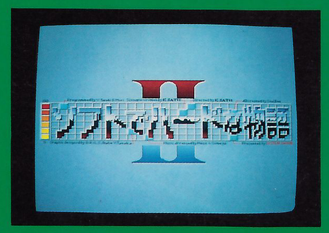
100

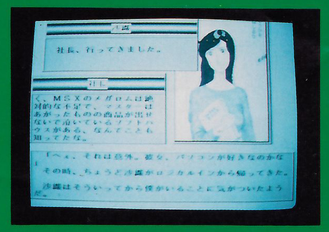
0

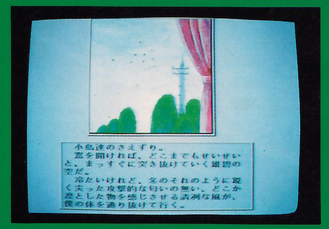
Graphic designed by D.R.C　Music composed by Masa & Some　Directed by K.Sato　AD created by Soul Bee

ソフトボードな物語 2

Scenario written by K. Sato　Programmed by Steaven. J & S. Mori　Presented by SYSTEM SACOM







sacom

Graphic designed by D.R.C. Music composed by Masa & Some　Directed by K.Sato　AD created by Soul Bee

ソフトでハードな物語2

Scenario written by K. Sato　Programmed by Steaven. J & S. Mori　Presented by SYSTEM SACOM

第1章 始めに

はい、お待たせしました。「ソフトでハードな物語」の続編です。10万人のノヴェルウェアファンの皆様の期待を決して裏切りませんよ。

まだ、前作をプレイしていないあなた、そう、そこのあなたですよ。これは、いけませんよ。人生の半分を棒に振るようなモノですよ。

早めに最寄りのショップに駆け込んで、大至急お買い求め下さいね。ちなみにレンタルショップはいけませんよ。

「ソフトでハードな物語2」は、ゲームソフト業界とそこで活躍する人々の夢と希望、栄光と挫折を描いたこころ温まるゲームです。

前作で、ふとした運命のいたずらから中堅ソフト会社、モカシステムの社長となった主人公、宏志君。まだ、大学生だった彼は、右も左もわからないこの業界で、会社倒産の危機と戦いながら、私生活を犠牲にしてまでソフトの開発を行いました。

そして……つらく、苦しかった“あの日々”は、懐かしいスタッフの笑顔と共に、思い出の中へと過ぎていきました。

さて、今回のお話。

久しぶりに会社に遊びにきた宏志君は、彼のファンだと名乗る女性と知り合います。彼女の名は石田理恵。そして、彼女は新入社員としてモカシステムのスタッフに加わります。宏志君もシナリオライターとして戦線に復帰。

そのころ、ソフト業界では深刻な倒産が相次いで発生していました。モカシステムの運命は?そして、宏志君の活躍は?

読ませる“エンターティメント”、ノベルウェアの第4弾。ごゆっくりとお楽しみください。

第2章 西城宏志君その後……

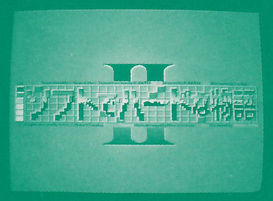
前作で、見事ソフトハウス、モカシステムの社長代理を務め上げた宏志君。彼の親父さんも、病気もめでたく快復、社長の座に復帰しました。

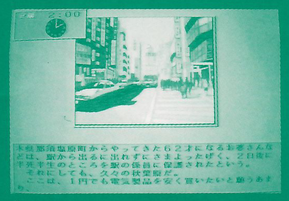
宏志君は、その後また大学生に戻り、ガールフレンドの美奈子ちゃんとも復縁、平凡な生活を送っていました。学生生活が忙しく、会社の方には半年以上顔を出していません。

見かけは、何もかも昔のまま。しかし彼の体は、決して消すことのできないソフトハウスの血が流れはじめていたのです。

何気で立ち寄ったモカシステム。久しぶりの出会いに喜びあう仲間達。そして、宏志君のファン、新人の石田さんの入社。彼もまた、シナリオとしてスタッフに参加せざるを得ない状況に……。

さあ、また物語の第2幕が上がろうとしています。心の準備はいいですか?





第3章 ゲームの進め方

前作をプレイした方はこの章は読まなくても結構です。初めての方はご一読下さいませ。

ゲーム中はプレイヤーは様々な行動をとることになります。

また、時と場合によって様々な“選択肢”が与えられることがありますが、その中から一つを選ぶことによって次のシーンの展開が変わってきます。

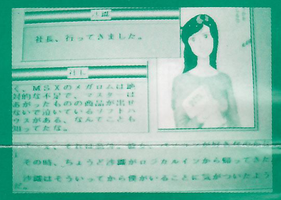
ある場面では、現場の作業を手伝ったり、資料を調べたりができます。通常、何か行動をすると時間がある程度経過します。人と話す場合は大体15分以上は時間がたちますし、現場を手伝ったり、資料を調べる場合も30分はかかります。

このほかに、プレイヤーは予定されていた行動（たとえば外出しての打ち合わせ）も行わなければなりません。それにいきなり電話がかかってくることもあります……

一日は7時から始まりますが、会社に出てくるのは大体10時半ぐらい、帰宅するのは6時過ぎぐらいでしょう（ただし時と場合によっては徹夜が待ち受けているかもしれませんよ）。

なお、帰宅するというコマンドを選ぶと、その時点で家に帰ってしまうことになります（ただし大きな会議などが控えている場合は、その会議にでなければ家に帰れません）。

画面に表示されている現在時間をみながら、常識的な判断で行動を決めて行ってください。



第4章 ゲームのスタート方法

1：パソコンの電源をいれます。
2：ドライブ1にディスクIを挿入しリセットボタンを押します。
3：しばらくするとオープニングが始まります。スペースキーを押すとオープニングを飛ばすことが出来ます。
4：「ソフトでハードな物語2」の本編の始まりです。

第5章 プレイ方法

1：基本操作

「ソフトでハードな物語2」は、次のキーのみで全ての操作を行ないます。

スペースキー……①入力の決定に使用します。
リターンキー……①コントロールウインドウを開きます。
②入力をキャンセルするのに使用します。
カーソルキー……①コマンドを選択します。

2：コマンド・ウインドウ

ゲーム中、ある場面にくると、画面上にコマンドウインドウが開かれます。ただし、このコマンドウインドウはいつも開くとは限りません。表示されたコマンドの中から実行したいコマンドを選択し、スペースキーを押します。

3：コントロール・ウインドウ

ゲーム中にリターンキーを押すと、いつでもコントロール・ウインドウが開きます。ここから抜けるときはもう一度リターンキーを押します。コントロール・メニューには、次のものがあります。

1）メッセージ表示速度の変更

メッセージが表示される速度を変更します。
『遅くする』は、メッセージをゆっくり読みたいとき、『速くする』は、何度も読んだメッセージを読み飛ばしたいときに、それぞれ使用して下さい。
『無限大』を選ぶと、ウインドウのサイズいっぱいに文字が表示され、スペースキーを押すと次に進みます。スクロールは行なわない読み安いモードです。
ロードを行うと、セーブしたときの表示速度に戻ります。

2）ロード

ゲームのデータを読み込み、セーブしたところからゲームを再開します。
スペースキーを押すとセーブしてあるデータが表示されますので、その中から、読み込みたいデータを選択し決定します。

3）セーブ

ゲームのデータをディスクIに書き込みます。
現在の状態がそのままセーブされます。セーブ用のディスクを作成する必要はありません。

4）BGMのON／OFF

BGMを演奏するかどうかを切り替えます。
スペースキーを押すたびに、ON／OFFが切り替わります。
OFFのときにはいっさい音が出ません。ロードを行うと、セーブしたときの状態に戻ります。

5）グラフィックのON／OFF

グラフィックを表示するかどうか切り替えます。
スペースキーを押すたびに、ON／OFFが切り替わります。
OFFにした場合は、グラフィックは表示されませんが、スピーディーにゲームが進行します。

第6章 終わりに

とうとう、「ソフトでハードな物語2」を出してしまいました。調子に乗りやがって……などと思わないでくださいね。

今回は、前回よりもよりリアリティーあふれる描写をこころがけました。それと、現在ソフト業界が抱えているいろいろな問題も、ちょっとシビアに取り上げてみたつもりです。これを読んでどう感じるかは、皆さんの判断に委ねたいと思います。

しかし、この業界はまだまだこれからの産業（好きじゃない表現ですが）です。先の事が予測できない、安定していない、ヤクザな水商売、落伍者の寄り合い所（えらい言われようだな）と色々悪口も聞こえてきますが、少なくとも、当人のガンバリでは、やりたいことが自由にできる所なのですよ。

私たちは、皆さんと共に「エンターテイン」をわかちあう事ができるこの仕事に、いまだ誇りと喜びを持ち続けています。

やる気と情熱のある若人よ！（うぇ、古い言い回し）どんどん、この“ソフトでハードな”世界に飛び込んでいらっしゃい！

24時間フルに門戸開放！　出玉快調！　打ち止めなしの連続開放ですからね(笑い)

メンテナンスについて

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様へのアフターサービスとしてメンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等がございましたら、ご遠慮なくお問い合わせください。

●メンテナンス料金表

故障内容	期　間	料　金
通常の操作にもかかわらず、正常に動作しない場合	な　し	無　料
ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内	1,000円
	保証期間外	2,000円
ソフトウェアの対応機種またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
ハード買い換え等の理由でメディアの交換を希望する場合	な　し	2,000円

＊当製品の保証期間は、お買い上げ後6ヶ月間です。
＊どのような場合でも、他製品とのお取り替えは致しません。

▶スタッフ

佐藤幸之助……脚本

スティーブン・J……チーフプログラマ
森慎一郎……プログラマ
斎藤　満……プログラマ
田中靖人……グラフィック
荒瀬周一&D・R・C……グラフィック
斎藤　学……ミュージック
染谷邦裕……ミュージック
佐藤幸之助……タコアシスタント
福島夏代……受付&総務
逢沢優子……受付
田中靖人……営業企画
近藤敏信……営業
相沢とめ子……社長秘書
伊佐　弘……社長

SACOM
株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F
TEL. 03-635-7609 FAX. 03-635-7648

郵便はがき

お手数ですが40円切手をお貼り下さい。

〒130-□□

（受取人）

東京都墨田区両国
4—38—16
両国桜井ビル4F

株式会社システムサコム
企画部 行

フリガナ			
住所	〒□□□-□□ TEL （ ）		
フリガナ		性別	男・女
氏名		年令	才
職業			
商品 メディア	5'2HD・5'2DD・5'2D・3.5'2HD・3.5'2DD・3.5'2D ROM・CD-ROM		
購入年月日	年 月 日	購入ショップ	
購入商品名		購入機種	

アンケートにご協力下さい

A．あなたのお持ちのシステムを、よくご使用になる順に３つまでお書きください。

所有パソコン　（　　）（　　）（　　）
所有ディスプレイ（　　）（　　）（　　）
使用マウス　（無・バス・シリアル・付属）（無・バス・シリアル・付属）（無・バス・シリアル・付属）
実装メモリ　（　　KB）（　　KB）（　　KB）
純正MS－DOSはお持ちですか。（はい・いいえ）
今後、購入したいパソコンがありましたら、お書きください。（　　）

B．よく御読みになるパソコン雑誌を、上位３誌お書きください。

（　　）（　　）（　　）

C．購入動機をお書きください。

〔　　〕

D．この商品の評価

パッケージデザイン
　①永久保存版　②まあ！きでい　③標準　④きたないなー　⑤見るに耐えない
マニュアル
　①マニュアルの鏡　②わかりやすいよ　③ごうかーく　④わかりにくい　⑤ちり紙
シナリオ性
　①もう最高！　②ヨッ！有名作家！　③ありがち　④つまんねー　⑤なんとかしてよ！
グラフィック
　①永久保存版　②まあ！きでい　③入選　④きたないなー　⑤これ、画面バグ？
ミュージック
　①涙がとまらない！　②ハートがしびれた　③いいムード　④耳鳴りがする　⑤鼓膜が裂けた！
操　作　性
　①マニュアル不要！　②スムーズ　③こんなもんでしょ　④マニュアル片手　⑤いつ壊すか……
ゲ ー ム 性
　①もう最高！　②面白い　③並　④つまんねー　⑤なんとかしてよ！
ゲーム難易度
　①地獄じゃ！　②サディスト！　③ナイスですね　④初心者マーク　⑤これってゲーム？
価　　格
　①安すぎる！　②お買い得　③竹　④損した……　⑤金返せ！
雑誌広告のセンス
　①天才的！　②達人　③よくある　④……。　⑤金の無駄使い！
総 合 評 価
　①永久保存版　②お買い得　③こんなもんでしょ　④損した……　⑤フリスビー
最後にこのアンケートは？
　①ハイセンス　②友だちになりたい　③凡人　④れげえ　⑤頭がウミウシ

E．貴方の好きなジャンル

①ロールプレイング　②アドヴェンチャー　③アクション（シューティング）
④シミュレーション　⑤パズル　⑥アダルト

F．貴方の嫌いなジャンル

①ロールプレイング　②アドヴェンチャー　③アクション（シューティング）
④シミュレーション　⑤パズル　⑥アダルト

G．サコムへの苦情

〔　　〕

H．今後、サコムに期待すること。

〔　　〕