1989年2月15日発行（毎月1回15日発行）第8巻第2号（通巻78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
1989 2

おすすめゲーム大攻略!!

マイト・アンド・マジック2
水滸伝
ファースト・クィーン
サイオブレード
シュヴァルツシルト
水龍士・II

特別付録
いのまたむつみ&矢野健太郎かきおろし下じき
＋人気ゲーム特製フロッピーシール

バレンタイン・プレゼント
FROM ディスプレイの中の美少女たち

矢野健太郎&佐藤元
快調連載コミック2本

おすすめゲーム大攻略!!／特別付録オリジナル下じき＋人気ゲーム特製フロッピーシール

徳間書店

2
FEBRUARY
特別定価 530YEN

ただのシューティングでもない、AVG（アドベンチャー）でもない、RPG（ロールプレイング）でもない、SLG（シミュレーション）でもない。

シューティングにピッタリ！
ノリノリBGMを
作ってる
「J.D.Kチーム」って何だ？
アドベンチャーみたいな画面があるけど
アドベンチャーじゃないんだァ。
いつもファルコムが
新しいものを出すと
どのジャンルか
悩むんだよなァ。

こんな巨大な
デカ、キャラがいるの？
「○○TYPE」より
大きいじゃない。

シューティング“革命（レボリューション）”

Falcom



えっ！新作なの？
RPGじゃないの？

うーん、
こんなシューティングの
作り方ってあったんだァ

メガ・ドラより
スクロールが速い
とゆー噂があるけど
ファルコムは否定している。

自動連射機能
で瞬時に
30数連発の快感っ！

Falcom

テクノポリス もくじ

1989 FEBRUARY 2

本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、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☎03-431-1627〈徳間書店インターメディア　テクノポリス編集部〉にお願いします。

おすすめゲーム大攻略!!

物語序盤を徹底攻略!
マイト・アンド・マジック2 —— 6

シナリオ完全攻略!? プレイングレポート
シュヴァルツシルト —— 12

各マップの重要地点はココ!
ファースト・クィーン —— 14

どうしても先に進まない人へ
サイオブレード —— カレンダー裏・17

効率のよい進め方を求めて
水滸伝 —— 18

水の不思議な物語を紹介
水龍士・II —— 22











バレンタイン・プレゼント
fromディスプレイの中の美少女たち
全16ソフトハウスからバレンティ・グッズ大集合!! —— 67

特別付録
いのまたむつみ&矢野健太郎 かきおろしイラスト下じき
とじこみ付録その① 人気ゲーム特製フロッピーシール
とじこみ付録その② 神の聖都2月カレンダー

Dō-Jinファン —— 75
世界に広げよう!!
同人ソフト今月も8本!
Gamble Academy／DEAD LOCK／維新のゲームセンター嵐／Surnaturel／超戦士ほえほえ〜パラゴンの野望〜／NOCTURNE／Dragon The Festival／連立ベリカン方程式

Dō-Jinネットワーク —— 81
短期集中連載 女子大生といっしょに
同人ソフトを作っちゃお —— 84





月刊 **ソーサリアンニュース** —— 72
ピラミッド・ソーサリアン
ボスキャラ攻略法

美少女ソフトコレクション
レモンちっくWORLD —— 49
ポッキー／魔剣士KUMIKO／媚少女NORIKO／堕天使KYOUKO／学園戦記／千之ナイフ迷宮の魔少女／システィライアー／テレフォンクラブストーリー／美しき獲物たちPART V
●Soft Gal Top10
●今月のミス美少女
●Be-Shojo Club





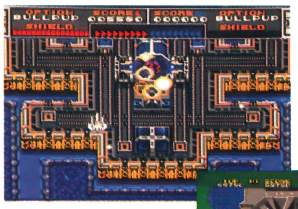
新作ソフトをド～ンとまとめてチェック!!

ゲーミングワールド —— 25





レイドック2
ゼビウス
パワーリーグ
信玄
シャティ





- Soft Flash
- ただ今移植進行中
- ゲームソフト売れ行きBEST10
- 新作ソフト発売予定表

※ソフトハウスリレーエッセイはお休みです



新作ソフトレビューコミック!

タイニーゲームジョッキー —— 33

by 矢野健太郎

ソフトくりぃむ —— 37

今月のトッピング♡「新九玉伝」

by 佐藤 元

C.G.ぬり絵コンテスト第3期入賞・佳作作品発表! —— 61



ハイパー・グラフィック・ツール

LALF(カッツで)C.G. 実戦講座 —— 62

ラルフ

番外編 II

改造法菩樂部

今月はモンスター怖くない特集だ! —— 66 93



死霊戦線
for PC-8801mkIISR

サバッシュ
for PC-8801mkIISR

ザ・スキーム
for PC-8801mkIISR

GAL WARS きゃぴ☆きゃぴ☆るん♡
for PC-8801mkIISR



モニタープレゼント —— 48
ゲームグロッキー —— 89
THE RETURN OF OOPS! ウィザードリィ —— 90
C.G.ぬり絵コンテスト応募締め切りのお知らせ —— 91
Techpoli Music Files —— 92
へんしゅーぶ通信 —— 104
テクポリくらぶII —— 105
テクポリ市 —— 110
「インジュカーシス」とは何か!? —— 112

好評連載第2回!

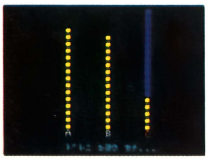
巻末コミック

インジュカーシス —— 128

by 矢野健太郎

ゲーマーとプログラマーのための手作りソフトコーナー

えんじょい ぷろぐらみんぐ —— 99





PC-8801シリーズ用思考ゲーム
「NIMニムゲーム」

PC-8801シリーズ用タイミングゲーム
「CRASH!クラッシュ」



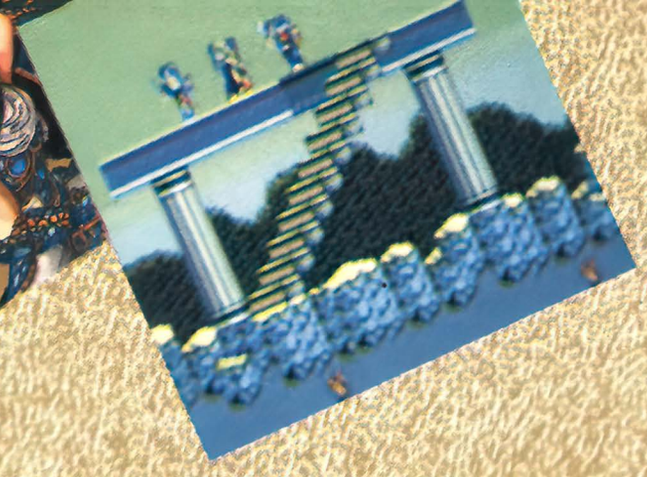
COVER STORY

今月の表紙は『水滸伝』のイメージです。いのまたさん描く中国少女がかわいいでしょ? 矢野先生の「インジュカーシス」ともども、かきおろしイラスト下じきも他では手に入らないものです。どーぞごひーきに。

●AD・表紙デザイン ㈱マッシュアイランド ●表紙原画 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 ●デザイン ㈱マッシュアイランド ●イラスト しまず★どんき、みやさかたかし、宮野ひろみ ●フィニッシュデザイン ㈱創文新社、㈱パンアート ●印刷 凸版印刷㈱

●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マークはアスキー社の登録商標です
●MS-DOSはマイクロソフト社の商標です
©徳間書店 1989
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







迫り来る“魔”の波動を感じたか!?

ならば旅立て、SORCERIAN

暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN-SYSTEM-SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン



Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

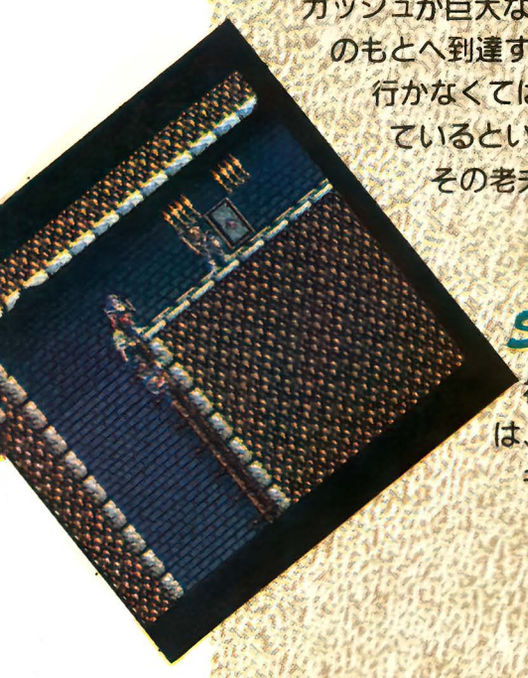
かつて一人の呪術師が、秘宝を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。



Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。



Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。

Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。

Falcom

SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.3
ピラミッド ソーサリアン

Sorcerian System

『戦国ソーサリアン』で暗黒神・邪鬼を倒すことは、“魔”の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な“魔”の本体、大魔王ギルバレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！

好評発売中！
▶全機種そろって一斉発売◀

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

機　種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	好評発売中！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D(2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

Falcom　日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714



街3つ、アウトドア1つ、ダンジョン2

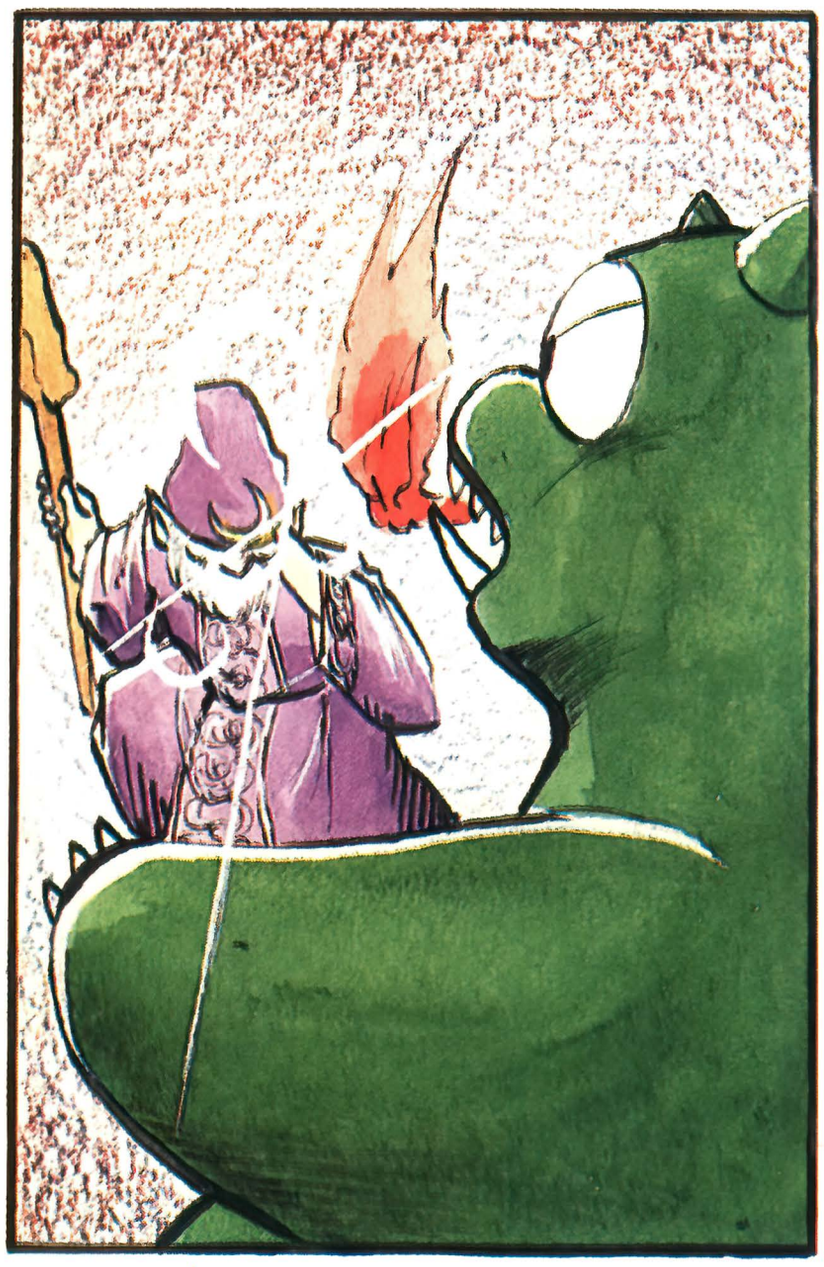
Might and M

マイト・アン

難易度ウルトラCのRPG『M&M2』、もうプレイしたかな？　続編とあって、前作に輪をかけてムズくなっているので、いきなり最初の街で行き詰っている人もいるんじゃないかな？　そんな人は、この特集のマップを参考に、チャレンジしてくれ。必ず新しい展開があるぞ！

物語の舞台となる「クロン」の歴史は…

前作は、プロローグ的なストーリーもなく、プレイしていけば、おのずと全体的なお話が見えてくるというものであった。しかし、この『M&M2』には、バックボーンとなるストーリーがあるのだ。まずは、そのストーリーを紹介しよう。



昔、クロンの地を大洪水が襲い、その中で生き物が発生した。彼らはアクアランダーを主とする水の精と呼ばれ、このクロンを支配した。

そこへ、シャルウェンドが率いる空気の精が殴り込んできた。アクアランダーは空気どもを倒すため、火の精を生み出したが、彼らのリーダー、ピラネイストはアクアランダーの支配下がイヤになり、反旗をひるがえした。これにより、水、空気、火の3すくみとなり、この状態が50年続いた。

そこへ、今度はグラコウルに導かれて大地の精がやってきた。水、空気、火の争いに終止符が打たれ、彼らは大地の精を倒すために団結した。しかし時すでに遅く、大地の精は巨大な土の塊となってしまい、クロンは彼らに支配されてしまった。

そして数世紀が過ぎ、この地にヒューマノイドが住み着き始めた。これが7世紀の始めであった。ヒューマノイドは4つの要素を利用して物を作り出すことができた。精霊たちはヒューマノイドを追い払おうとしたが、彼らは精霊の動きをコントロールできるオーブ（宝珠）を作りだし、勇者カローンがこれを使ってそれぞれの精霊をクロンの世界の四隅に追放した。

9世紀の中ごろ、精霊たちは復讐してやろうと、ドラゴンを生み出し、このドラゴンにカローンは殺された。

そして、10世紀、カローンに匹敵するほどの魔導師コーラックが現れた。彼が言うには、このクロンにシュルテムという異星の犯罪者が逃げ込んできたという。彼は2週間ほど書斎に閉じこもり、出てくるやいなや、「この世は終わりだ」と叫び、これまでに聞いたこともない呪文を唱えて忽然と姿を消してしまった。

コーラックはどこへ？　シュルテムとは何者なのか、クロンの運命は！

マイナス
ワーα(!?)のマップで序盤を攻略！

agic Book 2

ト・マジック2

PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	9800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ X1シリーズ(turbo不可) X1turboシリーズ	5D	
FM77AVシリーズ	3.5D	
MSX2	3.5DD	
X68000 PC-88VAシリーズ	5HD	

■発売元／スタークラスト
■発売日／98、88SR、X1／tは発売中、77AVは1月末定、X68Kと88VAとMSX2は2月末定

プラス
パーティは6+2人!?

『M&M』は基本的には最高6人パーティで進めるゲームだったが、今回はなんと8人になったのだ。しかし、これには制限がある。

自分の作ったキャラでパーティを組むときは、最高6人までだが、ストーリーの展開上、宿屋にハイアリング(傭兵)が泊まっている場合がある。このとき、たとえば、自分の作ったパーティが6人の場合、2人まで加えられるのだ。つまり、キャラとハイアリングの合計が8人であれば、どういう組み合わせでもいいというわけ。

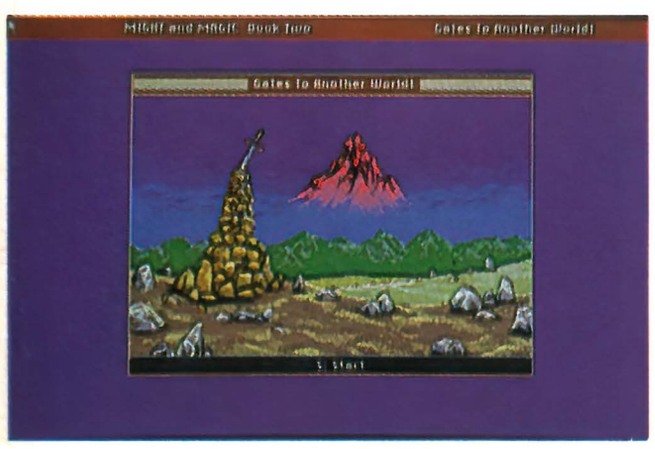
ただし、少なくとも1人は自分が作ったキャラが混じっていないとダメだぞ。



この2人が、最初にパーティに加えられるであろうハイアリング

プレイヤーディスクには、あらかじめ6人のキャラが登録されている。バランスのとれた、良いパーティの例となっているので、今回はこれでプレイしてみた。





タイトル画面だ。きっと、カローンとドラゴンが戦った地であろう

ミドルゲートは舞台の真ん中

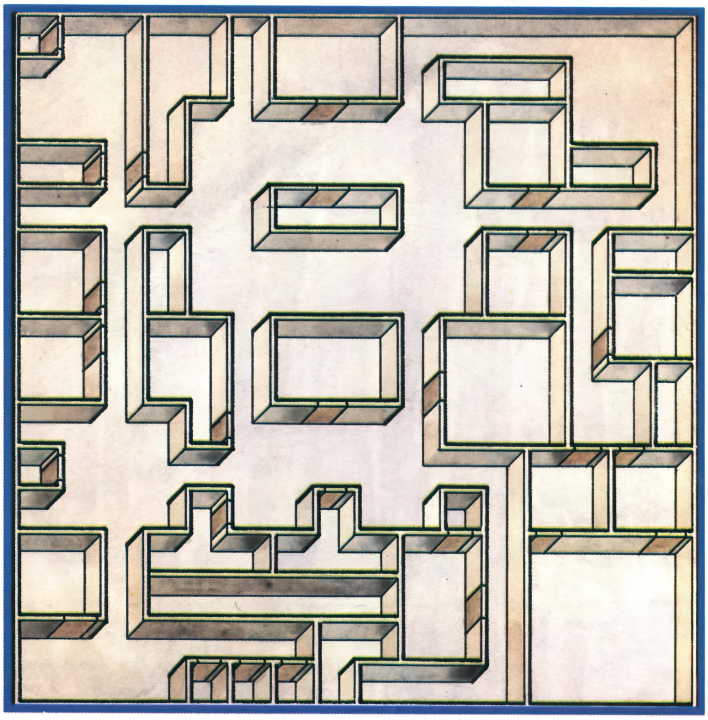
そんなわけで、最初の街ミドルゲートを冒険しよう。ここに掲載したマップには、店などの詳しい位置は記さないので、自分でチェックしてくれ。

このゲームは、モンスターが出てくるところは決まっているので、経験値は上げやすいだろう。ここでは2次的な技能もいくつか買えるので、Cartographer（オートマッピング）ぐらいは、早めに買っておくこと。

さて、まずは、ダンジョンにいるゴブリンに奪われた黄金のゴブレットを取り返すことと、コボルドにさらわれた人を救うことがクエストとなる。

これらのクエストを終了させると、ハイアリングが2人宿屋にいるぞ！

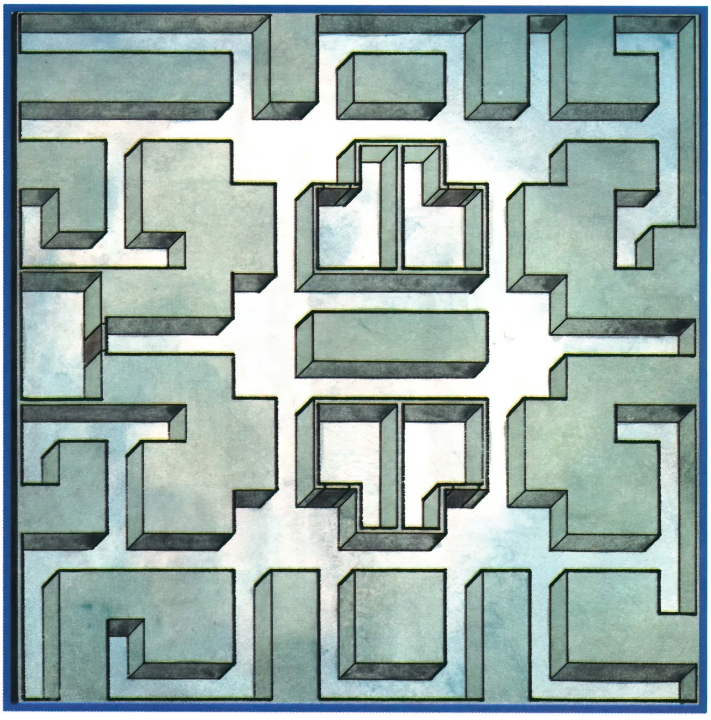
ミドルゲート





●武器屋で買いそろえるより、戦利品で十分まかなえるが、武器の強さは調べてもらおう

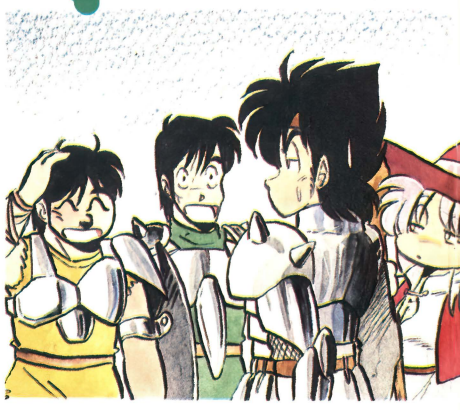
ミドルゲートのダンジョン





●でっかいカンバンで、「要注意」とあるが、レベル4程度であれば、ラクに進める

この街では、ドロックとサー・ハイロンというハイアリングが雇える。まあ、頼りにしていいであろう!?



サンドソバーは砂漠の街

「すべての街の寺院に寄付するといいことがある」という情報のもとに、ミドルゲートから一気にサンドソバーまでやってきた。この街は名前からピンとくるように、砂漠のなかにある街だ。すぐ近くに大地の精が閉じ込められているせいなのだろう。

ここはモンスターが出てくる場所が少ないので、グルッと一回りするにもそれほど時間がかからないだろう。ただ、スラム街だけは、やたらとモンスターがいるので注意。ここにはヒントがある（らしい）ので、慎重にね。

ここにもミドルゲートにあったような「モンスター闘技場」がある。モンスターと戦って勝利すると、チケットが手に入るが、これは何かに使えるのだろうか？　うーむ……。

街によっては、モンスターとの戦いが見せ物となっている闘技場がある。ここで、モンスターをやっつけると、必ずチケットが手に入るのだ。これはいったい……？



●ここがその闘技場だ。プレイヤーの意思に関わりなく無理矢理戦わせられる

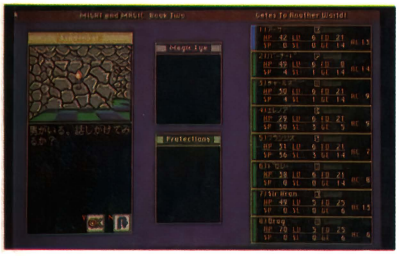
「赤いランタン酒場」に入ると男が立っているが、話しかけても知らんぷり。この男は何者なんだろうか？　何か重要な情報でも知っているのだろうか？　う、うーむ。

と、数々の疑問を残しつつ、何はともあれ、ツンドラへと向った。



●スラム街は、地面が水びたしになっている。巨大なネズミの群れが人をおそっているが…



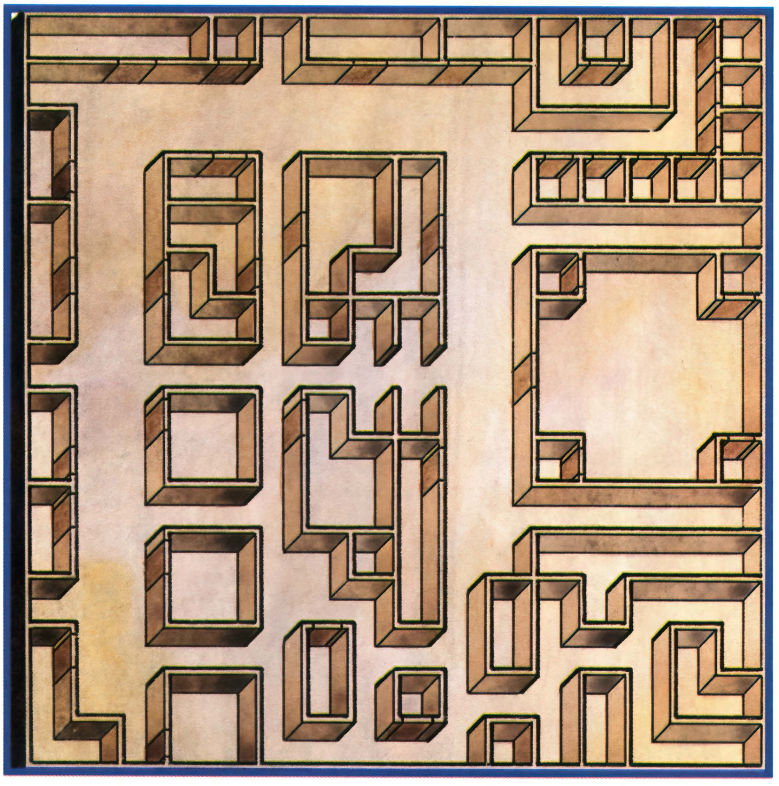


●酒場に入ると、妙な男が立っていた。話しかけても無視されてしまう。なんだこいつ？

●戦闘のコツは、とにかく魔法を有効に使うことだ。もったいぶらずに、ビシバシ唱えよう！



サンドソバー



ツンドラは寒いところ

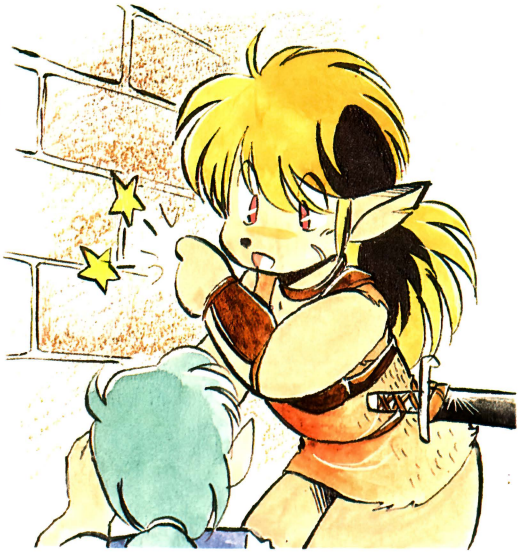
これもまたその名のとおり、寒い寒い街だ。空気の精が吹き込んでくる風のせいで、こんなに寒いみたい。

ところで、パーティの隊列はどのようにしているかな？　各キャラのヒットポイントやアーマークラスにもよるが、基本的には前列が騎士、戦士、野蛮人、中列が僧侶、射手、後列が盗賊魔法使い、忍者ってのがいいようだ。ツンドラからは、こういった隊列にも気を使っていかないと、すぐにやられる。食料は十分持ち歩き、たえず体力を満タンにしておこう。

この街はグルッと回ってみると、妙に狭い。8×12ぐらいの大きさのマップでしかないのだ。しかも、街にあるのは宿屋とポータル、食物屋、ギルド、トレーニング・センター、武器屋しかない。ほかの街にくらべて、メチャ少ない。うーむ、おかしいぞ……と疑って、あちこちに探りをいれてみよう。よく考えてみれば、寺院がないのだ。こんなはずはない。どこかにあるはずなのだ。

実は、ここにはダンジョンもあるし、魔法の効かない暗黒地帯なんかもあったりする。でも、そこは無理をせず、寺院に寄付したら、とりあえず次の街へ向かうのがいいだろう。あせりは禁物である。

前作でもそうだったが、このゲームは、隠し扉が多い。ムダだなって思っても、マッピングしてみて、ちょっとでも空白があったら、シラミ潰しに壁を調べてみよう。



●ツンドラでは、ポータル（街と街をつなぐ場所）と店がつながっている



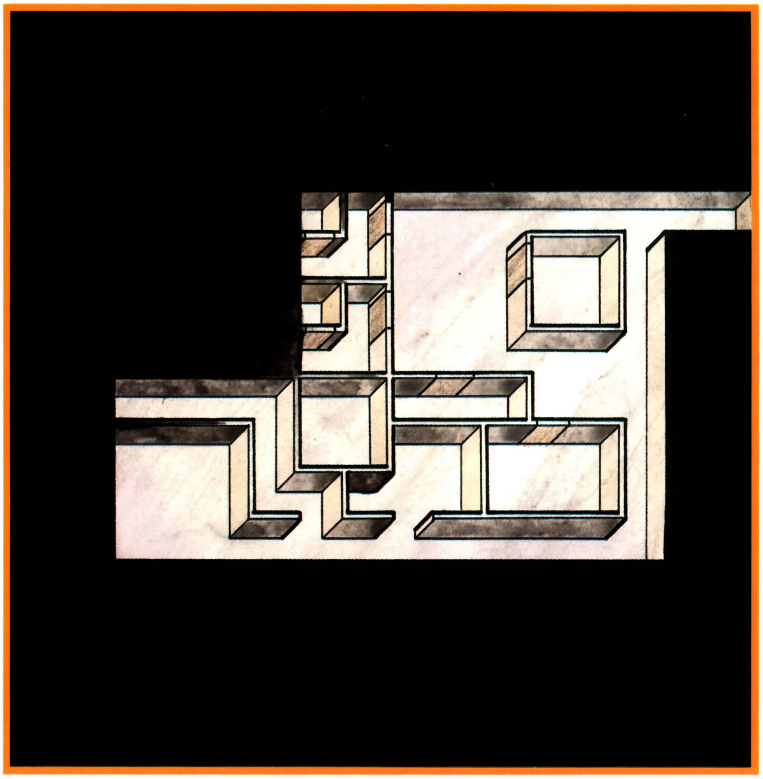
●病気を治す魔法を覚えていないうちに、病気をうつされたら、リセットしたほうがいい



●ん？　新聞の切れはしが落ちているぞ。なに？　無実の市民が失踪？



ツンドラ



アウトドアは危険がいっぱい

あと、もう2つ街があるのだが、ここで、ミドルゲートのあるアウトドアを探検してみることにしよう。

全体マップの座標でいうと、ここはC2にあたる。ここにも、いろいろなトラップがあるが、詳しくはふれない。ただ、ダンジョンは下に載せたものだけではなく、もうひとつある。そのダンジョンに入るには、ある条件をみたしていないとダメらしい。

さて、そんなわけで、導入部分をザザッと攻略してきたが、まだまだこんなものではない。後半は宇宙人が出てくるわ、タイムトラベルするわで、大ドンデン返しが待っているのだ！

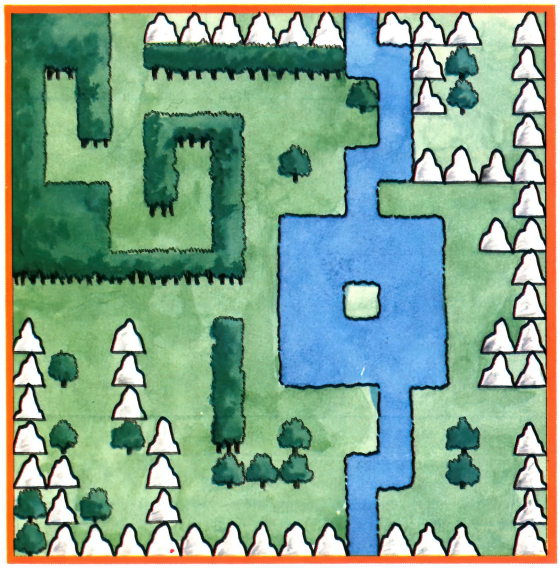
アウトドアでは、木や岩などの遠近感が、いまひとつつかみにくく、迷子になりやすい。ちょっとでも場所がわからなくなったら、座標確認の魔法をすぐに唱えること。



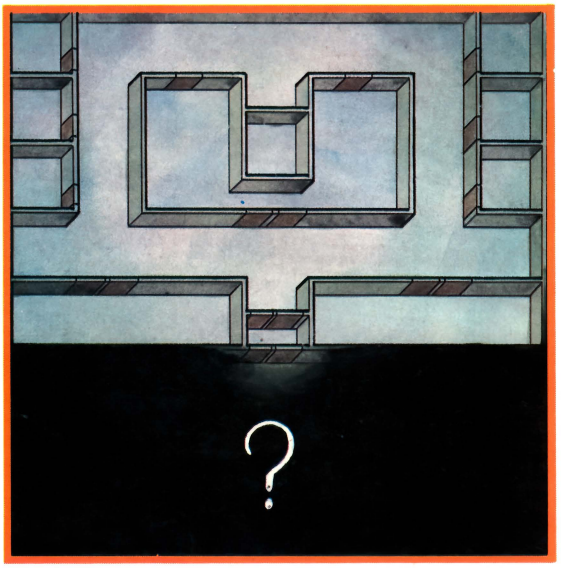
●街を出たら、どこからともなく声が聞こえてきた。どうやら、このパーティの守護神らしいのだが……



アウトドア・C2



アウトドア・C2のダンジョン



マイト・アンド・マジック2 エプロンプレゼント

先月号に引き続き、またまたグッズプレゼントだ。今度はなんとエプロン。自分で料理するときにつけるのもいいし、彼女にあげて「これをつけて料理作ってくれよ」なんてのもいいかもしれない(?)。これを3名様に。

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
「M&Mエプロンプレゼント」係

まで。締め切りは2月8日必着だ。当選者は4月号で発表するぞ！



テクノポリスのプレイ過程をレポートしよう!!

シュヴァルツシルト

Schwarzschild

『シュヴァルツシルト』ではゲームの進行によってストーリーが左右される。最初の反乱軍との戦いでは、間違った戦法をとっただけで即ゲームオーバーも。テクノポリスではこんなふうにプレイしてみた。



PC-9801シリーズ	3.5・5HD・5DD	1万2800円
PC-8801mkIISRシリーズ	5D	
MSX2	3.5DD	9800円

■発売元／KOGADO ■PC-9801版発売中、他は発売日未定



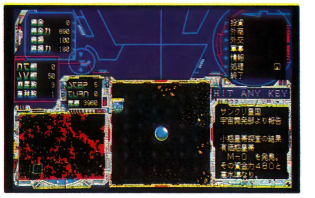
軍備増強と対反乱軍戦

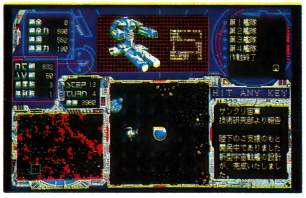
反乱軍との交戦に入る場合、まず軍備と惑星防衛力の強化というのが普通の戦術だが、ここでは持っている資金全額を造船所建設に投資してほしい（9〜10施設あればベスト）。なぜなら、主星の生産力を保つことによって、従星を反乱軍におとされた場合でも生産力だけは維持できるからだ。

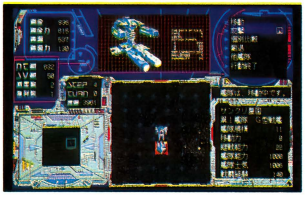
次に、各ステップに入ってくる資金を毎回NT開発に投資し、NT値を600（G型戦艦が生産できる）まで上げる。ただし、開発だけを行うと従星はおろか主星まで反乱軍の手に落ちてしまうので敵の侵攻を阻む必要がある。

そのため、A型戦艦2艦隊をそれぞれタテオ、サワシ両従星に亜空間移動させ、反乱軍主星に到達させる。そして反乱軍艦隊に攻撃させるよう仕向ける。このとき、こちらからは攻撃をかけない。つまり、艦隊戦が始まったら即撤退し、その後再度攻撃をかける、というパターンを繰り返す。時間稼ぎと反乱軍の侵攻を阻むのが目的なのだ。

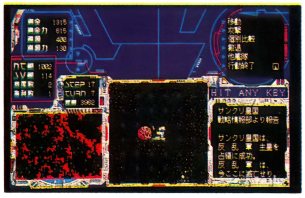
G型戦艦製造レベルになったらさっそく、20艦ほどを製造・実戦配備し反撃にかかろう。艦隊戦では、A型戦艦の旗艦をオトリにして、反乱軍C型戦艦の後方を追尾する形で攻撃すれば簡単に撃沈することができる。これを数回繰り返し、その間にK型戦艦まで開発レベルを上げる。2艦隊各50隻程度の配備が完了したら、反乱軍主星ウーティに対して攻撃を開始すればよい。

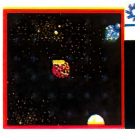

◎小惑星探査は毎ステップごとに必ず行おう


◎G型戦艦が完成。敵戦艦なんてもう怖くない


◎真正面から攻撃するのではなく、後方から狙え


◎戦いの合間も休まず戦艦開発。これがK型戦艦


◎G型戦艦を使い惑星を攻撃。瞬時に鎮圧できる



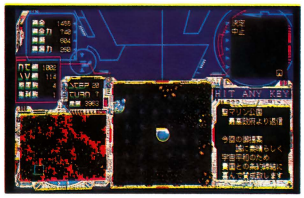
反乱軍撃滅と聖マリン公国との攻守同盟

G型戦艦を使ってウーリィを奪回すると、その後は諸星系との外交が可能となる。ここでは、隣国、聖マリン公国との間に攻守同盟を締結しておこう。後に他国家と交戦した場合、戦艦を派遣してくれるからだ。

バディ共和国が権利譲渡要求を出してきたら断固拒否すること。ただし、あまり拒否し続けると印象度が低下して宣戦布告されてしまうので、適当に星間援助で、資源を10バレルぐらい渡しておくのもひとつの手だ。


◎反乱軍を鎮圧すれば、外交が可能となる


◎聖マリン公国より反乱軍鎮圧のお祝いが届いた

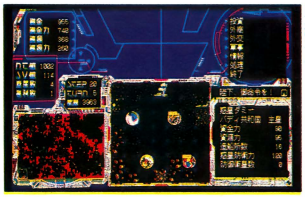

◎ここは、聖マリン公国と攻守同盟を結ぼう



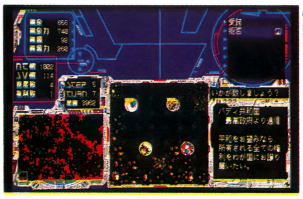
対バディ共和国戦

隣星系との外交が回復したら、数ステップの間に自艦隊をバディ共和国主星ダミー近辺に移動させておこう。バディとの交戦が始まった場合、自艦隊は敵艦隊に進行を阻止されるからだ。自艦隊が集結したら、ただちにバディに対して宣戦布告し、主星に一斉攻撃をかければ簡単に落とすことができる。

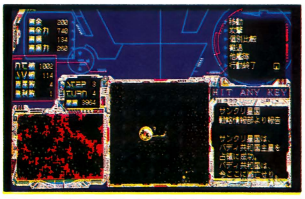
なお、こちらがK型戦艦でも、敵艦隊は戦闘レベルが高く、無理をすれば数十隻失なう可能性があるので、敵艦隊とは交戦しないことをお勧めする。



◎艦隊を配備したら、即戦線布告をしよう



◎バディ共和国から権利の譲渡を求められた

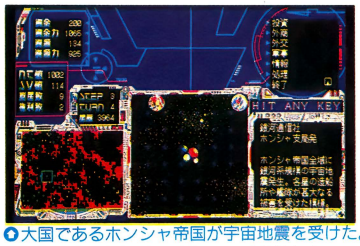


◎簡単にバディ主星を占領。また領土が広がった



ジロ星団の波瀾

バディ共和国を殲滅(せんめつ)したあと、ジロ星団に点在する国家が一斉に動き始める。とくに勢力の中心を成しているホンシャ帝国の崩壊や、ホンシャ属領の独立、神聖アギ帝国の滅亡、イチクリ連邦とケイリシ族国のホンシャ帝国に対する宣戦布告、などの動きをよく観察しておくこと。また、ある程度、ステップに余裕があるので、軍備を増強するときでもある。



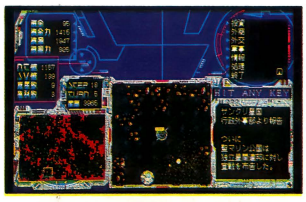
◎大国であるホンシャ帝国が宇宙地震を受けた。これにより、星団間のバランスが崩壊した



対独立星間連邦戦

ここでは、独立星間連邦の動きに注意しておいてほしい。数ターンたつと、隣国である聖マリン公国と交戦、占領した後、こちらに牙を向けてくる。

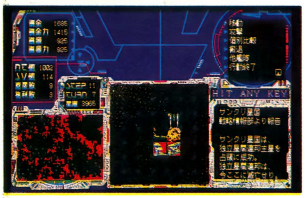
独立星間連邦から宣戦布告されたら、まず手遅れと見たほうがよいだろう。星間連邦は、聖銀河教皇国と攻守同盟を結んでおり、こちらの勝利はあり得ない。だからそうなる前（聖マリン公国が独立星間連邦に宣戦布告する前）に、自艦隊を独立星間連邦の主星ジラワへ進めておくこと。



◎星間連邦の嫌がらせで聖マリン公国が宣戦布告



◎準備が整ったら、独立星間連邦に宣戦布告



◎防衛衛星と敵艦隊を避けジラワを直接攻撃する



対イチクリ連邦戦

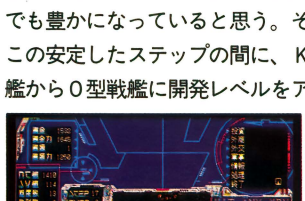
バディ共和国、独立星間連邦を占領後は惑星の数がかなり増えたはず。小惑星の権利等の入手で資金、資源の面でも豊かになっていると思う。そこで、この安定したステップの間に、K型戦艦からO型戦艦に開発レベルをアップさせるなど軍備増強をはかってほしい。

それと、忘れてはいけないのは、ホンシャ帝国を破ったイチクリ連邦と不可侵条約を締結すること。条約を締結していないと、印象度が100を越えていても宣戦布告してくる場合がある。

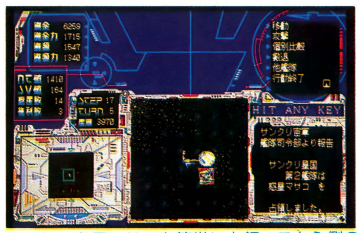
この不可侵条約の期限は2年、つまり2ターンなので、その期間内にイチクリ連邦主星マサコ近辺まで艦隊を移動させ、独立星間連邦戦のように、こちら側から宣戦布告して攻撃をかければ、この国も攻略できる。



◎敵艦隊がいないすきをついて主星を攻撃しろ



◎イチクリ連邦との不可侵条約が切れた



◎よし、主星マサコを簡単に占領。こちら側の最強の戦艦はO型だからあたりまえだ

モニタープレゼント 3本

メチャ多い人数のパーティで、RPGできる！

First Queen ファースト・クィーン

オルニック戦記

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 8800円 ■発売中 ■発売元／呉ソフトウェア工房

たくさんのキャラクタが、と
ころ狭しと動き回るのが楽し
かった『シルバー・ゴースト
そのシステムがPC-9801にと
うとう移植された！　ゲー
の内容も新しくなったその
は『ファースト・クィーン』。権力欲にとりつ
れたキャサリン女王を、リッチモンド伯とな
て撃ち倒すのだ。

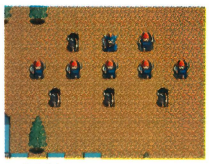


うじゃうじゃと敵味方入り乱れての攻防戦。最大80人まで画面に登場するからもう大変！！

よりパワーアップしたRP・SLG！

ログリスの地が初代ゴルド王によって統一されたのは数百年の昔。今やこの地はいくつかの国に分かれ、住んでいる種族も多様になった。そんなとき、北のオルニックに、初めての女王キャサリンが即位した……。、

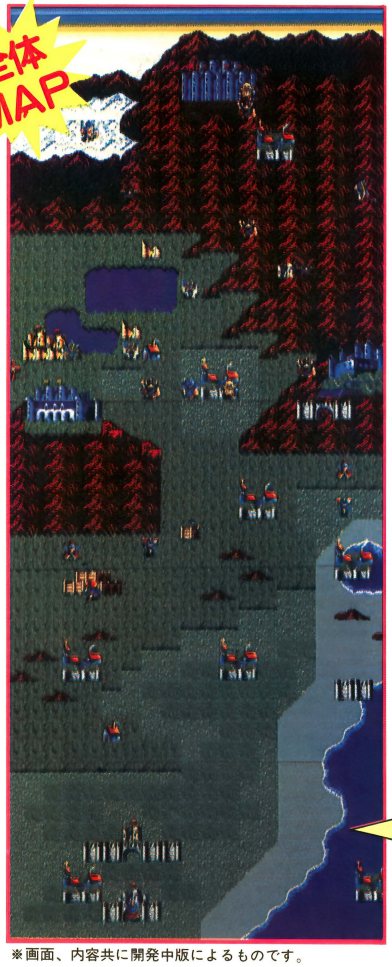
ＲＰＧの新しいシステムとして注目された『シルバー・ゴースト』。そのシステムが新しいシナリオでPC-9801版に



隊列を組んで、さあ出発。ここら辺は、『シルバーゴースト』とまったく同じ。もちろん隊列の種類もたくさん

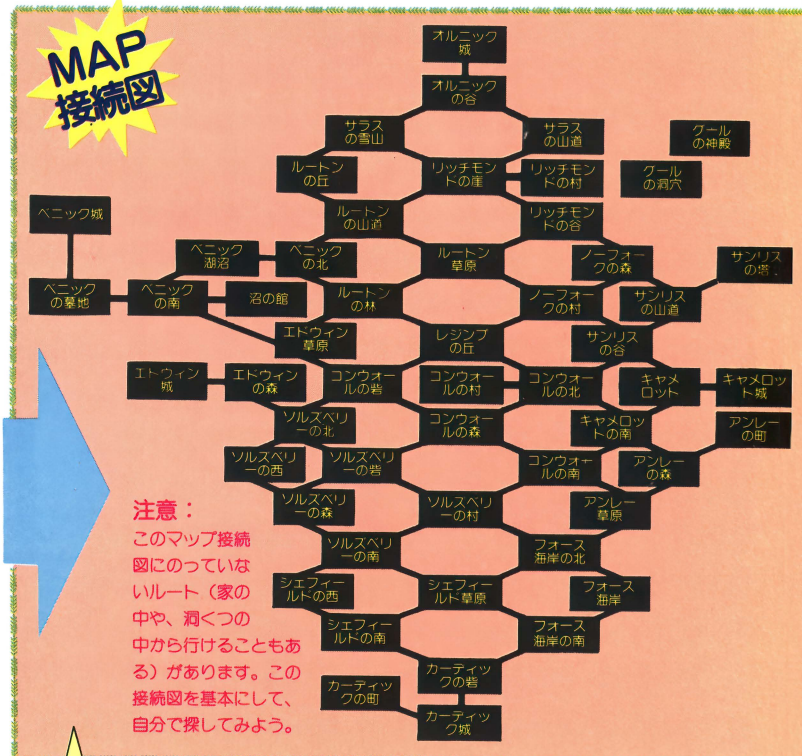
登場！　基本的な構成（システム）は88版と同じだけど、マップも広大になり、敵・味方共に種族が増え、もちろん謎解きもより複雑になった。今回はその前半部分(アンレーの町まで)の重要な地点を、抜き出して紹介してみた！　各地点の位置関係は、下の“ＭＡＰ接続図”で確かめてみよう。

全体MAP



※画面、内容共に開発中版によるものです。

MAP接続図



注意：
このマップ接続図にのっていないルート（家の中や、洞くつの中から行けることもある）があります。この接続図を基本にして、自分で探してみよう。

左のマップは、ログリスの王国全体を表しています。そして、その各地のつながりを示したものが、右にあるマップの接続図です。実は『ファースト・クィーン』には、左のマップのほかにもう１つ全体マップ（各地をつなぐルートが示されている）があるんだけど、開発中版のため（完成版と違う）こちらの簡易版で表したのです。マップ接続図のほうで、実際のゲームと照らし合わせてみて。

カーディック城

リッチモンド伯は、ここから出発する。ベリーズ王と王女ソフィアにちゃんと話しかけてからほかの地へ行こう。詰め所で味方と合流するのも忘れずに。



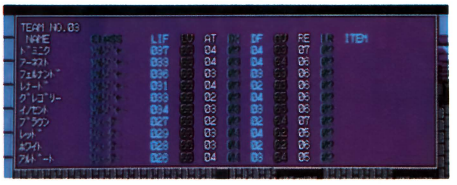
◘病床の身のベリーズ王はリッチモンド伯に兵を与え、かわりにキャサリン女王の討伐を頼んだ



◘王女ソフィアの幼なじみ、ジェーンに合うにはカーディックの町へ行け／　ということネ

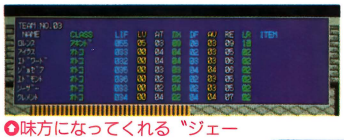


◘◘プレイヤーであるリッチモンド伯と、カーディック城で味方になる兵たちのステータス。まだあまり強くない

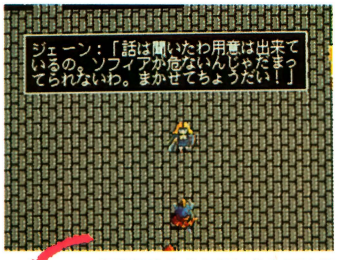


カーディックの町

RPGの基本は人と会話すること。ここでよく話を聞いておかないと、後の展開で苦しくなってくるぞ。家を1軒1軒訪ねてみることも大事。



◘味方になってくれる〝ジェーンのファン〟たち。だけどものすごく弱いし、戦闘中もぜ〜んぜん戦おうとしないのだ



◘◘町の北のほうに住んでいるジェーンは、王女ソフィアの幼なじみ



★人との会話集★（ヒント）

神父：「オルニックの暴挙は神もお許しにはなりますまい。勇敢なる我が修道士達は、彼らを倒すべくすでに出発しました。どこかで会う事もあるでしょう。」

夫：「海岸の先に半魚人の住む洞窟があるよ。見かけは悪いけど話せる連中なんだよ。」

妻：「海には強い女だけの村があるらしいの。行ってみたらいかが？。」

「東の町アンレーに、海の向うから兵士が着いたってうわさだ。」

フォース海岸の南

ここに住んでるアマゾネスに会うには、ある謎を解かなくちゃ！　それに、彼女たちはあるアイテムがないと味方についてくれない。



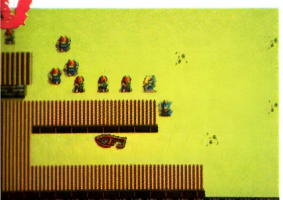
◘近くにアマゾネスの村があるのはわかったけど、いったいどうやったら行けるのかな？





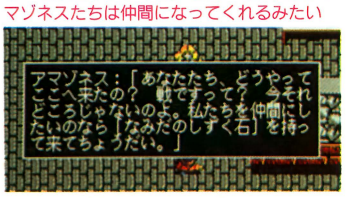
◘◘見〜つけたっ／　こんな海の中の洞くつに、「なみだのしずく石」を盗んだ男が隠れていたなんてっ





◘◘あるアイテムによって潮が引いてしまった／　これでアマゾネスの住む村（沖の方にある）に行くことができるようになったね

◘「なみだのしずく石」を持って来れば、アマゾネスたちは仲間になってくれるみたい

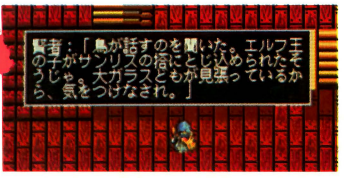


ソルズベリーの南

ここも〝シェフィールド草原〟と同じで、大して重要な場所じゃないけど、小屋があるので、中に入って話を聞いてみよう。

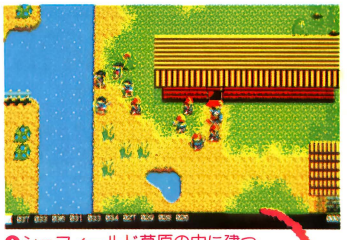


◘◘小屋の中には賢者がいた。エルフ王ロトの一人息子は、サンリスの塔にいるらしい



シェフィールド草原

広〜い草原の中にある小屋。中に入って話を聞こう。ここだけじゃなく、訪ねられる場所はできるだけ訪ねるのだ。



◘シェフィールド草原の中に建つ家。『シルバーゴースト』にもこういう風景があったよね



◘シェフィールド草原の西というと……〝シェフィールドの西〟のことだろうなやっぱし

フォース海岸の北

ここにいる半魚人（アマゾネスと仲が悪い）を味方につけるには、アマゾネスの場合と同じアイテムが必要なのだが…。



●●石は1つしかないので、アマゾネスとどちらか1種族だけしか仲間にすることはできない

ソルズベリーの西

ここはケンタウロスの村。村長に合った後で彼らに合うと仲間になってくれるが、そうでないと勝手なことを話し合ってるだけで相手にされない。



●●ここにはケンタウロスの村の長がいる。もっちろん手助けしてほしい。仲間は多ければ多いほどいいもんネ





●●仲間になってくれるケンタウロスの2つのパーティ。こんなに味方が増えて、とてもうれしい／



ソルズベリーの森

この森は抜け道があるので注意（ほかの場所でも抜け道がある所がある）。気をつけないと知らない場所へ飛ばされるヨ。



●●左上にある洞くつに入って、ず～っと上の方へ進んで行くと、ベニック湖沼へ抜ける

●黄色のレンガ（?）の道を右へ抜けると、ソルズベリーの村へ行くことができる



ソルズベリーの村へ



ベニック湖沼へ

ソルズベリーの砦

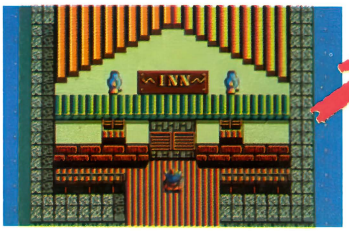
ペリーズ王から派遣されたコンスタンチンのパーティがいる。このパーティはリッチモンドと同じく初めから動かせる。

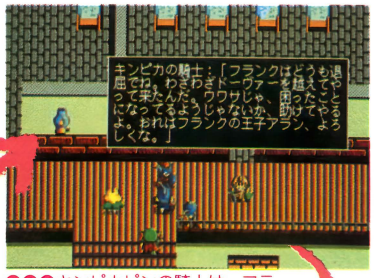


●コンスタンチンのパーティはけっこう強い。こちらを使ってどんどん先に進んでもいい

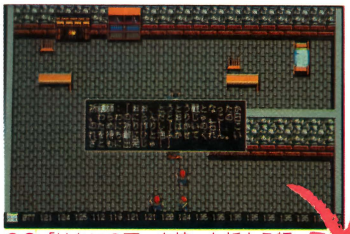
アンレーの町

港町アンレーはログリスの玄関口。ここでたくさんの人々と会話し、味方をたくさん増やそう。

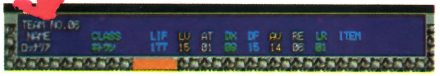




●●●キンピカピンの騎士は、フランクの王子アラン。アーマーシューターやソルジャーも、LIFが高いのでとっても強そう。ここらでパーティを入れ替えてもいいかも



●●「はかいの石」を持った祈とう師ロッテリアは、強力な味方になりそうだ。



★村人との会話集（ヒント）★

半魚人：「キャメロットのお城の〔鎧〕には、仕掛けがあるってさ。グロゲロ、ここの水はうまいよゲロ。」

牧師：「オルニックの人も皆が皆キャウリンを良く思っているわけではない。指揮官をたおせば、あるいは味方になるものもあろう。」

子供：「あのねえ、エクスキャリバーってすごい剣が、エドウィン城にあるんだって。ぼくも、強い兵隊さんになりたいなあ。」

PSY-O-BLADE

モニタープレゼント 4本

サイオブレード

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	FM77AVシリーズ	3.5D
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	MSX2	3.5DD
X1turboシリーズ	5D	全機種　8800円	

発売元／T&Eソフト ■発売中(PC-98は未定)



宇宙編 すぐ死んじゃう人へ！

全部のシーンが、アニメーションすることで話題になった『サイオブレード』。君はもうやってみたかな？　ストーリーの面白さについ引き込まれて、セーブしないうちにゲームオーバーになっちゃうっていう人や、どうしていいかわからないうちに死んじゃうという人にちょっぴりアドバイス。

POINT 1

意外なキーワード、メロディーモジュール

宇宙編で一番の難関が、メロディーモジュールを使ってニューロ・コンピュータ“ラクーン”をアクセスするシーンだろう。メロディーモジュールに記憶された8曲のうちランダムに選ばれた3曲がラクーンから流れる。その曲名をあてなければならないのだ。自分の耳だけで解くのは至難の技。1つの曲をよく聞いてその曲のメロディやテンポ、雰囲気などをメモしておくのがベストな方法と言えるだろう。

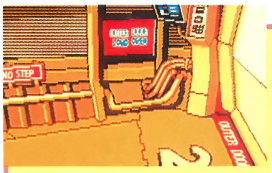


●モジュールの扱い方をよく読んで曲名を間違えないようにしよう

POINT 2

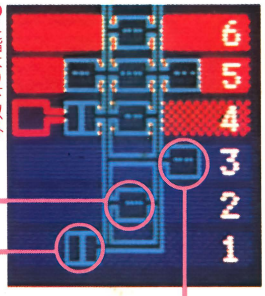
3階以下の謎が明らかに

地上編が一段落すると宇宙編もクライマックスにむけて盛り上がりを見せはじめる。ラクーンから知らされるおそるべき事実や襲いかかってくる殺人アンドロイドのジーンなど、つぎつぎと変わる展開がじつにスリリングだ。そしてそれまで行けなかった4階より下の部屋へも行けるようになるのだ。しかし、ここであわてて下の階に向かうと殺人機のジーンと、はちあわせすることがある。そんなときはヘタに戦おうとはしないこと。ムダな抵抗はゲームオーバーになるだけ。ここは、新たに入れるようになった部屋はもちろん、調べつくしたと思っている部屋へも、もう1度行って調べてみることが大切だ。時間切れはないので、あわてずに、じっくりと調べていくのがコツだろう。



●第2エアロック

キャサワリーの着いている第1エアロックと同じ構造になっているらしい。ここのエアロックには何も着いていないようだ。

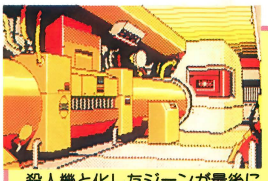


●4階より下以外も、入れるようになった所がある。また、入れなくなった所もあるよ



●倉庫

最初、これだけいろんな物が置いてあるのに、マウスでクリックできない。何がここにあるのかを、ラクーンに聞いてみよう。



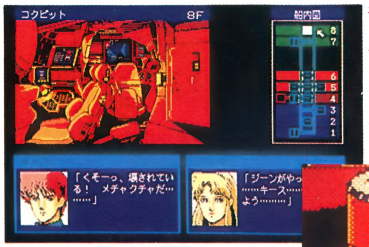
●機関室

殺人機と化したジーンが最後に来るのがこの機関室だ。特に重要な物があるわけでもないらしいのだが……。

POINT 3

そしてジーンとの対決

凶暴な殺人機と化したジーンをいかにして倒すかが、宇宙編最後の見せ場だろう。ここはあせらず、ラクーンにジーンの動きをこまめに教えてもらいながら各部屋を回って倒す方法を見つけてほしい。ジーンに出会ったまま、なにもしないでいると、殺されてしまうので注意しよう。

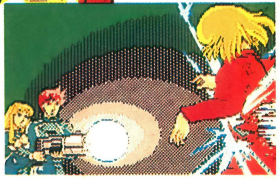


●レーザーライフルの弾丸だ！



●非常用ライフルはすべてこわされていた。どうするキース、ソフィア

●ぐぇー。ジーンがおそってきた



●やったー。ジーンを倒したぞ！　しかし……

効率の良い進め方を探ってみよう

水滸伝

天命の誓い



PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 9800円

※オリジナルサントゥエア(CD版)付き ￥12,300円

■発売元／光栄 ■発売中

歴史もシミュレーションといえば光栄。その光栄が中国の長編伝奇小説『水滸伝』を手がけたとなれば、もうこれはダテ者ではない。SLG初心者では、おいそれと手が出せないだろう。そこで今回は、実際にプレイして得た攻略ポイントをご披露しよう。

まずはねぐらを定める

『水滸伝』にはいわゆる主人公という者はいないが、今回はとりあえず、物語の中心人物となっている史進を主人公として、話を進めていこう。

シナリオ1で史進を選んで始めると、逃亡中の状態から始まる。

初めから諸国を巡って仲間を9人まで集めることもできるんだけど、結論からいうと、これはやるだけムダ。というのは、いつかはねぐらを定めなければならないんだけど、そうすると、彼らの忠誠度がとても低いことがわかる。

忠誠度を上げるためには金が必要なんだけれども、ねぐらを定めた当初は金も食糧もほとんどないし、最低半年くらいはどちらも増えない。おまけに仲間がいると、ひとりにつき毎月2ずつ金が減っていく。金がなくなれば彼らは去って行くので、結局ひとりになってしまうんだ。

ただし、去って行くにしても、あとで金が貯まったときに集めやすいという効果はあるかもしれない。

というわけで、まずねぐらを定めるのが最善ということになる。空白地の豊かさにはほとんど差がないので、そういう意味ではどこをねぐらにしてもいいのだが、高俅の国（赤で表示）の隣は避けた方がいい。というのは、高俅はしばしば隣接国に賄賂を要求し、払わないと攻め込んでくるのだ。建国の途中で賄賂を取られるのはとても痛い。このような状況のため、高俅の国との間には空白地をはさむのが理想的だ。もしくは、高俅軍を防いでくれそうな強い国を間にはさむのもいいだろう。

ねぐらを定めたら、さっそく建国（開発・開墾）にとりかかろう。



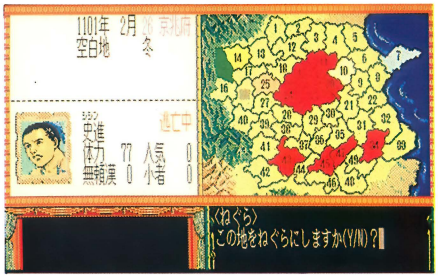
◆史進を選んで始めると、逃亡中の状態からスタートする。『三国志』の放浪と同じ状態だ



◆逃亡の途中で人物を誘って仲間にすることもできる。北方には仲間になってくれる人が多い



◆逃亡中の仲間は忠誠度が低く、ねぐらを定めるとすぐに去ってしまうので、集めるだけムダ



◆どこかにねぐらを定めなければ、このゲームは始まらない。26国あたりが適当だろう

初めの数年は開発・開墾に精を出そう

『三国志』と違って、空白地には金も食糧も落ちていないので、ひたすら国造りに励むしかない。開発は繁栄度を高めて収入を増やすし、開墾は肥沃度を高めて食糧の収穫を増やす。国数が多いせいか、よほど運が悪くなければ洪水にはあわないという感じなので、治水対策はやらなくてもいいみたいだ。

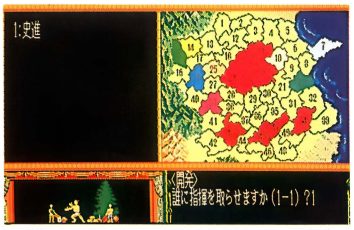
ところが、開発や開墾をやるには10の体力を使うので、あまり開発や開墾ばかりやっていると、体力がなくなって休養しなければならなくなる。

ところで、ときどき虎や狼などが出て住民を困らせる。これを退治すると人気が上がるんだけど、人気を上げておくことはあとで仲間を増やすのに役立つから、虎や狼が出たら是非退治しておきたい。しかし、ひとりで退治すると、怪我をして体力が減ったり、死ぬことすらある。小者（兵のこと）を雇えるだけの金か食糧があったら、ひとりでもいいから雇っておこう。仲間がいなければ金が減ることはないし、5人以上の小者がいなければ食糧が減ることもない。

また、ある程度体力がないと退治に出かけることができないから、常に体力は30以上くらいに保つようにしたい。

休養の取り方が大切。怠けても、働き過ぎてもいけないのだ。

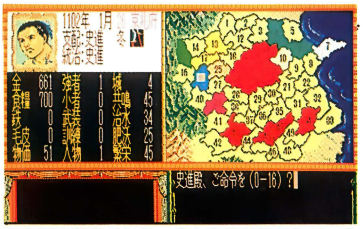
開発・開墾に精を出し、金と食糧を増やせば、このあとの仲間集め、戦闘がぐっと楽になる。ここはあせらずに時機を待とう。



○開発と開墾で繁栄と肥沃のパラメータを上げて、金と食糧を増やすことに努めよう



○体力が低くなると、疲れてなにもできなくなるので、休養しなければいけない



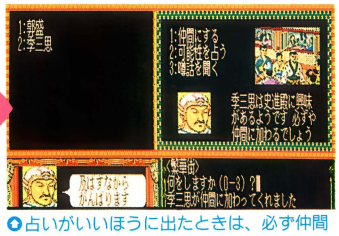
○1月に収穫があり、金と食糧が得られる。金がないことにはなにもできないのだ

小者を雇い仲間を捜し出す

占い

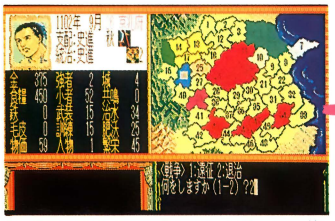


○繁華街でその国にいる人物を仲間にすることができる。結果を占うこともできるが

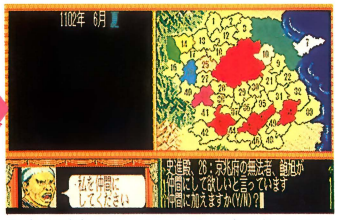


○占いがいいほうに出たときは、必ず仲間になってくれる。結局同じなんだけどね

人気



○狼や虎を退治すると人気が上がって、仲間になってくれる人が増えるんだ



○人気が高くなってくると、自ら仲間にして欲しいという者が増えてくる

1年か2年後の1月に金と食糧が増えるから、そうしたら軍備コマンドで小者を雇おう。強者（三国志の武将に相当）ひとりにつき100人の小者が雇える。ついでに言っておくと、強者ひとりにつき（自分は除く）月に2の金が減り（1年で24）、小者100人につき月に20の食糧（1年で240）を消費するんだ（後述の、仲間探しの旅先では、仲間のための小者を雇うのは、旅が終わってからにしたほうがいいだろう。金が足りなくなるかもしれないし、小者が増えるとひと月に消費する食糧も増えるからね）。

ちなみに、共鳴度を上げておくことは収穫の増加に効果があるから、住民に食糧を施すことも大切だ。食糧を施すことによって、より多くの食糧を得るということだ。

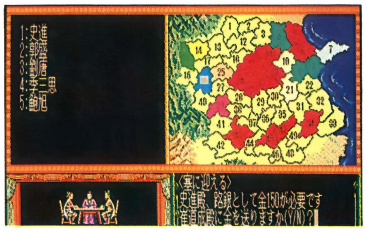
運が良ければ国造りをしている間に仲間にしてくれという者が出てくるけど、忠誠度を上げるための金がないうちは仲間にしないほうがいい。忠誠度を十分に上げるには、ひとりにつき、150～200くらいの金を2～3回に分けて施すといい。100 施せば

35～45くらい忠誠度が上がる。もちろん、プレイヤーの人気度で上下するが。

仲間になってくれる可能性のある人は、それぞれ職業を持っていて、職業によってその人の能力がある程度推測できる。例えば、無法者（これは職業じゃないね）や人夫は腕力が強いだろうし、学者や僧侶は知力が高いだろう。職人は技量が高いかもしれない。でも、酒屋とか若旦那（これも職業じゃない）、商人なんていうのは能力の見当がつかない。きっと大した能力は持っていないんだろう。

26国には許貫忠という学者がいて、この人は好漢（三国志の君主に相当するが高俅を除く）を除けばかなり知力が高いのだが、相当人気が高くならないと、仲間になってくれないんだ。一般に能力の高い人ほど人気が高くないと仲間になってくれない傾向がある。

他の好漢を外交交渉で仲間にすることもできるけど、金はかかるし、成功率は低いし、次第に交渉可能な好漢が減っていくのであまり役にたたないんだ。

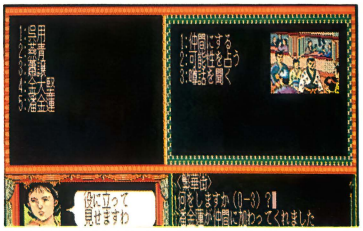


○外交コマンドで、7国の好漢、道成を仲間にすることができた。林冲も仲間にしたい！

何年かして金と食糧が十分に貯まったら仲間を捜しに旅に出よう。すでに仲間がいるのなら彼を留守番にすればいい。しかし、ひとりも仲間がいない場合は、まず留守番を連れて戻ること。せっかく造った国を他人に盗まれちゃたまらないからね。

留守番がいれば、7～8人くらいの仲間が集まるまで戻らないつもりで旅の準備をしよう。それだけの人数を集めて戻るには1年か2年くらいはかかる。

繁華街で噂話を聞くと、どこに仲間になってくれる人がいるかわかるので、聞いて回ることも大切だ。占いによって、仲間に入れられるかどうかを知ることもできるけれど、あんまり利用価値はないようだ。

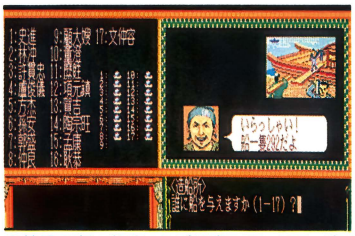


○女性も登場するのがゲームの特徴。もう少し美人に描いて欲しかったなぁ

仲間ができたら忠誠度を上げておこう。『三国志』みたいに引き抜かれることはないけれども、前にも言ったように忠誠度が低いと、心変わりしてどこかへ行ってしまうことがあるんだ。

もしかしたら『水滸伝』で一番重要なのが、この人集めかもしれない。いかに優秀な人材を集められるかが、その後のゲーム展開を左右してくる。時間をかけて根気よく強者を捜し出そう。

戦いの準備とねらいめの国



○技量の高い者がいれば製造コマンドで、府州によっては造船所で船を造ることができる

7～8人の強者を集めて小者も雇ったら、いよいよ戦争だ。と、その前に軍備を整えよう。といっても、金さえあれば簡単に武装度を上げることはできる。武器屋で金を払えば、それに見合った武器が備わる。しかし、武器だけではダメ。訓練も必要だ。武器に見合っただけの訓練をさせよう。

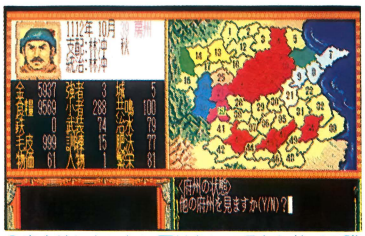
それよりも、船を持たない強者は川を渡れないから、船を買っておくことが大切だ。船が少ない状態で攻め込むと、川向こうの城は占領できないから、勝ち目がないんだ。もちろん、舵を扱えない強者では意味がないので、船を与えるときは注意しよう。もっとも、これから戦う戦場に川があるかどうかは、一度戦ってみないとわからないのだけれども……。



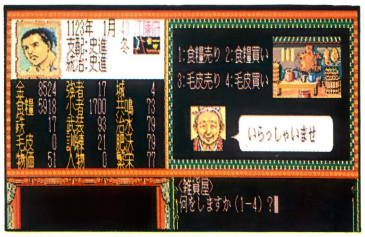
○武器を買うと武装度が高くなる。『三国志』と違って金さえあれば1回で最高値にできる

また、船を持っていても無事に川を渡れるとは限らない。船が沈んだりはしないけど、押し流されたり上陸に失敗したりすることがあるんだ。

どの国を狙うかも大きなポイント。空白地にはまるで魅力がないのに対して誰かが治めている国（『水滸伝』では府州という）



○空白地においしい国はない。それに比べて誰かが治めている府州はとてもおいしいのだ



○雑貨屋では食糧、毛皮を売り買いできる。食糧が余ったら売ってしまおう

はとてもおいしいから、2倍以上の兵力で攻め込もう。2国以上を治める好漢の府州に攻め込めば、敵は戦わずに退却してくれる。敵を追い出すだけでも収穫が大幅に増えるから、十分に意味があるんだ。

ただし、高俅の府州の近くに攻め込むときは、十分に軍備を強化しよう。



○ちょっとズルいけど、林冲が造った府州を大軍で攻めて奪い取ってしまった

戦闘シーンの注意点

戦闘シーンは『三国志』より難しいようだ。計略がないし、火計も誰にでもできるわけじゃない。城の防御力は『三国志』などより格段に大きい。『大戦略』の森より大きいかもしれないくらいだ。飛び道具が使えるようになったけど、敵も飛び道具が使えるときは、白兵戦（普通の攻撃）の方がいいみたい。城の防御力が大きいせいか、味方が飛び道具の攻撃を受けると10人も小者が減るのに、敵を飛び道具で攻撃してもせいぜい2人ぐらいしか減らないのだ。

一騎打ちというのもあって、『ジンギスカン』と違い、どの強者でも可能だけど、城にいる敵に対しては仕掛けられない。『三国志』では、君主は首を切るしかなかったけど、『水滸伝』では戦争（遠征）で好漢を捕らえたら、仲間にすることができる。戦争で捕らえた者を仲間にすると、初めから忠誠度が高い者も多くいるのがうれしい。

戦いに勝てばより優秀な人材が手に入るわけだ。ぜひとも勝ちたい！



守備側が先攻なので、火計だけで城を奪うのはとても難しい



戦闘に勝つと捕虜を仲間にすることができる。林冲などの好漢はぜひ仲間にしたい



飛び道具を使うと2ヘクス離れた敵を攻撃できる。でも、敵も飛び道具を使う場合、腕力があるならば白兵戦に持ち込んだほうがいい

国が大きくなると味方に悩まされる

困るのは、直轄地がないこと。本国以外は委任するしかなくて、完全に委任するか、内政に重点をおくか、勢力拡大に重点をおくかは選べるんだけど、コンピュータはやたらに空白地をとりたがる。

高俅の治める府州の隣を取ると、賄賂を要求されるし、賄賂を払えば攻め込まれないんだけど、賄賂を払えと命令しても、金がないために攻め込まれ、やられてしまう間の抜けた部下がいるんだ。そのくせ、高俅の国に対抗できるように多くの強者をおいておくと、空白地に追い出してしまう。

1つの府州が占領されると、その周りの府州も危険。高俅の治める府州の隣は属国にしないのが最善。そのためには、1つの府州にはひとりの強者しかおかないようにすればいい。ところが、本国で抱えることのできる強者の数には限界があるから（国の豊かさによって決まる）、強者が増えてくると、それを守るのが難しくなってくる。

戦争に勝ち領国が増えていけば人気も上がるから、仲間にしてくれという者が増えてくるだろう。その頃には金にも困らなくなっているから、高俅打倒の日も近い。

知っておきたい要人たち



史進は知力が低いのが欠点



林冲は腕力が大きいので、ぜひ仲間にしたい



計賞忠はとても知力が高い。仲間になりにくい



方杰も腕力の大きい者のひとり



孫安も比較的腕力が大きい。誰かに似ている？



顧大嫂は、女の中で最も腕力が強い



花栄は最も技量が高い人物だ



高俅を倒して宋の危機を救うのが目的



朱武はとても知力の高い強者だ



魯智深の腕力は最も高いのだ！

水にまつわる不思議な物語を紹介しよう

水龍士・II

海神の光琴（わたつみのひかりごと）

けっして大作ではないけれど、不思議なストーリーとグラフィックが印象深かった『水龍士』。その続編が早くも登場した。今回は攻略特集ということだが、このゲームに攻略というもの似合わない。とにかくそのストーリーをいっしょに楽しんでほしいのだ。

PC-8801シリーズ | 5D | 7800円
（VAシリーズ不可）
■発売元／ソフト屋しゃんばら
■発売中

あれから18年、新たな旅が始まる

プロローグ

1人の青年の力で、守護神である大水龍は復活し、ソルティア国に平和が訪れた。それから18年の歳月が流れ……。

そう、この『水龍士・II』は、前作『水龍士』から18年後の、同じソルティア国と周辺の海を舞台としたお話。

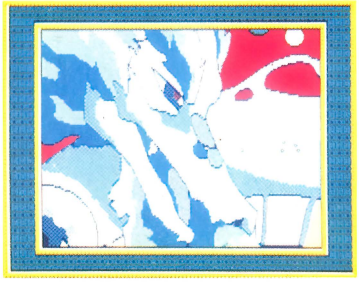
大水龍を復活させた水術士（ま、水に関する魔法使いみたいなもの）である青年、つまりプレイヤーは、大事な役回りであった癒し手（ま、看護婦さんね）のサーラと結婚。2人の間には一男一女が誕生。英雄であるこの水術士は、ソルティア国の王に推されるほどの尊敬を集めるが、「水術士は権力を持ってはいけない」という考えから王の座を断り、大水龍を祭る水蓮殿のあるシャルマの町でひっそりと暮らすことにした。そして月日は流れ大水龍復活から18年。生き残りの悪水生物がときたま悪さをするだけで、ソルティア国は平和だった。水術士の息子も立派な青年になったが、あれだけの水術使いの息子でありながら、水術はまったく使えなかった。一方妹のほうは母サーラの血を引き、一人前の癒し手になった。

そんなある日、息子は怪物に襲われるがどうにか退治し、不思議な水を手にした。その直後、大水龍は息子を呼び寄せこう言った。「お前の両親は人に役立つ素晴らしことをした。しかしお前はそれ以上のことをするだろう。それが何かはお前自身で探し出すのだ」。

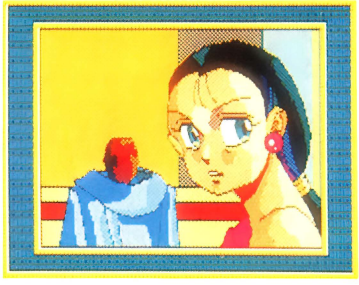
こうして息子は、心配する両親、妹をあとに旅に出るのだった。と、以上がゲーム前に流れるオープニングだ。プレイヤーはこの息子となり、まずはソルティア国を旅しながら〝目的〟を見出すことになる。

ゲーム自体の雰囲気や操作方法などは、前作『水龍士』と変わりはない。そのうえソルティア国のマップもほとんど変わっていないので、『水龍士』をやりこんだ人ならば、序盤はかなり楽だろう。

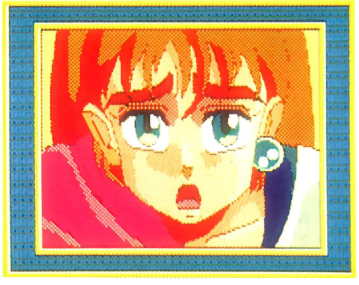
●息子を呼び寄せた大水龍様。「お前は両親よりも人々に役立つことをするだろう」と告げる



●旅立ちをすすめる両親。父は「嫁さんでもひっかけてこい」なんてこと言うが、母は心配顔



●「お兄ちゃん、私も連れていって／」この妹、本当に兄想い。連れていきたいが……



地上をめぐる。

まずはソルティア国を歩き回ってみよう。主人公は初めから両親にもらった剣を持ち、防具に身を包んでいる（う〜ん、過保護ノ）ので、途中、悪水生物の生き残りと戦っても、道や草原で出くわすやつらなら負けることはないだろう。なんか『水龍士』で苦しんだ人に申しわけないみたい。

いくつかある町を訪れてみると、やたら親切。う〜ん、これを親の七光りというのだろうか。

悪水生物と戦い、経験値を上げつつ町を巡り、人々との会話から情報を集めよう。なんといってもこの会話がおもしろいのだ。道端で会う人とは、ほんのあいさつ程度のことしか話さないけど、町中の人々は、必ず(かな？)何かしら知っている。会話からいろいろと興味深いことがわかるぞ。

そしてこの国の王、ロルアがいる町クーアンドラを訪れよう。

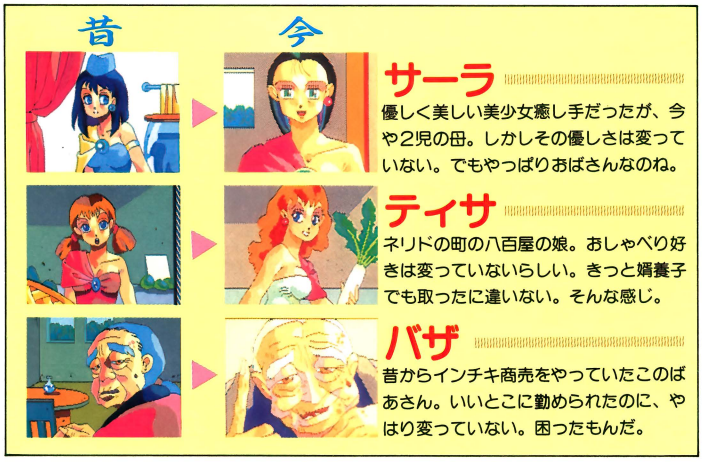




◘クーアンドラに城をかまえるロルア王。主人公のよき協力者になってくれる。ぜひ会うように

あの人はいま……

『水龍士・II』では、前作『水龍士』で出会った人々のうち、何人かと再会できる。もちろんみんな18歳も年をとっているわけだ。というワケでここでは昔(『水龍士』ね)と今の人物（なぜか女性ばっかり）を見比べてみよう。あの人はいま……、なんちゃって。



旅の目的が見えてきた

クーアンドラの水術工舎（水の研究所）では、主人公が旅立つ前に退治した乱水ガニから採取した水を調べ、意外なことがわかっていた。城の宝物庫にあった〝生水〟というものと同じだったのだ。

主人公がその水を手にすると、なんと光り始めた。水術士の使う霊水では反応しなかったのに……。そして生水が語り始めた。「願わくば、海神の神殿に、光を、呼び戻したまえ……」。海神？　水術士は、海との相性が悪く、近付くことがなかった。また、海には神を祭っているような国はないはずだ。しかし、大水龍も海のことを語っていた……。

◘主人公が生水の入ったビンを手にしたとたん、生水は輝きだし、そして語り始めるのだった



◘なんと乱水ガニの水と城の宝物庫にあった〝生水〟は同じだった。いったいこの生水とはなんなのか？

悪水生物の生き残り

『水龍士』ではあれだけ国を荒らしていた悪水生物も、『II』ではごくわずかしか登場しない。平地で出くわすやつらはどれも弱いが、まだ人の手が届かない山や砂漠地帯には、かなり手強い悪水生物が潜んでいる。レベル1、2では歯がたたないので注意しよう。どうやら『II』ではこの地上の悪水生物達、ほんの小手調べ、レベルアップのために存在するみたいだ。

◘『水龍士』で何度となくお目にかかった飛水。やはり『水龍士・II』でも一番弱い敵キャラだ





◘血水草。確かこいつの実には解毒作用があったはずだが。山に多く、ちょい強い

◘泥女は前にも増して色っぽくなった。ん〜ちょっと顔もキツイな。とっても強いので注意ノ



水龍士・II

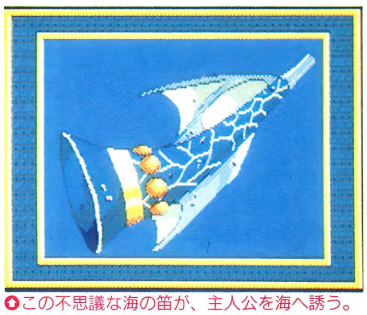
意外なドンデン返し!

また町を巡っていると、とある町で前に入れなかった建物に入れるようになっている。なぜなんだろう？　とにかく入ってみると、近くの海で拾われたという不思議な笛を渡されてしまった。

ん、これはドラクエなんかでよくある、吹くとなにかが起きる魔法の笛に違いない。しかし、〝吹く〟なんてコマンドはないし、使うこともできない。困った。

そこで、海に詳しい老人を訪れることにしたのだが……。

ところがこっからドンデン返し！　あれほど行きたくても行けなかった海に、突然行くことができてしまった！　しかし、水術すら使えない主人公は、海で溺れてしまい、あーこれまでか、やはりどうにかして水術を会得しなければいけなかったのか、と後悔をするのであった。



この不思議な海の笛が、主人公を海へ誘う。しかし使い方がわからず、老人に相談を……



ゲゲーッ、まさかこの人が悪人!?　主人公は海中にとり残され、溺れて気が遠くなる

そして海へ……

画面が暗くなったので、やはりゲームオーバーかとあきらめていたら、おぉ、女のコが表示されたぞ。おおぉ、上半身ハダカだ。おおおぉ、下半身は魚だ。おおおおぉ、なんと人魚じゃないか！　そうか、死ぬような目にあわないと話は進展しないわけなんだ。

人魚の名前は〝マーエ〟。なんとなく『水龍士』のときの（18年前の）〝サーラ〟の雰囲気があり、なにか重要な役どころじゃないかと思えるのだが。

こっから『水龍士』にはなかった、海の世界、海の物語が始まるのだ。

人魚、海魔族などなど、地上とは別の人々（?）、怪物との出会い、戦いが繰り広げられる。そしてそんな中でこのゲームの目的がはっきりとしてくるのだった。しかし謎は海のように広くて深い。そう簡単に話は進みそうにない。



溺れかけてた主人公を助ける人魚のマーエ。人魚が実在するとは！　この姿、いいね♡



海中ではマーエ以外の人魚や悪人（?）海魔族、その他もろもろの怪物と出会うだろう



ここまでで10分の1!?

発売元のソフト屋しゃんばらさんに聞いたところ、海に入ったところまででゲーム全体の10分の1（!?）とか。つまりこの『水龍士・II』、海からが本編なのだ。ひぇ〜、思った以上の超大作かもしれない。

マップ、グラフィック、メッセージも多くなり、ずっと奥行きが増している。その代わり、ゲームが大きくなったためにディスク4枚組みとなり、ゲームを中断してディスクの入れ換えをしなければならなくなったのは、ちょっと残念。

しかし、前作で問題となったところ、ゲームバランス（『水龍士』では初めからとんでもなく強いヤツが出てきて、やたら死んだ）、データセーブ（システムディスクに1箇所しかセーブできなかった）などが改良されて、ぐっとやりやすくなった。

独特の味を持つグラフィックと、それに合ったBGM。そして、なんといってもストーリー展開の魔訶不思議さがたまらない。ぜひともラストまで行ってみたいが、ん〜、先は長そうだ。

もしかしたら来月につづくかもしれない。

新作ソフトをドーンとまとめてチェック!!

GAMING WORLD

ゲーミング・ワールド

最近、"○○のパンコの意味がわからない"というハガキをもらいました。これはそのゲームをプレイした編集部員の熱中&オススメ度を示したもの。パコが最高で、それ以上押してあるときはそれだけ思い入れが深いってわけ。さて、今月は11年末発売されたら本のゲームをメインに紹介するぞ。

■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.48を見てください。



レイドック2……P.26
ゼビウス……P.27
パワーリーグ……P.28
信玄……P.29
シャティ……P.30

注意！

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

●Soft Flash……P.31
●ただ今移植進行中……P.32
●ゲームソフト売れ行きBEST10 P.45
●新作ソフト発売予定表……P.46

イラスト／みやさか　たかし

ハードの特性をいかしたシューティング！

レイドック2 LAST ATTACK

モニタープレゼント 1本

MSX2+専用 | 3.5DD | 6800円

■発売元／パナソフトセンター　■発売中



デモも美しーぞっ！

あちこちに、アニメーションデモが挿入されている。カッコいいぞ

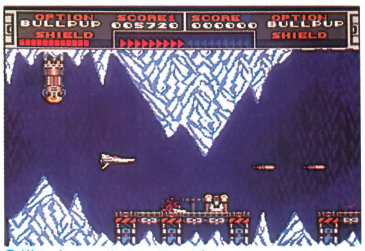
MSX2のハードが出るのと同時に『レイドック』が発売されたときのように、MSX2+が発売と聞いて、「ん、もしかして……」とか思っていたら、やっぱり出ました。2+専用ソフト『レイドック2』だ。

愛機ストーミーガンナー2に乗り込み、敵機をバキバキにやっつけていくシューティングゲーム。ただ、このテのシューティングにしてはめずらしく、「レベル」の概念がある。敵をいっぱい破壊していき、高得点をあげれば、レベルがあがって数々のオプションウエポンが使えるようになるのだ。前作と違い、戦闘中でも選択できるようになったのでうれしいね。

また、前作と大きく変わったところは、横スクロール面があり、さらに最大12画面分ほどの超デカキャラが出てきたりすることだ。これはまさにMSX2+ならでは！と言えよう。2人同時プレイで遊べば、さらにエキサイト！　ちょっとムズいが、腕に自信のあるMSX2+ユーザーは挑戦する価値あり。



縦スクロールでも、いきなり斜めスクロールするぞ！



横スクロールのステージのほうがムズい。パターンを覚えて前進あるのみ！



これが超巨大戦艦サドンデス！　なんと12画面分もあるのだっ！

オプションウエポンを使え！

レベルアップすれば、オプションウエポンが増えていくぞ。これらの武器をうまく使えば（とくに縦スクロールステージでは重要）、最終面クリアも夢ではない！



TORA
前方に、貫通力のあるレーザーを発射！わりと使える。



BULLPUP
前方に地上用ミサイルを発射する。最初から装備されている。



MINE
前方に2発の空中機雷を発射。一番役に立たない。



DOUBLE
左右に地上用ミサイルを発射。エリア4あたりで大活躍！



ALPHA
前方に2発のバルカンを放射状に発射。広範囲に攻撃できる。



CONDOR
前方に地上用自動照準ミサイルを発射。思うように当たらず。



MERRY
進行方向にバルカンを発射。合体時なら便利な武器だ。



FIRE
前方に熱光弾を発射。縦スクロール時にオススメ。



B-ADEN
後方にバルカンを発射。横スクロール時なら、まあ便利。



KILLER
シールドを張りダメージを半減させるが、その間攻撃できない。



ゲーマーの談話室

「これってムズかしすぎない？」「撃ちまくるカイカン……というより、避けまくるスリルというか……」「まともにプレイして、エリア1クリアした人って編集部にいる？」「このムズさがたまらんとゆーひとむきね」

優優優優優

さらにパワーアップして帰って来た!!

XEVIOUS ファードラウト サーガ伝説 (ゼビウス)

モニタープレゼント 3本

MSX2 | ROM | 6800円
■発売元／ナムコ ■発売中



◘まずは、自機のセレクト。あまり性能がいい機体を選ぶと点数による1UPが難しくなるぞ

今までで1番のデキ!?

数年前、ゲーセンで大流行し、第2次アーケードゲーム革命の花形（？）的存在（第1次は『スペースインベーダー』)だった『ゼビウス』が、MSX に移植された。

『ゼビウス』といえば、PC-6001から始まり、ファミリーコンピュータ、X68000まで、ありとあらゆる機種に移植されたことはもうおなじみであろう。なかには、ハードの限界や色数の制限などでアーケード版とはかけ離れたものもあったが、このMSX 2版ではスクロール、キャラクタパターン、色数などかなりオリジナルに近く再現されている。とくに地上に敷設されているゾルバクや、地下に隠されているソルの位置などは、アーケード版と同じ。一部の機種には無かったナスカの地上絵や、ジェミニ誘導などの高等テクニックなども用意されていて、移植機種の中では一番の出来である。



◘SCRAMBLEモードにも用意されてるSフラッグ。固定位置なので場所を覚えておこう



◘らせん状に弾を発射する中キャラ。弾を避け、まわりこんでザッパーを連射しろ



◘新登場ガウルザンジェネシス。発射口を狙えばアイテムが出現するぞ



◘これが、ブラックソルバルウ。連射攻撃してくるので自機を左右に振らしブラスターを撃て

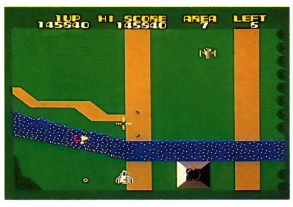
新しいゼビウスだ!!

MSX 2版『セビウス』には、2つのゲームが用意されている。1つは今までのアーケード版を忠実に再現したRECONモード。そしてもう1つが、MSX 2版オリジナルの、SCRAMBLEモードだ。このSCRAMBLEモードはゼビウス軍との戦いから数年後という設定。マップなどの基本形態は前のままだが、敵ゼビウス軍の攻撃パターンが複雑になり、ゲームクリアはもとよりエリアクリアさえ困難になった。そこで、SCRAMBLEモードの簡単な攻略ポイントをチェック!!

まず、全エリア通していえることは、ゼビウス軍の飛行パターンをよく見切ることだ。後ろからいきなり飛行してきては3方向に弾を発射して逃げていくヤツや、接近しては、体当たりするキャラもいる。そのほか地上に敷設される敵施設の位置を把握しておくのも攻略のポイント。このモードでは、ピラミッドなどの地上施設を破壊するとパワーアップアイテムが出現するので、バンバン取ろう。それから地上物といえば、



◘これも中キャラ。飛ばしてくるバリアみたいなやつは破壊不可能だ



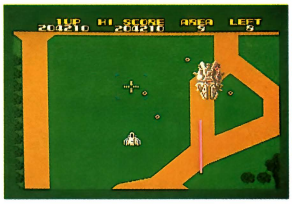
◘これが、Lフラッグ。自機をパワーアップさせてくれる便利なキャラ

自機を1UPさせる大事な隠れキャラ、スペシャルフラッグも忘れずに。自機が増えるかどうかで、後半の戦況が大きく左右されるぞ。地下に眠るソル（隠れキャラ）を出して高得点を取り、点数で機数を増やすのもひとつの方法だろう。

あとは、エリアによって違う個性的な攻撃方法、動きを持つ中キャラ（らせん状に弾やレーザーを発射する）のパターンを把握しておけばベスト！　全16エリアをクリアすると、エンディングもあるのだ。



◘横に回転しながら飛んでくるバキュラは、数回の攻撃で破壊可能



◘この敵には、ビームがとぎれた瞬間、ブラスターを連射すれば、倒せる



◘高速で後方より飛来し、ビームを放って逃げるキャラ。ここは、攻撃せず逃げるほうがいい

ゲーマーの談話室

「今さら『ゼビウス』って思ってたけど、このSCRAMBLEモードは遊べるね」「逆に、RECONモードは、オリジナル版に忠実なのがうれしい」「色やスクロールの美しさはMSX2ならでは」「さすがナムコ！」

優 優 優 優 優 優

待望の野球ゲーム、X68Kで開幕！

パワーリーグ

モニタープレゼント3本

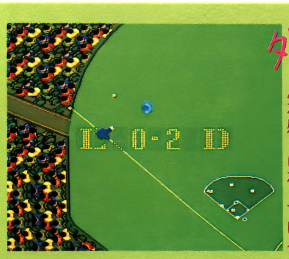
X68000シリーズ | 5HD | 7800円

■発売元／ハドソン　■発売中

昨年のプロ野球は、劇的な西武の優勝で幕を閉じ、南海・阪急の身売り、王監督の解任などなどストーブリーグも話題が尽きない。それに合わせたのかどうか知らないが、各ソフトハウスから野球ゲームが続々と発売された。なかでも、この『パワーリーグ』は、話題性（X68000初の参加型野球）も、知名度（PC Engineからの移植）もあるだけに期待も大きい。肝心の出来のほうはというと、これがまたバッチリ！ グラフィックはキレイだし、球や野手の動きもスムーズ。それに、審判が「アウト」「セーフ」ってしゃべってくれちゃう（声の主は高橋名人だって！）。さすがX68K、野球をやらせりゃ日本一だ。

ゲームの仕様はPC Engineと同じだけど、知らない人のために一応説明しておこう。2人で対戦する〝VSモード〟、1人プレイの〝オープンモード〟、勝ち抜きリーグ戦の〝ペナントモード〟、コンピュータ同士の試合を観戦する〝ウォッチモード〟に、先発オーダーの変更をする〝エディットモード〟と5つのモードが選べる親切設計。さらに〝ペナントモード〟では、相手球団に勝つとパスワードが出るので、それを利用すれば優勝の二文字も決して夢ではないのだ。試合後は、その結果を伝えてくれるスポーツニュースで余韻にひたるのも悪くない。というわけで最後に一言。とにかく、おもしろい野球ソフトは大歓迎だ。

外野

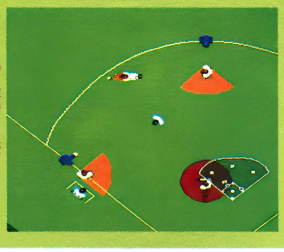


お客さんイッパイ入ってるなぁ。外野はこんな感じになっている



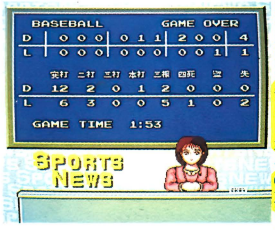
これが通常のプレイ画面。いちばんスタンダードなアングルじゃないかな。注目はユニホーム。やっぱX68Kは偉大だ

内野



必死に飛びついたが惜しくも及ばず……。三塁の審判にも注目！

スポーツニュース



キレイな女性アナによって試合結果が伝えられるのだ♡

こんな演出が試合を盛り上げる

でかいタマ!?



高〜いフライを打ち上げるとこのとおり。迫力あるよなぁ〜

ホームラン



ホームランを打つと、応援団が旗を振ってお出向え。バンザーイ！

デッドボール



ほんと〜にイタそうな死球場面。伝わってくるネ

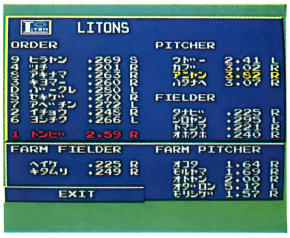
●12球団からチーム選び



12球団の中からチーム選び。オープンモードでは相手も選ぶことができる

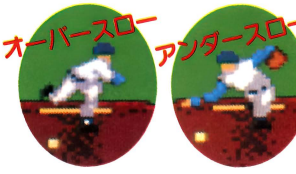
（左上から）ジージャンズ、ドラムス、カーク、ストローズ、ホールズ、タイヤーズ、（左下）ライトンズ、ブレーズ、ファイバーズ、ホープス、オリバーズ、バッファーズ、以上12球団

●オーダー変更も思いのまま



一軍と二軍の入れ替えやオーダーの変更が容易にできる。これはうれしいネ

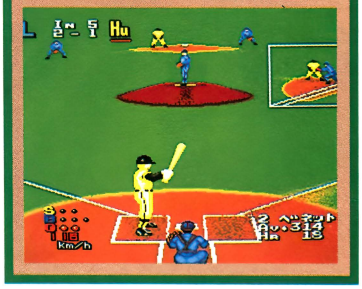
●投手もイロイロいるぞ



左の下手投げは、とにかく打ちにくい。慣れが必要だなぁ

まだ見ぬ強豪 ヒューピーズ HuBEES

ペナントモードでリーグ優勝を果たし、日本シリーズにも勝つと、幻の球団「ヒューピーズ」との対決になる。ウワサによると、かなりの強豪チームらしい。これに勝ってこそ真のNo.1だ！



ゲーマーの談話室

「遊ぶならやっぱりVSモードがイイね」「そうそう、理屈なく楽しめるからね」「操作性はPC Engineのほうがいい気がするな」「けどとくに気になるほどではなく、グラフィックや音ではこっちの勝ちだよ」

優 優 優 優 優 優 優

城攻略で天下をねらえ！
戦国最強軍団 信玄

モニタープレゼント 3本

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD、5DD | 7800円
■発売元／ソフトプラン ■発売中



◎上杉謙信は軍略の天才。家臣に目立つ武将はいないが信玄の宿敵といえる



◎北条氏康も曲者。信玄、謙信との長年の抗争は関東三国志ともいわれる

京を目指せ

今までの戦国時代をあつかったSLGにはなかった（唯一『信長の野望・戦国群雄伝』にはある）家臣を中心としたいろいろな武将が登場するという要素（大名の出てくるものはあった）を取り入れているのがこのゲームの特徴だ。これは98ソフトでは初めての試みである。

ゲームは、上杉謙信と川中島で壮絶な戦いを繰り広げた1561年（永禄4年）から始まる。信玄（プレイヤー）には2つの大きな目的がある。1つは、西の雄、織田信長の本拠地である尾張・清洲城を奪い、宿敵信長を倒すこと。もう1つは信玄の長年の夢でもある京への上洛だ。どちらも一朝一夕にできるものではない。まわりの城を取り、国力を増すことが大切だ。

倒せ信長！

このゲームには108人もの武将が出てくる。これをうまく使わなければ天下統一など夢のまた夢。まず第一に武将を育てることが大切だ。たとえば何人かの武将を集中的に、戦闘のプロとして育ててみるのもいいだろう。これなら合戦の前に将交替しておけば、いつも強力な武将で有利に戦いを進めることができる。その候補としては山本勘助、馬場信房、山県昌景がおすすめだ。弱い敵が多いところは能力を上げるのにまさにうってつけ。大兵で押しまくれば、あっという間に最強武将の誕生だ。



◎これが武田家の家臣たちだ。息子の勝頼、弟の信廉を始め馬場信房や高坂弾正など武田二十四将の中の有名な人物はすべて登場する。武田信玄が大好きな人ならこういった名将達を見るとワクワクしてくるね



◎最大にして最後の強敵となるだろう織田信長。その家臣には木下秀吉こと後の豊臣秀吉も入っているのだ

野戦か籠城か

合戦になると守備側は野戦か籠城かを選択する。野戦を選ぶと次に陣形を選ばなければならない。ここでは、有名な「鶴翼の陣」や「車懸の陣」などのほかに、自分でオリジナルの陣形を組むことができるのだ。また、その陣形は記録しておくことができるので、次の合戦からは、いつでも使えるようになる。籠城は、兵が少ないとき便利だが、兵の士気や武将の統率力が下がるので注意しよう。

このほかに、「天候」の要素があり、雨のときは鉄砲が打てなかったり、霧で敵の姿が見えないなど、かなりリアル。戦いに圧勝すれば兵がふえることもあるのだ。



◎対陣した敵には得意の「鶴翼の陣」を布いた。この程度の敵は一蹴り！



◎メイン画面。赤いのが甲斐・信濃の武田信玄だ。忠臣馬場信房がみえる

城VS城が新しい

今までのSLGはほとんど国単位の戦いだったが、この『信玄』では城単位の戦いになっている。それもすべて実際に存在した城なので、よりリアルでのめりこめる。史実でも武田信玄は西上野や遠江の半分を領国にしていることから、国単位よりも城単位のほうが正確にシミュレートしているといえるだろう。

ゲーム中、城と城の間は道のあるところしか兵を動かすことができない。そこで、これを補うためにあるのが「送金」コマンドである。これで、海津城での戦いのときには、本国から送金させ、現地で兵を調達することができるのだ。これなら金さえあれば、一気に大兵を生み出すこともできる。

このゲームでは必ず本拠地に大大名がいなければならないようになっているので、他国を滅ぼすには本拠地をねらうことが重要なポイントだ。



◎行軍フェイズにはどこの城と通じているか表示される。つつじヶ崎館からはいくつも道がのびている

ゲーマーの談話室

「この時代をあつかったSLGっていえば光栄って思ってたけど、これは結構おもしろい」「いろんな新しい試みが、かなり成功しているね」「98のSLGファンは必見!!」「城シリーズとして西日本編も出るぞ」

優 優 優 優 優 優

NOVEL（ノヴェル）気分でアドベンチャー！

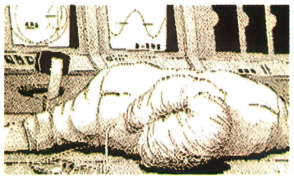
CHATTY（シャティ）

モニタープレゼント3本

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 8800円
■発売元／システムサコム ■発売中

小説を読む感覚でゲームするノヴェル・ウェアシリーズの最新作。恋人アリシアに彼女の父デロガ博士を殺した犯人と思われたジュリアス・リンチが、真犯人を追って惑星レンボゼンドに着いたところからゲームは始まる。一応の目的は決まっているものの、このあとの展開はプレイヤーしだい。必ずしも目的を達成しようとしなくてもいいし、もちろんエンディング（十数種類ある）もこれが正解というものはない。大事なことはプレイヤーが主人公としてどういう生きかたをするか、ということ。早解きなんてまったく意味がないのだ。


エンディングの1つ。これは良い終わりかたをしたほうかな……？


リンチが意識を失ってるうちに、デロガ博士が殺されてしまった


アリシアはリンチの恋人で、デロガ博士の娘なのだ


惑星レンボゼンドで見つけた死体。何かありそう、いろいろと探してみよう

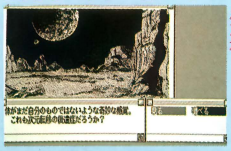
ノヴェルジェネレーターという、自分がプレイした内容をもとに小説を作ってくれるという機能までついている、まったく新しい感覚のAVGだぞ。


謎の女性シャティヨーン。エスパーらしく、リンチにテレパシーで助けを求めてくる

好みに合わせて選べる！

よりゲームを楽しむために、いろいろな機能が用意されている（下にあげたのはその一部）。自分がプレイしやすい画面を作ろう。

200ラインモード


400ラインモードのときより漢字が読みにくいのが欠点だね

カラーモード


モノクロ画面にあきたらカラー変更。アナログとデジタルの2つある

縦書きモード


縦書きのほうが見やすいって人は、このモードでやってみては？

ウィンドウ表示


各ウィンドウの大きさ、優先順位（どのウィンドウを一番手前にもってくるか）を決めることだってできる

ストーリー 物語の中心はセテカの町

ストーリーの中心になる〝セテカの町〟で行くことのできる場所はこんなにある。もちろんこれらすべてに行ってみる必要はないし、ストーリーによっては出てこない場所だってあるのだ。




宇宙港に入ろうと思ったら検問だ。何があったのかな？


メガポリスへの道のりは長い。途中でガス欠になることも……


セテカの町の英雄で、町の人々からは伯爵と呼ばれる、シャイヤ・カーンの城。ちょっとやそっとじゃ入れないよ

ゲーマーの談話室

「グラフィックを大きくしたら文章が隠れてしまった」「主役は文章だからね」「機能にも凝ってるしゲーム自体もなかなかおもしろい」「1回のプレイ時間が短いから何度でも楽しめる」「ゲームブックみたいな感じ」

優 優 優 優 優 優

※画面は開発中のものです。なお、とくに表示のないものはすべて400ラインモードの画面です。

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開発中のものです

このコーナーも、もう2月に発売される新作を紹介する時期になってしまった。昨年末発売される予定だったゲームは、はたして無事出たのだろうか……気になる今日このごろである。さて、今回はコナミの新作3本と、発売が延びてしまった『ガルフォース』を紹介。

電脳将棋

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 9800円

■発売元／コナミ
■発売中

コナミ初の98用ソフトは、なんと将棋。コンピュータの強さを自由に設定できるのはもちろん、棋譜のセーブ・ロード、「待った」機能など、なかなか本格的だ。また、コンピュータの思考時間を制限できたり





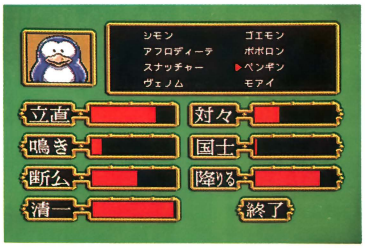
（無制限にすると、やはり長考する）、ヒント機能（次に打つべき手を指南してくれる）もある。電話回線を利用して、遠く離れた人とも通信対局が可能だ。

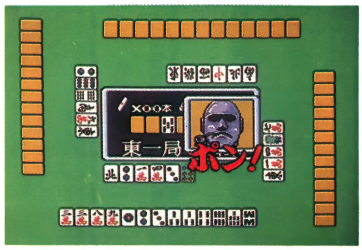
牌（ハイ）の魔術師

MSX2 | ROM | 5800円

■発売元／コナミ
■発売予定／2月中旬

コナミの人気キャラ8人と対戦できる楽しい麻雀ゲームだぞ。ルール設定や対戦相手を選択できるのはもちろん、なんと！対戦相手の性格設定ができちゃうのだ。それぞれのキャラにあった性格にすると、妙にリアリティある打ちかたをしたりして。





もちろん音声出力もバッチリ。ちゃんと8人それぞれの声が違っていて感心。ペンギンの〝リーチ〟はかわいいけど、ヴェノムの〝ロン〟はにくったらしいのだ。麻雀自体はとっても正統派。強さは中級ってところかな？　楽しめる麻雀ソフトの1本。

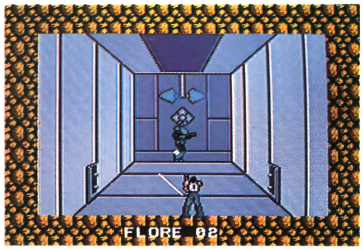
魂斗羅（コントラ）

MSX2 | ROM | 5800円

■発売元／コナミ
■発売予定／2月下旬

アーケード版、ファミコン版と移植され人気を呼んだ『魂斗羅』が、MSX2でも登場。MSXオリジナルキャラステージを含めて全19ステージ。武器も前後に弾の出るリアガンが加わり（全部で5種類）、さらに3段階のレベルパワーアップ（走る速度やジャンプの高さ）が設定されるなど、MSX版オリジナルの部分がいろいろと付け加えられる予定だ。





人類滅亡をたくらむ〝レッドファルコン〟を壊滅するため、バリバリのアクションが繰り広げられる!!

ガルフォース 怒濤のカオス

X68000シリーズ | 5HD | 7800円

■発売元／スキャップトラスト
■発売予定／2月

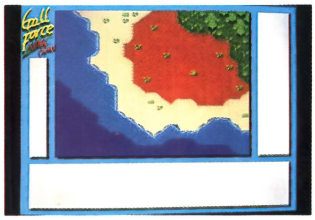
またまた発売が延びてしまったこのゲーム。今度こそ大丈夫だと思うけれど、とりあえず開発中の画面をお見せしよう。





主人公の7人の女のコたちは、惑星カオスを確保するため派遣されるが、その裏にはある計画が仕組まれていた。敵を倒し、いろんな情報を入手するうちに、彼女たちはそのことに気づくが……。

キャラクター・トーキング・システムという、情況や展開に合わせて各キャラが個



性的な会話をする新しい試みに挑戦したRPG。ゲームに行きづまったときも、このシステムによりヒントが聞けるぞ。

ただ今移植進行中!!

昨年の新作ラッシュに押されて、移植のほうはどうやら今年の春ごろにドッと出そうな気配。とはいえ、X68000版の移植の多さと質の良さを見逃すのはちょっともったいない！ということで、今月は数あるX68Kの移植のなかから2本紹介しよう。ほかにも、気になるMSX版への移植ものなどいろいろあったが、まだ画面を見せてもらえなかった。残念……。

第4のユニット1・2

X68000シリーズ | 5HD | 各7600円 ■発売元／データウエスト ■発売中

美少女バイオニック・ソルジャーのブロウィンが活躍するAVG『第4のユニット』がX68000でも楽しめることになった。続編の『～2』も少し遅れて発売中だ。



これは『～1』のほう。ちなみにHソフトではない



同じく『～1』から。漢字表示なので読みやすいね

X68000のためにグラフィックがすべて描き直され、セル画のようなタッチの絵になり、アニメAVGの雰囲気。

ゲーム進行や操作方法は他機種のものとほとんど同じだが、反応が速いのでスイスイと進められる。

マウスに対応していないのがちと残念。



これは『～2』の戦闘シーン。背景が不思議



68版はセル画のようなグラフィックに変わった



同じく『～2』のクライマックス。難解なゲームではないので、初心者も気軽に楽しめるよ

ボスコニアン

X68000シリーズ | 5HD | 6800円
■発売元／電波新聞社 ■発売中

ナムコのスペース・シューティングゲーム『ボスコニアン』が、アーケード版の登場から7年目にして、なんとX68000版で突然発売。8方向スクロールする宇宙空間で敵の基地をすべて破壊（面によって、数や配置が違う）すれば1面クリアという、撃ちまくるだけの痛快シューティングだ。

X68K版は、ただ移植しただけではおもしろくない！ということで、オリジナルの雰囲気を壊さない程度にアレンジしてある。パワーアップユニットとして3ウェイ・バルカンが装備でき、うれしいことにBGMがついているのだ。とくに、このBGMは必聴！　ドラムやオーケストラヒット（〝ジャン〟とかいう音）をサンプリング音源で同期させて、ガンガンにならしているのだ。X68KのPCMはハード的に音程がつけられないことを考えると、これはとってもスゴいことなのだ。

もちろん、オリジナルのアーケード版もできるので、これならレトロファンも大満足の出来だね。



これがX68K『ボスコニアン』。見た目はあまり変わらないが、武器が3ウェイ・バルカンとなっている



これはアーケード版まんまの『ボスコニアン』だ。爆発パターンがリアルになっているほかは、本当にまんまだ



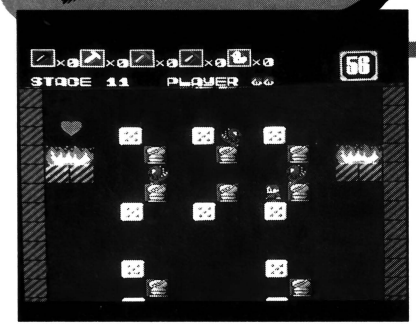
もちろん、BGMモードもあり！　これがまたノリのいいBGMなのよねっ！　作曲はおなじみYK－2氏

タイニーゲームジョッキー

クインプル

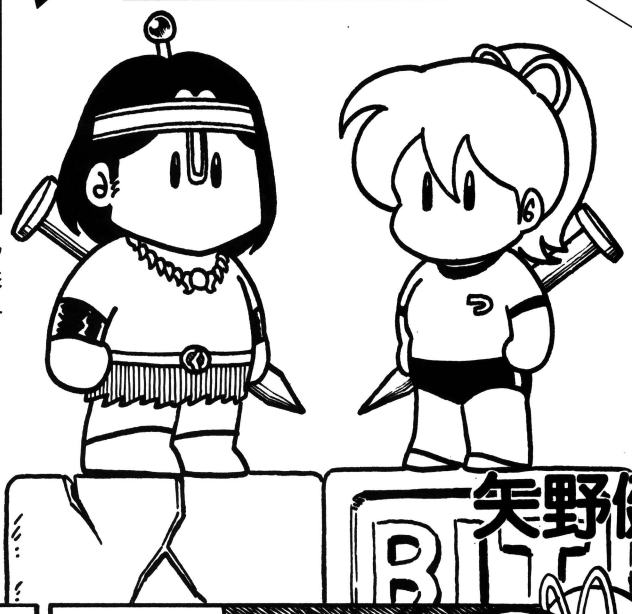
モニタープレゼント5本

MSX2	3.5DD、ROM	5800円	■発売元／BIT²	■発売中



きゃあっ／　扉絵の名無し子ちゃんとコナンがかあいい♡　こんな人形あったらほしいっ／……というわけで、今回は、クインプルを使うというアイディアが光る超難解パズルアクション『クインプル』を紹介しよう／

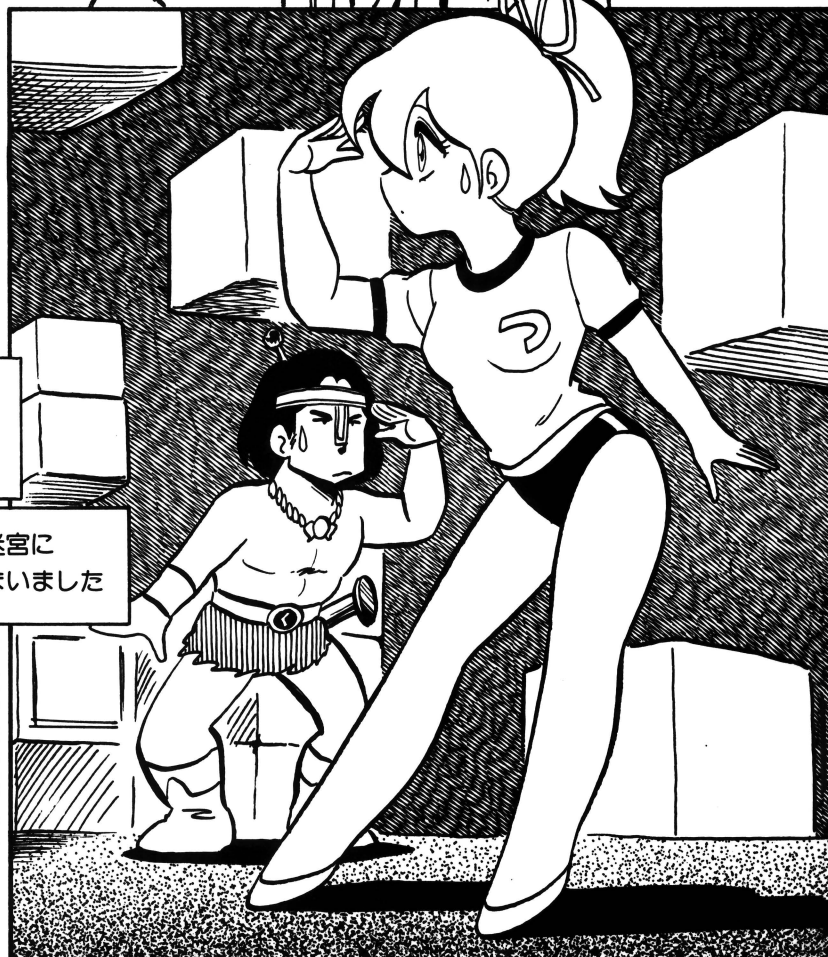




矢野健太郎





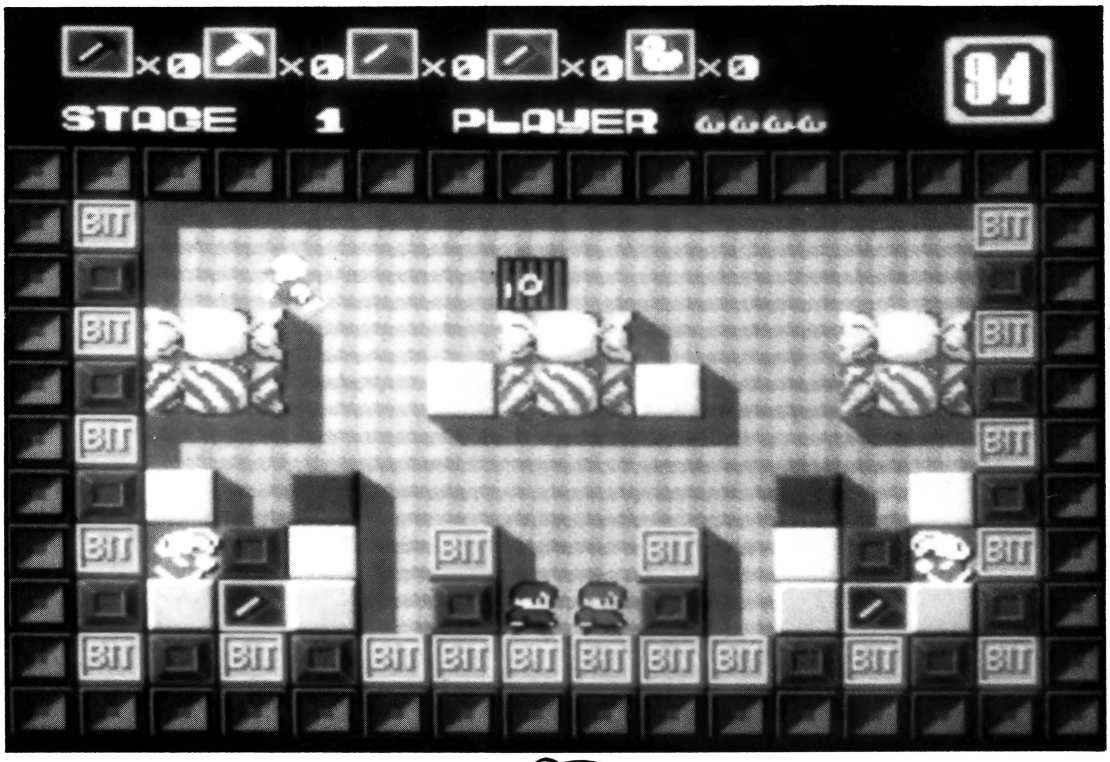


クインプル
ツウィンプルよ
おまえたちが
定められた時間内に
この迷宮を脱出できれば

ほっほっほ

おまえたちの罪は
許してやろう
だが　それが
できないときは
おまえたちを
カエルに変えてしまうぞ

わー！ ひでー
神様オーボー



……というわけで
『ロードランナー』や
『ボンバーマン』
『バブルボブル』などの
パズルアクションが好きな
人にはおススメの
キャラクタがかわいい
『クインプル』でした

1人プレイ・2人プレイ
どちらでもOKよ

こらこら！

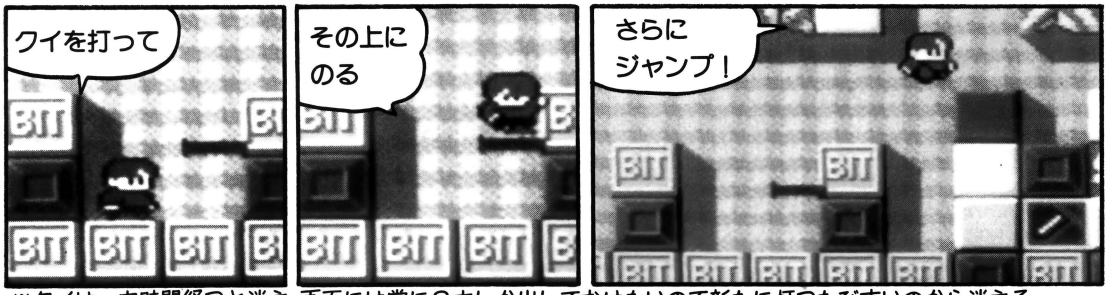
そーやって
ゴマ化しても
状況は変わらない！

BGMがねー
FMパックがなくても
十分聞けるくらい
デキが良いし
(もちろん あれば
もっとキレイよ)

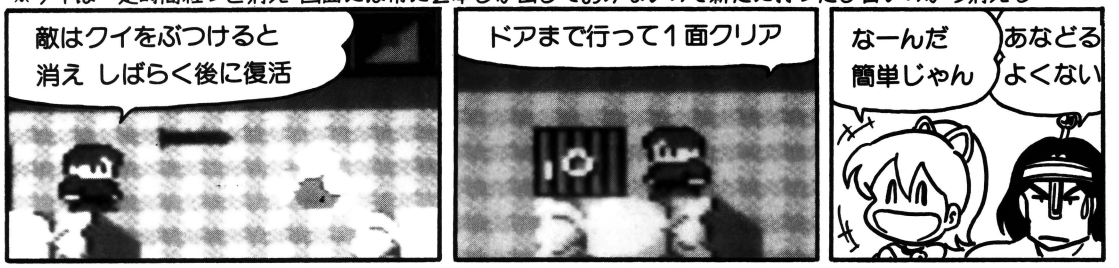
FMパックを使えば
いちいちセーブ操作を
しなくても進んだ面が
記録されるの

でも　やり直した場合は
手に入れたアイテムはみんな
消えちゃうのがちょっと残念ね

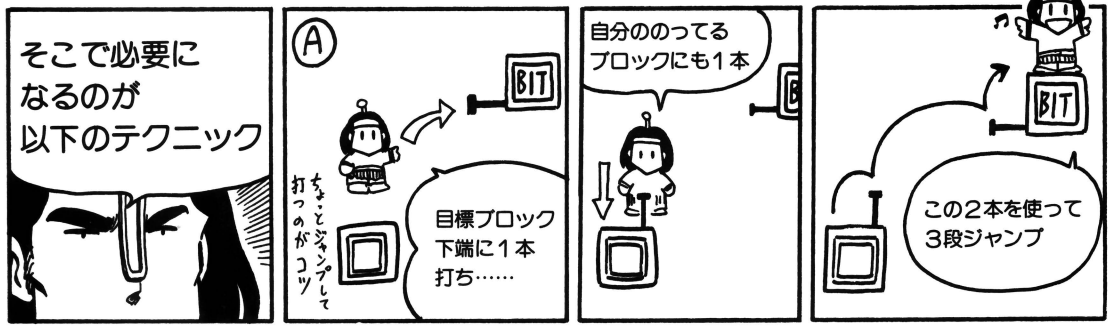
いーから 早く
はじめるよい



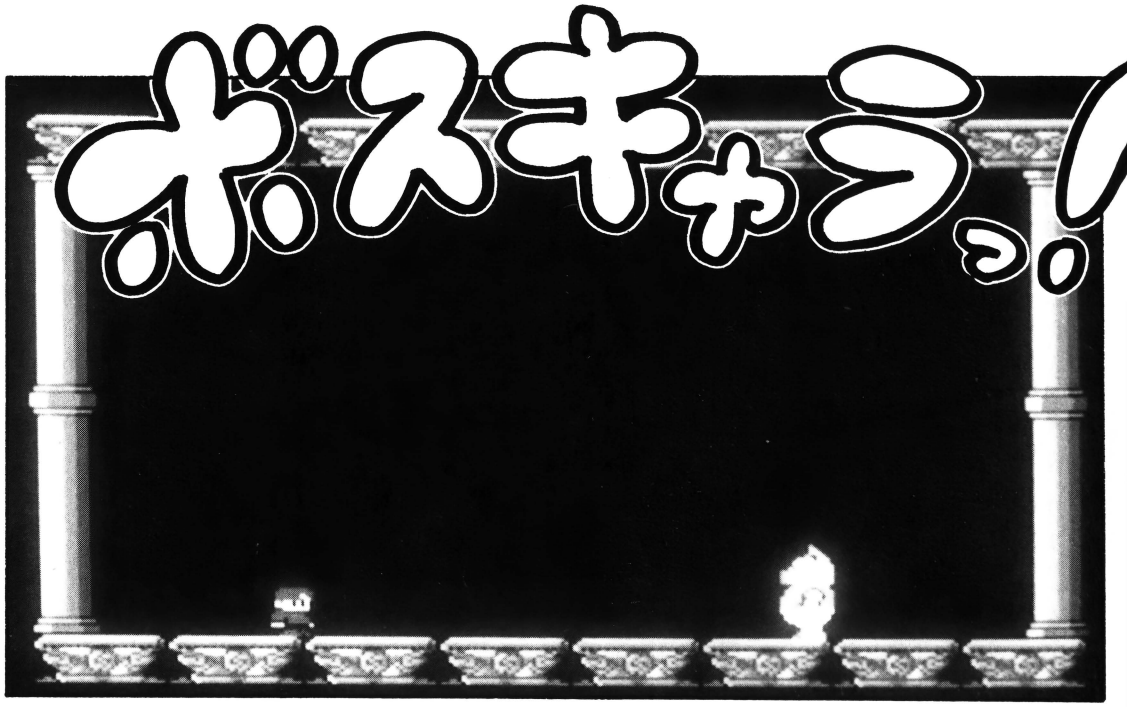
※クイは一定時間経つと消え 画面には常に2本しか出しておけないので新たに打つたび古いのから消える



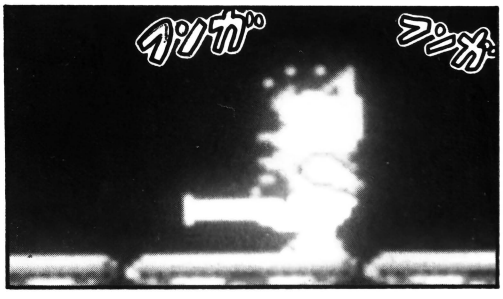


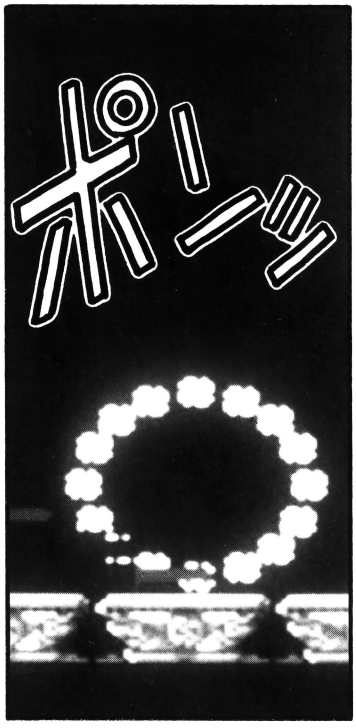


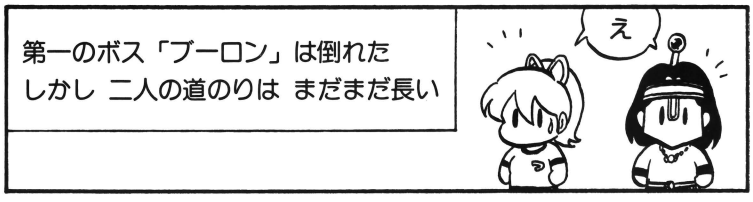


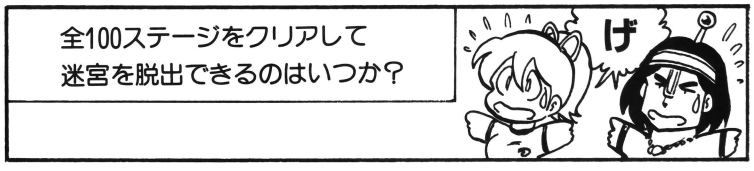

ボスキャラ！！


ずっこけてる場合
ない！
弱点攻撃する


ブンガ
ブンガ


ポーン


第一のボス「ブーロン」は倒れた
しかし 二人の道のりは まだまだ長い
え


全100ステージをクリアして
迷宮を脱出できるのはいつか？
げ


その日まで がんばれ
クインプル！
ツウィンプル
あ
死んだ

アイちゃん
コムちゃんの

ゲーム♡プレイング♡ COMIC ♡

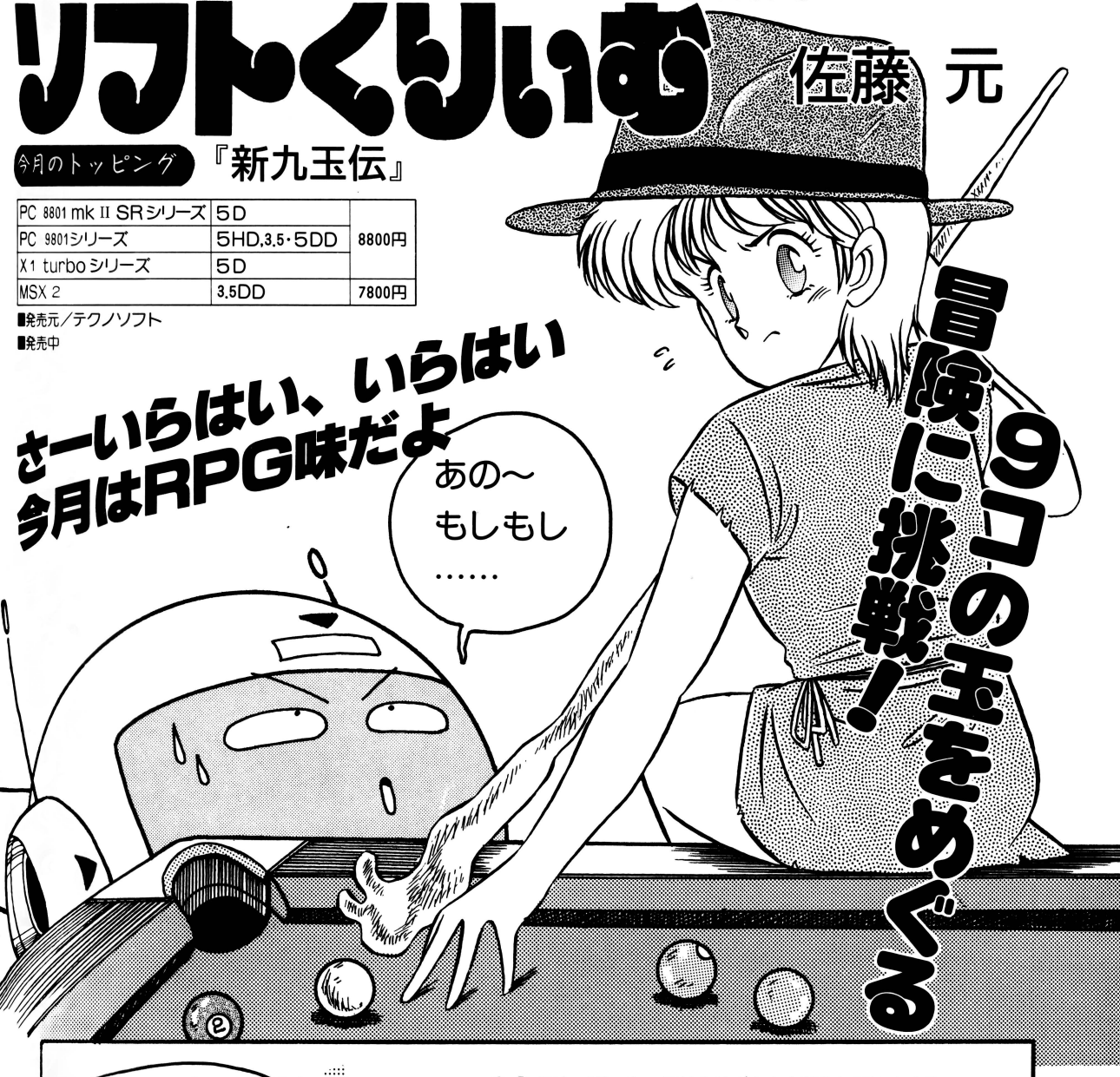
ソフトくりぃむ

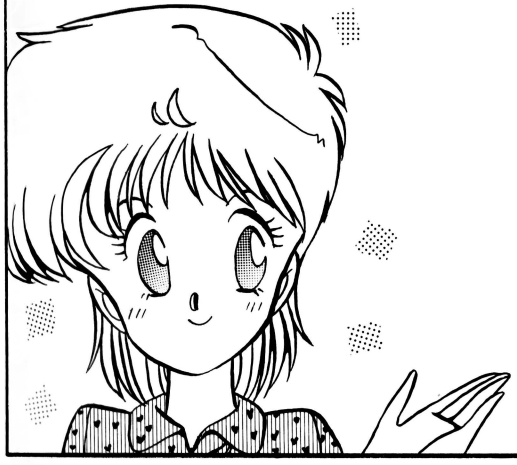
佐藤 元

今月のトッピング 『新九玉伝』

PC 8801 mk II SRシリーズ	5D	8800円
PC 9801シリーズ	5HD,3.5・5DD	
X1 turboシリーズ	5D	
MSX 2	3.5DD	7800円

■発売元／テクノソフト
■発売中





●「ソフトくりぃむ」ではおハガキを大募集しています♡
ハガキに、アイちゃんコムちゃんにプレイしてほしいゲーム（P46〜47の発売予定表のなかで、発売中のものか、3月8日までに発売予定のもの）の名前と、住所・氏名・年齢・職業（学年）を書いて下記のあて先まで送ってね。このコーナーや元先生への、意見、希望、などもまってるヨ！　楽しいハガキはマンガの中でドンドン紹介しちゃうからね。ハガキをくれた人には、○採用になったゲームに投票してくれた人の中から抽選で3名の方にそのソフトを、○ハガキが採用された人の中から元先生が選んだ3名の方に直筆色紙＋テクポリ特製ピクチャーディスクを、○ハガキをくれた人全員の中から抽選で10名の方にテクポリ特製ピクチャーディスクを、それぞれプレゼントしまーす。あて先：〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM テクノポリス編集部　ソフトくりぃむ係まで。今月の締め切りは2月8日、発表は4月号です。


え…
〝新九玉伝〟って
いうゲームなの?
じゃ
名前から
して…
三国志のような　そー大な
中国ロマンゲームに違いない
おおいばり
おいおい
そんなかコ
すんなよ!!
え..
中国物じゃ
ないの!?
アラスト君…いったい何のコンピューターを描いたんだい!?
そーかそーか
RPGだった
のかーっ
中華じゃ
ないっ?
だから
どーゆー
ゲームなの?!
なに〜
こんなボロ服と
つえが
装備いーっ!!
なんでぇー!!
きぉ..
たしかに..
ゴ不満は
ね..ウン
やだやだ——っ!
カッコいいかっこうが
した——い!!
ばた
ばた
おぬー
なキ
なんだ
!!
じた
ばた
昔々　ちんねんとそんねんという　双子の坊主が
ました
その時代には　饕鬼という悪い妖怪が手下を使って
人々を苦しめていました
人々は戦いました　でもどんなに強い人が戦っても
どんなに強い武器を使っても　饕鬼は　すぐよみが
えってしまうのでした
どうしたら　あの饕鬼を退治できるのだろう
人々は困りはてていました
そこで　双子の坊主は考えました
妖怪のたましいが生きている限り　退治できないと
いう伝説を　和尚に聞いたことを思い出したのです
坊主は　力
饕鬼が差し向けた
8匹の手下妖怪達を退治していきました
そして　最後の妖怪饕鬼をたおしたのです
9個のたましいが集まり　二度と妖怪達が
この世に出てこれないように　そのたましいを
悪霊界の王　饕鬼とともに封じ込めたのです
双子の坊主ちんねん　そんねんの活躍により再び
人々に平和なくらしが戻ったのです
この出来事は　九玉伝　として永く後世に語りつがれていきました
それから　数百年の歳月が経ちました
大丈夫!
先に進めば
かっこよく
なるよ…
ぐす…
そーかな…
すんすん…


うーん
どっかで
見たような…
デ・ジャヴの
ような…
よーし　とりあえず
いろいろと歩いて
みよーっと…♡
私がこの国の国王である。
お一
王様
だーッ♡
魔物が出るという噂で、
客は若者が買っていった
のは、この村だけだ。
お一
武器屋
だーッ♡
私の
弟を
さがして
ください
なんで
坊主が
いるんだ！
と…
第1の
クエスト
なんだな
これが…
へへーん♡
こーゆーとこの
モンスターって
半身アタックに
弱いんだよね
たしか♡
いくぞ…
半身アタック
…!!

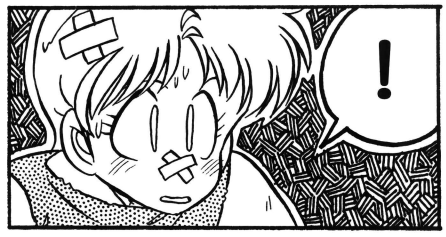

？
どんがらがっしゃ～ん
どん
ぐえっ！
ずざざざー

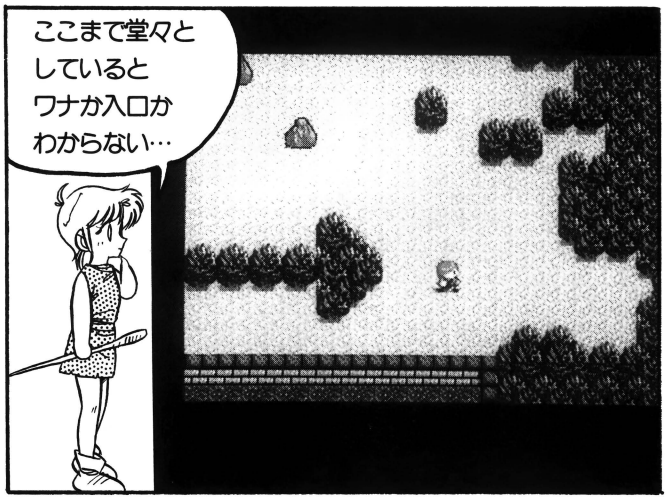

は　半身アタックが
き…きかない!?

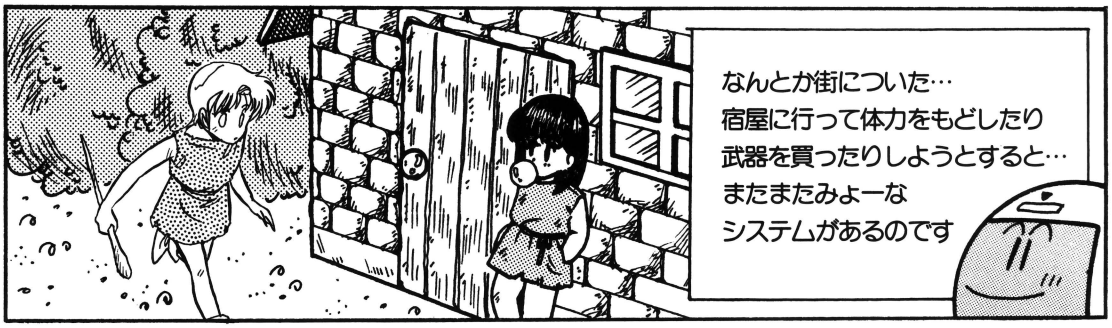

あのなー
わ、私
なになに
何度も
あたって
くだけろの
精神で
やるといい
まぁ…


じゃ
なにか?
正面から
あたろうが
…
半身
だろうが…
運まかせ
なの…ひぇ！


も――
早く
街を
さがし…

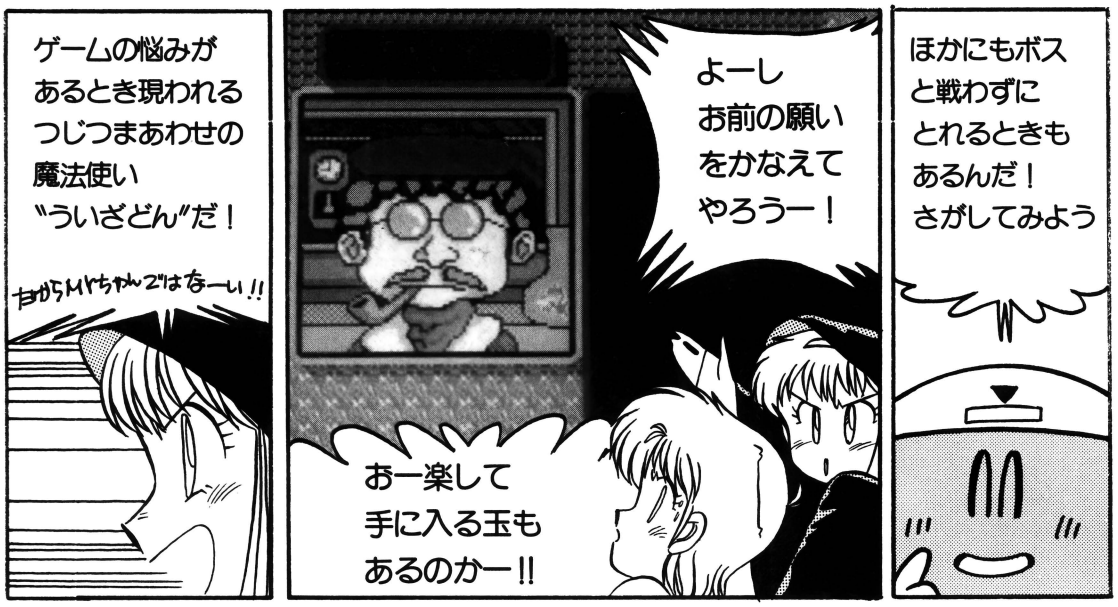

！


ここまで堂々と
していると
ワナか入口か
わからない…


なんとか街についた…
宿屋に行って体力をもどしたり
武器を買ったりしようとすると…
またまたみょーな
システムがあるのです

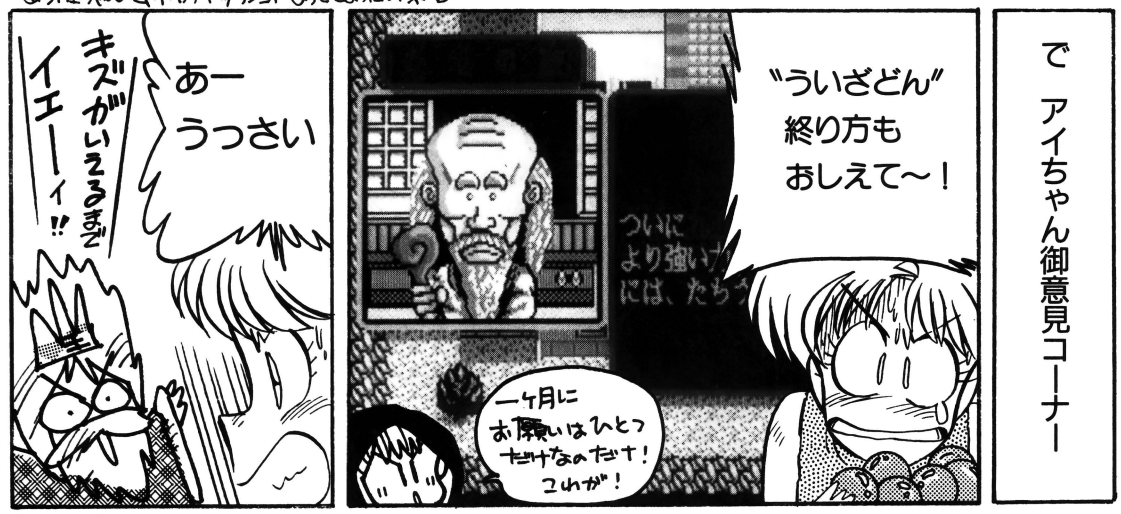

ふつうは
モンスターを
倒すと中から
ゴールドが
出てくるが…
きたねー…
このゲームでは
胆石ならぬ
宝石が
でてくるの
です…
ゲー…
それを1度宿屋で
換金してゴールド
として使えるよう
になるのですが
ま
このほうが
つごうの
いいときも
あるんだけどね
PIYO PIYO
さぁーてと
さっさと剣と
よろいを
そろえて
カッコよく
なろーっと
武器
つえと布地の材質が
かわるだけなんだ～
ぜんじょー!!
経済的な
ゲームだ!!
な
ななな…
でもなぜか
アイテムでは
オノとか
セラミックハンマー
とかがある…
ちはー
ずるっ
どーくつ

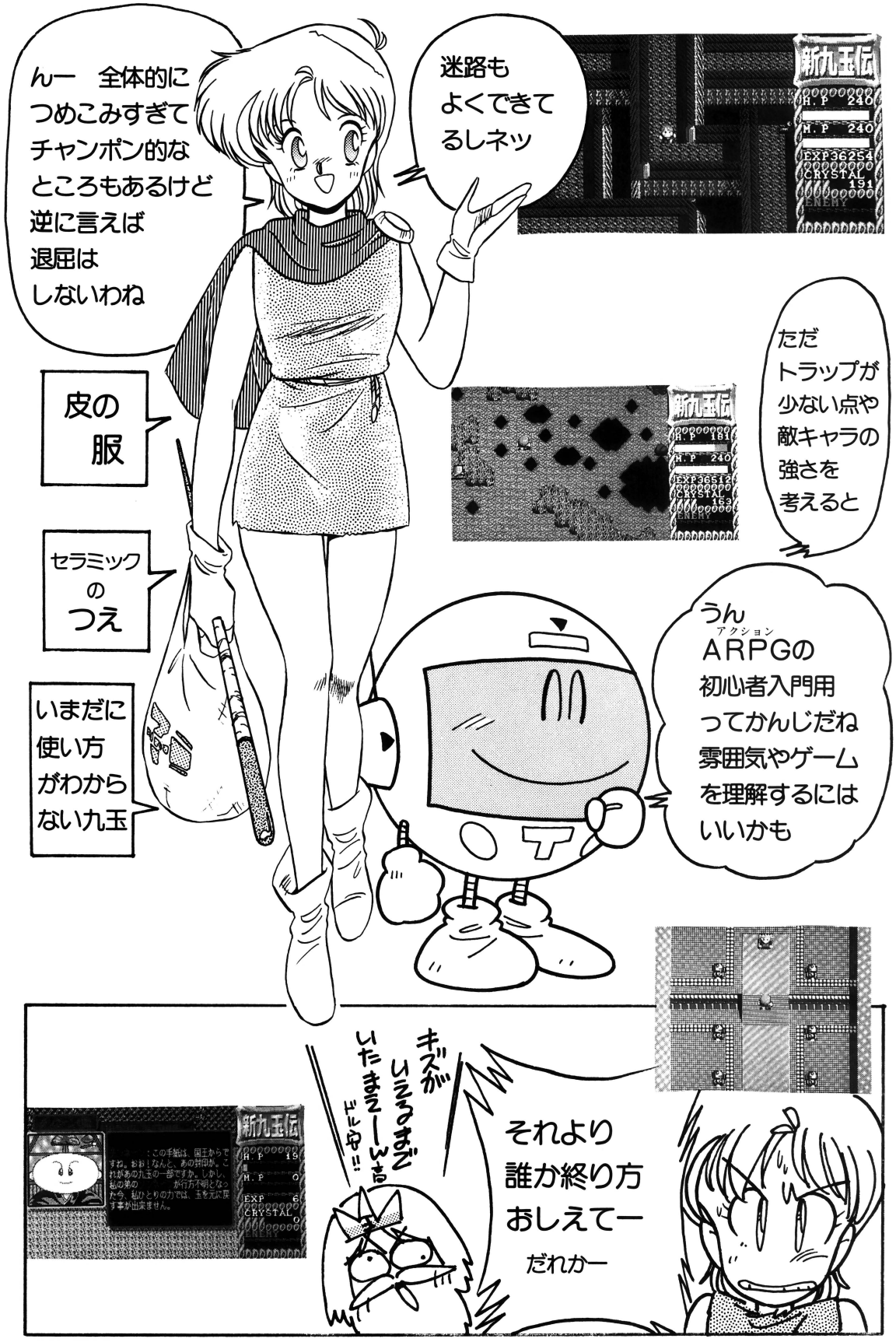

こんなつくりの家がでてくる
ARPG(アクション)は初めてだよ〜ん！
どーーーん
うーん…この調子で9個も玉を集めるのかと思うと…つらいな…
ボロボロ
この新しい画面の扱いかたはたしかたに退屈はしないだろーが…
んでもって……
横スクロールでも敵キャラはいっぱい
だ　誰よ　あなた！
このゲームに魔法使いなんて出てこないわよ
おっまっかせ〜!!
ぼぼ〜ん
はっはーっ！
私はレギュラー希望の"ういざどん"だーっ！





まらAIちゃん　ムネがペッタンコになってしまったのネ。




んー　全体的に
つめこみすぎて
チャンポン的な
ところもあるけど
逆に言えば
退屈は
しないわね
迷路も
よくできて
るしネッ
新九玉伝
H.P 240
M.P 240
EXP36254
CRYSTAL 151
皮の
服
ただ
トラップが
少ない点や
敵キャラの
強さを
考えると
新九玉伝
H.P 191
M.P 240
EXP36512
CRYSTAL 153
セラミック
の
つえ
うん
ARPG(アクション)の
初心者入門用
ってかんじだね
雰囲気やゲーム
を理解するには
いいかも
いまだに
使い方
がわから
ない九玉
新九玉伝
H.P 19
M.P 0
EXP 6
CRYSTAL 0
キズが
いえるまで
いたまえーいるドルや!!
それより
誰か終り方
おしえてー
だれかー

ゲームソフト売れ行きBEST10

今月はダントツで売れているゲームというのはとくにないが、ほぼ予想どおり、期待されていた新作がBEST10入りしている。なかでもMSX２＋のソフトが入っているのにはオドロキ。発売後２か月でこれだけMSX２＋を持っている人がいるのだ!!

■11/20～12/10の集計

●東京　J&P渋谷店　☎03－496－4141

順位	ソフト名	発売元
1位	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
2位	サイオブレード	T＆Eソフト
3位	バランス・オブ・パワー	アスキー
4位	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ
5位	戦国ソーサリアン	日本ファルコム
6位	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール
7位	ディスクステーション創刊1号	コンパイル
8位	スナッチャー	コナミ
9位	大戦略マップコレクション	システムソフト
10位	ロードス島戦記	ハミングバードソフト

●大阪　マイコンショップCSK大阪　☎06－345－3351

順位	ソフト名	発売元
1位	マイト・アンド・マジック２	スタークラフト
2位	スナッチャー	コナミ
3位	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール
4位	三国志	光栄
5位	パワーリーグ	ハドソン
6位	シュヴァルツシルト	KOGADO
7位	今夜も朝までパワフルまあじゃん２	デービーソフト
8位	信長の野望・全国版	光栄
9位	R-TYPE	NEC
10位	サイオブレード	T＆Eソフト

●福岡　カホマイコンセンター福岡店　☎092－714－5155

順位	ソフト名	発売元
1位	R-TYPE	アイレム
2位	サイオブレード	T＆Eソフト
3位	戦国ソーサリアン	日本ファルコム
4位	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
5位	ディスクステーション第２号	コンパイル
6位	マイト・アンド・マジック２	スタークラフト
7位	F-1 スピリット3Dスペシャル	パナソフトセンター
8位	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール
9位	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト
10位	アランティア	ビクタークロスメディア

88　先月ダントツでトップだった『戦国ソーサリアン』がやや下がり、『サイオブレード』『スナッチャー』『リップスティック・アドベンチャー』のAVG３本が上位にランキング。こういうことも珍しいが、どれもなかなかいいできだ。野球ゲーム２本(『ファミスタ』と『やじペナ』)は予想より伸びなかった。来月は『信長の野望・戦国群雄伝』が入ってきて一波乱ありそう!?

98　98版のBEST10内にも新作がゾクゾク登場。目玉はなんといっても『マイト・アンド・マジック２』。そのあとを追っているのが『シュヴァルツシルト』(SLG)と『アランティア』(アクション)といった感じで、ジャンルもさまざま。ちょっと発売が遅れたため今回の集計には入らなかったが、『大海令』(SLG)がどれだけ上がってくるか楽しみだ。

MSX　MSX２＋専用のゲームが早くもBEST10入り。ということはMSX２＋のハードのほうもそれだけ売れているということで、なかなかスゴイものがある。それはさておき、深刻なROM不足のなか、やっと『R－TYPE』が発売、まずまずの売れ行きだ。ほかには先月に引き続き『ぎゅわん自己』が好調。限定販売の『ぺんぎんくんWARS２』と、『スーパー大戦略』の２本もオススメ。

X1　88版と同時発売された『パワフルまあじゃん２』が機種別のBEST10に入ってきた。ほかに移植版の『琥珀色の遺言』や『エグザイル』がようやく発売された。とはいえ、あいかわらず新作が少なく、先月から大きな変動はないようだ。年末の新作ラッシュにのって、何本か予定されていたもの(『サイオブレード』『新九玉伝』など)が、どれだけ頑張るか期待しよう。

FM　今回は、ずいぶん新作の多いFM。『サイオブレード』『テトリス』『くりぃむレモン』『白夜物語』などが機種別BEST10内に登場している。『くりぃむ～』以外はすべて移植ということだが、今後の発売予定では移植も少なくなっている。逆に長く遊べる麻雀やSLGがいつもBEST10内に入っているといった状態だ。もしかしたら来月はまた古いソフトが盛り返すかも……。

X68000　最近、月に必ず５～６本新作の出るX68Kは、当然のことながらBEST10の変動も大きい。今回はPC Engine版からの移植『パワーリーグ』、『三国志』『第４のユニット』などなど。どれも、X68Kのサンプリング機能やグラフィックの美しさがいかされている。今後、お待ちかねの『めぞん一刻・完結編スペシャル』『スーパー大戦略』など、どんどん新作が出るので、来月も大きく動きそうだ。

12月号ゲーミングワールドプレゼント当選者発表

※敬称は省略させていただきました

今月もたくさんの応募ありがとう。今回は特別に、残念ながら突然発売中止になってしまった『フェラーリ～』のポスターを、プラス３名の方にお送りすることにしました。合計16名のみなさん、おめでとう!!

●テレネット・ゲーム・ミュージックコレクションVol.1
斉藤孝秀(秋田県)森田照生(大阪府)上垣内良行(広島県)遠藤啓暢(岡山県)横構臣智(福岡県)

●ミュージック・フロム ヤシャ&アークス
御代田正明(茨城県)近藤和人(愛知県)西嶋崇(滋賀県)瀬口忠史(大阪府)余座安彦(岡山県)

●『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』ポスター
田原巨樹(茨城県)田中雄一(東京都)矢野明文(愛知県)江原朋宏(大阪府)大橋功三(広島県)加藤健介(山口県)

●新作ソフト発売予定表

※'88年12月13日現在の情報です。

88SRシリーズ★はVAシリーズ専用

1月中旬	●内山亜紀の超番外制服図鑑＋ (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5D：7800円
1月20日	●デリンジャー（クレスト） 5D：8800円
1月下旬	●私鉄沿線殺人事件（クレスト） 5D：8800円 ●メイキング・オブ・MiKi （クレスト） 5D：6800円 ●天使たちの午後・Ⅲ（ジャスト） 5D：8800円
1月未定	●ミッド・ガルツSIDE A （ウルフ・チーム）5D：7800円 ●ヴァルナ（システムサコム） 5D：7800円 ●プロヴィデンス （システムサコム） 5D：7800円 ●おんなのこけーさつたい （テクノポリスソフト） 5D：7800円 ●全国おんせん麻雀 （テクノポリスソフト） 5D：7800円 ●ガイ（宇宙企画） 5D：価格未定 ●電脳少女伝説（アグミックス） 5D：6800円
2月1日	●死霊戦線2 （ビクタークロスメディア） 5D：7800円
2月上旬	●ヴァルツエル（ジャスト） 5D：8800円
2月下旬	●バブルガムクライシス （ビクタークロスメディア） 5D：7800円 ●蝶類図鑑シリーズ①、② (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5D：各8800円
2月未定	★アス・プリンガー （日本テレネット） 5HD：9800円 ★マイト・アンド・マジック2 （スタークラフト） 5HD：9800円 ●殺しのドレス2 （フェアリーテール） 5D：6800円

98シリーズ

1月中旬	●トリトーンⅡ（ザイン・ソフト） 3.5・5HD、5DD：9800円 ●内山亜紀の超番外制服図鑑＋ (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 3.5・5HD：7800円
1月20日	●デリンジャー（クレスト） 3.5・5HD、5DD：8800円
1月21日	●やじうまペナントレース （ビクタークロスメディア） 3.5・5HD、3.5・5DD：7800円
1月下旬	●テレフォンクラブストーリー （コンピュータープレイン） 3.5・5HD：7800円 ●美少女写真館Ⅲ Photo Club （ハード） 3.5・5HD：6800円 ●私鉄沿線殺人事件（クレスト） 3.5・5HD、5DD：8800円 ●メイキング・オブ・MiKi （クレスト） 3.5・5HD、5DD：6800円
1月未定	●ザ・キング・オブ・シカゴ （ポーステック） 3.5・5HD：1万2800円 ●毛利元就（ソフトプラン） 3.5・5HD、5DD：7800円 ●ポッキー （ポニーテール・ソフト） 3.5・5HD、3.5・5DD ：7800円 ●サルベーション（全流通） 5HD：6800円 ●電脳少女伝説（アグミックス） 5HD：6800円 ●殺しのドレス2 （フェアリーテール） 3.5・5HD：6800円 ●天使たちの午後・Ⅲ（ジャスト） 3.5・5HD、5DD：8800円 ●少女遊戯（グレイト） 3.5・5DD：4000円
2月上旬	●ヴァルツエル（ジャスト） 3.5・5HD：8800円
2月16日	●フォートレス （ビクタークロスメディア） 3.5・5HD、3.5・5DD ：価格未定
2月中旬	●アルビオン（カオス） 3.5・5HD、5DD：9800円
2月下旬	●大戦略Ⅱデータセットvol.2 （ソフトベンダー武尊） 5HD：2000円 ●蝶類図鑑シリーズ①、② (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 3.5・5HD：各8800円

X1シリーズ★はX1turboシリーズ

1月下旬	★トリトーンⅡ（ザイン・ソフト） 5D：9800円
2月未定	★テレホンクラブストーリー （コンピュータープレイン） 5D：7800円

X68000シリーズ

1月中旬	●フルーツ・フィールド （コムバック） 5HD：5800円
1月20日	●魔剣士KUMIKO (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5HD：7800 ●媚少女NORIKO (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5HD：7800円 ●堕天使KYOUKO (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5HD：7800円
1月下旬	●クルージュ（ザイン・ソフト） 5HD：8800円 ●トリトーンⅡ（ザイン・ソフト） 5HD：9800円
1月未定	●蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン （光栄） 5HD：9800円 ●パワフルまあじゃん2 （テーピーソフト） 5HD：7800円 ●サルベーション（全流通） 5HD：7800円
2月11日	●ザ・マン・アイ・ラブ （シンキングラビット） 5HD：7800円
2月上旬	●ソフトでハードな物語Ⅱ （システムサコム） 5HD：9800円 ●ヴァルツエル（ジャスト） 5HD：8800円
2月下旬	●内山亜紀の超番外制服図鑑＋ (NEW SYSTEM HOUSE OH!) 5HD：7800円
2月未定	●マイト・アンド・マジック2 （スタークラフト） 5HD：9800円 ●スタークルーザー （アルシスソフトウェア） 5HD：7800円 ●ガルフォース～怒濤のカオス （スキャップトラスト） 5HD：7800円 ●アス・プリンガー （日本テレネット） 5HD：9800円 ●テレフォンクラブストーリー （コンピュータープレイン） 5HD：7800円

※『蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン』は、サウンドウェア付き1万2300円が同時発売されます。

FM-7シリーズ★は77AVシリーズ

1月未定	★ザ・リターン・オブ・イシター （マイコンハウスSPS） 3.5D：6800円 ★怨霊戦記 （ソフトスタジオWING） 3.5D：8800円 ★アークティック （アートティング） 3.5D：5800円 ★マイト・アンド・マジック2 （スタークラフト） 3.5D：9800円

MSX★はMSX2	
1月上旬	★トリトーンII（ザイン・ソフト） 3.5DD：9800円 ★メンバーシップゴルフ(ソニー) 3.5DD：7800円 ★プレイボールII（ソニー） 3.5DD：6800円
1月11日	★ウルティマI・リメイク版 （ポニーキャニオン） 3.5DD：6800円
1月中旬	●ゴーファーの野望（コナミ） ROM：5800円
1月20日	★デリンジャー（クレスト） 3.5DD：8800円 ★魔剣士KUMIKO (NEW SYSTEM HOUSE OHI) 3.5DD：7800円 ★媚少女NORIKO (NEW SYSTEM HOUSE OHI) 3.5DD：7800円 ★堕天使KYOUKO (NEW SYSTEM HOUSE OHI) 3.5DD：7800円
1月21日	★阿佐田哲也のA級麻雀 （ポニーキャニオン） 3.5DD：5800円
1月下旬	★怨霊戦記 （ソフトスタジオWING） 3.5DD：8800円 ★コナミゲームコレクション vol.3 （コナミ）3.5DD：4800円 ★美少女コントロール（ハード） 3.5DD：価格未定 ★私鉄沿線殺人事件（クレスト） 3.5DD：8800円 ★メイキング・オブ・MiKi （クレスト） 3.5DD：6800円 ★天使たちの午後・III（ジャスト） 3.5DD：8800円
1月未定	★アンジェラス（エニックス） 3.5DD：8200円 ★ポッキー （ポニーテール・ソフト） 3.5DD：6800円 ★サルベーション（全流通） 3.5DD：7800円 ★千之ナイフ迷宮の魔少女 （アイセル=ファンシーソフト） 3.5DD：7800円 ★少女遊戯（グレイト） 3.5DD：7800円
2月8日	★ディスクステーション第3号 （コンパイル）3.5DD：1980円
2月上旬	★ヴァルツェル（ジャスト） 3.5DD：8800円
2月21日	★ザ・ゴルフ （パック・イン・ビデオ） 3.5DD：6800円
2月下旬	★内山亜紀の超番外制服図鑑＋ (NEW SYSTEM HOUSE OHI) 3.5DD：7800円
2月未定	★マイト・アンド・マジック2 （スタークラフト） 3.5DD：9800円 ★テレフォンクラブストーリー （コンピューターブレイン） 3.5DD：7800円



続 Soft Flash

T&Eマガジン ディスクスペシャル

A、B2枚のディスクに、T&Eソフトならでは！というメニューが盛りだくさん。画面もカワイイ

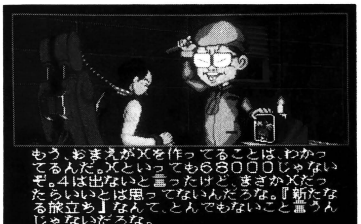


MSX2	3.5DD	2500円

■発売元／ソフトベンダー武尊　■発売中

T&Eソフトさんが企画・開発を担当し、武尊（タケル）で売られているちょっと変わったソフトを紹介しちゃおう。ゲームソフトというより(もちろんゲームも入っているけど)、どちらかというとT&Eソフトの新作情報のほうがメインになっている。

販売を担当されているブラザー工業さんのお話では、ソフトハウスの紹介という意味も含めて、これからも各ソフトハウスから希望があれば、こういった形で出したいとのこと。ちなみにこのソフトはvol.Iということで今後は年3回ぐらいのペースで出る予定。MSXだけでなく、ほかの機種でも出るといいね。



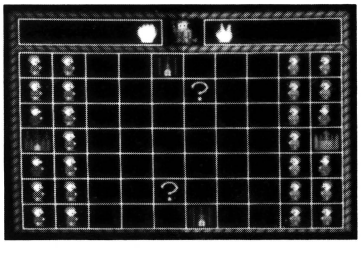
❶よぴかぱさんがムチをふるい内藤さんから「ハイドライドX」の極秘情報を聞き出す



❶新春スペシャル座談会。4人がいっせいに笑うときの声が妙に生々しくて不気味なのだ



❶デカキャラとご対面。シューティングゲーム『ARUGO-J』は、結構はまってしまう



❶ログインプログラムオリンピックに掲載された『じゃんけんウォーゲーム』

全60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、このページのきまりをよく読んで、アンケートハガキを送ってください。抽選で希望するソフトをプレゼントします。これらのソフトは、ソフトハウス各社のご厚意によりいただいたソフトなので、当選した方にはモニターとしての感想をお願いします。よろしくネ。

●応募のきまり●

★応募は必ず右のとじこみはがきで送ってください。アンケートにも答えてくださいね。
★希望するソフトの番号を、はがき表の記入欄に書いてください。また、対応機種および媒体が2種類以上ある場合も、忘れずに明記してください。
★〝希望機種(媒体)〟と表記されているものについては、記事掲載ページを参照して、機種（媒体）をよく確認してください。
★締め切りは、2月8日必着、当選者の発表は1989年テクノポリス4月号で行います。

今月のおすすめゲーム

①**水龍士・II** 88用3本……P.12
②**ファースト・クィーン** 98用（5HD）3本……P.14
③**サイオブレード** 88SR用、X1turbo用、FM77AV用、MSX2用(3.5DD)各1本、合計4本……P.17

ゲーミングワールド

④**レイドック2** MSX2＋専用(3.5DD) 1本……P.26
⑤**ゼビウス** MSX2用3本……P.27
⑥**パワーリーグ** X68000用3本……P.28
⑦**信玄** 98用希望媒体3本……P.29
⑧**シャティ** 88SR用3本……P.30
⑨**クインプル** MSX2用（3.5DD）5本……P.33
⑩**新九玉伝** 希望機種各1本、合計4本……P.37

レモンちっくWORLD

⑪**ポッキー** 希望機種媒体3本……P.50
⑫**魔剣士KUMIKO** 希望機種媒体（88SR、98）2本……P.52
⑬**媚少女NORIKO** 希望機種媒体（88SR、98）2本……P.52
⑭**堕天使KYOUKO** 希望機種媒体（88SR、98）2本……P.52
⑮**学園戦記** MSX2用（3.5DD）2本……P.53
⑯**千之ナイフ 迷宮の魔少女** 88SR用、98用各3本、合計6本……P.54
⑰**システィライアー** 希望機種(88SR、X1turbo)3本……P.54
⑱**テレフォンクラブストーリー** 88SR用5本……P.55
⑲**美しき獲物たちPART V** 希望機種媒体3本……P.55

●アンケート●

1 現在使用しているパソコンの機種名を記入してください。
2 パソコンを使ってやっていることを記入してください（いくつでも）例：ゲーム、プログラミング、パソコン通信、ワープロ、ミュージック、グラフィックなど……。
3 これからパソコンを使ってやりたいと思っていることを記入してください(いくつでも)。
4 テクノポリス2月号の記事のなかからおもしろかったものを、順に3つ記入してください。
5 同じくつまらなかった記事を1つ記入してください。
6 今後テクノポリスでとりあげてほしいゲームソフトを記入してください（いくつでも）。
7 現在いちばん気に入っているゲームソフトと、その機種名を記入してください（いくつでも）。
8 テクノポリスを定期購読していますか？つぎの3つから選んで○をつけてください。
1．定期購読している 2．ときどき買う 3．はじめて買った
9 テクノポリス以外でよく読むパソコン誌を1冊記入してください。
10 パソコン誌以外でよく読む雑誌を記入してください。

テクノポリス編集部へのメッセージもお忘れなく……。

12月号モニタープレゼント当選者発表！

（敬称略）

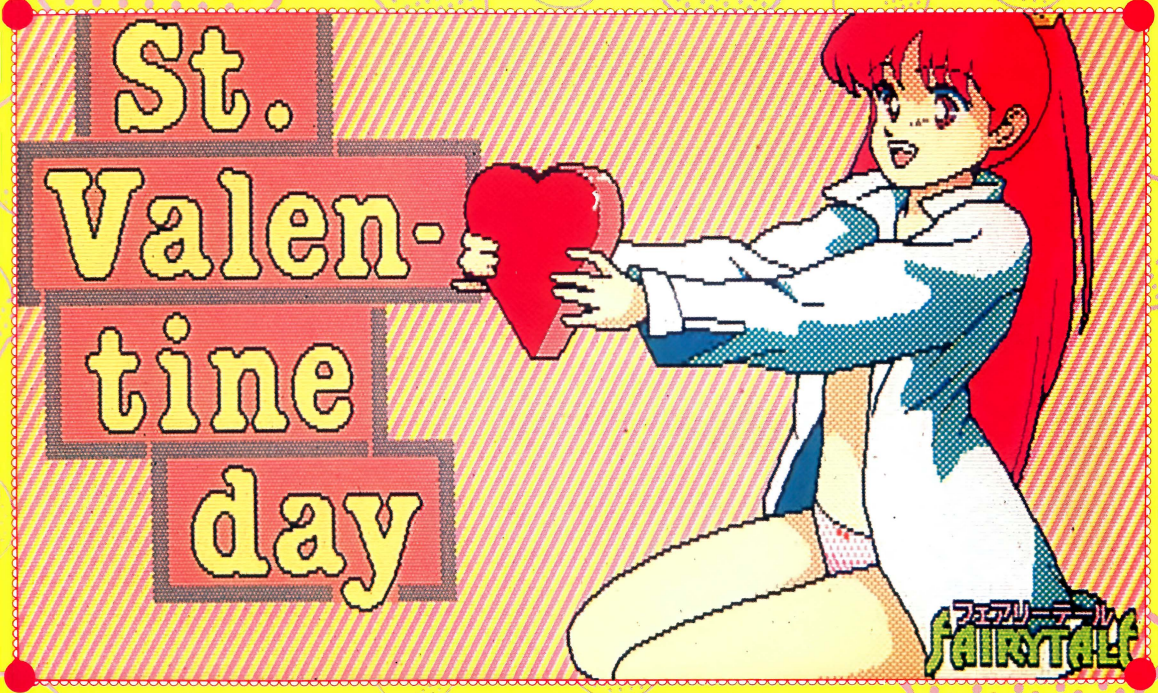
●ドラゴンスピリット
後藤雅規（山梨県）河野貴昭（兵庫県）山本靖彦（奈良県）
●沙羅曼蛇
長島昌宏（神奈川県）山田開（長野県）部屋正憲（山口県）
●ディスクステーション
佐藤幸一（新潟県）湊川裕一（大阪府）皆吉洋生（佐賀県）
●白夜物語
花田史記（北海道）穂積健太（茨城県）小原正健（神奈川県）
●太平洋の嵐 シナリオ イリュージョン
菅生啓介（北海道）五十畑馨（埼玉県）水間英元（静岡県）岩根孝典（滋賀県）永井治雄（大阪府）
●バランス・オブ・パワー
安藤剛行（千葉県）松林知昭（山口県）
●カラテカ
木村光希（栃木県）可納恒平（東京都）天野進志（愛知県）
●イシュラル
西則文（岡山県）
●グレイテストドライバー
任田和峰（北海道）小祝敏則（栃木県）木村格雄（三重県）小佐井恵介（長崎県）
●F-1スピリット3Dスペシャル
大塚正（福島県）竹内美季雄（愛知県）
●暗黒神話
井上宙明（千葉県）永田大吾（神奈川県）余座安彦（岡山県）
●くりぃむレモン
大野秀俊（茨城県）井形嘉孝（徳島県）糸川征治（熊本県）
●小森愛のどきどきラリー
三木維康（北海道）宮下富雄（山梨県）姫井信二（福岡県）
●Bｉガール
白樫豊（島根県）原俊彦（熊本県）

※『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』は、発売中止となったため、以下の当選者の方々には代替品をお送りしました。山本浩(青森県)瀧本茂（神奈川県）米井一高(千葉県)大野喜雄（福島県）渋谷隆(栃木県)

※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。

美少女ソフトコレクション

レモンちっくWORLD



今月のトビラGALは『あっぷる・くらぶ』データ集から、氷室詳子ちゃんの登場だ。彼女の持ってるチョコは誰への贈り物かな？この絵の入ったデータディスクを、抽選で10名にプレゼントしちゃうぞ。機種はPC—88。ほしい人は56ページのトップ10のところを見てね。

美少女新作ソフト

ポッキー……P.50
内山亜紀の
セクシーボイス・シリーズ
第2弾（魔剣士KUMIKO 痴少女NORIKO 堕天使KYOUKO）……P.52



女のコから愛の告白をする日。そう、バレンタインデーがもうすぐやって来るね。そこで、レモンちっくからは、チョコに代えて9本の美少女ソフトをキミに贈ります。美少女キャラに囲まれて、楽しい(!?)バレンタインを過ごそうネ



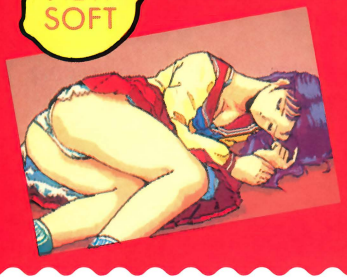
学園戦記……P.53
千之ナイフ 迷宮の魔少女……P.54
システィライアー……P.54
テレフォンクラブストーリー……P.55
美しき獲物たちPARTV……P.55
Soft Gal Top10
今月のミス美少女
Be-Shojo Club
…P.56

■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.48を見てください。

NEW SOFT

パンティ争奪AVGでポニーテールデビュー

ポッキー



PC-9801シリーズ	3.5・5DD、3.5・5HD	7800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
MSX2	3.5DD	6800円

■発売元／ポニーテール・ソフト
■発売中

モニープレゼント 3本

男子選抜 女子パンティ 争奪獲得杯 を行います!



❶このハゲおやじが、とんでもないイベントを考えたスケベな校長だ。右手に持った〝どっこいコアラちゃん〟は見せられません!

ポッキー学園は日本有数の名門校である。この学園は、男女共学でありながら高い壁を境に男子部と女子部の校舎が別れているため、男子の女子部潜入や、女のコ同士のレ○行為が後を絶たなかった。それに頭を痛めた校長は、男女入り交じっての〝男子選抜女子パンティ争奪獲得杯〟なるイベントを開催すると発表した。これは、校長印のついた下着を身に着けた3人の女生徒を捜し出すというもので、その優勝者には今後一切の宿題免除や、愛しのさゆり先生との一夜のデートが約束された。飛び交う罵声と歓声。そんな中、パンティ争奪獲得杯の火蓋は切って落とされたのだった――。



❷カトリック系の女学校を思わせる造りのポッキー学園

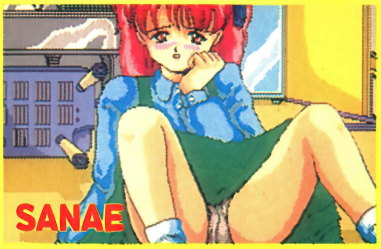
なんだコイツは!? いやオレだ!!

セーラー服を着てデヘデヘしてる変なヤツ。情けないけど、これが自分である〝中村トオル〟の姿なのだ。パンティ争奪戦は、槍魔栗三太と、親野七光を相手に3人で争う。



ポッキー学園は美少女の洪水だ♥

とにかく見てよ、この美少女たちの大群を♡ あのコもこのコも、み〜んなカワイイ。ほんと、甲乙つけがたい美少女たちがそろった。もう、何も言うことはございません。ゲームをしなくたって、彼女たちを見てるだけで♡はビンビンね☆



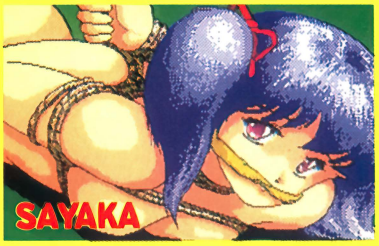
♡田中早苗ちゃん

宿直室に隠れていた早苗ちゃん。パンティが見えて恥じらう姿は、ホントーにかわいい。はっきり言って、彼女はNo.1だ。抱きしめたい♡



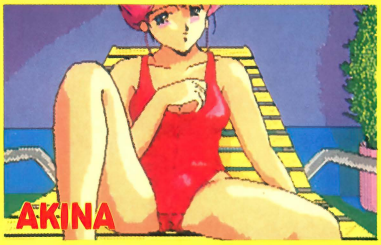
♡今井美紀ちゃん

美紀ちゃん、そんな瞳で見つめないで。うるうカワイすぎるじゃねーか。すぐに物を投げるクのある彼女は、結構重要な物を投げてくれちゃ



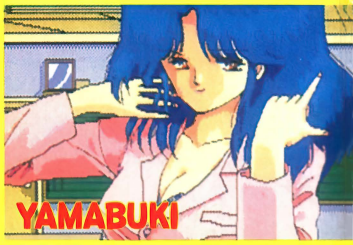
♡伊藤さやかちゃん

さやかちゃんは、プールのそばにある更衣室で縛られているんだ。じつは、彼女は校長印パンティをはいてたんだが、誰かに取られて……



♡明菜ちゃん

プールで泳いでいた明菜ちゃん。彼女は、とっても好意的で、目的のパンティをはいてるコの名前を教えてくれたりする。水着姿がまぶしいなっ♥



♡山吹先生

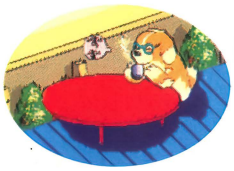
とってもイロっぽい山吹先生。かなり遊び慣れるようで、なにかと誘惑してくるウレシイ先生大人っていうか、女を感じるよなー……

かわいけりゃ…許す!!

ゲーム自体は、ごくごく普通のコマンド選択式のアドベンチャーなので、とりたててあれこれ言う必要はない。校長印のついた下着をはいた女のコを求めて、ひたすら学園内を走り回ればいいのだ。ただ、自分のほかに2人のライバルがいるし、女のコのほうだってそう簡単にはパンティを見せてくれない(当たりまえか!)。まあ、これだけゴキゲンな美少女に会えるんだから、そのぐらいの苦労なんか痛くもカユくもないけどね。とにかく、かわいければ許す。これが本音だ!!

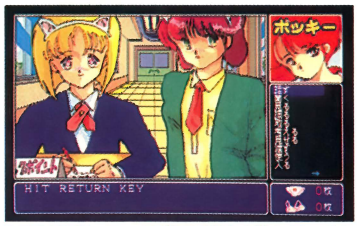


○体育館で倒れてるのは、親野七光こと"ボン"だ。どうやら女子にヤラれたようだ。チャンス



ん!?

○なんなんだこの犬は!? 屋根の上でお茶をすする変なヤツ



○校長印パンティとブラの検査と称して、それを奪おうとする2人。なんてヤツだ/



○セーラー服を着ていたため、女子にまちがえられて殴られたトオル。イタタタ……

美少女指数 95%

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

早苗ちゃんて…大胆♥



○ばーんと、下着を見せてくれる早苗♥

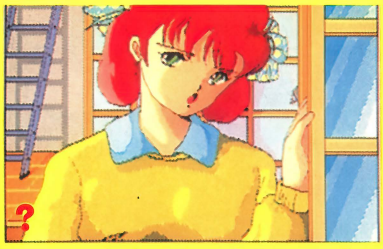
おっと、校長印パンティかと思いきや、貞操帯だった。もし、カギを持っていれば、下の写真のように早苗ちゃんのヌードが見れるよん♡♡





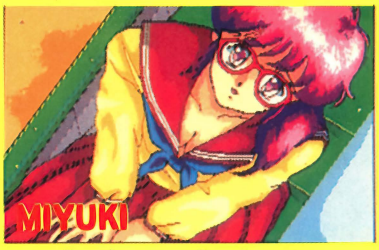
♡黒木ひとみちゃん

、なんとなんと、彼女は空手二段。こんなカワイイ顔してるのに、ホントわかりまへんな〜。清楚なスタイルがすがすがしくてグーだね♡



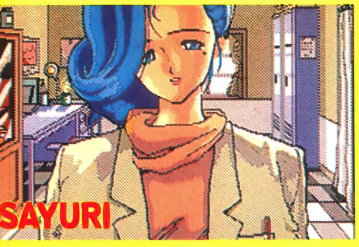
♡?(生徒委員長)

用務員室には、コワ〜イ生徒委員長さんがいた。彼女と会うときは、どこかでセーラー服を手に入れておくこと。そうすれば……



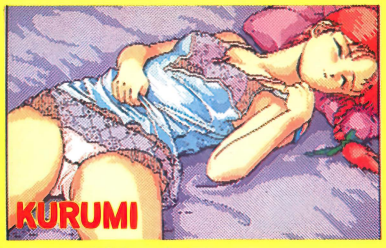
♡中森みゆきちゃん

学園内の本館横にはみゆきちゃんがいる。ポニーテールがお似合いの彼女は、メガネをなくして困ってるので、探してあげると喜ぶよ。一日一善/



♡中野さゆり先生

OH/ わが学園のマドンナさゆり先生ではないか。この争奪戦に優勝すれば、さゆり先生と一晩デートできるんだぞ。そのためにもガンバロウ!!



♡天道くるみちゃん

誰もいないはずの保健室には、こんな姿のくるみちゃんがいた。ここで注目してほしいのは、この細かく描き込まれた下着。思わずタメ息……



♡あかねちゃん

校長室にいるあかねちゃん。おやおや裸でなにやってるの? そのトロ〜ンとしたおメメはあぶないぞ/ はやく洋服着なさい/ わかった?

NEW SOFT

内山キャラがしゃべる！セクシーAVG3本

内山亜紀のセクシーボイスシリーズ 第2弾



魔剣士KUMIKO（クミコ）
媚少女NORIKO（ノリコ）
堕天使KYOUKO（キョウコ）

モニタープレゼント 6本

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	各7800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	

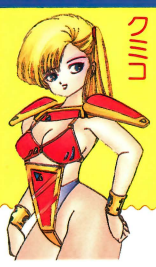
■発売元／NEW SYSTEM HOUSE OH！
■発売中
※X68000とMSX2版は1月末発売予定

ロリコン漫画の鬼才・内山亜紀のアドベンチャーが一挙に3本も登場！“セクシーボイスシリーズ”ということで、ゲーム中カワイイ女のコの声でしゃべりかけてくる。さらに、アニメ処理も手伝って、幸せものもの。内山キャラの世界に思いっきりひたれるぞ♡



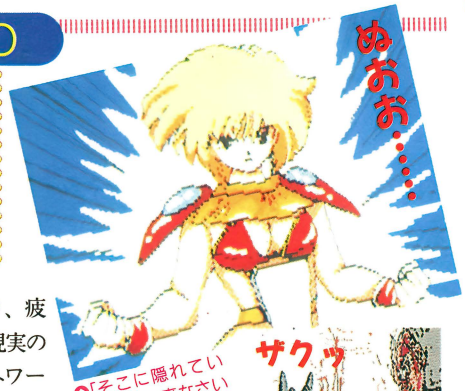
◎お疲れのクミコ。勉強の前にちょっとだけお昼寝しちゃお♡

魔剣士KUMIKO



クミコ

セーラー服がお似合いのクミコちゃん。彼女の趣味は……とても口に出してなんか言えません。黄色の髪の毛がとってもプリティだね♡



◎「そこに隠れている者、出て来なさいっ」。勇ましいなぁ



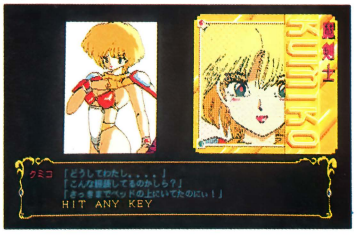
◎まずは、お手並み拝見ってとこだネ！

学校から帰り、疲れて見た夢が現実のものとなった。突然、魔界へワープしたかと思うと、目の前には怪物が……。武器を持ち、戦闘体制に入ったクミコは、奇妙なモンスターと一騎打ち！　勝つか負けるか、クミコが元の世界に戻るためにはガンバルしかない!!



◎夢か幻か!?このキモチ悪いヤツが怪物だ。強そうネ

◎いつのまにか、こんな格好に――。どうしたのかな



媚少女NORIKO



ノリコ

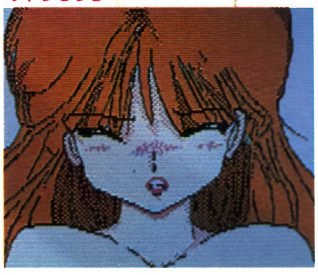
ノリコは栗色のサラサラ髪のエスパー少女♡この3作品の中で、イチバンの美少女ではないだろうか？　こんな妹がいたらいいよなぁ



◎キャワユイな～♡パンツ見ちゃおっと♡

毎晩のように変な夢を見続ける少女ノリコ。悩みぬいた末、ついに精神科のドクターに診てもらうことにした。しかし、その医者が変なヤツで……。さあエスパーノリコの本領発揮だ！

◎そんな顔してどーしたの？うるうる



堕天使KYOUKO



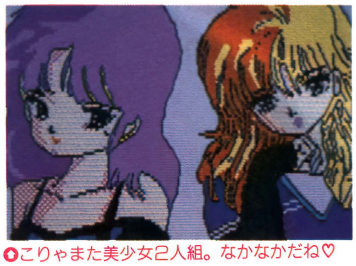
キョウコ

彼女の名前はキョウコ。緑のポニーテールが美少女を印象づけている。内山亜紀のキャラらしく、いかにもロリコンぽい顔立ち。ルンルン♡



◎これこれ、何やってんの!?

キョウコの職業は秘密。ただひとつわかってることは、美少女たちを悩みから開放してやるために存在してる堕天使だということ。そして今日も、彼女のもとへ、ひとりの女のコが訪ねて来た。



◎こりゃまた美少女2人組。なかなかだね♡

美少女指数　80%
♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

NEW SOFT

美少女いっぱいの正統派学園AVG

学園戦記

モニタープレゼント 3本

MSX2 | 3.5DD | 6800円 ■発売元／チャンピオンソフト ■発売中

主人公（プレイヤー）のわたるは、有名校・帝王学園の新入生であり生徒会長。それゆえ、彼のもとにはたくさんの奇妙な事件が舞い込んでくるのだ。たとえば、消えた生物部長を捜してくれだの、消しゴム盗難事件の犯人を見つけ出してくれだの、天文部に幽霊がでて困るだの……。そんな事件を1つずつ解決していくうちに、学園に重大な秘密が隠されていることを知ってしまうのだ。

ディスクは5枚組。行く場所によってディスクを交換するようになっていて、移動範囲は広い。Hな場面はなく、美少女がいっぱい出てくるから、女のコとAVG好きの人におすすめだ!!



生徒会の仲間と生物部長を捜しにナゾの洞くつへ



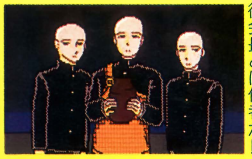
先輩と柱と一緒に、捕らわれた香織を助けたが!?

美少女指数 80%

♥♥♥♥♥♥♥♥

学園はナゾだらけ!

平和な学園の裏には、みんなの知らない何かの力が働いているらしい。



幽霊の話をさえぎるように現れた、ウラ生徒会長とは何者か!?



通りすがりに「学校のことに深入りするな」とつぶやくナゾの男

いろーんなタイプの女のコが わんさかわんさ!

ゲームは、だいたい5つの話から編成されていて、登場する人物もストーリーによって微妙に違うんだ。とくに女のコは個性的でカワイイよ♡

年上のおね一様タイプ





エレベーターガール

色っぽい保健の先生♡

病院の看護婦さん。キビシイ人

うさみつきこ





天文部部長。健康的な美人



テニス部の女のコ

うさぎ好きの少女。洋子の親友

ツッパリタイプ



反学園、レジスタンスのリーダー

鈴木香織



わたるの幼なじみ。口は悪いが本当は!?



文房具店の店員さん

気になる同級生タイプ





生物部のコ。おとなしい

今井さん 中島かずみ

ひよこ&あひる



便利屋さん／ H以外は何でもやっちゃう2人組だ

たまには美少年?



ラーメン屋のおかまっぽい少年



香織のルームメイト。美人でプレイガール

プッツンタイプ



佐山みどり

生徒会副会長。知的でよく気のつく女のコ



金森洋子

生徒会書記。妙に明るい

エキセントリック



幽霊。でも、かわいい!



洞くつにいる人魚



立花 桂

NEW SOFT



魔物にされた女のコを救いだすRPG

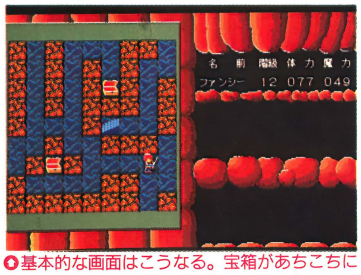
千之ナイフ 迷宮の魔少女

PC-9801シリーズ	5HD	7800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
MSX2	3.5DD	

モニタープレゼント6本

■発売元／アイセル＝ファンシーソフト
■発売中

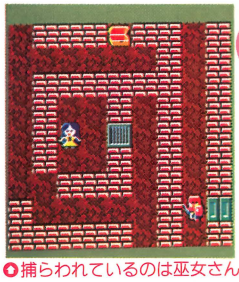
町中の女のコたちの美しさに嫉妬(しっと)した魔女は、その女のコたちを魔物に変えて塔にこもってしまった。行き倒れになっていたところを町の神官に助けられたある男は、その恩から、魔女退治のため迷宮の中に入っていく――。



●基本的な画面はこうなる。宝箱があちこちにあるけど、中には〝ハズレ〟というのも……

美少女指数 80%

迷宮の塔は6階建てで、魔女と捕らわれた神官の娘は最上階に！　各階にいる敵は町の女のコたちが変化したモノ。戦いに勝つと、魔物は元の姿に戻るのだ（美しい千之キャラが見モノ）。手軽に美少女RPGできるけど、アイテムは10個までしか持てないので注意しよー。



●捕らわれているのは巫女さん。助けると重要なヒントを教えてくれるんだ



●武器屋でアイテム類が買えるけど、全部で10個までしか持てない



NEW SOFT



パーティ形式で楽しむ美少女RPG

システィライアー
～サリアの大冒険～

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	4800円（送料込）
X1turboシリーズ	5D	

■発売元／パソケット　■発売中
※このソフトは通信販売のみです

モニタープレゼント3本

サリアは、天真爛漫なハイスクール1年生。彼女には、とってもキレイな女優のお姉さんがいるんだけど、映画のロケ中に行方不明になってしまったのだ。それを聞いたサリアは、悪友のリンダとポーリーを巻き込み、凶悪モンスターがウジョウジョいる〝惑星タルディナ〟へと向かうことにした――。

敵はカワイイ女のコのモンスター。サリアがダメージを負うと、服が破れていくというのもうれしい。女のコに囲まれて冒険するのも悪くないぞ♡



●サリア
主人公の女のコ。姉思いだ♡



●リンダ
大ざっぱな性格の持主



●ポーリー
超ド級の甘えっコだ♡

●敵モンスター出現！　でも、かわいいよ～♡



このソフトは通信販売でしか扱っていません。購入希望者は、商品名・機種名を明記して、代金を無記名の定額小為替か現金書留で申し込んでください。

〒111 東京都台東区浅草郵便局
私書箱108号
ユウユウ内　パソケット通販係
☎03(842)6462

美少女指数 85%



●これが通常の画面。シンプルで見やすいネ☆

NEW SOFT

会員になってテレクラを体験しちゃおう♡

テレフォンクラブストーリー

モニタープレゼント 5本

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
X68000シリーズ	5HD	
X1turboシリーズ	5D	
MSX2	3.5DD	

■発売元／コンピューターブレイン ■発売中
※98版は1月下旬、X68000、X1turbo、MSX2版は2月発売予定

テレクラ——ちょっとキョーミあるよね。それが疑似体験できる〝社会派ソフト（?）〟がこれだ。まずは会員となって電話の置かれた個室に行き、女性からかかってくる電話を待っていればいいのだ。すべてコマンド選択式で、言葉を選んであてはめていくクイズ形式でゲームは進む。ジョークなどで会話を弾ませ、デートへこぎつけられたらラッキー♡　もちろん待ち合わせ場所やデートコースもよ〜く考えなくっちゃイケナイ。あらかじめ与えられたボーナス点がなくなると、ゲームオーバーになっちゃう。ムズカシイ女心だけど、それを何とかするのが男だ。

美少女指数　70%
♥♥♥♥♥♥♥



◎5つあるドアには番号が書いてある。どの部屋にしようかな？



◎電話が鳴ったらすぐ受話器を取ろう。タイミングをつかめ！

もしもし、わたし寂しいの……



秘書課香奈理（18）

◎箱入りお嬢様の香奈理ちゃん。好奇心もいいけど、ヤケドしないようにねっ！



秋元久美子（16）

◎清純そうに見える久美子ちゃんだけど、ほんとはスゴク大胆なんだ



中川美奈子（28）

◎人妻の美奈子サン。ダンナ様と別居中で寂しいの？　テレクラで新しい出会いを夢見る女性だ

デートできてシ・ア・ワ・セ♥

NEW SOFT

ヒット曲をバックに女のコを見るソフト

美しき獲物たち PARTⅣ

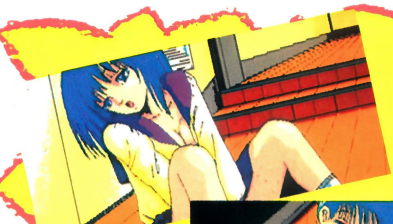
モニタープレゼント 3本

PC-9801シリーズ	3.5・5DD	4000円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
X1turboシリーズ	5D	
FM77AVシリーズ	3.5D	
MSX2	3.5DD	

■発売元／グレイト ■発売中

ヒット曲のBGMにのって女のコたちのグラフィックが見れるという、すっかりおなじみになった紙芝居風ソフトの第5弾。今回のBGMは南野陽子チャンの「秋からも、そばにいて」工藤静香チャンの「MUGO・ん…色っぽい」、そして浅香唯チャンの「セシル」の3曲。その曲を聴きながら、次々とカワイイ女のコたちが見られるというんだから、ゴキゲンだよネ。しかも今回はアニメーションするようになったんだよん。ウ・レ・シ・イ♡

美少女指数　80%
♥♥♥♥♥♥♥♥



◎あれ、どうしたの？　そんな色っぽい顔されたらボク……



◎ペディキュアなんかしちゃって、おしゃれねエ



◎水色の下着が清純そうネ。恥ずかしいの？　そんなキミが好き♡

◎アララ、そんな恰好で、何のお勉強？



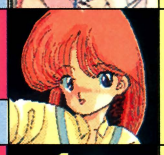
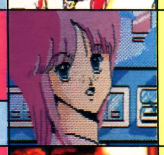
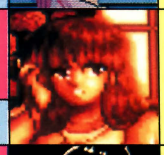
◎頬づえついてるそんなしぐさがカワイイよ、キミ

みーんなかわいい♡

Soft Gal Top10

リリアにライバル出現!? 鮎川まどか3位に浮上!!

今月は、女のコの顔写真入りで豪華版のトップ10。相変わらずの混戦模様だが、なかでもひときわ輝く星2つ“鮎川まどか”と“はたやますみこ”が、スッゴイ勢いで上位にくい込んできた。とくに、鮎川まどかのほうは、2位の響子さんに肉薄！　もしかすると来月あたりは……。ライバル出現で、リリアもおちおちしてられないぞ。

1 →		リリア （イースII/日本ファルコム） この笑顔で7か月連続1位をキープ	
2 →		音無響子 （めぞん一刻/マイクロキャビン） 最近、票が伸び悩みぎみの響子さん	
3 ↑		鮎川まどか （きまぐれオレンジ★ロード/マイクロキャビン） とうとう3位だ♡	
4 ↑		はたやますみこ （アップルクラブデータ集/フェアリーテール） 5ランクのアップ	
5 ↓		宮崎ますみ （アップルクラブデータ集/フェアリーテール） ちょっと下降気味	
6 ↓		ブロンウィン （第4のユニット/データウエスト） 根強い人気でガンバッテルねー♡♡	
7 ↑		音美 （リップスティックADV/フェアリーテール） 確実に上昇中～♡	
8 ↓		森本桃子 （ウイングマン/エニックス） やっぱし桃子ちゃんってイイよね♡	
9 ↓		フィーナ （イース/日本ファルコム） 先月より1ランクダウンのフィーナ	
10 ↑		木村純子 （アップルクラブデータ集/フェアリーテール） この普通さが魅力	



八木知世ちゃん（デリンジャー）

中藤美希ちゃんもイイけど、知世ちゃんもグー♡　何かを訴えかけるような瞳に、小さなくちびる……。ナイスですネー、ホントに♡♡

フェアリーテールさんのご厚意により、トップ10に投票してくれた人（12月10日現在）の中から抽選で10名の方に、49ページで使った絵のデータディスクをプレゼントします！　ハガキに●好きな女のコとゲーム名●選んだ理由を書いて、トップ10宛に送ってね♡

今月のミス美少女

スポーツニュースのアシスタントちゃん
推定年齢23歳
■パワーリーグ/ハドソン

きっとお嬢様学校出の新人局アナにちがいない♥



ゲーミンで紹介した『パワーリーグ』からのミス美少女です。彼女は、試合後のスポーツニュースで結果を報告してくれる女性アナ。“去年の春、大学を卒業してテレビ局に入社したばかり”と見たが…。新人をスコスコ使うところなんざぁフ○テレビのようだが、顔立ちや清楚なところからして、TB○のアナという線が濃厚だ。

Be-Shōjo Club

11月号につづき、“愛知県人サン”からまたまた手紙が届いた。内容は、「この頃の美少女ソフト、各メーカーとも出すモノほとんど絵柄が同じでつまんない。いつも同じ人の絵じゃなく、いろんな人の絵を使ってほしい」とのこと。ユーザーからの貴重な意見、ソフトハウスのみなさんは、どうお考えでしょうか？

メーカーさん聞いてください

（神奈川県　愛知県人サン）



あて先

レモンちっくWORLDへのお便りは――
〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM　テクノポリス編集部
（『2月号美少女トップ10』『Be-Shojo Club』）係
ハガキには、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学年）と、「レモンちっくWORLD」の感想を必ず書いてくださいネ!!

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ●BGM全15曲●コマンド選択方式●98版はマウスにも対応



リップスティック・ADVお買い上げの
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV特大B2
ポスターをプレゼント。
詳しくは、商品のマニュアルをご覧ください。

PC8801版全国一斉発売!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

PC9801版好評発売中!!
(5インチ2HD,3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリー宛てお願い致します。住所は下記のとおりです。

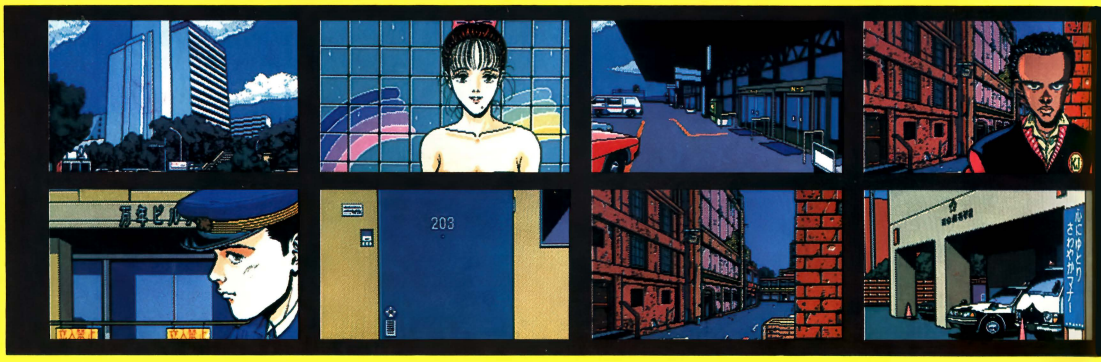
フェアリーテール
FAIRYTALE
株式会社ジャスト
JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

世界初のサスペンスコメディー

殺しのドレス2

愛の危険な香り





●今までにこれほどリアルなアドベンチャーゲームがあったであろうか…。もし、君が自分の婚約者を何者かに殺されてしまったら…。全ての謎はこの悲劇から始まります。
スピーディで、現実的なストーリー展開。一度やり始めたら、ゲームを解き終わるまでやめられなくなる…。『殺しのドレス2』はそんなソフトです。
●自分が、主人公になりきれるリアルなストーリー。また、次々と起こる事件により、プレイヤーを飽きさせません。
●コマンド選択方式ですので、どなたでもゲームを解く事ができます。
●FM音源によるBGM、効果音も随所に挿入されています。
●目パチ口パチはもちろんの事、その他のアニメーションも効果的に演出しています。
●もちろんフェアリーテールお馴染みの美しいグラフィックです。
●好評の複数の名前登録モード搭載。

PC9801シリーズ 88年1月発売予定
PC8801シリーズ 89年2月発売予定
各定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。
※通信販売はフェアリーテール宛てお願いします。住所は下記のとおりです。

販売・企画・制作

フェアリーテール FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービルB1F

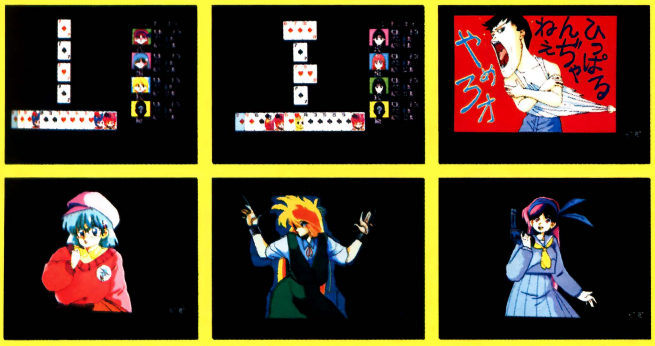
株式会社ジャスト JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7

大変おまたせしました!

98版(5インチ2HD)(3.5インチ2HD)

Apple・club1

アップル・クラブ ワン



ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君!たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうかな?アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。

3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンポンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンポンにしてしまっても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』(各定価3,000円)の女の子達があなたの挑戦を待っています。

アップル・クラブ ワン本体にはこの3人の女の子がついています。

好評発売中!!　定価3,800円

別売りデータ集も同時発売!!(98版データ集は6人で1セットになっています。)各定価3,000円







♠#1 セーラー服編/秘密の花園編

♠#2 日本の夏、ゆかた着物編/隣のお姉さん編

♠#3 お嬢さまと一緒編/魅惑の美少女編

♠#4 スポーツギャル編/あこがれ女子高生編

♠#5 不思議の国の物語編/危険な年頃編

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛てお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
日室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

DERRINGER デリンジャー

「美少女モデルの“中藤美希（なかふじみき）”が拘束されている」……差出人不明の依頼状を
受け取った探偵（ユーザー）がその調査に乗り出したが、
中藤美希は大勢のスタッフたちと、CFの撮影をおこなっていた……。
アメリカン・デリンジャー・410GAは、いったい誰の手に、
そして、誰を狙っているのか？



サスペンス・アドベンチャー・ゲー

マルチ・ストーリー（シナリオが、 2タイプあり
す）、そしてそれぞれのシナリオには、 さらにマ
チ・エンディングを用意してあります。
コマンドはすべて選択方式、スクロール＋アニメ
ション、BGMはFM音源、もちろんジャストサウ
ンド・シリーズにも対応しています。

■対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ（XAは除く） MSX$_2$,2ドライブ専用
（MSX$_2$はIドライブ専用）ディスク四枚組(PC-98、
MSX$_2$はディスク二枚組）

JAST SOUND Plus
（ジャストサウンド・シリーズ可）

定価 8,800

ジャスト・ゲーム事業部/クレスト
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、
現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F ☎03(706)9766
FAX03(706)9761
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

Clest
JAST

クレスト作品・第二弾
近日発売 私鉄沿線殺人事件
サスペンス・アドベンチャー・ゲーム

Your Computer Speaks in Natural Voice

ジャストサウンド・プラスシリーズ

ジャストサウンド・プラス（セントロニクス仕様）	ジャストサウンドをバージョンアップ ■CPUを内蔵することにより、対応パソコンとマルチタスク可能。よってディスクをアクセスしても音声がとぎれません。 ■ジャストサウンドともデータコンパチブル。 ■ACアダプター付。 ■FM音源内蔵。	¥19,800
ジャストサウンド・プラス（セントロニクス、RS232C仕様）MIDIインターフェス内蔵		¥24,800
ジャストサウンド・II	ジャストサウンド専用音声解析アナライザー ■音声データを自由に製作、PCM、AD PCMのデータ製作可能。 ■サンプリング周波数は自由に可変。300Hz～12kHz。 ■ACアダプター付。 ■ジャストサウンド・プラス内蔵。	¥34,800
ジャストサウンド・SE	ジャストサウンド専用音声認識装置 ■ジャストサウンド・IIを用いることにより自由に音声データを作れます。キーボード不要。 ■ACアダプター付。 ■ジャストサウンド・プラス内蔵。	¥34,800
オプションボード・I メモリボード	■最大容量512Kバイト（SRAM or ROM）	¥ 未定

ジャストサウンド・プラス・システムソフト	（ゲームの時は不要）	¥6,800
ジャストサウンド・II・システムソフト		¥6,800
ジャストサウンド・SE・システムソフト		¥6,800

対応機種 ●PC-9801シリーズ、PC-8801シリーズ、X1シリーズ
●PC-286シリーズ
●FM77シリーズ、Macintosh、IBM-PC/AT

※製品の仕様は、機能・性能改善のため予告なしに変更することがあります。※OEM、その他の専用オプション・ボードの受注も承ります。

JAST ジャスト・システム事業部
〒151 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F ☎03(706)9766 FAX03(706)9761

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です。

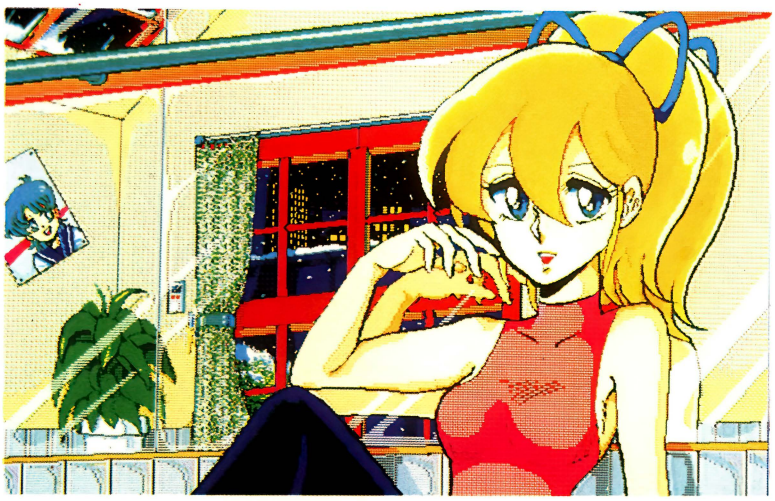
モデル／中藤美希

C.G. ぬり絵コンテスト

入賞

第3期 (11/9~12/8)

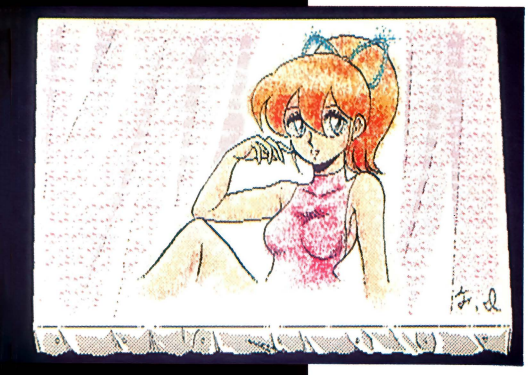
入賞&佳作作品発表!!



堀 幸司(福岡県)
X1turbo/turbo Z's STAFF

佳作

石塚 卓司(埼玉県)
PC-8801/ユーカラart



平 浩子
(愛知県)
PC-8801/
ダ・ビンチ



第3期 総評

今回の応募数は、前回、前々回よりちょっと少なめでした。きっとこれまでの入賞・佳作作品を見て、こんなんじゃダメだ!と思い、作り直してしまったのでは?

さて、第3期(11月9日~12月8日)の入賞作品1点と佳作作品2点は、上のように決定しました。

前回も佳作に入った堀さんの作品が入賞です。400ラインということを差し引いても、背景のち密さはスゴイ! 見事なものです。

佳作の石塚くんの作品は、キャンバスに描いたパステル画のイメージで、その優しい雰囲気がいいですね。

同じく佳作の平さん、1枚ずつでは弱いんだけども、2枚1組にすると対照的でおもしろい。コスチュームのセンスはさすがに女性です。

さてさて、今回のコンテストに間に合わなかった人に朗報があります。それは……、91ページを見よ!

ハイパー・グラフィック・ツール

LALF（ラルフ） ガッツで C.G. 実戦講座

番外編II

突然の機能アップ！ 発売は絶対1月中!?

年内には絶対出すぞー！とがんばったのですが、あいやー、またもやウソつきになってしまった。開発員が調子にのって、次々と機能アップするもんで……。とりあえず1月中に発売できれば、と。

まいりました。またもや発売延期です。どーしてもバグが取れなくて……、なんていうのならまだしも、なんとここにきて機能アップを始めてしまったんですね。待てば待つほど機能アップするなんて、ん〜、あと1年ぐらい待てば無茶苦茶すごいソフトになるのでは？なーんて冗談はさておき、どこが機能アップされたかお知らせしましょう。まず、ターゲット機能というものが付きました。これはマウスカーソルの指す周辺を拡大表示し、ラインの接続や細かい部分のペイントなどに便利そうです。次にルーペ機能。ルーペ機能の拡大表示ウインドウ中で使えるブラシが、B1、B2の2本になりました。3つめが根本的な大変更で、いままでセルモードの中にあった、セル画面がメイン画面にいかに影響するかを切り換える、CEL only、Not CELのコマンドを、メインメニュー下の状態表示でそのまま使えるようにしたため、ここを左クリックすることにより切り換えるようになりました。CEL only、Not CELの切り換えは頻繁におこなうだけに助かります。

そうそう「LALFってどの機種で出るんですか？」という質問がありました。初めは88全シリーズ用のつもりでしたが、現バージョンはPC-8801mkIISR以上となっています。では。

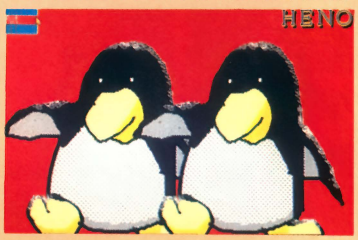
❶ターゲット機能。マウスカーソルの指している回りが画面左に拡大表示される



❷拡大表示ウインドウの右下にある、B1、B2が、それぞれブラシ1、2に対応する



❸セルモードのサブメニューから、CEL only、Not CELがはぶかれ、操作性が良くなった



1989テクノポリスの年賀状はLALF製



1989年　あけましておめでと♡

えっ？　もう2月号ですって。やーね、細かいこと気にしちゃって。ところでこの年賀状、カアイーでしょ。以前にこのコーナーで発表した佐藤元先生原画によるLALF製C.G.に、同じくLALFで文字を入れてみたの。で、写真に撮って、それを年賀ハガキに印刷したわけね。

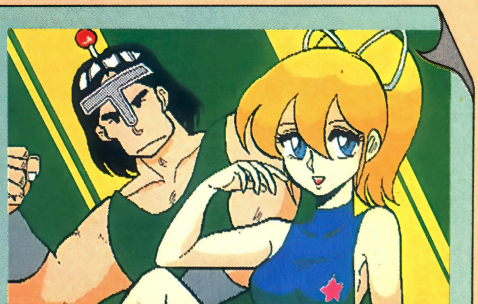
ではでは今年もヨロシクね♡

アイ＆コム

ぬり絵番外地

いやーなかなかいーできなんだけどねー

コナンがうしろでポーズして、なかなかよろしいデキのC.G.ぬり絵ですが、これ、落選です。だってグラフィックツールはONION Soft製で、データセーブはテクポリソフトのSWEETなんだもん。一般性がない！　本人も「賞狙いよりウケ狙い」と言っているので、掲載＋テクポリ特製フロッピーディスクで満足してもらおう。そうそう、この作品の作者は、加瀬敏幸さん(東京都)であります。



まじゃべんちゃーII

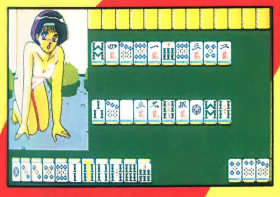
テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT

全国おんせん麻雀

原画/ものた りぬ　© TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.







温泉麻雀、不気味な響きを放つこの物体を解析してみよう。おおっ、何と女の子が20人もいるぞ！　原作は、ものた りぬ先生らしい。新方式、パネルシステムを採用したマップ、イベントも盛りだくさんだ！　きき ょうやも復活しているし、今年の冬は、コンピュータで、温泉気分だね。

PC-8801SR以降及びPC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ

予価 7,800円

ONIONとY人でつくる、はちゃめちゃシミュレーション

おんなのこ けーさつたい

／ねぎ戦略

10人の女の子を部下にして、難事件をつぎつぎと解決！ フィールドを歩きまわって、モンスター達と戦うんだけど、けっこう本格シミュレーション！
Y人の描くイベントも盛りだくさんだし、アニメもするんだぜいっっ！





近日発売予定
PC-8801SR以降及びPC-88VAシリーズ
予価 7,800円

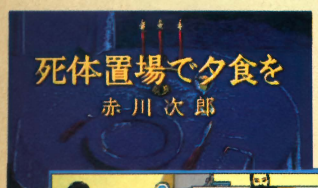
通信販売　お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料) 〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル (株)徳間コミュニケーションズ　AV事業部

徳間書店インターメディア(株)
〒105 東京都港区新橋4-10-7　TEL.03-432-4471

刻々と過ぎ去っていく時間の流れの中で
貴方はどんな行動をするのだろうか？
時間の流れはさまざまな現象を起こし
その映像を、音を、そして興奮を
貴方の眼に、心に焼き付けるだろう。
どちらが本物の現実なのか？
貴方にとって、
それはどちらも本当の現実なのかもしれない…。











赤川次
死体置

アドベンチャーゲームの良し悪しは、シナリオで決まります。今回は原作に、三毛猫ホームズシリーズなどで著名な推理作家、赤川次郎氏を迎えました。プロが創り出す推理の世界の中を、歩き、捜し、苦悩しながら、存分にお楽しみください。

小説をシミュレートしてシナリオを創作していますが、小説を読んだことがある人も、ない人でも楽しめる作りになっています。「時間」という概念を取り入れたシステム構築をしたので、ただ聞きこみをしたり、場所を移動したりしても捜査は進展しません。登場人物ひとりひとりが、時間とともに行動していることを考えなければだめなのです。

赤川次郎氏独特のたたみかけるような文体も、300枚を越えるグラフィックと、35曲に及ぶ音楽とともにシミュレートしています。一度、自分自身で、ミステリーの世界を実際に体験してみてください。



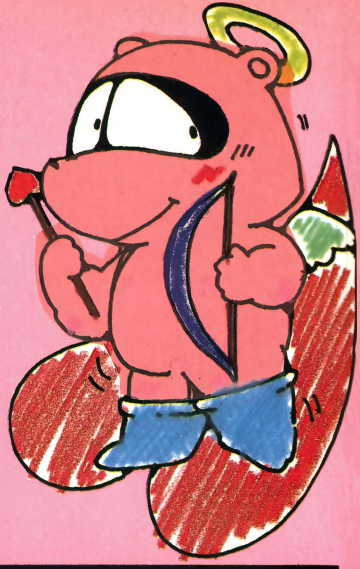
好評発売中！

■対応機種：PC-9801シリーズ（E以上）
※要漢字ROM. RAM384K以上
■メディア：5"2HD4枚組
価格9,800円
■販売：㈱徳間コミュニケーションズ
■監修：㈱徳間書店
■制作：徳間書店インターメディア㈱
■〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03(432)4471

©赤川次郎／徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業

改造法苦楽部

くわしくは101ページを見よ！

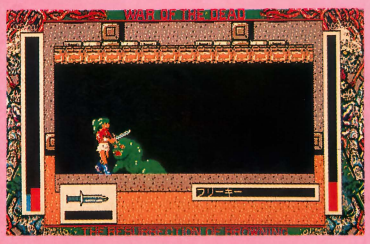


さて、今日の改造法苦楽部は〝どんなモンスターも怖くないぞ特集〟『死霊戦線』のライラを無敵に、『ザ・スキーム』のパラメータ値を最高値にするなどの役立つ改造法を4本紹介しちゃうぞ//

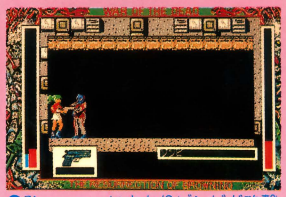
死霊戦線

(ビクタークロスメディア)for PC-8801mkⅡSR

ライラを無敵にしちゃえ!!



○フリーキーがライラに突進してきた。普通ならダメージを受けてしまうけど、無敵だから平気。ここはナイフを数回振って倒してしまおう



○ひゃ〜っ、いきなりゾンビが攻撃してきた／　写真のように挟まれればダメージを受けて死んでしまうが、無敵ライラには関係ないよ

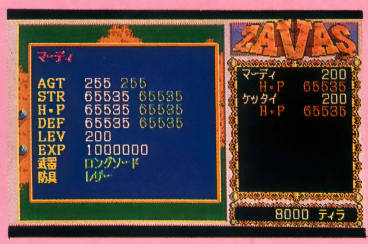


○学校で遭遇したスカルバグ。こいつは足が早いのでピストルを使った遠隔攻撃がベスト。たとえ接近されても無敵だから安心

サバッシュ

(ポプコムソフト)for PC-8801mkⅡSR

パーティ全員の能力値をアップ



○ほら／　AGTは255で、STR、H・Pなんかみ〜んな65535の最高値になるんだよ



○洞窟内で出会ったモンスター。剣を一振りするだけで3676のダメージを与えられた。これなら楽勝楽勝

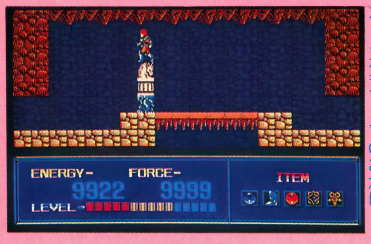
ザ・スキーム

(ポーステック)for PC-8801mkⅡSR

パラメータを自由自在



○ここがスタート地点。何が変わっているかというと、ENERGY、FORCEが最高値でしょ



○本当はボスキャラを倒さなければ進めない障害物も、ご覧のとおり、乗ることができた。これもブーツのおかげ

GAL WARS きゃぴ★きゃぴ★るん♥

(テクノポリスソフト)for PC-8801mkⅡSR

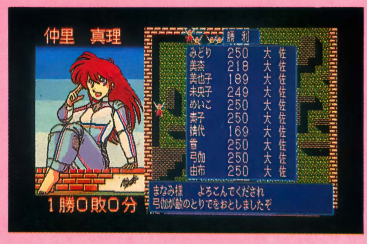
いきなりステージ8から始められる!?

○ほら、どうだ、すごいだろう。歩兵から大佐まで全ての女のコを揃えることができる。よ〜し、大佐を引き連れ出陣だ〜い



○お〜っと／　いきなりステージ8かぁ。まあ、こんな感じにステージセレクトだって出来るから、大変便利だにゃ





○大佐だけを10人引き連れ出陣。お〜っという間に敵の砦を落としてしまった。なんという贅沢な人員選抜なんだ

バレンタイン・プレゼント from ディスプレイの中の美少女たち（実はソフトハウスの方々）



今月のテクノポリスの特別付録、いのまた先生と矢野先生のかきおろしイラスト下じき、ステキでしょ？　テクポリはこうしてモノをつくるのがわりかし好きなんだけど、実は実は、ソフトハウスの方々もいろーんなモノを作ってユーザーの人たちに配るのがとーっても好きなんじゃないかな、と最近思っています。

だって、みなさん、これまでにもいろいろ工夫をこらしていろんなモノをつくってたーっくさんプレゼントしてくれたもん。

というわけで、今回はちょっとフンイキを変えて、〝商品のソフト以外のモノ〟とあつかましく注文をつけてプレゼントをお願いしてみました。

今月はちょうど２月号で、世の中ではバレンタイン・プレゼントの季節だから、少しコジツケだけど〝ディスプレイの中の美少女たち〟からのバレンタイン・プレゼントってことにしてもらいます♡

♥バレンタイン・プレゼントの応募のしかた♥

68ページから71ページの記事を見て、あ、欲しい！と思ったら、ハガキに、

●欲しいプレゼントのナンバー（AとかBとかあるものは「①A」「⑤B」のように忘れずに記入してね）

●住所、氏名、年齢、職業（学年）

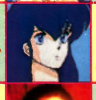
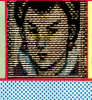
をはっきりと書いて、次のあて先に送ってください。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
2月号バレンタイン・プレゼント係

抽選で、それぞれに書いてある人数の方にプレゼントをお送りします。

締め切りは2月8日、当選者の発表は4月号で行います。

ご協力いただいた女の子たち♡（アイウエオ順）

 安藤杏子ちゃん（実はジャストさん）	 A.スフィンクスさん（実はプレイングレイさん）	 ジェーンさん（実は呉ソフトウエア工房さん）	 マリコ姫さま（実はブロダーバンドジャパンさん）
 イシス神さま（実はナツメさん）	 王女ユリアちゃん（実はポニーキャニオンさん）	 ソフィアさん（実はT＆Eソフトさん）	 山下麻子ちゃん（KOGADOさん）
 今井美紀ちゃん（実はポニーテール・ソフトさん）	 音無響子さん（実はマイクロキャビンさん）	 どろろチャン（実はクエイザーソフトさん）	 リリアちゃん（実は日本ファルコムさん）
 エリナちゃん（実はビクター＝クロスメディアさん）	 『琥珀色の遺言』のオープニングの女の人（実はリバーヒルソフトさん）	 白秀英さん（実は光栄さん）	 ルーラちゃん（実はシステムソフトさん）

クエイザーソフト



from どろろちゃん
（どろろ）

「ソフト以外のものをプレゼントしてください」って、コンラッド小沢さんに電話をかけたら、「それならねー、鉄腕アトムのバッジとね、キーホルダーとね、ノートとね……」はて、鉄腕アトムのソフトなんて発売予定だったかしら？　クエイザーソフトのみなさんは手塚治虫先生の大ファンなんですね。『どろろ』への力の入れ方がわかるなー。プレゼントはどれも超貴重品で、小沢さんが苦労して入手したもの。もちろん、どろろグッズもあります。



手塚治虫グッズがいっぱい。『どろろ』にかけるクエイザーさんのイレコミぐあいがわかるな〜。

①**A**鉄腕アトムバッジ＝4名／①**B**鉄腕アトムキーホルダー＝1名／①**C**鉄腕アトムノート＝3名／①**D**鉄腕アトムエンピツ＝5名／①**E**どろろポスター10名／①**F**どろろテレカ＝5名／①**G**どろろコミック4巻＝1名

呉ソフトウェア工房



from ジェーンさん
（ファースト・クィーン）

あの、天野喜孝さん描くところのジェーンさんから、天野さんの特大B2判イラスト・ポスターをプレゼント♡

天野喜孝さんのイラストっていいよね。「グイン・サーガ」のさし絵とかさ。『ファースト・クィーン』で天野さんの絵が使われてとってもうれしかったし、今月のテクノポリスにはそれがフロッピーシールになってるんだからもっとうれしい！　さらにうれしいことに呉さんは同じ絵を特大ポスターにしてくれて、さらにさらにうれしいことに読者のみなさんにプレゼントしてくれるんですって!!



②ファースト・クィーンポスター＝10名

KOGADO



from 山下麻子ちゃん



③KGDジャンパー・ペアセット＝2名

KOGADOの看板娘、麻子ちゃんからはジャンパーをLとMのペアで。本当は麻子ちゃんとペアで着たいんでしょ!?

もちろん麻子ちゃんは〝ディスプレイの中の〟女のコではなくって、実在の女のコです。KOGADOさんの広告なんかでもうみんなにはおなじみだよね？　麻子ちゃんが用意してくれたのは、KOGADOオリジナル・ジャンパーのLサイズとMサイズのペアセット。うーん、バレンタイン・プレゼントだからペアで、しかもLとMのセットになってるなんて、女のコらしい心配りがいきとどいてるなあ。こら、見習えよ。女のコの読者だったら、彼にプレゼントするといいね。

光栄



from 白秀英さん
（水滸伝）







ちなみに白さんは『水滸伝』の登場人物です。ちょっと女のコが少ないかな〜って思われる光栄さんのゲームの中で、華やかさを感じさせるお1人ですね。さて、プレゼントは、「光栄歴史三部作！」ならぬ「光栄グッズ3点セット！」。ポスターはB3判（テクノポリスの4倍という大きさだよ）、レポート用紙はB5判（テクノポリスサイズね）、そしてテレカと、見事に大中小をそろえた白さんからのプレゼントだ。

④水滸伝ポスター＋戦国群雄伝ポスター＋光栄レポート用紙＋テレカセット＝3名

※水滸伝ポスターは現在製作中です

部屋にはポスターを、バッグの中にはレポート用紙を、サイフの中にはテレカを入れるといい（んじゃないかな）



fromルーラちゃん
（かわいそう物語）

生地も色も男っぽい、大戦略エプロン。これを着けて何をするかはキミにまかせるよ。

エプロンっていってもコレ、すごく男っぽいんだよね。生地は厚手のデニムで、黒のほうはどっしりした色あいの黒だし、白のほうは生なりの白だし。〝男の料理〟っていうよりは大工仕事に似合うかな？　パソコンを分解するときにもいいかもしれない。あ、パソコンを分解するなんて人そうはいないか。ついている袋はいちおうエプロンをしまうようになってるけど、ちょっとしたとこならザックとして持ち歩いてもいいかもしれない。



⑤A大戦略エプロン（黒）＝1名／⑤B 同（白）＝1名



from安藤杏子ちゃん
（美奈子）

これはもうヘタなアイドルのテレカよりず――っとイイ！ぜひサイフの中に1枚入れてほしいな！

プレゼントのお品が美奈子ちゃんグッズなので、親友の杏子ちゃんにプレゼント役をしてもらうことにしました。それにしてもコレはいい！　ゲーノー界のアイドルのテレカってのは多いけど、こちらはパソコンゲーム界のアイドルのテレカってわけですね。しかもこのテレカは超稀少品、ン百枚しか作ってないんですって。持っていると、そのうち明菜のテレカと同じくらいの価値が出るかもよ。



⑥美奈子テレカ＝3名



fromソフィアさん
（サイオブレード）

ショップでは売ってない、お金を出しても買えない、という貴重なソフトだから、このさいプレゼント！

ソフトだけど、T&Eソフトさんの「商品」ではないから、お金を出しても買えないよ。欲しい人はぜひこの機会にどうぞ。音楽が鳴るだけじゃなくて、写真のように画面ではSDふうのフェミニンさんとソフィアさんが踊ったり目パチしたりのアニメーション。〝ツー・リトル・サイオブレード〟って名付けたらどうでしょう？　T&Eの誰もが存在を忘れていたという吉川さんのバクロ話はさておき、ポスター付きでプレゼント。







⑦サイオブレード・ミュージックディスク＋ポスター＝10名



fromイシス神さま
（ネクロポリス）

カレンダーとして使え、パズルとしても楽しめるというアイデアグッズです。

完成するとサイコロ形の6か月カレンダーになるんだけど、最初は平べったい紙。どういうしくみになっているかというと、タナバタのときに作る色紙のクサリ、あれを思いうかべてほしい。これを四角く折ったものを3つつなげて、お互いに組み合わせてサイコロ形にするわけ。でも黒なら黒、白なら白でそろえないと6か月のカレンダーにはならないよ。ここが〝魔可不思議〟、パズルたるゆえん。机の上に置いとくと適当なオモチャになるね。



⑧1989魔可不思議力レンダー2コセット＝10名

日本ファルコム



from リリアちゃん
（イースII）

最新作ピラミッド・ソーサリアンのディスクホルダーです。通信販売もしています。

たぶん、ソフトハウスの中でもいちばんたくさんのグッズを作ってるのが日本ファルコムさん。「ソーサリアンニュース」のページではプレゼントを〝連載〟しちゃってるくらいだもんね。で、今月はこっちに出張をお願いして、おなじみのディスクホルダーの最新作プレゼント。これ、パソコンユーザーには実用的でいいんだ。プレゼンテーターはもちろん、いま人気最高のリリアちゃん。



⑨ピラミッド・ソーサリアン・ディスクホルダー4種セット＝5名（現在制作中のため写真は戦国ソーサリアンのものです）



ビクター＝クロスメディア



from エリナちゃん
（アランティア）

『釣りキチ三平』の続編が出るんですって。プレイするときは、このリストウォッチを腕に。



⑩釣りキチ三平腕時計＝5名

ビクターの南さんのお話では、『釣りキチ三平〜ブルーマーリン編』の続編を作ることにしたんですって。それを記念して、ってわけではないんだけれど、『アランティア』のエリナちゃんからみなさんにプレゼントです。おなじみ矢口高雄先生のイラストが文字板に入った、『釣りキチ三平〜ブルーマーリン編』の特製腕時計。矢口先生のコミックファンの人も、クロスメディアさんのソフトファンの人も必携！　三平のVサインがキミに幸運をもたらす！

ブレイングレイ



from A.スフィンクス
（ラストハルマゲドン）

広告などでおなじみの絵。B2判の大きさで、プロの目から見てもなかなか高級な印刷・加工です。

〝スフィンクスがこわいよ〜、どこが美少女なんだ！〟なんていわないでね。もちろんジョーダンでやってるのです。ブレイングレイの飯島さんはこういうジョーダンが好きなのだ！（と思う）

プレゼントのほうは、広告などでおなじみのカッコいいイメージイラストをB2判のポスターにしたもの。印刷も紙もとってもいいみたいでステキ！　たとえスライムからのプレゼントだっていわれても欲しくなるでしょ？

⑪ラストハルマゲドンポスター＝10名



ブロダーバンドジャパン



from マリコ姫
（カラテカ）

パソコンにとって、パズルというのは、いつまでもすたれない永遠のテーマよね？

パズルってパソコンとは縁が深いみたい。まだBASICが非力だったころ、投稿プログラムってパズルゲームばっかだったもんね。というわけで、老舗プロダーバンドさんのプレゼントはナイン・パズルとシールのセット。「アートオブウォー、女のコでてきたっけ？」「カラテカのマリコ姫にしたら？」「でも写真とらなきゃ。あんなとこまで行けないよ〜」「オープニングに出てくるよ」というような会話の末、プレゼンテーターはマリコ姫に決まりました。



⑫DIABLOナインパズル＋シールセット＝2名

ポニーキャニオン



from 王女ユリアちゃん
（くりぃむレモン）

⑬サイトロン・ジャンパー（フリーサイズ）＝5名



編集部でも、隣の某MSX・FAN編集部でも、仕事中に着用している人がいる純白のジャンパー。

いま、こうしてワープロに向かって原稿を書いている時点でも、編集部にこのジャンパーを着ている人が1人います。隣の某MSX・FAN 編集部の某氏です。表面がビニール加工みたいな感じで、ジョープそうなのがウケたのかな？　スタッフ・ジャンパーっぽいところもいいですね。

写真には写ってませんが、背中に上品に少し小さめの「SCITORON」のロゴタイプが入っています。

ポニーテール・ソフト



from 今井美紀ちゃん
（ポッキー）

⑭ポッキー・テレカ＝5名



このコは、いま最高に期待されている新人。そのテレカをキミにプレゼントしちゃうよ！

ポニーテール・ソフトさんの広告の女のコ見た？　赤い髪で赤いセーラー服、とってもステキよねー。あんまりステキなんで、編集部ではフロッピーシールにしてしまいました。

で、ポニーテール・ソフトさんからはテレカのプレゼント。キミのディスクにはテクノポリス付録のフロッピーシールを、そしてキミのサイフにはこのテレカを、なーんてね。でもこのテレカ、もったいなくって使えないなー。

マイクロキャビン



from 音無響子さーん
（めぞん一刻）

⑮Aは～りぃふぉっくすトレーナー（サイズL）＝1名／同B（サイズM）＝1名



なつかしい絵だけど、かわいい！　担当者も欲しいので、応募者が1人もいないととってもうれしい。

「響子さーん、好きじゃあー」と五代くんふうにいうなら、担当者はこのトレーナーが好きじゃあー。『は～りぃふぉっくす』。なつかしくてかわいいなー。応募者が1人もいなかったら担当者がもらうことにするので、誰もハガキは出さないよーに、なんて思わず不正をしてしまいそう。でも半分は本気だからね。写真は背中側で、表側には胸に小さくマイクロキャビンさんのロゴタイプが入っています。

リバーヒルソフト



from 「琥珀色の遺言」のオープニングの女の人



すてきなメモパッドの問題点は、使うのはもったいないけど使わないと意味がないというムジュンだな。

⑯リバーヒル・メモパッド3点セット＝5名

リバーヒルソフトさんの3作を表紙にしたメモパッド。サイズはB6判。中のメモ紙にはあの、リバーヒルさんの品のいいマークとロゴタイプが薄く印刷してあります。

こういうメモパッドははっきりいって困る！　もったいなくて使わないでいるうちに1年くらいたっちゃって、そのうちメモ紙が古びてきちゃったりしてね。といって、バサバサ使っちゃう気にもなれないし……。こういうムジュンをうまーくクリアできる人に♡

月刊ソーサリアンニュース

冬休みに合わせて発売になった『ピラミッドソーサリアン』だけど、しゅびよく終わらせることができたかな？ できなかったよ〜という人のために、今月のソーサリアンニュースはボスキャラ攻略法だぞ！

ピラミッド ソーサリアン ボスキャラ攻略法!!

今回のソーサリアンたちの冒険の舞台はギルバレス島。各シナリオに今まで以上にスゴいトラップやトリックが隠されていて強敵だぞ。

だが、このトラップやトリック以上の強敵がいる。それは、今までででたぶん最強のボスキャラ群だ。『戦国ソーサリアン』以上に強いといえば、その強さが想像できるかな？ しかも今回のボスキャラ群は、いくら能力値があっても、攻略法がわからなければ簡単には倒せない。まだの人は、この記事を読んでチャレンジしてほしい。

シナリオ1 血塗られた王家の秘宝

ボスキャラ ツタン・カーメン

ツタン・カーメンは、額から光線を発射する。しかも、光線は地上で爆炎を巻き上げる。光線と爆炎を避けて本体に攻撃をかけても、すぐに弾き飛ばされてしまう。

このツタン・カーメンを攻略するには、まず、見かけに惑わされないことが大切だ。実は、光線は、当たってもダメージがないのだ。爆炎もそんなにダメージは大きくない。本当は本体に当たって弾き返されるのが一番ダメージが大きいのだ。

そこで攻略法としては、ジャンプしながら、ツタン・カーメンの手前ギリギリのところまで近寄る（本体に当たるとダメージを受ける）。キーボードでいうと、〔8〕キーを押しっぱなしにしながら〔6〕キーをチョンチョンとたたく、っていう感じだ。

そしてギリギリまで近寄ったら、剣をふりっぱなしにする。こうすれば、比較的、簡単に倒せるはずだ。

●動きのないツタン・カーメンだが、近づくと額から光線を発射し、爆炎をあげる





●ジャンプしながら爆炎を避け、デカキャラのギリギリまで近づく



●そしてジャンプしながら剣を振り、攻撃すれば、ダメージを与えられる

シナリオ2 魔の下僕ガッシュの陰謀

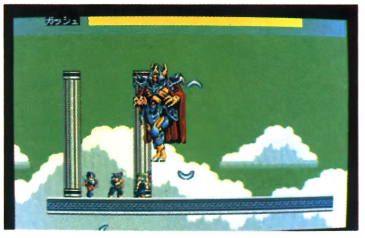
ボスキャラ ガッシュ

ガッシュの攻撃パターンは、まず数個のブーメランを飛ばし、次にジャンプして体当たり攻撃をかけてくる。実はこのデカキャラは、ダメージを受けた後ソーサリアンが攻撃をかけないと一番右側で休んでHPを回復させ、ダメージが消えてもソーサリアンが攻撃をしかけないと今度はブーメランで攻撃してくる、というヤツなのだ。

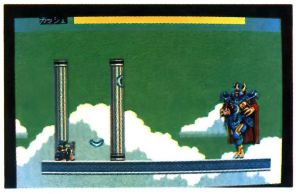
そこで、向かって左側の柱よりちょっと前に出る。するとガッシュは、ソーサリアンが攻撃してくるものと思ってジャンプ攻撃をかけてくるから、ここで、こちらもジャンプしながら剣をふるのだ。すると、ガッシュがケリをいれながら着地する地点でダメージを与えることができる。

このとき、パーティの先頭キャラはダメージを受けるので、〔C〕キーを押して順番を入れ換えながら戦うのがこのデカキャラ攻略のポイントだ。

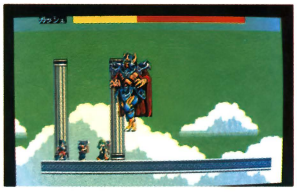
●2本目の柱より前に出てガッシュに踏みつけられると、ダメージが大きいので気をつけよう



●一番左の場所は体当たりを受けないが、ブーメランが飛んでくる



●ガッシュの着地地点でジャンプして攻撃をかける。これでは前に出過ぎ



シナリオ3　心を失った姫君

ボスキャラ：ガドルガン

一見トカゲのように見えるのがガドルガンだ。このボスキャラは、いくつかの火の玉が円を描いたあと、それが合体して本体を現わす。合体したガドルガンは、波状に青白い炎のようなものを吐き出し、ソーサリアンに攻撃をしかけてくる。



●この、飛んでくる火の球に注意。当たればダメージを受けるぞ

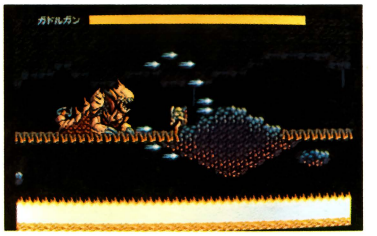
攻略のポイントは、怖がらずに攻撃をかけること。ガドルガンの真ん前につっこんで剣でたたきまくるのだ。火の玉の攻撃には、1回でもHEALの魔法を使っておけば死ぬことはないので、HEALを使いつつ思い切ってつっこもう。



●しばらくして、飛びまわっている火の球が集まり、姿を現す

青白い火の玉に当たると石化してしまうので、石化解除の魔法を持っていなければうまく逃げること。持っているなら、そのキャラをパーティの最後尾において石化を解除しながら戦おう。石化の玉は1回の攻撃で1人しか石化できないので、パーティの後尾のキャラは安全なのだ。

●ガドルガンが姿を現したら、怖がらずに真ん前につっこむのが攻略のポイントだ



シナリオ4　嘆きの神殿

ボスキャラ：ジャグラー

8つの岩のようなものと、4つのクリスタル状の球を自分の周囲に回転させて身を守っているのがジャグラー。このボスキャラは、ある時間が経つと、周囲を回る岩やクリスタルをソーサリアンめがけて飛ばしてくる。この、飛んでくる岩やクリスタルに当たるとかなりのダメージを受けるのでうまくよけなければならない。

●ジャグラーの周りを計12個の球がグルグル回っている。魔法を使えば下に降りてくるぞ



このジャグラーに対しては、魔法がきく。



●実は、16個の球をすべて破壊しなくても、ジャグラーは倒せるが……

とくにホーミングがキライみたいなので、持っている人はかけてみよう。魔法を使うとジャグラーは下に降りてくる。

攻撃のポイントとしてはまず、ジャグラーからあまり距離をおかないこと。離れるほど球がまとわりつく時間が長くなってダメージも大きくなるのだ。また、一番前と後のキャラがダメージを受けやすいので、〔C〕キーで順番を入れ換えながら戦うのもポイントの1つだ。



●ジャグラー本体は攻撃力ゼロなので、球を破壊したら安心して攻撃だ

シナリオ5　魔王ギルバレスの迷宮

ボスキャラ：ギルバレス

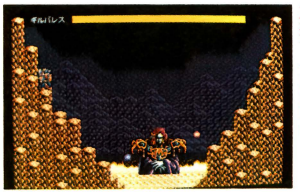
いよいよ『ピラミッドソーサリアン』最後のボスキャラであるギルバレスだ。さすがに最後のボスキャラだけあって強敵だ。

●溶岩の中からたくさんの噴石が飛んでくる。ここが安全地帯だ。カベにピッタリ身を寄せろ



溶岩の下から浮上してきては、右3、左3、計6方向に青白い球を飛ばしてくる。そして時間が経つと再び溶岩の中へ沈んでいってしまう。しかも、溶岩に潜っている間も、噴石が飛んでくるから油断できない。

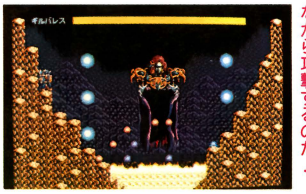
だが、この部屋には完全な安全地帯があ



●溶岩の中から次第に姿を現すギルバレス。まだ攻撃するには早い

る。下の写真のように、3番目の柱の上、ここがそうなのだ。そしてここは、攻撃にも最良の場所だ。

熔岩からギルバレスが現れて部屋の中央に位置した瞬間、右上にジャンプしよう。そして、ギルバレスの体にそって1列に降りながら攻撃する。ギルバレスの体に触れるとある程度ダメージを受けるが、すぐ左に帰って次の攻撃にそなえる。これを繰り返せば、ギルバレスも必ず倒せるはずだ。



●ここで右上にジャンプし、体の線にそって降りながら攻撃するのだ！

※今月のソーサリアン・プレゼントはP67からの「バレンタイン・プレゼント」コーナーにあります。

12月号ソーサリアン・プレゼント当選者発表

●イースII・テレカ／阿部淳一（福島県）岩田敏治（東京都）前田尚俊（熊本県）松井敦（大阪府）渡辺智成（千葉県）●ソーサリアン・テレカ／石塚康成（千葉県）今藤浩二（愛知県）植田正輝（大阪府）鬼木孝行（神奈川県）近藤正敏（愛知県）●ザナドゥ・テレカ／有水広和（東京都）斉藤健一（茨城県）佐野文孝（三重県）藤井勝義（山口県）山口輝一（埼玉県）おめでとうございました。

ENTERTAINMENT FOR USERS　エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

2月号

好評発売中!

特別定価420円
毎月8日発売

今月も増ページ

特製ディクステッカーつき

新作ソフト徹底研究

真・魔王ゴルベリアス
POWERFULまあじゃん2
サイコワールド
雀豪①
コナミゲームコレクションVol.4
ケンペレンチェス
新九玉伝
エグザイルⅡ
白夜物語
中華大仙
T&Eマガジンディスクスペシャル
ディスクステーション3号

ゲーム十字軍

ソルマップと聞いて胃薬を思い浮かべるようでは失格。2ページ使って出血大サービスしているのだ。その他も期待。



売り切れ店続出というウワサですね

ゲーム・プログラム

今月のファンダムは1画面5本にN画面4本、10画面1本を掲載。プログラミング入門記事にも力を入れました。



F-1みたいだけど、これは『E-1』

4大ゲーム完全攻略!

レイドック2 ～ラストアタック～

2+専用の
バリバリシューティング



スーパー大戦略

正統派の
ウォーシミュレーション



マスター・オブ・モンスターズ

モンスターを部下にする
シミュレーション



きまぐれオレンジロード

三角関係の
仲良し3人組みの夏休み



レイドック2は勢いよく、シミュレーションはじっくりと!

MSX・FANの単行本

MSXのゲーム・プログラム満載本
MSX・FAN12月号増刊
ファンダム・ライブラリー④

『MSXプログラムコレクション50本』

好評発売中／定価780円

MSX・FANで好評連載中のプログラムページ「ファンダム」を1冊にまとめた『MSXプログラムコレクション50本』第4弾。今回は、本誌の88年5～10月号に掲載した中から50本を厳選。1画面から、本格的なものまで収めた充実本!



MSXゲームのウル技満載本

『ゲーム十字軍Vol.1』

好評発売中／定価880円

好評記事の数々のネタがまとめて1冊になった。いろんな情報がつめこまれたこの本はMSXゲーマーにとってバイブルになるに違いない。おもな内容は十字軍掲載のウル技のすべて／激ペナ極秘ファイル改訂版／エッチゲーム未公開写真集／ストラテジー名作集／ウルティマⅣ特大マップなど



MSXマークはアスキーの商標です。
©T&Eソフト／システムソフト／マイクロキャビン／ナムコ

徳間書店

Dō-Jin ソフト



鬼は～外、福は～内！　2月3日は節分の日。パソコン好きのキミなら、ついでにバグは～外！なんて豆をまいてはどうかな？　というわけで、今月は鬼の女のコのイラストで始まりだぁ。こんなかわいい鬼っコだったら、追い出せなくなっちゃうね。描いてくれたのは、『地球防衛軍アルバイト部隊』などでノリにのっている、H.A.T.のFoZonさんだよ。

イラスト／FoZon

同人ソフト　今月も日本　—P.76

Gamble Academy／DEAD LOCK／維新のゲームセンター嵐／Surnatural／超戦士ほえほえ～バラゴンの野望～／NOCTURNE／Dragon The Festival／連立ペリカン方程式

世界に広げよう!!
Dō-Jinネットワーク　—P.81

短期集中連載
女子大生といっしょに同人ソフトを作っちゃお　—P.84

一流のギャンブラーを目指して…

Gamble·Academy
ギャンブル　アカデミー

BY●ギャンブル・プロジェクト

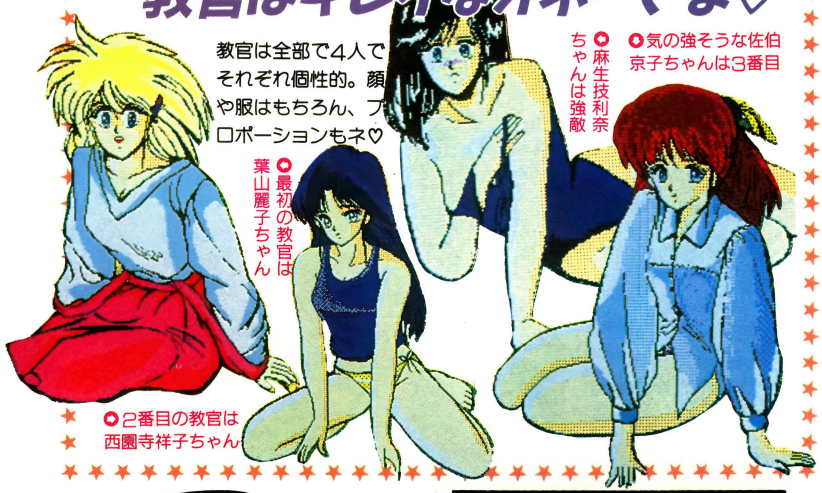
ギャンブラーを育てる学校の卒業試験に挑戦！　4人の教官は美人ばっかり。しかも勝つたびに1枚ずつ脱いでいくとなれば、試験じゃなくとも、孤軍奮闘しちゃう。指がケンショー炎になってもガンバ、ガンバ！

PC-9801シリーズ　5HD　※要RAM384KB以上

卒業試験はトランプゲーム

といってもギャンブルとは関係ないゲーム「スピード」が卒業試験なのだ。赤と黒の2つに分けたカードをそれぞれ持って、数字順（KとA（キング　エース）はつながる）に素早く出してゆき、早く手持ちのカードがなくなったほうが勝ちとなる。その名のとおり、スピードが勝負を決めるというゲームなのだ。そんなわけで、98VMぐらいはいいけどVX以降となるとスピード負けしそうなのだ！

教官はキレイなオネーさま♡



教官は全部で4人でそれぞれ個性的。顔や服はもちろん、プロポーションもネ♡

●麻生技利奈ちゃんは強敵

●気の強そうな佐伯京子ちゃんは3番目

●最初の教官は葉山麗子ちゃん

●2番目の教官は西園寺祥子ちゃん

アイテムもあるう…！

1人の教官に勝つごとに、SHOPに行ける。ここにあるアイテムをいかに使っていくかが、勝負のポイントなのだ。



これがテスト!?

相手をしてくれる教官は美人ばっかり。思わず力が入っちゃうぜ！



●ゲームスタート！ファンクションキーでゲームを進める



●全部脱がすと1人クリア。残りはあと3人だ。ガンバー





●●やったー。4人全部クリア。でも1人のコに4回以上負けると右の画面が…

通販の申し込み方法

〒410 静岡県沼津市平町5-18　矢岸　様まで、1600円分の郵便小為替（無記名）と郵便番号・住所・氏名・機種名・ソフト名を明記したものを同封のうえ送ってください。

通信販売を申し込むときの注意

このコーナーのP.76〜P.80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、待ち遠しいとは思うけど3か月は待ってあげてくださいネ！

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てしまうと無効になったり、手続きに手間がかかったりします。必ず無記名にしましょう。

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。

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先は、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。

戦争の悲しさを描いたAVG

DEAD LOCK（デッドロック）

BY● PLAY SOFT

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

反戦メッセージを感じるゲームだ

戦争物のアドベンチャーゲームっていろいろあるけど、このソフトはちょっと変わった雰囲気を持っている。

舞台は1968年のベトナム。1人のアメリカ軍兵士の青年が、捕虜となったところから始まる。投獄された彼は祖国で待つ恋人のもとに生きて帰ることを信じて、脱走をするが、そのゆく手には……。戦争の暗い面もしっかりと描かれたなかなかシビアなゲームだ。



通販の申し込み方法

〒193 東京都八王子市横川町61-2 井上様方 PLAY SOFTまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・電話番号・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。





●ラストメッセージがこの作品のすべてを語っている

ウマヘタグラフィックのクイズゲーム

維新の ゲームセンター嵐

BY● カマダミアソフト

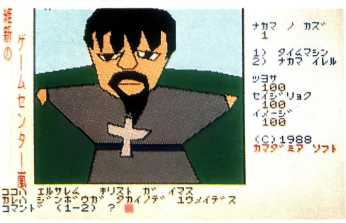
PC-8801シリーズ | 5D ※PC-88VAシリーズ不可

タイムマシンを使って仲間集め

タナカアラシ君はおじいさんの、タイムキンゴロウ（!?）の作ったタイムマシンに乗って過去の世界へと向かった。そこで坂本龍馬と出会い、彼に維新を成功させるために、その機械を使って仲間を集めてこいと言われる。

歴史上の大人物などに会い、彼らの出す問題に答えてゆくというクイズゲームだ。誰を味方につければいいか、よく考えるのがポイントだね。

●クイズは3つの答えのうちから1つを選ぶ方式だ



通販の申し込み方法

〒171 東京都豊島区雑司ヶ谷2-26-4 木内様方 カマダミアソフトまで、1000円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名を明記したものを同封のうえ送ってください。

♥

これぞゲージュツ!? うーむ



ひたすら歩いて歩いて…RPG!

Surnaturel
サラナチュレル

BY● ALU-COMPUTER-ARTS

同人ソフトとは思えない、なめらかなスクロールがとってもウレシイRPGソフトだ。トラップや謎解きとかがないのが残念だけど、場面が城の中・地下迷路・平原などと次々と変わって、目に楽しいのがイイ!

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

HPやMPはナシ! でもシナリオはちっ!

RPGといってもMPを高めたり、アイテムを集めたりとかいうのはナシ。じゃ、どーやってレベルを上げるかというと、各シナリオの目的を達成したときに上がるのだ。これでは強力な敵と出会ったときに死んでしまうと思ったら、ほとんど自分より強い敵は出てこないので、安心して冒険ができるのだ。RPGというよりシナリオやダンジョンを楽しむアクションゲームだ。



いろいろ歩くとイロイロあるネ!

全部で5つあるシナリオはそれぞれに特色ある場面が用意されているのだ。


○町を歩いて広々とした平野を歩いていると


○古城のバルコニーを歩いていると……

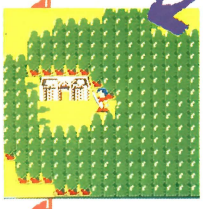




○地下の洞くつの先にはこんな所があった。中で古文書を発見



○古文書をとったとたんに画面がゆれだした。地震だ〜!!


○おッ。森の中に古い城があるみたいだぞー

○突然現れたモンスター。先に進むほど手ごわくなるぞ




○うーむ。迷路にまよい込んでしまった


○曲がりくねった通路の先には地下への階段があった


○先に先にと進んでいくと不思議なところに

○どうやらここは異次元のような場所みたい


○この先はどこへ行くんだろう

○洞くつを出ると森に出た



○森を出たところに教会を見つけた。でも何か変だぞ〜

突然出てくるモンスターに ゲロゲロ〜

城の中や地下道などを歩いていると出てくる怪物たち。不気味な絵だね……。



通販の申し込み方法

〒198 東京都青梅市根ヶ布2-234-4 小笠原様方 ALU-COMPUTER-ARTSまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、『Surnaturel』希望と書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールか紙を同封のうえ送ってください。

目から耳から楽しめるゲームよん♡

超戦士ほえほえ ～バラゴンの野望～

BY●HOEHOE TEAM

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

コミックAVGにRPG要素をプラス!

世界征服をたくらむ魔王バラゴンから、サイトリア王国を守るため勇者ほえほえが大活躍するAVG。とにかく、会話やキャラクタが、おもしろい!! 音楽も凝って作られていて、ストーリーに合わせて使われているのがいいね。

仲間を探し、魔物どもと戦っていくんだけど、仲間の誰かがやられちゃうとゲームオーバー。少しRPGっぽい要素も加えてある。もちろん、セーブ機能も付いているから安心して遊べるぞ。

ほえほえも変化!?

状況によって表情が変わる、ほえほえ。三枚目でカワイイ。





●ゲームはコマンド方式のAVGで進める。仲間が見つかると、右にステータスが表示されるんだ

●戦わせるキャラを決めたら、戦闘方法を選ぶのだ。うまく戦うと少ないダメージで勝つことができる

通販の申し込み方法

〒315 茨城県石岡市茨城1-19-5 小野様方 HOEHOE TEAMまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と郵便番号・住所・氏名を明記したものを同封のうえ送ってください。

愛嬌タップリの敵キャラら!

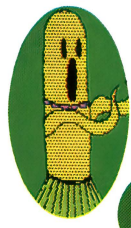
登場する敵は、おかしなヤツばかり。名前も笑えちゃうぞ!



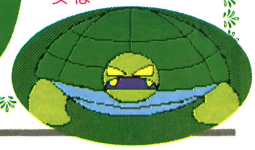
●祭壇を守っている魔物、ピーコック



●人呼んでタイガーバーム。くさそー



●こいつは、はにわ土人。男女兼用!?



●かめのような敵ガメラ。かたそう!!

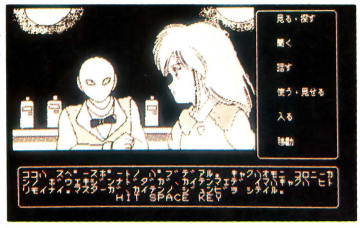
モノクロ画面のマジメなAVG!

NOCTURNE（ノクターン）

BY●SYSTEM BOYS

X1シリーズ	5D
PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	5DD
MZ-2500シリーズ	5DD

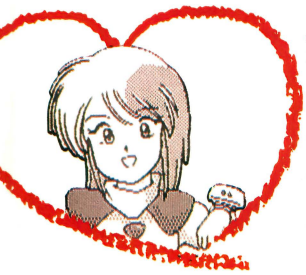
●グラフィックは、モノクロ。メッセージは、カナで表示される



練りに練ったSFストーリー

主人公のノアは、システムポリスのエンジニア。ある日、開発中のコロニー「コロナ」からアトラスというスーパーコンピュータ（惑星規模のもの）に組み込まれた人工知能キングに異常が発見されたので調査をしてほしいと依頼される。これを受けたシステムポリスはノアを任命した。しかし、アトラスに向かう途中、ノアの船はキングを囲む防御用武装衛星に攻撃されてしまう……。なんとか、パートナーのアレイの機転で危険は切り抜けたが、とりあえずコロナに退却。ゲームはノアたちが、この開発中の未来都市コロナに降りたところから始まる。

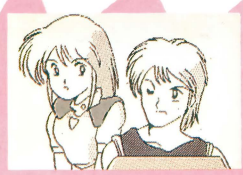
文章量が多く、ゲームオーバーもないから、ゲームを解くというよりSF小説を読む感覚でPLAYできちゃうAVGだ。



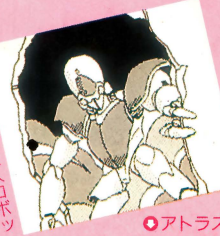
●カワユイ女のコは、ノアちゃん。腕にまかれているのが、パートナーのアレイ

通販の申し込み方法

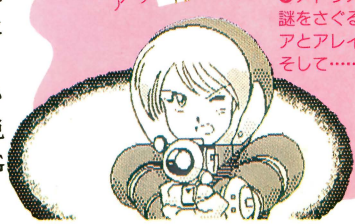
〒245 神奈川県横浜市泉区和泉町5732-2 丸藤様方 SYSTEM BOYSまで、郵便番号・住所・氏名を記入し60円切手をはった封筒を同封のうえ送ってください。



アトラスに侵入しようとしたハッカー。彼の目的はなに?



●アトラスが殺人ロボットを派遣! なぜ、ノアの命を狙うのだろう?



●アトラスの謎をさぐるノアとアレイ。そして……

魔のドラゴンを封印するのだ!

Dragon The Festival
（ドラゴン ザ フェスティバル）

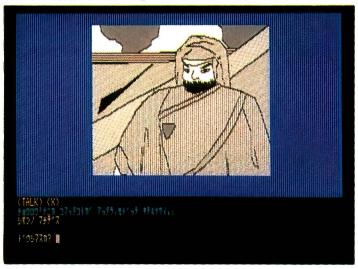
BY●MATENROH SOFTWARE

FM-7シリーズ	5D

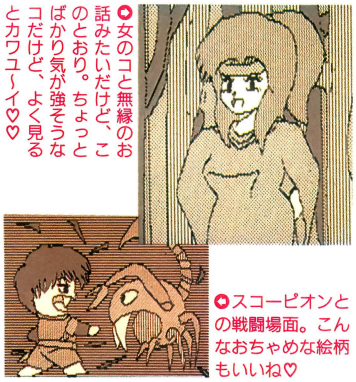
モノクロ画面がシブイシブイ!!

7年前、両親をドラゴンの捧げ物として失ったヴィグナ。彼自身にその役割がまわってきたことから、ドラゴン退治に乗り出す——というお話。

●スタート画面にいる長老。「困ったことがあったら相談に来い」だってさ/



見てのとおり、グラフィックはモノクロでとってもシンプル。動詞＋名詞の形でコマンドを（英語で）入力していくんだが、これがまたレトロっぽくってオシャレにさえ感じるのだ。女のコはあまり出ないシブ〜イゲームだ。

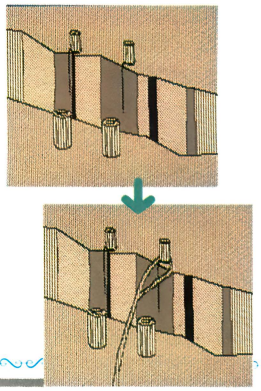


●女のコと無縁のお話みたいだけど、このとおり。ちょっとばかり気が強そうなコだけど、よく見るとカワユ〜イ♡

●スコーピオンとの戦闘場面。こんなおちゃめな絵柄もいいね♡

なつかしのトラップも健在

向こう側へ渡りたいけど橋がない。え〜い、そんならロープを使って……。こんなトラップも、なんだか懐かしいよネ。昔のAVGには、こんなのがよくあったっけ♡



通販の申し込み方法

〒164 東京都中野区上高田5-5-2-503 柴田泉様まで、1000円分の郵便小為替（無記名）と郵便番号・住所・氏名を明記したものを同封のうえ送ってください。

超難解! 変形マスターマインド

連立ペリカン方程式

BY●暗黒媒体ソフトウェアーズ

PC-9801シリーズ	5HD、5DD、3.5DD

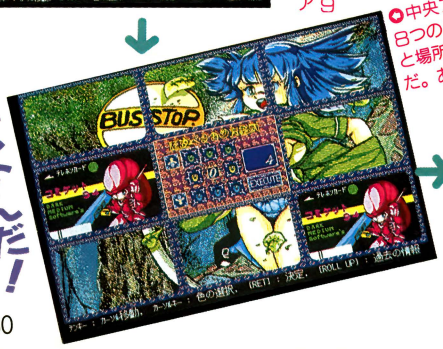
※要MS-DOS(ver.2.1以上)
※旧PC-9801、PC-9801U不可

天下一品のグラフィック!

●テレカをあしらった9枚のプレート。これがアニメーションしちゃう



なんて難しいんだ!



●中央プレートの8つのビーズの色と場所を当てるのだ。あと2枚だぞ

●8つとも当てると全体が見られる。制限回数(ステージ1は7回)内だとつぎへ進める



8個あるビーズの色と位置を当てると、それに対応したプレートに絵が表示されるというゲームだ。中央に表示される、色が当たってて位置だけ違うビーズの数から推理しよう。ビーズの位置とプレートの対応はランダムだし、制限回数もきつい。そのうえステージが進むとビーズの色も増えてくるぞ。グラフィックは見てのとおりの素晴らしさ。はたして何枚見られるかな?



●わー、美しいグラフィック。ステージ2をクリアすると見れるんよん。ちなみにマウスにも対応

●ステージ3は、6色のビーズの配置を9回で当てろという無理難題/



通販の申し込み方法

〒005 北海道札幌市南区澄川3条5-2-10 伊藤様方 暗黒媒体ソフトウェアーズまで、1400円分の郵便小為替（無記名）と郵便番号・住所・氏名・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

世界に広げよう Do-Jin ネットワーク

年明け早々、編集部には春コミやパソケット等のいろーんな即売会の情報が届いているぞ!? 毎月ちゃーんと紹介するから見てね。サークルのみんなは、もうヤル気満々で、満員御礼ネットワークだ。

お知らせ&募集中です

BY●TEAM KALLAMITY

自己紹介：はじめまして！ 私たちTEAM KALLAMITYは、茨城の片田舎でX68000用のゲームを作っているサークルです。サークル設立の動機はといいますと、——ある日、グラフィック・デザイナーの増山が突然「うおー、メジャーになりたい！」と叫びました。このひと言からすべてが始まったのです。

メンバーは、プログラマーのBOBBY、グラフィック担当のKA.LとSOLDIER、シナリオとサブ・プログラマーのBALと数名のゲスト・スタッフで成り立っています。

自慢できることといえば、PC－88系を持っているメンバーが1人もおらず、ほとんどがX68000を所有していることです。となれば作品も当然X68K版となるわけで、現在製作中のソフトは、X68000版のRPG『BATTLE THEME』です。

多少ぶっとんでいるところがあるメンバーばかりですから、どんなゲームになるか予想もつきませんが、春コミに出展予定ですので、みなさん！ どうぞよろしくお願いします。

お知らせ：月並みですが、TEAM KALLAMITYでは、絵を描いてくれる人、X68000でC言語かアセンブラのプログラムを組める人を募集しています。

条件などは特にありませんが、自分なりのポリシーがある人、個性的な人はとくに大歓迎です。連絡先までお手紙ください。

現状：X68000用ロールプレイングゲーム『BATTLE THEME』と、X68000用・PC-8801用のAVGを春コミ目標に製作しています。くわしい内容が知りたい方は、60円切手同封でお問い合わせください。なお、これはあくまで予定ですが、HYPA SOFTの『BULENA』のX68000を今年の始めごろに発売するかもしれません。あくまで予定です(まだ製作が始まってない)。

連絡先：〒300－12 茨城県牛久市牛久町1137—36 柳舘様方 TEAM KALLAMITY

同人誌、同人ソフトスタッフ募集

BY●OFFICE ARTS

同人ソフト・同人誌を製作するスタッフを募集しています。とくにプログラマー、ゲームデザイナー、シナリオライター、C.G.・音楽スタッフ、コミケ・パソケット部隊。

そして同人誌のほうでは、マンガ家・記者などを募集しております。

男女、年齢！ まったく問いません！ どーぞヨロシク！

くわしくは、往復葉書などの郵便で……。〒784 高知県安芸市本町2－16－23 谷口様方 OFFICE ARTSまで。

投稿ソフト大募集!!

Do-Jinファンでは、みなさんが作ったソフトを広く紹介する場を提供します。ゲームがメインですが、多くの人が使えるものであれば実用ソフトでもOK。もちろん個人でもグループでもかまいません。

●投稿されたソフトは……

誌上に掲載するソフトについては、作者が希望するならば「通信販売の申し込み方法」も掲載して、たくさんの人に楽しんでもらえるようにします。

ただし、このコーナーはプログラムやグラフィックを紹介する場ではないので、1本のソフトとして完成していないものや、その他の理由で編集部が掲載できないと判断したものは紹介できないことがあります。

なお、作者が希望するならば、通信販売でなく、テクノポリスソフトが代わってディスク・サービスをする方法、それにテクノポリスソフトによる市販ソフト化も検討します。これはプロをめざす人向き。

●投稿のときの注意

❶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。他のソフト、出版物などを参考にした場合はそれを明記してください。

❷ソフトとして完成した形のディスクで投稿すること。ディスクにはソフト名と機種名を明記してください。

❸ディスクといっしょに、遊び方・使い方の説明書（マニュアル）をつけること。

❹投稿したソフトと同じものを必ず手もとにおいておくこと。内容についてお聞きすることがあります。なお投稿されたディスクは原則としてお返しできません。

❺投稿者（グループのときは代表者）の連絡先住所・氏名(グループ)・電話番号も忘れずに。

●あて先●

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
Do-Jinファン係



みなさん、よろしく！

BY●PC-PROJECT

自己紹介：われわれは、もともと同じクラスの3人の「今度ソフト作ろーかー」、「どうせヒマだし作ろーかー」、という軽いノリから生まれたサークルでした。それに私（プログラム&企画&雑用担当）のやっているサークルで知りあった仲間が加わり、わけがわからんうちに、このような形になっていました。企画・協力・企画力、さらにはゲーム・アイディア・アルゴリズムなどという言葉は、IQの弱いわれわれには死語に等しく、またいっさい存在しない。

現状：パソケットIV・春コミに向けて3本のソフトを製作中(PC—88用)。内容は2本が例の定説に忠実なゲームで、その内1本はたくさん（できれば50枚ぐらい）グラフィックを入れて、ゲームに勝てばランダムに現れるようにするつもりです。これなら、次はどんな絵が出てくるか？とかも、楽しめるでしょう。もう1本は、ヒ・ミ・ツ！　じつは、まだ決まってなかったりする……。パソケットさんに委託販売してもらいますので、みなさんよろしく。通販は64年1月20日から開始しますので、まだお金を送ってこないでくださいネ！

募集1：一般会員を募集しています（現在90数名、女性26名含む）。60円切手同封のうえ連絡ください。

募集2：イラストの得意な方を数名大募集します。イラストを数点同封のうえ連絡ください。

お知らせ：永野中央10/14　消印の案内書希望の方、「宛て所見当たりません」で帰ってきました。ご連絡ください。

連絡先：〒520-33　滋賀県甲賀郡甲南町深川1458　岩船様方　P・C（P・P）事務局

サークルPR

BY●はちみかちとん

こんちわ！　僕たちは「はちみかちとん」です。STAFFは5名、製作ソフトはPC—98版です。

現状：現在、テストやクラブなどのため、STAFFは集まるのが大変です。しかし、ゲームはなんとか作ってます（パソケットIV予定）。1つ目は『Mr.Sugoroku（仮）』です。題を見ればわかるように、すごろくです。「な〜んだ」と思う人がいるかもしれませんが、それは違う!!　3人でできる、しかも謎がありRPGしている！と、いろいろ手が加えられています。もう1つは、このスゴロクの別シナリオとユーティリティのセット(これは間に合うかなぁ？)。もう1つはRPG。皆様、パソケットIVには残ったお年玉で、はちみかちとんのソフトを買おう！　よろしく！

資料のほしい方は、60円切手同封のうえ下記まで送ってください。

〒186　東京都国立市中2－1　RB—306　岩佐様方　はちみかちとん

名なしの「ゴンベさん」へ

BY●ソフトSOS

ソフトSOSに立川局の小為替でC.G.集を申し込まれた「名なしのゴンベさん」。ソフトが送れなくて困っています。ご連絡をください。

連絡先は、〒331　埼玉県大宮市上小町1196－3　ソフトSOS

自己紹介です。

BY●R.E.M.

自己紹介：R.E.M.の企画は、夏コミから帰ってきた某Nのまったくの思いつきの言葉から始まりました。会員は3名、今もって指向性のないサークルではあります。けれど、「ソフトを作ってみたい」、「同人誌を作りたい」という希望あふれる、楽しめるサークルです。

活動：年3〜4回の会誌の発行、夏・冬コミへの出展等を予定していますので、興味のある方は、郵便等でご連絡を。ソフトは、

先輩が答える！プロが応える！ 同人ソフトQ&A

寒さに負けずに、元気よくQ&Aしましょ!!

Q　コンニチハ。私たちは、今度コミケに参加しようというグループでございますが、ここで質問です。さて、コミケで売り出すソフトは、何本ぐらい持って行くのが（注：種類ではありません）妥当だと思われますか？　右も左もわからない私たちに、ぜひともお教えいただきたく思います。

（兵庫県　TM PROJECT）



はーい、ということで先輩サークルさんに、あれこれ聞いてみました。「初参加のサークルは、見た目の美しさ（ブースにはってある広告とか）などで、売れ方が違ってくるからね」「お金に余裕があって、残っても持って帰る勇気があるんなら、50〜100枚ぐらいかな」「最近はサークル数が増えて競争も激しいから、あまり欲張らずに50枚ぐらいがいいんじゃない」——という回答でした。とりあえず少なめに持っていって、売り切れたら通販で送ってあげるって方法もいいかもよ!?

Q　同人ソフトで「X1シリーズ」とか「FM－7シリーズ」とか書かれてますよね。さて、X1やFM－7の原形はテープ、つまり同人ソフトはテープ版で発行されないのですか？　また、してくれないのですか？私は〝元祖X1〟と〝初期FM－7〟を持っています。ディスクドライブを買うしかないでしょうか？（愛知県　前野くん）



う〜ん、X1、FM－7共に現在の主流はディスク版だからねぇ。それにテープ版っていうのは、大規模なゲームに向いていないんだ。同人ソフトもだんだんと市販ソフトみたいに複雑になってきているし……。またテープのほうがディスクより、どうしてもコストが高くなっちゃうよね。たぶん、そういう理由から、同人ソフトのテープ版っていうのは、存在しないんじゃないかな？　それとも、キミと同じような気持ちの人のために、キミ自身がテープ版でおもしろい同人ソフトを作って発行してみる！っていうのはどうでしょうか？

PC−98（5インチ2DD/2HD)版のシューティングゲーム他を製作予定。スタッフが集まればAVG・RPGの可能性もあります。それと、同人誌も発行予定なので、コンピュータ以外での参加も大歓迎です。

募集：BASIC・8086でプログラムが書ける人。ゲームのシナリオを書きたい人。女のコ・モンスターなど、とにかく何かの絵が書ける人。漫画を書いてみたい人。文章を書いてみたい人。友だちとの交流を楽しみにしている人。——連絡ください!!

連絡先：〒020−01　岩手県盛岡市高松2−26−24　マンションこうよう205号　根崎様方　R.E.M.企画

ソフトは届いていますか？

BY●Marlin software

こんにちは！　Marlin softwareです。たくさんの通販の申し込みありがとうございました。

さて、『きゃぴきゃぴゴルフ』の通販分の発送は、すべて終了しています。現在、申し込んだのにお手元にソフトが届いていない方、お手数とは思いますがお葉書でご連絡のほどお願いします。あて先不明で戻ってきているものが数枚ありますので……。

連絡先は、〒992　山形県米沢市本町1−3−40　レジデンス遠藤225号　松部様方 Marlin software

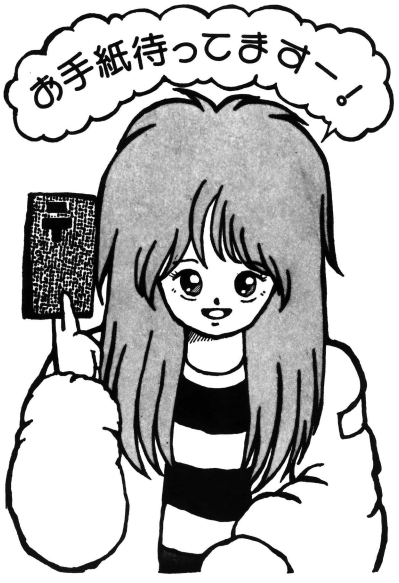
会員募集中！

BY●Game Knight club

今、われら〝Game Knight club〟では会員を募集しています！　このクラブは、MSX版の同人ソフトの製作を行っています。今年の8月にできたばかりで、会員はまだ4名です。

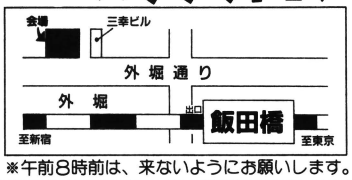
「入会してあげよう！」という心の優しい方はこちらへ！

〒370−05　群馬県邑楽郡大泉町寄木戸1518　上原様方　Game Knight club



イベント情報　同人ソフト即売会パソケットIV

日程　1月16日(祝)
時間　11:00〜16:00(予定)
場所　家の光ビル(7F大ホール)
JR飯田橋駅西口下車徒歩2分



※午前8時前は、来ないようにお願いします。

イベント参加サークルの募集　第1回オールジャパンオリジナルソフト博覧会

日本コンピュータクラブ連盟（大学サークルなど51団体4000名加盟）では、4月の上旬にJ&Pメディアランド6階を貸し切って開催する、「第1回オールジャパンオリジナルソフト博覧会」に出展・販売する同人ソフトサークルを募集しています。博覧会では、その他に全国30以上の大学（東京大、京都大、東京芸大etc.）のコンピュータクラブや20団体以上の一般のコンピュータクラブが出展します。くわしくは、下の住所までお問い合わせください。

〒556　大阪府大阪市浪速区難波中2−4−3　村上ビル　日本コンピュータクラブ連盟全国本部
☎06-644-6901㈹

Do-Jinネットワーク　アクセス受け付け中！

Do-Jinネットワークは、読者と同人ソフトハウス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るのでよろしく。

❶同人ソフトから読者のみなさんへいろいろなお知らせ

ボクたちはこんなグループです、今度こんなことをやるから来てください、こういう才能のある人を探しています、通販の発送が遅れています、○○さん連絡をください、などなど、同人ソフトの仲間から広く読者のみなさんに知らせたいこと。なお、ソフトを紹介したいときは「投稿ソフト」係に送ってね。

❷読者のみなさんからの質問アレコレ

ああしたいんだけどどうしたらいいの？こういうことがわかんないんだけど教えて！こんなものを探してるんだけどどこにある？そのほか、申し込んだのに来ないよー、どこそこに連絡つけたいよー、などなど、さまざまな質問を受け付けてます。解答者は質問の内容により、同人ソフト、編集部、市販ソフトハウスなどがあたるのだ。

❸同人ソフトの大自己紹介

「アクセク・リポート」は編集部から取材お願いをするコーナーですが、〝ゼヒ載りたい〟というメダチタガリのグループの売り込みも受け付けてます。カンタンな自己紹介を付けて申し込んでね。

以上3つのアクセスは、郵便で、
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
Do-Jinネットワーク
同人ソフトQ&A
アクセク・リポート訪問記
まで。①グループの場合はグループ名・代表者氏名、個人の場合は個人名、②連絡先住所、③代表者または個人の年齢、④職業（学年）、⑤連絡先電話番号、の明記をお忘れなく！

なお、いずれの場合も内容によっては掲載できない場合があります。ご了承くださいね。

イラスト／Y人

女子大生といっしょに 同人ソフトを作っちゃお！



第5回

声が聞こえた!?

PC-8801mkIISR
＋その他の機種

2月といえば、やっぱりバレンタイン♡だよね。女子大生ふぁ～ふぁだって、その日のために今からセッセとプレゼント作りに励んでいるんだよ。今年はチョコレートに手作りソフトを添えちゃうらしい。というワケで、そろそろ大詰めを向える、この講座、今月はとうとう音楽まで鳴らしちゃおう！ってんだからスゴイネ。今回もPC-88SR以降が中心だけど、他機種のものもチョットあるよ



to オニオンさん

おかげさまで、私のおみくじゲームにもちゃ～んと絵や文が出てきました。あとは**音楽だけ！**って感じです。だからぁ、**音楽の出し方を**教えてください。ちゃんと自作の曲を入れるから、ねっ♡

from ふぁ～ふぁ



はーい。年を越してもつづく同人ソフト講座の時間ですよ。前回までの、ややっこしいプログラム編も、一応ひと段落ついて、今回はサウンド編になったわけだね。で、その前に前回までの、おさらいをしつつ途中から読んだ人もわかるように、もう一度プログラム編の講座を振り返ってみましょう。

この講座では、いままでにPC-88版とPC-98版の、〝漢字表示ルーチン〟、〝画面圧縮展開ルーチン〟、というものを載せてきたんだけど、なんでこんなものが必要なのかというと、BASIC命令だけでは圧縮した漢字を表示したりとか、画面の絵を圧縮してディスクにセーブしたり、ロードしたりすることができないから、なんですね。

で、この講座では、まず10行で初期設定をし、GOTO 1000でメインルーチンに飛ばして、1000行からをメインルーチン、20～1000行の間にサブルーチンを置くという具合にプログラムの行番号を割り当ててあります。これなら、必要な値などを変数に代入してBASICのサブルーチンを呼ぶだけで機能が使えるわけです。

こうしておくと、サブルーチンを後から増やしてもリストが見にくくならないし、他の機種に移行するときにもちょっぴり便利という利点があるので、プログラムのスタイルの１つとして覚えておくといいかもしれないぞ。

さて、では今回はサウンドについてだね。前にも、サウンドについての講座はしたけど効果音だけだったから、今回は音楽についても触れてみましょう。

最近の同人ソフトでも、じゃんじゃん音楽が鳴っていますが、音楽を鳴らす方法は大きく分けて２つあるのです。１つは、BASICの音楽の命令を使って演奏させる方法。このやり方だと、音楽を鳴らしながら、素早く別の処理をすることができません。だから、ゲーム中に音楽を鳴らす、いわゆるBGMのようなことは無理なわけですね。

同人ソフトなどでよく、音楽演奏しているとき、スタートのキーを押したのになかなか始まらない、といった現象が見られることがあります。それは、音楽演奏の処理で手いっぱいで、キーを押したかどうか判断することができないからなんです。



――神たまオリジナル曲――

ピアニスト神たま

開発室の神たまサンが、多機種用にプログラムしてくれたピアノの曲だ。参考にしてね。

■PC-8801mkⅡSR用

```
1000 NEW CMD:POKE &HE21A,160:CMD STOPM
1010 A$="T176O5L16  e4edc8d4g4 a4agf8g2
     a4agf8g8.ec4 d4def+dg2
1020 A$=A$+" O5     e4edc8d4g4 a4ab>c8<g
4. aga>c4&c16<ab>c4&c16<egb>c1
1030 B$="T176O5L16  c4c<bg8b4>d4 f4fdc8e
2   f4fdc8e8.c<g4 b4>c4<b2
1040 B$=B$+" O5     c4c<bg8b4>d4 f4fga8e
4. fefa4&a16 fg a4&a16ceg g1
1050 C$="T176O3L4   cc<bb>ffgcffccdf+g<g
>cc<bb>ffcc<f2gg>c2cc
1060 '
1070 CMD PLAY "v12@13","v12@13","v13@13"
1080 CMD PLAY A$,B$,C$
1090 GOTO 1080
```

※このプログラムは、N88DISK-BASIC上で動作します。

■FM-7, MSX, PC-6001用

```
1000 A$="T96 O5L16  e4edc8d4g4 a4agf8g2
     a4agf8g8.ec4 d4def+dg2
1010 A$=A$+" O5     e4edc8d4g4 a4ab O6 c
8 O5 g4. aga06c4&c16O5ab06c4&c16O5egb06c
1
1020 B$="T96 O5L16  c4c O4 bg8b4 O5 d4 f
4fdc8e2  f4fdc8e8.cO4g4 b4O5c4O4b2
1030 B$=B$+" O5     c4c O4 bg8b4 O5 d4 f
4fga8e4. fefa4&a16 fg a4&a16ceg g1
1040 C$="T96 O3L4   cc O2bbO3 ffgcffccdf
+g O2gO3 cc O2bbO3 ffcc O2f2ggO3 c2cc
1050 '
1060 PLAY D$,D$,D$
1070 PLAY A$,B$,C$
1080 GOTO 1070
```

※このプログラムは、それぞれの機種のDISK-BASIC上で動作します。

●MSX、FM-7などの機種では、等号<や>の命令がないので、O（オクターブ）で代用しましょう。また、FM音源ではないので、@（音色）の命令もありません。

では、もう1つの方法は、別の〝音楽ドライバ〟とか呼ばれているものを使って音楽を演奏させるというやり方。これだと、音楽を鳴らしながらでも別の処理をすることができます。

なんだ、じゃあそちらを使えばいいじゃないか……と思いがちですが、びっくりなことに、これはお店では売っていないんですね。仮に売ってたとしても、それを同人ソフトで使っていいかどうかは別だし、自分で作れるかというと、かなり専門的な知識とマシン語を使わないかぎり作ることができないのです。

だから、同人ソフトでBGMを流しているものは、結構すごい技術なんだなと思っておきましょう。

とゆーわけで、これからBASICによる音楽プログラムを実際に作ってみましょう。今回は特別に、音楽の先生としてテクポリソフト開発員であり、音楽も作っちゃう、〝神たま〟に登場してもらったので、そっちも見てくださいね。

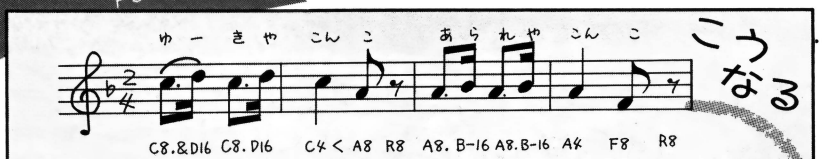
自分のゲームに、音楽を組み込みたい場合は、演奏させたいところに音楽プログラムをのせる。つまり、タイトル画面の後に鳴らしたければ、タイトルを表示させる部分の後から、音楽プログラムを打ち込んでいきましょう。

BASICでは、楽譜を文字列に直して演奏させます。その方法は、機種によって多少違いますが、下の楽譜の下に解説した方法を見ておけば、PC-88SR以外の機種でも参考になると思いますよ。

楽譜をプログラムにしちゃう

PC-8801mkⅡSR用

いきなりコンピュータで曲を作るのは大変そうだけど、楽譜からなら簡単にプログラムに直せちゃう。だけど、他の人が作った曲を勝手に使っちゃだめだよ。



※1音ずつ、上のような記号になおしていこう。ドレミファソラシはCDEFGABに、休符はRにして、その後にその音の長さ（何分か）を数字でくっつければいいわけ。

●その他の記号

符号は、、スラーは&、半音下げるb（フラット）ならー、上げる#（シャープ）ならば+、1オクターブ上がれば>、下がれば<というカンジ。カンタンでしょ。上の楽譜を参考にしてね♡

●プログラムの中で使っている記号の意味は

L＝よく使う音符の長さを省略する。たとえば、最初にL8と指定しておくと、八分音符のときはイチイチ8をつけなくてもよくなる。

V＝ボリューム。0～15。

@＝音色（FM音源のみ）。

O＝オクターブ。1～8。普通は4。

T＝テンポ（要注意／　本文参照）。

この数はふつう100～250ぐらいの数をテキトーに試して入れておく

1000行が、テンポのずれないおまじない

```
1000 NEW CMD:POKE &HE21A,160:CMD STOPM
1010 A$="T176L8 V15@2706 c.&d16c.d16c4<a
r a.b-16a.b-16a4fr
1020 CMD PLAY A$
```

ここが曲だね

※このプログラムは、N88DISK-BASIC上で動作します。

※12月号で紹介したPC-98版・漢字＆圧縮ルーチンのアフターケア　あのルーチンを使用する場合、BASICで〝連文節かな漢字変換〟は使えません。どうしても使いたい場合には、リストの先頭にある初期設定の部分をすべて以下のように変更してください。CLEAR　&1FFF：DEF SEG＝&H1FFFを、**CLEAR　,&5000：DEF SEG＝&H5000**に（要RAM384K）。



ただしPC-88SRの場合、注意しなければいけないのは、**V2モード**にすることと、プログラムの先頭に、**NEW CMD**という命令を入れるということ。あと、〝テンポのずれないおまじない〟も忘れないでね。

困ったことに、PC-88SRに限っては音楽のテンポを指定するときに注意が必要なのです。普通にテンポを指定すると、たまに正しく入力していても、リズムが狂ってバラバラな音楽になってしまうことがあります。そこで、〝テンポがずれないようにするおまじないリスト〟というのをプログラムの先頭につけておく。という方法をおすすめします（前ページ下のリスト参照）。

テンポは、この先頭の部分の数字で決めて、音楽命令のほうのテンポは、128とか、144とか、176などに固定してしまいましょう。こうすると、リズムが比較的くずれないで演奏されるのでした。

これだけ注意すれば、あとは大丈夫。楽譜を文字列に直すのに慣れたら、今度はオリジナルの曲を作ってみるのも楽しいかもしれないよ。神たまも、その魅力にとりつかれて、日夜音楽を作り続けているんだっ。

音楽プログラムというのは、それだけでも奥が深いもので、BASICの他の命令を知らなくても、音楽だけでも楽しめてしまいます。同人ソフトには、音楽プログラムだけのソフトもありますし、専門のサークルや、パソコン通信のボードなどもあるくらいですから、たかが音楽の演奏なんて……って思わないでやってみましょう。

最初は、手元にある楽譜を見ながら音楽プログラムを作ってみるといいんじゃないかな。慣れてしまった人は、自分でいい加減な曲を作ってみるのもまた面白いぞう。

さて、ここで今月の目玉商品。〝音楽を演奏しながら、スクロールさせるルーチン〟というのを紹介しましょう。でも、PC-88SR以降専用です。他機種の人、ごめんなさいネ。

さっき、音楽を演奏させながら、別の処理はBASICではできない。と言いましたが、このプログラムを使うと、音楽演奏をしながら文字などをスクロールさせることができます。ただし、スクロールだけです。ゲームのBGMを鳴らすとかいったことは、不可能です。

どーしてできるの？　という疑問もあるかもしれませんが、説明をするとややっこしくなるので、マシン語だから……、だと思っておきましょう。マシン語で、どうやるとできるの？　という人は、ハガキで質問してください（下の欄外を見てね）。

そうそう、スクロールというのは、巻き物のことではありませんよ。巻き物のように、画面全体または一部が動いていくことをいいます。映画なんか見ていて、終わったあとに製作者や役者の名前がズラズラあがってきますね。あれも画面が巻き物みたいに動くからスクロール。製作者などの名前があがってゆくのを特に、〝スタッフロール〟と呼んでいるみたいです。クリームがはさんでありそうで、おいしそうですね。で、今回のこのプログラムも、〝スタッフロール〟をするためのものなのです。

最近のゲームは、最後にエンディングとゆーのがあって、映画みたいにスタッフロールをするものが多いですよね。それを見るとスタッフロールの内容が面白いわけでもないのに、「ああ、終わったな」と、充実感に浸ってしまいます。それと同じことを、音楽演奏しながらできてしまうわけなんだけど、使い方が複雑なのでよく読んでから使ってね。

まず、このルーチンの説明をしましょう。このプログラムは、白黒画面専用なのでカラーの文字のスクロールはできません。また、スクロールする範囲は画面の右半分、スクロールさせる画面数はタテに2画面分。これらは変えられません。よくわからないので、とりあえずここに書いてあるとおりやってみよう、という人は、この講座で使った〝漢字表示ルーチン〟（11月号）を、さらに絵を出したいときは〝圧縮展開ルーチン〟（12月号）のマシン語ファイルを用意しましょう。ただし、絵は左半分じゃないとスクロール文と重なるぞ。がんばって入力してね。（おにおん）

リスト1　■スクロール　マシン語ファイル

```
1 REM  interrupt scroll routine
10 CLEAR ,&HBCFF:I=&HBD00
20 READ A$:IF A$="!" THEN 40 ELSE IF A$=
"**" THEN FOR A=1 TO 40:POKE I,&HED:POKE
 I+1,&HA0:I=I+2:NEXT:GOTO 20
30 A=VAL("&H"+A$):J=(J+A) AND 255:POKE I
,A:I=I+1:GOTO 20
40 IF J<>234 THEN PRINT"ﾄﾞｺｶ ﾏﾁｶﾞｯﾃﾙﾖ.":
END
50 F$="scr.obj":PRINT F$"ﾌｧｲﾙﾖ ﾂｸﾘﾏｽ.":B
SAVE F$,&HBD00,255
100 DATA C3,0D,BD,C3,28,BD,00,B0,BF,28,C
5,00,00,F3,3E,07
110 DATA 32,0B,BD,AF,32,0C,BD,32,06,BD,2
1,B0,BF,22,07,BD
120 DATA 21,2E,BD,22,02,F3,FB,C9,F3,21,0
8,E8,18,F5,F3,F5
130 DATA C5,D5,E5,2A,09,BD,3A,0B,BD,3C,F
E,10,20,4C,2A,07
140 DATA BD,11,50,00,19,22,07,BD,11,A8,F
9,06,28,D3,5D,7E
150 DATA D3,5E,12,23,13,10,F6,3A,0C,BD,3
C,FE,CA,20,12,3A
160 DATA 06,BD,FE,01,28,18,3C,32,06,BD,2
1,D8,BF,22,07,BD
170 DATA AF,32,0C,BD,11,28,C5,AF,32,0B,B
D,C3,F1,BD,21,A8
180 DATA F9,06,28,AF,77,23,10,FC,18,EA,3
2,0B,BD,01,50,00
190 DATA 54,5D,09,3E,0C,D3,5E,0E,50,**,0
9,EB,09,EB,3D,C2
200 DATA 97,BD,D3,5F,ED,53,09,BD,E1,D1,C
1,F1,FB,C3,08,E8,!
```

※このプログラムは、N88DISK-BASIC上で動作します。

※なぜスクロールしながら音楽が鳴るか知りたい人に、おにおんティーチャー解説付きマシン語ソースリストをお送りします。住所・氏名を明記のうえ、「Do-Jinファン　ソース係」まで、ハガキを送ってください。あて先はP.83参照。

リスト2 ■スタッフロールさせるためのプログラム

```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HBCFF:BLOAD "red.obj"
:BLOAD "kanji.obj":BLOAD "scr.obj":DEF U
SR=&HBF00
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0
,0:COLOR 5:GOTO 1000
30 X=INT((79-LEN(A$))/2)
40 POKE &HBFCF,C:A$=A$+CHR$(0):A=&HC000+
Y*80+X:B$=HEX$(A):POKE &HBFCE,VAL("&H"+L
EFT$(B$,2)):POKE &HBFCD,VAL("&H"+RIGHT$(
B$,2)):A$=USR(A$):Y=Y+12:RETURN
60 DEF USR1=&HBE03:POKE &HBEB9,PX:POKE &
HBED3,PY:A$=HEX$(&HC000+Y*80+X)
70 FOR A=1 TO C:POKE &HBE06,1:POKE &HBE0
7,0:POKE &HBEC1,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):PO
KE &HBEC0,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE &H
BE08,&H5B+A:POKE &HBE1E,0
80 POKE &HBE1F,&HC0:BLOAD "No"+STR$(N)+"
.pc"+CHR$(48+A):B=USR1(0):NEXT:RETURN
1000 REM スタッフ・ロール
1010 COLOR 7:CLS 3:SCREEN 1,,,5
1500 A$="%2!=%`%G%6%$%s":X=0:Y=0:C=2:GOS
UB 40
1510 A$="       $U$!!A$U$!":GOSUB 40
1520 A$="%G%6%$%s":GOSUB 40
1530 A$="       #Y?M":GOSUB 40
1540 A$="4k2h!&@):n":GOSUB 40
1550 A$="       #T#E#C#H#N#O#P#O#L#I#S":G
OSUB 40
1700 X=12:Y=25:PX=28:PY=160:C=1:N=15:GOS
UB 60
1800 DEF USR2=&HBD00:A=USR2(0)
1900 NEW CMD:POKE &HE21A,180:CMD STOPM
1910 PY1$="T176@2102 L1 V13q8 ccd2d2c"
1920 A$="e-&e-c&cg&gc&cf&fc&ce-&e-c&c":A
$=A$+A$+"d&dc&cf&fc&ce-&e-d&d<c&cb-&b->c
1":B$="crcc":C$="cccc"
1930 A$="e-cgcfce-c":A$=A$+A$+"dcfce-dc<
b->c1"
1940 PY2$="T176@27o3 L8  v14"+A$
1950 PY3$="T176@33o3 L16v14q6"+B$+B$+C$+
B$+B$+B$+C$+B$+"drdd drdd dddd"+C$+C$+C$
+C$
1960 PY6$="T176 m50s1  y7,28y6,0  L16o4v
10"
1970 PY5$="T176q2       L8  o3v13 "+A$
1980 PY4$="T176q4 r16   L8  o3v10 "+A$
1990 CMD PLAY PY1$,PY2$,PY3$,PY4$,PY5$,P
Y6$
2000 GOTO 1990
```

初期設定

漢字と画面圧縮のサブルーチン（11、12月号で使ったもの）

スクロールさせる文

スクロールスタート

曲を流す

※このプログラムは、N88DISK-BASIC上で動作します。

リストA ■曲が速くなる（もとが速い曲だとムリ）

```
1800 POKE &HBD3B,8:POKE &HBD94,24:DEF US
R2=&HBD00:A=USR2(0)
```

リストB ■スクロールを止める

```
DEF USR2=&HBD03:A=USR2(0)
```

使い方

1. ではまず、リスト1を打ち込んで実行させましょう。すると、ディスクに、スクロールするマシン語ルーチンのファイルが自動的に作られます。

2. 次は、実際にスタッフロールをするプログラムを組みましょう。リスト2のサブルーチンを打ち込みます。これは、以前に載せたBASICのサブルーチン（11、12月号）と同じものです。

ただし、プログラムの先頭の部分にはNEW CMDを入れて、CLEAR命令の値も、ちょっと変わっています。リスト2のようにしてね。

3. 1000行からが、メインルーチン。スタッフロールの内容を書き込んでいるところです。

まず、画面を消してまっ黒にします。（それをやっているのが、CLS3）次に、SCREEN 1,,,5という見慣れない命令を入れましょう。これは、白黒画面にするための命令です。

4. 1500行から、漢字ルーチンを使って画面に漢字を書いています。A$の後ろが、キャラクタコードにした自分の出したい文章だね。C＝2、ですから赤い色で書いているわけですが、このプログラムのときに限っては、赤い色で書いた文字が、あとから白黒でスクロールして上がってくるようになっているのです。

ですから、スクロールしながら出てくる文字を赤い色で、画面左半分に上から書いてください。左半分ですからX＝0，Y＝0の位置から、1行に40字までしか書けません。入れたい行がたくさんあって左半分がうまってしまったら、今度はその続きを画面右半分、X＝40，Y＝0から書きましょう。これで、タテ2画面分書けるわけですね。

5. 1700行で左半分に絵を出します。で、C＝1の白黒画面にしておきます。PX，PYとN（絵の番号）は、画面圧縮ルーチンと同じ数にしておきましょう。

6. 1800行、この行の命令がスクロールスタートの合図です。

これを、リストAのように変更すると、スクロールスピードが速くなります。ただし、速いテンポの曲には使えません。また、リストBの命令を実行させるとスクロールが止まります。

7. スクロールがスタートしたら、音楽をならしてあげましょう。1900行以降が音楽プログラムです。2000行のGOTOで、ずっと繰り返すようにしてありますから終わることはありません。

8. 最後に注意ですが、スクロール中に音楽以外の命令を実行するときには、必ずスクロールを止めるようにしないと暴走したりして危険ですよ。

＊これを読んでわかった人はスルドイかもしれませんが、このプログラムは、"音楽を演奏させながらスクロールする"のではなくて、"スクロールさせながら音楽を演奏する"ものなのです。ややっこしいね。

★ ★ ★

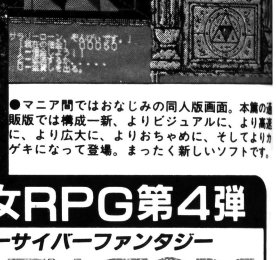
パソケットソフトはすべてお求めやすい価格で一級品です
ショップにはありません。通信販売でお求めください。

Skull Tower

スカルタワー・スペシャル

目的は、金と女。





●マニア間ではおなじみの同人版画面。本篇の通販版では構成一新、よりビジュアルに、より高速に、より広大に、よりおちゃめに、そしてよりカゲキになって登場。まったく新しいソフトです。

LIFEもない、LEVELもない、経験値も当然ない。ないないづくしのRPGだが、借金とHだけはあるという、超破れかぶれゲーム。これからのRPGの主流はこーでなくちゃ！

PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み) フルカラーパッケージ・豪華マニュア
先着1000名様にはスカルタワーCG集(1枚)プレゼントします♡ ル付通販のみ・ショップにはありません。

1月25日発売 予約受付開始

美少女RPG第4弾

スーパーサイバーファンタジー

SEVEN GODS



PC-88SR以降対応
5'2D2枚組4800円
来春4月発売予定
制作快調・近々発表

美少女 ベースボール'89 2枚組3900円シリーズ 完徹版

投げる！ 打つ！ 脱ぐ？
負けるものですか



通販のみ・予約受付開始

PC-88SR以降5'2D2枚組3900円(送料込み)
パッケージ等は4800円シリーズ同様、きれいで豪華です。

3人の美少女投手があなたと対戦！これまでの野球ゲームにはない興奮・面白さ。脱ぐのはどっちだ!?

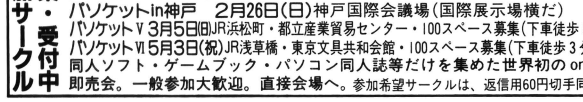
3月上旬発売予定

新発売発送中

パーティ形式美少女RPG!!

SISTYLIER

システィライアー はじめまして、サリアの大冒険



●問題の戦闘シーン。傷つくと服がほころびていく。見たければ死ぬしかないが、死んだらもっといいものが見れない……

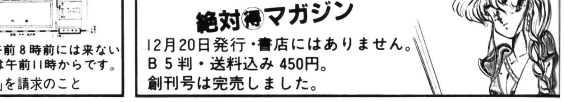
●敵も味方もキャラがかわいいので殺したくも殺されたくもないが、どんどんすすんでいかないとサービス画面が見れないので、がんばった（大分市・浜田俊樹君）。●絵がきれいだ。パソケットのゲームはみんなきれいだから好きだ（成田市・岡村伸一君）。●戦闘アイデアは◎だと思う（横浜市・野口淳一君）。●マップもよく考えてあるし、処理速度も合格点が出せる。安いのでもっと粗悪かと思ったけど、よくつくってあった。拾い物（失礼！）だ。(東京都・新井邦夫さん)。

通販のみ！

絶賛発売発送中

ドラゴンプリンセス 迷宮の魔道士

DRAGON PRINCESS



PC-88SR以降 5'2D2枚組4800円(送料込み)

初めての関西パソケット決定(左下注目!!)
参加サークル募集！一般参加待ってるぞ!!AM11:00開場

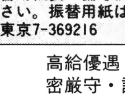
PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み)

参加サークル募集・受付中

同人ソフトonly即売会 初めての関西パソケットも決定（左下注目）

パソケットⅣ 1月16日(日)JR飯田橋・家の光ビルにて開催(下車徒歩3分)
パソケットin神戸 2月26日(日)神戸国際会議場(国際展示場横だ)
パソケットⅤ 3月5日(日)JR浜松町・都立産業貿易センター・100スペース募集(下車徒歩5分)
パソケットⅥ 5月3日(祝)JR浅草橋・東京文具共和会館・100スペース募集(下車徒歩3分)

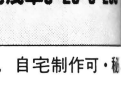
同人ソフト・ゲームブック・パソコン同人誌等だけを集めた世界初のonly即売会。一般参加大歓迎。直接会場へ。



一般参加の方、午前8時前には来ないで下さい。開場は午前11時からです。参加希望サークルは、返信用60円切手同封の上「申し込み書」を請求のこと

パソケット通信No.2

絶対得マガジン



12月20日発行・書店にはありません。
B5判・送料込み450円。
創刊号は完売しました。

PASOKET

※当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製及び賃貸行為は、一切許可されておりません。違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※画面の一部は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合があります。

〈申し込み方法〉
①欲しい商品名・機種を明記して、代金を無記名の定額小為替または現金書留で、下記までお申し込みください。
〒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
②郵便振替でもお求めになれます。振替用紙裏の備考欄に、商品名・機種を明記して、下記までお振込みください。振替用紙は郵便局にあります。
●加入者名＝パソケット／口座番号＝東京7-369216

パソケット

〒111 東京都台東区元浅草3-20-8-203
☎03-842-6462(直)

●募集●フリーグラフィッカー
●募集●販売店・販売代理店

高給優遇・あなたの自由な時間をお使いください。自宅制作可・秘密厳守・詳しくはＴＥＬにて。

当社のソフトをショップで購入したいとの、お客様の声が多くなっています。特約店にご加入(無料)いただくことで、他店にはない当社の製品を販売できます。お問い合わせは、☎03(835)8358へ。

パロディ・コミック

ゲーム グロッキー

ビリヤード きゃぴきゃぴるん V

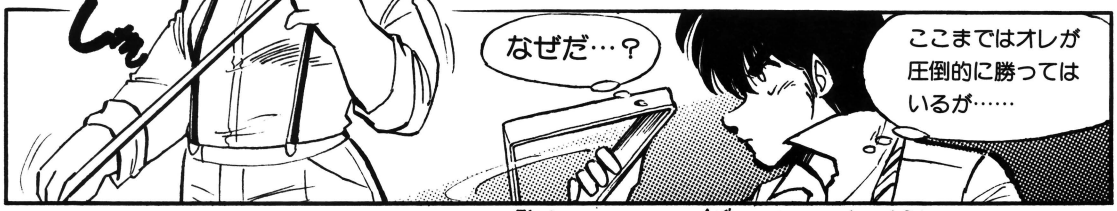
1989年もよろしくお願いいたします☆

みやさか　たかし

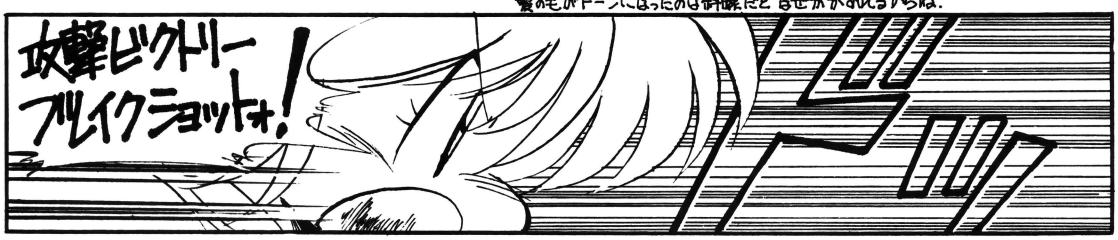


勝手に名前、決めたとたん、怒ったりして…

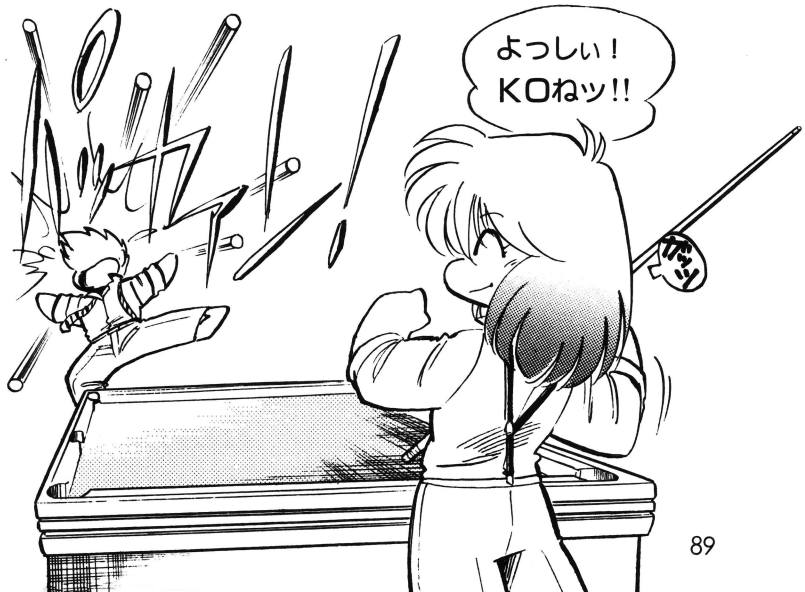




髪のもかトーンになったのは斜線だと もぜかかすれるからね.







THE RETURN OF OOPS! ウィザードリィ

TECHNOPOLIS' TAVERN

いらっしゃいませ！　TECHNOPOLIS' TAVERNにおいでいただいてありがとう！　今月はHIDEマスターが年末進行でぶっ倒れてしまったので、ちょっと早じまいのOOPS！です。来月からはガンガンやっちゃうから、引き続きご来店お待ちしてま〜す♡（TIKI）

本格的開店は来月ですが……



この原稿を書いている今はまだ1月号が発売になっていないので、お客さまもまだ少なく、今月は1ページしかありません。でも、12月号の3行広告を見た人がおハガキをくださってるので、ちょっとご紹介。

ちょっとCAMP

WERDNA復活の秘密!?

邪悪なる魔術師WERDNAを葬り去ってから3年の月日が流れた。オレと忍者のAGENと司教のJOPは、共に戦い勝ち得た平和にあふれるこの城の酒場に毎日のように集まるのだった。

たまたま客はオレたちしかいなかったある日、その酒場に1人の老人が入ってきた。老人はオレたちのテーブルの前で立ち止まると、信じがたい言葉を言った。

「WERDNAがよみがえったという話を知っておるかね？」

「そんなバカな！　オレはヤツの手足をぶったぎったんだぞ！」

「私はTILTOWAITを2発もあびせたのよ」

「最後に拙者があやつの首をハネたのでござる」

老人はうつむいてその肩をふるわせていたが、突然、顔をあげて叫んだ。

「わ〜ん、ちくしょ〜！　てめーらだったんだな、このやろ〜！」

俺たちは全力で、全身に包帯を巻き、松葉杖をついたその老人の前から逃げ去ったのであった。（東京都／MYΔ-NoRiクン）

＊そーかあ、#4を解いてWERDNAが迷宮から抜け出すとこんなドラマがあるわけね。でも、WERDNAが「わ〜ん」っていうなんてかわいいなあ。#4では、よみがえったばかりのWERDNAは弱くて、本当にわ〜んっていいたくなっちゃうよぉ。（TIKI）

先輩からMATU！

MSX2版GLOVES of SILVERの不確定名

GLOVES of SILVERという高級アイテムがありますが、MSX2版の不確定名は？GLOVESです。？GAUNTLETSではありません。鑑定しないで捨てていた人は、もしかしたらGLOVES of SILVERだったかもしれませんね。（大阪府／KATTYクン）

＊鑑定しないで捨てちゃう人って、いるのかなあ。TIKIにはできないなあ。（TIKI）

A SIGN ON DOOR



●（東京都／EAクン）＊スクリーントーンをはっての力作ありがとう。キャラクタへの愛着が感じられるね。もちろん、当TAVERNでは、#4だけじゃなく#1〜3の情報もありですよ。ファミコン版2もそろそろらしいし、楽しみだね。（TIKI）

お客さま大歓迎

当TAVERNでは次のようなお客さまを歓迎します。（TAVERNとは居酒屋のこと。来店は郵便に限らせていただきます）。

＊ウィザードリィに関するいろいろな新発見

#1から#4までを通して、キャラクターやマップに関するいろんな新発見、独自に編み出したちょっとEVILなワザなど、プレイヤーに役立つ情報、やってみるとおもしろいことなどを募集します（ただしこれまでのテクノポリスや他の雑誌などで公開されている情報はのぞく）。シナリオナンバー（#1〜#4）と機種名を明記して投稿してください。

また、当TAVERNは以下のような常設コーナーを設けています。

＊先輩からMATU！

必勝法とかウラ技というほどではないけれど、プレイヤーが知っていると便利だと思うこと。ウィザードリィの世界の先輩冒険者たち、後に続く後輩に教えてあげてください。

＊みんなでIDENTIFY

ウィザードリィの世界でときどき起こる不思議なことがらを研究して、みんなに報告してください。また、よくわからないことについての質問も受け付けます。誌上に掲載してみんなで研究しましょう。

＊ちょっとCAMP

その他、ウィザードリィについてのいろんなおもしろネタも募集します。プレイヤーがフムフムと納得したり大爆笑するようにウケをねらってください。

＊A SIGN ON DOOR

ウィザードリィについてのイラストを募集します。絵のうまさより、ウィザードリィについてのイレコミ具合を掲載の基準にします。

＊　＊　＊

あて先：〒105東京都港区新橋4−10−7
TIM　テクノポリス編集部
OOPS!ウィザードリィ係

新発見コーナーの採用分については、規定の謝礼をお送りします。各常設コーナーについては謝礼をお送りすることはできませんが、お名前（ペンネームを希望する場合そのことを明記してください）を誌上に掲載して、みんなでその栄誉をたたえることにしましょう。ではよろしく。



たくさんのご応募ありがとう!!!



C.G.ぬり絵コンテスト応募締め切りのお知らせ

10月号から4か月にわたって募集してきたC.G.ぬり絵コンテストにたくさんのご応募ありがとうございました！　この2月号発売の1月7日をもって最終締め切りとさせていただきます。

グランプリ発表は3月号で！！！

この原稿を書いているのは実は12月なので、まだ締め切りにはなっていません。現在のところは、最後の締め切り前の駆け込み応募が続々と編集部に到着している、といった状態です。また年明けには、冬休みを利用してぬり絵を完成した人からの応募がドッと到着することが予想されますので、最終的な応募数は数百になるのではないかと思われます。

これは、実は編集部の当初の予想をはるかに超える数で、あらためてC.G.大好き人間の多さを感じました。それにしても、LALFの発売が予定より大幅に遅れ、この期間に間に合わなかったことは残念です。

締め切り後は、3月号での発表に向けて、編集部での下選考を経て、矢野健太郎先生はじめ審査員の先生方によるグランプリ等の決定という手順になります。応募した人たちは待ち遠しいでしょうけれど、2月8日発売のテクノポリス3月号を待ってくださいね。写真などではなく実際にディスプレイにC.G.を出して審査すること、忙しい先生方にお集まりいただいて見てもらうことを考えると、これでも大急ぎのスケジュールなのです。

なお、グランプリについては、これまでに発表された各入選作から選ばれる可能性もあり、またそうでない結果になる可能性もあります。すべては、1月7日の締め切り後ということになります。

第2回コンテストは4月号から！！

さて、編集部では、今回のC.G.ぬり絵コンテストに対して予想以上の反響をいただいたこと、LALFの発売が予想以上に送れてしまったこと（わーんごめんなさい＝LALF開発班）などを考えて、第2回のコンテスト開始を予定しています。

準備の都合もあり、詳細の発表は3月8日発売のテクノポリス4月号ということになりそうですが、今回応募したくてできなかった人、また選にもれて再チャレンジしたい人などはこの次の機会をねらってもらうといいと思います。

ただし、課題作品は新しいものに変わる予定ですので、今から現在の課題作品のC.G.を始めてもらってもたぶん受け付けられません。また、第2回のコンテストでは（まだ決定ではありませんが）課題作品以外のC.G.の募集、つまり自由作品の部門もできるかもしれません。いずれにしても、細かいこと正確なことはテクノポリス4月号での発表を待ってください。たぶん、第2回のコンテストではLALFでの応募もあるはずですし……。

（テクノポリス編集部C.G.班）

過激で元気に発売中！

同人ソフト大集合

●熱気ムンムン同人ソフトオンパレード!!●これが限界!?　超過激グラフィック出血大サービス！●特選18サークル37本の傑作同人ソフトを一挙に大解剖！●ヤルは簡単作るは大変!?　サークル直撃インタビュー●こいつは便利！　同人ソフト購入リスト●初めてでも安心!?　初心者用プログラムなど内容充実！



美少女満開！

定価680円

話題独占発売中！

●お待たせしました。ディスク文庫の最新刊『とらわれペンギン』、『プロジェクトA子2』ついに登場。豪華カラーアルバム＋ディスク2枚組で、驚異の2800円！　全国の本屋さんで発売中です。詳しくは下記あて先「アソコン編集部」までパンフレットをご請求下さいね♡

〒160　東京都新宿区新宿5-18-20
☎03-208-6740（アソコン編集部）
辰巳出版㈱

Techpoli Music Files

『J.B.ハロルド』シリーズがCD(テープ)になって登場！

ゲーム・ミュージック界にまた1つ新しい作品が加わった。その名も『J.B.ハロルド』！しかも最新作(今春発売予定)の音楽と、井上誠（ヒカシュー）のアレンジ版も入ってる、とってもおいしいミュージックなのっ!!

『J.B.HAROLD SOUND COLLECTION SCENE1』
(CD/3,000円・カセット/2,500円)　■発売中　■発売元　ポリスター

1. 殺人倶楽部
2. マンハッタンレクイエム
3. 殺意の接吻
4. J.B.#3
5. J.B.ハロルド・サウンドミステリー

(1〜4・作曲　宮崎慈彦　5編曲　井上　誠)



ミステリーの危険な香りを耳で感じる！

文／山口　優（EXPO）

ミステリーの楽しみかたというのは、最後の最後まで真犯人を追いかける主人公になることではなくて、主人公の2m上空から事件の一部始終を眺めて、「こいつはこれからどうやって解決させていくのかなあ」と、日和見ることだと思う。つまり「事件は必ず解決される」という約束のもとに印ろうを出すのを待っているわけだ。なんてちょっと強引な意見かもしれないけど、確かにミステリーって結末よりも謎解きのほうが楽しいよね。

あ、何でそんな話をすることになったのかというと、今回紹介するのが、『J.B.ハロルド・シリーズ』（リバーヒルソフト）のサントラCDだからです。パソコン・ゲームのミステリーものというのは、ミステリー映画を観ながらミステリー小説を読んでいるような感じがして大変具合がよい。まさにハードの性格にぴったりあったソフトといえるでしょう。ただ、さっきも言ったように、ミステリーは確固たる結末にむかう過程を楽しむといった性質のものですから、当然各シーンごとにそれなりの見せ場がなくちゃいけない。それは死体のアップや、うす汚れた取調室のランプだったりするんだけれど、そこで忘れちゃならないのがBGM。これの出来いかんでゲームの緊迫感に大きな差が出てくるわけです。

この『J.B.ハロルド・シリーズ』は、さすがミステリーのパイオニア、リバーヒルだけあって、もちろんその辺は計算ずみ。それぞれのシーンにピタリとはまったBGMが流れ、気分を盛り上げてくれます。

『J.B.ハロルド・シリーズ』は3本出ていて、このCDにはその3作（まだ発売されていない最新作からも2曲入っている）のほかに5曲のアレンジ・バージョンが入っているんだけど、そのアレンジを担当しているのがヒカシューというバンドでキーボードを弾いている井上誠氏。あのゴジラの大ファンでもあり、〝ゴジラ伝説〟というセッションでは伊福部昭のゴジラのサントラ曲をアレンジしたりしてた。今回のはピアノやストリングスを多用した静かな曲がほとんどで、こういうアレンジ・バージョンを聴くのも初めてです。

犯罪の香りという点でいえば、アレンジ・バージョンより、むしろFM音源のガサツな音で作られている本編のほうが雰囲気はあります。特に一作目『殺人倶楽部』にはジャジーな曲が多く、危険なムードがひしひしと伝わってきます。しかし、これはほとんどのゲームミュージックに言えることなのですが、どうしても雰囲気が先走ってしまって音楽そのものの質というと少々問題がある。ゲームミュージックというジャンルが確立しつつある今、あれはBGMだから……なんていう言い訳はもはや許されないと思うのです。ソフトメーカーさんもっと頑張って！

井上　誠（いのうえ　まこと）
<プロフィール>
1977年、劇団ユリシーズ（巻上公一主催）の音楽担当として知りあった山下康と、シンセの即興演奏ユニット〝ヒカシュー〟を結成する。以来、多種多様な音楽活動で活躍。個人としても、『ゴジラ伝説』など、意欲的な作品を発表している。



宮崎慈彦（みやざきよしひこ）
<プロフィール>
国立九州芸術工科大学画像設計科卒業後、㈱リバーヒルソフトに、グラフィック・音楽担当として入社。主な作品に『殺人倶楽部』、『デスフォース』（音楽のみ）、『マンハッタンレクイエム』、『殺意の接吻』、『琥珀色の遺言』がある。

山口　優（やまぐち　すぐる）
斜の構え方には定評のある音楽家。EXPO（エキスポ）というバンドで日本音楽界に生温かい風を吹き込むかたわら、天気のいい日には縁側で猫をなで、今日も鉛筆のしんをなめている。

INFORMATION



3名様

●ポリスターさんのご厚意により、『J.B.HAROLD SOUND COLLECTION SCENE1』（CD版）を3名様にプレゼントします！ご希望の方はハガキに、ほしい商品名、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記の上、下記のあて先まで（締め切り／2月8日必着）。当選者の発表は1989年テクノポリス4月号で行います。

あて先
〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
Techpoli Music Files　2月号係

★　★　★

※このコーナーは不定期に連載します。扱ってほしいテーマなどご意見、ご希望などありましたら、プレゼントと同じあて先でTechpoli Music Files係までお寄せください。



どんなモンスターも怖くない!!

改造法苦楽部

寒い寒いって言ってる間にもうすぐ2月なんだよね。チマタでは風邪が流行してるけど、みんなは大丈夫かな？　さて、今月の改造法苦楽部は、アクションRPGの『サバッシュ』、『死霊戦線』、それに、アクションゲームの『ザ・スキーム』の改造法を紹介しちゃおう。大半がセーブされたパラメータを書き換えてしまう便利な改造法なので、ぜひ打ち込んでみてねっ！

注意!

この記事は読者からの投稿を編集部にあるソフトで動作確認したものを中心に構成されています。メーカーによってはいくつかのバージョンのソフトを出しており、掲載の方法でダメな場合もあります。また、この記事の文責はすべて編集部にあり、メーカーとは直接関係ありません。したがって、この記事に関する問い合わせは本誌の目次に記載されている方法・時間で、編集部あてにお願いします。なお、掲載の改造法は個人で楽しむためのものです。またプログラムを個人的な使用以外の目的で複製することは禁じられています。

for PC-8801mkⅡSR（5インチ2Dディスク版）■ピクタークロスメディア

死霊戦線

★情報提供★
DES-ANGELクン
（東京都）

魑魅魍魎（ちみもうりょう）なんて
もう怖くない!!



ゲームの最初で、強いモンスター群に悩まされる『死霊戦線』。そこで、主人公のライラを無敵にしちゃおう。

① システムディスク内のコピーユーティリティを使い、ゲームディスク1をコピーする（実はコピーできてない）。

② N88 DISK BASIC（5インチ2Dシステム）を起動し、改造プログラムを間違いなく打ち込む。

③ コピーしたゲームディスク1をドライブ1に入れる。

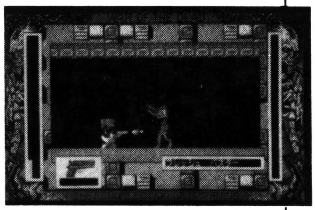
④ RUN〔RETRUN〕

⑤ コピーしたディスクをドライブ1に、オリジナルのゲームディスクをドライブ2に入れ起動させる。

⑥ メニューが表示されたら、ドライブ1のコピーしたゲームディスクをオリジナルのゲームディスクと入れ替える。

これなら、医療品なんて使う必要がないから、便利だねっ。

```
100 '--WAR OF THE DEAD-- No Enemies Program  By DIES-ANGEL
110 FIELD #0,128 AS A$,128 AS B$
120 BANK=VARPTR(#0)+9
130 FOR I=1 TO 8
140  READ DRI,SER,TRC,SEC,WAR
150  D$=DSKI$(DRI,SER,TRC,SEC):ADDR=BANK+WAR:POKE ADDR,&H9
160  DSKO$ DRI,SER,TRC,SEC
170 NEXT I
180 PRINT "Complete!":END
190 '
200 DATA 01,01,00,08,119,01,00,01,12,98,01,01,01,09,248
210 DATA 01,01,01,11,74 ,01,01,01,11,94,01,00,02,04,213
220 DATA 01,00,02,04,232,01,00,02,06,25
```



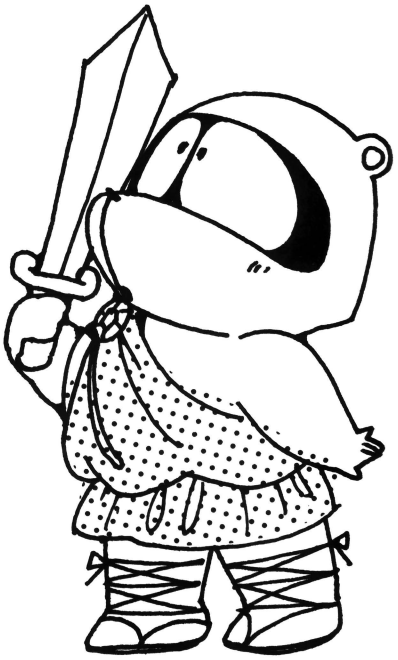
●おっと、モンスターにはさまれた。でもへーキ、なんたって無敵だもん

for PC-8801mkIISR(5インチ2Dディスク版)　■ポプコムソフト

サバッシュ

★情報提供★
伊藤直基クン
(大阪府)

パーティ全員を一気にパワーアップしちゃえ



『サバッシュ』では、仲間を探して旅をするんだけど、途中出会うモンスターが強いの何のって。ひとりのうちは、すぐにゲームオーバーということも。そこで、この改造法を使ってパラメータをアップしちゃえ。

① N88 DISK BASIC（5インチ2Dシステム）を起動し、改造プログラムを間違いなく打ち込む。

② ユーザーディスクをドライブ1に入れる。

③ RUN〔RETURN〕

④改造したいキャラクタのバッファナンバーを入力（1～9）。

⑤ あとは、普通にゲームを始め、改造したユーザーディスクからデータを読み込めばよい。

ほら、ヒットポイントやレベル、お金も最高値になったでしょ。これならどんなモンスターも怖くはないし、貧乏の心配もないね。

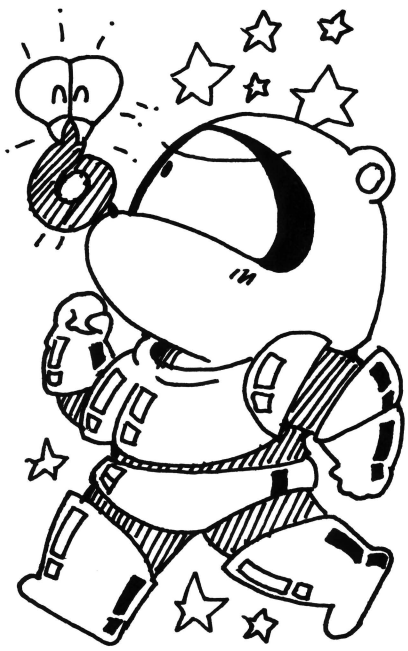
```
100 CLS:CLEAR ,&HBFFF:CO=0:I=0:GOSUB 310
110 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾉ ﾊﾞｯﾌｧ ｦ ｶｷｶｴ ﾏｽｶ (1-9)";IN
120 IF IN<1 OR IN>9 THEN 110 ELSE C=(IN-1)¥ 2:H=(IN-1)MOD 2
130 POKE &HDF83,IN-1:POKE &HDF94,C:POKE &HDF97,H
140 IF H=1 THEN POKE &HDF91,4
150 A=&HDF00:CALL A
160 FOR I=0 TO 6:POKE &HC001+I,255:POKE &HC01E+I,255
170  POKE &HC052+ABS(I-3),255:NEXT I
180 FOR I=0 TO 5:POKE &HC043+I,255
190  POKE &HC04C+(I MOD 3),255:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3
210  FOR J=0 TO 6:POKE &HC101+&H40*I+J,255:POKE &HC11E+&H40*I+J,255:NEXT J
220   POKE &HC108+&H40*I,255:GOSUB 270:NEXT I
230 I=-4:GOSUB 270:POKE &HC009,&HC8
240 A=&HDE80:CALL A
250 FOR I=0 TO 8:READ D$,E$:POKE &HDF00+VAL("&H"+D$),VAL("&H"+E$):NEXT
260 A=&HDF28:CALL A:A=&HDF00:CALL A:PRINT"END !!":END
270 POKE &HC10A+&H40*I,15:POKE &HC10B+&H40*I,66
280 POKE &HC10C+&H40*I,64:POKE &HC109+&H40*I,200
290 RETURN
300 '''
310 READ D$:IF D$<>"*" THEN POKE &HDE80+I,VAL("&H"+D$):I=I+1:GOTO 310 ELSE I=0
320 READ D$:IF D$<>"*" THEN POKE &HDF00+I,VAL("&H"+D$):I=I+1:GOTO 320 ELSE I=0
330 READ D$:IF D$<>"*" THEN POKE &HDF80+I,VAL("&H"+D$):I=I+1:GOTO 330
340 RETURN
350 DATA AF,32,95,C0,32,96,C0,21,00,C0,01,00,03,5F,7E,83
360 DATA 23,0B,57,78,B1,7A,20,F5,C6,67,32,95,C0,C6,0D,32
370 DATA 96,C0,C9,*
380 DATA 21,80,DF,01,45,00,11,00,40,3E,0C,CD,41,DF,7E,CD
390 DATA D2,37,23,0B,78,B1,20,F6,21,00,40,3E,0D,CD,C9,37
400 DATA 7C,CD,D2,37,7D,CD,D2,37,21,00,C0,01,00,14,11,00
410 DATA 50,3E,0B,CD,41,DF,CD,47,38,77,23,0B,78,B1,20,F6
420 DATA C9,CD,C9,37,7A,CD,D2,37,7B,CD,D2,37,78,CD,D2,37
430 DATA 79,CD,D2,37,C9,*
440 DATA 0E,00,16,00,CD,AA,01,21,00,50,01,00,14,3E,46,E7
450 DATA 3E,00,E7,3E,00,E7,3E,00,E7,3E,01,E7,3E,03,E7,3E
460 DATA 05,E7,3E,74,E7,3E,FF,E7,FB,76,DB,FA,E6,20,28,09
470 DATA DB,FB,77,23,0B,78,B1,20,EF,DB,F8,06,07,CD,9A,02
480 DATA 10,FB,C3,C1,00,*
490 DATA 32,0C,36,7E,37,CD,38,D2,39,37,8E,45,B0,7E,B1,D3
500 DATA B2,FB
```

for PC-8801mkIISR(5インチ2Dディスク版)　■ボーステック

ザ・スキーム

★情報提供★ TENTENクン（愛知県）

パラメータを上げ、首領ハーディを倒せ!!



この『ザ・スキーム』はかなり難しいんだ。とくにボスキャラのところで詰まっている人が多いハズ。そこで、パラメータを一気に増やしちゃおう！

① システムディスク内のコピーユーティリティを使い、ゲームディスク2（赤いラベルのディスク）をコピーする（実はコピーできていない）。

② N88 DISK BASIC（5インチ2Dシステム）を起動し、改造プログラムを間違いなく打ち込む。

③ コピーしたゲームディスク2をドライブ1に入れる。

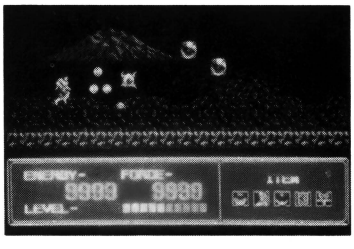
④ RUN〔RETRUN〕

⑤ 画面に表示される指示に従い、数値を入力する。

⑥ オリジナルのゲームディスク1をドライブ1に、改造したゲームディスクをドライブ2に入れ、普通にゲームを起動させる。

FORCESHOOTERなどのアイテム類も持つことができるから便利便利。

```
100 ' The Scheme  (BOTHTEC) 88SR ｼﾘｰｽﾞ 5D     By TENTEN
102 '     P.S.  MUSIC MODE ヲ ｴﾗﾌﾞﾄｷﾆ [STOP]ｺﾗ ｵｼﾂﾞｹﾅｶﾞﾗ [1]ｺﾗ ｴﾗﾌﾞﾄ !?
110 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:TR=58:SC=16:E=0
120 PRINT "> ｻﾞ･ｽｷｰﾑ  ﾉ  B disk  ヲ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ 1 ﾆ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ (RET)"
130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 130
140 GOSUB *T.R :RESTORE 350
150 INPUT "ﾅﾝﾆﾝﾒ ?",A:IF A<1 OR A>3 THEN 150
160 FOR I=1 TO 3 : READ A$,B
170 AC=&HC000+&H30*(A-1):AD=AC+B
180 PRINT A$+" ﾊ ｲｸﾂﾆｼﾏｽｶ ? (1-9999)  NOW(";PEEK(AD+1)*256+PEEK(AD);")";
190 INPUT C:IF C<1 OR C>9999 THEN 180
200 POKE AD,C MOD 256:POKE AD+1,C ¥ 256
210 NEXT:BEEP:PRINT
220 FOR I=0 TO 4 : READ A$
230 PRINT A$+" ヲ ﾓﾁﾏｽｶ ?(Y/N)";:INPUT D$
235 IF D$="N" OR D$="n" THEN 250
240 IF D$="Y" OR D$="y" THEN E=E+2^I:GOTO 250
241 BEEP:GOTO 230
250 NEXT : POKE AC+9,E :BEEP:PRINT
260 PRINT "Level ﾊ ｲｸﾂﾆ ｼﾏｽｶ ?(1-15) NOW(";PEEK(AC+10);")";
270 INPUT E:IF E<1 OR E>15 THEN 260
280 POKE AC+10,E
290 FOR I=0 TO 3:READ A$
300 AC=&HC09C+8*A+I
310 PRINT A$+" ﾊ ｲｸﾂﾆｼﾏｽｶ ?(0-99) NOW(";HEX$(PEEK(AC));")";
320 INPUT E$:E=VAL(E$):IF E<0 OR E>99 THEN 310
330 POKE AC,VAL("&H"+E$): NEXT
340 GOTO  *T.W
350 DATA MAX ENERGY,&H14  ,ENERGY,&H0B    ,FORCE,&H0D
360 DATA FORCE SHOOTER,POWER BOOTS,HYPER FORCE,WAVE,FORCE SHIELD
370 DATA DAY,ｼﾞｶﾝ,ﾌﾝ,ﾋﾞｮｳ
380 ' ¥¥¥ Disk read rouchine !! ¥¥¥
390 *T.R:RESTORE 470:WW=&HA000
400 FOR I=0  TO 24
410 READ A$:POKE WW+I,VAL("&h"+A$)
420 NEXT:POKE WW+13,SC:POKE WW+14,TR
430 DEF USR=WW:A=USR(0):RETURN
440 *T.W
450 POKE WW+18,&HED:POKE WW+19,&H44:POKE WW+20,0
460 A=USR(0):PRINT "Completed !!"
470 DATA AF,32,85,EC,32,B4,EC,3E,03,32,50,EF
480 DATA 01,00,00,21,00,C0,3E,01,B7,CD,9A,36,C9
```



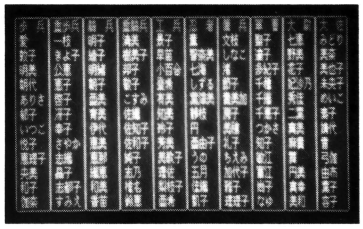
●写真を見ればわかるけど、ENERGYやFORCEが99999なんだ。

for PC-8801mkIISR(5インチ2Dディスク版)■テクノポリスソフト

GALWARS きゃぴ☆きゃぴ☆らぶ♡

★情報提供★
太田博久サン
(愛知県)

仲間をすべてそろえちゃえ!!



●ほら、一気に戦士リストがいっぱいになったでしょ。これならどんな敵も怖くない!?

ご存知、テクノポリスソフトの『GAL WARS』。ステージが先に進むにつれ難しくなるんだよね。そこで、戦士リストを歩兵～大佐でいっぱいにしちゃおう。

① システムディスク内のコピーユーティリティを使いデータディスクをコピーする。

② N88 DISK BASIC（5インチ2Dシステム）を起動し、間違いなく改造プログラムを打ち込む。

③ コピーしたデータディスクをドライブ1に入れる。

④ RUN〔RETURN〕

⑤ メッセージに従い設定したいパラメーターを入力。

⑥ 普通にゲームを始め、CONTINUEを選択する。

さすがに大佐と軍曹は強い。両方を交互交互に使っていけば、簡単にステージクリアできるんだよ。

```
100 CLEAR:DEFSNG G:DIM A(255):FIELD #0,128 AS D$(0),128 AS D$(1)
110 FIELD #0,128 AS D$(0),128 AS D$(1):CLS:COLOR 7:PRINT "ﾆﾝｽﾞｳ [0-12]"
120 INPUT "ﾎﾍｲ      = ",N0:INPUT "ｼﾞｭｳﾎﾍｲ = ",N1:INPUT "ｷﾍｲ      = ",N2
130 INPUT "ｼﾞｭｳｷﾍｲ  = ",N3:INPUT "ｺｳﾍｲ    = ",N4:INPUT "ﾆﾝｼﾞｬ    = ",N5
140 INPUT "ﾖｳﾍｲ      = ",N6:INPUT "ｸﾞﾝｿｳ   = ",N7:INPUT "ﾀｲｲ      = ",N8
150 INPUT "ﾀｲｻ       = ",N9:PRINT
160 INPUT "ｺﾞｰﾙﾄﾞ    [0-65535] = ",G:IF G>32767 THEN G=G-65536!
170 INPUT "ｽﾀｰﾄｽﾙ ｽﾃｰｼﾞ [1-8] = ",STG:INPUT "ﾃｷﾉﾚﾍﾞﾙ [1ｶﾗ ｽﾃｰｼﾞ+8ﾏﾃﾞ] = ",LV
180 INPUT "NAME   [ｶﾅ3ﾓｼﾞﾏﾃﾞ] = ",NA$:PRINT:PRINT "Hit Return Key "
190 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 190
200 C2=1:C0=N0+N1+N7+N8+N9:C1=0:GOSUB *S1:C0=N2+N3:C1=60:GOSUB *S1
210 C0=N4:C1=120:GOSUB *S1:C0=N5:C1=160:GOSUB *S1:C0=N6:C1=200:GOSUB *S1
220 SC=9:GOSUB *DSET:FOR I=0 TO 255:A(I)=255:NEXT
230 C0=N0:C1=160:C2=  0:GOSUB *S2 :C0=N1:C1=176:C2=N0    :GOSUB *S2
240 C0=N2:C1=192:C2= 60:GOSUB *S2 :C0=N3:C1=208:C2=60+N2:GOSUB *S2
250 C0=N4:C1=224:C2=120:GOSUB *S2 :C0=N5:C1=240:C2=160   :GOSUB *S2
260 SC=10:GOSUB *DSET:FOR I=0 TO 63:A(I)=255:NEXT:FOR I=64 TO 255:A(I)=0:NEXT
270 C0=N6:C1= 0:C2=200   :GOSUB *S2 :C0=N7:C1=16:C2=N0+N1:GOSUB *S2
280 C0=N8:C1=32:C2=C2+N7:GOSUB *S2 :C0=N9:C1=48:C2=C2+N8:GOSUB *S2
290 FOR I=0 TO 9:READ C(I):NEXT:C0=16:FOR I=0 TO 9:C1=64+I*16:C2=C(I):GOSUB *S1:
NEXT:NA$=LEFT$(NA$+"    ",3):DATA 50,100,50,100,100,30,200,150,200,250
300 A(232)=ASC(NA$):A(233)=ASC(MID$(NA$,2)):A(234)=ASC(MID$(NA$,3))
310 A(235)=13:A(236)=200:A(238)=12:A(244)=6 :A(248)=STG-1:A(249)=6
320 A(250)=1:A(251)=(LV-1)*6:G$=MKI$(G):A(254)=ASC(G$):A(255)=ASC(RIGHT$(G$,1))
330 SC=11:GOSUB *DSET:PRINT "MAKE DATA END ····· ":END
340 *S1:FOR J=0 TO C0-1:A(C1+J)=C2  :NEXT:RETURN
350 *S2:FOR J=0 TO C0-1:A(C1+J)=C2+J:NEXT:RETURN
360 *DSET D0$="":D1$="":FOR I=0 TO 127:D0$=D0$+CHR$(A(I)):D1$=D1$+CHR$(A(128+I))
:NEXT:LSET D$(0)=D0$:LSET D$(1)=D1$:DSKO$ 1,0,0,SC :RETURN
```

改造法大募集

改造法苦楽部では、ゲームプログラムを解析してわかった改造法を募集しています。改造の内容は、機数増やし、パラメータの変更、無敵、ゲーム自体をよりおもしろくする改良など何でも可。ただしゲームプログラムをコピーするものや元のディスクを書き換えるものは不可です。ゲームをよりおもしろくする改造法をお待ちしています！

★応募方法★

①ゲーム名、機種名、媒体（ディスク・ROMなど、ディスクの場合は2D、2HDなどの別も）、②改造法の内容、（できるだけくわしく、わかりやすく）、③住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を書いて右のあて先まで。

★応募の注意★

できるだけ読みやすく、わかりやすくお願いします。長い改造プログラムなどはディスクにSAVEして送っていただくととても助かります。それから、

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
改造法苦楽部係

1通の郵便には必ず1つの改造法だけ書いてください。

改造法の採用分には、本誌規定の謝礼をお送りします。

プログラムの作り方が　どんどん分かる!



300種のオリジナル・プログラムが作れる!

MSX対応 ターボパワーのパソコン講座

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

★友だちが
ビックリする!

★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

プログラムを作って自慢できる!

すぐ役立つ!
講座案内資料 無料送呈

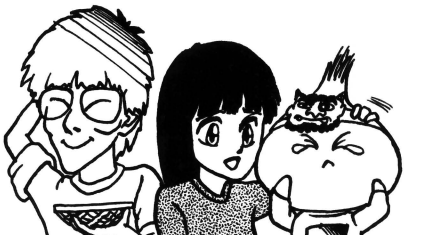
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

来月号予告：①紙面一新！　あたらしくなった開発室日誌，②新作「おんなのこけーさつたい」とは？③その後のオニオン④まいまいの謎，その他、期待一杯で、来月８日発売です。(内容変更あるかも？)

開発室日誌

テクノポリスソフトのホットパイプライン



イラスト／開発員Ａ

『まじゃべんちゃーII』は？

さあ今回は、ひさしぶりにテクポリソフトに目を向けて、『まじゃべんちゃーII』開発者にインタビューをしてみましょう。

――今回のゲームのコンセプトは何ですか？

「形状力学における麻雀パイの流体工学的見地に立った、統一場の理論です」よくわかりませんね。

――前作と違う部分は何ですか。

「まず名前が、『全国おんせん麻雀』になった。そして、音楽やRPG要素が加わってストーリーが広がるという点ですか。あと、作者も違うんでした」ふむふむ。

――ズバリ、見どころは？

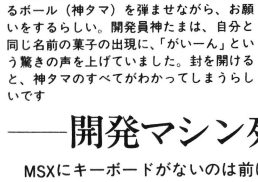
「山ほど入った、女のコのグラフィックスかな」楽しみですね。

――開発で苦労した点など……。

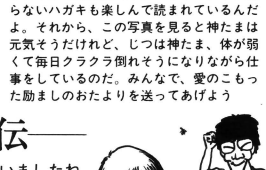
「温泉の取材のために伊豆方面へロケハンに行きました」

いいなー、いいなー。と言いながら、その旅行の運転手をつとめて、とっても危険なドライブにしたのは、この私だったのでした。

（おにおん）



●びっくり！　しゃちょおが買ってきたチョコ、"神タマおねがい！"。中に入っているボール（神タマ）を弾ませながら、お願いをするらしい。開発員神たまは、自分と同じ名前の菓子の出現に、「がいーん」という驚きの声を上げていました。封を開けると、神タマのすべてがわかってしまうらしいです



●開発室日誌に送られてきたハガキを見る、さわやかな開発員たち。こうして、本に載らないハガキも楽しんで読まれているんだよ。それから、この写真を見ると神たまは元気そうだけれど、じつは神たま、体が弱くて毎日クラクラ倒れそうになりながら仕事をしているのだ。みんなで、愛のこもった励ましのおたよりを送ってあげよう

――開発マシン列伝――



MSXにキーボードがないのは前に言いましたね。今回は、PC-88FAを紹介しましょう。このマシンは、一見普通のPC-88ですが、じつはリセットができません。ボタンを押すと一瞬画面が暗くなって、また何事もなかったかのように動き始めます。さすが神たまの使うマシンですね。　（おにおん）

今月のプログラム　モノリス　ＰＣ 88シリーズ用

ソ連からきたゲームのようです。テンキーの〔１〕、〔３〕で、ブロックを左右に移動。〔２〕キーで回転。シフトキーで速く落ちます。画面を赤にして遊ぶのがコツかと思われます。　（作／おにおん）

```
10 J(0)=-1:I(1)=1:J(2)=1:I(3)=-1:B=1:FOR A=1 TO 7:
A$(A)=MID$("10101212012111011121l",B,3):B=B+3:NEXT
:DEF FNA(X,Y)=&HF3C8+X*2+INT(Y)*120:DEF FNB(X)=(VA
L(MID$(A$(D),A,1))+N) AND 3:WIDTH 40,25:FOR A=0 TO
 24:POKE FNA(0,A),135:POKE FNA(11,A),135:NEXT
20 CONSOLE ,,0:H=233:LOCATE 0,24:PRINT STRING$(12,
H);:N=0:D=INT(RND*7)+1:X=INT(RND*7)+1:Y=2:WHILE -1
:P=VAL(INKEY$):I=X:J=Y:FOR A=1 TO 4:K(A)=FNA(I,J):
B=FNB(1):I=I+I(B):J=J+J(B):NEXT:M=N:N=N-(P=2):W=X-
I(P):Y=Y+.5-(INP(8)=191)*.5
30 I=W:J=Y:FOR A=1 TO 4:C=FNA(I,J):E=PEEK(C):IF E=
135 THEN N=M:W=X:GOTO 30 ELSE IF E=H THEN FOR A=1
TO 4:POKE K(A),H:NEXT:GOTO 20 ELSE K(A+4)=C:B=FNB(
1):I=I+I(B):J=J+J(B):NEXT:X=W:FOR A=1 TO 8:POKE K(
A),32-(A>4)*187:NEXT
40 WEND
```



●（広島県／藤田健一クン）今月一番最後に届いたハガキだ。みんなも、どんどん神たまに、お願いをしてみよう



●（北海道／GOD赤石クン）寒そうだね。開発室もとっても寒くて、開発員Ａはいつも凍えながらドットを打つんだ



●（秋田県／亜久津クン）じゃーん！　２ヵ月連続採用だ。相変わらず、すごいカケアミだけど印刷に出るのかな。不安だ

開発室のこころ⑤

今の季節には、暖かいお風呂をゆっくりいただく、というのも実に風情のあるものです。

さす風呂に

タイルはきびし　湯気のまえ

（奥乃小路実篤）

ご存じのように、開発室の水は大変濁っています。その水で、お風呂を沸かすのですから大変な勇気がいります。たとえ、お風呂を沸かすことに成功しても、冷たいタイルの上を歩いて湯ぶねまで到達しなければなりません。しかも、その湯ぶねには、汚染された水から沸かしたお湯が充満しているわけですから、体に良いはずがありません。でも開発員はガマンづよいのです。　（まんた）

！開発ＲＯＯＭは謎だらけ　その⑧

謎のＨ　おお、２月号だ

節分も終わり、こよみの上でも立春を迎え、寒さもいくぶんか穏やかになってきた今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうか？

私は元気です。

なにしろ謎の言葉「年末進行」の勢力は依然強力で、前回のしめ切りから１ヵ月もたたないうちにこの文章を書いてるもんで、前回にも増して季節感むたくたです。

それに加えて厳しい冷え込みのおかげで鼻カゼまでひいてしまい、体調までむたくたです。ぐすっ。

ああ、どこからか鬼の笑い声が聞こえてくる……。

私は……元気です。

ええ、元気ですとも。

謎のＩ　お詫びと訂正

先月の謎のＥのタイトル、「じつはまだ12月らしい」は、なんと「……11月らしい」の誤りだったのです。まあ、びっくり。

謎のＪ　タイトルと内容の関係

最近指摘されることが多いのが「！開発ROOMは謎だらけ」というタイトルと、そこに書かれている内容との激しい食い違いです。

なるほど、ゆゆしき問題ですね。そこで、現場の方にこの問題に対する効果的・実用的・画期的なアドバイスをいただいてきました。以下はその全文です。

「細かいコトは気にしないよーに」

ありがとうございました。

謎のＪ　完　　（やむーん）

今月のプレゼント

先月にプレゼントのパワーを注ぎ込みすぎて、今回はちょっと弱くなってしまうのです。

ところで、12月号の応募数は次のとおりでした。「ディスクケース＝５名」ほとんど当たりましたね。「トランプ＝29名」ダントツ人気なのだ。そりゃそうやね。「開発室生写真＝１名」やはりプレゼント数を下回った。その他は、４名。

今月は、テクポリソフト特製のディスクケース＋ディスクのセットを７名の人にプレゼント。

オレは私は、こんなソフトが大好きなんだっ！　というのを書いて右下の住所まで送ってね。

開発員にQ&A

ハガキいっぱいに、このコーナーのタイトルを書いてきた人が、今月の大バァグァヤローでした。

Ｑ「１つ疑問があるのですが、開発室日誌っていったい何のためにあるのですか？　一応広告の部類に入るのだろうけど、別に広告しているわけでもないし、ただの開発員の遊び場に見えるのですけど……」（長崎県／阿部良邦クン）

Ａ「そうです」（開発員一同）

Ｑ「たくさん人が集まったときに、エンターティメントとして走らせるソフトがほしいのですが……」（岐阜県／岩島章男クン）

Ａ「"たんば"を買いなさい！」（開発員神たま）

ストロー通信

おにおんさんが、Ｙ人さんと作っているＰＣ-88のゲームがそろそろ出来上がりそうなんだって。「１年がかりでプログラムし続けた、超大作だ！」っていってたわ。

やっぱり、プログラマーも彼女ができると人間が変わるわね。

と、いうわけてあて先です。

〒105　港区新橋4-10-7

TIMテクノポリソフト

開発室日誌係　　までね♡

まいまいる～む

のーもお。元しゃちょおからのクリスマスカードが届いた人、感想のハガキよろしくね。ええと、私は先月まで"しゃちょお"だったのですが、しゃちょおではなくなることになったので、改名することにしました。今月から、「まいまい」と名乗るので「まいまい」と呼んでねぇ。この急な出来事にめげず、これからもまいまいに励ましのおたよりくださいね。おねまいしまふ♡

大バァグァヤロー

色紙希望のハガキが多い。物好きなヤツもいたもんである。ただ、１ヵ月に１枚しか送らないので倍率は高いぞ！　気合いを入れて送ってこい。今月のさらし者は、広島の瀬川だ！　（バンク耕平）

今月の神たまの一声

『アルゴリズムは見切った！』

のど仏通信

全国的にはまだ寒い季節だが、２日酔いのにおんさんヘンだね、フフフ。のどらがテクポリ開発室にもたくさんのお手紙を送ってくれている。いまのところ、２日酔いの手紙はないようだ。あまりの量の多さに開発員がビックリして腰を抜かしたぐらいだ。感謝！（文中一部大ウソ・たつひこ）

【広告のページ】　この記事の内容に関して編集部は一切関知いたしません。内容に関するお問い合わせは直接、下記住所テクノポリソフトあてにお願いします。

ゲーマーとプログラマーのための手作りソフトコーナー

えんじょいぷろぐらみんぐ

今回は2本のゲームプログラムをご紹介。『NIMゲーム』は石取り思考ゲーム。『CRASH!』はタイミングワンキーゲーム。両方とも短いのに楽しめちゃう。プログラミングも優秀ときたもんだ。88用だけど移植も簡単。

パソコンに勝てるか？ ムズイ思考型ゲーム

『NIM(ニム)ゲーム』

for PC-8801シリーズ

By石井由紀夫



XOR演算がこのゲームのカギです

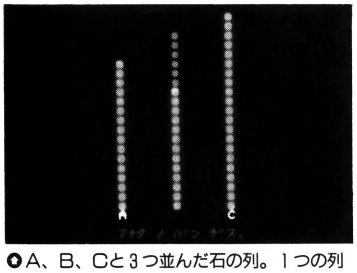
短いものほど採用されやすいということで、だいぶわかりにくいプログラムになってしまいました。XOR演算が暗算でできるようになれば、友達相手にNIMゲームをやって百戦百勝。天才の名をほしいままにできますよ。

プログラムを打ち込む

この『NIMゲーム』と、2ページうしろの『CRASH!』は、PC-8801シリーズのN88-BASIC上ならば、どの機種でもほとんど問題なく動くハズです（毎度のことながらVAシリーズは未確認）。いやまてよ、『NIMゲーム』のほうでWHILE～WENDが使われているな。確か初代88のROMBASICには無かったような……、う～ん。

今回のプログラムリストも短めなので、打ち込みも苦にはならないでしょう。『NIMゲーム』でエラーの原因となりそうなのは、カッコ"("と")"の数が同数でないとか、XORをただのORとしてしまったとかの単純なものでしょうから、見つけ出すのも簡単。ちなみにXORをORと打ち込むと、コンピュータの思考がメチャクチャになっておもしろいかもしれません。

では、さっさっと打ち込みましょう。



❶A、B、Cと3つ並んだ石の列。1つの列の中から好きなだけ石を取る。Bから6個と

最後に取ったら勝ち！

数十本あるマッチ棒なんかを、交互にある決まった本数内で好きなだけ取っていき、最後の1本を取ったほうが負け、なんてお遊びがありますが、まぁこのゲームもそんなもんです。

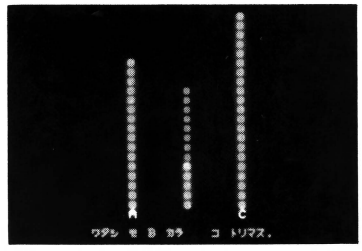
RUNすると遊び方が説明され、スペースキーでゲームスタート。A、B、Cと3つの黄色い石の列が表示されます。テンキーの〔4〕〔6〕で列を移動し、〔2〕〔8〕で取りたい石（青で表示される）を上下します。で、スペースキーを押すとその石が取れる、という簡単操作です。

さて、ルールですが、1回に石は1つの列からいくつでも取れます。これを人間側先手でコンピュータと交互に取り合い、最後の石（1個とは限らない）を取ったほうが勝ち！というゲームであります。リプレイはスペースキー。

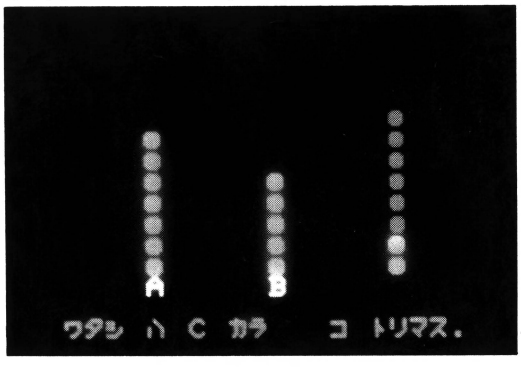
プレイしてみると、これは先手の人間側が不利なゲームなのではないか？と思えてしまいます。勝てない！しかし、コンピュータの勝ち方を研究すれば、なんとなく勝つためのパターンが見えてきますぞ。

それぞれの列が奇数か偶数か、また、その差が問題（らしい）。作者が言うような、XOR演算が得意な人なんてそんなにいないでしょうから、勝ちパターンを見つけるのがよろしいかと。

❷コンピュータも考えているふりをしてから石を取る。メッセージが賢そうでしょ



❸コンピュータはミスをしてくれない。だからこっちの打ち間違いが命取りになってしまうのだ。ときにはミスってよコンピュータ！



■PC-8801シリーズ用『NIMゲーム』プログラムリスト

```
10 ON STOP GOSUB 180:STOP ON:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:DIM A(2):COLOR
 6,0:CLS 3:LOCATE 14,10:PRINT "N I M ｹﾞｰﾑ":COLOR 7:PRINT:PRINT "3ﾂﾉ ﾚﾂﾉ ｳﾁ ﾄﾞﾚｶ
 1ﾂﾉ ﾚﾂﾉ ｲｼﾗ ｲｸﾂﾃﾞﾓ ｺｳｺﾞﾆﾄｯﾃ ﾕｷ ｻｲｺﾞﾉ ｲｼﾗ ﾄｯﾀ ﾎｳﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ."
20 '== ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ==
30 COLOR 2:LOCATE 9,23:PRINT "    hit space key!   ":WHILE INKEY$<>" ":R=RND:WEN
D:CLS:COLOR 6:FOR I=0 TO 2:A(I)=RND*6+15:X=I*6+13:FOR J=21-A(I) TO 20:LOCATE X,J
:PRINT "●":NEXT J,I:COLOR 7:LOCATE 13,21:PRINT "A     B     C":P=0
40 IF A(0)+A(1)+A(2)=0 THEN COLOR 3:LOCATE 13,21:PRINT MID$("ｱﾅﾀﾜﾀｼ",P*3+4,3)" ﾉ
 ｶﾁ ﾃﾞｽ.":GOTO 20 ELSE P=NOT P:ON P+2 GOTO 50,110
50 '== ｱﾅﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ ==
60 COLOR 4:LOCATE 9,23:PRINT "    ｱﾅﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ ﾃﾞｽ.   ":A=-(A(0)=0)-(A(0)=0 AND A(1
)=0):WHILE INKEY$>"":WEND
70 C=A(A)-1:X=A*6+13:COLOR@(X,21)-(X,21),2:COLOR@(X,20-C)-(X,20-C),1
80 A$=INKEY$:IF A$="6" THEN A=(A+1-(A((A+1) MOD 3)=0)-(A((A+1) MOD 3)+A((A+2) MO
D 3)=0)) MOD 3 ELSE IF A$="4" THEN A=(A+2+(A((A+2) MOD 3)=0)+(A((A+1) MOD 3)+A((
A+2) MOD 3)=0)) MOD 3 ELSE 100
90 COLOR@(X,21)-(X,21),7:COLOR@(X,0)-(X,20),6:GOTO 70
100 IF A$="8" AND C<A(A)-1 THEN C=C+1:COLOR@(X,21-C)-(X,21-C),6:GOTO 80 ELSE IF
A$="2" AND C>0 THEN C=C-1:COLOR@(X,20-C)-(X,20-C),1:GOTO 80 ELSE IF A$=CHR$(13)
OR A$=" " THEN B=A:GOTO 160 ELSE 80
110 '== ﾜﾀｼ ﾉ ﾊﾞﾝ ==
120 COLOR 5:LOCATE 13,23:PRINT "ﾜﾀｼ ﾉ ﾊﾞﾝ ﾃﾞｽ.":FOR I=0 TO 2:C=A((I+1) MOD 3) XO
R A((I+2) MOD 3):IF A(I)>C THEN B=I:GOTO 140
130 NEXT:B=A(1-(A(1)<A(2)))>A(0) AND 1-(A(1)<A(2)):C=A(B)-1
140 FOR T=0 TO 1200:NEXT:IF A(0)+A(1)+A(2)>A(B) THEN LOCATE 13,23:PRINT "ﾄﾞﾚﾆ ｼﾖ
ｳ ｶﾅ..":FOR I=0 TO 8:J=(J+1-(A((J+1) MOD 3)=0)) MOD 3:X=J*6+13:COLOR@(X,21)-(X,2
1),2:FOR T=0 TO 150:NEXT:COLOR@(X,21)-(X,21),7:NEXT
150 X=B*6+13:COLOR@(X,21)-(X,21),2:FOR I=21-A(B) TO 20-C:COLOR@(X,I)-(X,I),1:FOR
 T=0 TO 40:NEXT T,I:LOCATE 9,23:PRINT "ﾜﾀｼ "CHR$((A=B AND 9)+202)" "CHR$(65+B)"
ｶﾗ";:COLOR 2:PRINT A(B)-C;:COLOR 5:PRINT "ｺ ﾄﾘﾏｽ.":FOR T=0 TO 700:NEXT
160 '== ｲｼ ﾗ ﾄﾙ ==
170 FOR I=21-A(B) TO 20-C:BEEP 1:LOCATE X,I:PRINT " ":BEEP 0:FOR T=0 TO 100:NEXT
 T,I:COLOR@(X,21)-(X,21),7:A(B)=C:GOTO 40
180 '== STOP ==
190 STOP OFF:COLOR 7:WIDTH 80:END
```

■プログラムの説明

10　画面初期設定、ゲーム説明表示

〔STOP〕キーを押すと180行に飛んで終了するようにしている以外は、ま、説明をするまでもないですね。

20〜40　メインルーチン

30行でスペースキー待ちをし、入力があれば黄色い石を15〜21個ほど、3列縦に表示。40行でいきなり勝者判定しちゃうところがすごい。IF〜THENを使わず、MID$で勝者表示していて賢い。Pの値をP=NOT Pで、0、-1に切り換え、その後のON〜GOTO〜でプレイヤー、コンピューターそれぞれの処理ルーチンへ飛ばす。

50〜100　プレイヤー側処理

60行は入力待ち。A=-(A(〜)=0)とあるのは、石の残っている一番左側の列を求めるためのもの。70行ではそのAの値から座標を算出し、列を表すアルファベットと、その一番上の石の色をCOLOR@で変えている。80行は横方向のキー入力、判定、移動。MOD　3のため、C列から右に行くとA列になる。90行は横方向の移動があったさい、前の列の色クリアして70行へ戻す。100行は縦方向の判定、移動。ここでもCOLOR@で石の色を変えて上下させている。もしキー入力がリターンかスペースならば160行へ飛ぶ。

110〜150　コンピュータ側処理

120〜130がコンピュータの思考ルーチン、というほど大それたものじゃないことは見ての通り。わずかこの2行の計算ルーチンに苦汁をなめさせられているわけだ。ここで大切なのがXORとAND。XORは排他的論理和、ANDは論理積というもの。これかどんな働きをするかは、Aにいろいろ値を代入してPRINT 10 XOR Aとかやってみるといいだろう。というワケで、ここの説明はめんどくさいし長くなるので省略。やる気のある人は解析してみよう。140〜150はコンピュータが考えているふりをしていいるところ。列をパラパラと行き来して、先に決めた取る石の色を変えているだけ。

160〜170　石を取る処理

ここは別に難しいことはやっていない。取る石を消して40行へ戻る。

180〜190　STOP処理

10行のON STOP GOSUBのため、〔STOP〕キーが押されたらここへ飛んできて、画面初期化をしてEND。

■変数リスト

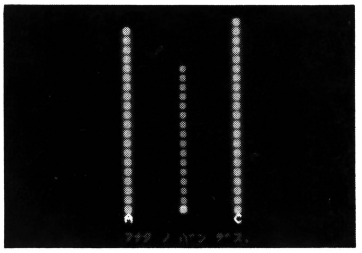
A……プレイヤーの取る石の列
B……コンピュータの取る石の列
C……石を取った残りの数
P……プレイヤー、コンピュータの切り換えフラグ
X……座標
A（n）……各列の石の数

移殖は簡単そうだ

プログラムリストを眺めると、いや～お見事。論理演算を使い、ムダが少なく、あちらこちらで小わざが効いています。しかし、それだけに解析しずらいともいえます。苦労したんだぞー。

さてさて、解析は難しいのですが移植は簡単。88特有の命令はわずかしか使われていないので、初期設定とCOLOR@に注意すればほとんどの機種に移植可能でしょう。ちなみにCOLOR@とは、指定した範囲のテキスト画面の色を変えるものです。ただの移植ではつまらないので、先手、後手の選択を付けてみてはいかがでしょう。先手だとコンピュータの思考が変わるかもね？

✪これなら勝てる／先手(人間側)の勝ちパターンを見つけ出そう。半々で勝てるかもよ



タイミングと読みのワーキーゲーム
『CRASH!』
クラッシュ
for PC-8801シリーズ

By中村 洋祐



はっきりいって驚いています

初めまして洋祐です、原稿料で寮費を払うなだ！と思って送った（とんでもない話）プログラムが載ってしまって、はっきりいって驚いています。ぜひ遊んでみてください。他機種の方も移植してみてください。次はもっといいプログラムを作ります。

エラーの原因は？

このプログラムを打ち込むうえでの注意点は、先の『NIMゲーム』と同じです。あー、楽チン。

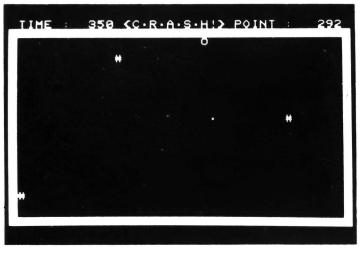
ところでこのプログラム、初心者には原因を見つけにくいエラーの出る可能性があります。シンタックス・エラー(書式が違う、つまり打ち込みミス)が出た行をいくら調べても、なんの間違いもないというときは、その行にFN～)があると思います。そんな場合は、10行のDEF FN～を見直してみましょう。ここの打ち間違いが、あとの行でエラーとなって出てくるのです。

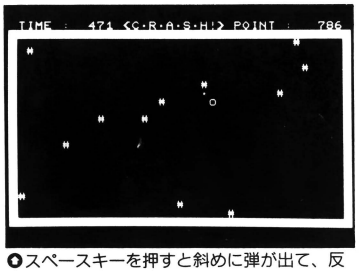
スペースキーに神経集中

画面のなかを斜めに進む○を操作して、いかに長生きさせるかというゲームです。操作といっても使うキーはスペースのみ。スペースキーを押すと進行方向に対して左斜め前方に弾（・）を出します。自分自身（○）はその反動で、右斜め方向に進路を変えます。

2～3個ある＃が障害物で、これに当たると即ゲームオーバー。＃に弾を当てて消せば＋50点。しかし＃は増えてしまい、ますます難しくなってしまいます。1つ弾が出てる間は次の弾を撃てないし……。だからといってただ＃を避けていると、時間切れでこれまたゲームオーバー（タイムの初期値は500）。＃を撃つことによって制限時間が80延びるんですね～。生き延びた時間が点数です。リプレイはRUNよ。

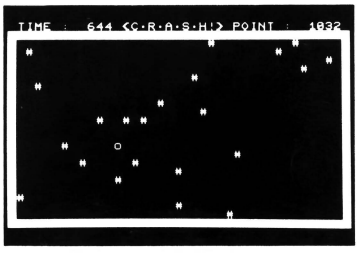
✪わっ、なんだこのさみしい画面は／　ただ○が動き回っているだけ。ところがどっこい





✪スペースキーを押すと斜めに弾が出て、反動で○も斜めに方向転換。弾が＃に当たると

✪＃がどんどこ増えてくる。○が＃に当たるとゲームオーバー。タイミングと読みと運



愛読者サービス **コンピューターゴーグル**

テクノポリス本誌読者に特別価格で販売します。ご希望の方は、現金書留でお申し込み下さい。

販売　徳間コミュニケーションズ

●申し込み先
徳間コミュニケーションズAV営業部
〒105 東京都港区新橋1-18-21第一日比谷ビル
☎03(591)9161

●申し込み方法
現金書留でお申し込み下さい。到着後1週間以内に発送します(返品は不可です)

特別価格 7800円(市販価格9800円)
※送料を含んだ価格です

●視力低下の原因となる紫外線や高輝度可視光線を大幅にカット／
●ゴーグル型なのでメガネをかけていてもOK／



■PC-8801シリーズ用『CRASH！』プログラムリスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEF FNA(X,Y)=&HF3C8+X*2+120*Y:DEF FNC
(X,Y)=PEEK(FNA(X,Y)):DEF FND(A$,B)=VAL(MID$(A$,B+1,1))-1:DEF FNR(S)=INT(RND(1)*S
)+1:DIM XD(7),YD(7):FOR I=0 TO 7:XD(I)=FND("12221000",I):YD(I)=FND("00122210",I)
:NEXT
20 PRINT " TIME :    0 <C・R・A・S・H!> POINT :     0";:PRINT STRING$(40,"■");:FOR I
=0 TO 20:PRINT "■";SPC(38);"■";:NEXT:PRINT STRING$(40,"■");CHR$(11);:I=RND(-VAL(
MID$(TIME$,7))):XM=FNR(36)+1:YM=FNR(19)+2:CM=FNR(3)*2-1:POKE FNA(XM,YM),237:TM=4
20
30 IF O THEN CLS:PRINT "GAME OVER   POINT =";PO:END ELSE BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NE
XT:BEEP 0:FOR I=0 TO FNR(5):FOR J=-1 TO 0:X=FNR(38):Y=FNR(22):J=(FNC(X,Y)<>32):N
EXT:POKE FNA(X,Y),35:NEXT:TM=TM+80:F=-1
40 LOCATE 8:PRINT USING "####";TM;:LOCATE 34:PRINT USING "#####";PO;:TM=TM-1:IF
TM<0 THEN O=-1:GOTO 30 ELSE IF INKEY$<>"" AND F THEN F=0:CM=(CM+1) MOD 8:CB=(CM+
6) MOD 8:XB=XM:YB=YM
50 Q=FNC(XM+XD(CM),YM+YD(CM)):IF Q=35 THEN O=-1:GOTO 30 ELSE CM=(CM+(XM<2 OR XM>
37)*((CM MOD 4=2)*4+(CM MOD 2=1)*XD(CM)*YD(CM)*2)+8) MOD 8:CM=(CM+(YM<3 OR YM>21
)*((CM MOD 4=0)*4-(CM MOD 2=1)*XD(CM)*YD(CM)*2)+8) MOD 8
60 XN=XM+XD(CM):YN=YM+YD(CM):POKE FNA(XN,YN),237:POKE FNA(XM,YM),32:XM=XN:YM=YN
70 IF F THEN :PO=PO+2:FOR I=0 TO 99:NEXT:GOTO 40 ELSE:Q=FNC(XB+XD(CB),YB+YD(CB))
:IF Q>32 THEN POKE FNA(XB,YB),32:F=-1:IF Q=35 THEN POKE FNA(XB+XD(CB),YB+YD(CB))
,32:PO=PO+50:GOTO 30 ELSE 40
80 XN=XB+XD(CB):YN=YB+YD(CB):POKE FNA(XN,YN),165:POKE FNA(XB,YB),32:XB=XN:YB=YN:
GOTO 40
```

ありがたいことに、作者の中村くんから丁寧なプログラム説明をいただいてしまった。よし、これをそのまま載っけて楽しよー（怠慢！）。

■プログラムの説明

10　初期設定、ユーザー定義関数の登録、X、Y座標の増減データの読み込み

20　画面作成、○の位置・進行方向の決定と表示、タイムの初期値設定

30　ゲームが終わったときの表示、＃の位置の決定と表示（数は2～6個）、タイムの加算、弾の出ていないマーク

40　タイム・ポイントの表示、タイムオーバーの判定、キー入力、弾が撃てるかの判定、撃てたのならその処理（弾の出現フラグ、○や弾の方向決定）

50　ゲームオーバーと反射の判定

60　○をひとつ進ませる

70　弾がでていたら、得点加算・弾が壁や＃に当たったかの判定と処理

80　弾をひとつ進ませて40行に戻る

■変数リスト

CM……○の進行方向

CB……弾の進行方向

F……弾の出現フラグ（出ているときは0、出ていないときは－1）

I、J……ループなど

O……ゲームオーバーの判定（－1でゲームオーバー）

PO……ポイント

Q……50行では○の、70行では弾の進行先のキャラクタ

TM……タイム

XD(n)、YD(n)……○と弾の進行座標増減データ

XN、YN……○、弾の新しい座標

XM、YM……○の座標

XB、YB……弾の座標

■ユーザ定義関数の説明

FNA(m,n)……VRAMのアドレス（座標を入れるとアドレスが入る）

※40×25文字画面

FNC(m,n)……指定座標に表示されているキャラクターコード

FND(n$,n)……文字列データの読み込み（n$からn－1文字目の文字を数字にしたものが入る）

FNC(n)……乱数（1～nの乱数）

■簡単な改造法

・タイムを変える……20行のTM＝420の420を、変えたい時間から80を引いた数にする。

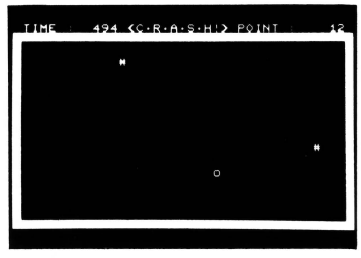
・弾が出ているときもポイントを増やす……80行の先頭にPO＝PO＋2：を加える。

プログラムの見どころ

テキスト画面アドレスの計算、乱数発生、文字列からの読み出しなどを、すべてユーザー定義関数（FNA～FNR）にしたため、メインプログラムがかなりコンパクトにまとまっています。やあ、かなり多用していますね。座標増分を配列変数に格納して、添字（CM）の変化で座標を変えていたり、その添字の制限（座標の制限になる）を、MODやOR、論理式などを使った計算ですませているため、条件分岐（IF～THEN～とか）が少ないのも見どころです。ただし、こういうプログラムって解析しずらいんですよね～。

プログラミング初心者の人も、がんばって解析してみてください。

●これは右ページのX1版、だと思う。写真じゃ見分けにくいだす。移植はホント簡単



移植してみよう！

解析しずらいプログラムではありますが、その難しいところのほとんどがどの機種のBASICでも共通の部分なので、移植はとても簡単です。

主な変更点は、画面の初期設定とテキスト画面アドレスぐらいなので、このへんのことがわかっている人ならば、1時間もあれば移植できてしまうでしょう。試しにX1に移植してみました。見てのとおり10行以外はほとんど変わっていません。

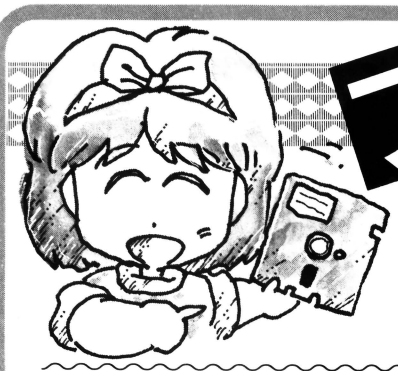
ちなみにこのX1版、NEWBASIC(CZ-8FB01Ver.2.0)ではエラーが出るので注意してください（担当者の手抜きです。ゴメン）。

単なる移植じゃおもしろくないので、バージョンアップしてみましょう。

まず考えられるのが色と音でしょう。音のほうはそんなに大変ではありませんが、このプログラムでは意外に色付けがめんどう。キャラ表示はテキストVRAMへの直接書き込みなので、その属性（アトリビュート）も一緒に書き込まなくてはなりません。ん〜、これもわかっている人じゃないと無理ですね。ま、挑戦してみてください。

■X1シリーズ用『CRASH！』プログラムリスト

```
10 INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:DEF FNA(X,Y)=&H3000+X+40*Y:DEF FNC(X,Y)=PEEK@(FNA(X,
Y)):DEF FND(A$,B)=VAL(MID$(A$,B+1,1))-1:DEF FNR(S)=INT(RND(1)*S)+1:DIM XD(7),YD(
7):FOR I=0 TO 7:XD(I)=FND("12221000",I):YD(I)=FND("00122210",I):NEXT
20 PRINT " TIME :     0 <C.R.A.S.H!> POINT :      0";:LINE(0,1)-(39,23),"■",B:I=RN
D(-VAL(MID$(TIME$,7))):XM=FNR(36)+1:YM=FNR(19)+2:CM=FNR(3)*2-1:POKE FNA(XM,YM),2
37:TM=420
30 IF 0 THEN CLS:PRINT "GAME OVER   POINT =";PO:END ELSE BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NE
XT:BEEP 0:FOR I=0 TO FNR(5):FOR J=-1 TO 0:X=FNR(38):Y=FNR(22):J=(FNC(X,Y)<>32):N
EXT:POKE@ FNA(X,Y),35:NEXT:TM=TM+80:F=-1
40 LOCATE 8,0:PRINT USING "####";TM;:LOCATE 34,0:PRINT USING "#####";PO;:TM=TM-1
:IF TM<0 THEN 0=-1:GOTO 30 ELSE IF INKEY$<>"" AND F THEN F=0:CM=(CM+1) MOD 8:CB=
(CM+6) MOD 8:XB=XM:YB=YM
50 Q=FNC(XM+XD(CM),YM+YD(CM)):IF Q=35 THEN 0=-1:GOTO 30 ELSE CM=(CM+(XM<2 OR XM>
37)*((CM MOD 4=2)*4+(CM MOD 2=1)*XD(CM)*YD(CM)*2)+8) MOD 8:CM=(CM+(YM<3 OR YM>21
)*((CM MOD 4=0)*4-(CM MOD 2=1)*XD(CM)*YD(CM)*2)+8) MOD 8
60 XN=XM+XD(CM):YN=YM+YD(CM):POKE@ FNA(XN,YN),225:POKE@ FNA(XM,YM),32:XM=XN:YM=Y
N
70 IF F THEN PO=PO+2:FOR I=0 TO 99:NEXT:GOTO 40 ELSE Q=FNC(XB+XD(CB),YB+YD(CB)):
IF Q>32 THEN POKE@ FNA(XB,YB),32:F=-1:IF Q=35 THEN POKE@ FNA(XB+XD(CB),YB+YD(CB)
),32:PO=PO+50:GOTO 30 ELSE GOTO 40
80 XN=XB+XD(CB):YN=YB+YD(CB):POKE@ FNA(XN,YN),165:POKE@ FNA(XB,YB),32:XB=XN:YB=Y
N:GOTO 40
```



プログラム大・大・大募集!!

「えんじょい　ぷろぐらみんぐ」では、あなたの作ったオリジナルプログラムを募集しています。ゲームだけではなく、冗談プログラムや実用プログラムなどでも、味のあるおもしろいものならばOKです。プログラムの長さなどに制限はありませんが、短いもののほうが採用される確率は高いでしょう。

★投稿の際の注意事項

その1：必ずあなたの作ったオリジナルであること。盗作、二重投稿は厳禁！

その2：短いもの以外は、テープまたはディスクで投稿すること。

その3：遊び方や使い方、プログラムの説明と変数リスト、使用BASIC、モード、オプションなどを明記した手紙を付けてください。パズルやAVG、RPGには解答も付けてください。

その4：マシン語は極力BASIC内に。またできれば内蔵チェックサムを付けてください。

その5：投稿したプログラムは返却できません。必ずバックアップを手もとに置いてください。

その6：あて先には、機種名、住所・氏名・年齢・職業(学生は学年)・電話番号を忘れずに書いてください。

★採用者への謝礼

本誌規定の謝礼を差し上げます。

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
えんじょい ぷろぐらみんぐ係まで

次号予告マンガ



by 佐藤　元
＋編集部











次号に
続く…

※内容の一部が変更されることがあります。ご了承ください。

とゆーわけで元祖同人ソフト大集合のテクポリ3月号は2月8日発売です!!

へんしゅ〜ぶ通信

●ときわ台に引っ越してきてはや1年。風呂場もカビてきた今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか？ おかげさまで、いまだに電気もなくて、テーブルはみかん箱という状態が続いています。こんな哀れな僕に誰か愛の手を……。
（電子レンジがないのにレンジ○ルメを買ってしまい、自分自身を責めたときちゃん）

●ファミコンの『半熟英雄』にハマってます。毎日夜の12時ごろ家に帰ってゲームを始め、気がつくと朝の5時なんてことも……。そういえば最近パソコンのゲームやってないなあ。（早く普通の生活に戻りたいけど無理なChkagon）

●やっぱし工藤静香（の歌）はいいっ！本田理沙のワケわかんないとこも好きだ。そういえば、だんだんきれいになってきた浅香唯もいいけど、本当は南野陽子が1番かわいいと思ってたりする。（日本語になってないTAKECHIN）

●リバーヒルソフトの緒方さん、12月11日は本当にスミマセンでした。ゴメンなさい。ゴメンなさい。ゴメンなさい。ゴメンなさい。ゴメンなさい。（うんず）

●うんずに続いて髪をバッサリ切っちゃった！腰までの長い髪だったんだよー。私も〝みぽりんクイズ〟したいんだけど、あげるものが何もないの。また今度を期待してね♡（みぽりん）

●早寝早起き、1日3食、週休2日……。新年のささやかな抱負です。んー、ひとつとして1週間も守れそうにないなー。ん、そうだ、健全な男女交際つーのも入れておこう。希望を胸にテケテケテケテケ。（0.18カラットのパンプ）

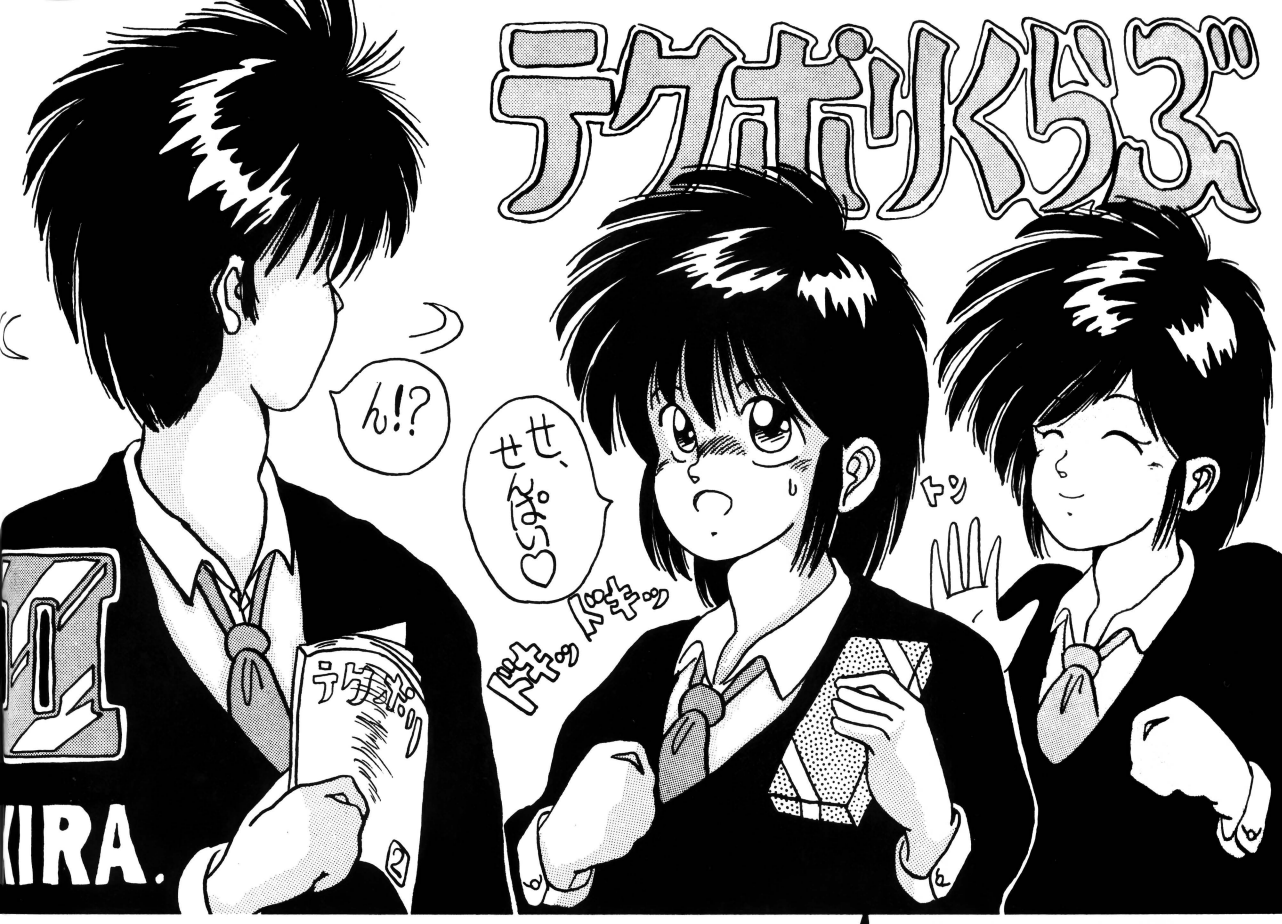
●やっほー、HENOさんだよ〜ん！　先日、元BOOWYの布袋さんとバンドを組んで、コンサートを開く、という'ハッピー'な夢を見てしまったい！　しかも布袋さんはステージで熱狂して、ヌグ、ヌグ……。そーいえば昔、本田恭章とジョイントする夢っつうのも見たなぁー♡でも現実は、○×△☆□♪♀♤……。
（はてしなく明るい不幸な娘、HENOさん）

●後輩が結婚します。幸せにね♡みかげ。言いたいのはそれだけです。あとはこの'89年が有意義に過ごせれば、それでいいです。ね……。
（センチになったのは今が12月13日の忙しいさなかに後記を書いているだけじゃないと思っている僕は最近、お昼を食べるのにとてもいい場所を見つけた♡ムフッのTOTOLO）

●あたしがギャグをいうと、みんな寝たフリをする。でもこの間、編集部の中が騒がしくて、「静かになる方法ないかなア」って誰かがいうから「あたしがギャグを言おうか？」って言ったらウケた！（後記代筆のお礼にハーバーをありがと♡みぽりんより）　（まなみ）

●あー忙しい忙しい。　（HIDE）

テクポリくらぶ



扉絵を描かせていただいて、ありがとうございます。電話があったときは信じられなかった！　テーマがバレンタインなので、こんな絵を描いたけど、僕にはエンのない話。だって男子校だもん。まあ、もらえる人は青春してください。　騎羅クン（群馬県・No.A036）
♡お目めクリクリの絵は騎羅クンです。みんなガンバって青春しようよ。ねっ!?（ひろみ）



I Love You

年に一度、女のコからの愛の告白。胸に秘めた思いをチョコに託して……。この日は男のコも、ドキドキ心ときめく！大イベント!!　外は寒〜い冬だけど、テクポリは今月もホットな話題でいっぱいよ♡

（ひろみ）

おたより1 くやしいよお〜



⇨橋本和巳サン（北海道・16B）。MSX2だって十分だよお。ゼイタクいわないのっ。

おたより1 レベルアップした、そっくりさん

私が『ラスト・ハルマゲドン』MSX2版を買って、まず最初にしたのは、モンスターの名前入力のさい、オークに友達の名前を入れたことだ。なぜかというと、その友達の顔とオーク（LEVEL1）の顔に共通点があると見たからである。そしてLEVELが上がりオークが進化するにしたがってその友達の顔に少しずつ近づいていった。そして今、LEVEL13になり、トロットとなった。うちのオークの顔は友達の顔とは似てもにつかないものになってしまった!!

クリーム早田クン（神奈川県・No.A06A）。

♡キャラに名前のつけられるゲームっていいな。なんだか親しみわいちゃってエキサイトしちゃいそうだよね。それにしても、レベルアップして友達に似ちゃったら、コワイでしょーが。　（ひろみ）

おたより3 ゆ…指が――っっ!!

ついに『F-15ストライクイーグル』を買った。喜びながら午後のバイトに行ったときに悲劇が起こった。バイト先でネギを切ってる最中に足にネズミがさわった。と思わず下を見たときにネギ切りマシーンに手を入れてしまったのである。こっから先は読まなくてもわかるでしょ？　指になにか振動がきて思わず手をひっこめたときには遅く、右手人さし指先端約8ミリほどなくなっていたのである。もう店じゅう大騒ぎになり、救急車まで出てきてしまった。そしてドバドバ血が出てくるのをゴムでとめて救急車に乗った。ところがその日は日曜日だったので、30分ぐらい「たらい回し」にされたあげく、むっちゃんこ痛い消毒をされた。

その結果、『F-15ストライクイーグル』のようにキーの多いゲームができなくなってしまった。ネズミのバッカヤロ～(こんな私でもヤクザになれるでしょうか)。

いごまんいたちクン（愛知県・No.A01F）

♡なんだか、ニュースのようですごいので掲載してしまいました。人ごとながら、読んでて痛かったです。みんなも、事故にはくれぐれも注意しようね。いごまんいたちくん、早く治してね。どうぞおだいじに……。　（ひろみ）

おたより4 鍛えかたが違うもん♡



⇦綾羅クン（千葉県・No.A06C）。そりゃそーよ。でなくちゃ戦闘なんてできっこないじゃん。なにごとも訓練だよ、きっと。

⇩沙雲怒　飢怠無クン（福島県・No.A04A）見る側に伝わってきそうな迫力！　力強くていいねっ。



おたより5 迫力あっていいぞ！

⇩まきろんクン（兵庫県・No.A06D）。かわいい女のコがいると、どう暖かいんだろう？



おたより6 どんな意味～!?

⇩閑樹園クン（東京都・No.A06E）。うん、そんなおちゃめなパソコンがあるといいのにネ♡



おたより7 …だといいのにネ

おたより8 まちがえちゃったあー

ぼくの友人のF・K君は、パソコンをはじめて1年くらいで、ディスクなしのMSX2を持っている。この前F・K君は「アクションゲームがほしい」と兄と姉にお金を借りて、パソコンショップまで買いに行った。ところが、あまりおもしろそうなゲームは、なかなかみつからなかった。「あまりおもしろそうなアクションゲームがないの一」とか言いながら探していると、1つのソフトが目についた。「ほかにおもしろそうなソフトがないから」と、そのソフトを買った。

ところで、そのソフトのケースには、「3.5 2DD」と書いてあった。しかし、F・K君は何のことかまったくわからず、そのまま家に向かっていた。みょうにソフトが「ガタガタ」と音をたてるのでどうしたものかとケースをあけてびっくり!!　中からディスクのソフトがでてくるではないか!!

それからF・K君は借金返済に苦しみながら、ディスクドライブを買うためにお金をためている。

RX-93クン（広島県・No.A06F）

♡まあ、これからMSXもディスク版が主流になってくるだろうから、こういうチャンスに買うのもいいんじゃない？　ムダ使いしちゃだめよって言っといて♡　（ひろみ）

テクらぶ掲示板（けいじばん）

■LUCKY T.M.C.

「LUCKY　T.M.C.」ではPC-88シリーズのユーザーを大募集しています。活動の内容は、月1回の会誌の発行、年2回のDISK会誌のほか、ゲームの情報交換、音楽、プログラム作り、そして小説、アニメ類など。ほかにも考えていますので、詳しいことは60円切手＋40円分の切手を同封して下記まで送ってくださいまひ。

〒229神奈川県相模原市相原4-15-26　道端久

■REPORTAGE PC-8801

新規会員募集のお知らせ

REPORTAGEでは現在経験を問わずに、ゲームやグラフィックスに興味がある方を募っております。女性の方はとくに歓迎!!

現在5人のスタッフで運営しており、36人の会員の皆様が会報を賑わせております。この会報は毎月1回月末に発行され、PEPORTAGEの最も重要な活動となっております。初心者の方にも親しまれるような講座を新たに開講する予定です。誕生して2年になりますが、88以外のパソコンユーザーの方も参加しております。

REPORTAGEの概要と近況を詳しく知りたい方は、下記まで60円切手2枚を同封のうえお尋ねください。折り返し、入会案内書を送付いたします。

〒240神奈川県横浜市保土ケ谷区権太坂3-3-1コスモ保土ケ谷グリーンプラザ417　松山方『REPORTAGEPC-8801』

♡　♡　♡

いろんな人と友だちになれるっていいよね。じゃんじゃん利用してね。

ところでこのコーナーに掲載を希望する人は必ず封筒で、活動内容がわかる資料と掲載用の文を同封してね。（ひろみ）

●昨年の12月〝MSX2〟を買ってウハウハしてたら、1年後……。〝MSX2+〟なんか出てきた。あと1年早く宣伝しといてくれよ～、となげきつつゲームをつくる毎日だった。（奈良県・E.I.Rクン）　♡まあ、いいじゃない。ゲームだってそんなに少ないほうではないんだし……。一生懸命使いこんだら、また買いかえれば。ねっ？（ひろみ）

おたより9 ひ、ひどいっっ!!

友人のM君が念願の「PC-8801FR」を買ったときのことです。店から帰ったM君は、さっそくいっしょに買ってきたゲームを始めようとしました。ところが、ディスクドライブがぜんぜんプログラムを読み込みません。そこでM君はパソコンを買った店に電話をしてそのことを言うと、店員は「もう閉店したので後日おかけください」と言って電話をきってしまいました。そこで次の日、M君が電話すると、こんどは「週末は忙しいので、またこんどにしてください」と言われました。仕方なく数日後にM君が直接その店までパソコンを持っていくと、店員はブツブツ言いながらディスクドライブを交換しました。

そしてM君は家に帰り、ゲームをしてみるとこんどはちゃんとできました。でも、ディスクのアクセス音が「カチッ、カチッ」とうるさいのです(もともとFRに付いているディクスは静か)。まあ、それはがまんできるとしても、そのパソコンには何と、システムディスクが入っていませんでした。そして数日後にM君がもらってきたのはノーブランドのディスクにコピーされたディスクでした。

そしてこれは、あとになってわかったことですが、箱にモデル10(M君が買ったのはモデル30)と書いてあり、その上にマジックでモデル30と書き直してありました。

LIANEクン(神奈川県・No.A002)

♡えーっ、それってかなりひどいんじゃないのォ? 今度から別のお店にしたほうがいいよ、たとえソフト買うにしても。こんなことってあるんだね。みんなもよくお店は選ぼうね。 (ひろみ)

おたより10 いよいよ追い込み!!



⇦かげまるクン(和歌山県・No.A021)。さあ、ラストスパートかけよう!

⇩和良山正之助サン(神奈川県・No.A070)。合格したらおもいっきり遊ぼ♡



おたより11 すぐ、決まる…

どーも初めまして。ボクはMSX1ユーザーです。もうMSX1ユーザーなんてめずらしいのでしょーか? ひろみサンはMSX2ユーザーだそうでうらやましいです。だって、MSX2はどのソフトを買っていいか迷うほどなのに、MSX1はあまりソフトが出ないから、何を買うかすぐ決まるんですよね(『R-TYPE』とか『エルギーザの封印』とか……)。

MSX2+に買いかえたいけど、なにしろ金がなくて……。エーン『激ベナ』や『イースII』がやりたいよう!(ちなみに、オイラのマシンはカシオのPV-16……)。MSX1の『ディーヴァ』と『ハイドライド3』で毎日をすごす今日このごろです(『ギャラガ』を今だに持ってます)。

ドワーフいっけんクン(広島県・No.A071)

♡ひろみはMSX2持ってるけど、実はスゴーク安く手にいれたの。マメに探すと掘り出しモノがみつかるかもよ。ドワーフくんも安売りを探せば2+を手に入れるのも夢じゃないよ、きっと。(ひろみ)

おたより13 あえて、挑戦!

『ハイドライド3』で、僕はついにやりとげた。ある雑誌にLEVEL3でマッドドラゴンを倒した人がいると知り、よし僕もやろうと思い、修道士で始めた。

LEVEL3で、ハーベルの塔に登り、光の剣を取ってきた(何せHPが少ないので、吸血鬼にどれほど脅かされたことか……)。そしていよいよマッドドラゴンのいる洞窟に足を踏みいれた。運よくたどりつき、いよいよ対決のときがきた。8時間の大奮闘の末……勝った!と思いきや、帰ってくるとき敵にやられてしまった。そこで今度こそと、天空の町で、移動の呪文を覚えて再度挑戦し、長かった戦いに終止符を打った(簡単そうだけど実はとてつもなくたいへんなんだぞ!)。

そして今LEVEL5で失われた宮殿にいる。これがまた難しい。はっきりいってこんなことする人は滅多にいないだろう。

唯!クン(長野県・No.A072)

♡また低LEVEL争いになりそうね。RPGは時間がかかるから、ゲームのあとは日を休ませて。(ひろみ)

テクノ時代の星占いよっ♡ てくノ占ロジー

88年12月から全体的な運勢が大きく変化しました。今年も充実した良い年になるといいですね。努力あるのみヨ。(まさみ)

'89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

牡羊座★3/21〜4/19	◎活気があり、人間関係も自分にとってプラスになる友達ができそう。謙虚さを大切に。♡勇気を出して接近してみて。Pまずまずの勝負運。Hz元気にすごせるけど無理は禁物。	天秤座★9/23〜10/23	◎活気に満ちて運気も充実してるとき。隠れた行動力を発揮すれば、みんなの憧れのマトに。♡自分の個性をもっと見せて。P油断してると不意打ちに。Hzカゼをひいても回復は早い。
牡牛座★4/20〜5/20	◎思わぬアクシデントがあったりして順調とは言いがたい。うまく気分転換をすることが運気上昇のコツ。♡相手からアプローチされるかも。P守りの姿勢で。Hz神経質にならないで。	蠍座★10/24〜11/21	◎思うようにならなくて、イライラが激しくなりそう。何か困ったときは友達に話してみるのが一番。♡一目ぼれの恋におちるかも。P無難にゲームを進めて。Hz早寝早起きを心がけて。
双子座★5/21〜6/21	◎精神的に充実した楽しいとき。友達の交際範囲をひろげてみよう。親友となる人の出現も。♡タイミングをうまくつかんで。P強気で攻めれば圧勝の可能性。Hz足腰の冷えに注意。	射手座★11/22〜12/21	◎困ったときに、手をさしのべてくれる人がありそう。信頼関係を大切にできれば幸運そのもの。♡強くせまりすぎないように。Pすべて思惑どおりにいきそう。Hzカゼでの無理は禁物。
蟹座★6/22〜7/22	◎自分勝手な判断で人にちょっかいを出して、迷惑をかけるかも。親切の押し売りはやめること。♡恋愛成就まであと一歩。P弱気になっていると危ない。Hz不規則な生活を改めよう。	山羊座★12/22〜1/19	◎まじめで誠実な態度が友達からも目上の人からも高く評価されそう。積極性を出せばもっと吉。♡遠慮せずにもっとせまってみて。Pスムーズに事が運びそう。Hz病気の心配はなし。
獅子座★7/23〜8/22	◎自分中心の態度が目立ちすぎて、もろにヒンシュクをかいそう。敵をつくるような言動に要注意。♡そろそろ片思いにピリオドうてそう。P我慢強さが大切。Hzカゼをこじらさないで。	水瓶座★1/20〜2/18	◎運気は好調。何をやってもうまくいきそう。自分の囲りもにぎやかで楽しく華やか。♡つまらないヤキモチはやかないこと。P慎重にいけば案外と楽勝。Hz食べすぎには注意して。
乙女座★8/23〜9/22	◎安定した運気。平穏なときに何か新しいコトにチャレンジしてみよう。行動的になるのが吉。♡遠くから見ているだけではダメ。Pたまには冒険してみよう。Hz体力は充実そのもの。	魚座★2/19〜3/20	◎ちょっとしたコトで気持ちが落ちこみそう。人を気にするよりも自分で明るくするよう努力して。♡お互いの良さを認めよう。P何かと手こずりそう。Hz気持ちを引きしめれば安心。

はみだしくらぶII

●ボクの友人はX68000もってます。1週間おねだりして買ってもらったそーです。ボクはMSX2です。いえMSX2+ではありません……(フン、でもMSX2のほうがゲームが多いぜ。M1ユーザーの友だちもいるからいーんだーい。……むなしい)。(香川県・らいえるクン) ♡朝から晩までおねだりしてたのかな? キミもトライしてみれば!? (ひろみ)

今月のテーマ

バレンタイン

おたより 14

⇩みなもと・かいクン（東京都・No.A073）。男のコの表情が、とてもカワイイッ♡

くれるといいナ♡

おたより 15

私の気持♡



⇩Masaクン（大阪府・No.A050）。こんなふうに言われたら、きっと暖かい冬を過ごせちゃうね♡

おたより 16

大好きなあの人へ

⇩土屋和史クン（愛知県・No.A074）。ちょっとはにかんだ表情が、とっても愛らしいね♡

おたより 17

二月号のテーマ



⇩蟬時雨クン（埼玉県・No.A076）。なんか、説得力あっていいよなあ〜、コレ。気にいった！

おたより 18



一方、女のコは…

おたより 21



⇧えりかサン（福岡県・No.A077）。好きな人がいないのも悩みなのよネ、きっと

⇩木の月きっきクン（千葉県・No.A078）。要はハート！だいじょうぶ、その努力はきっと実るよ。

⇧平井謙一クン（東京都・No.A027）。あはっ、かわいいーっ♡なーんていっちゃダメ？

おたより 22

ぐすん…



バレンタインデーなんて…!!

おたより 19



おたより 20



⇩E-PRIクン（千葉県・No.A00C）。下のほうで何か言ってるトリさんが、さりげなくてかわいいネ

⇩スターフィールドクン（千葉県・No.A075）。冬は必ず春になる！　来年があるさっ、ねっ!?

おたより 23

チョコ半分こ

もともとわれわれ物理部といったら女子はおろか、新入部員さえいないさみしい部。自分はかけもちしているせいか、ほかの部から義理チョコをもらった。それを持って物理部に戻ると、どんよりとした日ざしの中で１人黙々とプログラムを打ってるTがいた。Tはチョコに気づいて「おまえ……まさか……」。動揺をかくせないようだ。自慢しても意味ないんで「いや……義理だ……」。「そうかおまえもか……」。Tは、ため息をついた。

そして……。Tは、「なぁ、この部にいる限り、女子とは縁ができないんじゃないか？」と聞いてきた。自分はハート型の義理チョコを２つに割り、Tに渡して、「そうだろうよ……」と答えた。

KURIクン（福岡県・No.A013）

♡いーじゃない、義理チョコだってもらえれば……。ホントにキライな人なら、義理チョコだってくれないよ。好意くらいはもってくれてるんじゃないかなあ？　ま、今はそー考えといて、待とう!!そのうちきっと、本気チョコもらえる日がくるって。　（ひろみ）

はみだしくらぶII

●チョコとマフラーをそっと渡してくれた２つ年下の彼女……。去年はこんなラヴ・ストーリーを演じた私も今年は受験生。（広島県・火羅芽クン）　♡彼女は待っててくれるよ。ところで火羅芽クン（No.A03C）と火羅芽あずみいみクン（No.A04E）は同じ人だったのね。No.A04Eは抹殺してとのことなので、とりあえず欠番にしておきますね。（ひろみ）

おたより24 甘くてすっぱい初恋物語

そう、あれは3年前、中学校2年のときだった。1年のときから好きだった彼女に生まれて初めてのチョコレートをもらったのは……。はじめは信じられなかった！　僕だけの片想いだと思っていたのに……。次の日から学校へ行くのが楽しくてしかたなかった。別に話をしなくても微笑みあうだけでうれしかった。

でもやっぱり初恋は長くは続かなかった。周囲の無理解でつきあうのがむずかしくなって……。

この前街で見かけた彼女は別の男と幸せそうだった。とてもきれいになってた。彼女をそんなに輝かせられる男にちょっぴりヤケた！　〝あれは3年前の想い出♡センチメンタル・バレンタイン〟。こういちクン（群馬県・No.A043）

♡ちまたでは「初恋は実りにくい」とか言ってます。やっぱりそうなのかなあ？　でも、そうがっかりしないで！　だって、こういちくんには、こういちくんでなければ輝かない女の子がきっといて、その人に出会える日が来るよ。これからよ、これから！（ひろみ）

おたより25 と・ど・け♡



⇦こちら87分署クン（埼玉県・No.A079）。パソコンが恋のキューピットとはオツだね〜

⇩KWTクン（大阪府・No.A07A）。心の隅っこでそう願う気持ち、ひろみにもわかるよ……

おたより26 きっと来るよ♡



いるもんっ おたより27



⇦唯♡サン（埼玉県・No.A05C）。ひろみはお父さん……。いいなあー、お幸せにせに♡

♡早いもので、新創刊になって100人以上の人が会員になっているんですねえ。これからもどんどん増えていくんだろうし、もちろんレベルアップしていく人も増えるよね。

で、レベルアップしたら、やっぱなにか特典とかほしいよねー。そーいう希望とかあったら、どんどんおたよりに書いちゃってください。全部ってワケにはいかないけど、なるべくみんなの期待にこたえられるようにします♡　というわけで、今月のLEVEL1でーす。（ひろみ）

今月のLEVEL1

会員No.	お名前	住所
A06A	クリーム早田クン	神奈川県
A06B	橋本和巳サン	北海道
A06C	綾羅クン	千葉県
A06D	まきろんクン	兵庫県
A06E	閑樹園クン	東京都
A06F	RX-93クン	広島県
A070	和良山正之助サン	神奈川県
A071	ドワーフいっけんクン	広島県
A072	唯！クン	長野県
A073	みなもと・かいクン	東京都
A074	土屋和史クン	愛知県
A075	スターフィールドクン	千葉県
A076	蟬時雨クン	埼玉県
A077	えりかサン	福岡県
A078	木ノ月きっきクン	千葉県
A079	こちら87分署クン	埼玉県
A07A	KWTクン	大阪府
A07B	YAMSANクン	宮城県

おたより28 イースやりたい

ぼくはMSX2用の『イースII』を持っている。『イースII』をクリアーした後、突然『イース』もやりたくなったので『イース』をもっている友達に借りようと思った。学校に行って、その友達に「貸して」と言ったらすんなりOKしてくれた。

そして次の日楽しみにして学校に行ったら、その友達は、「忘れた」と言った。そして10月10日から11月まで「忘れた」とか、「兄が人に貸してしまった」とか言っていまだに貸してもらえない。「早く貸せ、K・A」。

YAMSANクン（宮城県・No.A07A）

♡たまにいる〜、そういう人……。気前はいいんだけど忘れっぽいのよね。そのうち貸すのもめんどうになっちゃったりして。もしかしたら他の人に借りたほうがいいかもしれないよ？　（ひろみ）

4月号のテーマは…クラスがえだよ

♡さっそくだけど4月号のテーマだよーん。4月号はねえ、新学期でしょ？　新学期といえば、そーです、「クラスがえ」です！　4月になって初めて学校行った日に「誰と同じクラスになっているかなー」とかすごく気になったっていう思い出、みんなにも必ずあるでしょ？　クラスがえっていうのは何回目でも不安や期待が入りまじって、ワクワク、ドキドキ、なんともいえない気分だよねっ。で、パソコンに関係があればもっといいな（だってパソコン雑誌だもん）。そんなおたより、じゃんじゃん書いて送ってね。

というわけで、「クラスがえ」よろしくねっ♡　もちろんそれ以外のも待ってるよ。　（ひろみ）



♡バレンタイン、みんなはチョコもらったかな？　え、ひろみ？　ひろみはチョコはもらってないけど（あたりまえ？）みんなのおたよりがあれば、それでうれしいんだよん！　だって、外は寒ーい冬だけど、みんなのおたよりを1枚1枚読んでいると、とってもホットで幸せな気分になれちゃうんだもん。ゲームや宿題をやってて、ちょっと一息、っていうときは、ぜひ、ひろみにお手紙くださいね。自分の書きやすいことでいいから……。あ、それから「てくらぶへんしゅう会議」のコーナーだけど、ちょっとおたよりが少なかったので、も一少し意見が出てきたら、そのたびにまとめて掲載しようと思っています。こっちのほうもよろしくね。　（ひろみ）

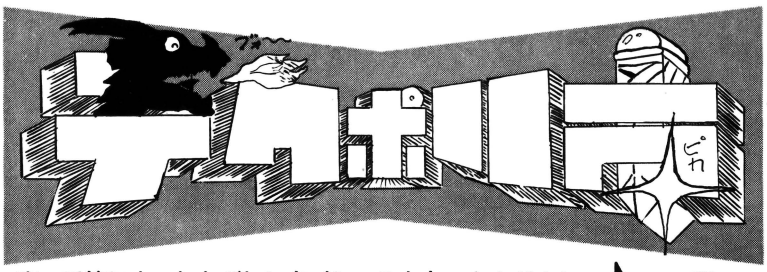
おたより待ってます

〒105 東京都港区新橋4—10—7
TIM　テクノポリス編集部
テクらぶII係（テクらぶ掲示板係）

はみだしくらぶII

●僕は2月14日生まれだが、今だに何のかかわりももっていない。男子はひそかに放課後期待しているのだが……。あえていえば誕生日のプレゼント（田の）のチョコレートだけ……。袋いっぱいもらう人もいるというのに……。（長野県・パ☆コ♡クン）　♡そのうちもらえるよ。それに少なくても心がこもってるのが1番！　でしょ？（ひろみ）







寒い季節にホットなバレンタイン。みんな、さまざまなドラマを作るんじゃないかな？　楽しかった人も、そうじゃなかった人も、市でまた、新しい出会いがあるかもしれないよ。いろんな意味で、顔が広いとゆーのは良いことだよネ！　（ひろみ）

ARIKAクン（大阪府・No.A031）。ユニークでおちゃめなロゴだね♡

売りたい

●①X68000用2HD版 a——『マイト・アンド・マジック』　b——『マンハッタン・レクイエム』『ザ・リターン・オブ・イシター』　c——『ハウメニ・ロボット』『殺意の接吻』（すべてP.M有）　②a——4000円　b——各3000円　c——各2000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒316 茨城県日立市東成沢3-12-13ニューハイムA-101　佐藤幸和

●①PC-8801mkⅡFRモデル30（62年2月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）　②7万円位　③Wはがき　④〒800-01福岡県北九州市門司区伊川504-9　野上大作

●①X1用5D版 a——『信長の野望・全国版』『大戦略X1』『ザナドゥ』　b——『ぎゅわんぶらあ自己中心派』　c——『ハイドライドⅡ』(P少々汚れ有り)『南海の標的』（すべてP.M有）　②a——各2500円～3500円位　b——1500円～2500円位　c——1000円～1500円（高額優先）　③Wはがき　④〒891-01鹿児島県鹿児島市東谷山3-9-13　浜田大治

●①a——MSX用R版『沙羅曼蛇』　b——MSX用R版『F1スピリット』　c——MSX2用R版『悪魔城ドラキュラ』『がんばれゴエモン！からくり道中』MSX用R版『ガルフォース』『ドラゴンクエスト』（すべてP.M有）　②a——3000円位　b——2000円～2500円位　c——各2000円位　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封（電話番号記入）　④〒869-43熊本県八代郡東陽村小浦6392　峯村信広

●①PC-88FA用 a——『イースⅡ』『ウルティマⅣ』　b——『王子ビンビン物語』『ガンダーラ』『ファンタジー』『オーガ』『マカカーラ』『項羽と劉邦』『エルスリード』『大戦略88』『サウンド・デザイナー』（すべてP.M有）　②a——各4000円位　b——各3000円位　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒719-31岡山県真庭郡落合町垂水514　山室良徳

●①PC-8801FH30（62年8月購入、完動、傷無、P.M有）＋ソフト『ソーサリアン』『イースⅡ』『ファンタジー』（すべてP.M有）　②8万5000円（送料込）　③Wはがき　④〒065北海道札幌市東区北11条東4-34-49　吉田秀行

●①a——PC-98用5HD版『私立探偵マックス』＋CG集　b——PC-88SR用5D版『ドラゴンプリンセス』＋CG集（すべてP.M有）　②a——5000円　b——3000円　③Wはがき　④〒146東京都大田区矢口3-24-1　渡辺貴八

●①X1turbo用 a——『ハイドライド3』『ウィザードリィ』　b——『スーパーレイドック』『スペースハリアー』『ガルフォース・創世の序曲』　c——『ロマンシア』（すべてP.M有）　②a——各3000円　b——各2000円　c——1500円　③Wはがき　④〒038-32青森県西津軽郡木造町大字筒木坂字坂本37 三橋雅之

●①HBD-30W〔MSX用ド〕＋HBK-30〔インターフェイスケーブル〕（62年4月購入、傷少々有、P無、M有）　②1万5000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒143東京都大田区中央6-30-12ヴィラゴトー301号室　伊藤哲也

●①a——PC-98用5HD版『イースⅡ』『ダ・ビンチ』『かわいそう物語』『インサイダーズ』　b——PC-98用5HD版『ソーサリアン・追加シナリオ1』同『追加シナリオ2』同『ユーティリティ』『ザ・リターン・オブ・イシター』『メルヘンヴェールⅡ』　c——PC-98用5DD版『闘氣王』『ZONE』『アストロゲーター』（すべてP.M有）　②a——各3000円位　b——各1500円位　c——各1000円位（送料込）（まとめて買ってくれる人優先）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒020岩手県盛岡市梨木町14-31 NTT社宅9号　佐藤顕治

●①FS-AIF〔MSX2〕（63年8月購入、完動、傷無、P.M有）＋FMパック＋キーボードカバー　②3万5000円～4万円（高額優先）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒426静岡県藤枝市高洲57-22　前田好昭

●a——MSX2用R版『キングコング2』　b——MSX2用R版『ウシャス』『火の鳥』　c——MSX2用R版『激突ペナントレース』　d——MSX2用R版『アレスタ』『ドラゴンクエスト2』MSX用R版『ディーヴァ』　e——MSX2用R版『ハイドライド3』　f——PC-98VM用5HD版『覇邪の封印』（aはM無、他すべてP.M有）　②a——1000円位　b——各1500円位　c——2000円位　d——各2500円位　e——3000円位　f——4000円位　③Wはがき　④〒676兵庫県高砂市阿弥陀町魚橋1648　増田大輔

●①FM77AV用3.5D版 a——『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『マイト・アンド・マジック』　b——『スペースハリアー』『麻雀悟空』　②a——各4000円位　b——各2000円位（高額優先）　③Wはがき　④〒986宮城県石巻市住吉町1-2-7　宮本伸也

●①FS-AIF〔MSX2〕（63年7月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）　②1万8000円　③Wはがき　④〒350埼玉県川越市新宿町6-20-54 須田博樹

●①PC-88FA用5D版『きまぐれオレンジロード』『ラスト・ハルマゲドン』『マスターオブモンスターズ』(すべてP.M有)　②各3500円～4000円　③60円切手をはった封筒同封　④〒503-22岐阜県大垣市青町167　丸山巌

買いたい

●①PC-88SR用 a——『カオスエンジェルズ』『ネクリポリス』『カインドウ・ギャルズ』　b——『セーラー服美少女図鑑』同『2』同『3』同『4』同『5』『スティルソードfor ADULT』　②a——各3000円　b——各2000円　③Wはがき　④〒990山形県山形市北山形2-3-52　小林正和

●①PC-88FR用5D版 a——『ソーサリアン』『イースⅡ』『スーパー大戦略』　b——『マンハッタン・レクイエム』『信長の野望・全国版』『抜忍伝説』（すべてP.M有希望）　②a——各4000円位　b——各3000円位（安い人優先）　③Wはがき　④〒520-25滋賀県蒲生郡竜王町美松台1-4-1　井上健

●①PC-88FH用 a——『ウルティマⅣ』『大戦略88』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『YAKSA』　b——『クリムゾン』『ディーヴァ』『ヴァルツェル』『エルスリード』『抄本三国志』『ダ・ビンチ』（すべてP.M有希望）　②a——各3500円位　b——各3000円位（安い人優先）　③Wはがき　④〒671-12



応募シール

売りたい	買いたい	交換したい

兵庫県姫路市勝原区下太田392
佐々木俊彦
●①X1用5D版『ディーヴァ』(P.M有希望)　②3500円位（安い人優先）　③Wはがき　④〒411静岡県駿東郡長泉町下長窪153沼津高専学生寮清峰寮　鈴木利寿
●①MSX2用R版 a——『ドラゴンクエスト』(MSX用でも可)　b——『激突ペナントレース』『クリムゾン』『殺人倶楽部』(すべてP.M有希望)　②a——3000円以下 b——各3500円以下(安い人優先)　③Wはがき　④〒535大阪府大阪市旭区大宮5-8-12-303　山崎勇
●①PC-88SR用 a——『スーパー大戦略』『三国志』　b——『ザ・リターン・オブ・イシター』『クリムゾン』『シルフィード』(すべてP.M有希望)　②a——各3000円～3500円　b——各2500円～3000円(安い人優先)　③Wはがき　④〒329-44栃木県下都賀郡大平町富田496　木村勇樹
●①PC-88SR用 a——『ソーサリアン』『マイト・アンド・マジック』『シルバーゴースト』『アルギースの翼』　b——『クリムゾン』『アークス』(すべてP.M有希望)　②a——各3000円～4000円　b——各2500円～3000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒419-03静岡県富士郡芝川町鳥並86　小代田哲哉
●①PC-98用5HD版 a——『A列車で行こうII』or『イース』+『イースII』or『麻雀大会』　b——『ワールドゴルフII』『太平洋の嵐パワーアップキット』『まじゃべんちゃー』『きまぐれオレンジロード』　②a——各5000円位　b——各3500円位　③Wはがき　④〒760香川県高松市扇町1-22-19　正岡利朗
●①PC-88FH用『殺人倶楽部』『殺意の接吻』『ラプラスの魔』『ウイングマンスペシャル』『アークス』(すべてP.M有希望)　②各3000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒870-02大分県大分市大字城原705さくら荘306号室　鈴木紀雄
●①PC-88SR用 a——『ソーサリアン』『アークス』『マスターオブモンスターズ』　b——『アンジェラス』『ジーザス』『マンハッタン・レクイエム』『エグザイル』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』　c——『プロ野球FAN』『ゼリアード』『学園物語』(すべてP.M有希望)　②a——各4000円～5000円位　b——各3500円～4000円位　c——各3000円位　③Wはがき　④〒289-21千葉県八日市場市東谷1956-2　平山洋
●①PC-88FH用 a——『まじゃべんちゃー』『悪女伝説II』『美少女写真館スタジオカット』同『ムービングスクール』『カオスエンジェルズ』　b——『あっぷるくらぶ2』『セーラー服美少女図鑑』『これが噂の！ゴリンピック』　c——その他のソフト　②a——各3000円以下　b——各1500円　c——応相談　③Wはがき　④〒430静岡県浜松市植松町1462-2　水下哲志
●①FM77AV用『セーラー服いけない体験告白集』『天使たちの午後II』『やりたい放題』(すべてP.M有希望)　②各3000円以下（安い人優先）　③60円切手をはった封筒同封　④〒799-26愛媛県松山市福角町625-8　加藤和人

交換したい

●①MSX用R版『シャロム』MSX2用R版『信長の野望・全国版』(すべてP.M有)　②MSX2用R版『激突ペナントレース』『アレスタ』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(すべてP.M有希望)　③各3000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒870-02大分県大分市大字城原705さくら荘306号室　鈴木紀雄



●①PC-88SR用『ラスト・ハルマゲドン』『ソーサリアン』『ウルティマIV』(すべてP.M有)　②PC-88SR用『イースII』『ファンタジーIII』　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒029-02岩手県東磐井郡川崎村字諏訪前154-2　菊地渉
●①PC-88SR用『ラスト・ハルマゲドン』+『ウィングマン2』+『めぞん一刻』+『覇邪の封印』(すべてP.M有)　②PC-88SR用『イースII』『ミュール』『シルバーゴースト』『上海』『スーパー大戦略』『マスターオブモンスターズ』以上のうち2本と(すべてP.M有希望)　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒211神奈川県川崎市幸区古市場2-70　野口透
●①PC-88SR用5D版『アンジェラス』『マンハッタン・レクイエム』　②PC-88SR用5D版『ウイングマンスペシャル』『セイレーン』　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒019-06秋田県平鹿郡十文字町植田志摩169　高橋秀和

●①X1orX1turbo用『ソーサリアン』『めぞん一刻』　②X1turbo用『ファンタジーIII』『アークス』『抜忍伝説』　③Wはがき　④〒702岡山県岡山市浦安本町77-7　奥田義彦
●①PC-88SR用『ラスト・ハルマゲドン』『ソーサリアン』『ウルティマIV』(すべてP.M有)　②PC-88SR用『イースII』『ファンタジーIII』　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒029-02岩手県東磐井郡川崎村字諏訪前154-2　菊地渉
●①PC-88SR用『ラスト・ハルマゲドン』+『ウィングマン2』+『めぞん一刻』+『覇邪の封印』(すべてP.M有)　②PC-88SR用『イースII』『ミュール』『シルバーゴースト』『上海』『スーパー大戦略』『マスターオブモンスターズ』以上のうち2本と(すべてP.M有希望)　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒211神奈川県川崎市幸区古市場2-70　野口透
●①PC-88SR用5D版『アンジェラス』『マンハッタン・レクイエム』　②PC-88SR用5D版『ウイングマンスペシャル』『セイレーン』　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒019-06秋田県平鹿郡十文字町植田志摩169　高橋秀和

さあ～、いらはい、いらはい♡

パソコンのハードやソフトが欲しー～い／　いらな～い／　とっかえっこしたー～い／　というあなた。テクポリ市に参加してみない？

必ずココをよく読んでから応募してね!!

■交渉のときの注意

テクノポリス編集部は掲載の場を提供するだけです。トラブルが生じても編集部では一切責任を負いかねますので、互いに以下の3点をきちんと守ってください。

❶交渉相手とはよく連絡をとりあうこと。
❷金品の送付は必ず書留で（確実に本人の手に渡ります）。
❸いたずらはゼッタイ厳禁!!

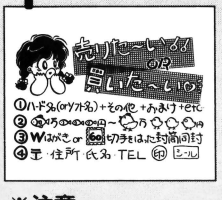
本文中記号は
P＝パッケージ／M＝マニュアル／D＝ディスク／R＝ROM／T＝テープ／デ＝ディスプレイ／プ＝プリンタ／ド＝ディスクドライブ／レ＝データレコーダ

■応募のきまり

右の「ハガキの書き方」を参考にして、わかりやすく書いてくださいね。

❶ハードの場合…完動品に限ります。機種名は略さないでね。購入年月日、キズの有無、完動であるということももちゃんと書いてください。周辺機器は型番と種類(ディスプレイとかプリンタとか)書くこと。
ソフトの場合…機種名と媒体をお忘れなく。また、箱、マニュアルがきちんとあるものにかぎります。
❷は、定価の半額が目安です。また、交換希望の場合は、常識的に同等くらいのものを。
❸は、右の2つの方法で。
❹には、必ず電話番号を書いてね。

●ハガキの書き方●





※注意

●応募は必ずハガキで。シール、ハンコ、電話番号のうちどれか1つでも欠けると載らないから気をつけてね。
●住所、氏名には必ずフリガナをつけてね。

■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　テクポリ市係

インジュカーシス とは何か!?

矢野健太郎先生作、浜矢智先生原案の新連載コミック「インジュカーシス」。1月号でいきなり始めてしまったので、編集部にはいろんな反響が寄せられているのだ。なかには〝なんでテクポリでフツーのコミックやってんだ?〟というギモンを持ってしまった人もいるらしい。そこで、このコミックの企画意図をちょっとご紹介。

テクポリソフトでゲーム化予定!

そもそもの発端は、編集長が「コミックの連載をしてそれをゲーム化する」というよくある企画を持ち出したことによる。「すごいおもしろい作品をかいて、しかもパソコンゲームにくわしく、さらに自らも熱烈なゲーマーである矢野先生みたいな人がいて、何もしないのはもったいないじゃないか!」というのが編集長の言い分だ。

これだけなら、よくある「編集長の思いつき」だったのだが、そこに浜矢智氏という絶好の人材が現れた。新進気鋭のゲームシナリオライターで、しかも矢野先生の作品のファンという、文句なしの人だ。かくして「どーせやるならスタートは1月号!」という編集長の独断のもと、お忙しい両先生をわずらわして計画がスタートしたのだ。

コミックの連載はとりあえず1年間の予定。テクポリソフトからゲームが発売されるのはその連載完結後ということだが、連載途中でも一部分をシナリオとするゲーム（もちろんゲームとしては完結している）が出るかもしれない、というのが現在の状態だそうだ。

ゲームのおもしろさを追求します

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆浜矢　智◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

矢野先生と共同で矢野先生の作品をゲーム化できるなんて、ゲームシナリオライターをやってて本当によかったなあ、と思っています。

基本的な世界の設定については矢野先生と打ち合わせをして決めましたが、それを共通の土台として、パソコンゲーム版のほうはあくまでゲームとしてのおもしろさを追求していこうと考えています。矢野先生のコミックそのままではなくなるわけですが、そのほうがコミックもコミックとしてのおもしろさを追求できると思うからです。完成を楽しみにしていてください。

ご意見ご希望をお待ちします!

というわけで、パソコンゲーム版の『インジュカーシス』については、まだ開発にとりかかったばかり。基本的な世界観などの設定は矢野先生との打ち合わせですんでいるものの、あとは「やっぱりRPGがおもしろい!」というくらいしか決まっていない。

ということは、読者のみなさんが「こんなゲームにしてほしいな〜」などと意見を寄せてくれると「おっ、これいいじゃん」と採用される可能性もあるってことだ。意見のある人はテクノポリス編集部の「インジュカーシス担当者」あてに（郵便で）寄せてほしい。「もちろん採用された人にはそれ相応のお礼をします」と編集長も言っているぞ。ゲーム開発の進行状況も、テクポリ誌上でどんどん報告していこうと思っている。

ちなみに、編集長は今、連載を単行本にする計画をたてているらしい。たしかに以前から矢野先生の連載を単行本にしてくれって声は多かったし、これが実現すると、連載とパソコンゲーム化と単行本化というすばらしいことになるのだが……応援をよろしく!

浜矢氏と私のノリを形にしたい

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆矢野健太郎◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

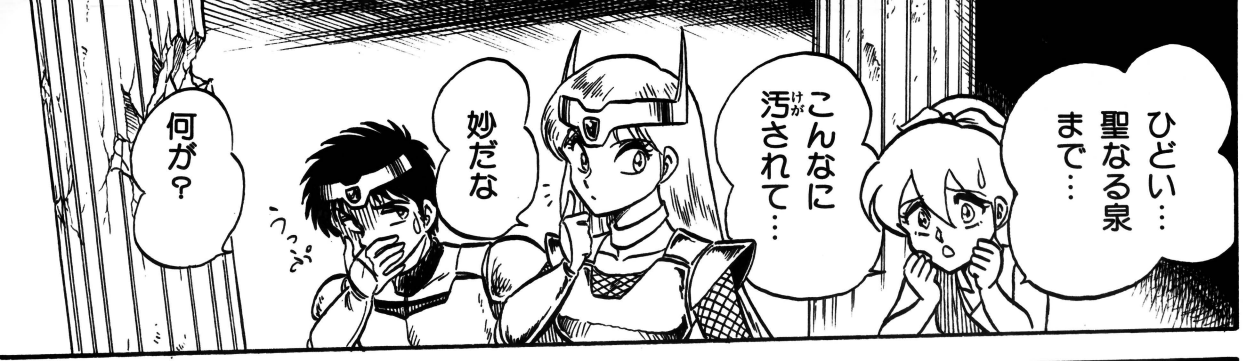
〝インジュカーシス〟。

この異様な響きのタイトルを持つ物語を始めるにあたり、意図したことはひとつ。

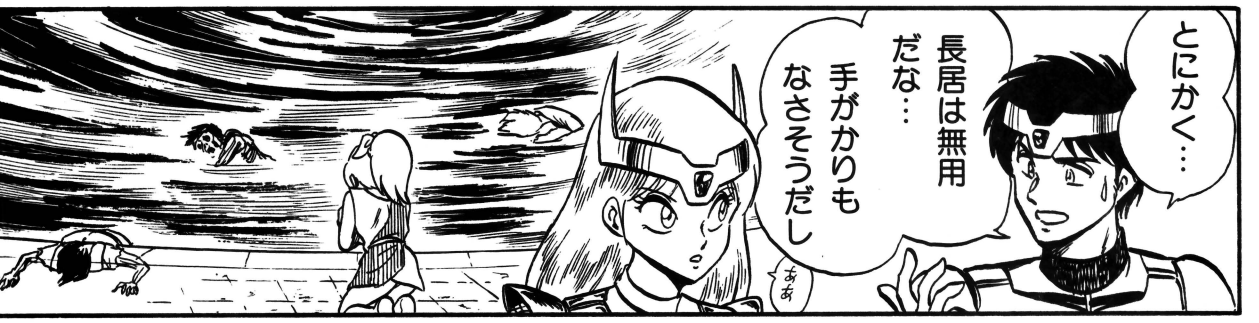
一見、ありがちなRPGストーリー世界にどれだけオリジナリティーを盛り込みうるか……などという、これまたありがちなテーマではなく、浜矢氏と私のあるノリを形にすることであり、そのノリが何であるかは物語の進行とともに明らかになるはずである。

何はともあれ、期待していただきたい。


わが名は
精霊ラップ・リップ
精霊にとりつかれたルフォは
何をしようというのか!?
魔女はいつ登場するのか!?
そして光児の見せ場は
いつくるのか!?
謎を残したまま…… 以下次号！

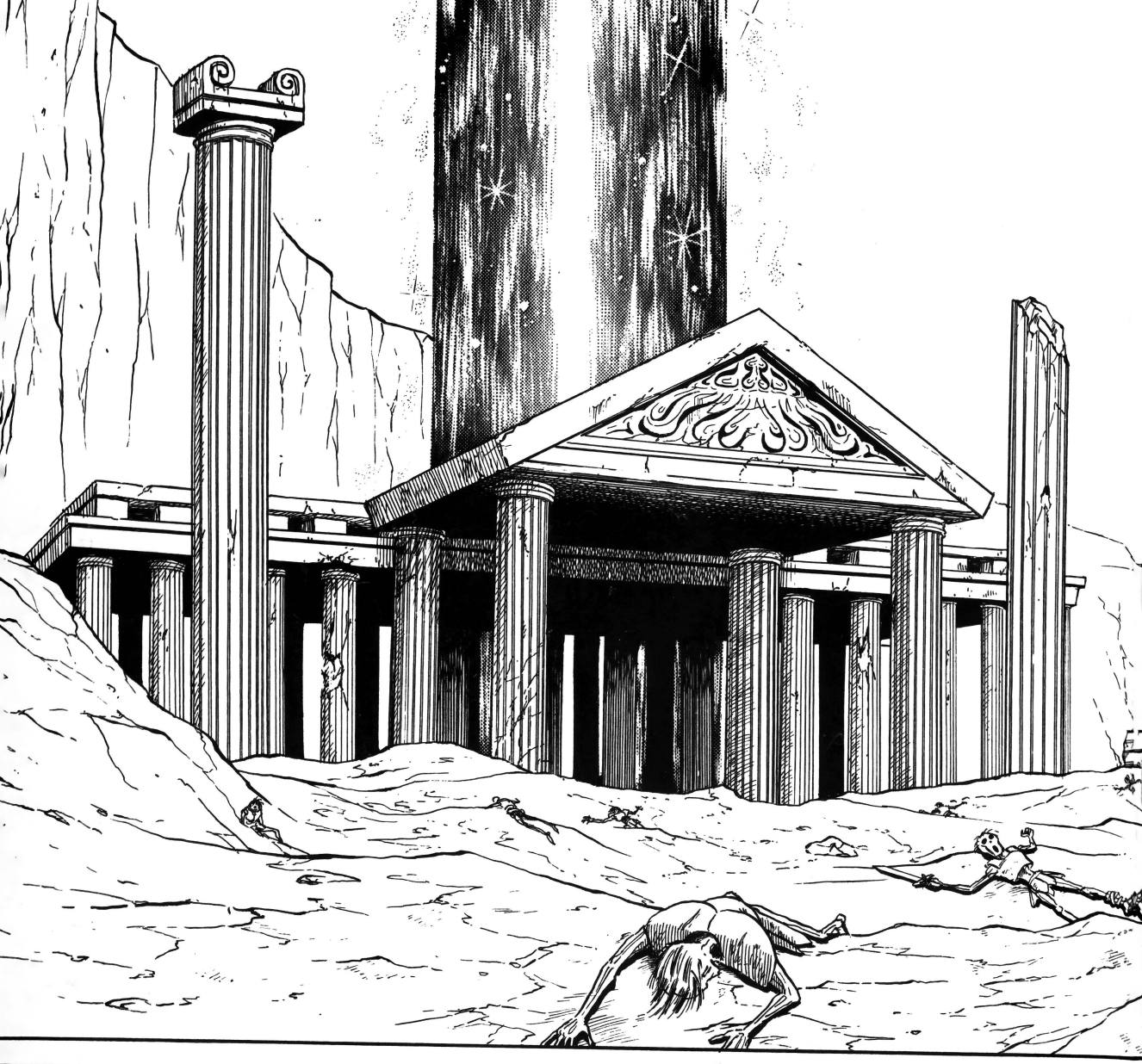

ひどい…
聖なる泉
まで…
こんなに
汚(けが)されて…
妙だな
何が？

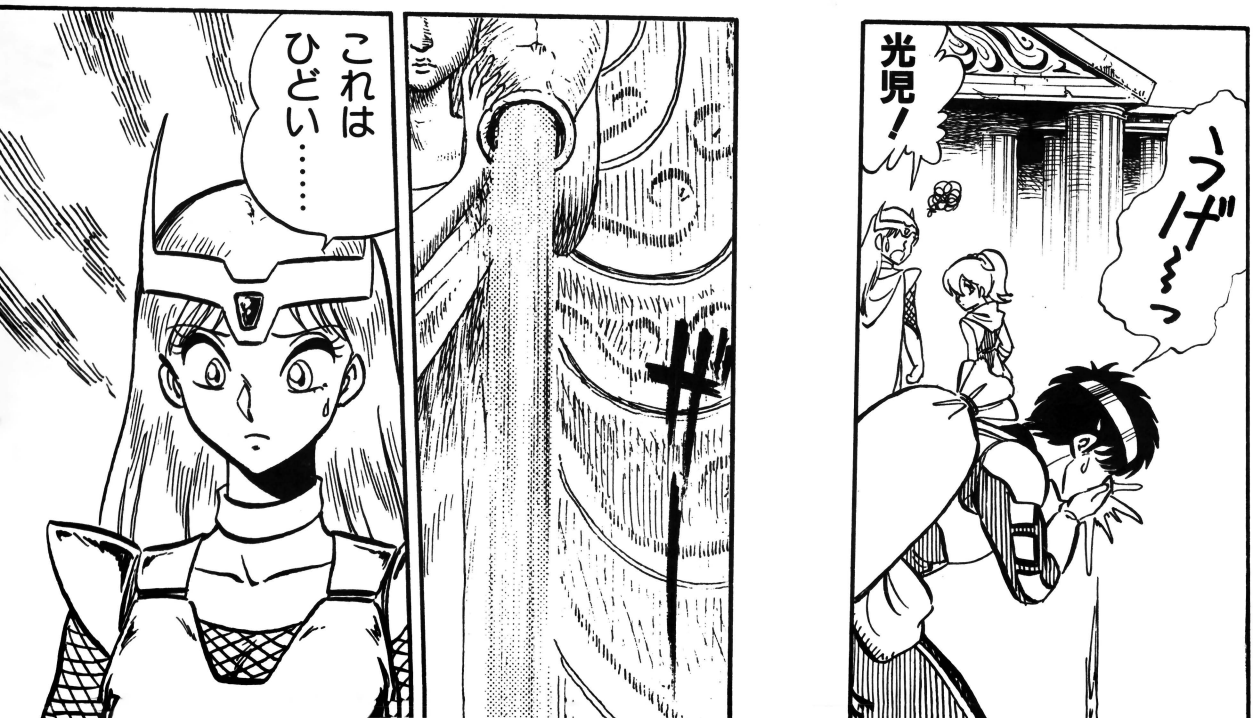

この死体だ
これほど水気の
多い場所で
腐りもせず
ミイラのように
ひからびている
とは…
言われて
みれば…

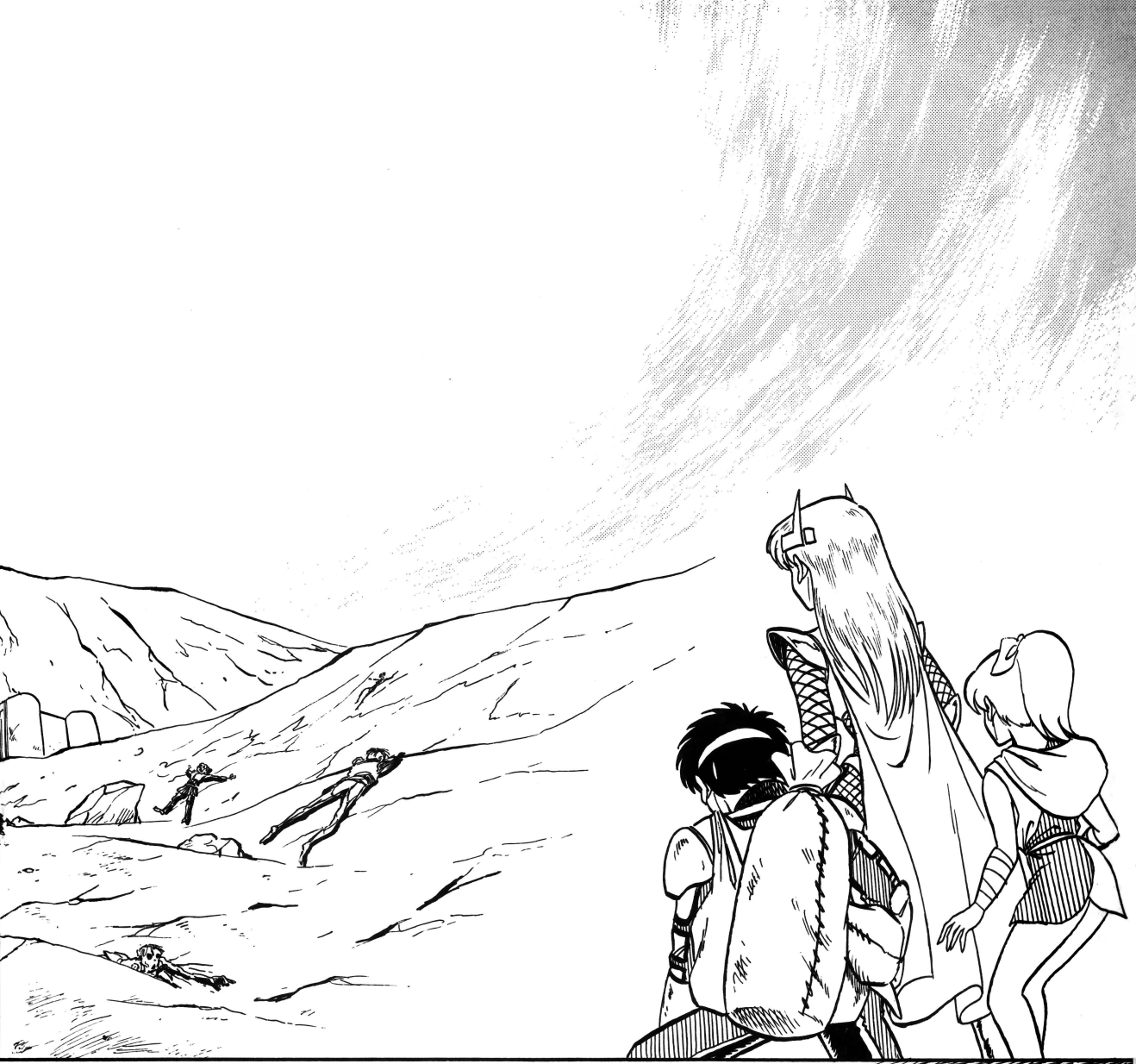

とにかく…
長居は無用
だな…
手がかりも
なさそうだし
ああ

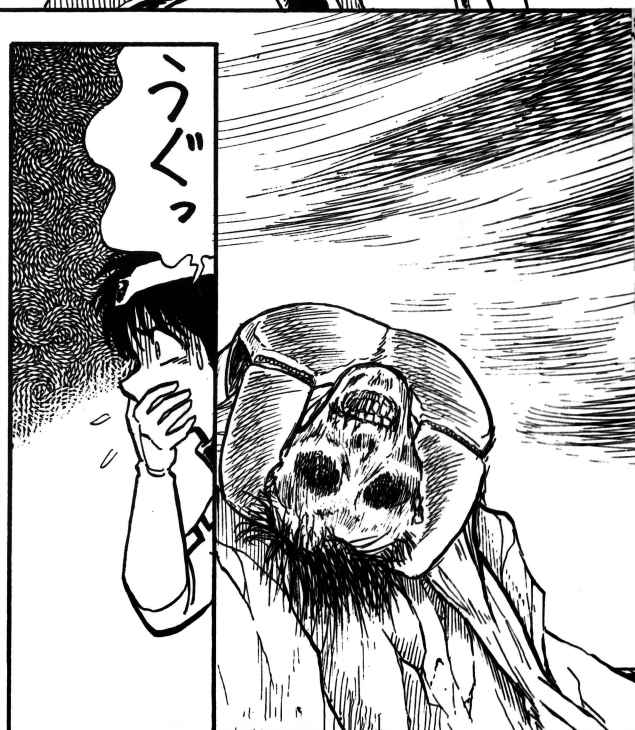

ルフォ！
行くぞ
ルフォ!?
人間よ…
わが聖殿を
汚(けが)したのみでは
飽き足らず…
この上 何を
欲して われを
冒とくする！
ルフォ!?
ルフォではない



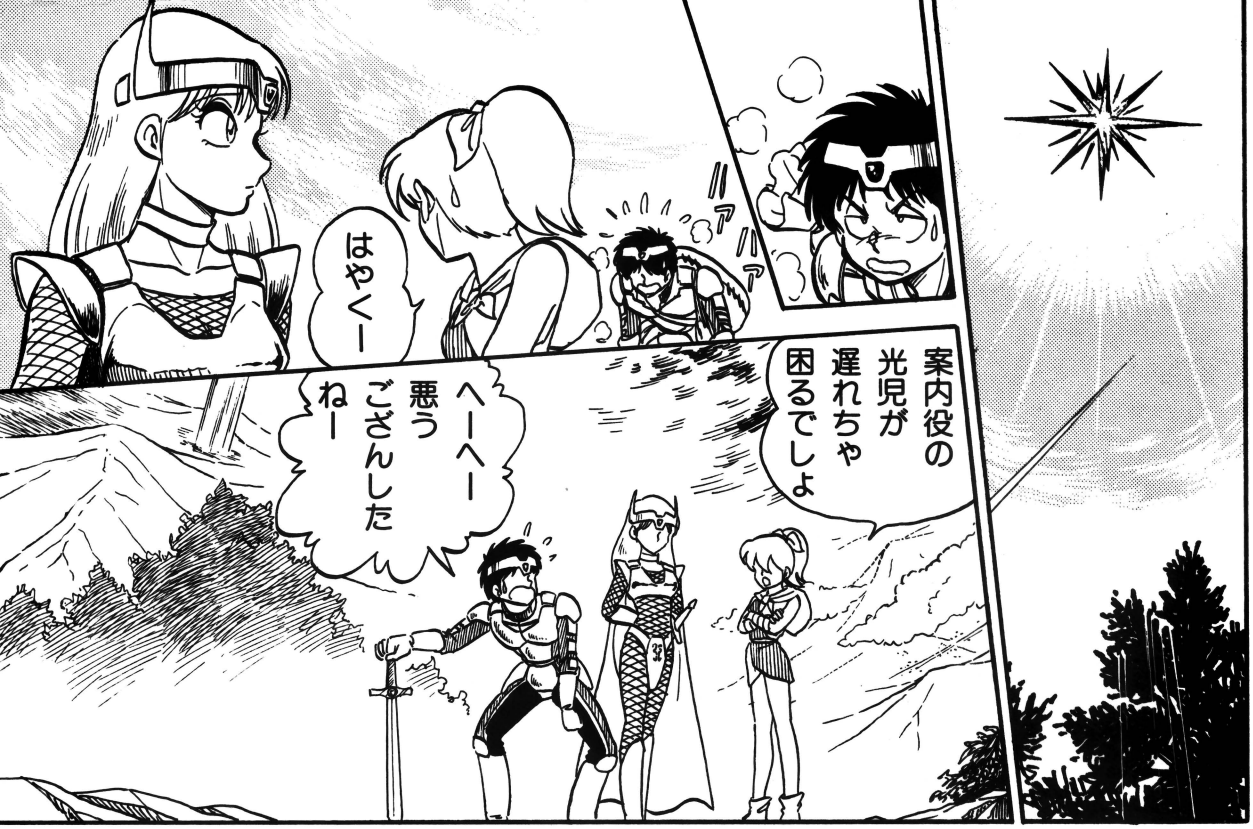



光児！
うぅ…っ
これは
ひどい……




うぐっ


ナガンの
部隊の者たち
だな……


案内役の
光児が
遅れちゃ
困るでしょ
はやくー
へーへー
悪う
ございました
ねー


オレは勇者で
主人公のはず
ではなかった
のか!?
なんで
女2人の
いいように
使われにゃ
ならんのだ!?
ねえ
これって
……
うむ


前回はかっこ良かったのに
この方向だと
水の聖殿に
行くよ
確かに
これでは
いかん!
これでは……
今さら
姫のさらわれた
場所に行っても
手がかりなんて
あるのかしら
……
光児も
ちゃんと
聞いてよ
この丘の
向こうが
水の聖殿よ
!



う～～～いでででで……

足がマメだらけだ～～～

なんてザマだ

しかたないだろ都会人なんだから

いきなりこんな環境でうまくやれるもんか！

カナダの山ン中で育った人とはちがうんだヨ

昔の日本人（ジャパニーズ）はみなニンジャだったのに

金の亡者になった今では誰も修行をしなくなったというのは本当らしい

かなりゴカイしているな

とにかくもう少しもともとこの旅は光児（おまえ）のクエストで私は関係なかったのだから…

ナム

ルフォ！

光児！

ジェニー！


わあっ
わあっ
光児！
ポン
うおおっ
終わったよもう
……で荷物を持とうか？
いえいえとんでもないあっしが荷物持ちでけっこーでごぜーやす
犬と呼んでくだせー
ヘラヘラ
ワスー
ちくしょう何てこった全然ゲームやアニメみたいにいかねーじゃねえかよ!!
何とゆーしゅーたい
あ…ジェニー…

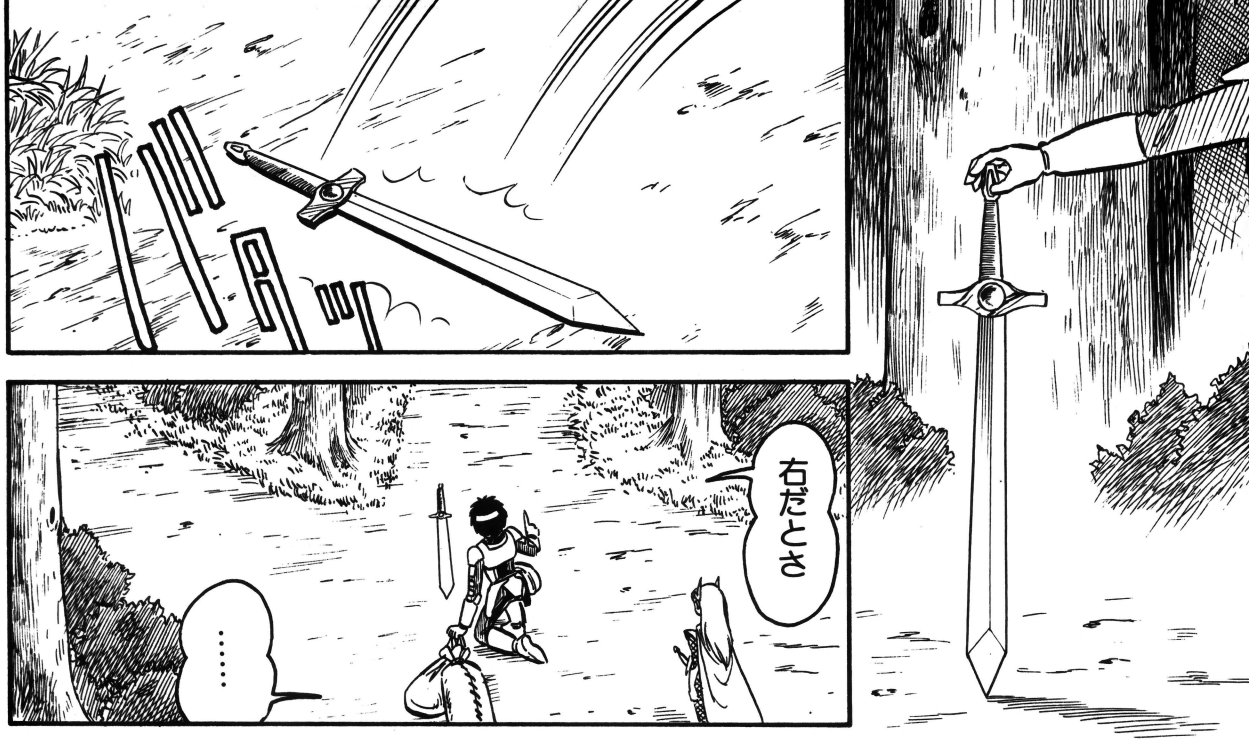

来っ…
来るな
化け物!!
わ…
わーっ
うわあっ
わあっ



オオモリザル（戸族でも何でもない　ただの狂暴な野獣）▼



他にテンザルやツキミザル、トロロザルなどがいる


右だとさ
……


何が「導きの剣」だ!!
あのクソ導師
ぐずぐずするな行くぞ!


なんだよエラそーに!ひとにばっかこんな荷物持たせやがって……!
別に持ってやってもかまわんよ
ただ…重い荷物をかかえていてはうまく戦えないからな
光児(おまえ)の面倒まで見てはいられぬ何かあったときは自分の身は自分で守ってもらうことになるが?
ば…ばかにすんな!オレだって…


「帰る」って
イデア界へ!?
まさか
オネイ…
私が降りた
国へよ
使命を
果たしたって
帰れないじゃ
ないか!
帰れるとは
言うておらぬ


おぬしが このネオック界に来たのは運命(さだめ)じゃ
再び
イデア界に
帰るか
帰れぬかも
おぬしの
運しだい
なればこそ
みずから道を
切りひらき
おのれの運を
ためすしか
なかろうが?


ちくしょう
わかったよ!
行きゃいいんだろ
魔女からお姫さんを
救いに!!
う〜〜!
なんてハズイ
設定なんだ
よかろう
では この剣を
さずけよう
軽い!
おれでも
扱える


それは
「導きの剣」じゃ
軽くても
ナマクラじゃ
ないよ
おぬしの
進むべき道を
示すであろう


そこまでにしておけ
その少年もまぎれもなくイデア界より来たる者
おぬしと同様にな
ジェニファーとやら
導師！
あ…
導師をたずねるがよい……
なんだよ!!
それじゃ やっぱり
魔女退治にいく
しかないのかよ！
さよう
勇者として戦い
与えられた
クエストを
果たさねば
おぬしの道は
ひらけぬ
なるほど
同じだな…
私も似たような
使命を負わされ
それを果たして
帰るところだ
今度は光児(おまえ)の
番というわけか


ないって！
あ
ドカ
卑劣な！
るせえ！
オレはただの
日本の高校生だ
まっとうな
剣の使い方
なんぞ
知るかよ！
ドコ
何!?
今…
何と
言った
？


クル
クル…
どうした
「勇者」とやら
それで
終わりか？
その程度の腕で
よくもまあ
皆をあざむき
「イデアの勇者」
を名のれたものだ
だから…
何度も
言ってるだろう
人違いだって
オレは…
「勇者」
なんかじゃ
……


イブジョカーシス
STORY2
汚された聖殿
原案：浜矢　智
作：矢野健太郎



PC-8801SRシリーズ　価格未定

BASHO HOUSE
〒101 千代田区 神田神保町 1-39 和光第一ビル 5F
TEL 03-219-6123　FAX 03-219-6124

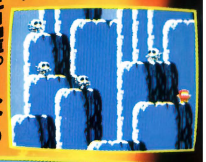
テクノポリス
1989年2月15日発行　第8巻第2号（通巻78号）
昭和59年7月30日第3種郵便物認可
発行人　山下辰巳
編集人　和田秀実
発行　株式会社徳間書店
編集　徳間書店インターメディア株式会社
〒105－55　東京都港区新橋4－10－1
〒105　東京都港区新橋4－10－7
☎03（433）6231（代）
☎03（431）1627（直）
特別定価五三〇円

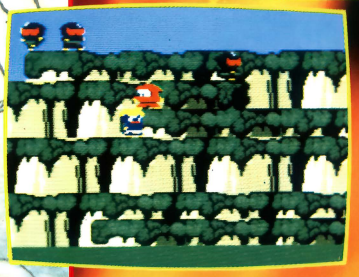
HAL Laboratory

陰の悪をたおせ！
キミはもう必殺技を手にした!!
好評発売中

忍者くん 阿修羅の章

平和を乱すものはだれだ！絶対に許さないぞ!!
おなじみ忍者くんが今度は
妖怪退治に大活躍。うなる
手裏剣、冴える必殺技、
負けるな忍者くん！
がんばれ忍者くん！
MSX2版おまたせの新発売！





MSX2 定価¥5,600
HM-028
©UPL／HALファミコン版忍者くんは、UPLから販売されます。

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS85ビル5F ☎03-252-5561㈹
※MSXはアスキーの商標です。

時代を超えて、十手が振り舞うEDOにワープ!!

好評発売中
すすめ！やじきた隠密道中



東へ、西へキミをまどわす
悪の襲撃は手ごわい!!
果してキミの推理は勝ち得るか！

思わすニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

MSX2 HM-026 定価¥5,600

©HAL

©徳間書店　1989　印刷　凸版印刷　Printed in Japan　雑　誌　06449-2

おすすめゲーム特製フロッピーシール

月刊テクノポリス1989年2月号とじこみ付録

テクノポリス



©日本ファルコム

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

『ピラミッド ソーサリアン』より



©スタークラフト

『マイト アンド マジック2』より



©天野喜孝、呉ソフトウェア工房

『ファースト・クィーン』より



©ポニーテール・ソフト

『ポッキー』より



©T&Eソフト



『サイオブレード』より

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

310

差出有効期間
1990年12月30
日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第２００９号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育 パソコン講座
テクノポリス①係

（キリトリ線）

キミもプログラムが 作れるようになる！

パソコン MSX対応 講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

⬇必要なことを書いたらスグ出してください！

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 （ 様方）			テクノポリス①係
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 市内番号 番号 （ ）	
		年齢	歳	性別 男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ！

RE M736SA9108

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン
MSX対応 講座

ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！



無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

（キリトリ線）

神の聖都
AG-RUDRE DE ALFISE.



1989
2 February
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
•	•	•	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	•	•	•	•

『神の聖都』より
©スタジオパンサー　1989

テクノポリス1989年2月号
とじこみ付録

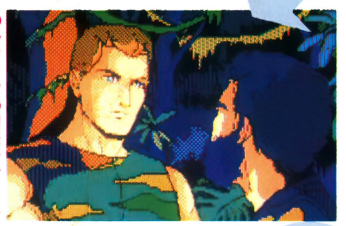
シュルツ博士がいる 研究所MAP

START



地上編 先に進めない人へ!

あらすじはこうだ



●ラクーンの開発者、シュルツ博士を救出すべく敵の島に潜入したヒューイとルイスだったが……



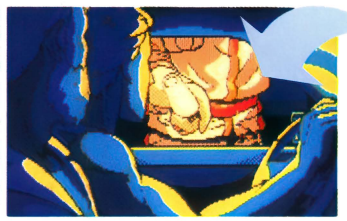
●逆に敵につかまってしまった2人。しかしヒューイは脱け出すことに成功。ルイスと博士を探す



●敵の基地内でコンピュータを使って博士の所在を確認。博士救出のために、彼らは再び行動を開始した



●脱走に成功した彼らは、隠しておいた車に乗って、博士のいる研究所へと向かう



●博士のもとへと急ぐ途中検問所にぶつかった。ここでは夜間の出入りは禁止されている。緊張する2人



●敵の研究所に着いた。ここに博士がいることは間違いない（ここでも、セーブしておくことを忘れずに）

そして…

いよいよ研究所内に突入だ。複雑な通路になっているので、MAPを参考に何度でも挑戦してくれ。博士のいる場所はいつも同じとは限らないが、一定のパターンがあるので、それを早く見つけて、目標をしぼってゆけば、かならずクリアできるぞ

投獄された部屋で…



●この部屋にとじこめられたら、すぐにセーブしておこう！

この部屋には昼と夜の2度に分けて投げ込まれる。脱走するのはもちろん夜になってからなのだが、昼間に見逃せない情報が得られるので、油断しないでほしい。この部屋を抜け出す方法は、一見ムダのように見える動作もチリもつもれば山となるで……と言っておこう。

敵基地の中で…

部屋を脱出することに成功したら基地内を探ってみよう。ここはいろいろと楽しい場面を見られるぞ！でも、ただ見てまわるだけではダメ。各部屋をよく調べておかないと先に進んでから○○がないためにクリアできないということがあるよ。





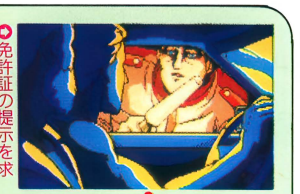
●ここは、男ばっかりの部屋だね

●うーん♡男じゃなくてよかった

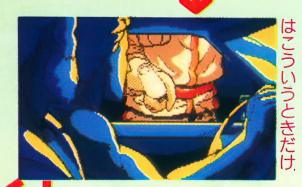
●のぞくたびにこのコの寝姿が変わるよ

ドキッ検問だ！

この検問シーンには悩むよね。うまい言い訳がなかなかでてこないし、ルイスは「オレにまかせろ」と言うだけでなにもしないし……そうしているうちに怪しまれて捕まってしまった、という人がいるんじゃないかな。ここで気をつけたいのは（上でも書いたけど）敵基地内のあるものを持ってこないと、ここはクリアできないことだ。それをうまく使えさえすればここはOK！



●免許証の提示を求められるヒューイ



●ルイスと話せるのはこういうときだけ

●無事に通過！　コツはルイスとの会話のタイミングなのだ



●しまった。どうやら疑われてしまったようだ。どうする!?

