

SOF
BOX
FUTABA*SHA

魔界復活



MANUAL



PRODUCED BY **APROS**

株式会社 双葉社



■ SOFBOX SUPER GAME SERIES(スーパーゲームシリーズ)

パソコンゲームにも、スタンダードナンバーがあってもいいんじゃないでしょうか？ こんなユーザーの呼びかけに、たくさんのソフトメーカーさんが応えてくれました。

そうして生まれたのが、この「スーパーゲーム シリーズ」です。

でも、このパソコンゲーム名作選、多数決で選んだものとはちょっと一味違います。このシリーズは、とくに、私、コンピュータ・ジャーナリスト浅海洋至と、その仲間たち、NYAN*FAN NETWORKが、独断と偏見を承知で選んだコレクションを、我が国初のパソコン合同プロモーションシステム「APROS(アプロス)」に乗せる事により、遂に実現したコレクションなのです。だから、超ベストセラーだけでなく幻の名作や隠れた逸品までもが、驚異的な低価格で続々と登場しますが、これは、発売元である双葉社及び各有力ソフトメーカーをはじめとするAPROS賛同各社の情熱的ご協力により、ようやく実現したものです。今後のラインナップにも、ご注目下さい。

浅海 洋至

■APROSとは

この作品群は、アクティブ プロモーション システムズ社が「より良質なコンピュータ・ソフトを」、「よりリーズナブルなプライスで」、「より多くのユーザーに供給」する事を目的として提唱した「APROS(アプロス)」と呼ばれる合同推進構想に基づき製品化されています。

本来、ユーザーサイドにたって考えられた APROS ですが、ソフトを供給する側にとっても大きなメリットが生まれました。このシステムは、従来、ソフトメーカー自身でやらざるを得なかった「制・(作)」、「製・(造)」、「販・(売)」の3つのプロセスを完全に分離して、各々の業界の各有力企業に分担・連携させているからです。つまり、従来のように製品化に伴う多大な資金負担が一切なく全国レベルでの量販が可能となりました。これにより、今後は続々と有能なソフトメーカーが全国各地でデビューするはずで、APROSに賛同頂いている現有力ソフトメーカーさま共々、彼ら新星ソフトメーカーの活躍にもご注目下さい。

C O N T E N T S

魔界マップ②

プロローグ④

ゲームの特徴⑤

ゲームの起動方法⑥

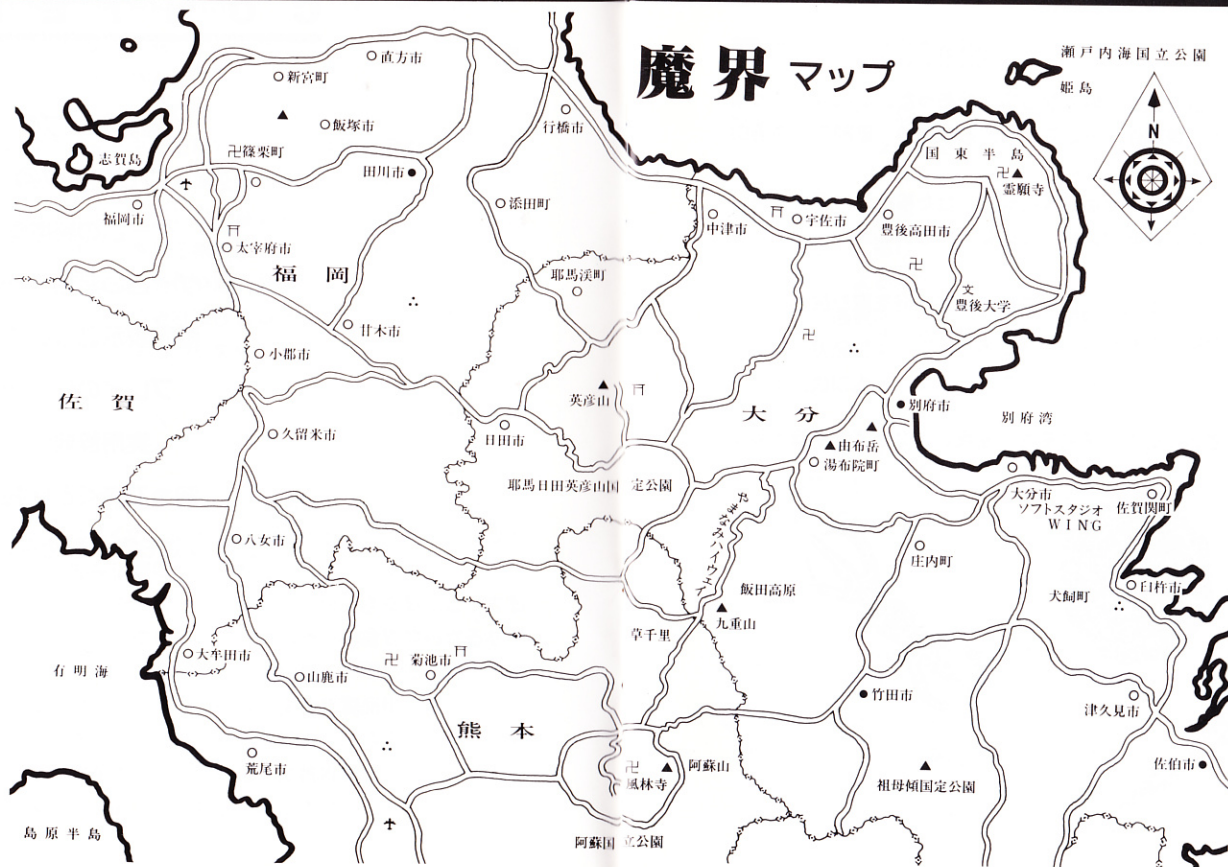
画面表示について⑦

プレイの仕方⑦

実用辞典⑨

知っておくと便利⑭

どうしても先へ進めない人へ⑭



■プロローグ

ルポライター 神城 明に、大学時代の考古学教授 増永から電話があった。それは、大分県の仏の里、国東半島にある霊願寺の住職の失跡事件、そして、国定重要遺跡 霊願寺修験場山頂にある巨岩「神の岩」の供岩が消滅した事件であった。

教授は、学生時代の神城がその直感によって、遺跡発掘を次々成功させた事とこの事件を結びつけ、神城の能力で事件の鍵を探そうとした。神城の力か？ 不動明王の天の声が、二人に響いた。

不動明王「魔道が開いた / 魔界が復活したのだ………開魔の経と経魔の経を取り戻せ / そして魔道に封印をしろ / 」と。神城と教授は、不動明王に選ばれし者となった。

魔界は復活した / /

あなたは、『神』となって神城 明を導いて行くのか、それとも『悪魔』となって彼らを地獄に送ってしまうのか？



■ゲームの特徴(ゲームをする前に、必ず読んでください)

この『魔界復活』は、ホラー+ミステリー+密教をミックスした、今までにないタイプの伝奇アドベンチャーゲームです。

- ゲームをする人が、背後霊(神か悪魔)となって主人公たちを動かす方式
- 場面の状況に応じて変わる豊富なBGM(100効果音以上・15曲以上)
- 漢字表示による豊富なメッセージ
- コマンド選択は、数字入力による簡単な操作
- 画面の状況により変化する恐怖アニメーション効果
- 画像入力によるリアルなグラフィック

ストーリーが、より小説的になっていますので、広大なマップ、複雑な謎がいたる所にあります。そして、リアルなヴィジュアル効果+恐怖の魔界サウンドによる、不可思議な魔界ワールドを堪能してください。

※注意(ゲームをする前に、必ず読んでください)

- ①コンピュータの拡張I/Oスロットルにモデムボード(DC-880-12)等が取り付けられている時は(魔界復活)のゲームが途中で動かなくなる時があります。その時は、お手数ですがモデムボード等をはずしてゲームをしてください。
- ②ディスクドライブの仕様(2D、2DD、2HD)が異なる機種間において、ソフトウェアが正常に作動しない場合があります。例えば、PC-8800シリーズにおいて、2HDドライブ仕様のMAやVAで、一度でも書き込みをした後は、FA等の2Dドライブ仕様の機種での読み書きができなくなることがありますので、ご注意ください。

■ゲームの起動方法

《PC-8800シリーズ》

コンピュータに電源を入れる前に、(A)のディスクをドライブ1に、(B)のディスクをドライブ2に入れます。それから、コンピュータに電源を入れてください。後は、自動的にゲームが起動します(スイッチをV2モードに切り替えてください)。

《MSX2シリーズ》

1. (A)のディスクをコンピュータのディスクにセットして、電源を入れてください。自動的にゲームが始まります。
2. (B)のディスクは、ゲーム中に指示が出ますので、その時にディスクを取りかえてください。

■ゲームのセーブ方法

1. 途中でゲームを中止したい時は、(ESC)キーを押しますと、(1.YES 2.NO)と聞いてきます。その時に、1.のキーを押してください。先ほどのゲームのDATAが記憶されます。次からは、この画面からゲームができます。
2. (A)ディスクでゲーム中セーブをする場合は、(A)ディスクに。(B)ディスクでゲーム中セーブをする場合は、(B)ディスクにセーブしてください。
3. (B)のディスクにセーブをしてゲームをやめた場合に、次回からゲームを始める時は(B)のディスクをコンピュータのディスクにセットして電源を入れてください。その時に、(A)のディスクを入れるとゲームができなくなる場合があります。
4. データは、プログラムディスク(A)及び(B)にセーブされますので、プロテクトしないでください。

■ゲームの注意

1. 2ドライブ仕様のMSX2は、ドライブAのみ使用してください。
2. ゲーム中は、ディスクを入れたままにしておいてください。

■画面表示について

ゲーム中のディスプレイ表示は、左図のように3つのウィンドウに分かれています。



- ①主に、自分(ゲームをする人)の目から見た風景等が表示されるメインスクリーンです。
- ②使用するコマンドが表示され、キーボードの数字キーを押し、リターンキーを押して、その行動を選択することができます。
- ③ゲーム中のメッセージ等が表示されます。

■プレイの仕方

1. 画面に、(1. 最初から始める 2. 途中から始める)と、聞いてきます。初めてゲームをする時は、1.を押してください。前回、ゲーム途中でDATAをセーブさせた時は、2.を押してください。

※途中から、ゲームをしたくない方は、1.を押してください。

2. ゲームを進行するためには、選択コマンドの数字(1~7)を押します。選んだコマンドに、色が重なった箇所が実行されますので、間違いない時は、リターンキーを押してください。選ばれたコマンドの答えが、メッセージ欄に表示されます。

選択コマンドにより、もう一度、選択コマンドが出ます。その時も同じように、もう一度、

数字キーを選び、リターンキーを押します。

選んだコマンドを取り消す場合は、リターンキー及び数字キー以外のキーを押してください。

※例：選択コマンドの（行く）にしたい時、3. を押します。次にリターンキーを押しますと、（1. 上がる 2. 下る）と指示が出ます。上がりたい時は、1. を押してリターンキーを押すと、画面が変わります。

3. 文章の終わりに↓↑の記号がある時は、リターンキーを押してください。押さないと、そのままの状態で止まっています。

4. 途中でゲームを中止したい時は、(ESC) キーを押してください。(1. YES 2. NO) と聞いてきます。その時に、1. のキーを押してください。これまでのゲームのDATAが記憶されます。次からは、この場面からゲームができます。

※注意/データは、プログラムディスクAにセーブされますので、プロテクトシールを貼らないでください。

5. ゲーム中に、ディスクを抜かないでください。ゲームができなくなり、時には、ディスクが破損する場合があります。ディスクを出す時は、コンピュータの電源を切って、ディスクを取り出してください。

■『魔界復活』 実用辞典

《あ行》

（宇宙エネルギー）

天界や神界からのエネルギー。超能力の根源となる。

（閻魔大王）

地獄の王、死者の生前の罪悪を調べる裁判官。別名、閻羅大王ともいう。

（オーラ）

霊光、霊気。超能力者や霊能力者の中には、人間や動物などの周りを囲むような光が見える。

健康や感情の状態がわかる。

（鬼）

人間の体に角をはやし、恐ろしい形相をしている。世界各国に出没する、オーソドックスな怪物。日本では、酒吞童子が有名である。

（怨念）

恨みを抱いて死んだ人のおもう気持ち。それが霊となって怨霊となる。

（小角）（人物）

7世紀ごろの仙人で役の行者といわれ、日本の法術師の元祖ともいえる修験者である。

《か行》

（餓鬼）

餓鬼道に落ちて、飢えと渇きに苦しむ亡者。魔界では、低級クラスの鬼物。ただし、集団で行動するから要注意。

（怪奇現象）

この自然界に、怪しく不思議なものが起こることをいう。UFO、心霊、四次元、その他の現象。

カイマ フウマ
(開魔・封魔の経)

密教に使用する仏具のひとつである。使用法は、謎である。〈参考〉密教

ガッショフ
(合掌)

両手を合わせて拝むこと。特に、集団で拝むと効果がある。

カナシバ
(金縛り)

霊的な現象や気合いなどのために、体がしびれて動けない状態をいう。驚いて動けない場合を、腰が抜けたという。

ギョウジャ
(行者)

仏道、修験道の修道者。代表的な存在として、役の行者がいた。

クワカイ
(空海) (人物)

1300年前、中国からわが国へ密教を伝えた人。

物に、九州の修行中の行動には謎の部分がある。〈参考〉密教

クニサキトウ
(国東塔)

大分県の国東地方にある宝塔の一種で、納経、供養、逆修、墓標のため建てられた。

ケツカイ
(結界)

他のエネルギー体または人間が入れないように、バリヤーを張ることをいう。魔物や行者たち

は結界を張る力が強い。

コウマチョウフツク ジュモン
(降魔調伏の呪文)

魔物を退散させる呪文である。低級な魔物には効果があるが、上級クラスの魔物には効果のない場合がある。〈参考〉呪文

ゴマキトウ
(護摩祈禱)

密教で、火をたきながら仏に祈る儀式をいう。〈参考〉密教

ゴマダン
(護摩壇)

護摩祈禱する時に使用する壇。〈参考〉護摩祈禱

コンゴウツエ
(金剛杖)

修験者が持つ、八角または四角の白木づえ。

《さ行》

サンコケン
(三鈷剣)

密教に使用する仏具のひとつである。不動明王が持っているのが有名。使用法は、謎である。

〈参考〉不動明王・密教

ジュズ
(数珠)

たまを糸で輪につらねたもの。仏を拝む時などに用いる。ここでは、使用法は謎である。

ジュモン
(呪文)

まじないの文句。呪いの文句。ここでは、魔界の者たちを退治する時に使用する。〈参考〉魔界

シュケンジョウ
(修験場)

霊験を修得するために、山中にこもって難行苦行をする。日本各地に、修験場に適した霊場がある。

シュジシヤ
(守寺者)

寺を守っている人。先祖代々、守っている場合が多いようだ。

スガワラ ミチサネ
(菅原道真) (人物)

平安時代の学者・政治家。九州の太宰府市に祭られていて、学開の神、天神様で有名。

セイタイ
(生体エネルギー)

生き物の周囲にある「力の場」のことで、東洋では「気」西洋では「オーラ」とも言われる。

〈参考〉オーラ

ゼン
(禅)

精神を統一して、真理を悟る修行をいう。

センジュウシヤ
(先住者)

人類が地球に誕生する以前に地上を支配していた者たち。ここでは、魔界の者たちである。

《た行》

ダイニチニョライ
(大日如来)

真言密教の本尊。宇宙万物を照らしてはぐくむ太陽にたとえたもの。〈参考〉密教

テンセイ
(転生)

生まれ変わる事。仏教用語に、輪廻転生がある。

デンキ
(伝奇)

逸話や奇談。異常な事件や奇異なことをいう。伝奇小説の人気作家といえば、夢枕・菊池先生がいます。

ドッコケン
(独鈷剣)

密教に使用する仏具のひとつ。使用法は、謎である。〈参考〉密教

《な行》

ニオウゾウ
(仁王像)

寺の門の左右におく、一対の仏法守護神である。風鬼・雷鬼仁王が有名である。

ハコブネ
(ノアの方舟)

「旧約聖書」の創世紀の伝説のひとつである。大洪水の時、神の命でノアが造った方舟。その時に、たどり着いた所が「アララット山」山頂であった。

ノウキョウ
(納経)

神社や寺に、経を納めること。

《は行》

ハコブネ
(封印)

神聖なものや邪悪な魔物を封じこめることをいう。ここでは、魔界の者たちに対して行われる

フツバツ
(仏罰)

仏が、悪行に対してこらしめを与えること。天罰と同じである。

フドウミョウオウ
(不動明王)

怒った顔で右手に三鈷剣、左手に縄を持ち、炎を背にした大日如来の化身である。

フロウフン
(不老不死)

いつまでも年をとらなくて、死なないことである。

中国では、仙人たちがその術を会得しているといわれている。

ホウリキ
(法力)

仏法修業で得た、不思議な力。超能力と同じである。印・呪文・仏具などを用いる。〈参考〉呪文

《ま行》

マカイ
(魔界)

魔物たちが住む、異次元世界。弱肉強食で、人間の常識では考えられない世界。いまだ人間たちは、その世界に行ったことがない。

マカイブツ
(魔崖仏)

崖に、不動明王や仏などを彫って祭っている。大分県の国東半島が有名。

マドウ
(魔道)

魔界と境界（人間が住んでいる世界）をつなぐ道。結界を張っているの、普通の人間には見えないし、入れない。〈参考〉結界

ミツキョウ
(密教)

仏教のひとつで、大日如来が説いた奥深い教法。加持・祈禱を重んじる。真言宗の東密と天台宗の台密の二種類がある。

《や行》

ヨウキ
(妖気)

不気味な気配。魔界の者たちが放つ「気」で、超能力者や霊能力者なら、その気配がわかる。

ヨミクニ
(黄泉の国)

死人の魂が行くというあの世、または冥土。

《ら行》

リンポウキョウ
(輪宝鏡)

密教に使用する仏具のひとつ。使用法は謎である。(参考) 密教
(靈感)

不思議な力で、霊能力のひとつである。第六感とか、インスピレーションとか言われる。
(霊場)

神仏を祭ってある神聖な土地。霊地で、山などに多い。

■知っておくと便利

- ①このゲームは、かなりマップが広いので、ゲームをする人によっては通らない場面があります。そこには、重要な絵や言葉が隠されています。ゲームが行き詰まった方は、もう一度、違う角度でゲームをやりなおしてください。不動明王の天の声が聞こえるかもしれません。
 - ②このゲームは、小説タイプになっていますので言葉の中にヒントがあります。よく読んで理解していくと、ゲームがスムーズに展開していきます。
 - ③『魔界マップ』を、おおいに利用してください。メモのかわりになりますし、重要なヒントも隠されています。
- ※注『魔界マップ』の精度は、0%です。ですから、九州に旅行される時は、使用しないでください。

■どうしても先へ進めない人へ

この作品は、とても難しいアドベンチャーゲームですが、私共は皆さん全員に、ぜひエンディングまで楽しんで頂きたいと思っております。どうしても先へ進めない、どうしても途中でGAME OVERになってしまうと悩んでいる方の助け舟となれば幸いです。

この作品は、同じ所へ何度も行き来していますと、今までいなかった人や事件などが現れて物

語が進んでいく、という特徴があります。一度行った所でも諦めず何度でも行ってみることです。きっと、その努力が報われることと思います。

もう一つ、二人の持ち物にも注意してください。持っている人と持っていない人では話す内容も変わってきます。一つの物を二人で交互に持ってみて会話したり、行動したりしてみましよう。きっと、道が開けることと思います。

以上のことで、だいぶ先に進めたことと思います。もしかしたら、エンディングまで行けた方もいらっしゃるのではないのでしょうか。

最後に、皆さんが一番悩まされそうな所をピックアップしました。参考にしてください。

* 車に乗って風林寺へ向かう場面があります。ハイウェイの途中で古寺から出てくる妖魔に捕まりゲームオーバーになって悩んでいる方はいませんか？

ここでは、照覧石が輝きだし、二人の呪文によって逃れられるのです。

* 風林寺から篠栗へ向かう途中、検問や村人に出会い、ゲームオーバーになって悩んでいる方はいませんか？

ここでは、警官が妖魔に変身した時には輪宝鏡が輝き、村人が妖魔に変身した時には独鈷剣が輝いて難を逃れられます。この二つの品を持ってない方は、探してから篠栗へ向かうようにしましょう。

MEMO

■ユーザーの方へ

この作品に関しての、ユーザーサポートは以下の様になっております。

(**SOFTBOX** ユーザーズ テレフォン)

(土日休祭日を除く、平日午後1時から午後5時まで)



NYAN FAN NETWORK 電話:03-5397-8688

※ゲームの内容に関する質問はなるべくご遠慮下さい。

■製品に関するメンテナンス

お買い上げ頂いた**SOFTBOX**商品に関し、万一、不良品等がございましたら、該当製品を下記へお送り下さい。送料当方負担にて交換致します。ただし、トラブルの原因がユーザーの方による場合は、一律2000円の有料保証となります。

株式会社 双葉社 (ソフボックス係)

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

©FUTABA*SHA©APROS