



PC-8801

『パーフェクトHARD社
ガイドブック!』



-Task Schedule-

・ LOGからHARD社への移り変わり……7

・ LOG作品カタログ……8

その後のLOG…… 17

ボイスボックス構造解説…… 19

・ 作ってみようボイスボックス byおおき… 22



・ 特別付録

「PC8801互換私製ボイスボックス図面」……29

・ PC8801ハード社作品カタログ……34

カインドウ・ギャルズアニメ技術解説……41

ソープランドストーリー2簡易攻略……54

・ 「こうして成りジャン2を作られる事になった」

by尊辺友……56

・ MZ2500版特別解説記事

MZ2500⇒PC8801転送講座 byむーくP……61

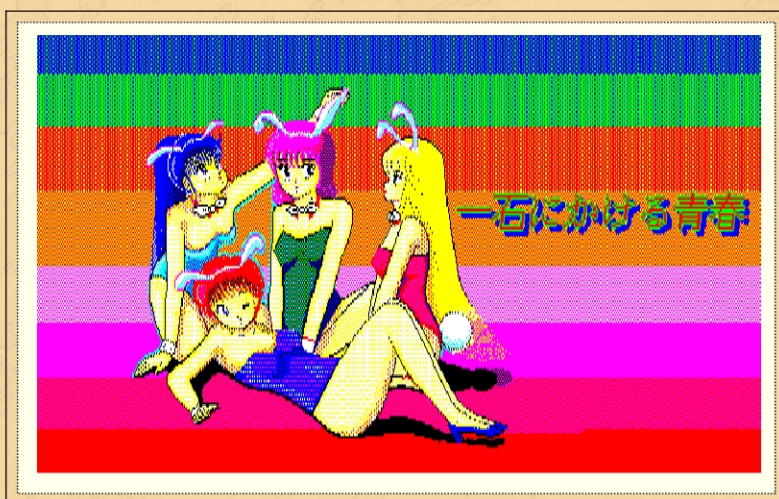
かみさんのMZ転送補足説明 byかみさん……63

MZ2500版が制作された経緯 by裏秀`男……65

あとがき……66

電子版特典……69

PC8801 LOG作品カタログ



発売日や対象機種は暫定的な物です。実際と
異なる場合もあります。

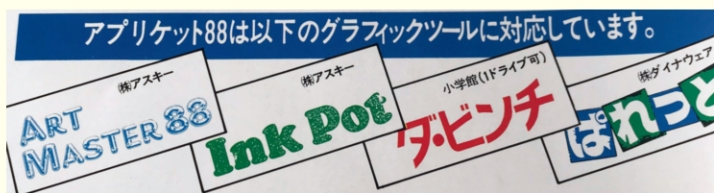
[アプリケッ88]

PC-8801/mk II /SR/TR/2ドライブ限定

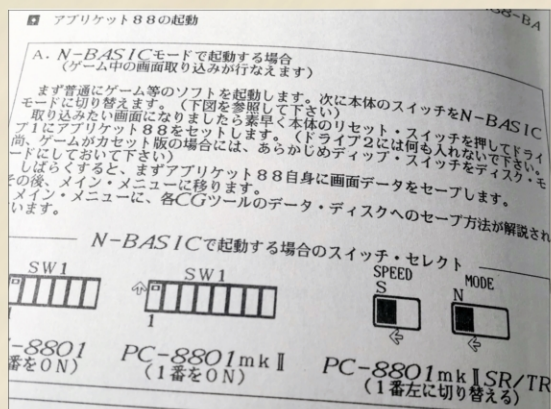
1986年発売/5FD1枚組 定価5800円



ゲーム画面の**抜き出しツールの元祖**であり、他社のグラフィックソフトとも連携しているため、画面の取り込みが困難だったゲームタイトルの吸い出しまでも可能となった。ハード社が画像圧縮技術に特化していた事の理由となった作品。

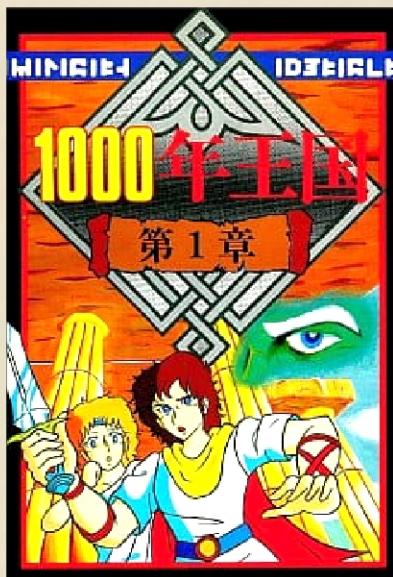


使い方としては、取り込みたいゲームを起動させN-Basicにモード切替をする本体をリセットし、アプリケットのディスクを入れる。そして、アプリケットが無事に起動したら、ゲームの画面を自由に保存することが出来てしまう。



基本搭載されている「**チェンジカラー機能**」と「**外部データ保存機能**」は凄まじく、**やりたい放題**出来てしまった究極のグラフィックツールだった。

なお、取り込んだ画像は、ユーザー個人の鑑賞目的でお使いくださいとの事(滝汗)



[1000年王国 - 第一章 -]

PC-8801/mk II /SR/FR/MR

1986年発売/5FD2枚組 定価5800円

ノストラダムスの大予言をテーマにした、古代転移物のアドベンチャーゲーム。壮大なSFストーリーを描いているが**売れ行き**が悪くなく、続編が作られないまま終わった。先着100名以内にベストENDを迎えると、**クリア認定証**が贈られたが画面を撮影する必要があるため、応募者はあまり居なかったようだ。

ログのゲーム第一作目。グラフィックや操作性を売りにしておりコマンド周りは軽快だが、シナリオを**売**りには**し**て**な**か**っ**ただけあって、壮大なストーリーのスカスカが目につく。登場する女の子の数も多くてわりと可愛いので、続編が発売されていたらと思う。ゲーム内にバッドエンドや詰み要素も



*強引な女の言葉を信じてはいけない(教訓)

有るため、ある程度のチャートを書きながら進めないと**ベストEND**は見られず、現代に戻った時にフラグが立ってないまま進行する。

PC-8801版以外にもX1/FM7/FM77/MZ2500版を発売予定だったが、他機種への移植は**FM7版のみ**だったらしい。この頃からMZ2500を推しておりMZユーザーにとっては、貴重なソフトハウスだった。

ボイスボックスの構造解説



世界初の声優による外部音声合成出力装置「ボイスボックス」ボーカロイド**初音ミク**のご先祖に当たるこの装置は、これまで流通数の少なさから「幻の装置」等と呼ばれて来た。

今回、PC88ユーザーの「おおきさん」の参加と当時の開発者である「かみさん」と「裏秀 男さん」から過去のソフトや資料の提供頂いた事により、令和の時代に**ボイスボックスが復活**する。

また試作段階のため動作が不確かな事も有るが、隠されていたバールを解き明かす機会にと、本書に収録する事となった。

👉 コッコミョウボイスボックス

講師: おおき @OOKIMARIO

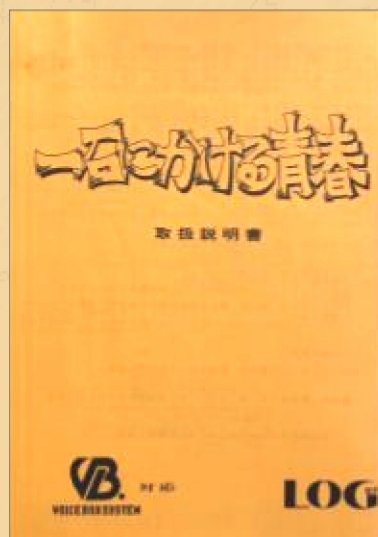
ボイスボックスとは、LOGが開発した音声出力デバイスでパソコンのプリンタポートに接続して使用します。**ジャストサウンド**と似ていますが互換性はなく対応ソフトが少なかったこともあり、出回った数も相当少なかったのではと思われます。なので筆者も**現物**は拝んだことはございません。



別売: 9,800円で発売された

2つしかない対応ソフト（右が対応のロゴ）の内の1つ「**一石にかける青春**」を手に入れた事がきっかけで、なんとしてもこのボイスボックスから出力される**音声**を聴いてみたい！という知的好奇心から、長かったボイスボックス研究の旅が始まったのでした。

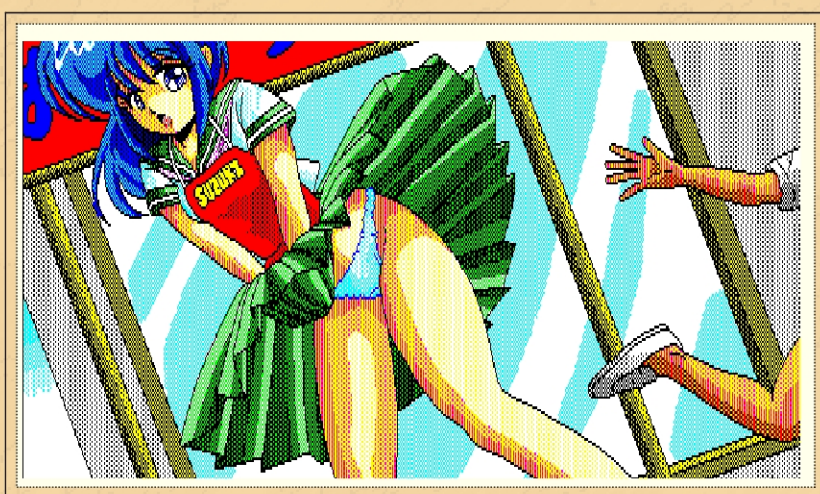
※カッコつけましたが、本当は女の子の声を聴いてみたかっただけという不純な動機ですハイw)



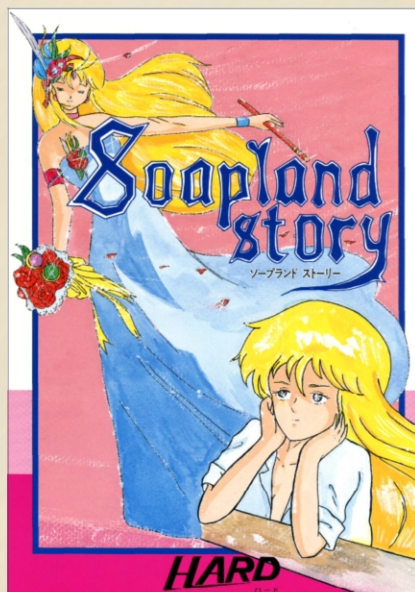
[おおきさん紹介]

PC8801をこよなく愛するヘビーユーザーで、はっちゃけあやよさん復刻版の制作初期から開発に関わってきた影の立役者。最近ではMSX0がお気に入り。

PC8801 HARD作品カタログ



発売日と対象機種は暫定的な物です。実際と異なる場合もあります。



[ソープランドストーリー]

PC-8801シリーズ全対応 +MSX/FM77

1986年発売/5FD2枚組 定価7800円

ソープランドに女の子をスカウトし、億万長者を目指すシュミレーションゲームがハード社のデビュー作。緻密な戦略をしないとすぐに女の子が逃げ出し、**経営が破綻**してしまう。60人以上の女の子たちを口説いて、夢のソープ王を目指そう。

ゲーム内容としては、プレイヤーは女の子に声を掛けまくってエッチし、ついでお金をねだる。そのうち48歳のマダムと知り合いソープランドの共同経営を任される事となり、ソープ嬢のスカウトマン兼黒服となった。雇ったソープ嬢に



教育を施し、店から逃げ出さないように適度にプレゼントを贈ったり、こまめな休日を与えつつ、違法な**本番営業**を依頼すると、今度は警察がやってきたりとリアルな性の社会が描かれている。

わりと売れたものの当時はまだ流通が少なく、更にマニュアルプロテクトが施され起動時に一定のコマンドを入力できないと**データが消滅**するため、プレミア化が進んでいる。



[カインドウ・ギャルズ 口説き方教えますPART2]

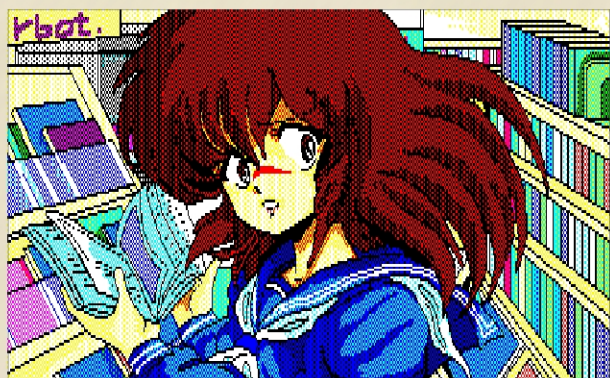
PC-8801全シリーズ対応

PC98/MSX/X1/FM77/MZ2500

1987年発売/5FD2枚組 定価7800円

期待を込めて発売された「口説き方教えます」の続編にして、**初期ハード作品の傑作**。音楽良し、グラフィック良し、システム周りやシナリオまで**完璧**というお手本のような作品。初のドットアニメーションも導入され大ヒットとなった。

攻め手だった一作目とは異なり、ナンパ相手の女の子に「**口説き方を教**
えて」貰いながら始まるゲーム。**冷**
たい表情の女性たちが会話の中で態
度を和らげていき、やがてはムフフ
シーンを拝ましてくれる。美少女写
真館にて**圧縮技術が向上**した結果、F
Dの僅かな記憶容量でのアニメーショ



ンを実現させ、更には音楽モードや隠
しミニゲームも搭載された。他社で作
られた**ディスクシステム版**も好評で、X
68000にも移植されるなど、数多くの美
少女ゲームに大きく影響を残した「**ナ**
ンパゲーム」の元祖作品。個人的にも
初期の尊辺グラフィック**最高傑作**とな
ったゲームだ。

MZ2500版特別解説記事



数少ないMZ対応ソフトの中でも限られた
アダルトソフトというジャンル。
その中の大半を占めていたMZ-HARD作品の謎が
ついに明かされる？ はずである。

MZ-2500

転送講座



特別講師 むーくP

『現役SEにして当時からのMZユーザー、ニコマス
おっホィコミュの管理人で通称「オーナー」と呼ば
れ親しまれており、実はあやさん漫画版にも参
加していたりする』

ハードユーザーの皆さま初めまして。今回、ニコマスおっホィ
コミュニティーという場所で知り合った**めんそP**にご依頼を受
けまして、参加させて頂きましたむーくPと申します。

ハードが**MZ-2500**にパッケージアプリを出していた事自体、
当時は自分がまだおこちゃま（中学生と高校生）でしたので、
寡聞にして知らなかったです……。ベーマガは目を皿のように
して読み込んでましたし、コンプティークも友人経由で読んで
たはずですが、当時広告を見かけなかったので、恐らく**ポプコ
ム**とか別雑誌のみで広告してたのかなあと……？。

■ MZ-2500→PC88への移植の壁

MZで制作した開発データを**PC88**に移植するという発想自体
が初耳（というより何故そんな面倒なことをw）だったのですが、裏
秀「男さんから頂いた**移植方法**を拝見しつつ自分なりに「移植
方法として実行可能なのか」という目線で解説してみます。発
売当時は、MZ-2500もPC88系も、同じCPU（2のメーカーも基
本2801だらけ）でしたので、**アセンブラ**移植そのものはハードル

が低いのですが、以下のような**問題**が山積だったはずですよ。

① 表示に関する差異の吸収

MZ-2500とPC88系では、画面の表示に使われる**チップ**が異
なる為、画面サイズや同時発色可能数が異なりました。

また、レンダリング（描写）時の**命令セット**も異なるので、も
しもアセンブラ※1でアプリを製作してた場合は、ゲーム本体
のプログラミングは**流用**できても画面表示のプログラムは、
ほぼ1から起こす必要があったと思われます。

裏秀「男さん情報の通り、描写そのものに関する部分は恐らく
PC88用に改めて書き直した（※正確には**瞬間描写転送**で書き直しな
しでした。byかみさん）でしょうね。ただ、当時のアプリ製作で、
ゲーム本体のプログラムと画面描写のプログラムをそこそこ
分離していた（なのでそういう移植が出来た）という証言は割とス
ゴイというか、プログラム担当者は**センス**あるなあというのが
感想です。

② データコンバート時のメディアの問題

転送方法が「EDからRS-232Cでソース転送した」との事です
が、当時のMZ-2500は「3.5インチ」（プラスチックハードケース、
今でも見かけるサイズ）の**2DD規格**のEDが標準搭載されておりま
した。また、外付け販売で「5インチ」（少し大きめでべなべなしてる）
の2DD規格のEDドライブが販売されていました。

直接はEDでの互換性が無いのと、PC88系で3.5インチの外
付け**EDドライブ**があったという話は聞いたことが無いので、

[HARD社の社長とジャンケン大会 in
BEEP秋葉原店レポート記事]

HARD×BEEP

=AKIHABARA

2018/09/28(FRI) Night
*DAYONE

HARDMASTER
&ProjectRepadars

2018/09/29(SAT) Morning
*DAYTWO

ProjectRepadars

