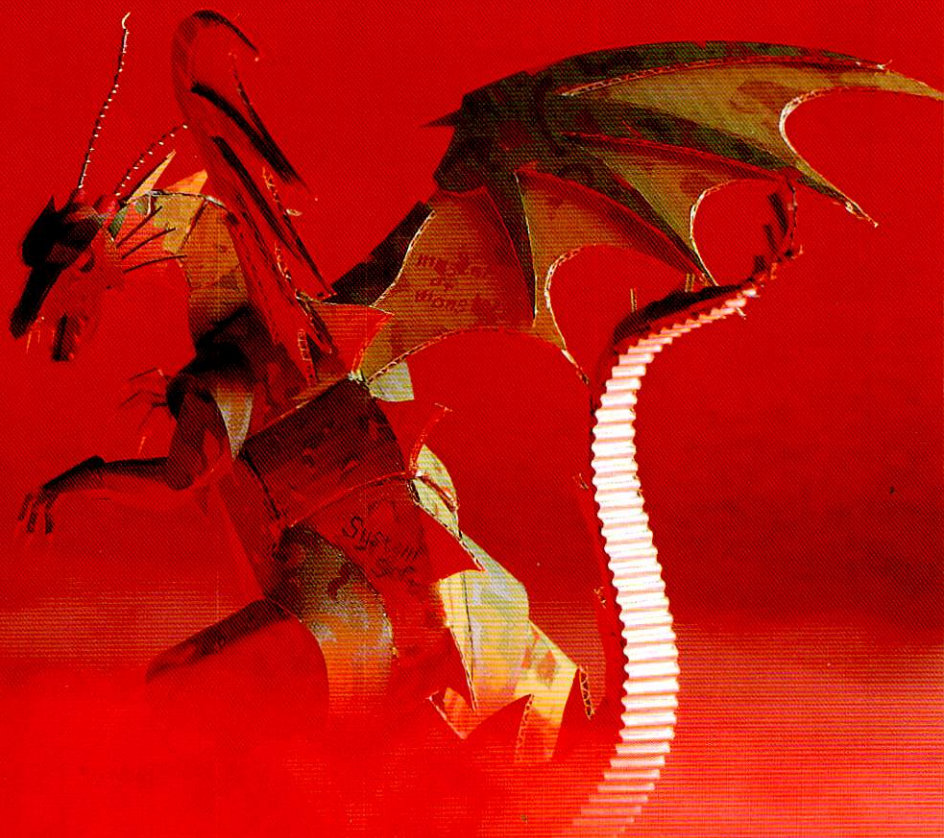


システムソフト

'92

# SOFTWARE CATALOG

VOL.  
18



**SystemSoft** 1992年10月発行

■発売日等の最新情報を、テレフォンサービス、パソコンネットにてご案内いたしております。詳しくは、最終ページをご覧ください。だき、どうぞお気軽にご利用ください。

魔力は、まことに昇華する。

壮大なドラマとモンスター同士の激しいバトルが同時に楽しめる。  
ファンタジーシミュレーションの最高峰。

マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル



- PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX  
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS  
PC-9801N/NV/NS/NC/NL  
PC-9800/DO+

■5'-2HD, 3.5'-2HD(各3枚組)

- NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/D、またはVer5.0)が必要です。
- アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。  
(デジタルRGBには対応しておりません)
- 640KB以上のRAMが必要です。
- PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
- PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
- PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- 2ドライブが必要です。
- バスマウスが必要です。
- MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

価格 9,800円



シミュレーションとRPGの融合により、ゲームシーンに一時代を画したシリーズ最新作「マスター・オブ・モンスターズFINAL ~Rings of Twilight」。一作目以来、常に進化を重ねてきた集大成として、緻密な世界観と壮大なドラマを背景に、以前に増してモンスター同士の激しいバトルが展開される。魔力と魔力の激突は、ここに美しいクライマックスを迎える。

緻密に構築された世界を舞台に、まさに千変万化の物語が展開される。

「マスター・オブ・モンスターズFINAL」の最大の特徴は、緻密に構築された広大な世界を、プレイヤーが自由に行動しながらプレイを進めることができるフレキシブルなシナリオにある。しかも従来の一本道のシナリオとは異なり、プレイヤーの選択によって、まさに千変万化の物語が展開される。また、ゲームの途中には様々なイベントが散りばめられており、進めるほどにプレイヤーを独自の妖しい世界へと引きずりこむ。



バリエーションが豊富になった、マスターとモンスターたち。

ゲーム中、プレイヤーはモンスター軍団を率いるマスターとして敵と戦う。前作では3種類だったマスターが、全部で27種類のバリエーションに増え、幅広い範囲の中から選択できるようになった。登場するモンスターのバリエーションもさらに豊富になり、それぞれが持つ特殊能力や性格な

どがより一層明確になった。また、人間型のモンスターは、武器や防具を装着することができるようになり、アイテムの重要性もさらに増している。

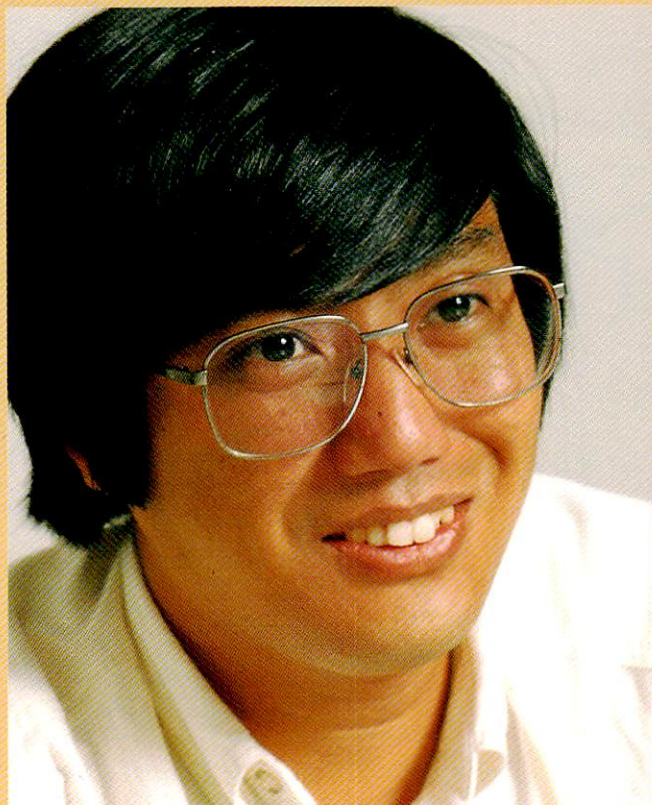


さらにリアルになった、モンスター同士の激しい争い。

「マスター・オブ・モンスターズ」シリーズ最大の売物であるモンスター同士の戦闘も、細部にわたってさらにグレードアップ。それぞれの能力や武器によって格闘、投射、魔法の区分けを明確にし、最大3ヘクスまでの間接攻撃を採用するなどキャラクターの個性を一層際立たせた。また、戦闘のシチュエーションに応じて味方を攻撃したり、逆に敵を助けることができるようになり、戦闘の自由度も大幅に広がった。



マスター・オブ・モンスターズ  
ファイナル



今回の「FINAL」は、  
僕の夢の結晶ともいえます。

プロデューサー 渡辺 徹 特別インタビュー

いよいよ発売間近の「マスター・オブ・モンスターズFINAL」。その発売日を、今か今かとウズウズして待っているファンも多いはず。最後の仕上げに忙しいプロデューサーの渡辺徹氏に、特別インタビューを敢行。「FINAL」の全貌が、今ここに明らかになる。

## 敢えていうなら、「FINAL」は、「RPGシミュレーション」。

まず、マスター・オブ・モンスターズ・シリーズの流れといったところから聞かせてもらえますか。

渡辺 おおもとは大戦略シリーズから派生したもんですけど、大戦略は兵器がいくつかの国に分かれて戦うという内容ですよね。だから、兵器マニアだったら思い入れを持ってプレイできるけど、そうじゃない人には全くチンパンカンパン。そういう人のために、戦略ゲームの面白さを分かってもらおうと考えたわけです。この手のゲームの面白さは、自分の軍団を率いて敵をやっつけるという、まあ、戦争といえば戦争なんだけど、将棋だってそうですよね。それを、単に兵器の名前を知らないだけで嫌われちゃ悲しいですからね。それで、兵器をRPGのモンスターに置き換えたかどうか、という発想が出てきたのが、「ファンタジーナイト」。これをもっとパワーアップしてできたのが初



代「マスター・オブ・モンスターズ」なんです。「ファンタジーナイト」の場合は大戦略のユニットをモンスターに置き換えただけなんですけど、「マスター・オブ・モンスターズ」は、それにRPGの要素をどんどん加えていこうと、そんな形で発展してきたんです。

シミュレーションにいろんな新しい要素が入ってきたという訳ですね。

渡辺 ええ。例えば、キャラクターの経験値をためてレベルを上げるという概念はRPG的ですし、キャンペーンゲームの導入で次のマップにユニットを引き継ぐことができるようにしたのも、非常にユーザーに評判が良かったんです。それから、駒が進化するという点で

も、「自分が育てたんだ」という非常に強い思い入れを持ってプレイできるんです。

レベルアップとキャンペーンゲームによって、RPG的な思い入れができる、と。

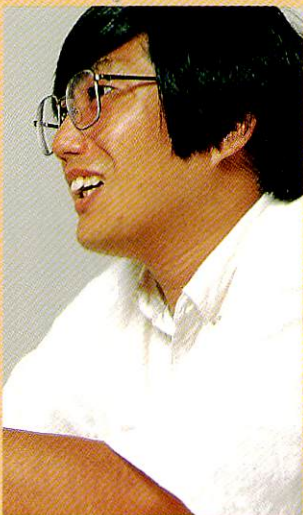
渡辺 Iの場合は、独立したマップがただ続いているだけだったんですが、IIになると平面的に連結されたマップがひとつの世界をつくり、その中を攻めていくようなイメージに発展していったんです。で、今度の「FINAL」では、その集大成ということで、RPGとシミュレーションの中間、敢えていうなら「RPGシミュレーション」と言えるようなゲームになったと思います。



ユーザーの自由度が高く、プレイによって、ストーリーが幅広く変化していくんです。

「FINAL」は、どのようなコンセプトが出発点ですか。

渡辺 まず最初に考えたことは、やっぱり自分が遊んで面白いと思えるよう



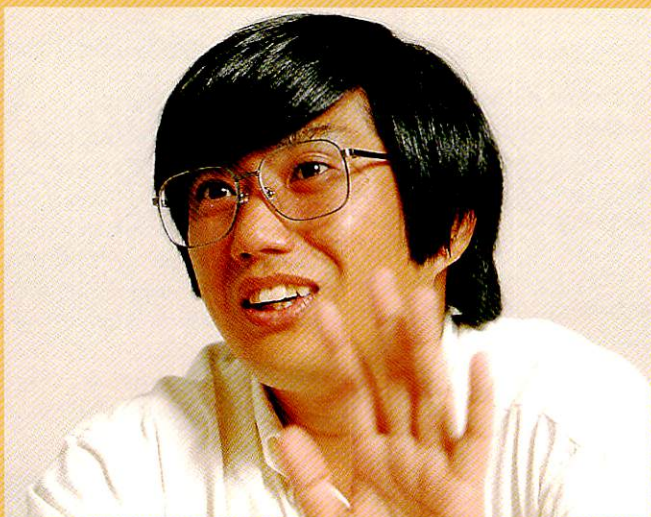
なゲームを創ろうということですね。で、今回はよりRPG性を強めたんですがRPGというからにはシナリオやストーリーが重要ですよ。普通、ポピュラーなRPGのストーリーは一本道で、そこから外れることができないでしょ。そこで、「FINAL」では、ユーザーのプレイによってストーリーが幅広く変化していくものにしたんです。しかも、マップの歩き方が自由ですから、途中経過も人によって全然違う。それに普通のRPGだと、YES/NOの選択をしなきゃいけない時に、たいていはNOっていうと先に進めないでしょう。「FINAL」ではその点、NOでも他の道を進むことができるようになっていて、極端な事いうと全部NOでもそれなりにゲームを進めることができるんです。



もう一つの大きな柱としてシミュレーションゲームの要素があると思うんですが。

渡辺 「マスター・オブ・モンスターズ」では、やはりモンスターの戦闘がメインだから、その戦闘がつまないと身も蓋もないですからね。もちろん、前作よりさらにいろいろな改良を加えていますので、その辺はユーザーの皆さんが実際にプレイして確かめてください。面白さには、絶対の自信があります。

マスター・オブ・モンスターズ  
ファイナル



「FINAL」は、僕のユーザーとしての夢が、実を結んだようなもの。

渡辺さんは、「FINAL」の由来を、ご自分ではどのように評価していますか。

渡辺 そうですね、いろいろ苦労はしたけど、自分で遊んでみたものに限らず、近くまでできたと思っていまある意味では、僕の夢の結晶だとも言えますね。というのも、僕もシステムソフトに入社するまではただのユーザーだったし、実は初代の「マスター・オブ・モンスターズ」にハマっちゃって、1ヶ月くらい寝ても覚めてもずっとそればかりやっていた時期があるんですよ。Iの大ファンだった僕が、その集大成ともいえる「FINAL」の制作に携わることができ

たということは、なかなか感慨深いものがありますね。

練りに練ったシステムとストーリー。多くの人に遊んでもらいたいですね。

最後に、I、IIとプレイしたユーザーや、まだプレイしたことのない人達に向けて一言。

渡辺 ファンタジーやRPGのファンの人には、沢山の仲間と共に、広大な世界で戦っていくという醍醐味を味わって欲しいですね。例えば有名な「指輪物語」には、今のRPGの原形になっているような洞窟探険だけでなく、大平原での戦争もあるんですけど、それを表現したゲームって今まであまり無かったんですよ。だから、ファンタジーが好きな人は、そのもう一つの側面を楽しんでもらいたいです。それに細かい設定なんかにもよく練ってありますから、本格派のシミュレーションとしても、充分満足してもらえものになっていますから、大いに期待してください。

ありがとうございました。

名前	HP	MP	状態
ソルジャー	33/33	10/10	
エルフ	408/408	141/141	
エンジェル	392/392	152/152	
ベガリス	392/392	152/152	
ベガリス	415/415	149/149	
ベガリス	428/428	140/140	
ベガリス	392/392	152/152	
バーバリアン	395/395	135/135	
アマゾネス	408/408	137/137	

渡辺 徹 プロフィール

大学卒業後、製薬会社の研究開発スタッフを経て、'90年5月システムソフト入社。プロデューサーとして手掛けた作品に「マスターオブモンスターズII」「エアークラッシュIIシナリオ集」「ロボクラッシュ98」などがある。趣味はコンピューター・ミュージック。東京都出身、32歳、独身。

# 最新兵器データと多彩なマップで、大戦略Ⅳの世界がさらに広がる。



## 大戦略Ⅳ 追加データ集

最新兵器を交えて、最強軍団の編成を目指せ。

発売以来、初心者からマニアまで幅広く好評をいただいている「大戦略Ⅳ」。その魅力をより深く味わうために、待望の最新兵器データと新しいマップデータ20枚を収録した「追加データ集」が登場。新しいマップでは、大戦略Ⅳで育てた部隊をそのまま引き継ぐことができ、それに最新兵器を加えた最強軍団を編成することも可能だ。多彩な戦略が楽しめるバラエティ豊かなマップはバランス調整も絶妙で、それぞれにテンションの高い戦闘が展開される。これで大戦略Ⅳのバトルフィールドは、さらに広がる。



### ■収録予定兵器

F-22	マルダー2
B-2	マンチェスター
ADATS	タイプ22B3
アイレンバーク	トラファルガー
タイコンデロガ	ホッカム
ニミッツ	256
ロスアンゼルス	SA10
FSX	BMP3
はたかぜ	アクラ
こんごう	キーロフ
ゆうしお	ウダロイ
ラファール	クリアック3
タイガー	ハン

- PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX  
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS  
PC-9801N/NV/NS/NC/NL  
PC-98DO/DO+

#### ■5'-2HD, 3.5'-2HD(各2枚組)

- 同一メディアの「大戦略Ⅳ」が必要。
- 通信対戦およびモテム対戦の場合は、対戦相手にも「大戦略Ⅳ追加データ集」が必要。
- NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/D、またはVer5.0)が必要。
- アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。(デジタルRGBには対応していません)
- 640KB以上のRAMが必要。
- PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
- PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要。
- PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要。
- 2ドライブ必要。
- ※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

Photo: ©1992 DACT inc.

価格 5,000円

# 月面基地ネクタリスを破壊せよ。

21世紀、人類を脅かす最終兵器を破壊すべく、人々は立ち上がった。

完成度の高いゲームバランスで、誰でも気軽にプレイできるバトルゲーム。

「ネクタリス」は、複雑な操作やルールを限界まで切り詰めた戦術級シミュレーションゲーム。プレイヤーが使用するコマンドは「移動」「攻撃」「性能」のわずか3つだけ。それぞれに個性的な全23種類の兵器が登場し、多彩な攻撃展開が可能だ。ゲームは連続した16ステージのシナリオで構成され、先に進むごとにマップのバリエーションも広がる。完成度の高いゲームバランスで、誰でも気軽に楽しめるバトルゲームだ。



*The 21st century, the human race has finally made contact with the moon.  
However, the conflict over the abundant resources within the moon have triggered a serious arms race.  
The Nectaris Empire employed military force to seize the moon,  
and took over its facilities on April 8, 2099.  
The advanced moon base being prepared for the ultimate earth orbital weapon.  
2011, we decided to intervene.  
In an effort to destroy the Nectaris  
we prepared a strike from a concentration camp and have to face Nectaris.*



■PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/  
FA/FS/FX

PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS

PC-9801N/NV/NS/NC/NL

PC-9801DO/DO+

■5'-2HD, 3.5'-2HD(各2枚組)

- NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10, Ver3.30/A/B/C/D, またはVer5.0)が必要です。
- アナログRGBに対応専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。(デジタルRGBには対応しておりません)
- 640KB以上のRAMが必要です。
- PC-9801 E/F/M Uでは使用できません。
- PC-9801VF VMDでは16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
- PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- 2ドライブが必要です。
- マウスが必要です。
- MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

■X68000シリーズ

■5'-2HD, 3.5'-2HD

- アナログRGB(31KHz対応)ディスプレイをお使いください。
- アタリ社仕様の2ボタンジョイスティック、ジョイパッドが使用できます。
- 本体添付のマウスが使用できます。

©1989 HUDSON SOFT ©1992 SystemSoft

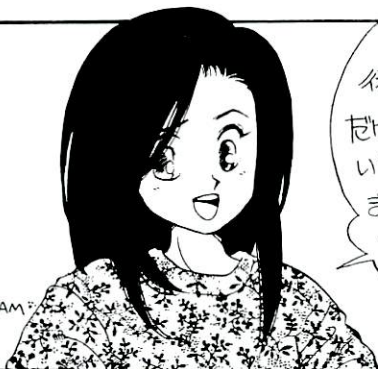
価格 7,800円



# すぺしゃる 速報コーナー

連載第3回

by SHAM



後楽シーズンたけなわ!  
だけど、お仕事で大  
いそがしの、としみは  
まだゴルフしか行っ  
てないのよねー

おま  
とー!



だから今日は  
『エアコンバットⅢ』で  
ドッグファイトでも  
しよかな♡  
(仕事でけどー)

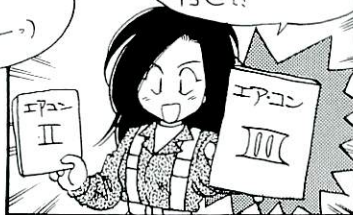
今回は更に!  
より本格的なフラ  
イトシミュレーションが  
楽しめるコト保証  
付き!!

操作性アップは  
もちろんのこと  
ビデオモードは  
戦場カメラマンの  
つもりで楽しめ  
ちゃうぞ!

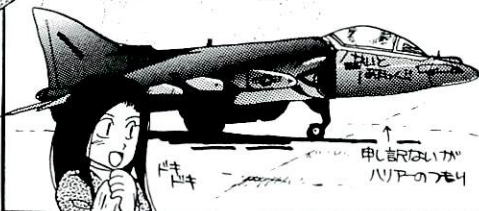
くるくる



あーっ!!



それに、今まで不可能  
だった機体を採用しまし  
た。ゆうことは——

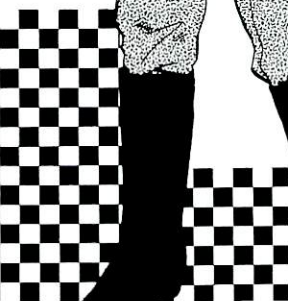


戦闘機!  
その性能を、忠実に再現  
してるコト!!



## エアコンバットⅢ

- PC-9800シリーズ(VM以降)
- 5"-2HD、3.5"-2HD
- NEC製MS-DOSが必要です。
- 価格 9,800円
- 12月中旬発売予定





—その後、とみちゃん  
は... という —

げ...  
撃さされて  
ました...



ん...?  
おれに見える  
は、アマト  
競技場  
!?



と、くれぽ!!  
発売未定にはっていた  
『プレイメイカーフットボール』  
ってわけね!!  
もう、これから旬  
ってときに、本当に  
タイムリーなんだからー。



アマトと言えば"戦術  
の面白さ! 計算しつく  
されたフォーメーション!  
『プレイメイカーフットボール』  
で、おれもヘッド  
コーチ気分を味わって  
みませんか?

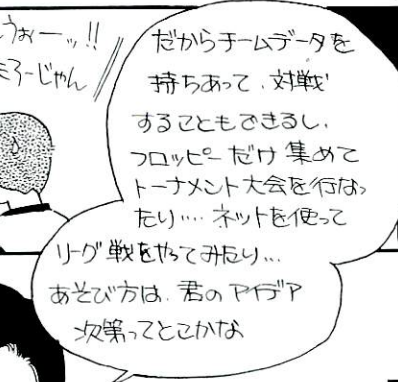


このゲームの一番の  
ウリは選手ごとの  
能力やフォーメーションを  
エディットできること。  
自分だけの最強の  
チームが作れ  
ちゃうんだ。



オのチームってば  
強いぜー!

なにやー!!  
かたじけなく!!



だからチームデータ  
持ちあって、対戦'  
することもできるし、  
フロッピーだけ集めて  
トーナメント大会を行な  
たり... ネットを使って  
リーグ戦もやってみたり...  
あとび方は、君のマイブ  
ク次第ってところかな



ありがた  
取だ!



## プレイメイカー フットボール

- PC-9800シリーズ(VM以降)
- 5.25"-2HD、3.5"-2HD
- NEC製MS-DOSが必要です。
- 価格 9,800円
- 11月27日発売予定

語は1世紀前から  
21世紀初頭  
宇宙に進出を始めた  
人々にとって「ワーカマシン」  
と呼ばれる、人型工作  
ロボットは、苛酷な  
惑星開拓には  
必要不可欠な  
機械であった。

そして開拓の進んだ諸惑星  
では、ワーカマシン同士の、  
闘わせる「ロボクラッシュ」という  
競技が流行していた。

『ロボクラッシュ98』の時代を経て  
数世紀……

『ロボクラッシュ2』の時代が  
やって来た!!

ロボットのシルエット  
エディタが今回は  
とても使いやす  
くなったー♥  
アニメーションも  
できるように  
なったし!

ゲームバランスも  
あどく良くなった  
から前作以上に  
楽しめちゃう!  
だからFAN  
必見だよ!

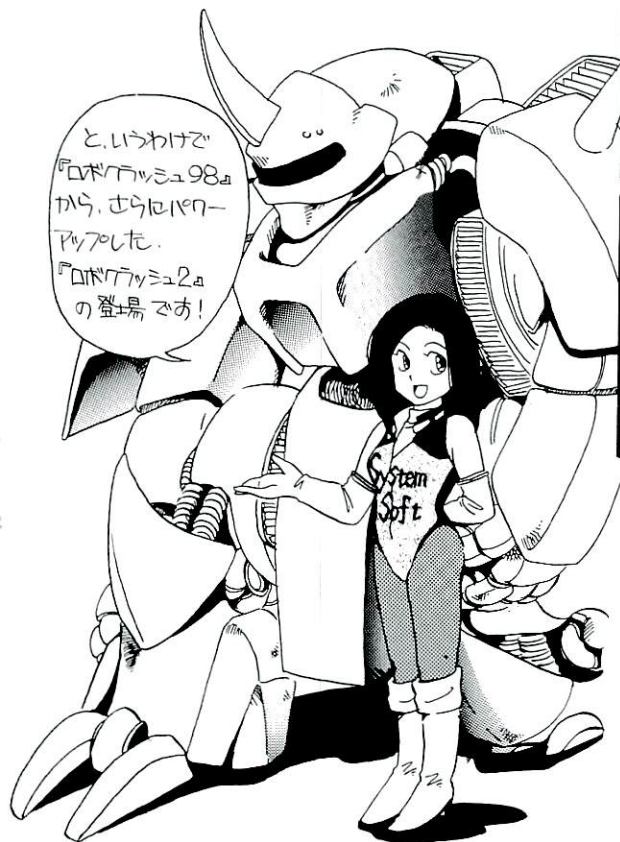
というわけで  
『ロボクラッシュ98』  
から、さらに1パワ  
アップした。  
『ロボクラッシュ2』  
の登場です!

あーとと。

もろろんお友と  
データ交換して対戦  
おろことも可能  
です!!

## ロボクラッシュ2

- PC-9800シリーズ(VM以降)
- 5"-2HD、3.5"-2HD
- NEC製MS-DOSが必要です。
- 価格 9,800円
- 12月発売予定

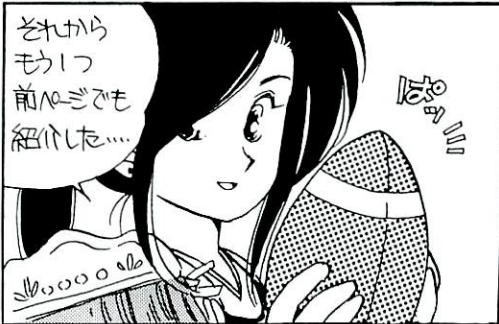




そして  
Macユーザー  
目より情報!!

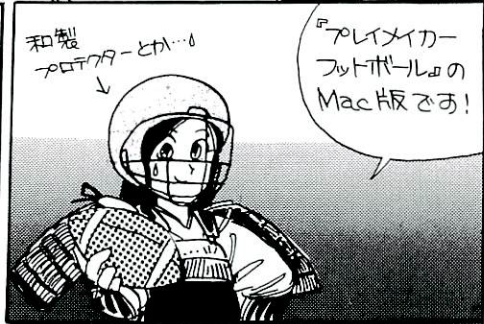


戦国SLGの大作!  
『天下統一』がMacで  
登場です!



それから  
もう1つ  
前々まで  
紹介した……

おまじない



和製  
プロフターとか……

『プレイメイカー  
フットボール』の  
Mac版です!



今回の情報は  
オールSLGでした  
が、まだまだ  
いろんなゲームが  
企画されていま  
のをお楽しみに!

といえど  
年内の新作は  
ここまで一あ!!  
次回の情報は  
某町の商店で……



## 天下統一

- Machintosh(Plus以降)
- 3.5"-2DD
- 価格 12,800円
- 11月27日発売予定

## プレイメイカーフットボール

- Machintosh(Plus以降)
- 3.5"-2DD
- 価格 12,800円
- 12月下旬発売予定

**おしらせ**

NECフェアにはとしみちゃんが行きますので、おそびに来てください!!

10/29-30-31(幕張)  
 マスターオブモンスターズFINAL) 出展  
 プレイメイカーフットボール

12/11-12(大阪)  
 エアコンバットIII・ロイヤルシュー2 出展

12/18-19(名古屋)  
 同上 出展



# 満月の夜、古城に何かが起こる。

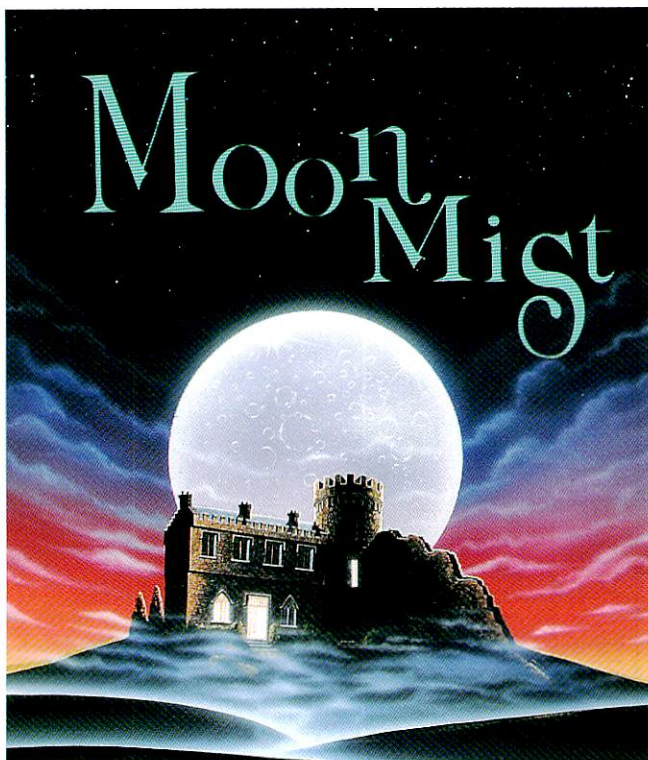
英国の古城を舞台にした本格ミステリー。

華やかな晩餐会のさなか、  
亡霊の声が謎を語り始める……。

代々、英国コーンウォール地方を領する名門貴族トレスリアン家。今宵、その古城では華やかな晩餐会が開かれていた。会はなごやかに続くものと思われたが、突然今は亡き先代ライオネル卿の声が財宝の秘密を語り始める。謎の死を遂げた美女、「白い貴夫人」の亡霊、そして隠された財宝。名探偵は霧の彼方にかすむ怪事件の謎に、単身挑んでゆくのであった…。

ワープロ感覚で気軽にプレイできる、  
本格派テキストアドベンチャー。

テキストアドベンチャーシリーズ第3弾の「ムーンミスト」は、英国の古城を舞台にした本格ミステリー。プレイヤーは主人公の探偵となり、夜明けまでの限られた時間内に、亡霊と財宝に関する謎解きを進めていく。いつでも、どこでもワープロ感覚でプレイできる、本格派のテキストアドベンチャーだ。



## ムーンミスト

—— 白き貴夫人の謎 ——

- PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX  
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS  
PC-9801N/NV/NS/NC/NL  
PC-980DO/DO+

■ 5-2HD, 3.5-2HD (各2枚組)

- NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10, Ver3.30 A/B/C/D, またはVer5.0)が必要です。
- アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ (640×400ドット)をお使いください。(デジタルRGBには対応しておりません)
- 640KB以上のRAMが必要です。
- PC-9801 E/F/M/Uでは使用できません。
- PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
- PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- 2ドライブが必要です。

\*MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

Original copyright ©1988 Infocom Inc. Used under license from Activision.  
All rights reserved. ©1992 SystemSoft (VJE-8):©1986-91 VACS Corp./ASCII Corp.

価格 8,800円



# ウォーゲーム コンストラクション

**WAR GAME CONSTRUCTION**



# この世にただ一つのゲームを 創りたい。

シミュレーション・ファンの夢を叶える、画期的なゲーム&ツール。

多彩な機能をフルに活用して、  
ユニークなゲーム創りにチャレンジ。

「自分の思いどりの戦場を再現することができた」。そんなシミュレーション・ファンの夢を叶えるゲーム&ツールが、この「ウォーゲームコンストラクション」。各種データを独自に設定し、誰でもまったく新しいオリジナルのウォー・シミュレーションゲームを創り、そしてプレイを楽しむことができる。現代戦やSF、ファンタジーなどの定番ジャンルはもちろん、例えばお気に入りのアニメをゲーム化したり、あるいは自分の住む町を舞台にした超ローカルなご町内戦など、アイデア次第でゲームの世界は無限に広がる。

創る人のアイデア次第で、  
ゲームの世界は無限大。

コンストラクションツールとしての主な機能は、戦場をデザインする“マップエディタ”地形と兵器の性能やグラフィックを作成する“地形エディタ”と“兵器エディタ”。そして、国の行動パターンを性格づける“思考ルーチンエディタ”や“生産タイプエディタ”など。あらかじめ豊富なサンプルデータが入っているので、最初はそれらのデータをアレンジするだけでも、ひと味違ったゲームとして楽しめる。イメージネーションを自由に遊ばせて、この世にただ一つのユニークなゲームを創ってほしい。



■PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX  
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS  
PC-9801N/NV/NS/NC/NL  
PC-9800/DO+

■5-2HD, 3.5-2HD (各3枚組)

- NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10, Ver3.30/A/B/C/D,またはVer5.0)が必要です。
  - アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。  
(デジタルRGBには対応していません)
  - 640KB以上のRAMが必要です。
  - PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
  - PC-9801VF/V/M2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
  - PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
  - 2ドライブが必要です。
  - バスマウスが必要です。
- \*MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

価格 9,800円

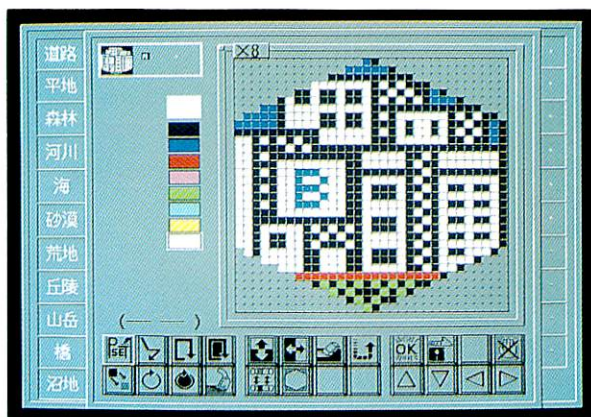
# The Making of “二大怪獣 vs システムソフト防衛軍”

思いのままに戦場を創ることができる、シミュレーション・ファン待望のゲーム&ツール

「ウォーゲームコンストラクション」。ここでは実際のオリジナルゲームの制作過程を、順を追って紹介しよう。

## 1 何はなくともまず設定。頭をひねってユニークなゲームワールドを考えよう。

シミュレーションゲームを創るにあたって最も大事なのが、ゲーム全体のテーマ設定。オリジナルのゲームを創るということ、ひとつの世界を構築することに他ならない。つまり、万物を創造した神の視点で、世界を創造することができるのだ。と言ってもあまり堅苦しく考えずに、要は自分が何を創りたいのか、どんなゲームで遊びたいのかを改めて考えてみる。そうすれば、おのずとゲームの輪廓が見えてくるはずだ。さて、今回は怪獣好きのスタッフMの強い要望により、住年の怪獣映画を彷彿とさせるゲームデータに決定。突然博多湾に現れ、システムソフト本社に向かって進撃を開始した二大怪獣を、社員による防衛軍が迎え撃つという設定。それでは、さっそくゲーム作りにチャレンジしてみよう。



ヘックスとして表示される地形グラフィックを、ドット単位で作成できる。

要なパート。今回は基本的に現代戦用のサンプルデータを流用した上で、首都にはシステムソフトのマークを描き入れた。これだけでも何となくゲームの雰囲気が伝わってくる。

コンストラクション」では、便宜上、各ユニットを“兵器”と呼んでいるが、もちろんモンスターでも、人間でも、動物でも何でも構わない。今回のユニットは怪獣2匹と、それを迎え撃つ防衛軍の近未来兵器。怪獣は海上から地上へと進撃するゴジラ型と、空から襲ってくるラドン型にし、防衛軍の兵器にはシステムソフトの社員名をつけた。例えば、バイト軍団の携帯武器は石だけで、ほとんど焼石に水というか時間稼ぎのための捨て駒といっ

## 2 地形はゲームの見た目を大きく左右する。自分の世界観を表現する地形を作ろう。

「ウォーゲームコンストラクション」では、初期メニューのどれから始めてもOKなので、自分の好きなパートから創ることができるが、今回はとりあえず地形データの作成から始めることにした。まずは補充や補給などが行えるかどうか、各地形の性能を設定し、次に地形のグラフィックを作成する。これは、ゲーム中のメイン画面の大半を占め、見た目を大きく左右する重



サンプルデータとして現代戦（第三次世界大戦）、戦国（関ヶ原）、SF（怪獣物）の3パターンでの地形データを収録。

## 3 ゲームの主役ともいえる兵器データの作成。絵心のある人は、ここが腕の見せどころ。

さて、次はゲームの主役ともいえるユニットデータの作成。「ウォーゲーム



例えば山岳の地形に補充などの性能を持たせれば、敵に気づかれない秘密基地にすることもできる。





# ウォーゲーム コンストラクション

## WAR GAME CONSTRUCTION

た所。正社員になると一応戦車や、戦闘機が与えられ、偉くなるほど高性能になるようにした。このように兵器のデータ設定だけでも、各ユニットのキャラクターメイキングが可能だ。絵心のある人は、兵器グラフィックの作成が腕の見せどころ。个性的でカッコいいユニットを作ってほしい。



作成した兵器をいくつかのグループに分け、国ごとに生産タイプの編集をすることも可能。

### 4 いよいよ戦いの舞台となるマップを作る。なるべく地形効果を生かすがコツだ。

いよいよ実際の戦場となるマップを作成。ここで重要なことは、各地形に設定されている地形効果を生かしながら、効果的に配置すること。あまり地形的な障害がないと、簡単に侵攻を許してしまうことになるし、逆に地形配



防衛軍の1ユニットである「タクスエ号」のグラフィック。彼は本製品のプロテューサーなので、比較的性能の高い設定となった。

置だけで難攻不落の要塞を作ることにも可能だ。今回は、システムソフトの本社がある福岡市が舞台なので、基本的には実際の地形をアレンジし



各ユニットの移動、攻撃、防衛、燃料、価格など、あらゆる性能のパラメータを設定。さらに搭載武器の攻撃能力設定や、リアルタイムシーンの弾道パターン選択までできる。

ながら都市や空港などを配置してみた。マップをいきなりゼロから作るのは大変なので、慣れるまでは地図などを見ながら実際の地形を参考にするといいだろう。また、ユニットの初期配置も、このマップエディタ上で。もちろん捨石のバイト軍団は、最前線に投入だ！

### 5 思考ルーチンのエディットは、ゲーム全体の流れを性格づける重要な作業だ。

ここでは、コンピュータが指揮する国単位での行動パターンを設定する。補給行動を優先するのか、戦闘行動を優先するのか。また、戦闘をどの程度の基準で行うのかなどの、行動の順番と基準を設定することができるのだ。今回、怪獣側は猪突猛進で目の前のものを片っ端からなぎ倒しながら、ひたすら首都であるシステムソフトを目指し、逆に防衛軍側は、怪獣の攻撃から逃げまどう雰囲気を出すために、わずかな損害ですぐ補給に戻るような設定にした。ただ、個々のユニットが思いどおりに動くかどうかは、この全体の行動方針と、兵器のパラメータとの組み合わせによって決まる。だから一部の兵器だけがかうまく動かない場合は、兵器データの方も調整してみよう。一応ここまでで、基本的なゲ

ームデータは終了。

### 6 すべてのデータが揃ったら、念入りにチェック。テストを重ねて、全体のバランスを調整する。

ゲームデータが揃ったからといって、まだゲームが完成したわけではない。これからゲーム創りで一番大切なバランスを取る作業が待ちかまえている。マップや各兵器のデータをチェックした上で、実際にテストプレイを行い、問題があれば修正する。ところが、何度テストプレイ重ねても、怪獣を撃退することができない。どうやらラドン型怪獣の能力が高すぎるようだ。この辺の見極めというラインはない。あらかじめプレイヤーの力量などを想定しながら、可能な限りの時間をさいてテストを重ね、ゲームバランスを詰めることが大切だ。



マップエディタで兵器の初期配置を行えば、特定のシチュエーションを再現したシナリオ的な演出もできる。

## ついにゲーム完成！

完成したゲームデータは、単体でプレイすることが出来るので仲間にプレゼントしたり、自分で繰り返しプレイしたり、仲間同士でゲームデータの交換をすれば、シミュレーションゲームの魅力はもっともっと深まるはず。みんなのユニークな作品の完成を期待する！

# オリジナルソフト一覧

(網かけは最新作及び近日発売予定のもので、これらの製品の仕様については、予告なしに変更することがあります。)

PC-9800シリーズ(メディアは5",3.5"-2HDのみです。)		対応機種										MS DOS	価格	備考
ジャンル	商品名	9801/U	E/F/M	VF/VX/AX/RA/RS/RX/DA DS/DX/FA/FS/FX/UV/UX CV/ES/EX/DO/DO+UR/UF/CS	LV	N/NS NV	メディア 5",3.5" -2HD	メモ リ (KB)	要	要	要			
GRAPHICS	アートマスター・コア	×	×	○	○	×	×	○	640	要	20,000	*1.*2.*4.*5		
G シ ミ ユ レ イ シ ヨ ン M E バ ズ ル そ の 他	スーパー大戦略98	×	○	○	○	○	○	640	要	8,800	*1.*3			
	キャンペーン版大戦略II	×	○	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*3			
	大戦略III '90	×	○	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*3			
	大戦略III '90マップコレクション	×	○	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*3.*6.*10			
	大戦略III '90マップコレクションVol.2	×	○	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*3.*6.*10			
	大戦略III '90最新データ集	×	○	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*3.*10			
	大戦略IV	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
	大戦略IV追加データ集	×	×	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*2.*4.*5.*13			
	大戦略マルチエディタ	×	×	○	○	○	○	640	要	6,800	*1.*2.*4.*5.*11			
	ウォーゲームコンストラクション	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
	ブリッツクリーク	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
	パンツァーカイル	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
	ロードオブウォーズ	○	○	○	○	○	○	384	要	8,500	*1.*2			
	ネクタリス	×	×	○	○	○	○	640	要	7,800	*1.*3.*4.*5			
	天下統一	×	○	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*3			
	天下統一II	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
	天下統一IIパワーアップセット	×	×	○	○	○	○	640	要	6,800	*1.*2.*4.*5.*12			
	マスターオブモンスターズII	×	×	○	△2	△2	○	640	要	8,800	*1.*2.*4.*5			
	マスターオブモンスターズIIシナリオ集	×	×	○	△2	△2	○	640	要	5,000	*1.*2.*7.*5			
	マスターオブモンスターズFINAL	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5			
エアコンバットII	×	×	○	○	○	○	640	要	8,800	*1.*4.*5				
エアコンバットIIシナリオ集	×	×	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*4.*5.*8				
エアコンバットIIシナリオ集Vol.2	×	×	○	○	○	○	640	—	5,000	*1.*4.*5.*8				
エアコンバットIII	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*4.*5				
インベリアルフォース	×	○	○	△1	△1	○	640	要	8,800	*1.*3				
ロボクラッシュ98	×	×	○	○	○	○	640	要	8,800	*1.*2.*4.*5				
ロボクラッシュ2	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5				
ジャパンバッシング	×	×	○	○	○	○	640	要	8,800	*1.*3.*4.*5				
プレイメイカーフットボール	×	×	○	○	○	○	640	要	9,800	*1.*2.*4.*5				
ティル・ナ・ノーグ	×	○	○	○	○	○	640	要	9,500	*1				
ティル・ナ・ノーグII	×	○	○	○	○	○	640	要	9,800	*1				
ブルトン・レイ	×	○	○	○	○	○	640	要	8,800	*1				
ブルトン・レイシナリオエディタ	×	○	○	○	○	○	640	要	5,800	*1.*3				
ブルトン・レイシナリオ集	×	○	○	○	○	○	640	要	4,800	*1.*9				
ブルトン・レイシナリオ集Vol.2	×	○	○	○	○	○	640	—	4,800	*1.*9				
ブルトン・レイシナリオ集Vol.3	×	○	○	○	○	○	640	—	4,800	*1.*9				
保存版 Lode Runner™	×	○	○	○	○	○	384	要	7,800	*3				
銀河	×	○	○	○	○	○	640	—	7,800	*3				
芦ヶ原伸之のバズルトピア	×	×	○	○	○	○	640	要	7,800	*1.*3				
コラムス(対戦モード付)	×	×	○	○	○	○	640	要	7,800					
アートジグソーVol.1~3	×	×	○	△2	△2	○	640	要	各5,800	*2.*4.*5				
遊兔伝	×	×	○	○	○	○	640	要	7,800	*1				
ゾークI	×	○	○	○	○	○	640	要	7,800					
ブラネットフォール	×	×	○	○	○	○	640	要	8,800	*4.*5				
ハテナ?の大冒険	×	×	○	○	○	○	640	要	7,800	*1.*4.*5				
ムーンミスト	×	×	○	○	○	○	640	要	8,800	*1.*4.*5				

※メモリは最低必要な容量です。※PC-9801/E では漢字 ROM ボードが必要です。

※専用高解像度 (640×400ドット) カラーディスプレイをお使いください。

※1990年1月10日をもって、5"-2DD/3.5"-2DD 版の製造を中止いたしました。

※PC-9801N の欄に◎印の付いた商品は、対応機種を表記した商品であるとともにマニュアル上で PC-9801N での使用方法も説明しております。

○印の付いた商品はマニュアルに起動法などが説明されておられませんので、その概略を説明した資料をご希望の方は、「PC-9801N 資料希望」と

はがきに書いて、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種もお書き添えのうえ、弊社宛ご送付ください。

△1. 動作には問題ありませんが、液晶画面での表示が見えにくい場合、ゲームの進行に支障をきたす場合があります。

△2. PC-9801N などの液晶ディスプレイ使用機種では画面が見えにくい場合があります。

PC-9800 シリーズ●備考

\*01. 2ドライブが必要です。 \*02. バスマウスが必要です。 \*03. バスマウスが使用可能です。

\*04. PC-9801VF/VM2 では、16色グラフィックボード (PC-9801-24) が必要です。

\*05. アナログ RGB 対応専用高解像度 (640×400ドット) カラーディスプレイをお使いください。(デジタル RGB には対応しておりません。)

\*06. 「大戦略Ⅲ」で使用するとゲームのバランスが取れていないことがあります。

\*07. 「マスターオブモンスターズⅡ」が必要です。 \*08. 「エアコンバットⅡ」が必要です。 \*09. 「ブルトンレイ」が必要です。

\*10. 「大戦略Ⅲ 90」、または「大戦略Ⅲ パワーアップキット」でパワーアップした「大戦略Ⅲ」が必要です。

\*11. 「スーパー大戦略98」「キャンペーン版大戦略Ⅱ」「大戦略Ⅲ 90」「大戦略Ⅳ」のいずれかが必要です。

\*12. 「天下統一」が必要です。 \*13. 「大戦略Ⅳ」が必要です。

## PC-8800シリーズ

商品名	対応機種			メディア		価格	備考
	8801/ mk II	SR/TR/FR/MR/FH MH/FA/MA/FE	VA	5"-2D	5"-2D		
スーパー大戦略	×	○	○	○	○	8,000	*21. *23
キャンペーン版大戦略Ⅱ	×	○	○	○	○	8,800	*21. *23
マスターオブモンスターズ	×	○	○	○	○	8,000	*21. *23
ティル・ナ・ノグ	×	○	○	○	○	8,800	*21. *23
銀河	×	○	○	○	○	7,800	*22. *23
コラムス(対戦モード付)	×	○	○	○	○	7,800	*21. *23

PC-8800 シリーズ●備考

\*21. 2ドライブが必要です。 \*22. マウスが使用可能です。 \*23. PC-88VA では V2 モード・スピード1 で使用できます。

## X68000シリーズ

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
大戦略Ⅲ 90	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	9,800	*51. *52. *53
スーパー大戦略68K	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	8,800	*51. *52
キャンペーン版大戦略Ⅱ	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	9,800	*51. *52
大戦略Ⅲ 90マップコレクション	(*55)	5",3.5"-2HD	5,000	*51. *52. *59
大戦略Ⅲ 90マップコレクション Vol. 2	(*55)	5",3.5"-2HD	5,000	*51. *52. *59
ブリッククレーク	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	9,800	*51. *52
ネクタリス	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	7,800	*51. *56
天下統一	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	9,800	*51. *52. *53
インベリアルフォース	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	8,800	*51. *52
マスターオブモンスターズⅡ	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	8,800	*51. *52. *58
ブルトン・レイ	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	8,800	*51
ブルトン・レイシナリオ集	(*55)	5",3.5"-2HD	4,800	*51. *54
ブルトン・レイシナリオ集 Vol. 2	(*55)	5",3.5"-2HD	4,800	*51. *54
ブルトン・レイシナリオ集 Vol. 3	(*55)	5",3.5"-2HD	4,800	*51. *54
ブルトン・レイシナリオエディタ	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	5,800	*51. *52. *54
遊撃王Ⅱエアコンバット	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	8,800	*51. *52
ボンバーマン	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	7,800	*51. *56. *57
コラムス(対戦モード付)	X68000シリーズ	5",3.5"-2HD	7,800	*51. *56

X68000 シリーズ●備考

\*51. アナログ RGB (31KHz 対応) ディスプレイが必要です。

\*52. 入力装置として X68000 添付のマウスを使用します。

\*54. 別売の「ブルトン・レイ」が必要です。

\*55. PC-9800 シリーズ用となっておりますが、X68000 シリーズでもご使用いただけます。

\*56. アタリ社仕様 の 2 トリガージョイスティック、ジョイパッドが使用できます。

\*57. 3人以上でプレイする場合は上記のジョイスティック、ジョイパッドが必要です。

\*53. 「天下統一」、「大戦略Ⅲ 90」X68000版に限りまして、技術的な内容などユーザーサポートに関するお問い合わせはアルシソフトウエア、販売に関するお問い合わせはシステムソフト営業部までお願いいたします。

南アルシソフトウエア 〒857 佐世保市松浦町5-13 グリーンビル3 F

TEL. 0956(22)3881

\*58. 2MB 以上の RAM が必要です。

\*59. 別売りの「大戦略Ⅲ 90」が必要です。

## FMRシリーズ

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
スーパー大戦略	FMR-50/Panacom M500	5",3.5"-2HD	8,800	*71. *72. *73
銀河	FMR-50/Panacom M500	5",3.5"-2HD	7,800	*71. *72. *74

FMRシリーズ●備考

\*71. マウスが使用可能です。 \*72. それぞれ富士通または松下電器産業製の純正 MS-DOS(Ver3.10)が必要です。

\*73. FMTOWNSでは動作しません。

\*74. FMTOWNSでは別売のキーボードおよびFMTOWNS用日本語MS-DOS Ver 3.1 (MS-DOSエミュレータ)が必要です。

## MSX2(RAM64K以上、VRAM128K以上)

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
		3.5"-2DD		
マスターオブモンスターズ	MSX2	○	6,800	
ロボクラッシュ	MSX2/MSX2+	○	7,800	ジョイスティック(1トリガ、2トリガ)が使用可能です。
ティル・ナ・ノグ	MSX2/MSX2+(TurboRも可)	○	8,800	

## J-3100シリーズ

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
スーパー大戦略	J-3100SGT/GX/B/GT/SL/SS(ダイナブック)	3.5"-2DD	8,800	
天下統一	J-3100SGT/GX/GT/SS(ダイナブック)	3.5"-2HD	9,800	*81
コラムス(対戦モード付)	J-3100SGT/GX/GT/GL/LG/SS/SX	3.5"-2HD	7,800	*81

\*81. メディアは3.5"-2HDのみですので、J-3100Bなどの2DD専用機種では使用できません。

## FM TOWNS

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
スーパー大戦略	FM TOWNS	3.5"-2HD	8,800	

\*このソフトは、モデル1の場合、2ドライブとメモリ2MBが必要です。

## その他

商品名	対応機種	メディア	価格	備考
大戦略ET	NEC電子手帳ET	ICカード	7,000	
スーパー大戦略HA	PC-9801 HA	ICカード	16,800	
スーパー大戦略DOS/V	IBM PS/55Z、PS/55note、およびSEGA TERADRIIVE	3.5"-2HD	8,800	80286、80386を搭載し、IBM DOSバージョンJ4.0/Vが稼働するパーソナルコンピュータ
銀河	Macintosh Plus以降	3.5"-2DD	7,800	漢字Talk 6.0以上
プレイメイカーフットボール	Machintosh Plus 以降	3.5"-2DD	12,800	漢字Talk 6.0以上
天下統一	Machintosh Plus 以降	3.5"-2DD	12,800	漢字Talk 6.07以上

©1989, 90 SystemSoft ©1990 Arsys Software, INC.

©1989, 90, 92 TINYAN/たいにゃん  
バズル原案 ©1990 NOB, Yoshigahara

©Original Work 1990 HUDSON SOFT

©Derivative Work 1990 SystemSoft

Original copyright ©1988 Infocom, Inc.

Used under license from Activision. All right reserved.

©1991 SystemSoft

©DACT Inc.

©黒田幸弘/角川書店

©SEGA 1990 REPROGRAMMED BY SystemSoft 1991

©1992 黒田幸弘・ミュージックソフト株式会社

©1990 CAPCOM REPROGRAMMED GAME.

©1992 SystemSoft.

●IBMは、米国IBM Corp.の登録商標です。

●PS/55は、IBM Corp.の商標です。

●TERADRIIVEは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

●漢字Talkはアップルコンピュータ社の登録商標です。

●Macintoshは米国アップルコンピュータ社の商標です。

●MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。

●**MSX** はアスキーの商標です。

●**ET** は日本電気ホームエレクトロニクス株式会社の商標です。

●その他一般に、会社名、製品名は、各社の商標、または登録商標です。

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは...

**営業部専用電話 092-752-5262**

土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしていません。

\*本カタログの商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。

\*通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)

\*お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2~3週間ほどかかります。

\*商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

\*製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

\*表示価格に消費税は含まれておりません。

このカタログの記載内容は1992年10月現在のもので、

### SSU ネット開局のご案内

システムソフトでは、お客様へのサービスの一環として、パソコンネットを開局いたしました。現在、会員募集を致しております。申し込みはゲストIDでアクセスし、インフォメーションコーナーの申し込みの方法にしたがって、お申し込み下さい。テレフォンサービスともども、ご利用くださいますよう、お願い申し上げます。

電話番号.....03-3326-9644  
通信速度.....1200~2400MNP5  
ビット長.....8  
バリエティ.....NO  
ストップビット.....1  
漢字.....SHIFT-JIS漢字  
TRI-P Call Out .....CXSSUNET

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。

どうぞお気軽にご利用ください。

東京：03-3326-8710 福岡：092-752-2602

商品に関する技術的なお問い合わせは...

**ユーザーサポート専用電話 092-752-5278**

月~全 9:00~12:00 13:00~17:00(祝祭日を除く)