう一つ、バグ取りという重大な作業がある。もちろん、オリジナル版のPC98用では、入念なバグ・チェックがくりかえされたそう。それに、ゲーム

・バランスについても、他のスタッフが協力してあげたという。ただし、移植版については、「バグ取りなし」と伊藤藤さん。

とにかくLADYを使ったおかげで、移植作業も、楽に、確実にできてしまったということだ。感性+努力+技術力なしでは、ソフトは完成しないのだ!

といったところで、このインビュアーの後半は、「うる星やつら」のページにつ・づ・く。



▲これが「LADY」で書いためぞんのソースリスト(一部)だ

# めったに見れない! 『めぞん一刻』特殊画面集

毎月雑誌にてでている広告などをしっかり見ている諸君は、すでにお気づきかもしれないが、『めぞん』には、ゲーム中にてでくる画面以外にも、用意されたグラフィックが何枚

かあるんだ。ここでは、完璧を期すという意味で、そうしたなかなかお目にかかれないグラフィックを一挙にご紹介しておこう。

## 店頭用デモ・ディスク編

発売前にパソコン・ショップで流される、デモ用ソフトに組み込まれた画面がコレだ。デモソフトに、ゲームにてでないオリジナル画面を入れちゃうなんてのは、かつてない試みだネ!



ひとり目の思いにふける管理人さん。でも、あんな写真がなくなかったくらいでこんなに悩むとは、やっぱりこの人の気持ちだけはわからないなあ。



ゲーム中の画面とはデッサンの異なった、五代クンと管理人さんのキスシーン。どちらかと言うと、こっちのほうがコミックのはじめの頃の絵に近い感じがする。



同じく、見つめあう五代クンと管理人さん。まだ書きはじめのせいかな、ゲームの画面とくらべると、書きこみがちょっとアマイかな?



惣一郎さんを散歩に連れていく管理人さん。こういう場面を見ると、「犬になりたいノ」と思うのは、決して五代クンだけじゃないだろう。



## X1用デモ・ディスク編

他の機種とちがって、X1用の『めぞん』はディスク3枚組になっていて、そのうちの1枚は完全なデモンストレーション・ディスクとなっている。ハードさえそろえれば、今話題の立体映像やFM音源まで楽しめちゃうというスグレモノなんだ。



デジダイズで取り込んだと思われる、一刻館の全景。ウーン、原画をダイレクトでパソコンにおとすと、やっぱり迫力がちがうぜ!



斉藤由貴ちゃんの「悲しみよこんにちは」をBGMに登場するのは、五代クンと三鷹さん(?)。立体映像にすると、タイトル文字と人物が飛びだして見えるんだ。



おつぎは、『シネマ』をバックに、こずえちゃんと管理人さんが登場。FM音源の曲は、PSG版よりも聞きこたえがあるゾ。

# コミックスだって紹介しちゃおう!

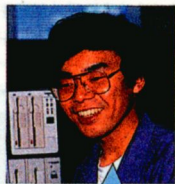
『めぞん』を紹介するうえで、やっぱり忘れちゃいけないのが、全15巻のコミックス。ひとつひとつの巻が情緒にあふれていて、五代クンのせつない胸のうちを、じつにうまく描きだしているんだよね。

まだ読んだことがないという人には、この場を借りて、ぜひとも読むことをおすすめしよう。金色の装いの15巻を読み終えたとき、キミの胸にジーンとするものが残ることを、100%保証するヨ!



# 『めぞん一刻』開発スタッフ・プロフィール

## ●加藤雅史



担当：ゲームデザイン、  
グラフィックデザイン  
出身地：三重県津市  
今一番やりたいこと：高橋留美  
子様に1度お会いした  
いものです

## ●伊藤和彦



担当：ゲームデザインサポート  
生年月日：ひみつ  
出身地：愛知県名古屋  
読者へのメッセージ：『めぞん』  
はAVG記述言語  
LADYで書かれてい  
ます、ハイ。

「めぞん一刻」を作ってから、ずいぶんになるので、もう解き方も忘れてしまっているのに今回の原稿依頼。世間は未だに「めぞん一刻」を忘れてはいないのです。喜ぶべきか、悲しむべきか……。

ゲーム内容については、一部のオタク嫌いの方を除いては皆様に誉めていただいたのですが、グラフィックに関しては、素人さんだまさせてもやはりファンには下手だとか似てないとか、もうむちゃくちゃ言われてしまいました。「めぞん」ではシナリオも書いたわけですが、元々グラフィックデザイナーの私と致しましては、胸にグサグサと来ましたね。

その後、MSX2に移植の話が出て、私はグラフィックの描き直しをしようと思ったのですが、その時には某ガ〇〇スのグラフィックをやっている、さらにあの決してアナログに絵が描けないファ〇コンのデザインも待ちかまえていて、泣く泣く他の方におまかせしたのでした。余談ですが、ガ〇〇スはそういう欲求不満と、アニメスタッフに描いていただいた原画の線の多さもあって、圧縮率の極めて悪いグラフィックになったのであります。

「めぞん一刻」は約3か月で作った、うちとしては記録的な短期間制作のゲームだったので。ならば手を抜いたのかという質問には、はっきりとNO!と言わせていただきます。「めぞん」の制作は過酷でした。アドベンチャーゲームを作るのがいかに難しいのかを始めて知らされました。けれども苦勞の甲斐あって、自分でも納得のいく、「めぞん」ファンならではのアドベンチャーゲームが出来たと思うのです。

言い忘れましたが、私はこの企画が持ち上がるまでは、「めぞん」を読んでもいなかったのです。勿論高橋留美子さんの作品は「るみっくわーど」と称される一連の短編群を読んだこともあり、TVや映画の「うる星やつら」はきっちり見ておりました。「めぞん」も知ってはいたのです。けれど初期の頃ははっきり言ってヘタツピン絵が耐えられなくて、また基本的に私はギャグとラブストーリーが嫌いだっただけで、敢えて手を出さなかったのです。

それが、……ハマってしまったのです。もうすっかり。五代に自分を重ねて読んでました。絵の方も気にならないどころか、その微妙な表情描写、巧妙なカメラワークにすっかり魅了されてしまった私でした。ですから、にわが作りのファンではありませんが、その思い入れは十分だと思うわけです。それだけにグラフィックのことを言われるのは辛いですね。限られた時間の中で最善をつく

してあれだった訳ですから……。機会があればもう一度グラフィックだけでもやりたいですが……。

話変わって、ロードイストの皆様へ。音無家の郁子ちゃんのお部屋に「究〇〇人あー〇」のポスターが貼ってあって、それを見ると「えっ、マイナーだっけ？ どうせ私はロードイストです」と出て来るようにしたのですが、私はあまりまじめなロードイストではありません。その昔、1度だけ表紙にイラストを使っていただいただけで、その後もう1枚出したイラストがボツツタきり投稿していません。ロードも最近買ったり買わなかったりで……。すみません。今後も担当するゲームの中にロードネタだけは入れていきますので、よろしくお願い致します。

失礼しました。話が判らない人はお近くのオタクキーを捕まえて聞いてみてください。オタクキーも判らない方は、私を軽蔑して読み飛ばして下さい（山下さんは判るのかなあ）。

「めぞん」のシナリオはギリギリのスケジュールでやったにも関わらず、前述の「あー〇」のように結構メッセージで遊んでたりするのです。もちろん「めぞん」の世界を壊さぬように気を使っているの、その辺りではファンの怒りを買ったりはしていません。と、思います。もう1年前の話なので良く覚えていないのですが……。ファンの方はシナリオを一樣に誉めてくれて、ぜひ続編をと言ってください。ありがとうございます。

続編の話ですが、いったいどうやって作ればいいんでしょうね、というのが本音です。映画が来る春あるそうですが、そちらはラストまでやります。簡単に言ってくれちゃってますが、アドベンチャーゲームの場合そう簡単にはいきませんからねえ。あのシーンは御法度だし、映画と同じじゃ芸がないし、その後の話はファンのひんしゅくを買いたい。へたに続編を出さずに名を残した方がいいような気も……。

まあ期待しないで待っていて貰えば、また3か月で作ったソフトが突然出て来るかも知れませんね。それまではうちのオリジナルファンタジー・アドベンチャー「セイレーン」とシューティング(?)ゲーム「亜空戦記」でお楽しみ下さい。まだ「うる星やつら」をお買い求めになっていない方はもちろんどうぞ。

山下さん、こんなもんでいいですか? 26x90行ってのは結構長いですよ。

それでは、今後ともマイクロキャビンをよろしくお願致します。



# うる星やつら

～恋のサバイバル・バースデー～



- 対応機種：PC-9801シリーズ (3.5", 5"ディスク)  
PC-8801SRシリーズ (5"ディスク)  
X1シリーズ (5"ディスク)  
FM-77シリーズ (87年末発売予定)  
MSX2 (3.5"ディスク/ROM)
- 価格：6,800円  
(MSX ROM版のみ7,800円)
- 発売日：1987年6月5日
- 発売元：マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12  
☎0593(51)6482

## めぞんのつぎは、やっぱりうる星!

マイクロキャビンが「めぞん」をだしたときから、イヤな予感にはしてたんだよなあ。そう、小学館と仲良くなってつぎは「うる星」のAVGをだすんじゃないかな〜って予感だ。エッ、なぜそれがイヤな予感なのか? じつは、何を隠そう、ボクはそれまで一度も「うる星」のマンガを読んだことがなかったからなんだ(高橋留美子大先生、ごめんなさい!)。わりとシリアスな『めぞん』は大好きだったけど、どうもギャグっぽい「うる星」は好きになれなかったんだよな。

でも、あれだけの熱狂的ファンを持つツなマンガとして有名な「うる星」がAVGになった場合、原作を知らずして、とてもじゃないがゲームを解くことはできそうにない。それでは、あの名言「私に解けないアドベンチャー・ゲーム

はない!」がウツンになってしまう。てなわけで、「うる星」の発売が広告で紹介されると同時に、ボクは覚悟を決めて、「うる星」のコミックを読破することにした。

そしてそして、買ってきました、「うる星やつら」全37巻。読みつづけること約3日、ようやく全巻を読み終えることができたんだ。読んでみようやくわかったね、なぜ「うる星」がこんなにも人気があるかっていうことが。ギャグの中にも繊細に描かれた心理描写、そして、ときどきでてる思わずホロリとさせてくれる巻…。イヤ〜、「食わず嫌い」って言葉は本当にあるんデスネ。感動したボクは、もう一度全37巻を読みかえしてしまったんだ。「うる星」のAVGがてのを「イヤな予感」などと言ってた自分が恥ずかしい!

## メッセージの多さが一番のウリ!

すでに「めぞん一刻」を手がけているマイクロキャビンだけあって、この「うる星やつら」もAVGとしての完成度は非常に高い。高いというのは、英語で「high」。その名詞形と言ったら?——ハイ、そうだね、「height」だね。オッといけない、ペーマが編集部には受験生が多いので、ついつい問題をだしたりしてしまう。悪い癖だ。

その完成度の高い「うる星」の中で、もっとも驚かされるのが、そのメッセージ量の多さだろう。昔のAVGをやったことがある人なら知っているだろうけど、2〜3年前のAVGには、じつにメッセージの貧弱!なものが多かった。正しいコマンド入力以外に対しては、何を入力しても、「それはできません」「もっと他のことを考えてみてください」としか返ってこない、という具合にだ。コマンド選択方式というタイプがでてきてからは、多少それも解消されたかのように見えたが、まだまだボクとしては納得のいかない作品が多かった。

そしてきたのが、この「うる星」。この作品は、メッセージ量という点に関しては、AVG史上No.1と言っても決して過言ではない。たとえば、まったく進行に関係のない場面「ラム 話す」と入力しても…

「終太郎はやさしいっちゃや。ダーリンも、もっと終太郎と仲良くするっちゃ」

「それじゃ子ちゃんと仲良くしてもいいんだな」

「それとこれとは話が別だっちゃ」

——てな感じで、まるでコミックを読んでいるかのようなメッセージが、つきからつきへと表示されちゃうんだ。

メッセージの総量は、テキストサイズで約150キロバイト。

大もとになったシナリオだけで、薄いプリンタ用紙にして厚さ15cm以上にもなるというから驚きだ。なにしろ、ひと昔前なら、150キロバイトもあったら、けっこうまともなAVGが作れただろうからね。「うる星」のコミックを読んでいる人なら、たとえ原作が解けなくても、このメッセージを見ただけで十分楽しめるっていうものさ。さらに、ツな人なら、このセリフがコミックスのどの巻のどのセリフのアレンジなのかを探してみるのもおもしろいかもヨ!



# AVGでは、最高の完成度!!

## グラフィックも一層パワーアップ!

この前、ペーマガのイラストレーターのくりひろし氏と話をした機会があったんだけど、そのとき彼は「『うる星』の絵だけはペーマガに書きたくない」と言っていた。

オット、ここで動ちがいしてもらっちゃ困る。

彼はもともと、『うる星』の初期の頃からのファンのひとりなんだ。では、なぜ『うる星』の絵を書きたくないと言ったのか?

「だってさ、どんなにうまく書いて、やれどこのこの線がちがうだの、やれデッサンがおかしいだの、文句をつけられるにキマってるんだ。『うる星』ファンのマニア度は、数あるマンガの中でも1、2を争うくらいで、高橋留美子の絵じゃないと批判せすにはいられないんだから。」

## 4とおりのマルチ・エンディングを採用

このゲームは、面堂家の庭を舞台に繰りひろげられるんだけど、なんとご親切なことに、はじめから庭内の迷路マップがついてくる。つまり、マッピングの必要がないってワケ。

そのかわりといっちゃナンだけど、迷路内をキミ(あたそ+ラム)の他にもおなじみのキャラクターたちがうろついでいて、バッタリと出会っちゃうこともあるんだ。温泉マーク、スケパン3人娘、真吾なんてツウな連中もでてきて、まさにうる星ワールドってカンジ。そうした連中と、ときには仲良くしたり、ときには戦ったりしてうまくやっついていかないと、了子ちゃんの待つゴールへたどり着くことはできないんだ。本来なら宝箱の中に入っているはずのアイテムのある人物が持っていてしまったたり、もたもたしているのと先にゴールされてしまったたりと、こういうアイデアは新しいね。

オマケに、このゲームでは、4とおりのマルチ・エンディングを採用。いかにも『うる星』らしいエンディングも

—なるほどねえ、なんとなくわかるような気がするなあ。でも、そうした観点から考えてみた場合、このソフトのグラフィックは、じつに気合いが入っている。100枚以上のグラフィックを、ボクのようなシロウト(?)にはほとんど原作と見分けがつかないくらい、完璧に仕上げてるんだもの。これならおそらく、マニアのかたがたからもマル印がもらえるんじゃないかな。

ただ、予定ではこのソフトに、画面だけを順番に見ていく「CGモード」というのがつくはずだったそうなんだけど、それがなくなってしまったのが、ちょっぴり残念(でも、そのかわりに、おもしろいオマケがついてたけどね:60ページ参照)。

あれば、アツと驚くエンディングも用意されている。一度ゲームを解き終えたあとでも、すべてのエンディングを見るまでチャレンジできるから、こういった配慮はやはりうれしい。

でも、『マルチ・エンディング』っていても今のAVGの場合、どうしても「ラストのところがちょこちょこつちがう」って程度で終わっちゃうんだよね。この『うる星』でも、その感はぬぐえなかった。どうせなら、ゲームの中盤ぐらいからストーリーが大きく分かれてほしいとは思ってたんだけど、プログラムのなを考えると、2、3本のAVGを作るのと同じ労力が要求されることになってしまう。『マルチ・エンディング』に関しては、AVGはまだまだ模索的段階にあると言えるだろう。

まあ、この『うる星』では、一番見るのが難しいエンディングは、ラストに〈FIN〉と表示されるから、そこんとこヨロシク!

P.S.<FIN>のあとには、オモシロイものが...

## これが画面割りだ!

話し相手やアイテム。まわりの状況などが表示されるサブのグラフィック画面。

メインのグラフィック画面。絵がコミックスからぬけてたようなのが、うれP!



コマンド表示部。もう1画面分あるので、見落とすことのないように。

このゲームの主役、テキスト表示部。150キロバイトにも及ぶメッセージが表示されるゾ!

ブルース・リーのお面をかぶった人を見て、ある人が叫びました——「仮面はりーノ!」

# プロローグ



「ごめんくださいーい！」

手紙の束をかついだ黒子が、諸星家をおとずれた。

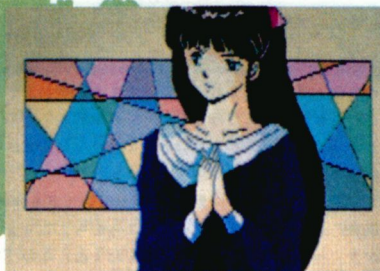
「よー、黒子。久しぶり。」

あたるは興味しんしんに応対した。

その横にラムがいる。

「了子お嬢さまのメッセージをおとどけにありがとうございました。」

「わっ、誕生パーティの招待状だ！」



明日は私の15歳の誕生日。つきましては明朝10時より、面堂部分館において、バースデー・パーティを催します。

余興として、楽しいゲームを企画しましたので、お友だちもお誘いの上、ふるってご参加ください。

面堂了子

「なおゲーム優勝者には、了子さまから熱いキッスがおくれます！」

黒子が、あたるにそっと耳うちする。



「かならず行くて、了子ちゃんに伝えて。」

彼はここにこ顔で答えた。

「うちもいっしょに参加するっちゃ！」

ラムがあたるに飛びついた。



「優勝者にキッスだと？ ゆるさん、ゆるさーんっ！」

終太郎が了子にわめいた。

「やーね、おにいさまったら。じつの妹は嫉妬なされて…。」

「するか、アホらしい！」

「そうだわ。トップのご婦人には、おにいさまがキッスなさらたら？」

「…ラムさんも参加されるのか？」

「鬼っ娘ですか？ 諸星さまといっしょに来られます。」

横から黒子が告げる。終太郎はひとしきり顔をほろぼせて笑ったあと、急に真顔にもどって黒子に命じた。

「サングラス部隊をただちに分館前に集合せよ。」

「なにをなさるの、おにいさま？」

「知れたこと、諸星をむかえうつ用意だ。明日こそ、やつ



を亡き者にしてくれる！」

翌朝。面堂了子バースデー・パーティの余興会場は、招待客でひしめいていた。

「みなさま、本日はようこそ。さっそく余興のご説明をさせていただきます。ゲーム趣旨はいたって単純、分館大広間のパーティ会場にたどり着いていただくというものです。」

黒子は簡単なあいさつを述べると、いきなり本題に入った。

「トップの殿方には今後一年間、了子さまのステディとして、親しい交際が許されます。」

「おおーっ。」男たちが期待にじよめいた。  
 「同じくご婦人には、若の熱いキスが-okられます。」  
 「キャーッ。」今度は女の子の歓声があがった。  
 「さらにパーティ会場には、豪華なお食事が用意されてます。」「やったー！」



あたるとラムはやや遅れて到着した。南むきのどんと構えた門をくぐる。余興スタート地点は熱気にあふれていた。

「ターリンかぐずぐずするからゲームの説明を聞きよこねたっちゃ。」

「どうせたいしたことであるまい。(ゲーム

ムの説明を聞かれてキスのことがバレるとめんどうだからな。)」

「サクラや竜之介、わあ、コタツネこまでいるっっちゃよ。」  
 広場のそこここからは、ざわめきにまじって、「やるわ、やるわ。あたし、やるわ!」「がんばるぞー」「負けるもんかっ」と意気ごむ声が聞こえる。

「なんだか、おもしろそうだっっちゃ!」



ラムがわくわくして言った。

「では、位置について。よーい、ドンッ!」

「パンパーン☆」黒子によって、スタートの合図が打ち鳴らされた。

「うわおおーっ!」

「ドドドドドッ」招待客たちはクモの子を散らすように、いっせいに思い思いの方向へ突進していった。さてさて、ひとくせもふたくせもある連中が繰りひろげるこのレース、果たしてどんな結末になり

……こゝから……?



# 面堂了子バースデイ・パーティー会場全景

ジャン!! これが今回のゲームの舞台となる、バースデイ・パーティー会場の完全イラストマップだ! けっこう細かいところまで書きこんであるので、ゲームをプレイするときには、きっとキミの大きな手助けになってくれること、まちがいない。落とし穴や階段、アイテム類にはとくに注意して、会場内を歩き回ってみてくれ。

ところで、コレはおそらくまだだれも知らないだろうと思うけど、じつは、このマップの中の迷路をよーく見てみると、ある2文字が隠されているんだ。うへん、このマップじゃ、ちょっとわかりにくいかな?ズバリ教えちゃおう、面堂終太郎を象徴する2文字「たこ」が隠し文字だ! 左半分の迷路に「た」が、そして電飾魔境の周辺に「こ」の文字が確認できる(こんな書きかたをすると、なんか心霊写真の中で「XXの場所に霊が見える!」ってノリの解説を書いてるみたいだね)。マップを作るときからこんな設定を考えてるなんて、ヤルじゃない!

しかし、面堂邸っていうのは、いったいどれだけ広いんだろうねえ。なにしろ、このバースデイ会場でさえ、あくまでもその庭の一部。だいたい庭の中にジャングルがあるなんて、はっきり言って異常ですよ、あなた。こんな家を持ってたら、はたして面堂クンの相続税はいくらになるのかしらん?





ここに掲載したコメント以外の文章は、マイクロキャビン社の許可を得て、ゲーム中にでてくるメッセージを小説風にまとめあげたものだ。しかも、提供していただいた設定資料も参考しているので、容量の関係でゲームに入れることができなかった文章も含まれている。これを読んでAVG版「うる星やつら」の世界の奥深さを感じとってみてほしい。

ただし、これがAVG版「うる星」のすべてだと思ってしまうらっちゃう困る。すべての内容・メッセージをまとめ

あげようとしたら、それこそ「うる星」だけで1冊の本ができてしまうので、今回は適当におもしろそうな部分をかいつまんでみたつもりだ。もちろん、ゲームの解法に直接関係する会話・表現は極力おさえてある。これ以上くわしいことは、ゲームのディスクの中で……ということしておこう。とにかく、あらゆる場面で、あらゆるコマンド入力を試してみしてほしい。意外なときに、おもしろいメッセージ・現象が見れることがあるゾ!

## ダーリン、ステディってナンダっちゃ?



ゲーム中は、あるときをのぞいて、ほとんどあたらとラムでいっしょに行動することになる。このスタート地点ではある物が手に入るんだけど、すぐには見つからないので、あしからず。



ラム「ここはスタート地点の広場だっちゃ。でも、もう誰もいないっちゃよ。」  
広場はうっそうとした森に囲まれ、赤土の地面には大

勢の足あとが残っている。

あたる「これはサクラさんの足あとだ! 見よっ、この<sup>い</sup>一分のスキもない足あとを。安定した重量配分、優美で洗練された美しい足形。絶対にまちがいない。」

ラム「あきれ、ものが言えないっちゃ。」

あたる「あっ、これはしのぶの足あとだ! わっ、こっちはランちゃんのだ! そーか、みんな来てるんだ。やったね!」

あたるは指を鳴らして喜んだ。

ラム「うちは、いやーな予感がするっちゃ。」

鼻すじにシワをよせて、ラムが言った。あたるはノドをはりさかんばかりの大声で叫んだ。

あたる「サクラさん、好きじゃあああーっ!」



すると、森から、急速に近づく「ずかずかずかずか」という足音があった。

サクラ「いきなり、なにをぬかすっ!」

「ばきっ☆」森からだしぬけに現れたサクラは、あたるをひっぱたいてセクサンすると、再びゲームコースにもどっていった。

サクラ「まったく、いらん運まわりをさせおって!」

まずはスタート地点で、受付の黒子に会っておこう。黒子っていうのは、そういう名前の女の子だと原作を読むまで信じ込んでいたのは、ボクだけだろうな、やっぱり。



でかてかと「受付」と書かれたテーブルをカウンターがわりにして、道のかどっこに黒子が二人ちよこんとすわっている。学園祭の受付みたいだ。  
黒子「これは諸星さま、よくおいでくださいました。ては、招待状をおあずかりします。」

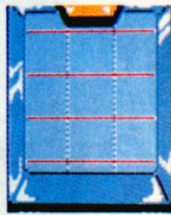
黒子は招待状<sup>いじ</sup>の提示を求めた。

あたる「招待状? なんで?」

黒子「余興の一環ですよ。宝探しをしていただくんです。」

あたる「イッカン? 宝探し?」

黒子は招待状を受け取ると、かわりに小さなメカをさしだした。



あたる「なんだ、これは?」

黒子「宝箱探知レーダー」です。」

あたる「……宝箱?」

黒子「はい。この迷路には、ゲームに必要な小道具が宝箱に入って隠されてまして。」

あたる「つまり、これで宝探しをしろと仰ーことか。」

黒子「さよふで。」

黒子はうなずいた。



なぜか、かきねにうもれるようにして電話機が設置してある。ダイヤルも何もついていない奇妙な電話だ。受話機を取ってみると、電話口にてきたのは……。

ラム「ダーリン、これ、無線式のインターフォンだっちゃ。」

「RRR……カチャ☆」





あたる「やっほー。来たよおー、  
了子ちゃん。おまねき、ありが  
とう！」  
了子「これは諸星さま。ゲームに  
勝って、私をうばいにいらして  
くださいませね。」  
あたる「了子ちゃんのためなら、  
火の中、水の中。たとえ、地獄

の業火で焼かれていようと、はってでも会いに行きよ！」  
了子「たのもしいお言葉ですこと。」

了子は電話のむこうでコロコロと笑った。

“RRR……カチャ☆”



終太郎「よく来たな、諸星！」  
あたる「その声は面堂……。なぜ、  
さまがそににいる！」  
終太郎「心外だな。妹の誕生パー  
ティに兄が出席するのをそのよ  
うに言われては。」  
終太郎は不敵に笑った。

「Welcome (ようこそ)」という看板が立ててあるス  
タート付近。おかしいぞ、面堂にしちゃあ、親切すぎる。  
それもそのはず、この先には……。



密生した樹々のかきねに区切ら  
れた小道が、小道へとつながり、  
その小道はまた別の小道につな  
がっている。  
ラム「ダーリン、こんなところに  
看板があるっちゃ。」  
通路わきの太い木に打ちつけら  
れた案内ふだを見つけて、ラムが  
言った。

ラム「案内ふだには『Welcome』とあって、北向きの矢印  
が描いてあるっちゃ。うちら、歓迎されてるっちゃ！」  
あたる「おかしい。面堂にしちゃあ、親切すぎる……。」  
ラム「終太郎はやさしいっちゃよ。ダーリンも、もっと終太  
郎と仲良くするっちゃ。」  
あたる「それじゃ了子ちゃんと仲良くしてもいいんだな。」  
ラム「それとこれとは話が別だっちゃ。」

大きな穴が地面にポッカリと口を開け、男の集団を



飲みこんでいる。  
オヤ、あそこに見えるは、あた  
るの友だちの白  
井コースケじゃ  
ないかい！



あたる「落とし穴か。単純なワナにひっかかりおって。」

ラム「あわれだっちゃねー。」

何人もの男たちが、道のまん中にあいた大きな落とし穴に  
ひっかかっていた。脱落者の一団だ。コースケもいる。し  
かし、白目をむいて、のびており、ビクリともしない。  
あたる「アホが。あせて、確認もせんとなだれこむから  
じゃ！」

ラム「ダーリン、みんなを助けたいのけ？」

あたる「こんなに大勢、おれひとりじゃ、どーにもならん

わい。それに、じき、黒子が救援にかけつけるだろ。」

ラム「ダーリン、仲間を見捨ててくのけ？」

あたる「とーぜん。勝負になさけは禁物だ！」

ラム「コースケ、かわいそうだっちゃ。」

あたる「ふん。競争相手がへって、せーせーするわ。」

あたるは落とし穴のふちへ歩みより、底をのぞきこんだ。

あたる「(ふ・深いっ！)」

落っこちたら、ゲーム脱落はまちがいなしだ。

あたる「(なんちゅーもんを作るんじゃ、まったく！)」

ラム「わっ☆」

あたる「どわわっ。」

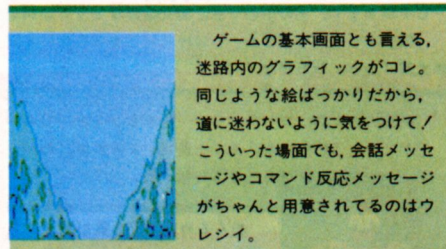
その瞬間、あたるの背中にそーっとしのびよったラムが、  
大声で彼をおどかした。

ラム「ダーリン、おどろいたっちゃ？」

あたる「アホっ、遊ぶんじゃない！」

ラム「エへ、ごめんちゃ！」

ラムはベロツツと舌をだして、てれ笑した。



ゲームの基本画面とも言える、  
迷路内のグラフィックがコレ。  
同じような絵ばかりだから、  
道に迷わないように気をつけて！  
こういった場面でも、会話メッセ  
ージやコマンド反応メッセージ  
がちやんと用意されてるのはウ  
レシイ。



ラム「ダーリン。  
ステディって、  
ナンだっちゃ？」  
あたる「おまえは  
知らんでいい。」  
ラム「ダーリン、  
ケチだっちゃ！」

ねえダーリン、パーティのごちそうって、なにかな？ うちの好物の、からしケーキやタバスコジュースなんて、あるかな？」

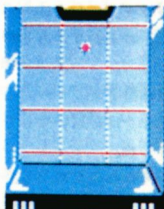
あたる「アホっ。そんなもん、あるわけないだろーが！」  
ラム「残念だっや。ねえダーリン、ステディって食べ物？」  
あたる「食べ物……。あの一、(まてよ、そう思わしておいたほうがいいな)ステディってのは、甘くて、とってステキなもんだ！」

ラム「うーん、楽しみだっや。」  
あたる「(うしっ。ステディになれば、了子ちゃんをひとりじめできるぞ。やったね！)」

あたるは、了子の祝福のキスを想像して、期待に燃えを燃やした。

ラム「(にやにや笑いなんかして、ダーリン、気味が悪いっやね！)」

何も知らないラムが、少し不満そうに言った。



レーダーというアイテムを持っていると、宝箱を見つけることができる。だけど、あいにく最初の宝箱はカラッポ。一体ダレが中身を持って行ってしまったんだ？



レーダーが反応を示していた。  
ラム「地面からだっや。」  
さっそく、あたるが穴を掘る。だが、宝箱はからっぽだった。あたる「くそっ、遅かったか！」  
ラム「だれかに先を越されたっやね。」



## 必殺β作戦！くらえ、諸星い！！

ときどき、画面が一転して、ゲームコース管理制御室の中をうつろいだことになる。面堂と黒メガネ部隊の会話や了子ちゃんの反応はとつてもユニーク！



ホントに原作を読んでいるみたいだね。

終太郎「β作戦はどうだ？」

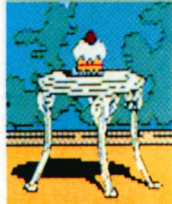
終太郎がサン

グラス部隊に戦況を確認した。

サングラス「はっ。四名がひっかかり、すでに戦線を離脱しております。その中の一、錯乱坊はひとりて10個を一気食いしております。」

終太郎「ふっ、おろかな！」

通路の真ん中に置いてあるテーブルとケーキ。なんだかイヤな予感がする。ま、一度食べてみれば、わかることだしやろ。



めくるめく、青と緑がおりなす混乱のイリュージョン。同じような道、同じような景色、同じような感覚。かつて、いつか、前に、どこかで、きっと、おそらく。でも、わからない。ただひとつ確かなこと、通路の真ん中に置かれたテーブルとケーキ。

あたる「なんだ、これは？ これでは通行の邪魔ではないか！」

ラム「通行がどーこの問題じゃないと思うっや。なんだかおかしいっや。ダーリンは、ケーキがこんなところにあること自体、変だと思わないのけ！」

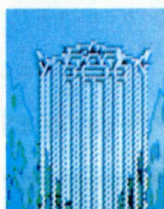
あたる「誕生パーティにケーキがあって、どこがおかしい！もらえるものは、もらえるときにもらっておく。それがオレの方針だ！」

あたるはケーキを手にして、手前勝手な論理をふりかざした。

ラム「んもう、いやしいっやね！」

ラムが不満気な顔をした。

まず第一の難関が鉄柵の場面。ここの扉を開けるためには、特殊なカギを使わないとダメなようだ。カギはある人物が持ってるゾ！



びっしりと生いしげる樹々のかきねに左右をはさまれた小道が、東西にのびている。しかし、かたく閉じた鉄柵の扉が、東への通行をはばんでいる。

ラム「ダーリン、これ見るっや！」  
ラムが門扉の右はして、あたるを手まねきした。

あたる「……あつ、ちきしょう。カギがかかっているのか！」

ラム「だっや。」

扉は掛け金錠で、支柱にがっちり固定されている。

ラム「この門を見ると、うち、動物園に入れられてるよーな気がするっや。」

たしかに下半分だけを見れば、扉はオリも同様だった。あたる「なあ、ラム。オレをかかえて、オリの向こうに運ばんか？」

あたるはバカ高い扉を見上げたまま、さりげなく、ラムに尋ねた。

ラム「だめだっちゃ、ダーリン。それはズルとゆーものだっちゃ。フェアじゃないっちゃ。」

ラムが子供に教えさすように、あたるをいませた。あたる「おまえ、ごちそうを食べたくないのか？ 早くしないと、みんな食われてしまうぞ。」

ラム「かまわないっちゃ。うちはダーリンと一緒にいられれば、幸せだっちゃ！」

ラムは明るく力いっぱい元気に答えた。

あたる「いいか、ラム。」

ラム「ダーリン、そんなにうちに借りを作りたいっちゃ？」

あたる「……………」

β作戦、鉄柵門を突破したものの、面堂のワナはまだまだつづく……。了子ちゃんもあいかわらず、ちょっぴりブツンした過激なセリフをのたまわってくる。このゲームで、彼女は何度も救いの手をさしだしてくれるんだ。



サン格拉斯「今、諸星さまが鉄柵門を通過しました！」  
了子「さすが諸星さま！」  
終太郎「だが、

勝負はまだこれからだ。ふっふっふ。」

モニター・スクリーンを見守る終太郎には、心なしか余裕が感じられた。了子にはそれが納得できなかった。

そんなとき、了子のもとに黒子が駆けつけ、彼女に耳うちした。

了子「なんですって？……おにいさまのしわざだわ、なんて汚ない！」

了子は終太郎をキッとにらみ、小さいがきびしい声で黒子に命じた。

了子「至急、かわりの通路を掘りなさい。そして、例のものを諸星さまに！ 私の誕生パーティを、おにいさまに邪魔されてるものですか！」

「どわっ！」「ちゃっ！」\*ぼそっ☆ 落とし穴に落ちたと思ったら、そこにはベルトコンベアが。これを



使わないと行けないエリアなんていうのもあるゾ。地上にてたら、ラムちゃんに現在位置を確認してもらおうね！

“きゆるきゆるきゆる”地下ベルトコンベアが二人を運ぶ。

あたる「な・なんだ、これはー！」

ラム「ベルトコンベアだっちゃ。」

あたる「それくらい知っとるわい。なんで地下トンネルが

あって、ベルトコンベアが走ってなきやいこんのだ！」

ラム「うちに聞くのは、おかどちがいとゆーもんだっちゃ。

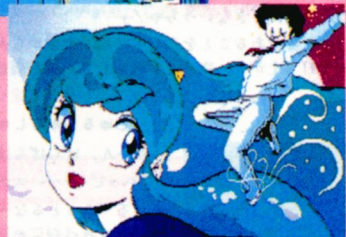
わあ、おもしろいっちゃーっ！」

あたる「……おまえ、適応性があるな。」

“ぼんっ☆”あたるとラムは地中からほうりだされた。

## GAME OVERその1：面堂邸脱出

いきなり門から外にでてゲーム・オーバーになってしまわないように！でも、キレイなグラフィックが見られるから、これも一度は試してみるといいかも。



二人は、あきれるほど“でん”とかまえた重厚な大門をくぐりぬけた。

あたる「……ここはどこだ？」

ラム「面堂邸の外だっちゃ。ダーリン、失格したっちゃ！」

あたる「そ・そんな。了子ちゃんっ！」

ラム「あきらめて、今日はうちとデートするっちゃ。」

## GAME OVERその2：落とし穴

迷路のそこらじゅうにある落とし穴。ここに落ちると、一気にゲーム・オーバーになってしまいます。しっかりと場所を覚えておこう。



“ぐわちーん☆”

あたるは落とし穴の底に頭からもろにつこんだ。

終太郎「諸星、思い知ったか？ わはははははっ。」



## どーやったらここからでられるの、あたるくん?

迷路の中の2か所にある謎の砲台。あるアイテムを使って、コレを撃ちあげると……。でも、今はまだムリ。隠れ区画でそのアイテムをもらってから、もう一度やってこようね。



道のまん中に真上を向いた鉄製の太い大砲があり、大きな脚部で大地にしっかりと固定されている。ラム「ダーリンはなんだと思うっちゃ?」  
あたる「おれが知るわけないだろう!」

ラム「ねえ、ダーリン。この大砲、

なんて真上を向いてるっちゃ?」

あたる「下を向かんからだろう。」

ラム「どーして、こんなところに置いてあるっちゃ?」

あたる「他に置き場所がなかったんだろ。」

ラム「納得できないっちゃ!」

あたるがあることをしたとたん、大砲から火玉が尾を引いて打ち上がり、空高くで破裂して、美しい色文字を彫った。

「しゆるしゆるしゆるうう、どっかーん、ばらばらばあ☆」

「ハッピー・パースデイ、了子!」

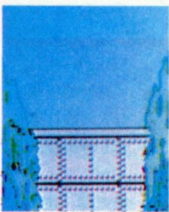
あたる「こっとるなー!」

ラム「きれいだっちゃー!」

会場中の人々が注目し、それに見とれた。大砲は、仕掛け花火の打ち上げ機だった。



しのぶが迷いこんでいるこのエリアから脱けだすためには、いかにもそれらしい鋼鉄の壁をクリアするしかない。たれさがっている3本のひもが、なんとも気にかかるなあ。いずれにせよ、一度データをセーブしておいたほうが良さそうだ。



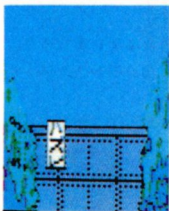
鋼鉄の壁が通路をふさいでおり、その横にひもが3本たれさがっている。道はまだ続いている。

ラム「うーん、問題だっちゃ!」

鋼鉄の壁の横には、赤・黄・青の3本のひもがたれさがり、その先は途中でかっ車によって方向をかえて、樹々のしげみの中へ消え

ている。

ラム「うちが察するに、この3本のひものうち、いずれか



を引けばれば、この壁は通行可能になると思うっちゃ!」  
あたるは赤ひもをそうと引っぱった。

「つつつ……、ばらっ☆」

あたる「な・なんだあ!」

馬鹿にしたように「はずれ」のたれまくりがかった。

やっとの思いで宝箱を見つけた。これでこのエリアから脱出することができるのだ! ちなみに、ここに脱出口を作っておくと、今後、しのぶが別のエリアにも登場するようになるんだ。登場キャラの移動までしっかりと設定しておるあたりササガ!

宝箱の中には、小さな赤い突起があり、そのプレートにPUSH(押す)と書いてある。

あたる「なんだ、これは?」

ラム「きっと、なにかのスイッチだっちゃ。プッチン、だっちゃ!」  
ラムが宝箱のボタンを押した。

すると、通路はじの地面が静かに

横すべりして、

地下へおりの抜

け穴が現れた。

抜け穴は直径2

mほどで、ハシゴ

でおりられるよ

うになっている。

だが、底は暗く

て見通しがきかない。ハシゴは、古いがしっかりとした木造のもので、大きなビスによって、石の壁にがっちり固定されている。まず、あたるがハシゴをくだり、つづいて、ラムが舞いおりる。二人は地下へ向かった。

## GAME OVERその3: 担架

どんなに重傷を負おうと死なないのが、あたるのいいところ。しかし、眠っただけでこんな姿にされるってのは、納得いかないなあ。

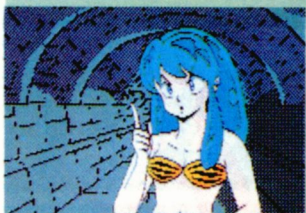


了子「ごきげんよう、諸星さま……。」



地下道のランプをつけてないと、このとおり、あたりはマックラ。このまま地下道内を歩き回ると、恐しい

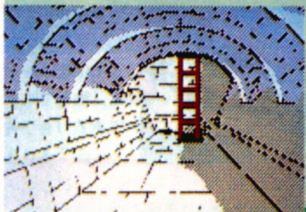
ワナに引っかかってしまうこともある。エッ、ランプを持ってないって？ もう1度、鉄柵扉の近くでレーダーを使ってみてごらん（はじめからやり直したほうが早いかもね）。



逆に、地下道の中でランプを消そうとすると、ラムに怒られてしまう。こんなグラフィックまで用意されているなんて、プログラマーの凝りようがうかがえますなあ。



地下道の中はそんなに広くはない。ただし、ワナも仕掛けられているので、気をつけるようにしよう。

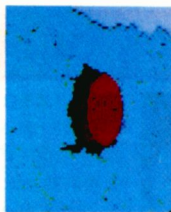


地下の1マスと地上の1マスは同じサイズだから、地下道内のマッピングはラクだと思うヨ。



2回目の鋼鉄の壁。ここでは、さっきと同じ方法は使えない。とにかく、いろいろな物を注意深く見ること、これに尽きるノ

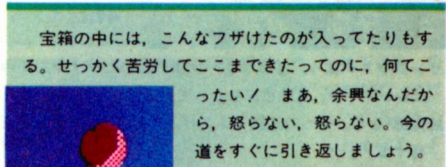
森を東西につらぬいて走る小道



を、高さ5mのぶ厚い鋼鉄の壁がささぎり、通行をはばんでいる。その表面に足がかけられるような凸凹はまったなく、よじ登ることは不可能だ。

ラム「ダーリン、これ見るっちゃノ！」  
通路右側でラムが呼んだ。

ラム「あやうく見のがすところだったっちゃ。」



宝箱の中には、こんなフザけたのが入ってたりもする。せつかく苦勞してここまで来たのに、何てこったいノ まあ、余興なんだから、怒らない、怒らない。今の道をすく引き返しませう。

レーダーが反応を示していた。  
ラム「地面からだっちゃ。」  
さっそく、あたるが穴を掘る。  
あたる「あつたノ！」

ひときわ大きな宝の箱だ。『ぶぎゆるっ☆』開けた瞬間、中からカウンターパンチが飛びでて、あたるのアゴを打った。  
ラム「びっくり箱だっちゃノ！」

ファイトと書いてあった。  
ラム「この宝箱はびっくり箱だったっちゃ。」

## GAME OVERその4：地震源

地雷を踏んづけちゃうと、ホラ、このとおり。「ちゅどーん」って寝音は、ラムが料理を作るときにもよく使われてたっけ。

オペレーター「若っ、諸星さまが地雷源地帯に入りました。ゲームコース管理制御室オペレーターが、興奮して終太郎に告げた。

オペレーター「まもなくですノ！」

「ちゅどーんっ☆」その瞬間、監視モニターの密林に大きな火柱がふきあがった。



## α作戦—イヤな予感がする。だっちゃ!

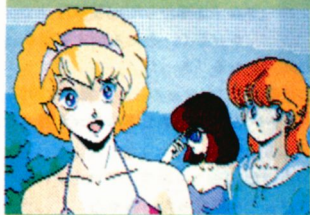


終太郎「諸星はどうだ？」  
ゲームコース管理制御室にて、終太郎がサングラス部隊に尋ねた。

サングラス「はっ。了子さまの仕掛けられたワナをたくみにかいくぐり、X地点にむかっています。」

終太郎「よし、やつの退路をふさげ。これより、α作戦を実行する!」

α作戦というのは、彼女たち、水着の女の子のこと。



このゲーム内にてでくる唯一のオリジナル・キャラなわけだ。でもね、美しいバラにはトゲがあるなんて良く言うでしょ? 鼻の下をのばさないでね、あたるくん!



あたるの足元にビーチボールが転がってきて、つづいて、3人の水着の女の子が現れた。女の子「すみませーん。そのビーチボール、取ってくださいー!」「お願いー!」

彼女たちは二人に気づくと、明るく手をふった。あたるはビーチ

ボールをひろいあげた。

女の子「わあ、すみませーん。」「こっちにお願いー!」

ラム「ダーリン。一応言っとくけど、うち以外の女の子にチョコイでしたら、電撃だっちゃ。」

ラムの目はツリあがっていた。しかたなくあたるは、意味もなくゴムガツパのエリを立ててはおり、ななめにかまえてポーズをとった。

あたる「ふっ。」

女の子「きゃあ、しぶいわあ☆」「すてきっ、男の哀愁だわ。」「感じちゃう!」

その姿に、女の子たちが歓声をあげて、口々にほめそやした。勢いに乗ったあたるは、つづいて、意味もなくランプをつけた。

女の子「ちょ・ちょ・ちょっと……。あの人、このまっ昼間にランプなんかともしてるわよ。」「なんのつもりかしら……。いやよ、あたし。ヘンタイなんかにかわるの。」

「話がちがうじゃない!」

女の子はしりごみして、ひそひそと相談しあった。

サングラス「若っ、α作戦は失敗です。諸星さまは女の子に目もくれません。どうやら、気づかれたようです!」

終太郎「おのれ、こしゃくなっ!」

了子「おにいさまより一枚上手でしたわね、おほほほ。」

面堂の陰謀によって、迷路の道の1か所が、鋼鉄の壁によって塞がれてしまった。このあとは、地下通路を使わないと、他のエリアとの行き来ができなくなってしまった。この壁はダミーなので、いつまでもかまっていないこと!



すき間なく生いしげる樹々のかきねにはさまれた小道が、東西にのびている。だが、今、あたるたちの行く手を厚い鋼鉄の壁が立ちふさいでいた。

ラム「おかしーっちゃ。前、ここはたしか、通れたはずだっちゃ!」  
あたる「ラム、やっつたれ!」

あたるが命じた。

ラム「ちゃっ!」

「ドババババババッ☆」ラムはそのカミナリで鋼鉄の壁を撃った。だが、壁は壊れるどころか、ゆらぎさえしない。

### GAME OVERその5: α作戦

面堂が仕掛けたワナ、α作戦にまんまとハマると、アツという間にゲーム・オーバーになってしまう。女の



子だといついついアまくなっちゃう人(決してボクのことではない)は、気をつけてネ!

あたる「じゃあ、はい、これ!」

あたるはビーチボールを女の子に手渡した。

女の子「わあ、すみません!」「ありがとう!」「なんて、お礼を言ったらいいのかしら!」

「ばきっ☆」「どこっ☆」「ばかっ☆」「ばしっ☆」「どすっ☆」

水着の女の子に近づいたとたん、あたるはふくろだたきにあった。

ラム「……自業自得だっちゃ。」

ラム「だめだっちゃ。かたくて、ビクともしないっちゃ！」  
あたる「あけろっ、バカヤロー！」

「がんっ☆、がんっ☆、がんっ☆」

あたるは道をふさぐ鋼鉄の壁にこぶしをくれた。だが、壁はびくともしなかつた。

あたる「くっそー、痛テテテ……。」

あたるが赤くはれた手をかかえ、うずくまってしまう。  
ラム「それくらいじゃ、とてもその壁がやぶれないっちゃ！」  
ラムはあっさり言った。

ラム「この道はもう通れないっちゃ。Uターンして、他の道を探したほうがいいっちゃ。」

迷路内の2か所にある階段、これが地下通路への入口だ。地下通路は3地点を結んでいるので、うまく利用してみよう。



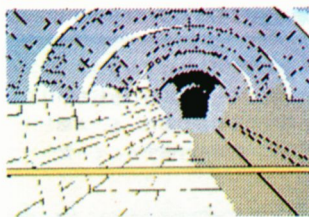
からみあって茂る樹々に三方を囲まれ、道はここで行き止まりになっている。しかし、その隅には地下に通じ

る階段がある。

ラム「西へ行くか、地下へおりるか、道はふたつにひとつだっちゃ。」

あたるは、そのすぐうしろにラムをしたがえて、一段一段ゆっくりと階段をおりていった。

さーて、これが問題の地下道のワナだ。目の前にロープがピンと張ってあるわけだけど、触れるとどうなるか、だいたい想像がつくよね。こんなトラップは、無視するのが一番！



地下通路、曲がりかど。道はここで東と南におれている。そして、細いが丈夫そうなヒモが、地上20cmほどのところを、壁か

らもう一方の壁へ、びんとはり渡してある。

ラム「なんだっちゃ、これ？」

## “おにいさまの…”が脱出のヒントでございます。



地下道の中で手に入れたアイテム、カードを良く見て、指定されている場所に行ってみよう。そこが噂の隠れ区画なのだ！ 冗談まじりの合い言葉

をとなえと、中に入ることができるゾ！



あたる「カードの指定場所はここだな…。」  
あたるはひと

つせきばらいをしようと、大きく息をすいこみ、一字一句まぢがえないよう細心の注意をはらって、できるかぎりの大声で合い言葉を叫んだ。

あたる「わーん、暗いよーっ、せまいよーっ、こわいよーっ！」

彼の声は会場中にひびきわたった。

そのとたん、東側のかきねが地面ごと回転して、あたるとラムをのみこんだ。

「くるっ、ボタン☆」

隠れ区画の中でもらえるアイテム、スイッチャーは、ものすごく重要。秘密の入口を出現させるときや、××を打ちあげるときに使うのだ。



黒子「合格です。」

黒子が陽気にあたるたちをむかえた。

あたる「ここはどこだ？」

黒子「はい、チェック・ポイントです。」

四方を樹々のかきねに囲まれた、隠れ区画だった。

黒子「がんばりましたね、諸星さま。今のところがゴールが一番近いですよ。」

黒子がほめた。あたるはそれに重々しくうなずく。

あたる「了子ちゃんのステディがかかっているからな。」

黒子「了子さま早く察<sup>し</sup>にに来てほしいと申されておりました。」

ラム「“奪う”？」

となりでラムがマユをしかめた。



黒子「では、“スイッチャー”をどうぞ。」

黒子が筒状の小物をあたるに手渡した。

黒子「迷路からの脱出口を呼びだすリモコンスイッチです。」

あたる「脱出口？ どこにあるんだ、それは？」

黒子「あれ？ 歩いて、お気づきになりませんでした？」

黒子は質問に質問で答えた。

黒子「\*おにいさまの……\*」

あたる「なんだ、それは？」

黒子「脱出口のヒントなんですけど、おわかりになりませんか？」

ラム「\*おにいさまの……\* のどこがヒントだっちゃん？」

黒子「一種の合い言葉みたいなもんです。たとえば、\*山\*  
と言ったら？」

ラム「\*海っ\*！」

ラムが元気に答えた。黒子は困ってウーンとうなった。

黒子「とにかく、迷路を歩きまわってれば、そのうちに  
答えが見えます。」

黒子は楽天的に言った。

二つ目の大砲も忘れずに打ちあげておこう。この二つの大砲はフラグになっていて、両方も打ちあげておかないと、ある場所が通れないんだ。ま、大砲を打ちあげることによって、時間が経過するとも言ったらいいかな。



大砲から火玉が尾をひいて打ち上がり、空高く破裂して、美しい色文字を形作った。

\*しゆるしゆるしゆるうう、ど  
っかーん、ばらばらあ☆\*

\*わーん。くらい、せまいよ！こ  
わいよーっ！\*

サングラス「ただ今、打ち上げら

れたのは、諸星さまです。」

了子「まあ、さすがですこと！」

了子がゆかいそうに笑った。

終太郎「うおのれえー！」

終太郎がくやしかった。

## GAME OVERその6：オリ

面堂のワナにハマって、あわれオリに閉じ込められてしまった2人。レインボーマンの月の化身なら、こ



こからぬけだ  
すことができ  
るのに(わか  
るかな?)

\*がっちゃん☆\*

あたる「どわっ！」

ラム「ちゃっ！」

地上に飛びでたとたん、オリが落っこちてきて、二人を  
とじこめた。

あたる「だせーっ！あけろーっ！ばかやろーっ！」



## 諸星さま、了子の秘密兵器を 受けとってくださいまし。

ひさしぶりにスタート地点の受付にきてみると、そこには了子ちゃんからの贈り物が。ヤヤッ、コイツは面堂がネコ(タコ)ツっかわいがりしている菊千代じゃないかい！



黒子「諸星さまに、了子お嬢さまから届きものがきてますよ。」  
黒子がテーブルの下をさぐりながら言う。

黒子「秘密兵器だそうです。」

あたる「これがか？」

意外な品に少々とまどって、顔を見合わせる。彼が受け取ったの

は、一匹の\*タコ\*だった。

あたる「秘密兵器？ このタコが？」

黒子「はい。有効にお使いくださいとのことです。」

あたる「了子ちゃんがか？」

黒子「もちろん！」



あたる「よくわからんが、よっく  
わかった！」

黒子「そうそう、若が、なにかたくらんでるようですから、気をつけたほうがいいですよ。」

黒子が警告した。

黒子「ご武運を祈ります！」

面堂邸の家紋にもなっているタコの噴水。ここでノドをうるおそうとするものなら……。でもここに最終エリアへ進むための秘密の入口があったりするんだ。この場面を通過するには、3種類の方法があるんだけど、長い目で見れば正解と言えるのは1種類だけ。わかるかな？

視界をばばんでいた樹々がとぎれ、突然、二人の前に中庭が広がった。

ラム「ダーリン、タコの噴水だっちゃん！」





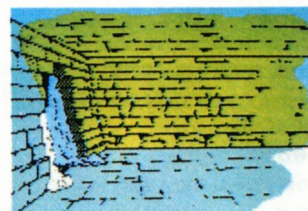
豪快な水しぶきに、ラムはしゃぐ。芝生と樹木がとりかこむ、美しい噴水庭園だった。噴水には大きなタコの像（タコは

面堂家の家紋なのだ）が建ち、口から滝のような流水を噴きだして、豪快に水けむりをあげている。そして、その水面下を何匹ものサカナが優雅に泳ぎまわっていた。

ラム「わー。このサカナ、すごく歯ならびがいいっちゃ。」

ピ・ピラニアだっ！噴水にはなれたピラニアはその数、数百。水面下を雄然かつ、ふてぶてしく泳ぎまわっている。うかつに入れば、もの数秒で骨にされてしまうだろう。

ピラニアを処理して階段を降り、秘密の地下道に潜入した。どんなにオドロオドロしい場所でも、ラムとあたるの会話があると楽しく思えちゃうから不思議だね！



あたるはランプのはの暗い明かりの中で、あたりを見まわした。石造りの堅牢な地下トンネル。幅は3m、

高さは2m半ほどだろうか。広くはないが、人が行き来するには十分な大きさだ。

ラム「ダーリン、あっちになにかあるっちゃ！」

あたる「どっちだ？ こっちか？」

ラム「あっちだっちゃ。」

あたる「だから、こっちだろ！」

ラム「こっちって、どっちだっちゃ？」

あたる「こっちはこっちに決まっとうーが！」

ラム「んもう、じれったいっちゃね！」

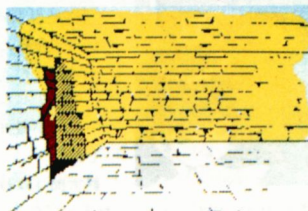
ラムがあたるの頭をつかんで「あっち」に向かせた。

あたる「……なんと、明かりではないか。」

西のはのかな光が見てとれた。

本来ならば、この扉が出口へと続いているはず——しかし、用意周到な面堂は、ここにもちゃんと手をまわしているのがあった。ために、あのアイテムを持っている人は、鍵を開けてみるといい。まったく、なんてこったい！

石造りの地下通路。道はここでとぎれて、行き止まりになっている。だが、北側の壁には、背の高い大きな扉が、ランプの薄暗い光に照らしてだされていた。



扉を見てみると、厚みもかなりあり、古いががっしりとしている。作りがよいのも、困りものだ。扉には鉄のささえ板が斜交にとめられていて、その左はしには金属製の取手がついていた。

ラム「どう、あくっちゃ？」

あたる「だめだ、ビクとません。カギがかかっとる！」

取手の下には、これまた大きなカギ穴があった。

ヤッ、この黒子たちは何をしているんだ？（了子 & 黒子）vs（終太郎 & 黒メガネ部隊）という図式から考えると、ひょっとして……？



カンテラのはの暗い光の下、黒子がシャベルやツルハシをふるって、せっせと穴掘りに励んでいる。手前には、「たど今、工

事中」のフダがぶらさがっていた。

黒子「あつ、諸星さま。」

黒子があたるの声にふりかえった。

あたる「どーしたんだ、これは？」

黒子「はい、了子さまのご指示で。申しわけありませんが、もう少しばかりお待ちください。」

「ぐわきんっ☆」バラバラ……。黒子が最後のひとふりをくわえると、石壁が気につきくずれ、横穴は再び地下通路とつながった。

黒子「これは諸星さま、ちょうどよいところへ。」

あたる「いったい、どーゆーことなんだ？」

黒子「はい、じつは……。」

黒子があらましを説明した。

あたる「ぬおにー、面堂の陰謀？」

黒子「はい、若は出口をコンクリートつめにして封鎖し諸星さまら殿方が全滅したあと、ご夫人の方だけを会場にまねかれるつもりだったようです。でも、ご安心を。たつた今、抜け穴が開通いたしました。」

横穴は石の壁をぶち抜いて、再び地下通路に抜けていた。黒子「じゃ、われわれはこれで！ ここを東に進んで、階段をのぼれば、ゴールはすぐそこですからね。」

黒子はテキパキと能率よく作業のあとかたづけをすませ、ペコンとおじぎして去っていった。



オペレーター  
「諸星さまが  
出口階段前に  
到着しました！」  
監視オペ  
レーターが報告  
した。  
終太郎「ぬわ

んだとーっ！だが、あそこはコンクリで……了子、おまえだな！」  
了子「かわりの抜け穴を掘ってただけよ！おにいさまが卑怯なんだわ！」

終太郎「おまえを諸星という毒牙から守るためだ。兄の、妹を思いやる心がわからんかった！」

了子「これは私の誕生パーティーよ！」

了子はブンツと横を向いて、無視した。



## 決戦！あたるVS終太郎だっぴゃ！！



オペレーター「諸星さまが出口階段を一気にかけてあがります。ダントツです！」

監視オペレーターが興奮気味に告げた。

終太郎「おのれー、ゆるせんっ！」

終太郎が日本刀を手に立ちあがった。

了子「おにいさま、どちらへ？」

終太郎「知れたこと、トップの諸星をたなっ斬ってくるのだっ！」

「諸星、覚悟っ！」面堂とあたるが戦っている間に、ラムが真吾にさらわれてしまった。どうやら真吾はラムと夫婦の契りを結ぶつもりらしい。なんだかんだいっても、あたるはやっぱりラムを愛している。さあ、面堂を倒してラムの救出に向かうのだ！」



終太郎「諸星、覚悟っ！」  
奇声とともに、終太郎が太刀先するどく斬りこむ。  
あたる「なんの、むん！」

「はっし☆」あたるはそれを見かねて真剣白刃どりで受け止めた。あたる「これは誰かと思えば、無筋操でスケベで執念深く、女性に近づいたためならどんな卑怯な手段でも使う、厚顔無恥な面堂じゃないか！」

黒子たちが掘ってくれたトンネルを抜けると地上にでるための階段が2か所にあった。どちらを選ぶか、これが運命の分かれ道。一度ぐらゐ失敗するのでもいいだろう。人間は失敗をくり返して成長していくのだ(あたるにもあてはまるのかなあ?)。



ラム「ダーリン、あっちにも階段があるっちゃ！」  
道路の東をのぞきこんで、ラムが言った。  
ラム「きつと、この階段が出口だっちゃ！」

あたる「じゃあ、むこうの階段はなんだ？」

ラム「あっちも出口だっちゃ！」

あたる「あーのーなー。」

終太郎「きさまにそうまで言われるおぼえはないっ！絶対にきさまに了子は渡さんっ！たとえ、ボクの命にかえても！」

あたる「では、その命、おれがもらい受けよう。」

終太郎「おのれ、あくまでも了子につきまといおるか！」

すどい視線が両者の中央で散った。

ラムが終太郎に尋ねた。

ラム「了子を渡すの渡さないのっ、なんの話だっちゃ？」

終太郎「じつはこのパーティ、誕生会に名をかりた了子のボーイフレンド選びなんです。」

ラム「じゃあ、ステディって……」

終太郎「そう、恋人のことです。」

ラム「ダーリン、どーゆーことだっちゃ！」

ラムがあたるの頭をつかんで首をひねり、語気あらく尋ねた。

ラム「ステディっておいしいお菓子じゃなかったのけ！」

あたる「それは勝手におまえが思いこんでただけだ。ステディが食いもんだとは、一度もゆーとらんっ！」

あたるは真剣白刃どりしながら答える。

ラム「恋人とも言わなかったっちゃ。うちはくやしittyちゃー！」

終太郎「ラムさん。危険ですから、離れていてください。」

ラム「だいたい、ダーリンはうちをどう思っているっちゃ。うちはこんなにつくしてるってのに。」

あたる「おれは、おまえのそのおしつけがましさが、気に入わんだ。」

ラム「くやしittyちゃーっ！」

ラムがあたるにつかみかかった。



終太郎「ラムさん。お願いしますから、そこをどいてください。」

真吾「はっ、若。」

「すたっ」終太郎が名を呼ぶと、ひとつの黒い影が現れた。御庭番だ。

終太郎「ラムさんを『安全なところ』へお連れしろ！」

真吾「さっ、ラム殿。」

真吾がラムをはがいじめにして、あたるから引き離した。ラム「な・なにをするっちゃ！ うちは今、とりこみ中だっちゃ！」

真吾「若のゆるしでも申した。さっそく祝言じや！」

真吾はラムを抱きしめた。



終太郎「ちょっと待て、いつ、僕がそんなことを……！」

あたる「きさま、こりもせずにヌケヌケと！」

ラム「祝言がなんて、とんでもないっちゃ。うちにはもうダーリンがいるっちゃ！」

真吾「照れおって、ういやつ……。」

アホにはてんでききめがない。

真吾「されば、いざ、二人の新居へ。」

ラム「ダーリンっ！」

あたる「ラムっ！」

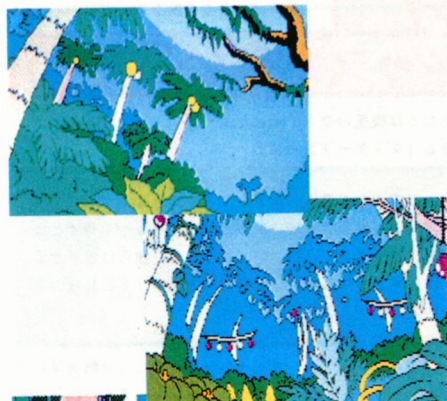
終太郎「ラムさんっ！」

真吾はラムを抱きかかえ、南に立ち去った。ラムは連れ去られた。



## はっはっはっ、電飾魔境では拙者の天下じゃ！

面堂を倒してからやってきた、つぎなる舞台は、面堂邸の中にある謎の地域、電飾魔境。ここの植物は、すべて電気を帯びているので、いくらラムで鍛えられているあたるでも、生身の体で踏み込むとキケンだゾ。



緑が急に濃くなり、あたりは雑然としている。人の手が加わることなく入り乱れて茂る樹々が、ところ

かまわずその枝を広げ、雑多な野草が地面をおおっている。すでに道と呼べるものはなくなっていた。

東に広がる森林は、植物層があまりに異常だった。熱帯雨林のジャングルで、しかも『電球』の実までつけてい

る。あたる「電飾魔境……！ 生身のままじゃ、身がもたんな。」  
電飾野菜の開発中止のために放棄された面堂家の裏庭だ。

電飾魔境の中の難関その1、コイルツタ。絶縁帯を身につけていても、コイツらの激しい電撃はビリビリと伝わってくる。この植物たちに弱点はないのか？



突然、地面をうツタがあたるの足をすくい、生き物のように身体にからみついた。そして、すさまじい電撃っ！

『バリバリバリッ☆』

あたる「ぐぬぬぬ……！」

あたるは苦しさにうめいた。コイルツタはヘビのようにうごめいて、あたるをしぼりつける。そこに流れる高圧電流は、ぶ厚いゴムガツパを通してなお、それはするどい衝撃となって伝わってくる。

あたる「(このままでは身体がもたん。なんとかせねば……)」  
あたるは、かすむ目でまわりを見た。そして、一条の光明をとらえた。

あたる「コンセントっ！」

あたるは折る思いで腕をのぼした。だが、コイルツタに邪魔されて、思うように動けない。

あたる「コンセントでなくていい。電気コードにとどきさえすれば……。」

高圧電流が容赦なく、あたるをうちのめす。だが、あたるは苦しさに耐えて、力をふりしぼった。

あたる「たのむ、とどいてくれ！」

あたるはもがきにもがいたが、どんなにがんばっても、届かなかった。

あたる「だめだ、どーにもならん！」

あたるはあきらめた。

道をふさいできた真吾を、あるアイテムを使って倒し、電飾魔境のはずれでようやく見つけた真吾の家。この中にラムが捕えられているにちがいない。さっそく突入せよ！



頭上をおおっていた枝がとぎれ、あたるの前に小さな空間が広がった。そこには1本の大木が地面をはうようにのびており、

その太い幹の上に丸木小屋が建っていた。真吾の小屋にちがいない！

あたる「ラムっ！」

あたるは丸木小屋にむかった。

あたとラムの感動の再会！ あたるのラムに対する愛を示す、ストーリーのポイントとなる場面だ。ラムを助けだしたあとの、あたるの照れかたが、じつに原作っぽい。



「ばんっ☆」  
あたるは小屋にかけこんだ。あたる「ラム！無事か？」  
ラム「ダーリンっ！」  
ラムが表情を輝かせた。

ラム「ダーリン。やっぱり助けにきてくれたっちゃんね。うちは絶対にきてくれるって信じてたっちゃん！」

ラムはコイルツタのナワでしばられ、身動きをふうじられていた。電気ではコイルツタは焼き切れないのだ。

ラム「ダーリンっ！」

「がばっつ」あたるがナワをほどくと、ラムが抱きついて大はしぎした。

あたる「ア・アホ、べたべたくっつくんじやない。」

ラム「こんなところに長居は無用だっちゃん。早くてるっちゃん！」

ラムがあたるの腕を取ってせかした。

了子ちゃん、お待たせっ！

諸星さま、ラストキスは頬にして♡



さてさて、マルチ・エンディングのポイントとなるのが、ラムと一緒にゴールするかどうかということだ。ラムを助けだしたあとも、ふりきってゴールすることができる。だけど、もたもたしているとエンディングが変わっちゃうので注意！



電飾魔境をぬけて、安全圏に達すると、あたるはコホンとひとつせきばらして、おもむろに空を指さした。

あたる「あっ！ あれはなんだっ！」

「さっ☆」不意をつかれて、ラムが目を離したスキに、

あたるは脱兎のごとく逃げだした。

ラム「ダ・ダーリンっ！」

この迷路で最後の難関が、コワそうなサングラス部隊。彼らは面堂直属の部下だから、そうやすやすとはあたるを通してくれない。もともと、彼らは意外と柔軟な発想の持ち主で……。この場面は、2とおりのクリア方法があるヨ。



分館前はロータリーになっていて、中央の花だんをはさんで、東まわりと北まわりにわかれてる。サングラス「こ

ら、あやしいやつ。止まれっ！」

サングラス部隊があたるの前に立ちふさがった。

サングラス「これは諸星さま、いらっしやいませ。」

あたる「こんなところでなにしてるんだ？」

サングラス「了子さまのバースデイ・パーティーの警護で

すよ、若の命令で。」

あたる「ただの警護にしては少しものものしいな。」

タモアミを持ってしげみをさぐるサングラス部隊が何人もいる。

サングラス「はい、菊千代さまが行方不明で……。手のあいてる者を総動員して捜索しているのですが、まだ見つからないのです。」

あたる「道を通してくれ。了子ちゃんに招待されてるんだ。」

サングラス「それはなりません！ 諸星さまは通してはならぬとの、若のご命令です。若の命令は絶対です！」

あたる「おれは了子ちゃんに招待されたんだぞ。その招待客をしめだすってのか！」

サングラス「お通したいのはヤマヤマなんです、若のいつてでして、われわれの立場もさっしてください。」

あたる「面堂と了子ちゃんの板ばさみってわけか……。でも、見つからなければいいんだろう？」

サングラス「それはまあ、そーですが……。」

あたる「了子ちゃんの機嫌もそこねたくはないだろ？」

サングラス「はい……。しかし、若をうらぎるとボーナスにひびきまして……。われわれが信じてついでいけるのは、若だけですよ！」

あたる「面堂ならむこうでのびとぞ。」

サングラス「ささ、諸星さま。会場へ。」

サングラス部隊はサッと手の平をかえし、あたるに道をあけた。

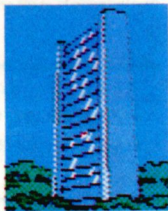
さあ、いよいよ数々の難関をぐりぬけ、了子ちゃんのいるパーティー会場の入口にやってきた。はたして、見事に祝福のキスを受けることができるだろうか？



分館前庭。丸い大きな花だんの外側を敷石のロータリーが、分館にむかって、ゆるい弧をえがいて走り、さらにそのまわりをよく手入れされたイケガキがとりかこんでいる。そして、パーティー会場の分館は真北にそそり立っている。ゴールは目前だ！ 了子の熱いキス！ 熱いキス！ 熱いキス！

あたる「了子ちゃん、今行くからねー！」

モニター係「了子さま、諸星さまです！」



監視モニター係が告げた。

モニター係「トップで、玄関前のロータリーを一目散にかけてこられます！」

了子「でむかえる。あとをたのみます！」

了子はゲームコース管理制御室をいそいそと走り去った。

## そして、物語は4とおりのマルチ・エンディングへ



### GAME OVERじゃないけど：電撃

ラムを怒らせると、パチパチとみなさんおなじみの電撃が!! ふだんはコレをくらっても大丈夫なんだけど、ゲームのラストには、怒りが頂点に達したラムのすさまじい電撃が飛ぶ! 愛情表現のひとつとは言え、なんともオソロシイことで……。



ラム「覚悟するっちゃ! うるとらすーばー電撃アタックっ！」

ラムの怒りの電撃があたるを襲った。  
「どんがら、がっしやーん☆」

# 登場人物御紹介の頁

『うる星』の一番のおモシロさは、なんといっても、ユニークな登場人物たち！ それぞれがキョーレツに個性的だから、しゃべるのを聞いているだけでもホントに楽しいよね。

ここからあとの11ページは、そうした登場人物たちを紹介するページだ。迷路内をうろついている人物については、なんと大胆にも1人1ページもさいて、おもしろい会話データとともに掲載してみたぞ！ コミックや映画とはまたひと味ちがった、AVGオリジナルの『うる星』を堪能してちょうだい！

## 暗黒星あたる ATARU MOROBOSHI



言うまでもなく、物語の主人公。このゲームの中で、キミが演じる人物。

宇宙からきた侵略者、鬼族の手から地球を救うために、ラムと鬼ごっこをして勝ったまでは良かったのだが、以来、ラムとは強引につきあうハメに。しかし、なんだかんだ言っても、その本心はラムひとすじ。それは、ラムがいなくなったときに見せる悲しそうなくさからも良くわかる。

だが、それだけで、まちがって彼を善人などと判断してはならない。なにしろ、究極の女好きで、美人と見ればすぐに飛びついていくし、さまざまな諸悪を引き起こす根源でもあるのだから。

今回の物語では、ラムをしかたなく引き連れて、了子の誕生パーティに参加する。めざすものはただひとつ、了子の熱いキッス！ そのために、彼がどんな卑劣な手段を使うか、それはプレイヤーのあなたのみぞ知るところである。

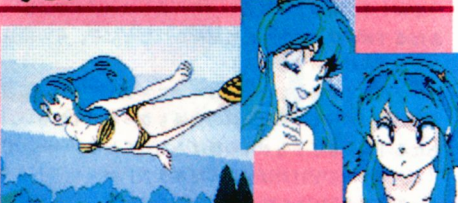
## 面堂了子 RYOKO MENDO



面堂家で、好きほうだいわがままに育てられた、終太郎の妹。少しでも気に入らないことがあると、笑顔で爆弾を投げたり、ウラム形を作ってクギをさしたりと、ラムとはまた違った意味で常識がないので困りものである。

本編では、誕生日にかこつけて、ボーイフレンド選びをくわだてる。とは言っても、あたるを適当に挑発しているのを見ればわかるとおり、本当にボーイフレンドが欲しいわけではなく、自分を求めて何人もの男性が競いあうというロマンスに酔いたいだけなのである。

## ラム LUM



宇宙からやってきた鬼娘。空を飛ぶことができ、体から高圧の電撃を発することもできる。大のからいもの好き。

かわいらしい容姿とはうらはらに、どこがいいのか、あたるのことを一途に愛し、尽くしに尽くす。だが、恐いほどのヤキモチ焼きで、あたるが女性にちょっとでもかまおうものなら、すぐさま電撃をたたきおとす。また、その進んだ科学力に反比例して常識がないだけに、まわりではいつも騒動が絶えない。

今回の了子のバースデー・パーティでは、パーティの主旨が了子のボーイフレンド選びであることを知らぬままに参加。もちろん、ステディという言葉の意味もわかっていない。パーティの主旨、そしてあたるのもくろみがバレたときには、血の雨が降ることは避けられそうにない。

## 面堂終太郎 SYUTARO MENDO



資産五百億円（日本の国家予算をはるかにしのぐ額だとも言われている）という超財閥、面堂家の長男。ありあまる金と権力、それに色男とくれば、当然女性にはもてる。しかし、その中身はあたと何のかわりもなく、大の女好き。自意識過剰人間で、プライドが服を着て歩いているようなもの。

妹の了子のバースデー・パーティでも、はじめは優勝者にキッスなどということには反対していたが、ラムとキッスしたいがために、妹と共同戦線を張ることに（しだいに仲間割れていくのではあるが……）。余談ではあるが、タコを飼うことに至上の喜びを感じている。

# ラン

LUN



ラムの幼なじみ。カールのかかった長い髪、まつげパッチリのタレ目と容姿はかわいらしく、言葉使いもふだんはモロにぶりっ子なのだが、ひとたび興奮すると、河内弁がビシビシと飛びだし、性格が一転する。そのきっかけとなるのは、たいてい幼い頃の話。さんざんラムにひどい目に会わされた幼児体験を根に持ち、常に復讐をたくらんでいる。

今回のバースデイ・パーティに参加した動機は、愛するレイのためにごちそうを持ち帰りたいがため。彼女に関しては、あたるよりも悪どい手段を使用することもしばしばなので要注意。



あたる「やあ、ランちゃんも来てたの?」

ラン「あら、ダーリン。こんにちは。」

ラム「いったい、どーゆー風のふきまわしだっちゃん?」

ラン「なんや、その言いぐさは。わしが来たら、いかんちゅーのか!」

ラム「ランちゃん、大き

なカゴなんか背おって、どーしたっちゃん?」

ラン「うふっ、レイさんのおみやげをいただいて帰ろうと思って……。」

ラム「おみやげって?」

ラン「やだー、ごちそうに決まってるじゃないの!」

ランがぶりっ子して言った。ラムは目まいを感じた。

ラム「いったい、レイのどこがいつちゃ? あんな食い意地のはった……。」

ラン「食道楽なんや。」

ラム「知性のかけらもない……。」

ラン「おくゆかしいだけや。」

ラム「ブタウシの……。」

ラン「体質やんけ。」

ラム「レイなんかのの!」

ラン「おんどれ、わしにうらみでもあるんか? 読めたて、ラム! おんどりや、わしとレイさんの仲、邪魔するつもりやろ!」

ラム「ランちゃんの推量は、あたたためしがないっちゃん。」  
あたる「ランちゃん、ばくらはめぐりあう運命にあったの

だよ。」

あたるはランの手を取って、静かに語った。

ラン「やーだ、ダーリンたら……。」

ランが照れる。

ラム「なに、わけのわからないこと言ってるっちゃん!」

「びばばば☆」ラムがあたるに電撃をかませた。

ランは、そんなあたとラムを見て、ひとりつぶやいた。

ラン「こいつらがゴールしたら、パーティがむちゃくちゃになるのは確実やんけ。そしたら、レイさんへの「みやげ」も、おしやかじゃ!……そやっ!」

ダーリン。これ、あたしのほんの気持ち。」

ランはポケットからダイヤキを取りだし、にっこりとほほ笑んで、あたるの手に握らせた。

ラン「あとで食べてね!」

ラム「ダーリン、早く行こっ。ステディが食べられちゃうっちゃん!」

ラムがあたるの腕を引っぱってせかした。

ラン「なんや、ラム。おんどれ、ステディを食べもんだと思うとんか! ええか、ステディっちゃんはんはな……モグア☆」

説明しかけたランの口をあたるがふさいだ。

ラン「(そーゆーことか。……おもしろいやんけ。夫婦仲、こわしたろ!)」

ランはあたるにわかったとはほ笑んで告げると、ラムにむきなおって言った。

ラン「そうよ、ラムちゃん。ステディってのは、香辛料のいっぱいきいた、それはそれはからくておいしい高級菓子よ。」

ラム「わあ。ダーリン、絶対に優勝するっちゃん!」

# サクラ SAKURA



美しい顔立ち、長くしなやかな緑の黒髪とバツグンのプロポーションを誇る、友引高校の美人保健医。あふれる大人の色気に、あたるはスキさえ見れば飛びつこうとするが、彼女にはすでに「つばめ」という恋人がいる。

また、底なしの胃袋、熊をもぶちたおす怪力、さらには妖怪と戦う靈力を兼ね備えた、巫女でもある。その靈力はおじの錯乱坊ゆずりと推測される。

終太郎から招待状をもらい、食べ物につられて了子のベースデイ・パーティに参加。いくら物を食べてもプロポーションがまったく変わらないというのが、世界七不思議のひとつとまで言われている。



あたる「サクラさん。」  
サクラ「なんじゃ?」  
あたるが声をかけると、サクラはしぶい顔だ。あたる「どうしたの?」  
サクラ「見てわからんか!」

ハラだたしそうに、まわりをアゴでしめした。「ざわざわ、どよどよ、ぶーぶー」あたりは何十匹もの妖怪でひしめいていた。

ラン「まわりにあるのは、木の草と妖怪だけだっちゃ。気にするようなもの、なにもないっちゃ。」

あたる「おまえは、妖怪は気にならんのか?」  
ラム「ダーリンは気になるっちゃ?」



あたる「あたりまえだ! サクラさん、ぼくがかならず助けてあげるからね!」

サクラ「きさま、ドサクサにまぎれて、なにをやっとる。」  
サクラがにらみつける。いつの間にか、あたるの手が彼女の肩をだいていた。

あたる「いや、別に。深い意味はないんだ。」

サクラ「おのれはこの非常時に!」

「べんっ☆」サクラはあたるをふりはらった。

あたる「だーれだっ?」

あたるは背中から抱きついた。

サクラ「誰じゃーい!」

「ばきっ☆」サクラがしばきたおす。

あたる「いやだなあ、ぼくだよ。」

それにもめげず、なおもはおずりする。「すりすり」

サクラ「えーい、うっとおしい!」

「どがっ☆」さらにそいつをどつき倒す。だが、どんなにされても、次の瞬間にはもう立ち上がっていた。

あたる&ラム「えー、「ほらえぐし」を落っこしたあ?」  
あたるとラムの声がかき重なった。

サクラ「一生の不覚じゃ。」

サクラはうなずき、ハラだたしそうに妖怪を見やった。

サクラ「……おかげでこのざまじゃ!」

「ケケケケケ」妖怪がかん高い声で笑った。

サクラ「はじめは数匹だったのじゃが、ほらえぐしを探してる間に、一匹また一匹と増えていって、とうとうこのありさまじゃ。帰ろうにも帰れなくなってしまった。」  
ラム「そんなんで帰ったら、大パニックだっちゃ。」  
あたる「なるほど。あのおはらい棒は出さけみたいなものだったのか!」

妖怪「私たち、みいーんなサクラさまにあこがれてたんですよー! 一度、じっくり話がかかったんですっ!」  
オオサンショウウオに似た丸顔の妖怪が、顔にいやらしい笑いを浮かべながら、大声で叫んだ。

あたるは弱そうな相手を選び、そいつの頭を「べしっ☆」とはいた。すると、妖怪はヒジ鉄をしてきた。あたるは足げりをかえた。二人は互いに、ニカッと余裕のほほ笑みをかわしあった。あとほどつきあいだった……。

「このやろー!」「チクショーー!」「どすっ☆」「ばきっ☆」

「べんっ☆」「どかっ☆」「ばしっ☆」

サクラ「ええーい、やめんか? うっとおしい。妖怪と同レベルでせりあうなっ!」

たえきれず、サクラが大声でどなった。



# 藤波 竜之介

RYUNOSUKE FUJINAMI



海に負けない強い子にと、ゆがんだ父親の手によってすっかり男として育てられてしまった、かわいそうな女の子。その反動で、男とまちがえられと激怒する。しかし、鍛えられただけあって、そのパワーとスピードには比類なきものがあり、サクラやしのぶとペアを組めば、世界最強タッグも夢ではない。

彼……ではなかった、彼女の一番の夢は、女の子らしいぶらじゃあやセーラー服、水着を身につけること。そのために必死でお金をためていたのだが、あろうことか、全財産の入ったサイフを面堂邸の中で落としてしまう。



竜之介「おめえら、おれのサイフ見なかったか？ 黒いがまぐちなんだけどよ。」

竜之介が困りはてた表情で尋ねた。

ラム「落っこしたのけ？」

ラムが尋ねかえす。竜之介はそれにコタンとうなずいた。

竜之介「おれとしたことが、ほんと、ドジったぜ。うちに置いておくと、おやじにくすねられるから持っててただけど、どっかに落としちゃって……。全財産だったのによ。ついてねえぜ、まったく！」

竜之介は残念そうにハフツとため息をついた。

ラム「そのサイフにはいくら入ってたっचा？」

竜之介「よんひゃくえん！ ……あ、いや、おめーらから見や、たいした額じゃねえだろーが、でも、おやじの目をかすめながら一生懸命ためたんだぜ。おれ、こづかいもらってねーからよー」

竜之介は照れくさそうに笑いながら、ぼつりぼつりと語った。

ラム「うううう。竜之介、かわいそうだっचा。」

ラムがもらい泣きした。

竜之介「悪いがひとりにしてくれねえか。おれは今、ハサンにくれてんだ。」

あたる「破産じゃなくて、悲嘆。ひたん〔悲嘆〕悲しんで

なげくこと。」

竜之介「……すつ、すまねえな。」

あたる「竜ちゃん！」

あたるは竜之介にすりよった。

竜之介「うるせー。おれは今、いそがしいんだ！」

「ぼこっ☆」竜之介のひじ打ちが、あたるのみぞおちに決まった。

あたる「ぼくの目をごらん。真実の光が見えるだろう。」あたるは顔をつきだした。

「べしっ☆」竜之介はそれを片手ではねのけ、軽くあしらった。

竜之介「てめえは、痛い思いをしねえと、わからねえのか！」

あたる「まあまあ竜ちゃん、このケーキでも食べてよ。」

竜之介「いっ、いいのか？ おめえのケーキなんだろう？」

竜之介はわが耳をうたがった。しかし、まちがいてはなかった。

あたる「竜ちゃんのためなら、いくらでも進呈するよ。」

竜之介「すまねえな。」

竜之介は大よろこびで、ケーキにかぶりついた。

竜之介「……うめえ。ふるえがくるほど、うまいぜ！」

竜之介はほんどうにふるえていた。

竜之介「……で、てめえ、なにしがった！」

ラム「きつと、ケーキにしびれ薬が入ってたっचा！」

あたる「悪気はなかったんだよ。」

あたるがいろいろいわけする。

竜之介「あたりめえだつ、悪気でやられてたまるか！」

ラム「まよわず成仏するっचा。」

ラムは竜之介のために祈った。

# 三宅しめぶ

## SHINOBU MIYAKE



あたるとは幼なじみで、ラムが現れる前まではガールフレンドとしてつきあってきたのだが、女に見さかいのない彼の性格にあいそをつかし、今では面堂のことを想っている女子高生。だが、面堂はラムが好きだから、しのぶの恋がうまくいはずがない。すっかり男運に見はなされ、「男なんてえ〜！」をキーワードに、異常なまでの怪力を発揮。『お手玉』ならぬ『お手机』などという特技を持つ。

このゲームでは、落とし穴に落ちてワープさせられ、離れ区画から抜けだせないで困っている。



あたる「しのぶ、いいにおいだー！」  
風にかすかにコロンが  
かおる。

しのぶ「あら、わかる？  
あたるくんって、こー  
ゆーことにはよく気づ  
くのねー！」

あたる「そりゃー、しの  
ぶのことならなんだっ  
て！」

しのぶ「いやーだー、あ  
たるくんったらー！」  
『どーんっ☆』しのぶ  
が照れて、肩をはたいた。

あたるは5mほどふっと  
ばされた。

あたる「というわけで、  
結婚しよう、しのぶ！」

しのぶ「なにが、という  
わけでよ！」

しのぶは、あたるが肩

にまわした手をギョッとつねった。

あたる「実力行使っ！」

『かばっ』あたるは強引に抱きつく。

しのぶ「やめんかーい！」

『どすこーいっ☆』しのぶはそれをうっちゃった。しの

ぶの勝ち。

ラム「しのぶ、こんなところで何してるっちゃ？」

しのぶ「ん、ちょっと休んでるの。とじこめられたついでにね。」

ラム「とじこめられる？」

しのぶ「……こここの出口が見つかないの。」

しのぶはハフツとため息をついた。

しのぶ「いったい、この森、どーなってんの！ 道は迷路  
になってるし、おじさんに焼きイカは売りつけられるし、  
落とし穴には落ちこちるし、あたし、もうサンザンよ。」

ラム「じゃあ、もうあきらめるのけ？」

しのぶ「ジョーダン！ もとを取るまで帰るもんですか！  
ところで、あたるくん、サクラ先生見かけなかった？」  
白いフサ紙のついた短い木の棒を取りだして、しのぶが  
尋ねた。

しのぶ「これが通路に落ちこちてたの。」

あたる「それはサクラさんのおほらい棒ではないか！ よ  
かろう。そのおほらい棒、かわって、ぼくがサクラさん  
にとどけよう！」

しのぶ「そうしてくれる？ あたしも助かるわ。」

あたるの申し出にすなおにしたがいがい、しのぶは『はらえ  
ぐし』をたくした。

ラム「今頃きつと、サクラ、困ってるっちゃ。」

ラムがはらえぐしを見て、誰にともしないつぶやく。

しのぶ「だつてさ、ここからでられないんだもの、かえし  
に行きようがないじゃない。」

しのぶがいくぶんスネながら言った。

# 温泉マーク

## ONSEN MARK



温泉「見つけたぞ、諸星っ！」

友引高校教師温泉マークが、鬼のような形相であたるにせまった。

あたる「なんじゃ、きさまは。呼ばれもせんに！」

温泉「きょうというきょうはカンベンならん！」

あたる「えーい、見たくもない顔をアップでせまりおっぺ！なぜ、きさまがここにいるのだ？」

温泉「教師にむかって、きさまとはなんだ！」

あたる「教師だろーが、なんだろーが、呼ばれもせんに人のパーティにくる礼儀知らずには、きさまで充分だ！」

温泉「諸星。きさまら、なぜ補習をさぼった？ 忘れていたとは言わさんぞっ！」

温泉のこめかみはヒクヒクと怒りにひきついていた。

温泉「おれはな、朝の8時からずう——つと、きさまらのくるのを待ってたんだぞっ！」

あたる「……………」

温泉「どうしてくれよう。全員一か月便所そうじか、実力テストか、はまたま停学かー！」

あたる「……………」

温泉「きさま、だまってないで、なんとか言ったらどーだ！」

温泉が胸ぐらをつかみ、あたるにせまった。

あたる「……ボケ。」

温泉「なんだと？」

あたる「ブ男、脳なし、デベソ、カタ太り、嫁なし！」

温泉「きっ、きさまっ！」

温泉は怒りにうちふるえた。

温泉「きさま、まじめに補習受ける気があるのか！」

あたる「あつたら、ここにきてると思うか！」

温泉「おれ、教師を愚弄しおっぺ。こーなつたら、きさまを地獄に送りこんでやるっ！」

角がり頭に太いゲジマユ、イノシシを連想させる、いかつい顔とごつい体型が特徴の友引高校教師。いっちょうちの背広が黒(温泉がら)なので、このように命名。本名は不明。いつも教育の場に個人的感情を持ちこんで、あたるたちと同次元でせりあっている。

補習授業を生徒全員にサボタージュされたので、怒って面堂邸の中まで追いかけてくる。原作と同様、ゲームの中でもとにかくつこい。

温泉マークの怒りは頂点に達した。

温泉「きさま、なぜ学校に来んのだ！ せっかくの人の好意をふみにじりおっぺ！」

あたる「アホぬかせっ。日曜日に補習しようとするおれが悪いんじゃ！」

温泉「特別に今からここで補習をやってやる。さあ、そこにすわれ！」

あたる「よけいなお世話じゃ。邪魔者はさっさと帰れ！ きさまがいたんじゃ、せっかくのパーティが興ざめだっ！」

温泉「きさま、なんだ、その態度は！ おれの補習を受ける気、あんのかつ！」

あたる「あるように見えるか？ 見えるとしたら、一度眼科検診に行ったほうがいいな！ どけっ、温泉っ！ きさまと遊んだるヒマはない！」

温泉「おれの目が黒いうちは、アリの子一匹、ここを通さんっ！」

温泉マークはあたるの行く手をふさぎ、大ミエをきった。

温泉「どーしてもエスケープする気なら、おれを倒してから行け！」

あたる「やはり、きさまとは決着をつけにやーならんよーだなー！」

あたるは一気に襲いかかった。両者の気合いが飛びかう。

「むんっ！」「ふんぬっ！」どひゅ、どこっ☆「ちっ！」

ニヤリ。温泉はあたるの攻撃をたくみに受け止め、得意そうに突った。

あたる「あつ、サクラさん！」「サッ」

温泉「えっ？」「どすっ☆、ばさっ☆、どかっ☆」

あたるの指さす方向に気をとられたスキに、温泉はしばき倒された。

あたる「ふっ、口ほどにないやつ！」

# テン

## TEN



ラムのいとこ。幼児のくせに女好きで、女の子の前ではかわいく、男の前ではムチャクチャ生意気にふるまう。あたるの家にラムと一緒に居候し、短気な性格から、日常茶飯事のようにあたとケンカを繰り返す。カメよりのろい速度で飛ぶのと、ものすごい炎をはく能力を持つのだが、テンの母親が女火消しだというのだから、シャレにならない。あこがれているサクラに連れられてパースデイ・パーティにやってくるが、浮かれすぎて迷子になってしまう。



あたる「よお、飛びガメ。元気でやっとなるか！」  
 テン「だれが飛びガメやねんっ！ こら、このポケ！ ひとことくらい、あやまつたらどないやねん！」  
 あたる「なんのことだ？」  
 テン「おれをのけものにして、おいてけぼりにしたやろ！」

あたる「おまえに関係ないパーティだ、当然だろーが！」  
 テン「おれをおいてけぼりにしといて、なんじゃい！」  
 あたる「なんで、おまえを子ちゃん誕生パーティにつれてこんとかんのだ！」  
 ラム「そーだっちゃよ、テンちゃん。わがまま言う子はきらわれるっっちゃよ。」  
 テン「そやかて、ラムちゃん。ぼくもパーティでたいもん……。なー、ラムちゃん。この森、どないなってんねん？」  
 ラム「これはパーティの余興よこぎだっちゃ。この森を一番でぬけると、ステディがもらえるっっちゃ。」  
 テン「ステディ？」  
 ラム「おいしいお菓子だっちゃ！」  
 テン「ラムちゃん、ぼくもゲームに参加したい。いっしょ

につれてって！」  
 あたる「あまえるな、バカもの！」  
 テン「ケチケチするな。おれ、子どもやど。ハンデがあつて当然じゃい。」  
 あたる「人にたよるようなヤツに、レースにでる資格はない！」  
 テン「こんなときばかり、スジ通しやがって。」  
 あたる「やーい、ドンガメ！ くやしかったら、おれと勝負せーい！」  
 テン「言われんでも、やつたるわいっ！ おれも男じゃ！」  
 ラム「テンちゃん、ダーリンの挑発にのるんじやないっっちゃ！」  
 テン「ほつといてんか、ラムちゃん。男のプライドがかかつてんねん！」  
 あたる「やーい、やーい、ドンガメーっ！ カタツムリー、風船玉ーっ！」  
 テン「くそーっ、言いたいほうだい言いやがって。おれをなめると、こうじゃ！」  
 “ゴ——ッ” テンが火をふいた。だが、あたるは上体をそらして、軽々とよけた。  
 あたる「によほほ。」  
 ラム「ダーリン、子供と同レベルでケンカをするんじやないっっちゃ！」  
 テン「おんどりやー、勝負やっ！」  
 あたる「子供は家に帰って、留守番でもしてろ！」  
 あたるはテンの背中をつかむと、宙にはおって、どつき飛ばした。“すぼーんっ☆”  
 テン「OUCH！」  
 テンは米つぶとなり、そして、空に消えた。  
 あたる「キジも鳴かずば、うたれまいに……。」

# スケ番三人娘

SUKEBAN SANNINMUSUME (GINGER, SUGAR AND PEPPER)



ラム「じんじゃあ、しゅがあ、べっばあ。こんなとこでなにしているっちゃん！」

三人娘「知れたこと。先代スケ番グループを倒し、歴代スケ番グループ、ナンバーワンの地位と名声を勝ち得るのじゃ！」

「決闘じゃ、ラム先輩！」

「ラム先輩には勝てそうな気がするぞ！」

「一人倒せば、三人倒したも同じ。われらは名実ともに立派なスケ番じゃ！」

「そのとおりじゃ！」

「ふあいとお！」

あたる「ラム、やったれっ！」

ラム「……ちゃっ！」

電撃を全身にたくわえたラムは、あたるの声を合図に、それを一気にときはなった。ガラガラ、ピシャーッッッ

三人娘「ふぎやっ、どえっ、ぐわっ！」

かみなりがスケ番三人娘を襲った。三人はあっけなく、かえりうちにあつた。

三人娘「やい、さっきはよくも不意うちをくらわせたくれたのっ！」

「今度こそは、まっこうから勝負してもらうぞ！」

「ラム先輩を倒すには、やはり電撃をおさえねばな！」

「ふっふっふ、これなら完ペキじゃ！」

「ゴムガッパは電気を通さん！」

「これで勝利はわれらのものじゃ、わはははっ。」

三人娘はバカ笑いだした。

打倒先代スケ番グループ（弁天・ラム・おユキ）に燃える、惑星中学の現役スケ番グループ。しつようなまでにラム&ラムの夫（=あたる）に戦いを挑み、面堂邸の中まで追いかけてくる。

じんじゃあ、しゅがあ、べっばあというギャグのような名前の三人組で、それぞれが「私のじんじゃあ必殺死んだぶり」、「七色のしゅがあ必殺保護色」、「毒ヘビのべっばあ必殺脱皮」という全然相手にはダメージを与えられない必殺技を持っている。はっきり言って、ヨワイ。

あたる「おれは女はなぐらん主義だ。しかし、ふりかかるとヒノコはほらわねばならん。」

あたるはスケ番たちにむきなおって宣言した。

三人娘「おい。あいつ、「キノコ」がどうしたこうしたとゆーとるぞ。」

「ハラがへっておるのではないか？ 食い意地のはった顔しておるからな。」

三人娘は勝手な恫訓をとばした。

あたる「アホっ。ヒノコだ、火の粉っ！」

しゅがあ「いくぞ。七色のしゅがあ、必殺保護色！」

かけ声とともに、その姿が消えた。

「すこんっ☆」だが、あたるはあっさりとしゅがあをたたきめす。

しゅがあ「……なぜ、わしがここにいとわかったのじゃ？」

ラム「ゴムガッパ着てれば、一目瞭然だっちゃん！」

あたる「こいつら、ほとんどアホだな。」

あたるはあきれて言った。

じんじゃあ「次はわしが相手じゃ！」

じんじゃあが一步進みでた。そして、ばたっと倒れる。

あたるはかけよって、ミヤクをとった。動いてない。

あたる「死んだる……。」

「がばっ☆」そのとき、急にじんじゃあが起きあがった。

じんじゃあ「わははは、驚いたかー！ 私のじんじゃあ、必殺死んだぶりっ！」

あたる「いばれるような技か！」

「すこんっ☆」あたるはじんじゃあをぶちのめした。

あたる「最後はおまえだ！」

あたるはべっばあにどみかかった。

べっばあ「必殺脱皮ー！」

「ずるっ」彼女はカワを一枚ぬいで、あたるの腕をすりぬけた。

ラム「そこだっちゃん！」

「ドバババッ☆」ラムが電撃をはなった。

べっばあ「ふぎやあっ！」

あたる「……アホが。ゴムガッパもろとも脱皮しおって。」

## こたつネコ KOTATSU NEKO



ラム「こたつネコも子に招待されたのかな？」

ラムが横目であたるを見やる。あたる「アホっ、食いものにつられたに決まってるっ！」

ラム「ダーリンとしては、ネコと同等だなんて、口がさけても言えないっちゃんね。」

あたる「ふんっ。」

あたるはソッポをむいて、何を思ったのか、突然ゴムガツパをはおりだした。すると、こたつネコはひとさし指を頭にあてて、クルクルと小さな円を描いてみせた。

ラム「こんなお天気にかっぱを着て、頭がおかしいんじゃないかと言ってるっちゃん。」

昔、コタツに入れてもらえなかった怨念<sup>おんげん</sup>から、あたるのコタツにとりついてしまったお化けネコ。コタツをこよなく愛しており、タイヤキが大好き。

登場人物中、最大のパワーを誇り、サクラや竜之介さえも、コイツと一騎打ちしたら勝利を得るのは難しいであろう。今回のゲームでも、あたるの最大のライバルはコイツ。もたもたしている、だしぬかれて、先にゴールされてしまうゾ！

「ないかと言ってるっちゃん。」  
あたる「ネコのくせにまいきなっ。勝負っ！」  
あたるが襲いかかる、ダダダダ。

「どーんっ☆」だが、ほり手にふっ飛ばされた。  
ラム「腕力じゃ、こたつネコにかなわないっちゃん。」  
あたる「(くそっ、それなら……) 食うか？」

あたるはタイヤキをちらつかせた。こたつネコが目の色を変えた。ごろごろとノドを鳴らし、うんうんとうなずく。愛嬌の大安売りだ。あたるがタイヤキをやると、ネコはいとおしそうにはおずりした。

一口食べる。口いっぱいには味覚が広がり、ヒゲがだらしくなれた気がする。もう一口食べる。感動が全身にジーンと伝わり、顔にしまりがなくなる。そして、最後の一口。こたつネコは幸福感によりしれて、ねむってしまった。  
ラム「……やっぱり、ねむり薬入りだったっちゃん。」

## チェリー 錯乱坊 CHERRY



「さくらんぼう」と書いて「チェリー」と呼ばれる、ほとんどダジャレのようなネーミングのキャラクター。

一見タコ坊主だが、実体もやはりタコ坊主

である。しかし、坊主だけあって、妖怪と戦うだけの能力は兼ね備えている。サクラのおじであり、食い意地がはっていることにかけては誰にも負けない。いつの間にか、他人の家の食卓に現れて食事をしていることもしばしば。スタートのシーンに登場するが、面堂のβ作戦のエジキとなり、しびれ薬入りケーキを10個も食べてレースから脱落してしまう。よって、本編にはほとんど関係ない。

錯乱坊「おぬし、とてつもなく、顔が不幸じゃの。」

錯乱坊<sup>チェリー</sup>が合掌しながら、真顔であたるに言った。  
あたる「きさまが人のツラを非難できる立場か！」

錯乱坊「わしは凶相だと警告しておるのじゃ。水難・火難・女難、おお、それに剣難・盗難の相まで出ておる。今日がおぬしの命日にならぬとよいかがのう……」

ラム「ダーリンの女難は、毎度のことだっちゃん。」  
あたる「ふん、エンギでもないわ！」

# 竜之介のおやじ

## RYUNOSUKE'S FATHER



おやじ「この道を通りたければ、このイカを買ってもらう。1クシ400円じゃ！」

焼きイカを手に、おやじが立ちほだかる。買わないうちは一步も通さないつもりだ。

あたる「さすが、浜茶屋のおやじ。あこぎな商売をしておっ！」

ラム「感心してる場合じゃないっちゃ！」

あたる「きさま、誰の許可を得て……。」

おやじ「許可ならもらっておる。」

おやじはニヤリと笑って、証書を見せつけた。そこにはちゃんと了子の署名入りで「浜茶屋「海が好き」の出張販売を認めます」とあった。

おやじ「このお嬢さんとは、えらく気があっての一。」

あたる「おやじ、そこを通してもらうか！」

おやじ「だからあ！ちゃんと焼きイカを買えば、通してやるっちとろーが！」

あたる「きさま、押し売りする気か！」

おやじ「押し売りとは人聞きの悪い。わしはただ通行料がわりに焼きイカを買ってもらっておるだけじゃ。通りたくない者にまで売りつけたりはせん！」

ラム「……道理だっちゃ。」

あたる「そこで納得するんじゃない！」

ラム「ダーリン、おこづかいはい？」

見るからにこすからい顔つきと、不気味な三白眼、それにハラ巻き&ステテコ姿が特徴の、いわゆるイヤなキャラ。妻（おそらく真砂子という名前がいいと思われるが、本人の記憶があやふやなため、正確なところは不明）に逃げられ、娘の竜之介を、まるで「巨人の星」の星一徹のように息子としてしごきあげる。ハジをハジとも思わずに、えげつないまでの商売人魂を持つ。

面堂邸の中で、バースデー・パーティー参加者めあてに、浜茶屋「海が好き」特別出張所を建てるくらいだから、その商売根性はおのずとわかってもらえるだろう。くれぐれも、焼きイカだけは買わないように！

あたる「持つてるわけないだろーが。」

ラム「どーして持ってこなかったっちゃ！」

あたる「誕生パーティーで焼きイカを買うはめになると、誰が子想できるか！そーゆーおまえこそ、こづかい持つてないのか？」

ラム「うちは貧乏だっちゃ！」

あたる「焼きイカがこわくて、ガールハントができるか！」

ラム「なにをわかんないこと言ってるっちゃ！」

その一瞬のスキをついて、あたるは焼きイカに手をのばした。だが、焼きイカにふれたとたん、その手をおやじにねじりあげられた。

おやじ「……お客さん、いたずらは困りますよ。エッヘッヘ。」

真意をいつわった、妖怪さながらの笑いが、たまらなく気色悪かった。

あたる「ジャンケン、ポン。……あっちむいて、ほい！」

「さっ おやじがつかれて横をむいた瞬間、すかさず、

あたるがなぐりつけた。『ばきっ☆』

おやじ「ふっ、やりおる！」

おやじはおかえしにと、耳もとでクラッカーをはぜらせ、あたるがよろめいたところをけりつけた。『パン、どかつ☆』

いっこうにラチのあかない、コソクな手段の応酬<sup>オシロイ</sup>だった。

# 真 吾

## SHINGO



御庭番と呼ばれる、面道家のおかえ<sup>おんかえ</sup>隠密の孫。幼少の頃、面道家敷地内で行なわれた電気野菜の栽培実験中に行方不明となり、以来十数年間をひとり電飾魔境で過ごした。そのため、電気には絶対の耐久力があり、ラムの電撃にもビクリともしない。また、テレビの中の時代劇の俳優を祖父と信じ込んで育ったので、言葉使いはどことなく時代劇風。

女を見るとすぐに結婚したがる習性があり、本編ではラムがそのエジキとなる。



真吾「これより先は一步たりとも通さぬ。覚悟せい！」

あたる「ラムをかえしてもらおうか。」

真吾「せっしゃを倒すことができればの話。せっしゃの嫁を奪おうとて、そうはゆかぬぞ。」

あたる「いやがる女を力ずくでさらしておいて、なにがせっしゃの嫁だ！」

真吾「ふっふっふ、きさまも底が浅いな。いやじゃ、いやじゃも好きのうち」という貴い教えを知らぬか！」

あたる「アホっ、そいつはただの下世話ことばだ！ 次から次へと女に手をだしおいて、こ



の浮気者が！」

真吾「浮気とは心外、せっしゃはいつも本気じゃ！」

あたる「よけいタチが悪いっ！」

真吾「せっしゃの実力を見せてくれるわ！ さあ、どこからなりとかかってまいれ！」

あたる「そこだー！」

“しゅっ” あたるは手近にあった電気カボチャを投げつけた。“パッパッパッ”だが真吾は、それを目にも止まらぬ連続後回転でよける。

真吾「わはは、そんな攻め……。」

“ぼこっ☆” まうしろに飛んだため、ワntenポおくれで真吾の顔を打ち、鼻をまっ赤にはらせた。

真吾「ほのふえ、ふあこはいなっ！」

“しゅっ、しゅっ、しゅっ” 真吾が宙に舞い、空を手裏剣がひきさいた。

あたる「なんの！」

あたるは紙一重でそれをさけた。さすが、逃げ足は早い。だが、よけたはずみに枝が頬をかすめる。“パチッ☆”

あたる「ぐっ！」

電撃に目がくらんだ。電飾魔境では、あたるに分が悪い！ “しゅぼっ” 二つの影が宙で交差する。あたるは真吾の背中を指て“ツ——”とまで、真吾はあたるの耳もとで“わ——っ！”と大声をはりあげる。たがいに互角の勝負だ。

だが、長期戦では、あたるが圧倒的に不利だった。電飾魔境では、一瞬が命とりになるからだ。

あたる「(おれには、電撃にもビクリとせんような非常識さはないからな。) くらえっ！」

あたるは、発熱する××××を真吾めがけて力いっぱい投げつけた。

真吾「ござかしいわ！」

真吾は一笑して、それを手刀ではらいのける。

“ちゅーん☆” その瞬間、ヨイルツタの過負荷電流のため、危険状態となっていた××××は、はじかれたショックで大爆発を起こし、真吾をふっとなげた。



# アイテムをまとめて紹介するっちゃ!

ウーン、うる星のタイトルだと  
どーしても「~ちゃ!」ってパターンを使ってしまうぞ

## ●招待状

子からあたるに送られてきた、パーティ・パーティの招待状。はじめにコレを受付に提示すると、レーダーと交換してもらえんだ。



## ●レーダー

受付で一番最初にもらえるアイテム。手帳大の小型電波探知機で、伸縮<sup>しんしゆく</sup>アンテナと液晶スクリーンで構成されている。これを使うと、自分のいる座標の周囲3×3内に、宝箱があるかどうか分かる。ゲームの後半では、思わぬ使いかたをするかも…。



## ●ゴムカッパ

スケパン三人娘から奪い取れる、ぶ厚い真っ黒なゴムカッパ。絶縁物でできているので、電気を通さない。まちがっても、タコ噴水の場面でポロボロにしてしまわないこと!



## ●ケーキ

面堂が仕掛けたβ作戦というのが、コレのこと。中にしびれ薬が入っているのが、絶対に口にはしてはならない。行く手を邪魔する凶暴なヤツらに食わせてやればいいのだ。



## ●たいやき

ランちゃんお手製の、シッポまでアンコのつままった眠り薬入りタイヤキ。彼女は、このタイヤキで、あたるたちのレース脱落をねらっているのだ。ちなみに、タイヤキが好物の登場人物と言ったら…。



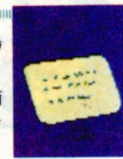
## ●ひよっこカギ

サイフのお礼に、ある人物からもらえるカギ。柄がひよつとこの形をしており、シンチュウでできている。最初の難関、鉄柵門を抜けるためには、このカギが必要。「ひよっここ」→「タコ」ってことで、面堂郎らしさを感じさせるネ。



## ●カード

隠れ区画にあるチェックポイントの場所と、そこに入るための合言葉を書いた紙片。地下通路内で見つけられる。面堂の悪口が書いてあるそうだけど、はさてさて……?



## ●ランプ

四面をガラスでおおわれた四角い手下げランプ。地下通路内では、コレを持っていないと、当然真っ暗で何も見えない。しかし、照明としてのほか、ある物を破壊するときにも使用するゾ!



## ●はらえぐし

はらえぐしを使う人と言ったら、もちろん巫女のサクラ。コレを持っていけば、妖怪にとりつかれて困っているサクラを助けてあげることができる。しのぶと話をするだけでもらえるので、忘れることのないように!



## ●花カギ

秘密の通路内にある扉を開けるためのカギ。サクラやテンといろいろしているうちに手に入る。でも、じつは、このアイテムを持っていなくても、ゲームを終わらせることができるんだ。



## ●スイッチャー

隠れ区画のチェック・ポイントでもらえる超重要アイテム。面堂郎の迷路の秘密の出口を出現させるためには、このアイテムを使わなくちゃいけない。その他、大砲を 작동させたりと、用途は広い。



## ●タコ

子ちゃんから送られてきた「秘密兵器」。面堂がもっともかわいがっている、タコの菊千代だ。サングラス部隊も総動員でコイツを探しているくらいだから、きっとキリフダになるはず。



## ●ビーチボール

α作戦の失敗から手に入った副産物。コレをプレゼントすると、大喜びしてくれる人がいる。もともと、このアイテムを手に入れなくても、ゲームを解き終えることはできるんだけど……(わかるかな?)。



## ●サイフ

スタート地点で手に入る、黒いがまぐちのサイフ。その中にはわずか400円しか入っていないという設定だ。ちゃんと持ち主本人に返してあげようにしよう。まちがっても、その親父さんなんかに渡したり、焼きイカを買ったりしちやダメ!



# 「うる星やつら」秘情報局

## ①隠れキャラ、純情ギツネ

「めぞん」の一の瀬のおじさん同様、「うる星」にもやっぱり隠れキャラがいる！ その隠れキャラとは——マイクロキャビンが制作しているってことで、なんとなくわからない？ そう、「はーいふおっくす」を思いだしたキミはエライ。ズバリ、しのぶのことを慕う純情ギツネが、今回の隠れキャラなんだ。



その純情ギツネが見れるのは、2回目にしのぶと会ったとき。そこで、ひたすら「くどく」をしていると、1回だけ返事のメッセージが何も表示されていないときがある。そのときにすかさず「見る」「まわり」を選ぶと、「隠れキャラ」という選択肢が現れるんだ。それ

らを選べば、純情ギツネが見られるってワケ。ウーん、いつもながらマイクロキャビンのAVGで、隠れキャラを見つけるのは難しいっ！

## ②PC-98版「うる星」で「めぞん」の画面を自由に選択！

これは和歌山市のENDLESS NIGHTクンのレポート。PC-9801(2HD)版の「うる星やつら」のディスクの中に、「めぞん一刻」の画面を自由に選択するプログラムが入っていたのだ！ そのプログラムの使用法は、以下のとおり。

### ★用意するもの

○MS-DOS版のN88BASIC

○MS-DOSでフォーマットしたディスク(書き込み用ディスク)

★下記のようにして、プログラムを書き込み用ディスクに移します。

①N88BASIC (MS-DOS) を立ちあげる。

②ドライブ1に「うる星やつら」を入れ、ドライブ2に書き込み用ディスクを入れる。

③以下のように打ち込む

```
CLEAR &H880
```

```
DEF SEG=SEGPTR(2)
```

```
BLOAD "PIYO.EXE",0
```

```
BSAVE "B:PIYO.EXE",0,&H49F 2
```

```
BLOAD "PIYO.LDY",0
```

```
BSAVE "B:PIYO.LDY",0,&H5247
```

```
BLOAD "PIYO.LBC",0
```

```
BSAVE "B:PIYO.LBC",0,&H875E
```

```
BLOAD "LADYR.EXE",0
```

```
BSAVE "B:LADYR.EXE",0,&H7044
```

これで準備OK！ あとは、MS-DOSを立ちあげて、さっきの書き込み用ディスクをドライブ1に入れ、PIYO□と入力すればプログラムが実行される。

すると画面の名前が表示されるので、ドライブ1に「めぞん一刻」のディスクを入れた後、テンキーでカーソルを動かして好きな場面を見ることができるのだ。

## ③これが究極の隠れ画面だ！

「うる星やつら」に隠されている最大の秘密が、この画面。「めぞん」の響子さんに似てるけど、じつは、「うる星」のコミックスに登場した花屋のおねえさんなんだ。

さて、どうしたらこのグラフィックが見れるかってことなんだけど、残念ながら、ズバリと教えてあげることはできない。でも、せっかくだから、ヒントだけちょこっと。まず、「FIN」のエンディングを見た人じゃないと、絶対に見ることはできない。それに、よっぽど辛抱強い人じゃないと……(ヒントをあげすぎちゃったかな?)。



これはスゴイぜ、スゴイぜ、スゴいぜっ! `AVG版「うる星やつら」には、なんと5種類ものプロト案があったのだ! そのうちのひとつ「サバイバル、バレンタイン」が現在の「恋のサバイバル、バースティ」に変化したわけなんだけど、それ以外のストーリーってのはどんな内容なのか、

「うる星」ファンには興味が尽きないところだよな。そこで、今回はマイクロキャビンのご好意により(ホントにこの本ではいろいろお世話になりました)、5種類のプロト案の概略を掲載してみた。ポクはE案がお気に入りなのさっ!

## A 案 「危険な恋のステディリング」

ラムが小学生のとき、『気分はロミオとジュリエット』のキャッチフレーズで流行した、危険な指環、恋のステディリング。それを左手くすり指にはさめると、異性と、唇と唇が引きよせ合う機能を持つ。

「ラムちゃん。これ、どないして使うんや?」

「ほう。ガキのクセして、いっちょまえに指環なんか持ちおって」

「なにするんや、このアホ。わいが買ったんやゾ」

「テンちゃんっ。まさか、それ、恋のステディリングじゃないだっちゃね!」

「なんや、あかんのか?」

「この指環を左手くすり指にはめたら最後、いばらの道を乗り越えて、7人の女の子とキスするまではずれない、危険な恋のステディリングだっちゃ」

「なんだ、どってことないじゃないか」

「くちびるとくちびるが引きよせられて、まわりが迷惑するっちゃ」

——んばっ☆ ラムが言い終えるが早いか、あたるはテンの手からステディリングを奪って、脱兎のごとく立ち去った。「だ、ダーリン!」

あたるの目的はもちろん、恋の障壁を乗り越えて、7人の女の子からくちびるを奪うこと!

## B 案 「サバイバル・バレンタイン」

あたとラムのペアによる、すごろく風アドベンチャー・ゲーム。ただし、ラムは横からあれこれと口をはさむ程度とする。

また、パーティにはあたるただけでなく、しのぶや竜之介、サクラなど多数の人々が参加して、面堂邸内(ゲーム会場)をパーティ会場めざして移動している。そこで、同一地点で同一人物と常に遭遇するのではなく、ゲームのたびに出会う地点を変化させる。——たとえば、落とし穴があったとして、そこにはしのぶが落ちこちていたり、錯

乱防(チェリー)が落ちこちていたり、誰も落ちこちていなかったり、といったぐあいに。

これによって、プレイヤーは、ある人物からアイテムや情報を得るために、毎回、面堂邸内をうろつき回らなくてはならなくなる。

このことは臨場感を増すだけでなく、難易度向上(難しくなるのではなく、複雑になるだけ)とゲーム・バリエーション増加につながり、これまでのアドベンチャー・ゲームにない新しい試みであると考ええる。

## C 案 「花婿、それは女!!」

「色男が欲しい!」のクラマのアップから物語は始まる。そして、カラス天狗たちの「クラマ姫婚捜し」が再開された。

彼らは竜之介に目をつけ、その身辺調査として、しのぶに質問していた一匹を、通りがかったあたるがつかまえた。ラムもいっしょだ。

「よお、久しぶり。クラマちゃん、元気?」

「げっ、諸星っ! / は、放せ。わしは姫の婚調査で忙しいんだ。アホにつきあう暇はない」

「またまた、クラマちゃんの婚はここにいるじゃないか」

「ダーリンっ!」

「ええい、おぞましい。だが、今、姫は藤波竜之介という好青年に夢中じゃ!」

「竜之介と? 間違った世界だっちゃ」

「いかん。クラマちゃんはどこだ、吐け!」

あたるがカラス天狗に追った。

「あ、いい女っ」

「えっ?」

突然、カラス天狗があらぬ方向を指さして叫び、あたるがそれに気を取られたスキに、彼の手をのがれて、彼方に飛んでいってしまった。

「クラマちゃんと竜ちゃんが…。お、女同士で愛し合うな

んで不健全だ！」

「あたるが怒りに打ち震えてつぶやく。

「なに、トンチンカンなこと言ってるっちゃ」

「とにかく、竜之介くんの危機だわ。なんとか、やめさせなくっちゃ！」

「だっちゃ」

## D 案 (タイトルなし)

諸星あたるは、ある日、ラムの宇宙船でピクニックに出かけた。同乗者は、テン、しのぶ、竜之介、サクラ、きつね(しのぶに抱かれている)。行く先は、自分の好きな季節が楽しめるという、評判の高いリゾート星。

その星には、春夏秋冬それぞれの季節を楽しめる場所があり、海王星の女王のおユキは「冬」のリゾート地で「雪光浴」を楽しんでおり、スケ番三人娘らは「夏」のリゾート地で「日光浴」を、ランは「春」のリゾート地で春霞のなごみで花見(酒)を、弁天は「秋」のリゾート地でマツタケをとっては食い、とっては食いしていた。

一方、地球に取り残された面堂終太郎の方も、金にものいわせて作った宇宙船で追いかけてくる。中には、竜之介の父、友引高校校長、温泉マーク、コタツネコ、錯乱坊がいた。

ところが、2台の宇宙船は、リゾート星の上空で衝突し

てしまう。2台の船が落ちていく先には、その星の環境調整塔があった…。

環境調整塔が破壊されたため、各リゾート地の温度の変化が極端になった。冬はめっちゃめちゃに寒く、夏は逆に暑く、春の霞はロンドンの霧よりも分厚い霧でおおわれ、秋は、タケノコやらイモやらが異常繁殖してしまったのだ。

さて、このゲームの目的は、故障したこの星の環境調整装置を直し、無事に地球へ戻ることにある。

地球へ帰る方法は、この星のどこかに、弁天の乗ってきた船があるのでそれを見つけること。ちなみに、おユキの船は、海王星に戻っており、使用できない。スケ番三人娘たちは、面堂と共に、妨害側いまわり、あたるが弁天の船を見つけて帰還しようとする、面堂たちも三人娘らの船で追いかけてくる。このゲームの最後の「落ち」は、地球へ戻りかけていたあたるの船に、ふたたび三人娘の船がぶつかり、今度は、友引高校の校舎へ墜落することにもしようかな……。

## E 案 (タイトルなし)

「し、しのぶさん。たいへんです！」

運命製造管理局員の因幡が、しのぶの前に空間から出し抜けて現れ、息をせき切って叫んだ。

「久しぶりね。どうしたの!？」

「ぼ、ぼくらの未来が危ないんです。いえ、未来だけでなく、しのぶさんとの出会いや思い出までも存在なくなってしまうかもしれません」

「もう少しわかりやすく言ってくれない?」

「す、しません。実は——」

彼の話によると、自分たち(因幡、しのぶ、あたる、ラムおよびその関係者)の未来が運命検査官の審査に不合格し、過去にさかのぼって運命が大修正されるというのだ。

しのぶから、運命変更が行なわれることを知らされたあたるは憤慨する。おれの人生はおれ自身のものである、決して他人が土足で踏み込み、変更してよいものではないと。

あたるは自分の夢であるハーレムの未来を守るために立ち上がる。

そのとき、空間が大きく揺れ、彼らは亜空間に落ちていく。亜空間の中にはいくつもの扉があり、扉の中の部屋ではそれぞれちがった未来を見ることができると。その中のひとつの部屋では、因幡としのぶがみんなに祝福されて、結婚式をあげていた。

「因幡くんはきっとこの世界を守りたくって、謀反を起こしたっちゃ」

二人をじやましようとするあたるを止めて、ラムがしのぶにほほえんだ。

「因幡さんを探さなくっちゃ！」

しのぶが言った。そのとき、ラムの影がかげろうのように揺らいだ。

「ラムっ！」

「ダーリンっ」

あたるはラムの影に飛びついたが、手応えはなく、空を切った。そして、あたるの見える前で亜空間に飲み込まれていった。

消えたラムを探さなく、あたるは急いで次の扉を開けた。

「な、なによ、この世界は!？」

「やった、おれの理想っ！」

あたるはハーレムの世界を見つけた。

しのぶ、サクラ、竜之介、ラン、弁天、おユキ。みんないる。しかし、ただ一人、ラムだけがそこにいなかった。あたるは次の扉へ向かった。

地球を賭けて、おいかけっこするラムとあたる。

あたるの浮気に電撃でこらしめるラム。

あたると共に笑っているラム、泣いているラム、怒っているラム。扉をあけると、あたるとラムとの出来事が光の奔流となってあふれた。

「まるで、ラムの思い出の部屋みたい……」

しのぶがつぶやいた。

「(ラム!)」

あたるはラムが自分の隣にいないのが不自然に感じた。

いつしか、あたるはハーレムの世界を守るためではなく、ラムと自分の世界を捜し求めていた。

## マイクロキャビン「うる星やつら」チームの巻

### データの大量さにビックリ!

#### シナリオはドーンとぶ厚い“15cm”

「めぞん一刻」のおつぎは、「うる星やつら」についての開発直撃インタビュー!。場所は、マイクロキャビン社のゲームソフト開発部門がある、同社の三階だ。

企画開発本部の片山さんから紹介を受けて、ミーティング・デスクにたくさんの資料を抱えて現れたのは、プログラム担当の御給 尚さんと、デザイナーの鎌田公夫さんの二人。

「どんなキッカケから、うる星の開発に入ったのですか?」と、さっそく質問をスタート!

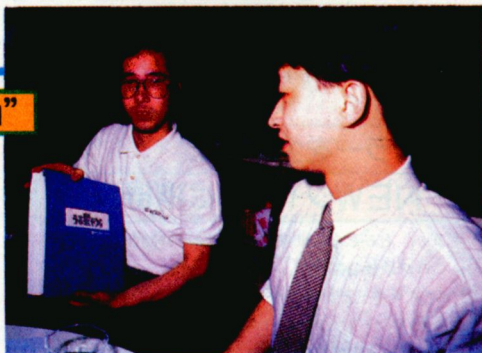
「じつは、うる星の企画はめぞんと同時期からあったんですよ。」と、片山さんは、のっけから驚かせてくれる。

めぞん一刻のお話をうかがったときに聞いた「いくつかの候補があった」という中に含まれていたわけだ。

「ここに持ってきたファイルがシナリオの現物です。」と御給さん。

厚さにして15センチはあろうか、というプリント・アウトされた用紙に、ギッシリと文字が埋めこまれている。これは、全部に目を通すだけでもタイヘンだろうなあ。

「このゲームは、もちろんグラフィックにも力をいれたんですが、会話にバラエティを持たせて面白くしようという企画のポリシーがあったのもので、メッセージにはとにかく凝りました。このオリジナルのままでは、データは、1Mメガくらいあります。」

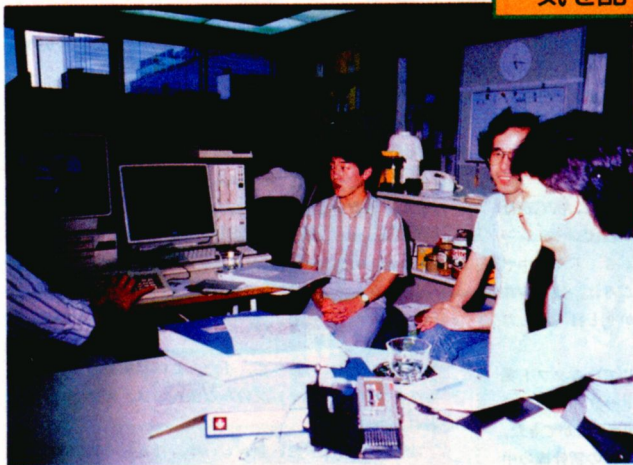


▲ぶ厚いテキストを持つ御給さん

1Mといえど、2HDのフロッピーがいっぱいになってしまふ容量だ。そのほかにメイン・ルーチンや、グラフィックのデータ、さらに、音楽のデータだって必要になってくる。普通だったら、2Dのフロッピー5、6枚組にはなりそうなデータ量だといえる。

御給さんは言う。「データの圧縮には苦労しました。開発ツールとしてめぞんで使ったLADYは、この膨大なデータを処理することができないので、早い話がプログラミングは力仕事でしたな。最終的には、文字データは150Kまで圧縮しました。」めぞんの文字データは30Kだったそうだから、そのすごさがよくわかる。

#### キャラクターのタッチにも 気を配ったグラフィック



▲中央がグラフィック担当の鎌田さん

いっぽう、グラフィックのほうはどうだったのだろうか? そのへんは、ピカピカの新人で、今回の作品がAVGの初仕事という鎌田さんに聞いてみた。

「シナリオ・ライターの方からは、シナリオと同時に線画による各場面の絵と、色指定がきました。枚数は、200をこえています。線画をデジタイズして、指定どおりに色付けしていけばよいと思ったんですが、パソコンの画面では、どうしても机上で考えたものとは違う点もあったので、最終的にはすべて自分で入力しました。」

「そうそう、キャラクターのタッチも苦労しました」と御給さんが続けてくれた。

「絵のタッチは、アニメタイプではな

く、高橋留美子先生の原作に近づけることを原則にしたのです。コミックなど手に入る資料は、すべて集めて参考にしましたが、了子とか、しのぶあたりは、作品が進むことだんだん雰囲気が変わってきてしまうんですね。大人気の作品だけに、ファンの方はグラフィックの仕上りには当然うるさいはずなので、神経を使いました。」

納得/納得/ボクも、このソフトが発売されてから、全作品を買って読んだばかりだったので、御給さんの言うことがよくわかった。

## カラーを生かした

## NEWジャンルに期待/

オット、そろそろ、東京へ帰る予定の時間が近づいてきた。これが最後の質問だ。

「マイクロキャビンというソフトハウスは、一貫してAVGを出し続けているソフトハウスとして、ボク自身とても好感を持っているのですが、今後のマイクロキャビンが目指すAVGというのは、どんなものなのでしょうか」

「うちはAVGばかり作っているわけじゃないんですかね」と苦笑をまじえながら、この質問には片山さんが答えてくれた。

「マイクロキャビンの、というより、ソフト全体が、AVGだのRPGだの、シミュレーション、リアルタイムといった、特定のジャンル分けでとえられない方向に発展しつつあると思います。そういった中でマイクロキャビンとしては、はいりいふおっくすや、うる星、めぞんなどで評価していたのだが、一つのカラーといったものは、どうしてもいせつていきたいと思えます。だからといって、路線を固定化するのではなく、まったく新しいジャンルにも積極的に取組んでいきたいですね。」

ここ数年、有力なソフトハウスから発表される作品には、各ソフトハウス特有の持ち味といったものが、濃厚にあらわれるようになってきている。マイクロキャビンにも、もちろんこの傾向は強い。

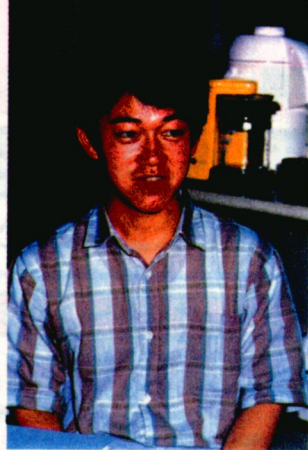
この現象は、けっして悪いことではない。出版社によって発行される本のジャンルや傾向がちがうように、各社のソフトウェアに対する取組み姿勢やポリシーがちがうことは、ボクたちユーザーにとっては歓迎すべきことだと思う。発売されるソフトが、みんな同じような物じゃかなわないもんね。

ソフトには、やっぱり流行的なものがある。AVGがはやればAVGが、シミュレーションがはやればシミュレーションがいっせいに各社から発売されてくる。そんな中でも、「有力なソフトハウス」と呼ばれるところは、流行的味つけをしながらも自社のポリシーをしっかりと打ちだした作品を制作してくれる。

片山さんのお話からも、最近ボクが感じているソフト業界の動きと、業界をリードしているソフトハウスとしての自負と責任感ともいえる力強さをうかがうことができた。

四日市にきただけの収穫があったと、帰りの新幹線の中でひとり納得するボクであった。

P.S.大矢知さんがふだんお仕事をされる社長室は、2階にある。インタビューを終えて帰ろうとするボクは、「ぜひ寄ってってください」という強い一言で、その部屋に入った。部屋に入ったボクがまず行なったのは、当然“LOOK AROUND”。



▲「絵がらには気を使いました」

すると壁には、同芯円が描かれ、直径5ミリほどの穴がうたれたものが取付けられている。

床には、色とりどりの3ミリほどの球形の物体が散乱しボクはおもわずコケそうになった。

大矢知さんは、驚いたかというように、不敵な笑いをうかべ、大きなデズクのむこうの椅子に深ぶかすとすわると、壁を背にポーゼンと立っているボクに、冷たく黒光りするものをむけた。

「シュバッ!…パシッ!」

そいつから、発射された何かがボクの耳もとをかすめ、壁に取付けられたものに当たったのだ。

「コロン…」

ボクの背後の床になにかが落下したかすかな物音がしたかと思うと、それはすぐに足下に向かってきた。身動きもできなかったボクは、視線だけを足下に向ける。

「BB弾!」

ボクのすぐそばの壁に取り付けてあったのは、衝撃吸収布がはられた、標的だったのだ。

社長室とは、世をしのぶ仮の姿。ここは、日夜サバイバル・ゲームの戦士を鍛えあげ、より強力な武器を作りあげるための秘密のアジトだったのだ。

「そうだったのか!」ボクはおもわず唇を噛んだ。ペーマが編集部には、断空我、レスキュー隊員の南というサバイバルのエキスパートがいたのに、事前の調査をおこたった自分が招いた失策だ。マイクロキャビン最大の秘密に迫りながら、写真を撮ることすらもできない。

「フッフッフ。山下君、私はいつでも待っている。」

日曜日ごとに各地の戦場に出発し、「四日市の狼」との異名をとる大矢知さんのことばを背に、ボクはマイクロキャビンをとにたした。

今回の取材にあたって、また、この原稿を書くにあたって、マイクロキャビンのみなさんには、たいへんお世話になりました。

次期作品制作でおいそがしい中、ほんとうにありがとうございました。

## たとえば、電之介の心理状態ひとつにしても、これだけの設定がなされている！

※これは、マイクロキャビンより提供していただいた「うる星やつら」ゲームシナリオの一部を、許可を得て一字一句変えずに転載したものです。(実際のゲームのシナリオとは多少異なります)

- 電之介には、次の9つの(心理的)状態がある。
  - 1) 電之介はサイフを探している。
  - 2) サイフを手にして、お金はどうしたと、電之介が尋ねている。
  - 3) サイフとお金全額がおやじに渡ったことを、電之介は知っている。
  - 4) サイフと残金がおやじに渡ったことを、電之介は知っている。
  - 5) サイフがおやじに渡し、お金はあたるが使いつつたことを、電之介は知っている。

(←ゲームオーバー)

  - 6) サイフとお金全額が電之介に戻っている。
  - 7) サイフと残金は電之介の手に戻っている。
  - 8) サイフだけが電之介の手に戻っている。(ゲームオーバー)
  - これを電之介の心情に立った分け方をすると、次のようになる。
    - 1) サイフを落とした。(=こまっせ)
    - 2) サイフが見つかった。(=ぶらじゃあノ)
    - 6) 電之介に全額渡った。(=あたりがとよ)
    - 7) 電之介には一部しか返らない。(=ばっきゃー)
    - 3・4) クソおやじの手に渡った。電之介には一円も返らない。(=縁、切りえな)
    - 5・8) あたるにネコババされた。電之介には一円も返らない。(=地獄に落ちやがれノ)：ゲームオーバー
  - 以上のうち、5)と8)はゲームオーバーしてしまうので、実質的には存在しない。また、3)4)7)では条件不足となって、ゲーム終了に至らない。正解は、6)で、あたる(プレイヤー)は「サイフ+400円」と「ひよっこカギ」を交換しなければならぬ。
  - これらはそれぞれ、「サイフflag」「お金flag」「残金flag」で示される。
    - [1] 電之介はサイフを探している
      - 「サイフflag=①広場 [st.66] に落ちているが、それに気づいていない」
      - or「サイフflag=②広場 [st.66] に落ちていて、それに気づいている」

**1** 電之介はサイフを探している。  
\*  
「サイフf=①広場に落ちているが、気づいてない」  
or  
「サイフf=②広場に落ちて、気づいている」

or  
「サイフf=③あたるが持っている」

& 「お金f=②サイフは持っているが、お金に気づいてない」	持ち物・サイフ・使う	<b>6</b> サイフとお金全額が、電之介の手に戻っている。
& 「お金f=④電之介のおやじが持っている」	& 「残金f=400」	持ち物・お金・使う
& 「サイフf=⑦電之介が尋ねている」	& 「400>残金f>0」	<b>7</b> サイフと残金が、電之介の手に戻っている。
& 「お金f=③あたるが持っている」	& 「残金f=40」	<b>8</b> サイフだけが電之介の手に戻っている。

or 「サイフf=⑤おやじが持っているが、電之介は知らない」	& 「お金f=④電之介のおやじが持っている」	& 「残金f=400」
& 「お金f=③あたるが持っている」	& 「400>残金f>0」	電之介・話す
& 「サイフf=③あたるが持っている」	& 「残金f=0」	<b>3</b> サイフとお金全額がおやじに渡ったことを電之介は知っている。
or 「サイフf=⑨存在しない」	& 「サイフf=④電之介のおやじが持っている」	<b>4</b> サイフと残金がおやじに渡ったことを、電之介は知っている。
& 「サイフf=⑥おやじが持っている」	& 「お金flag=④電之介のおやじが持っている」	<b>5</b> サイフはおやじに渡し、お金はあたるが使いつつたことを、電之介は知っている。

- or「サイフflag=③あたるが持っている」
- or「サイフflag=⑨存在しない」
- [2] サイフを手にして、お金はどうしたと、電之介が尋ねている
  - 「サイフflag=⑦お金はどうしたと、電之介が尋ねている」
  - &「お金flag=③あたるが持っている」
- [3] サイフとお金全額がおやじに渡ったことを、電之介は知っている
  - 「サイフflag=⑥おやじが持っている、電之介はそれを知っている」
  - &「お金flag=④電之介のおやじが持っている」
  - &「残金flag=400円」
- [4] サイフと残金がおやじに渡ったことを、電之介は知っている
  - 「サイフflag=⑥おやじが持っている、電之介はそれを知っている」
  - &「お金flag=④電之介のおやじが持っている」
  - &「W400 残金flag」 ¥0
- [5] サイフがおやじに渡し、お金はあたるが使いつつたことを、電之介は知っている
  - 「サイフflag=⑥おやじが持っている、電之介はそれを知っている」
  - &「お金flag=④あたるが持っている」
  - &「残金flag=¥0」
- [6] サイフとお金全額が電之介に戻っている
  - 「サイフflag=⑧電之介の手に戻っている」
  - &「お金flag=⑤電之介の手に戻っている」
  - &「残金flag=W400」
- [7] サイフと残金は電之介の手に戻っている
  - 「サイフflag=⑧電之介の手に戻っている」
  - &「お金flag=⑤電之介の手に戻っている」
  - &「W400 残金flag」 ¥0
- [8] サイフだけが電之介の手に戻っている
  - 「サイフflag=⑧電之介の手に戻っている」
  - &「お金flag=③あたるが持っている」
  - &「残金flag=¥0」

●電之介flag：上記とは別に、電之介には、次の3つの(肉体的)状態がある。

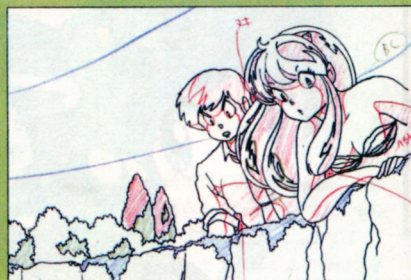
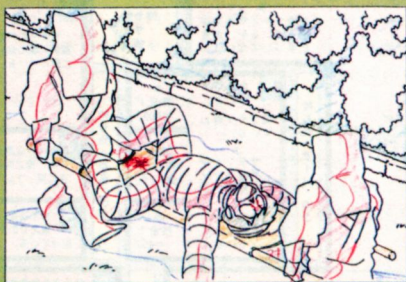
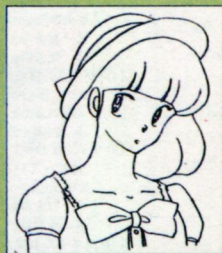
- ①電之介は健康である。 [初期状態]
- ②電之介はしびれ薬で動けない。
- ③電之介は眠り薬で眠っている。
- ②は、ケーキを食べる [持ち物、ケーキ、使う] とこの状態になる。
- ③は、タイヤキを食べる [持ち物、ケーキ/タイヤキ、使う] とこの状態になる。
- または③の状態になると、以後——エピソード・エンディングは別として——、電之介はゲームに登場しない。
- 電之介は、鉄柵門をあける「ひよっこカギ」を持っていて、サイフとお金全額を返すと、お礼にくれる。
- ひよっこカギflag：ひよっことこ鍵には、次の3つの状態がある。
  - ①ひよっことこ鍵は電之介が持っている。 [初期状態]
  - ②ひよっことこ鍵はあたるが持っている。
  - ③ひよっことこ鍵は存在しない。



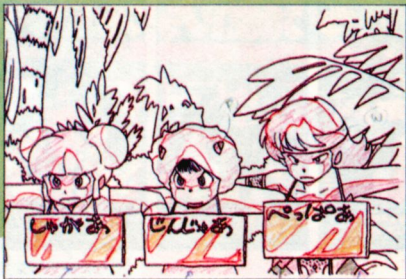
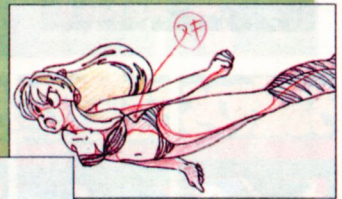
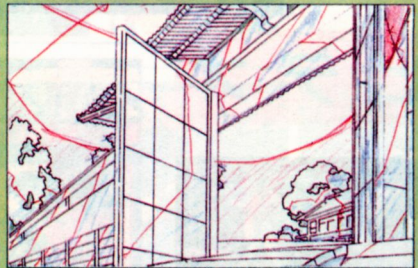
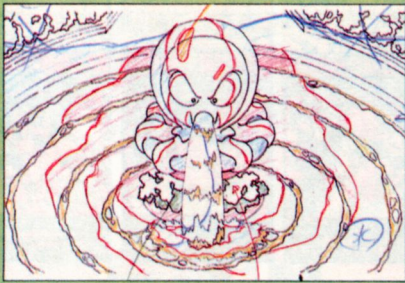
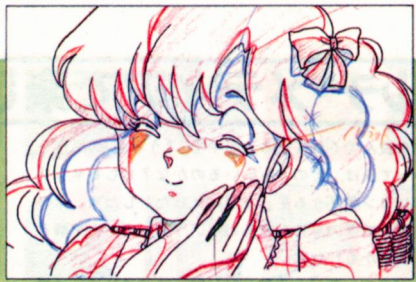
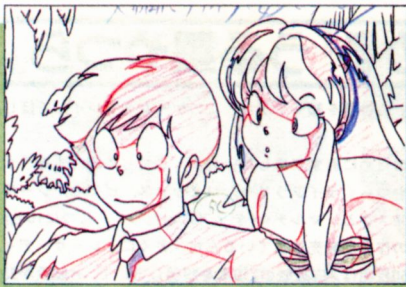
# みなさん待望のグラフィック原画大公開!

アニメもののAVGっていうのは、グラフィックをパソコンの画面に描く際に、しっかりとした原画を書いてからデジタイズするってパターンが多いんだよね。この「うる星」もそうで、ゲームのために、ボツ画面も含めると200枚近く

のイラストを書きおこしたんだって。今回は、その全部を——と言いたところなんだけど、ページの関係上、10分の1の20枚の原画をフルカラーでご紹介しちゃう。なかなか高橋留美子大先生っぽい感じで描かれてると思わない?







# マルチメディアで楽しめる『うる星やつら』

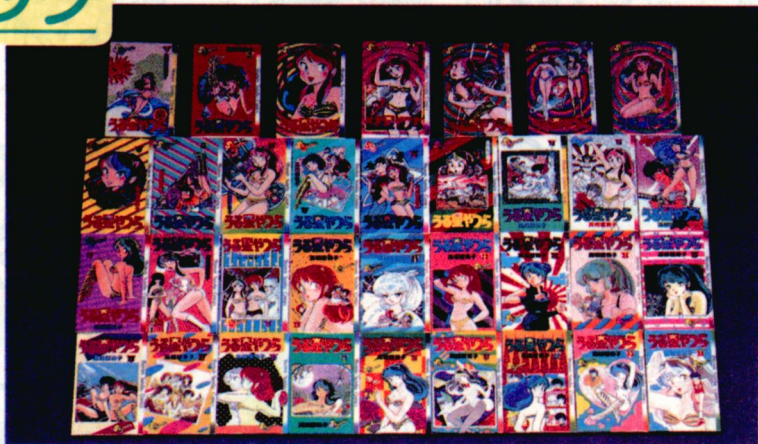
この本を読んでくれている人の中で、「うる星」の原作を知らないって人は、どのくらいいるのかな? もしもそういう人がパソコン版「うる星」をプレイしたとしたら、その本当のオモシロさの半分も味あわないうちにゲームを解き終えてしまうかもしれない。

そう、パソコン版「うる星」は、解くことよりも、そのさまざまなメッセージや設定を楽しむことのほうに重点を置いて制作された作品なんだ。読者のみなさんもぜひ、「う

る星」の世界を知ってから、このゲームをプレイしてほしい。

そのためにおすすめしたいのが、こちらで紹介する「うる星やつら」ライブラリー。コミックス、ビデオ、レーザーディスクと、マルチメディアにわたって、じつに100近くもの作品が発売されているんだ。とくに、レーザーディスク50枚組は、TV放映の219本を収録していて、お値段が33万円というから、コリヤもうオドロキ以外の何ものでもない。いや〜、「うる星やつら」の世界って、ホントに奥が深いものなんですね。

## コミック



## ビデオ



# レーザー ディスク



# 『うる星やつら』開発スタッフ・プロフィール

今回の「うる星やつら」ではプログラミングをしたという感じがしてません。なぜなら大の高橋留美子先生ファンで、ルーミックワールドをすっかり楽しんじゃったから。しかも、アドベンチャー・ゲームの難易度も誰にでも楽しめるようなファン必携のアイテムとしてのプロデュース

をしました。ゲーム的には温泉マークはあっさり倒してしつこく出したり、スケ番は長々と話した後でないと戦えないほうが「らしい」とか…。各キャラの個性を考えながら原作の雰囲気壊さないよう全力をつくしました。(御給尚)

## ●御給 尚



担 当：メイン・プログラミング&プロデュース  
 生 年 月 日：某年2月6日  
 出 身 地：三重県久居市  
 出 身 校：今はなき、七業幼稚園  
 鈴鹿高专

特 技：激辛食品が食べられる。  
 弱 点：納豆  
 自慢できること：旅行や行楽のお供に是非どうぞの晴男だ。  
 失 敗 談：最近、ズボンのファスナーの調子が悪くて開いたまま会社に来るのがしょっちゅうだ。  
 趣 味：スキー、テニス  
 今、一番やりたいこと：お昼の番組の年齢当てに出てみたい。  
 読者へのメッセージ：お手紙ください。暇があったら返事書きます。

## ●伊藤和彦



担 当：開発ソフトウェア制作  
 生 年 月 日：昭和38年2月9日  
 出 身 地：愛知県名古屋  
 出 身 校：名古屋短大付属幼稚園  
 三重大

特 技：ひざまくら  
 弱 点：そんなの教えて攻撃されたら困るじゃないですか。  
 自慢できること：掃除しない部屋でも平気いられた。  
 趣 味：少女漫画  
 今、一番やりたいこと：叫びたい。

## ●山田浩司

担 当：音 楽  
 生 年 月 日：昭和38年7月3日  
 出 身 地：三重県河芸町  
 出 身 校：黒田幼稚園 京都コンピュータ学院  
 特 技：コンピュータ言語各種  
 弱 点：女性

自慢できること：明葉のCD全部持っている。  
 失 敗 談：タイヤの山をなくしてしまったこと。  
 趣 味：ドラムを叩くこと。  
 今、一番やりたいこと：GT-FOURが欲しい。  
 読者へのメッセージ：そのうちアクションゲームを作ります。

## ●鎌田公夫

担 当：グラフィック  
 生 年 月 日：昭和39年10月24日  
 出 身 地：三重県四日市市  
 出 身 校：某芸大



特 技：絵を描くこと  
 弱 点：ノーマコメント  
 自慢できること：なし  
 失 敗 談：特になし  
 趣 味：映画、テニス  
 今、一番やりたいこと：海外旅行

読者へのメッセージ：次回作セイレーンよろしくお願ひします。

## ●谷口恵津子

担 当：グラフィック  
 生 年 月 日：昭和47年5月8日  
 出 身 地：三重県鈴鹿市  
 出 身 校：朝日幼稚園 東京デザイナー学院  
 特 技：自動二輪免許  
 弱 点：アイスクリーム

自慢できること：思い付きません。  
 失 敗 談：ありすぎて書ききれません。  
 趣 味：遊ぶこと  
 今、一番やりたいこと：バイク乗りたい。  
 読者へのメッセージ：セイレーンよろしくお願ひします。

## ●加藤雅史



担 当：グラフィック  
 生 年 月 日：昭和37年8月12日  
 出 身 地：三重県津市  
 出 身 校：青生幼稚園 三重大  
 特 技：笑ってごまかす。  
 弱 点：お倉

自慢できること：ない  
 失 敗 談：ありすぎて思い出せない。  
 趣 味：なし  
 今、一番やりたいこと：EDベータ買いたい。  
 読者へのメッセージ：ゲームばっかりしてちゃダメだよ。

## ●D404(グループ、委細社外秘)

ベ ン ネ ー ム：近藤 文  
 藤近 一成  
 入野 羽衣  
 年 齢：27輪～28輪  
 出 身 地：愛知県刈谷市、知多郡

終わってみて感じたことは、原作モノの難しさ。

普通、原作モノは、キャラクター設定がすでにあり、対人関係や思考経路もはっきりしているの、オリジナルよりも作りやすいと思われるかもしれませんが、ところがどっこい、なかなかシビアなのです。



- 対応機種：PC-9801シリーズ（3.5", 5"ディスク）  
PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）  
X1シリーズ（5"ディスク）  
FM-7シリーズ（3.5", 5"ディスク）  
MSX2（3.5"ディスク）

- 価 格：7,800円
- 発 売 日：1987年6月24日
- 発 売 元：日本ファルコム  
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4  
☎0425-27-0555

### モニター・プレイに およばれしちゃったのだ!

87年4月の中旬、日本ファルコムに加藤社長からボクのところへ、1本の電話がかかってきた。

「山下さん、ようやくうちの新作『イース』がほぼ完成したんで、ぜひプレイしてご意見を聞かせてくださいよ」

あのファルコムの新作をモニター・プレイできる——これは非常に興味深く、かつ光栄なことだ。オマケに、どの雑誌社に対しても公開していないときのことだから、ファルコムの関係者以外で『イース』を見るのは、ボクがはじめてということになる。今さらながら、この間の別冊『チャレンジ/AVG & RPG III』で、『ザナドゥ・シナリオ II』の記事にあれだけ力を入れたかがあったというもの。ボクは加藤さんの提案に二つ返事でOKし、ファルコムに行く日取りを決めた。

そして当日、「いくら山下さんでも、解くの2日はかかるとしよう」という加藤さんの予想を裏切り、ボクは『イース』を約8時間でクリアすることができた。ここで勘ちがいされては困るのだが、ボクは決して「早解きの記録を作ってみよう」とかいう気持ちで『イース』をプレイしていたわけではない。次から次へと展開する冒険に思わずのめりこんだ結果、『イース』がボクに息もつかせぬ8時間を体験させてくれたのだ。

もともと、市販バージョンではシナリオが多少変更されていたので、そっちでプレイしていたら、もうちょっと時間がかかっていたかもしれない。

いずれにせよ、ゲームソフト（それもヒットが約束されているソフト）のモニター・プレイをするというのは、ボクにとっても非常に貴重な経験だった。そのあと、『イース』の完成記念パーティーにおまねきにあずかったり、パソコン・ソフト史上初とも言えるライナーノーツを書かせていただいたり、さらには、キングレコードより発売された『イース』のレコードの中の解説を書かせていただいたりと、ボクと『イース』とは、切っても切れないような深い仲となってしまった。

しかし、ボクが『イース』に関するそれだけの仕事を引き受けたのは、ちゃんと理由がある。もちろん、日本ファルコムさんのご好意があったのは言うまでもないことなのだが、『イース』がそれだけ魅力的で、おもしろい作品であったからこそなのだ。

そして、ボクと『イース』との関係のフィナーレを飾るのが、今回のこの本。ファルコムへのお礼の意味もこめて、『イース』に対する熱い思いをぶつけてみたつもりだ。史上初公開の全写真マップも含めて、全62ページ、一気に行くゾッ!

### ゲームを解くことじゃなくて 冒険することを楽しんでほしい!

『イース』というゲームの目的は、はじめはプレイヤーにはまったくわからない。しかし、かと言って、他のゲームでよくあるように「目的を捜すことが目的」なんて中途半端なマヌはしていない。とりあえず目の前にある小目的を達成しようと努力していくと、新たな展開が生まれてくる、というストーリー仕立てになっているのだ。

たとえば、ゲーム・スタート地点のある町で、住人たちと会話してみると、「最近、盗賊がでて物が盗まれて困る」という情報が得られる。それをもとに盗賊を捜すことが最初の冒険となるわけだが、いつの間にか、その冒険が意外な方向に展開していき、『イース』という物語の真の姿がチラチラと見え隠れするようになってくる。

このへんが「さらわれた女王を救いだす」とか「国に平和を取りもどす」とかいった変に偽善的な大目的が用意されているRPG（ロールプレイング・ゲーム）とちがって、好感が持てる。

べつに誰に強制されるわけでもなく、冒険者が気ままに冒険を楽しむ——それが『イース』の世界なのだ。

プログラマーの橋本さんは言う。「シナリオ重視のRPGっていうのを1度作ってみたかったですよね。それに、『イース』では、不条理な謎やむずかしすぎるトラップというのを一切なくしました。まあ、『ロマンシア』と対称的なゲームともいいましょうか。買っていただいたすべてのみなさんに、最後まで行ってもらいたいと思っています」。

### 完成度はアクションRPG 史上No.1!!

『イース』をプレイしはじめたとき、「これは『ドラクエ』に近いノリのアクションRPGだな」とボクは感じた。操作はほとんどがテンキーとスペース・キー。画面の雰囲気も明るく、完成度も非常に高く仕上がっているからだ。オマケに、フルカラーの4方向スクロール、ノリのいいBGMとくれば、だれにでも手軽にプレイできるという言葉がピッタリと当てはまる。

さらに、プレイしていくにつれて、『ドラクエ』はあくまでもファミコン用のRPGなのに対して、『イース』はパソコン・ユーザー向けに作られたRPGなのだという事実を感した。

87年の5月号のペーマガの誌上にも書いたように、『ドラクエ』シリーズでは、謎に対してありあまるくらい過剰なヒントがゲーム中で与えられている。これでもか、これでもかとでてくるヒントは、まさにお子様向けと言っても

# いいする イースはやっぱり いーつすねえ!

いくらい、ゲームの謎を簡単にしてしまっている。そうした点が、ボクのようなパソコンRPGをやっている人間にはかなりもの足りなかったものだ。

それに対して「イース」では、ヒントは会話からけこう得られるもの、ヒントとヒントの間に入る“つなぎのヒント”がほとんど用意されていない。つまり、どのヒントとどのヒントがつながりのあるものなのか、自分の思考をフルに活用して判断しなければいけないのだ。

さらに、「ドラクエ」シリーズが、今までの売れ線RPGのオアシシ部分を合成したもののなに対して、「イース」ではいくつかの独自の試みがなされているのも、やはりパソコン・ユーザー向けと言える理由のひとつだ。たとえば、廃坑内では、自分の周囲のみが円形に見えるとか、後半のステージの中心となる塔の立体迷宮などである。

ゲーム自体はそれほどむずかしくはないが、いろいろな意味でひさびさに手ごたえのあるRPGと言えるよ。

## イベントによる 経験値制を導入!

RPGである以上、「イース」にもやっぱり、経験値というパラメータがある。しかし、その経験値をあげることに解く時間の半分以上を費さなければならない一般的なRPGとはちがって、「イース」では、経験値かせぎがほんの短時間で、とても楽しくできてしまうのだ。たとえば、ゲームの最初の舞台となる草原。ここで、2〜3レベル上げておかないといけなわけなのだが、「パシユ☆」という音とともに気持ちのいいほど敵をどんどんやっつけていけるから、気分はもうほとんどアクション・ゲーム。ちよつとぐらいダメージを受けても、草原の部分で静止していれば、体力はすぐに回復してくれる。

それから、忘れてはいけないのが、「イース」では、敵を倒したとき以外にも、ストーリーを進めるような行動をとったときに、ある一定の経験値がもらえるということだ。こういう方式を「イベント制」と言って、ボード版RPGではあたりまえのことなのだが、パソコン版RPGでこのシ

テムを取り入れている作品は極めて珍しい。

## 7種類のド迫力デカキャラ がキミを待つ!

「イース」には、全部で7種類のデカキャラが登場するのだが、「ザナドゥ」のように、ただ体当たりするだけで倒せるようなシロモノではない。そのどれもが独自の攻撃パターンを持っていて、アクション・ゲームにかなり精通したキーボードさばきができる人でないと倒すのがむずかしいのだ。

圧巻だったのが、3匹目でてくるドラキュラのようなヤツ。加藤社長は100回ぐらいトライしようやくヤツを倒せたとおっしゃっていたが、ボクもタイミングをつかままでかなり苦勞させられた。

それに、6匹目のヨグレス&オムルガン、ラストのダルク=ファクトなんかも、口では言い表せないほど強い。倒せなくて困っている人は、あとの「デカキャラ攻略法」のページを見てくれ。

## BGMは どこにも負けませんっ!

今までのパソコンゲーム・ミュージックでボクが感動したのには、「シルフィード」「ザナドゥ・シナリオII」「ジーザス」くらいのもんだった。ところが、この「イース」のミュージックは、その中でも群をぬいて素晴らしい。最近フアルコム音楽をずっと手がけている古代祐三氏が練りに練った15曲は、スゴイのひとこと。ステレオにつなぐと、これが本当に88SRの音なのかと耳を疑ってしまう。「イース」に関するレコードが、ほぼ同時に2枚発売されたことから、その音楽性の高さはわかってもらえるだろう。ぜひ、キミのパソコンに外部スピーカをつないで、イース・ミュージックの世界を味わってほしい。

## これが画面構成だ! アドルは後世に残る好青年だネ

Max・Hit Point

生命の上限。

キャラクターのレベルアップで増える。

Hit Point

生命力。これが0になると死んでしまう。

バーの長さはMax H.P.を、黄色はH.P.を、赤はダメージをそれぞれ示す。



EXP

モンスターを倒して得られる経験値。これが増え、キャラクターがレベルアップする。

次のレベルになるために必要なEXP

所持金

戦っているモンスターの生命力。戦闘時には、下に、戦っているモンスターの生命力をしめすバーが表示される。

# Prologue

その日、南に大いなるトゥアルの海原を望むホワイト・フォーンの砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えようとしていた。

遠端は、一面の白い霧に包まれており、一寸先すら見えぬ状態である。

その白き世界の中を、さざ波の静かなる音だけが絶え間なく鳴り響いている。

やがて、その霧の中を、山側から肌寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立をやさしくゆするとともに、霧を海の方へと押し流しはじめた。

途端、砂浜の視界は開け、いまだ夜の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かび上がった。

その月に、嵐のなごりである黒雲の断片がかかり、東へ東へとたなびてゆく。

東の空は、藍から紫、紫から朱と色を変え、今まさに陽が昇ろうとしていることを告げていた。

霧はすでに、砂浜から姿を消し、砂浜は東の朱の光にうつすらと染まっている。それはまるで、ルビーをちりばめたような鮮やかなものだった。

このホワイト・フォーンの砂浜は、エステリアの南方、トゥテップ島の南端にあり、東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さは、1クリメライ(1.2km)に及ぶという。

地図にしてみると、この砂浜は伝説にある一角獣のように見えるため、浜に住む人々はここを《ユニコーンの角》とも呼んでいる。

砂浜の幅は、潮の満ち干によって20メライから40メライ(1メライは約1.2m)の間を往復し、その北側には、うっそうとしたジャングルが島のほぼ全域に渡って広がっている。(実際、エステリアはその半分以上を森でおおわれている。)

砂の色は、他では珍しい白色で、半分硬玉が含まれている。そのため日の光によく反射し、朝夕には、空が曇っていない限り、朱色に染まるのである。

その朝やけによく映えた砂浜の上に、アドルはホロボロの衣服をその身にまとい、うつぶせになって気を失っていた。そのまわりには、大小いくつもの木片が散らばり、彼は全身びしょぬれとなっている。

彼はヒクリとも動こうとせず、ただ白い砂浜の上に、くったりと身を横たえていた。

やがて東の空より日が昇りはじめ、海を砂浜を森を、そしてはるか北にそびえ立つ岩山を照らし出した。

森の中で、ヨナキドリが「また長い昼が始まった」と高い鳴き声をあげ、自分の巣へ帰ってゆく。

エステリアは今、初夏の時期を迎えていた。

今の時期、エステリアの昼の長さは夜の2倍以上となり、

夏至の日には3倍になると言われている。夜行性の動物にとっては、この時ほどいやなものはなかった。

アドルが意識をとり戻したのは、その長い昼の3分の1が過ぎたころだった。

満ち潮の波が、彼の足元をわずかにぬらし、青く澄み渡った空を北へと向かういわし雲の影が、彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく、砂浜は潮の香に包まれている。

アドルは、とりあえず波打ちぎわを離れ、木立の方に向かって歩き出した。

髪の毛は、温水にぬらしたため、バサバサに乱れ、顔は疲れきった表情を見せている。

砂浜は、上からの太陽と下の砂地の照りかえしによって、かなりの暑さになっていた。

アドルは木かげの中に入り、木の幹に手をかけるとともに、ぐらりと倒れた。

すでに動く力もなく、彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。

目の前を火花が散り、吐き気がしてくる。海水をたっぷり飲んだらしい。

息は荒く、体中は何かでなぐられたかの様な激痛が走った。

ここがどこなのか知りたかったが、とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にきた頃、彼はようやく立ち上がった。いくらか体に疲れが残っていたが、なんとか動きまわれることはできた。

彼は砂浜に出て、その辺を歩いてみた。

先程、自分が倒れていた所は、満ち潮の中に隠れている。「あのまま、気がついていなかったら……」

アドルは少し背筋が寒くなった。

水平線の上には、万年雪をかぶった山々の連なる島、いや大陸が見える。それを見た途端アドルは、ここが一体どこなのか知るこができた。彼は、おとどいまでの教週間をあの大陸にある港町で過ごし、昨日このエステリアへ船で渡ろうとしたのだが、途中激しい嵐にみまわれ、この砂浜に漂着したのである。

彼は、まわれ右をして後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちはたかっている。「エステリアにの山あり」と言われているプレシェス山である。その頂上には、直径が200メライという巨大なクレーターが、そしてまた、古き時代の神殿跡もあるという。

アドルは、しばらくその山をにらみ続けた後、砂浜にひきをつき、その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない、硬玉まじりの白い砂。

彼はここが、自分の目指して来た国エステリアであることを再確認した。





# Beginning

—始まり



バルバドとミネアを結ぶ道を北へ進むこと約30分、アドルの目の前には高さ10メライ、四方をとりかこむ防壁があらわれた。

あれが別名、砦の町と呼ばれるミネアであった。

この町の入口は北側に1つしかなく、南の方角からきた彼は防壁に沿って北側にまわるしかなかった。

しかしそこはまた、崖沿いの道でもあり、一步踏みはずせば、10メライ下の岩のたくさん突き出ている海に落ちてしまう危険な所であった。

アドルは、慎重に1歩1歩進んでゆき、何とかして北の入口の前まで、たどりついた。

町の入口から北へは、1本の橋がかかけられていた。

橋は、やはり海面から10メライほどの高さの所にあり、対岸も崖になっているのが見える。

とりあえず、アドルは、町の中へ入ることにした。

町の中は、整然としており、人々の姿も通りとあちこちによく見られた。

多分バルバドよりは、人口は多いであろう。しかし、活気はそれほどあるとは思えなかった。家という家はひっそりしていて、店はあるものの、客の姿は多く見られなかった。

とにかく今日からは、ここがアドルの新たな旅の出発地点となるのである。

アドルは再び町の入口の前に立ち、北にそびえる巨大な塔を見上げた。

あの塔には、何かがあるに違いない。

そんな思いが彼の心の奥底からしてきた。

アドルは、町の中へと入ってゆく。そしてこれから始まる冒険の旅に大きな期待をふくらますのだった。



# ミネアの町

すべては、この町からはじまるっ!

# Down

ゲームがはじまったときに主人公のアドルがいるのが、ここ、ミネアの町。この町には6軒の店があって、それぞれの店で品物を買ったり、情報を得たりすることができる。エッ、建物は全部で11軒あるって?—ウーん、痛いところをついてくれる。でも、いくら建物があっても、入口のドアが開いているところじゃないと入ることはできないんだ。なぜと聞かれても、そうだからとしか答えようがない。まっ、ドアが閉まっている家の中の人には、ゼビック村へハイキングに行ったのかもしれないし、ひょっとしたら、よそ者(アドルのことだよ)を家にいれるな、なんていう町の掟があるのかもしれないね。なんにせよ、冒険に必要なお店はぜんぶ開店しているんだから、それでいいじゃないか! んーっ、ミネアの町のショップは、年中無休の24時間営業の店ばかりでホントに良かったア。

おっと、忘れるとこだった。町の中を歩いている人たち



←へー、ずっと東には、ゼビック村というのがあるのか。情報収集はキチンとやっておかなくちゃね!

とはキチンと会話をして、全25パターン<sup>101</sup>の会話データを網羅しておくようにしましょう。情報なしでは、当然ながら、「イース」をクリアすることはできないゾ!

## ●このステージで手に入るアイテム (店で売っている品をのぞく)



クリスタル



イースの本  
「トバの章」

## 占いの店サラ

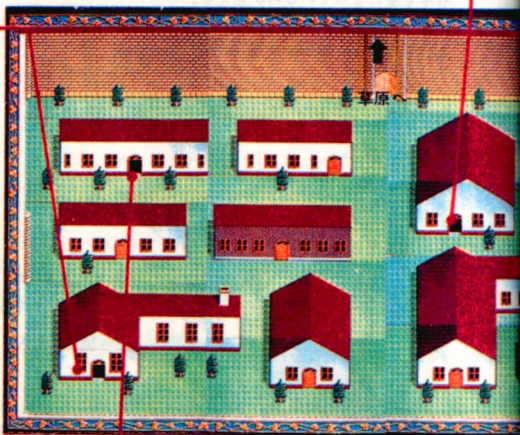


この店には、物語の序盤のキーポイントとなる女性、サラがいる。剣、ヨロイ、タテを装着して、剣士としての装備を整えて

からここへくると、「イースの本」について話をしてくれるんだ。「イース」は、ずっと昔、この場所にあった国の名前。その歴史を書いたものが、「イースの本」です。「イース」が減じたとき、6冊のその本も闇に消えたと言います。この水晶は、「イースの本」が山の神殿にあることを示しています。剣士どの、本を取りに行ってもらえませんか?」

ここまで言われてイヤと答えたんじゃ、冒険者アドル=クリスティンの名がすたる。もちろん、OKだ!

「イースの本」を早く取りもどさないと、たいへんことになります。まず、ゼビック村にいる、おばに会ってください。」フムフム、とりあえずは「イースの本」とやらを集めることが、今回の冒険の目的なわけか。サラさん、またあとで会いにくるからね♡



## 取り引き所ピム

の指輪を買っておこう。それをなくして困っている人物にプレゼントしてあげると、お礼に1500ゴールドと経験値150がもらえるゾ。だけど、噂によると、この取り引き所では盗品だらうと拾ったものだらうと、どうどうと売っているそうだ。ひでえヤツだ、ピムってのは!

そうそう、神殿や魔坑に入る前には、必ずここでWINGとMIRRORを買っておくようにしましょう。とっても高級なSILVER-ARMORは、すでに黒いマントを着た男に買われてしまったらしい。ショック!

<商品リスト>

サファイアの指輪	1000G	(買い取り価格)	
WING	2000G	ルビー	1200G
MIRROR	1000G	ネックレス	500G
SILVER-ARMOR	売り切れ	金の台座	2000G



武器や防具以外のアイテムを売り買っているのは、エステリア国の中でも、ここだけ。売ることのできるアイテムは3種類に限られている

けど、ゲームをクリアするのに必要なアイテムをまちがって売ってしまう心配がいらないので、親切と言えば親切。

ゲームがはじまったときは、この店で1000ゴールドのサファイア

## オーマンの酒場



ここでは、パーティンと2人の客がいる。とりあえずは彼らの話を聞いてみよう。

オーマン（パーティン）「最近、盗賊が町を荒らしてどうにもならねえ。盗賊狩りをやらねえと……」

「どうだ、おめえも手をかせねえか？」

筋肉質の男「ずっと昔、この国には『ロダ』という名前の種があったらしい。種を何に使っていたのか知らないが、その味は他のどんな食べ物にも勝るという話だ。死ぬまでに1度食べてみたいもんだね。」

片目の男「俺の名前はドニス。カーちゃんにあげるためにへそくりをはいて買ったサファイアの指輪をなくしまった。俺はもう家へ帰れねえ……。盗賊のしわざなんだらうよね。」  
どうやら、盗賊というのは、エスタリア国でも相当悪い連中のようなのだ。ちなみに、取り引き所ビームで買った指輪をあげる相手は、ここにいるドニス。だけど、お礼に1500ゴールドもくれたらなら、はじめから自分で1000ゴールドだしてビームから買ったほうがトクなになあ。もう、ドニスってば、おちやめ！

## クラークの病院



名前のとおり、ふつうの病院。もっとも、ミネアの町には病氣などというのは存在しないらしくて、ここでできるのは、も

っぱら傷の治療ばかりだ。体力を10回復するのに50ゴールド、薬ひとつが1000ゴールドと、お値段はちょっと高め。ここで傷の治療をするなんて、はっきり言って、バカか、よほどのお金持ちの人。だって、体力なんて、平原でポーッとすれば、タダでどんどん回復しちゃもんね。

薬も、神殿や魔坑に行くときぐらいじゃないと、まず買う必要はない。でも、せっかく持ったのに、魔坑や神殿内で薬を見つけて、くやしい思いをすることもあったりするんだ。薬は常にひとつしか持てないから、1000ゴールド損した気分になっちゃうわけだ。

ちなみに、ボクはゲームを解くのに、一度もこの店を利用しませんでした、ハイ。

## 詩人レア



銀のハーモニカをなくして困っている少女。魔坑の中でハーモニカを見つけたら、彼女のところにとどけてあげよう。お礼にスバラシイ曲を吹いてくれる。ただし、レアの役目は、それだけじゃない。ちゃんんと、後半の塔のステージにも登場するんだ。どんな登場のしかたをするかは、見てのお楽しみ！

## 武器の店ロゼットティ



この店では、3種類の武器（と言っても、すべて剣だが）を売っている。ゲーム・スタート時に持っている所持金が1000ゴールドだから、最初はSHORT-SWORDを買うしかなさそうなんだけど、じつは、いきなりLONG-SWORDを買っちゃおうというスーパーテクがあるんだ。やりかたは、108ページを見てくれ。

それから、TALWARLという剣は、買わないほうがベター。なにしろ、それよりも強力なSILVER-SWORDがある場所までタダで手に入っちゃうんだから。

もっとも、それまでにいろいろと努力しなくちゃいけないだけだね。

## 防具の店ディオス



こちらの店で買えることができるのは、ヨロイとタテ。ノーマルなプレイ方法では、はじめはCHAIN-MAIL

だけしか買えないだろうけど、ロゼットティのところで触れたテクを使えば、CHAIN-MAIL+SMALL-SHIELDが買える。

ゴールドがたまるごとに、だんだんと高級な装備に買いかえていくようにしましょう。とは言うものの、ボクはガマンしてお金をためて、1ランク飛びこえて、いきなりREFLEXとLARGE-SHIELDを買っちゃった記憶があるなあ。

それから、SILVER-ARMORはすでに売り切れて、SILVER-SHIELDは、いたずら坊主に持ってかれちゃったんだって。SILVER系の武器や防具がすべてないってのは、なんだかオカシイぞ。

＜商品リスト＞

●よろい	
CHAIN-MAIL	400G
PLATE-MAIL	2000G
REFLEX	5000G
SILVER-ARMOR	売り切れ
●盾	
SMALL-SHIELD	700G
MIDDLE-SHIELD	2000G
LARGE-SHIELD	6000G
SILVER-SHIELD	盗まれた

＜商品リスト＞

SHORT-SWORD	500G
LONG-SWORD	2000G
TALWARL	5000G

# 草原

# Field

## まずは、ちょっと経験値かせぎ

写真でつなぐと、とってもキレイな、草原のマップ。東にゼビック村、北東に神殿と盗賊の家（この写真じゃ見えないけどね）、そして北には、廃坑の入口がある。その各ステージのつなぎ役として存在するのが、この草原なわけだ。

ここでは、とりあえず、アドルを2〜3レベルも上げておけば、今後の展開がラクになる。早く先を見たという気持ちはわかるけど、念には念を入れて、地道にキャラを鍛えておいたほうがいいヨ。——なんか、こんなふうを書くのと、めんどろな経験値かせぎをやらなきゃいけないんだけど、「イース」ではじつに楽しく、アクション・ゲーム感覚で経験値かせぎができてしまうんだ。レビューのページに書いたとおり、イベントでも経験値がもらえちゃうから、レベルアップはホントに短時間でできる。神殿に入れるだけの強さに鍛えておこうね。

それから、この草原の目玉商品は、なんといっても「金の台座」だろう。コレを手に入れば、まっことゲームがスムーズに進行するようになるゾ。忘れずに拾っておくべし。



◀ さっそうと草原を  
進んでいくアドル。  
この場面で流れる  
BGM「First step  
towards wars」も、  
ユーザーに人気の高  
い曲のひとつだ。

## 森



自動植林プログラム（→インタビューのページを参照）で作られた森の木々は、複雑になら

んでいるものの、へんなところにスキ間があつたりして、アレっ？ってところにアドルが入ってしまうことがある。このまま迷路のように木々の間を進んでいけば、どこかべつとところにでられるのでは……などと、あさはかなボクはすぐに考えてしまうのだが、そんなのただの思いすごし。「このゲームでは、イジワルなトリックは一切なくしたかったのです。」とは、プログラマーの橋本さんの弁。

### ●このステージで手に入るアイテム



金の台座



SILVER-SWORD

### ●このステージに出現する敵



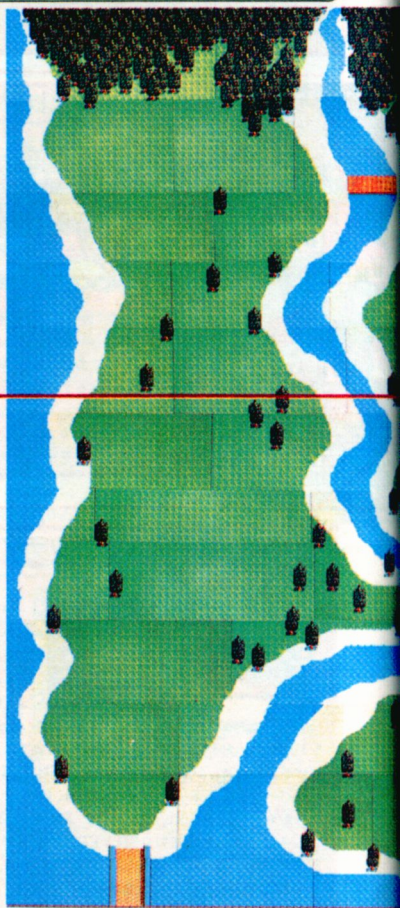
カーロイド



オークロット



リーボル



↓  
町へ

## ● ロダの木



草原の中にそびえ立つ、××グループのCMにでもでてきそうな大きな木——この木について

の情報はもう聞いているよね？ そう、エステリア名物の「しゃべる木」ってのが、この木なんだ。ただし、ロダの木と会話するには、あるアイテムが必要。それに、ロダの木は、双子の木としても有名なんだ。話せるようになったら、南のほうにあるもう1本の木ともおしゃべりしてみよう。さっといいいことがあるゾ！

## ● 廃坑



「廃坑へ、は一行こう」などと、ゲームがはじまった頃から意気込んではいけない。なにしろ、

廃坑の中にいるモンスターたちは、第一部（Aディスク）では最強のヤツらばかりなのだから。

でも、せっかくなんだから、中をちょこっとのぞいてくるぐらいなら許す（なにを許すんだつーの）。ホラ、赤いイボイボの目玉怪獣が、恐い勢いで突っこんできたでしょ？ そんなときは、逃げですよ、逃げ。

神殿を完全にクリアしてからじゃないと、廃坑へは入らないほうがいい。廃坑の中で、アドルのレベルは、はいこう（最高）になってくれることだろう。



## こんなところに「金の台座」が！



◀「太陽の神殿」では、この位置で金の台座を落とすというトラップがあった。ほらね、よく見ると、位置が一緒でしょ？



『イース』のトップシークレット、金の台座は、泉の北東の岸にあった！ こんなの自力で見つかるわけがないじゃない、と嘆く諸君、アマイ、

アマイ。なんのために「金の台座」とネーミングされているのか、そして、この泉の形が何を意味しているのか、キミはまだ気づいてないんじゃないかな？

じつは、同じ日本ファルコム約半年前の作品「太陽の神殿」に、「南の泉」と呼ばれる、よく似た形の泉がでてきたんだ。その北東の位置で、「金の台座」を持ったまま「黄金の鏡」を洗っていると、あやまって「金の台座」を泉の底に落としてしまう、というトラップがあった。つまり、今回の「イース」で見つかる「金の台座」は、「太陽の神殿」で冒険者が落としていったアイテムというわけなんだね！

その他にも、「両目のマスク」というアイテムがどちらの作品にも登場したり、「イース」でレアという少女に「銀のハーモニカ」を渡してあげると、「Templo del Sol（『太陽の神殿』のテーマ曲）」を演奏してくれたりと、「太陽の神殿」を解いた人でなければわからない、ツウな設定が、けっこうでてる。さすが両作品のプログラミングを担当した橋本さん、見せてくれるねえ！

# ゼピック村へ山

# Village

## イスの本を読める人がいたぞっ!



◀経験値4,14ゴールドももらえるウヌガンは、序盤戦の絶好のカモだ。かせがせてもらいますぜっ!

草原の東へ行くと、そこはゼピック村。そう、ミネアの町でいろいろと噂を聞いた、あのゼピック村だ。ここで入れる建物はたったの2軒。だけど、どちらもストーリー上で重要なポイントとなるところだ。とくに、老婆のジェバは“イスの本”を読めるので、本を手に入れたら必ず彼女に読んでもらうようにしましょう。村人もたくさんいるので、会話をしておくことを忘れずに。

そして、北に向かう山道を登っていくと、そこには神殿がある。この周囲にいる、ウヌガンは、草原にいた敵よりは若干強いので要注意。もっとも、装備の整ったアドルにとってみれば、経験値かせぎのいいカモになるはずだ。そうそう、ウヌガンたちにまじって、ときどき山道を登って

くる村人がいるんだよね。敵だと思って戦おうとすると会話モードに入ってビックリした、なんて経験ない？

そしてそして、山道のはずれには、かねてから、問題の盗賊のアジトがある。盗賊たちがホントに悪人なのかどうか、いよいよここで明らかになるわけだ。神殿に入る前に訪ねてみるようにしましょう。

### ●このステージで手に入るアイテム



神殿の鍵



POWER-RING

### ●このステージに出現する敵



ウヌガン

### 村長の家



ゼピック村の村長さんの家。入ったとたん、「お若いの! いいところに、

こられた。これから話すことを内密にしてくれるか?」だなんて、よっぽど困ることがあるようだ。よし、それなら話ぐらい聞いてやろう。すると、村長は悩んでいる胸の内をこう話してくれた。

「村の象徴である銀の鈴が、盗賊に盗まれた。なんとか取りもどしてほしいのだが……。盗賊のアジトは、この村から北へ上がった山の中だ。よろしくたのむぞ! くれぐれも、鈴が盗まれたことを村人には言わないでおいでくれ……。」

—フーン、盗賊ってのは、そこまで悪人だったのか。よろしい、東京駅の銀の鈴で日曜の10時に待ちあわせ—じゃなかった、銀の鈴くらい、このアドルが取りかえてきてあげましょう。

どんな過程にせよ、銀の鈴を村長に返してあげると、お礼にすごくいいアイテムがもらえて、その後、村長の家は特設病院となってくれるんだ。つまり、入るだけで、アツという間にヒット・ポイントがフル回復しちゃうのさ!



## 神 殿



シーンと静まりかえりながらも、デーンとかまえているのが、神殿の建物。この中が、今回アドルにとって、はじめて冒険らしき冒険をするステージとなるわけだ。建物の中は、外観からは、想像もつかないく

らいに広い。入口の扉がガリバー・トンネルになっていて、くぐると体が小さくなっちゃうからだとか、遊園地のおぼけ屋敷のように、せまい建物の中をうまくレイアウトしているからだとか、説はいろいろあるんだけど、とにかく広い。心して入っていくようにしましょう。

なお、クリスタルと神殿の鍵を持ってない人は、まだ入っちゃダメ。叩くこと聞かないと、中で行きづまっても、知らないからね！

## 盗賊のアジト



悪名高い盗賊たちが、人目を避けるようにして住んでいるのが、ここ。ゼビック村の村長さ

んに頼まれたあたりを追求してみると、盗賊のゴーバンは、こう答えた。

「俺たちが町を荒らしまわってるって？ 冗談じゃないよ。俺たちは、金持ちからは、物を取るが、庶民には絶対に手をださないぜ。それどころか、俺たちのところからも物がなくなるんだ。しかも、なくなるのは、銀製品ばかり。もう、わけがわからんよ。」

—ムウ、いったい、これはどういうことなんだ？ 盗賊の言ってることが本当だとすれば、何者かが盗賊の名前をかたって、町を荒らしまわっているとしか考えられない。オマケになくなっているのが銀製品ばかりとくりや— SILVER-ARMOR, SILVER-SHIELD, 銀のハーモニカ、銀の鈴—うん、確かに、そのとおりだ。

待てよ、そういえば、町の連中が、黒マントの男がどうのこうのと言ってたっけ。そうか、その黒マントの男ってのが、神殿の中にいるんだな。よし、神殿に入って、黒マントの男を探すぞ(あまりに安直なアドルくんであった)！

なお、神殿内であるアイテムを手に入れてからここにくると、ゴーバンがその使いかたを教えてくれるんだ。べつに教えてもらわなくても使うことはできるんだけど、一念のため。

## ジェバの家



ミネアの町のサラが言っていた「ゼビック村にいるおばさん」というのが、ここにいるジェバのこと。サラにもらったクリスタルを見せると、とても大切なアイテムをプレゼントしてくれるんだ。それがないと神殿内で行きづまることになっちゃうから、必ずもらっておこう。

さらに、ジェバは、こうつけくわえる。  
「最近、サラの命が狙われていると聞く。わしは心配のう。」

お婆としては、やっぱり姪のことが心配でならないんだらうね。でも、「命が狙われている」ってのが、ちょっと気にかかるなあ！

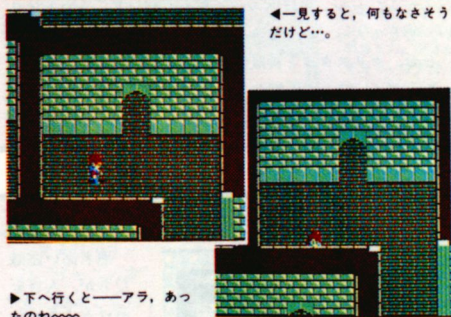
それから、ジェバは、エステリア国の中で

古代イース文字を読むことができる唯一の人物なんだ。だから、「イースの本」を手に入れたら、必ずこの家に持ってきて、読んでもらうようにしましょう。後半にてくるあるアイテムを手に入れるまでは、ジェバの力を借りるしかないのダヨ。

# 神 殿

# Palace

## いよいよ2匹のデカキャラが登場!!



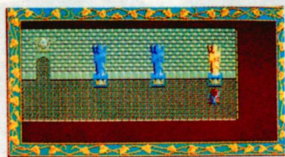
◀一見すると、何もなさそうだけど…。

▶下へ行くと—アラ、あつたのね〜

いくつもの細かな部屋が、通路によって結ばれている神殿内。この通路というのが、意外とクセモノだ。「イース」は正面なめ上から見おろしたアングルのゲームであるため、通路は縦方向にしか設置されていない。ところが、そこにイヤラシイ罠が仕掛けられていて、下→上へのぼるときは、まだしも、上→下へおりるときには、下の壁にピタリとへばりついていないと、通路があるかどうか見えないようになっているんだ。だから、歩くときは、下の壁に通

路があるかどうかチェックすることを忘れないようにするべし。見落としていると、「わ〜ん、暗いよーっ、せまいよーっ、こわいよーっ」なんて閉所恐怖症になっちゃうかもしれないゾ（そんなバカなの）。

この神殿内では、牢屋に閉じこめられているフィーナを助けだし、2匹のデカキャラを倒して、アイテムを集めまわることが目的だ。そのためのポイントとなるのが、ところどころにある金色の像。この像は、クリスタルを持っているから金色に光ってくれるんだけど、それに体当たりすることによって、他の場所の金色の像へとワープすることができるんだ。このワープを使わないと行けないエリアもあるので、歩き残しのないようにしましょう。くれぐれも、クリスタルと神殿の鍵を手に入れてから、ここに入るように！



◀金色の像に体あたり！これで別のエリアにワープできちゃうんだ。

## B1F

まずは小手調べってカンジで、敵もでてこないし、迷路のつくりもそれほど複雑でないフロア。宝箱が二つあるけど、そのうちひとつは宝箱の鍵を持っていないと開けることができない。左上のデカキャラ、ジェノクレスを倒すと、B2Fに行けるゾ！

### ●このフロアで手に入るアイテム



ルビー

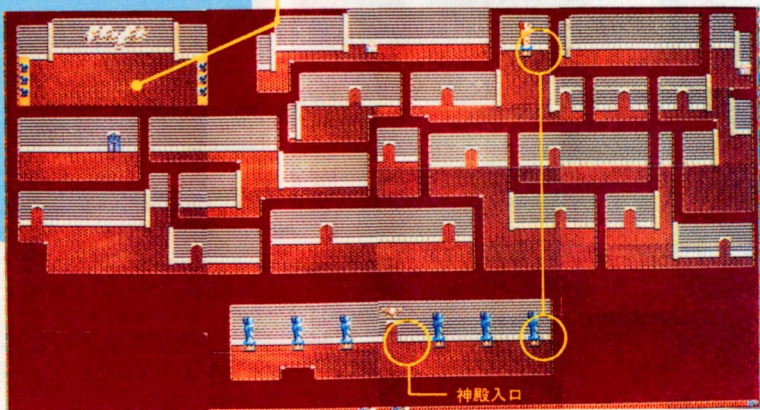


RING-MAIL

### ●デカキャラ①ジェノクレス



◀壁のへんてこな模様にかざると、でてくるゾ。本体には攻撃力がなくて、よけるのは炎だけという、ヘンなヤツなのだ。



神殿入口



## MASK OF EYESの謎



▲何も無い壁の前で、両目のマスクを身につけると...



▲ホラ、秘密の通路が現れたゾノ

『太陽の神殿』で重要なアイテムのひとつだった「両目マスク (MASK OF EYES)」は、『イース』でもやっぱり大切な役割を果たしていた！ コレを装着すると、画面が白黒になってモンスター類が見えなくなるってことはすぐにわかると思うけど、じつは、神殿やダームの塔の中で秘密の通路を見つけたという効力があったのだ！コレに気づかないと、絶対に今回の冒険を成就することはできない。ま、この効力については、MASK OF EYESを持って盗賊のアジトへ行くと、ゴーパンが教えてくれるんだけどね。

ゴーパン

おまを おもしろいものをもってるじゃないか、そのマスクは しんてんでみつけたな？

それを つけていって「みえない」とばら」をみつけたらんだ。

## B2~B3F

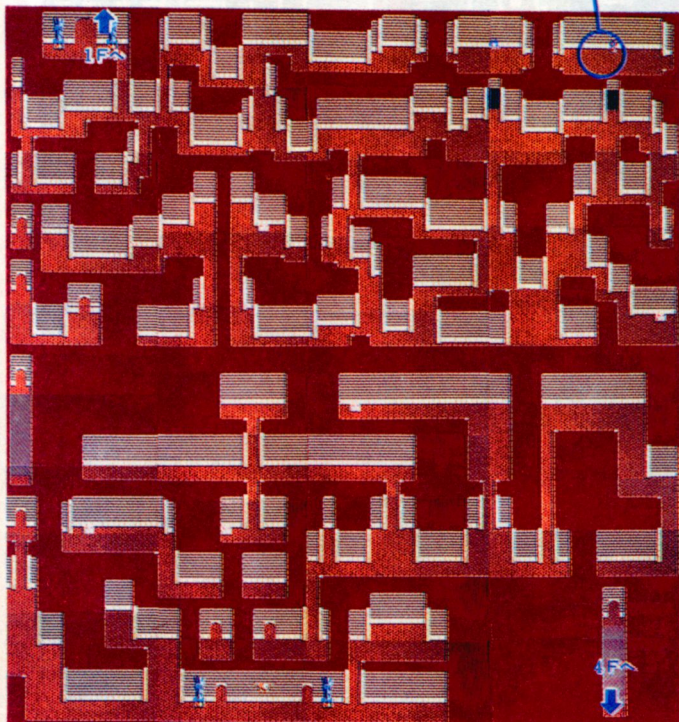
BGMが激しい曲に変わって、神殿の冒険もいよいよ佳境に入る。B2FとB3Fは、マップを書いて、つないでみると、じつは、ひとつのマップにまとまってしまうのであった、チャンネル。B2Fの右上にいる少女、フィナーは、『イース』

のストーリーの中心人物のひとり。牢屋の鍵を見つけたして、必ず助けだしてあげよう。なお、B1Fとちがって、ここより上の階では静止していても体力は回復しないので、要注意！重要アイテムのひとつ、MASK OF EYESもB2Fのどこかにあるんだな、これが。



わたしを 助けだしてくるのね。じつに なるなんて しんじられない・・・わたしの なまえは フィナー。ずっと まえから ここに とじこめられていたの。

◀んー、かわいいフィナーちゃん♡こんなところで出会えたのには、なにか運命的なものを感じるね。まちがっても、となりの牢屋にいるヤツとは、運命的に出会ってたくないよーだ。



### ●このフロアで手に入るアイテム



宝箱の鍵



牢屋の鍵



銀の鈴



ネックレス



MASK OF EYES

### ●このフロアに出現する敵



カロン



ブルナー



ルーター

# B4F

神殿の最上階。ワープする像がガンガンあるのて、よく考えて行動しないと、宝箱を見落としてしまう危険がある。乗権しようとしても、それこそあの祭り(ナンのこっちゃ?)。このマップを参考にして、1ブロックずつしっかりチェックしてみてください。どうしても行けないエリアへ行くには、そう、例のアイテムを使っちゃおうのだ。

左上のデカキャラの部屋へ行くためには、2種類の鍵を持ってないとダメ。迷路内で十分に経験値をかせいで、レベルアップしてから行くと、ニグティルガーはヒジョーにラクに倒せるゾ。

## デカキャラ②ニグティルガー



◀ジェノクレスのときと同じように、壁にさわると、壁の模様が変わってウニウニと実体化して出現。こんな長いキャラを作られた、キャラデザインのたの苦労がしのばれます。

## ●このフロアで手に入るアイテム



象牙の鍵



大理石の鍵



SILVER-SHIELD



HEAL-POTION



イースの本『ハダルの章』

## ●このフロアに出現する敵



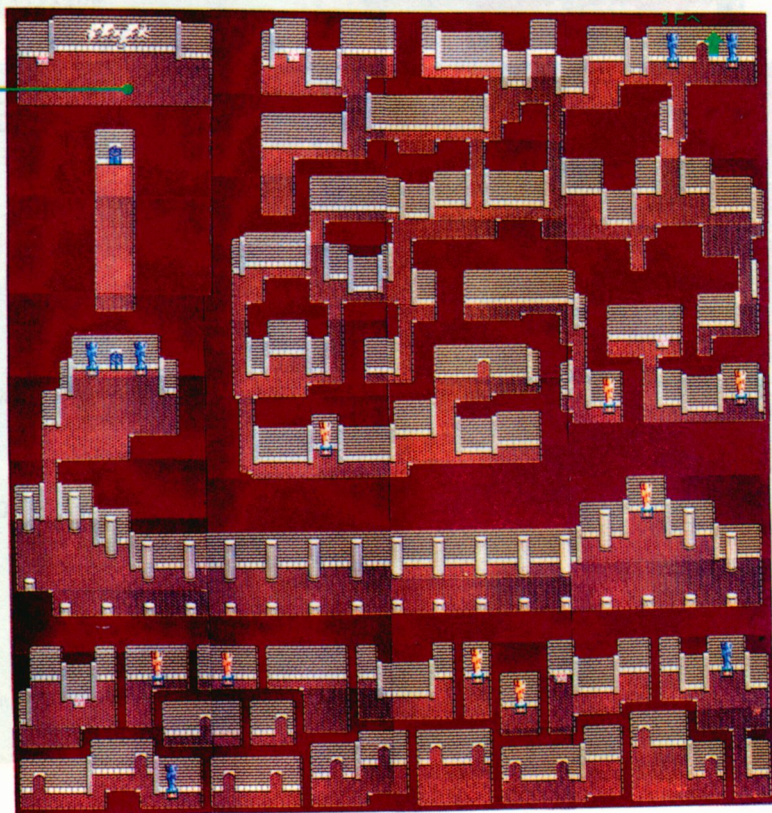
レスコイド



ライアス



ディンベル



# 廃坑

# Timeline

美麗、感動の廃坑完全マップ公開！コーカイするなよ！



◀さへて、鬼がでるか、蛇がでるか。TIMER-RINGを見つければ、少しは進むのもラクになるんだけど…。

一寸先は闇、という言葉がまさにピッタリの恐い廃坑の中。アドルの視界が円形にさえぎられていて、迷路の道ばかりか、背後に潜んでいる敵さえも、まったく見えない。おそろおそろ進んでいくと、突然前から現れたモンスターにキモを冷やされた、なんて経験を何度も繰り返すことだ

ろう。でも、ここがAディスクのラスト・ステージ。ようするに、ここをクリアしなくちゃ、いつまでたってもBディスクが使えないわけだ。ボツ曲を聞くためだけにBディスクを使ってるんじゃ、あまりに悲しかろう、寂しかろう。

そこで、今回の別冊では、そういう人たちを救うために、廃坑内のマップを写真でつなげて、ドーンと大公開してみた。ふだんは全部が見えない欲求不満を、このマップを見てハラしてくれたまえ。こんなことができたのも、ひとえに橋本さんのご協力のおかげ。ただただ、感謝！

## B1F

ここの敵は、まだまだ弱い。神殿をクリアしてきたアドルなら、

楽勝で進んでいけるだろう。このフロアで気をつけなくちゃいけないのが、右下の通路。下の壁にピッタリとくっついて歩いていくと、まったく見えないのだ。廃坑の下の階へ降りられないという人は、たぶんここでひっかかってるんだと思うヨ。



◀ゲゲッ、こんなところに通路が！ボクもはじめはココを見落としちゃったんだよなー。

廃坑入口

### ●このフロアで手に入るアイテム



HEAL-POTION



TIMER-RING



SILVER-ARMOR

### ●このフロアに出現する敵



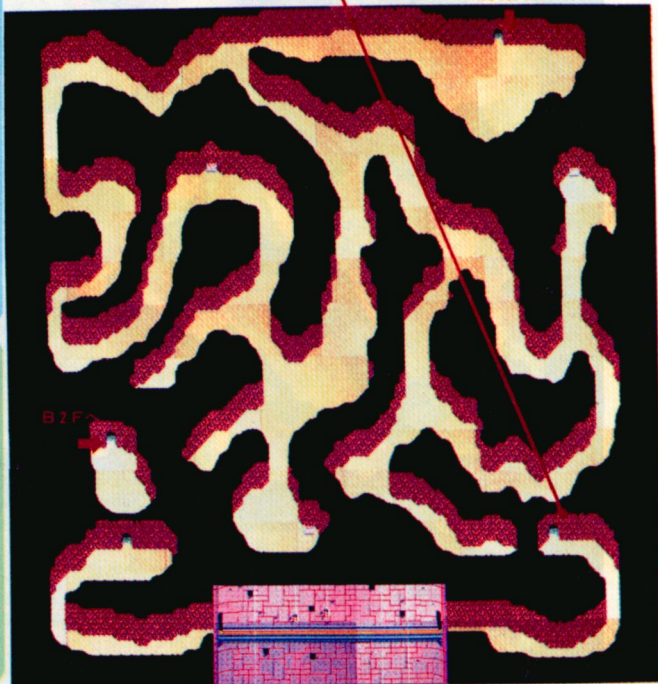
ナブロウ



グリエル



オスクロス



# B2F

このフロアは、B1Fから降りてきた階段と、B3Fへつづく階段がすぐ近くにある。でも、だからと言って、すぐにB3Fへ降りていっちゃいけない。通路の3か所に、たくみに宝箱が配置されていて、フロアをほとんど歩きまわらないと、アイテムを拾い集められないようになっているのだ。TIMER-RINGを装備して歩くようにするべし。

## ●このフロアで 手に入るアイテム



ロダの種



銀の  
ハーモニカ



HEAL-RING

## ●このフロアに 出現する敵



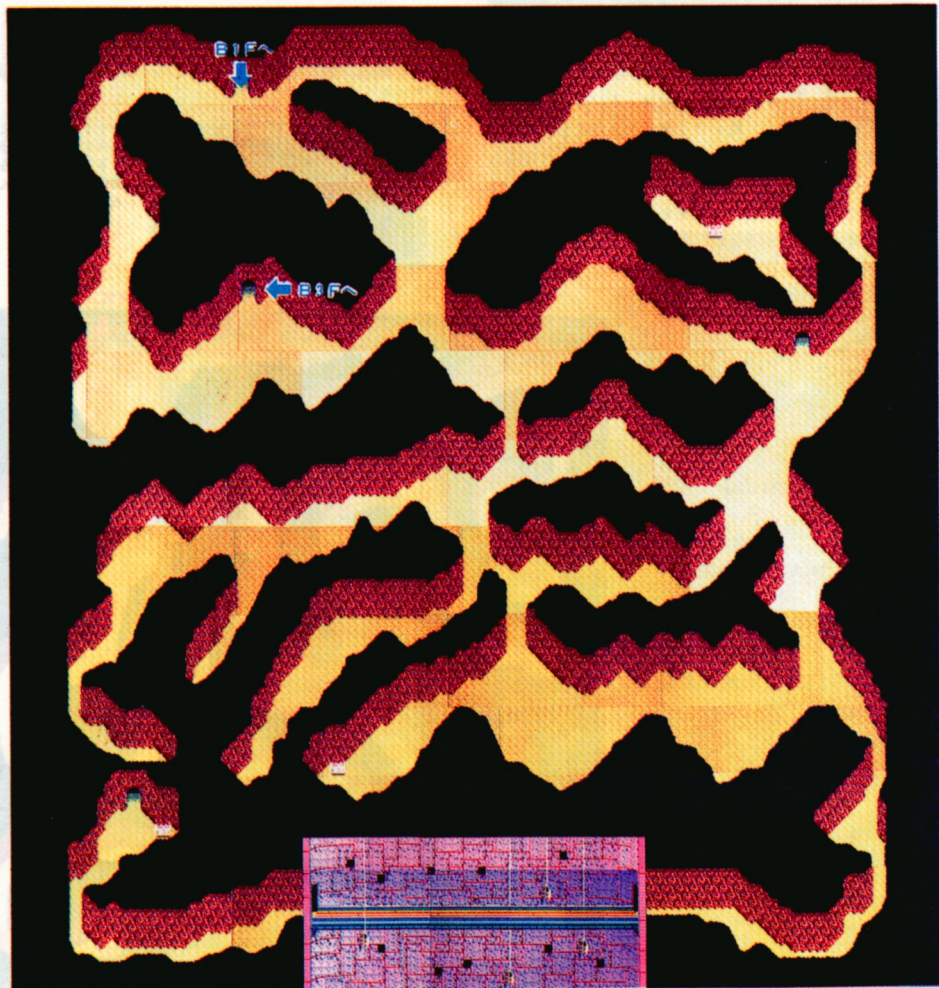
ディニック



ウノス



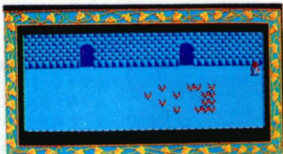
メノン



# B3F

魔坑の最下層であるこの階では、さすがに敵も強い。とくにプレイザルには、かなり手こずることになるだろう。最後のデカキャラの部屋に入るためには、このフロアのどこかにある“ダームの鍵”を手に入れなくちゃいけない。デカキャラを倒したら、“WING”を使って、さっさと町へワープしよう。魔坑内を歩いてもどるのなんて、面倒くさいもんね!

## ●デカキャラ③ヴァジュリオン



◀第一部の最後のデカキャラがコイツ。宝箱を開けようとするとき出現するが、とにかく手強い。倒すと、3冊目のイースの本“ダビーの章”が手に入るゾ。

### ●このフロアで手に入るアイテム



ダームの鍵



HEAL-POTION



イースの本  
“ダビーの章”

### ●このフロアに出現する敵



ケラスケン



リメンディ



プレイザル



## ゲームの塔

後半の舞台となるのは、全26フロアの複雑な塔だ!

# Tower

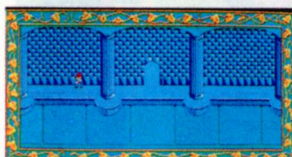


◀ここがゲームの塔の入口だ! この中に入ると、ディスクAとBを交換することになるんだ。気合いを入れていけ!

神殿・魔坑のすべてをクリアしてもどってきたアドルを待ち受けていたのは、ジェバばあさんの貴重なアドバイスだった。

イースの本3冊を手に、言われるがままにその場所へ行ってみると、そこに広がっていたのは、ゲームの塔と呼ばれる恐しい塔!! ここでキミはディスクを入れ替えることになる。そう、このゲームの塔の中が『イース』の後半の舞台となるのだ!

ゲームの塔の中へ一度でも入ると、もう2度と外にでることはできない(WINGも塔の入口で取られちゃうからね)。つまり、後半では、町へ帰ることも村長さんに体力を回復



◀回廊の上でじっとしていると、みるみるうちにヒットポイントがMAXまで回復してくれる。こりゃ便利だね♡

してもらうことも許されないんだ。

エッ、それじゃ、体力はどうやって回復するのかって? 大丈夫、大丈夫。たしかに塔のフロア内でじっと止まっても、草原のときのように体力は回復しないけど、フロアとフロアを結ぶ回廊という場所に静止していると、ホントにアッという間にHPが255までリバイブしてくれるんだ。回廊は、あらゆる階についているから、よほどのことでもないかぎり、塔内では体力の心配をしなくていいってわけだ。でも、だからって、セーブするのを怠<sup>おこ</sup>つたりしないように! 思わぬところでトラップに引っかかっちゃう



◀こういった階段を上下するたびに、フロア数が増減していく。計算まちがいをしちゃダメだよ。

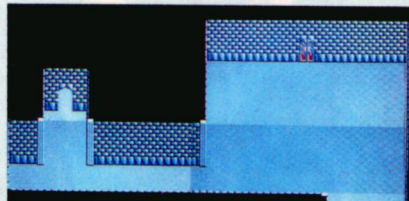
ことだってあるんだから……。

それから、塔のフロアの数えかたについて説明しておく。1F、2F……というのは、フロア内にある階段を昇り降りすることによって決定されるんだ。回廊にでたからって階が増えるわけじゃないので、そのところを誤解しないように。フロアを数えまちがえちゃうと、あとあとで困ることが生じるかもしれないぞ。

# 1F

## まずは小手調べのフロア

塔に入った直後のフロアは、いきなり3方向に分岐している。それぞれが、B1F、2F、3Fとつづいているんだ。ここでフロアの数えかたを良く勉強しておこう。



▲さあ、ゲームの塔にやってきたぞ。どんな冒険が待っているのか、わくわくするなあ。

●このフロアに登場する敵



リフガン

●このフロアで手に入るアイテム

なし

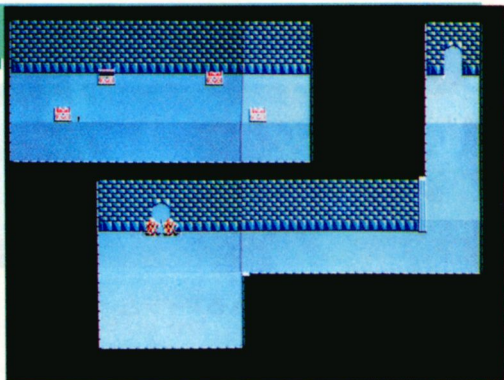
2F

## 悪魔の指輪を発見!

宝箱が四つもある、取ってもオイシイ階。そのうちのひとつは最初から開いているけど、かまわずに全部開けちゃうといい。入口を守っているリフリガンは、一度攻撃を与えると、どいてくれるゾ。



◀EVIL-RINGを手に入れた。でも、この指輪は、単独で装備すると、一瞬でゲーム・オーバーになっちゃうんだ。悪魔の魔力を消すには、どうしたらいいんだろう?



### ●このフロアに登場する敵



リフリガン

### ●このフロアで手に入るアイテム



EVIL-RING



MIRROR



HEAL-POTION

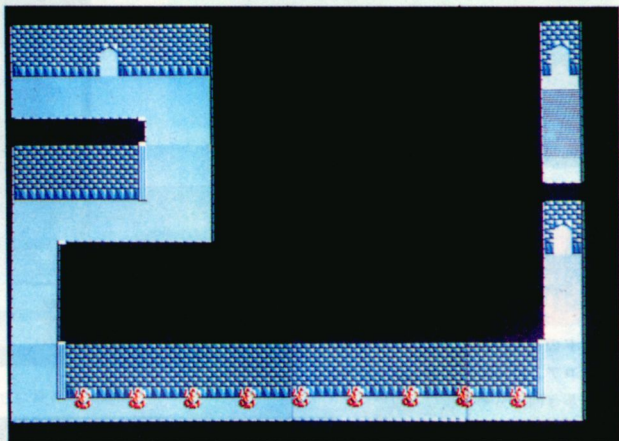
3F

## 立ちならんだ像の謎

何を隠そう、このフロアには隠し部屋があつたりする。あるアイテムを使用することによって、その入口を見つることができるんだ。隠し部屋の中では、ラーバという老人が、偶像をなくして困っているようだ。偶像を届けてあげると、いい物がもらえるゾ!



▲はじめてラーバに会ったときには、こんなふうになんかあしらわれてしまう。かまってるヒマがないなら、自分で歩き回って探せっつうの!



### ●このフロアに登場する敵

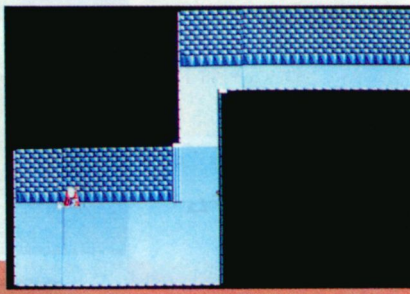


ジェストーナ

### ●このフロアで手に入るアイテム



BLUE-KNECKLESS



4F

## カラ箱見つけて、いと、むなし

はじめからフタの開いた宝箱が、部屋の真ん中にポツンと置いてある階。こんなところにはないから、さっさと通りぬけるべし。

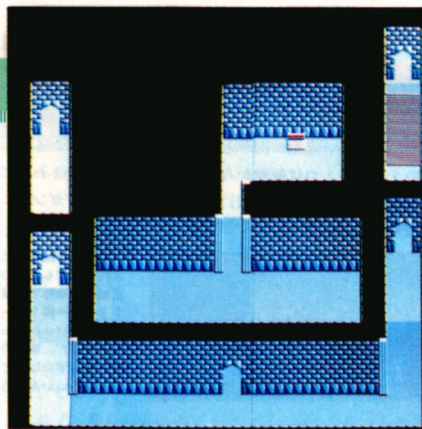
## ●このフロアに登場する敵

ジェストーナ



## ●このフロアで手に入るアイテム

なし



5F

## どの道を選ぶか、それが問題だ

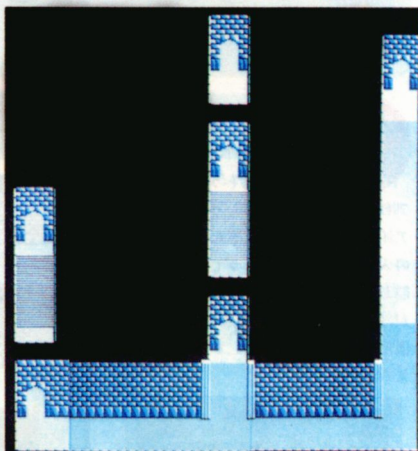
この階は不思議な構造をしていて、6Fにつづく道がふた手に分岐している。つまり、6Fは二つあるということなのだ。

## ●このフロアに登場する敵

なし

## ●このフロアで手に入るアイテム

なし



6F-1

な〜んにもない、  
ダミーのフロア

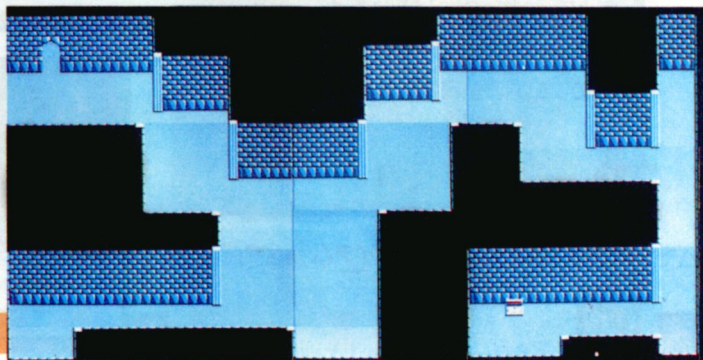
6Fのうちのひとつは、このとおり、カラの宝箱しかないフロア。けっこう迷路っぽい作りをしているから、ついつい歩き回っちゃうんだよねー。

●このフロアに  
登場する敵

アクキューメイト

●このフロアで  
手に入るアイテム

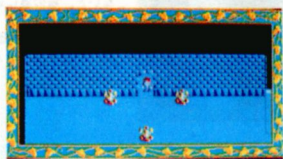
なし





# 6F-2

## 牢屋に飛ばされたあ〜の巻。ハクション!



▲ゲゲッ、ノーマスのトライアングルだノ コイツはバミューダ・トライアングルよりも恐ろしいワープ地帯なのだ。

このフロアに入ると、いきなり画面がフラッシュして、アドルは地下の牢屋へと飛ばされてしまう。オマケに、その際に、持ち物の中からSILVER系の物がすべてなくなってしまって、まさに泣きツツラにハチなんだ。ここを通りぬけるためには、ノーマスの魔力を防ぐアイテムを装備しなきゃダメなようだ。



●このフロアに登場する敵

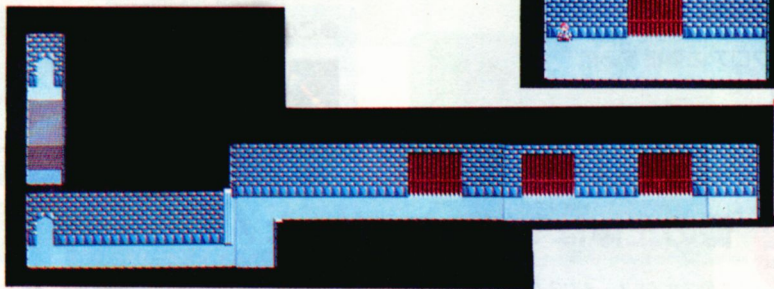
なし

●このフロアで手に入るアイテム

なし

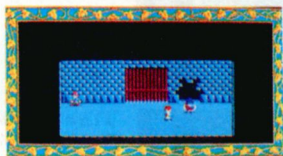
# B1F

## 牢屋から脱出するためには?



アドルが飛ばされた牢屋の中には、すでにルタニージェンマという人物が閉じ込められていた。まずは彼の話を聞いてみよう。そのあと、牢屋の中をウロウロしていれば、ドギという盗賊が助けにきてくれるゾ!

P.S. 6Fのトラップに2回引っかかると、ドギがおモシロイことを言うヨ。



◀バキッ!と壁を破って、ドギが救出にきてくれた。はじめてこの場面を見たときには、ホントに驚いちゃうんだよな〜。

●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム



偶像

7F

## ドギとの再会

牢屋から脱出して、よっこらせと再び塔をのぼり、例のトラップもクリアしてやってきたのが、ドギのいる7F。そう、牢屋の中でアドルを助けたドギと、再び会いまみえることができたんだ。彼は、またアドルに、とっても大切なアドバイスをしてくれる。いいヤツだね、ドギちゃん！

## ●このフロアに登場する敵



ジノイド



◀なにになに、RODがないと、塔の奥に進めないんだって？ ジェバっていうのは、村にいたおばあさんの名前だネ。

## ●このフロアで手に入るアイテム

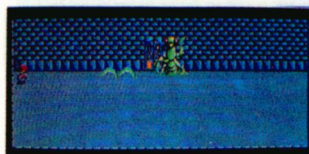


SILVER-SWORD

8F

## 4匹目のデカキャラ、ピクティモス登場！

ヴァジュリオンと戦って以来、腕がなまっていたというキミ、お待たせしました、デカキャラのお時間です。お相手は、3枚のカマで巧みに料理をする、ダー



◀カマキリのデカキャラ、ピクティモスがカマをといでキミのことを待ちぶせている。尻に触れると、例のBGMとともに出現するんだ。

ムの塔のシェフ、ピクティモス。ごゆるりとご賞味しようだいな。



◀ピクティモスを倒して奥の部屋へ入ると、そこには宝箱が二つあった。そのうちのひとつの中味は、もちろんイースの本だ。

## ●このフロアに登場する敵



ピクティモス

## ●このフロアで手に入るアイテム



HAMMER



イースの本「メサの章」

9F

## 像の正体はモンスターだった！

このフロアにも、またまたトラップが仕掛けられている。部屋の真ん中にある宝箱を開けると、まわりにある像ノーマスが、いっせいにアドルに襲いかかってくるんだ。でも、わざわざ相手をすることはない。さっさとかわして、つぎのフロアに進んじやいましょ。

## ●このフロアに登場する敵



ジノイド



ノーマス



◀オッ、宝箱を見たソノ！



◀さっそく開けて、SILVER-SHIELDを手に入れたとたん……。



◀4体のノーマスが襲いかかってきた!! 逃げる、逃げる！

## ●このフロアで手に入るアイテム



SILVER-SHIELD

# 10F

## なんにもないんだよ,ここには!

ホントに何も無い階なんだけど、今後の展開で、意外と重要な拠点となってくるのが、この10F。11Fへ行く道は2か所あって、ひとつが悪魔の回廊へとつ

づいている。きっとキミは、このフロアを何度か通過することになるだろう。

### ●このフロアで手に入るアイテム

なし

### ●このフロアに登場する敵

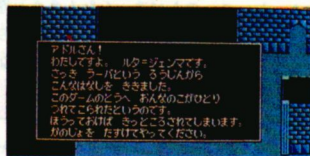


ゾマック

# 11F-1

## ダームの塔に連れこまれた女の子とは?

まともなほうの11Fで会えるのは、さっき半屋の中で会ったルタ=ジュンマ。彼の話によると、ダームの塔の中にひとりの女の子が連れこまれたというのだ。くそ〜、ダルク=ファクトめ、かずかずの悪事、絶対に許せん!



◀ルタ=ジュンマは、半屋からこんなところへ逃げてきていたんだね。それにしても、連れこまれた女の子って、一体だれなんだろう?

### ●このフロアで手に入るアイテム

???

### ●このフロアに登場する敵

なし

# 11F-2

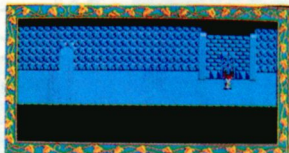
## 悪魔の回廊

さあ、この階はコワイゾ。フロアの中に踏みこむだけで、アドルの体力がものスゴイ勢いで減っていってしまうんだ。このままの状態では、とてもじゃないけど次の階へはいけそうにない。そこで、だ。ダメージを受けるのを覚悟で、フロアの途中にある扉の中に飛びこんでみよう。この際にちよっとでもタイムロスをしちゃうと、ゲーム・オーバーになる危険性大なので気を付けてくれ。

扉の中の部屋にいたのは、なつかしのラーバ。彼は、悪魔の回廊を清浄化する方法を教えてくれるんだ。話し終わると体力を満タンにしてくれるから、もう一度さっきの要領で10Fへ帰ればいいわけだね。



◀悪魔の回廊に突入!



◀大急ぎで、右の扉に入る。



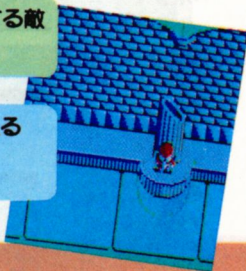
◀体力はなんとか持ちこたえてくれたようだ。左にいるのは、ラーバのおじいさん。

### ●このフロアに登場する敵

なし

### ●このフロアで手に入るアイテム

なし



◀そうか、柱を壊せば、このフロアが清浄化できるのか。くれぐれも階を数えまちがえないようにね。

# 12F

## お茶でも飲んで、ひと息入れましょ♡

ようやく悪魔の回廊をぬけだすと、そこには迷路状の何もないフロア。ここがだいたいゲームの塔の中間地点になるわけだ。ま、データでもセーブして、

ひと休みしましょう。

そういえば昔、こんなフレーズがあったよね——あわてない、あわてない。ひと休み、ひと休み。

### ●このフロアに登場する敵

なし

### ●このフロアで手に入るアイテム

なし

# 13F

## 鏡のフロアPART 1

ゲームの塔の中で一番キライなフロアは？と尋ねたら、たいていの人が迷いもなくココと答えるのが、この鏡のフロア。鏡に入ると、つぎつぎと他の鏡へワープさせられてしまい、よく覚えないと、なかなかぬけだすことができないんだ。

ここでは、その鏡の迷路を、ペーパー・アドベンチャーの方式にして紹介してみた。このペーパー・アドベンチャー

ーをクリアできれば、実際の「イース」の中でも鏡のフロアがクリアできるって寸法だ。

オット、RODをまだ持っていないキミは、ちょっと待った！ RODがないと、鏡の中へ入っていくことはできないぞ。まずは左の階段から14Fへ行って、RODを手に入れたら、この鏡の迷路に挑戦するようにしよう。でも、この迷路って、遊園地にあるミラーハウスみたいだね。

### ●このフロアに登場する敵



ギルバン



ワイルワラー

### ●このフロアで手に入るアイテム



SILVER-ARMOR

## 1



アドルことキミは、ここに立っている。言わば、鏡のフロアのスタート地点だ。どうする？

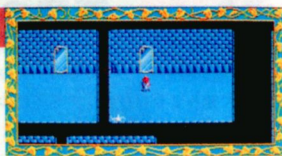
右上にいるおじいさんに会いに行く。

→②

右下にある鏡に行く。

→③

## 4



鏡の前まで飛ばされた。下には、通路が続いている。

どうする？

鏡に入る。

→③

その下にある鏡に行く。

→①①

そのまた下にある鏡に行く。

→①④

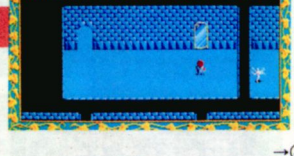
## 2



鏡の前までやって来たキミは、鏡の中へと入っていった。

→①⑤

## 3



鏡の前にやって来た。どうする？

鏡に入る。

→④

スタート地点まで戻る。

→①

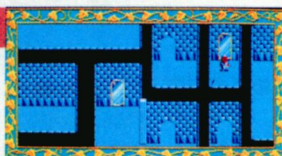
## 5



キミは、鏡の中へと入っていった。

→①

## 6



鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。→⑧

下の鏡のある所まで戻る。

→⑩

# 7

鏡の前まで飛ばされた。右には、通路が続いている。

どうする？  
鏡に入る。  
通路に向かう。



→⑩

→オメデトウ！  
キミは見事に鏡のフロアをぬけだして、15Fへ行くことができた

# 8

鏡が二つめ込まれた密室へやって来た。どうする？  
左の鏡に入る。  
右の鏡に入る。



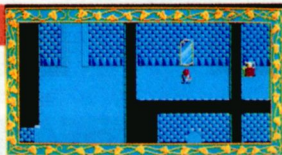
→⑱

→⑩

# 9

キミは、鏡の中へと入っていた。

→①



# 10

鏡の前まで飛ばされた。上には、鏡がある。どうする？  
鏡に入る。  
上の鏡に行く。



→⑦

→⑥

# 11

鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。  
上にある鏡の所へ戻る。  
下にある鏡に行く。



→⑧

→④

→⑬

# 12

鏡の前までやって来た。  
鏡に入る。→⑱  
左下にある鏡の所へ戻る。→⑬



# 13

鏡の前にやって来た。どうする？

鏡に入る。  
右上にある鏡のところまで戻る。



→⑬

→⑫

# 14

鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。  
上にある鏡の所に戻る。  
そのまた上にある鏡の所へ戻る。



→⑰

→⑪

→④

# 15

ややつ！何とモンスターが宝箱を守っている。さぞかし重要な宝物が入っているのではと思ったキミは、このモンスターを一刀両断にし、宝箱を開けた。

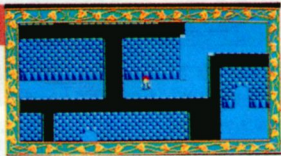
何と、失なったはずのSILVER-ARMORを見つけた。そして、君は、そのまま鏡の中へと入っていった。

→①



# 16

壁の前まで飛ばされた。しかし、道は一本しかない、どうやら、右上にある鏡に行くしかなさそうだ。

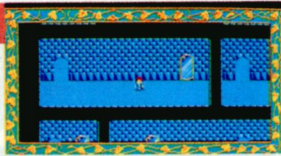


→⑨

# 17

どうやら、壁の前に飛ばされたようだ。右には鏡、左には通路があり、その下には鏡がある。どうする？

右にある鏡に行く。  
左下の鏡に行く。



→⑫

→⑬

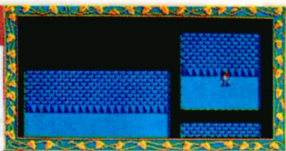
# 18

壁の前まで飛ばされた。下には通路が続いているが、一本道で、その先にある鏡まで行くしかない



→⑫

19



壁の前に飛ばされた。しかし、道は一本しかなく、どうやら左下にある鏡に行くしかなさそうだ。

→⑤

20



老人の正体は、ラーバだった。彼から話を聞いて、キミはスタート地点へともどった。

→①

14F

## コンスクラード様のお通りだい!

でたでた、5匹目のデカキャラのコンスクラードだ! このフロアでは、コイツを倒して、2つのアイテムを手に入れることが目的なんだ。コンスク



◀岩のバケモノ、コンスクラードと対決! 登場するときに、なかなかカッコ良かったりする。

ラードなんて、はっきり言って全然強くない。デカキャラの中でコイツが一番弱いと思うのは、ボクだけじゃないだろう。



◀ヤツァ、イースの本を見つけたゾ! これで5冊目——もうちょっとで全部そろうのか。よーし、もうひとガンバリノ

### ●このフロアに登場する敵



コンスクラード

### ●このフロアで手に入るアイテム



ROD

イースの本  
\*ジェンマの章\*

15F

## 最強のシールド, BATTLE-SHIELD!

鏡のフロアは無事クリアすることができたかな? でも安心しちゃいけないゾ。なにしろ、あとでもう1度、あのフロアを通過することになるんだから(ムフフ、意味シンでしょ?)。さて、この15Fでは、最も強力なシールド, BATTLE-SHIELDが手に入る。それに、このフロアからは、16Fと17Fに行くことができるから、見落としのないようにネ。



◀コレが最強のシールド, BATTLE-SHIELDだ! ノタダで手に入っちゃうなんて、これまたオアシイ。

### ●このフロアに登場する敵

なし

### ●このフロアで手に入るアイテム



BATTLE-SHIELD

16F

## ラドの塔に捕われた少女

ルタ=ジェンマやラーバから聞いた、捕られた女の子というのが、このフロアの奥の部屋にいる。じつは、このフロアは“ラドの塔”と呼ばれていて、ゲームの塔の外壁にくっついている、囚人の幽閉所なんだ。さすがにその入口のドアはしっかりと閉められていて、ある2つのアイテムを同時に使わないと開けることができない。いろいろと試行錯誤してみてください。

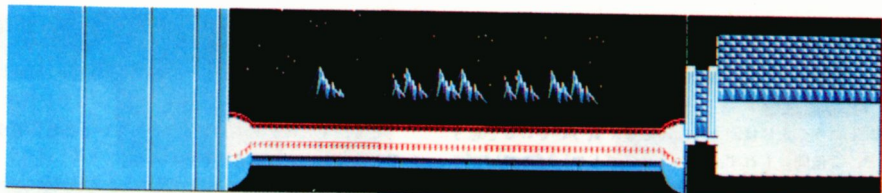
### ●このフロアに登場する敵



アイルボーグ



モルフセス



◀二つのアイテムを駆使して、扉を開ける！ 一歩まちがえると死と直面する、緊張の一瞬だ。



◀中に捕らわれていたのは、とってもカワイイ女の子。あれっ、でも、この子って、どこかで見たことがあるゾ。それもそのはず……。

### ●このフロアに登場する敵



メガネ



◀塔にさらわれてきた女の子というのは、ミネアの町でハーモニカを吹いていた詩人レアだった！ 彼女は、ダルク=ファクトを倒すための貴重な情報を教えてくれるんだ。

## 17F

### ケルマレルの待ち伏せ

このフロアの特徴は、縦に細長い通路があるということ。そこには、ケルマレルというかなり強いモンスターが何匹もいて、通りぬけるのがけっこう



◀ギャギャツ、ケルマレルに囲まれてしまった！ こうなったら、強硬突破しかないぜ！

しんどいんだ。POWER-RINGを装備して、一気に強行突破するのがいいかもね。



◀こういう形になったら、もうこっちのもの。かまわずにどんどん逃げちゃえばいいさ！

### ●このフロアに登場する敵



ケルマレル

### ●このフロアで手に入るアイテム



HEAL-POTION

## 18F

### 19階と20階、キミはどっちを選ぶ？

この階には、さほど説明しておくようなことはない。しいて言うなら、出口が二つあることぐらいだろう。19F、20Fと、数字の順番どおりにクリアしていけば、問題はないと思うヨ。

### ●このフロアに登場する敵



セルナーグ

### ●このフロアで手に入るアイテム

なし

# 19F

## 邪悪な力で守られたARMOR

ノーマスのあるところトラップあり、ということには、もうなんとなく気づいていると思うけど、ご他間にもれず、このフロアでもやっぱりワープの



◀ムムッ、またもやノーマスがノコリや、なにかトラップがありそうだな。



◀準備も整えずに宝箱を開けようとする、このとおり、画面がフラッシュしてワープさせられてしまうんだ。ワープ先は、上の写真の位置だ。

トラップがある。

でも、すでにクリア方法はわかっているよね。そう、6Fで使ったのと同じ方法でいいんだ。

### ●このフロアに登場する敵



クリオロス

### ●このフロアで手に入るアイテム



BATTLE-ARMOR

# 20F

## 壁の中に眠るSWORDとは？

いや～、ビビった、ビビった。だって、壁の中から突然トゥワースがでてくるんだもん。このトゥワースって連中は、数あるモンスターの中でも最強のヤ



◀突如、壁をぶちこわして、トゥワースの一群が現れた！できることなら、戦いは避けたいんだけどなあ（単に面倒くさいからなんだけど……）。



◀宝箱を守っている2匹のトゥワースをどかして、中から手に入れたのは、FLAME-SWORD。意外にアッサリと手に入っちゃったね。

ツらなんだ。トゥワースが開けてくれた壁の穴へ入っていくと……やったあ、最強のSWORDを見つけたぞ！ 真紅に輝く炎の剣だっ！

### ●このフロアに登場する敵



トゥワース

### ●このフロアで手に入るアイテム



FLAME-SWORD

# 21F

## 鏡のフロアPART2

## 双子のデカキャラ、ヨグレクス&オムルガン

ジャン！ ダームの塔の最後の難関が、2度目の鏡のフロアだ！ 2度目というだけあって、もちろん以前の鏡のフロアよりも複雑な作りになっている。ここでも、ペー

パー・アドベンチャー式にしてフロアの作りを表現してみた。6匹目のデカキャラ、ヨグレクス&オムルガンのいる部屋まで、ガンバってたどり着いてネ。

### ●このフロアに登場する敵



ユークリース



ボーディッシュ

### ●このフロアで手に入るアイテム

なし



# 1

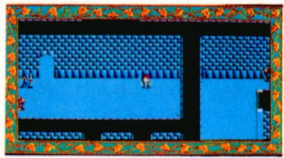
まずは、スタート地点の右上にある鏡の前にやってきた。アドルは、意気揚々とその鏡の中に入っていった。



→②

# 2

壁の前にやってきた。どうやら基本的構造は、前にあった鏡のフロアと同じようだ。あたりを見まわしたところ、左、左下、右に、鏡まで続く通路があることがわかった。どうする？



左の鏡へ行く。

→③

左下の奥の鏡へ行く。

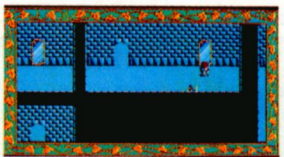
→⑧

右の鏡へ行く。

→⑨

# 3

鏡の前にやって来た。どうする？



鏡に入る。

→④

壁の前まで戻って選択し直す。

→②

# 4

広い通路が左右に続いている通路に飛ばされた。鏡は、上下にあるようだ。どうする？



上の鏡に行く。

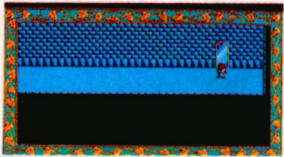
→⑤

下の鏡に行く。

→⑥

# 5

鏡の前にやって来た。どうする？



鏡に入る。

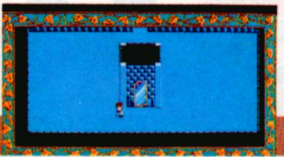
→⑦

下の鏡のある所まで戻る。

→⑥

# 6

鏡の前にやって来た。どうする？



鏡に入る。

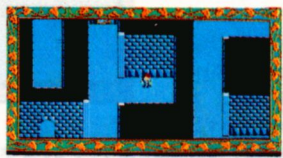
→④

上の鏡のある所まで戻る。

→⑤

# 7

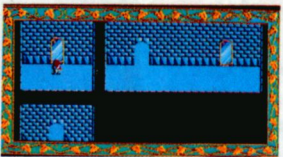
壁の前に飛ばされた。見まわしてみると…オヤ？ここはスタート地点だ。



→①

# 8

鏡の前にやって来た。どうする？



鏡に入る。

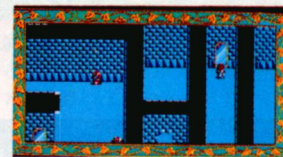
→②

壁の前まで戻って選択し直す。

→②

# 9

鏡の前にやって来た。どうする？



鏡に入る。

→⑩

壁の前まで戻って選択し直す。

→②

# 10

2枚の鏡がはめ込まれた密室に飛ばされた。どちらかの鏡に入って脱出するしかない。どうする？



左の鏡に入る。

→⑪

右の鏡に入る。

→④

# 11

壁の前に飛ばされた。しかし、続くのは一本道であった。アドルは、その先の小さな部屋へと向かった。



→⑫

# 12

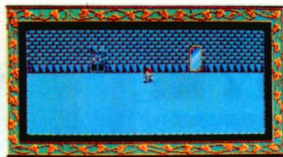
小さな部屋の中を衛兵が厳重に警備している。周囲に注意して探してみると、鏡があった。衛兵に見つからないようにアドルはそっとその鏡に入っていった。



→⑬

13

重々しい扉と鏡がある大広間へと飛ばされた。と同時に、アドルはものすごい殺気が、この部屋に漂っているのを感じ取った。



→⑩

14

てたっ! ヨ グレクス&オムルガンだ!! 苦闘の末、アドル



はようやくヤツらを倒し、左側のドアへ入っていった。

→⑪

15

ムムッ、扉に触れると体中に激痛が走って、扉を開けることができない! どうやらなにかアイテムが不足しているようだ。アドルは仕方なく、ダームの塔をドヘドへとくたっていくのであった。

THE END



25F

## 塔の最上階 ダルク=ファクトとの最終決戦!

ファイナル・バトル

さあ、とうとうやってきた、塔の最上階だ! 部屋の真ん中のフロアにいる人物こそが、ダルク=ファクト、その人。"黒いマントの男"とよばれ、キミが今までその足跡を

追いかけてきた、悪の根源なのだ。もはや、アドルに、あともどりは許されない。行け、アドル! イースの地に平和を取りもどせるのは、キミしかないのだ!!



◀ついに、ダルク=ファクトのいる部屋までやってくることができた。BGMがメチャメチャカッコいいから、ゼヒループするまで聞いてみてね!

### ●このフロアに登場する敵



ダルク=ファクト



◀ファン、ダルク=ファクトなんて名前を残されて、たまるもんかい! 見てろお、今までのあらゆるテクニクを駆使して倒してやるぜ!!

### ●このフロアで手に入るアイテム



イースの本 "ファクトの章"



# Epilogue

—エピローグ

朝日が昇ろうとしていた。  
空は次第に明るみを増し、  
塔の輪郭が浮かび上がってくる。  
解放されたように鳥が鳴き始め、  
魔物の姿は潮の引くがごとく消えていく。  
アドルの心は、旅を終えた充実感に満ちていた。  
すべてが休らぎに満ちていた。  
その中で彼は、  
長きに続いたイースの歴史を眺めている。  
本に書かれてあったことが  
次々と現れては消えていき、  
やがて女神の姿が浮かんできた。  
その顔はおぼろげだったが、  
アドルは不思議と  
その二人を良く知っているような気がした。  
アドルが静まりかえった地上を見降ろすと、  
そこにはジェバの家がひっそりと立っていた。  
フィーナの記憶は、もう戻ったろうか？  
地上へ帰ったら、真先に彼女に  
これまでの出来事を話してやろうと思った。  
どこからともなく眩しい光があふれ出し、  
アドルを包んでいく。  
まるで、その光は、  
彼を祝福しているかのようであった。

そして、アドルの新しい旅が始まる……



"Ys"  
Ancient Ys Vanished Omen  
COPYRIGHT by Falcom 1987

# アイテム・イン・フォーメーション

## すべての謎を解くカギは、アイテムの中に

「イース」には、けっこう数多くのアイテムがでてくる。そのほとんどが、なんらかの特別な役割を持っていて、アイテムと効果の相関関係については、かなり複雑だ。ゲームをすんなり解いちゃったって人は、ひょっとしたら、どのアイテムがどの場面で効果があったのか、わからないまま

に解き終わってしまっているのかもしれない(じつは、ボクがそうだったりする)。

そこで、ここでは今一度、「イース」にでてくる全アイテムのおさらいをしてみることにしよう。ゲームをまだ解き終わってない人には、ちょっと目の毒かな？

### 武器系

#### SHORT-SWORD(ショート・ソード)

攻撃力: 5  
武器の店ロゼットで、500Gで完っている。戦闘ばかりじゃなくて、日常品としても使えるらしい。



#### LONG-SWORD(ロング・ソード)

攻撃力: 15  
ロゼットで2000G。これ以上の品物はないと店の主人は言うけれど、もっと高級なTALWARLが完っているんじゃないか？ うそつき!



#### TALWARL(ターワール)

攻撃力: 25  
ずっと東の国で作られたという、数少ない剣。でも、このゲームの中では、とくに買わないでもいいんだよね。ロゼットで5000G。



#### SILVER-SWORD(シルバーク・ソード)

攻撃力: 40  
エステリアのどこかに眠っている、伝説の剣。この剣は真実をよぶので、地中深く眠らせていたが……。



#### FLAME-SWORD(フレイム・ソード)

攻撃力: 55  
炎で作られた最強の剣。ゲームの塔のどこかに隠されている。こんな剣を持ちつづけると、ヤケだしちゃうぜ。アチッ!



### シールド系

#### SMALL-SHIELD(スモール・シールド)

防御力: 5  
名前のおとまり、小さな盾。お金がないはじめのうちは、これを利用しかないだろう。防具の店ディオスで700G。



#### MIDDLE-SHIELD(ミドル・シールド)

防御力: 15  
ディオスで2000Gで完っている、中くらいのサイズの盾。強さはピカピカだとのこと。



#### LARGE-SHIELD(ラージ・シールド)

防御力: 25  
ディオスで6000Gという高級な盾。とても丈夫なのだが、重いのが難点。左手が疲れちゃうよー!



#### SILVER-SHIELD(シルバーク・シールド)

防御力: 35  
ディオスでいたずら坊主に盗まれ、さらに黒マントの男に盗まれた、神聖な盾。神殿の中で見つかる。



#### BATTLE-SHIELD(バトル・シールド)

防御力: 50  
ゲームの塔内で見つかる最強の盾。これは試作段階では「ゴッド・シールド」という名前だったそう。



### よろい系

#### CHAIN-MAIL(チェイン・メイル)

防御力: 5  
防具の店ディオスで400Gで完っている。風通しがよくて、むれることがないという、いわゆる類かたびら。



#### PLATE-MAIL(プレート・メイル)

防御力: 15  
ディオスで2000G。大きくてかさばるけど、そのぶん丈夫。丈夫といっても、決して矢吹丈夫の犬のことはしない。



#### REFLEX(リフレックス)

防御力: 25  
ディオスで5000G。軽くて丈夫、まさに実用的なよろい。SILVER-ARMORを下に入れる前は、持っておきたいものだ。



#### SILVER-ARMOR(シルバーク・アーマー)

防御力: 35  
ディオスから黒マントの男が買っていったという神聖なよろい。魔坑中で見つかる。



#### BATTLE-ARMOR(バトル・アーマー)

防御力: 50  
ゲームの塔内で見つかる炎のよろい。試作段階では、このまよりは「ゴッド・アーマー」という名前だったんだ。



## 使用可能なアイテム系

#### HEAL-POTION(ヒール・ポーション)

クラゼの病院で、1000Gで完っているが、神殿・魔坑・塔内でも拾える。使うと、体力がMAXまで回復する。



#### WING(ウイング)

使うと、一瞬のうちにミニアの町までワープできる。神殿や魔坑へ入るときには、せひとも持っていきたい。塔の中では使用不能。



#### MIRROR(ミラー)

これを使うと、一定時間、周囲の敵の動きを止められる。ピンチのときに駆使すべし。4回使うと壊れてしまうので、ムダ使いはひかえること。



#### MASK OF EYES(マスク・オブ・アイズ)

装着すると、神殿や塔の中で秘密の通路が見つけれられる両目のマスク。ただし、装着時には敵の姿が見えなくなるので注意!



#### BLUE-KNECKLESS(ブルー・ネックレス)

身につけていると、邪悪な力からその人物を守ってくれる。これを持っていないと、牢屋にワープさせられてしまうアソコをクリアできないゾ!



#### HAMMER(ハンマー)

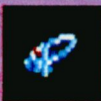
ゲームの塔の中で手に入る。装着してリターン・キーを押すことによって、使用可能。ある物を壊すために使うんだけど……。



## 指輪系

### POWER-RING(パワー・リング)

装着することによって、アドルの強さ(STR)を2倍にできる。ゼピックの村長さんの願いをかなえてあげると、お礼にもらえる。



### RING-MAIL(リング・メール)

POWER-RINGと対照的に、身につけると、アドルの防御力が2倍になる。神殿内で見つけられる。



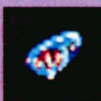
### TIMER-RING(タイマー・リング)

身につけると、敵の移動スピードが半分になる。魔坑や塔の中で、必ず装着しておくようにしよう。



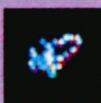
### HEAL-RING(ヒール・リング)

身につけると、どこでも草原と同じように、立ち止まっているだけで体力を回復できる。決してアロレスの悪役(ヒール)用の指輪ではない。



### EVIL-RING(イビル・リング)

名前のとおり、悪魔な力を秘めた指輪。そのまま指にはめると、アドルはアッという間に死んでしまうのだが、ある別のアイテムと併用することによって……。



## イースの本系

### ハダルの章

イースの物語の始まり。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



### ジェンマの章

ジェンマの物語。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



### ダビーの章

ダビーの物語。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



### メサの章

メサの物語。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



## 持っているだけで効力のあるアイテム系

(よーするに、アイテム・ディスプレイで右側に表示されるアイテムのことだよ！)

### ルビー

取り引き所ビムで1200Gで買ってくる。効力は、まったくなし。ただ完れるためだけに、かわいそなアイテム。



### 象牙の鍵

別名、黄色の鍵。神殿内の黄色い扉を開けるのに使う。コレがないと、ニクティルガーに会えない。



### ネックレス

ルビーと同じく、売ること以外に使い道のないアイテム。取り引き所ビムで500Gで買ってくる。



### 大理石の鍵

別名、緑色の鍵。ご想像どおり、神殿内の緑色の扉を開けるために使う。コレがないと、やはり2匹目のデカキアラの部屋に入れない。



### 金の台座

「イース」のトップ・シークレットのひとつとも、われる隠れたアイテム。ビムで2000Gで引き取ってくれるから、コイツは大きい。



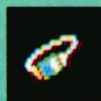
### ダームの鍵

「イース」の別名。この「別名」というのは、試作段階での仮名称のこと。魔坑のラストで、デカキアラの部屋に入るときに必要。



### サファイアの指輪

ビムで1000Gで売っている。これをオマーンの酒場の片目の男にだけとやると、お礼に1500Gもらえる。



### 銀の鈴

ゼピック村の象徴。村長が、コレをなくしてしまって、困っている。神殿内で見つけたら、ちゃんとしてあげよう。



### クリスタル

表巻を整えて古い師のサラに会いに行くと、もらえる。コレを持っていないと、神殿内の像が金色に輝いてくれず、ワープができない。



### ロダの種

オマーンの酒場で、死ぬまで一度は口にしたいとつぶやかれている伝説の食べ物(?)。コレを食べると、思わぬ物語をすることが……。



### 神殿の鍵

ゼピック村のジエバからもらえる。神殿1Fのデカキアラの部屋に入るために必要。



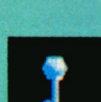
### 銀のハーモニカ

ミアの町にいる詩人レアが、コレをなくして困っている。銀製品ばなくなるとは、一体ナゼ?



### 宝箱の鍵

鍵のかかった宝箱を開けるために必要。神殿内で発見できるので、宝箱を見落とさなくすべし。



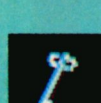
### 偶像

ダームの塔の半層の中で、ドギからもらえる。ラーブという老人が、コレをなくして困っているらしい。



### 牢屋の鍵

これもやはり神殿内で見つける。コレを使って、牢屋を開けてフーナを救出するというのは、以前にも触れたとおり。



### ロッド

ダームの塔の中でてくる重要アイテム。コレがないと、鏡の部屋でワープできない。



### メガネ

コレを持っているときに、[R]キーを押すと……コレで、ジェムのお世話にならなくてすむわけだ。



### トバの章

トバの物語。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



### ファクトの章

ファクトの物語。アドルは、この物語の主人公として、この世界を救うために立ち上がる。



### BLUE-AMULET(ブルー・アミュレット)

最後のトラップのカギを握るアイテム。押してもダメなら引いてもな、塔は登るばかりが能くない。



# デカキャラ攻略法 Dekachara

## これでアクション・ゲームの苦手な人も大丈夫!

「イース」というゲームをプレイしていくうえで、どうしても乗り越えなきゃならない難関がデカキャラ。それぞれのモンスターが独自の攻撃パターンを持っていて、見た目はハデでカッコイイんだけど、いざ倒すとなくと、けっこうキツかったりするんだよね、コレが。オマケに、戦闘を有利にするRING系のアイテムが、対デカキャラ時にはまったく効果がないときている。アクションゲームが苦手だけ

どRPGが好きノって人にとっては、少々ツライ難関と言えらるかもしれない。

そこで、このページでは、できるだけわかりやすく、7匹のデカキャラの攻略法をこ紹介してみた。これで完璧ってわけじゃないけど、これを参考にしてプレイすれば、きっと道は開けるはずだ。くれぐれも、デカキャラの直前でデータをセーブしておくことを忘れないように!

## 1. ジェノクレス

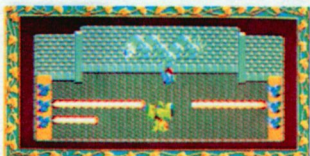
神殿のB1Fを守る、今回の冒険で最初に出会うデカキャラ。横から伸びてくる6本の炎の中で、ワープを繰り返す。その本体自身には攻撃力はまったくないので、体当たりを何度かすれば倒せるんだけど、6本の炎がクセモノ。伸び縮みする炎にちょっとでも触れると、かなりのダメージを受けてしまうんだ。

そこで必勝法。まず画面の中央上部にアドルを持っていき(写真1)、同じ縦軸上にジェノクレスが現れるのを待つ。そして、ヤツがほぼ同軸上に現れたら(写真2)、すかさず下へ駆けぬければ、自分はまずダメージを受けることがなく、ジェノクレスだけにダメージを与えることができるんだ(写真3)。画面の中央のライン上が炎に当たりにくいというところを利用したテクニクだ。

それでもどうしても倒せないという人は、地道に経験値かせぎをして、アドルを1レベル上げてみよう。そうすれば、炎にあたってもそれほどのダメージを受けなくなるから楽勝で倒せるゾ。



<写真1>まずアドルを画面の中央上部に配置し、ひたすら待つ。



<写真2>よし、同じ縦軸上にジェノクレスが現れたゾ!

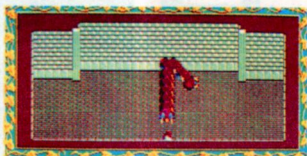


<写真3>遠攻で下へ駆けぬければ、こんなふうに炎を避けて敵にダメージを与えられる。今度は、下へ上へ同じことを繰り返せばいいんだ。

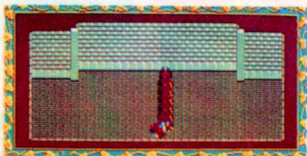
## 2. ニグティルガー

壁の模様様が実体化したコイツには、神殿の最下層で目にかかることができる。体の長いムカデの怪物なんだけど、ビデオゲームの『沙羅曼蛇』に登場するドラゴン「サラマンダ」とは違って、頭部のみにしか攻撃能力(こちらに対する当たり判定)がない。したがって、頭の部分にさわらずに体の部分に体当たりをすれば、倒せるわけだ。と、口にするのは簡単だけど、いざ実行しようとするときこう難しいのが、世の常、人の常。考えもなしに敵を追いかけまわしているだけじゃ、ちょっとヨワイ。じつは、ニグティルガーには非常に簡単な必勝法があるんだ。

まず、うまくニグティルガーを誘導して、その体が縦に一直線になるようにする(写真4)。そうしたら、そのままアドルを真上に突っこませ(写真5)、ニグティルガーの体を通りぬけたら、今度は真下へ……という上下の反復運動を1~2回も繰り返す。すると、ホントにアツという間に、ニグティルガーを倒すことができちゃうのだ。たしかに最初の一撃ではダメージを受けてしまうけど、敵の体を通りぬける間に5~6発も攻撃ができるんだから、このテクはヤリですよ、ヤリ!



<写真4>うまくアドルを動かして、ニグティルガーの体が縦一直線になるようにする。



<写真5>まっすぐニグティルガーに突っこみ、振幅の大きい上下運動をしていれば楽勝!

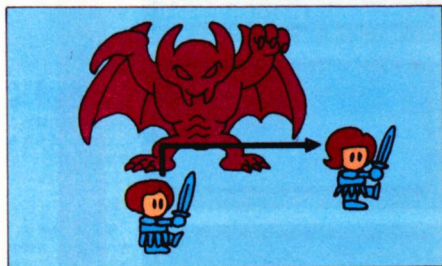
## 3. ヴァジュリオン

廃坑の最下層の部屋にいる、第一部のラストを飾るデカキャラ。はっきり言って、コイツはデカキャラの中でも1、

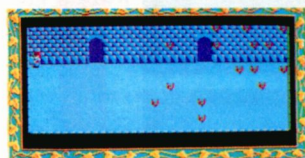
2を争うくらいに強いので、気合を入れて戦うことが必要だ。

ヴァジュリオンは16匹の小さなコウモリの集合体で、適当な周期で分裂、合体を繰り返す。アドルがダメージを与えられるのは、合体して実体化した瞬間のみで、それ以外のときに触れると、逆にダメージを受けることになってしまう。とくに小さなコウモリに分裂しているときは要注意だ。周囲をコウモリの群れに囲まれたときには、1、2撃のダメージを受けることは覚悟しなければならない。

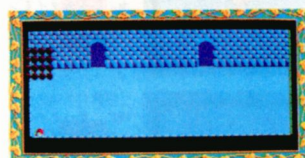
コイツを攻略するための第一のポイントは、どうやってコウモリの群れをひとつにかためるかということだ。きわめて一般的な方法が、分裂しているときにアドルを画面のスマに持って行っておびきよせ(写真6)、集まりだしたらサッと身をかわす(写真7)というもの。そして、実体となった瞬間に体当たりをすればいいんだけど、この体当たりにもうまいやりかたがある。第1図のように、半キャラだけアドルとヴァジュリオンを重ねて、サッと横に通りぬければいいのだ(写真8)。うまくやれば、一回の実体化で、三撃のダメージを与えることができるだろう。



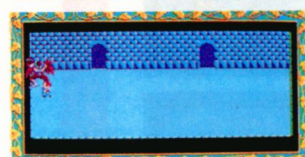
＜第1図＞ 対ヴァジュリオン攻撃方法



＜写真6＞画面のスマにコウモリの群れをおびきよせろ！



＜写真7＞集まりだしたら、ちよつと離れてヴァジュリオンが実体化するのを待つ。



＜写真8＞実体化するタイミングを見はからって、半キャラずらして横に通りぬければOK。これを何度か繰り返せば倒せるソ！

ただし、ヴァジュリオンがフェイントをかけてきて、実体化する直前に急に分裂をすることもあるので要注意。このフェイントをかけるかどうかというのは、プログラム中

の乱数で決められているので、避けることはできないそう。もしも分裂されたら、大急ぎで逃げるべし。

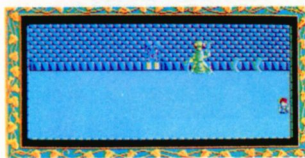
ちなみに、SILVER-SWORDを装備していないと、コイツにはまったくダメージを与えられないゾ！

## 4. ビクティモス

塔の下層を守っているのは、見てのとおり、カマキリのようなデカキアラ。本体は左右にしか移動せず、それ自体に攻撃力はない。ただし、「ビシュ、ビシュ」というサウンドともに投げってくる(?)3枚のカマが恐ろしく強大な破壊力を持っている。いかに強力な装備をしているアドルといえども、そうそう何発もくらうわけにはいかない。

そこでマスターしなくちゃいけないのが、3枚のカマの飛ぶ周期をできるだけ近づけるというテクニックだ。具体的には、なるべくビクティモスから離れたところを歩き回るようにすると(写真9)、3枚のカマの軌跡がはっきりと見えると思う。じつは、このカマというのは、その投げられた瞬間にアドルがいた座標を目標にして、プーメランのような軌跡を描いて飛んでくるんだ。だから、もしも3枚の周期がズレているときには、アドルをビクティモスの本体に近づけたり遠ざけたりすることによって、3枚の周期をほぼ一致させることができる。

そのときに勝負！ ビクティモスが3枚のカマを投げるタイミングがほぼ同じになったら、できるだけ本体から遠く場所にアドルを位置させ、カマが投げられた瞬間にダークと本体めがけて突っ込ませれば、1～2秒の間、好き勝手にビクティモスにダメージを与えることができるのだ(写真10)。あとは、カマがもどってくる前に、その圏外へ脱出すればOK。これを何度か反復すれば、ビクティモスを倒せるって寸法だ。



＜写真9＞こうやって外周どいに歩いていれば、カマの軌跡がよくわかる。



＜写真10＞3枚のカマを本体から離れた場所に引きつけたら、突撃開始！ 欲張ると、もどってくるカマにあたってちゃうゾ！！

## 5. コンスクラード

ゲームの塔の中層で出現する、岩石のパケモノ。コイツは、グルグルと回転しながら、ある決まった法則で石を撃ってくる(撃たれた石は、ちょうど渦巻き状になる)。もちろん、この石に当たるとアドルはダメージを受けてしまうんだけど、それ以外にも恐ろしいものがもうひとつある。コンスクラードの中心に光る赤い核がそれだ。コンスクラードにダメージを与えに行った際に、あやまって核に連続で

触れてしまうと、それこそ致命傷を受けかねない。

と言うわけで、コイツはできるだけ早いうちに倒すのが一番！そこで役に立つのが、『イース』の基本テクニックのひとつ、半キャラずらしだ。まず、アドルの動きをコンスクラードに合わせて、半キャラずらしして通りぬけながらダメージを与える(写真11)。そして、ヤツの横を通りぬけてしまったら、ヤツが移動方向を変えるのに合わせて、再び半キャラずらしして横にぬける(写真12)。これに応用して、コンスクラードの周囲を半キャラずらしして回っていれば、それほど苦勞することなく倒すことができちゃうわけだ。ただし、このときに気をつけなくちゃいけないのが、決してアドルを、渦巻きを描くように放出されている石より前にださないということ。アドルの移動よりも石の発射の回転周期のほうが速いから、ヘタをすると一気にヤラレかねないぞ。



写真11 > 下へ移動するコンスクラードの横を、半キャラずらしして下に通りぬける。

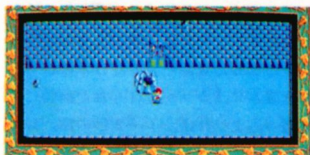


写真12 > そのつぎは、左へ移動するヤツの下側を、半キャラずらしして左へ通りぬければ、フォローは完璧！

## 6. ヨグレクス&オムルガン

塔のてっぺん近くで現れるコイツらは、デカキャラの中でもNo1に手強いヤツらだ。正直言って、最後のダルク=ファクトよりも強いんじゃないかという気さえする。FLAME-SWORD, BATTLE-SHIELD, BATTLE-ARMORという最強装備で、心してかからなければならぬ。

ヨグレクスが赤鬼、オムルガンが青鬼というシンメトリー(左右対称)な動きをする双子の鬼の顔の兄弟なんだけど、アドルがダメージを与えられるのは、赤い(黄色い?)顔のヨグレクスのほうだけだ。ところがダメージを一撃与えると、ヨグレクスとオムルガンが入れ替わってしまうので、連続して攻撃することはできない。もちろん、その周囲をグルグルと回っている四つの火の玉に触れると、アドルはダメージを受けるって仕組みだ。したがって、常識的には、一撃ダメージを与えたら、いったん離れて、入れ替わったヨグレクスのほうへダメージを与えに行く——という戦法を取るしかない。ただ、よほどの反射神経を持っている人でもないと、何度も火の玉の回る中心に出入りするときに、ダメージを受けることは避けられないだろう。

そこでご紹介するのが、そうした常識的戦法よりはちょっと効率のいい方法だ。まず、2匹が中心に向かって進んでくるときに、右側の(もちろん左側のときもある)ヨグ

レクスに一撃を与える(写真13)。そうしたら、その火の輪の中からでずし、オムルガン(元ヨグレクス)と一緒に左へ移動し、二つの鬼の顔が重なる瞬間に、左からきたヨグレクスに一撃を与える(写真14)。

つづいて、さらに火の輪の中に入ったまま左へ移動し、その輪の中心にいるヨグレクスに一撃を加える(写真15)——このパターンは、1回の交差あたり3撃のダメージを与えられるので、タイミングさえマスターすれば、かなり使えるテクニックだ。さらに腕が上達すれば、火の輪の中心から一度もでずし、ずっと鬼の顔と同じ動きをしながら倒すということもできるようになる。

また、コイツらは、その体力メーターの半分以上のダメージを受けると、周囲を回る火の玉の数が4→3→2→1個と減っていくようになっていく(写真16)。火の玉が3個以下になったら、もう楽勝。よく見て確実に一撃ずつダ



写真13 > まず右のヨグレクスに体当たりするけど、ヨグレクスとオムルガンが入れ替わる(右の鬼の顔の下にアドルがいるんだ)。



写真14 > つづいて、交差時に通りぬけながら、もう一撃(うまくやれば、ここで二撃与えられるかも)！



写真15 > さらに、左へぬけて、左側のヨグレクスに三撃目！このテクはぜひマスターしたい。



写真16 > 火の玉が二つになれば、こんなヤツらはもう恐くない。落ち着いて、中心に入るタイミングを見切れ！



写真17 > スタート時に、ずっと右のキーを入れっぱなししておくこと...



写真18 > こんなふうに、ヨグレクスに一撃与えられちゃうんだ。ただし、火の玉の輪の外へ出るときには、ちょっと上へ移動しないと、火の玉に当たってしまうぞ！

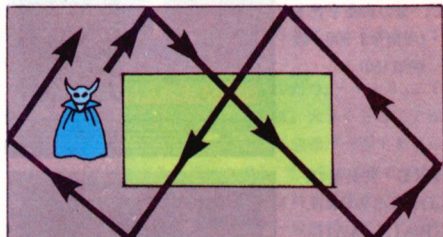


メージを与えていけば、きつと倒せるはずだ。画面の左右の下スミが常に安全地帯だということを覚えておこう。

それからもうひとつ、最初に必ずヨグレクスにダメージを与えられるテク！ スタート時に、**[6]**のキーを押しっぱなしにして、まっすぐ右へ移動すれば、こっちはダメージを受けないヤツに一撃を与えることができるんだ(写真17、18)。これらのテクニックを駆使して、ヨグレクス&オムルガンを攻略してみてください！

## 7. ダルク=ファクト

“黒いマントの男”とも呼ばれている、「イース」最後のデカキャラ。コイツとの戦闘は、星が高速でなめなめに流れていく宇宙の小さなステージの上で行なわれる。



＜第2図＞ ダルク=ファクトの移動軌跡（一例）

ダルクの移動の軌跡は、第2図のとおり。画面の外周にあたることに、直角に方向転換していく。その武器は、アドルのいる座標を正確に狙ってくる魔法の玉。ピクティモスのカマと同様に、発射された瞬間のアドルの座標をめざして飛んできて、その座標に達するやいなや、パーンと八方方向に飛び散るんだ。この飛び散った火の粉をよけつづけることは、おそらくどんなにアクション・ゲームに精通した人でも難しいと思うので、ダルクとの戦いのポイントは、どれだけ速くヤツを倒せるかということになってくる。

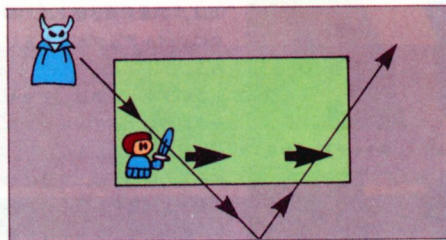
ただし、ここで気をつけなくちゃいけないことが、もうひとつ。アドルがダルクにダメージを与えた（=交差した）瞬間、その地点にヒューンと光が集まり、フロアに正方形の穴が開いてしまうんだ（ビデオゲームの『モトス』を思い出したのは、ボクだけじゃないだろう）。よって、ダルクに触れた直後にポーッとしている、アドルはアツという間にその穴に落ちて、ゲーム・オーバーということになってしまう。また、一度開いた穴にはアドルは落ちることはないんだけど、うっかり考えもなしにダルクにダメージを与えつづけると、写真19のようなカボシッ!の状態になってしまうことも。フロアの穴の配置を考え、火の粉をよけながらダルクを追いかけなきゃいけないわけだから、それはそれは過酷な戦いになってくるわけだ。

さて、それでは攻略法は？ということになってくるんだけど、まずスタートのときに、**[6]**のキーを押しっぱなしにして右へ移動すると、いきなりダルクにダメージを与えることができるので、試してみてください（写真20）。

それと、絶対に覚えていかなきゃいけないのが、ダルクにダメージを与えるときは、一度に3～4撃ずつまとめて

与えるということだ。具体的に言うと、ダルクに体当たりをする際に、ダルクの進行方向に近い方向（例：ダルクが右下に移動していたら、右か下）にアドルを動かしながら体当たりをすると、ズバババッと連続してダメージを与えることができるんだ（写真21）。このテクニックを使うと、ダメージを3～4撃分与えたのに対して、穴は最後に交差した1か所しか開かないから、とてもおトク。アドルとダルクの同一方向への移動スピードが同じだということから、第3図のような戦いかたが、もっとも効率がいいことがわかる。

オツと、ちょっと待ってくれ。こうした攻略法をいくらマスターしていても、キミがダルクに関するある謎を解いていないと、99%ヤツを倒すことはできないんだ。ダルクの今までの行動、町が村の人たちの情報から、ダルクの弱点を考えてみてほしい。健闘を祈るっ！



＜第3図＞ダルクとの戦いかた



写真19＞しまった、ハマったあノ——なんて後悔しても、あの祭りの。同じミスは二度と繰り返さないように!!



＜写真20＞スタート時に右へ移動すると、このとおり、ダルクに体当たりできる。この直後、すぐに下へ移動すると、もう一度交差できるんだ。



写真21＞ダルクにダメージを与えるときは、その進行方向に合わせて、まとめて3～4撃くらわせてやろう。

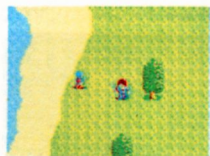
# イース(秘)テクニック集 Technique

## めざせ、テクニシャン!

### 半キャラずらし



▲まず、同軸上でひきつけておいて



▲サッと半キャラ下にまわりこみ



▲ダダーッと突っこめばOK!

は、TIMER-RINGを常時装備し、壁を利用したうまい戦闘をするように心がけよう。

ARPGファンには、もうおなじみのテクがコレ。モンスターとの戦闘時に、自分とモンスターとを半キャラクター分ずらして体当たりしていく。こっちはノーダメージで相手を倒すことができるんだ。ゲームがはじまったばかりの頃は、このテクを使えば、ラクにレベルアップができるだろう。

このテクニックは、デカキャラ以外のすべてのモンスターに対して有効なんだけど、ゲームの塔内では、完璧にキメることは難しい。というのも、塔内のモンスターは非常に動きがすばやくて、半キャラずらしをしていても、すぐに同一軸上にまわりこんでくるからなのだ。ゆえに塔内では、

③敵をよけまくって草原の泉に行き、金の台座を拾う



④取り引き所ピムで、金の台座を売る(所持金3,500/経験値150)



⑤武器・防具屋で、LONG-SWORD、CHAIN-MAIL、SMALL-SHIELDを買う



(所持金400/経験値150)

⑥古い店サラで、クリスタルをもらう(所持金400/経験値250……レベルアップ!)



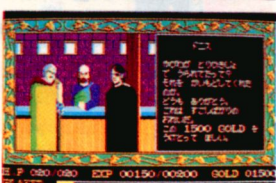
### 戦闘せずしてレベルアップ&LONG-SWORDを持つ方法

「イース」では、イベントによって経験値が入るといふ点については、前にも触れた。それを利用して、ゲームがはじまったときに、一度も戦闘をしないでキャラクターをレベルアップさせる方法というのがあるんだ。このテクを使うと、ものすごくラクに冒険が進められるゾ!

①まず、取り引き所ピムでサファイアの指輪を買う  
(所持金0/経験値0)



②オーマンの酒場で、片目の男に指輪をわたす  
(所持金1,500/経験値150)



### ボツ曲集を聞く方法

BGMがスゴイということで評判の「イース」だけど、ミュージック・コンポーザーの古代氏がこのゲームのために作曲した曲の数は、じつに50を数える。で、ゲームに入れられなかった曲をお蔵入りさせちゃらんじゃ、あまりにもつたいないってんで、ボツ曲の中から数曲を選んで、ボツ曲集という形で「イース」のディスクに入れてくれたんだ(88, FM版のみ)。それを聞くには、[Y]と[S]のキーを押しながら、Bディスクを立ちあげればいい。ボツ曲とは言っても、ヘタなソフトのBGMなんかよりは、よっぽどスゴイ曲が聞けちゃうのだ!



◀これが噂のボツ曲モード。ボクのお気に入りの、「旅立ち」と「Submission」だ!

# パーフェクト・モンスター・マニュアル

## ファルコム秘蔵の完全パラメーター&ドット絵付き!

関係ないけど、ボクが小さい頃は、ウルトラマンとか仮面ライダーといったヒーロー番組の全盛期で、「怪獣博士」と呼ばれる少年がいたりしたんだ。ボクもその手の番組は大好きで、資料を集めて、自分で「怪獣大百科」なるものを作ったりもしたんだよね。写真を雑誌から切りぬいて、ノートにはりつけて、身長・体重・特徴なんかを自分で想像して書いていったりして……。

RPGのモンスターを設定するってのも、けっこうそれと似たノリの作業なんじゃないかな。ソフトハウスでモンスターの設定を考える人は、昔は怪獣好きだったにちがいないと思うんだけどな、きっと。

さて、ここで実戦的な話もひとつふたつ。「イース」にてでてるモンスターの移動ルーチンには、大きく分けて2種類あって、ひとつがアドルと縦か横の座標が一致するとしつこく追いかけてくる「追いかけ」。そしてもうひとつが、アドルの動きに関係なく自由に動きまわる「気まぐれ」というものだ。「気まぐれ」のモンスターは無視していても大

丈夫だけど、「追いかけ」のモンスターは、すばやく半キャラずらして倒すようにしよう。なお、同一キャラでも、出現位置によってちがった性格を持っている場合もあるので、注意すること。

さあ、キミもここに載せたパラメータ表を参考にして、モンスター退治に励んでみてネ。なお、「イース」のモンスターは、1匹につき8パターンのグラフィックが用意されているんだけど、ページの都合上、ななめ向きのパターンのドット絵は割愛させていたのだ。本当は、どつと全部紹介したかったんだけどね。

### ●パラメータ表の見かた

HP	生命力
STR	攻撃力
DEF	防御力
GOLD	倒すと得られるゴールド
EXP	倒すと得られる経験値

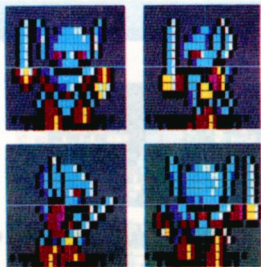
## 草原

### Curloyd

カーロイド

戦いと血を見るのが好きな小人族。短剣を持って攻撃してくるが、まったくと書いていいほど強くない。

HP	25
STR	19
DEF	11
GOLD	10
EXP	2

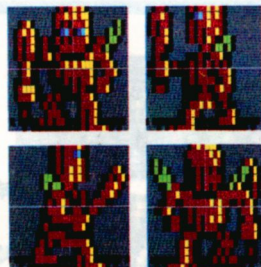


### Oacrot

オークロット

こん棒を唯一の武器とする。かしの木で作られた怪物。外見とはうらはらに、じつはカーロイドよりも弱かったりする。

HP	25
STR	16
DEF	9
GOLD	6
EXP	2

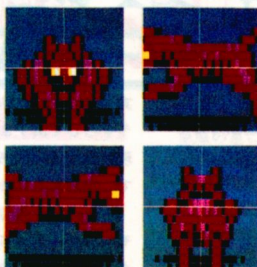


## Rheboll

リーボル

草原に住む狼系の動物。動きがすばやく、草原の中では最強の敵。はじめのうちは、戦いを避けるべし。

HP	30
STR	23
DEF	12
GOLD	14
EXP	2



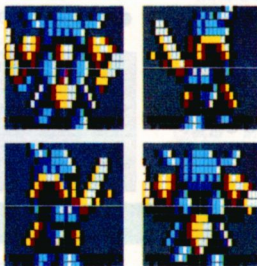
## 村

## Unugun

ウヌガン

墓の下から甦った死人たちで、何者かによって操られているらしい。ゼピック村から神殿へ行こうとする者を妨害する。

HP	50
STR	34
DEF	10
GOLD	14
EXP	2



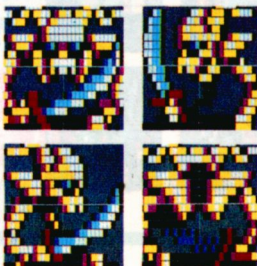
## 神殿

## Karon

カロン

死して宙をさまよう人の魂を食らう悪魔。ときには自らの手で人を殺し、その魂を食べると言う。

HP	50
STR	93
DEF	60
GOLD	50
EXP	40



## Bolner

ブルナー

神殿無いに巣くう、四本足の虫の怪物。口から糸をはいてエサを捕獲するあたりは、クランチュラの血も引いているのか？

HP	50
STR	97
DEF	70
GOLD	60
EXP	50

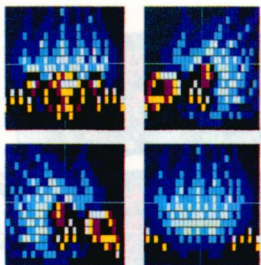


## Looter

ルーター

火に燃える物は何でも燃やそうとする死霊。その体から発する炎は、水をかけられても消えない。唯一の弱点は頭部。

HP	50
STR	110
DEF	100
GOLD	70
EXP	60

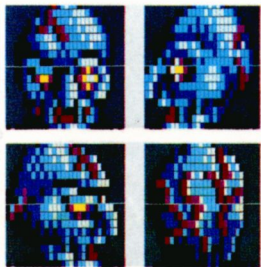


## Rescoyd

レスコイド

かつて闇の時代が栄えていた頃、地上を荒らしまわっていた巨人族。全滅したと思われていたが、首だけが生きていた。

HP	100
STR	140
DEF	105
GOLD	100
EXP	70

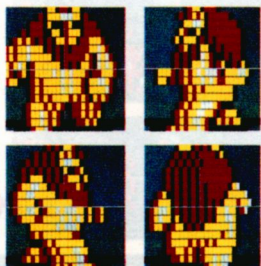


## Lys

ライアス

本来ならば南方の地にしか生育しない猛獣。何者かの力によって連れてこられた。突然の環境の変化に狂暴化。

HP	100
STR	155
DEF	120
GOLD	120
EXP	80

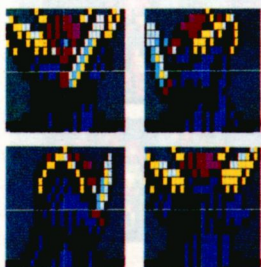


## Dinvel

ティンベル

闇の王に仕えるモンスター。片手に魔の力をおびた剣を持ち、剣の力を増大させる呪文を唱えながら攻撃してくる。

HP	100
STR	167
DEF	132
GOLD	140
EXP	90



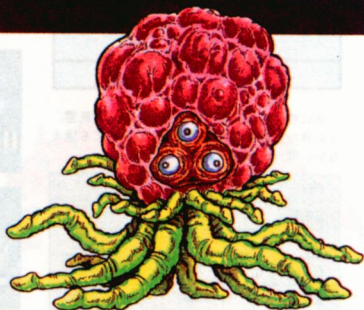
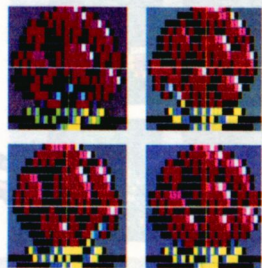
# 廃坑

## Nubrow

ナブロウ

強力な電気を帯びた触手で相手をしびれさせ、その脳を食らう怪物。廃坑の入口付近にウジャウジャと生息する。

HP	180
STR	185
DEF	110
GOLD	200
EXP	200

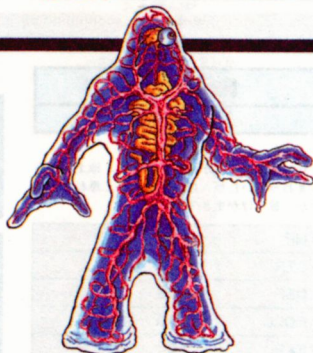
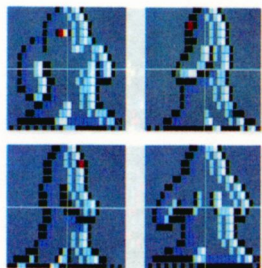


## Gryel

グリエル

弾力性のあるゼリー状の体を有したモンスター。再生能力もあり、腕や体を切り落としても、すぐに治ってしまふ。

HP	180
STR	200
DEF	120
GOLD	240
EXP	240

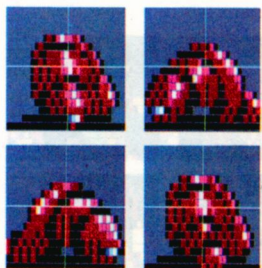


## Othclos

オスクロス

人間の2倍以上の体長を持つ、巨大なミズのオバケ。肉食の性格も兼ね備え、人を見ると体をうねらせながら襲いかかる。

HP	180
STR	220
DEF	130
GOLD	280
EXP	280

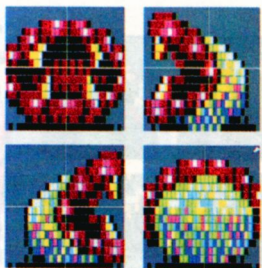


## Dynick

ディニック

長い間洞窟の中で生活していたため、目が退化し、血のおいをかぎつける嗅覚が発達した。牙には猛毒を持っている。

HP	200
STR	200
DEF	120
GOLD	200
EXP	320

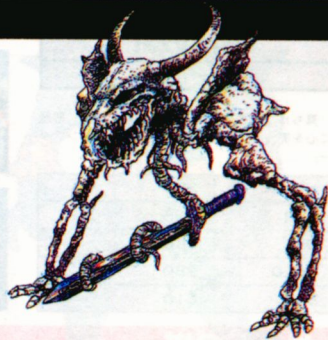
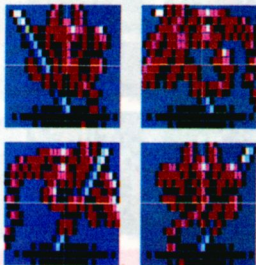


## Uhnos

ウノス

はるか昔、エステリアの草原を走りまわっていた野生の牛の骨に、人の腕の骨がつき、魂がやどった生物。

HP	200
STR	225
DEF	150
GOLD	240
EXP	360

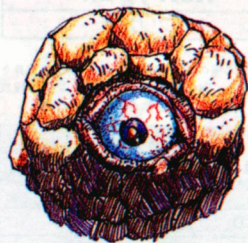
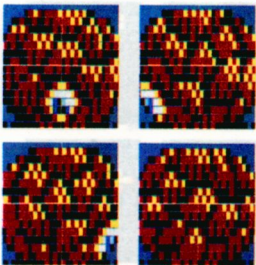


## Menon

メノン

巨大竜の目に岩がはりついたものだという説もあるが、正式な発生源は不明。目が前方についているため、後方からの攻撃に弱い。

HP	200
STR	235
DEF	160
GOLD	280
EXP	400

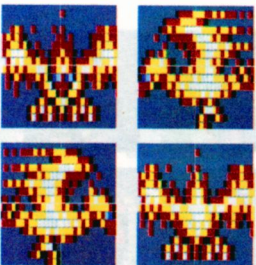


## Chelasken

ケラスケン

全身からリンを発し、そのリンが常に燃えている怪鳥。空からすばやく舞い降り、その鋭い爪で攻撃してくる。

HP	255
STR	210
DEF	160
GOLD	200
EXP	440

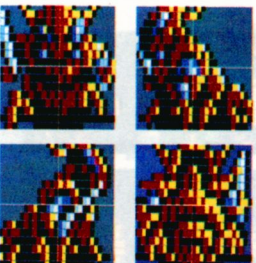


## Limendy

リメンテイ

頭と下半身は虫、胴体と腕は人の怪物で、心臓を二つ持っている。動きが早く、刺さばまもたくみ。

HP	255
STR	225
DEF	175
GOLD	240
EXP	480

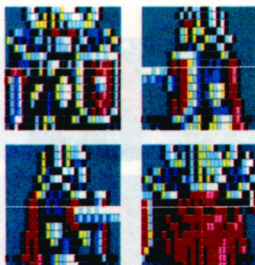


## Brayzal

ブレイザル

真ちゅう製のヨロイかぶとに身を包み、悪魔に心を売った剣闘士。神殿内で最強のモンスター。

HP	255
STR	235
DEF	185
GOLD	280
EXP	510



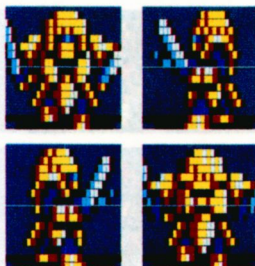
## ダームの塔

### Refrugyn

リフリガン

ダームの塔の入口の階を守る。よろいで身を包んだ兵士。神殿の前を守るウヌガンと同種族のため、酷似した点が数か所に見られる。

HP	255
STR	236
DEF	100
GOLD	280
EXP	510

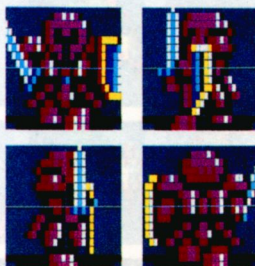


### Jestona

ジェストーナ

女性の形を有している唯一のモンスター。しかし、その実体はない。身にまとったよろいをバラバラにしない限り、女の執念で追いかけてくる。

HP	255
STR	236
DEF	120
GOLD	280
EXP	510

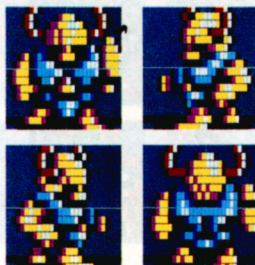


### Acumate

アキューメイト

もとはダームの塔の周辺の山々に生息している部族であったが、ダルクの魔力に操られ、塔に巣食うようになった。集団行動を好む。

HP	255
STR	250
DEF	120
GOLD	280
EXP	510



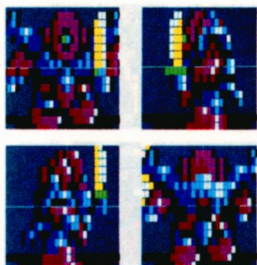


## Zinoyd

ジノイド

イースのモンスターの中では、唯一左きき。モビルスーツ“ドム”にも似た風貌で、恐しい勢いで獲物に接近する。

HP	255
STR	244
DEF	120
GOLD	280
EXP	510



## Normass

ノーマス

塔の中の重要な箇所を監視する、四つ首の像。ときには邪悪な力によって、動き回ることもある。ノーマスのあるところ、トラップあり……。

HP	255
STR	250
DEF	170
GOLD	280
EXP	510

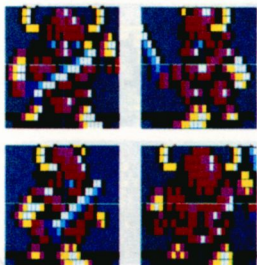


## Xomack

ゾマック

アキューメイトの中でも、ひときわ力の強いモンスター。いわば将校的存在の彼らは、より邪悪な意志をもって、冒険者に望む。

HP	255
STR	244
DEF	120
GOLD	280
EXP	510

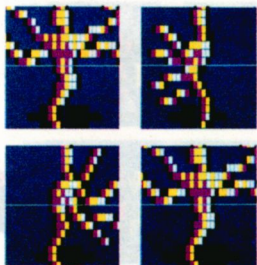


## Vilvan

ヴァルバン

正確な正体は不明だが、魔力によって怪物となった菌類ではないかと言われている。武器は前後に伸びた4本の触手で、異常なまでの繁殖能力を持つ。

HP	255
STR	244
DEF	120
GOLD	280
EXP	510

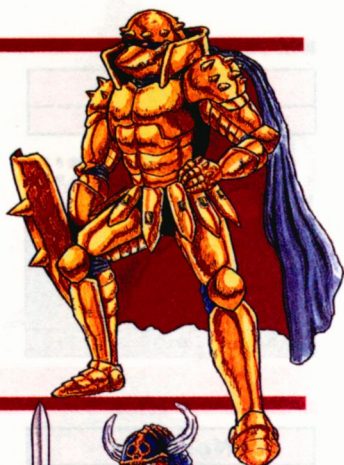
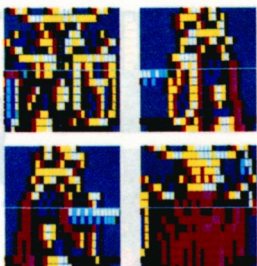


## Wilewarer

### ワイルワラー

黄金のヨロイ、盾を身につけた、プレイザルの同系モンスター。ゲームの塔の魔力により、その能力は数段パワーアップされている。

HP	255
STR	248
DEF	146
GOLD	280
EXP	510

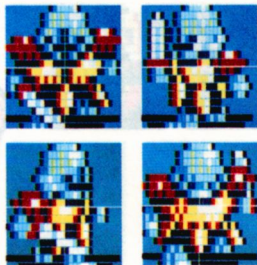


## Irebogw

### アイルボーグ

ラドの塔の入口を守る戦士。敏捷性が高く、冒険者の周囲をすばやくとり囲み攻撃してくる。

HP	255
STR	256
DEF	144
GOLD	280
EXP	510

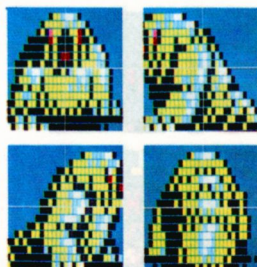


## Molfes

### モルフエス

スライム状の怪物で、その2本の手で信じられないほどのスピードで歩行する。体からは多量の毒素を含んだ冷気を放出するが、炎や熱に弱い。

HP	255
STR	260
DEF	190
GOLD	280
EXP	510

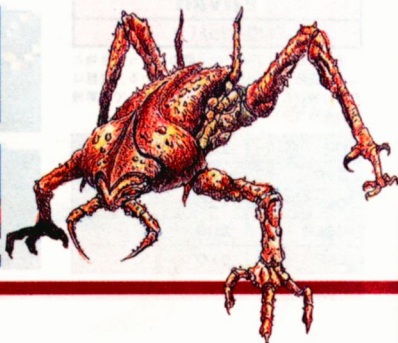
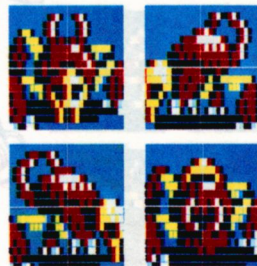


## Kelmarel

### ケルマレル

サソリが進化した形のモンスター。4本の手ですばやく移動し、尻の毒針によって相手を死に至らしめる。知能もかなり高い。

HP	255
STR	260
DEF	200
GOLD	280
EXP	510

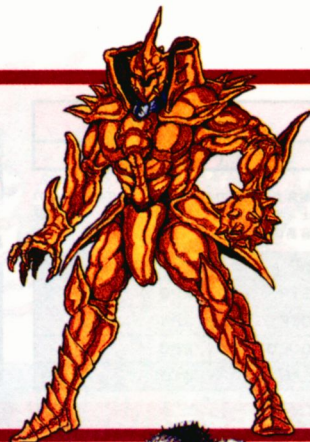
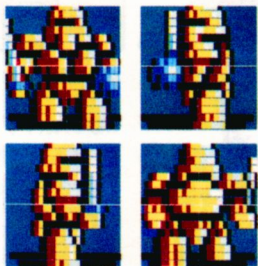


## Selnurgue

セルナーグ

左腕が鉄球になっている黄金の兵士。その鉄球は特殊な金属でできており、破壊できないものはないという。

HP	255
STR	256
DEF	140
GOLD	280
EXP	510



## Chryolos

クリオロス

ダルクが送りこんだ兵の中でも、特に異形のモンスター。腕のかわりに突きでた2対の巨大な爪は、どんなよろいでも貫き通すという。

HP	255
STR	270
DEF	140
GOLD	280
EXP	510

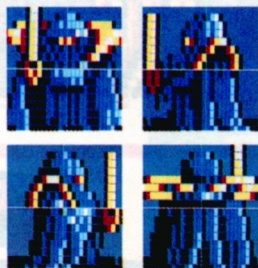


## Euchreas

ユークリース

悪の化身ダルク=ファクトの侍従。ファクトの物と同一と思われる材質でできた漆黒のマントは、魔力によってあらゆる攻撃をはね返す。

HP	255
STR	270
DEF	160
GOLD	280
EXP	510

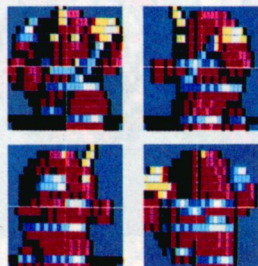


## Bordish

ボーディッシュ

塔の中でも強力な部類に入る。灼熱の肉体を持つ魂。その体当たり攻撃は、剣で斬りつけるよりも大きなダメージを相手に与える。

HP	255
STR	274
DEF	170
GOLD	280
EXP	510

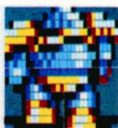


## Towars

### トゥワース

耐久力、攻撃力ともに並はずれている最強の兵士。手にしているプラチナの剣は、塔内の壁を容易に壊せるだけの破壊力を持つ。

HP	255
STR	290
DEF	234
GOLD	280
EXP	510



## デカキャラ

デカキャラについてのコメントは、「デカキャラ攻略法」のページとダブっちゃうといけないので、ここでは、モン

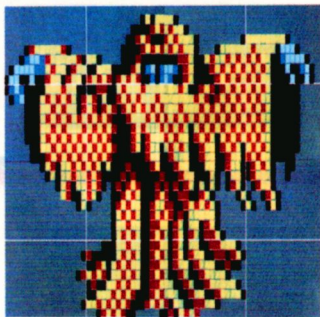
スター・デザインを担当した古代彩乃さんのひとくちコメントを載せてみた。外から見ただけじゃわからない、デザイナーならではの苦労っていうのが、けっこうあるんだね。

## Jenocres<ジェノクレス>

本名：Fenys Tovah<フェニス=トバ>

これは、「影」のイメージで作れと山根先生に言われたのですが、どういわけか死神のイメージになってしまいました。変わった色をだそうと努力をした第一号の作品です。このキャラクターには、ボツが多かったんですよ。

HP	100
STR	?
DEF	58



## Vagullion<ヴァジュリオン>

本名：Gulba Dabby<ガルバ=ダビー>

仮面ライダーの怪人「コウモリ男」をモチーフに、わりと短時間で作ってしまいました。形は、けっこう気に入っています。チビコウモリが、ワンキャラクターなのに10パターン以上もあったので、とても苦労しました。

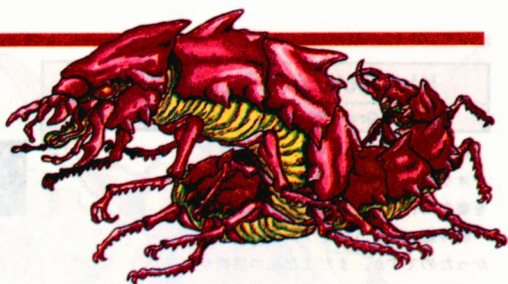
HP	255
STR	230
DEF	224



## Nygtilger<ニグティルガー>

本名：Sems Hadal<セムス=ハダル>

このモンスターには、ムカデと竜という二つの説があるのですが、はたしてどちらなのでしょう？私はムカデを意識したので、昆虫っぽい色をめざして、あえて光沢を避けて赤と黒でシックにまとめてみました。腹部のブルーがチャーム・ポイントです。



HP	200
STR	175
DEF	149

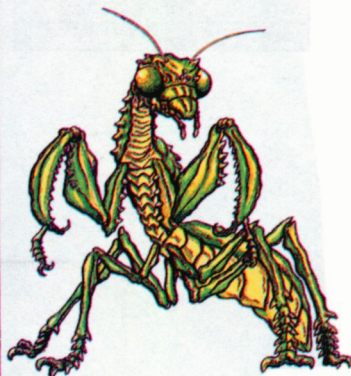
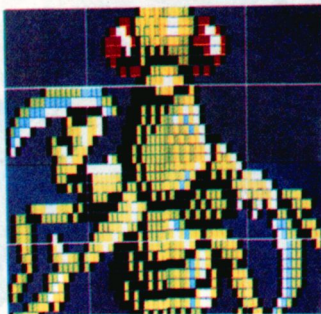
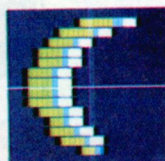


## Pictimos<ピクティモス>

本名：Manal Messa<マナル=メサ>

各パターンのタイリングが全然ちがうし、緑の色の使いかたが悪かったということもあってデザイン的にはあまり気に入ってません。これは一番動きの大きいキャラクターだったので、できるだけスムーズに動くように見せたかったですけど……。

HP	255
STR	264
DEF	232

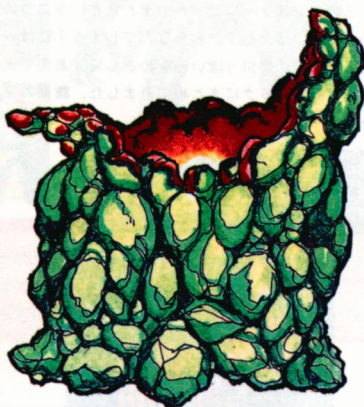


## Khonsclard<コンスクラード>

本名：Grack Gemma<グラック=ジエンマ>

何を隠そう、このデカキャラは、ビデオゲーム「魂斗羅<sup>コントリア</sup>（コナミ）」の岩肌を参考に作ったものなんです。本当は「魂斗羅」のようなシブい色をだしたかったのですが、まだまだ私の技術が未熟だったもんで、うまくいきませんでした。次回作にご期待ください。

HP	255
STR	?
DEF	230



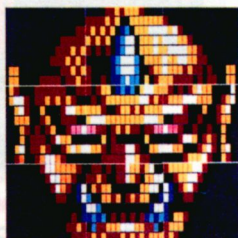
## Yogleks & Omgun<ヨグレクス&オムルガン>

本名：Amuda Fukt & Fad Fukt

<アミューダ=ファクト&ファド=ファクト>

これは開発スタッフ内で、「ヨーグルト&オムレツ」という愛称で呼ばれています。赤鬼と青鬼の兄弟モンスターなのですが、エディターのコピー機能を使って、けっこうラクしちゃいました。原画が「グラディウス2」のヴェノムに似ちゃったっていうのも、印象に残っています。

HP	255
STR	270
DEF	238

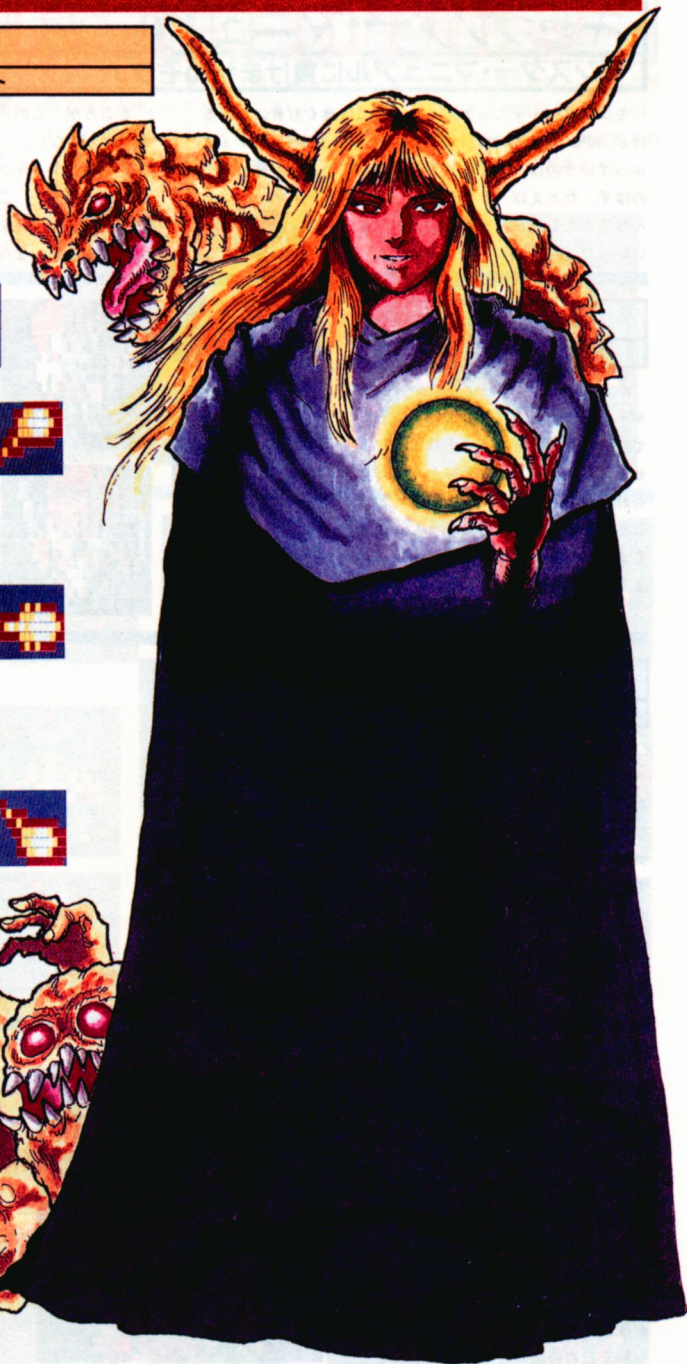
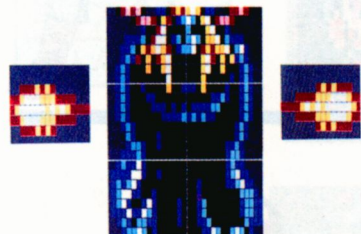


## Dulk Fukt

ダルク=ファクト

随天使のイメージでやってくれと言われたのですが、そのとき私は直観的に「随天使=美形のおにーさん」と思いこのようなキャラを作りました。もっとドットがあれば、切れ目の美形を表現できたんですけどね。

HP	255
STR	?
DEF	?



# キャラクター・マニュアル Manual

## モンスター・マニュアルに負けませぬぞう!

モンスター・マニュアルって企画には良くお目にかかるけど、RPGで登場人物だけを集めたキャラクター・マニュアルっていうのは、あんまり見たことがないよね。それもそのはず、たとえば『ドラクエII』や『ウルティマIV』でそんなことをしたら、莫大な数の人間を紹介しなきゃならぬからだ。

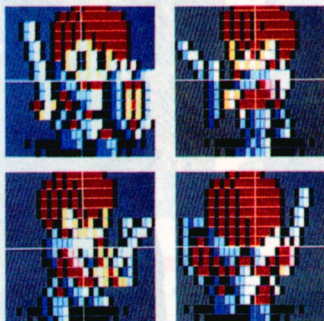
ところが、この「イース」では、うまい具合に、登場人物の数が少ない。

これならキャラクター・マニュアルを作るのにピッタリだというわけで、こういったページができたんだ。これも、「優しさ」をポリシーとした設計の『イース』ならではのね!

### Adoll Chrystin

アドル=クリスティン

いまさら紹介するまでもない、このゲームの主人公。貧しい農夫の子として生まれたが、そんなことはものとせず、快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者。剣を持たせれば、どんな剣でも使いこなしてしまうし、盾でもよろいでも、何でもござれの彼は、まさしく超人的な冒険家と言えるだろう。



### Feena

フィーナ

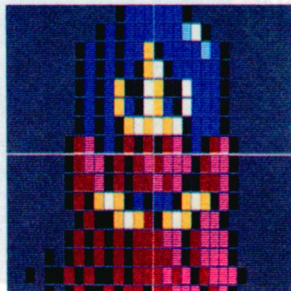
このゲームのタイトル・ミュージックの名前が彼女から取られていることからわかるように、ストーリーの中でとても重要なキャラ。ダルク=ファクトの魔力で神殿の中に閉じ込められていたが、アドルにより救出される。しかし、いまだにダルクの魔力によって、記憶を失なったままである。



### Reah

レア

ミネアの町でハーモニカを吹いている少女。その行動には、謎めいたところが多い。アドルがダームの塔に潜入したことを知ると、自らの身を犠牲にしてわざと塔内に捕われ、ダルク=ファクトの弱点を探る。フィーナとうりふたつの容貌をしているのには、何か理由があるのだろうか?すべての謎を解くための鍵は、近いうちにみなさんの前に提示されるであろう。





**Rauba**

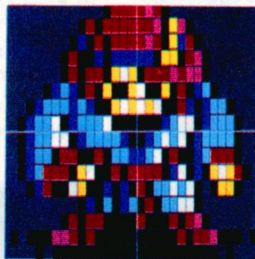
ラーバ

ダルク=ファクトの魔力から逃れるため、ゲームの塔の隠し部屋の中に潜んでいる老人。物語の後半では、傷つきながらもアドルに貴重なアドバイスをしてくれる。ドット絵が、ノーマルな状態と血まみれな状態の2種類用意されているのは突えてでしょ？

**Luther Gemma**

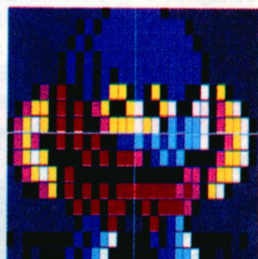
ルタ=ジェンマ

ゲームの塔の半屋の中に閉じ込められている人物。レアが塔内に連れ込まれるのを目撃したり、非常に重要なアイテムを持っていたりと、物語の展開に欠かせないキャラクターである。

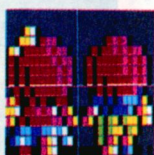
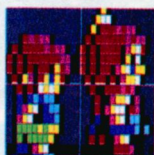
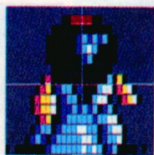
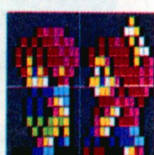
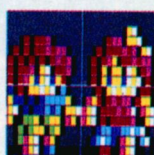
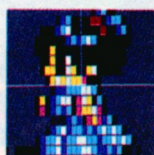
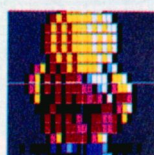
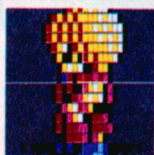
**Dogi**

ドギ

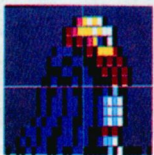
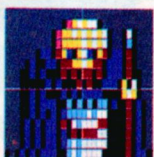
ゴープンの仲間の盗賊。ゲームの塔の中で、さまざまな活躍をしてくれる。彼なしては、アドルの冒険が達成されることは、あり得ないであろう。

**ミネアの町**

の人々

**ゼピック村**

の人々



# 裏面、バク面、隠れ面…?

## イエエ、これが初期プロト版「イース」なんです!

へっ、今回の取材で、橋本さんからとんでもない物をお借りしちゃったゾノなどと、まだ開発がはじまったばかりの当時の「イース」のプロト版ディスクなのだ!! この世にこれ1枚しかない物だそうだから、これは貴重! 実際の商品版とは微妙にちがうところがあったりして、笑え

ちゃうんだよね、コレが。

こんなにオモシロイ物をボクひとりだけで遊んでちゃ申しわけないってことで、このページでは、プロト版「イース」を徹底解析してみた。町のマップをつなげたあたりからも意気込みがわかってもらえるでしょ?

### ミネアの町?

このバージョンでは、町は森の中にある設定になっていたんだ。道にそって右へ行くと、そこは草原なのだ!

#### ●取り引き所ペル



振りだしものの種類は、ほとんど製品版と同じ。ただ、サファイアがダイヤモンドに変わっていたから、こっちのほうが高価そう。

#### ●ビルクハイマーの酒場

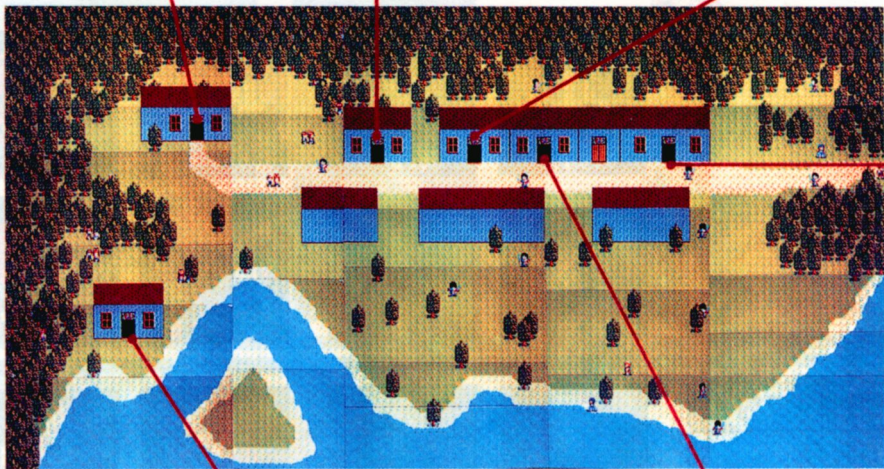


筋肉質の男に話しかけると「バコーン!」となくられてしまうのには爆笑! 「片目の男」も「赤毛の職人」に変わっていた。

#### ●防具の店グライアス



このグライアスというのは、まちがいなく「ダライアス」のパロディだろうね。ウー、いかに橋本さんらしい!



#### ●占いの店ファレル



なるほど、ファレルからサラに名前が変わったのか。剣士の装備をしてこなくちゃいけないのは、製品版と同じだね。

#### ●武器の店ロゼッティ



「JAP'S-BLADE」というネーミングは、なかなかユニーク。この直後には「MURASAME」という名前に変更されたんだ。



◀詩人の名前は、レアじゃなくてコルベリアス。そういえば、「魔王コルベリアス」なんてゲームもあったっけ。



たそうなんだ。ムウ、それが実現したら「驚異/家畜RPG」なんて見だしがっていたかもしれないね。



◀金の台座はやっぱりあった/泉の形も、こっちのほうが「太陽の神殿」に近い気がする。



◀ゲゲツ、ログの木が丸っこい/草原に道があるのもプロト版の特徴のひとつだ。



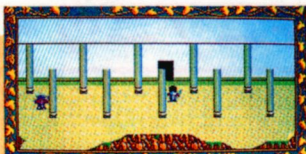
◀廃坑の入口のデザインも、ちょっとちがうのがわかる。中はまるつきり同じで、モンスターだけがかわっていた。



◀あらら、村長さんの家で、ジェバのようなおばあさんがでてきた!? なんかへんなファンキ。



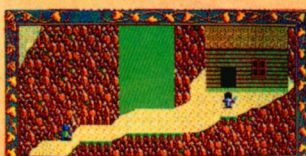
◀どうやら、村長とジェバのグラフィック・データが、入れ替わっていきようだね。それにしても、おばあの家? ってのはオカシイ。



◀なんじゃあ、この神殿の入口は? まさか、ここが「太陽の神殿」にもてきた「千柱の間」だったのだろうか? ウヘン、「イース」は奥が深いぜっ!



◀ちょっとへんな感じの、山道の分岐点。一步でも踏みはずすと、崖の下に落ちてゲーム・オーバーに——なんてことにはなりませんので、ご安心を。



◀山の上にある、盗賊のアジト。あのカッコイイ顔が見れないのが、ちょっとり残念。



◀盗賊のグラフィックが全然ちがうなあ。青っぽいローブをまとって、まさかコイツが黒いマントの男!? (ちがうってば)



◀コイツが、初期設定版のジェノクレスだ/形こそちがうもの、動きのパターンは同じ。例の攻略法を使えば楽だね♥



◀アイテム・ディスプレイを見てみると、こんなカンジ。クリスタルとかのグラフィックがちがってるの、わかるかな?



◀こちらがステータス・ディスプレイ、見たこともないアイテムがゾロゾロとあるでしょ? MYSTICシリーズというのが、今のSILVERシリーズなんだ。



## ●クラークの病院

ここが唯一、それほど製品版と変わっていないところ。クラーク院長は、やっぱり町の中を歩き回っているのだ。

## ライナーノーツと公開

ゲームソフトの「イース」、それからキングレコードより発売されているレコード「MUSIC FROM YS」の中には、ボクが書いたライナーノーツが入っているんだ。どちらもファルコム&キングレコードさんのご好意で書かせていただいたものなんだけど、こういった仕事は初めてだったので、け

っこう気合いを入れて書いたつもりだ。

そこで恥ずかしながら、ここでは両ライナーノーツの原稿をみなさんにお見せすることにして。やっぱり、ボクの「イース」に対する想いは、この原稿を載せずして語れないもんね！

## ゲームソフト「イース」編

RPG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて、画面に浮かんでいる「The End」という文字を眺めている時に胸を過る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、製作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる「感動」と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのとは当然のことなのだが、後者のような感慨をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大級に近い「感動」をもって、ゲームを解き終えた僕達プレイヤーを暖かく出迎えてくれる。

もっとも、感動と言っても、アツと驚くどんでん返しの大げんかとは、ひと味違う。「イース」で得られる感動とは、ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり、映画で言えば、「インディージョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

このゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名称である。

西暦4世紀、強固なダムによって海から守られていた「イース」は栄華を極めていたが、旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつかの書物に記されている。

このゲームの舞台となる「イース」が、その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが昔から神秘的な作品を作らせたら右に出るソフトハウスはないと言われている日本ファルコムだけに、ゲームとしての料理の仕方は、流星という言葉を使わずして表現のしようがない。

ディスクをブートさせると、いかにも手の込んだことがわかるタイトル画面が、ワットとディスプレイ上に浮かび上がる。哀愁と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのが、ゲームをプレイしたいという刹那的感情で、僕は別れのリターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の場面となる。そこで、町の住人達と会話を繰り返していくうちに、僕の心はいつしか、「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入している！

その後は、もう制作者サイドの思うがまま。僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け巡り、モンスターと戦い、アイテムを拾い集め、フィーナとダルク=ファク

トを追い求めているのだ。

ある時は、廃坑の暗闇の中で、周囲に潜んでいるモンスター達に怯えながら、またある時は、塔の回廊を意気揚々と進みながら…。

そうしたゲーム展開の中で、ともすればダラダラとしてしまいがちな長篇ストーリーを、ピシッと引き締めているのが、要所要所に配置された6種類+1のデカキャラだ。そもそも、この「デカキャラ」という言葉は、同社の「ザナドゥ」で用いられて以来、業界内で頻繁に使われるようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・弱点を有している。

分裂しては合体するヴァジュリオン、オプション(?)を振り回しながら2匹で攻めてくるヨグレクス&オムルガンなどを初めて見た時には、プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

確かに、このデカキャラ軍団は、今までのゲームと比較すると、かなり強い部類に入る。RPG以外は苦手だという人にとっては、少々厳しい関門となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。むしろ、デカキャラを倒した後、[F4]キー (SAVEのキー) を押す時に、また一步ゲームが進んだという喜びを覚えるのは、僕だけではないはずだ。慣れてくると、デカキャラのいる場所を見つけるのが、砂漠でオアシスを見つける時のような快感にささなっていく。

さらに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも世間の脚光が当たりはじめ、レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間には、ハードの性能の差もあって、まだまだ大きな開きがあると考えられていた。

ところが、この「イース」によって、その考えは根本から覆されそうだと書いても過言ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえる素晴らしいミュージックが、場面や状況が変化することに、惜しげもなく次々と奏でられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻ご承知だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら、「イース」では、候補曲50曲の中から最終的に15曲まで絞り込んだというから驚きだ。もしも「イース」が、BGMも何もない作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか、みなさんにおわかりいただけるだろう。

今、ゲームソフトは、それまでの玩具的イメージを脱して、ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしていく。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。

そうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック、その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを肌で感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たな時代へ向けて、RPGとい

うジャンルを背負って立つ旗頭的存在なのである。

「イース」は、僕にとっても非常に思い深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今回のパソコンソフト史上初とも言えるライナー・ノーツの提供を下された、日本ファルコムに加藤社長、井上部長、プログラマーの橋本氏、その他大勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って、この原稿を締めくくらせていただくとしよう。

87年6月8日

ゲーム評論家 山下 章

## レコード「MUSIC FROM YS」編

### ゲーム・ミュージックに寄せる熱き想い (ゲーム評論家) 山下 章

いまさらあらためて言うまでもなく、僕はゲーム・ミュージックが好きだ。約9年前、インベーダーゲームのドゥッ、ドゥッ、ドゥッ、ドゥッ……という歩行音を友達と口ずさみあっていた頃から、その兆候が現れていたのかもしれない。その当時は、音楽性という観点からと考えると、お世辞にも「いい」とは言えなかったゲーム・ミュージックも、9年間のゲームの進歩と共に、いまやひとつの楽曲として聞くに十分耐えうる完成度の高い芸術作品へと変化してきた。

ひとくちにゲームと言っても、業務用ゲーム(いわゆるビデオゲーム)、パソコンゲーム、ファミコンゲームとさまざまな種類があるが、その中のパソコンゲームのミュージック・シーンを考えてみた場合、この「イース」ぬきでは、とういてそれを語るべきでないような気がする。

『イース』は、最近はやりのRPG(ロールプレイング・ゲーム)である。主人公のアドルが、その世界に散らばった「イースの書」を集めて、謎の敵ダルク=ファクトを倒すまでを描いた物語だ。

近頃、ゲーム業界では、「難しいゲームがおもしろいゲーム」と考えられる風潮があるのだが、この「イース」はそれに真向から対立して「優(易)しさ」をコンセプトに制作されている。すなわち、トリックなどはできるだけ素直なものにして、ゲームプレイを楽しんでもらうというプロセスに重点を置き、誰にでもエンディングまで行ってもらうことを意図した作品であるわけだ。

『イース』は、発売と同時に売れに売れた。そのコンセプトの新鮮性もさることながら、「イース」ほど、その音楽性の高さに評判になった作品も珍しい。もともと音源という点では貧弱な機能しか持たないパソコンで、業務用ゲームにも勝るとも劣らない美しい音色を実現したことに対して、全国のユーザーから絶賛の声が集まった。また、秋葉原のショップの店頭で「イース」のデモをしていると、おおよそゲームなどには関心のなさそうな人たちが、その音楽に魅せられて足を止める、といった光景を僕は何度も目のあたりにしている。「イース」にとって、ゲーム・コンセプトとゲーム・ミュージックは車の両輪であり、そのどちらも水準を超えたレベルであることを示す良い一例であろう。

ここで決して見のがしてはならないのが、「イース」のミ

ュージック・コンポーザー、古代祐三君の手腕だ。彼の場合、ミュージック・コンポーザーといっても、単なる作曲家としての仕事にはとどまらない。そのイメージにあった曲の楽譜を作るだけならば、おそらく作曲を少しでもかじったことのある人なら容易にできる作業であろう。イメージにあった曲を作ったうえに、さらにイメージにあった「音」を作る——これが彼の仕事なのである。「イース」が最初に制作されたPC-8801SRシリーズには、「YM-2203」という音源LSIが組み込まれているのだが、その音源LSIの持つポテンシャルをフルに生かして、自分の作った曲にピッタリの音を作り出すという作業は、それこそ並大抵のものではない。業界広しといえども、パソコンの音源を使いなすという意味では、古代祐三君の右に出る者はいないのではないだろうか。

このレコードには、その原曲のPC-8801SR版の音が収録されている。ゲームに使用されたすべての曲はもちろんのこと、Bディスクを立ち上げて[Y]Sのキーを押していると聞くことができる未使用曲13曲もすべて収められている。未使用曲は88版にしか入っていなかったの、88以外のユーザーのみさんにとっては、まさに必聴ものだ。加えて、88ユーザーが聞けなかった、X1、FM、MSX用のPSG3声によるオリジナル曲(こちらは石川さんの作曲)も完全収録。さらに、このレコードのために演奏されたアレンジ版5曲も色々の出来に仕上がっている。まさしく「イース」の音楽のすべてを収めた1枚と言っても、過言ではないだろう。

今、こうして原稿を書いているときにも、BGMに「イース」の曲を流しているのだが、ふと目を閉じると、あの懐かしい「イース」の冒険が、つぎつぎと走馬燈のようにまぶたの裏に映っては消え、消えては映っていく。そう、ゲーム・ミュージックとは、他のジャンルの音楽と違って、一度自分が経験したことを再び想像力の中で疑似体験させ得る、ニューメディアでもあるわけだ。今後とも、ひとりでも多くの人が、このゲーム・ミュージックの素晴らしさを理解してくれることを願ってやまない。

——この一文を、素晴らしい楽曲群を創造し、パソコン・ゲーム・ミュージックの可能性を大きく拓けてくれた、親愛なる古代祐三君に捧ぐ——

1987年9月10日

## 日本ファルコム『イース』チームの巻

### ファルコムの新事務所は、前の場所のイーストだ！

今年（87年）の8月に、日本ファルコムが引越したってことをみなさんはご存知かな？ 引越したと言っても、同じ中央線立川駅の南口で、以前の場所からそれほど離れていないところにある立派なビルの1フロア。この本の取材で、ボクも初めてその新事務所を訪れることになったんだ。

#### 日本ファルコムの名前の由来は？

駅の近くのロッテリアでサンパチトリオをお昼がわりにしてから、さっそくファルコムにおじゃますると……ウーん、これは広い！ 以前にくらべると、1.5～2倍はあるだろうスペースに、机がピッシリ、その上にパソコンがギッシリとならべられている。

ザッと見わたすと、社員の人数もちょっと増えたって感じ。やっぱり以前のところでは人口密度が高くなりすぎたから、もっと広いところへ引越すことにしたのかな？

そうそう、ファルコムというと、昔はショップだったことで有名なソフトハウスなんだけど、新しい事務所でもちやんとショップの部分は残っている。主にファルコムのソフトやグッズ関係のものを取り扱っているようだから、近くの人は買いに行ってみるといいかもね。ひよつとしたら、木屋さんと橋本さんといった有名プログラマーの顔も見れるかもしれないよ。

そんなこんなで事務所内を見回していると、加藤社長と『イース』のメイン・プログラマーの橋本さんがボクを出迎えてくれた。そうだ、せっかくの機会だから、まえまえから疑問に思っていたことを聞いてみようっと。

山下「加藤社長は、なぜご自分の会社に『日本ファルコム』という名前を付けられたんですか？」

「ん～、これはいきなり難しい質問ですね。僕は昔、タイに何年かいたことがありまして、国際援助のプロジェクトの調査団のコンピュータ部門の担当をしていたんです。それで、その頃から、パソコン・ショップを経営することとゲームを作ることが夢だったんですが、いざ自分の会社を作るといふときになったら、けっこう安易にネーミングしてしましましてね。『FALCON（鷹）』という単語をもじってつけたんです。というのも、その当時は、～COMという名前が業界ではやってましたし、当時人気の『スターウォーズ』でミレニアム・ファルコン号というのがありましたから、言葉のひびきが良かったんですね。ただ、『ファルコム』だけだとちょっと軽い感じがしたんで、頭に『日本』というのを付けました。最近では、その頭をおいてきばりにして、『Falcom』だけがひとり歩きをしている感じですけどね。」

なるほど、ネーミングっていうのは、意外なところから生まれてくるものなんだなあ。——オットと、そんなことに感心してばかりもいられない。今日は『イース』の取材にきたのだった。美人のお姉さまに入れていただいたコーヒーに手をつける間もなく、あわただしく席を立ったボクは、橋本さんに案内されて『イース』の開発チームの面々が待つ一角へと足を運んだ。



▲見つけました、ファルコムのあるトミオビル！ 昔より駅から近くって、通いやすくなりました（と言っても、わずか500mぐらいだけ）。

#### いよいよ開発チームとご対面

山下「まずは『イース』の開発のコンセプトからお聞かせください。」

ボクの質問に、『ダライアス』が30万円なら買ってもいいとふだんから口にしてはいる橋本さんは、ていねいに答えてくれた。

「最近のパソコンのRPGっていうのは、かなり難しくて終わらせるのには相当な根性がいらすよな。はたして、それが本当におもしろいのか疑問に感じてきたんです。それで、そういう作品とは逆に、マニアではない一般の人々でも気軽にプレイできるような、とっつきやすいゲームを作ってみたくて『イース』を制作しました。」  
ウン、たしかに『イース』は、RPGにありがちな「ハマルんじゃないか」というへんな疑いの心を持たずにプレイできる、素直なゲームだ。ひとつの目的をクリアすると、自然に次の目的がわかるように設定されている。

「『イース』の広告では『優しさ（Kindness）』というのを前面に打ちだしています。これは、僕達開発の人間がプレイヤー・サイドに立って、プレイヤーがよりゲームを楽しみやすいように制作してやろうと考えたからなんです。たとえば、どこでもセーブができるようにする。」

セーブが限られているゲームだと、ムダな努力を何度もすることがありますからね。それから、『イース』では、RPG特有のくどい経験値かせぎもできるかぎり避けました。経験値かせぎというのは、単純作業になってしまうと、どうしても飽きてしまいますからね。とにかく、ユーザーの立場になって考えてというのが、『イース』の最大のコンセプトだったと思います。」

あとから聞いた話によると、橋本さんはご自分でけっこうゲームをプレイするそうで、最近では『ガンダーラ』『サイキックウォー』『ドラキュラII』『ファザナドゥ』あたりをクリアしたんだって。忙しい合間をぬって、よくそんなにゲームをする時間があるなんて感心もしたんだけど、それだけいろいろなゲームをプレイしているからこそ、ユーザーの気持ちがよくわかっていけるのかもしれない。プログラマーではあるけど非常にゲームマーに近いというのが、ボクの橋本さんに対する正直な印象だ。

それから、『イース』でもうひとつ驚かされるのが、開発期間がわずか5か月足らずだったということだ。最近では開発に1年ぐらいかかるソフトもあたりまえになっているのに、それだけの短期間でどうしてあんなに完成度の高い作品が作れるのか、秘密を知りたいところ。その点について、橋本さんは次のように語ってくれた。

## チーム・ワークの勝利

「これはもうチームワークの勝利と言うしかありません。それこそ言いたいことを言いあって、納得のいくまで話しあう。それによって、そのあとの開発スピードが速くなるということの繰り返しでしたから。ただ、開発中の5か月間は、開発員一同、『イース』のこと以外は何もできませんでしたけどね。」

チームワークの話にうつると、『イース』開発スタッフの面々が、我も我もと身を乗りだしてきた。

まず最初に口火を切ったのが、ファルコム<sup>かん</sup>の語りべこと山根さん。『ザナドゥ・シナリオII』をプレイしたことのある人なら知っているだろうけど、Vorpal-Weaponを持って



▲これが『イース』の開発スタッフがいる一角。となりでは、富元気な木屋さんが「ソーサリアン」のプログラミングをしていた。



▲一見すると事務所でも、中ではちゃんとグッズも売ってマース。「どんどん買いにきてください」とは、麻雀がとつても強いという噂の井上部長のお言葉。

いた文字モンスター、Tomoo Yamaneその人だ。山根さんは『イース』では、主に背景データやタイトルのグラフィックなどを担当している。

「『イース』の地形データっていうのはけっこうパワーにまかせて作っちゃったりしたんですけど、たとえば“木”ひとつを考えてみても、2キャラクタ使っていて、右側が光っていて左側が暗く描かれています。で、木のてっぺんのパーツには、木・平地・砂地・水辺のそれぞれにさしかかっている物があるんですが、木にさしかかっている場合は、うしろの木の明るいほうに面している物と暗いほうに面している物の2パターンがあるんです。結局木のパターンだけで16種類も描いたわけなんです。マップ（マップを実際に作っていく人）がどれがどれかわからなくて、適当にやっちゃったみたいですね、ハハハ。そうそう、それでマップの倉田氏が苦肉の策として作ったものに、“自動植林プログラム”というものがあるんですが、木のてっぺんをPUTしたときに下のキャラクターを見て、合成してグラフィック化してくれるという、聞いてみると非常に便利そうなプログラムなんです。ただ、そのプログラムは一度学習させなければいけないんで、すべての条件を覚えさせるのに非常に時間

がかかりました。まあ、いわばちょっとした人工知能プログラムとも言いましょうか。結局トータルで300以上のデータを登録したわけなんです。野原の上のほうの森なんかは、すべてこのプログラムで作られたものなんですよ。」

山根さんっていう人はけっこうひょうきんな人で、話の中に笑いが絶えることがないってカンジなんだけど、そのグラフィック・デザイナーとしての手腕はかなりのものなんだそう。以前は「ドット野郎・山根」なんて呼ばれたこともあるんだヨ（知っているかな?）。

山根さんに続いて話をしてくれたのは、問題の(?)「自動植林プログラム」の倉



▲加藤社長、橋本さんと対談中の風景。ふだんじや聞けないようなオモシロイ話も飛びだしたのだ。

田さん。倉田さんは、mapperの他に、『イース』のFM-7/AV版の移植も担当している。

「僕は例の人工知能プログラムを駆使して木をならべていったんですが、意気こんで木をいっぱい立てたものの、スクロールの際にうねるといふことで、涙ながらに減らしていきました。あと、マッピングのときに、シナリオライターと口論することもしばしばして、たとえば、塔の中のことここに人を置いてくれという指定がきたときなどに、なんでこんなところに配置しなきゃいけないのか疑問に思ったら、「こんなところでコイツ何を食って生きてんだよ！」なんてイチャモンをつけたりして……。単にシナリオ・ライターをいじめるだけかもしれないけどね。」

倉田さんがファルコムに入るきっかけとなったプログラムは、FM-7用のなつかしのAVG『異次元からの脱出』なんだそうだ。そういえば、ボクもあのゲームはプレイしたかったんだよね。でも、いつまで待っても88版が発売されなくて……。それにくらべると、今はすぐにソフトがいろんな機種に移植される。いい時代になったもんだ。

さて、つぎにお話をうかがったのは、もうじりのmapperで、『イース』をPC-98へわずか2週間で移植したという桶谷さんだ。

## “コピロン”にもお話しをうかがった

「『イース』は正面上方から見おろした画面構成のため、扉を縦方向にしに置くことができません。だから、神殿や魔坑の中を迷路っぽくするのが、けっこうツラかったですね。それから、ボクは98版の移植を担当したんですが、FM音源ボードを持ってないユーザーのためにBEEP音でBGMを入れておきました。でも、2曲しか入れられなかったのて、ハーモニカをレアに渡したときのBGMや、悪魔の回廊



▲今度は、マップ・デザイナーの桶谷さんからお話をうかがう。ヤッ、テーブルの上にあるピンはナンだ!? 対談中にこんなコマンドを入力しちゃいけません——「DRINK××××」。

のBGMがないんです。入れなかったほうが良かったかなあ、なんて、あとから後悔してるんですけど……ハハハッ。」おつぎは、シナリオ・ライターでもあり、MSX 2版の移植版のプログラマーでもある、宮崎さんのご苦労話。

「そうですね『イース』のシナリオを書いているときに一番困ったのは、メッセージがすべてひらがなだったことです。たとえば、「魔坑」という言葉は漢字で書くと一目瞭然ですが、ひらがなで「はいこう」と書くとか何が何だかわからないんです。今度シナリオを書くときは、ぜひ漢字を使いたいですね。」

ウーン、『イース』の製作スタッフは、みなさん目立ちたがり屋だなあ。ボクが質問しなくても、どんどんオモシロイ話をしてくださる。てなわけで、つぎは、ペーマガ誌上で「コピロン」というペンネームで、すっかり有名になった『イース』のキャラクター・デザイン担当の古代彩乃さんだ。

「ホントはもっと大きなキャラを作りたいんですけどね。決められたワクの中だと、どうしても自分が作りたい物が作れなくて……。まあ、次の機会に期待してますね、橋本さん!」

## ミュージックは移植者泣かせ!?

なるほどねえ、プログラマーっていうのは、こうやって各セクションからくる要望もうまく調整していかなくちゃいけないのか(“次の機会”っていうのも、なんだか気になるゾ)。オット、そうそう、『イース』と言え忘れちゃいけない、音楽プログラマーのかたがたの話も聞いてみよう。まずは、PSG版の曲のほとんどを作られた、ボクと同年の石川三恵子さんだ。





▲とってもしキレイな社長室の中。加藤さんは忙しそうに、お仕事をしていた。来年の新春発売予定の「XXXX」の企画を練ってるのかな？

「FM+PSG音源6声使用の完成された曲をPSG3声にアレンジするっていうのは、本当に大変な苦勞でした。X1ユーザーのかたがたからは、「手抜きだ」などの苦情もいただきましたが、決して手は抜いていません！ FM音源版のオリジナルから、単にメロディー、サブメロディー、ベースを抜いて3声に置きかえたわけじゃないんです。各曲の個性を残しつつ、88版に勝るとも劣らない迫力をだすことに命をかけたのです！」

——うん、これはボクもそう思う。X1版の音は、今までのPSGミュージックの中では、傑出した仕上がりがんじゃないだろうか。事実、「パソコンサンデー」の収録中に、出演者の小倉さんや高橋さんがX1版の音を聞いて、「コレ、FM音源でしょ?」とたたまったくらいなんだから。X1ユーザーのみなさん、たしかにFM音源ボードには対応しなかったのは残念だけど、PSG版のBGMも決して捨てたもんじゃありませんヨ。

88ユーザーのボクが、素直にそう思うんだから、コレ、ホント（そういえば、橋本さんもさかんに、X1ユーザーのみなさんに謝っていた）。

さて、インタビューの最後にひかえしは、パソコン・ミュージック業界の第一人者と言ってもおかしくない、古代祐三さん。彼に、「イース」で苦勞したことを語ってもらった。

「『イース』の音楽を作る際に自分でミュージック・ドライバーを作って、その上でプログラミングをしていったのですが、作っていくうちに、だんだんそのドライバー上で音だけじゃ満足できなくなってくるんです。それで、勝手にドライバーを改良しちゃうんですが、これが一番災難を受けたのが、プログラマーの橋本さんでした。そのたびごとに新しいドライバーをプログラムに組みこんでいて、結局、完成版の『イース』には、3種類のミュージック・ドライバーが入っているんです。そうそう、移植の人たちも泣いてましたね。」

ミュージック・ドライバーを何度も改良する——口で言うのは簡単だけど、その裏には、なみなみならぬ努力があったに違いない。「イース」の完成度の高いミュージックは、そうした妥協を許さない姿勢から生まれているとだとあらためて実感させられた。

## ファルコムが目ざすものは

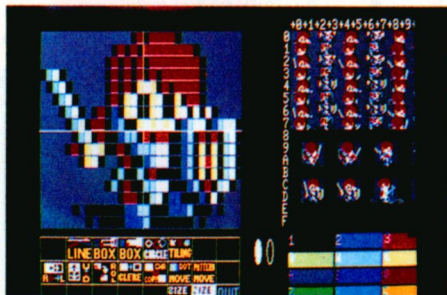
これで一応、『イース』のスタッフ全員へのインタビューが終わったわけだけど、最後にひとつ、一番聞きたかった質問を加藤社長にしてみた。

山下「日本ファルコムは、今後どのようなものを作りたいとお考えですか?」

「いやー正直言って、どうしたらいいのか、みなさんにお聞きしたいですよ。『ドラゴンスレイヤー』シリーズを存続するかどうかは別にして、何か新しいことをやってみてほしい。教育ソフトなんていうのもやってみてほしい……。ゲームでしたら、ゲームをプレイすることによって、その人が新しい体験をしてきて、人生にひろがりを感じてもらえるような作品を作りたいですね。今でこそ、ゲームはあまり良くないものというイメージでとらえられていますが、はたして、数百年前に冒険小説などが世間にでてきたときに、それらは良いものとして受け入れられたでしょうか？ しかし、今、冒険小説を読んでいて、それを悪いことだなどと批判する人はどこにもいません。つまり、ゲームは近い将来、世間でキチンと位置づけられる可能性は十分あると思うんです。それが将来も“ゲーム”と呼ばれているかどうかはわかりませんが、私たちとしては、それに貢献できるようなソフトを生みだしていきたいですね。」

さすがパソコンソフト業界で1、2を争うソフトハウスの社長、しっかりとした考えを持っていらっしゃる。そう、ゲームが単なる“遊び”の域を脱する日は、将来きっとやってくるとボクも思うんだよね。それがはたして、映画や小説のような形になるかどうかはわからないけど、文化媒体と呼ばれるところまで成長してくれたら、これ以上うれしいことはない。ゲームがそうやって成長していく過程を目のあたりに見られるボクらは、なんとという幸せな時代に生まれたんだろう——そんなことを考えながら、ボクは日本ファルコムの新事務所をあとにした。

最後に、橋本さんが、ニューゲーム——まだ発表できないけど、たぶんみなさんのご想像どおり——のプログラミングを着々と進めていたということを、ここに記しておこう（'88年2～3月頃の発売だったさ!）。



▲これがファルコム特製のグラフィック・エディタの画面。キャラを指定すれば、サブ・スクリーンでアニメ処理も見れちゃうんだ。

# 『イース』開発スタッフ・プロフィール

名 前: 橋本昌哉  
 担 当: イースPC88開発、X-1  
 シリーズ移植  
 生 年 月 日: 昭和36年5月2日  
 出 身 地: 愛媛県今治市  
 出 身 校: 某高校卒業  
 弱 身 技: 夜が強い  
 失 点: 朝が弱い、頭とタツノトシゴに弱い  
 自 慢 できること: 極度の集中力(言い換えれば、相当しつこい)  
 失 敗 談: X-1にFM音源を対応できなかった事。  
 趣 味: E.ギター、ゲーセン通い  
 今、一番やりたいこと: 現在制作中の新作を早く完成させて呻くりしたい。



名 前: 宮崎次野  
 担 当: シナリオ、MSX 2版、  
 イース  
 生 年 月 日: 昭和43年1月18日  
 出 身 地: 東京  
 出 身 幼 種 園: 富士見幼稚園  
 出 身 校: 中央大学在学中  
 弱 身 技: 電車の中で立ったままぬれる。  
 失 点: 背中  
 敗 談: スプライトを使わずにMSX2版のイースを作ったこと。実はスプライトを知らなかったという噂も…  
 趣 味: 音楽をきく、TVを見る…その他たくさん。  
 今、一番やりたいこと: 車の免許が取りたい。でも時間がない。  
 読者へのメッセージ: MSX 2版のイースは、プログラマーとしての初仕事です。よろしく。



名 前: 桶谷正剛  
 担 当: 98版イース  
 生 年 月 日: 不明。橋本さんより若いよ。  
 出 身 地: 大阪  
 出 身 校: 某大学を中退だよ。  
 弱 身 点: むずかしい話がきらいです。  
 失 敗 談: イースの98で2DD版と2HD版のエンディングが違っている。予期しないことでした。  
 趣 味: 機械いじりが好きです。  
 今、一番やりたいこと: 本を読みたい。  
 読者へのメッセージ: 98版はFM音源ボードをつないでやってください。なくてもできるけど、格段にゲームがおもしろくなります。



名 前: 倉田佳彦  
 担 当: マップ、FM版イース  
 生 年 月 日: 昭和42年3月28日  
 出 身 地: 長野県  
 出 身 校: 早稲田大学理工学部  
 弱 身 在 学 中  
 失 敗 点: 英文  
 敗 談: いっぱいありすぎて…。  
 趣 味: ビリヤード  
 今、一番やりたいこと: どこでもいいから海がはいてヤシの木のはえているところへ行きたい。  
 読者へのメッセージ: 今回がプログラマーとしての初めての仕事でした。おおめにみてくださ。



名 前: 山根ともお  
 担 当: グラフィック  
 生 年 月 日: ひ、み、つ  
 出 身 地: 千葉(らしい)  
 出 身 幼 種 園: 不詳  
 出 身 校: 不詳  
 弱 身 技: どこでもぬれる。  
 失 敗 点: しっぱをふまれますと弱くなる。  
 自 慢 できること: ……?  
 失 敗 談: 思いがけない。  
 趣 味: お祭り。  
 今、一番やりたいこと: どこか遠くの温泉に湯治に行きたい。  
 読者へのメッセージ: 勉強しないと、ツツハウスにしか就職できな



くなるぞ。  
 そん けい する 人: ハンフリー・ボガード。  
 あ い し ょ う: ポギー。  
 名 前: 古代彩乃  
 担 当: キャラクターデザイン  
 (モンスター)、MSXイ  
 ースのキャラクターと  
 グラフィック  
 生 年 月 日: 昭和45年4月17日  
 出 身 地: 日野市だよ  
 出 身 幼 種 園: 保育園だもん!  
 出 身 校: ひみつ、バレエとやばい。  
 弱 身 技: ドラゴンを書くこと、山根せんせの似顔絵をか  
 くこと。  
 自 慢 できること: ドットで絵がかけるからしれない。  
 失 敗 談: 正面の影のボタンを左右反転で作ること。  
 趣 味: ドラファミの、ディルギオスのデッド・ボタン  
 と、ディルギオスが火を吹いたとき。MSXの  
 イースのEDのアドルの横顔。ペーマガのファン  
 タジー通信にイラストを運んだこと。  
 今、一番やりたいこと: コナミにあそびに行きたい。  
 読者へのメッセージ: みじくく者です。すみません。DEKAキャラに  
 関しては、ゲームセンターのゲーム並に作るつ  
 もりなので、見て下さい。



そん けい する 人: コナミのサラマンダのキャラクターデザインを  
 された人。と、モアイ氏と、へびメタとえさ  
 んと、しもねたケンちゃん、大仏まりさんと、  
 その他いろいろ。MSXチームが一番好き。  
 あ い し ょ う: のーてんむすめ、こびらん。  
 名 前: 古代祐三  
 担 当: おんがくをつくることです。  
 生 年 月 日: 昭和42年12月12日  
 出 身 地: 日野市  
 出 身 校: 豊田保育園→日野第5  
 小学校→日野第二→日  
 大櫻丘高校  
 弱 身 技: 「有名なマンガの名前だけをいいたい自分の  
 レコードを作ってしまうどこかのあーらすとが  
 作るような曲」を書くことだっ!  
 自 慢 できること: 顔の表情や行動で、考えていることがわかっ  
 てしまうこと。  
 失 敗 談: 指が速に80°より曲がること  
 趣 味: 数えきれない位ある。  
 今、一番やりたいこと: きまってるだろ!そんなこと!!  
 読者へのメッセージ: 酒の飲みすぎには注意しよう!ブノ女には気  
 をつけよう!  
 今、一番ほしいもの: 金、金、金!!  
 そん けい する 人: レオナルドダビンチ

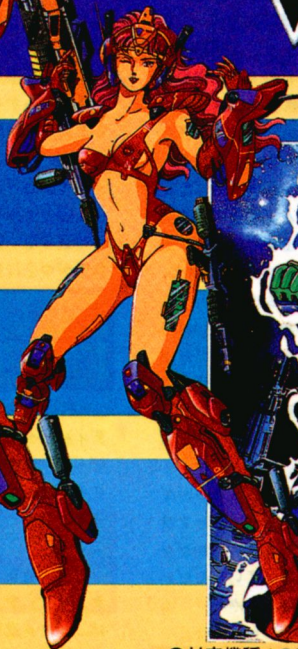
名 前: 石川三恵子  
 担 当: 音  
 生 年 月 日: 昭和39年1月23日  
 出 身 地: 神奈川県  
 出 身 幼 種 園: 宿河原幼稚園  
 出 身 校: 大妻女子短期大学  
 弱 身 技: 車の運転  
 失 敗 点: 鼻がひくい  
 自 慢 できること: 自力でゲームを解くことができないこと。  
 失 敗 談: デバックスは二度とやらせてもらえない。  
 趣 味: ひなたぼっ。  
 今、一番やりたいこと: おひるね。  
 読者へのメッセージ: ゲームをやりすぎて死んだ人はいません。どん  
 どんゲームをやりましょう。



# PSYCHIC

COSMIC SOLDIER 2

# WAR



**PSYCHIC**  
COSMIC SOLDIER 2  
**WAR**



THIS STORY HAS BEGUN WHERE  
A SOLDIER LANDED IN  
TRADE STATION NAMED "RAPS  
ARCHES" SITUATED ON THE  
EDGE OF RULLA-CLUSTER

- 対応機種：PC-9801シリーズ（3.5",5"ディスク）
- PC-8801シリーズ（5"ディスク）
- PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）
- X1シリーズ（予定）
- FM-7シリーズ（予定）
- MSXシリーズ（ROM：予定）
- MSX2（3.5"ディスク：予定）
- （注PC-88版は1ドライブ対応、
- PC-88SR版は2ドライブのみ対応です）

- 価 格：8,800円
- 発 売 日：1987年6月26日
- 発 売 元：工画堂スタジオ内KGDソフト
- 〒162 東京都新宿区市谷台町11
- ☎03(353)7724

## 鬼羅さん、とうとう やりましたっ！

「イヤー、やりましたよ、鬼羅さん！『サイキックウォー』40ページ、思わず力が入りました！これで鬼羅さんにも、申しわけが立ったっていう感じです……」

——いきなりこんな風にかきだしても、読者の人には、何が何だかさっぱりわからないと思うので、ちょっと説明を。じつは、工画堂の作品とボクの本との間には奇妙な関係があって、『チャレンジ！AVG&RPGⅠ』のときには『コズミックソルジャー』、『Ⅱ』のときには『邪の封印』、そしてこの『Ⅲ』では『サイキックウォー』と、発売のタイミングがピッタリ一致してるんだよね。ただし、ボクの本を全部持っているという、誠実に謙虚で献身的な聖者のような読者の人ならお気づきだと思うけど、『Ⅰ』には、あの名作『コズミックソルジャー』が載っていない。だけど、当初の予定では、『Ⅰ』の掲載予定ソフトの中に『コズミックソルジャー』が含まれていて、いったん工画堂の鬼羅さんのところへ掲載のお願いに行ったこともあったんだ。鬼羅さんもそれに大乗りに、わざわざお手をわずらわせて、そのために原稿まで書いてくださった。

それがなぜ載らなくなったのか？——これはページ数とメッチャの関係としか言えないんだけど、鬼羅さんの原稿をお蔵入りさせてしまったボクは、以来、工画堂スタジオに対しては申し分けない気持ちでいっぱい、KGDソフトという名前を見るたびに、『ハハハッ』と頭を低くしつづけていたんだ。

今回、ようやくそのおわびをする機会が、ここにやってきた。アマイ考えかもしれないけど、この『サイキックウォー』の原稿に全力を尽くすことで、『コズミックソルジャー』のときの非礼を許していただこうと思っているし、いらないのだ。どうかお許しくださいませ、工画堂さまへ！

## これぞマコトの リアルタイム戦闘！

このゲームはKGDソフトのデビュー作『コズミックソルジャー』の続編。よって、かわいらしいキャラクターや美人のアンドロイド、宇宙を舞台にした設定はそのままで、いろいろな点で改良が為されている。なかでも注目すべきなのが、「超能力」という概念を取り入れたということだ。コレによって、敵に変身したり、ワープしたりと、ゲーム&トリックにさまざまなバリエーションが生まれた。

それに、戦闘モードが、本当の意味でのリアルタイムになってるってことも見のがしちゃいけない。こと「リアル

タイムの戦闘モード」っていうと、今までのRPGでは、小さなキャラクターがちまちまと動き回って、かえってゲームの進行をめんどうくさくしているだけだった。ところが、この『サイキックウォー』では、ミゴトに戦闘中の「リアルタイム」というのを実現することに成功したのだ。

システムは、いたって単純。敵と遭遇したときに、スペース・キーを押せばビームがでて、リターン・キーを押せばシールドが張れるというものだ。ただ、戦闘中にはもちろん敵もビームを撃ってくるから、画面上で自分のビームと敵のビームが火花を散らすことになる（敵によってすべて異なったビーム・パターンが用意してあるので、とってもキレイ）。ところが、敵のビームの強さというのは常に一定じゃなくて、こっちのビームをよせつけないで一気になだれこんでくるときもあるんだ。そうしたときには、すばやくビームからシールドに切りかえて、敵がビームを撃つのを休んだ瞬間を狙ってビームをはなつ——と、わずかに二つのキーではあるけど、へたなアクション・ゲームよりよっぽど動態視力と反射神経を使うことになるワケだ。

このゲームをプレイしたなら、きっとキミも、敵のビームに負けないようにスペース・キーに力をこめている自分に気がつくにちがいない。

## 仲間をどんどん入れ替えなきゃゲームは解けない！

RPGといえば、いまやパーティ制が全盛期。「ウィザードリィ」だって『ウルティマ』だって、はたまた『ドラクエ』だって、仲間と一緒に冒険していく形をとってるわけだけど（シリーズの途中から変化したものもある）、この『サイキックウォー』も、ご多聞にもれず、パーティ制を採用している。

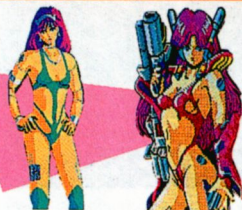
でも、最初から仲間となる人物が決定されている『ウルティマⅣ』や『ドラクエⅡ』とはちがって、このゲームでは、ゲーム進行中に自由にパーティの組み替えができちゃうんだ。

通路で新しい人間（とは限らないけど）と出会ったら、パーティの中のひとりを捨てて、かわりにその新しい人を仲間にして……ってカンジだ。

じつを言うところ、このゲーム、種族それぞれに特徴のあるサイキック（超能力）が用意されていて、何度かメンバー交換をしないといけない、絶対にゲームを終わらせることはできないんだ。「せつかくここまでレベルアップしたのに……」なんてクヤシイ気持ちはわかるけど、ときにはスパッと決断をして、仲間の入れ替えをはかることも必要だ。どうしてもキャラクターに愛着があって捨てられないって人は、仲間を保管する「パイオキープルーム」なんて場所もあるんで、そちらをどうぞ。

# はますますテンポのいい超能力RPGだ!

## アンドロイドは一層美人になりました!



『ゴズミック』シリーズでお楽しみのひとつなのが、画面の横にドーンと描いてある、美人のアンドロイド。今回の作品では、そのアンドロイドが前作よりも一

層洗練された雰囲気、「こやつ、ロボットのくせに男ができたのか?」などと、くだらない想像を頭に描かせてくれる。アンドロイドの役目は前作と同じで、マップをしてくれたり、暗号を解読してくれたりと、ゲームの進行上でもっとも役に立ってくれる。ただし、そうした特殊能力を使ってもうするためには、どこかで首飾りとかヘアバンドといったアクセサリを見つけて、アンドロイドに付けてやらなくちゃならないんだ。ま、タダでアクセサリをプレゼントできるんだから、現実の女の子よりは、ラクにお付きあいできるっても。それにしても、あれだけリッチなバズーカ(?)を持つてるのに、どうして戦闘に参加してくれないのかなあ?

P.S.前作同様、今回の作品でも、アンドロイドの素敵なおスードにお目にかかれちゃうんだ。Hなキミは、ゲームを解き終えたあとにでも、ゆつくりと探してみよう! もっとも、なかにはゲームを終えられなかったけどスードは見れたというラッキー(?)な人もいるかもね。

## ゲームを解き終えてみて……

必死の思いでゲームをプレイすること3日とちよつと、ようやく『サイキックウォー』のラストシーンを見ることのできた(編集部で横にカメラを置きながらプレイしてい

たんだ)。徹夜すれば2日ぐらいて終わりそうな感じでもあったけど、とにかく時間のかかるゲームだった。そこで最後に、このゲームを解き終えたあとの感想を素直に述べてみたいと思う。

まず、工画堂の作品というのは、どれを見ても水準以上のレベルに仕上がってるな、というのが第一の印象だ。グラフィック、シナリオ、操作性など、どれも無難にまとまっていて、解いたプレイヤーに決してプレイ後の後悔感を与えない(ホラ、よくあるでしょ。解いたあとに、アーア、こんなゲームやらなきゃ良かったなんて思うヤツが……)。『ゴズミックソルジャー』では、ちょっとたどたどしさも見えただけ、三作目だけあって、さすがにRPGを作り慣れてきたなあってカンジだ。

ただ、ひとつだけ気にかかったのが、あまりにも意図的に「プレイ時間を長くさせよう」としているのが見えるってこと。次に何をしたらいいのかというのは、ゲームの流れからだいたいすぐわかるんだけど、そこへ行くまでが同じところを何度も行ったりきたりしなくちゃいけないって、正直言って、カタルシスのだ。とくに、最後の星のインケンな迷路構造にはちよつとガッカリ。

いくらプレリフト(登録しておいた場所にワープする超能力)があるとは言え、正解を知っててもいないかぎり同じ道順を数往復しなくちゃいけないってのは、プレイヤーのヤル気をそぐ。

なぜ、そうまでして、ゲームのプレイ時間を長くさせなくちゃいけないんだろ? お客様に高いお金を払っていただくんだから、すぐに終わっちゃ申し分けない——よくそんなふうにするソフトハウスの人がいるけど、はたして、本当にそうなんだろか? 『サイキックウォー』を解き終えてみて、今後のゲームのありかたについて、今一度考えさせられたような気がした。

オット、ちよつと書きすぎしてしまったような気がするのて、『サイキックウォー』はお値段分以上に十分に遊べるゲームだということをもう一度フォローしておこう(じゃなきゃ、ボクの本の掲載ソフトに選ばれないもんね)。プレイした読者のみなさんの感想も、ぜひ聞かせてほしい。

## これが画面構成だ!! 帝国軍のヤツらに恒星の光を浴びせて公正に更生させてやろう!

- メッセージ・エリア  
情報や状況のメッセージが表示される
- アンドロイドのデータ・スクリーン  
手に入れたマップやアーマー、武器の性能、仲間の能力を見ることが出来る
- サブ・スクリーン  
自分が現在いる場所、向いている方向が表示される
- コマンド・エリア  
パーティが現在可能な行動の選択肢が表示される



- アンドロイド  
言うまでもなく、キミのたのもしきパートナー。ドレスアップしてあげよう!
- 3Dスクリーン  
パーティの正面を表示するスクリーン。このサイズが小さいのは、KGDソフトの特徴だ。

# プロローグ

星暦3500年、クイラ (QUILLA) 星を総督府とする連合帝国は、銀河の盟主たらんと領土拡大を図り、すでに宇宙の大半をその版図としていた。

そしてこのゲームの舞台である“KGD星域”にも、彼等の紅い影は姿を現した。“KGD星域”………銀河系の外縁に近いこの星域は、アリック (ALIK)・エグザス (XSUS)・ドンク (DONK) 等、友好的な複数の種族によって同盟統治されていた。帝国は強力な大艦隊を背景に恒久的

な隷属と忠誠を要求した。しかしKGD星域の主要三星は断固として自治を主張し、全星域の艦艇を帝国の大艦隊に向かわせた。これが後に云われる所のKGD戦役 (第一次星間戦争) である。三年半にも渡るこの戦いは、同盟側の壊滅をもって終止符がうたれ、帝国はKGD星域をおのが版図とした。しかし帝国も、予想を大きく上回る損害に国力を劣化させ、およそ半世紀後、経済的な大恐慌を起こすに至った。

社会の混乱は人々の動揺を生み、かねてよりくすぶっていた帝国への反動を一気に吹き出させ、各地でレジスタンス活動が活発化した。彼等の中核を成したのは“サイキック”即ち超能力者達だった。しかし帝国はこうしたサイキック・ソルジャーの存在を黙認していた訳では無かった。すでにKGD戦役の頃から、その善後策の研究を秘密裏に進めていたのである。

星暦3600年に施行された帝国能力調査法は表面上、定期

## PSYCHIC COSMIC SOLDIER 2 WAR

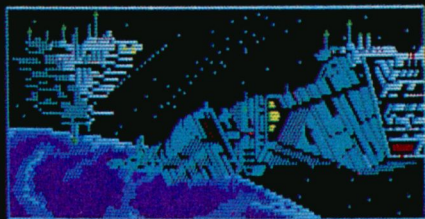


IN 3530 THE SPACE BATTLE SHIP THAT I DROVE NAMED CENTURY PARROT WAS WARRPED OUT FROM KGD CLUSTER TO PLANET OBERHEIN.

健康診断の形態をとっていたが、実際にはサイキック能力者の洗い出しであり、潜在的能力者も含めたサイキック能力者への帝国が開発した“ $\mu-80$ ” (超常精神波抑制装置) の埋め込みを意図したものであった。サイキックを完全に封じ込めてしまう機能を持つ $\mu-80$ は、一度埋め込まれると、いかなるスキャナーにも反応せず、摘出は不可能とされている。

この為、レジスタンスはその牙を抜かれ、再び地下深くへ隠れざるを得なくなった。こうした苦境の中で、ただKGD星域解放同盟 (ALIK・XSUS・DONK) だけは徹底抗戦を叫び、 $\mu-80$ の解明に総力を注いだ。そして遂に多くの犠牲と引き換えに、一つの情報を入手した。帝国へ潜入していた工作員が、 $\mu-80$ の処方ファイルが存在することを確認したのだ。それも、なんとこの星域の軍基地のどこかに保管されているという。

## PSYCHIC COSMIC SOLDIER 2 WAR



THIS STORY HAS BEGUN WHEN THE SOLDIER LANDED IN TRADE STATION NAMED "RANSA-CITY" SITUATED ON THE EDGE OF QUILLA CLUSTER

星暦3652年、解放同盟は特攻隊を組織しμ-80を埋め込まれ、ダゴック(DAGOK)星に監禁されているサイキック能力者達の救出に成功した。

そのサイキック能力者こそ、前作「コズミックソルジャー」の主人公なのだ。

# PSYCHIC COSMIC SOLDIER WAR



ANDROID AND I GOT OFF MY  
BATTLE SHIP AND ENTERED  
TO "RAMSA-CITY". THIS WAS  
THE BEGINING OF THE GREAT  
STORY TELLING LONG TIME.

ソルジャーはアンドロイドをパートナーに敵基地へと向かい、超能力制御装置μ-80の処方ファイルを入力することに成功した。これにより、多くのソルジャーがμ-80の呪縛から解放され、超能力の蘇ったサイキック・ソルジャーたちは力を合わせて、帝国軍に立ち向かった。星間戦争に勝利したとはいえ、大きなダメージを受け、戦力が激減していた帝国軍にとって、サイキック・ソルジャーが繰り出すサイキック・パワーの威力は絶大で、じりじりと後退せざるを得なかった。

そして、100年余にわたって続いた帝国軍の支配に終止符が打たれ、KGD星域は解放され、自由と平和がよみがえったのである。

母星系に撤退を余儀無くされた帝国軍ではあったが、いまだKGD星域を征服し、銀河の覇者たんとする野望を棄てたわけではなかった。しかし、KGD星域同盟の持つ強大なサイキック・パワーと帝国軍の誇る大艦隊とが抑止力となって、両者の間は力バランスが保たれ、この現実が帝国軍上層部をして、第2次星間戦争への決断を躊躇させていた。帝国軍はこの均衡を打ち破るため、機械的にサイキック・ウェーブを作り出す装置の開発に着手を始めた。

いっぽうKGD星域でも、帝国軍の報復に備え超能力者によるサイキック・ネットワークが急ピッチで整えられていった。

星暦3656年。帝国軍はついにサイキック・ウェーブを作り出すことに至り、これまで保たれていた力バランスは帝国軍側に大きく傾くことになったのである。しかし、この情報はクイラ星系に潜入していた同盟軍の諜報部員からサイキック・ネットワークを経由して瞬時に同盟最高評議会へと通報された。最高評議会は、帝国軍への対応をめぐつ

て連日知恵を絞り議論を繰り返した。しかし、事態を打開する妙案を見いだすことができないまま時間だけが経過していった。そんな矢先、KGD星域全域を震盪させる情報もたらされた。帝国軍はサイキック・ウェーブをサイコアーマーに搭載し、まもなく実戦配備できる段階に達するというのだ。

最高評議会は、全面的な武力対決は回避すべきであるという結論に至った。しかし、帝国軍に対しどんな戦術を取っていいのか、いまだ暗中摸索の中にあつた。焦燥はすでに極に達し、誰もが苦渋に満ちていたとき、諜報部員からもたらされた一つの情報によって、評議会に垂れ込めていた重苦しい空気が払拭された。戦略宇宙軍本部など軍勢力の中核である人工惑星の存在が遂に明らかに became したのである。最高評議会はその敵人工惑星基地を爆破する作戦に的を絞った。そして、何人かのサイキック・ソルジャーが工作員として秘密裡にさまざまなルートで敵星系に送り込まれた。

敵星系の外縁に星域間通商のための中立ステーションが存在している。そこに今、1人のサイキック・ソルジャーが美女とともに降り立った。この美女こそ、かつてKGD星域を解放に導いたアンドロイドの改良された姿だった。

帝国軍が全面戦争に打って出る前に敵人工惑星基地を爆破できなければ、KGD星域はふたたび帝国軍の魔手に陥ってしまう。最高評議会はサイキック・ソルジャーの超能力を信じ、超能力戦にKGD星域の運命を託したのである。

永く語り継がれることとなる「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く!

戦えサイキック・ソルジャーよ、

帝国を破滅させるその日まで……。

# これがサイキック・ソルジャーの超能力だ!

今回の作品の一番の売りが、あるときは戦場を飛びかい、またあるときはトリックを破るために使われる超能力のくさくさだ。ここでは、その全種類をイメージ・イラストつきでご紹介しよう。

## ビーム

サイキック・パワーをビームに変換して敵を攻撃する能力。スペース・キーを押すことによって、発射できる。敵と遭遇したときに、早くスペース・

キーを押せば押すほど、こちらの攻撃が当たりやすくなる。よって、つねにスペース・キーを押しながら歩きまわっていれば、必ず敵に先制攻撃を与えられるのだ(ただし、出会った相手は味方だった場合については、当局は一切関知いたしません)。ビームの強さ(攻撃力)は、味方のパーティのサイキック・パワーのMAXの合計値に比例する。ちなみに、金庫や計機類を破壊することも可能。



## テレポート

戦闘中に敵から逃げだす能力。F5のキーを押すことにより使用できる。しかし、押したときに100%逃げさせるとは限らないので、ある程度ダメージを受けることは必至(相手が強い敵の場合は、死ぬこともしばしば)。したが

って、よほどのことでもない限りは使わないほうがいいであろう。よほどのことは、戦闘中にサイキック・パワーが残り少なくなって、そのまま戦っていたらビームが撃てなくなってしまうような場合のことである。



## シールド

敵のサイキック・ビームを防ぐためのバリアを張る能力。リターン・キーを押すことによって張ることができる。ただし、その効力は絶対ではなく、イパニース星の4~6F、アルテック星以降に出現するモンスターのほとんどの攻撃は防げない。したがって、シールドしか持っていない状態で前述のところへ乗りこむなどというのは、無謀もいいところ。また、パーティの先頭にいるキャラクターがシールドを持っていても、パーティのだれかがシールドを持っていればOKなので、覚えておくように。



## サクション

敵のサイキック・エネルギーを吸収する能力。具体的に言うと、敵からビームをくらって受けたダメージの値だけサイキック・パワーが増えてくれる。体力が減っていくのに反して、サイキック・パワーの数値が上昇していくので、注意深く見ていれば一目瞭然であろう。このサイキックはあまり実用的ではないのだが、明らかに自分より弱いモンスター相手に経験値かせぎをしているときは、Yontryを節約するために、わざと敵の攻撃を受けてサイキック・パワーを回復させるといいかもしれない。ただし、すでに先頭のキャラクターのサイキック・パワーが満タンのときに、敵の攻撃を受けても無意味なので注意すること。



## エンパス

仲間の体力の値をMAXまで回復する能力。作戦モードから「サイキック」のメニューを選び、だれの体力を回復させるかを指定していく。しかし、回復できるのは体力だけで、サイキック・パワーの値をもどすことはできないので、Yontryほど万能ではない。だが、ゲームを解き終えるのに欠かせないアイテム、Yontryがなくなってしまいそうときには、これ以上便利なものはない超能力である。くれぐれも、サイキック・パワーがなくなりそうときには、エンパスの有無にかかわらず、Yontryをどんどん投入するべし。





## デュプラスト

敵の細胞組成をコピーすることにより、敵の姿に変身する能力。その変身は完璧で、声色から網膜細胞までまるっきり同じになれると言う。ただし、この超能力が使えるときというのは限られていて、戦闘中に相手が降参してきたときのみである。したがって、降参しないモンスターに対しては使えない。また、たとえ変身していても、ロボット系の敵と遭遇すると、正体を見破られて効力が切れてしまう。さらに、いつまでも敵の姿をしていると、仲間キャラと出会ったときに攻撃を受けてしまうので、何もない場所でデュプラストを使って、自ら元の姿にもどるという手もある。ゲームを終わらせるのに、100%必要なサイキック。



## ハイパー

ビームのパワーを増幅させる能力。パーティ内にこの超能力を持ったメンバーがいると、ビームのグラフィックが変わり、そのパワーは以前の数倍となる。イパニース星の6Fで、このサイキックを持った人物と出会えるので、忘れずに仲間しておくようにしよう。以後、サイコガンを手に入れるまでは、このハイパーのみの力にお世話にならないといけないのだから。



## プレトメモリー

今、自分がいる位置の状況をイメージ化し、それを凝縮して記憶する能力。プレトリフトと組み合わせる使用することにより、はじめてその効果を示す。ゲームの舞台となるほとんどの場所で使用できる超能力なのではあるが、エレベータ内や一部の特殊な部屋内では、なぜか使用できないようである。KGD星域広しと言えども、このサイキックを所有する種族は、ただひとつしかない。これまた、ゲームを解くうえで、絶対に必要な超能力のひとつである。



## プレトリフト

記憶した場所を具現化する——すなわち、プレトメモリーで記憶した場所へワープする能力。センサーに引っかからず先に進みたいときや、転送装置を使わずに他の星へ行きたいときなど、その使い道は多種多様。ただし、ラストのセルマー星から他の星へワープすることはできない。また、同じ道を往復するときなどに、あらかじめ入口のところでプレトメモリーしておいて、目的地に着いたらプレトリフトで一気にもどる、というのが効率的な使いかたであろう。それに、プレトリフトでワープした地点には、絶対に敵が現れないということも、覚えておいて損はない。



## メガシールド

普通のシールドよりも耐久力の強いシールドを張る能力。リターン・キーを押すことにより張ることができる。はじめからこのサイキックを持っている種族もいるが、レベル12に達すれば、どの種族でも身につけることが可能。単なるシールドの効かない地域へ踏みこむ以前に、ぜひともパーティの中のどれかをレベル12以上に上げておきたいものである。しかし、このシールドさえも万能ではなくて、セルマー星で現れるほとんどのモンスターのビームに対して無効。したがって、セルマー星では、ひたすらビームで押しつけて押しまくるしかないのだ。



## マグニファイ

効力は一部の種族の間にしか伝えられていないと言われる、謎の究極の超能力。しかし、噂によれば、このサイキックを持った者が味方にいると、そのパーティは以前とは比べものにならないほど、強大な力を有するようになると言われている。ちなみに、言うまでもなく、この超能力なしに帝国軍を壊滅させることは、99%不可能である。



# ゲームをスムーズに進めるためのアドバイス



リターン・キーを押しながら歩いていると、このとおり、エンカウント時にバリアを張れる敵のチームが止まった瞬間を見ながら攻撃せよ。

## キーを押しながら歩きまわれ

リアルタイムの戦闘制を取っているこのゲームでは、一歩進んだらいきなり敵とエンカウントしてしまった、なんてのも決して珍しいことじゃない。何の準備もなしに敵と出会ったときには、まちがいなく先制攻撃を受けることに

## 情報を集めるのも大事なシゴト

多くのRPGでもそうであるように、このゲームでもやっぱり、登場人物たちから情報を聞きだすことが、ゲーム解決のための重要なポイントだ。登場人物ひとりにつき情報が2種類容易されているからしっかりと情報収集に励もう。例として、ラムサ星で得られる10の情報パターンを載せてみた(第1表)。参考にしてみてくれ。

また、このゲームで情報を教えてくれるのは、なにも人間だけとは限らない。モンスターだって、「話しかける」すると、情報を教えてくれることがあるんだ。そのためには、ある程度戦ってモンスターにダメージを与えておいて、降参させなくちゃいけない。モンスターには降参する種族としない種族の2種類がいるんだけど、降参する種族は、体力が1~20くらいのおきに降参宣言をしてくるから、そのつもりで。モンスターの残り体力が50ぐらいになったら、シールドをずつと張って、モンスターが降参するのを待つといいぞ(もちろん、自分より弱いヤツのときだけだね)。

## レベルアップの法測

経験値がどのくらいになるとレベルアップするのかってことは、RPGをプレイするうえでとってもヤキモキするところだよな。このゲームでは、一度レベルが上がると、経験値がゼロにもどるという方式を取っているんだ(一般的なRPGが経験値加算性なのに対照的だね)。また、ある程度のレベルまで上がると、そのキャラは自然とサイキックを覚えていってくれる。レベル12のメガシールドは、ぜひとも早いうちに身につけておきたい。

ところで、この『サイキックウォー』ってゲームでは、レベルが15以上になると、レベル数が上がるだけで、そのキャラの強さはまったく変わらないんだ。ま、しいて言えば、レベル20のときにエンパスというサイキックがつくことぐらい。ポクが経験値20,000以上かせいだ、あの日の努力は、いったい何だったんだろう……? こんな苦い思いを

なってしまうんだ。そういった危険を防止するには、つぎのような2種類の方法がある。

(1)スペース・キーを押しながら歩く

これを実行すると、敵とエンカウントしたときに100%先制攻撃を与えられる。ただし、出会った相手が仲間キャラの場合でも攻撃してしまうので、会話をしたり、仲間にしたりはできない。

(2)リターン・キーを押しながら歩く

これだと、エンカウントした瞬間に、バリアが張れる。そして、敵だったらスペース・キーに切りかえて反撃すればいいし、仲間だったら話しかけたりパーティに入れたりすればいい。はじめて訪れた星では、この戦法を取るのがベストだ。ただし、その星で仲間を得て、情報も聞いただけ聞いたら、あとは(1)の戦法を取ってもかまわない。

また、デュプラストでモンスターの姿に変身していれば、勞せずして一部のモンスターから情報を聞きだせるんだ。

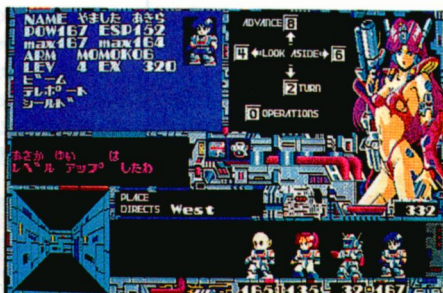


◀体力が残り1のときに、デスデモナが降参してきた。シールドを張りつづけていると自滅しちゃうヤツがいるのは笑える。



◀デュプラストで変身していれば、モンスターに出会っても大丈夫。ただし、ロボット系の敵にエンカウントすると、変身を見破られちゃうんだ。

しないためにも、第2表を見ながら、効率良くキャラをレベルアップさせてくれ。



▲最初のうちは、このレベルアップの瞬間がウレシイんだよねー。思わずステータス・ディスプレイを確認しちゃったりして。

## パーティーメンバーの交換について

4人のパーティーで冒険をしているときに、もしも見たこともない仲間キャラに出会ったら、キミはどうする？ パーティのメンバーのひとりと交換するかどうか、とつても迷うところだね。

パーティーに入れたほうがトクかどうかという判断基準は、そのキャラが持っているサイキックの種類にあるんだ。原則として、自分たちのパーティーにないサイキックを持っているヤツだったら、迷わず仲間に入れてやればいい。それを調べるためには、いったんデータをセーブしておいてから、そいつをパーティーに入れ、ステータスを調べてみる

## 鬼のようにギャグが飛びかう！

ふつうに遊んでも十分に楽しめる『サイキック・ウォー』だけど、じつは、ちょっと変わった楽しみかたがあるんだ。それは、ゲームのあちこちに入っている、工画堂お得意のパロディ・ギャグを探してみるっていうもの。ここに、そのパロディの一部をザッとまとめてみた。他にももっと隠されているはずだから、キミも探してみてネ。

- ・イパニーズ、オーバーハイムetc.の星の名前  
→楽器やオーディオメーカーの名前
- ・Yontry →Suntory
- ・ESUNIKN, KARMUCH, GEKIKRA

しかない。ただし、同じ種族の中にもデキのいいヤツと悪いヤツがいて、大切なサイキックを持っていなかったりする場合もあるから、ひとり調べたくらいて納得してちゃダメだぞ（ボクはデュブラストを持っていないウツチャムを育てあげて、泣きを見ました、ハイ）。

もうひとつ言わせてもらおうと、ゲームを解くの絶対に必要なサイキックが、デュブラスト、ブレメモリー&ブレリフト、そしてマグニファイだ。これらのサイキックを持っているキャラがパーティーにいたら、絶対にメンバーからはずさないようにしよう。

キミ自身の手で、パーティーの理想形というのを探してみてくれ。

- エスニカン、カラムーチョ、激辛
- ・TEARS, BLOOD, SWEATクリスタル  
→血と汗と涙
- ・ONYANK3, MOMOKO6, SKEBAN9  
→おニヤン子、桃子、スケ番刑事
- ・テスマオーダ→アダモステ
- ・ラポッコ系のパルグビース、カスルージ  
→コッポラ、スビルバグ、ジョージルカス
- ・宇宙船センチュリー・パロット（100年のオウム）  
→ミレニウム・ファルコン（千年の鷹）
- ・石鱈島 → アブナイ!!

〈第2表〉レベルアップに必要な経験値一覧表

レベル	経験値	備考
1	20	
2	80	
3	160	シールドがつく
4	250	
5	350	
6	500	
7	600	
8	800	サクシヨンがつく
9	1100	
10	1500	
11	2000	
12	2600	メガシールドがつく
13	3200	
14	4000	
15	5000	
16	7000	
17	10000	
18	15000	
19	22000	
20	30000	エンバスがつく

〈第1表〉ラムサ星で得られる10の情報パターン

南側の通路は重要です
東側の廊下に仲間の部屋があります
ポートOUTから敵の基地に乗り込むことができます
イパニーズ星の基地は防御が手薄です
骨董屋には何か秘密が隠されている
この衛星の地下に大事な部屋があります
エレベータで他の階に行けます
この衛星にも帝国の兵士はいますよ
Bioルームの場所を覚えてから敵基地へ行け
カスルージは由緒ある貴族の名前だ

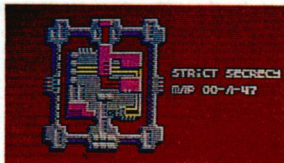


▲とっても悲しいゲーム・オーバーの画面。アンドロイドちゃん、泣かないでネ！

# 中立衛星ラムサ

冒険は、ラムサにはじまり、ラムサに終わる!?

冒険がはじまると、最初のステージとなるのがココ。とりえず、ウロウロと歩き回って、仲間を3人集める作業をしなくちゃ

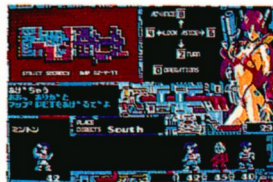


いけない。仲間にするのは、かわいいミントンちゃんがおすめ。なにしろ彼女は、ラムサにいる仲間の中では、最大のESPを持っているからなんだ。

そうしたらおつぎは、経験値かせぎ。じつは、このゲームでは、マップ中にいくつか「敵が90%以上の確率で出現

する場所」というのがあって、その近くを行ったりきたりしていれば、カスルージ相手にアツという間に経験値かせぎができてしまうんだ。この本では、その場所に☆マークをつけておいたので、参考にしてみてください。

そして、この星で最大の謎となるのが、骨董屋だ。ここでは、店の主人から「Yontryを3個くれまへんか?」と頼まれるんだけど、いざプレゼントしてみると、とんでもない物を見せられたりしちゃうんだ。すぐにはゾレを使うことはできないけど、とても大切なポイントであることは、まちがいないさそう…。まあ、冒険のはじめのスタートも、最後のスタートも、すべてはラムサから……とでも言っておこうかな。



▲とりえずは、どんな仲間を増やそう。どうせ入れ替えちゃうんだから、今はだれでもかまわないのさ!



▲シールドを持ったキャラを仲間にしたら、さっそくシールドを使ってみるのもいいかもね。こっこのほうが、サイキック・パワーの減りかたが遅いゾ。



◀ゲームの終盤近くになると、こんな画面にお目にかかれるかも。ムフフのフ。

## このエリアにある特殊施設



・Bioキープ  
ここには、自分の仲間を3人まであずけておくことができる。レベルアップをしたキャラクターを捨てるのがもったいないときなどに利用するといだろう。でも、正直言って、この店はほとんど実用性がない。ここにひとり預けておいて、弱いキャラクターをガミーの仲間にし、新しい星にいる仲間と交換してそのパラメータを調べるってアイデアもあるんだけど、セーブゲームの機能を使えば、そんなメンドウなことをする必要はまったくないんだ。ただ、仲間のならぶ順序を変えるのは、ここでしかできないので、そのときのみ利用するようにしよう。



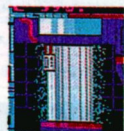
・Bioルーム  
無料で体力とサイキックパワーを回復させてくれる天国のような場所。こんな良心的なバイオ・フローティング・システムがあるのも、中立衛星のラムサならでは。はじめて訪れたときには、Yontryを3個もらえるゾ!



・骨董屋①  
宇宙の情報屋とも言われるこの主人は、キラ帝国に関する◎情報をも知っている。彼にある物をプレゼントすると、今回の冒険で初めて手に入るマップ、マップPETがもらえるんだ。さらに、この店には、タイヘンな秘密があるという噂だ。



・リペアルーム  
ここは、主にアンドロイド関係のことを扱う部屋。アンドロイドの3種類のパーツについて、詳しい情報を教えてくれる。また、パーツをここへ持ってくるん



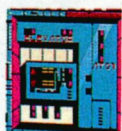
・トランスルーム  
物質瞬間転送装置が部屋の真ん中にドーンと置いてある。でも、残念ながらこれは受信専用で、こっちから転送することはできない。ま、こういう物もあるんだということを、はじめは覚えておきたいだろう。



・ポートIN  
ゲームのスタート地点。他の星からラムサへやってくると、宇宙船はすべてここに到着することになるんだ。



・ポートOUT (ステーションポート)  
ラムサから他の星へ行きたくなったら、ここにやってくる。ただし、この先どんなワナが待っているかもしれないから、直前でデータをセーブしておいたほうが無難だゾ。



・エレベータ  
帝国軍の施設内には必ずある。上下の階を移動するための乗り物。どの星にもでてくるので、以後は省略させてネ!



・骨董屋②  
ここが、あとあとで重要な意味を持つてくる場所。惜しまずにYontry 3個をプレゼントしちゃう。

# このエリアに登場するモンスター&仲間

## カスルージ

パワー	70
EXP	1
種族	ドイン星ラボッコ系



## ジフトック

パワー	40~43
ESP	0~3
EXP	1
サイキック	なし



## シュロス

パワー	38~39
ESP	20~31
EXP	1
サイキック	シールド



## ポスポボイ

パワー	45~49
ESP	0~3
EXP	1
サイキック	なし



## ミントン

パワー	42~44
ESP	16~27
EXP	1
サイキック	シールド



### 表の見かた

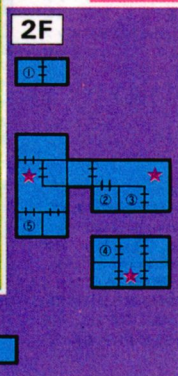
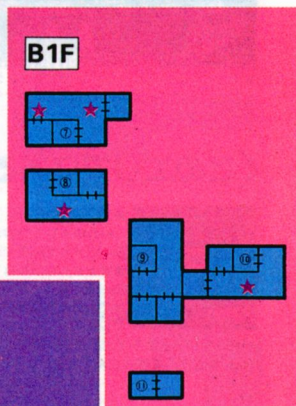
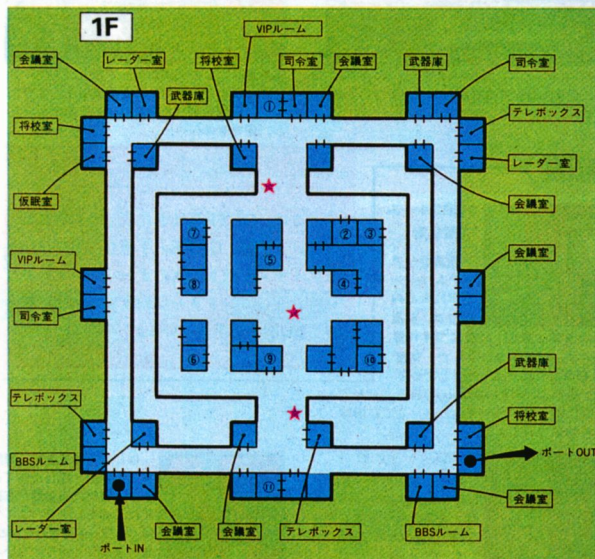
パワー	そのキャラクターの体力(=パワー)のMAX値
EXP	倒したときに得られる経験値
種族	そのモンスターが属する種族
ESP	そのキャラが味方の場合、持っているESPのMAX値
サイキック	そのキャラが味方の場合、はじめから持っているサイキックの種類

### ★敵が90%以上の確率で出現する場所

①~⑩…エレベータ (同じ番号どうしがつながっている)  
 ※マップ内には、特殊施設の位置はあえて記入していない。  
 また、意味のない部屋の名称も100%記入してあるわけではない。  
 キミが自分でゲームをプレイして、このマップを完成させてみてくれ!

### ☆このエリアで手に入るアイテム

・マップPET  
 ・Yontry×3個



# イバニーズ星PART1 (B1~4F)

「イバニーズ星の基地は  
防御が手薄です」

ラムサを歩き回っていると、「イバニーズ星の基地は、防御が手薄です」と、ジフトックが教えてくれることがある。そんなオイシイ話を見逃がす手はないってんで、スペース・ポートを通してやってきたのが、そのイバニーズ星。このゲームでは、「ソンの情報を言う人なんていないから、てくる情報はほとんど信用していい(でも、「キミはウルトラマンを知ってるか?」なんて、ヘンなことを言ってくる人はいりかね)ね。

「イバニーズが防御が手薄」っていうのは、要するに、他の星のモンスターと比べると、この星のモンスターが弱いってこと。なるほど、ラムサで鍛えあげられたパーティにとっては、このモンスターたちは、いいカモだ。NRSルームで手に入れたYontryをガンガン使って経験値をかせぎながら、ポートOUTへの道を探そう。ラムサ以外の星は、ポートINとポートOUTの位置が離れているから、もたもたしていると途中で行きだおれちゃうなんてこともある



STRIC SECRET MAP 02-V-11

ゾ。

ところで、このタイトルを見て、なぜイバニーズ星がPART 1、2の二つに分かれているのか、疑問に思った人もいるんじゃないのかな? べつに、マップが多すぎて2ページには載りきらなかったとか、そんないいかげんな理由からじゃない。じつは、ゲームの進行上、イバニーズ星というのは、4Fのゲートによって大きく二つに分けられているんだ。その証拠が、モンスターの強さの変化。B1~4Fがパワー100前後の敵ばかりなのに、5~7Fになると、一気にパワーが400~800に! ということは、ゲートの向こうへ行くためには、パーティをもっと鍛えあげなくちゃいけないわけだ。

でも、安心してくれ。そこはゲームバランスがうまく設定されていて、オーバーハイムとフォステックス星を完全にクリアしてからじゃないと、ゲートの先には進めないようになっていくんだ。というの、ゲートを通るのに必要なパスワードがオーバーハイム星にあって、そこへ行くためにはフォステックス星にあるターボガンが必要——と、じつにうまく条件がからみあっているんだよね。よって、ここをクリアしたら、おつぎはオーバーハイム星に飛ばしかなそうさ。



▲ギューンというカッコいいグラフィックとともに、イバニーズ星へレベル2ぐらいのパーティで、十分に戦えるゾ。



▲BIGストックで「話しかけると」、バルクピースが3区連続で出現する。体力がないときだと、ピンチ/ピンチ!



▲まあ、ここが問題のゲートだ。パスワードを知らない、絶対にここを通ることはできない。機械を狂わす超能力なんてのがあったら、便利なのに……。

## 〈このエリアにある特殊施設〉



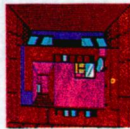
●BIGストック①  
いわゆるひとつの金庫。えへい/とサイキックで破壊すると、中からはマップPOが見つかる。でも、コレって、前のラムサのマップでしょ? こんなの必要ないじゃない/とここで、ここで金庫に「話しかける」と、事態はとんでもないことに……。



●NRSルーム (衛生室)  
超重要なアイテム、Yontryが手に入るのがココ。部屋の中を調べると、一回につき10個ものYontryが見つかるんだ。何度も部屋をでたり入ったりしていると、最高で100個ものYontryを得ることができ。残り数が減ってきたら、ここに補充できるようにしよう。



●VIPルーム (将校室)  
将校室と言うだけあって、部屋の中には将校がひかえている。だから「将校は大事な物を持っている」という情報を聞いているよね。警報が鳴りひびいているのにもかかわらず、ヤツと戦って勝つと、とても大切なアイテム、VIPカードが手に入るんだ。

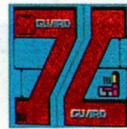


●BIGストック②  
こちらも、やるべきことはさっきのBIGストックと同じ。金庫の中からは、マップPETが見つかるゾ!

## 鬼窟あきらのワンポイント・アドバイス

ここは、GATEをはさんで二つに別れている。まずは、GATEの手前で、手にはいるアイテムを取り、次のオーバーハイム星に行こう。ヨントリーは何度も入れれば、続けて100個まで手にはいる。

### ●ゲート



はじめてで来た、難関らしい難関。話しかけると、音声入力装置が作動しはじめた。そう、ここではパスワードを言わないで、先へ進むことができます。ここはじめてきたキミは当然、パスワードを知っているはずがないから、引き返すしかないってわけ。

# このエリアに登場するモンスター&仲間

## マッチピレシ

パワー	180
E X P	2
種族	ジャロメ星フィーラー系



## バルクピース

パワー	150
E X P	2
種族	ドイン星ラボッコ系



## オーグス

パワー	120
E X P	1
種族	クゴーチ星オーギン系



## フェイク

パワー	90
E X P	1
種族	トブジェ星ググ系



## バムス

パワー	28~33
E S P	20~36
E X P	1
サイキック	サクション

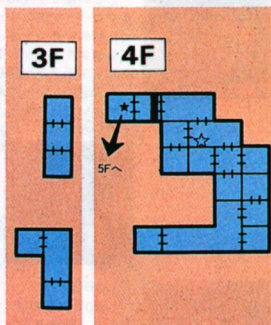
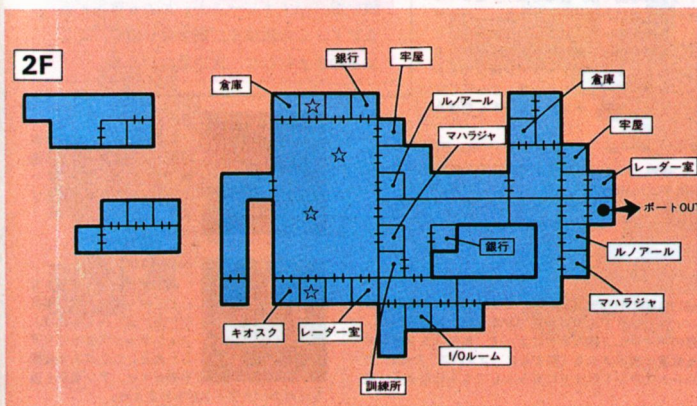
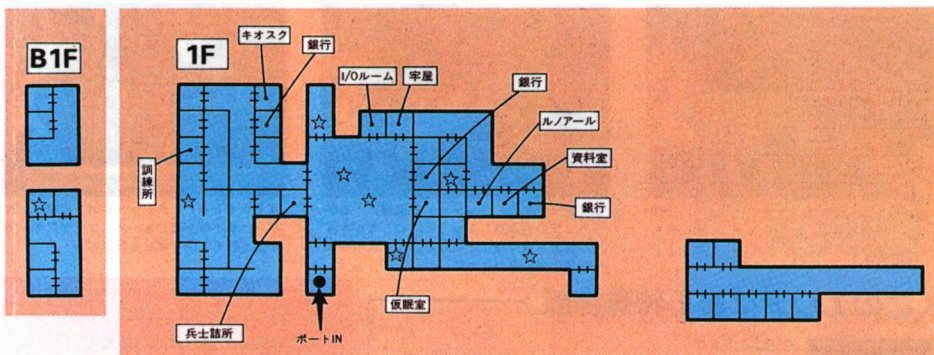


## このエリアで手に入るアイテム

- ・マップPO
- ・マップPET



- ・VIPカード
- ・Yonry



# オーバーハイム星

謎の敵、  
バイオビースト登場!

イバニーズ星で先へ進めない場所があったので、すごごと引き返して、しかたなくやってきたのが、ここ、オーバーハイム星。通れないところがあったからってそんなに悩むことはない。でも、これが正解手順だからなんだ。



この星では、はじめてのアーマーやアンドロイド用パーツが手に入ってルンルン気分なんだけど、だからって出会うキャラをかたづけしから殺していっちゃいけないゾ。なにしろ、この星にいる仲間のキャラ、ウッチャムをパーティに入れないと、このゲームは絶対に解けないからなんだ。ただし、同じウッチャムの中にも、デュブラストというサイキックを持っているヤツと持っていないヤツがいるので注意しよう。デュブラストを持ってないヤツは、はっきり言って役立たず。情などかけずに、新しいウッチャムと入れ替えちゃえばいい(じつを言うと、ボクはデュブラストを持ってないウッチャムをズーッと育てあげてしまっ

て、

あとで再び同じ苦勞をすることになったのであった。カポシッ)。そうそう、ウッチャムにもONYANK 3を着せておくことを忘れずに。

さて、これでこの星も楽勝でクリアかな、と思いきや、通路で突然我がパーティに襲いかかってきたのが、タトゥールメンというヘンなモンスター。なんだコイツはっ!?小さいからサイキック・ビームが当たらないではないか!

——じつは、コイツはバイオビーストと呼ばれる種族に属するモンスターで、突然変異で生まれたために、サイキック・ビームをまったく寄せつけないんだ。オマケに、シールドをものもしない低いビームを撃ってくるから、もう完全にお手あげ。どうやら、対バイオビースト用の武器を持ってこない、ここから先には進めそうにない。フォステックス星でそれを手に入れてから、再びやってくるようにしよう。

というように、この星にはタトゥールメンという恐いモンスターがいるので、その生息場所を確認するまでは、細かめにセーブをしながら歩いたほうがいizz。ヤツにはじめて出会ったときには、おそらくパーティがボロボロにされるか全滅するかのどちらかのはずだから……。



▲やったあ、ONYANK 3を見つけたあ! この中に、恵利ちゃん、麻巳子ちゃん、美奈代ちゃんに満里奈ちゃんが入ってるってホント!!



▲貴重なキャラ、ウッチャムと遭遇! あやまって先制攻撃をしちゃうと、むこうから猛烈な反撃を受けることになるので、スペースキーには触れないように。



▲ギャギャッ! タトゥールメンの前に、我がパーティは全滅だあ〜! コイツは、炎がよく効くという噂なだけ……。

## <このエリアにある特殊施設>



### ●BIGストック

どの星でも、BIGストックの場面では、「金庫を壊す」話しかける「カードで開ける」という3種類のコマンドがある。この中から正解のひとつを選ぶと、金庫が開いてくれるって仕組みだ。もしも選択をまちがえると、警報が鳴って敵が続々と現れたり、金庫にシャッターが降りたりしてしまう。シャッターが降りってしまった場合は、いったんちがう星へ行行って、もう一度もどってこなくちゃいけないから、ヒジョーに面倒。データをロードしたほうが早いかな。



### ●NRSルーム

ご存知、Yontryを100個まで補給できる部屋。ゲームの後半でYontryが欲しくなったら、この星のNRSルームを利用するとい。ポートINからポートOUTへ行く道の途中にあって、とっても利用しやすいからだ。



### ●LABO

LABOというのは、LABORATORY(研究室)の略。ここで部屋の中を調べまわると、開発中のコンパスというアイテムが見つかるんだ。何を隠そう、これこそアンドロイド用のアイテム。使うことによって、左上スクリーンのマップ上に、自分のいる位置が表示される(要するに「コンパス」だね)。でも、ラムサ星のリベアルームでアンドロイドにセットしてもらわなきゃ、使うことはできないゾ。

## 鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここは狭くて解りやすい基地だ。1か所強い敵「バイオビースト」が出る部屋があるけど、この敵はまだ倒せないのて、ここはそのままして、次の星に行こう。



### ●ARMストック

名前のとおり、武器の収納庫。モンスターを3匹連続で倒すと、アーマー「ONYANK 3」が手に入るゾ!



### ●COMシステム

バイオビーストを倒さないで、やってこれない場所だから、ここへくるのは、フォステックス星をクリアしたあと。ここにある装置を動かすと、アノ場所を通るためのパスワードがわかるんだ。



## 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

### シュステッド

パワー	300
E X P	3
種族	ステラフェュ星シュセスト系



### メルティ

パワー	200
E X P	2
種族	トプジェ星ダグ系 イバーン星ハグルグ系



### タトゥールメン

パワー	800
E X P	0
種族	バイオビースト



### グレゴリン

パワー	250
E X P	3
種族	ステラフェュ星グレゴール系



### ウッチャム

パワー	32-39
E S P	30-48
E X P	1
サイキック	デュブラスト

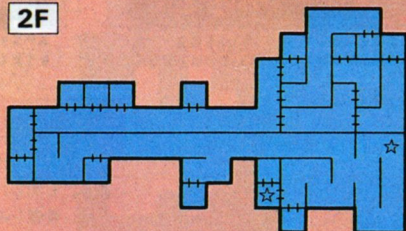


### このエリアで手に入るアイテム

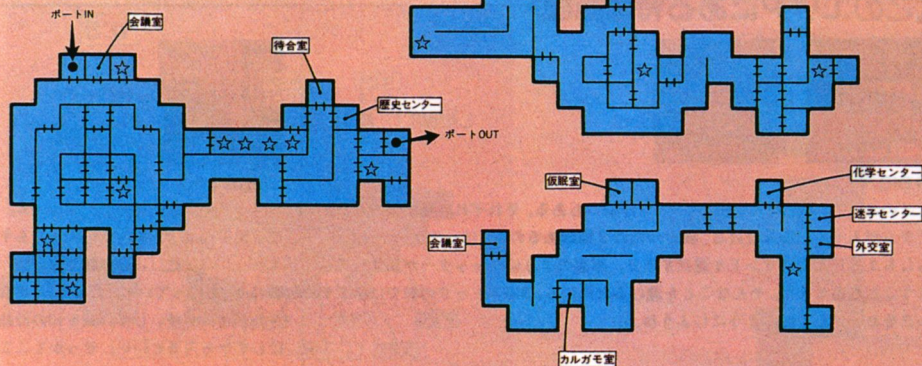
- ・マップLE
- ・ONYANK3
- ・コンパス
- ・Yontry



2F



1F



# フォステックス星PART 1 (B4F~B1F) マップがジャンジャン手に入る!!

オーバーハイム星につづいてやってきたのが、このフォステックス星。イパニーズ星のパスワードはわからないし、オーバーハイム星のバイオビストも倒せないし……と悩んでいる人、ご安心あれ！ すべての謎を解く鍵は、ここフォステックス星に隠されているんだ。



とは言っても、大切な物が手に入るのは、PART 2の1~3Fでのこと。最初のエリア、B4F~B1Fでは、地道に歩き回ってアイテムを回収していこう。貴重だと思われていたマップが、つぎからつぎへと3枚も手に入るには驚かされる。

正直言って、このゲームでは、マップってアイテムは、それほど重要じゃないのかもしれないね。だって、いくらアンドロイドがポイントを教えてくれたって、あんな大きなマップじゃ意味がないもの。それよりも大事なものは、やっぱり迷路のマッピング。ア～ア、どうせならアンドロイドがもっと高性能のマッパーになってくれたらいいのになあ。(注：マッパー……マップを描きだしてくれる人。マップの人間形：MAP→MAPPER。最近では、RPGをプレイする際に、プレイヤーの横で紙と鉛筆を持ってマップを書く人や、どんな無理な注文でも文句を言わずに、寝ぶくろに入りながら黙々と写真をつなげる技術職人のことを指す。一部雑誌社では、とくにその道に精通した人間のことをマッパーと呼ぶ。改めて言うまでもなく、ナムコが制作したビデオゲームとは何の関係もない。)



▲金庫を破壊して、マップADAKを発見！ 左上の部分が溶けてしまっているのはなぜなんだ？



▲テストティンとの戦闘シーン。シールドをうまく使えば、戦いはラクになるゾ。

## 鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

この星はオーバーハイム星の2倍の広さがある。しかし、手に入る物もおおいぞ。ここは、骨惜しみせず、スミから、スミまで回ろう。この基地は東のはずれにある大エレベーターで、上下に2分されている。

## 〈このエリアにある特殊施設〉



### ●BIGストック

このエリアには、なんとBIGストックが四つもある。それぞれの場所にちがうアイテムが入っているんだけど、開けたが3種類あるのが、けっこうイヤらしい。もしもまちがえたコマンドを選択すると、写真のようにシャッターが閉まってしまうこともあるんだ。そんなことを避けるためにも、BIGストックの前では必ずデータをセーブしておくようにしようね！



### ●NRSルーム

フォステックス星のナースルーム。ここでもYontryが補給できる。もしもキミがハンパな数(10の倍数でない数)のYontryを持っているんだしたら、<sup>はすやう</sup>端数をわざとムダ使いして、数を10の倍数にしてから入るといい。せっかくここまで来たからには、Yontryをジャスト100個もらっていかなくちゃ！

## 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

### シエクマローン

パワー	450
E X P	5
種族	ウィラ星モアダグ系



### テストティン

パワー	250
E X P	3
種族	ドイン星フェカック系



### トゴロフス

パワー	40~48
E S P	40~56
E X P	1
サイキック	ハイパー, サクシオン



### ジャメロ

パワー	350
E X P	4
種族	ジャメロ星ジャメロ系



### セイレーヌ

パワー	200
E X P	2
種族	クゴーチ星セイリン系

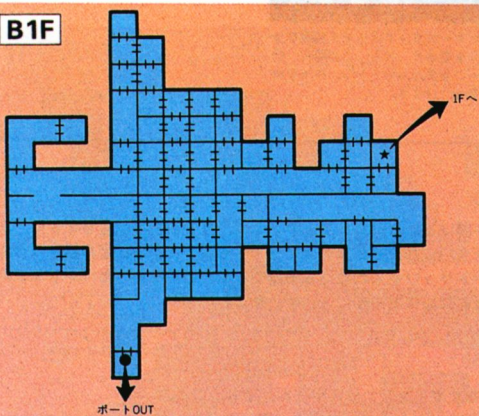


### このエリアで手に入るアイテム

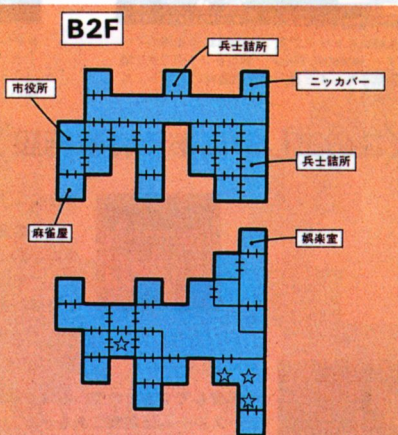
- ・マップADAK
- ・マップTATU
- ・マップRON
- ・ESUNIKN
- ・Yontry



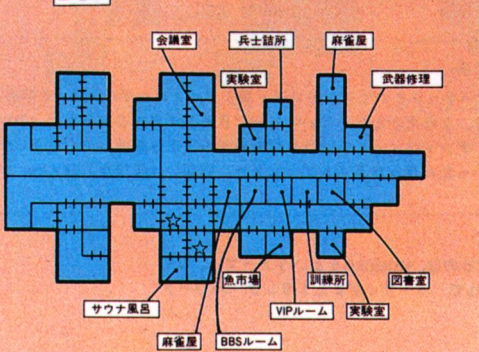
### B1F



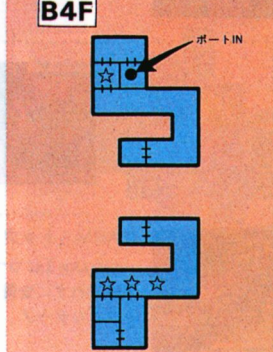
### B2F



### B3F



### B4F



# フォステックス星PART2(1F~3F)

前半の謎を解くすべての鍵は、ここにあり!!

このエリアでは、どんなに時間がかかろうとやらなくちゃいけないことがひとつがある。エリア内を歩き回って、ディクトという味方キャラをパーティに入れることだ。このディクトってのは、KGD星域内で唯一、プレートメモリーとプレートリフトというサイキックを使える種族なんだ。プレートメモリー&プレートリフトは、ゲームを解くのに100%必要な超能力——ディクトごと必ず手に入れておこう。

そして、とうとうここで見つけることができるのが、噂の超能力武器、ターボガンだ! いろいろなカートリッジをつけかえることによって、ターボガンは火炎放射器にも冷線銃にもなってくれる。エッ、いったい何に使うのって? 武器と書いたからには、モンスターを倒すために使う

んだけど…。

ここでピンときたキミはサスガ。そう、オーバーハイム星で倒せなかったパイオビースト、タトゥールメンを倒すために使うんだ。カートリッジをセットして、戦いたくても戦えなかった以前の無念を晴らすべく、[F]キーを押す——ヤッター、一撃で撃破! その先では、パスワードをひとつ知ることができる。フォステックス星のCOMシステムで得られたものと合わせると、これで二つのパスワードが集まったってわけだ。

ここまでクリアできたら、いよいよつぎは、最初に進むことができなかったイバニーズ星のPART 2にチャレンジだ!!



▲ARMストックで見つけたのは、準最強のアーマー、MOMOKO 6だ! おニヤん子のつぎが菊池桃子ちゃんとは、ボクの趣味にホント、ピッタリ♡



▲手に入れたターボガンでさっそく邪魔なタトゥールメンを退治! でも、この際に、けっこうダメージを受けちゃうから、キャラが弱いうちは気をつけてネ。

## <このエリアにある特殊施設>



### ●BIGストック

この金庫を開けると、中から待望のタイボウガン——オッチがった、ターボガンが! そう、これこそがパイオビーストを倒すための秘密兵器なんだ。ただし、中にカートリッジを入れなくちゃ使うことができない。カートリッジのひとつは、すでに前のエリアで手に入れているよね。



### ●NRSルーム

何度もでてきたので、もはや説明するまでもないナースルーム。でも、このナースルームは僻地にあるから、わざわざYontryをもらいに行く必要はないかもしれない。BIGストックと線対称の位置にあるだけ言っておこう。



### ●COMシステム

ここでは、コーラックというアンドロイド用のアイテムが手に入る。そのあと、装置を動かすと、なんだかわからない暗号らしきものが出力されるんだ。コレを読むためには、アンドロイドにコーラックを装着してから解読してもらわない。つまり、いったんラムサ星へもどらなきゃいけないってワケ。ひえ〜、タイヘンだあ!



### ●ARMストック

ONYANK 3につづいて、ここで手に入るのは、MOMOKO 6というアーマー。コイツは忘れずに全員に着せておこう。これで、パーティがまた1ランク・パワーアップしたぜ!!

# 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

## ブロップ

パワー	600
E X P	6
種族	キラ星モアード系



## テレレレ

パワー	380
E X P	4
種族	キラ星モアード系



## ディクト

パワー	32~41
E S P	18~34
E X P	1
サイキック	プレメモリー、プレリフト



## バフェボツ

パワー	450
E X P	5
種族	イバーン星イバニース系



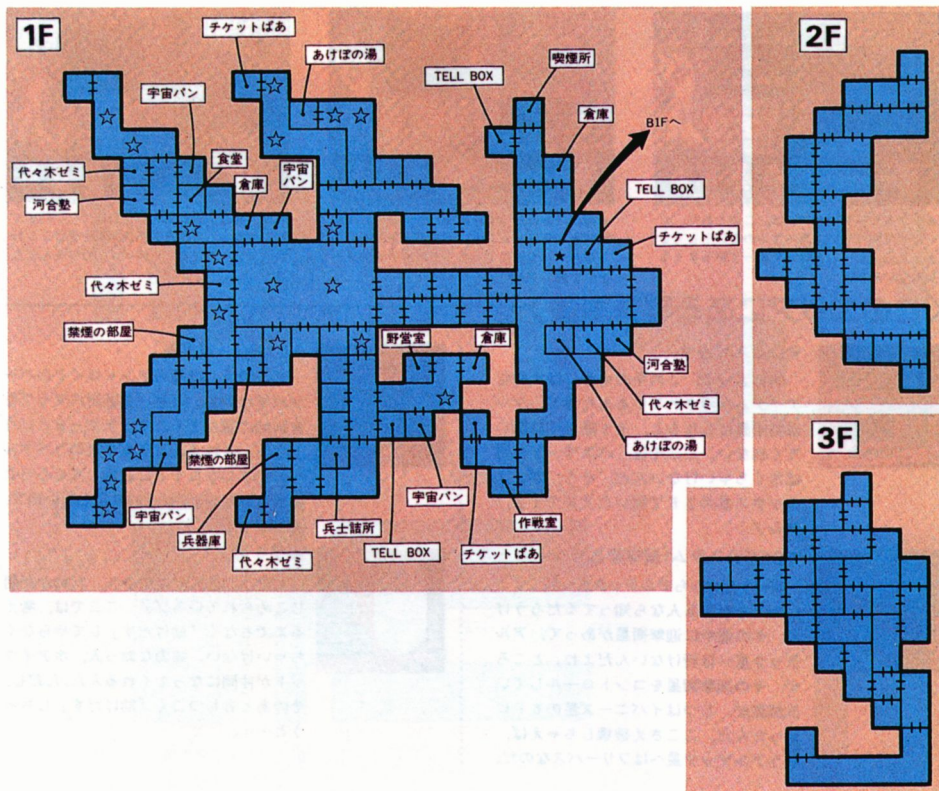
## ゾンメー

パワー	280
E X P	3
種族	クゴーチ星オベリン系



## このエリアで手に入るアイテム

- ・ターボガン
- ・MOMOKO 6
- ・コーラック
- ・Yontry



# イバニース星PART2(4F~7F)

光のオリに閉じこめられた仲間を発見!!

オーバーハイム、フォステックス星をクリアして、パスワードを得てからようやくやってこれる、イバニース星のゲートの先。さすがに、なかなかこれないところだけあって、敵もかなり強い。

このエリアでの目玉となるのは、6Fにあるプリズンの部屋だ。この中には、エンパスとハイパーという2大超能力を持った、ホアイウッドという仲間がいる。助けだしたら、迷わず仲間にしてやろう。ホラ、こっちのパーティから飛ぶビームのグラフィックが変わったでしょ。これがハイパーの威力なんだ。

ところで、ホアイウッドを助けたあとに再びプリズンの部屋に入ると、まだ光のオリが残っているのに気づく。「こりゃナンだ?」と思って、再度「助けだす」というコマンドを選べば、中からテスマオーダというモンスターが出てきて、「敵のワナだった!」というメッセージが……!!「ちくしょー、やられた!」でも、一度引っかかったら、こんなワナには二度と引っかからないもんね——なんて思っているようじゃ、キミはまだまだアマイ。

じつは、このプリズンの部屋こそが、中盤での絶好の経

験値かせぎの場所なんだ。「助けだす」というコマンドを選んでテスマオーダが出現させ、戦って倒したら、もう1度「助けだす」を選ぶ——この作業を繰り返していれば、テスマオーダはEXP12にもなる怪物だから、ガンガンと経験値がかせげる。操作するキーは、[2]とスペースだけでOKだから、とってもラク(ボクなんか、原稿の校正をしながら、ここで経験値をかせいじゃったもんね。エッ、画面を見なくてもいいのかって? ムフフ…、音をちゃんと聞いてれば、それができるのさ)。

わりと短時間でレベルアップができるので、ちょっとがまんして、ここでレベル11~12ぐらいまで自分のキャラを鍛えあげてやろう。あとあとの展開がとってもラクになるゾ!

それから、BIGストックでマップPYを手に入れたら、忘れずにラムサ星の骨董屋のオヤジのところへ届けやるべし。だけど、オヤジがお礼に見せてくれた帝国軍の転送装置は、Eパックというアイテムがないと使えないんだそう。どうやら、Eパックを手に入れてから、もう一度やってこなくちゃいけないようだね。



▲テスマオーダのビームは、このとおり、シールドで防げない。万一エンカウントしてしまったら、ビームを撃って撃って撃ちまくるしかないのだ!



▲敵が仕掛けたワナを利用して、どんどん経験値をかせいじゃおう。ハイパーを持っている我がパーティにとって、もはやテスマオーダなど敵じゃない。



▲ラムサ星の骨董屋のオヤジにマップPYをくれてやると、帝国軍の転送装置を見せてくれた。コレを使うと、一体どこへ行くんだらう?

## このエリアにある特殊施設



### ●BIGストック

例によって、この手の金庫には大切なアイテムが隠されているんだけど、ゲームの中盤にもなると、そう簡単には開いてくれない。ここでは、パスワードを叫ばなくちゃいけないんだ。そう、フォステックス星の2Fで聞いたアレですよ、アレ!



### ●DEFシステム(迎撃衛星コントロール)

ポートOUTからアルテック星へ行くこととしたことがある人なら知ってるだろうけど、その途中に迎撃衛星があって、アルテック星へは行けないんだよね。ところが、その迎撃衛星をコントロールしている部屋が、じつはイバニース星の6Fにあったんだ。ここさえ破壊しちゃえば、もうアルテック星へはフリーパスなのだ。



### ●LABO (研究室)

ここでは、待望のアンドロイドのパーツが手に入る。現在いる場所のマップを自動的に選んでくれる、チャーBというヤツだ。これまた、ラムサ星のリベアルームでアンドロイドに装着してもらったあとじゃないと、なんの効果もないので、あしからず。



### ●プリズン

ヤッ、光のオリの中に、だれかが閉じこめられているゾ! ここでは、考えるまでもなく「助けだす」してやらなくちゃいけない。強力な助っ人、ホアイウッドが仲間になってくれるんだ。ただし、そのあともしつこく「助けだす」しちゃうと……。

# 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

## アンダーMT

パワー	800
E X P	16
種族	ジャメロ星ジャメロ系



## MOT-38

パワー	500
E X P	10
種族	ジャメロ星ウェルズ系



## ホアイウッド

パワー	40~46
E S P	20~36
E X P	1
サイキック	エンバス、ハイパー



## テスマオーダ

パワー	650
E X P	12
種族	トブジェ星ヌビーマ系



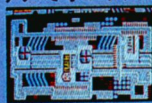
## スライン

パワー	400
E X P	4
種族	トブジェ星スレアン系 イバーン星ハグルタ系

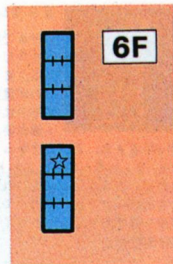
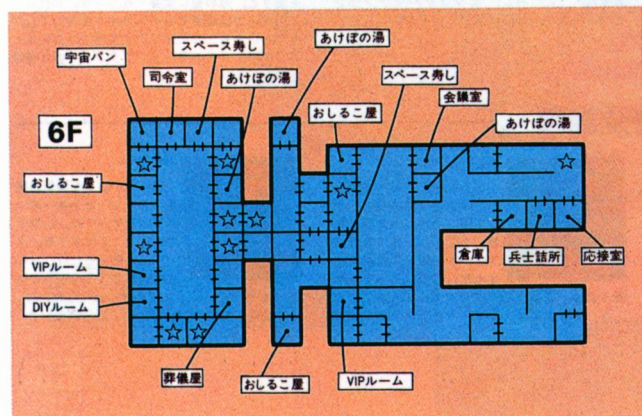
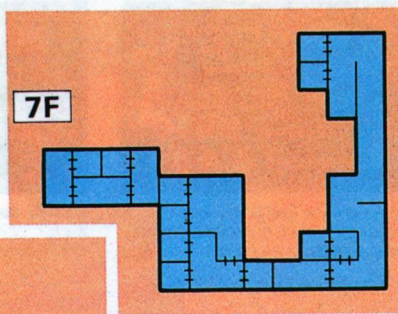
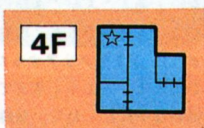
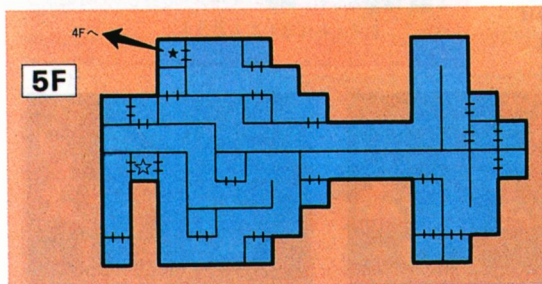


## このエリアで手に入るアイテム

・マップPY



・チャージB



# アルテック星PART1 (1F~3F)

網膜パターン  
センサーとは何ぞや!?

イパニーズ星の6Fにあった迎撃衛星コントロールを破壊して、やってきましたアルテック星。ここからゲームは後半に入るわけなんだけど、さすがに敵も強くなってくる。こちらのシールドを無効にするようなヤツらが、続々とでてくるんだ。そんなヤツらに対して有効なのが、メガシールド。これはシールドのグレードアップ版で、キャラクターのレベルが12になると、自動的に習得するサイキックだ。だから理想としては、レベル12までイパニーズ星の例のブリズンでキャラクターを鍛えあげてから、この星にくるようにしたい。また、ここアルテック星以降にはNRSルームがひとつもないので、くると必ずYontryを補給しておくこと。



このエリアでの最難関が、2Fにあるゲートだ。ここには網膜パターン・センサーという機械が取りつけられていて、目の網膜のパターンが登録してある人orモンスターじゃないと通ることができないんだ(それどころか、登録していない人間がくると、攻撃を受けて体力が半分にされてしまう)。ここをクリアするためには、いったいどうすればいいのかな?——よく考えてみてくれ、登録してある人しか通れないんだつたら、登録してある人にバケチャえばいいのだ。そのためのサイキックというのが、ちゃんとなつたよね。ウッチャムよ、キミの出番だぜ!

ゲートをくぐりぬけた先は、1Fへとつづいていくわけなんだけど、1FのはずれにあるVIPルーム、ここはものすごくオイシイ部屋。TEARSクリスタルが手に入るののももちろんのこと、ここでは、ものすごく効率良く経験値かせぎができてちやうんだ。なにしろ、入るだけでウェルステン&ズポイボが10匹連続で現れてくれるから、単純計算でも、EXP=20×10=約200もかせげちゃう。オカメに、その間ずっとスペース・キーを押しているだけでいいから、操作もヒジョーにラク。ウェルステンに乗勝できるようになったら、ここでガンガン経験値をかせいじやおう!

トランスルールの動力源のEバックがあるが、これは一つしか持てない。しかし、使うと、手に入れた所(またはEバックのある他の場所)に行けばまた、手に入るから安心して。それと、網膜パターン・チェックをするGATEがあるが、網膜パターンを登録しているのは誰か? を考えれば通れると思うよ。

## 鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

トランスルールの動力源のEバックがあるが、これは一つしか持てない。しかし、使うと、手に入れた所(またはEバックのある他の場所)に行けばまた、手に入るから安心して。それと、網膜パターン・チェックをするGATEがあるが、網膜パターンを登録しているのは誰か? を考えれば通れると思うよ。



▲これが新サイキック、メガシールドだ!! 今まではふせげなかったウェルステンビームも、このとおり完璧にシャットアウト。

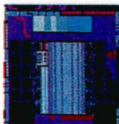


▲ムムツ、網膜パターン照会を行なわれました! このあと、"ビッシュ!"とダメージを受けるのが、じつに気マズイんだよね。



▲ウッチャムの持つサイキック、デュブラストを使うと、敵の姿に変身できちゃう。ただし、この超能力は降参するモンスターに対してしか使えないから、このエリアで変身できるのは、ズポイボ、デステモナー、ブグフリジの3種類だけだ。

## このエリアにある特殊施設



### ●トランスルーム

今までは受信専用のものばかりだったトランスルームに、とうとう送信可能なものが登場! 転送を一回するのにつき、Eバックが1個必要だったのは、もう知っているよね。Eバックをムダ使いたくないためにも、ラムサ星へ直通のこのトランスルームは、使わないほうがいいかもしれない。もともと、キミのパーティがポロポロで、どうしてもこの星から逃げださなきゃバツが悪いというなら、話は別だけど……。



### ●COMシステム

3Fの船がウジャウジャという地帯をぬけると、そこにはコンピュータ室がある。ここでは、三つ目のパスワードを得ることができると。このパスワードを使うのは、最後の星のエンディングも最近どころ。それまでは、しっかりとしたためておこう。



### ●ゲート

さて、ココが問題の網膜パターン・センサーがついているゲートだ。ふつうの状態でもここにきても、ダメージを受けるだけ。なにか対策を立てなくちゃいけないんだけど……。ここを通り抜けられれば、1FのBIGストックとVIPルームに行けるゾゾ。





### ●BIGストック

もういいかげん、おなじみになりました。BIGストックでございまへす。当店では、みなさまのご来店を心からお待ちしております。なお、今回の特価品は、ターボガン用冷線銃カートリッジ「KARMUCH」でございます。カラムーチョとおましがえのならぬよう、お買い求めくださいませ。



### ●VIPルーム

1Fの一番奥深いところにあるこの部屋に入ると、突然ウェルステン&ズボイボが、10匹連続で攻撃を仕掛けてくる。ウェルステンに、ほぼノーダメージで勝てるようになっていないと、10連勝は難しい。戦いが終わったあとには、倒した将校のポケットから、とても大切なアイテムを見つけたことができるんだ。

## < このエリアに登場するモンスター >

### ウェルステン

パワー	1200
E X P	20
種族	ジャメロ星ウェルズ系



### デステモーナ

パワー	750
E X P	8
種族	トプジェ星ググ系



### ズボイボ

パワー	1000
E X P	18
種族	クゴーチ星オベリン系



### ブグフリジ

パワー	600
E X P	6
種族	トプジェ星ヌビーマ系



### DOS-51

パワー	900
E X P	14
種族	ジャメロ星ジャメロ系



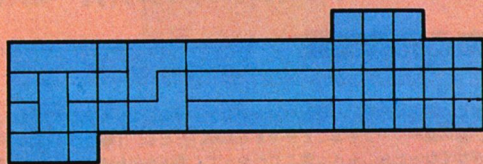
### このエリアで手に入るアイテム

・KARMUCH

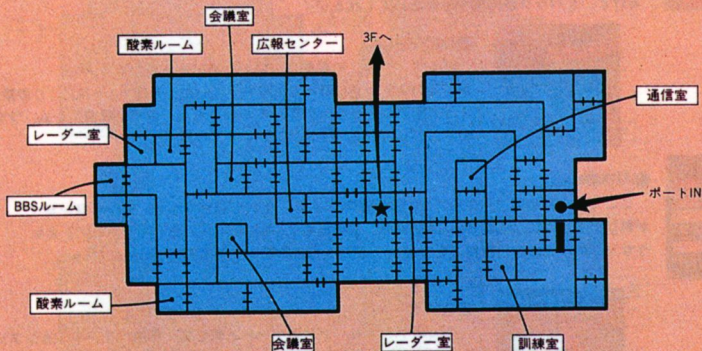


・TEARS  
クリスタル

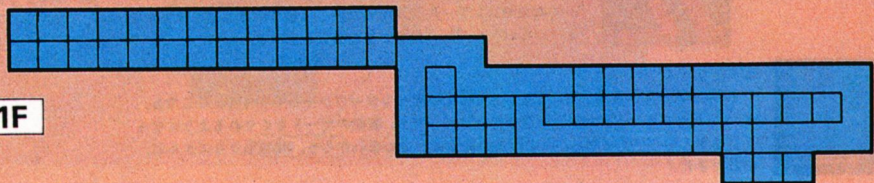
3F



2F



1F



# アルテック星PART2 (3F~4F)

今こそプレトリフトを使うとき!!

アルテック星の中部——このエリアの構造は、なかなかオモシロイ。四つのエレベータによって3Fと4Fが結ばれていて、それぞれのエレベータを中心として、4Fが大きく四つに分けられているんだ。よって、どのエレベータとどのエリアが結ばれているのか、ちゃんと把握しておくくちやいけない。

さて、このエリアで一番頭を使わなくちゃいけないのが、最強アーマー、SKEBAN9のあるARMストックへ入る方法だ。一見すると、DEFENCEルームで装置を動かして、ARMストック前のシャッターを開けておけばいいように思えるけど、そうは問屋がよろさない。

じつは、ARMストックの3歩手前の地点にセンサーがあって、そこを人が通過すると、自動的にARMストックのシ

ャッターが閉まるようになってるんだ。

エー、それじゃ、どうやってでもARMストックには入れないじゃない!と思う人がいるかもしれないけど、どーして、どーして。こういうときのために、ディクトくんが持っているプレメモリー&プレトリフトっていうサイキックがあるんじゃないの。

どうやって使ったらいいのかは、キミが自分で考えてみよう。

それと、もうひとつ。3Fにあるゲートだけど、ここは単にデュブラストをただけじゃ通れない。じつは、キミの身分を示すための、あるアイテムが必要なんだ。だから、いったんシェア星に行ってから、この部屋にもどってくることになるってわけさ。



▲このエリアが登場する。パイオビースト、ルゴローネ、ESUNIKNをセットしたターボガンで、どンドン退治しちゃえ!



▲これが噂のサイキック、プレメモリーだ!そのときにイメージインした場所に、あとからプレトリフトを使うことによってワープできるんだ。



▲せっかくブグブリジに変身してきたのに、ゲートが通れない!逆にダメージを受けちゃうなんて、ナンテコッタイ!

## 〈このエリアにある特殊施設〉



### ●BIGストック

ここで手に入るの、Eバックという大切なアイテム。コレを持っていると、転送装置を使って、他の星へワープすることができるんだ。ただし、1個につき1回かぎり。もしもEバックがなくなったら、もう1度ここへやってくるようにしよう。くるのに手間はかかるけど、Eバックは何度でも復活してくれるゾ!



### ●DEFENCE

さへて、一体この部屋は、何のためにあるんだろう?

先にARMストックに行った人なら、ピンとくるはず。そう、この装置を動かすと、ARMストック前のシャッターが開いてくれるんだ。さすが保安ルーム、フロア内の管理は完璧にいきといてるってわけか。



### ●ARMストック

ここでは、最強のアーマー、SKEBAN9が手に入る。それを装着すると、腕からヨーヨーが飛び出すようになるとか、「てめーら、許せねえ!」「おまんら、許さんじゃき!」というセリフのハーモニーが聞こえとか、そのへんの情報の真偽は確認されていない。



### ●GATE

このゲートも、2Fのゲートと同じで、網膜パターン・センサーを内蔵している。でも、いつも同じ手がかえるほど、世の中アマくない。このゲートは、単にデュブラストで敵のモンスターに変身するだけじゃ通りぬけることはできないんだ。悩んでいてもしょうがないから、ここはあとまわしにしよう。



### ●VIPルーム

VIPルームって部屋は、中に入ると、たいてい敵がウジャウジャとでてる。ここでも、B-9L1とセグモートの10匹連続攻撃が炸裂!でも、直前のゲートをくくれるようになっているキミのパーティなら、この程度の攻撃はへでもないだろう。BLOODクリスタルは、いただきだ!

# 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

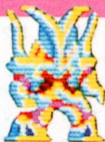
## B-9L1

パワー	2400
EXP	24
種族	ジェメロ星ウエルズ系



## セグモント

パワー	1800
EXP	18
種族	ステラフェュ星ゾニマ系



## イエノエ-2

パワー	1500
EXP	15
種族	クイラ星ティエラ系



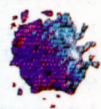
## ピオン

パワー	100~110
ESP	80~140
EXP	1
サイキック	???



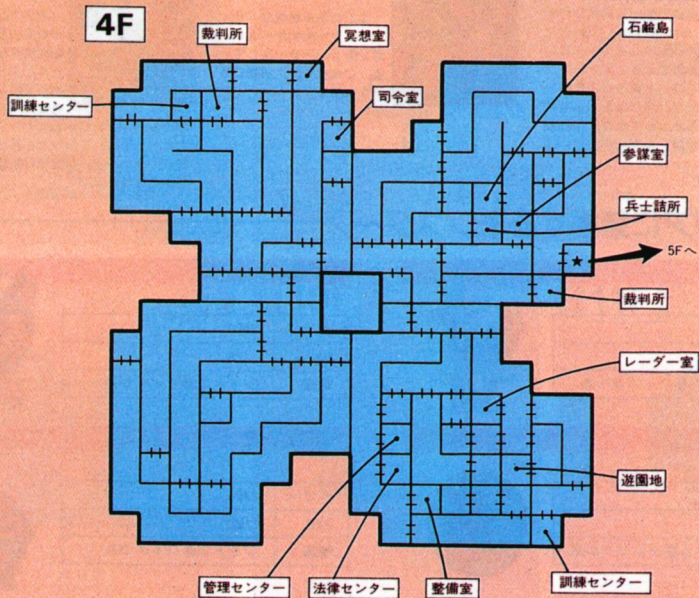
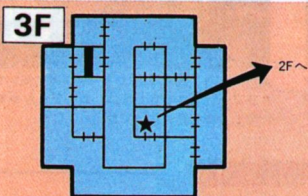
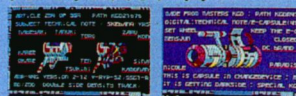
## ルゴローネ

パワー	3500
EXP	0
種族	バイオビースト



## このエリアで手に入るアイテム

- SKEBAN 9
- Eバック
- BLOOD
- クリスタル



# アルテック星PART3 (5F~11F)

自分で行き先を選択できる転送ルームを発見!

アルテック星の基地は、帝国軍の基地の中でも有数の高い建物だ。ここPART3の舞台は、5Fから11Fと広範囲にわたっているんだけど、各フロアはそれほど広くないから、歩き回るのはたいてい難しくはないはず。ただ、エレベーターがヒジョーに多いので、どのフロアにいるのか迷わないように気をつけよう。

このエリアになって、はじめて登場するトラップに、サイコバリアーというものがある。これは、前作『ゴズミックスルジャー』にでてきたオートレイガンの改良版で、その地点に行くと、パーティのうちのだから2人が、体力を半分にされてしまうんだ。11Fにあるオートレイガン・コントロールを破壊するまでは、このトラップは避けられない。万一、パーティの先頭のキャラがダメージを受けたら、

惜しまずにYontryを投入しよう。敵とエンカウントしたときがキツイからね。とくに、バイオビースト、アンバトウーには要注意。コイツには、今までの火炎放射攻撃はまったく効きめがないんだ。カートリッジをKARMUCHに入れ替えて、フリーズドライ攻撃!!——これでOKだ。

そして、このエリアで一番ウレシイのが、何と云っても5Fにあるトランスルーム。ここでは、今まで冒険した四つ+1の星に、自由にワープすることができるんだ。ただし、五つのレバーのどれがどの星に対応しているかわかるまでは、完全な自由とは言えない。セーブゲームをしてからいろいろと試してみよう。つぎなる舞台は、未知の星、シェア星だ!!



▲写真じゃ良くわからないけど、サイコバリアーに引っかかったところ。まず、パーティの最後尾にいる自分がダメージを受けてしまった!



▲対アンバトウーには、フリーズドライガンで! エリアを行き来するときに、カートリッジを入れ替えるのを忘れないでね。



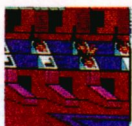
▲さて、どのレバーを引いたらシェア星へ行けるんだらう? ま、データをセーブしてから試してみるのが無難でしょうな、やっぱり。

## このエリアにある特殊施設



### ●BIGストック

金庫の中から発見したのは、三つ目のカートリッジ、GEKIKRA。ターボガンにコレを装着すると、メルトダウンパワーを撃てるようになるんだ。すなわち、ある特定の敵を溶かして倒しちゃうってわけ。どの敵に対して効果があるのかは、まだわからないけどね。



### ●サイコOFF

ここにある機械は、サイコバリアー用のオートレイガンをコントロールしている。こんなもの、破壊しちゃうに限る!!



### ●トランス・ルーム

今までは、受信専用やある特定の星しか行けない転送装置ばかりだったけど、どうとう自分で行き先を選べる装置が登場した! これは、トランジスタ・ラジオがウォークマンにかわるぐらい、画期的なことなのだ。でも、Eバックを再び取りに行くのは面倒くさいから、無意味な転送は、できるだけひかえてね。

## このエリアに登場するモンスター

### フィールファム

パワー	3200
EXP	32
種族	ジャメロ星フィーラー系



### ARB-7

パワー	2900
EXP	29
種族	ジャメロ星ウエルズ系



### ロングフレド

パワー	2500
EXP	25
種族	ステラフュ星グレゴール系



### SOLT-2

パワー	2200
EXP	22
種族	ジャメロ星ジャメロ系



アンバトウ

パワー	5000
EXP	0
種族	バイオビースト

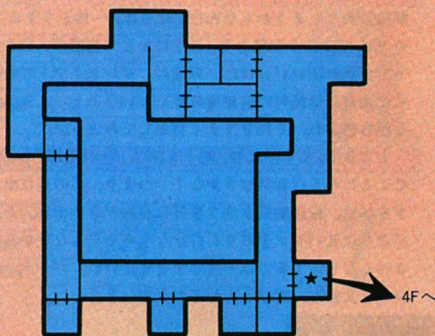


このエリアで手に入るアイテム

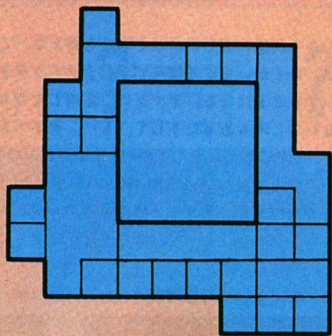
・GEKIKRA



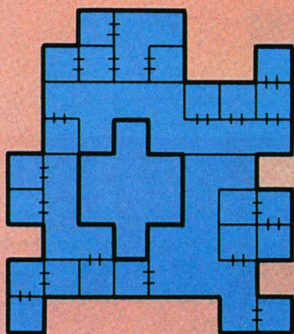
5F



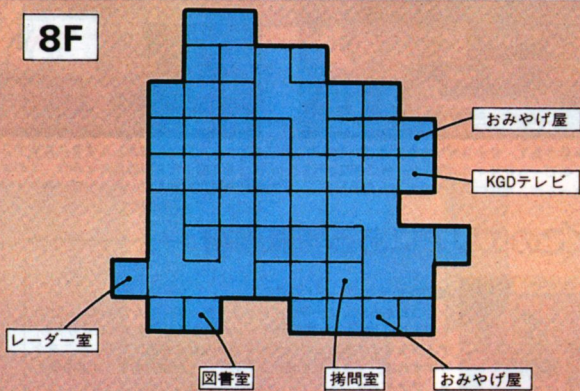
6F



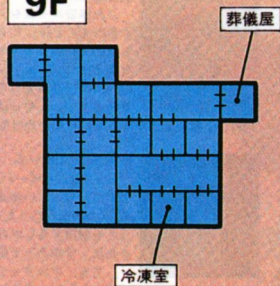
7F



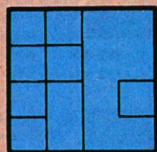
8F



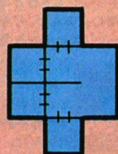
9F



10F



11F



# シェア星

すべてのテクを駆使して  
クリアせよ!



ゲームも終盤にさしかかってきたと言える、ここシェア星では、キミがいままで学んできたテクニックをすべておさらいすることになる。オマケに、応用しなくちゃクリアできないところもあったりして、もー、タイヘンなのだ。

まず、すぐにピーンとくるのが、サイコガンのあるARMストックの入りかただ。DEFENCEの部屋とセンサー——場所さえちがえど、トラップの内容はアルテック星の4Fとまるっきり同じ。よって、またまたディクトに活躍してもらえばいいわけだ。

つづいて、なつかしの網膜パターン・センサーとお目に



▲見て見て、サイコガンを身に着けたときの、このビーム!!サイコパワーが一気に増幅されて、ビームがこんなに太くなっちゃったのだ。



▲スティーマーに変身したままここまでこれれば、もう勝ったも同然。ちなみに、このエリアで降参してくれるモンスターは、スティーマーとパンフアムだけだ。

## このエリアにある特殊施設



### ●VIOストック

ここにあるコンソールは、はっきり言って、とんでもない。ゲートでもなくして、網膜パターンとの照合をしてくるんだ。あーあ、デュプラストするのって、メンドウなんだよなあ。でも、ここをクリアすれば、アルテック星の3Fのゲートが通れるようになるのゾ。ファイト!!



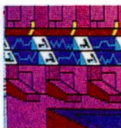
### ●BIGストック

もーいいかげん説明するのに飽きた、BIGストック。このエリアでは2カ所あって、ひとつは、転送装置を動かすために必要なEパックが、もうひとつでは最後の地図、マップIRAが入るんだ。どちらもそのまわりを強い敵がガードしているから気をつけて!



### ●ARMストック

ARMストックっていうのは、もともと帝国軍が開発している武器や防具が置いてある場所なんだ。そこから最新兵器を盗んじゃおうってんだから、ソルジャーたちも要領がいいと言うのか、人が悪いと言うのか……。ここでも、最強最後の武器、サイコガンが手に入っちゃうのだ。コレを装着すると、ビームのグラフィックが変わって、いかにも強そうぞうぞ!



### ●サイコOFF

アルテック星の最上階にあったと同様、この機械もサイコバリアーのオートレイガンをコントロールしている。できるだけ早くこの部屋を見つけておくと、あとあとがラク。だって、通路を歩いてるだけでダメージを受けたんじゃ、たまらないもんね!



### ●VIPルーム

VIPルーム名物のモンスター連続10匹攻撃は、ここでもちゃんと見れる。バッタバックと敵をなぞおし、敵の持物のポケットから発見したのは、SWEATクリスタルでも、一体何に使うんだろうね、コレ?

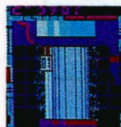
## 鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

このサイコガンのあるARMストックは、開けたがむずかしい。でも、今まで会った仲間の超能力をうまく使えば、取れるから、よく考えてみよう。アルテック星のARMストックも同じだよ。



### ●DEFENCE

この保安ルームもアルテック星の4Fと同じで、ARMストックの入口のシャッターを開けるためにある。しかし、DEFENCEのあるところ、センサーあり……。やっぱり以前と同じ手順を踏まなくちゃいけないわけだ。



### ●トランスルーム

シェア星にはポートOUTなんてアマツよろい物はないから、べつこの星へ行くためには、ここを利用するしかない。行き先は、アルテック星オンリー。でも、アルテック星の3Fのゲートにチャレンジしようとするキミにとっては、ちょうどいいって話も……。

# 〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

## ヒルスタン

パワー	4200
EXP	42
種族	キラ星ルビル系



## スティーマー

パワー	4000
EXP	40
種族	トプジェ星スレアノ系



## ランドゾーン

パワー	3600
EXP	36
種族	クゴーチ星オーギシン系



## バインファム

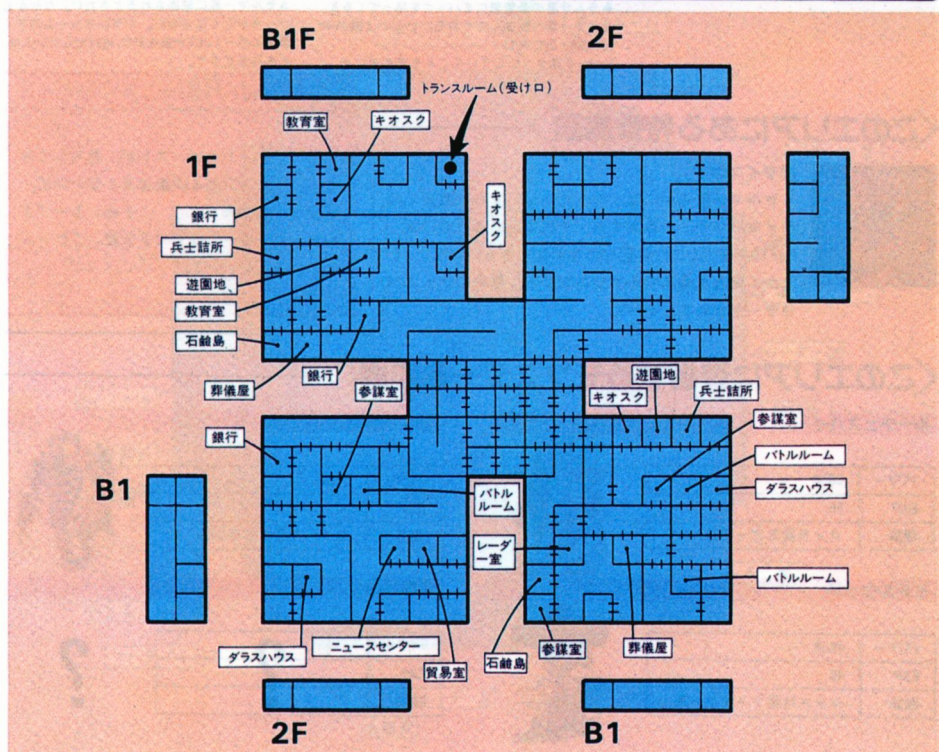
パワー	?
EXP	?
種族	?

## スプリン

パワー	?
EXP	?
種族	?

## このエリアで手に入るアイテム

- ・マップIRA
- ・サイコガン
- ・SWEAT
- ・クリスタル
- ・IDパッチ
- ・Eバック



# セルマー星PART1 (B1F~1F)

いよいよ敵の軍事力の  
中枢にやってきたゾ!!

アルテック星でBLOODクリスタルを手に入れたら、Eパックをキーブしたまま、ラムサ星の骨董屋へ行ってみよう。— エッ、Eパックを持ったままアルテック星から外に出出できるわけないって? ウン、たしかに、アルテック星にはポートOUTがないから、Eパックを使って転送装置を使わないと、他の星へは行けないように思える。でもね、こんなときにも、あのプレトリフトがキミのことを救ってくれるんだ。プレトリフトが他の星に対しても使えるってことに気づけば、Eパックをアルテック星の外に持ちだすのなんて、たやすいことなさ。

骨董屋の転送装置を使ってワープすると、そこはもうセルマー星。そう、ここが帝国軍の軍事中枢の人工衛星なのだ!! ここをガードしているモンスターたちは、さすがに

強い。なにしろ、ほとんどのヤツらが、最強のシールドであるメガシールドをも貫く強烈なビームを撃ってくるんだ。よって、シールドはまったく無意味なので、この星ではスペース・キーを押しながら歩き回るしかない。敵と出会ったら、ビームを撃つ——ただ、それだけだ!

さて、このエリアの迷路は、よく見てみると、大きく二つに分かれているのがわかる。それぞれの通路の一番奥にエレベーターがあって、2Fの異なった部分に行くことができるんだ。両方のエレベーターの間を行ったりきたりするのは、けっこう距離があるので、プレトモリー&プレトリフトをうまく利用するようにしよう(ちなみに、この星の周囲にはバリエーが張られていて、星の外へプレトリフトすることはできないゾ)。

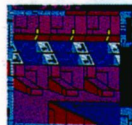


▲ラムサ星の骨董屋にEパックを持ってくと、セルマー星へ転送してくれる。いよいよ敵の中枢に乗り込むのだノ  
Yontryを満タンにしていこうを忘れずに!!



▲セルマー星に転送される時だけ、なぜかEパックがなくならない。トランスルームのすぐ裏側にポートOUTがあるので、逃げだしたい人は、そちらをどうぞ。

## このエリアにある特殊施設



### ●サイコOFF

セルマー星の中には、うとうとしくらい数多くのサイコバリエーが存在する。それを止めるためには、B1Fにある、ここの装置を破壊しなくちゃいけない。とにかく何度も通過するエリアだから、早めにサイコバリエーを止めておくべし。

## 鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここではバイオビーストが、あちらこちらに出て来る。出る回数は多くないけど、いきなり出て来るので、こまめにセーブするか、F1キーの近くに手を置いてゲームをしたほうがいいよ。

## このエリアに登場するモンスター&仲間

### ルーチェスハイ

パワー	5600
EXP	56
種族	クイラ星モアード系



### オペラル

パワー	5200
EXP	52
種族	クゴーチ星オベリン系



### ミドルウッド

パワー	4600
EXP	46
種族	ジャメロ星フィーラー系



### ヌボーム

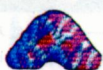
パワー	?
EXP	?
種族	?





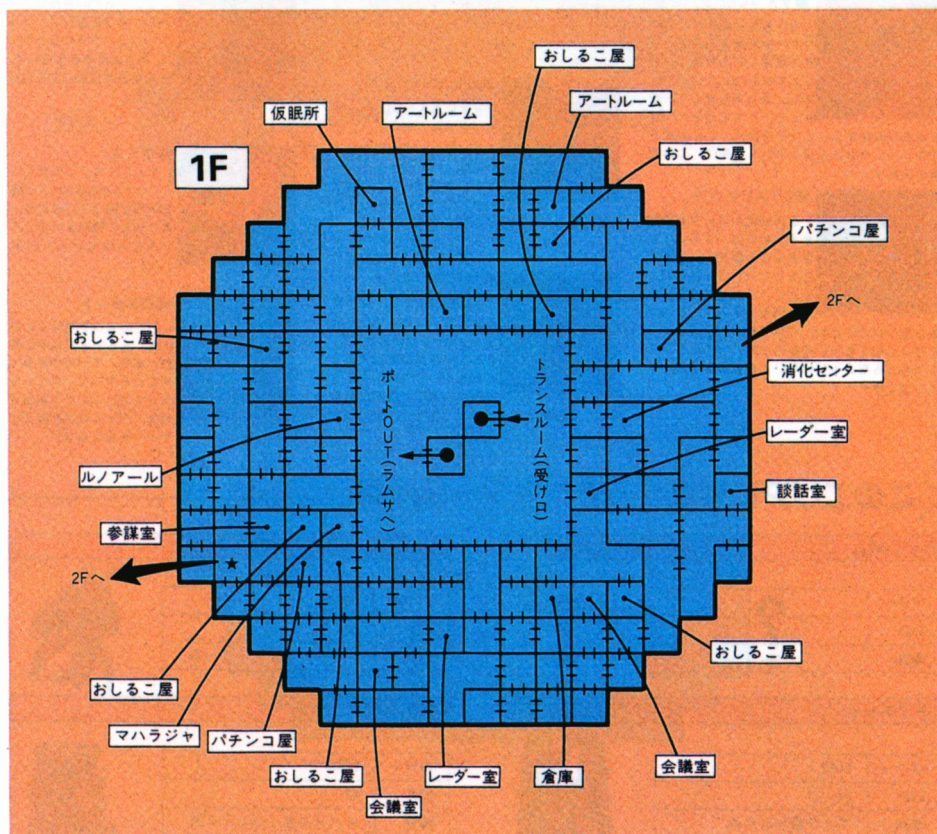
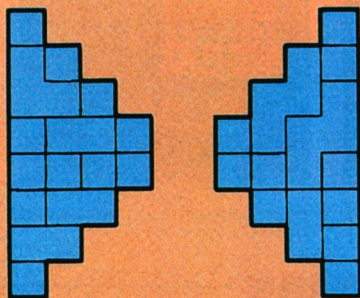
スリフライ

パワー	8000
EXP	0
種族	バイオビースト



このエリアで手に入るアイテム  
なし

B1F



# セルマー星PART2 (2F~3F)

自爆コンソールのスイッチを入れて脱出せよ!

さあ、いよいよ最後の舞台にやってきた。この2Fと3Fは、大量のエレベータによって、非常に複雑なつながりかたをしている。まずはエレベータのつながりかたを調べあげて、サイコバリアーのコントロール装置を破壊してきてくれ。それからじゃないと、話しははじまらないんだ。

——でなとこで、解説はひとまずおしまい。ゲームの最後のエリアくらいは、ぜひキミの自力で解き明かしてみたい。さまざまな困難を乗り越えて、ラストのエンディングを見たときにこそ、そのゲームもたまたまの意味での『感動』を味わうことができるんだから……。



▲レベルはBLUE? 一体これはどういうことなんだ? WHITEとかYELLOWとか、いろんな色が出てくるゾ。

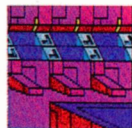


▲ひえー、まさかこんなところでパズルをやらされるのは思わなかった! これはなかなか手こわいぜ!



▲特別にお見せしよう。これがホテルでのニャンニャンシーンだ!! アンドロイドのセロフがなかなか笑えるヨ。

## このエリアにある特殊施設



### ●サイコOFF

もうおなじみのサイコバリアーを制御する装置。3Fの奥深くにあるから、行くまでがものすごくツライ。でも、ココを破壊しておかないと、とてもじゃないけど目的を達成することは不可能だ。1Fの左下のエレベータから上がっていった先に、この部屋があるゾ。



### ●CRコンソール

自爆装置のロックを解除するためには、3Fに3か所あるこの部屋で、あることをしなければならぬ。ただし、それにはある決まった順番があるから、その順番を見つけたすまで、それぞれの間を行ったりきたりしなくちゃいけないんだ。わざわざ1Fまでもどろなきちゃいけないときもあるから、コイツはツライッ!



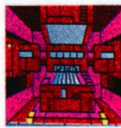
### ●COMシステム

2Fにあるコンピュータ・コンソール・ルーム。このコンピュータを動かすためには、パスワードを入れるなくちゃいけない。3種類のパスワードの中で、まだ1度も使ってないヤツがひとつあったよな。



### ●OPERATE

この研究室では、「何かあるようだが取れない」というメッセージが表示されて、きつとキミも頭を悩ますことだろう。じつは、ここでは確かに大切なアイテムを得ることができるんだけど、あることをしたあとじゃないとダメなんだ。



### ●GDシステム

ここが目的の自爆コンソールがある部屋だ! コンソールはパズルになっていて、ある絵をそろえないと、自爆装置が作動してくれないんだ。



### ●ホテル

なんだって、こんなところにホテルがあるんだ! 爆破時間が迫っているから、寄り道して時間をぶつけているヒマはないんだけど……。



### ●脱出ポット

この入口を開けるためには、あるアイテムが必要だ。さあ、すべてのやるべきことをやって、タイムリミット前にここから脱出すれば、ゲームは感動のフィナーレを迎えるゾ!

## このエリアに登場するモンスター&仲間

### シビルボム

パワー	?
EXP	?
種族	?

### チブチャイ

パワー	5400
EXP	54
種族	キラ星ビル系



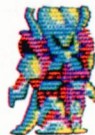
### サウスサン

パワー	6800
EXP	68
種族	ジャメロ星フィーラー系



### バジエット

パワー	6200
EXP	62
種族	イバーン星イバーニス系



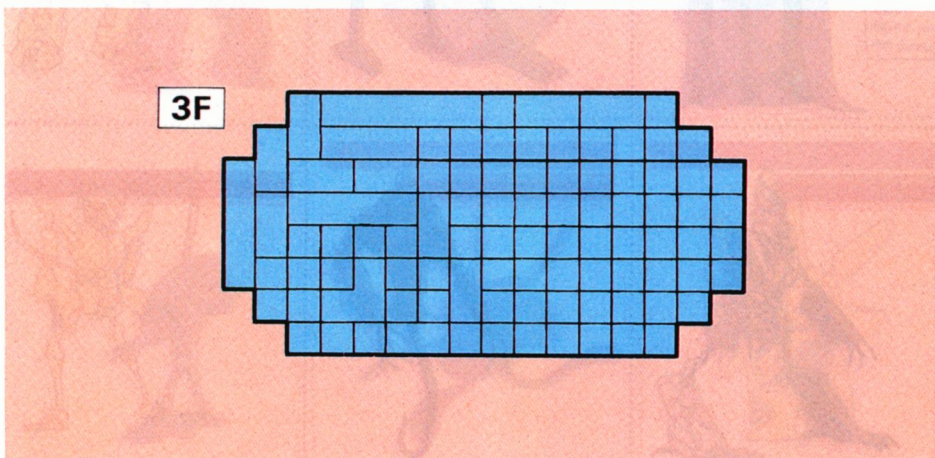
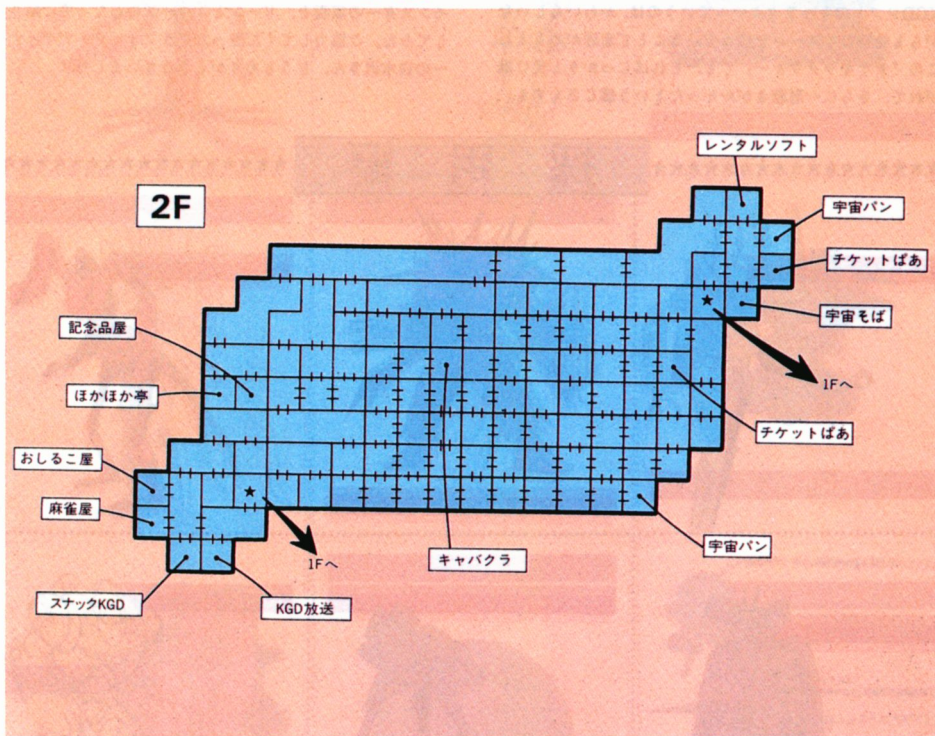
バスカバー

パワー	5800
EXP	58
種族	キラ星ルビル系



このエリアで手に入るアイテム

BEEFUN



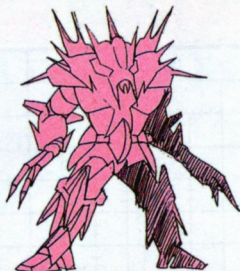
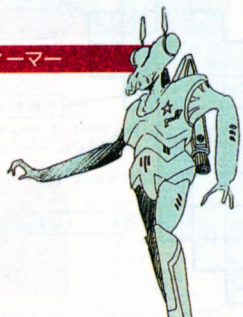
# KGDキャラのファンよ喜べ! モンスター原画集一挙公開!

『ゴズミックソルジャー』といい、『悪邪の封印』といい、KGDソフトのキャラクターというのは、かわいらしいながらも独特のイメージを持っていることで定評があるよね。この『サイキックウォー』でも、それはしっかりと受け継がれて、さらに一層磨きがかかったという感じがえる。

このページでは、その魅力的な『サイキックウォー』のモンスターの原画を、ドーンと4ページにわたってご紹介してみた。ご協力してくださったグラフィック・デザイナーの白木沢さん、どうもありがとうございます!

## 採用編

スティーマー

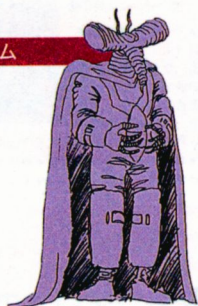


テスデモーナ

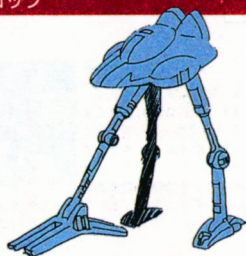
オーグス



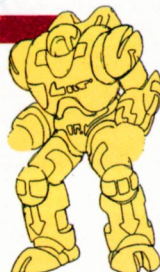
ヌボーム



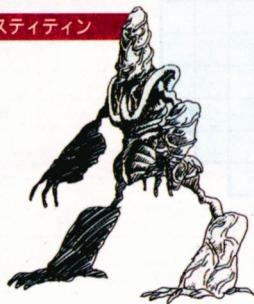
ブロップ



ARB-7



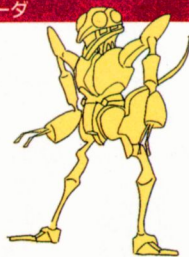
テストティン



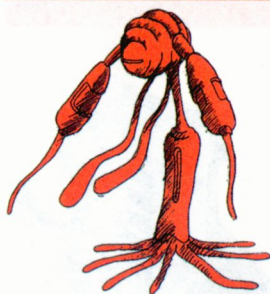
オペラル



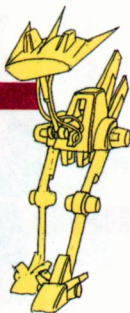
テスマータ



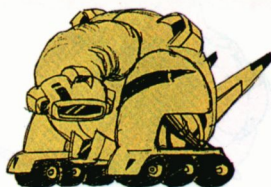
グレゴリン



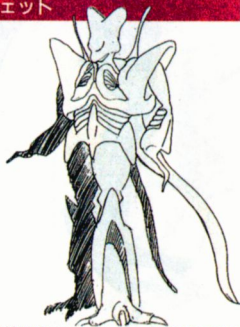
フィールファム



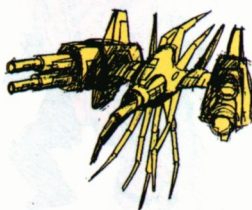
シェクマローン



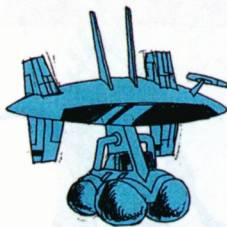
バジェット



サウスサン



アンダーMT



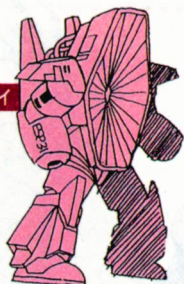
ロングフレド



バスカパー



ルーチェスハイ



SALE

今更  
ASの 1002  
死体1コア10:1

ウェルステン

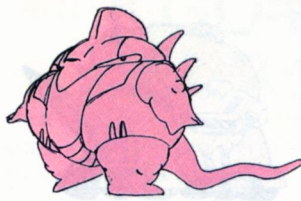


MOT-38



テレテレ



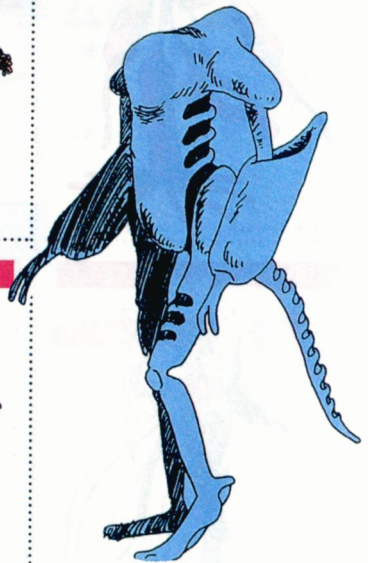


ズボイボ



スライン

ゾンメー



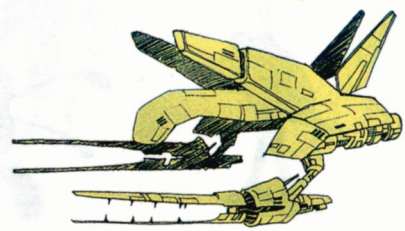
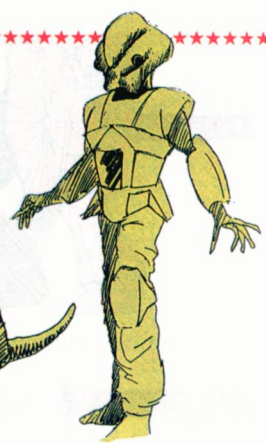
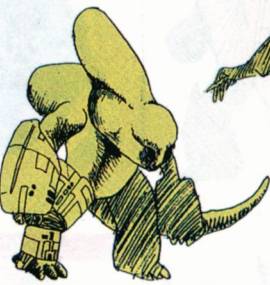
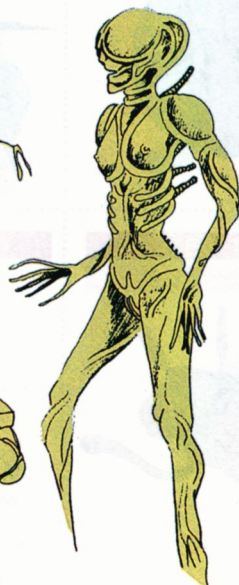
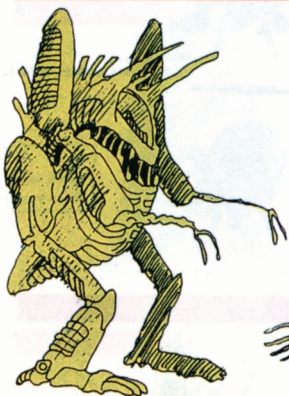
シビルホム

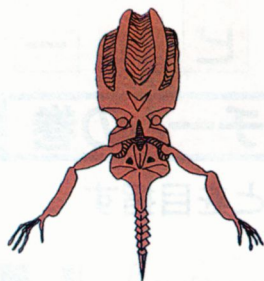


パフェボッツ



# ボツ編



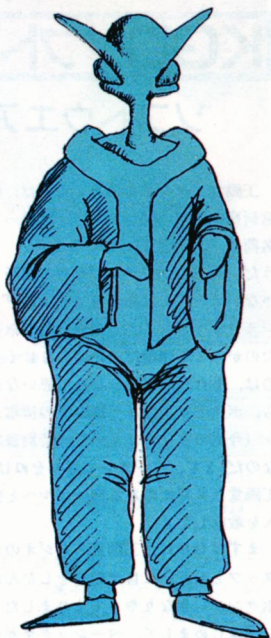


セイレーヌ

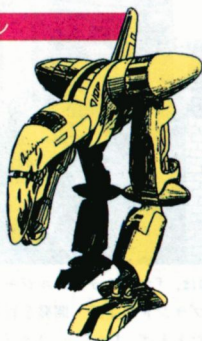
バルクピース



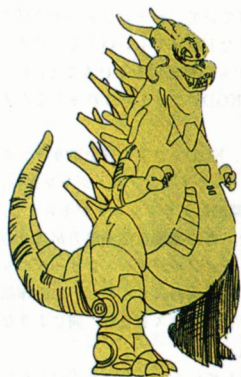
ジャメロ



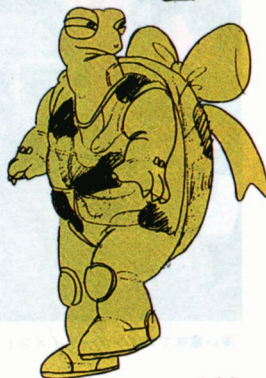
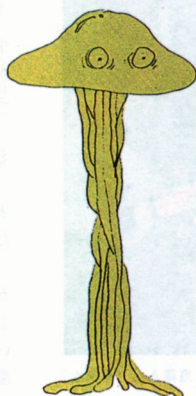
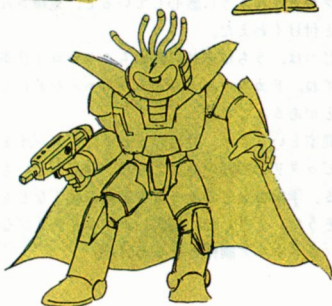
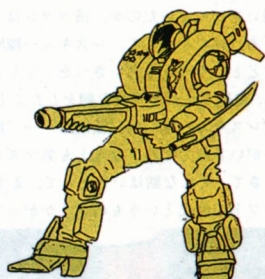
ヒルスタン



セグモント



単はアセリ高生だが  
実はこのセー服  
超能力反射服に成っ  
た。  
尼向人を乗っかすために  
作り出した。  
超能力服!



## KGDソフト『サイキックウォー』チームの巻

### ソフトウェアの付加価値を高めることを目指す クリエイティブ集団

工画堂スタジオのあるところは、都営新宿線の曙橋駅。アレ？ 曙橋って名前は、なんか記憶に残ってるゾ!? そろ、天下のフジテレビがある場所じゃない！ 思えば今から2年半前、『ドレミファ・ドン!』で栄冠を勝ち取ったのが、ここ曙橋だった。ここにくるのは、それ以来だ～なんて思いながら、ボクとレスキュー隊No1の清水くん（今回のインタビューだけ特別参加なのだ）とで、フジテレビ通りをぬけ、工画堂スタジオのある白いビルへと突入を敢行した！

まずはじめに、工画堂スタジオのスタッフとお互いに自己紹介をしたんだけど、このときに清水くんがいきなりやってくれました!!

「はじめまして、パーシクマガジンの山下です。」

「どうも」工画堂の鬼羅です。」

——と、かわるがわるあいさつをしていったときに、何を無いあがっていたのか、清水くんは

「あ、はじめまして、レスキュー隊No1の清水です。」  
などというへんなあいさつをしてしまったんだ。そのあとに、鬼羅さんが不可解な顔をしたことは、言うまでもない。「レスキュー隊」→「救助隊」→「消防署の人」なんて勘がいらされてたら、なんとも気まずいなあ。

さて、そんな話はいいとして、まずは鬼羅さんに、KGDソフトの歴史というものをうかがってみた。

▶KGDの社屋は、フジテレビのすぐそばにある。夕暮の中、ちょっと足をのばしてみた。

▼ストップウォッチを首から下げた人やタレントさんが行交う通りを抜けてフジテレビに向かう坂道の階段の途中にKOGADO STUDIO = KGDソフトはある。



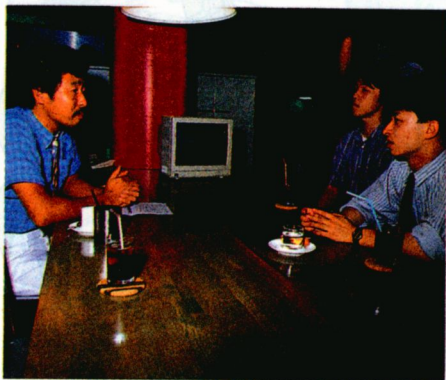
「うちのデビュー作は、『コズミックソルジャー』ですが、それ以前にも、他社ブランドで企画・開発を行っていた作品があるんです。たとえば、『エミー』とか『トライアングル・ジャングル』とか、一連のグラフィック・ゲームものが3つですね。それから、ゲームウォッチとかボードゲームなんかも昔から手がけていて、ゲームウォッチのためにコンピュータ部門ができたと言ってもいいくらいです。まあ、最初はOEM（他社から制作依頼を受けること）からはじまって、ようやく今のKGDソフトと呼ばれるところまで成長したわけですね。」

なるほど、人に歴史あり、KGDソフトに歴史ありってカンジだねえ。「エミー」や「トライアングル・ジャングル」は、当時の作品としては画期的にグラフィックがキレイで、ボクも感動したもんだ。あの繊細な描画能力が最近の『覇者の封印』や『コズミックソルジャー・シリーズ』にも生かされてるってわけだ。そう言われてみると、どの作品からも、デザイン会社のソフトハウスらしい、同じようなニオイが感じ取れるもね。

ボクがそんなふうに関心していると、鬼羅さんがもうひとこと付けくわえた。

「じつは、うちはそれ以外にもオモシロイ仕事をやってきましたね。リカちゃんやジュニーちゃんなどにもかかわったことがあるんです。」

開発室というより、社名のとおり、スタジオといったほうがピッタリの部屋のあちこちに、作品らしいものが置いてある。学術書などのりっぱな書籍の装丁なども手掛けているそう。そうした、幅広いクリエイティブな仕事の一環がソフトウェア制作となるわけだ。



「深い意味でのエンターテインメントを目指す」鬼羅さん（写真左）



## サイキックウォーの 売りはここだ!

続いて、サイキックウォーの開発担当の方々にお話しをうかがうことにした。まずは自らを「制作スタッフの交通整理役」という、プランナーの立岡博さんだ。

「この作品で苦労したのは、キャラクターのネーミングです」という。確かに、単なるモンスターの名前にも、いろいろなパロディが入っているKGD独特の遊び心がうかがえる。

さらに、立岡さんは、このゲームの売りについて、次のように続けた。

「敵が現れて、それからどうします

か?というの、現実的ではないと思うんですよ。そこでこのゲームでは、一瞬の判断が要求される、戦闘モードを設定しました。登場する種族それぞれが異なったドームを持っているのも、戦闘シーンに重点を置きたかったからなのです。」

特徴のあるグラフィック・デザインを担当されたのは、白木沢博幸さん。どんな方法でグラフィックを入力されたのかをうかがおうとすると、プログラマーの永井知彦さんが、一言。

「ドットで描いているんです。」

エーッ、そんなバカな!ツールで取込んでドット単位の修正をほどこす、というんならわかるけど、あの膨大なデータ量になるグラフィックをドットで描き上げるのは、気の遠くなるような作業だ。

「ウチでは、昔からそうなんです。だからといって、特にたいへんだとは思いませんが、時間との勝負です。この作品の中では、アンドロイドに一番の思い入れがあります。プレイした皆さんの意見をぜひ聞いてみたいですね。」(白木沢さん)

グラフィック担当者、ミュージック担当者、メイン・プログラマーとの間で、メモリの確保にまつわる確執があるのは、ソフト制作では、必ずといってよいほど起こることだという。それぞれの担当者が、全身金霊をこめて創りあげたデータをすべて製品版ディスクに落とし込みたいと願うのは、人情だ。しかし、パソコンの能力には、限界があるし、ディスクの枚数も、むやみに増やすことはできない。

そのへんは、どうだったのだろうか。プログラマーの安部和広さんに聞いてみた。

「モメるということはなかったんですが、入れたいことが多すぎて、どの部分を削るかということでは、みんないろいろと、検討しました。私自身では、大作もいのですが、気が向いたときに、ちょっと遊べるような、肩のこらないソフトを作りたいと思っているんですよ」

名交通整理役、立岡さんの活躍りがうかがえる発言であった。



▲これでもか?というくらいにコッタ設定資料を見せていただいた

## 真のエンターテインメントを追及する ためのこだわりを大切にしたい

しめくくり、KGDソフトが、これから制作して行うとする、ソフトウェアについて鬼羅さんに語っていたのだ。

「まず言えるのは、自分達が本当にプレイしたいゲームのソフト化を目指すことが基本ポリシーになっているんです。とは言っても我々だけの感性や考えだけにこりかたまっては、ユーザーへのギャップが生じる可能性があります。我々が目指すソフトを創り出すためには、ユーザーとイコールの関係になくはならないのだという思いを大切にしています。このスタジオにもけっこうユーザーの方が遊びにくるんですよ。」

さすが、重みのあるお話しをされる。今回の本のためにいくつものソフトハウスを取材したけど、どこへ行っても「ソフトハウスの方は、しっかりしたポリシーを持って仕事をされているな」ということを、一番強く感じた。

鬼羅さんは、さらに続ける。

「ソフトの内容としては、ただ遊んでハイおもしろかったというものではなくて、小説のようなもの、すなわち日常生活の中では気がつかなかったことをうきぼりにしつつ、楽しませる文化的な付加価値のある作品を創りあげたいと思っています。深い意味でのエンターテインメントがKGDの目指すものと言ってもよいでしょう。例えばキャラクターのネーミング、マップの構成などにもエンターテインメントにインテリジェンスのちょっとした味付けをした、こだわりのある設定をする姿勢は、これからも続けていきたいと考えています。」

KGDソフトが、こうまでハッキリと、ゲームを他の分野の媒体に近いものとしてとらえていることには、正直言って驚かされた。そして、各ソフトハウスの方々がそれぞれのポリシーを持ってがんばってくださる以上、ゲームが小説や映画と同じ芸術としての評価を得る日も遠いことでは無い、そうボクは心の中でつぶやいた。

## 開発スタッフ・プロフィール

### ●鬼羅 あきら

担当：プロデューサー  
生年月日：19××年4月25日

出身地：東京都台東区

出身学校名：某学校卒業

特技：マユをつり上げる事。

弱点：眼の手術を見る事と太陽の爆発を考える事。

自慢できること：なし。

失敗談：地震のたびにうろたえて、皆からばかにされてしまった。

趣味：衝動買い。

今1番やりたい事：土地ころがし。

読者へのメッセージ：ちょっとまってね。



出身学校名：都立プロレス専門学校卒業

特技：シュメット流バックブ  
弱点：眼と眼の間。 リーカー

自慢できること：体力。

失敗談：忘れた。

趣味：中指を立てること。

今1番やりたい事：NWPタイトル奪回。

読者へのメッセージ：かかって来なさい。



### ●立岡 博

担当：ディレクター

生年月日：19××年6月16日

出身地：東京都葛飾区

出身学校名：東京某雑学学校

特技：自転車に乗れる。

弱点：身長に比べて手が短い。

自慢できること：意外と絵がうまい。

失敗談：いやーっまいった、まいった。

趣味：粉末テニス。

今1番やりたい事：自分の漫画集を出す。

読者へのメッセージ：キャラクターの中にこのスタッフが登場していますから、探してみてください（例・BIOキープの主は鬼羅です）。



### ●白木沢 博幸

担当：グラフィック

生年月日：1962年8月8日

出身学校名：日本デザイン専門学校卒業

特技：右手で絵が描ける。

弱点：左手で絵が描けない。

自慢できること：足で背中がかけない。

失敗談：いやーっまいった、まいった。

趣味：映画を見る。

今1番やりたい事：映画を作る。

読者へのメッセージ：いじめる？ いじめる？



### ●阿部 和

担当：シナリオ

生年月日：1964年4月5日

出身地：海

出身学校名：よくわからない。

特技：川のクイに頭をぶつけて、一回転できるよ。

弱点：でんぐり返りができない。

自慢できること：ワキの下のポケットに貝が入っている。

失敗談：お気に入りの石を割ってしまった。

趣味：ニクキュウをされること。

今1番やりたい事：プレーリードックくんてすごいと思った。

読者へのメッセージ：思ったんだったら。



### ●財部 大公（たからべ おおひと）

担当：ミュージック

生年月日：1953年4月26日

出身地：福岡県博多市

出身学校名：中国短期大学音楽科

特技：原稿なしでしゃべれる。

弱点：食い物が弱い。

自慢できること：徹夜がきく。

失敗談：世に生まれ出たこと。

趣味：ハーバリストである（ハーブを愛する人）。

今1番やりたい事：リアルタイムでパソコンで簡単に意志の疎通をはかりたい。

読者へのメッセージ：機会があったら、読者のみんなと一緒に作曲をしたいですね。

### ●永井 和彦

担当：プログラマー

生年月日：1962年7月19日

出身地：四角いジャングル

山下：ユニークな個性がぶつかり合い、続々とKGDワールドから作品を生みだしてくる、そのバック・ボーンが、このプロフィールからも感じとれるようだ。次回作も期待してます!!

# Wizardry

ウィザードリィ I / II / III

**Wizardry**

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD!



ウィザードリィのせかいへようこそ  
デュプリカイトディスクをつくらないでプレイできません  
S) ウィザードリィをはじめる  
M) デュプリカイトディスクをつくる

**Wizardry**

SCENARIO #2 - THE KNIGHT OF DIAMONDS



ウィザードリィのせかいへようこそ  
デュプリカイトディスクをつくらないでプレイできません  
S) ウィザードリィをはじめる  
M) デュプリカイトディスクをつくる

**Wizardry**

SCENARIO #3 - THE LEGACY OF LLTLGAMYN



ウィザードリィのせかいへようこそ  
デュプリカイトディスクをつくらないでプレイできません  
S) ウィザードリィをはじめる  
M) デュプリカイトディスクをつくる

- 対応機種：PC-9801シリーズ (3.5', 5'ディスク)
- PC-8801シリーズ (5'ディスク)
- X1シリーズ (5'ディスク)
- FM-7シリーズ (3.5', 5'ディスク)
- 価 格：9,800円
- 発 売 日：I —— 1985年11月15日
- II —— 1986年12月19日
- III —— 1987年6月27日
- 発 売 元：ASCII
- 〒107 東京都港区南青山6-11-1
- スリーエフ南青山ビル ☎03(486)8080
- 制作担当：フォア・チューン (日本版)
- 〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
- ☎03(667)2707
- サーテック ソフトウェア (オリジナル版)
- 〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
- ㈱フォア・チューン方 サーテック ソフトウェア

# ～魔法世界への熱き想い：

はい、「チャレンジ! A.V.G. & R.P.G.Ⅲ」の「ウルティマⅢ」に続き、今回もまた山下さんの本にわいて出たTOMMYです。何でまた『ウィザードリィ』のようなマジメなゲームをあえてボク(ペーマガじゃないので「あたし」はやめときましょ)が書いているのか? テキの悪いダジャレでお茶をにごすんじゃないかと不安になるむきもあるかも知れない(あるだろーなア)。だけど安心してほしい。ボクには『ウィザードリィ』を書くだけの、過去5年間にわたる熱い想いがあるんだ。まずはボクとこの素晴らしい魔法世界との出会いを語ってみようじゃないか。

## レベル1: 嗜の究極ゲーム

話しかかれこれ5年も昔の1982年に逆のぼる。当時のボクは発売されてから1年も経っていないPC-6001(PC-8801の最初のバージョンとほぼ当時期に出たヤツ。電卓のようなキーボードが印象的なアレのことだ)のユーザーで、発売されたゲームはもろろんのこと、ペーマガなどの本に掲載されたゲームのリストも欠かさず打ち込んで手あたり次第に遊んでいた。

PC-6001はこの頃のパソコンの中では数少ない、ゲームをすることを前提に作られた機種だったので(他にJR-100などもあったな)、けっこうビデオゲームを意識したテキのいいゲームが発表されてたんだ。別名「国産機のアップル」なんて呼ばれることもあった。というのも当時アップル(Apple IIe)といえど国産ソフトなんかには及びもつかないスゴイ! ゲームソフトがそろっていたことで有名だったからね。

そんなワケでさざん国産ゲームをやってみて感じたのは、

「……底が浅い」

という、何かこうゲームに費した時間がゲームをキワメればキワメただけ、ムダだったような消失感だった。

まあ、カセットテープで供給されるソフトがほとんどという、今からじゃ信じられない時代だったからムリもないんだけど、とにかくやりこめばやりこんだだけの見返りというか何というか、実感として残るような奥の深いゲームが欲しかったんだ。

「R.P.G.なるもののウサを聞いたのはそんな時だった。アップルに関する本に書かれていたそのゲームは、3D迷路の中を歩き回って怪物をなぎ倒し、経験値なるものを手にいれて主人公を成長させるという、どこが面白いんだかまるっきりわかんない奇妙なシロモノで、しかもグラフィックはおせじにも素晴らしいとはいえないモンスターの絵の他は、英文のメッセージ(アメリカ製なんだから当たり前だわな)しか出てこないという。でもその紹介記事にはつまらないものをイイヤレビューしている雰囲気全然なく、筆者がホントにそのゲームにハマってるのがありありと感じ取れた。そのゲームが『ウィザードリィ』だったんだ。

国産ソフトはようやくアドベンチャー・ゲームが作られるようになった頃(これもカセットテープで出たもんね)だったから、もちろんロールプレイング・ゲームなんか一作も発売されてはなかった。キャラクターを成長させるというR.P.G.の概念自体が一部の人を除いては知られていなかったしね。だからこの謎めいた、奥の深そうなゲームにボクはいやおうなしに魅せられていった。まずは必死になってアップル関係の本を読みあさり、『ウィザードリィ』に関するどんな小さな情報でも手に入れようとした。

次にR.P.G.のルールの理解。この時はまだピンとこなかったものの、もはやまだ見ぬ『ウィザードリィ』への期待感に憧れに近いものになっちゃってたね。なにしろアップルとディスクドライブを買わなきゃプレイできないんだし、アップルの値段は当時30万円以上とボクにとってはあまりに高級なパソコンだったからね。手に入らないと手に入れたくなる人間の悲しい習性でR.P.Gへの期待が相乗効果になって、『ウィザードリィ』に恋焦がれる気持ちを盛り上げていったんだろうなあ。



多くのAppleユーザーをとりこにした『ウィザードリィ』。これから始まる魔法の国での冒険を予感させる見事なタイトルだね(ホメずさかなあ……)。

## レベル2: オーク相手に全滅した日

『ウィザードリィ』を知って1年ほどたった頃、思いがけず、このあこがれのゲームをプレイできる機会に恵まれた。学校の先輩がアップルとディスク・ドライブ、そして肝心カナメの『ウィザードリィ』を持っていたんだ。

やったね! と喜びいさんで、ボクは同じように『ウィザードリィ』に憧れる友人と一緒に先輩宅に殴りこみかけた。今考えるとえらく迷惑をかけたんじゃないだろうか? でも、この時は『ウィザードリィ』がプレイできる! ということが目くらんで、そんなこと、ひとつかケラも思わなかった。つくづく、やなキャラクターである。

「先輩こんちわつ。『ウィザードリィ』をばよう! う! う!」

「みやげも持たんとキミたちやあ……まあいいや。ほれ、デュプリケート・ディスク作るから、生ディスクットよこしなさい」

「何すかさりゃ?」(友人とハモる)

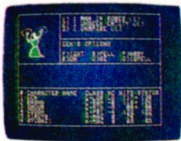
「何すかして……あーあーやるよ1枚くらい(もうなげや)。まずはマスターをブートして、と」

最初に画面に現れたのは、火にかけられた妖しげな姿とその前で呪文を唱えているらしきターバン姿の男。そして

壺の中から煙が立ちのぼりはじめ、やがて魔物へと変化していく。

「おおつ、スゴイ！」

ボクと友人は思わず叫んでしまった。だってビデオゲームだってまだこんなに凝ったタイトルのものが少なかったんだから。パソコンのゲーム・タイトルなんてランダムにドットを打って「はい、宇宙です」で済ましてたもんだ。



これがApple版の画面構成。3D表示は小さいし、モンスターも先頭のグラフィックしかでなかった。でもすさまじく早い！（ちなみに写真はワードナくん♡）

さて、いよいよ「ウィザードリィ」スタート。おぼつかない調子でキャラクターを6人作り（マニュアルのとおり Fighter×2、Priest×1、Thief×1、Mage×2 というオーソドックスなパーティーだった）、ポルタックでそこそこの装備を買いあさっていざ迷宮へ。

キャンプをやめると迷路は正面と右方向にのびていた。まあ右手つたいに行くことにして右に数歩進むと左側に初めて見るドアが。

「先輩、これを蹴り開けるとモンスターが出るんでしょ？」

「そうそう。覚悟して入りなよ」

このパーティーは友人と相談して作ったものだったけど、一応決定権をボクがもっていたので、

「初戦からビビってもしようがない。レッツファイト！」

と、勇ましくドアをキックした。アンエンカウンター（遭<sup>あ</sup>遇<sup>ご</sup>)の文字と、ディスクのアクセス音と、そしてここでひと余分なメッセージが出力された。

MONSTERS SURPRISED YOU!

「あーあ、カワイそうに」といいながらもニヤッと笑う先輩。

「なにナニ何？ 何が起こったの!？」と慌てるボクら。

そして何が起きたのかはスグにわかった。

出現したのは4匹ずつの2グループで、両方とも名前は無<sup>あ</sup>モ<sup>ん</sup>・ヒューマノイドと表示されている。その8匹のモンスターたちにパーティーは選択の余地もないまま、いのように攻撃されているのだ。しまった！ 驚かされた!

1ターンが終わった時点でFighterは2人もHPが半分以下に、Priestも一撃をくらってHPを失っていた。「……どうしようか」とボク。1回目の指揮にしくじって弱気になってしまった。

「とりあえず戦ってみようぜ。PriestにはDiosをかけさせ

てさ、Mageは各グループにKatinoで」

友人のコマンドのもと、第2ターンが始まった。Fighter 1の攻撃外れ！ Fighter 2の攻撃で敵1体死亡。Mage 1のKatinoで眠った敵1。Mage 2のKatinoで眠った敵は……0!

「ウソだあ！ ゲゲゲ」

Fighter 1死亡！ Fighter 2死亡！ Priestの呪文はもう意味ナシ（遅いんだよおめーは）。続いて2撃をくらひPriestも死亡！ あっという間にパーティーの半分が死んでしま

った。怪物の正体はオークどもだ。

「あーもう、逃げるしかないっ」すかさず[R]キーを押す。ところがどっこい逃げられなかった。Fighterすら殺されたのにACもHPも条件の悪いThiefやMage（アップル版では8ポイントではなく2や3で始まるキャラクターがザラにいる）が7匹のオークの攻撃に耐えられるはずもなし。パーティーはキレイに全滅した。表示される6人分の墓。こうしてボクの初探検は考えられる最悪の結果で幕を閉じたんだ……。

## レベル3:

## ワードナを倒して、そして……

先輩宅はやたら遠かったので「ウィザードリィ」のような腰をすえプレイするゲームをやるにはちとムリがあった。もうモンスターたちに雪<sup>もつじやく</sup>辱<sup>は</sup>果<sup>は</sup>たすチャンスはないかとボクは半ばあきらめかけていたほど。でもやはり世の中捨てる神あれば拾う神あり（別に捨てられたんじゃないけどさ）、「ウィザードリィ」に完ペキはれこんだ友人がついに貯金をはたいてアップルを買っちゃったのである。

彼の家は近かったのて、これまで迷惑ながら連日のように遊びに行く、ボクはいよいよ本格的に「ウィザードリィ」の世界に入ることとなった。

まずはオークに軽く仕返しをし、レベルアップを重ねながら鍵類をそろえて4階のモンスター・コントロール・センターへ。そして地下直通エレベーターを使えるようになってからは9階まではほとんどトントン拍子にすすんでいった。そして最下層、ワードナの本拠地10階で最低でも6回は出会うモンスターの群れに何度となく殺されかけながら、ついにワードナの部屋に侵入した時はホント感動だったね。

「W E R D N A」とこれまでにない表記のウィザードにパンパイアの集団！ 総力戦の末、Mage 2人の犠牲は払ったものの宿敵ワードナとその側近たちはこの世から消滅し、ボクのパーティーは目的を達したのである。

ところが城に帰ったとたん、階級章と経験値250000ポイントをくれるのはいいとして、すべての装備を取り上げられたのはショックだった。この時ボクはこのゲームの目的がワードナを倒すことじゃなく、いかにキャラクターを成長させ、いい装備をさせてやるかにあるということを感じたというワケさ。それからはシナリオ#2にむけてのキャラクター養成の日々、そしてシナリオ#2、#3と続くんだけどそれは省略しとこう。

とにかくボクは理想のゲームに巡りあい、その魔法世界にふれることができた。おかげでファンタジーもすっかり好きになってしまい、いつかは小説を書いてみたいとすら思っている。今にして思えば「ウィザードリィ」と出会ったことでボクの人生は変わってしまったのかも知れないなあ。

これにて前書きを終える。どーも「ウィザードリィ」について書くことマジメになっちゃっていけないね。そいじゃ本篇の始まりはじまりー。

## これぞRPGの真髄

### ウィザードリィの世界へ キミも飛びこもう

今こそパソコンゲームの主流といえばRPG! いろいろな種類の種類が出て「もうRPGはあきちゃったよ」などと悟りきった仙人のようなことをいう人も中にはいるみたいだね。だけどそれは単にRPGと銘打ただけの時間浪費ゲームをプレイしてしまったのであって、決して時の流れとともにつまらなくなつたんじゃないはず。

まさしくRPGの正道をいくこの『ウィザードリィ』は、RPGモドキに嫌気がさしちゃった人には絶対やってみてほしい一作。ストーリーのスケールはそんなに壮大なものじゃなく、一つの迷宮を探索していく3D迷路タイプで、派手さにも少々欠けるところはある。

でも、全世界を歩き回って山ほどのアイテムを見つけ、ようやく敵の城へなだれこむなんていう、だだっ広いだけのゲームがまるで太刀打ちできないほど、『ウィザードリィ』は奥が深いのだ。

今では3番目のシナリオまで発売されているので、この魔法世界にハマっている人はかなりの数になると思う。もうすでにプレイしている人にとっては説明なんてまったく必要ないほどやりこんでしまうゲームなんだけど、今まで敬遠してた人のためにも、どんなふうに進んでいくのかを書いてみよう。

### キャラクターを成長させるのが目的

『ウィザードリィ』は怪物の果喰う迷宮の中を探索して戦闘を積み重ね、キャラクターを成長させていくのがメインとなっているゲームだ。

一応各シナリオごとに目的(大魔術師を倒す、あるアイテムを手に入れるなどなど)はあるけど、その目的を達したあとも冒険は続けられるし、むしろキャラクターの攻撃力が上がり、新しい呪文を覚えた時の“育てる楽しさ”のほうにウエイトをおいている。

本来RPGというものは終わりのないゲームで、さまざま

なシナリオの中をキャラクターが自由に冒険してられるものなんだから、現在発売されている3種のシナリオを通じて同一のキャラクターを使えるというのはホントによく考えられたシステムだと思わない? 次のシナリオのためについつい目的を果たしたあともゲームを続けちゃうんだもんね。



ま、シナリオ1ならこのくらいの能力が最低必要でしょ。考えられる最高装備だもんね。ただしDAGGER OF THIEVESを使っているから次のレベルまで100万ポイント経験値が足りないのだ。

戦闘システムは最大6人のパーティーを組み、前列3人は直接攻撃し、後列3人は呪文による攻撃で敵と戦うようになっている。このシステムのために他のゲーム以上に職業の違いが強調され、誰が何をやるかという“戦術”が要求される戦闘シーンになっているんだ。

敵も、毒に始まってパラライズ(麻痺)や呪文、ブレスに必殺の一撃、あげくの果ては仲間を呼んだりレベルを下げたりと、こちらよりも多彩な攻撃をしかけてくる。強敵を倒して高い経験値を得る楽しさは『ウィザードリィ』をやった人にしかわからないかもね。

また、戦闘のあとに残された宝箱から手に入るアイテムは100種近くあり、何が出てくるかは全く予想がつかないから、ついつい目的のアイテムが出現するまで冒険を続けてしまうという別の魅力もある。ようやく見つけた名剣で戦士たちの攻撃力が上がるとやたらウレシイのだ。

### 戦闘+キャラクター成長が楽しい!!

この戦闘の楽しさ、キャラクター成長の楽しさが『ウィザードリィ』の楽しさだといつてもいいすぎじゃないだろう。

こんなふうにはレベルアップ途中の戦闘がつまらない単純作業になってしまうRPGはヒジョーに珍しい(それが当たり前なのにね)。まだプレイしていない人が、この本をきっかけに『ウィザードリィ』の世界へと入ってくれたらウレシイ限り。絶対後悔しないと思うよ!

### ウィザードリィのプレイ画面紹介

#### ○ 出現モンスター名

遭遇したモンスター(最大4グループ)の名前が表示される。正体がわからないと危険なんだな、コリャ

#### ○ 戦闘メッセージ

誰が誰に何ダメージを与えたかが次々に表示されている。

#### ○ 3D迷路

見えないドアあり、一方通行あり、たかが線画の迷路なんてナメてかかっちゃいけません



#### ○ モンスターのグラフィック

今出現しているモンスターのシンボル・グラフィックが描かれる。あんまり種類がないのが残念無念

#### ○ ステータス表示

パーティーの状態(HPやAC)とどんなコマンド(戦う、呪文名など)を実行するかを表示する。長い呪文は途中でぶつた切れるのがマヌケである

## #1 Proving Grounds of the Mad overlord

※最初に発売されたシナリオで、ここでパーティーをレベル13以上にするのが目的。シナリオIIのことを考えると夜も眠れないといった調子でキャラクターをやた

ら成長させた人も多い。入門用と称しているが完成度が高く、RPGの代表と呼ばれる名作である。

# ストーリー

この国の君主トレボーはまぎれもなく狂気にとり憑かれていた。それも世界制覇という野望に……。だが彼は愚か者ではなかった。その証拠に彼は計画実行のためには二つのことが必要だという冷静な判断を下している。

一つは13レベル以上のキャラクターたち。そしてもう一つは彼の領土にいながら堂々と歯向かっている悪の魔法使いワードナを倒し、盗まれた魔除けを奪還することだ。

ワードナの非道ぶりは市中に鳴り轟いている。例えば疾走する馬車の行きかう大通りを渡りたがる老婆がいたなら、親切そうな顔をして道の半分までは連れて行ってやり、そ

こで財布を取り上げて逃げるなんてことは呼吸をするくらい当たり前やっつてのけるのだ。こんな小さな悪事から大きな悪事まで何でもこなすワードナこそ、真の極悪人といえるだろう。

トレボー王の命のもと、冒険者たちは町はずれの大迷宮で自らを鍛えあげ、その奥深くに住んでいるワードナから魔除けを取り返さねばならない。そしてこの使命が果たせないようでは、これから先の試練は到底やりとげられない。健闘を祈る!

# キャラクター・メイキング

『ウィザードリィ』をプレイするには、まずキャラクターを創造するところから始めなくちゃならないよね。でも決定するファクターが多いので、意外にここでとまどうこともあるんだ。どの要素にせよ、誰とパーティーを組ませるか、クラス・チェンジをするかなどを考えたらうえて決めておかないとあとあと泣きを見るハメになるぞ!

キャラクター・メイキングでボクたちが決定しなければならない要素は大きく分けて4項目ある。

- ①どの能力にどれだけの能力を持っているかを定める種族。
- ②ボーナス・ポイントを各能力にふりわける特性値決定。
- ③キャラクターの世界観を左右する属性。
- ④その能力の有無などを決定するクラス（職業）の選択だ。

これらの組み合わせはほぼ無限に近いというから、その奥深さは相当なものだね。これにパーティー6人の組み合わせを加えたら、と考えただけで『ウィザードリィ』からしりごみしている人もいるかも知れない。

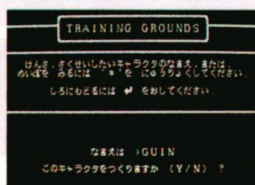
でも、ここを乗り切れば（これだって慣れると楽しいん

だぜ。ワクワクッ）あの世界に入っていけるんだから面倒がらずにやってみて欲しいな。まあキャラクター・メイキングについては今までもさまざまな情報が飛びかっているので、ここではまとめの意味を含めて具体的にどうすればいいかを解説してみよう。



## 1: 名前の決定

まずはキャラクターの名前の決定。といっても何だっていいんだけどね。GUINでもクワトロ・バジーナでも、漢字が使えんなら新免武蔵や麻宮サキでも、とにかく何でもOKだ。だけどやっぱりこれから長いおつき合いになるキャラクター、なるべく感情移入できる名前をつけようじゃない(山下さんなら南野陽子とか中森明菜とかつけるハズ)。ちなみにボクはすべてファンタジーっぽい名前で統一してらるぞ。

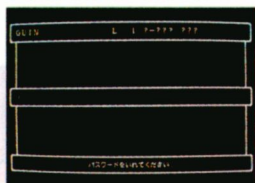


キャラクターに名前をつけているところ。この名前は……ウーン、安直なだけに○塚一郎氏のよーだ。全員の名前に統一感を持たせるのもよし、バラバラでもまた楽し。

◀キャラクター作成中の画面

## 2: パスワード

へたなパスワードを入れて、あとで忘れたりするとヒジョーに気まずい。パーティーを組むにもいちいちパスワードを打ち込まなきゃならないので、なるべくならリターン・キーを押すだけにしておこう。どうしても入れたらいうなら、止めないけどさ。



キャラクターにはそれぞれパスワードをつけられる。他人が勝手に使えないようにするためだ。だけど自分が忘れたりするとマヌケなので、ボクはリターンを押すだけ。

◀パスワード入力中の画面

## 3: 種族

この世界には五つの種族があって、それぞれ六つの能力に対して異なる基本数値を持っているんだ。だけどこの差はボーナス・ポイントでほとんどないに等しくなっちゃうから、まああとは好みの問題かも。ただしクラス・チェンジ(あとで詳しく述べる)後はどの種族もこの基本数値まで戻ってしまうから、別のクラスにしたいときはそのクラスに合わせた種族を選んでおかないとマジイ。

## HUMAN(人間)

STRENGTH	8
I.Q.	8
PIETY	5
VITALITY	8
AGILITY	8
LUCK	9



各特性値を総合すると、たったの46ポイントと、5種族の中で一番低い。またとび抜けた能力を持たないので、はっきり言うとメリットはまるっきりないんだ。でもRPGはそのキャラクターに感情移入することが大切だから、ボクたちと同じ種族のキャラクターってのはやりやすいよね。出来の悪い子がカワイイってのもあるし。また能力が平均的だからクラス・チェンジ後にバランスの取りやすいキャラクターにもなれる(ノームのほうがいいけどね)。

## ELF(妖精)

STRENGTH	7
I.Q.	10
PIETY	10
VITALITY	6
AGILITY	9
LUCK	6



妖精といっても背中に二枚の羽根を生やした小人(こっちはフェアリーですか)じゃなくて、人間よりもやせ型で美形の多い種族だ。見かけのとおりVITALITYが不足しているため、ボーナス・ポイントはここをかなり補ってやらないといけない。しかし、I.Q.とPIETYが両方とも高いので、最初から作るにせよクラス・チェンジするにせよBISHOPにはノームと並んで適してるぞ。

## DWARF(ドワーフ)

STRENGTH	10
I.Q.	7
PIETY	10
VITALITY	10
AGILITY	5
LUCK	6



一般的なイメージは背は小さいものの小太りでガッチリしたおじさんってとこだろう。だって若くてもヒゲを生やしてるやつばかりなんだから。女性キャラクターを作るつもりだと、この種族を選ぶのにかなり抵抗を感じるのボクだけじゃないハズだ。それはさておき、この種族の特徴は、高いSTRENGTHとVITALITYにある。つまりはFighterなどに向いてるんだけど、AGILITYが低いために、ボーナス・ポイントをつぎこんでおかないと攻撃が遅くてしょーがない。

Thiefには向いてないね。



## GNOME(ノーム)

STRENGTH	7
I.Q.	7
PIETY	10
VITALITY	8
AGILITY	10
LUCK	7



身長10cmにも満たない小人もよくノームと呼ばれているけど、この世界ではドワーフより少し小さいくらいの種族をさしてんだ。さて、特性値をざっと見てみると、7よりも低い値がないのがわかるよね。しかもPIETYとAGILITYが10とけっこう高い。この種族こそ最もバランスがとれていて、何にでもなりやすい種族なんだ。クラス・チェンジしても全ての能力値がすぐ高くなるし、Ninjaを狙ったキャラを作るのにはピッタリだよ。

## HOBBIT(ホビット)

STRENGTH	5
I.Q.	7
PIETY	7
VITALITY	6
AGILITY	10
LUCK	15



映画にもなった『指輪物語』(小説を読んでなきゃ話のわかんなかったアレ。続きが見たい)のメインキャラとしてめつきり有名になったファンタジー世界の住人が、このホビットだ。身長がノーム程度で、全種族中最も特性値の合計が高いにもかかわらずSTRENGTHやVITALITYが極めて低い。というもLUCKに15ポイントも集中しているからなんだ。これならほっといても数回レベルアップするだけで最高値の18になってしまう。Thiefには最高の種族といえるだろう。残念なのはクラス・チェンジ後の攻撃力があまりに低いことかな。

## 4:属性(ALIGNMENT)

キャラクターたちは善、中立、悪の世界観のうち、どれか一つに属している。これはキャラクターの生きかたであり、この生きかたはたとえボクたちプレイヤーでもそうそう曲げさせることはできないんだ。ムリにキャラクターの信条に逆らった命令を下すといつものまにやら善人が悪人になり、はたまた悪人が善人になってしまう(中立は変わらない)。特に善と悪のキャラクターは一緒のパーティーが組めない

ようになっているから、1人だけ属性が変わったりしたら大変なことになってしまうんだ。なるべくならこの属性には逆らわないようにね。

## GOOD(善)

とにかくいいことをしなくちゃ気のすまないタイプ。といってもワードナの飼っているモンスターたちが襲ってきたらためらわず切り捨てるけどね。もし遭遇した怪物が友好的な態度を示してくれたら、たとえどんなに経験値が入る相手でもにこやかに別れなくちゃならないんだ。

ここで戦闘を選ぶとGOODのキャラはEVILに変化してしまうことがあり、次にパーティーを組むのが困難になる。そんなワケで戦えないことも多く、レベルアップが少々遅れてしまうのだ。またGOODには使用できないアイテムもかなりあるため、全体的に不利。

## NEUTRAL(中立)

我は常に自然体なり、という世界観を持った眠狂死郎のような(ありや善かな? 知らないか)キャラクター。善悪どちらのパーティーとも組めるため、二つのパーティーを作ったときにはこの属性のキャラが多いほど、流用できるぶんラクだ。ただしクラス・チェンジを考えるとNinjaやLordにはなれないし、Priestの呪文を扱うキャラもまるつきり作れないため、全員中立というパーティーはシナリオIIでないと編成がムズカシイ。クラス・チェンジを考えていのならMageは中立がいいんだけどね。

## EVIL(悪)

EVILといっても極悪非道の悪党ってわけじゃない。ただ自分の利のないことにはケケラも興味を示さないだけなんだ。でも少しでもゴールドや経験値が手に入るとなったら、いくら敵モンスターが友好的でも決して逃がそうとはしない。そんな連中だ。

自分が死にそうなときに強敵と出合ったら、逆に戦わないほうが自分にプラスだと思うんだけど、世の中そう甘くないみたい。戦わないとGOODになることもあるんだ(GOODとは逆ね)。アイテムの面では、EVIL専用の強力な武器や鎧などがあるぶんずっと有利な属性だと思うヨ。

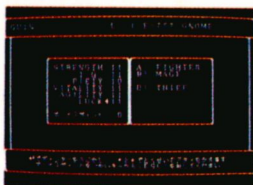
## 5:特性値

種族を決めると基本数値が設定されるけど、この特性値というのは一体何に影響するんだろーか? これがなかなかわかりづらいので、次にボーナス・ポイントをふりわけるときにどの能力を強化したらいいのか悩んでしまう。職業によっては高い能力値をもっていても使いようがなかったりするの、どの特性値が必要なのかを見きわめてポイントをふりわけよう。ちなみに最高値は18だぞ。

## STRENGTH(強さ)

これはパーティーを組んだ時の前から3人目までのような、直接モンスターに攻撃しなくちゃならないキャラクタ

ーに必要な能力なんだ。これが低いとモンスターに攻撃がなかなかヒットしなくて、スカスカスカのオンパレード。



ボーナス・ポイントが16ももらったので、平均的に振り分けて明らかにNinja狙い。うまくいけばレベル8でクラス・チェンジ可能だぞ(早すぎるのも困るけどさ)。

FighterやSamuraiといった攻撃力重視のクラスなら、ボーナス・ポイントをなるべく多くつぎ込んでやろう。逆に呪文中心で性能のいい武器を持ってないMageやBishopには大して意味のない能力だよ。

この能力はいい武器にもボーナス・ポイントとして秘められているから、性能の高い武器ほど高いストレンクス数値を持っているってコト。

## I.Q.(知能)

知能が低いキャラは確かに剣をふるうのもヘタそうだけど、この場合は全然カンケーない。I.Q.は魔術師の呪文を唱える能力の程度を示していて、Mageには特に必要な特性なんだ。これが低いと強力な呪文を唱えても十分な効果を発揮できないときてるから、魔術師の呪文を使う能力のあるSamuraiやBishopにも欲しいところ。

## PIETY(信心深さ)

神をうやまう心、信心深さの度合いを示すパラメータだ。これはI.Q.同様、魔法の能力に影響してるんだけど、今度は逆に(逆つてもヘンだな)僧侶の呪文の能力を左右している。Priest, Bishopには多くつぎこみたいね(Lordは#1ではクラス・チェンジするしかないのでボーナス・ポイントはなしね)。Fighterなんかには高くしても全然意味ないけど。

## VITALITY(耐久力)

これはどのクラスだろうと絶対に欲しい特性だ。レベルアップ時に上昇するHPの上限は、バイタリティが高いと一気に何10ポイントも増えることがあるし、もし死んでしまった時でも寺院や呪文で生き返る可能性が大きいのだよ(低いと灰になったり、消滅したりする)。もともとHPのびが期待できないMageなどには最初のうちに高くしよう。

## AGILITY(素早さ)

これもあらゆるクラスに共通して要求される能力で、攻撃に移る順番に大きく影響してるぞ。モンスターよりも先に切りつけ、魔法をとなえることができればそれだけ生き残る確率も高いというもの。

それとあと一つ、AGILITYはThiefやNinjaか「どれだけ宝箱のワナを正確に見きわめ、外すことができるか」も表してるんだ。だからThiefにははじめから高い数値が要求されているというワケさ。

## LUCK(運の強さ)

ズバリ運があるかってこと。この世界では運のないヤツは早死にしやすいといわれるほど、この偶然のような要素が大きいんだ。LUCKが高いと敵のブレスや攻撃の呪文の効果もやわらげられるし、何かにつけて助けてくれる。またThiefが宝箱のワナを外すときにもAGILITYと並んで必要なんだ。でもまあ最初のうちはそんなに高くしなくてもいいかもね。レベルアップのときに上がってくれるし。

## ■キャラクター・メイキングはシナリオIだけでできる

このキャラクター・メイキングができるのはシナリオIだけなので、II, IIIでは特性数値についてはあんまり考える必要はないだろう。で、シナリオIはというと、だいたいレベル7くらいまではポンポンと楽にレベルアップするようバランスがとられてるんだ。

ということは、毎回レベルアップと同時に特性値が上がれば6ポイントはカンタンに上昇するってことだよな。それだったら一つの特性値にボーナス・ポイントをつぎこんで16以上にするよりは、12, 13ぐらいで平均的に必要な数値を上げておいたほうがいいと思わない? 攻守にわたってスキのないキャラを育てるにはこれが有効。

## ■ボーナス・ポイントについて

種族によって異なる基本特性値に加えることのできるボーナス・ポイントは乱数で決定されていて、5~29ポイントの幅で与えられるんだ。ま、たいていは5~9ポイントなんだけど、もし5しかなかったらどうだろう? シャレになんないほど能力の低いレベル1キャラクターになってしまっじやないか。こんなデキの悪いキャラを育て上げればそりゃあ立派なものだけども、これじゃあなかなかモンスターを倒せない。

20以上はおそろしく低い確立でしか出ないからしかたないけど、せめて15~19ポイントのボーナスが出るまでねばってキャラクターを作るようにすれば序盤がラクにこなせるし、クラス・チェンジも早いうちに可能になるからまさにいいことづくめ(でもクラス・チェンジ後はしばらくHPが1ずつしか上昇しないので、早すぎるクラス・チェンジは考えもの。ボクは以前あまりに早くNinjaを作りすぎて、レベル13になっても53HPしかないキャラになってしまった。すぐ死んじやって使いもんにならん!)

18ポイントあればSamuraiも最初から作れるしね。平均的に強化するためにも高いボーナスはほしいなあ。

## 6:職業(Class)

『ウィザードリィ』には4種の通常クラスと、さらに高い能力を秘めた4種のエリート・クラスがあるんだ。この職業というのは特性値がその能力の程度を決定しているのに対して、例えば魔法の能力があるかないかといった根本的なことを決定する、気軽に選べない重要なファクター。通常クラスの4人というのは冒険の際に必要な能力(どんな武器でも持てる、ワナを外すのが得意などなど)の一つだけが対し、エリート・クラスのキャラクターは魔法を覚えていきつつも先頭に立って剣をふるったり、魔術師と僧侶の呪文を同時に身につけていくなどの二つの能力を持つ者や、攻撃力が低いにもかかわらず相手の首を切り落とす特殊能力を持っている者もいる。それだけに最初のうちは、なることができないこともあり、通常クラスでレベルアップして各特性値を規定以上にしておいてからクラス・チェンジをしなくちゃいけない。ここでは各クラスに必要な特性値と属性とともに、その長所短所をあげてみよう。

### Fighter——戦士——

■必要な特性値

STRENGTH	11
I. Q.	/
PIETY	/
VITALITY	/
AGILITY	/
LUCK	/

GOOD・NEUTRAL・EVIL



いかなる武器も自在に操り、どんな鎧も身につけられる肉弾戦のエキスパート。HPの上昇率が高くレベルアップも早いので、すぐにちいっとやそっとじゃ死なないだけのHPになってくれるのがうれしいクラスだ。呪文は一切使えないけど、パーティーの攻撃力のカナメになるのは確か。パーティーを組むうえで絶対欠かせないだろうね。ただしシナリオ1では強力なアイテムが使えないので、攻撃力がアタマ打ちになるのが少々残念。

### Mage——魔術師——

■必要な特性値

STRENGTH	/
I. Q.	11
PIETY	/
VITALITY	/
AGILITY	/
LUCK	/

GOOD・NEUTRAL・EVIL



ろくな武器も鎧もつけられない、一見やたら貧弱なクラスだけど、その実『ウィザードリィ』の主役ともいえる魔法のうち攻撃性の高い呪文を最も早くマスターする頼もしいキャラだ。Fighterがいくら強力になっても1ターンに一匹のモンスターしか攻撃できないのに、Mageは成長半ばで全モンスターを消し去るような呪文を唱えることができる。その強力な攻撃力を考えるとパーティーに入れないワケにはゆかないよね。でもHPの上昇率が一番低く、通常クラスの中では成長が最も遅いため、レベル12で30HPにしかならない不幸な例もあったりする。

### Priest——僧侶——

■必要な特性値

STRENGTH	/
I. Q.	/
PIETY	11
VITALITY	/
AGILITY	/
LUCK	/

GOOD・EVIL



刃のついた武器はたとえDAGGERでも使うことができないけど、鎧はFighterなみの品を身につけられるので、最初のうちは前列になって戦うこともできるし、HPもけっこう高くなってくれる。でもPriestの本来の役目は呪文で相手の攻撃を封じ込め、体力の低下した仲間HPを回復させることにあるんだ。ふつう、ニュートラルだけのパーティーを組むのが困難なのは、この呪文を扱えるクラスが中立てられないためといったくらい、僧侶系呪文のバックアップは必要不可欠。忘れちゃいけないクラスだね。

### Thief——盗賊——

■必要な特性値

STRENGTH	/
I. Q.	/
PIETY	/
VITALITY	/
AGILITY	11
LUCK	/

NEUTRAL・EVIL

革の鎧しか着れず、使える武器も短剣止まり。呪文だって何も使えないから攻撃力はほとんど足しにならないカンジ。事実、パーティーが戦闘に入ると何のためにいるのかわかんないほど使えない。

でもこのキャラクターの出番はそのあと、出現した宝箱のワナを正確に見抜き、安全に外すことにあるんだ。このThiefを除いてはワナを外す能力を持つのはNinjaしかいない(しかもかなり高レベルじゃないとうまく外せない)の



で、宝箱からいいアイテムを手に入れたかったら連れていかなきゃね。また最もレベルが上がりやすいからクラス・チェンジもたやすいのだ。

## Bishop — 司教 —

■必要な特性値

STRENGTH	/
I, Q,	12
PIETY	12
VITALITY	/
AGILITY	/
LUCK	/



GOOD・EVIL

このクラス以後はエリート・クラスで、みな三つ以上の高い特性値がないとなることはできない。このクラスはMageとPriestの中間のようなもので、HPも装備できる品もほぼ中間。両方の呪文をすべて覚えればこれほど心強い味方はないんだけど、そのぶん覚えるまでがやたら長く、結局は全呪文を覚えるのがMageたちの倍のレベルの間かかることになるんだ。それでも迷宮で拾った品の正体を識別（アイデンティファイ）するコマンドが使用できるのはこのキャラクターのみだから、アイテム鑑定のためにぜひ1人は作っておこう（パーティーに入れる必要はない）。

## Samurai — 侍 —

■必要な特性値

STRENGTH	15
I, Q,	11
PIETY	10
VITALITY	14
AGILITY	10
LUCK	/



GOOD・NEUTRAL

Fighterと同等の武器、鎧が使って、しかも魔術師の呪文を覚えていくってんだから、なーんてオイシイクラスなんだろうとおもっちゃう。ボクはこのクラスが一番好きなのだ。レベルアップは多少遅いけどFighterぐらいのHPになるし、戦力としてまったく劣るところがないばかりか、シナリオ1, IIを通じて最強の武器・MURAMASA BLADE/ を使えるのはSamuraiだけだしね。ボーナス・ポイントが18以上出れば最初から作れるので、パーティーには必ず入れておきたいメンバーだぞ。

## Lord — 君主 —

■必要な特性値

STRENGTH	15
I, Q,	12
PIETY	12
VITALITY	15
AGILITY	14
LUCK	15
GOOD	



Samuraiとは逆に、こちらは僧侶の呪文を覚えていくFighterタイプのクラス。攻撃力はFighterなみだし、これまでパーティーにほしい存在である。ところが、たとえボーナス・ポイントが最高といわれる29でも条件をクリアできないので、結局クラス・チェンジするしかLordになれないし、属性がGOODだけ（変えられるけどね）というデメリットもあるんだ。それでも最強のアーマー、GARB of LORDSを着れる唯一のクラスだから、1人は作ってきたいなあ。

## Ninja — 忍者 —

■必要な特性値

STRENGTH	17
I, Q,	17
PIETY	17
VITALITY	17
AGILITY	17
LUCK	17



EVIL

戦国時代の超人的活躍で知られる忍者が、この世界ではさらに恐ろしい能力を秘めたクラスになっている。Fighterと同じ装備が使えるほかにシュリケンを使いこなすので攻撃力は侍に次ぐ強さを持ち、ときには一撃で相手の首を切り落とすクリティカル・ヒットを繰り返すというから、まさに戦闘マシーンといったところ。

レベルが高くなれば何もつけないでもACが低くなるし、素手でもかなりの攻撃力を生み出す（素手が最もクリティカル・ヒットを出しやすい）ようになってくるんだ。ワナを外す能力もあるから、Thiefよりもずっと使いてがあるよね。

そのかわりクラス・チェンジ（当然最初から作れるほど甘くはないぞ）の条件は各特性値がオール17以上と異様にキツイ。それにレベルアップにはThiefの2倍の経験値が必要なものだから、基本値まで下がってしまったら特性値

を上げるのがツライのなんのって。だからNinjaはあとあと手に入る変身アイテムで作るようにしよう。

それからシナリオII、IIIでは装備できる品が制限されてしまうのと、レベルアップが遅いのとでシナリオIほどありがたくないかもよ。

単このゲームでは寿命が設定されてる人だけど、これはただのがさりじゃない。

最初は一匹敵だったキャラクターも強盛で体力を回復させる度に1割単位で年老いていき、クラスチェンジをした時には一気に最期まで老けてしまう。ま、ぶつづくプレイしておけばせんなにアップするものじゃないけど、これがだんだん高くなって40、50代になってくるとさすがに特性値がアップしなくなり、むしろ下がってしまうんだ。そうして最後には老翁で消滅してしまう。なるべくなら若いままにしておきたいもんだね。

## パーティーの編成

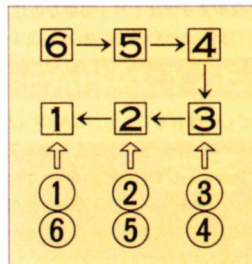
『ウィザードリィ』では前にも書いたように、モンスターに剣などで直接攻撃をかけられるのは前列の3人のみ。あとの3人はというと、呪文で攻撃したり前衛を援護するのが役目なんだ。だから魔法の能力も魔法のアイテムも持っていないFighterを隊列の4～6に並べておいても、戦闘時には何の役にも立たない。



一度に最大4グループが襲いかかってくる戦闘シーン。「わー、ドラクエIIみたい。なーんてってんじじゃないよ。これが本家なんだから！

また、敵モンスターの直接攻撃を受けるのも前から3人目までだから、性能のいい鎧を身につけられないMageなどを前に持ってくるのは、「さあ攻撃してください」という一なるもんだ。だからパーティー編成の基本は武器と鎧の充実しているFighterタイプのクラスが3人と、呪文を使えるクラスが3人いるということだね。

**前列の強さは②、③、①の順で!**



〈第1図〉 4匹以上の敵との戦い

前列の中でも順番はけっこう重要で、無造作に並べておいたんじや損をしてしまうんだ。まずは第1図を見てほしい。モンスターが4匹以上いるときはこのように攻撃を加えていくんだけど、たとえば攻撃力が強い順に1、2、3と並んでいたとして、①と②が相手を一撃で倒せたのに③がある程度のダメージを与えただけだったら、次は①が③に、②が④に、③が⑤に攻撃するようにズレてしまって、攻撃力の高いキャラクターが一番HPの低い敵に斬りつけることになるんだ。

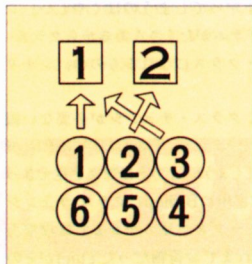
前ターンと同じだけの攻撃をしたとすると⑤のモンスターがまだ死んでくれないため、2ターンで倒せた敵は4匹ってことになるよね。ここで①を一番攻撃力の低いキャラにしてみるとどうなるか？

1ターン目で①がHP減少②、③が死んだ場合、2ターン目でも①が①を、②と③は④、⑤と攻撃することになるから、HPの低い①は最弱の①に2回の攻撃で仕とめさせ、④と⑤は一撃で倒してしまう計算だ。ホラね、2ターンで5匹と1匹多く倒せるだろう？

てなワケで1番目は比較的攻撃力の低いキャラにまかせるといいのだ。

### ■モンスターが2匹の場合

次に第2図を見てみよう。これはモンスターが2匹のパターンで、見ての通り③のキャラは③が存在しないので①に①と一緒に攻撃している。当然②のキャラが強い攻撃力



〈第2図〉 2匹の敵との戦い

を持っていないかやならないことがわかるよね？ だから前の例と合わせると前列3人の強さの順は2, 3, 1としておくのが一番効率がいいってこと。

第2図を使って役立つ話をもう一つ。仮に3人も一撃でそのモンスターを倒す攻撃力を持っていたとしても、①と③にだけ攻撃させると①に2人が斬りかかってしまい、②は無傷で残ってしまうんだ。こういった場合は①と②か、または②と③で攻撃させるのが賢い。

いっぽう後列も単数攻撃呪文を使う場合には前列のようなパターン(⑤の位置のキャラは⑤に、第2図ならば①に呪文をかける)で攻撃する相手が決まるんだけど、もし前列の誰かが倒れる(麻痺、死亡など)ことを考えたら4番手にはACの低いキャラを配置するのを優先したほうが良いと思うな。

## 好みに合わせたパーティー選び

さて、それじゃいくつかの具体例(シナリオ1用ね)をあげて、それぞれのパーティーの長所短所を指摘してみよう。そのパーティーが気に入ったらそのまま使ってくれてもいいし、応用して別のパターンを作ってみてもいい。ただ注意するのは

- ①ワナ外しの能力を持つ者を1人は入れる
  - ②Priest, Mageは必ず入れて成長させる
  - ③FighterかSamuraiのような戦闘タイプを最低2人入れる。
- ということね。

※なおSamuraiは最初から作れることを前提にしているのて、ボーナス・ポイントが出るまで何度でも作ってね。

## TYPE-A: クラス・チェンジ否定タイプ(EVIL)

初期	最終形
1. Priest(E)	②Fighter
2. Fighter(E)	③Samurai
3. Samurai(N)	④Ninja
4. Thief(E)	①Priest
5. Mage(N)	⑤Mage
6. Mage(E)	⑥Bishop

これはボクの最も好きなパターンだ。クラス・チェンジをしてエリートにすると特典はいろいろあるけど、なんといつてもレベル1からもう一度育て直すのは面倒だし、特性値もみな最初の値まで下がってしまうのはよくない。シナリオ2になれば変身アイテムがたくさんあるからクラス・チェンジなしにエリート・クラスになれるもの、シナリオ1ではそうもいかない。

そこで最初からなるべくクラス・チェンジが必要ない編成にしておいたのがこのパーティー。ThiefはDAGGER of THIEVESでNinjaに変えてしまふから、あとは呪文を覚えきったMageを1人アイテム鑑定用にBishopにクラス・チェンジするだけだ。ダガーオブシーズが見つかるとまでは攻撃力に少々問題があるけど、それまでお荷物だったThiefがそのままの特性値でNinjaになるほど強いことはないもんだね。ま

た、Bishopがいないんならクラス・チェンジなしでも突き進んでいけるぞ。

## TYPE-B: 攻撃が最強タイプ(GOOD EVIL)

初期	最終形
1. Samurai(N)	①Samurai
2. Samurai(N)	②Samurai
3. Samurai(N)	③Samurai
4. Priest(GorE)	④Priest
5. Thief(N)	⑥Thief
6. Mage(N)	⑤Mage

なんとも節操のない構成メンバーで、前列はすべてSamuraiにしているパーティー。こんな組み方をしたのは、あとでMURAMASA BLADE! が手に入ったときにはまさしく最強の前衛攻撃力を持つパーティーになるからに他ならない。当然こんなわがままな編成のツケは後列に回ってくるもので、Thiefをいつまでも遊ばせておかないためにわざわざThiefとMageを逆にクラス・チェンジして、魔法の使えるThiefを作らないと後半の呪文攻撃力が不足してしまう。Bishopを育てる余地もないし、クラス・チェンジ後のThiefとMageをレベルアップするのがかなりかかったのいのも短所の一つだ。

メイジ・ブラスターにひっかかった場合も4人に被害が出たりするし……と、悪いところばかりをあげつらってしまったけど、それでもこの攻撃力は捨てがたいなあ。6人中5人がNEUTRALなのも属性にとらわれなくてよろしい。

## TYPE-C: GOOD至上主義タイプ

初期	最終形
1, Priest(G)	①Lord
2, Samurai(G)	②Samurai
3, Samurai(G)	③Samurai
4, Thief(N)	⑤Priest
5, Mage(G)	⑥Thief
6, Mage(E)	④Mage

シナリオ1ではGOODのパーティーのメリットはないに等しい。EVILのみに許された強力なアイテムは使えないし、ThiefをNinjaに変えられない(変えてもSHURIKENが使えない)ので正直なところレベルアップはイバラの道なのだ。それでも「悪は許せない」「障害が大きいほど面白い」といったむきには、あえてこのパーティーをおすすめしようじゃない。

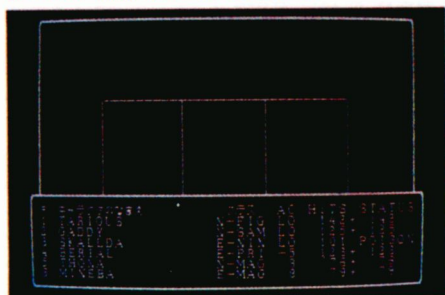
基本的にLordはGOODでしか作れないから、GARB of LORDSが使えるのはこのパーティー、ということになるよね。そのLordだけど、まずPriestとしてHPを上げつつすべての呪文を覚えさせてクラス・チェンジ。そうすると僧侶の呪文に不安が残るので、Mageの1人をPriestにしておかなくちゃならない。加えてThiefが後列でも役に立つように、

TYPE-Bと同じく残りのMageとクラス・チェンジするという荒ワザを使うため、なんと6人中4人が一度は特性値を基本値まで下げてしまうことになるんだ。こいつはかなり苦

しいけど見事育て上げれば、またとない強力なGOODのパーティーになるのは保証するぞ。

## 常に気を配りたいキャラクターの状態

キャラクターはモンスターの攻撃を受けたり、宝箱のワナに引っかかったりできまざまな状態に変化する。変化といえば聞こえはいいけど、要するに毒をくらったり麻痺したりと行動するのにキケンな状態になることなのだ。もしステータス表示のウィンドウにHP以外の症状しょうじょうが出たら、なるべく早く治しておかないと大変だぞ！



▲あぶない！宝箱にはドク針が！  
現在3番手のSKALL-DAが毒に犯されている。ヒーリングアイテムを持っているから<sup>1</sup>の表示はないけど、確実にHPは減っていくぞ！

### POISON(毒)

HPを1歩ごとに、確実に減らしていく毒に犯されている状態。城に戻れば自然に治るけど、迷宮深くでPOISONになってしまったらすぐに呪文などで治さないと即、死につながる恐ろしい毒なのだ。LATUMOFISを覚えるまではポーションを買っておかないと、毒をくらったキャラクターはもはや死んだも同然。

### ASLEEP(睡眠)

モンスターの叫んだKATINOの呪文にかかるとこの状態になってしまう。運が良ければすぐに目を覚ますんだけど、そうじゃないといつまでも戦闘不能のまま。DIALKOで叩き起こすこともできるぞ。

### PARALYZE(麻痺)

麻酔性の毒に犯された状態で、HPは減らないものもはや何のコマンドも実行できなくなってしまう。戦闘中にこうなってしまうと最後尾に回されるので、ACの低いキャラがかわりに前に出てこれまた麻痺させられる最悪のパターンもよくあるんだ。全員がこの状態になると全滅なので麻痺したキャラは早いとこDIALKOで社会復帰させるべし。

### PETRIFICATION(石化)

別名“STONED”ともいわれる麻痺の上位バージョン。全身が石化した状態でDIALKO程度では全然効果がないときてる。直すには生き返らせる呪文より高度なMADIを使わなきゃならないから、その恐ろしさがわかるんじゃないかな。

### DEAD(死亡)

HPをすべて失うと当たり前ながら死亡してしまう。生き返らせるにはDIかKADORTOを唱えればいいんだけど、失敗するとさらに灰になってしまう恐ろしい状態なんだ。できることなら城のカント寺院で蘇生したほうが安全だぞ。

### ASH(灰)

蘇生にしくじると死体すらもくずれてASHに。こうなるともうKADORTOで蘇生するしかないんだけど、ここでさらに失敗するとそのキャラはキレイに消滅する、何ともコワイ状態だ。

### LOST(消滅)

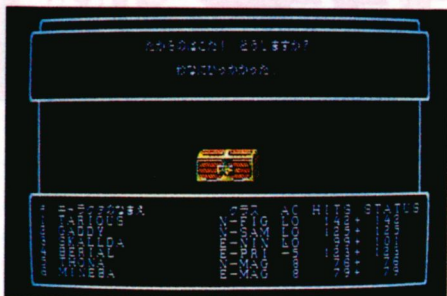
灰からの蘇生に失敗したり、迷宮で石の中にテレポートしてしまうともはやそのキャラクターは、名前だけを残して『ウィザードリイ』の世界から消滅してしまうんだ。せっかく育て上げたキャラがいなくなったらショックだよなあ。こんな時のためにもデュブリケート・ディスクはコピーしておくべきだろう。

## おそろしいぞ宝箱のワナ

迷宮で戦闘のあとと出現する宝箱には、まず十中八九恐ろ

しいワナが仕掛けられている。中にはモンスターと戦うよ

りずっと危険なものもあるので、安全にワナを外すためにはその種類とダメージを覚えておくにこしたことはないぞ。あまりにリスクの大きいワナだったら、開けずに立ち去るなんていう決断の時には必要なのだ。オトナだねー。



▲宝箱＝ワナと考えておいてよい

失敗! この瞬間は誰もが「ALARMであつてくれ!」と祈ってしまうハズ。これでPRIEST BLASTERだったりするとクシャインだよー

## POISON NEEDLE

浅い階ではほとんどがこのワナだと思っていんじゃないかな。ワナを外そうとしたキャラだけに毒をくらわすもので、毒消しのポーションや呪文があればそんなに恐れることはないよ。

## GAS BOMB

毒ガスが噴き出すワナで、運が悪いとパーティーの全員が毒をくらってしまう。ひっかかるとホントに腹がたつイヤらしいワナの代表だ。

## CROSSBOW BOLT

箱を開けたキャラに向かって、石弓の矢が発射される。1人しかダメージをうけないから、ThiefのHPが低い時には体力のある者にワザと開かせ中味をせしめるなんて手を使えるのだ。比較的楽勝なワナ。

## EXPLODING BOX

爆弾。解除にしくじるとパーティー全員がかなりのダメージを受けるから、HPの低い時には全滅のおそれもある恐ろしいシロモノだ。外す自信がなかったら立ち去るのが利口かも。

## STUNNER

開けようとした者を麻痺か、悪ければ石化してしまう。MADIを覚えてないうちに石化された目にはたまらない。

## MAGE BLASTER

その名の通りMage、そしてSamurai、Bishop(Mageの能力を持つもの)に対して麻痺か石化をかけてくる。1度に多人数が使いものにならなくなるのはツライよね。

## PRIEST BLASTER

こっちはPriest、Lord、Bishopに麻痺、石化をかけてくる。これにひっかかると誰も僧侶の呪文を使えなくなるので治療ができない。ヒジョーにイヤなワケだ。

## ALARM

警報か鳴り響き、別のモンスターの一大団を呼び寄せてしまうワナ。こうなるといくら逃げても相手を倒すまでエンカウントし続ける。まあ、こちらが強くなればワザと外さずに敵をおびきよせ、経験値のたしにすることもあったからそんなに困ったワナではないんだ。

## TELEPORTER

パーティーをダンジョンのどこか別の場所に飛ばすワナで、運が悪いと石の中に飛ばされてパーティーは一巻の終わりになる。これにひっかかったらとりあえずリセットボタンを押す準備だけはしておいたほうがいぞ。

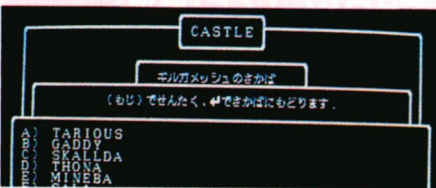
# 城塞都市の店めぐり

トレポア王の城塞都市(シナリオ2、3はリルガミン)では、体力・MP回復のための宿屋をはじめ、いくつかの店がある。ここではそれらの場所がどんな役割を持っているのかを解説してみよう。

## GILGAMESH'S TAVERN

『ギルガメッシュの酒場』というもののここでキャラクターに酒を飲ませるわけじゃないよ。まずはこの酒場で冒険に出る6人のメンバーを選び出すところから、このゲームはスタートするんだ。パーティーに加えるのも取り除く

のも、この酒場に来れば自由自在。各キャラクターの詳しいデータが見られるのも町の中ではここだけなのだ。



▲パーティーのメンバーを集めるギルガメッシュの酒場  
お出かけ前は声かけてってカンジで、まずは酒場で仲間たちに冒険への誘いをかける。しかしつ酒場に行ってもいるなんてへんなヤツら。



## ADVENTURE'S INN

MPとHPを回復させられる宿屋で、レベルアップもここで休んで初めて行われるから、経験値を稼いだらレベルを上げて戻ってくるようにしよう。部屋はHPの回復度によって5段階の料金に分かれていて、料金が高いほど1週あたりの体力回復度が高いんだ(安い値段で回復させるほど年令をくいやすい)。Aの馬小屋だけは時間の経過がないように、MPだけを回復させたいのならここで十分だよ。

### 料金表

A: 馬小屋	0 GP	0 HP
B: 簡易寝台	10 GP	1 HP / 1週間
C: エコノミー・ルーム	100 GP	3 HP / 1週間
D: スイート・ルーム	200 GP	5 HP / 1週間
E: ロイヤル・スイート	500 GP	10 HP / 1週間

## TEMPLE OF CANT

麻痺や石化、死亡や灰といった状態のキャラクターを治療・蘇生させてくれるのがこの寺院。呪文を覚えていない

うちはここで高額のコ金を払って治してもらえないんだけど、そのぶん蘇生の確率は呪文を使うより高くなって(ただし失敗して灰にすることもあるし、その場合、料金は返ってこない)。レベルが高くなるほど料金もバカ高くなるので、なるべくなら呪文で復活させるのが望ましい。

### 料金表

麻痺	レベル×100GP
石化	レベル×200GP
死亡	レベル×250GP
灰	レベル×500GP

## BOLTAC'S TRADING POST

武器や魔法のアイテムをある程度売ってるけど、ここから品物を買うのは最初のうちだけで、むしろ迷宮で見つけたアイテムの鑑定や売却、誤って呪いのアイテムを身につけた時の解呪が重要なんだ。ちなみにどれもそのアイテムの販売価格の半分の値段でやってくれるぞ(特殊品だけは鑑定に150000GPかかるけどね)。

# 魔法

『ウィザードリィ』というだけあって、このRPGの面白さのメインとなっている数々の魔法。その種類は50に及び、僧侶系、魔術師系の中でさらに七つのレベルに分かれているんだ。

このレベルがなかなかのクセ者で、同じレベルによく使用する呪文が重なっている場合には、そのレベルの呪文の残数をやりくりしながら使わなくちゃならない(MPを総量で表し、その呪文の消費MPを減らしていくのとはカンジが違うのだ)。

一つのレベルの呪文の使用可能な回数は最高で9まで上

昇し、レベルアップ時に増加していくんだけど、ちなみに全ての魔法を最大数唱えられるBishop(キャラクター・レベルにして30~40にならないとこうは使えないの)だったら $9 \times 7 \times 2$ で、126回呪文が使えるというごと。ただしほとんど使わないレベルなんてのもあるけどね。

ここではいざという時にどの呪文を唱えればいいかわかるように、効果別に編成してみた。

これを片手に魔法を使わせれば「何だって?」なんていわれないぜ。

# 呪文の分類

## 1. 単数への呪文

グループの中のモンスター1匹だけに効果のある攻撃呪文。これは魔法の最大のメリットである多数の敵に同時にダメージを与えるという点が全然生かされていないので、あんまり使えない呪文だな。

## 2. 1グループへの呪文

怪物1グループに影響をもたらす呪文で、戦闘時にこれがいかに使いこなすかが重要なカギになるんだ。

もっとも幅広い種類の呪文が用意されているタイプなん

だぞ。

## 3. 全モンスターへの呪文

種類こそ少ないけど、出現しているモンスター全てに効果のある呪文。攻撃呪文は特に強化されていて、たった一言の呪文で敵を全滅させるだけの威力になってるんだ。要所要所で使えば必ずパーティーを救ってくれるよ。

## 4. 緊急の呪文

1レベルの経験値を失うので、それ以上に経験値が入る場合以外は使わないほうがいい。

ピンチになったらリセットを押すのが最良の手段なのだ(きったねー)。

## 5.自分への呪文

自分1人のACを下げる呪文。前衛はこんなもん唱えるより攻撃すべきだし、後衛がACを下げてはほぼ無意味。その証拠にボクはRING of PORFICを見つけても捨ててるんだぜ(証拠になってねー)。

## 6.パーティーへの呪文

パーティー全体のACを下げる呪文。相手が呪文を使わず、麻痺やエナジードレインなどの特殊攻撃を持っている時にすごく有効なんだ。前衛の援護に使おう。

### 魔術師系スペル

呪文名	使用モード	効果	レベル
単独への呪文			
HALITO	戦闘時	1-8ダメージ(炎)	1
ZILWAN	戦闘時	アンデット・モンスターに致命傷	6
1グループへの呪文			
MOLITO	戦闘時	3-16ダメージ(水)	3
MAHALITO	戦闘時	4-24ダメージ(炎)	3
LAHALITO	戦闘時	6-36ダメージ(炎)	4
DALTO	戦闘時	6-36ダメージ(凍)	4
MADALTO	戦闘時	8-64ダメージ(凍)	5
LAKANITO	戦闘時	致命傷(聖)	6
KATINO	戦闘時	行動を止める(毒)	1
DILTO	戦闘時	ACを2上昇させる	2
MORLIS	戦闘時	ACを4上昇させる	4
全モンスターへの呪文			
MAKANITO	戦闘時	レベル未満のモンスターに致命傷	5
TILTOWAIT	戦闘時	10-100ダメージ(核爆発)	7
MAMORLIS	戦闘時	ACを4上昇させる	5
単位の呪文			
HAMAN	戦闘時	特別な力と呼び起こす	6
MAHAMAN	戦闘時	特別な力と呼び起こす	7
自分への呪文			
MOGREF	戦闘時	ACを2低下させる	1
SOPIC	戦闘時	ACを4低下させる	2
パーティーへの呪文			
MASOPIC	戦闘時	ACを4低下させる	6
特殊呪文			
DUMAPIC	キャンプ	呪への階段からの復帰	1
MALOR	キャンプ 戦闘時	座標指定テレポート・ランダムテレポート	7

## 7.治療の呪文

HPを回復させたり、毒や麻痺などの症状を治す呪文。僧侶系の魔法を代表する呪文で、このへんのMPを使い果たしてから迷宮探検はムチャクチャキケンだ。魔術師系の呪文残量と考えあわせて進退を決めよう。

## 8.特殊呪文

迷宮内に自在にテレポートできるものや、自分の現在位置を確認するもの、宝箱のワナを見抜くものなど冒険をする上でないと困る呪文。いろいろとパーティーを助けてくれるぞ。

### 僧侶系スペル

呪文名	使用モード	効果	レベル
単独への呪文			
BADIOS	戦闘時	1-8 ダメージ(生命力を奪う)	1
BADIAL	戦闘時	2-16ダメージ(生命力を奪う)	4
BADIALMA	戦闘時	3-24ダメージ(生命力を奪う)	5
BADI	戦闘時	致命傷 (生命力を奪う)	5
MABADI	戦闘時	1-8HPを抹して全て奪う	6
1グループへの呪文			
LITOKAN	戦闘時	3-24ダメージ(炎の場)	5
LORTO	戦闘時	8-36ダメージ(かまいたち)	6
MANIFO	戦闘時	行動を止める(まじはりの呪文を封じる(戦闘中有効))	2
MONTINO	戦闘時		2
全モンスターへの呪文			
MALIKTO	戦闘時	12-72ダメージ	7
自分への呪文			
PORFIC	戦闘時	ACを4低下させる	1
パーティーへの呪文			
KALKI	戦闘時	ACを1低下させる	1
MATU	戦闘時	ACを2低下させる	2
BAMATU	戦闘時	ACを4低下させる	3
MAPOFIC	いつでも	ACを2低下させる(冒険中有効)	4
治療の呪文			
DIOS	いつでも	1-8 HPの回復	1
DIAL	いつでも	2-16HPの回復	4
DIALMA	いつでも	3-24HPの回復	5
DIALKO	いつでも	麻痺を治す	3
LATUMOFIS	いつでも	毒を治す	4
MADI	いつでも	死以外の全てを治し、HPをフル回復	4
DI	キャンプ	死亡からの蘇生(HPは1)	5
KADORTO	キャンプ	死亡・灰からの蘇生(HPはフル)	7
特殊呪文			
MILWA	いつでも	ダンジョンを閉らす(暗時間)	1
LOMILWA	いつでも	ダンジョンを閉らす(冒険中有効)	3
LATUMAPIC	いつでも	モンスターを確定させる(冒険中有効)	3
CALFO	宝箱開封時	95%の確率でワナを見抜く	2
KANDI	キャンプ	ダンジョン内の仲間の復帰	5
LOKTOFEIT	戦闘時	呪に反応(装備とCPの大部分を失う)	6

# 呪文の注意点

## 魔術師の呪文

Mageに代表される魔術師系の呪文は、ほとんどが戦闘時に使用する攻撃的なものばかり。モンスターが大量に出現したときには、ホントこの呪文があつてよかったって思うほどの強力な味方だ。直接攻撃で倒せるモンスターが単数なのに比べ、一瞬にして多数を弾き去る呪文攻撃。その威力は迷宮深くに入っていくようになるほど、重要に感じられるはずだ。ここでは特に7段階のスペルレベルについて、どの呪文を重視すればいいか解説してみた。

## LEVEL1: HALITO/MOGREF/KATINO/DUMAPIC

このレベルで使いものになるのはKATINOとDUMAPIC。KATINOは1グループのモンスターを最低1ターンの間眠らせ、眠っているモンスターには通常の2倍のダメージを与えられる呪文で、最初から覚えているにもかかわらず最後まで使いものになるのだ。うまくすればあのワードナですら眠るといふ。DUMAPICはキャンプで唱える呪文で、パーティーの現在位置が地下レベルと、東、北の座標で示される。迷ったときにはこれ一発!

## LEVEL2: DILTO/SOPIC

基本的にこのレベルの呪文が最後まで残るはず。ACの高いモンスターで、ほとんど他の呪文のきかないヤツ(MURPHY'S GHOST, WILL O' WISP)が相手の時にDILTOを使うのがせいぜいだろう。シナリオ2でコZZアアイテムと戦う時にだけは異常に役に立つけど。

## LEVEL3: MAHALITO/MOLITO

同じ1グループ相手の攻撃呪文だけど、MOLITOを使用することはまずない。表を見ればわかるようにMAHALITOのほうがダメージが高いのだ。

## LEVEL4: MORLIS/DALTO/LAHALITO

MORLISはシナリオIIでコZZアアイテムを相手にするとき以外はまず使うことはないだろう。DALTOとLAHALITOはMAHALITOより1ランク強力なグループ攻撃呪文で、与えるダメージは同じ。ただしDALTOは昆虫型モンスターに、LAHALITOは人・動物型モンスターに効果が高い。

## LEVEL5: MAMORLIS/MAKANITO/MADALTO

他の呪文が重要なだけにMAMORLISを使うようなことは全シナリオを通じてまずないだろう。MAKANITOはレベル8未満の全モンスターを消滅させる強力なものだけだ。

レベル8以上の敵には一切効果がない使いかたのムズカシイ呪文。MADALTOはDALTOの強化型で、1グループに対する攻撃呪文の中では最大の威力を持っている。どちらを使うかは状況しだいだね。

## LEVEL6: LAKANITO/ZILWAN/MASOPIC/HAMAN

1レベル分の経験ポイントを失うHAMANは絶対に使うことはないだろうけど(リセットしたほうがマシ)、一応効果をあげてみると、次の中からランダムに選ばれた三つのうちから一つを選ぶようになっているんだ。

- 魔物を黙らせる (確実にMONTINOをかける)
- 魔物をテレポートする (吹き飛ばして勝ち!)
- パーティーを守る (戦闘後も全員のACがLOに低下)
- パーティーを治療する (毒や麻痺などを全員治す)
- パーティーを回復させる (全員のHPがMAXに)
- 死者を生き返らせる (失敗なしのKADORTOがかかる)
- 魔力を回復させる (呪文効果を上昇させる)

実際によく使うのはなんといってもLAKANITO。HPが高いヤツでもうまく呪文にかかるで一発で窒息死してくれちゃうのだ。問題はもし効果がなかったとき、そのモンスターは無傷だということ。ZILWANは1匹にしかなかったら効果がないのでほぼ手強いアンデッド・モンスター(VAMPIREやDRAGON ZOMBIE)にかける以外使い道はないよ。

## LEVEL7: MALOR/MAHAMAN/TILTOWAIT

HAMANと同じ効力を持つ(どう違うのか今だにわからないけど) MAHAMANはまるっきり使えない呪文。HAMAN同様1レベルを失っちゃうんだから。MALORは戦闘中に唱えたらランダム・テレポートして戦闘から抜け出せる便利なモノだけど、もし石の中や迷路外に飛ぶとパーティー全滅の危険もあるのでマップをよく確かめて使うこと。最強の攻撃呪文TILTOWAITは切り札としていつでも使えるようにMPを残しとくのがオトナの戦いかたなのだ。

## 僧侶の呪文

僧侶系の呪文の特徴は生命エネルギーを操るものが大部分だつてことだろう。味方にはエネルギーを注ぎ込み、逆にモンスターのエネルギーは奪い去ってしまうんだ。でも攻撃性のある呪文がほとんど単数の敵にしか効果のないものばかりなので、ふつう攻撃は魔術師系にまかせて仲間のHP回復に専念するべきだね。また僧侶系呪文は29種類と、魔術師系の21種より8種多くなっているの、使うべき呪文をしぼり返すこともMPを長持ちさせるために大切だぞ。

## LEVEL1:KALKI/DIOS/ BADIOS/MILWA/PORFIC

僧侶系の呪文は基本的にHPを回復させる呪文を最優先に考えるべきなので、そのタイプの呪文があるレベルではなるべく他の魔法は使わないようにしましょう。このレベルはその典型で、DIOS以外はまず使わない。KALKIにしてもAC-1ではあまり意味がないと思うし……。

## LEVEL2:MATU/CALFO/ MANIFO/MONTINO

HPを回復させる呪文がないわりにはMP不足に悩むほど使いのあるレベル。特にモンスターの呪文をその戦闘の間ずっと封じ込めておけるMONTINOは便利だ。MATUも毒などを持つモンスター相手のときはかけておきたいし、KATINOと同じ効果のMANIFOもなかなか使える。またThiefに調べさせたワナを確認するCALFOも、ワナを誤動作させないためになるべく唱えたいものである。

## LEVEL3:LOMILWA/DIALKO/ LATUMAPIC/BAMATU

モンスターの正体がわかるLATUMAPICは覚えたら必ずかけること。例えばVAMPIREとWILL O' WISPは同じ不確定名で出現するものの、対応法には天と地ほどの差があるのでこれを唱えていないとかえってムダな呪文を使うことになるんだ。LOMILWAも隠されたドアを見つけるために（マップさえあればあんまり意味ないけど）唱えておきたい呪文だ。ところがこの二つの呪文は一度かけると城に戻るまでずっと効果が続く（LOMILWAはダークゾーンに入ると消えちゃうけど）ので残りのMPはまるまるDIALKOとBAMATUに使えるというわけ。DIALKOは麻痺したときのために2回程度使えるようにしとけばいいから、強力にACを下げるBAMATUはバシバシ使ってかまわないぞ（ACが下がれば麻痺もしにくくなるのだ）。

## LEVEL4:DIAL/BADIAL/ LATUMOFIS/MAPORFIC

冒頭の間ずっとACを下げるMAPORFICは迷宮に入ったらすぐに唱えておこう。鎧を買いかえてACを下げるのはあれほど大変なことから、すごくトクした気分になる呪文だ。さて、DIOSの倍の効力を持つDIALだけど、回復の呪文のわりにこのレベルでは最優先じゃない。というのは、解毒の呪文LATUMOFISが多く残ってないと毒に犯されたときにコワイからなんだ。このレベルのMPが切れたらそろそろ幅り支度をしよう。

## LEVEL5:DIALMA/BADIALMA/ LITOKAN/KANDI/DI/BADI

このレベルで初めて、多数の敵にダメージを与えるLITOKANが登場するけど、威力がMAHALITOと同クラスなのはあまりに惜けない呪文だなあ。6種類と、最も数多く呪文が集中しているレベルながら、使いものになるのはDIALMAとDIだけと思ってさしつかえないだろう。KANDIは行方不明者の場所を教えてくれるもの、座標じゃなく大体の方角でしか示さないときてるし。DIもなるべくなら使うことがないほうがありがたいんだけどねえ。

## LEVEL6:LORTO/MADI/ MABADI/LOKTOFEIT

このレベルは文句なしにすべてのHPを回復する究極の治療スペルMADIを最優先。まあもともと他のスペルは役に立たないものばかりで、MABADIはむしろ敵に唱えられるのがコワイし、LOKTOFEITなどアイテムとGPのほとんどを失うという、HAMANのよーにデメリットの大きな呪文だしね。

LORTOはよほどのことがないと使わないでしよ。

## LEVEL7:MALIKTO/KADORTO

魔術師系のTILTOWAITに匹敵するMALIKTOと、たとえ灰になったキャラクターですらHPフルの状態（スライヴ）で蘇生させるKADORTO（失敗したらリセット）。レベル7にはこの2種類しかないので、けっこう自由に使ってしまったもいいんじゃないかな。数ばかり多くて相手にしても面白味のない敵はMALIKTOで一掃してしまおう。

# シナリオ I アイテム・リスト

『ウィザードリィ』には何とアイテムが100種！ これだけアイテムの数が多いRPGも珍しいよね。これを全て集めるのもこのゲームの楽しみの一つなのだ。不確定名と売却価格（ボルトックでの鑑定価格）を照らし合わせればキミが見つけたアイテムの正体を知ることのできるの、こ

の表をうまく活用してGPを節約してほしい。

※SWORD類は敵に与えるダメージの小さい順に並べてみた。ただし当たりやすさは考慮に入れてないから、STR・ENGHTの高い者が使わないとダメな剣もあるぞ。

### WEAPON

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス
STAFF	? STAFF		5	F M P T B S L N
STAFF +2	? STAFF		1,250	F M P T B S L N

STAFF -2	? STAFF		4000	F M P T B S L N	呪
STAFF of MOGREF	? STAFF		1500	M B	USE:MOGREF
STAFF of MONTINO	? STAFF		7500	F M P T B S L N	USE:MONTINO
ANOINTED FLAIL	? STAFF		75	F P S L N	
ANOINTED MACE	? STAFF		15	F P B S L N	
MACE +1	? STAFF		6250	F P B S L N	
MACE +2	? STAFF		2000	F P B S L N	
MACE -1	? STAFF		500	F P B S L N	呪
MACE -2	? STAFF		4000	F P B S L N	呪
MACE of POISON	? STAFF		5000	F P B S L N	POISONを防ぐ
DAGGER	? DAGGER		2	F M T S L N	
DAGGER +2	? DAGGER		4000	F M T S L N	
DAGGER of SPEED	? DAGGER	+3	15000	M N	
DAGGER of THIEVES	? DAGGER		25000	T N	S.P:ThiefをNinjaに変身させる
SHORT SWORD -1	? SWORD		500	F T S L N	呪
SHORT SWORD	? SWORD		7	F T S L N	
SHORT SWORD -2	? SWORD		4000	F T S L N	呪
SHORT SWORD +1	? SWORD		7500	F T S L N	
MAGE MASHER	? SWORD		5000	F T S L N	Mageに対し効果が高い、ワードナにもきく
S-SWORD +3 (E)	? SWORD		25000	F T S L N	
SHORT SWORD +2	? SWORD		2000	F T S L N	
LONG SWORD -1	? SWORD		500	F S L N	呪
LONG SWORD	? SWORD		12	F S L N	
SLAYER of DRAGON	? SWORD		5000	F S L N	ドラゴンに対し効果が高い
LONG SWORD +1	? SWORD		5000	F S L N	
WERE SLAYER	? SWORD		5000	F S L N	ライカンスローブに対し効果が高い
LONG SWORD +2	? SWORD		2000	F S L N	
SWORD +3 (E)	? SWORD		25000	F S L N	
BLADE CUSINART	? SWORD		7500	F S L N	
SHURIKENS	? STARS		25000	N	S.P:HPの最大値を1上昇させる
MURAMASA BLADE./	? SWORD		500000	S	S.P:STRENGTH +1

## ARMOR

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROBES	? CLOTHING	-1	7	F M P T B S L N	
ROBE of CURSE	? ROBE	+2	4000	F M P T B S L N	呪
LEATHER ARMOR	? ARMOR	-2	25	F P T B S L N	
LEATHER +1	? ARMOR	-3	750	F P T B S L N	
LEATHER +2	? ARMOR	-4	3000	F P T B S L N	
LEATHER -1	? ARMOR	-1	750	F P T B S L N	呪
LEATHER -2	? ARMOR	0	4000	F P T B S L N	呪
CHAIN MAIL	? ARMOR	-3	45	F P S L N	
CHAIN MAIL +1	? ARMOR	-4	750	F P S L N	
CHAIN +2	? ARMOR	-5	3000	F P S L N	
CHAIN +2 (E)	? CHAIN	-5	4000	F P S L N	
CHAIN -1	? ARMOR	-2	750	F P S L N	呪
CHAIN -2	? ARMOR	-1	4000	F P S L N	呪
COLD CHAIN MAIL	? ARMOR	-6	75000	F P S L N	炎に耐性がある
BREAST PLATE	? ARMOR	-4	100	F P S L N	

BREAST PLATE +1	? ARMOR	-5	750	F P S L N	
BREAST PLATE +2	? ARMOR	-6	5,000	F P S L N	
BREAST PLATE +3	? AROMR	-7	50,000	F P S L N	
BREAST PLATE -1	? ARMOR	-3	750	F P S L N	呪
BREAST PLATE -2	? ARMOR	-2	4,000	F P S L N	呪
PLATE MAIL	? ARMOR	-5	375	F S L N	
PLATE MAIL +1	? ARMOR	-6	750	F S L N	
PLATE MAIL +2	? ARMOR	-7	3,000	F P S L N	
P-MAIL +2 (N)	? ARMOR	-7	4,000	F S L N	
PLATE +3 (E)	? ARMOR	-9	75,000	F P S L N	
GARB of LORDS	? ARMOR	-10	500,000	L	ヒーリング1

## SHIELD

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
SMALL SHIELD	? SHIELD	-2	10	F P T B S L N	
LARGE SHIELD	? SHIELD	-3	20	F P T S L N	
SHIELD +1	? SHIELD	-4	750	F P T S L N	
SHIELD +2	? SHIELD	-5	3,500	F P T S L N	
SHIELD +3	? SHIELD	-6	125,000	F P T S L N	
SHIELD +3 (E)	? SHIELD	-5	12,500	F P T S L N	
SHIELD -1	? SHIELD	+1	750	F P T S L	
SHIELD -2	? SHIELD	0	4,000	F P T S L N	呪

## HELM

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
HELM	? HELM	-1	50	F S L N	
HELM +1	? HELM	-2	1,500	F S L N	
HELM +2 (E)	? HELM	-3	4,000	F S L N	USE: BADIOS
HELM of CURSE	? HELM	+2	25,000	F S L N	呪
RING of MALOR	? RING	-2	12,500	F M P T B S L N	USE: MALOR

## GLOVES

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
GLOVES of COPPER	? GLOVES	-1	3,000	F S L N	
GLOVES of SILVER	? GAUNTLETS	-3	3,000	F S L N	

## SCROLL

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
SCROLL of KATINO	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE: KATINO
SCROLL of HALITO	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE: HALITO
SCROLL of BADIOS	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE: BADIOS
SCROLL of BADIAL	? SCROLL		4,000	F M P T B S L N	SUE: BADIAL
SCROLL of DILTO	? SCROLL		1,250	F M P T B S L N	SUE: DILTO
SCROLL of LOMILWA	? SCROLL		1,250	F M P T B S L N	USE: LOMILWA

## POTION

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
POTION of DIOS	? POTION		250	F M P T B S L N	USE: DIOS
POTION of DIAL	? POTION		2,500	F M P T B S L N	USE: DIAL
POTION of LATUMOFIS	? POTION		150	F M P T B S L N	USE: LATUMOFIS
POTION of SOPIC	? POTION		750	F M P T B S L N	USE: SOPIC

## RING

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
RING of PORFIC	? RING		5000	F M P T B S L N	USE:PORFIC
RING of HEALING	? RING		150000	F M P T B S L N	ヒーリング I
RING of DEATH	? RING		250000	F M P T B S L N	☞ 体力減少
PRIESTS RING	? RING		250000	F M P T B S L N	エナジードレインを防ぐ

## ROD

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
ROD of FLAME	? STAFF		12500	M B S	USE:MAHALITO

## AMULET

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
AMULET of JEWELS	? AMULET		2500	F M P T B S L N	USE:DUMAPIC
AMULET of MANIFO	? AMULET		7500	P	USE:MANIFO
AMULET of MAKANITO	? AMULET		10000	F M P T B S L N	USE:MAKAKITO
AMULET of WERDNA	? AMULET	-10		F M P T B S L N	USE:MALOR ヒーリング 5

## 特殊アイテム

アイテム名	不確定名	A C	売却価格	使用可能なクラス	
STATUE of BEAR	? STATUE				
STATUE of FROG	? STATUE				
KEY of BRONZE	? KEY				
KEY of SILVER	? KEY				
KEY of GOLD	? KEY				
BLUE RIBBON	? RIBBON				





# シナリオ1 モンスター・リスト

数多いモンスターがこめた特殊な攻撃法を持っているこのゲームでは、対応を一瞬でもまちがえたときに致命的な攻撃を受けることがよくある。そこでモンスターの不確定名(LTUMAPICをかければ関係ないけど)と、それぞれの攻撃力、耐久力、そして呪文などの特殊攻撃をリスト

にしてみた。これで複数のグループが出現しても、どこに戦力をつぎ込めばいいかがわかるよね。

略号：M=魔術師のレベル、P=僧侶のレベル、ドレイン=エナジードレインの範囲、無効化=呪文の効かないことのある敵。

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH MAGE	MAN IN ROBE	1	5	M6
	HIGH WIZARD	MAN IN ROBE	1	3	M6
	LEVEL 10 MAGE	MAN IN ROBE	1	3	M5
	LEVEL 7 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M5
	LEVEL 5 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M3
	LEVEL 1 MAGE	MAN IN ROBE	1	1	M1
	THE HIGH MASTER	MAN IN ROBE	11	4	クリティカルヒット
	SWORDSMAN	MAN IN ARMOR	2	2	
	LEVEL 10 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	4	
	LEVEL 8 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	5	
	LEVEL 7 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	4	
	HIGH PRIEST	PRIEST	1	4	P5
	PRIESTESS	PRIEST	1	2	P2
	LEVEL 8 PRIEST	PRIEST	1	3	P4

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	LEVEL 5 PRIEST	PRIEST	1	3	P4
	LEVEL 3 PRIEST	PRIEST	2	2	P3, POISON
	LEVEL 1 PRIEST	PRIEST	1	1	P1
	BISHOP	PRIEST	1	2	M1/P4
	LEVEL 8 BISHOP	PRIEST	2	4	M3/P4
	THIEF	MAN IN LEATHER	6	4	
	LEVEL 7 THIEF	MAN IN LEATHER	4	3	
	MASTER THIEF	MAN IN LEATHER	5	2	
	LEVEL 4 THIEF	MAN IN LEATHER	2	3	
	ROGUE	SCRUFFY MAN	1	1	
	BUSHWHACKER	SCRUFFY MAN	2	2	
	HIGHWAY MAN	MAN IN CHAIN	2	1	クリティカルヒット
	GARGOYLE	GARGOYLE	2	3	無効化
	RAVER LORD	MAN IN ARMOR	8	9	
	FLACK	STRANGE ANIMAL	4	10	クリティカルヒット, POISON, PARALYZE STONE
	MAELIFIC	UNSEEN BEING	1	7	無効化, M7, ドレイン3, POISON, PARALYZE
	LESSER DEMON	DEMON	4	5	M3, 無効化
	GREATER DEMON	DEMON	5	5	M5, POISON, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
	HIGH NINJA	MAN IN KIMONO	8	3	クリティカルヒット
	MASTER NINJA	MAN IN ROBE	4	3	クリティカルヒット
	LEVEL 6 NINJA	MAN IN BLACK	2	4	クリティカルヒット
	LEVEL 3 NINJA	KIMONOED MAN	2	2	クリティカルヒット, POISON
	LEVEL 1 NINJA	KIMONOED MAN	2	1	クリティカルヒット
	HATAMOTO	MAN IN ROBE	8	3	クリティカルヒット
	CHAMP SAMURAI	MAN IN ARMOR	2	6	M1
	MAJOR DAIMYO	MAN IN ARMOR	2	5	無効化
	MINOR DAIMYO	MAN IN ARMOR	2	3	
	LEVEL 3 SAMURAI	KIMONOED MAN	2	2	M1
	LEVEL 8 NINJA	MONK	2	2	クリティカルヒット
	KILLER WOLF	ANIMAL	1	3	
	COYOTE	MANGY DOG	2	2	
	ATTACK DOG	ANIMAL	1	2	
	WERETIGER	ANIMAL	3	3	POISON
	WEREWOLF	WOLF	1	3	
	BLEEB	STRANGE ANIMAL	2	5	仲間を呼ぶ
	GIANT TOAD	AMPHIBIAN	2	2	POISON
	BORING BEETLE	INSECT	4	3	
	MURPHY'S GHOST	UNSEEN ENTITY	1	7	無効化
	CREEPING CRUD	SLIME	1	1	POISON
	BUBBLY SLIME	SLIME	1	1	
	GAZE HOUND	STRANGE ANIMAL	1	2	PARALYZE
	MEDUSA LIZARD	ANIMAL	1	3	STONE
	CAPYBARA	GIANT RODENT	1	1	POISON
	VORPAL BUNNY	RABBIT	2	2	クリティカルヒット
	WERERAT	WERERAT	1	2	



グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	HUGE SPIDER	INSECT	1	2	POISON
	GIANT SPIDER	INSECT	1	3	POISON
	KOBOLD	SMALL HUMANOID	1	1	
	NIGHTSTALKER	UNSEEN ENTITY	1	3	ドレイン1, 無効化
	ORC	SMALL HUMANOID	1	1	
	UNDEAD KOBOLD	SKELETON	1	1	
	ROTTING CORPSE	WEIRD HUMANOID	2	1	PARALYZE
	ZOMBIE	WEIRD HUMANOID	1	1	PARALYZE
	WERE BEAR	BEAR	2	3	POISON, PARALYZE
	WERDNA	MAN IN ROBE	8	8	M7/P7, ドレイン4, クリティカルヒット, POISON, PARALYZE, STONE
	DRAGON ZOMBIE	DRAGON	6	6	M5, プレス, 無効化
	FIRE DRAGON	DRAGON	3	6	M5, プレス
	GAS DRAGON	DRAGON	3	3	M1, プレス
	DRAGON PUPPY	DRAGON	1	3	プレス
	WYVERN	STRANGE ANIMAL	4	4	POISON
	GORGON	STRANGE ANIMAL	2	4	プレス, STONE
	CHIMERA	STRANGE ANIMAL	4	4	プレス
	CREEPING COIN ?	SMALL OBJECT	1	1	プレス, 仲間を呼ぶ
	DRAGON FLY	FLY	2	1	プレス
	SPIRIT	UNSEEN ENTITY	1	2	M3, POISON, 無効化
	SHADE	UNSEEN ENTITY	1	2	ドレイン1
	TROLL	STRANGE ANIMAL	3	4	
	OGRE	OGRE	2	2	
	OGRE LORD	OGRE	2	4	M3
	POISON GIANT	GIANT	4	9	プレス, 無効化
	FROST GIANT	GIANT	3	6	無効化
	EARTH GIANT	GIANT	4	5	無効化
	FIRE GIANT	GIANT	3	6	
	GAS CLOUD	GAS CLOUD	1	1	M2, POISON
	GRAVE MIST	UNSEEN ENTITY	2	2	PARALYZE
	LIFE STEALER	UNSEEN ENTITY	1	3	M3/P1, ドレイン3, 無効化
	VAMPIRE	UNSEEN ENTITY	3	5	M3, ドレイン2, PARALYZE, 無効化
	VAMPIRE LORD	UNSEEN ENTITY	1	9	M6, ドレイン4, PARALYZE
	WILL O' WISP	UNSEEN ENTITY	2	5	ACが低い

# WIZARDRY I 完全マップ

もういかにげんおなじみかも知れないけど、シナリオ1のパーフェクトなマップはいかがかな。もう自分で作っちゃった？ そんな人は大変けっこう。これから「ウィザードリィ」をはじめの人も最初は自分でマッピングしてみて、

あとで見比べると面白いかもよ。

そういやファミコンに出る「ウィザードリィ」もかなりこれと同じマップらしいから(少しは違うよーだね)、そっちにも役立つんじゃない？

## 地下1階：二つの鍵とMURPHY'S GHOST

RPGっていうゲームは、役割を演じるゲームといわれるけれど、その前に生き残らなければならない——いわゆる「サバイバル・ゲーム」なんだ。たかが地下1階とナメてかかってはダメ。生きて城へ帰れてこそ、実りある冒険なんだからね。

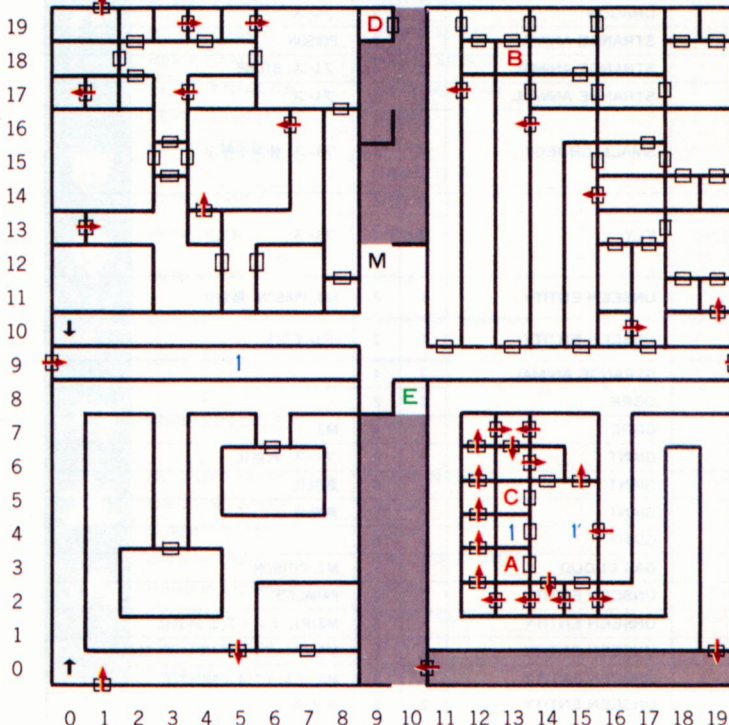
基本的な戦いかたは、メイズのKATINOを多用する戦法だろう。眠っている敵に対しては2倍のダメージが与えられるからだ。KATINOの切れ目が運の切れ目。これだけは覚えておこう。

さて、この地下1階には早くもいろいろなトラップが登場する。一瞬のうちに別の場所へと移動させられてしまう「ワープゾーン」、見える時と見えない時がある「シークレット・ドア」、片側からしか通ることのできない「一方通行のドア」、そして1歩先ですら見られない「ダークゾーン」

などなど。まだキャラクターが弱い頃に、こういった場所へ迷いこんだら全滅はまぬがれない。極論すれば、1回の戦闘が終わるごとに城へと戻るのが必勝法なんだ。

少し強くなってきたら北へ5歩、東へ10歩進んだ所にあたる小部屋へと行ってみよう。ここはMURPHY'S GHOSTというモンスターのフィクスト・カウンター(固定遭遇)になっていて、なかなか効率よく経験値を稼ぐことができる。でも、コイツは1ターンに1ポイントの体力を回復させるレジェネーションを持っているので、早目に倒さないとどんどん苦しくなるぞ！

キャラクターのレベルが5~7ぐらいになったら、ここの修業はもう十分。隠されているアイテム「KEY of BROZE」と「KEY of SILVER」を見つけ出して、地下2階へと進んでいこう。



### マップ記号の説明

- 扉
- ⊕ 一方通行の扉
- 壁
- ⊥ 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- !→! ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)
- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポルト地帯
- 崖(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになってしまう)

- A : KEY of BRONZE
- B : KEY of SILVER
- C : MURPHY'S GHOST
- D : 老人の部屋(城へもどされる)

## 地下2階：蛙と熊の像と金の鍵を手せよ

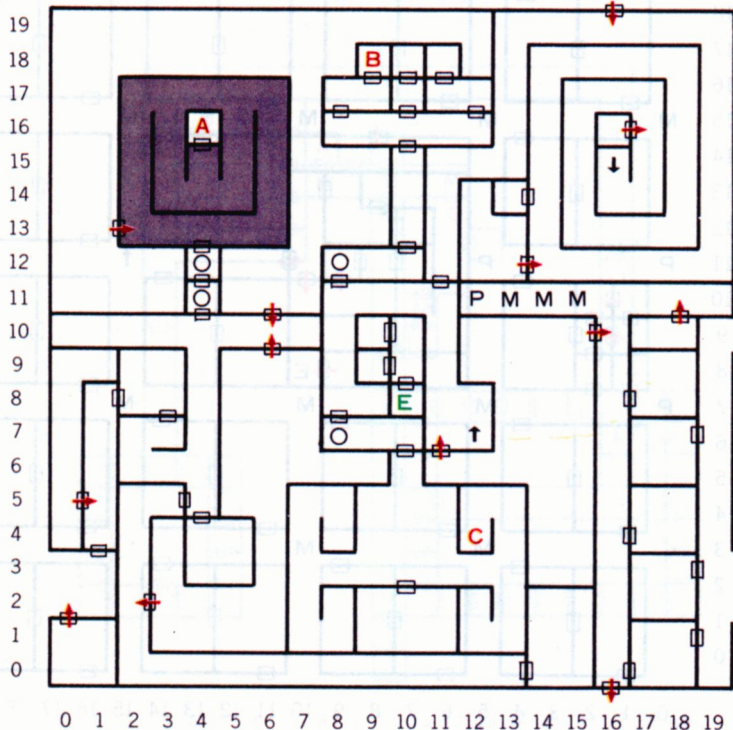
仕掛けといえばダークゾーンとビット（落とし穴）が一つしかないで、迷路的には大したことはないけれど、出現するモンスターたちは、地下1階とは比べものにならないぐらいに強力だ。

この階での特徴は、毒を持ったモンスターがいること。毒を受けると、1ターン毎に数ポイントのH・P（ヒット・ポイント）を（移動しているだけでも）失ってしまうんだ。おかげで毒を受けてしまったキャラクターはまず生きのびられない。PriestがLATUMOFISの呪文を使えばいいのだけれど、それ以外にも解毒の呪文が使える水薬「POTION of LATUMOFIS」をいくつか持っていたいところだ。せっかく育てたキャラクターが死んでしまうのを防げるなら安い買物だよな（たったの300GPだもん。300GP……高いな）。

この階では地下1階と違って鍵のかけられたドアがある。地下1階で手に入れた二つの鍵を持っていれば問題なく通過できるけど、持っていないと開くことはできないのだ。また、この階にも二つのアイテム「STATUE of FROG」と「STATUE of BEAR」があり、「KEY of GOLD」を手に入れるために必要なので、必ず入手しておこう。

経験値を稼げるモンスターの一つとして生きている金貨「CREEPING COIN」がいる。パーティに向かって火を吐いてくるけど、大したダメージは受けないだろうからサクサク斬ってしまう。面倒くさい人はMAHALITOを唱えちゃえば勝ちだ。

まだ戦えそうだ……この考えは禁物だぞ。安全第一こそがウィザードリィの必勝法なんだからね。



マップの説明

- 扉
- ⊕ 一方通行の扉
- 壁
- ⊕ 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- ↑→ ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/（落盤）

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポルト地帯
- 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

- A : GOLD KEY
  - B : STATUE of BEAR
  - C : STATUE of FROG
  - (4.12) STATUE of BEAR
  - (4.11) KEY of BEAR
  - (8.12) KEY of BRONZE
  - (8.7) STATUE of FROG
- が必要

## 地下3階：ワナと回転床がちりばめられた迷いのフロア

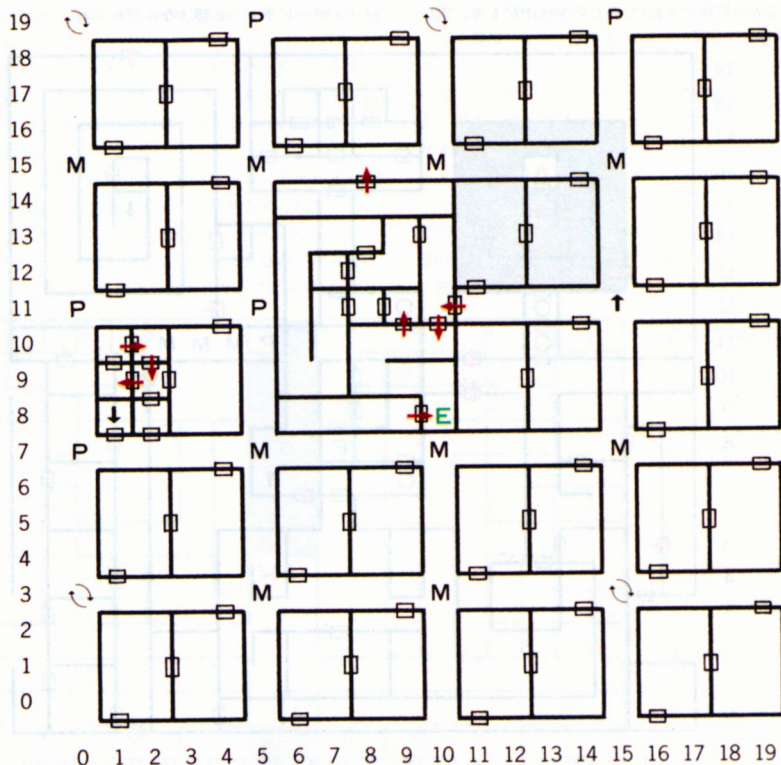
同じような地形が続くため、マッピングが非常ににくい。いや、たとえマッピングが完成したからといって安心できないのがこのフロアだ。

四角には必ず何かがある。一つはキミを迷わすメッセージ。一つは通過しようとするがダメージを受けてしまうビット(落とし穴)。そしてもう一つは、向いている方向が勝手に変化するターンフロア(回転床)だ。道に迷ったあげくビットのダメージで全滅なんていう情けない終わりかたをしないためには四つのターンフロアを避けて行動するようにすればいいのはトーゼンのこと。

入手しなければならないアイテムはないので、この階に

来る必要はないけれど、この後に控えている地下4階に備えて経験値を稼いでおきたいね。

登場するモンスターもさらに強力になっていて、中でも特に恐ろしいのがNINJAやSAMURAIなど。親や兄弟を殺す時ですら眉ひとつ動かさないとされる(ひどいおハナシ)冷酷殺人マシンNINJAは素手で相手の首を切り落とすし(クリティカルヒット)、武士道に外れたSAMURAIたちは攻撃力もさることながら、KATINOを唱えてくるのがコワイ。コイツらに関しては前衛に攻撃させるのはもちろんのこと、メイジにもKATINOで援護させ、場合によってはMAHALITO、LAHALITOだって惜しまずに使っちゃおう。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

## 地下4階：第一の難関・コントロール・センター

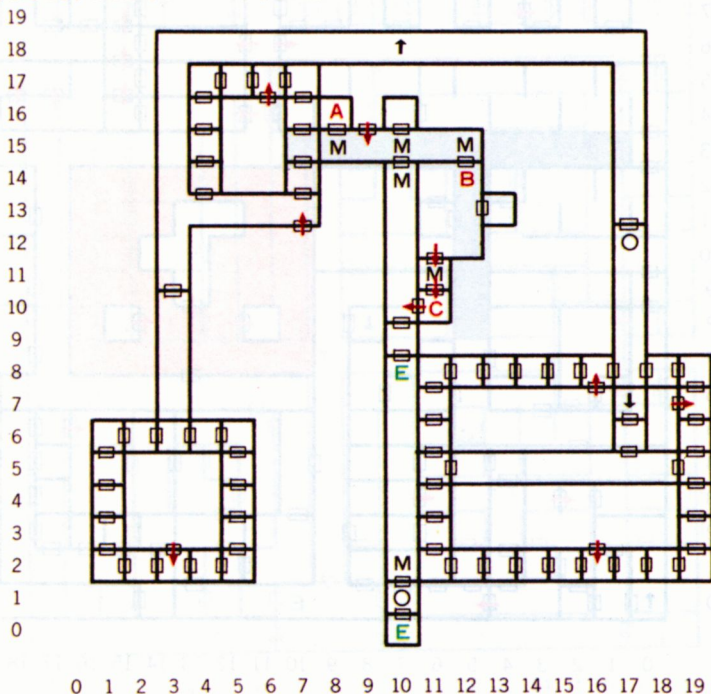
地下4階はシナリオIの一つの区切りとなる場所で、大きく分けると3ブロックになっている。階段を使わないと行けない空間、エレベータを使わないと行けない空間、テレポートしないと行けない空間ね。このうち重要なのはエレベータを使わないと行けない空間なんだ。

エレベータを降りて北へと進むと「モンスター・アロケーション・センター」があり、その奥には「コントロール・センター」と書かれた扉が一つ。この場所こそウィザードリーの前半の山場といえる難所なんだ。中には4群ものモンスター共が待ちかまえていて、総攻撃を仕掛けてくるのだ！うちわけは「レベル7ファイター」、「レベル7メイジ」、「ハイ・プリースト」、「ハイ・ニンジャ」と、まあふつうこんなところにいるはずのない強敵ぞろい。基本的な戦いかたとしては呪文を唱えてくるメイジャプリーストをKATINOで眠らせておき、クリティカル・ヒットをくり出

してくるニンジャを集中して前衛に戦わせるという方法だ。ここまで来るぐらいのパーティならば、レベル7とはいえファイターは目じゃないはず。危険な敵から倒していく。これが(当たり前の話だけどさ)複数の敵パーティとの戦闘のセオリーなのだよ。

こいつらを倒して手に入る宝箱には「RING of DEATH！」という指輪があり、装備するとH・Pが一步步ごとに-5されてしまうとんでもない品物。ところがRING of DEATH！はボタツクの取引所で売ると、何と250000G・Pで買ってくれるんだ。これひとつあれば、当分はゴールドに困らずにすむね。

この部屋の奥にある小部屋には地下4階から地下9階までのエレベータの使用許可証「BLUE RIBBON」がある。このアイテムによってキミの行動範囲がグリーンと広がるんだ。



□	扉	↻	回転床	A	宝物庫
⊞	一方通行の扉	E	エレベーター	B	地下コントロールセンター
—	壁	Q	クイズが出る場所	C	BLUE RIBBON
+	一方通行の壁	■	暗闇	○	(17, 12)
↑	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所	○	Gold Keyが必要
↓	下への階段	■	魔法が効かなくなる場所	○	(10, 1) BLUE RIBBONが必要
M	メッセージ	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)		
→	ワープ				
始	スタート				
終	エンド				
P	ピット				
O	OUCH/(落盤)				

## 地下5階：呪文封じの部屋は全滅のプレリュード

地下5階には何と魔法を封じられた空間があるんだ。マップ中央のやや東よりの7×6の空間がそれ。南と西に一ずつ入り目があるけど、ここに足を踏み入れちゃダメだ。1歩でも入ってしまったら最後、あらゆる呪文を叫べられなくなってしまうのだ。

さらにイヤらしいのはこの空間から出ても、呪文封じの魔力は消えないってコト。そんな時に強力なモンスターと出会ってしまったらまさに地獄だ。攻撃の呪文はもちろんのこと治療の呪文すらも使えないんだ。

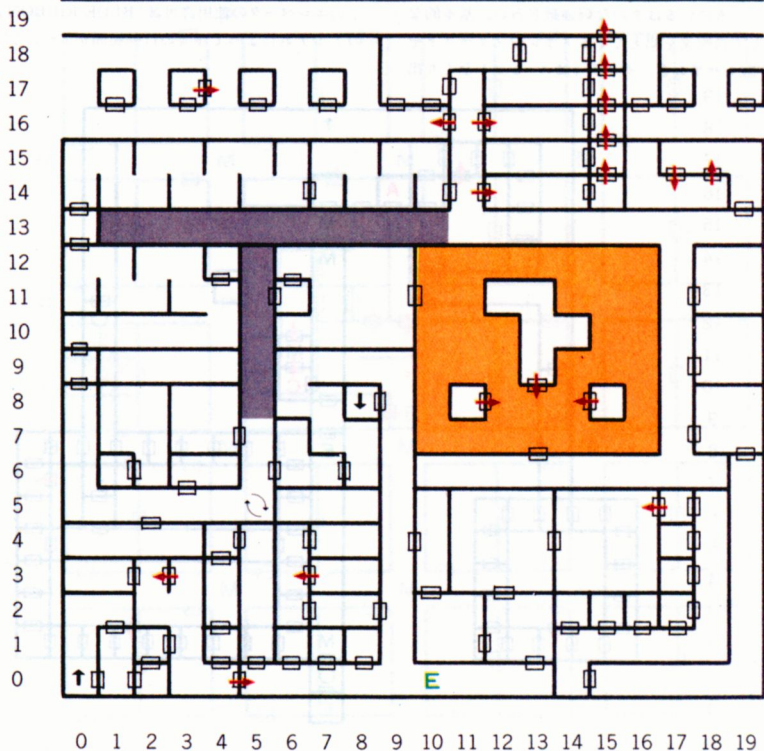
呪文封じの魔力を消すには一度別の階へと移動すればいい。それが面倒くさい人はエレベーターで5階を選ぼう。これを使うと各部屋に設定されているフィクスト・カウンタ

ーも復活させることもできる。

そうそう、この階の特徴としては、こういった小部屋が数多くあることだ。つまり、それだけモンスターとの遭遇回数が増えるし、宝箱を入手する確率も高い。

ところが世の中はそう上手くできていない。ズバリ書いてしまうと、この階には大したアイテムが出てこない。クズのようなアイテムは、いくら集めてもクズ。ホルタックの取引所で売ってゴールドを儲けるのだったら、地下4階でリング・オブ・デスでも、せこせこ集めたほうが利口だ。

とにかく、経験値を稼ぐぐらいにしに魅力がないフロアといえるだろう。面倒くさかったら、この階には来なくてもいいよ。



マップ記号の説明

■	扉	○	回転床
■	一方通行の扉	E	エレベーター
■	壁	Q	クイズが出る場所
+	一方通行の壁	■	暗闇
↑	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
↓	下への階段	■	魔法が効かなくなる場所
M	メッセージ	■	テレポート地帯
↑ ↓	ワープ	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
始	スタート		
終	エンド		
P	ピット		
O	OUCHノ(落盤)		

## 地下6階：回転床と大十字路が特徴

この階は東よりにターンフロア（回転床）が二つある以外は実に素直な作りをしている。できればこのマップを見ながらプレイするよりも、自分で実際にマッピングしていくのいいね。なぜかという、これ以降のフロアではさらに強力な敵が待ちかまえているから、ある程度はキャラクターを成長させておかなければならないんだ。

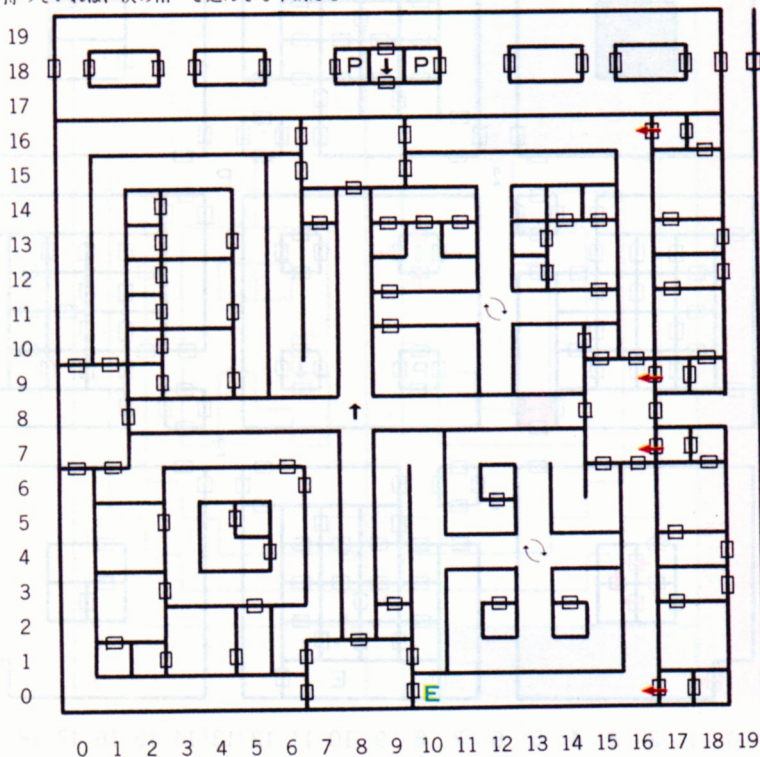
RPGの楽しさの一つとして「マッピング」がある。だけど、広すぎたり、数多くのトラップが仕掛けられすぎると陰険なマップは、プレイヤーのやる気をそいでしまう。その点、このフロアは、ほど良い作りと怪物のお陰で、冒険を始めたばかりの頃のような感激と興奮を味わえるはず。

ウィザードリィでは、その階をマッピングし終えるキャラクターを持っていれば、次の階へと進んでも平気だとい

うことだ。この辺のバランスの良さこそがウィザードリィの命ともいえるね。

地6階からは、ようやくいいアイテムが出現するようになる。部屋の数もそこそこあるので、経験値を稼いでキャラクターを育てるのも兼ねて歩きまわるのをススメておこう。

キャラクターをパワーアップさせる方法は、何も「成長」させることだけではないんだ。そう、剣や盾、ヨロイなどのアイテムを利用してしまおう。片っ端から宝箱を開け、より良い装備をパーティにさせれば、冒険も少しは楽になるってもんだぜ。できればパーティに加えなくても、アイテムを鑑定する能力を持つ Bishop は1人育てておきたいね。



- ⊕ 扉
- ⊖ 一方通行の扉
- 壁
- ⊕ 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- ー ー ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH / (落盤)

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポルト地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

## 地下7階：グレードアップ版・迷いのフロアー

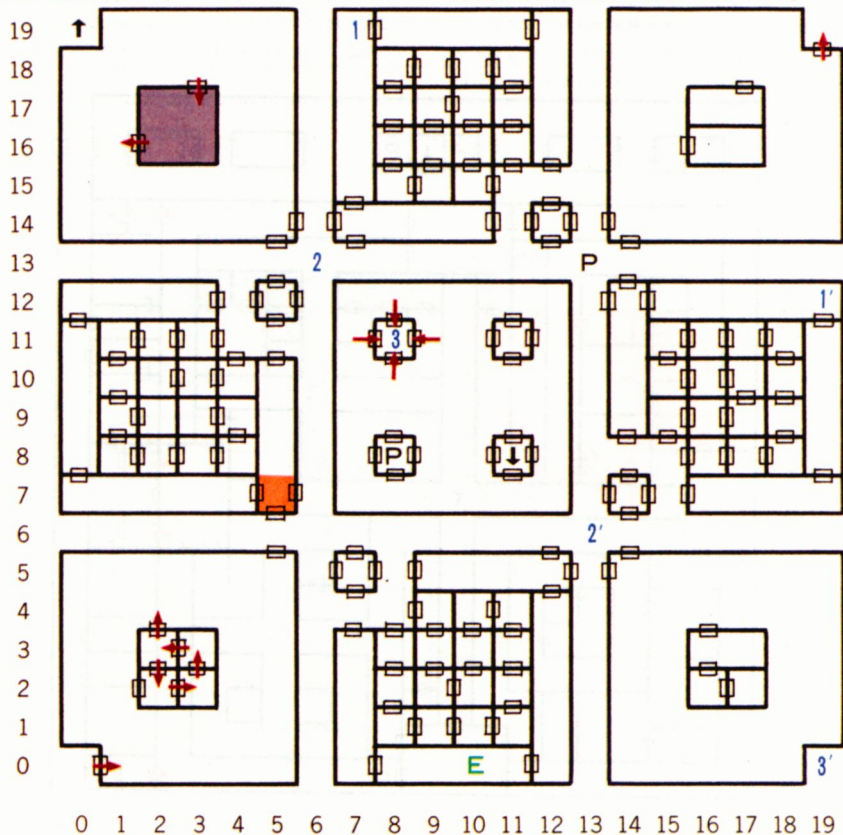
地下3階の迷路のように陰険な作りをしているのが、この地下7階だ。前後左右が一部を除いて、ほぼ対照になっているため、迷いやすくなっている。

ワーブゾーンは3か所。そのうち2か所は位置が変わっても、見える風景は同じときている。そのために、自分でマッピングしようとする人は、「DUMAPIC」の呪文を使って、自分の位置を確かめながら進めていくようにするとい

い。この階でもアイテムの入手がかなり楽なので、その方法について少々触れておこう。

アイテムを入手するには、扉を開けてすぐに遭遇するモンスター、つまり必ず配置されているフィクスト・エンカウンターとの戦闘に勝てばいい。これらの敵は1度倒すともう出現しなくなってしまうのが難点だ。もう1度出現させたいのならエレベータや階段で違う階へ行き、また戻ってくればOK。

手早くアイテムを集めるフィクスト・エンカウンターとしては、北へ9歩、東へ2歩進んだときに当たる小部屋が最適と思われる。くれぐれもワーブゾーンに注意し、欲張らないで、まめに城へと戻るようにしましょう。



- ⊕ 扉
- ⊕ 一方通行の扉
- 壁
- + 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- !→! ワーブ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)



## 地下8階：RとJに意味はないようだなあ

マップの西よりに位置するターンフロアで構成された空間がRである。ここへはワープゾーンを使わないと入れないが、ハッキリ言って入る必要はない。一步進むたびに向いている方向がランダムに変わるため、迷わずに進むことはできない。もし迷いこんでしまったら、運を天にまかせて進むか、MALORという呪文を使うしかないだろう。

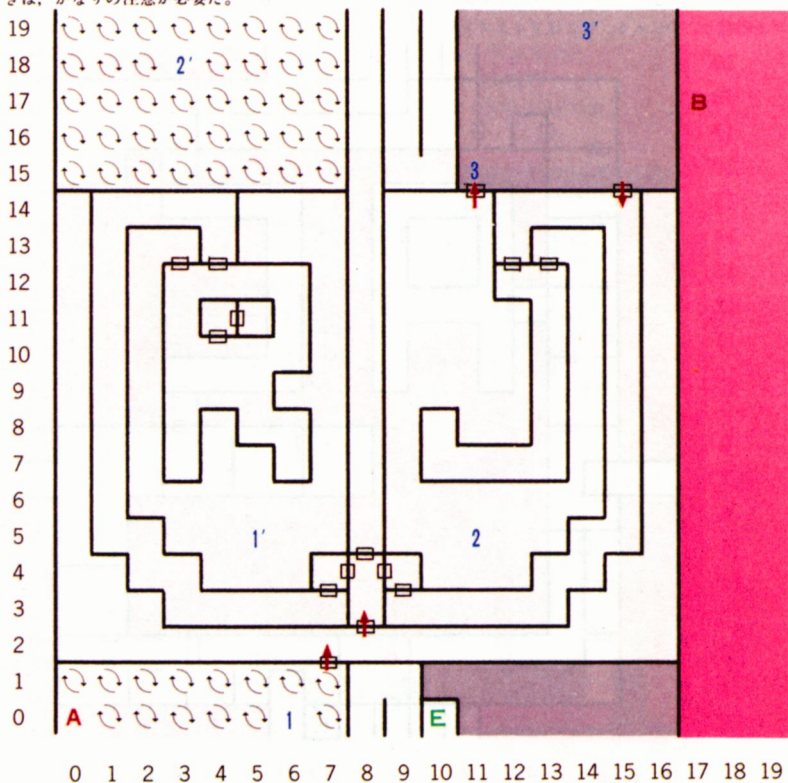
その他を見ても小部屋がないため、アイテム等の入手のチャンスは少ない。アイテム集めを目的としている人にはまったくといっていいほど、魅力のないフロアなんだ。

通路は比較的広い場所が多く、しかもターンフロアへのワープゾーンがポツンと何の目印もなくあるため、ここを歩きまわるときは、かなりの注意が必要だ。

それから東にある縦長の空間だが、ここは一種のワープゾーンみたいなものだ。通常では入ることができないけれど、何かのはずみでテレポートしてしまつたら大変。何と、地下1階の同じ座標の場所まで飛ばされてしまう。正直な話、実用性ゼロ。

はっきり言うと、まだ弱いパーティはここへ来ないほうがいい。最後に待ちかまえている悪の大魔術師ワードナを倒すのに飽きてきた上級パーティに残された「娯楽フロア」という感じがする。

まあ、話のタネに一度遊びに来てみるのもいいかもしれないね。



マップの記号について	母	扉	○	回転床
	母	一方通行の扉	E	エレベータ
	一	壁	Q	クイズが出る場所
	+	一方通行の壁	■	暗闇
	↑	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
	↓	下への階段	■	魔法が効かなくなる場所
	M	メッセージ	■	テレポート地帯
	→	ワープ	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
	始	ビット		
	P	ビット		
	O	OUCH/(落盤)		

A : B7Fより階段で降りてくる場所  
ただし、上りの階段はない  
B : (17.(0-19))-(19.(0-19))  
に来ると地下1階の同じ座標へテレポートする

## 地下9階：AとCよりシュートに注意！

エレベータで来られる一番下の階が、この地下9階。それでは、ここに悪の大魔術師ワードナがいるのだろうか？残念ながら、そうではない。実は地下迷宮は10階まで広がっている。

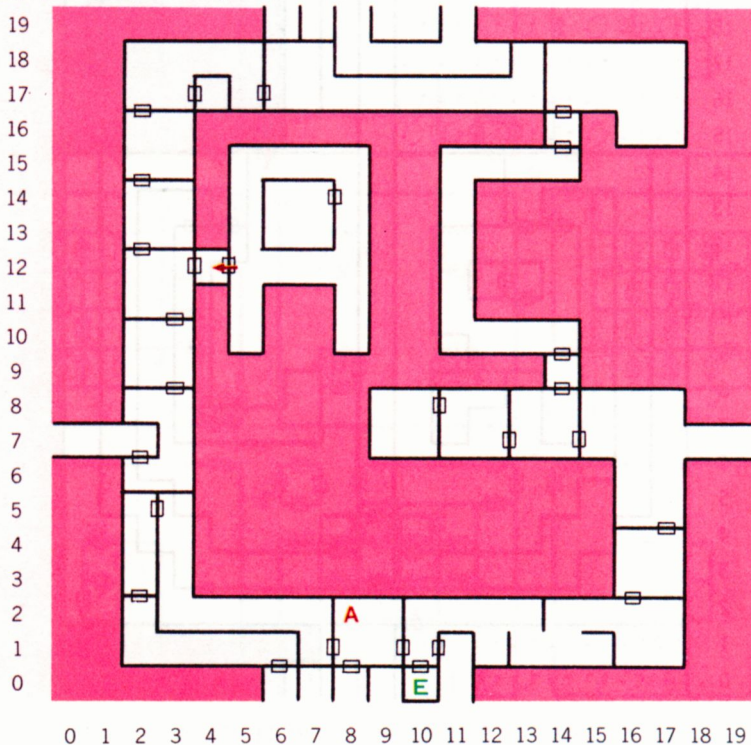
地下10階へ行く方法はただ一つ。エレベータの位置から北へ2歩、西へ2歩分に相当する場所にあるシュートを使うしかないんだ。

この9階は、シュートがある他に特別な物はない。という事は、この原稿を書くのが、どれほど苦しいのかわかってもらえるかな。

しよーがないので簡単に、しかも素早くアイテムを集める方法を伝授しよう。まず、エレベータの部屋から出て、左のドアを蹴破り、中に入る。ここはフィクスト・エンカ

ウンターになっているので、怪物を倒しと宝箱が手に入る。次にエレベータに戻り、地下9階を選択する。そうすると、怪物が再度配置されるから、先の場所でまた宝箱を手に入れるようになるのだ。

これをくり返していれば、かなり効率良くアイテムが集められる。注意する点はただ一つ。1人のキャラクターにつき、アイテムを八つまでしか持てないので、すべてのキャラクターが八つずつアイテムを持っていると、次のアイテムが出現しなくなってしまうという点だ。アイテム入手するたびに鑑定するのは時間の無駄。少しアイテムが溜まってきたらケチらずにポーションやスクロールを中心にどんどん捨てていこう。



ミニ 説明 の 辞 典	■	扉	↻	回転床	A	シューター(地下10階へ落ちる)
	■	一方通行の扉	E	エレベータ	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
	—	壁	Q	クイズが出る場所	●	魔法が効かなくなる場所
	+	一方通行の壁	○	暗闇	■	テレポット地帯
	↑	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
	↓	下への階段	○	魔法が効かなくなる場所		
	M	メッセージ	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所		
	→	ワープ	○	魔法が効かなくなる場所		
	始	終				
	P	ビット				
O	OUCH/(落盤)					

## 地下10階：ワードナの潜む最深フロア

ついに迷宮の最深部へと通り着いた。ここは今までのフロアとは違って、完全な一本道である。

全体で七つに分割されていて、それぞれがワープゾーンで通じている。ただし、最後のブロックだけは一方通行で戻れないんだ。

7ブロックには、その最後にそれぞれ部屋が一つずつあり、フィクスト・カウンターになっている。ここでも買の高いアイテムが出やすいのが魅力だ。

さて、戦闘に次ぐ戦闘、ワープに次ぐワープで、やってみろ「ワードナの巣穴」。ワードナは単独ではなく、何匹かのVAMPIRE LORDとVAMPIREを側近として従えている。こいつらが曲者で、キャラクターのレベルを下げたしまう「エナジー・ドレイン攻撃」をくり出してくるのだ。

ここで奇襲をかけられたら最後、無傷では勝てない。せめてもの救いが、VAMPIRE共にはディスペルが効くこと。

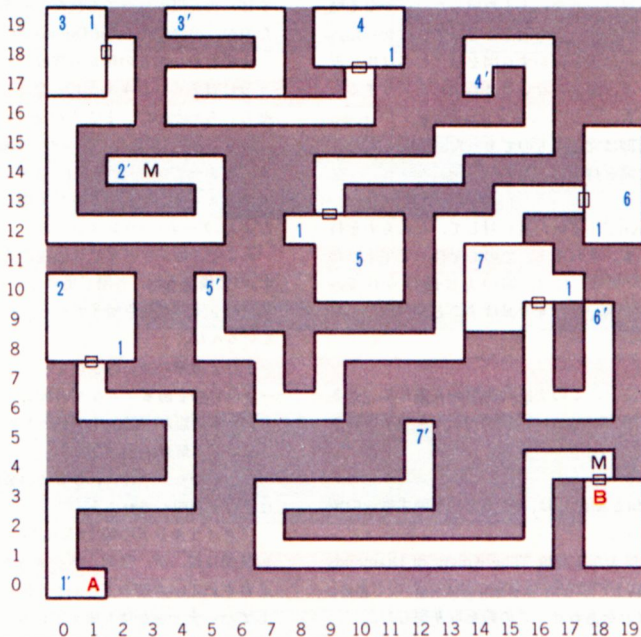
前衛をワードナに集中攻撃させて、後衛はTILTO WAITやMALIKTOなどの呪文で援護させるのが一般的な戦いかた。

運が良ければレベルが11ぐらいでも勝てることもあるが、やっぱり最低でもレベル15は欲しいね。

運良く勝てればアミュレット・オブ・ワードナが手に入る。問題は今後の脱出方法。MALORを使えば簡単だけど、呪文の残りのない人は……。そう、このアミュレットを使えばいいんだ。無事に城まで通り着ければ、感動のエンディング。

えーと、最後になってしまったけれど、迷宮深部での注意すべきモンスターをリストアップしてみた。参考にしてみて欲しい。

- GREATER DEMON
- POISON GIANT
- FLACK
- DRAGON ZOMBIE
- HIGH PRIEST
- THE HIGH MASTER



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

アイテムの説明	母 扉 母 一方通行の扉 一 壁 + 一方通行の壁 上への階段 下への階段 M メッセージ 1→1' ワープ 始 終 P ビット O OUCH(落盤)	回転床 E エレベータ Q クイズが出る場所 暗闇 ○ 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所 ■ 魔法が効かなくなる場所 ■ テレポード地帯 ■ 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)	A : シューターで地下9階より落ちてくる場所 B : WERDNA 地下10階へのMALORの移動はできない
---------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

# Wizardry

## ウィザードリィ 2

### The Knight of Diamonds

※シナリオ1のキャラクターをそのまま使えるのがこのシナリオの特徴で、あんまりキャラクターを成長させすぎてから移つてくると、解き以外は楽勝で終わってしまうという欠点（特典かな?）

は認めざるをえないだろう。

でも迷宮自体の完成度は高いし、新アイテムを探す楽しみもあるので、面白いシナリオなのはマチガイない。

## ●ストーリー

Gnilda (グニルダ) の杖は、それを造りし者の鍛造技術を示す最高の作品であった。

適切に使われたとき、その杖はLlylgamyn (リルガミン) の街を、すべての侵略者より護る、無敵の街にしたのである。

その杖の放つ力場は、武器による攻撃にも、いかなる魔法をもってしても、決して打ち破ることはできなかった。そして、Llylgamynの街を脅かす意図を持った者は街に近づくことすらできず、悪意のない者は自由に出入りすることができたのである。

杖の力による防御は完璧なものであった。しかし、ただ一つの致命的な欠陥を持っていたのだ……。

杖は、Llylgamynで生まれた者に対して、なんら力を持たなかったのである。それゆえ、悪の心を持って生まれたDavalpus (ダバルプス) には、闇の力に助けられて、Llylgamynの王位を奪い、王家を滅ぼすことが可能だったのだ。

だが、幸いなことに、この突然の襲撃から逃れて、若きMargda (マルグダ) 女王とAlavik (アラビク) 王子の姉弟は生き永らえた。

そして、MargdaとAlavikは、Davalpusを倒す唯一の望みにすべてを託した。

その望みとは、偉大なる英雄「The Knight of Diamonds (ダイヤモンドの騎士)」の伝説に名高い鎧だったのである。旧王家の姉弟は力をあわせてこの鎧を取り戻した。

神秘的な装束に身を固めたAlavikは、Llylgamyn城へ攻め上がった。勇壮なる闘いの末、Davalpusは倒れた。

しかし、彼は死ぬ間際に、呪いの言葉を発した。

その呪いの威力はすさまじく、彼等2人の戦場であった城は崩れ落ち、後には大地に開いた煙たなびく穴だけが残された。DavalpusとAlavik、そしてかの偉大なる杖は消え

失せた。

もし、杖が戻らなければ、Llylgamynの街は滅びてしまうであろう。  
(マニュアルより)

## ●今度の敵は手強いぞ！

シナリオ1『Proving Grounds of the Mad Overlord』でBレベル以上に育てられたキャラクターのために作られたのがこの『Knight of Diamonds』。

そのために最初の階から異様に強いモンスターが登場し、充分に育てられたキャラじゃないとあつという間に全滅させられちゃうのだ。ところが逆にムチャクチャにレベルを上げたキャラ(世の中にはレベル450あたりまで育ててる人もいえるよ……)を使うと、ほとんど苦戦せずにつき進んでしまえそう。これがシナリオ間を移せるRPGの弱点なんだよね。ゲームバランスをとうとうたつてムリなんだから。

そこでこのシナリオでは伝説の武具「ダイヤモンドの騎士」の装備を五つ、各階で集めていくという形式をとって、ノンストップで最下層まで行ってしまおうようなことを防いでいるんだ。

また2種類の謎が隠されていて、これが解けない限りゲームの目的であるグニルダの杖を手でできなくなってる。まあ日本語版だと謎はすぐ判っちゃうから、ヒントさえ集めれば必ず解けると思うヨ。

ここで少々、手に入れる五つの装備(コズアイテム)について説明しておこう。

「ダイヤモンドの騎士(Knight of Diamonds=KOD'S)」の装備は鎧、盾、聖剣、ヘルメット、小手の5パーツで、それぞれ1~5階の下へ向かう階段の手前にボスキャラとしてパーティーを待ち構えている。

これを打ち負かすもとのアイテムに戻り、強力な威力(それぞれUSEすると魔法が使える、ヒーリング効果まである)を秘めた武具として使用できるんだ。

こいつらとの対戦とその入手が、シナリオ2を大いに盛り上げてくれるのさ。

# シナリオ2 アイテム・リスト

シナリオ2では1よりもさらにアイテムが増えた。しかも魔法が秘められたものや、一瞬のうちにクラスを変えるアイテムなどが新しく加えられていて、より一層『ウィザードリィ』の世界を広げているぞ。ここではシナリオ1に登

場したものを表にしてみた。

※①、②と記されているアイテムはそのスペシャルパワーを使うと性質を変えるものだ。

WEAPON					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
WAND of MAGES①	? STAFF		0	M	S.P:MP回復
WAND of MAGES②	? STAFF		0	F M P T B S L N	S.P:呪文を忘れる
ROD of RAISING	? STAFF	75000		P B L	USE:KADORTO
STAFF of CURING	? STAFF	50000		P	USE:全員のHPフル
STAFF of LIGHT	? STAFF	30000		F M P T B S L N	USE:L0MILWA
PRIEST'S MACE	? STAFF	37500		P B L	USE:BAMATU
PRIEST PUNCHER	? SWORD	35000		F S L N	Priestに対し効果が高い
S-SWORD SWINGING	? SWORD	+1 37500		F M T S L N	
SWORD SWINGING	? SWORD	50000		F S L N	
LONG SWORD+5	? SWORD	35000		F S L N	

ARMOR					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROBE+3	? CLOTHING	-4	90000	M	
CURSED PLATE+1	? ARMOR	-6	0	F M P T B S L N	呪
PLATE+5	? ARMOR	-10	137500	F P S L N	

GLOVE					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
WINTER MITTENS	? GAUNTLETS	-3	70000	F T S L N	凍気に耐性がある

AMULET					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
AMULET of SKILL①	? AMULET		0	F M P T B S L N	S.P:経験値50000
AMULET of SKILL②	? AMULET		0	F M P T B S L N	S.P:LOST!
AMULET of COVER	? AMULET	-3	60000	F M P T B S L N	ヒーリング3
MAGIC CHARMS	? NECKLACE		100000		呪文に耐性をもつ

STONE					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GRANITE STONE	? STONE		0	F M P T B S L N	USE:MONTINO
DREAMER'S STONE	? STONE		0	F M P T B S L N	USE:KATINO
DAMIEN STONE	? STONE		0	F M P T B S L N	S.P:LOST! USE:ZILWAN
STONE of YOUTH	? STONE		0	F M P T B S L N	S.P:1年若返る
MIND STONE	? STONE		0	F M P T B S L N	S.P:I.Q.+1
BLARNEY STONE	? STONE		0	F M P T B S L N	S.P:LUCK+1
STONE of PIETY	? STONE		0	F M P T B S L N	S.P:PIETY+1

## RING

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
RING OF FIRE	? RING		125000		プレスに耐性をもつ
RING OF LIFE	? RING		200000		USE: MADI ヒーリング2
METAMORPH RING	? RING		0	F M P T B L N	USE: Lordに変身

## COIN

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
COIN OF POWER①	? COIN		0	F M P T B S L N	S.P: エリートクラスに変身
COIN OF POWER②	? COIN		0	F M P T B S L N	S.P: 通常クラスに変身し、DEAD

## KOD'S ITEM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
KOD'S ARMOR	? ARMOR	-14	0	F S L	USE: MATU ヒーリング1
KOD'S SHIELD	? SHIELD	-6	0	F S L	USE: DIALMA ヒーリング1
HRATHNIR	? SWORD		0	F S L	USE: LORTO クリティカルヒット
KOD'S HELM	? HELM	-4	0	F S L	USE: MADALTO ヒーリング1
KOD'S GAUNTLETS	? GAUNTLETS	-4	0	F S L	USE: TILTOWAIT ヒーリング2
STAFF OF GNILDA	? STAFF	-21	0	F S L	




















## シナリオ2 モンスターリスト

このシナリオでは少し数が減ったものの、さすがにレベル13以上向けだけあってモンスターは手強いヤツばかり。弱い敵は数で押しつけてくる傾向があるから、グループ攻撃の

呪文をいかに使うかがカギになってくるだろう。大きな見せ場であるコズアイテムとの戦闘では、データを見てどんな攻撃をすればいいのか読めてくるハズだぞ。

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH MAGE	MAN IN ROBE	1	5	M7
	HIGH WIZARD	MAN IN ROBE	1	3	M6
	LEVEL 10 MAGE	MAN IN ROBE	1	3	M5
	LEVEL 8 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M5
	LEVEL 7 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M3
	LEVEL 12 FIGHTER	MAN IN ARMOR	6	7	
	LEVEL 10 FIGHTER	MAN IN ARMOR	5	6	
	HIGH PRIEST	PRIEST	5	7	P7
	LEVEL 8 PRIEST	PRIEST	3	4	P5
	LEVEL 7 PRIEST	PRIEST	2	4	P4
	LEVEL 11 BISHOP	PRIEST	5	5	M4/P5
	MASTER THIEF	MAN IN LEATHER	7	5	
	THIEF	MAN IN LEATHER	7	4	
	LEVEL 7 THIEF	MAN IN LEATHER	6	3	
	LEVEL 6 THIEF	MAN IN LEATHER	4	3	
	HATAMOTO	MAN IN ROBE	7	3	クリティカルヒット
	CHAMP SAMURAI	MAN IN ROBE	5	6	M1
	MAJOR DAIMYO	MAN IN ROBE	2	5	無効化
	HIGH MASTER	MAN IN BLACK	11	4	クリティカルヒット
	MASTER NINJA	MAN IN ROBE	5	3	クリティカルヒット
	LEVEL 8 NINJA	MAN IN BLACK	3	2	クリティカルヒット

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH DEMON	DEMONIC FIGURE	9	14	M7/P6, ドレイン1, 無効化
	SIDELLE	SKULL	4	10	ブレス, POISON, PARALYZE, 無効化
	SCRYLL	SKULL	1	4	ドレイン1, 無効化
	GREATER DEMON	DEMONIC FIGURE	6	5	M5, POISON, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
	LESSER DEMON	DEMONIC FIGURE	4	5	M3, 無効化
	WERE PANTHER	ANIMAL	4	4	POISON, 無効化
	WERELION	ANIMAL	3	3	POISON
	DOOMTOAD	FROG	1	3	M2, ブレス
	RHINO BEETLE	INSECT	4	5	
	BLEEB	STRANGE ANIMAL	5	5	仲間を呼ぶ
	FLACK	STRANGE ANIMAL	7	13	クリティカルヒット, ブレス, POISON, PARALYZE, STONE
	FORMING MOLD	CAVE DWELLER	4	8	STONE
	CORROSIVE SLIME	CAVE DWELLER	1	4	ブレス, POISON
	RABID RAT	RAT	4	3	POISON
	DRAGON ZONBIE	DRAGON	6	6	M5, ブレス, 無効化
	FIRE DRAGON	DRAGON	3	6	M5, ブレス
	GORGON	STRANGE ANIMAL	4	4	ブレス
	GIANT HORNET	SWARM	2	4	POISON
	GIANT WASP	SWARM	2	2	
	NO-SEE-UM	INSECT	1	1	ブレス
	VAMPIRE	GAUNT FIGURE	3	5	ドレイン2, PARALIZE, 無効化
	VAMPIRE LORD	GAUNT FIGURE	3	9	ドレイン4, PARALIZE, 無効化
	AIR GIANT	GIANT	18	16	無効化
	EARTH GIANT	GIANT	10	8	無効化
	OGRE LORD	OGRE	3	4	M3
	MAELFIC	UNSEEN BEENG	1	7	M7, ドレイン3, 無効化
	WILL O' WISP	UNSEEN ENTITY	7	6	無効化, ACが低い
	MURPHY'S GHOST	UNSEEN ENTITY	1	7	PARALYZE, 無効化
	SMOG BEAST	UNSEEN ENTITY	1	5	M2, 無効化
	WEBSPINNER	SPIDER	1	3	M3/P3, ドレイン2, 無効化
	KOBOLD KING	WARRIOR	4	4	
	CARRIER	MOTTLED FIGURE	2	3	ブレス, PARALYZE

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ORC LORD	ORC	14	12	
	NIGHT STALKER	GAUNT FIGURE	1	3	ドレイン I, 無効化
	GIANT ZOMBIE	GIANT	4	8	プレス, POISON, 無効化
	BLADE BEAR	LARGE ANIMAL	5	5	無効化
	BLOB	PROTOZOAN	3	12	無効化
	WERE AMOEBA	PROTOZOAN	2	3	POISON
	CONSTRUCTOR	SNAKE	3	3	仲間を呼ぶ
	GIANT VIPER	SNAKE	4	3	POISON
	DINK	LITTLE OLD MAN	1	4	無効化
	FUZZ BALL	FLUFFY THING	0	1	仲間を呼ぶ, 無効化
	GIANT CRAB	CRUSTACEAN	4	11	クリティカルヒット
	VAMPIRE BAT	CAVE DWELLER	3	3	ドレイン I, PARALYZE
	WERE BAT	CAVE DWELLER	5	4	POISON, 無効化
	GIANT BAT	CAVE DWELLER	3	4	
	HELL MASTER	DEMONIC FIGURE	6	5	M5, ドレイン I, 無効化
	HELL HOUND	DOG	4	3	プレス
	HIPPOPOTAMUS	LARGE ANIMAL	4	4	POISON
	MAGIC ARMOR	ANIMATED OBJECT	1	30	無効化
	MAGIC SHIELD	ANIMATED OBJECT	6	9	無効化
	MAGIC SWORD	ANIMATED OBJECT	3	7	クリティカルヒット
	MAGIC HELM	ANIMATED OBJECT	1	20	M7/P7, プレス, 無効化
	MAGIC GAUNTLETS	ANIMATED OBJECT	2	5	M7/P7, 無効化



# WIZARDRY II 完全マップ

シナリオ1に続き、シナリオ2の完全マップを公開しよう。前作に比べて全6階と、多少迷宮のスケールは小さくなったものの、難易度はこれまでにない複雑な構成のおか

げで相当高くなっている。マッピングに挫折した時に、このマップを使ってほしい。

## 地下1階：二つの鍵とMURPHY'S GOHST

この階は、迷路が単純な作りをしているので北に5歩、東へ1歩の場所に仕掛けられた罠(PIT)と、中央の部屋を囲むドアの先にある「ワープ・ポイント」にさえ注意すれば、暗黒地帯がめんどろなだけのフロアだ。

モンスターたちも、前作で遭遇したものがほとんどだし、シナリオ1でレベルが上げてあれば苦戦しないと思う。ただしWERE AMOEBAのポイズン攻撃、WEBSPINNERのエナジードレイン攻撃だけはイヤだけどね。

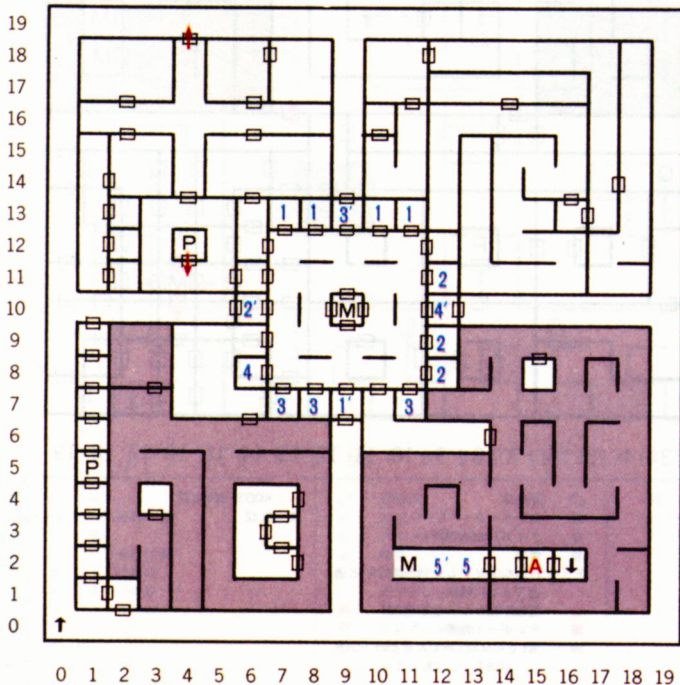
加えていえば宝箱の中身もほとんどゴミクズ、流行語に例えればモンキーのよーなものばっか。そんなワケで戦ってもあまり得るものがないのだ。

さて、まずはマップはば中央の小部屋に入ってみよう。すると巨大なグニルダの亡霊が現れて、ダイヤモンドの騎士の装備である五つのアイテムを集めてこいと命令してく

るはずだ。モチロンこれがゲームの目的で、最終的にはここで謎を解くことによってリルガミンの宝・グニルダの杖を受けとることができる。この杖を持ち帰れば、このシナリオの使命は果たしたことになるんだ。

メッセージを聞いたらあとはフロア南東の暗黒地帯へ行き、第1のコブズ(KOD'S= Knight Of Diamondsね)アイテムを手に入れるのみ。ただしワープポイントがあるおかげで、MALORの使えるキャラがいないとそのポイントへは行けないぞ。

最初のアニメーテッドオブジェクトはアーマー。一見手強そうだけどDILTOでACを上げてやれば何のことはない、ただのHPの高いOrcのよーなものだ。こいつを倒せばコブズアーマーになるのだ。



### マップ記号の説明

□	扉
⇄	一方通行の扉
—	壁
+	一方通行の壁
↑	上への階段
↓	下への階段
M	メッセージ
↔	ワープ
始	始
終	終
P	ピット
O	OUCH/(落盤)
↻	回転床
E	エレベータ
Q	クイズが出る場所
■	暗闇
○	特殊なアイテムを持っていないと通過できない場所
■	魔法が効かなくなる場所
■	テレポード地帯
■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
A : KOD'S ARMOR	

## 地下2階：最初の謎かけが登場する化物の洞窟

この階から、シナリオ2の迷宮の難解さが身にしみてくる。隠しドア、ワープ・ポイント、ビットなどの様々な罠が所せましと仕掛けられているので、歩くときはLOMILWAをかけ、細心の注意をもって歩くように。

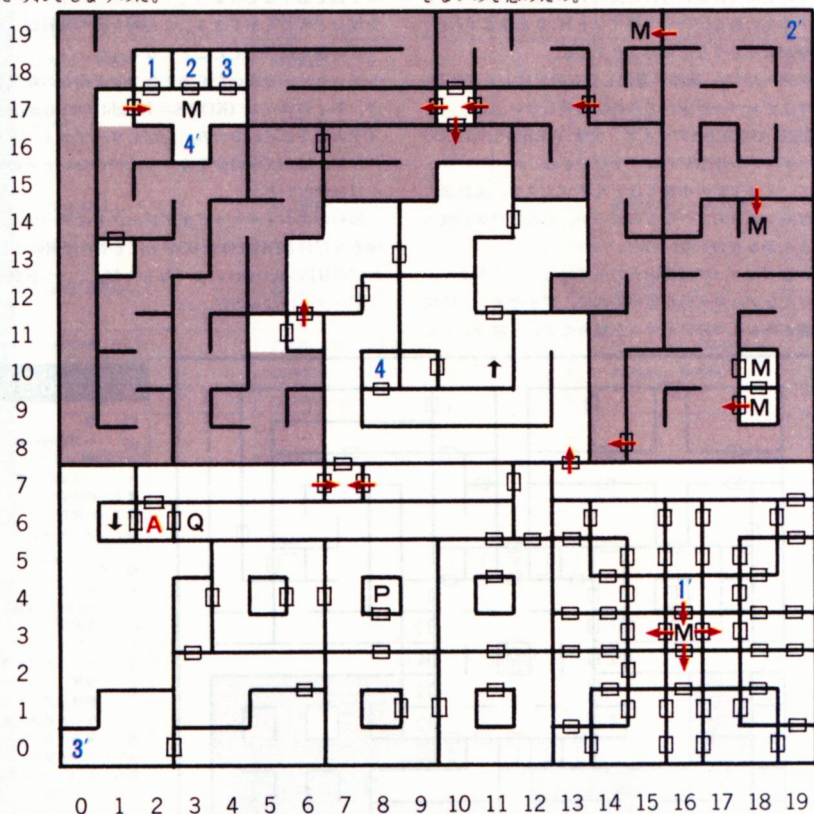
モンスターも、基本的にB、1と変わらないからなめてかかっても大丈夫。まあ、CARRIERのパラライズ攻撃だけは気をつけよう。

迷宮の中を突き進んで行くと、三つのドアが立ち並ぶ通路に出る。ここではメッセージにも表示されているように、どのドアに入るかによってそれぞれ異なる場所に入りワープさせられてしまうのだ。

ラッキーにも「正しき道へのドア」を選択できたら今シナリオ初お目見えの謎かけにぶち当たる。これに答えられない限りこのポイントから進めないんだけど、まあこの問題は楽勝楽勝♡。目をつぶってたって答えられちゃうぞ(ムリのある一文である)。

ここで待っているのは第2のアイテム、コズシールド。攻撃力は高いけどMORLISやDILTOをしょっぱなにかけてやれば、1ターンか2ターンで成仏してくれるはずだよ。これで二つ目も手に入った。

おっとおっととこだった。この階はMALORでは移動できないので念のため。



マップの説明	+	扉	回転床	A	KOD'S SHIELD	
	+	一方通行の扉	E	エレベーター	O	QUIZ
	—	壁	Q	クイズが出る場所		
	+	一方通行の壁	●	暗闇		
	↑	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所		
	↓	下への階段	■	魔法が効かなくなる場所		
	M	メッセージ	■	テレポーター地帯		
	↑	ワープ	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)		
	始	ビット				
	終	ビット				
	P	ビット				
	O	OUCH/(落盤)				

## 地下3階：外周の迷路と内側の小部屋

一見して単純そうな迷宮だけど(んなことあないか)、けっこうイヤらしいトラップがあるから油断禁物。

さらにこの階あたりから、シナリオ2のモンスターの強さを実感させる連中が続々登場してくる。HELLHOUND+GORGONによるファイヤープレス攻撃、HORNET SWARMによる集団ボイゾン攻撃、SCRYLLによるエナジードレイン攻撃などどれを取っても涙の出るようなものばかりだ。

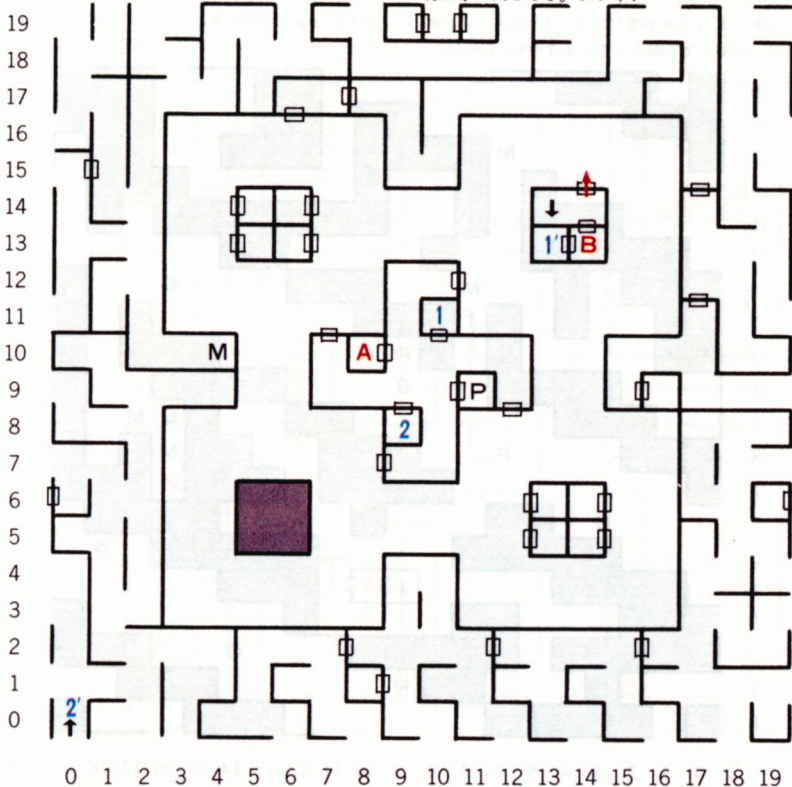
ま、モンスターが強くなっているぶん、宝箱の中身も充実してきたようだけだ。

さてさて中央のハーケンクローツ状のエリアに入っていくと、そこには三つのドアがある。このうちのどれかは、

次の階へ進むための階段へと通じているんだけど、その他のドアを選んだ場合は、<sup>\*</sup>陰険な<sup>\*</sup>罠にハマってしまうのだ。

一つはPITだからHPさえありやいいけど、もう一つはシナリオ1にもいたおなじみマビロ・マハマ・ディオマットおじさん。ここまで来たのに城まで戻されるのは、このフロアでは特にくやしーのだけ(帰りたい時は便利!)

お待ちかねのコZZアイテムはいよいよ名剣・フラスニール(<sup>\*</sup>Hは発音しないでラスニールだと思うんだけどな。ま、いや)の登場だ。クリティカルヒットを繰り返してくるのは確かに恐ろしいけど、珍しく呪文がきくからすぐ勝てるはず。味方につければムラマサブレードに並ぶ攻撃力が手に入るのさ。ラッキー!



メインマップの説明

- 母 扉
- 母 一方通行の扉
- 壁
- + 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- |←| ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A : 城へ戻される
- B : KOD' SWORD (HRATHNIR)

## 地下4階：洞窟と化した迷宮深部

この階は迷宮じゃなくて、モンスターを見てもわかる通り洞窟なのだ。驚いた？歩いてみるとわかるけど、斜めに貫かれた洞窟内を歩くかっこうに仕立て上げられている。

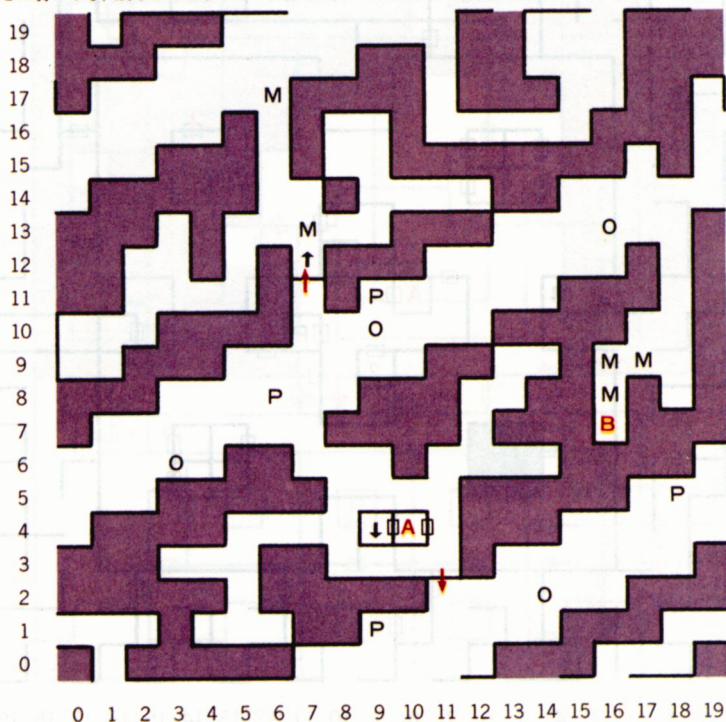
洞窟だけあって岩の部分が多いので、MALORを使っての移動は正確に行わないとLOSTするぞ。

また、洞窟内には、PITが至るトコロに仕掛けられている上に、「イタッ」と叫ぶ落盤（岩が降ってくる）ポイントがあるからマップを確かめずに歩くとHPが減りまくるのだ。

この階で遭遇するモンスターは個性豊かで、そのほとんどが、この洞窟の住人だ。やけに手強いモンスターばかりなんだけど、特にCORROSIVE SLIMEのアシッドプレス攻撃やFORMING MOLDの石化攻撃、VANPIRE BATのパラライズ攻撃には、注意が必要だろう。幸いにも、コイツはKATINOに弱いので、眠らせてしまうのが、有効だ。

このフロアは異常にドアが少ないのは見ての通り。十分予想できる展開で少々意外性にかけるけど、次のコZZアイテムのヘルムはこのドアの中に棲みついているんだ。洞窟を歩き回るのが面倒だったら3階から降りてきた場所からMALORで東に3、南に8テレポートしてしまってもかまわない。このあたりまできてるんだったらMALOR1回ぐらいどうってことないでしょ？

カンジンのコZZヘルムはさすがに手ごわい！ TILT・OWAITはかけるわMADALTOクラスのプレスを吐くわて、1ターン内に殺せないとパーティー全滅もありうる。ここは一つ呪文がジャマされないのを期待して、後衛の3人には全員攻撃呪文を唱えさせよう。勝てればあとはコZZガントレットを残すのみだ。



+	扉
+	一方通行の扉
—	壁
↑	一方通行の壁
↑	上への階段
↓	下への階段
M	メッセージ
→	ワープ
始	スタート
終	エンド
P	ピット
O	OUCH/(落盤)

↻	回転床
E	エレベータ
Q	クイズが出る場所
■	暗闇
○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
■	魔法が効かなくなる場所
■	テレポート地帯
■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A	KOD'S HELM
B	泉

## 地下5階：対称形に惑わされちゃダメね

この階は3階と同様に中心で対称形をしているので、自分の現在地を見失わないように歩かないと迷ってしまうことうけあいだ。ちょっとでも迷ったなーと思ったらすぐキャンプはってDUMAPICしなさい。

モンスターのほうでは、莫大な量の経験値を得ることのできる言わゆる「カモ」が多く出現してくれる。

例を挙げれば、AIR GIANT、EARTH GIANT、GIANT ZOMBIE（プレスはコワイけど）、ORC LORD、WILL O' WISPなんかのコトね。

これらをガンガン倒してレベルアップしておくのが、次の6階への準備ってわけだ。

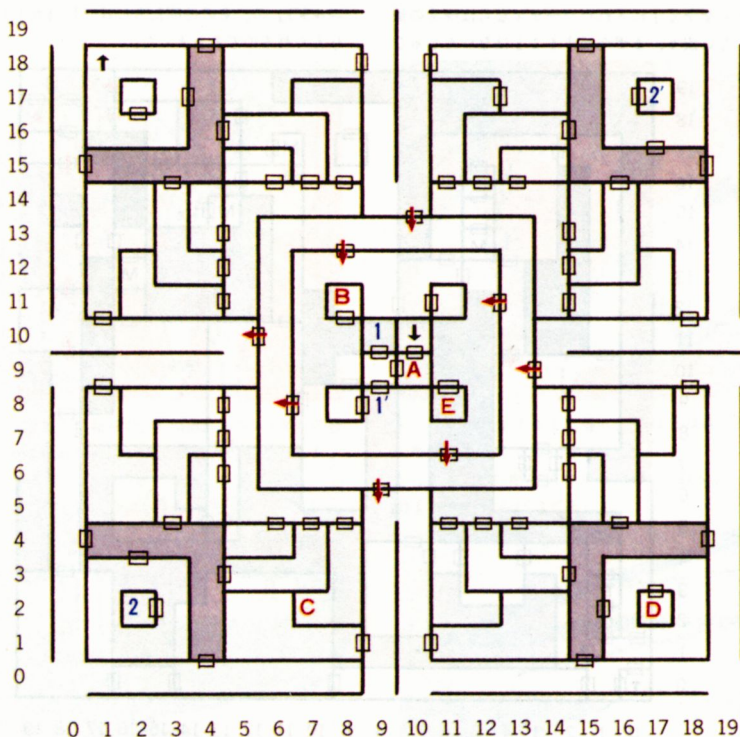
宝箱の中身も、この階まで来ればイイ物がザクザクと出てくるから、装備の充実をはかるのもいいかもね（ちなみ

に私はMURAMASAや、RING OF LIFEなどをこの階で見つけた）。

マップ中央のお城のように見えるブロックに入ると、いよいよラスト1個のアイテム、コZZガントレットとの対戦だ。その前にくれぐれも井戸で5000GP払って城へワープされてしまわないようにね。

コZZガントレットは呪文は絶対かかないし、コZZヘルム同様TILTOWAITが使えるし、さらにガントレットだけあって2匹もいる。

HPが低いのが救いなのでイチカバチかACを上げ、1ターン内に斬り殺せることを祈るっきゃないね。倒すとガントレットが手に入るから、これで伝説の騎士の装備は全て手に入れたことになるよね。



- 母 扉
- 母 一方通行の扉
- 一 壁
- 十 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- 1→1' ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A KOD'S GAUNTLETS
- B } シューター(地下6階に落ちる)
- C }
- D }
- E 井戸(5000GPで町へ)

## 地下6階：三つのメッセージと謎かけスフィンクス

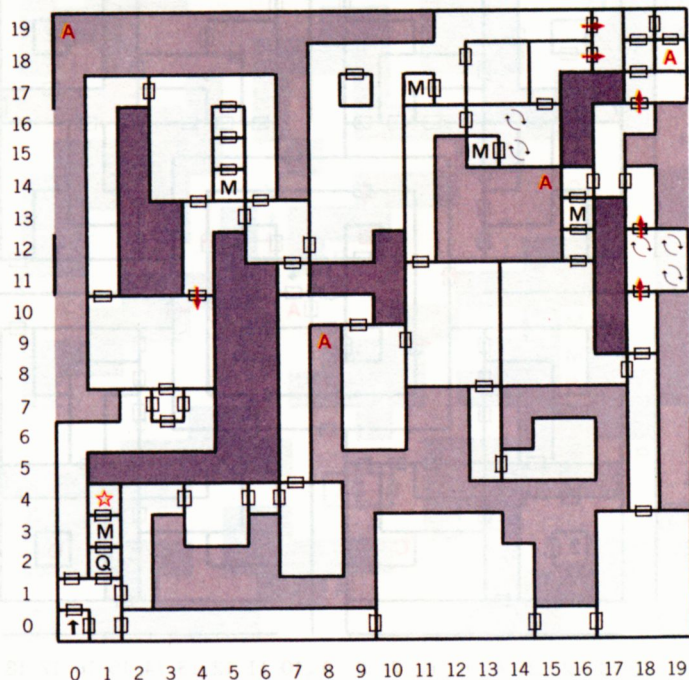
ここまでのフロアの目的がダイヤモンドの騎士の各装備を集めていくことだったのに対して、全てそろえてしまったあとのこのフロアでは、グニルダの杖を手に入れるための謎を解く三つのヒントを探すことが目的なんだ。

まずは階段からすぐの小部屋に行き、スフィンクスの話を聞いてみよう。何やら抽象的な言い回しだけど、このフロアに隠されたヒントをもとに答えを導きださせていうようなことを言ってくる。これがわからないとここを通すてはくれないので、お次はヒントを探しに行ってみること。さすがに最下層だけあってモンスターはゲロゲローに強い。特にARCH DEMONのTILTOWAITとエナジードレイン、HIGH PRIESTのMABADI攻撃などは全くもって救いがない強力なものだけど、これまでレベルアップを重ねを重ね、コZZアイテムを全て手に入れたパーティならば呪文の使い惜しみをしない限り、まず全滅することはないんじゃないかな。

さて、ヒント・メッセージを全てチェックすればスフィンクスの要求する解答は大体ピンとくるはずだけど、どうしても正解にならないって人もいるらしい。そこでヒントを一つだけ書いておくことにしよう。「冠」ってのはアタマにつくんだよ♡

スフィンクスに「そのとおり!」とお墨つきをもらって先へ進むと、そこはいつの間にもやら1階中央の例の小部屋の前。でもこのまま入っても意味がないので一度城に戻り、コZZアイテム全部を1人に装着させて完全なダイヤモンドの騎士に仕立てたら、1人だけでそこへ行かせよう。正しい答えさえ判っていれば装備と引きかえにグニルダの杖がもらえ、問いに間違えたら装備だけが失われるぞ。

こうしてグニルダの杖を城に持ち帰った者には『G (グニルダ)』の、その仲間たちには『K (ナイト)』の称号が与えられるのであります。



- ⊕ 扉
- ⊕ 一方通行の扉
- 壁
- ⊕ 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- | ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCHノ(落盤)

- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A ワープB6F(0.0)
- ☆ ワープB1F(9.9)

# Wizardry

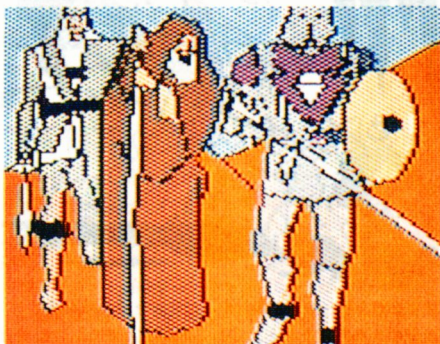
ウィザードリィ III

## Legacy of Llylgamyu

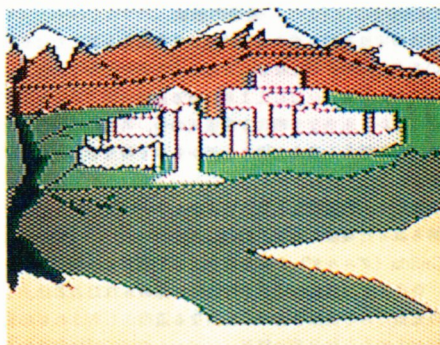
シナリオ2でのバランスの悪さを反省し、このシナリオはキャラクターを移すものの、勇者たちの子孫という設定にしてレベル1まで下げてしまう。これまでに得た称号はそのまま受けつがれるものの、もう一度最初から育て直すんだからけっこう悲しい気分になるなあ。シナリオ自体はというと、シナリ

オ1、IIをくり抜いてきた人向けに作られていて属性ごとのフロアや謎のアイテムなどすさまじい難しさになっている。ま、これまで培ったノウハウで何とかなるだろうけど。シナリオ2の圧倒的な強さを誇ったキャラクターを思いだすと、アイテムもおとなしめのこのシナリオは少し欲求不満になるかもね。

### ●ストーリー



いにしへの偉大なる力を秘めた、Gnilda (グニルダ) の杖を取り戻すための勇敢な冒険から、一世代の時がたった。



杖の守護と、冒険をなしたげた勇敢な者たちの賢明な指導のもと、Llylgamyn (リルガミン) の王国は栄華を究めた。



ところが何年かすると、巷に、しばしば起きる自然の災害の噂が渦を巻くようになった。

とはいえ、その噂を気にかけてのは、最も愚かな者どもと、最も賢き者たちだけであった。



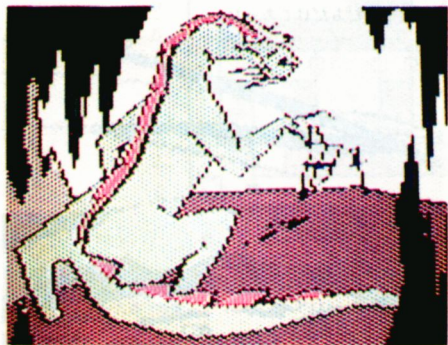
しかしそれでも、全く平穏であったArbithea (アルビシア) の植民島の周りの海が、突然荒れ狂って島を飲み込み、破壊し尽くし……



激しい地震が、リルガミンのグニルダの寺院を破壊するまでのことであった。人々は、何かとてつもなく悪いことが起きていることを悟ったのである。



この混乱を解決するためには、神秘の宝珠を得て、災害の真の理由を知る以外に望みはない。リルガミンの賢人達はそう考えた。

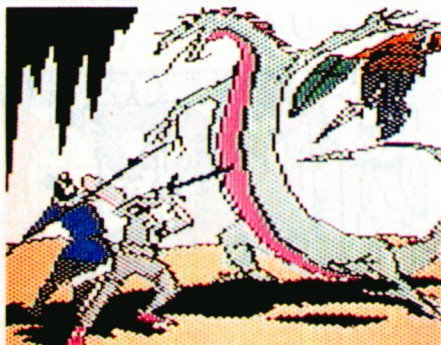


この神秘の宝珠は、L'kbreth (ル・ケブレス) という名前の龍によって守られている。

そこで賢人達は、Knight of Diamonds (ナイト・オブ・ダイヤモンド) の冒険者の子孫である君を呼び出し……



こう命じた。  
「未知の土地へ足を踏み入れ、ル・ケブレスを捜し出し……」



世界を救う唯一の望みのかかった宝珠を持ち帰るのだ！  
世界の人々を救うこと、これこそがリルガミンの伝統なり！！

## RITE OF PASSAGE

### 通過の儀式

この宝珠を捜し求める冒険は、今年徒弟を終えたばかりの若者たちによってなされることとなった。20才になるこの若者たちは、いにしえより伝わる通過の儀式を受けねばならない。正当な手順による儀式の後、若者はその偉大なる先祖の霊に、助力と導きを授かるべく祈りを捧げるのである。

この先祖の霊たちとは、Werdna (ワードナ) から護符を勝ち取った英雄たちや、Llylgamyn (リルガミン) のために Gnilda (グニルダ) の杖を取り戻した者どもの霊である。

いにしへの儀式の間はその価値を認められた若者は、この先祖たちの祝福を受け、正当なる遺産としてこれらの先祖たちの力と技を受け継ぎ、レベル1の姿で冒険を始めることになる。この者たちは、普通の者どもよりやや技に秀でた者となるのである。

新たなる冒険者たちは、誇りを持ってその先祖の名を帯び、階級と名誉を受け継ぐことになる。幾多の戦いの末、先祖たちが得ることとなった「ニンジャ」や「ロード」などの階級は、そのままこの若者たちに受け継がれるのであ



る。そして、真の英雄のみ持つことのできる袖章(シェブロン)や騎士の印も、この子孫たちのものとなるのである。

誇り高く栄光あるこの遺産こそ、あの子孫にとって最大の名誉なのである。

## RITUAL PREPARATION

### 儀式の準備

通過の儀式の準備として、新たな地を奉獻せねばならない。まず、あらたなるディスクを用い、古くから伝えられるやりかたにて、デュブリケートシナリオディスクをつくるのだ。

そして、偉大なる祖先の霊がよびだされるのだ。祖先は、"Proving Grounds of Mad Overlord"または"Knight of Diamonds"のシナリオから選ぶことができる。UtilityのMove Characterオプションをもちいて、霊を移すのだ。これは、通過の儀式の一部でもある。祖先の霊のみ移され、持ち物などは移されない。もし、後で、パーティを編成する際に、間違えて祖先を選択してしまった場合は、"Only a Memory" (それは記憶のみ)というメッセージが現れる。すべての霊が移されたのなら、Utilityをはなれ、トレーニング・グラウンドに行くのだ。

## THE RITE OF PASSAGE CEREMONY

### 通過の儀式のセレモニー

通過の儀式は、若き冒険者たちの成年のあかしのセレモニーとして、トレーニング・グラウンドにてとりおこなわれる。

儀式の前に、他の場所に立ち寄りたりしてはならない。この儀式は厳格なものであり、Gilgamesh's(ギルガメッシュ)で一杯ひっかけてからなどというふとどきな行いは許されないのである。

若者は、それぞれ1人の先祖とつながりを持っている。トレーニング・グラウンドに着き次第、その先祖の霊をInspectオプションでよびさまなければならない。霊が現れたなら、通過の儀式(Legate)を始める呪文Lを唱える。

儀式の間、若者自身が選べることはたった一つである。その先祖の霊がいかなる性格であろうとも、若者は自らの判断でその性格を定めることができるのである。

物事の価値というものには時代によってはまったく異なることもあり、先祖の考え方や若者の考え方が違うこともある。とはいえ、伝統の力はその性格にも強い影響を与えることは間違いない。

そして、このあとに起きるであろう冒険における若者の役割は、その性格によって左右されるという予言がなされているのだ。

そして、このあとに起きるであろう冒険における若者の役割は、その性格によって左右されるという予言がなされているのだ。

儀式が終わると、霊は消え去り若者のみがこの世界に残る。

困難な冒険において、若者はこの受け継いだ遺産に備す

ことを示さなければならない。もし、この遺産の使い途を誤れば、その力が若者を減ばすこともありうるのだ!

## THE QUEST

### 冒険

通過の儀式を終えた冒険者たちは、リルガミンの賢者の前に呼び集められる。神聖な宝珠を求める冒険の成否は、彼らの肩にかかっているのだ。

町のはずれにある、煙を吐いている山こそ、伝説の龍、L'kbreth(ル・ケブレス)の住み家である。

世界を支えるへびの、5匹の子供の1匹であるル・ケブレスは、そこで宝珠を、それに値しない者から守っているのである。

山中の高き所に宝珠は隠されているといわれている。冒険者は中にある階段を、上へ向かって昇っていかねばならない。

ル・ケブレスは、善悪両方の魔法を用いてこの宝珠を守っている。怪物たち、邪悪なる者どもが行く手をはばみ、地獄のワナと難解なナゾが冒険者の資質を試そうと待ち構えている。

受け継いだ先人の経験が、未熟な冒険者の唯一のよりどころとなるかもしれない。

冒険者は、武器も防具もない状態でトレーニング・グラウンドを出ることになる。賢者は冒険者1人に500枚の金貨を授ける。

血気にはやる冒険者を前にして、儀式の最後に寺院の牧師が古いを行なった。牧師は飼い慣れたタクリーピング・コインを使って大地に六角を描いた。そして…

つぶやき……唱え……祈り……、予言がなされた。「ル・ケブレスの力は、この星の力そのものなり!」

冒険者たちは、もたらされた予言に多少正倒されつつ、次なる賢者の言葉を持った。「世に危機あらわるとき、リルガミンは常に自ら先頭に立ち、その危機に立ち向かってきた。

今や汝らがその先陣に立ち、我らが民を救う時到来しぬ。これぞLegacy of Llylgamyn(リルガミンの伝統)なり。汝らに幸運とKadorto(カドルト)の守護のあらんことを!!」

## ●キャラクターは子孫へ……

ウィザードリィならでは、しゃれた言いまわしのマニュアルに書かれているように、今回はシナリオI、IIから数十年の歳月が流れ、キャラクターたちは名前が同じでもその子孫という設定になったシナリオIII。キャラクターを移してきてもそのままでは使用できず、トレーニング・グラウンドで転生の儀式を行なわないとダメと、なかなか凝ったことをしているんだ。

これを通過するとキャラクターたちはみんなレベル1までもどされ(もちろんHPは8、呪文もすべて忘れてしまう)、アイテムは没収、特性数値がたとえオール18であっても最高15まで落とされてしまう。それでも作ったばかりのキャ

ラクターよりずっといいけど。NinjaやLordも最初から育てていける（でもNinjaは今回防具にLordは武器にやたらと制限があるし、全体的にエリート・クラスは成長が遅すぎるためあまり有利じゃないのだ）。

シナリオはこれまでになく難易度が高く、EVILとGOODによって分けられたフロアのおおかげで、何と両方の属性のパーティーを育てていかなくちやならないんだ（だからキャラクターはできる限りNEUTRALが望ましい）。まったくもってキビシイ構成だろ？

それなのに経験値も以前より低くしか入らないカンジだし、MURAMASA BLADE / やSHURIKENのような強力アイテムもないときたもんだ。もう少しエリート・クラスを優遇してはしかったなあ。

シナリオの目的である宝珠を持ち帰るのに必要なアイテムは3種のクリスタル。

でもその一つはいくら探そうが、L'KBRETHに戦いを挑もうが、手には入らない。さてこのクリスタル、どうやって入手したものかな？

## シナリオ3 アイテム・リスト

前作から数十年が経過したために、ポルタックの店もかなり品ぞろえが変わってしまった。こうなったら全てリストにしたほうがわかりやすいというもの。シナリオ1のもの

のとは見比べてみると名前が変わったアイテムが分かって面白いかもね。（例・LEATHER ARMOR→CUIRASS）今回は武器よりも魔法アイテムがハデだ。

WEAPON					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
STAFF	? STAFF		10	F M P T B S L N	
WIZARD'S STAFF	? STAFF	-1	3000	M P B S	USE : MOGREF
SHEPHERD CROOK	? STAFF		11250	P B L	獣に対し効果が高い
MACE	? STAFF		30	F P B S L N	
MACE+1	? STAFF		5000	F P B S L N	
MACE+2	? STAFF		10000	F P B S L N	
MACE-1	? STAFF		500	F P B S L N	
FLAIL	? STAFF		150	F P S L N	
MARGAUX'S FLAIL	? WEAPON		500	F S L N	呪
GIANT'S CLUB	? STAFF		10000	F P S L N	GIANT系に対し効果が高い
NUNCHAKA	? WEAPON		7500	F P S N	
DAGGER	? WEAPON		5	F M T S L N	
DAGGER+1	? WEAPON	+1	5000	F M T S L N	
DAGGER-1	? WEAPON	+1	500	F M T S L N	呪
IVORY BLADE (G)	? WEAPON		7500	F M T S L	GOOD専用
EBONY BLADE (E)	? WEAPON		7500	F M T S N	EVIL専用
AMBER BLADE (N)	? WEAPON		7500	F M T	NEUTRAL専用
SHORT SWORD	? WEAPON		15	F T S L N	
SHORT SWORD+1	? WEAPON		5000	F T S L N	
SHORT SWORD+2	? WEAPON		10000	F T S L N	
SHORT SWORD-1	? WEAPON		500	F T S L N	呪
BROAD SWORD	? WEAPON		25	F S L N	
BROAD SWORD+1	? WEAPON		5000	F S L N	
BROAD SWORD+2	? WEAPON		10000	F S L N	
BROAD SWORD-1	? WEAPON		500	F S L N	呪
FLAME TONGUE	? WEAPON		7500	F S L	USE : HALITO
BLADE CUISINART'	? WEAPON		7500	F S L N	
HAND AXE	? WEAPON		15	F T S N	
BATTLE AXE	? WEAPON		140	F S N	
BATTLE AXE+1	? WEAPON		6250	F S N	
BATTLE AXE+2	? WEAPON		10000	F S N	
BATTLE AXE-1	? WEAPON		500	F S N	呪
UNHOLY AXE	? WEAPON	+2	11250	F S N	EVIL専用 Priest:対し効果が高い

BUTTERFLY KNIFE①	? WEAPON	25000	T B N	S.P: Ninjaに变身
BUTTERFLY KNIFE②	? WEAPON	7500	N	シナリオ3最高の武器

## ARMOR

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
MAGE'S ROBES	? CLOTHING	-1	15	F M P T B S L N	
DISPLACER ROBES	? CLOTHING	-3	6000	F M P T B S L N	
WARGAN ROBES	? CLOTHING	+1	1000	F M P T B S L N	呪
CUIRASS	? ARMOR	-2	50	F P T B S L N	
CUIRASS+1	? ARMOR	-3	1500	F P T B S L N	
CUIRASS+2	? ARMOR	-4	3000	F P T B S L N	
CUIRASS-1	? ARMOR	-2	1000	F P T B S L N	呪
HAUBERK	? ARMOR	-3	100	F P B S L N	
HAUBERK+1	? ARMOR	-4	1750	F P B S L N	
HAUBERK+2	? ARMOR	-5	4000	F P B S L N	
HAUBERK-1	? ARMOR	-4	1000	F P S L N	呪
BREAST PLATE	? ARMOR	-4	200	F P B S L N	
BREAST PLATE+1	? ARMOR	-5	2000	F P B S L N	
BREAST PLATE+2	? ARMOR	-6	5000	F P B S L N	
BREAST PLATE-1	? ARMOR	-6	1000	F P S L N	呪
PLATE ARMOR	? ARMOR	-5	750	F S L N	
PLATE ARMOR+1	? ARMOR	-6	2500	F S L N	
PLATE ARMOR+2	? ARMOR	-7	7000	F S L N	
PLATE ARMOR-1	? ARMOR	-8	1000	F S L N	呪

## SHIELD

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROUND SHIELD	? SHIELD	-1	20	F P T B S L N	
ROUND SHIELD-1	? SHIELD	+2	1000	F P T B S L N	呪
HEATER SHIELD	? SHIELD	-2	40	F P S L N	
HEATER+1	? SHIELD	-3	1250	F P S L N	
HEATER+2	? SHIELD	-4	3000	F P S L N	

## GLOVE

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GLOVE OF IRON	? GAUNTLETS	-1	1250	F P S L	
GLOVE OF MITHRIL	? GAUNTLETS	-2	3000	F P S L	
MANTIS GLOVE	? GAUNTLETS	-3	7500	F P S L	

## HELM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SALLET	? HELM	-1	100	F S L	
SALLET-1	? HELM	+1	1000	F S L	呪
BASCINET	? HELM	-2	500	F S L	
ARMET	? HELM	-3	4000	F S L	

## SCROLL

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SCROLL of KATINO	? SCROLL		500	F M P T B S L N	USE: KATINO
SCROLL of BADIO	? SCROLL		500	F M P T B S L N	USE: BADIO

PORTION					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
POTION of DIOS	?POTION		500	F M P T B S L N	USE : DIOS
LATUMOFIS OIL	?POTION		300	F M P T B S L N	USE : LATUMOFIS
POTION of SOPIC	?POTION		1250	F M P T B S L N	USE : SOPIC
POTION of HALITO	?POTION		500	F M P T B S L N	USE : HALITO

RING					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GOLD RING	?RING		5000	F M P T B S L N	
SARAMANDER RING	?RING		7500	F M P T B S L N	炎に耐性がある
TROLLKIN RING	?RING		20000	F M P T B S L N	ヒーリング1

ROD					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROD of FIRE	?ROD		12500	F M P T B S L N	USE : MAHALITO
ROD of DEATH	?ROD		8750	F M P T B S L N	USE : MAKANITO
NECROLOGY ROD	?ROD		10000	F M P T B S L N	USE : KANDI

BOOK					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BOOK of LIFE	?BOOK		25000	F M P T B S L N	USE : DI
BOOK of DEATH	?BOOK		25000	F M P T B S L N	USE : MABADI
BOOK of DEMONS	?BOOK		50000	M P B S L N	S.P : PIETY-1 USE : ZILWAN

BAG					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BAG of GEM	?BAG		50		
BAG of EMERALDS	?BAG		5000	F M P T B S L N	魔S.P : STRENGTH-1
BAG of GARNETS	?BAG		10000	F M P T B S L N	S.P : 1年老化する

MAGIC ITEM					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BLUE PEARL	?JEWELRY		4000	F M P T B S L N	
GOLD TIARA	?JEWELRY	-2	50000	F M P T B S L N	魔法に耐性がある
GEM of EXORCISM	?JEWELRY		6000	F M P T B S L N	エナジードレインを助ぐ
AMULET of DIALKO	?JEWELRY		4000	F M P T B S L N	USE : DIALKO
RUBY SLIPPERS	?STRANGE ITEM		8000	F M P T B S L N	USE : LOKTOFEIT
RABBIT'S FOOT	?STRANGE ITEM		5000	F M P T B S L N	S.P : LUCK+1
THIEF'S PICK	?STRANGE ITEM		5000	T N	S.P : AGILITY+1
SEPRENT'S TOOTH	?STRANGE ITEM	-1	7500	M P T B	
DRAGON'S TOOTH	?STRANGE ITEM	-2	15000	F M P T B S L N	

特殊アイテム					
アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GOLD MEDALLION			0		
HOLY WATER			12500	F M P T B S L N	USE : DIAL
STAFF of EARTH			12500	F M P T B S L N	USE : MANIFO
AMULET of AIR			12500	F M P T B S L N	USE : DALTO
SHIP IN BOTTLE			0	F M P T B S L N	1階の湖を渡る

CRYSTAL of EVIL		0	F M P T B S L N	S.P.: ?
CRYSTAL of GOOD		0	F M P T B S L N	S.P.: ?
NEUTRAL CRYSTAL		0	F M P T B S L N	
ORB of MHUUFES	+20	0	F M P T B S L N	呪
ORB of EARITHIN	?	0	F M P T B S L N	

# シナリオ3 モンスター・リスト

時の流れは早いもので、昔のダンジョンにいた怪物などはもうほとんど残っていない。姿の変わったARCH DEMONと毒を身につけたWERE RATが、せいぜい名残りを感じ

させるくらいだ。全般的にとびぬけて強力なモンスターは登場しないけど、こちらもハデな攻撃力はないからバランスとしてはキツイぐらい。気を引きしめて戦おう！

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	GARIAN RAIDER	CORSAIR	1	1	
	GARIAN PRIEST	CORSAIR	1	1	P 1
	GARIAN MAGE	CORSAIR	1	1	M 1
	GARIAN GUARD	CORSAIR	1	1	
	GARIAN CAPTAIN	CORSAIR	1	2	
	HIGH CORSAIR	CORSAIR	1	3	
	DELPH	LIVING LEGEND	4	6	M 4/P 3, STONE, 無効化
	MAN AT ARMS	MAN IN ARMOR	1	2	
	CRUSADER	FIGHTER	1	1	
	BERSERKER	MAN IN ARMOR	3	4	
	CRUSADER LORD	FIGHTER	3	4	P 4, 無効化
	WITCH	MAN IN ROBE	1	1	M 2
	NECROMANCER	MAN IN ROBE	1	2	M 3
	ELVEN MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M 5, 無効化
	FRIAR	MAN IN ROBE	1	2	P 2
	ACOLYTE	MAN IN ROBE	1	3	P 3
	GNOME PRIEST	MAN IN ROBE	2	4	P 4
	PRIEST of FUNG	ROBED MAN	2	3	P 5
	LOOTER	MAN IN LEATHER	2	2	
	BURGLAR	MAN IN LEATHER	3	2	
	RONIN	MAN IN ARMOR	1	2	M 2
	SAMURAI	MAN IN ARMOR	3	4	M 3
	MIFUNE	MAN IN ARMOR	4	6	M 3
	NINJA	MAN IN ROBE	2	2	クリティカルヒット
	MASTER NINJA	MAN IN ROBE	3	3	クリティカルヒット
	PO'LE	SKELETAL FIGURE	2	6	M 7, 無効化
	DOPPELGANGER	SHADOWY FIGURE	3	3	POISON, 無効化
	DELPH'S MINION	GAUNT FIGURE	2	2	STONE 無効化
	DAMNED	UNSEEN ENTITY	2	2	M 4, PARALYZE, 無効化
	ANACONDA	LARGE SNAKE	1	1	
	2-HEADED SNAKE	LARGE SNAKE	3	3	POISON
	HYDRA	LARGE SNAKE	5	5	PARALYZE

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	MOAT MONSTER	GIANT SERPENT	2	2	
	DUSTER	SHADOWY FIGURE	2	1	
	ASHER	SHADOWY FIGURE	1	1	PARALYZE
	POLTERGEIST	UNSEEN ENTITY	1	1	
	GHOST	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1
	GHAST	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1, PARALYZE
	DARK RIDER	SHADOWY FIGURE	2	4	M3, 無効化
	SERAPH	SHADOWY FIGURE	2	3	M3, 無効化
	BANSHEE	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1
	SOUL TRAPPER	HUNGRY MONSTER	2	4	P4, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
	BENGAL TIGER	STRANGE ANIMAL	2	2	
	CENTAUR	STRANGE ANIMAL	3	2	
	CENTAUR	STRANGE ANIMAL	3	2	
	NOCORN	STRANGE ANIMAL	3	3	無効果
	CROWLING KELP	STRANGE PLANT	1	1	無効化
	STRANGLER VINE	STRANGE PLANT	3	1	無効化
	VENUS-MAN TRAP	STRANGE PLANT	3	2	POISON, PARALYZE, 無効化
	CYCLOPS	GIANT	4	8	無効化
	FIEND	SHADOWY FIGURE	3	4	M3/P3, 無効化
	MUMMY	GAUNT FIGURE	1	1	ドレイン1
	DOOM BEETLE	GIANT INSECT	1	2	PARALYZE
	DWARF FIGHTER	MAN IN ARMOR	2	3	
	FAERIE	TINY FIGURE	3	3	M3/P2, 無効化
	LEPRECHAUN	TINY FIGURE	2	1	M2
	PIXIE	TINY FIGURE	2	2	M2/P3
	FATE SPINNER	BROODING MONSTER	3	8	M5/P3, PARALYZE, 無効化
	FIREDRAKE	DRAGON	6	5	ブレス, 無効化
	KOMODO DRAGON	DRAGON	3	2	ブレス, POISON
	T'HEN LUNG	DRAGON	5	3	ブレス, 無効化
	GIANT LEECH	SLIMY THING	2	3	POISON
	XENO	SLIMY THING	3	4	STONE
	GIANT SLUG	SLIMY THING	2	2	
	GOBLIN	GOBLIN	2	2	
	GOBLIN PRINCE	GOBLIN	3	4	無効化

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	HOBGOBLIN	GOBLIN	2	2	
	ROC	LARGE BIRD	5	4	
	VULTURE	LARGE BIRD	2	1	
	HARPY	STRANGE BIRD	2	1	
	KODIAK BEAR	STRANGE ANIMAL	8	6	
	LION of HELL	STRANGE ANIMAL	3	3	無効化
	WERE RAT	SMALL ANIMAL	2	2	無効化
	OGRE KING	LARGE HUMANOID	3	4	クリティカルヒット
	PLAUGE FLOG	STRANGE ANIMAL	3	2	POISON, 無効化
	STONE FLY	FLYING INSECT	1	2	STONE
	ARCH DEMON	FIERY FIGURE	3	8	M 6/P 3, 仲間を呼ぶ, 無効化
	GOBLIN SHAMAN	GOBLIN	2	2	M 3/P 2
	L'KBRETH		4	4	ブレス, 絶対にダメージを与えられない

# Wizardry マップ公開

## ウィザードリィ・シナリオ3

これまでの冒険が地下へ着るのに対し、今度は山の内部を上へ上へと探検していくようになってきているんだけど、それに加えてシナリオ1, IIに比べて、GOOD・EVILそれぞれ

れにしか行けないフロアや、上の階から降りないとこれない場所など、難易度は異様に高い。でも安心してほしい。ホラ、ここに希望の光、1〜3階のマップが……。

### 1階：謎に満ちた湖とGARIANたちの城塞

シナリオIIIはシナリオIに比べて、難易度がちょっと高く、経験値も少なめなのでレベルが上がりにくい。そのため、最初の装備の差が戦闘に大きく影響するのだ。資金稼ぎ用キャラ(500GPだけ没収して、スグに消し去るキャラのこと)を利用するなどして、装備を整えてから冒険に出発しよう。甘く見て、軽装備で旅に出て、パーティー全滅じゃ先祖の魂に申しわけがたたないぜ。さて、万全の準備ができたなら、冒険に出発だ。

まずレベルが3ぐらいになるまでは、階段の近くをウロウロして、エンカウントしたモンスターを倒して経験値を稼ぎ、傷を受けたら無理をせず、城に戻って宿屋で回復、これを繰り返そう。戦闘では、KATINOを必ず使うことがポイント。

さて、レベル3に達したなら、マップ右上の城塞まで足をのばしてみよう。この中ではGARIANグループがウヨウ

ヨしている。コイツらをバシバシ倒して、経験値を積もう。それから城塞の周りの堀には、ある一定の場所にMOAT MONSTERがいるゾ。強敵だけど、経験値の大きさには魅力がタダッリ。魔法の助けを借りて、剣で攻撃だ。他に、強いモンスターとしてCROWLING KELPがいるけど、こいつはイヤなキャラクター。多グループで出現、複数攻撃してくる。そしてこちらの呪文をハネ返すうえに、経験値は0に近い。これじゃ苦勞が報われないっ!というもんだ。このモンスターにエンカウントしたら逃げの一手だ。

ここの1階ではまずレベルアップに専念しよう。決してアセって上の階に行つてはダメ。せめて、レベル6まではあけておきたい。そうすればメイジはMAHALITOが使えるし、戦士は2回攻撃ができるからね。あつ、それから階段の近くの湖は、最初は気にしないでいいんだ。ここはあるアイテムがないと渡れないから、そのときまでのお楽しみ。

#### マップ記号の説明

- ⊕ 扉
- ⊕ 一方通行の扉
- 壁
- ⊕ 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- | ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH! (落盤)
- ↻ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持っていないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORが入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

/// : Water(Ship in Bottleがなければ通過できない)

A : 城へ戻される

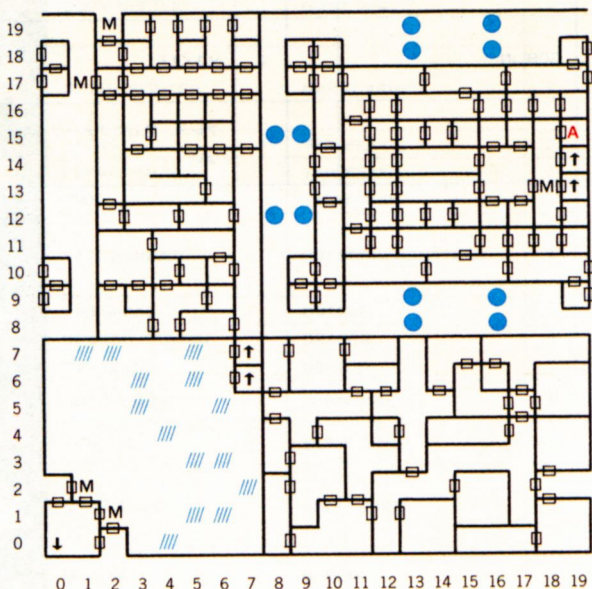
↑(7.6)5Fへ

↑(7.7)4Fへ

(19.13)2Fへ

(19.14)3Fへ

● MORT MONSTER





## 2階：半分しか行けない難関フロア

ここは、GOODのパーティーのみが来れるフロアなので無理してEVILのパーティーで来ようとするとう出発地点へ戻されてしまう。また、マップ内で黄色に塗ってある場所へは、はじめGOODのパーティーであっても入ることはできない。

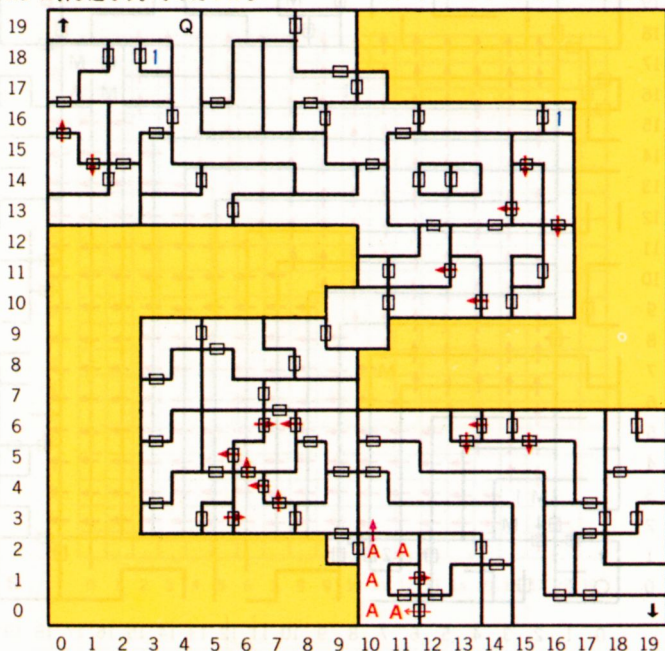
この領域に入るためには4階よりシューターを使って降りて来なければならないのだ。

ここにはPO'LEというツヨイ魔術師がいて、倒すとAMULET of AIRというオイシイアイテムが手に入る。このアイテムは使用するとDALTOの呪文が使えるから、なるべく早いうちに取っておきたい。

さて、1階より階段で上がってきた人は、自分のパーティーの能力をよく考えて、冒険をしなくちゃならない。2階では1階と比べてモンスターが、多グループで出現することが非常に多いから役に立つのがメイジのMAHALITOの呪文。コレがあと何回使えるのかを常に把握して行動し、使えなくなったらスグに引き返そう。そのためにレベル

が低いうちは、2階の奥のほうへ行かないほうが無難。また、マップを見てもらえばわかるけど2階にはLOMILWAの効果が消えてしまう場所がいくつかある。これによって隠し扉が見えなくなってしまうので気をつけよう（でもこのマップがあれば平気だネ。ラッキー!!）。

2階の要注意モンスターとしては、MUMMYがいる。ドイツのH. P. <sup>ヒツト・ゴースト</sup>は10以下と低いけど、恐怖のエナジードレイン攻撃をしてくる。ウィザードリィをプレイしていて、レベルを下げられるぐらいクヤシいことはない。残念ながら、エナジードレインを完全に防ぐ方法はないが、良質の防具でACを下げれば、エナジードレイン攻撃を受けにくくなるし、またアイテムの中にもエナジードレイン攻撃を不完全ながら防ぐものもある。まずは魔法と防具、両方をうまく使い、前衛3人のACを下げることだね。ここでレベルが十分に上がったなら、4階への階段に進もう。階段の手前（4F）で謎々の答を求めてくるが、この答はとっても身近なものだ。今だってキミのまわりにはたくさんあるゾ。



### マップ記号の説明

- 母 扉
- 母 一方通行の扉
- 一 壁
- 十 一方通行の壁
- 上 上への階段
- 下 下への階段
- M メッセージ
- 一 一 ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポト地帯
- 岩(もしMALORで入るとN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A : LOMILWAの呪文の効果の切れる場所
- Q : QUIZ
- 上 : (0.19) 4Fへ

### 3階：一通地獄と消滅のワナ、そして謎のアイテム…

3階はEVILのパーティーのみが来れるフロア。EVILパーティーの場合は1階より3階に来てしまうので、少し不安かもしれないが、モンスターの強さは2階とほとんど変わらない、安心しなさい。

マップ自体は、一方通行の壁がたくさんあるけど、そのぶんかえって楽な迷路構成になっている。ただし、マップ右上にあるトラップだけは注意してほしい。

なんと、このトラップはIN ROCKなんだ。つまり、パーティー全員がLOSTしちゃう最悪のワナ。これに比べりゃPITなんざかわいいものよ。このトラップの手前には3回メッセージがでるから警告を素直に受けとめて、引き返すのが賢明だ。

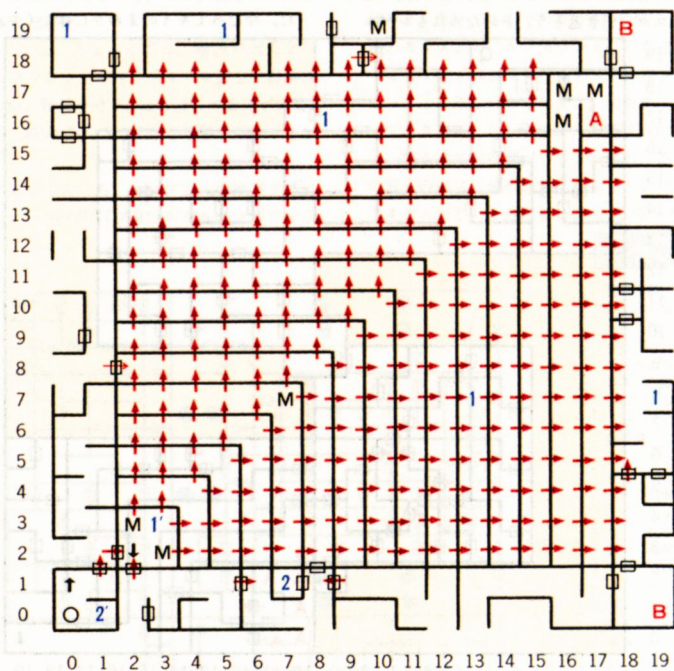
5階上がるためには、HOLY WATERというアイテムが必要となる。このHOLY WATERは、GOLD MEDALIONというアイテムとある場所で交換しなければな

らず、さらにGOLD MEDALIONは北へ7歩、東へ7歩の場所でポルタックで売っているある武器と交換にもらえるのだ。

チョット面倒な手順だけどきつきも言っないように3階の迷路は簡単なので、それほど苦にはならないはずだよ。

モンスターの中では、この3階で特に注意すべきモンスターはいないが、2階と同じく多グループで出現するので、MAHALITO, LAHALITO, DALTOといったグループ攻撃用の魔法がどうしても必要となってくる。

また、2階と比べて3階は、エンカウントする回数が少なく、低いレベルで5階へと行きがちだ。5階へ行く前に、十分にレベルをあげておくようにしよう。それから3階から城へ戻るとき、5000GPかかるけどTAXIで帰るとしてもラクラク。魔法を使い切った場合などは利用しよう。



- マップ記号の説明**
- 母 扉
  - 母 一方通行の扉
  - 一 壁
  - 十 一方通行の壁
  - 上 上への階段
  - 下 下への階段
  - M メッセージ
  - I 一方 ワープ
  - 始 終
  - P ビット
  - O OUCH/(落盤)

- 回 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A : IN ROCK (LOST)
- B : TAXI→城へ戻ることができる
- : HOLY WATERがないと通過できない
- I : (0.1) 5Fへ

## 4階：伝説の悪魔に守られた悪のクリスタル

この4階も2階と同じくGOODのみのパーティーが入れるフロアだ。このフロアでは、見つけなくてはならない重要アイテムが二つある。

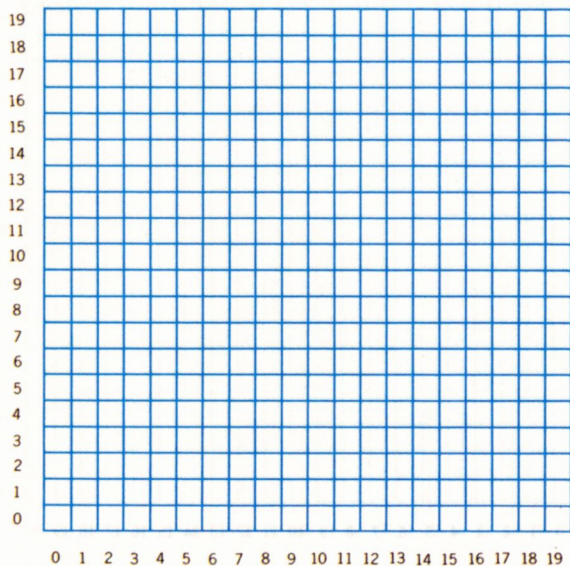
一つは「CRYSTAL OF EVIL」としてシナリオ3を終らせるのに必要な三つのCRYSTALのうちの一つである。これは、特定な場所にあり、DELTAという強敵モンスターがこれを守っている。

もう一つの重要アイテムは「SHIP IN BOTTLE」だ。このアイテムがある場所は定まっておらず、モンスターを倒して得られる宝箱の中に、他のアイテムとまざっている場合が多い。コレがあれば1階の湖を渡ることができるようになり、1階から4、5階への直通階段が使えるのだ。MALORが使えるようになるまでは、とつても重宝するアイテムだよ。でもゴミのよーにたくさん拾えるので少々うざったいけど。

迷路で注意すべき場所は、同じような部屋がいくつも集ってできた。中央のブロック地帯。ここは1本道になっているけど、エンカウントする回数も多く、魔法切れになりかねない地帯だ。さらに、ここには2階へのシューターもあるので、かなりの長い冒険になるのは覚悟しなければならない。安全を考えるならば、レベルが10を越えるぐらいまでは、足を踏み入れないほうがいだろう。

また、右端の一帯の中に、6階への階段が隠されているのだが、この階段を登るためには、それなりの資格を認められたパーティーでなければならない。具体的に言うと、CRYSTAL of GOODというアイテムが必要なのである。このアイテムは、5階でEVILのパーティーのみが手に入れられるモノであり、GOODのパーティーはそれをもらい受けるんだ。

このへんからも、1階の上り階段の前にあったメッセージ「これから先、善き者のみにても、悪しき者のみにても、勝利を得ることはない」の真の意味がうかがえるネ。



### マップ記号の説明

- 母 扉
- 巾 一方通行の扉
- 一 壁
- 十 一方通行の壁
- 上 上への階段
- 下 下への階段
- M メッセージ
- | ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH/(落盤)

- 回 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポット地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

## 5階：牙の寺院と善のクリスタル

5階は3階と同様、EVILのパーティーのみがこれるフロアになっている。このフロアでの目的は、CRYSTAL of GOODを見つけること。4階のところでも書いたが、このアイテムがないと、GOODのパーティーは4階から6階へ上がれない。

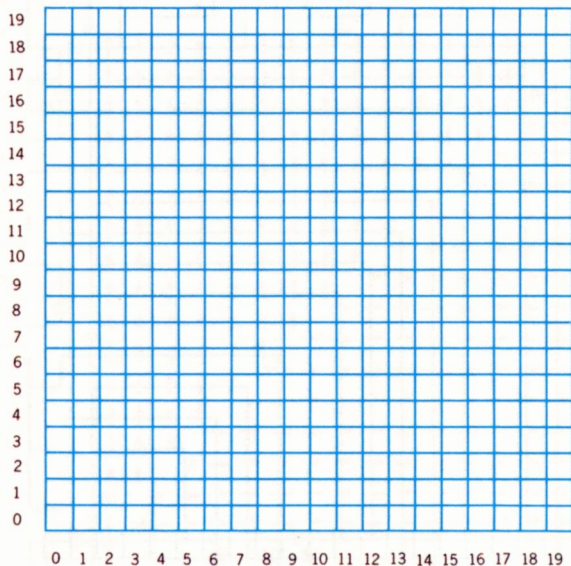
逆に、EVILのパーティーは、CRYSTAL of EVILがないとこのフロアつまり5階から6階へ上がれないのだ。CRYSTAL of EVILは、GOODのパーティーよりもらいなければならない。

この階は全体の40%近くがダークゾーンになっているけどハッキリ言う必要はまったくないのだ。いや、入らないほうがいい。ダークゾーン中には、PITがあちらこちらにあり、入って得ることは何もない。しいて言えば、城に帰りたいときに便利なTAXIが中に、2か所あることだろう。

CRYSTAL of GOODもダークゾーン内にはないしね。それから、5階にはTEMPLE of FUNGがあり、ここには多人数・多グループのPRIEST of FUNGという強敵がいるけど、宝物も多く、経験値稼ぎやアイテム探しにはもってこいの場所だぞ。

さて、5階の注意すべきモンスターとしてはDOOM BETLEがいる。多数でかつ多いグループで出現するが、なーんだ、ただの昆虫かと甘く見て、無視すると前衛のパラライズという痛い目を見る。コイツは呪文を無効化する能力がないのでMADALTOやKATINOなど、魔法で倒すのがベストだろう。

他にTIEN LUNGのプレス攻撃やSOUL TRAPPER、FAERIE、PIXIEなどの呪文攻撃にも要注意だ。CALFOとMONTINOのあるPRIESTレベル2の呪文の数に常に注意しながら、冒険をしよう。



### マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ▲ 上への階段
- ▼ 下への階段
- M メッセージ
- | — ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH / (落盤)

- ⌂ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALGRで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

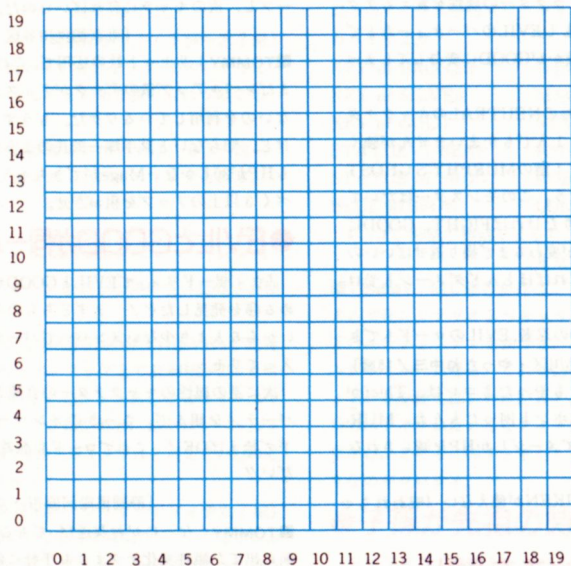
## 6階：中立の守護者L'KBRETHと宝珠

いよいよ最終の6階だ。このフロアは、EVILでもGOODでも、どちらのパーティーでも来れるけど、MALORによる移動は封じ込められてしまっている。また、NEUTRAL CRYSTALがないと、中立の守護神L'KBRETHは迷宮の奥へとは進ませてくれない。

エツ、君はNEUTRAL CRYSTALを持っていない？どこにあるかだつて？ 実は、NEUTRAL CRYSTALは、迷宮のどこにもないんだ。でも、シナリオIIIを解くためには絶対必要。さて、この矛盾をキミには解けるかな。わからない人達のために、ちょっとヒントをあげよう。理科の授業で習った人もいると思うけど、強い酸性である硫酸と強いアルカリ性の水酸化ナトリウムを同量混ぜると、中性の食塩ができるんだ。毒をもって毒を制す。てなワケだ。これをCRYSTALの場合にあてはめてみれば、ホラ、わかるでしょう。

さて、NEUTRAL CRYSTALを手に入れたパーティーは、最終目的の宝珠を求めて6階を冒険するんだけど、宝珠を得るためには通れるカベに隠された部屋をさがしだし、そこの謎を解かなければならない。この謎の答えははつていうと、ウーン、言えない！ これを書いちゃったらゲーム終了と同じだもんね。よく考えればわかると思うんだけど……。

ところで目的の宝珠の他にもう一つ「ORB of MHUUZ-FES」という救いようのないニセモノが用意されている。こちらの謎はやけにカンタンなんだけど、これを持ち帰ったところで何も起こらないのだ。本物の宝珠「ORB of EARITHIN」。これを手に入れてから6階を離れることとしよう。キミのキャラクターに新たな称号が得られることを祈る！



### マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- + 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- 1-1 ワープ
- 始 終
- P ビット
- O OUCH / (落盤)

- ⤵ 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

# WIZARDRY 特設秘ウラ技倶楽部

『ウィザードリィ』に関してはいろいろな情報が昔から飛び交っているけど、中にはどっしょもないガセネタも山ほど。そこで我々秘ウラ技倶楽部は日々ウン技にひっかかり、悩み続ける迷える小羊のため、これまでベーマガ編集部に送られてきていた秘ウラハガキの中から特に信頼性の高いものをセレクトし、ここに公開することとした。でも、一步道を踏み外すと『ウィザードリィ』プレイヤーはどこまでも落ちていってしまうことだけは忘れてはならない。

あくまで正々堂々と勝ち抜いていくのがアババトルへの道なのだぞ（そりゃウルティマだってば）。

## ●EVILとGOODを自由自在に変化！

『ウィザードリィ』のキャラクターの属性を変えるテクニックをレポートします。もしEVILのパーティーなどで友好的な敵とLEAVEして、誰かがGOODに変身してしまったときなどに有効です。

まず、そのキャラクターと他のNEUTRALのキャラクターでパーティーを組みます。1人でもかまいませんが強くないと危険です。そして、地下1階のMURPHY'S GHOSTの出現する部屋に行きましょう。このモンスターはたいがい友好的なので、EVILになりたければFIGHT、GOODになりたければLEAVEを属性が変わるまで繰り返せばいいのです。FIGHTのあとすぐ逃げればほとんどダメージも受けません。

ちなみにこの方法でGOODの忍者、EVILのロードもできます。  
〔東京都品川区・やったね中三/15歳〕

■TOMMY：うんうん、ボクもやったよコレは。ThiefがGOODになっちゃったときはホント困ったもんね。MURPHY'S GHOSTは一回に2ダメージしかHPを減らされないから安全だし。

ところでG-NinjaはSHURIKENが使えない（呪われちゃう）から役立たずじゃないの？

## ●リセットでピンチを脱出

『ウィザードリィ』であることを発見しちゃいました。というのは戦闘に入ったときにその場所はセーブされるの、戦闘が終わるまでは誰が死のうがレベルを下げられようがセーブされていないという事実です。だから全滅しそうなったらリセットで脱出！

あとはユーティリティのRコマンドでその場所からスタートできます。

これを使えば地下4階のブルーリボンもカンタンに手に入るのだ！  
〔青森県弘前市・永田友裕15歳〕

■TOMMY：あのですね、これが秘テクなの？ Restartコ

マンドがあるんだからこれは常識だつてば。でもまあ、リセットを使うってのはふつうの操作じゃないから、秘になるかな。さて、この手段はキャラクターの全滅を防ぐためによく使うんだよね。強敵が出現したふりリセット・ボタンに手をかけたいりして。

でもMAPORFICとかの効果のみならみんな消えちゃうのは気まづいなあ。

## ●レベルアップのやり直し

まず1人で宿屋へ行って休む。レベルアップしたときに能力が下がったりHPが1しか上昇しなかったら、そのままリセットを押してもう1度やり直す。自分の気に入ったレベルアップをしたらトレーニング・グラウンドに行ってセーブし、次のキャラに移ればいいのだ。

〔東京都世田谷区・日々野秋良17歳〕

■TOMMY：リセット技の応用で、これは城で使うヤツね。まだレベルアップ後のデータがディスクに書き込まれていないのを利用しているワケだ。もうすっかり有名なワザだけど、知らないとか某手塚一郎氏のようにレベル12になってもHPが30しかないMageができちゃうんだなあ。HPはなるべく3以上のアップを狙おうぜ。

## ●EVILとGOODが同一パーティに！

『ウィザードリィ』でEVILとGOODが同じパーティを組める秘を発見したぞ！ まずどちらのキャラクターでもいいから6人より少ないメンバーでパーティを組み、地下に入ってリセット。

次に逆の属性のキャラクターの合流させたいメンバーでパーティを組んで、さっきのメンバーをINSPECTコマンドで拾えばOK！ これでロードも忍者もサムライもお友達だい！

〔静岡県湯河原市・ニンニン平林16歳〕

■TOMMY：なーにお友達だ。でもこれは役に立つよな。前に出た属性変化テクよりお手軽に使えるもんね。それにこのワザはシナリオ3の属性別のフロアでやたらと便利なのだ。GOODにしか行けない2階にはパーティの最後尾にGOODのキャラを、EVILの3階だったら最後はEVILのキャラを配置してから階段を上ればこの混成パーティでどのフロアも自由に駆けちゃろぞ。プログラムのスキを突いたワザだね。

## ●アイテムの無限増殖ワザ！

『ウィザードリィ』でお金とアイテムを無限に増やせる秘がありました。お金とアイテムを持ってるキャラクターともう1人をギルガメッシュの酒場に呼び出して、両方渡

したあと、アイテムをもらったキャラクターを外します。そしてもともとアイテムを持っていたキャラクターをボルトック商店に行かせ、売っている品物を見ます。この時少しスクロールさせるといいみたいです。ここでリセットを押し、2人を見てみると両方ともお金とアイテムを持っています。これでMURAMASA BLADE / も増やせます。

【群馬県高崎市・レッドツェベリ?歳】

■TOMMY:ディスクに片方のキャラだけがセーブされた時にリセットを押すという、計画的な悪党ワザだ。こんなコトをやると身も心も悪に染まりそーね。これを使うとあのシナリオに1つずつしか出ないコッズアイテムだっていくつも増やせるんだもん。ボクもApple版のシナリオ2でちよっと方法は違うけどやってみました。ああ、神様許して……。

## ●エナジードレイン対応策

『ウィザードリィ』でアンデッドモンスターにエナジードレインされたら、その戦闘中にMALORをかけて逃げます。そうするとレベルは下がって行くけど経験値はそのままで、城に戻ればレベルアップします。

【東京都小平市・小林一大?歳】

■TOMMY:これもApple版で有名なワザ。あのいやつらしいエナジードレインをなんとか切り抜けるので知っておくと便利だね。

これを逆に利用してわざとレベルを下げ、もう一度レベルアップして特性値をガンガン上げるってワザもある。クラスチェンジしたい時にどぞ♡。

## ●エナジードレインで経験値ジャンプアップ!?

『ウィザードリィ』でへんなことに気がついたのでお便りします。

私のNinjaはThiefからDAGGER of THIEVESで変身させたのですが、次のレベルアップまで経験値が250万ポイントも必要になっていました。ところが先日ナイトストーカーにエナジードレインされたあと、確かにレベルは下がっているのに経験値が200万ポイントほど増えていたのです。バグなんですか?

【東京都北区・ウィザードリィ少女?歳】

■TOMMY:これは@じゃなくて質問コーナーにきてたおハガキ。どうやら女性のようですね。ウレシイなっ♡さこの現象だけど、これはThiefとNinjaのレベルアップに必要な経験値の差を利用して、一気に高い経験値を稼ぐワザなんだ。エナジードレインの時にはそのクラスの下がったレベルから経験値を逆算しているから、レベルは下がっても結果的にトクしちゃったワケだね。シナリオ2のCOIN of POWERを何度も使ってこのワザを繰り返す(通常クラスの時にレベルアップしてエリートクラスに変身→エナジードレイン→通常クラスに戻る)と、戦わずにすまじいレベルアップができるんだ。ただしやっぱ悪党ワザだなあ。狙ってるのはやめましょう。

## ●AMULET of WERDNA全員装着!

こいつはすごい@だぜ! まずワードナを倒してお守りを手に入れ、ワードナの部屋の外に出てリセットする。リスタートするとワードナが復活するのでまた倒す。これを6回やってAMULET of WERDNAを全員に装着させるともう無敵! モンスターは呪文を唱えないし、ACもやたら下がらるから攻撃はまず当たらない。これっていつまでも迷宮の中を歩いていられる。GREATER DEMONだってへっちゃらなんだ。

【東京都品川区・スレイヤーオブデーモン18歳】

■TOMMY:たった一言「ワードナを倒す」ってのがスゴいなあ。しかも6回も。こりやそう簡単にできるワザじゃなさそーね。それだけに成功するととんでもなく強力なパーティになりそう。モンスターが呪文を唱えなくなるんなら必殺の経験値稼ぎ・GREATER DEMON無限殺しも楽勝だしね。一度は挑戦してみたいワザの一つだ。

## ●シナリオ2でのアイテム変化

『ウィザードリィ』シナリオ2の@です。シナリオ1で以下のアイテムを持ってシナリオ2へ行くとアイテムが変わりますよ! /

KEY of BRONZE	WINTER MITTENS
KEY of SILVER	MAGIC CHARMS
KEY of GOLD	STAFF of LIGHT
STATUE of BEAR	AMULET of COVER
STATUE of FROG	ROBE + 3
BLUE RIBBON	LONG SWORD + 5

以上:PC-88版で確認しました。

【東京都葛飾区・鈴木昭夫16歳】

■TOMMY:同じ報告がけっこうきてるシナリオ2でのアイテム変化。シナリオ2へキャラクターを移すのにシナリオ2のユーティリティを使うと、それまで集めてきたアイテムが全てパーになる。これを防ぐにはシナリオ1のユーティリティを使えばいいんだけど、このおかげでシナリオ1特有のアイテムはこんなアイテムに変わってしまうという@だね。まともに探すとやたら苦労する高級アイテムばかりなのがウレシイ。

## ●子孫が先祖の時代へ

シナリオ3でなかなかレベルの上が行かない人向けの@です。一度通過の儀式を行ったキャラクターはシナリオ1、2に移しても使うことができるし、シナリオ3に戻しても今度はそのまますぐに出れるのです。これを利用すればシナリオ1、2でキャラクターたちを成長させられます。

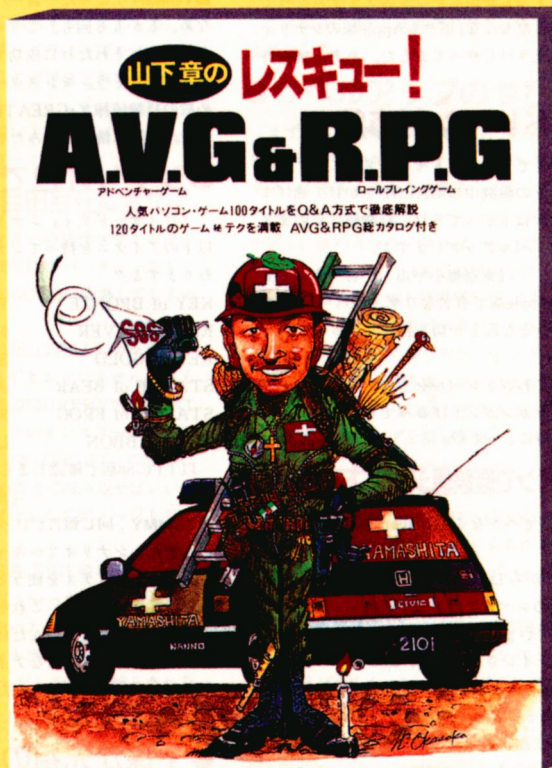
【神奈川県横浜府・スナドリネコのニクキュウ?歳】

■TOMMY:@ウラ技倶楽部のラストを飾るのはシナリオ3のキャラを比較的(というよりははるかに)って、言ったほうがいいな。育てやすいシナリオ1や2に戻してレベルアップさせる技。そうなんだよね。一回通過儀礼をやっちゃったキャラはどのシナリオも自由に行ったり来たりできるんだ。3で苦戦したらもう一度修業しなそう! /

# 山下章のレスキュー! A.V.G.&R.P.G

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!  
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

A5判 376ページ  
定価1,300円  
(送料300円)

■掲載タイトル：アステカ、アビス、アビスII〜帝王の涙、アリオン、アリス、アルファ、時風城、時風屋敷、ウィザード&プリンセス、WIII、ウイングマン、ウイングマン2、WORRY、英雄伝説サーガ、エルドラド伝奇、黄金の墓、秘・黄金の墓、オモツクに消ゆ、罅穴殺人事件、カサブランカに愛を、カムイの刺、軽井沢誘拐事件、機動戦士ガンダムI①②、クランストンマナー、クリスタルプリズン、コロニーオデッセイ、ザ・クエスト、サザンクロス、ザース、サラダの国のトマト姫、新竹取物語、セイバー、地獄の練習問題、タイムシークレット、タイムトンネル、太陽の神殿 アステカII、グークリスタル、超人ロック、手掛りを探せ、デストロップ、デゼニランド、デゼニワールド、デーモンズリング、テラ4001、トランシルバニア、トランシルバニアII、ドリームランド、バイレーツ・アドベンチャー、

ハッピーブッシュマン、はーい、ふぉくす、はーい、ふぉくす〜電の魔王編、ファンハウスミステリー、不思議の国のアリス、北斗の拳、ポトピア連続殺人事件、ポトピア連続殺人事件 for ファミリーコンピュータ、ホラーハウス、魔女メカカの館、マスカレイド、マデリン、魔法の泉、ミコトアケのジャングルアドベンチャー、ミステリーハウスI①②、ミッション・アストロイド、メイドゥム、めざん一騎、ユリシーズ、ラヴランジュL、ラングスタンからの脱出、リング・クエスト、悪魔メフィウス、ワンダーハウス、ウルティマII、ウルティマIII、カレージアス・ベルセウス、ザ・スクリーマー、ザナドゥ、ザナドゥ・シナリオII、ザ・ファイアークリスタル、ザ・ブラックオニキス、ゼルドの伝説、ドラゴンクエスト、ドラゴンクエストII、ドラゴンクエストIII、ナイザー、ハイライド、ハイライドII、魔界の封

印、ファンタジアン、プラスティール、ホーリーグレイ、メルヘン・ヴェール、メルヘン・ヴェールII、ライザー、リガラス、リンクの冒険、ロマンシア

■RPGマップ、④コーナーも充実！：レスキュー・コーナーの他にも、全110タイトルにのぼる総テクニクのコーナー、主力RPG攻略用白地図（18タイトル）、現時点で調査できるだけ調査しつづ（した）、AVGとRPGの総カタログ等、どのページも見逃がせない情報がキッシリ。

※書店にない場合は、お店の人に買って取りよせてもらうか、通信販売をご利用ください。



# GAME MUSIC

## 楽譜集

# GAME MUSIC

## プログラム集

イース

ザナドゥ シナリオ2

サイキックウォー

めぞん一刻

うる星やつら

※掲載した曲は、各ソフトウェアハウス及びJASRACの許可を得て掲載しています。掲載内容を商的に利用することはできません。

# イース

——日本ファルコム——

作曲：古代祐三，石川三恵子(②⑪⑬⑭⑮⑯⑰⑱)，M・H(⑳)，阿部隆人(㉑)

## ①Feena [タイトル]

前半はピアノソロ，後半はストリングスによるオーケストラをイメージして作った曲です。なかなか映画音楽していると思いませんか？

## ②Fountain of Love [町]

じっくり，ゆっくり，楽しくお話を聞けるように……。 「スキップしながら，町を歩こう。」そんな気分になってもらえたら，うれしいです。

## ③The SYONIN [店1]

もともと店のBGMは未使用曲中にある「教会」が使われていたのですが，バロック調は「ザナII」のときと一緒に今のものでしました。ちょっとひょうきんなので「イメージがあわない！」ってさんざんいわれたんですよ。

## ④Tears of Sylph [店2]

悲しみをイメージした曲なのでサラが死んでしまったときに使えばピッタシだったんだけどなあ…。

## ⑤First Step towards wars [草原]

「明るく，ノリの良いもの」をめざして作りました。ファルコムではあんまりウケがなかったのですが，ユーザーには一番気に入っていただけそうです。

## ⑥Palace [神殿1]

「ザナII」のときにボツったのを少しアレンジして出しました曲です。神秘的なイメージで作ったつもりなんですけど…。

## ⑦Holders of Power [デカキャラ]

ムカデの親玉を見て，イメージした曲です。スピード感を出したかったのでベースラインを工夫したのですが，なんとなく某フ○ン○ジ○ンに似てしまって…（気のせいかなあ？）。

## ⑧Palace of Destruction [神殿2]

この手のは得意で，スラスラと2～30分程度できてしまいました。もっとビートをきかせたかったのですが当時の技術じゃこれが精いっぱいでした。

## ⑨Beat of the Terror [魔坑]

シルクロードっぽいのをめざして作りました。音源の数

をまったく考えないで作曲したのでパソコン上ではなんとなくダサくなってしまったのが残念です。

## ⑩Tower of the Shadow of Death [塔]

僕自身，一番気に入っている曲です。ベース間のノイズはクラブにしたかったんですが，FM音源でそれを作るのはちょっと難しかったので妥協してしまいました。

## ⑪The last moment of the Dark [塔の最上階]

クライマックスにふさわしく，後半部分を盛り上げてみました。もともとこの曲は「エレファントマン」のテーマ参考をしているんです。

## ⑫Final Battle [最後のデカキャラ]

ヘビメタバンド「アイアン・メイデン」が好きなので，ヘビメタ作りたさ一心で作ったつもりが失敗しちゃった曲です。まっぴいかな。

## ⑬Rest in Peace [戦いの後]

この曲をスタッフに聞かせたところ，みんなから「昼メロの曲」といわれ，ガックリきました。間に合わせて作ったからしょうがないのですが…。

## ⑭The morning grow [エンディング1]

エンディングっぽく感動できる曲をイメージしたわけはありませんが，何も考えないで作った曲です。そのわりには，評判良かったみたいだなあ。

## ⑮See you again [エンディング2]

ロシアのタイトルみたいな歌謡曲調のものをという事で，僕がファルコムに来る前に作曲したもののなかから選びました。作曲を始めて一番最初にできたマトモな曲です。

## ⑯Deadly Wind [悪魔の曲]

この曲は，塔の中の体力を奪われる回廊で流れる曲です。「キカイダー」のプロフェッサーギルの笛の音（知らないだろうなア…）を思い出して作った曲です。この曲を聞きながら頭をかかえて苦しみもたえるアドルを想像してみてください（？）

## ⑰Lucky宝箱 [宝箱を開けたとき]

任天堂さんの「メトロイド」でアイテムを取った時の音がすごく良かったのでそれを参考にしながら作りました。

## 18 GAME OVER [ゲームオーバー]

アドルが死んでしまっても、またやる気がでてくるような爽やかな曲にしました。

## 19 Templo del Sol [太陽の神殿]

少女レアにハーモニカを返したときに吹いてくれる曲です。「太陽の神殿」をプレイした人は、なつかしく思ってくれることでしょう。

## 20 Fair wind [ボツ 1]

イース未使用曲集 1 曲目を飾る曲です。実はこの席には別の曲が入る予定だったのですが、うちの社長が非常に気に入っていたので、土壇場になって急換この曲が入れられました。これと言って特徴のない曲ですが、私 (M・H) が初めて作った曲です。

## 21 Shining star [ボツ 2]

あまりに可愛い曲だったがために、ボツになってしまった曲です。実は、盗賊の頭領、ゴーパンのために書いた曲なのです。

似合わないでしょうか……!?

## 22 Dreaming [ボツ 3]

FM音源によるドラマ作りを最初に試みた曲です。ベースは2音を重ねているためメロディーはPSGのみになってしまいました。なんか悲しいですね。

## 23 Chase of Shadow [ボツ 4]

最初に作った親玉用の曲です。このころはポルタメントのコマンドがなかったので出だしの「ギューン」はかなり苦勞しました。

## 24 教会 [ボツ 5]

バロック調の曲はけっこう作り慣れていたのですが、これははっきりいって駄作! 駄作ウ! 以前は、この曲のタイトルは、「NHK教育」だったんですよ。

## 25 Over drive [ボツ 6]

ジョナサン=ジョースターが使う波紋疾走ではありません。もちろん、ジョセフ=ジョースターが使う波紋疾走でもないんです。

## 26 旅立ち [ボツ 7]

「飛翔の時」というのがももとのタイトルなのですが、88の第一水準漢字ROMに「翔」の字がなかったので今のものになりました。この曲は出だしがコナミさんの「火の鳥」に似ているという理由だけでボツになってしまったのです(しくしく)。

## 27 悲しみクロスロード [ボツ 8]

この曲を作る前日に某社のグ○リ○を終わらせ、感動し

て作った曲です。なんとなくそれっぽい感じがしませんか?

## 28 Battle ground [ボツ 9]

「ザナII」のころの曲調が尾を引いているって感じですね。これはもともとゴーストの親玉のときに使われていた曲です。

## 29 Mysterious moment [ボツ 10]

昔なつかしいヒーローものの主題歌っぽいのを作ったのですが、これじゃあイースには合わないとのことでボツになりました。

## 30 アドルのテーマ [ボツ 11]

もと、塔の曲です。けっこう気に入ってたんだけど使う場所がなかったのでボツ(しくしく)。

## 31 Dead-end street [ボツ 12]

友達にドラムラインがタ○イ○スみたい! っていわれました。べつに意識したわけじゃあないんですけど。

## 32 Sub-mission [ボツ 13]

曲がシューティング・ゲーム調なのと、使う場所がなかったことでボツ。ファルコムってのは、意外ときびしいところなんですよ。

## 33 Open your Heart [PSG タイトル]

ゲームを始める前の緊張感を、やさしく包みこんでくれる、フィーナの歌声をイメージして、作りました。プレイヤーのために、フィーナが歌う、子守歌なのです。

## 34 Devil's step [PSG 廃坑]

サントリーウイスキーの宣伝に、詩人ランボーをイメージしたものがありませんでしたが、それからヒントを得て、作りました。軽快なベースと、柔かい音色が、暗闇の不気味さと、不安感を盛り上げています。

## 35 Tension [PSG 塔]

ボクがPSG版を担当したのはこの曲だけです。FM音源版とは対症的な、明るいロック調のものにしました。

## 36 In the Memory [PSG エンディング 1]

88版イースのエンディングの感動を、PSG 3 声で表現するのに、大変、苦勞しました。ダイナミックな男っぽさの中に漂う哀愁と、戦いを終えた満足感を、感じていただけたでしょうか。

## 37 Fly with me [PSG エンディング 2]

スタッフの名前を見ながら、ゲームの余韻を楽しんで下さい。熱いコーヒーを飲みながら、指の疲れを癒やして欲しいのです。

# イース楽譜集

## ① Feena

Musical score for the first system of 'Feena', measures 1-4. The score is written for three staves: a vocal line (soprano) and two piano accompaniment staves (right and left hand). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The vocal line begins with a half note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5. The piano accompaniment features a steady eighth-note pattern in the right hand and a bass line in the left hand.

Musical score for the second system of 'Feena', measures 5-8. The vocal line continues with quarter notes D5, E5, and F#5, followed by a half note G5. The piano accompaniment maintains its rhythmic pattern, with the right hand playing eighth notes and the left hand providing harmonic support.

Musical score for the third system of 'Feena', measures 9-12. The vocal line has a half rest in measure 9, followed by quarter notes G5, F#5, and E5. The piano accompaniment continues with eighth-note patterns in the right hand.

Musical score for the fourth system of 'Feena', measures 13-16. The vocal line has a half rest in measure 13, followed by quarter notes D5, C5, and B4. The piano accompaniment concludes the system with a final chord in the right hand.

Musical score for the fifth system of 'Feena', measures 17-20. The vocal line has a half rest in measure 17, followed by quarter notes G4, F#4, and E4. The piano accompaniment continues with eighth-note patterns in the right hand.

Musical score for the sixth system of 'Feena', measures 21-24. The vocal line has a half rest in measure 21, followed by quarter notes D4, C4, and B3. The piano accompaniment continues with eighth-note patterns in the right hand.

Musical score for the seventh system of 'Feena', measures 25-28. The vocal line has a half rest in measure 25, followed by quarter notes G3, F#3, and E3. The piano accompaniment continues with eighth-note patterns in the right hand.

Musical score for the eighth system of 'Feena', measures 29-32. The vocal line has a half rest in measure 29, followed by quarter notes D3, C3, and B2. The piano accompaniment concludes the piece with a final chord in the right hand.

©Fountain of Love

Musical score for 'Fountain of Love' (measures 1-4). The score is written for piano in 3/4 time. It features a treble and bass staff. The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a quarter note G4, and continues with eighth and sixteenth notes. The bass staff provides a rhythmic accompaniment with eighth and sixteenth notes.

Musical score for 'Fountain of Love' (measures 5-8). The score continues with a treble and bass staff. A dynamic marking of *8<sup>ma</sup>* is present above the treble staff in measure 5. The melody and accompaniment continue with similar rhythmic patterns.

Musical score for 'Fountain of Love' (measures 9-12). The score continues with a treble and bass staff. The melody in the treble staff features a long note in measure 9, followed by eighth and sixteenth notes. The bass staff continues with its accompaniment.

Musical score for 'Fountain of Love' (measures 13-16). The score continues with a treble and bass staff. The melody in the treble staff features a long note in measure 13, followed by eighth and sixteenth notes. The bass staff continues with its accompaniment.

©The SYONIN

Musical score for 'The SYONIN' (measures 1-4). The score is written for piano in 3/4 time. It features a treble and bass staff. The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a quarter note G4, and continues with eighth and sixteenth notes. The bass staff provides a rhythmic accompaniment with eighth and sixteenth notes.

Musical score for 'The SYONIN' (measures 5-8). The score continues with a treble and bass staff. The melody in the treble staff features a long note in measure 5, followed by eighth and sixteenth notes. The bass staff continues with its accompaniment.

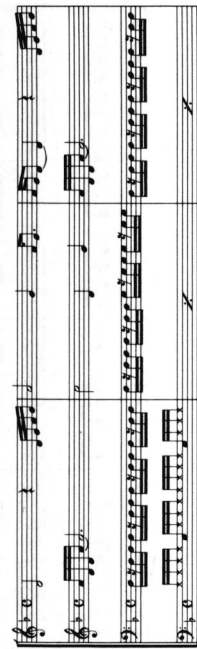
Musical score for 'The SYONIN' (measures 9-12). The score continues with a treble and bass staff. The melody in the treble staff features a long note in measure 9, followed by eighth and sixteenth notes. The bass staff continues with its accompaniment.

©Tears of Slyph

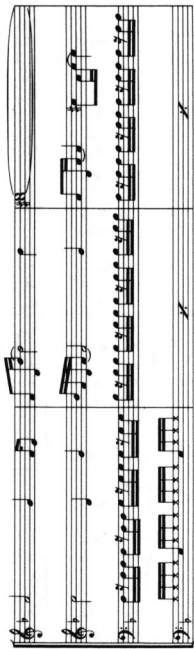
Musical score for 'Tears of Slyph' (measures 1-4). The score is written for piano in 3/4 time. It features a treble and bass staff. The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a quarter note G4, and continues with eighth and sixteenth notes. The bass staff provides a rhythmic accompaniment with eighth and sixteenth notes.

Musical score for 'Tears of Slyph' (measures 5-8). The score continues with a treble and bass staff. The melody in the treble staff features a long note in measure 5, followed by eighth and sixteenth notes. The bass staff continues with its accompaniment.

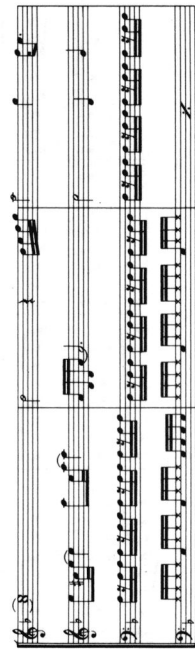
© First step towards wars 1



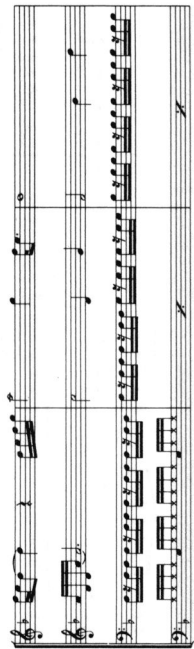
System 1: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment, likely for a drum set, with various patterns and rests.



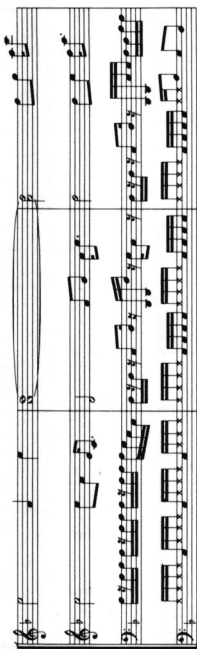
System 2: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment, continuing the patterns from the previous system.



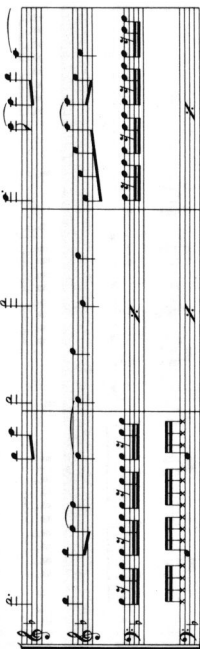
System 3: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.



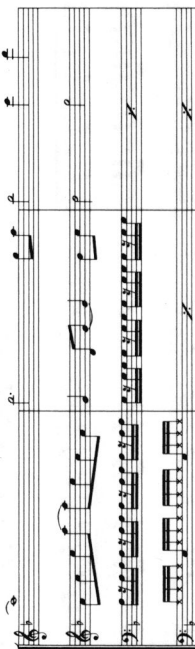
System 4: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.



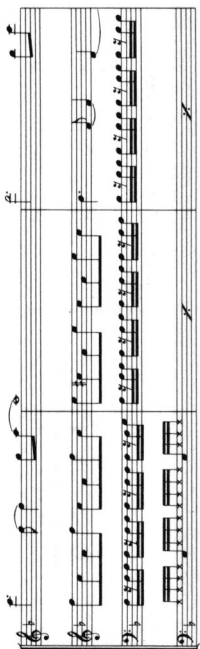
System 5: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.



System 6: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.



System 7: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.



System 8: Four staves of music. The top staff is a vocal line with lyrics. The second staff is a piano accompaniment. The third and fourth staves are a rhythmic accompaniment.

⑥ Palace 1

Musical score system 1, measures 8147-8151. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present. A first ending bracket labeled "8147" spans measures 8147-8149.

Musical score system 2, measures 8152-8156. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present. A first ending bracket labeled "8150" spans measures 8150-8152.

Musical score system 3, measures 8157-8161. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present. A first ending bracket labeled "8159" spans measures 8159-8161.

Musical score system 4, measures 8162-8166. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present. A first ending bracket labeled "8164" spans measures 8164-8166.

Musical score system 5, measures 8167-8171. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present.

Musical score system 6, measures 8172-8176. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present.

Musical score system 7, measures 8177-8181. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present.

Musical score system 8, measures 8182-8186. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present.

Musical score system 9, measures 8187-8191. The system includes a treble clef staff with a key signature of one flat and a 3/4 time signature. The music features a melodic line in the treble and a rhythmic accompaniment in the bass. A dynamic marking of *f* is present.

Musical score system 1, measures 1-4. The system consists of three staves: a grand staff (treble and bass clefs) and a single bass clef staff. The music features a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes and rests.

Musical score system 2, measures 5-8. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values.

Musical score system 3, measures 9-12. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values.

Musical score system 4, measures 13-16. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values.

Musical score system 5, measures 17-20. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values.

Musical score system 6, measures 21-24. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values. A dotted line is present above the first staff.

Musical score system 7, measures 25-28. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values. A dotted line is present above the first staff.

Musical score system 8, measures 29-32. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values. A dotted line is present above the first staff.

Musical score system 9, measures 33-36. The system consists of three staves: a grand staff and a single bass clef staff. The music continues with a complex rhythmic pattern, including some longer note values. A dotted line is present above the first staff.



⑦ Holders of Power

Musical score for 'Holders of Power'. It consists of four systems of staves. The first system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The second system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The third system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The fourth system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The music is in 4/4 time and features a mix of eighth and sixteenth notes.

⑧ Palace of Destruction

Musical score for 'Palace of Destruction'. It consists of four systems of staves. The first system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The second system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The third system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The fourth system has a vocal line and two piano accompaniment staves. The music is in 4/4 time and features a mix of eighth and sixteenth notes.

Musical score system 1, measures 1-4. The system consists of two staves. The upper staff contains a melodic line with a slur over measures 1 and 2, and a fermata over measure 3. The lower staff contains a rhythmic accompaniment with a steady eighth-note pattern. A rehearsal mark '810' is located at the beginning of the system.

Musical score system 2, measures 5-8. The system consists of two staves. The upper staff continues the melodic line with a slur over measures 5 and 6, and a fermata over measure 7. The lower staff continues the rhythmic accompaniment. A rehearsal mark '810' is located at the beginning of the system.

Musical score system 3, measures 9-12. The system consists of two staves. The upper staff continues the melodic line with a slur over measures 9 and 10, and a fermata over measure 11. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

Musical score system 4, measures 13-16. The system consists of two staves. The upper staff continues the melodic line with a slur over measures 13 and 14, and a fermata over measure 15. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

Musical score system 5, measures 17-20. The system consists of two staves. The upper staff continues the melodic line with a slur over measures 17 and 18, and a fermata over measure 19. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

Musical score system 6, measures 21-24. The system consists of two staves. The upper staff continues the melodic line with a slur over measures 21 and 22, and a fermata over measure 23. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

⑨ Beat of the Terror I

Musical score system 7, measures 25-28. The system consists of two staves. The upper staff contains a complex rhythmic pattern with many beamed notes. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

Musical score system 8, measures 29-32. The system consists of two staves. The upper staff continues the complex rhythmic pattern with a slur over measures 29 and 30, and a fermata over measure 31. The lower staff continues the rhythmic accompaniment.

Musical score system 1, left page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 1, right page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 2, left page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 2, right page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 3, left page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 3, right page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 4, left page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score system 4, right page. It features a grand staff with five systems of staves. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

⑩ Tower of the Shadow of Death

First system of musical notation for 'Tower of the Shadow of Death', featuring a grand staff with treble and bass clefs. The music consists of a single melodic line with various rhythmic values and rests.

Second system of musical notation, continuing the melodic line from the first system. It includes a variety of note values and rests.

Third system of musical notation, showing further development of the melodic line with complex rhythmic patterns.

Fourth system of musical notation, concluding the melodic line with a final cadence.

Fifth system of musical notation, featuring a grand staff with treble and bass clefs. The music consists of a single melodic line with various rhythmic values and rests.

Sixth system of musical notation, continuing the melodic line. It includes a variety of note values and rests.

Seventh system of musical notation, showing further development of the melodic line with complex rhythmic patterns.

Eighth system of musical notation, concluding the melodic line with a final cadence.

① The last moment of the Dark

Musical score for the first system, measures 1-4. It features three staves: a treble clef staff with a melodic line, a bass clef staff with a bass line, and a grand staff with piano accompaniment. The music is in a minor key and 4/4 time. The first two measures contain rests, while the last two measures show the beginning of the melodic and bass lines.

Musical score for the second system, measures 5-8. The melodic line continues with eighth notes, and the bass line provides a steady accompaniment. The piano accompaniment consists of a rhythmic pattern of eighth notes.

Musical score for the third system, measures 9-12. The melodic line features a half note followed by eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment remains consistent.

Musical score for the fourth system, measures 13-16. A dotted line labeled 'gave' is placed above the first measure. The melodic line has a half note followed by eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment is consistent.

Musical score for the fifth system, measures 17-20. The melodic line continues with eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment is consistent.

Musical score for the sixth system, measures 21-24. The melodic line continues with eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment is consistent.

Musical score for the seventh system, measures 25-28. The melodic line continues with eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment is consistent.

Musical score for the eighth system, measures 29-32. The melodic line continues with eighth notes. The bass line continues with eighth notes. The piano accompaniment is consistent.

Final Battle

Musical score for 'Final Battle' featuring three systems of staves. The first system includes a vocal line and two piano accompaniment lines. The second system features a vocal line with a 'SING' instruction and two piano accompaniment lines. The third system consists of two piano accompaniment lines. The music is written in treble and bass clefs with a key signature of one sharp (F#).

The morning glow

Musical score for 'The morning glow' featuring five systems of staves. The first system includes a vocal line and two piano accompaniment lines. The second system features a vocal line and two piano accompaniment lines. The third system consists of two piano accompaniment lines. The fourth system features a vocal line and two piano accompaniment lines. The fifth system includes a vocal line and two piano accompaniment lines. The music is written in treble and bass clefs with a key signature of one sharp (F#).

Rest in Peace

Musical score for 'Rest in Peace' featuring two systems of staves. The first system includes a vocal line and two piano accompaniment lines. The second system features a vocal line and two piano accompaniment lines. The music is written in treble and bass clefs with a key signature of one sharp (F#).

First system of musical notation, left page. It consists of three staves: a treble clef staff with a melodic line, a bass clef staff with a bass line, and a grand staff with piano accompaniment. The music is in 4/4 time and features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes.

Second system of musical notation, left page. It continues the three-staff format from the first system, showing further development of the melodic and harmonic material.

Third system of musical notation, left page. A dotted line labeled "8<sup>ma</sup>" is placed above the first staff, indicating an octave transposition. The notation continues with the same three-staff structure.

Fourth system of musical notation, left page. The three-staff format continues, with the piano accompaniment providing harmonic support for the vocal lines.

Fifth system of musical notation, left page. The system concludes with a final cadence in the vocal parts and a sustained piano accompaniment.

First system of musical notation, right page. It begins with a treble clef staff, a bass clef staff, and a grand staff. The music continues from the previous page.

Second system of musical notation, right page. The three-staff format is maintained, showing the continuation of the musical themes.

Third system of musical notation, right page. The notation continues with the same three-staff structure.

Fourth system of musical notation, right page. A long horizontal line with a downward-pointing arrow is placed above the first staff, indicating a fermata or a long note. The system ends with a "D.S." marking.

Fifth system of musical notation, right page. It begins with a "Coda" symbol (a circle with a cross) and continues with the three-staff format. The system concludes with a final cadence and a "D.S." marking.

16 See you again

The first system of musical notation for 'See you again' begins with a piano introduction. It consists of two staves: a bass staff with a left hand playing chords and a treble staff with a right hand playing a melodic line. The music is in 4/4 time and features a mix of eighth and sixteenth notes.

The second system continues the piano introduction with similar chordal accompaniment in the bass and a melodic line in the treble. The right hand features a rhythmic pattern of eighth notes.

The third system marks the beginning of the vocal melody. The bass staff continues with the piano accompaniment, while the treble staff introduces a vocal line with a mix of eighth and sixteenth notes.

The fourth system continues the vocal melody, showing a steady progression of notes in the treble staff, with the piano accompaniment remaining consistent in the bass.

The fifth system features a more complex melodic line in the treble staff, with frequent sixteenth notes and some triplets, while the piano accompaniment continues in the bass.

The sixth system shows the end of the piano introduction, with the vocal melody continuing in the treble and the piano accompaniment in the bass.

The seventh system continues the vocal melody and piano accompaniment. The vocal line in the treble staff has a more active rhythm, and the piano accompaniment in the bass staff provides harmonic support.

The eighth system shows a change in the piano accompaniment, with the bass staff featuring a more rhythmic pattern of eighth notes, while the vocal melody continues in the treble.

The ninth system continues the vocal melody and piano accompaniment, with the vocal line in the treble and the piano accompaniment in the bass.

The tenth system shows a change in the piano accompaniment, with the bass staff featuring a more rhythmic pattern of eighth notes, while the vocal melody continues in the treble.

The eleventh system continues the vocal melody and piano accompaniment, with the vocal line in the treble and the piano accompaniment in the bass.



⑦ Lucky 宝箱

Musical score for 'Lucky 宝箱' (Lucky Treasure Chest). It consists of four staves: two for the right hand (treble clef) and two for the left hand (bass clef). The music is in 4/4 time. The right hand features a melody with eighth and sixteenth notes, while the left hand provides a rhythmic accompaniment with chords and single notes. Chords indicated include Bb, B, and Bb.

⑧ GAME OVER

Musical score for 'GAME OVER'. It consists of four staves: two for the right hand (treble clef) and two for the left hand (bass clef). The music is in 4/4 time. The right hand has a melody with eighth notes, and the left hand has a bass line with chords and single notes. Chords indicated include Bb, B, and Bb.

⑨ Temple del Sol

Musical score for 'Temple del Sol'. It consists of four staves: two for the right hand (treble clef) and two for the left hand (bass clef). The music is in 4/4 time. The right hand features a complex melody with many sixteenth notes. The left hand provides a rhythmic accompaniment with chords and single notes. Chords indicated include Bb, C7/Bb, Am7, Dm, and Dm11.

Right-hand musical score for 'Deadly Wind'. It consists of two staves in treble clef. The music is in 4/4 time and features a complex melody with many sixteenth notes.

Left-hand musical score for 'Deadly Wind'. It consists of two staves in bass clef. The music is in 4/4 time and features a complex bass line with many sixteenth notes.

Right-hand musical score for 'Deadly Wind'. It consists of two staves in treble clef. The music is in 4/4 time and features a complex melody with many sixteenth notes.

Left-hand musical score for 'Deadly Wind'. It consists of two staves in bass clef. The music is in 4/4 time and features a complex bass line with many sixteenth notes.

⑩ Deadly Wind

Musical score for 'Deadly Wind'. It consists of two staves: one for the right hand (treble clef) and one for the left hand (bass clef). The music is in 4/4 time and features a complex melody with many sixteenth notes.

② Fair wind

System 1 of the musical score for 'Fair wind'. It consists of three staves: a treble staff with a melodic line, a bass staff with a rhythmic accompaniment, and a grand staff with a piano accompaniment. The music is in 4/4 time and features a steady eighth-note accompaniment.

System 2 of the musical score for 'Fair wind'. It continues the three-staff arrangement from the previous system, showing the melodic and accompaniment parts.

System 3 of the musical score for 'Fair wind'. The melodic line continues with a series of eighth notes, while the accompaniment remains consistent.

System 4 of the musical score for 'Fair wind'. This system includes a dynamic marking of *rit.* (ritardando) and a fermata over the final notes of the melodic line.

System 5 of the musical score for 'Fair wind'. It concludes the piece with a final melodic phrase and a fermata.

System 6 of the musical score for 'Fair wind'. This system features a dynamic marking of *rit.* and a fermata over the final notes of the melodic line.

System 7 of the musical score for 'Fair wind'. It continues the melodic and accompaniment parts.

System 8 of the musical score for 'Fair wind'. The melodic line continues with a series of eighth notes.

③ Shining star

System 1 of the musical score for 'Shining star'. It consists of three staves. A dynamic marking of *rit.* is present. The music is in 4/4 time.

System 2 of the musical score for 'Shining star'. It continues the three-staff arrangement. A dynamic marking of *rit.* is present. The music is in 4/4 time.

② Dreaming

Musical score for 'Dreaming' consisting of seven systems of staves. The first system includes a treble and bass staff with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. The subsequent systems show various melodic and harmonic lines, including a prominent melodic line in the treble clef and accompaniment in the bass clef. The score concludes with a final system of two staves.

② Chase of Shadow

Musical score for 'Chase of Shadow' consisting of five systems of staves. The first system includes a treble and bass staff with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. The score features complex rhythmic patterns and melodic lines, with some measures marked with '8/16' and '8/32' indicating specific rhythmic values. The piece concludes with a final system of two staves.

② 教会

Musical score for '教会' (Church) consisting of three systems of staves. The first system includes a treble and bass staff with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. The score features a melodic line in the treble clef and accompaniment in the bass clef, with some measures marked with '8/16' and '8/32'. The piece concludes with a final system of two staves.

Over drive

Musical notation for the 'Over drive' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical notation for the 'gro' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical notation for the 'gro' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical notation for the 'gro' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical notation for the 'gro' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

旅立ち

Musical notation for the '旅立ち' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical notation for the '旅立ち' section. The guitar part (top staff) features a tremolo effect over a series of notes, while the bass part (bottom staff) plays a steady eighth-note rhythm. A dotted line indicates a section of the guitar part that is not shown.

Musical score system 1. It consists of two staves. The upper staff has a whole rest marked with an 'x'. The lower staff contains a melodic line with eighth notes and rests.

Musical score system 2. The upper staff has two whole rests marked with 'x'. The lower staff continues the melodic line with eighth notes and rests.

Musical score system 3. The upper staff has a melodic line with eighth notes and rests, followed by a whole rest marked with 'x'. The lower staff continues the melodic line with eighth notes and rests.

Musical score system 4. Both the upper and lower staves contain melodic lines with eighth notes and rests.

Musical score system 5. Both the upper and lower staves contain melodic lines with eighth notes and rests. A long slur is present under the lower staff.

Musical score system 6. The upper staff has a melodic line with eighth notes and rests, followed by a whole rest marked with 'x'. The lower staff continues the melodic line with eighth notes and rests. A dotted line with '258' is shown below the lower staff.

Musical score system 7. The upper staff has two whole rests marked with 'x'. The lower staff contains a melodic line with eighth notes and rests.

Musical score system 8. The upper staff has a whole rest marked with 'x'. The lower staff contains a melodic line with eighth notes and rests.

Musical score system 1, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 2, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 3, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 4, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 5, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

⑩ 悲しきクロロード

Musical score system 6, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 7, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score system 8, featuring a treble clef staff with a complex melodic line and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The system includes a double bar line and a repeat sign.

Musical score for the first system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

Musical score for the second system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

**@Battle ground**

Musical score for the third system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

Musical score for the fourth system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

Musical score for the fifth system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

Musical score for the sixth system, featuring a treble and bass staff with various rhythmic patterns and rests.

⑧ Mysterious moment

Musical score for 'Mysterious moment' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

Musical score for 'Mysterious moment' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

Musical score for 'Mysterious moment' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

Musical score for 'Mysterious moment' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

Musical score for 'Auld Theme' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

⑨ アドルのテーマ

Musical score for 'Auld Theme' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.

Musical score for 'Auld Theme' in 3/4 time. It features a piano introduction with a melodic line in the right hand and a rhythmic accompaniment in the left hand. The piece concludes with a final chord.



③ Dead-end street

First system of the musical score, measures 1-4. It features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The key signature has one flat (B-flat) and the time signature is common time (C). The melody consists of quarter and eighth notes, while the bass line features a steady eighth-note accompaniment.

Second system of the musical score, measures 5-8. The melody continues with quarter and eighth notes, and the bass line maintains its eighth-note accompaniment. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 8.

Third system of the musical score, measures 9-12. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 12.

Fourth system of the musical score, measures 13-16. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 16.

Fifth system of the musical score, measures 17-20. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 20.

Sixth system of the musical score, measures 21-24. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 24.

Seventh system of the musical score, measures 25-28. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 28.

Eighth system of the musical score, measures 29-32. The melody continues with quarter and eighth notes. A fermata is placed over the final note of the melody in measure 32.

♩ = 200

♩

Musical score system 1, measures 1-4. It features a vocal line with a melodic phrase and a piano accompaniment with a steady eighth-note pattern.

Musical score system 2, measures 5-8. The piano accompaniment continues with a consistent eighth-note texture, while the vocal line has rests.

Musical score system 3, measures 9-12. The piano accompaniment remains constant, and the vocal line enters with a new melodic phrase.

Musical score system 4, measures 13-16. The piano accompaniment continues, and the vocal line has rests.

Musical score system 5, measures 17-20. The piano accompaniment continues, and the vocal line has rests.

Musical score system 6, measures 21-24. The piano accompaniment continues, and the vocal line has rests.

Musical score system 7, measures 25-28. The piano accompaniment continues, and the vocal line has rests.

Musical score system 8, measures 29-32. The piano accompaniment continues, and the vocal line has rests.

83 Open your Heart

First system of musical notation for 'Open your Heart'. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has one flat (B-flat), and the time signature is common time (C). The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a series of eighth and quarter notes. The bass staff provides a simple accompaniment.

Second system of musical notation for 'Open your Heart'. It continues the two-staff format. The treble staff features a melodic line with some slurs, and the bass staff continues the accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

Third system of musical notation for 'Open your Heart'. The treble staff has a melodic line with a slur over the first few notes. The bass staff continues the accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

Fourth system of musical notation for 'Open your Heart'. The treble staff features a melodic line with a slur and a fermata over the final note. The bass staff continues the accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

84 Devil's step

First system of musical notation for 'Devil's step'. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has one flat (B-flat), and the time signature is common time (C). The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a series of eighth and quarter notes. The bass staff provides a simple accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

Second system of musical notation for 'Devil's step'. It continues the two-staff format. The treble staff features a melodic line with some slurs, and the bass staff continues the accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

85 Tension

First system of musical notation for 'Tension'. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has one flat (B-flat), and the time signature is common time (C). The melody in the treble staff begins with a quarter rest, followed by a series of eighth and quarter notes. The bass staff provides a simple accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

Second system of musical notation for 'Tension'. It continues the two-staff format. The treble staff features a melodic line with some slurs, and the bass staff continues the accompaniment. The system ends with two 'X' marks on the bass staff.

**In the Memory**

First system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a long note and a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Second system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment with a dynamic marking 'p'.

Third system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment with a dynamic marking 'p'.

Fourth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur and a dynamic marking 'f'. The bass staff contains a rhythmic accompaniment with a dynamic marking 'p'.

Fifth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur and a dynamic marking 'f'. The bass staff contains a rhythmic accompaniment with a dynamic marking 'p'.

Sixth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur and a dynamic marking 'f'. The bass staff contains a rhythmic accompaniment with a dynamic marking 'p'.

Seventh system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Eighth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Ninth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Tenth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Eleventh system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

Twelfth system of musical notation, featuring a treble and bass clef. The treble staff contains a melodic line with a slur. The bass staff contains a rhythmic accompaniment.

⑦ Fly with me

First system of musical notation for 'Fly with me'. It consists of a grand staff with a treble clef on the top line and a bass clef on the bottom line. The music is in 4/4 time and features a melody in the treble clef and a bass line in the bass clef.

Second system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the first system.

Third system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the second system.

Fourth system of musical notation for 'Fly with me'. It includes a first ending bracket labeled '1. R.R.' above the treble clef staff.

Fifth system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the fourth system.

Sixth system of musical notation for 'Fly with me'. It concludes the piece with a final cadence in both staves.

Seventh system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the sixth system.

Eighth system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the seventh system.

Ninth system of musical notation for 'Fly with me'. It continues the melody and bass line from the eighth system.

Tenth system of musical notation for 'Fly with me'. It concludes the piece with a final cadence in both staves.

Musical score system 1, right side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 1, left side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 2, right side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 2, left side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 3, right side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 3, left side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 4, right side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

Musical score system 4, left side. It consists of two staves. The upper staff contains a series of notes with stems pointing up, followed by a measure with a whole rest. The lower staff contains a series of notes with stems pointing down, followed by a measure with a whole rest. A brace connects the two staves across the first measure.

# ザナドゥ・シナリオII

日本ファルコム

作曲：古代祐三，阿部隆人

なぜ今頃「ザナII」なのか？ 不思議に思ったみなさん  
もたくさんいるんじゃないかな。じつは、前回の本『チャ  
レンジ/AVG & RPGII』に載っていた「ザナII」の楽譜

がイマイチ不完全だったんで、読者のみなさんから「残念  
だ！」というハガキをたくさんいただいたんだ。約1年の  
間はあいちゃったけど、今回の本でそのご要望におこたえ  
しちゃおうってわけだ。「ザナドゥ・シナリオII」全30曲完  
全楽譜、ドーンといくゾッ！

## ① The Resurrection of Dragon (PC88SR版オープニング)



System 1: Treble clef, bass clef. Includes a 6/8 time signature and a key signature of one flat. The bass line features a complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes.

System 2: Continuation of the musical score from system 1, showing the progression of the melody and bass line.

System 3: Continuation of the musical score, featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 4: Continuation of the musical score, showing a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 5: Continuation of the musical score, featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 6: Continuation of the musical score, showing a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 7: Continuation of the musical score, featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 8: Continuation of the musical score, showing a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 9: Continuation of the musical score, featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

### ②オープニング (PC88SR以外の機種)

System 10: Musical score for the opening sequence, featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 11: Continuation of the musical score for the opening sequence.

System 12: Continuation of the musical score for the opening sequence.

### ③Mapleford (レベル1)

System 13: Musical score for Mapleford (Level 1), featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 14: Continuation of the musical score for Mapleford (Level 1).

System 15: Continuation of the musical score for Mapleford (Level 1).

### ④Filane (レベル2)

System 16: Musical score for Filane (Level 2), featuring a melodic line with a fermata and a bass line with a steady eighth-note accompaniment.

System 17: Continuation of the musical score for Filane (Level 2).

⑨Aif (レベル6)

⑩Poigone (レベル3)

⑪Alcanek (レベル7)

⑫Gandine (レベル4)

⑬Nuldour (レベル5)

⑭Altel (レベル8)

⑪ Klepsydra (レベル9)

Musical score for Klepsydra (レベル9). The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time.

⑫ Rilvan (レベル10)

Musical score for Rilvan (レベル10). The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time. There are several measures marked with 'C' and 'AS'.

⑬ Shhangri-La (レベル11)

Musical score for Shhangri-La (レベル11). The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time. There are several measures marked with 'C' and 'DC'.

⑭ Temple

Musical score for Temple. The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time.

⑮ A Calm Tone of Voice (Healers)

Musical score for A Calm Tone of Voice (Healers). The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time. There are several measures marked with 'C' and 'AS'.

⑯ Feel at Ease (Shop)

Musical score for Feel at Ease (Shop). The score is written for three staves: Treble, Bass, and Bass. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with a 'C' time signature, indicating common time. There are several measures marked with 'C' and 'AS'.

18

①Marivouxのテーマ

⑩Pelutonのテーマ

⑪Great Krakenのテーマ

⑫Zschokkeのテーマ

⑬White Dragonのテーマ

♩ = 128

② Borgesのテーマ

③ Red Dragonのテーマ

④ Guinのテーマ

⑤ Hydraのテーマ

⑥ Buzzatiのテーマ

⑦ Boiardoのテーマ

⑧ King Dragonのテーマ

② Scenario II Ending Theme (エンディング)

J-120

Measures 1-3 of the Scenario II Ending Theme. The score is in 4/4 time and features a piano accompaniment with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 4-6 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment continues with a consistent rhythmic pattern.

Measures 7-9 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

Measures 10-12 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment continues with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 13-15 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

Measures 16-18 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment continues with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 19-21 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

Measures 22-24 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment continues with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 25-27 of the Scenario II Ending Theme. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

② Postlude (エンディング 2)

Measures 1-3 of the Postlude. The score is in 4/4 time and features a piano accompaniment with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 4-6 of the Postlude. The piano accompaniment continues with a consistent rhythmic pattern.

Measures 7-9 of the Postlude. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

Measures 10-12 of the Postlude. The piano accompaniment continues with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Measures 13-15 of the Postlude. The piano accompaniment features a melodic flourish in the right hand.

Measures 16-18 of the Postlude. The piano accompaniment continues with a steady bass line and a melodic line in the right hand.



# サイキックウォー

KGD SOFT

作曲：たからべおおひと 辰部大公一 サイキックウォー組曲  
音工房「びい・ふらっと」

この工画堂からリリースされたサイキックウォーは壮大な大宇宙を舞台としたスペースオペラです。

そこで、壮大な宇宙を感じさせつつ、サイキックの表現も、と作曲りに当たって少しばかり欲張りすぎて十分には煮詰まっていないな……と言うのが正直なところです。しかも、FMの3音ポリフォニックで「壮大な」もあったもんじゃありませんが、ま、厳しい条件を如何にクリアするかが第一ポイントでした。

① オープニング ～「起の序曲」～ この曲は序曲風に考えました。管楽器を思わせるアンサンブルと、それに続く16ビートがイメージを膨らまします。

さあ、サイキックの戦いの幕開けです。ベースのダダダ、と言うリズムが君をアウトースペースへと誘います。

② アンドロイドのテーマ ～「君はチャイナ服がよく似合う」～ 可愛いアンドロイドと聞いて、私の閃きは「うん、チャイナ服!」。それで、こんな雰囲気曲になってしまいました。きっと、ゲームに疲れた君の一服の疲労回復剤となるでしょう。

コミカルな木琴の音がおきゃんな、アンドロイドのテーマです。

③ 帝国のテーマ ～「悪意の象徴」～ 迫り来る邪悪な気配。危険と背中合わせ。フルートの不協和なメロディが、否が応にも血液中のアドレナリンの量を上げていきます。

さあ、死ぬのは誰だ!

④ 戦闘のテーマ ～「サイキック・バトル」～ 戦いのリードは、リズムミクなスティールドラムに任せて。8を3で割ったらこんなリズムが出来ました。うん、割り切れない? うーん、うーん考えるより、ほら、敵だ、サイキックパワー全開だ!

気を弛めたら負けだ、仲間のリレーションを大切に!  
⑤ レクイエム ～「君よ静かに眠れ」～ 力及ばずして大宇宙の座に還ってしまった勇者達。ほんの少しの油断でKGDの背後霊と成り果ててしまった者達に贈る鎮魂歌。

ハーブの物憂げなアルペジオをバックに沈鬱なメロディが流れます。安らかに眠れ、サイキック戦士達よ!

⑥ エンディング ～「新たな予感」～ 空しさ、虚無、そして孤高の死、戦いの果てに生まれいつるものは、何。ゲームを終えた君が、あのスリルに満ちた日々<sup>アト</sup>の錯覚をCRTに見つけようとしても、そこにはただ白い空白があるだけ。

ヴァイブの空しく響くメロには、シャイなハーモニカも参加して。

⑦ ばんざい! ～「大団円」～ この曲を聞くことができた君、すごい! みんな無事に使命を果たせたんだね。おめでとう!!

はいっつ、皆さん一緒に、あそれつ、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか、ちゃんか……

サイキック組曲が、君の冒険の応援をするよ。

また一緒に冒険に出よう、KGDの宇宙船で……ネ!

by おおひと

## ① 起の序曲



②君はチャイナ服がよく似合う

③悪意の象徴

④サイキック・バトル



⑤君よ静かに眠れ

⑥新たなる予感

⑦大団円

First system of musical notation for 'めぞん一刻', featuring a piano accompaniment with a steady bass line and a melodic line in the right hand.

Second system of musical notation for 'めぞん一刻', continuing the piano accompaniment.

Third system of musical notation for 'めぞん一刻', including a vocal line with lyrics and piano accompaniment.

Fourth system of musical notation for 'めぞん一刻', including a vocal line with lyrics and piano accompaniment.

# めぞん一刻

## マイクロキャビン

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第0753072-701号

### ① 悲しみよごんには(オープニング) 作曲: 玉置浩二

First system of musical notation for '悲しみよごんには', featuring a piano accompaniment.

Second system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Third system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Fourth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Fifth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Sixth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Seventh system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Eighth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Ninth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Tenth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Eleventh system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Twelfth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

Thirteenth system of musical notation for '悲しみよごんには', including a first time and second time section.

First system of the left column, featuring a piano introduction with a treble clef, a grand staff with piano accompaniment, and a bass line.

Second system of the left column, continuing the piano introduction.

Third system of the left column, continuing the piano introduction.

Fourth system of the left column, continuing the piano introduction.

Fifth system of the left column, continuing the piano introduction.

②シネマ(エンディング) 作曲:ピカソ

First system of the right column, starting with a piano introduction.

Second system of the right column, continuing the piano introduction.

Third system of the right column, continuing the piano introduction.

Fourth system of the right column, continuing the piano introduction.

Fifth system of the right column, continuing the piano introduction.

Sixth system of the right column, continuing the piano introduction.

Seventh system of the right column, continuing the piano introduction.

Eighth system of the right column, continuing the piano introduction.

Ninth system of the right column, continuing the piano introduction.

Tenth system of the right column, continuing the piano introduction.

Eleventh system of the right column, continuing the piano introduction.

Twelfth system of the right column, continuing the piano introduction.

Thirteenth system of the right column, continuing the piano introduction.

Musical score for the first system of 'うる星やつら'. It features a vocal line in treble clef and a piano accompaniment in bass clef. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Musical score for the second system of 'うる星やつら'. It continues the vocal and piano parts from the first system.

Musical score for the third system of 'うる星やつら'. The piano part features some chords with fermatas.

Musical score for the fourth system of 'うる星やつら'. The piano part continues with rhythmic patterns.

Musical score for the fifth system of 'うる星やつら'. The piano part has some chords with fermatas.

Musical score for the sixth system of 'うる星やつら'. The piano part continues with rhythmic patterns.

Musical score for the seventh system of 'うる星やつら'. The piano part has some chords with fermatas.

Musical score for the eighth system of 'うる星やつら'. The piano part continues with rhythmic patterns.

# うる星やつら

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第8753072-701号  
マイクロキャビン

## ① 殿方ごめんあそばせ 作曲：和泉常寛

Musical score for the first system of '殿方ごめんあそばせ'. It features a vocal line in treble clef and a piano accompaniment in bass clef. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. Measure numbers 61 and 62 are indicated.

Musical score for the second system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 63 and 64 are indicated.

Musical score for the third system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 65 and 66 are indicated.

Musical score for the fourth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 67 and 68 are indicated.

Musical score for the fifth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 69 and 70 are indicated.

Musical score for the sixth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 71 and 72 are indicated.

Musical score for the seventh system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 73 and 74 are indicated.

Musical score for the eighth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 75 and 76 are indicated.

Musical score for the ninth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 77 and 78 are indicated.

Musical score for the tenth system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 79 and 80 are indicated.

Musical score for the eleventh system of '殿方ごめんあそばせ'. Measure numbers 81 and 82 are indicated.

First system of musical notation, featuring a vocal line and piano accompaniment.

Second system of musical notation, continuing the vocal and piano parts.

Third system of musical notation, showing the vocal line and piano accompaniment.

Fourth system of musical notation, including a piano solo section with a 'p' dynamic marking.

Fifth system of musical notation, continuing the piano accompaniment.

Sixth system of musical notation, featuring the piano accompaniment.

Seventh system of musical notation, showing the piano accompaniment.

③ 宇宙はタイヘンだ(ゲーム・オーバー) 作曲: コバヤシ イズミ

First system of the second piece, marked with a tempo of ♩=165.

Second system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

First system of the first piece, featuring a piano accompaniment.

Second system of the first piece, continuing the piano accompaniment.

④ 愛はブーメラン(エンディング) 作曲: マツダ リョウ

First system of the second piece, marked with a tempo of ♩=185.

Second system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

Third system of the second piece, showing the piano accompaniment.

Fourth system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

Fifth system of the second piece, showing the piano accompaniment.

Sixth system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

Seventh system of the second piece, showing the piano accompaniment.

Eighth system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

Ninth system of the second piece, showing the piano accompaniment.

Tenth system of the second piece, continuing the piano accompaniment.

```

18 NEW CHO,POKE $HE21A,210:CHD STOPM
24 005UB XAAVE
38 DIM MABX(4,9)
50 MABX(2,5)=53:MABX(1,5)=20:MABX(3,5)=4
56 MABX(1,7)=8
70 MABX(2,7)=8
80 MABX(4,7)=8
100 MABX(1,9)=1
110 MABX(1,8)=42
120 FOR Y=1 TO 4:MABX(Y,8)=31:NEXT
130 FOR Y=1 TO 3:MABX(Y,9)=19:NEXT
140 MABX(4,9)=20
150 FOR Y=3 TO 4:MABX(Y,2)=SIN(X)
160 MABX(Y,3)=Y
170 MABX(Y,1)=2
180 FOR Y=1 TO 4:MABX(Y,3)=18:NEXT
200 MABX(2,2)=7
210 DIM TANK(4,7)
220 RESTORE 230
230 FOR Y=8 TO 41:FOR X=8 TO 9
240 FOR Y=X-1 TO X:NEXT X
250 DATA 31,10,31, 9, 5, 0, 8, 15, 1, 8
270 DATA 31,17,28, 9, 2, 8, 1, 15, 3, 8
280 DATA 31,31,23, 9, 5, 48, 1, 4, 3, 8
300 DATA 31,14,16, 9, 6, 9, 1, 1, 1, 8
310 DIM BASSX(4,9):LCHD VOICE COPY 30, BASSX:
320 BASSX(1,8)=32
330 BASSX(1,5)=34:BASSX(2,5)=45:BASSX(3,5)=18
350 FOR OP=1 TO 4:BASSX(OP,3)=SIN(X)
360 FOR OP=1 TO 4:BASSX(OP,8)=SIN(X)
370 FOR OP=1 TO 2:BASSX(OP,6)=SIN(X)
380 FOR OP=3 TO 4:BASSX(OP,9)=SIN(X)
390 BASSX(1,1)=18:BASSX(2,1)=14:BASSX(3,1)=18:BASSX(4,1)=18
410 BASSX(1,7)=18:BASSX(2,7)=81:BASSX(4,7)=8
420 BASSX(3,6)=1
430 CHO VOICE MABD,TANK,BASSX:
450 RESTORE $MAY,7,49*
460 READ A#,B#,C#,D#,E#
470 IF A#=# THEN RESTORE XLOOP:GOTO 420
480 CHO PLAY A#,B#,C#,D#,E#
500 WPAO, 160
510 DATA 112810x1105
520 DATA 112810
530 DATA 112810x12
540 DATA 112810
550 DATA 112810x1605
560
570 DATA rrrrrrrr
580 DATA 04113crrrrrr
590 DATA rrrrrrrr
600 DATA rrrrrrrr
610 DATA rrrrrrrr
620
630 DATA rrrrrrrr
640 DATA rrrrrrrr
650 DATA $m200rrrrrr16cc18cc
670 DATA rrrrrrrr
680
690 DATA rrrrrrrr

```

```

780 DATA 04rc05c04116ccrcc05B04cc
790 DATA RRRRRRRR
795 DATA RRRRRRRR
798 DATA RRRRRRRR
799 DATA RRRRRRRR
800
810 KLOOP
820 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
825 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
830 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
835 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
840 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
845 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
850 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
855 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
860 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
865 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
870 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
875 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
880 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
885 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
890 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
895 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
900 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
905 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
910 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
915 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
920 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
925 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
930 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
935 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
940 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
945 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
950 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
955 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
960 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
965 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
970 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
975 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
980 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
985 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
990 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
995 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1000 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1005 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1010 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1015 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1020 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1025 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1030 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1035 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1040 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1045 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1050 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1055 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1060 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1065 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1070 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1075 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1080 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1085 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1090 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1095 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1100 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1105 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1110 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1115 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1120 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1125 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1130 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1135 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1140 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1145 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1150 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1155 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1160 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1165 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1170 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1175 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1180 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1185 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1190 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1195 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1200 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1205 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1210 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1215 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1220 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1225 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1230 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1235 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1240 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1245 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1250 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1255 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1260 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1265 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1270 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1275 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1280 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1285 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1290 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1295 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1300 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1305 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1310 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1315 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1320 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1325 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1330 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1335 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1340 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1345 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1350 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1355 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1360 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1365 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1370 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1375 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1380 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1385 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1390 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1395 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1400 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1405 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1410 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr
1415 DATA 1105099e=cB->0416ccrrcccr

```

# GAME MUSIC プログラム集

作曲者本人のサナドウ・シナリオII&ロマンシア for PC-8801SRシリーズ

ここに掲載したPC-88SR用のプログラムは、すべて『サナドウ・シナリオII』のミュージック・コンポーザー古代祐三氏が実際にプログラミングしたものだ。話によると、『ロマンシア』以前は、一度BASICで作った曲をマシン語におとしていたそうなんだ。したがって、ここに

でいるプログラムを打ちこめば、キミのPC-88SRシリーズから、本物のゲームとまったく同じ音がでちゃうってわけ。コイツはスゴイ!! 他機種の人にも、これを参考にして移植してみよう。

Programmed by 古代祐三



















チャレンジ/パソコン  
A.V.G&R.P.GⅢ

©山下章 1989

1989年12月10日 第1版第1刷発行

2003年11月10日 第3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  
ISBN4-88554-752-0

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**  
SUPER  
BOOKS



ISBN4-88554-752-0

C0076 ¥2400E



9784885547522

電波新聞社

定価： 本体 2,400円 +税



1920076024009

**THE** **SUPER**  
**soft**  
**BOOKS**