

マイクロデザイン 著

# ダイブ・ファンブック

ACTIVE SIMULATION WAR

# DAIVE

ダイブ





THE EMPEROR, THE PEOPLE, AND THE REAL FIGURE, THE DESTROYER, AND HIS  
IN THE SHADOWS OF THE EMB.

# CONTENTS

口 絵

## ACT1ーメイキング オブ デイーヴァ

プロローグ すべてはここから

第一章 夢はふくらむ「企画とシナリオ」

第二章 これがお家の設計図「ゲームデザイン」

第三章 ビットにかけた青春「プログラミング」

第四章 その熱き闘い「デバッグ」

エピソード いまだから……

機種別デイーヴァ攻略法

PC-8801、FM-77AV、X1、  
MSX2、MSX、ファミコン

## ACT2 ノヴェル オブ デイーヴァ

登場人物紹介

序 章

第一章 消滅

第二章 竜牙

第三章 夢幻

96 87 80 80 78 77 71 70 58 46 36 21 18 17 4

THE EMPIRE STRIKES BACK, WHICH WAS THE  
LAST OF THE TRILOGY, WAS THE MOST  
SUCCESSFUL OF THE TRILOGY. IT WAS  
THE FIRST OF THE EMPIRE STRIKES  
BACK AND THE DISAPPEARANCE OF STAR WARS  
EM.





MANTRE4 YEAR 3722.



あとがき

作品・スタッフ・リスト

デーヴァ用語辞典

イベント一覧

メッセージ一覧

ウォーデータ一覧

惑星戦モード・データ

艦隊戦モード・データ

戦略モード・データ

画面写真アルバム

惑星戦スケッチ

設定資料集

ACT3

データオブデーヴァ

終章

第六章 聖戦

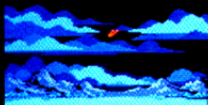
第五章 追撃

第四章 神酒

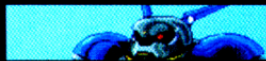
ACTIVE SIMULATION  
データオブデーヴァ  
CH

206 204 194 192 190 189 179 176 163 147 145 132 131 129 118 112 103

協力/T&Eソフト



THE MANTRE4 UNIVERSE WAS AN LOST  
GEN. WITH PROSPERITY IN CLAY, AND  
IT CONSISTED OF ONLY 30000. BECAUSE  
410,000 THE BURNING ROCK OF BEPE  
WAS.



THEY ARE THE SUPERIOR CULTURE OF  
CLAY.



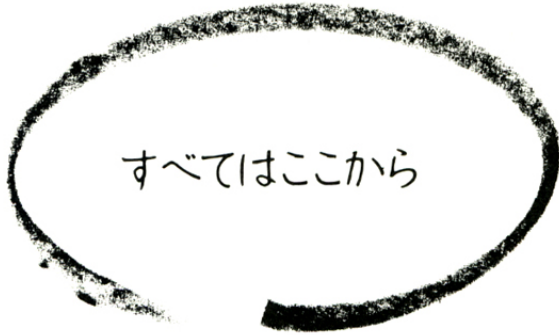
我々たる黄金の双神に敵を  
インドの1000年神話の序曲を...

肉々も生命なき怪物アフリ  
土星アルシナの初期が...

ACT 1

メイキング オブ ディーヴァ

プロローグ



すべてはここから

5月の陽は暮れかけている。T&Eソフットの会議室にはやや倦怠感が漂い始めている。

「パソコンゲーム市場はジャンルが出尽くした感じなんだよな」

「そうだな」

「…やっぱり、さっきでた、変態シューティング路線できまりですかね」

「じゃないの」

「2人同時プレイRPGは？」

「2人同時じゃないけど、RPGはハイドライドがあるからねえ、次はRPGじゃないジャンルがほしいよ」

そのとき、ヤスオチンが静かに口を開いた。この時を待っていたかのように。眼鏡の奥の目が、夕日を受けて、キラリと光る。

「…シミュレーションはどうです」

その瞬間会議室から倦怠感が払拭され、参加者達は一気にいろめきたった。

もちろん、反対するために、である。

ヤスオチンは手書きで、コピーされた4枚の企画書を全員に配った。

たしかにそれは、今までにないタイプのゲームには違いなかった。が……

「ぼく、シミュレーション嫌いだもん」

N13の猛反発にヤスオチンは一瞬ひるんだ。彼の発言には、反対する余地がない。「嫌い」……この「シミュレーション」というものに対する感情は、他の開発員も多かれ少なかれ持っているものだろう。変な男モリ・ザーネは、ヤスオチンの提案に、はなっからとりあわない。

「やっぱり、変態シューティングできまりじゃない？」

と、マイペースでたんたんと語る。

「シミュレーションなんて面倒臭いじゃない、覚えななきゃならないルールが多くて、楽しむのに手間がかかりすぎるよ」

「シミュレーションなんて、考えもしなかった……やる人いるのよ」

「確かにマニアはいるんだろうけど、た  
くさんの人が楽しめるもんじゃやないじゃ  
ない？」

「だから……」

ヤスオチン、予想はしていた全員  
の猛反発を細い体にはばらく受け取めていた  
が、意を決して、叫ぶ。

「シミュレーションをアクション化する  
の！ ハイドライドみたいにつっ！」

会議室は静まりかえった。

全員が、言葉の意味を把握しかね、戸  
惑った様に顔を見合わせる。直後、再度  
の反発が。

「できるわけないって！」

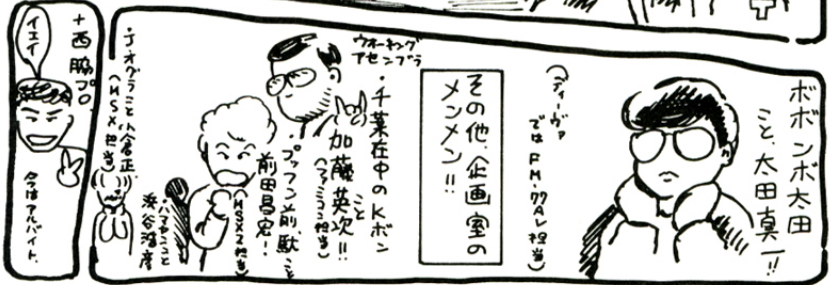
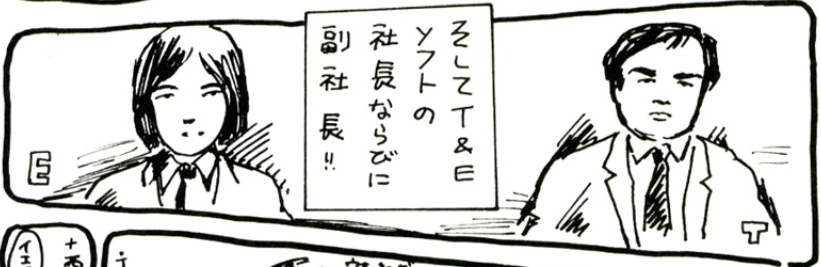
「なんだか、いつてる意味が分からない  
けどどういふもんなの？ もっとくわし  
く」

「えー、どっちつかずの中途半端なもの  
になっちゃうんじゃないのお？」

という反対の嵐うずまくなか、ポボン  
ポ太田が、

「んーそもそもシミュレーションでどっ





いうものだから俺、わかんねえからなんと  
 もいえねえけどなあ」  
 と、冷静な意見を吐いた。  
 彼は、企画書を何度か眺めていたが、  
 この企画は実は、斬新なゲームシステム  
 なんじやないかと感じ始めていた。今は  
 みんな、シミュレーションという言葉目  
 体の持つイメージに反発してるけど、こ  
 れは、もしかして……。そこへ、ハラボ  
 ラ中島も合の手を入れた。  
 「わりとおもしろそーじゃん」  
 意気消沈しかかっていたヤスオチンの  
 目が2人の味方を得て活気を取り戻した。  
 外はもう、すっかり、陽が暮れていた。  
 が、会議の熱気はとどまる所を知らない。  
 全員が知らず知らずのうち、ヤスオチン  
 の企画にのせられていった。が、この企  
 画「ディーヴァ」が、決定に至る道程は、  
 まだ遠く、けわしかったのである。



## 第一章

夢はふくらむ  
企画とシナリオ

1986年5月。T&Eソフトでは、またぞろ陽気も良くなり、プログラマーも狂いだす……じゃなかった、年末商戦に向けて、企画を提案しなければならぬ時期にきた。ゴールデンウィークもついに、仕事でつぶしてしまつた開発の連中も、それぞれに意欲を持って、新しい企画を考えているはずである。

会議を一週間後にひかえ、ヤスオチンは、一人自宅で新ゲームの構想をねるべく、バラモン経典を開いていた。笑つてはいけない。彼はたしかに時代の先端をいくプログラマーであるが、同様、いやもしかするとそれ以上の情熱で、東洋思想文学に興味をもっていた。

彼はまた、ボードゲームマニアを自称している。今回のゲームをシミュレーションにするのもう決めている事だったが、「ハイドライド」であれだけ斬新なシステムを作り出したT&Eがただのシミュレーションでは芸がない。

では、どうするか？ いま、開発室では次回作には、シューティングという配がこい。

「シミュレーションというジャンルは彼らには地味だと感じられるだろうなあ……」

彼は畳の上に寝転がると、ため息をつく。開発室では、彼と同じ趣味を持つ者はいない。援護射撃は期待できなかつた（何を隠そう、「ティーヴァ」が終わった今でもヤスオチンとボードゲームで遊んでくれる人はいなくて、彼はさみしい思いをしているらしい）

「そうだ！ シミュレーションの実戦部分をアクションゲームにしてやれば……」

はねおきたヤスオチンの足元には、「大乘仏教」「世界神話大系」等の本が読みすてられ所狭しと転がっているが、彼は今、新しくできつつある世界にトリックプして、何も気にとめていない。彼は鉛筆を握ると、手近な紙に、文章を書きとばしはじめた。

# ガンバレ!! ヤスオチン!! Part II



終劇

# ガンバレ!! ヤスオチン!! Part I



Fin

それから数時間。最初の発想を得たヤスオチンはそれをふくらましにかかる。

もんとするヤスオチンの体からはオーラが発生する。頭の中のわけのわからん言葉から、次第に、クリシユナ、シヴァ、ウリトラ、カリ・ユガ、ナーサテア……などのキーワードが、物語を形造ってくる。

舞台は、宇宙がいい。SFはなんでもいいもはやりだし。ボードゲームにもないわけじゃなし、パソコン少年にもとつきやすいに違いない。

ここで、彼の頭の中で、シミュレーションゲーム+インド哲学+スペースオペラ=「ディーヴァ」という公式が成立し、ゲームとしてまとめあげられてゆくのである。

これこそが、「ディーヴァ」の原点になる、ヤスオチン手書きの企画書であった。さわやかな風と抜けるような青空。

ここ——T&Eソフトは、名古屋の郊外にあり、その会議室では、今まさに何

■ T & E ソフトとは？

「ハイドライド・II」で一躍ゲームソフトハウスの雄となった、T & Eソフト。ディーヴァでまた一歩差をつけたという感じだ。

昭和57年4月に発足した中日本映像(株)パソコンソフトウェア事業部を前身に、同年10月、株式会社ティーンズアンドイーソフトとして、現在の社長横山俊朗氏、副社長の横山英二氏によって、設立された。

それ以来、新しい時代を先取りした独創的な製品開発に力を注ぎ、既存のゲームの移植等は行わず、「スターアーサー伝説」を始めとして、一貫してオリジナルで勝負してきた。みんな、気付いているかもしれないが、会社名のTとEは、社長、副社長の名前の頭文字なんだ。このユニークな感覚は、ゲームソフトの開発にあたっては発揮され、アクションとRPGのあいこの「ハイドライド」の成功をうながし、「デ

ィーヴァ」を生み出す土壌となった。ゲーム開発はとかくお金がかかり、新しいシステムでものを創るのは、会社にとっては冒険だ。シミュレーションとアクションを合体させるといふ、いままでない企画を、成功させたT & Eソフトのベンチャースピリットにこれからも、期待しよう。





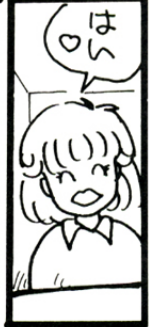
おそろべし!! とびとびマンガ

その後の  
ディーヴァ

これは、ゲーム  
スクリーン  
ドラマ  
漫画

2  
5

# THE DAIVA AFTER



P44  
A  
224  
おん

シューティングだよ。使い古されていくといつても、やるかやられるかっていう緊迫感は、ユーザーをひきつける……」

言葉を、誰かがさえぎる。

「でもねえ、だから、車を主人公に持ってくるのは趣味に走りすぎていませんか？」

痛い所を突かれたN13。

「ぐっ……。車を主人公に持ってきたのはそうだが、ゲームシステムとして、エンジンを積みなおしたり、タイヤを強化することで、パワーアップするとう……」

「それこそ、趣味じゃないですか！」

反論ができないN13。実際、彼のカーキチ(もと)とい、T&Eソフトは皆そうだが)がこの企画に色濃く出ていることは、彼を知っている人にならすぐ分かる。

そこへ、モリ・ザーネがおもむろに出してきた2本目の企画は、やはりシュー

ティング。これは、彼の通称「変なやつ」そのままに「変態シューティング」と呼ばれるもので、主人公が敵を撃つと、敵と同じ姿になってしまう(たとえば、岩を撃つと主人公は岩になり体当りの攻撃しか出来ない……)というユニークな発想で、かなりうけもよかった。本書の読者は、「ディーヴァ」でなければ、この「変態シューティング」をブレイすることに、なっていたかもしれない。

「形式は横スクロールで……」

つぶやくようにしゃべるモリ・ザーネを横目に、ひそかに自分の企画書を握りしめるヤスオチン。案の上、大勢はシューティングに傾いている。

N13とモリ・ザーネは、「ハイドライド」以来のコンビだが、ここでT&Eソフトのグラフィックを一手に引き受ける2人組、ハラボラ中島と、三浦郎女が登場。3本目になる提案は2人同時ブレイのRPGだ。

実は、今回の企画には、会社の方針と

## ■企画書のお上手な書き方

ゲームというものは、まず企画書からだ。たった一人で、全部やるのならともかく、一本のソフトが出来るまで莫大なお金をかけ、何十人という人が動く会社では、まず企画書を書く。そして、このゲームがうけそうか、技術的に可能か等を判断するのだ。君が、もしメーカーやソフトハウスに企画を持ちこんでみようとかいうなら、プログラム自体はともかく、企画書くらいきちんと書けなくては。

本書では、吉川氏の企画書を掲載したが、これは、あくまで社内企画書、気心の知れた人々と、うちわで検討するためのものだ。企画書というものは、第三者に見せて、どんなものか理解できるようにするものでなくてはならない。だから、特定の映画やTV番組をひきあいに出して作品のムードを説明するのはあまりいい事じゃない。見ていない人がいるかもしれないのだから。

まず、ジャンル、形式(スクロー

して、

①現在あるパソコンとファミコンの全機種で出す。それぞれには互換性を持たせること。

②どのような形でもよいが、2人同時プレイが出来ること。

の、2つの条件が出されていた。

もちろん、今までの3本の企画ではなんらかのあたりでこの条件を生かしている。

「ディーヴァ」はこれらをウォーデータによる出力で解決している。

ところが、RPGで2人プレイをするのは、技術上、とても難しい事が、問題になってくる。また、内容をうんぬんできるほど、彼らの企画書は、練れていなかったのである。

これで3本の企画は出た。が、今ひとつどれもピンとこないとの思いが全員の

胸の内にあった。横山社長も温厚な顔にやや難しい表情を浮かべ黙っている。

今は、活発な質疑応答も無くそれぞれがぼくぜんと、3本の企画について感想を述べていた。よく聞こえるものは、「……

やつぱり、さっきの変態シューティングですかねえ」という声だったが……。

ヤスオチンは、自分の番だぞ、と胸の奥で深呼吸してから、きりだした。

「シミュレーションは……」

このあとの展開はプロログで既に紹介した通りである。

では、そのとき提出された企画書の内容を、実物をまじえ、紹介しよう。

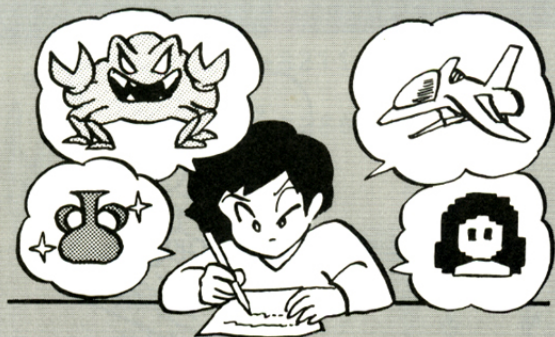
☆はじめに

あと5日で給料日……25日は嬉しはずかし待ちに待ったぜ！ 給料日である。

みんな嬉しい、ボクも嬉しい25日……と、言いたい所だが、今月は5月である。

……中略……我々にはもう時間が残され

ルとか)、構成(ステージ数とか)は必ず書く。ストーリーは、登場キャラクターと目的、勝利の条件、を明記しておけば、ながながと書く必要はない。後、大事なことはグラフィック。画面の構成と、自キャラ、敵キャラ、アイテム等は、描いた方が絶対よい。



ていないのだ!

10月を縮切りとしても、6、7、8、9、10月の5ヶ月しか残されていないのだああ……!!

しかもMSXなんかなあROMだから縮切りが一ヶ月も早いんだぜい。

シクシク……ファミコンなんかどーするんだらう????

ところが僕はとんでもねー野郎である。

(コラコラ、何も言わないうちから、うなずくんじやない) 確かに手書きコピーのきつたねー字だし、変な文章ではあるが、な、なんと今回の新作で「シミュレーションゲームをつくらーぜい!」と言ってしまっからである。

……中略……

けれども、シミュレーションゲームは今までメジャーになりきれなかったわけだから、とーぜんのごとく弱点を持っているわけだ。

その一つに「迫力がなっ!」というのがあると思う。いわゆるシミュレーシ

ョンゲームの主流を占めるといわれるウォーシミュレーションも、大部隊を動かして戦闘をやっているはずなのにすえんずえーん興奮しない。……中略……

リアリティに欠けるというのだ。そこであたしや安直にひらめいた。

「戦闘シーンだけ映像と音でカバーしたげよーじやないか!」

実に僕の発想は単純なのである。

(以上 本文より抜粋)

また、シミュレーションについて、簡単にヤスオチンが語った部分もあるので、この際、よくわかってない人のために掲載しよう。また、彼が「ディーヴァ」というものをシミュレーションとしてどのように捉えているのかも理解できる。

☆シミュレーションゲームってなあーに

シミュレーションとは「よそおう」とか「ふりをする」とゆー意味の英語で



あり、現在はやりのRPGの原点でもあったりもする、意外と変なやつである。

……中略……

以下、めんどくさいのでSGと略す。

ここでは、あえて、ウォーシミュレーションをSGと呼びせてもらいたい。

SGはゲームという1つの世界の中で、実際に体験不可能な事を、データをもとに、擬似的に体験させるものです。

……中略……

SGもシステムによって、戦略級、作



■ 神話の中のディーヴァ

アクティブ・シミュレーション・ウォーヘド A I V A の中で、銀河の初めからあった超存在「**神**」として登場しているディーヴァとはもともと、インドで仏教以前に信じられていた神々の総称です。

この神々は、主にヴェータダ神話とヒンズー教の神話においてよく描かれています。ヴェータダ神話では、ヴェータダと呼ばれる讃歌を捧げられた自然現象がそのまま神と

戦級、戦術級、戦闘級、などに区分されるが、今回の企画では、戦略級+戦闘級というユニークなシステムをねらっております。

つまり、作戦参謀とエースパイロットを同時に体験させてあげようじゃない、という心温まるお話なの。

てなわけで S G はパラレルワールドでの実体験が全てである！

(以上原文より抜粋)

確かに、この企画書、普通、企画書と違って連想するものとは、ほど遠いノリ

だった、いわゆる自然神としてのディーヴァが主なもので、その自然現象としての性格から、天界・空界・地界の三界に分けられて配されていました。ゲームの中に出てくる、インドウーラやアシユビン、ルドラなどはみんなこの神話の神々の名前から取ったものです。

ヒンズー教の神話は、ヴェータダ神話を基盤としていましたが、神話の内容、ディーヴァの地位は大分違っていました。ヒンズー教のディーヴァの中心となっているのは、

の軽さである。淡々としゃべるご本人とは、結びつかない。が、企画書としてあるべきポイントはガッチリ押さえてあった。

これをもとに、激しい言葉のやりとりが(想像するとちよっとおかしい)、名古屋弁も混じってかなり過激にかわされた。結論は出ないまま第一回目の企画会議は終了した。

第二回目の企画会議は「ディーヴァ」を中心にさらに激しい言葉のやりとりがあった。くわしい事を書く、それを読

破壊神シヴァ、維持神ヴィシュヌ、創造神ブラフマーの三神です。

インドに仏教がおり、それが広まるにつて、ディーヴァも仏教の中に組みこまれて、**天**という名を受け仏教の守護者となりました。そして梵天(ブラフマー)、帝釈天(インドウーラ)、大自在天(シヴァ)などと呼ばれるようになり、日本でも知られるようになったのです。

んで、今さら腹を立てる T & E ソフトの人がいるかもしれないのであえて避けよう。

ヤスオチンはシミュレーションというものが分からない面々に力説した。

が、いまだにピンとこない顔をしているやつもいる。もつとも、ぷつっん前駄やモリ・サーネはいつもあんなものだけど……。

「じゃあ。一回やってみようか。シミュレーションゲーム！」

誰かがいったこの言葉にヤスオチンは

すかさずうなずき、自宅の多々あるゲームのなかから、「孫子」というボードゲームを持ってきた。ちなみにヤスオチンの自宅は会社から歩いて5分の所にある。が、会社が自宅になっている人もいるくらいで……それはさておき。

「孫子」は、某B社から、発売されている、ボードゲームの中でも比較的ルールが簡単で、多人数で出来るものであった。が、それはあくまで、マニアにとつての基準であるとヤスオチンは思い知る。プレイ開始後もルールが解らずまごつくやつが続出したのである。

が、この戦いも、会議に劣らず激烈であった！そして、「ディーヴァ」のゆくえを決定する。

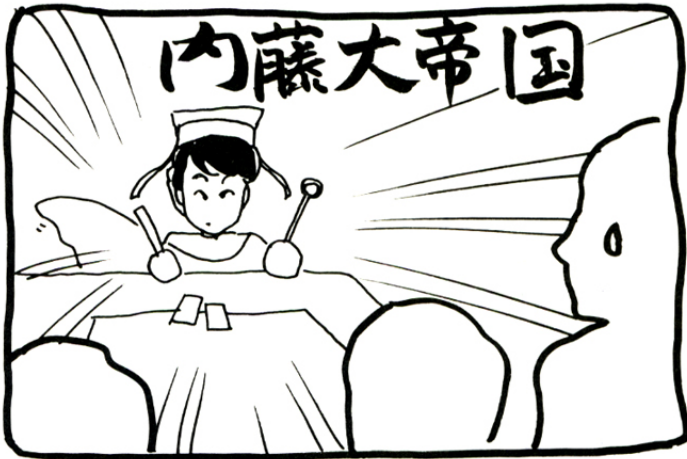
「孫子内藤庄勝事件」が起きてしまうのである……。

さてこの、おたけびも消えやらぬうちに、「ディーヴァ」はT&Eソフトの年末商品に決定してしまったのである。





ゲームの流れ  
を示します



それにしても、ヤスオチンのすごい所は、これらをトリップ状態で書きながらも、ゲームとしてきちんと、成り立たせてしまった所にある。

もちろん細かい部分は後から行われるデバッグ作業で修正されていくのだが、大きなゲームのシステムはこのときトリップして書かれたものと、ほとんど変わってはいない。

この本の読者の中には、ゲームの企画書を書いてみたいと思つたひとも何人かいるだろう。何を書いたらいいか分からない、という人もいるかもしれないが、注意しなくちゃいけない点がある。

企画書というものはアイデアも大事だが、実現する可能性も持つていなくてはならないという事。この点、プログラマーでもあるヤスオチンは、機械の事、プログラムの事をよく解つていた。期間とプログラムの方法とかかる時間を、考えた上での企画だった。だからこそ、「ディーヴァ」は企画会議で、叩かれながらも

生き残り、実現したといえる。

6月に入り、ヤスオチンは、企画が通つた事にいつまでもウキウキしてはいられなくなった。彼は、基本となるストーリーを仕上げるため、またまた、PC98をよっこいしょとかつくと、自宅で、作業を開始した。

もつとも、これよりずっと後の地獄など彼には知るよしもない。

とりあえず今までは、社内の人間だけで通用すればそれでよかつたが、今度からは、宣伝のためにも、きちんとしたものが必要になってくる。そのためのベースとなるものを彼は1週間がかりで造りあげた。

まず、ストーリーは7つに分かれなくてはならない。7機種それぞれに7つのストーリー。エピソードとプロログは同じでいいだろう。いままでのゲームでは、いくつの機種に移植されてもストーリーは1つだった。が、「ディーヴァ」は

7つのストーリーが複雑にからみあい、大きな1つの物語になるスケールのでかい企画なのだ。それぞれは1話完結の形をとりながらも、大きなストーリーを構成してはならない。

ヤスオチンは、今度は小説家への華麗なる転身を図つた。

主人公はもちろん7人。職業はそれぞれに違うほうがいい、なるべる個性を持たせたい。余談だが、ヤスオチンは、本当は主人公に女性を出したかった。7人もいるのに、男ばかりだ。

「えーいむさつくるしい」

と、つぶやいたかどうかは知らない。が、パソコンユーザーの事をこどもで考慮しなくてはならなかつた。なぜなら、ユーザーは圧倒的に男性が多く、彼らを主人公に感情移入させるには、男性の方である必要があつた。

画面に直接、かわいい女の子が飛びまわるならともかく、戦略モードをうなりながら見つめ、ドライブングアーマーを

ぶんぶん振りまわすのだから。

ともかく彼は、このストーリーを驚くべき早さで仕上げた。

この時、生まれ出たストーリーは、今マニユアルに載っているものとはちよつと違う。もつと趣味が反映した、複雑で観念的なSFであつたようだ。(その点では、本書に掲載されている小説が原型をとどめているといえる) ディーヴァもスラム宇宙の事象の一つの現れであるにすぎない……といったような。

この初期ストーリーは、ユーザーの年齢や、パソコンゲームの設定である事が考慮され、徐々に手を加えられ、現在の「ディヴァ」のストーリーになる。それでも、インド神話の色彩を主人公や惑星の名前、エピソードに残した異色の作品であることは間違いない。ゲーム業界広しといえど、オリジナルでこんなものが書けるのは吉川泰生ただ一人に違いない。そして、あがつてきた原稿をもとに、パソコンゲームではめずらしい試みだが、

キャラクター、メカの設定書が作られた。

B4サイズのアニメの設定書も顔まけの立派なものだ。当時のアルバイトの人が描いたが、潜かにこれで時間を喰ってしまったのがよくなかつたとの噂も流れている。が、「ディヴァ」のビジュアルイメージの定着のための試みとしてはユニークであつたといえる。

ストーリー、及び、ゲームシステムの概略がそろつたところで、「プレスリリース」を作成する。これは「ディヴァ」の記事をのせたいよといつて下さる有難い出版社に送り、その記事を書く資料にしてもらうのだ。

「プレスリリース」の内容は左のような感じだ。

こうして、「ディヴァ」は年末発売に向けて、第一歩を踏み出した。その一歩が、底無し沼への一歩だつた。いや、地獄の1丁目であつた。あいや、苦難の後、栄光への一歩である、知る者は果たして、この時点で……いたらうか？

いたとしても、避ける術を持っていたらうか？ 答えは、否。笑つて地獄を待つしかなかったのである。予想していたのか、単なる仕事熱心か、N13は4月から、ゲームの音楽のプログラマルーチンをコツコツと作つてはいた……。作つてはいたが……。

ここで、とーとつに格言。

「焼け石に水」

6月も終わろうとしている。



## 現物のプレスリリース

T&E SOFT 年々新製品  
アクティブシミュレーションウォー (A. S. W.)  
DAIWA (ディーヴァ)

ゲームストーリーは、出版化、アニメ化等を考慮し、ストーリーの幅が広い。一つが各パソコンにそれぞれ別の世界観を

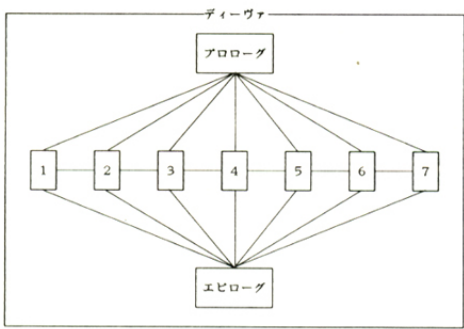
ディーヴァは、86年末のガイドシリーズの後に目

○展開  
「ディーヴァ」は、3  
出版、レコード、アニメ  
いる。以上の関連商

○開発基本  
ディーヴァの  
あり、二人同  
シミュレ  
戦略等を

○ストーリー  
ディーヴァは7つのサブストーリーから成り、それぞれのストーリーが各パソコンに割り当てられる。

- 1: ヴリトラの炎 (PC-8801mk2 SR)
- 2: ドゥルガーの記憶 (FM-77AV)
- 3: ニルヴァナの試練 (X1)
- 4: アスラの流血 (MSX)
- 5: ソーマの杯 (MSX2)
- 6: ナーサティアの玉座 (ファミコン)
- 7: カリ・ユガの光輝 (?????)



ストーリー概要  
マウトレーア暦3722年。ビシュヌ銀河を4000年もの長きに渡って治めてきたインドゥラー帝国は、その統治の中心である惑星アルジュナが、謎の消失を遂げたことにより窮乏を迎えた。しかし、何者かに導かれるかのように、7人の若者がその謎の究明と、ビシュヌ銀河復興のために立ち上がる。そして、その謎はビシュヌ銀河創造の起源にまで及び、予期せぬラストを迎える。

内藤時治  
太田真一  
守米俊郎  
未定  
加藤  
\*

職種  
アーミングデモ  
グラフィックデザイン  
ミュージック

基本ゲームシナリオ  
開発責任者  
統括責任者

発売メディア及び発売時期	5FD	86年12月
PC-8801mk2 SR	3, 5FD	86年11月
FM-77AV	5FD	86年11月
X1	2MROM予定	87年3月予定
MSX	3, 5FD	86年11月
MSX2	1MROM	86年11月
ファミコン	メディア未定	87年3月予定
他1機種		

各機種ディスク数は2枚組、千円¥7,800

ソフト、東芝EM1合同の、一般ユーザーを対象とした大規模な発表会を予定。及びアドベンチャーゲームとゲームの性質が異なることを考えていない。そのかわりとして、ディーヴァは、単に解答を追求するのではなく、ストーリーブックを付け、雰囲気作

ソフト、東芝EM1合同の、一般ユーザーを対象とした大規模な発表会を予定。及びアドベンチャーゲームとゲームの性質が異なることを考えていない。そのかわりとして、ディーヴァは、単に解答を追求するのではなく、ストーリーブックを付け、雰囲気作

ACTIVE SIMULATION WAR

# DIVA

デューガ

# CHRONICLE

すべては惑星アルジェナ、謎の消失から始まった

12月11日 発売予定