

殿様タイムス

光栄歴史
シミュレーションの
すべて



光栄とはかくなるものなり

光栄=歴史シミュレーションゲーム。これは人類誕生から不変の法則のように人々に伝えられている、絶対的な図式である。実際、この法則が成り立たなくなったとき、人類はアーマゲドンによって滅亡する、と恐れる人もあるほどだ。さらに、この恐怖から逃れるために、人間は宗教というものを作ったといわれているが、今となっては真偽の確かめようもない。

しかし、これらの話はすべてプロパガンダ[propaganda]なのである。我々の入手した資料によると、創世期には「団地ホニャララ」とか、「ナイトチョメチョメ」などの作品があったとされており、また、真の歴史王になったのは、「信長の野望・全国版」時代後期と記されている。これは事実だ。

今回、付録という形で光栄の歴史を振り返るにあたり、ターニングポイントとなった、「三國志」が発売になった1984年以降の作品を皆に紹介すること



にした。この付録を手にとってもらえれば、いかにして、光栄=歴史シミュレーションゲーム、という図式が成り立ったかが、それこそ手に取るようにわかるという構成になっている。それぞれにプロから見たおススメ度を書い

ておいたので、これから研究してみようという人は参考にするといいだろう。

また、後半には我々研究生の、定期発表会用レポートを載せておいたので、学生諸君にとっては強力な助っ人となるはずだ。主席で卒業も夢じゃないぞ。





光栄歴史ゲーム年表



作品タイトル	発売年月	掲載ページ
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギス汗	1985年7月	 P10  P11
三國志	1985年12月	 P10  P10
抄本三國志	1986年5月	 P6  P11
信長の野望・全国版	1986年11月	 P13  P7
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	1987年11月	 P11  P12
維新の嵐	1988年7月	 P8  P13
信長の野望・戦国群雄伝	1988年12月	 P12  P4
水滸伝・天命の誓い	1988年12月	 P12
提督の決断	1989年9月	 P12
三國志Ⅱ	1989年12月	 P12
大航海時代	1989年5月	P12
ランペルール	1990年7月	P12
信長の野望・武将風雲録	1990年12月	P12

その他

1982年 川中島の合戦、空中戦、剣と魔法、ダス・ブート、地底探検、投資ゲーム、ノルマンディー上陸作戦、北海道戦争

1983年 アドベンチャーバック、いろは、銀河戦略、クフ王の秘密、コンバット、シミュレーションバック、商売繁盛、団地妻の誘惑、ダンジョン、ドラゴン&プリンセス、ナイト

ライフ、信長の野望、バルジ大作戦、ベナントレース、ホイホイ、N88ベーシックコンパイラ

1984年 クッキングカレー、クリス愛の旅立ち、コリドール、ジャイラス、トップマネジメント、マイロリータ、Construction、ローリングペー

パー、3Dカルク、60コイコイ

1985年 アクシオム、オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?、タイムエンパイア

1986年 ビジスマナー

1987年 麻雀大会

1989年 トップマネジメント・産能大編

1990年 バンドくん

信長の野望

武将風雲録

歴史シミュレーションゲーム



PC-9801medium以降
5.2D(3枚組)
KINOSHITA 9,800円

KOEI

A.C.1555~

信長の野望 武将風雲録

おなじみ『信長の野望』シリーズの最新作が、この『信長の野望・武将風雲録』だ。“文化”と“技術”という新しい要素を加え、一層戦国時代の香りを感ずることが出来るゲームに仕上がっている。さあ、茶会だ茶会だ！

なんでも、来年のNHK大河ドラマは“織田信長”ものだそうだ。また戦国もの？ って気もするけど、なんといっても、戦国時代ってドラマにしやすいし、それに、キャラクター的にもおもしろいんだよね、織田信長って。で、その信長を演じるのが、父親そっくりの緒方直人。でも、緒方直人の顔ってどちらかというと秀吉顔だぞ。あいつの親父も、大河ドラマで秀吉を演じたことがあるしな。年若い読者諸君は知らないと思うけど。

その信長の全国制覇の夢をゲームにしたのが、この『信長の野望』シリーズ。

すっかり光栄の歴史シミュレーションシリーズの顔になっているよね。で、この『信長』シリーズっていうのは、ひと言で言うとプレイヤーが戦国大名のひとりとなって、自分の領国を開発して国力を高め、兵を雇って軍隊を組織し、敵対する大名と戦って領地を広げ、また国造りを繰り返して、最終的には日本統一を目指すゲームなのだ。

で、この『信長の野望・武将風雲録』は、シリーズ4作目。これまでの『信長の野望』シリーズとはいろいろ違ったところがあるのだ。

まず、一番目につくのは、“文化”の

パラメーターがついたところ。戦国時代わって、一面では安土・桃山文化が花咲いた時代だって歴史の授業で教わったでしょ。この時代の文化的な流行が、茶の湯・生け花。今は花嫁修行的の必須項目なんですよ。でも、当時は最新流行の文化的レジャー。俺は文化人なんだぞ、と気どりたい武将たちが競って茶会を催していたわけだ。

この『武将風雲録』では、その茶の湯を自分の配下の武将たちに嗜ませることが出来るのだ。なんのためかということ、すなわち“文化を高めるため”。

茶会を催させると、茶会に参加した

1555年



◆この年は信長が洲崎城に入り、尾張の半分を手に入れたのだ。でも、ゲームの設定では尾張全土を持っているので安心しよう。

1571年



◆強力な武将が信長の周囲を取り巻いているシナリオ。とはいえ、信長以外の武将でプレーするほうが、条件は厳しいだろう。

武将の教養値と、その武将たちが配属されている国の文化値が上がるのだ。で、文化や教養を高めると、“取引”で、堺の豪商から、茶器や鉄砲を買うときに値引きしてもらえ。戦国時代の堺の商人といえば、今のバリバリの国際派ビジネスマンみたいなものなものの、教養のない大名なんて、相手にしているヒマはないってこと。そういう連中と対等に張り合えるようになるためには、セッセと茶会を開かなければならないというわけだ。

もうひとつ、従来の“信長”シリーズになかったところといえば、海戦モード。つまり、ほかの国と交戦状態になったとき、今までの野戦、籠城戦に加え、海での戦闘が楽しめるのだ。

この時に登場する新兵器が鉄甲船。船体に鉄を張り、強力な大砲を積んだ軍船だ。これはどこにも売ってない。



▲より、実際の地形に近くなった戦闘画面。今回は、長年の夢である海戦マップもあるのだ。

自分で作るしかないのだ。でも、これはホイホイと作れるものではない。鉄甲船を作るには、新登場のパラメーター、“技術”値が高くないとダメ。この技術値は、いくら高くても、税金や年貢の収入は変

わらない、一見余り役に立たないパラメーターみたいなんだけど、これが高いと、鉄甲船の建造のほかにも、鉄砲を製造したり、金山を開発したりといろいろなことができる。

なかでも、鉄甲船の建造と並んで重要なのが、鉄砲の製造だ。今までは、商人から買うことでしか入手できなかった鉄砲が、今回は自分で作れる。実際、戦国大名は自分たちで鉄砲を作ろうとしていたというしね。でも、鉄砲を作るためには250、鉄甲船を建造するには500の技術値が必要なんだ。どちらも、同時は戦況を左右することもある最新兵器、作るには最先端の技術が必要ってことだ。

だから、鉄砲や鉄甲船を造りたいと思ったら、今までの“信長”シリーズにあった開墾や治水、町への投資のほかにも、技術革新して、技術値を上げな



▲いままでのシリーズとは、ちよつと画面レイアウトが変わった。マウスも使えるぞ。

ればならないんだ。ああめんどくさい。

ところが、そんなに面倒でもないんだな、というのも、この『武将風雲録』のPC-9801版は、マウスでプレーできるんだ。これは楽だぞー。操作性がいいっていうのはちょっと見逃しがちだけど大きな魅力のひとつだしね。

シリーズを通してプレーしている人は、格段の進歩ぶりにびっくりするほど。信長通には、必須の1本かな。

データ

おすすめ度：★★★★★

- さすがに最新作だけあり、システム、内容、ともに申し分ない。PC-9801版で、初めてマウスが使えるようになった点が、なかなか評価できる部分だ。しかし、サウンドウェアの先行販売は貧乏人にはつらいかな。
- PC-8801SR、PC-9801(Uを除く)
- 9800円～1万2200円【税別】
- 1990年12月12日発売

あなたの知らない光栄時代①

ホイホイ

光栄との付き合いの長いユーザーが、ああ昔はよかったね、なんて話をするときに、必ず口にするのがこの「ホイホイ」だ。自分は学生や主婦になって、ゴキブリの手からケーキを守るのが目的なのだが、なんとこの設定でヘックス型のシミュレーションゲームになっているのである。

- PC-8801、FM-7、X1、PC-9801、PC-6001mk II、PC-8001mk II
- 3500円～7800円【税別】
- 1983年発売

当時、というより、現在に至るまで、ゴキブリを主人公にしたゲームなどは皆無に等しく、今の光栄からは想像できないほど大胆な設定である。

だが、基本的なゲームシステムは、さすがによくできていて、ついう一回、という絶妙なバランスを持っていた。難しすぎず、といって簡単すぎない、というわけだが、キャラクターに頼らないゲーム作りは、今も昔も変わ

■誰もが企画を考えるが、誰もが商品化しなかったゴキブリ物。ハマった人が意外に多いゲームだ。



ていないわけだ。このへんに根強い人気の秘密があるのかもしれない。



A.C.1560~

信長の野望 全国版

全国に散らばる50人の大名の中から、ユーザーは任意の大名を選んで天下を狙う。それが、『信長の野望・全国版』なのだ。すでに発売から6年近くが経っているが、その評価はいまだに高い。秀作の誉れ高い1本だ。

1983年に『信長の野望』が発売され、その4年後に『信長の野望・全国版』が発売されている。『信長の野望』の続編であり、北海道から九州まで、すべての大名を網羅してあるということで、大きな話題を呼んだゲームである。

しかも、前作では織田信長か武田信玄でしかプレーできなかったが、このゲームからは、すべての登場大名でプレーすることができるようになっていた。ユーザーなら誰もが持つおひきの大名で、思う存分にプレーができるのだから、これはうれしい。

さて、前作と『全国版』との変更点についてだが、まず大きく改良されたのが、グラフィックの面である。前作では表示されなかった各大名の顔も表示され、戦闘シーンなども戦国らしくな

った点が、多くのユーザーの感情移入度を、より一層かきたてた。X68000版の『全国版』の美しい日本地図に、ほかの機種のユーザーが嘆息したことは、また読者の記憶にも新しいだろう。

次にシステムの面だ。これは前作のシステムが秀逸だったことから、さしたる変更点はないのだが、忍者を使うコマンドが増えた点には注目したい。忍者による敵大名の暗殺は、自国の兵士を1兵も損なうことなく敵国を陥すことができる、非常に便利なコマンドである。長宗我部でプレーしたときなどは、四国を統一するのに、暗殺だけをしていればよかったものだ。

あと細かい点に、年貢の税率を変えられることができた、部隊の兵士の割合が変えられたなどがある。

しかし、このゲームがほかの『信長』シリーズに比べて、卓抜していた点は“方言モード”があったことであろう。あの“～ぜよ”、“～でござす”という、とってつ

●ああ信長様、あなた様のためなら私は腹を切ることをいいます。と言えようになれば、もう一人前だ。おおいに誇っていいぞ。

●これがゲーム画面だ。この画面を見ただけで、戦国の気風がマジマジと感じられるね。



けたような方言も、当時のユーザーの耳には心地よく響いたのだ。

あの“方言モード”があったればこそ、『信長の野望・全国版』が、現在においてもその評価が高いといっても過言ではない。もし、『信長の野望・武将風雲録』の次の作品が発売されるときには、ぜひとも“方言モード”を復活させていたきたいものである。

データ

おすすめ度：★★★★★

■選択できる大名の数が増えたため、ゲームの自由度が大幅にアップした。多くのユーザーを魅了した点からも、おすすめ度は断然5だ。

■PC-8801mk II、PC-8801SR、PC-9801、X68000、X1、FM-77/77AV、MSX、MSX2

■9800円〔税別〕

■1986年11月発売



信長の野望

KOEI



PC-8801mkII用
5703円税別

A.C. 1560~

信長の野望 戦国群雄伝

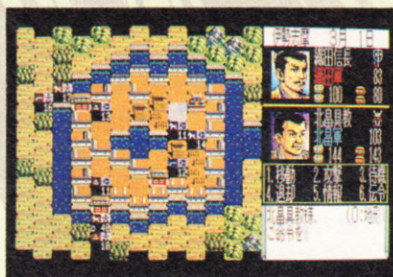
甲斐の武田信玄や越後の上杉謙信、安芸の毛利元就らの列強ひしめく戦国で、果たして天下を平定するのは誰か? 『全国版』に続く信長シリーズ第3弾、『信長の野望・戦国群雄伝』ここに極まれり。者ども続け!!

「信長の野望」にも、『三國志』のように配下の部将となるべき武将を登場させてほしい!! という、ユーザーの要望に応えるべく登場したのが、この『信長の野望・戦国群雄伝』である。

「なんだ、『信長の野望』が『三國志』のようになっただけじゃんか」と思われるかもしれないが、実はこのゲーム、多くの光栄の作品の中でも、かなり画期的な要素を含んだゲームでもあるのだ。決して戦国版『三國志』ではないので、考え違いないように。

では、その画期的要素について、2、3触れてみましょう。まず第1点、合戦に籠城戦が加わったこと。前作では、城はあくまでも防御効果の高い、拠点のひとつでしかなかったが、このゲームからは新しく籠城シーンなるものが増え、籠城すると敵の兵糧切れを待つのが、かなり容易になったのである。相模の小田原城などは、おおいに面目を施した一例といえよう。

次が、各武将にそれぞれ得意とする部隊を持たせた点である。前作は本隊が足軽隊で、二番隊が騎馬隊、三番隊が鉄砲隊、以下足軽隊という陣容だったが、このゲームからは、すべての武将が騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊のいずれかを率いることになったのだ。武



田家には騎馬隊、本願寺家には鉄砲隊を率いる武将が多かったりなど、各大名家の特色を示すには、もってこいのシステムだった。

そして最後が、このゲームの一番の目玉ともいえる行動力の要素である。従来のゲームのようにコマンドはひと月、あるいは1季節に1回という概念を打ち破って、行動力のあるかぎり、何度でもコマンドを入力できるシステムになったのだ。今まで日の目を見ることのなかった凡将たちの存在が、このシステムのおかげでちょっとだけ重みを増したのである。

もっとも、このシステムにも不満がなかったわけではない。行動力と政治力が密接に関係しているため、戦闘力が高いが政治力が低い武将は、ただのこくつぶしになってしまう点などは、必ずしもよいとはいえない切れなかった。

●うーん、美しいゲーム画面だ。こころなしか、武将の顔がツヤツヤしているような気がするなあ。健康なのはよいことだ。

●マップをよく見てほしい。ところどころに山があるのがわかるだろう。これが『群雄伝』の新しいところなのだ。



しかし、この行動力の要素が、次作の『信長の野望・武将風雲録』では、より完全な形として改良され、登場しているところを見ると、この試みもあながちムダであったとはいえない。

データ

おすすめ度: ★★

■配下の武将がつけられるようになった点は高く評価したい。しかしやや不満もあるので、おすすめ度は2。

■PC-8801SR、PC-8801VA
PC-9801、X68000、X1t、
FM-77AV、FM TOWNS、
FMR-50、MSX2

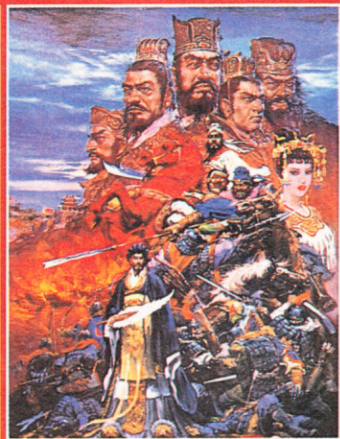
■9800円~1万4200円[税別]

■1988年12月発売

三國志 II

A.C.184~

三國志 II



KOEI

PC-9801シリーズ 3.52HD(2枚組) 14,800円(税別6400円)

中国歴史シミュレーションの傑作『三國志』のパワーアップ版が『三國志 II』。前作から受け継いだ広大なスケール感と、歴史のロマンに加え、新たに加わったダイナミックな戦闘が発売から2年以上たった今でも、プレイヤーを魅了して離さないベストセラーゲームだ。

歴史が長いと、それだけドラマチックな出来事も多くなるのか、中国には、遙か古代の殷周革命に始まって、つい最近起こった天安門事件まで、数々の激動の記録があるよね。その中でも特に有名なのが、後漢末期の時代を記した歴史書、『三國志』。それを元に書かれたのが、中国歴史小説の大傑作『三

志演義』だ。これが、吉川英治の小説に始まる、すべての『三國志』の元ネタになったものなのだ。

ところで、最近、NHKで10年ほど前に放映され、大人気を博した人形劇の『三國志』が再放送されているでしょ。読者諸君も、小さいとき見たことがあるんじゃないかな？ 史実にもちゃん

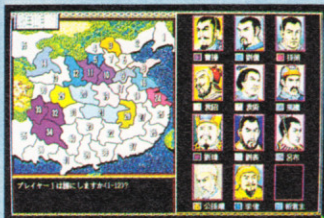
と沿っているし、人形もキレイ。今見てもなかなかのものだぞ。

歴史シミュレーションゲームである『三國志 II』も、もちろんこの『三國志演義』がもとになっている。プレイヤーは、群雄各拠の時代の中国の有力な君主となり、麻のように乱れている天下を治めるべく戦いと謀略を繰り広げる。広

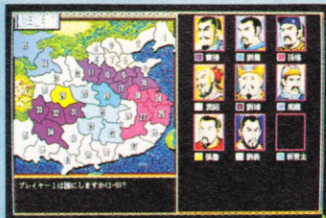
シナリオは全部で6種類！



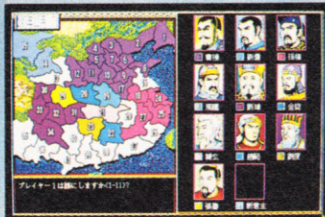
◆最もベーシックなシナリオ。どの君主を選んでも、それほど条件は厳しくない。



◆董卓はすでに亡く、呂布が力を入れた時代。孫策がプレーできるシナリオだ。



◆各君主とも、中国統一に向けて動き出したころ。劉備も荊州を手に入れている。



◆曹操が勢力を伸ばし、袁術は曹操によって滅亡した。赤壁の戦いは、この時代だ。



◆完全な三國時代。関羽が荊州を守っているが、実際は呉の陸遜に敗れてしまう。



◆呉は関羽の首、魏は荊州を手に入れ、蜀にとっては厳しい展開となるシナリオだ。



■前作をプレイしたことのある人にとつては、非常にプレイしやすいゲームシステムだ。



■援軍、一騎打ちなど、かなりパワーアップした戦闘シーン。ずっと遊んでいたいくらい。

大なスケール感が魅力的だぞ。

この『三國志Ⅱ』と、前作の『三國志』の最大の相違点は、使えるタイプの武将。『三國志Ⅱ』では、役に立つ武将は武力が低くても頭がキレるという知力型。いくら武力が高くて、バカだと戦闘のときに“火計”をしかけられて、戦力にならないんだ。それに、コマンドがひと月に1回しか出せなかったから、知力の高い武将に仕切らせないと、能率が悪くてどうしようもなかったんだ。

一方、この『三國志Ⅱ』では、使えるのは絶対に武力型の武将。

まず、ひと月にらせるコマンドの回数が、その国にいる武将の数と同じってことになったから、多少バカでも、武将の頭数を揃えたほうが有利なんだ。“枯れ木も山の賑わい”ってことだな。そうすると、知力の高い武将のと比べ

て、内政コマンドで、少し能率がいいってことぐらい。はっきり言って、計略などの頭を使った戦略って、全然成功しないしね。こういうのって頭脳派の武将、たとえば諸葛孔明のファンの人には腹立たしいと思うぞ。

その代わりといつてはなんだが、張飛などの武闘派のファンにうれしい設定が、『三國志Ⅱ』にはあるぞ。それは、“一騎討ち”を戦闘時にしかけられるようになったんだ。一騎討ちで、うまく敵軍の武将を倒せれば、その武将は、自分の軍の捕虜になり、戦闘後に召し抱えることができる。有能な人材が手に入るチャンスだ。

敵が“一騎討ち”を断わると、こんな弱腰の武将には仕えられないということなのか、敵の兵数が減るんだ。

それに、敵将が減るってことは、敵

軍の部隊が減るってこと。部隊がひとつ減ると、戦況ガラッと変わるぞ。

つまり、『三國志Ⅱ』は『三國志』の内政の楽しさに加え、戦闘のダイナミックさが楽しめるゲームということだ。時代設定も馴染みやすいし、シミュレーションゲームは未体験って人から、バリバリのシミュレーションファンまで、幅広く楽しめるゲームだぞ。

データ

おすすめ度：★★★★★

- ちょっとでも三國志を知っている人であれば、ハマること間違いなし。前作よりも簡単に遊べるので、初心者にも自信を持っておすすめできる
- PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、MSX2、FM TOWNS、J3100
- 1万4800円～1万7200円【税別】
- 1989年12月20日発売

あなたの知らない光栄時代②



この『マイロリータ』は、『団地妻の誘惑』、『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?』などと並ぶ、光栄黎明期のアダルトソフトのひとつである。この作品は、COMIXというブランド名で発売された。

ゲームの基本的な内容は、少女を相手にお医者さんごっこをしてしま

- FM-7、FM77
- 3800円～5800円【税別】
- 1984年発売
- ※COMIXレーベルより販売

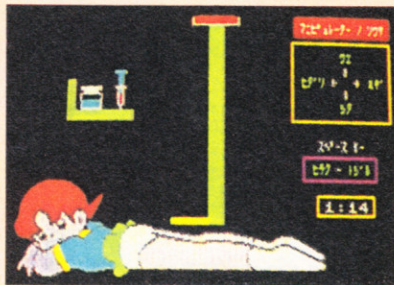
マイロリータ

うという、非常に直接的なもの。マジックハンドを駆使して、少女の服や下着を脱がせたり、恥ずかしくてとてもここには書けないようなことをしたりなどという、かなりやりたい放題のソフトであった。

ちなみに、このCOMIXというブランドは、1984年に光栄とエニックスの共同企画で誕生したもの。この『マイロリータ』のほかにも、『ローリングペーパー』、『クリス愛



■えーと、なんていうか、その、まあ、あれですね。うーん、えへへへ。ほんとにもう。



の旅立ち』など、とても個性的な作品が、このブランドから発売された。



A.C. 189

三國志 抄本三國志

今でも楽しく遊べる『三國志』。なんたって、戦闘シーンがグーすぎるほどグーなんだよね。昔、これをプレーしてハマった人、結構多いんじゃないかな。さらに、ドドーンと『抄本三國志』についても紹介しちゃうよん。

中国の三国時代を扱っているゲームだ。プレイヤーは、劉備や曹操といった英雄になり、中国を統一するのが目的である。その目的を達成するためには、内政、外交、軍事、人事のすべてを駆使しなければならないぞ。

このゲームの特徴は、なんといって

も戦闘システムにある。とくに、計略と火計コマンドはグーの一言。これのおかげで知力の使い道があるからだ。たとえば、知力の高い諸葛亮と司馬懿をある1国にいっしょに置いとけば、火計と計略を使って、どんなに強大な敵でも、軽く撃退するぞ。

さらに、武将の能力値が変化するルールもいいぞ。頭の良い軍師などがいれば、配下の武将を教育して知力を上げることができるし、戦闘画面のときに突撃して成功すれば、その武将の武力を上げることもできるのだ。ちなみに、突撃する相手が普通の武将ならば1、敵の君主なら10上がるよ。

さらにさらに、経験値をルールに取り入れているのもグー。もしも、知力

が敵より劣っていても、経験値が敵よりも高ければ火計や計略にはかかりにくい。なぜなら、軍事のときには経験値と知力の高いほうを使うからなんだ。

戦闘システムは、ほかの新しい光荣ゲームにもまだまだヒケを取らない、イカしたゲームだぜ。

データ

おすすめ度：★★★★★

■最近の光荣ゲームにも、勝るとも劣らない戦闘システム。このゲームで2日徹夜したっていう人、結構いるでしょ？ かという私もその中のひとりだったりするんですね。

■PC-8801、PC-9801、X1、FM7、FMR-50、MSX

■1万2800円～1万4800円[税別]

■1985年12月発売



★火計を使うときに歌おう！ せーのっ、燃えろよ燃えろ～よ、炎よ燃えろ……失礼。

抄本三國志とは？


今では2ドライブなんて当たり前だけど、『三國志』が発売された当時、1ドライブのみのパソコンユーザーは結構多かったんだ。『三國志』は2ドライブ専用だから、1ドライブのユーザーはできない。だけど、そんな人たちにも『三國志』を楽しんでもらうために、この

『抄本三國志』は発売されたのだ。

ゲームの内容は、ほとんど『三國志』と同じ。しかし、シナリオは1本だけ、コマンド数は3分の2というダイジェスト版。でも、価格は安いし、1ドライブでも動作が可能だから、まさにこれって庶民的なゲームなんだよね。



★シナリオ1本のみ。掠奪コマンドのように省略されたコマンドもある。だけど、遊べるゲームだぜ。



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

光栄のゲームの中で、もっとも“渋い”と評判の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』。時代設定も渋ければ、ゲームのシステムも渋いぞお〜。

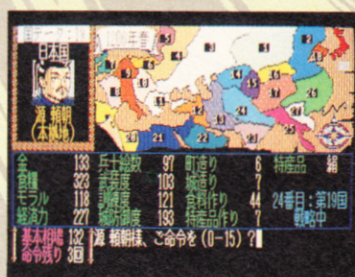
13世紀のモンゴルを駆けたテムジン、のちの元の太祖ジンギスカンの生涯をモチーフにした、前作『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(この“汗”の部分)』のグラフィックとサウンド、システムの面を、大幅にパワーアップしたのが、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』である。

前作の“ウリ”であったモンゴル編→アジア編→世界編と続くキャンペーンシステムは、モンゴル編→世界編だけのふたつに減ってしまったが、それで

も4人までの多人数プレーができるようになった点は目新しい。

また、戦闘も本隊による降伏勧告や一騎討ち、歩兵隊による伏兵、弓矢隊による遠隔攻撃など、実に多彩になった。この戦闘のシステムが、多かれ少なかれ、これ以後のゲームの戦闘に使われている点は、いかにこのゲームの戦闘システムが卓越していたかを物語っているといえるだろう。

どマイナーな時代設定のため、あまり一般ウケはしなかったが、それでも



●『ジンギスカン』では多人数プレーができるのだ。日本人ならば源頼朝で遊ぶべし!!

データ

おすすめ度：★★★★


■ゲームシステムと時代設定の渋さは、光栄作品の中でも最高。なぜ人気が出なかったのかが不思議だ。少しひいきして、おすすめ度は4。

■PC-8801、PC-9801、X1、X1t、X68000、FM-77AV、MSX、MSX2

■9800円〜1万2200円[税別]

■1987年11月発売

一部の心あるユーザーからは、現在でも“最高のゲームである”との評価が高い。まさに、ゲーム冥利につきた作品といったところである。



水滸伝・天命の誓い

『水滸伝・天命の誓い』は、中国の小説をモチーフにした、光栄のゲームの中でも一風変わったゲームとなっている。12世紀の中国を舞台にした好漢活劇の世界を、じっくりと堪能してくれ。

12世紀の北宋をモチーフにした、この『水滸伝・天命の誓い』は、そのタイトルどおり、中国4大奇書のひとつといわれる『水滸伝』が元となっている。

このゲームに登場する人物たちの中には、好漢、無頼漢、力士などの男性キャラクターのほかに、芸妓、小娘などのような女性キャラクターの存在も少なくない。光栄にゲーム多かれど、これほど女性キャラクターが画面を賑わせてくれるゲームは、この『水滸伝』を置いてほかにはないのだ。

また、戦闘シーンのときにも季節によってヘックスの色が変わるなど、なかなか風流な面もある。冬などは川が凍るため、平地と同様に歩いて渡ることまでできるのだ。

このほかにも、知力が高い人物は戦闘の際に妖術が使えるとか、飛び道具による攻撃ができるとか、目新しい部分が多量に盛り込まれている。

歴史シリーズで名を売っている光栄の作品の中で、唯一、“歴史”という範疇に含まれないこの作品は(上述の“妖



●どこことなく、華やかな感じさえ受けられるゲーム画面。小説の雰囲気がよく出ているよね。

データ

おすすめ度：★★★★

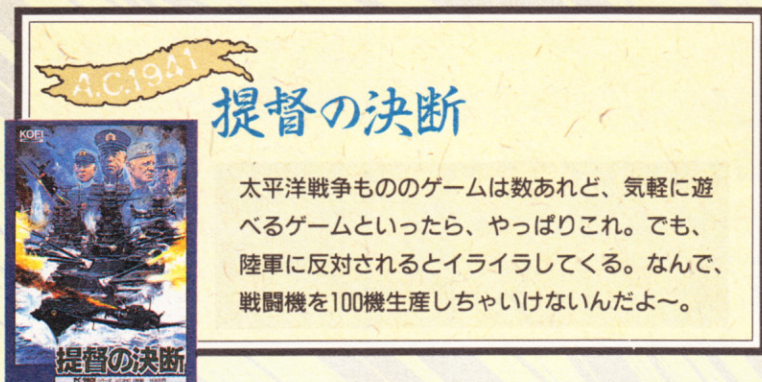
■コンピューターが利口になったため、国をまかせると不安を感じなくなった点はうれしい。おすすめ度は4。

■PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、FM-77AV、FM TOWNS、FM-R50、MSX2

■9800円〜1万2200円[税別]

■1988年12月発売

術’が『信長』シリーズにあったら、軍法会議モノである)、光栄のこれまで蓄えてきた幾多のアイデアを、一気に爆発させた感のある作品といえる。



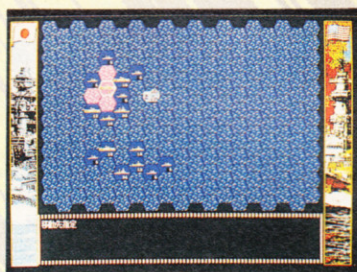
提督の決断

太平洋戦争もののゲームは数あれど、気軽に遊べるゲームといったら、やっぱりこれ。でも、陸軍に反対されるとイライラしてくる。なんで、戦闘機を100機生産しちゃいけないんだよ〜。

プレイヤーは、日本軍または連合軍を選んでプレーする。そして、軍政や外交、戦闘コマンドなどを駆使し、シナリオごとに決められた勝利条件を達成しなければならない。空母を6隻撃沈せよ、などだ。運よく勝利条件を達成した場合、このままゲームを続けるのかどうかを選択することができる。完全な勝利を望むのなら、ゲームの続行を選ぼう。続けた場合の最終目的は、敵艦船を1隻残らず撃沈するか、敵のすべての根拠地を占領することにある。

このゲームの面白いところは、プレイヤーが、海軍大臣になったり艦隊を指揮したりと、2種類の職を兼任しているということ。海軍大臣のときに飛行機の生産や艦船の修理などの軍政、艦隊を指揮するときは、自ら艦隊を率いて戦うといった戦術、それぞれの手腕が必要になってくるのだ。

また、軍政に関してだが、何かしようとするとうと陸軍が反対することがある。たとえば、戦闘機を作ろうとしたけど反対された、というようにだ。考えて



■大艦隊戦をキーボード指揮できる醍醐味。ああ、山本五十六様、という人も多いことだろう。

データ

おすすめ度：★★★★

■ゲーム性は高くパッチグーなのだが、リアルさがイマイチのような気がする。でも、このふたつを満たすことなく、かなり難しいよなあ。

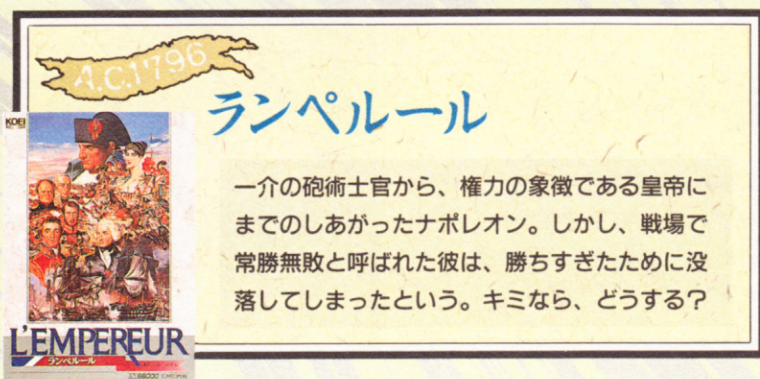
■PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、MSX2、FM TOWNS、J-3100

■9800円〜1万2200円[税別]

■1989年8月発売

みれば海軍の計画だけで事が運んだら苦勞はしないよな。

このように、陸軍がキライにはなるけど、気楽に遊べるゲームだ。



ランペール

一介の砲術士官から、権力の象徴である皇帝にまでのしあがったナポレオン。しかし、戦場で常勝無敗と呼ばれた彼は、勝ちすぎたために没落してしまったという。キミなら、どうする？

プレイヤーはナポレオンになって、イギリス、ロシアなどの列強の国々を相手に戦う。情報コマンドを使えば一発でわかるんだけど、それらの列強の国々はそれぞれフランスと同程度の国力を持っているんだ。だから、気を抜いてプレーしていると、列強の国々に一発で滅ばされてしまうぞ。

また、様々なイベントがナポレオンを苦しめる。ロシアに攻め込めば、コサック兵が暴れて輸送できなくなるし、艦隊を動かせば、イギリスのネルソン

提督が出てきてフランス艦隊全滅、なんてことが起きるのだ。でも、たまに豊作なんてのがあって、収穫量が増えてトクすることもあるぞ。

さらに、このゲームで多用するのが、外交コマンド。とくに食料輸入、食料輸出はよく使うぞ。強敵であるロシアやオーストリアなどと同盟を結ぶことに成功したら、このコマンドを使って対仏感情を強引に緩和させてしまおう。これを多用すれば、戦争状態にある国は常に1国だけ、という理想的な状況



■様々なイベントがナポレオンを苦しめる。とくに、ロシアのコサック兵には注意が必要だ。

データ

おすすめ度：★★★★

■ナポレオンという、我々東洋人にとって理解不能な人物を扱ったゲームながら、ハマったハマった。“混乱”をゲームに取り入れたのはポイント高いぞ。

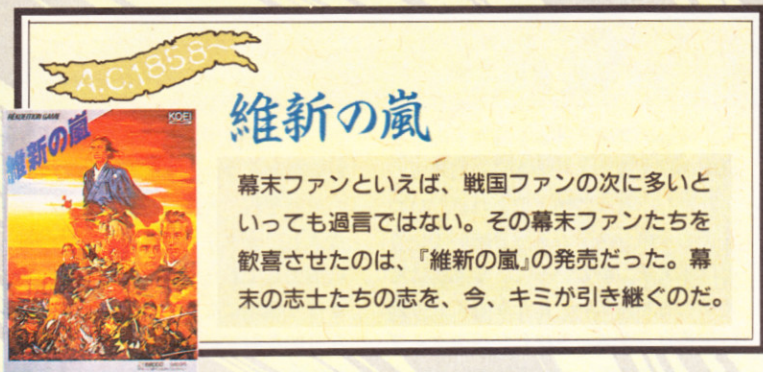
■PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、MSX2、FM TOWNS、FMR-50、J-3100

■1万4800円〜1万7200円[税別]

■1990年7月発売

にすることだって可能なのだ。

このゲームを一度プレーするだけでも、ナポレオンの気持ちが少しくらいはわかるんじゃないかな。



A.C.1858 維新の嵐

幕末ファンといえば、戦国ファンの次に多いといっても過言ではない。その幕末ファンたちを歓喜させたのは、『維新の嵐』の発売だった。幕末の志士たちの志を、今、キミが引き継ぐのだ。

幕末から明治にかけての、日本の動乱期をモチーフにしたのが、この『維新の嵐』だ。プレイヤーは幕末に活躍した要人のひとりとなって、日本全国を己れの持つ思想一色に統一すべく奔走するのである。光栄では初の試みの、PC-9801版先行発売が、大きく話題になった一作であった。なお、光栄リコエーションシステムの第1弾も、この『維新の嵐』である。

PC-9801版で発売されただけのことはあり、登場人物数もこれまでの作品

を大幅に上回る800余人となった。このほかに、名もない町人から町娘までが、リアルタイムにマップ上を動き回っていたのだから、まさに「感服いたした」のひとつである。

また、このゲームには「説得」というシステムがあった。これは、リターンキーを連打しながら相手と論争し、これによって、相手の思想を変えたり、自分に対する忠誠度を上げたりできたのである。のちに発売されたPC-8801版は、登場人物数が400人に減り、こ



◆これがゲーム画面だ。臭い立つような志士の意気込みを感じることができたら、もう一人前。

データ

おすすめ度：★★★★

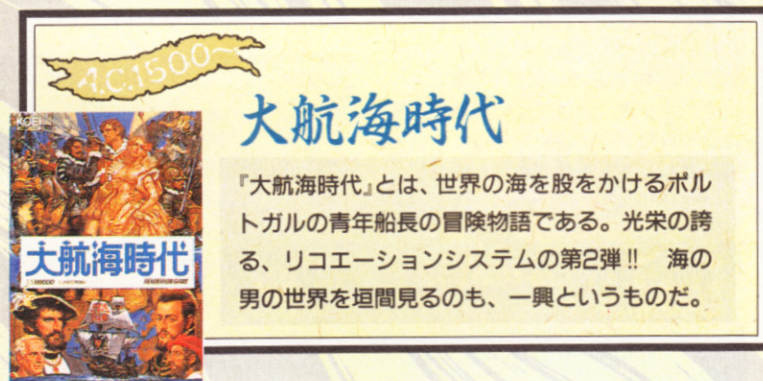
■システムは画期的だったが、ゲームのコンセプトがイマイチ不明だった感もある。よっておすすめ度は3。

■PC-8801SR、PC-8801VA、PC-9801、FM-77AV、FM-R50、FM TOWNS、X68000、X1t、MSX2

■9800円～1万4200円[税別]

■1988年7月発売

のシステムがふつうのコマンド入力方式に変更されたものだったが、リターンキーの連打を夢見ていたユーザーには、いささか不満だったようである。



A.C.1500 大航海時代

『大航海時代』とは、世界の海を股をかけるポルトガルの青年船長の冒険物語である。光栄の誇る、リコエーションシステムの第2弾!! 海の男の世界を垣間見るのも、一興というものだ。

光栄リコエーションシステム第2弾が、この『大航海時代』だ。舞台は16世紀のヨーロッパ。ポルトガル、イスパニア、イスラムの3国が世界最大の海洋帝国を目指して覇を競った、大航海時代の真ただ中である。

プレイヤーはポルトガルの一船長となり、かつては侯爵にまでなったが、今は没落した自分の家を再興すべく、オンボロのラテン船一丁で大海原へと飛び出すのだ。そして、ポルトガル王から爵位を拝領するため、世界の海

を股にかけて東奔西走するのである。

途中、貿易によるお金儲けあり、お姫様とのロマンスあり、敵国船団との海戦あり、各地の港には酒場娘の「華」もありと、ありありづくしのこのゲーム、目新しさでは光栄のゲームに匹敵するものがない。

また、光栄独自の「シナリオジェネレーティングシステム」の導入により、毎回違った展開でゲームを楽しめた点も秀逸だった。

そういえば、いつも目にする「プロデ



◆光栄のゲームの中でも、異国情緒漂うこのゲーム。だてにヨーロッパを舞台にしている。

データ

おすすめ度：★★★★

■光栄リコエーションシステムの第2弾だけあり、そのシステムはかなり洗練された感がある。固定ファンも多く、おすすめ度は3。

■PC-8801SR、PC-9801、FM TOWNS、X68000、X1t、MSX2

■9800円～1万4200円[税別]

■1989年5月発売

ュースド・バイ・コウ・シブサワ」の、コウ・シブサワというところが、このゲームではエイジ・フクザワとなっていた点も印象深かった一作である。

きっと
こうなる

未来の光栄ゲーム

僕たちの
夢

光栄歴史シミュレーションの中でも、ドル箱的存在であるのは、言わずと知れた「信長の野望」シリーズだ。現在、このタイトルを付けられた続編は、全部で3本にもなっている。だいたい、このゲームの続編が出なくなったときが、光栄の最後だともいわれているか

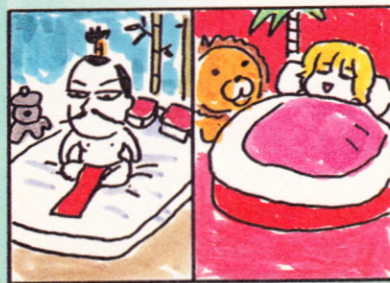
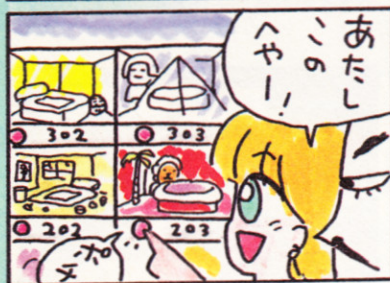
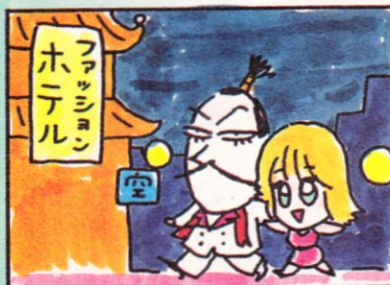
ら、今後の光栄ゲームを推測することは手の平を返すよりやさしいだろう。

ただし、我々の考えによれば、いつまでも今のシステムを引き継いでいくとは思えず、かといって、全面的に変えるとも思えない。したがって、今回は信長自身をベースにした亜流タイプ

と、これぞ光栄ともいえる現行システム発展タイプの、2種類を考えてみた。

それぞれ、光栄ゲームが極端に苦手な人と、全タイトルを所有している人に協力してもらって、想像したため、かなり極端になってしまった。が、かなりの的を射ているはずである。

信長の野望



PIT・NOBUNAGA

強い者だけが生き残る、それが戦国の掟だ。全国各地の武将たちは、我こそ霸王たらんと、日夜しのぎをけずっている。この乱れた世において、信じられるものは己れの肉体のみ！ 天下をかけた戦いが、今、始まる。

というのが、この「ビット・ノブナガ」のストーリーだ。まず、信長、信玄、元就の中から、自分の分身となる武将をひとり選ぶ。この3人は、パワーがある、打たれ強い、敏捷性に優れているなど、ひとりひとりがそれぞれ違った特性を持っているのだ。

プレイヤーは、その武将を操り、パンチやキック、投げ技に関節技、そのほかモロモロの必殺技を使って、目の前に立ちふさがる敵の武将らを倒して

いかなければならない。

写真から取り込んだキャラクターたちが、画面狭しと動きまわるさまは、まさに圧巻といえよう。武将の骨格を元に再現された声も、バッチリサンプリングされていて、大迫力だ。ちなみに、3人まで同時にプレーできるぞ。

前作までの信長シリーズとはうってかわって、いきなり何の脈絡もなしに格闘アクションゲームになってしまった「ビット・ノブナガ」。今年下半期の台風の目となりそうな1本だ。

バイオレンスアクション

- X68000XVI専用
- 価格未定
- 199X年発売予定



★信長の必殺技「アツモリパンチ」が、敵の武将の義元にヒットしたところ。技のあまりの威力に、ふっとんでしまう義元。強いぞ信長！ 天下を手に入れる日まで、戦い続けるのだ。

信長の野望・完結編 #1

ついに、究極の『信長の野望』といわれるゲームが登場する。タイトルには「完結編」と書いてあるが、完璧な、という意味合いが強く、本当の完結ということではない。おそらく、再来年の年末商戦には『帰ってきた信長』というものが投入されるであろう。

さて、このゲーム内容だが、もともと合戦をしているよりも、国の開墾をしている時間のほうがはるかに長い。それならと作られた開墾専用ゲームがこれである。したがって、このソフトには合戦シーンは存在しないのだが、習性というものは恐ろしく、プレイヤーは毎度のことなので、文句を言わずに畑を耕しきってしまうのだ。

ゲームをスタートすると、君たちは選んだ武将の統治する土地に住む、ただの一農民の息子として誕生すること

になる。そして50歳の誕生日になるまで、延々と畑を耕すのが目的だ。しかし、誰もがプロの農民になれるわけでもなく、土の湿度の違いによって微妙にスタンスを変えたり、グリップの返しやすさによって、土を左右に掘り分ける腕が要求されるのだ。

また、視察に訪れる殿様に対する土下座の仕方が悪いと、即刻首をはねられるので注意。殿様にサンマなんか差し出しても、目黒に限る、なんてボケをかましてくれるどころか、ひざの上にギザギザの石を乗せられてしまうぞ。

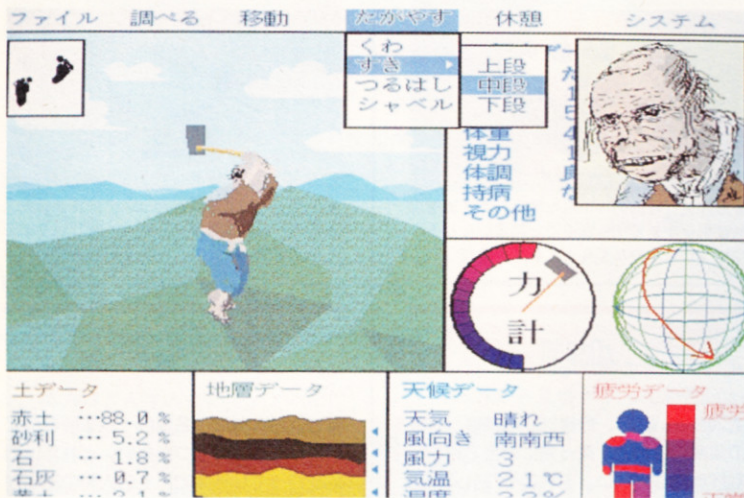
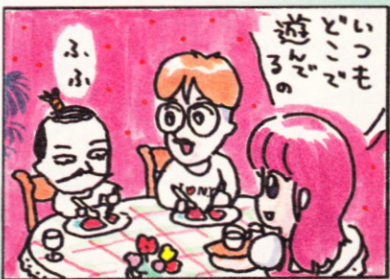
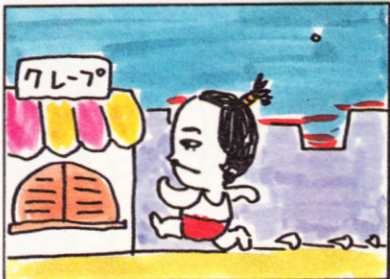
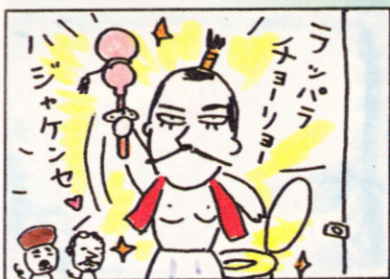
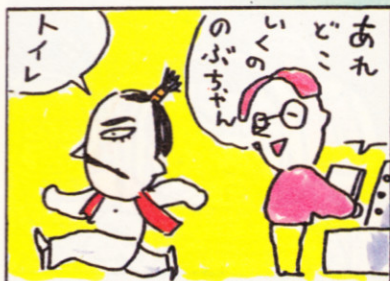
それから、ヒマにまかせて子供をた

くさん作っておくと、女の子の場合は借金のカタにできるので便利だ。どんなに疲れていても、夫婦の営みはおろそかにしないほうがいいだろう。かといって、やりすぎも翌日のクワさばきに微妙な変化を及ぼすので要注意だ。だいたい、農民は種を植えるのが仕事だから、撒いちゃうのは御法度だぜ。

シミュレーション

- PC-9801 (要EMS2メガバイト)
- 価格未定
- 199X年X月X日発売予定

信長の野望



■究極のシミュレーション、といわれるだけあって、クワの柄が手に馴染むまで1年、畑への食い込みが抜群になるように掘り下ろせるまで3年かかる。

なお 合戦シーンを楽しみたい方は、#2『合戦編』を購入してもらえばよい。ポリゴン技術を駆使した、実際の地形に近いフィールドで思う存分戦えるぞ。もちろん、マウスひとつで、グリグリに回転や拡大してくれる機能もある。非常に迫力ある戦いが楽しめるので、『信長の野望』本来の姿とはかけ離れてしまうが、おススメの1本である。

ただし、この合戦ソフトは、別売の地形ソフトを購入しなければならず、全地形を集めるのは、ブリタニカの百科事典を全巻買うよりも困難といわれている。ここが唯一のネックだが、というわけか、光栄マニアは何も考えずに、全アイテムを入手してしまう習性を持っているので、特に何も言う必要もないだろう。毎月3本ずつ、1年以上にわたって発売される予定だ。

あなたも

ミルミル光栄ゲームの主人公

嗚呼
バーチャル
リアリティー

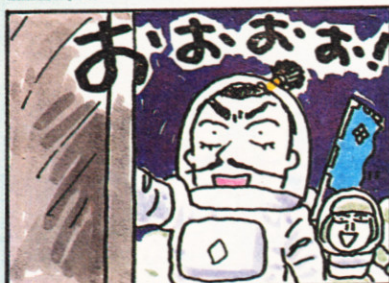
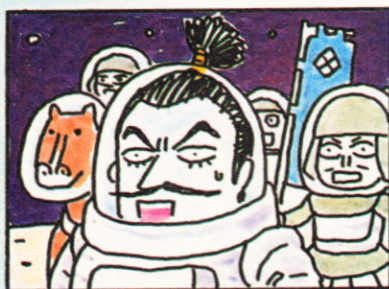
キミは現在、主人公として生きているだろうか。誰しも、ふだんの学校生活や会社生活、家庭生活などの時間はもとより、いざというとき、ここぞというときに、誰かの意見にハイハイと従ったり、こそこそ陰に隠れていたりする脇役でいたくはないだろう。信長

や劉備、ナポレオンやジンギスカンなどの、光栄ゲームの主人公は、みな自分自身の才覚で道を切り開き、突き進んでいった。ひとたびこの世に生を受けたからには、やはりこのように生きていたいものだ。

そこで、このページでは、主人公ス

ビリットを自分のものにすることができ、主人公グッズを紹介しよう。これらを手にいれて、いつもそばに置いておけば、身も心も引き締め、キミには主人公としての熱い魂が宿るに違いない。これで'90年代を、そして自分の人生を生き抜け！ 伝説を作るのだ！

信長の野望



福助の置物

常に不動の土下座姿勢をとっている福助人形。殿様気分を味わうためには、絶対に欠かせないアイテムだ。こりゃ、お主はワシのことを謀るのか？ とかいばって、その広い額を扇子で叩きまくれば、気分すっきり、優越感に浸れるというわけだ。現在では3ヵ月待ちの状態だ。



■無邪気な福助のつぶらな瞳に、キミの嗜虐的欲求がかきたてられること間違いなし！ ついついいいじめたくなってしまうのだ。

シャンプーハット

本来は、頭にかぶって使うものだが、これを首のまわりにつけて『大航海時代』なんてことは、書いていてもちょっと恥ずかしいが、それを乗り越えてこそ主人公だ。とにかく、これを装備して街を歩いたら、キミの中で何かが変わるということだけは間違いないような気がする。



■この、人間工学にもとづいて計算された、波形のうねり具合がグンバツ。美しいサインカーブを描いて、今日も気持ちがいいぞ。

小判

主人公といえば、殿様だ。殿様は、自分の領民のことを、真っ先に考えて行動しなければならない。それこそ“施し”の心だ。殿様たるもの、いつも懷中に小判を何枚かしのばせておくぐらいのことはしておこう。気が向いたら、道行く人にそれをばらまいて、施し気分を味わうのだ。



■このまぶしい輝きに、キミもついつい理性を失ってしまうだろう。いつの時代でも、金は人の心を惑わせるのだ。ああ、クラクラ。

名馬

猛き武将なれば、名馬の一頭も所有していないと、格好がつかない。どれだけの馬を持っているかで、その人物の器量がわかるといっても過言ではないだろう。ぜひ欲しいアイテムだ。また、贈り物として使えば、相手の忠誠度を上げることもできる。女の子にも有効かもしれん。



■思わず、しっぽやたてがみのふさふさを愛でたくなってしまうぞう。お部屋のインテリア、車のアクセサリなどとしても最適だ。

水木ギヤグ

100 くらい

連続!

ああ…
地獄

●首斬り

母「これ阿斗。なぜ泣くのです」

阿斗「だって、パパが劉封兄さんの首を斬っちゃったんだ!」

母「父上にはよほどの事情があったのでしょう」

阿斗「でも、僕に斬らせてくれるって約束してたのに!」

●ニュース

殿「どうした、血相を変えて。ワシが合戦に出ている間に、なにかよからぬことでもあったのか」

家臣「は、恐れながら殿、良い知らせと悪い知らせとがございます」

殿「なんじゃ、申してみよ」

家臣「奥方様が、昨日馬に蹴られてお亡くなりになりました」

殿「なんと! そんなことが……うむ、それで、悪いほうはなんじゃ」

●オールドにて

族長が、新しくオールドに入れた姫に言い寄っていた。

族長「どうだ、わしのような男と、ひと晩床をとともにするなんてことは考えられんかね?」

姫「あら、そんなことはありませんわ。でも、あんまりそっくりじゃいやですけれども」

●サイズ

「ヘイ信長! 結婚したそうじゃないか。奥方はどんな人だい?」

「ヤァ信玄、ひどいもんさ。なにしろうちのワイフときたら、体形が上から3尺1寸、2尺、2尺8寸といった寸法なんだ」

「おいおい、そのどこがひどいんだ。健康的でいいじゃないか」

「しかし、もう1本の足もまるで同じ寸法なんだぜ!」

●戦場にて

ふたりの兵士が話していた。

「おまえ、どうして兵士になんかになったんだ?」

「おれはひとり暮らしで、それに戦うことが好きなんだ。そういうあんたは、なんで兵士になったんだい?」

「おれの家には妻がいて、姑がいて、

子供が9人いる。そして、おれは平和が大好きなんだ」

●ウソ

「おれは、あのイカサマ軍師なら、いつウソを言っているか、顔を見ただけでわかるぞ」

「へえ、どうやっていつウソをついたのかわかるんだい?」

「簡単だ。ヤツの口が動いているときにそうだよ」

●三顧の礼

玄德「孔明殿。我が軍師となってくだされば、これくらいの契約金をお払いしますぞ」

孔明「これしきでは、とてもとても。まるでケタが違いますな」

玄德「それでは、ひとケタ増やして、これでは」

孔明「いやいや」

玄德「それでは、もうひとつ0を増やして……」

孔明「まだまだ」

玄德「ええい、これ以上は出せぬ。3つ目の0じゃ!」

孔明「よろしい、それで手を打ちましょう。これがホントの3個の零、なんちゃって」

玄德「ギャフン!」

●悪党

ある日、曹操が細い道を歩いていると、向こうから袁術がやってきた。ふたりは、道の真中で、顔をつきあわせて立ち止まった。

ふたりは、しばらくそのままでにらみあっていたが、やがて、袁術が大きい声でどなった。

「私は悪党には道を譲らんのだじゃ。」

「そうかい、それじゃ私と反対だな。私はいつも、悪党には道を譲ることにしているんだ」

曹操はそう言うのと、道を脇によけて、歩いて行った。

●仕事

戦国の世に、ふたりの武将が激しく言い争っていた。

「何を言われる! 貴殿など、豚にエサをやることすら、満足にできないで

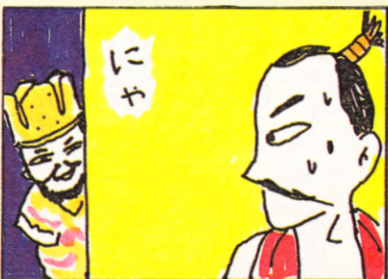
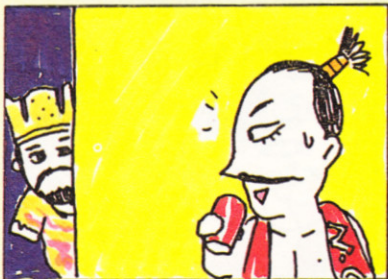
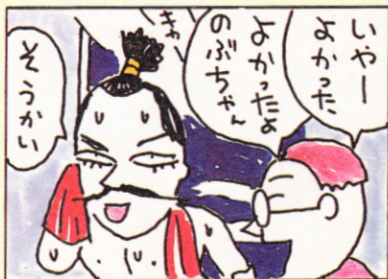
あろうが」

「貴殿、それは言い過ぎでござるぞ! 即刻誤られい」

すると、そう言われたほうは、すました顔をして言い返した。

「なるほど、確かにこれは言い過ぎでござった。貴殿ほど、先ほど申した仕事に適任の方はござらん」

信長の野望





読者からの

おたより

先日、会社の近くのステーキ屋
に行ったときの話です。
僕は200グラムのベツパースステーキを
頼んだのですが、どういうわけか、ス
テーキの上には裸の少年が乗っかって
きました。どうやら、店長がうっかり
コショウではなく小姓をかけてきてし

まったらしいんです。だけど、食べ物
を残すのも悪いので、しっかり頂いて
きました。えっ？ 味のほうですか？
まあまあでしたね。

東京都 関係者は語る

さいですか。 菜食主義の編集者

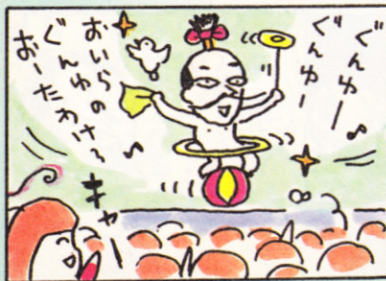
- フロッピーディスク
- 戦国兵法(マニュアル)
- 群雄列伝(サブマニュアル)
- 製品保証書
- ポスター(白地図付き)

ところがです。ドキドキしながら、
部屋のカギを締めてパッケージを開け
たところ、私の予想とまったく違った
展開になってしまいました。私の考え
ていたサブマニュアルというのは……。

埼玉県 にぎりこぶし

おいおい、それくらいにしとけ。
小心者の編集者

信長の野望



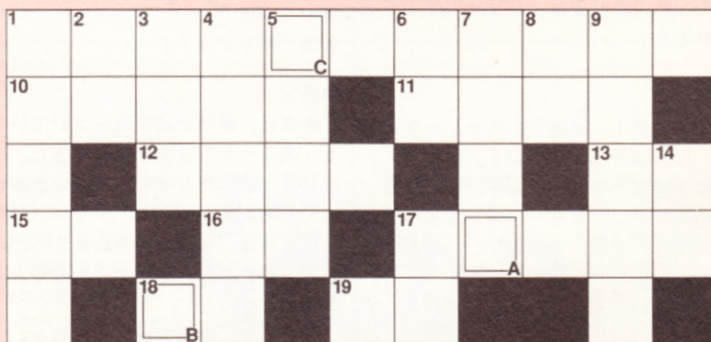
ついに 念願の『信長の野望・戦
国群雄伝』を買うこと
ができました。思い起こせば、1年前。
何気なく、パソコンショップでパッケ
ージを見ると、商品構成について次の
ように書いてあるじゃありませんか。

第100回記念

クロスワードパズル

ノイマン おい、ジョセフソン素子。
純朴そうな顔しやがって、今夜もい
つものように、俺の○ンコを……。
素子 シャ○○？
ノイマン わかっているじゃねーか。
素子 んがんん。
ノイマン シャ○○！ シャ○○！
シャ○○！ オー、シット。

左の文書は、とある本からの抜粋
ですが、肝心の部分が欠けています。
○ンコとしゃ○○の2カ所ですね。
実は、下のクロスワードを解くと、
答えがわかるそうです。不思議です
な。アルファベットの“A”を○ンコ
に、“B”、“C”をしゃ○○に入れて読ん
でみましょう。こ、これは……。



タテのカギ

1. 水滸伝での25国。
2. ゲームばかりしていると、バカになる○○。
3. ○○の強者。
4. 『信長の野望・全国版』には出てこない。
5. ～五十年。
6. ○○なか。
7. 関羽の養子で、コメディアン。
8. 刀の○○に手をかける。
9. 水滸伝の34国。
10. 光栄の新作、買う？
17. 消耗品。

ヨコのカギ

1. 光栄が最初に発売したゲーム。
10. 『三國志II』に登場する謎の美女。
11. 戦争をしない人たち。
12. 戦争を途中でやめてしまうこと。
13. 武将があまり乗らない。
15. 武将がよく乗る。
16. 毛利元就はじ○○。
17. 低いと怖い。
18. いったんこれを破られちゃうと、もうど
うしようもなくなってしまうの。
19. 武将と小姓を結ぶ強い絆。

ページ
記念
あまった

世界で最もタメになるページ

3D信長

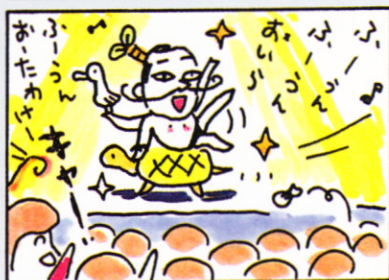
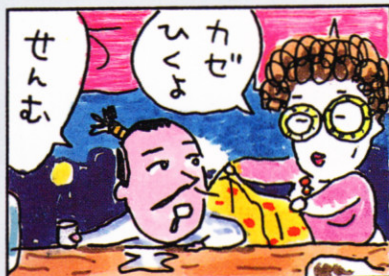
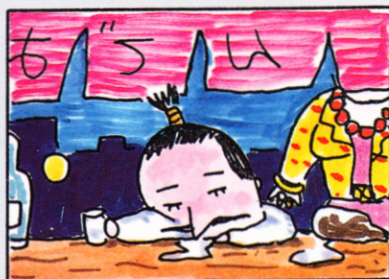
みんなで
つまんでね

使い方

写真の真ん中に黒い線があり
ます。ここに下敷を垂直に立て
て、真上から見てください。



信長の野望



私の
ハズかしい

そそり立つ○○の写真



大発見

信長のフンドシが……

先日、南青山の公園の砂場から、信長のフンドシが発見されました。しかし、地下30センチの場所に信長のフンドシが埋まっていることなどありえず、どっかのオヤジであろう、と大学教授間では相手にされていないそうです。発掘者は、鼻にツンとくるこの臭いは間違いなく信長の物だ、と言っているそうですが、真偽が究明されるのは先になりそうです。



★発掘者のツキノオクラさん(4歳牝馬)。馬のくせに鼻は犬なみに利くというが……。



表紙CG 株式会社・コーポレーション・ジャパン、皆川みちる

LOGIN 12号特別付録

平成3年6月7日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 第12号 通巻129号

Printed in Japan