

NAMCO

AV68000 / AV68030

STAR LUSTER[®] スターラスター

In his beloved StarFighter jet known as "GAIA", Dan has launched what could be his last mission. As the brilliant flame emerges from his engines, his jet fades away like a distant star on an unknown mission into the Universe.....



STAR LUSTER[®]

Audio Visual Works ©1985, 1994, NAMCO LTD.
Program Works ©1994, DEMPA, MICOMSOFT, License From NAMCO LTD.

DEMPA MICOMSOFT
AV68000 / AV68030

本体メモリ、要2メガ、3インチ・ディスク版

NAMCO[®]

namco[®]

Audio Visual Works ©1985, 1994, NAMCO LTD.
Program Works ©1994, DEMPA, MICOMSOFT, License From NAMCO LTD.



3.5インチディスク版



FM-RIP
ジョイスティックパック



ジョイスティックパック



MIDI対応



本体メモリ
要2メガ

標準価格5,900円(税別)



STAR LUSTER[®] スターラスター

△▽68000 / △▽68030

今、全人類の希望をかけて、ダンと愛機“ガイア”は飛び立つ……………

A.G.307年、ボスコニアン戦争の傷もいえ、人々は、平和にくらしていた。しかし、そこに異次元生命体“パツツーラ”が侵略してきた。

辺境宇宙調査団の唯一の生き残りダン・ハイニック少尉のパツツーラに関する報告、それは、この世の終わりを告げるに等しいものだった。果たして人類に立ち向かう術があるのだろうか。



スターラスターのオリジナルは1985年に「ナムコット」シリーズとして、ナムコ社からファミコン用ソフトとして発売されました。

X68000 / X68030版では、オリジナルのゲーム性はそのまま、X68000の機能に合わせて、グラフィックや音楽にアレンジを加えました。

また、オリジナルのファミコン版（の完全移植版）も収録してあります。

アナログ・ジョイスティック 対応

XE-1AP(電波新聞社製)、サイバースティック（シャープ製）をご使用になることにより、よりコックピットでの操縦に近い操作感覚でゲームを楽しむことができます。

MIDI 対応

対応音源：CM-64, CM-300, CM-500 (GSモード), SC-55, SC-55mkII, SC-68

※MIDI音源で音楽を楽しむためには、MIDIインターフェース・ボードが必要です。RS-232Cに接続するタイプには対応していません。

※MIDI音源がなくてもゲームはプレイできます。その際音楽は内蔵のFM音源になります。



このマークは不正コピー禁止マークです。
本商品の輸出・使用営業及び質賣を禁じます。
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.



T4961997000779

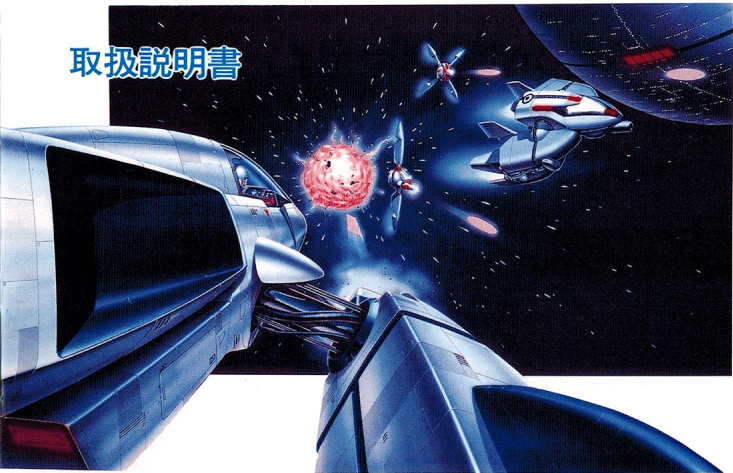
企画開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪府北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F
TEL 06-203-2827

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111 (大代表)

DP-3205035 標準価格5,900円(税別)

STAR LUSTER[®] スターラスター

取扱説明書



Audio Visual Works ©1985 1994 NAMCO LTD.

Program Works ©1994 DEMPA/MICOMSOFT, License From NAMCO LTD.

この度は当社製品「スターラスター」X68000/X68030版をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご使用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

●パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書（本書）

5インチ・フロッピーディスク 1枚

ユーザーズ・カード（ハガキ）

サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理をご依頼になる場合必要となりますので、大切に保存しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

- ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。
- 磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。
- ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製（コピー）行為および賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合には懲役または罰金が課せられます。

起動方法

「スターラスター」X68000/X68030版はMIDI音源に対応しています。MIDI音源の有無、音源の違いによって、それぞれ次の方法でゲームを起動してください。

MIDI音源がない場合

ドライブ0にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。

ゲームは自動的に始まります。

MIDI音源が無い場合、ゲーム中の音楽は内蔵のFM音源になります。

MIDI音源をお持ちの方

パソコン本体と、MIDIインターフェース・ボード、MIDI音源の接続を確かめ、ドライブ0にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。

音源の選択画面が表示されますので、カーソルをお手持ちのMIDI音源に合わせて、スペース・キーまたはジョイスティックのボタンを押してください。

1. GS規格の音源「SC-55、SC-55mk II、SC-88、CM-300、CM-500 (Gモード)」
2. 「CM-64」

ソフトが音源の設定をし、ゲームが始まります。ゲーム中の音楽はMIDI音源で演奏されます。

※MIDI音源で音楽を楽しむためにはMIDIインターフェース・ボードが必要です。RS-232Cに接続するタイプには対応していません。

※SC-55、SC-55mkII、SC-88では、以前に演奏した別の音楽のデータが残っていて、音色がおかしくなることがあります。そのような時は音源本体をリセットすることをお勧めします。リセットの仕方は音源の取扱説明書をご覧ください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご使用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのまま本ソフトを起動させることはできません。**[OPT.1]**キーを押しながら上記の操作を行なってください。

STORY

AG (After Galactic) 307年、ボス
コニアン戦争の傷もいえ、人々は銀河を越え、
全宇宙に居住空間を拡大していった。

しかし、そこに待ちかまえていたものは、
全宇宙を暗黒におとし入れるものであった。

銀河系から73億光年のところで発見され
た“宇宙の裂け目”から異次元生命体が侵略
してきたのである。“バツツーラ”と呼ばれる
ようになったそれは、人類の想像をはるかに
超えていた。バツツーラは、不変ともいえる
物理法則すらむしばんでいたのである。

変容が宇宙を包み込み、全人類は恐怖し、
銀河へ逃げ戻った。しかし、バツツーラは銀
河をめざした。

平和な生活、未来を未知なるものから守る
当然の手段として、バツツーラを調査する辺
境宇宙調査団が組織された。

しかし、調査団もバツツーラの攻撃に巻き
こまれ、激烈な戦いがはじまることになる。
彼らの懸命の抗戦にもかかわらず、調査団は
全滅し、なんとか帰還することができたのは
ダン・ハイニック少尉ただ1人。彼は自分が
生き残った意味と義務を知っていた。意識を
完全に取り戻すやいなや、ダンは驚くべき事
実を報告するために連邦会議に向かった。

そこで発表されたバツツーラに関してのダ
ンの報告。それは、宇宙で生命を営むすべて
の生物にとって、まさにこの世の終わりを告
げるに等しいものだった。

Investigation team was
established to combat the
force of BATTURA. The team
became involved in a great
battle with BATTURA.
All perished, except for one
lone survivor named
Dan, Stryker.

UNKNOWN FACTS: OUT OF THEM
THIS BEING WAS CALLED
BATTURA.

BATTURA began to infest all
corners of the Intergalactic.

人類を震撼させたダンの報告とは、つまり……。

バツラーには、この宇宙のいかなる物理的攻撃も効果がないであろうこと。

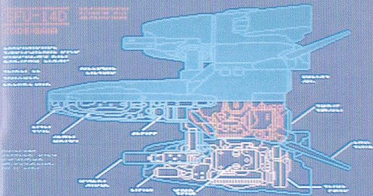
バツラーが銀河をめざしているのは、次の汎ビッグバンが中心が銀河のコアであることを知っているからだ。そこおよびその時点からは容易に汎宇宙を変容させることができるらしい。これを利用して、バツラーは宇宙を自らの生命形態に適合するように改造しようと企んでいるのだった。

果たして、この絶望的なバツラーの横暴さを前にして、人類に立ち向かう術はあるのだろうか。ダンは、一息おいてから、報告を以下のように結んだ。

ダンが、この宇宙のビッグバンをキャッチしたのだ。そのビッグバンは、無限の可能性を秘めて、汎宇宙に連鎖的に広がり続けている。

バツラーの恐るべき侵略と計画を砕くには、ビッグバンのパワーを使うしかないだろう。彼らに今現在対抗できる唯一の手段は、クエーサー・ドライブを利用した武器を装備した戦闘機を建造することだ。そして、バツラーの根元を無にするために、伝説の母なる緑の星で、イグドラシルを手に入れ、敵の本拠地―暗黒惑星を発見し、破壊するしかない。

今、ダンと愛機“ガイア”が飛び立つ。その姿をまぶしく仰ぐ人々には、まさに“輝ける星 (Star Luster)” だった。



In his beloved StarFighter jet known as "GAIA", Dan has launched what could be his

ゲームの進行

はじめに

スターラスターのオリジナルは1985年に「ナムコット」シリーズとして、ナムコ社からファミコン用ソフトとして発売されました。

X68000/X68030版では、オリジナルのゲーム性はそのまま、X68000の機能に合わせて、グラフィックや音楽にアレンジを加え、MIDI、アナログ・ジョイスティックにも対応させました。

また、オリジナルのファミコン版（の完全移植版）も収録してあります。

ゲームの進行

ゲームは次の三つのランクに分かれています。

トレーニング (TRAINING)：練習段階、基地内でのシミュレーション。敵も少なく、コンピューターがいろいろ補佐してくれます。

コマンド (COMMAND)：実践。激しいトレーニングをくり抜けた者のみが戦い抜くことができます。

アドベンチャー (ADVENTURE)：暗黒惑星を破壊し、パツツーラを全滅させることが最終目的です。宇宙に散らばる七つのキーを集めないと、敵の本拠地を探し出すことは困難です。

これらの中から一つを選ぶと、ゲーム開始です。ゲームはマップモードとコンバット・モードがあります。

マップモードでは、マップを見てどの敵を攻撃するか、あるいは基地へ帰るかなどを選択します。戦略性が要求されるところです。

コンバット・モードでは、実際に敵との戦闘が行なわれます。エネルギー残量等に注意しながら、敵を全滅させてください。

マップ内の敵を全滅させるとゲームクリアです。戦い方に応じてコンピューターによる評価がされます。



No Copy

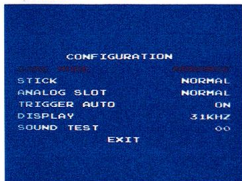
このマークは
不法コピー
禁止マークです。

ソフトウェア的保護監視機構

コンフィグレーション・モード

ゲームランク選択時に「CONFIGURATION」を選ぶと、コンフィグレーション・モードに入ります。

[OPT.1]キーか、SELECTボタン、またはスティック上下で項目を選び、[SPACE]キーか、A、Bボタン、またはスティック左右で切り替えます。



GAME MODE

オリジナル(ファミコン)版とアレンジ版を切り替えます。

電源投入時はアレンジ版が起動します。

STICK

スティックの上下を反転します。

キーボードの上下も同様に反転します。

ANALOG THROTTLE

アナログ・ジョイスティックのスロットルを反転します。

TRIGGER AUTO

ビームの連射ON/OFFを切り替えます。

オリジナル(ファミコン)版では意味をたちません。

DISPLAY

画面周波数を15kHzか31kHzに切り替えます。

SOUND TEST

ゲーム中に使用されている音楽や効果音を聞くことができます。

[4][6]キーまたはスティック左右で聞きたい番号を選び、[SPACE]キーまたはA、Bボタンで演奏します。

EXIT

コンフィグレーション・モードを終了してタイトル画面に戻ります。

ANALOG STICK

この項目は、アナログ・ジョイスティック使用時のみに表示されます。スティックやスロットルのセンターが80付近になるよう調節してください。

操作方法

キーボードでの操作

- [8] マップモード：カーソルの移動
- [4] [6] ……コンバット・モード：自機の上下左右旋回
- [2]

[SPACE] ……マップモード：フォトン
発射 (COMMAND、
ADVENTUREのみ)
コンバット・モード：ピ
ーム発射

[XF2] ……マップモード：ワープ
コンバット・モード：押す
と加速、放すと減速

[OPT.1] ……ゲームランク (TRAINING、
COMMAND、ADVEN-
TURE) のセレクト
コンバット・モード/マッ
プモード切り替え

[OPT.2] ……ゲーム・スタート
一時停止 (ポーズ)

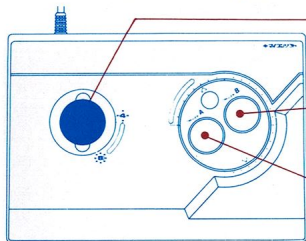
[ESC] ……一時停止 (ポーズ)

[CAPS] ……デジタル/アナログ・ジョ
イスティックの切り替え
ランプがついているとアナ
ログ・ジョイスティックで
す。途中でジョイスティッ
クを変えた場合は、必ずこ
のボタンの切り替えを行な
ってください。

[SHIFT] + [HELP]
(または [OPT.2] を押しながら [OPT.1])
……タイトル画面に戻る

※アナログ・ジョイスティック接続時にはキ
ーボードからの操作はできません。

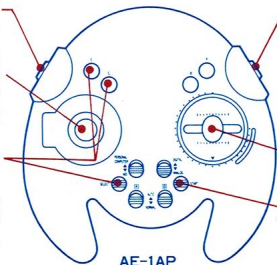
ジョイスティックでの操作



- スティック**……マップモード：カーソル移動
 コンバット・モード：自機の上
 下左右旋回
- Bボタン**……マップモード：フォトン発射
 (COMMAND、ADVENTUREのみ)
 コンバット・モード：ビーム発射
- Aボタン**……マップモード：ワープ、
 コンバット・モード：押すと加速、
 放すと減速

アナログ・ジョイスティックでの操作

- C、Dボタン**……マップ
 モード：ワープ、コンバット・
 モード：使用しません
- スティック**……マップモ
 ード：カーソル移動、コン
 バット・モード：自機の上
 下左右旋回
- SELECT、E1、E2ボタン**……
 ゲームランク(TRAINING、
 COMMAND、ADVENTURE)
 のセレクト、マップ
 モード/コンバット・モ
 ード切り替え



- A、Bボタン**……マップ
 モード：フォトン発射
 (COMMAND、ADVENTUREのみ)、
 コンバット・
 モード：ビーム発射
- スロットル**……スピード
 の調整
- STARTボタン**……ゲ
 ーム・スタート
 一時停止 (ポーズ)

AE-1AP

画面構成

アレンジ版

照準 (コンバット・モード時)

ここに向けてビームが発射される。

敵が照準に重なると、COMPUTERが軌道を補正してくれる(ただし、COMPUTERが故障していない場合)。

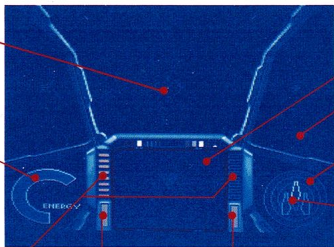
エネルギー・ゲージ

すべてなくなるとゲーム・オーバー。

リアクター・パワーアップ時には緑色(フル状態時)になる。

フォトン所持数

フォトンはマップモード時に遠隔地から敵を攻撃できる強力な武器。最高16発まで所持することができる。



ビームの充填状態

ビーム・パワーアップ時には青くなる。

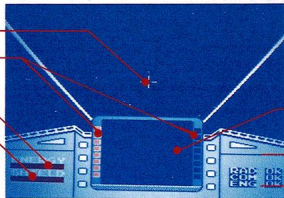
オリジナル版

照準 (コンバット・モード時)

フォトン所持数

エネルギー・ゲージ

シールド・ゲージ



※各項目の内容はアレンジ版と同じです。

シールドの状態をシールドと同じ色で表す。

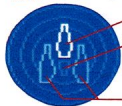
シールド・ゲージ

シールドの状況を色と円の大きさで表す。

色は、青（フル状態）→黄→赤→無しの場合。

シールド・パワーアップ時には緑色（フル状態時）になる。

機体のダメージ状況



RADAR(レーダー)

COMPUTER(コンピューター)

ENGINE(エンジン)

それぞれの状態が点滅の仕方で行く。

点滅なし……問題なし

黄色く点滅……故障

黄→赤点滅……不能

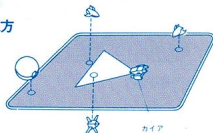
ディスプレイ

ディスプレイ

マップモード：敵、基地等の配置図が表示される。詳細は次ページを参照。

コンバット・モード：レーダーとして機影が表示される。

レーダーの見方



自機の真上から見下ろした情報が表示される。上下の位置関係は表示されない。

機体のダメージ状況

RAD : RADAR (レーダー)

COM : COMPUTER (コンピューター)

ENG : ENGINE (エンジン)

以下のように、それぞれの状態を示す。

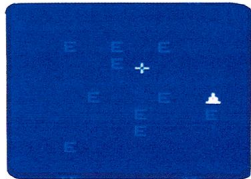
OK……問題なし

DA……故障

NG……不能

基本ルール

ディスプレイ(マップモード時)の見方



E……敵編隊

編隊を全滅させるとマップ上から消える。

B……ベース (黒くなっていると危ない)

エネルギーを補給し、壊れた所を修理してくれる。

*****……星 (黒くなっていると危ない)

全部で8色の星がある (ADVENTUREのみ)。

::……アステロイド

敵はアステロイドを越えてくることができな
い。防壁の代わり。

▲……自機ガイア

+……ガイアのカーソル

ワープ/フォトンの目標になる。

エネルギー

自機ガイアは、フル・チャージで24567ポ
イント (標準時) のエネルギーを持っています。

エネルギーがなくなるとゲーム・オーバ
ーです。またエネルギーは、ベース基地で補給
することができます。

エネルギー消費量

ワープ時

ワープする距離によって消費量が違いま
す。左上から右下まで一番遠い距離をワープ
すると、2304ポイント消費します。

ノーマル・ドライブ時

1秒ごとに「4×スピード (1~14)」ポ
イント消費します。

ビーム

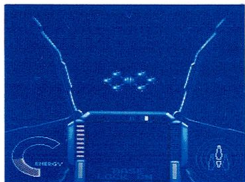
1発につき8ポイント消費します。

敵の攻撃を受けた時

シールド回復のため、シールド1に対しエ
ネルギー1を消費します。

ベース基地でのエネルギー補給の方法

マップ上の「B」にカーソルを合わせ、ワ
ープします。



レーダーを見ながら、その区域内のどこか
にある、ベース基地を捜し出してください。

適正な距離でベース基地に照準をあわせて
“LOCK (ロック)”し続けると、ベース基
地からシャトル (サイテーション) がやって
きて、エネルギーの補給と故障箇所の修理を
行なってくれます。

パワーアップ・モジュール

ベース基地によってはパワーアップ・モジ
ュールを補給してあげることがあります。

ハイパワー・リアクター：フル・チャージ・
エネルギーが2倍になる。

ハイパワー・シールド：防御力が2倍になる。

ハイパワー・ビーム：攻撃力が2倍になる。

フォトン：フォトンが8発補給され、最高16
発持つことができる。

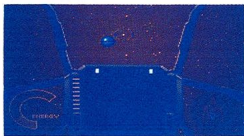
シールド

1536ポイントまでのダメージには耐えら
れます (標準時)。回復力は1秒間に240ポイ
ントで、完全に回復するためには約7秒かか
ります。シールド回復前にさらにダメージを
受けると、部分的に故障したり、自機が破壊
されたりします。連続で攻撃を受けないよう
にしよう。

敵の攻撃力

種類\色	ブルー	グレー	バイオレット
ラグラ	512	1024	1536
アレフ	768	1536	2304
レイト	1024	2048	3072
ディスラプター	2048	3072	4096

ガイアは、敵からの攻撃が当たると表のよ
うなダメージを受けます。



基本ルール

故障状態

故障をすると、ガイアの各部分に次の二つ
のうちいずれかの症状が出ます。

不能は症状が二つとも出た状態です。

RADAR (レーダー)

レーダー点滅

マップが更新されなくなる

COMPUTER (コンピューター)

照準が消え、自動補正がきかなくなる

フォトンが撃てない

ENGINE (エンジン)

最高速低下

シールドがチャージされなくなる

主なメッセージ一覧

COMBAT MODE STAND BY: コンバット・モー
ド・スタンバイ (用意)

COMBAT MODE RELEASE: コンバット・モード
解除

DEFEND STAR: 星を守れ

STAR EXPLODED: 星が破壊された

DEFEND BASE: ベース基地を守れ

BASE EXPLODED: ベース基地が破壊された



RADAR DAMAGE: レーダーが故障した

RADAR BREAK DOWN: レーダーが不能となった

COMPUTER DAMAGE: コンピューターが故障した

COMPUTER BREAK DOWN: コンピューターが
不能となった

ENGIN DAMAGE: エンジンが故障した

ENGINE BREAK DOWN: エンジンが不能となった

BEAM POWER UP: ビームがパワーアップした

SHIELD POWER UP: シールドがパワーアップ
した

REACTOR POWER UP: エネルギー・チャージカ
がパワーアップした

PHOTON CHARGED: フォトンが補充された

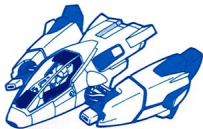
LOCATED UNKNOWN ENEMY: 未知の敵を突き
とめろ

UNKNOWN ENEMY WARP OUT: 未知の敵は去った

BASE LOCK ON: ベース基地をロックした

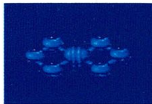
STAR LOCK ON: 星をロックした

キャラクター紹介



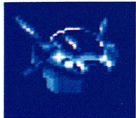
ガイア

主人公ダンが乗り込む宇宙戦闘機。戦艦クラスに匹敵する攻撃力を持つ。



ベース基地

ボスコニアン戦争時のものを改造して使用している。

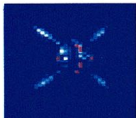


シャトル(サイテーション)

ベース基地等との連絡に使われる。

敵キャラクター

それぞれ、敵の色がブルー、グレー、パイオレットの順に攻撃力や防御力がアップして強くなります。



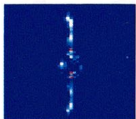
ラグラ

敵の無人戦闘機。正面からの攻撃をしかけてくる。



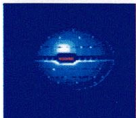
アレフ

敵のバトル・アーマー。急上昇攻撃が得意。



レイト

敵のバトル・アーマー。高速離脱攻撃をしかけてくる。



ディスラプター

敵の超大型バトルシップ。攻撃力、防御力ともに大きい。



コマンダー

確認されたばかりの敵最新鋭機。すべてにおいて謎である。アレンジ版ADVENTUREモードのみで登場。

ゲーム・オーバー

自機が敵に破壊されたり、エネルギーがなくなると、航行不能になるとゲーム・オーバーです。

ゲーム・オーバーまたはゲームクリアすると、プレイヤーの評価が表示されます。

TARGET SCORE	破壊した敵のスコア
BASE	生き残ったベースの数
STAR	生き残った星の数
USED TIME	かかった時間
USED ENERGY	使ったエネルギー量
TOTAL	総合評価

$$\text{TOTAL} = \text{SCORE} \times 5 + \text{BASE} \times 50 + \text{STAR} \times 100 - \text{DATE} - \text{ENERGY} \div 128$$

プレイヤーの総合評価に応じて右のランク表のような階級が与えられます。最高ランクをめざしてがんばってください。

ランク表

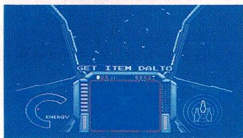
MARSHAL OF FORCE PARAGON
CHIEF MARSHAL PHOTON
CHIEF MARSHAL PROMINENCE
MARSHAL KWANNON
MARSHAL SUSANOO
MARSHAL IMPULSE
VICE MARSHAL MONGAW
VICE MARSHAL GILGAMESH
VICE MARSHAL RADIANT
COMMODORE PHOENIX
COMMODORE PEGASUS
COMMODORE MACCO
CAPTAIN THUNDER BOLT
CAPTAIN HURRICANE
CAPTAIN TORNADO
WING COMMANDER TIGER
WING COMMANDER PANTHER
WING COMMANDER LEOPARD
SQUADRON LEADER EAGLE
SQUADRON LEADER HAWK
SQUADRON LEADER FALCON
SQUADRON LEADER DANDRUFF
LIEUTENANT WOLF
LIEUTENANT FOX
LIEUTENANT BULL DOG
LIEUTENANT TOM CAT
FLYING OFFICER BLUE JAY
FLYING OFFICER HUMMING BIRD
FLYING OFFICER LARK
FLYING OFFICER SPARROW
PILOT OFFICER HORNET
PILOT OFFICER AERO BEE
PILOT OFFICER DRAGON FLY
PILOT OFFICER ALPHA FLY
PILOT OFFICER MOSQUITO
CADET PLANKTON
CADET AMOEBA
CADET MICROBE
CADET MITOCHONDRIA
CADET WANG

秘情報

1. アステロイド

ADVENTUREモードで、四つあるアステロイドのうち二つには秘密が隠されている。

隕石を連続で撃ち続けると……



2. スターノイド

ワープしてベース基地まで帰れないほどエネルギーが減ってしまった時、ある方法でスターノイドが現れ、1回に限りエネルギーを補充してくれる。

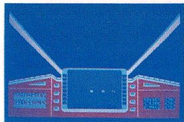
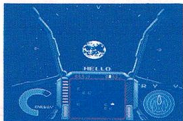
ヒントはジョイスティック2に助けを求めよう。



3. 七つのキー

ADVENTUREモードでは七つのキーを集めないと暗黒惑星を捜し出すことは難しい。

キーはマップに散らばる星で手に入れることができるはずだ。敵編隊を一つ全滅させることに、星を訪れるようにしよう。



4. 各部の故障状態は、キーボードのランプでも表示されている。

各々次のキーのランプに対応している。

RADAR：かな

COMPUTER：ローマ字

ENGINE：コード入力

問い合わせについて

製品には万全を期しておりますが、万が一ラブルがありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかつたり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお、正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった。

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と修理費として料金1,500円を当社（下記住所）までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL 03-3445-8201（ダイヤルイン）

【ご注意】

※交換、チェックをご希望の場合は必ずサポート・カードに必要事項をご記入の上、ソフトとともにお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からないことや、疑問に思うことが出てきた場合にはマイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、疑問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見ご要望なども大歓迎です。

なお、電話での問い合わせはご遠慮願います。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

STAR LUSTER

スターラスター
X68000/X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER

増田明義

MUSIC PROGRAMMER

LUVEX

GORRY

GRAPHIC ARRANGE

齋藤久典

SUPPORT

なにわ 植木純二

Hiaro. 磯部っち

TEST PLAYER

USSY GORRY

錦 田中浩

土肥

MICOMSOFT 1994

**DEMPA
MICOMSOFT**

ST2

XEPT

ST2

MAM

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

MUS

* サポート・カード *

ソフトが正常に動作しない場合は、この用紙に必要事項をお書きの上、ソフトと共にお送り下さい。但し、お客様のご使用上の不備による動作不良の場合は、手数料及び修理費として、1,500円を頂いております。また、ユーザーズカードが返送されていない場合はサポートを受けることができません。ユーザーズカードは必ずご返送ください。

○購入日： 年 月 日

○購入店名： _____

○ソフト名： _____

○機種名： _____

○メディア： _____

フリガナ
○氏名： _____

○住所：〒 _____

○電話番号： () _____

○ご使用の機種 _____

○ご使用のドライブ又はデータレコーダ _____

○ご使用のジョイスティック _____

○その他接続している周辺機器がありましたらお書き下さい。

〈症状〉

できるだけ詳しくお書き下さい。

ここからは当社記入につき書き込まないで下さい。

受付日： 年 月 日 / 担当者：

郵便はがき

1 4 1

料金受取人払

大崎局承認

415

(受取人)

差出有効期間
平成7年6月
30日まで

東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社
出版販売部行

(〒) ☎

ふりがな
ご住所

ふりがな
ご氏名

年齢

ご購入新聞:

ご購入雑誌:

日刊電波新聞申込欄 (1ヶ月¥4,900(税込)朝日新聞販売店より配達)

電波新聞を 月 日より 部購読を申込みます。

ご芳名

(印) ☎

ユーズ・カード

以下のアンケートにお答えの上ご返送ください。

ご購入いただいた商品名をご記入ください。

タイトル

対応機種

購入日

年

月

日・購入店名

(1)この商品をどの様にお知りになりましたか？

紹介記事(雑誌名))

広告(雑誌名)) 店頭で見て

友人・知人の紹介 パソコン通信 その他()

(2)あなたがお持ちのパソコンやゲーム機を教えてください。

●パソコン []内はどちらかに○をつけてください。Dはデスクトップ・タイプ、
Nはノート及びラップトップ・タイプです。

X68000/X68030(メモリ M)[5インチ・3.5インチ]

PC-9801(メモリ M)[D・N] PC-286/386/486[D・N]

FM TOWNS Macintosh[D・N] DOS/Vパソコン[D・N]

J-3100[D・N] AMIGA その他()

●周辺機器

モニター(機種名) ハードディスク(容量 M)

プリンタ モデム ジョイスティック/ジョイパッド MID機器

スキャナ その他()

●ゲーム機

スーパーファミコン ファミコン ゲームボーイ メガドライブ/メガドライブ2

メガCD/メガCD2 ゲームギア PCエンジン CD-ROM2

PCエンジンDUO ネオ・ジオ その他()

●家庭用テレビについて

(機種名 メーカー 大きさ インチ)

(3)ご購入いただいたこの商品の感想は？

満足 普通 不満

ご意見

(4)今後発売を希望される商品は？

①

②

③

アンケートにご協力ありがとうございました。このユーズ・カードは当社の顧客カードとして保存され、後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

「第1回全日本X68000芸術祭」の
優秀4作品+新作1本を収録!

好評発売中!

ザ・ワールド・オブ・X68000 II

The World of X68000 II

楽しい企画が満載

内容

「フォーミュラX」
ワールド・チャンプへの道
X68000ゲーム (秘) 大辞典
収録作品楽譜集

C力検査

Cマークの空いている方向を素早く押せ! 多彩なモードが用意されており、単純だがものすごく熱くなれるゲーム。全国大会ゲーム部門賞受賞作。

5インチFD4枚付
X68000 / X68030対応

監修: 山下 章

RUSH!

ホバーカー同士をぶつけて、相手をフィールドから叩き落とすアクション・ゲーム。MIDIケーブルやRS-232Cを使えば、8人までの対戦プレイを実現。

CYNTHIA

拡大縮小やラスタ・スクロールを駆使した縦スクロールのシューティング・ゲーム。自分のプレイ・データをセーブして、トレース・プレイも可能。

USEFUL

ソフトハウスの方々にも絶賛された、X68000用スプライト・エディタ。ユーザーの立場から考えられた、数々の便利なコマンドが用意されている。

T-94X

前回好評だった「フォーミュラX」の制作チームが、新作を提供してくれた。今回は6人同時プレイが可能なタンクバトル・ゲームだ!



●A4変形

定価 4900円(税込)送料380円