平成元年11月15日発行（毎月1回15日発行）第8巻第11号（通巻87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 11
提督の決断／アークスII／そして…特大エメラルド・ドラゴンマップ＆美少女ゲームポスター付き
徳間書店

今月のおすすめ〔先取り編〕

提督の決断
アークスII
遙かなるオーガスタ
ブルトン・レイ
ルーンワース
ティル・ナ・ノーグ88

両面特大付録
エメラルド・ドラゴン全フィールド・マップ（とじこみカレンダー付き）
リップスティック・アドベンチャーII B2判ポスター

今月のおすすめ〔攻略編〕

斬〔ZAN〕
デュエル

増ページ＋フロッピーシール
美少女ソフトコレクション

11
NOVEMBER
特別定価590YEN

Falcom®

ザナドゥは、ランキング17ヶ月連続1位は、全機種同時発売は、ジオラマを使った広告は、1ゲームモンスター100種類は、1ゲームBGM60曲は、デカキャラという言い方は、リアルタイム（アクション）・ロールプレイング・ゲームは、キングドラゴン＝ガルシスは、ザナドゥ・シナリオⅡは、逆さつららは、2段ジャンプは、体当り攻撃は、外人女性モデルのカタログは、ゲーム・ソフトのレコード化は、円丈師匠の年賀状は、1作品イッキ8頁広告は、ソーサリアンは、15話から構成されたシナリオは、176ページにもおよぶマニュアルは、ソーサリアン・システムは、ペンタウァは、アイリーナは、ゴルカスは、ザハランは、デュエルは、フル面画フルカラー高速スクロールという言い方は、A4版のカタログ・マガジンは、戦国ソーサリアンは、あかねは、政四郎は、暗黒神・邪鬼は、ピラミッド・ソーサリアンは、ツタンカーメンは、ガッシュは、シナリオ・コンテストは、ゲームミュージック・ニューヨーク録音は、セレクテッド・ソーサリアンは、宇宙からの訪問者は、タッチャンは、イガチャンは、各誌ランキング・グランドスラム達成は、ロマンシアは、ファン＝フレディ王子は、セリナ姫は、チャダは、アゾルバ王国は、各パソコン誌編集者を集めた「デスマッチ討論会」（ハワイ）は、20万エリアの広大なマップは、ファネッサ3世は、クリフト4世は、裏ロマンシアは、ドラゴンスレイヤーⅣ（ドラスレファミリー）は、レガシー・オブ・ザ・ウィザード（NES）は、主人公が5人の家族は、ゼムン＝ウォーゼンは、メイア＝ウォーゼンは、ロイアス＝ウォーゼンは、リルル＝ウォーゼンは、ポチは、ディルギオスは、初心者へのアドバイスは、ファルコムは、発売日を必ず守るのは、ザ・レジェンド・オブ・ヒーローズは、ローは、セリオスは、ゲイルは、アグニージャは、ファーレーン王国は、ウォリーク公国は、ラヌーラ王国は、ソルティス王国は、モレストン共和国は、紋章のようなロゴマークは、全く新しいジャンルは、1990年代は、

ドラゴンスレイヤーから始まる。

Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

■ドラゴンスレイヤーは、日本ファルコム㈱の登録商標です。



CHARGE-1

●5つに分割された盾は「イセルハーサ」を形成する5つの国を表現している。

★槍の穂先…ラヌーラ王国のシンボルマーク

●ラヌーラ王国とは？…ウォンリーク公国と多島海をはさんだ位置にあるこの国もまた、森と山の多き国である。首都はセリスにあり、その近くには竜の卵と呼ばれる古代の建造物がある。漁業がさかんで、ヨルドの港やスエルの港がそのメッカとなっている。時として、シーラスという魚がつれる。このシーラスは、光る物を口に入れる習性があり、腹の中からコインなどがよく出てくる。味もまた格別である。北東にあるナッシュの町には、この国で唯一つ銀製の武器や防具が売られている。南に位置するアムダより東へむかうと、国境の洞窟と呼ばれる所がある。この洞窟を抜けるとソルディス王国に入る。多島海には海賊が住んでおり、ラルファーヨルド間の定期船が時折りおそわれたりすることがある。

CREST

「イセルハーサ」のシンボルマークである眠れるユニコーン」。かつてこの地が、大陸であった頃の名残であると思われる。

CHARGE-2

★教典（本）…ウォンリーク公国のシンボルマーク

●ウォンリーク公国とは？…ファーレーンの西にある国で、森と山の多き所である。首都はリーゼルにある。この国の東にあるマクネル島には、グエンの塔と呼ばれるものがあり、かつてそこには賢者が住んでいたという。また東西に暗き洞窟が一つずつあり、東を流血の洞窟、西を試練の洞窟と言い、モンスターどものすみかとなっている。ウォンリークの南東にあるラルファの砦には港があり、ラヌーラ王国のヨルドへむかう定期船が出ている。が、現在は定期船がヨルドへむかったまま、戻ってこないために運休の状態になっている。リーゼルの東に東西に走る山脈がある。この山脈より北側は、一般に「ジャグリー」と呼ばれる無法地帯になっており、流刑囚や犯罪者が数多くいるという。

MANTLING

「イセルハーサ」に点在する"聖域"と呼ばれる領域に住むと言い伝えられる（神）の羽をイメージされている。

GARTER

古代文字で書かれたモットーには、この地を守る伝説の英雄と、3つのキーワードが記されていると言われている。

CHARGE-5

★グリフォン…ファーレーン王国のシンボルマーク

●ファーレーン王国とは？…5つある国の中では一番小さな国でロンウォール島とサースアイ島の2つの島からなる。首都はルディア。ロンウォール島の中央部にある。これといった特産物はなく、どちらかといえば貧しい国である。首都の西に、ベルガの鉱山があり、ここから採れる鉱石で貿易を行っている。ベルガよりさらに西へ行くとネリアの港に着く。ここには隣国のウォンリークへ行く定期船があり、またウォンリークから運ばれてきた品々も売られている。武器などはルディアより良いものが売られている。サースアイ島には唯一エルアスタという町があり、セリオス王子は少年期の大半をここですごした。サースアイ島とロンウォール島は海底洞窟によってつながっており、一般にそこは「岬の洞窟」と呼ばれている。ルディアの東には、クルスの村があるが、そこは農耕が行われているだけで特筆することは、さしてない。

SUPPORTER

"ドラゴンを殺めし者"を意味すると言う「イセルハーサ」の守り神。

CHARGE-4

★ハープ（琴）…ソルディス王国のシンボルマーク

●ソルディス王国とは？…国土の半分以上を砂漠に占められている王国。首都はバズヌーンにある。商業のさかんな国で、特に砂漠の中央にあるオアシスに近い、エメの町で開かれる奴隷市場は有名である。この国に住む男性の大半は頭にターバンというものを身につけている。ソルディスの東に位置するカウルの村にはドラゴン牧場がある。北のルドラの港には、モレストン共和国のリシェールへむかう定期船がある。

CHARGE-3

★マリスカの葉…モレストン共和国のシンボルマーク

※「マリスカ」とはラテン語でイチジクの一種。

●モレストン共和国とは？…5つの国の中で唯一つ共和制をしいている国家。首都は、コルクスにあり、大統領が統治している。この国には盗賊の町ファンガスがある。この町の北に「狼の口」と呼ばれる洞窟があり、その中に大盗賊が盗んだ品物が納められているという。また、この国には「水晶の塔」と呼ばれる古代の建造物があるが、今はモンスターたちのすみかとなっている。リシェールの港からウォンリークの北「ジャグリー」と呼ばれる無法地帯に行くこともできる。

Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom

テクノポリス もくじ

1989 NOVEMBER 11

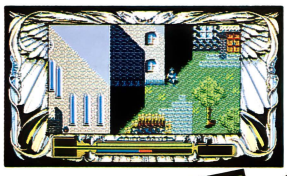
本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時から6時の間に
☎03-431-1627〈徳間書店インターメディア　テクノポリス編集部〉にお願いします。
※本誌で紹介しているパソコンソフトおよびその他の商品の価格は、税別の価格です

今月のおすすめゲーム



攻略編

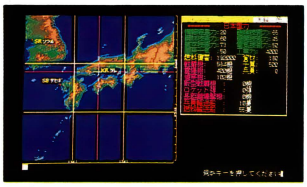
大名データを一挙に掲載！
斬[ZAN]～陽炎の時代～ 49

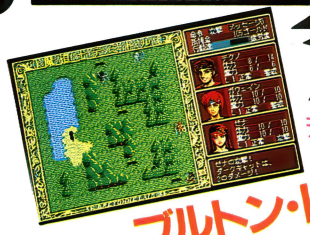


ウワサの最新RPGを超先取り
ルーンワース 14

待望の光栄による海戦SLG
提督の決断 6

先取り編

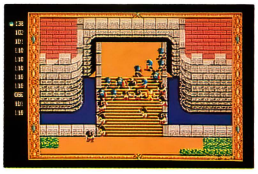




システムソフト久々のRPG！
ブルトン・レイ 15

ティル・ナ・ノーグ88も！

2シナリオを攻略！
デュエル 52





感動の3DゴルフSLG
遙かなるオーガスタ 10



人気RPG第2弾！
アークスII 18

美少女ソフトコレクション 73

レモンちっくWORLD

NEW SOFT
まじゃべんちゃーII・全国おんせん
麻雀／RUNRUN狂走曲／晴れのち
おおさわぎ！／せまってみたい







今月の1本！
『ドラグーン・アーマー FOR ADULT』 74

今月もあるある！美少女新作情報 レモンflash 82

名作プレイバック『天使たちの午後』 84

第7回 テクポリC.G.セミナー 59
●C.G.の仕上げ●

ハイパー・グラフィック・ツール
LALF 70
●活用編●

第3回 C.G.コンテスト募集中！ 63



PART1 『ブライ』C.G.コンテスト
PART2 C.G.ぬり絵コンテスト & メカキャラ設定大会

アイちゃんコムちゃんのC.G.絵日記「トンボとり」 58



Dō-Jinファン

夏コミ、ワンフェス&投稿のゲーム——95

同人ソフト機種さまざま大紹介!?——96



SUCCEED/THE SS/THE COMIC WAR98/智ちゃんがんばる/DOMINO REMIX/テルミネーチャン/TAKE OUT Vol.5、6/まるまるLimited/PERKY JEAN/EAGLE MASTER & Dr.レイス/LIGHT KISS/THE BLACK JACK/STATEII

世界に広げよう!!

Dō-Jinネットワーク——105

短期集中連載 おしゃべりしながら

同人ソフトを作りましょ!——108

同人ソフト♡プレゼントCOMIC by 佐藤 元

Dō-Jinソフトくりぃむ——113

新作ソフトをド〜ンとまとめてチェック!!

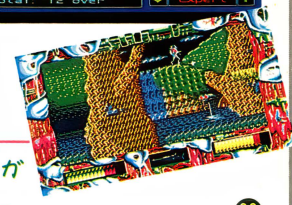
ゲーミングワールド——21



ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ／第二次欧州大戦／ウルティマII／妖獣機甲兵ワードラゴン／メフィスト／アルフェイム



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



特別付録

エメラルド・ドラゴン 全フィールド・マップ

リップスティック・アドベンチャーII 特大ポスター

新作ゲームソフト紹介マンガ

ゲームジョッキー——33

アドヴァンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ヒーロー・オブ・ランス by 矢野健太郎

GAME MUSIC WORLD——56

『WANDERERS FROM YS』発売!

THE RETURN OF OOPS! ウィザードリィ——44

モニタープレゼント——48

とじこみ付録 『エメラルド・ドラゴン』11月カレンダー——56の後

とじこみ付録 美少女ソフト・特製フロッピーシール——72の後

テクポリくらぶII——127

テクポリ市——134

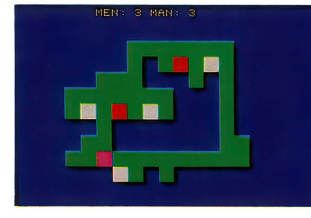
編集部員の休憩室——135

インジュカーシス リポート——136

今月の改造法苦楽部は、お休みさせていただきます。

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——122



- PC-8801/9801 『PUZZLE(パズル)』
- MSX2/FM-7/X1 『SNAKE(スネーク)移植版』

異次元ファンタジー 巻末コミック

by 矢野健太郎

インジュカーシス——152



●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 中沢数宣、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

COVER STORY

テーマは『提督の決断』です。イメージ違う!という人は、女のコのカワイサで許してください。それと、予告と特別定価が違ってしまったのも許してください。できるだけ安くしたいのですが内容が削れないもので……。

Falcom

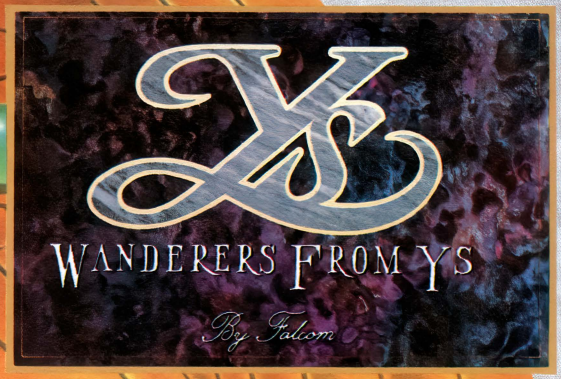
イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

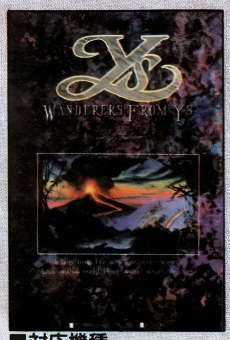
シリーズだけど……

どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで
描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ フロム イース





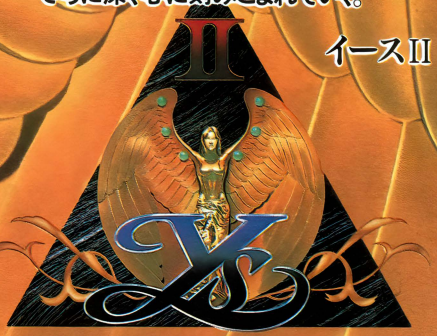
■対応機種

- PC8801SR VAシリーズ5-2D(5枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD(3枚組)

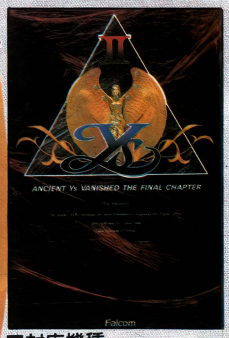
＊FM音源対応
＊ジョイスティック対応
＊2ドライブ専用
＊PC9801シリーズは256K以上必要です。
＊PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
＊PC9801 Uでは動作しません。

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII



Ancient Ys Vanished The Final Chapter



■対応機種

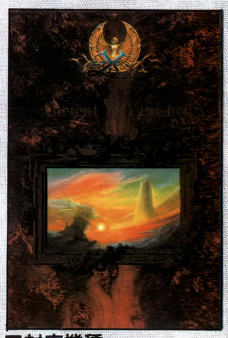
- PC8801SRシリーズ 5'-2D(4枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD(3枚組)
- X1-turboシリーズ 5'-2D(4枚組)
- FM-77AV専用 3.5'-2D(4枚組)
- MSX2 3.5'-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI



Ancient Ys Vanished



■対応機種

- PC8801SRシリーズ 5'-2D(2枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
- X1-turboシリーズ 5'-2D
- FM-77 3.5-2DD
- FM-7 NEW7 5'-2D(2枚組)
- FM-77AV専用 3.5-2D(2枚組)
- MSX2 3.5-2DD



オリジナル・ビデオ
「イース」第1巻「序章」
キングレコードより
11月下旬発売予定！

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●Ysシリーズの特徴である無理のない



展開、スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。



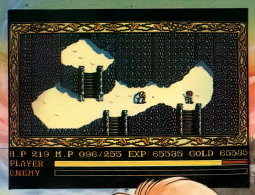


MSX 2版 10月20日 発売決定

■各機種8,700円(税別)

●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらっ





た前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハードの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。





■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

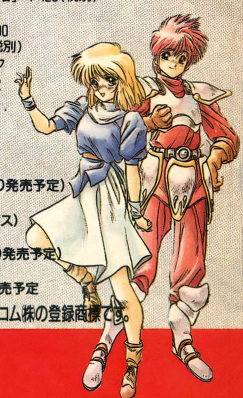
■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガMARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース/イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコード)より発売予定

■ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。



通信販売
(送料無料)

●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申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ-ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

生取りおすすめゲーム

待ちに待った光栄の海戦SLGだ！

提督の決断

PC-9801シリーズ | 3.5、5HD | 1万4800円
■発売元／光栄
■発売中（withサウンドウェアも1万7200円で発売中）

モニタープレゼント 3本

ここのところ、移植ばかりだった光栄さんの半年ぶりの新作がこの『提督の決断』だ。これまでのSLG同様、歴史物ではあるが、グッと現代に近づいて第二次世界大戦中を舞台にした海戦SLGなのだ。勝つも負けるもキミの作戦次第！

陸軍と会議を開いて作戦を決める

このゲームは、プレイヤーが日本軍の司令長官（または連合国軍の司令長官）となり、海軍の指揮をとり、また自ら第1艦隊（全部で16艦隊）を率いて敵基地を占領し、敵基地のすべてを占領するか、敵艦隊を全滅させるのが目的（シナリオによって多少勝利条件が異なる）のSLGだ。占領していくだけでなく、自軍の基地を防衛したり、新兵器を開発したり、戦略的な要素が濃い難易度の高いゲームだ。これといった必勝法もなく、たえず海域全体に気を配っていないとゲームオーバーになってしまうのだ。

ともあれ、実際にゲームを始めてみよう。起動させると、巨匠・宮川泰氏（「宇宙戦艦ヤマト」の音楽などで有名）の力強いBGMが鳴る。うーん、雰囲気出るなあ。9つあるシナリオの中から選び、各データを決定させると、いよいよゲームスタートだ。



シナリオを選択したところだ。日本軍側、連合国側とそれぞれの立場で、シナリオの説明が表示されるのだ

ゲームが始まったら、まずは作戦会議を開く。どの基地を攻めるか決めるのだ。陸軍の提案を聞くもよし、自らどの基地を攻めるかを決めてもいい。作戦が決まったら、いよいよ出港……、の前に補給をしよう。スタート時は、どの艦隊も燃料、弾薬は0なのだ。

補給も時間がかかるので（寄港中は1日1コマンド）、この待ち時間を利用して作戦会議を開き、兵器の生産や敵基地に工作員を送ったりしておく。

さて、補給は終わったかな？　いよいよ出港だぞ。



作戦会議では、重点目標地点を3か所決める。自ら決めた場合、陸軍に拒否されることも……

	寄港コマンド
補給	艦隊に燃料・兵員・航空機を補給する。
修理	艦隊に属する艦船の破損か所を修理する。
建造	艦船の改修、建造、改造をする。
機雷	機雷の設置、機雷の撤去、機雷位置を表示する。
会議	会議を開き、陸軍の同意を得て様々な政策を決定する。
軍政	本土以外の基地の住民に対して様々な命令を出す。
待機	何もしないで待機し、ターンをパスする。
艦隊	状況を見たり索敵情報を確認したり命令変更を行う。
基地	味方基地の状況や索敵記録を見たり補給指示を出す。
情報	無線封止・解除や敵の情報を見たり工作員に指示する。
資料	9種類の様々な資料を表示する。
大地図	大地図上で、第1艦隊の位置を表示する。
編成	艦隊を構成する艦船を選択し旗艦や司令官を指示する。
慰労	乗組員を慰労したり非常召集をかけたりする。
出港	自軍の艦隊を港から出港させる。

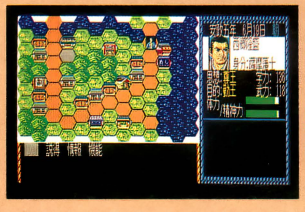
ワールドウォー WWIIシリーズとは？

『提督の決断』は、WWII（第二次世界大戦）シリーズの第1弾。今後の続々発売される予定だ。ヨーロッパを舞台にすれ

陸戦中心となるであろうし、いろんなタイプのSLGが出てきそうだね。

これで、光栄のSLGは3シリーズになった。まずはこのWWII。『信長の野望』などでおなじみの歴史シミュレーションシリーズ。そして、『維新の嵐』のリコエーションシリーズだ。各シリーズとも、これからが楽しみだね。


今、MSX2で爆発的に売れている『群雄伝』

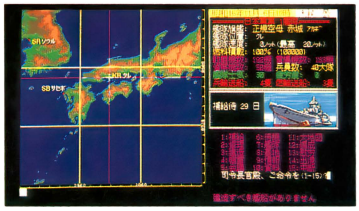

『維新の嵐』も、ようやくCDビットに移植

母港で補給を済ませたら、いざ出港!

プレイヤーが直接操作する艦隊は第1艦隊のみ。残りの第2艦隊から第15艦隊は、この基地を攻めろとか、あの辺りの海域にいる敵艦隊をやっつけろとか指令を与えると、あとは勝手に動いてくれる。だから、第1艦隊は出港させず、占領や戦闘は他の艦隊に任せて内政に専念するなんていう遊び方もできるのだ。このやり方も、なかなか面白かったりするぞ。みんなも一度試してみよう。



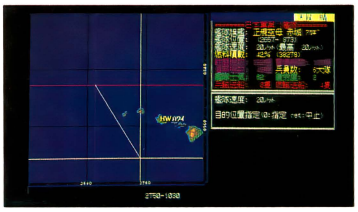
●艦隊のグラフィックだ。登場艦船数は、全部で270もある



●いよいよ出港だ! まずはハワイへと向うぞ。速度は10で十分だ

第1艦隊を出港させると、メイン画面の中地図上で目標地点を決める。中地図では、すべての海域は見えないので、大地図で敵基地の位置を確認しながら進もう。

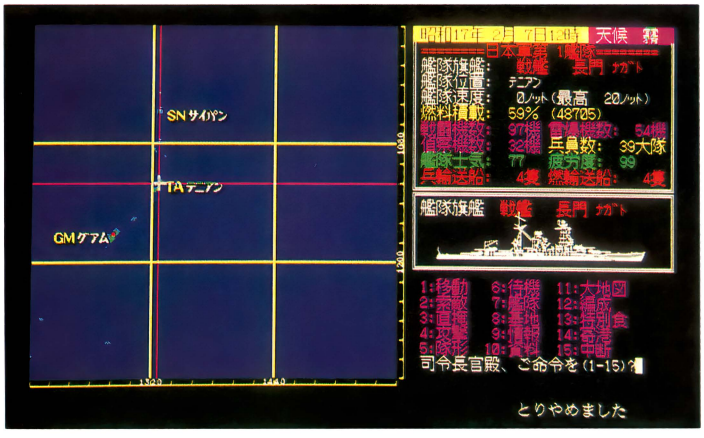
敵基地に到着するまでの間も、ヒマじゃないぞ。基地や他の艦隊から索敵の報告があれば、敵艦隊の位置の確認をして、その近くに味方の基地があったら、その基地の兵力を増やしたり艦隊を向かわせて警戒しよう。



●ハワイが見えてきたぞ。敵も気がついているはずだから、気をつけないと……

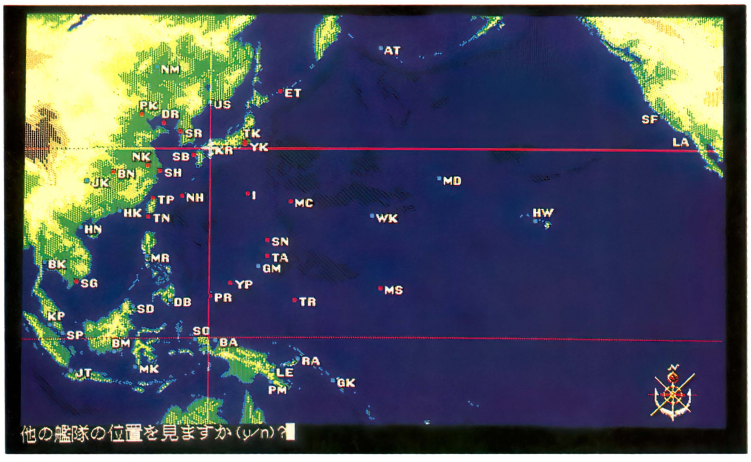
また、敵基地が近づいてきたら、敵のほうも感づくはずだから、いつ攻撃を仕かけられるか、わからない。直掩機を出して艦隊を援護させ、敵の攻撃に備えよう。隊形を整えておいたり、乗組員の訓練、工作員との連絡なども忘れてはならない。

いろいろとコマンドを実行し、もうすることもないな、と思ったら、目的地に到着するまで待機しよう。さあ、そろそろ敵基地が見えてきたんじゃないかな? 戦闘の準備はいいかな? いよいよ攻撃開始だ!



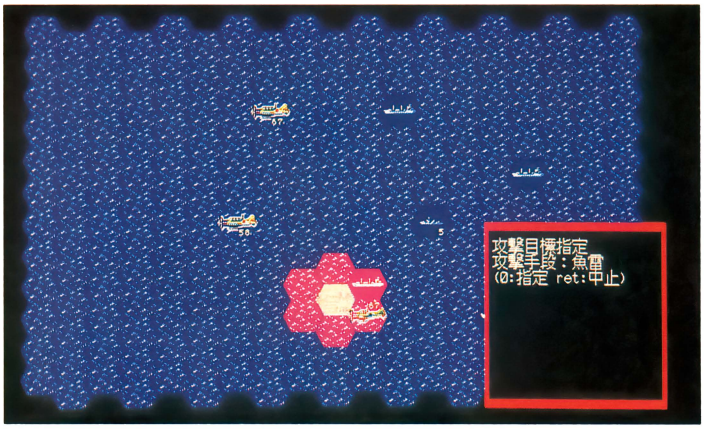
●基地や、各艦隊から送られてくる情報はしっかりメモっておこう

●これが、このゲームの舞台となる太平洋を表示した全体マップだ。各基地はもちろん、味方の艦隊も表示される



	洋上コマンド
移動	自軍の艦隊を目標位置へと移動させる。
索敵	偵察機を飛ばし周辺に敵艦隊がいるかどうか探る。
直掩	戦闘機を飛行させて、艦隊を護衛する。
攻撃	敵艦隊、敵基地に対して、戦闘をしかける。
隊形	艦隊の隊形を組みなおしたり、訓練を行う。
待機	コマンド入力をパスする。疲労度をある程度下げる。
艦隊	寄港コマンドと同様、5種類のコマンドがある。
基地	寄港コマンドと同じ。4種類のコマンドがある。
情報	寄港コマンドと同じ。3種類のコマンドがある。
資料	寄港コマンドと同じく、様様なデータを表示する。
大地図	寄港コマンドと同じく、第1艦隊の位置を表示する。
編成	寄港コマンドと同じく、3種類のコマンドがある。
特別食	乗組員に食料を分配し宴会を開いて慰労する。
寄港	艦隊を周辺の味方基地に寄港させる。

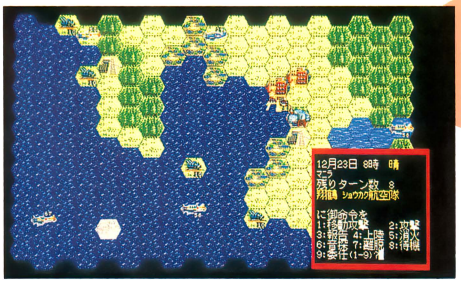
敵基地を攻撃せよ！



◆このように、攻撃範囲、移動範囲が一目でわかるようになっている

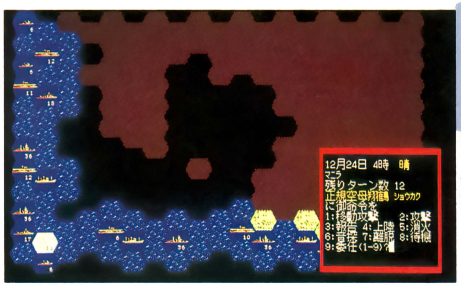
戦闘画面は、基地攻撃、艦隊同士の戦闘と、いずれの場合でもヘクス画面になる。各ユニットや地形、天候などを十分に考慮し、確実に相手を攻め落とそう。「そんなこと考えるの面倒」なんて人でも安心だ。「委任」というコマンドを使えば、艦隊を攻めろとか、村を攻めろとか、ある程度の指令を出せば、自動的に戦ってくれるという便利なモードがついているのだ。いわゆる、オートバトルってやつだね。実際のところ、このコマンドばかり使っていたが、とくに問題はなく、なかなか賢く戦ってくれた。

	戦闘コマンド
移動攻撃	移動したのち、敵に攻撃をしかける。
攻　撃	移動せずに敵に攻撃をしかける。
報　告	艦船のデータおよび上陸が可能か調べる。
上　陸	上陸部隊を敵基地へ上陸、または、艦船へ撤収させる。
消　火	艦船に発生した火事を消し止める。
音　探	敵の潜水艦の位置を捜索する。
離　脱	艦船・航空機を戦場から離脱させる。
待　機	何もせずに、その場で待機させる。
委　任	コマンド入力を自分の部下（コンピュータ）に任せる。



昼

◆昼なので、ヘクスマップはすべて表示されている。これなら戦闘しやすいね



夜

◆で、これが夜だ。各ユニットとその周りのヘクスしか見えない。敵はどこにいるんだ？

敵基地を攻撃する場合、まずは中地図上にその基地が見えてきたら空撃を仕かけよう。雷撃機で基地に対してダメージを与えるのだ。さらに近づいたら、艦船で砲撃だ。そして、ある程度基地が弱体化してきたら上陸して、基地兵員と基地耐久度を0にするか、基地燃料を0にして、上陸兵員がひとつの村に入れば占領した

シナリオは全部で9つ！

歴史上の有名な海戦などによって、シナリオが9つある。どのシナリオから遊んでもいいんだけど、史実どおりの順序になっているので、シナリオ1から順番にプレイしていくのがいい。勝利条件もシナリオによって違うので注意！



◆シナリオ選択の画面だ。う～ん、どれにしようかなあ……

シナリオ1 日米交渉決裂
（昭和16年11月1日）

両軍共通
❶内陸を除く、45の基地すべてを占領した場合。
❷敵艦船をすべて沈没させた場合。

シナリオ2 真珠湾攻撃
（昭和16年12月8日）

日本軍
❶正規空母2隻以上撃沈。
❷戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈。
❸ハワイ基地の占領。

連合国軍
❶正規空母4隻以上撃沈。
❷戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈。

シナリオ3 珊瑚海海戦
（昭和17年5月7日）

両軍共通
正規空母2隻以上撃沈。

シナリオ4 ミッドウェイ海戦
（昭和17年6月5日）

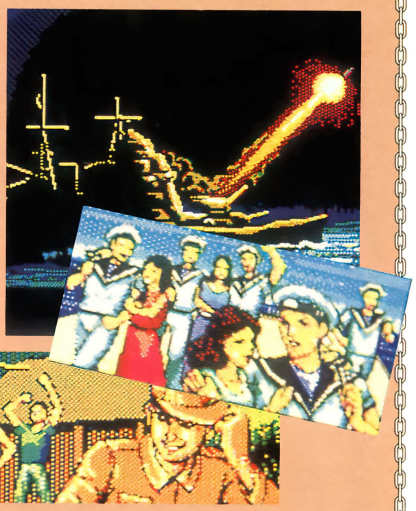
日本軍
❶正規空母2隻以上撃沈。
❷正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈。
❸ミッドウェイ基地占領。

連合国軍
❶正規空母3隻以上撃沈。
❷正規空母1隻かつ戦艦3隻以上撃沈
❸戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈。

グラフィックも見逃せないのだ

光栄さんのSLGは、そのゲームシステムがしっかりしており、ゲームの世界にのめり込んでしまうので、つい見落としがちなのがグラフィックだ。こうして並べてみると、いやいや、これがまたすばらしい。これだけでAVGになってしまいそうな（おおげさ？）ぐらいだ。とにかく、じっくりと見てほしい。











◆重点目標基地を3か所陥落させれば1つの作戦は終了だ

ことになる。

占領したら、船員を休ませ、その基地に住民がいるなら優遇し、軍への友好度を上げておこう。ゲリラ活動が始まっては何にもならない。

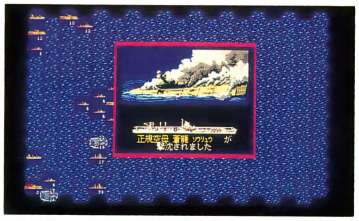
作戦どおり、3つの基地を占領してきたら、いよいよ母港へ帰港だ。ここで、重要目標地点攻略の結果や、敵沈



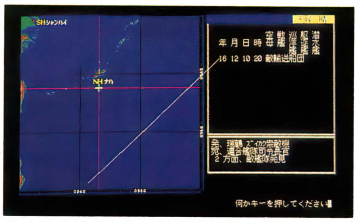
◆うむ、どうやら、他の艦隊がハノイ基地を占領したらしい

没艦船などでプレイヤーの成績が計算され、その点数があまりに低いとゲームオーバーになってしまうのだ。点数がよければ、再び重点目標を決めて、出港していく。

こんな感じでゲームを進めていくわけだが、来月号では、攻略編の記事を予定しているのでお楽しみに。



◆げげっ、正規空母が撃沈されちまった／　空母がなくなると戦闘は不利だ／



◆瑞鶴索敵機から、敵艦隊発見の報告だ。やや、あんなところにいるのか……

シナリオ5 ソロモン海戦（昭和17年8月8日）

日本軍
❶正規空母3隻以上撃沈。
❷正規空母1隻以上かつ巡洋艦6隻以上撃沈。
❸ガダルカナル基地の占領。

連合国軍
❶正規空母3隻以上撃沈。
❷正規空母または軽空母1隻以上かつ巡洋艦6隻以上撃沈。

シナリオ6 南太平洋海戦（昭和17年10月26日）

日本軍
❶正規空母2隻以上撃沈。
❷戦艦1隻かつ巡洋艦4隻以上撃沈。
❸ガダルカナル基地の占領。

連合国軍
❶正規空母2隻以上撃沈。
❷正規空母または軽空母1隻以上かつ戦艦2隻以上撃沈。

シナリオ7 マリアナ沖海戦（昭和19年6月19日）

日本軍
❶正規空母または軽空母、合計6隻以上撃沈。
❷戦艦3隻以上かつ巡洋艦6隻以上撃沈。

連合国軍
❶正規空母または軽空母、合計で6隻以上撃沈。
❷戦艦3隻以上かつ巡洋艦6隻以上撃沈。
❸サイパン、テニアン、グアムの各基地のうち、2か所以上の占領。

シナリオ8 比島沖海戦（昭和19年10月23日）

日本軍
正規空母または軽空母、合計で8隻以上撃沈。

連合国軍
❶正規空母または軽空母、合計で8隻以上撃沈。
❷戦艦5隻かつ巡洋艦8隻以上撃沈。

シナリオ9 大和特攻（昭和20年4月7日）

日本軍
❶正規空母4隻以上撃沈。
❷戦艦6隻以上撃沈。

連合国軍
弩級戦艦「大和」撃沈。

すべてのシナリオにおいての 敗北条件

❶第1艦隊が全滅したとき。
❷内陸をのぞくすべての基地が占領され、母港となる基地がなくなったとき。
❸プレイヤーが司令長官を解任されたとき。

今取りおすすめゲーム

速くてリアルな3DゴルフSLG登場！

遥かなるオーガスタ™

T&Eソフトがン年ぶり3DゴルフSLGを出すぞ！　というわけで、さっそく名古屋へ。そこで見たゴルフは、速くて美しくて、ボールの動きもリアル！　POLYSYSという3Dシステムの威力だ。こりゃスゴイ。

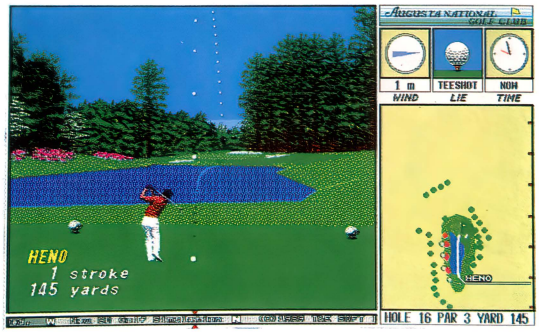
モニタープレゼント 4本

PC-9801シリーズ	3.5、5HD	1万2800円
FM-TOWNS	CD-ROM	価格未定
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／T&Eソフト
■発売日／98版は10月20日、TOWNS版は12月末、X68K版は来春
※98版はVM(5インチ)、UV(3.5インチ)以降の機種に対応

新3Dシステム POLYSYS（ポリシス）を搭載

3Dゴルフシミュレーションというと、やたら時間がかかるという印象があったし、3Dのわりにはいまいちゴルフに大切なアンジュレーション(起伏)がわかりにくかった。しかし、この『遥かなるオーガスタ』はスゴイぞ！　まず画面表示にかかる時間だけれども、わずか1秒弱ってところなのだ（PC-9801の場合)。パッ、パッ、という感じで切り換わる。18ホール回るのに（うまければ）30分ぐらいしかかからないだろう。アンジュレーションも色（タイルパターン）の使い分けがうまくてわかりやすいし、グリーンの微妙なうねりはワイヤーフレームでバッチリ確認できる。



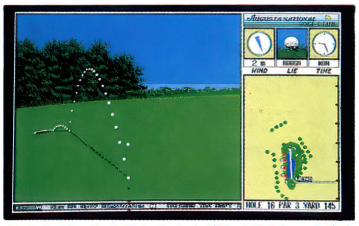
○ナイスショット！　風に乗るかな〜？　この速くて美しい3D画面ができたのはPOLYSYSのおかげ。立体感のある画面だ

これだけ速い3D表示なのに景色が実に美しい。木の一本一本、葉っぱ一枚一枚がちゃんと描かれているし、花も見とれるほどキレイだ。

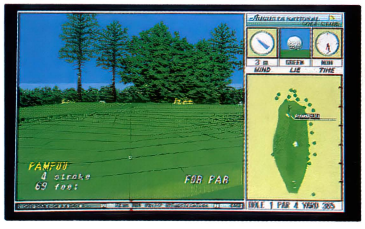
この素晴らしい3D表示を実現できたのは、〝POLYSYS（ポリシス)〟という新しく開発された3Dシステム（プロセッサー）を搭載したおかげ。POLYSYSについては12ページで説明しているから読んでみてほしい。

そしてこの画面に負けず劣らず、ボールの動きがとってもよい。飛び具合、跳ね具合、転がり具合が実にリアル。

高速3D画面とリアルなボールの動きで、本物のゴルフが味わえるのだ。



○このボールの跳ねかたも実にリアル。大変な計算を行っているらしいが、十分速い

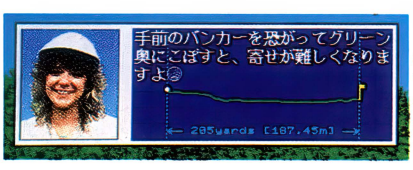


○グリーンではワイヤーフレームによってうねりを表現。はたして読み切れるか？

※画面は98版開発中のものです

美しくも難しい オーガスタ・ナショナル・GC（ゴルフクラブ）名物コース

〝オーガスタ〟とは、4大トーナメントのひとつ「マスターズ」が開かれる、アメリカの有名なゴルフコースだ。T&Eソフトはここと正式に契約を結び、コース設計図を取り寄せ、このゲームのデータとした。だからこそこんなにリアルに、美しいコースが再現できたのだ。ここで、オーガスタの名物ホールをいくつか紹介しよう。ちなみに、各ホールには草花の名前がついている。



○ティーグランドでキャディーさんから、コースの攻略法や歴史を聞くことができる

Flowering Carb Apple（野生花リンゴ）



HOLE 4

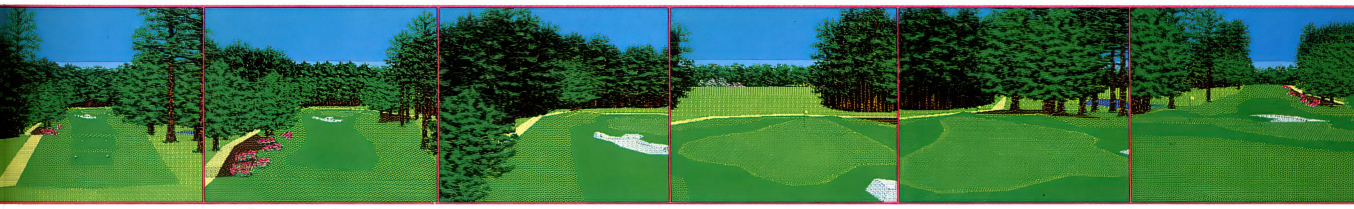
○打ち降ろしのショートホール。グリーンが手前に傾斜しているので、バンカーを避けて奥につけるとやっかいなことになる。なかなかパーがとれない

Pampas（シロカネヨシ）



HOLE 7

○フェアウェイが狭く、ティーショットが難しい。そのうえグリーン周りのバンカーのため、セカンドショットも難しい。しかし、乗せればバーディーだ

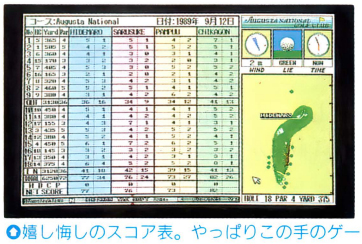


●ゲーム設定ウインドウで「飛行」を“あり”とすると、各ホールの前に、そのホールの全景を上空から見て回ることができるのだ。まるで鳥になった気分だ

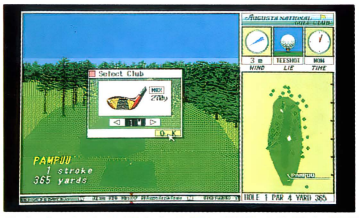
鳥になった気分で上空からホールの全景を見る！

ウインドウ&マウスで操作性もGOOD

ゲームはストローク、マッチ、トーナメントの３種類。４人まで同時に遊ぶことができるぞ（もちろんマッチプレイは２人）。おもしろいのが、４人のキャディーの中から好きな人を選べるということ。このキャディーがとても重要で、コース攻略法を教えてくれたり、励ましてもくれる。そして、アンジュレーションを見させて（ワイヤーフレームで表示して）もくれるのだ。



●嬉し悔しのスコア表。やっぱりこの手のゲームは、友達とワイワイやるのが楽しい



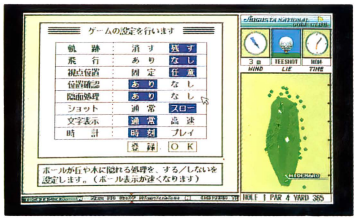
●ウインドウは好きな位置に移動することができる。マウス操作も軽快で、覚えやすい

キャディーさんによって言うことがちょっとずつ違うのもおもしろい。

ショットのやりかたは、まず球の打つ方向を、画面全体を左右に動かして決める。いつでも中央に向かって打つようになっているのだ。このとき、上方から見ることもできるので、起伏の

●ハーフ（９ホール）がおわるとこんなグラフィックが。ホールアウトにもあるぞ





●ゲーム設定ウインドウ。ボールの表示方法などを設定できる。見やすさか速さか？

激しいコースでも見渡すことができるぞ。つぎにクラブ選択、スタンス（足の開く方向）を決定する。スタンスによってフック、スライスも自由自在。そしてショットの強さ、ボールを叩く位置を決めてショット！　この叩く位置の決めかたがユニーク。ボールの上をうねうね動く赤い点を、ここぞというところで止めるのだ。これでランやバックスピンも思いのまま。

このすべてが、ウインドウ表示&マウス操作だけでできてしまうのがうれしい。操作が統一されているので、１ホール回るだけですぐ覚えることができるだろう。実に簡単だ。

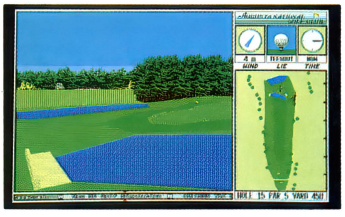
Golden Bell（ゴールデン・ベル）



HOLE 12

●手前にクリーク、奥にバンカー、横長で手前に大きく傾斜したグリーン。世界でもっとも難しく美しいショートホールだ。パーがとれたら儲けもののホール

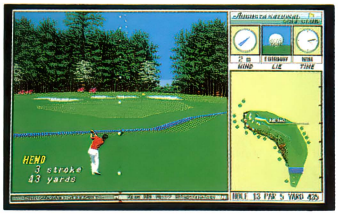
Fire Thorn（タチバナモドキ）



HOLE 15

●グリーンが池にはさまれていて、セカンドショットの距離感がすべて。しかし、意外にグリーンに乗りやすく、バーディー、イーグルもとりやすい

Azalea（ツツジ）



HOLE 13

●無理して左側を狙うとクリークに捕まる難コース。グリーンもクリークに向かって傾斜していて乗りにくく、クリークに跳ねることも。魔の13番なのだ

Redbud（ハナズオー）



HOLE 16

●大きな池の名物ホール。池に向かっての傾斜が急で、ピンが池寄りのときに無理をするとかならず池に入る。ホールインワンか、はたまたダブルボギーか!?

特別インタビュー

遥かなるオーガスタ

POLYSYS（ポリシス）のしくみ

POLYSYS Integrated 3D Processor

●プログラマー
加藤 英治

『遥かなるオーガスタ』の3D表示を見て、POLYSYSの素晴らしさに感心してしまったゴルフゲーム好きの編集部員は、さっそくPOLYSYSを（『遥かなるオーガスタ』を）開発したプログラマーに会ってお話をうかがうことにした。というより、『遥かなるオーガスタ』を楽しみながら、雑談をしたというのが本当かも……。



加藤英治　高校生時代よりT&Eソフトにアルバイトとして出入りをする。"3Dゴルフシミュレーション"が初期の代表作。以降、社員となり、主に3Dグラフィックを担当。現在24歳

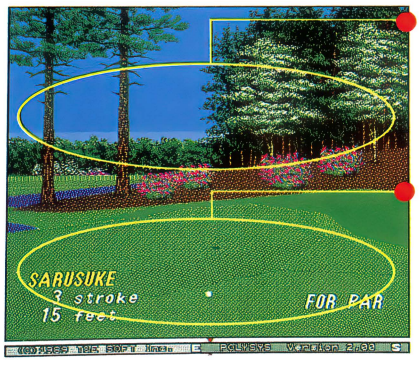
POLYSYSとはどのようなシステムなんですか？

POLYSYSは、簡単に言うとポリゴンサーフェス（多角形の面によって立体を表現する）といろいろな大きさのパターンを組み合わせたものです。ワイヤーフレームも使っていますけどね。ポリゴンサーフェスは、よくパソコンの3Dグラフィックなんかで使われて立体感を出していますけど、細かいものをやろうとすると時間がかかって。実は『オーガスタ』開発の最初のころ、試しに木もサーフェスでやってみたんです。細かく葉っぱも。そうしたら1本の木を描くだけで、いまの『オーガスタ』の1画面を描くだけの時間がかかってしまったんです。やはり遅いゴルフなんてやる気なくしますから、これはダメだなと（笑）。ところでむかしT&Eが出していた『3-Dゴルフシミュレーション』って知ってます？（初の本格3Dゴルフだったが、BASICで作られていたため描画がきわめて遅く、とくにグラフィック命令の遅いX1では、18ホール回るのに半日かかった。加藤さんが作者と知ってびっくり）ポリゴンサーフェスだけでは高速できれいな3Dは無理ということで、パターンを組み合わせてみたんです。よく3Dシューティングゲームでありますよね。数ドットの小さなパターンから段々と大きく、画面いっぱいの大きさのパターンを持たせて。それを連続して表示すれば、ぐぐっと近付いてくる、あれと同じです。いわゆる擬似3Dってやつです。3次元データから割り出した奥行きに見合った大きさのパターンを、ポリゴンサーフェスの上に置くわけです。もちろんパターンは普通のグラフィックだから細かく描くことができる。それでいて計算も少ないので速い。ポリゴンサーフェスの3次元データとうまく合わせれば、不自然でもない。『オーガスタ』では、地面をポリゴンサーフェスで、木や花、ピンなどをパターンでやっています。

POLYSYSの開発はもうだいぶ前（2年前？）からかかっていまして、実は『カリ・ユガの光輝』（98版『ディーヴァ』）や『サイオブレード』なんかでもちょこっと使っているんですよ。

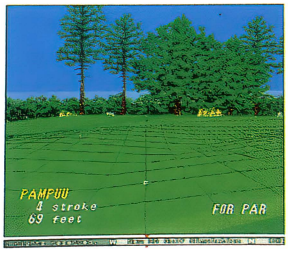
8ビット機用のPOLYSYSも作ったんですけど、もうこれが遅くて。木が1本ずつ描かれるのが見えてしまう。それに、木1本だけでも小さいものから大きなものまで、16パターン、いや、もっと多いかな？　とにかくたくさん持っていて、1本分だけで64Kもメモリを喰ってしまうんですよ。8ビット機ではそれだけでメモリがおわってしまう。だから8ビット機用のPOLYSYSが世に出ることはないですね。

POLYSYSとは2種類の3Dシステムを組み合わせたもの



パターンによる疑似3D　美しい木や花、またここには表示されていないがピン（カップの旗）もパターンで表示されている。1つにつき16コ以上の大小のパターンがある。

ポリゴンサーフェスによる3D　地面はポリゴンサーフェスによる表示だ。1画面中、最大256のポイントを結んだ多角形でできている。大雑把だけれども、起伏は感じられる。ちなみに、芝目はないとか。



●ワイヤーフレームもPOLYSYSの一部。ポリゴンサーフェスだけではわかりにくい細かい起伏がよくわかる

POLYSYS以外に『オーガスタ』で苦労した点は？

ゴルフがいいなって。どうせなら、リアルな、とくに球の動きをリアルにやろうと思ったんです。そこで物理の本をあさって弾道計算、空気抵抗や摩擦係数、傾斜なんかをプログラムにしていったんですけど、これがものすごく大変でした。ヘタするとがくっとスピードが落ちてしまう。画面では球が止まって見えるのに、内部では計算がつづいていていつまでも戻ってこない。どこかで計算を打ち切らなければいけないんですよね。一番悩んだのが浮動少数の誤差！　複雑な計算をしていますから、0.000000……いくつかでの狂いが影響するんです。球が地面にめりこんだりして。それが数百回に1回しか出ないから、原因がわからない。

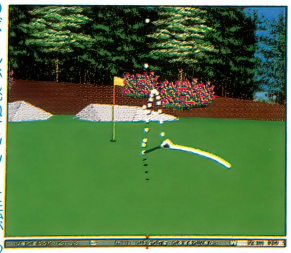
このへんのことを解決して、いまは満足した動きをしてくれています。ちゃんと物理的な動きです。POLYSYSも見てほしいけど、ぜひ、この球のリアルな動きにも注目してほしいですね。そう、ウインドウ表示とマウスで操作しやすいってのも自慢です。

ほかに苦労したってことはないですね。膨大な量の3次元データの入力はほかの人がやってくれたし。あれは大変だろうな(笑)。あとは周りの連中があれこれ注文をつけて、それを手直ししてって感じです。

『オーガスタ』での心残りが、リプレイできないってところ。途中までのデータはセーブできるけど、それをロードするとディスク上のデータは消してしまうんです。何回もやり直してスコアを上げるということができないようになっているんですよ。

POLYSYSを使ったほかのゲームの計画は？

POLYSYSを使ったほかのゲームですか？　んー、いまは『オーガスタ』の移植(FM TOWNS版)で手いっぱいですから、まだなにも決まっていません。でも個人的にはやはりフライトシミュレータかな。それもただ飛ぶだけではなくて、地上の敵を撃ちまくるっていうやつ。POLYSYSならかなりいいものができそうだし。ほかには、そう、3Dレーシングゲーム！　ゲームセンターなんかにある、アレです。うーん、やってみたいですね。あとは歩き回るアドベンチャーやRPGとか考えられますね。ま、どうなるか……。POLYSYS自体汎用性が高いので、いろんな使いかたができそうですし。



●ボールが跳ねてツツーと転がる。これだけの動きにもかなりの計算がなされている。だからリアル

でも、いまはまずTOWNSへの移植です。CPUが近いんでPOLYSYSの移植はとっても楽でした。それ以外のグラフィックやサウンドが大変で、グラフィックパターンの木や花を画像取り込みでもっとリアルにするとか、観衆のざわめきや拍手をサンプリングするとか。このへんに時間がかかりますね。

X68000はCPUが違うんでちょっと苦労しそうです。

TOWNSも68もビットマップ表示なので、98よりも滑らかな3D画面になりますよ。実は、98版の木や花のグラフィックパターンは8ドット単位で左右に動いているんです。だからほんのちょっとずれる感じがあるかもしれません。

横山副社長が語る

『遥かなるオーガスタ』開発苦労ばなし



●うしろが横山さん。−10の記録を誇る。しかし、前でコケてる小倉さんは−13で社内トップ。本当にうまい。でもバーディーパットをはずしてガックシの図

————いつもニコニコの横山副社長にもお話をうかがったのだが、これが実におもしろい『遥かなるオーガスタ』苦労ばなしなのだった————

「このソフト、できるだけリアルにということで、本物のゴルフコースをシミュレートしようとなりまして。で、アメリカのオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約を結んで、正式な設計図をもらったんです。もちろん実際にオーガスタにまで行きましたよ。ゴルフはしませんでしたが、芝に頬ずりしてきました。とってもいいところです。そして設計図をもとに作っていったんです。あるところまでできたので、オーガスタに送ってできを見てもらったんですよ。そうしたら次から次へとクレームがきまして。松の木はもっと高くて横には広がっていないとか、花の色がピンク過ぎる、もう少し赤いとか、バンカーの砂の色が違うとか……。全部で60ぐらいの注文がつきました。いやー、まいりましたね。手直しに時間がかかりました。一番残念だったクレームが、キャディーさんです。開発バージョンでは、4人とも女のキャディーさんだったんですよ。ところがオーガスタには女のキャディーなんていない、みんな男だって言うんです。しかたなく完成版は男にすることになったんです。男にほめられてもね……。やっぱりかわいいコがいいですよね。残念です」。

————と、残念そうに話ながらもしっかりバーディーを取る横山さん。うまいな〜。来年発売予定の別売りコースデータには、ぜひ、女のキャディーさんのいるコースを入れましょうよ。

超先取り おすすめゲーム

あの『ハイドライド』チームが発つ新作RPG

ルーンワース

～黒衣の貴公子～

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	価格未定
MSX2	3.5DD	

■発売元／T&Eソフト
■発売日／12月末

ついでと言ってはなんだけど、『遥かなるオーガスタ』取材のついでに見せてもらった開発途中の『ルーンワース』。作っているのがあの人たちだけに、これは十分期待できるということで紹介しちゃうのだ。

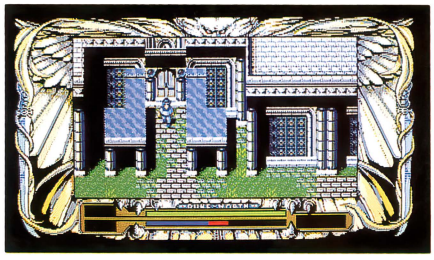
盗族の息子が主人公!?

主人公（名前はプレイヤーがつけるのだ）は盗賊の頭である父親から、ある用事（ま、クエストだね）を言い付けられる。さっそく旅立った主人公だが、つぎからつぎへと難題（シナリオ）が持ち上がり……、というハッキリしないストーリー。なぜハッキリしないかというと、シナリオにこれといった順番はなく、主人公の行動でストーリーが変わってしまうのだ。場合によっては、やらなくてもかまわないシナリオもあるとか。すべてはプレイヤー次第というわけ。



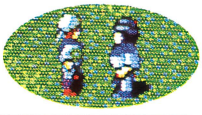
○全体のマップ。10コほどの町や村、城や砦を直接行き来する。草原や山を歩くことなない

ゲームシステムは、『ハイドライド』シリーズでおなじみの、フィールド型アクティブRPG。町中を歩き回り、人々との会話から情報を得、商店で買い物をして、モンスターと戦い……、という具合だ。『ハイドライド』をやったことのある人ならわかるよね。



○画面周りがなんとも言えぬ雰囲気の「ルーンワース」。ここは教会か？　お城などもあるぞ

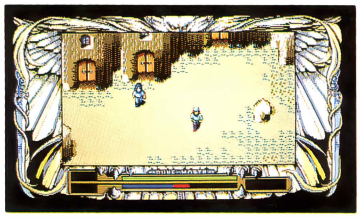
※画面は開発中のものです

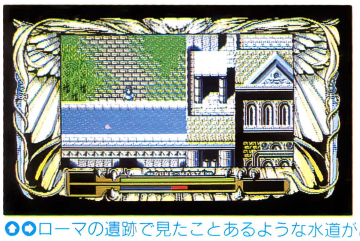


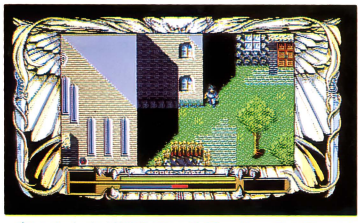
○○町中にいる人と会話をしよう。「ハイドライド」以上に会話は重要な意味を持っている

シナリオを味わおう

システムは『ハイドライド』に近いけど、雰囲気はちょっと違う。画面のデザインが渋目だし、キャラクタも3等身でアダルトな雰囲気（かな～？）。アイテムや魔法が100も200もあるわけではないし、いわゆるデカキャラもいない。もちろん200階建の塔なんてのもない（地下ダンジョンとかはあるよ）。近ごろめずらしい見た目のハデさがないRPGだ。では、どこがウリなのか？　それは複雑に絡みあったシナリオ、ストーリーのおもしろさといえる。『ハイドライド』シリーズを卒業して、シナリオの重要性に気づいた人にやってもらいたいゲームだ。

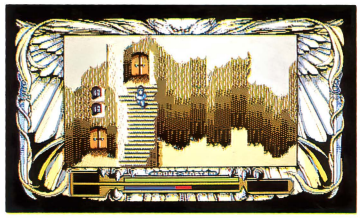






○○ローマの遺跡で見たことあるような水道がある。ちゃんと水が流れているぞ。キャラが影にはいると、それらしく暗くなる。こんな細かい処理もいろいろとやっているのだ

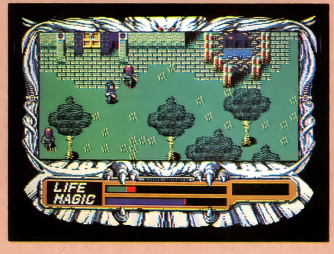
○町には民家や商店がいくつもある。ほとんどの扉に入れるようだ。ここはなんでしょう？



MSX2版もあるぞ!

88版と同時発売予定のMSX2版もお見せしよう。ま、表示能力が違うから、画面の感じはだいぶ違うね。でも、基本的な部分（シナリオとか）は、88版と変わりはないはずだ。ほかの機種にも移植しないのかな～？





先取り おすすめゲーム

システムソフト久々のRPGだ！

ブルトン・レイ

以前に『ティル・ナ・ノーグ』で熱狂的なファンをつかんだシステムソフトさんの新作RPG『ブルトン・レイ』は、『ティル・ナ・ノーグ』の良き伝統を受け継ぎ、新しい要素をたっぷり盛り込んだ、って感じなのだ！



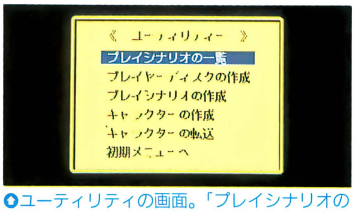
PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 8800円
■発売元／システムソフト
■発売日／11月中旬予定
※要MS-DOS

なんと いきなりシナリオ10本付き!?

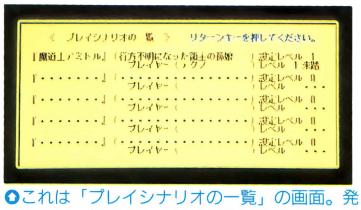
システムソフトさんの資料によると、〝『ブルトン・レイ』とは、12世紀の末から13世紀にかけて、イギリスで流行した韻文ロマンスのこと〟。「ブルトン」っていうのは、古代イギリスとフランス北東部に住んでいたブルトン人のことなんだって。

と聞けばファンならピンとくる。あの『ティル・ナ・ノーグ』でおなじみになった、古代ケルト伝説の世界が再び繰り広げられるのだ。

ゲーム『ブルトン・レイ』は、この伝説の世界を3人のパーティで冒険していき、クエストを解くという、ここまではよくあるRPGなのだが、なんと最初から10話のシナリオが入っている。それだけではなく、追加のシナリオ集や、ユーザーが使えるシナリオ・エディタも発売予定という、今後、どこからどれだけのシナリオが出てくるかはかりしれないというRPGなのだ。



▲ユーティリティの画面。「プレイシナリオの作成」でまずシナリオを作る。「キャラクタの転送」というメニューがあるのに注意

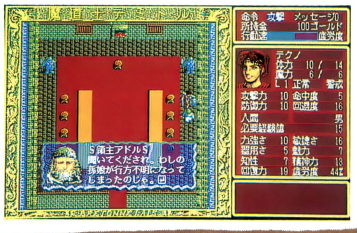


▲これは「プレイシナリオの一覧」の画面。発売時には、10話のシナリオが入る予定だが、今回はこのシナリオでテストプレイ

そんなにたくさんのシナリオはプレイしきれない、と考える人のためにいっておくと、『ブルトン・レイ』の各シナリオは普通のRPGに比べるとかなり短い（テストプレイのシナリオも3時間くらいで結末まで行った）。つまり、次々に新しいシナリオを楽しもうという、短編集みたいなゲームなのだ。

と、説明はこれくらいにして、とりあえず今月はテストプレイをさせてもらった第1報をお送りしよう。

さてそのテストプレイだが、ちょっと『エリュシオン』タイプの画面を歩いていくと、ありがちな王様に出会って……というところで次ページ！

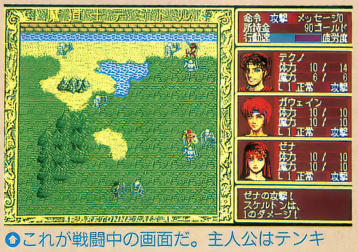


戦闘システムはセミオート!?

『ブルトン・レイ』では、主人公の自主判断で戦わせるモードももちろんあるが、主人公をテンキーで移動し、スペースキーで攻撃させることもできるのだ。この場合パーティの他のキャラクタはだいたい主人公についてきたり、適当に戦ったりする。

主人公が歩くなり攻撃するなり1つの動作をすると、他のキャラクタも1動作をする。戦闘中は敵も1動作をする。このシステムは、完全オートバトルと手動の中間みたいな感じで、けっこう気持ちいい。

魔法は40種、アイテム、モンスターもそれぞれ60種以上と、内容ももりだくさんなのだ。



▲これが戦闘中の画面だ。主人公はテンキーで動かし、スペースキーで攻撃することができる。主人公が動くまで他は動かない



▲キャラクタのパラメータ。「魔力」とあるから魔法も使えるのだが、今回はそこまでいかなかった

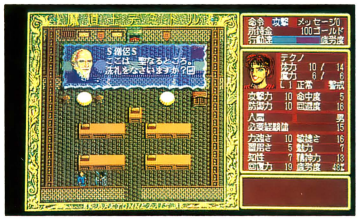


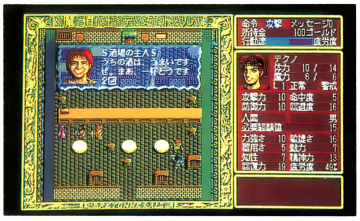
▲これは武具屋さんにあった売り物の武器のリスト。いちおうよく見る武器が並んでいるようだが



▲▲モンスターを倒すとゴールドや経験値が手に入るところは、これまでのゲームと同じなので、安心できる

シナリオの1つを ちょっとだけテストプレイ!





領主と出会ってしばらく歩くと、②の教会らしきところで僧侶にであった。まだ今は用がないみたい。







続いて、③④⑤で、それぞれ武具屋、医者、道具屋を発見。ここも後まわしにして、まずは常道、仲間探しだ。

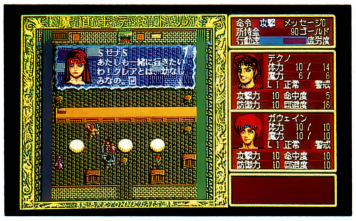
「テクノ」が歩いた道（の一部）

⑥でついに酒場を発見！　パーティ制のRPGの定石として、酒場には仲間になってくれるキャラクタがいるのだ。と思って室内を見ると、おお、やはり、主人のほかにも3人のキャラクタがいるではないか。よし、この3人に声をかけてみることにしよう。

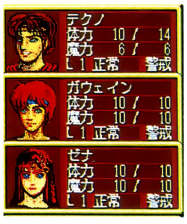


最初の1人に話しかけると、快く一緒にクエストに参加してくれるという。やはり酒場を探したのは正解だったのだ。

ちなみに、話しかけるにはテンキーで主人公を操作して、相手に接触する。ほかに、早く次の画面に行きたいときは、その方向のカーソルキーを押すという便利機能も付いている。

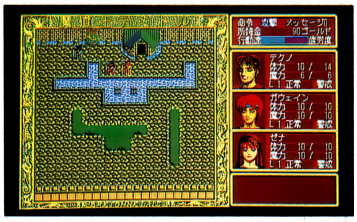


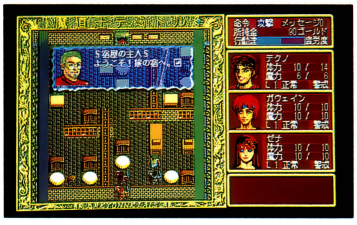
もう１人に話しかけてみると、こちらは美人の女のコ。うん、やはりパーティには１人くらい女のコがほしいよね。ところで、もう１人のキャラクタもただの酒場の女には見えないが……。



さて、これでパーティ３人がそろった。画面右側には３人分のパラメータが表示されるようになる。

いよいよ冒険に出発というわけで、マップ上の⑦に出たところが右上の画面。ちゃんと街中を歩くときも、３人分のキャラクタが表示されている。３人が、よくあるゲームのようにつながって歩かないところは気持ちいい。

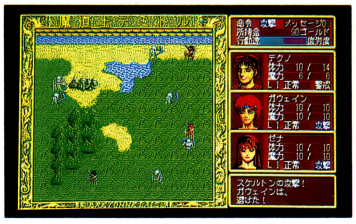




⑧で宿屋を見つけた。いずれ必要になるだろうが、今はまだ用なし。ホントは武器や防具も手にいれたいところだけど、テストプレイなので先に進む。



冒険の前にはキャンプ。これもRPGの定石。⑨で街の外に出たところにて。



⑩で敵モンスター、スケルトンと遭遇！　主人公はテンキーとスペースキーで操作し、他の味方はそれぞれ戦うというシステムはなかなか気持ちいい。



スケルトンと戦いつつ、街を少し離れたところで今度はダークキャットの群れと遭遇した。こうして戦いの日々が始まる……というところで、今月はここまで。続きは次号をお楽しみに！

ティル・ナ・ノーグ88ほか大発表!!

９月19日から21日の３日間、九州の大分市・湯布院温泉でシステムソフトの年末・年始発売予定のゲームの大発表会が開かれたのだ。



●発表会場で撮った『ティル・ナ・ノーグ88』。写真が見にくくて申しわけないけど、画面の構成は98版と同じなのだ

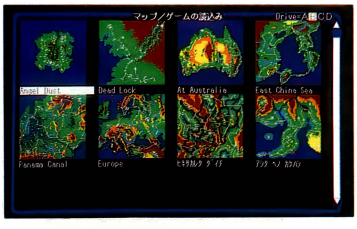
集まったパソコン雑誌取材陣を前に、発表されたのは10月から12月にかけて発売予定の『上海II』『遊撃王II／AIR COMBAT』『スーパー大戦略マップコレクション』『キャンペーン版大戦略II』、このページで紹介した『ブルトン・レイ』、そしてあの『ティル・ナ・ノーグ』の88版！

今月号で紹介できなかったソフトは



●こちらは『キャンペーン版大戦略II』の画面。PC-88版が10月下旬、PC-98版が11月下旬の発売予定になっている

●『スーパー大戦略マップコレクション』の画面。このマップコレクションはPC-98版とX68K版の共用で、10月27日の発売予定になっている





●発表会風景。実際のゲームを見せながら、それぞれのゲーム担当の人が説明をしてくれたのだ

たぶん来月号での紹介になるが、『ティル・ナ・ノーグ88』についてだけちょっと触れておくと、画面の構成やゲームの進行はあの98版とほとんど同じ！　ただ、シナリオ・ジェネレータの部分をできるだけ98版に近くしようと現在がんばっているとのことで、88ユーザーは楽しみだね。

取材陣は、テストプレイの時間もたっぷりとってもらって、新作をプレイしまくった。ああ、パソコン雑誌の編集の仕事をしていてよかった、と思ってしまった発表会でした。

先取り おすすめゲーム

あれから10年の月日が流れ……

アークスII

—Silent Symphony—

出る出ると言われていたRPG『アークスII』の全貌が、明らかになった。グラフィックやゲームシステムなどが大幅にパワーアップし、グッとプレイしやすくなった感じだ。前作で脇役だったピクトが主人公となり、また新たな冒険が始まる……。

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	8800円
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	
MSX2	3.5DD	
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／ウルフ・チーム
■発売日／88SR、MSX2版は11月10日、98、X68K版は12月発売予定

今度はピクトが主人公

この『アークスII』は、前作から10年の月日が流れているという設定。つまり、みんな10歳ほど成長しているのだ。『アークス』で12歳だったピクトもなんと22歳になっているのだ。で、今回はこのハーフエルフのピクトが主人公となる。機種によってはジェダ（前作の主人公）とピクトしか生き残っていなかったせいもあって、彼が主人公に抜擢されたらしい。

さて、ウルフ・チームのゲームのほとんどがS・F・S（セイクリッド・ファンタジー・シリーズ）だっていうのは知っているよね。このシリーズの物語に必ず関わってくるのが金竜（リグ・ヴェーダ）だ。今回も彼の出番はありそう。それから、『ミッド・ガルツ』で物語のカギを握っていた3本の剣「ルーン・ブレード」も登場するのだ。こうやって、S・F・S全体がつながっていき、お話も広がっていくんだね。

I 1作目のころのピクト。パーティの中でも、お荷物的な存在だったね。まあ、まだ12歳の子供って感じだ



II で、これが『II』でのピクトだ。うむ、さすがに22歳ともなると、かっこいいじゃない。好青年って感じだね



3Dからトップビューへ

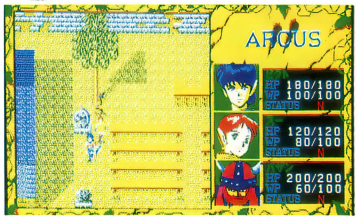
『II』になって、一番大きく変わった点は、3Dだったマップがトップビュー型になったことだろう。つねに全体を見渡せてゲームに集中できるために変更したようだ。マッピングするのも当然楽しいけど、このゲームの場合はストーリーを楽しむほうだもんね。

パーティを組む場合（最高3人まで）、主人公を除いて5人の中から2人を選ぶ。誰と組んでもよく、いつでも変えることができるが、やたら仲間に入りたがるヤツとか、○○へ行くならオレは行かねえよ！　なんてヤツもいるのだ。『アークス』らしいシステムだね。

I 冒険は、すべて3Dマップのダンジョンだった、1作目の『アークス』



II 2作目では、このようにほぼ真上から見たものになったのだ



グラフィックは垣野内成美さんだっ！

前作では目パチ口パチ程度のアニメーションだったけど、この『アークスII』は動くシーンはやたらと動く。なんか本物のアニメみたいと思ったら……。そう、今回は「吸血姫美夕」の作画監督でお馴染みの垣野内成美さんが原画、動画はAIC、絵コンテは「ダンガイオー」の西森明良さんと、まさにOAV界のトップが担当したっていうんだから、そりゃもうスゴいのだ。







経験というより体験する戦闘シーン

『アークス』シリーズの最大の売りは「ノン・エキスペリエンス・システム」、つまり、戦闘すると経験値が増え、レベルアップして突然強くなるという従来のRPGのシステムを排除し、精神（心）の成長をシステム化したRPGだ。初めて出会ったモンスターに対しては、ちょっとビビッちゃってなかなか倒せないけど、2度目ならもう1度戦っている相手だから、精神的にも落ち着いてラクに倒せるというもの。前作では、このシステムがイマイチわかりづらかったが、今回は精神パラメータを表示させて、キャラの精神状態がどうなっているのかひと目でわかるようにしたそうだ。

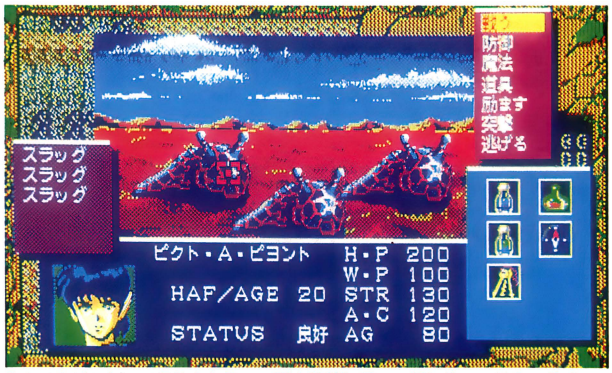
また、戦闘シーンは、いま流行（？）の部分攻撃ができるようになった。弱点と思われる場所をみんなで一気に攻めてもよし、相手の武器を壊し攻撃手段をなくさせてから攻撃してもよし、いろんな攻撃方法がある。前作では単調になりがちだった戦闘シーンが、これでグッと面白くなったって感じだ。



◘森の近くにきたら、ゴブリンが出てきた！でも、コイツらとは、もう何度も戦っているから楽勝でい！



◘チョウのようなモンスター、グルームだ。羽を攻撃して、動きを止めてからトドメを刺すっていう方法もあるね



◘ナメクジみたいで気持ちわるー。頭を攻撃して、一気にやっつけちゃえ！

アニメするするハイ・ビジュアルグラフィック！

ストーリー性を重視したゲームだから、当然ビジュアルシーンもたくさん盛り込まれている。グラフィックの美しさには定評のあるウルフ・チームさんだけど、この『アークスII』はプロのアニメーターに描いてもらい、プロの演出家に絵コンテを書いてもらったものなので、さらに美しい。そして、ビシバシにアニメーションするんだから、これは一見の価値ありだ。アニメーションするシーンの一部を掲載するので、発売日までこれを左から順番に見て、その気分を味わってくれ。


◘ピクトの正面にいる女性はエルフのスー・ニー。弓の達人だ


◘ん？　この人はどこかで……。そう、前作にも登場したアリサ姫なのだ



ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN 11月号

好評発売中!

定価460円
（本体447円）

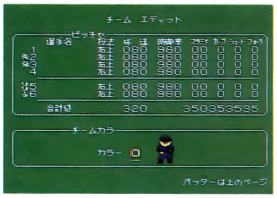
毎月8日発売

新作ソフト徹底研究

野球道
アレスタ2
ウルティマⅡ
銀河英雄伝説
死体置場で夕食を
グラムキャッツ
ディスクステーション7号

ゲーム十字軍

いよいよ、激ペナ2大会〈全国版〉の開幕です。いつものいちょうの木の下で、ウル技をつまみながら待っています。



ウル技と激ペナ大会の中間報告で、十字軍は野球ざんまい

ゲーム・プログラム

今回はプログラムコンテスト・ノミネート作品発表の第2回。粒よりのプログラム13本をいっきょに掲載。



左右に飛行してアイテムを探すシューティング『ＭＡＲＳ』

FAN STRATEGY

今月はひさしぶりにマスター・オブ・モンスターズとスーパー大戦略をやる。水滸伝の投稿も着き出したぞ。



マスター・オブ・モンスターズでは塔移動を使った電撃作戦

特大付録

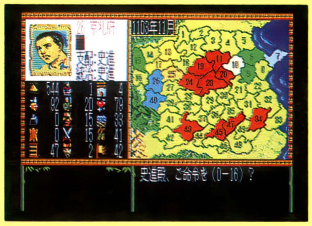
あふれる情報を1冊に凝縮!

イースⅢ

3大ゲーム完全攻略



クリムゾンⅡ



水滸伝



A列車で行こう

MSX2+（プラス）の新機種発売!

★トクマインターメディア・ムック

『ゲーム十字軍Vol.2』

MSXのゲームのウル技満載／
10月16日発売予定／920円（本体893円）

毎年、たぶん恒例となりつつある、ゲーム十字軍のムック。MSXゲームのウル技はもちろん、超難解RPGのマップやAVGのQ&Aなど、かゆいところに手が届くそつのない企画がいっぱい。そうそう、エッチゲームの特集だって忘れていませんぜ、だんな。



★楽譜を読むことからアレンジまで

『FM音楽館』

FMパックやMSX2+で音楽入門
好評発売中／定価1300円（本体1262円）

本誌1月号から4月号で連載して好評だったPLAY#ミュージックが、内容を20倍に拡大した単行本になった。FMパックやMSX2+のFM音源を使いながら、楽譜の読み方やコードのこと、リズムのことなど、音楽になじんでいける本なのだ。



MSX・FAN新刊ご案内

徳間書店

ＭＳＸマークはアスキーの商標です。
©クリスタルソフト／光栄／アートディンク／コナミ

新作ソフトをド～ンとまとめてチェック!!

GAMING WORLD

ゲーミングワールド

今月は、おすすめ先取り&攻略にゲームをとられてちょっぴり寂しいゲーミン。とはいうものの、新作ゲームの勢いは衰えず、Soft Flashは目白押し！　来月も忙しくなりそうな予感……。

■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。



ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ……P.22
第二次欧州大戦……P.23
ウルティマII……P.24
妖獣機甲兵ワードラゴン……P.25
メフィスト……P.26
アルフェイム……P.27

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

●ただ今移植進行中!!……P.28
●Soft Flash……P.30
●発売中NEWソフト掲示板……P.41
●新作ソフト発売予定表……P.42
●ゲームソフト売れ行きBEST10……P.43

イラスト／中澤数宣

帝王に挑戦！夢の3Dゴルフ
ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	8800円
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	

■発売元／ビクター音楽産業
■発売中（88版、MSX2版は11月発売予定）
※画面はX68K版のものです

ゴルフ界の帝王と呼ばれるジャック・ニクラウス。そんな彼が実在の世界の名門ゴルフコースから厳選した18ホールを、ジャック・ニクラウス自身（!?）と一緒に回ることもできるという、ゴルフ好きには夢のような3DゴルフSLGがこれ。

ゲームはマッチ、スキンズ、ストロークプレイの3種類があり、ストロークプレイの場合はいっぺんに4人でプレイ可能だ。また、力量やクセに違いのある9人のコンピュータプレイヤーとも対戦できるので、とりあえず対戦相手に困ることはない。このなかにジャック・ニクラウスもいる（?）わけだ。

操作方法は、打つ方向を決め、クラブを選択し、3回ボタン（キー）を叩いてショットするという、ゴルフゲームとしてはごく一般的なもの。バックスピンをかけるなどの細かいワザやスタンス（足の開きかた）設定がなかったり、クラブ選択の自由度がなかったりもするが、原作がアメリカ製（IBM-PC、Commodore64版）ということもあってか、いい意味でのアバウトさを感じる。グラフィックもちょっと大味かな？　しかし、やはりあのジャック・ニクラウスとご一緒できるのは大きな魅力。拡張コースデータが出るのも楽しみだ。



◎ハーイ、ジャック・ニクラウスデス。カクホールノマエニ、ワタシガコースセツメイシマス


◎このようにメンバー設定。J・ニクラウスはいい先生になってくれるぞ



◎グリーンは傾斜、うねりがきつく、パットがとても難しい。読みにくいグリーンなのだ



◎3D画面のなかで豪快にショット！　細かいことは気にせずに、ガ〜ンといくゲームだ



◎コースレイアウトを表示。ここでコースを頭に叩き込み、3D画面に挑戦しよう



◎コースやプレイ選択画面が実に美しい。もちろんBGM付きだ



◎コースは右へ大きく曲っている。上端の方向マークに注意

いつでも"ピン"が画面の中心だ

このゲームで注意しないといけないのが、3Dの画面表示はいつでも"ピン（カップの旗）"を中心にしているということ。だから、大きく曲がったコースなどでそのまま打つと、とんでもないほうへ飛んで行ってしまうぞ。

ジャック・ニクラウス設計のコースも2つ入っている

ジャック・ニクラウスは、プレイヤーとしてだけではなくゴルフコース設計者としても有名で、いままでに世界中で100にもおよぶコースを設計している。そんなわけでこのゲームには、夢の18ホールのほかに彼の設計した有名なコースが2つ入っているのだ。

●キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ





◎自然を生かした美しいコースだ。しかし、木や川の位置が意地悪で、難コースといえる

●ゴルフ・クラブ・アット・デザート・マウンテン





◎なんと砂漠のなかにあるコース。フェアウェイをはずせば、そこはすべてバンカー！

98版はこんな感じ



◎X68K版に比べてグラフィックが負けるのはしかたない。しかしゲーム自体はまったく同じ

ゲーマーの談話室

「3D画面の表示がちょいと遅い。5秒はかかるぞ」「距離感もつかみにくいね」「小ワザが使えないのはいまいちだけど、ゴルフのダイゴ味は十分味わえる」「それにしてもジャック・ニクラウスはうまいなあ」

Licensed from Accolade, Inc. in conjunction with JPI ©Copyright 1988, 1989 by Accolade, Inc.

モニタープレゼント5本

新戦略SLGは欧州（ヨーロッパ）で大激戦！

第二次欧州大戦

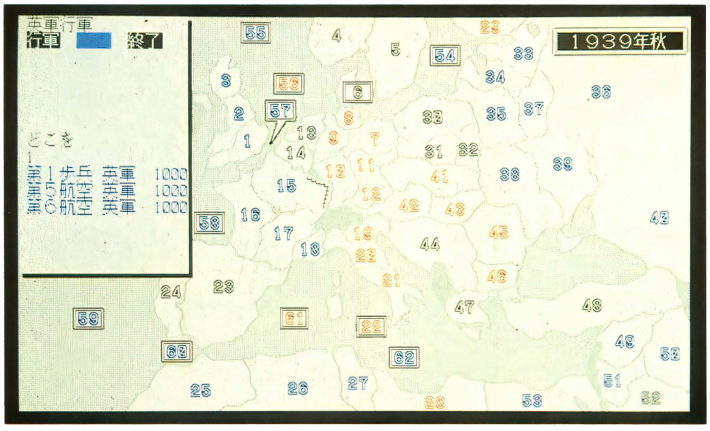
PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 7700円
■発売元／ソフトプラン ■発売中

連合軍vs枢軸軍 どちらもOK！

最近増えてきた、第二次世界大戦を題材にしたSLGがまたまた登場。このゲームならヒトラーになってヨーロッパ全土を支配することもできるし、チャーチル、スターリン、ルーズベルトになって、独軍の電撃作戦を撃退することもできるのだ。

特徴は、作ることのできる部隊の数が決まっていること。よって、部隊は大切にして、傷ついた部隊は常に補給をしなければならない。部隊数が2割以下になると補給が不可能になってしまうし、もちろん消滅した部隊は二度と戦闘には参加できないのだ。また、各軍には特徴があり、たとえば英軍は航空軍と艦隊、ソ連軍は歩兵師団といった部隊が多く作れるようになっている。

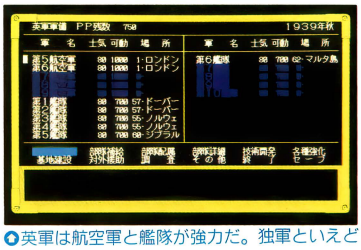
戦いは、1939年秋から始まり1945年春まで。この間に敵をすべて降伏させることが勝利条件だ。ぐずぐずしていると間に合わないぞ。



◆独軍と伊軍が連合軍にはさまれた形。黒色の中立国は攻めてこないので放っておいても大丈夫だ。



◆ドイツが近隣国と合併し、ポーランドまで侵攻しようとしていた1939年ごろ



◆英軍は航空軍と艦隊が強力だ。独軍といえども英艦隊を倒すのは至難のワザだ

強兵ドイツ軍 ヨーロッパ全土を侵略

今回は枢軸軍でプレイしてみた。その中でも独軍はとくに士気が高く、機甲軍団も多く作れる。また特別にUボート部隊もあるので、大西洋やドーバー海峡など重要拠点に配置しておけば敵の英、仏艦隊を魚雷攻撃するチャンスもある。

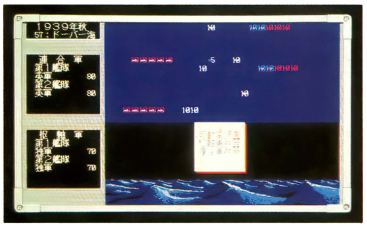
枢軸軍の敵は初め英軍、仏軍だが、1941年夏にはソ連軍、1942年春からは米軍が参戦してくるので、かなり苦しい戦いになる。逆に連合軍でプレイすれば後半楽なので初心者向き。海戦は戦闘艦5隻と航空機2機で1艦隊となり、敵艦隊が同じ地点に存在すると戦闘に入る。コンピュータ（敵）側は全滅するまで攻め続けるが、7割程度の被害が出たら離脱するべきだ。一時離脱をすると士気が落ちるが、それよりも機甲軍団、航空軍、艦隊を失うほうが痛い。

戦略的には開始直後にフランスに全兵力で攻め込み、降伏させるのが一番。その足でイギリスに逆上陸し、一刻も早く英軍を降伏させよう。米軍はかなり手強く、あいている地点にどんどん航空軍などを上陸させてくるが、英軍が降伏すると自然に米軍の兵力も消滅してしまう。ソ連軍はあとでゆっくり攻撃するのがいいだろう。

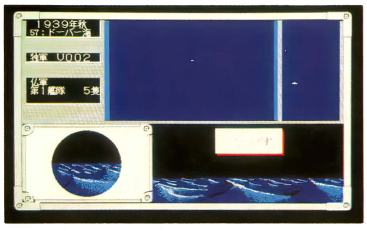


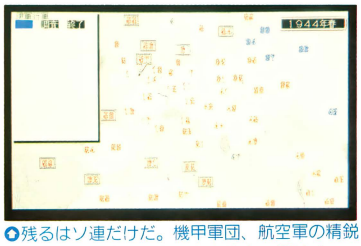
◆敵と遭遇するまではヘクス画面。戦闘画面はこんな風になってしまうのだ

◆海戦時の可動率調査は、無傷を10とし、あとどれくらいの耐久力があるのかひと目でわかる



◆Uボート戦は独軍だけの特権だ。艦船を見つけたらよくねらって魚雷を撃つのだ





◆残るはソ連だけだ。機甲軍団、航空軍の精鋭部隊がソ連に向かった。あとは力で押せ！

ゲーマーの談話室

「ソ連軍や米軍の参戦とかイベントがあるのがいいね」「隣接した地点同士で戦うときは中間地点で戦ってほしい」「敵を通り抜けてしまうのは納得できない」「新設できる部隊が国によって特徴があるのはおもしろい」

優 優 優 優 優 優

名作RPGがリメイクされて登場

ウルティマII

Revenge of Enchantress

モニタープレゼント 12本

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円
PC-88VAシリーズ	5HD	
PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	
X1turbo	5D	
MSX2	3.5DD	

■発売元／ポニーキャニオン　■発売中
※画面は98版のものです

『ウルティマ』といえば、泣く子もだまる（?）名作RPG。日本では2年前に『IV』が発売されて、そちらをプレイした人は多いはず。今度は、それより前の作品である『II』のリメイク版の登場だ。

ある日、農夫が突然一匹のオークに出くわしたのをきっかけに、次々と災厄が地上にふりそそいだ。人々の必死の調査の結果、すべての災厄はただひとりの超越した存在、悪の大魔女〝ミナクス〟によって引き起こされていることが判明した。ロード・ブリティッシュは〝ミナクス〟打倒を呼びかけるのであった……というストーリー。

ゲームは地上から始まるが、マップはタワー、城、町、村、さらに海、はたまた宇宙へと広がる。プレイヤーはこれらの広大な空間を移動してゲームを進めるわけだが、この広さにさらに輪をかけるのが〝タイムドア〟の存在である。これによって話は過去や未来へと広がるから、冒険する範囲は相当なもの。また、このゲームは町の人々との会話が重要になるのだが、この会話が楽しい。ゲームを解くのには関係ないような話がジョークに富んでいるのだ。ある町には、あの『ウィザードリィ』の作者、ロバート・ウッドヘッドなんて住人もいるぞ。

とにかく、解くにはかなりの努力と歳月（?）が必要。そんなにあせらずに、じっくりと『ウルティマII』の世界を楽しんでほしいな。



◘左下にある村へ向かってたら、怪物がぞろぞろ集まってきた。よし、やっつけちゃえ



◘町の中にはたくさんの人がいるから、話しかけてみよう。いろいろな情報が得られるぞ



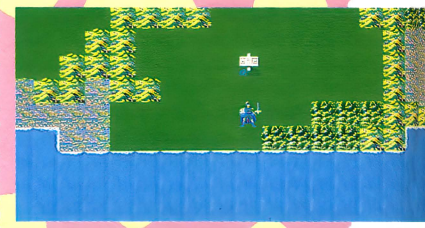
◘世界は広い。山あり森あり草原ありだ。左手に見えますはタイムドアでございます

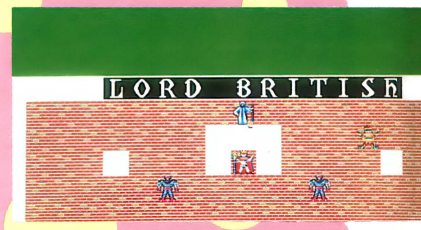


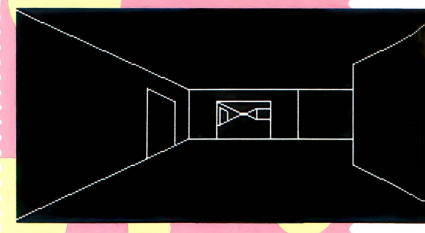
◘町はずれの塔に入ってみた。中は危険がいっぱい。モンスターだってこーんなに迫力が！

世界を歩きまわる

とりあえず歩きまわってみました。とにかく広いのなんの！　町の中がまた広いし、塔の中もやっぱり広いし……。なにはともあれ、とくとご覧あれ！



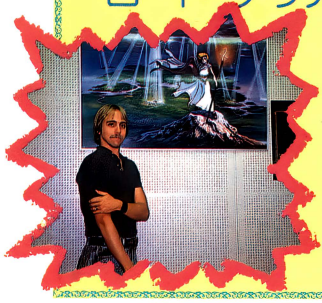






◘不幸にして死んでしまうとこんな画面が出てくる。やはり人間、こうはなりたくないもの？

ウルティマシリーズ生みの親、ロード・ブリティッシュ氏にインタビュー


◘ポニーキャニオン社内、『ウルティマ』ポスターの前でニッコリ。CMは見てくれたかな？

9月吉日、来日中のブリティシュ氏にインタビューしてみたぞ。まずは来日の目的から—「『ウルティマII』『～III』リメイク版のキャンペーンと『～V』移植の打ち合わせ、それにコマーシャル出演のためです」。『ウルティマV』とはどういうゲームなんですか？—「『～IV』の精神的な部分をより強く打ち出しています」。日本での発売はいつごろですか？—「来年の春ですね」。

ゲーマーの談話室

「IVとグラフィックが同じだよね。なんか安心しちゃうな」「とにかく広い！　つ、つかれる」「戦闘がちょっとめんどくさいかな」「フィールドと3D、どっちも楽しめてお得な気分♡」

優 優 優 優 優 優 優

©Original software version copyright by Richard A.Garriott.

S-CITYに何が起こったのか……？

妖獣機甲兵 ワードラゴン

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 8700円
■発売元／アルシスソフトウェア ■発売中

S－CITYに異変が起こっていた。不気味な暗雲がたちこめていて、どうなっているのか、誰にもわからない。原因究明のため、精鋭部隊がS－CITYへ差し向けられたが、直後に消息を断ってしまった。

主人公ケイ・カーツェは、精鋭部隊の一員として1度は死んだものの、謎の人物の手により『妖獣機甲兵』としてよみがえった。そして、改めてこのS－CITYの異変の謎に挑むのだ。

ゲームは、敵をバシバシやっつけていく横スクロール型アクション。重ね合わせも鮮やかな背景を尻目に(?)、ズンズン進んでいこう。そして最後に出てくるボスキャラを倒すと、1面クリアとなる。面と面の間はビジュアルシーンでつながっていて、ここで徐々に謎の真相が見えてくるというしくみだ。また、このゲームは敵から逃げているだけでも先には進めるが、敵を倒し続けていくと、なにやらケイにパワーがあふれてきて、身体が変化していくのだ。この変身がゲームクリアの大きなポイントにもなっている。ジャンジャン敵を倒して、自分が変身してくのを実感できるのは、なかなか快感だぞ。ちょっと難しめだけど、コツをつかんでがんばれ！



1面は基地が舞台。ここでは、なるべく操作に慣れておくようにしようね

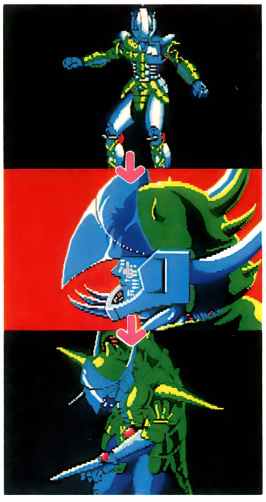


各面の最後にはこーんなボスキャラが待ちうけている。全力で倒せ!!



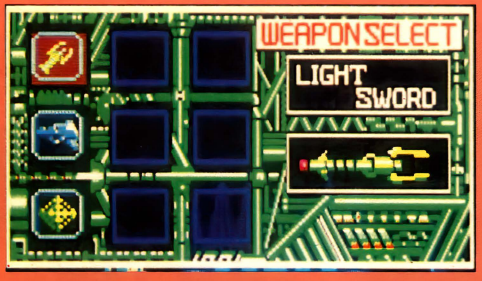
面と面の間はこんなふうにビジュアルシーンでつながっている。これはケイをよみがえらせた博士だ

進化する、身体

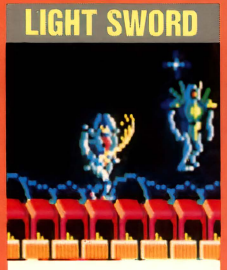


ケイの身体は敵を倒すごとにパワーアップし、変化していく。そしてそのパワーが最高潮に達したとき……

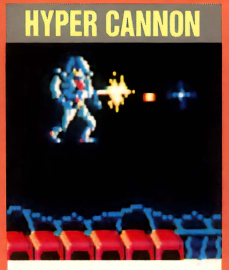
武器選択が勝負の分かれ目？



ケイの攻撃方法は剣、銃、魔法の3種類。このようなウエポンセレクトウインドウが表示される。敵によっては魔法が効かなかったりなど、有効な武器が異なるので、マメに交換してくのがポイント。



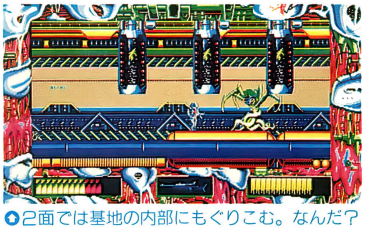
いわゆるレーザーソード。切れ味は鋭いが、ちょっと使いにくいかも。



やっぱりはじめはこれ。威力はそれほどないが、とにかく便利なのだ。



サイキックポイントに余裕があったら使ってみよう。気持ちいいぞ。



2面では基地の内部にもぐりこむ。なんだ？この気持ちワルイのは。ええい、寄るな



3面はいきなりジャングルなのだ。こんなアマゾネスおねーちゃん(?)も出てくるぞ

ゲーマーの談話室

「難しい～っ!!　すぐやられちゃう」「コンティニューが3回までしかできないからな」「やっぱり慣れね」「背景がハデすぎてちょっと弾が見にくいのが難」「変身がカッコイイ!」「BGMもなかなかいいよ」

優 優 優 優 優 佳 佳

地球を襲う超常現象の謎を解け！

モニタープレゼント3本

メフィスト
妖殺異形伝

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

■発売元／ストライカー　■発売中
※画面は88版のものです

超常現象や超自然現象にかかわる事件を、秘密裡に処理することを目的に作られた〝メフィスト〟。この組織の本部は、ニューヨークのとある公園の地下にあり、これまでも様々な事件を解決してきたという。

1990年5月、ニューヨークを襲った集中豪雨で、雷に撃たれたなかから3人の被害者が生き残った。仕組まれたように30分きっかりで止んだ雨と、そのときメフィストの探査衛星サドスによって観測された雷雲のなかの生体反応は、これらの現象が自然現象ではないことを物語っていた——というわけで、メフィストに所属するフリゲーター、主人公の龍堂牙蘭（りんどうがらん）がこの事件の謎を解決、処理することが目的だ。

調査を進めるうちに、3人の被害者の出身地が同じで、教会によく通っていたことを発見。CIAのエージェントで牙蘭の協力者となったアンジェラとともにオーベット村の教会に向かうが、神父の姿はなく、代わりにゾンビが眠っていた。教会で見つけた神父の日記に記された信じられないような事実！　そして、神父の部屋にあった写真の男〝魔導士カイン〟との戦い。カインという男は、いったい何者か……？　というところまでが第1部。全3部構成。コマンド選択でゲームは進められる。総グラフィック数300枚以上。謎解きよりもストーリー性を重視しているだけに、メッセージ量の多いＡＶＧだ。



◎主人公の龍堂牙蘭、メフィスト極東支部から本部に配属されたばかりのフリゲーターだ

N・Yメフィスト本部



◎部長室は本部部長ジョージの趣味で着物姿の秘書もいる



◎兵器開発部門部長ベンと、その孫娘で受付嬢のメアリー



◎指令室ではオペレーターと隊員が24時間体制で情報管理

落雷による3人の被害者

現在メフィストが調査中の雷雨による被害者。生きているが3人ともまったく意識がなく、皮膚が硬くなり、注射もメスも受けつけないという異常な状態だ。



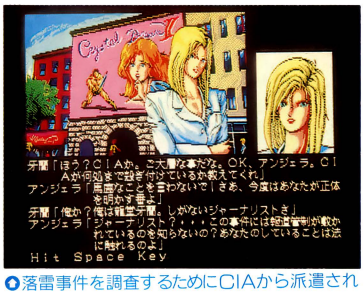
アンナ・マクドガル
16歳　学生



キャサリン・レイ
20歳　スチュワーデス

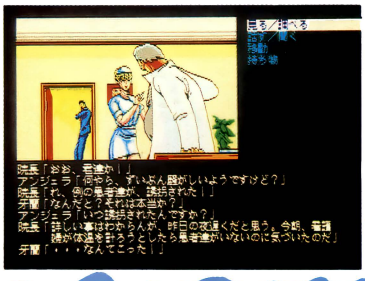


ポール・バートラン
25歳　観光船の操舵手



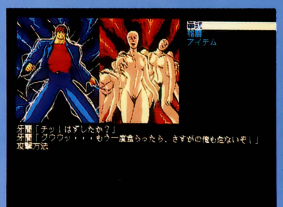
◎落雷事件を調査するためにCIAから派遣されたアンジェラ。牙蘭と行動を共にすることに

◎落雷事件の3人の被害者が、収容されていた病院から姿を消した。いったいどこに……？



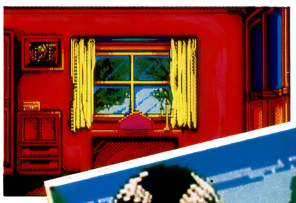
戦闘はリアルタイムでアニメーションするぞ！

戦闘はC.A.S.(Confrontation・Attack・System)という、敵と牙蘭の動きをアニメーションで表示する方式。敵の弱点をうまく攻撃しないとダメージを受けるぞ。3回外すとゲームオーバーだ。



◎戦闘画面。武器を選択したあと敵の体のどの部分を攻撃するのかを選ぶのだ





◎オーベット村の教会の神父の部屋



◎部屋から見つかった写真に写っている男はヘンリー神父ではない。いったい何者なのだろう

写真の男は？

ゲーマーの談話室

「最近のAVGのなかでは結構手応えがある感じ」「BGMや効果音がちょっと物足りないかな」「それでテンポが悪く感じるのかもね」「謎に満ちたシナリオもなかなか」「すごく『ZOOチャー』を意識してるみたい」



モニタープレゼント3本

謎の転校生のたくらむことは？

アルフェイム

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	9800円
PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	
X68000シリーズ	5HD	

■発売元／ザイン・ソフト　■発売中（X68K版は11月中旬）

全国的に有名な進学校サンルート高校で、1人の少年の飛び降り自殺が起こった。しかし、その友人の池内良は、この自殺に疑問を抱き、事件の真相を解き明かそうとする……といったストーリーの学園ミステリーAVGだ。

ゲームはコマンド選択方式で進行する。選択肢はフルウィンドウ表示なのだが、これがなかなか操作しやすい。おかげでストーリーにすんなり溶けこめるのだ。また美しいグラフィックもなかなか速く表示されて気持ちいい。

この手の多くのAVGがそうであるように、このゲームも関係者との会話が重要になる。状況が変われば、当然聞き出せる話も変わってくるから、一度聞いてみた人でも、たびたび話しかけてみよう。そうすればまた新たな展開が起こるはず。

エンディングはこの頃よくあるマルチエンディングではなく、1つだけ。でもそれだけに、変な脇道（？）にそれたりせず、確実に最後までたどりつける、ともいえる。ストーリーもそれほど難解ではないから、初心者にピッタリのAVGといえそう。



◆捜査の基本は歩き回ること。行ける所はくまなく調べよう。ここは学校の廊下だ



◆武が自殺をした現場。あたりには血が飛び散って……。でもどうして自殺なんか……？



◆理美のクラスに行ってみる。ところが理美の姿はなかった。友達に話を聞いておこう



◆用務員室に理美のカバンが／　2時間目が終わった頃に来たという。いったいどこへ？

クセのある登場人物たち

ゲームの登場人物をざっと紹介しよう。どいつもこいつも腹に一物もった（？）、一筋縄ではいかない連中ばかりだ。こいつは調べがいがある？　もちろんほかにもたくさん出てくるぞ。



●池内　良

◆武、理美とは中学のときからの仲良し3人組だった。武の自殺に疑問を抱く



●本庄理美

◆良の恋人で頭脳明晰。ところが武の自殺後、姿を消してしまう



●安西宏一

◆良、透とともに「3バカトリオ」の1人。友達思いで頼りがいのある男だ



●徳本　透

◆「3バカトリオ」の1人。良、宏一とともに事件の謎を解き明かそうとする



●上田先生

◆冷酷なスパルタ教師。頭の良い人間以外は認めようとしない姿勢をもっている



●西田先生

◆生徒には人気のある保健の先生。3人組もこの先生を慕っている



●徳川　進

◆サンルート高校の用務員で元教師。今回の事件の第一発見者でもある



●？

◆謎の転校生。その頭脳と超能力で、世界を自分のものにしようとしている

ゲーマーの談話室

「この転校生ってヤツ、本当に憎たらしいな」「その分、よけい良に感情移入しちゃうって感じ」「操作性がいいからゲームしてて気分がいい」「グラフィックも雰囲気あるし……」「気軽に楽しめるAVGだね」

優 優 優 優 優 優 優

※画面は88版のものです

9月号G.W.P.当選者発表

●アンデッドラインTシャツ

木崎智一（千葉県）
秋葉昌良（神奈川県）
細野泰仁（愛知県）
吉田典史（徳島県）

●アンデッドラインテレホンカード

千葉将之（秋田県）
小代田哲哉（静岡県）
斎藤　浩（京都府）
三鬼賢紳（大阪府）

以上8名の方、おめでとうございます。

※敬称は省略させていただきました

ただ今移植進行中!!

今月もまた新着情報から紹介しよう。発売が少し遅れてしまった88版『キャンペーン版大戦略II』（システムソフト）の98版への移植が決定。12月発売の予定だ。同じくシステムソフトから、年末発売を目標に『ティル・ナ・ノーグ』の88版が移植進行中。

それから、TOWMS版が発売中の『Misty』（データウエスト）が、10月25日、98、88、FM77AV、X1turbo、X68K、MSX2で発売されることに。この『Misty』シリーズは、11月25日発売の『2』からは各機種同時に、奇数月に発売される予定。

さて、今月画面を紹介しているなかから『ヴァリスII』X68K版の情報を少し。X68K版のオープニング





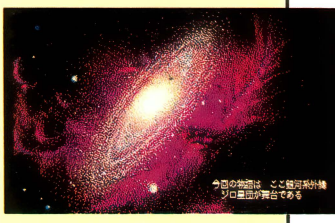
○○MSX2版『サーク』。ステータスなどのパラメータが、画面右側に表示されるようになった。登場人物などのグラフィックはすべて描き直され、88版とはまったく違うとのこと

88版 シュヴァルツシルト

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	1万2800円
X68000シリーズ	5HD	
PC-8801mkIISRシリーズ	5D	9800円
MSX2	3.5DD	

■発売元／KOGADO
■発売中（MSX2版は11月下旬、X68K版は12月下旬発売予定）

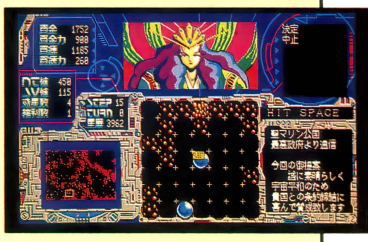
モニタープレゼント3本



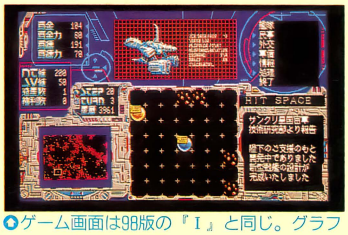
○オープニングデモのグラフィック。ゲームの舞台になるジロ星団の全景だ。点描っぽい雰囲気

シナリオSLGという新しいジャンルを作り出した『シュヴァルツシルト』。この88版は98版からの移植になるが、半年近く発売が延びただけあって、98版ユーザーからの意見をもとに改良され、より完成度の高い作品に仕上がっている。

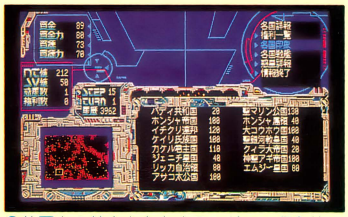
まず、98版の『I』と大きく違うのは、『II』と同じく各国元首のグラフィックが表示されるところ。全16人のグラフィックが入っているそうだ。また、ゲームバランスの点でも、98版の『I』ではずいぶん悩まされた最初の反乱軍鎮圧がかなり楽になっている。かといって簡単に終わってしまうわけでなく、途中盛り上げながら最後は強敵が登場といったように、ゲーム全体のバランスも調整し直されているのだ。



○同盟を結んでいる国には戦闘時に援軍を要請できる



○ゲーム画面は98版の『I』と同じ。グラフィックの部分は、表示させないこともできる

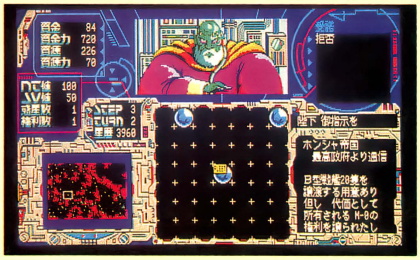


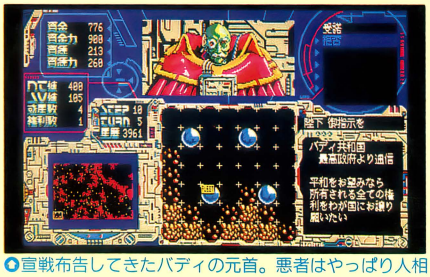
○他国との外交を左右するのがこの印象値。数値の低い国とは同盟を結ぶこともできない



○惑星戦はこんな感じ。98版の『I』と同じく、グラフィックは美しいアニメーションで表示されるのだ

○敵側に協力する国があると同様に、困っているときには条件を付けながらも援助してくれる国も現れる

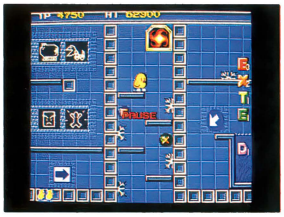




○宣戦布告してきたパディの元首。悪者はやっぱり人相も悪いのだ。顔で相手の性格を判断するのがポイント

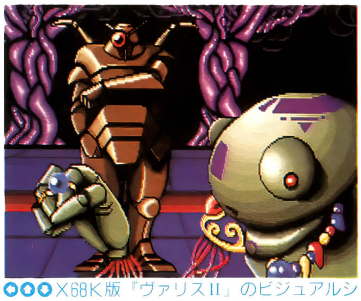
今まで、8ビット機から16ビット機への移植ではバージョンアップは当然のようにされていたが、逆の場合は容量の関係もあって難しかった。それだけに、この88版『シュヴァルツシルト』は珍しいパターンだろう。なにはともあれユーザーにとってはうれしい限りだ。

とエンディングは、日本テレネットイメージガールグランプリの宮本裕子さんが優子の声を、そして準グランプリの杉山容子さんが麗子の声を担当。そのほか3名の声優を加えて、約3分間のしゃべりが聞けるぞ！

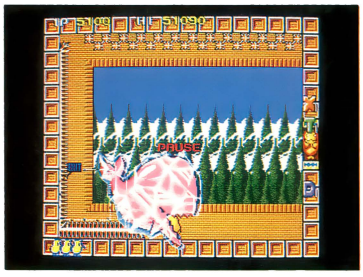


●●●TOWNS版『ニュージーランドストーリー』。敵キャラの出てくる数や動きはX68K版よりもアーケード版に近い。もちろん面構成もアーケード版と同じ。縦長の画面は少し気になるが……





●●●X68K版『ヴァリスII』のビジュアルシーンから。他機種にはなかったX68K版のみのグラフィックも入る予定







X68000版

リングマスターI

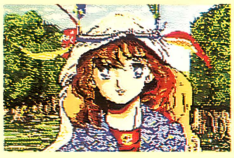
フィリアス・ノギスの暗雲

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	8800円

■発売元／ホビージャパン　■発売中

モニタープレゼント3本





●●この2人は途中共に旅をすることになるロックウェルとシリィ・ロウエル。グラフィックも98版とはずいぶん違う

人工無脳を使い、キーボードからの入力で会話ができたり、経験値によるレベルをなくしてスキル（能力）を重視するなど、より現実に近付けたRPG『リングマスター』のX68K版が登場！

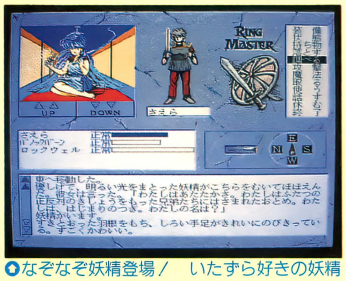
このX68K版は、『II』のシステムに手を加え、『I』のシナリオの矛盾点などを見直して作り直されたもの。実際にプレイしてみた感じでは、かなりバランスが良くなり、スムーズにゲームが進められるようになっている。気になったのは、ほとんどの操作がマウスでできるにもかかわらず、キーボードも必要なところ。これはちょっと不便。そのほか、バロック風のBGMは、エンディング以外すべて新曲。X68K版のみのボーナスシナリオも隠されているのだ。

今回はすべてのディスクがノンプロテクトでバックアップを取ることができる（ハードディスクに落とすことも可能）ようになっている。その代わりに、ゲーム起動時やセーブをするときに暗号を入力しなければならないのだ。これは、最近よく使われる方法で、不正コピーを防止するためのもの。かなりめんどうだ。



●●オープニングデモも新しく入った。8枚の占いカードは、ふろくとして付いている





●なぞなぞ妖精登場／　いたずら好きの妖精たちの国では、こんな謎解きもいくつかある

●町の酒場や自由に出入りできる家では、いろんな情報を得ることができる。何か用事を頼まれることもあるぞ





●戦闘は基本的に『II』のシステム。前・後列（隊列）の選択も可能。誰がどの敵を攻撃するかも一目瞭然

新作ゲーム先取り!

Soft Flash

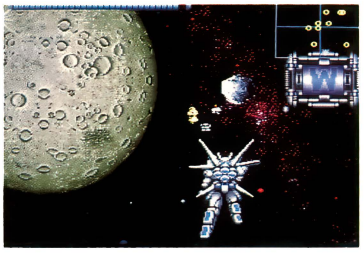
※このコーナーで紹介している画面は開発中のものです

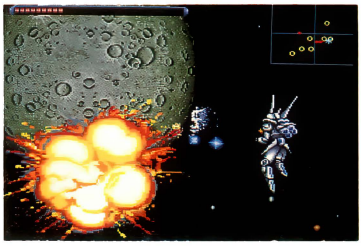
今月も3ページで紹介だ。夏から秋にかけて新作の少なかったMSX2版も、これからいろいろ出てくるようだ。画面のほうは間にあわなかったけれど、TOWNSの新作が25タイトルぐらい予定されているのも楽しみなところ。年末は新作ラッシュになりそう!!

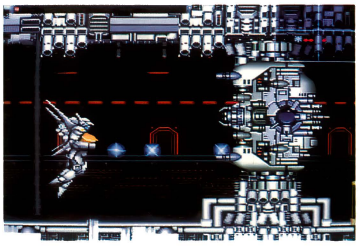
ハイブリッドフレーマー ナイト アームズ

X68000シリーズ	5HD	価格未定

■発売元／アルシスソフトウェア ■発売予定／12月







新兵器、ステラ・スマッシャーの完成を目前とする宿敵サイファー。それに対する連邦軍は、サイファー用の追撃兵器ナイトアームズを完成。密かにステラ・スマッシャーの破壊を企てたが、この情報をキャッチした敵の先制攻撃にあう。残された、ただ1機のナイト アームズは、ステラ・スマッシャーを破壊するため出撃した……。

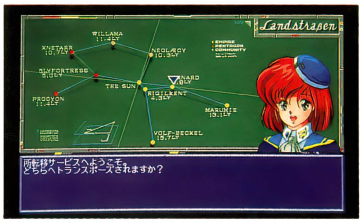
2Dの横スクロールに奥行きをもたせた、新タイプの画面に挑戦しているシューティングゲームだ。アーケード版の移植でもあまり使わない6万色モードを使用している。

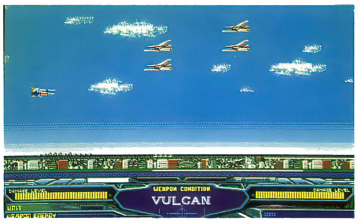
ビートバイス

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	8800円

■発売元／風雅システム
■発売予定／12月15日







宇宙への移住を開始した人類が、力のある者の支配に不満を感じ始めたとき、「傭兵」という新しいビジネスが生まれた。この不安定な時代30年間に登場する傭兵は8人。プレイヤーは傭兵となり、傭兵斡旋業者から請け負った仕事をシューティング方式でこなしていく。それによって得た報奨金で武器を買い、新しい仕事を得る……といったパターンでゲームは進んでいく。随所にビジュアルシーンが盛り込まれAVGっぽい部分もあり。400ライン、アナログ対応の美しい画面、BGMも80曲以上入っている。

アルバトロスII マスターズヒストリー

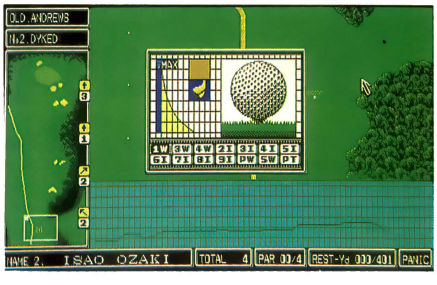
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	9800円
MSX2	3.5DD	8800円

■発売元／日本テレネット
■発売予定／11月中旬(MSX2は12月)



ゴルフゲーム『アルバトロス』がパワーアップして再登場! なんと舞台はゴルフ発祥の地、1920年代のイギリスだ。ただ記録を競うようなゴルフではなく、シックで優雅な雰囲気を味わおうというもの。

3コース、54ホールあり、そのいずれもが実在のコースを元に作られているため、『アルバトロス』にあったような奇をてらったコースはなく、自然な作りになっている。ゲームはおなじみのストロークプレイ、トーナメント、マッチプレイのほかに、トレーニング(練習)、そしてビジュアルマッチというものがある。



※画面は98版のものです

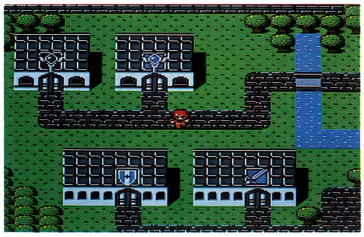
ビジュアルマッチでは、コンピュータの対戦者とマッチプレイをやり、8人に勝つと美しいエンディングが見られる。

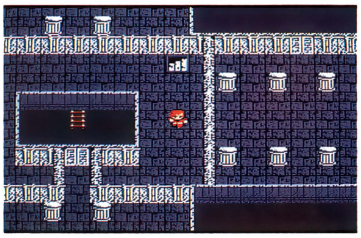
マウス対応で操作性を重視。また、アナログRGBによるグラフィックも見所だ。

ファイナルファンタジー

MSX2 | 3.5DD | 7800円

■発売元／マイクロキャビン ■発売元／12月中旬





ファミコン版では『III』の発売も決まった『ファイナルファンタジー』が、MSX2版で登場！　火、土、風、水をつかさどるクリスタルを持った4人の光の戦士たちが、巨大な悪の力により荒れはてた世界を救うため戦う、フィールド型のファンタジーRPGだ。キャラデザインは、あの天野喜孝氏。もちろん4人パーティ制で、戦士、シーフ、モンク、白魔術師、黒魔術師、赤魔術師の6つの職業から選ぶことができる。飛行艇やカヌーなどの交通機関が使えたり、キャラクタが、ゲーム中ある条件を満たすとクラスチェンジして見た目が変わっていくのも特徴の1つ。MSX2版は、とにかくファミコン版に忠実に移植される予定だ。

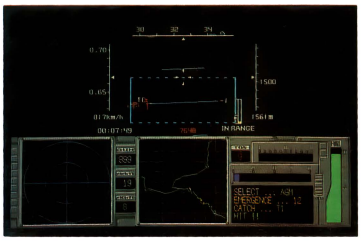
遊撃王II AIR COMBAT

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD | 8800円

※MS-DOS Ver.2.1以上が必要です

■発売元／システムソフト ■発売予定／10月13日





前作の戦闘機ドッグファイトIから、『遊撃王II』ではF-04という機体名の近未来戦闘機になった。ロールやシザース運動などの高等飛行技術もでき、着陸も3Dフライトシューティングと銘打ってるだけにV/STOL並みの感覚で操縦できる。ゲームは、自分のキャラを作って作戦をいくつもこなし、経験を積んで階級を上げていくミッションプレイングモードと世界を局地的（パリやシドニー、もちろん東京も）に回り、目標物を破壊していくフライトシミュレートモードがある。ミッションプレイモードでは、作戦をこなすごとに重要かつ困難な作戦に参戦するといったRPGっぽいところもあるぞ。サイバースティックにも対応（要FM音源ボード）している。

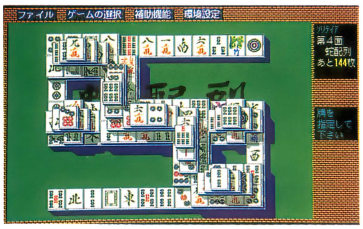
上　海 II

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

※98版はMS-DOS Ver.2.1以上が必要です

■発売元／システムソフト

■発売中（88版のみ10月下旬）





※画面は98版のものです

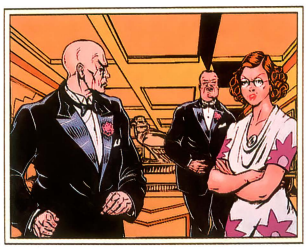
〝はまるパズルゲーム〟のひとつ、『上海』の『II』が出たぞ。ルールは『上海』とまったく同じで、山積みされた麻雀牌のなかから、左右どちらかがほかの牌に接していない同じ牌を、2つひと組みにして取るというもの。『上海』との違いは、山の積みかたが6通りあるということ。それぞれの積みかたには、動物（虎、さそり、猿、蛇、豹、龍）の名前が付いていて、特徴ある牌の積まれかたをしている。難しさは『上海』以上だ。ルールは同じなのに、積みかたをちょっと変えただけでこんなに難しくなるとは！　ありがたいHELP機能はもちろん、自動ゲームオーバー判断も付いた。

AIRWAVE ADVENTURE 用心深いコンドル事件

FM TOWNS | CD-ROM | 9800円

■発売元／東芝EMI ■発売予定／10月下旬





1937年、ブロンソン・バーナードが設計した飛行艇の処女飛行に、12人の乗客が招待された。一見優雅な旅行を装ってはいたが、実はこの旅の目的はバーナードの息子を殺した犯人捜しだった。しかし、飛行艇が離陸して間もなく、バーナードが心臓発作のため倒れ、引き返すことになってしまう。そこで招待客のなかにいた1人の探偵ピーターズが、その犯人逮捕を依頼されることになる。プレイヤーは、このピーターズを助けて犯人の推理をしていく……というミステリーアドベンチャーだ。限られた時間内に、招待客たちの会話から犯行の〝手段〟〝動機〟〝機会〟をつかんで容疑者に告白し、うまく自白させることが目的。失敗すると飛行艇は着水してしまうぞ。

Original copyright ©1989 ACTIVISION INC. Source code for video arcade system designed by Sun Electronics ©1989 Sun Electronics under license from ACTIVISION INC. Personal Computer source code designed by System Soft ©1989 System Soft under license from ACTIVISION INC. Original game design by Brodie Lockard.

妖魔降臨

MSX2 | 3.5DD | 7800円

■発売元／日本テクスタ　■発売予定／11月

時は江戸時代。西洋からやってきた妖怪たちが、日本の妖怪にとりついて暴れだした。それを鎮めようと術師・大之助が立ち上がったが、そのスキをついて大之助の娘、静がさらわれてしまった。そこで、大之助は静を助けるために、今は亡き徳川吉宗、松尾芭蕉、安倍清明の３人の霊をこの世に呼び出しよみがえらせた。ゲームは、墓場、樹海、廃墟など全８ステージ。プレイヤーは３人のなかから１人を選び、刀を武器に妖怪たちと戦うのだ。今までのMSX2にはない大きなキャラクタと、音声合成によりしゃべるのが特徴。ジョイスティック対応のアクションゲームだ。







メモリーズ

FM TOWNS | CD-ROM | 8800円

■発売元／データウエスト　■発売予定／10月20日

「まだあなたの心には、あの人の思い出が輝いているのね。わかったわ。わたしをひとりにして」――森崎梨絵香はそう言い残し、降矢木のもとを去った。次に降矢木の事務所にやってきたのは、後藤翔子という名の一人の少女だった。「父の記憶を消して下さい！」翔子の言葉が全ての始まりだった……と、シリアスなストーリーで始まるAVG。画像取り込みによる美しいグラフィックと、CD-ROMによるBGMはTOWNSならでは。フルマウスオペレーションでコマンド選択もスムーズ。なぜ翔子は父の記憶を消そうとしているのか？　降矢木を待ち受けているものは？　そして思い出に秘められた謎とは……？　サイキックデティクティブシリーズ第２弾。







GAMING WORLD プレゼントコーナー

『ワンダラーズ　フロム　イース』の発売にあわせて、グッズ類ができあがりました。今回は日本ファルコムさんのご厚意により、『ワンダラーズ～』のイラスト＆ロゴが入ったグッズを７種類、それぞれ５名の方にプレゼントします。ご希望の方は、欲しいプレゼントの番号、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、はがきで次のあて先まで送ってください。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM テクノポリス編集部　11月号G.W.P.係。締め切りは11月８日必着。発表は'90年１月号で行います。

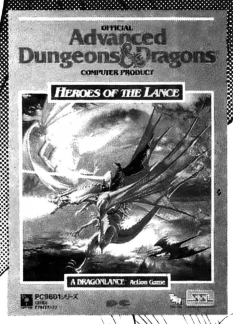


ゲームジョッキー
Game Jockey

アドヴァンスト ダンジョンズ & ドラゴンズ® ヒーロー・オブ・ランス

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7500円
PC-88VAシリーズ	5HD	
PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	
X1 turboシリーズ	5D	

■発売元　ポニーキャニオン
■発売日　10月21日



あんぎゃ

今月はアメリカ生まれのアクションゲーム『AD&D®』を紹介！　もともとはテーブルトークRPGだったものが、大きく変わってパソコンゲームになったのだ。いざ、宝探しにダンジョンへ、レッツ・ゴー！

矢野健太郎

Game developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
©1988、1989 TRS-Inc. All Right Reserved
©1988、1989 Strategic Simulations, Inc.
All Right Reserved
このゲームはU.S.ゴールド社及びSSI社によって開発されました。

近日発売!!

美少女ゲーム最前線 パート2



花の清里
©アダルティン

パソコン

ゲームファン待望の美少女ゲーム特集第2弾!!
●人気ゲーム&ホビーソフト特選28本+αのヒントを満載●グラフィック+アニメーションツール入門講座などゲーム制作に役立つ記事もバッチリ

アソコン すうぱあスペシャル ●6

大特価 680円 (税込)



天九牌 ©スタジオパンサー

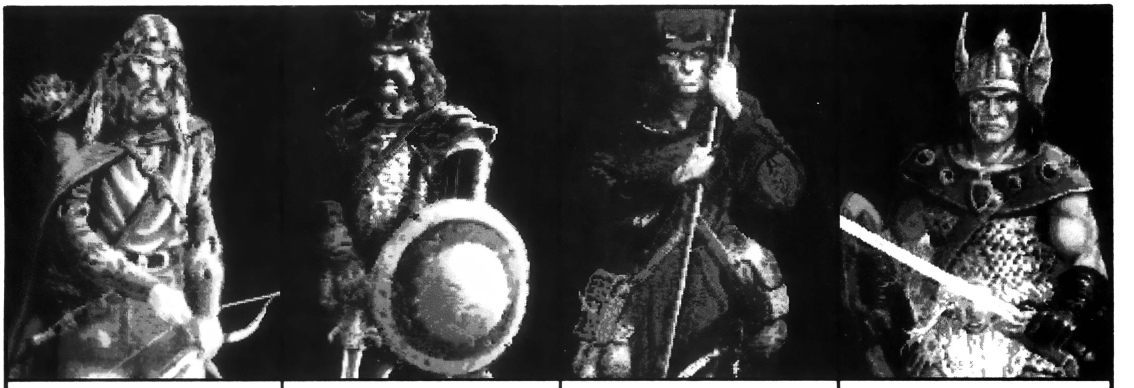
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
☎03・208・6740(アソコン編集部)

辰巳出版









タンサラス（通称タニス）
ハーフエルフの戦士
剣と弓の達人
パーティのリーダー

スターム・ブライトブレイド
人間・戦士（ソラムニアの騎士）
両手持ちのブロードソードを使う
接近戦専門

レイストリン・マジェーレ
魔法使い
虚弱体質
マギウスの杖を持つ

キャラモン・マジェーレ
レイストリンの双子の兄
槍とロングソードの使い手
左利きの戦士



フリント・ファイアフォージ
丘ドワーフの老戦士
バトル・アックスと
スローイング・アックスを併用

タッスルホッフ・バーフット
ケンダー族の盗族
フーパック（杖状の石投げ器）が武器

ゴールドムーン
ケ＝シュ族の族長の娘
僧侶
青水晶の杖を持つ

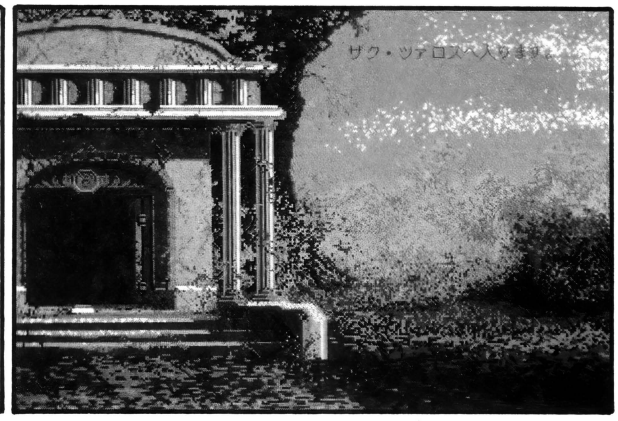
リヴァーウィンド
ケ＝シュ族を追放された
レンジャー
弓とロングソードを使う
ゴールドムーンの恋人



さて…ふとしたきっかけで
一緒に冒険することになった8人

今回の冒険は
廃都「ザク・ツァロス」に眠る
「ミシャカルの円盤」を
持ち帰ることが目的です

では 行ってみよー！





あれ？ 1人しか
いないよ？

画面上で操作できる
のは1人だけだが
実際は8人いる



左上が先頭で
上段4人が前列
下段4人が後列と
考える よい

状況に合わせて
先頭を入れ替えて
プレイする

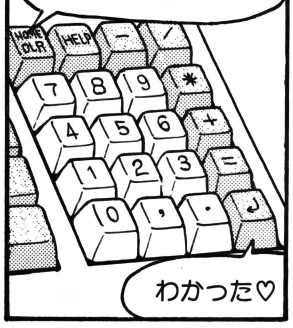
ふんふん

左端のコンパスで
進行方向がわかって

その下に
白兵戦距離に
敵が近付くと
「COMBAT」と
表示される
インジケーターあり

移動はテンキーで

4と6は普通に歩き
7と9で走る



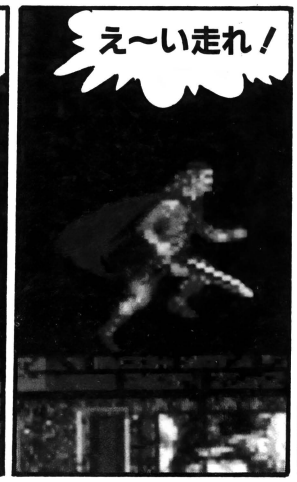
わかった♡

わー ノロい！

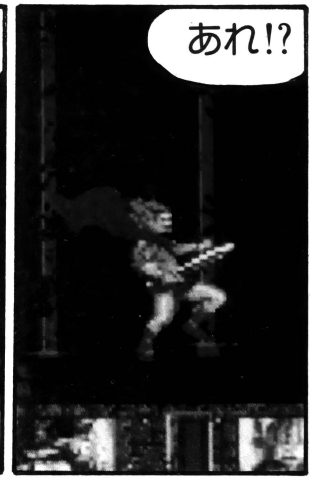
もたもた



え〜い走れ！



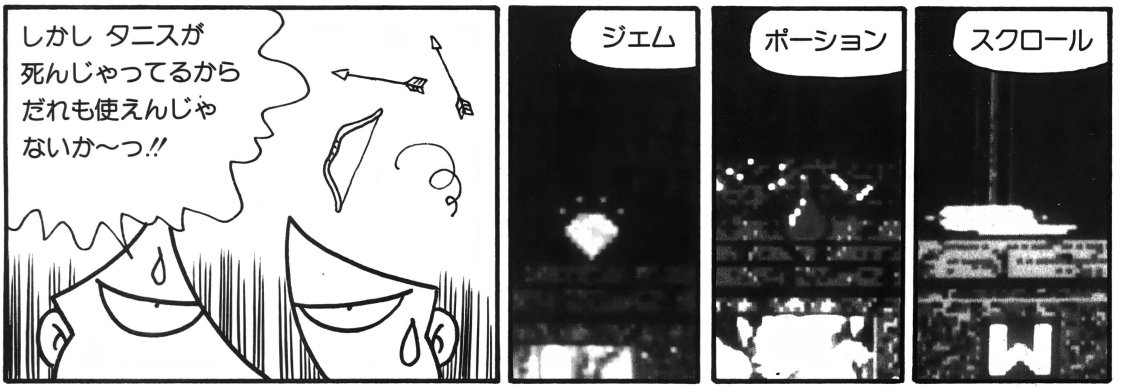
あれ!?





リセットした方がいいよーな…


えい！ えい
こんなやつ
チャン
チャン
わー また死んだ！
は°
え？
なんだ！
アガー(どぶドワーフ)には
フリントをぶつければ
一発じゃんか!!
これじゃ
スタームが
犬死にだ〜
くすん
あー
カチャ カチャ
今の場合は
レイズ・デッドが
効いたのに
がちょん
移動したから もう
生き返れなくなった
ホントに
犬死に
セーブしとけば良かったのに…
え〜い！
くそったれ〜
やつあたり
だ〜〜
お？
向こうに
何かあるぞ
矢 見〜つけ！


しかし タニスが
死んじゃってるから
だれも使えんじゃ
ないか〜っ!!
ジェム
ポーション
スクロール


しかし カンジンの
「円盤」はどこに
あるんだろー?
カンペキに
迷っちゃった
そっくりな道が多いから
マッピングしないと
わけわからなくなる
先に
言って
くれ〜

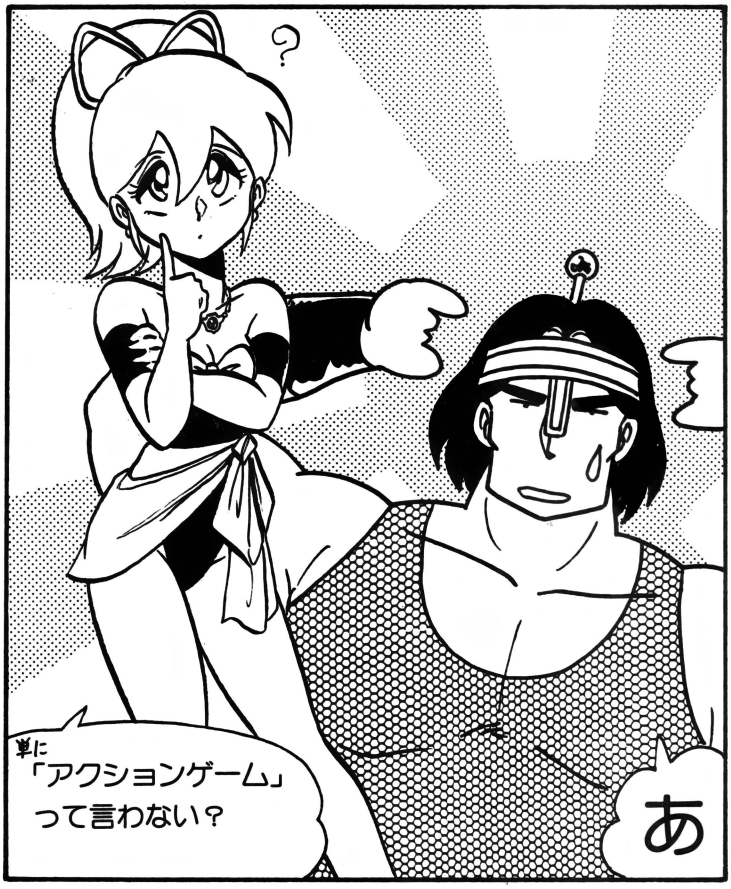

きゃー
魔法をかけてきた!
ぱっ
ゴールドムーンが
ピンチになったら
リヴァーウィンドが
助けに出てきた!!
あれま
この一
色男!


しかし やられた
この
役立たず!
よし!!
魔法で
倒してやる!
わ〜っ!!
レイストリンが
いつの間にか
死んでる!!
※先頭でなくても前列にいるとダメージを受けたりする
あ! ゴールドムーンが
死んだ!
治療も再生も
もうできない!
あ! タッスルも
わ〜っ
全滅だっ!


経験点
GoldMoon
Sturm
Caramon
Raistlin
Tanis
Tasslehoff
Riverwind
Flint
トータルポイント
ゲームポイント
9224
ミシャカルの円盤の
探索に失敗した。


あれー？
点数が出てるよ
このゲームは
ワンクエストしか
ないからプレイ中
レベルアップとか
しない
そのかわり
点数があって
何度も挑戦しては
高得点をねらう


ハイ スコア
JOKU
Mick
Brian
Robert
Cyrus
名前を入れて下さい。
ハイスコアも
登録できるし
最終目的果たしても
また より高得点
ねらってプレイできる
RPGとしては
画期的！
う〜ん
でも
それって…


単に
「アクションゲーム」
って言わない？
あ


とにかく「変わってるなー」という印象で
和製アクションRPGとは
AとRPGのウエイトが
逆になってる気がします
いずれにしても このゲームに
『AD＆D®』の気分が
どの程度再現できているかは
疑問ですが…
プレイ前に
原作小説を
読んでおいたほうが
絶対によさそうです！
つるべ車とナベの
エレベータなんて
気づかんぜ ふつー

発売中NEWソフト掲示板

期間：8月16日～9月15日

8月中旬～9月中旬までに発売されたぶんということで、先月あたりに比べるとやや少なめ。それに加えて、新作よりも移殖もののほうが圧倒的に多いようだ。次ページの発売予定表&BEST10とあわせて活用してね！

8月18日	●水滸伝（光栄） FM77AV／3.5D／9800円 ※CD付きは1万2200円 ●信長の野望・戦国群雄伝（光栄） MSX2／ROM／1万1800円 ※CD付きは1万4200円 ●維新の嵐（光栄） X1 turbo／5D／9800円 ※CD付きは1万2200円 ●ミッド・ガルツ68Kゴールド（ウルフ・チーム） X68000／5HD／1万2800円 ●魔浄理子（ナツメ） PC-9801／3.5・5HD／8800円
8月21日	●A列車で行こう（ポニーキャニオン） MSX2／ROM／7800円
8月22日	●第二次欧州大戦（ソフトプラン） PC-9801／3.5・5HD／7700円
8月23日	●水滸伝（光栄） MSX2／3.5DD／9800円 ※CD付きは1万2200円
8月25日	●リングマスター（ホビージャパン） X68000／5HD／8800円 ●クレセントムーンがぁる（アリスソフト） PC-9801／3.5・5HD／5800円
8月29日	●激突ペナントレース2（コナミ） MSX2／ROM／6300円
8月30日	●麻雀狂時代SPECIAL PART2 （マイクロネット）X1 turbo／5D／6800円 ●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ （ビクター音楽産業） PC-9801／3.5・5HD／8800円 X68000／5HD／8800円
9月1日	●ニュージーランドストーリー（ビングソフト） FM TOWNS／CD-ROM／9800円 ●せまってみたい（ハード） PC-9801／3.5・5HD／6800円
9月7日	●テトリス（B.P.S.） MSX2／ROM／6800円 ●ディスクステーションスペシャル秋号 （コンパイル）MSX2／3.5DD／3880円 ●パックマニア（ナムコ） MSX2／ROM／6800円 ●天九牌（スタジオパンサー） X68000／5HD／6800円
	●ねじ式（ツァイト） X68000／5HD／1万2800円
9月8日	●せまってみたい（ハード） PC-88SR／5D／6800円 ●テレフォンクラブストーリー・スペシャル （コンピューターブレイン） PC-9801／3.5・5HD／7800円
	●ハイドライド3SV（T&Eソフト） PC-9801／3.5・5HD／7800円
9月12日	●死体置場で夕食を（テクノポリスソフト） MSX2／3.5DD／9800円
9月13日	●囲碁II（アスキー） FM TOWNS／CD-ROM／1万4800円 ●殺しのドレス2（フェアリーテール） PC-9801／3.5・5HD／6800円 ●アルフェイム（ザイン・ソフト） PC-9801／3.5・5HD／9800円 ●RUN RUN狂走曲（エルフ） PC-9801／3.5・5HD／7800円
9月14日	●アンジェラス（エニックス） PC-9801／3.5・5HD／8200円
9月15日	●マスターオブモンスターズ（システムソフト） PC-9801／3.5・5HD／8800円 ●ローグ・アライアンス（スタークラフト） PC-88SR／5D／9800円 X1／5D／9800円 X1 turbo／5D／9800円 ●シルヴィアーナ（パック・イン・ビデオ） MSX2／3.5DD／7800円 ●ランス（アリスソフト） MSX2／3.5DD／6800円

協力：J&P町田店

ソフトベンダー武尊で発売中のソフト

※ソフトベンダー武尊で発売中のソフトの価格は消費税込みです。

8月24日 ●電脳学園（システム＋低学年）
PC-88SR／5D／4000円
●電脳学園（高学年）
PC-88SR／5D／4000円

8月25日 ●ソーサリアン追加シナリオVol.4
X1 turbo／5D／3500円

9月14日 ●リーベルマニューバー・ライナス
PC-88SR／5D／6300円

●新作ソフト発売予定

※9月18日現在の情報です。

88SRシリーズ★はVAシリーズ

10月10日	●デュエル（呉ソフトウェア工房） 5D：8700円 ●気分はばすてる♡たっち！（グレイト） 5D：7800円
10月上旬	●ラ・ヴァルー(KOGADO) 5D：8800円
10月13日	●ぎゅわんぶらあ自己中心派麻雀パズルコレクション（ゲームアーツ） 5D：4800円
10月14日	●ディオス（ザイン・ソフト） 5D：9800円
10月15日	●メイキング・オブ・Miki（クレスト） 5D：6800円 ●クライシス（ジャスト） 5D：8800円
10月16日	●RUN RUN狂走曲（エルフ） 5D：7800円
10月中旬	●エメラルド・ドラゴン（パショウ・ハウス） 5D：8800円 ●アリスたちの午後（システムハウスOH！） 5D：7800円 ●雀ボーグすずめ（ポニーテール・ソフト） 5D：7800円 ●殺しのドレス2（フェアリーテール） 5D：6800円 ●首斬り館（BIT^2） 5D：8800円
10月21日	●AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（ポニーキャニオン）5D：7500円 ★AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（ポニーキャニオン）5HD：7500円
10月25日	●Misty（データウエスト） 5D：5000円 ●全国おんせん麻雀（テクノポリスソフト） 5D：7800円
10月27日	★ファミリースタジアム'89年度版（ゲームアーツ）5HD：6800円
10月下旬	●上海II（システムソフト） 5D：6800円 ●私鉄沿線殺人事件（クレスト） 5D：8800円 ●晴れのちおおさわぎ！（カクテル・ソフト／フェアリーテール）5D：5800円
11月2日	●ファイアーホーク（ゲームアーツ） 5D：7800円
11月10日	●アークスII（ウルフ・チーム） 5D：8800円
11月上旬	●キャンペーン版大戦略II（システムソフト） 5D：8800円 ●プライ上巻（リバーヒルソフト） 5D：8800円
11月21日	●ウルティマIII（ポニーキャニオン） 5D：8800円 ★ウルティマIII（ポニーキャニオン） 5HD：8800円
11月24日	●フルーツカクテル（カクテル・ソフト／フェアリーテール）5D：3800円
11月25日	●Misty Vol.2（データウエスト） 5D：5000円 ●GOLFきゃぴきゃぴるん♡（テクノポリスソフト）5D：7800円
11月下旬	●ナビチューン（KOGADO） 5D：価格未定 ●倉庫番パーフェクト（シンキングラビット）5D：6800円
11月未定	●ミスティ・ブルー（エニックス） 5D：価格未定 ●DOLL（ハート電子産業） 5D：価格未定 ●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ（ビクター音楽産業） 5D：8800円

98シリーズ

10月上旬	●シーナリーディスク11番（サプロジック） 3.5・5DD：4800円
	●ザ・キング・オブ・シカゴ（ポーステック）3.5・5HD：1万2800円
10月13日	●遊撃王II AIR COMBAT（システムソフト）3.5・5HD：8800円
10月14日	●斬［ZAN］ラップトップ版（ウルフ・チーム）3.5HD：7800円 ●斬［ZAN］デジタル版（ウルフ・チーム）3.5・5HD：8800円
10月15日	●メイキング・オブ・Miki（クレスト） 3.5・5HD：6800円 ●あぶない修学旅行（アリスソフト） 3.5・5HD：5800円
10月20日	●遙かなるオーガスタ（T&Eソフト） 3.5・5HD：1万2800円
10月中旬	●アリスたちの午後（システムハウスOH！） 3.5・5HD：7800円 ●雀ボーグすずめ（ポニーテール・ソフト） 3.5・5HD：7800円
10月21日	●AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（ポニーキャニオン） 3.5・5HD、5DD：7800円
10月25日	●Misty（データウエスト） 3.5・5HD：5000円
10月27日	●雀皇登龍門（ゲームアーツ） 3.5・5HD：9800円 ●スーパー大戦略マップコレクション（システムソフト）3.5・5HD：5000円
10月下旬	●私鉄沿線殺人事件（クレスト） 3.5・5HD：8800円 ●激突！日米機動部隊（ホビージャパン） 3.5・5HD：9800円
11月1日	●ピンク・ショック・パイレーツ（ソフトプラン）3.5・5HD：価格未定
11月5日	●世界征服（ビクター音楽産業） 3.5・5HD：価格未定
11月8日	●ライム（ソフトウエアハウスぱせり） 3.5・5HD：7800円 ●あっぷる・ぐらふ2（フェアリーテール） 3.5・5HD：3800円
11月上旬	●シーナリーディスク9番（サプロジック） 3.5・5DD：4800円
11月中旬	●プルトン・レイ（システムソフト） 3.5・5HD：8800円 ●ディオス（ザイン・ソフト） 3.5・5HD：9800円 ●ドラゴン・ナイト（エルフ） 3.5・5HD：6800円
11月21日	●ウルティマIII（ポニーキャニオン） 3.5・5HD、5DD：8800円
11月25日	●斬［ZAN］アナログ版ユーティリティ（ウルフ・チーム）3.5・5HD：5800円 ●斬［ZAN］アナログ版シナリオコレクションVol.1（ウルフ・チーム） 3.5・5HD：3800円 ●Misty Vol.2（データウエスト） 3.5・5HD：5000円
11月下旬	●38万キロの虚空（システムサコム） 3.5・5HD：9800円 ●プライ上巻（リバーヒルソフト） 3.5・5HD：8800円 ●倉庫番パーフェクト（シンキングラビット） 3.5・5HD：6800円
11月未定	●気分はばすてる♡たっち（グレイト） 3.5・5HD：7800円 ●水龍士・II（ソフト屋しゃんばら） 3.5・5HD：価格未定 ●DOLL（ハート電子産業） 3.5・5HD：価格未定

X1シリーズ★はturboシリーズ

10月21日	★AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（ポニーキャニオン）5D：7800円
10月25日	★Misty（データウエスト） 5D：5000円
11月21日	★ウルティマIII（ポニーキャニオン） 5D：8800円
11月25日	★Misty Vol.2（データウエスト） 5D：5000円
11月下旬	●倉庫番パーフェクト（シンキングラビット）5D：6800円 ★倉庫番パーフェクト（シンキングラビット）5D：6800円

X68000シリーズ

10月中旬	●ガールズ・パラダイス（グレイト） 5HD：7800円 ●アリスたちの午後（システムハウスOH！） 5HD：7800円
10月20日	●ダブルイーグル（アートディンク） 5HD：9500円
10月25日	●Misty（データウエスト） 5HD：5000円
10月27日	●スーパー大戦略マップコレクション（システムソフト）5HD：5000円
10月下旬	●雪の国クルージュ（ザイン・ソフト） 5HD：8800円 ●コスモス・クラブ（ジャスト） 5HD：8800円 ●天使たちの午後II（ジャスト） 5HD：8800円 ●モトス（電波新聞社） 5HD：価格未定
10月未定	●シャッフル/バック・カフェ（プロダーバンドジャパン） 5HD：7800円
11月5日	●やじうまペナントレース（ビクター音楽産業）5HD：7800円
11月中旬	●アルフェイム（ザイン・ソフト） 5HD：9800円
11月25日	●Misty Vol.2（データウエスト） 5HD：5000円
11月下旬	●ゴルフ・コンストラクション（ザイン・ソフト）5HD：1万2800円 ●メタルサイト（システムサコム） 5HD：8800円 ●倉庫番パーフェクト（シンキングラビット）5HD：6800円
11月未定	●A-JAX（コナミ） 5HD：価格未定 ●天使たちの午後III（ジャスト） 5HD：8800円

FM-7シリーズ★は77AVシリーズ ◎はTOWNS

10月20日	◎メモリーズ（データウエスト） CD-ROM：8800円
10月25日	★Misty（データウエスト） 3.5D：5000円
10月下旬	◎スーパー大戦略（システムソフト） 3.5HD：8800円 ◎AIRWAVE ADVENTURE（東芝EMI） CD-ROM：9800円 ◎パズルゲーム（レイソン） CD-ROM：9800円 ◎R-TYPE（ハドソン） CD-ROM：9800円
11月上旬	◎ドラゴン（ログ） CD-ROM：価格未定 ◎麻雀武蔵（コスモスコンピューター） CD-ROM：価格未定 ◎百人一首TOWNS（ÖSL） CD-ROM：1万5000円 ◎ランス（アリスソフト） CD-ROM：価格未定 ◎HABITAT（富士通） CD-ROM：価格未定 ◎38万キロの虚空（システムサコム） CD-ROM：9800円
11月20日	◎デュアルターゲット（データウエスト） CD-ROM：8800円 ◎ターボアウトラン（CSK総合研究所） CD-ROM：7800円
11月25日	◎Misty Vol.2（データウエスト） 3.5HD：5000円 ★Misty Vol.2（データウエスト）

	3.5D：5000円 ◎ハイパーチャンネルTOWNS TV （電脳商会） CD-ROM：価格未定 ◎キャンキャンコレクション（アイセル） CD-ROM：5800円
11月下旬	◎宇宙船アルゴ号の冒険（JICC出版） CD-ROM：9800円 ◎ROCKET RANGER（ポニーキャニオン） CD-ROM：9800円 ◎DUNGEON MASTER（富士通） CD-ROM：7800円 ◎帝都大戦（スタジオハード） CD-ROM：価格未定 ◎DUDAゲーム（エヌ・エフ・シー） CD-ROM：価格未定 ◎SEXY PINBALL（スキャップトラスト） CD-ROM：価格未定

MSX★はMSX2	
10月15日	★メイキング・オブ・Miki（クレスト） 3.5DD：6800円
10月20日	★ワンダラーズフロムイース （日本ファルコム）3.5DD：8700円
10月中旬	★ローグ・アライアンス（スタークラフト） 3.5DD：9800円
10月25日	★Misty（データウエスト） 3.5DD：5000円
10月27日	★銀河英雄伝説（ポーステック） 3.5DD：8800円
10月下旬	★水滸伝（光栄） ROM：1万1800円 ★私鉄沿線殺人事件（クレスト） 3.5DD：8800円 ★雀ボーグすずめ（ポニーテール・ソフト） 3.5DD：7800円
10月未定	★野球道（ソフトベンダー武尊） 3.5DD：7700円
11月2日	★ファイアーホーク（ゲームアーツ） 3.5DD：7800円
11月8日	★ディスクステーションスペシャル クリスマス号（コンパイル） 3.5DD：3880円
11月10日	★アークスII（ウルフ・チーム） 3.5DD：8800円
11月上旬	★神の聖都（スタジオ・パンサー） 3.5DD：9800円
11月15日	★クレセントムーンがぁる（アリスソフト） 3.5DD：5800円
11月21日	★ウルティマIII（ポニーキャニオン） 3.5DD：8800円
11月22日	★ファミリースタジアム（ナムコ） ROM：6800円
11月25日	★Misty Vol.2（データウエスト） 3.5DD：5000円 ★ピーチアップ（ももものきはうす） 3.5DD：3800円 ★まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 （テクノポリスソフト）3.5DD：6800円
11月下旬	★シュヴァルツシルト（KOGADO） 3.5DD：9800円 ★アレスタ2（コンパイル） 3.5DD：6800円 ★倉庫番パーフェクト（マイクロキャビン） 3.5DD：6800円
11月未定	★ウィザードリィII（アスキー） 3.5DD：9800円 ★妖魔降臨（日本デクスタ） 3.5DD：7800円 ★ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ（ビクター音楽産業） 3.5DD：8800円

※ソフトベンダー武尊で発売のソフトの価格は、すべて消費税が含まれています。

ゲームソフト売れ行きBEST 10

先月に比べると新作の勢いはやや落ちめ。BEST10内の顔ぶれも、おなじみのものが多い。MSX2のみ発売のものでは、久しぶりに『ディスクステーション〜』以外の新作『激突ペナントレース2』がランキングされた。ほかに『リングマスター』（X68K）、『サバッシュ』（X68Kと98）、『ハイドライド3SV』（98）など、移植もののRPGも登場。それにしても、再び上昇しだした『テトリス』の人気はどこまで伸びるのだろうか!?

■9月1日〜15日の集計

●東京 J&P渋谷店 ☎03-496-4141

順位	ソフト名（機種）	発売元
1位	→ワンダラーズ　フロム　イース（PC-9801、PC-88SR）	日本ファルコム
2位	★激突ペナントレース2（MSX2）	コナミ
3位	↗テトリス（PC-9801、PC-88SR、PC-88VA、X1、X68000、77AV、MSX2）	B.P.S.
4位	↗信長の野望・戦国群雄伝（PC-9801、PC-88SR,PC-88VA、X1turbo、MSX2）	光栄
5位	↗リングマスター（PC-9801、X68000）	ホビージャパン
6位	★ディスクステーションスペシャル秋号（MSX2）	コンパイル
7位	↘天下統一（PC-9801）	システムソフト
8位	↗水滸伝（PC-9801、PC-88SR、PC-88VA、X1turbo、FM77AV）	光栄
9位	↘大戦略III（PC-9801）	システムソフト
10位	↗サバッシュ（PC-88SR、PC-9801、X68000）	小学館

●大阪 マイコンショップCSK大阪 ☎06-345-3351

順位	ソフト名（機種）	発売元
1位	★激突ペナントレース2（MSX2）	コナミ
2位	↗信長の野望・戦国群雄伝（PC-9801、PC-88SR,PC-88VA、X1turbo、MSX2）	光栄
3位	↗テトリス（PC-9801、PC-88SR、PC-88VA、X1、X68000、77AV、MSX2）	B.P.S.
4位	↗マスターオブモンスターズ（PC-9801、PC-88SR）	システムソフト
5位	↘天下統一（PC-9801）	システムソフト
6位	↗水滸伝（PC-9801、PC-88SR、PC-88VA、X1turbo、FM77AV）	光栄
7位	↗リングマスター（PC-9801、X68000）	ホビージャパン
8位	★ハイドライド3SV（PC-9801）	T & Eソフト
9位	↘大戦略III（PC-9801）	システムソフト
10位	★きゃんきゃんバニー（PC-9801、PC-88SR）	カクテル・ソフト／フェアリーテール

●福岡 カホマイコンセンター福岡店 ☎092-714-5155

順位	ソフト名（機種）	発売元
1位	↗スタートレーダー（PC-9801、PC-88SR）	日本ファルコム
2位	★激突ペナントレース2（MSX2）	コナミ
3位	↗天下統一（PC-9801）	システムソフト
4位	↘ワンダラーズ　フロム　イース（PC-9801、PC-88SR）	日本ファルコム
5位	↗テトリス（PC-9801、PC-88SR、PC-88VA、X1、X68000、77AV、MSX2）	B.P.S.
6位	↘大戦略III（PC-9801）	システムソフト
7位	↘夢幻戦士ヴァリスII（PC-9801、PC-88SR、MSX2）	日本テレネット
8位	↗信長の野望・戦国群雄伝（PC-9801、PC-88SR,PC-88VA、X1turbo、MSX2）	光栄
9位	★ハイドライド3SV（PC-9801）	T & Eソフト
10位	★ディスクステーションスペシャル秋号（MSX2）	コンパイル

★は今月初登場のゲームです

THE RETURN OF
OOPS!ウィザードリィ
TECHNOPOLIS' TAVERN

お久しぶりです。そろそろTAVERNを再開せねば……と思ったら、おーいTIKIはどこ行った!? えっ、迷宮? しょうがないなあ、また新しい店番を探さなきゃ。そうしないとボクが冒険に出かけられないもんね。とゆーわけで……（HIDE）

G-LORD,アレックス参上!



どうもはじめまして。TIKIが迷宮に冒険に出てしまったので、その間この店で留守番を頼まれたアレックスです。HIDE店長といい、TIKIといい、どうもTAVERNよりMAZEが好きらしくて、すぐにいなくなってしまうので困ったもんです。

まあ、ボクもどちらかというと迷宮のほうが好きだけど……冒険の合間の息抜きのつもりでやりますんでどうぞよろしく。まだ慣れてないんで、いろいろ不手際があると思うけど、そこらへんは同じ冒険者同士、大目に見てよね。

ボクはついこの間までFIGHTERをやってたんだけど、やっぱり人を癒すことのできるPRIESTがうらやましくて、LORDに転職したわけです。まだ転職したてなので、あまり呪文は使えないけど、攻撃と防御、どちらの力も持ち合わせたLORDになりたいと思っている。そのためにも、この店でアルバイトしながら、いろんな情報が聞けるといいなあと考えてね。

この世界は、＃1から＃4まですべて冒険したけど、まだまだわからないことがたくさんあるんだ。たとえば、＃4で出てきたアイテムなんかはスペシャルパワーがついてるのが多いよね。でも、そのパワーがどういう働きをしているのか、使ってみてもわからないときがあるんだ。あと、＃4のボルタック商店の謎とかさ。こういうわからないことが、ウィザードリィ・プレイヤーにはたくさんあると思うので、エキスパートの人に教えてもらいたいな。

もちろん、＃1、2、3の話もたっぷりしたい。ボクにもわかることがあったらどんどん答えていきたいと思ってます。ま、このTAVERNを、みんなでワイワイやれる憩いの場として盛り上げていきたいね。

＃4について

さて、初登場のごあいさつがわりに＃4の情報を1つ。

エキスパート・オンリーと銘うたれた＃4だけど、みんなの進行状況はどうかな？ ＃4は雑誌などで紹介されたとおり、マルチエンディングだから、1つのエンディングに到達したからって、そこで安心しちゃダメだよ。ウィザードリィ・ファンなら、「本当の結末」に到達して、GRANDMASTER ADVENTUREの称号をもらいたいよね。

え、ボク？ いろいろ苦労した末に、「本当の結末」に到達しました。さて、そこで忠告を1つ。

「本当の結末」に到達するには、もしかすると今までの知識だけではダメかもしれない。図書館や本屋さんで調べ物をする必要があるかもよ。

ついでにもう1つ。放浪の御言葉師MRONの言葉は、後で絶対に役に立つことばかりだから、きちんとメモしておこうね。デタラメなことを言っているようでも、けっこう重要なことを教えてくれているんだ。ほんとだよ。

というわけでごあいさつは終わり。来月からのご来店お待ちしています。どうぞ、よろしく!

さてさて、＃5だ!

さあ、お待ちかねの＃5が、外国ではもう発売になっています。＃5は、＃3の続きで、同じリルガミンが舞台のお話。サブタイトルは、"Heart of the Maelstron"。直訳すると、「渦巻きの中心」って意味なんだ。

この意味や目的については、おいおい紹介していくとして、驚くのはこの＃5のゲームシステム! 戦闘形式も魔法も、＃4までのいいところを残しながら、すごくレベルアップしているんだ。たとえば、今までは戦闘のときに敵にダメージを与えられるのは前列の3人だけだったよね。それが＃5では、今度は後列のキャラクタでも長距離用の武器（たとえば弓矢とかね）を持っていれば、敵にダメージを与えられるんだ。もちろん、敵が同じような武器を持っていた場合には、こちらも注意しなくちゃいけない。

あと、魔法もすごい! ものすごくパワーアップしてる。これまでのシリーズでは、魔術師の呪文が21種類、僧侶の呪文が29種類、の合計50種類だったのが、＃5では、魔術師の呪文が31種類、僧侶の呪文が32種類の、合計63種類! 内容も濃くなっていて、相手を魅了する呪文、魔法を無効化する呪文、味方の魔物を召喚する呪文など、さまざまな種類の新しい呪文が増えているんだ。この新しい呪文をいかに有効に使うかが、＃5のポイントみたいだね。

マップは、今までの20×20の固定形ではなく、もっともっと広く、しかも不定形をしている。

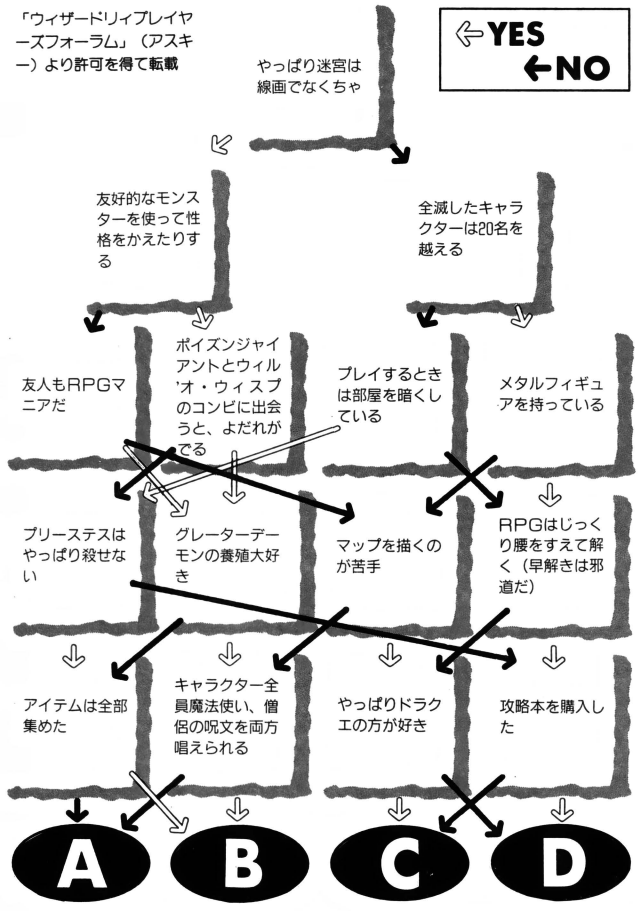
中にはLOMILWAでも見つからない隠しトビラや、隠しアイテム（今回は盗賊が活躍するかもよ）、それに会話ができるキャラクタなんかが出てきたりして、とにかく世界がものすごく広がったことに驚かされるんだ。

この＃5、日本版の発売はまだ未定らしいけど、発売までの間にまた何か情報を仕入れたらすぐにこのTAVERNで紹介するから、気をつけていてね。そして、早く日本版が発売になるように、みんなで発売元のアスキーさんにMATU.! を唱えよう。

ウィザードリィマニア度診断

しばらくお休みしていたので、みなさんのお手紙の紹介は、今月はできないんだ。もちろん来月からはジャンジャン紹介するので、下の「お客さま大歓迎」を見てどんどんお手紙をください。さて、今月はその代わりに、アスキーさんがウィザードリィのイベント用に作った小冊子から、楽しい記事を転載させてもらうことにしたぞ。

「ウィザードリィプレイヤーズフォーラム」（アスキー）より許可を得て転載



●タイプA

購入動機	最初からRPGに高い関心を持っていたので。アップルユーザーだった。知人の強力な推薦により。
性　質	極めて真面目。知性的。キャラクターへの感情移入が大きく、後列のキャラクターにも装備を着ける。
プレイスタイル	キャラクターの行動を頭に描きながら冒険する。想像力に重きを置く。
リセット回数	極めて少ない。時には石の中に入ってもリセットを押さないこともある。
善　行	ウィザードリィの信奉者のため知人にウィザードリィを勧めてくれる（ありがたや）。
悪　行	特にないが国産RPGを酷評する傾向がみられる。
業界有名人	ペニー松山氏、末弥純氏などファンタジー好きはみんなこのタイプ。

●タイプB

購入動機	タイプAと同じ、もしくはゲームをするまえに攻略本やログインのQ&Aを読んでしまった。
性　質	知能は高いが知性は低い。屈折している。弱いものいじめが好き。コンピュータに詳しい。
プレイスタイル	ゲームの素晴らしさはよくわかっているつもりなのだがついつい悪さをしてしまう。
リセット回数	非常に多い。作ったばかりのキャラクターでマーフィーズゴーストに立ち向かってしまう。死んだらリセット。
善　行	知人にウィザードリィを勧める点ではタイプAと同じだが、一緒に悪さも教えてしまう。伝染病だな。
悪　行	パソコンマニアにはディスクの情報を書き換える輩がいる。ふとどき者め！
業界有名人	いるに違いない（噂によれば堀井雄〇大先生は…）。

●タイプC

購入動機	RPGだから（ドラゴンクエストのイメージで購入したひとも…いるわけないか）。評判イイから。
性　質	ミーハー。深く物事を考えない。知性的でなく知識もあまりない。努力することを知らない。
プレイスタイル	マニュアルを読まずに迷宮に降りるがハイウエイマンに首をはねられ即死。その日のうちに中古ソフトに売却。
リセット回数	リセット技を知らない（それで楽しめなかったという説もある。知っていればタイプAかBにはなれたかもね）。
善　行	理解していないのだからありえない。
悪　行	中古ソフト屋に売却したのち、人をみればウィザードリィの欠点を説くようになる（困ったものだ）。
業界有名人	いないだろうね（この業界ウィザードリィくらい知らないと食っていけない）。

●タイプD

購入動機	パッケージが渋かった（カッコイイ）。中古ソフトなのに他のソフトよりも妙に価格が高かった。
性　質	機械音痴。拝金主義。知性や知識の量は人それぞれだが平均すると低い。
プレイスタイル	努力するのだが（払った金の元を取ろうとして）マニュアルが理解出来ないので先に進めない。
リセット回数	なし（後日友達から聞いて自分の苦闘はなんだったんだと思う）。
善　行	ウィザードリィをプレイしたおかげで辛抱強くなった。
悪　行	学校に行かなくなった。外に出なくなった。クラくなった。
業界有名人	須田ＰＩＮ（最初はみんなこんなもの）。

お客様大歓迎

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、キャラクタやマップに関するいろいろな新発見、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除く）。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の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したり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。

＊　＊　＊

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は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。それではよろしく。

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



【広告のページ】このページの内容に関して編集部はいっさい関知いたしません。内容に関するお問い合わせは直接、本文中のテクノポリスソフトあてにお願いします。

開発室日誌Ⅲ

テクノポリスソフトの情報ばらえてぃペエジ

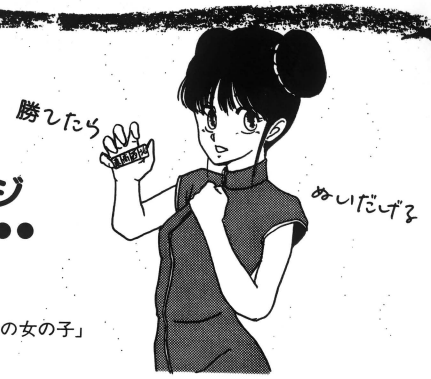
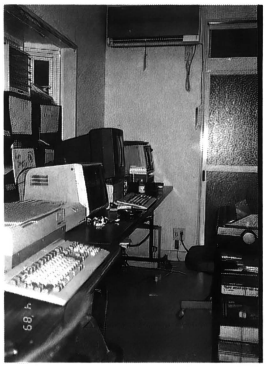


イラスト
「おんせん麻雀の女の子」
玉吾郎

『インジュカーシス』『全国おんせん麻雀』
開発室潜入インタビュー したぞっ

どどーん、開発室日誌が新しくなったのといっしょに、本当の開発室も引っ越しをして新しくなったんだっ。今回はその新しい開発室へ潜入して、そこで開発をしている人々にインタビューしてみましょう。



ではまず『インジュカーシスリポート』でおなじみの浜矢さんに聞いてみましょう。

――今は、インジュカーシスのAVG版のお仕事をここでしているんですか？

浜：そうです。とりあえずAVGが先に出ます。RPGもゲームや話の概要はできていますよ。

――ここを見てほしいっていうポイントは……？

浜：そうですね、だいたいリポートの方で書いちゃったけど、とにかく漫画もあり、ゲームもあり、あわよくば音楽にも凝ろうかという話もありますので、どうぞよろしく……。

――読者の方々にメッセージをどうぞ。

浜：えー、スケベだけでは解けないゲームです(笑)。必ずしっぺ返しがあります。

――でも、そういうのも用意されていると…(笑)。

浜：ちゃんと用意されています。

――おいそがしいところ、ありがとうございました。

§

では次に、片隅でカタカタとプログラムをしている『全国おんせん麻雀』担当の、まんたさんにインタビューしてみましょう。

――開発がだいぶ遅れているみたいですが、その理由は……？

ま：えー、おおまかに分けて、あれだね。1つは、お金がなかったってことだね。

――お金がないとのびるんですかっ(笑)。

ま：お金がないから、開発どころのさわぎじゃないっていう。

――そ、それは、いったい……？

ま：時間てお金で買えるでしょ。……まぁ、どうでもいいやね。

――11月に98版が出るというのは本当ですか？

ま：あるある～～～。じゃなくて、出したいですね。

――ここの開発室の環境はどうですか？

ま：毎日毎日、開発進みますよ。たばこの本数だけ進むという。100本分開発進めたかったら、100本吸わなきゃいけない……。

――何が100本分なんですか？

ま：よくわかりませんね。とりあえず、クーラーもあってぐあいがいいなと。欠点は、机の奥行きが浅いという点ですか。

――『全国おんせん麻雀』すばらしいエンディングはありますか？

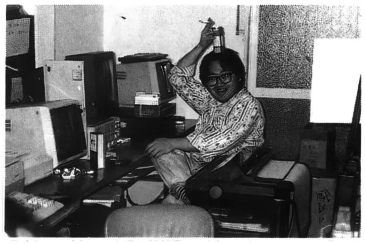
ま：エンディングはひとつ、どーんとやりたいとこですね。6個ありますから、最低6回楽しめるってことで。

――では、最後に読者の方々に熱いメッセージをどうぞ。

ま：まぁ、こういうものもあったかということで……。目的は脱がすことですから。ゲームの相手はやさしいから安心してねと。

§

そんなわけで、前の開発室はただの民家のようだったのに対し、今度は事務所のように整然と機械が並んでいて開発が進みそうな雰囲気をかもしだしていました。がんばって開発してね。(おにたま)



プレゼント！

このページに楽しい、またはうならせる意見くれた人に、抽選で『ビリヤードきゃぴきゃぴるん』(PC-88SR以降)を3名にプレゼント！

今月のプログラム たまつんつん (X68000、X-BASIC用)

いままで、全機種対応の時にさえ見捨てられてきたX68Kのための初のプログラムです。妖しい玉が上から落ちてくるので、マウスのカーソルをうまく玉に合わせて、つんつんしてあげましょう。下に玉を落とさずにどれだけ、つんつんできるかを競うゲームです。

マウスを動かす広い場所を確保するのがコツかと思われます。

さて、このコーナーでは、読者の方々が作ったプログラムを募集しています。おもしろければ、ジャンルや機種は何でもOK！ 採用された方には、ピクチャーディスクや絵コンテ用紙が当たります。

```
10 INT A,B,C,W,X,Y:FLOAT H,I,J:SCREEN
2,0,1,1:CONSOLE ,,0:MOUSE(4):MOUSE(1):
MSAREA(0,470,767,471):FOR A=0 TO 44:B=
A/3+1:PALET(B,HSV(100,B,31-B*2)):CIRCL
E(50,50,A,B):CIRCLE(51,50,A,B):NEXT:X=
100:Y=10:H=1:I=0
20 HOME(0,1024-X,1024-Y):A=X+H:IF A<5
OR A>668 THEN H=-H ELSE X=A
30 MSPOS(C,B):Y=Y+I:I=I+J:J=J+.01#:IF
Y>390 THEN IF C-140>X OR C+10<X THEN P
RINT"SCORE=";W:MOUSE(0):END ELSE H=-((
C-70)-X)/4:I=-RND()*3-25:J=1:W=W+5:GOT
O 20 ELSE GOTO 20
```

『LALFパワーアップキット』

『パワーアップキット』を使うと①BASIC上からLALFデータをロード、セーブできるようになり、FRなどでも画面の取り込みができたり、LALFで作成した圧縮データをそのまま呼び出せるようになるし、②ほかのグラフィックツールデータをLALFデータに変換できるようになるし、③カラースキャナーで取り込んだデータをLALFで使えたりするうえに、④サンプルC.G.までついているんだ！

希望の人は、お手持ちのLALFの登録番号、住所、氏名を書いて、マニュアルに書いてあるユーザーサポート係まで現金書留か郵便定額小為替で代金2000円(送料、税込)を送ってください。通信販売のみですので、ショップでは販売していません。また、LALF本体を持っていないと意味がないので注意してくださいね。



(大阪府／STALKくん)発売前から人気の「ときめきSECIL」のイラストだあっ！

おハガキ待ってます

テクノポリスソフトへの質問、意見、感想、イメージイラストなんかを送ってくださいね！

あて先 〒105 港区新橋4-10-7 TIMテクノポリスソフト 開発室日誌Ⅲ係 まで

おにおんすらいす

先月の状況とはうってかわって、最近はごろごろしている、おにたまです。今月のプログラムは、Y人先生から借りたX68000で作ったものなのでした。この機械で私は初めてハードディスクなるものを使用したのです。それまで、原始的な機械しか使っていなかった私は、そのあまりのぐあいのよさに感動してしまったのでした。(おにたま)

No.1 SOFT SHOP アルフ



※本広告に掲載されている商品は、すべて新品です。

X68000

■ハード

商品	販売価格
X68000 EXPERT 602C	
X68000 EXPERT HD 612C	
X68000 PRO 652C	
X68000 PRO HD 662C	
0.31ティスプレイテレビ 612D	
0.39ティスプレイテレビ 602D	
0.31ティスプレイ 603D	
21型カラーティスプレイ 21CD	
RGBシステムチューナ 6/8TU	
カラーイメージスキャナ 8NS1	
カラーイメージユニット 6VT1	
X68000 ACE HD 611C-GY	209,000
X68000 ACE CZ601C	195,000

とても雑誌にはのせられません。☎でご確認を!!

商品	販売価格
MIDIボード 6BM1	
CZ-8PC4 漢字プリンター	
CZ-8PC3 漢字プリンター	
CZ-6BE1A	
AN-S100スピーカーシステム	28,900
CZ8NJ2アナログジョイスティック	18,900
CZ-8NJ1 ジョイカード	1,400

とても雑誌にはのせられません。☎でご確認を!!

■ソフト

商品	販売価格
ミュージック PRO-68K[MIDI版]	23,000
コロニー	8,100
アークス	8,300
大海令	10,600
THE 福袋V2.0	8,400
Cコンパイラー	31,000
コミュニケーションプロ	15,800
ニュープリントショップ	15,800
サンプリングプロ	14,500
ミュージックプロ	14,900
サウンドプロ	12,900
アフターバーナー	7,600
ガウディ・バルセロナの風	8,100
ビジネスプロ	52,000
Z's STAFF PRO68K[Ver2.0]	44,000
ソフトでハードな物語Ⅱ	6,500
ドラゴン スピリット	7,000
源平討魔伝	6,500
スペースハリアー	5,800
ロードス島戦記	8,100
フルスロットル	7,500
熱血高校ドッチボール部	6,800
サラマンダー	7,000
SUPER大戦略68K	7,400
リングマスター	7,300
ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ	7,200
遥かなるオーガスタ	10,400
ガルフォースⅡ	6,800
信長の野望全国版	8,300
サンダーフォースⅡ	8,500
麻雀悟空	6,500
三国志	12,200
デス・ブリンガー	7,800
琉球	4,900
めぞん一刻完結編スペシャル	8,200
R-TYPE	6,200
やじうまペナントレース	6,300
やりたい放題2	5,600
パワーリーグ	6,500
A列車でいこうⅡ	11,000
デュアル・ターゲット	6,400
ラストハルマゲドン	7,800
名監督Ⅱ	8,600
38万キロの虚空	8,000
G-ツール	23,000
Terazzo	16,100
夢幻戦士ヴァリスII	7,000
パワフルまあじゃん2	6,500
スタークルーザー	7,400
トリトーン・ファイナル	8,400
クルージュ	7,500
マイトアンド マジックブックII	7,800
太平洋の嵐DX	11,300
PRISM	32,000
ダブルビジョン	5,000
カインドゥ・ギャルズ	5,800
PUPPET SHOW	3,200
ジェノサイド	7,300
テトリス	6,000
蒼き狼と白き牡鹿ジンギスカン	7,800
ミッド・ガルツ PRO 68K	10,400
ニュージーランド・ストーリー	7,200
ファンタジーゾーン	6,200
トワイライトゾーンⅢ	6,300
スターシップランデブー	7,400
ローグ・アライアンス	8,400
C-TRACE68	49,000

X1 AMIGA

■ハード

商品	販売価格
X1用FM音源 8BS1	18,900
アナログ0.31モニター14FD	50,000
AMIGA 500	109,800

■ソフト

商品	販売価格
トイホップ	5,000
(t)シャティ	7,200
(t) ローグ・アライアンス	8,400
(t) 水滸伝	7,300
(t)トワイライトゾーンⅢ	6,300
(t)美しき獲物たちPART VI	3,400
トリトーン2	8,400
イースⅡ	6,700
(t)ソーサリアン	7,300
(t)ソーサリアン(シナリオ1～3)	3,300
(t)ソーサリアン(ユーティリティ)	3,300
(t)ガルフストリーム	7,300
ローグ・アライアンス	8,400
(t)ガールズ・パラダイス	6,200
マスターオブモンスターマップ集	3,900
ラストハルマゲドン	6,800
アークス	8,500
スーパー大戦略X1	7,000
サイオブレード	7,600
信長の野望・全国版	8,000
スター・クルーザー	6,800
(t) 信長の野望 戦国群雄伝	7,300
白夜物語	6,800
琥珀色の遺言	8,600
ウィザードリィ4	10,500
リヴォルティーⅡ	6,500
三国志	11,000
(t)少女遊戯	6,700
マイト＆マジック	8,000
自己中心派2	5,900
(t)第4のユニット3 デュアルターゲット	6,400
イシュラル	5,700
マイト&マジックブック2	7,800
マスター オブ モンスターズ	6,800
と・き・め・き SESIL	6,700
リターンオブイシター	5,800
新九玉伝	7,600
(t)ヒーロー・オブ・ランス	6,600
やりたい放題2	5,500
テトリス	6,000
パワフルまあじゃん2	6,600

FM TOWNS 77

■ハード

商品	販売価格
FM TOWNS モデル1	
FM TOWNS モデル2	
FM T-DP531 0.38モニター	
FM T-DP532 0.26モニター	
タウンズ2セット、本体＋モニター	
キーボード＋OS＋その他	セット価格355,000

とても雑誌にはのせられません。☎でご確認を!!

■ソフト

商品	販売価格
(TOWNS)きみとしーたーいYOU省	10,500
第4のユニット3 デュアルターゲット	6,400
(TOWNS)リンケージ 第4のユニット1、2パック	8,000
イースⅡ	6,800
(TOWNS) R-TYPE	8,200
(TOWNS) ムーンボールΘ	8,100
ウィザードリィ4	10,400
(TOWNS)コロニー	8,100
(TOWNS)38万キロの虚空	8,000
(TOWNS) スーパー大戦略	7,200
(TOWNS)ミスティ	8,000
(TOWNS) 麻雀悟空	7,500
(TOWNS)ニュージーランドストーリー	8,000
マイト&マジックブック2	8,400
(TOWNS)ラストハルマゲドン	7,400
ローグ・アライアンス	8,400
(TOWNS)アフターバーナー	8,400
(TOWNS)MEMORIES	8,000
(TOWNS) 遥かなるオーガスタ	10,400
ガールズ・パラダイス	6,200
(TOWNS)ソフトでハードな物語2	6,300
(TOWNS) SOLID 89	8,400

PC-8801

■ハード

商品	販売価格
パソコンデスク(幅650×奥600×高1225mm)	9,000
PC8801FE	86,000
PC8801MA2	114,000
PC-KD854N	50,000
マウス(9801用、8801用)	3,800
サウンドボードⅡ	30,000

■ソフト

商品	販売価格
シュバルツシルト	8,200
戦国群雄伝	7,300
クライシス	7,200
コスモスクラフ	7,400
ハラキリ	7,100
ヴァルツェル	7,500
ウイザードリィ4	10,200
イースⅡ	6,500
ソーサリアン	7,300
ソーサリアン(シナリオ1～3)	3,400
ソーサリアン(ユーティリティ)	3,400
(VA)デス・ブリンガー	7,800
デリンジャー	7,500
アークス	6,800
ラストハルマゲドン	6,800
(VA)ローグ・アライアンス	8,000
ビデオクイーンをさがせ	5,500
全国おんせん麻雀	5,800
シルバーゴースト	6,400
パイレーツ	7,200
イースIII	6,200
スーパー大戦略88	6,500
ラ・ル・フ	10,800
サーク	7,300
水滸伝	7,300
おんなのこけーさつたい	6,200
バランス・オブ・パワー	10,500
自己中心派麻雀パズルコレクション	3,800
やじうまペナントレース	6,200
晴れのちおおさわぎ！	4,600
(VA)アランティアVAスペシャル	7,200
RUN RUN 狂走曲	6,200
ファイアーホーク テグザー2	6,300
やりたい放題2	5,500
第4のユニット3 デュアルターゲット	6,300
電脳学園	7,400
パワフルまあじゃん2	6,500
妖獣機甲兵 WerDragon	7,200
BURAI(ブライ)上巻	7,200
きゃんきゃん★バニー	4,700
Destruction 白と黒の伝説	6,300
ぴんきい・ぽんきい〔1～3〕	各4,700
ポッキー	6,200
ラ・ヴァルー	7,200
メフィスト	7,200
リップスティックアドベンチャー	5,500
ライナス	5,600
(VA)太平洋の嵐DX	12,000
イントリューダー～桜屋敷の探索～	5,400
エメラルドドラゴン	7,200
(VA)トリトーン・ファイナル	8,300
スタートレーダー	6,400
維新の嵐	7,300
クリスタル・ドリーム	6,600
三国志	12,500
ランス～光をもとめて～	5,400
闇の壱与伝説	6,300
(VA)ロードス島戦記	8,000
せまってみたい	5,500
ガールズ・パラダイス	6,200
やじうまペナントレースデータ	3,900
マイト&マジックブック2	7,800
PURE(ピュア)	5,500
首斬り館	7,900
サハッシュ	6,500
アルフェイム	7,800
ディオス	7,800
と・き・め・き SESIL	6,700
D.C. CONNECTION	7,200
デザート	5,500
殺しのドレス2	5,800
夢幻戦士ヴァリスⅡ	7,200
ドラグーン・アーマー FOR アダルト	4,700
展望台	6,600
メイキング・オブ・MIKI	5,500
テトリス	5,500
探偵団X	6,300
エンジェル・ハーツ	5,500
銀河英雄伝説	7,300
ローグ・アライアンス	8,500
トワイライトゾーンⅢ	6,300
美しき獲物たち VI	3,400
キャンペーン版 大戦略II	7,200
ディガンの魔石 1	8,700
天使たちの午後III	7,500
神の聖都	8,000

PC-9801

■ハード

商品	販売価格
PC-286VF-STD	180,000
PC-98DO	196,000
PC-9801RA2	300,000
PC-9801VM11	204,000
PC-9801RX2	228,000
MS-DOS(NEC・エプソン)	14,500
PC-9801UV11	172,000
PC-9801-26K	19,000

■ソフト

商品	販売価格
イースⅢ	6,200
大戦略Ⅲ	8,100
電脳学園	7,400
(2HDのみ)ダーク・レイス	7,900
ヒーロー・オブ・ランス	6,300
イースⅡ	6,800
ソーサリアン	8,700
リングマスター	6,700
大海令	11,000
天下統一	8,000
探偵団X	6,300
ソーサリアン(シナリオ1～3)	3,400
斬 陽炎の時代	8,000
ドラグーン・アーマー	4,800
ティル・ナ・ノークⅡ	7,700
Destruction 白と黒の伝説	6,300
ポリス・クエストⅡ	8,100
ソーサリアン(ユーティリティ)	3,400
ハイドライド3	7,000
ヴァルツェル	7,500
ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ	7,400
ラストハルマゲドン	6,700
マイト&マジックブック2	7,800
ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック	8,000
太平洋の嵐DX	12,000
闇の壱与伝説	6,300
パワフルまあじゃん2	6,500
やじうまペナントレース	6,500
デュアル・ターゲット	6,300
やりたい放題2	5,500
エンジェル・ハーツ	5,500
PURE(ピュア)	5,500
ローグ・アライアンス	8,400
ビデオクイーンをさがせ	5,500
クレセントムーン★がーる	4,600
アンジェラス	6,900
MUSIUM4 SCORE	10,400
バブルガム・クライシス	6,300
ダブルイーグル	7,700
首斬り館	7,500
シュヴァルツシルトⅡ	8,000
ぴんきい・ぽんきい〔1～3〕	各4,700
琉球	4,900
ランス～光をもとめて～	5,400
D・C・コネクション	8,400
サーク	7,300
神の聖都	8,000
三国志	12,500
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	8,500
アルフェイム	8,000
リングマスター2	6,700
クリスタル・ドリーム	6,300
ガールズ・パラダイス	6,200
信長の野望・戦国群雄伝	7,300
せ・ろ・り	6,100
水滸伝	7,300
SUPER大戦略98	7,200
殺しのドレス2	5,400
ライヒスリッター	6,800
遥かなるオーガスタ	10,400
デリンジャー	7,200
きゃんきゃん★バニー	4,700
遊撃王II	7,200
せまってみたい	5,500
リップスティック・アドベンチャー	5,500
テトリス	6,000
ヴァリスⅡ	7,200
水龍士	8,000
デザート	5,500
トワイライトゾーンⅢ	6,300
提督の決断	11,800
スタートレーダー	7,200
ポッキー	6,200
RUN RUN 狂走曲	6,200
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	3,900

MSX SEGA

■ハード

商品	販売価格
WAVY 70FD	43,500
FS-AIWX	50,000
FS-A1WSX	52,000
HB-F1XDJ	51,000
セガ メガドライブ	15,000
北斗の拳	5,100
ワールドカップサッカー	4,700
スーパーハングオン	4,900
獣王記	4,000
大魔界村	6,100
尾崎直道のスーパーマスターズ	5,400
フォトクラブ恐怖の館	5,500
ガルフォースII	6,700
ウィザードリィー	8,400
コスモス・クラブ	7,500
クリムゾンⅡ	6,300
イースIII	6,300
天使たちの午後III	7,500
アンジェラス	6,900
信長の野望・戦国群雄伝	7,300
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	5,000
テレフォンクラブストーリー・スペシャル	6,300
神の聖都	8,000
アークス	7,200
プライベートスクール	5,500
琥珀色の遺言	8,400
ヴァルツェル	7,500
ぴんきい・ぽんきい〔1～3〕	各4,700
夢幻戦士ヴァリスⅡ	7,200
首斬り館	7,900
マスターオブモンスターズ	6,800
ディガンの魔石	7,300
激突ペナントレース2	5,000
パワフルまあじゃん2	6,500
やじうまペナントレース	6,500
スーパー大戦略	7,000
水滸伝	8,000
せまってみたい	5,500
(2+)プロ野球ファミリースタジアム	6,300
パックマニア	5,500
ラストハルマゲドン	6,300
D.C. CONNECTION	7,200
エグザイルⅡ	7,500
ローグ・アライアンス	8,400
(R)三国志MSX2	12,500
雀ボーグすずめ	6,200
と・き・め・き SESIL	6,700
シンセサウルス Ver 2.0	6,300
上海II	5,400
A列車で行こう	6,600
やりたい放題2	5,500
アンデッドライン	5,500
ディオス	7,800
カオスエンジェルス	6,400
トワイライトゾーンⅢ	6,300
Destruction 白と黒の伝説	6,300
ファイアーホーク テグザー2	6,300
銀河英雄伝説	7,200
センターコート	5,800
ミッドガルツ(SIDE A/B)	各7,300
イントリューダー～桜屋敷の探索～	5,400
(R)信長の野望 全国版(MSX2)	8,300
ガールズ・パラダイス	6,200
ロードス島戦記	8,100
メイキング・オブ・MIKI	5,500
PUPPET SHOW	3,200
ファンタジーIII	8,300
ザ・ゴルフ	5,800
シルヴィアーナ	6,200
マイト アンド マジックブックII	7,800
(R)信長の野望・戦国群雄伝	9,400
テトリス	6,000
(2+)雪の国 クルージュ	7,200
デリンジャー	7,200
シュバルツシルト	8,300
(R)ファンタジーゾーンII	5,700
ポッキー	5,800
デリンジャー	7,500
(R)水滸伝	9,400

注文方法

①代金は注文書を添えて郵便局で現金書留か小為替にてお送り下さい。申し込み書はコピーでも結構です。(未発売品は予約扱いです。)
②金額の多い場合は銀行から振り込んで下さい。同時に申し込み書を郵送して下さい。(近畿銀行日本橋支店普通344846アルフ)
③ソフトの送料は1つ350円、2つ600円、3つ以上は750円です。1本ずつ発送の場合1本につき350円です。
④ハードの送料は1台につき北海道1200円、東北・九州1000円、その他の地域は600円、離島は別料金です。
まとめて送れる場合は差額をお返しします。
⑤ハードやソフトを高価買取っています。ソフトの場合は直接送って下さい。また広告以外のソフトやハードも取り扱っています。

★ローンOK(まずはTEL)

送り先 〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
アルフ Tel.06-644-5954 10:00～7:00まで

申し込み書

フリガナ
お名前

ご住所

お電話 (　　)

商品名	利用機種/メディア	販売価格

(送料 ＋販売価格合計)×1.03＝税込合計代金 1円は切りすてて下さい 円

11月号モニタープレゼント

全71本！

11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。

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・機種名を、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）〟、〝各機種（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11月8日必着、当選者の発表は12月8日発売のテクノポリス1月号で行います。

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

今月のおすすめゲーム

❶**提督の決断**　98用希望媒体3本……P.6
❷**遥かなるオーガスタ**　98用希望媒体4本……P.10
❸**デュエル**　88SR用3本……P.52

ゲーミングワールド

❹**第二次欧州大戦**　98用希望媒体5本……P.23
❺**ウルティマII**　98用希望媒体2本、88VA用（5HD）5本、X1turbo用5本、合計12本……P.24
❻**メフィスト**　88SR用2本、98用（5HD）1本、合計3本……P.26
❼**アルフェイム**　88SR用3本、98用（5HD）2本、合計5本……P.27
❽**シュヴァルツシルト**　88用3本……P.28
❾**リングマスター**　X68000用3本……P.29

レモンちっくWORLD

❿**ドラグーン・アーマー　FOR ADULT**　希望機種媒体3本……P.74
⓫**全国おんせん麻雀**　88SR用5本……P.76
⓬**RUNRUN狂走曲**　希望機種媒体3本……P.78
⓭**晴れのちおおさわぎ！**　希望機種媒体3本……P.80
⓮**せまってみたい**　希望機種媒体12本……P.81
⓯**天使たちの午後**　98用（5HD）2本、FM-77用（3.5D）2本、合計4本……P.84

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11月号の記事のなかで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1つ選んでO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。
11. パソコン関連以外で興味のあること、趣味など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……。

9月号モニタープレゼント当選者発表！（敬称略）

●ジェノサイド
木村良則（東京都）角井真吾（神奈川県）中田佳秀（奈良県）
●激突ペナントレース2
藤崎尚（茨城県）浴武彦（埼玉県）松野純一（神奈川県）
●アルピオン
浜教文（北海道）松山秀喜（長野県）村瀬光治（奈良県）
●ダブルイーグル
吉岡善洋（愛知県）松原弘記（京都府）吉田和夫（福岡県）
●アンデッドライン
宍戸努（宮城県）内川淳也（神奈川県）綿野努（三重県）
●ソフトでハードな物語2
大日方圭（秋田県）谷内潤（長野県）西口耕司（兵庫県）高橋克英（福岡県）
●闇の壱与伝説
依光英世（神奈川県）中谷匡（兵庫県）佐藤慎祐（鹿児島県）
●保存版ロードランナー
轟丈幸（東京都）林重良（滋賀県）片山秀次（岡山県）
●ディスクステーション　スペシャル夏休み号
市川裕司（北海道）牧野真人（愛知県）内田昌樹（大阪府）
●天使たちの午後III
澤田真琴（北海道）遠藤剛（北海道）五十嵐卓志（山形県）山上博之（福島県）石井崇裕（群馬県）栗坂明（埼玉県）佐々木賢樹（千葉県）沖山達也（東京都）五藤啓二（愛知県）前田等（京都府）千葉元幸（奈良県）三谷新（徳島県）
●ピュア
荒川正章（東京都）吉川俊仁（大阪府）植月寛（兵庫県）
●テレフォンクラブストーリー・スペシャル
東樹定史（大阪府）川俣一広（大阪府）前田貴広（兵庫県）中田茂（広島県）伊村茂（福岡県）
●電脳学園
西村博（宮城県）松木康朗（山形県）田　裕司（兵庫県）
●ガールズ・パラダイス
山久保栄治（北海道）佐藤隆夫（福島県）斉藤義正（栃木県）伊澤繁夫（京都府）沖田旅人（福岡県）
●やりたい放題2
坪井直良（群馬県）大滝貴水（埼玉県）永芳洋（滋賀県）
●美少女コントロール
新家和美（北海道）鈴木信光（埼玉県）四関淳一（千葉県）石田和之（愛知県）徳永義満（福岡県）
●デザート
田口直人（埼玉県）津留忠行（東京都）宮沢紀昭（長野県）
●カオスエンジェルズ
小林知幸（東京都）後藤学（静岡県）平井宏幸（三重県）

攻略 おすすめゲーム

全国統一への第一歩は武将選びからはじまる……

斬(ZAN)

陽炎の時代（かげろうとき）

PC-9801シリーズ(アナログ版)	3.5・5HD	9800円
(デジタル版)	3.5・5HD	8800円
(ラップトップ版)	3.5HD	7800円
X68000シリーズ	5HD	9800円

■発売元／ウルフ、チーム
■発売／アナログ版は発売中、デジタル版とラップトップ版は10月、X68版は11月18日

今回のおすすめゲーム攻略編の1本目は、ウルフチーム初のシミュレーションゲーム「斬［ZAN］陽炎の時代」だ。このゲームの特徴の1つに登場武将の多さがある。とにかく出てくる武将の多い。今月はその中の一部を紹介しよう。

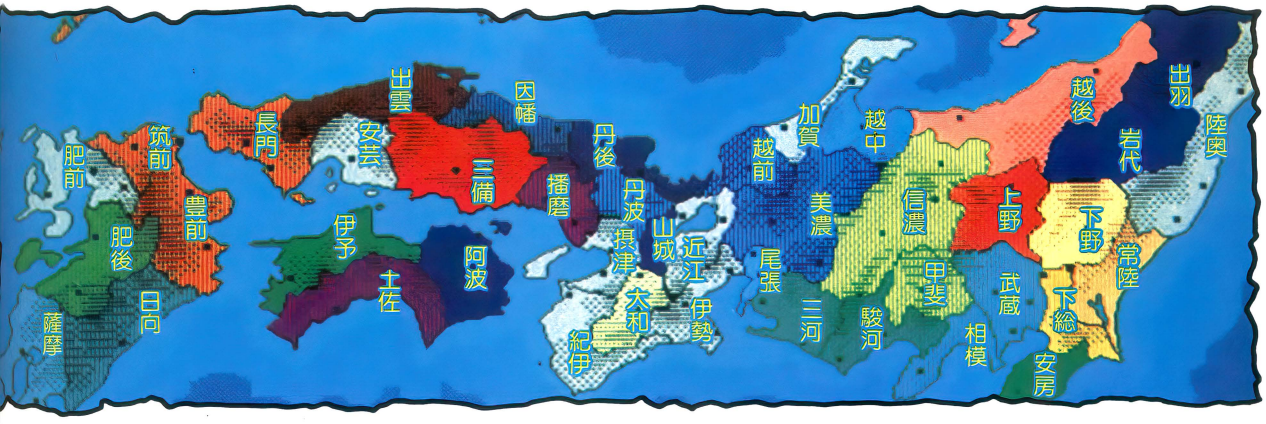
シナリオ1〈新勢力の台頭〉大名データ

『斬』に登場する武将の数は600人にもおよぶ。そのうち実際にプレイできるのは300人ぐらいで、はっきり言ってメチャ多い。とても300人のデータを(ページの都合からも)一度に載せることができなかった。今回はシナリオ1〔新勢力の台頭〕に登場する52名の大名のデータを掲載したのでゲームをするときの参考にしてほしい。

武将には、大名・重臣・部将・浪人の4種類があり、そのうちプレイヤーが選べるのは、大名・重臣・浪人の3種類。さらに、すべてのコマンドを実行できるのは大名のみである。だから、全国統一をめざすならば、できるだけ年令の若い大名を選んだほうがいい。

自分のプレイしている大名が死んでしまうと、世継ぎがいたとしてもゲームオーバーになってしまうからだ。それから、とにかく家臣がたくさんいたほうが有利。他国に攻め入ったとき、自国の城を守る武将がいなくて城をとられたのでは、シャレにならない。領地を拡げていくと武将が足りなくなってくるので、武将の少ない大名は他国の有能な武将を調略していくのがよいだろう。

大名のデータの見方はだいたいわかるとは思うが説明をすると、威信：大名の知名度、知行：所有している石高、士気：部隊の士気、騎馬／足軽／鉄砲：所有している部隊数、統：統率力(この数値が高いと多くの部隊を効果的に指揮できる)、戦：野戦能力、城：攻城戦能力（それぞれの戦闘時に関係する)、情：情報力(行軍の順番や謀略に関係する)、政：内政力(徴税に関係して、一揆が起こりにくくなる)、渉：外交力（この数値が高いと外交交渉がうまくいく)、城耐久度：城の強さ。収容人数なども影響する、石高：その城周辺の石高、兵糧：その城に蓄えている食糧、兵力：その城にいる兵士数ということになっている。ここに載せた武将の能力値データのほかにも画面に表示されないデータ（たとえば寿命・性格・野心・運・忠誠度・信頼度）もある。



出羽大名　配下重臣：2 配下城数：1



伊達 晴宗 勢力 伊達 32才

威信	55	騎馬	42
知行	21	足軽	0
士気	60	鉄砲	0

統4 戦6 城4 情4 政6 渉3

居城　出羽　米沢城
城耐久度：20　石高：30万石
兵糧：20千石　兵力：3百人

出羽大名　配下重臣：2 配下城数：1



最上 義守 勢力 最上 30才

威信	55	騎馬	40
知行	20	足軽	0
士気	50	鉄砲	0

統6 戦4 城5 情4 政2 渉6

居城　出羽　山形城
城耐久度：15　石高：28万石
兵糧：30千石　兵力：3百人

陸奥大名　配下重臣：3 配下城数：1



大崎 義直 勢力 大崎 28才

威信	50	騎馬	14
知行	7	足軽	0
士気	55	鉄砲	0

統5 戦5 城5 情6 政5 渉6

居城　陸奥　仙台城
城耐久度：10　石高：17万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

陸奥大名　配下重臣：0 配下城数：1



相馬 盛胤 勢力 相馬 22才

威信	45	騎馬	32
知行	16	足軽	0
士気	65	鉄砲	0

統4 戦7 城5 情4 政5 渉6

居城　陸奥　小高城
城耐久度：10　石高：16万石
兵糧：10千石　兵力：1百人

陸奥大名
配下重臣：0
配下城数：1



岩城 親隆 21才
勢力 岩城
威信：50 騎馬：30
知行：15 足軽：0
士気：45 鉄砲：0
統4 戦3 城3 情4 政5 渉4

居城　陸奥　平城
城耐久度：10　石高：15万石
兵糧：10千石　兵力：1百人

越後大名
配下重臣：15
配下城数：2



長尾 景虎 21才
勢力 長尾
威信：65 騎馬：18
知行：9 足軽：0
士気：75 鉄砲：0
統8 戦9 城4 情4 政5 渉4

居城　越後　春日山城
城耐久度：25　石高：27万石
兵糧：30千石　兵力：4百人

岩代大名
配下重臣：4
配下城数：1



蘆名 盛氏 30才
勢力 蘆名
威信：60 騎馬：44
知行：22 足軽：0
士気：60 鉄砲：0
統5 戦6 城6 情4 政5 渉5

居城　岩代　黒川城
城耐久度：20　石高：42万石
兵糧：30千石　兵力：3百人

常陸大名
配下重臣：2
配下城数：1



佐竹 義昭 20才
勢力 佐竹
威信：50 騎馬：66
知行：33 足軽：0
士気：45 鉄砲：0
統5 戦3 城6 情5 政5 渉4

居城　常陸　水戸城
城耐久度：20　石高：53万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

上野大名
配下重臣：4
配下城数：3



上杉 憲政 28才
勢力 上杉
威信：70 騎馬：50
知行：25 足軽：0
士気：40 鉄砲：0
統5 戦2 城1 情4 政4 渉5

居城　上野　厩橋城
城耐久度：15　石高：30万石
兵糧：30千石　兵力：2百人

下野大名
配下重臣：1
配下城数：1



宇都宮 広綱 8才
勢力 宇都宮
威信：50 騎馬：54
知行：27 足軽：0
士気：40 鉄砲：0
統3 戦2 城3 情4 政5 渉7

居城　下野　宇都宮城
城耐久度：15　石高：37万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

下総大名
配下重臣：1
配下城数：1



足利 晴氏 43才
勢力 足利
威信：65 騎馬：30
知行：15 足軽：0
士気：55 鉄砲：0
統5 戦5 城2 情3 政1 渉6

居城　下総　古河城
城耐久度：10　石高：20万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

安房大名
配下重臣：4
配下城数：2



里見 義堯 44才
勢力 里見
威信：60 騎馬：46
知行：23 足軽：0
士気：60 鉄砲：0
統5 戦6 城6 情4 政4 渉4

居城　安房　館山城
城耐久度：10　石高：5万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

信濃大名
配下重臣：2
配下城数：1



村上 義清 48才
勢力 村上
威信：50 騎馬：12
知行：6 足軽：0
士気：70 鉄砲：0
統4 戦8 城4 情5 政4 渉5

居城　信濃　海津城
城耐久度：10　石高：14万石
兵糧：30千石　兵力：3百人

甲斐大名
配下重臣：15
配下城数：3



武田 晴信 30才
勢力 武田
威信：65 騎馬：34
知行：17 足軽：0
士気：65 鉄砲：0
統8 戦7 城8 情8 政8 渉8

居城　甲斐　躑躅ヶ崎館
城耐久度：5　石高：23万石
兵糧：20千石　兵力：3百人

相模大名
配下重臣：10
配下城数：4



北条 氏康 36才
勢力 北条
威信：70 騎馬：58
知行：29 足軽：0
士気：60 鉄砲：0
統9 戦6 城9 情8 政9 渉6

居城　相模　小田原城
城耐久度：30　石高：19万石
兵糧：80千石　兵力：5百人

駿河大名
配下重臣：8
配下城数：4



今川 義元 32才
勢力 今川
威信：80 騎馬：20
知行：10 足軽：0
士気：50 鉄砲：0
統7 戦4 城5 情5 政6 渉6

居城　駿河　駿河城
城耐久度：10　石高：15万石
兵糧：50千石　兵力：5百人

越中大名
配下重臣：3
配下城数：1



神保 長職 26才
勢力 神保
威信：45 騎馬：46
知行：23 足軽：0
士気：55 鉄砲：0
統5 戦5 城5 情4 政6 渉6

居城　越中　富山城
城耐久度：15　石高：38万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

加賀大名
配下重臣：6
配下城数：1



畠山 義続 39才
勢力 畠山
威信：50 騎馬：14
知行：7 足軽：0
士気：50 鉄砲：0
統3 戦4 城5 情2 政2 渉5

居城　加賀　七尾城
城耐久度：10　石高：21万石
兵糧：20千石　兵力：2百人

三河大名
配下重臣：8
配下城数：1



松平 元康 9才
勢力 松平
威信：65 騎馬：16
知行：8 足軽：0
士気：60 鉄砲：0
統9 戦6 城3 情8 政8 渉9

居城　三河　岡崎城
城耐久度：10　石高：16万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

美濃大名
配下重臣：10
配下城数：2



斎藤 道三 57才
勢力 斉藤
威信：60 騎馬：34
知行：17 足軽：0
士気：65 鉄砲：0
統6 戦7 城7 情8 政7 渉5

居城　美濃　稲葉城
城耐久度：20　石高：36万石
兵糧：50千石　兵力：5百人

尾張大名
配下重臣：9
配下城数：1



織田 信秀 41才
勢力 織田
威信：60 騎馬：14
知行：7 足軽：0
士気：60 鉄砲：0
統5 戦6 城3 情5 政6 渉5

居城　尾張　那古屋城
城耐久度：15　石高：28万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

尾張大名
配下重臣：1
配下城数：1



斯波 義統 47才
勢力 斯波
威信：50 騎馬：48
知行：24 足軽：0
士気：45 鉄砲：0
統5 戦3 城4 情6 政5 渉3

居城　尾張　清州城
城耐久度：20　石高：29万石
兵糧：30千石　兵力：3百人

近江大名
配下重臣：6
配下城数：1



浅井 久政 25才
勢力 浅井
威信：45 騎馬：26
知行：13 足軽：0
士気：40 鉄砲：0
統5 戦2 城4 情3 政3 渉4

居城　近江　小谷城
城耐久度：10　石高：28万石
兵糧：40千石　兵力：2百人

近江大名
配下重臣：4
配下城数：1



六角 定頼 56才
勢力 六角
威信：55 騎馬：26
知行：13 足軽：0
士気：40 鉄砲：0
統3 戦2 城4 情4 政3 渉5

居城　近江　箕作城
城耐久度：10　石高：33万石
兵糧：50千石　兵力：4百人

近江大名
配下重臣：3
配下城数：1



足利 義輝 15才
勢力 将軍
威信：85 騎馬：14
知行：7 足軽：0
士気：55 鉄砲：0
統3 戦5 城3 情3 政1 渉4

居城　近江　朽木城
城耐久度：10　石高：16万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

伊勢大名
配下重臣：0
配下城数：1



九鬼 浄隆 18才
勢力 九鬼
威信：50 騎馬：0
知行：20 足軽：0
士気：55 鉄砲：0
統3 戦5 城5 情5 政4 渉3

居城　伊勢　鳥羽城
城耐久度：25　石高：4万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

伊勢大名
配下重臣：1
配下城数：1



北畠 晴具 48才
勢力 北畠
威信：60 騎馬：40
知行：20 足軽：0
士気：45 鉄砲：0
統4 戦3 城5 情3 政5 渉2

居城　伊勢　多芸城
城耐久度：20　石高：30万石
兵糧：50千石　兵力：4百人

山城大名
配下重臣：8
配下城数：3



三好 長慶 28才
勢力 三好
威信：70 騎馬：68
知行：34 足軽：0
士気：50 鉄砲：0
統3 戦4 城2 情5 政4 渉5

居城　山城　二条城
城耐久度：10　石高：23万石
兵糧：50千石　兵力：4百人

大和大名

配下重臣：1
配下城数：1



越智 家元　1才
勢力 越智

威信：45　騎馬：0
知力：0　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統3 戦4 城5 情4 政4 渉3

居城　大和　高取城
城耐久度：30　石高：20万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

大和大名

配下重臣：2
配下城数：1



筒井 順慶　3才
勢力 筒井

威信：30　騎馬：28
知力：14　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統4 戦5 城4 情4 政4 渉4

居城　大和　郡山城
城耐久度：30　石高：25万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

丹後大名

配下重臣：0
配下城数：1



一色 義幸　37才
勢力 一色

威信：50　騎馬：44
知力：22　足軽：0
士気：60　鉄砲：0

統2 戦6 城3 情5 政3 渉4

居城　丹後　宮津城
城耐久度：5　石高：22万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

丹波大名

配下重臣：2
配下城数：1



波多野 晴通　46才
勢力 波多野

威信：50　騎馬：32
知力：16　足軽：0
士気：40　鉄砲：0

統4 戦2 城4 情3 政5 渉3

居城　丹波　八上城
城耐久度：15　石高：26万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

摂津大名

配下重臣：3
配下城数：4



石山一向一揆　1才
勢力 一向一揆

威信：90　騎馬：40
知力：20　足軽：0
士気：99　鉄砲：0

統9 戦7 城9 情7 政9 渉8

居城　摂津　石山本願寺
城耐久度：30　石高：48万石
兵糧：99千石　兵力：10百人

因幡大名

配下重臣：2
配下城数：1



山名 祐豊　40才
勢力 山名

威信：50　騎馬：20
知力：10　足軽：0
士気：40　鉄砲：0

統4 戦2 城5 情1 政3 渉6

居城　因幡　出石城
城耐久度：15　石高：20万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

播磨大名

配下重臣：1
配下城数：1



別所 長治　26才
勢力 別所

威信：50　騎馬：28
知力：14　足軽：0
士気：45　鉄砲：0

統5 戦3 城3 情4 政5 渉6

居城　播磨　三木城
城耐久度：20　石高：16万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

播磨大名

配下重臣：0
配下城数：1



小寺 政職　30才
勢力 小寺

威信：40　騎馬：40
知力：20　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統4 戦4 城4 情4 政4 渉3

居城　播磨　姫路城
城耐久度：20　石高：20万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

三備大名

配下重臣：6
配下城数：1



宇喜多 直家　22才
勢力 宇喜多

威信：60　騎馬：44
知力：22　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統4 戦5 城5 情8 政4 渉8

居城　三備　岡山城
城耐久度：15　石高：50万石
兵糧：40千石　兵力：2百人

出雲大名

配下重臣：3
配下城数：3



尼子 晴久　38才
勢力 尼子

威信：55　騎馬：76
知力：38　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統5 戦4 城2 情3 政4 渉3

居城　出雲　月山富山城
城耐久度：15　石高：19万石
兵糧：30千石　兵力：4百人

安芸大名

配下重臣：6
配下城数：1



毛利 元就　54才
勢力 毛利

威信：50　騎馬：8
知力：4　足軽：0
士気：70　鉄砲：0

統7 戦8 城7 情8 政7 渉8

居城　安芸　吉田郡山城
城耐久度：10　石高：10万石
兵糧：30千石　兵力：2百人

長門大名

配下重臣：7
配下城数：8



大内 義隆　44才
勢力 大内

威信：75　騎馬：99
知力：50　足軽：0
士気：45　鉄砲：0

統7 戦3 城2 情2 政4 渉5

居城　長門　長山城
城耐久度：10　石高：15万石
兵糧：50千石　兵力：3百人

土佐大名

配下重臣：1
配下城数：1



長宗我部 国親　47才
勢力 長宗我部

威信：45　騎馬：10
知力：5　足軽：0
士気：60　鉄砲：0

統3 戦6 城5 情5 政5 渉4

居城　土佐　岡豊城
城耐久度：10　石高：6万石
兵糧：40千石　兵力：1百人

土佐大名

配下重臣：0
配下城数：1



一条 兼定　8才
勢力 一条

威信：35　騎馬：8
知力：4　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統4 戦4 城6 情6 政3 渉3

居城　土佐　一条館
城耐久度：10　石高：4万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

伊予大名

配下重臣：0
配下城数：1



河野 通直　47才
勢力 河野

威信：50　騎馬：54
知力：27　足軽：0
士気：60　鉄砲：0

統2 戦6 城4 情4 政5 渉3

居城　伊予　松山城
城耐久度：10　石高：27万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

伊予大名

配下重臣：0
配下城数：1



西園寺 実充　44才
勢力 西園寺

威信：50　騎馬：20
知力：10　足軽：0
士気：60　鉄砲：0

統4 戦6 城5 情4 政5 渉4

居城　伊予　宇和島城
城耐久度：10　石高：10万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

豊前大名

配下重臣：4
配下城数：1



大友 義鎮　49才
勢力 大友

威信：60　騎馬：12
知力：6　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統4 戦4 城7 情2 政3 渉2

居城　豊前　府内城
城耐久度：15　石高：20万石
兵糧：40千石　兵力：4百人

日向大名

配下重臣：0
配下城数：1



伊東 義祐　25才
勢力 伊東

威信：50　騎馬：24
知力：12　足軽：0
士気：45　鉄砲：0

統4 戦3 城4 情3 政4 渉3

居城　日向　都於郡城
城耐久度：10　石高：12万石
兵糧：20千石　兵力：2百人

肥前大名

配下重臣：0
配下城数：1



龍造寺 隆信　22才
勢力 龍造寺

威信：60　騎馬：32
知力：16　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統4 戦5 城5 情6 政5 渉3

居城　肥前　佐嘉城
城耐久度：15　石高：16万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

肥前大名

配下重臣：0
配下城数：1



大村 純忠　18才
勢力 大村

威信：50　騎馬：0
知力：0　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統3 戦5 城3 情3 政5 渉4

居城　肥前　大村城
城耐久度：10　石高：15万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

肥後大名

配下重臣：3
配下城数：1



阿蘇 惟豊　58才
勢力 阿蘇

威信：45　騎馬：16
知力：8　足軽：0
士気：50　鉄砲：0

統1 戦4 城3 情6 政3 渉3

居城　肥前　隅本城
城耐久度：15　石高：20万石
兵糧：30千石　兵力：1百人

肥後大名

配下重臣：0
配下城数：1



相良 晴広　38才
勢力 相良

威信：45　騎馬：28
知力：14　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統6 戦5 城4 情2 政6 渉4

居城　肥後　人吉城
城耐久度：10　石高：14万石
兵糧：20千石　兵力：1百人

薩摩大名

配下重臣：8
配下城数：1



肝付 兼続　40才
勢力 肝付

威信：50　騎馬：36
知力：18　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統5 戦5 城5 情5 政5 渉3

居城　薩摩　内城
城耐久度：10　石高：28万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

薩摩大名

配下重臣：1
配下城数：1



島津 貴久　37才
勢力 島津

威信：60　騎馬：16
知力：8　足軽：0
士気：55　鉄砲：0

統6 戦5 城4 情5 政6 渉4

居城　薩摩　高山城
城耐久度：15　石高：18万石
兵糧：40千石　兵力：3百人

攻略 おすすめゲーム

まずは2つのシナリオを攻略！

デュエル

モニタープレゼント 3本

―スターフィールド戦記―

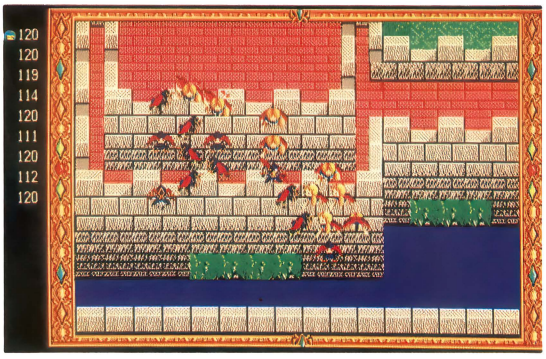
PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 8700円
■発売元／呉ソフトウェア工房
■発売日／10月10日
※画面は開発中のものです

見た目はちびキャラわさわさの楽しい戦いだけれども、そこにはシビアなストーリーがあったのだ。このシナリオを読むと、絶対に勝たせてあげたくなってしまう。そこで今回は、フィールドの戦いかたと2つのシナリオで実戦をやってみる。みんな、負けるなよ～！

まずは下の「スターフィールド戦記」という歴史書を読んでほしい。これが『デュエル』の序章にあたる。47年間に及ぶガルト（プレイヤー側）とグラン（コンピュータ側）の戦いが、9つのシナリオに分けられているのだ。

スターフィールドで勝利した（シナリオ1）ガルトの王、ルリック1世は、居城であるバルト城をグランの軍隊に包囲されてしまうが、猛将レナードの活躍で窮地を脱する（シナリオ2）。そして、グランの前線基地であるムーンヒルを叩きに出るが、逆にルリック1世は殺されてしまう（シナリオ3）。王を失ったガルト軍は連戦連敗、ついにバルト城を追われるハメになる（シナリオ4）。という具合に歴史は流れ、その節目節目の戦いが9つのシナリオとなっている。

今回は攻略編ということで、フィールドでの戦いかた（裏戦法？）と、9つのシナリオでの実戦をやってみようと思ったが、9つ全部はとうてい無理。とりあえず、はじめの2つのシナリオでの戦いかた、心構えをレポートしよう。

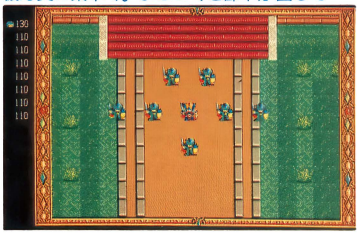


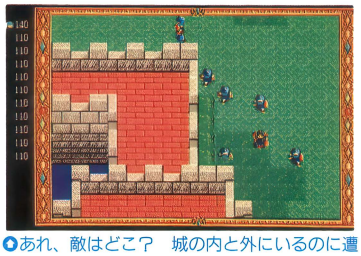
●今回はまったく出番なしのファンタジーキャラ。だからちょっと大きめに載っけてあげよう

ちなみに、今回はノーマルキャラの戦いのみ。ファンタジーキャラだと、もっと違った戦いかたがあるかもしれないが、それはまたいずれ……。



●敵味方の各部隊の力を把握するのが、まず肝心。むざむざ見殺しにしないようにね


●隊列の組み換え、守備、攻撃の切り換えは臨機応変に素早く。まごつくと部下が困るぞ

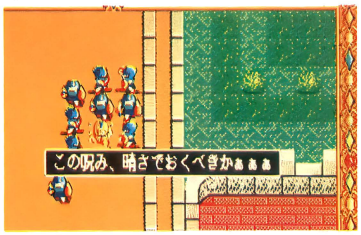

●あれ、敵はどこ？　城の内と外にいるのに遭遇、戦闘状態になってしまった。ヘンだな～

スターフィールド戦記（612～658）

遠い昔、北の国ニブルヘイムはユミル川の流れにそって栄え、東西文化の要所となっていた。そこには、古くからガルト人が王国を築いていた。第25代目の王、レイク3世は国の北方、バルトに城を築き、以後、代々がそこで国を治める事となった。ニブルヘイムの東には強大なグラン人の国が、西には豊かなキール人の国があり、ニブルヘイムを通して交流を行っていた。ルリック1世の代となった600年代始め、次第に東と西の関係が悪化し、武装した兵士達が出入りするようになった。王は中立を保つように努力したが、交通の要所であるだけに、つねにまわりから、ねらわれた。とくに、強大な軍事力を誇るグラン人は、事あるごとにガルト人に対し挑発を行って来た。そしてついに、612年の夏、ニブルヘイムの中央平原、スターフィールドで、両軍の騎兵が衝突。グランの王、ゴート大帝はこれを口実に次々と軍隊を送り込んだ。こうして、47年のながきに渡り、ニブルヘイム全土を血に染める戦いが始まったのである。

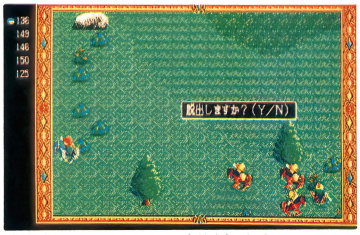
フィールドの戦いかた、あれこれ

『シルバー・ゴースト』『ファースト・クイーン』、そしてこの『デュエル』と、シナリオや出演キャラはちょっとずつ違うけど、フィールドでのちびキャラたちによる戦いかたは同じ。で、このフィールドでの戦いでは敵キャラはすべて自己判断で動くため、いろいろと行動パターンがある。戦闘に疲れると戦線を離脱するとか、元気だとひたすら追ってくるとか。それに、独自のルールのようなものもある。このへんをよーく観察すると、いろいろと裏ワザならぬ裏戦法を発見できるのだ。



●オーソドックスな戦法。みんなで囲む／　敵の断末魔の叫びにはいろいろとあるようだ

そのうちのいくつかを紹介するけど、役に立たなくても怒らないように。



●ときには逃げること（脱出）もある。死んで花実が咲くものか。部下を死なせないようにね

障害物ひっかけ戦法

フィールドでの戦いかたの常套手段ともいえるのがこの戦法。川原の岩場や草原の樹木、遺跡なんかに相手を誘い込み、障害物に引っかけて動きを封じてしまおう。敵キャラはこちらのキャラにより近付く行動をとる。障害物は一応避けるけど、へっこみにはまるとなかなか抜け出せずジタバタ。ここをナナメからちょいちょいと攻撃するのだ。ヒット&アウェイでね。


●シナリオ2で行った、騎兵隊岩にひっかけ戦法。端のやつから料理するのだ

逃げるフリして袋叩き戦法

こちらを追ってくるのは元気な敵キャラだけ。そこを突いた戦法だ。


●敵のボスは強いぞ。みんな退却だ～／と逃げるフリをすると、ボスが追ってきた

まずは死人（!?）が出ない程度に適当に戦う。敵の半分以上が疲れて戦線離脱したら、こちらも一斉に退却してしまう。すると、まだ元気な敵の一部がしつっこく追っかけてくるので、こいつらをギリギリまで引き付けよう。そしてそのフィールドの端まで逃げたら、今度は一斉に攻撃に転じるのだ。少数の敵は右往左往。みんなで囲めば怖くない。“飛んで火に入る夏の虫”戦法と呼んでもいい。疲れを癒してあとを追ってきた敵も、かなり弱いのでやっつけられる。



●ここで兵をアタックモードにして、敵のボスを囲んでえいえい／　敵が少なくってラク

この戦法の正否は、敵味方の弱った者の数を見極めるところにある。敵が全然疲れていなかったりすると、逆にこっちがやられてしまうぞ。

とにかくリーダー突進戦法

リーダーのキャラさえ戦場（フィールド）から脱出してしまえば、その部隊は全員移動したことになってしまう。このシステムを利用した戦法（?）。

戦場に入ったとたん退却命令を出して、リーダー以外は全員フィールドの端に寄せてしまう。そしてリーダーだけが単身敵中を突破しよう。ちょうどアメフトのように、右へ左へ身をかわして、敵に捕まらないようにして走るのだ。フィールドの端まできたらタッチダウンならぬ脱出。これで部隊は無傷でそのフィールドを通り抜けられる。これを繰り返せば、敵の指揮官まで簡単にたどり着けるぞ。しかし、まず負けてしまうけどね。偵察にはいい？


●部下を全員退却させてリーダーだけ進む。「リ～ダ～／」「バカ、振り向くんじゃない／」



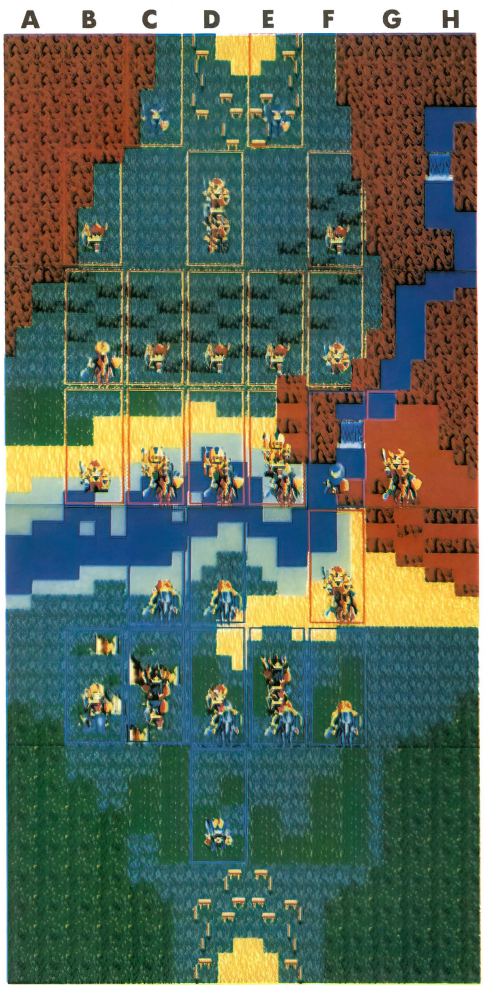
●しつっこく追われながらも、どうにかこのフィールドを縦断。これで部隊全員が移動完了

シナリオ 1　第1スターフィールド戦

612年　夏

ユミル川で待機していたガルトの歩兵が突然グランの部隊に襲われる。ガルト軍はただちに報復攻撃を行い、スターフィールドから敵を追い払った。

ガルト軍指揮官レオ
グラン軍指揮官マレイ



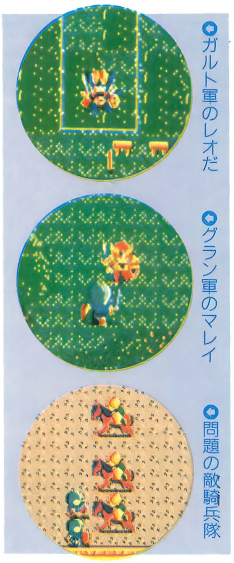
敵騎兵隊とどこで戦うかが問題だ

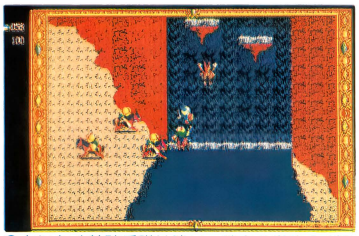
ガルト軍指揮官レオはマップ下端の砦前(D-7)、グラン軍指揮官マレイは上方の砦の前（D-2）にいる。

このシナリオのポイントは、なんといっても敵の騎兵隊をいかに壊滅するかにかかっている。ユミル川の川原と山を除くと、騎兵隊に好都合の平坦な草原が多い。ちょっと強い兵士でも、そんなところで騎兵隊と戦っては勝ち目はない。馬の動きを鈍らせる地形で戦おう。まずひとつは、岩がゴロゴロあって馬がひっかかってしまう川原だろう(B-5～E-5、C-4、D-4)。体の大きな馬は、かならず岩にひっかかり、右往左往してくれる。ここであせらず1匹づつ倒していくことだ。休みながら時間をかけて戦えば、ただの兵士でも勝つことはできる。馬が岩から外れないように、うまく誘導しよう。

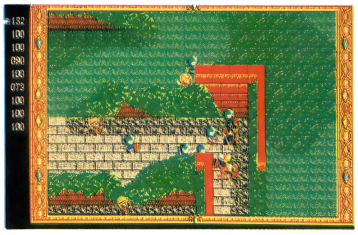
さて、もうひとつのポイントは、マップ中央左下の遺跡群（B-6、C-6）だ。遺跡の回廊のようなところが狭くなっているので、ここの出口（敵と逆側）で全兵士を待機させておこう。そうしてリーダー（でなくてもいいが）をオトリにして、この狭い回廊に騎兵を誘い込むのだ。馬は回廊を1匹ずつしか通れないので、出口のところで全員でその1匹を倒せばいい。これはかなり成功率の高い戦法だった。

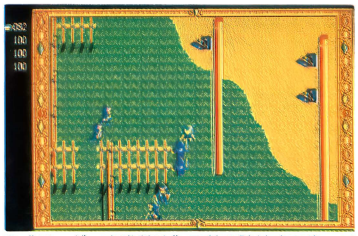
はじめに騎兵隊を全滅させれば、あとはかなり楽になるぞ！




◆とにかく敵騎兵隊は強い。滝から落ちながらでも攻撃してくる。普通の兵士じゃ勝てない


◆騎兵隊同士でどうにか互角に戦える。しかし、敵のほうが騎兵隊の数が多いのだ


◆狭い通路の出口で騎兵を待ち伏せ。これはかなり有効な戦法だぞ！　誘うのが大変だけどね

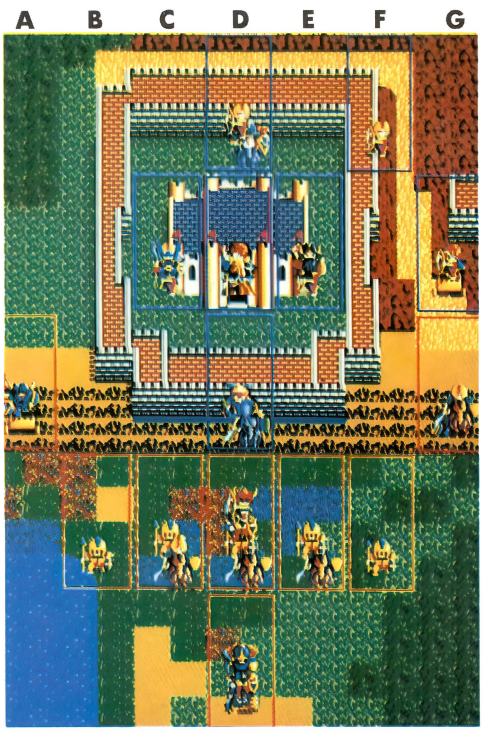

◆"リーダー突進戦法"で敵の陣地までやってきた。が、このあと彼は名誉の戦死……

シナリオ2 バルト城包囲

612年　秋

戦いが始まって間もなく、ニブルヘイム中に潜んでいたグランの軍がバルト城を包囲した。しかし、バルト城の守りは固く、ガルト軍の猛将レナードの活躍で包囲部隊は全滅した。

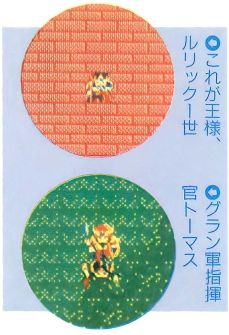
ガルト軍指揮官ルリック1世
グラン軍指揮官トーマス



討って出てはダメ 急がば回れだ

ガルト軍の指揮官であるルリック1世はバルト城の中（D-2）、グラン軍指揮官トーマスはマップ下端の草原（D-5）にいる。

この布陣を見て、「弓兵を前の城壁に並べれば守りは大丈夫！」と思ったのだが、ななんと、どの弓兵部隊にもリーダーシップを持つ者がいないため、まったく行動ができないのだ！　これは困った。しばらくの間は正面の門にいる騎兵隊でしのげるかもしれないが、消耗戦になり、いずれは破られてしまうだろう。だからといって討って出ても、勝ち目は薄い。

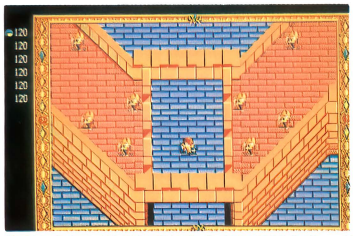


これが王様、ルリック一世

グラン軍指揮官トーマス

そこでまず、城内の兵力を半分に分け、その半分を正面の門の守りに当てて、残りの半分を城の裏門からそーっと（？）抜け出させて、城の横を通り、敵の横腹（C列、E列）から攻めるのだ。敵の主力部隊は中央（Dの列）に集中しているので側面は手薄だ（といっても強いが）。グラン軍はあわてて主力部隊を左右に回すが、今度は中央が手薄になる。そこで正面の門にいる部隊で中央突破だ。側面と中央の部隊をいかに同期させて動かすかが問題。裏に回した連中を前にもってくるのに時間はかかるが、ここは忍耐だ。

くれぐれも短気を起こしてルリック1世を出さないように。負けちゃうよ。



こんなにいるのに役にたたない弓兵たち。どうにかリーダーを付けられないものか？

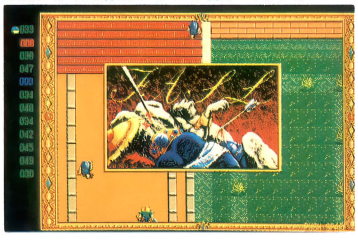


城の正面は騎兵隊が守っている。狭いところなので、キズついた者を離脱させるのが難しい

裏口を出た部隊が、いつしか敵の奥深くへ。グラン軍はかなり動揺している!?

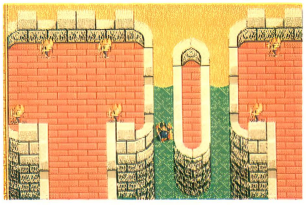


ルリック1世自らが討って出たら……。護衛は強いけど王様はいまいち弱かったのね



城の裏口はこうなっている

正面の門は跳ね橋のある立派な門だけど、さて裏口は……。ありゃ、門はないみたいだ。そしてとっても狭く、ひと（キャラ）ひとりしか通れない。馬は通れないぞ。だから敵の騎兵隊が裏口に回っても、とりあえずは心配しなくてもいい。しかし、味方の騎兵も通れないからね。

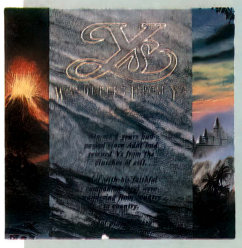


GAME MUSIC WORLD

オイシイ話題が多すぎて、スペースが足りずに泣いた今月!! 今、ゲームミュージックがいかに注目され、加熱しているかをひしひしと五感に感じてしまうのである。そういうワケで、今月もとびっきりの情報をお届けするよ♪

新譜 WANDERERS FROM YS

つ・い・に・発売!!



■発売元／キングレコード
■発売日／10月21日
■メディア／価格
CD 276A-7716 2843円(税込)
CT 230T-3716 2369円(税込)



■発売元／キングレコード
■発売日／10月21日
■メディア／価格
CD 276A-7715 2843円(税込)
CT 230T-3715 2369円(税込)

ファン待望『WANDERERS FROM YS』のCDが10月21日、それもサントラとアレンジバージョンの同時発売で登場!!「MUSIC FROM YS III WANDERERS FROM YS」は全26曲のオリジナル・ゲーム・サントラ。作曲、編曲はお馴染み、ファルコムのサウンド・チームJ.D.Kが担当。超迫力の1枚だ。

また、先月号でも少しふれたが、「WANDERERS FROM YS SUPER ARRANGE VERSION」は、アレンジャーにあの難波弘之氏を迎え、ミュージシャンも超豪華メンバーが多数参加しての、ゲーム・ミュージック史上かつてないクオリティとスケール!! 内容は、ロック、アバンギャルド、オーケストラ／室内楽、そしてプラスミックスと、異なる4種類の音楽を満載するという贅沢さ!! しかも、その4つのメニューがどれも〝目玉商品〟だと言い切る自信作だ。これはもう、「絶対に買い!!」である。

そしてもうひとつ、耳寄りなニュース!! それはCDと同じサイズで全26曲完全収録の「楽譜集イースIII」もやはり同時発売される予定だとか。まだまだ『WANDERERS FROM YS』フィーバーの興奮は続くぞ!!

新譜 提督の決断

■発売元／光栄
■発売日／9月25日
■メディア／価格
CD H29E-20006 2987円(税込)
MT 26CE-1006 2678円(税込)



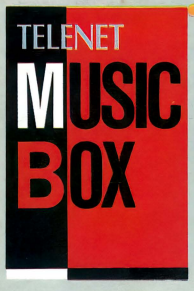
光栄が5年の歳月をかけて完成させたSLG『提督の決断』のサウンドウエアが9月25日に発売された。

この作品は日本音楽の巨匠、宮川泰氏が情熱を傾けてつくりあげた、入魂のBGM集だ。宮川氏といえば、レコード大賞ほか数々の音楽賞を受賞、また、あの名作「宇宙戦艦ヤマト」などの作曲家として日本音楽界において最高峰たる人物である。

その圧倒的なBGMが、東京シティ・フィルの白熱の演奏によって再現!! この、ファン必携の1枚を見逃すな!!

新譜 TELENET MUSIC BOX

X68000版発売



■発売元／日本テレネット
■発売日／10月13日
■メディア／価格
X68000シリーズ(5HD) 3980円(税込)
※PC-8801mkIISRシリーズ(5D)、PC-9801シリーズ(3.5・5HD)は共に2980円(税込)にて発売中

日本テレネットのゲームミュージック150曲以上を集めたソフトが今年の春発売され、話題を呼んだのは記憶に新しい。今回、そのX68K版が10月13日に発売される。

X68K版は、すでに発売されている88版、98版に『めいず君』(全曲)、『ヴァリスII』(3曲)が新たに加わり、15タイトル、全174曲が収録されているのだ!!

FM音源8音+サンプリング1音を同期させたX68Kの音の美しさを堪能してほしい。

BOOK WHAT'S MIDI

■発売元／ヤマハ出版
■価格／1400円(税込)



シンセサイザーなどをパソコンで制御するというのも、いまではもう当たり前。そして、ここで肝心なのが、パソコンとシンセサイザーをつなぐ〝MIDI(ミディ)〟という規格。まあ、MIDIの中身なんて知らなくても、正しくケーブルを接続すれば音は出る。しかし、音源の数が増えたり、より高度な使いかたをしたくなったときにMIDIは避けて通れない。そこでこの「WHAT'S MIDI」だ。MIDIの基本から活用術、用語解説、周辺機器にいたるまで、初心者にもわかるようにやさしく説明されている。MIDIの概念を知るにはちょうど手頃な1冊だ。これからはMIDI対応のゲームもぞくぞく出てくるし、ちょっとはMIDIも知っておこう。

NEWS コナミ矩形波倶楽部 STUDIO LIVE開催



「コナミ矩形波倶楽部」。もう、超有名なサウンド・チームだ

コナミ矩形波倶楽部のSTUDIO LIVEが10月22日(日)午後2時より、キングレコード第1スタジオ(東京都文京区音羽)にて開催される。質問コーナーやサイン会など内容は盛り沢山!! このライブは年末特別企画の「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(キングレコード)に収録される。今回、このライブに先着5名を御招待!! 御希望の方は往復ハガキに住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号を明記し、〒112東京都文京区音羽2-2-2(アペニュー音羽)キングレコード株式会社 映像事業本部「矩形波ライブ」テクノポリス係まで。

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための 必勝の記憶術

〈通信指導〉



社会人のための「一般コース」もあります。

●もっと早く知っていたら

愛知県　林　敏夫君

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌いだから大助かり

神奈川県　木村　敏英君

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからほどんど上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこういち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!?　どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

記憶術の資料・無料贈呈

ハガキに左記のように書いてポストへ。「大学受験コース」「高校受験コース」「一般コース」いずれかを明記してください。

郵便ハガキ

〒 164　東京都中野局　私書箱第1号　東京カルチャーセンター　必勝の記憶術559K係

『希望コース』
郵便番号・住所（フリガナ）
お名前（フリガナ）・年令
電話番号・学年

東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時―夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

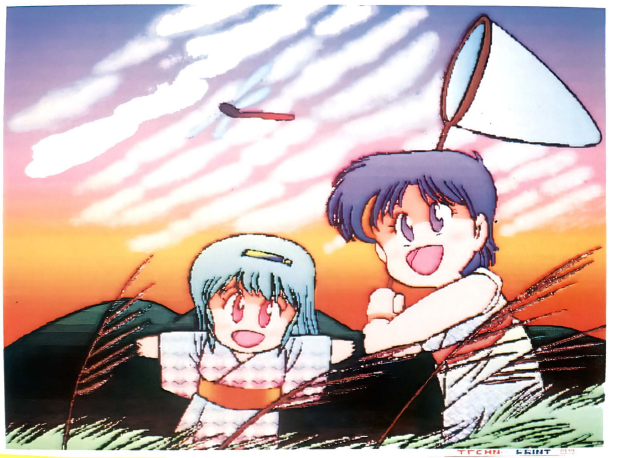
アイちゃんコムちゃんの C.G.X68K

今月のテーマ「トンボとり」

●今月のポイント●

さてさて、連載2回目にして元先生は、X68K+Z'sという強力コンビに挑戦！　ところが、時間がなくって凝ったものができなかったと嘆いておられる。でも、秋空と少しピンボケの感じはお気に入り。ゆかたのガラもオリジナル。ソフトフォーカス（ぼかし）の量が難しかったそーだけど、いかがなもんでしょう？

by 佐藤 元



●使用システム●

パソコン・X68000
（シャープ／36万9000円）
スキャナ・GT-4000
（エプソン／19万8000円）
ソフト・Z's staff PRO68K
（ツァイト／5万8000円）

●使用感●

なんといっても/パレット（色）の量がありすぎて困る(笑)。ほかの機能に関しては、もーこれ以上必要ないんじゃないかな！って感じ。ソフトフォーカス（ぼかし）とモザイク処理は、遊び心が湧いてきていいね！

ただ、データディスクがすぐいっぱいになるのと、アンドゥがメモリを増設しないとできないのが難点!?

子どものころの自分ってかわいかったりちょっぴりはずかしかったりするんだよね

アルバムを片付けたら，昔の写真が出てきたのよ… 思うけど… あのトンボとりをした子供たちはどこにいっちゃったんだろ… A子



みんなも思い出を大事にしようネ♪

Z's staff PRO68Kの主な仕様

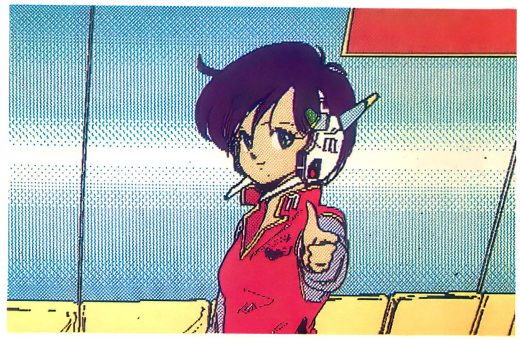
- 描画画面範囲512×512ドット、512×900ドット（仮想画面）
- 同時発色数32768色
- HSVパー、サークルによる色選択
- ペン18種。ペンのエディット（階調も可）、登録。エアブラシ、グラデーションによる描画可能
- スプライン曲線描画機能
- 閉曲線ペイント機能、グラデーション機能
- マスキング機能あり
- 16種のタイルパターン、18種のスクリーントーン。ともにエディット、登録可能。パターンによるグラデーション可能
- 画像の拡大縮小、回転、変形機能
  - 2／4／8／16倍のルーペ機能
  - カラーチェンジ、モザイク変換、ソフトフォーカス機能
  - 日本語の影付き、袋文字、斜体文字。スムージング機能
  - アンドゥ機能（要メインメモリ2メガバイト）
  - カラーイメージユニット対応

帰ってきたコンピュータ・グラフィックス

さあキミも描いてみよう!

テクポリC.G.セミナー

好評のC.G.セミナーもいよいよ最終回をむかえました。途中、とびいりの常連大会なども含めて、C.G.を描く際のテーマの決め方、ラインの引き方、色の塗り方などをお話してきましたが、1枚の絵としてC.G.を完成させるには、最後に「仕上げ」という作業をしなければなりません。今回は、今まで描いてきたC.G.の仕上げについて話をすることにします。



第7回 C.G.の仕上げ

テーマを生かす仕上げを

一般にC.G.を描く上で、特に注意しなければならないことは、「できあがった絵は他人に見せることが前提である」ということです。せっかく苦労して描いた絵なのだから、誰かに見てほしいのは当然ですよね。

では、他人には自分の描いた絵はどう見られるのでしょうか？　このC.G.セミナーの第2回目で、C.G.を描き始めるときにはテーマをはっきり決めてから、と書きました。テーマというのは他人にはこう見えてほしい、という動機のことですから、そのテーマがちゃんと伝わるように仕上げをする、ということを忘れないでください。

いいかえれば、最初に決めたテーマを生かすも殺すも最後の仕上げにかかっているといってもいいほどです。

なんだかかたくるしい話になってきましたが、要は最初に決めたテーマが相手に伝わるような絵にしよう、途中でそう心がけることはもちろん、最後にもう一度、最初に決めたテーマが生きているかをチェックし、直せるところがあれば手間を惜しまず直そう、という心構えのことなのです。

C.G.の完成とは？

完成したC.G.とは、どこまでやったものをさしていうのでしょうか？

それは誰が決めるものでもありません。C.G.を描くあなたが、これで完成だ、と納得すればそれが完成した「あなたのC.G.」ということになります。

なぜなら、C.G.を描く、という作業には終わりがないからです。たった1ドットでもおろそかにしないように、と思いながら仕上げをしていくと、2つの隣あったドットのどちらかには置かなければならない色が、どちらにも置きたくないという妥協のできない状態になることがあります。

どちらかしかないドットの、その中間に置きたいというような状態が、画面上で10万以上もあるドットのあちこちで起こるとしたら、いったいどこまでやったら完成といえるのでしょう。でも、どこかで妥協をしないと永遠に仕上げ作業が続いてしまうことになります。

だから、もうこれ以上は直すところがない、とC.G.を描くあなたが納得したところが、結局はC.G.の完成になるのです。

仕上げに気を使おう

というわけで今月は、その終わりなき作業、仕上げについてのお話です。

仕上げの作業というのは、C.G.を完成させるための最後の、一番重要な工程です。まず当たり前のところでは、塗り残しをなくさなければいけませんし、細かい部分はチェックしてドット修正をしなければなりません。

また、ブラシで背景に効果を入れてみたり、アナログパレットを変更して画面の雰囲気を変えてみたり、というような試みも、やってみるとよりあなたの納得できるC.G.に近づくかもしれません。

さらに、C.G.を完成させるためには、背景をどうするかという大きな問題に最終的な判断をしなければなりません。

そのほか、仕上げというからには、もう一度全体のバランスを見直し、必要ならばその時点でできるだけの修正をすることもあります。

今月は以上のような順序にそって話を進めていきます。ちょっと高度な話も出てきますが、この最終回を読めば、あなたはC.G.を描くことについて一通りの知識を身につけたことになります。それでは、始めましょう。

ディテール(細部)にこだわる

パソコンのディスプレイは、ドットの集まりでしかものを表現できません。つまり、直線も曲線もドットを並べたものでしかないわけです。そのような中で、1ドットだけがずれていたりすると、とても目立ってしまいます。

ここでは、まず「ドット」という細かい単位から見た仕上げの仕方について話を進めます。

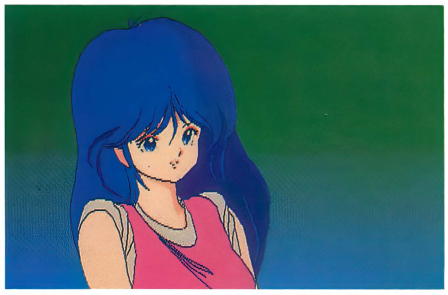
1ドットを大切にする

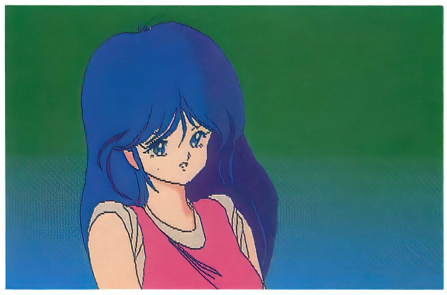
仕上げの段階で、特に根気のいる作業がドット修正です。

パソコンの中でもドットが正方形になっている機種はまだ修正が楽なのですが、ドットが長方形になっている機種があって、そういう場合は隣り合っているドットのどちらを修正したらいいのか迷うことがよくあります。

また、人の顔を描いたときなどは、目や口の1ドットを隣に移しただけで雰囲気がまったく変わってしまうことがあります。

そんなわけで、ドット修正は根気が必要で、しかも大切というやっかいな作業であるわけです。根気のあるうちにドット修正をすませたり、あきたら他の部分をやってからドット修正に戻ったりして、自分が納得いくまでドット修正をするようにしましょう。





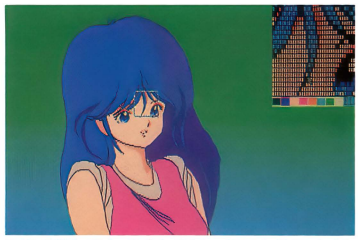
●●ドット修正によってどれだけ感じが変わるかという例。目と口をドット修正しただけでこんなに雰囲気が変わる

塗り残しをなくす

ペイント作業のときは、どうしても細かい部分に塗り残しが出るものです。この塗り残し部分はとても見苦しいだけでなく、C.G.の完成度を著しく低く見せてしまいます。

したがって塗り残しの修正は仕上げの大事な一部分であるわけですが、このときのポイントは、ペイント機能を使わず、ルーペ機能などを使ってドット修正で行う、ということです。

ペイント機能を使うと、ちょっとした間違いで隣りの領域を塗ってしまって、それまで修正していた部分をつぶしてしまったりすることがあります。ルーペ機能を使ってドット修正する分には、まずそんな間違いはありません。



●塗り残しをなくすときは、このようにペイントでなくルーペ機能を使うようにする

ブラシで効果をつける

たいていのグラフィックツールにはブラシ機能が付いています。

この機能は色と色の境目に使って境界線がぼやけたような効果を出したりしますが、上手に使うと非常におもしろい効果を出すことができます。

たとえば、ブラシだけで描いたC.G.は、色の境界がすべてぼやけているのでパステル画のような効果が出ます。

また、背景だけにブラシの効果をいれると、手前にあるキャラクタなどが浮き上がって見えます。

ちなみに、ブラシ機能を使うと画面データの圧縮効率が下がるので、ゲームの画面のためのC.G.などではちょっと注意を。



●ブラシで立体感を出してみた例。潜水艦が浮き上がって見えますか?

アナログパレットを変える

仕上げのときにアナログパレットを変えるのには、2つの意味があります。

1つは塗り残しなどを見つけやすくするためです。とくに肌色の影の部分などは、似たような色が隣り合っているので、全く違う色にしてみると細かい部分での塗り残しがよくわかります。もう1つの理由は、タイルパターンだけでは満足のいく色が作れないときに希望の色を作り出すためです。

アナログパレットを少し変えてみると、思いのほか使える色に幅が出てきて、いままでのデジタルだけのC.G.とは一味違った雰囲気になります。

もちろん、アナログパレットを大幅に変えて、タイルパターンでは味わえない、きれいな均一な中間色にして使用する方法もあります。ただ、一度に使える色が8色とか16色に限定されている機種が多く、これらの機種では、すぐに使える色がなくなってしまうので、この方法を使う場合は十分な注意が必要です。



●アナログパレットを使って塗り残しをチェックしているところ。こうするとよくわかる

画面の中の主題と背景

ここまで仕上げが進むと、もうあと少しで完成です。そこで、ディスプレイから少し目を離してみてください。もしかして、手前にあるもの（ここでは主題と呼ぶことにしましょう）と背景が同じような線で描かれていて、平面的なメリハリのないC.G.になっていたりしませんか？

では、主題になるものと背景になるものを描き分けることについて話を進めます。

主題になるもの

いきなり主題、といっても、なんのことだかよくわからない読者の方も多いと思います。実際にはあなたがC.G.で描きたいもの、画面の中で強調したいものを主題と考えてさしつかえありません。

主題は、あなたがそもそもC.G.で描きたいと思ったものですから、背景を描き終わった後で必ずもう一度見直すようにしましょう。見直すときには、画面から目を離して見るのがコツです。目を離すと、C.G.を描くときに近づいて見ていたのとは違った距離から見えるので、それまで見つからなかったアラも見えてきます。

さて、こうして見直してみたら、強調したかったはずの主題が、背景に埋もれてしまっていた、なんてことはありませんか？

主題は、そのC.G.の中でメインになるものですから、背景に負けてはいけません。

主題を、背景に負けないように強く描くためには、主題になるものは輪郭線を少し太目に描いたり、使う色を多くしてみたりすると効果があります。

背景になるもの

背景と一口にいっても、メインになる絵を強調するためのものとして見た場合、大きく2種類に別れます。

1つは風景を描く場合です。

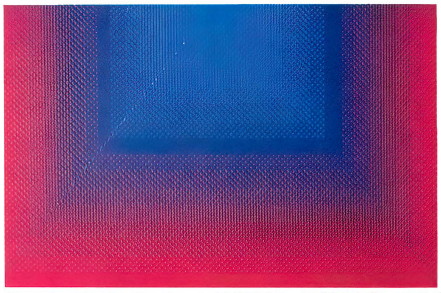
風景を描いて背景とするときには、背景には奥行きが感じられるように注意する必要があります。主題の部分と似たような色でベタベタと背景を塗っていたのでは、画面の奥行きが浅くなってしまいます。

たとえば人物を明るい色で描いたなら、人物のまわりの背景は暗い色を多く使ったほうが人物が浮き上がって見えます。もう一つの背景の種類として、幾何学模様などの平面的なパターンを使って、主題の立体感を強調する方法があります。

パターンを背景とする場合のポイントは、主題になる絵にカゲをしっかり入れておくということです。そうしないと、このテの背景は逆効果になってしまいます。

また、LALFなど、グラデーション機能を持ったツールを使っている場合は、背景をグラデーションを使って埋めるという方法があります。

背景にグラデーションを使うと、ほかに何もしなくても主題になる絵が浮かび上がって見えるので、簡単に背景が作れる方法として便利です。



●LALFのグラデーション機能を使って背景を作ってみた

背景のテーマ

では背景には結局どのようなテーマがいいのでしょうか？

C.G.だけに限ったことではありませんが、背景というものは主題を引き立てるためにあるのです。たとえ主題が風景を描くことであったとしても、実際には風景のどこか一部分が主題となっていて、その他はすべてその主題を盛り上げるためのものとなっているはずです。

ですから、風景であれパターンであれ、主題を崩さず逆に盛り上げるものであれば、何でも背景のテーマとなりうるわけです。

では主題を盛り上げる背景にするためには、どうしたらよいか？　まず、背景にはメインの絵を崩さないような色使いをする必要があります。明るい色、暗い色の使い方を間違えると、見苦しくなってしまいます。

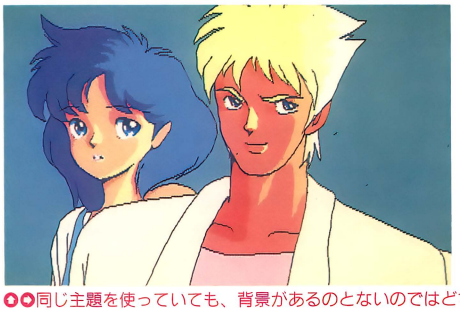
そのほか、背景にあまり複雑なものを描くと背景のほうが目立ってしまって、いったい何が描きたかったのかがわからなくなります。主題になる絵との釣り合いを考えた背景のテーマを選びましょう。

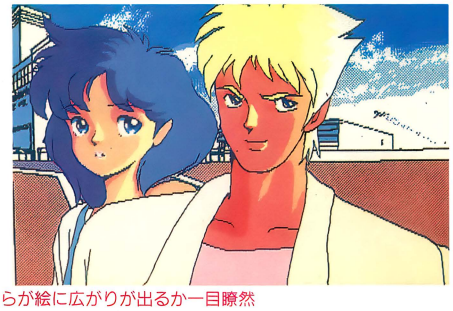
背景の効果

1枚の完成されたC.G.には背景が必ずあります。なぜなら、背景のないC.G.は、絵の中に広がりが感じられないので、完成しているように見えないからです。

もちろん、白無地の背景、黒無地の背景というのもありえます。非常に完成度が高いと感じさせるC.G.で、背景が色の無地であるものもあります。しかし、その場合は主題に対して無地が適した背景であると考え、また実際にそうなっているから完成度が高いわけで、単なる手抜きをしているわけではありません。

一般的には、特に初心者の人は、適した背景をしっかり描くことによってそのC.G.の中に広がりのある空間を作り出すことができるのです。





●●同じ主題を使っていても、背景があるのとないのではどちらが絵に広がりが出るか一目瞭然

全体のバランスに気を配る

C.G.を描き始めるときには完成したものを予想しながら下絵を描いているものです。ところが、できあがってみると物の配置が悪かったり色が気に入らなかったりして変更したくなることがよくあります。

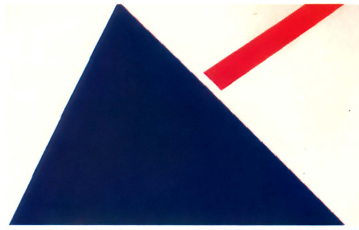
そのようなときにもう一度考えてみなければならないのは、全体のバランスというものです。ここではその中でも構図と色のバランスについて話を進めることにします。

構図について

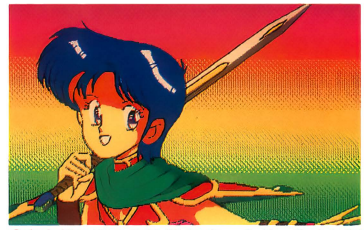
構図というのは、絵によってさまざまで、これがいいという決定的な話はなかなかできないのですが、ごく一般的な注意をしておきましょう。

一般に人は、上が狭く下が広い正立三角形の構図を好みます。これは構図の重心が下のほうにくるため、見る人にどっしりと安定した感じを与えるからです。

もちろん、これを逆手にとって、不安定な、または忙しい雰囲気を与えるためにあえて、下が狭く上が広い逆三角形の構図を選ぶというようなテクニックもあります。いろいろ工夫してみてください。



このようなピラミッド型の構図には安定感がある。このことを考えに入れて描くと……



おなじみのこのC.G.になった!?　右上に剣を配置して全体のバランスが取られている

色のバランス

パソコンがディスプレイに映し出す色というのは、光の3原色である赤（R）、緑（G）、青（B）の組み合わせで表されています。

ところがR、G、Bの光はそれぞれ同じ強さでディスプレイ上で発光していても、人間が見るときにはB<R<Gの順で明るく感じられます。

このように、原色だけを使っていても人間は明るい色や暗い色を、機械の数値とは違った感覚で判断しますから、色を塗るときにはこの人間の目に映る色の明暗による分布も考えたほうが、より美しいC.G.に仕上げることができます。

もう一つ注意しなければならないのは、タイルパターンで中間色を作るとき、その中間色は光の3原色で用いられる加算混合ではなく、色の3原色で用いられる減算混合で考えなければならないということです。

どういうことかというと、タイルパターンを構成する色の数が増えるのにしたがって、その色は暗い色になっていく、ということです。つまり、4色を混合して作られたタイルパターンは、2色で作られたタイルパターンより暗い色になるわけです。

そこで、タイルパターンの色数を考えてやることで、画面全体の色の明暗の分布が見えてきます。

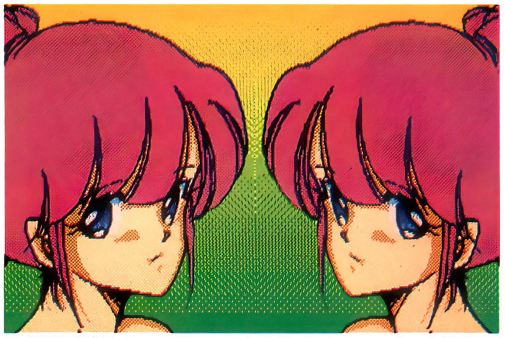
この明暗の分布は、画面全体で均一になるようにすると、とても忙しい、ケバケバしい絵になります。逆に明るい部分と暗い部分を分けるように配置すると、どちらかというと落ち着いた感じの絵ができあがります。

今月のおさらい

最終回は「仕上げ」と題して、観賞に耐える1枚の絵としてのC.G.を作るにはどういった作業が必要なのか、またそのような作業をするときの心構えや、考えておかなければならないことを中心に話を進めてきました。

最近のグラフィックツールはどんどん機能が向上してきて、画面を油絵のようにしたり水滴を垂らしたような波紋を作ったりすることが簡単にできるようなものまで出てきました。しかし、そのような機能を使っただけではC.G.に仕上げを施したということにはなりません。もちろん、それで完成なんだと考えればそれでかまわないのですが、要はどこまで細かく気を配ったかによるわけです。

実際、仕上げ作業というのは某アニメに出てくるセリフを使うと、「努力と根性だ」のひとことにつきます。連載第1回に「C.G.にもうガッツはいらない」と書いたところから出発して、またここに帰ってきてしまいましたが、しかし、C.G.というテーマには、その努力と根性を続けるだけの思い入れをさせる何かがある、と思うのですが、いかがでしょうか。



今回の教材になった原画から1枚C.G.にしてみた。制作担当はLALFの開発チーム、MASK PROJECTだ

C.G.セミナーのおさらい

C.G.ぬり絵コンテストには、たくさんの完成度の高いC.G.が寄せられています。それらの作品を見ていると、たとえ機能が少ないといわれているグラフィックツールを使っていても、その絵に対する思い入れがあればこれだけのC.G.ができるのか、と感心させられました。

このC.G.セミナーも、いってみればその思い入れだけで始めたようなものですが、幸いにも、読者のみなさんにたいへん好評をもってむかえられ、お休みをしたときなどは抗議のお手紙をいただいたりもしました。

というわけで、今回をもって終了するつもりだった連載ですが、読者のみなさんの応援に支えられて第2シリーズを開始することに決定しました。細かい内容はまだ発表できませんが、第2シリーズも応援よろしくお願いします。

第3回読者参加C.G.コンテスト

PART 1 「ブライ」C.G.コンテスト

募集要項

●課題作品

『ブライ』ゲーム用キャラクタ原画(荒木伸吾＆姫野美智原画) ※62ページにあります

●募集期間

1989年9月8日～1989年12月8日（当日の消印有効）

●C.G.の条件

☆課題作品の8キャラクタのうち、1キャラクタ以上をメイン・キャラクタとして使用すること。

☆キャラクタについては全身を使用しなくてもよい（上半身、顔のアップなども可）。

☆動きのあるポーズ付けなど、原画のイメージを損なわないアレンジは可。ただしコスチュームの変更、および大幅な色彩の変更は不可。

☆背景については、無地、背景画の描き込みなどすべて自由。

☆背景として、各種雑誌、広告等に掲載された『ブライ』関係の背景、およびキャラクタ等は使用可。その他の背景はオリジナルのものに限る。

●賞品

☆グランプリ1点　4万円分のパソコン・ソフトまたはハード

☆各月の入賞3点　2万円分のパソコン・ソフトまたはハード

☆各月の佳作6点　1万円分のパソコン・ソフトまたはハード

☆審査委員特別賞　荒木伸吾＆姫野美智賞／飯島健男賞／リバーヒルソフト賞／ポリスター賞

●審査委員

☆審査委員長　荒木伸吾＆姫野美智（『ブライ』キャラクタ・デザイナー）

☆審査委員　飯島健男（『ブライ』シナリオ・ライター）／宮崎慈彦（リバーヒルソフト）／筧行夫（ポリスター）／テクノポリス編集長

●使用ハード

FM-7／77シリーズ／同AVシリーズ／FM-TOWNS、MSX／2／2＋、PC-8801シリーズ／同VAシリーズ、PC-9801シリーズ、X1／turboシリーズ、X68000シリーズ

●使用ソフト

上記機種の各種グラフィック・ツールおよび各機種付属の標準BASICほかの言語

●応募方法

封筒に、折れないように包装したデータ・ディスクと、①使用ハード名、②使用ソフト名、③スキャナその他のグラフィック用ハードを使用した場合はその種類（「イメージスキャナ」etc.）と型番名（「HS7R」etc.）、④その他特記事項（特殊な起動方法などがある場合）、⑤住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号、を記入した紙を同封して、次のあて先に郵送すること。

●あて先

〒105東京都港区新橋4－10－7
ＴＩＭ　テクノポリス編集部
「ブライC.G.コンテスト」係

●締め切り

1989年11月8日、12月8日

●発表

各月の入賞・佳作　テクノポリス12月号、1月号、2月号
グランプリ・審査委員特別賞　テクノポリス2月号

●問い合わせ先

このコンテストについての問い合わせは、テクノポリス本誌の目次にある方法・時間で、テクノポリス編集部まで。

荒木&姫野両先生の絵をC.G.に！

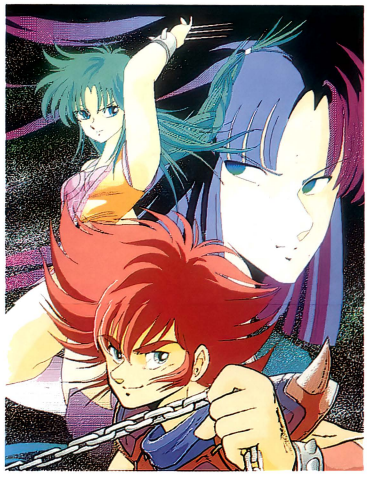
決められキャラクタ、ポーズに色と背景を加えるという、前回やパート2のほうのC.G.コンテストとは違い、リバーヒルソフトの話題作『ブライ』のキャラクタ設定をもとに、自分で構図を決めて絵を描くという、アニメーターになったような気分(?)でC.G.を描かなければならないコンテストなので、ちょっと大変のようだ。絵を描くのが好きな人ならともかく、単純にC.G.が好きな人にとってはムズいようで、どうしたらいいのか、いまひとつわかりにくいみたいだね。今までのC.G.コンテストのなかで、一番問い合わせが多い。

そこで、今回はゲームグロッキーなどでおなじみのやさかたかし先生に参考作品を描いていただいた。こんな感じにかっこいい決めポーズや背景で、自分なりの『ブライ』を演出してくれればいいのだ。リバーヒルソフトさんや、荒木伸吾先生＆姫野美智先生を「うーん」とうならせる勢いで、作品を描いてくれ。

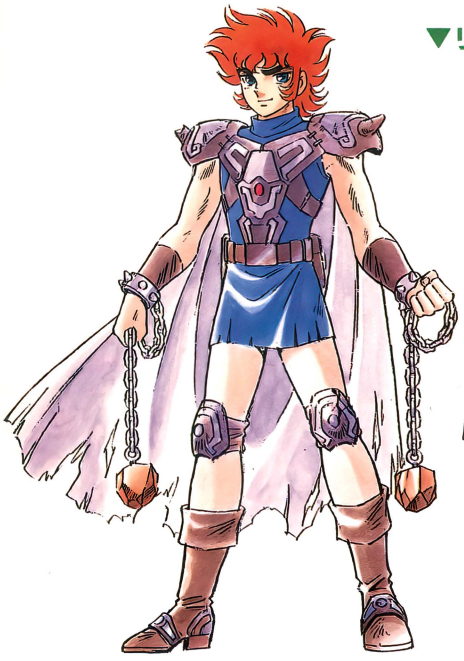
まだまだ、最終締め切りまでは、かなり時間があるのでじっくりと取り組んでほしい。この題材を生かした、すばらしい作品を待っているぞ。

参考作品

これがみやさか先生による参考作品だ。ちなみにハードはPC-286、ソフトはZ'S STAFF Kid98と自作ツール。スキャナはGT-3000を使用。

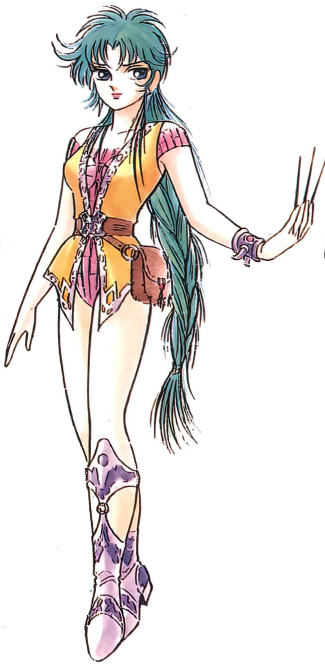


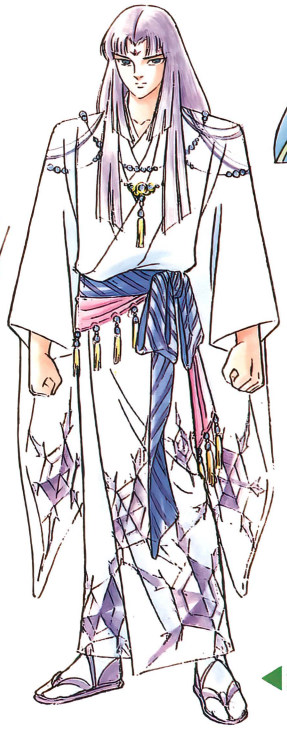
『ブライ』C.G.コンテスト課題作品



▲ザン・ハヤテ

▼リリアン・ランスロット

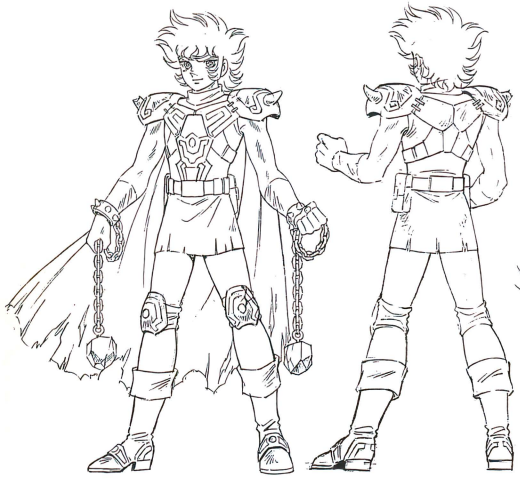




◀幻　左京

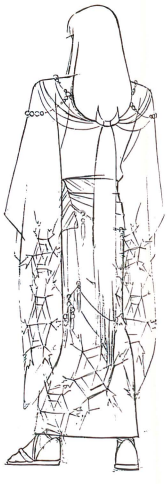


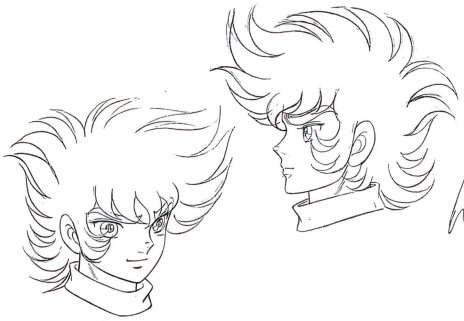
▲クーク・
ロー・タム

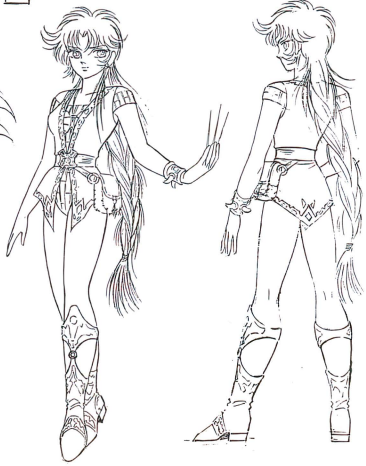


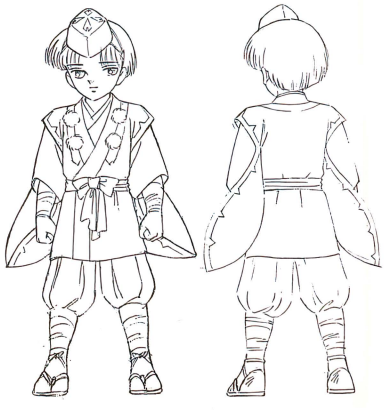






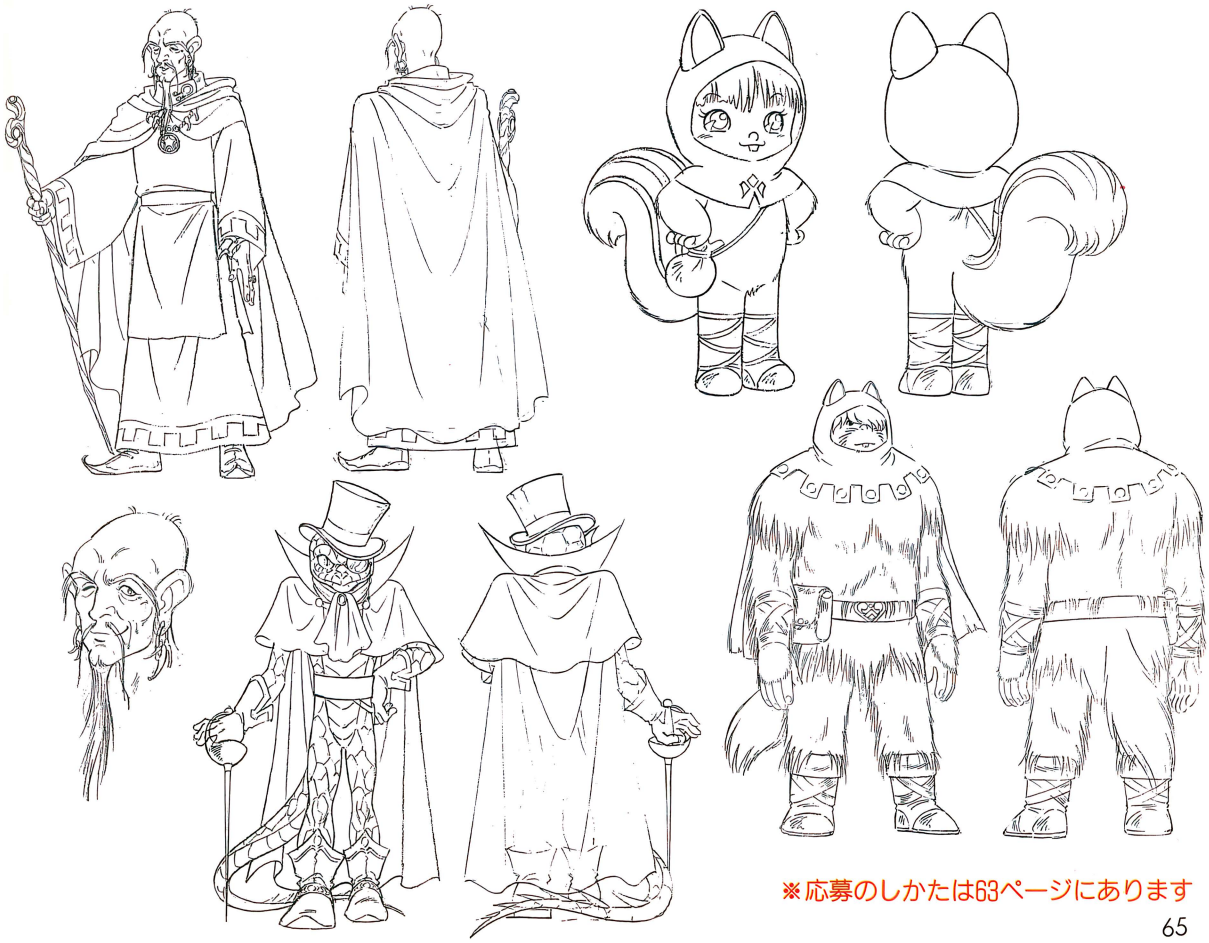






イラスト●荒木伸吾＆姫野美智
©荒木プロダクション、パンドラボックス、
リバーヒルソフト





※応募のしかたは63ページにあります

第3回読者参加C.G.コンテスト

PART 2 C.G.ぬり絵コンテスト

募集要項

●課題作品
65ページ原画（キャラクタデザイン／佐藤元）

●C.G.ぬり絵の条件
☆キャラクタについては全身を使用しなくてもよい（上半身、顔のアップなども可）。
☆原画のイメージを損なわない程度のアレンジ可
※可能なアレンジの例
カゲ線およびカゲの追加、キャラクタのイメージを損なわない程度のメカニック・デザインの変更・追加
☆背景については、無地、背景画の描き込みなどすべて自由。

●賞品
☆入賞各月1点　2万円分のパソコン・ソフトまたはハード

●審査委員
☆審査委員長　佐藤元
☆審査委員　テクノポリス編集部C.G.班

●使用ハード
FM-7／77シリーズ／同AVシリーズ／FM-TOWNS、MSX／2／2＋、PC-8801シリーズ／同VAシリーズ、PC-9801シリーズ、X1／turboシリーズ、X68000シリーズ

●使用ソフト
上記機種の各種グラフィック・ツール、および各機種付属の標準BASICほかの言語

●応募方法
封筒に、折れないように包装したデータ・ディスクと、①使用ハード名、②使用ソフト名、③スキャナその他のグラフィック用ハードを使用した場合はその種類（「イメージスキャナ」etc.）と型番名（「HS7R」etc.）、④その他特記事項（特殊な起動方法などがある場合）、⑤住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号、を記入した紙を同封して、次のあて先に郵送すること。

●あて先
〒105東京都港区新橋4－10－7
ＴＩＭ　テクノポリス編集部
「C.G.ぬり絵コンテスト」係

●締め切り
毎月8日（必着）

●発表
締め切りの翌月発売のテクノポリス本誌

●問い合わせ先
このコンテストについての問い合わせは、テクノポリス本誌の目次にある方法・時間で、テクノポリス編集部まで。

C.G.ぬり絵コンテスト付属メカキャラ設定大会

募集要項

●募集内容
課題作品のメカキャラを基本とした各種設定
※設定の例
キャラクタの名前またはそのロゴタイプ、側面その他の設定、顔・関節等細部の設定、関節その他の動き方の設定、内部（またはコクピット）の構造設定、アーマー・武器などの追加設定、各種オプション装備の設定、キメポーズ、合体・変形、ストーリー・世界観設定など

●審査の方法・および審査員
キャラクタ・デザインの佐藤元先生が各月の投稿を審査のうえ、毎月の採用分を翌月8日発売のテクノポリス本誌に掲載します。掲載された採用分は、このコンテストの「公式設定」となり、以後のC.G.ぬり絵コンテストに使用可となります。

●投稿方法
必ず封筒で、各種設定アイデアの内容をわかりやすくかいた紙を入れて送ってください。キャラクタ・デザイン関係の設定は図で説明してください。採用になった場合は、佐藤元先生がアイデアを整理のうえ、本誌に掲載します。採用分には、本誌にお名前（またはペンネーム）を掲載し、記念品をお送りします。

●あて先
〒105東京都港区新橋4－10－7
ＴＩＭ　テクノポリス編集部
「メカキャラ設定大会」係

●締め切り
毎月8日（必着）

●発表
締め切りの翌月発売のテクノポリス本誌

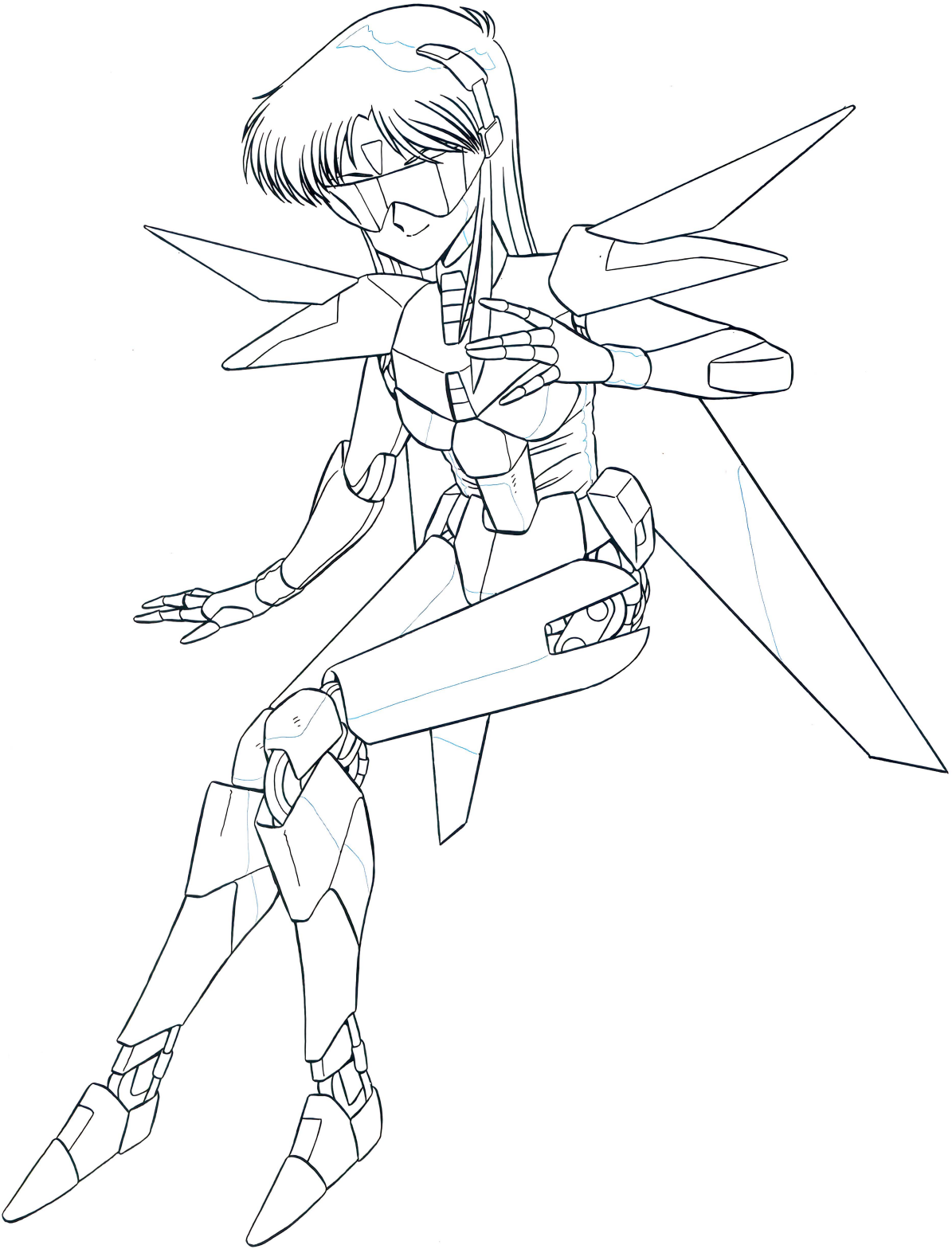
●問い合わせ先
この大会についての問い合わせは、テクノポリス本誌の目次にある方法・時間で、テクノポリス編集部まで。

C.G.も設定アイデアもどしどし応募を！

PART 2はこれまでどおりのC.G.ぬり絵コンテストだけれども、今回はまだC.G.ができない人でも参加できる「メカキャラ設定大会」を企画した。しかも、その設定が「公式設定」として採用されると、次回からのC.G.ぬり絵に使ってもよいという、成長型のコンテストなのだ！

もちろん、原画を忠実に美しいC.G.にして、クオリティの高さで勝負するというのもOK。どちらがウケるか、カンと実力を駆使して応募してほしい。たくさんの応募をお待ちしています！

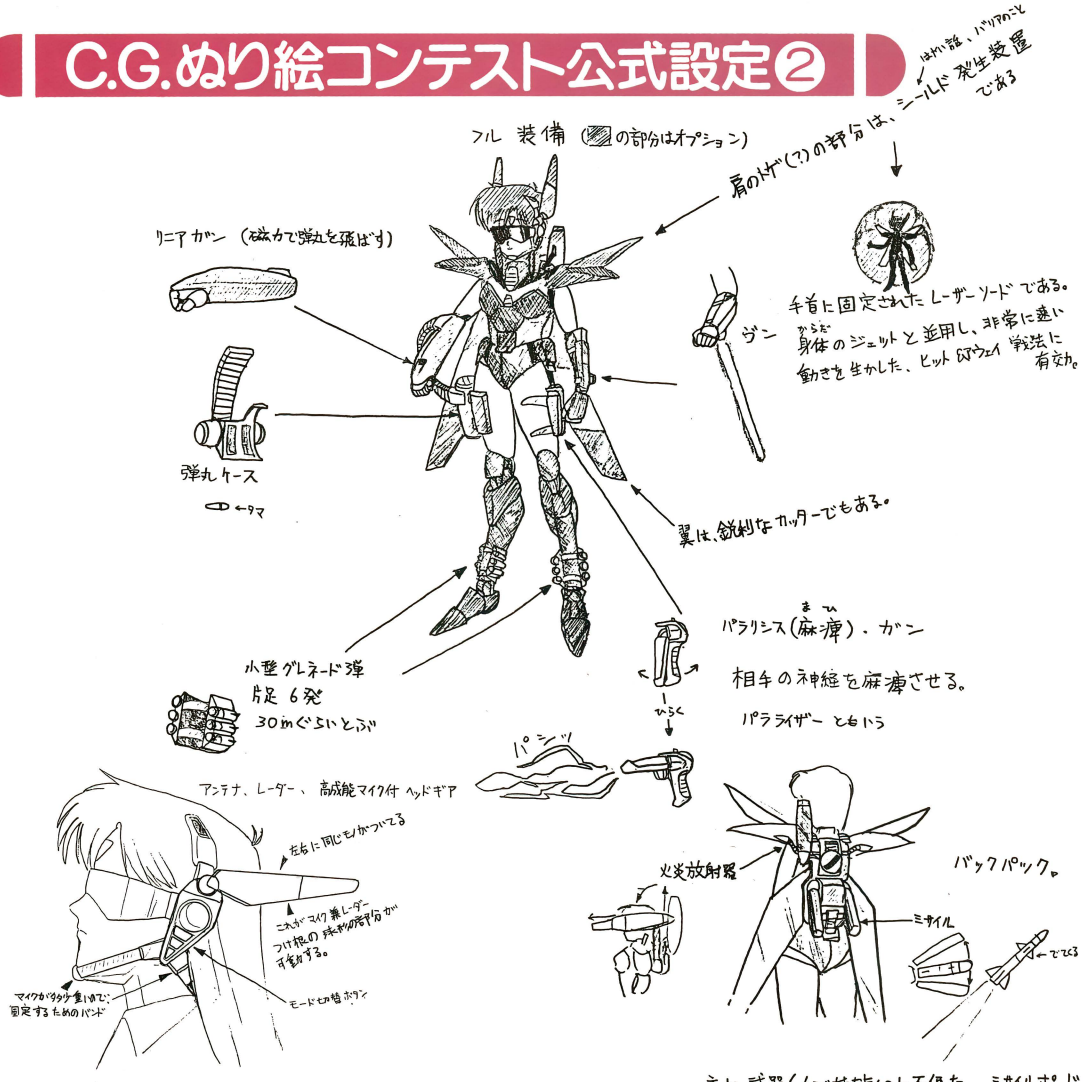
C.G.ぬり絵コンテスト課題作品



キャラクタデザイン●佐藤元　©佐藤元

※応募のしかたは66ページにあります

C.G.ぬり絵コンテスト公式設定②



マイクの可動システムには、脳波（？）を使用しているため、下のようなこともおこる。



YAH-YA

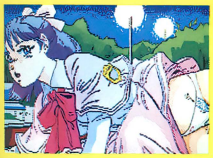
佐藤　元先生の原案に設定を加えよう！

今回のぬり絵コンテストの原画は、あの「SDガンダム」のキャラクタデザインでおなじみの佐藤元先生が、久々に8等身キャラを描いた、記念すべき作品だ。

前ページの佐藤元先生のキャラを見て、「このメカにはこーゆー武器を装備させて……」とか「変形して戦闘機にもなったりして……」など、楽しい設定を思いついたりしないかな？　そのアイディアをコンテストの課題作品にしてしまおうというのが、メカキャラ設定大会だ。あまりの反響の多さにビックリしているのだが、今回はとりあえず岡山県のYAH-YA MANくんの作品を採用！　「比較的、絵もていねいだし、短時間でよく考えている。とくにマイクの可動システムのアイデアは最高！」という佐藤元先生と編集部の共同意見で、妙なサイン（右下）ごと掲載してあげよう。パチパチ。ただし同時に彼が送ってきた「ARICE」という名前は、かなり某「○リアル」のパクリなので不採用。マネっこはダメよ。

今月発表した作品の他にも、たくさんの力作が届いている。「西暦2203年、第3次世界大戦が勃発し、東側某国の主力兵器として極秘開発されており……」なんていう世界観を何ページものレポート用紙に書いてきたり、3面図から内部構造にいたるまで細かく設定してくれたりなど、力の入った作品が数多く見られる。このキャラは読者の力で成長させていこう！というものなので、とくに期限も区切っていない。いいアイディア、おもしろいアイディアを待っているぞ。

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA





定価 8,800円

私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus



PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。



業務拡張につき
スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー

JAST

大好評絶賛発売中

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円



天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円



価格には消費税は含まれておりません。

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
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊎ 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

こんなにスゴイ！　でもこんなに　簡単！

ハイパー・グラフィック・ツール

ラルフ

LALF 活用編

第2回

PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D｜1万2800円
■発売元／テクノポリスソフト　■発売中

先月から始めたばかりの連載ですが、今月はちょっとより道をして、やっと完成した『LALFパワーアップキット』のご紹介をします。LALF本体に機能が追加されるわけではないのですが、このキットを使うとLALFの使い道がグンと広がるという、各種のプログラムが収められています。

パワーアップキット完成

『LALFパワーアップキット』は、LALFのアフターサポートの第1弾として、ユーザーの要望が強く、比較的簡単に実現できる部分をLALF本体とは別のファイル集としてまとめたものです。もちろん、LALFのアフターサポートはこれだけで終わるつもりはなく、今後、LALF本体の大バージョンアップも含めて、順々に実現していきたいと思っていますので、ユーザーのみなさんから、開発サイドとは違った視点で、いろいろな意見を寄せてもらえば、参考にしたいと思います。

今回は、誌上を借りて『LALFパワーアップキット』の概要を説明します。

パワーアップキットの内容

さて、『LALFパワーアップキット』は、右のファイルの写真のように、いくつかのマシン語やデータのファイルから構成されています。ファイルの数は多いですが、機能別に大きくまとめると次のようになります。

①BASIC上からLALFデータをロード、セーブできるマシン語ファイル

これを使うとPC-8801mkⅡFR以降の機種でも画面の取り込みができるようになったり、LALFで作成した圧縮データをBASICから呼び出したりできるようになります。

②他のC.G.ツールのデータをBASIC上に展開するマシン語ファイル

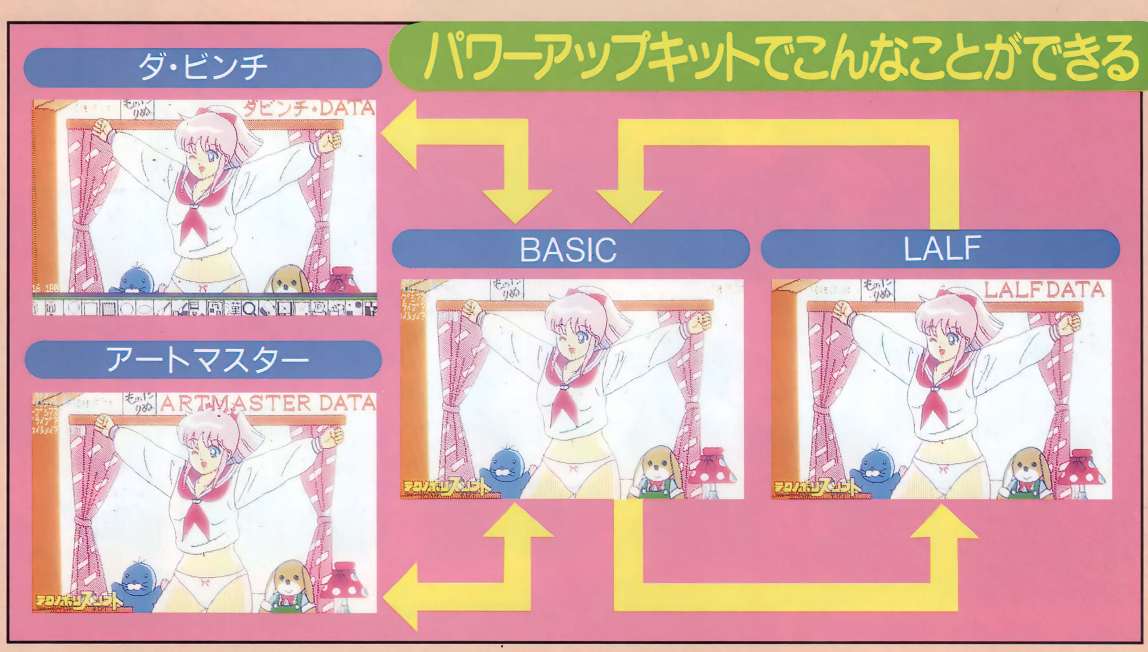


❶『LALFパワーアップキット』に収められているファイルの内容は上のとおりだ

『アートマスター』と『ダ・ビンチ』データの、BASICへの展開ルーチンです。これと①を併用することにより、この2つのツールのデータをLALFデータに変換することができます。

③BASIC上からカラースキャナを使うBASIC＋マシン語ファイル

これと①を使うことにより、カラースキャナで取り込んだデータがLALFで使えるようになります。



キットを使ってできること

では、次に具体的な例をあげて、このキットでどんなことができるようになるのかを説明しましょう。

●BASICなどを使って作る自作ゲームでLALFで作ったC.G.が簡単に使えるようになる

BASIC上からLALFデータをロード、セーブする機能は、実際のキットでは、①LALFで作ったグラフィックデータをBASIC上で展開するマシン語ファイル、と②BASIC上からVRAMのデータをLALFで読めるデータに圧縮するマシン語ファイル、の2つが収められています。このうち、①を使うと、たとえばゲーム中で使うC.G.をLALFで作っておいて、簡単な操作でゲーム中で使うことができます。

●PC-8801mk II FR以降のNモード・リセットが使えない機種でも画面の取り込みができるようになる

②のマシン語ファイルを使うと、たとえばBASIC上で描かれているC.G.をLALFで読めるデータとして、これをLALFのデータディスクにセーブすることで、いろんなC.G.をLALFでコレクションすることができます。

●『アートマスター』『ダ・ビンチ』のデータをLALFデータに変換することができる

他のグラフィックツールとのデータ互換の関係では、③『アートマスター』で作ったグラフィックデータをBASIC上で展開するマシン語ファイル、と④『ダ・ビンチ』で作ったグラフィックデータをBASIC上で展開するマシン語ファイル、の2つが収められています。この2つと②を使うと、2つのツールのデータはLALFデータに変換することができます。友達の持っているツールのC.G.をLALFにもらったりすることもできるわけです。もちろん、①を使って友達に自分のLALFによるC.G.のデータをBASIC上で使えるデータの形にしてあげることもできますね。

●カラースキャナで取り込んだデータをLALFで使えるようになる

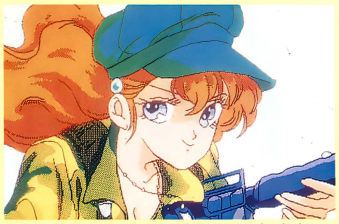
最後にカラースキャナ関係として、⑤BASIC上からカラースキャナを使ってVRAMに取り込むBASIC+マシン語ファイル、が収められています。これと②を使うと、カラースキャナで取り込んだデータがLALFでそのまま使えるようになるわけです。

これがオマケのサンプル・データ

このキットでは、ディスクの容量に余裕があったので、編集部と相談した結果、C.G.セミナーの記事中で使用したC.G.をサンプルデータとして収めることにしました。いずれも、いのまたむつみ先生の原画で、気合の入ったC.G.になっていますので、きっと参考になると思います。



●2月号表紙から。いずれも、いのまたむつみ先生の原画によるカワイイ女のコだ



●5月号表紙から。編集部のC.G.担当者による。気合の入ったC.G.になっている



●6月号表紙から、このほかに、2月号表紙もサンプルデータとして収められている

パワーアップキット入手方法

以上でおわかりのように、『LALFパワーアップキット』の基本的な考え方は、BASICを仲介としてLALFといろんなソフト、ハードの互換をとろうというものです。

このキットは、現在、下で説明しているLALF本体のバージョンアップのお知らせとともに、登録ユーザーに案内をお送りしていますので、ユーザーの方は付属の申し込み用紙で申し込んでもらうことになります。

なお、登録ハガキを返送してもらってないユーザーの方には、案内がいきませんので、まだの人は至急に登録をしてください。

LALF Ver.1.52について

テクノポリス誌上でもお知らせしたように、最初に発売したLALF Ver.1.50には、①スクラップディスクがフォーマットできない、②PC-88FR、MAでNEC純正マウスPC-8872(U)が使えない、というバグが発生していました。

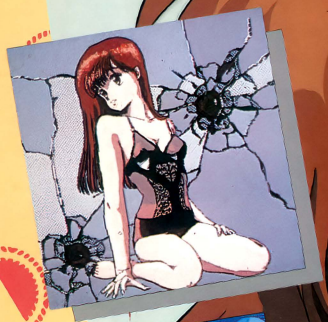
このバグもようやくとることができたので、現在テクノポリスソフトのほうで、このバグを修正し、しかも若干のバージョンアップをしたVer.1.52を登録ユーザーにお送りしているそうです。

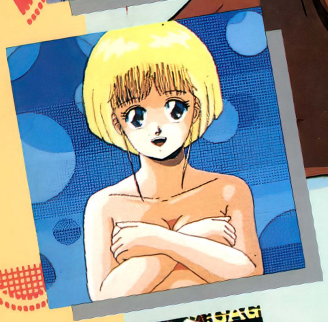
上にも書いたとおり、このバージョンアップ版と同時に『LALFパワーアップキット』の通信販売のご案内もお送りしています。これらは当然、登録ユーザーにしかお送りしていませんので、繰り返しになりますが、まだ登録ハガキを返送していないユーザーの方は至急にお送りいただいて、登録をしていただくようにお願いします。

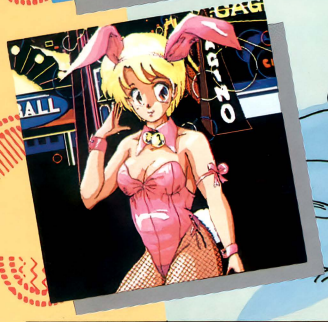
ぷち・あくしょんげーむ Celery

せろり

400ライン4096色モード
FM音源11曲
軽快！ マウス対応







アンケートはがきの
中から毎月10名様に、
出演ギャルのオリジナル
テレホンカードを
プレゼント!!

たつまきが奪った衣服とアイテムを
拾い集めろっ!
脱ぐか脱がないか……
それは君のテクニック次第!!

次回作品
11月8日
発売決定!!

キューティーアドベンチャー
ライム

- PC9801VM～、PC286シリーズ
- アナログディスプレイ対応（400ライン）
- FM音源対応

好評発売中!

対応機種
PC-9801VM以降（LTを除く）、PC-286シリーズ
5"2HD（2枚組）　マウス対応、FM音源対応
¥7,800（この価格には消費税は含まれません。）

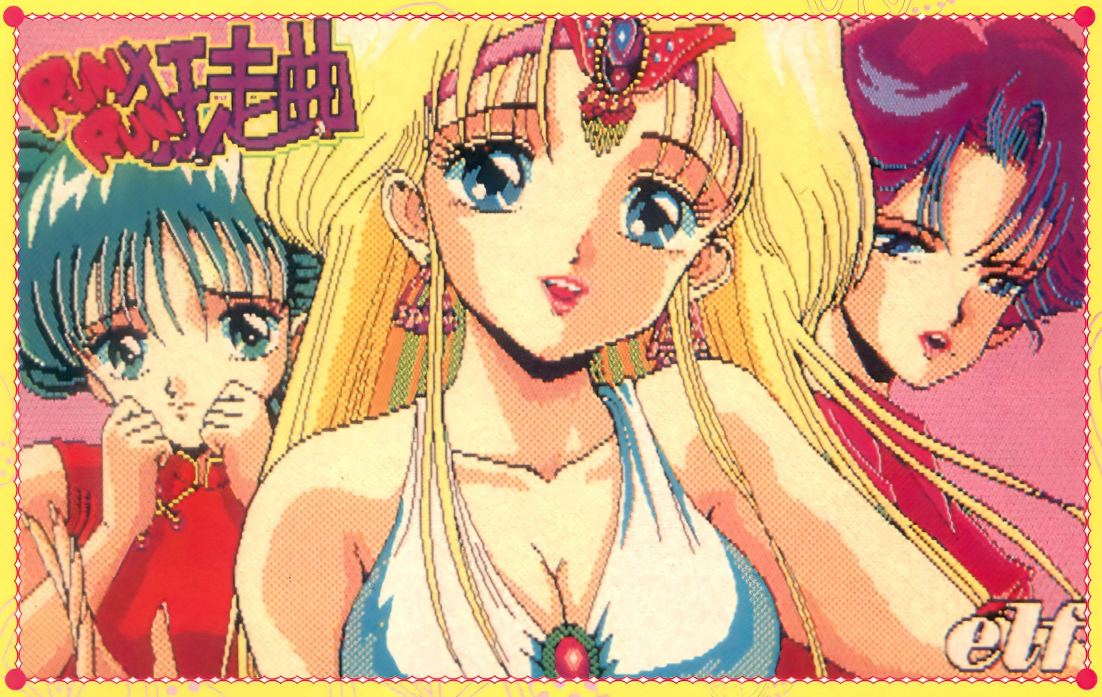
通信販売
お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、氏名、住所、電話番号を明記の上、右記住所ソフトウェアハウスぱせりまで 現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）

ソフトウェアハウス ぱせり

企画開発　カピバラ軟件隊
製造販売　ソフトウェアハウスぱせり
問い合せ先　エープロスタッフ
〒921　石川県金沢市泉1丁目5番46号　TEL.0762-45-3358

美少女ソフトコレクション

レモンちっくWORLD



エルフさんからプレゼント!! この絵の入ったデータディスク(88版)を10名にあげちゃう。詳しくは81ページを見てね♡

COVER GIRL／かおり、なつこ、けい『RUNRUN狂走曲』©エルフ

NEW SOFT

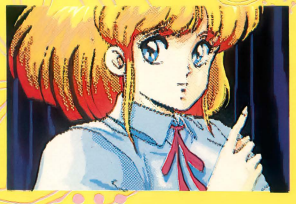
全国おんせん麻雀……P.76
RUNRUN狂走曲……P.78
晴れのちおおさわぎ!……P.80
せまってみたい……P.81

今月もあるある!美少女新作情報

レモンFlash……P.82

■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。

秋は女のコがキレイに見える季節。ディスプレイの中の乙女たちも、み〜んなみ〜んなキラキラ☆ なかでもオススメは、温泉につかるコとトライアスロンするコ。flashも2ページで今月も桃色だ〜い♡



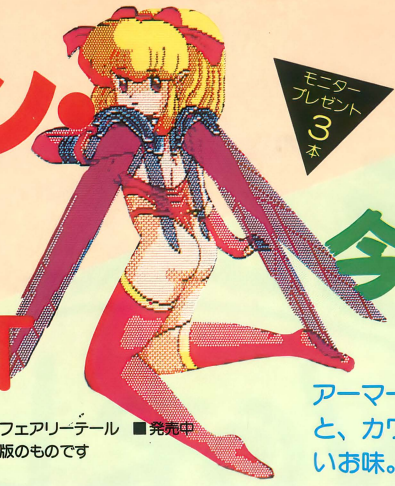
今月の1本!

『ドラグーン・アーマーFOR ADULT』…P.74

名作プレイバック

『天使たちの午後』……P.84

ドラグーン・アーマー FOR ADULT



モニタープレゼント3本

ぜ〜んぶ見せちゃう

今月の1本!

美少女ソフトながら、本格派の3D RPGとして人気の『ドラグーン・アーマー〜』。おどろおどろしいモンスターと、カワユ〜イ女のコたちのミスマッチがいいお味。今月の1本/はこれで決まりだい!!

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	5800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	

■発売元/フェアリーテール ■発売中
※画面は98版のものです

88版も出たし、今月の1本はこれっ!

フォルファラール国のリーナ王女が何者かにさらわれた。さらに、村や町の若い娘たちもどんどん姿を消してしまった。これは一大事とばかりに、国王は捜索隊を派遣し調査をした結果、北の方に宙に浮かぶ怪しげな塔を発見。どうやら王女たちはここに捕らわれているらしいのだ。それを聞いた勇者ランディス・クルーガー(プレイヤー)は、憧れのリーナ姫を救うため不気味な魔の塔へと潜入していくのであった——というストーリーのRPGだ。画面を見れば分かるけど、塔の中は3D表示で、まるで『ウィザードリィ』のよう。一見、難しそうだけど、実際はそんなことないんで心配無用。面倒くさいレベルアップもそれほど大変じゃない(ものぐさな人には助かる)んで、たくさんの美少女たちを楽しみながら、気楽に解いていけるのだ。

このたび、PC-98版につづき88版がようやく発売(88ユーザーは待ったかいがあったネ)。これだけの人気ゲームなのに、本誌で扱ったのは6月号の1回(1ページ)ぽっきり。これじゃあイカン!と、いうことから、ちょいと遅くなったけど〝今月の1本!〟での再登場とあいなったわけだ。

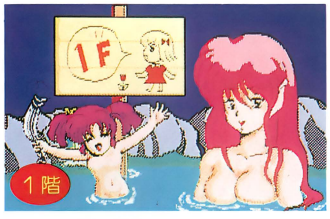
アイテムショップには親切なババアが!

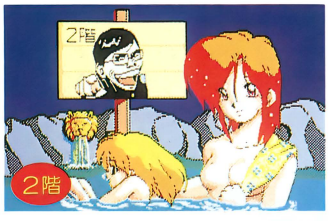


塔の入口にある〝ウメボシばばあ〟のアイテムショップ。モンスターを倒し、手に入れたGOLDで武器・防具・盾や、その他のアイテムを購入しよう。データのセーブとロードもここでするようになっているぞ。

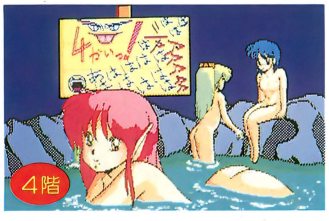
泉にいけば体力回復するぞ

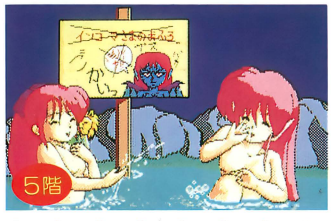
塔には、各階に必ず1か所ずつ体力を回復してくれる泉がある。そして便利なことに、泉は1階のアイテムショップへもつながっているのだ。

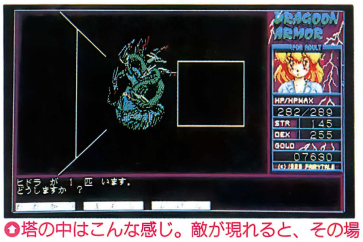






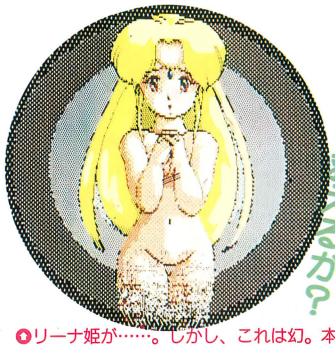






▲塔の中はこんな感じ。敵が現れると、その場で戦闘にはいる

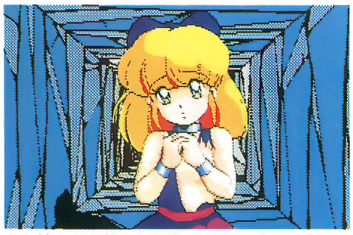
リーナ姫を救えるか?



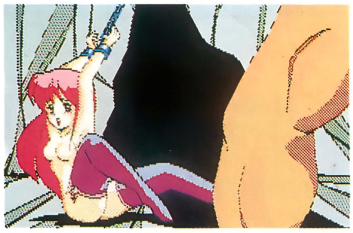
▲リーナ姫が……。しかし、これは幻。本当の姫は塔の5階にいるぞ/ 急げ//

妖精のフィンと一緒にダンジョンするの

塔には手強いモンスターがうようよ。遭遇したら、その場ですぐに戦闘が始まる。自分のターンになったら、戦う・防御・逃亡の3つから選択。戦い終わって生き延びていれば、それなりの経験値が手に入る。それが、一定値になれば、めでたくレベルアップへとつながるのだ(普通のRPGと一緒)。モンスターのほかにも、味方（町の女のコ）たちが塔のあちこちにいて、彼女たちに出会うと3Dのダンジョン画面から、



✪お姉さんを捜しているラミア。うるうるした瞳がなんともいえません。かわいいよー♡



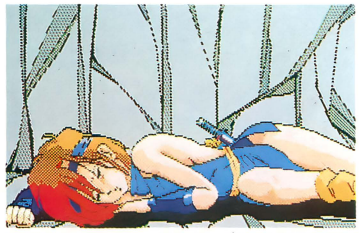
✪モンスターに襲われているフォウ・ディーン。彼女はリュートの森のエルフだ



✪「これ以上、近寄ると殺すぞ！」——闇の司祭は、この塔に魂を売った反逆者たちだ

アニメ処理を使ったビジュアルシーンへと切り替わる。ここでは、王女や塔のことに関する情報が入手できるので、要チェックだ。

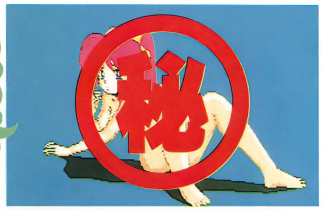
あと、この冒険に心強いパートナーがいることを忘れちゃいけない。それは、王女の親友で妖精のフィンだ。彼女は魔法で、H.P.を回復させたり、敵からの攻撃をうけにくくしたりと、なにかと力になってくれるのだ。フィンと力を合わせ、早く王女を助けよう！

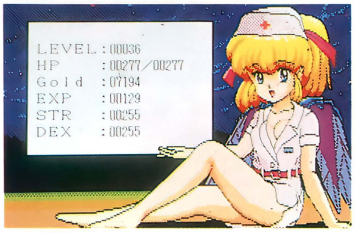


✪盗賊のマーシー。彼女は、どんな魔法の封印でも解くことのできるカギをくれる

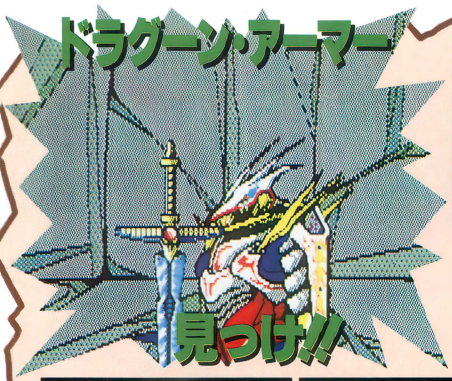


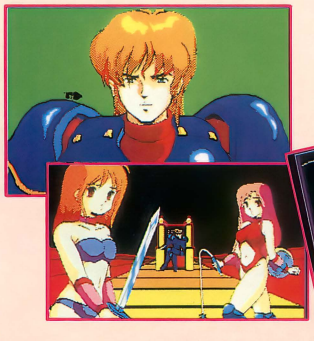
えっちな本





✪現在の自分のレベルが表示される。この女のコは相棒のフィンだよん♡

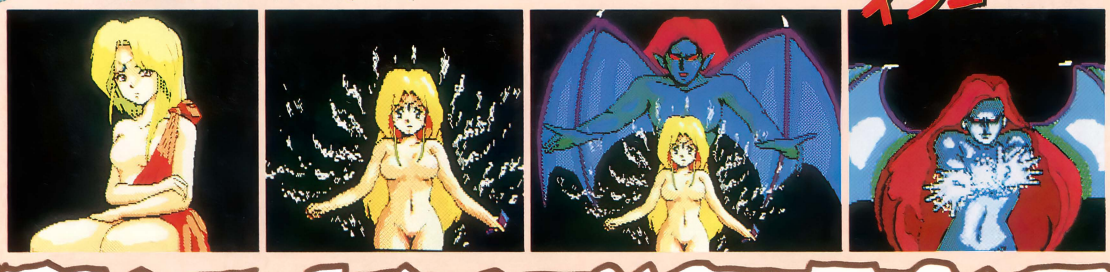


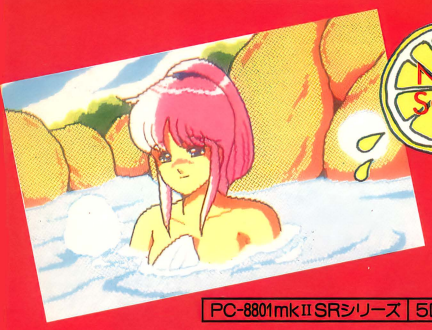


「伝説に導かれし勇者が伝説の鎧をまとい、邪悪なるものを討ち倒す」——とうとう伝説の鎧〝ドラグーン・アーマー〟を発見。ここから、一気にクライマックスを迎える。



インコーマが





NEW SOFT

今度は〝おんせん〟で麻雀だ

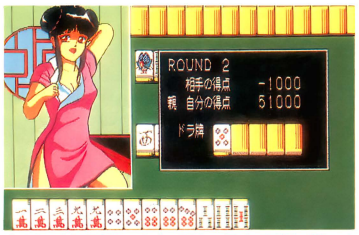
まじゃべんちゃーII

全国おんせん麻雀

モニタープレゼント5名

PC-8801mkIISRシリーズ | 5D | 7800円 ■発売元／テクノポリスソフト ■発売予定／10月25日

鷹桐麻美(たかきりあさみ)19歳。彼女は病に倒れた母を見舞うために東京から郷里・長野の家に帰ってきた。しかし、母の病状は思ったよりも重〜く、死ぬ間際に「父は生きている」と言い残してまもなく亡くなってしまった……。母の葬儀が終わったあと、宇津井健に似た叔父に父の事を問いただしてみると、麻美の父は昔、日本一の雀師だったらしい。ところが『全国温泉麻雀選手権』のあと、ドーピング行為をしていた事が発覚。連盟を除名になってしまった麻美の父は、修行の旅に出て行ったのだ。叔父は、「父の事を知りたければ日本一の雀師になるしかない」という。麻美は、真っ赤な夕日を見つめながら父の行方を捜そうと誓った。というのが、このゲームのストーリーだ。



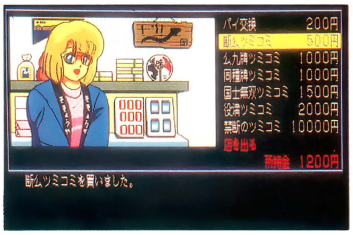
ゲーム画面はこんな感じ。2人麻雀に勝つと女のコがヌグというヤツだ



ゲームの最中に、対戦相手が話すぞ。でも、意味が有るのか無いのかよくわからん

プレイヤーは、主人公〝鷹桐麻美ちゃん〟の代わりに日本全国の温泉を巡り、次々と現れる宿敵と麻雀で対戦して、お父さんを捜し出すのだ。女のコを5人勝ち抜くと最終対戦者が現れる。また、選んだコースにより登場する女のコやエンディングが変わるゾ。

それにしてもこのゲーム『まじゃべんちゃーII』というだけあって、やっぱりちょっと変。相手は対戦中にベラベラしゃべりまくるし、イカサマ（ツミコミ）はできるし……。まあ、おもしろければイイや、みたいな(笑)。〝もっこりジャイアンツ（マニュアルのマンガ参照）〟も応援しているゾ。



『ねぎ麻雀』と同じように、お金をためて技を買うことができるのだ

美少女指数 90%

♥♥♥♥♥♥♥♥

テクポリ編集部1番人気！ めがねの似合う女子高生♥



このページの担当が一番気に入っている女のコだ。めがねを取った顔もイイぞ。微妙な表情の変化にも注目してほしい



セクシー&エレガント
色気でせまる女子大生



おっ？　おおっ!?　おおおっ！　おおおおっ!!　そーゆーコト

◘最後の「キャン・キャン♡」ってゆーのがとってもキュートなの

あけてビックリ玉手箱
パオーン・パオーンのおかまちゃん





なかなか　かわいいじ　なーんて　思っても……



ぐーっと来て

どっかーん!!



◘ロングヘアの女のコと思いきや……

◘げろげろー。なんとMr. レディーでした









そのほかにも ギャル・ギャルがいっぱい☆











NEW SOFT

美少女ソフト初の対戦型ゲーム

RUN らん・らん♪ きょう そう きょく RUN 狂走曲

モニタープレゼント3本

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	7800円	■発売元／エルフ ■発売中(88版は10月16日予定)
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D		※画面は98版のものです



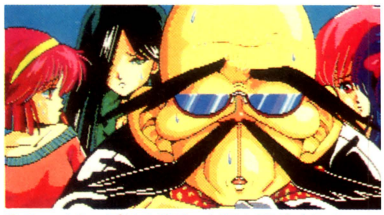
監督、わたしたち輝きたいんです。どこまでもついていきます!!

ここ、チョイホップ村はトラクターを買うお金もない貧し〜い村。ある日、〝世界成金気まぐれ財団法人〟なる会社が『世界女子トライアスロン大会』を開催するというニュースが届いた。参加は自由で旅費まで払ってくれ、さらに優勝賞金は500万ドル!というからビックリ仰天。村長をはじめ村人たちは、さっそく出場の意志を固めるのだが、いかんせん村にはトライアスロンがどんなものなのか知っている者がいない。唯一知ってるのは3年前に東京に出たことのある一太郎だけ。でも、肝心の一太郎は女好きで怠け者とくる。

村長は丸3日考えた末、1つの大会を勝ち抜くごとに、大会開催地の女のコを1人ずつ紹介するという条件で一太郎の担ぎ出しに成功。一太郎も気を良くし、優勝を宣言。はたして、チョイホップ村は世界の頂点に立てるか!?



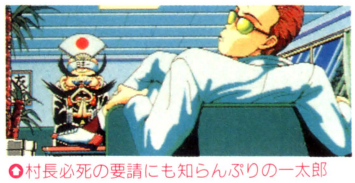
女がつくとわかると、とたんにあちこちが張り切る一太郎。あー、情けない……



チョイホップ村は貧乏。村長も頭がイタイ



そんな折、トライアスロン大会の情報が……



村長必死の要請にも知らんぷりの一太郎



美少女ゲームの新しいカタチ。2人で遊べるからオモシロイ!!

もちろん自分は監督である一太郎。選ばれた10人の選手をうまく操り、大会を勝ち抜かにゃならない。試合は3人ずつの代表によって行われ、先に2勝したほうが次の大会に進むことができる。勝った暁には、村長の約束どおりその土地の女のコの♡♡♡にありつけるぞ。勝ち方によってサービスの度合いが違うので、少しでも敵を引き離してゴールするべし。

また、通常の大会とは別に2人で対戦することができるのも魅力。この手の対戦型美少女ゲームなんて初めてじゃないかな。1人で世界を目指すのもいいけど、2人でどんちゃかやるのが絶対おススメ!! 1人プレイモードで7試合すべてを無敗で終了すると、スペシャルステージとなり、南海の孤島で本当のラストマッチが行われるぞ。

勝負は試合の前に決まる!?

1 まず、10人の女のコのなかから3人を選び出すのだ。



ここにいる10人の美少女たち(!?)がチョイホップ村の代表。彼女たちは、とっても個性的。パラメータとコースをよく考え、3人をセレクトだ。かわいさで選んじゃダメダメよ。

2 その3人の試合出場の順番を決める。



対戦相手が公開されるので、シッカと観察。相手と自分の女のコのパラメータを見比べながら、試合に出る順番を決めるのだ。試合前からもう勝負は始まっているってことだ。

ゲーム画面はこんな感じ

上半分が1プレイヤー側で、下半分が2プレイヤー(1人プレイの場合は敵)を中心に表示。接戦になればお互いの画面に相手キャラがこんにちは。熱戦がさらにヒートアップして、もう汗ダク。



美少女指数 95%



キャラクタがレベルアップ。キーをたたく指がアツイぜ!!

選手には、スピード・ジャンプ・パワー・性格の各パラメータがあり、女のコそれぞれその値が違う。したがって、コースによってはかなり不利になる選手も出てくる（たとえば、ジャンプ値が少ない選手だと、遠回りしないとゴールに行けないとか）。そこで、あちこちに落ちているスピードやジャンプ力のアップするアイテムを拾って選手をパワーアップさせるのだ。相手を転ばせるアイテムもあるから、うまく活用したい。成長した女のコはパラメータの値が上がり、次からの試合を有利にすすめられるなんてとこは、まさにRPG。そして当然勝ち抜けば抜くほど強い敵も登場。ま、コースの状況を把握して、それに合った選手を使うってことが勝利への近道だろうね。

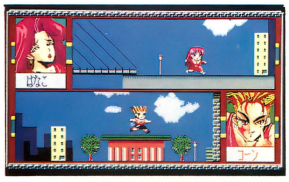
Ⓗをとると……



目の前に“H”のアイテムボードが／　敵も迫ってくるくる



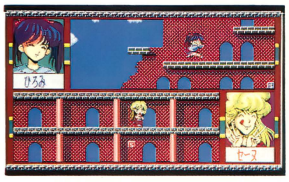
“H”をとる（通過する）と、相手はすってんころりんと転んでラッキー♡



空は日本（世界）晴れ、お日がらもよろしくトライアスロン日和



これはアジア大会の開催地、中国。いい勝負を展開中！



こ～んなところもス～イスイ

試合に勝つよろこび!



美女に囲まれる幸福

優勝をねらう各国代表のいかしたGALGAL



NEW SOFT



学園AVG。幽霊騒ぎの真相は!?

晴れのちおおさわぎ!

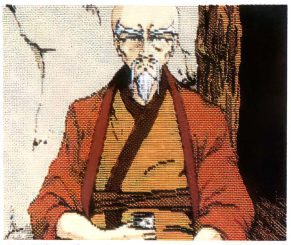
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	5800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	

■制作／カクテル・ソフト　販売／フェアリーテール
■発売予定／98版は10月9日、88版は10月下旬
※画面は98版のものです

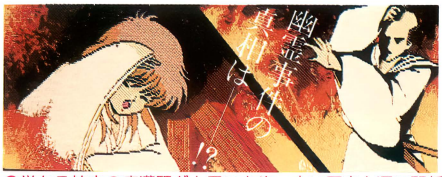
モニタープレゼント 3本

主人公の山木たかしは延陪山高校の生徒会長。たかしの通っているこの高校では、「不気味な影を見た」とか「鋼の打ち合うような音を聞いた」など、幽霊騒ぎが連日のようにささやかれていた。そんなある日、校長より校内の噂を調査するよう依頼をうけ、苦労の末、痴漢を捕まえるのに成功した。しかし、痴漢が捕まった後も、幽霊騒ぎは途絶えるどころか、逆に増える一方。それでは、幽霊騒ぎの正体とは一体何なのか……？　そこで、プレイヤーは主人公たかしになってこの騒ぎの真相を追求するわけなんだ。なんといっても捜査をたてまえ（？）に、個人的に女生徒と親しくなれちゃうんだから、役得、役得♡

ゲームはコマンド選択方式で進めていくAVG。江戸時代のできごとが現在に関係してくるという壮大かつ奥の深〜いシナリオ、♡♡♡シーンあり、ドラマあり、のゼイタクさ!!　あの『きゃんきゃんバニー』で衝撃的なデビューを飾ったカクテル・ソフトさんの第2弾!!　そんな期待に充分応えてくれる魅力あふれる作品だ。



延陪山寺の住職が子坊主だったころにも、幽霊騒ぎがあったという。なにかヒントが得られそうだ



単なる校内の痴漢騒ぎと思いきや、古い歴史と深い関係が……。そして、ついに明かされた真相とは!?

校内のさわぎはチカン!?　幽霊!?



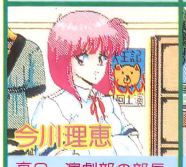
延陪山高校の校長、通称"赤タヌキ"。校内の騒ぎを調査するよう、たかしに依頼する



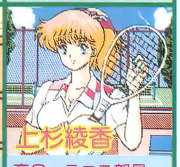
高2、オカルト部の部長。性格はお人好し。捜査の協力者だ



高1、葉子の後輩。噂の中継人として役立つ。占い大好き娘



高3、演劇部の部長。世話好きな、隣のお姉さんタイプ



高2、テニス部員。明るい性格で、おしゃべり好き



高3、図書委員。本が好きなので知識が豊富。上品な女性



高3、陸上部員。背が高いことに劣等感を持っている

裸体がまぶしい♡キラキラ美少女たち

ある娘は幽霊の仕業で正気を失って、またある娘は幽霊を改心させるため……とギャルたちは惜しみなく、まぶしい肢体を披露してくれぞ♡





美少女指数　85%

NEW SOFT

ちょっとHな動くAVGなのだー!!

狂っ女だし!

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

■発売元／ハード　■発売中
※画面は88版のものです
要アナログディスプレイ(98、88版)、MS-DOS(98版)

モニタープレゼント 12本

SATURDAY NIGHTはユウ子ちゃんと♥

サタデーナイトは女子高生とフィーバー(古い)！というわけで、花も恥じらう乙女〝西野ユウ子ちゃん(17歳♡)〟をものにするのが目的のAVG。デートの約束は今度の土曜日。資金は、死にもの狂いで働いて手に入れた55000円。準備万端、いざ出陣！

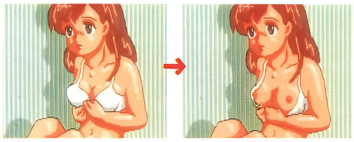
待ちに待ったデートは、まず喫茶店での会話から。基本的に選択式でゲームが進むので、ユウ子ちゃんの機嫌を損ねないようにウマく答えを選ばなくてはいけない。それに、伏せ字(○○○を埋めるやつネ)問題や、間違いさがしなんてのもあって四苦八苦。ホテルに入ってからは、秘薬を飲んでパワーアップして……♡♡。ああ、ユウ子ちゃんにせまってみたい♡





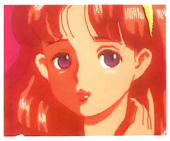
タクシーで移動中、あれこれ想像しちゃって……。気持ちはわかるが落ちつけ!!

胸がポロ〜ンとこぼれて……



アニメーションもこのゲームのウリのひとつ。動く／動く／下半身直撃のアニメビジョン！

西野ユウ子(17)





都内に住む女子高生。素直だが、やや気まぐれで怒りっぽいのが玉にキズ。お嬢様度は75%ってとこか。さあ、元気にアタック！ギャルギャル♡

YUKO

やさしくせまって……

ユウ子ちゃんのハートを盗み、無事(!?)ホテルに来れたらあと一歩。やさしくキスでもしてあげよう。ジェット噴射のパスで気分をほぐし、ゴーゴー／レッツゴー!!



やっぱり女のコは胸を隠します

栗色のサラサラ髪も乱れて……。ユウ子はオレの女だっ!!

予想どおり、こんなシーンもある。この表情がたまりません





セーラー服姿のユウ子。ベッドに腰掛け、何考えてるの？





のどは渇いてない？ん！、もうユウ子ったらぁ♡

間違いさがしもあるある



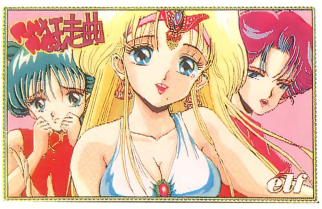
途中、3か所ばかり間違いさがしゲームがある。記憶力が試されるってわけだ。こんなの楽チンだよね。ここで詰まってるようじゃ、お先真っ暗だぞ！

美少女指数　75%

♥♥♥♥♥♥♥♥

恒例 トビラ絵プレゼント

おまたせ〜、トビラ絵プレゼントのお時間がやってまいりました。今月はエルフさんのご厚意によって、P.73で使ったグラフィック(右にも掲載)の入ったディスクを10名にあげちゃいます。機種はPC-88版。希望者はハガキに、●住所・氏名・年齢・電話番号●使っているパソコン●今月のレモンちっくWORLDの感想と要望(くわしくネ)を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM テクノポリス編集部「11月号美少女トビラ絵プレゼント」係まで送ってネ。締め切りは11月8日(必着)。描きおろしグラフィックディスクがもらえるのはテクノだけ!!



■提供／エルフ
『RUNRUN狂走曲』(78ページで紹介)より

友だちに差をつけろ！ 美少女新作情報

レモン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

先月に引き続き、今月もFlashの登場。年末に向けて、続々と発表される新作の数々を、今月はド〜ンと大公開!! これからは、NEW SOFTのページはもちろん、このFlashにも力を入れていくからヨロシク！

フルーツカクテル

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D | 3800円

■制作／カクテル・ソフト　販売／フェアリーテール

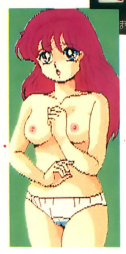
■発売予定／11月24日











カクテル・ソフトの3作目はこれ。エッチは見たいんだけど、AVGやRPGはちょっと……ていう人、このゲームはいかが？ めちゃカワイイ女のコ3人とポーカーで勝負。ノリのいい音楽をバックに、彼女たちをすってんてんのすっぽんぽんにしちゃえ！ さらに、別売のデータ集も発売するっていうから、おもいっきり期待しちゃおう♡

グラムキャッツ

MSX2 | 3.5DD | 7800円

■発売元／ドット企画

■発売中

浅見さやかは、明るく自由奔放な性格の女のコ。彼女はネコに変身できるというミョ〜な能力をもっていたために、とんでもない事件（きっと♡なことに違いない）に巻き込まれるはめになってしまう。なんて、ドキドキわくわく♡期待のストーリーは、20XX年が舞台。スーパーハードな超♡♡過激グラフィックにアニメ処理がなされ、動く！動く！とってもHなAVGだ。







キミこそ 微少女

キミの瞳にうつっていたい……

今月登場の微・少女は、「デリンジャー」で、あの中藤美希ちゃんの付き人役として大活躍した八木知世さんだ。彼女の潤んだ瞳はとってもセクシー。美希ちゃんなんかより、ずっとずっとかわいいんだぜ（と担当者は思い入れタップリに申しております）！



会員番号3番

TOMOYO YAGI

八木知世さん

『デリンジャー』

クレスト

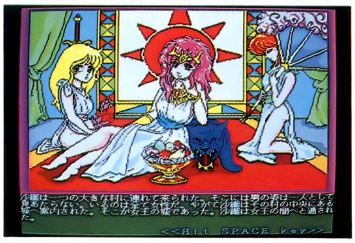


プロフィール ●本名／同じ●生年月日／昭和45年2月28日・うお座 ●出身地／神奈川県 ●身長／160cm、体重／44kg、B／81、W／56、H／83 ●血液型／O型 ●デビュー作／クレスト制作『デリンジャー』 ●ファンレターは、テクポリ編集部『微・少女 八木知世』係まで。※このデータは編集部の知世ファンが予想したものです。

禁断のパラダイス

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	6800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
X68000シリーズ	5HD	
X1turboシリーズ	5D	
FM77AVシリーズ	3.5D	
MSX2	3.5DD	

■発売元／全流通
■発売中





沙織はちょっとレズっ気のある高校生。旅行中、彼女の乗った船が難破してしまい、海に投げ出されてしまった。流れ着いたのは２つの女部族が対立している島。そこで沙織は、２つの部族の統一女王選びの候補者にされ、女王になる者だけが手にできるという〝女神の愛の露〟を求めて洞窟へと向かうはめになってしまった――。ゲームは全流通さんお得意のコマンド選択式。H画面が多いグッドなAVGだぞ。

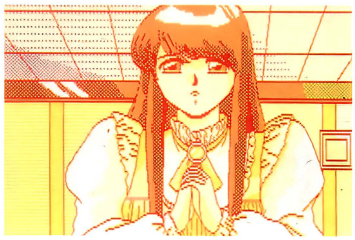
気分はぱすてる♡たっち!

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

■発売元／グレイト
■発売予定／88版は10月10日、その他の機種は11月以降

最近好調のグレイトさん。新作はメルヘンちっくなタイトルのAVGに決定。ストーリーはこんな感じだ。

吸血鬼の伯爵は、女子高生・渡辺裕美にプロポーズをするが、それを受けた彼女は３か月後に日本へ迎えに来てくれるのなら……と、返事を一時保留。さらに「夜ではなく昼間に来てほしい」と条件を付け加えた。吸血鬼にとって太陽の光は苦手なモノのひとつ。プレイヤーはこの伯爵になり、女子高に乗り込んでいくことになる。





あぶない修学旅行

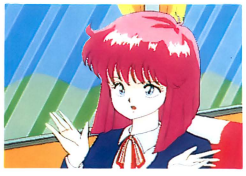
怪奇！よみがえった天狗が夜空を舞う！

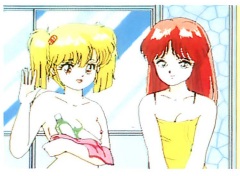
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	5800円

■発売元／アリスソフト
■発売予定／10月15日

アリスソフトが贈る美少女ソフト第４弾。奈良に修学旅行に来た和美ちゃん。友達といっしょにお風呂に入ったり、おしゃべりしたりと楽しい時間を過ごしていたが、よみがえった天狗伝説に、女生徒たちは震え上がる……。









『ランス』同様、16色ボード対応の超キレイなグラフィック。全３部構成のAVGで、もちろんHシーンも。女のコたちとの会話も楽しくてイイぞ。

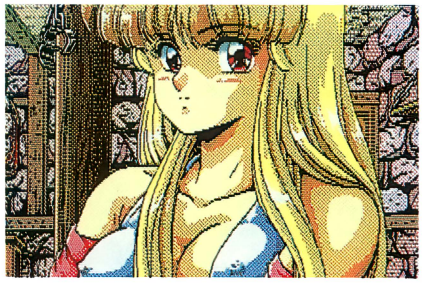
ドラゴン・ナイト

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	6800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	

■発売元／エルフ
■発売予定／98版は11月中旬

早くも、エルフの新作が登場。今度のは、アッ！と驚く本格美少女ＲＰＧなのだ。画面写真からもわかるように、またまたカワイイ女のコ（戦士!?）が出るうれしい１本になりそうだ。

女だけの王国〝ストロベリーフィールズ〟は、水の女神が見守る平和な楽園。ところがある日、魔王から一通の手紙と石に封印された水の女神が届けられた。手紙には「悪こそ善なり。我我の配下となり、ともに悪の繁栄を骨のズイまで堪能しよう」と書かれていた。プレイヤーは、ヤマト＝タケルという人物に扮し、石にされた女神の封印を解き、この国を救うのだ！





美少女ゲーム 名作プレイバック

このゲーム抜きでジャストは語れない

天使たちの午後

『天使たちの午後』――。まずネーミングがいいよね。なんか、ドキドキしてイロイロ期待できちゃうような……。そんなソソられる名作を今月は紹介しちゃおう。

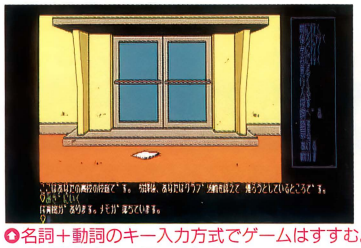
モニタープレゼント 4本

PC-9801シリーズ	3.5・5HD	6800円
PC-8801シリーズ	5D	
X1シリーズ	5D	
FM-7シリーズ	3.5D	

■発売元／ジャスト ■発売中 ※画面はFM版のものです

おなじみシリーズの第1作目

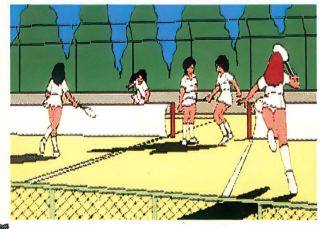
「今月の名作プレイバックは、何をやろうかな……」と考えて、まず頭に浮かんだのが、『天使たちの午後』。わがテクポリ編集部では〝てんごご〟の愛称でLOLIの時代から、ずっと親しまれ続けている美少女ゲームなのだ。発売されたのは、もうかれこれ4年くらい前（だったと思う）のこと。もう立派にレトロの域に達するわけだが、どーしてどーして、今のヘタなゲームよりずっとイイできなんだよね。名詞＋動詞のコマンド入力式（選択じゃない）のため、ちょっと古臭い感はあるけど、ストーリー展開、デッサンのしっかりしたグラフィック、ジャストサウンドをつければしゃべる、などなど見どころはいっぱい。もちろん、超♡過激なシーンも盛りだくさん！『～II・美奈子』や『～III・リボン』で天使たちのとりこになった諸君。ぜひとも一作目からプレイして〝天午後の歴史〟を肌で感じ取ってちょ～ね。

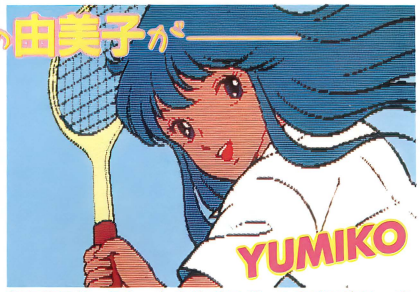


◘名詞＋動詞のキー入力方式でゲームはすすむ。まずは学校内でいろいろしよ！

テニスコートには憧れの由美子が――

◘うほほ～い、ギャルギャルだ♡ 走る、打つ、う～ん♡駆けめぐる春春！！





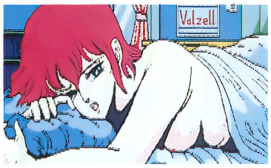
◘由美子だ。ラケットを片手にボールを追う姿は、まるでカモシカのよう。いや、バンビちゃんかな!?

ほかにもいろんな天使たちに会える



天使たちの午後・番外編

ここで紹介してる『天使たちの午後』の番外編。ゲーム中で使えなかった過激な絵ばかりを集めたグラフィック集だ。ジャストサウンドをつければ声も聞けるぞ。



天使たちの午後II ～美奈子～

『～II』とはいっても、前作とはまったく別のお話。主人公の美奈子をはじめ、たくさんの美少女が出演のAVGだ。美少女ゲーム史に残る、超優良作品♡



天使たちの午後II・番外編

このゲームは『～II』で主人公だった美奈子のあこがれの先輩・柳沢梢が中心となって物語が進行する。『～II』と微妙に絡みあったストーリーがおもしろい。



天使たちの午後III ～リボン～

そして、これがシリーズ最新作。大学出たての新任教師となり、生徒の岡本遥をモノにするのが目的だ。ラストシーンは全部で6つ。絵柄も大幅に変わった。

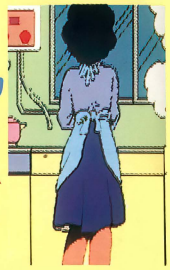
いもうと





ちょっとナマイキだけど、かわいい妹。〝フクヌガス〟なんてやってはイケマセン。よく考えてみなさい、自分の妹ですよ。……でも、少しだけなら大丈夫。少しだけですよ。

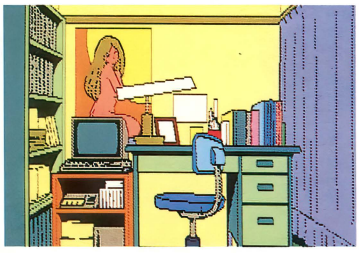
かあさん



台所では母さんが夕食のしたくをしている。う～ん、このエプロン、後ろ姿、たまんねー！母さんも捨てたもんじゃないな。ハハハ。

美少女てんこ盛り♡のウヒョヒョAVGなのねん

由美子は、学園のNo.1美少女。スポーツ万能、頭もグッドで男子生徒の憧れの的。そんな彼女を何とか口説き落とし、モノにするのがこのゲームの大目的だ。けど、行く先々でプリティーな女のコが挑発してくるから、由美子以外にも目的ができちゃって……。う〜ん、そんなときはあんまり深入りしない程度（これが大事！）にぱふぱふ♡しちゃお。ガマンは体に毒だからね。———というように全編にわたってほんと♡♡続きのAVG。謎解きの要素はほとんどない（2〜3ひっかけはあるけど）から、思う存分楽しむことができるぞ！　けど、やっぱり愛のない♡♡♡はよくないよね！



自分の部屋にはパソコンがある。そして、引き出しの中にはヘソクリの2万円が……



公園のしげみにはアベックが……。屋外でこんなことをするとは、なんて健康的なんだ



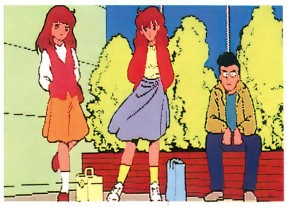
石井

友人の石井。いい奴なんだけど、ムチャムチャ女好き



原先生

学校一怖〜い先生。由美子に弱みをにぎられて……



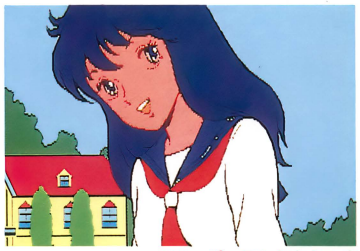
石井の提案で、日曜日はハイキングに。ナニかありそうな予感……♡



由美子が出入りしてると聞きやってきたディスコ。えいえい



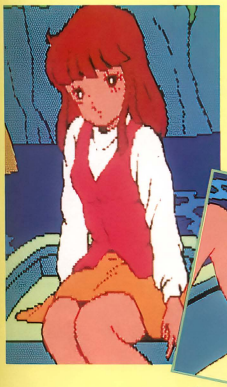
スナックやソ○ブランドがある大人のプレイスポット



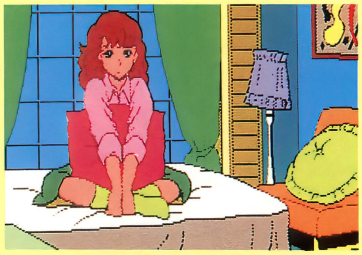
ハッピーエンドなら、由美子ちゃんスマイルが見られるぞ。この絵が見れてこそ真のレモンチッカーだ!!

洋子

友だちの石井が紹介してくれた女のコ。湖でボートに乗ったら、一気に押し倒すんだ。う〜ん、よくよく見ると、このコ結構カワイイ。髪はサラサラだし、素直そうだし、ナカナカよろしい♡







直子

石井の彼女。この直子からは、由美子の情報がイロイロ聞けるぞ。友達の彼女なんだから、ほどほどにしないとね。友情にヒビが入っては元もこもない！



ターゲットは由美子だけど……

まっ、いいか♡

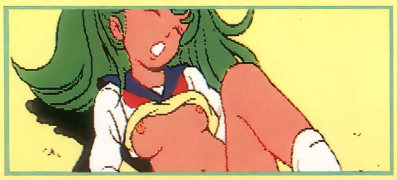
久美

恋人の久美。こっちは別れたいんだけど、彼女のほうが未練たっぷりの様子。でも、自分は今、由美子が好きなんだから、ここは心を鬼にして……。彼女と♡♡しちゃうと後々こまるぞ。



真理

校門のそばにはテニス部1年の真理が立っている。由美子の後輩にあたるワケだな。「由美子先輩はとってもステキです」だって。よしよし、ごほうびあげよう。




らん・らん♫
RUN RUN
狂走曲
きょうそうきょく
オー・イェイ・ブギ!!
サイコーだぜベイベ!!
おまたせし

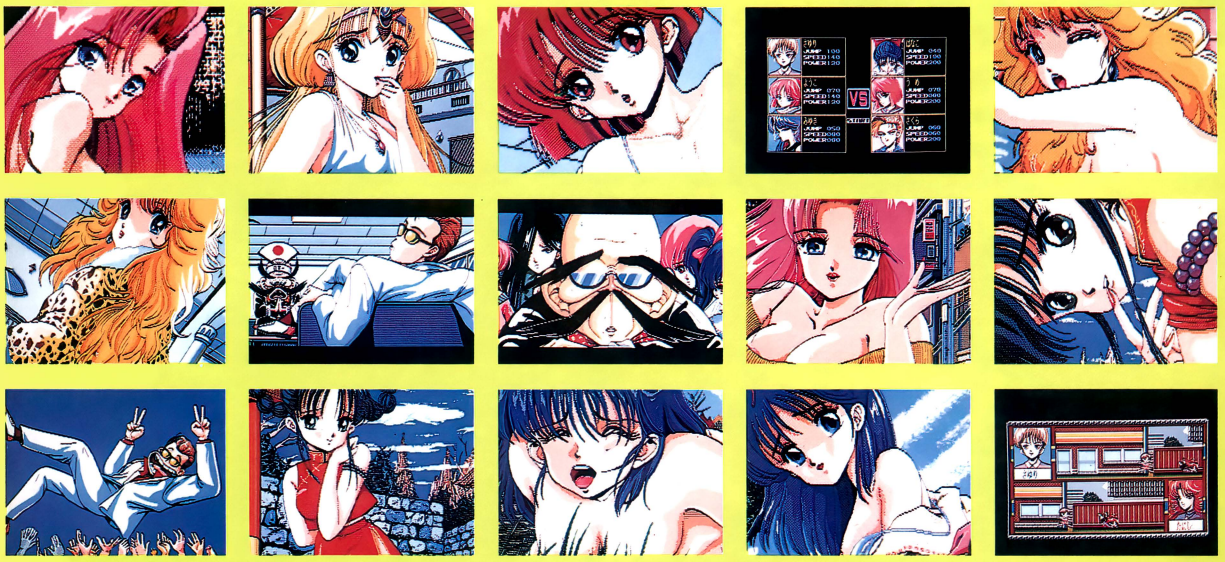
●寿命がちぢむ　●Jr.が天空を仰ぐ　●目に入れても痛くない

アクション ロールプレイ シミュレーションが 合体

めざせ!/世界大会!!監督、私達はどこまでもついていきます!!

●さぁ、トライアスロン世界大会に挑戦です!!あなたは監督となり、コーチとなり、自分が鍛え上げた女の子達10人の中から、そのコースにマッチした3人をセレクトし、対戦チームと対決します。●試合数も、もりだくさん!まず、国内選抜戦に出場し、国内全国大会、アジア大会、ヨーロッパ大会、そして最後のアメリカ本土での決勝戦へと勝ち進んでいかなければなりません。●女の子達は、それぞれ個性豊かです。足は速いが力が弱い、力は強いが持久力がない……また、コースにも色々な要素があります。山あり、谷あり、起伏にとんでいます。コースの状況をシミュレーションして、的確に人選を行って下さい。さらに、勝負の結果は女の子達のパラメーターに変化をもたらします。つまりひとりの女の子を使いすぎると、いくら持久力のある子でもヘトヘトになってしまいます。逆に、うまく使えば女の子達はますます元気に成長して行きます。つまりロールプレイングのキャラクタを育てるのと同様です。試合の後に、女の子のデータがディスプレイに表示されます。このデータを参考に、次の試合の作戦を練って下さい。●コース日には、敵の進路を邪魔するためのアイテム、体力を上げるためのドリンクなどなど、楽しい要素がいっぱい落ちています。そして、いまさらながらのかくれアイテムもあります。●勝負に勝てば、お楽しみの大人の時間がやってきます。ただし、勝ったときの程度によって女の子のサービスの加減が違います。僅差で勝った場合はちょっとだけ、大差で勝った場合は大放出、という感じです。つまり、自分がゴールしたときに敵チームをどれだけ引き離すか?がポイントです。●表示されるデヘ、デヘヘ、ウッヒッヒ……うっ、どびゅっ!画面は、なんとフル画面!もちろんエルフおなじみの超ビューティフルなグラフィックです。●怒濤のサービス精神で、2人一緒にゲームができるモードつき!友達とわいわい言いながらゲームが楽しめます。●もちろんBGMもビッコンビッコンに効いています。ハートをゆさぶるサウンドを心ゆくまでお楽しみ下さい。

スタッフが命を削って仕上げた名画ギャラリー



ました!88版

SR以降 5"2D×4

10/16(月)発売

PC9801版(VM以降5"2HD・3.5"2HD×2)

※LT・XA・XLシリーズを除く。要640K

大好評発売中

定価7,800円

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品品、機種、メディアを明記の上
エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、
メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

elf エル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

今まで色々やったけど、
やっぱり究極のバトルは
人間VS人間の格闘技だ！
と僕は思った——。



病身の妹のために、危険な仕事に命を賭ける男…彼の名は、ウルフ。
仲間内でも一番の腕を持つ彼の所に、ある仕事が転がり込んだ日から、
彼の運命は大きく変わってしまったのだ。
アツいトラック野郎が巨大組織に立ち向かう「単騎狼・ウルフAT」、
パワー全開で君を待つ！

12月中旬発売予定！

THE FIGHTING
WOLF
単騎狼・ウルフ・AT

●MSX2・2+・3.5"2DD
●価格：6.800円(税別)

AVION SOFT



君はどのコにめぐりあう？

ああ、いい湯だなあ…今度のまじゃべんちゃーは、全国の温泉めぐりだ。頭や体の疲れをとるには、やはり温泉が一番だね！君の好みの出で湯の里をたずねて行けば、そこにはきっとかわいい…ああ、温泉っていいなあ。ものたりぬ先生のオリジナル・マンガ・マニュアルもついて、とうとう発売だ！

●価格：7,800円(税別)　●PC-88SR以降(VA対応)　●5"2D・4枚組

全国おんせん巡麻雀 まじゃべんちゃーⅡ

麻雀＋美少女三昧（プラス　ざんまい）だ！

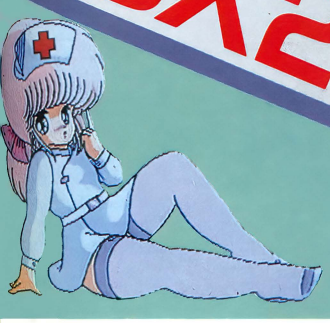
Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

全国のMSX2ユーザーのみなさん、お待たせしました！
今までにも、きっとうわさは聞いていると思うけど、
あの名作"まじゃべんちゃー"がついにMSX2にやって
まいりました。
美少女てんこもりのこのソフト、
きっと君の期待にこたえて華麗な世界を
くりひろげちゃうよ！うーん、待ち切れない！

●MSX2・2+・3.5"2DD
●価格：6,800円(税別)
●PC-88シリーズ(要漢ROM)・5"2D
●PC-98シリーズ・5"2DD
●X-1シリーズ・5"2D
各好評発売中！

近日発売！

MSX2版登場！





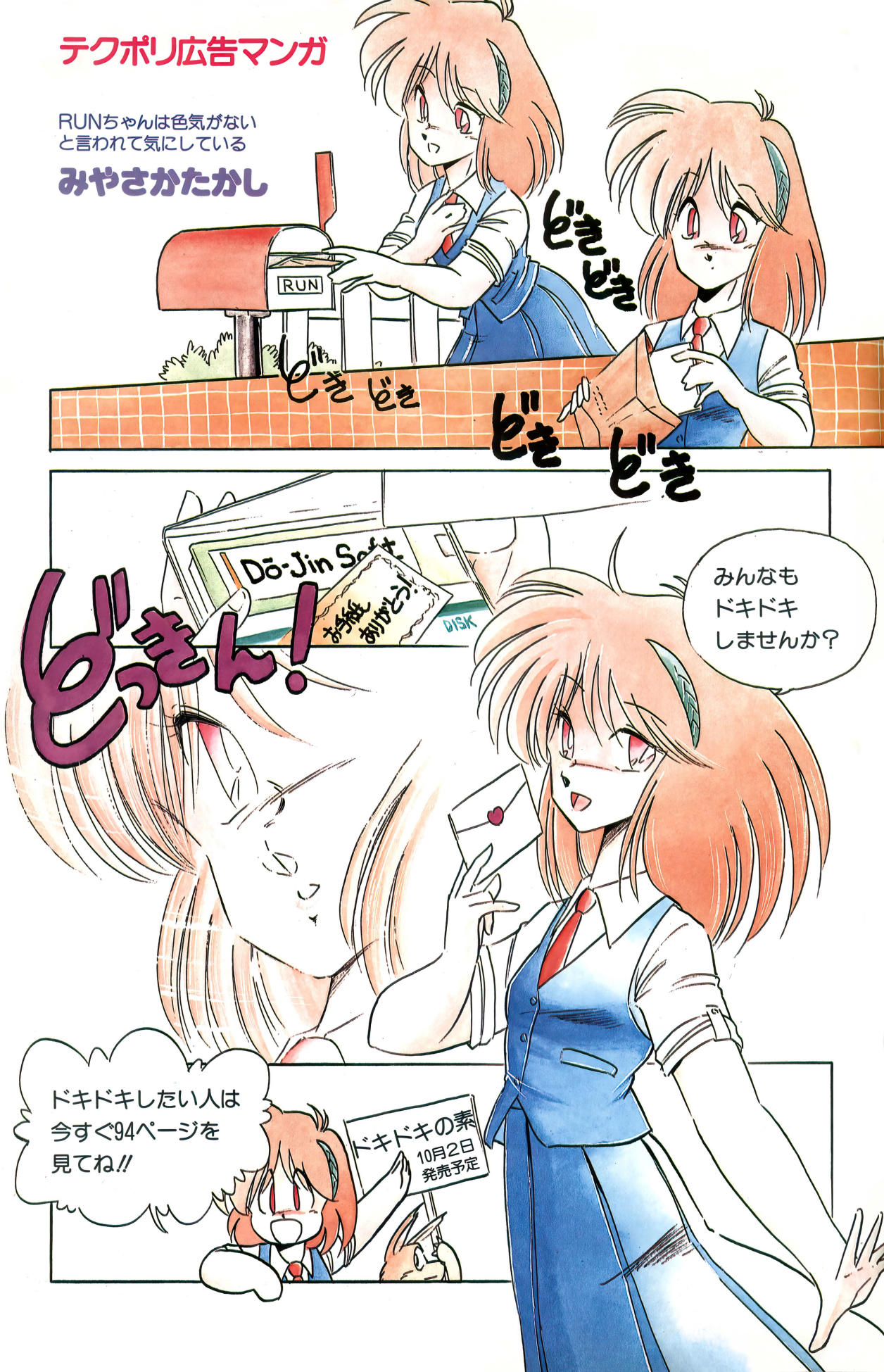
通信販売のご案内　お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズＡＶ事業部

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
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

テクポリ広告マンガ

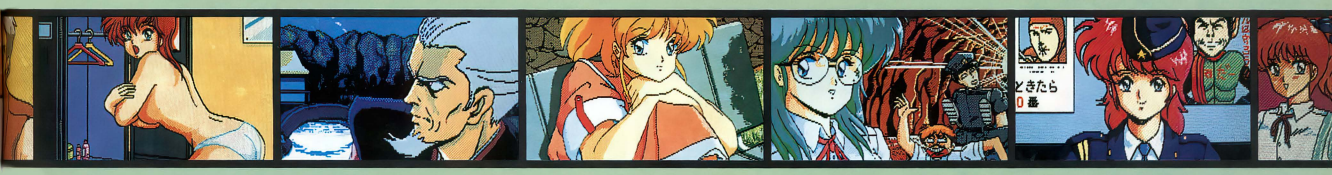
RUNちゃんは色気がない
と言われて気にしている

みやさかたかし

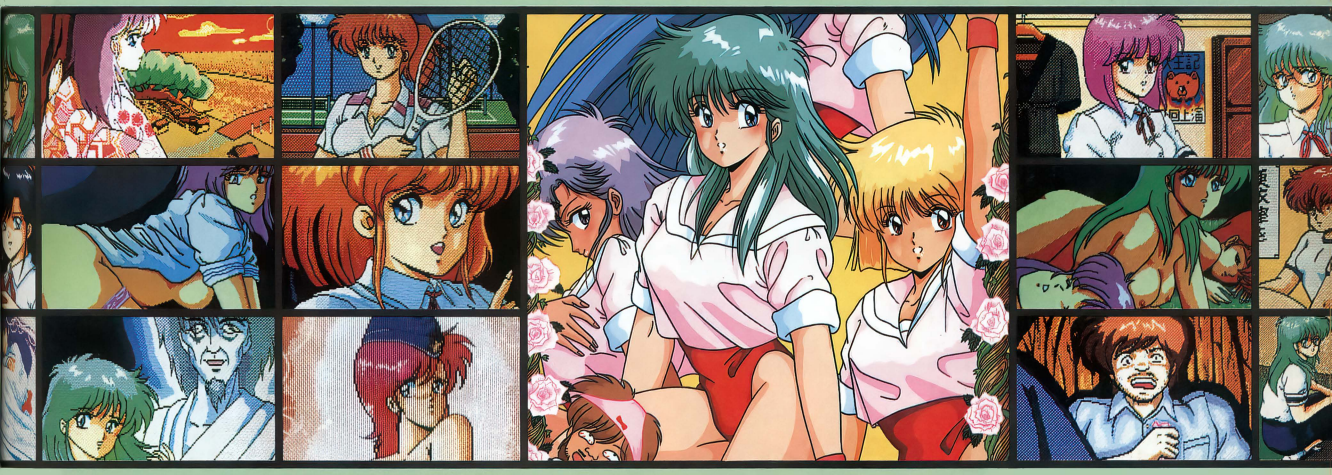


晴れのち おおさわぎ!

学園コメディADV（アドベンチャー）



おいしい・ナンパ・しみゅれーしょん「きゃんきゃんバニー」で衝撃のAD（アダルト）ソフト・デビューを果たしたカクテル・ソフト。その超・明るく美しいグラフィックと楽しいゲームスタイルは、兄貴分のフェアリーテールとジャストも驚くほどの盛大な拍手で日本全国のADソフト・ファンに迎えられました。
さてそのカクテル・ソフトの第2作「晴れのち・おおさわぎ」は、これまた明るく楽しい女子生徒が85%の学園に起こった誘拐事件がメインストーリー。きゃんきゃんした雰囲気の中にも江戸時代までタイムスリップしてしまうシッカリとしたシナリオ。そして大胆ポーズの女子生徒達との、ムッフフのHシーンがきっと満足度120%の大オススメの自信満々ソフトどえーす!!



PC9801VM以降5インチ2HD3.5インチ2HD対応版9月下旬発売
PC8801SR以降5インチ2D対応版10月下旬発売各定価5,800円

- きゃんきゃんした雰囲気の中に、ムリのないシッカリしたシナリオづくりがユーザーをあきさせません。
- 兄貴分ソフトハウスのフェアリーテールのスタッフがビックリしたぐらいにキレイなグラフィックにアニメーション、そして明るく楽しいギャグメッセージ。アダルト・ソフト初の背景分割のゲーム画面が見やすくキレイ。
- 前作「きゃんきゃんバニー」で大好評だったオリジナル音楽を越えた。力作ミュージック10曲以上がゲームを要所要所で盛り上げます。
- 1人、2人、3人、4人、5人、…、8人……数え切れないくらいおおぜいのセーラー服に身を包んだカクテル・ソフトの女の子達の大胆H、かれんな姿にムッフフ度120%できっと大満足!!

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カクテル・ソフト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・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

カクテル・ソフト

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TEL03(200)9834

アダルト・サスペンス

殺しのドレス2

構想2年、制作1年、そしてパソコンソフトで世界初

いきなりベッドシーンから…！



PC98 5インチ2HD、3.5インチ2HD2枚組
PC88SR以降5” 2D 3枚組
好評発売中！　各定価6,800円

彼女が殺された。しかもあなたとの偽装結婚式の最中に…。あなたの腕の中で静かに息をひきとる彼女の表情には、驚きのそれのみが残った。なぜ彼女が、それも射殺されるなんて…。
私立探偵を職業とするあなた。友人や刑事の協力。そして犯人を追い続けるあなたの前で、犯人は冷酷にも次々と証人殺害を繰り返す。舞台は海を渡りアメリカ、ニューヨークへと…。
もしも理由なき殺人事件に巻き込まれたら…。危険と常にとなり合わせの現代をリアルに再現。練り上げたシナリオ。まるで映画を見るようなスピーディーさ。さらにストーリーを盛り上げる美女達との圧倒的アダルト・シーン。スタートしたらエンディングを見るまでやめられないゲーム展開。
当然ゲーム画面数は100枚以上。フェアリーテールお得意の、ニヤリとさせられる切れのいいメッセージ。その上BGM音楽や要所要所のアニメーションがゲームにメリハリをつけます。
ゲーム構想2年、制作1年、開発中に気力尽きて倒れたスタッフ4人。アダルト・ソフトの新スタイル！

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

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でお願い致します。住所は右記のとおりです。

おまたせ

新発売！

98 (5インチ 2HD) (3.5インチ 2HD)

88 SR以降 5インチ2D

フェアリーテール 11月9日発売定価3,800円

カクテルソフト 11月24日発売定価3,800円



あっぷる・くらぶ2

大変ながらくおまたせしました！ 11月9日、ついに88版で大好評の『あっぷる・くらぶ2』が98版が発売になりました。今回のゲームは、な、なんと！ 麻雀のようで麻雀でない。不思議なあっぷるワールド。対戦相手はかぐや姫、おと姫、桃太郎(?)。グラフィック、音楽、内容もパワーアップ。もちろん禁じられた遊びシリーズ別売データ集#1-#10(各3人)も6人ひと組で同時発売（各3,000円）これはもう絶対にお買得。報復絶倒、前代未聞。とにかく一度プレイすべし。

別売データ集(各女の子6人分)第1-5巻同時発売！各3,000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。

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 B1-B室パソコンソフト開発室内

フルーツカクテル

もっと早く女の子のHが見たい！



アドベンチャーは大好きだけど、Hシーンがなかなか見れなくて困っている諸君！カクテルソフトからゲームも楽しいは、Hもグイグイのポーカー・ゲームが新発売。グラフィックが抜群にカワイイカクテル・ソフトの女の子3人を相手にトランプで勝負。ノリのイイBGMを聞きながら女の子をどんどんスッポンポンにしてしまう快感は一度プレイしたらきっとやみつき。そのうえ別売のデータ集(3,800円)にはなんと6人分の超カワイ子ちゃん達があなたとの対戦を待ってます！

別売データ集 同時発売3,800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カクテル・ソフト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・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

販売・企画・制作

カクテル・ソフト

東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル B1-B室パソコンソフト開発室内

★★★★★★★★★★★★★93本すべて

通販の申し込み先付き!



第2号は初紹介作50本を含む全93本!!

テクノポリス10月号増刊

同人ソフト大全集 Vol.2

こんどはオールカラー96ページ!

10月2日発売予定　定価660円　●徳間書店●

Dō-Jin ソリいむ



街はもうすっかり秋。彼女がいる人もいない人も、なぜか物悲しいシーズン。こんなときは同人ソフトで心をいやしちゃおう!? というわけで、思い切り秋してるイラストを描いてくれたのは、暗黒媒体ソフトウェアーズで活躍中のTakenakaサンよ♡

夏コミ&ワンフェス&投稿のゲーム

イラスト/Y.Takenaka

同人ソフト機種さまざま大紹介!? —P.96

SUCCEED/THE SS/THE COMIC WAR98/智ちゃんがんばる/DOMINO REMIX/テルミネーチャン/TAKE OUT Vol.5,6/まるまるLimited/PERKY JEAN/EAGLE MASTER&Dr.レイス/LIGHT KISS/THE BLACK JACK/STATE II

世界に広げよう!! Dō-Jinネットワーク —P.105

短期集中連載 おしゃべりしながら 同人ソフトを作りましょ! —P.108

同人ソフト♡プレゼントCOMIC Dō-Jinソフトくりいむ by佐藤 元 —P.113

メチャクチャHARDなシューティングだ

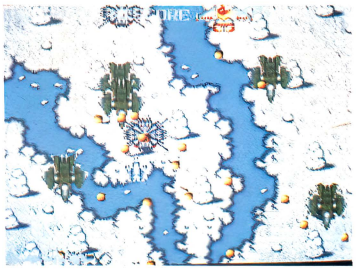
SUCCEED（サクシード）

BY●ひょCLUB

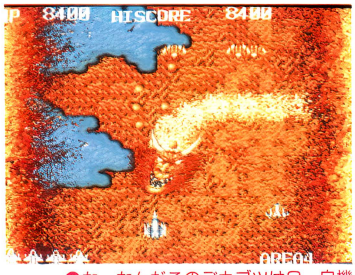
X68000シリーズ | 5HD

さすがはX68K 画面がうるわしい

とにかく難しい縦スクロール型シューティングゲーム。なんといっても弾の数が尋常じゃないのだ。さらに動きも速いし……。でもこの速さと美しさは感動するものがある。また驚くべき点は、面の終わりだけでなく、始めにもボスキャラがいること。初めてやる人なんか、いきなりゲームオーバーってことも多いに違いない。でもコンティニュー機能がついてるから安心。BGMもあり♡ありだよ。



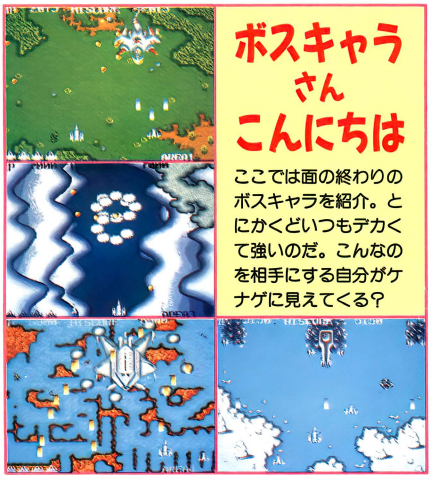
●見よ!! この雨アラレの弾を! こんなのよけるなんて物理的に不可能?



●な、なんだこのデカブツは? 自機よりもデカイ顔。こーゆーのに出てこられると大変こまる

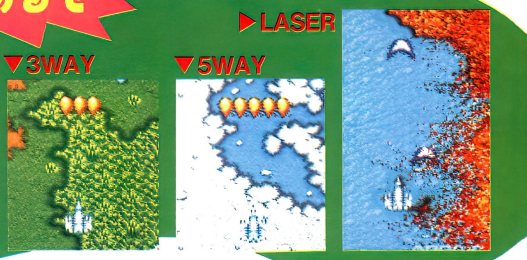
ボスキャラさん こんにちは

ここでは面の終わりのボスキャラを紹介。とにかくどいつもデカくて強いのだ。こんなのを相手にする自分がケナゲに見えてくる?



タマにもいろいろあるぞ

弾には普通の弾とレーザーがあり、普通の弾はさらに1WAY、3WAY、5WAYにわかれる。5WAYは使い勝手が良く、レーザーは強いぞ!



通販の申し込み方法

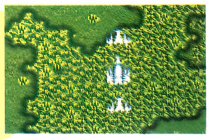
〒319-11 茨城県東海村白方1564-61 野崎様方 ひょCLUBまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、300円切手をはって郵便番号・住所・氏名を書いた返信用封筒（ディスクが入るもの）、5インチ2HDディスク1枚を同封のうえ送ってください（送るときはディスクが折れないように厚紙などで必ず補強すること）。

オプション百態百様

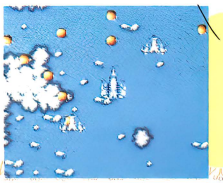
オプションは、まわりを回転させることもできるし、好きな位置で止めることもできる。頼もしい味方だ。



こうなったり



こうなったり



こうなったりもする

通信販売を申し込むときの注意

このコーナーのP.96～P.104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。

①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!

②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。

③住所・氏名・希望ソフト・使用機種などの必要事項は正しく書くこと

せっかく申し込んでも住所が違っていたり読みにくかったりすると、あなたの手元にソフトは届きませんよ! また、希望ソフト名や機種名がわからないとソフトの発送が遅れる原因になってしまいます。とくに、ソフトが複数の機種作られているモノは気をつけてね。

④同人サークルへの問い合わせは、往復葉書などの郵便を利用すること

同人ソフトの申し込みは、ほとんどが自宅になっています。迷惑にならぬように必ず問い合わせは郵便で。また、問い合わせ相手に負担がかからないように返信先を記入した往復葉書を使うようにしましょう。

当たると絵が出る神経衰弱ゲーム

THE SS（ザ エスエス）

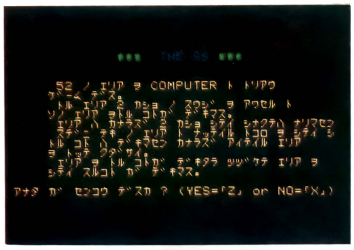
BY●K.C.C.

FM-7シリーズ	3.5・5D
PC-8801シリーズ	5D

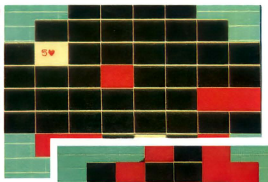
※PC-88VA未確認

記憶力が勝負！ 敵は強いぞ!!

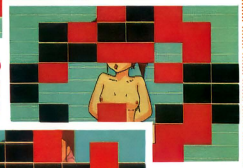
52枚のパネルをめくって、コンピュータと神経衰弱で勝負!!　パネルを1組取るとその下に隠された絵を見られ、敵に取られるとその部分は赤くなって見られなくなってしまう。だからせっかく勝っても、絵の肝心なところ♡を見ることができない！ってこともある。よーく考えて、なおかつたくさんのパネルを取らなければいけないんだ。敵はなかなか賢く素早いけど、それだけに圧勝したときの感激もひとしお、なかなか楽しめるゲームだぞ。



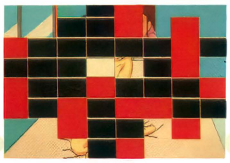
●これは最初に出てくるルール説明。よく読むべし！　なお、ここで先攻、後攻を選べるぞ！



●最初は全部裏がえっていてまっ黒。がんばって絵を出そう

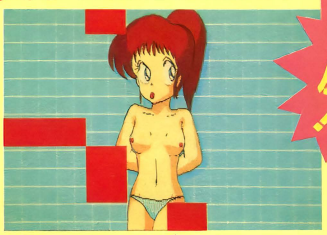


●同じ数のパネルを引くと絵が!?



●でも、そう簡単には勝てない？

勝てば2倍うれし!? 負ければ2倍悲し!



●はっはっは！　楽勝、楽勝



●がび〜ん！　次の面で負けてしまった……

通販の申し込み方法

〒181　東京都三鷹市井口1-25-1　猪爪様方　K.C.C.まで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

迷子のゴマフアザラシの赤ちゃんを救え！

THE COMIC WAR98（ザ コミック ウォー）

BY●CROSS soft

PC-9801シリーズ　5DD、5HD

キャラがカワイイ パズルゲーム♡

遊びにいって迷子になったゴマフアザラシの赤ちゃんを、家まで連れていってあげちゃおうっていうアクションパズルゲーム。家に連れて行くには、途中にある邪魔なブロックを動かしたり、アイテムを使って壊したりしなければいけない。また、元気なスライムが行く手を妨害してくるぞ！　ゲームはHP制で、スライムにぶつかると1ずつ減ってしまう。でもゲームオーバーになっても、パスワードが表示されたとこからやり直せるので安心さ。

登場人物（?）



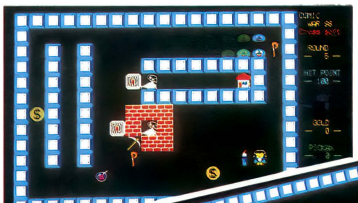
●このゲームの主人公、少年Aとでもしておこう

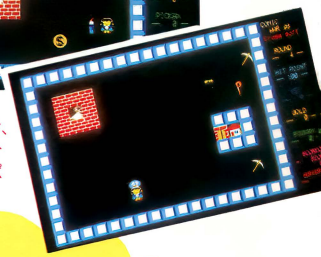


●スライム。すごくじゃまで、いやなヤツ

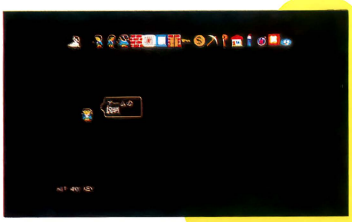


●ゴマフアザラシの赤ちゃん。とってもかわいいの





●●単純な面から、すごく複雑な面まで、いろいろあって十分楽しめちゃうのがポイントね



●この画面は、オープニングのゲームの説明。キャラクタをデモらせて、とてもわかりやすく説明している

アイテムもたくさんあるぞ！



●つるはし。レンガを1つだけこわせる



●爆弾。爆発させて周囲のレンガを破壊できる



●カギ。閉まっている扉を開けられる



●ライター。爆弾を爆発させるのに使う



●杖。スライムを一定時間、停止させられる



●ものを止めたり、スライムのじゃまをできる

通販の申し込み方法

〒355-01　埼玉県比企郡吉見町久米田138-1　鯨井様方　CROSS softまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・機種・媒体（必ず）・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

パイプを1本につなげるパズルゲーム

智ちゃんがんばる

BY●環境研

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

よ〜く考えてパネルを動かそう

24枚のパネルを縦横1列ずつ動かして、「ごお」と「おわり」のパネルをつなげる、BGMありのパネルゲーム。パネルは上下左右それぞれつながっていて、1ゲームごとに動かせる数が決まっている。それを越えるとゲームオーバーだけど、うまくパズルが完成すると女のコの脱ぎ脱ぎね♡　そのほかにも、画面の右の女のコがメッセージを出したり、カーソルのバニーちゃんがアニメーションしたり、楽しさいっぱい。

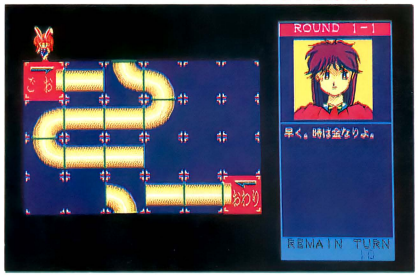


●これはタイトル画面。カワイイので載せちゃう♡



●1ラウンド目の女のコ、やよいちゃんで〜す

●難しそうで簡単なのとか、簡単そうで難しいのとか、いろいろある！







バニーちゃん（カーソル）を動かすと、アニメーションして歩くんだ。その歩いたりパネルを押したりする姿がとってもカワイイぞ。

通販の申し込み方法

〒380 長野県長野市上千田192-14　メイツ上千田210号　市川到様方 環境研まで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

完成すると脱く

●パズルを完成させたらやよいちゃんが脱いでくれたぞ。でもって、横のバニーちゃんが喜びのダンス



失敗しても大じゃうぶ!



●コンティニュー機能が付いているので、失敗したところから何度でもやり直せるんだ

●このコは、ラウンド2の女のコ。パズルは面が進むたびにだんだんと難しくなるけど、コンティニューで何度も挑戦しちゃおう



時間と戦うパズル・スピードゲーム

DOMINO（ドミノ） REMIX（リミックス）

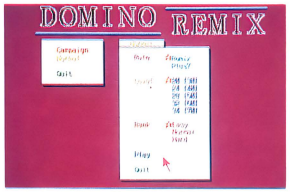
BY●暗黒媒体ソフトウェアーズ

PC-9801シリーズ | 3.5・5DD、3.5・5HD

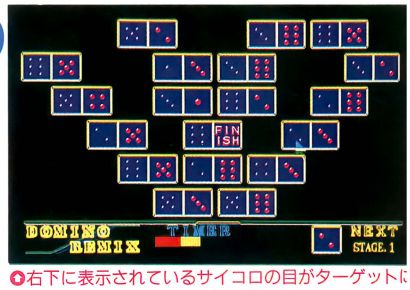
※要MS-DOS(ver.2.1以上)
※旧PC-9801、PC-9801U不可。
PC-286シリーズOK

タイムを競うもよし、絵を見るもよし、

ルールはごく簡単。画面の右下にターゲットとなるサイコロの目が表示され、その目と同じ数をマウスで選ぶRemixと、ターゲットの目とたして7になる数を選ぶPlus7の2種類。マウスでクリックすると選んだカードが消え、一定の時間内に全部消せばクリア！　モードは2種類あり、クリアするとグラフィックが見られるCampaignと、所要時間が表示されるNormalがある。



●まずはモードの選択。写真ではNormalモードを選んだところ



●右下に表示されているサイコロの目がターゲットになる数。Remixならそれと同じ数の目が、またPlus7ならたして7になる目が左側（つまり青いサイコロにあるカードを選んでクリック！　で、そのカードの右側（つまり赤いサイコロ）の目は次のターゲットに表示される数、というわけだ

単純でスリルがあり、けっこうハマる!!　とはいえ時間以内にってゆーのは意外にムズイのだ。でも難易度もそれぞれ選択できるという親切設計だから、初心者から上級者まで遊べるよ。

未来からやって来た最強の女と戦う?AVG

テルミネーチャン

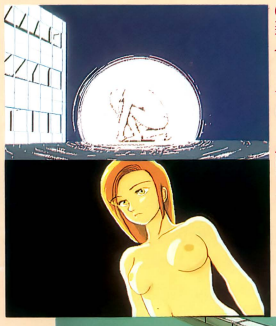
BY●マイクロはげチャビン

PC-9801VM2シリーズ | 5HD
※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード

平凡な男でもやるときゃヤルっ!?

映画のような **ドラマチック・オープニング!**

ドドンドドンドドンドドンドンドンという音楽が流れてきそうなオープニングだ!



●●街の片隅に突然現われた金髪の美人。じつは、人間では……!?

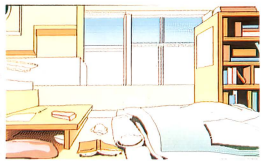


●かわいい女のコは敵か味方か



●当然、家に女のコが来た!? 何かを知らせたいらしいが……

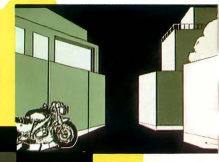
街中に2人の人間(?)が現れた。そのうちの1人は実は、ある人間をイン○にするためにやってきたのだった。てな感じに、物語はとある映画のパロ



●主人公、工藤の家からゲームは始まる。なお、ゲームオーバーもあるから要注意

逃げろや逃げろぉ〜!

テルミネーチャンに追われ、街中を逃げ回る。街のグラフィックは必見。

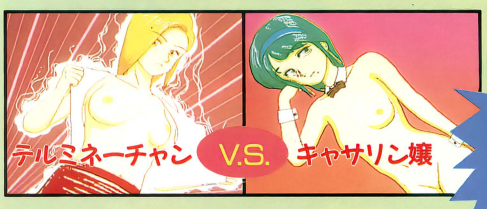




キラびやかっ!

ディーになってる(なんだかわかるかな?)。ゲームは簡単なコマンド選択方式のマルチエンディングのAVGで、グラフィックのキレイ・華麗さには感激するぞ。もちろんうれしい♡シーンもあるから、ヤルっきゃないよん。

力v.s.テクのバトルだぁ♡



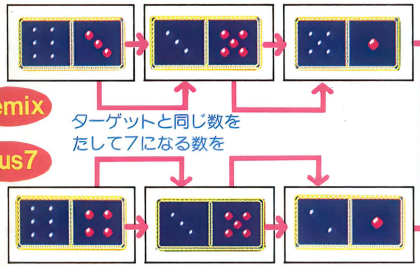
ソープのお姉さんとテルミネーチャンの美しい戦い(?)シーン。ナイス!! しかしテルミネーチャンは強い。

勝敗は?



では実際にプレイ!!

とにかく1枚ずつカードを消していく。しかし、取り方にも注意が必要!!





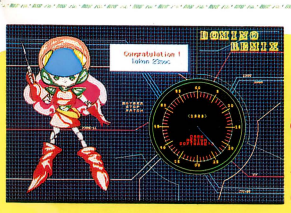
▲写真のように最後の1枚をFINISHカードにするには、取る順番もよく考えなくてはいけない。ハッキリいってそんな余裕はない。スピード感の中にも頭脳をフル回転させるのは、なかなかのスリルだよ

通販の申し込み方法

〒466 愛知県名古屋市昭和区御器所4-8-8 山岸房子様方 宮地一弘様まで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

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、1700円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種・媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。



Normal

●文字と、グラフィックの時計がクリア・タイムを表示するNormalモード

クリアすると…

●●●Campaignモードは、Act.1 Act.2にそれぞれ5枚、計10枚のグラフィックが見られる。どれもみな雰囲気が違い、バラエティーに富んでいるネ







いたすことはスバラシイ？のAVG!?

TAKE OUT Vol.5、6

BY●マリオネット

FM-7シリーズ	3.5・5D
PC-8801シリーズ	5D
PC-9801F以降	3.5・5DD
X1シリーズ	5D



●ゲームは、いたるところがアニメーション。BGMもあるぞ

通販の申し込み方法

〒166　東京都杉並区成田東2-37-20　豊陽ハイツA-110　大島様方　マリオネットまで、ほしいソフトの数×1000＋300円分の郵便小為替（無記名）と（『Vol.5』と『Vol.6』の両方ほしいときは、合計2300円分の郵便小為替ね！）、郵便番号・住所・氏名（フリガナも書いてください）・機種名（必ず）・媒体（必ず）・ほしいソフト名（『Vol.5』か『Vol.6』かを必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。

必殺技を使えば必ず見られる!?

『TAKE OUT』の新作がまたまた完成!!　知らない人のためにちょっとゲームの説明すると、画面右側の♡マークにその♡ぶんだけの文字（名詞・述語など）を入れ、会話をしてストーリーを進めていくっていう対話型シミュレーション（？）ゲームだ。

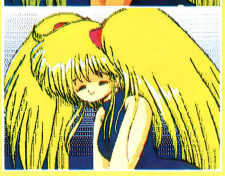
今回は、ゲームに行き詰まったとき、〔ESC〕キーを押すとヒントとして1文字が見えるようになっているんだ。なお、Vol.5では同人サークルH.A.T.のFoZonクンが、Vol.6ではGaクエン酸クンが作画と原作を担当。それぞれ個性あふれるタッチの女のコが、一段と♡♡でグラグラしちまうぜ。

Vol.5 女子校はキケンがいっぱい

美亜（どっかで聞いたよーな？）は女子校に通っている美少女。このごろ何か変な視線を感じるのでした。女子校には女のコしかいないはずなのにー、何か変だぞっ。そんなある日……。



●オープニングは美亜がスクール水着でお出迎えです





●さらに、ニッコリ微笑んでくれたりしたら、サイコーだね！



●●プールの後に更衣室で、1人着替えていたら、いきなりドアを開けられて……



●ヤッPー！　下からナメるよーなスクロールで見せてくれる

Vol.6 セーラー服喫茶で楽しいひととき

しがない独り者の男が、喫茶店（ちょっと♡なお店ね）で、イロイロといたしてしまうお話。プレイヤーはこの独り者の男になって、セーラー服の女のコをいろいろカワイがってあげるのだ。



●この女のコがプレイヤーの相手をしてくれる。しかし、胸が大きいなぁ。Cカップ？

●こーんなことをしても女のコはイヤがらない。なんてスバラシイことなんでしょう！



アニメーションはイ・ケ・ル!?

とにかく、あらゆる場面がアニメーション。そのうえ動きがスムーズで、よいよい♡

●ここもスクロールする





●パッとセーラー服を脱がしてしまうのでした

TOWNS初のH♡同人ソフトだぞっ!

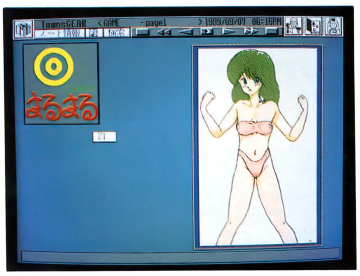
まるまるLimited（リミテッド）

BY●ばいなっぷる　まあまれいど

FM TOWNS | 3.5HD
※要TOWNSシステムウェアV1.1

な・なんとギャルの声が聞こえる!!

ついに出たTOWNSの♡同人ソフトだぁ！　ゲームは女のコの感じるところを探し出して、イカせちゃおうってヤツ。マウスで女のコの体の一部を指定してクリック!!　うまく感じさせれば点数が加算され、失敗するとマイナスされる。で、点数が一定のとこまでいくと服を一枚ずつ脱いでくれるんだぜ。さらにサンプリングの女のコの声が聞けちゃうから迫力満点!?



●画面では女のコのエクスタシーの合計点数?が表示される

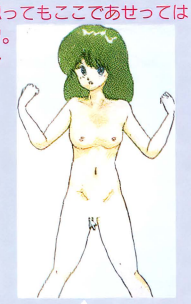
悪戦苦闘のツボ♡探しだぁーっ!

女のコはとってもデリケート!!　じっくりじっくりやさしくしてあげなくっちゃ。マイナス100になると悲しきゲームオーバー！　ガンバレ♡



●水着を着てるときにはハードじゃなくソフトに


●ブラが取れたら少し大胆に攻めてみるのもいーかも!?

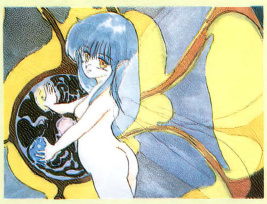

●やった！っと思ってもここであせってはすべてが水のアワ。初心にもどって…

通販の申し込み方法

〒144　東京都大田区西糀谷1-13-22　落合様方　ばいなっぷる　まあまれいどまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

おまけ

このグラフィックは、メニューで『GALLERY』に入っているもの。このほかに、もっと♡な絵も入っている。



幼なじみの不安を解消させちゃお

PERKY JEAN（パーキー　ジーン）

BY●G.CREATE

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

いたせるならウレP美少女AVG♡

幼なじみの光はこのごろ元気がない。そんなとき、クラスメートの女のコが「あのコ元気ないでしょ。ナゼか知りたいのなら放課後にね♡」……とゆーふーに話は色気タップリに進んで行くのだっ♡　ゲームは、選択式のアドベンチャーで学校内をいろいろと歩き回って、光ちゃんを取り巻くナゾを解決していくという話。ナゾを解くにあたって、何人かの女のコに出会うかもしれないが、あまりせまりすぎると身を滅ぼすことになるかも!?



●玄関には主人公の友だちがいて、何かの情報をくれる。ただそれだけの男でした

通販の申し込み方法

〒420　静岡県静岡市沓谷1-2-5　望月様方　G.CREATEまで、1400円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

学園内はギャルがいっぱい!!



●新体操部の女のコ。気をつけないと何かが
●こーゆー♡シーンもしっかりあるからウレシイ。でも調子に乗り過ぎると……!?
●新聞部の部長の由美チャン。何か隠しているぞ

シナリオ取りかえ方式のソフト!!

EAGLE MASTER（イーグル マスター） & シナリオ第1弾 REVENGE of Dr.レイス

BY●OUTLAW

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

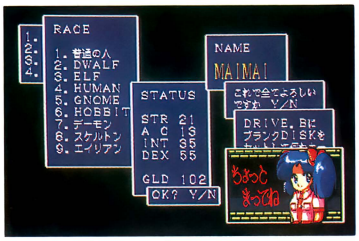
※アナログディプレイも対応
※サウンドボードⅡ対応

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市西青木5-10-23　シャンボール西川口502 OUTLAWまで、『EAGLE MASTER』（サンプル・シナリオ＋ゲーム・システム）のみ希望する方は2000円分、『Dr.レイス』（シナリオ3本入り）のみ希望する方は1600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（『EAGLE MASTER』か『Dr.レイス』かを必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。また、両方希望する方は3300円分の郵便小為替（無記名）を同封のうえ送ってください。

いろんなゲームをPLAYできる!?

シナリオにより、RPG、AVG、アクション、パズルゲームetc……とあらゆるゲームを遊べるようにしたい!!ということで、作られたのがこの『EAGLE MASTER』（ゲーム・システム）。ちなみに、主人公は常に最初に作ったキャラで、そのキャラの性質や冒険過程が次の冒険に微妙に影響するそうだ。



●すべてのシナリオの主人公となる冒険者を作る。種族によってレベルの上がり方などが違うらしい

※この画面は、すべてアナログディスプレイによるものです。

消えたグォールの財宝



ゲーム・システム『EAGLE MASTER』の中にサンプル・シナリオとして入っているのがこのアクションAVG。かつて発掘できなかった謎の財宝を探し、謎を解きながら冒険するのだ。ゲームはサンプルというだけに、初心者でも比較的楽に解けるようになっている。そのうえ、ワープポイントや罠などもあるから、誰でものめりこめるはず!? BGMを使いわけて雰囲気だしてるところもいいよ。

●町には病院（HP回復）や宿屋（セーブポイント）があるんだ



●廃墟の地下で墓地を見つけた。いろいろ回っていくうちに、必要なアイテムや次に行なうことがわかってくるぞ!!

シナリオ第1弾 REVENGE of Dr.レイス

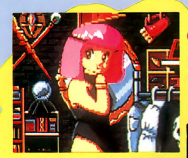
シナリオ第1弾は、2本のRPGと1本のAVGが楽しめるっていうお得なモノ。どれも操作は簡単だし、BGM付きでグラフィックもキレイ！ なお、このシナリオはシステムディスク『EAGLE MASTER』がないと動かないよ。

REVENGE of Dr.レイス

タイトルになっているこのシナリオは、レベルアップが簡単なRPGで、古城に連れさられた女のコを助け出すのが目的だ。城、町、森の、あらゆる場所に敵がいるが、どいつもそれほど強くないからウレシイ。ただしゲームを解いていくにあたり、強い敵とも戦わなければいけないので、レベルアップや情報収集も忘れずに!?



●城の中は入り組んでいて複雑。廊下にいるモンスターと話すことも大切らしい



●『Dr.レイス』と、『ゴートム館』の両方に登場するSHOPのお姉さん。アニメーションするよ



●町には何人か人がいる。町の奥の森はちょっと迷路



●こちらも両方に出てくるトイレ!? ここでセーブできるんだ。有料よ!!



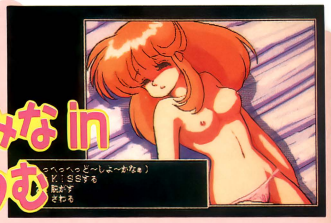
●これが戦闘シーン。勝つとゴールドが手に入る

こんな敵も♡

●●こんなカワユイ敵もいる♡でも強かったりもするんだな……



あみなinるうむ



このシナリオ唯一のAVGは、『REVENGE of ゴートム館』を解かなければプレイできないのだ。コマンド選択式で、あみなをうまく口説くっていう♡なゲーム。

REVENGE of ゴートム館

今までの中で、一番むずかしいのがこのお話。呪われし城に乗り込んで、愛しき「あみな」を捜し出すっていうRPG。城の中は入り組んでいるわ、敵はやたら強いわ、レベルはなかなか上がらんわで、けっこう大変。しかし、そこがこのゲームの魅力だ。情報を集め、城の謎を解きながらカワイイあみなを捜そう!!

●城には通りぬけられる壁も!? でもまずは、セーブポイントのトイレを探そう



勝ってビックリのスロットマシンゲーム!?

LIGHT KISS（ライト キス）

BY●BURNING APPLE

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

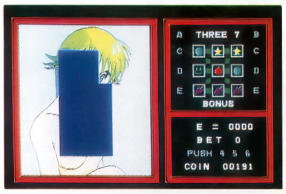
※アナログディスプレイも対応

感とタイミングで勝負だ！

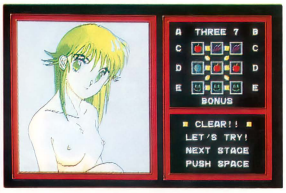
当たったコインの枚数だけ、少しずつ絵を見られるスロットマシーンのゲームだっ！　コイン1枚で横1列、2枚で横3列、3枚で横3列＋斜め2列の最高合計5列にかけることができる。中にはボーナス&サービスポイントなどもあって、コツさえつかめば比較的簡単に絵を見ることができるぞ。絵はもちろんプリティな女のコ。ソフト（?）なものからハードなもの♡まで10枚もある。それ抜きにしても十分スロットマシーンで楽しめちゃうけどね。



●最初は全部タイルに隠されていて絵が見えない。どんな絵がでるかお楽しみ♡



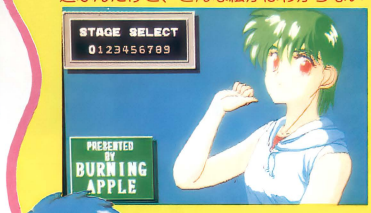
●当たったコインの数だけ絵を見られる。どんどん当てよう！



●やったぁ！　全部見えたぞ。やっぱりこの手のゲームってのめり込んじゃうよね♡

10枚の中から自由選択

●0〜9までの合計10ステージの中から選ぶんだけど、どんな絵かはわからない



※この中の画面は、アナログディスプレイによるものです。

通販の申し込み方法

〒753　山口県山口市吉敷滝河内2011-2 渡辺様方　SIVAまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

一風変わったブラックジャック

THE BLACK JACK（ザ ブラック ジャック）

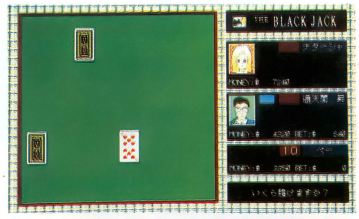
BY●OKAXIII SOFTWARE

PC-9801シリーズ | 3.5・5HD

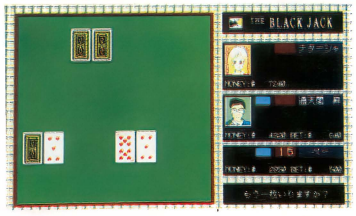
※要RAM512K以上

味方と協力してディーラーを倒せ！

もう1人のキャラクタ（コンピュータがうけもつ）と組んでブラックジャックをし、親の所持金をまきあげれば勝ち、自分の金が無くなれば負けになる。このゲーム、自分でパートナーや親のキャラクタを作ることができるのだが、なんとそのときに、その人なりの「癖」を覚えこませられるのだ。友達にプレイしてもらって、その打ち方（?）を登録しておけば、実際にその友達をパートナーに、または親にしてやっているような感覚になるわけ。なかなかスグレものの機能だね。



●なかなかキレイな画面でしょ。1枚目は10。よし、これなら$500かけたれ！



●そして2枚目を引いたら5。ムズかしい！　なぜAがこない、このすっとこどっこいが!?

こんな人たちといっしょにPLAY

パートナー、もしくはディーラーとしていろんな人たちが登場する。でも花の師団長って何者？


さやか


ひとみ


菊川佳乃


花の師団長


ナターシャ


吉田太郎

本格的縦スクロールシューティングだ

STATE II（ステイト）

BY●TPC soft

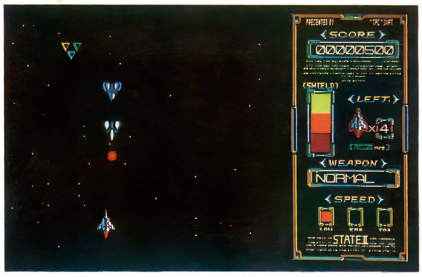
X1シリーズ | 5D

※X1は、要ジョイスティック

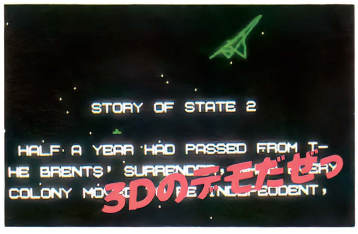
X1ユーザーよ泣け喜べ!!

以前にテクポリで紹介したX1版のバリバリの横スクロールシューティング『STATE』。その『II』の登場だぞ。相変わらず本格的シューティングで、今度は縦スクロールになったのだ！　操作は前回同様ジョイスティックで行うが、なかなかシビアに動いてくれてグッド。もちろんノリノリのBGMも気持ちがいい。

ゲームは敵を撃ち倒してあるモノを探し出し、たたき壊すのが目的なのである。しかし、とーっても道のりは長く険しいのだ。各面の終わり出てくるボスの攻撃はメチャンコ激しいしね。全３機（敵の弾が３回当ると１機減る）の自機で全面制覇めざしてがんばろう!!



●画面右側の３色のグラフは自機のバリアの残量。右の囲みの中には現在の武器が表示される



●これは、オープニング。流れるような３Ｄの宇宙空間が画面いっぱいにくり広げられる

通販の申し込み方法

〒359　埼玉県所沢市和ヶ原2-594-8　佐藤様方　TPC softまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

パワーアップユニットを駆使せよ!

敵のトライアングルを撃って破壊すると、自機をパワーアップできるユニットが出現する。



●レーザーは連射がきかないぞ

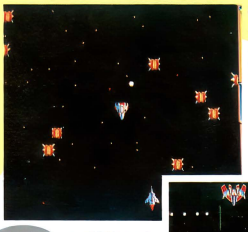
●リプルはいーぞ。かなり使える武器

●サイドはプレイヤー次第かもね

●３WAYは3方向に弾が出るんだ

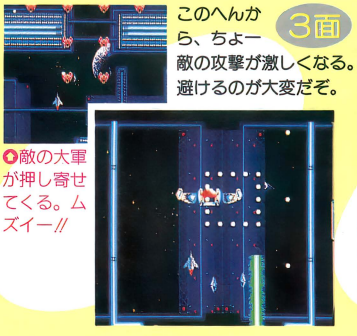
山あり谷ありのステージだ

各ステージには、１機ずつボスがいる。どのボスも特殊な攻撃パターンがあり、それにみあったアイテムを探し出して倒すんだ！



●ピンクの大機雷陣もスピードアップで脱出

1面　比較的に楽な1面。でも油断禁物なのはゆーまでもない。



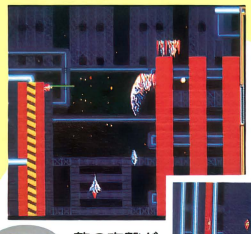
3面　このへんから、ちよー敵の攻撃が激しくなる。避けるのが大変だぞ。

●敵の大軍が押し寄せてくる。ムズイー!!

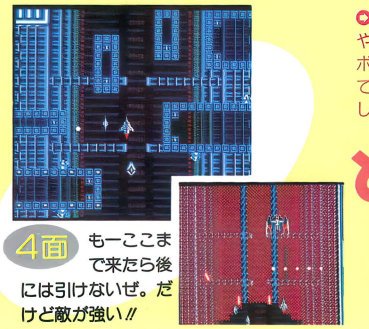


5面　鬼の5面。ボスのオンパレード。最後のボスは4画面大。

●弾が当たらなーい！もっと強い武器が欲しーよー!!

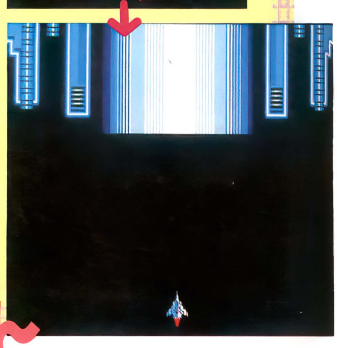


2面　敵の攻撃が雨アラレになる。パイプに注意して進もう！



4面　もーここまで来たら後には引けないぜ。だけど敵が強い!!

●ひぇーい！やっぱり、ボスには勝てないのかしらっ？



どどおーん

世界に広げよう Dō-Jinネットワーク

夏コミが終わったと思ったら、急にカゼひくよーな天気になってきましたね。今回は、バグ情報が多かったのですが、他のサークル紹介などの情報も送ってください。とくにCMが欲しいよ〜ん！

ごめんなさい、バグです
BY●スタジオK2

どうもスタジオK2です。誠に申し訳ないのですが、コミケット36において販売した『バサーカーズ・フロント外伝2（DISKインフォ1）』にバグがありました。症状は敵が4種類しか出ず終了チェックが動かないものです。申し訳ありませんがシステムDISKと、ユーザー作成のDATA DISKに住所を書いてスタジオK2までお送りください。書き換え並びにDATA修正を行って1週間以内にご返送いたします。新バージョンには、メニューのところに赤で改定版と出ます。次はこのようなことの起こらないように気をつけますのでお許しください。

それから、当サークルでは現在スタッフ等を募集しております。PC-88SRでプログラマー（Z80でプログラムを組める方）・音楽・グラフィック・デバッグ等やってみる気のある方はぜひご一報をヨロシク。

連絡先：〒731-51　広島市佐伯区安芸五日市郵便局　私書箱15号　スタジオK2まで。

すみません、バグです
BY●SOFT HOUSE 印度人

コミケット36で販売した『SUPER PON PON QUEST』にバグがありました。

発生条件はシナリオを最初から最後まで一度も中断せずにプレイした場合、ボスキャラとの戦闘の後、3Dマップ表示に戻る際、止まってしまいます。一度も死なずにプレイしていて、ボスを倒して「やったぁーっ！」というときにピーッという音とともに止まってしまう。まして事前にセーブしていなかったら、かなり腹の立つバグです。どうもスミマセンでした。

どうやらデュプリ直前に追加した"GOSUB 960"という命令でテキストがメモリオバーしてしまったみたいです。

第二王女と会った後からボスに会うまでの間にセーブをして、再びCASTLE（お城）からそのDATAをロードして再開した場合には、バグはおきません。つまり一度死んでやりなおした人は、バグに気がついていないのではないでしょうか。

さて、バグの直し方です。まず普通にゲームを立ちあげて、どこでもいいですから〔STOP〕キーまたは〔BREAK〕キーでプログラムを止め、

```
CLS 3：LOCATE ,, 1：NEW〔RETURN〕
LOAD "2：S1M3.IVE"〔RETURN〕
LIST 8350〔RETURN〕
```

で、

```
8350 CHAIN MERGE "2：S1M1.IVE", 8280, ALL, DELETE 5000−8410〔RETURN〕
```

としたら、

```
SAVE "2：S1M3.IVE", A〔RETURN〕
```

で終了です。念のためバックアップをとってから行ってください。なお、一度もBASICに触ったことがない・いじるのが怖いという人は、今後"印度人"が参加するイベントでも交換します。交換が必要なのはシナリオDISKだけです。システムのほうは問題ありません。

ご質問などは、下記の住所まで。

連絡先：〒354　埼玉県富士見市水子3059　細谷様方　SOFT HOUSE 印度人 まで。

スタッフが欲しいっ！
BY●Indies-SOFT

Indies-SOFTでは、ソフトを制作中ですが、人手がとにかく足りませんので、スタッフを募集します。得意な分野だけで構い

同人ソフト大募集!!

Dō-Jinファンでは、同人ソフト即売会などで、販売されたソフトのほかに、直接編集部へ送られてきた同人ソフトも紹介しています。みなさんの作ったオリジナルのゲームをどんどん送ってくださいね。もちろん個人でもグループでもかまいませんよ！

●送られてきた同人ソフトは……

誌上に掲載するソフトについては、通信販売や即売会などで入手可能なものであることを原則にしています。

ただし、1本のソフトとして完成してないもの、（単なるプログラムやグラフィック集など）、また、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。

●送る時の注意

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送ること。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送っ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、お送りいただい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（グループ名）・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
Dō-Jin ファン　係



ません。極端にいえば〝色塗りだけ〟とか〝ライン修正だけ〟とか、プログラムでは〝サブルーチンをちょっと〟とか〝BGMを一曲だけ〟とかでもいいのです。当然バリバリのテクニシャン（アニメーター・漫画家志望の原画担当者、IPL&DOS&ドライバなど専門さん)も心待ちにしております。

とくに建物・メカ・風景の描ける方、オリジナルの曲を作れる方を求めています。また、オフセットの会誌に興味を持たれた方もご連絡ください。

連絡先：〒658　兵庫県東灘区本山南町7-3-1-207　井上様方　Indies-SOFTまで。

申し訳ありません、バグです
BY●HOEHOE TEAM

夏のコミックマーケット36に出展しました『ほえほえ２―三国―大武会―』に、バグが発見されましたので訂正方法をお知らせします。

N88BASICを立ちあげてください。

『ほえほえ２』のDISK　Aをドライブ１を入れて、

```
LOAD ″INT1″〔RETURN〕
```

で、ファイルをロードした後に、

```
900 GOSUB ＊KIN〔RETURN〕
910 POKE −1，6：A＝&HB
E80：CALL A：POKE &HF
2FC，1：POKE &HE6CD，1
：RUN ″Ecatch″〔RETURN〕
```

と、プログラムを入力し直して、

```
SAVE ″INT1″〔RETURN〕
```

で、セーブしておしまいです。

ただし、必ず本体付属のシステムディスクN88BASICで訂正してください。

バグを出してしまって本当にすみませんでした。

連絡先：〒185　東京都国分寺市西元町3-8-6　コーポJUN207号室　小野様方　HOEHOE TEAMまで。

あて先不明の方に＆バグです
BY●CAT soft

こんにちは、CATsoftです。コミケット36でX1用シューティング『DIALIDE』の通販申し込みをされた方のうち、あて先などが不明でお届けできない方がいます。自分だ！とお思いの方は、住所・TEL・氏名をハガキに書いて、至急下記まで。

連絡先：〒243-02　神奈川県厚木市鳶尾1-35-20　小林様方　CATsoft

また、会場で買ってくれた方へお知らせします。ほんの少しですがバグが見つかりました。封筒にバグのディスク・175円切手・自分の住所・名前を書いたあて名カード（できればタックシール）を厚紙ではさみ、封筒の裏にも住所・TEL・名前を書いてお送りください。お取り換えいたします。

ひえっひえーい！バグですっ！
BY●ゲーム工房ひできち

申し訳ありません。８月13日にコミケット36で販売いたしました『ともみちゃんのドボン』に、バグのある開発途中のソフトが含まれていて正常に動作しないことが判明しました。そこでお手数ですが、動かないディスク及びご住所・ご氏名を書いた紙を添えて、下記の住所までお送りください。正常なソフトと交換させていただきます。

連絡先：〒363　埼玉県桶川市西2-10-4　大久保様方　ゲーム工房ひできちまで。

ひゃっほおー！バグだよ～ん
BY●System HAL

すみません・すみませんSystem HALです。夏コミで販売しました『パズルンII－パズル王復活－』に、致命的なバグがありました。ですが、下記の修正を行えばちゃんと動くようになります。

まず、ゲーム中に〔STOP〕キーを押して止めて、

```
317 GOTO 60〔RETURN〕
SAVE ″GAME″〔RETURN〕
```

と、セーブする。

```
RUN〔RETURN〕
```

で、おしまい。

また、こちらまでスタンプの押したエンベロープを送ってくだされば、NEWバージョンを郵送いたします。本当にすみません。

小人数のため、連日の徹夜に耐えきれずバグを出してしまったのです。それで、スタッフを募集しております。東京近辺にお住まいの方、ぜひご連絡ください。お待ちしております。

また、次回のコミケに『パズルンII』のエンベロープを持って来ていただくと、素敵なプレゼントをさしあげます。

連絡先：〒161　東京都新宿区下落合4-3-31　春名様方　System HALまで。

バグだ・バグだ・バグだあ～い！
BY●SEE-BAR

ご、ごめんなさい!!　夏コミで販売した『蒼き伝説（前編)』が完全にバグってます。申し訳ありませんが、DISKを送り返してください。改めて新しいDISKを送らせていただきます。なお、「めんどくさい」とおっしゃる方は次回のコミケ（出展できたらの話ですが…）のときに持ってきてくだされば、その場で交換いたします。買ってくれた方々、本当にスミマセンでした。

連絡先：〒432　静岡県浜松市西伊場19-10　柴山様方　©SEE-BARまで。

ディスク交換いたします
BY●アナンデュールプロジェクト

アナンデュールプロジェクトです。お気づきの方もいらっしゃるかも知れませんが、夏コミで販売した『HORROR of CRIDE WELL』にバグが発見されました。現在、改定版が完成しております。マニュアルに書

同人ソフトCM♡

ちょっと

やっほぉーい。第２回目のこのコーナーだけど、みんなCMを送ってくれよーん。ピィピィ。宣伝などがありましたらぜひぜひこのコーナーまで、ヨロPく。







○１番目に登場するひとみチャン。うしろのウサギもカワイイ

○２人目はちょっとハズいカッコのあいチャン。脱がすと…

○やっとここまで。３人目の女のコ。背景に。みんな凝ってます

PR★やっと出来ました『ふぁんしぃブラックジャック』のデータディスクです。新しい女のコが仲間入りしました。※『ふぁんしぃ～』のデータ集はシステムが必要。

機種★FM77AVシリーズ(3.5D)

通販方法★1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号&住所&氏名&ほしいソフト名を明記したものを同封のうえお送りください（あて名カードも書いてよん♡）。

連絡先★〒838　福岡県朝倉郡三輪町新町112　原　様方　6809クラブ　マデ

かれている代表連絡先まで、付属のディスクケースにディスクを入れてお送りください。改定版と交換いたします。なお改定版はグラフィックを追加・改訂し、シナリオも手直しいたしました。お買い上げくださった皆様、本当に申し訳ありませんでした。

連絡先：〒454　愛知県名古屋市中川区中須町桜井68-5　早川様方　アナンデュールプロジェクトまで。

説明書に間違いアリです
BY●WARNING SOFT

この度、コミケット36で販売いたしました『BLACK Jack inしょう子』(機種MSX2) のマニュアルに間違いがありました。

リターンキーで決定だったのが、カーソルキーで決定になります。

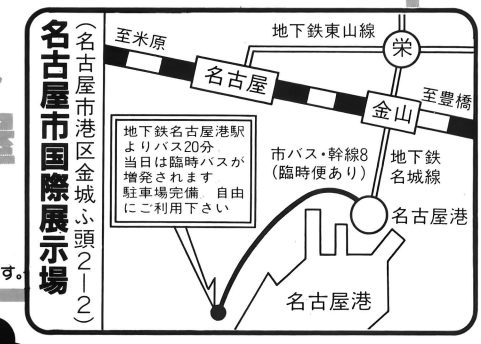
連絡先：〒368　埼玉県秩父市中宮地町39-16　小林様方　WARNING SOFTまで。

イベント情報

同人ソフト即売会 パソケット in名古屋

日程：10月22日(日)
時間：11：00～15：00
場所：名古屋市国際展示場
※午前8時前には来ないようにお願いします。

名古屋市国際展示場（名古屋市港区金城ふ頭2－2）



テクノポリス編集部より おわびと訂正

先月号のP.106で紹介したONION softwareさんの『100円DISK 5』のバグのリストの中で、編集部員の手違いで間違いが増えてしまって、読者の皆さんを混乱させてしまいました。

本当にごめんなさいっ!!

訂正部分はリストの215行のB１４，９のところが，B１４２，９となり、４と，の間に２が追加され直されます。

ONION softwareさん並びに読者の皆様、本当にすみませんでした。以後このようなことがないよう気をつけます。

お手伝いの連絡ページ　May I Help You?

職種：グラフィックデザイナー(おえかき屋さん・原画書き)
コメント：どこかのサークルでグラフィック関係の作業を手伝いたいと思ってます。愛機はFM-7しかありませんので原画だけでもOKです。(できればFMサークルに)
連絡先：〒554　大阪府大阪市此花区梅香2-7-1-302　河田　正人(♀歳)　まで。







Dō-Jinネットワーク アクセス受け付け中！

Dō-Jinネットワークは、読者と同人ソフトサークルをつなぐページです！　現在、次のようなアクセスをお待ちしています。ヨロシクね♡

❶同人ソフトサークルから、いろいろなお知らせ

ボクたちはこんなグループです、今度新作の同人ソフトを出品します、通販の発送が遅れています、○○さん連絡をください、バグの直し方です、こういう才能のある人を探しています、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。

❷仲間に入れて！

こんな自分を使ってください、だれか仲間に入れて！　などなど、どこかのサークルに入って同人ソフトを作りたい！と思っている人の自己アピール。

❸みなさんからの質問アレコレ

こんなときどうしたらいいの？　これがわからないんだけど教えて！　そのほか、どこそこに連絡つけたいよー、などなど、同人ソフトに関するさまざまな質問受け付けてます。解答は、編集部がアレコレ調査して、キチンとお答えします。

❹同人ソフトのCMをして！

自分たちの製作したソフトのCMをしてほしい!!　なーんていうときは、10センチ×15センチくらいのイラストまたは画面写真１点と、65字くらいの宣伝文・機種媒体・通販方法・連絡先・電話番号を書いた手紙を必ず同封して編集部に送ってね♡

以上４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
Dō-Jinネットワーク　係

まで。❶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、❷代表者または個人の年齢、❸職業(学年)、❹連絡先住所、❺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。

おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ！



イラスト／Y人

キャラクタの巻 その2

の第1回　PC-880mkⅡSR
特別企画　MSX2のおへや実施中!!

日夜キャラクタ作りに悩める皆様！　おまたせいたしました、再びキャラクタ講座の始まりだぁい!!　さらに今月より、リクエストに答えてMSX2の特別講座も開かれたぞ。単位を落とさないようにガンバレ!?



さあ長い間、話が脱線していたのですっかり忘れてしまった人もいるかもしれないけど、今回からまたまたキャラクタを使ったプログラムの話に逆もどり。で、今月は質問のハガキでも多かった「重ね合わせ」についてのお話です。

最近の新しい機械、X68KとかFM TOWNS、MSX2などには、スプライトという機能が付いていて、これがある機械は「重ね合わせ」なんて言葉を知らなくても平気なのですが、PC-88やPC-98、FMシリーズなどの昔の機械では、やっぱり必要になってきてしまうのです。はてさて、その「重ね合わせ」とは？いったい何なんでしょうね。

紙に鉛筆で山と雲のある風景が描いてあって、そこに立っている人間を描き足したいということがあったとします。さて、みなさんはどうするでしょう。

当然、人間が立っている部分の背景を消しゴムか何かで消して、そこに新たに人間を描き加えると思います。

これと同じことをコンピュータの画面上でやろうとして、風景の上に人間のキャラクタを出すと、人のまわりの背景が消えてしまうのです。これは、コンピュータが人間のキャラクタを四角形の範囲で覚えてしまっているためです。コンピュータはおばかさんなので、スポロガムのように人間の形を切り抜いて重ねてはくれないのでした。

さあ、その切り抜く形を覚えさせて重ねさせてしまう……それが、今回の目的「重ね合わせ」なのです。

実際、5月号のキャラクタPUTルーチンでは、四角い形で表示させているので、背景の上に出しても重ねてくれません。重ね合わせをするには、さっき言ったような作業をコンピュータにやらせるためのプログラムを余計に作らなければならないのです。

具体的な重ね合わせの方法というのは、いくつかありますが、ここで3つの方法を説明してみましょう。

1つは、黒のドット（点）は表示させない。というあっさりした方法。キャラクタでない部分は黒になっているので、それを出さないようにすれば、その部分に背景が残って重なったように見えますね。でも、これには困った点が1つあります。人間などのキャラクタで、目の中を黒い色で塗りつぶしたとしましょう。すると、重ねたときに黒は出さないわけですから、背景が残って目に穴があいて透けているかのように見えてしまいます。これはちょっと、困りますね。

そこでもう1つの方法は、カラーパレットを利用して、どれか1つ使わない色を決めて、それを黒い色にパレットで変えてしまうやり方です。そして、もともと黒の色は、上と同じように出さないようにすれば、黒い色も表示できて、なおかつ出さない（背景が残る）部分も決められますね。しかし、これは使える色が画面全体で1色減ってしまうということで手痛いものがあります。

とはいえ、この2つの方法はなかなか手軽で高速ですので、めんどくさいのがイヤな人はこちらでもいいかもしれません。

リスト1（次のページ参照）は、そんな人のための「黒い色は出さないでPUTするルーチン」です。5月号のルーチンを入力しておかないと使えませんので注意してくださいね。

すべての色が使えて、なおかつ表示する黒色と出さない黒色を選べるような方法が、もう1つのやり方です。これが一番見栄えがしますが、あまりやりすぎると遅くなってイライラしてしまいます。また、手間も前の2つよりもはるかにかかりますが、最高級のものを求める人はぜひとも使ってみたい方法です。

さて、その方法とは？　いたって理論は簡単、普通は8色のキャラクタ・データは3つのプレーン（青、赤、緑の画面のこと）に分けて置いてありますが、そこにもう1つ、キャラクタのある部分と背景が残る部分（透明色ともいうみたい）を示すプレーンを増やして覚えさせておくのです。

この増やしたプレーンのことを、一般にマスクパターンとか、マスクとか呼んでいます。この方法を使うとキャラクタ・データはちょっと増えて、スピードも若干かかりますが、8つの色

TSUKKAさん



本日のゲスト♡

TSUKKA softwareで、プログラムを中心に何でもかんでもやっている。手がけたゲームは、『スピリット』、『ブローガー7』、『アナダルト』、『Raise Dead』、『RACK』、『海のむこう』、『こんなクイズ見たことない』、『平成元年スペシャル』、『Oh！ TSUKKA』、『Abnohmal hour』など。インタビューされて、テレビに出てしまったところがポイント。

おにおんのキャラクタあれこれ おしゃべりインタビュー PART 1

――1番最初に作ったのは、どのくらい前ですか？

T：作ったのは……2年くらい前です。

――デビュー作は、『スピリット』ですよね？

T：そうです。このときは、1人でやってました。

――今は、いろいろと手伝ってくれる人がいると……。

T：はい。

――全体では何人くらいいるんですか？

T：15人ぐらい。イラスト描く人もプログラム組んだりしています。……半分は遊ぶために集まってるようなもんですけど……。

――どういうふうにして知り合ったの？

T：初めは、クラスの仲間だけで。学校が工業科だったんで、コンピュータ使える人がやたらいたんです。

――コミケにソフトを出すようになったきっかけは？

T：『イース』がおもしろかったんで『スピリット』を作ってたんですけど……、そのころコミケっていうのを知って、行ってみておもしろそうだなって……参加してみた。

――『スピリット』を作るとき、参考にしたものは？

T：よくBASICの入門とかのプログラムで、ブロック崩しとかあるのを打ち込んだりしました。

――マシン語はどうして覚えたの？

T：同じ学校に「Eternal Champion Software」（同人サークル）の人がいて、その人からマシン語のほうが簡単だよって言われて。それで少し勉強して、あと学校の授業でもマシン語やったんです。

――それはいいかもしれない。

T：あとはもう、「Eternal Champion Software」の人に聞いてばっかりで……。

――ゲームのアイデアとかは1人で考えるんですか？

T：そうです。だいたい、作っているうちに考えが変わっていったりとか……、あとオープニングだけ作ってそれだけで満足しちゃってやめちゃうとか……（笑）。

――マップとか広いけど、作るの大変じゃなかったですか？

T：全体のマップを見るときは、学校のプリンタ使ってバシバシ打ち出しちゃって（笑）。

――ええーのう。学校でも、同人ソフト作ったりするんですか？

T：部活とかでパソコン1人で占領して同人ソフト作ってた。

――『Oh！TSUKKA』のレースゲームのスクロールとかはよく出来てましたね。

T：この半年くらいからは、マシン語を本格的に使うようになって……。

――スクロールの方法とかはどうやって研究したの？

T：「Eternal Champion Software」の人に聞いたら、なんか……変わった部分だけPUTすればいいって言われて、でそういうふうに……。彼もおおざっぱにしか教えてくれないんで。

――じゃ、あとは自分でいろいろ考えて作ったと。

T：プログラムは自分で組めと……（笑）。

――いや、それはいいことですね。

すべてが使えるようになります。画面の美しさが重視される最近のソフトでは、主にこのやり方が多く使われているみたいですね。

ただし、この理論は簡単ですが、この方法を使うためには、やらなければならないことがいろいろあります。まず、キャラクタのデータ構造が今までと変わってしまいますから、表示する

リスト

■黒い色は出さないでPUTするルーチン

PC-8801mkⅡSR版

```
10 CLEAR ,&HBBFF:I=&HBC00
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&H"+A$
):B=B+A:POKE I,A:I=I+1:GOTO 20
30 IF B<>17198 THEN PRINT"ﾄｯｶﾁｶﾞｳﾖ。":EN
D
40 BSAVE "put3",&HBC00,&H7F
100 DATA 21,07,BC,22,AE,EE,C9,CD,A3,18,5
F,D5,CD,1F,BD,D1
110 DATA 57,E5,CD,8D,BD,22,2E,BC,E1,CD,1
F,BD,E5,ED,4B,DE
120 DATA BD,2A,DC,BD,23,23,B7,28,04,09,3
D,18,F9,11,00,00
130 DATA CD,35,BC,E1,C9,3A,BD,BD,32,66,B
C,3E,01,D5,CD,4B
140 DATA BC,D1,3E,57,D5,CD,4B,BC,D1,3E,3
7,D3,34,F3,DB,32
150 DATA F5,F6,40,D3,32,3A,C2,E6,F5,F6,0
2,D3,31,3E,80,D3
160 DATA 35,3A,BA,BD,D5,01,20,00,ED,B0,D
1,EB,01,50,00,09
170 DATA EB,3D,C2,64,BC,D3,35,F1,D3,31,F
1,D3,32,FB,C9,!
```

リスト2

■サンプルプログラム

```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HBBFF:BLOAD"put3",R:B
LOAD "put2",R:POKE &H4000,8:POKE &H4001,
32:STATUS &H4000
20 SCREEN 0,0:CONSOLE ,,0,1:CLS 3:FOR A=
7 TO 1 STEP -2:CMD PAL A,7-A/2:CIRCLE(32
,16),3*A+9,A:PAINT(32,16),A,A:NEXT
30 CHAIN 0,0,0:CLS 3:X=40:Y=100:PX=1:PY=
4
40 IRESET X,Y,0:X=X+PX:Y=Y+PY:IF X=0 OR
X=72 THEN PX=-PX
50 IF Y=0 OR Y=168 THEN PY=-PY
60 FOR A=1 TO 50:NEXT:GOTO 40
```

打ち込み方&使い方

1.このプログラムを実行させるためには、まずテクポリ5月号のキャラクタ・PUTルーチンが必要ですので注意してください。

2.リストⅠを打ち込みましょう。データに間違いがあると途中で止まって教えてくれます。正しい場合は、ディスクに、"put3"というマシン語ファイルを作成します。

3.新しい命令を使うときには必ずプログラムの先頭を下のようにして、マシン語ファイルをロードしてください。

7月号のプログラムでパワーアップしたPUTルーチンとも、一緒に使うことができます。

CLEAR ,&HBBFF:BLOAD"put3",R:BLOAD"put",R（または、BLOAD"put2",R）

4.実行させると新しく増える命令

IRESET X座標, Y座標, キャラクタ・ナンバー

黒い色は出さないで、キャラクタを表示します。大きさの指定などは、5月号のPUTルーチンとすべて同じように決めてください。

X座標, Y座標, キャラクタ・ナンバーなどの指定のしかたは、5月号のPUTルーチンのWRITE命令とすべて同じです。

5.リスト2はサンプル・プログラムです。上の新しく増えた命令を使って、ボールを背景と重ねながら動かしています。アナログパレットを使っているので、デジタルモニタの人は単色になってしまいます。ごめんなさいね。

6.この新しい命令は、88SRシリーズ用ですので注意してください。

※サンプルとしての重ね合わせプログラムですので、不完全な部分もありますが、とりあえず重ねることができます。

おにおんのキャラクタあれこれ おしゃべりインタビュー PART 2

――キャラクタのエディタとか、マップ・エディタとかはどういうのを使っていますか？

T：マップ・エディタは自分で作ったやつで、キャラクタ・エディタは『CAMEL 2』っていうのを使っています。

――おお、『CAMEL』はけっこう使っている人が多いですね。絵とかは？

T：絵は『アートマスター』で。『CAMEL』を使う前は、『アートマスター』の拡大モードでキャラクタ作ってたりしました……。

――1本作るのにどれくらいかかるんですか？

T：100円ソフトが、1週間くらい、あとだいたい1ヶ月から2ヶ月。

――でも、『スピリット』作るのはかかったんじゃないですか？

T：あ、それは2週間です。それは早かった。

――（ドテッ）困ったところとか、苦労したところとかは……？

T：メインをBASICでやってるから処理が遅くて……。

――え？　これ、BASICメインでやってるんですか？

T：はい。BASICたいへんだけど、マシン語わかんないから……。

――えーー？　『平成元年スペシャル』の迷路とかスクロールとかも？

T：スクロール部分だけマシン語で、メインはBASICでコールしているだけですよ。

――ほへーー。じゃあ、1番新しいスクロールするカーレースも、もしかしてBASICなの？

T：あれBASICです。移動するたびに、マシン語をコールコールです。

――ひょえーー。そこまで作れたら全部マシン語でできちゃいますよ。

T：……どうも、バグが出ると、わかんなくなっちゃう……。

――次回作の予定は？

T：『スピリット』の3と、主人公がバニーガールのRPGを出します。

――ついにイロモノなものが!?

T：いえ、脱ぎはしないんですけど、ただ主人公がバニーガールで。

――脱ぐようなものは、作りたくない？

T：というか、イラストレーターが女のコなんで、あんまり描きたくないって本人が言うから……。

――今まで描いてた人？

T：いやまだ描いてなくて、この前2人入ったんで、それでこれから……。

――じゃ、これからのTSUKKA softwareはさらにすごいということですね。

T：えっ……、じゃあ今度から生まれ変わると（笑）……それは、ちょっといいすぎですね（笑）。

プログラムが変わるのはもちろん、キャラクタ・エディタでデータを作るときにもマスクパターンを含めてデータ化しなければなりませんし、キャラクタ・エディタでもマスクパターンを作れるようにしないといけません。



そんなわけで、とても大変な「重ね合わせ」なのですが、PC-88SRシリーズでプログラムを組むときにはラッキーなことが1つだけあります。88SRより前の機種では、重ね合わせをするとき、当然それまで画面に描かれていたデータを読み込んでから、それにORやANDなどの命令で新しく重ねて表示させていたのですが、PC-88SRシリーズからは、グラフィック画面の高速処理のための追加機能（ALUというもの）がついているので、めんどうな計算なしで一発で重ね合わせをしてくれます。この機能については次回詳しく説明しますので、今回はリスト3（アセンブラリスト）を見て、こうすれば重なってくれる。というのだけ、覚えておいてね。

リスト3 ■ALU機能を使った表示プログラムの例——PC-8801mkIISR版
提供：TSUKKA software

```
                ;
                ;  32x16 PUT SUBROUINE SAMPLE
                ;        DE - VRAM ｱﾄﾞﾚｽ
                ;        HL - ｷｬﾗｸﾀ･ﾃﾞｰﾀ ｱﾄﾞﾚｽ
0000 0610       LOOP1:  LD   B,16
0002            
0002 C5                 PUSH BC
                ;                       ALU OPEN
0003 F3                 DI   ←VRAMに読み書きするときは割り込みを止めます
0004 DB32               IN   A,(32H)
0006 F5                 PUSH AF ←モードを変える前に値を覚えさせておきます
0007 F640               OR   40H
0009 D332               OUT  (32H),A ←ALUモードにします
000B 3E80               LD   A,80H
000D D335               OUT  (35H),A ←VRAMに書き込むモードにします
                ;                       B DATA
000F 3E67               LD   A,67H
0011 D334               OUT  (34H),A ←青のプレーンに書き込む指定
0013 D5                 PUSH DE ←書き込む場所を覚えておきます
0014 EDA0               LDI
0016 EDA0               LDI     LDI=(DE)←(HL)
0018 EDA0               LDI     HL=HL+1, DE=DE+1, BC=BC-1
001A EDA0               LDI
001C D1                 POP  DE ←書き込む場所を元のところに戻します
                ;                       R DATA
001D 3E57               LD   A,57H
001F D334               OUT  (34H),A ←赤のプレーンに書き込む指定
0021 D5                 PUSH DE
0022 EDA0               LDI
0024 EDA0               LDI     上と同様に横に4バイト（32ドット）
0026 EDA0               LDI     データを書き込みます
0028 EDA0               LDI
002A D1                 POP  DE
                ;                       G DATA
002B 3E37               LD   A,37H
002D D334               OUT  (34H),A ←緑のプレーンに書き込む指定
002F EDA0               LDI
0031 EDA0               LDI     同じ場所に3回（3プレーン）書いて
0033 EDA0               LDI     8の表示になります
0035 EDA0               LDI
                ;
0037 AF                 XOR  A
0038 D335               OUT  (35H),A ←VRAMに書き込むモード終わりの指定
003A F1                 POP  AF
003B D332               OUT  (32H),A ←ALUモードを終わりにします
                ;
003D FB                 EI   ←割り込みを開始させます
                ;
003E 014C00             LD   BC,76
0041 EB                 EX   DE,HL
0042 09                 ADD  HL,BC      1ライン下に書く場所を移します
0043 EB                 EX   DE,HL
0044 C1                 POP  BC
0045 10BB               DJNZ LOOP1 ←これを16回くりかえします
                ;
0047 C9                 RET
                ;
```

おにおんの同人ソフトQ&A

Q 98用の同人ソフトで、MS-DOS上で動いているものがありますが、同人ソフトを作ってMS-DOSとくっつけて売ってもよいのでしょうか？
（東京都／匿名希望）

それはどうもいけないみたいですね。MS-DOSは、マイクロソフトって会社が作って売っているソフトなわけだから、それを勝手に組みこんで売って儲けたりしてるのを、見つかったら怒られちゃうよ。

Q 増刊の『同人大全集VOL.1』の63ページに『SWEET-V2』の紹介がありますが、これはどういうDOSで、どういう利点がありますか。また9月号の104ページの『SWEET-88』とは別のものなんですか、別のものなら、その違いも教えてください。
（東京都／K.Y.M.クン）

『SWEET-88』っていうのは、すんごーい昔に、テクポリソフトが出した、ちゃんとしたDOSです。NECの標準DISK BASICみたいなものなんだけど、それよりも速くディスクアクセスできて、立ち上がりも速くて、便利なツールや命令もついている、というようなもの。ただ、古いので88SRシリーズではうまく動かないことがあったんだ。それを動くようにし、さらにいろいろと機能を追加したのが、『SWEET-V2』というわけね。

MSX2のおへや

その1、PC-88.98の絵をMSXで表示させちゃうよの巻

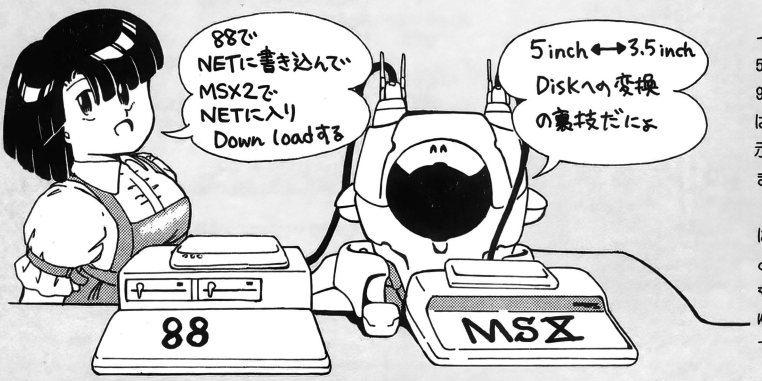
はーい。今回から新しく加わったMSX2のコーナーです。MSX2を中心にプログラムなどの話をしていくので、よろしくね。

まず第一回目は、MSX2でPC-88やPC-98の絵を表示しちゃおうっていうプログラムを載っけてみました。これは、前に「作っちゃお」のコーナーで紹介した、「画面圧縮、展開プログラム」(同人ソフト増刊VOL.1にも載ってるよ)でセーブしたデータを表示するものなのです。だから、PC-88かPC-98で絵のデータをセーブしておけば、それと同じものがMSX2上で表示されるというわけなのでした。

ただし、問題点がいくつかあります。まず、MSX2は3.5インチのディスクが主流ですが、PC-88やPC-98は5インチがほとんどです。だから5インチから3.5インチへデータを移す手段を見つけなければなりません。5インチと3.5インチが両方つながっている機種が手近にあればいいのですが、ない場合はちょっと困りもんです。

もう1つは、PC-88、PC-98側のグラフィックは640×200ドットですが、MSX2は512×212ドットです。つまり、PC-88やPC-98で見えているものと、まったく同じものは再現されず、横にのびてしまった絵が表示されてしまいます。スマートな女のコも、まん丸(?)になってしまうのですね。

そんなこんなで、あまり実用的なものではありません。PC-88と同じ絵が出た一、と喜ぶだけにしておきましょう。次回は、もうちょっと実用的なものを載せますのでゆるしてね。MSXに関する質問なども待っているからねー。



打ち込み方&使い方

1.まず、圧縮されたグラフィックのデータ(テクノポリス'88年12月号の圧縮ルーチンで圧縮セーブしたもの)を用意して、どうにかしてMSX2のディスクファイルにしましょう。その際に注意すべきこととして、MSX2ではファイル名の中にスペースが使えないので"No 1.pc1"などとなってしまうPC-88、PC-98側のファイル名を変更しなければならないというのがあります。後ろの、"pc～"という部分は残してあとは、好きな名前に変えてください。

2.そうしたら、右のプログラムをMSX2に打ち込みましょう。データの打ち間違いがあると、実行したときに止まってしまいますよ。

3.データファイルのあるディスクを入れて、RUNしてください。ファイル名を聞いてきますので入力します。

4.次にヨコ、タテの大きさを聞いてきます。これは、PC-88やPC-98でセーブしたときのPX、PYの値をそのまま入力してください。

5.ゆっくりと、PC-88、PC-98の絵が画面に出てきます。あとはお好きなようにどうぞ。MSX2では、スクリーンモード7のパレット0～7を使って表示されます。横サイズが512ドット以上の絵は、当然表示しきれないですよ。

■PC-88.98の絵をMSX2で表示させるプログラム

MSX2版

```
5 CLEAR 300,&H9FFF:I=&HA000
10 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A:POKE I,A
:I=I+1:IF A$<>"!" THEN 10  ELSE IF B<>20
212 THEN PRINT"Error in data":END
20 CLS:FILES"*.pc1":PRINT:PRINT:PRINT"Fi
le name":INPUT F$
25 INPUT"PX=",A:POKE&HA005,A*4:INPUT"PY=
",A:POKE&HA006,A
30 DEF USR=&HA000:SCREEN 7:COLOR7,0,0:CL
S:SETPAGE 0,1:CLS:FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,
SGN(A AND 2)*7,SGN(A AND 4)*7,SGN(A AND
1)*7):NEXT
40 FORA=0TO2:B=2^A:POKE&HA0A0,B:POKE&HA0
87,B*16:A$=F$+".pc"+CHR$(49+A):BLOADA$,&
HE100:B=USR(0):COPY(0,0)-(511,211),1 TO
(0,0),0,OR:NEXT
50 IF STRIG(0)=0 THEN 50
1000 DATA C3,09,A0,00,00,F0,BA,00,A1,ED,
5B,07,A0,3A,05,A0
1010 DATA 32,2A,A0,3A,06,A0,32,3B,A0,AF,
32,4F,A0,3C,32,4E
1020 DATA A0,CD,AA,A0,C9,3A,4E,A0,3C,FE,
F0,38,19,24,C5,CD
1030 DATA 71,01,C1,3A,4F,A0,3C,32,4F,A0,
FE,BA,38,07,AF,32
1040 DATA 4E,A0,37,3F,C9,AF,32,4E,A0,37,
C9,00,00,00,00,00
1050 DATA 00,00,00,00,06,80,CD,7B,A0,06,
40,CD,94,A0,06,20
1060 DATA CD,7B,A0,06,10,CD,94,A0,06,08,
CD,7B,A0,06,04,CD
1070 DATA 94,A0,06,02,CD,7B,A0,06,01,18,
19,32,8D,A0,A0,B8
1080 DATA 28,04,06,00,18,02,06,F0,78,32,
A2,A0,3E,00,C9,3E
1090 DATA 00,D8,F1,C9,32,90,A0,A0,B8,28,
04,3E,00,18,02,3E
1100 DATA 0F,C6,00,D3,98,CD,25,A0,18,E5,
2A,03,A0,CD,71,01
1110 DATA 1A,18,05,1A,B7,28,08,81,4F,CD,
54,A0,13,18,F4,13
1120 DATA 1A,32,C9,A0,79,CD,54,A0,3E,00,
3D,20,F4,18,ED,!
```



というわけで、今回はここまでなんだけど、次回もひきつづき重ね合わせと、PC-88SRシリーズで使わないと損をするALU機能について話をしますから、よろしくね。質問や感想のお便りもどんどんちょーだいね。

それじゃ、ぶーーん。(おにおん)

※なお都合によりこのコーナーのご質問は、住所・氏名・電話番号を明記したハガキで「Do-Jinファン　おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ!　係」まで、お問い合わせください。あて先はP.107参照。また、プログラムの移植、同人ソフトの技術的な質問もドシドシこちらに送ってね。

E田くんの

Dō-Jin ソフトくりいむ

同人ソフト♡プレゼントCOMIC

佐藤 元

各5本プレゼント!!

今月のトッピング

SPEED A
by うすあじソフト
PC-9801シリーズ | 5DD

いこちゃん決死の
救出大作戦
by ユニークス
PC-8801シリーズ | 5D

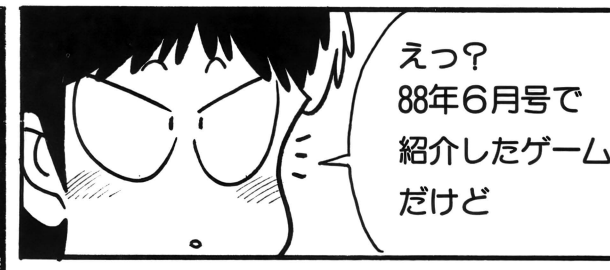
OPERATION L
by スタジオK2
PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D




じゃ まず
かるいやつ
紹介
しましょう
ほっほーっ
100ｔでも
200ｔでも
こーい!!
このSPEEDA
は89年6月号に
のったやつね
なんだ……
スピードって
あのトランプの
スピードかと
思ったら……
ニヤニヤ
ぼくは～メモリのすべてをこの100
メガちゃんに移しているので
今あいてる脳ミソは４Ｋバイトしか
ないのだから記憶力は
苦手なのにゃー
これはこれたなげで。
100MB
ちゃん
HIPコンプレックス!?
おめーは
どーしー
生物だ!?
うん スピードと
いっても
スピード記憶力
のほうかな?
ゲゲ
じゃ 始まるよ
よく見ててね!
きんちょー
ROUND11 1回目
うおおー
○×△……
おばばーっ
ROUND11 1回目
えーと えーと
○だろ×だろ
△だろ……
んでんで……
記号や文字や数字に
おきかえて覚えると
記憶容量の少ない人でも
覚えやすいわよ!
うーん
いや…もしかして、△×□!?
ラーヨ!! ☆…
これは、ESP
カードだろ!!
DC・VISA…
これは
クレジット
カードだろ!!


ROUND 11
1回目
よしっ！
これだ!!
はい
はい
えらい
えらい
はっはーっ
どーじゃー
プログラマーを
なめるなーっ
じゃ次は
激辛ね！
からいわよ！
おおっ
私は 激辛が
大好物
なのだ!!
ほい
ほいと…
ん？
すーい
すーい♥
なんだ
またやるのか
もうできた
のに～
パパパパパ…
びゃん！
スペースがあいた
ゲ
そーです このゲームは
難易度を激甘 中辛
激辛と分けてあるん
ですねー
きたねー
きたねー
にてねー
とゆーわけで…
この『SPEED A』
PC-9801版5DDを
うすあじソフトの
協力により5名の方に
プレゼントします
応募のしかたは
120ページを見てね！
よーし!!
頑張ったから！
300倍カレーを
食べに
やろ～!!
ひー！
じゃ次のゲームは
…


次は
これよ！
OPERATION L
おおっ!!
これは!!

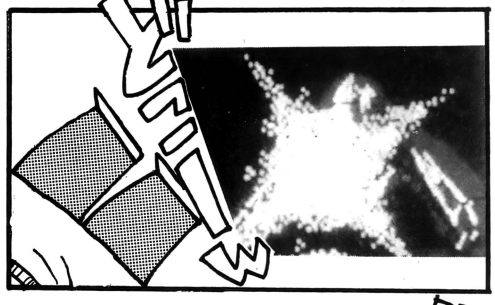

えっ？
88年6月号で
紹介したゲーム
だけど


ウム この
『OPERATION L』は
テクポリで見て
一度やりたいと
思っていたんだ


どう
した？
な…
なんと
わかりますな
やっ!!
バシッ
見えるぞ
!!


まあ　妹はねこんで
しまったが よーするに
3D画面の中を進んで
味方を救出したり敵を
やっつければ
いいのだろう!?


うおおー
敵だーっ
相模原の
神童と
いわれた私
の力を見よ


ドドド


1F
B1
B2
B3
B4
B5
B6
おっエレベーターか…
めんどうだ
B6まで
行ってしまえ
なに〜
パスワードを
知りません!?
くそー
どこだ
どこに
あるんだ
一つ!
TRACK
MODE
おっ女だ
おまえ〜〜〜
パスワード
知ってるだろ
はよー教えろ!
レルも
助け2いただけ2
....
いえ
知りません
けど……
あのー
エネルギーカプセルなら
あいますが…
いらないの!?
ええーい
こんな
ヤツに
用はない!
ゴー
ぇ
プスン
プス…
You are DE
しまったー
ガス欠
オーバー
だあ〜〜〜
そのころ…
パスワード
を知る少女
は……
ちゃんちゃん
あーん
早く〜〜
助けに
きてよー
!!
けど ほんと
よくできた
ゲームだよ!
どしどし
応募してねっ
この『OPERATION L』
PC-88SR版5Dを
スタジオK2の協力に
より5名の方にプレゼント
します
応募のしかたは
120ページを見てね
まあ.今日は.
引き法も
キーの
あやまりと
いう事に
して
おこう!


SADV I
いこちゃん決死の救出作戦
ゆりか
いこ
ゆみ
次は『いこちゃん決死の救出大作戦』よ これは88年3月号で紹介したゲームね
フーム
しょっぱん げんかん から どうどうと はいってや ろーとと
どうする ？
フーム よーするにユミちゃんを救出すればよいのだな
うっ!!
謎の少女が!!
のようなのが まっってあるよ。
っちに きたわ！！
あらら——
やられ
ちった
〜〜〜っ
うぬぬぬ
なんと弱い
主人公
なんだ
しかたない…
もう1回
負けて
みるか…
ばっ!
このゲームのポイントは敵に勝つために必要なアイテム集めのための場所移動ですね
たとえば
この部屋から
上に行けますが…
あるアイテムが
ないと行き止まり
になって そこから
リセットになり
ますから
おーなおったぞ!!
ゴキゴキ
ある場所に行って
アイテムを用意してから
行けばいいのよ
このゲームはこういう
パターンが多いの
あれっ!!

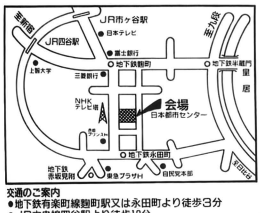

おーい
まゆみ〜〜
この犬小屋は
どーすんだよ!!
お兄ちゃん!!
そこが
いちばんの
ヤマ場
なのよ
!!
どがっ
ゴン
100MB
ういざぜん
再び冬服で…
参上!!
ZYA-N!!
どひえー
私の私の
100メガちゃんが
〜〜〜っ
ほら
こーすれば
とこ とこ とこ…
あーあー
見えない
見えない
よーし
いぬつかうで
このナマイキな
女を退治
するぞーっ


なに
よー
あー
もちものに
犬がなーい
「あぁーっ、このこ うまずぎるぅ」
あいやー
でんじゃらす
〜〜〜〜
ういざどん
でんじゃらすに
なっちゃった
じゃない！
いいじゃん
GAME OVERに
なるわけじゃなし
あんたは
どこの
スケバン
なんだ？
もちものを
使う場所を
探すのも
ポイントの
1つなのよ
アフター
サービスよ♡
よーし こんどこそ!!
どうぐつかうカサ
でまいったかあ!!
すーいすいっ
こりゃ
あかんわ!!
もちものは
必要なときに
必要なトコで
しか
使えません
おぼえといて
ね！
よーし100メガ
ちゃーん 来月は
もっとセクシーに
してあげる
からねーっ！
とんかん
とんかん
とゆーわけで この『いこちゃん決死の救出作戦』
PC-8801版5Dをユニークスの協力により
5名の方にプレゼントします
応募のしかたは前の2本とも共通で
①プレゼント希望のソフト名
②住所・氏名・年齢・職業(学年)
をハガキに書いて
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
11月号Do-Jinソフトくりぃむ係まで
締め切りは11月8日必着で
当選者の発表は90年1月号です

世界初のパソコンコンベンション開催決定!!

第1回日本パソコン大会





交通のご案内
- 地下鉄有楽町線麹町駅又は永田町より徒歩3分
- JR中央線四谷駅より徒歩12分
(住所：東京都千代田区平河町2-4-1)

参加者募集

一般参加者　2000名
合宿参加者　200名
（いずれも先着順に受付します）

日時…平成2年5月4日(祝) AM10：00～PM5：00
（合宿参加者は5月3日夕刻より）
会場…メイン会場：日本都市センターホール
サブ会場：同1F講堂及び会議室
（合宿所は東京・本郷を予定）

年に1度、パソコンのお祭りをやります。ゲーム、CG、ネット、ビジネス……どんな分野に興味があっても、ビギナーもマニアも一堂に会してみませんか。
情報を交換しあったり、新しい仲間を集めたり、プロとの親睦を深めたりしながら、一方ではゲーム大会、同人ソフト市、CG展、パソコンミュージック大会、オフライン会合、コスプレショー、大会参加者が選ぶゲーム・CG・ネット大賞、そしてなくてはならないパソコン酒場などなどで大騒ぎしたり、同人ネットの開局があったり、はたまた講師をお招きしてのプログラマー養成ギプス講座、パソコン活用術、海外パソコン事情レポート、ハッカーディスカッションなどで、パソコンの明日を考えたりして、とにかくやれることは貪欲にやってみるつもりです。ゲストも業界の各方面の方々をお呼びして盛り上げたいと思っています。平成2年5月4日。第1回目のこの大会に、ぜひご参加ください。ともに楽しい1日をつくりましょう。

主　催：日本パソコン大会実行委員会
事務局：〒111 東京都台東区寿1-6-7-602

参加方法

一般参加・合宿参加を含めてすべて定員制となっています。参加申し込みをしないと、当日の入場はできません。

当日一般参加費　3,000円（パンフレット代含）
合宿参加費　19,000円（2食・送迎バス・パンフ代含）

合宿では大会場でやれない企画を中心に、ゲストとともにディスカッション、交流会、上映会、サバイバルゲーム、即売会等を加える予定です。パソコン酒場の特別メニューも用意し、オフラインにも最適です。

当大会では、一般参加者の他に下記のサークル参加も募集しています。ふるってご参加ください。

同人ソフトサークル
50サークル限定募集　参加費10,000円
ソフトのＰＲ及び販売ができます。
（1サークル2名まで入場）

パソコン通信サークル
50サークル（ネット）限定募集　参加費10,000円
ネットのＰＲ及び入会申し込み・勧誘・受付ができます。
（1ネット2名まで入場）
※いずれも一般参加費は必要ありません。合宿参加なさる場合は、1名につき15,000円となります。

参加申し込み方法

Ⓐ当日一般参加される方は「当日参加希望」
Ⓑ合宿参加される方は「合宿参加希望」
Ⓒ同人ソフトまたはパソコン通信サークルとして参加される方は「サークル参加希望」
と明記のうえ、無記名の為替にて参加費をお送りください。確認しだい「大会参加証」を郵送いたします。
「大会参加証」がないと入場できない場合もありますので、大切に保存しておいてください。また送金の際、郵便局で受け取る受領証書は「大会参加証」を受け取るまで必ず保管しておいてください。事故等の場合、受領証書がないと責任は負えません。

- 参加者には「大会参加証」のほかに、平成2年2月に「大会案内書」が送られます。これには詳しい開催内容、合宿所、サークル参加マニュアル等が書かれています。
- 「大会パンフレット」は大会当日、参加証とひきかえになります。
- サークル参加者には、申し込み本人（代表者）の他に、1名分の参加証をお送りします。
- コスプレショー参加希望者（無料）には、後日出場方法等をご案内いたします。

〈申し込み書送り先〉
〒111 東京都浅草郵便局私書箱108号
ユウユウ内　パソコン大会係

参加申し込み書

登録NO.

参加方法	Ⓐ当日一般参加 （コスプレショーに参加　　する・しない・未定）				
	Ⓑ合宿参加　保護者名　　印 （18歳未満の方は保護者の了承を得たうえ、印を押してもらってください。）				
	Ⓒサークル参加　（同人ソフト　・　ネット）				
氏名		職業		性別	
住所	〒 TEL				

●アンケートにご協力お願いします

1．ゲストに迎えてほしい方

2．やってもらいたい企画・やりたい企画がありましたら、ご記入ください。

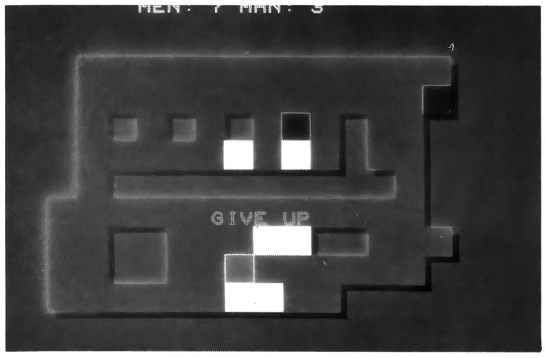
えんじょいぷろぐらみんぐ

今月もFoZonクンのプログラムを掲載します。その名もズバり『PUZZLE(パズル)』。これがシューティングやRPGのわけありませんねのパズルです。今月はもうひとつ、『SNAKE(スネーク)』の移植版もありありですよ。

PUZZLE(パズル)

for PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ

押して落としてくっつけるパズル



●まあ、なんてシンプルな画面なんでしょ。色のついた四角だけ。でも、なかなか難しいパズルなんよ

By FoZon



こんにちは、FoZonです。夏休みもおわって学校が始まっちゃったし、パソケットもあるしで大忙し。そのうえ先月号の『SNAKE』を移植しろと担当者は言うし。そのわりには担当者はいつもいないし。ブツブツブツ。(罪を感じてる担当者代筆)

プログラムは簡単 打ち込みも楽々

今月のプログラムはPC-8801シリーズのN88BASIC上で動作します。基本的命令しか使っていないので、88ならばどの機種でもOKですが、V3モードの場合はちょっと変更しなければいけないかもしれません(未確認)。

PC-9801シリーズへの移植は、124ページで紹介しています。

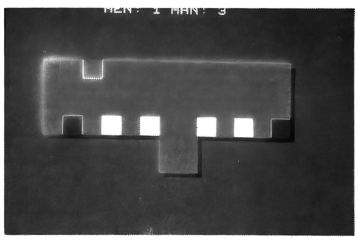
さて、プログラムリストはそんなに長いものではありませんが、ちょいとややっこしいことをやっているので、間違い(エラー)が出ると原因究明がめんどうです。くれぐれも間違えないように、のんびりと打ち込みましょう。とくに250行からの面データの大文字、小文字の違いに注意! 解けない面ができてしまいますぞ。

ルールも単純、しかし裏技があるのだ

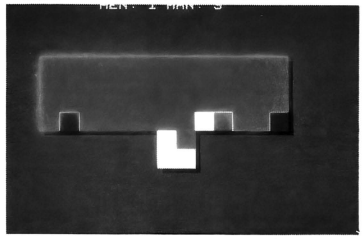
RUNすると、しばらく待たされ、スペースキーでゲームスタート。

ゲームは、いわゆるブロック押しパズルというもの。紫のブロックをテンキーの2、4、6、8で操作して、赤や白いブロックを押し(もちろん一個ずつしか押せないし、引くことはできない)、白いブロックを動かし、2つの赤いブロック同士をくっつけるというゲーム。紫のブロック以外には重力(?)が働いていて下に落ちる。ヘタにブロックを落とすとアウトってわけ。ギブアップは〔G〕キー。3回ギブアップでゲームオーバー。

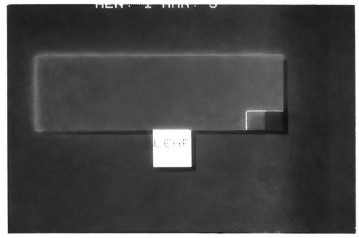
じつはこのゲーム、ある〝裏ワザ〟を知らないと4面以降は解けません。全7面、お楽しみあれ。



●1面目。左上の紫のブロックを操作して、左右の赤いブロックをくっつけよう。それぞれ



●まずは白いブロックをへっこみに落とすだす(白黒ページだと色がわからんねえ)



●あとは左の赤いブロックをあらよっと押して、クリア! ま、こんなパズルゲームなわけだ

■PC-8801用『PUZZLE』プログラムリスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM C(3),Q(17,14),W(7,17,14):CLS 3
20 FOR I=0 TO 3:READ C(I):NEXT:DATA 0,4,7,2:DIM X(7),Y(7):PAINT(0,0),1
30 FOR M=1 TO 7:FOR Y=2 TO 11:READ A$:FOR XX=1 TO 5:Q=ASC(MID$(A$,XX,1))-&H41
40 FOR X=0 TO 2:W(M,XX*3-X,Y)=Q MOD 4:Q=Q¥4:NEXT:NEXT:NEXT:READ X(M),Y(M):NEXT
50 LOCATE 15,12:COLOR 0:PRINT "PUZZLE":C=INT(RND(1)*5)+1:COLOR C
60 LOCATE 12,20:PRINT "[HIT SPACE KEY]":IF INP(9)=191 THEN M=1:MA=3:ELSE 50
70 LINE (0,0)-(640,200),1,BF:CLS 1:LOCATE 10,0:COLOR 6:PRINT "MEN:";M;"MAN:";MA
80 FOR Y=2 TO 11:FOR X=2 TO 16:A=W(M,X,Y):Q(X,Y)=A:IF A=0 OR A=5 THEN 110
90 LINE (X*32+8,Y*16+4)-(X*32+39,Y*16+19),0,BF
100 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C(A),BF
110 NEXT:NEXT:KX=X(M):KY=Y(M):LINE (KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),3,BF
120 I0=INP(0):I1=INP(1):XX=(I0=&HEF)-(I0=&HBF):YY=(I1=&HFE)-(I0=&HFB)
130 IF INP(2)=&H7F THEN 220 ELSE K=0:X=0:Y=0:IF XX=0 AND YY=0 THEN 120
140 A=Q(KX+XX,KY+YY):T=Q(KX+XX*2,KY+YY*2):IF A=1 THEN 170 ELSE IF A=0 THEN 120
150 X=KX+XX*2:Y=KY+YY*2:IF A=3 AND T=3 THEN K=1:GOTO 160 ELSE IF T><1 THEN 120
160 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C(A),BF:Q(X,Y)=A
170 LINE(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),4,BF:Q(KX,KY)=1:KX=KX+XX:KY=KY+YY
180 LINE(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),3,BF:Q(KX,KY)=0:IF K=1 THEN 210
190 IF Q(X,Y+1)<>1 THEN 120 ELSE LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),4,BF
200 Q(X,Y)=1:Y=Y+1:Q(X,Y)=A:LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C(A),BF:GOTO 190
210 A$="CLEAR":GOSUB 240:M=M+1:IF M=8 THEN 230 ELSE 70
220 A$="GIVE UP":GOSUB 240:MA=MA-1:IF MA=0 THEN 230 ELSE 70
230 CLS 3:A$="GOOD BYE":GOSUB 240:LINE (0,0)-(640,200),1,BF:CLS 1:GOTO 50
240 FOR I=0 TO 99:COLOR (RND(1)*6+1):LOCATE 15,15:PRINT A$:NEXT:RETURN
250 DATA AAAAA,FVVVU,FVVVU,FVVVU,HZfg],AAFAA,AAFAA,AAAAA,AAAAA,AAAAA, 4, 3
260 DATA EAAAA,EAAAA,EAAAA,FVVVV,FVVVV,AZfVV,AAFXV,ABVAA,ABVV^,ABFAA, 2, 2
270 DATA AAVVQ,AARwQ,AFQEQ,BWVAQ,BhZAQ,AEAAQ,AUAAU,BVVVU,ABRAA,AAAAA, 7, 4
280 DATA AAAAA,FZVWV,EBAEB,EBVUB,HVVV^,EVVVR,FVVVV,AAVQA,AAVQA,AAAAA, 8, 5
290 DATA AAAAA,FVVVU,FVVVU,HVVV],ARERA,ARERA,BRERA,BVfVQ,BVfVA,AAAAA, 8, 3
300 DATA AAVVA,FvWZv,FEUBB,FAABB,FfVVV,BEVVQ,BEBVQ,BUBVQ,FfAAA,AAAAA, 3, 3
310 DATA BVVVV,BVVVX,BERuU,BgZeU,BAAAE,FZVVU,FBVQV,FBVVU,FfVUA,AAAAA, 8, 3
```

プログラムの説明

10　〈初期設定、配列変数定義〉

20　〈ブロックカラー定義〉
配列変数C(　)の添字0～3が、それぞれカラーパレットの0、4、7、2にあたる。

30～40　〈面データ読み込み、展開、配列にセット〉
250行からの面データを処理している。展開方法はつぎのページを参照。

50～60　〈オープニング、入力待ち〉

70～110　〈面作成〉
40行で配列変数W(　)に書き込んだブロックカラーを、80行で読み出し100行で表示。

120～140　〈キー入力、判定〉
INP関数でポートから直接キー入力を読む。140行でその方向に進めるかどうかを判定している。

150～160　〈押したブロック移動、表示〉

170～180　〈紫ブロック表示〉

190～200　〈ブロック落下判定、処理〉
押したブロックのひとつ下の座標を調べ、なにもなければ下に落とす。

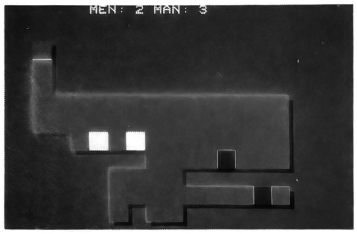
210～230　〈各メッセージ設定〉

240　〈メッセージ表示〉

250～310　〈面データ〉

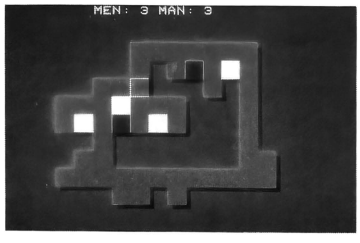
■変数リスト

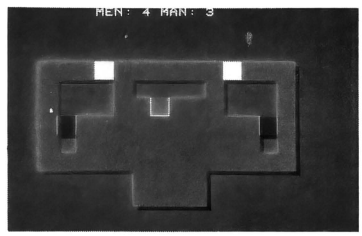
A……面のカラーデータ受け渡し
C(n)……カラー
I……ループ汎用
I1、I2……キー入力
K……クリア判定
KX、KY……紫ブロック座標
M……面数
MA……紫ブロックの数
Q(n,m)……面のデータ
T……押しているブロックの先のブロック
W(n,m,l)……すべての面のデータ
X、Y、XX、YY……座標用汎用
X(n)、Y(n)……紫ブロックの初期座標



◘2面目。とりあえずは白いブロックを落とすしかないね。そーすればあとは簡単

◘3面目。だいぶ複雑になってきたぞ。ブロックを落とす順番をひとつでも間違うとアウトよ



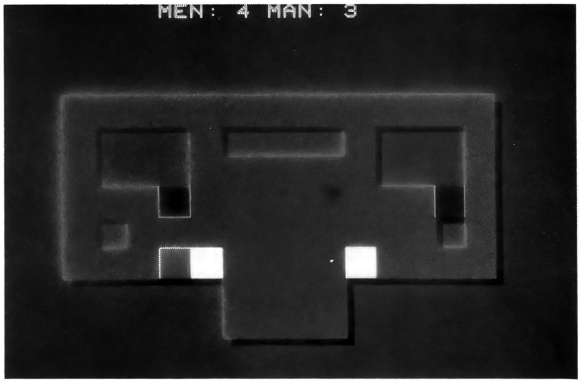


◘4面目。……!?　白ブロック2個じゃ中央のへっこみを埋められない。う～ん、解けない/

PC-9801へ移植改造もしてみよう

PC-9801シリーズへの移植は、同じN88BASICということでとっても簡単。おもにキー入力にかかわる部分だけを変更すればOK。前のページの88用プログラムリストを打ち込んだあと、下の98用追加、変更リストを打ち込みましょう。

ほかの機種への移植も基本的には似たようなものです。しかし、機種によってはブロックを描く（ライン命令のボックスフル）のが遅いので、ちょっと苦しいかもしれません。そういう場合は、グラフィックを使わずに、テキストキャラの四角いやつを使うようにすればいいでしょう。グラフィック座標をテキスト座標に直し、LINE～とあるところを、COLOR、LOCATE、PRINTで置き換えるわけですが、ある程度プログラムに慣れている人でないと難しいかもしれません。でも、いい勉強と思って挑戦してみてください。



●4面目の解きかたのヒント。ブロックは空中で止められるという裏ワザだ／なんかサギみたい

改造というほどのものではないですが、まず、面選択。60行のM＝1の1を2～7の間で変えればOK。そのすぐあとのMA＝3が人数（?）なので、この3を増やせば何回ギブアップしても大丈夫。もっとも、220行のMA＝MA－1というのを消してしまえば、人数は減らないけれど。

あとは、グラフィックや音に凝ってみるとかいろいろ考えられるので、各自好きにやってみてね。

■PC-9801用『PUZZLE』プログラムリスト変更点

```
60 LOCATE 12,20:PRINT "[HIT SPACE KEY]":IF INP(&HE9)=191 THEN M=7:MA=3:ELSE 50
120 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):XX=(I0=&HEF)-(I0=&HBF):YY=(I1=&HFE)-(I0=&HFB)
130 IF INP(&HE2)=&H7F THEN 220 ELSE K=0:X=0:Y=0:IF XX=0 AND YY=0 THEN 120
```

より難しい面を自分で作る！

7面を軽く解いてしまった人は、自分で新しい難しい面を作ってみよう！

ということで、面データがいかに作られているかを見てみると、これがなかなか大変。面データの文字ひとつが3つのブロックに相当していて、5つの文字で横1列（15ブロック。表示は13ブロックまで）ができている。そして、スペースの黒、地の色の緑、白ブロック、赤ブロックは、それぞれ0、1、2、3の値で表されることを頭に入れておいて……。ま、難しい理屈は抜きにして、データを作る公式を。

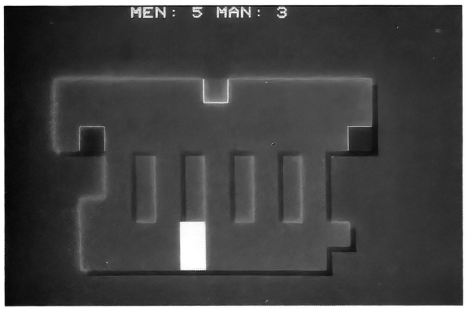
①×16＋②×4＋③＋65

（①～③は、それぞれ左から順番に3つのブロックの値。0～3が入る）

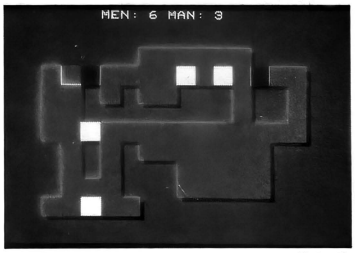
たとえば、赤、緑、白を置こうとすると、それぞれの値は3、1、2。これを上の式に入れると、

3×16＋1×4＋2＋65

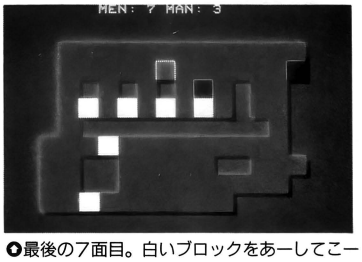
で、答えは119。この119のアスキーコードである〝h〟が3ブロック分のデータになるわけだ。ただし、左端の2ブロックは表示されないということをお忘れなく。そして、縦10列分のデータのあとに紫ブロックの座標を加えてデータはOK。面数を増やした場合は、W（　）、X（　）、Y（　）の7と、30行～TO7の7、それから210行のM＝8の8を面数(210行のM＝は面数＋1）にすること。わかったかな？



●いかにも先の裏ワザを使わないと解けない5面目。しかもこの裏ワザ、ちょっとでも押し間違えると一巻のおわり



●6面目。ポイントは左下のあたり。落としてあげてまた落として……。わかるかな？

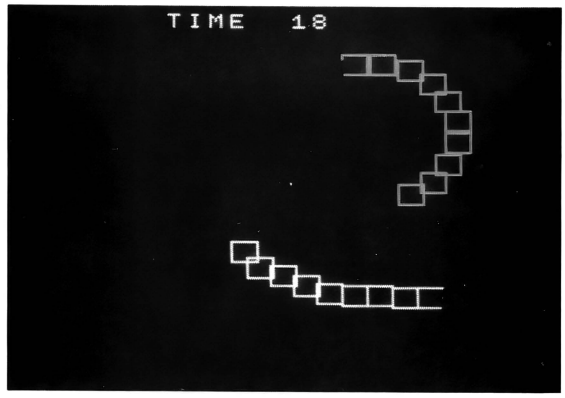


●最後の7面目。白いブロックをあーしてこーして橋を作ろう。あー、めんどくさいなー／

SNAKE（スネーク）移植版

MSX2
forFM-7／77シリーズ
X1シリーズ

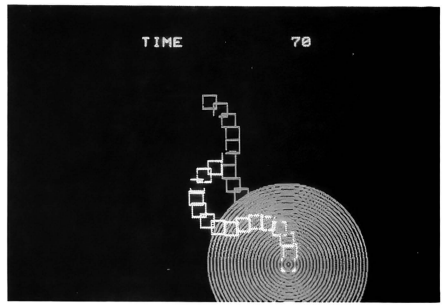
先月号で掲載したPC-8801(PC-9801)シリーズ用『SNAKE』を、MSX2、FM-7/77シリーズ、X1シリーズに移植してみました。先月号を読んでない人のために簡単にゲームを説明すると、プレイヤーの操作するのは白いヘビ。これを4、6キー(NSX2はカーソルキーの右左）で右へクルクル、左へクルクル回して、しつっこく追っかけてくる赤いヘビからどれだけの時間逃げ延びるか、というもの。赤いヘビに頭をかじられた（?）らアウトです。



●MSX2版だ。写真じゃわからんけど正直言って遅い。こんなの簡単さ〜、とやるわりには記録が伸びない

さて、まずはMSX2版。じつは、すんごく問題があったのです。88版をそのまま移植してみたところ、これがとんでもなく遅い！　きっとLINE命令が遅いのだろうと、DRAW（ベクトルでラインを引く）やCOPY(グラフィックの転写？　ほかのBASICのグラフィックにおけるGET、PUTに相当)でも試してみたのですが、たいしてかわらない。こうなったらスプライトでも使おうかとも考えたのですが、X68KやTOWNSじゃないとスプライトの数が足りない。それに、グラフィックの遅さだけが問題なのではなく、計算もちょいと遅いらしい。少数点を扱った計算をしているからなあ。というわけで、速くするのはあきらめてしまいました。できるだけ88版と同じ造りにしてあります。根性のある人はマシン語で高速化してみてください。

その点、FM-7、X1への移植はまだ楽でした。FM-7の場合は、キー入力とLINE命令の部分をほんのちょっと変えただけ。よく、FM-7のキー入力って問題になるけれど、このゲームの場合はあまり気にならない。ま、つぎのページのプログラムリストを打ち込みましょう。X1版は初期設定とPRINT関係、キー入力を変えただけ。FM-7用のリストを打ち込んだあとに、X1用変更点リストを打ち込んでください。X1の最初のBASICはいまいちグラフィック命令が遅いので、X1turboユーザーはturbo BASICでやったほうがいいでしょう（15行を入れてね）。残念ながらNEW BASICは不可です。



●これはX1版。いや、FM-7版だったかな？　もしかして先月の88版だったりして。画面が同じなんだもん

■MSX2用『SNAKE』プログラムリスト

```
10 SCREEN 5:DIM X1(15),Y1(15),X2(15),Y2(15):OPEN "GRP:"AS#1
30 CLS :SCREEN 1:LOCATE 12,10:COLOR 6:PRINT "SNAKE"
40 IF INKEY$=" " THEN GOTO 60
50 C=INT(RND(1)*14+1):COLOR C:LOCATE 8,20:PRINT"[HIT SPACE KEY]":GOTO 40
60 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:PI=.314159:Q=0:O2=0:O1=PI*10:CLS :T=0
70 FOR I=0 TO 15:X1(I)=138:Y1(I)=100:X2(I)=118:Y2(I)=100:NEXT
80 X1=X1(Q):Y1=Y1(Q):X2=X2(Q):Y2=Y2(Q):Q=Q+1:IF Q=10THEN Q=0
90 IF ABS(X1-X2)<10 AND ABS(Y1-Y2)<10 THEN 220
100 PSET(50,10):PRINT#1,"TIME ";T:T=T+1
110 LINE (X1(Q),Y1(Q))-(X1(Q)+10,Y1(Q)+10),1,B,PSET
120 S=STICK(0):IF S=3 THEN O1=O1+.4:IF O1>6.28 THEN O1=O1-6.28
130 IF S=7 THEN O1=O1-.4:IF O1<0 THEN O1=O1+6.28
140 X1(Q)=X1-10*COS(O1):Y1(Q)=Y1-10*SIN(O1)
150 IF X1(Q)<5 OR X1(Q)>250 OR Y1(Q)<5 OR Y1(Q)>210 THEN O1=O1+3.1415
160 LINE (X1(Q),Y1(Q))-(X1(Q)+10,Y1(Q)+10),15,B,PSET
170 LINE (X2(Q),Y2(Q))-(X2(Q)+10,Y2(Q)+10),1,B,PSET
180 O=PI:IF SIN(ATN((Y1(Q)-Y2)/(X1(Q)-X2))-O2)*(X1(Q)-X2)>0 THEN O=-PI
190 O2=O2+O:IF O2<0 OR O2>6.28 THEN O2=O2+O*20
200 X2(Q)=X2-11*COS(O2):Y2(Q)=Y2-11*SIN(O2)
210 LINE (X2(Q),Y2(Q))-(X2(Q)+10,Y2(Q)+10),3,B,PSET:GOTO 80
220 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(X1+10,Y1+5),I*5,6:NEXT:GOTO 30
```

■FM-7用『SNAKE』プログラムリスト

```
10 WIDTH 40,25:DIM X1(15),Y1(15),X2(15),Y2(15)
20 CLS:LOCATE 14,10:COLOR 6:PRINT "SNAKE"
30 COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT "[4]◢ ■ ◣[6]"
40 IF INKEY$=" " THEN COLOR 6:GOTO 60
50 C=INT(RND(1)*6)+1:COLOR C:LOCATE 10,20:PRINT "[HIT SPACE KEY]":GOTO 40
60 PI=.314159:Q=0:O2=0:O1=PI*10:CLS 3:T=0
70 FOR I=0 TO 15:X1(I)=350:Y1(I)=100:X2(I)=330:Y2(I)=100:NEXT
80 X1=X1(Q):Y1=Y1(Q):X2=X2(Q):Y2=Y2(Q):Q=Q+1:IF Q=15 THEN Q=0
90 IF ABS(X1-X2)<20  AND ABS(Y1-Y2)<10  THEN 220
100 LOCATE 10,0:PRINT USING "TIME ############";T:T=T+1
110 LINE (X1(Q),Y1(Q))-(X1(Q)+20,Y1(Q)+10),PSET,0,B
120 I0=PEEK(-767):IF I0=54 THEN O1=O1+.4:IF O1>6.28 THEN O1=O1-6.28
130 IF I0=52 THEN O1=O1-.4:IF O1<0 THEN O1=O1+6.28
140 X1(Q)=X1-19*COS(O1):Y1(Q)=Y1-9.5*SIN(O1)
150 IF X1(Q)<15 OR X1(Q)>625 OR Y1(Q)<15 OR Y1(Q)>185 THEN O1=O1+3.1415
160 LINE (X1(Q),Y1(Q))-(X1(Q)+20,Y1(Q)+10),PSET,7,B
170 LINE (X2(Q),Y2(Q))-(X2(Q)+20,Y2(Q)+10),PSET,0,B
180 O=PI:IF SIN(ATN((Y1(Q)-Y2)/(X1(Q)-X2))-O2)*(X1(Q)-X2)>0 THEN O=-PI
190 O2=O2+O:IF O2<0 OR O2>6.28 THEN O2=O2+O*20
200 X2(Q)=X2-20*COS(O2):Y2(Q)=Y2-10*SIN(O2)
210 LINE (X2(Q),Y2(Q))-(X2(Q)+20,Y2(Q)+10),2,B:GOTO 80
220 FOR I=0 TO 25:CIRCLE (X1+10,Y1+5),I*5,2:NEXT:GOTO 20
```

■X1用『SNAKE』プログラムリスト変更点

```
10 INIT:WIDTH 80:CSIZE 2:DIM X1(15),Y1(15),X2(15),Y2(15)
15 ' KMODE 0:KLIST 0:CONSOLE 0,25:WIDTH 80,25 ' for turboBASIC
20 CLS 4:LOCATE 28,10:COLOR 6:PRINT#0 "SNAKE"
30 COLOR 7:LOCATE 20,15:PRINT#0 "[4]◢ ■ ◣[6]"
50 C=INT(RND(1)*6)+1:COLOR C:LOCATE 20,20:PRINT#0 "[HIT SPACE KEY]":GOTO 40
100 LOCATE 20,0:PRINT#0 USING "TIME ############";T:T=T+1
120 I0=STICK(0):IF I0=6 THEN O1=O1+.4:IF O1>6.28 THEN O1=O1-6.28
130 IF I0=4 THEN O1=O1-.4:IF O1<0 THEN O1=O1+6.28
```



プログラム募集中

「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、ディスクで投稿すること。

その3：遊びかたや使いかた、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元に置いてください。

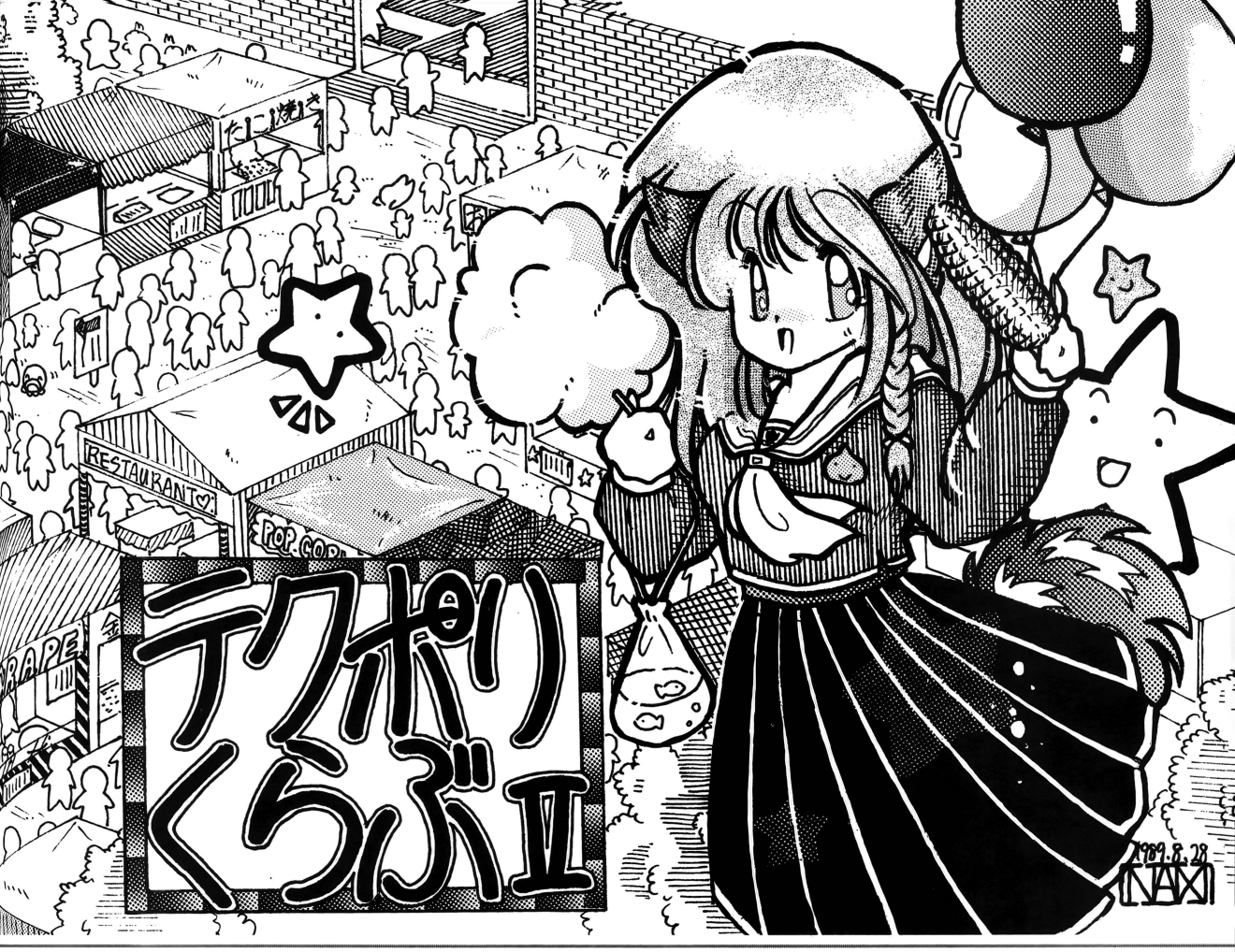
その6：あて先には、機種名、住所・氏名・年齢・職業(学生は学年)・電話番号を忘れずに書いてください。

★採用者への謝礼

本紙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



いらっしゃいませ〜♡



今月のテーマは学生のお祭り、「学園祭」だよ。〝春にやっちゃったよー〟のキミも、今きっ最中のアナタも、さあ、寄ってって！　てくらぶIIの学園祭が始まるよ♡

（ひろみ）

うーん、こんな下手くそなヤツがトビラ絵を描いていいのかなあ？　私は学園モノって苦手なので、見苦しいトコもあるでしょうが、そこはカンベン。夏休みの宿題に追われながらも、一生懸命描きました。ところで、みんなの学園祭はどんなものだろう？　うちは女子校なので寂しいワ！

MASTER NAMサン——Lv.6（大阪府・No.AOAA）

♡ファンが多いMASTER NAMサン。もうタメ息が出ちゃう!!　これからもよろしくね♡（ひろみ）

ぷうじゃむクン——初（大阪府・No.A102）。このイラストを見て、ギクッってしてる人、だあれ？

おたより1　がんばってね！

私は今、パソコンを友達に貸している。しかし、それは私が優しいからではない。理由は受験のためである。そう、私は受験生なのだ。しかも私は、1つ上のランクの学校を狙っているため、人一倍勉強しなくてはいけない。このハガキは、受験勉強の合間をぬって書いているのだ。

ところで、そのパソコンだが、実は、私が試験に合格するまでずっと貸すことになっているのだ。だから、合格するまではがんばるぞ〜っと！

追伸：パソコンを貸しているその友達も私と同じ学年なのだ。

小野誠也クン——Lv.2（神奈川県・No.A008）

♡受験勉強に専念するためとはいえ、パソコンを貸しちゃうなんて偉いね。自分が意志の弱い人間だってコトがわかってても、ひろみにはできないだろーな。ところでその友達のことなんだけど、同じ学年ってことはもちろん彼も受験生なんでしょ？　ひろみはなんだかその人が心配だなあ。2人で励ましあって、がんばってね!!　（ひろみ）

おたより2　さあ、何人!?



はみだしくらぶII

●やっと6月にパソコン買いました。今頃なぜこんなことを言うかというと、買ってから今までパソコン誌を探していたのです。そして先月やっとテクポリに決め、こうしハガキを書いています。僕が買ったのはPC-8801FEです。もっとたくさんゲームやりたいな。（大阪府・あ〜るばいせんクン）♡まあ、光栄です♡　これからよろしくね!!（ひろみ）

てくらぶへんしゅー会議 PART 6

「こんなコトしたい」「こうしてはどう?」なーんて意見、あるでしょ? みんなで作るページだから、話しあいをしましょうよ♡ (ひろみ)

意見1 ハガキの横の会員No.と名前がありますよね? 会員No.は初回だけにして、レベル2以降はその人のレベルを掲載するといいと思う。
いだてんクン(埼玉県・No.A0C6)——Lv.3



みんな気がついた? 会員No.はやっぱり必要だと思うけど、レベルを掲載するっていうのは賛成!!というワケで、今月さっそく採用しました。これならレベルかすぐわかるね。それに、いくらドジなひろみでも毎月チェックすれば、全会員リストのときみたいな大バグは避けられるはずです!? (ひろみ)

意見2 昔やった討論会「PC-8801VS MSX」をテーマも募集してしまいませんか? たとえば『MSX2VS MSX2+』『パソコン版テトリスVSゲーセン版テトリス』など。
戸枝和史クン——Lv.2(東京都・No.A0BA)

意見3 文章おたよりで1つ提案します。なにかテーマを出して、作文とかショート・ショートというのはどうでしょう? ただ日常のことを書いていくよりは書きやすいし、作文じゃないけど、'89 1月号に載った誌上ムリヤリ討論会という手もあります。小説よりは楽に始められると思います。
桃樹繁クン——Lv.3(埼玉県・No.A0CC)



今回掲載したおたよりの「討論会」「ショートショート」「作文」というのは実現できそうだけど、どうかな? やっぱ、小説っていうのは素人にはなかなか難しいでしょ? 小説っていう大きなテーマより、みんなの身近におこったエピソードのほうが書きやすいし、楽しいと思うな♡ 「事実は小説より奇なり」って言葉もあるでしょ? ひろみは身近にあるコト、つまりノンフィクションにむしろ、こだわってみたいと思うんだけど……どうかしら? そのためにも、文章投稿用に、隔月とかでもいいからなるべくいろんな種類のコーナーを設けて、自分にあった、書きやすいものを選択できるようにしたいと思うんだ。さし絵ふうにイラストと文章を合体させるのもおもしろいと思うし、ネ。

ってなワケで、みんなが賛成なら、さっそくテーマなんか募集したいんだけど……。おたより待ってま〜す♡
(ひろみ)

意見4 9月号のドワーフいっけんクン、リレーマンガを先にするのは少し辛いと思います。先に小説を入れてさし絵のような感じでイラストを書くほうがリアルだと思うのですが、どうでしょう? みなさんも意見ください!!
RORYクン(ロリPIより改名)——Lv.2(徳島県・No.A049)

はーい、みんな、お疲れさまでした♡ 今月の会議はいかがでしたか? 「文章投稿家ってインパクトが少ない」って意見などもあったけど、ひろみはそうは思わないな。文章は掲載の確立が高いし、現にSTUDENクン、ぞぞろぎ☆カンクン、ドワーフいっけんクン、KURIクンとかたくさんの人が立派に文章の部門で地位を確立してるでしょ? ま、文章にかかわらず、どちらも自分にあったコーナーを選択できるくらい幅をひろげていきたいと思います。みんなもアイディアをどしどし送ってくださいネ♡ (ひろみ)



おたより3 絶対、買いだ!!

●水遊国サン——初(徳島県・A103)。ビデオ化など、ファンとしては嬉しい話題がいっぱいの『イース』ですね



おたより4 万才!!

●亜怒瑠クン——初(広島県・No.A104)。万歳の連発に、感動と喜びの大きさがうかがえるな。よかったネ♡

お嬢クン——初(香川県・No.A105)。うわぁー、かっこいい!! りりしいアドルの横顔にクラクラしちゃったひろみです♡

おたより6 かっこいい♡



おたより5 得意じゃないけど…

こんにちは、ひろみさん。とうとうみんなが待ちに待った『イースIII』が発売されましたね。でも今までのイースとは違い、かなりアクションに力が入っているみたいで、私みたいなアクションが得意じゃない者にとっては、本当にまいってしまいます。だけど今までアドルに感情を込めてやってきた以上、PLAYしないわけにはいかないので、死ぬ気でやることにしました。

しかし、いざやってみるとなんとかなるもので、結構うまく操作できるし、だんだんおもしろくなってきました。

もし、やろうかどうか迷っている人がいましたら、是非やってみてください。ちなみに私は、『イースIII』が終わったら、食わず嫌いでやっていなかった『ソーサリアン』をやろうと思っています。では……。
Beeクン——Lv.4(北海道・No.A08F)

♡ひろみも実はアクションが苦手なの。でも何でもきっとそーなんだろうけど、食わず嫌いで尻込みしちゃいけないんだね。Beeクンみたいに、意外とやってみると、なんてコトもあるし。チャレンジしていくコトが大切なんだね。よーし、ひろみもアクションにチャレンジしてみようかな? (ひろみ)

はみだしくらぶII

●最近思うんですが、群馬からの投稿がちょっと少ないんぢゃないでしょうか?(ボツになってるだけ?) 群馬県民の僕としては会員がたった5人というのは寂しいです。「投稿してもボツになるだけだ」なんて考えずに、神奈川や東京に負けないほどがんばってもらいたいです。(群馬県・だちょんクン)♡同感!! せっかく全国誌なんだもん。(ひろみ)

おたより7 蘇ったパピコン

先日、いとこから宅配便が届いた。何かなあと思って開けてみると中にはなんとパピコン(PC-6001)が! そういえば何年か前に貸したような記憶が……。そうです、いとこのほうも借りていたことなどすっかり忘れ、倉庫の奥にしまいこんでいたのを、改築するということで整理していたらたまたま出てきた、というのだ。

こんなモンいらねーよー、と思いながらも僕は早速、接続して電源を入れた。おお、動いたぞ。「やっぱりパソコンは車とかと違って少しぐらい動かさなくても大丈夫なんだなー」と、あたりまえのことを思いながらも、右手にはすでにゲームソフトの『ドアドア』が……。データレコーダにセットし、ちょこちょこ、っと起動するためのおまじないを打ち込んでリターン。今はフロッピィをポンと入れてリセットするだけだもんなあ。リードエラーなんてのも少ないし便利になったもんだ。うん。

一発で立ち上がった『ドアドア』。これが今やってもすごくおもしろいんだよね。やっぱり名作と呼ばれただけはあるよな。そういえば、昔よく友人と一緒に競いあったっけ。いつもそいつが勝ってたけど、今ごろどうしてるかなあ……。なんてことを考えながらプレイしているうちに、僕の目には涙が……。うう。僕って涙もろいなあ、などと思いつつ、プレイしていた。

ん? でも、なんか違うぞ。「感涙」にしては妙に目が痛い。しばらくして理由がわかった。なんとX68Kのスプライトの滑らかな動きに慣れきった僕の目は、このキャラのちらついた動きについてゆけず、充血していたのだ! 昔はこんなことなかったのに……。ときの流れかなあ……。

それから数日後、僕はパピコンをきちんとX68Kの横にセッティングしてあげた。これからはこいつにも命を吹き込んでやるぞ! と決意し、今日も目薬片手に『タイニーゼビウス』に燃える僕であった。

床又クン――㊒(高知県・No.A106)

♡いくら新しい機種がどんどん出るからって、古いのには見向きもしない、なんてかわいそうよね。パピコンもきっとよろこんでいると思うな。

(これ以上のコメントは控えます。元S1ユーザー・ひろみ)

おたより8 お友達になって



◆ぱーる姉妹サン――㊒(神奈川県・No.A107)。やっぱ共通の話題でおしゃべりしたいよね。くらぶで見つかるといいね

おたより9 うまい!



原田博之クン――LV.5(兵庫県・No.A0AF)。わ、可愛らしいエルフ♡大きな瞳に表情があるネ

おたより10 時は流れる…

先日、いとこのY(中学2年生)とパソコンの話をしていたとき、Yがこんなことを言いました。「ディスク版のゲームをしていると、何度もロードするからイライラするんだよな。ファミコンなんかのROM版を見習ってほしいな」。これを聞いた僕は「なんて罰あたりなことを言っているんだ! 僕たちは昔、テープ版で毎日、地獄を見ていたんだぞ!!」と言ってやりました。しかしYはさらにスゴイことを言ったのです。「え、テープ版って何? CD-ROMなら知っているけど」。

――うーん、やっぱり時代は変わっているのでしょうか……。

Champクン―㊒(福岡県・No.A108)♡

♡う～ん、そんなもんなのかなあー、って思ったりもするんだけど……。どうやら変わっているのでしょうね、きっと。ひろみはテープ版ソフトの、あのトロいロードがけっこう好きだったんだけどなぁ。時間はすごーくかかったけど……。あ、言っとくけどコレ、強がりじゃないぜっっ!!

(ひろみ)

てくホロスコープ

テクノ時代の星占いよっ♡

風が涼しくなってきました。まわりの景色も少しずつ、落ちついた色に変わっていきます。静かな季節だから、時間を大切に使いたいですね。(まさみ)

◎総体運 ♡ラブ運 Pパソコン運 Hz健康運

'89年10月8日～11月7日のキミの運勢

牡羊座★3/21～4/19	◎思いたったら即、行動に移そう。ノンビリしていると手遅れなんてコトに。♡お互いに一歩譲り合いが大切。Pなかなかエンジンがかからず苦戦。Hzやや不調。無理は禁物よ。	天秤座★9/23～10/23	◎ルーズな気分はきっぱりと切り換え、何か新しいことにトライしよう。思わぬツキあり。♡前から思っていた人から良い返事が。P強運が味方。無敵の勝利。Hz無理しても疲れるだけ。
牡牛座★4/20～5/20	◎いいコトも悪いコトも同時に起きて気持ちが不安定に。友達と騒いでリラックスしよう。♡思わぬラッキーチャンス到来。P攻めに徹するのが一番。Hz少々無理をしたって平気。	蠍座★10/24～11/21	◎結果を早く出そうと焦ってもムダ。一歩一歩着実にコトを進めるのが成功のコツ。♡行動範囲を広げて楽しい交際を。P期待しても結果はイマイチ。Hz健全な生活を心がけて。
双子座★5/21～6/21	◎楽しみごとが増え、交遊関係もにぎやか。ただ、でしゃばりすぎると嫌われるので注意。♡気さくな友達づきあいが吉。P後半にいくにつれ手応えあり。Hzバランスのとれた食事を。	射手座★11/22～12/21	◎エネルギーがみなぎり、じっとしていられなくなりそう。ただし、乱暴な言葉使いには注意。♡両思いになるには時間が必要。Pアイディアと作戦が決め手。Hz発熱には用心して。
蟹座★6/22～7/22	◎慎重な行動を取ること。思いつきで何かしても良い結果は得られず。計画性が大切よ。♡感情的な発言は禁物。P堅実に攻めるのが無難。Hzついつい食べ過ぎてしまいがち!	山羊座★12/22～1/19	◎自分に自信が出てくるとき。でも、うぬぼれていると周囲から反感をかいやすいので控え目にネ。♡意外な人に好意を持たれるかも。P前半にツキあり。Hz体を動かすのが一番。
獅子座★7/23～8/22	◎定めた目標はきちんと達成させること。ルーズにしていると、後で大きな後悔をすることに。♡焦らず時間に任せよう。Pツキをうまくいかせて逆転勝利。Hz不規則な生活は改めて。	水瓶座★1/20～2/18	◎リーダーになるより補佐役に回ったほうが後で好結果。有能な手腕を発揮してみて。♡一目ボレの縁あり。Pムキにならずマイペースでいこう。Hz気分が滅入りやすいとき。
乙女座★8/23～9/22	◎尻込みせずに、興味のあることには積極的に飛び込んで行こう。忙しく動いているほうが吉。♡片思いが相手に通じるかも。Pラッキーな展開に期待。Hz何よりも規則正しい生活を。	魚座★2/19～3/20	◎やらなければならないことは早めに片付けてしまうこと。機敏さが運気アップのコツ。♡ケンカしたカップルは仲直りの機会。P文句ナシの好調運。Hzケガには充分注意して。

はみだしくらぶII

●こんにちは。高校生として最後の文化祭は今年が最後というわけで盛り上がってます。共学だから(?)楽しいです。後夜祭のダンスがまた盛り上がっちゃうの。1時間踊ってもへこたれません。(大阪府・神翼環クン)♡あはは、「へこたれません」という表現がいいなあ。最後の学園祭だからこそ、たくさん思い出が作れるといいね。(ひろみ)

倶楽部塀の中

大好評御礼♡

やあ♡　「地球丸のコーナーって毎月やってたんだな」などとやっと最近になって気がつき始めた読者のみなさん、まだまだ続くつもりなので驚きのあまり、頭の骨飛ばさないように。割と好評なんだぜ、この講座。やってる本人もびびりっちょ。

前フリはここまでとして、今月の服役者たちの作品をごらんたまへ。けっこうシビレるものがあるだろ？　これはひょっとすると「てくらぶII」本欄よりもハイレベルなのでは……などと１人ほくそ笑む私。前回よりもさらに増えた投稿で、元気も164倍だぜ!!　へっへっへ。

ところで今月の服役者は先月より１人減って４名。正当派実力者が今回も意表者を制した形となったが、本当は甲乙つけ難いインパクトがあったんだよね。ま、画面構成と、１枚のイラストとして見てのできばえがモノをいったってことかな？

ではそろそろ個別レクチャーいくよー!!

●今月はオイシイ!!

まず今月の目玉は秋田の松橋クンだ。数ある投稿ハガキの中でもシュチュエーションの明確さで１歩抜きん出た。ベタがうまい配分をされてる分、見栄えがいいし、テカリの処理もていねいでいい。ただ、わざわざベタと主線の間を白ヌキしたりして線を生かそうとしている割には、肝心の線自体に個性が足りない。君はすでにモノの形を正確に捉えるレベルでなく、「同じ物をいかに他人と違う表現でみせるか」といった域でイラストを考えるべきだと思う。期待は大!!　またハガキおくれー。

さて次は、お待ちかね、インパクト１番の武富クンだぁー!!　あーうれしー♡　こんなオイシイ作品にめぐりあえるなんて!!　この鍛え抜かれた腹筋と、アンバランスな下半身のふくよかさ!!　しかも画面全体から照れが全く伝わってこないほどのフッきれかた!!　おいしいぞォー!!

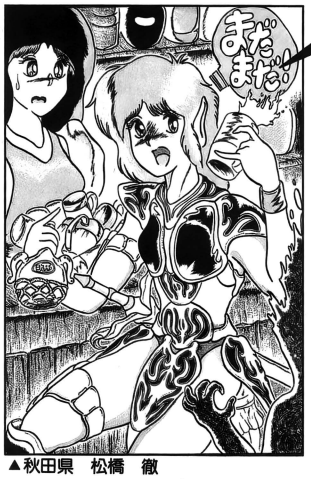
……あー興奮した。次もブラボーなノリを待っているぞ。ワクワク♡

残り２作はペンタッチに魅かれるものがあって選びました。まず円也クン。ノーマルすぎてインパクトでは武富クンにはおよびませんが、プロポーション、とくに人が座ったときの腰の落ち着けかたなどがツボを押さえててニクイ!!　君はけっこう手慣れているんじゃないかな？　顔の部品などの処理もイカすぞー。

ラストは長野県の時雨霧雨クン。一歩間違うと毒気あふれるかもしれない程の個性的なタッチで目を奪うけど、腰から足にかけてのプロポーションには疑問あり。あとは君の個性でカバーできる!!　この後も何かやってくれそうで、君のタッチは要注目だ。この路線でバリバリ描いて送ってねー。

と、以上が個別のレクチャー。服役者のイラストで逆に私が勉強させられ、担当やって良かったなーと思うこと多々アリ。来月も勉強、勉強、ね？

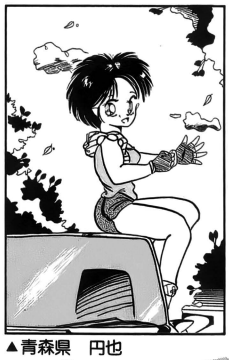
目玉意表

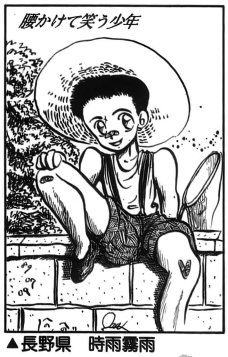


▲秋田県　松橋　徹



▲愛知県　武富士郎


▲青森県　円也



▲長野県　時雨霧雨



今月の訓話

イラストを印象的に見せるポイントは白黒のコントラストにある。黒（ベタ）や空白によって、見る人の目を狙った部分に引き付けてしまうのだ。上手い人の作品をみると黒っぽい作品でも白っぽい作品でも、第１印象で注目してしまうポイントがあるはず。そして、そのポイント作りに有効なのがトーンやカケアミよりも、むしろベタや作為的に作られた空白である場合が多いわけ。そしてそのポイントをより効果的に引き立たせるのがコントラストなのである。何も考えずに紙を埋めるだけでなく、ポイント作り、そしてそれを引き立たせる効果を狙ってコントラストを上手く利用しよう!!

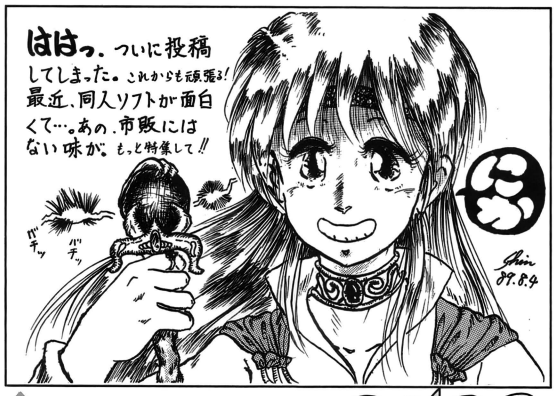
というわけで今月も終わり。今月も正当派が意表派を制したとはいえ、どうやら最近は意表服役者がいい味を出してくれているのでうれしい。ただ、アイディアだけでなく、いかにそのアイディアを効果的にアピールするかをもっと考えてほしい。そうすれば「今月の目玉＝意表」になることまちがいなしなんだけどなー。逆に正統派の人達はもっとアイディアで攻めてこなきゃ。豊かな個性がさらに技術を光らせる薬味になるのだから。

んぢゃ、以上のコトをよぉく頭に入れて、来月もワキの下が寒くなるような実力作品待っとるよー。チャオ。　（地球丸）

はみだしくらぶII

●学園祭に限らず、学校行事でクラスが何やるか決めるときって、よく意見を聞かれると、「考え中です」って言わなかった？　こういうときって何にも考えつかなくて、また意見を聞かれても「考え中です」って答えるしかないんですよね。みんなもそうだよね？（埼玉県・桃樹繁クン）。♡あったね、そういう逃げかた。ひろみも愛用(？)してたよ。(ひろみ)

おたより11 おもしろいぞ！



おたより12 核より怖い!?

ある日、僕は数学研究部で『バランス・オブ・パワー』をプレイしていた。このゲームはとても難しく、始めの年ですぐ核戦争を起こすか、コンピュータに大負けして次の年にいくということばかりだった。だが苦闘ン時間、地球を何回か滅ぼした後、偶然にもコンピュータに勝ち続ける状態がやってきた。

この機会を逃すまい、と私がセーブしようとした直前、プツン（電源が落ちた音）……！　僕は頭の中が真っ白になった。

慌ててまわりを見回すと、そこには電源コードに足を引っ掛けたのに気付いていない先輩の姿があったのだった……。

核戦争より怖いモノ、それは「先輩の足」である。

阿部雅博クン——㊊（埼玉県・No.A10A）

♡うひゃー、かわいそうに!!　隠しきれないショックが行間によく表れています。先輩じゃ、文句も言えないしねえ……。気を取り直して、今度こそ平和を保ってね。がんばれ!!　（ひろみ）

おたより13 懐かしい♡

何年かぶりに駄菓子屋さんに行ってきました（２回目の大学受験で忙しいというのに）。小さい頃にも行った小さな店は、あまり変わらずにやっていました。10円のガムやジュースのもとや、串カツとか。20円や30円の、タコ焼きとかお好み焼きの味のするおせんべい。火薬鉄砲や小さなプラモデルや怪獣の消しゴム。売っているものがみんな懐かしくて、買えるだけ買ってしまいました。お金はあまり持っていなかったけど、安いからたくさん買えました。

その夜は一晩中、勉強しないで、買ってきた駄菓子を食べながら、小さなおもちゃをいじっていました。

かすみクン——Lv.4（MISTY WINDより改名）（島根県・No.A00A）

♡こういうゆとりも大切だよ。いい気分転換になったんじゃない？　受験、がんばってね!!

（ひろみ）

きりせクン——㊊（東京都・No.A109）。紹介しきれなくて、別冊が出るくらいだもんね。今すごく注目されてるみたいだね

おたより14 あったら恐い!?



◎祐介クン——Lv.5（北海道・No.A02C）。こんなコワイお兄さんじゃなく、美少年のパーティにすれば？　え、ダメ？

おたより15 かわいいよね♡



◎コバルトスズメクン——Lv.2（宮城県・No.A0E7）。『ニューシーランド～』のティキね

おたより16 水の泡・・・

ひろみさんこんにちは!!僕はついこの間発売した『アンジェラス』（MSX2版）を買いました。そして６日後、やっとペルーまで行くことができ、半分くらい進んでいました。そのときちょうどいとこのちっちゃい子（女）が遊びに来ていたのでした。その子はU型磁石を持っていましたが、夢中でやっていたので、そんなことは知りませんでした。

その日、随分進んだので辞めようとSAVEをして、その間にトイレに行きました。そして戻ってきた僕は、一瞬目の前が暗くなりました。なんと、その女の子がディスクに磁石をあてて遊んでいる！　僕は慌てて取り返し、壊れていないかディスクを入れてみました。映らない！　くそ～、せっかくやったのにどうしてくれるんだ!!

結局その子のお母さんに言って弁償してもらったけど、また最初からやり直しです（グスン）。

まさえクン——Lv.2（サッカーboyより改名）（宮城県・No.A0B4）

♡悪意がないから怒るに怒れないしねえ。だけど弁償してもらえたんだから、新たな気持ちでプレイしてほしいと思います♡（ひろみ）

てくらぶ掲示板（けいじばん）

■PC-FREEサークル会員大募集

当クラブでは88シリーズユーザーを中心に会員を募集しております。活動内容は２か月に１回の会誌の発行、ソフトの情報交換、Free Talk、LD＆CDなどです。簡単に言えばよろずサークルです。PCエンジンなどもやっていきますので、入会シタイ！という方は62円切手を同封した下記まで（会費は２か月—200円です）。

〒593大阪府堺市菱木321-13
林誠

■Fantasy Being Island

当サークルでは、随時隊員（会員）を募集しています。活動内容はPC-8801シリーズ、MSXシリーズ、セガシリーズのゲームレビューを中心とした会誌「F.B.I.」を年４回＋αです。詳しくは、62円切手同封のうえ下記へ。案内書をお送りします。

〒594大阪府和泉市葛の葉町50
寺前方「F.B.I.」係まで

■NO SIDEサークル紹介

このたび、MSXのサークルを発足しました。会話とかは素人同士でみんなで盛り上げて楽しくやっていきたいと思います。活動は、内容的には難しいことはほとんどしません。興味のある方は、62円切手を同封して送ってください。

〒015秋田県本荘市船岡字家の下26　佐藤雅敬

■PCX-SYSTEM

PCX-SYSTEMでは、88、X1、X68Kの会員を大募集します。内容は２か月に１回の会誌の発行です。みんなで作る楽しいサークルにしようと思っているので、入会したい方は、41円切手と72円切手を同封のうえ下記まで。

〒675兵庫県加古川市西神吉町岸716-63　加地利光

♡　♡　♡

♡このコーナーに掲載を希望する方（サークル）は、活動の内容がわかる簡単な資料と、短くまとめた掲載用の文を同封のうえ、「てくらぶ掲示板係」まで!!　資料とは、そのサークルの会誌、入会案内書などです。資料がないものは原則として掲載はしません。また、サークルのデータ（会員の人数や創立年月日）なども教えてくれるとうれしいな。よろしくね♡　（ひろみ）

はみだしくらぶII

●もしも、女の子がRPGをプレイするとしたら、やっぱり女ののコだけのパーティでするのかな？　全体的に見て、女のコだけのパーティって少ないと思うのは僕だけだろーか？　やはり女のコだけのパーティは魅力的だよな～♡（兵庫県・YAMCHANクン）♡テクノポリスソフトの『おんなのこけ～さつたい』をぜひプレイしてね♡（営業するひろみ）

今月のテーマは

学園祭

おたより17 前夜といえば…



◆赤井雅クン——初（広島県・No.A10B）。締めきり前夜の緊迫感、良〜くわかるわぁ〜（しみじみ）

◆MIYANGERクン——Lv.2（愛知県・No.A0E3）。変な模様とかあったりとか？　まさかねえ……


学園祭の占い屋で
と言われた私。
すごいですよね!!
ぁぁ…
ぉぉ…
ぉぉ…
ぉぉ

おたより25

アタ～ック♡



おたより26

さあ、本番だ！



✪やうクン――初 神奈川県・No.A10E。なぜかあれば必ずに盛り上がるんだよね♡ 今年も楽しみだネ

✪伊夢座川侍五十代サン――Lv.4 (神奈川県・No.A070)。30分前って1番あわただしいときだね

Asukaクン――Lv.2 (神奈川県・No.A091)。このイラストは次回作のソフト用なんだって。おもしろそうね

おたより27



おたより28

大盛況♡



✪EAクン――初(東京都・No.A10F)。大盛況だね// だけど、ひろみのところに誰も人がいないよ～

おたより29

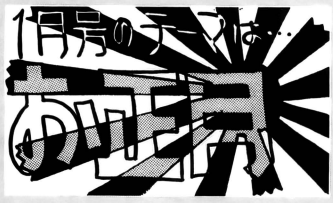
うらやましい…



✪TANUクン――初(岡山県・No.A110)。わ、おいしそう// ひろみは食べ物があるだけで学園祭が好き♡

1月号のテーマは「お正月」です。いつもと同じ朝のはずなのになぜかどこかが違うお正月。そんななかで起きたみんなの楽しいエピソードをひろみに教えてね。こっちのほうは、もう締め切りが迫っているのでお早めに♡

そして、2月号のテーマは「バレンタインデー」です。嬉しい思い出、楽しい思い出、悲しい思い出……いろいろあると思うけど、毎年、心ときめくその日の思い出や気持ちをめいっぱいおたよりにのせてみない？ みんなの楽しいおたより待ってます。 (ひろみ)





いのまたむつみ先生直筆サイン色紙プレゼント 発表

以上5名の方、おめでとうございます。

山森進剛クン (京都府)
石崎秀数クン (愛知県)
渡辺達也クン (北海道)
山形 明クン (岡山県)
笠原靖宏クン (東京都)



今月のLEVEL 1

会員No	お名前	住所
A102	ぶうじゃむクン	大阪府
A103	水国遊サン	徳島県
A104	亜怒瑠クン	広島県
A105	お嬢クン	香川県
A106	床又クン	高知県
A107	ばーる姉妹サン	神奈川県
A108	Champクン	福岡県
A109	きりせクン	東京都
A10A	阿部雅博クン	埼玉県
A10B	赤い雅クン	広島県
A10C	冬塚紫聖クン	鳥取県
A10D	TOMOクン	東京都
A10E	やうクン	神奈川県
A10F	EAクン	東京都
A110	TANUクン	岡山県
A111	のび太クン	長野県

♡てくらぶへんしゅー会議でも言ったとおり、今月からはおたよりの後に初掲載、またはレベルを表記することにしました。自分も含め、誰が今、レベルがいくつかすぐわかって、励みにもなると思います。みんな、レベル10を目指してがんばってネ♡

ところで、初掲載の記念品ですが(今年の2月号以前に会員になった人ね)、増刊号で編集部が忙しく、発送準備がとても遅れています。ごめんなさいっ!! 11月号が出るころには、そろそろ発送を始めていると思うので(会員No.の早い人から順番に送ります)、みんな、もう少し待っててね♡

ということで、今月のLEVEL 1です。 (ひろみ)

♡当くらぶでは、楽しいおたよりを募集しています!!

本欄におたよりが掲載になると、初掲載なら会員No.と会員証、そして記念品をさしあげます。それと同時にレベル1になります。そして2回目以降は掲載ごとにレベルアップしていきます。そしてレベル10になると、ゴールドカードと、ひろみのメッセージ入り直筆イラスト色紙をプレゼント!!

また、会員No.をもらったり、レベルアップにはならないけど、ボツにするには惜しい、という人は、はみだしくらぶに掲載されます。

くらぶでは文章も絵も、上手い、下手にかかわらず、ボツにめげないパワフルな投稿が掲載される秘訣だよ♡ みんなのおたより待ってまーす♡ (ひろみ)

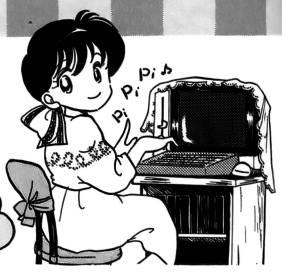
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
テクらぶ⑪ 係(またはテクらぶ掲示板係)
あて先

はみだしくらぶII

●高校で最後の学園祭は演劇だぁ～っ!!オレの役は黒い服を着たチンピラだぜ。カッコイイだろう、へへへ……。セリフも「彼女、お茶しない?」「いい女いないかな～」だぜ。しくしくしく……。なざげない……(なんでオレがこんな役を……)。(京都府・美雀クン) ♡いったいどんな内容の劇なんだろう? 興味あるなあ。報告をよろしく♡ (ひろみ)

てくぽり市

秋も深まり、冬の訪れをまもなく感じさせる今日、この頃。秋の夜長を過ごす宝物を見つけてみてネ♡　（ひろみ）



のび太クン――初（長野県・№A111）。力強い筆文字がたくましくていいね

売りたい

●①ａ――FM TOWNSモデル2（平成年年５月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）＋キーボード＋ディスプレイ＋システムソフトウェアVOL.１　ｂ――FM TOWNS用CD-ROM版『アフターバーナー』『サイバーシティ』『ラスト・ハルマゲドン』『Misty』②ａ――20万円位（応相談）　ｂ――各2000円位（ａ＋ｂでもＯＫです）③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒529-04滋賀県伊香郡木之本町小山366　武田宏樹

●①PC-9801VM21（63年７月購入、完動、多少汚れ有、P.M.付属品有）＋PC-KD854(デ)＋FM音源ボード(FM-1)＋ソフト＋α（回転台他）　②20万円～25万円位　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封（希望価格記入）　④〒395 長野県飯田市鼎名古熊1411　関島洋二

●①X68000ACE-HD＋CZ-611D(デ)＋音楽用ソフト（すべて平成元年２月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）②32万円～35万円（高額優先）③Wはがき　④〒279 千葉県浦安市富岡2-2-12-101　宮本俊之

●①HB-F1XD〔MSX2〕(63年１月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）＋MSX2用R版『ゼビウス』『スクランブルフォーメーション』＋連射式ジョイパッド（パナソニック製パワーパッド）　②２万円位（高額優先）　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒950-33新潟県豊栄市早通南1-14-4　平原敏行

●①PC-8801FRモデル30(62年２月購入、完動、傷少々有、P.M.付属品有）＋CPD-14CD1〔デ〕(62年２月購入、完動、傷少々有、M.有）＋ゲームソフト２本　②７万5000円～７万8000円位（送料込、高額優先）③62円切手をはった封筒同封（希望価格記入）　④〒553 大阪府大阪市福島区野田5-6-4　瓦祐司

●①MSX用R版『魔城伝説』同『Ⅱ』MSX2用R版『がんばれゴエモン！からくり道中』（以上P.M無）MSX用R版『夢大陸アドベンチャー』MSX2用R版『悪魔城ドラキュラ』（以上P有）　②各800円位（まとめ買い、高額優先）　③Wはがき　④〒331 埼玉県大宮市中野林792-4　薬師寺秀人

●①ａ――PC-8801FE（平成元年３月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）＋マウス＋α（価格により変動）　ｂ――PC-KD854Ｎ〔デ〕（平成元年３月購入、完動、傷無、P.M.有）　②ａ――７万円～８万円位　ｂ――４万円～５万円位　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒573 大阪府枚方市招提大谷3-19-16　大津一将

●①ａ――MSX2用R版『太陽の神殿』『プロ野球FAN』『殺人倶楽部』　ｂ――『京都龍の寺殺人事件』『マッドライダー』『ディープフォレスト』　②ａ――各3000円　ｂ――各2500円　③Wはがき　④〒879-55大分県大分郡挾間町向ノ原660-3　生野弘充

●①ａ――HB-F1XDJ〔MSX2＋〕(平成元年３月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）　ｂ――MSX用R版『ぎゅわんぷらあ自己中心派』『R-TYPE』『F-1スピリット』MSX2用R版『ぎゅわんぷらあ自己中心派２』『イシターの復活』『信長の野望・全国版』（すべてP.M有）　②ａ――２万円位　ｂ――各3000円位（希望価格記入）　③62円切手をはった封筒同封　④〒599-03大阪府泉南郡岬町深日1970-9　佐久川順二

買いたい

●①PC-8801mkⅡSR＋ディスプレイ（完動、M.付属品有希望）　②８万円以下　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒228 神奈川県座間市立野台380-9　沢田陸生

●①FMAV-401〔FM-7シリーズ用ステレオミュージックボックス〕＋ケーブル（付属品すべて有希望）②３万2000円～３万5000円（安い人優先）　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒239 神奈川県横須賀市ハイランド2-25-4　小松宏之

●①HBD-F1〔MSX2用デ〕　②１万円位orPC-E500（ポケコン）との交換　③Wはがき（機種名を明記）④〒202 東京都保谷市本町4-3-19　横山和也

●①ａ――MSX2用R版『FMパナアミューズメントカートリッジ』『ゼビウス』MSX用R版『R-TYPE』　ｂ――MSX2用R版『忍者くん　阿修羅の章』『ゾイド　中央大陸の戦い』（すべてP.M有希望）　②ａ――各4000円以下　ｂ――各3000円以下　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒188 東京都田無市谷戸田2-6 郵政宿舎3-311　川船功

●①PC-8801FA（できればP.M有希望）　②８万円位　③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒343 埼玉県越谷市谷中町1-88-5　櫻木竜也

●①HB-F1XDJ〔MSX2＋〕（多少傷有可、P.M.付属品有希望）　②２万円～２万5000円位（安い人優先）　③Wはがき（希望価格記入）　④〒371 群馬県前橋市元総社町938-5　松井博明

交換したい

●①HB-F1XDJ〔MSX2＋〕（平成元年３月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）＋Xlturboモデル10(62年購入、完動、傷無、増設V-RAM、M.付属品有）＋α（２万円以内）　②MZ-2531orその同等品＋専用ディスプレイ＋ソフト＋α（モデムホンなど。なくても可）(本体のみの場合は２万円で買います）　③Wはがき　④〒270-11千葉県我孫子市根戸333　伊藤進

●①MSX2用R版『ハイドライド３』『ガーリーブロック』『アルギースの翼』MSX用R版『ゴーファーの野望』　②MSX2用R版『ウィザードリィ』『ダブルビジョン』　③Wはがき　④〒526-01滋賀県東浅井郡びわ町新居　小倉英樹

●①HB-F1XDJ〔MSX2＋〕（平成元年５月購入、完動、傷無、P.M.付属品有）　②PC-88SR以降orPC-PR150Hなど〔プ〕orGT-1000〔カラースキャナ〕or他(カラープリンタなど)　③Wはがき　④〒910-37福井県福井市三十八社町7-1　佐々木誠

●①MSX用R版『ゴーファーの野望』or『ドラゴンクエストⅡ』or『ハイドライド３』＋『パナアミューズメントカートリッジ』MSX2用R版『牌の魔術師』『ドラゴンスレイヤーⅣ』（すべてP.M有）MSX2用R版『スーパー大戦略』(SRAM付)　②『ぎゅわんぷらあ自己中心派２』『クインプル』MSX用R版『ガリウスの迷宮』③Wはがきor62円切手をはった封筒同封　④〒880宮崎県宮崎市花ケ島町三反田681-4　壱岐理(10月号において住所に誤りがあったため再度掲載します。御迷惑をおかけしたことを深くおわび致します）

■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、トラブルが生じても一切責任をおいません。互いに以下のことをきちんと守ってください。

★交渉相手とはよく連絡をとりあうこと

★金品の送付は必ず書留で（確実に本人の手に渡ります）

本文の記号は
P＝パッケージ／M＝マニュアル／R＝ROMデ＝ディスプレイ／プ＝プリンタ／ド＝ディスクドライブ／レ＝データレコーダー

■ハガキの書き方

❶**ハードの場合**　完動品に限ります。機種名は略さないこと。購入年月日、傷の有無を記入。周辺機器は型番と種類（ディスプレイとかプリンタとか）を記入

ソフトの場合　R版に限ります。パッケージ、マニュアルの有無を記入。

❷定価の半額が目安。交換の場合は、常識的に同等くらいのものを

❸２つの方法で（またはどちらかで）

❹電話番号は必ず記入してください。応募シールとハンコもお忘れなく。



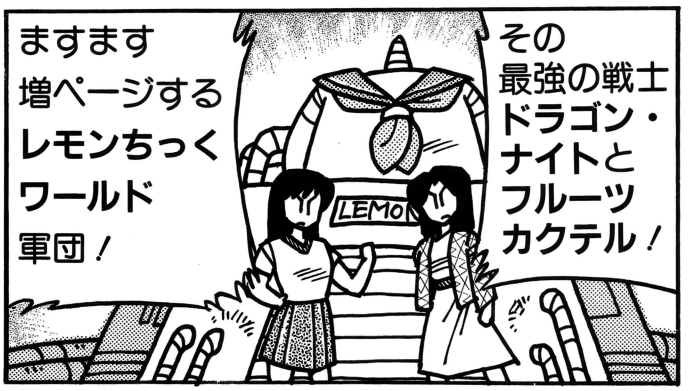


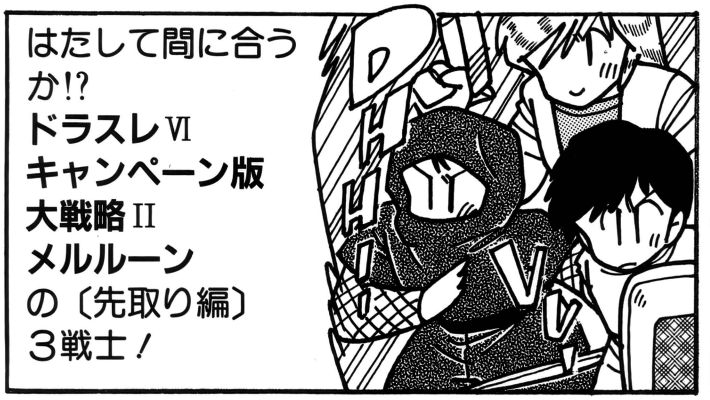
■あて先は　〒105 東京都港区新橋４－10－７　TIMテクノポリス編集部　テクポリ市係

売りたい	買いたい	交換したい

応募シール











次回
年末のおすすめゲーム
特大号
にご期待ください!!

※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。

とゆーわけでテクノポリス12月号は11月8日発売です!!

編集部員の休憩室

●約4500枚の写真からなる超警級『エメドラ』マップ、いかがなもんでしょうか。10日間編集部に泊まり込んで作りあげました。イシュ・バーンでの冒険には、ぜひともお持ちください。

（バショウ・ハウスの加藤さま、リポビタンAの差し入れありがとうございました！うんず）

●私が編集部に入る前の体重は65kg、今の体重58kg。約4カ月で7kgも減りました。このペースでいくと、32か月後には総体重2kgだ!!

（どんどん軽くなるC調野郎、あ～るに励ましのお便りを出そう！　もちろん冗談あ～る）

●家のテレビがぶっ壊れた。メーカーのサービスマンに来てもらうと、そのときだけ直るんだよなー。で、次の日になると、また壊れちまうんだ。ざけんじゃねーぞ、こら！　（ZXR買ったゾ。これでもう無敵。超燃えZヤマさん）

●続木だざくんへ。君の中学のときの友達は今こうして立派に（?）テクノポリスにいます。8086アセンブラの学習なんてしなくていいから、エプソンから286サクっと持ってきてちょうだい。

（おねーさまと恋に落ちたい秋ね♡べー）

●この夏も1人・独り・ひとり……。あぁーっ、もういやぁ!!　こんな寂しい生活ぅ。うるうるうる。誰か、心優しい女性のかた。こんな私めに愛の手を。PLEASE GIVE ME LOVE♡　俺はマジだぜイ。　（などとたわけたDr.）

●残り245ヤード、風はフォロー3メートル。よし、高めに打とう。バ～ンバ～ンジー！　ど、どうだ乗ったか!?　あっ、バンカー。わ～目玉になってる～。　（どんなに忙しくてもゴルフゲームができれば幸せバンプ）

●あ～『エメドラ』のマップ貼りが終わった。長方形にすると縦2.4m×3.6m分があんなに小さくなるなんて～シクシク。夏休みもとれず、せめてあ～るを誘ってさださんのコンサートに行こうと思ったけど無理ね。　（Chikagon）

●増刊から本誌へ地獄のような進行の編集部。なかでも、エメドラのマップ作りに命を捧げたうんずとChikagonのご両人♡本当にお疲れさま。　（うんずとは身長も体格も同じなのに、ボクのほうが10cmも顔がデカい!!ときちゃる）

●仕事で不穏な日々……。ホッと一息ついた今、『WANDERERS～』のデモテープを聴いて疲れを癒しています。感動は人を詩人にしますね。この秋は、文通で純愛を極めます♡（キングレコードのJさん、お手紙ありがとう♡みぽりん）

●いたら怖い人シリーズ!!　セーラー服を着るバンプ、ポパイを読むR、酒豪のDr.、記憶力の良いときちゃる、純情なみぽりん、はすっぱなChikagon、潔癖症のべー、おセンチなYAMA、少女趣味のうんず。　（私はHENO）

●いのまた先生、色紙どーもでした。（HIDE）

インジュカーシス リポート

浜矢　智

長いと思っていた連載12回予定も、もう11回。時間の流れが速いですねー。もうすぐこの物語も一応の完結を見るのかと思うと、もっともっと読みたい気がします。というわけで、クライマックスが近くなって重大なお知らせが2つあります。

RPG版の8つのエリアについて

えーと、今回のリポートを始める前に、読者のみなさんに、まずあやまらなくてはなりません。さては！　と思ったあなた、正解です。ソフトの発売が若干延びて、来年2月ころになってしまいました。ゴメンナサイ！　ひとえに私の責任です。なんとか2月中には発売にこぎつけたいと思っていますので、お年玉は使わないで待っていてくださいね。本当にごめんなさい。

では、気を取り直して今月のリポートを始めます。今回は、RPG版の各エリアについての報告ですが、大きく分けると8つのエリアが存在します。

第1にクリスタルキャッスル。ここはAVG版と同様にスタート地点ですが、後半のクライマックス前に重要なイベントが用意されているので、エリアとして扱います。

第2がアルマワック城および城下町と、その周囲にある4つの修行場です。ここは、主人公のレベルが低いときのメインの舞台で、パーティを組んだり、各キャラのレベルを上げるときにも使います。

第3に4つの聖殿と周囲の村。

さて、ここまでくるとおおよその見当がつくと思いますが、このRPG版のエリアというのは、階層構造になっているんです。つまり、球を水平に切って5つの部分に分けたとすると、その内側が、インジュカーシスの世界の各エリアに相当するってワケです。

これに、中心のクリスタルキャッスルと浮遊大陸、そして極秘のエリアを加えて、計8エリアとなります。AVG版で使用したのは第3エリアまでですから、RPG版のマップがかなり広大なものになることがわかっていただけると思います。

特に第4エリアは、ストーリー上のカナメとなるエリアでして、なにしろ敵味方の最前線で、必死の攻防が繰り広げられているわけです。ここでは、今までのRPGとはまったく違った展開がある、とだけ言っておきましょう。

そして第5エリア。浮遊大陸です。はっきり言ってここは、コミック版とは全然違った展開になります。イベントもゴロゴロしています。特に、とんでもねえ大トラップが用意されていますので要注意！　このトラップにひっかかった人は、けっしてシナリオライターをうらまないように。

AVG版は6枚組そしてRPGは……

第6エリアには、敵の4魔将が治める塔が4つあります。塔っていうと、すぐに中がダンジョンふうで、何十階もあって、最上階にボスキャラがいて……なーんて思うかもしれませんが、そんな面倒なコトしませんよ。それに、クライマックスに突入しないと、これらの塔には近づくこともできないようになってます。

第7エリアがオッソルフィーヴです。そして最後の極秘のエリアへ……。

で、一番問題なのがディスクの枚数ですが、やっぱり多くなるでしょうねえ。一応、6枚のつもりで進めてますけど、何か所かはアニメーションも入れたいし。

あ、そういえばAVG版の枚数もまだ報告していませんでしたね。現在のところ、6枚組の予定です。

枚数が多いからといって、タイクツにはならないですよ。ちょっと変わった作り方をしているので、もしかしたら「もっと枚数を増やせ！」なんて言われるかもしれない——そんな作り方になっています。

てなワケで、AVG版の発売が遅れてしまいましたが、その分、ユーザーのみなさんに満足していただけるものを！　と日夜(主として夜だが)努力しておりますので、もう少しお待ちを。次回は、RPG版のパーティについて報告します。

編集部より——というわけで、AVG版ソフトの発売は2月予定ということになりました。まあ、浜矢先生は自分が悪いとおっしゃっていますが、実際のところ、シナリオやグラフィックのアイデアがあまりに斬新なので、基本的なシステムを決める打ち合わせに時間がかかり、プログラムに入るのが遅れたという感じです。

ちなみに、コミックの総集編の発売予定についてもお知らせがあります。当初の予定を変更して、来年1月からテクノポリス増刊の形で連続発行することになりました。詳しい内容はまだ未定なので、決定次第にこのコーナーを通してお知らせするようにします。お楽しみに。

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(市販本体価格9800円)
※送料を含んだ本体価格です

●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！




待っていたぞ！
イデアの勇者ども！

同じころ……

迫り来るオッソルフィーヴのため崩壊寸前の光の聖殿（クリスタルテンプル）から戻った光児たち五人は再びアイラム城を旅立った

がちょーん

闇の大陸への唯一の道であるイデアの泉を通って

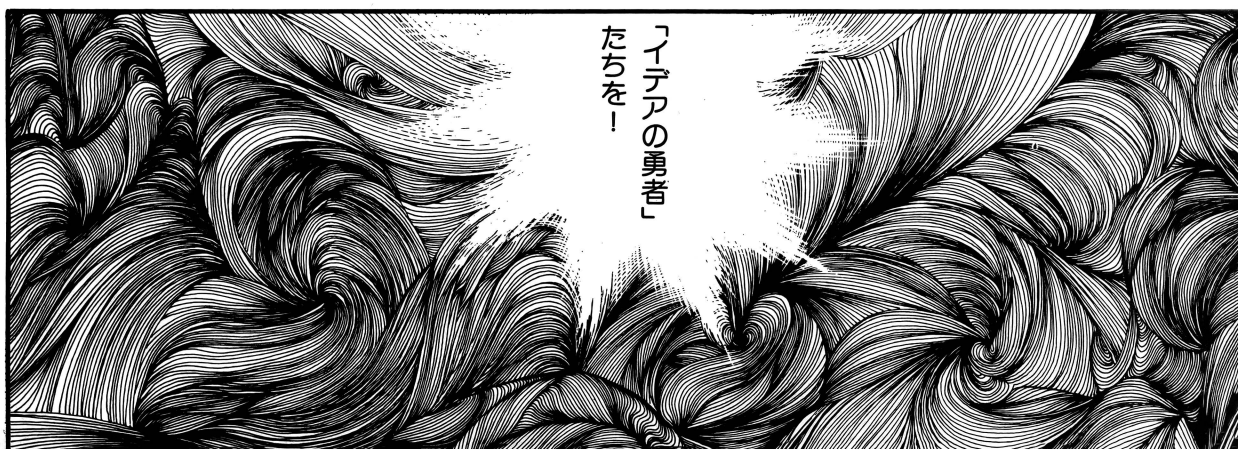
邪闇帝国本土へ！

やつらが一度にあれだけの大軍団を光の大陸へ送り込めたのは大がかりな転送装置があるからに違いない

何としてもそれを奪って水の聖堂に待機している連合軍をこちらに呼び込むんだ！

そうはさせん！


美しいぞ
四魔獣
殺せ
間もなく
やって来る
「秩序」の手先
ども…


「イデアの勇者」
たちを！


くっ
闇の四魔将から…
真の混沌の戦士へと!!
ドクン
ドクン
ズズズ…
ズズズ…




ああああ…
くっ…
覚えておれ
レダーベ！
この恨み…
消させはせぬ！
必ず…
ドクン
ドクン


あきらめよ！
じきに　その
心も消え失せる
……そして
その肉体は
混沌の力を得て
より強大に
生まれかわるのだ

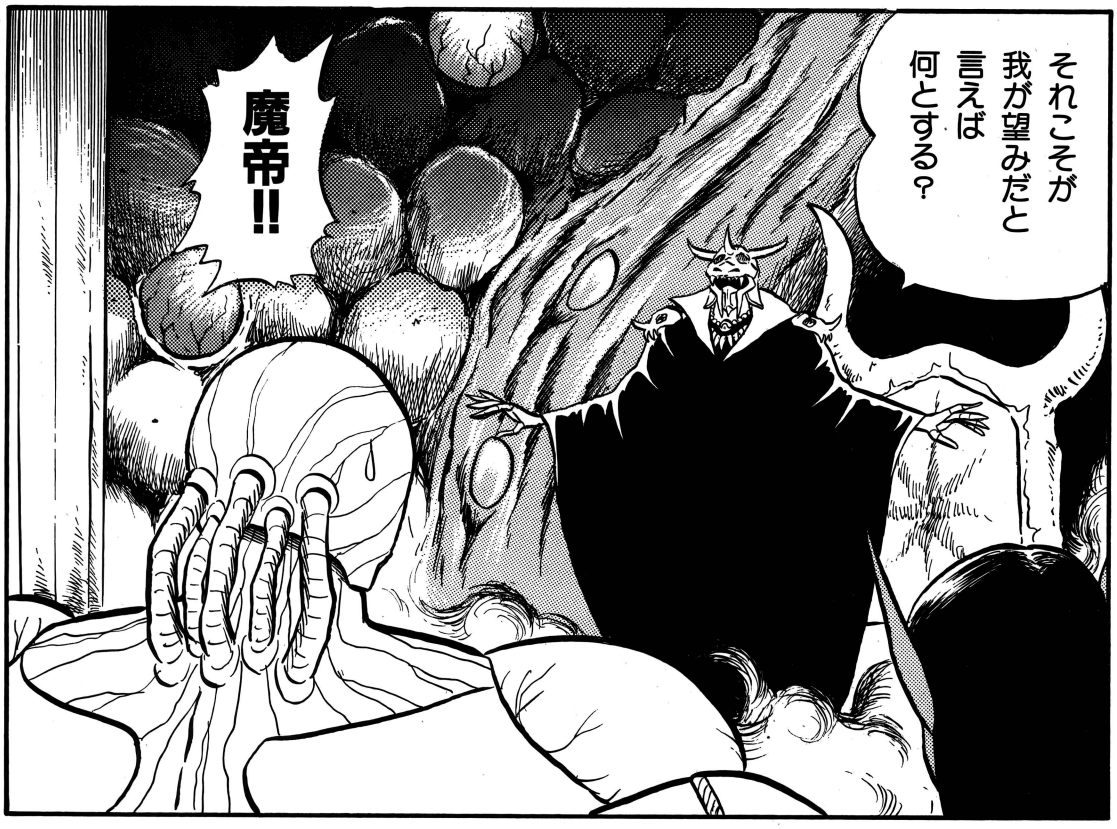

う…
うそだ!!
私は闇の魔族!!
人間などではない!!
信じずともかまわぬ
どのみち
おまえたちは
ここで死ぬ
そして再び
生まれかわる!
新たな
「第三の目」を
移植したとき
おまえたちは
わが混沌の忠実な
しもべと化すのだ
おのれ…
レダーベ…


オッソルフィーヴも
イデア界の地球から
四人の胎児を転送し
自らの根の中で
魔力を与えながら育てた
世界に混沌を
もたらすために！
それがおまえたち
四魔将よ!!

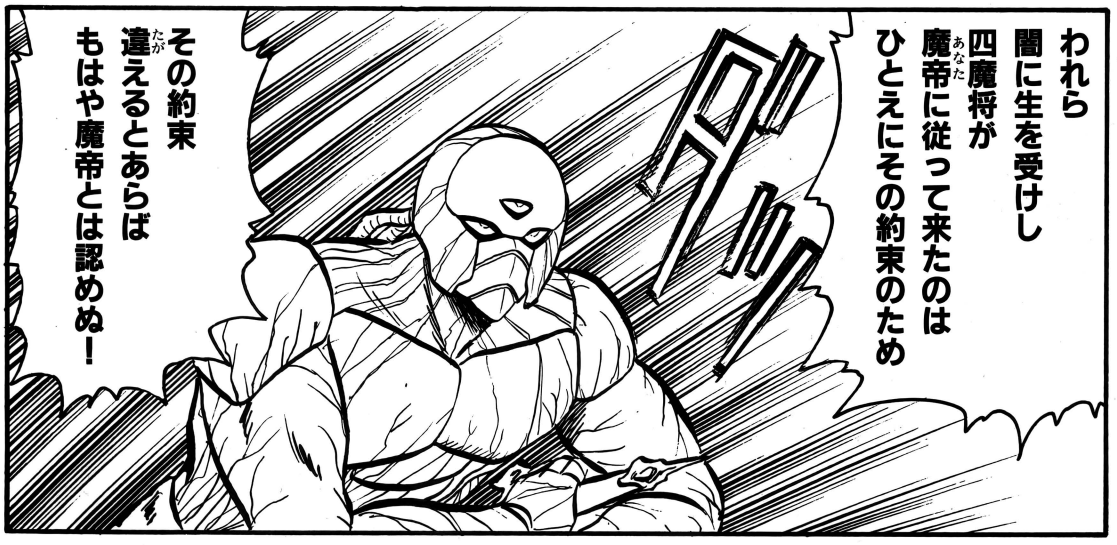

何さ！
こんな物
ハウ
私の炎を
吸い込んだ!?
われらの力が
効かぬのか!?
当然だ
もともと
おまえたちの
そのカ
オッソルフィーヴ
より授かった
ものなのだから
な！
ばかな!!
「闇に生まれし者」だと？
愚かな！
おまえたちを
生んだは
イデア界よ!!
!?
聖剣（エルサロンド）が
世界の秩序を
守るために
「イデアの勇者」どもを
呼び込んだように…


これは!?
オッソルフィーヴの根かっ!?
ぐっ
あ
げ
ひ


ばかめ！


それこそが
我が望みだと
言えば
何とする？
魔帝!!

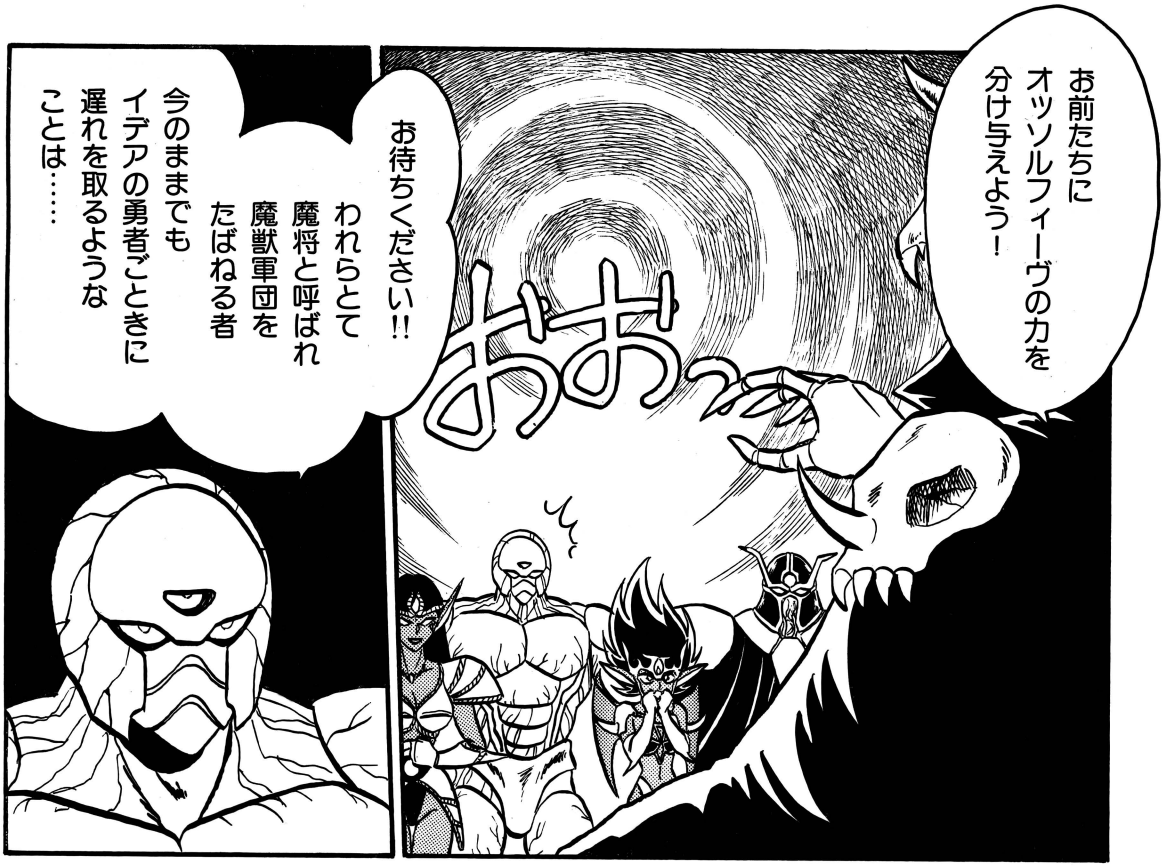

そっ…
それでは
約束が
違いますぞ
世界を
闇が支配
したのちは
われらに
治めた地を
くださる
約束では…
世界そのものが
ぶっこわれちゃ
支配もクソも
なくなっちゃう


われら
闇に生を受けし
四魔将が
魔帝に従って来たのは
ひとえにその約束のため
その約束
違えるとあらば
もはや魔帝とは認めぬ！

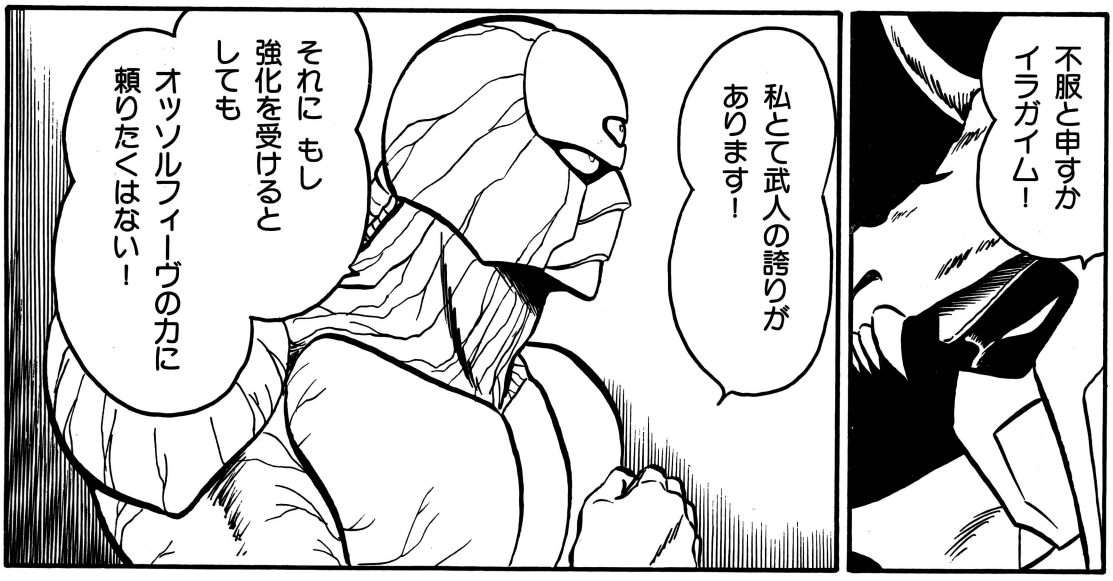
前号までのあらすじ

異世界「ネオック・インジュカース」に引き込まれた現見光児は、仲間のジェニー、ルフォ、コナン、ジャールと共に邪闇帝国にさらわれたパーナ姫を救出し、聖剣を復活させた。これを恐れた闇魔帝レダーベは、オッソルフィーヴ（混沌）を使い、再び各国を襲った。光児らは浮遊大陸に向かい300年前に聖剣を復活させた勇者ガイ・コーディアスと対決し、聖剣を覚醒させた。



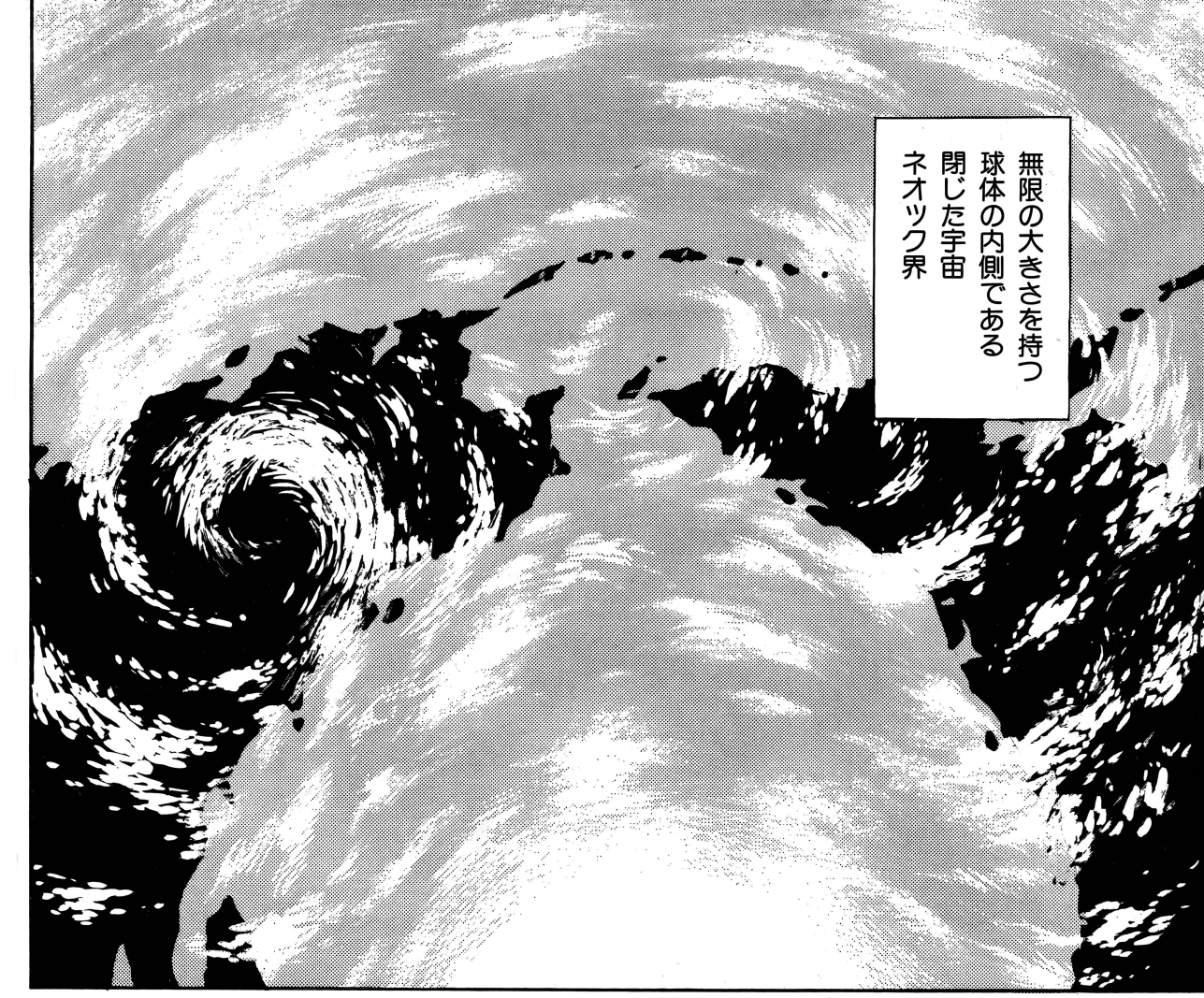

お前たちに
オッソルフィーヴの力を
分け与えよう！
おおっ
お待ちください!!
われらとて
魔将と呼ばれ
魔獣軍団を
たばねる者
今のままでも
イデアの勇者ごときに
遅れを取るような
ことは……


何を言う！
イラガイム
貴公はまだ
じかに奴らと
戦ったことが
ないから…
負け犬は
引っこんで
おれ！


不服と申すか
イラガイム！
私とて武人の誇りが
あります！
それに もし
強化を受けると
しても
オッソルフィーヴの力に
頼りたくはない！


オッソルフィーヴの根に被われた闇の大陸の中心…
光の聖殿をはさんでアイラム城の対極に位置する…ここ
邪闇帝国の魔宮殿では
真の聖剣の覚醒を知った魔帝レダーベ・サーダが地水火風の四魔将を集結させていた!!


大地魔将ネフライム!
水潮魔将イラガイム!
炎熱魔将メラファイム
疾風魔将ザカライム!
復活
おまえたち四魔将に最後の戦いをしてもらうときが来た!
光の聖殿が陥ちるのも時間の問題となった今!
真の聖剣の力を得たイデアの勇者どもは間違いなく ここへ乗り込んで来る
それにそなえて…



その中心に輝く
光の聖殿(クリスタル・テンプル)は
世界をあまねく
照らす太陽であり

ネオックの
秩序の要(かなめ)で
あった…
…だが

今や光の聖殿(クリスタル・テンプル)は
消滅の危機に
さらされていた！

邪闇帝国(ダーク・エンパイア)により
復活させられ
生長を続けて来た
「混沌もたらすもの(オッソルフィーヴ)」が
今まさに聖殿に
達しようと
していたのである
そして…


インベーダー
STORY 11
レボリューション
原案：浜矢　智
作：矢野健太郎

第4号絶賛発売中!! 新巻続々登場!!

同人ソフトセレクション



	発売日	対応機種	メディア	ディスク枚数	標準価格
1	絶賛発売中	8801ＳＲ以降	5インチ2D	6	5800円
2	絶賛発売中	9801ＶＭ以降	5インチ2HD 3.5インチ2HD	2	3980円
3	絶賛発売中	8801ＳＲ以降	5インチ2D	4	3980円
4	絶賛発売中	8801ＳＲ以降	5インチ2D	4	3980円
5	11月1日 発売予定	9801ＶＭ以降	5インチ2HD 3.5インチ2HD	3(予定)	3980円

Family Soft

（この価格には消費税は含まれておりません）

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号室
ＴＥＬ(03)924-5727

テクノポリス
平成元年11月15日発行　第8巻第11号（通巻87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）
特別定価五九〇円
（本体五七三円）

HAL Laboratory, inc.

夢中は急に止まれない

油断大敵!!66匹のワニがキミの腕に挑んでくる!!
対戦型マッチプレイも楽しめる大興奮ゲーム。

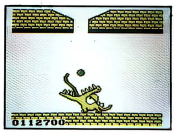


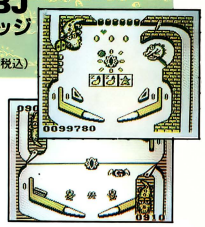
10月10日発売予定
対戦型
1人でも遊べます。

ピンボール
66匹のワニ大行進
PINBALL

5画面分の長い台のいたるところに、
なんとゆかいなワニが出現。
ピンボールの楽しさと、いろんなところに点在する
ワニたちの動きがユニーク&スリル満点。
かわいいキャラクターのワニだから
と言って、油断は禁物。
時にはボーナスも、
時にはボールがのみこまれる場面も。
対戦型マッチプレイも楽しめる大興奮ゲーム。







Nintendo GAME BOY DMG-PBJ 専用カートリッジ
標準小売価格2,980円（税込）

好評発売中
スーパーパズルでの"天晴竜"が出現!!



中国四千年の叡知が生んだ、上海。
単純にして、しかも奥深いゲームは、
一度やれば、とりこになること確実。
いってみれば、中国式神経衰弱だけど、
おもしろさはケタ違い。
キミは何回天晴竜を呼び出せるか?

上海
SHANGHAI
Nintendo GAME BOY DMG-SHJ 専用カートリッジ
標準小売価格2,980円（税込）
©1986 ACTIVISION ©1989 HAL LAB.

いつでも for GAME BOY どこでも HAL
STREET SYNDROME
HALのゲームボーイ用ソフトのブランドマークです。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344
ゲームボーイは任天堂の商標です。

©徳間書店　1989　印刷　凸版印刷　Printed in Japan　雑誌　06449-11