Xak™
[サーク]

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

目　　次

はじめに ………………………………………………………… P 2
STORY ………………………………………………………… P 3
マップイラスト ………………………………………………… P 8
主な登場人物紹介 ……………………………………………… P 10
主なアイテム紹介 ……………………………………………… P 12
主な装備紹介 …………………………………………………… P 14
操作方法 ………………………………………………………… P 17
てびき …………………………………………………………… P 23
進行のてびき …………………………………………………… P 24
冒険のてびき …………………………………………………… P 26
主なモンスター紹介 …………………………………………… P 27
Xakとは? ……………………………………………………… P 32
オリジナルシステムの紹介 …………………………………… P 33
開発スタッフより ……………………………………………… P 35
動かないときは ………………………………………………… P 38
サポート体制 …………………………………………………… P 39
STAFF ………………………………………………………… P 40

はじめに

ようこそ、剣と魔法そして愛の世界Xakへ。

Xakはロールプレイングゲームです。

～サーク～とはいったい何なのか…？

それは誰も知らない…ゲームをプレイしたあなただけが知ることが出来るのです。

その謎を解くのはあなたです。

冒険を重ねていくうちに次第に浮かび上がるXakの謎。

ゲームを進行していく間にあなたは自然にその謎を紐解いていくことでしょう。

広大かつ変化に富んだ特殊な地形を持つウェービス国。

萌える緑、澄みきった河川、巨大なる滝、広く様々な地勢の地下ダンジョン、そしてマグマ地帯…。

この美しい国を舞台に繰り広げられるXakの物語。

多彩な行動パターンを備えたモンスター達が何者かに操られるようにあなたに遅いかかります。この平和を乱す怪物を倒すために、あなたはその使命を背負って旅立たなければなりません。

そうです、この国を救えるのはあなただけなのですから。

さあ、いよいよ出発、冒険の始まりです。

STORY

人間とモンスターが共存する、この平和で美しいウェービス国の蒼い空に暗雲がたち込めようとしている。

あれは今より250年もの昔の話。

この地に強大な力を持つ怪物が現れ、そのすべての暴虐をふるい、村々は壊滅され、人々は怯え、国は滅亡へと追いつめられていった。
その怪物は自らを〝バドゥー〟と名乗り、このウェービス国をその力で支配しようとしたのだった。それは、冷たく恐ろしい日々が続いた。
しかし、戦いの神〝デュエル〟の戦果によってその暴君の身と魂は引き裂かれ、魂は北の果ての「永久氷壁」へ、そして身体は「王家の聖城」へ封じ込められてしまったのだった。

それ以来、この美しい国にまたあの平和な日々が訪れた。
緑が萌え、小鳥達がさえずり、人々は微笑みを取り戻しあの恐ろしい出来事などみな忘れてしまったかのようだった。

ところがそんなある日……
250年もの長い間、永久氷壁の中に閉じ込められていたバドゥーの魂を誰かが解き放ってしまったのだ。

解き放たれたバドゥーの魂は、250年もの長い間この復讐の時を待ちわびていたかのように自らの身体を求めてさまよい歩く。
おとなしかったモンスター達が、まるで何者かに操られるかのように醜名を轟かせながら怪物バドゥーの身体が封じ込められているという王家の聖城へと群れを従えて集まっていく。
強大な力を持つバドゥーはその魂を目覚めさせただけで、この小さな国をまた少しづつ変化させていくのだった。

あの悲劇をもう1度繰り返す前に、バドゥーが自らの身体を手に入れる前に、バドゥーの魂を今度こそ永遠にあの永久氷壁に封じ込めなければならない。

それを実現できるのは神であるデュエルのみなのだ。

しかし、神であるデュエルは人間の女性と恋に落ち、人間としての生涯をすでに閉じてしまっていた。神としての永遠の命と引き替えに人間としての人生を貫き、後生に新しい命を残した。
今となってはその末裔のみが救世主となるのだった。

その救世主とはいったい誰なのか、そして何処にいるのか?

国王がこの異常な事態についに救世主を捜せとのおふれを出した。
城に仕えている※メッセンジャーピクシーが飛んでいく。

※身長15cmほどの羽を持つ伝令妖精

救世主を求めてメッセンジャーピクシーがやってきたのは、ウェービス国のある小さな町、フェアレス。

「お母さん、ちょっと遊びに行ってくる。」

「お待ちなさい……。このところモンスターが増えているらしいから気をつけていきなさい。隣町では何故かあのおとなしかったモンスター達が暴れているという噂だから……。」

「ああ、そういえばこの前、エリスが王家の聖城の方へモンスター達が集まっていくのを見たって言ってたよ。でも、なんだか今までとは違う不気味な様子だったらしい……。」

「おお、恐ろしい。何か嫌な事の前触れでなければいいけど。」

「じゃあ、いってきます。なるべく早く帰るから……。」

「気をつけて。」

メッセンジャーピクシーは救世主を見つけた。

そう、この国を救えるのは、バドゥーを倒せるのは、神デュエルの末裔であるあなただけなのだ。

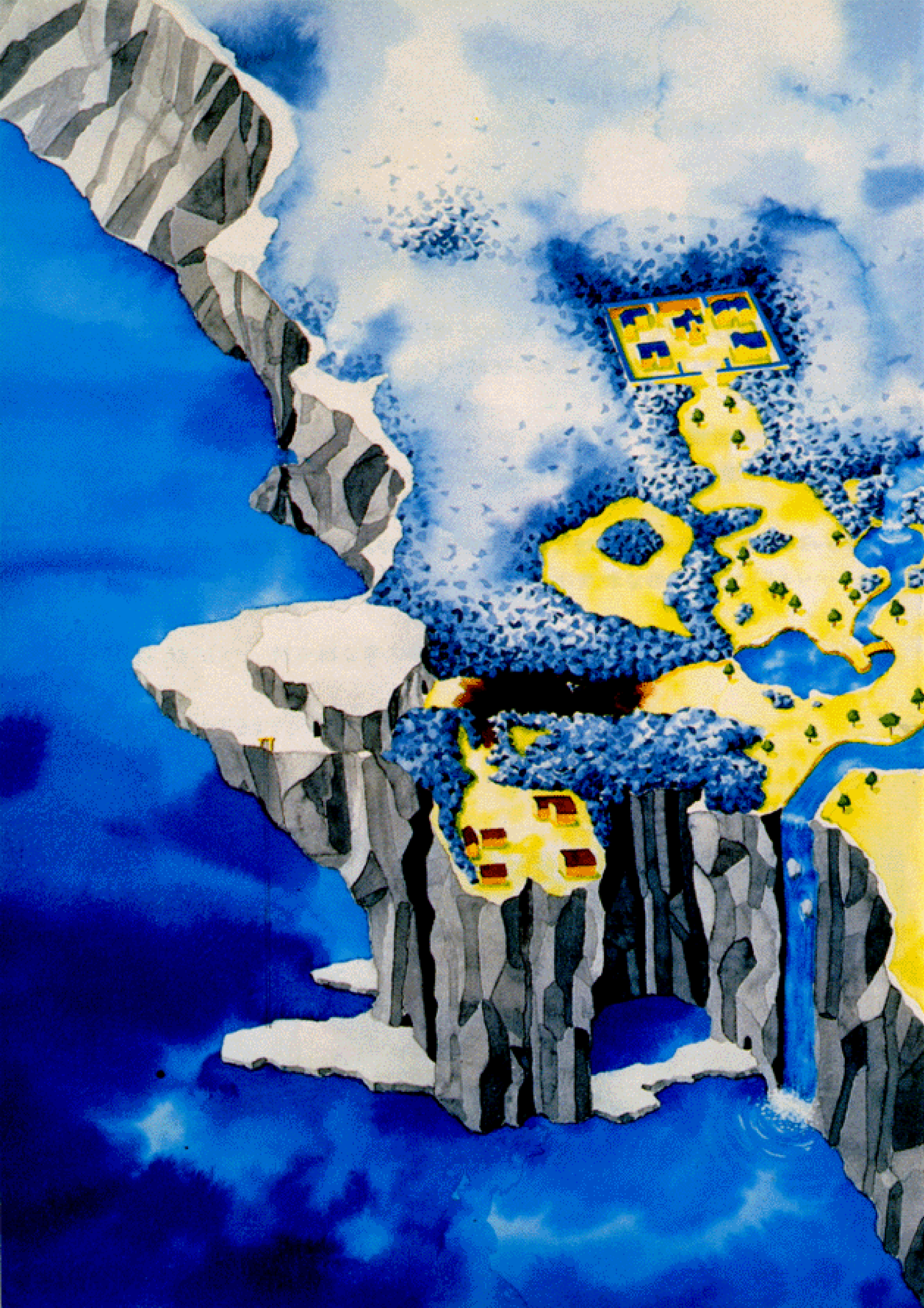
しかし、王家の聖城への道程は容易いものではない。
行く手を阻むモンスター達の襲撃、そしてこの自然豊かなウェービス国にはまだ誰も足を踏み入れたことのない地域が至るところに存在するのだ。

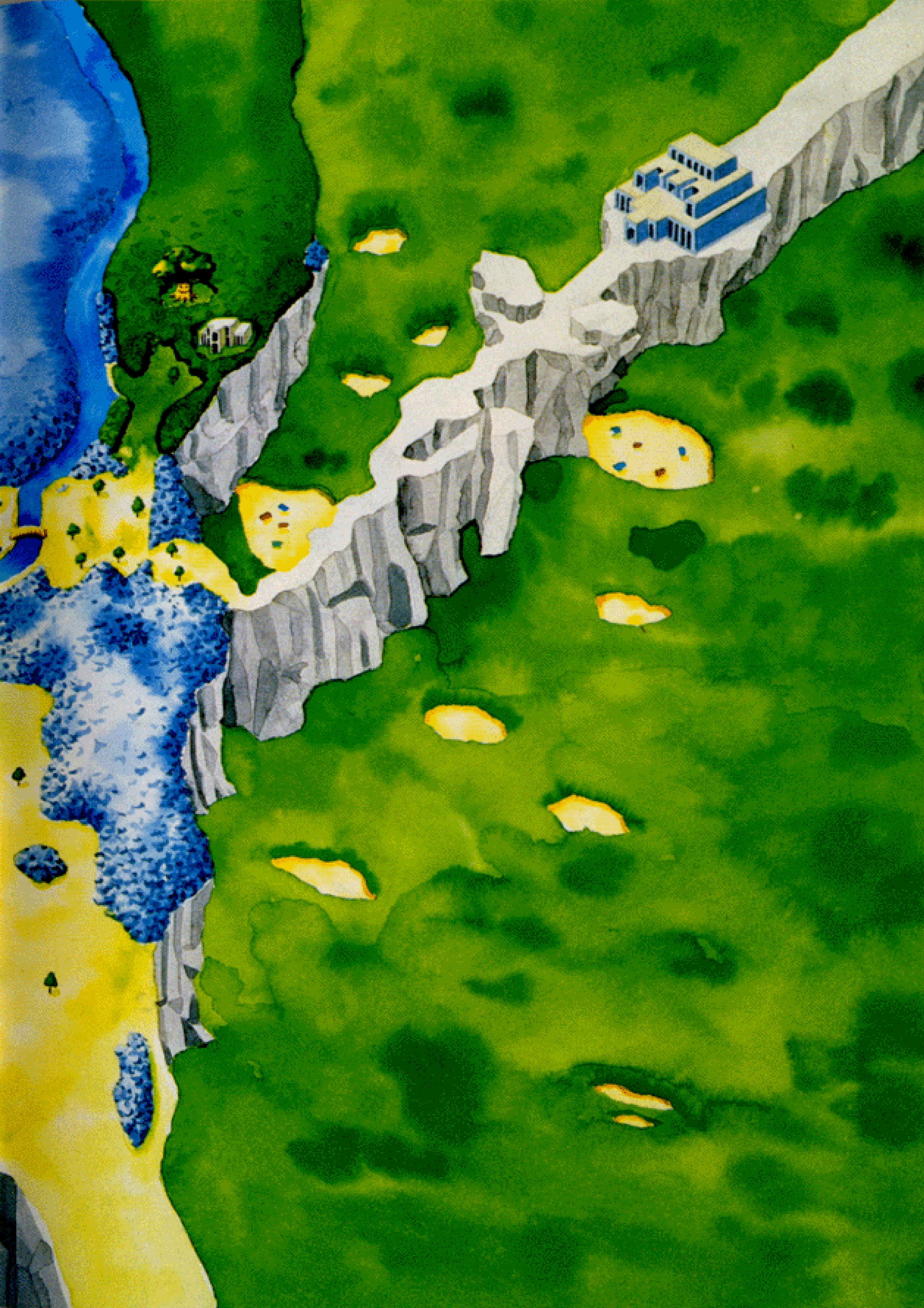
もしかしたら、そこには誰も見たことのない生物が生存しているかもしれない。

バドゥーはこの間にも少しづつその強大な力を増しながら、あらゆるものをその支配下に従え、我が身を手に入れようと王家の聖城へと向かっている。

ぐずぐずしている余裕はない。
あなたには剣と魔法、そして愛の力があるのだ。

バドゥーの力がこの平和な町にまで浸蝕する前に、さあ王家の聖城へ急げ。





主な登場人物

主人公

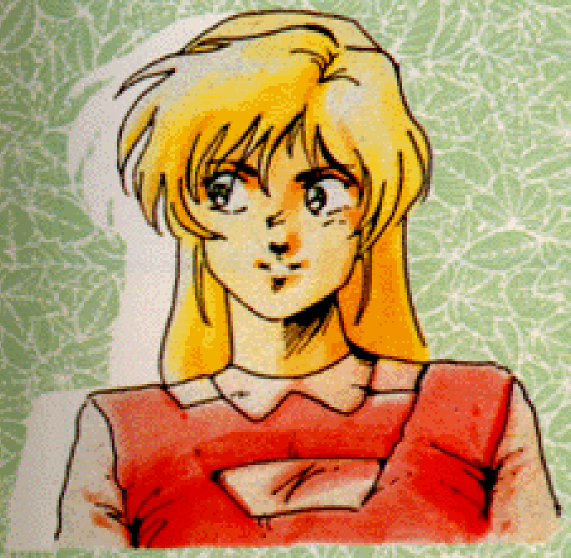
今年で16歳になる少年。母と二人でフェアレスの町に住む。（父は戦士であるが半年前、旅の途中行方不明になってしまった）性格は明るく、友達も多い。

母

いつも、優しく、あたたかく、主人公を見守っている。
しかし、父の行方不明後あまりの悲しみに目が見えなくなってしまった。

町　長

フェアレスの町の長。
いつもおかしな帽子をかぶり、丸い小さなメガネをかけている。
がんこで怒りやすく、いつも主人公を見ると説教したがる。



エリス

町長の孫娘である。
おじいさん思いで明るく優しい女の子。
町長もエリスにかかるとタジタジになってしまう。

ボビー

主人公の一番の親友。
武器屋の息子なのだが、幼児体験から武器を嫌う。
いつも本を持ち歩いている。

主なアイテム紹介

パン

このパンは、食べることにより体力をある程度まで回復することができる。
冒険に出かけるときは買い込んでおいたほうがいいだろう。値段も安い。

干し肉

パンと同じく体力回復用であるが回復率はこちらの方が高い。しかし、その分値段も高い。

町長のメガネ

住んでいる町、フェアレスの町長がどこかに置き忘れたメガネ。見つけたなら届けてあげよう。

ガントレッド

魔法のかかっている物でこれを剣の持つ方の腕にはめると、その者の力が増すと言われている不思議なグローブ。

プロテクション・リング

この指輪は、〝プロテクション〟文字通り守る、保護するといった物で、これを身につけた者は魔法の力で防御力を高めることができると言われている。

ESP・メダル

このメダルは、魔法により隠された目に見えない出入口の魔法を解き、目に見えるようにしてくれるという。

ライフ・マント

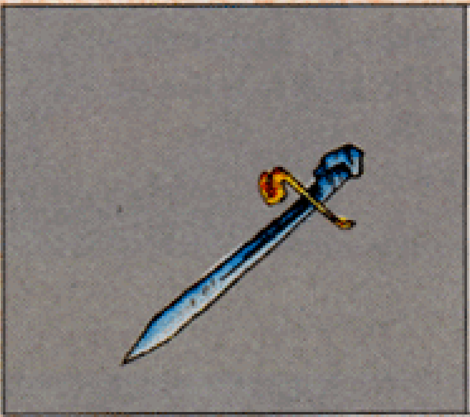
身にまとうと何処ででも体力を回復することができるというマント。
しかし、少しづつしか回復できないという欠点があるらしい。

ミル・ポーション

ミルという薬草から作られた体力回復用の薬。
この薬を飲めば、たちまち体力がすべて回復するという。

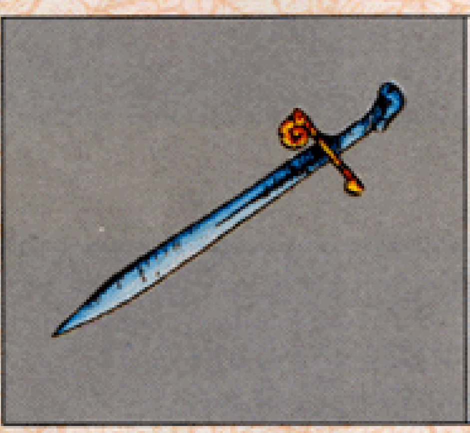
主な装備紹介

●ソード（剣）



ショート・ソード

長さが60〜70cmの短剣。
軽くて扱い易く、初心者向けの剣だといえる。



グラディウス

ショート・ソードより、長く重いが、
そのぶん敵に与えるダメージは大きい。

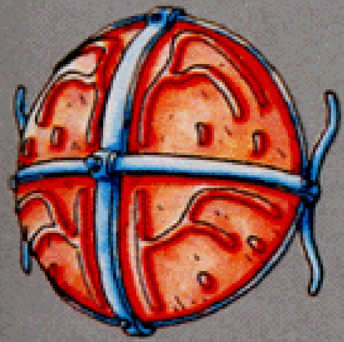
ファルシオン・ソード

幅の広い湾曲した剣で、円月刀などとも呼ばれている剣。
少々重く使いづらいが、慣れればどうということはない。

●シールド(盾)

スモール・シールド

小型で軽く扱い易い盾。
ショート・ソードと同様初心者向けだといえる。



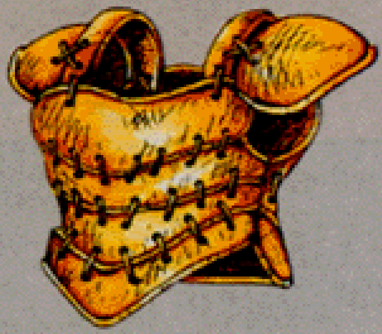
ラウンド・シールド

スモール・シールドよりも一回り大きく、がんじょうな盾。
大きいぶんだけ、防御力も大きい。

ラージ・シールド

大きさは、ラウンド・シールドとあまり変わりはないが、
厚みがあるため、防御力は高い。

●アーマー(鎧)



レザー・アーマー

固い皮でできた鎧。防御能力は高くないが、
軽くて動きやすく、しかも静かに移動することができる。

リング・メイル

小さな金属のリングをつなぎ合わせて作った鎧。
金属製なので、少し重い。

チェイン・メイル

細い金属製の糸で編まれた鎧。
少々重いが、リング・メイルなどに比べると、楽に移動することができる。

操作方法

ゲームをはじめる前に

▼ユーザーディスクの用意

Xakにはゲーム途中の状態を覚えておいて、次回に同じ所からはじめるセーブ機能があります。Xakはそのままでもゲームをすることができますが、ディスクは書き込み禁止となっているためにセーブをすることができません。ゲームを始める前にユーザーディスクを用意しておいてください。

ディスクは新品でなくても構いませんが、以前の内容が消えてしまいますので、大切なデータを消さないように注意してください。また、ディスクはお買い求めのゲームディスクと同じものを用意してください。例えば、ゲームディスクが5インチ2HDなら、ユーザーディスクも5インチ2HDとなります。

▼ユーザーディスクの作成

ゲーム時に[HELP]キーを押すとメニューが出ます。「ユーザーディスクの作成」を選んで、そのあとは画面の指示に従ってください。そして、最後に名前の登録をします。キーボードよりアルファベットで入力してください。この場合、無条件に大文字の入力状態になります。

88版は以後ユーザーディスクにてゲームを起動することになります。

▼起動方法

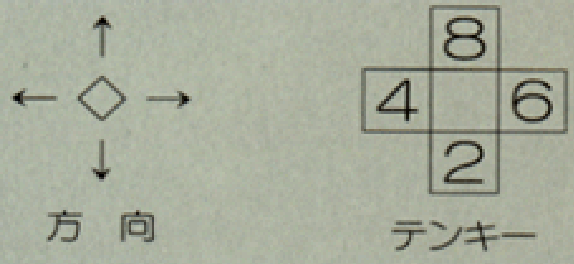
パソコンの電源を入れ、ドライブ番号の小さいものから順にディスク1とディスク2を入れてください。間に合わずに起動できなかった場合は、パソコン本体前面のリセットスイッチを押すと起動できます。

98の場合は内蔵ドライブ・外付けドライブのどちらでも動作します。また、その混在も可能です。ただし、必ずディスク1を小さい番号のドライブに入れてください。ディスク2の代わりに、ユーザーディスクを入れるとゲーム途中でセーブすることが出来ます。

98版は2枚組なので、そのまま最後までゲームができます。88版はゲームが4枚のディスクに分かれています。ディスク1(ユーザーディスク)とディスク2を入れた場合、オープニングが見られます。ディスク1とディスク3を入れた場合、すぐにゲームが始められます。その後のディスク交換はゲーム中のメッセージとして表示します。

操作方法

図の移動方向でテンキーに対応しています。



リターンキー　：アイテムの使用、魔法の使用

スペースキー　：剣の装備、決定（ウィンドウ操作時）

ファンクションキー：次頁参照

HELPキー　：システムメニューの表示

88版の場合　・ゲーム画面サイズ変更
・スピード調整
・ステータス表示変更
・ユーザーディスクの作成

98版の場合　・スピード調整
・ステータス表示変更
・ユーザーディスクの作成

システムメニューの操作方法

希望の項目を8、2キーで選んで、スペースキーを押します。後は画面の指示に従ってください。操作が終了したら〝EXIT〟を選択します。

Xakはジョイスティックに対応しています。対応キーは次のとおりです。

・方向キー：そのまま
・トリガA：リターンキー
・トリガB：スペースキー

※ボスキャラ出現時、また強制縦スクロール時などの特別な状態ではHELPキーおよびファンクションキーの機能が使用できません。ご注意ください。

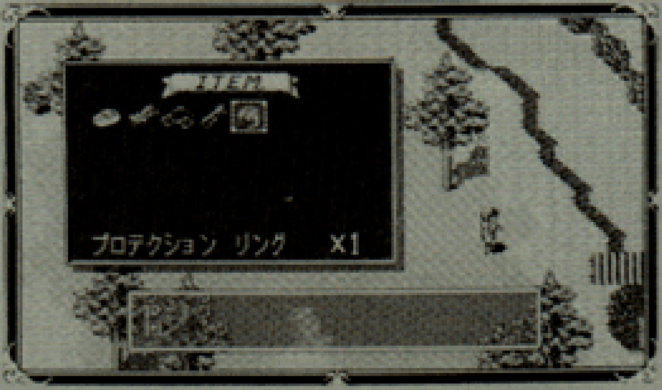
〔F1〕ロードゲーム：以前セーブしたときの状態に戻します。

① 主人公
② 自分（PLAYER）のLIFEバーの表示
③ モンスター（MONSTER）のLIFEバーの表示

〔F2〕装備の選択（EQUIPMENT）

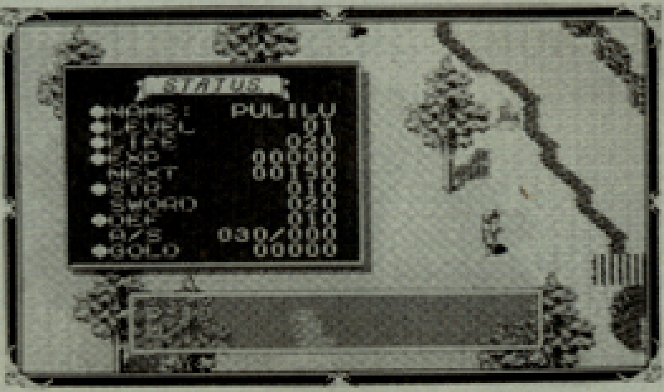
[4]、[6]キーで希望の装備にあわせると、下に現在持っている武器が表示されます。[2]キーで移動して使いたい武器を選んだら[スペース]キーを押してください。何も選ばずに戻りたいときは、[8]キーを押してください。右下に星の形のマークが表示されることがありますが、それは魔法がかかっていることを示しています。（何も持っていない時は何も表示されません。）

(F3)
アイテムの選択
(ITEM)



[2]、[4]、[6]、[8]キーでアイテムを選び、[スペース]キーで決定します。空白部分を選んでスペースキーを押すと、以前の選択したものを無効にし、何も選択されていない状態になります。

(F4)
ステータス表示
(STATUS)



現在のステータスを表示します。

- LEVEL(レベル)：自分の現在のレベル
- LIFE(ライフ)：自分のライフの値
- EXP(エクスペリエンス)：現在の経験値
- NEXT(ネクスト)：次のレベルアップまでに必要な経験値
- STR(ストレングス)：自分の攻撃力
- SWORD(ソード)：現在、身につけている剣の攻撃値
- DEF(ディフェンス)：自分の防御力
- A/S(アーマー/シールド)(ARMOR/SHIELD)：鎧と盾の防御値
- GOLD(ゴールド)：現在の所持金

(F5) セーブ(SAVE)

現在の状態をユーザーディスクに保存します。
セーブポイントは一カ所だけなので、以前にセーブしたものを消してよい時だけセーブしましょう。

て び き

ゲーム進行のてびき

★人との会話

話をしたい相手に触れてください。こちらを向いて話をしてくれます。
話し終わったら[スペース]キーを押してください。

★ショップや家

ショップや家に入ると住んでいる人と絵のメニューが出ます。
買いたい品物やコマンドをテンキーで選んで[スペース]キーを押してください。

★装備の仕方

剣や盾、鎧などはショップで購入します。武器を装備したい時は〔f･2〕キーを押して操作してください。（詳しくは20ページを参照）

★剣の使い方

[スペース]キーを押すと剣を装備した状態になり、離すと普通の状態に戻ります。

★モンスターとの戦い方

ゲーム中にモンスターと戦うときは、スペースキーを押して剣を構えながらモンスターにぶつかってください。剣を構えているときは盾を下ろしているので防御力は低下します。また、剣をおさめているときは体力を回復することができます。しかし、悪の魔力で回復できない所もあります。

★アイテムの入手法、使用法

アイテムは人からもらったり、ひろったり、ショップで買ったりすることができます。そして、剣などとは違い一種類のアイテムでも複数個持つことができます。

アイテムを使用したいときはリターンキーを押してください。

（詳しくは21ページ参照）

★魔法の使い方

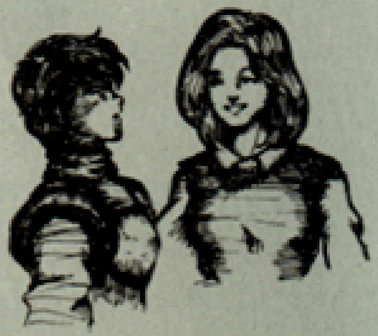
魔法はマジックショップで購入することができます。使い方はアイテムと同じでリターンキーを押してください。しかし、魔法は使えばその分減っていきます。

★扉の開け方

扉を開けたいときは、その扉に向かって踏み込んでください。開けることができます。しかし、鍵のかかっている扉もありますので、そういった場合は鍵を捜してください。

鍵のかかっている扉は、鍵のアイテムを使用することによって開けることができます。

冒険のてびき



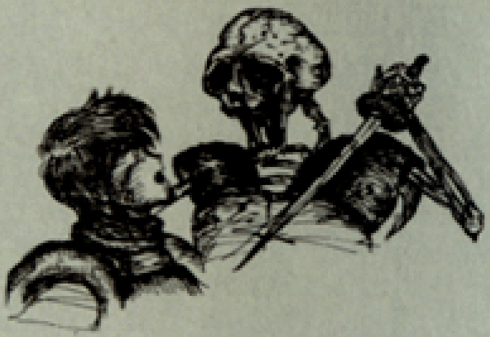
★人との会話

町の人々はいろいろなことを知っているので、多くの人と会話をして情報を集めましょう。情報集めは冒険を続ける上で、とても重要なことです。また、困っている人を見つけたら助けてあげましょう。きっとよいことがあるでしょう。

★武器や防具に魔法をかける

このXakの世界では武器や防具に魔法をかけることができます。魔法をかけることにより剣はより強く、盾や鎧はより頑丈になります。それにゴーストやアンテッド・タイプのモンスターは、剣に魔法がかかっていないとダメージを与えることができません。そして、盾や鎧に魔法がかかっていないと、思わぬダメージを受けてしまうことがあります。武器や防具にはできるだけマジック・ショップで魔法をかけておきましょう。

★戦　闘



自分のレベルにあった戦いをしましょう。無理に先に進むことは死を意味します。無理をしないでレベルにあった戦い方をしましょう。例えば、新たなモンスターに出会ったら、その相手をよく観察し、自分のレベルと比べてみて強かった場合は、経験をもう少し積むか、今の物より強力な武器や防具を身に付けて戦いに挑みましょう。

★こまめにセーブ

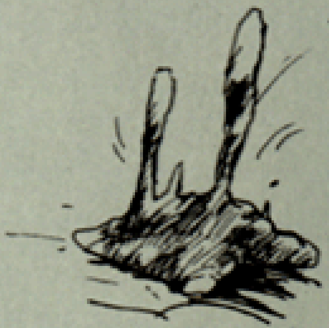
いつ何処で強い相手に出会い、倒されてしまうか分かりません。ですから、レベルアップしたときや何かアイテムを手に入れたときは、こまめにセーブしましょう。

モンスター紹介

主なモンスター紹介

グリーン・スライム

緑色の液状の怪物で、からだ全体を使い、相手を包み込み溶かしてしまう。
しかし、知力がないうえ足は遅く体力も少ない。



スケルトン

悪の力が人間のガイコツに吹き込まれ、動きだした怪物。
武器として人間と同じく剣を用いる。
足はそれほど速くない。

バジリスク

大きめなトカゲに見えるが、本当は恐ろしい怪物で鋭い目は見る者を腐死させてしまう。
そして、足が速くすばしっこい。

オーク

豚の顔をもつ人間のような姿の非常に凶暴な怪物。
動きはそれほど速くないが力と体力はある。
武器としては人間と同じ様な物を使う。

トロール

全身を赤い毛でおおわれた怪物で底意地が悪く、他の怪物からも嫌われている。
体に見合わない怪力で鋭い爪と牙を持つ。

ワー・ウルフ

狼人間、狼男とは違い変身などはしない。
臭覚と聴覚が高く動きが速い。
しかも、鋭い牙と強力なあごは岩をも噛み砕く。

[redacted]

トレント

見かけは木そのものの巨大な怪物。
怪力に加え、固い幹のため防御能力に優れている。
しかし、足は遅く動いていないと錯覚してしまうほどだ。

サンドマン

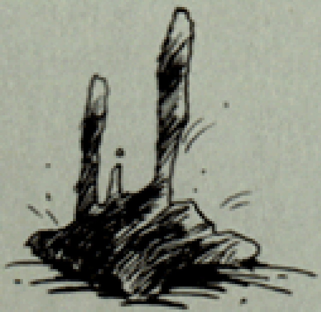
全身砂でできた怪物。
砂地で出現するが、この怪物は魔法のかかった武器でなければ倒すことはできない。

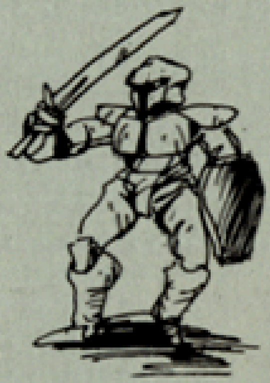
サイクロプス

一つ目の巨人。けたはずれの怪力と体力を持つ怪物。
武器としてこん棒などを使うが、知能が低く動きはその体ゆえに鈍い。

ブルー・スライム

グリーン・スライムと形状は似ているが、見かけ以上に運動能力に優れている。
攻撃力、防御力とも高い。



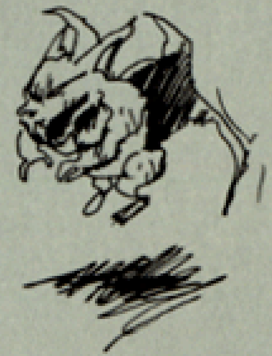


D・ファイター

悪の力に魅了され、その下部となった戦士。
戦士だったため、固い鎧と盾を持ち大きな剣を使いこなす。
知能も体力も共に高い。

プチ・デビル

小さな悪魔と恐れられている怪物で動きが非常に速くすばしっこい。しかも、知能が高くずるがしこい。
今までこの怪物をとらえた者はいない。



Xakとは?

サークとはこの世のすべて、すなわちこの世界のことを示します。サークの世界にはサークの世界を象徴する3つの宝石が存在します。3つの宝石の名前はサークディープルといい、それぞれに意味を持っています。赤色の宝石は魔法を超えたサークの世界全体の放つ超自然的パワー、力を意味します。青色の宝石はサークの世界のすべての命の源であり、命を意味します。緑色の宝石は強固な精神力、正義感、心を意味します。

そして、それそのものが存在するこの世界がサークなのです。

サークディープル

サークディープルは神とその子孫、そして一部の修行を積んだ人間でなければ使えません。そして、それは未熟である主人公に力を与えるものです。これは3つ揃えなければ、その力を発揮することはできません。赤色の宝石は剣に、青色の宝石は鎧に、そして緑色の宝石は盾に取り付けることによりその力を発揮します。

サークの特徴

サークの世界に使用されているグラフィックは物の形はもちろん、色のバランスにいたるまで十分な検討が繰り返され、制作されました。その間グラフィックは1ドット単位で修正され、今までにないような緻密なグラフィックに仕上がりました。

また、スケールに関してはすべて実際のものを基準にしてありますので、いままでのRPGの不自然さはまったくなくなりました。

オリジナルシステムについて

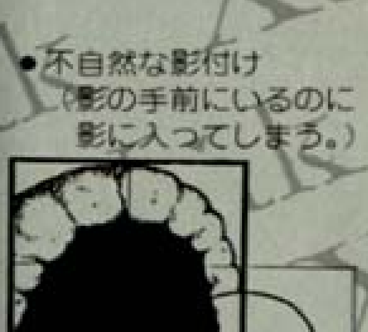
●VR(Visual Representation)システム

超現実的自然処理、視覚的表現を実現しました。

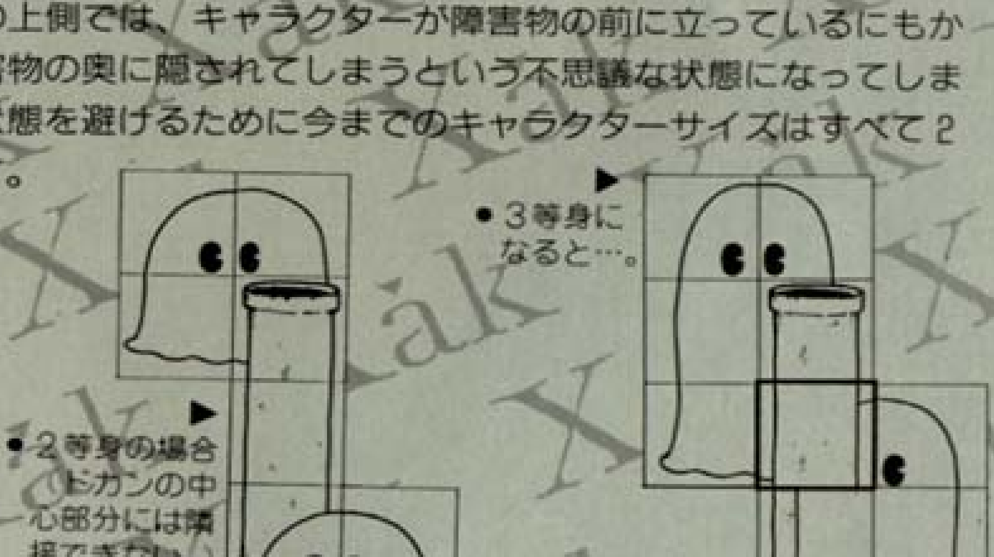
従来のRPGは斜め上から見て3D（立体）という見せ方をしていました。しかし、実はプログラム上では2D(平面)として処理されていたのです。このために無理やり2D画面を3Dに見せようとするので色々な障害が出ていたのです。例えば、キャラクターは2頭身にしか出来にくい、マップ上の障害物に隣接できない、マップ上で進めそうな所でも引っ掛かって進めない、影付けが不自然（図1）など思いつくだけでもきりがありません。

このような問題をマイクロキャビンは「VRシステム」の開発によって解決したのです。「VRシステム」とは基本的には技術ではなく、理論に基づく視覚的表現方法なのです。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したものというとわかりやすいでしょう。今まで不可能だとされていた縦、横、奥行きを持たせるプログラミングシステムがゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

詳しい例をご紹介しましょう。マップ上の木や岩ではキャラクターと重なるときに、常に手前になる部分と奥になる部分が、あらかじめ決められています。ですから、両方に重なってしまうような大きなキャラクターは今まで作れなかったのです。例えば、図2のような障害物のそばに大きなキャラクターを立たせた場合、手前と決められている障害物の上側では、キャラクターが障害物の前に立っているにもかかわらず、顔だけが障害物の奥に隠されてしまうという不思議な状態になってしまうのです。このような状態を避けるために今までのキャラクターサイズはすべて2頭身にされていたのです。



［図1］



［図2］

※□部分は常に重なった場合上になると決められていたので…

[redacted]

キャラクターサイズがリアル

いままでのRPGは大人も子供も、さらにはモンスターにいたるまで、ほとんど大きさが同じでした。このことは常識にあてはめると大変不思議なことです。サークの世界では子供は子供らしく小さく、大人は大人らしく大きく、またモンスターも様々な大きさで同一エリアに混在しています。

キャラクターの多彩な行動パターン

子供も、大人も、モンスターも、サークではキャラクターの個性に応じた各々の動きやスピードを持たせました。小さなモンスターだからといって見くびると後で痛い思いをしますよ。

広範囲のアニメーション処理

マップ上ではアニメーション処理が行なわれています。いままでのRPGでも炎の揺らめきなど、小さなアニメ処理はありました。しかし、Xakでは巨大な滝が流れていたり、水槽に水が流れていたり、火山が噴火したりなど臨場感溢れる広範囲なアニメ処理が行なわれています。

ゲームデザイナー・柳島　秀 行の主張

98プログラマー・山 田　浩 司の主張

毎度！開発のY・2分の1です。

いやー、まいったまいった。いつも言っていることだけど、「こんなはずじゃなかったのになー。」

Xakは確かに、初期設計時から、ハイグレードなものを目指してたんだけど、ここまでのものになるとは思っていなかった。「Xakはすごい」ってのは宣伝文句だけど、作っている間に成長していってしまったんだな。これが。

ということで、この欄は開発にまつわる話なんかで埋めてしまおう。

……それは昔の初春のこと、Xakが起き上がってしまった。なんと、どんなゲームかも決まっていないうらに、である。開発のＹとデザイナーのＹはやっぱりRPGだな」ということで合意に至り、ゲーム設計をはじめることにした。

「88と98でいいよね」という一言により、安易にターゲット機種を選定したY・Yは、「んじゃ基本設計といこうか」てな具合に開発を進めていくのであった。そして、基本仕様が固まってきたら、「マップエディタがないの?んじゃ作るわ」と、98でエディタ作りに入ってしまい、「えっ。98が先なの?あっそう」と、わがままにも得意な98中心につくっていくのであった。なんせ、88で実現可能な仕様である。98では○のようなもの。「楽勝やんけ」と某RPGを横に置きながら作っていった。

ところが、デザイナーのＹから、「自キャラを大きくして、モンスターも大きくして、重ね合わせして……」てなことが出てきてから、ペースがおかしくなった。……基本システムでは……ここを拡張して……あ、ここも……と、頭を悩ますこと●か月。突然加わったＭ氏に「この仕様で88作ってね」と、開発のＹは悩みを減らしながら、Xakを成長させていったのであった。何を隠そう、開発のＹはコンピュータの専門学校を出ているのである。プログラマの卵として修行していたときの知識をフルに活用……せず、プログラミングセンスのみでXakを作ってしまったのである。(ほんまかいな)。まあ、たいしたもんだと思っておいてちょうだいな。

現在Xakで動いているシステムは、2D・擬似3D（斜め）の両方に対応した「これはすんごい」システムである。その気になれば、アクションゲームだって動いてしまう。イメージアップしたマイクロキャビンの「Xak」と「これから」に「乞うご期待」なのである。

88プログラマー・三曽田　明の主張

ネムイ、ねむい、眠い、ネムイ、ねむい、眠い、………（お経風に）。

今日は徹夜明けだっていうのに、怖いお姉さんが原稿の催促に来るので仕方ないからこの原稿を書いているのだ。怖いお姉さんは、以前「ぼのぼの」みたいだと思っていたけれど、ひょっとしたら「あらいぐま」なのかもしれない。すると、わたしは「シマリス」なのかな?でも、あそこまでいじけないからな〜。あっそうだ/怖いお姉さんは、やっぱり性格だけ「あらいぐま」で見かけは「あんぱんマン/」ということにしておこう。

う〜む。どうも、やっぱり頭の回りがおかしい。普段はもっともっと真面目なのだが、今日は、思考があっちにいったり、こっちにいったりする。この原稿、明日でよかったら、もっと内容のあるものになるのにな。残念だ……。

「Xakで苦労したところなど……」だって/そ〜んなの全部だよ。苦労してないところなんかないもんな〜。なんてったって、よそのゲームより全てに渡って勝っていることが要求されたし、少なくとも劣ってはいけないという感じだったもんな。おかげで、つい出る愚痴が「こんなのあそこじゃ、やってないじゃん/」……と、ここまで書いたら、優しいお姉さんが原稿を取りに来られた。彼女いわく、「しかたがないな〜。明日でもいいから必ず書いてくださいね。」やったー、ギクッ/しかし、あんまり喜んではいられないぞ。このパターン、何回あったろうか?う〜む。

去年中にXakを完成させるって確か言った割には、年を越してしまったし、バレンタインデーまでに再び完成させるといった割には、後数日で3月だし……。やさしいお姉さんの原稿も何度となく「しかたがないな〜。明日でもいいから必ず書いてくださいね」という言葉を聞くはめになってしまった。こうして、また信用を失っていくわたしだった。

そうこうしているうちに、なんとか言われた文字数まで後わずか/というところまで書いたぞ/せっかく、ここまで書いたんだから、明日改めてっというのも面倒だから、いいかげんな原稿だけど提出してこようっと/あんぱんマンのお姉さんなんか言うかな?

そうだ、何か言うことがあるかもしれないから、付け足せるように数行残しておくことにしよう。

♠おしとやかな私をつかまえて……バッキャロー!!誰があんぱんマンだー/ポカ/スカ/どげーん!!

動かないときは

パッケージに記載されている機器が必要です。よく確認してください。また、起動方法が間違っていることもあります。起動方法の欄を読んで、もう一度最初から試してみてください。

●98シリーズについて

Xakは384Kバイト以上のメインメモリが必要です。また、本体メモリスイッチの設定が正しく設定されている必要があります。ユーザーズマニュアル・ハードウエアマニュアルを読んで設定してください。

また、Xakは無印の98では動きません。

●88シリーズについて

ゲームが4枚のディスクに分かれています。交換するディスクが間違っていないか、画面のメッセージを確認してください。

●サウンドについて

XakはFM音源に対応しています。

88シリーズは本体に内蔵しているものを使用します。音は本体のスピーカとラインアウト及びAV対応のモニタであればそのスピーカから出ます。拡張スロット上のサウンドボード(PC-8801-11)及び拡張スロット上のサウンドボードII(PC-8801-23)には対応していません。本体内蔵のサウンドボードIIでは、従来のモードで音が出ます。

98シリーズは、UV/UX/CV等は本体内蔵のサウンドボードより音が出ます。AV対応のモニタであれば、そのスピーカからも音が出ます。本体にサウンドボードを内蔵していない機種は、拡張スロット上のオプションボード(PC-9801-26・26K)にて対応します。バランス上、拡張ボードのスピーカでは音が割れることがあります。

このように、そのままで音の出る機種もありますが、Xakは外部スピーカにてバランスを調整しています。できるだけラインアウト端子から外部オーディオ機器へ接続してお楽しみください。

STAFF

ゲームデザイン GAME DESIGN	柳島　秀行 HIDEYUKI YANAGISHIMA
グラフィックデザイン GRAPHIC DESIGN	
プログラミング PROGRAMMING	山田　浩司 HIROSHI YAMADA 三曽田　明 AKIRA MISODA 永井　勝也 KATUYA NAGAI
ミュージックコンポーズ MUSIC COMPOSE	新田　忠弘 TADAHIRO NITTA 笹井りゅうじ RYUJI SASAI
ディレクション DIRECTION	大津　正徳 MASANORI OHTSU
アートディレクション ART DIRECTION	谷口　恵津子 ETSUKO TANIGUCHI
マニュアルイラストレーション MANUAL ILLUSTRATION	加藤　雅史 MASASHI KATO 柳島　秀行 HIDEYUKI YANAGISHIMA 幡池　裕行 HIROYUKI HATAIKE 田中　資幸 TOMOYUKI TANAKA
企画・制作 PRODUCTION	マイクロキャビン/アローソフト MICROCABIN/ARROWSOFT © 1989 MICROCABIN

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
TEL <0593> 51-6482