

かいせん
海戦シミュレーションゲーム

FLEET COMMANDER

フリートコマンダー

HSP-10

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ™

ASCII
ASCII CORPORATION

このたびは、海戦シミュレーションゲーム『フリートコマンダー』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用になる前にこの取扱説明書をよく読んで正しい方法でご愛用ください。またこの取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管はさけてください。
2. 強いショックを与えないよう注意してください。また、絶対に分解しないでください。
3. 故障の原因になりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚したりしないでください。
4. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
5. カセットを交換するときは必ず電源を切ってください。
6. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
7. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10～15分の休憩をしてください。

フリート コマンドー

HSP-10

目次

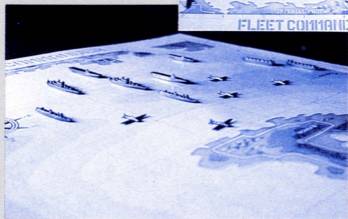
[1]ストーリー	3
[2]ゲームのルール	5
①艦隊の構成	5
②戦力	6
③1ターン1行動	7
④経済価値	7
⑤ゲームの勝敗	8
[3]艦隊図鑑	9
[4]遊び方	21
①コントローラの操作方法	21
②マップモード	22
③海戦モード	22
移動命令—イドウ	23
情報収集—データ	26
攻撃命令—サクテキ	27
④アルゴン連合国の攻撃	28
⑤戦局を知る	28
[5]ターボファイルの使い方	29
[6]必勝テクニック	30
[7]マップとコマで遊ぼう	32

(1) ストーリー

かぎ とうめい ちか うつく うみ
限りなく透明に近い美しい海をはさ
んで2つの国が睨みあっていた。プロ
ていこく れんごうこく
トン帝国とアルゴン連合国だ。この2
くに たたか しゅうし ふ う きみ
つの国の戦いに終止符を打つため君は
ひみつ し れい う と きみ か
秘密の司令を受け取った。君に課せら
にん む ていこく し れいちよう
れた任務とは、プロトン帝国の司令長
かん てき れんごうこく かんたい
官となり敵のアルゴン連合国の艦隊を
たお きみ かんたい せき おおがたせん
倒すことだ。君の艦隊は2隻の大型戦
かん くう ぼ く ちく
艦ヤマト、ナガトをはじめ空母、駆逐
かん せんすいかん ぎよらいてい こうせい
艦、潜水艦、魚雷艇などで構成された
えら め ゆうしゆう かんたい
選抜された優秀な艦隊だ。

てき かんたい たお
ただ敵の艦隊を倒せばよいというも
のでもない。敵の経済を封鎖して、経
ざいてき かいめつ
済的に壊滅させなければならないのだ。





【2】ゲームのルール

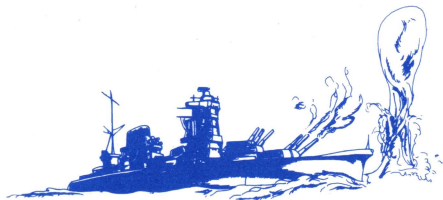
君はプロトン帝国の総司令官となって、艦隊を指揮しなければならない。君の陣地は南方（マップの下の方）である。したがって君の艦隊は、下から上に進むことになる。

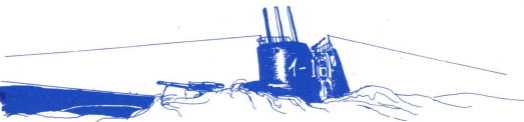
一方コンピュータが指揮するアルゴン連合国側は、上から下に攻めてくる。

敵の姿は、敵の艦隊にかなり近づいてレーダーでキャッチするまで、マップ上に現れることはない。したがって敵の動きをいち早くつかむことが勝利の決め手となる。

① 艦隊の構成

プロトン艦隊は、次のような船と飛行機で構成されている。





せんかん 戦艦	2 (ヤマト、ナガト)
くちくかん 駆逐艦	2 (フブキ、サギリ)
せんすいかん 潜水艦	1 (イ-16)
ぎょらいてい 魚雷艇	1 (ユウガオ)
くうぼ 空母	2 (アカギ、カガ)
こがたくうぼ 小型空母	1 (ソウリュウ)
せんとうきたい 戦闘機隊	2 (AF-021 アカギ搭載) (KF-022 カガ搭載)
こうげききたい 攻撃機隊	3 (AA-971 アカギ搭載) (KA-972 カガ搭載) (SA-TE1 ソウリュウ搭載)
ばくげききたい 爆撃機隊	2 (AB-991 アカギ搭載) (KB-992 カガ搭載)
ゆそうせん 輸送船	2 (シラネ、イスズ)

② 戦力

アルゴン艦隊の戦力は、君の艦隊の戦力とほぼおなじだ。艦船によって得意、不得意があるので、対戦力表（索敵時、または“データ”で表示）をよく

見て効果的に戦わせよう。

③ 1ターン1行動

各艦船は1日1行動しかできない。移動するか敵と戦うかどちらかだ。1日(1日を1ターンという)が終わるとその日の対戦の結果が経済価値によって表される。

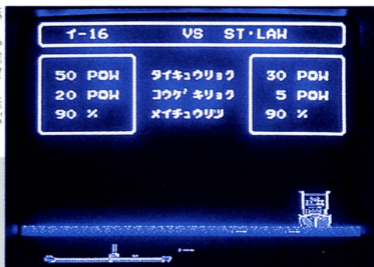
④ 経済価値

それぞれの艦船、航空機隊は経済価値を持っている。またそれぞれの領土には、首都、産業都市、軍港、貿易港という4つの地上基地がある。これらにも経済価値がある。

また輸送船が、経済価値を運んでいる。輸送船が

敵の輸送船を攻撃。

I-16		VS	ST-LAW	
50 POW	タイキウリョク		30 POW	
20 POW	コウケ'キリョク		5 POW	
90 %	メイチュウリツ		90 %	



みなと はい けいざい か ち せき ふ
港に入ると経済価値が1隻につき400増える。

ゲームスタートの時の経済価値はそれぞれ7000ずつある。艦船が沈没するか、都市が陥落すると経済価値が減る。

⑤ゲームの勝敗

このゲームは、ただ敵を倒せばよいというものではない。敵国の経済を破壊することが重要なのだ。そのためには、経済価値の高い戦艦や、輸送船を効果的に攻撃しよう。

しょうばい つぎ きま
勝敗は、次のようなとき決る。

かんたい ぜんめつ
○艦隊が全滅したとき。

けいざい か ち い か さ
○経済価値が2500以下に下がったとき。

かんたいずかん 【3】艦隊図鑑

せんかん 戦艦ヤマト

きじゆんはいすいりやう
基準排水量

64,000トン

そくど
速度 50

せんちやう
全長

263m

たいきゆうりよく
耐久力 120

しほほう
主砲

ほうもん
46cm砲9門

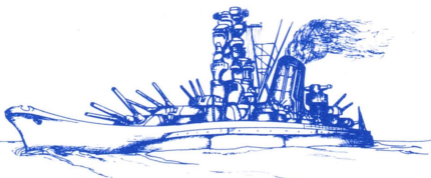
けいざい かち
経済価値 550

ふくほう
副砲

ほうもん
15.5cm砲6門

あらゆる常識を破った大型戦艦。口径46cmの主砲の
こうげき はくりよく
攻撃は迫力がある。

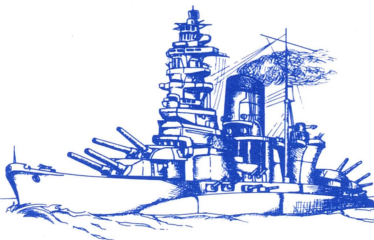
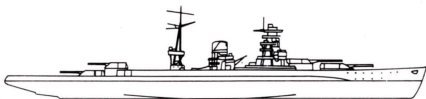
そうとうのうりよくてき
相当能力敵 せんかん
戦艦アイダホ



せんかん
戦艦ナガト

きじゅんはいすいりょう 基準排水量	39,130トン	そくど 速度	60
ぜんちよう 全長	221.1m	たいきゅうりょく 耐久力	100
しゅほう 主砲	40cm砲 8門	けいざいかち 経済価値	540
ふくほう 副砲	14cm砲 18門		

こうそくせんかん こうげきりょく ぼうぎょりょく すく かんたい はながた
高速戦艦。攻撃力、防御力に優れる。艦隊の花形だ。
そうとうのうりょくてき せんかん
相当能力敵 戦艦ミズーリ



くちくかん 駆逐艦

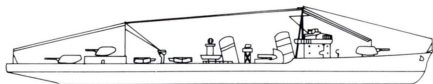
きじゆんはいすいりょう 基準排水量	1,680トン
ぜんちよう 全長	115m
しゅほう 主砲	12cm砲 6門
ぎょらいはっしやくかん 魚雷発射管	9門

くちくかん 駆逐艦フブキ

そくど 速度	90
たいきゆうりょく 耐久力	70
けいざいかち 経済価値	500

くちくかん 駆逐艦サギリ

そくど 速度	80
たいきゆうりょく 耐久力	65
けいざいかち 経済価値	490



そくど はや さくてき ぼうぎょりょく よわ しゃてい
 速度が速いので索敵によい。防御力が弱く、射程が
 短いのが欠点。潜航している潜水艦を発見できる。
 そうとうのうりょくてき
 相当能力敵 ポーター、フレッチャー

せん すいかん
潜水艦イ-16

き じゆんはいすいりやう
基準排水量 2,200トン

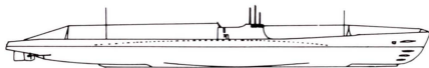
そくど
速度 60

たいきゆうりやく
耐久力 50

けいざい か ち
経済価値 480

せん こう じ かん かぎ
潜航時間が限られているのが難点。3 度に 1 度は浮
じょう ちん ぼつ
上しないと沈没してしまう。艦隊行動をとるよりも、
いっ ひき むら けい じゆ つか
一匹狼の遊撃手として使うとよい。

そうとうのうりよくてき
相当能力敵 ノーチラス



くう ぼ
空母

き じゆんはいすいりやう
基準排水量 36,500トン

せん ちやう
全長 250.4m

しゆ ほう ほう もん
主砲 20cm砲 6 門

くう ぼ
空母アカギ

そくど
速度 50

耐久力 75

経済価値 510

空母カガ

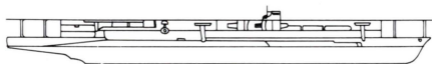
速度 60

耐久力 70

経済価値 500

攻撃力が弱いので直接敵と交戦するのはさけたほうがいい。攻撃機隊、戦闘機隊、爆撃機隊の3種類の航空機隊を搭載している。航空機隊の燃料補給ができる。

敵空母 エンタープライズ、ホーネット



小型空母ソウリュウ

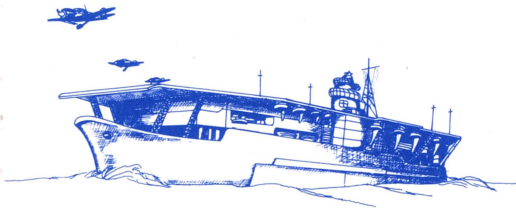
速度 70

耐久力 60

経済価値 480

攻撃機隊を搭載している。速い速度を利用しよう。

敵小型空母 レキシントン



ぎょらいてい
魚雷艇ユウガオ

そくど	110
たいきゅうりょく	20
ねんりょう	200
けいざい かしら	400

そくど はや ねんりょう せいげん
速度は速いが燃料に制限があるので気をつけよう。

じぶん くに みなと ぐんこう ばうえきこう ねんりょう ぼきゅう
自分の国の港なら軍港、貿易港どちらでも燃料補給
が受けられる。

てきぎょらいてい
敵魚雷艇 PT76

ゆ そう せん 輸送船シラネ／イスズ

そくど 速度	30
たいきゅうりょく 耐久力	30
けいざいかち 経済価値	500

じどううんこうシステムにより第3国との間に貿易を行っ
ており、けいざいかちを運んでくる。貿易港に戻ってきた
たときにけいざいかちが1隻につき400増える。攻撃力、
ぼうぎょりょくともによわいので守らなければならない。

てきゆうせん 敵輸送船 セント・ロー／ユマ

こうくうきたい なまえ みかた 航空機隊の名前の見方

AF-021

しゆるい 種類	F(FIGHTER	せんとうき 戦闘機)
	A(ATTACKER	こうげきき 攻撃機)
	B(BOMBER	ばくげきき 爆撃機)

くうぼめい
空母名

A(アカギ)	E(エンタープライズ)
K(カガ)	H(ホーネット)
S(ソウリュウ)	L(レキシントン)

せんとう き たい
戦闘機隊

AF-021 (空母アカギ)
れいしきかんじょうせんとう き がた
零式艦上戦闘機21型

そくど 速度 245

たいきゅうりょく 耐久力 40

さいだいわんりょう 最大燃料 250

けいざいかち 経済価値 100

KF-022 (空母カガ)
れいしきかんじょうせんとう き がた
零式艦上戦闘機22型

そくど 速度 250

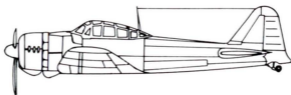
たいきゅうりょく 耐久力 40

さいだいわんりょう 最大燃料 250

けいざいかち 経済価値 100

こうくう き たい ばつぐん こうげきりょく も
航空機に対して抜群の攻撃力を持つ。

てきせんとう き たい
敵戦闘機隊 VEF-1、VHF-12 (F6F ヘルキャット)



こうげき き たい
攻撃機隊

AA-971 (空母アカギ)
くうぼ

97式1号艦上戦闘機
しき こうかんじょうせんとう き

KA-972 (空母カガ)
くうぼ

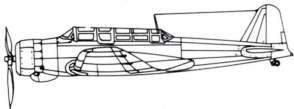
97式2号艦上戦闘機
しき こうかんじょうせんとう き

速度 170
そくど

耐久力 50
たいきゅうりょく

最大燃料 250
さいだいなんりょう

経済価値 100
けいざいかち



SA-TE1 (空母ソウリュウ)
くうぼ

速度 240
そくど

耐久力 50
たいきゅうりょく

最大燃料 250
さいだいなんりょう

経済価値 150
けいざいかち

ぎょらい そうび かんせん たい ぼつぐん こうげきりよく し
魚雷を装備。艦船に対して抜群の攻撃力を持つ。

てきこうげき きたい
敵攻撃機隊 VEA-2、VHA-51、VLA-7
(アヴェンジャー^{かんじょうこうげき き}艦上攻撃機)

ばくげき き たい 爆撃機隊

AB-991^{くうぼ}(空母アカギ)

しき こうかんじょうばくげき き
99式1号艦上爆撃機

KB-992^{くうぼ}(空母カガ)

しき こうかんじょうばくげき き
99式2号艦上爆撃機

そくど 180
速度

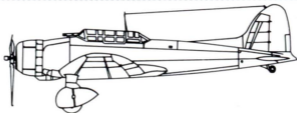
たいきゅうりよく 40
耐久力

さいだいのんりょう 250
最大燃料

けいざいかち 150
経済価値

ばくだん そうび とし こうげき つよ
爆弾を装備。都市攻撃に強い。

てきばくげき き たい
敵爆撃機隊 VEB-5、VHB-3
(ドントレス^{かんじょうばくげき き}艦上爆撃機)



とし ぐんこう ぼうえきこう
都市と軍港・貿易港

しゅと
首都 タカオ

たいきゅうりょく
耐久力 800

けいざいかち
経済価値 220

てきしゅと
敵首都 ベンストン

さんぎょうとし
産業都市 シンカワ

たいきゅうりょく
耐久力 700

けいざいかち
経済価値 200

てきさんぎょうとし
敵産業都市 ポートゲリー

ぐんこう
軍港 ウベハマ

たいきゅうりょく
耐久力 500

けいざいかち
経済価値 140

てきぐんこう
敵軍港 マークランド

ぼうえきこう
貿易港 ヤシマ

たいきゅうりょく
耐久力 600

けいざいかち
経済価値 140

ここに輸送船が戻ってくると経済価値が400増える。
 敵の貿易港は重要な攻撃目標となる。貿易港が陥落
 すると経済価値は増えない。

敵貿易港 カルピンシティ



あそ かた 【4】遊び方

ファミコン本体にゲームカートリッジをさし、電源を入れよう。“START”を選びスタートボタンを



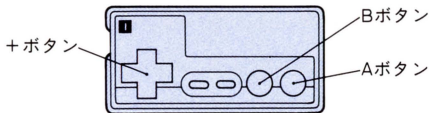
押し、ゲームをはじめよう。

このゲームでは、ゲームの途中までをターボファイルにセーブすることができます。ター

ボファイルの使い方は29ページを見てください。

① コントローラの操作方法

- +ボタン……………艦船を選ぶ。コマンドを選ぶ。
- Aボタン……………コマンドを実行する。
- Bボタン……………コマンドをキャンセルする。



② マップモード

マップ上の青い
マークが君の艦隊
です。右側は各艦
船および航空機隊
の名前で、点滅し
ているのがマップ
上で□印で示され
た艦船です。どの
艦船がマップのどこにいるかは、+ボタンで艦船の
名前を選ぶと分かります。

赤いマークは敵の艦船です。君の艦隊により発見
されたものだけが、赤いマークとなって現れます。

Aボタンを押すと海戦モードに入ります。このと
き矢印が示している船は、マップモードで点滅して
いた名前の船です。



青いマークが君の艦隊だ。
索敵した敵が見える。

③ 海戦モード

このモードは、空の上から見た海上の様子です。
敵は視界に入る範囲のものか、索敵をしてレーダー
でとらえられるものだけが、画面上に現れます。

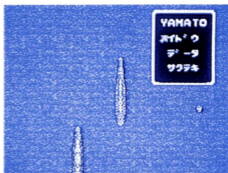
マップモードで選んだ艦船が矢印の示す艦船です。
この状態で、矢印を+ボタンで自由に動かし別の艦

船を選ぶこともできます。動かす艦船を決めたらAボタンを押して下さい。下のようなコマンドが出ます。

イドウ 艦船を移動させる。
データー 艦船のデーターを見る。
サフテキ 敵を捜す。敵を攻撃する。

移動命令—イドウ—

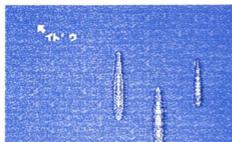
“イドウ”を選んで、Aボタンを押すと写真のような矢印が出ます。+キーで移動位置を決めたらAボタンを押そう。



〈イドウの矢印の行けない場所〉

1隻の艦船の周辺には、接触事故をさけるため進入できない範囲があります。(ZOCという。)艦船はその範囲をさけて移動しなければなりません。

また各艦船はそのスピードに応じていける範囲が



矢印を動かしてAボタンで移動だ。

決っています。矢印は移動できる距離までしかとどきません。

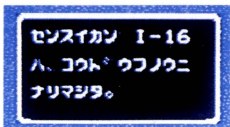
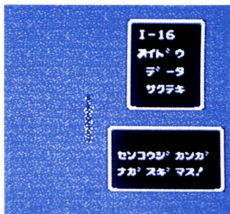
せんすいかん ば あい
〈潜水艦の場合〉

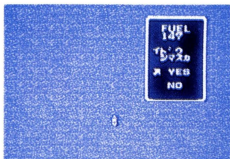
せんすいかん
潜水艦は、“イドウ”
えら つぎ
を選ぶと次に“フジョ
ウ”か“センコウ”か
をきいてきます。潜航
せんこう
中は駆逐艦か潜水艦に
らゆう くちくかん せんすいかん
しか発見できません。

しかし潜航時間には
せんこうじかん
制限があり、2ターン
せいげん
だけしか続けて潜って
つづ もく
いられません。2回潜航
かいせんこう
した後は必ず浮上しま
あと かなら ふじょう
しょう。2回以上潜って
かい いじょうもく
いると行動不能になり
こうどう ふのう
沈没してしまいます。

しゃしん
写真のようなメッセ
ージが出たときは、す
みやかに浮上しよう。

1/2というのは、2回潜航できるうち1回潜航した
かいせんこう
ということを示しています。2/2ということは、もう
しめ
これ以上潜ってられないということです。





147は移動した後の残りの燃料。燃料が0になっても攻撃はできる。

〈魚雷艇の場合〉

魚雷艇ユウガオは、スピードは速いが燃料に限りがあります。移動先を決定すると写真のように、“FUEL X X”と出ます。これは移動した後の燃料を示

すもので、移動できると思ったら、“YES”を選んでください。燃料が0になると動けなくなります。自分の国の港に戻れば燃料の補給ができます。

〈航空機の場合〉

航空機にも燃料制限があります。移動する場合は残りの燃料を常に考えておきましょう。また航空機は、移動させなくても飛んでいるだけで燃料は減っていきます。空母にもどると燃料を補給できます。空母に着艦中は、索敵および攻撃はできません。

〈輸送船の場合〉

輸送船は、戦闘に参加していない第3国と領土の間を自動運航シ



ステムによって行き来して経済価値を運んでいます。
 “イドウ”を選ぶと「自動運航システムが作動します」
 というメッセージが出てひとりでに動きます。

情報収集—データ—

データを選ぶと各艦船のスピードや経済価値、
 攻撃力は敵の種類によって違うので戦闘のときたい
 へん参考になります。

また航空機、魚雷艇は、残りの燃料もたしかめる
 ことができます。Bボタンで抜けます。

データの見方

左側はこの飛行機の
 データで、右側は対戦
 のときの攻撃力だ。得
 意、不得意をよく見極
 めよう。航空機と魚雷
 艇の場合は、右下のメ
 モリをよく見て燃料切
 れに注意しよう。

DATA	コックピット
ソウド・・・245	ライザ 100
シャディ・・・55	ライザ 100
メイチウリョウ・・・60	ライザ 100
ライキウリョウ 40	ライザ 100
ライザ イカチ 100	ライザ 100
ゲンザ イチ 3-C	ライザ 100

PUSH TRIGGER B

戦闘機AF-021のデータ。燃料が0
 になると墜落する。

こうげきめいれい

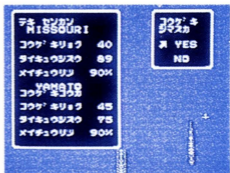
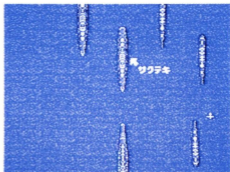
攻撃命令—サクテキー

自分の周りまわにいる敵てきを調しらべるときや、敵てきを攻撃こうげきするときこのコマンドつかを使つかいます。

“サクテキ”という矢印やを敵てきにあわせてAボタンおを押おすと写真しゃしんのように上うに敵てきのデータ、下したに自分じぶんのデータでがでます。攻撃こうげきするかどうかを決きめてAボタンおを押おしましょう。

“メイチュウリツ”が0%のときは攻撃こうげきできません。

右みぎの写真しゃしんは戦闘せんとうモードつだりがわです。左側ひだりが君きみの艦隊かんたい、右側みぎが敵てきです。



“TURBO FILE” を選ぶと、ゲームの途中までをターボファイルにセーブします。ターボファイルがないときはセーブできませんので注意してください。

[5] ターボファイルの使い方

ゲームを途中でやめるときそこまでのデータをターボファイルにセーブすることができます。

①ファミコン本体、あるいはアスキースティックIIターボがつながっているかどうか確かめましょう。赤いランプがついているかどうか確認しましょう。消えているときは電池を取り替えなければなりません。ターボファイルの説明書をよく読んで取り替えてください。

②ターン終了後の“センキョク”の画面にしてください。“TURBO FILE”を選んでAボタンを押してください。マップモードに画面が戻ったら、セーブ終了です。



ターボファイルを使ってゲームをはじめるときは、起動画面のとき“TURBO FILE”を選んで、STARTボタンを押しましょう。

ターボファイルは、アスキーから通信販売の
みで販売しています。

アスキースティックIIターボ用

3,300円（本体価格2,900円+送料400円）

ファミコン本体用

3,600円（本体価格3,200円+送料400円）

住所、電話番号、お名前と「アスキースティックIIターボ用」か「ファミコン本体用」かを必ず書いて、現金封筒にお金を同封して下記のところまでお申し込みください。

お申し込み、お問合せ先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

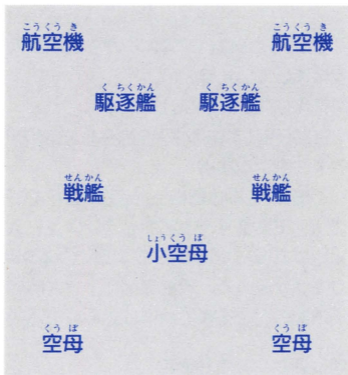
株式会社アスキー 営業本部直販部

TEL(03)486-7114

【6】必勝テクニック

このゲームは闇雲に敵と戦えばよいというものではありません。次にあげるのはほんの1例ですが、このように隊を組んで攻撃するのが有効な手立てとなります。

(図)



① 駆逐艦は前衛で敵の潜水艦に対する警戒に当り、戦艦は後ろから支援射撃、空母からは偵察機を飛ばし敵の索敵と艦隊防御にあたる。

② 戦闘の際、防御側より攻撃側の方が有利だ。敵が近くにいる時は、その艦船から先に選んで攻撃しよう。

③ 敵の輸送船と貿易港を狙おう。敵の経済を封鎖してしまうのが勝利への道だ。

【7】マップとコマで遊ぼう

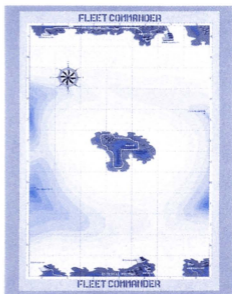
付録のマップとコマは、あなたの自由な発想で遊んでみてください。使い方としては次のようなことが考えられます。

① 作戦地図として使う。

ゲーム中自分の艦隊を動かすと同時にコマをマップ上に置き進めていきます。敵の姿を見つけたら敵コマをマップ上の相当する位置に置きましょう。そうやって実際のコマとマップで敵の動きを推理し見極めて、こちらの作戦をたてましょう。

② ボードゲーム風に遊ぶ。

サイコロなどを使って友達とボードゲーム風に遊ぶのもよいでしょう。ルールは自分たちで自由に決めてください。

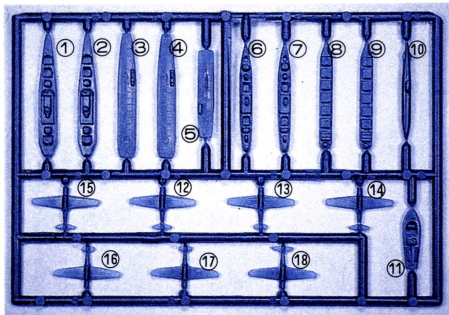


プロトン

- | | |
|--------|---------|
| ①ヤマト | ⑩イー16 |
| ②ナガト | ⑪ユウガオ |
| ③アカギ | ⑫SA-TE1 |
| ④カガ | ⑬AF-021 |
| ⑤ソウリユウ | ⑭AA-971 |
| ⑥フブキ | ⑮AB-991 |
| ⑦サギリ | ⑯KF-022 |
| ⑧シラネ | ⑰KA-972 |
| ⑨イスズ | ⑱KB-992 |

アルゴン

- | | |
|-----------|---------|
| ①アイダホ | ⑩ノーチラス |
| ②ミズーリ | ⑪PT76 |
| ③エンタープライズ | ⑫VLA-7 |
| ④ホーネット | ⑬VEF-1 |
| ⑤レキシントン | ⑭VEA-2 |
| ⑥ポーター | ⑮VEB-5 |
| ⑦フレッチャー | ⑯VHF-12 |
| ⑧セント・ロー | ⑰VHA-51 |
| ⑨ユマ | ⑱VHB-3 |



コマは、ニッパーやはさみなどを使^{つか}って切^きり取^とり、
 切^きり取^とったコマは、パッケージの四角い^{しかく}くぼ^{くぼ}みに敵^{てき}と
 味^み方^{かた}とを分^わけて保^ほ管^{かん}してくださ^いい。

お願^{ねが}い

この取^{とり}扱^あい説^{せつ}明^{めい}書^{しょ}やマッ^まッ^っプ、コマは絶^{ぜつ}対^{たい}に無^なくさ^ない
 してくださ^いい。

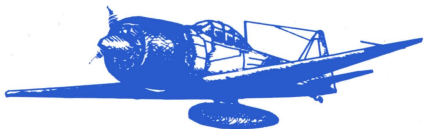
もし無^なくしてしま^{しま}った場^ば合^あいや破^は損^{そん}してしま^{しま}った場^ば合^あい
 は、有^{ゆう}償^{しょう}にてお取^とり替^かえいたし^しま^ます。あ^あら^あか^かじ^じめ^めご^ご了^{りょう}
 承^{しょう}くださ^いい。

フリートコマンダー **株式会社アスキー**

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル



ファミリーコンピュータ・ファミコンにんてんどうは任天堂しんてんどうの商標です。

©1988 ASCII CORPORATION

ASCII
ASCII CORPORATION

株式会社アスキー

〒107-24 とうきょうと 東京都港区南青山6-11-1 ASAあおやま スリーエフ南青山ビル ASAあおやま

TEL(03)486-7111(代)

TEL(03)250-5600(情報)