平成4年2月15日発行（毎月1回15日発行）第11巻2号（通巻114号）
昭和59年7月30日第3種郵便物認可

ちょっとカゲキなパソコン♥プレイングMagazine

テクノポリス

テクノポリス

パソコンゲーム♥プレイングマガジン

1992 2

特別付録 美少女キャラトランプ／ゲーミングワールド 三國志III 関ケ原 他

徳間書店

ゲーミングワールド
三國志III
関ケ原
シュヴァルツシルトIII
ヨーロッパ戦線

特別付録
美少女キャラトランプ

燃える攻略野郎
幻影都市
魔導物語1-2-3
アドバンスド・ロードモナーク

レモンちっくWORLD
ドラゴンナイトIII
D・P・S SG set3

2
FEBRUARY
特別定価 690YEN

PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

異世界伝承

ジョシュア

JOS


HUA
WAR SIMULATION GAME
大好評発売中
●PC-9801VM以降
※VM0 2 4 はアナログ16色ボードが必要です。要RAM640KB
●PC-9801UV以降
FM音源、アナログディスプレイ専用、要バスマウス
5"・3.5"2HD 5枚組
標準価格¥9,700
SOFT WARE
PANTHER
株式会社パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.
〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F TEL.03(3798)2760 FAX.03(3798)2286

CONTENTS

2
1992 FEBRUARY
テクノポリス

水瓶座

(1/20〜2/18生まれ)

トロイ王国の基礎をつくったトロースの子ガニメデは、誰もが認める美少年であった。ゼウスはこの少年を自分のものにして、酒童として自分の近くにはべらし、彼に永遠の若さを与えたという。このガニメデが星になったのが水瓶座だ。このイラストのように、ガニメデが美女だったら、星座も変わっていた？



●本誌の内容についてのお問い合わせは、月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時の間に☎03-3431-1627　徳間書店インターメディア　テクノポリス編集部までお願いします。
●本誌で紹介しているパソコンソフトおよびその他の商品価格は、すべて税別の価格です。
●ファミリーコンピュータ、ファミコン、ファミリーベーシックは任天堂の商標です。
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●MS-DOSはマイクロソフトの商標です。

注意！

記事中で媒体が略称のものは次のとおりです。
3.5D→3.5インチ2Dディスク、3.5DD→3.5インチ2DDディスク、3.5HD→3.5インチ2HDディスク、5D→5インチ2Dディスク、5DD→5インチ2DDディスク、5HD→5インチ2HDディスク、ROM→ROMカートリッジ
※PC-9801シリーズとはPC-9801VM以降に発売された機種です

ゲーミングワールド ……●6

三國志III ……●10
関ケ原 ……●14
天下統一II ……●18
シュヴァルツシルトIII ……●20
ヨーロッパ戦線 ……●22
レイルロード・タイクーン ……●24
ぽっぷるメイル ……●26
ジェノサイド2 ……●28
雷電伝説／ヴォルフィード／Nightmare／義経／JOSHUA／マーキュリー2／パンドラボックス ……●30〜36
Soft Flash ……●37
ただ今移植進行中!! ……●42
2月号モニタープレゼント ……●45
新作ソフト発売予定表 ……●46
ゲームベスト10 ……●50

ゲームジョッキー　by 矢野健太郎
『ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ』 ……●53

燃える攻略野郎 ……●61

幻影都市 ……●62
魔導物語1-2-3 ……●68
アドバンスド・ロードモナーク ……●72

めざせ！グラフィッカー ……●75

レモンちっくWORLD ……●79

美少女攻略 ドラゴンナイトIII ……●80
ギゼ！(XIX) ……●88
今月の新作 D・P・S SG set3 ……●90
PONYON ……●92
秘密の花園 ……●94
妖獣倶楽部カスタム／ギディ／ピンクソックス・マニア／どしふんスペシャル／STRUSH／Hot Print2／バーディーワールド ……●96〜102
LOLIの誌上LOVE LETTER ……●103
レモンfrash ……●104

Dō-Jinファン ——●131

ブロッケン／対盤雷撃戦セルボ！／CURST／CLICKS／殺さないで／魔獣バスター／KEY-ON／Demon Slayer3／パズるん／THE ARROW OF DIRECTION／絶対無敵にゅうはーふ ……●132〜141

今月の同人ソフトにフィードバック!!……●142

同人ソフトファンのいこいの広場 Dō-Jin横丁……●143

世界に広げよう!! Dō-Jinネットワーク……●145

短期集中連載 おにおんの アルゴリズムを見切ったぞ!?…●149

MUSIC LALFで ゲームミュージックに挑戦!! ——●155

The インフォメーションプラザ ——●159

テクポリくらぶ ——●164

ど〜するど〜なる!? パソコンゲーム! 美少女ソフトの行方 ——●186

テクポリくらぶ番外編 美少女ソフトに関する読者の反応 ——●194

テクノポリス3月号予告／ EDITORIAL SPACE ——●198

特別付録

アリスソフト、エルフ、カクテルソフト、バーディーソフトの女のコたちが大集合！

美少女キャラトランプ



三國志III



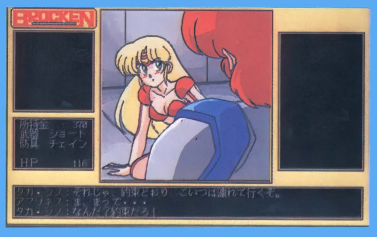
関ヶ原



幻影都市



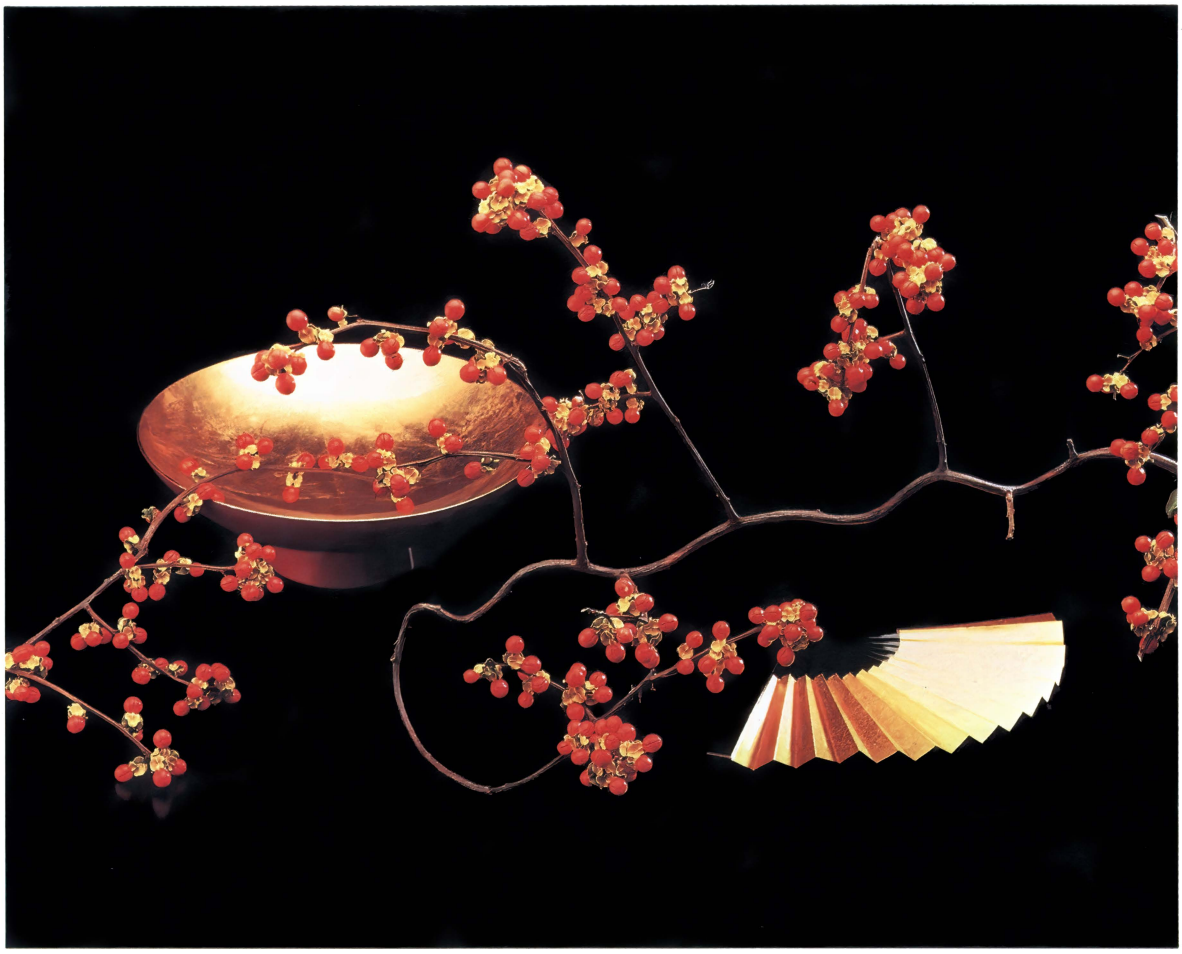
トラゴンナイトIII



フロッケン



美少女キャラトランプ



WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

ウルフ・チーム　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F　TEL.03-5394-5565

既存の概念にとらわれては、新しい発想は生まれません。
無粋な心では、どんな思いも相手には伝わりません。
純粋な思いを、誠意ある創作意欲を・・・
精粋な作品に変えてみなさんに伝えたい。
私達が一番大切にしている言葉を送ります・・・

粋

斬II 【ZAN】 ～陽炎の時代～

３Ｄ-HEXを導入した新合戦シーン。バトルアニメもリアルだ。総勢1000名に及ぶ武将が登場。全ての身分でプレイ可能。内政などコマンドも充実。命令を拒否できる。改名もコマンド化。

PC98版 好評発売中
タウンズスペシャル 2月発売

天舞 三国志正史

新開発のウィンドウ表示システム「M-VIWS」を基に、「三国志」正史をリアルタイムＳＬＧ化。官位を導入したシステムは、現実に近い人材管理を実現する。

PC98版 好評発売中

SUZAKU

空白の時代の中に、一羽の鳥が舞う。弥生の空のもと、軽やかなる彼の足取りと共に、今、古代幻想が駆け巡る。

PC98版 近日発売

新作ソフトをド〜ンと

GAMING ゲーミング



三國志III
P.10



関ケ原
P.14

天下統一II P.18
シュヴァルツシルトIII P.20
ヨーロッパ戦線 P.22
レイルロード・タイクーン P.24
ぽっぷるメイル P.26
ジェノサイド2 P.28

まとめてチェック!!
ワールド WORLD

これでもか!! というほどのシミュレーションづくし。今月本編で紹介しているゲーム15本のうち8本がSLGなのだ。気分転換には、アクション&シューティングゲームがおススメ。今月のトビラは『ぽっぷるメイル』。元気なオネーちゃんが主人公だ。



ゲーマーの談話室の数字の見方

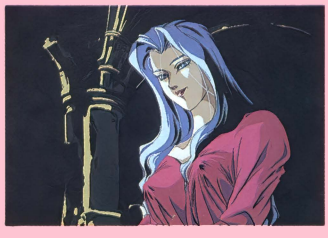
これは、編集部内で実際にゲームをした人たちに、それぞれの項目について5段階で評価してもらったものの平均点です。端数は四捨五入してあります。

イラスト／中沢数宣

雷電伝説 P.30
ヴォルフィード P.31
Nightmare P.32
義経 P.33
JOSHUA P.34
マーキュリー2 P.35
パンドラボックス P.36

■発売元・ソフトハウス各社のご厚意により、今月紹介するゲームをモニタープレゼントします。応募方法は、P.45を見てください。

●Soft Flash P.37
ホーリーナイト／グラディウスII／スペース・クエストIV／OMEGA／コマンドH.Q.／将棋聖天／シュートレンジ／パンツァーカイル／Blue／ディスクステーション98 8号



●ただ今移植進行中!! P.42

三國志Ⅲ

中国統一の夢に三たび挑戦

光栄が自信を持って送り出す今年最初の歴史SLG『三國志Ⅲ』。この『～Ⅲ』では、劉備や曹操などの英雄が活躍する「三國志」の世界がより広がったのだ。今回は『～Ⅱ』から『～Ⅲ』への変更点を中心に紹介するぞ。

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万4800円
※アナログディスプレイが必要です
※withサウンドウェア(CD付)は1万7200円
■発売元／光栄
■発売日／2月中旬
※開発途中のサンプルディスクで記事を作成し、評価できるバージョンでなかったため、「ゲーマーの談話室」はありません

よりパワーアップしたゲームシステム

昨年末、最後にパソコンゲーム誌を駆けめぐったニュースがこの『三國志Ⅲ』の発売決定であった。いつか出ると思ってはいたが、いつもであれば一番ゲームの発売が少ない2月に発売されるとは考えてもみなかった。まだ開発中ということで、どんなシステムになるか完全にはわかっていない。今回は、現在わかるかぎりの情報を紹介していこうと思う。

新しいシステムは、今までのように州をいくつかの領域に分ける形ではなく、洛陽や長安など都市ごとに分け、道で結ぶ形になった。都市といっても、昔の中国の都市は城郭都市といって、都市を高い塀で囲んだ城を兼ねたもの。新しいシステムではこれがうまく表現されているのだ。また、都市の攻防戦だけではなく、一部のある都市と都市の間には特別な戦場が設けられている。たとえば、長安の防衛に重要な武関や、魏の曹操が大敗し中国統一が不可能になった赤壁、蜀の諸葛亮が陣没した五丈原など、「三國志」ゆかりの地名が、戦場としてたくさん登場するのだ。



◆シナリオは全6本。シナリオ5は関羽亡き後、シナリオ6は諸葛亮亡き後の三国時代だ





◆これがメイン画面。きれいな地図に都市と道がくっきりと浮き出ている。都市の攻防が今回のテーマだ。青い数字は特別な戦場に違いない



◆今回は開発と灌漑（かんがい）が分かれているので要注意。洪水防止に力を入れよう

そのほかに、新しく部隊の種類も導入されている。前作まで、部隊は1種類しかなかったが、『三國志Ⅲ』では、歩兵、騎馬、弩（いしゆみ）、強弩（きょうど）という4種類の部隊が作れるようになった。弩というのは三国時代に一般に使われていた石弓のことで、この弩を連射できるように考案したのが諸葛亮である。

このように、『三國志Ⅲ』には、それぞれの武将の特徴をいかした活躍をさせるための工夫が、あらゆるところに見られる。このほかの細かい改良点については、このあとのページで紹介していくぞ。



◆委任した都市からは、状況を知らせる報告書が届くぞ



◆今までのメイン画面に相当する領域ペイントマップ。この画面のほうが見慣れているよね？



◆戦場番号一覧表だ。この中に赤壁、五丈原、夷陵、といった超有名な戦場を発見！

武将の身分も選べて内政充実！



◎名前を見ただけで文官タイプかどうかを見分けるのは大変だ。あらかじめメモっておこう

武将の身分を選べるようになったことが、前作と大きく違う点だ。４種類の身分の中でもっとも重要なのが将軍で、君主に助言を与えるのが軍師である。その他の武将は、必ず文官か武官にしなければならない。文官と武官は、それぞれ専門のコマンドが決まっていて、その他のコマンドは使えないが、６か月間の行動を指示できる効率的なコマンドが実行できる。

将　軍

将軍は、領有している都市の数に関係なく、任命することができる。将軍になれるのは武力85以上もしくは、武力70以上＋〔(陸指)＋(水指)／2〕＋魅力≧120を満たす者だけ。武将たちを統括する役目として、君主のつぎに重要な身分なのだ。また、任命した将軍には適当な名前がつけられる。阿斗を抱きかかえて単身魏軍の包囲網を突破した趙雲には虎威将軍と名付けてみてもいいし、張飛には劉備が益州を取ったときに送られた征虜将軍なんてどうだろう。

軍　師

軍師もまた、領有している都市の数だけ任命することができる。軍師になれるのは、政治力または知力が80以上の者だけで、君主の出す命令について助言を与える役目を持つ。「三國志」の物語中では、劉備の軍師として活躍した諸葛亮が有名だね。また、諸葛亮と並び称される軍師に龐統がいる。龐統は、最初小役人にしか用いられず飲んだくれてばかりいたが、張飛がそれをとがめると100日分の事務を半日で済ませ、張飛を驚嘆させたというエピソードがある。

文　官

国の行政面の担当として、開発などの内政に関する命令に従事し、また、使者として他の君主のもとに赴いたり、外交交渉を行ったりもする。そのため、比較的政治力や知力の高い武将を任命する必要がある。魏の陳群や劉曄、蜀の法正や馬良、呉の張昭や諸葛瑾などがこれにあたる。最長６か月の長期的なコマンドの実行が可能。

武　官

武官は軍事面の担当であり、文官によって得られた金や兵糧をもとに、自ら兵を率いて戦争を行い、他の都市を奪取することが役目である。そのため、比較的武力の高い武将を任命する必要がある。魏の于禁や徐晃、蜀の魏延や馬岱、呉の甘寧や黄蓋などがこれにあたる。文官同様、最長６カ月の長期的なコマンドの実行が可能。



◎李楽というものが仕官を求めてきた。やっぱり『三國志』の醍醐味といえば、在野の武将を発掘することだね



◎こんなに能力が低ければ、軍師にも将軍にも任命することはできないな。取りあえず、文官にでもしておくか



◎国の内容を見て、今度はどのような分野を伸ばしていこうかよく考えておこう。新しいパラメータもあるぞ

外交は駆け引きが大切なのだ

外交にも新しいシステムが取り入れられている。今までのように、成功か失敗かだけが表示されるのではなく、数段回に分けて条件が提示されるので、より有利な条件で外交交渉を進めることができるのだ。これによって、相手との駆け引きが必要となり、より緻密な外交戦術が要求されるのだ。相手国の言ってることをよく検討し、くれぐれも不利な条件で話を進めないよう気をつけなければいけないぞ。

史実では、諸葛亮が単身呉に赴き、戦闘意欲のなかった呉を説得、弱小軍でしかなかった劉備と同盟を結ぶことによって、魏の曹操を赤壁の戦いで破った。劉備が益州を取った後に、荊州の所有権をめぐって呉と蜀は不和になったが、魯粛の外交交渉により、荊州を半分ずつ領有することで一時的に決着した。そして、諸葛亮は劉備の死後、もう一度外交によって呉と蜀の関係を改善しようと、何度も使者を送っている。「三國志」の世界には、いくつもの重要なポイントで、国同士による外交が繰り広げられている。この話のように、ときには国家の存亡がかかっていることもあるのだ。



◎関羽もこう言っている。外交交渉は駆け引きなので、簡単にOKするようではまだまだだ



◎こんなふうに、よい条件だったら「なかなかよい条件です」と言って軍師が教えてくれるぞ

戦い方のバリエーションも増えたぞ



◎戦闘画面に進んだときに表示されるグラフィック。かっこよくて、キレイだね。総力を上げて攻め込む様子が分かるぞ



◎劉備対董卓、劉備が圧倒的に不利だ。棒グラフにより、戦力状況がひと目でわかる

都市での戦いだけではなくなったことから、野戦、海戦、対関戦、山岳戦など戦い方もさまざまになった。都市戦（攻城戦）と合わせて、いろいろな戦場での戦いが楽しめるというわけだね。赤壁の戦いは海戦、官渡の戦いは野戦、虎牢関の戦いは対関戦、劉備の成都攻めは攻城戦という感じで、史実上、熾烈を極めた戦いの戦場となった場所もたくさん登場するぞ。

都市戦

昔の中国の都市は城郭都市と呼ばれ、戦闘は高い城壁をいかにして突破するかにかかっていた。城門を壊し、一気に城内になだれ込めば、都市攻略も夢ではない。しかし、敵も塀の上から弩を放って攻撃してくるに違いない。「三國志」の中でも有名な攻城戦は、諸葛亮が北伐の際、魏の赫昭の守る陳倉城を攻めた戦いである。諸葛亮は〝雲梯〟という高いはしごを乗せた戦車など、さまざまな手を用いたが、すべて赫昭に阻まれてしまうのだ。

これが洛陽の都だ！



◎洛陽は後漢の都である。董卓は、この都市が攻められる直前、都に火を駆け長安に逃げ込んだのだという

野　戦

今回の野戦には昼夜の区別があり、時間変化や天候変化によっても戦況が大きく左右される。計略の中には火計も用意されていて、武将の知力や風向きを考慮したうえで行動しなければならない、という点は前作までと同じだ。「三國志」の中で有名な野戦というと、官渡の戦いが挙げられる。袁紹は10万の大軍、曹操はわずか４万ほどの手勢であったが、袁紹側の武将を寝返らせるという計略により、曹操の逆転勝利となった。

◎野戦は今までの戦法と同様、風上に陣取って火計を決める。知力の高い武将のほうがいいぞ



◎夜になったため、視界がかなり狭くなってしまった。敵がどこにいるのか、まず探すことが先決だ



一騎討ちもできるのだ

『三國志Ⅱ』で画期的だったのが一騎討ちのシステム。これは、各軍から１人ずつを出し合い、戦闘の開始前に一騎討ちをさせるというもの。負けた武将は勝った側の捕虜となり、戦闘に参加できないのだ。『～Ⅲ』では、このシステムをさらにパワーアップし、戦闘のいたるところで一騎討ちが可能になった。一騎討ちを断ることもできるが、その場合士気が下がってしまうぞ。



◎暗闇で敵と接触した。さあ、いよいよ一騎討ちだ／　張飛は武力が高いから大丈夫だね



◎お互い武力が高いので、なかなか勝敗が決まらない。張飛のほうがやや優勢だ

対関戦

関とは、天然の要害に作られた関所であり、普段は人や物の往来を取り締まり、戦争のときは防衛ラインとして重要な軍事拠点となる場所だ。この関には城と同じような高い城壁があり、この城門を突破しない限り、その先の都市には侵攻できないようになっている。「三國志」の中の虎牢関の戦いは、関を守る暴君・董卓に対し、反董卓連合軍が一斉に攻撃を仕掛けたことにより起こった。この戦いで関羽は華雄を討ち取って名を上げ、劉備、張飛と共に呂布に向かって戦いを挑んで行ったのである。

◎関の上に布陣した部隊には注意しよう。上から弩などで攻撃されたら、下にいる部隊はたまらないぞ

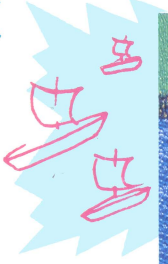


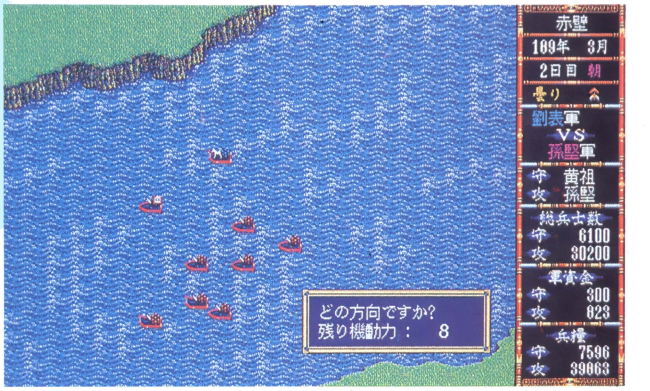


◎弩の射程は2ヘックスと決められているようだ。この位置からでは、まだ関の上にいる兵士に、あてることはできないぞ

海　戦

海戦は、『三國志III』で初めて導入されたシステムだ。今までの『三國志』にも水軍というものはあったけど、船まで造るのは今回が初めて。製造できる船の種類は、闘艦、蒙衝、走舸の三種類。闘艦は防壁付きの甲板室を設け、戦闘に使える場所を2倍にした戦艦である。蒙衝は「覆いつき襲撃船」と呼ばれたもので、両舷と前後に弩や槍用の穴が開けられ、攻守に強いものであったらしい。走舸は、多数の水夫と小数の精鋭の兵士を乗せ、快速で走らせるときに使われたものだという。





◎海上マップだ。ここは曹操の中国統一を阻んだ記念すべき土地「赤壁」。軍船の用意が必要だぞ

新しいアイテムもいろいろ加わった

『三國志II』からアイテムがいくつかあったが、『〜III』ではその数もグッと増えている。何せ下の写真にあるように、関羽の青竜偃月刀までアイテムに入っているのだから。アイテムを持っていれば、その種類によって武力や知力がプラス修正されるのは『〜II』と変わっていない。どんなに戦場で負けていても、捕まらず逃げることができるアイテム〝赤兎馬〟も健在だ。

この赤兎馬は、一日千里を走り、山河を越えること平地のごとしという名馬。董卓は呂布を味方にしようと赤兎馬を贈ったが、呂布が劉備と曹操のワナにはまり死んだため、赤兎馬は曹操が所持するところとなった。その後、関羽を家来にしたいと考えていた曹操は、この赤兎馬を贈り、関羽が呉に背後を襲われて死ぬまでの間、関羽を乗せた赤兎馬が戦場を駆け巡ったのだ。関羽の死後、赤兎馬は戦利品として孫権の下に置かれ、関羽追討に功のあった馬忠に下賜された。しかし、赤兎馬はエサを食わなくなり、数日の内に死んでしまった。

◎関羽の青竜偃月刀は重さが82斤もあるという。これと赤兎馬のアイテムを手にいれたらぜひ関羽に持たせてあげたい





◎呂布は董卓の計略にはまり、赤兎馬を得る代わりに養父である丁原を殺してしまったのだ



◎孟徳新書は曹操が孫子に注釈を加えた兵法書。青紅の剣は夏候恩が預かっていたものだ

このように、『三國志III』はこれまでの『三國志』シリーズが築き上げた遺産を引き継いでいるほか、新しいシステムも導入されてグッとパワーアップしているぞ！

関ヶ原

sekiGAhara

シミュレーションゲームの一大革命!?

アートディンク初の戦国ＳＬＧは、あの天下を二分した合戦を題材にした『関ヶ原』だ。有名な戦いなので、知っている人も多いはず。果たして、戦国時代の覇者となるのは徳川家康なのか!?　石田三成なのか!?

PC-9801VX以降	3.5･5HD	1万2800円
FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	価格未定

※98版はアナログディスプレイ、バスマウスが必要です
■発売元／アートディンク　■発売中(TOWNS版は今春発売予定)
※開発途中のサンプルディスクで記事を作成し、評価できるバージョンでなかったため、「ゲーマーの談話室」はありません

慶長5年関ヶ原の地が揺れる

慶長５年、天下分け目の大合戦があった。そう、関ヶ原の合戦だね。豊臣秀吉亡き後の天下統一をねらう、東軍の徳川家康・西軍の石田三成が十数万の大軍を率いて、関ヶ原で雌雄を決した合戦だ。史実では、合戦中に西軍の小早川秀秋が東軍に寝返ったことによって（小早川は徳川家康と密約を交わしていた)、西軍に加担していた武将たちが次々と東軍につき、合戦が始まってからわずか６時間あまりで東軍が圧勝した。

プレイヤーは東軍の総大将・徳川家康か、西軍の総大将・石田三成となって、この大合戦に挑むのだ。ゲームは、合戦が始まるまでの１か月間を第１部、合戦が始まってから、総大将の首を取るか、総大将が関ヶ原の地から逃亡するまでを第２部として、リアルタイムで進行していく。プレイヤーがやることは、それぞれの国の思惑で行動をしている各武将にお願いして（あるいは脅して）合戦に参加してもらうこと。合戦中は、武将が寝返らないように、うまく命令を出すことが中心となる。

余談だが、MIDIに対応（FM音源にも対応）している迫力あるサウンドは、一聴の価値ありだぞ！



にらみ合う、東軍総大将・徳川家康と、西軍総大将・石田三成。まるで、目から火花が飛び散りそうだ。でも、家康と三成って同じ身長だったっけ？



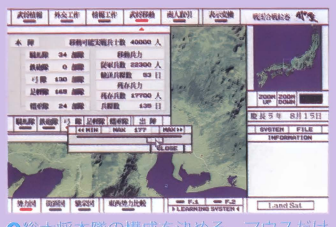
第１部では、情報を集めることが重要だ。情報工作は、状況に応じて、柔軟に対応しよう



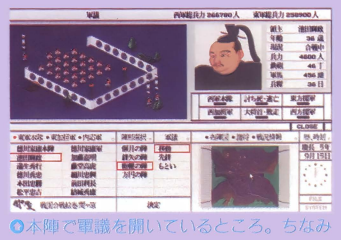
いざ出陣／　軍備が整ったら関ヶ原へ進軍開始だ。くぅ～、燃えるぜ／

第1部・第2部どちらからでも遊べるぞ

ゲームは、第１部・第２部のどちらからでも始めることができる。第１部をとばして第２部から始めるときは、史実に近い外交関係と布陣になっているので、戦国SLGファンにはうれしい限りだね。ゲームはリアルタイムで進行していくので、何もせずに画面をながめていることもできるけれど、ゲームバランスはプレイヤー側のほうが若干不利に設定されているので、必ずしも史実どおりに展開するとは限らないぞ。



総大将本隊の構成を決める。マウスだけでプレイできるので操作は簡単だね



本陣で軍議を開いているところ。ちなみに、軍議は夜しか開けない

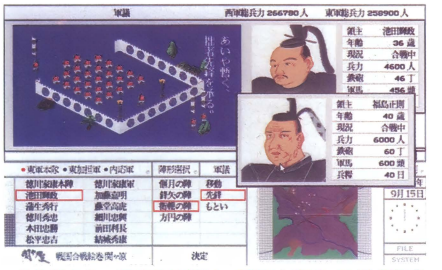
ゲームの大まかな流れ

第１部「権謀術数編」
- 各武将の情報を集める
- 外交工作で武将を味方につける
- 総大将本陣の軍備を整える
- 関ヶ原へ出馬

第２部「関ヶ原の合戦」
- 軍議を開いて布陣などを決定する
- 味方武将が寝返らないように命令を出す
- 勝敗が決まるまで合戦を繰り返す
- 敵総大将を討ち取るか敗走させる

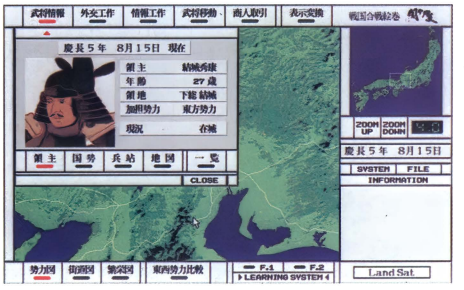
最大の特徴は〝人間臭さ〟だ

このゲームの最大の特徴は心理効果だ。言い替えると「人間臭さ」。各武将は接し方で反応も違うし、味方ではあっても言うことをきかない武将もいて、本物の人間を相手にしているのとなんら変わらない。心理効果というと、見た目も地味だし裏方さんみたいな感じがするかもしれないけれど、これはとても重要なことで、ゲームの行方を大きく左右するのだ。



先鋒をかって出る武将は、翌日めざましい働きをする。さすが福島正則だね

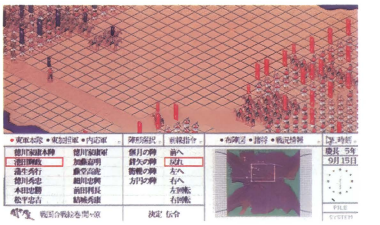
心理効果は、とくに第２部で大きく影響してくる。敵に突撃しろという命令を出しても行動しない武将に、恩賞として領地や金を与えることを約束すると、勇ましく敵陣に切り込んでいったり、すぐ横にいる部隊が敵と戦っていると、命令もしないのにつられて戦いを始めたりするのだ。また、戦況が不利になると、総大将が本陣の中をウロウロと歩き回ることがあって、その〝落ちつきのなさ〟を見た味方武将の士気が低くなったり、敵に寝返ったりする。そういった人間心理が忠実に表現されているぞ。



武将情報で結城秀康のデータを表示させたところ。第１部では、情報収集が大切なので、ヒマを見ては間者を送り出そう

ポイントチェック
勝敗を決した心理効果

関ケ原の合戦が天下を二分したとはいっても、必ずしもすべての武将が、自軍の総大将に心から忠誠を誓ったわけではない。態度を決めかねていた武将が、気づいてみれば東（西）軍に……という場合もある。だから、大勢の兵士を率いた小早川秀秋の東軍への寝返りは、西軍に加担している忠誠の低い武将にとって大きな転換点。合戦開始当初は西軍有利の戦況だったが、一気に逆転し、史上まれに見る短時間で合戦は幕を閉じた。東軍の勝因はいくつか考えられるが、勝負の行方に心理効果が一役かっていたことも事実なのだ。



くっくっくっ、合戦だ。鶴翼の陣で突撃させるしかない!?

便利な機能を使いこなそう

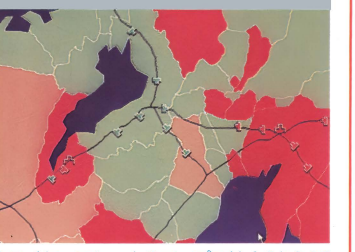
『関ケ原』には、ゲームを進めていく上で便利な機能がたくさんある。その代表的なものが下の３つ。中でも武将のソートは、いろいろな項目があって、使い勝手がいいのだ。これらの機能を使いこなしてこそ、『関ケ原』を制覇したと言える（かな?）。

マップの拡大・縮少も自由自在なのだ

第１部のメインマップには、ランドサットとワイヤーフレームの２つのモードがあり、最大８倍まで拡大できる。また、『THE ATLAS』にあったように、マップを拡大することによって、細かい街道や軍勢が移動している様子を見ることもできるのだ。ワイヤーフレームのほうが処理が速いぞ。



ランドサットのマップ。これは整数倍に拡大・縮小できるのだ

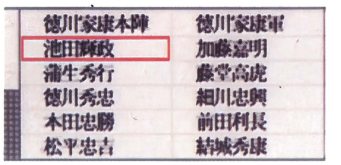


ワイヤーフレームのマップでは、1.0から8.0倍（小数点第１位）で拡大・縮小できる

武将のソートも簡単にできるぞ

武将データのソート（並べ換え）は、第１部と第２部とでは若干違う。もちろん、情報を入手することによって、敵武将のデータを見ることもできるようになっているのだ。また、第１部では、軍勢を協力関係勢力・中立勢力・敵方勢力に、第２部では軍本隊・加担軍（とりあえず味方）・内応軍（敵か味方かわからない）に分けられているぞ。左下に、項目別に分けた表を載せたので、参考にしてほしい。

第１部	五十音順　兵数順　鉄砲数順　兵糧順 領地位置順（北から）　資金順 ※すべて降順
第２部	五十音順　兵数順　鉄砲数順　兵糧順 布陣位置順（上から）　騎馬数順 年齢順　忠誠順　※すべて降順

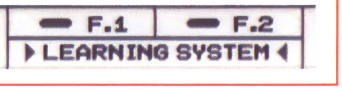


徳川家康本陣	徳川家康軍
池田輝政	加藤嘉明
蒲生秀行	藤堂高虎
徳川秀忠	細川忠興
本田忠勝	前田利長
松平忠吉	結城秀康

第２部で、五十音順にソートしてみた。なかなか見やすいでしょ？

見たい画面を一瞬で! LEARNING SYSTEM

ラーニングシステムと読むぞ。ファンクションにマップ（勢力図など）や、その縮尺を登録しておくもので、別のマップを見ているときでも、ファンクションをクリックするだけで記憶していたマップを表示してくれる。何回でも登録し直せるし、ファンクションは２つあるので、使い勝手がいい。

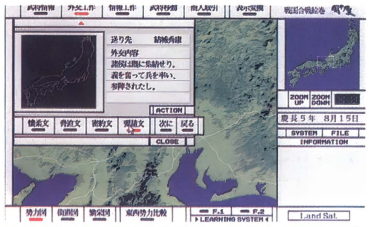


うず巻く謀略を知力で乗り切れ

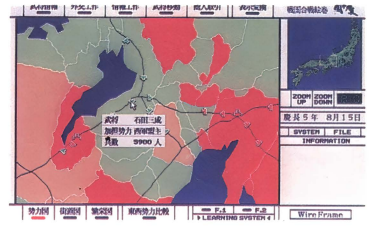
第Ⅰ部は、合戦のおよそⅠか月前から始まるが、この時点で武将たちは３つの勢力に分けられている。これらの武将たちは、外交工作でその関係を変更することができるのだ。もちろん敵の総大将も同じことをやっているのだから、ときおり間者（工作員）を斥候に出して情報を探らせないと、いつまでも古い情報のままなのだ。

これと平行して、本陣部隊の武具なども必要に応じてそろえておかなくてはならない。このゲームでは、本陣部隊が実際に戦闘に参加することは滅多にないはずなので、これらは戦闘用というよりも本陣の威厳を保つためのアイテム、といったところだ。本陣の武具があまりにも貧弱だと、敵方に寝返る武将もいたりするので注意しよう。

そして、準備が整ったら、本隊を構成する。このときに気をつけたいのが、兵糧を運ぶ輜重隊（しちょうたい）という部隊。合戦中は何かと兵糧が必要になる場合が多いので、可能な限りの部隊を軍勢に組み込むことにしよう。出馬の時期については、東軍ならば本多忠勝、西軍ならば島左近が助言をしてくれるようになっているぞ。



◘武将に対して書状を送る。書状の内容は、武将の性格に応じて使い分けよう



◘わかりやすいように、ワイヤーフレームのマップで拡大してみた。移動する軍勢が見えるね

ポイントチェック

兵糧は酒だった!?

戦国時代、軍議といえば酒。合戦中の弁当が酒のこともあった、という話もあるほどなのだ。また、武将たちはよく酒宴を催し、疲労を回復させるとともに兵士の士気を高め、敵兵たちを威嚇した。ちなみに、当時の酒とは〝どぶろく〟のことで、比較的短時間で造れたらしい。

北政所と淀君のシコリ

北政所は豊臣秀吉の正妻。淀君は側室。秀吉亡き後、豊臣家の将来を徳川家康に託そうとしていた北政所と、豊臣家の跡継ぎである秀頼を産んだ淀君との間には確執があった。一方の淀君は石田三成を頼りにし、常に幼い秀頼の元に寄り添っていた。そうなれば仲が悪くなるのも当然かもしれない。２人が直接ケンカしたらどんなことになるのか、ちょっと興味をそそられる!?

第１部のメインコマンド群

第１部のメインコマンドは5つ。そのほかにマップ変更のコマンドが３つある。マップ変更の「街道図」は文字どおりのものなので割愛させてもらった。ちなみに、「東西勢力比較図」以外のコマンドを選択してウインドウを開くと、時間が一時停止するぞ。

●武将情報

選択した武将のデータを見ることができる。武将個人のデータだけではなくて、国勢（禄高・資金・兵数）、兵站（兵器数・具足数）、勢力地図（武将の領地）を見ることもできるのだ。敵の外交工作によって、データは逐一変更されていくので、常に最新の情報を得るようにしよう。

●外交工作

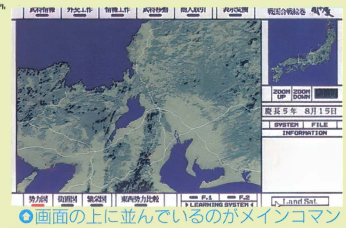
武将に書状を送る。懐柔文、脅迫文、密約文、要請文の４つがあるので、武将の性格などに応じて使い分けよう。要請文の中に東軍ならば北政所、西軍ならば淀君に送るものがある。これは、敵方武将には味方につくように、味方武将には徳川家康（豊臣秀頼）に忠誠を誓わせるよう説得してもらうためのものだ。

●情報工作

情報収集・攪乱・押領の３つがある。情報収集は武将の情報を集めるもので、このコマンドを実行しないと、いつまでも古いデータから更新されない。攪乱は敵の領地に間者を放ち、いろいろなウワサなどを流すというもの。押領は、敵方がやろうとしている工作や連絡を妨害するものだ。

●武将移動

自軍の本隊を移動させるコマンド（ほかの軍勢は勝手に関ヶ原へと向かう）。輜重隊は往路や合戦中の兵糧を運ぶので、０部隊にはできない。また、兵糧を余分に持っていくと、兵糧の少なくなった味方武将に分け与えることができる。これで、兵糧不足から逃亡する味方武将や兵士を減らせるぞ。



◘画面の上に並んでいるのがメインコマンド。下に並んでいるのが画面変更コマンド

●商人取引

総大将本陣部隊の鉄砲・武器・具足・兵糧を、商人から購入する（購入したものを売却することはできない）。基本的に本陣部隊が合戦に参加することはないはずなので、本陣の防御用と考えてもいいだろう。場所によっては購入できないもの（とくに鉄砲）もあるので、ご注意を。

●勢力図

領地（武将）ごとに区別された勢力を表示するもの。地図上をクリックすると、武将情報を見ることもできる。マップの倍率を上げていくと、各武将の現在位置、居城位置などが表示されるほか、街道や移動する軍勢などを見ることができるのだ。第Ⅰ部で、一番よく使うマップかもしれないね。

●繁栄図

商業圏の繁栄の度合いを見るもの。マップの倍率を上げていくと、商業情報（鉄砲鍛冶のいる場所など）のほかに、街道や移動する軍勢などが見えるぞ。ちなみに、鉄砲は鉄砲鍛冶のいる場所でなければ購入することができないので、商人取引コマンドを実行する際に参考にしよう。

●東西勢力比較

全国の東西勢力、または軍勢の集結地（東軍は清洲城、西軍は大垣城）の勢力比較。全国データは、関ヶ原の合戦に参加するしないに関係なく、すべての勢力が表示される（どの敵方勢力が合戦に参加するのかはわからない）。状況が不利だと判断したら、情報工作などで敵の大軍勢が参戦できないようにしよう。

裏切り者を見逃すな！

第２部は、合戦前夜の軍議から始まる。軍議では、武将たちの移動場所、翌日の先鋒を決定する（これらは別に決定しなくてもよい）。移動中に敵の軍勢と遭遇すると損害が大きいので、武将を移動させるときには注意しなくてはならないぞ。軍議を終えて夜が明けると、合戦が始まる。史実では数時間で決着した関ヶ原の戦いだけれど、ゲームでは目的を達成するまで、合戦が繰り返される。プレイヤーは総大将という立場なので、戦況を見て味方の武将に命令を出すだけでいいのだ。

このゲームには〝補給〟というものがないので、手持ちの物で戦い続けなければならない。物資はもちろん、兵や馬なども調達することはできないのだ。兵糧が底をついた武将は、そのまま自国へ帰ってしまう（武将が討ち取られた場合は、配下の兵士が自国へ帰っていく）。そのほか、どうしても味方につかない武将は、忍者を使って暗殺してしまうこともできるが、失敗すると確実に寝返ってしまうぞ。

プレイする際のポイントは、どれだけ味方の武将を寝返らせずに長期間戦わせることができるか、だ。キミは総大将としてこの合戦を生き抜くことができるか!?

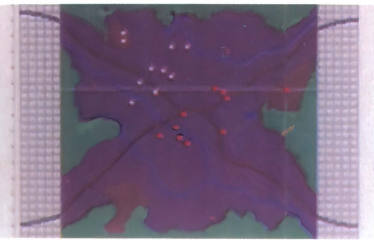


うお〜、合戦だ〜！　ちなみに、画面のキャラクタ１人は兵士100人にあたるぞ



援軍があるぞ！

ゲーム中、補給はできないけれど、援軍はある。しかし、一般に援軍と呼ばれる、兵力増強を要請するとやってくる援軍ではない。ここでの援軍とは、合戦に参加するという返事をしたが、まだ関ヶ原の地に到着していない軍勢のことだ。もちろん、外交状態によっては応援に来てくれないこともあるぞ。



援軍は、写真の右側と左側の細かいマス目のところからやってくるのだ

第２部のメインコマンド群

第2部では、実行するコマンド１つ１つを慎重に選ばなくてはならない。何しろ、行動がすぐ戦況に響いてくるからね。また、より客観的な判断が必要にもなってくる。常に各武将の状態を把握しておかないと、背中から切りつけられても文句は言えないのだ。

●陣形選択

陣形は８つある。各武将ごとだけでなく、東軍（西軍）全体でも選べるので、状況に応じて使い分けよう。合戦中に陣形を崩しても、前線指令のコマンドで再び陣を張ることができる。攻撃型の陣形には、魚鱗の陣、鋒矢の陣。防御型の陣形には、鶴翼の陣、雁行の陣、長蛇の陣、堰月の陣、方円の陣。攻撃・防御両方使える陣形には、衡軛の陣がある。

●説得工作

内応軍の武将や、命令を無視する武将に対して使うコマンド。恩賞の約束から始まって、褒める、脅す（一歩まちがうと寝返るので危険かも……）、酒を贈るまでさまざま。注意したいのは、大軍勢を率いる武将に酒を贈ると、本陣の兵糧が極端に減ってしまうということだ。酒の贈りすぎで兵糧がなくなった、なんてことのないように。

●前線指令

前線指令は、戦闘命令コマンドと布陣移動コマンドの２つに分かれている。戦闘命令には、実際の戦闘だけでなく、弁当、勝どき（威嚇）など、兵士たちの心理状態を左右するものもあるのだ。布陣移動は、陣形を保ちつつ布陣を移動させるもの。布陣は軍議に基づくので、大幅な変更はできない。



第2部では、メインコマンドのほかに、サブコマンドもいくつかある。画面構成はけっこうすっきりしてる!?

●忍び工作

内応軍や加担軍の武将に、間者を放つ。総大将に対する忠誠や恩賞の効果を調べる情報収集と、どうしても味方につきそうにない武将を消してしまう暗殺とがある。暗殺に成功すると、その軍勢は関ヶ原から引き上げるが、情報収集にしろ暗殺にしろ、失敗すると著しく信頼を失ってしまう。とくに、暗殺に失敗すると確実に寝返ってしまうぞ。

●布陣・諸将・戦況情報

ゲーム中ひんぱんにお世話になるであろうコマンド。諸将コマンドは、第２部で唯一敵方武将の情報を知ることができるので、重宝するはずだ。また、布陣図には拡大・縮小の機能もついているので、その武将がどういう地理条件にいるのか、一目でわかるようになっている。戦況報告コマンドでは、これまでの戦果を見ることができるぞ。

天下人に一番近いのは誰だ!?

天下統一II

乱世の覇者

戦国シミュレーションゲームファン待望の『天下統一』の第2弾が発売になったぞ。編集部内でも仕事そっちのけでハマっている人間がゾロゾロいるのだ。今回は、この燃える戦国SLG『天下統一II』を、ゲームの流れを中心に紹介するぞ。

モニタープレゼント3本

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円

※MS-DOS Ver.2.1以上、アナログディスプレイ、バスマウスが必要です

■発売元／システムソフト　■発売中

戦国最強の軍団を創り上げよう

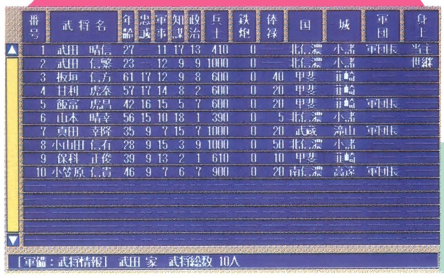
『天下統一』シリーズは、国取り型のSLG。1国を取るために1回の戦闘で勝利すればいいというタイプのものとは違い、各国にいくつかある城を攻め落としていくことにより、自軍の勢力を広げていくのだ。そして、その国を支配している割合によって、内政に関するコマンドが出せるようになる。基本的なゲームシステムは『～I』と同じだが、『～II』ではコマンドや戦闘システム、武将や国のパラメータなどが細かくなり、よりマニアックになっているぞ。しかも、操作性やグラフィックなども向上しており、快適な環境でゲームを楽しむことができるようになっているのだ。



これが全体マップだ。前作より国に関するパラメータがかなり増えたが、難しくなったという印象はない

今回は、ゲームを進めていくにあたってとくに重要なターンの流れについて、詳しく説明していくことにしよう。

武将能力値



番号	武将名	年齢	忠誠	軍事	知謀	政治	兵士	鉄砲	体力	国	城	軍団	身上
1	武田 晴仁	27		11	17	13	410	0		甲斐	躑躅ヶ崎	軍団長	当主
2	武田 仁慶	23		12	9	9	1000	0		甲斐	躑躅ヶ崎		世継
3	板垣 仁方	61	17	12	9	8	600	0	40	甲斐	甲崎		
4	甘利 虎泰	57	17	14	8	7	600	0	20	甲斐	甲崎		
5	飯富 虎昌	42	16	15	5	7	600	0	20	甲斐	甲崎	軍団長	
6	山本 晴幸	56	15	10	18	1	330	0	5	甲斐	躑躅ヶ崎		
7	内山 幸隆	35	9	7	15	7	1000	0	20	武蔵	滝山	軍団長	
8	小山田 仁有	28	9	15	3	9	1000	0	50	甲斐	躑躅ヶ崎		
9	曽根 仁俊	39	9	13	2	1	610	0	10	甲斐	甲崎		
10	小笠原 仁善	46	9	7	6	7	900	0	20	南仁濃	高遠	軍団長	

「甲斐：武田情報」 武田家 武将総数 10人

前作と比べて、武将能力値のパラメータも増えた。優秀な武将を配下に加えることで、天下統一への道は、ぐっと近づいてくるだろう。左の写真を見てもらえばわかるように、武田家はゲーム開始時から優秀な武将を多数抱えているので、非常に有利なのだ。また、マニュアルには、このほかにも天下統一しやすい大名家が載っているので、最初にプレイするときは、これを参考にするとよいだろう。

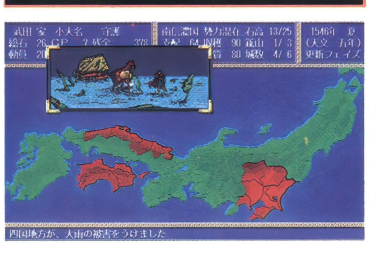
ターンの流れを把握することが重要だ

この『天下統一II』では、1年が4つのターン（春夏秋冬）に分かれており、さらにそのターンは5つのフェイズに分かれている。内政よりも戦闘が中心になっていて、合戦のための準備も必要となるので、効率よく勢力を拡大するためには、1ターンの流れを把握しておくことが重要なのだ。

●ターンの流れ

更新フェイズ	軍備フェイズ	政略フェイズ	作戦フェイズ	合戦フェイズ
国力の自然増加 収入・支出の計算 武将に関するチェック 外交関係の変化 鉄砲生産レベルの変更 その他	〈コマンド〉 軍備 軍団 動員 城	〈コマンド〉 内政 配備 外交 工作	〈コマンド〉 作戦 総動員 謀略	〈野戦コマンド〉 攻撃・突撃・ 鉄砲・前進・ 後退・交替 〈攻城戦コマンド〉 強襲・包囲・ 内応・退却

更新フェイズ



●イベントが起きた国は、このように赤く表示されるのだ

更新フェイズは、そのターンに全国がどんな状況になっているのかを確認するフェイズ。プレイヤーが手を出せることはほとんどなく、仕官してくる武将を配下に加えるかどうかを判断するぐらいのものだ。イベントは国によって起こりやすいもの、起こりにくいものがある。また、自動的に年号の変更、城名の変更、武将の改名が行われるのもこのフェイズだ。

イベントの数々











まだまだあるぞ！

軍備フェイズ

軍備フェイズは、軍団や武将の管理など、自国の兵力を調えるためのコマンドを実行するフェイズ。軍備(兵の募集・鉄砲購入)、軍団(軍団編成・俸禄加増・武将追放・武将隠居)、動員(兵農分離・郷士制度)、城(城の普請・兵糧加増)などのコマンドがある。鉄砲は、鉄砲生産国でなければ購入することができない。ゲーム開始時には薩摩でしか購入できないが、年代が進むにつれて全国に広がっていくのだ。強力なので、ぜひ手に入れるべし。



○自軍は青、敵軍は赤、同盟軍は緑だ。城をつないでいる線は、軍団の疲労度に関係してくる



○このように、1つの城には、最高3軍団(武将12人)までしかいることができない

政略フェイズ

政略フェイズは、内政や外交についてのコマンドを実行するフェイズ。内政(治水開墾・楽市楽座・鉱山開発)、配備(領内移動・援軍要請)、外交(使者派遣・大名従属・大名臣従・同盟破棄)、工作(武将引抜・隣国工作・朝廷使者)などのコマンドがある。配備コマンドで、攻め込む予定の城の隣まで軍団を移動させておかないと、作戦フェイズで合戦の命令を出すことができないので注意しよう。



○各大名家に使者を送ることにより、不戦同盟を結ぶこともできるのだ



○工作コマンドを使って、攻め込む予定の城にいる武将や優秀な武将を引き抜こう

作戦フェイズ

作戦フェイズは、つぎに続く合戦フェイズに備えた作戦行動を指示するためのフェイズ。作戦(作戦行動)、総動員(総動員)、謀略(城の破壊・兵糧減少・敵の混乱)などのコマンドがある。総動員は、春と秋のターンに動員率に関係なく全兵力を動員できる。軍備フェイズの動員コマンドで、動員率を上げておくと、季節に関係なく全兵力を動員できるようになるので、兵農分離を進めておこう。



○謀略コマンドで敵城のレベルを下げてしまえ!



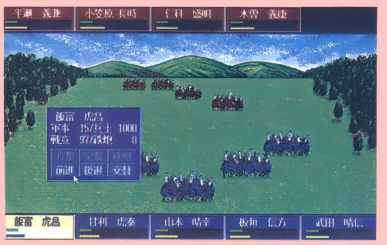
○軍団がいる隣の敵城にしか攻め込めないのだ

合戦フェイズ

合戦フェイズでは、作戦フェイズで攻撃目標に設定した敵城の軍団との戦闘、自城に攻めてきた敵軍団との戦闘が行われる。状況に応じて、野戦と攻城戦が起こる。野戦では、攻撃・突撃・鉄砲・前進・後退・交替の命令が出せる。攻城戦では、強襲・包囲・内応・退却の命令が出せる。また、ゲーム中いつでも使えるコマンドとして情報コマンド(大名情報・国情報・軍団情報・武将情報)があるので利用しよう。



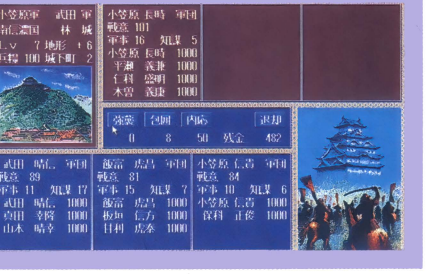
○まず、陣形を選択して武将の配置を決めると、野戦は開始されるのだ



○戦闘では、武将能力のほかに、部隊の士気が非常に重要だ。動員した国によって兵質が違うぞ

攻城戦

○地形効果が高い城は、内応を利用しよう



野戦において、攻撃側が勝利すると攻城戦に移行する。また、守備側の軍団が撤退した場合や城にいない場合も、自動的に攻城戦が開始される。ちなみに、1回の合戦に参加できるのは、敵味方それぞれ最高で3軍団(武将12人)までだ。

野戦

守備側の軍団が野戦を選択すると野戦が発生し、8×6の戦術マップが表示される。敵軍団が全滅または撤退するか、部隊が戦術マップの反対の端までたどり着いた側が勝利となる。

ゲーマーの談話室

「同じ国取り型SLGでも『信長の野望』シリーズとは違うタイプだね」「慣れたらマイナーな武将を選ぶといいぞ」「1つの城に3軍団しか置けないのは納得いかないな」

グラフィック	サウンド	操作性	値段	熱中度
4	3	4	4	5

SCENARIO SIMULATION GAME

III 狂嵐の銀河 Schwarzschild シュヴァルツシルト

惑星デスペラン

星暦3941年、ガーディナル星域に不協和音が!?

前作『シュヴァルツシルトII～帝國ノ背信～』から2年半。待ちに待った『～III』がついに登場だ。ずいぶん待たされただけあって、システムやマップの広さ、艦隊の規模も格段にパワーアップ！これは、この冬期待の1本だ!!

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万2800円

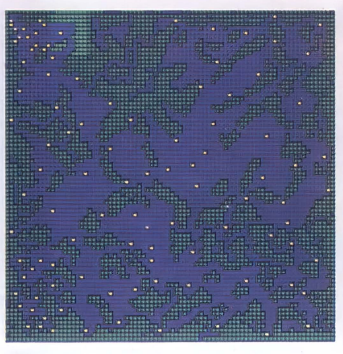
※アナログディスプレイ、バスマウスが必要です

■発売元／工画堂スタジオ　■発売日／1月31日

※開発途中のサンプルディスクで記事を作成し、評価できるバージョンでなかったため、「ゲーマーの談話室」はありません

今回の舞台は銀河辺境のガーディナル星域

壮大な宇宙SLGシリーズ『シュヴァルツシルト』。その第3作の舞台となるのは、銀河辺境のガーディナル星域。時代は『～I』から約20年ほどさかのぼった、星暦3941年という設定になっている。



今回は、星域内のマップもグーンと広くなった（前作比、約2倍）

ガーディナル星域には11の国家群があり、その中心部のアプリオン共和国は、アースマン（主人公たちの種族）たちの国家だった。そして、アプリオンの周辺には、アースマンの入植地として建国された共和国パーシオンとイノンがあった。プレイヤーは、パーシオン共和国の元首（もちろん前作までと同様108人の英雄の1人）となって、ゲームを進めていくのだ。



ゲーム画面は、これまでの画面分割式から、マルチウインドゥを採用したプルダウンメニュー方式になった

現在、ガーディナル星域にはさまざまな種族の国家が混在しており、周辺種族との共存は不可欠だった。ところが、ミクトネス帝国が航宙路の領有権をめぐり、突如イノン共和国へと侵攻を開始！　各国家間で急速に緊張の度合いが高まりつつあった。

今回登場する国家元首たち

ここでは、『～III』に登場する国家元首の中から4人にあいさつをしてもらった。このゲームでは、外交も重要な戦略の1つ。各国の友好度や力関係などを、よく把握しておくことが大切だ。



グヌータ帝国　ガヌーデル皇帝



クロスバル首長連合　ファズー総帥



イノン共和国　ラザン首相



ミクトネス帝国　ビルネップ総督

シュヴァルツシルト銀河簡易年表

3260年	〈雄飛〉人類が太陽系から脱出。
3410年	人類、異生命体との出会い＝植民時代への突入。
3528年	人類、政治中枢部をカーネル星団に移し、「銀河連邦（第一次銀河帝国）」が成立（植民地の反乱、しだいに激化）。
3719年	第一次銀河帝国滅亡。 国家乱立期に突入。
3756年	クレア誕生（後の始皇帝クレア）。
3786年	超軍事国家グエンハン誕生。
3789年	弱冠33歳の将軍クレアのもとにグエンハン急速に勢力拡大。
3796年	グエンハンが銀河を席巻＝大銀河皇帝国（第二次銀河帝国）成立。 皇帝クレア即位。
3816年	始皇帝クレア逝去（60歳）。 クレアの長男・セセラ（31歳）即位（中央銀河帝国を統治）。 クレアの甥・ハンソン（29歳）が東銀河帝国総督に就任。 クレアの外孫・タミア（22歳）が西銀河帝国総督に就任。 ハンソン、タミアがセセラを補佐（三賢帝時代）。
3841年	帝国が分裂、戦乱の時代に再突入。
3880年ごろ	八強国時代に突入。
3938年	物語の始まり（クレア復活）。
3941年	『シュヴァルツシルトIII』ゲーム開始。
3960年	『シュヴァルツシルトI』ゲーム開始。
3964年	『シュヴァルツシルトII』ゲーム開始。

狂嵐の銀河シュヴァルツシルト ～始皇帝クレアと英雄たち～



静かに光輝く大銀河シュヴァルツシルト。今、その銀河に戦乱の嵐が吹き荒れる

辺境の1惑星で発生した人類たちは、恒星間航行の能力を手に入れると、大銀河の王となるべく漆黒の宇宙空間へ乗り出していった。そして、銀河連邦を形成した人類だったが、200年後、連邦は崩壊し、銀河は国家乱立期へと突入する。その混乱を収めたのは、グエンハンの若き将軍クレアだった。彼は自ら始皇帝を名乗り、大銀河皇帝国を建国。しかし、その

システムが大幅に変更！ 前作までとはココが違う!!

その1　政治編

ゲームシステムの面において、『～II』ではほとんど変更がなかったが、今回はいろいろな点が変わっている。一番大きな変更点は、ステップ数（1ターン内に実行できるコマンド数の制限）がなくなったこと。これによって、プレイヤーの自由度がかなり高くなっているのだ。

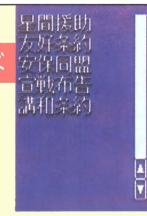
ここで、コマンドの簡単な解説をしておこう。政治関連のコマンドは大別すると、内政、外交、惑星という3種類に分けられる。内政は国家全体の経済面、技術面に関するもので、外交コマンドは他国に対しての資金援助や条約の締結などだ。惑星コマンドは、基本的に内政コマンドの一種だが、国家全体ではなく、各惑星ごとに行われる工業面のコマンドがメインになっている。

内政コマンド



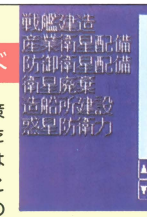
右の写真が内政コマンドの一覧だ。一応、内政という分類になっているけれど、資源や戦艦の売買、技術開発なども含まれているので、実際は国家規模の政策全般を扱うコマンド群と考えたほうがいいかもしれない。

外交コマンド



これは、純粋に外交関連のものだけを集めたコマンド群だ。基本的には前作までと大きな違いはないが、こちらからも講和条約の提案ができるようになったのが唯一の変更点。といっても、使い方によってはかなり重要になりそうだぞ。

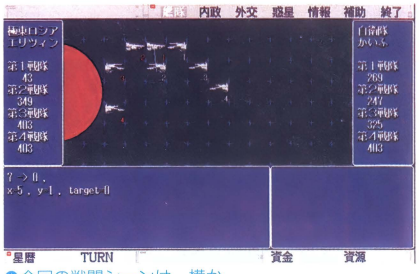
惑星コマンド



内政が国家規模の政策を行うコマンドだったのに対して、こちらは惑星規模の政策（どこの星の造船所で、どの戦艦を何隻造るかなど）が中心のコマンド群。大きな変更点は、産業衛星や防御衛星を配備できるようになったことだ。

その2　軍事編

さて、つぎは戦闘について紹介しよう。『～III』になっての大きな変更点は3つある。1つは、各艦隊ごとに司令官を任命できるようになったこと。2つめは、それぞれの戦艦に射程距離が設定されたこと。そして、艦隊の規模が大きくなったことだ。『～II』までは最高500隻の艦隊を4艦隊までしか保有できなかったが、『～III』では最高6艦隊まで保有できるようになったのだ。また、1艦隊が2000隻（500隻の戦隊が4戦隊）で構成されるようになったため、合計すると、なんと1万2000隻!!まで保有できるというわけだ。敵国、同盟国入り乱れての一大宇宙戦を想像するとワクワクしてくるね。



今回の戦闘シーンは、横から見た画面（前作までは上から見た画面だった）なのだ



前作まで戦艦はF1型といった呼び方をしていたが、今回は艦種ごとに名前がついた

艦隊指令官を任命しよう

今回から新しく導入されたのが、この艦隊司令官だ。各司令官には、惑星攻略が得意とか、艦隊戦が得意といったように、それぞれ特徴がある。指揮官の能力が、戦闘結果に影響を与えるというわけだね。

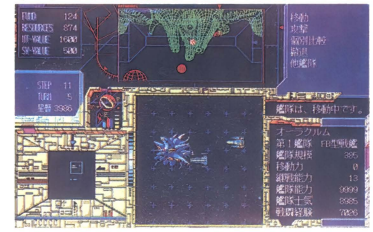


帝国も彼の死後に分裂。銀河は再び戦乱の時代を迎えた。そして、星暦3938年。霊星ゴルゴダで祈りをささげる1人の少女マリアがいた。彼女の国には、汚れを知らぬ処女が、深夜に誰にも見つかることなく999日間祈りをささげることができたとき、乱世を救う真の王が聖なる同士たちと共に復活するという「英雄復活伝説」があるのだ。マリアの懸命な祈りによってクレアの魂は再びよみがえり、それと同時に108の光球が銀河中に飛び散った。人類の太陽系〈雄飛〉から700年。今、銀河に新たな伝説が生まれようとしている。



『～II』の舞台となったソマリ星系。プレイヤーは英雄の1人となり、この星系を守るのだ

突如、銀河外縁から現れた異種生命体クラーリン。その機動要塞ゼオ改との戦闘シーンだ



欧州の運命をかけた総力戦!

WWⅡゲーム

ヨーロッパ戦線

88ユーザー待望のシミュレーションゲーム『ヨーロッパ戦線』。すでにハマリにハマッている人もいるんじゃないかな? '91年11月号でも一度紹介しているけれど、変更された点などもあるので再び紹介してしまうのだ。ノリのいいBGMとともに、ヨーロッパの大地を制覇してしまおう。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	1万2800円
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	

※withサウンドウェア(CD付)は1万5200円

■発売元/光栄
■発売中(98版は発売日未定)
※画面は88版のものです

モニタープレゼント 2本

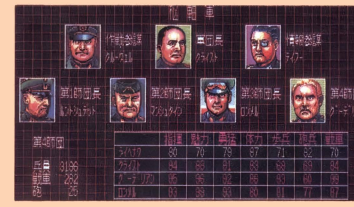
軍団長の判断が勝敗を決める

WWII(ワールドウォー)ゲームシリーズ第2弾にあたるこの『ヨーロッパ戦線』は、第2次世界大戦中のヨーロッパを舞台にしたシミュレーションゲームだ。プレイヤーは枢軸軍か連合軍の軍団長となって、最高指令官から与えられる任務を遂行していくことになる。6本あるショートシナリオは、単独でもキャンペーン(枢軸軍だけ)でもプレイすることができるぞ。もちろん、キャンペーンでは、前のシナリオで経験を積んだ軍団と将軍を引き継ぐことができるのだ。

プレイヤーには、最高司令部から4つの師団が預けられる。師団の指揮は師団長に委任することも、軍団長自らが指揮を執ることもできるのだ。軍団長が師団の指揮を執る場合、連隊単位で命令を出すことになり、戦闘時には各大隊ごとに細かい命令を出すことができる。そして、戦闘指揮を執って勝利すると、〝経験〟というパラメータが1上昇するのだ。

枢軸軍と連合軍どちらを選ぶ?

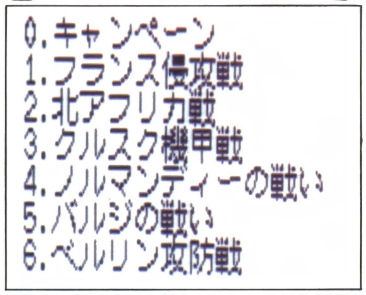
シナリオを単独でプレイする場合、枢軸軍・連合軍のどちらの軍団長を担当するか選択することができる。プレイするシナリオ(年代)によって、登場する将軍も兵器も違ってくるので、年代などにこだわるマニアにもうれしい限りだね。このゲームでは将軍の能力値が重要なのだが、どちらかというと、枢軸軍側の将軍の能力値が高く設定されているようだ。ちなみに右の写真では、連合軍の軍団長がサンダース軍曹(将軍?)になっているぞ。





ゲームは1時間単位で進み、天候なども刻一刻と変化していくので、全体を見渡す戦略的要素のほかに、前線の状況を判断する戦術的要素も必要だぞ。

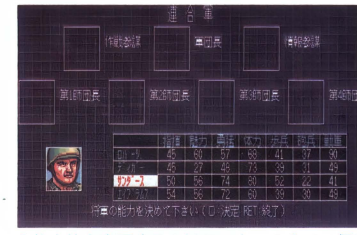
6本のシナリオ



●ショートシナリオが6本。それぞれ年代別になっていて、シナリオごとに日数が定められているのだ

将軍の能力値を変更できる

ゲームスタート時に、なんと将軍の能力値を変更してしまうことができるのだ。ただし、完全に自分の好きな値に変えられるわけではなく、すべての数値がランダムではじき出される。これで最強の軍団ができる!?



●能力値を変更するのはテンキーの0で。何度でも変更できるけれど、その将軍ごとに最高値が決まっている

これが軍団の編成だ

このゲームでの軍団は、4つの師団で構成され、1師団は最大8つの連隊で構成されている。そして1連隊は最大6つの大隊で構成されているのだ。ここで、連隊の説明を少ししておこう。連隊・戦闘団は主に戦闘を目的とする部隊で、歩兵・砲兵・戦車大隊を持つ。工兵は架橋をしたり地雷を設置したりと、戦場の工作を担当する。補給は、弾薬・燃料などの補給や、ほかの連隊の車両を修理するのだ。

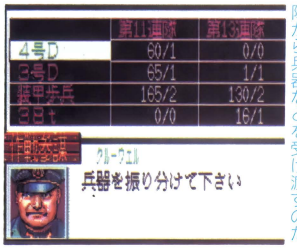
軍団	師団	連隊	大隊
軍団長	第1師団	11連隊	大隊1
作戦参謀	第1師団長		大隊2
情報参謀	第2師団		
	第3師団	14連隊	
	第4師団	15戦闘	大隊6
		16戦闘	
		17工兵	
		18補給	

名将になるため情報を集めるのだ

任務を遂行していくにあたって重要な都市や敵部隊情報を知るには、"特部"というコマンドを使う。これは特殊部隊を都市や部隊に潜入させるもので、情報収集のほかに、奇襲攻撃や指揮官暗殺、通信網切断などといったこともできる。ただし注意しなければいけないことは、任務遂行までに数時間かかることと、必ずしも成功するとは限らないことだ。

作戦参謀の意見と入手した情報をもとに作戦を立てるわけだが、戦闘・占領をするときに敵兵力が明らかになっていれば、効率よく兵力を向けることができる。また、必要ならば空軍に戦術爆撃（9時から17時の晴れている間だけ）を要請したり、兵員の補充要請（却下されることもある）をすることもできるのだ。

このゲームでは、隣接する部隊がすべて戦闘に参加できるシステムになっているので、最大8対1という状況もありえる。戦闘に持ち込む際には、できるだけ多くの部隊で仕掛けるようにしよう。



◎編成コマンドを使って、部隊を再編成。戦力に余裕のある部隊から兵器などを受け渡すのだ



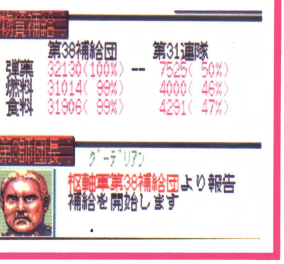
◎敵部隊を発見した！　ただちに連隊を派遣して撃破するのだ



◎ロクロアを占領した。都市は占領するだけでなく、維持していかなければならないぞ

補給がポイントだ

都市に備蓄されている物資は直接補給できるけれど、兵員や車両などは、補充要請をしないと補うことはできない。また、空軍を利用すれば、都市ではないところでも燃料などの補給を受けることができるぞ。



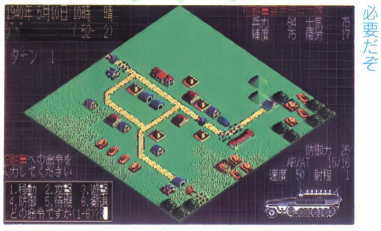
恐れることなく敵に突撃せよ！

軍団長が指揮を執っている師団が戦闘状態になると、軍団長が戦闘指揮を執るか師団長に委任するかを選択することができる。コンピュータに指揮を任せるのが不安な場合や、ここは重要だ！という戦闘は、自ら指揮をすることができるというわけだ。

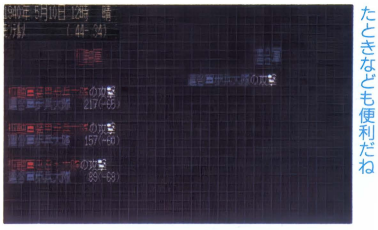
戦闘は、敵部隊と接触したときだけではなく、部隊の駐屯していない都市を占領するときにも行われる。これは、都市に独自の守備隊のような連中が駐屯しているからなのだ。都市を占領をするときは、守備隊のことを考慮した兵力で戦闘をしよう。これを忘れていると、思わぬ反撃で返り討ちにあったり、敵部隊は全滅させることができても守備隊が残っているため占領できない、といったことになりかねないぞ。また、戦闘中に師団長が戦死すると、その師団の戦闘能力が著しく低下してしまうので注意しよう。もちろん、軍団長が戦死してしまった場合は、即ゲームオーバーになってしまうぞ。

戦闘パターンは2つ

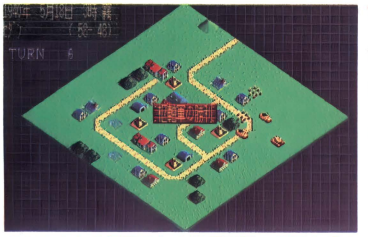
戦闘には、戦闘経過を見るモードと、戦闘結果だけを表示させるモードがある。都市の攻防戦などで指揮を執っているような重要な戦闘では戦闘経過を見て、それほど重要でない戦闘は結果だけを表示させるなど、状況によって使い分けよう。



◎装甲歩兵大隊に命令を与える。ときには撤退する勇気も必要だぞ



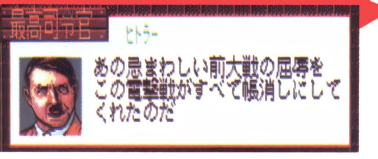
◎戦闘結果だけを表示してみた。戦闘画面を見るのに疲れたときなども便利だね



◎斜め上から見下ろした戦闘画面。ここを兵士たちが縦横無尽に走り回るのだ

シナリオクリア！

シナリオをクリアすると、最高指令官からありがたいお言葉がいただける。これを励みに、ほかのシナリオも攻略していくのだ。



ゲーマーの談話室

「ディスクアクセスが多いけど、88版のSLGは貴重な存在だね」「キャンペーンで連合軍側を選べないのか」「能力値は変更できなくてもいいな」「BGMはけっこういいね」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
3	4	3	3	4

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON™

レイルロード・タイクーン

モニタープレゼント3本

米国からやってきた鉄道経営SLG

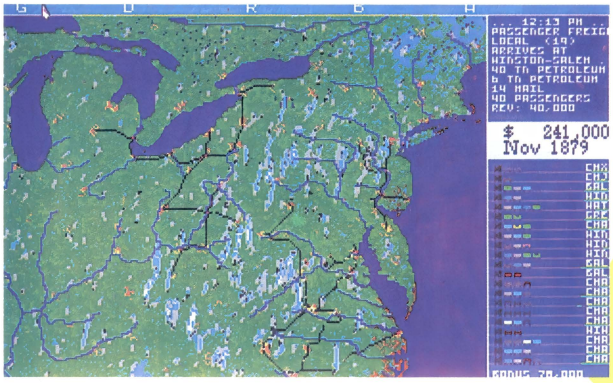
米国などでIBM-PC版が発売されている鉄道会社経営シミュレーション『レイルロード・タイクーン』が、98版に移植された。アメリカやヨーロッパを舞台に、ライバル会社との経営戦争に打ち勝ち、みごと鉄道王となることができるか!?

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万1800円

※MS-DOS Ver.3.1以上、アナログディスプレイが必要です

■発売元／マイクロプローズジャパン ■発売中

キミも今日から鉄道王だ!



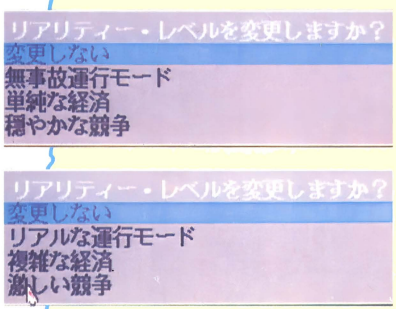
●画面は、アメリカ合衆国東部の全体マップを表示してみたところだ。もっと詳しい情報を知りたいときには、これよりも拡大したマップを表示してみることもできるぞ。鉄道王への道は長く険しいのだ!!

このゲームは、プレイヤーが鉄道会社の経営者となり、鉄道王を目指すというシミュレーションだ。初めは小さな鉄道会社の社長としてスタート。手持ちの資産をうまく活用しながら、自然災害や不況、ライバル会社などに打ち勝って、自分の鉄道王国を建設することが最終的なゲームの目的だ。

シナリオ（マップ）は、アメリカ合衆国東部、アメリカ合衆国西部、イギリス、ヨーロッパの4つと、アメリカ合衆国東部を舞台とした入門シナリオがある。マップ上には、炭鉱や工場、港などの施設や、都市

リアリティー・レベルを設定しよう

このゲームには、投資家・金融業者・有力者・大実業家の4つのレベルがあり、プレイできる年数が違う(途中で変更も可能)。また、下の写真にあるように、鉄道の運行・競争・経済の3つのリアリティー・レベルを上げることにより、ゲームが複雑になっていく。そして、ゲームが終了した時点での築いた財産、プレイした年数、難易度、ライバル会社の数や乗っ取った数、退職かクビかによって、退職後の職業（合衆国大統領から浮浪者まで）が決定されるのだ。



まずは線路を敷こう

とにかく、線路がなければ鉄道会社とはいえない。そこでまず、ゲームの進行を停止させて、目的地から目的地まで線路を敷くことから始めよう。勾配があまりに急な土地は、列車が登ることができないので、土地の標高を表示させて、高い土地や低い土地を避けながら、うまく線路を敷いていくといいぞ。また、急カーブや無理な分岐はできないので注意しよう。



●橋やトンネルの建設には金がかかるのだ



●土地の標高を表示している画面だ

つぎに駅を建設しよう

線路を敷いたら、今度は駅を建設しなければならない。駅には3つの種類(大きさ)があるので、近くにある施設や町などを見ながら、どの程度の規模の駅が必要なのかよく考えて建設しよう。駅にあまりにも近い場所には、新しい駅を建設できないぞ。駅を建てたら、そのときに表示される供給と需要を確認しておこう。これは、列車の編成をするときに非常に重要なことなのだ。



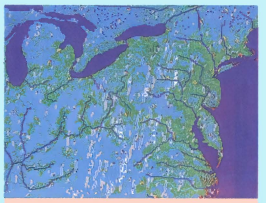
●駅の規模は、周囲の施設や町を見て……

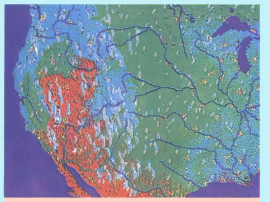


●駅を建てたら供給と需要を確認する

マップは4種類

アメリカ合衆国東部(1830年～)、アメリカ合衆国西部(1866年～)、イギリス(1828年～)、ヨーロッパ(1900年～)の4つのシナリオがある。初めてプレイするときは、アメリカ合衆国東部を舞台とした入門シナリオでプレイしてゲームに慣れよう。


アメリカ合衆国東部


アメリカ合衆国西部


イギリス

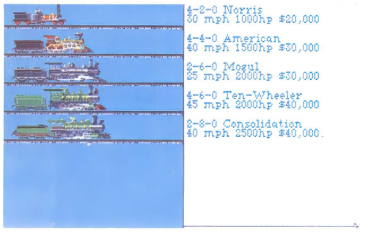

ヨーロッパ



●さまざまなマップを見て、自分の会社はもちろん、ライバル会社も確認しておこう

や町、村などがある。それらの間に線路を敷き、駅を建設し、列車を走らせることによって収入を得ることができる。だが、木材は製紙工場へ、といった具合に、適材適所に物資を運ばなければ、うまくその路線が運用されているとはいえない。マニュアルや製品に付属している表を参考にして、活発に利用される線路を敷こう。

●建造できる機関車は、年代によって、初期の蒸気機関車から最新のTGVまでさまざま



ゲーマーの談話室

「リアリティー・レベルを上げるとかなり複雑」「最初は低いレベルでやるといいね」「地名や施設名、付属の表などは日本語にしてほしかった」「『A列車～』に似てるかな」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
2	2	2	2	4

このゲームには、ライバル会社が3社まで登場する。株を買い占めて乗っ取りをたくらんだり、運賃戦争を仕掛けてきたりする悪徳会社もあるが、プレイヤーも同じように、ライバルに対して乗っ取りや運賃戦争を仕掛けることができるぞ。

列車の編成も忘れずに

さて、駅を建設したら、その駅を利用する列車を編成しよう。機関車を建造して、その機関車が引く貨車を決定したら、その駅が供給している物資の需要がある駅までのルートを設定する。そして、ゲームの進行を再開しよう。さあ、これで線路、駅、列車がそろい、一人前の鉄道会社といえるようになった。この調子で、どんどん路線を拡張して、収入を増やしていこう。

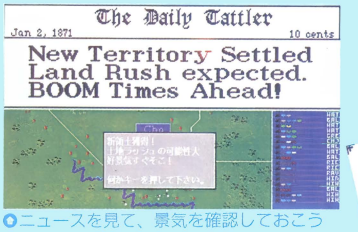


●機関車を建造して、列車を編成する


●列車の走るルートを設定するのだ

余裕ができたら株や駅施設に投資

路線も増えて、資金にも余裕が出てきたら、事業拡張といこう。まず、簡単なのは、駅にホテルやレストランといった駅施設を建設すること。大きな町が近くにある駅などでは効果的だ。また、余っている物資があったらそれを必要とする工場を建設するのもいいだろう。自社株もできるだけ買っておきたい。ライバル会社の株を買い占めて乗っ取ってしまうとか、ライバル会社の駅まで線路を延ばし、運賃戦争を仕掛けるのもいいぞ。さて、2年に1度報告される財政レポートはどうだったかな？



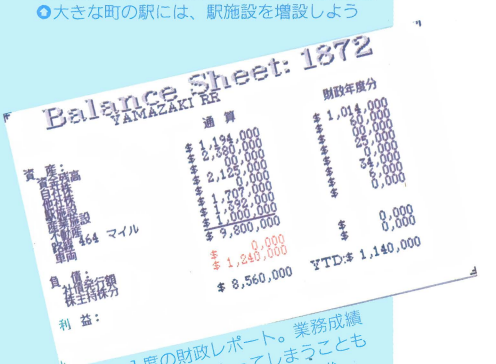
●ニュースを見て、景気を確認しておこう



●ブローカーを呼んで、株式売買



●大きな町の駅には、駅施設を増設しよう



●2年に1度の財政レポート。業務成績によっては、クビになってしまうこともあるぞ。めざせ！鉄道王たちの殿堂

見た目はかわいいけど、その内容は手ごたえあり！

ぽっぷるメイル

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 8800円

■発売元／日本ファルコム

■発売中

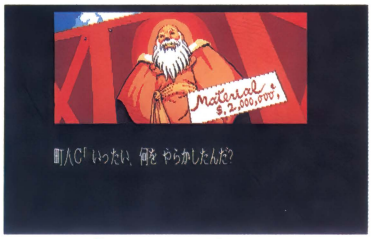
※アナログディスプレイが必要です

去年の秋ごろから新作が目白押しの日本ファルコム。その最新作がこのアクションゲーム『ぽっぷるメイル』だ。PC-88のソフトとしては、久々の超大作とあって、やっぱりユーザーのほうも待ちに待ったという感じだね。さあ、賞金稼ぎメイルの冒険が始まるぞ！

快適な操作性、抜群のゲームバランス！

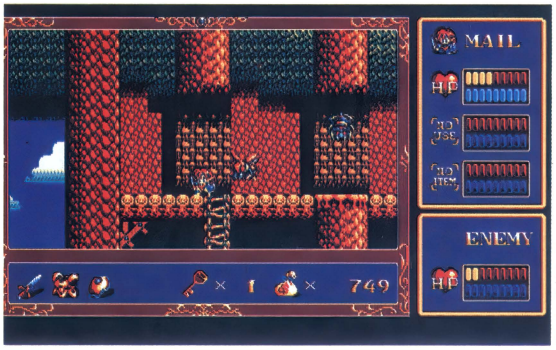
賞金稼ぎとして一生懸命働くメイル。でも、どうしてなかなか賞金首を捕まえることができない。今日も、大盗賊ナッツ・クラッカーを追い詰めながらも逃してしまった。やっぱり、この職業には向かないのかなあ……と、落ち込んでいるところに、新しい賞金首の情報を入手。その大魔法使いマテリアルを捕まえれば、200万もの大金が手に入るのだ。よし、これで一発稼いで、この商売からも手を洗おう！と決意するメイルであったが……。





●●マリオネット強盗団を捕まえそこなってしまったメイル。「もう、賞金稼ぎはやめようかな」と思っていたところに、大魔法使いマテリアルの賞金首200万という貼紙を見る……

といった感じで、この物語は始まる。『イース』などでおなじみの体当り方式のアクションだから、とにかく敵にガンガンぶつかって突き進んでいく。ただ、経験値っていう要素がないので、その指先のテクニックだけが頼りとなるぞ。もちろん、あちこちのショップで売っている武器や防具などでどんどんパワーアップできるから、アクションが苦手な人でも、根性があれば必ずクリアできるはずだ。



●いわゆるサイドビュー型のアクションアドベンチャーゲーム。とにかく走ってジャンプしてどんどん突き進むのだ!!

このゲームの特長は、３人のキャラを使い分けていくってこと。最初はメイルひとりだけど、物語が進むに連れて魔法使いのタットに怪獣のガウが仲間に加わる。画面上に出ているキャラはつねにひとりなので、その場に応じて操作するキャラを変えていくってわけだ。

マップ構成は３～５つぐらいのステージで１エリアみたいな感じになっており、各エリアの最後にはボスキャラが待ちかまえている。このボスがまたクセのあるヤツばかりで、今までにないユニークな攻撃方法を仕かけてくるから、ちょっと戸惑うかもね。面白がって見ているだけでは、すぐにやられてしまうぞ！

2人＋1ぴきで突き進め！

プレイキャラクタは、ゲームスタート時はメイルひとりだけど、最終的にはこの2人と1ぴきになる。各キャラの特徴を十分にふまえて、その場に応じた適切なキャラ選びをしよう！

メイル



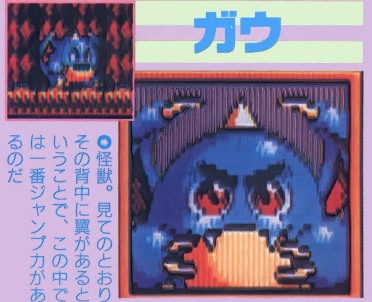
●この物語の主人公。一応戦士なので、武器とかはひととおり装備可能。まあ、基本的にはこのキャラでいこう

タット



●魔法使い。ファイヤーボールなどの攻撃魔法が使える。遠く敵キャラがいるときなどはコイツが便利だぞ

ガウ



●怪獣。見てのとおり、その背中に翼があるということで、この中では一番ジャンプ力があるのだ

マップの移動もらくちんなのだ！

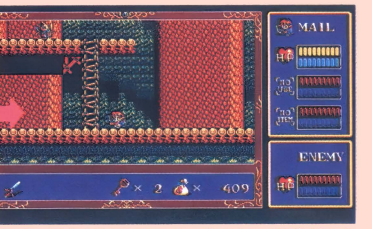
たまにちょっと前のマップに戻らなければならないようなこともあるんだけど、マップ間の移動もそのステージの端から端まで歩いていちゃ、はっきり言って大変。でも、ご安心を。これまでクリアしたマップであれば、すぐに行ける機能が最初から付いているのだ。



●メインメニューで面セレクトを選ぶと、このような画面になる。これまでにクリアした面の名前が表示されるので、その中から選ぶ



●そして、その面の入口まであっという間に移動できるってわけ。もちろん、このエリア内であれば、他の面にも行けるぞ



●で、これはその面の中。あとは、通常どおりにゲームをすればいい。これのおかげで、ホントに移動がラクだ

魔法使いマテリアルを追って

では、カンタンに物語の最初のほうを紹介しよう。

マテリアルを捜しに、エルフの森へと向かった。ここでいきなりブラッキィとかいうヤツに出会う。モンスターに追われて身動きできなくなってしまったとか。すぐ近くの村から人を呼んできてほしいだって。まあ、これも人助けだかな？

その後、さらに奥へと突き進むと、赤いマントの男タットがいた。彼はマテリアルの弟子で、話によると昔は誰からも親しまれるすばらしい魔法使いだったが、突然人が変わったようになってしまったという。これはウラになにかある？

エルフの森を抜けて大樹木の塔を越え、ゴーレムの塔へ。ボスキャラのウッド・ゴーレムを倒してマテリアルを見つけたのはいいが、古代の洞くつに逃げられてしまった。あそこにはマテリアル率いるモンスター軍もいるっていう話だけど、タットも仲

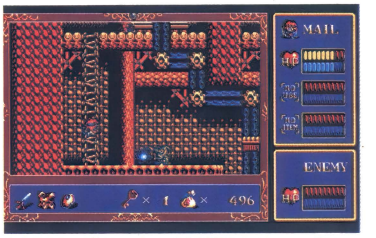
●ブラッキィの村までやってきた。ここでちょっと買物でもしていこうかな？



間になってくれたことだし、なんとかなる！　と、古代の洞くつの中へ向かうことにした。洞くつに入るといきなりマテリアルがいたが、

「ゴーレムを無駄にしおって。マテリアル、お前には制裁を……」

という声とともに、マテリアルがいなくなってしまった。いったい、何が……？



●大樹木の塔は、なんか機械仕かけって感じの塔だね



●古代の洞くつに入るやいなや、何やら事件に巻き込まれてしまった？



●この洞くつは、モンスターがなかなか手ごわいでの十分注意すること

●ゲームオーバー画面。かわいいグラフィックだけど、あんまり見たくないね



●最初のエリアのボス、ウッド・ゴーレムだ。ロケットパンチ（？）を確実に避けていれば倒せるぞ！

ゲーマーの談話室

「ストーリーも面白いし、アクションゲームとしてもよくできているよ」「ボスキャラとの対決とか、結構ワクワクするし」「謎解き部分がちょっと難しいぞ」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
4	4	5	4	5

傑作アクションゲームの続編登場!!

モニタープレゼント3本

ジェノサイド2

GENOCIDE2

MASTER OF THE DARK COMMUNION

X68Kユーザーに固定ファンを多く持つズームの新作は、デビュー作『ジェノサイド』の続編、その名も『ジェノサイド2』だ。全体的にかなりパワーアップをし、前作をはるかにしのぐ出来になっているぞ!

X68000シリーズ	5HD	8800円

■発売元／ズーム

■発売中

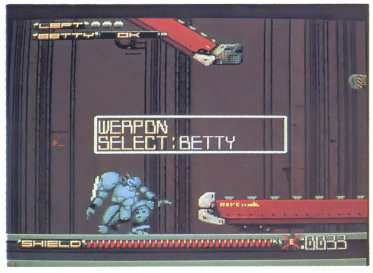
前作以上によく動く自機

今回の舞台は、前作の50年後。大企業であるCONEX内でクーデターがあり、その首謀者が私設軍隊を組織、世界を制圧せんとしていた。メシア粉砕戦（前作）の英雄である竜ヶ崎健は再び立ち上がる!

今回、竜ヶ崎が操るトレーサーは、前作のものより動きがしなやかになり、ロボットというよりも忍者のような印象を受ける。トレーサーの動きや攻撃のパターンは前作以上にたくさん用意されており、走る・跳ぶ・斬ると、見ていてじつになめらかに動くのだ。主な攻撃方法は、プラズマセイバー（剣）での斬ると突く。そのほか、キックでの攻撃も可能だ。前作で有効だった特殊兵器ＢＥＴＴＹも装備しているぞ。今回、BETTYはエネルギー制となり、一定時間使用したらエネルギーを再チャージしなければならなくなった。そのかわり、新たに4種類の特殊兵器が使用可能。ただし、こちらはアイテムを取らなければ使えないのだ。BGMはMIDI音源にも対応しているぞ。



❶トレーサーの基本的な攻撃方法は、前作同様剣によるものになっている



❶どの特殊兵器を使用するかは、この画面で選択する。やっぱり基本はBETTYだね

ゲーマーの談話室

「メカの動きやグラフィックが前作にも増して良くなったね」「難しさもバランスがとれて、より万人向けになった感じ」「前作は初めから難しかったもん」「これはハマるぞ」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
5	4	4	4	5

特殊兵器は5種類だ

自機に装備できる特殊兵器は5種類あるが、ゲームスタート直後から使えるのは標準装備のBETTYのみ。あとの4つの特殊兵器は、アイテムを取らなければ使用できないのだ。それに、これらは一度使用すると、またアイテムを取らないかぎり使えなくなってしまう。だから、普段使うのはBETTY（とプラズマセイバー）だけにして、その他の特殊兵器は、強敵を相手にするときだけ使おう。

BETTY

画面左上のゲージ分の時間しか使えないが、頼りになる武器である。



MAD BETTY

BETTYが画面中を飛び回り、敵を破壊してくれる。一定時間のみ有効だ。



HIGHPOWER

攻撃力が2倍になり、敵を撃破しやすくなる。これも一定時間で効果はなくなる。



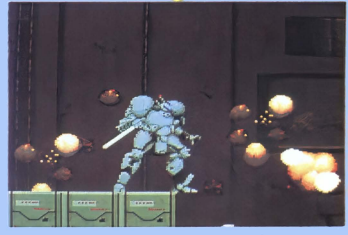
SHIELD

一定時間無敵になる。敵に囲まれたときなどは、とても助かるアイテムだ。



EXPLODE

画面中のすべての敵にダメージを与える必殺のアイテム。１回限り有効だ。



これが前半ステージだ！

このゲームは1ステージが3エリアに分かれており、全6ステージ・18エリアで構成されている。ステージ最後のエリアには、強力なボスキャラが待ち構えているぞ。1つのエリアをクリアするには一定数、敵を倒して（ただし、カウントされない敵もいる）から出口までたどり着けばOKだ。ここでは、前半の1～3ステージと、そのボスキャラを紹介するぞ。

ゲーム中、美しい背景のいたるところに細かい演出がなされていて、プレイを盛り上げてくれる。また、敵キャラも個性的なヤツが多く、ミサイルやレーザーのほか、トレーサー（自機）に取り付いてきて自爆するなどの多彩な攻撃をしてくるのだ。

STAGE 1

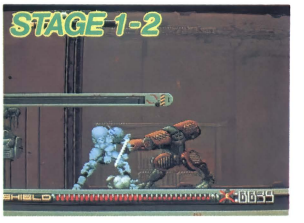
敵であるCONEXの倉庫地帯にトレーサーが降り立ち、今まさに戦いが開始された。まずは、この倉庫地帯のエネルギー施設を破壊するのだ。

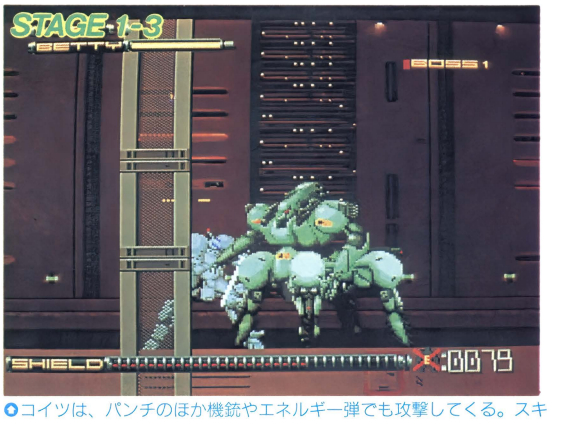


●倉庫内へ侵入するために、立ちふさがる敵を破壊せよ！

最初のステージだけあって簡単にクリアできるので、ここでトレーサーやBETTYの操作をマスターしておこう。ボスキャラは4本足の下半身に人型の上半身を持つヤツだ。弱点は背中にあるので、正面から斬ってもまるで通用しないぞ！

●自機は、防御姿勢をとれば、ある程度の攻撃なら防ぐことができる





●コイツは、パンチのほか機銃やエネルギー弾でも攻撃してくる。スキを見て、背中に乗って攻撃するのだ!!

STAGE 2

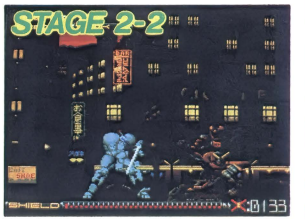
このステージの目的は、建設中のCONEX要塞を破壊すること。そのための侵入経路として下水道を通って接近し、要塞付近の市街地を制圧、

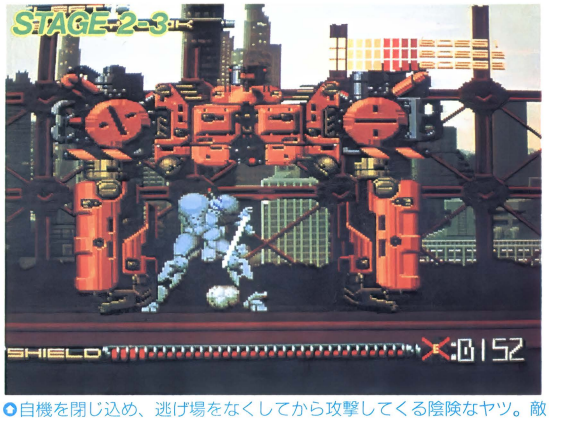


●うわ～、ミミズみたいなヤツが襲ってくる。突然変異か？

そのうえで要塞破壊に向かう。下水道（エリア1）では、敵メカだけでなく、ミミズの巨大化したヤツも出現する。市街地での戦闘（エリア2）には、車を投げて攻撃してくる敵もいる。建設中の要塞には、巨大なボスキャラが待っているぞ。

●こんな市街地でも戦わなければならないとは、イヤな世の中だな……





●自機を閉じ込め、逃げ場をなくしてから攻撃してくる陰険なヤツ。敵が上昇したときにBETTYで攻撃しよう

STAGE 3

CONEXの秘密科学工場へ向かう海上の空母と、空を飛ぶ巨大空母とを撃破するステージ。まずは海上の空母を破壊して連絡ユニットを奪い、



●空母を破壊しようとするのだから、当然、艦載機に攻撃されることになる

空の巨大空母へ（エリア1）。つぎに、空母内部への入口を探し出して侵入する（エリア2）。そして、内部の動力装置を破壊し脱出するのだ（エリア3）。2体のボスキャラは簡単には脱出させてはくれないぞ。ヤツらを倒せばステージクリアだ。

●空を飛ぶ空母内部に侵入するために、敵を倒しつつ突き進め！





●赤いヤツはカミナリビリビリ攻撃、青いヤツは爆弾わらわらバラまき攻撃をしてくる。連携攻撃してくる手ごわい相手だ

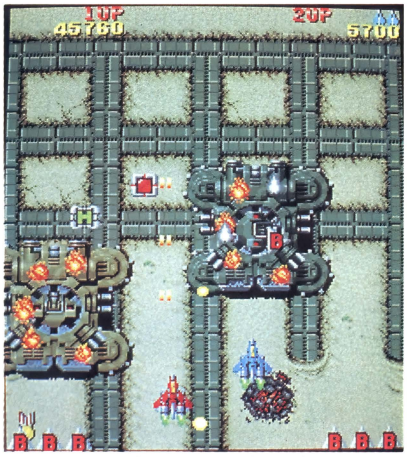
雷電伝説

2人同時プレイもOKのシューティングゲーム

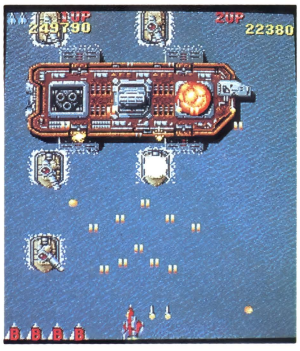
FM TOWNSシリーズ | CD-ROM | 9700円
■発売元／電波新聞社・製作／キッド
■発売中

ゲームセンターで人気の『雷電』のFM TOWNS版。アーケード版同様、2人同時プレイもOK。このFM TOWNS版には2種類のゲーム大会モードが付き、1機でどこまで進めるか、ステージ1だけでどれだけ点数を稼げるか、といった遊び方もできる。

ゲームは縦スクロール型のシューティングで、全8ステージから構成されている。自機は主兵装にバルカンかレーザーを、副兵装にミサイルかホーミングを装備可能。各武器の特徴は、まずバルカンは広範囲を攻撃でき、レーザーは攻撃範囲は狭いが威力が大きい。次にミサイルはまっすぐしか飛ばないが強力で、ホーミングは自動的に敵を追尾してくれるといった感じだ。自機は最初、最弱状態のバルカンしか装備していない。そこで、特定の敵を倒すことにより手に入るアイテムで、各武器のパワーアップを行うのだ。バルカンとレーザーは最高8段階、ミサイルとホーミングは4段階までパワーアップする。また、この他にも特殊兵器としてボンバーがある。これは数に限りがあるが、広範囲にわたって敵にかなりのダメージを与えられるので、うまく使えばプレイが楽になるぞ。

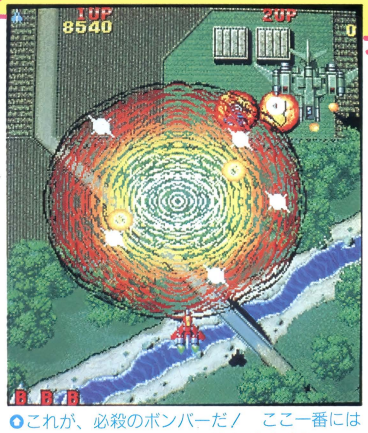


●ステージ1のボスキャラは2体登場する。ここは、こちらも2人で力を合わせて戦おう！



●船の中から小型艇がわらわら出てきた。早めに破壊しないと危険だ

ボンバー！



●これが、必殺のボンバーだ！　ここ一番にはやっぱり頼りになるし、気持ちがイイぞ

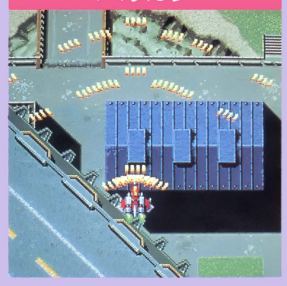


●ステージクリアすると、ボーナス得点が加算される。このとき、ボンバーの残り数も影響するので、ムダ使いはやめよう

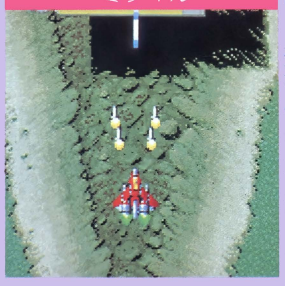
パワーアップ!!

自機は主武装としてバルカンかレーザーを装備でき、副武装としてホーミングかミサイルのどちらかを装備できる。4種類の組み合わせがあるので、その場に応じて変えよう。

バルカン


●最初から装備している武器だ。威力は小さいけれど、パワーアップするたびに攻撃範囲が広くなるのがうれしい

ミサイル


●別名、ニュークリア・ミサイル。真っ直ぐしか飛ばないが、威力はなかなか大きい。これが夕バで当たるとかなりキク

レーザー


●正面しか攻撃できないけれど、敵を貫通するし、何といっても攻撃力が大きい。でも、バルカンと同時には使えない

ホーミング


●威力はないけれど、敵を追尾してくれるところがステキ♡　パワーアップすると側方にも発射されるようになる

ゲーマーの談話室

「なかなかいい出来だね」「画面上のキャラが多くなると少し遅くなるけど」「バランスがいいのだ」「編集部ではいつも誰かが遊んでるね」「とくに2人同時プレイは燃える！」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
4	4	3	3	5

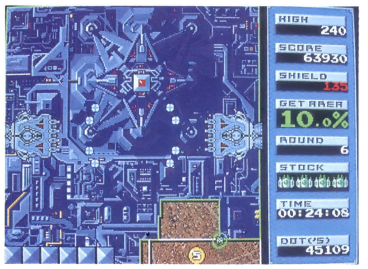
ヴォルフィード

敵を囲んで やっつけちゃえ！

FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	8800円

■発売元／ビング
■発売中

モニタープレゼント3本



◎ときにはボスキャラが２体出現するラウンドもある。ここでは敵を分断するのだ！

全16ラウンド構成の、自機を操作してフィールドを囲んでいく陣取り型のアクションゲーム。フィールドの80%以上を囲めばラウンドクリアだ（囲み方は下の写真参照）。しかし、フィールド上には敵キャラが動きまわっていて、囲んでいるときに敵キャラに当たると自機は破壊されてしまう。敵はザコキャラと巨大なボスキャラがいて、ザコキャラはまわりを囲んでしまえば倒すことができるぞ。また、フィールドのどこかにアイテムが隠されていて、特定の場所を囲めば取ることができる。アイテムには一定時間敵の動きを止めるものや、一時的に自機がスピードアップするものなどがあるので、うまく利用しよう！



◎ラウンドクリアすると、ボーナス得点が加算される。囲んだ%が高いほど高得点だぞ！

こうやって囲むのだ



◎まずは、緑色の外線上からフィールドに自機を侵入させる。このとき敵に当たるとミスになる



◎無事に囲めればその線は緑色になり、外線上と同じで自機はそこにいる限り敵に当たっても平気だ

ゲーマーの談話室

「アーケードではフィールドの75%を囲めばラウンドクリアだったけど80%なのね」「ボタン１つで操作できるしルールも簡単なところがいい」「手軽に遊べるゲームです」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
4	4	4	3	3

ラウンド5までを紹介するぞ

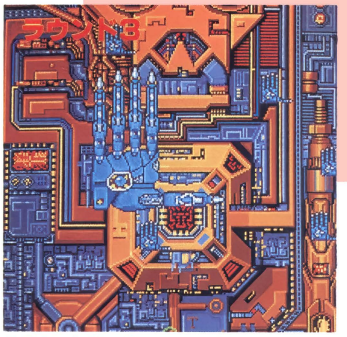
このゲームでは、ラウンド数が違えば敵キャラや背景も異なる。とくにボスキャラは、丸い弾やレーザーなど多彩な攻撃方法で自機にプレッシャーをかけてくる。でも、敵とはいえヘビみたいなヤツがいたり手の形をしたヤツがいたりで、見ていて楽しいかも知れないね。背景は自機で囲んだ部分には、次のラウンドの背景が出てくるようになっているので、これを見て心を和ませるといいだろう（そんなヤツいないって？）。



◎最初のラウンドだ。ここで操作のコツをつかんでおくといいぞ



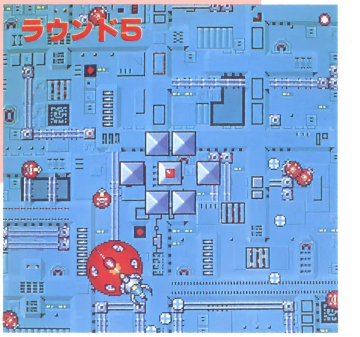
◎全体的に銀色の割合が多く、メカニックな印象を受けるラウンド



◎手のひら型のボスキャラが、手をにぎったり開いたりして攻撃してくるぞ！



◎背景が、雪の積もった山のようだ。う〜ん、寒そうだなあ……



◎このラウンドのボスキャラは、テントウ虫みたいな形だね

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.5

Nightmare

ナイトメア

事件は悪夢から始まった……

モニタープレゼント3本

FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	1万2800円

■発売元／データウエスト
■発売中

人の精神の中に潜ることのできるサイコアナリストでもある、探偵・降矢木和哉（ふるやぎかずや）が活躍するシリーズ第5作目。プレイヤーは降矢木となり、奇妙な事件を解決していくのだ。今回の事件は、人から依頼されるのではなく、降矢木がこのところ見る夢をきっかけに始まる。初めは同じ夢ばかりで、これといって事件らしいことは起こらない。しかし！いつもと違う夢にうなされて目覚めた降矢木の手には、奇妙な十字架が握られていた。事件はここから始まる。この十字架の謎を追ううちに、降矢木に関係した人たちが次々と殺されていくのだが……。

基本的にはコマンド選択式のAVG。コマンドの選択＋メイン画面のグラフィック（または画面右側のコマンド群）の一部をマウスでクリックすることにより、ゲームを進めていくのだ。シリーズ前作までと違うのは、建物内の移動画面に３Ｄレイトレーシングを採用しているところ。それによって、特定の場所だけだが、まさに建物の中を歩いているような感覚が味わえるのだ。また、同じセリフを何度も聞く必要がなくなり、よりプレイしやすくなっているぞ。



◎全体画面はこんな感じになっているのだ



◎主人公の降矢木と恋人の梨絵香さん。帽子をかぶった梨絵香さんもかわいいのだ

降矢木を悩ます悪夢とは!?

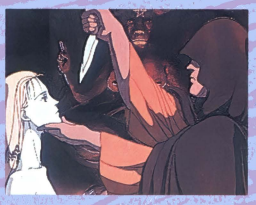
夢はいつも嵐の海から始まり、そして古城から助けを求める少女へと移っていく。しかし、ある日夢は一変した！　夢の中の少女が殺されてしまったのだ。それも酷い殺され方で……。



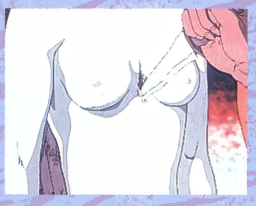
◎夢の中に出てくる少女。彼女は実在する人物なのだろうか？



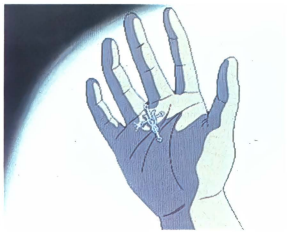
◎ここに少女がいるのだけれど、扉が開かないので助けることができない



◎おや、これは今までと違う夢だ。少女に何をするつもりなのだろう？



◎振り上げられたナイフが少女の胸に……。夢はここで終わってしまう



◎夢から覚めた降矢木が握っていた十字架がコレ。何を意味しているのだろう？



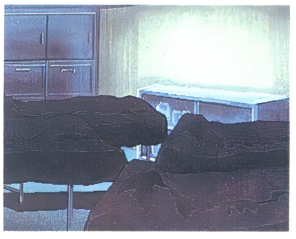
◎後任の神父。なんとも怪しげな雰囲気を持った人物である



◎人の良さそうな神父だが、十字架を見せると態度が一変する

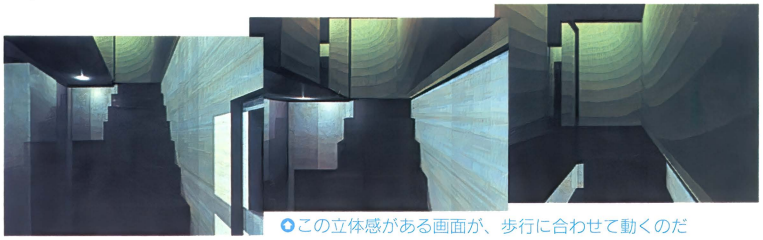


◎事件に関わった人たちが次々と殺されていく。この女性は前に登場したことがある蘭さんだ



◎こういった場所にも来なければならないのだ。けっこうショッキングなシーンもある

3Dレイトレーシングを使った移動シーン



◎この立体感がある画面が、歩行に合わせて動くのだ

ゲーマーの談話室

「前作までのゲームからの伏線もあって話が複雑ね」「ゲーム終了後は最初から最後まで通して見られるDAPSリプレイで楽しもう」「今回はゲーム中にない場面もあるぞ」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
4	4	3	2	5

義経

義経となって打倒平家に燃えるのだ！

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円

※MS-DOS Ver3.1以上、アナログディスプレイ、バスマウスが必要です

■発売元／日本ソフテック

■発売中

モニタープレゼント3本

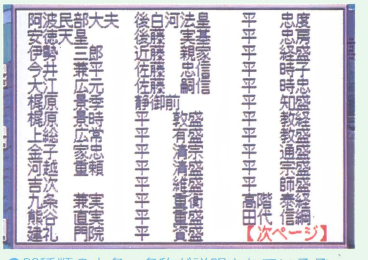
源義経といえば、牛若丸としても知られる武将だね。このゲームは、源平の戦いを義経の立場で描いているのだ。

ゲームモードは２種類。１つはAVGとSLGを組み合わせたストーリーモード。これは、SLGでいうキャンペーンゲームのようなもので、４つの合戦（宇治川の合戦、一の谷の合戦、屋島の合戦、壇の浦の合戦）の前に入っているAVG の進め方によって、SLG部分での武将の能力値が違ってくる。もう１つは、ストーリーモードからSLGである４つの合戦部分のみを取り出したシミュレーションモード。４つの合戦は独立しているので、どの合戦からでも始めることができる。この場合、武将の能力値はあらかじめ設定されていて、ほかの合戦で能力値を上げても引き継ぐことはできないぞ。

プレイヤーが自分のターンのときにすることは、各部隊（騎馬隊、剣隊、弓隊、船隊）を移動させることだけ。１ターンの総移動量と、各部隊の移動力はあらかじめ決められているので、能率良く移動させよう。敵の部隊と隣り合うと、戦闘を仕掛けることができる。各合戦の勝利条件は、特定の武将（宇治川の合戦なら源義仲）を倒すこと。複雑な操作は一切ないので、気軽に遊べるゲームなのだ。

「豆知識」で歴史を学ぼう

このゲームでは、プレイ中いつでも、わからない人物や名称が出ていたときに、それに関した情報を見ることができるようになっている。気軽に調べることができるのがうれしいのだ。



○83種類の人名、名称が説明されているぞ

鎌倉幕府　かまくらばくふ

源頼朝が鎌倉に開いた武家政権である。成立の時期に関しては頼朝が東国行政権を獲得した1183年、守護、地頭を設置した1185年、頼朝が征夷大将軍となった1192年等の説があるが一般には1192年とされている。主要な政治機関としては侍所、公文所、問注所、さらに全国に守護、地頭を設置し幕府的要素をにぎっていた。源家による政権は三代でおわり、その後は北条家が侍所、政所を世襲し実権をにぎった。

○普段、聞き慣れない名称も説明してくれるのだ。これは知っているよね



源　義経　みなもと　よしつね　1159～1189？　この物語の主人公。宇治川の合戦で源義仲を破り、一の谷、屋島、壇の浦の兄合戦で平家を追討した。だが、兄頼朝の政治に不必要な挑発は奥州平泉で頼朝の意をうけた藤原家衡に衣川の館で殺されたことになっている。だが、その数奇な運命と悲劇性から多くの伝説が生まれている。有名な伝説では、平泉から脱出した義経が中国大陸に渡り、ジンギスカンになったというものなどがある。

○このゲームの主人公である義経についての説明だ。ふむふむ……

ゲーマーの談話室

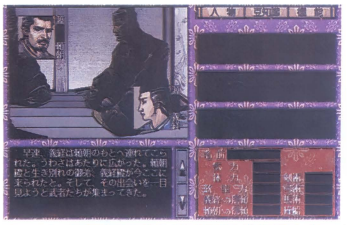
「SLGとしては簡単なほうだね」「初心者でも大丈夫」「歴史が苦手でも"豆知識"で勉強できるし」「シナリオが少ないのが残念」「あと、マップが意味もなく広いのでは？」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
3	3	4	2	4

お得なストーリーモード

ストーリーモードは、義経が兄の頼朝と出会うところから始まる。しばらくの間は、選択肢を選んで進めていくAVGだが、話が進んで合戦の場になるとSLGに早変わり！　これを繰り返していき、4つめの戦い、壇の浦の合戦で勝利を収めればエンディングだ。

アドベンチャー



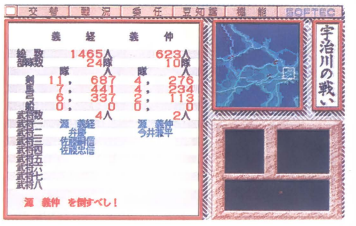
○メイン画面にはその場の風景が表示され、四隅には話をしている人物たちのグラフィックが表示されるようになっている



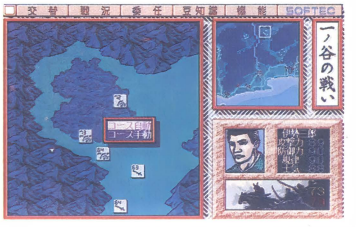
○話を進めていくと、途中で会話調の選択肢が表示される。どの選択肢を選ぶかによって、SLG部分での武将の能力値が違ってくるぞ

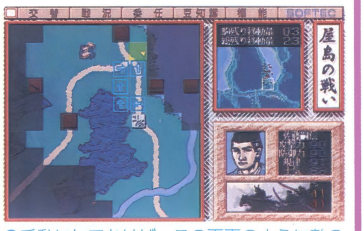
シミュレーション

○シミュレーションに入ると、まずお互いの兵の数と、勝利条件である倒すべき人物が表示されるのだ



○移動するときのコースをコンピュータまかせの自動にするか、自分で１マス１マス決めていく手動か、好きな方法が選べるぞ





○手動にしておけば、この画面のように敵の部隊をかわしていくこともできる。自動だと表示されたコースしか進めないのだ



○その場の雰囲気を盛り上げるため、戦闘に入るときと勝敗が決まったときには、会話調のメッセージが表示される

ジョシュア

JOSHUA

伝説の大陸"ジョシュア"が舞台のSLG

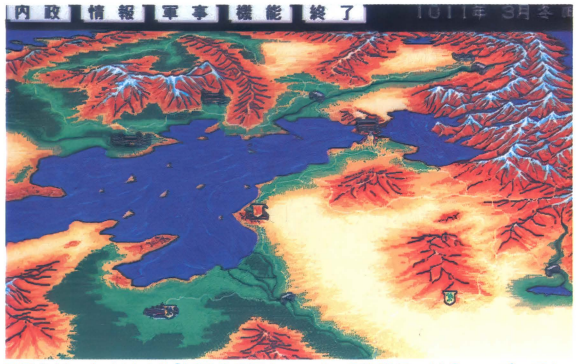
モニタープレゼント5本

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9700円
X68000シリーズ	5HD	価格未定
FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	

※98版はアナログディスプレイが必要です

■発売元／バンサーソフトウェア　■発売中（X68K版・TOWNS版は発売日未定）

※画面は98版のものです



これは、シナリオ1「伝説の民アトゥール」の戦略モードのマップ。これを見ながら、敵対する国がどう動くか予想して戦略を立てよう



戦略モードで何かイベントが起こったときには、メッセージとグラフィックが表示される

独特の雰囲気を持つ世界を舞台にしたファンタジーSLGだ。シナリオは、「伝説の民アトゥール」（シナリオ1）、「砂塵の丘陵」（シナリオ2）、「褐色の衛兵」（シナリオ3）の3本が用意されている。プレイヤーは一国の主となり、内政で自国を繁栄させるとともに、敵対する国の脅威を退けなければならないぞ。

ゲームは大きく分けて、戦略モードと戦術モードに分かれている。まず、戦略モードでは、自国付近の大陸を斜め上から見た視点の画面でプレイする。このモードでは、農業や商業を発展させたりするほか、兵器を生産したり、それを配備して軍団を強化したりするのだ。戦略モードで編成した軍団は、大陸の戦略的に重要な場所に派遣しよう。当然、そういった場所には、敵対する国も軍団を差し向けるはずだ。敵軍と接触すると戦術モードに切り替わり、戦闘が開始される。戦術モードでは、その地域の地形が拡大されたマップ上にユニット（兵器）が配置される。そのユニットそれぞれに的確な指示を与え、勝利を得るのだ！

このゲームにおいて、兵器の生産に必要なものは金銭だけではない。その兵器の材料となる資材（銅や竹など）も用意しなければならないのだ。それに加えて、兵器によっては優秀な技師がいなければ生産できないものもある。つまり、強力な兵器を生産するためには、金銭だけでなく資材と技師の確保も重要になってくるのだ。兵器の生産には（ゲーム中の）時間が必要で、完成するまでは軍団に配備することはできない。だから、兵器を生産するときは、いつ完成するのかも考えてから生産するようにしよう。

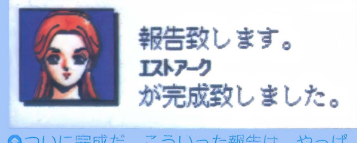
兵器の生産はタイミングが大切だ

兵器を生産するときは、どのくらい後に完成するのかも考慮してからにしよう





そして1か月後…



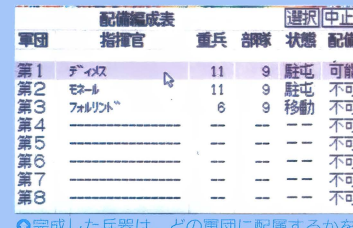
ついに完成だ。こういった報告は、やっぱりうれしいものだね

このゲームでは、どの兵器を生産するか決定してもすぐには完成しない。未完成の兵器を実戦配備することはできないので、配備したい時期を逆算して生産計画を立てよう。



兵器には、モノクログラフィックが用意されている

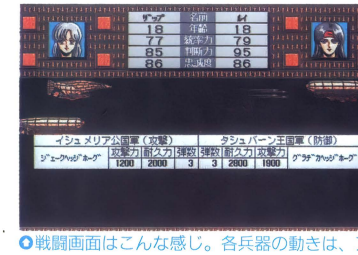
どの兵器を生産するか選ぶと、どのくらいで完成するのかを教えてくれる



完成した兵器は、どの軍団に配属するかを決めなければならない



このゲームに登場する兵器の中では、飛行船はかなり強力な存在だ



戦闘画面はこんな感じ。各兵器の動きは、アニメーションで見せてくれるぞ

ゲーマーの談話室

「飛行船が強力な武器として登場するところが特徴だね」「プレイヤーのやることが多いからちょっと面倒かも」「確かに時間はかかる」「今後、シナリオ集も発売される予定」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
3	3	3	3	3

モニタープレゼント3本

マーキュリー2

MERCURY 2

水星の物語

眠りから覚めたサタンを待っていたものは!?

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円

※アナログディスプレイが必要です

■発売元／マキシマ　■発売中

立体感を出すために、アイソメトリックビュー（等角投影画面）という一風変わった画面を取り入れた、SFファンタジーRPG『マーキュリー』。その2作目の登場だ。

今回は、前作の700年前のお話。プレイヤーは、主人公のサタンとなって話を進めていくのだ。サタンはファンテュラ族の王位継承者であり、八人委員会の1人でもあった。だが、サタンと同じく八人委員会の1人であるブラントの裏切りによって、その他の構成員たちが殺されてしまった。サタンは友人のアロンのおかげで、コールドスリープに入り命を取り留めることができたのだ。それから15年たったある日、サタンは生態アンドロイドのベータマインドの手によって、コールドスリープから目を覚ました。サタンが眠っていた15年の間に、各種族間（エンデ族、アポークリフ族、ファンテュラ族）の戦争が勃発。サタンはこの戦争を終わらせるため、ブラントを影から操ってこの戦争を引き起こした人物、ヴィーフェを倒す旅に出たのだった……。



戦闘シーンでは、画面上のキャラクタがアニメーションする。攻撃や魔法も視覚的にわかるようになっているのだ

今回は、ワールドといった広い世界ではなく、ドームと呼ばれる小さなユニットがいくつもある世界が舞台となっている。最初は1人だけで旅をしなければならないが、ドームには仲間になってくれる人もいるぞ。パーティのメンバーは最高4人まで。前作同様、超起動兵器ラガードに乗り込むことだってできるぞ。



砂漠のような場所で建物を発見／　ここでは、どんなイベントが待っているのだろう

特定のイベントをクリアした後だと、仲間に入ってくれる人がいるぞ



ゲーマーの談話室

「最近システムの複雑なRPGが多いけど、これはシンプルだね」「とっつきやすくもあり、物足りなくもありって感じ」「操作はすべてマウスでOK」「慣れるまで大変かも」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
3	4	2	3	3

最初のドームを抜けるには…

別のドームに行くには、位相ラインと呼ばれているドーム建設時に利用していた通路を使うしかない。だが、それがどこにあるのか知っている人は少ないときている。最初のドームから次のドームに行くまでの位相ラインを知っているのはロイル老人だけ。しかも、この老人は耳が遠くて話を聞き取ることができないのだ。人工内耳があれば話を聞くことができるというが……。そんなとき、酒場にいる男が、ベイエリアに預けてある荷物の中に人工内耳があったかもしれないと話しているのを耳にする。男からロッカーのカギをもらって荷物を取ってくると、お礼として人工内耳がもらえる。これを持ってロイル老人のところに行けば、位相ラインの場所を教えてくれるぞ。



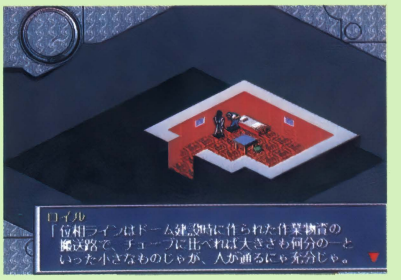
ほかのドームに行くには位相ラインを通っていけばいいのだが、肝心の場所がわからない



町の人と話をしていたら、耳よりな情報を入手できたぞ。さっそく、この人を捜してみよう



ロイルから話を聞くためには、人工内耳が必要だ。でも、どこにあるのだろう



苦労のかいあって、ロイルから話を聞くことができるようになったぞ

箱の中から出てきたものは、なんでもアリのディスクだった!?

パンドラボックス

モニタープレゼント 3本

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 4800円 ■発売元／ソフトベンダーTAKERU ■発売中 ※MS-DOS Ver.2.1以上、アナログディスプレイが必要です

『ラストハルマゲドン』や『ブライ』のゲームデザイナーとして有名な飯島健男氏率いるソフトハウス、パンドラボックスが制作したソフトがコレ。その名も『パンドラボックス』だ。

パズルやAVG、SLGなど、中には結構本格的なものもあったりして、ちょっと息抜きにはちょうどいいなっていう ソフトが10本も詰まっている。ディスク4枚組で4800円と、TAKERUでしか販売されないとはいえ、なかなかのハイコストパフォーマンス！　結構、お買い得なソフトだ。

ゲーマーの談話室

「ディスクマガジンって感じ」「値段のわりには、いろいろ遊べるね」「他のソフトハウスとかもこんなソフトを出してくれると面白いと思うんだけど……」

グラフィック	サウンド	操作性	値　段	熱中度
3	3	3	5	3

パズル AVG SLG アクション など全10本！

というわけで、その10本のソフトをひとつずつ紹介しよう。どのゲームもひとりでやるより、友達とワイワイやりながら遊ぶと、さらに燃えるぞ！

トリプル神経衰弱

武将の顔が青年・中年・老年と3種類あるので、その3枚をめくり当てる神経衰弱。



これは3つの顔がそろったところ。こりゃ難しいぞ！

足軽ちゃんを捜せ!!

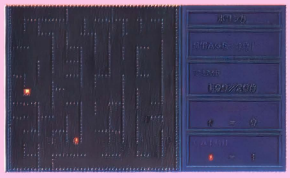
画面右に表示されているのと同じキャラを探す。「ウ○ー○ーをさがせ」のパソコン版？



画面上をワラワラと動いているので、見つけにくい

ボヨンガ

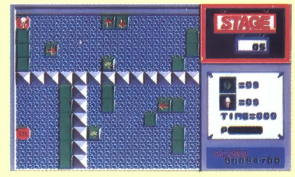
ボヨンガを操作して赤いスライムを食べていく。200秒以内で何面までいくかを競う。



とにかく動き回って食べまくるのだ！　いけ、ボヨンガ！

バニーメン

ただひたすら進み続けるウサギをゴールに導くというアクションパズル。



ウサギの動きから目を離すと、すぐに終わってしまうぞ

燃える男の射的ゲーム

カードがめくれたとき、強盗だったら撃つというアクションゲーム。



この強盗が出た瞬間を狙い撃ち！　警官や婦人だったら撃つな！

花の男の爆撃ゲーム

照準を合わせて爆撃するという、ただそれだけのゲーム。見かけによらず難しい。



一回でも失敗するとゲームオーバー。なかなか当らない

こら〜じゅ

いろんな背景やキャラが用意されており、それらを組み合わせて楽しむ格調高いソフト。



なかなかシュールな絵になった。もちろん、セーブもできる

列強帝国

アース合衆国の大統領となって惑星タイタンの全領土を征服していく。コマンド数も少なく、手軽に楽しめつつも、戦闘シーンはもちろん、イベントグラフィックも表示され、かなり本格的な仕上がりだ。この『パンドラボックス』の中では、一番スケールが大きいソフトと言えよう。



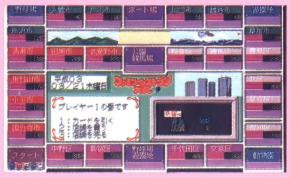
これは基本画面。イベント画面も大きく表示される



これは兵隊の戦闘シーン。この他、戦艦同士の戦闘もあるぞ

ファミリーレストラン大戦

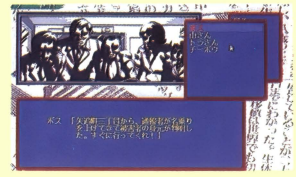
「モノポリー」のようなボードSLG。ファミレスの経営者になって全地域を制覇するのだ。



めざせファミリーレストラン王！　すべてのコマを征服するのだ

ザ・事件

本格派推理サスペンスAVG。プレイヤーは、次々と起こる殺人事件を捜査する刑事だ。



モノクロのグラフィックもシブく、その内容もハードだ

新作ゲーム先取り！

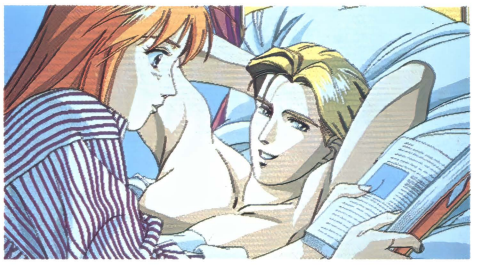
Soft Flash

※このコーナーで紹介している画面は、すべて開発中のものです

新作ラッシュも一段落したこの時期は、春先に発売される新作がチラホラ聞こえ始めるころ。今年は、いつもなら新作の少ない2月から3月に、なかなかのビッグタイトルが控えているのだ！　新情報を見逃すな!!

ホーリーナイト アンジェラスII

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円
※アナログディスプレイが必要です
■発売元／エニックス
■発売日／2月下旬



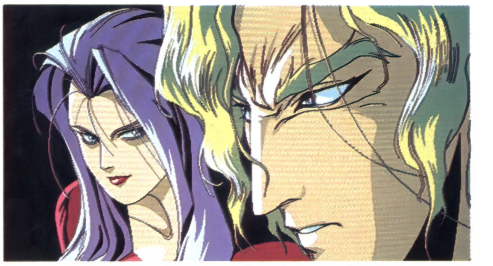
●またまた邪神セヴァと戦うことになる、主人公ブライアンとエリス。オープニングでは、2人の結婚式が見られる。ということは……

このゲームは、3年ほど前に発売された『アンジェラス』の続編にあたるもの。前作と同様にコマンド選択式のアドベンチャーゲームだ。

世界各地で同時に起きた変死事件に興味を持った新聞記者のブライアン（今回も主人公）は、同僚のエリスの協力を得ながら、事件の核心に迫るべく取材を続けていた。そして、事件に関係している邪教徒が邪神セヴァの復活をもくろんでいること、自分はこの邪神復活を阻止できる正神ユーサーの生まれ変わりであることなどを知る。事件に関わった人が次々と死んでいく中、エリスがさらわれてしまう。なぜなら、彼女も過去から続く正神対邪神の戦いに関係する人物だったからだ。ブライアンは、エリスを追って邪教徒の神殿に向かい、エリスを救出することはできたものの、邪神復活は阻止することができなかった……というのが前作のおおまかなストーリー。今回は、前作を知らなくても話がわかるように、前作の重要な場面は、ところどころに回想シーンとして盛り込まれているぞ。



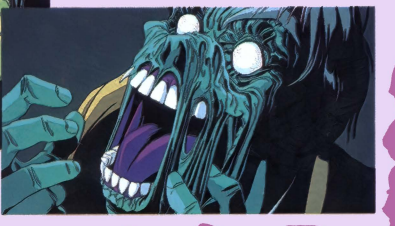
●前作で崩壊してしまった神殿跡から、今回の話は幕を開けるのだった……



●ブライアンに敵対する側の中心人物たち。左側の女性デボラは、前作では98版にのみ登場した

舞台となるのはニューヨーク。エリスとひそやかに暮らしていたブライアンの周りで、数々の殺人事件が起こり始める。その背後で暗躍する邪教徒たち。ストーリーは、ブライアンとこの邪教徒、そして、前作で復活してしまった邪神セヴァとの戦いをメインに展開していくぞ。



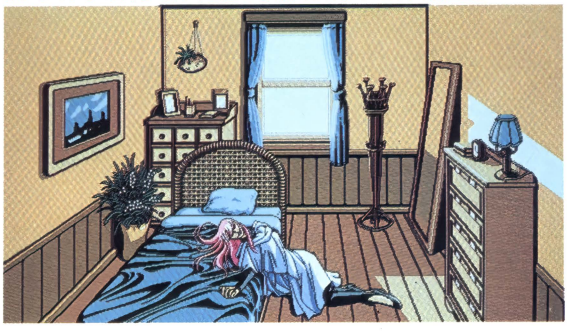


●●●前作を知らなくても楽しめるように、回想シーンが入っているぞ。これは、『アンジェラス』をプレイした人にとって忘れられない場面だね



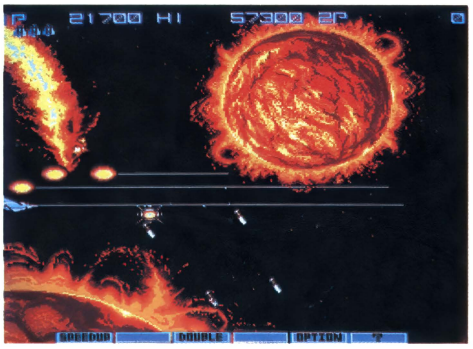
●さまざまな殺され方でブライアンに味方する人物が死んでいく

●ブライアンの周りで次々と起こる殺人事件。また1人犠牲者が……



グラディウスII
ゴーファーの野望

X68000シリーズ | 5HD | 9800円
■発売元／コナミ
■発売日／2月7日

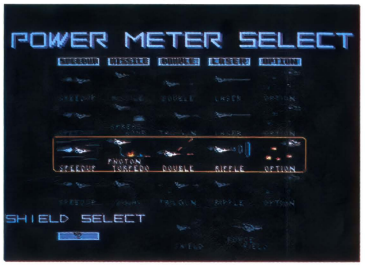


❶1面は人工太陽ステージ。多関節で動く竜は必見だ／

去年の暮れに『出たな!! ツインビー』を発売したコナミが、早くも次の新作『グラディウスII』を発表した。何も説明することがないくらい超有名シリーズの第2作として、1988年ごろゲーセンに登場。パワーアップカプセルで武器を装備していくのは前作同様だが、パワーアップパターンが4種類になり、それをスタート時に選択するというシステムになったのが大きな変更点だ。

このX68K版では、アーケード版を忠実に再現。今までどおりMIDIにも対応しており、迫力あるサウンドが楽しめそうだ。また、X68K版ならではの機能として、練習モードの追加、アメリカ仕様のゲームモード(『VULCAN VENTURE』というタイトル名)も入っており、ファンならずともチェックしておきたい出来になっている。

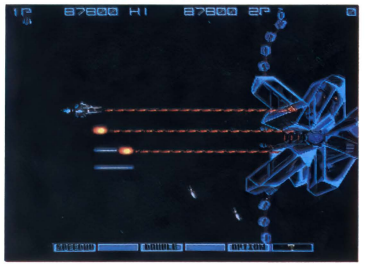
❷パワーアップする武器を4つのパターンから選んでゲームスタート／／





❷触手がウネウネと迫ってくる2面。飛んでくるエイリアンにも要注意だ

❸3面のボス、クリスタルコア。画面の右からスゥーッと出現してくるぞ



スペース・クエストIV

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万1000円
※MS-DOS Ver.2.1以上が必要です
■発売元／シエラオンラインジャパン
■発売日／未定


❶まあ、何がなんだかわからないが、とりあえず光の中へ……レッツ、ダイブマーン／

シエラオンラインジャパンの新作は、IBM-PC版からの移植作『スペース・クエストIV』。マウスでキャラクタを移動させ、アイコンによってさまざまな動作をさせるタイプのAVGだ。プレイヤーは物語の主人公ロジャー・ウィルコとなって、スペース・クエストの世界を縦横無尽に駆け回ることになる。

旅の途中の惑星にある酒場に立ち寄ったロジャーは、妙な男たちに絡まれてしまう。とりあえず窮地を脱したものの、気づいてみれば、そこは荒れ果てて見る影もない故郷のゼノン星。しかも、そこは未来のゼノン星だった。いったいどうなってるの？というところから、謎を解明するため、ロジャーの冒険は始まるのだ。ゲーム中には、海外からの移植版独特のブラックなジョークもたくさん盛り込まれているぞ。さて、キミは無事に故郷を救えるかな。


❷せっかくいい気分で酒を飲んでいたというのに、何なんだ、この無粋な連中は……


❸説明してるヒマがないって、あんた。「やつら」って誰のことなんだよ？


❹画面上側のタイトルバーのあたりにカーソルを持っていくと、こんなアイコンが……

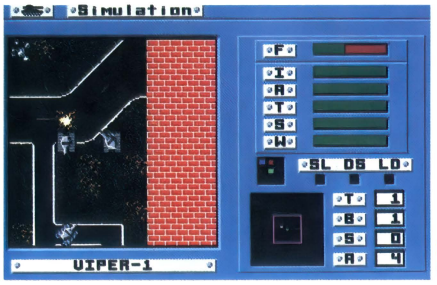

❺ゲーム画面はこんな感じ。『キングズ・クエストIV』に似てるね

オメガ OMEGA

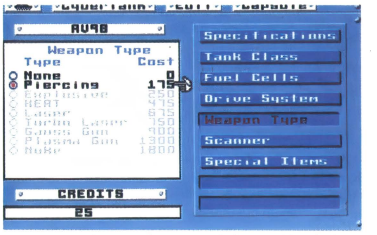
PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 価格未定

※アナログディスプレイが必要です
■発売元／トンキンハウス
■発売日／未定

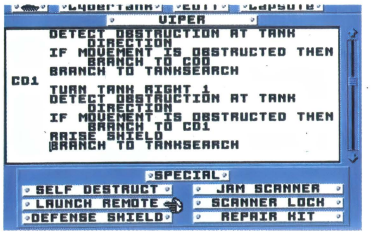
トンキンハウスの新作は、人工知能を搭載した最強の無人戦車を設計・制作するシミュレーションだ。プレイヤーは設計技師となって、戦車の車体から兵装、そして人工知能のプログラミングをこなしていくのだ。ゲームのメインはプログラミングだが、それほど難しくはない。マニュアルの解説を読めば、BASICの基礎知識のある人なら、スラスラとプログラムを組むことができるはずだ。また、作り上げた戦車をコンピュータと対戦させ、一定の勝率を収めるとプレイヤーのランクが上昇する。試行錯誤を繰り返して最高ランク〝OMEGA〟を目指せ！



●コンピュータの造った戦車と対決だ。行けいけ／　オイラの〝マムシ〟1号／



●●何から何まで自分で設計するのだ。ちなみにプログラムは、英単語の組み合わせ。これを機会に英語の勉強もしちゃえ



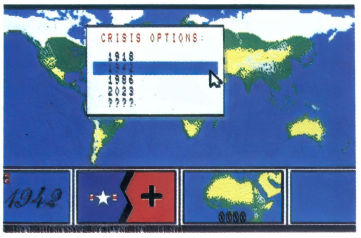
コマンドH.Q.

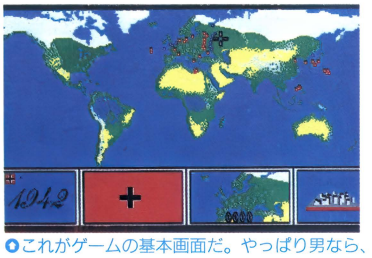
PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万1800円

※MS-DOS Ver.3.1以上、アナログディスプレイが必要です
■発売元／マイクロプローズジャパン
■発売日／未定

このゲームは、全世界を舞台とした戦略級ウォーSLGだ。プレイヤーは世界を二分する2つの陣営のうち、どちらかの軍の最高司令官となる。シナリオは、1918（第1次世界大戦）、1942（第2次世界大戦）、1986（第3次世界大戦）、2023（第4次世界大戦）、????（？）の5つがあり、それぞれの時代によって、使うことのできるコマンドや兵器が異なっている。1918シナリオでは、歩兵、巡洋艦、潜水艦のユニットしか使えないが、1942シナリオには航空機や航空母艦が、1986シナリオには人工衛星や核兵器が登場してくるといった感じだ。コンピュータが相手の場合は難易度設定も可能。対戦モードもあるので、人間同士でプレイすることもできるぞ。

●5つのシナリオのほかに練習用のシナリオもある。難易度も5段階に設定できるぞ





●これがゲームの基本画面だ。やっぱり男なら、枢軸国側でプレイしたいね

●このように、地形を拡大して見ることもできるのだ。歩兵などのユニットが見える



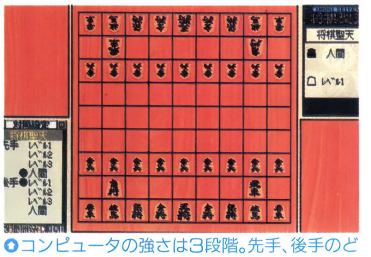
将棋聖天

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 1万4800円

※アナログディスプレイが必要です
■発売元／ホームデータ
■発売中

ホームデータから、本格派将棋ゲームが登場！　対局には、平手と2枚落ち（飛車、角落ち）の2種類が用意されている。もちろん、人間同士の対局もできるぞ。また、詰将棋の問題も収録されているので、対局に飽きたときは、詰将棋に挑戦してみるといいかもしれないね。ちなみに、対局でコンピュータと対戦する場合は、強さを3段階から選ぶことができるようになっている。

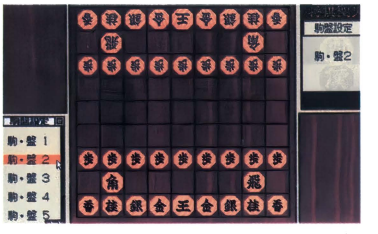
このゲームの変わっているところは、5種類の形の駒が用意されていることだ。ちょっと気分を変えてプレイしたいなと思ったときは、駒の種類を変えてみるといいかもしれないね。そのほか、このゲームには定跡も収録されているので、将棋の勉強をしたい人にはもってこい！

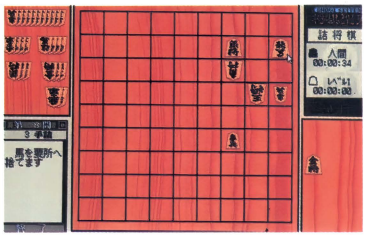


●コンピュータの強さは3段階。先手、後手のどちらでも選べるぞ／

●詰将棋の問題数も多く収録3手詰、5手詰など種類も豊富にあるのだ

●5種類の中にはこんな駒もある。気分を変えてプレイできるのがいいね

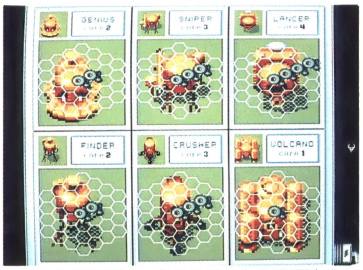




シュートレンジ

X68000シリーズ | 5HD | 9800円
■発売元／ビッツー　■発売日／2月下旬

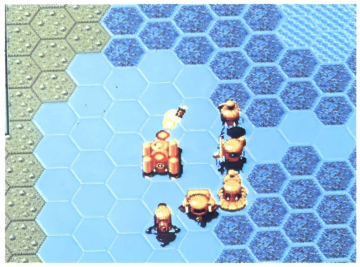
このゲームは、立体的なヘックスマップ上でロボット同士を戦わせる、RPG的な要素も含んだSLGだ。ロボットは、3種類のセットの中から気に入ったものを1セット選ぶことができる。それぞれ違う特徴のあるロボットが、6タイプ登場するぞ。敵のロボットが射程距離内に入ると、戦闘シーンに切り替わる。戦闘シーンでは、ロボットたちの戦いをアニメーションで見せてくれるぞ。勝利条件は、相手のロボットが持っているエンジンをすべて破壊すること。戦闘に勝ちレベルアップすると、各ロボットのグラフィックや強さなどが変化するぞ。エンジンはゲーム開始時に、選んだロボットのどの部分にセットするのか決めるのだ。エンジンの数は、ロボットによって違っている。RS-232Cでパソコンをつなげば、対戦プレイもできるぞ。



ゲーム開始前に、自分のチームに所属するロボットのエンジンをどこにセットするか決める

マップ上にロボットを配置したら、ゲーム開始だ。各ロボットには、それぞれ違った特長があるのだ





敵に攻撃するときは、通常マップの画面上で弾やミサイルなどが飛んでいくぞ！

パンツァーカイル

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円
※MS-DOS Ver.2.1以上、アナログディスプレイが必要です
■発売元／システムソフト
■発売中

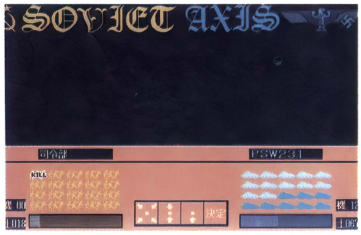
『パンツァーカイル』は、第2次世界大戦中のヨーロッパにおける、陸軍同士の戦いを中心とした戦術級ウォーSLGだ。『ブリッツクリーク』は、第2次世界大戦の東部戦線における、ドイツ軍とソビエト軍の戦いを描いたものだったが、このゲームは、ドイツ軍と連合軍（イギリス、アメリカ、ソビエトなど）の戦いを扱ったもの。シナリオは、東部戦線はもちろん、西部戦線やアフリカ戦線など多数あり、キャンペーンゲームもできるのだ。『ブリッツ〜』の続編と言ってよいゲームシステムだが、操作性やグラフィックなどさまざまな点が改良され、よりプレイしやすくなっているぞ。また、前作にはなかった生産の概念も導入されているのだ。

ゲームの基本画面だ。偵察部隊に発見されてない敵部隊は国のシンボルが表示されている




空軍や砲兵隊に要請して、間接攻撃をかけることができるが、回数が限られている

戦闘画面。まだ、完成していないが、上半分に兵器のグラフィックが表示される予定



ゲーマーの新作最前線

「先月、1〜3月は新作が少ないって言ったけど、今年はちょっと違うみたいだね」「けっこうビッグタイトルが発表されているし、これじゃまた財布が軽くなっちゃうかも」「まずは画面を紹介している2本からいこうか」「ソフトベンダーTAKERUで発売される『TAKERUディスクわぁるど』（98版）と『リユーヌ伝説』（98版）です」「『〜ディスクわぁるど』はディスクマガジン形式のソフトで、これから毎月末日に発売される予定」「『リユーヌ伝説』はご存知の人も多いと思うけれど、ポプコムで連載されている「誌上RPG」が元になってるのね」「キャラクタデザインはポプコムの表紙でもおなじみの、くつぎけんいち氏」「ゲームはアクションRPGで、『AIZA』のティールハイトが製作することに決定しました」「つぎは、ウルフ・チームから発売される2本。新しい2本のシナリオが入った『新IIシナリオコレクション』（98版）が1月29日に、そして3月にはヤマタイ国を舞台にした3DRPG『SUZAKU』（98版）が予定されているね」「ピクター音楽産業からは2月下旬ごろ『メック・プリゲード』（98版）が。これは、去年の夏発売された『カンプグルッペ』と同じくアメリカSSI社から発売されているSLGからの移植」「現代戦で、サブタイトルは『〜仮説／第3次大戦』。なんと、NATOとソ連の戦いを仮想したものなのだ」「去年の湾岸戦争で使われた最新武器も登場するんだって」「最新兵器といえ

『TAKERUディスクわぁるど』から。体験版以外の連載ものも充実



『リユーヌ伝説』には、一般公募で送られてきたキャラクタも登場するぞ



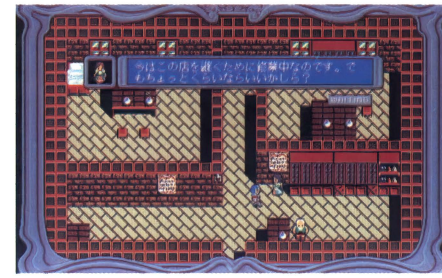
Blue（ブルー）

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9700円
FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	

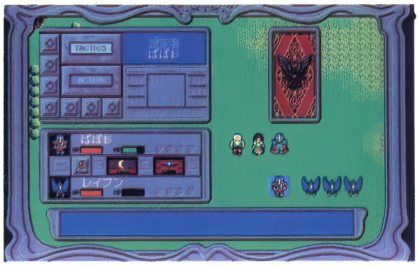
※98版はMS-DOS Ver.3.1以上、アナログディスプレイが必要です
■発売元／きんぷくりん
■発売日／1月中旬（TOWNS版は今春）

『プロヴィデンツァ』に続く、きんぷくりんの新作だ。この作品も、モンスターを仲間にすることができるちょっと変わった最高9人パーティ制のRPGだ。

プレイヤーはある国の騎士となって、上官より与えられるさまざまな任務を遂行していくのだ。もう1つの特徴として、加護というものがある。加護の数値が高くないと町の人は仲間に入ってくれないし、社会的地位も低いままなのだ。正しい行いを積み重ねれば、この加護の数値は高くなっていくぞ。



◎上から見たフィールドタイプの画面となっているのだ



◎戦闘画面はこんな感じ。加護のある人と戦うと、自分の加護は下がってしまうぞ



◎シナリオは章と部によって構成されている。部の終了時には、プレイの経緯が見られるぞ

※画面は98版のものです

ディスクステーション98 8号

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	2980円

※MS-DOS Ver.3.1以上、アナログディスプレイが必要です
■発売元／コンパイル
■発売中

モニタープレゼント3本

今回の『ディスクステーション』の小特集は、激烈！グラフィック投稿勝負と題し、いつもよりたくさんの投稿作品が掲載されている。また、簡易グラフィックツールが入っているのでこのツールを使って、「アートギャラリー98」に投稿してみるのもいいかもね。

オリジナルゲームのほうは、何と！今回であのおちゃらけAVG『赤い相撲ー愛のどすこい伝説ー』が最終回を迎える。それから、連載RPG『ディスクサーガーTOWER OF MUDAー』には、前3作のオールスターキャストが登場しているぞ。おなじみのコーナーも、ますます充実した内容なのだ。





◎こびとさんがピョコンと跳ねてカワイイぞ。『あっぷるそーすクリスマス』から

◎今回で最終回の『愛のどすこい伝説』。ドスコインガーZとチャンコウロスの戦いがスゴイ（笑）



◎『TECGS』は、トランプゲームの「51」のこと。始めてみると結構はまる

ば、システムソフトからは『大戦略III'90最新データ集』（98版）が1月下旬ごろ発売されるね」「システムソフトからは、そのほかに『ゾーク』みたいなテキストAVG『プラネットフォール』（98版）も2月に発売される予定」「日本クリエイトでは、これまでにもシリーズとしてソフトベンダーTAKERUで発売されている『野球道』の最新作『スーパー野球道』（98版）と、アクションAVG『魔京伝』（98版）を、いずれも今春発売を目指して開発中とのこと」「それから、日本ソフテックからは4月下旬ごろ『天下大乱〈仮〉』（98版）が予定されてます」「これまでも日本ソフテックはいろいろと新しいことに挑戦しているけど、今度は、卑弥呼の支配する邪馬台国の時代から、坂本竜馬の活躍した明治維新までに名を知られる名将・武将の1人となって、日本統一を目指すという、時代を限定しないSLGになるそうな」「あと、光栄の経営SLG『リーディングカンパニー』が2月ごろ。アートディンクのゴルフゲーム『ダブルイーグル2〈仮〉』（98版）、バンサーソフトウェアのRPG『レッサーメルン』（98版）が今春発売予定、といったところでしょうか」「さて、最後に耳寄りな情報を2つ。まず、コンパイルでは『ディスクステーション98　9号』から〝ばよえ〜ん！賞金総額50万円争奪連載クイズ〟をスタート。『〜9号』から『〜13号』まで5回連載され、4択早押しクイズ20問で一定以上の正解率を得たら決勝の4択クイズ10問に挑戦できるのだ（その結果はパスワードで表示される）。ハガキにパスワードを記入、マニュアル添付の応募券をハガキにはって、コンパイルまで送るという形式」「参加の最低条件は、連載中少なくても3回は応募すること。5回以上参加の人は、ベストスコア3つまでで集計します」「そしてもう1つは、風雅システムから。『風雅セレクション』（98版）のMIDI対応を記念して、『メイズクエスト』の2周目をクリアした人の中から抽選で1名と、『メイズクエスト』のオリジナルマップコンテストでとくに優秀な作品2作に、ローランド社製ミュージ郎Jr.BOARDをプレゼント。抽選にはずれた人（100名）、その他の優秀な作品を送ってくれた人も、オリジナル記念品がもらえるチャンスあり。詳しくは、パッケージ内の応募要項を見てね」「これからも、ユーザー参加の企画などあったら紹介していきたいね」「それでは、また来月で！」

ただ今移植進行中!!





◎12月20日に発売された『フレイ』98版。先月号で紹介したものからさらにバージョンアップ(?)して、フレイの顔グラフィックが新しくなった

ウルフ・チームからは『斬II』TOWNS版が2月発売予定。これは、98版『斬II』と『斬IIシナリオコレクション』が1つになったもので、4本のシナリオが入っている。スタークラフトの『指輪物語　第一巻　旅の仲間』は3月下旬発売予定。G.A.M.の『沈黙の艦隊』TOWNS版は、今春発売の予定で移植進行中。オープニングはDAPSを使用し、アニメーションと声優による吹き替えによりアニメのような作りになっている。コスモスコンピューターの『レジオナルパワー』TOWNS版も今春発売予定。イマジニアのTOWNS版『パワーモンガー』、TOWNS版・X68K版『レミングス』は2月発売予定。そのほか、発売日は未定だが、『ベストプレーベースボール』(98版『～新データ版』からの移植)TOWNS版がアスキーから、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のX68K版がエス・ピー・エスから発売される。

98版

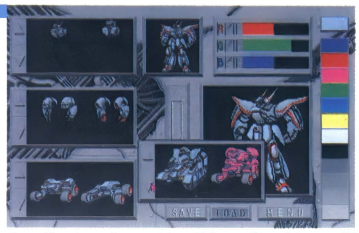
ロボクラッシュ

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	8800円
MSX2	3.5DD	

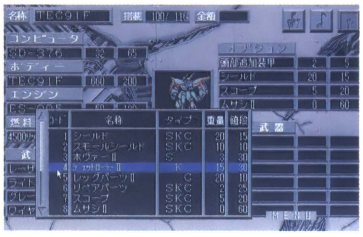
※98版はMS-DOS Ver2.1以上、アナログディスプレイが必要です

■発売元／システムソフト　■発売中

12月26日に発売された98版『ロボクラッシュ』は、元になったMSX2版とはずいぶん違うものになっている。MSX2版は自分のロボット(ワーカーマシン)作り、マップ上をうろついている敵ロボットを倒していき、それによって得たクレジット(お金)でロボットをパワーアップさせていく、RPG的な要素の濃いものだった。それに対し、この98版はロボットの作成と戦闘(MSX2版同様ロボットは操作できない)に重点が置かれ、よりシミュレーション色の濃いものになっている。簡易グラフィックツールも付いており、自分のロボットの色を変えることもできるのだ。



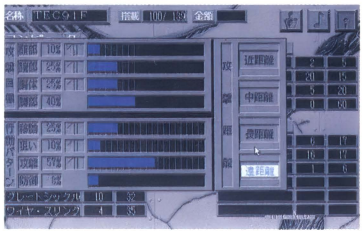
◎ロボットのカラーリングも、プレイヤーの好きな色に塗ることができるぞ



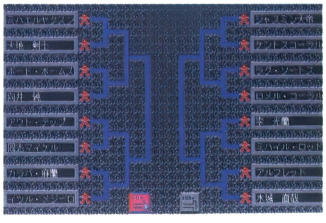
◎ロボットのタイプや武装を決定するのだ。自分だけのオリジナル・ロボットを作ろう



◎ロボットが登場するときのテーマ曲を決められるぞ。どこかで聴いたことのある曲ばかりなのだ



◎装備した武器によって、ロボットの行動パターンを登録していこう

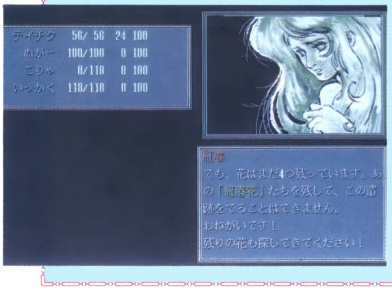


◎トーナメント戦だ。最強のロボットは、いったい誰のマシーンなのだろうか?



◎さあ、試合開始だ／　使う武器によって、攻撃するときのグラフィックが異なっているのだ

GAMING WORLDプレゼントコーナー



◎ダンジョンの中ではイベントがいっぱい!のRPGなのだ

『キング・ブリーダー 異獣王』の発売を記念して、テイチクさんより特製マウスマットを抽選で5名の方にプレゼントします。ご希望の方は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、次のあて先まで。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM テクノポリス編集部「2月号G.W.P. 異獣王」係。締め切りは2月7日(必着)。当選者の発表は4月号で行います。



◎厚さ約6ミリと、しっかりした作りのマウスマット。カラーは、今流行のまぶしい紫色だ

全64本! 2月号モニタープレゼント

2月号モニタープレゼントに応募する方は、以下のアンケートへの回答をお願いします。抽選で今月紹介したゲーム（プレゼントリスト参照）のなかから希望するソフトをプレゼントします。これはソフトハウス各社のご厚意によりいただいたものなので、当選した方にはモニターとしての感想をお願いします。応募は必ず左のハガキで、ハガキの表の記入欄に希望するソフトの番号・機種を書いてください。また、対応機種および媒体が2種類以上ある場合は、忘れずに記入してください。締め切りは2月7日必着。当選者の発表は3月7日発売のテクノポリス4月号で行います。

アンケート

❶あなたの持っているパソコンを次のなかから選び、番号に○をつけてください（いくつでも）。また、2番を選んだ方は5インチ・3.5インチのどちらかに○をつけてください。
1.PC-8801シリーズ（VAを含む） 2.PC-9801シリーズ 3.PC-9801Nシリーズ（ノート・ブック型） 4.X68000シリーズ 5.FM TOWNSシリーズ 6.MSX/2/turboR
※2と3はエプソン製互換機を含む

❷あなたの持っている周辺機器を次のなかから選び、番号に○をつけてください（いくつでも）。
1.ハードディスク 2.増設ディスクドライブ 3.増設RAM 4.プリンタ 5.モデム 6.イメージスキャナ

❸これからパソコンを使ってやってみようと思っていることを次のなかから選び、番号に○をつけてください（いくつでも）。
1.ゲーム 2.プログラミング 3.パソコン通信 4.C.G. 5.音楽 6.ワープロ・ビジネス 7.学習 8.その他

❹テクノポリス以外によく読むパソコン雑誌を次のなかから選び、番号に○をつけてください（いくつでも）。
1.ログイン 2.コンプティーク 3.ポプコム 4.マイコンBASICマガジン 5.MSX・FAN 6.MSXマガジン 7.その他

❺今月号の記事のなかからおもしろかったものを3つまで選び、おもしろかった順に番号に◎、○、△をつけてください。

❻今月号の記事のなかからつまらなかったものを選び、番号に○をつけてください（3つまで）。

❼今後、購入したいゲームをP.46～P.49の新作ソフト発売予定表のなかから3つ選び、購入したい順に番号を書いてください。

❽また、特集をしてほしいゲームをP.46～P.49の新作ソフト発売予定表のなかから選び、番号を書いてください（3つまで）。

❾テクノポリスを定期講読していますか。
1.毎月買っている 2.ときどき買う 3.はじめて買った

❿付録についてどう思いますか。
1.いらない 2.毎月つけてほしい

⓫どんな付録をつけてほしいですか。できるだけ具体的に書いてください。

⓬他機種に移植してほしいと思うゲームがあったら、そのゲーム名と移植を希望する機種を書いてください（1つだけ）。

⓭'91年12月7日以降に購入したゲームのタイトルと機種を書いてください。

※公正取引委員会の公示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

今月号の記事

1 ゲーミングワールド
2 Soft Flash
3 ただ今移植進行中!!
4 新作ソフト発売予定表
5 ゲームベスト10
6 ゲームジョッキー
7 攻略野郎
8 めざせ!グラフィッカー
9 レモンちっくWORLD
10 LOLIの誌上LOVE LETTER
11 レモンflash
12 Dō-Jinファン
13 今月のDō-Jinソフトにフィードバック!!
14 Dō-Jin横丁
15 Dō-Jinネットワーク
16 アルゴリズムを見切ったぞ!?
17 MUSIC LALFでゲームミュージックに挑戦!!
18 The インフォメーションプラザ
19 テクポリくらぶ
20 どーするどーなる!?パソコンゲーム美少女ソフトの行方
21 テクポリくらぶ番外編
22 〈特別付録〉美少女キャラトランプ

プレゼントリスト

No.	ゲーム名（掲載ページ）	機種・媒体・本数
1	天下統一II（P.18）	98用希望媒体3本
2	ヨーロッパ戦線（P.22）	88SR用2本
3	レイルロード・タイクーン（P.24）	98用希望媒体3本
4	ジェノサイド2（P.28）	X68000用3本
5	ヴォルフィード（P.31）	TOWNS用3本
6	Nightmare（P.32）	TOWNS用3本
7	義経（P.33）	98用希望媒体3本
8	JOSHUA（P.34）	98用5HD3本、3.5HD2本
9	マーキュリー2（P.35）	98用希望媒体3本
10	パンドラボックス（P.36）	98用希望媒体3本
11	ディスクステーション98 8号（P.41）	98用希望媒体3本
12	ギゼ/〔XIX〕（P.88）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
13	PONYON（P.92）	98用5HD 1本、3.5HD 1本、X68000用1本
14	秘密の花園（P.94）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
15	妖獣倶楽部カスタム（P.96）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
16	ギディー（P.97）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
17	ピンクソックス・マニア（P.98）	MSX2用3本
18	どしふんスペシャル（P.99）	MSX2用3本
19	STRUSH（P.100）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
20	Hot Print 2（P.101）	98用5HD 2本、3.5HD 1本
21	パーティーワールド（P.102）	98用5HD 2本、3.5HD 1本

12月号モニタープレゼント当選者発表はP.49です

移植ソフトの発売予定もひとめでわかる!

新作ソフト発売予定表

※この表はゲーム名の五十音順になっています。また、この情報は12月16日現在のものです。

ソフトベンダーTAKERUで発売のソフトのみ、消費税込の価格です。

No.	ゲーム名	発売元	PC-88SRシリーズ	PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	FM TOWNSシリーズ		MSX2	
			5D	3.5・5HD	5HD	CD-ROM	3.5HD	3.5DD	ROM
1	ARMIST	ベースメント		4月未定 9800円	発売日未定 9800円		発売日未定 9800円		
2	アーリーキングダム	シーツゥワールド		7月発売予定 価格未定					
3	アウターリミッツ	ももものきはうす						発売日未定 8800円	
4	アマランスII	風雅システム		発売日未定 価格未定					
5	伊忍道・打倒信長 ※1)	光栄	発売中 9800円	発売中 9800円	発売中 9800円	1月下旬 1万1800円		発売中 9800円	発売中 1万1800円
6	インフェステーション	ビクター音楽産業				3月21日 8800円			
7	ヴェルスナーグ戦乱	ファミリーソフト			2月20日 9800円				
8	エイリアン・シンドローム	電波新聞社			発売日未定 価格未定				
9	AD&D®ドラゴン・オブ・フレイム	ポニーキャニオン		1月21日 8800円		1月21日 9800円			
10	F-1コンストラクターズ'91	ソフトスタジオWING		発売日未定 価格未定					
11	エリートプラス	マイクロプローズジャパン		3月未定 1万800円					
12	ELLE	エルフ		発売中 7800円	発売中 7800円		発売中 7800円	1月中旬 7800円	
13	OMEGA	トンキンハウス		今春発売予定 価格未定					
14	川中島異聞録	クレソフト		発売日未定 価格未定					
15	キス〈仮〉	アンジェ		3月未定 価格未定					
16	棋太平68K	エス・ピー・エス			3月未定 価格未定				
17	機動戦士ガンダム アドバンスド・オペレーション	ファミリーソフト		3月下旬 価格未定					
18	キャラメル・クエスト	アグミックス		2月未定 価格未定					
19	グラディウスII	コナミ			2月7日 9800円				
20	狂った果実	フェアリーテール		2月未定 7800円	発売日未定 7800円			発売日未定 7800円	
21	グロス・ドイッチュラント	ジェネラル・サポート		3月1日 1万4800円					
22	ごくらく天国 〜巨桃の塔之巻〜	真実プロ		発売日未定 6800円					
23	コマンドH.Q	マイクロプローズジャパン		発売日未定 1万1800円					

※1)withサウンドウエア(CD付き)はプラス2400円

No.	ゲーム名	発売元	PC-88SRシリーズ	PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	FM TOWNSシリーズ		MSX2	
			5D	3.5・5HD	5HD	CD-ROM	3.5HD	3.5DD	ROM
24	三國志III ※2)	光栄		2月中旬 1万4800円					
25	3太くんII クイズ番長	アクティブ		1月中旬 6800円	1月中旬 6800円				
26	斬II	ウルフ・チーム		発売中 9800円		2月末定 1万2800円			
27	斬IIシナリオ ※3) コレクション	ウルフ・チーム		1月29日 4200円					
28	シャングリラ	エルフ		発売中 7800円	発売中 7800円		1月17日 7800円		
29	雀豪3〈仮〉	ビクター音楽産業		3月21日 9800円					
30	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ		1月31日 1万2800円					
31	シュートレンジ	ビッツー			2月下旬 9800円				
32	JOKER II	パーティーソフト		2月上旬 7800円	2月上旬 7800円				
33	人生クイズゲームだ	ユーコム		2月末定 7800円					
34	スーパーバトルスキン パニック	ソフトベンダー TAKERU						3月下旬 価格未定	
35	スーパーリアル麻雀 PII&PIII	ビング				今春発売予定 価格未定			
36	スーパー野球道	日本クリエイト		今春発売予定 価格未定					
37	スキャンデー〈仮〉	エンバロン		1月末定 価格未定					
38	SUZAKU	ウルフ・チーム		3月下旬 価格未定					
39	ストラテゴ	ビクター音楽産業		3月21日 8800円					
40	スペース・クエストIV	シエラオンライン ジャパン		発売日未定 1万1000円					
41	スペシャルステージ バリーダ・カール	ソフトベンダー TAKERU		3月下旬 7800円					
42	関ヶ原	アートディンク		発売中 1万2800円		今春発売予定 価格未定			
43	太閤立志伝	光栄		3月未定 価格未定					
44	大戦略III'90 ※4) 最新データ集	システムソフト		1月下旬 価格未定					
45	TAKERUディスク わあるど	ソフトベンダー TAKERU		1月31日 2900円					
46	ダブルイーグル2〈仮〉	アートディンク		今春発売予定 価格未定					
47	沈黙の艦隊	G.A.M		発売中 1万2800円		今春発売予定 1万2800円			
48	D・P・S SG set3	アリスソフト	発売中 ※5) 6800円	発売中 6800円	発売中 6800円		発売中 6800円	1月15日 6800円	
49	ディスクステーション 98 9号	コンパイル		1月21日 2980円					
50	ディスクステーション 98 10号	コンパイル		2月21日 2980円					
51	ディスクステーション 98 11号	コンパイル		3月17日 2980円					
52	ティラムパラム	ライトスタッフ		発売日未定 9800円(予価)					
53	天下大乱〈仮〉	日本ソフテック		4月下旬 価格未定					
54	天下統一88	システムソフト	発売日未定 9800円						

※2)withサウンドウェア(CD付き)は1万7200円
※3)『斬II』ゲーム本体が必要です
※4)『大戦略III'90』ゲーム本体が必要です
※5)PC-88VAシリーズ専用(5HD)版

No.	ゲーム名	発売元	PC-88SRシリーズ	PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	FM TOWNSシリーズ		MSX2	
			5D	3.5・5HD	5HD	CD-ROM	3.5HD	3.5DD	ROM
55	ドキドキ パワープロレスリング〈仮〉	グレイト		2月中旬 価格未定					
56	ドラゴンナイトIII	エルフ		発売中 7800円	1月31日 7800円	2月下旬 7800円			
57	DRAGON princess	ハート電子産業		1月下旬 価格未定					
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	エス・ピー・エス			発売日未定 価格未定				
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	日本ファルコム	発売日未定 価格未定						
60	Bacta	姫屋ソフト		2月5日 6800円					
61	花札物語	ウィズ		3月上旬 価格未定					
62	パワーモンガー	イマジニア		発売中 1万2800円	発売中 1万2800円	2月未定 1万2800円			
63	BEAST II	バーディーソフト		発売中 8800円	1月上旬 8800円				
64	PITA PAT	ビクター音楽産業		1月24日 6800円	1月24日 6800円				
65	秘密の花園	GAMEテクノポリス		1月下旬 7800円					
66	ピラミッドソーサリアン ※6)	ソフトベンダーTAKERU						3月下旬 価格未定	
67	ピンクソックス7	ウェンディマガジン		2月10日 3600円				発売中 3600円	
68	ピンクソックス8	ウェンディマガジン		4月上旬 3600円(予価)		4月上旬 3600円(予価)		4月上旬 3600円(予価)	
69	ふしぎの海のナディア	ガイナックス		3月未定 1万4800円(予価)	発売日未定 価格未定				
70	プライ下巻完結編	リバーヒルソフト		発売中 9800円				今春発売予定 価格未定	
71	ブラック・レインボウII	ホビージャパン		1月中旬 8800円					
72	プラネットフォール	システムソフト		2月未定 7800円(予価)					
73	Blue	きんぶくりん		1月中旬 9700円		今春発売予定 9700円			
74	プレイメーカーフットボール	システムソフト		1月下旬 9800円					
75	HEAVY NOVA	ソフトベンダーTAKERU			2月10日 5800円				
76	ホーリーナイトアンジェラスII	エニックス		2月下旬 9800円					
77	保存版ロードランナー	システムソフト		発売中 7800円	3月未定 7800円(予価)				
78	PONYON	ポニーテールソフト		2月14日 7800円	1月24日 7800円				
79	マーシャルエイジ	ソフバル		2月中旬 7800円					
80	マイト&マジックIII	スタークラフト		3月下旬 1万2800円					
81	魔京伝	日本クリエイト		今春発売予定 価格未定					
82	マスターオブモンスターズII	システムソフト		発売中 8800円	2月未定 9800円(予価)				
83	ミスタープロ野球'92	T&Eソフト		発売日未定 価格未定					
84	ミラージュ	ディスカバリー		1月下旬 7800円	1月下旬 7800円				

※6)『ソーサリアン』ゲーム本体が必要です

No.	ゲーム名	発売元	PC-88SRシリーズ	PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	FM TOWNSシリーズ		MSX2	
			5D	3.5・5HD	5HD	CD-ROM	3.5HD	3.5DD	ROM
85	ミラーズ	CAV STATION				発売日未定 価格未定			
86	MOON CRYSTAL	オレンジハウス			3月未定 価格未定				
87	メック・プリゲード	ビクター音楽産業		2月21日 9800円					
88	指輪物語 第一巻 旅の仲間	スタークラフト		発売中 1万2800円		3月下旬 1万2800円			
89	ヨーロッパ戦線 ※7)	光栄	発売中 1万2800円	発売日未定 価格未定					
90	ライフ&デス	ビング				1月24日 8800円			
91	ランス3	アリスソフト		発売中 6800円	発売中 6800円	2月15日 6800円			
92	リーディング カンパニー	光栄		2月未定 価格未定					
93	リューヌ伝説	ソフトベンダー TAKERU		3月下旬 価格未定					
94	レインボーアイランド EXTRA	ビング				発売日未定 価格未定			
95	レジオナルパワーII	コスモス コンピューター		1月下旬 9800円		発売日未定 価格未定			
96	レッサーメルン	パンサーソフトウェア		発売日未定 価格未定					
97	レミングス	イマジニア		発売中 7800円	2月未定 価格未定	2月未定 価格未定			
98	レミングス シナリオ集〈仮〉 ※8)	イマジニア		発売日未定 価格未定	発売日未定 価格未定	発売日未定 価格未定			
99	ワイアット	データウエスト				4月上旬 価格未定			
100	笑ウせぇるすまん 第2巻	コンパイル		発売中 3980円				3月10日 3980円	

※7)withサウンドウェア(CD付き)は1万5200円
※8)『レミングス』ゲーム本体が必要です

12月号モニタープレゼント当選者発表!!

●プロサッカー68
野口敬（埼玉県）山田勝司（静岡県）藤井淳夫（広島県）
●ボナンザブラザーズ
対馬一峰（栃木県）巻山尚（大阪府）古倉充（和歌山県）
●ラストバタリオン
横山晴（山梨県）長田信宏（愛知県）玉置博隆（大阪府
●飛翔鮫
滝沢健夫（埼玉県）久保田稔（神奈川県）増田健一（兵庫県）
●サイバーコア
山口桂司（茨城県）石田誠（岐阜県）竹岡均（静岡県）
●ファイナルクライシス
岩泉敬士（千葉県）鶴田敬（山梨県）中野満彦（大阪府）
●新撰組
吉田祐介（東京都）中川卓（和歌山県）池上高広（福岡県）
●ZETA
管沼康弘（愛知県）西嶋崇（滋賀県）野田英文（福岡県）
●毀
関口礼慎（群馬県）中沢正伸（長野県）開藤文雄（愛知県）崎浜弘法（山口県）乗兼充生（山口県）
●ノーブル・マインド
星野成明（群馬県）長草友晴（富山県）栗田覚（静岡県）
●斬II～陽炎の時代～
高橋正美（埼玉県）高岡正弥（和歌山県）能美光（島根県）
●魔導物語1-2-3
阿波誠直（三重県）北詰裕貴（兵庫県）福田真啓（山口県）
●ランス3
大江祐介（北海道）関信孝（茨城県）市川厚（岐阜県）
●魔女っ子クミ
久保田健（東京都）伊藤昌弘（神奈川県）白石智治（富山県）
●ピンクソックス7
遠藤一（静岡県）深川靖知（広島県）宮崎県忠幸（福岡県）
●麻雀マスター
松森弘樹（群馬県）若井公史（東京都）吉田英晃（岐阜県）
●恋の長野慕情
向井原大玄（北海道）桜井利夫（東京都）井澤正登（三重県）
●COBRA MISSION
古川哲也（東京都）田代洋一（東京都）清水弘一（愛知県）
●フラッシュポイント2
山田修平（福島県）佐々木篤志（東京都）三原丈和（大阪府）
●美少女ギャラリー
小柳豪人（北海道）中野佳洋（静岡県）山口俊明（大阪府）
●Hot Print
染井秀徳（石川県）大倉健一（石川県）桝谷知己（大阪府）
1ROSE
室本洋（静岡県）上村英二（佐賀県）脇坂暁久（熊本県）

※敬称は省略させていただきました

※『天使たちの午後IV』『沙織』は発売中止となったため、次の当選者の方々には代替品をお送りしました。
大野純一（北海道）藤田憲司（岩手県）渡部弘志（群馬県）松田雄二（東京都）高橋洋（大阪府）前田秀樹（福岡県）

人気投票と売れ行き情報をチェック!!

ゲームベスト10

先月号から改名し、生まれ変わった「ゲームベスト10」。読者アンケートを集計したデータが加わったのがポイントだ。それによって、今これを読んでいるキミの意見が、このページに反映される(かもしれない!?)のだ。

読者が選んだベスト10!!

まずは、読者のみなさんから送られてきたモニタープレゼント応募ハガキのアンケート項目からセレクトした、2種類のベスト10を発表!　先月号では「特集してほしいゲームは？」&「購入希望ゲームは？」を発表したけれど、今月は先月号の「購入希望〜」と比較するため、実際にみんなが購入したゲームと、これから購入したいと思っているゲームのベスト10を集計してみたぞ。

今回は、ランダムに選んだ250通のハガキによる集計だ。今後、いろいろなベスト10を掲載していこうと思っているので、ゲームに関するこんなベスト10が知りたいという意見などは、アンケートハガキの「編集部へのメッセージ」の欄に書いてほしい。とゆうわけで、今月のアンケートにも協力をよろしく!!

●'91年11月8日以降購入したゲームは?

順位	ゲーム名(機種名)	発売元
1位	ランス3(PC-98)	アリスソフト
2位	妖獣倶楽部カスタム(PC-98)	ディー・オー
3位	ブランディッシュ(PC-98)	日本ファルコム
4位	天下統一II(PC-98)	システムソフト
4位	魔女っ子クミ(PC-98)	ファミリーソフト
4位	魔導物語1-2-3(PC-98)	コンパイル
7位	沙織(PC-98)	X指定ブランド
8位	信長の野望・武将風雲録(PC-98)	光栄
8位	ギゼ/(XIX)(PC-98)	フェアリーテール
8位	D・P・S SG set 3(PC-98)	アリスソフト

●購入希望ゲームは?

順位	ゲーム名(機種名)	発売元
1位	ドラゴンナイトIII	エルフ
2位	ウィザードリィ　ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ	アスキー
3位	D・P・S SG set 3	アリスソフト
4位	三國志III	光栄
5位	幻影都市	マイクロキャビン
6位	女教師亜紀子	X指定ブランド
7位	狂った果実	フェアリーテール
8位	ブランディッシュ	日本ファルコム
8位	フレイ	マイクロキャビン
10位	らんま1/2	ボーステック

まず目に付くのが、1位の『ランス3』。先月の「購入希望ゲームは?」でも1位だったけど、実際に購入したゲーム中でも見事/1位の栄冠に輝いたぞ。価格の安さも人気の秘密かもしれないね。2位の『妖獣倶楽部カスタム』(先月の購入希望ゲーム7位)は、以前から98版への移植希望が多かったものが実現したためだろうね(ゲームシステムは変わったけど……)。3位には、先月の「売れ行きベスト10」で上位だった『ブランディッシュ』となっている。しかし、この表を見ると全部98版なのが目に付く。やはり、98ユーザーが多いのだろうか?

こちらは「テクノポリス1月号の新作ソフト発売予定表中、どのゲームが欲しいの?」と読者のみんなに聞いた結果。1位は『ドラゴンナイトIII』だ。みんな、テクポリ1月号付録の「ドラゴンナイトIII新聞」を見て欲しくなったのかな?　2位には先月6位から急上昇の『ウィザードリィ　ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ』。4位には『三國志III』が入っているぞ。やっぱり人気シリーズだけに、ファンの期待が大きいのだろうね。アクション・シューティング系では、8位に『フレイ』がランクインしている。98版に移植希望の多かったゲームだね。

売れ行きベスト10!!

お次は東京・大阪・福岡のパソコンショップの売れ行きベスト10だ。戦国シミュレーションの『天下統一II』、コミカルシューティング『出たな!!ツインビー』などの新作がランクインしているぞ!先月と比べてみると、今月は美少女モノがかなり少なくなってしまった。といっても、上位にランキングされている人気ソフトは忘れちゃいけないぞ。『Sim Earth』、『THE ATLAS』といった息の長いゲームにも注目!

※この集計結果は、'91年12月1日から12月10日までのものです。

●東京　J&P渋谷店　☎03-3496-4141

順位	ゲーム名(機種名)	発売元
1位	★天下統一II(PC-98)	システムソフト
2位	★ジェノサイド2(X68K)	ズーム
3位	★出たな!!ツインビー(X68K)	コナミ
4位	★ライフ&デス(PC-98)	アローマイクロテックス
5位	↑魔導物語1-2-3(MSX2、PC-98)	コンパイル
6位	↑アルシャーク(PC-98、X68K)	ライトスタッフ
7位	↓Sim Earth (PC-98、TOWNS)	イマジニア
8位	★ピーチアップ総集編2(笑)(MSX2)	ももものきはうす
9位	★ウルティマVI(PC-98)	ポニーキャニオン
10位	↓THE ATLAS(PC-98、TOWNS)	アートディンク

●大阪　マイコンショップCSK大阪　☎06-345-3351

順位	ゲーム名(機種名)	発売元
1位	↑ブランディッシュ(PC-98)	日本ファルコム
2位	★天下統一II(PC-98)	システムソフト
3位	★ギゼ/(XIX)(PC-98)	フェアリーテール
4位	↑魔導物語1-2-3(PC-98、MSX2)	コンパイル
5位	★ウルティマVI(PC-98)	ポニーキャニオン
6位	★アドバンスド・ロードモナーク(PC-98)	日本ファルコム
7位	★キングズ・クエストIV(PC-98、TOWNS)	シエラオンラインジャパン
8位	↑斬II(PC-98)	ウルフ・チーム
9位	★出たな!!ツインビー(X68K)	コナミ
10位	↑ロードモナーク(PC-98、TOWNS)	日本ファルコム

●福岡　カホマイコンセンター福岡店　☎092-714-5155

順位	ゲーム名(機種名)	発売元
1位	↑校内写生VOL.1～3(PC-98、X68K、MSX2)	X指定ブランド
2位	↑信長の野望・武将風雲録(PC-88、PC-98、X68K、TOWNS、MSX2)	光栄
3位	★雷電伝説(TOWNS)	電波新聞社
4位	↓ブランディッシュ(PC-98)	日本ファルコム
5位	↑F-15ストライクイーグルII(PC-98)	マイクロプローズジャパン
6位	↓THE ATLAS (PC-98、TOWNS)	アートディンク
7位	★アドバンスド・ロードモナーク(PC-98)	日本ファルコム
8位	★天下統一II(PC-98)	システムソフト
9位	↑伊忍道・打倒信長(PC-88、PC-98、MSX2)	光栄
10位	↓Sim Earth (PC-98、TOWNS)	イマジニア

★は今月初登場のゲームです

今月の注目ソフト

天下統一II

『大戦略』シリーズで有名なシステムソフトの歴史SLG『天下統一』の続編。やはり前作が好評だったゲームは、続編にもユーザーの期待が集まるみたいだね。ほかの歴史SLGの新作としては、アートディンクの『関ケ原』や、2月発売だけど光栄の『三國志III』があるね。歴史SLGファンにはうれしい冬になりそうだ。

出たな!!ツインビー

1991年の春、ゲームセンターに登場し早くもX68Kに移植された!　待ちに待っていたユーザーも多かったのでは?　ユーザーの期待にこたえて、かなりいい出来になっているぞ!　かわいいキャラも多数登場するし、思わずベル争奪に燃えてしまう2人プレイもできるぞ。惑星メルへ、レッツゴーゴー!なのだ。

魔導物語1-2-3

MSX2版から移植されたこのゲーム。なんといっても、登場するキャラたちがしゃべるってことが最大の特徴だね。「ファイヤー」とか、「スリープ」とか、「ぎょえええええ」とPC-98がしゃべっちゃうのだ。思わず一緒にしゃべっちゃいそうになるね(笑)。3つのストーリーが入って、お買い得なゲームとなっているぞ。

ウルティマVI

ゲーム画面が一変してしまったので、思わず戸惑ってしまった人もいたのでは?　操作系も今までとは変わっているのだ。今回の話で『～IV』から始まった新シリーズも、幕を閉じることになっている。TOWNS版では、かの有名なロード・ブリティッシュをはじめ、200人以上のキャラクタがしゃべるのだ!

雷電伝説

最近、発売されるソフトが増えつつあるTOWNS版のシューティングゲーム。画面の左右を切って、元となったアーケード版と同じ比率でゲームできるよう工夫されているが、新発売の一体型のTOWNSだと小さすぎて迫力がないとの意見もある。しかし、全体的な出来はかなりいいので、来月もランクインの可能性有りか!?

次号〈新連載第1弾!〉スタート!!



来月からキャプテンはパワフルに大変身!!

① 誌面刷新!! なんと毎月新連載が登場!!

② 厚くなる!! 約500ページにもおよぶボリュームアップ!!

次号 一挙4本スタート!!

新連載第2弾!
●学園格闘派アクション!
バースト ハイスクール 烈火
原作/岬 満 作画/中央一美

新連載第3弾!
第1回TOKUMAコミック大賞受賞新連載!!
お騒がせビックリ箱サイエンスコメディー!!
「天晴れ!カッポーレ」
菅野博士

新連載第4弾!
●笑いの最終兵器、いまここに発動!!
「ぼくらはみんな生きている」
山浦 章



強力連載陣!!
Hello!あんくる みず谷なおき
KAZE 神崎将臣
リスキースタッフ 秋恭摩
青空少女隊 清水としみつ
宇宙家族カールビンソン あさりよしとお
オカルト♡バージン 大橋薫
銀河英雄伝説 田中芳樹・道原かつみ
ゲッターロボ號 永井豪・石川賢

毎月続く ボリュームアップ企画!
4月号(2月26日発売)は
細野不二彦
本誌初登場!!
●ほか新企画満載!!●

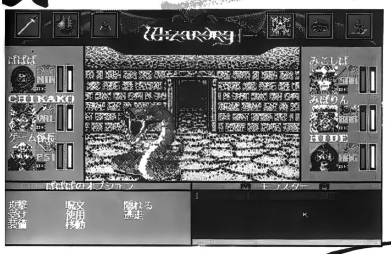
'92のキャプテンはノンストップだ!!!

これが目印の新ロゴだ

月刊少年キャプテン 3月号
1月25日発売!!

ゲームジョッキー
Game Jockey

ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ



PC-9801シリーズ	3.5・5HD	1万2800円
FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	

■発売元／アスキー
■発売中

いよいよお待ちかねの『新・ウィザードリィ』こと『〜コズミック・フォージ』の登場だ。これをやらなきゃゲームジョッキーじゃない！ってね。たとえ「OOPS！〜」がなくなろうとも『ウィザードリィ』は不滅だ!!!

New Heroes



矢野健太郎

長い時が流れた……

そう…世界がその様相をまったく変えてしまうほどに……そして

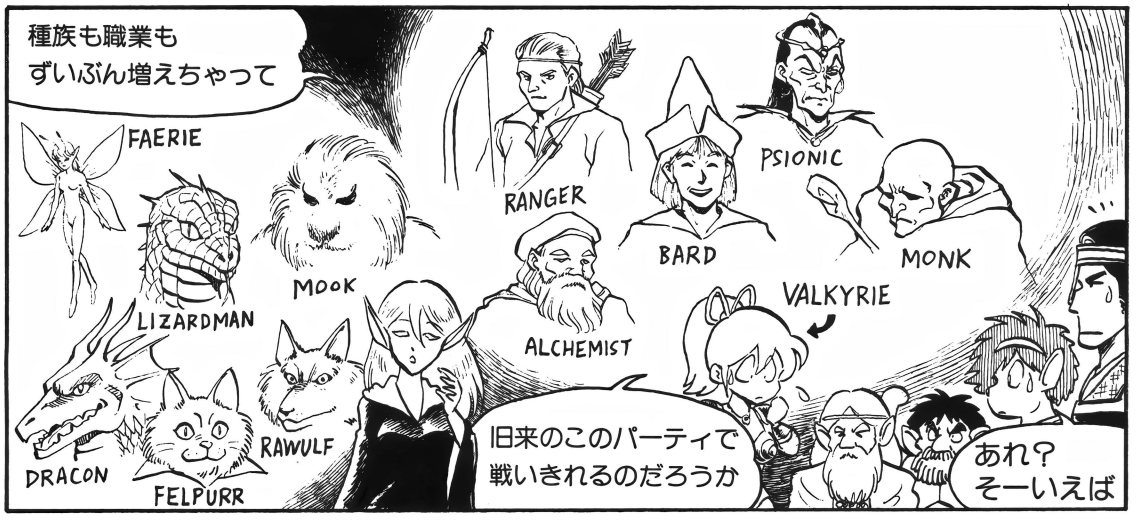
今 私たちは未知の迷宮のただ中にいる!!





▲字数制限で名前が入りきらんかった　　GOODとEVILの区別もなくなったし……


Wizardry
CONAN
BOSAN
ELLE
『ダンジョン・マスター』みたいですわね
わ〜っ!! 言うてはならん


種族も職業もずいぶん増えちゃって
FAERIE
LIZARDMAN
MOOK
RANGER
BARD
PSIONIC
MONK
VALKYRIE
ALCHEMIST
RAWULF
DRACON
FELPURR
旧来のこのパーティで戦いきれるのだろうか
あれ? そーいえば


どーして自分だけ新しい職業についてる!?
だからーLORDを初めから作るのは難かしいんだってば!


ま! なるようになるダバないダバさ
あ〜あ
またかよ
Let's GO

……と言ってる間に
敵だっ!!

すごいっ!
アニメーション
してるぞっ

ますます『ダン
マスター』み
こら!

やだ…こんなの

末弥純の
絵でなきゃ
やだい!!

やだ

やだ

わがまま
言うとらんと
戦え!!

エル! 魔法!!

はい

MAHA…

やだ

やだ

あら?

まあ! 今までと
魔法が全然
違ってますわ

SPELL BOOK

なになに?
え〜と

火・水・風・土の
4種のエレメント領域と
精神領域に魔法領域……
呪文はこれら
6種類の領域に
分かれていて

それぞれの
領域に含まれる
すべての呪文は
錬金術師系
魔法使い系
超能力者系
僧侶系の4つの系列に
分類され

呪文ごとに
使える職業が
決められている……と

まあ大変
覚えきれるかしら

SPELL BOOK

あら
これは便利

それぞれの呪文には
その呪文を唱えるのに
最低限必要な魔力を
示した「基本コスト」があり

そのコストの倍数分の魔力を
つぎ込むことで
同じ呪文でもその強さや
効果範囲を増加させる
ことができる……

さらに…

いいから
早くやれー!

14/ 14
41/ 41
33/ 33
29/ 29
0/ 0
18/ 18

わかりました
では
FIRE BALLを


どぎゃん！
げひー

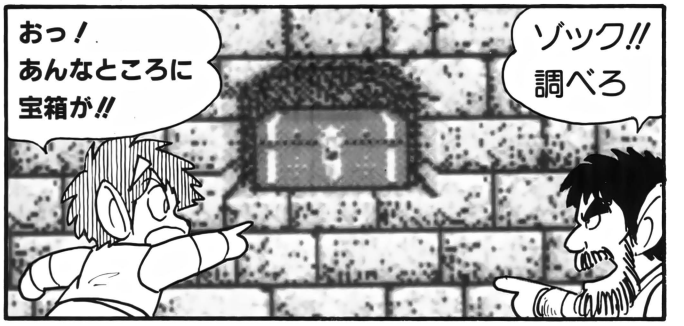

なんで
味方に!!
呪文が
バック
ファイヤー
してしまい
ましたわ


発声術の「スキル」が低いと
こーゆーことも起きる……と
役立たず!


「スキル」は
武器10種類
肉体6種類
学術8種類の
24種類で
0から100の間で
表示され
数値が大きいほど
その技術に習熟
していることを示す
……
これも職業によって
習得できるものと
できないものが
決められていて
ほとんどが
その技術なり
道具なりを
使っているうちに
上達する……と


ほんとだ
わしの「斧」の
スキルが
増えとるぞ
わしの
「剣」も
オレの
「投げる」も
私 失敗したから
増えませんでした


あたし
「サボる」の
スキルが……
そんなのあるか!!


おっ！
あんなところに
宝箱が!!
ゾック!!
調べろ

RSPDBZ

ややこしーの

そのかわり解除は
タイプ入力じゃなく
選択式だから
ミスタイプによる
失敗はないけどね

…でも
「解除」のスキルが
低いための失敗は
あるのだった

アホー

どっかーん

何じゃそりゃ？

あのねー!!
今度のは
ワナの名前に含まれてる
アルファベットが
わかるだけなの！

緑色の字は確実に
含まれていて
赤い字はイマイチ
自信ない文字

ダブリとかも考慮に入れて
ワナの名前を推理するわけ

な…なんとゆー
ムズさじゃ……

ややこし
すぎるぞー

これ 本当に
『ウィザードリィ』か？

もーやだ
こんなの

いや…
待て！

思い出せ！

**はじめて『WIZ #1（パソコン版）』を
プレイしたときのことを**

あの当時
あれほどややこしくて
ムズかしくて
やたら全滅するゲームが
他にあったか？

……そうだった

あのときも
「もーやだ！」とか
思いながらも
しだいに上達し
レベルが上がり
自由に行動
できるように
なるにつれて

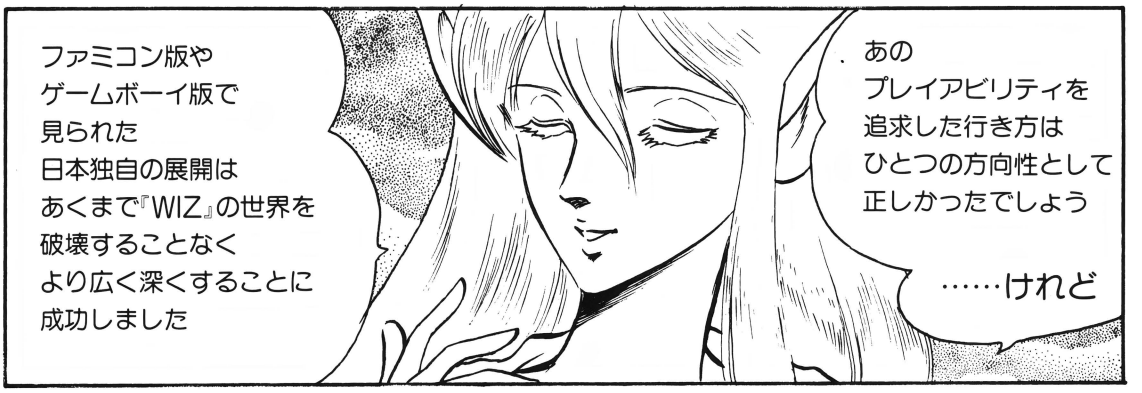
終わりたくないと
思うほど
ハマったものだった

そうか!?

複雑化した
パラメータが
もたらす
このリアルさは
あの時の感じと
そっくりじゃないか

うむ

単にゲームバランスが悪くて やたら死ぬゲームはクサるほどあったが…

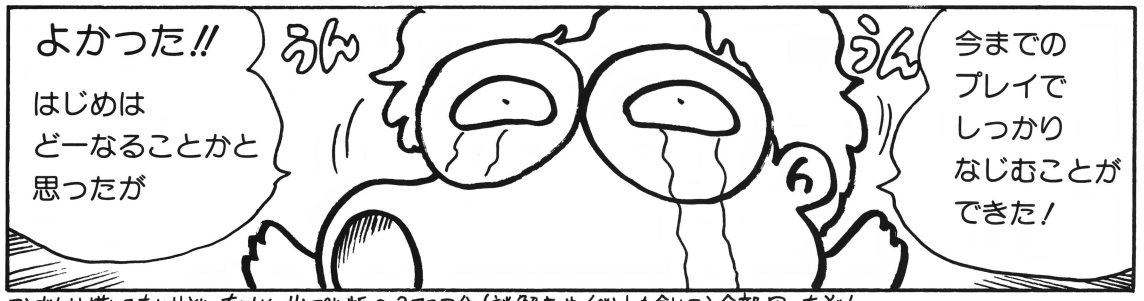




ただ俺 あのNPCとの「会話」つーやつが苦手なんだよォォ







マンガだは描いてないけど ちゃんと サンプル版の 3フロア分（謎解きやイベントも含めて）全部 回ったぞ!







おっと! トビラのパーティーと 全然ちがう

愛をもういちど　作詞、作曲　谷山浩子

日本音楽著作権協会(出)許諾第9171996—101号

燃える攻略野郎

寒い日にゃ、ゲームで熱くなれっ!





幻影都市
魔導物語1-2-3
アドバンスド・ロードモナーク

それにしても寒い季節になったもんだ。こんな日には、暖房をガンガンにきかせてアイスクリームを食べるのが一番！　今月は『幻影都市』、『魔導物語1-2-3』、『アドバンスド・ロードモナーク』をバッチリ攻略だ。イラストのほうも、幻超二先生がグレートに描き下ろしてくれたぞ。これで燃えなきゃゲーマーの名がすたるぜ!!

Illustration/幻 超二

ストーリーを楽しもう!

ILLUSION CITY 幻影都市

冬休み中に発売されたから、休みの間に解き終わった人もいるかな？　今回は、地のエリアに行くまでを紹介だ。この辺りまでくれば、ゲームも中盤にさしかかるぞ。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9800円
MSX turbo R	3.5DD	

■発売元／マイクロキャビン　■発売中
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は開発中のものです

西天フェイとの対決！　そして…

美紅が謎の少女ホウメイを助けたことから始まったこの事件。天人たちは、ホウメイの姉であるシャオメイの行方を追って、SIVAビル本社にやって来た。しかし、天人たちはここで南天リーにやられてしまう。ろう屋に閉じ込められた天人を助けてくれたのは、カイと名乗る人物だった。しかし、カイは美紅救出に、手を貸してくれなかった。１人美紅を捜す天人。途中で、知らせを聞いて助けに来た老師と出会う。老師とともに、美紅を捜すのだった。

SIVAビルの社長室で待っていたのは、魔天八部衆の１人、西天フェイ。そこには、捕らわれの身の美紅もいるではないか。早く美紅を助けたいが、その前にこのフェイを倒さなければならない。フェイを倒すにはレベルを７ぐらいまで上げておきたい。フェイとの戦いに勝利を収めた天人たちだが、フェイが消える前に言った言葉が気になる。フェイが消えたあとには１体の像が残った。この像こそがダーサの像で、天人が触れると像の封印が解ける、と老師が教えてくれた。そして魔天教と戦うためには、全部で８つあるこの像すべてを手に入れなければならないのだ。

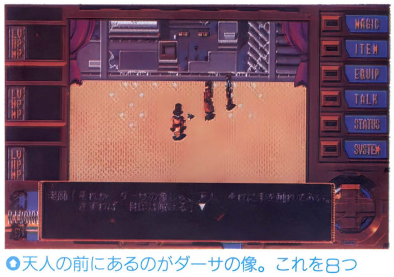
各エリアのつながり

舞台となる香港シティは、７つのエリアに分かれている。それぞれのエリアに行くルートは、決まっているのだ。

風のエリア	西政区 クーロン地区	水のエリア	西中医研区 シャティン地区
エリア外	ダウンタウン	月のエリア	新政区 トロ地区
樹のエリア	樹羅区 サイクン地区	天のエリア	中央区
地のエリア	東政区 ティウチャン地区	鋼のエリア	工業区 シェンロン地区



◎最初に戦うことになる八部衆は西天のフェイなのだ



◎天人の前にあるのがダーサの像。これを８つ集めなければならないのだ

術がゲームのカギを握る

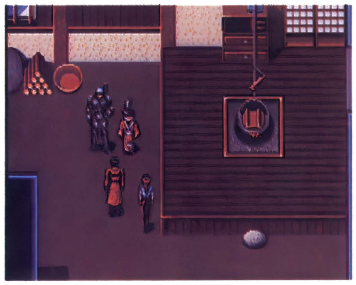
天人および老師は、修行を積んだ成果として、気を操る技、気功を修得している。そのため、ほかの人たちとは違い、術を使うことができるのだ。新しい術を修得する方法は２種類ある。天人のレベルが上がれば自然と修得していくものと、魔天八部衆が持っているそれぞれのダーサの像の封印を解くことで修得することができるものがあるのだ。

天人が使える術

術名	必要MP	効果
最初から使える術		
瞬帰	1	迷宮から脱出できる
練気	5	陽気を練り、気功の力を上げる
気功弾	10	陽気を弾として、敵にぶつける
被甲護身	5	打撃防御の結界を作る(2ターン)
防呪結界	7	呪文防御の結界を作る(2ターン)
封呪	4	相手の呪文を封じる(数ターン)
守気	3	防御力がアップする
功気	5	攻撃力がアップする
栄気	2	体力が50ポイント回復する
フェイを倒したあとに使える術		
烈風	2	真空のカマで敵を攻撃する
風殺陣	5	竜巻をつくり敵を巻き込む
ヴァーラを倒したあとに使える術		
解毒	1	体から毒を消し去る
解痺	1	体のまひを取る

新しい仲間、カッシュの登場

西天フェイとの戦いを終えた天人たちは、再び老師の家に帰って来た。そこには、老師の古くからの友人でもあるカッシュがいた。カッシュは、タオ・ホーという人物に天人たちを支援するように言われてきていたのだ。しかし、落ち着いてもいられない。ホウメイが１人で樹羅区へ向かってしまったのだ。カッシュが、樹羅区で大がかりな魔天教の儀式があることを教えてくれる。ホウメイはそこに姉のシャオメイがいると思ったのだろうか。まずは、樹羅区に行くためのIDパスをもらいにアイレンの下を訪れた。アイレンと話をしていると、ホウメイに儀式のことを教えたのは、自分だと言う。コイツは～、と思いながらもホウメイのことが気になるので、急いで樹羅区に向かう天人たちだった。





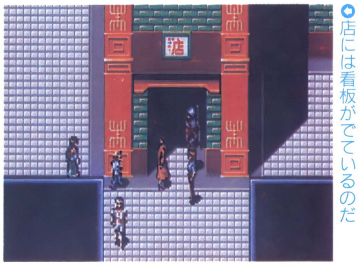
◎新たに仲間となる傭兵カッシュ。歴戦の強者なのだ。イベントシーンでの会話は、上の写真のようにキャラの顔がアップで表示されることもあるぞ

サイクンの街の人たちの話を聞き回っていると、ホウメイらしき人物を見かけた人がいた。その人はホウメイに、樹羅区の魔天教演舞堂の場所を教えた



◎シャオメイが、実験生命体であるノイに会ったところ。彼女の優しさが伺えるシーン

と話してくれた。ホウメイを追って向かうは演舞堂！



◎店には看板がでているのだ

各自にあった武器を使おう！

美紅なら斬糸系といったように、各キャラクタは得意とする武器の種類がある。同じ攻撃力を持つ武器でも、スキル（熟練度）が高いほうが敵に与えるダメージは大きいぞ。

［スキルデータ］　単位％

	GUN	ライフル	砲	ヘビー
天人	65	49	0	0
美紅	46	62	37	0
カッシュ	0	52	69	78

	クロー	杖	剣	斬糸
天人	0	0	58	0
美紅	0	0	0	71
カッシュ	0	0	0	0

◎最初のころは、できるだけスキルの高い武器を使おう

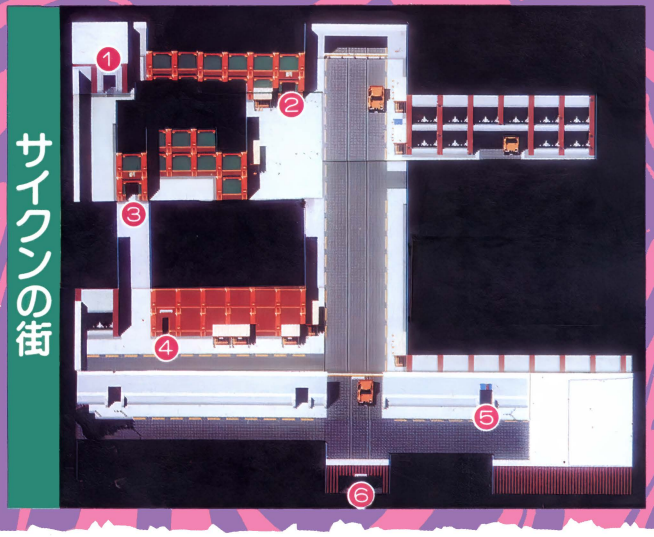


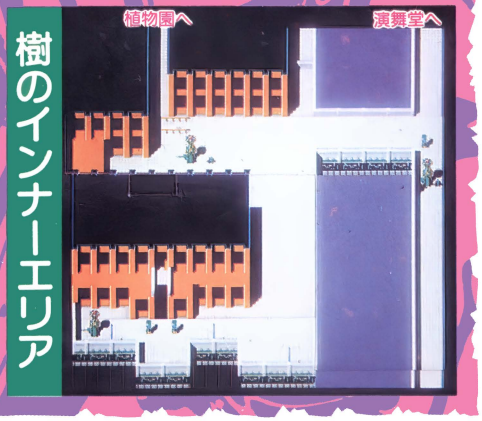
◎捕まってしまったホウメイ。彼女を救出しなければ！

樹のエリア（街なみ）マップ

サイクンの街にいる人には、ひととおり話しかけてみよう。あとで役に立つはずだからね。南にあるフソウレーン乗り場は、まだ使うことができないぞ。

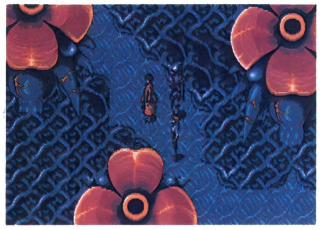
1 インナーエリアへ
2 道具、鄭屋
3 武器屋
4 宿屋
5 エレカ発着場
6 フソウレーン乗り場へ



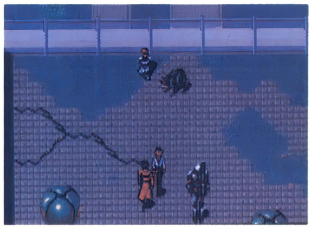


ホウメイを捜しに樹羅区へ

魔天教演舞堂には門番がいて、中に入ることができないので、まずは立ち入り禁止の植物園へ行ってみよう。植物園の中には、モンスターがウヨウヨしているぞ。まずは、入口付近でレベルを10ぐらいまで上げよう。植物園の中を進んで行くとビルが見える。中に入ろうと近づいてみると、1匹の黒ヒョウが目の前を横切る。なんとも意味ありげなのでビルに入ったが、中は廃墟と化している。ここにもモンスターはいるぞ。屋上に出るまでには、それなりの距離があるので、危なくなったら瞬帰の術を使って街に戻ろう。



●こんなに花が大きいと、不気味なものがあるな～



●やっとホウメイを見つけることができたのだ



●この不気味な死体（?）をあさると、アイテムを手に入れることができるぞ。あっちこっちにあるから、取り忘れのないようにしよう。でも、気が引けるな

ビルの屋上にはホウメイがいた。そして、その横にはビルの中に入るときに見かけた黒ヒョウもいる。黒ヒョウに勝つには、レベルを11ぐらいにしておきたい。黒ヒョウは仕留め損ねたが、ホウメイは助けることができた。

樹のエリア（インナー前半）マップ

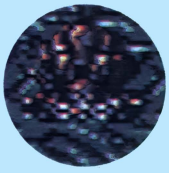
植物園の中は、大きな花が道を隠しているところもある。ビルの中には、アイテムが落ちているので取り忘れのないようにしよう。



樹のエリアで出現するモンスター

このエリアで出現するモンスターは、植物園の中だけしか出てこない。各モンスターとも特殊攻撃は違っている。出現する場所は決まっているぞ。

ソリッド



●背中から毒粉をまいたり、口からとりもちを吐き出して攻撃してくる。超硬度の殻を持っているのだ

コロニー



●中央の巨大なハチが女王バチのコロニー。周りにいるスティンガーと呼ばれるハチが動物の血を採集する

ヘッドハンター



●人を小バカにしたように笑うヘッドハンターは、サルの亜種である。自慢の回転体当たりには注意

ウイップ

●植物園のヌシ的存在であるウィップは、ミミズのような姿をしている。長さは70～100mあるという巨大さ



ハンマー



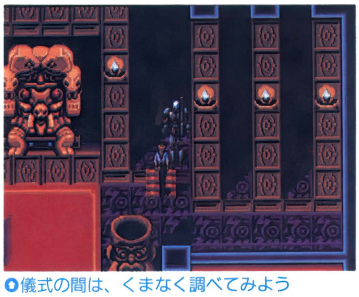
●象の突然変異であるハンマーは、獲物を見つけると突進を仕掛けてくる。突進の破壊力は絶大である

※このカコミ内の画面は、MSX turbo R版です

演舞堂の奥で待つものは！

連れて帰って来たホウメイから話を聞いてみると、ホウメイが捕まったところでもある魔天教演舞堂には何かがあるという。天人たちは再び、演舞堂へ向かうことにした。

演舞堂に来てみると先ほどと違い、門番がいなくなっているので、中に入ることができる。入れたのはいいが残念ながら儀式のほうはもう終わっていた。誰もいなくなった儀式の間を調べてみると、奥に通じている道があった。



●儀式の間は、くまなく調べてみよう



●植物園の中を歩いていたら血痕を発見した。これを目印にして進んで行こう

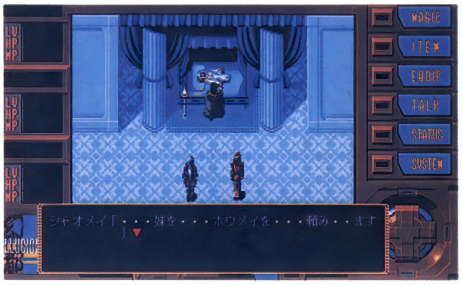
この先はいったいどうなっているのだろう……。

通路は、植物園につながっていた。今度の植物園は、前に入った植物園よりも広いぞ。道に迷ってしまうのでは？と思うかもしれないが、ごていねいなことに先ほど逃げた黒ヒョウもここを通ったらしく、血痕を残している。カッシュはワナかもしれないというが、今のところ手がかりはこの血痕しかない。ワナだったらそれまでのこと、と思い、血痕を追ってみることにした。

血痕のあとを進んでいくと、樹羅帝ヴァーラのいる樹宝殿にでた。無論、その横には愛人であるデュランもいるぞ。ヴァーラを倒すには、レベルを14ぐらいまで上げておきたい。戦いには勝った天人たちだが、寄り添って倒れている２人の姿には、哀れみさえ感じられる。ヴァーラを倒したので、樹のダーサの像が手に入ったぞ。



●ついにヴァーラのいる樹宝殿にたどりついた



●最後までホウメイの心配をするシャオメイ。彼女の死は南天リーにとっても大きな衝撃をもたらした

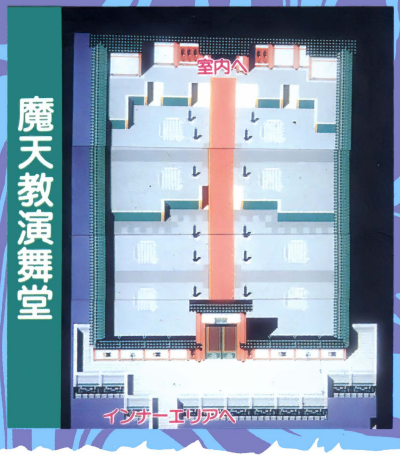
老師の家に帰ってきてみると、そこでは、捕らわれの身であるシャオメイが姿を現した。そして、ホウメイの体を借りて、話を始めた。シャオメイの話では、魔天八部衆の中から味方が現れるというが、いったい誰が……!?

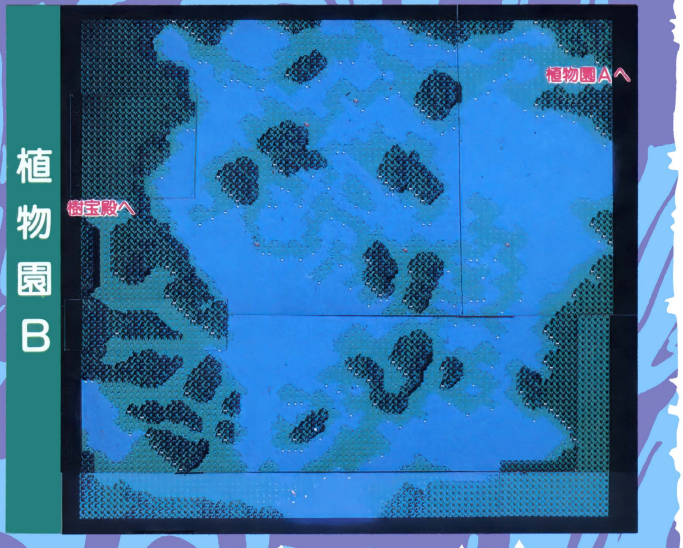


●感動の対面シーン。ようやく会えた二人だがまた別れが……

樹のエリア（インナー後半）マップ

ここに載っている植物園Ｂのマップは、P64に載っている植物園Ａからの続きとなっている。こっちの植物園内は広いが、そう迷うことはないだろう。



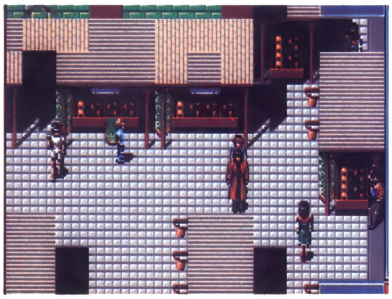


アイレンからの依頼とは!?

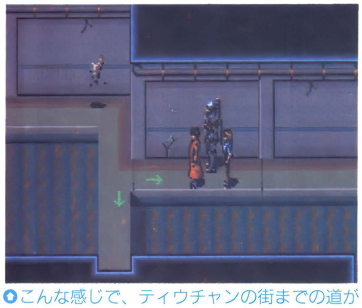
ドグの店でパワーアップして帰ってきたカッシュによると、アイレンが天人たちに話があるので呼んでいるという。さっそく桃源酒家に行き、アイレンから仕事の依頼を受け、依頼主から詳しい事情を聞くため、再びサイクンの街に赴いた。サイクンの街についたら、アイレンから聞いた合言葉を話しかけてくる人を捜そう。レジスタンスのアジトで、詳しい事情を聞き、天人たちは、ティウチャンの街へ向かった。ティウチャンの街に行くには、モンスターのいる地下道を通って行かなければならない。レベルが16ぐらいあれば通り抜けることができるぞ。



○レジスタンスのアジトで事情を聞いているところなのだ



○ようやく、ティウチャンの街にたどりついた。ひと仕事するかな



○こんな感じで、ティウチャンの街までの道が表示されている

地下道で出現するモンスター

地のエリアで出現するモンスターは全部で4種類いるが、地下道で出現するのはその中の2種類。どちらも気味の悪いモンスターなのだ。



密告者（インフォーマー）

○密告者には注意するように。毒粉をまいてきたり、呪文封じを仕掛けてくるぞ。しかもかみつかれると石化されてしまうのだ



殺人者（マーダー）

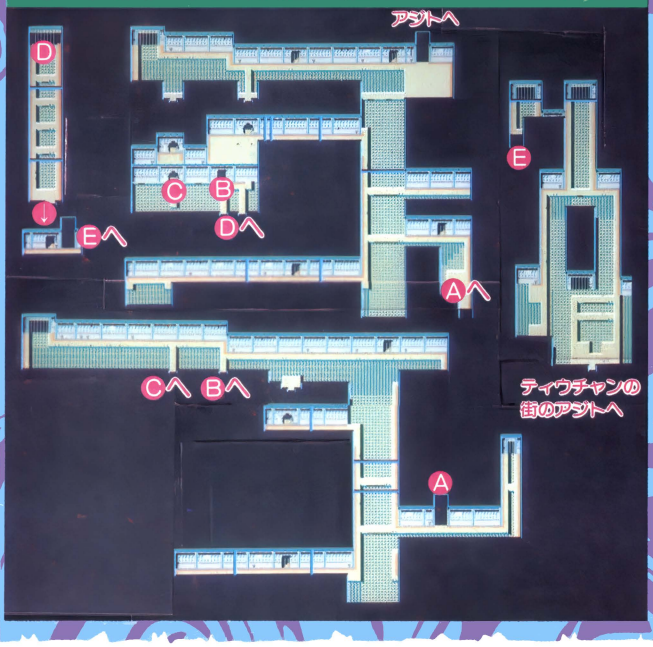
○ゴッツイ姿の殺人者は地面を殴りつけて地震をおこしたり、ひび割れを作ったりして攻撃してくる。眠りなどの呪文も唱えてくるぞ

※このカコミ内の画面は、MSX turbo R版です

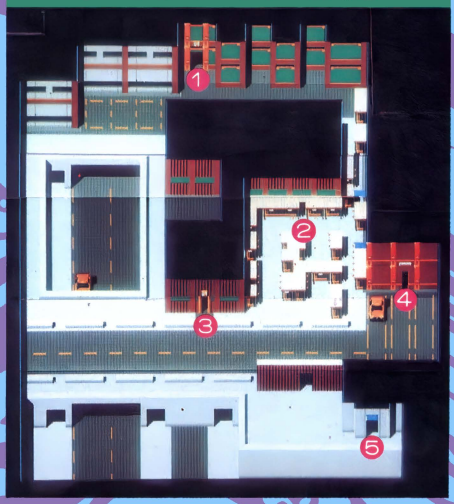
地のエリア（アウター）マップ

地下道はレジスタンスの人からもらったゴーグルがあるので、道に迷うことなくティウチャンの街に行くことができるはず。しかし、アイテムが落ちていることがあるので、記されている道以外も行ってみよう。ティウチャンの街まで来れば、ゲームはいよいよ中盤といったところかな。

ティウチャンの街へ通じている地下道



ティウチャンの街



1 道具、薬屋
2 アジトへ
3 武器屋
4 宿屋
5 インナーエリアへ

各種アイテム紹介

アイテムすべてに値段が表記されているが、これはそのアイテムにそれだけの価値があるということで、全部が全部店で売っているわけではない。必要レベルは、そのぐらいのレベルがあるのが好ましいということなのだ。

道具、薬の表

名称	効果	値段(H$)	名称	効果	値段(H$)
救丹	50HPの回復	30	ナパーム・カート	ナパーム砲やフレーマー用の弾薬	5
銀丹	100HPの回復	300	エネパック	エナジー形の兵器用の弾薬	1
金丹	300HPの回復	6000	被甲護身符（人）	直接攻撃から守る（2回）	200
神丹	HP完全回復	50000	被甲護身符（仙）	直接攻撃から守る（4回）	400
導気丸	100MP回復	2100	被甲護身符（神）	直接攻撃から守る（8回）	1000
仙気丸	200MP回復	12000	防呪結界符（人）	呪文攻撃から守る（2回）	300
神気丸	MP完全回復	60000	防呪結界符（仙）	呪文攻撃から守る（4回）	610
覚丹	目覚まし	20	防呪結界符（神）	呪文攻撃から守る（8回）	1600
活神丹	まひ回復	30	轟斬符	攻撃力がアップする	1200
毒消丹	毒消し	15	心眠符	命中率がアップする	1400
冷心丹	混乱の回復	40	呪縛符	敵の呪文を封じる	800
延寿丸	すべての完全回復（HP、MP）	65000	幻影香	敵に幻影を見せる	700
手榴弾	落ちた地点を中心に爆発して敵にダメージを与える	200	争乱符	敵を混乱させる	500
ダート・マイン	敵全体にダメージを与える	600	眠夢香	敵を眠らせる	400
AT弾	対戦車ライフル専用の弾薬	4	石結針	敵を石化する	2000
拳銃弾	サブマシンガンなどの弾薬	1	コマンドナイフ	戦闘ナイフ、投げて使用する	15
ライフル弾	ライフルなどの弾薬	3	ヒートナイフ	高発熱体小刀	50
大口径弾	ハンドガンなどの弾薬	3	高周波ナイフ	高周波振動刃ナイフ	140
散弾	ショットガンなどの弾薬	2			

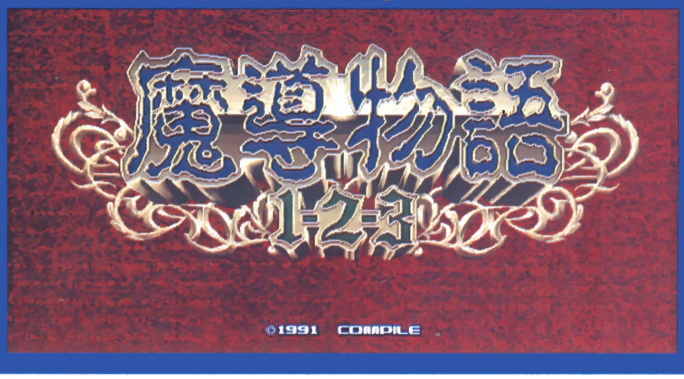
武器の表

武器名	スキル	弾薬	値段(H$)	必要レベル	武器名	スキル	弾薬	値段(H$)	必要レベル
ハンドガン	拳銃	拳銃弾	70	1	対戦車ライフル	ヘビー	AT弾	8500	20
サブマシンガン	拳銃	拳銃弾	145	5	シリンダーナックル	ヘビー	大口径弾	1200	10
ハンドレーザー	拳銃	エネパック	550	10	パイルドライバー	ヘビー	大口径弾	4800	15
ハンドブラスター	拳銃	エネパック	1370	15	ソニックブレード	刀	エネパック	2900	15
リコイレスガン	拳銃	大口径弾	1830	20	レッドホット	刀	エネパック	5200	20
ケイブロー	拳銃	拳銃弾	6120	20	レーザーブレード	刀	エネパック	8400	25
ショットガン	ライフル	散弾	250	5	地殺剣	刀		9700	25
ライフル	ライフル	ライフル弾	815	10	轟雷剣	刀		12300	25
マシンガン	ライフル	ライフル弾	1320	15	アイアンクロー	クロー		5900	20
アサルトライフル	ライフル	ライフル弾	1700	20	アームクロー	クロー		10020	20
ブラスターショット	ライフル	エネパック	5100	25	サンダークロー	クロー		14040	25
ナパーム砲	砲	ナパーム・カート	1400	10	ドラゴンクロー	クロー		20050	25
ショットキャノン	砲	散弾	3640	20	八角棒	杖		80	1
レーザー砲	砲	エネパック	6050	25	若木の杖	杖		150	1
ブラスタキャノン	砲	エネパック	10000	25	如意棒	杖		9020	20
リニアキャノン	砲	エネパック	14000	25	地脈の杖	杖		13880	25
荷電粒子砲	砲	エネパック	20000	25	白蛇の杖	杖		12030	25
ミニ・フレーマー	ヘビー	ナパーム・カート	580	1	斬糸	斬糸		250	1
バックショット	ヘビー	散弾	800	1	高分子化斬糸	斬糸		5700	20
フレームガン	ヘビー	ナパーム・カート	1800	5	高周波斬糸	斬糸		11100	25
ヘビーマシンガン	ヘビー	口径弾	2900	10	超金属斬糸	斬糸		18900	25
ガトリングガン	ヘビー	大口径弾	4900	15	繊維化超金属斬糸	斬糸		48000	30

防具の表

装備名	防御力以外の効果	値段(H$)	必要レベル	装備名	防御力以外の効果	値段(H$)	必要レベル
スーツ		50	1	神道衣	耐術効果、すばやさアップ	9920	20
マーシャル・ウェア		160	1	ヘッドギア	命中率アップ、耐まひ／眠り効果	1000	15
プレットプルーフ		520	1	タオバンド	呪文のパワーアップ	4000	25
ボディアーマー	すばやさダウン	1290	5	アジーナバンド	呪文のパワーアップ	8000	30
セラミックコート		2750	10	サハスラーバンド	呪文のパワーアップ	15000	30
チタンアーマー		5020	15	パワーグローブ	パワーアップ	600	10
パイルドアーマー	すばやさダウン	8400	20	スーパーグローブ	パワーアップ	5700	20
バトルスーツ		11500	25	ハイパーグローブ	パワーアップ	9000	25
ルナタイトスーツ	すばやさアップ	17400	25	レザーブーツ		120	1
カーボナイザー	耐火効果	260	5	プロテクトブーツ		430	15
アイアンスレイブ	パワーアップ、すばやさダウン	820	10	セラミックブーツ		1650	20
ファイアプルーフ	耐火効果	1780	15	ルナタイトブーツ	すばやさアップ	13200	25
ラビッドアーマー	すばやさアップ	3500	20	レーザービーマー	命中率アップ	400	1
パワードスーツ	パワーアップ	9650	20	マグネットリング	打撃防御フィールドを発生する	900	10
道衣		155	1	フィールドリング	打撃防御フィールドを発生する	4700	25
仙道衣	耐術効果	6400	20	ルナタイトリング	打撃防御フィールドを発生する	9500	25

エピソード1を98版で攻略しちゃうぞ！



昨年の11月末、98版が発売された『魔導物語1-2-3』。今年のお年玉で買ってプレイしている人もいるだろう。このゲームは3部構成になっているが、今回はその第1部とも言えるエピソード1を攻略しちゃうぞ。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9800円
MSX2	3.5DD	8800円

■発売元／コンパイル
■発売中
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです

卒園試験は塔の攻略!?

主人公は、エピソード1・2・3すべてアルル・ナジャという女のコ。エピソード1は彼女の幼稚園時代で、彼女が通う魔導幼稚園の卒園試験に挑戦するというストーリー。その卒園試験は幼稚園の遊び場に、だーんと建っている塔（魔導の塔）の中にある、3つの魔導球を取ってくるというもの。もちろん、塔の中にはトラップやモンスターがたくさん待っていて、そう簡単には成功させてくれないのだ。それでも、アルルはこの試練を乗り越えるため、塔の中へ入っていくのだった……。

エピソード1の塔は全6階構成。この塔には、宿泊して体力や魔導力を回復させられる宿屋のようなものはない。したがって、それらの回復にはアイテムや体力回復の呪文を使用する。それらのアイテムは、敵を倒したり、塔内にある店を利用して入手可能。店は塔の中に3つある（1・3・5階）。

また、このゲームでは、キャラクタの能力や状態などは、数値で表現されない。それらは、キャラクタの表情やメッセージで表されているのだ。



●たった一人で魔導の塔に入らなければならないアルル。緊張している



●魔導幼稚園の友達、そして先生の期待を胸に、アルルはこの卒園試験に臨む……



●果たして無事に卒園試験の課題をクリアして帰ってくることができるのだろうか……

自分の健康状態は表情でわかるぞ！

このゲームでは、自分も敵もキャラクタの能力や状態は数値で表されない。攻撃されたときのメッセージも「○ポイントのダメージを受けた」ではなく、「ちょっと痛い」とか「すごく痛い」といった感じだ。さらに、体力の減り具合で、画面上のアルルの表情も変わるのだ。



●この表情は、元気いっぱいめいっぱいって感じ。ちょっとやそっとじゃ負けないぞっ！



●ちょっと体力が減ってるけど、まだ大丈夫。やっぱり、女のコは笑顔が一番だね！



●そろそろ体力が少なくなってきたかな？ 体力回復を考えたほうがいいかもしれない



●この表情になったら、呪文かアイテムで体力回復しよう。思わぬ強敵に出会ったときに危険だから……ね

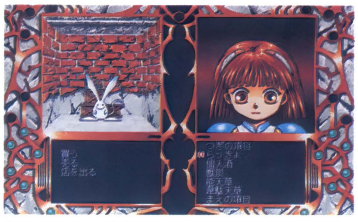


●非常に危険。この状態での敵との戦闘は自殺行為だと思うべし。あっという間に“ばたんきゅー”しちゃうぞ

全6階の塔はこんな感じだ

1　階

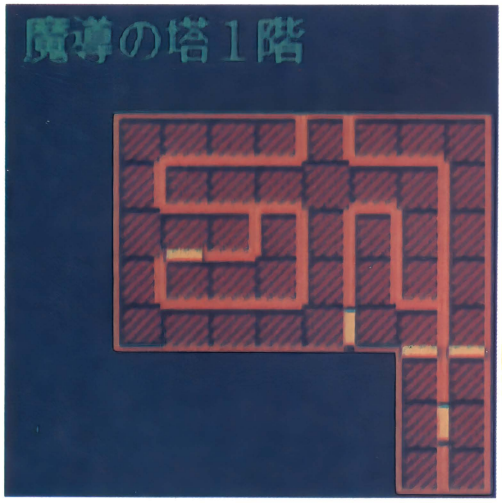
1階では、あまり無理をせず、アルルをある程度レベルアップさせよう。ちゃんと店で体力回復用のアイテムを買っておけば安心だ。また、この階の開かないトビラは、2階にあるカギを取ってくれば通れるようになるぞ。



塔に入ったらまず、この店で買い物しよう。体力回復アイテムは忘れずにね

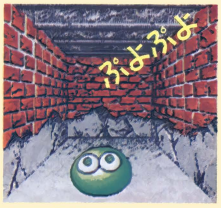


カギがかかっている扉は、カギがないと開かない（当たり前か）



出現するモンスター

スケルトンTと腐人はやや強力だが、ある程度決まった場所だけにしか出現しない。



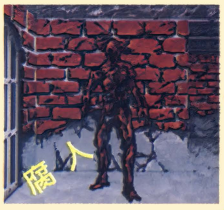
のほほ〜んとした顔ながら、熱液を吐くという熱い攻撃をしてくるぞ



直立歩行可能と思われる人型狼（とでも言うのかな?）火に弱いらしい



1階には決まった場所にしか出現しない。やや強敵と言える



1階ではカギがないと入れない扉の中にしかいないぞ

2　階

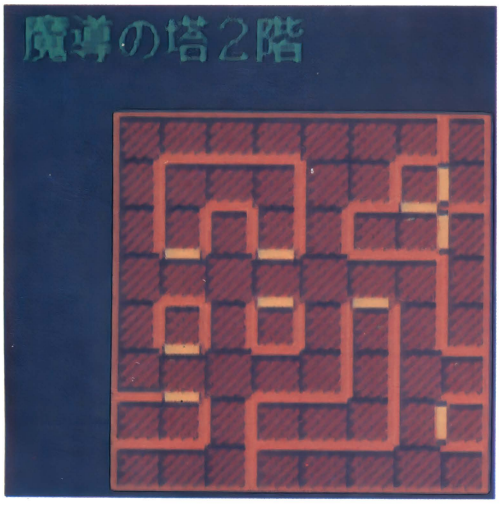
まず、2階には店がないので、来る前に1階の店で必要なものを買ってからきたほうがよい。この階でカギを入手しないと、この上の階には進めないので、必ず見つけよう。また、壁のなかには、アイテムが隠れているぞ。



この階ではカギが手に入る。しかし、その場所にはモンスターが待ち構えている

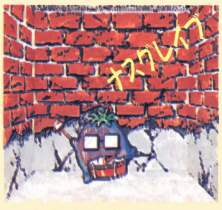


あっ、こんな所に魔導書が／　魔導書を読めば呪文のレパートリーが増えるのだ



出現するモンスター

2階には自分の姿を真似して攻撃してくるドッペルケンガーが登場する。強敵だぞ。



「死ねえええええ」と言いながら太鼓をたたく変なヤツ



2階にも登場だ。あいかわらずスカスカで体重軽そうなヤツ



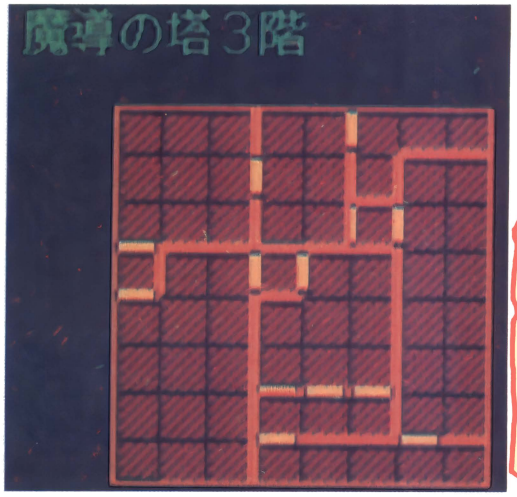
形態からして水中戦用と思われるが、なぜか宙に浮いている

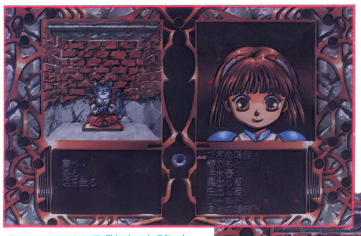


自分（アルル）そっくりの姿で襲ってくる。呪文も使う強敵だ

3　階

3階に上がってすぐのところに店がある。1階の店になかったアイテムも売っているぞ。また、この階には、歩くと床が滑ってしまい、思うように移動できないところがある。ここでは、壁を造るアイテムを使えば大丈夫だ。〝壁の素〟というものがあったよね。

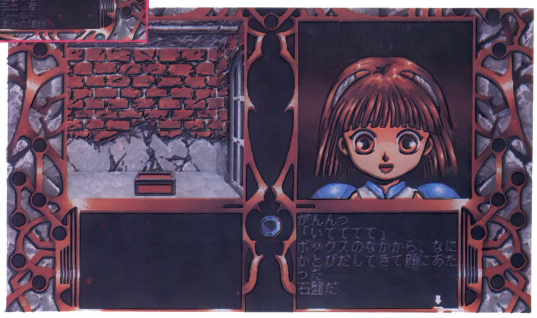






◘ボックス（宝箱）があるのに床がすべって取れないよ〜

◘ここでは3階を攻略するのに必要なアイテムが売っているぞ



◘うまく〝壁の素〟を使わないと、この石盤を手に入れることはできないのだ！

出現するモンスター

魚に人間の手足をつけたようなすけとうだらは、呪文を跳ね返す力を持っている。



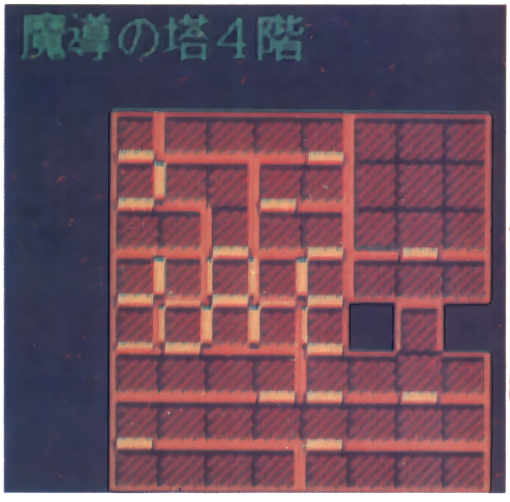
◘コイツをやっつけると、中から虫（腐泥虫）が出てくることもあるぞ



◘やっつけた後は刺身にして食べられて、とてもおいしい（ウソ）

4　階

4階には、4つの穴があいた変な壁があって、その先には進めない。ここは、一度6階まで登って必要なアイテムをそろえておかないと進めないようになっているのだ。この階から5階に登るには、ロープのようなもの（例えば丈夫な糸とか）が必要だぞ。

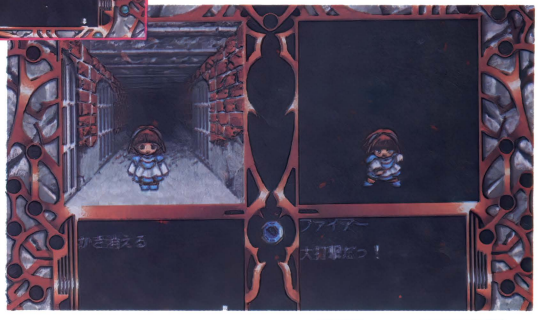




◘やっぱり、この4つの穴には、あのアイテムが入るのかな？



◘う〜ん、ロープかなにかあれば登れると思うんだけどなあ……



◘強敵ドッペルケンガーは、この階にも出現する。油断大敵だ

出現するモンスター

4階では、この2種類のほかにもドッペルケンガーが再登場するぞ。



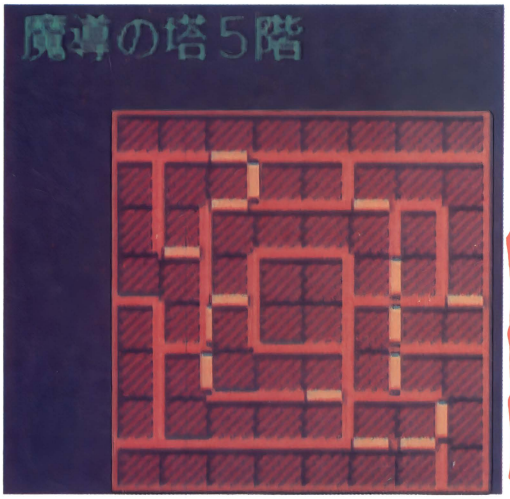
◘糸で天井にぶら下がり、上下運動しながら攻撃してくるぞ



◘3人そろって奇声をあげて攻撃してくる。危ないお姉さんたち

5　階

5階では、壁にアルルが大きくなったら入学したいと思っている魔導学校の絵が描かれている。でも、不用心に手を伸ばすと熱い思いをすることになるぞ。ほかにも、呪文が2つ壁に書いてある。また、この階の店には強力なアイテムが売っているのだ。

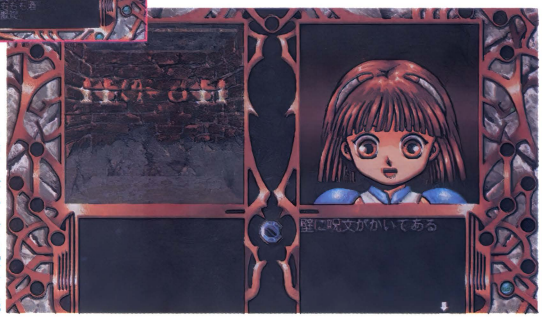




◎この店にはカレーライスが売っている。食べると体力が完全に回復するぞ



◎アルルは、魔導学校に入学し、立派な魔導師になるのが夢だ



◎壁に書かれた呪文を読めば、その呪文を習得できるぞ。うれしいな、わーいわーい

出現するモンスター

ゾンビが出たり、幽鬼人（幽霊みたいなもの?）が出たり、まるで墓場みたいだ。



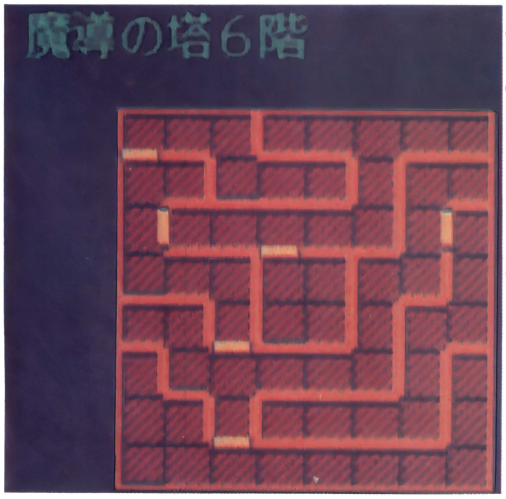
◎戦闘で腕が取れても、チョップ攻撃してくるという荒技を使うぞ

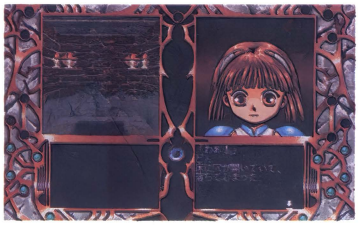


◎こちらがスキを見せると、とりついてくる。そんなときは除霊しよう

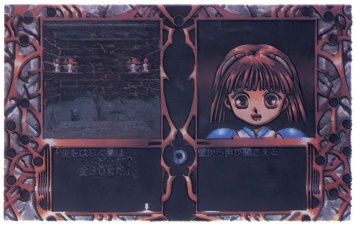
6　階

いよいよ最上階だ。6階には落とし穴がいくつかある。落ちれば5階に戻されてしまうが、落ちなければ見つけられないアイテムもあるぞ。それと、炎をはじく薬を売ってくれる場所がある。これがあれば多少熱いところ（5階のあの場所とか）でも平気だぞ。





◎あっ、落とし穴だ！　でも下の階に落ちても、呪文ですぐこの階に戻ってこれるから安心して落ちていいぞ（それでもイヤかな?）



◎炎をはじく薬……か。そう言えば5階に何かをすると熱くなる場所があったよね。この薬があれば大丈夫なのかな?

出現するモンスター

連続攻撃してくるヤツや、経験値を吸い取るヤツがいるので気を付けよう。



◎人狼より、はるかに強い人犬。連続攻撃をしてくることもある



◎攻撃呪文と、アルルの経験値を吸い取る呪文とを操る恐ろしい敵



つづく…かな?

2000日以内にシナリオ1を解く方法だ！

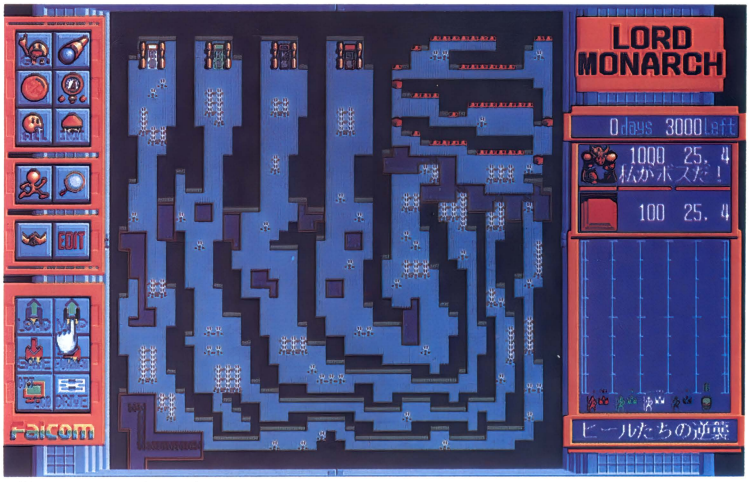


『アドバンスド・ロードモナーク』の攻略だぁ！とは言っても、全部で52面もあるマップをすべてサポートするワケにはいかない。そこで今回は、シナリオ1「ヒールたちの逆襲」を徹底的に攻略することにした。アドバンスドだけあって最初から結構難しいが、この面である程度日数を残しておけば、あとで楽になるぞ！

PC-9801シリーズ | 3.5-5HD | 9800円 ■発売日／日本ファルコム ■発売中 ※アナログディスプレイが必要です

2000日以内で解くには① マップをよく見る！

まずは、マップをよく見て自分の国と敵の国の位置関係をつかんでおこう。この面では、黒→緑→白の順番に攻めていくのが基本的なパターンだ。しかし、普通に攻めていくと途中でモンスターキャラ（勇者）の攻撃にあい、大量の兵力と時間を使ってしまうことになる。そこで、自分の領土をある程度広げた後は、資金をためてとなりの領土まで丸太橋を架け、一挙に大軍を送り込む方法がもっとも早いやり方だろう。また、勇者は使い方によっては強力な味方になるので、最初のうちに退治するのは避けたほうが良いのだ。だいたい最初のうちに退治するのは数的に不利な状態なので、2000日以内で攻略しようとした場合は、かしこいやり方ではないだろう。ある程度領土が拡張して、自軍が強力になってから勇者を全滅させれば良いのだ。この『アドバンスド～』は、最初のシナリオから比較的難しいので、何度も繰り返しチャレンジして、確実に2000日以内でクリアできるようになっておこう。



◎期限の3000日以内なら楽勝で解けちゃうけど、やはり1000日ぐらいは残してクリアしたい

敵キャラクタを見極めろ！

このゲームは、自分の国だけを見てプレイしていたのではクリアできない。やはり、敵国の情報を得て、それを分析してから攻略するほうが良い。『アドバンスド～』は前回の『ロードモナーク』に比べると、はるかにアルゴリズムが良くなっているのだ。まずは、敵のキャラを見ておこう。動きを良く見ていると、ちょこちょこ動いて愛敬があるので、やっつけるのがかわいそうになってきてしまう。しかし、そんな情けは必要ない。ほっておくと自分の領土まで奪いにくるヤツらだ。どんどんやっつけてしまえ！



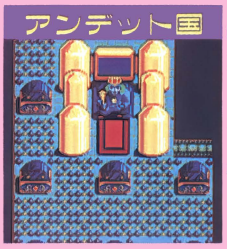
◎自分の国だ。たまには、モンスターになるのもいいぞ！



◎獣人だけあって、王様は百獣の王ライオンさんかな？



◎スライム王国の王は、他のキャラに比べるとなんかマヌケだ



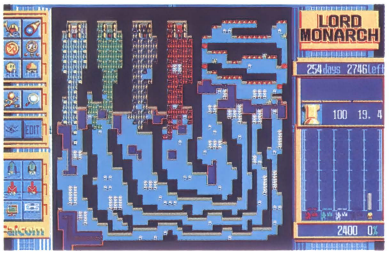
◎アンデット国はさすがに、不気味なキャラたちだね



◎にっくき勇者様だ。いつもと逆だがたまにはいいかぁ

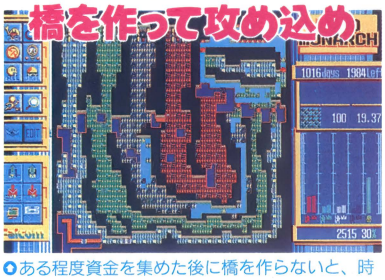
2000日以内で解くには② タイミングを考えろ！

丸太橋を作るのにも敵の国に攻め込むのにも、すべてタイミングが重要だ。自分の国の総人口や王様のパワー、所持金を見極めてから行動しないと、痛い目に会うことになるぞ。丸太橋を作るときは、所持金が4000以上ないと作ることができないので、作る前には税率を10～30％まで上げて資金を集めておこう。ある程度所持金が集まったら丸太橋を作り、税率を０％にまで下げて、一気に敵国に侵攻しよう。また、



◎最初は税率０％にして領土を広げていけ。とうぶんの間は、他の国もおとなしくしているぞ

橋を作って攻め込め


◎ある程度資金を集めた後に橋を作らないと、時間と兵力を無駄使いすることになるぞ

敵国に侵攻するときも、敵の領土内になるべく勇者がいないのをねらって行ったほうが良い。あまりにも強い勇者が敵の領土内にいると自分の兵士たちまで倒されてしまい、せっかくの苦労が水の泡になってしまうぞ。しかし、侵攻を始めたあとに入ってきたときはしかたがないので、勇者をうまく誘導して敵の兵をやっつけてもらおう。そのあとは、行き止まりなどに誘導して閉じ込めてしまうのが一番だ。

物を作ったり壊したりするときは……

橋を作ったり、通路をふさいだりするときは、必ず拠点の上にかさなってから実行すること。そうしないと兵力がどんどん少なくなっていくぞ。また、それを利用して敵兵を消耗させよう！



◎行動を起こす前は領土上でパワーを集めろ

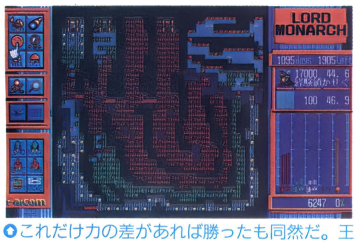
丸太橋を作れ



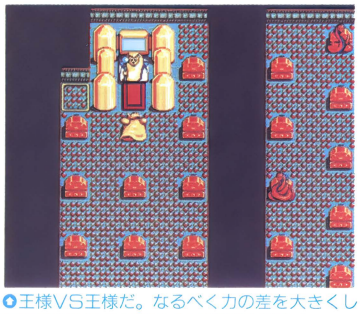
◎パワーが集まったら、一気に行動だ！

2000日以内で解くには③ 王様を活用せよ

敵国を滅ぼすには敵の王様を倒せばいい。基本的には、敵部隊を全滅させて勢力が弱まったときに王様を倒すのがオーソドックスな戦法なのだが、一番有効なのは、なるべく敵の村や部隊を全滅させずに敵の王様を倒す方法だ。王様だけを倒した場合、敵の村や部隊がすべて自国の物になるので、つぎの国に侵攻するための準備もすぐに整えられるからだ。敵の王様を倒すときはこちらも王様を使おう。部隊を使った場合、失った兵力を蓄え直すのに時間がかかるが、王様を使った場合は城に戻ればすぐに回復できる。しかし、敵国の王様を倒す場合、敵の３～４倍の兵力が最低限必要になる。兵力が足りなくなって、返り討ちにあったときは、自分の国が滅亡してしまう。また、王様が敵の城に移動するあいだにも、どんどんパワーが減っていくので、なるべく敵の拠点の上を通らないように最善のコースを考えてからうまく誘導しよう。そのコースのところどころで自分の部隊を待機させ、王様と合流しながら敵の城に乗り込む、という方法もかなり有効な技だ。そこで気をつけるのは、王様が城に戻るルートを確保しておくということ。アドバンスドモードでは、敵が橋を壊して帰れなくなり、全滅してしまうこともあるぞ。

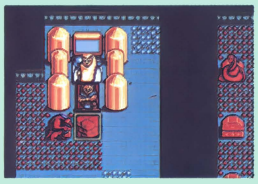


◎これだけ力の差があれば勝ったも同然だ。王様を出陣させて一気に決着をつけろ！


◎王様VS王様だ。なるべく力の差を大きくして圧倒的な兵力で攻め込めば楽勝だぞ！

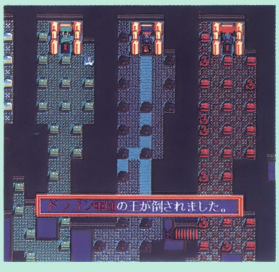
敵の王様が強いときは

敵の王様が強いときは、村や部隊を全滅させる方法もあるが、それでは王様を倒したあとがたいへん。そんなときは、敵の城の手前で拠点防御をする。そうすれば敵の王様のパワーが減るぞ。


◎敵の城の前で拠点防御だ。税金が入らなくなりパワーが減るぞ！

油断していると……

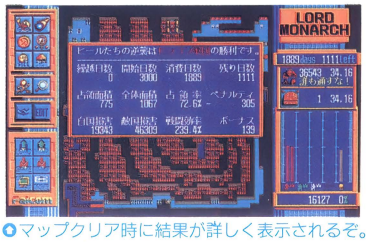
油断していると、帰り道が壊されてしまい、逆に全滅させられてしまうぞ。確実に退路を確保しておこう！



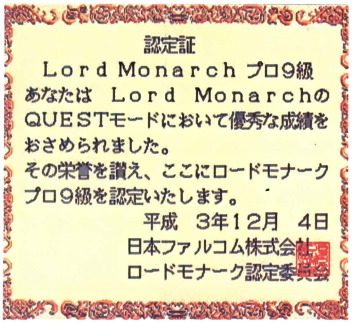
◎油断していると王様の退路がふさがれてしまうぞ!!

2000日以内で解くには④ 結果は見てのとおり

さすがに『アドバンスド〜』だけあって、前回の『ロードモナーク』に比べると数段むずかしくなっているが、とりあえずシナリオ1は、2000日以内にクリアすることができた。その手順としては税率0％でスタートさせ、ある程度領土が広がったら税率を10〜30％まで上げて資金をためる。そして、橋が作れるようになったら、となりの黒の領土に攻め込む。黒を滅ぼしたら緑の領土は簡単だ。そのあと勇者を滅ぼし、一気に白に攻め込むのだ。いずれも、最終的には王様で攻め込むのが一番いい方法だろう。何にしても重要なのはタイミングなので、自分と敵の国力には十分に注意をはらおう。また、勇者はとても役に立つのでどんどん利用したい。最後の白の王様を倒す前には、占領していない領土が無いように心がけたい。占領率も大事なのだ。とりあえず、だいたい1000日以上はつぎのシナリオに繰り越しできるので、ずいぶん楽になるはずだ。何よりもシナリオ1で、いきなり認定証がでてくるので、気分的にもイイぞ。しかし、まだまだ効率の良い方法があるはずなので、チャレンジしてみよう!!



マップクリア時に結果が詳しく表示されるぞ。このマップをやり直すときの参考になるぞ！

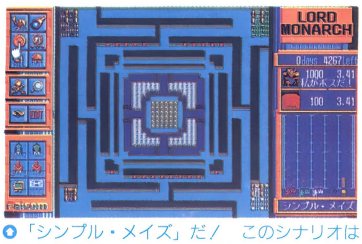

認定証
Lord Monarch プロ9級
あなたは Lord Monarchの
QUESTモードにおいて優秀な成績を
おさめられました。
その栄誉を讃え、ここにロードモナーク
プロ9級を認定いたします。
平成 3年12月 4日
日本ファルコム株式会社
ロードモナーク認定委員会
これがアドバンスドモードの認定証だ。ノーマルモードにはない〝プロ〟の文字が輝いてるだ


認定証
Lord Monarch 9級
あなたは Lord Monarchの
QUESTモードにおいて優秀な成績を
おさめられました。
その栄誉を讃え、ここにロードモナーク
9級を認定いたします。
平成 3年12月 4日
日本ファルコム株式会社
ロードモナーク認定委員会
ちなみにこれは、ノーマルモードでの認定証だ。しかし、ちょっともの足りないね

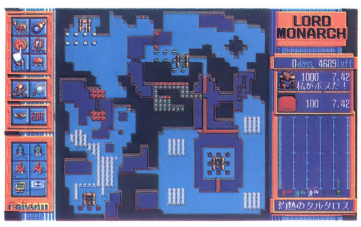
先にはまだまだ面白いシナリオが……

まだまだ攻略していきたいところだが、今回はページの都合でこれでおしまい。しかし、これで終わったのでは、おもしろみにいまいち欠ける。そこで、この先のシナリオを少しだけ紹介しちゃおう。今回攻略したのが、モンスターが主役のモンスタードミニオン。海の中が舞台のシーパークアドベンチャー、キャラがかわいいミルキーワールド、とてもあやしいミッドナイトパニックなど、計4種類の世界があるぞ。マップも、そのシナリオに合った形になっていて、ハマること請け合いだ。しかも、各シナリオのネーミングもピッタリと合っていて笑えるぞ。先に進むにつれて、難しくておもしろいシナリオがたくさん用意されているので、がんばってプレイしてほしい。

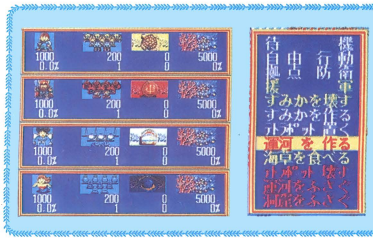
先の面を見せちゃおう



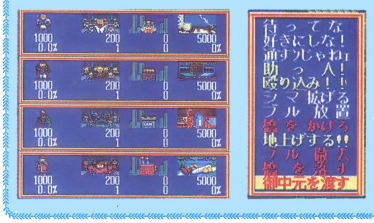
「シンプル・メイズ」だ！　このシナリオは比較的簡単だぞ。しかし、油断は禁物だ



「灼熱のタルタロス」。このシナリオは敵に攻め込むタイミングがむずかしいぞ！


シーパークアドベンチャー

このマップでの舞台は海の中だ。他のマップとは雰囲気がだいぶ違っているぞ。浦島太郎やマーメイドなど、良く知っている名前が出てきて楽しい。邪魔するモンスターキャラは鮫なのだ。


ミッドナイトパニック

このマップは、マフィアのボスになって暗黒街を支配するというシナリオだ。とくに敵を倒すときが燃えるぞ。モンスターキャラはバトカーだ。逮捕されないように気をつけようぜ！


ミルキーワールド

最後のマップは、キャラがかわいくて、ついついゲームよりもキャラを見ているのが楽しくなってしまう。このマップのモンスターキャラは、なんと赤ちゃんだ。退治するのが、かわいそうだね。

めざせ！グラフィッカー

どーも、斎木はるかです。みなさんのご声援のおかげで、今月は4ページになりました。これからもどんどん投稿して、このコーナーを盛り上げてね♡

雰囲気が出ていて良いぞぉ

今月の１本目は、埼玉の早瀬クンが描いてくれた作品です。早瀬クンは、完全にこのコーナーの常連さんになってしまいましたね。早瀬クンのスゴイところは、毎月投稿してくれているということかな。しかもC.G.のレベルも標準以上！　うん、みごとなもんだ。この調子でガンガン行こうね。それでは評価のほうへいきましょう。まずは、ラインなんだけれども、ほとんど言うことが無いくらいのレベルに達しています。が、あえて言うと、キャラの輪郭線が硬いってところ。とくに顔の部分が目立つよ。ラインの色をもう１段落としてみるとか太さを再調整してアレンジしてみてね。色に関しても、もう言うことが無い。たった16色で、よくここまで再現できたね。しかし、こっちもあえて言うと、バックの炎がいただけない。すこしドットが目立つところがあるのが減点部分かな。本来ならば色を調節して直すところのはずだけれども、ほぼ限界に達している状態なので、しかたがないかもしれないね。根本的なアナログ色の作り方を、もう一度練り直してみたほうが良いのかも……。そうすれば、完全につけ込むスキが無いC.G.ができあがると思うよ。まぁ、ここらへんは、アラ探しって感じだけど、それはこの作品がそれだけレベルが高いってこと。これからもどんどん投稿して、はるかをうならせてほしいな。



©東宝・NTV

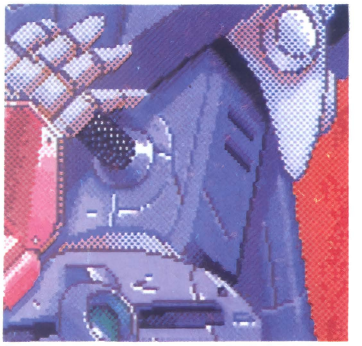
超音戦士ボーグマン

埼玉県・早瀬駿
(PC-98／Z's STAFF KID98)

ルーペ機能を使って拡大してみよう！



❍メモリーの顔。これだけだとなんかエッチ

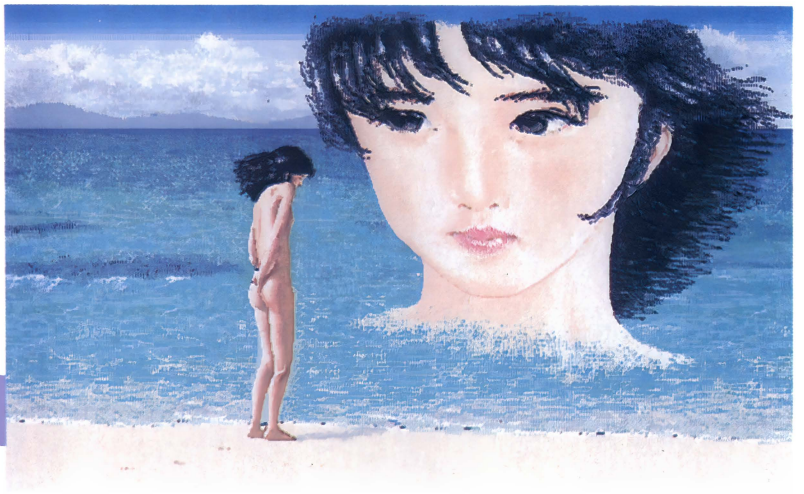


❍バルテクターだ。アニスの手がポイント

今回の拡大画面は、メモリーの顔とリョウのバルテクターのアップです。まずは顔のほうですが、これはみごとですね。黒のラインで無駄なところは省いてあるし、唇や眉の色の落とし方も、才能を感じます。髪の毛も、通常の部分とカゲの部分の色が分けられていて細かいですね。また、バルテクターのほうも、色がかなりキチンと分けられていて、見ていてうれしくなりますね。しかし、パイプが自己主張しすぎているかな？　もう少し、薄い色だったら良かったと思うよ。それでは次回作を期待しています。がんばってね！

海の描き込みがスゴイッ

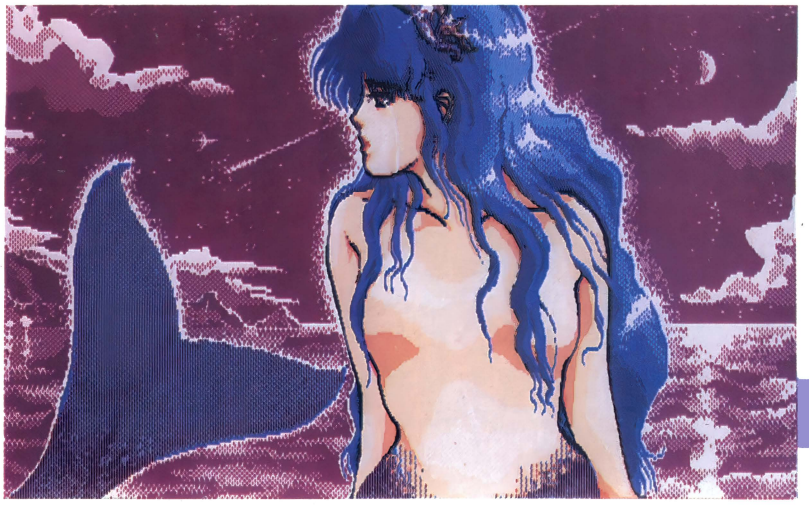
次の作品は、埼玉県の小川クンのC.G.です。なんか、芸術してますね。はるかは、C.G.に無限の可能性を求めている人（笑）だから、こういった作品も大歓迎です。さて、評価のほうですが、とりあえず一言。細かいところに気を配ろう！　たとえば、人物のまわりの空間や砂浜、空のグラデーションなど、もう少し気を配って描けば、数段完成度が増すと思うよ。それ以外はとりあえず言うことナシ。特に、海の描き込みはすごいと思うぞ！



オリジナルC.G.

埼玉県・小川浩樹
(PC-98／ACTOR98)

表現のしかたが良いぞ



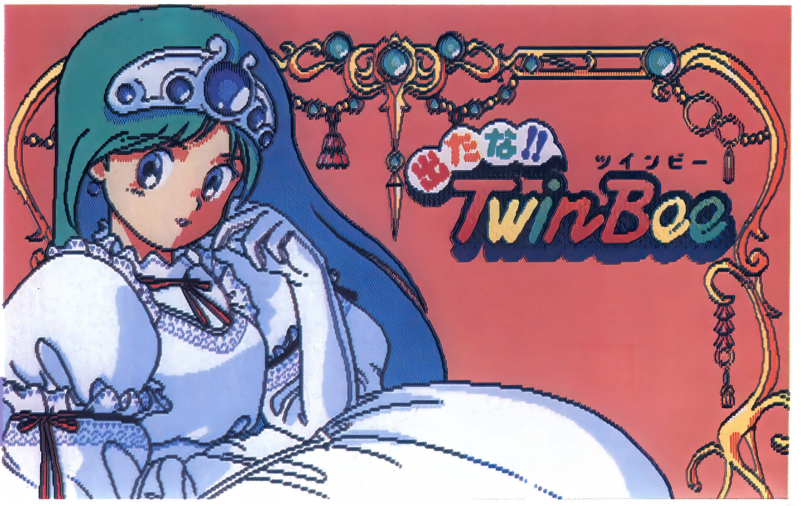
ペンネーム神宮寺りおクンの作品です。キレイにできていますね。C.G.のネーミングも、なかなかセンスを感じます。それでは評価です。じつに大胆な表現方法を使っている作品ですね。人魚以外はすべて同色で表現しているところが奇抜で良いです。人魚の色使いもなかなか良いと思います。ただし、白を白のまま使っているのが残念。せっかくアナログが使えるのだから、もう少し工夫してね。ラインはもう少し手をかけてほしかったな。

さかな女♡
(オリジナルC.G.)

大阪府・神宮寺りお
(PC-88／LALF)

ドレスが良いねぇ

さて、次はペンネーム雲遊クンの作品です。このC.G.は編集部で異様に受けていました。さて、評価ですが、全体的に良くまとまった作品です。ドレスのエリなどの模様も細かく描き込んであって好感が持てます。ちょっと残念なのが、ツインビーのロゴ。ツールのグラデーション機能をそのまま使っていて、手抜きに見えます。たしかにツールの機能は便利なのだけど、そのまま使ってしまっては誰でもできるモノにしかならないというのを覚えておいてね。



出たな!! Twin Bee

東京都・雲遊
(PC-88／LALF)

趣味の……サイレントメビウス特集!!

今月の特集は、「サイレントメビウス」です。来月は「ああっ女神さまっ」の予定です。さて、先月号に引き続き「メカ」のC.G.を募集するぞ。締切りは2月7日必着。ジャンジャン送ってね。

髪の毛がキレイ〜



徳島県・赤影（PC-98／Z's STAFF KID98）

特集の最初は、ペンネーム赤影クンの描いてくれた作品です。なかなか、きれいに仕上がってますね。なびく髪が良いですよ。わざと色をおさえて神秘的なモノを引きだそうとしています。しかし、ラインが甘い。全体的に同じラインを使っているのでメリハリがなく、沈んでしまっている感じがあります。ラインの強弱には十分に気をつけてね。次にバックの黒ですが、これも手抜きに見えてしまいます。もう何段か色を落として手をかけたほうがいいよ。



バックの効果が良いね!

香川県・福本昌義（X68K／Z's STAFF PRO68K）

次は香川県の福本クンの作品。これもきれいに仕上がっていますね。全体的に見てかなりのセンスが感じられます。こういった作品は、各パーツの配置がうまく合っていないとボロボロになってしまうという落とし穴があるのですが、とりあえず無難にまとまっています。しかし、個人的な意見を言わせてもらえば、ロゴは無いほうが良かったような気がします。また、ラインですが、もう少し配置の勉強をしてほしいな。色の作り方はとりあえず合格かな。背景の合成は難しいから気をつけてやってね。

バックがスゴイッ



愛知県・魅納流（MSX2／グラフサウルス）

ペンネーム魅納流クンの作品です。これはおもしろい作品ですね。こういった種類の作品は、今までにないジャンルのような気がします。2種類の場面をうまく合成して1枚の作品に仕上げています。なかなか才能があるんじゃないかな。それほど違和感もないしね。コーヒーミルなどもなかなか凝っていて、製作時の苦労がうかがわれます。ラインについてですが、ドットの配置が甘いかな。色に関しては合格。MSX2だって、やれば相当レベルのC.G.が描けるのだから、他のMSX2ユーザーもがんばって描いて投稿してね。最近少ないぞ!



©角川書店・麻宮騎亜

構図がちょっと……

香川県・宮武重樹（PC-98／Z's STAFF KID98）

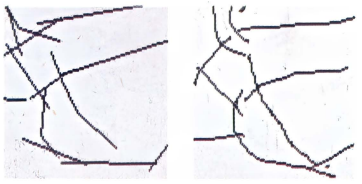
特集の最後は、香川県の宮武クンが描いてくれた作品。これも無難にまとまっている作品だね。ラインに関しては、もう少し各ラインに対してのメリハリがほしいな。せめて服や顔などのラインは分けてほしい。色の作り方はとりあえず合格。ただ、ちょっと暗いかな？　しかし、残念なのは文字だね。ハッキリ言って意味がない。よく文字を入れてくる人がいるけど、あまりに邪魔な文字は減点対象になってしまうので気をつけてね。以上、特集でした。

はるかのアナタだけに 教えてあ・げ・る♡

前号から始まったこのコーナー。おかげさまで好評です。とりあえず初心者に重点を置いて進めていく予定です。また、初心者以外の方も、ちょっと特殊なはるかのC.G.の描き方を参考にしてみるとおもしろいかもね。それでは、講座の第2回目いってみましょうか！

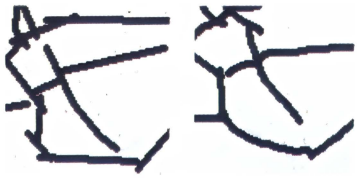
かんたんなラインの描き方

では最初に、マウスによる簡単なラインの描き方からいきますね。ラインの描き方といっても、ただ単に線を引くだけではおもしろみに欠けるので軽くキャラクタの描き方をやってみましょう。下の写真を見てください。まずは、普通の1本線を使い、顔の輪郭を描いてみました。左が1本線のみ、右が自由曲線の輪郭です。普通はこれほどスッキリとしたものには絶対にならないのですが、今回はわかりやすくするためにこのようにしました。本来ならば紙に描くデッサンのようにもっと繁雑なラインのかたまりになります。そして、その中から一番良いラインを選び、色を変えるなどの細工をして本線を描いていきます。そのあとに、余分な黒いラインを消去すればキチンとしたラインが残り、輪郭ができあがる、というワケです。



●輪郭線を描いてみた。元のラインはこんな感じで十分だぞ／　本来はもう少し細かいかな？

今度は太くしてみよう

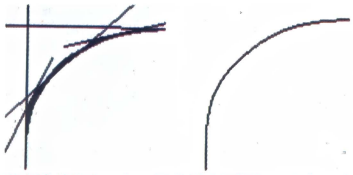


●さらに太いラインで描いてみた。かなり雑になっているので、逆に分かりやすいと思うよ

上の写真を見てください。とりあえず、ラインを太くしてみました。前の章で紹介したやり方とはまったく逆に、最初から太い線で描いて行き、一応ラインが確定したあとからところどころドットを削っていく方法です。この方法だとラインのメリハリがハッキリして、線に強弱のあるC.G.が描けるのです。また、この方法は、ドットの配置の勉強にもなるので、おすすめの方法だよ。ただし、とてつもない根気が必要です。また、デッサンがある程度うまい人じゃなければつらい方法かもしれない。注意してやってね。とりあえず、今回の輪郭描きに関してはこれくらいかな。この他にも色々な方法があるけれども、はるかのやり方はこんな感じ。ハッキリ言って普通のグラフィッカーとは、かなり違う方法だと自負していたりするのですが……。

さらにオ・マ・ケ

おまけとして、ラインとドットのみで曲線を描いてみた。直線を利用して曲線を作り、それを元にドットで修正していく。やり方によっては、ソフトのサークル機能よりもきれいな円が描けるぞ。こういった種類の鍛錬をしていくことによって、マウスを自由自在に扱えるようになるわけだ。C.G.を描くためには、マウスを手足のように使えるようにならなければならないぞ！



●直線だけをつかって曲線を再現してみた。あとはドットをつかって、調整するだけで精巧な円だって描けるようになる／

さて、次回は……

今回は、これでおしまいだよ。なんにしてもマウスさばきが大事だから、早々にマスターすること！　何度でも練習してモノにしないと、立派なグラフィッカーにはなれないぞ。がんばってね。さて、次回は「色の作り方」です。楽しみにしていてくださいね。以上、斎木はるかでした。

めざせ！グラフィッカー・募集要項

●募集内容
オリジナルの原画、または各種の出版物などを原画としてオリジナルC.G.に仕上げたもの。オリジナル原画でない場合は、必ず原画作者名・作品名・出版物の名前・号数・ページ数など出所を明記してください。原作のあるC.G.の場合は、諸事情により掲載できないものもありますので、ご了承ください。

●使用ハード
PC-8801／VAシリーズ、PC-9801シリーズ、X68000シリーズ、FM TOWNSシリーズ、MSX2／2+／turboR

●使用ソフト
各種グラフィックツールおよび、各機種に添付の標準BASICほかの言語。

●投稿方法
封筒などに折れないよう包装したデータディスク（氏名、C.G.のタイトル、使用機種、使用グラフィックツールを明記したシールを貼っておくこと）と、①C.G.のタイトル②使用ハード名③使用ソフト名④スキャナその他のグラフィック用ハードを使用した場合は、その種類（「HS7R」etc.）⑤苦労した点、見てほしい点など⑥その他特記事項（オリジナルC.G.でない場合は出所、特殊な起動方法がある場合など）⑦住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を記入した紙を同封して、次のあて先に郵送してください。

●あて先
〒105　東京都港区新橋4−10−7
TIM テクノポリス編集部
「めざせ／グラフィッカー」係

●その他
質問、問い合わせは、本誌の目次にある方法・時間で、テクノポリス編集部まで。
採用の方には、当社規定の謝礼をお送りします。

美少女ソフトコレクション

レモンちっく WORLD

世間からアダルト＝美少女ソフトという見方をされて大困惑。でも、それは違うというのを知らしめるためにも、このコーナーは継続。そしてテクポリは誓います。50年後の美少女ソフトも今と変わらず愛し続けることを。

COVER GIRL／都筑伊万里



美少女攻略

ドラゴンナイトIII ……P.80
ギゼ!〔XIX〕……P.88

今月の新作

D・P・S SG set3……P.90
PONYON……P.92
秘密の花園……P.94
妖獣倶楽部カスタム……P.96
ギディ……P.97
ピンクソックス・マニア……P.98
どしふんスペシャル……P.99
STRUSH……P.100
Hot Print 2……P.101
バーディーワールド……P.102

スペシャル・エッセイ!? LOLIの誌上LOVE LETTER……P.103
最新美少女ソフトをSCOOP! レモンflash……P.104

GAMEテクノポリスさんより、上の絵の入ったディスク（PC-98版）を10名にプレゼント!! 希望者はP.95を見てください。

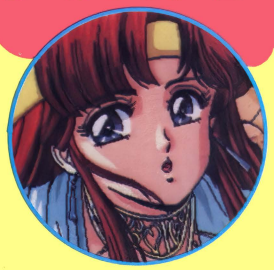
■発売元・ソフトハウス各社のご厚意により、今月紹介するゲームソフトをプレゼントします。応募方法はP.45を見てください。

レモンちっカーの診察室とは？

テクポリ編集部のレモンちっく班が、そのゲームの感想を述べたものと、「グラフィック」、「ゲーム性」、「♡♡♡度（エッチ度）」、そして今回より新たに加わった「キャラクタ性」の4つの観点から5段階で評価したものが記入してあります（このキャラクタ性とは、登場するキャラがどれだけ感情移入できるか、美少女としての演出を行っているかを判定したものです）。

美少女攻略♡

激闘・ストロベリーフィールズへの道





PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／エルフ
■発売中（X68K版は1月31日）
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです

人気シリーズ第3弾『ドラゴンナイトIII』が発売になって3週間あまり。それほどムズイRPGじゃないけど、早く先が見たいって人のために、隠されたイベントなどを探しながら攻略してみたいと思う!!

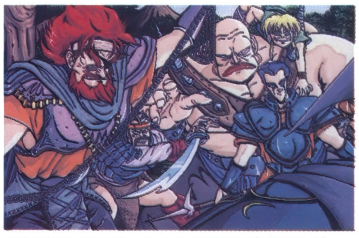
タケルくんの受難が始まった……

フェニックスの街で魔女メサーニャを倒した後、ふたたび波乱万丈の旅に出たタケル。そんな彼が旅の途中で立ち寄ったのが、この世界の北部にある街、ディーズ。その街の入口でタケルは6人の無法者に襲われ、大切な剣と鎧を奪われてしまった。そして、傷つき、気を失っていたタケルを助けてくれたのが、その街に住むラルスという老人であった。彼の家で休んだタケルは、剣と鎧を取り返すために、無法者の後を追った。それが、陰謀渦巻く物語の始まりであるとも知らずに……。

1年ぶりに登場!のこのシリーズは、今回をもってめでたく（?）完結。ストーリーは今までとは比べものにならないくらい、壮大なものになっている。笑いあり、感動ありで、プレイヤーを魅了すること間違いなし。タケルは無事、剣と鎧を取り戻せるのか？　そして、旅の結末は？　意外な結末がキミを待っているぞ!



タケルを助けてくれた老人ラルス。この後、タケルは無法者の後を追う!!



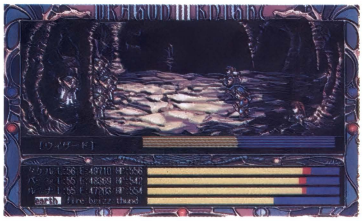
無法者の集団。まともに戦えば勝てるが……



装備がなにもな〜い。困ったなぁ

戦闘シーンはセミオート!!

このシリーズは前回まで3Dダンジョン RPGだったけど、この『〜III』では、フィールドタイプのRPGとなった。前回同様、プレイヤーはタケルになって冒険をするんだけど、今回の冒険では、途中でルナ、バーンなどがパーティに加わってくれる。それから、とくにスゴイのが戦闘シーン。なんとオートバトルになっているのだ。だから、戦闘でのコマンド入力の煩わしさがない。そのうえ、ドットキャラのアニメーションパターンも数種類用意されているので、見ていて飽きないのだ。さらに、途中からルナがパーティに加わると、ハデな魔法で敵をガンガン攻撃できるぞ（気持ちイイ）。魔法の種類は攻撃魔法3種類（右の囲み参照）のほか、回復魔法1種類の合計4種類だ。



敵だ!　前衛の2人が敵に襲いかかり、後衛のルナが魔法で支援するのだ



下のゲージがおのおののHPだ!!　一番下はルナの魔法力で、時間がたつにつれ回復するぞ

魔法もビシバシ



● fire
寒冷地帯にすむ怪物に効果的な魔法がこれだ。炎で敵を完全に包みこむぞ!

● brizz
火に強い怪物に効果的な魔法がこれ。氷の鳥が敵に飛んでいき、体の芯まで冷やしてしまう。





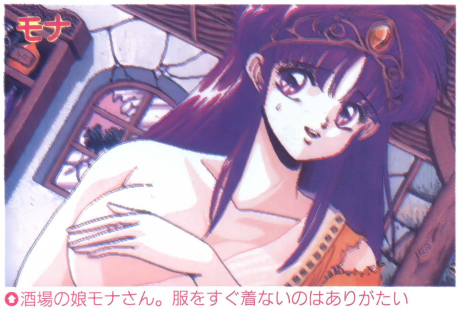
● thund
魔法の中でもっともハデなのがこれ。敵の上に雷が落ちるのだ。しびれそ〜!

無法者を退治するのだ！

さて、タケルは無法者を追いかけて、裸のまま街中にでることになるが、手っとり早く酒場に向かうのだ。ここには無法者と、彼らにいたずらされている女のコ、モナがいるはず。ここで彼女を助けると、街の長者、ガバチャのことについて話してくれるぞ。でもって、ガバチャを訪ねると、無法者を退治してくれるようタケルに依頼してくる（依頼は必ず引き受けることになる）。そして彼から、無法者たちはリムトスの山を住み家にしているという情報と、装備一式をもらうことができるのだ。それがすんだら、リムトスの山へ直行！



無法者をやっつけた／　弱腰になっているけど、本当か？



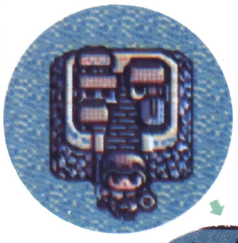
酒場の娘モナさん。服をすぐ着ないのはありがたい

リムトスの山はディーズの街の東にあり、そこにある洞くつは、一本道の単純な地下迷宮になっている。ここには、途中に宝箱が何個かあるので、絶対に取っておこうね。あとで、薬草などを買うのに必要になるから。さらに進むと、無法者のボスがいるが、まずは話しかけること。じつはこいつは……。そして、ディーズの街へ戻るのだ。



無法者のボスは悪魔だった／　悪魔がなぜ襲いかかってくるんだ？

ここでの行動ルート



ディーズの街
ここが最初にタケルがいる街だ。



リトムスの山
無法者の巣くつ。だけど、敵がザコばかり。



ディーズの街
ガバチャに会うために戻ってくるのだ。

（次ページに続く）



こいつがガバチャ。金持ちを鼻にかけたイヤなやつだ

ゲームのここに注目!?　その❶　タケルの巻



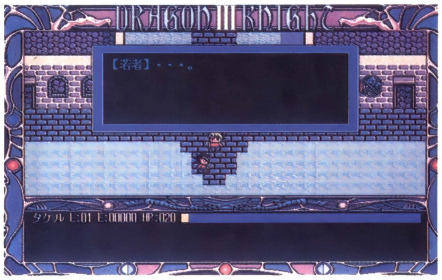
『ドラゴンナイト』より

タケルは正義感が強く、どんな強い敵にも負けない強い精神力を持つ、完全無欠な性格の主人公に見えるが、じつはそうではない。スケベで楽天的な面も兼ね備えているのだ。スケベというのは『ドラゴンナイト』シリーズを見れば一目瞭然／　そして、楽天的だということは、ゲーム中のメッセージを読めばわかることだ。さらに、放浪癖も持ってるので、こんな主人公でいいんだろうか？って思えてしまうよね。しかし、やるときにはやっているので、文句も言えないし……。ヒーローらしからぬ性格だけど、こんな主人公がいてもいいんじゃないかな？　仲間のバーンにしても、ルナにしても、ブツブツ言いながらちゃんとついて来るんだから……。最後に、このシリーズでタケルの弱点が暴露されたんだ。それは、ルナが好きだということ（ルナが旅の途中、行方不明になったときに明らかにされるぞ）。まあ、その辺の様子は、キミがゲームをプレイして確認してみてね♡

グリムの村をめざして

ガバチャの家で執事の話を聞くと、ガバチャは今まで見たこともないようなすばらしい剣と鎧を持ち、ディーズの街の北にある名もない村に行ったという情報が聞ける。後を追って、名もない村に急ごう。すると途中で、左右を大きな山にはさまれた小さな小屋（関所）を見つけることができるぞ。中に入ると、ラルスがいるので話しかけること。彼は、時を止めるメダルを持っていて、これを使えばここを抜けることができるというから指示に従うんだ。関所を抜け、名もない村に向かう途中、いきなりマズイ!!という展開になるが、気にすることはない。そんなワケで、あわててリセットなんかしちゃダメだぞ。

さて、村に着いてからはガバチャ目指して進もう。ほかの村人はこのとき話してくれないからね。ガバチャは地下室に剣と鎧があるといって導いてくれるから、それについていくんだ。すると、再びリムトスの山にいた悪魔が目の前に!? この強敵には勝てるのか？ それは、キミ自身が確認してね～♡ この後、ディーズの街で本物のガバチャに会ってから、名もない村の東にあるグリムの村に向かおう。



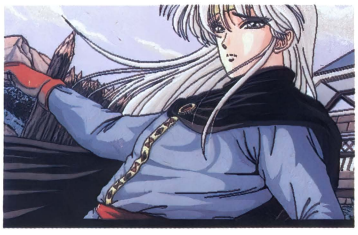
名もない村にきたのはいいが、村人たちは話をしてくれない。なにかにおびえているような……？



この辺りの敵は弱め。最初にある程度レベルを上げちゃえば、後々楽だぞ

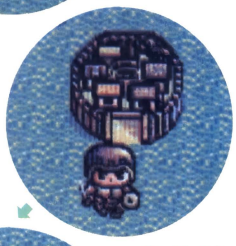


フィールドには立札がある。これを有効に使うのがポイント


グリムの村で出会った黒騎士。オレより少し劣るがいい男だ（タケル談）

ここでの行動ルート


関所
名もない村に行くためにここへ……。


名もない村
ここにはガバチャが来ているのだ。捜せ！


ディーズの街
ここに戻ってガバチャから報酬をもらおう。


グリムの村
赤ずきんの情報を得ることができる。

（次ページに続く）

ゲームのここに注目!? その❷ 着がえの巻

このゲームではなんと、装備を変えるとグラフィックも変わるという恐るべき(?)システムになっている。だから、ゲーム序盤でタケルが無法者に襲われ、装備がなにもないときは裸のグラフィックが表示されるってわけ。ほかの2人のキャラクタも同様なので、試してみるとおもしろいよ。こら、そこのキミ／ だからといって、おしゃれさせるならともかく、ルナちゃんの装備をはずし、裸にしてしまうおうなんて、あまりにもヒドイんでないかい。でも……♡


タケル
タケルの装備できる武器は剣系。防具は軽くて丈夫なもの。前半は裸になっている。爆笑してしまうぞ！


バーン
バーンの装備できる武器は敵をたたき切る斧系。防具は重いのでも装備可能なのだ。ちなみに裸にしてもおもしろくない。

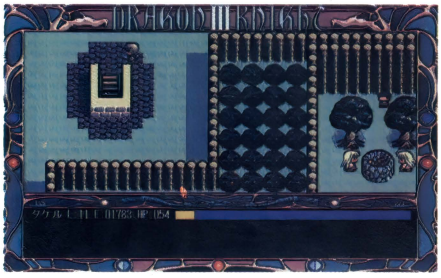

ルナ
ルナは魔法を使うため、武器を装備しない。また、防具も軽いものでなければならない。でも、裸にするのはかわいそう。

この世の中に悪党いっぱい!?

グリムの村に着くと、いきなりぶつかってくる男がいる。その男は急いでいて、謝るとさっさと村から出て行くが、この時点では関係ないから気にしないように。ここでは、とりあえず村人たちと会話をすることがポイントだ。東に赤ずきんの家、南にコップスの街があるという情報が手に入るので、さっそく赤ずきんの家に向かおう。赤ずきんの家は、山に囲まれてわかりにくいから注意してね。で、中に入ってみると、赤ずきんがオオカミに襲われているので、当然、助けることになるってわけだ（下の囲み参照）♡



●プリシラの家の地下には宝箱がいっぱいある。お金に余裕がない人はもらっておこう



●グリムの街のどこかだ。でも、キミなら探しだせるはずだ



●赤ずきんの家は本当にわかりづらい。見つけるまでに、20回ぐらい敵と遭遇する

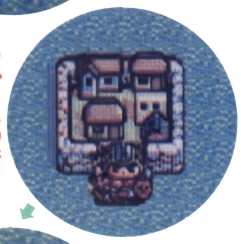
なお、この付近に出没する敵はあまり強くないわりに、経験値が上がりやすいので、ここで経験値稼ぎするのもいいぞ。でもって、ある程度レベルが上がったら、コップスの街に行くんだ。そこに着いたらまず情報集めから始めよう。すると、フェニックスの街に行く道をティムという化物に塞がれているということ、その化物を退治するには××××が必要で、その鏡をお菓子の家に住む女性が持っているということが聞けるはず。こうして魔法の鏡を借りるべく、その女性の家に行くんだ。

さてこの家には、小人にいたずらされている女性がいる。ここで彼女を助けると、北の洞くつにいるマシリトという男を倒してほしいと頼まれることになる。グリムの老人が、力を貸してくれるというからまずはそこに行ってみよう。

ここでの行動ルート



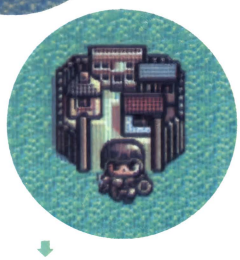
赤ずきんの家
オオカミをやっつけろ。コイツはザコだ。



コップスの街
ここでは怪物・ティム関連の情報が得られる。



プリシラの家
小人にいじめられているぞ。助けよう。



グリムの村
ここに宝玉をもった老人がいるのだ!?

（次ページに続く）

赤ずきん（クララ）の家を見落とすな

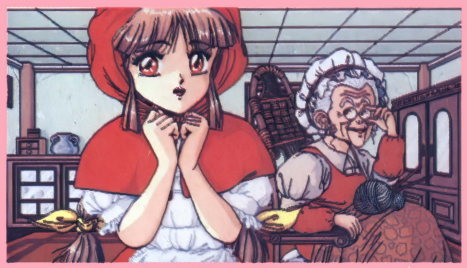
このゲームで見落としがちなのが赤ずきんの家だ。探しにくいが、ゲームクリアに直接関係してくるから、真剣に探さなくてはいけない。でも行けば、と〜ってもいいことがあるのだ!!　例えば、宿屋代わりになったり、お礼に♡♡♡♡なことをしてくれたり、彼女のおばあさんからお金がもらえたりするんだ。



●えっ、赤ずきんの悲鳴が聞こえてきた。助けなけりゃ男じゃない



●2回目に訪ねると、なんと、赤ずきん（クララ）が自分から……。これはもうけもの。さっそくいただいちゃいましょう♡



●3回目に訪ねると、おばあさんが現れ、500Gもらえる

いざ、悪党をやっつけよう

グリムの村のどこかに、地下への階段があり、そこに老人が住んでいる。ここで、老人から宝玉を譲り受ければ、マシリトのいる小人の洞くつの結界を破ることができ、簡単に侵入できるのだ。



○こいつがマシリト。すけべそうなジジイだぜ！

洞くつはあまり複雑ではなく、簡単に奥までたどりつけるはず。途中には、お金が入ってる宝箱がたくさんあるので根こそぎいただこう（なんという悪人！）。マシリトは、それほど強い敵ではないので、レベルがそれほど高くなくても平気。けっこうあっけなくやっつけることができるんだ。まったく、弱いヤツが悪さするなっての！　そんなわけで、再びお菓子の家に戻ると、お礼に××××をもらえる。さあ、これでティムをやっつける準備は完了した。急いでティムの住みかに向かおう。このティムも簡単に倒すことができ、次にフェニックスの街に向かうことになるんだけど、ちょっと寄り道して、住みかの２階に行ってみよう。なんと、そこにはマリーが……♡。



この２人（？）の悪党、実は共謀して悪いことをしていたのだ。こいつら、人間じゃねぇ!!　本当にそうだけど……。

ここでの行動ルート



小人の洞くつ
この奥にマシリトがいる。悪者は退治しろ!!



プリシラの家
ティムを封じ込める××××をもらえるぞ!!



ティムの住みか
食人鬼ティムがいる。ここにマリーも……。

（次ページに続く）

弱きを助ける正義の味方　ただいま参上!!

主人公はもちろん正義の味方なんだから、弱い者を助けるのは当然！　このゲームでは、そこらじゅうに悪いヤツがいて、弱い者をいじめているんだ。そういう人を助けてあげると、何かしらお礼をしてくれるぞ。もちろん、お礼の仕方はいろいろ。女のコだったら……♡　お金をくれるのもいいけど、やっぱりこうでなくっちゃおもしろくないよね。そんなときは、もちろんありがたくちょうだいしてしまうのであ～る。これも勇者の特権だい。

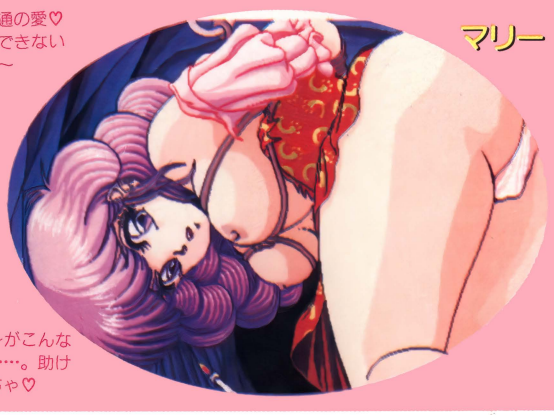
プリシラ



○プリシラは普通の愛♡では満足できないのかなぁ～

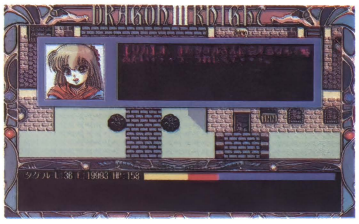
○マリ～がこんなとこに……。助けなくっちゃ♡

マリー



バーンを仲間にして冒険再会

フェニックスの街では、懐かしい顔ばかりが目につくぞ。結婚してここで暮らしているピエトロやケイトはもちろん、クララやバニーにも会うことができるのだ。でもって、この街で初めにすることはバーンに会うこと。バーンの家は街の中央にあるので、さっそく行ってみよう。彼はパーティに加わってくれるぞ。そして、次はディーズの街に行くように指示してくれる。バーンと共に冒険をすれば、フェニックスの北にある大きな岩をどけることができ、ディーズの街にも行けるようになるんだ。しかし、ディーズの街にはラルス以外誰もいない。悪魔が突然やってきて、カリストの城で待っているからこい！と言い残し、街の人を全員さらって行ってしまったのだ。ラルスからは、小枝というアイテムをもらえるんだけど、今は関係ないので（後で重要な役割を果たす）が、とりあえずカリストの城を目指し冒険を再開しよう。と、ここで、フェニックスの南にあるヌーディスト村に立ち寄ってみよう。ゲームクリアには直接関係ないけど、楽しいものが見られるぞ。そしてこの後は、タイソンの街に向かう……。



街に入るといきなりリカに会えた。よ、おひさしぶり！　と言いたいところだけど、そんな余裕はない。バーンはどこだ？



ついにバーンと再会した。喜びをかみしめて、今までのことを話そう！



ケイトは、ピエトロとの新婚生活がうまくいっていないようで……



バーンがディーズの街への道を教えてくれた



これがサービスC.G.だ。女のコの質問に答えると見られるぞ！

ここでの行動ルート



フェニックスの家
バーンがいる。ケイトの存在もお忘れなく。



ディーズの街
街が廃墟と化している。ラルスが小枝をくれる。



ヌーディスト村
村人全員が裸。サービスCGが見られるぞ。



タイソンの街
格闘技大会を申し込むためにここに行く。

（次ページに続く）

ゲームのここに注目!?　その③　バーンの巻



『ドラゴンナイトII』より

『～II』から続けて登場のバーンは、前回コップスの村で初めて登場したとき、誰でもどこぞのスケベじじいに見えたに違いない。酒場で酔っているグラフィックなんて、とんでもなかったよね～。しかし、そんな外見とは裏腹に、正義感に燃え、友人を大切にするその心は表彰ものだ。ドラゴンナイト一族の血を引くだけあって、力が強く、戦闘のとき戦斧を振りかざし、じつに頼りになる。仲間にするには持ってこいの人物だね。今回の冒険では、主人公のタケルやヒロインのルナの存在感に若干押され気味ではあったにしろ、その勇気ある行動には涙がでる。こういう素晴らしい男性は、幸せになってほしいと思ってしまうぞ。どこかに彼を心から愛する女性は、いないものだろうか？

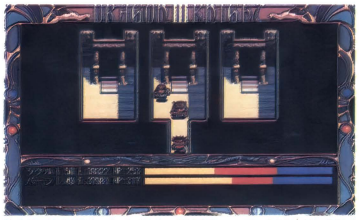
タイソンの街で格闘技大会に参加

タイソンの街で情報を集めていると、街の北にある墓場に出没するモンスターを退治する、格闘技大会が開催されていることを知る。なんと、賞金は金5000Gと街の長の娘・クレアというのだから参加しないわけにはいかないね。さっそく墓場に向かおう。

墓場の洞くつは、それほど複雑ではないが、至るところに穴が空いていて道を塞いでいるから、なかなか先まで進めない。しかし、薬草を大量に持っていれば確実に進めるハズだ。こまめに薬草を買っておこう。また、ここには宝箱が数個あるので、取っておいて損はないよ!!



○参加証をもらった。1人500Gの参加費用が必要なのだ



○地下は行き止まりなどがあってイジワルだけど、薬草さえあればわりとラクなのだ

洞くつの奥には結界が張ってあり、それ以上進むことができず、入口まで戻されてしまう場所がある。ここでは一度タイソンの街まで戻るしかない！そうすれば、結界の破り方を知っている少女が、ストロベリーフィールズにいるという情報を得られるからね。しかし、その街には結界が張ってあって入れないらしい。いや、3つのアイテムを持っていれば破ることができるぞ。



○お、ルナの情報が得られたぞ！

ここでの行動ルート



墓場
怪物がうじゃうじゃいるぞ!!



タイソンの街
あるアイテムを老人に見せると……。

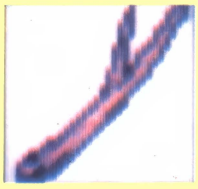
（次ページに続く）

ストロベリーフィールズの結界対策

タイソンの街に入ると、ストロベリーフィールズに結界が張ってあり、侵入できない、という情報を得ることだろう。その結界を破るには、下の3アイテムが必要だ。でも、教えるのは2つまでね。3つ目は自分で探してちょうだい♡



倒錯の実。このアイテムを手に入れる方法は残念だけど、教えられない。タイソンの街にあるらしい!?

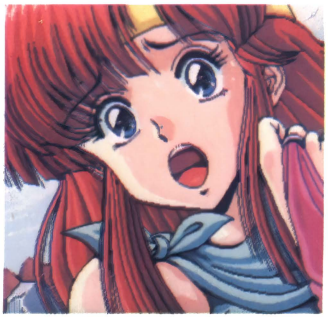


ラルスからもらえる小枝。このアイテムはバーンと一緒にディーズの街に行ったときに、もらえるよ。



このアイテムは秘密。でも、これがないと、ストロベリーフィールズの結界を破ることができない。困った！

ゲームのここに注目!?　その④　ルナの巻



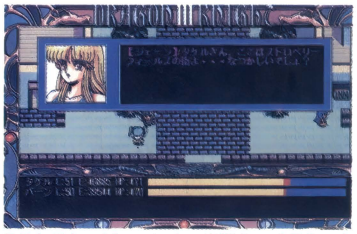
『ドラゴンナイト』より

さて、『ドラゴンナイト』でヒロイン的な存在だったルナちゃんも、タケルがストロベリーフィールズを去ってから2年の間、心も体もずいぶんと成長したようである(ムフ♡)。この間、ずっと彼のことを思い続け、魔法の勉強をしながら再び彼が現れるのを待っていたなんて、今の女性には考えられないよね。でも、愛する人をいざ目の前にすると、心とは裏腹にナマイキでいじっぱりな性格がでてしまう……。はためで見ていると、こういう女のコって、とってもかわいく思えちゃうんだよな。そのうえ、冒険をしていくうちにだんだん素直になっていくから、なおさらそう思える。こんな女のコを彼女にできたら、最高に幸せなんじゃないかな？　こういうタイプのコって、一生そばにいて尽くしてくれるような気がするぞ。それこそ男冥利につきるってものだよね。だから、タケル！　彼女のためにもその放浪癖を直して、(スケベも直して)、いつまでも彼女のそばにいてあげてくれ！

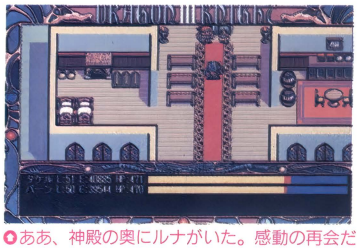
そしてストロベリーフィールズへ…

なんとか、結界を破るアイテムを手に入れたら、ストロベリーフィールズに向かうのだ。街周辺の結界はアイテムを使うとなにごともなかったかのように霧散し、街に入ることができる。『ドラゴンナイト』シリーズを知っているキミなら、ストロベリーフィールズが女性の街であるのはいうまでもないか？　もちろん、ここではルナに会うのが目的だ。さっそく訪ねよう。彼女は母親のルーサと一緒に神殿にいるからね。ルナに会うと、嫌がりながらも（相変わらず素直じゃないんだ）一緒に冒険することに同意してくれるぞ。こうして3人がそろい、本当の意味での冒険が始まったってわけだ。さて、お次はネイナ王女に会いに行ってみよう。王女と、楽しいひととき♡があるかもね。ついに夢（?）が現実になるってわけだ。

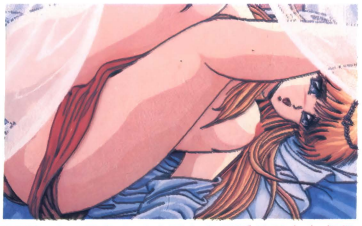
でもって墓場に急行すると、ルナがパーティに加わったことで、今まで行けなかった洞くつの奥も彼女の力で行けるようになる。そして、悪魔がウスを回すたびに、モンスターが生まれてくるという異様な光景を目にすることになるのだ。このウスを破壊すると目の前にはフェーベという悪魔が現れるんだけど、この悪魔こそディーズの街を襲ったヤツ。そして、コイツを退治することによって、カリストの城のカギが手に入るんだ。すべてが片づいたら、次に向かうのはメリオンスの街だ。



●ふむふむ、ジェーンよ、出迎えごくろうであった／　下がってよろしい



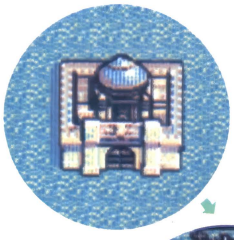
●ああ、神殿の奥にルナがいた。感動の再会だ



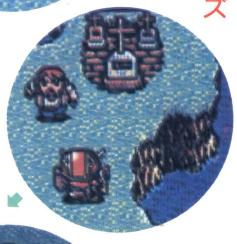
●夢にまで見たネイナ王女との愛のひととき♡このあと、「自分には資格がないから」と言って、あるアイテムをくれるのだ

●こいつが墓場の地下深くにいる神官、フェーベだ。倒すぞ〜／

ここでの行動ルート



ストロベリーフィールズ
ルナがいる。仲間にしようぜ。



墓場
ルナの力で、結界を破ってフェーベを倒せ。

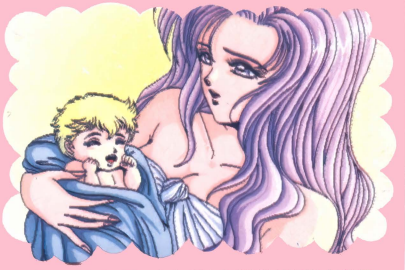


メリオンスの街
どうなっているかは秘密。自分で確かめてね。

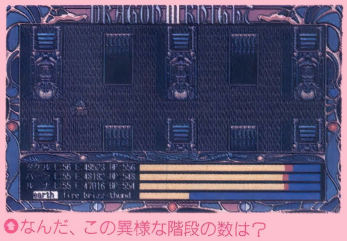


話も♡♡♡もここからが本番だ

この後、冒険もだんだん佳境に迫っていくんだけど、肝心の伝説の剣、そして鎧がどこに行ってしまったか、ますますわからなくなってしまった。悪魔の神官・フェーベを操っていた本当の敵とはいったい？　とりあえず、カリストの城に向かって前進するしかないようだ。今回の攻略はここで終了するけど、このあとはキミがプレイして確かめてくれ。カリストの城を越えたところでゲームが終了するとは限らないぞ。最後になってしまったけど、ゲームの基本は人の話をよく聞くことなのだ。面倒くさがらず、忘れそうならメモをしてゆっくり冒険するのだ。では、健闘を祈る。



●いったいゲームとどんな関係があるんだ？



●なんだ、この異様な階段の数は？



●こんなかわいい妖精さんが泣いている……

レモンちっカーの診察室

「ストーリーがしっかりしている」「戦闘シーンもセミオートで手間がかからないね」「ディスクアクセスが少し気になるかもね」「でも、エンディングは感動モノだし、ルナもカワイイからいいや」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
5	4	5	3

美少女攻略



フィシスの秘密とは？遺跡の謎に迫れ！

モニタープレゼント3本

ギゼ！XIX

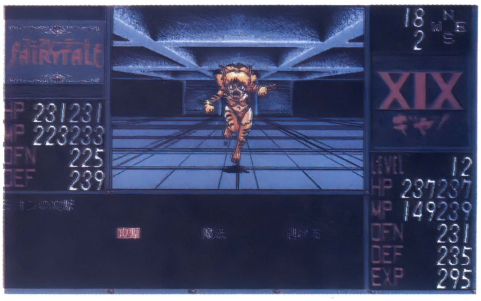
ひさしぶりにフェアリーテールから、本格3D・RPGが登場！それが、この『ギゼ！』だ。ゲームは3Dで表示された遺跡を歩き、コマンドを選択して戦闘を行うというオーソドックスなシステム。だから、初心者にも無理なくプレイできるし歯ごたえのある謎は中級者も満足させてくれるはずだ。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	

■発売元／フェアリーテール
■発売中（X68K版は発売日未定）
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです
※レモンちっカーの診察室は前回掲載したため、今回はありません

沙漠で拾った不思議な少女

この『ギゼ！』は遺跡のサイズが20×20マスの5層構造で、そんなに広くない。戦闘の難易度設定も低いから、レベルが足りなくて、ゲームに詰まるということもないはず。だから、初心者でもわりとすんなりプレイできるし、ストーリーに集中できるのだ。そう聞くと、中には「え〜っ！　そんなんじゃ、すぐ終わっちゃうんじゃないの？」なんて言う人もいるだろうけれど、そこはそれ、随所にコッた謎が散りばめられているから、一筋縄ではいかないぞ。



●戦闘だ！　剣で攻撃するか、魔法を唱えるか選択しよう。普通に戦えば、まず負けないぞ

物語は、主人公のシオンが沙漠（誤字じゃないぞ）で奇妙な水晶球を拾ったところから始まる。水晶球は突然光を発し、中から1人の少女が……。少女はフィシスと名乗り、あることを確かめに、魔獣帝国の遺跡へ行かなければならないと言うのだ。かくして、2人の遺跡探索が始まることに……。

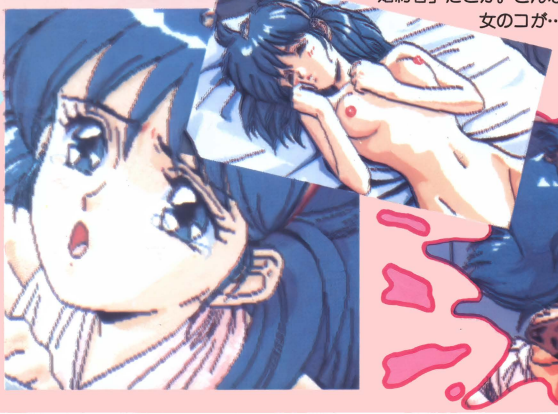


フィシスは命にかえてもオレが守る

やっぱりフィシスが1番

このゲームのヒロインのフィシス・ル・カイン。登場の仕方も素性もまったくの謎だけど、遺跡の魔物の話では「魔獣帝国の支配者・ギゼの婚約者」だとか。こんなに純真で、かれんな女のコが……。いや、オレはそんなの信じないぞ！







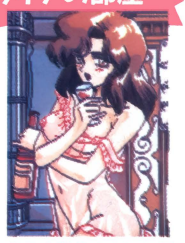
目指すは遺跡の地下5階！

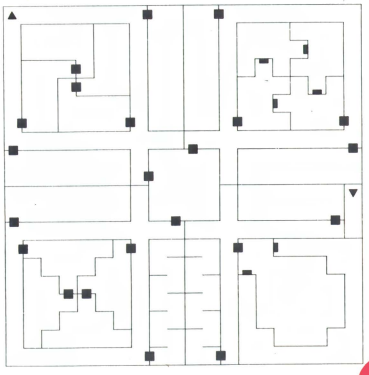
1階



この階は、最初の階ということで、謎は特にない。ただ、2階に降りる階段にたどりつくには、シークレットドア（隠し扉などのこと）を見つけないといけないので、注意してね。マップにはシークレットドアが書いてないから、このマップを参考に、あとは自分で調べよう。

ライアの部屋



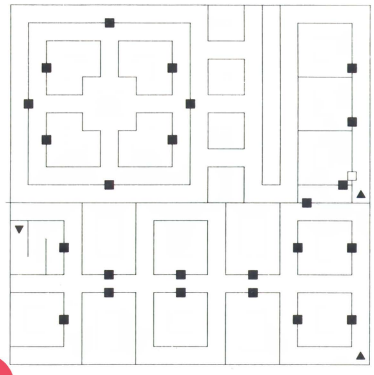


●この階の中央にいるライア。彼女はフィシスがギゼの婚約者だと言うが、本当なのか？

2階



階段のすぐ近くにカギのかかったドアがあるけど、今は開けられないから無視して先に進もう。あと、この階の南半分は1度3階に行ってからでないと行けないから、あまり気にしなくていいぞ。それじゃ〜、どうやって3階に行くのかって？　それはナ・イ・ショ♡



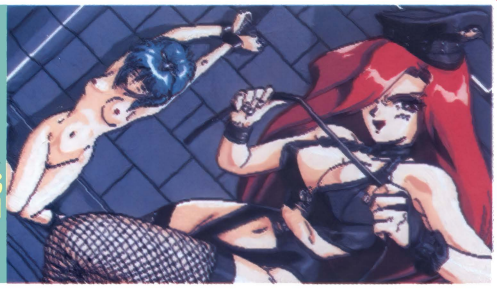
迷子のキャティ



●迷子の、迷子のキャティちゃん♪　ちゃんと保護して、地上まで連れてってあげよう♡

N

3階

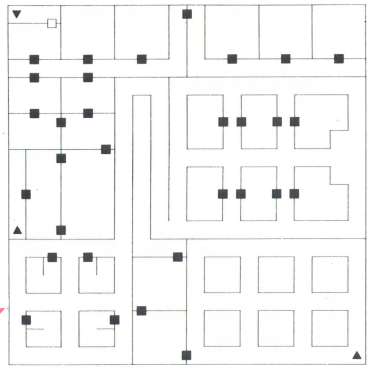


この階にはシークレットドアがかなり多いということを覚えておいてね。フィシスがさらわれたときは、慌てずに付近をよく調べてみよう。マップの南東部にもかなりのシークレットドアがあるので、これを利用すればわずらわしい回転床に悩まされなくてすむぞ。

●突然、遺跡の中にオアシスが！　当然これはまぼろしだ!!　もちろん、フィシスも……



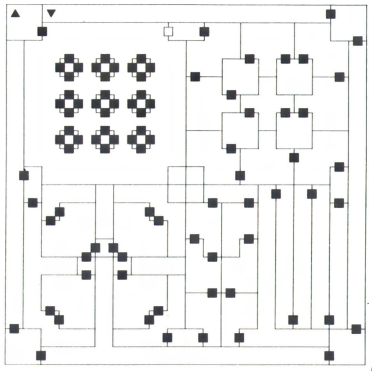
オアシスの幻



4階



まず、最初にこの階でお目にかかるのが、数字を刻んだ文字盤。じつはコレは魔方陣（魔法陣じゃないぞ、わからない人は国語辞典を引こう）なのだ。下の表を見てピンときたキミは、もうわかったよね。この階はワープゾーンが多いので、ヘンだなと思ったときは座標に注目しよう。



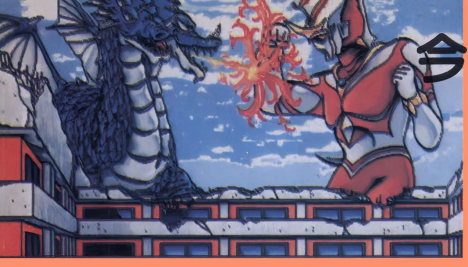
4	(3)	(8)
(9)	(5)	(1)
(2)	7	(6)

●ついに姿を現したギゼ！　シオンの手からフィシスを奪い、5階へ向かう……



ギゼ現わる！

■ドア　□カギのかかったドア　|一方通行ドア　▲昇り階段　▼下り階段



今回はいろんなタッチの絵が楽しめるぞ

D·P·S SG set3

先月号で、ちょっとだけ紹介した『～set 3』。先月号だけではもの足りないという人のために、今月は2ページでワイドに紹介だ！

PC-8801VAシリーズ	5HD	6800円
PC-9801シリーズ	3.5·5HD	
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	
FM TOWNSシリーズ	3.5HD	

■発売元／アリスソフト
■発売中（MSX2版は1月15日）
※98版はアナログディスプレイ、MS-DOS Ver.3.1以上が必要です
※画面は98版のものです
※レモンちっカーの診察室は、前回掲載したため今回はありません

おなじみの『D·P·S』シリーズ、最新作はコレ！

もう、すっかり定番になった感じの人気シリーズ『D·P·S SG』。いろいろなシチュエーションのシナリオが3本楽しめるのと、アリスソフトのグレードの高いグラフィックとで読者の期待度がとても高いゲームだ。

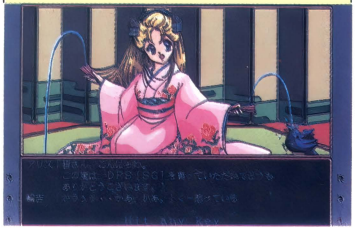
今回収録されているシナリオは、ゆうちゃんがとってもかあいい『しんこんさんものがたり』に、沙夜子姫がかれんな『卒業』。そして、マンガ家のラッシヤーヴェラク氏が原画の一部を担当している『Rabbit P4P』の3本。今回の『～set 3』は各シナリオごとに絵柄がかなり違うけど、キミはどのシナリオのコが好みかな？



◘もうすっかりおなじみの「ドリーム・プログラム・システム」。カートリッジを差し込んで使おう

D·P·S SG Data3

『～set 3』には、前作を購入したユーザーのために、シナリオのみが収録された『～data3』を販売するというシステムがある。ただし「通販」のみなので注意しよう。



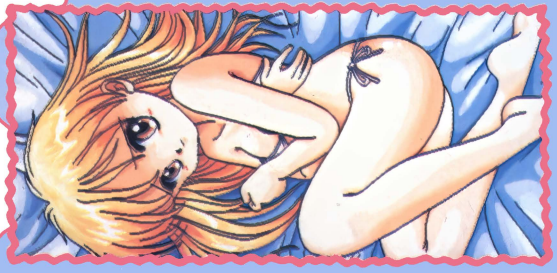
しんこんさんものがたり

●Type 1　うきうきくん（男の子）
●Type 2　はらはらさん（女の子）

このシナリオは新婚初夜の物語。ゲームを始める前に、2通りある設定のどちらかを選んでプレイしよう。Type1は、新郎の恭一くんになって、なかなかその気になってくれないゆうちゃんをその気にさせるという内容。Type2は新婦のゆうちゃん（じつはA国のスパイなのだ）になって、恭一クンに正体（B国のスパイ）を白状させるという内容だ。



◘朝陽を浴びてお目覚めのゆうちゃん。おっはよう♡



◘ゆうちゃんって、顔はとっても幼いのに下着はとてもだ～いたん（だって人妻ですもの、うふ♡）





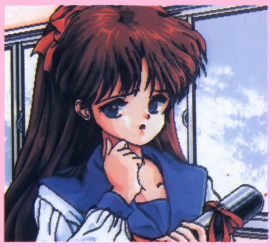
◘こんなに幼く見えても、やっぱり新婚さん。やることはちゃんとやっちゃうのです

◘ゆうちゃんがウデをふるった晩ご飯。お肉が本当においしそうなので、ビックリ！　この描き込みが、本当にスゴイのだ

ごはん食べよっ

卒業

キミは高校の卒業式を終えたばかりの雅騎クン。雅騎クンはずっと片思いだった沙夜子姫に告白をしようとするんだけど……。一見、3本の中では1番マトモな話に見えるけど、しかし、じつは……!! この話には2種類の展開があって（ゲーム中に選んだコマンドで変わる）、姫が○○になるか、雅騎クンが○○になるかのパターンがある。また、おまけのモード付きだぞ。



◎不安そうな顔をした姫。こういう憂いのある表情もなかなかイイよね～♡

◎イロっぽ～い♡適度な幼さが残るなか、ほのかに感じる色気がなんともいえず、かわいい♡

おまけモード・禁断の裏「卒業」

これはハッピーエンドでゲームを終わらせた人だけが見られる、禁断の裏「卒業」。表の話が好きな人は見ないほうがいいかも？

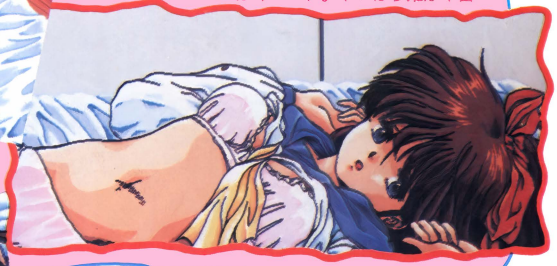


◎表ではシリアス（？）だった話も、裏「卒業」では力いっぱいおちゃらけモード、とにかくヘン！



◎この広がった髪と、背中のラインがそそる～♡思わず付線のトランプに使ってしまった





沙夜子（さやこ）姫♡

◎上下おそろいのピンクの下着がキュート。やっぱり姫が1番

Rabbit P4P

キミの名前はヴォイド・ワイズ・ワイルド・ハング・チェリーブラッサム伯爵（な、長い）。英国紳士なのにとても紳士とは思えない（ナゼか関西弁を連発する）人物だ。うさぎを追いかけているうちに、奇妙な世界へ迷い込んでしまったキミ。とっても下品なキミは、出会った女のコたちにあ～んなことや、こ～んな……（以下省略）。

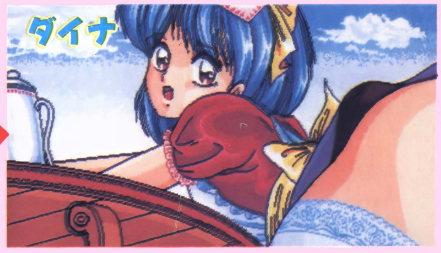


◎謎のバニーさんを追いかけていた伯爵はうっかり穴の中に……。気がつくと、目の前には3つのドア（左から木のドア、鉄のドア、ガラスのドア）が……

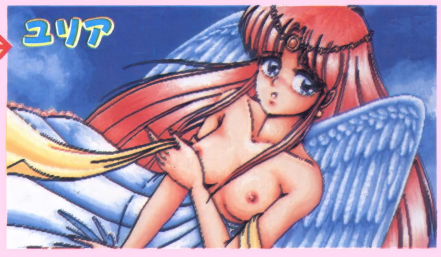




◎木のドアをくぐると、そこにはこんなコが……。最初は言葉が通じないので、頭が（ピー）な娘かと思ってしまった



◎鉄の扉の向こうにいるのはメイドのダイナさん。いっぱい、いっぱいお茶を飲ませてくれるぞ。どんどん飲もう



◎ガラスのドアの向こうにいるのはユリアさん。最初は天使かと思ったけど、じつはブタドリ（父親が豚、母親が鶏）だそうな



モニタープレゼント3本

パズルにハマって美しいC.G.を見ちゃお♡

PONYON

麻雀牌があるからって『雀ボーグすずめ』のX68K版じゃないゾ!! ポニーテールの新作『PONYON』は(C.G.の)美を追求した美少女パズルなのだ!!

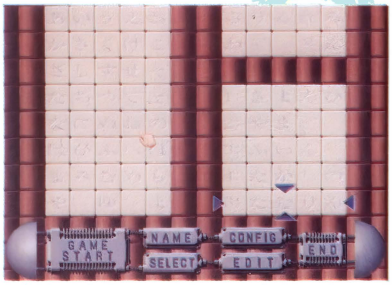
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／ポニーテールソフト
■発売日／1月24日(98版は2月14日)
※98版はアナログディスプレイが必要です
※ゲーム画面は68K版、C.G.画面は98版のものです

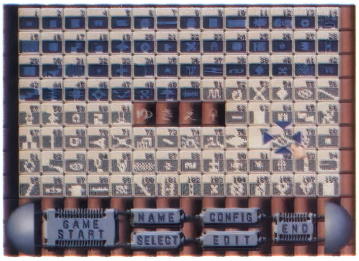
すべての牌を2つ以上に合体させるのだっ!!

ポニーテールソフトから初のX68000のゲーム『PONYON』(ポニオンと呼ぶ)が登場だ!!

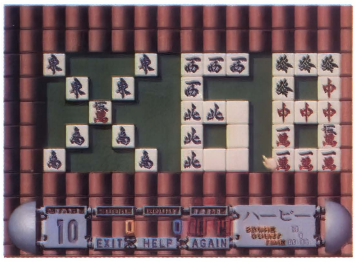
ゲームの内容は、画面内に表示される数種類の牌から、同種類の牌を縦や横に2つもしくは4つくっつけた状態にすればステージクリア。今までにちょっと例がない、思考派パズルなのだ。ステージ数は、たっぷり楽しめる計216面。当然、ステージが進むにつれて難易度もアップ。さらに、10面ごとに風景などのC.G.が表示される通常モードと、5面ごとに女のコのC.G.が表示される美少女モードの2つのモードがあるぞ。プレイヤーの名前は、5人まで登録可能。また、もし間違って名前を消去してしまっても、同じ名前で再登録すれば記録データが復活するという親切設計。1度、ゲームを始めると、時の経つのを忘れてしまいそう!?



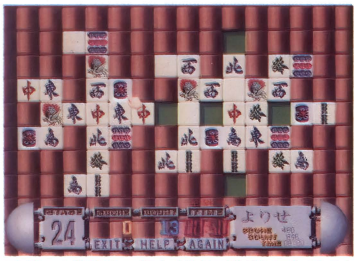
○名前の登録画面。再登録でデータが復活するのはウレシイけど、4文字しか書けない(涙)



○クリアしたステージまでは色分けされて表示される。飛び越して先の面のプレイも可能だよ



○こんなユニークなステージも。ゲーム序盤は練習ステージとしてゲームに慣れるのが大切



○ゲーム後半は、見ただけで脳がトロケそうな複雑なステージのオンパレード!

基本ルール

同種類の最小単位の牌を2つまたは4つくっつければステージクリア。くっつけ方でスコアが違うよ。

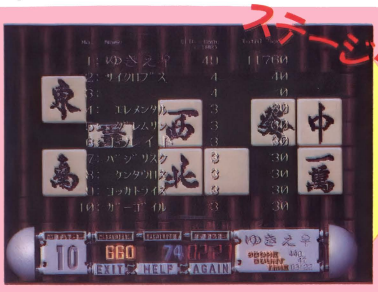


○最小単位の2つの牌。このサイズの牌を上下左右に動かす

○縦にくっつけたときと、横にくっつけたときでは合体後の牌の形が違う。ちなみにこの2つはくっつけられないから注意してね



○牌の最大単位。ただ、むやみに牌をくっつけているとハマる



ステージクリア!!

○優秀な成績を修めた人のスコア、カウント、タイムが表示される

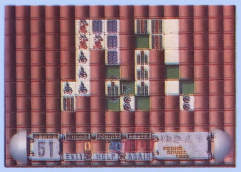
応用ルール

最小単位の牌が、写真のような形で3つ以上隣接している場合、くっつかない。これを頭に入れておかないと、クリアできない面もあるのだ。しっかり頭にいれておいてネ♡

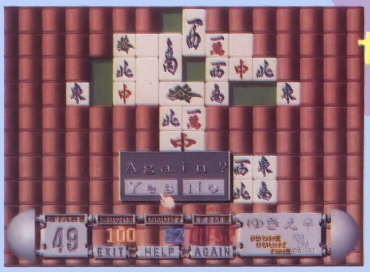




先のステージで活用ね



○応用ルールを活用しないとクリア不可能なステージだ



やり直し…

○クリア不可能と悟った場合、もう一度やり直そうね

充実のコンフィグ！ 全216面もコワクない!?

1度解いてしまったり、長いあいだ同じシステムでゲームを続けていると、飽きてしまったりするよね。そんなときにウレシイのがコンフィグレーションモードの存在。

『PONYON』のコンフィグレーションはかなり強力。まず、BGMや牌の絵柄を5種類の中から自由に変えられること。また、効果音のON、OFF、カーソルスピード（5段階）の変更も可能なほか、各面の形を上下左右に反転、牌の模様をランダムに配置するなんていうこともできちゃうのだ！　プレイヤー思いのゲーム設計がウレシイよね。

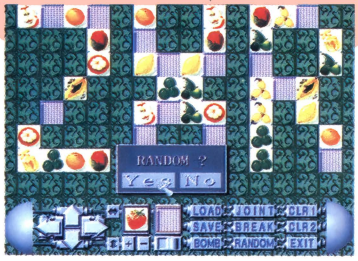


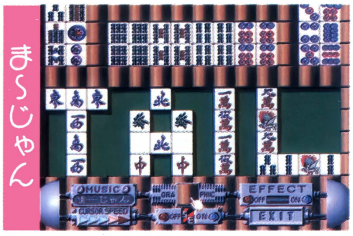
HELP機能で直前にくっつけた牌を分離できる

そして、ステージを自分で作れるエディットモードを搭載。もちろん、作ったデータは保存できるぞ。自分で作ったデータを友達と交換して遊ぶのもいいかもしれないね!?

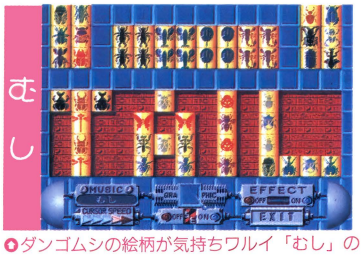
自分だけのステージを（オリジナル）作っちゃお

マウスの操作だけで簡単にオリジナルステージが完成。でも、自分で作って自分で解くのは悲しいね。友達と一緒に遊ぶのがベスト。





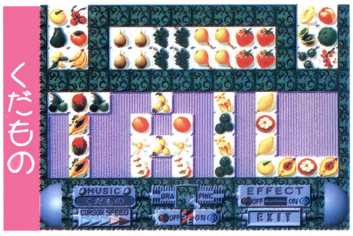
ベーシックな麻雀牌のグラフィック。見た目は地味だけど、これが1番見やすいかな（?）



ダンゴムシの絵柄が気持ちワルイ「むし」の牌。質感が妙にリアルなのが……



かわいい「どうぶつ」は、女のコにおすすめ。でも、パンダが縦2倍になるとなんかコワイ



色鮮やかな「くだもの」のグラフィック。黄色系の牌の見分けがつきにくいのが難点……



お子様向け（?）って感じの「えいじ」。思わずビスケットが食べたくなるのだっ

レモンちっカーの診察室

「ついついキレイなC.G.に目を奪われがちだけどゲームもおもしろいね」「いえてる。やりだすと止まらないネ」「原画のびろしきサンもいいけど、山路サンにも描いてほしいな……」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
2	5	4	2

限界を超える(?)C.G.がさく裂

これらがアナログ16色のC.G.とは……。8色デジタルでタイルパターンを極めたポニーテールソフトだからこそ、なせる技だよね！



ノーマルモード C.G.



シーツの質感とお尻の影（ヒザなど）に注目！！　アナログタイルパターンの極みダ

カワイイでしょ♡



C.G.の原画はびろしき氏。かわいいキャラは、『ポッキー』でおなじみだ



このコは、いったいナニをしているんだ？　カゼひいちゃうんじゃない!?



ドラゴンにまたがる少女が勇ましいぞ。ウロコの描き込みは、閉口しちゃいますねぇ



ドラマチックな学園サスペンス♡AVG!!

秘密の花園

『キミだけに愛を…』から約半年、GAMEテクノポリスの第3作目の正統派美少女ソフトが発売される。それが、この『秘密の花園』なのだ！

PC-9801シリーズ | 3.5-5HD | 7800円
■発売元／GAMEテクノポリス
■発売日／1月下旬
※アナログディスプレイが必要です

モニタープレゼント3本

事件はすでに起こっていた!!

キミが扮する主人公（名前は登録制だよ）は、親元を離れ、アパートで1人暮しをしている高校2年生。ある日曜日の午後、隣室に1人の美女が引っ越して来た。彼女の名前は須藤姫香。さっそく姫香を訪ね知り合いになるが、翌日学校へ登校し、偶然にもこの隣の部屋の美女＝姫香と再び顔を合わせることになる。なんと姫香は、キミが通っている私立花乃園高校の日本史の産休補助教師としてやって来たのだ。



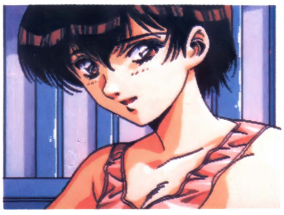
✪花乃園高校のマドンナだった蒔絵さん。彼女を殺したこの男は、いったい誰なんだ!?

姫香がこの学校に来たことには、深い事情があった。数日前、学校の体育倉庫内で、理事長の孫娘・都筑蒔絵が乱暴されたあげく、絞殺される事件が発生した。その殺人事件は、いまだに解決しておらず、姫香が事件を解決するために、理事長に雇われたというワケだ。じつは彼女の本当の職業は私立探偵だったのだ。そしてある偶然からそれを知ってしまったキミは、彼女にその秘密の厳守と、調査に協力することを頼まれる。「報酬ははずむから……」と。

こうして、姫香とキミの「花乃園高校・都筑蒔絵殺人事件」の調査が始まった。



✪物語は、このグラビアの美人♡に見とれているシーンから始まる



✪キミの隣の部屋に引っ越して来た美女、姫香さん。さっそく、お知り合いに♡



✪なんと、姫香さんは新任の日本史教師だったのだ！

事件を解決すれば報酬がもらえるぞ！

姫香は、この殺人事件の調査に協力する報酬として、キミに姫香が理事長からもらえることになっている報酬の5分の3の現金か、それ以外のモノを約束してくれる。それ以外のモノというのはつまり♡!?　どちらを選ぶかによって、ストーリーの進み方や難易度、エンディングが違ってくるぞ。もちろん、どちらを選んでもバッドエンドにはならないから、安心してプレイしよう。それから、うまくいけば蒔絵の妹、伊万里からも報酬をもらえたりするのだ。それはいったい？



✪姫香さんからもらえる報酬は、男だったら迷わずに♡♡♡を選ぶ……カナ?



✪殺された蒔絵さんの妹、伊万里ちゃん。事件を解決すれば、彼女からも報酬が……?

コマンドはメッセージ選択式

このゲームは、会話するセリフを選択するメッセージ選択式AVG。だから、従来の動詞、名詞、選択肢などを選ぶコマンド選択式のものよりも、ゲーム世界に感情移入できるんじゃないかな？



✪上段には話す相手のセリフ、下段にはコマンドと自分のセリフが表示される

パートナーをかえて事件の謎にせまれ！

事件の調査は基本的に学校内で行うことになる。キミは、3人（右の写真を参照してね）の中から1人だけ、この調査に協力させることができるんだ。そしてこのパートナーを誰にするかにより、行ける場所や集められる情報も変わってくるぞ。

●パートナーがいる場合には、こんな画面に



なお、パートナーの交換は何回でもでき、キミが1人だけで調査をすることも可能だよ。

●ここでパートナーを組めるのは、親友の矢萩健。彼と組むと女生徒たちからの情報を集めやすい。彼は、放課後に残ることを約束しておかないと、キミを残して帰ってしまうから注意！



●講堂でパートナーを組めるのが、演劇部の伊万里ちゃん。この娘と一緒にいるときが、一番情報を集めやすいんだ。文化祭に演じる芝居のケイコの邪魔をしちゃうから、少し気がひけるんだけれど……ね

キミなら誰にする!?



●ここでパートナーを組めるのは、姫香さん。でも、姫香さんは先生だから、生徒たちからの情報は集めにくいかも知れない



さて、3日間をどう使おうか？

この事件の調査を行えるのは、たったの3日間。なぜなら、4日目には本物の産休補助教師が学校に来てしまうから。といっても、その期間をどのように使おうが、ゲームオーバーはないから安心して行動しよう。

調査の基本は、誰かと出会って情報を得ること。キミは1日の調査を終了するごとに家に帰り、姫香と情報を分析し、事件の謎を解いていくんだ。日数が経てば経つほど状況は複雑になるし、調査の進め方によって希望している報酬と関係なく、ストーリーが変化していくから、なかなか大変だぞ。つまり、この事件をどのように解決するかはキミ次第ってワケ！



●ゲームの進行の基本は、人と出会って情報を集めることなんだ



●探偵だけど本当に教員免状は持っている。そんな姫香さんでも料理は苦手らしいね



●調査結果が優秀だと、2日目の夜に事件の謎が解けることも!?



レモンちっカーの診察室

「伊万里姫が好き♡」「次回作はパーティ制にしてほしいなぁ」「これだけ自由に行動できるAVGはめずらしいかもね」「♡♡♡シーンで、深みにハマりたいかどうか選択できるのは親切だね（笑）」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
4	4	3	3

トビラ絵プレゼント

恒例のトビラ絵プレゼントです。今月はGAMEテクノポリスさんのご厚意により、79ページで使った描き下ろしのグラフィック（右に掲載）の入ったディスクを10名にあげちゃいます。機種はPC-98版。希望者はハガキに①住所・氏名・電話番号②使っているパソコン③今月のレモンちっくWORLDの感想と要望（具体的にネッ！）を明記したうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMテクノポリス編集部「2月号美少女トビラ絵プレゼント」係まで送ってね。締め切りは2月8日（必着）。さあ、ドシドシ応募してね♡ なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



提供／GAMEテクノポリス



みんなの熱い要望にこたえて98版登場

妖獣倶楽部カスタム

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7800円
※アナログディスプレイが必要です

■発売元／ディー・オー
■発売中

モニタープレゼント 3本

X68K版の『妖獣クラブ』がついに98版で登場!! といっても、基本的なゲームシステムはX68K版と大きく変わり、誰にでも手軽に楽しめる神経衰弱となった。しかも、「アイテムコレクター」、「妖獣言語学」と、2つのモードが用意されているぞ。シナリオも、「日常の中の非日常」(X68K版『妖獣クラブ』と同様)、「ミスティワールド」(X68K版『妖獣クラブ2』と同様)の2通りで、1ラウンド2ステージ(または1章2話)をクリアすれば自動セーブされ、それぞれに使われたC.G.が見られるのだ。こりゃ豪華だわ!?

レモンちっカーの診察室

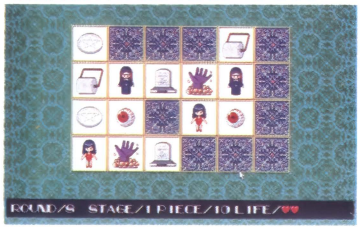
「X68K版とゲームシステムが違う!」「グラフィックもなんか今一かな」「98版はX68K版と違って落ち着いてできるけど、後の面にいくとツラクなってくるね」「紙にメモっておけば大丈夫(笑)」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
1	3	3	1

アイテムコレクター

パネルに妖獣アイテムのキャラを使っているこのモードは、通常のパネルの他にアイテムパネルがあり、2枚のうち最初にめくったときだけ効力を発揮。パネルを2枚めくったとき、違っているとライフが1つ減っちゃう。

●パネルが妖獣キャラで場所を把握しやすいが、100%同じパネルをめくらないといけない



ゲームをおもしろくする特殊パネル


毒フラスコ：上から横1列ずつ1回転して裏が一瞬だけ見える。ポケっと見てないでピシッとチェックしておこう。

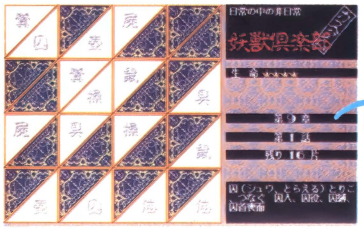

激薬フラスコ：左から縦1列ずつ1回転して裏が一瞬だけ見える。毒フラスコ同様に非常に助かるパネルだね。


神子さん：このパネルをめくってしまうとライフが1つ減ってしまう……。あまりお目にかかりたくないパネルだ。


キョンシー札：これをめくると正解していたパネルを1組もとに戻されてしまう。戻されたパネルの位置さえ覚えていれば平気!?

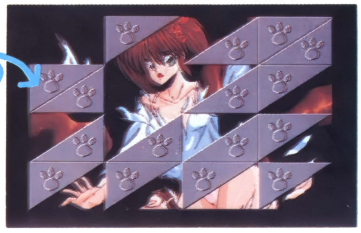
妖獣言語学

妖獣に関する漢字を使ったパネルで頭を良くするモード!? 50%以上同じパネルをめくれば、次の章(話)に進める。パネルを2枚めくったとき、同じなら生命が1つ増え、残りは次の話に持って行けるぞ。



●かなり先の9章の1話。このモードは50%以上同じパネルをめくればOK

●生命がなくなった時点でこの画面に……。同じパネルをめくったところだけC.G.が♡



ためになる妖獣語

腹(マク)まく、うすかわ　角膜、隔膜、結膜、鼓膜、粘膜、網膜、肋膜

凄(セイ、すごい、すさまじい)そっとする、すごい　凄惨、凄恨、凄絶、凄然

パネルをめくれば……

●各ステージをクリアすれば女のコが……





時代をさすらい美少女と愛し合うAVG

ギディ

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7800円
※アナログディスプレイが必要です

■発売元／ハート電子産業
■発売中

モニタープレゼント3本

世界史の教科書をひもとけば数々の魅力的な女性たちが登場する。例えばクレオパトラに楊貴妃、ジャンヌ・ダルク。そんな彼女らに会いたいという願いをかなえてくれるのが、この『ギディー』なのだ。

主人公はたった1人の家族だった祖父を亡くしたばかりの少年。天才的発明家だった祖父が主人公に残したのがレトロ調バス。ところがこのバス、じつはタイムマシンだったのだ。というワケで、主人公は時代を駆け巡り、歴史上の有名な女性たちと出会い、冒険していくことになる。登場する女性は、エリザベス一世やクレオパトラ、千姫ほか世界各国の伝説的な美女が全7人。



●アイテムのアイコンをクリックするとウインドゥが開いて、持っているものが表示されるぞ



●主人公をめぐって火花を散らすクレオパトラと楊貴妃。そんなにイイ男でしょうか？

ゲームはフルマウスオペレーションを採用したアイコン式AVG。画面の右下にある8つのアイコンから選択し、画面上をクリックすることでストーリーが展開していくのだ。画面も大きくて、美的なビジュアルがウレしいぞ。



●途中には取捨選択も出てくる。変なコマンドを選ぶとゲームオーバーになることもあるのだ

とってもラクラク、アイコン操作



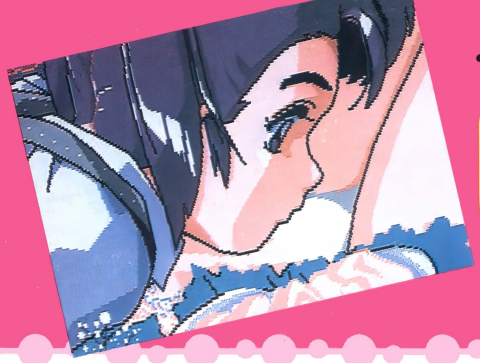
アイコンは話す、見る、とる、アイテム、さわる、キス、♡♡♡、システムの8種類。右下のアイコンボックスから選択して、画面上でクリックするだけのカンタンなもの。ただしクリックする場所がわかりにくいこともあるので、根気よく探すことが必要なのだ。

レモンちっカーの診察室

「ゲームのシステムは簡単」「だけどハマっちゃう引っかけ場所がたくさんあって素直に進まない」「シナリオの良さがシステムで損してるかも」「絵はかなりキレイだし、お色気シーンもGOODです」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
4	4	3	3





マニアのためのトキメキC.G.集
ピンクソックス・マニア

MSX2 | 3.5DD | 3600円
■発売元／ウェンディマガジン
■発売中

モニタープレゼント 3本

『ピンクソックス』のシリーズの中から、特に♡なC.G.をそろえたのがこの『ピンクソックス・マニア』だ。スペースキーをポンポンたたけば、おまちかねのC. G. が次々と登場。メッセージやBGMがないのでチョッピリさみしいけど、複数のゲームのC.G.を一度に見られるのは、けっこうオトクな気分。まさに『ピンクソックス』マニア向けのソフトなのだ。



◘『まなみのどこまでイクの?』より、テンテンちゃんの登場//

レモンちっカーの診察室

「BASICでグラフィックを簡単に呼び出せるから便利」「マニアを対象としたコンセプトだからうれしいよね」「それは、いいとしてC.G. の数はもっとほしいぞぉ!!」「安いのはウレシイぞよ」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
2	4	／	4



◘「ピンクソックス1・アダルトカード合わせ」より。厳選されたC.G.が詰まっているのだ

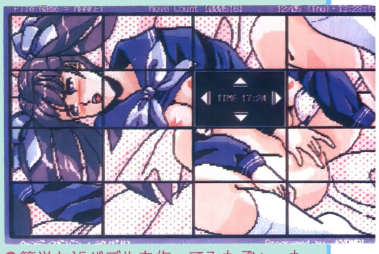




◘上は『ピンクソックス4・恋の平均台』。右は『スーパーピンクソックス』からのC.G.

コンピュータ マニアならこんなことも!?

中のC.G.は全部で20枚。それぞれ、SCREEN7のグラフィックモード用のデータ形式で、保存されているぞっ// このグラフィックモードのC.G.を表示させるツールなどを使っても、もちろん中のC.G.を見ることができるのだ。また、これらのデータを活用して、自分だけの『ピンク・ソックス』を作るなんてのもいいかもネ



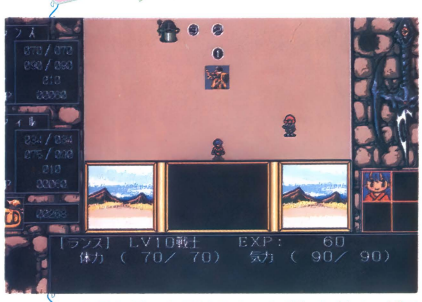
◘簡単な15パズルを作ってみたぞぉ。ただ見るだけじゃなくて、いろいろ楽しんじゃうのがいいのかもしれない……?

レモンNEWS

ちょっと変わった『ランス3』の98版!?

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	6800円
X68000シリーズ	5HD	
FM TOWNSシリーズ	CD-ROM	

■発売元／アリスソフト
■発売中(TOWNS版は2月15日)
※98版はアナログディスプレイが必要です



◘これが、ウワサのオートバトルだ／ ザコ相手ならこれでも十分。でも、オートのときは必殺のランス・アタックはしてくれない

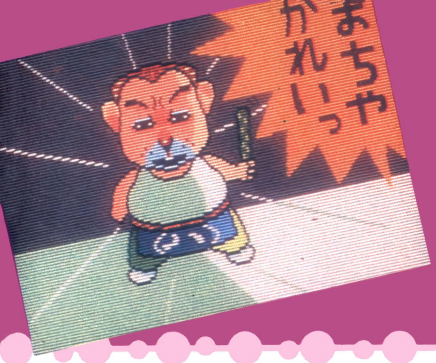
時期的にちょっとハズした気がするけど、『ランス3』の移植情報だ。先行発売のX68K版との違いは、戦闘にオートバトル・モードが追加されたことと、C.G.が追加されたことだ。TOWNS版は2月15日発売なので、こちらはもう少し待とう。



◘オープニングのかなみと、リーザス女王、それにマリス。リーザス城は落城寸前だ／



◘烈火鉱山の入り口に立っているカーナちゃん、かーあいい♡



笑い転げるおもしろさ!?

どしふんスペシャル

MSX2 | 3.5DD | 3600円

■発売元／ウェンディマガジン

■発売中

モニタープレゼント3本

『ピンクソックス』シリーズに掲載されていた4コマまんが『どしふん』。それを結集させたスペシャル版がこれだ！　約30本にも及ぶ『どしふん』、さらに書き下ろしの『どしふん』も豪華に入っているぞ。そして、燃え尽きる3Dシューティングゲーム『MEGAぐるぅ～ん』、モグラたたきゲーム『Head poko poko』も同時収録と来たもんだ。

燃える　収録ゲーム2本!!

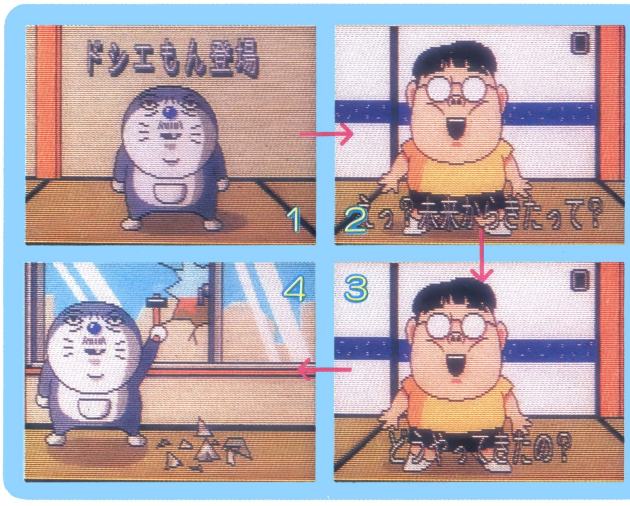
このスペシャルには豪華に2本のゲームが入っているぜ。360度視界が回るSTG（シューティングゲーム）『MEGAぐるぅ～ん』と、森の平和のためにサルが戦うモグラたたきゲーム『Head poko poko』の2本だっ!!



◎見よ、これが360度回るゲーム画面だ！下のレーダーを見て撃つのだっっっ!!



◎サルをうまく操作してガイコツを踏んづけろ!!



どしふん4コマまんが

奇怪なノリで多数ある『どしふん』の1つをお見せしようじゃないか。『どしふん』は全作品アニメーションするぞ。

レモンちっカーの診察室

「みよ～なノリのマンガ」「それが格別にいいんだにょ」「シューティングは、後のほうになると異星人がワラワラ出てくるからワケがわかんなくなる」「モグラたたきはけっこうムズイ」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
1	3	3	／

レモンNEWS

ウェンディマガジンのオリジナルTシャツプレゼント!

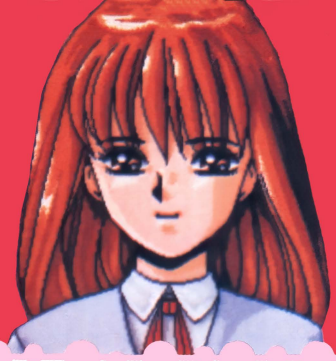
『ピンクソックス』ファンのキミに耳寄りなお知らせ！　なんとウェンディマガジンさんのご厚意により、4名の方にTシャツプレゼントだぞ。シャツは、おなじみの3人娘、「まなみ」「さやか」「ゆか」をそれぞれプリントしたもの各1枚と、ウェンディマガジンのイメージイラスト（?）の入ったものの計4枚で、大きさは全部Lサイズ。ほしい人は、官製はがきに①郵便番号・住所・氏名・年齢②レモンちっくWORLDの感想と要望③美少女ソフトに対するご意見④『ピンクソックス』の3人の中でどのコが1番好きかを記入のうえ、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM テクノポリス編集部「ウェンディマガジン Tシャツください♡」係まで送ってね。ただし、はがきは1人1枚にしてください。締め切りは2月7日。なお、発表は4月号で行います。



◎『ピンクソックス7』でも大活躍の3人組



◎半そでだから夏は1枚で、冬はアンダーに



主人公は女ギライの探偵＋仕事人!?

STRUSH

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	
FM TOWNSシリーズ	3.5HD	

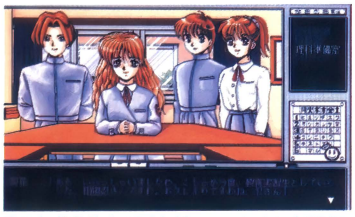
■発売元／オレンジハウス

■発売中（X68K版・TOWNS版は発売日未定）
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです

モニタープレゼント3本

主人公の相場忍は、表向きは探偵を職業としている23歳のごくフツー男。しかし、その実態は平成に復活した現代の仕事人だったのだ（ジャーン）！しかし、美少女ゲームの主人公としてはヒジョーにめずらしいことに、彼は女性を苦手としていた。プレイヤーは、この相場忍として行動し、事件を解決していくのだ。

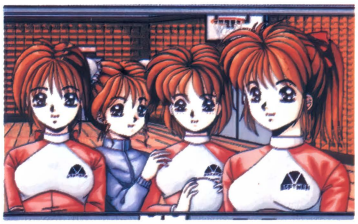
今回の依頼人は、とある名門高校の生徒会長の和泉梨花ちゃん。その高校では、女生徒が次々と行方不明になるという事件が続いているそうだ。相棒の沙絵樹のはからいで、高校に教育実習生としてもぐり込むことに成功した忍。生徒会や新聞部の生徒たちの協力を得て、事件を解決しようとするのだが……。さて、行方不明になった女生徒たちは、いったいどこに？



○これが生徒会の面々だ。このほかに新聞部の生徒が協力してくれるぞ



○コイツが主人公の相場忍だ。こんなイイ男なのに女性ギライとは、なんともったいない

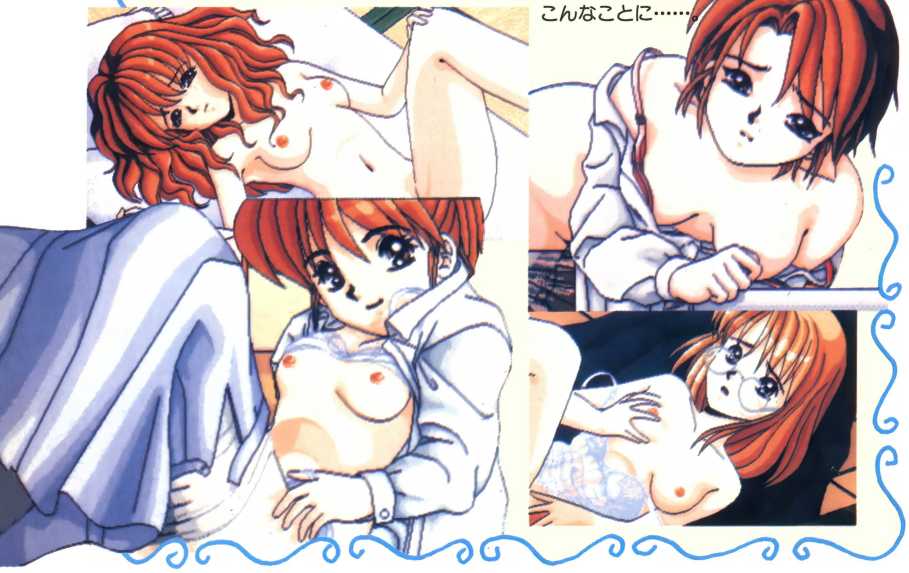


○校内を歩き回って、生徒たちから情報を得よう。教師たちは、ほとんどあてにならないぞ

女ギライでも……

やるときゃヤル！

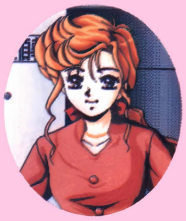
主人公の相場は女性ギライなんだけど、あることをきっかけにこんなことに……。

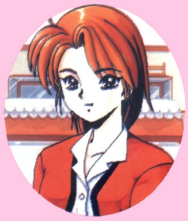


主要登場キャラ紹介

宇都宮沙絵樹

○26歳。女性が苦手な忍が、なぜかパートナーにしている。ひょっとして原因は……





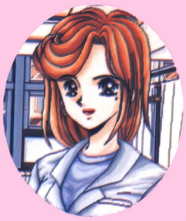
但馬冴子

○前回の仕事で、敵対関係になってしまった24歳の女性。仕事の邪魔をしようとするのだが……

和泉梨花

○生徒会長。17歳。学校ではメガネをかけている。仕事の依頼をしに事務所にやってきた



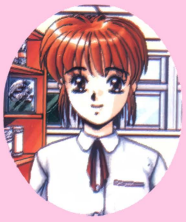


京町美恵子

○保健の先生。27歳の色っぽい女性。主人公は、どうやら年上に好かれるタイプのようだ

江崎雪緒

○生徒会の会計をしている17歳。明るい性格で、いろいろと調査の協力をしてくれるぞ



レモンちっカーの診察室

「フツーのコマンド選択式のアドベンチャーゲームだね」「マウスでもプレイできるぞ」「ゲームの進行がひっかかるところが何か所かあるね」「♡♡♡シーンがこじつけっぽくてちょっと……」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
4	3	2	2



モニタープレゼント3本

思わずハマってしまう間違い探しゲーム

Hot Print 2

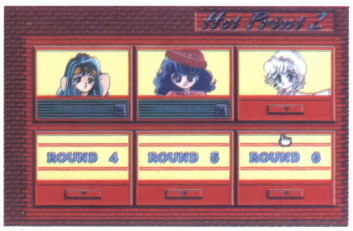
PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7800円

■発売元／ラナップ

■発売日／12月21日

※アナログディスプレイが必要です

ノリにノッてるラナップさん。早くも『Hot Print』の第2弾が登場だ。ゲームは前回と同じく間違い探しで、10コある間違いを制限時間内にすべて探し出せばOK。操作はマウスかキーボードでアイコンを動かし、間違いだと思うところにマル印を付けていくだけなので、とっても簡単だ。今回キミの相手をしてくれるのは、バスガイドさん、エレベーターガール、女医さんなどの6人の女のコたち。その中から好きなコを選んでゲームスタート！



6問以上正解だとちょっと♡な画面、5問以下だと残念ながらゲームオーバーになってしまう。全問正解するともっと♡な画面が見られて、しかも女のコがアニメーションまでしちゃう♡

●ステージの選択画面。6問以上正解の面は線画、クリアした面は女のコに色が着いちゃうぞ♡

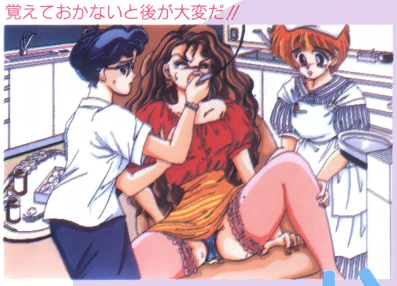
3頭身キャラがカワイイぞ

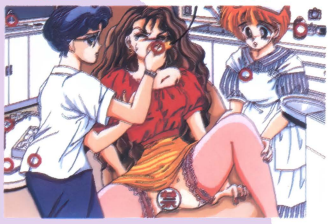
このゲームの特徴とも言える3頭身キャラたちを紹介しちゃうぞ。彼女たちはゲームオーバーで見られるよ。



間違いを探せ!!

●この絵が正しいグラフィックだよ。良く見て覚えておかないと後が大変だ!!





●間違いだらけのグラフィック。時間内に全部見つけないと♡な絵が見られないぞ！

●6問以上正解の画面だよ。残念ながらアニメしてくれない



●全問正解した人だけ見られる画面だ。この後アニメしてくれるぞ♡



レモンちっカーの診察室

「いろいろな職業があって迷っちゃうね」「3等身のキャラがかわいいぞ」「簡単なゲームだけに遊び始めるとハマッちゃうね」「アニメーションがいやらしいな」「いいんじゃないの」

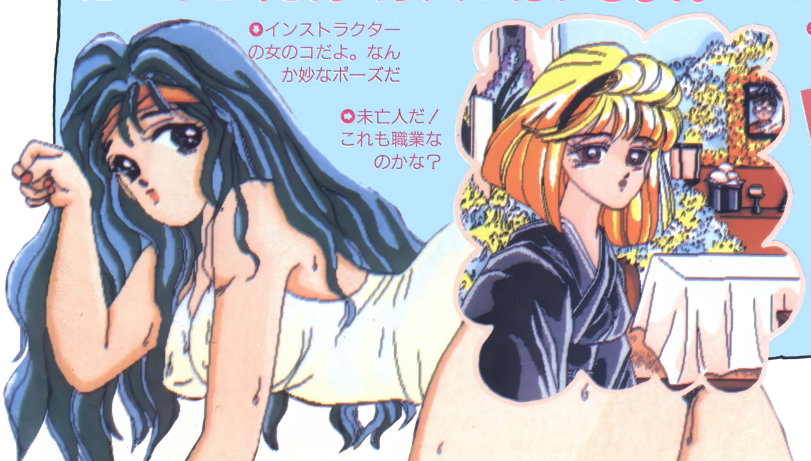
キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
1	2	4	3

他にもたくさんの女のコがいるよん♡

他にもいろいろな職業の女のコたちが相手をしてくれるよ♡　キミはどの職業が好きかな？

●インストラクターの女のコだよ。なんか妙なポーズだ

●末亡人だ！これも職業なのかな？



●バスガイドさんだ。そんな手で触れるんじゃな〜い！





見ているだけでも楽しいバーディーの宝箱

バーディーワールド

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	5800円
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／バーディーソフト

■発売中
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです

モニタープレゼント3本

バーディーソフトの女のコたちが次次と出てくるゴキゲンなソフト『バーディーワールド』が登場!!



◎メインメニュー画面。美加ちゃんの案内でゲームは始まるよ。じゃ、どれから遊ぼうか?

このソフトはディスクマガジン形式になっているので、メニュー画面で好きなものを選んで始めよう。内容は4種類で、ソフト紹介の『すごろくゲーム』、ファン待望の『PAL』シリーズ第2弾『PALII』、パロりまくる『JOKER パロディーデモ』、内輪ネタが楽しい『バーディーニュース』と、ユニークなものばかりだよ!!

レモンちっカーの診察室

「バーディーファンにはたまらないソフトだね」「ゲームが4つしかないけど、その分内容が濃いよね」「すごろくゲームは対戦モードがほしかったな」「『PAL II』がおもしろいから許しちゃう♪」

キャラクタ性	グラフィック	ゲーム性	♡♡♡度
4	3	3	1

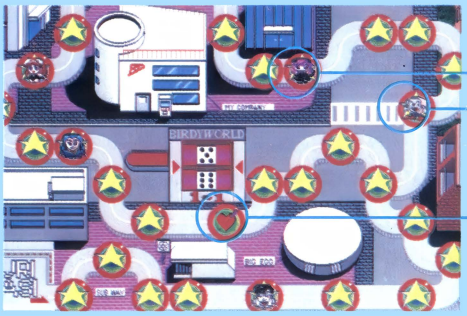


プレイヤー

キュートな目がカワイイバニーの女のコがキミのコマ。よく覚えておこうね。

すごろくゲーム

キミとパソコン君が数々の難関を乗り越えて『CAL III』『JOKER II』などのCM画画を見ながらゴール目指して進むすごろくゲーム。途中に動き回っているお邪魔コマも出てくるよ。



◎画面中央のサイコロをうまく振ってコマを進めよう。スカが出ると1回休みになるから気をつけてね

お邪魔コマ

チェスや呂などのコマに止まると少し戻されてしまう。絶対に避けよう。

パソコン君

キミのライバル。ボーっとしていると どんどん先に行っちゃうぞ。



◎ハートのマスに止まるとゲームのCM画面が見られちゃう



PALII ～遊びにおいでよ～

『CAL』のパロベンチャーPART2。今度は幼稚園が舞台で、消えた美加ちゃんを捜し出すというもの。友達はみんな知っている女のコばかり。SDしていて笑えるぞ!!



◎園長室でくつろぐ園長のアイオーンと、すごく若いフィーナス先生









『CAL』シリーズの女のコたちが勢ぞろい。絶対、遊んでね♡



◎ゲームはコマンド選択のらくちん操作。コマンドウインドゥが透けてるのがいいね





LOLIの誌上 LOVE LETTER

第2回　サテラ

この寒い中、謎の伝導師ならぬ警察が立ち上がってしまった今日このごろ、みなさんいかがお過ごしですか（詳しくは前号の山森氏の原稿を参照してね）。第2回目のこのコーナーでは、“小悪魔”サテラちゃん宛に書いた手紙を公開しちゃうぞ。まあ、気楽にさっと読んでみてちょうだいな!!

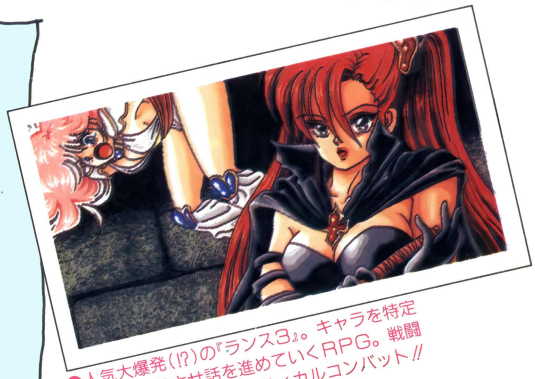
前略　サテラ様

ランスに敗れて引き下がったサテラちゃん、その後いかがお過ごしですか？　相変わらず、最強のガーディアンを作るために、必死で土をこねくり回しているのでしょうか。と、こう書くとなんだか、あなたをバカにしているような気がしますね。いえ、バカにしているわけじゃないんだけど、何よりも、あなたのムチさばきは天下一品だと聞いています。ちなみにわたしゃ、ムチをくらって「女王さまあ〜」と喜ぶマゾヒズムではありませんので……（くわばらくわばら）。

閑話休題：『ランス３』では、ほかにもムチの名手がいましたね。もちろんリア王女のことですが、その攻撃力はどちらのほうが上なのでしょうか？　武器屋で売っている“女王様のムチ”なる武器を装備して戦っても、結局その効果が発揮される（ムチを振りおろして直接攻撃する）ことはなかったので、大いに気がかりなのですが……、どう思います？　閑話休題その１でした。

“小悪魔的な〜”という表現がありますが、あなたはそれにぴったりです。“魔人だから、悪魔には違いねえや”ですけどね。でも、ランスに屈した例の悪魔に小悪魔というような表現は間違っています。小悪魔って特別な、もっと違う表現だという気がします。まず、小悪魔って言うからには、かわいくなきゃいけません。その点、サテラちゃんのしゃべり方は舌ったらずでかわいいです。声のイメージとしては、（今となっては誰も知らない例えですみませんが）往年の名作アニメ、「ミンキーモモ」の小山茉美さんを、思い浮かべてしまいます。

閑話休題：ボクはゲームをするとき、メッセージを知っている声優の声に頭でアフレコすることがあります。この『ランス３』では、シィルちゃんは渡辺菜生子さんの声に、魔想志津香は土井美加さんの声に、などなどと置き換えたりしてゲームってます。まあ、こんな器用なことをする人間はボク以外にはいないでしょうが、こうしてゲームすると結構楽しいですよ。ぜひ、おためしあれ。閑話休題その２でした。



●人気大爆発(!?)の『ランス３』。キャラを特定の場所に移動させ話を進めていくRPG。戦闘はタクティカルコンバット!!

また、憎まれつつも愛される。そんな矛盾したキャラクタが必要だと思います。矛盾したキャラクタと言えば、声の調子でも、無邪気な子供の声と、身の凍るような冷たい声の２つの声があるのもあなたの特徴でしょう。そのほか、あなたの２面性には、驚かされるばかりです。その他もろもろの理由から、サテラ様、あなたは“小悪魔”と呼ばれる資格が十分にあります。ボクにとって“小悪魔”は十二分に魅力的です。さて、そんな魅力的なあなたですが、先月号の「美少女キャラ名鑑」ではリストアップされてませんでした。審査員の１人として、涙に暮れながら原稿を書いていたものです。本当に、どうしてリストアップされなかったんでしょうね？　この点では、アリスソフトの諸氏を恨むしかありません。

かくなるうえは、『ランス４』を製作して、ぜひともサテラちゃんに大活躍の場を与えて、その時期の「美少女キャラ名鑑」にはリストアップしていただけるよう、ご高配を願います（→アリスソフト）。

まあ、今回の終わり方から推察するに、次回もあなたが活躍するシーンがありそうですし、何よりもランスとの約束（?）を果たさねばならないでしょうから、きっと、今回以上の小悪魔ぶりを発揮していただけると信じております。

では、あなたのご健康と活躍をお祈りしつつ、筆を置かせていただきます。

敬具

追記：ここに書きました『ランス４』製作うんぬんに関しましては、アリスソフトから製作予告があったわけではありません。『ランス』シリーズの１ファンとして作ってくれればいいなあ、と思っているだけですので、誤解なきようお願いいたします。

追記２：ここにあげました声優の名前等は勝手に頭に作り上げたものなので、個人で使うのは（同じことをするのは）自由ですが、それ以上のものでも、それ以下のものでもありません。まして『ランス』シリーズがビデオ化される!!　などというのはお気楽なLOLIの初夢以外の何物でもありません（本当にビデオ化されるといいな……）。



●『ランス３〜リーザス陥落〜』（発売元はアリスソフト）は、98版、X68K版（6800円）で発売中

今年も美少女ソフトはパワー全開!!

レモンflash

みんな元気にやってるかい。外は冷たい風が吹いているけれど、そんなのに負けず今年もファイト!! レモンちっくワールドは、美少女ソフトファンのミレニアム(千年王国)なのだっ。

※画面は開発中のものです

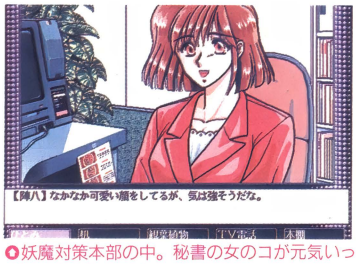
Bacta

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 6800円

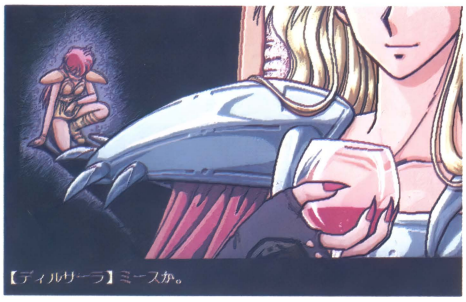
■発売元／姫屋ソフト
■発売日／2月5日
※アナログディスプレイが必要です

新生ソフトハウス！の姫屋ソフトの『Bacta』。開発も順調に進んでいるようなので再フラッシュするぞ！

このゲームはコマンド選択式の軽いノリで進むアドベンチャーゲーム。プレイヤーは妖魔ハンターの陣八となって、女のコにとりついた妖魔を退治するのだ。妖魔を退治するには、女のコと♡♡♡して、妖魔を女のコの体から追い出し、出てきたところを銃で攻撃すればOK。しかし、妖魔のほうも近ごろは「ディルサーラ」という妖魔によって統一され始めているので、今まで以上に手ごわくなっている！ しかも、陣八とディルサーラは何か関係があるようだ……。果たしてディルサーラと妖魔たちの目的とは？



○妖魔対策本部の中。秘書の女のコが元気いっぱいに応対してくれるよ



○妖魔のリーダー、ディルサーラ！顔が見えんぞい

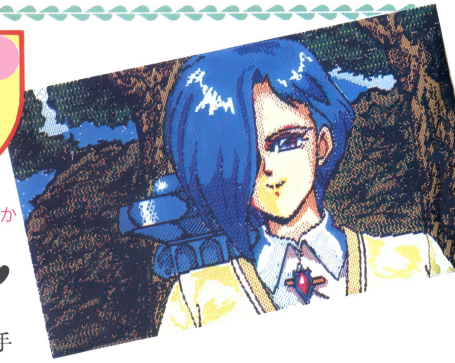


○女のコにとりついていた妖魔が姿を現した！ ①攻撃する ②逃げる

ごめんね♥エンジェル
～横浜物語～

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	8800円
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	
X68000シリーズ	5HD	
FM TOWNSシリーズ	3.5HD	

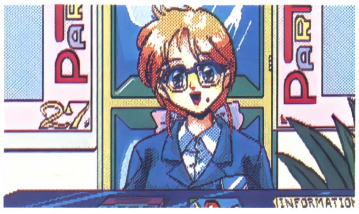
■発売元／ジャスト　※画面は88SR版のものです
■発売日／1月末定(88SR版、X68K版、TOWNS版は発売日未定)


○お姉さんタイプのコみたいだね。ここで何か事件でも起こりそうな予感!?

納得のいくストーリー、かわいい女のコ、ゲーム性などを今までの作品以上にパワーアップしたコマンド選択式のアドベンチャーゲーム『ごめんね♥エンジェル～横浜物語～』の続報だ。

ある日、プレイヤーが1冊の生徒手帳を拾ったことが事件の発端だった。キミは生徒手帳を持ち主の秋絵に届けたときに、秋絵の姉が行方不明だという話を聞く。プレイヤーはさまざまな女のコと出会いながら秋絵の姉を捜し出すことに……。今までのジャストのゲームとはちょっと雰囲気の違うこのゲーム。期待しちゃうね!!


○その手に持っているものは何?



○帰る前にボクのダンスでも見ていきなさい


○このお姉さんはいろいろ知っていそう

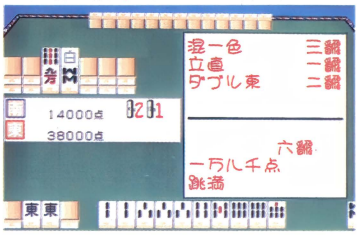
麻雀遊園地

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7700円
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／ホームデータ
■発売中
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです



●舞台となる遊園地。デートは遊園地に限るネ



●2人打ち麻雀。負けることは許されないのだ

ホームデータの新作『麻雀遊園地』は、遊園地の乗り物の上で女のコたちと麻雀勝負を繰り広げるAVG。麻雀の勝負に勝てば女のコがヌギヌギ♡ AVGとしてだけでなく、麻雀ゲームとしても楽しめちゃうから2倍お得かも？　また、女のコの体にいたずら書きをしちゃうボディペイントなんていう、アヤシイ機能もあるのだ。

ストーリーは主人公が勤務する遊園地で起こるナゾの事件、それを得意の麻雀で解きあかすという推理モノだ。

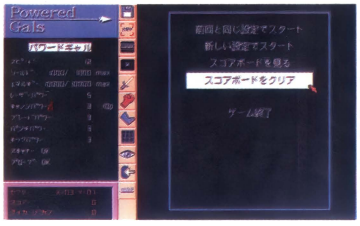


●観覧車の中で♡♡♡ うーんハズイなぁ……

パワード・ギャルズ

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9800円

■発売元／スタジオ・みるく
■発売中
※アナログディスプレイが必要です



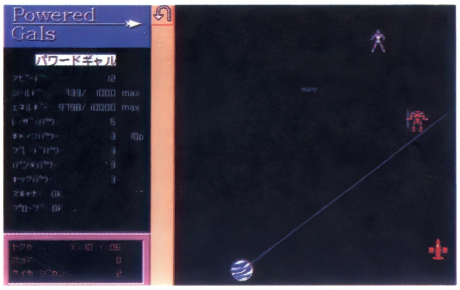
●レーザーとキャノンですべての敵を倒せ!!



●マップ上のところどころにいる女のコを調べれば、♡なC.G.が見られちゃうゾ

この『パワード・ギャルズ』は、味方の本拠地（惑星）を破壊されないように、画面上の敵を破壊し、最終的に敵の本拠地である、惑星を破壊することが目的だ。プレイヤーは、1ターン分（マイキャラを移動したり、敵を攻撃するなどの1連の動作）のコマンドを選択し、キャラクタの行動を設定するのだ。

戦闘シーンなどでは、敵の行動を予測し、その裏をかいたりなど、戦略的な思考が要求されるぞ。このゲームは、バスマウスがないとプレイできないので、持っていない人は注意しようね。



●フルマウスオペレーションだ

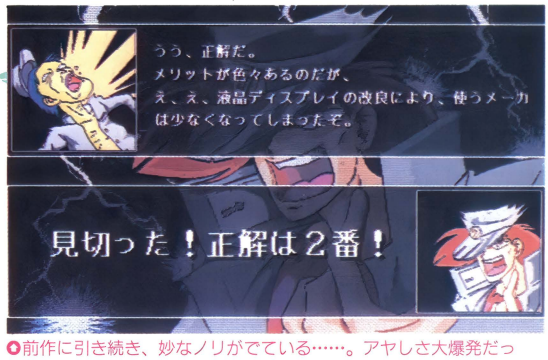
～3太くんII～ クイズ番長

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	6800円
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／アクティブ
■発売日／1月中旬
※98版はアナログディスプレイが必要です
※画面は98版のものです

ゲーム問題のみというのが特徴のクイズゲーム『3太くん』の続編、『クイズ番長』が登場だ!!

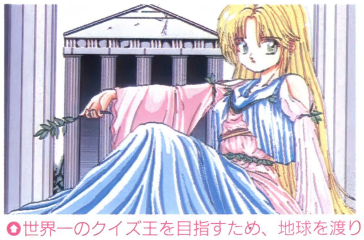
アヤしい雰囲気が漂うクイズ番長は、日本一のクイズ王になったが、本当の目標は世界のクイズ王となること！　そのためには、現在のクイズ王である3太君を倒さなければならない。3太君……そう、前作で(えらそうに)解説役をやっていた、あの3太君が今回は、敵として登場するのだ。さぁ、クイズ番長となって世界一のクイズ王を目指せ!!



●前作に引き続き、妙なノリがでている……。アヤしさ大爆発だっ



●トナカイギャル。こんなかわいいコと一緒ならサンタクロースをやってもいいぞぉ～!!



●世界一のクイズ王を目指すため、地球を渡り歩く。しかし、番長、外国語わかるのかぁ!?

ブラッド・シード

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7800円

■発売元／グレイト
■発売中
※アナログディスプレイが必要です



○ゲームは3Dダンジョン。攻撃方法もいろいろあって楽しいぞ。これは前足攻撃だよ!!



○これがプレイヤーの姿だ。かなり不気味だね

グレイトの新作『ブラッド・シード』は、ちょっと変わったストーリー。プレイヤーがナゾの宇宙生命体となって、自分のテリトリーに迷い込んだ仮装巡洋艦「トライデントII」の乗組員の女のコと♡しちゃうというRPG。女のコの数は全部で11人で、警備ロボットと一緒にいろいろなトラップでプレイヤーをジャマしようとする。また、プレイヤーはレベルが上がるごとに姿が変わって、どんどん不気味に成長していくのだ。艦内は5ブロックに分かれていてかなり複雑なマップになっているぞ。はたしてキミはすべての女のコをものにすることができるかな!?



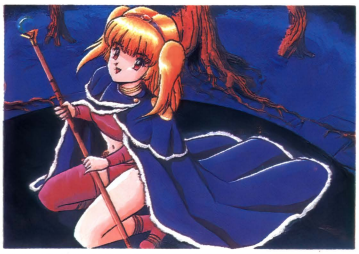
○女のコを脱がした画面なのだ（ウヒヒ♡）

人生クイズゲームだ

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7800円

■発売元／ユーコム　■発売日／2月未定
※アナログディスプレイが必要です

ある日突然、キミの町に暗黒の宇宙から謎の凶悪宇宙人がやってきて、クイズによる町内侵略を始めた。宇宙人は自らをクイズ大魔王と名のり、キミを勝手に地球の代表者に決めつけて、クイズ勝負を挑んできたのだ。キミはクイズ大魔王の町内侵略を阻止するため、5人の女のコが出題するクイズに解答して勝ち進まなければならない！もし、負けてしまえば、地球はクイズ大魔王の手に落ちてしまうのだ。しかし、勝てば女のコのウレシイC.G.が……。クイズのジャンルは雑学から歴史まであって、得意な内容でチャレンジできる。勝って女のコを手に入れることができるか、負けて地球を侵略されるかはキミの頭脳しだいだぞ!!



○クイズの出題者である女のコの1人。このコは、魔法使いなんだけど……変身はしないの？



○ネコ娘だ。ポーズがきまっているね



○クイズに勝てば、女のコがヌギヌギ……♡

12月号『ドラゴンナイトIII』発売記念
女のコ名前当てクイズ〜！ 当選者発表

解答　No.1：A　No.2：B　No.3：B　No.4：C　No.5：A　No.6：B　No.7：C　No.8：B　No.9：A　No.10：B　No.11：A　No.12：C

●パソコンソフト

安井孝文（北海道）板橋秀明（東京都）堀内康仁（宮崎県）

●ビデオ『エルフ ベスト キャラクターズ』

小林潤（長野県）更直樹（香川県）

●ビデオ『ドラゴンナイト』

木田万智（北海道）工藤将樹（山形県）

●ポスター

水野尚明（北海道）小野達也（北海道）永野和靖（北海道）阿部岳史（宮城県）国井竜（福島県）牧野久司（栃木県）竹内亮（東京都）高瀬英明（東京都）谷合智英（東京都）大沢達之（神奈川県）渡辺卓也（神奈川県）森崎秀基（神奈川県）福田高之（千葉県）森川嘉美（埼玉県）佐伯宏之（埼玉県）三澤啓之（埼玉県）高見沢明（長野県）関川圭一郎（新潟県）亀田恭弘（富山県）宇羅博志（石川県）望月進一（石川県）原田秀一（静岡県）竹下友弘（静岡県）近藤和之（愛知県）佐野和幸（愛知県）武仲賢悟（岐阜県）米沢賢（岐阜県）中村総司（滋賀県）中尾清博（三重県）中馬眞（大阪府）新谷直史（大阪府）樫井伸弘（大阪府）小杉美香（京都府）江崎修司（和歌山県）本ノ木博文（和歌山県）山中康弘（兵庫県）東純兵（兵庫県）永間敏文（島根県）久保田良昭（岡山県）宮田敏光（岡山県）高橋覚（広島県）浦田巌（広島県）近藤祐二（山口県）滝野頼光（山口県）久米健司（徳島県）沖英（徳島県）来島一成（愛媛県）牟田崇（福岡県）山下信吾（鹿児島県）安次富雅勤（沖縄県）

（敬称略）

おわびと訂正

今回付録のトランプで、♡5の女のコの名前が「杉本久美子」となってますが、「姫川雪乃」の間違いです。関係者の皆様及び、読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをおわび申し上げます。なお、トランプテレカは、訂正して製作いたします。



ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX・FAN MOOK

MSX・FAN

エムエスエックス・ファン

2月情報号

好評発売中！

特別定価 980円

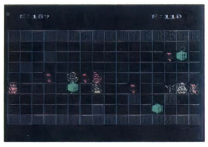
毎月8日発売



毎月付録にディスクがついています!!

ゲーム・プログラム

あこがれのトランペットシミュレータ、大真面目な点字を翻訳する点訳ツール、パソコン・ゲームの未来をにおわせる新タイプRPGなど、ここでしか出会えないプログラムを13本収録！



未来が見える新タイプRPG『M・I・GOODDESS』。遊び方がむずかしい

ゲーム十字軍

2か月連続でガゼルの塔の超大技で幕を開ける十字軍なのだ。武将風雲録では武将トーナメント団体戦にマルチプレイと4ページも特集しちゃうぞ。桃色図鑑はキャルとキャル2だ。



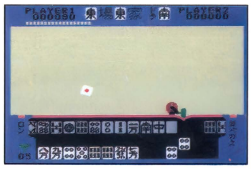
桃色図鑑ではキャルとキャル2を特集するのだ！ クイズもあるし楽しみ倍増

2大ゲーム特集＋新作ゲーム

戦国ソーサリアン
幻影都市
ロイヤルブラッド
スーパー上海ドラゴンズアイ
2021SNOOKY!!/舞

特別付録

スーパー付録ディスク
アスキーの1983年の不朽の名作を収録！
『パイパニック』麻雀アクション



MSX・FANの既刊、新刊ご案内

スーパープロコレ2

付録・3.5インチディスク（掲載ソフト全収録）
定価1980円（税込）

1990年11月号から1991年9月号までのMファンに掲載したゲームプログラムのなかから43本をピックアップ。1990年のMファン大賞作品や1991年前半の評判プログラムなど傑作、秀作がせいぞろい！



エルフ美少女アルバム

定価1380円（税込）（品切れ中）

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポットをあてた愛蔵本。200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻。大ヒット作の『ドラゴンナイト』と『ドラゴンナイトII』のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。エッチな袋とじももちろんある。



アリスソフト 美少女アルバム

定価1380円（税込）

『闘神都市』『ランス』が異常人気のアリスソフト。その人気の魅力を1冊の本に凝縮。あいかわらずの美少女名鑑に、各ゲーム紹介と秘蔵の原画集はファンでなくてもほしくなる。ま



ポニーテールソフト 美少女アルバム

定価1380円（税込）

ポニーテールといえば『ポッキー』『ポッキー2』。そしてそのメチャかわゆい女の子たち。その女の子たちがいっぱいつまった美少女アルバムがまたまた登場。早く買わないとなくなるよ。



徳間書店

おもひでぽろぽろ

'91年超ヒット劇場用アニメーション

「魔女の宅急便」の
宮崎 駿 プロデュース
「火垂るの墓」の
高畑 勲 監督作品





'92 1/1発売

VHS TKVO-60305

βII TKUO-60306

税込￥12,800 税抜￥12,427

LD '92 1/25発売

LD TKLO-50058

税込￥9,800 税抜￥9,515

ただいま
絶賛発売中

先着3万名様に
特製「おもひでフォトスタンド」を
プレゼント！



●発売元／徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
●販売元／徳間コミュニケーションズ
☎03(3591)9163

©岡本螢・刀根夕子・TNHG/1991

ついに誕生!!

視力回復™トレーニング講座



禁複製

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

アメリカから上陸。全米で利用され話題となる!新しいトレーニング方法公開!

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視・老眼も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・乱・遠視、老眼などは病気ではなく網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

体験マンガ





⇦A男くんの場合





ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代、30代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ〜ナラ。この方法を体験してみませんか!





体験者の喜びの声

メガネをかけるように言われましたが、雑誌の広告でこのトレーニングのことを知り、始めました。みるみる回復し、今では、まったくメガネの心配はいりません。ホントに良かった!



(佐藤進・12歳)

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は素晴らしく、視力が1.0以上になりそうです。



(島田龍也・15歳)

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。だいぶひどくなっており、訓練を始めました。2ヶ月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合い間の気分転換として楽しみながらやってます。



(平井栄一・18歳)

とじこみハガキに記入し今、スグポストへ!

案内書無料急送!



ユージン・クォーリー博士

●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

お急ぎの方はお電話で!!☎東京03(3318)6111代　●受付:朝9時30分〜夜9時(年中無休)

日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

ドラゴン

DRAGON

タケルも、バーンも、ルナも、あなたが







●PC98シリーズ(VM21以降対応)/PC286/386シリーズ……好評発売中!!
●X68000シリーズ……1月下旬発売
●FM TOWNS CD-ROM……2月発売予定
●各定価7,800円

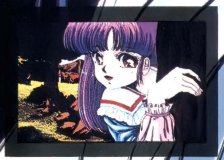
注意:98版でこのゲームをお楽しみいただくには、RAM640K以上、アナログディスプレイが必要です。

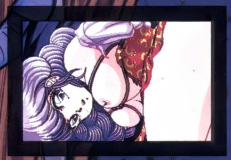
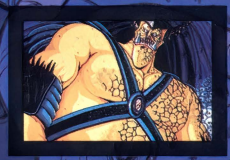
ナイトIII

DRAGON KNIGHT

elf
株式会社 エ・ル・フ

戦いの扉を開けるのを待っている。



通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合…商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。●郵便振替の場合…郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号 東京3-191196 エルフまでお申し込み下さい。

テレカプレゼント

「オリジナルテレホンカード」を、ゲームを終了させたお客様の中から抽選で300名にプレゼント致します。詳しくは製品のマニュアルをご覧ください。

株式会社 エ・ル・フ 〒169 東京都新宿区百人[illegible]21-23 [illegible]ズビル1F TEL 03(5386)9022

Wendy MAGAZINE

PSシリーズの集大成!

ピンクソックス3部作

今ここに、堂々完成!!

3本そろって。

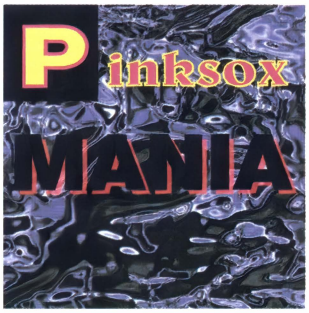
発売中!
共に2枚組
¥3,600(税別)

今迄の感謝を込めて贈ります
ピンクソックス・プレゼンツ



懐かしの名場面に涙するのも良し、『恋のトライアスロン』のNEWヴァージョンも入ってる、遊べるグラフィック集。淋しい冬の夜も、これで安泰ですね。

すべてのピンクソックス・アウトローに捧ぐ
ピンクソックス・マニア



今迄出たPSシリーズの中でも、特に×××な場面だけを選んだグラフィック集。見る方法も中身も、実に通好みなデンジャラスなこの一本・・!

今一番、イカれたイカしたあなた達へ
どしふん・スペシャル



奥さん! ドシフンに一気に会えるチャンスですよ〜ん! おまけゲームも入ってるしィさぁあなたも、アシッド感覚に酔いしれましょうねェ!!

そのうえ、T-シャツもつくってしまった!

デザインは、こんなだよ〜ん♡



グレイ地の半袖Tシャツ
まなみのプリント



ブラウン地の半袖Tシャツ
ゆかのプリント



ブラック地の半袖Tシャツ
さやかのプリント



ホワイト地の半袖Tシャツ
どしふんのプリント

なんと!ウエンディマガジン特製のオリジナルT-シャツが出来ました♡ さらになんと!通販で、PSシリーズのソフトを4本以上御希望下さった方には、もれなく1枚、プレゼントしちゃいます♡『T-シャツだけ欲しいよぉ〜』と言う方も、通販で御買い求めいただけます。T-シャツの種類(まなみ・さやか・ゆか・どしふん)サイズ(S・M・L・LL)と、住所、氏名、電話番号を明記の上、T-シャツ1枚に付き¥5,000(送料・税込)を同封して、現金書留でウエンディマガジンまで御送り下さいね♡

ウエンディマガジン
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3
プリメーラ道玄坂521
TEL 03(3780)6570

〔MSX版〕
ピンクソックス創刊号, 2, 3各3,150円(送料・税込)
ピンクソックス4, 5, 6, 7 各3,950円(送料・税込)
PSプレゼンツ, PSマニア 各3,950円(送料・税込)
どしふんスペシャル 3,950円(送料・税込)
スーパーピンクソックス 5,300円(送料・税込)

通信販売のお知らせ

〔98版〕
ピンクソックス創刊号, 2, 3各3,150円(送料・税込)
ピンクソックス4, 5, 6 各3,950円(送料・税込)
まなみのどこまでいくの? 4,150円(送料・税込)

スタッフ募集 プログラマー, グラフィックデザイナー&グラフィック移植スタッフ募集中! 履歴書&作品をウエンディマガジンまでお送り下さい。

※返品はDISK及びパッケージの不良以外は出来ません。
※お申し込みは現金書留か郵便小為替でお送りください。
※お申し込み後、受付より一週間以内に発送いたします。

♥ピンクソックス7【98版】近日発売
ピンクソックス8【MSX版】は諸般の事情により、発売を延期させて頂きます。



Dream Program System ～set 3～　6,800円(税別)

(システムディスク＋シナリオディスク3枚)計4枚

Dream Program System ～data 3～　4,500円(税込)

(シナリオディスク3枚・SG又はSet 2のシステムディスクで使用可能)

※このセットは、通信販売のみです。

set 3のシナリオは、SG又はset 2のシステムディスクでも使用可能です。シナリオディスクのみをご希望の方にDPS-SG-data 3を通信販売のみで、発売します。通信販売をご希望の方は、ご住所、氏名、電話番号、機種、メディアを明記したものを同封し、代金分の現金書留、又は無記名為替にてお申し込み下さい。送料は当社負担です。なお、通信販売特典(set 3、data 3共)として、set 3オリジナルテレフォンカードをお付け致します。

DPS-SG-set3	DPS-SG-data3
システムディスク	
しんこんさん ものがたり	しんこんさん ものがたり
卒　業	卒　業
Rabbit —P4P—	Rabbit —P4P—
パッケージ内容の簡単な説明です。	

なお、data 3にはシステムディスクが入っていませんので、SG又はset 2のシステムディスクをお持ちの方でないと、ゲームは出来ません。

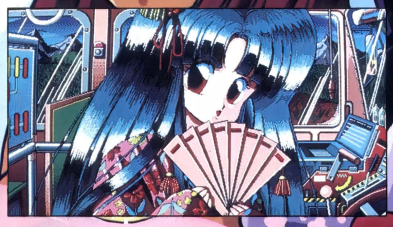
ALICE SOFT アリスソフト
〒530 大阪市北区天満2丁目7番11号
サンバレー天満
TEL 06-882-0811

解釈を間違えるとクリア後もあとを引いてしまう歴史美少女AVGギディ

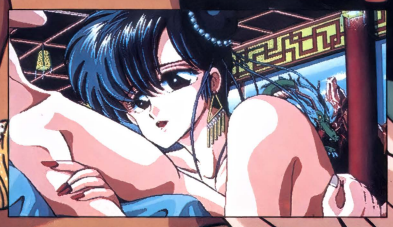
GUDY

歴史 それは美麗。

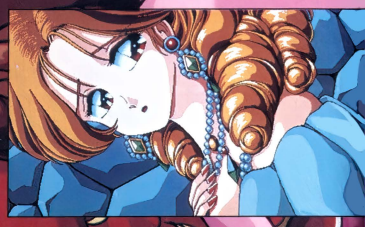
大阪の陣で千姫は本当は誰に助け出されたのか!?
もしかすると楊貴妃は高力士に殺されてはいない!?
魔女狩りの時代。ジャンヌダルクは火あぶりにならなかった!?











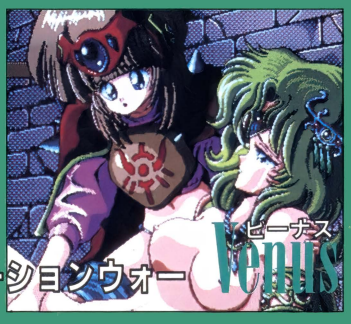
HEART SOFT
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F
TEL045-461-6071(代)
ハート電子産業株式会社

■■■■■スタッフ募集!!■■■■■
●グラフィックデザイナー ●プログラマー・SE
●サウンドスタッフ ●企画・営業

PC-9801シリーズ
標準価格 7,800円
好評発売中!



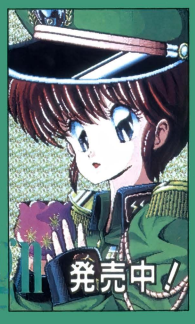
こちら美少女シミュレーションウォー



ビーナス Venus



キャンペーン Campaign II



発売中!



PC-9801シリーズ
標準価格 8,800円



熱い拳をにぎりしめ、
吼えろ番長天高く

クイズ番長

3太くん II

企画・闘沙仏ソフトウェア

原画
くれむつきゅ~る
後藤寿庵


女の色香にまどわされるな！


クイズは闘いだ！気合を入れろ！

近日発売!!

アクティブネット
(075)502-2643

■PC-9801VM以降
(98note対応)
■X68000
定価6,800円(税別)

通信販売

■現金書留の場合

・商品名・機種・メディアとお客様の氏名・住所・電話番号を記入したメモを同封の上、お送り下さい。(郵便小為替でも可)

■代金引換の場合

・電話かハガキまたはFAX(075(502)2973)にてお受けしています。
ハガキかFAXの場合は商品名・機種・メディアとお客様の氏名・住所・電話番号を記入の上お送り下さい。代金は商品受け取り時にお支払い下さい。
(送料無料・消費税は当社にて負担致します。)

Active
アクティブ
〒607 京都市山科区音羽西林町2
TEL.(075)502-8063
●受付時間 12:00PM～5:00PM(日・祝日除く)



要640 メインメモリー
要400 ラインアナログCRT
16色2ドライブ専用
純正FM音源
ラップトップ及び外付け
ディスクは使用不可

— 通信販売 —

代金引替 TEL.06-355-2001
FAX.06-351-3008

現金書留又は郵便為替も受付中
住所・TEL・機種・メディア・ソフト名をお書きの上
〒530 大阪市北区菅栄町1-20
㈱ビジュアルアーティストオフィスまでお申し込み下さい。

ソフトハウス
ボン・ビー・ボンボン

販売元
㈱ビジュアルアーティストオフィス

Visual Artist office



姫屋、デビュー。

Bacta

バクタ

――――ときは現代に近すぎる近未来。

突然、美女だけにとりつくという妖魔が現れるようになった。その妖魔を倒すには人並外れた快楽を与えなければならない。

いままで散発的だった妖魔の行動も、統率者ディルサーラの出現により組織的な行動に出てきた。さらにディルサーラは日本を我が物にしようと恐ろしい計画を実行しようとしていた。

プレイヤーである陣八はディルサーラに怨みを持つ妖魔退治のプロ・妖魔ハンターである。彼は怨みを晴らすためいま行動を開始した。

- これは軽一いノリのアドベンチャーゲームです。
- シナリオ重視ですので、行き詰まる所はまずありません。
- 登場する全ての女の子とHが出来ます。

PC-9801シリーズ/PC-386・286シリーズ

（但し、RAM640K以上、アナログディスプレイが必要です）

各定価 ￥7,800

2月4日発売予定

●「どうだ」グラフィック自慢――。



通信販売をご希望の方は… 住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、メディアを明記の上、現金書留でお申し込み下さい。送料は無料です。

株式会社 姫屋ソフト

〒170 東京都豊島区東池袋3-8-5 パレ・ドール池袋506

TEL 03-5992-2626

スタッフ大募集

姫屋では、スタッフ（プログラマー、デザイナー）を大募集中です。「できれば経験者がいいなぁ」詳しくは電話でお問い合わせ下さい。

ヨロシクゥ! …ヨロシクゥじゃねえよ。

姫屋 HIMEYA SOFT

トクマ・インターメディア・ムック

'91年度版

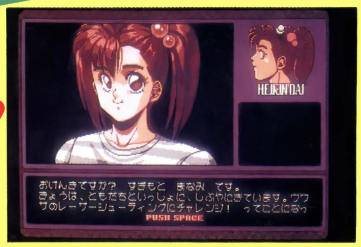
美少女ソフト大全集



テクノポリス
'90年12月号から
'91年12月号までの
レモンちっくソフト
全81本!!

総集編!

好評発売中!!



●収録ソフト

ELLE／キミだけに愛を…／ドラゴンアイズ／CAL／CAL2／DPS SG set2／JOKER／ARTEMIS／ピュア2／いまどき純情物語／星の砂物語／PRESENTS／BEAST／恋の長野慕情／ROSE／魔女っ子クミ／ポッキー2／ランス3／ドラゴンナイトII／闘神都市／ブランマーカー／SAP特殊行動警察／COBRA MISSION／FOX Y2／シャングリラ／きゃんきゃんバニー・スピリッツ／優子物語／ピンクソックス4〜7／フラッシュポイント1〜2／満開電飾／METAL ORANGE／麻雀クリニック増刊号／すとりっぷルーレット／妖獣クラブ2／花よりだんご　他(順不同)

B5判/オールカラー154ページ

定価880円(税込)



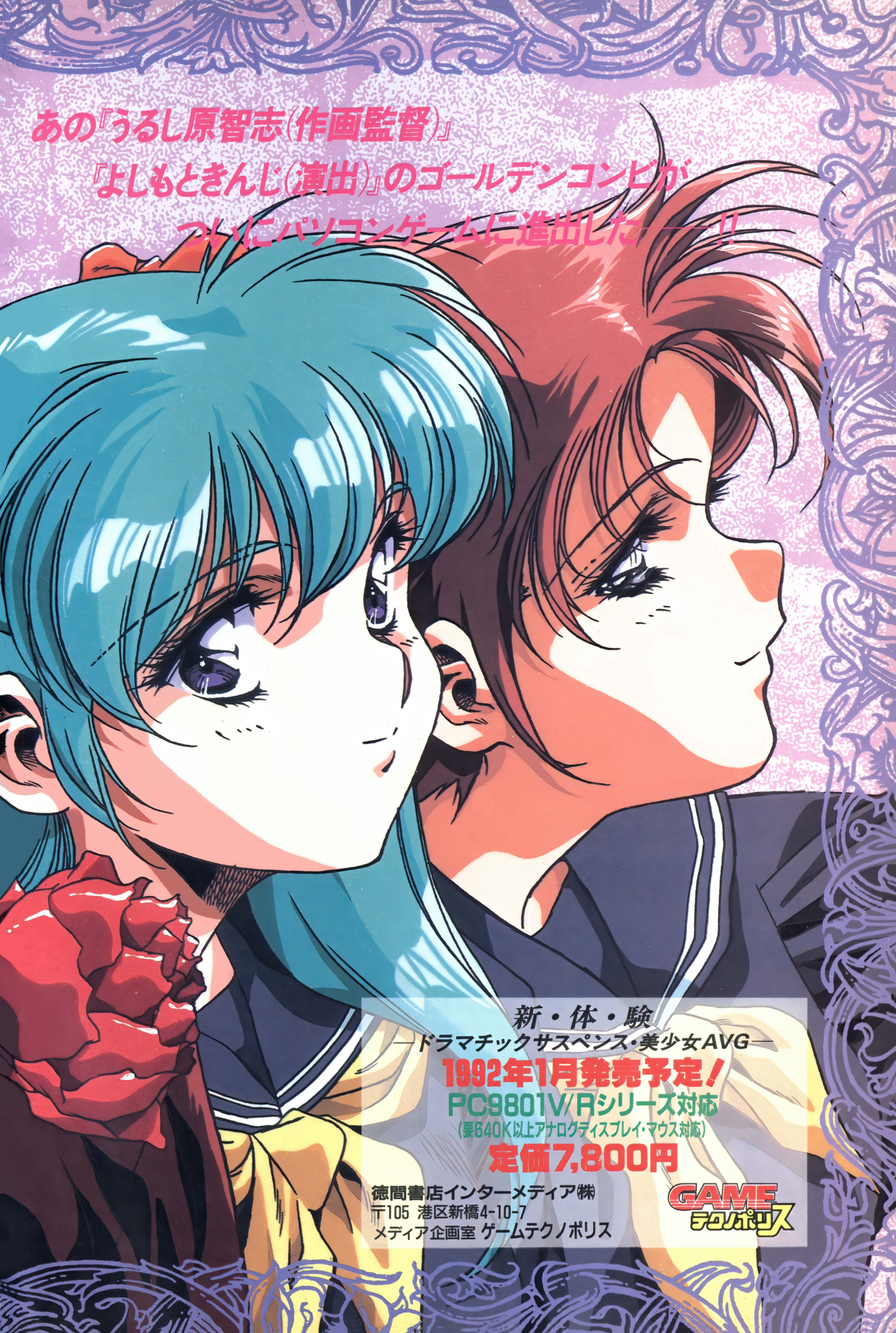
徳間書店


Hit any key

秘密の花園



事件に巻き込まれたから——ちがう、それはオレ自身の意志で決めたことだ。愛している女性だったから——それもちがう、でも一度は愛した女性だった。報酬が目当てなのか——いや、ちがう。しかし、もらえるモノを拒むつもりはない。時間はあるのか——タイムリミットは3日間、それ以上の時間はない。この事件は解決するのか——それは、オレしだいだろう。だが、オレはオレのやりたいようにやり、この事件を必ず解決するつもりだ。


あの『うるし原智志(作画監督)』
『よしもときんじ(演出)』のゴールデンコンビが
ついにパソコンゲームに進出した――!!
新・体・験
―ドラマチックサスペンス・美少女AVG―
1992年1月発売予定!
PC9801V/Rシリーズ対応
(要640K以上アナログディスプレイ・マウス対応)
定価7,800円
徳間書店インターメディア㈱
〒105 港区新橋4-10-7
メディア企画室 ゲームテクノポリス
GAME テクノポリス

Tokuma Intermedia Mook

'92 年 版

最新美少女総覧

【'91年7月～12月】

'91年7月から各メディアで活躍中の美少女たちがここに集結！

タレント、モデルは言うに及ばず、アニメ、ゲームキャラまでを五十音順に掲載。総勢約300名の美少女たちがカラービジュアルをメインに、生年月日、血液型はもとより好きな男性のタイプまでの、誰も知らなかったプロフィールデータを携えて、ところ狭しと彼女たちの魅力を存分に表現してくれる。キミたち読者への個人的なメッセージもあって、今までに味わったことのないほど身近に感じることができる！

また、こだわりの"美少女度CHECK"では、オシャレ度、ボーイッシュ度などの項目によるレーダーチャートを使っているから、写真だけではわからない彼女たちの魅力も一目瞭然！

'91上半期最新美少女総覧のご案内



'91上半期
最新美少女総覧
定価1980円(税込)

'91年8月に発売され、今までになかった斬新な切口によるこのムックも、絶賛のうちに売り切れ間近。まだ手に入れていない人は、今すぐ注文しよう！


NONジャンルで吹き荒れる
美少女の嵐
1月下旬発売予定
定価1780円(税込)
B5判／196ページ
徳間書店 〒150-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231(代)

限定300セット
テクノポリス謹製

美少女トランプテレカ

54人の美少女とトランプする快感

54枚セット
豪華桐箱入り

限定数を証明するため1セットずつに通しナンバーを捺印しています。



豪華桐箱

54人の美少女で TELする快感!!

各４種のマークを担当するのは
美少女ソフトハウスの大御所たち

スペード＝アリスソフト　ダイヤ＝エルフ
ハート＝カクテル・ソフト　クラブ＝バーディソフト

そしてジョーカー２枚を担当するのはGAMEテクノポリス

送料込価格80,000円

注）限定販売のため、予定数に達し次第受付終了とさせていただきます。あらかじめご了承ください。

※絵柄・仕様は予告なく変更することがあります。
※テレホンカードはすべて50度数です。
※テレホンカードは非課税商品です。



申し込み方法

まず、郵便番号と住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、現金80,000円といっしょに、必ず現金書留で、右記宛先までお申し込みください。トラブルを防ぐため、発送時に郵便局で受け取る番号の控えは、商品が到着するまで大切に保管してください。この方法以外のお申し込みは、いっさいお受け致しませんのでご注意ください。また、誤送によるお取り替えは致しますが、その他の返品についてはお受け致しませんのであらかじめご了承ください。なお、商品の発送開始は92年１月20日ころの予定です。

宛先　〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　トランプテレカ係

マーク（各ソフトハウス）別の販売をご希望の方は、ハガキに希望マーク（ソフトハウス）名と住所、氏名を書いて、右記住所までお送りください。応募用紙を返送いたします。なお、セットでご希望の方を優先させていただきますので、セットご希望者数が300名を満たした場合はマーク別販売をお受けできないこともございます。あらかじめご了承ください。

TOKUMA SHOTEN
INTERMEDIA INC.

Tm 誌上通販

テクポリ読者のキミに贈るお買い得情報のページ！

またまた新作登場！どれも見逃せない！

新登場

商品番号 PLD-6



オリジナル・ビデオ・アニメーション

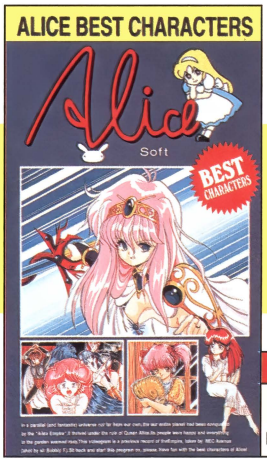
麻雀バトルスクランブル+1 はじめまして

超人気のアーケードゲーム『スーパーリアル麻雀』からのOVA『麻雀バトルスクランブル』と『はじめまして』がLDひとつにドッキング!!

▼LD内容/両面76分(CLV/STEREO)
▼発売元/㈱ポリスター(好評発売中)

税送料込価格 ¥4,800

大好評 人気殺到！



商品番号
ビデオ・P-7
LD・PLD-4

アリス・ベストキャラクターズ

こちらはアリスソフトから発売されたゲームの美少女たちを徹底的に収録したビデオ。ラストのオマケは必見！

▼ビデオ内容/30Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼LD内容/30Min(CLV/STEREO)
▼発売元/㈱ポニーキャニオン（好評受付中）

各税送料込価格 ビデオ…¥3,000 LD……¥3,800

大好評 絶賛発売中！



商品番号
ビデオ・P-8
LD・PLD-5

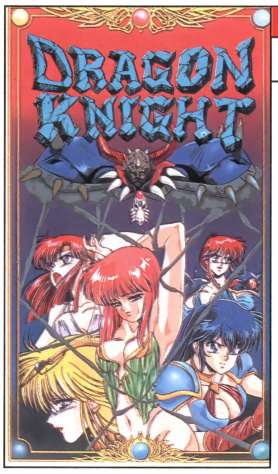
エルフ・ベストキャラクターズ

エルフの名作ソフトに登場する美少女たちをつぎつぎに紹介してゆくビデオ。こちらのオマケ画面も、見逃せない。

▼ビデオ内容/30Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼LD内容/30Min(CLV/STEREO)
▼発売元/㈱ポニーキャニオン（好評受付中）

各税送料込価格 ビデオ…¥3,000 LD……¥3,800

■この傑作をもうキミは見たかな!?



商品番号 P-5

商品番号 PLD-2



オリジナルビデオアニメーション

ドラゴンナイト

美少女ソフトの傑作がオリジナルアニメに姿を変えて登場。ゲームとは違ったトキメキシーンに、キミのハートはブレイク！

▼ビデオ内容/30Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼LD内容/片面30Min(CLV/HI-FI STEREO)
▼発売元/㈱ポリスター（好評受付中）

税送料込価格 ¥7,800

●お詫びと訂正　前回のこのコーナーで、アリスとエルフのベストキャラクターズLD版の価格を、ビデオと同じ¥3,000と表示しましたが、¥3,800の誤りでした。訂正してお詫び申し上げます。

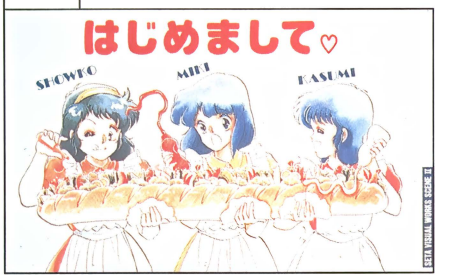
VIDEO ビデオもあるぞー



商品番号 P-2

まだまだ根強い人気の2作品!!

商品番号 P-3



税送料込価格 ¥4,000

スーパーリアル麻雀／ツインイーグル

ゲームセンターで大人気だった『ツインイーグル』と『スーパーリアル麻雀・PART2/PART3』を基盤からダイレクトに収録したワクワクビデオ。

▼内　容/29Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼発売元/㈱ポリスター(好評受付中)

税送料込価格 ¥5,800

ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして

あの『スーパーリアル麻雀・PART2/PART3』で大人気のおんなのコ、ミキ、カスミ、ショーコの3人がおりなすおしゃれでちょびりHなドキドキビデオ。

▼内　容/30Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼発売元/㈱ポリスター(好評受付中)

CD

12のソフトハウスがご自慢のゲームミュージックで競演!

CDテクノポリス

パソコン・ゲーム・ミュージック大全集



商品番号
CD版/JCD-1
テープ版/JT-1

税送料込価格 ¥2,200

▼内　容/50Min(CD/TAPE全30曲収録)
▼発売元/㈱徳間ジャパン(好評受付中)

ご協力頂いたソフトハウス
◎コンパイル／ウルフ・チーム／アルシスソフトウェア／ポースケ／エルフ／テーピーソフト／風雅システム／フェアリーテールアーデック／ソフト屋しゃんばら／M.N.M. Software／ゲームアーツ(順不同)

TELECA

テクポリ限定数 美少女テレカ

早くも品切れが予想されます! お申し込みはお早めに!

税送料込価格 ¥1,200

注)限定数販売のテレカのため、ご希望の品が売り切れた場合は小為替にて返金致します。あらかじめご了承ください。



⑩「CAL II」より ◎バーティーソフト
商品番号 T-10



⑪「ポッキー2」より ◎ポニーテールソフト
商品番号 T-11



⑪「フラッシュポイント2」より ◎フラッシュポイント
商品番号 T-12



⑬「闘神都市」より ◎アリスソフト
商品番号 T-13

※絵柄・仕様は予告なく変更することがあります。
※テレホンカードはすべて50度数です。※テレホンカードは非課税商品です。



⑭「DPS-SG」より ◎アリスソフト
商品番号 T-14



⑮「ナイキ」より ◎カクテルソフト
商品番号 T-15



⑧「ピンクソックス5」より ◎ウィンディマガジン
商品番号 T-8



⑨「ドラゴンナイトII」より ◎エルフ
商品番号 T-9

申し込み方法は次のページを見てネッ!➡

新発売!! テクノポリスソフトに新星登場

SOFT

商品番号 SF-081

MUSIC LALF



ゲームミュージックのスーパースター古代祐三が、ノウハウのすべてをそそぎ込んで開発したミュージックツール。見て、聞いて、作れる楽しさいっぱいのソフトです。

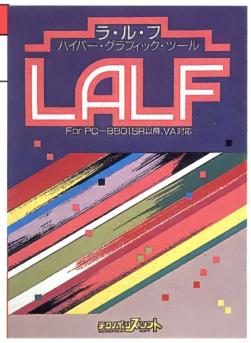
▲PC-9801シリーズ(要サウンドボード)
PC-8801以降(サウンドボードII対応)5"2D
➡両メディアセットディスク 3枚組

税送料込価格 ¥15,000

商品番号 SF-029

ーハイパーグラフィクツールー

LALF



グラフィッカー御用達のCGツール。セルという新機能など、多機能で高速なラルフがあれば鬼に金棒。

▲PC-8801SR以降(VA以降)5"2D

税送料込価格 ¥13,000

商品番号 SF-015

SWEET-V2



PC-88でのプログラム開発などを支援するDOS。コマンドの機能拡張やアセンブラなど、便利な機能を搭載。

▲PC-8801SR以降 5"2D

税送料込価格 ¥10,000

商品番号 ①SF-013 ⑤SF-019 ②SF-014 ⑦SF-020 ③SF-025

MSXプログラムコレクション 50 ファンダムライブラリー①〜③⑤⑦



月刊MSX・FAN『ファンダム』から選ばれたたされたプログラム集。同名本のROMまたはディスク版。④・⑥は完売しました。

▲①〜③ MSX/MSX2 ROM
▲⑤ ⑦ MSX/MSX2/2+3.5"2DD

税送料込価格 ①〜③各¥6,000 ⑤ ⑦各¥5,000

特別通販 GAMEテクノポリス

商品番号 SF-206

キミだけに愛を…



早坂秋緒クンがひそかに思いを寄せていた紺野美沙さんが、こともあろうに彼のお兄さんと婚約ノ 秋緒クンはなんとかして彼女のハートを射止めたい……。第二弾は本格的な学園青春モノの美少女AVだ。

▲PC9801VM以降 3.5"5HD
▲MSX2/2+ 3.5"2DD
▲X68000 5"2HD

税送料込価格 ¥8,000

商品番号 SF-201

ドラゴンアイズ



惑星ガールドリアの皇子クリンドが行方不明になった。兄を追う王女アイネスは、幼い頃より一緒だった一角狼ジェアと共に数々の謎に挑んで行く。SFアドベンチャーと美少女ゲームが見事に合体した傑作II

▲PC-8801SR以降(VA対応)5"2D
▲MSX2/2+ 3.5"2DD

税送料込価格 ¥7,000

通信販売のきまり

ほら、欲しいもののチェックがすんだキミノ
まず白い紙にキレイな（読める）字で、ア・郵便番号と住所、イ・氏名、ウ・年齢、エ・職業、オ・電話番号、カ・希望の商品名とその記号（ソフト購入の方は機種・媒体を忘れずにノ）を記入して、表記されている（2つ以上の方はその合計の）金額分の現金といっしょに、必ず現金書留で申し込んでね。トラブルを避けるためにも、この要項を絶対に守ること。商品の到着は2週間ぐらいかかります。また、誤送によるお取り替えは致しますが、その他の返品についてはお受け致しませんのであらかじめご了承下さいね。

宛先 〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM 業務部・通販T係

テレホンカードをもっと増やしてほしい。（松尾 さとるクン）

トピラ絵



イラスト／ドラスピのりっちゃん

パソケット&投稿のソフト

1年のうちでドキドキしちゃう体験って、そんなにないよね！バレンタインってそんなとっておきの日なんじゃないかな？　チョコと一緒に同人ソフトをプレゼント！　なんてことあったらオモシロイかもね!?　さてさて今月のトビラ絵は、Duplexの「ドラスピのりっちゃん」だよ！

遊んで納得

ハイグレードな同人ソフト11本—P.132

ブロッケン／対艦雷撃戦セルボ！／CURST/CLICKS/殺さないで/魔獣バスター/KEY-ON/Demon Slayer 3/パズるん/THE ARROW OF DIRECTION/絶対無敵にゅうはーふ

今月の同人ソフトにフィードバック!!—P.142
Dō-Jin横丁—P.143
Dō-Jinネットワーク—P.145
おにおんの アルゴリズムを見切ったぞ!?—P.149

ブロッケン

BY●M.I.N

サークルからのメッセージ：「なんでもあり」をテーマに製作したソフトです。オートマッピング機能付きですので３Ｄタイプが苦手な人でも楽しんでもらえると思います。なお、デモディスクの配付も行っていますので、希望の方は62円切手を５枚同封し、同住所まで。

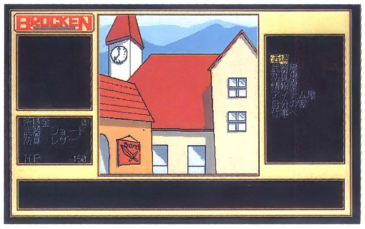
PC-9801シリーズ｜3.5･5HD

※アナログディスプレイが必要です
※16色ボード、RAM640K、MS-DOS Ver.3.0以上が必要です
※FM音源に対応しています

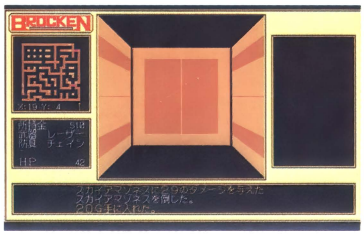
今月の１本目はいきなり2ページで紹介しちゃうぞ！　この『ブロッケン』は、イベントたくさんのRPG。システムもしっかりしているので、安心してプレイできる良質の同人ソフトだ。まぁ、少し同人離れした完成度かな？

バランスの良さにひきずり込まれる～

主人公はフリーの剣士。とはいえ、依頼人の仕事を引き受ける便利屋兼探偵みたいな内容が中心なのだ。そんなに仕事があるワケでもないから、まぁ貧乏なヤツに違いない。この『ブロッケン』は、こんな主人公が活躍するゲームだ。



●町の中では、コマンドを選択しながら、行動してゆく。これは町並みの図



●男の仕事場、3Dダンジョン（笑）。ここで戦闘して敵から金をふんだくるのダ!!

ゲームの特徴は、RPGなのに経験値がないこと。敵を倒してふんだくった金で武器や防具などを買い、自分を強化していくのだ（当然、体力値などは変化しない）。ダンジョン内は３Ｄ画面になっているが、オートマッピング機能が付いてるので、プレイ中、いちいち方眼用紙とにらめっこしながらマッピングしなくてもいいのだ。ダンジョンを出ると、町の画面になり、失われた体力が回復するのはウレシイね。

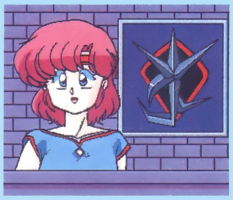
しかし、このゲームの魅力はシステムだけではない！　イベントがけっこう多いのでストーリーが進んでもダルさを感じさせない。音楽も良いので、きっとゲーム中の孤独感を薄れさせてくれることだろう（笑）。ゲームの演出の良さや、ユーザーフレンドリーなゲームバランスは、このゲームの魅力を引き立てているぞ。つまり、すべての面においてレベルの高い作り方をしている、オススメ同人ソフトなのだ！

町の案内板

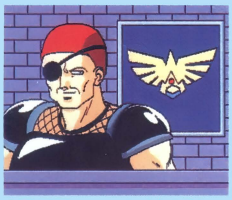
この主人公の住む町には、主人公の通い慣れた店が5軒ある。また、自分の家では、現在のデータをセーブできるのだ。



●酒場のマスター。いつもツケで飲ませていただいて……。依頼人にはココで会うのだ



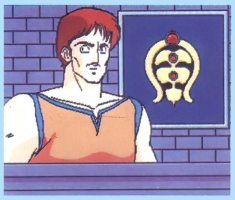
●武器屋の看板娘、ルリィだ。気立てが良くて、かわいくて、本当に良いコデス



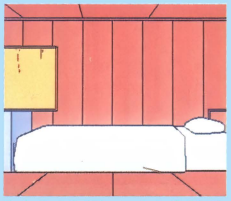
●防具屋。ここのオヤジは、見かけによらず、とっても気のいいオヤジだ



●いつも気さくな会話をモットーとする情報屋。貴重な情報を売ってくれるのダ



●アイテム屋。体力の友となるアイテムがたくさん常駐してあるぞ



●自分の部屋。いかにも貧乏人の住む家だネ。ここで寝るとデータをセーブできる

通信販売を申し込むときの注意

このコーナーのP.132～P.141で紹介したソフトの通信販売を申し込む場合には、必ず次の約束を守ってくださいね。

❶申し込んで3か月はジッと待つこと

同人サークルの人たちは、勉強やお仕事の忙しい合い間をぬってソフトを発送しています。それに申し込みもたいへん多いので、待ち遠しいとは思いますが3か月は待ってあげてくださいね！

❷郵便小為替は無記名にすること

郵便小為替にヘタに記名したり、有効期間が切れていたりすると、無効になったり、手続きに手間がかかったりします。守りましょう。

❸住所・氏名・希望ソフト・使用機種などの必要事項は正しく書くこと

せっかく申し込んでも住所が違っていたり読みにくかったりすると、あなたの手元にソフトは届きませんよ！　また、希望ソフト名や機種名がわからないとソフトの発送が遅れる原因になってしまいます。とくに、ソフトが複数の機種作られているモノは気をつけてね。

❹同人サークルへの問い合わせは、往復葉書などの郵便を利用すること

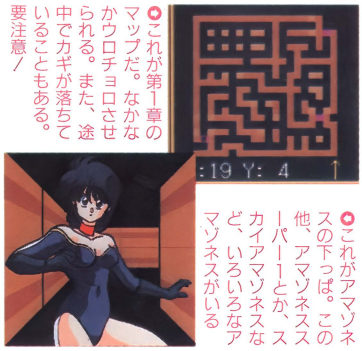
同人ソフトの申し込みは、ほとんどが自宅になっています。迷惑にならぬように必ず問い合わせは郵便で。また、問い合わせ相手に負担がかからないように返信先を記入した往復葉書を使うようにしましょう。

第1章 ～美しき略奪者 アマゾネスのワナ～

アマゾネスに息子をさらわれた！　と、捜索を主人公に依頼する紳士風の男。アマゾネスたちは女だけの種族なので、男をさらい、その男と♡して子孫を残す。♡したアトは男を食べちゃうってウワサだし……。急げ!!

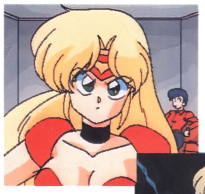


✪これが依頼人。いかにもお金持ちって感じ。金に糸目はつけないそうだから、悪い仕事ではないだろう。でも、どうしてこの人の息子が……？



✪これがマップだ。なかなかウロチョロさせられる。また、途中でカギが落ちていることもある。要注意！

✪これが第1章のマップだ。なかなかウロチョロさせられる。また、途中でカギが落ちていることもある。要注意！



✪ついに、アマゾネスのボスまでたどりついた!!　奥には、依頼人の息子が見える。力ずくで奪え！



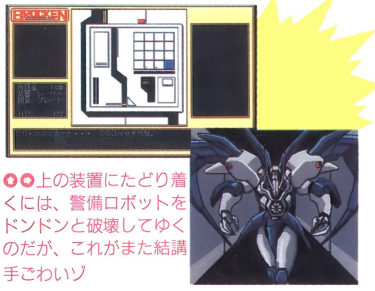
✪アマゾネスストロンガー（笑）との対決!!　それにしてもカワイイ娘だなぁ。少し手加減してやるか……

第2章 ～科学の恐怖 ロボットの反乱～

研究所の警備システムが、働いたままになっている。侵入者は警備システムに殺されるので近づけない。そんな所に行けって～？



✪依頼人の科学者。なんかアヤシイ雰囲気が漂うなぁ。しかし、仕事は仕事。選んでる余裕などナイ!!　危険をかえり見ぬ根性を見せろ！



✪✪上の装置にたどり着くには、警備ロボットをドンドンと破壊してゆくのだが、これがまた結講手ごわいゾ



✪警備システムの親玉だ。見るからに強そうで、尻ごみしてしまうが……。目標までもう少し。ガンバルぞ!!

第3章 ～パクリの美学 らOまじゃないって!!～

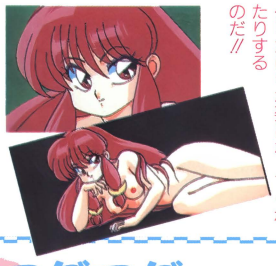
武器屋の看板娘、ルリィがさらわれた。これは放っておくワケにもいかない！　しかし、トーナメントを経て助けに行く権利を得なければ、助けに行けないのだ……。登場キャラはどこかで見たような連中ばかりだが、気のせいでしょう（笑）。



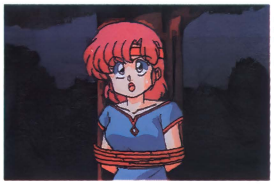
✪トーナメントの会場となっている町の広場にて。アナウンサーも実況中継に熱が入る。しかし、ヒマな人の多い町だねぇ、まったく……



✪戦闘画面。なんやカワイイ娘やけど、いったいダレやの？



✪この章に出てくるキャラは、各キャラに合ったアイテムを渡すと、なついてくれる。そう、少しだけ♡な姿になってくれたりするのだ!!



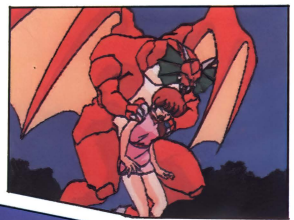
✪ルリィ発見。とりあえず無事でひと安心。よかった♡

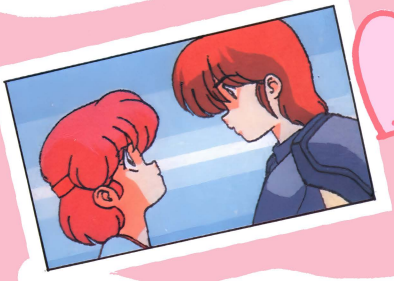


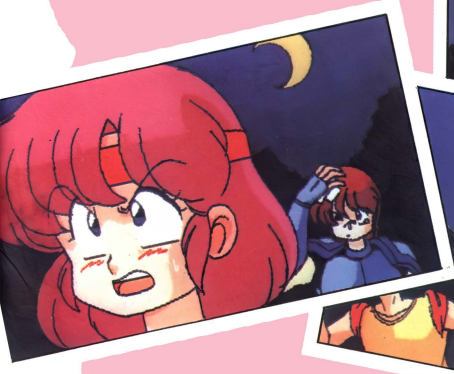
✪これが、ルリィをさらったヤツ。てっきり男だと思っていたのだが、女のコだったなんて……。でも、やっぱりどこかで見かけたような？

目を見張る展開がマダマダ……

第3章までは、普通の依頼（笑）が中心のストーリー展開なのだが、ココからストーリーが急展開するのだ。ドラゴンが出てきたり、あらぬ所で伏線を張られていたりと、息をもつかせぬ『ブロッケン』。アドレナリン大激流!!









通販の申し込み方法

〒167　東京都杉並区上井草1-1-8　たつみ荘203　中村様方　M.I.N.まで、1800円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

対艦雷撃戦セルボ!

BY●DERAビル Software

サークルからのメッセージ：30分で最後までいけるソフトを目指しました。苦労したところは、敵の思考ルーチンを短くしてバカになったところと、アニメ処理。あと、C.G.がいやらしくなく、さわやかになるよう心がけました。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

※ジョイスティックに対応しています

カンが頼りのゲーム感!?

スカイラーク一味に我が軍のスパイ衛星が奪取された。退役軍人の自分は、大統領の命により国防省へ。スパイ衛星「デニーズ1号」を奪還するコトを命じられたもんだから、やむなく戦うハメになってしまった……というストーリーで始まる『対艦雷撃戦セルボ!』。まず自分の部隊を将棋盤のようなところに3部隊振り分け（1部隊には3つの自機があって、タテ・ヨコいずれかの連立した並び方ができる）、敵と交互に攻撃していくゲームで、とにかく3部隊先に全滅させたほうが勝ちなのだ。ただし、マス上に敵艦は表示されないうえに、攻撃は1回につき1マスしか着弾しない! 多少のオプションはあるにせよ、運とカンが1番の武器になるというワケ。つまってしまったときは、オマケゲーム（ツボふりゲーム）で点数を稼いで女のコのグラフィックを見るという技もあったりするんだな。



●ゲーム画面。下の絵は自分が攻撃されてる画面。上の表示は自分が攻撃している画面だ

美しき将校たち……

敵の各軍にはナイスな女性将校がいる。男女雇用均等法に準じて、すばらしいコトである（かな?）。しかし、簡単に粉砕できてしまうのは悲しい。



通販の申し込み方法

〒124　東京都葛飾区新小岩1-51-5　小野寺様方　DERAビル Softwareまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

特殊攻撃で粉砕ダ!!

どうすることもできない/ってことになったアナタには、ヒント代わりに特殊兵器をご紹介。でも数に限りがありますヨ。



●多弾頭弾。着弾地点が5つになるのだ。（普段は1つのみ）。有効に利用しよう



●必ず敵に命中するホーミング弾。困ったときは、1番頼りになるスグレモノ

戦いに勝てば♡♡♡

戦いに勝てば、なぜか敵の女将校が脱ぐのだ。こんな不条理は許せないので、お仕置き代わりにバッチリ拝見いたしましょう?



CURST（カースト）

BY●星屑計画

サークルからのメッセージ：このゲームは、企画1日のスケールの小さな物でしたが、原画を凝ったために、連続徹夜22日となり大学浪人スタッフを脅かし、地獄の生活を送りました。皆さんも呪いと徹夜には十分注意しましょう。うげー（一同叫び）。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
X68000シリーズ	5HD

※PC-88SRシリーズは、アナログディスプレイが必要です

※X68KはRAMが2M必要です

不気味さ漂うオカルトAVG

ホラーやオカルト映画って、独特の緊張感や雰囲気があるよね! この『CURST』も背筋が寒くなるような描写や、不気味な雰囲気がたっぷり漂っていてオカルティックなAVGに仕上がっている。

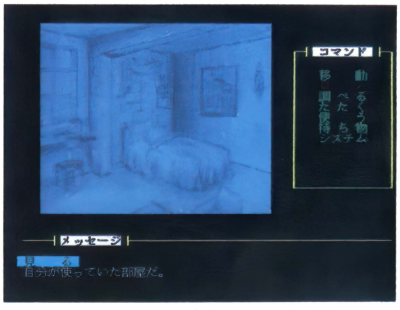
帰宅途中に森で嵐に巻き込まれて、道に迷ってしまった主人公。そんな彼を待っていたかのように1軒の洋館が建っていた。主人公は屋敷の男にもてなしを受け、寝室で寝ていた。強烈な雷鳴が鳴り響いた瞬間、屋敷は廃墟と化してしまった。なぜか扉も窓も開けられない。一体どうしてしまったのだろうか……。ということで、広い屋敷をウロウロしてさまざまなアイテムを取り、この呪われた屋敷から脱出しなければならないのだ。もちろん、怪奇現象や生き霊のようなものに襲われたりと、困難極まる展開が待ち受けている。場面にピッタリのBGMも手伝ってノリもいいぞ。夜1人でプレイすると、モアベターだよ!

通販の申し込み方法

〒241　神奈川県横浜市旭区左近山7-7-204　大越様方　星屑計画まで、1400円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

※画面はX68K版のものです

●コマンドなどの操作はすべてマウスで行う。モノトーンのグラフィックが怖いよ～



CLICKS（クリックス）

BY●LLパレス

サークルからのコメント：初めての動きのあるゲームだったので苦労しました。難易度の設定というのは難しいですね。何人かでテストプレイしたのですが、人によって簡単だったり難しかったり……。それでもナントカ調整してみましたので、遊んでやってください。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD
FM TOWNSシリーズ	3.5HD

※PC-98シリーズは、アナログディスプレイ、16色ボード、RAM256K、MS-DOS Ver.2.1以上、マウスが必要です
※FM TOWNS UXは不可です



●各面のスタート時に出てくる画面。ステージの進行の具合がひと目でわかる

チーズを取りつつネコから逃げろ！

「PC-98の同人ソフトにアクションゲームが少ないっ!!」という人にピッタリのゲームがこれ。アクションといっても、マウスを使ったゲームなので、ちょっとした気分転換にはもってこいなのだ。……で、肝心のゲーム内容はというと、画面上部からバラバラと降ってくるチーズを、下に落ちるまでにキャッチするというもの。うまく取れれば、追いかけっこしているネズミをネコからほんの少しだけ、引き離すことができるのだ。見事ネコから逃げきれれば面クリア、捕まってしまえばミスというワケ。マウスを使ってねずみ（マウス）を操作するなんてシャレたゲームだよね!?



●面クリア時にはこんなCGが!? なんとも色っぽいネコやね～



チーズをどんどん取って、ネコから逃げろ!! ぐずぐずしてると捕まっちゃうぞ。



ああ～っ、捕まってしまった。それにしてもこの「じたばた」が、なんかイイ味出してるなあ。

キャラがとってもカワイイの♡♡

ゲーム中は、ほとんど見ているヒマがないんだけど、少しでも画面上を見てほしい。ホントーにかわいいんだから。

マタタビを取ると、一定時間ネコは追いかけるのをやめてしまう。チャンスだ！



つかまったー

※画面は98版のものです

通販の申し込み方法

〒557　大阪府大阪市西成郵便局私書箱16号　同人誌流通サークル「LLパレス」まで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

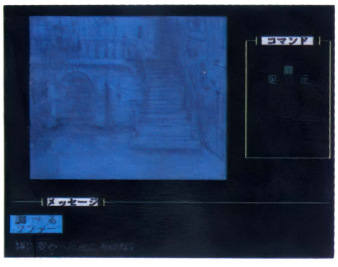


●でもって、これがゲーム画面。落ちてくるチーズをひたすら取ろう！

部屋を暗くしてプレイしよう！



●呪われた屋敷の中をひたすら歩く。カギがかかっている部屋は、カギを探さないといけない



●屋敷には、さまざまな部屋やフロアなどがある。いろんなところをよく調べよう！

戦慄！恐怖の数々…

呪いの館で繰り広げられるオソロシイイベントの数々……。ヘマをするとバッドエンドなので要注意だぞ！



●ひょえ～!! 怖い！ 怖いよ～ ナイフなんか持ってないでよ～ どっか行ってよ～



●どえ～!! ゲロゲロ～！ こんな気持ちの悪いキャラも登場するのだ……



●ビュン！ ビシバシ包丁が飛んでくるよ～。ココではあるアイテムがないと、悲惨なことに、バッドエンドになってしまうぞ！



●ベッドに横たわる白骨死体。この屋敷では一体どんなことが起きたのだろうか……。究明しないと、出られそうにないな……



●思わぬところにトラップがしかけられているぞ（涙）。でもセーブできるからいいもん！

殺さないで

BY●PARTY COLOR

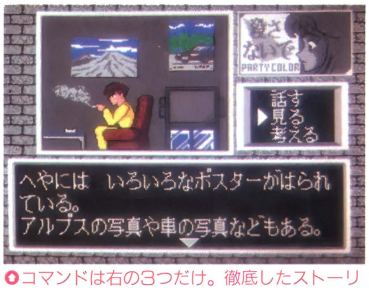
サークルからのメッセージ：これは僕たちが作った第1弾ソフトで、じつはメインスタッフである菊地クンが入院してしまい、その病室で製作されたソフトなのです。安価！BGMあり！　おまけ付き!!　のお手軽GAMEなので、あなたもおひとつどうぞ。

MSX2 | 3.5DD

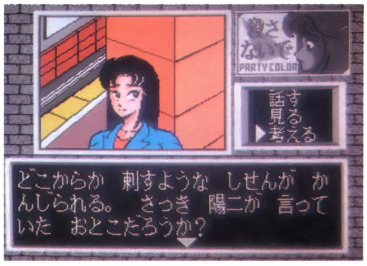
※MSX-MUSIC、ジョイスティックに対応しています

スリルとサスペンスはいかが!?

主人公の幸子はごく平凡な主婦。一応、普通に結婚し、人並みの生活をしているものの、あまりに勤勉な夫、省一にいつも気後れして、満たされない毎日を送っている。そんなある日、夫の腹違いの弟、陽二と映画を見に行った後、数々の不可解な事件に巻き込まれてしまった……。と、こんな雰囲気で始まる、同人ソフトの中でも珍しいサスペンスタッチのコマンド選択型アドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の幸子となって、身にふりかかる事件の謎を解くのだ。テレビのサスペンスドラマを見ているノリで楽しめるこのゲーム、甘口のAVGに満足できない！という人におすすめかな？



●コマンドは右の3つだけ。徹底したストーリー重視のAVGなのだ



●何やら、あとをつけられている気配がする。一体誰なんだろう……



●バスを待っていると、いきなり後ろから背中を押されてしまう。なんて悪質なのかしら……



●家に帰ると、玄関に黒いコートをまとった男が立っていた。逃げても追ってくるこの男はだれ!?

通販の申し込み方法

〒066　北海道千歳市日の出3-16-19　菊地様方　PARTY COLOR まで、600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

登場人物紹介

幸子



プレイヤーが操るこの物語の主人公。さまざまな危険に遭遇してしまう。

省一



幸子の夫。エリートでまじめな性格。この性格を幸子は快く思ってないらしい。

陽二



省一の腹違いの弟。明るい性格で、やさしい。幸子も気楽に付き合えるようだ。



●正当防衛とはいえ、追ってきた男を刺してしまった！　私は一体どうすればいいの？

魔獣バスター

BY●ぱじゃまCLUB

サークルからのメッセージ：基本的にAVGですが、途中カンタンなダンジョンが入ります。後半は魔獣化した魔法戦士ミミを助け出す同人っぽいお話です。ちょいとGAME OVERが多かったかな？　なお、初回販売分にバグがありました。お取り替えします。

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD

※アナログディスプレイが必要です

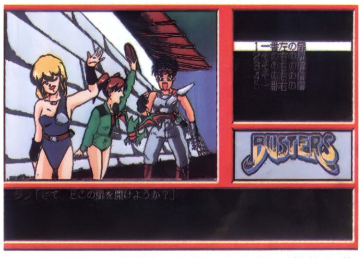
※16色ボード、RAM640K、MS-DOS Ver 2.1以上が必要です

魔獣バスター 3人組 見参!!

突如として現れた魔獣は、女性に♡することと星を征服することを目的としているとんでもない連中だ。魔都警備隊は、この魔獣に対し、戦いを挑むコトを決意した。こ～んな話で展開する、コマンド選択方式のアドベンチャーゲームだ。主人公は「魔獣バスター」の3人。途中で3Dダンジョンに変わって戦闘する場面もあるので、1本で2度おいしい作りになっている。まぁ、3Dダンジョンが苦手な人でも十分クリアできるカンタンなモノなのでご安心を。そして随所に♡なシーンが散りばめられているのダ！　そんなところで、ナカナカのAVGじゃないかな？

通販の申し込み方法

〒111　東京都台東区浅草郵便局私書箱108号　ユウユウ内　パソケット通販T係まで、1000円分の郵便小為替（無記名）、175円分の切手と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。



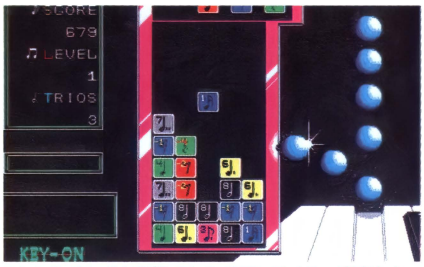
●これがゲーム画面である。かなり一般的な作りになっているので、とっつきやすいハズだ。いっちょ、やったるでぃ！

KEY-ON（キーオン）

BY●FROST FOREST

サークルからのメッセージ：初掲載でスタッフ一同喜んでおります。このゲーム最大の売りは「奥の深さ」にあります。「飽きさせない」ルールがたくさん用意してあり、実力に応じたプレイができますので、特に長く楽しみたい人にはおすすめです。

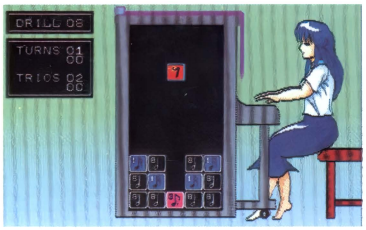
PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D
※サウンドボードⅡに対応しています



●上からどんどん音符パネルが落ちてくる。音楽もかなりいいので聞きごたえあり。ハイスコア登録もOK

♪＋♪＝♩!? 暗算で勝負!!

音符の計算公式を使った一風変わったパズルゲームの登場だ。基本的なルールは簡単で、上から降りてくる音符パネルを、同じ数字3つ以上(タテ・ヨコ・ナナメ)うまい具合に並べれば、消えるというものだ。音符パネルは全部で10種類あり、なかなかトリオにならない。そこで出てくるルールが「音符をめくることができる」というやつだ。詳しくは右の基本ルールのカコミ記事を参照してほしいのだが、上から降りてくるパネルが下に積まれているパネルと触れた瞬間、8方向のどこか1方向のパネルに足すことができるのだ。これによってパネルを消すことを意図的にできるってわけだ。ほかにもいろ〜んなルールが盛り込まれていて、簡単には飽きない!　正真正銘、中毒ゲームだ!



●練習モードもあるので、じっくりとココで練習してからゲームを開始しよう!

KEY ONで 高得点をねらえ!

このゲームには、KEY-ONという高得点が入る特有のパターンがある。他にも一定の条件を満たすと現れるパネルもあって奥が深いのである〜る。



●このパネルは、同じ方向で連続して、20組ほどのトリオを作ると現れるボトム・チェンジャー。ポーカーのジョーカーのようなパネルですぐに消えてしまう。ほかにもこのような特殊パネルがウジャウジャあるぞ!!

●今、まさしくナナメに、2組のトリオが消された瞬間(KEY ON)だ。これはDOWNHILLというパターンで、全部で31種類あるのだ。高得点の秘訣はこれだ!



通販の申し込み方法

〒700　岡山県岡山市津島福居2-10-10　泉荘18号室　藤井秀樹　宛に、1000円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

おぼえといて! 基本ルールだよ!!

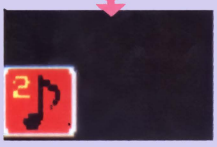
上から降りてくるパネルが他のパネルに触れる瞬間、足したいパネルの方向(8方向のどれか)を押すと足し算されるのだ。



●8分音符の上に8分音符が重なった。この瞬間にテンキーの2を押すと……

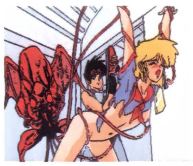


●下にあった8分音符に上の8分音符が加算されて4分音符になった。これでトリオだ

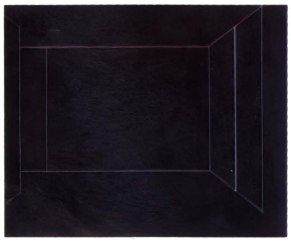


●見事、トリオとなった音符パネルは消滅してしまうって寸法だ。わかったかな?

魔獣バスターの面々



●女のコが魔獣に襲われている/　勇気が少しでも残っている男のコだったら、やっぱり見逃すワケにはいかないよなぁ、諸君/



●これが3Dダンジョン。線画なのでチョットさみしい画面構成だ

ダンジョン内にひしめくモンスター



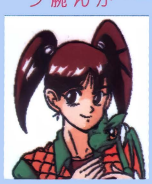
魔獣バスター　魔獣バスターの3人組が主な登場人物。2人が戦士で、1人は見習い。なんとも、先行き不安なパーティである。



●ジラン・ジューラム・青木・ゴーン。ニックネームはジン。一応主人公なのだが……イマイチ頼りない



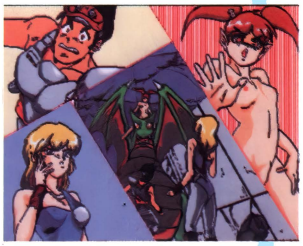
●ジュリア。なかなかのヤンキーねーちゃんだ。ジンの上司で、腕前、キャリア共にジンより上と見た/



●見習い戦士のミミ。ロリータコンプレックスを呼び起こすカワイイ少女だ。少し太めのまゆ毛が◎

急変!? ミミが魔獣に……??

仲間のミミが魔獣化した/　ここからは、魔獣ならぬミミとの対決になる。しかし、どうやって手を出したらよいのやら……。



●ミミが魔獣化した図。まさしくインド人もびっくりである。でもミミちゃん……、一糸まとわぬ姿で♡



●めくるめく禁断の愛欲に身を焦がす美少女ミミ。ナゼこんな展開になるの〜!?

Demon Slayer 3

（デーモン　スレイヤー）

BY・T&H PROJECTS

サークルからのメッセージ：ども。T＆Hの真樹　陣です。夏コミ版から3か月。やっと通販バージョンが完成しました。OP、EDに大量のC.G.、バランスの調整、2Dスクロールのスムーズ化など。なお、旧バージョンの方はまずハガキでご連絡を。

X68000シリーズ | 5HD

※ジョイスティックに対応しています

よくここまで同人サークルが作ったものだ！　と思わず感嘆の声を漏らしてしまうほど完成度の高いRPGが登場したぞ。その名も『Demon Slayer3』。そう、あの名作の第3弾ってわけだ。堂々2ページ一挙公開しちゃうぞ！

本格派RPGの第3弾だ!!

きれいなグラフィックと、独特のノリで知られる『Demon Slayer』の第3弾がついに登場だ！　とはいっても、ゲームシステム自体が前作は3Dダンジョンを冒険するRPGだったのに対し、パーティ制のフィールド型RPGへと変更された。そのほかにも、キャラクタのかわいさなどを前面的に押し出した内容から、さまざまなイベントを盛り込んだストーリー性を重視したものになるなど、根本から練り直したといった印象を受ける!!　こういった書き方をすると、かなりカタいイメージがあるかもしれないけど、実際プレイしてみるとミョーなノリのおかげで思わずのめりこんでしまう。フィールド画面や戦闘シーンなどは、いたってオーソドックスなシステムなので煩わしさもないし、経験値稼ぎばかりでめんどくさいなんてこともない。おまけに音楽もADPCMとFM音源を同期させたBGMばかりと、パッと見ただけでは市販ソフトに決して劣らないデキなのだ。そうそう、力の入ったオープニングも必見だよ！　RPG好きの人にはオススメの1作だ!!



ゲームの中心になるフィールド画面。とにかくキレイでしょ？　マップも広いよ〜！



かなり描き込まれたグラフィックとノリのいいBGMがマッチングしているオープニングだ



戦闘はいわゆるコマンド選択式だ。自動戦闘があるのはありがたい

冒険をともにする仲間を紹介！

このゲームでは最高4人までのパーティを組むことができる。とりあえず序盤に出会える4人を紹介しちゃおう！



4人そろってゾロゾロ歩いているその図。それ行け、やれ行け、もっと行け〜



主人公

言うまでもなくこのゲームの主人公。はじめは名なしのごんべえなので、プレイヤーがカッコいい名前を付けてあげようね。



チョビ

どこかで見たような姿と名前の、主人公の飼い犬。主人公にどこまでもついて行く健気な親友でもある？



クーピィ

マッパータウンの酒場で主人公に雇われた、マッパーの免許も持ってないモグリのマッパー。とんでもない脳天気娘。



セリシア

青いローブをまとった、怪しげな風貌の人物。とある町で彼にある仕事を依頼され、一緒に冒険するハメになる。

モンスターだってカッコイイぞ

ゲーム中のグラフィックに負けないくらいカッコいいモンスターが目白押しだぞ。



通販の申し込み方法

〒630-01　奈良県生駒市北田原町1115-4　吉田産業株式会社内　吉田央　宛に、2000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。なお、入金は銀行振込でも受け付けています。その場合は、お近くの都市銀行で「富士銀行　店番号486・普通口座・779266」に、2000円＋振込手数料分の金額まで振り込んでください。そして、振り込み後の受領書のコピーを上記に書いたものと一緒に同封し、郵送してください。

最初のほうをちょっとだけ紹介しちゃうぞ

いにしえのうそ発見機をさがせ！

ある日、主人公が飼い犬のチョビに誘われて家を出てみると、村の女のコにイタズラをしたという疑いをかけられてしまう。まったく身に覚えがないと主張しても、無情にも誰１人信用してくれない。そんなワケで、主人公は自分の無実を証明するために「いにしえのうそ発見機」を手に入れる冒険に出発したのだった……。

とりあえずRPGのセオリーどおり手近な洞くつでレベルを上げようと思ったものの、いざ入ってみるとなんと中は３Ｄダンジョン。元来不精者の主人公は、「とてもじゃないけどマッピングなんかできないっっ!!」というわけで、とりあえずレベルアップの前に、村からかなり離れた所にあるマッパータウンまで、マッパーを雇いに行く旅にでかけたのだった。

なんとかマッパーのクーピィが仲間に加わり、いくつかの洞くつを探検してレベルアップを繰りかえしているうち、ついに目的のうそ発見機が眠る真実の洞くつにたどり着いた……。

うそ発見機が眠る真実の洞くつ

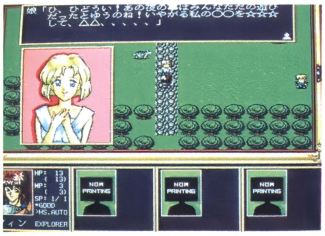
真実の洞くつは地下2階まである、かなり複雑な洞くつだ。出現するモンスターもだんだん手強くなっていくので、体力回復用アイテムの用意は万全の状態で探索しようね。



洞くつの中で1番奥にあるトビラ。もしかしてここであの……



やった〜、やっと見つけたぞ／　はやく村のみんなとの誤解をとかなきゃ

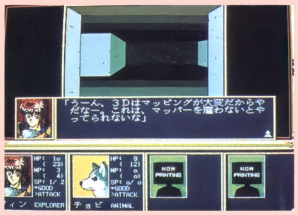


なに、○○を☆☆☆してΔΔだとぉ／なんて悪いヤツなんだ!?

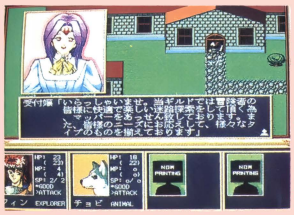


「うそ発見機」を手に入れて村に戻ってきたぞの図。まさに緊張の一瞬？

マッパータウンでマッパーを雇おう



マッパーがいないと最初の洞くつすら入れない



ギルドにやって来た。ここで雇うことができるかな

さっそくマッパーを雇おうと意気ごんでみたものの、恐ろしく賃金が高い／途方に暮れていたところに、モグリのマッパーが酒場にいるという情報を手に入れた。急いで酒場に直行だ／



脳天気なモグリマッパー、クーピィが仲間に加わった

主人公の旅はまだまだ続く



これで、4人そろった／　やっぱり、下のステータスがきれいに埋まるのはいいもんだ

見事、いにしえのうそ発見機を手にいれ、無実を証明した主人公は、体裁よくというか、かなり強引に村を追い出されて、アテのない旅に出ることになってしまう。



ある迷宮を探索していると、通路をとおせんぼしているヤツに出会う。いったい何者だ？　なぜとおせんぼするんだ？

とりあえず、ひととおり装備を整えたところで、とある町の職業安定所を尋ねてみることにした。すると、うまい具合に１つ仕事があるじゃないか／「とにかく旅の道中、人手がほしい」というセリシアと名乗る青いローブをまとった魔法使いの依頼なのだが、これといってほかに仕事がないし、断る理由もない。そんなわけで、不審に思いながらも旅をすることになった……。

じつは、このあとセリシアの正体や真の目的、物語のバックグラウンドがだんだん見えてくるのだが、攻略記事ではないので、残念ながら紹介できるのはここまで。この先の壮大なストーリー展開は、ぜひ自分自身で確かめてほしい。

３人目の仲間を発見！

パズるん

BY●YOROZUYA

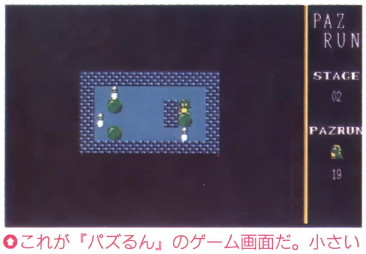
サークルからのメッセージ：「怪獣パズるん」を操作してボールを運び、全部のピンを消す。シンプルだけど、ついつい熱くなってしまうゲームです。88版は、あるキーワードをゲーム中に押すと、その面をスキップすることができます。頑張って捜してみてください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
PC-9801シリーズ	3.5・5HD

※アナログディスプレイが必要です
※PC-98シリーズは16色ボード、RAM640K、MS-DOS Ver.2.1以上が必要です

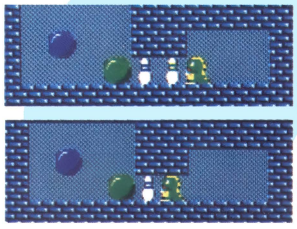
めざせ!! 真のパズル家

真のパズル家を目指す怪獣パズるんは、パズルの塔へ修業にやってきた……。パズルの塔の各フロアには色の付いたピンとボールがあり、ボールを同色のピンにぶつければピン、ボール共に消える。フロア内のピンをすべて消すことができれば1ステージクリアってなわけ。異なる色のボールとピンは、ぶつけてもお互い壁と同じ働きをするだけだし、パズるんはボールを押すことしかできない。もちろん2個以上一緒にボールを押すことはできないなど、悩める要素がイロイロとあるのだ。今、真のパズル家になるための静かなる戦いが始まる。



●これが『パズるん』のゲーム画面だ。小さいパズるんがトコトコ作業する姿がCUTE♡

ピンの上は通行可!



●パズるんがピンの上を通ってる写真。どうも、つい通れないと思い込んでしまうのだ

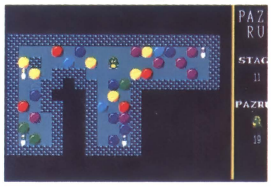
通販の申し込み方法

〒359　埼玉県所沢市狭山ヶ丘2-99-46　立山様方　YOROZUYAまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

ガンバレ パズるん!!



※画面は88版のものです



●10ラウンドを越えると、かなり難度も高くなる。手づまりが多くなってくるぞ

パスワードもあるある!



●5ラウンドごとにパスワードが表示される。このタイトル画面のときに入力しよう

THE ARROW OF DIRECTION（ジ アロー オブ ディレクション）

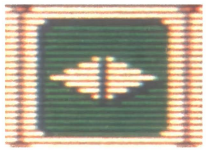
BY●PIROYAN SOFT

サークルからのメッセージ：どうも！　PIROYAN SOFTの代表、Fathomです。このソフトのウリというのは、細かい部分に対するコダワリです。そういった小さな部分に対して手を抜くと、安っぽくなってしまうので、特に気を付けてみました。

MSX2 | 3.5DD

矢印をグルグル 頭もグルグル

3×3マスのパネルが、左右に同じように並んでいるが、よ〜く見てみるとパネルの中にある方位磁針のようなものの向きが違っている。そう、このゲームは、左右のマスの中の方位時針の向きを左右対称にそろえるゲームなのだ。プレイヤーの操作するパネルは左側、見本は右側ってワケ。針はカーソルが針の上を通過するたびにタテ、ヨコ、タテ……と、交互に90度変わる。もちろんカーソルは針の向いている方向しか通過できない。2つのモードがあり、ノーマルモードは、面ごとに厳しいカーソル移動数（ステップ）が決められている。ランダムモードは、適当に出題された面を50ステップ内に解かなければ、パネル配置が変わってしまうのだ。頭の体操にいいよ。



●この矢印の上をカーソルが通過すると、90度回転してカーソルは上下どちらかしか通れないようになる。今は左右どちらかしか通れない



●下の家からカーソルは出発。針を動かすだけでなく、再び家まで戻ってこなければならない

通販の申し込み方法

〒532　大阪府大阪市淀川区加島1-23-2-402号　伊藤様方　PIROYAN SOFTまで、600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・ほしい枚数・機種名を明記した紙を2枚同封のうえ送ってください。



●ノーマル、ランダムモード共に画面構成は変わらない。BGMもあるよ

ステージクリアで ボーナスC.G.を!!



●20面クリアするごとにC.G.が見られる。背景がセピア調で雰囲気いいね！

絶対無敵にゅうはーふ

BY•RISING FORCE

サークルからのコメント：ダウンタウンの松っちゃんはくどい顔のホモ。でもこのゲームに登場する彼（女）らは超きれいなニューハーフ！　この違いをじっくり見てほしい。何度も何度もプレイしてキミもニューハーフの道を究めるんだ！

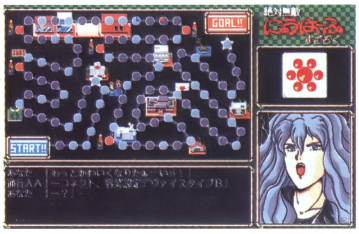
PC-9801シリーズ | 3.5·5HD
※アナログディスプレイが必要です
※16色ボード、RAM640K、MS-DOS Ver. 2.1以上が必要です
※FM音源に対応しています

私は……。まちがってなかった??

『絶対無敵にゅうはーふ』とは、健全な男児がニューハーフへの階段を登ってゆき、日本一のニューハーフになるまでのサクセスストーリーを、すごろくにしたものだ。多くの苦難が待ち受ける彼（彼女!?）たちの姿には、心打たれる何かがある。こんな彼らと疑似的にも同じ体験ができるなんて、スバラしい同人ソフトなんじゃないかな？　さて、すごろくのルール。これはあまり普通のルールとかわらない。しかし、使用するサイコロは、多少変わっていて、なんと7が出るのだ。この7を出すと1〜6まで好きな数の分だけ進むコトができるのだ。

また、ところどころでアイテムがもらえ、そのアイテムで特定のキャラを撃退できたりするといったイベントなども用意されている。コンピュータと対戦する以外に、2人対戦プレイがあり、どちらが早く日本一のニューハーフになるのかを競うのも一興だ。

深入りするとアブないニューハーフの世界。さて、キミはゲーム終了後に新しい自分を発見するコトができるか？



○ゲーム画面。すごろくのマップは1画面ですべて納まっている。このギッシリ詰まったイベントを見よ！

絶対無敵の男(!?)たち……

これが日本一のニューハーフを目指すオトコたちの姿だ！　エンディングはそれぞれ違うので、すべてのキャラで楽しむべし!!　もちろん2人対戦プレイのほうが楽しいよ！



○たけしは4人中もっとも男のコのカオをしている。しかし、ひとたびコノ世界に染まれば……（笑）



○ワリと女のコ顔してるひろし。コイツがどう変貌していくのやら。もう勝手にして……



○少女マンガに登場しそうな風貌を持つしんじ。女装させると、結構似合うカモしれないなぁ……。う〜ん悩ましいな〜



○ううっ、ずいぶんロリコン顔してるよ〜な。4人の中では1番女のコらしい容姿をしているあきらクンだ！

いざ！日本一のニューハーフへ!!

ニューハーフになる決意を胸に上京して、一旗上げようとする男たち。彼らは、誇り高きニューハーフのタマゴなのだ！



○ニューハーフを目指すべく旅立つ雄姿。決心はカタイ。自分の目指す道は自分で切り開くのダ！　もう誰もキミをバカにはしないゾ!!



○両親が説得しにやって来た。今ならマダ……。いや、ここでくじけてどうする。難を乗り越えてこそ、自分の目指す道が現れるのダ！

そして、苦闘の日々!!

完全な女のコになれないジレンマを覚え始めたころ。さまざまな出来事に対処しかねる彼らに幸福の日々はいつ訪れるのか!?



○鏡の前でうっとりしてしまう自分。ナルシストな上にニューハーフ。もう絶対無敵以外に、似合うコトバがあるだろうか？　こうしてニューハーフに染まってゆくのか……



○子供を産めない身体だということを、産婦人科の病院前で痛感する、かなしきニューハーフ。そう、彼らは自然の摂理からはずれた異端児なのである。それが宿命なのだ



○町の中で、昔の彼女にばったり出会った。そう、彼女よりも美しく変貌して……。今、彼には恨みの情などない。女性として、大手を振って、町中を歩いて行けるのだから……



○ニューハーフ美人コンテストに出場。自分の美貌はどのレベルなのかを確かめるために……。もちろん勝算あっての出場だ。負けるワケにはいかない。日本一はワタシよ！



○女湯に入って、女性らしさがどこまで身についてるのかチェック。ダレも私を男とは気が付かないだろう……。ワタシはもう女なのだ。どの女性よりも美しい女性なのだ！

もうアトにはひけない!!



○病院にて豊胸手術をうける（言葉にならない）

女王と対決!!



○傾奇町の女王の登場だ！　日本一のニューハーフまであと1歩!!

通販の申し込み方法

〒658　兵庫県神戸市東灘区本山南町7-3-1-207　井上様方　RISING FORCEまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

今月のDō-Jinソフトにフィードバック!!

みなさんコンニチワ！　今月もいろんなソフトがあったけど、毎月こうやって同人ソフトを見ていると本当に同人のユニークさには驚かされちゃうね。どこからアイデアが浮かぶんだろ？　さて、今月のソフトにフィードバック、始めるよ〜！

『**ブロッケン**』：ゲームの完成度は、市販ソフトと言っても過言ではないほど高い。あえて言うならば、グラフィックにもう少し手を加えてみてはどうかな？

『**対艦雷撃戦セルボ！**』：簡単にクリアできるものを製作したかったらしいのだが、あまり簡単にしてしまうと、やりごたえが薄くなってしまうので注意。だからと言って難しいだけでも困るけどね。

『**CURST**』：雰囲気など演出に関しては、ばっちり。コマンド選択式のAVGなので、マウスオンリーでなくキーボードのほうが操作性はいいと思うけどね。

『**CLICKS**』：さすがに老舗だけあってゲームのまとめ方がうまい。ルールも単純明解でいい。

『**殺さないで**』：サスペンスドラマの雰囲気をうまくゲーム化したいい例だと思う。AVGとしては選択肢が限られていて、ちと物足りなさが残る。

『**魔獣バスター**』：ちょっとボリューム不足かな？　もう少し煮詰めて話を長くすればオモシロイと思う。

『**KEY-ON**』：やりこめばやりこむほど熱中してしまう。ゲームバランスがここまで取れているのは拍手もの。機種によってゲームスピードが変わってしまうので、処理速度が速い機種にはウエイトをかけるべし。

『**Demon Slayer3**』：とにかく完成度が高い。お見事！　ただ魔法の要素がイマイチ弱く、あまり必要性を感じなかった。

『**パズるん**』：ゲームはグッド。見映えする画面構成を研究してみては？

『**THE ARROW OF DIRECTION**』：なかなかまとまりが良かった。次回作に期待。

『**絶対無敵にゅうはーふ**』：イベントのネタや発想が良かったが、単調になりがちなので、見せ方に工夫を。

最後に、やはり時間をかけて作られたソフトはオモシロイと再確認できる1本だった。では、みなさん、また来月！



Dō-Jinソフト大募集

Dō-Jinファンでは、直接編集部に送られてきたソフトも紹介してるゾ。送られてきたソフトは、できるだけ掲載していくので、ドンドン送ってちょうだいね！

★送るときの注意

①誌上で掲載するソフトについては通信販売で入手可能なものであることを原則とします。
②ソフトはすべて自分たちで作ったオリジナルであること。版権や著作権を著しく侵害するものは掲載できないことがあります。
③送られてくるソフトのディスクには、必ずソフト名、対応機種を明記してください。
④必ずマニュアルを同封してください。
⑤送られたソフトと同じ状態のものを必ず手元に置いておくこと。なお、お送りいただいたソフトは原則としてお返しできません。
⑥投稿者（サークルの場合は代表者）の連絡先住所・氏名・サークル名・電話番号を忘れずに明記してください。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIMテクノポリス編集部
Dō-Jinファン係

今月送られてきたソフト①

SPELLS&SUMMONERS 第弐章
蘇えのトラウマ BY●カピラヴァストー彼岸研究会



●以前、本誌で紹介した魔物を召喚して戦闘するRPGの続編

PC-98　★★★★

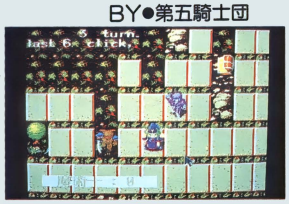
ぽよぽよらいふ
BY●PASTEL HOPE



●「ぽよぽよ」を分裂させて増殖させていくゲーム。かわいいぞ

MSX2　★★★★

SYNARY
BY●第五騎士団



●ライフゲームをアレンジしたSLG。長い時間楽しめるぞ

X68000　★★★★★

バトルスクール
BY●コムトロニック



●4人の女のコの卒業をかけたカードゲーム風SLG

FM-77AV　★★★★

The RICH MAN
BY●システムΣ



●カードバトルで賞金を稼げ！　女のコがヌギヌギするぞ

FM TOWNS　★★★★

同人ソフトファンのいこいの広場
Dō-Jin横丁

みんなバリバリ同人ソフトを楽しんでいるかな？　今月も同人横丁では元気いっぱいのハガキがいっぱい来たのでドシドシ紹介しちゃうからね！　来月号の投稿も大募集してるのでよろしくね！

ちょっと一言
テーマ：同人ソフトをプレイしたら……

ええ〜っと、今月のテーマは、「同人ソフトをプレイしたら……」です。いろいろなハガキが送られてきているから早速紹介しちゃうぞ！

最近パソケットでさんざん並んで待たされたあげく、やってみたら「なんだこれ？」というゲームが多くなってきたと思います。（栃木県・コマネチさん）

おおおっと、いきなり手厳しいハガキが舞い込んできましたね〜。なぜ最近このようなことが起きるのか？　それは、イベントが毎月行われるようになったことで、新作を作る時間が、昔より少なくなっているからなんじゃないかな？　ソフトのタイトル数も格段に増えてるわけだし、おもしろいソフトが増えれば当然そうでないものも増えると……。まあ確かに、同人ソフトの最大の楽しみは即売会などで買ってきたソフトを家で立ち上げる瞬間に尽きるんだよね。ほとんど宝くじの発表を見る瞬間みたいな感じで、ドキドキワクワクしながら立ち上げるんだから。そんなときに「なんだこれ？」というゲームばかりだとつらいけど。というわけで、次のハガキにいってみよ〜っ！

同人ソフトをプレイしていていつも思うことはボリュームが少ないということです。おもしろくてもすぐ終わってしまう。でもいつも値段が安いからと割り切ってしまう。単に僕がそういうゲームにばかり当ってしまっただけなのだろうか。そこで提案。「誰かおもしろい同人ソフトを紹介して、おもしろいと思っているソフトとその理由を送ってもらい掲載する」という企画はどうですか？　（岡山県・ログレスさん）

確かに編集部でプレイしていても、ボリュームがもっとあればもっとおもしろいのにな〜、と思うことがしばしばあるけど、いつもサークルの人が、なにを表現したいのかを見ているので、ボリュームに関しては多少目をつぶってます。だってゲームとして遊ぶだけなら市販のソフトがあるわけだしね。さて、おもしろいと思っている同人ソフトを紹介するって企画は、いいかもしれないですね。同人ソフトを買おうと思っている人には参考になるし、サークルの人もうれしいのでは？　ページに都合がつきそうならやってもいいけど、ちょっと今は厳しいところ。これを読んでハガキがいっぱい来るようならやっちゃうかもね！　え〜っと、次のハガキ。

同人ソフトをプレイしたら……。ってことですが、僕の場合はプレイできなかったことがあります。なんと即売会で購入したソフトを立ち上げようとしたら「ファイルがありません」って表示が。バグかな？　と思いファイルを見てみると、ただのブランクディスクでした。もちろんサークルに送り返してちゃんとした物に交換してもらいましたけど、こんなことがあるんですねぇ。（埼玉県・日清ヤキソバさん）

へぇ〜、珍しいこともあるんですねぇ〜。でも同人ならではのミスってやつかな？　デュプリケートって時間も手間もかかるし、ディスク枚数が増えるとかなり大変な作業になるからね。でもなんだか手作りだからこそって感じがしていいですね。さて、次のハガキっと！

同人ソフトで遊んでいたら、自分でもソフトを作りたくなってサークルを作ってしまいました。新作ができたら投稿します。（愛知県・小森デューダさん）

うひょ〜、サークルを作ってしまうとは行動的！　新作が完成したら絶対送ってね。おっと、そろそろ誌面がなくなってきたので今月はココまで。採用した人には、編集部がチョイスした同人ソフトの詰め合せをプレゼントしちゃうね。投稿よろしく！

というわけで、来月もまた見てくださいね〜。ンガフッフ……。

今月送られてきたソフト❷

POPCON PUZZLE
BY●PON SOFT



●バラバラになった絵を元に戻すパズルゲーム。モード多数あり

PC-88SR　★★★

NOMORE
BY●LOST SAGA



●三者択一のクイズゲーム。制限時間内に答えよう！

PC-88SR／PC-98　★★★

DRAGON HUNT
BY●LOST SAGA



●ポーカーとブラックジャックで女のコと対戦！　もちろん♡あり

PC-88SR　★★★

のーもあ—毒DANGER—
BY●LOST SAGA



●上のゲームのバージョンUp。二者択一のクイズゲームだ

PC-88SR　★★★

来月号のテーマは……

さて、気になる来月号のテーマは、**「イベントであったイイコト」**です。あまりテーマに縛られずに気楽に投稿してくださいね。あて先は……。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIMテクノポリス編集部
Dō-Jin横丁「ちょっと一言」係まで。締め切りは、2月7日必着です。必ず自分の持っている機種も明記してください。

あなたの知らない世界

同人ソフト即売会などに行くと必ず目につくのがブースの上に置かれているポップだ。今回はこのポップについてあれこれ調べてみたので、つき合ってもらいたい。

さて、ポップは、いろいろなジャンルに分けることができるが、大きく3つに分けられる。まず1番よく見かけるのが、同人ソフトの画面写真を使ったもの。ダンボールやイラストボードに写真を並べ、そこにゲーム解説やキャッチコピーを書き込んだものだ。サークルの人によると、画面写真をうまく撮ることが難しいそうだ。そこで登場するのが、テクノポリスなど雑誌の掲載ページを使ったものである。サークルによってはカラーコピーで拡大して使うなど、よく目立つように工夫している。話によると写真もキレイに撮れているし、なによりも雑誌に掲載されただけでも宣伝効果は十分。その場ですぐに内容がつかみやすいというのがポイントらしい。余談だけど、いつも即売会でソフトを購入するとき、自分で担当したゲーム記事がポップになってると妙にうれしいような恥ずかしいような感覚にとらわれる。まあ、役に立つならドンドンやってもかまわないぞ。さて3つ目だがこれはイラストを使ったもの。ゲーム中のキャラクタを色紙やイラストボードに描いているものだ。ほとんどの場合ゲームを担当した原画マンが描いている。中には等身大のイラストまであるからオドロキだ。さて、ポップをよく見てみるとただの広告板といった宣伝効果だけでなく、いろいろなことがわかっておもしろい。なんといってもサークルの特色がよくでることだ。とにかく大きなポップを作るサークルは、目立つ。それだけ注目されるということは、自分たちで作ったソフトに自信があるってわけだ。ポップの大きさはサークルの自信を計るバロメータになるってワケだ。

ところで、これはポップとはいいがたいのだが、同人ソフト専門の即売会でよくあるのが、パソコンを搬入してデモソフトを走らせたり、その場でゲームをプレイするってこと。宣伝効果はかなりのものがあるが、コミックマーケットの場合は電源確保ができないのでサークルの方は注意してほしい。

即売会独特の雰囲気を盛り上げるポップ。今度即売会に行く機会があればちょっと詳しく見てみるとさらに即売会を楽しめるかもね。



●巨大なポップのANNANDULE Project。支柱は組み立て式で角材を使った手作りのもの。目立つぞ〜

イベントで見たポップあれこれ



●これは、テクポリのゲーム紹介記事を使った例。カラーコピーでキレイだった



●写真をうまく使ってキレイに仕上げてあるLLパレスのポップ



●シューティングゲームの場合は、ポップよりもその場で遊ぶほうか効果的？

イベント探険レポート

12月8日　冬のパソケット・スペシャル

12月8日の都立産業貿易センター。この日は外もグズつき模様で、いまいちパッとしない天気だった。しかし、今回は冬のパソケットスペシャルということで、約120サークルの同人サークルが参加。外にはいつもと変わらず同人ソフトを購入しようとやって来た人が、開場前から長蛇の列を作っていた。

今回のパソケットのパンフレットに掲載されていた、サークルが扱っている機種を集計してみた。

PC-98 ……約58%
PC-88 ……約38%
X68000 ……約33%
MSX2 ……約16%
その他……約14%(重複回答あり)

の順になっていた。これをみると、まだまだPC-88を扱っているサークルが多いのだが、半分以上のサークルがPC-98を扱っていることから、完全に同人ソフト界の主力機種はPC-88からPC-98に移行しているようだ。

さて、このパンフレットのことだが、パソケットに入場する場合の通行手形のような役割をしていて、購入代金は500円。再入場する場合もこのパンフレットを受け付けの人に見せなければならない。毎回パンフレットの表紙は同人サークルの方が掛け持ちで担当しているようだ。

ところで、このところパソケットにも女性のカゲがチラホラ見かけられるようになってきた。これは同人誌で漫画やイラストを描いていた人が、同人ソフトの原画などを描くようになってきたからかもしれない。もしかすると、本誌同人ネットワークのコーナーで毎回女のコのハガキを掲載し続けてきた結果だったりするのかもしれない（事実は不明）。とにかく女性の意見が同人ソフトに反映されてくれば、さらにオモシロイゲームが登場するだろう。これから、どんどん女のコが増えていくような予感がするイベントだった。



●近代的な建物の都立産業貿易センター。今回はここの5階で開催された



●このようにブースの前には人の山！　外は寒かったが、会場内の熱気は、いつもと変わらずかなりのものだった

世界に広げよう Do-Jinネットワーク

ほかのコーナーとは1月遅れだけど、ちょっとだけ模様変えをしてみました。応募のきまりも新しくなったので、よく読んでドンドンアクセスしてね。

サークルからのお知らせ

ごめんなさい!!

BY●LOST SAGA

昨年の11月10日以前に『DRAGON-HUNT』を購入された方は、ゲームの途中でエラーが出て止まってしまいます（すみません）。お手数とは思いますが、下記の住所まで至急ご連絡（郵便等）をください。早急に対処いたしますので……。よろしくお願いします。

連絡先：〒957　新潟県新発田市諏訪町3-5-3　浅香雅之様方　L.S.P.まで。

バグがありました

BY●A.R.E.SYSTEM

'91年の9月23日のパソケット19において販売した『夏の出題者』に、3分の1の確率でエンディングまでたどりつけない、というバグが発見されました。心あたりの方は、ディスクをこちらまで送っていただければ、折り返し完璧バージョンをお送りいたします。

また、今後のパソケット及びコミケットにおいて、交換も受けつけます。バグ入りディスクを、サークルスペースまで持って来てください。お手数ですが、よろしくお願いします。

ご迷惑をおかけして、本当に申し訳ございませんでした。

連絡先：〒259-11　神奈川県伊勢原市高森2-9-7　沢村様方　A.R.E.SYSTEMまで。

お願いします!

BY●office HG

こんにちは、officeHGです。今度、「うちのサークルで、ハード制作の手引き書を作ろう!」ということになったのですが、知識が及ばず企画倒れしそうで困っています。そこでみなさんの中から、「オレが知恵袋になってやろう」という勇気（知識）のある方を募集したいと思います。あと、うちのサークルをごひいきにしてくださる方（会員）と、スタッフを常時募集中!!　双方とも詳しくは下記まで。62円切手を同封のうえ、送ってください。お待ちしています。

連絡先：〒352　埼玉県新座市栗原郵便局留　office HGまで。

ディスクマガジンのCM

BY●YOSHIX



12月号移植記念プレゼント当選者

木村恭一（北海道）近澤夏幸（愛知県）小川久幸（岐阜県）宮崎忠幸（福岡県）青木忍（熊本県）　（敬称略）

同人ソフトちょっとCM

CG Story封魔師エリカ

By●EXPLORER





●彼女がこの物語の主人公で、封魔師エリカ。なかなかグラマーで、カワイコちゃん♡

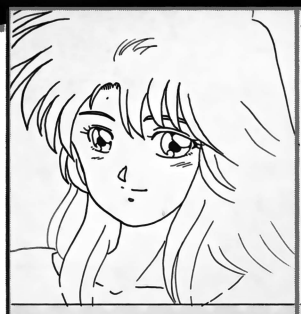
●このコ（?）はエリカのアシスタントをしている人魚姫。う〜ん、こっちもカワイイッ!

PR：この『CG Story封魔師エリカ』は、誰でも簡単に楽しめるように製作した電脳絵本です。ストーリーを簡単に説明すると、封魔師（悪霊や魔物を封印する、いわゆる退魔師みたいなもの）のエリカが、いろいろな依頼を受けて魔物を退治するという内容。グラフィックには、とくに力を入れたので、興味のある方はぜひ1度遊んでみてください。

対応機種：PC-98の3.5インチと5インチ、MSX2（PC-98版はMS-DOS Ver.2.1以上、アナログディスプレイ、16色ボード、RAM640Kが必要で、FM音源ボードに対応しています）です。

通販方法：〒430　千葉県千葉市小仲台8-29-24-205　加藤様方　EXPLORERまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名・機種・媒体を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を書いたタックシールを同封のうえ、送ってください。

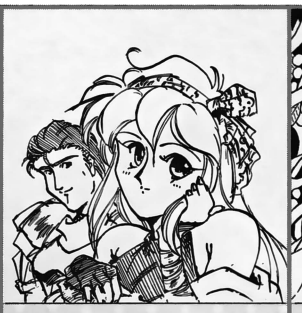
仲間に入れて！



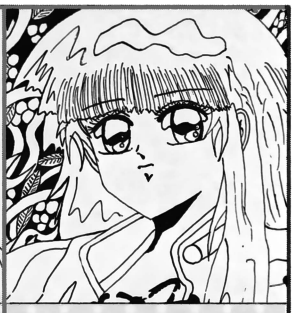
✪原画を描かせてください（できればキャラを中心に）。一応、PC-98DSを持ってます。連絡先：〒812　福岡県福岡市博多区吉塚4-3-31-509　宇座貴之(17)まで



✪MSXのサークルで原画を手伝わせて//　絵がうまくないので気軽にやれるほうがいい。連絡先:〒321-02　栃木県下都賀郡千生町安塚842-9　田村真一(17)まで



✪絵の練習のため、原画を描かせてください。まずは往復ハガキか62円切手同封で。連絡先：〒648-02　和歌山県高野山清涼院信徒会館土曜室　野島浩稔まで



✪原画が中心ですが、ポスターカラー等での着色画もいたします。連絡先：〒871-01　大分県中津市大悟法775-3（八幡町１）　渡邊孝太郎(16)まで



✪こんな絵でよろしければ連絡ください。ちなみにパソコンは持っていません。連絡先：〒463　愛知県名古屋市守山区村前町136　浜田通世(17)まで



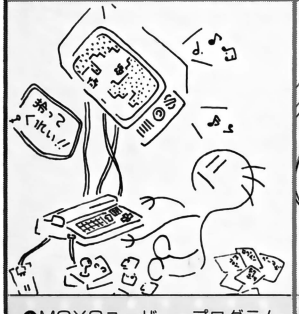
✪原画描き屋として拾ってください。メカデはヘタだけど、HでもOKです。できたらPC-98がいいなあ。連絡先：〒574　大阪府大東市灰塚1-2-2　寺西徹記(18)まで



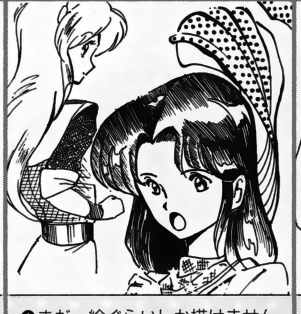
✪キャラデザ、原画できます。どんな人物でも描けますので連絡ください。連絡先：〒520-18　滋賀県高島郡マキノ町白谷384　谷口肇(21)まで



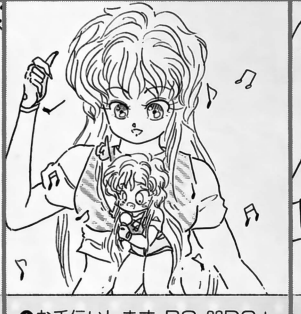
✪原画を描かせてください。X68Kを持っているので、いろいろ教えてほしいナ♡　連絡先：〒150　東京都渋谷区神宮前5-19-2-200　大西意智子(18)まで



✪MSX2ユーザー。プログラムは組めるけど（マシン語も少々）雑用でもいいから拾って。連絡先:〒036　青森県弘前市城南2-8-4　新南荘3号室　山崎貴史(19)まで



✪まだ、絵ぐらいしか描けませんが、こんなボクでよかったらだれか拾ってください。連絡先：〒590　大阪府堺市南向陽町1-2-14　仲耕一郎(22)まで



✪お手伝いします。PC-98DO+、FM77AV40EX所有。原画描きがいいですネ。連絡先:〒192　東京都八王子市中野山王3-21-275-2　安部様方　安部かずみ(24)まで



✪まったくのシロウトですがPC-98系サークルの方、手伝いさせてください。連絡先：〒790　愛媛県松山市和泉北3-22-5　白石哲也(18)まで



✪パソコンはダメですが絵が好きです。キャラデザやります。Hゲーム主体でもOK。切手同封で。連絡先：〒300　茨城県土浦市中村南4-9-13　井澤有紀子(20)まで



✪原画などのイラスト方面をやらせてください。こういう絵に限らず♡もOK。連絡先：〒999-67　山形県飽海郡平田町大字明日香字契約場45-6　渡会智明(15)まで



✪パソコンは持ってませんが原画、イラスト描かせてください。女のコ描くのが好き♡　連絡先：〒254　神奈川県平塚市万田147-2 JCマンション203　曽我洋子まで



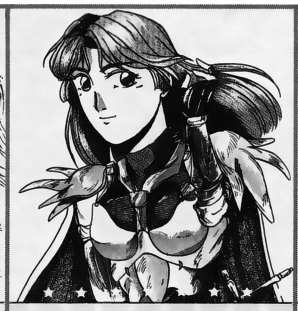
✪原画描きます。TOWNSのサークルで近県のかた。ジャンル問わず。62円切手同封で。連絡先:〒601　京都市南区久世上久世町483-17　北川有己(14)まで



○パソコン持ってないけど、近くの方拾ってくれませんか？　教えてくれれば何でも覚えます。連絡先：〒661　兵庫県尼崎市武庫之荘5-46-21　河本典文(17)まで



○原画、シナリオ原案などをやらせてくださいっ／　連絡待ってます。連絡先：〒649-65　和歌山県那賀郡粉河町馬宿839　前田史子(20)まで



○イラスト、原画描きます。パソコンはないけどゲーム大好き少女です。ジャンルはなんでもOK。連絡先：〒793　愛媛県西条市●日市124-1　小笠原千鶴(18)まで



○イラストなど、できる範囲でお手伝いさせてください。MSX2でちょっとならCGも描けます。連絡先:〒859-57　長崎県北松浦郡生月町山田免41　田野下貴光まで



○仲間に入れてください♡　絵もへたでパソコンも持っていませんけど拾ってください。連絡先：〒215　神奈川県川崎市麻生区上麻生18　小島洋美(16)まで



○原画やります。所有機種はPC-98とX68K。近郊、遠方の方、連絡待ってます。連絡先：〒430　静岡県浜松市曳馬6-22-26　藤島恵(19)まで



○絵描きとCのプログラムができます。東京近辺の人、仲間に入れて／　連絡先：〒244　神奈川県横浜市戸塚区矢部町柳作769-47 SG103号山田貞幸(19)まで



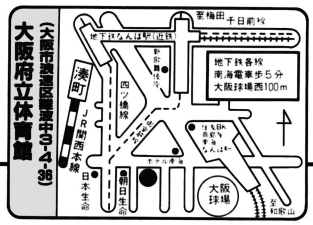
●イラスト原画描きます。パソコンはよくわかりませんし、若者の男女しか描けませんが、よろしく。連絡先：〒574　大阪府大東市寺川1-5-501　中山清美(20)まで

イベント情報

イベント名	開催日	時　間	場　所	住　所
札幌/パソケット14	1月12日(日)	11:00～15:00	札幌市民会館	札幌市中央区北1条西1丁目
広島/パソケット9	1月12日(日)	11:00～15:00	広島市東区民文化センター	広島市東区東蟹屋町10-31
水戸/パソケット8	1月12日(日)	11:00～15:00	水戸市民会館	水戸市中央1-4-1
大阪/パソケット13	1月15日(祝)	11:00～15:00	大阪府立体育会館	大阪府浪速区難波中3-4-36
栃木/パソケット2	1月15日(祝)	11:00～15:00	栃木県商工会議所	栃木市片柳町2-1-46
長崎/パソケット4	1月15日(祝)	11:00～15:00	長崎県自治会館	長崎市興善町6-24
仙台/パソケット12	1月19日(日)	11:00～15:00	トレンドホール	仙台市青葉区一番町4-4-33
高松/パソケット7	1月19日(日)	11:00～15:00	高松市市民文化センター	高松市松島町1-15-1
豊橋/パソケット3	1月19日(日)	11:00～15:00	豊橋ガスビル・サーラ	豊橋市白河町100
FEST4	1月19日(日)	10:30～16:00	川口総合文化センター1F催し広場	川口市川口3-1-1
パソケット22	1月26日(日)	11:00～15:00	都立産業貿易センター	港区海岸1-7-8
浜松/パソケット8	1月26日(日)	11:00～15:00	浜松駅ビル・メイ・ワン	浜松市砂山町6-1
福山/パソケット2	1月26日(日)	11:00～15:00	福山労働会館	福山市南蔵王町4-89
高知/パソケット6	2月2日(日)	11:00～15:00	高知商工会館	高知市本町1-6-24

※パソケットに関する問い合わせは、パソケット(TEL:03-3842-6499)まで。なお、午前8時前には来ないようお願いします。




大阪府立体育館
(大阪市浪速区難波中3-4-36)
地下鉄なんば駅
地下鉄堺筋線
地下鉄千日前線
地下鉄なんばパークス
地下鉄なんば駅
地下鉄なんば駅
地下鉄なんば駅

スタッフ募集中

サークル名	募集内容	機　種	連　絡　先	備　考
J'S Unit		PC-98	〒636-01 奈良県生駒郡斑鳩町 法隆寺東2-2-24　畑中順一	62円切手同封のこと。　PC-98を持っている方。GT系スキャナを持っている方歓迎。マップデザイナーも募集中。
Roxette		PC-88、PC-98 X68000、MSX2	〒989-43 宮城県遠田郡田尻町 沼辺字富岡100-1 佐藤様方	62円切手同封のこと。女のコ歓迎。　作品同封のこと。　スキャナを持っている方歓迎。
TEAM MX		PC-98 、MSX2	〒866 熊本県八代市大村町1117 沢田昌宏	やる気のある方大歓迎。
MCC　EXTEN-DER		PC-98 TOWNS	〒244 神奈川県横浜市戸塚区鳥が丘 81-6 中野様方MEX 広報販売部 (SW係)	横浜市近郊在住の方希望。作品と自己紹介文62円切手をはった封筒を同封のこと。
まったりソフト		PC-98	〒964-02 福島県安達郡東和町 戸沢字宮内12 佐藤良司	作品同封のこと。
うびよりっくソフト		PC-88VA PC-98	〒114 東京都北区豊島3-24-18 鈴木賢剛	特に背景の描ける方希望。女性の声優。
シャーマンソフト		PC-88、PC-98	〒171 東京都豊島区 雑司が谷2-26-4 黒沢様方	やる気のある方、まめに連絡が取れる方。自己PR同封のうえご連絡ください。

■プログラマー　原画　グラフィッカー　♫ミュージックコンポーザー　企画、シナリオライター　?雑用

D ō-Jinネットワーク
アクセス受け付け中

Dō-Jinネットワークは、読者と同人ソフトサークルをつなぐページです！　現在、次のようなアクセスをお待ちしています。よろしくね♡

❶同人ソフトサークルからいろいろなお知らせ

「ボクたちはこんなサークルです」、「こういうサークルを作りました」などの自分のサークルのPRや、「通販の発送が遅れています」「ソフトにバグがあったので交換します」など、同人ソフトやサークルに関係あることで、広くみなさんに知らせたいことは、封書またはおハガキで!?

❷同人ソフトちょっとCM

「新作のCMをしてほしい」ときは、イラストまたはゲーム画面が入っているディスクと、PR（140字くらいでどんなゲームかも忘れずに）・機種名を書いた紙を、「移植のCMをしてほしい」ときは、移植したゲームのサンプルと、通販金額・通販先・機種名を書いた紙を、それぞれ忘れずに同封してね。

❸スタッフ募集中

「ボクたちはこういうことができる人を捜しています」、「こんな人に参加してもらいたいな～」といった、同人ソフト制作の手伝いをしてくれる人がほしい場合は、募集する職種、開発機種を必ず書いて、封書またはハガキで送ってください。

❹仲間に入れて！

「こんな自分を使ってください」「だれか仲間に入れて！」など、どこかのサークルに入って同人ソフトを作りたい場合は、ハガキ（またはハガキと同じくらいの厚さの紙）に10センチ×12センチくらいの大きさで描いたイラスト）と、郵便番号・住所・氏名・年齢を含めた80文字くらいの自己アピールを必ず一緒に送ってね。

❺イベント情報

「イベントをやります！」な～んてときは、イベント名・開催日・開催時間・開催場所とその所在地をすべて記入して送ってね。なお、届いてから掲載まで早くても2か月はかかるので、十分考慮のうえ送ってくださいね。参加サークル募集の手紙も待ってます。

上記6つのアクセスは、サークル名と代表者氏名または個人名・代表者または個人の年齢・職業（学年）・連絡先住所・連絡先電話番号（連絡の取れる時間帯も書いてね）を忘れずに記入して以下のあて先まで送ってください。なお、記入もれや内容によって、掲載できない場合もあります。ご了承くださいね。



〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
Dō-Jinネットワーク係

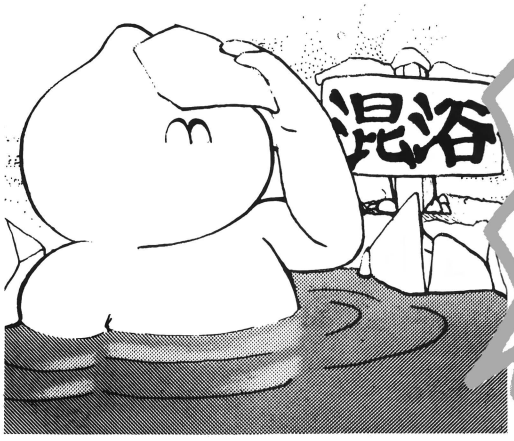
おにおんの アルゴリズムを見切ったぞ!?

まだまだ寒い日が続くねー。こんなときは、外に出て体を動かすと温かくなってよろし！　というわけで、今回は"動き"(アニメーション)をテーマにしたお話。がんがんC.G.を動かして、温かくするあるね!!　ん？



今月のアルゴリズム
アニメーションの巻●その1

イラスト／Y人



寒いけどこんにちは！　今回からまた新しいテーマ、「アニメーション」のアルゴリズムについて考えてみるよ。アニメーション処理は、コンピュータ（ハード）の進歩とともに、昔よりも簡単になったとはいえ、まだまだ難しいうえに面倒です。今回はまずその基本から押さえていって、ゆくゆくはパソコンの画面上で生き生きとした動きを実現するようにがんばってみましょう。

アニメーションと聞くと、テレビで見られるような動きのある絵を思いうかべてしまいがちですが、パソコンなどで表現できるアニメーションは、ハードの問題などで、まだまだテレビで見るほどのものには及びません。

しかし、静止している画像よりは、少しでも動いている画像のほうが見栄えがよいので、何とか動かすための努力はされています。今回は、そのようなパソコンの画像に少しでも動きを加える方法について考えることにします。これも広く考えれば、アニメーションのうちですからね。

パソコンなどのコンピュータで、アニメーションを実現するのに障害となる問題点が2つあります。

画面に動きを持たせるためには、パソコンの場合、画面に表示されているデータ（絵）を変化させなくてはなりません。データ（絵）を変化させるためにはプログラムで変えなければならないので、変化する面積が広ければ広いほど時間がかかります。つまり、問題の1つは、その変化させるための処理時間がかかりすぎるという点です。それでも、最近の機種はだいぶ速度が上がってきたので、それほど大きな問題にはならなくなってはきました。

もう1つの問題点は、アニメーショ

※このコーナーで掲載のプログラムは、同人ソフトに自由に組み込んで使ってかまいません。ただし、流通にのるような市販のソフトに使う場合には、編集部の許可が必要です。

ンをするのには、一度に記憶できる容量が足りないということです。ビデオテープなど、動く画像を記録するものは大量の画面を記憶しておけますが、コンピュータ本体には数画面分を記憶しておくのがやっとです。フロッピーにも、そんなに大量の画面は収められませんし、読み込みに時間がかかるので高速に表示できません。

そんなわけで、アニメーションというのはなかなか難しい処理なのです。そこを何とかうまく表現し、動いたように見せる方法についてお話ししていきますね。

今回は、よく使われるアニメーションのプログラムのアルゴリズムを２つ紹介します。別にこの２つしかないわけじゃなくて、今回は２つまでしか紹介できなかっただけで、続きは次回にさらに紹介するから安心してね。

まず１つは、最も手軽に動いているような表現を出す手法で、「パレットアニメーション」と呼ばれています。これは単純なやり方ですが、うまく使うと思わぬ効果が得られたりします。

アニメーションと言うと、人や物が移動するのを想像しますが、動くものでも静かに、さりげなく変化するもの

今月のアルゴリズムゲスト♡

EVIL　沢村さん



1970年８月生まれ。O型。A.R.E.SYSTEMの代表、シナリオを担当。今までに出したソフトは、『MURDER IN PLAYLAND』(PC-98)、『名探偵ぬまりん１、２』(MSX２)、『世界は二人のために』(PC-98)、『夏の来訪者』(PC-98)、『温泉より愛をこめて』(PC-98)、『GIDDY RUNNER』(MSX２)、『夏の出題者』(PC-98)、『雑煮DISK』(MSX２)、『おでんDISK』(MSX２)など など、多数に及ぶ。自宅にコンピュータがそろいまくっているところがポイント。

DARK　うらやんさん



1970年４月生まれ。血液型不明。プログラムを担当。以前、車の事故で死にそうになったところがポイントか？

NOROさん



1970年10月生まれ。A型。グラフィックとサブプログラムを担当。ノリとパワーで突き進むところがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュー

――みんな、どうゆうふうに集まったんですか？

沢：前からゲームを作りたかったんだけど、あるときコミケというのを知って、「本格的にソフトを作ってやろうじゃないか」と思い、高校のコンピュータ部や、中学校や小学校のときの友達を集めてサークルを作りました。

――最初にアドベンチャーを２作製作したようですが、そういうのが好きだったのかな？

沢：そうですね、アドベンチャーでギャグもの。

――やはりギャグを最初から……。

沢：ええ、ギャグは入れなくちゃいけないなと思ってました（笑）。

――プログラムを組む人も最初からそろっていたんですか？

沢：ええ、昔はボクもやっていたんだけど、今は他の人にまかせちゃっています。

NO：最初は彼も原画を描いていて、それをオレがスキャンできるように書き直してたんですけど、オレがまったく原画を無視して描くもんで、いつのまにかオレがグラフィックのメインになっていた（笑）。

――最初から人材が豊富にそろっていたんですね。

沢：うちのサークルは割りと人数が多いほうだと思うんですよ。メインが10人くらいですから……。

――ふーん、それだけの人をまとめているんですか？

沢：いや、みんな勝手なことやってますから（笑）。

NO：彼（沢村さん）の家にコンピュータがたくさんあるんで、そこでみんなが遊んでいるうちにソフトになっちゃうって感じで。

――制作したソフトの中に、アニメーションとかがけっこう使われていますけど……。

NO：最初は使うことになってなかったんですけど、オレが絵を描くとき、アニメーションを勝手に何枚か描いて、プログラマーに「ここはアニメ」って描いて渡したんですよ。そしたら泣きながらプログラムしてくれたんです（笑）。

――どうしてやろうと思ったの？

NO：アニメーションが好きだったんですよ。辞書のページの横にパラパラマンガ描いたりとかもしてたから。

――アニメーション描いてて苦労とかなかった？

NO：あんましなかったですね。楽しんで描いていたんで（笑）。

――アニメーションのプログラムはどういうふうにやっているんですか？

う：アニメーションが始まる前に、データをディスクからガンガン読み込むんですよ、メモリに。その後、画面に転送しているんです。

NO：メモリでは圧縮されていないんだよね。

う：ディスクから圧縮データを読み込みながら展開してメモリーにためてるんで、メモリが500Ｋぐらい取ってやっていました。

――ひー、そんなに（笑）。それじゃ、アニメーションを作る人とかにアドバイスはありますか？

NO：技術とかは後からついてくるものだから、じつはほとんどないんですけど（笑）、やってみることですね。あとは、ノリとパワー（笑）。

う：プログラム的にアニメーションで問題になるのは、グラフィックデータの量なんです。だから、あとは圧縮との戦いですね。

――それでは、ソフトを作っているうえで気を使っているところとか、ここを見てほしいっていうところはどこですか？

沢：そうですね。やっぱりエンターテイメントを目指しているということで……、気を使っているのは、プレイして楽しめるものをと。

う：ボクは、やってもらった人に驚いてもらえるか、あきれてもらえればいいなと思っています。

NO：オレも、とりあえず見た人の心にちょっとでも残ったらいいなぁと!?

沢：あと「他のサークルとは違う！」っていうのが……。

NO：とりあえず自分たちのやりたいことをやっているんですけどね。

沢：アンケートでも友好的なこと書いてきてくれたら「うれしい」で、ふざけんなっていうのが来たら「こっちこそふざけんな！」って感じで、少なくとも次回作には影響しませんね（笑）。

――最後に次回作についてですが……。

沢：予定では、『名探偵ぬまりん３』が完成します。あとは、みんな新作の構想ができているんで、春か夏あたりには形にしたいと思っています。「サイバー・サイキック・ラブコメ」、「本格社会派・ドキドキ・アドベンチャー」とか……。

NO：「デリシャス・カモンシリーズ」とかも。

――いったいなんなのそれは（笑）？

がありますよね。たとえば、海の風景の静止画があったとして、このままでは動きはありませんが、海の波が少しでも動いたり、色が変わったりすると、動いている映像を見ている気分になります。

このように、主に背景などで動いている表現や、光ったり、点滅したりしているのをプログラムで制御してやるわけです。実際には、パレットという瞬時に画面の上の指定された色だけを変化させる機能を使って行うので、パレットアニメーションと呼ばれます。

パレットアニメーションは、一定時間ごとに画面上の決まった色が変化するようにプログラムを組んでおいて、それに合わせて絵を描かなければなりません。しかし、絵の枚数は実質、静止画1枚だけを用意しておくだけでよいので、メモリの節約にもなりますし、絵を何枚も描く作業よりは楽です。

この方法を使ったプログラムがリスト1とリスト2です。ただし、この方法は使用できる色の数が限られているパソコンでは、表現力が落ちてしまうので、あくまで補助的な役割を果たすだけというのが現状です。

このサンプルプログラムでは、PC-98の16色ボードで発色できる、16色のパレットのうち8色を使って、パレットアニメーションを行っています。

10行では画面モードなどの初期設定です。ここで、640×400ラインの16色モードに設定します。また、P(0)～P(7)までの配列変数を定義していますが、これは8～15番目までのパレットに設定する、色の番号を記憶させておくためのものです。**20行**でその配列変数の値を代入しています。ここでやっている計算は、色番号を出すためのものです。PC-98では、4096色までの色を指定できますが、この色番号は、〔青の輝度〕＋〔赤の輝度〕＊16＋〔緑の輝度〕＊256で計算します（輝度は0～15までの値）。つまり、**20行**では緑がだんだん明るくなるような値を計算しているわけです。

30～60行は、わかりやすいようにパレット0～15までの箱を画面上に描くようにしている部分です。

70～100行が実際に動いてるように、アニメーションさせるための箱を描く部分です。パレット番号をずらしながら、大きさの違う箱を表示するようにしています。

110行では、アニメーションさせる前に、画面を一時停止しています。ここで何かキーを押すまで待ちます。

120～150行までが、実際にパレットを一定時間ごとに変化させてアニメーションの効果を出すための部分です。パレット8～15に、配列変数P(0)～P(7)の値を設定した後、P(0)～P(7)の値をずらします。つまり、P(1)の内容をP(0)に移し、P(2)の内容はP(1)に移し……という具合に1つ隣の値にずらすわけです。

これを繰り返すことにより、パレット8～15の内容がくるくると変化するようになります。ここでは、何かキーが押されるまで繰り返しています。何かキーを押すと、**160行**で画面をクリアして終了します。

リスト1

■パレット切り換えによるアニメーションのサンプルプログラム

――――― PC-9801版(DISK BASIC用)

```
10 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,
25,0,1:COLOR 5,0,0,0,2:CLS 3:DIM P(7)
20 FOR A=0 TO 7:B=1024+A*256:P(A)=B:NEXT
30 FOR A=0 TO 15
40  X1=A*32:X2=A*32+31
50  LINE(X1,368)-(X2,399),A,BF
60 NEXT
70 FOR A=0 TO 15:C=0
80  FOR B=0 TO 7
90   X1=A*32+C:X2=A*32+31-C:LINE(X1,C)-(
X2,31-C),8+B,BF:C=C+2
100 NEXT B,A
110 A$=INPUT$(1)
120 FOR A=0 TO 7:COLOR=(8+A,P(A)):NEXT
130 B=P(0):FOR A=0 TO 6:P(A)=P(A+1):NEXT
:P(7)=B
140 FOR A=1 TO 600:NEXT
150 IF INKEY$="" THEN 120
160 CLS 3:END
```

※16色ボード、アナログディスプレイが必要です

リスト2

■パレット切り換えによるアニメーションのサンプルプログラム

――――― X68000版(X-BASIC用)

```
   10 screen 1,0,1,1:console ,,0:dim p(7
):str v
   20 for a=0 to 7:b=rgb(a*2+16,0,0):p(a
)=b:next
   30 for a=0 to 15
   40  x1=a*32:x2=a*32+31
   50  fill(x1,480,x2,511,a)
   60 next
   70 for a=0 to 15:c=0
   80  for b=0 to 7
   90   x1=a*32+c:x2=a*32+31-c:fill(x1,c
,x2,31-c,8+b):c=c+2
  100 next:next
  110 v=inkey$
  120 for a=0 to 7:palet(8+a,p(a)):next
  130 b=p(0):for a=0 to 6:p(a)=p(a+1):ne
xt:p(7)=b
  140 for a=1 to 400:next
  150 if inkey$(0)="" then goto 120
  160 wipe():end
```

これは、リスト1のプログラムをX-BASIC用にしてみたものです。処理を行っている行番号などは、リスト1と同じなのでそちらの説明も見てくださいね。X-BASIC版では、色番号の計算にRGB関数を使っているので、色番号の計算は、PC-98よりも簡単になっています。

さてさて、もう1つの方法とは、ごくごくあたりまえの方法で、コンピュータのVRAMに前もって動く画面を2つ以上描いておいて、それを交互に表示してゆくというものです。ただし、これはコンピュータのハードの機能として、2つ以上の画面を瞬時に切り換える機能がなければなりません。幸い最近のパソコンには、ほとんどこの機能がついています。PC-88では、白黒の画像を3つ切り換える機能がついていましたし、PC-98でも最近のモデルは、640×400ドット、16色の画像を2つ記憶しておいて切り換えることが可能です。その他、MSX2やX68000、FM TOWNSなどにも同等の機能がついています。これを使ってアニメーションを表現する方法を、「ページ切り換え」とここでは呼びましょう。あらかじめ各ページ（画面をたくさん記憶しておける機種では、たいがいその画面をページ1、ページ2……という呼び方で説明しています）に対応した絵を用意して

リスト3

■ページ切り換えによるアニメーションのサンプルプログラム

——PC-9801版（DISK BASIC用）

```
10 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,
25,0,1:COLOR 5,0,0,0,2:CLS 3
20 FOR A=1 TO 14:B=256*(16-A):COLOR=(A,B
):NEXT:COLOR=(15,1536)
30 FOR A=0 TO 5
40  X1=A*80:X2=X1+32:LINE(X1,0)-(X1+63,6
3),15,BF
50  FOR B=14 TO 1 STEP -1:CIRCLE(X2,32),
B*2,B:PAINT(X2,32),B,B:NEXT B,A
60 SCREEN ,,1,33:CLS 3
70 FOR A=0 TO 5
80  X1=A*80:X2=X1+32:LINE(X1,0)-(X1+63,6
3),15,BF
90  FOR B=14 TO 1 STEP -1:CIRCLE(X2,32),
B,B:PAINT(X2,32),B,B:NEXT B,A
100 SCREEN ,,,1:FOR A=1 TO 5000:NEXT
110 SCREEN ,,,33:FOR A=1 TO 5000:NEXT
120 IF INKEY$="" THEN 100
130 CLS 3:END
```

※16色ボード、アナログディスプレイが必要です

このプログラムでは、PC-98の16色ボードで発色できる、640×400ドットのグラフィック画面2枚を一定時間ごとに交互に切り換えることによって、アニメーションの効果を出しています。

リストの10行はまず画面モードなどの初期設定です。ここでまず、640×400、16色モードに設定します。20行では、きれいなグラデーションを出せるようにパレットの設定を行っています。

そしてまず、最初の画面（ページ1）に図形を描きます。これは、30～50行で行っています。ここでは、画面に6つ、球体のような立体感のある図形を描いています。

次に、2つ目の画面（ページ2）にも図形を描きます。そのために、60行で、操作するページを切り換えています。そして、70～90行で、切り換えたページ上に、再び6つの図形を描いています。ただし、今度は少し小さめのものになるようにしてあります。

これで、ページ1とページ2に少し違った画面が描かれました。これを、100～110行で切り換えています。この640×400ドットの16色モードでは、SCREEN ,,, 1でページ1を表示し、SCREEN ,,, 33でページ2を表示します。この値は、画面モードによって違うので、詳しくはBASICマニュアルをよく読んで研究してくださいね。

このプログラムでは、ページ1とページ2をある程度時間を置いて切り換える作業が、キーを押されるまで繰り返されます。キーを押すと、画面をクリアして終了します。

リスト4

■ページ切り換えによるアニメーションのサンプルプログラム

——X68000版（X-BASIC用）

```
  10 screen 1,1,1,1:console ,,0
  20 for a=1 to 14:b=rgb(0,31-a*2,0):pa
let(a,b):next:palet(15,rgb(0,10,0))
  30 apage(0):for a=0 to 5
  40  x1=a*80:x2=x1+32:fill(x1,0,x1+63,
63,15):b=14
  50  repeat:circle(x2,32,b*2,b):paint(
x2,32,b):b=b-1:until b=0:next
  60 /*
  70 apage(1):for a=0 to 5
  80  x1=a*80:x2=x1+32:fill(x1,0,x1+63,
63,15):b=14
  90  repeat:circle(x2,32,b,b):paint(x2
,32,b):b=b-1:until b=0:next
 100 vpage(1):for a=1 to 2000:next
 110 vpage(2):for a=1 to 2000:next
 120 if inkey$(0)="" then goto 100
 130 wipe():end
```

これは、リスト3のプログラムをX-BASIC用にしたものです。処理を行っている行番号などは、リスト3と同じなのでそちらの説明も参考にしてくださいね。X-BASIC版で主に違っている点は、ページの切り換えにSCREEN命令でなく、apage( )，vpage( ) という命令を使っているところです。X68000では、PC-98よりもさらにページ数が取れますが、PC-98版と同じにしておくために、ページ1とページ2だけにしてあります。

おき、あとは本のページをめくるように、画面を瞬時に変えてゆくわけです。

この方法は何のヒネリもないあたりまえの手法ですが、後々いろいろなものに応用されてゆくので、基本としておさえておきましょう。

リスト3、4がこの方法を使うプログラムを試しに作ってみたものです。

マニュアルなどを参考にしてページ切り換えのプログラムを作るのはそんなに難しくないと思うので、研究してみるのもいいかもしれないですよ。

PC-98のお部屋

その11

16色対応！ アナログパレット、フェードイン&フェードアウトルーチンの巻

今回は、マシン語を使ったちょっと豪華なパレット設定ルーチンを紹介しましょう。このルーチンでは、割り込みを使ってフェードイン&アウトを行うので、何かを処理しながら消えていくような効果も出せるうえに、BASICなどで普通に設定したときに出る画面のちらつきがありません。今回前ページで説明している、パレットアニメーションなどの処理にも併用できて便利ですよ。

打ち込み方

このプログラムを動作させるには、4096色中16色の表示ができるPC-98（または互換機）が必要です。また、このプログラムはN88(86)-DISK BASICと、MS-DOS版のN88(86)-DISK BASICのどちらでも動作します。

リスト5がマシン語のルーチンのファイルを作るプログラムです。まず、リスト5を打ち込んで、実行させてください。打ち込みに間違いが発見されると、途中で中断するようになっています。無事、すべて正しいと判断されると、ディスク上に、"pal.obj"というマシン語ファイルを作成して終了します。

これで準備はOKです。あとは、リスト6のサンプルプログラムを打ち込んでみて、正常に動作するかどうか確認してみてください。

使い方

このルーチンは、BASICからCALL命令で呼び出せるように作られています。そのための下準備として、まず、

```
CLEAR ,&H3000:DEF SEG=&H3000:BLOAD "pal.obj",0
```

リスト5 ■16色対応！ フェードイン&フェードアウトを行うルーチン
——— PC-9801版(DISK BASIC用)

```
100 CLEAR ,&H3000:DEF SEG=&H3000:I=0:N=1
000
110 S=0:FOR A=1 TO 32:READ A$:Z=VAL("&H"
+A$):POKE I,Z:S=S+Z:I=I+1:NEXT
120 READ A$:S=S AND 255:IF VAL("&H"+A$)<
>S THEN PRINT"error in line :";N;"-";N+1
0:END
130 N=N+20:IF N<1260 THEN 110
140 BSAVE"pal.obj",0,&H1A0
150 PRINT"Ok.Completed.":END
1000 DATA CF,90,90,E9,A0,00,E9,D7,00,E9,
09,01,E9,1F,01,E9
1010 DATA 76,01,E9,9D,00,00,FF,FF,2E,F6,
26,9A,01,04,08,D0,D9
1020 DATA E8,D0,E8,D0,E8,D0,E8,C3,BB,9B,
01,B9,10,00,32,D2
1030 DATA 8A,C2,FE,C2,E6,A8,8A,07,43,E8,
DC,FF,E6,AE,8A,07,4D
1040 DATA 43,E8,D4,FF,E6,AC,8A,07,43,E8,
CC,FF,E6,AA,E2,E0
1050 DATA C3,1E,50,8C,C8,8E,D8,2E,FF,0E,
98,01,75,28,2E,A1,94
1060 DATA 96,01,3D,00,00,7C,0B,2E,A3,98,
01,2E,FE,06,9A,01
1070 DATA EB,0B,F7,D8,2E,A3,98,01,2E,FE,
0E,9A,01,53,51,52,8C
1080 DATA E8,A5,FF,5A,59,5B,FA,B0,20,E6,
00,2E,A0,9A,01,0A
1090 DATA C0,74,08,3C,10,73,04,E6,64,EB,
07,2E,C7,06,16,00,09
1100 DATA 00,00,58,1F,FB,CF,B0,01,E6,6A,
2E,C7,06,16,00,00
1110 DATA 00,CF,2E,C7,06,16,00,FF,FF,2E,
80,3E,15,00,00,74,A6
1120 DATA 1E,FA,33,C0,8E,C0,BB,28,00,2E,
A1,92,01,26,89,07
1130 DATA 2E,A1,94,01,26,89,47,02,2E,C6,
06,15,00,00,FB,CF,89
1140 DATA C4,77,04,26,8B,0C,C4,37,26,8B,
14,1E,8C,C8,8E,D8
1150 DATA 8B,C1,03,C0,03,C1,05,9B,01,8B,
D8,8A,C2,80,E2,0F,28
1160 DATA 88,17,43,D0,E8,D0,E8,D0,E8,D0,
E8,88,07,43,80,E6
1170 DATA 0F,88,37,1F,CF,C4,37,26,8B,04,
1E,8C,CA,8E,DA,3C,7E
1180 DATA 10,76,02,B0,10,2E,A2,9A,01,E8,
FC,FE,1F,CF,C4,37
1190 DATA 26,8B,04,1E,8C,CA,8E,DA,2E,A3,
96,01,2E,C7,06,98,0A
1200 DATA 01,01,00,2E,C7,06,16,00,01,00,
33,C0,8E,C0,BB,28
1210 DATA 00,FA,E4,02,24,FB,2E,80,3E,15,
00,00,75,17,26,8B,75
1220 DATA 17,2E,89,16,92,01,26,8B,57,02,
2E,89,16,94,01,2E
1230 DATA C6,06,15,00,01,BA,51,00,26,89,
17,8C,CA,26,89,57,20
1240 DATA 02,E6,02,FB,E6,64,1F,CF,2E,A1,
16,00,C4,37,26,89
1250 DATA 04,CF,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,7F
```

※ 16色ボード、アナログディスプレイが必要です

次のページへ続く

◆前ページからの続き

という手順で、マシン語プログラムをメモリにロードしてきます。ただし、MS-DOS上のN88(86)-DISK BASICで使用する際には、ちょっと変わって次のようになります。注意してください。

```
CLEAR ,&H1000:DEF SEG=SEGPTR(2):BLOAD "pal.obj",0
```

そして次に、ルーチンを呼び出すための変数を設定します。

```
PAL.INIT%=3:PAL.SET%=6:PAL.SHOW%=9:PAL.FADE%=12:PAL.DONE%=18
```

これでとりあえず下準備はOKです。これから説明する5つの機能が使えるようになります。

機能❶／ルーチン初期化
使用法／CALL PAL.INIT%

❶このルーチンを使う際の準備を行うものです。最初に1度実行しておかなければなりません。

機能❷／パレット設定
使用法／A%=パレット番号：B%=設定値：CALL PAL.SET(A%,B%)

❷パレットに指定する色の番号を設定します。BASICのCOLOR=(a,b)と同様ですが、この命令だけでは実際にパレットは変更されません。

機能❸／全パレット変更
使用法／A%=輝度：CALL PAL.SHOW(A%)

❸機能❷で設定した値に変更する命令です。輝度は0～16までで、16だと設定したとおりの色で変更され、数字が減るにしたがって暗くなっていきます。

機能❹／オートフェードイン&アウト
使用法／A%=フェードイン&アウト速度：CALL PAL.FADE(A%)

❹自動的にフェードイン&フェードアウトを行います。A%に指定する値は、＋1～＋127だと、フェードインになり、数値が多いほどゆっくりとフェードインしてきます。また、－1～－127を設定すると、フェードアウトとなり、値が－127に近いほど、ゆっくりとフェードアウトします。

機能❺／ルーチン使用終了
使用法／CALL PAL.DONE%

❺このルーチンでは割り込みを使っているので、他に割り込みを使って制御するようなプログラムがあった場合には、誤動作をする可能性があります。そのためルーチンを使い終わったたら、この命令を実行しておくと、より安全なプログラムになります。別に使わなくても平気なようにはなっていますけど……。

これらの機能をチェックするためのプログラムがリスト6です。あなたも、このルーチンを使ってスムーズな画面転換のソフトを作ってみてくださいね。それでは、また来月。

リスト6 ■チェック用サンプルプログラム
——— PC-9801版(DISK BASIC用)

```
20 CLEAR ,&H3000
30 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
40 DIM C(15)
50 FOR I=0 TO 100
60   X0=INT(RND(1)*500):Y0=INT(RND(1)*300)
70   SX=INT(RND(1)*100):SY=INT(RND(1)*100)
80   C=INT(RND(1)*15)+1
90   LINE( X0, Y0)-STEP( SX, SY),C,BF
100 NEXT
110 FOR I=0 TO 15:C(I)=INT(RND(1)*4096):NEXT
120 '
130 DEF SEG=&H3000
140 BLOAD "pal.obj",0
150 PAL.INIT%=3:PAL.SET%=6:PAL.SHOW%=9:PAL.FADE%=12:PAL.STAT%=15:PAL.DONE%=18
160 CALL PAL.INIT%
170 FOR I=0 TO 15
180   C%=C(I):N%=I:CALL PAL.SET%(N%,C%)
190   PRINT N%,HEX$(C%)
200 NEXT
210 FOR I=15 TO 0 STEP -1
220   D%=I:CALL PAL.SHOW%(D%)
230   FOR J=0 TO 900:NEXT
240 NEXT
250 A$=INPUT$(1)
260 G%=1:CALL PAL.FADE%(G%)
270 A$=INPUT$(1)
280 CALL PAL.DONE%
```

※ 16色ボード、アナログディスプレイが必要です



てなわけで、今回は「パレットアニメション」と「ページ切り換え」についてお話ししましたが、「ページ切り換え」にはまだ続きがあって、応用すればもっともっといろいろな表現ができるので、それについてまた次回説明しますね。みんなも、がんばって同人ソフトにアニメーション処理を入れてみてね。それじゃ、またー。　　(おにおん)

※なお都合によりこのコーナーのご質問は、住所・氏名・電話番号を明記したハガキで「Dō-Jinファン　おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?係」まで、お問い合わせください。あて先は、P.148参照。また、プログラムの移植、同人ソフトの技術的な質問もドシドシこちらに送ってね。

MUSIC LALFでゲームミュージックに挑戦!!

第5回

さて、いよいよ応募していただいた課題曲のアレンジの発表だ。ちなみに、BASICの作品も、MUSIC LALFのデータに変換して掲載した。記述は違っても同じメロディが鳴るので、ご安心を。しかし、BASICのリストのままだと長いので1曲まるごと掲載できないと思っていたが、マクロコマンドを利用したら短くなって掲載できた。ヨカッタヨカッタ。

監修　古代祐三
文／藤井良彦
イラスト／谷川むつみ

ご応募ありがとう みんなの作品を紹介するよ!

●いよいよ、添削講座の開始だよ

読者のみなさん、明けましておめでとうございます。今年も、MUSIC LALFをよろしくね。とはいっても、テクノポリスの編集は知る人ぞ知る年末進行に入っているので、実はこの原稿を書いているのはまだ11月だったりするんだ。クイーンのフレディー・マーキュリーが、エイズで死亡してしまった、なんていうニュースを聞きながらこの記事を書いているんだよ。

さて、この連載も今回で5回目。昨年11月号から募集をはじめた「課題曲」に、読者のみなさんから寄せられた作品もだんだん増えてきた。そこで今回からは、それらの作品を古代先生がコメントしたり添削したり、というスタイルで進めていくことにしたいと思う。

今回取り上げるのは、静岡県の増浜成祥クンから寄せられた作品と、埼玉県のSoundler(サウンドラー)クンから寄せられた作品だ。もともと同じ課題曲なのでタイトルのつけようがないけど、増浜クンの作品はファイル名の〝ORI.MLF〟から〝ORI〟(リスト1)と、Soundlerクンの作品は、ファイル名の〝KADAI.MLF〟(リスト3)から〝KADAI〟とそれぞれ呼ぶことにしよう。この作品はもともとBASICのMMLで書かれていた作品だが、この記事の中では、MUSIC LALF形式に変換したリストで紹介することにしたい。紙面の都合でずいぶん小さく縮尺してあるけど、それぞれのリストを見てほしい。見にくいかもしれないが、MUSIC LALFを持っている人は打ち込んで鳴らしてみてはどうかな？　打ち込むときは、数字の1と英語の小文字の1（エル）、数字の0（ゼロ）と英語のO（オー）などに注意して打ち込んでね。では、古代先生どうぞ。

●増浜クンの作品、〝ORI〟について

古代：こんにちは。古代祐三です。たくさん応募してくれてどうもありがとう。

藤井：では、さっそく応募作品を聞いてみましょう。まずは、増浜クンの作品で、〝ORI〟(リスト1)です。古代先生、いかがですか?

古代：なんか、メロディーとベース、オブリガートといった各パート間のボリュームバランスがちょっと変ですね。

藤井：これではメロディーが死んじゃってますからねぇ。

古代：こういうときは、1度データを作ってから何度か聞いて、もうちょっとよく考えて直すと、それだけでもグッとよくなるんだ。

藤井：音色の選び方も、もうちょっと工夫すると生きてくると思うな。ベースとか。

古代：そう。あと、ベースのパートは、ちょっとメロディーラインがおかしいと思う。このままじゃ、コードから外れちゃってる



リスト1

```
# title "ori.mlf "
# config ql

A  T198  l8@3 |o5 e2f2 g2c4<b4 a2>d2 o4 a4b4>c2|2
B        l8@1 |o3 e4e4ff4. d2<b2 g4>g<ba4g4> / f4ede<gab> |2 f2c2
C        l8@2  o3 M1,1,-30,80|[[e4>f4<]3/e4>ff<|2 />ffc4<|2f4r4
D       @0 q7v1518 o5 |e4.ef4ga g4d4e2 c4.ed4c<b a4b>cc2|2
E       @0 q7v1518 o5 |e4.ef4ga g4d4e2 c4.ed4c<b a4b>cc2|2
F       @0 q7v1518 o4 |c2f2 g2c4<b4 a2>d2 / f4ede<gab> |2 f4edc

# @1   : {
        7,  0,
       31, 15,  0,  6,  2,  36,  0, 12,  0,
       31, 14,  1,  6,  2,  45,  0,  1,  7,
       31, 10,  1,  6,  2,  24,  1,  1,  3,
       31,  8,  3,  6,  2,   0,  1,  1,  0, "EBass " }
# @2   : {
        7,  6,
       31, 14, 10,  6,  2,   0,  0,  8,  3,
       31, 18,  5,  7,  5,   4,  0,  8,  7,
       31, 22, 12, 15,  8,   4,  0,  1,  0,
       31, 12,  8, 15,  8,   4,  0,  1,  0, "SysTom" }
# @3   : {
        7,  6,
       31, 10,  8,  6,  6,  38,  1,  6,  0,
       31,  8,  6,  4,  6,  19,  0,  4,  0,
       31,  6,  8,  5,  7,  19,  1,  1,  0,
       31,  7,  5,  4,  5,  19,  1,  4,  0, "Main  " }
```

リスト2

```
# title "ori2.mlf"
# config ql

A  T198  l8@3 v14 |o5 e2f2 g2c4<b4 a2>d2 o4 a4b4>c2|2
B        l8@1 v15 |o3 c4c4ff4. g2cdc<b a4a4>d4d4f4g4c2|2
C        l8@2 M1,1,-30,80 o3 [[[e4>f4<]3/e4>ff<|2/>ffc4<|2>f4r4<
D        v15  q7l8o5 |e4.ef4ga g4d4e2 c4.ed4c<b a4b>cc2|2
E        v13r8q7l8o5 |e4.ef4ga g4d4e2 c4.ed4c<b a4b>cc2|2
F        v15  q7l8o4 |c2f2 g2c4<b4 a2>d2 / f4ede<gab> |2 f4edc2
```

感じに聞こえる。

藤井：たぶん、そういうところも含めて、増浜クンの頭の中では、イメージしているアレンジがあって、それがカッコよく鳴っているんだろうけど、あまりうまくデータとしてプログラムできていないんだと思うなぁ。

古代：うん、ちょっと直すだけで、増浜クンのイメージしているものにグッと近くなると思う。

藤井：メロディーとベースとからみとか、気持ちはわかるんだよね。

古代：じゃ、ぼくがちょっと直してみましょう(リスト2の〝ori2〟を見てね)。

古代：くわしい修正点は、リストを参考にしてもらいたいけれど、そんなにはいじっていない。おもな修正点は、ボリュームバランスの調整と、ベースラインの変更、あとSSGのパートにエコーをかけたぐらい。でも、けっこう変わるでしょ。

藤井：たぶん、増浜クンのイメージはこんな感じなんでしょうね。あと、リズムのアレンジがちょっと単純かなって気もするので、これが、次の課題でしょうね。

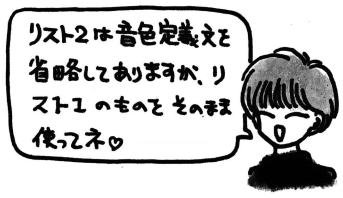
古代：いろいろ試してみて、トライ・アンド・エラーをくりかえすと、だんだん自分のイメージをくっきりと表現する方法が見えてくるようになるので、次のテーマを見つけて挑戦してみてね。あ、それからいっしょに送ってくれた曲もちゃんと聞きましたよ。BASICでよく頑張って作っているなぁと思いました。

●Soundlerクンの作品について

藤井：さて次は、Soundlerクンの応募した作品、〝KADAI〟(リスト3)です。これはなかなかいいですよね、古代先生。

古代：そうだね、全体的によくまとまっているなぁ。

藤井：アレンジがいいですね。メロディーのイメージをよく理解して、それをうまくいかしたアレンジになっている。



古代：イントロとか、つなぎの部分とか、Soundlerクンのオリジナルアレンジの部分もgoodだね。うまく一体化してるし。

藤井：構成のメリハリもうまいですよね。

古代：なかなか聞かせるよね(笑)。

藤井：なんというか、アレンジとかの発想がバンドっぽいよね。すごく自然に聞けるし、聞き手をうまくひっぱっていくような仕掛けもある。

古代：クラップ(編注:手拍子のような音)の音が気持ちいいね。

藤井：リズムパートはがんばってますよね。大きい音で、オーディオから流してもバッチリ決まってるし。パーカッション関係はコったただけの効果が出てる。ノリもいいし、完成度を高めるのカギになっている。

古代：この曲は、このままゲームのBGMとしてつかえそうなデキだよ。

藤井：FM音源の音色とか、SSG音源のいかし方とか、細かいところまで気を使ってあるし。

古代：これに関しては、いうことがないでしょう。Soundlerクンは、いろいろな音楽をけっこう聞き込んでいる感じがするので、次は、もっと高度な表現力とか、研究してみるといいんじゃないかな。

●最後にひとこと、総評を

藤井：ということで、今回は2作品を紹介したのですが、全体を通してのご感想をお願いします。

古代：最初、課題を出したときにはどんな感じであがってくるのかなと、ちょっと不安なところもあったけど、なかなか力作が応募されてきて、ひと安心(笑)。今回取り上げた2作品は、どちらもポップな仕上がりでなかなか楽しめました。

ただ、応募作品がBASICが多かったのが残念。MUSIC LALF発売前に制作にかかったと思うから仕方がなかったのかもしれないけれど、やっぱり次はBASICでなく、MUSIC LALF使って機能を限界までつかったアレンジを試みてくださいね。

藤井：どうもありがとうございました。また来月もよろしく。

リスト3

```
# title "kadai.mlf"
# config C128
# *1 {q0c64c+64d64d+64q1e4^16ef4gag4d4q0d32d+32q1e.^4}
# *2 {c4.eq0c32c+32q1d.c<ba4b>cc2}
# *3 {c>c<cf4>f<<g>gc>c<cf4>f<<g>g}
# *4 {c>c<c<f4>f<f>f<g>g<g>>c<c>c<<b>b <a>a<a>d4>d<d>d<f>f<}

A  T172   @7v14o3l8q0  [c>c<cf4>f<<g>gc>c<cf4>f<<g>g]2
B         @6v2l8o5q3   [r1]4
C         l8           [r1]4
D         @0l8o5v12    [r1]4 M1,1,3,12
E         @0l8o5q0v11  [r1]4 M1,1,1,8
F         @0l8o5q0v11  [r1]4 M5,1,1,6

A  [*4ede<ga16a16b16b16>]2 *3*3
A [[*4fg<g>g<g16g16>g16g16]2/
A  f>f<ff4>f<c>f<g>g<gg4>g16<g16f>f16<f16> <e>e<ee4>e<b>e<a>a<aa4>a16<a16g>g16<g16
A  d>d<de4>e<ef4>f<ff4>f<c>f< <v14g>d<gg4>g<d>g<g>>d<<gg4>g>d<g16g16v14
A  ]2 [*4ede<ga16a16b16b16>]2

B [r1]10 *3 [<v13cdef4gag2g4ab>c e<a4>d4c<baq0fgabga>cdq3]2
B  v13c2^8e4d2.<gb>c d2^8g4e2.efg fddgeeea2f4>c4 q0c1<q12b1^8
B [<v13cdef4gag2g4ab>c e<a4>d4c<baq0fgabga>cdq3]2 [q0c1^4r2. r1r2^8q3ccc]2

C  [[r1]2  @2v15o3r1r2 raa16a16a]2
C [[@4v14o6q21a4@2v15o3q6a@5v14o5q0d@1v13o1q6a@2v15o3q6aa@3v13o2q6a@1v13o1q6a
C   @3v13o2q6a@2v15o3q6a16a16@5v14o5q0d@1v13o1q6a@2v15o3aa@3v13o2q6a]8 /
C  @4v14o6q21a4@2v15o3q6a@4v14o6q21a4@2v15o3q6a16a16a
C  @4v14o6q21@2v15o3q6aa16a16a@1v13o1q6a@2v15o3q6aa@3v13o2q6a
C  @3v13o2q6v14av14av14av14a@3v13o2q6v14av14av14av14a@3v13o2q6v14av14av14av14a
C  @1v13o1q6a@3v13o2q6a@2v15o3q6a16a16@5v14o5q0d  ]2

D   *1*2*1*2 r1r1r1r1 *1*2*1*2
D  q0f4.>q3c2^8q0d4.<q3g2^8 q0b4.>q3e2^8q0a4.q3e2^8<
D  q0a4.b2>c1^8 d2.^8<l16g<gb>d<b>dgbgb>dgdgb>d<bd<l8
D   *1*2*1*2*1*2*1*2

E  [[c2<f2g2>c4<b4 a2d2f4g4q3c2q0>]2 / <*3*3>
E  ]2 <a4.>a2^8b4.<b2^8> g1>c1<
E  f4.g2f1^8    g2.^8l16d<dgbgb>dgdgb>d<b>dgbg<bl8
E  [c2<f2g2>c4<b4 a2d2f4g4q3c2q0>]4

F   *1*2*1*2 r1r1r1r1 *1*2*1*2
F  q0f4.>q3c2^8q0d4.<q3g2^8 q0b4.>q3e2^8q0a4.q3e2^8<
F  q0a4.b2>c1^8 d2.^8<l16g<gb>d<b>dgbgb>dgdgb>d<bd<l8
F  *1*2*1*2*1*2*1*2

A  T130   @8v13c2f2g2c4<b4
B         *1
C         @8v12o2c2f2g2c4<b4
D         o6*1
E         o6c2<f2g2>c4<b4
F         o6*1

A  T110   a2> T90 d2 T70 f4ed T50 c2
B         *2
C         a2>d2f4edc2
D         *2
E         a2d2f4g4q3c2q0>
F         c4.ed4c<ba4b>cq3c4.
```




```
# @1   : {
        0,  5,
       31, 18, 18, 10,  1,  7,  0,  0,  0,
       31, 12,  8,  6,  5,  0,  0,  0,  0,
       31, 12,  8,  6,  5,  0,  0,  0,  0,
       31, 12,  8,  6,  5,  0,  0,  0,  0, "basdra" }
# @2   : {
        7,  4,
       31,  0,  4,  3,  2,  4,  0, 15,  0,
       31, 24, 18,  8,  2,  0,  0,  0,  0,
       26, 18, 18,  5,  5, 17,  0,  0,  0,
       26, 17, 14,  8,  5,  5,  0,  0,  0, "Snadra" }
# @3   : {
        7,  6,
       31,  0,  0,  0,  2,  0,  0, 15,  4,
       31, 24, 15,  7,  9,  0,  0,  2,  4,
       31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  2,  7,
       31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  2,  1, "SynTom" }
# @4   : {
        7,  4,
       31, 31,  0,  0,  1,  7,  0, 15,  1,
       27, 31,  7,  4,  1, .0,  2,  5,  7,
       31, 28,  0,  3,  3, 12,  0,  7,  1,
       31, 31,  8,  5,  7,  0,  2,  2,  7, "Symbal" }
# @5   : {
        7,  5,
       31, 15,  0,  0,  2,  3,  0,  0,  1,
       21, 18, 17, 15,  2,  6,  0,  7,  0,
       26, 17, 16, 15,  1,  6,  0,  7,  0,
       31, 23, 21, 15, 13,  0,  0,  7,  0, "clap  " }
# @6   : {
        7,  2,
       31,  4,  0,  6,  1, 27,  0,  3,  1,
       31,  5,  0,  0,  5, 41,  0,  6,  7,
       30,  4,  0,  6,  0, 33,  0,  1,  5,
       21,  3,  0,  7,  8,  8,  0,  4,  4, "Sax   " }
# @7   : {
        7,  2,
       31, 17,  6, 15,  2, 27,  0,  2,  0,
       31, 17,  6, 15,  2, 22,  0,  1,  0,
       31, 15,  6, 15,  2, 27,  0,  2,  0,
       31, 15,  6, 15,  2,  0,  0,  2,  0, "bass  " }
# @8   : {
        7,  5,
       31, 10,  0,  6,  2, 29,  0,  2,  7,
       31,  0,  0,  7,  3, 38,  0,  4,  7,
       31, 12,  0,  7,  4, 20,  0,  2,  1,
       31, 10,  0,  6,  5,  0,  0,  3,  7, "brasba" }
```

目的の音色を作るコツってあるのかな？

●質問コーナー

さて、最後はおなじみの質問コーナーです。今回は、岩手県のT-07-Sクンからの質問を取り上げてみましょう。

Q：「ピアノなどの目的の音色を作るコツのようなものはあるのでしょうか？ 教えていただければ幸いです」

A：これはまた大変な質問だ。コツはいろいろあるのだけれど、なかなか一言ではいえないんだ。でも、お答えしよう。

まず基本は、作りたい音色を、その構成要素に分解して聞くことにある。１つの音色は、いくつかの別々の音色の組み合わせによって作ることができるんだ。いわば積木細工で形を作るように、音の元素ともいえるいくつかの違う音色を、同時に、あるいは時間の経過とともに組み合わせることで、自由にいろいろな音色を作ることができる。

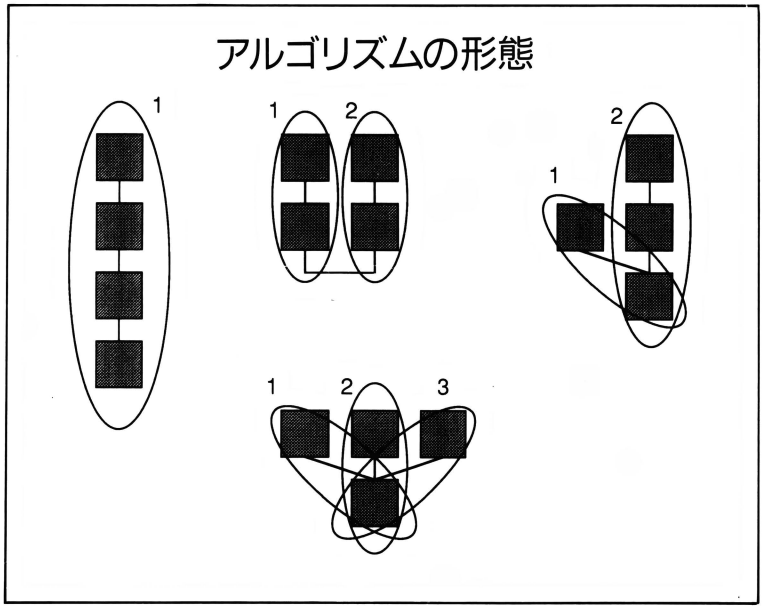
たとえば、ピアノの音色なら、立ち上がりの鋭く倍音を多く含んだ「アタック」の音色と、徐々に減衰していく「サステイン」の音色を組み合わせることで作れる。このうち、アタックの音色は、ギターやクラビネットのアタックの音色と似ている。またアタックが同じ音色でも、サステインの音色をカタい音色にすれば「生ピアノ」っぽい音色になるし、ヤワラかい音色にすれば「エレクトリックピアノ」っぽい音色になる。このように、いろいろな楽器の音色を、「音の元素」に分解して聞くことが、オリジナルの音色作りの第一歩といえるだろう。

では、この音の元素は、どのようにして作るのだろうか。FM音源の場合でご説明しよう。FM音源の説明書をみると、「アルゴリズム」というものが書かれているハズだ。図のような、おなじみの人にはおなじみのものだ。これは、FM音源の基本となっている発音の単位「オペレータ」を、どのように組み合わせて音色の基本を作るかを示したものだ。このアルゴリズムの中でも、オペレータの縦のつながり、つまり図の中でまるく囲んで示した部分は「タワー」と呼ばれている。このタワー１つ１つが、音の元素になっているのだ。だから、音色エディタを使って、いろいろな音色を分析して、それぞれのタワーがどういう音の元素になっているか研究しておけば、ほしい音色に合わせてそれを組み合わせ、自分のオリジナルの音色を作ることができる。

また、似た音色だけどちょっとイメージと違うというときには、モジュレータ（キャリアに変調をかけているオペレータ）のエンベロープと、アウトプットレベルのパラメータをいじるコトで、音色を微妙に修正できる。このあたりのパラメータの極意のマスターに関しては、実際にいろいろデータを変えてみて経験的にマスターするのが１番速いだろう。

という感じでわかっていただけたかな？ 実は、T-07-Sさんの質問は、ハガキいっぱいにもっといくつも書かれてのだが、紙面の都合もあるので、１つだけ取りあげた。ごめんなさい。ということで、いろいろ質問コーナーもおハガキお待ちしてるよ。それ以外にも、古代先生へのファンレターとかも受け付けているから、なんでもどうぞ。先生には、必ず読んでもらっていますよ。

それから「ゲームミュージックに挑戦！」のコーナーは、実は次号で最終回。最終回も、今回と同じように皆さんの作品を掲載する予定です。古代先生に質問がある人、自作の曲を聞いてほしい人、連載を続けてほしいというお願いハガキを書くなら今のうち（笑）。アンケートハガキもよろしくね。いっぱいおハガキがくれば、再連載するかもね。ではまた来月。



MUSIC LALF 情報

●MUSIC LALF88について

①音色定義文について、マニュアルには文頭に"#"を付けると書いてありますが、PC-88版での音色定義文では、文頭に"#"を付けないでください。"#"をとるだけで、直接定義ができるようになります。

②PC-88版は、近々バージョンアップを行う予定です。内容等の案内は、ユーザー登録者全員に送付予定なので、今しばらくお待ちくださいね。

●パソコン通信を活用しよう

普段なにげなく聞いている音楽には「著作権」があって、個人で聞く以外に使用したいとき（たとえば同人誌に歌詞を載せたいとか、ライブで演奏したいとか）にはJASRAC（音楽著作権協会）を通して使用料を払わなければいけないって知っていたかな？ だけど、今なら一部の商業用パソコン通信サービス「アスキーネットPCS」、「日経MIX」などのある一定の場所で、著作権のある音楽データでも、無料でアップロードしてもいいことになっているんだ（ただし転載禁止。他にも条件があるから気を付けてね）。MUSIC LALFで作った曲データもぼちぼちアップロードされているので、パソコン通信のIDを持っているならダウンロードして楽しんだり、この機会にお気に入りの曲データにチャレンジしてみるのもいいかも？

The 正月気分もぶっ飛ぶ情報コーナー
インフォメーションプラザ

ふと気がつけば、1月なのに2月号。そろそろ正月ボケから抜け出して、煩雑とした日常生活に戻らなくてはいけない時期だね。だ〜がしかし、嘆くな若人たちよ！　単調な日常の中にこそ、思わぬ発見があるというものだ。ほら、うっすらと紅に染まった梅の木にウグイスが……。うーん、風流だねぇ〜。

CD

ファルコム・スペシャル・ボックス'92

■発売元／キングレコード
■発売日／12月21日
■メディア・価格／CD:KICA-9009〜9011（3枚組）・7000円（税込）



毎年、年末に発売されている「ファルコム・スペシャル・ボックス」も、今年でもう4作目となった。今回はCD3枚組で、Disc 1にはボーカルバージョン（『ロードモナーク』『ダイナソア』など）が、Disc 2には『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のアレンジ・バージョンが、Disc 3には交響詩『ワンダラーズ・フロム・イース』が収録されている。特典はミニタペストリーとカレンダーだ。

コナミ・オールスターズ〜千両箱 平成4年版〜

■発売元／キングレコード
■発売日／12月21日
■メディア・価格／CD:KICA-1053〜55（3枚組）・6300円（税込）



コナミの「千両箱」平成4年版だ。CD3枚組。Disc 1は、昨年10月に行われた〝ファンの集い〟のライブ録音で、矩形波倶楽部のオリジナルや新作『XEXEX』など12曲。Disc 2は『グラディウスII』（MSX版）ほか、すべてアレンジ・バージョン。Disc 3は'86〜'87年のアーケードゲーム17タイトルを収録した、コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリーだ。カレンダーやステッカーが初回特典。

XEXEX（ゼクセクス）

■発売元／キングレコード
■発売日／1月21日
■メディア・価格／CD:KICA-7508・2800円（税込）



昨年の秋ゲーセンに登場した、超キレイなグラフィックの、横スクロールシューティングゲーム『XEXEX』。このゲームの、タイトルデモからエンディングまで、すべてのBGMとセリフを収録したアルバムだ。オリジナル・バージョンと4曲のアレンジ・バージョンのほかに、おまけとして、ゲーム中では未使用の音声も入っている。ちなみに、同ゲームのビデオも同時発売だぞ。

メタルブラック／タイトー

■発売元／ポニーキャニオン
■発売日／1月21日
■メディア・価格／CD:PCCB-00079・1500円（税込）



自機のみならず、敵キャラまでもがパワーアップしてしまう、横スクロールシューティング『メタルブラック』。12センチCDとしては比較的安価な〝1500シリーズ〟での登場だ。ゲームオリジナル音完全収録に加え、ゲームオリジナル音をタイトーサウンドチームZUNTATAがマルチレコーディングしたバージョンも収録。オープニングとラウンド1で使われている曲の楽譜とステッカー付き。

天外魔境II

■発売元／NECアベニュー
■発売日／2月1日
■メディア・価格／
CD:NACL-1047・
3000円(税込)



PC Engineスーパー CD-ROM²用超大作 RPG『天外魔境II』の、BGM全曲を収録したアルバムだ。ゲームの発売が延びてしまったため、CDの先行発売となった。作曲には「天空の城ラピュタ」「驚異の小宇宙〜人体」などの音楽を手掛けた久石譲氏を迎え、〝久石メロディー〟と呼ばれる、壮大なイメージを感じさせる曲がいっぱいだ。4人のキャラのイラスト入り卓上カレンダーが初回特典。

光栄オリジナルBGM集 Vol.5

■発売元／光栄
■発売日／1月25日
■メディア・価格／
CD:KECH-1023・
2500円(税込)



光栄から発売中の歴史SLG、ファミコン版『信長の野望・武将風雲録』『三國志II』、スーパーファミコン版『スーパー信長の野望・武将風雲録』『スーパー三國志II』。これら4本のゲームから選んだBGM42曲を、オリジナル音源のまま収録したアルバムだ。スーパーファミコン版の作・編曲には、光栄サウンドウェアでもおなじみの菅野よう子氏と、カシオペアの向谷実氏を起用している。

ハンサムな彼女 サウンドトラック アルバム

■発売元／ポニーキャニオン
■発売日／12月15日
■メディア・価格／
CD:PCCG-00166・
2800円(税込)



去年の秋から冬にかけて行われた「りぼんファンタジックワールド」。このイベントで上映されたオリジナルアニメ「ハンサムな彼女」が、1月21日にビデオとなってリリースされる。それに先がけて発売のサントラアルバムだ。原作は「りぼん」に連載中の人気少女マンガ。アニメで使用されているBGMに加えて、CoCoの羽田恵理香チャンが歌う主題歌、挿入歌も収録されているぞ。

ガラスのシンデレラ

■発売元／ポニーキャニオン
■発売日／12月21日
■メディア・価格／
CD:PCCG-00167・
2800円(税込)



講談社「月刊少女フレンド」の人気No.1作家・かわちゆかり。その作品「ないしょのカウント5」「7200秒のロマンス」「Milkyまじっく」「フェアリー」のイメージソングが集まった、オムニバスアルバムだ。ファンタスティックでいてバラエティ豊かなサウンドは、それぞれの作品の雰囲気にピッタリ。インストゥルメンタルを含め、全10曲が収録されている。

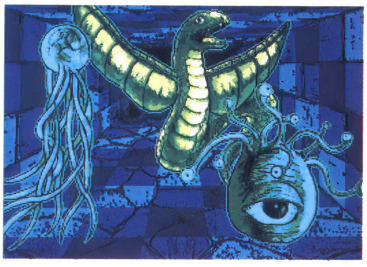
スーパー・ダンジョン・マスター

■発売元／ビクター音楽産業
■発売日／1月21日
■メディア・価格／
CDグラフィックス:VINL-1・3000円(税込)



昨年末に発売された、スーパーファミコン版『ダンジョン・マスター』のBGMから10曲をセレクト。さまざまなアレンジで味つけしたサウンドに加え、CDグラフィックス対応プレーヤーで再生すれば、ゲームのストーリーと、そのイメージで描かれたビジュアルも一緒に楽しめるという1枚だ。BGMだけならば、普通のCDプレーヤーでも再生可能。音と映像によって、リアルなダンジョン体験（?）ができるのだ。

◘ダンジョンの中で、モンスターに遭遇／って感じのグラフィックだね



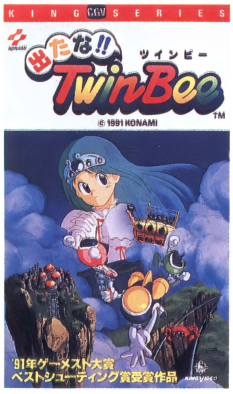


◘うじゃうじゃ現れたモンスターたち。ゲームとはちょっと違うイメージかも……

VIDEO

出たな!! ツインビー

■発売元／キングレコード
■発売日／1月21日
■メディア・価格／
VHS:KIVE-16・
カラー60分・6000円(税込)



惑星メルの危機を救うため飛び立った、ツインビー、ウインビー、グインビーが大活躍！　かわいいキャラクタとキレイなグラフィックで人気の、縦スクロールシューティングゲーム『出たな!!ツインビー』の攻略ビデオだ。全7ステージを、1周目は2人協力プレイで、2周目は1人プレイで完全収録されている。すべて、ノーミスでのスーパープレイだ。おまけとして、NG集も入っているぞ。

XEXEX

■発売元／キングレコード
■発売日／1月21日
■メディア・価格／
VHS:KIVE-15・
カラー65分・6500円(税込)



知る人ぞ知る、あの『グラディウスII』を作ったスタッフが送るシューティングゲーム『XEXEX』が、早くもビデオで登場。芸術作品とまでいわれた美しいグラフィックや、生物兵器フリントのうにょうにょした動きもバッチリ。スーパープレイヤーのテクニックは、ノーミス、ノーカットでエンディングまで突っ走るぞ!!　ゲーム攻略の参考になるだけじゃなく、鑑賞用としても十分楽しめるビデオなのだ。

ストリートファイターII ～場外乱闘編～

■発売元／ポニーキャニオン
■発売日／1月21日
■メディア・価格／
VHS:PCVP-10718・
カラー59分・6800円(税込)
LD:PCLP-00271・
カラー59分・5800円(税込)



アーケードゲームでは、'91年最高のヒット作となった『ストリートファイターII』。そのビデオ（LD）化第2弾は「月刊ゲーメスト」を監修に迎え、ゲーメストのスタッフたちの華麗な連続技など、天才的プレイを中心に構成。対戦プレイや珍プレイもバッチリ収録されているぞ。

麻雀クエスト

■発売元／ポリスター
■発売日／1月25日
■メディア・価格／
VHS:PSVX-1019・
LD:PSLX-1019・
カラー43分・3800円(税込)



麻雀とRPGをミックスしたアーケードゲーム『麻雀クエスト』の、オープニングからエンディングまでを完全収録したビデオとLDが同時発売される。25人のかわいい女のコが登場、ちょっぴりお色気シーンも入っているのだ♡　お年玉特典としてついてくるキャラクターカードは、ビデオとLDでそれぞれイラストが違うので、どっちを買おうか迷っちゃうかも!?

麻雀バトルスクランブル+1

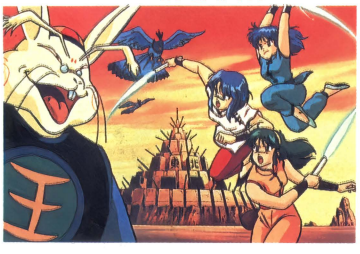
『スーパーリアル麻雀』といえば、アーケードで人気の麻雀ゲーム。このパート2とパート3でおなじみ、ミキ、カスミ、ショーコを中心としたOVA「はじめまして」と「麻雀バトルスクランブル」（どちらも一昨年発売）の2本をカップリング。値段も少し安くなり、1枚のLDとして再登場。おまけの「描き下ろし4コマ漫画」には、パート4のキャラ3人娘も初出演しているぞ。

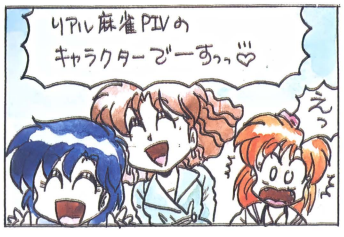
■発売元／ポリスター　■発売日／12月21日
■メディア・価格／LD:PSLX-1010・
カラー77分・4800円(税込)



○パート4の3人がついに登場／　これで一層にぎやかに（うるさく？）なりそう

○チャイナドレスで戦う3人。美しい……





NEWS

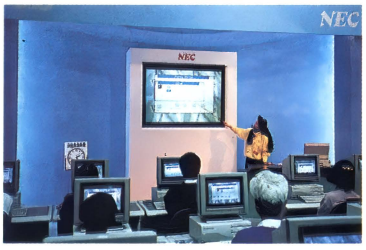
「NECパソコンフェア」でボクらは「知」を求める探険隊に!!

パソコンを専門とした展示会としては最も長い歴史をもつ「NECパソコンフェア」が、'91年11月28〜30日（東京）、12月13〜14日（大阪）、12月20〜21日（名古屋）と3か所の会場で開催された。今回のキーワードは「知求大探検」。「知」を求める大探検ということで、マスコットキャラクタに桃太郎を採用し、さまざまな年齢層に受け入れられるイベントを目指したのだという。規模も、東京だけで来場客数10万人以上、展示面積1万4000㎡、出展メーカー約250社と、単独メーカーの展示会としてはまちがいなく最大級だろう。

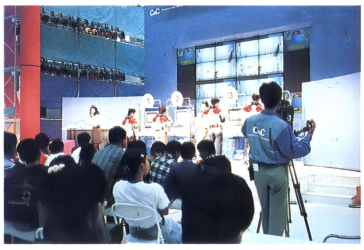


東京会場は幕張メッセで行われた。すっごく広かった〜

会場内では、初心者から上級者まで、誰にでも参加できる企画がいくつもあり、パソコンを使ったスタンプラリーや各種ゲーム大会、MS-WINDOWSやC.G.のセミナーと、とにかく飽きさせない内容だった。気になるゲーム関係の出展は、全部で24社と意外に少なく、各社の新作ソフトの展示が中心だった。中でもひときわ目立ったのはアートディンクのブースで、『関ヶ原』をイメージしたセットを舞台に、寸劇やジャンケン大会など、いろいろなイベントが行われていた。



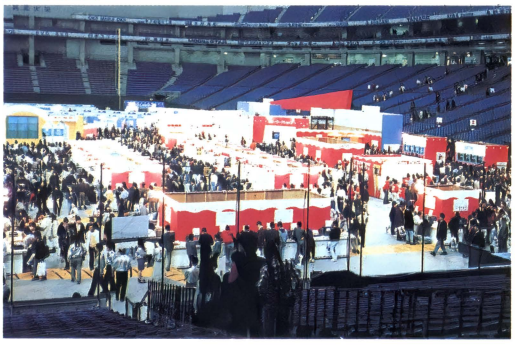
最近注目されているMS-WINDOWSのセミナー。受講者は年配の人が多かった


こちらはPC-98を使用したゲーム大会。小さい子供もたくさんいたぞ


アートディンクのブース。『関ヶ原』の寸劇を上演しているところだ

東京ドームはTOWNSづくし!?「ハイパーステーション」

これが会場全景。いつもながら、東京ドームいっぱいにブースが並んでいるのを見ると圧倒されてしまう……



最初のモデルが発売されてから早2年、出荷台数16万台、アプリケーションも450タイトルを数えるまでになったTOWNS。このTOWNSの新製品を展示するイベント「電脳遊園地」が、さらに、マルチメディアへの発展の意味をこめて「電脳最前線」と名称を一新、'91年12月6日〜8日の3日間、東京ドームで開催された。この3日間の入場者数は約8万人、搬入されたTOWNSが約800台と、かなりの規模。

今回のイベントの特徴は、今までの「電脳遊園地」がホビーを前面に押し出していたのに対し、家庭、教育、ビジネスとさまざまな方面への活用をうたった真のマルチメディア思考であるという点。もちろん、ホビー関係のブースも充実していて、発売されたばかりの『雷電伝説』や『Nightmare』などの人気が高かった。そのほか、今回のイベントの目玉でもある3月発売予定の『Air Warrior』は、電話回線を使って同時に多人数で遊べる通信サービスを開設するということもあって注目を集めていた。



ビングのブースでは、『ライフ&デス』にちなんだコスチュームを。ビックリ//



富士通の新作『Air Warrior』の通信を使っての多人数同時プレイ。コイツはすごいぞ

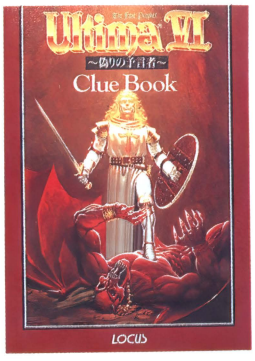


正面のゲートをくぐると、歴代TOWNSがズラリ。歴史の重みを感じさせる!?

GOODS

旅行ガイド風『ウルティマVI』攻略本

現在、98版とTOWNS版が発売中の『ウルティマVI』。その日本語版制作を担当したローカスから、「ウルティマVI・クルーブック」が発売されたぞ。これは『～VI』の膨大な情報を、旅行ガイドブック風に軽い口調でまとめたもの。ダンジョンや魔法の解説、困ったときのアドバイスなどもある、プレイヤーの必携アイテムだ。



●「ウルティマVI・クルーブック」／A5判・168ページ／定価1800円（税込）／発売・星雲社／お金の集め方から、知って得する情報まで満載されたガイドブック

日本語小説版「反三國志演義」

光栄からは、歴史ifノベルズ「超・三國志」（上・中・下巻）が発売された。これは中国の「反三國志演義」を翻訳し脚色を加えたもの。劉備の配下に３大軍師がそろい、関羽・張飛が生きていたらという仮定のもとに、劉備率いる蜀が中国を統一するまでが描かれている。三國志の常識を覆す展開は、ファンならずとも楽しめる内容だ。



●「超・三國志」／今戸栄一訳・編集／四六判・各336ページ／定価各1500円（税込）／発売・光栄／三國志ファン、とくに劉備ファンはメチャ感情移入できちゃうのだ

光栄ゲームのパロディーまんが集

こちらも光栄から発売中の「光栄まんがパックVol.1」。これまで光栄が発売したパソコン、ファミコンの歴史SLGのキャラクタを使ったギャグコミックだ。４コマまんがや短編、信長やジンギスカンが競う障害物デスマッチ〝激闘!!歴史シミュレーション王座決定グランプリ!!〟など、桐嶋たける氏をはじめ７名の作家が執筆しているぞ。



●「光栄まんがパックVol.1」／桐嶋たける・此路あゆみほか作／A5判・130ページ／定価780円（税込）／発売・光栄／ギャグの応酬／７人の合作もあるぞ

PRESENT

❶コナミ・サウンド・カタログVol.3＆ゴエモン下敷き



キングレコードより、コナミレーベルの作品をダイジェスト版にしたシングルCD（非売品）と、ゴエモン下敷きをセットで7名に。

❷『サンダースピリッツ』テレカ＆ステッカー



業務用『サンダーフォースAC』にオリジナル面を加え、スーパーファミコン版に移植された『サンダースピリッツ』のオリジナルテレカとステッカーをセットで、東芝EMIより5名に。

❸『天舞（三国志正史）』湯飲み



新しいウインドウシステム「M・VIEWS」を採用したSLG『天舞（三国志正史）』。その発売を記念して作られた湯飲みを、ウルフ・チームより10名にプレゼント。

❹ウルティマVI・クルーブック



上でも紹介している「ウルティマVI・クルーブック」を、ローカスより5名にプレゼント。長い冒険の旅に行き詰まったとき、この1冊があれば安心だね。

メーカー各社のご厚意による読者プレゼントです。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望品名、このコーナーに対する要望を明記のうえ、下のあて先まで。締め切りは2月7日（必着）、当選者の発表は4月号です。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
2月号TIPプレゼント係

12月号TIPプレゼント当選者発表（敬称略）

●ストリートファイターIIビデオ
古川直樹（千葉県）奥田浩益（岐阜県）宮崎忠幸（福岡県）

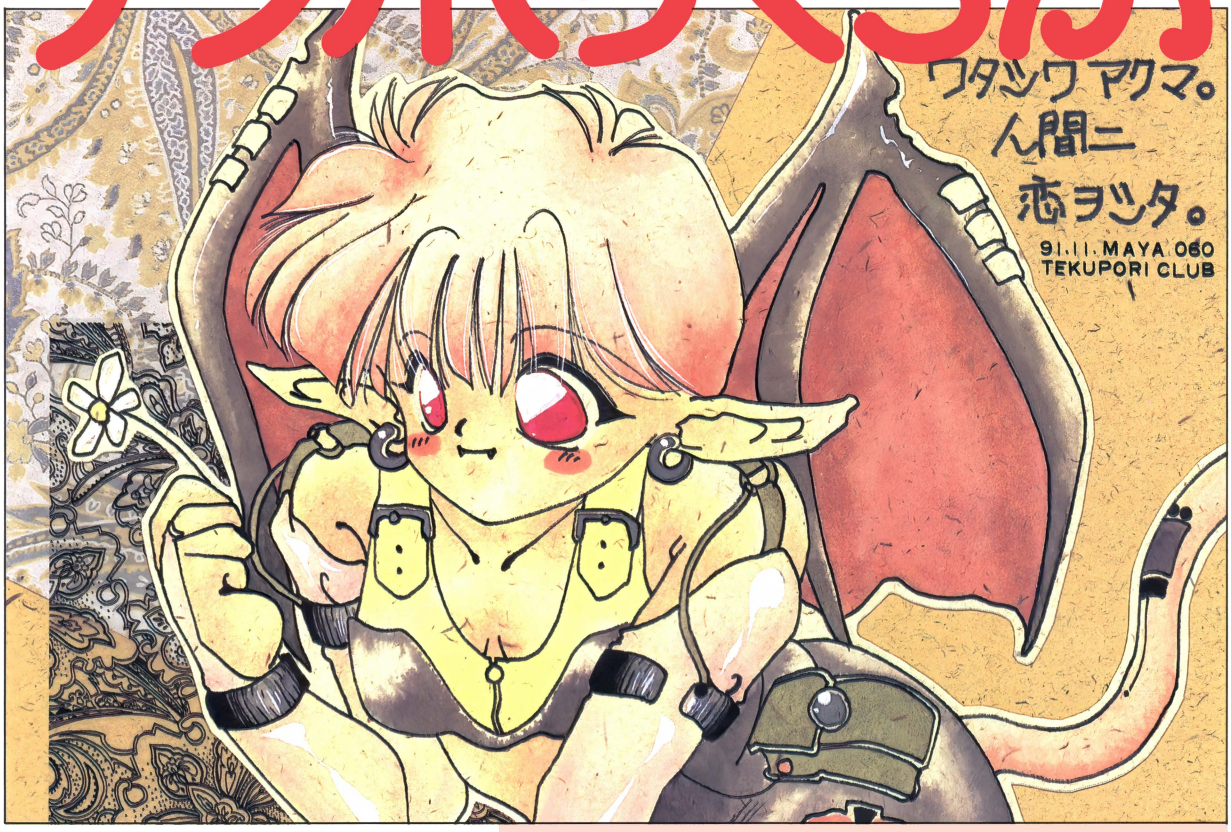
●プロビンシャリズムイースCD
小野口貴男（栃木県）高木啓輔（東京都）岩井啓（大阪府）山根宏仁（広島県）大牟礼章（鹿児島県）

●大戦略'90パワーアップブック
野場保克（岩手県）平林好秀（兵庫県）半田謙一（鳥取県）石黒靖之（熊本県）安次富雅勤（沖縄県）

●ブランディッシュポスター
渡辺達也（北海道）斎藤幸生（埼玉県）畠山直樹（静岡県）

あま死にしそうな愛の数々。読者のページ

テクポリくらぶ



ほえーっ！　とびら絵には驚いたが、みきこ嬢からの直接の電話にはもっと驚いた!!うれしくって、もう幸せ幸せ幸せ〜っ!!1度失敗、2度目でやっとできたこの絵。オシリのところ、線が狂って変だけど許してね！　それから受験の人、テストがんばってね♡　（群馬県／MAYAサン）

☆バレンタインにちなんだイラストを頼んだら、こんな風に仕上げてくれました。うーん黄色だ、意表いひょー。　（みきこ）



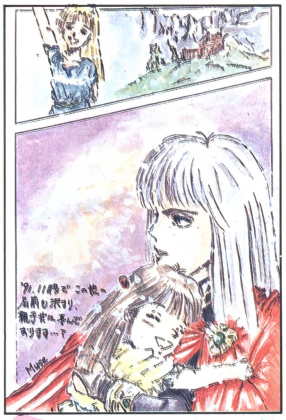


ドキドキのバレンタインデー

冬は日も短いし、薄暗くてさみしいね。受験勉強の真っ只中にいる人たちは重苦しい気持ちでいっぱいだろうな。みんなにチョコレート送って励ますことはできないけど、祈ってるからがんばってね！　風邪ひかないよーに!!

群馬県／革命是公クン(No188・Lv2)☆ウシ色(?)のエリにつきる／　ほんと〜おに、ほしいよう!!

今月の名場面！



おたより 1
神奈川県／詩神クン（No.133・Lv4）☆抱っこされてるのは、魔法使いのプリムちゃんだね。幸せそう。



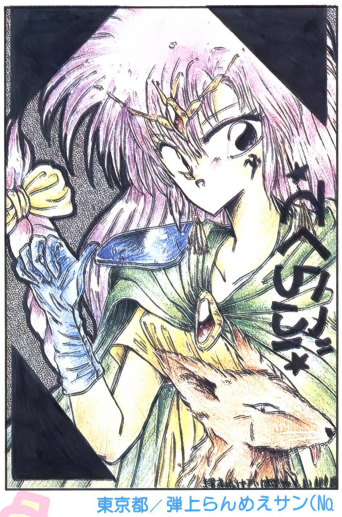
おたより 2
福島県／池上竜也クン（No.188・Lv1）☆プヨプヨしているが、こんなんで戦えるのか？



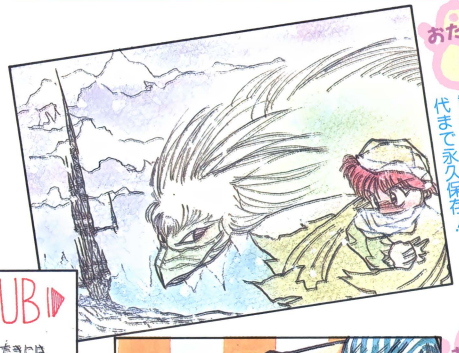
おたより 3
大阪府／林家ペーサン（No.119・Lv3）☆囲みまでついた"今月の名場面！"。ふさわしい作品のおかげでエラしげにみえる。この重々しさ！　またファンが増えるだろーな。



おたより 4
大阪府／神宮寺りおクン（No.086・Lv5）☆チョコを渡すときは、毎年ドキドキしてしまう。選んでるときも楽しいんだよ。



おたより 5
東京都／弾上らんめえサン（No.087・Lv2）☆前に、男のコのようだとコメントしたら開き直ってやんの。相変わらず元気だ



おたより 6
東京都／魚　冬疾風クン（No.191・Lv1）☆誕生日の記念にするそーだ。孫の代まで永久保存！



おたより 7
兵庫県／五十嵐あおい★クン（No.191・Lv1）☆手慣れた絵を描くコが増えてきてページがキッキツ。でも減らないで。



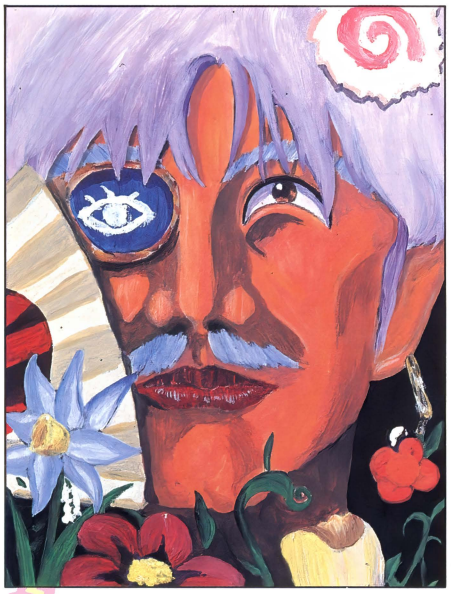
おたより 8
広島県／木村柾サン（No.082・Lv3）☆みんな一生懸命イラストのお勉強しているのね。影なる努力に拍手!!



おたより 9
東京都／ちょんまサン（No.038・Lv6）☆セクシーなおねーちゃんだこと（うらやましい）。女のコだからこそ、こーゆーポーズが描けるんじゃないかな。

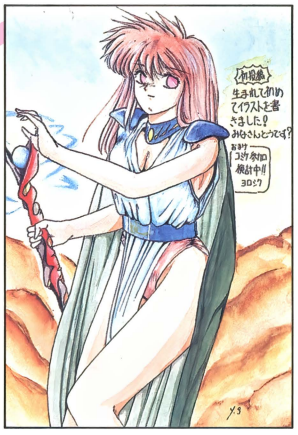
はみだしくらぶ

「みんながもう知ってるか知らないか知らないが（なんのこっちゃ）、とりあえず読んでみて」
11月号の林家ペーサンのコメントを見て、次の瞬間、僕は林家ペーサンがMASTER-NAMサンであることを確信した。
なんでこんなペンネームにしたんだろう。でも僕はファンです。これからもついていくぜ！　（兵庫県／銀クン）



おたより 10

愛知県／若松　統クン（No.145・Lv4）☆今月の名場面にしたかったんだけどなぁ。林家ペー師匠がいたし。



おたより 11

茨城県／あびげーるクン（No.192・Lv1）☆みきこは〝はじめてなのにうまいや。ずるつけ〟と思いました。みなさんは？



おたより 12

兵庫県／KAIMUクン（No.124・Lv3）☆お魚飼いたいなあ。水槽をいろいろデコレイトして。できれば〝まんぼう〟ね！



おたより 14

大阪府／白邪鬼クン（No.115・Lv3）☆麻雀やってみたい！勝負事が好きなの。でも、負けるとスネちゃう。Q型だから嫌われちゃう。誰か一緒に遊んで！



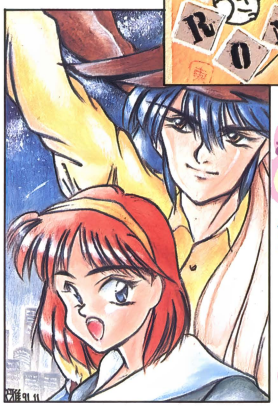
おたより 15

北海道／さとやサン（No.193・Lv1）細っこい首を絞めるのは簡単。問題はどうやって首まで手を伸ばすかだ。



おたより 13

兵庫県／まつはらまりごんサン（No.041・Lv3）☆気持ちが通じるといいね。



おたより 17

香川県／僚雅クン（No.083・Lv2）☆前に住所を間違ったところ、「うどんの國・さぬき」を裏切れないというお言葉をいただいてしまいました。愛国心。

北海道／るちあサン（No.012・Lv5）☆正月にちなんで着物のイラスト。でも、漂う雰囲気は、どっちかつーと真夏の怪談ばなし



おたより 18

新潟県／孫鯛クン（No.151・Lv4）☆キレイなブルーだな。あったかそうで、それでいてさわやか。こういう色好き！



おたより 16

静岡県／田村　仁クン（No.194・Lv1）☆切り絵のようなタッチがほのぼの。



おたより 19



おたより 20

大阪府／桐生影クン（No.195・Lv1）☆四肢の長い人はかっこいい。みきこもあと5センチ背が高かったらな。焼石に水かしら？

はみだしくらぶ

「前日、テスト期間に法事なんてやりやがって、と鬼のように怒っていたThatクンだが、次の日にはコロリと……」
僕は最高にゴキゲンであります。なぜかって？　法事に親戚がどっさりやってきて、それぞれこづかいをくれたんです。
「テスト中に迷惑だ」と思っていただけに、うれしかったです。１万円の臨時収入！（兵庫県／Thatクン）

おたより21 みきこ六変化。どれが似てる？



●東京都他／もおエ～ちゅーにB(No.111・Lv1)☆みんなをひとまとめにして欠番とレベルをあげるよ／　それぞれの個性あふれるみきこをありがとう!!

●兵庫県／稲葉さとるサン(No.196・Lv2)☆他にもE-PRI、はるのふ、林茂樹などがモテている。神宮寺クンは実物もかっこいい

おたより22 「ドナドナ」のため息

黄昏ときになると、私たちの学校に美しい音楽が聞こえてくることがある（しかも、「風の谷のナウシカ」のイメージソング〝鳥の人〟や、「魔女の宅急便」など宮崎駿の徳間アニメ物ばかりが……）。その旋律は校庭やグランドを包み込み、生徒を魅了する。たとえるならば、秋の夕焼けの田園風景をバックに草笛を吹きながら家路につく少年を見るような物悲しい風景である（思い浮かべてみよう）。

し・か・し……。先ごろ、その音楽がどこから聞こえてくるかが判明した。偶然にも、この私自身が目撃してしまったのだ。「精肉店の巡回販売ワゴン車」の屋根に取り付けられたスピーカーから、あの調べが聞こえてくるのを……。

こら肉屋！　イメージが全然違うだろ!!

どうせ物悲しい音楽なら、肉屋らしく〝ドナドナ〟にしろよな!!

しかし、その近所の人たちにとっては〝鳥の人〟は精肉店のテーマ曲として広く浸透していたらしい。

岡山県／菅原三平丸クン(No.097・Lv3)

☆〝ドナドナ〟の曲が流れてたら買うのをためらわれちゃうよ。あの曲は、いきなりの転調が余計に涙をさそう。肉屋の曲と化してる〝鳥の人〟もあわれ。

（みきこ）

おたより23 ニクいねえ！

今月の白黒つけたる！





おたより24 責任者出てこーい

●愛知県／Jus☆-Nasクン(No.042・Lv4)☆失恋した人にささぐイラストだそうだ

おたより25 ゲーセンの楽しみ方

ゲーセンの楽しみ方(貧乏編)。まず、ピンボール台に行きましょう。ラッキーなときはクレジットが残っているぞ！

次は野球ゲームだ。これもクレジットが残っている場合がある。そしてコインゲーム。コイン落としなどはたまに落ちているから拾え!!

最後はゲーム機の上に100円玉が残っていないかをみよう。

次回予告、金持ち編だ。

福島県／MO－CATクン(No.197・Lv1)

☆女のコの場合、「キャー、ウッマ～イ♡」などと言って、おだててたかる、って手もあるぞ。

（みきこ）



'91年1月8日～2月7日のキミの運勢
◎総体運　♡ラブ運　Pパソコン運　Hz健康運

街を行く人はみな忙しそう。年内にできることは、早めにかたづけてしまいたいですね。

（まさみ）

牡羊座 ★3/21～4/19	◎判断力が足りなくて小さなミスを重ねそう。行動するときはくれぐれも慎重に。♡相性の良いカップルになれるかも。P無我夢中になりすぎると危険。Hz栄養をつけてカゼの予防対策を。
牡牛座 ★4/20～5/20	◎思いつきで行動すると失敗しそう。何事も計画性を持ってとりかかるように。♡はれて両想いになれそうなうれしい予感。P無理をするとすべてマイナスに。Hz疲れをためないように。
双子座 ★5/21～6/21	◎対人関係のトラブルに要注意。攻撃的になると敵ばかり増えそう。冷静な態度で。♡お互いに理解を求めることが大切。Pはじめ苦しくても根気強くいけば吉。Hz足腰の冷えに注意。
蟹座 ★6/22～7/22	◎順調に事が運ばなくてイライラしそう。たまにはリラックスして気分転換を。♡あきらめずにアプローチを続けて。Pラッキーな展開が期待できそう。Hz睡眠不足は病気のもと。
獅子座 ★7/23～8/22	◎つまらないことでグチをこぼさないこと。日ごろの不満を明るく発散してしまおう。♡やさしい態度でさりげなくアプローチして。P思い切りの良さで勝負。Hzスポーツで健康維持。
乙女座 ★8/23～9/22	◎迷いが多く結局何も手つかずに終わってしまいそう。計画性と強い意思が大事。♡つまらないこだわりは捨てて素直に。P慎重すぎるのは時間のムダ。Hz無茶をすると病気の心配も。
天秤座 ★9/23～10/23	◎八方美人になりすぎるとトラブルが起きそう。相手の顔色をうかがう態度はやめて。♡甘えすぎるとけむたがられそう。P余計な心配をせずに強気な態度で。Hzカゼでノドを痛めそう。
蠍座 ★10/24～11/21	◎考えすぎて神経が疲れそう。適度にリラックスできる環境に身を置くように。♡感情的になって大ゲンカをしそう。注意。Pマイペースで着々と進めて。Hz規則正しい生活なら安心。
射手座 ★11/22～12/21	◎ケジメのある態度で物事を処理しよう。中途半端なことをしていると後が面倒。♡クールすぎると相手が遠ざかってしまうかも。P素早い判断が勝てるコツ。Hz頭痛や急な発熱に注意。
山羊座 ★12/22～1/19	◎小さなことにこだわってなかなか決断できないとき悩むよりまずは行動してみよう。♡相手の気持ちを思いやる努力を。P作戦を練るよりなすがままに。Hz体の不調を軽くみると危険。
水瓶座 ★1/20～2/18	◎友人からの援助が期待できそう。なかなか解決できなかった問題も徐々に良い方向へ。♡気取らずオープンな態度が好かれそう。P一歩先を行く機敏さで勝利。Hz不調だった人は回復へ。
魚座 ★2/19～3/20	◎自分を実力以上に見せようと背伸びをしても無理。地道な努力で確実に力をつけて。♡あまりしつこく追うと嫌われそう。P欲張らず手堅くいけば損はナシ。Hzマメに健康チェックを。

しまみだしくらぶ

「12月号でザンゲをしたところ、地理の得意らしき数人から〝アメリカにもレバノンはある〟とのハガキがきたよ／」なんとUSAに〝レバノン〟は5か所もあったのだ。ニューハンプシャー州、ペンシルバニア州、オハイオ州、ケンタッキー州、そしてインディアナ州。だからみきこさんは間違っていません。（千葉県／無名のノリちゃんクン）

おたより26 ゲーセン珍図鑑

今月のあんたが大賞！

最近、ゲーセンでの珍人物に関する報告が目立つが、私の寄生するゲーセンには、「ポインティング少年」が出現する。彼は横でプレイを観察し、画面にアイテム等が出ると、「取れ〜、取れ〜」とシャウトしながら指さすのだが、画面に指を押しつけるようにしてポインティングするので、お兄さんちょっと困っちゃうのである。

まあその程度なら笑って許せたのであるが、先日、『ワースタ』プレイ中に敵の球をポインティングされたので、お兄さん危うくキレかかってしまった。

つぎは、『脱衣麻雀』でもやっているときにポインティングされやしないかと思うと、お兄さんドキドキもんである。なお、少年の詳細については、現在鋭意調査中であるが、「店長の陰謀説」が今のところ有力だ。

神奈川県／ワトスンクン(No.166・Lv3)

☆いたねぇ、夢中になるタイプ。みきこの友達に『ファミスタ』をやると「巨人の星」の登場人物が乗り移っちゃうヤツがいて、お姉さん腹筋こわれちゃう！

(みきこ)


テクポリくらぶに投稿し出して もうすぐ5年…
初掲載はNo.○○月号だったよね
ペンネームは「○○○○」だったよね
とうとうこの'91年11月号で
ボクのハガキの掲載回数が30回を数えたんだよ——ん!!
でも、こんなコトハガキに書いても
誰も祝ってくれないだろうなぁ…
祝ってくれ
ぼそっ
ぼそっ
ぼそっ

おたより31 ふんわり♥



◘茨城県／Rio.Sサン(No.003・Lv2)☆似合うかなぁ。(イソイソと着てみる)。……まるで小学生

おたより32 最終回によせて

「OOPS! WIZARDRY」のコーナーが終わってしまった。

僕にとっては4年半のつきあいと長かっただけに、寂しさもまた一層大きいです。

途中何度か休載はあったけれど決して"最終回"ではありませんでした。やはり今までのWIZARDRYシリーズ(#1～#5)が終わった時点で、このコーナーも役目を終えたのか……、そんな気がします。

新シリーズが登場するとき、「OOPS～」が再度復活するのは無理でしょうが、今はこれだけを言わせてください。

「WIZARDRYプレイヤーの皆さんの前途にKADORTOの守護とLA-LAの加護があらんことを!」

東京都／ポン太クン(No.102・Lv2)

☆「アレックスさんが冒険から戻ってきたら復活します」と、SUBさんがアメリカの方角を見つめながら語ってくれました。古くからの読者はみんなごり惜しがってたよ。 (みきこ)

おたより33 「テクらぶ」おタク度check

あなたの「テクポリくらぶ」おタク度チェック!! あてはまるものに○をつけてください。

①テクノポリスを毎月買って、最初に読むのは「くらぶ」である。
②いつも送るネタを考えている。
③ハガキはいつも手元に10枚以上はある。
④宛先は暗記している。
⑤ファンの常連さんがいる。
⑥発売日を、指折り数えることが月に数回ある。
⑦お茶会にはかかさず出ている。
⑧塀の中はもっと過激になってほしい。
⑨投稿しない奴に「くらぶ」を読む資格はないと思う。
⑩みきこさんは、とても美人でやさしく、素晴らしい女性だ。

……さて、○の数は……?

1～3 普通で良かったね♡
4～6 きてますねー。もっと広い世界に目を向けよう。
7～9 人生捨ててます。
10 ええっ!? こんな奴いるの? 10番を○にした奴なんて……。

さて、あなたはどうでしたか?

千葉県／尾岐明光クン(No.199・Lv1)

☆みきこの鬼のようなコメントは愛の現れ。みきこは、みんなに本当の愛を教えるべくあえて鬼になるのです。慣れちゃえば平気! (みきこ)

おたより34 今にみてろ


Super Great 描皇 4コマ 劇場。
テクノポリス発売日の巻
テクポリ発売日!!
テクらぶ
OX書店
テクポリ下さい
家帰ってまず先に
読む
また
ボツ
ボツ
ボツ

今月のテーマは…

受験勉強

福島県／Luck18クン(No.006・Lv5)☆厳選なる審査の結果、今月のロゴも彼です。オドロオドロしさに受験の恐怖を思い出す

受験勉強もおおづめ！　そろそろ神だのみの段階かしら。悪運の強いみきこの気合がこもったお守りを、特別にプレゼントするよ。御利益ありますよーに！



おたより 37 運の悪いみなさんへ

僕もそうだったんですが、けっこう縁起かついだりしますよね。縁起のいい人はいいんですが、悪くて落ち込んでる人もいるんじゃないですか？　そんな人たちのために、お兄さんがためになる話をしてあげましょう。

東大寺に合格祈願に行ったとき、線香を突き刺したら倒れてしまい、さらにおみくじを引いたら凶！　だいじょうぶだろうと思っていた大学に見事にすべってしまい、残るは実力より上の２校のみ。

試験当日は、雪が降って電車が止まりそうになるし、おまけに滑る滑る。さらには、２回続けて自分の分だけ答案用紙がたりない。

「おまえら、そうまでして俺を入れたくないのか」などと、キレかかりながらも、実は受かってしまいました。こういう者もいるんですから、心配せずにがんばってください。

京都府／マックスウェルの悪魔クン(No.167・Lv2)

☆縁起かつぎっていっぱいあった。「お弁当にカツを入れる」とか、「答案用紙の右はじに５を書く」とか。「三越デパートのライオンの像にまたがる」っつー、なんの根拠もなさそうなのもあったな。

(みきこ)

おたより 38 ヘロヘロ



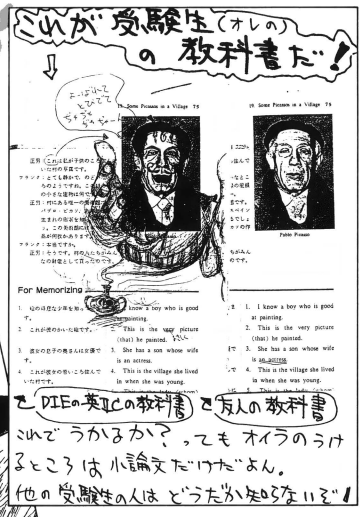
滋賀県／オスカルクン(No.206・Lv1)☆気の抜けるイラストと文字に、現実への不満がモロに出てる

おたより 39 先輩より一言



大阪府／都築彩乃サン(No.207・Lv1)☆実技試験があるなんて大変。好きな勉強ができるのはいいなー

おたより 40 哀れなピカソ



埼玉県／DIEクン(No.208・Lv1)☆みんなで大笑いしたもんだ。「これは！」という作品ができたら見せてね！

おたより 41 あと63日



千葉県／88VA命クン(No.002・Lv5)☆目前にせまる受験。果たして勝利を得られるか？　吉報を待つ

おたより 42 教祖サマ強しっ！

これは私が浪人していたときの話です。私の部屋はラップ音が激しく、私が受験勉強していたその夜も、ラップ音が鳴っていました。ついには、激しく音をたてながら部屋をまわり始めたのです。私はおもわず、

「おめえ、わしが今年も落ちたらどねぇすんじゃあ！　静かにせえ、あんごう(バカモノ)!!」

と、岡山弁で言ってしまいました。

その夜からラップ音はしなくなりました。浪人生には怖いものなんてなに一つないんだよ。

大阪府／STUDENクン(No.068・Lv3)

☆「ラップ音が鳴っていた」と、平然と言い切れる度量が、合格を招いたのでしょう。さすが教祖さま、お強いんですね！　でも、なにゆえ岡山弁で……？　(みきこ)

おたより 43 気はこころ



群馬県／ひさぎひろゆきクン(No.209・Lv1)☆大吉は持って帰るので、みきこも集まってしまった

おたより 44 先生もかつては受験生

秋も深まり受験もいよいよというころ、３年生の先生方が我々のために講演会を催してくださった。その名も、〝今からでも間に合う現役合格！〟。先生方が自身の受験体験や資料などを使って講演してくださったのだが、その中のいくつかを紹介しましょう。

まず理科教師Ｉ。

「私は１浪するつもりで、現役のときは国立１校だけだったんです。それがたまたま合格しちゃったもんで……。」

どうやら東大というところは、たまたま合格できるらしい。

次に我らが担任の数学教師Ｔ。

「勉強の積み重ねによって合格できるわけで、今やってない奴はダメですね。」

と、この会の趣旨に反することをのたまう。

そして最後。おとぼけおじさん英語教師Ｋ！

「私はこういうの苦手でして……。それにこれは、私が一生懸命しても私にいいことがあるわけじゃないんですよね。」

ごもっともです。

群馬県／Yoshitokuクン(No.028・Lv3)

☆息が詰まりそうな勉強の日々、こうしたちょっとした出来事が気を楽にしてくれたことを思い出す。　(みきこ)

はみだしくらぶ

「受験勉強といえば〝夜食〟。食べることが趣味のみきこはおもわず同感♪」

ラーメンやせんべいなんかをハンテンにくるまって食べるときの幸福感は、受験のプレッシャーを忘れさせてくれます。味もなんだかいつもと違ってたりして……。みきチャンもそうだったでしょ？　(埼玉県／木崎五郎クン)

おたより45 デートの care メ



北海道／きたおかくみクン(No.210・Lv1)☆彼氏のいなかった私の息抜きは深夜ラジオだった

おたより46 はるのふの休息



千葉県／新騎士道はるのふクン(No.026・Lv2)☆こんな手の込んだ庭を描いてるし。余裕

●奈良県／咲夜クン(No.120・Lv2)☆会話はなくても、時間を共有しているだけで満足。ワカル！

おたより47 三文の得



おたより48 戦え！受験生

「ふー」。一息つこうと冷蔵庫に手をのばす。休憩という名の誘惑だ。俺は耐えねばならない——。

それから1か月のときがたった。幾多の試練を乗り越え、数万の敵を倒し、やっとここまでやってきた。いよいよ決戦だ!!　中ボス級の敵、試験官の視線が俺を意識している。

「やった！　そこまでレベルアップしていたのか」

俺の心の中は喜びでいっぱいになった。しかし次の瞬間、……試験官のクリティカルヒットが決まり、俺は敗れた。

「なぜだ、なぜこの俺がやられなければいけないのだ」

「お前なぁ、試験会場にこんなもん持ってくるやつがいるか？　常識で考えて……、おいっ!!」

試験官の声が、頭に虚しく響きわたっていた。そして、その手にあったのはテクポリ……。

薄れゆく意識の中で、俺は叫んでいた。

「浪人はいやだーっ!!」

頭の上でなにかが閉まった……。

神奈川県／ガイクン(No.212・Lv1)

☆閉まった閉まった未来の扉。どこかにあるある蜘蛛の糸。いつも心にテクノポリス。毎月8日絶賛発売中。(なんのこっちゃ)。

(みきこ)

おたより49 不健康

今から4年前、受験勉強をしていたときに、慣れないことをしたためか、12月から1月にかけて身体を壊し体重が6kgも減ってしまいました。

けれど、そのころ体重を気にしていた僕は、身体を壊した悲しみよりも、体重が6kgも減ったことのほうがうれしくて喜んでいた思い出があります。

しかし今現在、体重がもとに戻ってしまっているので、また勉強でもして体重を減らそうかと思う今日このごろです(ああ、笑えない)。

東京都／留年人姫龍クン(No.213・Lv1)

☆そうそう。みきこも受験時代"陰りのある美少女"だったのに、今じゃすっかり丸顔。ほっぺたの肉を減らすために勉強しようかな。

(みきこ)

おたより50 若かったあのころ



滋賀県／ペンきちクン(No.213・Lv1)☆あれもこんな時間？ぜんぜん終わってないよー

おたよりあってのテクらぶです

「テクポリくらぶ」は読者の投稿ページ。テクノポリスの読者なら、だれでも投稿できるんだよ。

くらぶに掲載されるとテクらぶのメンバーになれ、会員番号がもらえちゃいます。さらにメンバーズカードをプレゼント。

基本的に1回載るとレベル1。「名場面」「白黒つけたる」「あんたが大賞」「みきこの服」に選ばれると一気に2レベルアップ。「はみだし」は、残念ながらレベルなしね。

テーマネタや「テクらぶクエスト」の締め切りは、毎月20日ごろ。その他のハガキは年中OK。

現在メンバー214人。レベルの最高は6。どんどん投稿してね！　待ってるよ！

タイトル名が決まりました

カラーとモノクロイラスト、それぞれの中から、みきこが一番気に入った作品に送る賞のタイトル名が決まったよ。

カラーのほうは、岩手県のHIDEクンの「今月の名場面!!」。モノクロのほうは、徳島県の大怪獣原子番号86クンの「今月の白黒つけたる!!」。

立派な名前をありがとう！

来月と来々月のテーマ

4月号のテーマは「出会い」。その場かぎりの出会いもあれば、一生のくされ縁になることも。

5月号は「おすすめスポット」。ゴールデンウィークもあることだし、どこか遠くに行きたいよー。

4月号のテーマ
出会い

おたより待ってるよ！

今月は忙しかったよぉ。年末だからいつもより締め切り早いし、番外編もあったし……。無事に終わってひと安心だな。今はくつろいじゃってこのありさま。幸せって、こんな身近にあったのね！



あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIMテクノポリス編集部
テクポリくらぶ係

12月号のおわび

12月号で牧野聖クンとエル・ドラドクンの住所を載せてしまったため、ご本人と家族の方にご迷惑をかけてしまいました。この場をかりてお詫びをするとともに、このようなことが今後いっさいおこらないことをお約束申しあげます。

地球丸の倶楽部 堀の中！

今回のテーマはフリー！

やあ、「テクらぶ」から独立した「**堀の中**」、もう慣れてくれたかな？　私自身この位置が妙に気に入っているのだよ。

ところで今回は**フリーテーマ**で作品を募ったわけだが、通常と違い**投稿者の性別で分割掲載**としてみた。なにかしら男女の差って見えてきたかな？　まずは、レディファーストってことで女性の作品から紹介していくぞーむ！



女目玉！



▶東京都　瀬森るうら

まずは、東京都の**瀬森るうら**。うーん異才。主線はマジック？　今までに、こんな個性は見られなかっただけに、投稿者の間ではさぞかしショッキングなことだろう。実際、今回の目玉は次の**山本定吉**と**るうら**の一騎討ちだったのだが、キャラクタ自身のパワーと魅力で**定吉**、画面全体の特異性や斬新さで**るうら**、という印象だったぞ。この斬新さが魅力に直結するかどうかが重大問題なのだが、ある程度マンガチックなタッチの作品が大勢を占めている現状に新風を吹き込んでくれた功績は、何物にも替え難いと判断した。

技術的なことをひとくさり物申すと、人物と背景の融合も見づらくなってしまっては逆効果。白ヌキでキャラを浮かすもよし、線やトーンのパターンを変えて違いを浮き上がらせるもよし、とにかく一目である程度の判別がつくぐらいの整理をつけるべきだね。

さて一方の**山本定吉**だけど、実際は目玉の実力はあると思う。では何が選にもれた原因かと考えると、もうこれは宿命としか言いようがなーい。もし当コーナーが「色紙にサインを描こう」ってコーナーだったら文句なく目玉。キャラの個性とまとめのうまさは超一級なのだから、後はいろんなテーマに沿うことができるかどうか。ここに懸かっているのでござーる。惜しむらくはバックが空白ではドラマ性、舞台背景の判断が人物を元にしてしかできない。そこに少々不安を覚えるわけよ。「**描けるけどポリシーで描かない**」のか「**描けない**」のか、この差は大きいからね。一度可能性をのぞかせてくれれば安心なんだけどなぁ。

お次は北海道の**るちあ**。描き込みは入念だし、今までの弱点も克服して線もメリハリがついてる。ただ、まだ投げやりな線が多い。特に背景はペンに慣れてないのが見えてしまう。ただ、線の多さが画面の「**退屈なスペース**」を少なくしているのは良い傾向だねん。今度は描き込む場所とスカッと空ける場所とのメリハリを強くして、ゴチャつく印象を受けないように工夫してみよう！

さて次の**MAYA**にはズバリ言わせてもらおう。「人物が弱い！」おっと爆弾発言。構図は陳腐だが、投稿ではもっとも正統かつ魅力があるはずだ。しかし、BUT、それも人物に破壊的に魅力があってこそ！　**山本定吉**と比較してみたまえ。何とはなくノホホンと描かれた**MAYA**のキャラは、背景などがわかりやすくしっかりしているのに意味をなしてない。ゆえに人物は何か飾り物のように立っているようにしか見えない。生き生きしたキャラには意味が必要なはず。画力には問題ないのだから、そこんとこ気ィつけてみてねん。

女のトリは群馬の**新木場**。不思議な個性で思わず選んでしまった。ハハハ……。もうちっとペンに慣れる必要はあるかもしれんけど、「**駄馬**」に免じて許してやろうかの。いいわーホンマ。これからもこのタッチで投稿して常連になってね。あと、人物の顔は作品の命！　大切に大切に描くこと！　細い線もゆっくりしっかりとね。

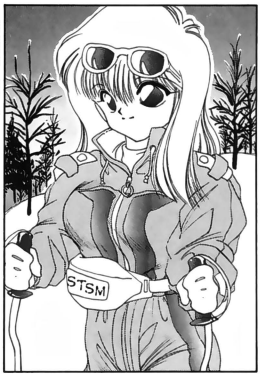
女王様と呼んでも……よくってよ！



▶神奈川県　山本定吉



▶北海道　るちあ



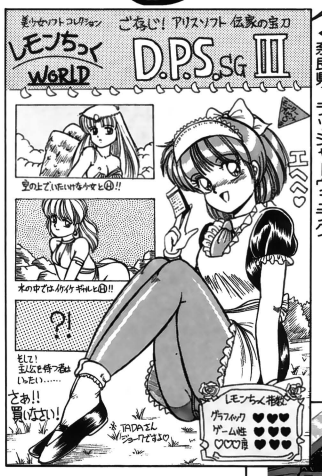
▶群馬県　MAYA



▶群馬県　新木場

男目玉！

目玉じゃ！　画王じゃ！



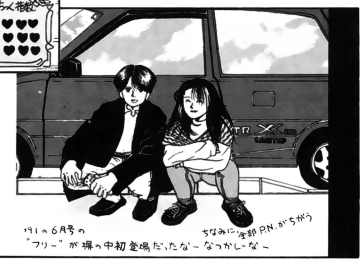
◀奈良県　ラッシャーヴェラク



◀大阪府　神宮寺りお



◀熊本県　Terra



◀東京都　ほぼでBOWBOWな守村



◀埼玉県　紫水晶

それでは男組の目玉、奈良県の**ラッシャーヴェラク**の作品を見てみよう。本誌の目玉記事「レモンちっく」の構成をパロッたデザインはアイデアとしては秀逸！　人物の描写に問題があるわけでもなく、プロの底力を存分に見せつけてくれている。それでもイチャモンをつけようと思えば可能なのが投稿界のマカ不思議♡　画面デザインが命綱のアイデアだけに、バランスを崩してまで人物だけをプッシュすることはアイデアに矛盾してしまう！　おかげで肝心の第一印象で「**うまいけど、どこか押しが弱いなぁ**」と感じさせてしまう結果となる。技術である程度カバーしているけどね。右の人物にハガキをはみだすくらいの占領面積がほしかった。「エヘヘ」の空間あたりが退屈してるもん。それでも超過密な本業の暇に投稿してくれるのはうれしいし、十分目玉にふさわしい作品なのはスゴイ。

お次はおなじみ大阪の**神宮寺りお**。今回はアーティスティックだねぇ。意欲的でよいぞ。早速チェックに入るとしよう。まず目につくのが、人物の顔の部品の**繊細さの欠如**。他の人達はもっと丁寧に(線の太い細いは別問題)描いているってことを知ってほしい。あと、キミの絵は目をつむるとき、下まぶたが上がるようだが、それ爬虫類だ。やはり繊細さが足りないのが、上着の下に着ている服の処理。チェックの模様なのかアミカケなのか、はたまた鎖かたびらなのか判別できない。結果的に人物が背景に負けているのだ。上着のシワなんかモワレがうまく効果を出してキレイなのに、なんでテンションを持続できんのかなー。惜しいゾ。

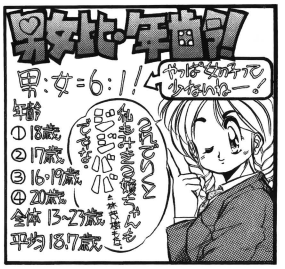
男の3作目はちょっと異色作。熊本県の**Terra**は白い作品で勝負してきた。この白さは一つ間違うと目玉を奪ってしまう可能性を持つ個性であると言える。何がただの白さと違うのか？　画面に退屈な部分が少ないからである。一般に画面処理は、**無地→トーン→ベタ→手描きアミ→手描きの不規則な線集合**、という順に退屈さが減少していくと言う。黒いから退屈でないと考えるのは間違いなのだ。Terraの人物描写は流麗ではないが、人物の魅力と細かい描線の集合による独特の味がある。モノになる要素を持っていると判断したので今回は大抜擢して掲載してみた。ガンバッテみてね。

次は埼玉県の**紫水晶**。スーパー○イヤ人かと思った。背景が粗雑。ザカザカ描きとばせば荒々しいタッチになるかといえば否である。加えて人物にポイントがない。大抵の場合は顔、主に眼がポイントになることが多いが、そうでもない。マントの裏やアーマーの質感をだすための描き込みも、丁寧さに欠けるためうざったい。キミも**ミスター神宮寺**と同じく、他のうまい人達はケタ違いの丁寧さで作品を仕上げてるってことを知ってほしい。トーンの扱いやペンの基本はおさえられてるんだから、気合を入れ直してくれよ！

大トリは**ぼぼ守村**。もう常連の守村は徴に入り細に入る描き込みが神の領域に踏み込んでる。今回は車のウインドゥに映りこむ空が入魂だね。ところが肝心の車が立体感に欠けている。服にも質感がみられない。原因は均一すぎる線。今の段階の守村ではポップアート調の均一な線での描写には今一歩足りない。しかもコミック調の物体、人物の描写にはデフォルメ、強弱つきの線等、難問山積みなのである。さあ守村、今のキミはちゅうぶらりんだ。どんな技術を獲得するか決断の時だぞ！









やっぱせっかくのフリーテーマの月くらい**ラッシャーヴェラク**みたいなアイデアものや**瀬森るうら**のような個性的な作品がほしいよな。逆に言うと、次に描くものまで見えちゃうような退屈な投稿を続けていては**イカの金玉タコがひっぱるアワビがしゃぶる**というものである。常に成長を続け、担当の予想を良い意味で裏切り続けることが理想なわけであーる！

さて来月の「塀の中」は「**魔女っ娘ポスカ♡**」！　中国娘に次ぐ人気テーマになりそう。けっこうなことである。わい。

そして1月20日締め切りの4月号のテーマは「**泣きじゃくる**」だ。記念すべき最難のテーマ！　挑戦せねば名がすたるというもの。今からでも遅くはない。出し遅れれば後悔すること必定！　今までに蓄えた画力をぶつけてくれぇえ！

というわけで今月も終わりんぐ。来月以降も期待大！　（地球丸）

4月号のお題

泣きじゃくる

5月号

アッと驚く新展開!?

今月の訓告　「自由が一番不自由だ」とは誰の言葉だったろう

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット!

パソコンハウス クレバリー

当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンの価格は変動いたしますのでお電話にてご確認下さい。クレジットの回数は自由に変更できます。

※京王線桜上水にソフトショップがオープン!!新品ソフト・中古ソフトがビックリ超特価、★只今記念セール実施中!

お買い得パソコンSET (送料1個口につき1,000円 内税表示)

PC-9801DA2/U2



PC-9801DA2/U2 定価¥448,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥572,200

税込特価 ¥338,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,190	¥10,200	¥40,000×4回
36回	¥12,110	¥10,600	なし

PC-9801DS2/U2



PC-9801DS2/U2 定価¥358,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥482,200

税込特価 ¥292,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,750	¥10,100	¥27,000×4回
36回	¥12,675	¥10,300	なし

PC-9801DX2/U2

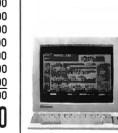


PC-9801DX2/U2 定価¥318,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥442,200

税込特価 ¥253,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,400	¥11,000	¥32,000×3回
30回	¥11,660	¥10,500	なし

PC-9801UF/UR



PC-9801UF/UR 定価¥218,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥342,200

税込特価 ¥209,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥12,580	¥11,700	¥30,000×2回
24回	¥10,780	¥10,500	なし

PC-386GE2/5



PC-386GE2/5 定価¥298,000
XC-1498C II 定価¥107,000
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥444,400

税込特価 ¥273,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥ 9,940	¥ 9,500	¥25,000×4回
30回	¥13,160	¥11,300	なし

PC-386GS2/5



PC-386GS2/5 定価¥398,000
XC-98V3 定価¥128,000
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥565,400

税込特価 ¥359,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,832	¥11,300	¥40,000×4回
48回	¥11,452	¥10,100	なし

PC-386P

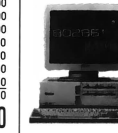


PC-386P 定価¥268,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥392,200

税込特価 ¥249,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,000	¥ 9,400	¥40,000×3回
30回	¥12,520	¥10,300	なし

PC-286VJ5



PC-286VJ5 定価¥228,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥352,200

税込特価 ¥216,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,785	¥11,600	¥35,000×2回
24回	¥12,210	¥10,800	なし

PC-98Do+



PC-98Do+ 定価¥278,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
MS-DOS Ver.3.D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥402,200

税込特価 ¥249,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,120	¥10,800	¥32,000×3回
30回	¥10,608	¥10,400	なし

PC-9801CS2



PC-9801CS2 定価¥398,000
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥437,400

税込特価 ¥308,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,890	¥10,400	¥30,000×4回
36回	¥11,915	¥10,900	なし

PC-98GSモデル1

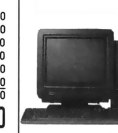


PC-98GSモデル1 定価¥698,000
PC-98GS-CI 定価¥138,000
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥865,600

税込特価 ¥618,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
48回	¥11,640	¥11,500	¥35,000×8回
60回	¥17,625	¥14,700	なし

X68000XV1



CZ-634C-TN 定価¥368,000
CZ-614D-TN 定価¥135,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
ブランクディスケット10枚 定価¥ 18,000
合計定価¥528,600

税込特価 ¥373,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥12,540	¥12,300	¥38,000×4回
42回	¥12,860	¥11,700	なし

FUJITSU FM TOWNS II 新発売・記念セール!

TOWNS II-CX20基本セット

限定10台



FM-TOWNS II-CX20 定価¥333,000
FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
FMT-KB10IA(JISキーボード)定価¥ 10,000
MS-DOS Ver3.1 定価¥ 9,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥455,200

税込特価 ¥337,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,700	¥ 9,800	¥25,000×5回
42回	¥10,800	¥10,600	なし

TOWNS II-CX20スペシャルセット



FM-TOWNS II-CX20 定価¥333,000
FMT-DP53D(ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター)定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥572,200

税込特価 ¥409,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥19,692	¥ 9,500	¥30,000×6回
48回	¥12,652	¥11,500	なし

TOWNS II-UX20基本セット

限定10台



FM-TOWNS II-UX20 定価¥288,000
FMT-KB10IA(JISキーボード) 定価¥10,000
MS-DOS Ver3.1 定価¥ 9,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥340,400

税込特価 ¥248,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,000	¥10,000	¥30,000×3回
36回	¥ 9,515	¥ 8,800	なし

TOWNS II-UX20スペシャルセット



FM-TOWNS II-UX20 定価¥288,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター)定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥437,400

税込特価 ¥308,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,890	¥10,400	¥30,000×4回
42回	¥ 9,710	¥ 9,700	なし

TOWNS II-CX40基本セット

限定10台

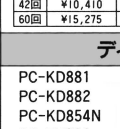


FM-TOWNS II-CX40 定価¥433,000
FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
FMT-KB10IA(JISキーボード)定価¥ 10,000
MS-DOS Ver3.1 定価¥ 9,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥555,200

税込特価 ¥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,770	¥10,000	¥28,000×6回
60回	¥11,550	¥ 9,900	なし

TOWNS II-CX40スペシャルセット

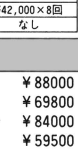


FM-TOWNS II-CX40 定価¥433,000
FMT-DP535(高級ディスプレー) 定価¥89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥672,200

税込特価 ¥488,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	¥10,410	¥ 9,800	¥33,000×7回
60回	¥15,275	¥11,600	なし

TOWNS II-CX100最高級セット



FM-TOWNS II-CX100 定価¥533,000
FMT-DP535(高級ディスプレー) 定価¥89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-353GII(プリンター) 定価¥ 98,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥790,200

税込特価 ¥お電話下さい!!

回数	初回	2回目以降	ボーナス
48回	¥11,152	¥ 9,800	¥42,000×8回
60回	¥15,290	¥14,300	なし

TOWNS II-UX20ワープロセット



FM-TOWNS II-UX20 定価¥288,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-353GII(プリンター) 定価¥ 98,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピイディスク10枚 定価¥ 18,000
ご希望のソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥510,400

税込特価 ¥385,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,480	¥10,300	¥34,000×5回
48回	¥12,320	¥10,800	なし

パソコン他

PC-9801NC	特価	¥439000
PC-H98モデル80/U80	特価	¥428000
PC-386noteAE	特価	¥176000
PC-386noteW	特価	¥192000
PC-386bookLC	特価	¥476000
MS-WINDOWS Ver3.0A	特価	¥21250
MS-DOS Ver3.3D	特価	¥8330
MS-DOS Ver5.0	特価	¥10880
PC-9801-73	特価	¥72000
PC-9801-72	特価	¥120000
オーサウェアスター	特価	¥64000

ディスプレイ

PC-KD881	特価	¥79800
PC-KD882	特価	¥56000
PC-KD854N	特価	¥42000
PC-TV354	特価	¥69800
PC-TV454	特価	¥79800
PC-TV455	特価	¥89800
XC-1498C II	特価	¥49800
XC-98V3	特価	¥66800
CU-14FD	特価	¥42800
CU-14KD	特価	¥49800
CR-5500	特価	¥128000

プリンター

PC-PR201/60	特価	¥88000
PC-PR201/45L	特価	¥69800
PC-PR101/60	特価	¥84000
PC-PR150VL	特価	¥59500
PC-PR150VH	特価	¥69800
PC-PR150T	特価	¥46800
PC-PR150N	特価	¥49800
VP-2600PC	特価	¥86000
VP-1600PC	特価	¥76000
AP-900PC	特価	¥59800
AP-300	特価	¥45000

周辺機器

FDC-376(3.5インチ2HD/2FDD)	特価	¥32300
FDC-378(3.5"自動切替/2FDD)	特価	¥40800
GD-50MW(5インチ2HD/2FDD)	特価	¥43800
GD-50AW(5"自動切替/2FDD)	特価	¥49800
DOODA・A-100(100MBハードディスク)	特価	¥86800
Curent-135(132MBハードディスク)	特価	¥91800
MD24FB5V	特価	¥28600
MD24FP5V	特価	¥30600
リトルオーケストラRS	特価	¥19800
サウンドオーケストラVS	特価	¥27600
M-41(9801用マウス/400カウント)	特価	¥4800

●お届けした商品に万一初期不良が発生した場合同一商品と交換させて頂きます、初期不良以外の返品・交換は、ご遠慮下さい。

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608 FAX.03-5374-2609
受付時間 AM11:00▶PM7:00
〈振込口座〉●太陽神戸三井銀行 桜上水支店 普通口座:3366137
●三和銀行 烏山支店 普通口座:3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー
〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン用ソフト高価買取実施中!!

新品パソコンSOFTをお買い上げいただきました方に中古ソフトの販売価格リストをお送り致します。
すべて50%~95%OFFの超特価です!!

特選パソコンDESK(送料1個につき1,000円 内税表示)

注番-1



特価¥12,800

注番-2



640(幅)×700(奥)×1250(高)mm

特価¥12,800

注番-3



640(幅)×350~700(奥)×1150(高)mm
キーボードーテーブルはスライド式

特価¥16,800

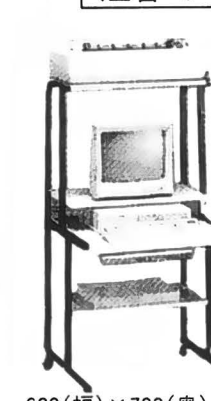
注番-4



650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

特価¥10,500

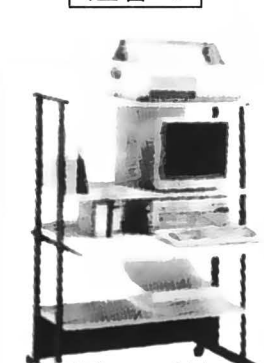
注番-5



620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能
(マウステーブル付)

特価¥19,800

注番-6



940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

特価¥29,800

注番-7



1200(幅)×700(奥)×1285(高)mm
コンセント3個付
トレーユニット付

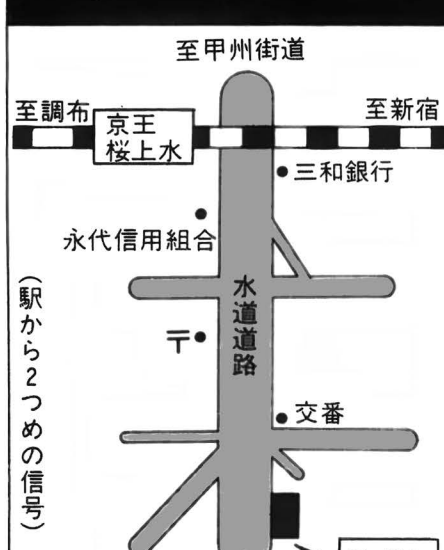
特価¥39,800

新品パソコンソフト

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスIII	¥ 7,840	98
アクアレス	¥ 7,400	X68
アフターバーナー	¥ 7,840	TOWNS
アドバンスド・ロードモナーク	¥ 7,840	98
アトラス	¥ 8,640	98/TOWNS
アリスの館CD	¥ 5,440	TOWNS
アルシャーク	¥ 7,840	98/X68
アルテミス	¥ 5,850	98/X68/MSX2
イース	¥ 8,160	X68
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	TOWNS
伊忍道・打倒信長	¥ 7,840	98/88/X68/MSX2
伊忍道・打倒信長	¥10,030	MSX2・ROM
伊忍道・打倒信長・CD付	¥ 9,760	98/88/X68/MSX2
イルミナ	¥ 5,440	98/88/X68/MSX2
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
WIZARD98・おでん	¥10,880	98
ウィザードリィ・ベインコズミック	¥10,880	98/TOWNS
ヴェインドリーム	¥ 7,040	88
ヴェインドリーム	¥ 7,840	98
ヴォルフィード	¥ 7,040	TOWNS
ウルティマVI	¥10,880	TOWNS
エアーコンバットII	¥ 7,480	98
エアーコンバットII・シナリオ集	¥ 4,500	98
A'III・マップコンストラクション	¥ 4,930	98
永世名人2	¥ 7,840	98
A列車で行こうIII	¥10,240	98
A列車で行こうIII	¥11,840	TOWNS
栄冠は君に2	¥ 7,600	98/TOWNS
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
エグゾン	¥ 7,680	98/X68
ELLE	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
黄金の羅針盤	¥ 7,840	X68
カ行		
CAL	¥ 5,100	98/X68/MSX2
CAL2	¥ 5,850	98/X68/MSX2
華麗なる人生	¥ 7,040	98/X68/MSX2
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,840	X68
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
キサナ	¥ 5,440	98 88 X68 MSX2
KIDS・SAP特殊警察	¥ 5,440	98
KIGEN	¥ 7,840	98
君だけに愛を	¥ 6,240	98 X68 MSX2
キディー	¥ 6,240	98
ガンダム・タクティカ ルオペレーション	¥ 8,330	88
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
キャメルトライ	¥ 7,480	X68
ギャラクシーフォースII	¥ 8,820	TOWNS
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	¥ 6,240	98 X68 MSX2
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,440	98/88/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
銀河英雄伝説II DXkit	¥ 4,500	98 88 X68 MSX2
銀河英雄伝説II・DX＋セット	¥10,240	98
キングクエストV	¥ 9,350	98
キングクエストV	¥ 8,330	TOWNS
キングブリーダー	¥ 7,840	98
ギゼ!	¥ 6,240	98 MSX2
クイズいかせて	¥ 9,600	98
グッドマネージャー	¥ 8,640	98
クムドールの剣	¥ 7,840	98 X68
狂った果実	¥ 6,240	98 X68 MSX2
群雄三国志	¥ 7,020	98
幻影都市	¥ 7,840	98/VA/MSX turbo
GE・TEN	¥10,240	98
恋の長野慕情	¥ 6,240	98
轟	¥ 7,840	98
鋼鉄の騎士	¥ 6,240	88VA
コードゼロ	¥ 7,020	X68
校内写生 1~3	¥ 4,080	98 X68 MSX2/TOWNS
コズミック・サイコ	¥ 6,240	98
コラムス	¥ 6,240	98/88/X68
殺しのドレス3	¥ 6,240	98/X68
コブラミッション	¥ 5,440	98
サ行		
サーク・ガゼルの塔	¥ 6,240	98/88/VA MSX2
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2/TOWNS
ザーク・レジェンドスペシャル	¥ 7,040	X68
サイバーコア	¥ 6,240	X68
サイレントメビウス	¥11,840	98/X68/TOWNS
ザック・マックラッケン	¥ 7,920	TOWNS
サブナック	¥ 6,240	X68
サナトス	¥ 5,100	98/X68 MSX2
ザ・フェアリーランドストーリー	¥ 5,780	X68
三国志演義	¥ 3,420	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/NOTE/88/X1/MSX2
斬II・陽炎の時代	¥ 7,840	98
ジェノサイド2	¥ 7,040	X68
シエラ3Dダブルパック	¥10,200	98
ジーザスII	¥ 7,920	98 88/X68
シグナトリー	¥ 7,840	98 NOTE
G戦略	¥ 6,240	98/88
シムアース	¥10,240	98 TOWNS
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
シムシティ	¥ 7,480	TOWNS
シュバルツシルトIII	¥10,240	98
ジョーカーII	¥ 5,850	98/X68
将棋初段一直線	¥12,580	98
シャーロックホームズの探偵講座	¥ 7,480	TOWNS
ジャングリラ	¥ 6,240	98/X68 TOWNS
雀皇登竜門II	¥ 8,330	98
ジョーカー	¥ 5,850	98 X68/MSX2
女教師	¥ 6,240	98 X68/MSX2
ジョシュア	¥ 7,760	98
水滸伝	¥10,030	TOWNS
水滸伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
スイートエモーション	¥ 6,240	98/X68/MSX2
スケバン戦国史	¥ 6,240	98
スターウォーズ	¥ 5,760	X68
スターグライダーII	¥ 8,330	98
ストラッシュ	¥ 6,240	98
すとりっぷ・ルーレット	¥ 6,630	98
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥ 6,240	98 TOWNS
雀ボーグすずめ	¥ 6,240	98/88/MSX2
スピンディジーII	¥ 6,960	98
スペースインベーダー	¥ 6,240	98
スナイパー	¥ 5,780	88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
聖戦士ダンバイン	¥ 7,840	98
ゼータ	¥ 7,840	88
関ヶ原	¥10,240	98
ゼノン2 メガブラスト	¥ 8,250	98/X68
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA
ソーサリアン・追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/88/VA
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA
ソーブランドストーリーII	¥ 4,930	88
タ行		
大撃沈	¥11,840	98
対局囲碁ゴライアス	¥14,280	98
ダイトーチェイスHQ	¥ 7,840	TOWNS
大航海時代	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	TOWNS
大戦略III'90マップ1~2	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 7,840	98 X68 TOWNS
ダイナソア	¥ 6,960	88
ダイナソア	¥ 7,840	98 TOWNS
太平洋の嵐DX	¥11,840	98/VA
ダンジョン・ハーレム	¥ 6,240	98
ダンジョン・バスター2	¥ 5,780	98
ダーウィンズ ジレンマ	¥ 7,020	98 TOWNS
ダ・ビンチ	¥ 5,780	X1
沈黙の艦隊	¥10,240	98
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98 X68
提督の決断	¥12,580	98/NOTE/88/VA/X68/MSX2
提督の決断	¥14,280	TOWNS
D・P・S.SGセット2	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
ディフレクター	¥ 6,630	98 X68
でたな!ツインビー	¥ 7,840	X68
テトリス	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
デュエル川中島・システム付	¥ 8,250	98
天下統一II	¥ 7,840	98
電脳学園VI	¥ 7,840	98
天舞・三国志	¥10,240	98
D.P.S.SGセット3	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2
闘神都市	¥ 5,440	98/X68/MSX2/TOWNS
ドラッケン	¥ 8,250	98/88/X68/MSX2
ドラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ドラゴンクイズ	¥ 5,780	MSX2
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイトII	¥ 6,240	98/88/X68/MXS2
ドラゴンナイトIII	¥ 6,240	98/TOWNS
ドラゴンピンク	¥ 7,040	98/X68
ナ行		
ナイキ	¥ 6,240	98/MXS2
ナイトシーブ	¥ 5,440	98
ナイトメア	¥10,240	TOWNS
生中継68	¥ 8,330	X68
NIKO²	¥ 6,240	98/88/X68/MSX2/TOWNS
2069AD	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
にゃんぴ	¥ 3,100	MSX2
信長の野望・武将風雲録	¥ 7,840	98/NOTE/88/X68/MXS2
信長の野望・武将風雲録	¥ 9,440	TOWNS
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥ 9,760	98 88/MXS2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
ハ行		
バーディー・ワールド	¥ 4,640	98/X68
パイプドリーム	¥ 6,630	98/88
爆笑馬券	¥16,000	98
ハットリス	¥ 6,240	98
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/X68/MSX2
はっちゃけあやよさんIII	¥ 4,080	98/X68
バトルガール	¥10,240	TOWNS
花よりダンゴ	¥ 5,440	98/X68
パロディウスだ!	¥ 7,840	X68
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
パワーモンガー	¥10,240	98/X68
バンツァーカイル	¥ 7,840	98
ピアス	¥ 5,100	88/X68
飛翔鮫	¥ 7,480	X68
BEAST	¥ 5,850	98/X68/MSX2
ビーストロード	¥ 6,240	98
ビーストII	¥ 7,040	98
ピーチアップ総集編II・笑	¥ 6,240	MSX2
美少女ギャラリー	¥ 4,930	98
ピュアマイドール	¥ 7,040	88
ビーナス・キャンペーン	¥ 7,040	98
ファイナルクライシス	¥ 6,240	88
ファングス	¥ 7,920	88
フォクシー2	¥ 6,240	98/X68/MSX2
ブラックレインボウII	¥ 7,040	98
フラッシュポイント2	¥ 3,150	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,040	98/X68
プリンセスメーカー	¥11,840	98
ブランディッシュ	¥ 7,840	98/TOWNS
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-3	¥ 4,320	98/X68
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,240	98/MSX2/MSXturbo
プレイメーカーフットボール	¥ 8,330	98
PRESENT	¥ 6,240	98/X68
プロヴィデンツァ	¥ 7,760	98/TOWNS
プロサッカー68	¥ 5,440	98/MSX2
ぷよぷよ	¥ 5,780	MSX2
ホールアバウト・マークフリント	¥ 6,240	98
星の砂物語	¥ 5,440	98 88 X68 MSX2
ポッキー2	¥ 7,040	98/88 MSX2
ホットプリント2	¥ 6,240	98
ボクサーメーカー	¥ 7,840	98
ボナンザブラザーズ	¥ 8,110	X68
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
煩悩予備校2	¥ 6,240	98/X68
マ行		
舞	¥ 5,440	98/MSX2
マスターオブモンスターズII・シナリオ集	¥ 4,500	98
マスターオブエレメンタル	¥ 7,840	98
毎日がえっち	¥ 5,760	MSX2
マーキュリー2	¥ 7,840	98
マーシャルエイジ	¥ 5,780	88
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
魔女ッ子クミ	¥ 7,840	98
魔導物語1-2-3	¥ 7,840	98
魔彩子雀	¥ 7,040	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミラージュ	¥ 6,280	98
ミュージックラルフ	¥12,580	98/88
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
野球道PLUS	¥ 7,840	98
斬・夜叉円舞曲	¥ 7,840	98
やりたい放題	¥ 4,640	98
指輪物語	¥10,880	98
妖獣クラブ2	¥ 6,240	X68
妖獣クラブカスタム	¥ 6,240	98
ヨーロッパ戦線	¥10,240	88
蕃経	¥ 7,840	98
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98/X68
雷電伝説	¥ 8,250	TOWNS
Life & Death	¥ 7,040	98
ラストバタリオン	¥ 7,040	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランスIII	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
ランペルール	¥ 7,840	98 88 X68 MSX2
ランペルール	¥10,030	TOWNS
リジェントオブモルクール	¥ 5,780	98
リップスティックADV2	¥ 5,440	98/88
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レジオナルパワーII	¥ 7,840	98
レジオナルパワーII・シナリオセット	¥10,240	98
レミングス	¥ 7,840	98
ROSE	¥ 6,240	98
ロイヤルブラッド	¥ 6,240	88/MSX2
ロイヤルブラッド・CD付	¥ 8,160	88/MSX2
ロードス島戦記	¥ 7,840	98/VA/X68/MSX2
ロードス島戦記・II	¥ 7,840	98
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 7,840	98/TOWNS
ロボクラッシュ	¥ 7,040	98
ワ行		
私をゴルフに連れてって	¥ 6,240	98/88/MSX2
ワイアラエの奇跡	¥ 6,240	98
笑うセールスマン	¥ 3,580	98/MSX2
笑うセールスマン2	¥ 3,580	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	98/88/X68

ファミコンソフト ビックリ価格 で買い取ります。



ソフトを売りたい人

- 売りたい場合は、右記の買取申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は必ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書等がない場合や汚れのひどいものは買い取り価格が下がります。
- ファミコン以外のソフトは箱・説明書等がない場合買い取りできません。
- ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。

買取/書留申込書TP2月号

フリガナ		
住所(〒)		
(TEL)		
名前	年令 才	保護者 印
使用機種		5″・3.5″/2D・2DD・2HD/ROM
商品名 ① ②	③ ④	⑤ ⑥

●ハードのご注文はお電話で、ソフトのご注文は申込書を同封のうえ現金書留でお申し込み下さい。なお、商品は一週間程度でお届けいたします。(商品が品切れの場合、多少遅れる場合がございます。あらかじめ御了承下さい。)

ほしくなったら、もう待てない!とにかく速い!!



注文方法

- ●申し込みは右のような形で、明確に書いてご注文ください。
- ●代金は郵便局で現金書留、為替および郵便振替にてお送り下さい。
- ●送料・消費税は必要ありません。
- ●ただし、売価合計が5,000円未満の場合は送料500円を追加してお申し込みください。

- ●パソコンゲームソフトは全てのメーカーを取り扱っております。(ソフトベンダーと一部の直販メーカーを除く)
- ●リストにないソフトは10%引きです。
- ●未発売のソフトは予約扱いとさせて頂きますので、発売になり次第発送致します。
- ●古いソフトをご注文頂く場合は、まずお電話にて在庫を確認ください。

申し込み書(例)

フリガナ
お名前
ご住所 〒
お電話

商品名	使用機種/メディア	売価
	売価合計	

新品ゲームソフト(アイウエオ順)

★印は未発売のソフトです。

PC98シリーズ

商品名	定価	売価
●アークス3	9,800	8,820
●A列車で行こうIII	12,800	11,520
●アルシャーク	9,800	8,820
●ATLAS	10,800	9,720
●アクティー	9,800	8,820
●アマランス	8,800	7,920
●あやよさんII	3,800	3,420
★アルカディア	未定	——
●アルテミス	7,890	7,020
★アマランス2	8,800	7,920
●アドバンストロードモナーク	9,800	8,820
●囲碁テーターベース白富士	9,800	8,820
●伊忍道打倒信長	9,800	8,820
●イースIII	8,700	7,830
●ウィザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォジー	12,800	11,520
●ウルティマVI	9,800	8,820
●エアーコンバットIIシナリオ集	5,000	4,500
●エメラルドドラゴン	9,800	8,820
●エクスタリアン	6,800	6,120
★エリート	未定	——
●エイトレイクスゴルフクラブ	4,800	4,320
●A列車で行こうIIIマップコレクション	5,800	5,220
●L(ELLE)	7,800	7,020
●栄冠は君に2	9,500	8,550
●エアーコンバットII	8,800	7,920
●F-15ストライクイーグルII	10,800	9,720
●エシェント・ドラゴン	8,800	7,920
●黄金の羅針盤	9,800	8,820
●ALL ABOUT MARK FUNT	7,800	7,020
★GUY	未定	——
●カゼルの塔	7,800	7,020
●ガイナロック	9,800	8,820
●カース・オブ・アジュア・ボンド	9,800	8,820
●CAL2	7,800	7,020
●カンプグルッペ	9,800	8,820
●ガンダムクラシックオペレーション	9,800	8,820
●ギゼ	7,800	7,020
●きゃんきゃんすごろく華麗なる人生	8,800	7,920
●銀河英雄伝説II DXキット	5,000	4,500
●キャンキャンバニースピリッツ	7,800	7,020
●キャンペーン版 大戦略II	9,800	8,820
●キャンペーン版大戦略IIマップコレクション	4,800	4,320
●銀河英雄伝説2	9,800	8,820
●キミだけに愛を	7,800	7,020
●X'na(キサナ)	6,800	6,120
●機動戦士ガンダムデザートオペレーション	9,800	8,820
●KIDS特殊行動警察	6,800	6,120
★ギディ	7,800	7,020
●KIGEN(輝源)	9,800	8,820
●キングスクエストV	11,000	9,900
●毀	5,800	5,220
●クムドールの剣	9,800	8,820
●狂った果実	7,800	7,020
★グレイトパクリス	7,800	7,020
●クインティアロード	8,800	7,920
●群雄三国志	7,800	7,020
●グループX	7,800	7,020
●クォータースタッフ	9,800	8,820
●グッドマネージャー	10,800	9,720
●幻影都市	9,800	8,820
●コズミックサイコ	7,800	7,020
●コラムス	7,800	7,020
●校内写生1、2、3	各4,800	各4,320
●コブラミッション	6,800	6,120
●ごくらく天国~巨桃の塔之巻~	6,800	6,120
●斬II	9,800	8,820
●三国志III	14,800	13,320
●サイレントメビウス	14,800	13,320
●三国志演義	3,800	3,420
●SAP特殊行動警察	6,800	6,120
●三国志II	14,800	13,320
●三国志II SW付	17,200	15,480
●ジーザス2	8,800	7,920
●シムシティーテレインエディタ	4,800	4,320
●シムシティー	9,800	8,820
●シャングリラ	7,800	7,020
★女教師(亜紀子)	7,800	7,020
●ジョーカー2	7,800	7,020

PC98シリーズ

商品名	定価	売価
★雀豪3	9,800	8,820
●CAL	6,800	6,120
●雀皇登竜門II	9,800	8,820
●ジョーカー	7,800	7,020
●情報将校	14,800	13,320
●GE・TEN	12,800	11,520
●シムアース	12,800	11,520
●ジョシュア	9,700	8,720
●シュヴァルツシルトIII	12,800	11,520
●STRAUSH	7,800	7,020
●スタークルーザー2	9,800	8,820
●スペースインベーダー	7,800	7,020
●ストリップルーレット	7,800	7,020
★スクールうぉーず2	6,800	6,120
●スロープ	7,800	7,020
●スクールうおーず	6,800	6,120
●ストロベリー大戦略	6,800	6,120
●雀ボーグすずめ	7,800	7,020
●スーパー大戦略	8,800	7,920
●スーパー大戦略マップコレクション	5,000	4,500
●スーパーバトルスキンパニック	9,800	8,820
●スウィートエモーション	7,800	7,020
●スピンテイジーII	8,700	7,830
●スケバン戦国史	7,800	7,020
●スターグライダーII	9,800	8,820
●スーパー上海ドラゴンズアイ	7,800	7,020
●ストリップルーレット過激編	7,800	7,020
●世界でいちばん君がすき	5,800	5,220
●関ヶ原	12,800	11,520
●聖戦士ダンバイン	9,800	8,820
●ZETA	9,800	8,820
●セシリア	4,800	4,320
●ゼノン2	9,700	8,720
●ゾークI	7,800	7,020
●ソーサリアン	9,800	8,820
●ソーサリアンシナリオ	各3,800	3,420
★ソーサレスオブウッド	7,800	7,020
●それゆけナンパくん	6,800	6,120
★太閤立志伝	未定	——
●田村光昭の麻雀ゼミナール	7,800	7,020
●大撃沈	14,800	13,320
●ダンジョンバスター2	6,800	6,120
●大戦略マップコレクションvol.2	5,000	4,500
●大戦略IIIプレイヤーズパック	3,900	3,510
●Thnatos	6,800	6,120
●ダーウィンズジレンマ	7,800	7,020
●大戦略IIIパワーアップキット	5,000	4,500
●大戦略III'90	9,800	8,820
●大航海時代	9,800	8,820
●大航海時代 SW付	12,800	11,520
●ダンジョンマスター	9,800	8,820
●続ダンジョンバスターカオスの逆襲	9,800	8,820
●大戦略III'90マップコレクション	5,000	4,500
●ダンジョンハーレム	7,800	7,020
★DANCE MACABRE	未定	——
●沈黙の艦隊	12,800	11,520
●D－欧州蜃気楼－	12,800	11,520
●電脳学園I/バージョンアップ	8,800	7,920
●提督の決断	14,800	13,320
●天下統一II	9,800	8,820
●デュエル	8,700	7,830
●電脳学園IV	9,800	8,820
●電脳学園 II、III	各8,800	7,920
●D.P.S.SG	6,800	6,120
●D.P.S.SG Set2	6,800	6,120
●ディスクステーション各号	3,980	3,582
●天舞～三国志～	12,800	11,520
●天使は2度死ぬ	8,800	7,920
●D.P.S SG (NOTE用)	6,800	6,120
●D.P.S SG Set2 (NOTE用)	6,800	6,120
●D.P.S SG Set3	6,800	6,120
●DE・JA	6,800	6,120
●D.P.S.	5,800	5,220
●ドラゴンアイズ	6,800	6,120
●ドラゴンナイトII	7,800	7,020
●DRAGON PINK	8,800	7,920
●ドラゴンスレーヤー6	8,700	7,830
●ドラッケン	9,700	8,730
●ドラゴンナイトIII	7,800	7,020

PC98シリーズ

商品名	定価	売価
●ドラゴンウォーズ	9,800	8,820
●闘神都市	6,800	6,120
●NIGHT SEEP	6,800	6,120
●ナイキ	7,800	7,020
●ナイトシーブ	6,800	6,120
●ニコニコ	7,800	7,020
●2069AD	6,800	6,120
●信長の野望武将風雲録	9,800	8,820
●ノスタルジア	11,800	10,620
●ハットリス	7,800	7,020
●パワーモンガー	12,800	11,520
●バーステイルII	9,800	8,820
●遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
●遥かなるオーガスタHDパック	14,800	13,320
●花よりだんご	6,800	6,120
●パラダイス	7,800	7,020
●はっちゃけあやよさん3	4,800	4,320
●バーステイル	9,800	8,820
●パイプドリーム	7,800	7,020
★Pita・Pat	6,800	6,120
●バーディワールド	5,800	5,220
★花札	未定	——
★パワードギャルズ	9,800	8,820
●BEAST2	8,800	7,920
●美少女ライブラリー	5,800	5,220
●ビーナスキャンペーン	8,800	7,920
●ピンクソックス1,2,3各号	各2,800	2,520
●ピンクソックス4、5、6各号	各3,600	各3,240
●ビーストロード	7,800	7,020
●ピュアマイドール	8,800	7,920
●ピュア2	6,800	6,120
●復活祭 アスティカーヤの魔女	6,800	6,120
●フォクシー2	7,800	7,020
●ブルトンレイシナリオVOL.2	4,800	4,320
●ファーストクイーン2	8,800	7,920
●フレイ	7,800	7,020
●プリンセスメーカー	14,800	13,320
●ブルトンレイシナリオ集 vol.3	4,800	4,320
●ヴェインドリーム	9,800	8,820
●BEAST	7,800	7,020
●ブランマーカー	6,800	6,120
●ブライ下巻完結編	9,800	8,820
●プリンスオブペルシャ	8,800	7,920
●フォクシー2	7,800	7,020
●ブラック・シールド	6,800	6,120
●ブランディッシュ	9,800	8,820
●プレイメーカーフットボール	9,800	8,820
●ふしぎの海のナディア	14,800	13,320
●ブリッツクリークII	9,800	8,820
●ブライ(上巻)	8,800	7,920
●ブルトンレイ	8,800	7,920
●プレゼント	7,800	7,020
●フューチャーウォーズ	9,800	8,820
●ブリッツクリーク	9,800	8,820
★風雅セレクション1	8,800	7,920
●フラッシュポイント各号	各3,500	各3,150
●ファンタジーIV	9,800	8,820
●ブルトンレイシナリオエディタ集	4,800	4,320
★星の砂物語2	7,800	7,020
●ポピュラス	9,800	8,820
●星の砂物語	6,800	6,120
●煩悩予備校1、2	各7,800	各7,020
★麻雀悟空－天竺への道－	9,800	8,820
●ボクサメーカー	9,800	8,820
●マスターオブモンスターズシナリオ集	5,000	4,500
●マーキュリー2	9,800	8,820
●魔女っ子クミ	9,800	8,820
●まなみのどこまでいくの	3,800	3,420
●マジックキャンドル	9,800	8,820
●魔(彩子)雀	8,800	7,920
●満開電飾	7,800	7,020
●魔導物語1-2-3	9,800	8,820
●マンスターオブモンスターズ2	8,800	7,920
●プロヴィデンツア	9,700	8,730
●マーブルマッドネス	9,700	8,730
★マイト&マジックBOOK3	12,800	11,520
●麻雀遊園地	7,700	6,930
●マーシャルエイジ	7,800	7,020
●マスターオブエレメンタル	9,800	8,820

PC98シリーズ

商品名	定価	売価
●舞(mai)	6,800	6,120
★ミラージュ	7,800	7,020
●ミュージックラルフ	14,800	13,320
●ミグレイン	7,800	7,020
●野球道PLUS	9,800	8,820
●指輪物語	12,800	11,520
●妖獣クラブカスタム	7,800	7,020
●義経	9,800	8,820
●ライフ&デス	8,800	7,920
●ラプソディーウェディング	6,800	6,120
●ランペルール	9,800	8,820
●ランス1、2、3	各6,800	6,120
●らんま1/2飛龍伝説	14,800	13,320
●RYU ～哭きの竜～	11,600	10,440
●ルーンワース2	6,800	6,120
●ルーンワース3 神聖記光臨	6,800	6,120
●レジオナルパワー2	9,800	8,820
●LOOPZ	7,800	7,020
●レミングス	7,800	7,020
●ROSE	7,800	7,020
●ロードス島戦記II	9,800	8,820
●ロードス島戦記	9,800	8,820
●ロードス島戦記福神漬	3,800	3,420
●688アタックサブ	9,800	8,820
●ロードモナーク	9,800	8,820
●ロボクラッシュ98	8,800	7,920
●ワイアラエの奇蹟	7,800	7,020
●ロイヤルブラッド	7,800	7,020
★笑うせえるすまん2巻	3,980	3,582
●笑うせえるすまん1巻	3,980	3,582
●私をゴルフに連れてって	7,800	7,020

PC88シリーズ

商品名	定価	売価
●あやよさんの課外授業	3,800	3,420
●イースIII	8,700	7,830
●イルミナ	6,800	6,120
●伊忍道打倒信長	9,800	8,820
●うろつき童子	6,800	6,120
●エメラルド・ドラゴン	8,800	7,920
●エクスタリアン	6,800	6,120
★L(ELLE)	7,800	7,020
●ガンシップ	10,800	9,720
●ガンダムタクティカルオペレーションデータ集	4,200	3,780
●ガゼルの塔	7,800	7,020
●キャンペーン版大戦略II	8,800	7,920
●キャンペーン版大戦略IIマップコレクション	4,500	4,050
●銀河英雄伝説II DX kit	4,800	4,320
●銀河英雄伝説II	9,800	8,820
●機動戦士ガンダムタクティカルオペレーション	9,800	8,820
●X'na(キサナ)	6,800	6,120
●クラムキャッツ	7,800	7,020
●ソープランドストーリーPART2	7,800	7,020
★コラムス	7,800	7,020
●コズミックサイコ	7,800	7,020
●三国志II	14,800	13,320
●三国志II SW付	17,200	15,480
●サーク	8,800	7,920
●サークII	8,800	7,920
●サ バッシュ	7,800	7,020
●シュヴァルツシルトII	9,800	8,820
●雀ボーグすずめ	7,800	7,020
●水滸伝	9,800	8,820
●水滸伝 SW付	12,200	10,980
●スナイパー	6,800	6,120
●スーパー大戦略	8,000	7,200
●スーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,320
●スロープ	7,800	7,020
●ソーサリアン	9,800	8,820
●ソーサリアンシナリオ	各3,800	3,420
●大航海時代	9,800	8,820
●大航海時代 SW付	12,200	10,980
●ダイナソア	8,700	7,830
●ティルナノーグII	8,800	7,920
●提督の決断	14,800	13,320
●天下統一88	9,800	8,820
●提督の決断(SW付)	17,200	15,480

PC88シリーズ

商品名	定価	売価
●ドラゴンアイズ	6,800	6,120
●ドラゴンナイトII	7,800	7,020
●電脳学園I、II、III	各8,800	7,920
●D.P.S.	5,800	5,220
●DE・JA	6,800	6,120
●ドラゴンスレーヤー6	8,700	7,830
●トンネルズ&トロールズ	9,800	8,820
●ドラゴン・ナイト	6,800	6,120
●信長の野望武将風録	9,800	8,820
★バーズティル	9,800	8,820
●パイプドリーム	6,800	6,120
★はっちゃけあやよさん3	4,800	4,320
★ヒルズファー	9,800	8,820
●ピュア2	6,800	6,120
●ファングス	7,800	7,020
●FINAL CRISIS	8,800	7,920
●FORMULA C.M.S	9,800	8,730
●ブライ(上巻)	8,800	7,920
●フォクシー	6,800	6,120
●ファンタジーIV	9,800	8,820
●プロンティス	8,800	7,920
●ウェインドリーム	8,800	7,920
●星の砂物語	6,800	6,120
●ポッキー	7,800	7,020
●ポッキー2	8,800	7,920
★ぽっぷるメイル	8,700	7,830
●マイト&マジックBOOK2	9,800	8,820
●ヨーロッパ戦線	12,800	11,520
★ヨーロッパ戦線(CD)	15,200	13,680
●ラプソディーウェディング	6,800	6,120
●ランペルール	9,800	8,820
●ランスI II	6,800	6,120
●ロイヤルブラッド	7,800	7,020

PC88VA

商品名	定価	売価
●鋼鉄の騎士	7,800	7,020
●D.P.S.SG Set2	6,800	6,120
●D.P.S.SG	6,800	6,120
●バーズティル	9,800	8,820
★バーズテイル2	9,800	8,820
★ヒルズファー	9,800	8,820
●ランスII	6,800	6,120

MSXシリーズ

商品名	定価	売価
★アルテミス	7,800	7,020
★伊忍道打倒信長(ROM)	11,800	10,620
●伊忍道打倒信長(DISK)	9,800	8,820
●イースIII	8,700	7,830
★L(ELLE)	7,800	7,020
★エアーホッケー	2,980	2,682
●エメラルドドラゴン	9,800	8,820
●M・SIOS	29,800	26,820
●CAL	6,800	6,120
●CAL II	7,800	7,020
●君だけに愛を	7,800	7,020
●キャンキャンバニースピリッツ	7,800	7,020
★ギゼ(XIX)	7,800	7,020
●銀河英雄伝説II DXkit	4,800	4,320
●銀河英雄伝説II	9,800	8,820
●X'na(キサナ)	6,800	6,120
●きゃんきゃんバニースペリオール	6,800	6,120
●クォータースタッフ	9,800	8,820
●グラフサウルスVer2.0	12,800	11,520
★狂った果実	7,800	7,020
★幻影都市(ターボR)	9,800	8,820
●校内写生1、2、3	各4,800	各4,320
●コズミックサイコ	7,800	7,020
●コラムス	7,800	6,480
●ゴルビーのパイプライン大作戦	6,800	6,120
●サークII	8,800	7,920
★サウルスランチVol.3	3,400	3,060
●三国志II	14,800	13,320
●三国志II SW付	17,200	15,480
●サーク	7,800	7,920
●サークガゼルの塔	7,800	7,020
●Thanatos	6,800	6,120

PC9801シリーズ

三国志III

1月中旬発売予定　予約受付中!

☆代引(着払い)システム(以下の内容を明記の上、ハガキ又は電話でご注文して下さい。)郵便番号・住所・氏名・TEL・ほしいゲーム・機種・メディア ☆ハガキでご注文される方は代引希望と書いて下さい。尚、代引手数料500円必要になります。

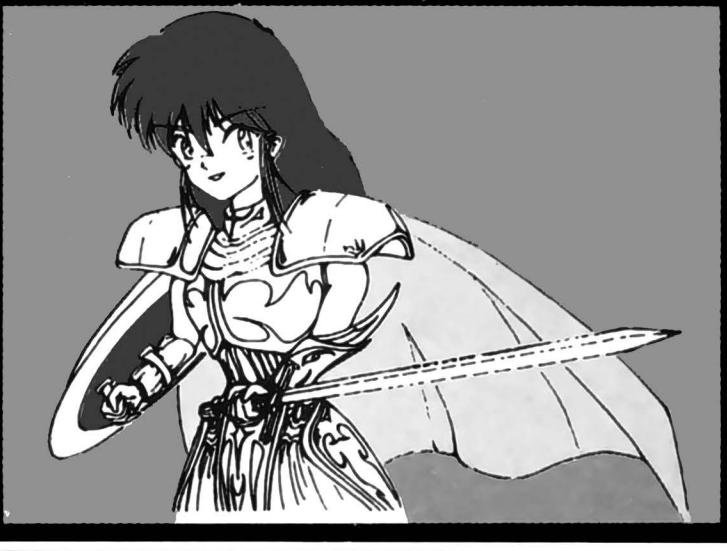
消費税不要・全国無料配達

(北海道、九州、沖縄方面も無料です)

■パソコンゲームソフトの

OAハウス フレンド

送り先：OAハウス フレンド 通販部　〒926 石川県七尾市みそぎ町 イ-35-3（JR七尾駅前）
Tel.0767-52-3683　Fax.0767-52-0632　通販部営業PM1:00～PM8:00



新品ゲームソフト（アイウエオ順）

★印は未発売のソフトです。

MSXシリーズ

商品名	定価	売価
★女教師(亜紀子)	7,800	7,020
★ジョーカー	7,800	7,020
●シュヴァルツシルトII	9,800	8,820
★シンセサウルスVer3.0	8,800	7,920
★スコアサウルス	9,800	8,820
●ジャックニクラウスゴルフ	8,800	7,920
★シューティングコネクション	2,980	2,682
●水滸伝(R)	11,800	10,620
●水滸伝(D)	9,800	8,820
●水滸伝(D)SW付	12,200	10,980
●スーパー大戦略(D)	8,800	7,920
●スーパーピンクソックス	4,800	4,320
★スウィートエモーショーン	7,800	7,020
●聖戦士ダンバイン	8,800	7,920
●世界でいちばん君がすき	5,800	5,220
●大航海時代	11,800	10,620
●大航海時代(SW付)	12,800	10,980
●DE・JA	6,800	6,120
●ディスクステーション各号	1,940	1,746
●ディスクステーションDX号	3,880	3,492
★D.P.S SG Set3	6,800	6,120
●電脳学園IIIトップをねらえ	8,800	7,920
●ティルナノーグ	8,800	7,920
●D.P.S.SG	6,800	6,120
●電脳学園	8,800	7,920
●電脳学園IIハイウェイバスター	8,800	7,920
●提督の決断SW付(D)	17,200	15,480
●D.P.S. SG Set2	6,800	6,120
●提督の決断(D)	14,800	13,320
●闘神都市	6,800	6,120
●ドラゴンアイズ	6,800	6,120
●ドラゴンナイト	6,800	6,120
●ドラゴンナイトII	7,800	7,020
●ドラゴンクイズ	6,800	6,120
●ドラゴンスレイヤー-6	8,700	7,830
●ナイキ	7,800	7,020
●ニコニコ	7,800	7,020
●信長の野望武状風雲録(ROM)	11,800	10,620
●信長の野望武将風雲録SW付(ROM)	14,200	12,780
●信長の野望武将風雲録(DISK)	9,800	8,820
●信長の野望武将風雲録SW付(DISK)	12,200	10,980
●ヴァリスII	8,800	7,920
●ハットリス	6,800	6,120
★はっちゃけあやよさん3	4,800	4,320
●ピンクソックス1,2,3 各号	2,800	2,520
●ピーチアップ総集編	6,800	6,120
●ピンクソックス4,5,6,7,8 各号	各3,600	3,240
●ピーチアップ総集編2	7,800	7,020
●フレイの冒険	7,800	7,020
●ファンタジーIV	9,800	8,820
●ブライ（上巻）	8,800	7,920
●ピーチアップ各号	3,800	3,420
★ぷよぷよ	6,800	6,120
●BEAST	7,800	7,020
★フォクシー2	7,800	7,020
●星の砂物語	6,800	6,120
●ポッキー	6,800	6,120
★ポッキー2	8,800	7,920
●舞(mai)	6,800	6,120
●ランスI・II	6,800	6,120
●ランダーの冒険III	7,800	7,020
●ルーンマスター三国英傑伝	6,800	6,120
●ロードス島戦記	9,800	8,820
●ロードス島戦記 福神漬	3,800	3,420
●ロボクラッシュ	7,800	7,020
●私をゴルフに連れてって	7,800	7,020

X68000

商品名	定価	売価
●アクアレス	8,700	7,830
●アルシャーク	9,800	8,820
●アークスオデッセイ	8,800	7,920
●アルテミス	7,800	7,020
●イメージファイト	9,700	8,730
●インペリアルフォース	8,800	7,920
●エメラルドドラゴン	9,800	8,820
●SAP特殊行動警察	6,800	6,120
●エイトレイクスゴルフクラブ	5,800	5,220

X68000

商品名	定価	売価
★エイリアンシンドローム	4,800	4,320
●L(ELLE)	7,800	7,020
★エクゾン	9,600	8,640
●F15ストライクイーグルII	10,800	9,720
●黄金の羅針盤	9,800	8,820
●CAL2	7,800	7,020
●機動戦士ガンダム デザートオペレーション	9,800	8,820
●KIDS特殊行動警察	6,800	6,120
●銀河英雄伝説IIDX+Set	12,800	11,520
●X'na(キサナ)	6,800	6,120
●キャメルトライ	8,800	8,820
●君だけに愛を	7,800	7,020
●キャンキャンバニースピリッツ	7,800	7,020
●銀河英雄伝説II	9,800	8,820
●キャンペーン版大戦略II	9,800	8,820
★きゃんきゃんすごろく華麗なる人生	8,800	7,920
★ギゼ(XIX)	7,800	7,020
●クォーターロード	8,800	7,920
●グループX	7,800	7,020
★狂った果実	7,800	7,020
●コラムス	7,800	7,020
●コード・ゼロ	7,800	7,020
★校内写生1、2、3	各4,800	各4,320
●コズミックサイコ	7,800	7,020
●サーク	8,800	7,920
●三国志II	14,800	13,320
●サイバーコア	7,800	7,020
●ザ・マジックキャンドル	9,800	8,820
●CAL	6,800	6,120
●サイレントメビウス	14,800	13,320
●シャングリラ	7,800	7,020
●ジョーカー2	7,800	7,020
★女教師(亜紀子)	7,800	7,020
●ジェノサイド2	8,800	7,920
●ジーザスII	8,800	7,920
●Thanatos	6,800	6,120
●ジョーカー	7,800	7,020
★シムアース	12,800	11,520
●シムシティー	9,800	8,820
●シムシティーテレインエディター	4,800	4,320
●ストロベリー大戦略	6,800	6,120
●水滸伝	9,800	8,820
●スーパー大戦略・68K	8,800	7,920
●スウィートエモーション	7,800	7,020
●スターモービル	7,200	6,480
●スターウォーズ	7,200	6,480
●スコルピウス	7,800	7,020
●世界でいちばん君がすき	5,800	5,220
●全開電飾	7,800	7,020
●ソルフィース	8,800	7,920
●装甲騎兵ボトムズ	8,800	7,920
●続ダンジョンマスターカオスの逆襲	9,800	8,820
●ダーウィンズ ジレンマ	9,800	8,820
●大航海時代	9,800	8,820
●大航海時代 SW付	12,200	10,980
●ダンジョンマスター	9,800	8,820
●大戦略III '90	9,800	8,820
●D.P.S. SG Set2	6,800	6,120
●D.P.S. SG SET3	6,800	6,120
●天使は2度死ぬ	8,800	7,920
●D～欧州蜃気楼～	12,800	11,520
●提督の決断	14,800	13,320
●出たなツィンビー	9,800	8,820
●D.P.S.SG	6,800	6,120
●D.P.S.	5,800	5,220
●ドラゴンナイトII	7,800	7,020
★ドラゴンナイトIII	7,800	7,020
●トンネルズ&トロールズ	9,800	8,820
●ドラゴンナイト	6,800	6,120
●ドラッケン	9,700	8,730
●闘神都市	6,800	6,120
●ドラゴンウォーズ	9,800	8,820
●NAIOUS	8,700	7,830
★NIKE	7,800	7,020
●ニコニコ	7,800	7,020
●2069AD	6,800	6,120
●ノスタルジア	11,800	10,620
●信長の野望武将風雲録	9,800	8,820

X68000

商品名	定価	売価
●遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
●花よりだんご	6,800	6,120
●はっちゃけあやよさんII	3,800	3,420
●パワーモンガー	12,800	11,520
●バーディワールド	5,800	5,220
●BEAST2	7,800	7,020
●飛翔鮫	8,800	7,920
●プロサッカー68	9,800	8,820
●ブランマーカー	6,800	6,120
●フォクシー2	7,800	7,020
●ブルトンレイ	8,800	7,920
●BEAST	7,800	7,020
●ファンタジーIV	9,800	8,820
★フューチャーウォーズ	9,800	8,820
●ブルトンレイシナリオエディタ	5,800	5,220
●ファランクス	8,800	7,920
★ブリッツクリーク	9,800	8,820
●フェアリーランドストーリー	6,800	6,120
★ヴェインドリーム	未定	——
●ヴェルスノーグ戦記	9,800	8,820
★星の砂物語2	7,800	7,020
●ボンバーマン	7,800	7,020
●ボナン・ザ・ブラザーズ	9,000	8,100
●ポピュラス	9,800	8,820
●星の砂物語	6,800	6,120
●煩悩予備校2	7,800	7,020
★麻雀悟空ー天竺への道ー	9,800	8,820
●麻雀遊園地	7,700	6,930
●マーブルマッドネス	9,700	8,730
●麻雀クリニック増刊号	7,800	7,020
●舞(mai)	6,800	6,120
★ミラージュ	7,800	7,020
●遊撃王IIエアーコンバット	8,800	7,920
●妖獣クラブ2	7,800	7,020
●ラストバタリオン	8,300	7,920
●ランス1、2、3	各6,800	6,120
●ラ・クーン	8,800	7,920
●ロードス島戦記	9,800	8,820
●688アタックサブ	9,800	8,820
●YS	9,600	8,640
★私をゴルフに連れてって	7,800	7,020
●ワールドゴルフIII	9,800	8,820

FM TOWNS

商品名	定価	売価
●アトラス	10,800	9,720
●AYA	8,800	7,920
●アフターバーナー	9,800	8,820
●アリスの館	6,800	6,120
●囲碁2	14,800	13,320
●囲碁道場	9,800	8,820
●囲碁入門道場	9,800	8,820
★伊忍道打倒信長	11,800	10,620
●維新の嵐	11,800	10,620
●囲碁道場破り	7,800	7,020
●イメージファイト	9,800	8,820
●インディジョーンズ	8,800	7,920
●インビテーション	9,800	8,820
●ウィザードリィ5	12,800	11,520
★ウィザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォジー	12,800	11,520
●ウルティマ1-2-3トリロジー	12,800	11,520
●A列車で行こうIII	14,800	13,320
●栄冠は君に2	9,500	8,550
●エボリューション	9,800	8,820
★エメラルドドラゴン	未定	——
●F-BASIC386	25,000	22,500
●エイトレイクスゴルフクラブ	5,800	5,220
●L(ELLE)	7,800	7,020
●億万長者II	12,800	11,520
●おかしなマザーグース	9,800	8,820
●Orgel	12,800	11,520
●黄金の羅針盤	9,800	8,820
●ガンシップ	11,800	10,620
●キャンキャンコレクション	5,800	5,220
●機甲師団	9,500	8,550
●ギャラクシーフォース2	9,800	8,820
●キングクエストV	9,800	8,820

FM TOWNS

商品名	定価	売価
●銀河宇宙オデッセイ	9,800	8,820
●コラムス	7,200	6,480
★校内写生1,2,3	各4,800	4,320
●38万キロの虚空	9,800	8,820
●ザ・マンホール	8,800	7,920
●サイレントメビウス	14,800	13,320
●三国志II	16,800	15,120
●ザック・マックラッケン	8,800	7,920
●サークII	9,800	8,820
★シュヴァルツシルト	未定	——
●シャーロックホームズ	8,800	7,920
●シャドゥ オブ ザ ビースト	9,800	8,820
●シムシティー	9,800	8,820
●シューティングTOWNS	12,800	11,520
●シムアース	12,800	11,520
●シャングリラ	7,800	7,020
●スーパー大戦略	8,800	7,920
●スペースローグ	9,800	8,820
●スーパー上海ドラゴンズアイ	7,800	7,020
●水滸伝	11,800	10,620
●スーパーオデッセイ	9,700	8,730
●Z's STAFF PRO TOWNS	58,000	46,400
★関ヶ原	12,800	11,520
●それゆけナンパ君	6,800	6,120
●ダンジョンマスター	8,800	7,920
●続ダンジョンマスターカオスの逆襲	9,800	8,820
★ダーウィンズジレンマ	9,800	8,820
●大戦略III '90	9,800	8,820
●大航海時代	11,800	10,620
●ターボアウトラン	9,800	8,820
●ダイナソア	9,800	8,820
●タイトーチェイスHQ	9,800	8,820
●D.P.S.SG	6,800	6,120
●D.P.S. SG SET3	6,800	6,120
●天使は2度死ぬ	8,800	7,920
●D.P.S SG Set3	6,800	6,120

FM TOWNS

商品名	定価	売価
●提督の決断	16,800	15,120
●D.P.S.	5,800	5,220
●ドラゴンスレイヤー	8,700	7,830
●トンネルズ&トロールズ	9,800	8,820
●闘神都市	6,800	6,120
●ナイトメア	12,800	11,520
●2069AD	6,800	6,120
●ニコニコ	7,800	7,020
●信長の野望武将風雲録	11,800	10,620
●遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
●バブルボブル	9,800	8,820
★BATTLE-GARL	12,800	11,520
●バンドくん	18,800	16,920
●パワーモンガー	12,800	11,520
●プロヴィデンツァ	9,700	8,730
●ブライ完結編	9,800	8,820
●ヴォルフィード	8,800	7,920
●ポピュラス	12,800	11,520
●麻雀悟空 ー天竺への道ー	9,800	8,820
●マーブルマッドネス	9,800	8,820
●麻雀クリニック増刊号	7,800	7,020
●麻雀武蔵	9,800	8,820
●メリーゴーランド	8,800	7,920
●メモリーズ	8,800	7,920
●闇の血族スペシャル	12,800	11,520
●ランス1、2、3	6,800	6,120
●ランペルール	11,800	10,620
●ライザンバー	8,800	7,920
●ランペール	11,800	10,620
★ライフ&デス	8,800	7,920
●雷電伝説	9,700	8,730
●リサ・ノースポイント	8,800	7,920
●ROCKET RANGER	9,800	8,820
●ロードモナーク	9,800	8,820
●Loom	8,800	7,920
●ルパン3世	9,800	8,820

大特価コーナー

このコーナーのゲームソフトは数に限りがありますので、電話にて在庫を確認して下さい。（平成4年2月7日まで有効）

★4割引きコーナー FMタウンズ	定価	売価
●おかしなマザーグース	9,800	5,660
●プロヴィデンツァ	9,700	5,820
●ゴルビーのパイプライン大作戦	6,800	4,080
●シムアース	12,800	8,960
★4割引きコーナー X68000	**定価**	**売価**
●ジェミニウィング	8,800	5,280
●アンデットライン幻獣鬼	7,800	4,680
●38万キロの虚空	9,800	5,880
●クォース	9,800	5,880
●飛翔鮫	8,800	5,280
★4割引きコーナー MSX	**定価**	**売価**
●ナビチューン	8,800	5,280
●ゴルビーのパイプライン大作戦	6,800	4,080
★4割引きコーナー PC-9801	**定価**	**売価**
●GE・TEN(5HD)	12,800	5,280
●GE・TEN(3.5HD)	12,800	5,280
●サークガゼルの塔	7,800	4,680
●ガイナロック(5HD)	9,800	5,880
●ガイナロック(3.5HD)	9,800	5,880
●キャンペーン版大戦略2 ユニット改造パック(5HD)	3,900	2,340
●キャンペーン版大戦略2 作戦別マップ(5HD)	3,900	2,340
●レジオナルパワーシナリオ集(5HD)	4,800	2,340
●レジオナルパワーシナリオ集(3.5HD)	4,800	2,340
●ビーストロード(3.5HD)	7,800	4,680
★3割引きコーナー X68000	**定価**	**売価**
●うろつき童子	6,800	4,720
●クラックス	7,800	5,460
●ダイナマイトデューク	8,800	6,160
●F15ストライクイーグル2	10,800	6,160
●アトミックロボキット	8,800	6,160
★3割引きコーナー FMタウンズ	**定価**	**売価**
●アトラス	10,800	7,560
●サイレントメビウス	12,800	6,160

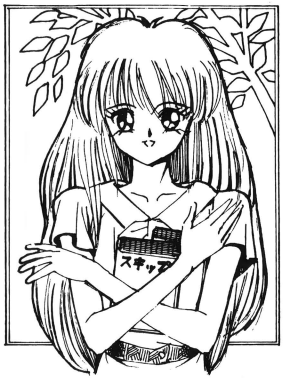
★3割引きコーナー PC-9801	定価	売価
●クラックス(5HD)	7,800	5,460
●クラックス(3.5HD)	7,800	5,460
●バルバドゥスの魔女(5HD)	7,800	5,460
●バルバドゥスの魔女(3.5HD)	7,800	5,460
●バイブドリーム(5HD)	7,800	5,460
●バイブドリーム(3.5HD)	7,800	5,460
●続・ダンジョンマスター(3.5HD)	9,800	7,350
●パワーモンガー(3.5HDのみ)	12,800	8,960
●指輪物語	12,800	8,960
★PC-9801コーナー	**定価**	**売価**
●ディスミックス年末号(5HD)	4,200	2,400
●シムシティーテレインディター	4,800	2,000
●クリスタルドリーム(5HD)	7,800	3,500
●ダンジョンバスター(5HD)	6,800	3,000
●ドラグソーアーマーFORアダルト(5HD)	6,800	3,000
●クロッキー(5HD)	6,800	3,000
●ポッキー2(5HD)	8,800	4,400
●ポッキー2(3.5HD)	8,800	4,400
★X68000コーナー	**定価**	**売価**
●シムシティーレインエディター	4,000	2,000
●はっちゃけあやよさん2	3,800	1,900
★MSX2コーナー	**定価**	**売価**
●ディスクステーション#28	1,940	1,000
●ディスクステーション#25	1,940	1,000
●ディスクステーション#24	1,940	1,000
●ディスクステーション#27	1,940	1,000
●ディスクステーション#30	1,940	1,000
★PC-9801コーナー	**定価**	**売価**
●ディスクステーション#3	3,980	2,000
●ディスクステーションアップコレクション(5HDのみ)	3,980	2,000
●ディスクステーション#4(3.5HDのみ)	3,980	2,000
●ディスクステーションEX#3	3,980	2,000
●笑うせえるすまん	3,980	2,000

PC9801シリーズ

関ヶ原

好評発売中！

☆ソフトの返品は商品到着後1週間以内に限りお受けいたします。但し、商品のご返送(送料自己負担)確認後、代金より1,000円(キャンセル料、送料)を差し引いた金額をお送りいたします。☆商品はご注文後2、3日でお客様のお手許にお届けいたします。但し、古いソフトでメーカーの在庫が切れた場合は1週間以上かかることがあります。



大手だからできる
この安さ！ この信頼！！

スキップ通販

送り先 〒124 東京都葛飾区堀切4-20-5-101
スキップ通販 ☎ 03(3695)7491

新 作 紹 介（アイウエオ順）

商品名	定価	売価
A列車で行こうIII	12,800	9,300
A列車でいこうマップコンストラクション	5,800	4,200
AYA	8,800	6,400
アリスの館 TOWNSCD	6,800	4,900
アルシャーク	9,800	7,100
アマランス	8,800	6,400
アルテミス	7,800	5,700
アクアレス	8,700	6,300
アトラス	10,800	7,800
囲碁入門道場	9,800	7,100
エイトレイクスゴルフクラブ	4,800	3,500
エメラルドドラゴン	9,800	7,100
エアーコンバット2	8,800	6,800
栄冠は君に2	9,500	7,000
L（ELLE）	7,800	5,700
オールアバウトマーク・フリード	7,800	6,300
オルゴール	12,800	9,300
黄金の羅針盤	9,800	7,100
ガイナロック	9,800	7,100
キャメルトライ	8,800	6,800
キングスクエストV	9,800	7,100
伊忍道打倒信長	9,800	7,600
イルミナ	6,800	4,900
イース I	7,800	5,700
イース II	7,800	5,700
イース III	8,700	6,300
銀河英雄伝説II	9,800	7,100
銀河英雄伝説II DXkit	4,800	3,500
キャンペーン版大戦略II	9,800	7,600
キディー	7,800	6,300
キングブリーダー異獣王	9,800	7,900
機動戦士ガンダムデザートオペレーション	9,800	7,000
機動戦士ガンダムクラシックオペレーション	9,800	7,000
機動戦士ガンダムタクティカルオペレーション	9,800	7,000
ギャラクシーフォースII	9,800	7,100
キミだけに愛を	7,800	5,700
CAL	6,800	4,900
ストリップルーレット過激編	7,800	5,700
スーパー上海ドラゴンズアイ	7,800	5,700
スロープ	7,800	5,700
スコルピウス	7,800	5,700
水こ伝	9,800	7,500
スーパーバトルスキンパニック	9,800	7,100
JOSHUA	9,700	7,800
聖戦士ダンバイン	9,800	7,100
それいけナンバくん	6,800	4,900
ソープランドストーリーII	5,800	4,500
ソルフィース	8,800	6,400
装甲騎兵ボトムズテットアッシュ	8,800	6,400
ソーサリアン	9,800	7,100
ソーサリアン 各シナリオ	3,800	2,700
ダイナソア	8,700	6,300
大戦略III '90	9,800	7,600
大戦略III '90マップコレクション	5,000	3,800
大航海時代	9,800	7,500
ダーウィンズジレンマ	7,800	6,500
電脳学園I VER2.0	8,800	6,400
電脳学園II・III	各8,800	各6,400
電脳学園IVエイブハンターJ	9,800	7,100
ディフレクター	7,800	5,700
ターボアウトラン	9,800	7,600
スターウォーズ	7,200	5,800
STRUSH	7,800	6,300
ヂスクステーション98各号	各3,900	各2,800
DISMIX 創刊号	3,500	2,500
DISMIX2号	4,200	3,000
D.P.S	5,800	4,300
D.P.S SG	6,800	4,900
D.P.S SG set2	6,800	4,900
D.P.S SG set3	6,800	4,900
提督の決断	14,800	11,500
デュエル98	8,700	6,300
デュエル川中島シナリオ	5,800	4,200
ドラゴンナイトII	7,800	5,700
ドラゴンスレイヤー6	8,700	6,300
煩脳予備校2	7,800	5,700
ボクサーメーカー	9,800	7,100
ポッキー	7,800	5,700
ポッキー2	8,800	6,400
ポピュラス	9,800	7,000
星の砂物語	6,800	4,900
星の砂物語2	7,800	5,700
まなみのどこまでイクの？	3,800	2,800
マーシャルエイジ	7,800	5,700
麻雀クリニック増刊号	7,800	5,700
マーブルマッドネス	9,700	7,000
マスターオブモンスターズII	8,800	6,800
マスターオブモンスターズIIシナリオ集	5,000	3,800
マスターオブエレメンタル	9,800	7,100
ムーンクリスタル	7,800	5,700
メリーゴーランド	8,800	6,400
野球道 PLUS	9,800	7,100
ライヒスリッター	8,000	7,200
ランペルール	9,800	7,500
ランス	6,800	4,900
ランスII	6,800	4,900
ランスIII	6,800	4,900
ラグーン	8,800	6,400
魔導物語1-2-3	9,800	7,900
ルーンワース3	6,800	4,900
ルーム	8,800	6,800
Loop Z	7,800	5,700
レッドストームライジング	10,800	7,800
ロードモナーク	9,800	7,100
ロードス島戦記	9,800	7,100
ロードス島戦記2	9,800	7,100
688アタックサブ	9,800	8,100
ロケットレンジャー	9,800	8,100
妖獣クラブ	6,800	4,900
妖獣クラブII	7,800	5,700
ワールドゴルフIII	8,800	7,300
ワイアラエの奇蹟	7,800	5,700
麻雀（彩子）	8,800	7,000

美少女 ゲームファンに特典！くわしくは下記を見てね！！

CAL2	7,800	5,700
X'na（キサナ）	6,800	4,900
グラフサウルス Ver2.0	12,800	9,300
クインティアロード	8,800	6,400
群雄三国志II	7,800	6,500
グラムキャッツ	7,800	5,700
GE・TEN	12,800	9,000
鋼鉄の騎士	7,800	5,700
轟（GOU）	9,800	7,100
幻影都市	9,800	7,900
シャングリラ	7,800	5,700
三国志II	14,800	12,200
SAP 特殊行動警察	6,800	4,700
サークII	8,800	6,400
サーク ガゼルの塔	7,800	5,700
斬	9,800	7,100
斬II	9,800	7,100
斬 シナリオコレクションVOL1,2	各4,200	各3,000
斬 パワーアップユーティリティー	4,800	3,500
斬 夜叉円舞曲	8,800	6,400
サイレントメビウス	14,800	10,700
サナトス	6,800	4,900
三国史演義	3,800	2,800
ジョーカー	7,800	5,700
シムシティー	8,800	6,400
シムシティーテレインエデタ	4,800	3,200
シャーロックホームズ	8,800	6,800
シグナトリー	12,000	8,700
シャドーオブザビースト	9,800	8,100
情報将校	14,800	10,700
シムアース	12,800	9,900
ジーザス2	8,800	7,300
雀皇登龍門II	9,800	7,100
スターグライダーII	9,800	7,100
スケバン戦国史	7,800	6,100
スイートエモーション	7,800	5,700
スーパー大戦略	8,800	6,800
スーパーピンクソックス	4,800	3,500
ドラッケン	8,800	6,800
闘神都市	6,800	4,900
生中継68	9,800	7,600
ナイアス	8,700	6,300
信長の野望武将風雲録	9,800	7,500
2069AD	6,800	4,900
ノスタルジア	11,800	8,600
将棋聖天	14,800	11,900
遥かなるオーガスタ	12,800	9,300
はっちゃけあやよさんI	3,800	2,800
はっちゃけあやよさんII	3,800	2,800
はっちゃけあやよさんIII	4,800	3,700
ピュア2	6,800	4,900
ピュアマイドール	8,800	6,400
ピンクソックス1,2,3各号	各2,800	各2,100
ピンクソックス4,5,6各号	各3,600	各2,600
BEAST	7,800	5,700
ビーストロード	7,800	5,700
フラッシュポイント	3,500	2,500
フューチャーウォーズ	9,800	8,100
ファーサイドムーン	9,500	7,100
フォクシー2	7,800	5,700
ファランクス	8,800	6,400
フレイの冒険	7,800	5,700
ファンタジーIV	9,800	8,100
プロヴィデンツァ	9,700	7,000
プリンセスメーカー	14,800	10,700
プライ下巻完結編	9,800	7,000
ブルトンレイ	8,800	6,800
ブルトンレイシナリオ集1～3	4,800	3,700
ブルトンレイシナリオエディタ	5,800	4,500
プリンスオブペルシャ	8,800	6,400
プレゼント	7,800	5,700
ブランマーカー	6,800	4,900
ブランディッシュ	9,800	7,100
ヴェインドリーム	9,800	7,000
ボナンザブラザース	8,800	7,300
煩脳予備校	7,800	5,700
ジョーカー2	7,800	6,200
ビースト2	8,800	7,000
バーディーワールド	5,800	4,600
ミラージュ	7,800	6,200
魔女っ子クミ	9,800	7,800
遥かなるオーガスタHD パック	14,800	11,800
飛翔鮫	8,800	7,000
関ケ原	12,800	10,200
アドバンスドロードモナーク	9,800	7,800
妖獣クラブカスタム	7,800	6,200
ウィンティアロード	8,800	7,000
パンツァーカイル(ブリッククリーク2)	9,800	7,800
ロボクラッシュ	8,800	7,000
天下統一II	9,800	7,800
コブラミッション	6,800	5,400
沈黙の艦隊	12,800	10,200
ハットリス	7,800	6,200
バトルガール	12,800	10,200
復活祭	6,800	5,500
アークスIII	9,800	7,800
殺しのドレス3	7,800	6,200
パワーモンガー	12,800	10,200
殺人ロマン紀行 恋の長野慕情	7,800	6,200
ROSE	7,800	6,200
ホットプリント	7,800	6,200
ドラゴンピンク	8,800	7,000
パイプドリーム	7,800	6,200
ロイヤルブラッド	7,800	6,200
インペリアルフォース	8,800	7,000
笑ゥせぇるすまん	3,900	3,200
エアーコンバットII（シナリオ集）	5,000	4,000
スピンディジー2	8,700	6,900
KIDS 特殊行動警察2	6,800	5,400
F-15ストライクイーグル2	10,800	8,600

※原則として商品は、弊社到着より七日以内に発送致しますが、商品により多少時間がかかることもあります。
なお、ソフトの返品は、原則として出来ません。但、配達時に生じた破損、及びメーカーが認める不良（バグ等）の場合は新品交換致します。

注文方法

◆お申込みの際、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、タイトル名、機種、メディアを明記して下さい。
◆代金は郵便局より、現金書留め、及び郵便為替でお送り下さい。
◆未発売のソフトは予約扱いとなり、発売になり次第発送致します。
◆パソコンソフトは、国内メーカーの物どを取扱っております。但、古いソフトを希望される時には、電話にて在庫の確認をお願いします。
◆送料は、何本お買上げになっても一律500円となっております。
◆その他、解らない事がございましたら、お気軽にお問い合せ下さい。

美少女 ゲームお買上げの方への特典

ただいま美少女 ゲーム御買上げの方には、新作案内、紙面に掲載できなかった商品等を、一覧にして発送させて頂いております。
他にも、オイシイ特典盛沢山！！
美少女ゲームのことなら、スキップ通販にお任せ下さい。

激安ソフト！ ロクハチ X68、キューハチ PC98

全国通信販売OK!!

※1、☆印は新作ソフトです。
※2、価格欄に—が付いている商品はございません。

お急ぎの方へ

受付時間■AM10:30～PM1:30、PM2:15～PM6:00
15時迄にお申し込みの方には翌日到着がOK！
（残念ながら北海道、沖縄、離島は除きます）

代金引換便OK！（手数料620円）

傑作ゲームソフト

商品名	98価格	68価格
①688アタックサブ	8,100	—
②アクティ	7,100	—
③アトラス	7,740	—
④アマランス	6,300	—
⑤アルシャーク	7,000	7,000
⑥赤雷土	9,000	—
⑦イースⅠ・Ⅱ	各5,600	TEL
⑧イースⅢ	6,500	6,500
⑨イメージファイト	—	7,800
⑩伊忍道	7,500	—
⑪ウルティマⅥ	TEL	—
⑫A列車で行こうⅢ	9,200	—
⑬F15ストライクイーグル	8,500	TEL
⑭exon	6,800	—
⑮エアーコンバット2	6,700	—
⑯エメラルドドラゴン	6,900	6,900
⑰栄冠は君に2	6,900	—
⑱オーガスタエイトレイクスGC	3,800	TEL
⑲黄金の羅針盤	7,000	7,000
⑳ガンシップ	8,900	8,900
㉑ガンダムクラシックオペレション	6,800	—
㉒ガンダムデザートオペレション	6,800	—
㉓キャメルトライ	—	6,700
㉔キャンペーン版大戦略Ⅱ	7,500	7,500
㉕銀河英雄伝説2	7,000	7,000
㉖幻影都市	☆ 7,840	—
㉗GETEN	特7,700	—
㉘コラムス	特6,100	☆ TEL
㉙鋼鉄の騎士	特6,200	—
㉚ゴライアス	12,000	—
㉛サーク ガゼルの塔	特5,000	—
㉜サーク レジェンド	6,600	6,600
㉝三国志Ⅱ	10,900	10,900
㉞斬Ⅱ	7,000	—
㉟シムアース	9,800	—
㊱シュヴァルツシルトⅠ・Ⅱ	各9,600	各9,600
㊲GSコースD1・2・3・4・5	各3,600	—
㊳GSパワーアップキット	3,600	—
㊴JOSHUA	☆ TEL	—
㊵ジェノサイド2	—	☆ 7,300
㊶ジェミニウイング	—	特6,600
㊷情報将校	10,600	—
㊸スターウォーズ	—	TEL
㊹スペースローグⅠ・Ⅱ	各7,800	—
㊺SEACOMBO	10,000	—
㊻聖戦士ダンバイン	7,000	—
㊼ソルフィース	—	6,300
㊽ダーウィンズジレンマ	6,400	6,400
㊾ダークレイス2	☆ 7,500	—
㊿ダイナソア	7,000	—
(51)ダンジョンマスターⅠ・Ⅱ	各7,900	各7,900
(52)大航海時代	6,800	6,600
(53)大戦略Ⅱマップコレクション	☆ TEL	—
(54)大戦略Ⅲ'90	7,500	TEL
(55)大戦略Ⅲパワーアップ	3,800	—
(56)大戦略Ⅲマップ集	3,800	—
(57)沈黙の艦隊	☆ TEL	—
(58)出たなツインビー	—	☆ 7,400
(59)DUEL	6,600	—
(60)DUELⅡ中島異聞録	☆ 4,600	—
(61)テジャブⅠ・Ⅱ	☆ TEL	—
(62)NIKO²	5,500	5,500
(63)ナイアス	—	6,000
(64)ナビチユーン	6,600	—
(65)生中継68	—	7,500
(66)信長の野望武将風雲録	7,800	—
(67)遥かなるオーガスタ	9,200	特9,200
(68)飛翔艇	—	7,300
(69)バロアィウスだ！	—	8,000
(70)バンドくん	14,660	—
(71)Human68k	—	7,800
(72)First QueenⅡ	6,800	—
(73)ファランクス	—	6,300
(74)フレイ	☆ 9,200	—
(75)ブランディッシュ	7,000	—
(76)ブライ下巻	6,700	—
(77)ブラックレインボウⅠ・Ⅱ	☆ TEL	—
(78)ブルトンレイ	7,300	7,300
(79)ブルトンレイVol.2	3,800	—
(80)プリンスオブペルシャ	6,700	特6,160
(81)プロミストランド	3,800	3,800
(82)ペイン・オブ・サ・コミッツォージー	☆ TEL	—
(83)ボナンザブラザース	—	7,000
(84)ポピュラス	7,000	7,000
(85)マスターオブモンスターズⅡ	6,700	—
(86)マンガ日本経済入門	10,600	—
(87)MISTY4・5・6	各3,600	各3,700
(88)魔導物語1-2-3	7,000	—
(89)無敵刑事大打撃	5,330	—
(90)メルヘンメイズ	—	7,000
(91)闇の血族上巻・下巻	—	各6,700
(92)らんま1/2	☆ 12,000	—
(93)ライセスリッター	特6,300	—
(94)ランペルール	特7,400	特7,400
(95)レミングス	6,800	—
(96)レジオナルパワー	各7,500	—
(97)アドバンスド ロードモナーク	7,000	—
(98)ワールドコート	—	6,600
(99)ワールドスタジアム	—	6,600
(100)ワイアラエの奇蹟	4,600	—

美少女ゲームソフト

商品名	98価格	68価格
(101)2069AD	4,800	4,800
(102)アウトサイドストーリー	2,800	—
(103)アズユーライク	5,100	—
(104)アルテミス	5,600	—
(105)イルミナ！	5,000	—
(106)うろつき童子	5,400	5,400
(107)ウエディングラプソディー	5,100	—
(108)ウオーダーフロントA・D・V	3,200	—
(109)L(ELLE)	5,600	5,600
(110)SAP特殊行動警察	4,800	4,800
(111)秘密の花園	6,300	—
(112)エクスタリアン	—	5,000
(113)CAL	4,800	4,800
(114)CALⅡ	5,600	5,600
(115)CALⅢ	☆ TEL	—
(116)帰り道は危険がいっぱい	6,000	6,000
(117)舞	☆ 5,500	—
(118)ガイナロック	6,500	—
(119)Kids	4,800	—
(120)carolⅡ	5,800	—
(121)きゃんきゃんスゴロク	☆ TEL	—
(122)きゃんきゃんバニースペリオール	4,800	4,800
(123)きゃんきゃんバニースピリッツ	5,600	5,600
(124)君だけに愛を	5,800	5,600
(125)狂った果実	☆ TEL	—
(126)ギゼ	5,500	—
(127)QUINTIA ROAD	6,300	6,300
(128)コンピューターの卵	6,560	—
(129)コプラミッション	5,000	—
(130)校内写生Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	3,400	3,400
(131)ごくらく天国Ⅱ	☆ TEL	—
(132)ROSE	5,500	—
(133)サイレントメビウス	10,600	10,600
(134)Thanatos	5,300	5,300
(135)シャングリラ	5,800	5,600
(136)G戦略	5,800	—
(137)ジョーカーⅠ・Ⅱ	TEL	—
(138)雀ボーグすずめ	6,000	—
(139)スーパーバトルスキンパニック	7,600	—
(140)SLOPE	5,600	—
(141)スイートエモーション	5,600	5,600
(142)スクールうぉーずⅠ	5,800	—
(143)スケバン戦国史	6,000	—
(144)ストリップルーレットかげき編	TEL	—
(145)ストリップルーレット	6,300	—
(146)ストロベリー大戦略	4,800	4,800
(147)ダンジョンハーレム	5,600	—
(148)ダンジョンバスター	4,800	—
(149)それゆけナンパくん	5,100	—
(150)DE・JA	5,000	5,000
(151)DESSERT	5,100	—
(152)DPS	4,200	4,200
(153)DPS SG	4,800	4,800
(154)DPS SG SET Ⅱ,Ⅲ	☆ 4,800	4,800
(155)電脳学園Ⅰ Ver2	6,300	—
(156)電脳学園Ⅱ・Ⅲ	各6,300	—
(157)電脳学園Ⅳ	7,000	—
(158)トリロジー	5,000	—
(159)闘神都市	4,800	4,800
(160)DRAGON KNIGHT	5,100	5,100
(161)DRAGON KNIGHTⅡ・Ⅲ	☆ 5,700	5,700
(162)DRAGON PINK	7,000	—
(163)どきどきカードリーグ	4,600	4,600
(164)ナイキ	5,600	TEL
(165)はっちゃけあやよさんⅠ・Ⅱ	各2,800	各2,800
(166)はっちゃけあやよさんⅢ	3,480	—
(167)腸れのちおおさわぎ	4,400	—
(168)PUREⅠ・Ⅱ	各4,800	4,800
(169)ぴんぎいぽんぎぃ1・2・3	各4,500	各4,500
(170)ピンクショックパイレーツ1・2・3	3,000	—
(171)ピンクソックス1・2・3	TEL	—
(172)ピンクソックス4・5・6・7	各2,500	—
(173)FOXYⅡ	5,600	5,600
(174)FOXY	5,100	—
(175)フラッシュポイント2	2,500	—
(176)プランマーカー	4,800	4,800
(177)プリンセスメーカー	10,600	—
(178)BEASTⅠ・Ⅱ	☆ TEL	5,700
(179)ぺろんちょ温泉旅行	☆ TEL	—
(180)星の砂物語	4,800	4,800
(181)星の砂物語2	☆ TEL	—
(182)煩悩予備校Ⅰ・Ⅱ	各5,600	各5,600
(183)Hot Print2	5,700	—
(184)ポッキー	5,600	—
(185)ポッキーⅡ	5,600	—
(186)マーシャルエイジ	☆ TEL	—
(187)まなみのどこまでイクの	2,800	—
(188)麻雀クリニック増刊号	5,600	—
(189)魔女っ子クミ	6,800	—
(190)ミラージュ	☆ 6,200	—
(191)メタルオレンジ	☆ 6,300	—
(192)妖獣クラブ	—	4,800
(193)妖獣クラブⅡ	—	5,600
(194)妖獣クラブカスタム	5,600	—
(195)RANCEⅡ	4,800	4,800
(196)RANCEⅢ	4,800	4,800
(197)らんらん狂走曲	6,000	—
(198)RAY GUN	5,000	5,000
(199)REVI EW	6,000	—
(200)私をゴルフに連れてって	5,800	—

御買得ソフト

ゲームソフト	98価格	68価格
サークガゼルの塔	5,000	—
GETEN	7,700	—
コラムス	6,100	—
遥かなるオーガスタ	—	9,200
ルーンワースⅢ	5100	—
ポピュラス	7,000	7,000
シムシティー	6,300	6,300
大航海時代	—	7,000
ニューラルギア	—	7,000
プリンスオブペルシャ	—	6,200
ワールドゴルフⅢ	6,000	—
マスターオブモンスターズⅡ	6,400	—
リガルート	1,000	—
斬（夜叉円舞曲）	7,100	—
ランペルール	7,400	7,400
続ダンジョンマスター	—	5,500

美少女ゲームソフト	98価格	68価格
煩悩予備校2	4,500	4,500
ピンクショックパイレーツ3	3,000	—
クィンティアロード	—	6,300
ピンキーボンキー1・2・3	—	各4,000
サナトス	4,500	—
ダンジョンバスターⅡ	5,000	—
星の砂物語	4,800	4,800
宇宙かけるビジネスマン	—	4,770
ピアス	—	5,000
帰り道は危険がいっぱい	—	5,500
SAP特殊行動警察	4,800	—
ルージュ	—	5,000
2069AD	4,800	—
レイガン	—	5,600
FOXYⅡ	—	5,600
アズユーライク	—	5,000

激安ハード

パソコンセット	
CZ634C-TNセット	380,000
CZ604C-TNセット	360,000

パソコン本体	
CZ604C-TN	特別価格
CZ634C-TN	特別価格
PC-9801DA2	267,000
PC-9801DA/U2	267,000
PC-9801DS2	230,000
PC-9801DS/U2	230,000
PC-9801DX2	200,000
PC-9801DX/U2	200,000
PC-9801NS/E	193,000
PC-9801NS/E40	290,000
PC-386NW	189,000

ディスプレイ	
CZ614DTN	特別価格
CZ613DTN	特別価格
CZ605DTN	特別価格
CU14KD	特別価格
CU14FD	特別価格
PCKD881	79,000
PCKD882	58,000
XC1498C1Ⅱ	49,800

MIDIシンセサイザー	
CM500	106,000
ミュージ郎	130,000
ミュージ郎Jr	81,000
ミュージ郎Jrボード	51,500
PC-200	29,800
CM64	107,000
CM300	53,000
CM32P	60,000
SC55	58,000
CS10	14,100
MA12C・MA12AV	10,900

サウンドボード	
サウンドオーケストラVS	27,500
サウンドオーケストラLS	23,000
サウンドオーケストラRS	TEL
リトルオーケストラRS	20,000
リトルオーケストラLS	15,800
リトルオーケストラSS	18,500
SS-10	11,000
スピークボード	37,800

ハードディスク98用	
DD-45	71,000
DD-100	95,000
DD-130	110,000
DD-180	125,000
DH-45	80,000
DH-100	95,000
DH-130	105,000

ソフト買取り

	98価格	68価格
魔導物語1-2-3	2,500	—
ジェノサイド2	—	3,000
ランスⅢ	1,500	1,500
DP SSG SET Ⅲ	1,500	1,500
ATLAS	3,000	—
エアーコンバットⅡ	2,000	—
キミだけに愛を	1,500	—
スイートエモーション	1,800	—
ナイキ	1,500	—
サイレントメビウス	3,000	—
天使たちの午後Ⅲ番外編	1,500	1,500
キャメルトライ	—	3,000

ハード買取り

PC-9801DA2	200,000
PC-9801DA/U2	195,000
PC-9801RA21	170,000
PC-9801RX21	80,000
PC-9801NS/E	90,000
PC-9801NS/E40	200,000
PC-386 GE5	TEL
PC-386 GE3	TEL
PC-386 VR	100,000
PC-286 VJ	70,000

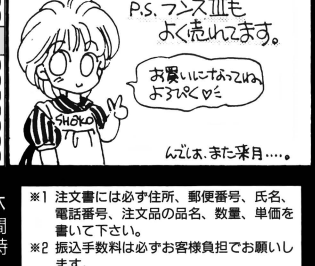
商品の送料および代金振込み手数料は、お客様負担になります。
★ぜひ一度お電話を…

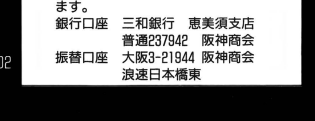
★ソフトの返品は原則としてできません。但し、配達時に生じた商品の破損及びメーカーが認める不良（バグソフト）の場合は新品交換致します。











まずお電話で在庫をおたしかめ下さい。

お申し込みの場合は——
■注文書に必要事項をご記入の上、品物代金と一緒に現金書留でお送り下さい。
■郵便振替もOKです。
■メディアを必ず指定して下さい。
■商品代金は、全て消費税を含んでおります。

阪神商会
通販専用 ☎06(643)2131
年中無休 営業時間 11時～6時
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 日本橋会館4F FAX.06(634)2902

※1 注文書には必ず住所、郵便番号、氏名、電話番号、注文品の品名、数量、単価を書いて下さい。
※2 振込手数料は必ずお客様負担でお願いします。
銀行口座 三和銀行 恵美須支店 普通237942 阪神商会
振替口座 大阪3-21944 阪神商会 浪速日本橋東

※ディスケット、サプライ用品なども取扱っておりますので一緒にお申込みになるとお得です。送料は北海道、沖縄、離島を除き2本迄一律700円です。

中古パソコン

日本マイコン流通センター

半期に一度!! **中古品激安フェア**

今月の特選中古品

NEC PC-8801MH

定価￥208,000



ゲームソフト3本付

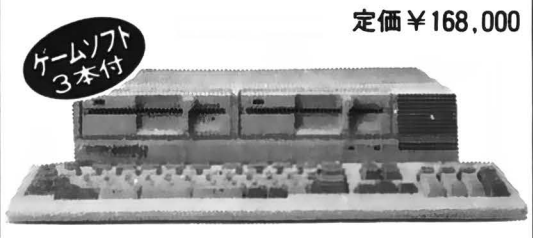
税込特価 ￥30,000

- 5″2HD/2Dディスク2基搭載
- FM音源標準装備
- 人気の88用ソフトが動作します

回数	1回目	2回目以降
3回	￥10,550	￥10,400
6回	￥ 5,450	￥ 5,300
10回	￥ 4,050	￥ 3,200

NEC PC-8801FH30

定価￥168,000



ゲームソフト3本付

- 5″2Dディスク2基搭載
- ステレオFM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

税込特価 ￥25,800

NEC PC-9801VM2

定価￥415,000



限定10台

税込特価 ￥85,000

- 5″2HD/2DDディスク2基搭載
- V30 CPUを搭載
- 384Kバイトメモリー
- 98初心者は、まずVM2から！

回数	1回目	2回目以降
10回	￥9,375	￥9,300
15回	￥7,425	￥6,300
30回	￥5,950	￥3,400

NEC PC-8801MC2

定価￥199,000



15台限定 63%引 新品

税込特価 ￥74,800

- CD-ROM搭載
- 音楽用CDの再生もOK！
- 人気の88用ソフトが動作します。

回数	1回目	2回目以降
10回	￥9,006	￥8,100
15回	￥5,750	￥5,600
30回	￥5,004	￥3,000

中古パソコン販売価格例

下取交換大歓迎　全品保証書付き　全品リフレッシュ済　全国どこでも簡単申込み

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS20/E20(98ノートSX/E、20メガHDD内蔵)	378,000	228,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵、新品限定)	448,000	238,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	155,000
NEC PC-9801NV/B(98ノートNTブルー、MS-DOS付、新品限定)	278,000	180,000
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	135,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	105,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種)	448,000	148,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)(超目玉特価品)	345,000	108,000
NEC PC-98HA(ハンディー98)	198,000	69,800
NEC PC-9801DA5(DA/U5)(32ビット、40メガHDD、超特価品)	598,000	309,000
NEC PC-9801DA2(DA/U2)(32ビット、超特価品)	448,000	248,000
NEC PC-9801DS2(DS/U2)(32ビット)	358,000	218,000
NEC PC-9801DX2(DX/U2)	318,000	178,000
NEC PC-9801RA21/RA2(32ビット)	498,000	225,000より
NEC PC-9801RS21(32ビット)	398,000	215,000
NEC PC-9801RX2/RX21	――	159,000より
NEC PC-9801VX41(20メガHDD内蔵)(超目玉特価品)	630,000	169,000
NEC PC-9801VX21(超目玉特価品)	433,000	149,000
NEC PC-9801VX2	433,000	135,000
NEC PC-9801VM21	390,000	119,000
NEC PC-9801VM11	328,000	128,000
NEC PC-9801VM4(マニュアル無しの為超特価、20メガHDD搭載)	830,000	118,000
NEC PC-9801VM2	415,000	85,000
NEC PC-9801VF2	348,000	58,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	415,000	39,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	398,000	26,800
NEC PC-98DO	298,000	118,000
NEC PC-98DO+	278,000	168,000
NEC PC-9801ES2	448,000	218,000
NEC PC-9801EX2	348,000	168,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵、新品限定)	448,000	228,000
NEC PC-9801UX21	348,000	145,000
NEC PC-9801UF	218,000	129,000
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	185,000
NEC PC-9801UV21	318,000	95,000
NEC PC-9801UV11	265,000	105,000
NEC PC-9801UV2	318,000	85,000
NEC PC-9801U2	298,000	25,000
NEC PC-9801/E	――	18,000より
NEC PC-88VA(超特価品、中古ゲームソフト3本付)	298,000	42,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備、新品限定)	199,000	74,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)(中古ゲームソフト3本付)	199,000	55,000
NEC PC-8801MC1(中古ゲームソフト3本付)	169,000	45,000
NEC PC-8801MA2(中古ゲームソフト3本付)	168,000	37,800
NEC PC-8801MA(中古ゲームソフト3本付)	198,000	31,800
NEC PC-8801MH(中古ゲームソフト3本付)	208,000	30,000
NEC PC-8801MKIIMR(中古ゲームソフト3本付)	238,000	26,800
NEC PC-8801FE2(中古ゲームソフト3本付)	119,000	55,000
NEC PC-8801FE(中古ゲームソフト3本付)	129,000	45,000
NEC PC-8801FA(中古ゲームソフト3本付)	168,000	30,000
NEC PC-8801FH30(中古ゲームソフト3本付)	168,000	25,800
NEC PC-8801FH30(B)(中古ゲームソフト3本付)	168,000	23,800
NEC PC-8801MKIIFR30(中古ゲームソフト3本付)	178,000	21,800
NEC PC-8801MKIISR30(中古ゲームソフト3本付)	258,000	30,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	17,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
NEC PCエンジン	24,800	7,980

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-386S-STD(32ビット、新品同様)	498,000	298,000
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	185,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763,000	318,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	248,000
エプソン PC-386-Note-A(32ビット、ノートタイプ)	268,000	159,000
エプソン PC-386-Note-W-2(32ビット、ノートタイプ、2ドライブ)	278,000	179,000
エプソン PC-386V-STD(32ビット、新品限定)	498,000	238,000
エプソン PC-386VR-STD(32ビット)	348,000	198,000
エプソン PC-286STD(モデル0)	357,000	108,000
エプソン PC-286VX-STD(20MHz高速CPU、新品限定)	348,000	198,000
エプソン PC-286VS-STD	388,000	158,000
エプソン PC-286VF-STD	298,000	125,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	115,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	105,000
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	95,000
エプソン PC-286UX-STD	268,000	128,000
エプソン PC-286US-STD	268,000	109,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478,000	178,000
エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ)	318,000	98,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	105,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	138,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	145,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	165,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	129,000
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	149,000
東芝 J3100SS-001(ダイナブック)	198,000	69,800
シャープ CZ-600C(X68000)(中古ゲームソフト1本付)	398,000	105,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)(中古ゲームソフト1本付)	319,800	118,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)(中古ゲームソフト1本付)	356,000	138,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)(中古ゲームソフト1本付)	338,000	158,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)(中古ゲームソフト1本付)	399,800	158,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)(中古ゲームソフト1本付)	466,000	178,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)(中古ゲームソフト1本付)	448,000	198,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD、新品限定品)	498,000	228,000
シャープ CZ-634C(X68000-XVI)(中古ゲームソフト1本付)	368,000	238,000
シャープ CZ-644C(X68000-XVI-HD)(中古ゲームソフト1本付)	518,000	278,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)(中古ゲームソフト1本付)	298,000	98,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)(中古ゲームソフト1本付)	285,000	108,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)(中古ゲームソフト1本付)	408,000	138,000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD、新品限定品)	395,000	158,000
シャープ X1シリーズ	――	8,800より
シャープ X1 turboシリーズ	――	12,800より
シャープ MZ2861(3.5″98用ソフト使用可)	328,000	69,800
シャープ MZ2200	128,000	6,800
シャープ PA-8500(4桁表示電子手帳、ハードタイプ)	28,000	11,800
シャープ PA-7000(2桁表示電子手帳)	19,800	8,500
富士通 FM-TOWNSシリーズ本体	――	79,800より
富士通 FM77-AV20EX	128,000	29,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	8,000
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29,800	9,800
セガ マスターシステム	16,800	3,800
セガ セガマークIII	15,000	3,000
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2(ビデオ編集可)	148,000	59,800
各社 MSX2+(FDD付)シリーズ	――	35,000より
各社 MSX2(FDD付)シリーズ	――	30,000より
各社 MSX2シリーズ	――	16,800より
ハードディスク・フロッピーディスク		

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC80S31(5″2D 2ドライブ)	168,000	25,800
NEC CD-101(PC98シリーズ用CD-ROMドライブ)	138,000	36,800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198,000	79,800
アルトス カレント135(132メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	198,000	85,800
ウインテック HD-202(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	98,000	29,800
テクノジャパン SP-340EX(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99,500	45,800
SONY HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	12,000
各社 パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201シリーズ(136桁)	298,000	45,800より
NEC PC-PR101シリーズ(80桁)	238,000	29,800より
NEC PC-8027+漢字ROM(80桁、18ピンドット)	128,000	12,800
NEC NK-3618-22(80桁、16ピン、ドット)	234,000	16,800
シャープ CZ-8PG2(136桁、24ドット、カラー、新品限定)	160,000	98,000
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	12,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット、ESC/P)	118,000	34,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピン、ドット)	189,000	14,800
エプソン SP-80PC+漢字ROM(80桁、16ピン、ドット)	62,800	14,800
SONY HB-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	34,800
パナソニック FS-FW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
NEC PC-PR401(A4、サーマル)	49,800	10,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	8,000
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-8048(2000文字、デジタル)	――	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	32,800
NEC PC-8853K(4000文字、デジタル、0.31)	118,000	35,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	45,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	59,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、スピーカー付)	118,000	54,000
NEC PC-TV352(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.42)	115,000	55,000
シャープ MD-12P1(4000文字、グリーンモニター)	39,800	12,800
シャープ 12M-13B(2000文字、グリーンモニター)	39,800	8,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	64,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	34,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ MZ-1D22(4000文字/デジタル、2000文字/アナログ)	108,000	34,800
SONY KV-25DX1(25インチ、カラーTV、ビデオ入力3系統)	――	69,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	25,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	10,000より
スキャナーなど		
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69,800	35,800
エプソン GT-400(64階調、A4ハンディスキャナー)	99,800	54,800
エプソン GT-4000(A4フルカラースキャナー、1677万色)	198,000	128,000
その他の周辺機器		
各社 PC98用FM音源ボード	――	8,000より
NEC VC-BS570(BSチューナー内蔵VHSビデオデッキ、2画面再生、新)	110,000	69,800
各社 業務用超コンパクトビデオデッキ(チューナー付)(特殊テープ使用)	228,000	8,000
SNE ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー)	15,800	4,800
SNE ギンガ98(PC98シリーズ用テンキ、JOYスティック端子付)	32,000	9,800
ローランド みゅーじ郎、みゅーじ君など	――	お電話にて

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

- 現金書留の送り先
 〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
 ㈱日本マイコン流通センター
 渋谷公園通り事務センター 03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の４口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- お振込先 (大和銀行 渋谷支店 普 6400197)
 (太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936)
 (住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110)
 (協和埼玉銀行 渋谷支店 普 451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。

- 郵便振替口座 東京6-168261
 ➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約２週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
②FAXにてのご注文もお受け致します。
03-3463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

- 商品が万一不良の場合は、商品到着後７日以内にご連絡いただければ、同等商品と交換致します。
- 不良品以外の返品・交換はいたしません。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

お近くの方は、各店へご来店ください。通信販売の方は 03(3463)4455へ

渋谷店

年中無休 (AM10:00～PM7:00)
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

- 振込先
 大和銀行 渋谷支店 普 6400197
 住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110
 協和埼玉銀行 渋谷支店 普 451454
 太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936
 郵便振替口座 東京6-168261

渋谷駅前店

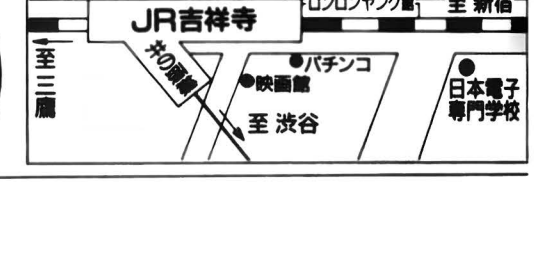


吉祥寺店

毎週水・木曜日定休 (AM11:00～PM6:30)
☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11
KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター
吉祥寺店
（お電話でのお申込みは
渋谷店
☎03-3463-4455へ）

吉祥寺店



ビジネスソフト・用品類も **大特価** 比べて下さい、早さ・便利さ・確実さ・安さ日本一
代金後払・特急・指定日・午前午後指定・夜間配達も可

新品ゲームソフト定価の25%引き(消費税不用)

(ただしエニックス・ビクター・ポニーキャニオン・シャープ等一部のソフトは10%引きです)

新作&名作コーナー／ 定価の25%引き＋α(送料・手数料等)リストに無いソフトも扱います。(一部メーカーを除く)

発売予定日は12月9日現在のものです

25%OFF

PC98シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
アークス3	発売中	9,800
アトラス	発売中	10,800
アドヴァンスドロードモナーク	発売中	9,800
アルシャーク	発売中	9,800
伊忍道 打倒信長	発売中	9,800
ウルティマ6	発売中	9,800
ヴェインドリーム	発売中	9,800
A列車で行こう3	発売中	12,800
エアーコンバット2	発売中	8,800
栄冠は君に2	発売中	9,500
F-15ストライクイーグル2	発売中	10,800
エメラルドドラゴン	発売中	9,800
(き)	発売中	5,800
キングズクエスト5	発売中	9,800
キングブリーダー(異獣王)	発売中	9,800
銀河英雄伝説2 DX+SET	発売中	12,800
クムドールの剣	発売中	9,800
群雄三国志	発売中	7,800
轟 大東亜黙示録	発売中	9,800
サーク2	発売中	8,800
サーク ガゼルの搭	発売中	7,800
サイレントサービス	発売中	8,800
サイレントメビウス	発売中	14,800
サウンドプロ98 FM	発売中	18,800
三國志2	発売中	14,800
斬2 陽炎の時代	発売中	9,800
シムアース	発売中	12,800
ZETA(ゼータ)	発売中	9,800
ソーサリアン	発売中	9,800
続ダンジョンマスター カオスの逆襲	発売中	9,800
大戦略3 '90	発売中	9,800
ダイナソア	発売中	9,800
ダンジョンマスター	発売中	9,800
天下統一2	発売中	9,800
ドラッケン	発売中	9,700
ドラゴンスレイヤー6 英雄伝説	発売中	8,700
NIKO2(ニコニコ)	発売中	7,800
ねじ式 特別限定版	発売中	9,800
信長の野望 武将風雲録	発売中	9,800
遙かなるオーガスタ HDパック	発売中	14,800
パワーモンガー	発売中	12,800
ブライ下巻 完結編	発売中	9,800
ブランディッシュ	発売中	9,800
プリンセスメーカー	発売中	14,800
ベストプレーベースボール 新データ版	発売中	9,800
マーキュリー2	発売中	9,800
魔導物語1・2・3	発売中	9,800
野球道 PLUS	発売中	9,800
指輪物語 第1巻 —旅の仲間—	発売中	12,800
義経	発売中	9,800
ライフ&デス	発売中	8,800
レイルロードタイクーン	発売中	11,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
ロードモナーク	発売中	9,800
ワイアラエの奇跡(オーガスタ用データ集)	発売中	7,800
セシリア	12/06	48,000
風雅セレクション1	12/06	8,800
笑ッせぇるすまん2	12/10	3,980
ALL ABOUT MARK FLINT	12/11	7,800
大撃沈	12/11	14,800
フレイ	12/12	7,800
ウィザードリィ6 ベイン オブ ザ コズミック	12/13	12,800
ジョシュア	12/13	9,800
レミングス	12/13	7,800
ILLUSION CITY(幻影都市)	12/14	9,800
将棋聖天	12/14	14,800
スペースインベーダー	12/14	7,800
コマンドHQ	12/15	10,800
ミグレイン	12/16	7,800
KIGEN(輝源)	12/18	9,800
ディスクステーション98 8号	12/18	2,980
レイズ	12/19	9,800
GUY(ガイ)	12/20	12,800
関ケ原	12/20	12,800
天舞 三国志	12/20	12,800
ブルトンレイ シナリオ集3	12/20	4,800
麻雀遊園地	12/20	7,700
らんま1/2 飛龍伝説	12/20	14,800
レジオナルパワー2	12/20	9,800
倉庫番リベンジン	12/21	6,800
谷川浩司の将棋指南3	12/21	7,800
沈黙の艦隊	12/21	12,800
ロードス島戦記2	12/21	9,800
ロイヤルブラッド	12/21	7,800
ロイヤルブラッド CD付	12/21	10,200
WOLFPACK	12/25	11,800
ブリッツクリーク2(パンツアーカイル)	12/26	9,800
ロボクラッシュ98	12/26	8,800
F-19ステルスファイター	12/?	12,800
雀豪3	12/?	9,800
ジーザス2	12/?	8,800
人生クイズゲームだ	12/?	5,800
ゼノン2 メガブラスト	12/?	9,700
ディスクステーション98 創刊5号	12/?	3,980
ドラゴンクイズ	12/?	6,800
麻雀悟空 天竺への道	12/?	9,800
ブラックレインボー2	12/上	8,800
四柱推命学入門 桃源郷2	12/上	12,800
ソーサレス オブ ウッド	12/下	7,800
パワーシンガー(ソニー)	01/14	9,700
笑ッせぇるすまん3	01/15	3,980
ドラゴン オブ フレイム	01/21	8,800
グロスドイチェランド	01/?	14,800
斬2 シナリオコレクション	01/?	4,200
シュヴァルツシルト3	01/?	14,800
バランス オブ ザ プラネット	01/?	12,800
プレイメイカーフットボール	01/?	9,800
三國志3	01/下	未定
PITAPAT	01/下	6,800
ふしぎの海のナディア	02/?	未定
マイト&マジック3	03/?	12,800
シグナトリー	04/?	9,800
川中島異聞録	92-?	8,800
太閤立志伝	92-?	未定
ゴルフコンストラクション	未定	12,800
スーパーイデコマシ	未定	12,800
戦極システム&戦国武将編 VOL.1	未定	9,800
対局 星・小目	未定	14,800
ダークレイス2	未定	7,800
ノア	未定	7,200
ブルー	未定	9,700
猟奇王	未定	12,800

PC88シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
伊忍道 打倒信長	発売中	9,800
エメラルドドラゴン	発売中	8,800
銀河英雄伝説2 DX+SET	発売中	12,600
サーク2	発売中	8,800
サーク ガゼルの搭	発売中	7,800
三國志2	発売中	14,800
ソーサリアン	発売中	9,800
ダイナソア	発売中	8,700
ドラゴンスレイヤー6 英雄伝説	発売中	8,700
NIKO2(ニコニコ)	発売中	7,800
信長の野望 武将風雲録	発売中	9,800
ファイナルクライシス	発売中	7,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
コラムス	12/20	7,800
ぽっぷるメイル	12/20	8,700
ヨーロッパ戦線	12/21	12,800
ヨーロッパ戦線 CD付	12/21	15,200
ILLUSION CITY(幻影都市)	12/?	9,800
ファングス	12/?	8,800
フレイ	12/?	7,800
天下統一88	01/?	9,800
HOP UP	92-?	5,980
スナイパー	未定	6,800
ドラゴンウォーズ	未定	9,800

X68000

ソフト名	発売予定日	定価
アルシャーク	発売中	9,800
エメラルドドラゴン	発売中	9,800
キャメルトライ	発売中	8,800
機動戦士ガンダムクラシックオペレーション	発売中	9,800
銀河英雄伝説2 DX+SET	発売中	12,800
コードゼロ	発売中	7,800
サイバーコア	発売中	7,800
サイレントメビウス	発売中	14,800
三國志2	発売中	14,800
ジェノサイド2	発売中	8,800
続ダンジョンマスター カオスの逆襲	発売中	9,800
ダンジョンマスター	発売中	9,800
出たな!! ツインビー	発売中	9,800
ドラッケン	発売中	9,700
NIKO2(ニコニコ)	発売中	7,800
信長の野望 武将風雲録	発売中	9,800
パロディウスだ!	発売中	9,800
パワーモンガー	発売中	12,800
飛翔鮫	発売中	8,800
ブリッツクリーク	発売中	9,800
プロサッカー68	発売中	9,800
ボナンザブラザーズ	発売中	9,000
ラストバタリオン	発売中	8,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
スターウォーズ	12/13	7,200
大戦略3 '90	12/19	9,800
麻雀遊園地	12/20	7,700
伊忍道 打倒信長	12/21	9,800
伊忍道 打倒信長 SW	12/21	12,200
ゼノン2 メガブラスト	12/?	9,700
ファーストクイーン2	12/?	8,800
ヘビーノヴァ	12/?	未定
ワールドゴルフ3	12/?	9,800
横太平	12/上	未定
レミングス	01/?	未定
PITAPAT	01/下	6,800
ヴェルスナーグ戦乱	02/?	9,800
シュートレンジ	02/?	9,800
HOP UP	92-?	5,980
キャンペーン版大戦略2世界激闘編	未定	3,600
シムアース	未定	12,800
ジョシュア	未定	9,800
スターコマンド	未定	9,800
スパン オブ ドリーム	未定	12,800
スピンディジー2	未定	8,700
タッグ オブ ウォー	未定	6,800
ネメシス'90	未定	8,800
ノア	未定	7,200
ビーストロード	未定	7,800
ブラックレインボー	未定	8,800
プラネット キャンペーン	未定	4,980
ホーリークエスト	未定	8,800
麻雀悟空 天竺への道	未定	9,800
指輪物語 第1巻 —旅の仲間—	未定	12,800
リザーブ	未定	6,800

FM TOWNS

ソフト名	発売予定日	定価
アトラス	発売中	10,800
A列車で行こう3 マップコン付	発売中	14,800
栄冠は君に2	発売中	9,500
サーク2	発売中	9,800
サイレントメビウス	発売中	14,800
三國志2	発売中	16,800
シュヴァルツシルト	発売中	12,800
シムアース	発売中	12,800
スーパー上海ドラゴンズアイ	発売中	7,800
続ダンジョンマスター カオスの逆襲	発売中	9,800
ダイナソア	発売中	9,800
ダンジョンマスター	発売中	8,800
ドラッケン	発売中	8,800
ドラゴンスレイヤー6 英雄伝説	発売中	8,700
ナイトメア	発売中	12,800
NIKO2(ニコニコ)	発売中	7,800
信長の野望 武将風雲録	発売中	11,800
パラメデス	発売中	7,800
フリーウェアコレクション4	発売中	3,000
ブライ下巻 完結編	発売中	9,800
雷電伝説	発売中	9,700
ロードモナーク	発売中	9,800
大戦略3 '90	12/14	9,800
ウルティマ6	12/18	12,800
ウィザードリィ6 ベイン オブ ザ コズミック	12/20	12,800
ヴォルフィード	12/20	8,800
スーパーシューティングタウンズ	12/20	9,800
ブランディッシュ	12/20	9,800
ハイパー アクアリウム	12/?	9,800
パワーモンガー	12/?	12,800
CGシンジケート	12/下	9,800
バトルガール	01/20	12,800
ドラゴン オブ フレイム	01/21	8,800
ライフ&デス	01/24	8,800
レミングス	01/?	未定
斬2 タウンズスペッシャル	02/?	12,800
マイト&マジック3	03/?	12,800
アールタイプ	未定	9,800
ウルティマ4	未定	11,800
ヴェインドリーム	未定	9,800
セクシーピンボール	未定	9,800
バルーサの復讐	未定	8,800
麻雀悟空 天竺への道	未定	9,800
ミラーズ	未定	9,800
指輪物語 第1巻 —旅の仲間—	未定	12,800

MSX2・MSX2+

ソフト名	発売予定日	定価
伊忍道 打倒信長	発売中	9,800
伊忍道 打倒信長 SW	発売中	12,200
エメラルドドラゴン	発売中	8,800
銀河英雄伝説2 DX+SET	発売中	12,600
サーク2	発売中	8,800
サーク ガゼルの搭	発売中	7,800
サウルスランチ VOL.1.5	発売中	3,400
三國志2	発売中	14,800
ダンジョンマスター	発売中	5,800
ドラゴンスレイヤー6 英雄伝説	発売中	8,700
信長の野望 武将風雲録	発売中	9,800
ぷよぷよ	発売中	6,800
プロの碁4	発売中	9,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
笑ッせぇるすまん	12/10	3,980
M SIOS(ミューシオス)	12/11	29,800
ディスクステーション32号 最終号	12/13	8,800
どしふんスペッシャル	12/13	3,600
ILLUSION CITY(幻影都市)	12/14	9,800
NIKO2(ニコニコ)	12/24	7,800
ロイヤルブラッド	12/26	7,800
ロイヤルブラッドCD付	12/26	10,200
ロイヤルブラッド(ROM)	12/26	9,800
ロイヤルブラッドCD付(ROM)	12/26	12,200
エアーホッケー(要ダンジョンハンター)	12/?	2,980
サウルスランチMIDI #2	12/?	3,400
シューティングコレクション(要ダンジョンハンター)	12/?	2,980
シンセサウルス Ver 3.0	12/?	8,800
スコアサウルス	01/?	9,800
ヴェインドリーム	未定	9,800
ドラッケン	未定	9,800
ドラゴンスピリット	未定	8,800
ナイスミディパック MIDIRA・B	未定	52,000
ビバ ラスベガス	未定	6,800
麻雀悟空 天竺への道	未定	9,800

美少女ソフトコーナー／ 定価の25%引き＋α(送料・手数料等)(一部メーカーを除く)

★は発売中、数字は発売予定日。

ソフト名	定価	98	88	X68	MSX	TOWNS
アルテミス	7,800	★		★	12/25	未定
ELLE(エル)	7,800	★	未定	★	未定	★
女教師(亜紀子)	7,800	12/21		未定	未定	
帰り道は危険がいっぱい	7,800	★	未定	★		
キサナ	6,800	★	★	★	★	
ギゼ	7,800	★		未定	12/下	
KIDS 特殊行動警察 2ND FIL	6,800	★		12/?		
GIDDY(ギディ)	7,800	12/13				
君だけに愛を	7,800	★		★	★	
キャル2	7,800	★		★	★	未定
キャル3	7,800	未定				
きゃんきゃんすごろく 華麗なる人生	未定	12/14		12/14		
きゃんきゃんバニー スピリッツ	7,800	★		未定	★	
クインティアロード	8,800	★		★		
狂った果実(殺しのドレス3)	7,800	12/07		未定	未定	
恋の長野慕情	7,800	★				
校内写生 第1巻〜第3巻	各5,800					12/下
校内写生 第1巻〜第3巻	各4,800	★		12/下	★	
ごくらく天国 巨桃の搭	6,800	12/?	未定			
コズミックサイコ	7,800	★	★	★	★	未定
コブラミッション	6,800	★				
サナトス	6,800	★		★	★	未定
3太くん	5,800	★		★		
しぇいく!しぇいく!	12,800	未定				
シャングリラ	7,800	★		★		01/15
JOKER(ジョーカー)	7,800	★		★	12/25	未定
JOKER(ジョーカー)2	7,800	01/20		01/21	01/21	
スイートエモーション	7,800	★		★	12/?	
スーパーバトルスキンパニック	9,800	★				
STRUSH	7,800	★				
世界でいちばん君が好き	5,800	★	★	★	★	
それゆけナンパくん	6,800	★				★
ダンジョンバスターエクスプローラーズ	6,800	★	★			
ダンジョンバスター2リバイブ	6,800	★				
D.P.S. SG & set2	各6,800	★	★	★	★	★
D.P.S. SG set3	6,800	12/15	12/15	12/15	01/25	12/15
DE・JA	6,800	★	★	★	★	
天使は2度死ぬ	8,800	12/04		12/04		12/04
電脳学園3 トップをねらえ	8,800	★	★	未定	★	
電脳学園4 エイプハンター」	9,800	★				
闘神都市	6,800	★	未定	★	12/15	★
ドラゴンアイズ	6,800	★	★	未定	★	
ドラゴンナイト2	7,800	★	★	★	★	
ドラゴンナイト3	7,800	12/14		12/中		01/?
ドラゴンピンク(ゼロキャッスル)	8,800	12/上		12/上		
ナイキ	7,800	★		未定	★	
ナイトシーブ	6,800	12/20				
2069AD	6,800	★		★		★
バーディーワールド	5,800	12/14		01/15		
バーミリオン	6,800	★	★		未定	
はっちゃけあやよさん3	4,800	★		12/11		
花よりだんご	6,800	★		★		
ビースト2	8,800	01/20		01/中	01/末	
ピーチアップ総集編2	7,800				★	
ビーナス キャンペーン	8,800	★				
美少女ギャラリー	5,800	★				
秘密の花園	7,800	01/?				
ピンクソックス8、プレゼン、マニア…各	3,600				12/13	
ファーラの時結界	8,800	★	★			
フォクシー2	7,800	★		★	12/?	
復活祭 アスティカーヤの魔女	6,800	12/20				
フラッシュポイント1号〜2号	各3,500	★				
ブラッドシード	未定	12/20				
ブランマーカー	6,800	★		★		
星の砂物語2	7,800	12/上		12/上		
星の砂物語	6,800	★	★	★	★	
ポッキー2	8,800	★	★		12/20	
ホットプリント パート2	7,800	12/21				
煩悩予備校2	7,800	★		★		
魔<彩子>雀(まーさいこーじゃん)	8,800	12/20				
マーシャルエイジ	7,800	02/?				
舞(mai)	6,800	12/14		未定	12/07	
魔女っ子クミ	9,800	★				
マスターオブエレメンタル	9,800	★				
ミラージュ	7,800	12/10		01/中	01/中	
メタルオレンジ	7,800	12/25	★	未定		
やりたい放題2	6,800	★	★	★	★	
妖獣クラブ1〜2	各7,800			★		
妖獣クラブ カスタム	7,800	★				
ランス2	6,800	★	★	★	★	★
ランス3	6,800	★		★		02/15
レイガン	6,800	★	★	★	★	
ロゼ(ROSE)	7,800	★				
わたしをゴルフに連れてって	7,800	★	★	未定	★	

新品ゲームソフトの送付手数料

定価5,001円以上の商品1本につき	600円
定価5,000円以下の商品1本につき	800円
北海道・沖縄及び離島への送付1本につき	800円

予約割引

発売日より10日以上前にご注文していただくと、予約商品1本につき100円商品合計額より割引きます。

後払手数料

料金着払い手数料1本につき	500円
夜間・配達日指定料1回につき	500円
特急手配扱い料1回につき	1,000円

中古ソフトコーナー

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

在庫リストを62円切手同封して請求して下さい。

買いたい方に(販売方法)

必要なソフトがお決まりであれば、お電話ください。在庫を調査し代金引換によりお送りします。また、中古ソフトリストをご希望の方は、お持ちの機種・メディア・62円切手・ご住所を同封の上、小社にお送りください。なお、リスト製作中の場合は、発送が遅れます。必ず発送しますので気長にお待ちください。

VIDEO・LDコーナー

アニメを中心にVIDEO、LDの通販を開始//62円切手同封の上資料請求して下さい。中古アニメビデオ高額買取りもいたします。

VIPコーナー

通販顧客のVIP会員の皆様へ金券同封の割引サービスを開始しました。VIP番号をお持ちの方は必ずVIP番号をお知らせ下さい。新規には62円切手5枚でVIP登録いたします。ぜひ入会して下さい。

本紙広告有効期限1992年2月8日まで

社員・アルバイト募集

■アーク通販なら

- **安全** 配達は、郵便小包・宅配便で発送し全国ネットで発送。
- **便利** 電話受付は平日朝10時〜夜8時、土・日・祝午後1時〜7時
- **早い** 大手流通会社・メーカーとタイアップ在庫は常時50万本以上。
- **正確** 顧客管理・商品情報をコンピューターでリアルタイム処理。

■お好みの方法でお求め下さい。

(注文方法・およその納期・料金)

前払

1.安全確実に

現金書留 ●注文内容を同封●6〜8日
★ゲームソフトは定価の25%引き＋送料
★用品類・ビジネス関係は表示特価金額のみ

2.安く早く

銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日
★料金は現金書留と同じ

3.とにかく安く

郵便振替 ●通信欄に記入●10〜14日
★料金は現金書留と同じ

後払

4.かんたんに注文

普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日
★ゲームソフトは定価の25%引き＋送料＋(500円)
★用品類・ビジネス関係は表示特価＋(500円)

5.新作を発表後すぐに

予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送
★料金は普通代金引換と同じ
＊但し発売日10日以前のご注文は合計金額の100円引き

6.とにかく早く

特急代金引換 ●電話●2〜3日
★ゲームソフトは定価の25%引き＋送料＋(500円)＋1,000円
★用品類・ビジネス関係は表示価格＋(500円)＋1,000円

7.指定日に配達(午前・午後の指定も可)

指定日代金引換 ●電話●指定日に配達
★ゲームソフトは定価の25%引き＋送料＋(500円)＋500円
★用品類・ビジネス関係は表示価格＋(500円)＋500円

8.夜間に配達

夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6時〜8時に配達
★料金は指定日代金引換と同じ

▼住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアを詳しくお知らせ下さい。
▼未発売・在庫切れ商品は入荷次第お送りします。
但し、発送が10日以上遅れる場合は電話かハガキにてお知らせします。
▼納期遅れ、初期不良については、商品の取り替え・返金以外の責任は持ちません。
▼ご注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが、未発売の場合のみお受けいたします。
▼商品発送後の返品はお受けできません。
▼18才未満の方のご注文は保護者の承諾を受けてからお願いします。
▼何かご不明な点等ございましたら、お気軽にお問い合せ下さい。

中古ソフト3,000本・ゲームソフト全品25%引き。
用品類も特価もしくは全品25%引き。ご来店下さい。


(店内写真)



営業時間:PM1:00〜PM7:00 年中無休

●現金書留 下記住所 アーク(株)通販部 テクポリ 係
●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

ARK
アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号
(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

見逃せないこの安さ!!お待たせしないこの速さ!!

全商品、消費税込みです。

ゲームソフトの
アプロード通販部
（日曜、祭日定休）（AM11：00～PM7：00）

送り先：〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋西2丁目2-16-701 TEL06(634)5101：FAX06(634)5102(24時間)

新品・新作ゲームソフト
（アイウエオ順）

◎ソフトはご注文後、2、3日でお届けします。但し、古いソフトでメーカーの在庫が無い時は、一週間以上かかる場合がありますので、ご了承下さい。

商品名	発売機種	定価	売価
A列車で行こうIII	PC98	12,800	9,300
A列車で行こうIII	タウンズ	14,800	10,700
A列車で行こうマップコンストラクション	PC98	5,800	4,200
AYA	タウンズ	8,800	6,400
アリスの館CD	タウンズ	6,800	4,900
アルシャーク	PC98,X68	9,800	7,100
アルテミス	PC98,X68,MSX2	7,800	5,700
アクアレス	X68	8,700	6,300
アトラス	PC98,タウンズ	10,800	7,800
アークス3	PC98	9,800	7,100
アドバンスド・ロードモナーク	PC98	9,800	7,100
伊忍道打倒信長	PC98,PC88,MSX2,X68	9,800	7,600
イースⅠ	PC98,PC88	7,800	5,700
イースⅠ	X68	9,600	7,400
イースII	PC98,PC88,MSX2	7,800	5,700
イースIII	PC98,PC88,X68,MSX2	8,700	6,300
囲碁データベース白富士	PC98	9,800	8,100
WOLF PACK	PC98	11,800	8,600
ウルティマVI	PC98	9,800	8,100
ウィザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミックフォジー	PC98,タウンズ	12,800	10,600
F15ストライクイーグル2	PC98,X68	10,800	7,800
エイトレイクスゴルフクラブ	PC98,X68,タウンズ	4,800	3,500
エメラルドドラゴン	PC98,X68	9,800	7,100
エメラルドドラゴン	PC88,MSX2	8,800	6,400
エアーコンバット2	PC98	8,800	6,800
エアーコンバット2シナリオ集	PC98	5,000	3,800
栄冠は君に2	PC98, タウンズ	9,500	7,000
L(ELLE)	PC98,X68,タウンズ	7,800	5,700
オルゴール	タウンズ	12,800	9,300
オールアバウトマークプリント	PC98	7,800	5,700
ガイナロック	PC98	9,800	6,000
ギゼ	PC98	7,800	5,700
GIDDY(ギディー)	PC98	7,800	5,700
キャメルトライ	X68	8,800	6,800
キングスクエストV	タウンズ	9,800	7,100
キングスクエストV	PC98	11,000	8,000
銀河英雄伝説II	PC98,PC88,X68,MSX2	9,800	7,100
銀河英雄伝説II DXkit	PC88,MSX2	4,800	3,500
銀河英雄伝説II DXkit	PC98,X68	5,000	3,700
きゃんきゃんバニースペリオール	PC98,PC88,X68,MSX2	6,800	4,900
きゃんきゃんバニースピリッツ	PC98,MSX2,X68	7,800	5,700
きゃんきゃんすごろく華麗なる人生	PC98,X68	8,800	6,400
機動戦士ガンダムデザートオペレーション	PC98	9,800	7,000
機動戦士ガンダムクラシックオペレーション	PC98,X68	9,800	7,000
機動戦士ガンダムタクティカルオペレーション	PC88	9,800	7,000
ギャラクシーフォースII	タウンズ	9,800	7,100
キミだけに愛を	PC98,X68,MSX2	7,800	5,700
KIGEN	PC98	9,800	7,100
CAL	PC98,X68,MSX2	6,800	4,900
CAL2	PC98,X68,MSX2	7,800	5,700
クムドールの剣	PC98	9,800	8,100
グラフサウルスVer2.0	MSX2	12,800	9,300
クィンティアロード	X68,PC98	8,800	6,400
群雄三国志	PC98	7,800	6,500
狂った果実	PC98	7,800	5,700
幻影都市	PC98,PC88	9,800	7,100
GE・TEN	PC98	12,800	7,700
コズミックサイコ	PC98,MSX2,X68	7,800	5,700
校内写生1～3	PC98,MSX2,X68	各4,800	各3,500
コブラミッション	PC98	6,800	5,300
コード・ゼロ	X68	7,800	6,500
コマンドHQ	PC98	10,800	7,800
サイバーコア	X68	7,800	5,700
SAP特殊行動警察	PC98,X68	6,800	4,900
SAP特殊行動警察2KIDS	PC98	6,800	4,900
サーク	PC98,PC88,X68,MSX2	8,800	6,400
サークII	PC98,PC88,MSX2	8,800	6,400
サークII	タウンズ	9,800	7,100
サーク ガゼルの塔	PC98,PC88,MSX2	7,800	5,700
斬II	PC98	9,800	7,100
サイレントメビウス	PC98,X68,タウンズ	14,800	10,700
ジョシュア	PC98	9,700	7,500
シャングリラ	PC98,X68,タウンズ	7,800	5,700

商品名	発売機種	定価	売価
ジョーカーⅠ、II	PC98,X68,MSX2	各7,800	各5,700
ジェノサイド1、2	X68	各8,800	各6,400
シムシティー	タウンズ	8,800	6,400
シムシティー	PC98,X68	9,800	7,100
シムシティーテレインエディタ	PC98,X68	4,800	3,200
シャーロックホームズ	タウンズ	8,800	6,800
シャドーオブザビースト	タウンズ	9,800	8,100
シムアース	PC98,X68,タウンズ	12,800	9,900
ジーザス2	X68,PC98	8,800	7,300
雀皇登龍門II	PC98	9,800	7,100
ストラッシュ	PC98	7,800	5,700
スターグライダーII	PC98	9,800	7,100
スイートエモーション	X68,PC98,MSX2	7,800	5,700
スーパー大戦略	X68,PC98,タウンズ	8,800	6,800
スーパーピンクソックス	MSX2	4,800	3,500
スーパー上海ドラゴンズアイ	PC98,タウンズ	7,800	5,700
スロープ	PC98,PC88	7,800	5,700
スコルピウス	X68	7,800	5,700
スピンディジーII	PC98	8,700	6,300
STAR WARS	X68	7,200	6,000
聖戦士ダンバイン	PC98	9,800	7,100
全開電飾	X68	7,800	6,500
関ヶ原	PC98	12,800	9,300
ゼノン2	PC98	9,700	8,000
ゼータ	PC98	9,800	7,100
ソルフィース	X68	8,800	6,400
続ダンジョンマスター カオスの逆襲	PC98,X68,タウンズ	9,800	7,500
ダイナソア	PC88	8,700	6,300
ダイナソア	PC98,タウンズ	9,800	7,100
ダンジョンマスター	PC98,X68	9,800	8,100
ダンジョンマスター	タウンズ	8,800	7,100
大撃沈	PC98	14,800	10,700
大戦略III'90	PC98,X68,タウンズ	9,800	7,600
大戦略III'90マップコレクション1、2	PC98,X68	各5,000	各3,800
タイトーチェイスHQ	タウンズ	9,800	7,100
電脳学園Ⅰ VER2.0	PC98	8,800	6,400
電脳学園II・III	PC98,PC88,MSX2	各8,800	各6,400
電脳学園IVエイプハンターJ	PC98	9,800	7,100
沈黙の艦隊	PC98	12,800	9,300
天使は2度死ぬ	PC98,X68,タウンズ	8,800	6,400
出たな!!ツインビー	X68	9,800	7,600
天舞～三国志～	PC98	12,800	9,300
ディスクステーション98各号	PC98	各3,980	各2,800
D.P.S SG	PC98,X68,MSX2,タウンズ	6,800	4,900
D.P.S SG set2	PC98,X68,MSX2,タウンズ	6,800	4,900
D.P.S SG Set3	PC98,X68,MSX2,タウンズ	6,800	4,900
天下統一88	PC88	9,800	7,600
天下統一II	PC98	9,800	7,600
ドラゴンナイトII	PC98,PC88,X68,MSX2	7,800	5,700
ドラゴンナイトIII	PC98	7,800	5,700
ドラゴンピンク	PC98	8,800	6,400
ドラゴンスレイヤー6	PC98,PC88,MSX2,タウンズ	8,700	6,300
闘神都市	PC98,X68,タウンズ,MSX2	6,800	4,900
ナイキ	PC98,X68,MSX2	7,800	5,700
ナイトメア	タウンズ	12,800	9,300
ナイトシーブ	PC98	6,800	4,900
2069AD	PC98,X68,タウンズ	6,800	4,900
ニコニコ	PC98,PC88,X68,MSX2,タウンズ	7,800	5,700
信長の野望武将風雲録	PC98,PC88,MSX2	9,800	7,500
信長の野望武将風雲録	タウンズ	11,800	9,200
遙かなるオーガスタ	PC98,X68,タウンズ	12,800	9,300
バトルガール	タウンズ	12,800	9,300
バーズディル2	PC98,PC88VA	9,800	8,100
バーディーワールド	PC98,X68	5,800	4,300
はっちゃけあやよさんⅠ	X68	3,800	2,800
はっちゃけあやよさんII	PC98,PC88,MSX2,X68	3,800	2,800
はっちゃけあやよさんIII	PC98,X68	4,800	3,700
パワーモンガー	PC98,X68	12,800	9,900
花よりだんご	PC98,X68	6,800	4,900
パラメデス	タウンズ	7,800	5,700
飛翔鮫	X68	8,800	7,300
ピーチアップ総集編2	MSX2	7,800	5,700
ビーナスキャンペーン	PC98	8,800	6,400

商品名	発売機種	定価	売価
ピュアマイドール	PC98,PC88	8,800	6,400
ピンクソックス1、2、3各号	PC98,MSX2	各2,800	各2,100
ピンクソックス4、5、6各号	PC98,MSX2	各3,600	各2,600
ピンクソックス7号	MSX2	3,600	2,600
ピンクソックスプレゼンツ・マニア	MSX2	各3,600	各2,600
BEAST	PC98,X68,MSX2	7,800	5,700
BEAST2	PC98,X68	8,800	6,400
復活祭アスティカーヤの魔女	PC98	6,800	4,900
プレイメーカーフットボール	PC98	9,800	7,600
プロサッカー68	X68	9,800	7,600
フラッシュポイント3号	PC98	3,500	2,500
フォクシー2	PC98,X68	7,800	5,700
ファランクス	X68	8,800	6,400
フレイの冒険	MSX2,MSXTR,PC98,PC88VA	7,800	5,700
プリンセスメーカー	PC98	14,800	10,700
ブルトンレイ	PC98,X68	8,800	6,800
ブルトンレイシナリオ集1～3	PC98,X68	4,800	3,700
ブルトンレイシナリオエディタ	PC98,X68	5,800	4,500
プレゼント	PC98,X68	7,800	5,700
ブランマーカー	PC98,X68	6,800	4,900
ブランディッシュ	PC98,タウンズ	9,800	7,100
ファングス	PC98,PC88	8,800	7,300
ファイナルクライシス	PC88	7,800	5,700
風雅セレクション	PC98	8,800	6,400
フリーウェアコレクション4	タウンズ	3,000	2,500
ブラックシールド	PC98	6,800	4,900
ヴェインドリーム	PC88	8,800	6,400
ヴェインドリーム	PC98	9,800	7,000
ヴェルスナーグ戦乱	X68	9,800	7,100
ヴォルフィード	タウンズ	8,800	6,400
ホットプリント1、2	PC98	各7,800	各6,100
煩悩予備校2	PC98,X68	7,800	4,700
ポッキー2	PC98,PC88,	8,800	5,500
星の砂物語	PC98,PC88,X68,MSX2	6,800	4,900
星の砂物語2	PC98,X68	7,800	5,700
マーキュリー2	PC98	9,800	7,100
マイト&マジックBOOK3	PC98	12,800	9,900
まなみのどこまでイクの？	PC98	3,800	2,800
マーシャルエイジ	PC98	7,800	5,700
麻雀クリニック増刊号	PC98,X68,タウンズ	7,800	5,700
麻雀遊園地	PC98	7,800	5,700
マスターオブモンスターズII	PC98	8,800	6,800
マスターオブモンスターズIIシナリオ集	PC98	5,000	3,800
魔女っ子クミ	PC98	9,800	7,100
魔導物語1、2、3号	PC98	9,800	7,100
ミラージュ	PC98	7,800	6,100
ミュージックラルフ	PC98,PC88	14,800	10,700
ミグレイン	PC98	7,800	6,500
指輪物語、第一巻	PC98	12,800	10,600
義経	PC98	9,800	7,100
妖獣クラブ	X68	6,800	4,900
妖獣クラブII	X68	7,800	5,700
妖獣クラブカスタム	PC98	7,800	5,700
ヨーロッパ戦線	PC88	12,800	9,900
らんま1/2飛竜伝説	PC98	14,800	11,500
ランスII	PC98,PC88,X68,MSX2,タウンズ	6,800	4,900
ランスIII	PC98,X68	6,800	4,900
ライフ&デス	PC98	8,800	6,400
ラストバタリオン	X68	8,800	6,400
雷電伝説	タウンズ	9,700	7,500
レイルロードタイクーン	PC98	11,800	8,600
レミングス	PC98	7,800	6,100
レジオナルパワー2	PC98	9,800	7,100
ROSE(ロゼ)	PC98	7,800	5,700
ロードス島戦記	PC98,X68	9,800	7,100
ロードス島戦記2	PC98	9,800	7,100
ロイヤルブラッド	PC88,PC98	7,800	6,100
688アタックサブ	PC98,X68	9,800	8,100
ロボクラッシュ98	PC98	8,800	6,800
ワイアラエの奇蹟	PC98	7,800	5,700

ブランクディスク(10枚入)TDK、マクセル
5HD 1,000／3.5HD 2,000

◎商品の返却は到着後一週間以内にお願いします。（一週間を越えるとお受けできません。）尚、送料はお客様負担でお願いします。商品確認後、代金より送料、キャンセル料一、〇〇〇円を差し引いた金額をお送りします。

注文方法
- ●代金は郵便局で現金書留、為替および郵便振替にてお送りください。
- ●代引(着払い)を希望される方は、電話か葉書にて御注文ください。葉書で御注文される場合は、代引希望と書いて下さい。尚、代引手数料500円必要となります。(送料別)
- ●未発売のソフトは予約扱いとなり、発売になり次第発送致します。
- ●パソコンゲームはほとんどのメーカーを取り扱っております。
- ●リストにないソフトも扱います。但し、古いソフトを希望される場合は電話にて、在庫を確認して下さい。
- ●送料600円税込み(何本でも)北海道、九州、沖縄、離島は800円税込み(何本でも)

申し込み書(例)

フリガナ		TEL	( )
氏名			-
住所	〒		

商品名	機種	メディア

FMタウンズシリーズ
バトルガール
1月下旬発売 予約受付中!

X68000シリーズ
プロサッカー68
好評発売中!

PC9801、X68000シリーズ
煩悩予備校2
定価7,800 売価4,700

PC9801シリーズ
ガイナロック
定価9,800 売価6,000

Accurateソフトウェア通信販売

新品ソフトウェア超特価販売
御注文はお電話で!!　03(3719)0266

大好評!新作予約!!

発売日前に予約をすると更に割引致します

リスト以外の商品も
取り扱っております。
ご連絡下さい。

PC98シリーズ

●ATLAS	¥8,640
●アクティー	¥7,840
●アドバンスド ロードモナーク	¥7,840
●アマランス2	¥7,040
●囲碁通信「碁キチくん」(仮)	¥11,840
●囲碁っ子合戦	¥未定
●イリュージョンシティー	¥7,840
●WIZ BANE OF THE COSMIC FORCE	¥10,240
●ウェルトリス	¥未定
●AI家計	¥10,240
●エメラルドドラゴン	¥7,840
●エクスタリアン	¥5,440
●エイトレイクスゴルフクラブ	¥3,840
●栄光は君に2	¥7,600
●エアーコンバットII	¥7,040
●F-15ストライクイーグルII	¥8,640
●OMEGA(オメガ)	¥未定
●ALL ABOUT MARK FRINT	¥6,240
●WOLF PACK	¥9,440
●ガイナロック	¥7,840
●カーズ・オブ・アジュア・ボンド	¥7,840
●華麗なる人生	¥7,040
●川中島異聞録	¥7,040
●キャンペーン版大戦略世界激闘編	¥2,880
●KIGEN-輝源-	¥7,840
●銀河英雄伝説II DXキット	¥4,000
●銀河英雄伝説II	¥7,840
●グレイトバクリス	¥6,240
●クィンティアロード	¥7,040
●グッドマネージャー	¥8,640
●グループX	¥6,240
●クォータースタッフ	¥7,840
●コラムス	¥6,240
●斬II	¥7,840
●サークII	¥7,040
●サイレントメビウス	¥11,840
●サブナック	¥6,240
●三国史II	¥11,840
●三国史II SW付	¥13,760
●シグナトリー	¥7,840
●シムシティー	¥7,840
●シムシティーテイレンエディタ	¥3,840
●将棋(仮)	¥未定
●将棋　聖天	¥11,840
●将棋データベース赤富士	¥7,840
●雀豪3	¥7,840
●雀皇登龍門II	¥7,840
●情報将校	¥11,840
●GE・TEN	¥10,240
●シムアース	¥10,240
●シュバルツシルトIII	¥未定
●ジョシュア	¥7,760
●Span of Dream	¥10,240
●水=伝	¥7,840
●水=伝SW付	¥9,760
●スクールうぉーず2	¥5,440
●スピンディジー	¥6,960
●スーパー上海ドラゴンズアイ	¥6,240
●スペルマスターかきたおし	¥4,780
●スペルマスターJRかきたおし	¥3,980
●関ヶ原	¥10,240
●KENON2(ゼノン2)	¥7,760
●戦極 SENGOKU	¥7,840
●ソード・ワールド	¥未定
●ゾークI	¥6,240
●ソーサレスオブウッド	¥6,240
●倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編	¥5,440
●太閤立志伝	¥未定
●大撃沈-日米海底の対決-	¥11,840
●田村光昭の麻雀ゼミナール	¥6,240
●DANCE MACABLE	¥未定
●タンジョンバスター2	¥5,440
●大戦略マップコレクション Vol.2	¥4,000
●大戦略IIIプレイヤーズパック	¥3,120
●Thnatos	¥5,440
●ダーウィンズジレンマ	¥6,240
●大戦略IIIパワーアップキット	¥4,000
●ダンジョンハーレム	¥6,240
●沈黙の艦隊	¥10,240
●D-欧州=気楼-	¥10,240
●提督の決断	¥11,840
●天下統一II	¥7,840
●デュエル	¥6,960
●天竺への道	¥7,840
●電脳学園I Ver.2	¥7,040
●電脳学園II,III	¥7,040
●電脳学園IV	¥7,840
●天舞～三国史～	¥10,240
●ドラッケン	¥7,760
●信長の野望武将風雲録	¥7,840
●ノスタルジア	¥7,840
●ハイパー住所録Ver.3.0	¥未定
●バーステイル	¥7,840
●バーステイルII	¥7,840
●Pita・Pat	¥5,440
●パラダイス	¥未定
●パワーモンガー	¥10,240
●バンツァーカイル	¥7,840
●ビーナスキャンペーン	¥7,040
●ビーストロード	¥6,240
●FRAY	¥未定
●ブルトンレイシナリオ集Vol.2	¥3,840
●ブルトンレイシナリオ集Vol.3	¥3,840
●プレイメーカー・フットボール	¥7,840
●ファーストクイーン2	¥7,040
●ブラックレインボーII	¥7,040
●プリンセスメーカー	¥11,840
●ヴェインドリーム	¥7,840
●BLITE	¥未定
●ブランディシュ	¥7,840
●ブリッツクリーク	¥7,840
●プロの碁 PART4	¥7,840
●フューチャーウォーズ	¥7,840
●風雅セレクション	¥7,040
●ファンタジーIV	¥7,840
●麻雀遊園地	¥6,160
●麻雀悟空-天竺への道-	¥7,840
●BED 戦記'69	¥未定
●ボクサーメーカー	¥7,840
●マンスターオブモンスターズIIIシナリオ集	¥4,000
●マーキュリーII	¥7,840
●マーキュリーII CD付	¥9,440
●マジックキャンドル	¥7,840
●マンスターオブモンスターズII	¥7,040
●魔(彩子)雀	¥7,040
●ミスタープロ野球	¥未定
●MIGHT&MASIC III	¥10,240
●ミグレイン(ディフレクター)	¥6,240
●源　義経	¥7,840
●やじうまペナントレース2	¥7,840
●指輪物語	¥10,240
●らんま1/2飛竜伝説	¥未定
●ルーンワース3神聖記光臨	¥5,440
●RAILROAD TYCOON	¥9,440
●レッドストームライジング	¥8,640
●LOOPZ	¥6,240
●レジオナルパワーII	¥7,840
●レミングス	¥6,240
●ロードス島戦記II	¥7,840
●ロードス島戦記II-五色の魔竜-	¥7,840
●688アタックサブ	¥7,840
●ロボクラッシュ98	¥7,040
●ユニオン(仮)	(予価)7,040
●笑ウせえるすまん 第2巻	¥3,180

MSXシリーズ

●伊忍道	¥7,840
●伊忍道(ROM)	¥9,440
●伊忍道 WITH サウンドウェア	¥9,760
●伊忍道 WITH サウンドウェア(ROM)	¥11,360
●伊忍道打倒信長(ROM)	¥9,440
●伊忍道打倒信長(DISK)	¥7,840
●維新の嵐(ROM)	¥9,440
●維新の嵐(DISK)	¥7,840
●イースIII	¥6,960
●ウィザードリーIV	¥10,240
●エクスタリアン	¥5,440
●エアーホッケー	¥2,380
●銀河英雄伝説II	¥7,840
●銀河英雄伝説II DXキット	¥3,840
●グラフサウルスVer.2.0	¥10,240
●サーク	¥7,040
●サークII	¥7,040
●サウルスランチVol.3	¥2,720
●サウルスランチVol.5	¥2,720
●サウルスランチMIDI #2	¥2,720
●三国史II	¥11,840
●三国史II SW付	¥13,760
●ヒーローオブランス	¥6,000
●サークガゼルの塔	¥6,240
●Thnatos	¥5,440
●シュヴァルツシルトII	¥7,840
●シンセザウルスVer.3.0	¥7,040
●スコアスウルス	¥7,840
●ジャックニクラウスゴルフ	¥7,040
●シューティングコネクション	¥2,380
●大航海時代	¥9,440
●大航海時代SW付	¥9,760
●電脳学園III トップをねらえ	¥7,040
●提督の決断SW付(DISK)	¥13,760
●DISK STATION1月(#32)CD付	¥1,550
●ドラゴンクイズ	¥5,440
●ヴァリスII	¥7,040
●ハットリス	¥5,440
●パーミリオン	¥未定
●プロの碁 PART4	¥7,840
●フレイの冒険	¥6,240
●ファンタジーIV	¥7,840
●ファイナルファンタジー	¥6,240
●レナム	¥7,040
●ロイヤルブラッド	¥6,240
●ロイヤルブラッド(ROM)	¥7,840
●ロイヤルブラッドWITHサウンドウェア	¥8,160
●ロイヤルブラッドWITHサウンドウェア(ROM)	¥9,760
●ロボクラッシュ	¥6,240
●ワンダーボーイ	¥6,240

価格は消費税込みの金額です。

■予約

●新作予約受付します。発売10日前までにご予約いただいた場合さらに割引●予約の場合銀行振込か現金書留にてお申込下さい。

●予約商品の発送は商品発売後の発送になります。メーカーの都合等で発売が延期になった場合はご連絡いたします。

■注文方法

●御注文はお電話で! 03-3719-0266

●受付時間 AM9:00～PM6:00(土、日、祭日を除く)

●FAXによる受付は24時間OK! 03-3794-3741

●FAXの場合はのちほどこちらよりご確認の電話をいたします。●お支払方法は銀行振込,現金書留です。●送料は1ヶ口1,000円です。(本州の送料です。その他は別途) ●ソフトのパッケージの大きさにもよりますが10本くらいまでは1ヶ口でOK

■商品発送

●商品の発送は銀行振込の場合は振込確認後、現金書留は到着後。なお、いずれの場合も当方に在庫がない場合は、入荷次第の発送になります。●古い商品でメーカーの出荷が終わっている場合、代金をお返しする場合があります。手数料は当方が負担いたします。

■キャンセル

●動作不良以外の返品はご遠慮ください。

●ご使用機種、メディアサイズは御注文の際、御確認下さい。お取り替えできません。●振込確認後の解約はキャンセル料として商品定価の15%を頂きます。●キャンセル料＋現金書留料(500円)を引いた額をお返しいたします。なお、商品発送後・到着後のキャンセルは出来ません。

ACCURATE NET12月開設予定　最高9600BPS
振込先 住友銀行中目黒支店　普173457 アキュレート㈱

Accurate　アキュレート㈱

アキュレート㈱通販部
〒153 東京都目黒区青葉台1-29-12-202
Tel.:03(3719)0266 FAX.:03(3794)3741
担当　平田、中村

新品ソフト

ミュージックラルフ 88,98	¥8,700
ギゼ 98,MSX2,X68K	¥5,700
L(ELLE) 98,X68K,TOWNS	¥5,300
キミだけに愛を 98,X68K,MSX	¥5,500
秘密の花園 98	¥5,600
沈黙の艦隊 98	¥8,700
ポッキー2 98,88,MSX2	¥6,000
舞☆(MAI) 98,MSX2	¥4,900
ホットプリント1,2 98	(各)¥5,300
ピンクソックスプレゼンツ/マニア/どしふんスペシャル MSX2	各¥3,000
DPS-SG,SET2,SET3 98,X68K,MSX2,TOWNS	¥5,000
CALⅡ 98,X68K,TOWNS	¥6,000
JOKER1,2 98	1・¥5,500 2・¥6,100
STRUSH 98,X68K,TOWNS	¥5,500
プリンセスメーカー 98	¥9,800
星の砂物語2 98,X68K	¥5,500
闘神都市 98,X68K,TOWNS,MSX2	¥4,900
ベインオブザコズミックフォーシー 98,TOWNS	¥10,000
伊忍者 ～打倒信長～ 98,88,MSX2	¥7,200
らんま1/2 98	¥9,800
ランスⅡ/Ⅲ 98,X68K,TOWNS	¥4,900
サイレントメビウス 98,X68K,TOWNS	¥9,900
天舞三国志正史	¥8,500
ミラージュ 98,X68K	¥5,500
校内写生1～3 98,MSX2,X68K	各¥3,500
シャングリラ 98,X68K,TOWNS	¥5,300
きゃんきゃんバニースピリッツ 98,X68K,MSX2	¥5,400
マーシャルエイジ 98	¥5,700
三国志Ⅲ(CD付は¥12,600) 98	¥10,300
関ヶ原 98	¥8,700
ナイトシャープ 98	¥5,100
ギデイ 98	¥5,400
女教師亜紀子 98	¥5,500
ブランディッシュ 98,TOWNS	¥6,900
コズミックサイコ 98,X68K,MSX2	¥5,300
アトラス 98,TOWNS	¥7,200
お絵描きソフト画楽多 MSX2(ROM)	¥2,000
妖獣クラブ2 X68	¥5,600
ドラゴンナイトⅡ,Ⅲ 98,X68	各¥5,300
華麗なる人生 98	¥6,000
魔彩子雀 98	¥6,400
はっちゃけあやよさんⅢ 98	¥3,800
魔女っ子クミ 98	¥6,900
狂った果実 98,X68	¥5,500
ウルフパック 98	¥8,200
妖獣倶楽部カスタム 98	¥5,700
ビースト2 98,X68K	¥6,100
ロードス島戦記2 98	¥6,900
バーディーワールド 98	¥4,400
パワーモンガー 98,X68	¥8,900
ビーナスキャンペーン 98	¥6,300
麻雀遊園地 98,X68K	¥5,600
レミングス 98	¥6,000
幻影都市 98,MSX2	¥7,000
パラダイス 98	¥5,700

HYPER SOFT MAP

パソコンソフト爆烈専門店

マックス

パソコンソフトだけじゃなく、ファミコン・スーファミ・PCエンジン・メガドラ等、ゲームソフトも 超高価にて買取りします!!

ただ今、マックスでは中古ソフト世界一超高価買取期間中です。

美少女ソフトはさらにハイパーな宇宙一の高価で買取ります。
世のため人のため、お持ちのソフトを今すぐ!宅急便、ゆうパック等でお送り下さい。
現金書留にて、買取代金をお届けいたします。
(なお事務手続上、御注文と買取は別々にお願い致します。)

新品・中古パソコン本体、モニター、プリンター、その他周辺機器等もいろいろあります。
こちらへTEL下さい。 TEL.06-644-0554 受付10:00～19:30

スーパーファミコン・ファミコン・PCエンジン・メガドラブの新品・中古ハード、ソフトもあります!!
こちらへTEL下さい。 TEL.06-649-4080 受付10:00～18:00

中古ソフト (MSX=MSX2)

校内写生1～3 98(5),98(3.5),MSX	(各)¥3,200	ぷりんぐあっぷ 98(5)	¥3,500
アルテミス 98(5)	¥4,500	グラムキャッツ 98(5)	¥4,000
DPS SG2 98(5),98(3.5)	¥4,500	ルーンワース2 98(5)	¥3,500
キミだけに愛を 98(5)	¥4,700	KIDS 98(5)	¥4,500
ストロベリー大戦略 98(5),X68	¥3,200	はっちゃけあやよさん2 98(5),88	¥2,500
ブランマーカー 98(5)	¥3,500	はっちゃけあやよさん3 98(5)	¥2,800
DPS SG 98(5),98(3.5)	¥4,200	ビデオクイーンをさがせ 88	¥2,000
スーパーバトルスキンパニック 98(5),98(3.5)	¥4,500	クリスタルドリームⅡ 88	¥2,600
フォクシー 98(5)	¥3,000	スターシップランデヴー 88	¥2,500
フォクシーⅡ 98(5),98(3.5)	¥4,000	DPS 98(5),88	¥3,800
デジャ 98(5),MSX	¥3,800	ドラスレ英雄伝説 88	¥3,500
シャングリラ 98(5),98(3.5)	¥4,800	ソーサリアン 88	¥3,000
星の砂物語 98(5),MSX	¥4,000	ソーサリアン シナリオ1～3,UTY 88	(各)¥1,500
レイガン 98(5),X68	¥3,500	クリムゾン2 88	¥2,000
キサナ 98(5)	¥3,600	スーパー大戦略 88	¥2,500
ドラゴンナイトⅠ 98(5),98(3.5),MSX	¥3,900	スタートレーダー 88	¥2,500
イルミナ 98(5)	¥3,500	信長の野望戦国群雄伝 88	¥4,000
サナトス 98(5)	¥3,800	ヴァリスⅡ 88	¥3,000
ナイキ 98(5)	¥4,500	エメラルドドラゴン 88,MSX	¥4,500
キャルⅡ 98(5)	¥4,500	サーク 88	¥3,000
スイートエモーション 98(5)	¥4,000	イース3 88	¥3,000
エル 98(5),98(3.5)	¥3,800	ダイナソア 88	¥4,300
ピュアⅡ 98(5),98(3.5)	¥4,500	ラストハルマゲドン 88,MSX	¥2,500
続ダンジョンマスター 98(5),98(3.5)	¥4,800	ルーンワース MSX	¥3,000
サークⅡ 98(5),98(3.5)	¥4,000	ポッキー 98(5),MSX	¥4,500
ブライ下巻 98(5),98(3.5)	¥5,000	エクスタリアン MSX	¥4,500
アルシャーク 98(5),98(3.5)	¥4,800	シュバルツシルト MSX	¥3,500
闘神都市 98(5),98(3.5)	¥4,500	メタルギアⅡ MSX	¥4,000
アマランス 98(5)	¥3,500	花のももこ組 MSX	¥4,000
プレゼント 98(5)	¥4,300	フレイ MSX2,MSX(R)	¥3,500

(これは今月の在庫なので翌月には、在庫切れになる場合もあります。)

かならずよんでね

1. 全て税込み価格//新品・中古共全て税込みだよ。
2. 10日以内に発送//入金日より10日以内に高速発送。
3. 動作チェック済//さらにパッケージ、説明も完備。
4. 超高速で御連絡//在庫切れの場合は高速連絡。
5. 新品の注文では第2希望を記入する必要はありません。
   メディア(5インチ・3.5インチ・ROM)と新品か中古かの記入もれがめだちます。くれぐれも記入もれのないように。
6. ソフトの在庫の質問は、必ず封書か往復ハガキでお願いします。※注文商品のキャンセル・変更・返品は、原則としてできません。

☎06-647-5168 受付・月～金 13:00～17:30

申し込み用紙

機種	タイトル+(新品)か(中古)	価格	第二希望ソフト その他
			メディアに○印をして下さい。 5インチ・3.5インチ・ROM

総価格 ＋総送料 ＝合計¥

おくりさき 〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋東3-7-17-212
はいぱーそふとえりあ マックス

必見!!御注文方法!!

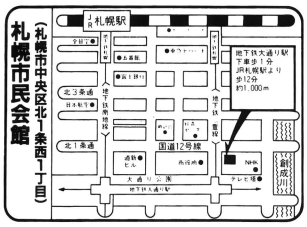
1、まず左の申し込み用紙に機種名、価格、第二希望ソフト新品、中古等完全に御記入して下さい
※常時8,000本以上の在庫をそろえておりますが、万一、品切れの場合には第二希望ソフトを発送させていただきます
2、申し込み用紙と代金をそえて郵便局から現金書留、またはカワセで当店までお送り下さい(ご住所、お名前、TEL等キチンとご記入下さい)約2週間以内に商品をお届けします。

送料 ソフト1本¥500 2本以上¥1,000

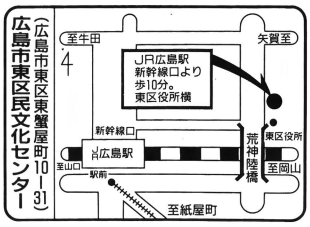
パソケット情報局



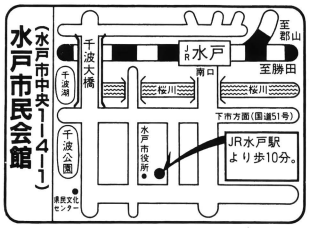
札幌市民会館（札幌市中央区北1条西1丁目）



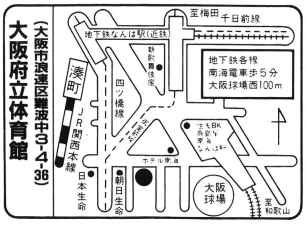
広島市東区民文化センター（広島市東区東蟹屋町10－31）



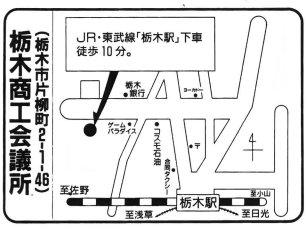
水戸市民会館（水戸市中央1－4－1）



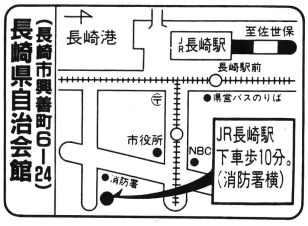
大阪府立体育館（大阪市浪速区難波中3－4－36）



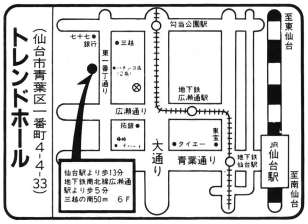
栃木商工会議所（栃木市片柳町2－11－46）



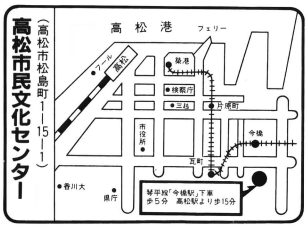
長崎県自治会館（長崎市興善町6－24）



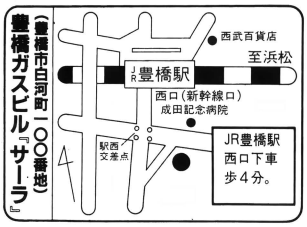
トレンドホール（仙台市青葉区一番町4－4－33）



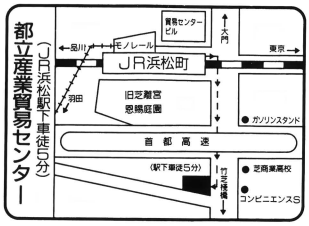
高松市民文化センター（高松市松島町1－15－1）



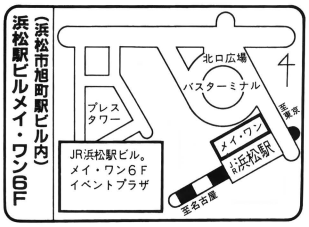
豊橋ガスビル『サーラ』（豊橋市白河町一〇〇番地）



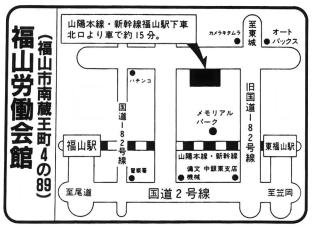
都立産業貿易センター（JR浜松駅より車徒5分）



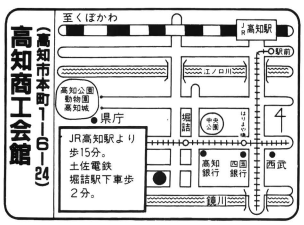
浜松駅ビルメイ・ワン6F（浜松市旭町駅ビル内）



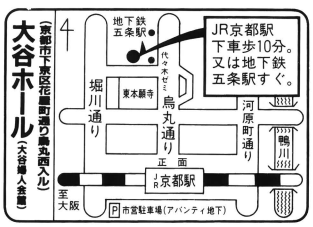
福山労働会館（福山市南蔵王町4の89）



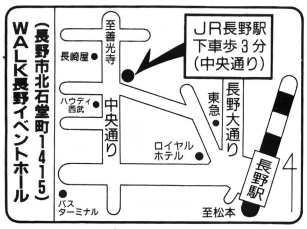
高知商工会館（高知市本町1－6－24）



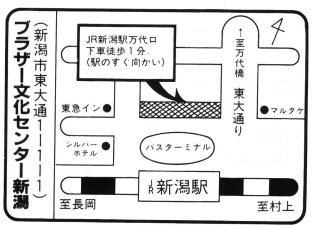
大谷ホール（大谷婦人会館）（京都市下京区花屋町通り烏丸西入ル）



WALK長野イベントホール（長野市北石堂町1415）



ブラザー文化センター新潟（新潟市東大通1－11－1）



1月12日(日) 札幌/パソケット14／札幌市民会館
広島/パソケット9／広島市東区民文化センター
水戸/パソケット8／水戸市民会館

1月15日(祝) 大阪/パソケット13／大阪府立体育会館
栃木/パソケット2／栃木県商工会議所
長崎/パソケット4／長崎県自治会館

1月19日(日) 仙台/パソケット12／トレンドホール
高松/パソケット7／高松市市民文化センター
豊橋/パソケット3／豊橋ガスビル・サーラ

1月26日(日) パソケット22／都立産業貿易センター
浜松/パソケット8／浜松駅ビル・メイ・ワン
福山/パソケット2／福山労働会館

2月2日(日) 高知/パソケット6／高知商工会館

2月9日(日) 京都/パソケット9／大谷ホール
長野/パソケット3／WALKはやしべ
新潟/パソケット9／ブラザー文化センター

2月11日(祝) 湘南/パソケット(予定)茅ヶ崎市民文化会館

2月16日(日) 高崎/パソケット8／高崎地域医療センター
徳山/パソケット／徳専会館(ジョイカード)
名古屋/パソケット16／東別院青少年会館

2月23日(日) 大分/パソケット4／大分県中小企業会館
神戸/パソケット10／神戸産貿ホール

3月1日(日) 静岡/パソケット10／ふしみやビル
三重/パソケット3／四日市文化会館

3月8日(日) 札幌/パソケット15／札幌市民会館
博多/パソケット15／明治生命ホール

3月15日(日) 松山/パソケット7／ゴールドビル味酒

3月20日(祝) パソケット23／東京文具共和会館
名古屋/パソケット16／名古屋市公会堂
広島/パソケット10／広島市東区民文化センター

3月22日(日) 岡山/パソケット10／みのるガーデンビル
仙台/パソケット13／トレンドホール

3月29日(日) 大阪/パソケット14／大阪府立体育会館
宇都宮/パソケット5／栃木県教育会館
沼津/パソケット6／沼津大手町会館

⇨参加したいサークルの方は—
①参加申し込み用紙をパソケット会場でもらって下さい。または、62円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記までご請求下さい。
②参加申し込み用紙に必要事項を記入して、お早めにお送り下さい。
③締切は、開催3週間前です。
〈申し込み用紙請求先〉
〒111 東京都浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケットT係
➡同人ソフトを購入したい方は——
①パソケット会場に直接おこし下さい。どなたでも入場できます。
②朝8時前には来ないで下さい。開催時間を確認して来て下さい。
③会場では、スタッフの指示に従って下さい。

92年もパソケットをよろしくお願いします。まずは1月26日、産業貿易センターです。冬コミで逃がしたモノをしっかり見つけてね！

パソケット
〒111 東京都台東区寿1-6-7-602
☎03-3842-6499(直)

フリーグラフィッカー募集……グラフィックのできる方、イラストの描ける方、大歓迎！とりあえずTELください。

ど〜するど〜なる!?
パソコンゲーム!
美少女ソフトの行方

テクノポリスにも数多くの電話とおたよりが寄せられた。「美少女ソフトはどうなってしまうんでしょうか?」というものばかり。そう、美少女ソフト摘発事件が起こったからである。さて、この美少女ソフトゲーム業界は、どうなってしまうのであろうか……。

それは'91年11月25日に起きた!

ホントに編集部でも突然のことでビックリ仰天するしかなかった。マンガなどが性描写に関することで問題になっていたので、ひょっとしたらパソコンゲームのほうにもその余波がやってくるのではないか?って思っていた矢先であった。ホントにド〜ンと来た!っていう感じだった。そう、ジャストとフェアリーテールのソフトが、京都府警の少年課によって摘発された事件だ。しかも、その2社の社長はそのまま逮捕されてしまったという。

編集部でも、この事件を知るやいなや、すぐに各ソフトハウスへ電話を入れ、事実関係の確認をした。どこも大混乱!といった感じだった。

また、夕方ぐらいから読者からの問い合わせがバンバンかかってきた。「美少女ソフトはどうなってしまうんですか? このままなくなっちゃうんですか?」

確かにそんな気もする。ホントにどうなってしまうんだろうか? まさに、ど〜するど〜なる!?美少女ソフト!である。

というわけで、今回はこの美少女ソフト摘発事件を中心に、今後、美少女ソフト界はどのように発展していくのだろうか?といったところで書いてみたいと思う。

問題になったソフト

今回、「わいせつ図画」と判断されて摘発された4本がコレ。ジャストのものが2本、X指定ブランド(フェアリーテール)が2本。この事件のあった'91年11月25日、これらのソフトが飛ぶように売れたというウワサもあるが、あくまでもウワサ。『天使たちの午後』シリーズはともかく、X指定ブランドものは確かにその〝過激さ〟を売りにしており、編集部でも美少女ソフトとして扱っていいものかと論議された。



●ジャストから'90年の暮れに発売された『天午後Ⅲ』の番外編



●これもジャストから発売された『天使たちの午後Ⅳ』。'91年の秋ごろに発売された



●X指定ブランドの第1作。これに関してはそれほど過激でもないように思われるが……



●X指定ブランド最新作。とにかく、その過激さが売り

各ソフトハウスの反応は？

読者からの問い合わせはもちろんだが、ソフトハウスからの問い合わせも編集部にたくさんかかってきた。とくに事件のあった当日と翌日は各社からの電話応対だけで一日が終わってしまうほどだった。どこの美少女ソフトハウスもかなり混乱しており、とにかくどうしたらいいのやら……といった状態のところが多かったように思う。

というわけで、事件から2週間ほどたった時点で、各ソフトハウスにインタビューを試みた。もちろん、今回の一件についてである。さて、その内容は……。

●ジャスト

さて、まずは今回の事件で『天使たちの午後Ⅲ番外編』と『天使たちの午後Ⅳ』が摘発されたジャストに、その後の経過などを営業窓口の方にうかがってみた。

――あれから2週間近くたったわけですが、ユーザーからの問い合わせなどは、まだありますか？

「あります。その内容はほとんど激励のものですけど」

――今後もがんばってほしい、というような？

「そうですね。ホントにたまたまウチのソフトが問題になってしまったというか……。まあ、老舗ということもあるんでしょうけど」

――これから制作するソフトは、もう美少女ソフトではなくなるということはありますか？

「それは絶対にないです。今回こういうことがあって、それでやめてしまう、というのは情ないですから。前向きに検討して、現在『ごめんね♥エンジェル』を制作中です」

――さすがに、グラフィックは今までどおりということはないと思うんですが……。

「そうですね、そのへんはいままでと比べたらかなり押えめのグラフィックになっています」

――『天午後』などのグラフィックは、実際どのあたりが「わいせつ」ということだったんですか？

「京都府警のほうもあいまいみたいでして、どうもはっきりしないんですよ。とりあえず、局部はまずいということしか、わかりませんでした」

――そういう規制が現在のところありませんからね。今後もそのへんで苦労されると思うんですが……。

「『ごめんね♥エンジェル』のグラフィックでも、いろいろ悩んだんですよ。最初はボカシを入れようとしたんですが、こうすると逆に〝わいせつ〟に見えてしまう（笑）。じゃあ、真っ黒に塗りつぶしてみたらどうかとか、シーツとかで隠してみたりとか……。もう試行錯誤ですよ」

――では、とりあえずは自粛していく、ということですね。

「美少女ソフトとしての面白さはそのままにしてありますけどね」

――やっぱり、そういうしっかりとした基準みたいなのが必要となってきたという感じですね。

「今、そういう話もあるみたいなんですよ。具体的に話があるわけでもないですし、詳しくはわからないんですが、もし、本当にパソコン倫理協会みたいなのができるのであれば、積極的に参加したいと思っております」

●ジャストの新作『ごめんね♡エンジェル』の開発中の画面



事件の発端は？

ときは'91年の11月25日、京都府警がフェアリーテールとジャストを家宅捜査し、そのまま社長らをわいせつ図画販売目的所持の疑いで現行犯逮捕、ソフトを300本ほど押収した。ゲームソフトの摘発は全国でもこれがはじめて。ちなみに、編集部では、このフェアリーテールとジャストの頭文字をとって、「FJ事件」と呼んでいる。25日の夕刊やお昼のテレビなどでも報道されたので、これを観て（読んで）事件を知ったという人がほとんどであろう。テレビのニュース番組の中には、特集に近い内容のものもあったという。

事件の発端は、去年の夏ごろ、京都府で中学生がパソコンソフトを万引したことから始まった。そのソフト（いまのところそのソフト名は不明）が美少女ソフトであったことから、京都府警は捜査を始めたという。「マンガではあるが、その描写は極めてわいせつ。価格も4000〜8000円と比較的手ごろで、子供も買っている。ところが、内容の露骨さはほとんど知られていない」ということから、その実態を世間に知らせるために、今回の摘発に踏み切ったのではないかと言われている。また、事件の直後、他県の警察も動き始めたという情報もあるが、12月9日現在でははっきりしたことはわからない。この号が出たころには何らかの進展があると思われる。

●エルフ

最近では、発売するソフトのすべてがショップの売り上げベスト5にランキングされるエルフにインタビューしてみた。エルフでは、今回の一件をどのように感じているのだろうか？

――確か、当初の予定では、事件のあった4日後に『ドラゴンナイトIII』が発売される予定でしたが、2週間ほど延期になりましたよね？

「やっぱり、あの直後には発売できないでしょう。グラフィックも少々手直ししましたが、とにかくちょっと様子をみよう、ということで延期させていただきました」

――グラフィックを修正したのは、どのへんでしょうか？

「っていうか、ホントに少しなんですよ。局部を完全に隠すようにした程度で、内容そのものの変更は一切しておりません。うちの商品は過激な内容……というか、わいせつなものではありませんので」

――世間一般はなかなかそう思ってくれないところはありますよね。

「そこがなんか悔しいですね。テクポリさんと同様、うちも美少女ソフトとアダルトソフトはまるっきり別物と解釈してたんですけど」

――これから、この業界はどうなっていくと感じていらっしゃいますか？

「現在のところ、ちゃんとした規制がないので、このままでは同じことの繰り返しだと思うんです。だから、絶対にはっきりとした規制が必要ですよ。正直なところ、このままでは安心して仕事できませんし」

――その規制がはっきりできるまでは、とりあえず自主規制っていうわけですね。

「次回作はどうなるかちょっとまだはっきりしないんですが、ホントに普通のゲームになると思いますよ」

――美少女ソフトではないとか？

「もちろん、女のコはたくさん出てきますけど(笑)。でも、小学生にプレイしてもらっても安心できるっていうか……。感動と勇気を与えるようなものにしたいと思っています」



●つい1か月ほど前に発売となったエルフの新作『ドラゴンナイトIII』。美少女抜きで普通のRPGとして考えても、その完成度は高い

●バーディーソフト

近ごろそのファンの数を確実に増やしているバーディーソフト。この年末年始にもかなりの新作が控えていたが、ちょっと遅れて発売となった。やはり、グラフィックの修正作業で遅れたようだが……。

――今回のこの事件は何で知りましたでしょうか？

「テレビで知りました。夕方ぐらいからユーザーの方から電話とかがガンガンかかってきまして」

――どんな内容でした？

「もう美少女ソフトはやめてしまうんですか？っていうようなものが多かったですね」

――もちろん、バーディーさんとしては、やめるつもりはないと。

「はい。うちもアダルトソフトではなく美少女ソフトを制作しているつもりです。今後もグラフィックやゲーム性を重視したものを作り続けていきたいと思っております」

――今回の事件の影響で、発売予定だったソフトのグラフィックを修正していると聞きましたが。

「こういう状況なので、表現をソフトなものにしました。裸とかもちゃんとありますが、ストーリー上必要なシーンのみといった感じですね」

――どういったことが原因でこのような事件になったと思われますか？

「最近、〝美少女ソフトは売れる〟みたいな感じで、新しいメーカーがポンポン出てきましたよね？　手軽に作れて儲けられるみたいな。でも、美少女ソフトってそんなカンタンなもんじゃないですよ。イヤらしい主人公が出てきて、女のコが脱ぐだけみたいなのは、今ではユーザーも受け入れませんし」

――確かに、ちょっと暴走気味のところはありましたよね。

「ですから、やっぱりしっかりとした倫理協会みたいな機関を作って、そのへんに規制をしっかり作ってほしいですね。これを作ってゴハン食っているわけですし(笑)。やっぱり、うちのこのグラフィックをみてほしい！っていうの、ありますからね」

●バーディーソフトのキャラが総出演の『バーディーワールド』。ファンにはこたえられない一本であろう



●アリスソフト

次は関西の大御所、アリスソフトにインタビューしてみた。場所が京都府のすぐ近くの大阪府ということもあり、そのへんの情報も何か入っているのでは？と、いろいろと聞いてみた。

――『DPS SG set3』が発売直前（インタビューは'91年12月5日）ですが、やっぱりグラフィックの修正とかはしたんでしょうか？

「いえ、グラフィックそのものはとくに修正してません。ただ、いつものボカシをちょっと大きめにしました。やっぱり危ないかな？というところもありましたし、事件から1か月も経過していないので……」

――ソフトハウスによっては、かなり修正を加えたところもあるみたいなんですが……。

「そもそもグロテスクとかえげつないとか、そういった過激な内容っていうものでもないので、とくに問題はないですよ」

――今回の事件で、アリスソフトのゲームも雰囲気が変わってしまうんじゃないかと、心配しているユーザーも結構いるんじゃないかと思うんですが、実際のところ、そのへんはどうなんでしょう？



●アリスソフトの最新作『D・P・S SG set3』。今回の事件にあたり、そのボカシを大きくしたという

「今までどおり、ゲーム性やシナリオ重視した美少女ソフトを作っていきます。確かにグラフィックとかは多少自主規制したものになりますが、アリスソフトとしてのイメージは変わらないですし、変える予定もありません」

――この事件があってから、ユーザーからもたくさん電話がありましたでしょう？

「そうですね。ユーザーやショップ関係とか、結構いろんなところから問い合わせがありました。どうなっているのかとか、むしろこっちが知りたいくらいでしたけどね。まあ、テクポリさんのほうもかなり大変だったみたいですけど（笑）」



●大人気シリーズ『ランス』の3作目。そのシィルにマジでほれている人間は数知れず……

――今後のアリスソフトさんのゲームは、どうなります？

「基本的な姿勢は変わりませんよ。美少女ソフトっていうのをもっと追求した形でいきます。アダルトじゃなくて、美少女ソフトっていうものを、です。よりキャラクタ性やストーリー性、ゲーム性などを重視したものにしたいと思っています」

――じゃあ、エッチシーンとかもなくなるっていうことも？

「というか、『ランス』とか『闘神都市』といったちょっとお色気のあるものとは、また別のシリーズを企画中なんです。ちょっとどうなるか、まだはっきりしないんですが、エッチなグラフィックは一切なしで、今まで以上にゲーム性を高めたものを検討中です。もちろん、美少女も出てきますが、脱いだりして存在をアピールするんじゃなくて、そのキャラクタ性だけで十分に存在感があるというような……。そんなゲームを企画していきたいと思っております」

ショップの反応は？

今回の事件に関して、ショップの対応はどうなっているであろうか？　ゲームベスト10の記事でいつもお世話になっているショップでは、問題になった4本は店頭から撤去したが、その他の美少女ソフトはそのまま置いてある、という返事だった。中にはまるっきり置いていないところもあるが、それも今後の状況次第ということらしい。しばらくは様子をみようというわけである。ただ、全ゲームソフトの売り上げの30パーセントを美少女ソフトが占めており、これが扱えなくなったとしたら、とくに年末年始はショップとしてかなりツラいであろう。

東京の秋葉原ではどうだろうか？　ショップによってバラバラだが、場所によっては「アダルトコーナー」として別の場所に移っていたところもあった。そこは、まるでレンタルビデオ屋のエッチビデオコーナーのような雰囲気になっており、確かにこうすれば少年は買いにくくなるはずだ。このように美少女ソフトを隔離（!?）していないショップでも、ある程度は年齢を聞いたりして販売しているところもあり、思っていた以上に慎重な態度を取っているところが多い。



●東京は秋葉原の電気街。さすがに問題となったソフトは見つからず

また、地方のショップによっては、美少女ソフトを持っているだけで危ないんじゃないかということで、全部返品したところもあり、その余波はもうしばらく続きそうである。

●その他のソフトハウスは……

というわけで、ジャスト、エルフ、バーディーソフト、アリスソフト以外の美少女ソフトを出しているメーカー(順不同)に関しても、今回の一件についていろいろとコメントをいただいたので、ここにそれを掲載しよう(スペースの都合上、ファックスでいただいた内容を多少書き直してある部分もあることをお断りしておきます)。

これを見ると、美少女ソフトハウス全体の傾向がなんとなく見えてくるって感じ。基本的に、どのソフトハウスも「今後も活動は続けていくが、その内容は今までよりもちょっと自粛したものになる」というような返答だった。今後も、しっかりとした規制のようなものができないかぎり、この傾向は続くであろう。

ストライカー

今回の事件は弊社ではたいへん重く受け止めております。これは決して軽視できないものであり、今後も真剣に考えていきたいと思っております。弊社は従来よりゲーム性に重点を置いた「明るい健康的な美少女ソフト」を方針に制作してきました。今後もこの方針を変えることなく制作していきます。

グレイト

来るものがきた！という感があります。当社は、3年ほど前から方向転換をはかり、システム、ストーリーを重視して作品を作ってきました。あのまま方向転換していなかったら、問題のある方向に向かったかもしれません。今後は、良識ある範囲でこのジャンルを育てていくべきではないでしょうか？

アクティブ

このような事件にいたったことは、非常に残念に思います。結局、今回の摘発事件は、過激になりつつあるこの業界に対する警告だと受け止めています。当社では従来より過激さはまったく追求しておりません。今回の事件があったからといって、今後内容をどうするということもないでしょう。

スウィート・チェリー

あらかじめ何の規制の提示もなく、できあがっているものに対して後からナンクセをつける警察のやり方はフェアではないと思う。表現・出版の自由はどうなっているのか!?　パソコンソフトに限らず、日本では何がわいせつなのかという基準があいまい。そこをはっきりさせないと、この業界の未来は暗い。

ポニーテールソフト

「何がわいせつなのか？」という問題はさておき、今回の事件は制作側の問題にとどまらず、「販売のあり方」という点も問われたように思います。今後ももちろんソフトは制作していきますが、「美少女ソフト」の名のとおり、全体としてより一層ゲーム性重視の方向になっていくでしょう。

アンジェ

今回の事件によって各社の自主規制に頼ってきた部分を、ある程度決められた規制にできるなら生き残るんではないでしょうか？　当社の場合はとくに過激さが売りでもないので、今の内容でも大丈夫という自信のもとに今後も続けますが、購買層を考えると「成人向け」などの表示が必要かもしれません。

ウィズ

パッケージなどのグラフィックだけを見た場合、過激すぎたり常識外のものが多くなっています。まだ、正常な判断がつかない子供が楽しむのには問題があると思います。ただ、実際に購入している層は社会人が多いため、常識のもとに販売を行っていれば、ほとんど問題ないと思います。

ハート電子産業

事件をどう思うかだなんて質問の意図がわからないよ。次はどこかな？って思ったなんて書けばいいの？　美少女ソフトを続けるか？ですか。今後は美少女ソフトではなく成人向美女ゲームっていうのがいいかもしれないね。この特集の内容が今からとても楽しみだなあ。なんかワクワクするよ。

スタジオ・みるく

今回の事件に関しては遺憾に思います。少々やりすぎたのではと感じます。表現がエスカレートしすぎた結果でしょう。また、「年少者には絶対に売らない」という、断固たる態度をとっていれば起きなかった事件ではないかと思います。ウチは常識的な範囲での表現にしてありますので、問題はないでしょう。

ソフトウェアハウスぱせり

メーカー、販売店などにとって、その商品が開発・販売・購入してよいかを判断するための、公的な基準が必要だと思います。その基準のない間は、美少女ソフトに属する当社の製品には「18歳未満の方にはお売りできません」という記述をパッケージに記載し、当社の基準による開発を続けたいと思います。

ももものきはうす

美少女ソフトの描写の激化に、今回のような事件が起こることは予測できました。やはり基準(例えばソフト倫理!?など)が必要なのでは？　作品の製作活動は、現在も進行中ですが状況を見ながら「キチン」とした美少女ソフトができるのを待って発売いたします。内容…もちろん充実させます!!

ラナップ

昨今の一部のソフトの内容を見る限りは、今回の摘発も考えられないことではないと思われます。しかし、事前に何の指導などもなく今回のようにいきなり摘発するのは問題があると考えます。当社は今後も美少女ゲームを作って行きますが、女のコの可愛さ、ゲーム性の高いものを中心に開発していく方針です。

グレイ

これを機会に、露出のみを強調したソフトが減ってくれれば、と思います。ゲームは本来、そういったグラフィックがなくても楽しめるものなので(無論、そういったグラフィックも楽しさの一要素ではあると思いますが)、ゲームとして本来の道をこれからも極めていきたいと考えています。

ホームデータ

これからの美少女ソフトは、品質を一般ソフトなみに高める必要があると思う。つまり、アダルトという一種独特な、特殊な分野とされないよう、全ゲームジャンルの一部(RPG、SLGなど)としてみてもらえるように、ゲーム内容の質的向上を目指す必要があるのではないかと思います。

オレンジ ハウス

ある程度の節度をもって企画開発していればこのような事件は未然に防げたのではないのでしょうか? 今後もオレンジハウスは継続して開発してきますが、現状でも問題はないので、内容などの変更は考えておりません。倫理の問題で、なにか問題が起こるようであっても、ルール、常識で考えて行動します。

ベースメント

今後は、ゲーム性の高い良質なソフトにHな部分が加わった物が主流になり、過激なだけの物はなくなると思っています。ベースメントはユーザーのニーズがある限りは、少しでもユーザーを楽しませる良質のソフトを作り続けて行きたいと思います。規定ができれば、その範囲内でよりよいソフト作りをしたいと思います。

ハード

ハード社としては、明確な倫理規定が発表されるまでは、美少女ソフトの販売をいったん停止します。個人的には、すごくクヤシイです。ユーザーの皆さんにも大変申し訳なく思っています。率直な感想を申し上げます。スケベのどこが悪いっ! すぐに復活できると思いますが、それまで待っててね。

ソフパル

特別に規定のないメディアですが、自主規制はやはり必要だと思います。ガイドライン的な業界内の倫理規定を作成できればベターでしょうね。美少女ものをやめていくつもりはありません。注意はしますが、もともとワイセツな表現をしたいとは思っていないので、特に方針の変更はありません。

ディー・オー

基本的に制作コンセプトが違うのであまりコメントはしたくないのですが、簡単に言うと美少女ゲーム(この言葉はテクポリが作ったと思っていますが)とアダルトゲームは違うと思っています。今後のことですが、もちろん今までどおりがんばりますよ。ユーザーさんには今後とも期待していただきたいですね。

ファミリーソフト

今回の事件は、美少女ソフト業界に波紋を与えましたが、私個人の意見としては起こるべくして起こったことであるという感じがしています。ただ、どこまでが良いのかという線引きがないので、少々戸惑っていますが。ウチとしては、あまり過激な表現は使わずに色っぽさの出るソフトを今後も出していきたいです。

ソフト屋しゃんばら

女性の人格無視した拷問場面やレイプ場面のあるものについては、とてもついていけません。ただ、今回の摘発に関しては何がどうワイセツであったのかの説明が一切なされていないのが不気味です。どこまでがアートとしての表現の自由が保障されるのか、日本の文化の成熟度そのものが問われる問題だと思います。

姫屋ソフト

過激で不適当なものが出回り、今回ついに最悪の事態を迎えました。小社は近日デビューということもあり、緊迫した状態でしたが予定どおり発売し、今回摘発にまでいたった一部のソフトとは基本的に異なる美少女ソフトを今後も続けていきます。両者の違いを明確にするためにも、開発は断固続けます。

アグミックス

今回の事件は、各個人の自覚の問題なので、摘発したからどうなるというものでもないと思います。弊社の場合は、グラフィックはもちろんですがゲーム性を重視しています。とくに次回作は「ちょっとエッチな本格RPG」として最初から計画していましたので、路線変更はとくになしです。

GAMEテクノポリス

某アイドルのヌード写真集が社会現象にまでなる昨今、どうしてこんな事件が起ってしまったのか、考えてみるべきだと思います。それを良く考えてみれば、美少女ソフトとアダルトソフトの違いに気がつくハズです。オールヌードになっても、モデルの彼女はまだ清純アイドルではありませんか?

全流通

ノーコメント。

ウェンディマガジン

この事件で、美少女ソフト業界がいかに未成熟だったかわかります。大人の社会であれば倫理観も生まれ、俗悪なものは自然淘汰されます。パソコン業界はまだ創世期。伝説も生まれるでしょう。値段をいたずらに上げて売るメーカーと、劣情をあおって売るメーカーとでは、考え方はさして差のない世界なのですから。

カスタム

もっとも心配な点は、「アダルトソフト」=「美少女ソフト」ということになりかねない、ということです。そうならないためにも、我々制作サイドは慎重に対処していかなければならないと思います。ソフトハウスとして、対象ユーザーを考えた上で「何を作るべきなのか」を考えていきたいと思います。

テクノポリス編集部内の反応は？

毎日のように美少女ソフトを(仕事とはいえ)プレイしている編集部員の面々はどのように感じたか？　そのあたりをホンネで語り合ってみようではないか！　ということで、以下、編集部員AからEの座談会である。

A：そんなわけで、みんなの意見を聞きたいと思うんですが……。

B：オレ、じつは『沙織』の担当だったんだけど、記事作るの大変だったのをよく覚えているなあ。もう、載せられる写真がまるでない(笑)。どれも過激すぎて、すんげえ困ったもん。

C：確かにアレはやりすぎだなって印象はあったよな。

A：この事件は何で知った？

B：お昼のテレビかな。「ジャストの社長逮捕！」とか言ってても、まさかあのジャストだとは思わなかった。

C：ボクは編集部に来たら、みんなすっごくあわてているみたいで、なんだろ？って思ったら、そーゆーことだった(笑)。

A：徳間書店インターメディア(テクポリやMファン、ファミマガなど、ニューメディア関係の雑誌編集をやっているこの会社)の場合、月曜の昼って全体会議があるんだけどね。そこでいきなり「ジャストとフェアリーの社長が逮捕になったぞ！」っていう報告が入って……。会議をサッサと終わらせて、とにかく情報収集のために電話しまくって、とにかく大変だった。

D：あの週って、美少女ソフト班はほとんど帰れなかったよ(笑)。

B：誰だっけ？　すかさず秋葉原に行って『沙織』を3本も買ってきたのって(笑)。



●この座談会を行なっているところ。結構、リラックスしている？

A：さて、他には意見あるかな？

E：確か、今月号のこの記事「ど～するど～なるパソコンゲーム！」って、この事件がなくても美少女ソフトに関することだったんですよね。内容はどんな感じになる予定だったんだっけ？

A：最近、過激な売り文句の美少女ソフト……、まあ、X指定ブランドのことなんだけど(笑)、そういったソフトの方向性について。

D：まさにタイムリー(笑)。

E：確かにそういった方向のソフトもあったけど、しっかりとした美少女ソフトも多くなってきてたよ。

C：最近のはゲームとして十分に面白いものね。

D：この事件で、そういった良質の美少女ソフトまでアダルトソフトと思われるのってくやしいよな。

C：最近、ゲームに限らずマンガとかもいろいろと事件があったから。

A：なんか、「女性の裸が出ているものは、すべて排除！」みたいな傾向があるみたいだし……。

E：所詮はイラストなんだし、そんなに気にするものでもないと思うんだけどなあ。

B：でも、X指定ブランドみたいなところまでいっちゃうと、どうかな？って気もするな。

C：ゲームしててどうだった？

B：少なくとも不快ではあった。

A：もう誌面がなくなりそうで、最後に何かあれば……。

D：まあ、来るべくして来たなって感じですよね。警察が動いているっていうウワサは前からあったし。

B：これでいい方向に発展してくれるとうれしいんだけどなあ。

一同：そーだねー。

読者の反応は？

読者の反応はどうであったであろうか？　アンケートはがきに書いてあったその一部をここに紹介しよう。

「今、12月2日、今年最大の例の事件からはや一週間。高知では美少女ソフトを全面敵にＳＴＯＰした店、そのままの店といろいろですが、いったいこの先どうなるんですか？」「京都府警によるジャストはじめ6社の摘発、逮捕はショッキングな事件でした。熊本でもその翌日からフェアリーテール、カクテルソフトなどのソフトが店頭から消えました。表現の自由に抵触する恐れもある、との慎重論もありましたが、自分も同感です。なぜいまさら……という感じです」「あおの事件のせいで、近くの店で美少女ソフトを扱わなくなってしまった。宮沢りえのヌードを新聞に掲載するのは許されるのに、なぜなんだ、チクショー!!」「ジャストの社長が逮捕された。なんでだ？　そんなに悪いことしてんのか、本当に？　コミックに続きゲームまでもっていうと、ボクらはどうしたらいいんだよ！　誰にも迷惑かけていないじゃないか!!　被害者はボクらだ！」「美少女ソフト業者が捕まった。あの日、京都の電気街へ行きました。案の定、テレビ局が取材にしてました。でも、店頭には美少女ソフトがいっぱい並んでいました」「美少女ソフトを守るため、読者の意見を掲載したり、〝ど～するど～なる〟で取り上げるべきでしょう」

LOLI山田としては?

今回摘発されたのは「ドラゴン・シティ」、「沙織」、「天使たちの午後Ⅲ番外編」、「天使たちの午後Ⅳ」だそうで……。

ボクは「ドラゴン・シティ」と「天午後Ⅲ番外」しかやっていないので分からないけど、この2本に関しては性描写がアダルト・ビデオのノリだったので、摘発をされても仕方がないと思う。どれだったかははっきり覚えていないけど、確か顔面シ○ワーのシーンがあったりしたと思ったんだけど、これなんかはあからさまなAVの影響で、こういう描写が青少年にはふさわしくないということなのだろう。

しかし、世の中にはそのテのビデオが出回っているわけだから、いまさら"青少年への悪影響うんぬん"と言われてもねぇ。

新聞には"リアルな映像、リアルなサウンドを挿入した"なんて書かれていたけど、たかだか16色でどこがリアルだ、たかだかFM音源で何がリアルなサウンドだ。しょせんパソコン，ビデオにはかなわないのだ。

で、かなわないにもかかわらず、つたないアニメーションでアダルト・ビデオに挑戦したその心意気は、演出という点からは評価したいものがあるけどなぁ。

もちろん，ボクはもっと美少女ゲームらしい演出方法はいくらでもあると思うから、一概に今回の事件に対して反発しない。

ただ、今回の一件は、何かもっと大きなウラがありそうな気もするんだけど……。

美少女ソフトの行方は?

今回の事件について、業界内の反応はおおまかに言ってこのような感じだった。

「何らかの規制が必要だ」

つまり、どこまで描写すると"わいせつ"になるのか、そういったしっかりとした規制がほしい、ということなのである。確かに、そういう時期がきたのかもしれない。こういった事件の直後は全体的に自粛ムードになるが、そこを狙ってより過激なものが出てこないとも限らない。こうなっては、ますますもって歯止めがきかなくなるし、パソコンゲーム業界そのものが問われてくるだろう。そうならないためにも、「ではどこまでがダメなのか?」ということを、業界全体で話し合って決めたほうがいいように思う。どこのソフトハウスも、そういった話があればぜひ参加したいと話しており、どこかが「じゃあ、やりましょう!」と言えば、すぐにでも決まってしまいそうな感じだ。近いうちに何らかの形でパソコンゲーム倫理協会のようなものができるであろう。テクノポリスでは、以後、アダルトソフトと判断したものは誌面では扱わないという方針を立てたが、「では、うちのソフトはどうなんでしょうか?」という問い合わせがソフトハウス側からある。基本的に、登場する美少女キャラが、性欲を満足させるためのアイテムでしかないようなものはアダルトソフトであると判断している。ただ、実際のところはっきりした規制がないと判断できないものが出てくる可能性は十分にある。こればっかりは表現の自由かわいせつ図画か、各個人によってまったく判断が違うので、なかなか決めにくいのは確かだ。

ただ、美少女ソフトを買う年齢層が中学・高校生が一番多い、ということを考えれば、ある程度はその答えが出ているようにも思う。あくまでも個人的な意見ではあるが、一般青年向けコミック雑誌で描かれている程度であれば、問題はないのではなかろうか。

また、各ソフトハウスの反応をみると、今後の新作では「局部は隠す」「女性を虐待するようなシーンはなくす」ということだったが、そうすればいいという問題でもないような気がする。確かにキチッとした規制は必要だと思うが、これによってその美少女ソフトが持っている魅力、その美少女キャラに思わず感情移入してしまうような、そういった魅力を逆に損なってしまうのではないか。その規制内でどれだけのことができるかに頭がいってしまい、そういった部分がおろそかになってしまうのではないか。とくに、これから新しく参入してくるソフトハウスなどは、とくにそのへんを狙ってきそうな気がしてならない。

もう一度、美少女ソフトの本来の姿をしっかりと見据え、今後の発展に努力していきたいと思う。

というわけで、業界内の反応を中心にまとめてみたが、キミはどんな印象を受けたであろうか。何らかの形で近いうちにもう一度特集を組みたいと思っているので、意見があったら、どんどん編集部まで手紙を送ってほしい。できるだけユーザーの声を反映させた形で解決できればいいのだが……。





●●GAMEテクノポリスの『秘密の花園』。このソフトも過激さがど〜のこ〜のではなく、そのストーリー性を重視した作りになっている

ちょっぴりマジメに増ページ!?

テクポリくらぶ 番外編

美少女ソフトに関する読者の反応



テクポリくらぶ番外編として贈るこの記事は、どちらかというと「ど〜するど〜なる!?パソコンゲーム！」の番外編って感じかな？　あの事件の読者の反応（とくにテクポリくらぶの読者を中心に）をまとめてみた。

みんなはどう思っているか!?〈座談会編〉

親に「持ってるの?」と聞かれた（笑）

うんず（以下、「う」と略）：さて、今日はお茶会の前に、ちょっとした集まりがあるってことで、それに便乗して今回の美少女ソフト摘発事件について、読者のナマの声を聞きたいな、と。

STUDEN（以下「S」と略）：あの事件がニュースで流れたとき、両親に「あんたも、まさかあんなの持っているの!?」とか言われた（笑）。

ヒッピィ（以下「ヒ」と略）：あはは、うちもだ（笑）。

Final（以下、「F」と略）：テクポリのレモンちっくWORLDのコーナーがなくなっちゃうんじゃないかって、みんな言っていたな。

まいてぃ（以下、「ま」と略）：そうなったら、テクポリくらぶを増やしましょうよ。ねっ、うんずサン!?

う：まあ、レモンちっくがなくなるってことはないと思うけど（笑）。でも、テクらぶ増ページはあるかもな。

一同：おおおおお（拍手）。

う：はいはい（笑）。で、みんな、美少女ソフトとかどのくらいやったことある？

EA：そりゃあ、GAMEテクノポリスは、ちゃんとプレイしてますよ。当然じゃないっすか！　あれをやんなきゃ、テクポリの読者とは言えないっスよね。

E-PRI（以下、「EP」と略）：そうそう、やっぱGAMEテクノポリス！　真剣に面白いって思ってますよ、マジで！

EA：GAMEテクノポリスは最高！

う：はいはい（笑）。

F：ボクは最近だったら、『ランス３』とかやりましたよ。ゲームとして、あのシリーズはよくできていると思うな。ああ、早く次が出ないかなあ。

神宮寺りお（以下「神」と略）：オレ、一昨年の12月ぐらいまで、パソコンショップで働いてまして。まあ、それまでのゲームソフトだったら、ひととおりプレイしてました。

う：美少女ソフトの売り上げとかはどうだった？

神：そりゃあもう、メチャメチャ売れてましたよ。ゲームソフトの３割以上は美少女だったんじゃないかな？　それに、SLGみたいにかなり息の長いジャンルですからね。１タイトルで結構長い間売れるし。あれが扱えなくなったら、ショップとしては相当キツイと思うんだけどなあ。

EP：オレも今、ゲームソフトとかを扱っている店で働いているんだけどさあ、やっぱ

座談会に参加してくれた読者たち

というワケで、今回の座談会に参加してくれた読者の面々をカンタンに紹介しよう。テクポリくらぶのお茶会（詳しくは195ページの下から始まるみきこチャンのレポートを参考にね）が始まる前に、ちょこっと集まってもらったのだ。さて、どんな話が飛び出すやら……。（うんず）

神宮寺りお



地球丸のコーナー（倶楽部塀の中）の常連。じつはカラオケがやたらとうまい。一昨年の暮れまで、パソコンショップで働いていた。会員No.084、レベル5。

ヒッピィ



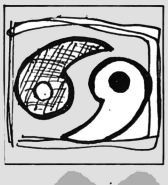
関西方面のテクポリくらぶ読者を取り仕切っているのが、この人。東京のお茶会にも顔を出す、根っからのくらぶ読者。会員No.014、レベル3。

Final



6年ぐらい前からの読者。一時期は日記のような勢いで、テクポリくらぶ宛に毎日おたよりを出していたらしい。会員No.062、レベル1。

STUDEN



文章投稿家のひとり。なかなかクセのあるおたよりを送ってくれるので、みきこチャン自身、結構楽しみにしているらしい。会員No.068、レベル3。

E-PRI



これほどまで、ハガキの内容と実際の人物の印象が一緒！という人もめずらしい。いい意味で、さわがしい人物である。会員No.040、レベル5。

EA



彼も結構古い読者。本人は自分が吉田栄作に似ていると思っているらしいが、まあ、そのヘンのコメントはとりあえずここでは控える。会員No.123、レベル2。

まいてぃ



コマまんがを描かせたらこの人の右に出るものはいない。彼の描くウルトラマンのファンは多い。会員No.072、レベル6。



●というワケで、これが某喫茶店で座談会しているところ。結構白熱したぞ！

美少女ソフトは人気あるよ。8、9月は『沙織』がダントツトップだったし（笑）。

う：『沙織』……（笑）。今回、問題になったソフトのひとつだね。

ヒ：ここからすぐ近くにある某電気屋は、美少女ソフトだけ別の場所に移してあった。なんか、レンタルビデオ屋のエッチコーナーみたいに（笑）。

どういうのが危ないのか？

ま：どのへんまでが危ないんですか？　そういう基準がないと、ソフトハウスもやりにくいと思うんですが……。

EA：パソコンゲーム倫理協会みたいなやつ？（笑）。

S：「パソ倫」っていうのが、タイルト画面の右下に表示されていないものは、裏ソフト！

神：でも、そーゆーのがあると、逆に「これはパソ倫の許可を得ていません！」みたいなのが売りになっちゃったりしない？

う：流通のほうで取り扱わないようにすれば、問題ないよ。

S：そういえば、コミックの有害図書指定とかありましたよね。あのときは、業界全体「自主規制」っていう雰囲気になったけど、美少女ソフトもそうなりそうですか？

う：まあ、現時点では、そーゆー感じかな。

S：でも、昔、国会とかで『177』っていうソフトが問題になりましたよね。あのときも業界全体が自主規制に向かうのかな？って思っていたら……。

F：なんだかますます歯止めがきかなくなっちゃったって感じ。

EP：でも、まさかこんな摘発とか逮捕とかになるとはね。

ヒ：マンガとかは、パッと見ればすぐに「あ、これはやらしい！」みたいにわかるでしょ？　それがパソコンではチェックしにくいってのが、今まで野放しになっていた原因なんじゃないのかなあ。

う：ゲームを実際にしてみないと見ることできないもんね。

F：頭の固そうなおばさんとかには見ることができない（笑）。

ま：パソコンゲームとかマンガに限らず、普通のコンビニとかで買える雑誌のほうがやらしいんじゃないですか？

S：でも、パソコンゲームって法的に年齢の規制とかないでしょ？　やっぱ、そこが問題なんじゃないのかなあ。

神：確かに、オレがショップにいたころ、買っていくヤツはみんな中学、高校生だったもんな。

S：でしょ？　やっぱ、それなんじゃないのかなあ。それでいて値段もちょっと高いから、中学生が万引するんだよ。

う：でも、X指定ブランドは18禁っていうシールを貼っていたでしょ？

神：ダメダメ。そんなの意味ないって。逆効果……、いや、そこが狙いだったと思うけど（笑）、ますますコレは過激なものなん

スペシャルレポート！
テクポリくらぶお茶会in関西

わあい、大阪だ！大阪だ！というわけで、行ってきましたよ、大阪で行なわれたテクポリくらぶお茶会in関。そんなワケで、みきこがお茶会レポートしちゃうぞ！　さてさて、いったいどんな事件が起きたことやら……。（みきこ）

というワケで、91年12月1日に行われた「テクポリくらぶお茶会in関西」のレポートをお届けする。

そもそも、なにゆえ出無精なアタシが大阪くんだりまで足を運ぶことになったのか？　すべては前回、東京でテクポリくらぶの読者によるお茶会があった11月3日、優雅に温泉旅行に興じて、お茶会の出席をサボッってしまったのがいけなかった。「みきこサン、このままじゃ評判ガタ落ちッスよ」。お茶会の感想が書かれた投稿ハガキの裏に、おどすように付け加えられていた。これがアタシを動かしたのである。

アタシは過去に一度だけ、お茶会に出席したことがあった。担当が決まった直後（昨年の5月）のことである。それまでカタギな人生を送っていたアタシは、「まあ、コンパみたいなもんだろう」と、一張羅のスーツを着て、前担当のひろみオネーサンについていった。そして、その場で見たものは……。まあ、何と言うか、人生の奥の深さを感じたりした。「そうか、この人たちがこれからアタシが担当するコーナーの読者なのか」なんて考えたら、何かうまくお話することさえできなかった。

さて、その過去の経験から、今回の服装は、白のセーターにジーパンとオーソドックスこのうえない格好にしてみた。ただし顔だけは、ふだんガッコに行くときよりも、念入りにこしらえたような気がする。そして、お気に入りのベージュのコートをひっかけ、まだ薄暗い道を東京駅めざして出発したのである。

今回、東京から参加した物好きは、アタシと編集部のうんずサンと、E-PRIクンとEAクンの4人。みんなあきれるほど元気である。アタシも含めて、ほとんど寝ていないらしい（うんずサンとEAクンは徹夜）。7時台の新幹線に乗

次のページに続く



●やった！　アメディオだ！　ついにとったぞ！　へっへっへ

じゃないかっていう感じで、売れたから。
ま：そこはショップ側の問題なんじゃないですか？　そういうのを18歳未満に売っちゃいけないですよ。
ヒ：今後はショップのほうも売り方や置き場所、売る相手とか考えていくでしょうね。

度が過ぎる性描写は……

う：で、みんな個人的にはどう思ってるかな？　ホントのところ(笑)。
ヒ：今は警察が動いて騒がれているけど、それも今だけなんじゃないですか？
ま：確かにそれはありますよね。ノド元過ぎれば何とやらって言うし。
神：でもさあ、ホントに美少女ソフトって危ない内容かなあ？
EP：まあ、ほどよいエッチって感じじゃない？　お色気という程度だと思うけどな。
神：実際に今回摘発されたあの4本をプレイしたことある人っている？
う：はぁい……ってボクだけ？(笑)
ま：さすがうんずサン(笑)。
う：確かに、ちょっとヤリ過ぎかな？っていう印象はあったよ。とくにX指定ブランドのものはね。
S：ボク、思うんですけど、やっぱ犯罪的な内容が一番問題あるんじゃないですかね。
ヒ：犯罪？
S：そう。たとえば、『177』って強姦シミュレーションだったじゃない？　そーゆー内容って、やっぱりマズいんじゃないかと。
う：確かに、プレイしてて気持ちいいもんじゃないしな。
F：なんだかんだ言っても、メインユーザーは中高生なんだから、そのヘンをしっかり認識した中身になっていれば、まあ、問題はないんじゃない？
S：実際、大人が美少女ソフトとか普通は買わないでしょ？　やっぱりティーンエイジ向けなんだから、もう少しやわらげたほうがいいなって気はしますよ。
F：コワいのはさあ、これでパソコンユーザーがみんなあーゆーゲームが好きで、なんか変態みたいに思われることだよな。
S：もう思われているよ、きっと。パソコンでゲームしてるだけで、「警察に捕まるゲームしてるの？」みたいな(笑)。
ヒ：一般の人には、なかなか理解しにくい世界ではあるけど、短絡的にそう思われちゃうと困るよなあ。
う：では、このヘンでまとめに入りたいと思うんですが……。
EP：え？　こんなんでいいんですか？
EA：あ、オレ、中盤寝てた(笑)
う：気持ちよさそうだったねえ(笑)。
EA：すんません(笑)。
ま：でも、これをキッカケに、もうちょっと健全な方向に行きそうですね。
F：ヘンにドロドロしてたから、これでもっともっといい感じになるといいな。
う：おお、なんかまとまった感じがするぞ。
EP：そうかなあ(笑)。



○これは座談会も後半になったあたり。みきこチャンはグーグー寝てた。おい、寝るんじゃねー！



○ヒッピィクンのあいさつ。うん、なかなかサマになっているよ。かっくいい！

STUDENクン、まいていクンが謎の座談会を始めていた、らしい。なにを話していたのか尋ねても教えてくれないのだ(うーん、アヤシげ)。

アタシたちは到着するやいなや、その店に直行した。片手にそれぞれ道端で配られていた某缶コーヒーを持って。そして感動のご対面！　東京のメンバーが加わったことで、場はいっそう盛り上がり、話のほうも、……よけい収拾のつかない方向へと進んでいくのだった。

もちろん、今回のテーマである"美少女ソフト"についても話し合う。先程までの世間話をしったというのに誰も寝ない。寝るどころか、大阪につくまでの3時間を、人生においてなんのためにもならない話をしたり、踊ったりして過ごしてしまったのである。

そのころ大阪のとある喫茶店では、すでにヒッピィクン、Ｆｉｎａｌクン、神宮寺りおクン、ているときとはうって変わったみんなの真面目顔！　男の人の真剣な横顔ってステキッ！　この方々が単なるまぬけの集団ではなく、"常連"の名のもとに集められた読者の代表であることを、唯一実感した瞬間であった。真面目な討論はその後、約30分間(短けー!!)くらい続き、話題はいつのまにか、もとの世間話へと移り変わっていくのだった。アタシはこの座談会には直接関係なかったので(ということにしておいてくれ)、近くのゲーセンにあったUFOキャッチャーのところへ。そう、「毋をたずねて三千里」のアメディオがあるのだ。これはとるしかない！と、チャレンジすること1000円。ついに取ることができた!!　家宝にするぞ！(ホントは後ろからきたＥ-ＰＲＩクンが取ってくれた)。

というワケで2時になった。お茶会の始まる時刻である。会場は、怒鳴るわ踊るわで、さんざん営業妨害しまくった喫茶店の上の階。一般参加の読者たちはすでにそろっていたので、ヒッピィクンのあいさつとともに、すぐにお茶会は開始された。

みんなはどう思っているか!?〈おたより編〉

最後に、テクポリくらぶ(および編集部)宛に届いた、今回の事件に関するおたよりを紹介しよう。番外編なので、会員番号とかレベルアップとかはナシね(ゴメン/)。みきこはこの件に関してはよくわかんないので、とりあえずコメントを書くのはやめました。今度のときまでに勉強(どんな勉強?と突っ込まないように)しておこう。　(みきこ)

●おたより1

この前、久しぶりにパソコンショップへいったんです。お目当てのソフトはなかったんですが、テクポリのレモンちっくWORLDで紹介されていた某ソフトが安売りされていたので、「ラッキー」とばかりに衝動買いしてしまいました。

家に帰って、喜んでパッケージを開け、その某ゲームを楽しみました。夕食の時間になったので、渋々ゲームを中断して居間に向かいました。テレビがついていたので、ボーッと見ていたら、なんと!　美少女ソフトハウスの摘発だったのです。11月25日、ボクはこの日の夕食のメニューを何ひとつ覚えていません。生まれてはじめて、ちびまる子ちゃんの縦線顔のような気分になりました。

兵庫県/SHANGRLIAクン

●おたより2

今日は11月25日。学校からいつもどおり家に帰ってテレビをつけると、ニュースで美少女ソフトハウスの人が逮捕されているではありませんか!

この瞬間、ボクは呆然としてしまった。ちなみにボクの将来の夢が美少女ソフトハウスに入社して、こういうゲームを作ることだったんですよ。

確かに、ボクは男であるわけだし、スケベだと思います。でも、だから美少女ソフトハウスに就職しよう!って思ったわけではありません。どう言ったらいいのかうまく表現できないけど、とにかくやってみたかったんです。その矢先だったので……。

今までそのままにしてたクセに、なんで急に社長逮捕なんてするんだ!　ホント、美少女ソフトって今後どうなるんでしょう?　テクノポリスも、どうなっちゃうんですか?　ああ、ボクは今日から眠れないよお。そもそも、日本の教育システムが悪いんじゃないの?　性教育とかキチンとしていないでしょ?　そうやって隠すのがよくないんだよ。青少年がモンモンとしちゃって性犯罪に関わっちゃうんだぞ!

佐賀県/虎王クン

●おたより3

私は美少女ソフトは今やただエッチなだけのゲームではなく、一本の完成されたゲームであると思う。現に、3～4年前までは美少女ソフトが売り上げのトップ10に入ってくるということは、まずなかったのに、今ではそんなにめずらしいことではなくなった。それだけに、もし美少女ソフトがなくなりでもしたら、本当に残念なことだと思う。

青森県/カミナリ後藤クン



●東京都/ルビールルクン☆ハガキの表には「テクポリも美少女ソフトも不滅だ/」とでっかく書いてあった

さて、その会場であるが、写真ではわかりにくいと思うが、とにかくすんげえゴージャスなところであった。いかにも「おお、アタシたちはパーティをやっているんだ/」みたいな場所で、それだけで緊張してしまった(ブルブル)。東京のお茶会は、もっと質素らしく、E-PRIクンは「ちょっと、こりゃすげえぞ」とか言って、やっぱり感動していたみたい。

で、ヒッピィクンのあいさつの次は全員の自己紹介。半分くらいが未会員で、なんか「なぜオレを載っけてくれないんだあ?」という無言(でもないけど)のプレッシャーを感じた。ううう、ゴメンよお。もっとたくさんのハガキを載せたいんだけど、やっぱ8ページじゃ少ないよな。もっとページ数があれば……。いや、これ以上増えると自分の首を締めそうだな。

話を戻そう。全員が自己紹介を終えたあとは、もうしっちゃかめっちゃか。いつものように、あちらこちらで雑談の華が開き、サインを求めてスケッチブックが飛び交う。さすがに、よくイラストが誌面に載る人は、スケッチブックを描きっぱなし/　もう、飲み食いするヒマがないほど忙しい様子であった。

テーブルの上にはおいしそうなお料理とともに、昼間だというのにビールビンも並んでいる。加えて今回はカラオケまでついていた。もう、大騒ぎ。うーん、誰か止めろ～/

とりあえず、比較的盛り上がったんじゃないかな?って感じだったな。みんな、すごく楽しそうだったし。今日、初めて会ったばっかりのメンバーなのに、いきなり意気投合してたしね。うんうん、よかったよかった。

といったところで、夕方の6時ぐらいでお開きとなった。東京組のE-PRIクンとEAクンはこのまま大阪に残るみたいだけど、アタシとうんずサンは月曜日の朝から忙しいので、7時の新幹線でピュンと帰ることにした。

東京に着いたのが、夜の10時半ぐらい。さてと、帰って寝るか……。いや、待て/　あ～、明日までのレポートがあるのを忘れていた/　これから徹夜でやらねば……。くう～、しまったぁ!!(クスン)　(みきこ)


●神宮寺りおクンの熱唱/　これがメチャウマなのだ。う～ん、ホレボレ/

テクノポリス 3月号予告!

マンガ：佐藤　元

SD電脳少女



※内容は一部変更されることがあります。ご了承ください。

テクノポリス3月号は2月8日発売です!

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集長代行／松井宗達　●副編集長／大野喜英　●スタッフ／加藤千香子・北村和章　●アシスタント／黒田博之・篠原謙一・高橋知秀・中川清・畠山洋一・藤原純一・藤本勝己・前田尋之・宮尾美紀子・宮下富雄・村上弘明・山崎豊一・吉野周作　●写真／河行勝美・籐英之助・浜野忠夫　●編集協力／植原寅彦・奥村英明・菅原祥雅・武田寧・星野博和・横川理彦・LOLI山田　●表紙イラスト／いのまたむつみ　●表紙セルワーク／スタジオK　●表紙背景／かぶとむし工房　●イラスト／上野健司・うるし原智志・熊谷直喜・佐藤元・中沢数宣・幻超二　●AD・表紙デザイン／株式会社マッシュアイランド　●デザイン／株式会社マッシュアイランド・柳沼健　●フィニッシュ／㈱創文新社・あくせす　●印刷／凸版印刷株式会社

※本誌掲載の写真、イラスト、プログラム、および記事の無断転載を禁じます。
◎徳間書店インターメディア　1992

EDITORIAL SPACE

今、真夜中の3時。それなのに徳間書店・第2別館のテクノポリス編集部の明りはともったまま。今日(12月9日)は本来なら原稿を入稿する最終日。しかし、予定を大幅に遅れてしまって、現在、原稿を書き終わっているページは半分もな〜い。まさに地獄のような忙しさが展開されているというわけなのだ。したがって、編集部に残っている部員はべー〜くんとみきこちゃんを除いて全員いる！　なんだこりゃ？　師走は忙しいというけれど、ここまで忙しいとは……。

編集長代行であるうんずさんは原稿執筆でワープロを必死にたたいているし、副編集長のHENOさんは入稿準備とラフレイアウトをかけ持ちでやりながらシクシクしている。Chikagonさんは自分の仕事そっちのけで入稿準備におおわらわ。もちろん、アシスタントも原稿執筆中！　あ〜あ、忙しい！　ヒマにならないかな。今日は原稿8ページも書いて疲れちゃったよ。え、原稿が入っているフロッピーが行方不明だって？　勘弁してよぉ。あれ書くのに12時間かかったんだぞ！　というわけで、これが編集部の現状なのだ。

さて、話は変わるけど、オイラはこの編集部る入るまで2本ぐらいしか美少女ソフトをプレイしたことがなく、正直なところあまり好んでプレイしていなかった。しかし、あれは忘れもしない'90年の10月。突如、レモンちっく班に抜てきされたのである。はっきり言って興味なかったので困ってしまった。だけど、仕事だもんね！と思い、原稿を一生懸命書いていたのが運のつき。'90年4月号の「『闘神都市』美少女大図鑑」という記事から一気にレモンちっくの泥沼にはまってしまい、今ではレモンちっく班で、もっともキャリアのあるレモンちっカーにまで成長してしまったのだ。

まあ、そのおかげでオイラのファンも増えたようで、多少満足している。でも、付録だけはなんとかしてほしいと思う。なぜなら、進行は早いし、書ける人は少ないから、結局HENOさんとオイラが地獄を見てしまうことになるんだもん。それさえなければ、ヒマなときに戦国SLGやスポーツゲームができるから、快適な編集部生活を送ることができるんだけどね。

最後に、今はとても寒いから、みなさん、風邪ひかないように注意してくださいね。

（悪徳商人・みこしばくん）

テイジングループ

●このブラインドは、磁性体フィルムでできています。



はえぬきの

フロッピーディスク

FD

テトロン® ベースフィルムからフロッピーディスクまで、
一貫生産体制が生み出す優れた安定性能と信頼性。

●テイジン®フロッピーディスクSuper R.U.N.シリーズは、読取り電圧波形を一段と安定化させ、ハイパスモジュレーションを20%*レベルアップ。同時に10%*のビットシフト改善を実現しています。(*いずれも当社比)

TEIJIN®

Floppy Disk Super R.U.N.

信頼性のTMC

帝人メモリーメディア株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門1丁目8番11号 TEL.03(3506)4801

COMPILE

アドベンチャーゲーム

笑ウせぇるすまん

3

ココロのスキマ お埋めします

アドベンチャーゲーム「笑ウせぇるすまん」ついに第3弾登場！
第1弾、第2弾に続き大好評のシリーズ最新作。
第1弾、第2弾も好評発売中！



収録内容

1話 ブルペンエース 4種類のエンディング

2話 重役と窓際 12種類のエンディング

喪黒をさがせ！

●対応機種：NEC PC-9801VM以降 EPSON PC-286・386シリーズ

3.10(火) Disc2枚組 発売予定¥3,980 定価(税別)

C 藤子A・シンエイ・中央公論社・TBS

© 1992 COMPILE

© 1992 COMPILE DS98#9

DS98 ディスクステーション98#9

新連載 ばよえーん！ 5か月連載！3か月分ベスト！

●対応機種：NEC PC9801VM以降/EPSON PC286・386シリーズ

新連載R.P.G 抱腹絶倒 吉田學園戦記(仮題)

参入 マイクロプローズジャパン レイルロードタイクーン

その他を予定

争奪クイズ 賞金総額50万円

1.21(火) Disc3枚組 発売予定 ¥2,980 定価(税別)

DS98これからの予定！

■DS98＝10 ……2月21日発売
■DS98＝11 ……1月17日入
■DS98＝12 ……4月21日入

バックナンバー 表示価格は税別

■NEC PC-9801VM以降・EPSON PC-286・386シリーズ

DS98＝0 ……2,900円
DS98創刊号 ＝1・5 Ex＝1・3 MAP&CONSTRUCTION ……3,380円
DS98＝6 新創刊号 ……2,380円
笑ウせぇるすまん I・2 ……3,380円
闇書物語 I・4 ……6,800円

■MSX2・MSX2＋・MSX turboR用

2月号・4月号 12月号 ＝21・23・＝31(DS) ……1,340円
＝20・＝22(DS) ……2,380円
＝32 FINAL ……8,800円

●創刊準備号・7号までと1月号(DS＝10)は完売
●＝15と＝22は在庫僅少

書号 ……3,980円
初夏号(DSSP) ……4,800円
夏休み号 秋号 クリスマス号(DSSP)にゃんだ(DSDX＝1) ……
ルーンマスターII DX＝1 闇書館ラルバ総集編(DX＝) ……3,880円
魔王コルベリアス ランターの冒険III ……7,800円
コルビーのハイライン大作戦 三国英傑伝トラコンクイズ ……5,800円

通信販売は現金書留か定額為替でお願いします
商品の定価＋消費税＋送料210円(速達は440円)を欲しい商品名と、あなたの住所、氏名、電話番号、使用機種名を書いた紙と一緒に下記の住所までお送り下さい
封筒の表には「通販希望の願い」と明記して下さい

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

株式会社 コンパイル

テクノポリス

平成4年2月15日発行 第11巻第2号（通巻114号）
昭和59年7月30日第3種郵便物認可

発行人 栃窪宏男
編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105－55 東京都港区新橋4－10－1
〒105 東京都港区新橋4－10－7
☎03（3433）6231（代）
☎03（3431）1627（直）

特別定価六九〇円（本体六七〇円）

T1006449020691

©Tokumashoten Intermedia 1992 印刷／凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 06449-2