



「サーク」
Yの道

The Art of Visual Stage

冒険大王書
バドゥーへの道

コミック 7月号付録

ようこそ、冒険者よ

ちょっとばかり発売がのびて、ファンをやきもきさせていた「サーク」も、ようやくキミの手もとへとどいたハズ。今頃はきっと、朝起きてフレイ、夜寝る前にフレイ、そして夢の中でもフレイと、どっぷり「サーク」の味の日々を送っている事と思う。そんなキミにコンフが贈るゴカ企画がこれ、

「サーク・冒険全書」
なのだ！

この1冊さえあれば、冒険は楽しい観光旅行、気軽なハイキングと化



し、一般ゲーマーが引けなく見逃すオイシイ部分にスポットを当てているので、ツウの醍醐味が味わえるのだ。「サーク」のすべてを鼻のズイまでしゃぶりつくせることウケアイである。そして巻末にはなんとなんと、最後のボス・バドゥーの記念写真つき!! というからたまらない。果たしてこんな強力なアイテムを、単なる別冊付録として全国津々浦々まで送り出してしまっているのだからか！ 単行本にして発売すれば、ライターのもの「ロードス島戦記」の水野良氏のように印税がガツホガツホと……おっと失礼。話がそれたけど、ともかくそれほど得な情報が掲載されているわけだ。キミたち冒険者も心して読んで欲しい。

さて、ゲームの目的をハッキリさせておこう。

まず、キミが最終的にやらなくてはならないことは、ウェービスの国を力で支配しようと企むバドゥーを倒すことだ。でもバドゥーは、フツの武器で倒されてくれるほど甘っちょろくはない。ヤツちゃんのドスといえども歯が立たないだろう（試したことないけど……）。

究極はさておき、バドゥー攻略のためには、特殊なアイテム・サークディーブルが必要となってくる。これは赤・青・緑の3つの宝石で、神の子孫しか使えないというシロモノ。で、この3つの宝石を、剣・ヨロイ・タテに取り付けることで、物めてバドゥーと戦えるようになるんだ。つまり、3つのサークディーブルを手に入れることが、とりあえずのゲームの目的というわけ。

とはいえ、そこまでの道のりは、山あり谷ありダンジ



ョンあり、ボスキヤラありと、とーつても陰しい味の連続だ。ぜひとも本書をメー杯活用し、リセットキーを何度も押すことのないようガンバってくれ。

風光明媚・自然が残るサークの世界！





聖域の砦

木の精

フェアレスの町

番人の家

海賊の港

CONTENTS

(第一部)

旅立ちの町フェアレス	4
聖域の砦	6
ノルマナの町	9
洞窟へ	10
マイクロキャビン突撃取材ちゃ!	12

(第二部)

小人たちの湖泳ムス	13
グゼラートの塔	14
炎の砦	16
モンスター名鑑	18
オリジナル・テレカ、プレゼント!	18

旅立ちの町はここ、フェアレスだ

よーし、さっさと装備を整えて出発しようぜ! というせっかちな人もいると思うけど、ちょいタンマ。やっぱりどんなRPGでも情報収集は基本中の基本、これなくしてはエッチのない福袋のように味気ないというものだ。

(●なんのこっちゃ)

いろいろ情報を集めていくうち、いくつか重要な単語を聞くことができるぞ。例えば「昨日の地震は「トリデ」の方が震源地」とか「ノルマナ」の町へは「毒の沼」のせいで行けない」とか。これらはあとで訪れる場所であ



り、ストーリーの伏線にもなってるから、しっかり心に留めておこう。

ひととおり情報を聞き終えたら、次は町長の家へ。町長の孫娘エリスの頼みごとを聞いてあげると、やっと町長に会うことができるんだ。町長と一緒に出てくるメッセンジャーピクシーは、この国の王様からのメッセージをキミに伝えてくれるぞ。ここでようやく冒険の目的を知ることができるのだ。それと同時に町長

が600Gくれるので、このお金で装備を買おう。でもさ、実際これっぽっちのお金じゃマトモな武器なんか買えやしないんだよねー。ブツブツ。

たぶん、買うとすればショートソード、レザーアーマー、スモールシールド。魔法もかけたいし、ほし肉も欲しいけど仕方ないなあ。まあ、こんな物でもないよりはマシ。ちゃんと装備したならば、いよいよ町の外へ出てみよう!



主人公の家

▲父が家に出たまま帰らなかったで、悲しみのあまり失明してしまったキミの母



町長の家



▲メッセンジャーピクシーに会うことができれば、重要な情報を教えてもらえるぞ



道具の店

▲役に立ちそうなアイテムは売り切れ、結局買えるのは、パンとほし肉だけ



病院

▲ほとんどナンノ看護婦さん。コンプ編集部にもこんな美人がいっぱい!



武器の店

◀ちょっとイイものを買おうとしても、レベルがたりないと売ってくれないのだ。チェック!

ショートソード 200ゴールド	グラディウス 900ゴールド	ファルシオンソード 2000ゴールド
レザーアーマー 200ゴールド	リングメイル 1100ゴールド	チェインメイル 2100ゴールド
スモールシールド 200ゴールド	ラウンドシールド 1000ゴールド	ラージシールド 1900ゴールド



魔法の店

◀ゴースト系のモンスターと戦うためには、ここで武器強化の魔法をかけてもらわなくてはならない。もしお金がなくてダメなときは……逃げまくるしか手がかり!

	名称	値段	効果
スクロール	ライトニング・ボルト	300 ゴールド	S T R分のダメージをまわりの敵に与える
	デス・スペル	900 ゴールド	まわりの敵を一撃で倒す
	テレポート	700 ゴールド	瞬間にして町へ帰れる
武器強化	ソード	武器の 値段の 1/2	・武器の威力を1.25倍強める ・ゴーストタイプのモンスターやボスキャラにダメージを与えることができるようになる
	アーマー		
	シールド		

フェアレスの町から第1のボスへ

町の外へ一歩踏み出すと、そこはもうモンスターの世界。あっちでスライムがぶにぶによ、こっちでスケルトンがカタカタと、うっとおしい限りやね。

最初のレベル1の状態で、スライムの相手が精一杯ってところ。なるべく町の付近でレベルアップにはげよう。レベル2にさえなっちゃえば、スケルトンといえども楽勝なはずだじゅーん。

そうそう、モンスターと戦ううえでのコツを教えちゃおう。1つは「イース」シリーズでおなじみの半キャラずらし。真正面から敵にぶつかるより、ほんの半キャラぶんずらす感じで戦いと意外と効く、というアレだ。もう1つは、敵に対して常にうしろに回り込むように戦うこと。これらをマスターすれば、少しレベルの高いモンスターも、なんとか片づけられるだろう。

こうしてレベルを上げながら、つい



▲この女の子を見捨てることができるヤツは、なかなかの大物。でもゲームは解けないぜ



▲女の子の父は、いろいろな情報をくれる。ボスを倒したあとも、1度立ち寄ってみよう

でにお金もためていけば、装備もいざれ整うはず。そうなればこっちのも。もう少し遠い土地まで遠征する準備の完了だ。

はじめに行くべき場所は、聖域の砦ではなく、その手前にある木の精の森だよ(P2~3の地図を見てね)。このあたりに最初のイベントが待っているぞ。

さっそく行ってみよう! すると…
…ほら、女の子が倒れていた! よーし、握え膳喰わぬは男の恥、あ、こりゃ意味が違つか。ともかく、女の子を助けてあげなくっちゃね。

女の子を家まで連れていくと、ケガが深いのでフェアレスの病院

まで連れて行って欲しいと頼まれる。そんなわけで再び町へとリターン。

ここで気をつけたいのが、穴ぐらからはい出してくるワーウルフ。だいたいレベル4ぐらいないと苦戦をしいられるだろう。ま、連中は足がトロいから逃げ切れないこともないんだけど、ここで手を抜くとボスに遭遇したときにイチコロになってしまう。レベルアップはゲームの流れに逆らわずこなしの方が賢明というもの。

町から再び女の子の家へ戻ると、森の奥にいる木の精についての情報がもらえる。なんでも、木の精が狂暴になっているから鎮めて欲しいとのこと。実はこの木の精が、第1のボスキャラなのだ。キミの今のレベルはいくつかな? 最低でもレベル5は欲しいゾ。



▲木の精が口を開けた時が、攻撃のチャンス! 確実にダメージを与えろ!

テここだけのいい話

ACT1

びしっ! 好き勝手いってんじゃねエ!! の巻

ども! テイブで一す。「あっ、ゴイツまた軽いノリで現れて、ためにもならないムダ話をする気だな」なんて思ってるだろ。ところがギッチョン、今回はちがうぞ。この私が「サーク」の美味しいポイントを一ガーンガン! 紹介してあげようってわけなのだ。

でわ、まず始めのポイント「おんぶ娘」のお話ーい。おんぶ娘といえは、ほら、あの川辺で倒れている女の子のこと。あの子、町の方じゃなくて森の中に行こうとすると、「森じゃなくて、町へつれてって」。町

へついても病院じゃない建物に入ろうとすると「病院へつれてって!」などと、わがままばかり言ってくるのだ。まあ、イベントをスムーズに進めるためなんだろうけど、私だったらビシッ! パシッ! と横顔



▲ひとりでこんな所にくるからだよ



▲うるさいんだよ!

叩いてしまうだろう(●ケガ人になににするだ!)。みんなも一度試してみよう、頭にくること請けあいだぞ。しかし、頭にくるからといって女の子を助けられないわけにはいかなんだよねえ。ゲームが進まなくなっちゃう。まあ、ここはグッとこらえて笑顔で病院まで連れて行ってあげよう!

聖域の砦に待つ死の回廊!



一難去ってまた一難。これ、RPGの常識。そんなわけで次に遭遇する新たな冒険はというと、聖域の砦の探索だ。

この砦については、あのフェアレスの町でさんざん聞かされたでしょ。地獄の震源地でな話とか、モンスターがココを目指してるなどウワサもイロイロ。やっど、その真相を確かめる時がきたってわけだ。

砦へ行くためにはモルムのカゲの1本道を通らないと行けないんだけど、これがまたタイヘン。なにせモンスターがあとからあとからわいてくる。

特にコマったちゃんは、サンドマン。コイツはハサミ撃ちが大得意。どんな戦士だって、うしろから思いっきり殴られたらひとたまりもない。くれぐれも注意を。

ほうほうの体で1本道を抜けると、やって来ました聖域の砦。巨大な入り口がドーンとそびえているのだっ!

砦のなかは3階建てになっていて、階段が複雑に入り組んでいる。はじめのうちはどこへ行って良いやら迷うと思ふけど、まずは1階から丹念に歩き



▲そういえば2階に薬物庫のカギがあったっけ。まずそれから探さなくっちゃ!

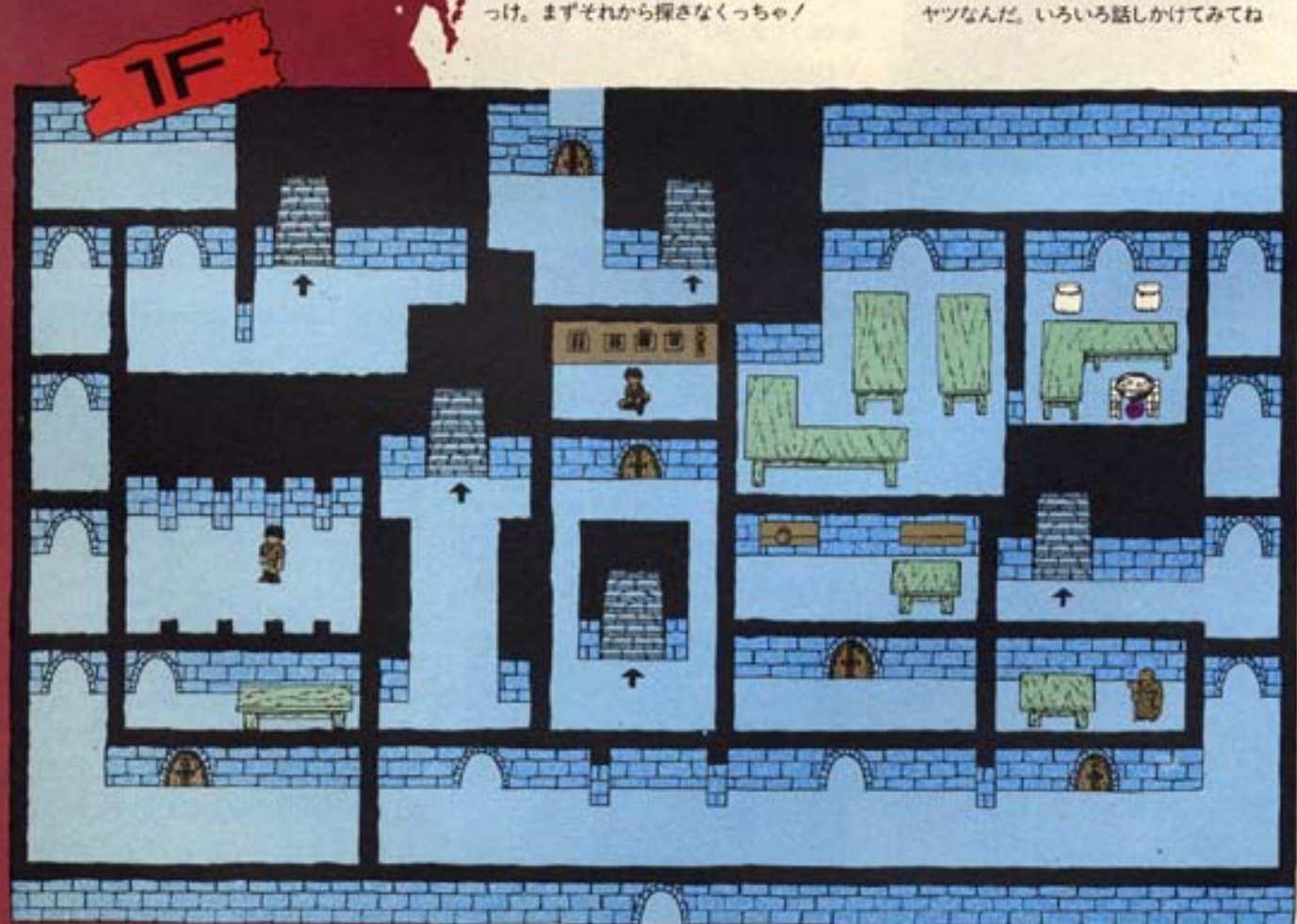
まわろう。なにせ、2階から上のモンスターは減法強い。ここでレベルを7~8まで上げておけば、後々ラクになってくるしね。

そこで気をつけたいのが壁ぎわの戦闘。手前に壁があったりすると、キャラがその影に隠れて見えなくなっちゃうんだ。これじゃあ敵のうしろに回り込むどころか、どんな敵と戦ってるかさえわからない。この時はかりは「サーク」のリアルさからめしい!

こうして経路確かめさせをしてるうち、きつとケガをした老人を発見したハス。この老人は大切なアイテムを持っているので、言うことを聞いてあげよう!



▲恐ろしいオッサンだけど、根はやさしいヤツなんだ。いろいろ話しかけてみてね



どーしてこんな所にドラゴンがいるの!?

老人にアイテムはもらえた? それがあればたいいの部屋には入れるようになるぞ。そうなればこっちのもの。どんどん部屋をのぞいてみよう。どこかにクサリにつながれたお姫さまが……いたらいいんだけど、実際は男ばっか。でもガッカリすることはない。どの人も砦を制覇するには欠かせない人達なのだ。しかも、1度会っただけじゃ全部の情報を教えてくれない人もいるので、いまづまったらマメに会いに行こう。

また、クサリやテーブルを見つけたときは、1キャラ単位で当たり判定を試して見ることをおススメするぞ。絶対に得るものがあるはずだ。ほらほら、あったでしょ。なにに、「武術の本」だって? おっ、読んでみたら体力と



▲ココが水圧調整室。やっと出口が開くと思ったのに……



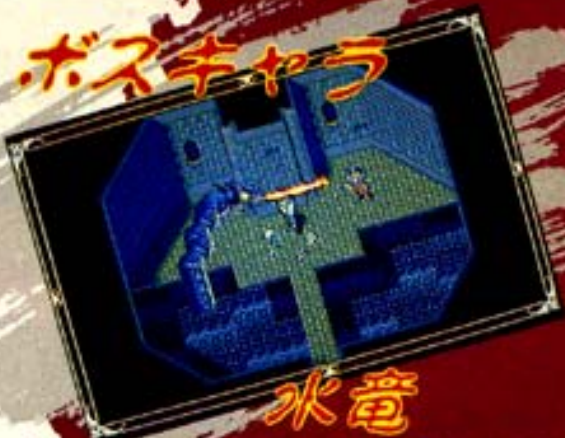
防御力が上昇したぞ。やったねっ!

さて、砦を探索してゆくと、老人からもらったアイテムだけじゃ入ることのできない扉がいくつかあったことと思う。RPGに慣れた人はピンときたでしょ。そう、こうゆう部屋にこそ最重要の秘密が隠されているというわけ。ひよっとしたらお姫さまも……(いないっつーの)。それでこれらの扉をどうやって開けるか、ということが課題となってくる。

ここですべきことはカギを探すこと。だけど、

いくらクサリやテーブルをあさっても見つからない。となると……

この問題に見事正解した人は、第2のボスキャラの部屋へお招待!!



▲ボスが居る部屋に降り込んで情報を取ろう。でもこれがまたムズイっ!

テここだけのいい話

ACT2

オッサン、はよ教えんかい!!の巻

つづいての情報は、塔の中にある「スーブオッサン」の秘密だ。はっきり言って、このオッサンが水門の

開け方を知っている(偉そんなこと、もうみんな知ってるよ!)。しかし、話をすると「腹が減ったのでスーブを台所から持ってきてよーん」などと言ってくる。しかし/この時のY/Nの選択で、おんなりYを選んではいけない。なぜなら、しつこくNを選んでいくと、そのうち「このガントレットやるからさー」と言ってくるのだ。もちろん、いらなければ1回でYしても進行には問題ないけど。

まあなんだかんだで、エンヤコラっと台所からスーブを持ってきてあ

げたはいいけどこのオッサン、なー人も教えてくれん。そう/ ここが第2ポイント。だいたいの人がここでつまると思うけど、ここでは一度砦の出口へ行ってみたら再びスーブオッサンに会えばいいのだよ。

まったく、このゲームにはわがままなヤツしかいないのか!



▲知ってたのなら最初から教えろよ!



王家の聖域は目前、と思いきや…

水竜を倒したあとは、壊れた石像に触れてみよう。すると、キミの先祖でもある神・デュエルからのメッセージが聞こえてくるんだ。そしてキミには、“命”を意味する青のサークディールが与えられるのだ。

でも、あとの2個、赤と緑のサークディールはどこにあるかわからない。バドゥーへの道は、まだまだ険しいイ

バラ道というわけ。よーし、決意も新たに王家の聖域を目指そう！

で、砦の出口へ行ってみると、開いた、開いた。苦勞のかいがあったってもんだ。

と、ところが！ なんと聖域への道は絶たれていた。ガーン!! そこにいる人に聞いてみると、モンスターの侵入を防ぐため壊しちゃったんだって!!



▲神・デュエルが、キミに向かって語り始めた！ 今、サークの秘密が明らかに!!



あっ！ 聖域への道が



崩れている！

▲トリデの指揮官ベル・ウェルは、聖域への隠れルートの存在を教えてくれるゾ

④ ここだけのいい話 ACT3

ほくのお友達は子泣きジジイの巻

さーてさて、みよーなタイトルだと思いでしょが、すでにプレイしている人はピンときたでしょ。そう、あのお友達トラップの



▲よよっ！ ポビーじゃないか。どうした



▲ビェーン！ 泣かせるぜ

ことです。

第一部の中段、砦をクリアして先へ進もうとすると、道端に友達の武器屋の息子ポビーが倒れているんだ。でえーい！ でーへんだあってんで抱き起こしてみると、虫の息で「キミのことが心配で来てみたんだ………ショートソードじゃなくて、もっといい武器にすればよかった……」だって。うえーん、えん、えん！ なんていいやつなんだ………と、ここで町へ連れていくか、またはY/Nの選択になるのだ。あれ？ ちょっとまてよ………助けに来てくれた友達だもん、連れていってあげるのが当然じゃないか。なんでわざわざ選択なんかにしたのかなあ………と思ったキミ！ キミは正しい！ そのとおり、ど



う考えてもおかしいよね。実は、ポビーに化けたモンスターのトラップなのでアル。この選択でYを選ぶと、背中におんぶした途端、ポビーはモンスターとなりENDとなってしまう。逆にNを選ぶと「くそっ失敗したか」と、モンスターとなったポビーと通常のバトルになるって仕掛けなんだ(弱いよ)。でもこれにはちゃんと伏線があって、初めての町でのポビーのセリフがヒントになっているんだ。そう、ポビーは絶対武器を持たないのさ。これが、究極のお友達トラップの全貌だ。ジャン!!

毒の沼を越え、ノルマナの町へ

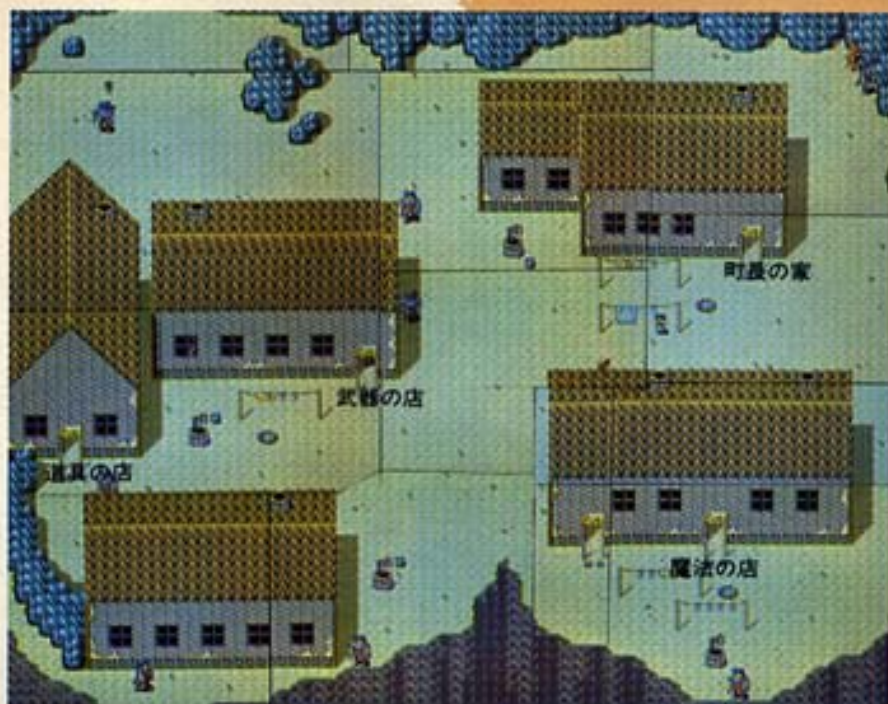
聖域への裏ルートは、どうやらノルマナの町の下にある洞窟に存在するらしい。それならば、とノルマナの町までテクテクやって来た次第。

途中、毒の沼を通過してきたわけだけど、ここはもう「ドツボ」のひとつ。も一、はまるはまる。何度、試行錯誤をくり返したとか。なんとかほし肉のまとめ買いをして、クリア。

さてノルマナの町だけど、ここでもやはり情報収集から始めたい。すると、だんだんと洞窟に関する情報が集まるハズだ。中でも重要なのが、洞窟で顔の形をした岩が裏ルートについて話していた、という証言。決して読みとばすことのないように。

ひととおり話を聞いたら、次はショッピング(?)を楽しもう。武器の店では新しい武器が一気に3つも増えているぞ。セイバー(4500G)、スケール・メール(5000G)、タワーシールド(4200G)がそれだ。でも武器強化の魔法までかけることを考えると、なかなか手の出ない金額。貧乏ってツライ。そう、魔法の店では、ディス・インテグレート(岩をとく魔法)は絶対買っておくべし。これがないと、洞窟で立往生することになるぞ。

最後に、町長の家でゴンドラの乗り方を教わったら、いよいよ未知の洞窟に向かって出発だ!



町長の家

▲町中でゴンドラの情報を聞いてからここへ来ると、その操作法を教えてくれる



武器の店

▲店主の名はサム。やいこら、サム/ ちっとは値段、負けたらんかいっ!



魔法の店

▲魔法の店のネーちゃんは、だんだんケバくなっていくような気がするなあ



道具の店

▲目玉商品はライフマント。これがあればどんなどころでも体力の回復はOK!

テ ここだけのいい話 ACT 4

あっ、この子知ってるよおの巻

お次の情報は、ゲームのヒントじゃないんだけどここノルマナの町で、あのマイクロキャピンの名作アドベンチャー「セイレーン」キャラに会

うことが出来るんだぞ。それも2人も! ひとりば、主人公だった……リスもどきクンだ(◎馬鹿もおーん! ブリルっていうんだよ。



▲なつかしいリスちゃん(ブリルだってば!)



▲こーんなに小さいから、見のがさないようにね



▲おやおや? どっかで見たことあるなあ〜



▲し〜っ! かわい〜いじゃん

原稿に書くなら名前ぐらい覚えておけよ)。そして、もうひとり妖精のピクシーちゃん。彼女には、第2部でもう一度会うことになるんだよ。チャーんと前作のキャラを使うなんて、うーんオシャレ!

洞窟の奥に眠る無数の白骨死体!

あ、この見出し、まるで川口浩隊長のノリだなあ(ネク古い?)。ま、そんなことはどうでもいい。

ともかく、長いゴンドラに乗って海を眺めながら、ようやく洞窟の入り口へ到着。せっかくグラフィックがキレイだからもっと海を見てようかと思ったけど、そこはゲーマーの悲しい性海(うみ)の明るさに耐えられず、指が勝手に動いて唯一洞窟の中へ、そこはもう暗闇の別世界だ。

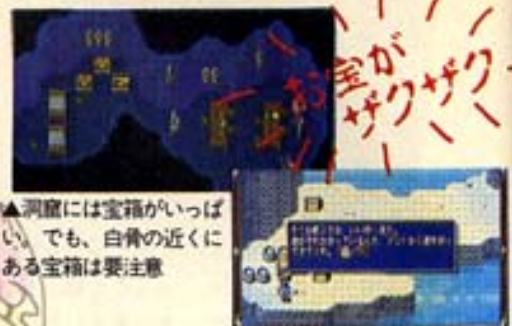
この洞窟に入る時、欲しいレベルは9~10程度。敵と戦ってみて、あ、コイツ強いな、と思ったらそれは単に自分が弱いだけ。相手に合わせて自然にレベルを上げていこう。

で、ちょっとずつ奥へ進んでゆくと……ぐえっ、白骨死体がゴロゴロ、

なんかホラーだな、と思いつつ、まわりをウロついてみよう。死霊がキミに話しかけてくるぞ。とても重要な情報が多いから、ビビらずに話を聞いてあげてね。

洞窟の中の何か所かは石でふさがれているので、ディス・インテグレイトの魔法で突破!

すると、牢屋を発見したぞ。中に1人の男が閉じ込められている。話を聞くと、ワナにはまったんだって。助けて欲しいらしいけど、どうしよう? YESかNOか。ええい、仕方ないから助けちゃおう! だけど牢を開けたとたん、男はすごい勢いでノルマナの町へ飛んでっちゃった。本当に助けて良かったのかな……。もしキミも同じように心配になったなら、1度はノル



▲洞窟には宝箱がいっぱい。でも、白骨の近くにある宝箱は要注意

マナの町に戻ってみよう。詳しくは下のコラムを見てちょ。

洞窟での次のチェックポイントは、ほぼ出口の近くにある海賊のアジトだ。けどここは、ただあさっただけじゃ何も出てこない。思いきって外に出てみると、海賊の港に出られる。これはノルマナの町で通行人のおねーさんから教わったとおり。おねーさん、ありがと♡

海賊の港にいるのは1人のヨッパライ。こいつにしつこく話しかけてみよう。すると「酒もってこーい!!」。チッ、まるで●の〇〇氏みたいだぜ。だがいつの世も泣く子と●、じゃなかったヨッパライ、には逆らえない。言うことを聞いてあげればいいものをくれるので、ガマン、ガマン。



▲ここでスカッと一発ディス・インテグレイト/石を溶かして、どんどん奥に進もうぜ!



▲おっ、コイツはなんだ? 助けて欲しいって言ってるけど、なんかウラがありそう

⑤ ここだけのいい話 ACT5

あんた、恩を仇でかえそーってのかいの巻

第1部最後のポイントは、これだー! ってわけで、たぶんプレイをしたほとんどの人が詰まるであろう、洞窟での謎の情報を教え

てしんぜよう。この洞窟で重要なのが、あの牢屋にいる男なのだ。牢屋の前まで行くと、「助けてけれー」といっ

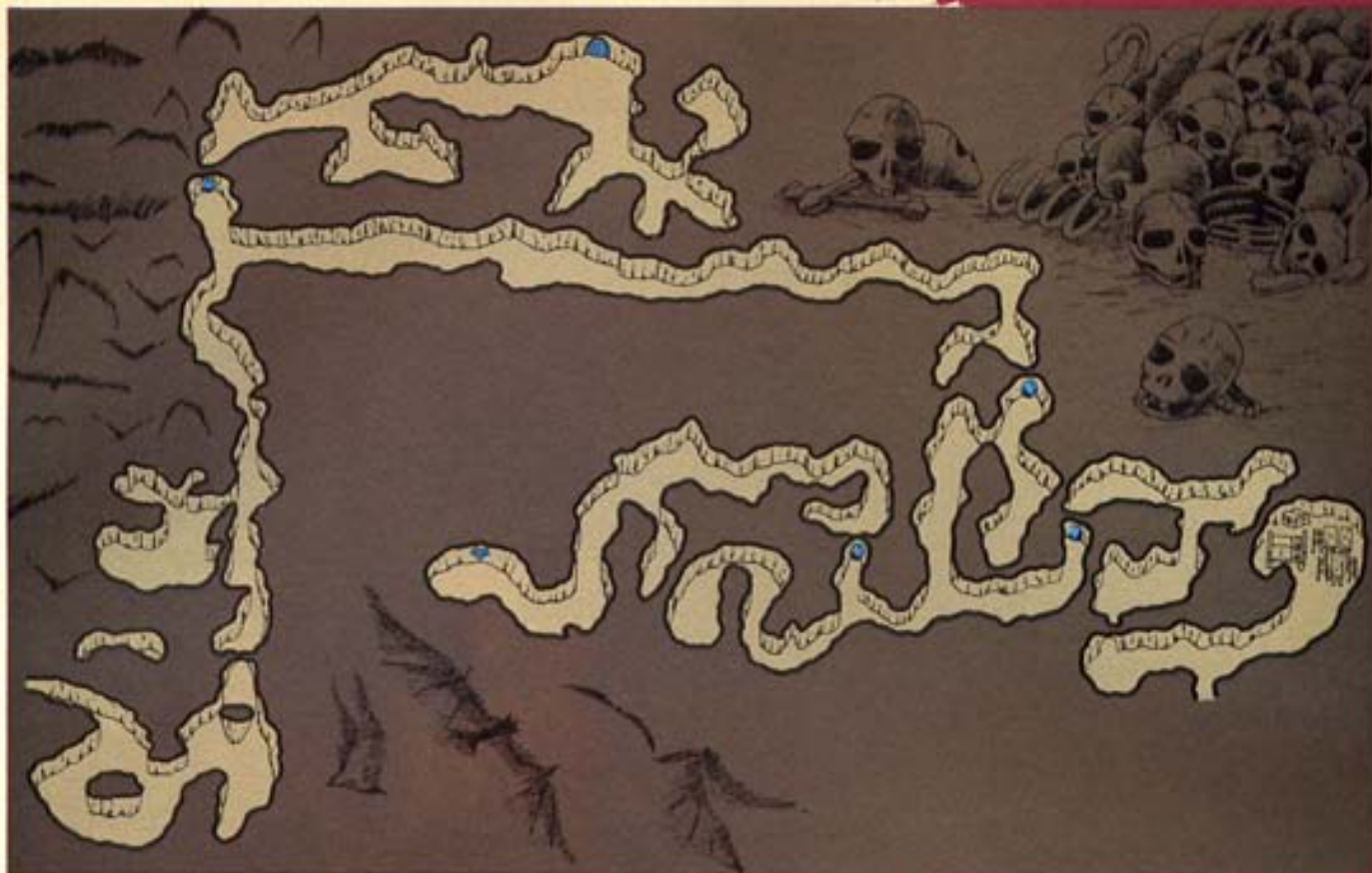
るのでRPGの鉄則/「困っている人は助けてあげよう」を実行する(だけど、いくら困っているからたって牢屋に入られている人を、勝手に出していいのかね)。しかし、この後がじえんじえん進めなくなってしまうんだよね。そうになったら、いくら洞窟の中をウロウロしてもダメ。ノルマナの町へ戻ってみよう。

すると……ホラホラ、いた! 助けてあげたあの男だ。実はこの男、この町の人々にあの牢へ入れられていて、その仕返しにやってきてたってわけだ。ここで、男と話をすると一緒に暴れ回らないかと聞いてくる。あまりすすめられないが、もちろんYとやってもいい。しかし、まー英雄なんだからどう返事をすればいいかは、分かるよね。さあ、ESPメダルを手に入れ、第2部へいっせおー!!



▲助けてから考えるなよナー





▲ムム、あやしげな場所じゃ。じつはここが裏ルートへの隠し扉があるところなのだ

ロックバイターの門をくぐり、裏ルートを発見

洞窟のホントの出口は、ロックバイターと呼ばれる隠された門だ。ここへ行く方法は、死霊さんたちの話をマメに聞いていけばわかるはず。だけど、ここは手ブラじゃ絶対に入れてくれないのだ。入りたくば2つのアイテムを



▲とてもブキミなロックバイターの第1門。この他に第2、第3の門があるのだ

集めてくること！ そのアイテムとはノルマナの町で手に入るアレと、海賊のアジトで手に入るナニじゃ。

え？ それじゃわかんないって!? んへ、じゃ、ちょっとだけヒント。

ノルマナでは、ズーンが出現してから手に入るもの。海賊のアジトではワガママなヨッパライからもらった何かを使って手に入るものだ。

いざ、アイテムを手し、ロックバイターの門へ！ すると、門が話しかけてくる。やっぱりこの先が、裏ルートなんだから。王家の紋章を見せると、ロがガポッと開いて、通路が出

現。で、でも、オレこんなブキミなどこくぐりたかあーねーよ!! 思わず絶叫してしまったが、閉所恐怖症の人もきっと同じ恐怖を味わうだろう。石像の口にもぐり込むなんて、もうこれっきりにしたくないものだ。

ところが、先に進んでわかったことだが、ロックバイターの門は全部で3つもあるのだ！ それぞれの門の間には、やはり小さい洞窟があり、モンスターが待って手をはばんでいる。必要とあらばノルマナの町まで引き返して、装備を整え直しておこう。

ロックバイターの第2門と第3門の間で、ボスキャラと遭遇だ！



▲ボスのウォーターエレメンタルとファイアーエレメンタルは、ヒコ子になると合体!

追い込みの修羅場に、突撃取材ぢや!

翌々日が「サーク」完成予定日という、追い込み真っ最中のマイクロキャビンに、我らはお邪魔しに行ったのであります。みなさん、1週間も徹夜しているとかでフラフラ。それでも、女性に優しいスタッフは、入れ替わり立ち替わり、総出で、取材に応じてくださいました。(やっば、こういう時は女でよかった!) 誌面を借りて、感謝、感謝を捧げます。

さて、伺うと、すぐ、ホヤホヤの最新バージョンを見せてもらいました。だけどもさあ、完成まで後2日ってえのは、余裕のある段階なのだろうか? ゲームの、仮に入れてある会話に、楽屋オチのギャグがポロポロ。「だんだん麻酔が切れてきた、歯がうずくわ…」「歯が痛くてギャグが思いつかないです」なんてのを読むと、プログラマーさんへの同情の念が、

思わず、こみあげてくる。うーん、早く完成して、歯医者さんに行ってきたくださいませ!

いやはや、ゲーム作るっちゅうのは、大変でんなあ。思えば、この「サーク」、構想段階から完成まで、なんと、足かけ3年。まだか、まだか、と首をながーくして待ってたファンも多かでしょう。ばってん、待ってた甲斐はあったちゅうもんです。(なんで突然博多井にならにゃあかんねん。ここは、四日市でせ) なんとって、売れに売れたAVGで稼いだ資金をたっぷりつぎ込み、ほとんど採算無視で、プログラマーのやりたいことをぜーんぶ実現したというのですから。その凝りようったら、並じゃ

あない。どこが、どう凝ってるかって? それは、下のVRシステム解説を読んでいただきやしょう。

最後に記念写真を! とねだっただが、みなさんシャイ。「それだけはご勘弁を!」と言われて、ひっこむ、姉さんたちじゃあござんせんぜ。最後にいあわせたお二人を無理やりカメラの前に引っ張り出して、「はい、ポーズ!」



▲左の男性が営業企画の天津さん、右の男性が開発課長の三曾田さんです。え、女たちはなにものか? 聞くんじゃない!

なんとって、VRシステム

VRシステム?、なに、それ? ですって? あららー、4月号の「サーク」の記事を読んでない? うーむ、それじゃあ! から解説。VRシステムとは視覚表現(平たく言やあ、見た目)の不自然さをなくしたシステム。

具体的にあげてみよう。まず、3等身のキャラでも、草むらや木だのにひっかからずに、スムーズに動ける。これは意外と大事。ひどいゲームだと、建物の向こう側

を通れないで、建物を大きく避けて歩くはめになるんだ。これじゃゲームにのめり込めない。もうひとつ、今までの不満を解決したのが、大人と子ども、建物と人間などの比率が正確になったこと。キャラと同じくらの大きさの建物に入ってみたら、迷路続きの広大な屋敷なんて裏切りと思わない? 「ウソ! こんなに広いのなら、もっと心の準備してから入ったの

▼キャラの大きさを見ただけでも、ちゃんと大人と子どもの区別がつくのだから



▲ほら、見て! 人と比べれば、建物や木の大きさがちゃんとわかるでしょ?



影のついで方の細かさに注目!



▲どこまで影が分かっているか、よく見て! 単にキャラと影をダブらせてるわけじゃないんだぞ!

に!」と、よく、わたしや怒ったもんだ。それから影のつきかたも、格段の進歩。これはかなり注意深く見ないとわからないかもしれないけど、すごく自然な影になっているんだよ。

しかし、どれも、細かい部分への配慮。早解きだけが生きがいのプレイヤーなら気づきもしないでしょうね。それでも、ベストを追求し続けたスタッフに拍手! やがて、VRシステムは標準となる日が来るでしょう。

そして、塔へ

町の端で聞いたのは、どうやら、ここかな。一見、塔には見えないけど、グルグル回りを歩くと、円筒型らしいことがわかる。町を出て、すぐじゃないの。うーん、これなら、最初はテレポートを使わなくても、大丈夫かな？ お邪魔します！ 入ってみると、いる、いる、モンスターたちが、ちと、手こわそうな連中が多そうだ。しかも、トラップが多いなあ。そんなに体力消耗するようなトラップじゃないけど、でも、いつも体力の残りに気をつけているようにしないと、やばいぞ。宝箱もけっこう、あるね。魔法のスクロールが多いのは助かるなあ。

キョロキョロしながら歩いてたら、ゴーストが話しかけてきた！ え？ 人間の言葉を話せるのか？ モンスタ



▲ゴーストに化けたまじ、元に戻る魔法を盗まれたマコケ。魔界マジシャン？ 戻すできないな

ーじゃないのかな？ 話を聞いたら、思わず、ブッ！ モンスタが恐くて、ゴーストに化けたのはよかったけど、元に戻る魔法を忘れてしまったんだって！ なさけねえ奴！ 魔法を解除する魔法ねえ、持ち物にないなあ。どっかで探してきてやることにするか。

思いだし笑いをしながら、宝箱を開けたら、いきなり、怒られた！ なんだ、こりゃ？ 宝箱の中に人がいる！ へー、ノームの家族だ。おや、おや、お母さんが泣いている。息子が帰って来ない？ そりゃあ、心配だ。お父さんからは「いつまでもジロジロのぞいてるんじゃない！」と追い出されたが、まあ、ノームの子どもを見かけたら、連れて行ってあげよう。母親ってえのは、いつでも心配性。たぶん、子どもはのんきにどっかで遊んでるうちに、

♪迷子の、迷子の…



▲宝箱に住むノームの息子が迷子なんだって。見つけて返してあげると、親子3人が並ぶぞ

時間のことなんて、すっかり忘れてるんだらうけどね。

どんどん階段を上って、上へ、上へと来たんだが、おや？ この階段は上れないぞ。バリアがあるみたいだ。どうしたもんだべ？ 一度、町に戻ることにするか。途中でユークのお兄さんにも会い、ゴーストも無事助け、今、できそうなことはひと通りやったからなあ。よーし、もう、よかろう。

⑥ ここだけのいい話 ACT6

GOGO. 第2部突入だぜいの巻

でえーい！ お話も、2部に入りいよいよ大詰め。デイヴのいい話もこのACT6で最後となってしまったぞい。

さて最後のいい話は、第2部の序盤にあるユークちゃんネタだ。ユークちゃんといえば、2部に入ってくるあるネムヌの町（ドワーフ族とかだと思っけど……）にいる男の子だ。なんでも、戦士のお兄さんが「グゼラードの塔」に行ったきり帰ってこないらしい。（きつとそりゃ、戦死してるよ。えっ？ なぜって、だっ

て戦士→せんし→戦死ってか！ かあーっかっかっかっか！）。うーん、そりゃ心配やねえ。んでまあ、町の中であれこれやって塔の奥に進んでいくと、ドキッ！ なんだこのガイ



▲あーあ、こんなにヤセちゃって……

コツは！ ってな感じでお兄さんの死体を見つけちゃうのだ。フムフム、お兄さんガイコツのいうことじゃ、自分は黒いマントの男に殺された。ユークに「人でも強く生きろと伝えてほしい」ということだった（ただし、見ためは他のガイコツとほとんど一緒。触れてみないと死霊は話してくれないぞ……それにしても黒いマントの男とは……？）。うーん、めんどくさいなあ、なんてことは



いったん町に戻ると…



▲世話焼きビクシーちゃんが現れた。そんなに母親みたいに心配するなよ。オレは男だ!

おや、ビクシーがいるぞ。おい、おい、なんだよ、心配して追いかけてきたのかい? 大丈夫だってばあ。がんばってるよー、ちゃんと。たくましくなっただろ? で、これから、どうすんの? しばらく、町でブラブラしてるのかい? そいじゃあ、またねー、バイバイ!

さーて、では、さっき助けてあげたゴースト……じゃなかった、もとい、本当はホビットだったっけ? ま、とにかく、あいつ、ケインに会おう。お礼に、なにか、いいものくれるって、



▲塔の中で助けてあげたケインが、贈り物を用意して、待っていてくれた。はい、ありがとう!

言ったもんなあ。しかし、どこにいるのかな? おっ、めっけたぜ。さっきは誰もいなかった。あの家か、やあ、やあ、コンニチワ、ええ? なんだい、これ? これをくれるのかい? ベッド? ふーん、なんか役に立つものなのかな? まあ、いいや。せっかくの好意だもんねえ、受けておくことにしよう。ユークにもお兄さんからの伝言を伝えたい。これから、なにしようかな? なんてポンヤリしてたらええ!? ビクシーがさらわれた? さらっていったのは、どうやら、ユークのお兄さんが言っていたあの男らしい。コリヤ、えらいこっちゃ。

てなわけで、再び、塔へ! おや? 塔の前になにやら冒険者がいるぞ。なに? おっと、ビックリ! の話を聞かされた。むむむ、使命に関わる重大問題で、思わず考えこみかけたんだ



▲なんだ、こいつ? えらそうな態度だなあ。ママがありゃ、ぶっとばしてやりたいところだけど、イヤ、イヤ、今は考えてる場合じゃないぞ。ただ、信じる道を選ぶのみ! そして、塔の最上層にまで上っていくと……出たな! モンスターめ! あれれ? コリヤ、なんだあ? 魔法陣か? ファン! そんなものが気になるもんか。へっちゃらだーい! 命まで鍛えに鍛えた腕をふるって、ついに敵を倒した! だが、ビクシーの姿はないなあ。いったい、どこへ行ったんだらうか? どうしよう? おや、おや? この後ろにある扉は? ねーお、やったぜ! 新たな道が開けたぞ!



敵を倒せ!



そして、塔の外へ

言わないで、ユークに伝えてあげようね。

んで、戻ってまいりましたユークのところ。兄さんのことを話すと「兄さんが…!」と暗くなってしまった。まあいいや、ちゃんと伝えたからね。そして、さらに冒険はつづく……と、ちよと待て。このイベント

「お兄さん」 胸の高い黒いマントの男に気をつけたい。魔法で死入を操るんだ。私もそいつに……

「ユーク」 ビクシーが胸の高い黒マントの男にさるおんなさぞ!!

はここでおしまいじゃないんだよ。ユークにお兄さんの事を話したら、もう一度お兄さんの死霊と話をしよう。えっ? なぜって、ヒーッヒッヒッヒッヒッ! お・れ・いがあるのよ。ただし、これをもらうにはあるところまでレベルが上がっていないといけない、という条件があるのだ。それを満たすまでは、何度行っても「まだレベルがたりんな」と言われてしまう。おまけにもらったアイテムは、はっきりいってなくてもいいようなやつ。まったく、このオッサン(か、どうかは分からないけどね)なに考えてんだらう。

ゴウカケンラン
おみごとラッパ



ど) なにやら、向こうの部屋から、不気味な音が聞こえてきた。マグマの流れていた部屋らしい。見に行くと、お、おー、なんたるちーや、橋がない！ 困った、困った。もう、動きがつかない。このまま、この炎の砦で、生涯を終えなきゃいけないのか？ エーン、こんなことなら、村で無邪気に遊んでいればよかった。だいたい、あのピクシ

ちこみさえしなけりや、今ごろは……。フン、まだ彼女を見、



ああ！ 道が…



▲マグマの川を渡る橋がなくなって、道が失われてしまったぞ。いったい、どうすりゃいいんだろうか？

かせていただきます！

わたしは、さっきの洞窟に戻り、彼女にツライ報告をした。でも、あそこならモンスターも来ないし、いつか、きっと助かるよ。死にやあしないよ。と、慰める言葉もむなしく響く。こんな悲しい思いを、これ以上したくない。だけど、そのためには、やっぱり世界に平和を取り戻すことが先決。よし、オレは進むぞ！ もう二度と泣き言は言わない！ でも、悩みは言ったりして…。あの一、さっき、砦をウロウロしてた時に、3階への階段を見つけたんですけど、道がふさがっていて、上れないんです。なにか、良い方法はありませんか？ おお、仕掛けがあったのね。そのうえ、重要アイテムのありかも聞けた。

砦をクリアすると、屋上から、ドラゴンに乗って、さあ、空へ！ 寄せ来る敵を、バツバツと倒しつつ、行けー！ 進めー！ 最高の気分だけ、こりゃ。いやー、マイクロキャビンさんのサービス精神に感謝！ こんなアクションシーンまであったのね。まるでシューティングゲームのり。画面の大きさ調整で、横幅を削ってやると、ほんと、気分が出るぞ。この勢いで最後の敵バドゥーへ、一気に迫るぞ！

お、人がいた！



▲最初は、気を失って倒れている。話しかけると、ちゃんと起き上がるんだよ。さらに、二人三脚シーンもあり。

ゲゲ！ あなたは自分を犠牲にして、ボクを助けてくれるっていうんですか？ ワーン、ごめんなさい、さっきはあなたのことまでうらんだりして。許してください。わかりました。娘さんが待っている奇跡の薬は必ずお届けしますから。すみません！ じゃあ、行

つけられないんだけど、もう、探してやらないぞ。もとい、探しに行けないぞ。あーあ。だいたいねえ、お父さん、あんたが…ん？ なに、突然、向こうの部屋に連れて行けって、どうする気？ まあ、ご希望とあらば、肩を支えて、二人三脚で移動しましょ。なんですか、この部屋は？ え？ なんですって？

炎の砦へ



▲アッチッチ！ この砦は、炎のカーテンやマグマの川、ガスで充満した部屋など、まるで火山のような脅威がいっぱい。ここを抜けるには、アイテムや情報がいいろいろ必要だ！

Xak モンスター名鑑

攻(攻撃力) 防(防御力) 体(体力) E(EXP)

EXPは基準値です。弱い者いじめしてもあまり稼げないよ。

みんなは、モンスターを大事にしな
さすぎる！ RPG=モンスター、彼
らが悪いことをするからこそ、冒険に
出る必然性が起きるわけだし、彼らを
倒すことでお金や経験値もたまるのだ。
それなのに、あーそれなのに……みん
な、モンスターは貴重な存在なのだ！
そして、この「サーク」にもさまざま
な方々が登場してくださっている。そ
の中から、ほんの一部だけが紹介しよう。
モンスターに、感謝をこめて……………。



1 ファイアー・スライム
攻・705 防・282 体・500
E・1820 G・322



2 トレント
攻・82 防・55 体・60
E・110 G・35



3 サイクロプス
攻・700 防・400 体・850
E・700 G・700



4 ケルベロス
攻・148 防・120 体・100
E・400 G・50



5 トロール
攻・48 防・30 体・30
E・12 G・19



6 ナティス
攻・834 防・350 体・730
E・1820 G・730



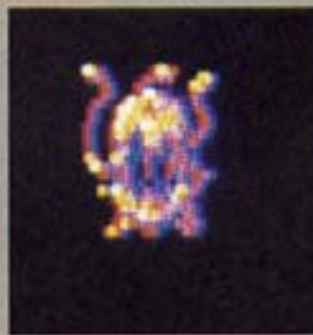
7 スケルトン
攻・38 防・25 体・20
E・6 G・5



8 ローバー
攻・186 防・132 体・160
E・400 G・62



9 ファイヤー・ディスベンダル
攻・900 防・400 体・850
E・3900 G・1600



10 レッド・ゲル
攻・500 防・256 体・356
E・1200 G・210



11 ドラゴン・フライ
攻・290 防・165 体・220
E・250 G・190



12 ビヨント
攻・362 防・250 体・250
E・730 G・185



13 ファイヤー・ドラゴン
攻・0 防・836 体・850
E・2900 G・1100



14 グレイス
攻・666 防・300 体・590
E・2100 G・400



15 レイス
攻・496

いよいよ、バドゥーとの対決だ!



使い方もちゃんとわかっているだろうね? 神の子孫としての自覚と自信も持っているかな?

いよいよ、決戦の時は来たれり。魂と肉体がひとつになり、強大な力を取り戻したバドゥーが、キミの前に立ちふさがる! ひえー、こいつはデカイ! 主人公との比率を見てみてちょ。主人公なんて、バドゥーの頭くらいしかないじゃないか。こいつは、ちょっと、簡単には勝てるような相手じゃないよね。奴を倒すためのアイテム、ディーブサークルをきちんと活用したって、それだけじゃあ、当然、勝てないのだ。これまでキミがどのくらい鍛えてきたか、敵の動きを見抜く目や、すばやい動きかたをどれくらい身につけたか、それが問題なんだぜ。え? なに? もったいぶってないで、弱点や攻略法を教えろ? 残念でしたねえ。マイクロキャビンさんにもちゃんとお聞きしてみました。攻略法なんて、ないのだよーん! 正攻法でいくしかない! うんにゃ、一生懸命戦いさえすれば、セコイ技など使わない正攻法でいいってことさ。さー、最後の戦いへ向かって、走り出せ!

かつて、強大な力を持って、このウェービスの国を荒し回ったバドゥーは、250年前、戦いの神デュエルによって魂と肉体を引き裂かれ、封じ込められた。その奴を目覚めさせたのは、いったい誰なんだろう? 封印はそんなに簡単に解けるようなものではないはずなんだが…?

冒険の間、キチンと話を聞き、情報

を集めて行けば、次第に謎に迫っていくことができるだろう。キミは、そろそろ、いろんな事が見えてきたかな? 奴を倒すのに必要な3つの宝石サークディーブルはすべて得られたかな?

プレゼント

オリジナル・テレカ、あ・げ・る

ウフフ、取材に行ったわたしだけは、しっかりいただいてしまった素敵なテレホン・カード。東京に残ってたスタッフが「くれー、くれー」とわめいておったが、絶対あげないよーん!

なんたってね、幅池裕行さんが「サーク」のために描いたイラスト入りだぞ。しかも2種類だ。1枚は「サーク」の舞台ウェービス国の夜明け。冒険を終えて眺めると「ああ、あの岩では苦勞させられたな」「あの毒の沼では体力が

尽きそうになってあせったっけ」とか、思わず感慨。もう1枚のほうは、これまた思い出多きモンスターたちと我が主人公!

◎「ホレ! もったいぶらんとはよ出さんかい!」

はい、ご心配なく。読者のみなさんの分は、ちゃんとありますよ。2枚組で5名様にあげちゃう! 「ほっしいー!」というキミは、ハガキに右下の応募券を貼り、「サーク」についての意見や感想と住所・氏名を書いて、下記の住

所にハガキを送ってね。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 角川書店コンプティーク編集部 「サーク」プレゼント係



▲これだよーん! ね、なかなかのもんでっしょ?

サーク
テレホンカード
応募券

コンプティーク7月号(第7巻第7号)付録
サーク冒険全書 ©マイクロキャビン

編集人 佐藤誠男
角川書店
発行人 角川書店
発行所 〒102東京都千代田区富士見2-13-3

