平成8年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第9巻第10号(通巻95号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可

月刊最終号!!

『ゼロイガー』『続 初恋物語』をCD-ROMに収録

PC Engine FAN

With Special☆CD-ROM

1996 OCTOBER 10
1480YEN

付　録

FX CD-ROM

お試しゲーム
『超神兵器ゼロイガー』
お試しデモ画面
『続 初恋物語~修学旅行~』
天野由梨/宮村優子/
山崎和佳奈ほか、
声優さん多数出演



同級生2
ドラゴンナイト4

赤ずきんチャチャ~お騒がせ!パニックレース~
ブルーブレイカー
続 初恋物語~修学旅行~
ふしぎの国のアンジェリーク
アンジェリークSpecial2など
FXゲーム最新情報満載!!

PC-FX



BLUE BREAKER ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

●恋愛RPG●9月27日(金)発売予定●希望小売価格7,800円(税別)

魔王封印の旅の途中で花嫁を探し出せ！
愛と冒険がクロスオーバーする恋愛RPG登場

©Hunex ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PC-FX SOFT



チップちゃんキィーック!

●アクションゲーム●9月13日(金)発売予定●希望小売価格7,800円(税別)

めっちゃくちゃ可愛い2人の女の子が
めっちゃくちゃ楽しい6つのステージを大冒険!!

©カスタム ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PC-FX SOFT

チップちゃんキィーック! 発売記念 ブルーブレイカー

限定オリジナルテレカ プレゼントキャンペーン!!

「チップちゃんキィーック!」(9/13発売予定)、「ブルーブレイカー」(9/27発売予定)の2タイトルを購入して、パッケージの中に入っているそれぞれの応募券と、郵送手数料(郵便切手190円分)を封筒に入れて応募するともれなくオリジナルテレカ2枚組をプレゼント。詳しくは応募券をご覧下さい。**期間:10月末日まで**(当日消印有効)

※テレホンカードのデザインは変更になる場合があります。

▶柳ひろひこ描き下ろし



アニメファンのためのPC-FXソフトラインナップ! 好評発売中



女神天国II

●誘惑SLG●希望小売価格7,800円(税別)

人気の『メガバラ』が今度はSLGで登場。
男性を誘惑して、女神信者を増やしちゃえ。



虚空漂流ニルゲンツ

●RPG●希望小売価格7,800円(税別)

幻想の空を舞台に繰り広げられる、ロマンあふれる冒険の3Dエアバトル RPG！



デアラングリッサーFX

●S・RPG●希望小売価格7,800円(税別)

斬新なシステムの数々で大人気のS・RPGが、豊富なアニメを加えてFXに登場だ。



アニメフリークFXvol,3

●OVAバラエティ●希望小売価格6,800円(税別)

FXだけのOVAなどアニメファンのための企画がぎっしり。Vol.1～3まで大好評発売中。

©1996 Ray Force ©AIC・PIONEER LDC,INC. ©DATAM POLYSTAR ©1996 NCS ©1996 Ask Kodasha CO,.Ltd. ©HEADROOM ©マーカス ©MICRO CABIN ©1996 TGL ©1996 女神天国建設委員会 ©メディアワークス©NEC Home Electronics,Ltd.

NEC



赤ずきんチャチャ

—お腹がせ! パニックレース!—

●RPGすごろく●近日発売●希望小売価格7,800円(税別)

**TVアニメの名シーンがいっぱい!
ドキドキハラハラのRPGすごろくだぞ**

©彩花みん／集英社・テレビ東京・NAS ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PC-FX SOFT

ふしぎの国のアンジェリーク

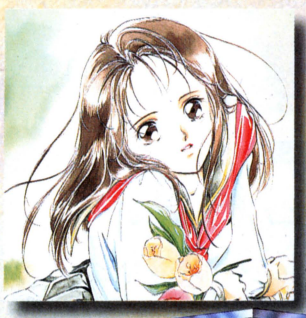


●バラエティ●10月11日(金)発売●希望小売価格6,800円(税別)

**ふしぎの国をすごろく形式で旅しよう!
守護聖様との嬉しいイベントも満載だ!!**

©1994.1995.1996KOEI CO.,Ltd. ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PC-FX SOFT



続初恋物語

～修学旅行～

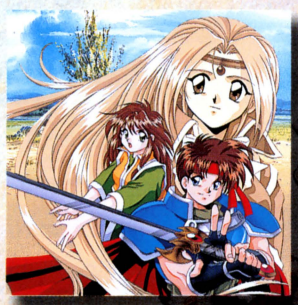
●シミュレーション●近日発売●価格未定

**小学、中学、高校‥‥。3つの時代の
修学旅行で体験する淡い恋の物語**

©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA Inc. ©平野俊弘事務所 ©NEC Home Electronics,Ltd.

PC-FX SOFT

FARLAND STORY ファーランドストーリー FX



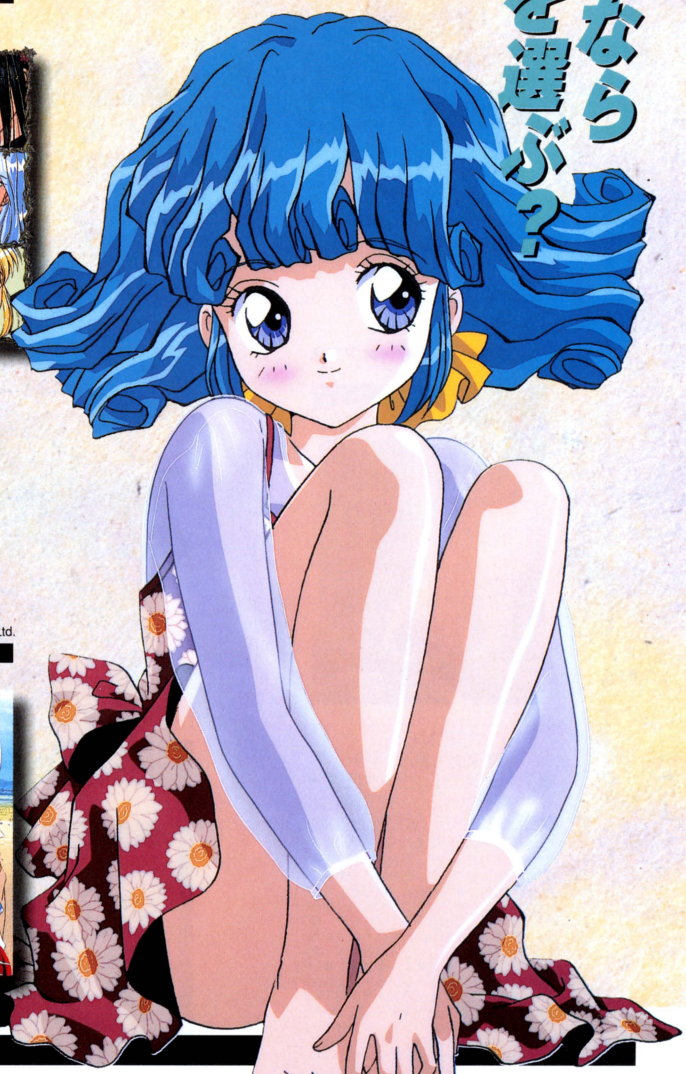
●RPG●近日発売●希望小売価格7,800円(税別)

**パソコンで大ヒットしたRPGが
オリジナルストーリーでFXに登場**

©1996 TGL ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PC-FX SOFT

あなたならどれを選ぶ?



PC-FX SOFT LINE-UP



ボイスパラダイス

●声優アドベンチャー●8,800円(税別) CD-ROM 2枚組

業界初の声優ADV。アニメを見て、憧れの声優さんを探し、素顔にアクセスしよう。



お嬢様捜査網

●ADV●希望小売価格7,800円(税別)

超人気ゲーム『卒業』ワールドの最新作。美少女探偵団を相手に、完全犯罪に挑戦だ。



ミラークルム

●RPG●希望小売価格7,800円(税別)

5千枚以上ものセル画で魅せるイベントアニメ。FX初のオリジナルRPG超大作だ。

PC-FXイメージキャラクター
「Rolfee™」

「Rolfee」および「ロルフィー」はNECホームエレクトロニクスの商標です。
©只野和子 1995.1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1995.1996

お問い合わせは
NECホームエレクトロニクス
ホームサーバ事業部
TEL03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN
1996 OCTOBER 10

CONTENTS

FXアニメ戦略大検証……8
最新情報濃縮企画
アンジェリークの花園……10
New Soft Monthly Report ニュー・ソフト・マンスリー・レポート
ドラゴンナイト4……18
赤ずきんチャチャ ～お腹がせ！パニックレース～……20
ブルーブレイカー……24
続 初恋物語 ～修学旅行～……32
ファイアーウーマン纏組……40
超神兵器ゼロイガー……44
はたらく☆少女できぱきワーキンラブ……46
きゃんきゃんバニーエクストラDX……48

愛の日記♡

愛の場合、結婚式は、ぜったい教会にしようって決めてるの。ちっちゃい頃からの憧れなのよねー。女の子ならウエディングドレス着てみたいもん。

ロケ地／ハワイ・オアフ島



COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／北根紀子 ●副編集長／福成雅英 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 <編集>●スタッフ／（東京）伊藤明照 （仙台）大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／（東京）小野寺紘・斉藤善和・髙嶋融・三浦利夫 （仙台）井出友希・刈屋幸治・北村辰巳・千葉和之 <営業>●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱 <NCC>●マネージャー／和田秀美 スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・冨井好史 （仙台）鈴木享子 <デザイン>●AD／川田博 ●スタッフ／（仙台）今村奈緒美 ●アシスタント／（仙台）梅内幸子・佐久間弘子 <協力>●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保・大野哲次・加藤久人・三戸貴代 ●写真／島崎英俊・守屋貴章・藪田修身 ●ヘアメイク／杉田和人 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1996 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断掲載を禁じます。なお、記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、ひとつの著作物に複数の著作権所有者がいる場合は「／」同一ページに複数の著作物がある場合は「・」で区分して著作権表示を行っています。
※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

攻略大全XX

最終攻略 同級生2 マニアックス……104
女神天国Ⅱ……110
チップちゃんキィーック！……116
魔導物語Ⅰ 炎の卒園児……118

新着特報直送便

みにまむなのにっく……129
スパークリングフェザー……130
こみっく ろ～ど……131



付録 スペシャルCD-ROM Vol.3 …… 51
スペシャルCD-ROMの使い方 …… 53

声優ストリート

ライブレポート・國府田マリ子 …… 120
ピックアップフレッシュボイス・湯浅香織 …… 122
CVインフォ・椎名へきる・宮村優子ほか …… 124
ときめき全国イベントキャラバン'96夏 … 125

小説ファイアーウーマン纏組 …… 95
纏組ファンクラブ …… 62

ゲームを作ろう
クリエイター養成講座 …… 76
FXGA次の一手 …… 83

READER'S LAND …… 66
移植の泉 …… 58
アニメフリーク情報局 …… 60
月刊アンジェリークファン …… 64
読者プレゼント・アンケート …… 84
同人フリーマーケット …… 88
PCエンジン&PC-FX DATA BANK …… 90
インフォスクラム …… 92
ときめき放課後クラブ …… 126
UL-TECH Wonder Land …… 128

PCエンジンファンから生まれる新雑誌のお知らせ …… 132

GAME INDEX

●PCエンジン●
DE・JA …… 128
はたらく☆少女 てきぱきワーキン♥ラブ … 46
魔導物語Ⅰ …… 118

●PC-FX●
赤ずきんチャチャ ～お届かせ／パニックレース～ …… 20
アニメフリークFX Vol.4 …… 60
アンジェリークSpecial2 …… 10
きゃんきゃんバニーエクストラDX …… 48
こみっく ろ～ど …… 131
スーパーリアル麻雀PV-FX …… 128
スパークリングフェザー …… 130
続 初恋物語～修学旅行～ …… 32
チップちゃんキィーック！ …… 116
超神兵器ゼロイガー …… 44、54
天地無用！ 魎皇鬼FX …… 128
同級生2 …… 104、126
ドラゴンナイト4 …… 18
ファイアーウーマン纏組 …… 40、62、95
不思議の国のアンジェリーク …… 10
ブルーブレイカー …… 24
みにまむなのにっく …… 129
女神天国Ⅱ …… 110

スペック表の見方

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。共同開発の場合は「／」や「・」で区切って表記します。
④発売予定日　この号の制作時にメーカーが発表した発売日を示します。
⑤予定価格　メーカーの希望する販売価格を示します。すべて「税別」です。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフト種別です。
⑦継続機能　電源を切ったのちゲームを再開する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによっては、コンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドは、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。
⑩ゲームタイプ　ジャンルでは示しにくい、FXのアニメゲームの特性を判断するために用意しました。この号の制作時にメーカーから提供されたサンプルや資料、取材を元に編集部で判断し、ゲームの個性を数値化しています。ゲームの評価ではありません。ポイントは、5段階で最高が5です。今回の資料では判断できないような場合は「－」で示します。
㋐は、ゲーム性。ゲームとして遊べるものかどうか、操作感などを示します。
㋑は、アニメ度。アニメーションなどグラフィックにどのくらい力を注いでいるか、キレイかなどを示します。
㋒は、声優です。しゃべる量や人気声優の出演数によって決まります。
㋓は、ハマリ度。どのくらいゲームにのめり込めるかを示します。
㋔は、お色気。エッチな露出度だけでなく、美少女キャラがゲーム中どのくらい活きているかを数値化します。

FX ❷CD-ROM
❸メーカー名：徳間インターメディア
❹発売予定日：8月25日
❺予定価格：8800円（税別）
❻ジャンル：シミュレーション
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：最大2人プレイ可／マウス対応／メモリベース128対応
❾開発状況：80%（7月10日現在）
ゲームタイプ
㋐4 ㋑5 ㋒3 ㋓2 ㋔4

●ウル技に関する質問は
☎022－213－7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03－3573－8644
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03－3573－8613（販売）
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03－3573－8612（広告）

Act Against AIDS 勇気と愛気



月刊化第2号 絶賛発売中!!

表紙・付録ポスター!
巻頭特集は、
人気絶頂"國府田マリ子"。
マリ姉のすべてをキミに♡

PCエンジン、PC-FXの美少女キャラもおまかせ!!

毎月22日発売

バーチャル・アイドル

発行／徳間書店インターメディア 発売／徳間書店

10月号 発売中(880円・税込)

11月号 9月21日発売

発行に関するお問い合わせは、徳間書店インターメディア☎03-3573-8613(販売)まで。

次世代ゲームクリエイター養成マガジン登場

DEVELO Magazine
（デベロ マガジン）

9月30日（頃）発売

予価1,980円(税込)
※CD-ROM付録付き



PCエンジンでゲームをつくろう！「でべろスターターキット」シリーズ2作、好評発売中!!

「でべろスターターキット・BASIC編」

PCエンジンで一般ユーザーがソフトを開発できる「でべろ」シリーズ。サンプルプログラムを含めたマニュアルに、必要なプログラムやツール類が収録されたスーパーCD-ROM²、PC-98シリーズとMSX用にコンバートするための2DDフロッピーディスクが付いてきます。

このブック&ツールの他に「でべろBOX」というお手持ちのパソコンとPCエンジンをつなぐインターフェイスを購入していただくことにより、ゲーム作りが楽しめる環境ができあがります。

今回、初心者にやさしいBASICでプログラムできる「でべろスターターキット・BASIC編」が新たに加わりました。



上級者には「でべろスターターキット・アセンブラ編」



定価：各5,000円(税込)　※付属品CD-ROM×1&FD×1

発売／(株)徳間書店　発行／徳間書店インターメディア(株)　問い合わせ先／〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア(株)
◆内容に関する問い合わせは、クリエーターズ・サポート部 TEL.03-3573-8604　◆販売に関する問い合わせは、販売部 TEL.03-3573-8613

PCエンジンの展望はFXアニメ戦略のあり方

良質のゲームにアニメーションの味付け それが本当のアニメ戦略です。

ＦＸを語るうえで重要なのが、アニメゲームソフト戦略（通称アニメ戦略）。読者はこの戦略をおおむね好意的にとらえているが、「好きなアニメがゲームにならない」「アニメ戦略というよりもギャルゲー戦略だ」などの、きつい批判を耳にすることがある。NECホームエレクトロニクス自身はこの戦略をどのように考え、今後どう進めていくつもりなのだろうか…。

※

――まずおさらいになるんですが、アニメゲームソフト戦略がどのような経緯で誕生したのかを、詳しく教えてください。

安田清明氏（以下安田） いわゆる次世代機というものには、それぞれに特徴がありますよね。そのなかでPC-ＦXは当初からポリゴンチップを積んでない代わりに、高速動画再生能力という長所を持っていました。この長所を最大限に活かすために、アニメという素材をゲームに組み込めればと考えたわけです。最初は態勢を整えるのに苦労したんですけれど、半年後くらいから方向性が見えてきて、昨年の5月のおもちゃショーで、はっきりとこの戦略を打ち出すことができました。

――ユーザーの年齢層も、この戦略に影響を与えているのですか。

安田 ＦXのユーザー層については、当初から小学生等の低年齢層ではなく、もっと高い年齢層のところを設定していました。そういった年齢層設定、そしてハードの特性、他のハードとの差別化といった点を考えたときに、アニメ戦略に行き着いたわけです。

――アニメ戦略のソフトのゲーム性についてはどのようにお考えですか。いくらアニメが良くてもゲームがつまらなければ、ユーザーがついてこないと思うのですが。

安田 それはそのとおりです。それなりに作品を厳選していかないと、いくらアニメでやってもだめですね。はっきり言って、１ヵ月に何十本もソフトが発売されるという状況が、果たしていいことなのかと思っています。PC-ＦXでは、本当に欲しいソフトだけを供給できるようにしたいですね。

――アニメ戦略によってＦXの売り上げにはどのような影響があったのでしょうか。

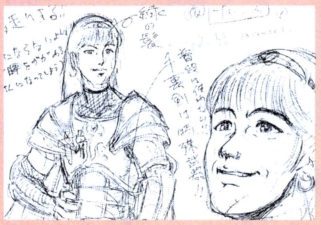
安田 かなり弾みがつきましたね。実際にアニメ戦略によるソフトが出始めた昨年の10月からハードの出荷数が伸び、現在も伸び続けています。（編集部注：左下の表を参照のこと）今年の9月に30万台を超えるのは、ほぼ確実でしょう。





●本庄氏（左）と安田氏（右）。それぞれの熱い思いを語っていただいたぞ

ＦXの販売台数		主な発売ソフト
'94年下期（12～3月）	10万台	バトルヒート、TEAM INNOCENT、卒業Ⅱ FX
'95年上期（4～9月）	5万台	アニメフリークFX Vol.1、天外魔境 電脳絡操格闘伝
'95年下期（10～3月）	7万台	アニメフリークFX Vol.2、ミラークルム、アンジェリークSpecial、銀河お嬢様伝説ユナFX
'96年上期（4～9月）	？万台	アニメフリークFX Vol.3、女神天国Ⅲ、デア ラングリッサーFX、虚空漂流ニルゲンツ



●今後の注目作である「ラスト・インペリアル・プリンス」の設定資料

――特にユーザーからの反応が良かったソフトはありますか。

安田 まず『アンジェリークSpecial』ですね。あと、『アニメフリーク』シリーズで新しいユーザー層を開拓できました。まあ発表から約１年でアニメ戦略も定着したかなと。この後で『天地無用！～』『女神天国Ⅱ』『同級生2』と続きます。この他に『デア　ラングリッサーＦX』『虚空漂流ニルゲンツ』も評判が良かったです。『デア～』は連休前の４月に発売しましたところ、連休中に市場からなくなってしまって大騒ぎになったんですよ。問屋さんもあれほど売れるとは思わなかったみたいです。今でも再販がかかっていますね。一般にPC-ＦXのソフトは継続的に売れるものが多いです。

――今後のアニメ戦略の予定はどのように考えていますか。

安田 来年の３月までの発売予定スケジュールはもう決まっています。特に力を入れていきたいソフトは、まず『ブルーブレイカー』ですね。そのあとは『アンジェリークSpecial2』『ラスト・インペリアル・プリンス』の2本。『ラスト～』は本格RPGで、ゲーム性も非常に高いです。今後はこのような、質の良いゲームにＦXのアニメを味付けをしたものを供給していきたいですね。

戦略大検証

NEC-HEの新たな戦略!?



ホームサーバ事業部長
本庄中氏

NECホームエレクトロニクス直撃インタビュー

2月にNECが発表した3次元グラフィックス用LSI、通称PowerVR。そして、PC-FXの売り上げに貢献しているFXアニメ戦略。この2つがコンシューマ機及びパソコンでどのように展開していくのか、NECホームエレクトロニクスに直撃インタビューを敢行したぞ。

ホームサーバ事業部部長代理
兼エンタテイメント推進部長
安田清明氏



アニメ戦略の本質とは?

Windows95が動くゲーム機 そんなものがあってもいいのでは…。

Windows95上で32ビットゲーム機以上のポリゴン表示が可能になるPowerVR。そしてこのチップを積んだアクセラレータボード、PC3DEngine。これらを引っさげてNECホームエレクロニクスはどこへ向かうのか。PowerVRの展望を聞いてみた。

※

――まず事業部の名称がパーソナルプロダクトからホームサーバに変わりましたが、これはどのような理由からでしょうか。

本庄中氏(以下本庄) まず外部的には市場の変化が挙げられます。新しい技術と環境によって、コンシューマ機とパソコンの境界が薄れてきています。さらに、世界中がネットワーク化されつつある。この状況に対応するためというのが一番の理由です。内部的にはNECのパソコン戦略の一部を担うためです。NEC内でパソコンの「Canbee」を開発していた部隊と、我々ゲーム事業のグループが一体化したものになっています。社会がネットワーク化されるにつれ、テレビ、パソコン、AV機器等のいわゆる情報端末と呼ばれるものが統合されていきます。この流れのなかで面白いハード&ソフトを提案するためですね。PowerVRもそのなかのひとつです。

――そのPowerVRのソフトなんですが、これはFXで培ったノウハウが活かされるのですか。

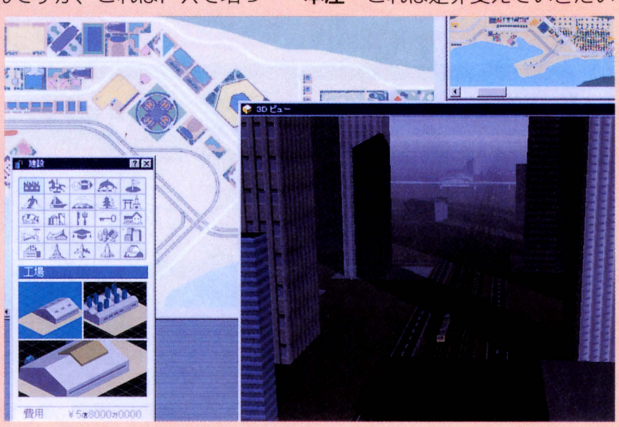
本庄 そうですね。私個人の意見ですけれど、家庭で楽しむものというのは、やはり仕事ではないと思うんですよね。レクリエーションやエンタテイメントが、家庭における情報の正常なありかただと思います。そう考えたときに、ゲームがその大きな要素なのは確実です。PowerVRのスタンスはそこにありますね。まあFXのときからパソコンとの親和性を掲げているので、3Dゲーム事業に入っていくのは当然の発想です。

――予定では年末発売ですが。

本庄 その方向で進めています。チップもボードもできていますが、ただハードだけを出してもしょうがない。ちきんと遊べるソフトも一緒に提供しなければ意味がないですから。現在紹介できるのは5本くらいです。他のメーカーさんにお願いしているのは、ナムコさんの『レイブレイサー』、アートディンクさんの『A5』ですね。あと光栄さんからはアドベンチャーゲームを出していただける予定ですし、カプコンさんも参入していただいています。こちらとしては、良質のソフトを切れ目なく出せる環境を整えていきたいです。

――現在、ゲームはパソコンでなくゲーム機で遊ぶものという風潮があるのですが。

本庄 これは是非変えていきたいですね。正直言って現在きちんと遊べるパソコンゲームはほとんどないです。しかしパソコンがより身近なものになり、CPUの性能も急速に向上していく今、これをひっくり返す土壌はできつつあります。また、パソコンとしての長所も当然あります。まずロイヤリティを払わなくて良い点。そして、素養があれば個人でもゲームを作れる点です。遊びというものはもっとクリエイティブになってもいいと思っているんですよ。FXGAもそうですが、PowerVRもこの魅力的な点を持っています。先に述べたようにネットワーク化が進み情報端末が統合されたときに、両者の境界は薄れてくるでしょう。Windows95が動くからゲーム機ではないという理屈ではなく、今のものより高いけれど、Windows95もサポートしているゲーム機があってもいいじゃないかと考えているわけです。



●PowerVR対応ソフトの『A5』。米国ではコンパックがセガのソフトをバンドルで発売

PowerVRとは?



ペンティアムとPCIバス搭載のWindows95対応パソコンで動作するボード「PC3D Engine」の3Dチップ。性能としては、20万ポリゴン/秒、Zバッファなしの隠面処理、影の自動生成等が挙げられる。



●8月22~24日開催の東京ゲームショウ'96で初展示された

©Artdink

最新情報濃縮企画

守護聖サマが本当に好きだというすべての人に

アンジェリークの花園

～お嬢ちゃんの期待は裏切らないぜ特集～



P.12

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：10月11日
予定価格：6800円（税別）
ジャンル：ボードゲーム
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：90%（8月10日現在）

アンジェリーク Special 2



P.15

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年12月
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：10%（8月10日現在）

アフレコ取材＆声優インタビュー



P.16

さぁ全国の女の子のみなさんお待ちかね、『アンジェリーク』シリーズの最新情報が満載の特別コーナーですよ！　お急ぎの方も、そうでない方も、すみずみまでジーックリご覧になってくださいな。

©光栄／NEC Home Electronics

まずは「アンジェ度」をチェック あなたはどこから読むのかしら?

2本の続編が発表されて、次の情報が期待されていた『アンジェリーク』シリーズ。ついに今回最新の情報をタップリ公開できることになった。そ・こ・で、まずはみんなの「アンジェ度」をチェックさせてもらっちゃうぞ。これでどこから読むといいかが一目で分かるのだ。さぁ、ファンの人もそうでない人もレッツチャレンジ!



はい → いいえ →

START!

『アンジェリーク』が目的でPCエンジンファンを買った

新しいゲームを知りたくてPCエンジンファンを買った

声優のページが見たくてPCエンジンファンを買った

PCエンジンファンをどんな本か知らずに買った

現在、アンジェのゲームを全機種で持っている

占いやおまじないが、大好きだ

どのゲームでも、やっぱり声は命だと思う

とりあえず、美形キャラは男女問わずに好きだ

アンジェと名のつくものは、本、CDなどすべて買ってしまう

小鳥などの動物、植物は友達だ

「金の髪」と聞くと、ついつい反応してしまう

男性キャラといえば、やっぱり兄貴が最高だと思う

アンジェがもしアーケードゲームになったら、基盤だって買っちゃう

好きな人に、自分の絵を描いて部屋に飾ってもらいたい

キザなセリフを聞くとゾクゾクしてしまう

ときどき、なにか大きな運命によって動かされていると思う

「守護霊」と「守護聖」を聞きまちがえたことがある

アンジェ関係の同人誌を買った(作った)ことがある

有名な声優が出ていると、ついそのゲームを買ってしまう

こういうゲームにハマる人たちの気持ちがわからない

アンジェ度100%
P.12から読んで♡

アンジェ度80%
P.15から読んで♡

アンジェ度40%
P.16から読んで♡

アンジェ度-50%
P.64から読んで♡

※記事中の画面写真は、すべて開発中のものです。

ふしぎの国の アンジェリーク

主人公がふしぎの国を冒険。お茶会って、いったいナニ?

『ふしぎの国のアンジェリーク』は、タイトルが発表されたばかりだけれど、どうやらこっちのほうが『2』より先に発売されそう。いったいどんなゲームなのか、その全容を一足先に公開しちゃおう。



名前や星座、血液型は好きに入力する

ロザリアを追いかけちゃえ

ある日、アンジェリークがお昼寝をしていると、あわてた様子のロザリアがやってくる。「お茶会へ行かなくちゃ」という彼女を追いかけて、プレイヤーはアンジェリークとなり、ふしぎの国を冒険するのだ。そして、午後4時までにお茶会の場所を探し出して、たどりつくことが目的となるぞ。

大変だわ、急がなくっちゃお茶会に遅れちゃう





ときどきロザリアが出現して、挑発したり意地悪を言うぞ

どこかが違う飛空都市

ゲームの舞台となる飛空都市は、見慣れたゲーム画面とはちょっと違っている。キノコが生えていたり、ウサギがいたりと、見ているだけでも楽しいぞ。そしてプレイ中には、もちろん守護聖サマたちが登場するのだが、みんなどこか急いだ様子。プレイヤーは、この世界で行ったり来たりの冒険をする。



同じようにみえるけど、見かけないものがたくさんある世界

サイコロをふって進もう

ゲームのルールはいたってカンタン。サイコロをふって、出た目の数だけ進めばいいのだ。途中で建物の上を通ると、中に入るかどうかを選べるようになっている。



サイコロの数の分だけ、矢印のほうへ進もう



中に入るかどうか聞いてくるのだ



止まったコマによって、いろいろなことが起こる

特定の場所はミニゲームがある

プレイ中、大きな建物などの特定の場所へ行くと、ミニゲームができることがある。これらは、クリアしないと先に進むことが不可能。ミニゲームはポイントごとに種類が違っていて、パズルゲームやクイズなど、いろいろなジャンルを楽しむことができる。失敗すると、来た道を戻ることになるので、真剣に取り組もう。

ミニゲームがいっぱいよ♡



これは絵合わせパズル。守護聖サマ全員分あるのよ

途中で情報を集めていこう

プレイヤーは、ゲーム中にお茶会の情報も集めなければならない。これは、ランダムで出没する大神官やロザリア、守護聖サマたちから情報収集できるぞ。



守護聖サマは、混乱するようなことを言うことも



大神官は、マメに情報をくれるぞ

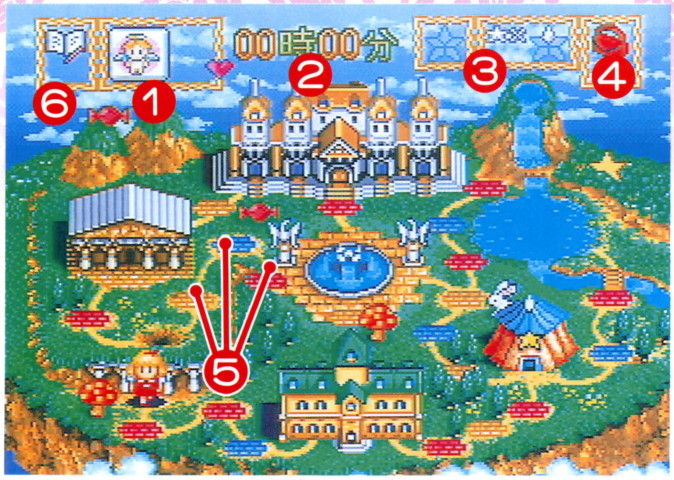


この世界の物知りさんに聞いたほうがはやいかな



画面の見方を教えちゃおう

パッと見た感じ、これまでのゲーム画面と同じ様な印象を受ける画面だが、そのしくみはまるで違っている。ここでは、それら一つ一つを解説していこう。これらの情報をばっちりおさえておけば、買ったその日にいきなりゲームを進めることができることまちがいなしだ。マップ上の番号は、見出しになっている番号と対応している。なお、コマの上を1コずつ移動するのはプレイヤーだけとなる。



❶ サイコロ

サイコロの目は、基本的に3種類がある。オーソドックスなのが数字で、1から4までの数字がでるようになっている。このほか、4つ葉のクローバーのとき出会いのイベントが、プレゼントの箱がでたときはプレゼント（?）がもらえるようになるのだ。通常は時の精霊が描いてあるぞ。

3	数字は、1から4までしかない。ねらいどおりにでるか？
	プレゼント。銀のかけらをもらうことができるぞ
	クローバー。9人の守護聖サマのうち1人が登場する





分岐矢印が表示された場合は…

好きな方向に行こう。ミニゲームをクリアしないと進めないことも

❷ 時 間

現在の時間が表示される。これを見ながら、4時までにお茶会へいくのだ。時間は、特定のコマに止まると、ディア様が出現して少し戻してくれることがある。逆に時間を浪費するコマもあるぞ。



どうやら時間は厳守らしい。急ごうっと



ときどき、主人公が時間を気にするセリフを言うぞ



ディア様が、少し時間を戻してくれるのだ

※記事中の画面写真は、すべて開発中のものです。

❸ 銀のかけら

ゲームをクリアするために、たくさん必要となるもの。ゲーム中に拾ったり、大神官からもらったりする。また、銀のかけらを増やせるボーナスポイントに止まれば、サイコロを振ってでた数だけ、銀のかけらをもらえる。逆にサイコロを振ってでた数だけ、銀のかけらを何個か取られるトラブルポイントもある。守護聖サマと仲よくするために使う場合もあるぞ。



銀のかけらは、たくさん必要。とにかく集めまくってね

❹ バッグ

現在の持ちものをチェックできる。これで、守護聖サマにプレゼントできるものがあるかどうかを確認したり、ミニゲームに使えるアイテムを事前に確認したりできるのだ。持ちものは、ゲーム中に拾ったりもらったりして入手する。



怪しい持ちものもたくさんあるの

❺ コ マ

コマには、いいことが起こるポイントとトラブルが起こるポイントがある。落とし穴などもあり、ここに止まるとかなり後半であろうと、スタート地点までもどされてしまうのだ。どこで止まるかはすべてサイコロしだいとなるぞ。

アイテムを入手できるときもある





アンラッキーなコマに止まってしまうこともある。シマッタ

❻ セーブ

セーブデータは全部で5つある。ゲーム開始時にここから1つを選び、あとはサイコロをふるだけで自動的にセーブしてくれるしくみになっているのだ。どんどん上書きされていくので、やりなおしをしたいと思う人は、セーブデータをコピーしておこう。



選んだデータに上書きしていく！

守護聖サマと仲良くなろう

シリーズの最大の醍醐味である、守護聖サマたちとの恋の駆け引き。どういう展開になるかは不明だが、このゲームでももちろん、守護聖サマと親しくなっていくことが可能だ。しかも、エンディングの種類が豊富らしく、何度でもプレイしたくなるに違いない。全員制覇を目指すか、ひいきの守護聖サマに張りつくか、楽しみ方は自由だ。



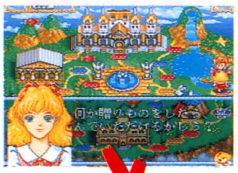
守護聖サマとどんどん仲よくなろう



ガーン、ロザリアと仲よくしないでよ

サイコロの目

サイコロでクローバーがでると、守護聖サマから1人が登場する。このときプレゼントを渡したり、あいさつをすることで、親しさを上げられるのだ。守護聖サマによって喜ぶプレゼントは違うぞ。



プレゼントは、どれをあげるかよく吟味してね



失敗すると不機嫌になっちゃうわ



クローバーがでると、守護聖サマが♡

森の湖で出会う

森の湖で止まると、告白できる守護聖サマがいる。意中の守護聖サマならアタックあるのみ、そうでないなら「偶然」を選んでしまえばいい。ここで、同じ守護聖サマに何度も思いを伝えると、ラブラブな関係になることもある。



このゲームでも森の湖は重要なの

電話をかける

コマのなかには、電話ボックスになっているものが1ヵ所ある。銀のかけら1個で、好きな守護聖サマに電話をかけることができるのだ。もちろん音声付きだぞ。



公衆電話？この世界に電話なんてあったのねぇ



相手が外出中だと、なんと留守番電話になる。ゼフェル様がケイタイ！

麗しのグラフィックがたっぷり

要所をしめるイベントには、期待どおり美麗グラフィックがバッチリ入っている。どのシーンも、これまでに増して、クオリティが上がっているぞ。そのなかの一部の画面写真を入手したので、さっそくお見せしちゃおう。3人の絵しか見せられないのが残念だが、お茶会のエンディングのビジュアルを見るのが、今から楽しみだ。



キレイなビジュアル

トビラを開けるアンジェリーク。その先に見えるのは、いったいどんな世界？



あいかわらずりりしいオスカー様。いったいどんなシーンなのかしら



盛りだくさん♡

オリヴィエ様も美しい。はやく新しいビジュアルを見たいね。楽しみだなぁ

ナゾの人物が登場

ゲーム中、たまにナゾの商人に出会うことがある。聖地のことなどに詳しいようだが、だれなのかはいまのところ秘密。何度も会って、話を聞いているうちに、きっとだれなのかわかるときがくるよ。それまでは、ナ・イ・ショね！



たまに出会うあの方はダレ…？

留守番電話!!

アンジェリーク Special 2

ゲーム画面を初公開しちゃう。さらに見やすく、さらにキレイ♡

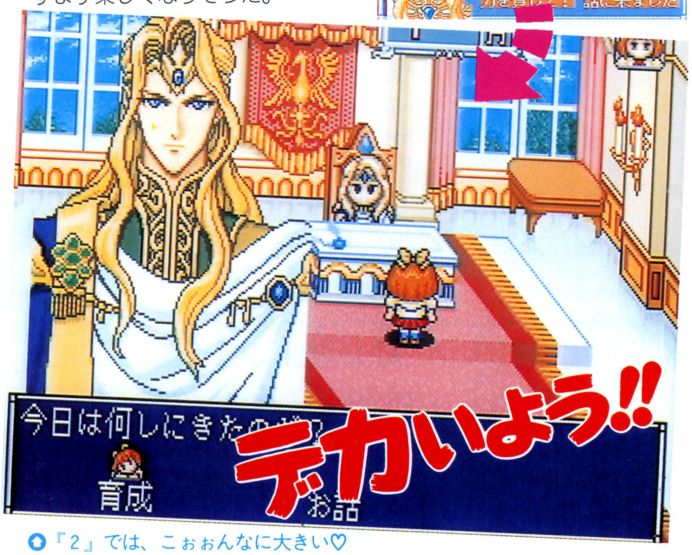
『2』のほうは、開発中の新着ゲーム画面を数点入手したので、気になる部分をさっそくチェックしてみた。通常画面での守護聖サマとの会話シーンや、新キャラのグラフィックなど、どの画面もこれから描き込みをして、さらにキレイになるらしいぞ。

会話画面の相手が大きくなった

くらべなくてもすぐわかるように、とにかく会話画面での相手のグラフィックが大きい。これにより、表情などがさらに豊かに見えるようになると思われる。うしろの部屋の様子もかなり細かい。守護聖サマの執務室へ行くのが、ますます楽しくなりそうだ。



前作では、左下に小さく顔を表示



デカいよう!!

「2」では、こぉぉんなに大きい♡

細かい部分まで描き込まれている

新キャラも会話シーンでは大きく表示される。部屋の中も、各キャラのイメージに合ったつくりになっているようだ。インテリアや壁のグラフなど、部屋を観察するだけでもけっこう楽しめる。ミニキャラも大きくなって、そちらの表情までよくわかるようだ。ほかの新キャラの部屋は、まだ公開されていないが、いったいどんな部屋になるのだろうか。各キャラのしゃべり方も気になるところだ。



ほかの人たちも、はやく見たい！　それにしても細かいねぇ

占いの館もリニューアルオープン

占いの館など、前作に登場した施設も、みんなリニューアルしている。より奥行きが感じられるグラフィックになったようだ。今回は、ここで「ラブラブフラッシュ！」をしてもらえるらしい。



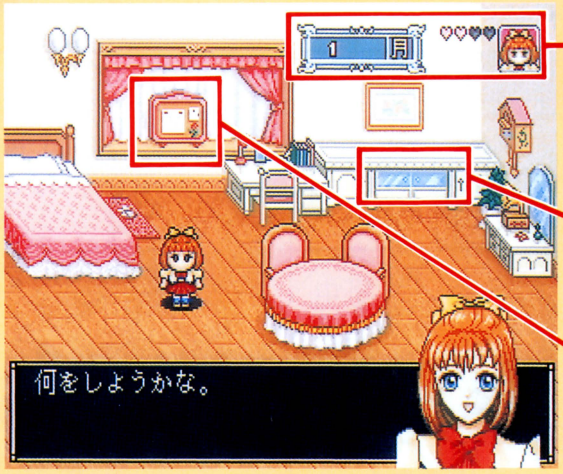
上の写真が前作での占いの館。占い師がさらに若くてかわいい子になったから、雰囲気を合わせたのかな？

主人公の部屋に怪しい部分を発見！

主人公の部屋を見て、編集部が勝手に怪しい部分をピックアップしてみたぞ。ほとんどが願望なので、実際どうなるのかはわからないのだ。でも、特別な情報を見たり、大切なものなどをしまっておけたり、前作でできなかったことなど、考えてるだけで楽しいよね。



前作は、こんな感じの部屋



怪しい部分❶ 部屋内でも表示

日付などを部屋で表示している。部屋内でも、残りの力などを確認できるのかも。そうだと便利だなぁ

怪しい部分❷ チェスト

前よりもゴージャスなチェストがある。中に何か入っていたりして？　しまっておけるのかもしれないね

怪しい部分❸ メモボードらしきもの

ひょっとして、何か情報を見ることができちゃったりして！　あくまで願望…。でも、そうであってほしい

※記事中の画面写真は、すべて開発中のものです。

アフレコ現場に潜入成功!!
これが全キャラのキャスティングだ

7月下旬から8月上旬にかけて、『2』と『ふしぎの〜』の両方のアフレコが行われた。新キャラが増えたので、声優さんは総勢なんと18名。制作スタッフの方たちと、納得がいくまで相談をしたり、何度もテストをしたりと、スタジオ内は終始熱気が感じられたぞ。

女王（声：白鳥由里）



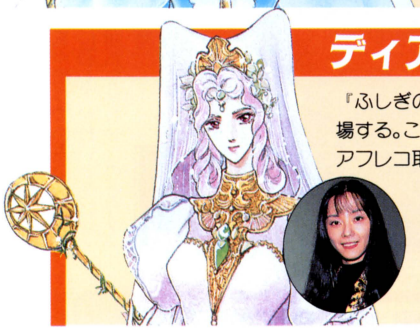
CDドラマを聴いたことのある人たちには、もうおなじみ。キャラ紹介を見て、すでに予想していた人もいるのでは？　かわいい女王になりそうだよね。代表作は、アニメ「とんでブーリン」の国分果林役や、「地獄先生ぬ〜べ〜」のゆきめ役など。

女王補佐官ロザリア（声：三石琴乃）



前作でも登場したので、ロザリアといえばもう三石さんしかいない！　今回は補佐官となったので、前回より大人っぽい感じになるかもしれないぞ。ディアのように、女王候補たちのよき相談相手になるのかな。代表作はアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の葛木ミサト役など。

ディア（声：田中敦子）



『ふしぎの国のアンジェリーク』にだけ登場する。これも前作に引き続き田中さんだ。アフレコ取材へ行った編集者が、「色っぽい声っス！」と喜んでいたぞ。お姉さんぽい感じの声でいいね。代表作はアニメ「攻殻機動隊」の草薙素子役や、「不思議遊戯」の房宿役など。

占い師メル（声：冬馬由美）



新キャラのメルを演じるのは冬馬さん。役づくりのうえでは、かわいい子犬のようなイメージでメルを演じたそうだ。『アンジェリーク』シリーズに初参加して、とても新鮮な印象を持ったらしいぞ。代表作は、PCエンジンのソフト『卒業』の高城麗子役など。

研究員エルンスト（声：森川智之）



知的な感じのエルンストは森川さんが演じる。全体的に二枚目役が多い森川さんなら、ぴったりな感じがするね。とても気さくに取材に応じてくれたのだ。パスハの代わりの役になるってウワサだよ。代表作は、アニメ「宇宙の騎士　テッカマンブレード」のD．ボウィ役など。

教官ヴィクトール（声：立木文彦）



これまでにはいなかったタイプの役、ヴィクトールを演じる立木さん。役づくりでは、「ほかのキャラよりは〝おじさん〟だけど、とても精悍で2枚目の役なので、セリフのテンポ、語尾を大事にしました」と語ってくれた。代表作は、アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の碇ゲンドウ役など。

教官セイラン（声：岩永哲哉）



繊細な感じのセイランは、岩永さんが演じる。『アンジェリーク』シリーズに参加し、「みんなカッコイイ!!　かっこよすぎる！」という感想を持ったらしい。役作りでは、ロマンチストであり詩人なところに気を遣ったそうだ。代表作は、アニメ「神秘の世界エルハザード」の水原誠役など。



まんが／山田猫吉

教官ティムカ（声：私市　淳）



男性陣最年少（？）のティムカを演じるのは私市さんだ。幼いながらも、育ちのよさと品位、やさしさが出せるよう、演じたそうだ。アンジェファンには、「みんな、僕とも遊んでね！」というコメントをいただいたぞ。代表作はアニメ「勇者司令ダグオン」の刃紫竜役など。

ナゾの男　（声：真殿光昭）



どうやら、今回は隠れキャラがいるらしい。それが、真殿さん演じるナゾの男。「僕のやるキャラは隠れキャラらしいので、はやく見つけて愛してあげてね」というのは真殿さんのコメント。代表作は、アニメ「ＮＩＮＫＵ－忍空－」の藍眺役など。

ジュリアス（声：速水　奨）



速水さんは、いつも通りのジュリアスを演じてくれたぞ。「ジュリアスへあなたの愛を注いでください。」というコメントもいただいた。

クラヴィス（声：塩沢兼人）



もう、すっかりクラヴィス役が定着した塩沢さん。新しいキャラが増えても、「（クラヴィスに）勝てる方はいらっしゃらないでしょうね」と強気だぞ。

ルヴァ　（声：関　俊彦）



「いつもどおり、自然体に」ルヴァを演じた関さん。ルヴァ以外では、オスカーの男っぽさにしびれるとか。「今までどおりルヴァもよろしく」

オスカー　（声：堀内賢雄）



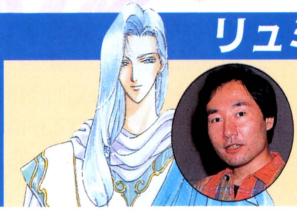
男らしさにみがきがかかったオスカーは堀内さんが演じる。キザなセリフにますますミガキがかかり、マダムキラーの道一直線なのだ。

オリヴィエ（声：子安武人）



声優陣のなかで唯一『アンジェリーク』プレイ経験者の子安さん。ねらったのはもちろんオリヴィエだ。「自然に、自然に」オリヴィエを演じているそう。

リュミエール（声：飛田展男）



「よりやさしく、よりおだやかに」リュミエールを演じた飛田さん。ファンへ一言、「『アンジェリーク』は不滅です。末永く楽しんでください」。

ランディ　（声：林　延年）



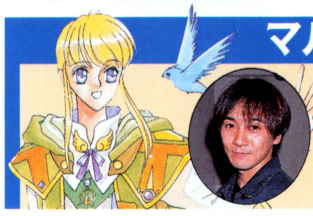
今回アップが多かったというランディだが、林さんは表情豊かに演じたようだ。実は、オリヴィエのおネエ系のセリフにそそられるものがあるとか。

ゼフェル　（声：岩田光央）

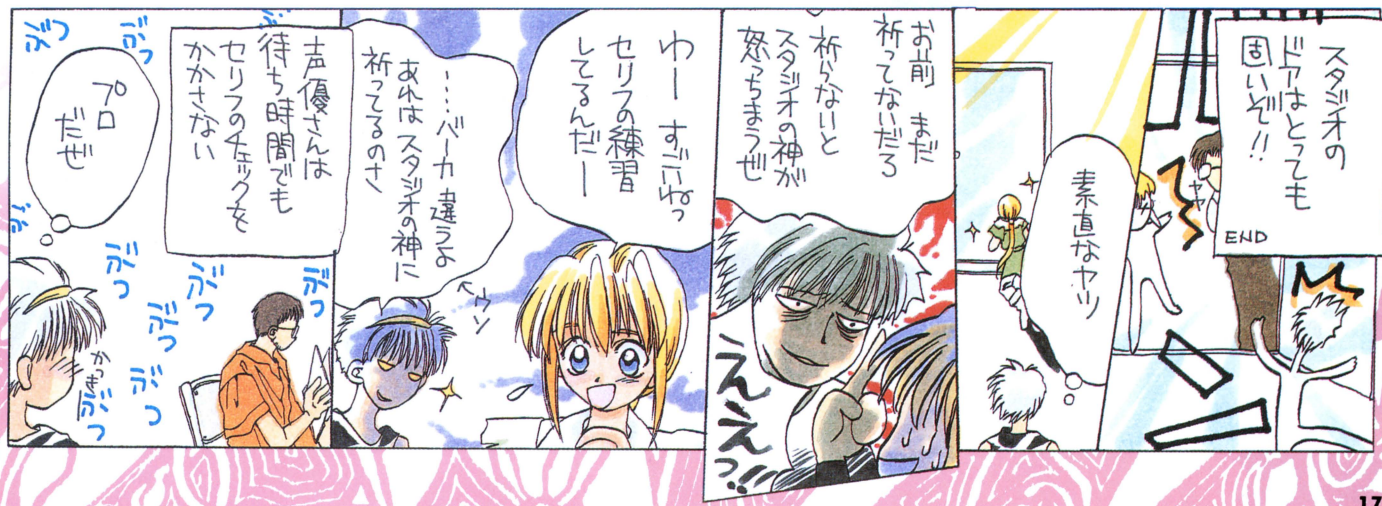


ちょっぴり大人っぽくなったゼフェルを演じるのは岩田さん。ファンのみんなへ、「ゼフェルと楽しんでね！」というコメントをいただいた。

マルセル　（声：結城比呂）



「マルセルが一番いい」と語るのは、マルセル役の結城さん。ファンへ一言、「これからも、マルセルと『アンジェリーク』をかわいがってください」。



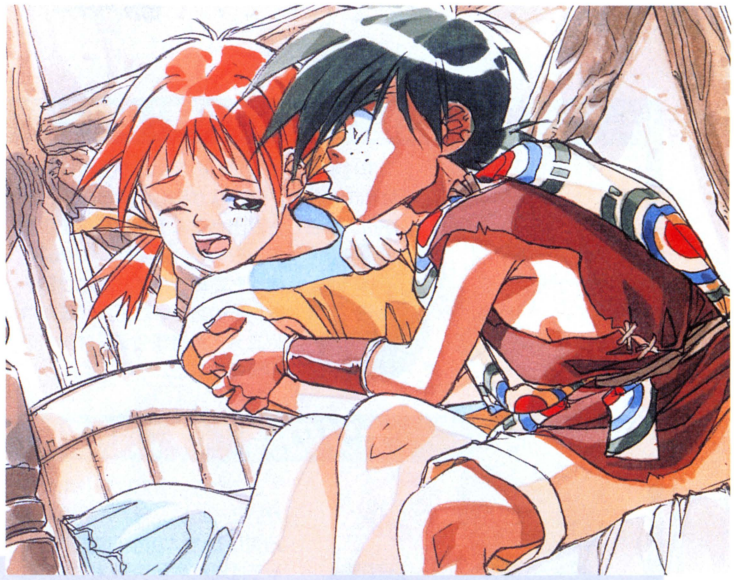
New Soft Monthly Report

3機種に移植されるけど、18歳以上推奨なのはFXの

ドラゴンナ

FX版オリジナル原画を続々と鋭意制作中!!

最近になってSFCとプレイステーションへの移植が発表された『ドラゴンナイト4』。オリジナルキャラが登場する予定とかで、何かと世間を賑わしている。そのためFX版は少し苦しい立場にあるが、FX版には18歳以上推奨という他機種にない強みがあるのだ。しかし、Hなグラフィックのみに注目するのは愚か。対象年齢が上なので、そのストーリーや会話も他機種より洗練されたものになるはず。ここにあげる6点の原画はすべてFX版オリジナル。これらの原画から、その大人にしかわからない物語を推察して欲しい。



ロザリンド&ライナス

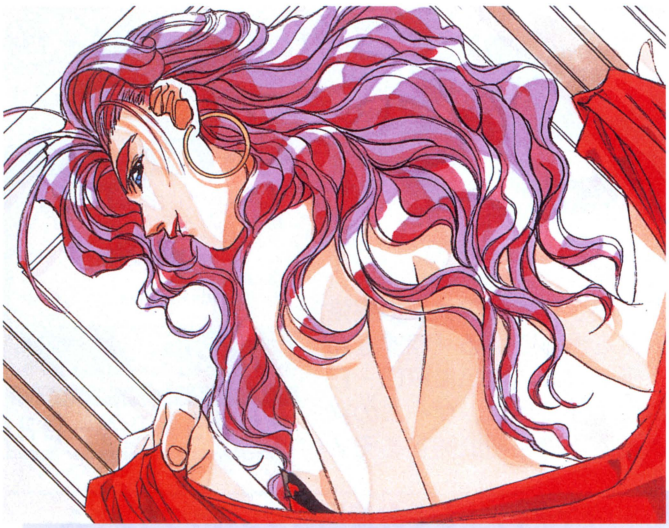
主人公のカケルに何かと恨みを持っているライナス。復讐心から、カケルの仲間であるロザリンドに襲いかかった。それを見たカケルは彼女を助けようとするが、ロザリンドは、何故かカケルの助けを拒む。



エト&レア

カケルの軍勢に突如姿を現し、仲間になったエト。彼の過去は秘密のヴェールに包まれているが、仲間たちはそんなことを気にかける様子はない。しかし、エト自身の心の中は、主人公カケルの幼なじみであるが、今はカケルと心がすれているナターシャや、彼の過去を知っていると思われるマルレーネたちのあいだで大きく揺れ動いている。そんな彼の心情を理解するレア。彼女はなんとか彼に心のやすらぎ与えようと、落ち込むエトを彼女の元へ導くのだった。

©NEC Avenue／elf



パンドラ

カケルたちの敵であるルシフォン軍。パンドラはそのルシフォン軍に、目の前で父を殺されたという過去を持つ。そして父の仇を討つために、現在は踊り子をして軍資金をためている。

そんななか、カケルの軍勢がパンドラの住む街のルシフォン軍を追い払う。それを目撃したパンドラは、彼らの仲間になってルシフォン軍への復讐を果たそうと決心する。

ルシフォン&マノ

マノは魔王ミナクスの娘。彼女と契りを結ぶことを許されるのは、魔王の正当な後継者と認められた者だけである。しかしそれを知りながら、ルシフォンとマノはそれぞれの気持ちを抑えきれずに愛し合ってしまった…。禁じられた愛に燃える2人。しかしその愛は魔王への発覚とともに引き裂かれてしまう。オープニングでの1コマだ。





マリアン



カケルが最初に訪れるソニアの街。その街の修道院では、マリアンという女性が孤児たちの面倒をみている。母性本能の固まりのようなマリアンだが、じつはその母性本能の現れかたがかなり変。カケルに母の愛を教えようと、いきなり服を脱ぎ始めてしまった。

ヘレネ

ヘレネは前述したレアの妹。ルシフォン軍に捕らえられた姉のヘレネを救出しようと、単独でルシフォン軍に潜入する。しかし、それは無謀というもの。反対にルシフォン軍に発見され、姉と同様捕まってしまう。後ろ手に縛られて絶体絶命のヘレネだが、やはり彼女を救うのは我等がカケルの軍勢なのだ。

イト4だけです。

というわけで(?)、オリジナルキャラは登場しないけど他機種の移植作品に負けていないFX版『ドラゴンナイト4』。少しずつだけど、竹井先生描き下ろしのオリジナル原画が公開されているぞ。今月もその原画を、状況説明付きで紹介していこう。

FX CD-ROM

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FX マウス対応

開発状況：90%(8月16日現在)

ゲームタイプ
ゲー ア5 声4 ハ5 色5

愛と希望と勇気を胸に
チャチャたちのコミカルスゴロクついに登場

赤ずきんチャチャ

――お騒がせ！パニックレース――



放送が終了してもファンの根強い人気を保っている「赤ずきんチャチャ」が、ついにPC-FXに登場。今月は、ゲームの詳細と画面写真を初公開するぞ！

FX CD-ROM

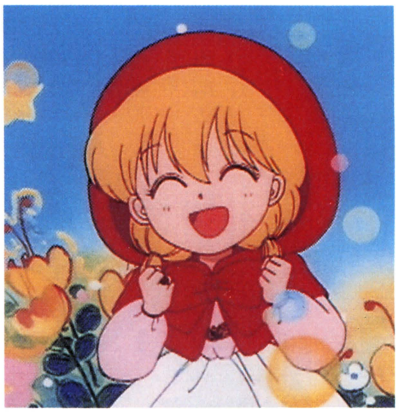
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：9月27日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：テーブルゲーム
継続機能：なし
その他：最大6人プレイ可

開発状況：70%（8月16日現在）

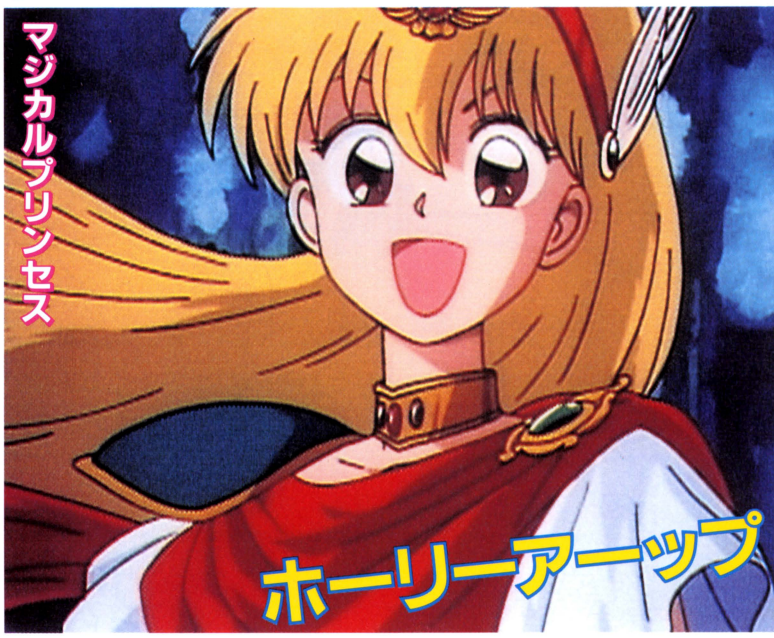
ゲームタイプ
ケ3ア5声3ハ－色2

チャチャ／ドジでお茶目なマジカルプリンセス

いつも、赤い頭巾をかぶっている女のコ。世界一の魔法使いセラヴィーの弟子。ドジで、いつもとんでもないものを召喚してしまうお茶目な魔法使い。いつかセラヴィーのような魔法使いになりたいと思って、うらら学園でお勉強の毎日だ。じつは、魔法の国のお姫さまで、大魔王に命を狙われている。でも、ピンチの時にはリーヤとしいねちゃんのふたりと一緒に力を合わせるのだ。そして、「マジカルプリンセス」にホーリーアップして、大魔王の配下たちをやっつけるのだ。声は鈴木真仁。



お花をしょって、にっこりのチャチャ。真っ赤なずきん姿がカワイイ



チャチャが愛と勇気と希望の力で変身したプリンセス。悪者なんて一撃だ！

人気キャラクタが総出演
なかよし6人がスゴロク勝負

テレビ東京系で放送されていた人気アニメ「赤ずきんチャチャ」がFXにボードゲームとして登場。チャチャ、リーヤ、しいねちゃんなどおなじみのキャラ6人をコマにしてのスゴロクゲームだぞ。

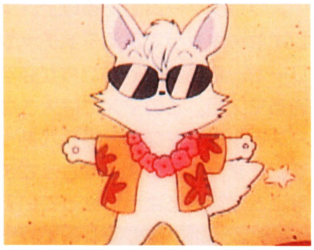


ドタバタハチャメチャな赤ずきんチャチャワールドがスゴロクゲームになったのだ。アニメのほんわか世界観をみごとに再現しているぞ

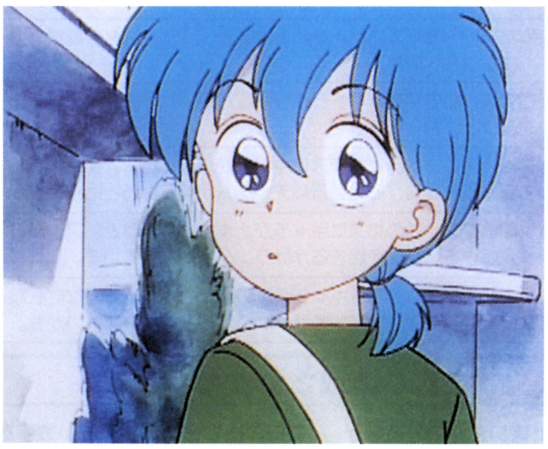
©彩花みん／集英社／テレビ東京／NAS／NEC Nome Electtronic

リーヤ／つよいこよいこのオオカミ少年

チャチャの一番のなかよしの男のコ。元気いっぱいで、力も強いけれど、おつむがちょっとのーてんき。じつは、リーヤくんは狼男で、月を見なくても自分の意思で狼に変身できる。しかし、その姿はもこもこのふわふわで、狼というよりはまるで子犬。ぬいぐるみのようで、いつもチャチャと一緒にいるのだ。声は金子幸伸。



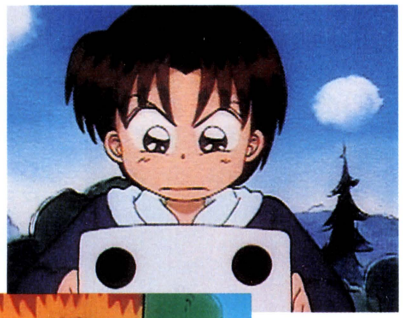
まるで犬みたいだけど、一応、狼のリーヤ。でもやっぱり犬だよ…

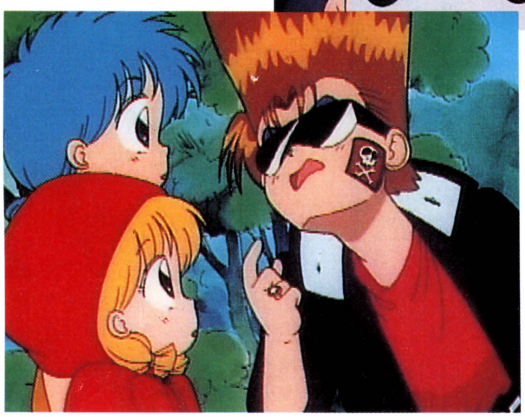


純真で、一番のお子さまなリーヤ。正義感は人一倍あって、チャチャをいじめる悪いヤツは許さない。でも、チャチャとの仲は…小学生みたいだよね

しいねちゃん／真面目で素直な優等生

魔法使いドロシーの一番弟子の男のコ。優等生タイプで、いつも真面目。最初はドロシーといっしょにラヴィーをやっつけるためにやってきたが、チャチャにひとめ惚れしてしまい、その後、友だちとなって、いつも一緒にいる。召喚魔法や変身魔法などなど、チャチャよりも上手にこなす。チャチャを巡って、リーヤに対して、ライバル意識を強く持っている。チャチャの前では緊張してしまうなど、カワイイ一面もある。声は日髙のり子。



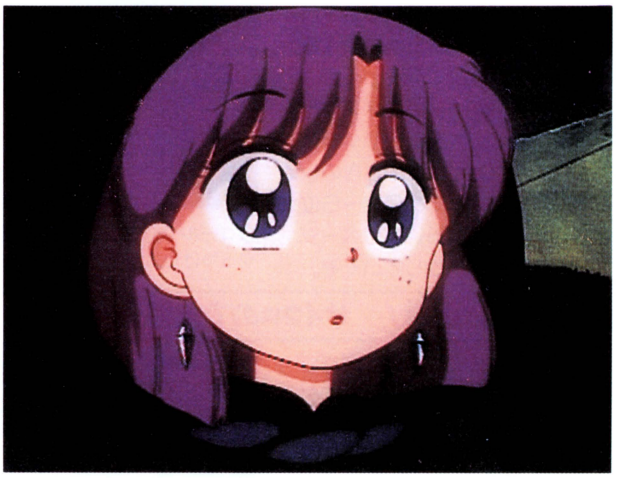


サイコロを手に、ジッと集中しているしいねちゃん。えいやっと、振って、大きな目がでるといいね

ぐれちゃったしいねちゃん。チャチャたちもビックリだ。いつも真面目なだけにその反動が大きいのかも…

やっこちゃん／魔法薬作りが得意な黒ずきん

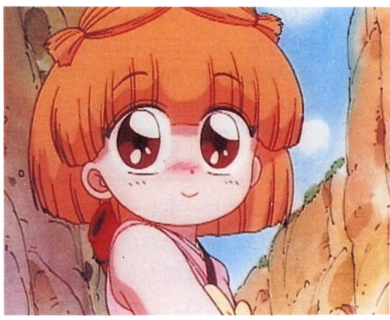
うらら学園のチャチャたちのクラスメイト。黒いずきんの魔法使い。チャチャのお師匠さまであるセラヴィーのお嫁さんになるのが夢。最初はちょっとチャチャにイジワルをしていたが、いつの間にかなかよしグループの一員になっている。声は赤土眞弓。



セラヴィーが大好きなやっこちゃん。魔法薬を作らせたら6人の中でも一番の女のコだ

お鈴ちゃん／ちっちゃなもも色忍者の女のコ

うらら学園のチャチャたちのクラスメイト。犬状態のリーヤと身長がほとんど変わらないくらいちっちゃな女のコで、とてもチャチャたちと同学年には見えない。じつは、もも色の忍者装束に身を包んだ見習い忍者。そのちっちゃな身体で繰りだす忍法は、チャチャたちの魔法にも引けは取らない。チャチャたちと大のなかよしで、チャチャにバック転を教えてあげていた。声は並木のり子。



ちょっとホッペが桜色のお鈴ちゃん。しいねちゃんが大好き♡

マリンちゃん／ちょっとわがままな人魚姫

ちょっとわがままな人魚姫。ある日リーヤと出会って、ひとめぼれ。以後、ことあるごとにリーヤにアタックしている。チャチャとはリーヤを巡るライバル。しかし、人間のときのリーヤしか知らないため、犬状態のリーヤをイジメてしまい、リーヤからは恐れられている。やっこちゃんと同盟を結んでいる。声は桜井智。



さざえの中から顔をだしているマリンちゃん。人魚の女のコだ

大魔王をやっつけるため みんなでゴールを目指すのだ！

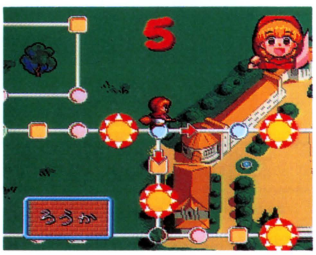
このゲームは、テレビシリーズのストーリーをもとにしたスゴロクゲームだ。プレイヤーは6人のキャラの中からひとりを選んで、ゴールへと向かう。誰かがゴールに辿りついて、大魔王をやっつけたらゲームは終了。そのときのレベルや位置によって、2位～6位までの順位が決まる。このページではシステムを解説していくぞ。



ゴールで待ち構えている大魔王。やっつけた人が第1位になるのだ！

ルールは簡単！　サイコロのでた目だけ進むのだ

さて、ルールそのものは非常に簡単なこのゲーム。自分の順番のときにサイコロを振ってでた目の数だけ進むのだ。もちろん、アイテムやキャラの特技（チャチャだったら魔法）などを使って、レースを先の見えないものにすることも可能。スゴロクながら、スリリングな展開で遊ぶことができるパーティゲームとなっている。



サイコロを振って、そのでた目の数だけ進む。なにがでるのかな？

特殊能力でちょっとだけ有利に！

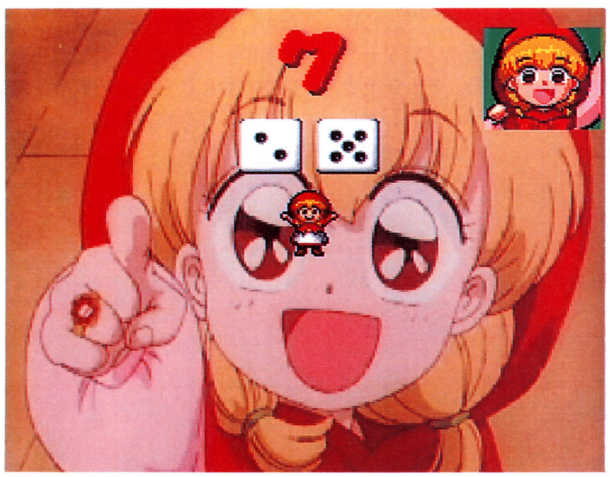
プレイヤーキャラには、ひとりひとつに特殊能力がある。各キャラとも、特殊能力を使うと、移動能力が上がる。しかし、アイテムが手に入らないなどのペナルティも少しある。

・チャチャ、しいねちゃん、やっこちゃん：ほうき。サイコロが2個に増えてそのぶん進める。

・リーヤ：へんしん。犬（狼）に変身できる。犬のときだと、サイコロの数が増えるときがある。

・お鈴ちゃん：しいねちゃん。しいねちゃんのいるマスまで行ける。

・マリンちゃん：リーヤく～ん。リーヤのいるマスまで行ける。しかし、リーヤが犬だと元のマスに戻ってしまう。



チャチャの特殊能力ほうきを使ったところ。いくつものサイコロを振ることができるぞ

止まった小さなマスで状況が変わる

スゴロクゲームである以上、プレイヤーキャラであるチャチャやリーヤ、しいねちゃんたちが必ず通るマス目。このマスには大きなマスと小さなマスの2種類があって、止まるマスによってさまざまなことが起きるようになっている。

パラメータの愛と勇気と希望を上げるには、特定のマスに止まらなければならないし、アイテムの入手やアクシデント、大魔王の配下とのバトルなど、ゲームを盛り上げるための要素が、マスにはたくさん盛り込まれているのだ。

小さなマスの説明

	赤いマス。ここに止まったキャラは、パラメータの愛の力がひとつもらえるのだ。
	緑のマス。このマスにキャラが止まると、パラメータの勇気の力を、ひとつもらえる。
	青いマス。このマスにキャラが止まったら、パラメータの希望の力を、ひとつもらえるぞ。
	だいだい色のマス。このマスにキャラが止まるとアイテムをひとつもらえる。でも、その場所にアイテムが無くなるともらえない。
	バツ印のマス。このマスにキャラが止まってしまうと、アクシデントが起きる。なにが起きるかはランダムになっている。
	透明のマス。プレイヤーキャラがこのマスに止まってもなにも起きないただのマス。数としては少ないからはずれマスなのかも。

大きいマスでは敵さんが待っている

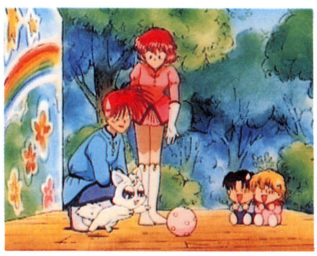
赤いマスと青いマスの2種類がある大きいマス。見るからに怪しいこのマスには、チャチャたちを邪魔しようと敵さんが手ぐすね引いて待ち構えている。赤のマスでは、そこで止まったキャラのみだが、青いマスでは最初にそこにきたキャラは強制でストップさせられる。マスに止まるとアニメが挿入されバトルに入る。基本はサイコロの振り合いで、大きい数字をだせば勝ち。キャラによってはアニメでバトルを見ることができる。



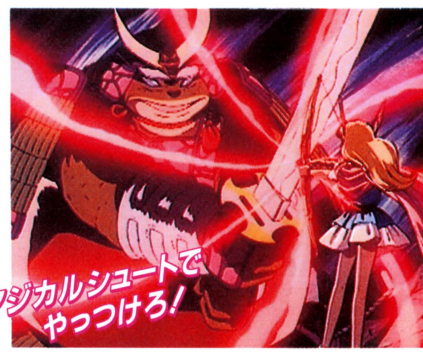
青いマスは強制ストップで、赤いマスは止まったときのみ敵と遭遇だ



「だじげで～」と涙目のチャチャ。大魔王の手下につかまってピ～ンチ



大魔王の配下、ランランとカンカンに赤ちゃんにされちゃった！



ビューティセレインアローでマジカルシュート！　必殺技だ！

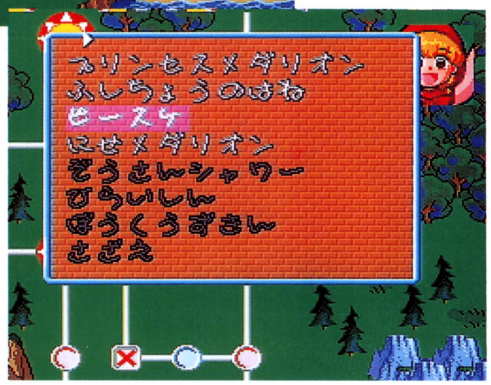
相手キャラを追い越してアイテム入手

ゲームを有利に進めるために必要なアイテム。これは、前記しているとおり、だいたい色の小さなマスで入手することができる。しかし、マップ上で、前を進んでいるキャラを追い抜くと、追い抜いたキャラから、アイテムをもらうことができるのだ。同時にふたり以上を追い越したとしても、ひとりからしかもらえない。キャラによっては、アイテムがもらえない組み合わせもあるぞ。

・リーヤ→チャチャ
・犬リーヤ→マリン
・しいねちゃん→チャチャ
・お鈴ちゃん→しいねちゃん
・マリン→人間リーヤ

以上5組の組み合わせだと最初に書いているキャラは矢印のあとに書いているキャラからアイテムをもらえないのだ。また、特殊能力で追い越したキャラからもアイテムをもらうことはできないので、あしからず。



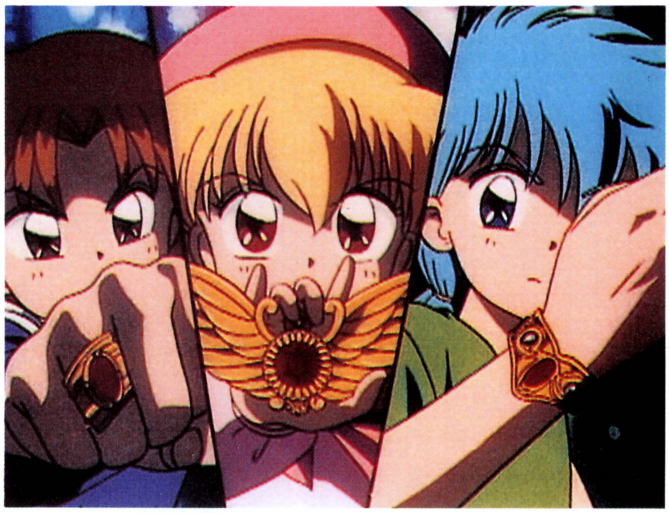


●特殊能力を使わないで、うしろから追い越すとアイテムをもらえる。キャラによってはもらえない組み合わせもあるよ

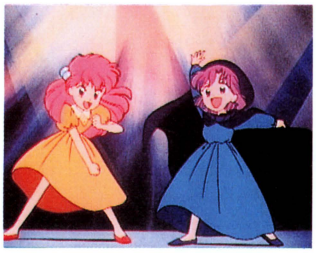
●もらえるアイテムは一個だけ。だからもらうときには必要なアイテムをちゃんとチェックしてからのほうがいいかも!?

イベントはムービーで見られるのだ

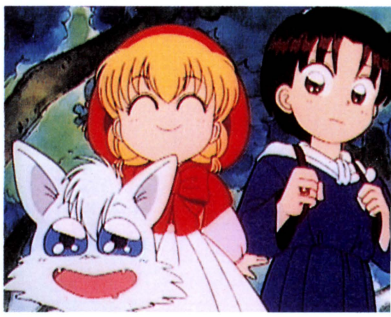
PC-FXと言えばやっぱりアニメ。もちろんアニメムービーはたっぷり挿入される。バトルシーンでのホーリーアップや、やっこちゃんとまりんチャンのラブラブ魔女ッココンビなど、テレビシリーズのスタッフの手によるゲームオリジナルのアニメが見られるぞ。



●愛よ！ 勇気よ！ 希望よ！ 三人の力をあわせてホーリーアップ！



●やっこちゃんとマリンちゃんのコンビでラブラブ攻撃だ！



●いつでもなかよし三人組。大魔王のお城を目指していざ出発だ！

ゲームの前にチャチャわーるどを体験しよう！

さてさて、テレビ東京系列で放送されていたテレビシリーズの放送が終了しても、その人気はとどまることを知らない、「赤ずきんチャチャ」。スーパーファミコンやゲームボーイでのゲーム化を始めとして、OVAシリーズやフォトCD、パソコンのデータベース、PC-FX用ソフト『アニメフリークFXvol.1』の赤ずきんチャチャフリークなどなど、さまざまな媒体で、チャチャたちはキミを待ってるぞ。そこで、編集部の独断で「チャチャ」関連グッズの中から2つをピックアップ。ゲームをやる前に、このふたつに触れておけば、キミもチャチャワールドの一員だ！

OVAシリーズ

新キャラ、ポピィクンの登場するOVAシリーズ。OVAでもほのぼのチャチャワールドは健在。

■OVA「赤ずきんチャチャ」全3巻（各巻25分）／アニメーション制作：スタジオぎゃろっぷ／価格：各巻5800円（税込）／発売元：キングレコード

●新キャラ、ポピィクンと一緒。しかし怪しいカゲが…





●いつでもすぐになかよしになれるチャチャたち



●発売中のOVAシリーズ。全3話でドタバタストーリーが展開。写真はレーザーディスク版のジャケット

かると赤ずきんチャチャ

「赤ずきんチャチャ」のカルトデータ集。チャチャかるとクイズや壁紙など、ファン必見の内容だ。

■かると赤ずきんチャチャ／対応機種：Macintosh・Windows／価格：各6421円（税別）／発売元：インナーブレイン／問い合わせ先：03-5474-1701（平日の10：00～18：00まで）



●インナーブレインから、現在発売中だ！

女の子たちとの素敵な出会いをサポート!

いよいよ発売１ヵ月を切った、恋愛RPG『ブルーブレイカー』。今回は女の子と出会うためのポイントや、冒険者ギルドのデータなど、ゲームを攻略する上で役に立つ情報満載でお届けするぞ！



New Soft Monthly Report

BLUE BREAKER
～剣よりも微笑みを～

FX CD-ROM

メーカー名：Hunex/NECホームエレクトロニクス
発売予定日：9月27日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：100%

ゲームタイプ
ゲ5 ア4 声4 ハ5 色4

©Hunex／NEC Home Electronics

ケインと共に冒険をする女の子8人+αをクローズアップ!

ゲームの目的の一つである結婚。花嫁候補者となるのは、アーシャを始めとした、共に冒険をすることができる8人と、ワイズの計9人。彼女たちと仲良くするにも、まず女の子に出会えなければ不可能。そこで今回は、彼女たちと出会うためのポイントを伝授する。しかし普通に遊んでいても、全員仲間にならないことが多い。それは、ある女の子を仲間にすると、ほかの女の子を仲間にするときに、特別な条件が必要になる女の子がいるためなので、注意しよう。



◎ケインのライバルイナルも、恋のライバルとして参戦する？



◎女の子と出会うと、ギルドで仲間にできる



◎女の子が好意を抱いていると、こんな反応が



◎「パーティー編成」のコマンドを選んだところ。方向キー左右で選択



◎嫌われていたり気分が乗らないときは、断られることも多い



アーシャとの出会いのイベントは、ゲーム開始直後に必ず発生するので、確実に仲間に加えることができるヒロイン的存在のキャラクタ。アーシャに関係するイベントは、ほかのキャラクタに比べて比較的多めに用意されているようだ。アーシャはゲーム開始時から仲間になるため、彼女の回復魔法には何度もお世話になるだろう。



◎火山の噴火を止めるために、水龍に必死にお願いをするアーシャ



◎旅の途中、突然倒れるアーシャ。いったい何が？

彼女との出会い

ケインの父、ディーザの紹介でアーシャが登場する。2人共お互い緊張していて、まるでお見合いかのような雰囲気。アーシャが自己紹介をしているときの、恥じらいの表情がとってもプリティだ♡



◎ほおを赤らめて、視線をそらす。かわいいぜ！



◎ディーザに物を届けに来たというが…。本当だろうか？



ヒロイン的存在の神官少女

アーシャ

●パーソナルデータ
年齢：17歳
身長：162cm
体重：48kg
3サイズ：83／55／85



カルミーと出会うには、傭兵の国ハイードのギルドに行けばよい。しかし、先にサージュと出会った状態のときは、仲間にならない場合があるぞ。



フレイム・スラストが、ソードマスターに炸裂！



名剣にこだわるカルミー。敵はかなりの強敵だぞ

一匹狼が似合う自由きままな傭兵稼業

カルミー

●パーソナルデータ
年齢：18歳
身長：173cm
体重：58kg
3サイズ：84／57／87



彼女との出会い

ケインがギルドの騒ぎに目を向けると、一人の女の子がゴロツキどもを吹き飛ばしていた。「これにこりて、2度とオレにちょっかいをださない事だな！」その様子をボーッと見ていたケインに、問題の女の子がツカツカと近づいてくる。彼女はケインの持つ名剣「凍牙」に気づき、1対1の決闘を挑んでくる。



ケインの凍牙を見つけて、あやしむカルミー



カルミーは、ケインが凍牙を盗んできたと勘違いする



ケインに負けたカルミーは、それを凍牙のせいにする

見た目のかわいさとは裏腹に、こわ〜い性格の持ち主であるサージュ。サージュは、遺跡の国ルーインにあるルーイン遺跡の一階にいるぞ。カルミーがいるときは、ある条件を満たしていないと現れないので注意しよう。もし彼女を仲間にできたときは、相性が合わない女の子が多いので、パーティの編成に気をつけよう。



サージュに恨まれた日にゃ、マジでたまらないですよ、ほんと

彼女との出会い

場所はルーイン遺跡の地下1階。突然奥のほうからかすかな光が…。不自然な光にいぶかしむケインたち。その方向へと向かってみると、ものすごい煙が立ち込めており、思わず咳き込むケイン。煙が晴れたその場所には、ふるえながらうずくまる女の子の姿があった。涙をためた顔を上げるやいなや、「ごめんなさ〜い」とあやまる女の子。なにやらその子は、ケインをいじめっ子だと勘違いしているらしい。



怯えるサージュを、必死になだめるケイン



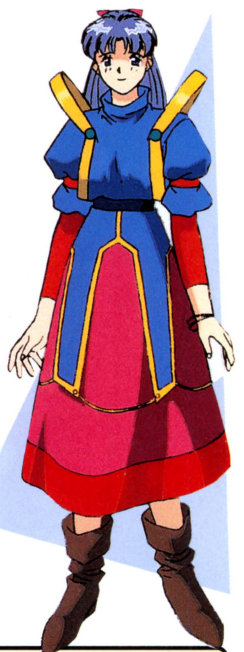
サージュはなんと、こんなところで呪術の研究をしていたという



サージュのわら人形は効果抜群。すぐに痛みが



魔方陣を発見して、EPの最大値が上昇。しかし、サージュの光る目はいったい…



いじめと呪術が生きがいの危ない女の子

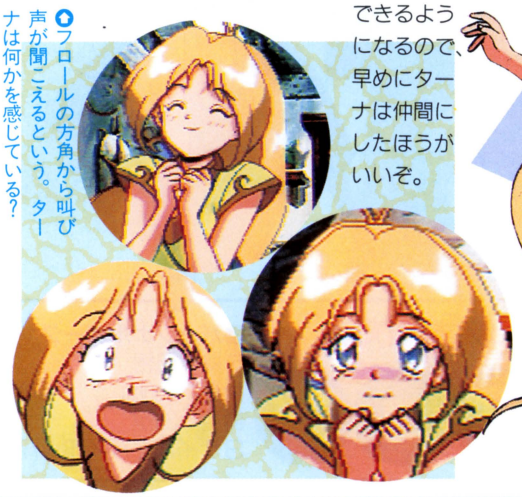
サージュ

●パーソナルデータ
年齢：17歳
身長：166cm
体重：47kg
3サイズ：79／52／83

ブルーブレイカー

弓が得意な妖精のターナちゃんは、当然妖精の国アイリーで出会うことができる。しかし、いきなりアイリーに行っても、ターナに会うことはおろか、国の入口を見つけることもできず、ギルドに入ることができないぞ。ターナと出会うためには、魔法王国マグで起こる流行病のイベントの情報を聞いたあとに、アイリーに行けばいいのだ。イベント発生後は、アイリーに自由に出入りすることができるようになるので、早めにターナは仲間にしたほうがいいぞ。





フロールの方角から叫び声が聞こえるという。ターナは何かを感じている？



彼女との出会い

アイリーの入口が見つからず茫然とするケイン。そのとき、上のほうから女の子の声が。「残念でした。アイリーは妖精の力がないと入れないんだよ」妖精の女の子は、ケインにアイリーに行きたい理由をたずねるが、ケインははぐらかして女の子は怒り爆発状態に。



木の上から飛び下りて、見事着地に成功！



ケインとの会話に、終始怒りっぱなしのターナ



アイリーの象徴でもある、大樹に異常が…



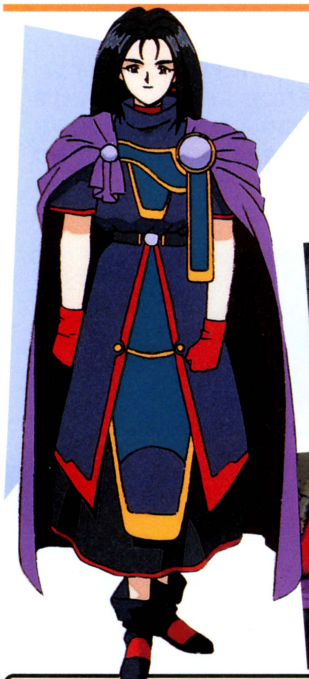
ターナは弓を使うので、遠くから攻撃できるぞ

自然を愛するちょっぴり短気な妖精さん

ターナ

●パーソナルデータ
年齢：16歳
身長：152cm
体重：44kg
3サイズ：76／54／81

ナルターは、ある冒険者ギルドで「中継地点6の洞窟に異常が」、という情報を聞いてから洞窟に行くと会える。その前にヤームが登場していると、ほかの条件が必要になる。





ミステリアスな雰囲気漂う大人の女性

ナルター

●パーソナルデータ
年齢：22歳
身長：179cm
体重：59kg
3サイズ：90／58／88

彼女との出会い

謎の事件を調べるために、洞窟に潜入したケイン。その洞窟内部で、突然男たちの断末魔が響く。



男たちはナルターの仲間だったという。外傷はないようだが心臓が…

駆け寄ってみると、そこには倒れた男たちとあやしい女性の姿が！



うつろな目をして倒れている男たち



気分が悪くなり立ち去るナルター。怪しい



ナルターはケインのことを、いつも子供扱いにするのだ



背後から鎌が現れ敵を切りつける「渡る鎌」。この鎌はいったい…



世界はキミのためにある能天気娘 ハミュン

●パーソナルデータ
年齢：秘密
身長：150cm
体重：38kg
3サイズ：71／48／77

彼女との出会い

このゲーム一番の元気娘、ハミュンちゃん。ハミュンは魔法王国マグにいるが、ただマグに行くだけでは会うことができない。あるイベントの発生後でないとダメなのだ。そのイベントを発生させるには、ある条件が必要となってくるので、出会うのは大変かも？



◎とことん明るいハミュン。ちらっと見える八重歯がチャームポイント



◎攻撃がスカって、くるくる回転するハミュン。目も回っております

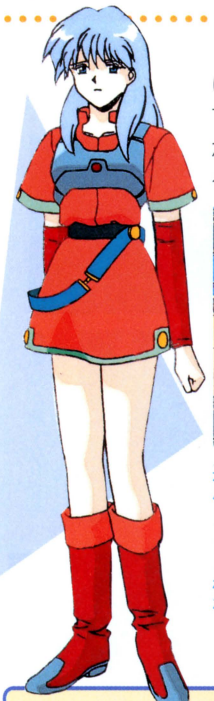
とある出来事がきっかけで、ケインといっしょに旅にでることになった女の子、ハミュン。ケインはハミュンに自己紹介をするが、名前を聞いたハミュンは、ケインのことを「ケーちゃん」と呼ぶことになるらしい…。



◎ハミュンのセンスには、ただ脱帽するのみ



◎「ケーちゃん」と呼ばれることを拒否すると…



悲しい過去を背負った薄幸の美少女？ マヤ

●パーソナルデータ
年齢：19歳
身長：170cm
体重：51kg
3サイズ：87／57／86

マヤは機械王国シンマの出身。シンマのギルドに2回訪れると、マヤが登場するイベントが発生する。しかしターナが先に登場していると、条件が必要になる。イベント発生時に選択肢がでてくるが、選択を誤るとマヤには会えないので注意。



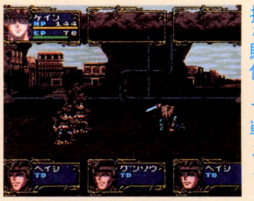
◎マヤは棒術の使い手。今彼女が使っているのは、敵に素早く近づき渾身の一撃をたたき込む「砕」という技だ



◎女の子と仲良くなると、女の子の守護者を聞くことができる。この様子だと、2人の状態はかなり進展している模様

彼女との出会い

場所は機械王国シンマのギルド。ここに2回目に訪れたときのこと、ケインはギルドの外から女の子の叫び声を聞く。思わず外に飛び出したケインは、3人の兵士が1人の女の子を取り囲んでいる場面にでくわす。「嫌です！　放してください」と女の子。抵抗する女の子を、兵士たちは無理矢理連れ去ろうとしているように見える。「おい、嫌がっているじゃないか！」兵士たちに向かって叫ぶケイン。それに対して兵士は「貴様には関係のないことだ！」と、月並みな言葉を返す。話し合いではらちが明かないと悟ったケインは、こちらも月並みに力ずくでいく。



◎3対1では多少不利。技を駆使して戦え！



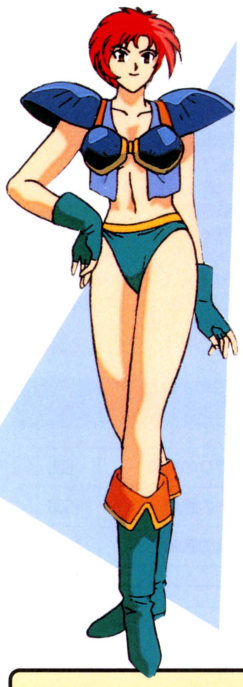
◎抵抗するが、男の力にはかなわず…



◎ナイスタイミングで我らがケインの登場



◎見事兵士たちを倒したケイン。ぼーっとしていた女の子はビックリ！



彼女との出会い

盗賊の国シバで、あやしい男がケインの肩にぶつかる。そのとき男は、凍牙を奪いとっていたのだ。気づいたケインは男を必死に追いかけるが、その差は縮まらない。ちょうど角を曲がろうとしたケインの腕を、そこにいた女性がつかむ。抵抗するケインだが、その女性は男から、凍牙をかすめ取っていたのだ。



袋を背負い、いかにもコソ泥風な男を追いかけるケイン。しかし男の逃げ足は速い



あせるケインを、余裕の笑顔で見つめるヤーム



凍牙が戻ってホッとするケイン。しかし、お礼はもうもらったとは？

盗賊の国シバを2回目に訪れたときに、ヤームと出会うイベントが発生する。すでにナルターが登場している状態でこのイベントを発生させるには、カルミーとサージュの関係と同様に、ある条件をクリアしていなくてはならない。



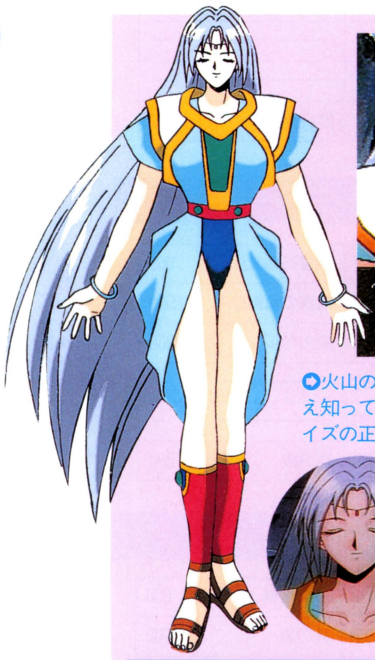
宙返りをする、身の軽いヤームならではの技、サマー・ソルトキック



動きも性格も子猫のような女盗賊

ヤーム

●パーソナルデータ
年齢：20歳
身長：176cm
体重：60kg
3サイズ：91／58／90





アーシャが倒れたときに現れたワイズ。困っているケインに、助言をくれる

火山の止め方さえ知っている、ワイズの正体とは…



火山はラミーユが起こしたのか！

ワイズ

眩しい光の中から突然現れた女性、ワイズ。彼女は重要なイベントや、ケインたちがピンチになったときにたびたび現れ、助言をしてくれるという、困ったときの神頼み的存在。



ラミーユは、ゴーレムを使って攻撃してくる



ラミーユ登場！アーシャとの関係に何か秘密が？



ラミーユもケインが封印を解いたことを知っていた





火山で再びラミーユと遭遇。またゴーレムで攻撃してくる



魔王ダークロード四天王の一人ラミーユ。
彼女は火山が噴火するイベントで、噴火を止めようとするケインたちを妨害する。

ゴーレムマスター　ラミーユ

右も左も分からない新米冒険者のための全国18ヵ所冒険者ギルド徹底ガイド!

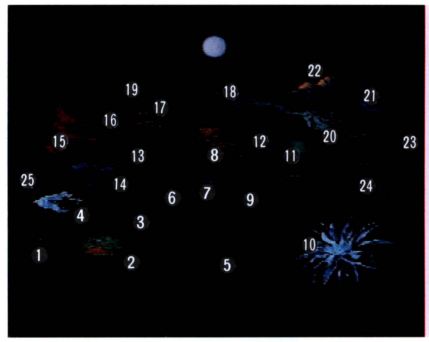
以下2ページでは各ギルドで購入できる道具の名称と値段、及び宿泊費のリストを公開する。さらに、一部のアイテムの効果を表にまとめてあるので活用してほしい。各ギルドのアイテムリストの部分で、国名の右に明記してあるのは、国や中継地点のつながりを示したもの。丸数字は、このページの右上にあるマップと対応しているので、つながりを確認してみるといいだろう。



◆中継地点の組員さん。みんな同じ顔をしているけど、いったい？



◆宿泊すれば、ＨＰ・ＥＰ全回復。ギルドに来たら必ず泊まろう



①ケインの家
②花の国ラーワ
③中継地点 −1−
④聖なる国シャイン
⑤遺跡の国ルーイン
⑥傭兵の国ハイード
⑦中継地点 −2−
⑧魔法王国マグ
⑨中継地点 −3−
⑩氷の山
⑪妖精の国アイリー
⑫亡くなった国
⑬中継地点 −4−
⑭機械王国シンマ
⑮火山の国ルカーノ
⑯中継地点 −5−
⑰水の国レクター
⑱中継地点 −6−
⑲龍の崖
⑳軍事国家トール
㉑中継地点 −7−
㉒盗賊の国シバ
㉓浮遊王国フロール
㉔暗黒の国クネス
㉕離れの国ディーダ

②花の国ラーワ

共通道1⇨①へ
共通道2⇨③へ



名　称	値段	守りの指輪	600
ポーション	100	水の腕輪	1500
ミドルポーション	800	風の腕輪	1500
精霊水	200	————	—
精霊の水晶玉	1600	————	—
ヨラートの花	200	宿泊費	100

④聖なる国シャイン

共通道4⇨③へ



名　称	値段	精霊石の欠片	900
ポーション	100	光の腕輪	1400
精霊水	200	退魔の首飾り	1000
精霊の水晶玉	1600	————	—
守護者の薬	500	————	—
神の護符	300	宿泊費	150

⑤遺跡の国ルーイン

共通道5⇨③へ
共通道6⇨⑨へ



名　称	値段	守りの指輪	700
ポーション	120	盗賊の指輪	850
ミドルポーション	1000	地の腕輪	1400
精霊水	240	————	—
守護者の薬	600	————	—
古代の呪符	500	宿泊費	250

⑥傭兵の国ハイード

共通道7⇨③へ
共通道8⇨⑦へ



名　称	値段	鈴の首飾り	500
ポーション	100	力の指輪	550
ミドルポーション	800	紅の鉢巻き	550
ハイポーション	2000	盗賊の指輪	800
守護者の薬	500	戦士の印	6500
戦士の鉢巻き	300	宿泊費	150

⑧魔法王国マグ

共通道9⇨⑦へ
共通道10⇨⑨へ
共通道14⇨⑫へ
共通道15⇨⑬へ



名　称	値段	精霊石の欠片	950
ポーション	120	魔族の首飾り	2000
精霊水	240	偽のペルソナ	3000
精霊の水晶玉	1800	————	—
守護者の薬	100	————	—
理の書	950	宿泊費	200

⑪妖精の国アイリー

共通道12⇨⑨へ
共通道13⇨⑫へ



名　称	値段	大樹の実	1000
ポーション	100	水の腕輪	1500
精霊水	200	風の腕輪	1400
精霊の水晶玉	1600	————	—
守護者の薬	500	————	—
大樹の葉	800	宿泊費	100

⑭機械王国シンマ

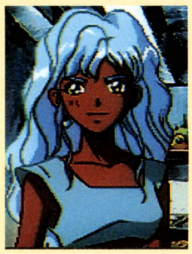
共通道16⇨⑬へ



名　称	値段	力の指輪	600
ポーション	100	理の書	1000
ミドルポーション	800	地の腕輪	1500
精霊水	200	————	—
守護者の薬	500	————	—
メタルプレート	300	宿泊費	200

⑮火山の国ルカーノ

共通道17⇨⑬へ
共通道18⇨⑯へ



名　称	値段	力の指輪	600
ポーション	120	精霊石の欠片	1100
ミドルポーション	1000	火の腕輪	1400
精霊の水晶玉	1800	————	—
守護者の薬	600	————	—
火山岩	750	宿泊費	250

⑰水の国レクター

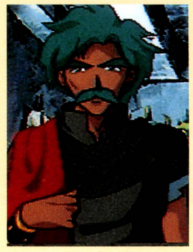
共通道19⇨⑯へ
共通道20⇨⑱へ
共通道21⇨⑬へ



名　称	値段	守りの指輪	600
ポーション	100	理の書	1000
精霊水	200	水の腕輪	1400
精霊の水晶玉	1600	————	—
守護者の薬	500	————	—
レクタージュース	100	宿泊費	250

⑳軍事国家トール

共通道22⇨⑱へ
共通道23⇨㉑へ



名　称	値段	紅の鉢巻き	600
ポーション	100	力の指輪	600
ミドルポーション	800	光の腕輪	1500
ハイポーション	2000	火の腕輪	1500
精霊の水晶玉	1600	精霊の護符	2000
騎士の書	400	宿泊費	200

㉒盗賊の国シバ

共通道24⇨⑱へ
共通道25⇨㉑へ



名　称	値段	盗賊の指輪	700
ポーション	90	鈴の首飾り	400
ミドルポーション	700	偽のペルソナ	3000
精霊水	180	————	—
守護者の薬	450	————	—
風のブーツ	300	宿泊費	150

中継地点　1～7

中継地点では、パーティの編成・変更はできないが、長く旅を続けて女の子の機嫌が悪いときは、中継地点で宿泊しよう。女の子の疲れが癒えて、国のギルドでパーティを解散するときに文句を言われないぞ。

中継地点1

名　称	値段
ポーション	100
ミドルポーション	800
精霊水	200
精霊の水晶玉	1600
戦士の鉢巻き	350
ヨラートの花	250
理の書	1000
龍の鱗	2000
宿泊費	100

中継地点2

名　称	値段
ポーション	100
ミドルポーション	800
精霊水	200
精霊の水晶玉	1600
戦士の鉢巻き	350
守りの指輪	600
宿泊費	100

中継地点3

名　称	値段
ミドルポーション	800
ハイポーション	2000
精霊の水晶玉	1600
精霊の宝珠	4000
古代の呪符	550
力の指輪	600
宿泊費	100

中継地点4

名　称	値段
ミドルポーション	800
ハイポーション	2000
精霊の水晶玉	1600
精霊の宝珠	4000
火山岩	800
精霊石の欠片	1000
妖精の風	3000
————	—
宿泊費	200

中継地点5

名　称	値段
ポーション	100
ミドルポーション	800
精霊水	200
精霊の水晶玉	1600
火山岩	800
レクタージュース	150
宿泊費	100

中継地点6

名　称	値段
ポーション	100
ミドルポーション	800
精霊水	200
精霊の水晶玉	1600
レクタージュース	150
風のブーツ	350
守りの指輪	600
理の書	1000
宿泊費	200

中継地点7

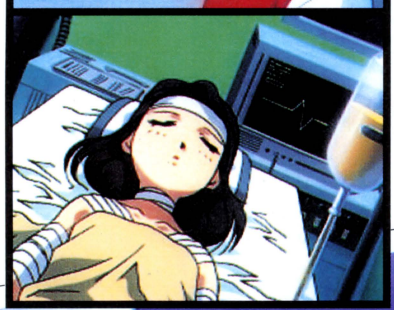
名　称	値段
ポーション	100
ミドルポーション	800
精霊水	200
精霊の水晶玉	1600
風のブーツ	350
理の書	1000
宿泊費	100

アイテム効果一覧表

名称	効果	大樹の実	HPの上限が10%アップ	紅の鉢巻き	素早さが10%アップ	火の腕輪	火の攻撃力が25%アップ
ポーション	HPを最大値の25%回復	レクタージュース	レクターで作られている飲み物	風のブーツ	素早さが10%アップ	水の腕輪	水の攻撃力が25%アップ
ミドルポーション	HPを最大値の50%回復	戦士の鉢巻き	攻撃力が10%アップ	偽のペルソナ	魔力・魔法防御が40%アップ	風の腕輪	風の攻撃力が25%アップ
ハイポーション	HPをすべて回復	騎士の書	攻撃力が15%アップ	精霊の護符	特殊攻撃のダメージを25%押さえる	鈴の首飾り	怪しい音色の鈴がついた首飾り
精霊水	EPを最大値の25%回復	メタルプレート	防御力が10%アップ	火山岩	敵の素早さを20%下げる	退魔の首飾り	敵との遭遇率が下がる
精霊の水晶玉	EPを最大値の50%回復	神の護符	防御力が10%アップ	戦士の印	攻撃が確実にヒットする・攻撃力が10%アップ	魔族の首飾り	敵と遭遇しやすくなる
精霊の宝珠	EPをすべて回復	龍の鱗	防御力が40%アップ	力の指輪	攻撃力が20%アップ	聖なる香水	女性全員との仲をほんの少し良くする
守護者の薬	HP・EPを最大値の25%回復	理の書	魔力が20%アップ	守りの指輪	防御力が20%アップ	妖精の風	女性全員との仲を少し良くする
守護者の秘薬	HP・EPを最大値の50%回復	ヨラートの花	魔法防御が5%アップ	盗賊の指輪	素早さが25%アップ	怪しい香水	女性全員との仲をほんの少し悪くする
守護者の涙	HP・EPをすべて回復	古代の呪符	魔法防御が10%アップ	地の腕輪	地の攻撃力が25%アップ	悪魔の風	女性全員との仲を少し悪くする
大樹の葉	EPの上限が5%アップ	精霊石の欠片	魔法防御が20%アップ	光の腕輪	光の攻撃力が25%アップ	悪魔の独り言	使用した女性との仲を少し悪くする







New Soft Monthly Report

ボリュームもたっぷりで、仕上がりが楽しみになってきた『続初恋物語〜修学旅行〜』。イベントシーンを中心に、ゲームの最新画面をお届けする。

あふれるほどのイベントシーンを特集!!
みんなの期待は裏切らないぞ!!

鈴梨チャンかわいー



FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80%（8月15日現在）

ゲームタイプ
ケ4 ア4 声5 ハ3 色4

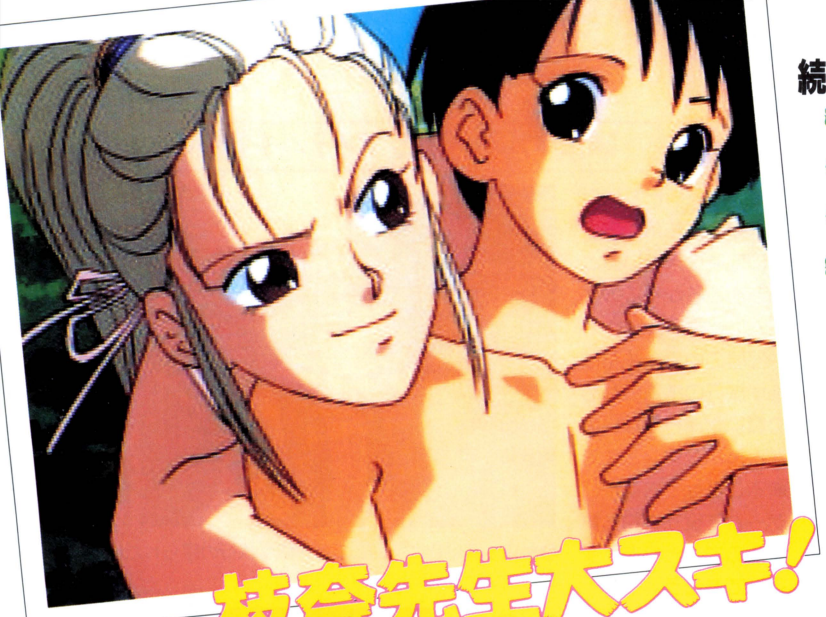
続

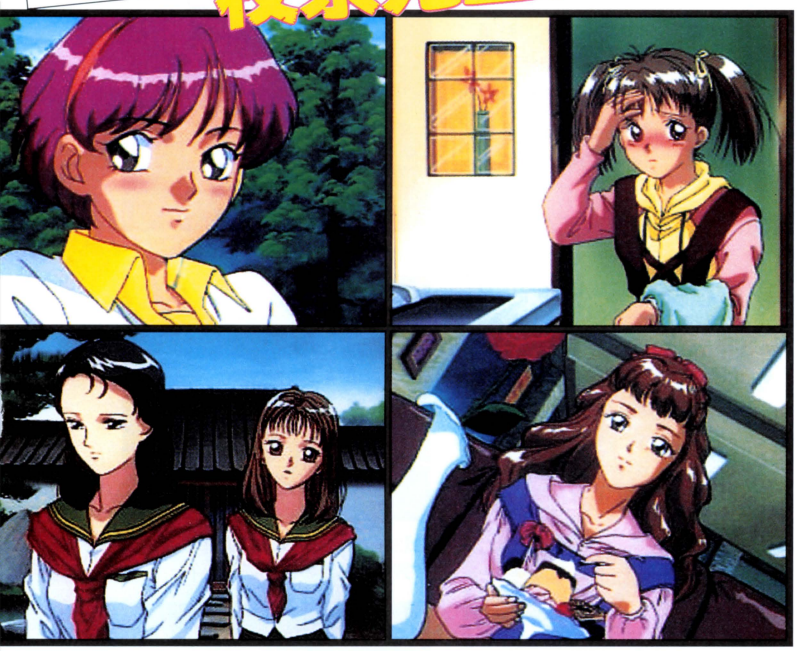
初恋を彩るイベントシーンは莫大な数だ！

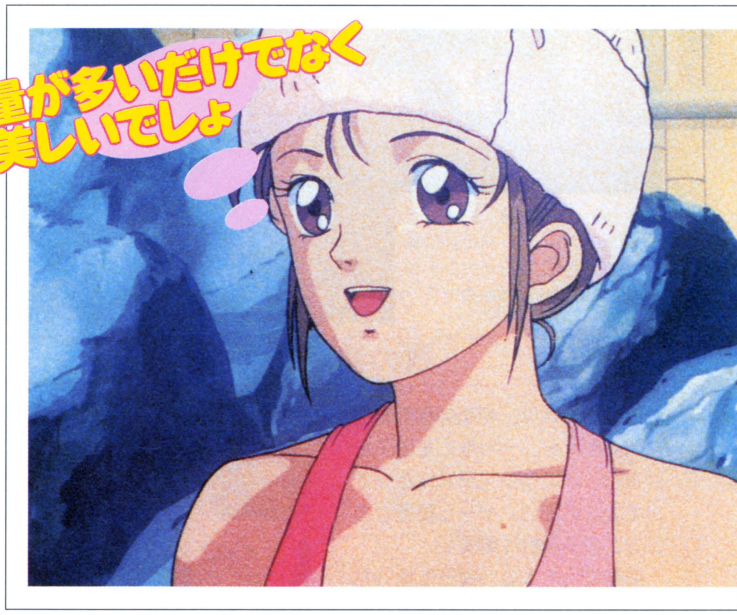
着々とゲーム制作が進行している『続　初恋物語～修学旅行～』。今回はイベントで使われるビジュアルを大量に公開していくのでお楽しみに。イベントには静止画面とアニメーション画面があり、その総イベント数は233個、総セル画枚数は約9000枚にも及ぶというから凄いぞ。



●豊富なビジュアルを堪能してくれ







●垣野内成美先生がキャラクタデザインした『続　初恋物語～修学旅行～』。クセがなく、誰にでも好かれそうな絵柄だ。このキャラクタたちがアニメーションするなんて今からワクワクするね

初恋物語 ～修学旅行～

©Tokumashoten Intermedia／平野俊弘事務所／NEC Home Electronics

旅に出るまで、出てからの流れとゲーム内容を解説

このゲームは、「初恋相手を選択する」→「修学旅行の前日に準備のための買い物を行う」→「修学旅行に行く」とおおまかにわけることができる。今回の記事ではその全体像を明らかにしていく。ゲームスタートから順を追うかたちで全体を4つのパートに分けて解説していこう。これを読めば、ゲームのだいたいの流れがつかめるはずだ。なお、小学生時代だと修学旅行の後にもう一度、林間学校にでかけることになるのだ。





◆◆『続　初恋物語』のシステムを説明していく。旅行前の買い物から、気になるイベントシーンまでの流れがわかるぞ

1 君の初恋の子を選ぶ

このゲームは、初恋の相手を最初に決めたら、一目散にその子だけを追いかけるシステムになっている。そのため、ゲーム冒頭でのこの女の子選択は重要だ。

最初に、主人公、神崎弘也（名前の変更は可能）は初恋をする時代(小、中、高、大学)を決める。大学時代での初恋というのは考えにくいが、主人公はそんなピュア(?)な人物ということなのだろう。

そして、初恋をする時代から、好きな女の子を選ぼう。個性あふれる11人の中から、君は誰を初めに選ぶ？　ほとんどすべてのタイプの女の子がいると思うよ。



◆初恋の相手がいる時代を遊ぼう。中学生時代にしてみたぞ





◆◆時代を選んだ後は、かんじんの相手を決める。ここでは祐花を選んでみた。グラフィックが左にスライドし、初期ステータス画面が表示される（数値は仮のもの）

2 事前の買い物でアイテムを購入

修学旅行前日、ヒロインの高瀬祐花が主人公の部屋に来ているというところからこのゲームは始まる。

部屋の中で、祐花は修学旅行の準備のための買い物に行かないのかと言いだす。ここで断ることはできるが、ゲームで役立つ物も買えるので、とりあえず行っておこう。



◆祐花と買い物に行くところ。修学旅行の限られたおこづかいを有効に使おう

現在分かっている段階で、買い物には、本屋、スポーツ店、駄菓子屋、マーケット（高校時代ではマーケットがコンビニに変更）に行ける。そこで、好きなものを修学旅行のおこづかいの中から購入していくことになる。

買い物で買ったアイテムは自分で使うことができるし、何かの折にプレゼントとして初恋相手の女の子に渡すこともできる。



◆この店は何を売ってるのかな



◆現在まだわかっていない大学時代の買い物はどのようになる？







時代は違っても、買い物はいつも祐花といっしょだ

◆祐花と買い物にでかけるのはどの時代も同じ





時代が変わると買えるアイテムも変化

◆時代が変わると同じ店でも少しずつ売っている物が変わっている

3 いざ、旅行へと出発

アイテムを買い集めて準備が整ったなら、旅行へ出発だ。

旅行中は、あらかじめ決まっている、次の3時間分のスケジュールを自分の好きなように変更し、そのように行動していくのを眺めるという形式。3時間が経過して行動が終了したら、次の3時間分を決めていくのだ。

スケジュールの変更内容は、見学・学習、運動、会話、読書、休息・睡眠、遊ぶ、探索、見つめる、エスケープ、プレゼントの10種類だ。この中で見学・学習というのは、はじめのスケジュールにある見学よりも深く勉強することを指す。このように変更すれば、主人公の知識のステータスが上昇して4で紹介するイベントの発生に1歩近づく。祐花に相談しながら、よく考えてスケジュールを立てていこう。



◆スケジュールを決めるために祐花に相談したりもできる。貴重なことも話してくれる



◆これが、あらかじめ決まっているスケジュール。ここに変更を加えていくのだ

思い切り楽しもう



◆運動していたら、廊下で祐花とバッタリ出会った

◆スケジュールを変更して運動だらけにしてみた。積極的に行動したほうがイベントは起きやすくなる。いろいろやってみようぜ



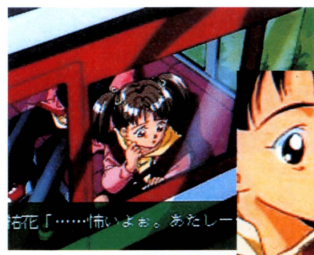
4 旅の途中、さまざまなイベントが発生

ゲームの途中では、さまざまな所で初恋相手の女の子とのイベントが挿入されている。このイベント発生には、主人公のステータスが深く関わってくる。先程述べたようにスケジュールをうまく変更したり、アイテムを使ったりしてステータスの値を上げていこう。また、ある場所である行動をとるだけでイベントが発生するということもある。

それでは、そのイベント一つを例にとって中身を紹介していこう。

ロープウェイの中から外を眺めている祐花。「怖いよぉ、あたし」とナーバスになっているので、「大丈夫だよ。ボクがいるからさ」と声をかける。祐花が「だって、あたし高いところが苦手なんだもん」と主人公の腕にしがみついたところを「もうすぐ着くからね」と安心させる…。

このようなイベントが1人のキャラクタにつき約15個入る予定だ。





◆◆祐花の怖がりなところが見れるイベント。豊富なビジュアルに声が入って臨場感はバツグン。プレイできる日をお楽しみに

◆夜更かしを枝奈先生に見つかって怒られてしまうイベント





◆ゲーム中は、グラフィックの下側に文字が入ってくる

ファン感涙『初恋』最新情報&プレゼントコーナー

『続　初恋物語～修学旅行～』の声優さんたちのボーカル曲とモノローグを収録したCDが発売される。

■「続　初恋物語～修学旅行～　ソング・コレクション」
発売元：BMGビクター
発売予定日：9月21日
価格：3000円(税込)

『続　初恋物語～』のファンクラブにはもう入ったかな。まだ、入っていない人のために、もう一度応募要項について説明しておこう。

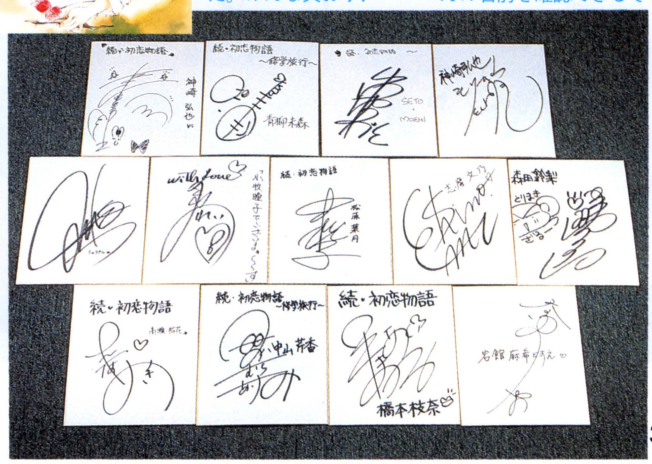
■「初恋　Fan　Club」
応募要項：年会費と入会金（合わせて税込で3000円）と郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を記入した紙を現金書留にて送る。
あて先：〒105 東京都港区東新橋1－1－16　徳間書店インターメディア　初恋ファンクラブ係

『初恋物語～』に出演する声優さんたちのサイン色紙を、1枚ずつ計13名にプレゼント。住所、氏名、年齢、学年、電話番号、サインがほしいキャラクタの名前を書いて申し込んでくれ。しめ切りは9月30日必着だ。
あて先：〒105 東京都港区東新橋1－1－16　徳間書店インターメディア　PCエンジンファン編集部　初恋プレゼント係



◆『続　初恋～』のCDが発売になる。そのジャケット写真がこれだ。みんな買おう！

◆登場キャラクタ全員分のサイン色紙。今号の付録CD－ROMで声優さんの名前を確認できるぞ



初恋の女の子とのイベントシーンを大紹介

さて、ここではキャラクタ別にイベントシーンの紹介を行っていくぞ。なお記事担当者が印象に残ったシーンについては、そのストーリーにも触れている。雰囲気をわかってもらえたら幸いだ。

記事担当者の独断と偏見による Impressional scene 印象的場面

今回、新たにお見せしていくイベントシーンの中で、記事担当者が印象に深く残ったものについて、キャラクタごと1点挙げてみた。Impressional scene（印象的場面）と称し、その写真のまわりのストーリーをつづってみたぞ。これで、それぞれのキャラクタのイメージなんかも感じ取ってくれ。

小、中、高、大学生 高瀬祐花

主人公の幼なじみで、ゲームでは小、中、高、大と全時代に登場し、いつも主人公の側にいてくれる。主人公に恋心を抱いているが、言い出せない。







中学生

◘◘中学生になったけどまだあどけなさが残る

小学生



◘今日は給食当番なのかな？　怒っている様子だけどどうしたんだろう
◘りんごを食べさせてくれる祐花。はい、あーん



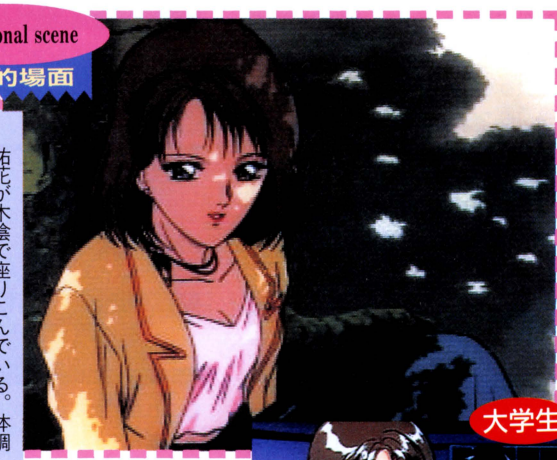
高校生



◘高校生時代。クラスの人気者だ

Impressional scene 印象的場面

祐花が木陰で座りこんでいる。体調が悪いようで弱々しくほほえんで主人公を見ている。「大丈夫かい？」と聞いたら「少し休めば平気」との返事。



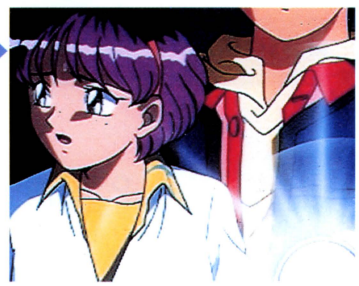
大学生



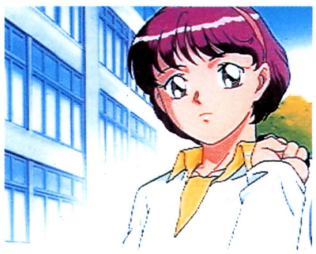
◘アダルトなムードの主人公と祐花。カッコイイね

小学生 中山芹香

スポーツに秀でており、バスケットボール部のキャプテンをしている。明るくて、いやみがない。料理が得意だったりと、女の子らしいところもある。



◘オバケがいないかな？　と不安な表情を見せる芹香



◘あどけない表情でこちらを見る
◘スポーツ少女だけれど水泳は苦手。こいつは意外だ



Impressional scene 印象的場面



バスの中で血相を変えて芹香が荷物の中を探している。「お昼のお弁当忘れて来ちゃったの？」と聞くとどうも図星らしい。主人公のを分けてあげることになる。

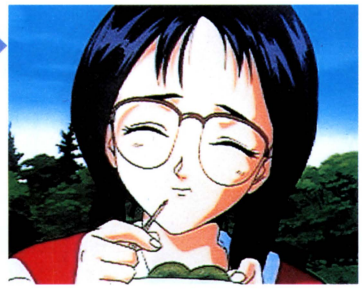
小学生

松原葉月

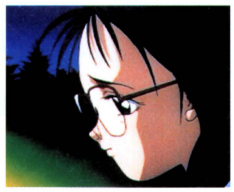
自分の殻に閉じこもりがちで人見知りする癖がある。遊ぶより読書をするほうが好きという変わった少女。



◆ガイドブック片手に。本を持っているときが一番嬉しそうだ



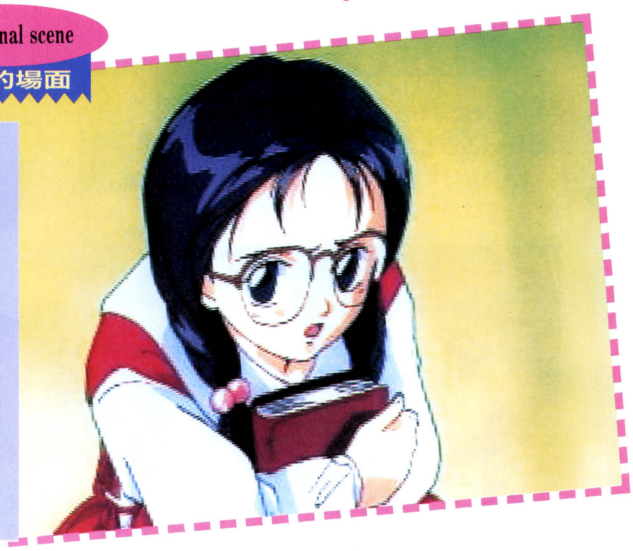
◆きな粉餅は苦手のようで、苦い顔しながら食べてる



◆キャンプファイヤーを見つめている。修学旅行ももう終盤

Impressional scene
印象的場面

男子生徒たちに葉月の日記帳が取り上げられた。主人公が腕ずくで取り返したが、葉月は「暴力はやめて」と日記帳を胸に泣いている。



小学生

橋本枝奈

教育実習生として主人公のクラスに来た。子供っぽいところがあり、小学生にナメられることもある。



◆木刀を買うのは修学旅行の定番といえるね

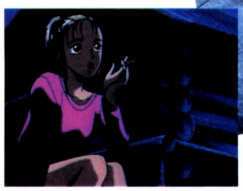


旅行最後の夜、枝奈が主人公とフォークダンスを踊っている。「センセイ、本物の先生になれなくともステキな思い出をつくれたわ」。

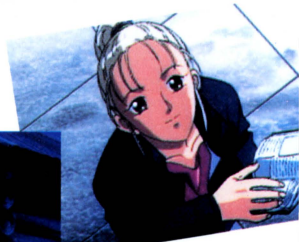
Impressional scene
印象的場面



◆タマネギが目にしみて涙があふれる枝奈先生。ガンバレ！



◆ちょっと一息。子供の相手ばかりじゃ大変だろうしね

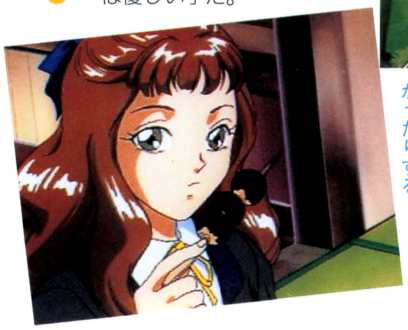


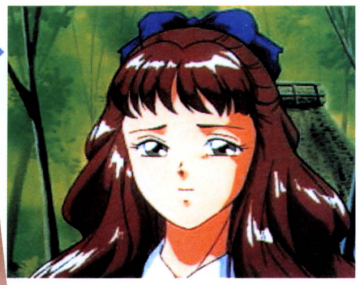
◆東照宮「逆柱」を見上げる

中学生

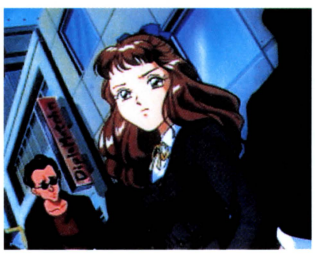
森田鈴梨

主人公のクラスメート。自己中心的でお高くとまっているところがあるが、実は優しい子だ。





◆寂しげな表情の鈴梨



◆鈴梨はその高飛車な態度から目をつけられることも多かったりする

Impressional scene
印象的場面



鈴梨が旅行先で地元の不良学生たちにカラまれているところを主人公が割って入る。「あっ、何とかしてよ」と鈴梨は弱腰だ。

瀬戸萌美

中学生

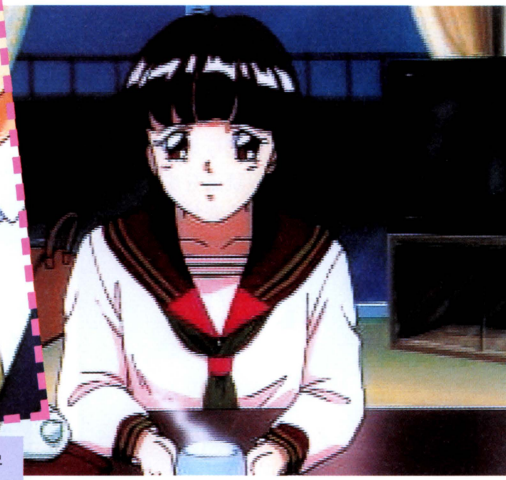
修学旅行中に主人公が助けることになる他校の生徒。見かけによらず、恋に対しては積極的なところがある。



Impressional scene
印象的場面



萌美が、主人公の学校の生徒たちに言い寄られ、困っているところを主人公が救う。「助けてくれてありがとう」とお礼を言われる。



❶旅館でお茶を飲みながら談笑。2人っきりの楽しい時間

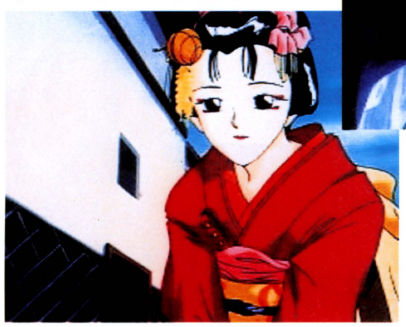
❶チョコレート食べる？とでも言ってるのかな

岩館麻希

中学生

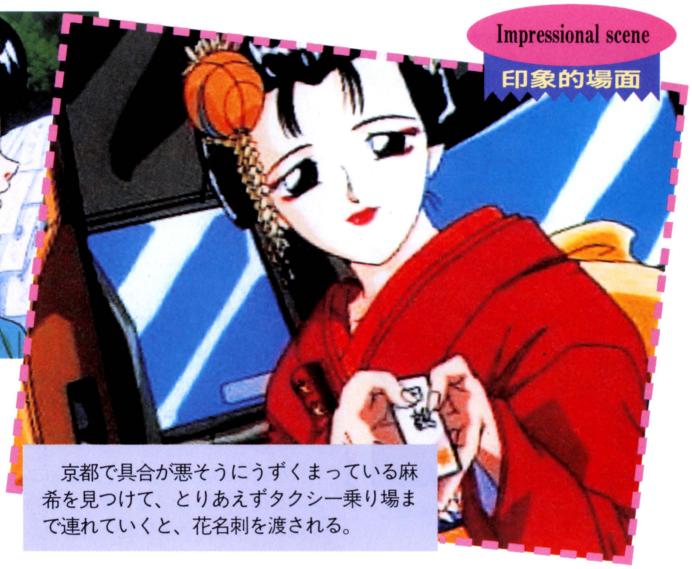
京都で出会う舞妓さん。礼儀正しく、感じのいい子なのだが、持病があり発作を起こしたりする。





❶❷舞妓さんのときとふだん着のときでは全然違う感じに見える麻希。素直でいい娘なのだが、入院中の母のため修学旅行に行かずに働かなければならない、不幸な境遇におかれている

Impressional scene
印象的場面



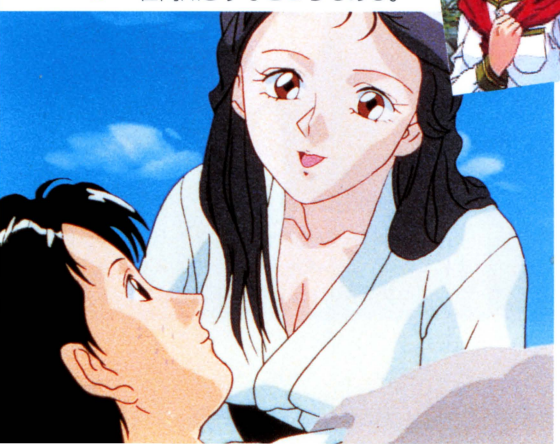
京都で具合が悪そうにうずくまっている麻希を見つけて、とりあえずタクシー乗り場まで連れていくと、花名刺を渡される。

志摩文乃

高校生

志摩財閥の1人娘で、おとなしく上品な子。大事に扱われてきたせいか、やや世間知らずなところもある。





❶祐花に何やら相談をもちかけている文乃。いったいどうしたのだろう
❷砂に埋められている主人公。文乃は楽しそうだが、こちらは胸元が気になってしまうね

Impressional scene
印象的場面



宿の最上階にある展望所にやって来た、文乃。「なんだか、眠れなくて」と文乃が言う。夜景には満足しているようだ。

続　初恋物語～修学旅行～

高校生 青柳未森

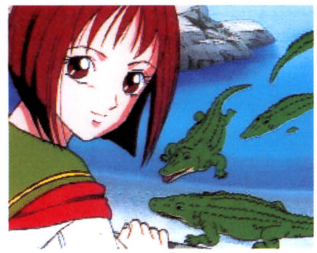
自由きままにふるまうことが多い、コギャルっぽい子。男の友達が多く、はしゃぐのが好き。



◎未森には意外とナイーブなところもあったりする



◎船に酔った未森



◎鬼山地獄のワニを見つめて。けっこう嬉しそう?



高校生 小牧瞳子

修学旅行に同行するバスガイド。まだガイドとしてのキャリアは浅いが、人当たりの良さでカバーしてる。

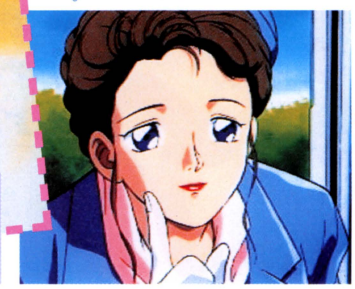


◎佐世保の朝市で瞳子と出会う。トマトありがとう





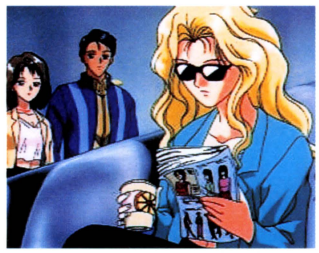
◎お風呂からあがったところ。お肌もつやつや



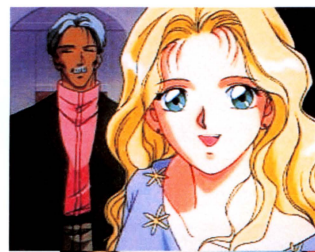
◎バスガイド業に専念しているところ。精が出ますな

大学生 ミュリアル早坂

成田空港で、出会うデンマーク人と日本人のハーフ。大人の雰囲気と、子供らしさを兼ね備えた不思議な子。



◎サングラス、ファッション誌がビシッと決まっている



◎左は早坂教授。いい感じのオジサンだ



◎主人公に泣きつくミュリアル。いったい何が?



New Soft

Monthly Report

みなさん、お待ちかね！ ゲーム画面を一挙公開!!

ファイアーウーマン纏組



一見、硬派なタイトルの『ファイアーウーマン纏組』。だが、淡いピンクを基調にしたパステルカラーのゲーム画面は、かわいらしい印象を受ける。不思議な魅力を持つゲームだ。さて今月は、じょじょに見えてきたゲームシステムやイベントシーンなどを紹介するぞ。これで、『纏組』が本当に面白いってことがわかるんじゃないかな。

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年秋
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：80%（8月15日現在）

ゲームタイプ
ゲ4ア4声4ハ4色3

サンプルロム入手！ その中身は「ほのぼの学園アドベンチャー」だ！

本誌で「纏組ファンクラブ」や「小説纏組」など、応援企画が展開して盛り上がりを見せている『ファイアーウーマン纏組』。今回は、入手したサンプルロムから新たに分かったゲームの内容とビジュアルシーンをあますところなく紹介していこう。まずは今までのおさらいから。

このゲームの目的は、纏組の一員である主人公が、白鷺学園で起こるさまざまな事件を解決して、女のコの好感度を上げ、告白されることだ。事件の解決には、料理の技術や腕っぷしの強さなどさまざまな能力が要求される。そのため部活などでその能力を高める必要があるぞ。



サッカーの練習だっ。でも、女のコについつい目がいくね



休日は女の子とどこかへでかけることもある



柊由宇（ひいらぎゆう）ちゃんとぶつかっちゃった。しきりにあやまってる

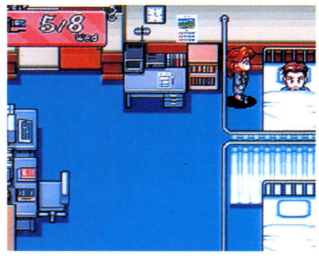


©日本ナレーション演技研究所／徳間書店／NEC Home Electronics

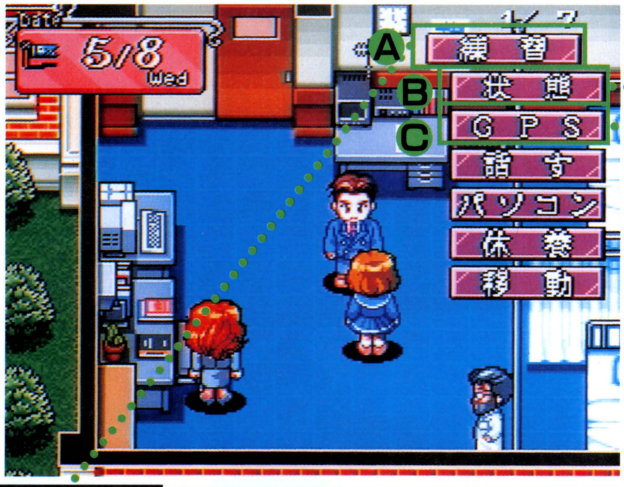
纏組の視点となる保健室での行動をCheck!!

主人公は纏組に入ることになるが、纏組は保健室を本部として活動しており、主人公も保健室を軸にして行動していくことになる。

保健室では下の写真のようなコマンド選択欄がでる。主人公がとる行動の主要なものは、ここに網羅されている。そこで、ここではその中からよく使うことになる、3つのコマンドについて重点的に説明していくぞ。



保健室ではいろいろな行動をとることができる。パソコンなんかも使えるぞ



保健室で選択できるコマンド一覧。ここを中心にゲームは進んでいく

Check point A 練習

主人公は学園内でほかの男子生徒と喧嘩になることがある。また、あるイベントをクリアするために特殊な技術が必要とされることもある。そんなときのために、自分の体や技術などを部活動で鍛えて、その能力値をアップさせるのがこの「練習」コマンドだ。

しかし、このコマンドは部活を行っている場所で練習をしたものについてのみ可能となっている。一度も参加したことのない部活だとこのコマンドでは選べないのだ。また、練習を繰り返し行っていくと、喧嘩のときに役立つ「技」を覚えることもあるぞ。



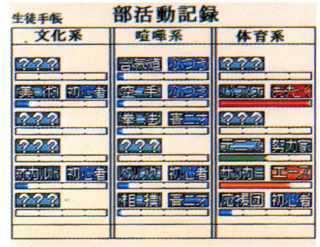
練習できる部活動はいろいろあるぞ



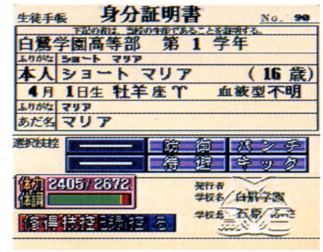
野球を練習したところ。ほかの数値にも微妙に影響してくる

Check point B 状態

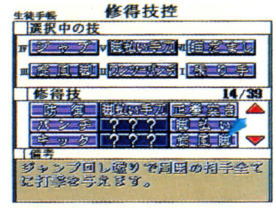
練習で能力を高めたり、喧嘩をした後などで変化した自分の状態を見るのがこの「状態」コマンド。いざ喧嘩になったときに、体力がなくてアセるなんてことがないようによく見ておこう。



いろいろ鍛えてみました。バスケおたくでサッカーはエース!



白鷺学園の身分証明書。あだ名まで明記されるナイスなものだ

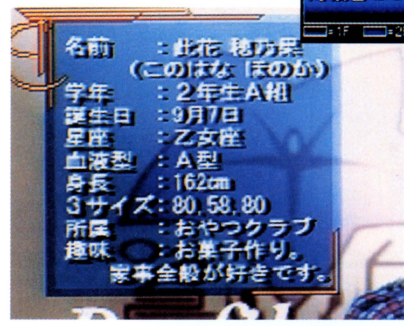


練習で習得した技も確認できる

Check point C GPS

「GPS」とは、Gal Positioning Systemの略だ。このコマンドでゲームに登場する女の子が、今どこで何をしているかを調べることができる。意外と使い勝手がいい。





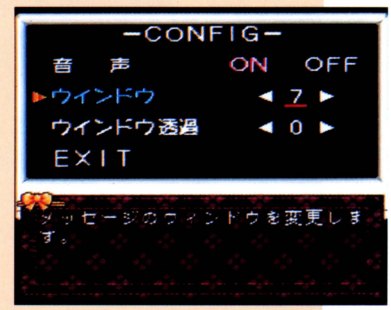
これがGPSを使用した画面。今までに知り合った女のコについての現在いる場所と今、何をしているかが一目瞭然だ

知り合った女のコについてのプロフィールもGPSでは見ることができる。ちなみにこれは此花穂乃果(このはなほのか)ちゃんのものだよ

そのほかのコマンドについて

そのほかのコマンドについてもかるく触れておこう。

「話す」は保健室にいる人(この画面でいうならば、酒井涼子、青山先生、典医先生)に話しかけるコマンド。「パソコン」はセーブ、ロード、ゲームの中止のほか、ゲーム画面のウインドウの色やその透ける度合いを変えることができる。「休養」は一日休んで体力を回復することができる。そして「移動」は保健室からいったんでて、どこかほかへ行くときに使う。



ウインドウの色を変えたところ。いろいろなパターンがあるぞ

楽しいコトがいっぱいの白鷺学園内部をご案内

私立白鷺学園。その構内は非常に広く、校舎のほかにテニスコートや天文台など、さまざまな施設が存在する。そして、この学園にはかわいい女のコたちが集まっている（男もいっぱいいるけどね）。そんな素敵な白鷺学園の内部をすみずみまで散策してみたぞ。そこで起こったイベントもまじえて紹介していこう。



学園には、ほんっといろいろな部活があって楽しいよ

スカッシュガールズ発見！



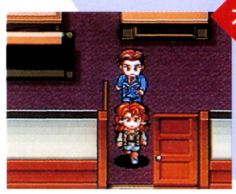
野球場もトーゼンある。さて、まじって練習すっかな



グラウンド

左からメロンちゃん、レモンちゃん、オレンジちゃん



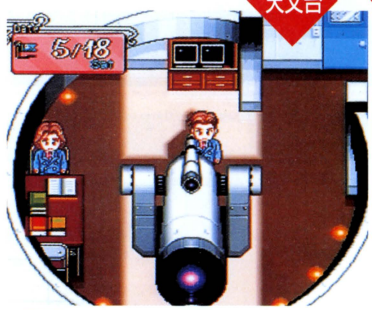


本部



本部２Ｆの廊下を快走してたら、風紀委員の注意をうけちゃった。そんな固いこと言わないで、ルーズにやろうよ

園長室から青山先生に連れられて出てきたところ



天文台

こんな立派な天文台まである。ナンデってカンジ



テニスコート

こーんな立派なテニスコートを使えるなんて、テニス部はとっても恵まれてるね





イイ男がいない？　何言ってんの!!　俺がいるじゃーん。とか言ってたら怒りだしちゃった。やっぱりしつこいとキラわれちゃうね



柊由宇ちゃんにいっしょに帰ろうって言ったら、即、ＯＫ。いやァ、由宇ちゃん、俺に惚れちゃった？（自信過剰くん）

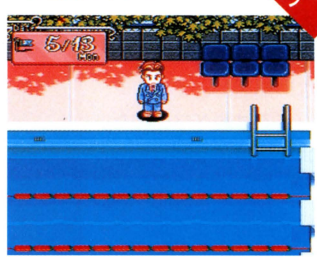


サークル練



サークル練はほかの建物と比べて抜群にボロい。しかし、その中では精力的に部活が行われているぞ

サークル練の１Ｆは体育系の部活が集まっている。ヒヨワだと練習にも参加できないぞ



プール

プールには誰もいない。まだ５月だから当然と言えば当然だけれど

コマンド入力形式の喧嘩モードを解析するぞ

主人公が学園内で男子生徒のグループなどに囲まれたとき、また、女のコがからまれているのを助けるとき、喧嘩に突入する。この喧嘩のシステムはいったいどんなものなのか、詳しく説明していくぞ。

喧嘩モードになると、まず、右の写真のようなコマンド入力画面になる。写真の左下にあるメーターがゼロになる前に、自分がどのような行動をとるかを決めていくことになる。行動は一度に4つ決めることができるぞ。

メーターがゼロになり戦闘が始まると、さきほど決めた行動を順番に行っていく。右の写真ならパンチ、パンチ、キック、退避と続けて行うことになる。このときの敵の行動によってパンチが決まったりするのだ。



練習により覚えた技が威力を発揮するぞ



左下のメーターがゼロになるまでに次にとる行動を決めろ！ 時間はけっこう短いので敏速な決断が要求される。攻撃だけでなく防御も重用だぞ



連続攻撃を受けると気絶しちゃう



左上の29という数字はくらったダメージ

オープニングから序盤にかけてのストーリー展開とは？

さて、それではストーリーをオープニングから追ってみよう。主人公は白鷺学園に新しく転入してきた男子生徒。転校の初日、まず園長の石原先生にあいさつをしたあと、帰宅する途中の校門付近で、男子生徒がむりやり女子生徒を連れ去ろうとしている場面に遭遇する。主人公は助けようとするが、力が及ばない。そこに現れたのが正義の味方、纏組だ。

纏組のおかげで事件は解決。主人公は傷の手当てのため保健室に連れて行かれ、傷の手当てを受ける。そのとき、纏組の活動について説明され、なかば強制的に纏組に入れさせられることになる。

纏組として、活動らしい活動もしていないある日、女子生徒の水矢摩子ちゃんをとり囲んでいる男子生徒たちを発見する。摩子ちゃんに話していると、「マコとデートしたい？」と聞いてきたので、もちろんハイと答える。すると、周りの男子生徒たちが怒りだして、喧嘩になってしまった。うるさい奴らを蹴散らした後、さあ、マコちゃんとデートと思ったのだが…。



女のコがこの私に助けを求めてる。いざ、出動だ



纏組参上!!

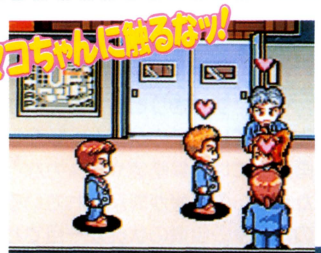


ついに私も纏組に。張り切っていきますか



正義の味方纏組が登場。これで一安心。さあ、がんばってくださいな

スゴい武器をつくると息巻く瀬田ひろみさん。纏組ってのはスゴイね





マコちゃんに群がる男子生徒。彼女の気をひくためなんだ。ゴメン



New Soft Monthly Report

遊星帝国の魔の手から 地球を救え! ゼロイガー

FX初のシューティングゲーム『超神兵器ゼロイガー』。今回はシューティング部分のシステムと、全ステージをダイジェストでばっちり紹介するぞ!



超神兵器 ゼロイガー

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シューティング
継続機能:コンティニュー/バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:80%(8月19日現在)

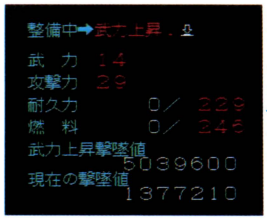
ゲームタイプ
ケ-ア4声-ハ3色5

ビジュアルシーンだけじゃない! シューティングのシステムに大接近

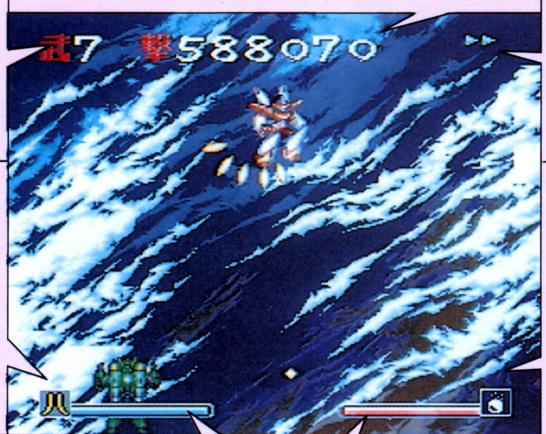
全銀河の支配をもくろむ遊星帝国のゼムを倒すのがゲームの目的。ストーリーを追いながらのアニメモード、シューティングがメインのノーマルモード、一定時間内で点数を競い合うトライアルモードの3種類のゲームモードがあり、それぞれの楽しみ方ができる。今回は主に、アニメモードとノーマルモードのシステムを紹介するぞ。

今の状況が一目で分かる親切なゲーム画面

一見、すっきりとした画面構成となっているこのゲーム。しかし画面上には、撃墜値や耐久力など、たくさんの情報が表示されているので、今の自機の状況が一目でわかるようになっている。火力、武力、攻撃力など似たようなものがあり、迷ってしまいそうだが火力がショットのランク、武力がレベルのようなもので、攻撃力がショットの威力を示すものだ。また、画面を見る限りでは自機が大きいように見えるが実際にプレイをしてみると、当たり判定が小さいのか、弾除けに専念できるぞ。



撃墜値を稼いで、武力をアップさせろ!



武力:ゼロイガーの一発、一発のショットのパワーを表す

撃墜値:敵を倒すと得ることができるのが、この撃墜値。いわゆる得点のようなものだが、この撃墜値がステージクリア時かコンティニュー時に一定値たまると武力がアップする。

スピード:0~3の4段階。自由に変更できる

火力:自機のショットのランク。ダメージを受けると下がる

特殊兵器:現在使用している特殊兵器。記号で表示される

耐久力:自機の残りの耐久力を表す。敵や、敵が撃ってきた弾に当たると減り、0になるとゲームオーバーになる

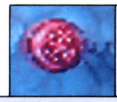
燃料:自機の特殊兵器を使うと減る。使った特殊兵器によって、減りかたは違う。0になると特殊兵器が使えなくなる

アイテムを使いこなして敵を撃て

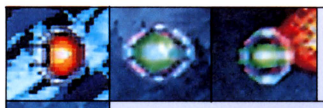
プレイ中、「力」マークのコンテナが画面上から現れることがある。このコンテナを撃つと、アイテムが同時に3つ登場する。中には撃墜値が増えるだけのボーナスアイテムもあるが、火力アップや耐久力・燃料の回復など、役立つアイテムが多数登場する。ノーマルモードでは、特殊兵器の開発に必要な資材が出る。



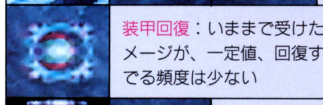
コンテナを撃って3つのアイテムをゲットだ



資材:ノーマルモードのみに登場。特殊武器の開発に必要となる



火力増強:これを取ると火力値が上がる。火力値はプレイヤーには確認できないが、一定値に火力が上がる。左から超、大、小



装甲回復:いままで受けたダメージが、一定値、回復する。でる頻度は少ない



燃料補給:燃料が回復する。左から大、小

●ここで紹介したアイテム以外にも、新たな特殊兵器がゼロイガーに搭載される「新兵器」や、装備している特殊兵器がパワーアップする「特殊兵器強化」などがある。

クリアの鍵をにぎるのは特殊兵器

自機の武器はショットだけではなく、数十種類の特殊兵器が用意されている。この特殊兵器を使うと燃料が減るが、この減り方は使った特殊兵器によっても違い、威力が高い兵器を使うと減り方も激しい。また、右の写真のとおり、戦闘の途中でも特殊兵器の変更は可能だ。特殊兵器は、アニメモードでは主にステージクリア時にランダムで増えていくが、ノーマルモードではアイテムコンテナから出る資材を集めて、自分の好きな兵器を開発できる。



特殊兵器はこの画面で変更することができる



充電式のレーザー。一点集中型の兵器だ

©NEC Home Electronics

敵は遊星帝国の精鋭部隊！ 7カ所の戦場をダイジェストでいっきに紹介

ゼロイガーと主人公、火鷹剛の戦いは地球や宇宙、月など7つの戦場が舞台となる。どのステージも基本的に中ボスがいて、最後に大ボスが待ち構えているといった構成になっている。アニメモードとノーマルモードのステージ構成の違いは、「戦場　零」がアニメモードに存在するだけで、ほかは同じ戦場になっている。これはストーリー上で「戦場　零」がプロローグ的な部分になっているためだ。ノーマルモードでのビジュアルは、ゼロイガーの発進シーンだけだ。

戦場 零 ゼロイガー出撃

アニメモードのみの戦場が、この「戦場　零」だ。ゲームスタート時は、改造ゼロ戦の雷鳴での戦いとなる。雷鳴は最大火力が4段階までしかないので、辛い戦いになる。しかし、そのぶん敵も弱くなっている。大ボス、ドラウとの戦いは、始動したゼロイガーでの初めての戦いとなる。



◎戦いはこの雷鳴に乗ることによって始まる



◎大ボスのドラウとの戦い。左右のドリルに気をつけろ

戦場 壱 深海に潜む悪魔

「戦場　壱」では、心配するルルと桜を残し、剛は戦場へと向かう。プロローグ的な「戦場　零」とは違い、敵キャラもなかなかあなどれなくなってくる。大ボスのバッザムは強力なパンチと両手からの弾で攻撃してくるぞ。



◎敵の激しい攻撃。ゼロイガーのショットで迎え撃て



◎大ボスのバッザム。パンチが強い

戦場 弐 成層圏を突破せよ

「戦場　弐」は、ゼロイガーのライバル的な存在、ルーベルが中ボスとして初登場する。しかし、ルーベルはそんなに強くない。それよりも、通常の敵キャラの攻撃が激しくなってきて、弾よけが大変になってくるぞ。大ボスのグロは吹雪を発生させたり、同時に複数の弾を撃ったりしてくる。



◎ルーベルが中ボスとして登場。今後、何回も戦うことに…



◎ググロの吹雪攻撃。巻き込まれると大ダメージ

戦場 参 氷炎の双頭竜

この「戦場　参」から、いよいよ宇宙での戦いとなる。ふり向くとそこには初めて外から見る地球が。この星を守ることをあらためて決意した剛は戦場へとむかう。遊星帝国の攻撃はいよいよ本格的になってくる。大ボスのガバックは炎や吹雪を吐いて攻撃したり、首だけが本体から抜け出てくるなど、さまざまな攻撃をしてくるぞ。



◎敵が撃ってきた炎がゼロイガーに迫る

◎双頭の竜、ガバックの攻撃。左右からの攻撃は手強いぞ

戦場 四 狂える月面

月の前線基地を攻撃するのが、この「戦場　四」。いよいよ遊星帝国の中枢へと迫る。砲台からの攻撃も開始され、画面は弾でいっぱいに。大ボスのゲレオンは多彩な攻撃をしかけてくるうえに、空気に溶け込むように、突然姿を消し、自機に重なるように姿を現す。



◎月の前線基地の中でも戦いは続く



◎ゲレオンとの戦いは、長引くと状況は不利になっていく

戦場 伍 超戦艦の脅威

「戦場　伍」では、ついに敵の超戦艦へと接近する。敵も1体1体が強力になってきており、装甲が厚く簡単には倒せない。最後には、皇帝ゼムの最強の部下、シャウの乗る真っ赤な要塞獣ラキーネが待っている。



◎派手な超戦艦をバックに3号機は戦い続ける

戦場 六 燃ゆる宇宙

皇帝ゼムとの最後の戦いとなる「戦場　六」。序盤にはライバルであるルーベルとの最後の戦いがある。この過酷な戦いを勝ち抜き、強力な敵の中を突破すると、ついに皇帝ゼムとの戦いが…。



◎ついに最後の戦場へ。遊星帝国の野望を打ち砕くのだ

New Soft Monthly Report

その他省は今日も仕事で大忙し



はたらく☆少女

てきぱきワーキン♥ラブ

PC CD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：'96年秋
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：60%(8月13日現在)

ゲームタイプ
ゲ3 ア3 声5 ハ4 色3

いままで謎につつまれていたアドベンチャー部分のシステムをついに公開するぞ。また、前回に引き続きミニイベントの紹介もする。

アドベンチャー部分のシステムを早く覚えて、てきぱき仕事だ

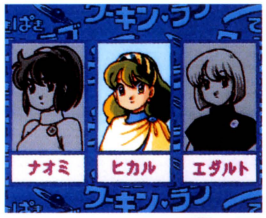
「その他省」にまいこむ、奇妙な依頼を、プレイヤーが部下を派遣して解決するのがこのゲームの目的。今回はついに明らかになった、アドベンチャー部分のシステムを第2話のストーリー「ハムスター地球縦断」を追いながら、分かりやすく紹介していこう。

仕事の始まりは秘書のナーナの通信から

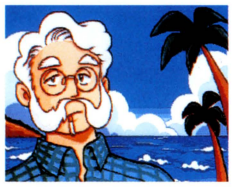
「その他省」に仕事がくると、まず、秘書のナーナから通信が入る。仕事の内容はハムスターを地球の裏側に届けてほしいというもの。3人の部下から、派遣する部下を決めなくてはならない。



秘書のナーナからの通信が。仕事だ



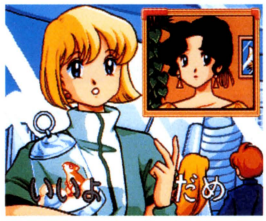
仕事に応じてどの部下を派遣するか決めよう



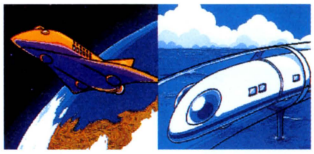
オーシマ氏からの依頼。ハムスターを届けるのだ

部下への指示 どっちがいいのかな?

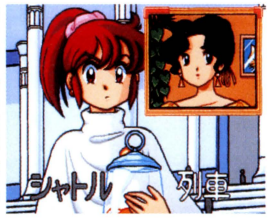
部下は仕事先から、プレイヤーに指示を求めてくることがある。地球の裏側まで行く手段を、シャトルにするか、弾丸列車にするかといった選択がある。この指示以外は、部下の行動を見守ることしかできない。



部下は仕事先から、指示を求めてくる



シャトルと弾丸列車。どっちに乗ったほうがいいのかな?



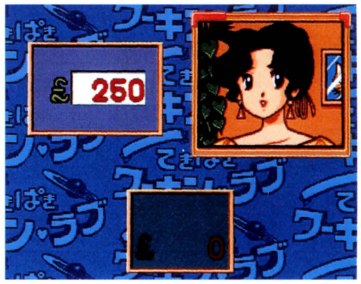
ナオミが交通手段をどうするか聞いてきたぞ

やったぞボーナス! いくらもらえるの

ハムスターを無事にオーシマー氏のもとに届けると、秘書のナーナから、お楽しみのボーナスの金額が発表される。このボーナスは働きぶりに応じて金額が変わるので、部下にはしっかりとした指示を与えるたほうがいい。オーシマー氏のところまでの旅の間には、海で泳げるリゾート地や、かわいいペンギンに会える南極などに寄れるけど、遊んでばかりじゃ、せっかくのボーナスが減らされるぞ。



仕事のあいま南極に。ペンギンに会えた



仕事が終わるとお待ちかねのボーナス。いっぱいもらえるのかな?

ちょっとおさらい

第二話「ハムスター地球縦断」

メインシナリオの第2話「ハムスター地球縦断」は、その他省から見て、ちょうど地球の裏側、アーセル島に住んでいるオーシマー氏から仕事の依頼がまいこんでくる。その仕事というのが、ハムスターを届けてほしいというもの。なぜそんな遠いところにと疑問に思いながらも、その他省はこの依頼を引き受けることになる。目的地のアーセル島までは地球を縦断するほどの長旅になる。はたして、プレイヤーの派遣した部下は、オーシマー氏のところまで、無事にハムスターを届けることができるのだろうか。



©竹本泉／NEC Home Electronics

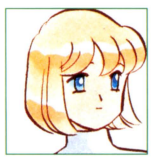
難問・珍問 なんでもOK！ 今回もミニイベントの紹介だ

前回に引き続き、ミニイベントの紹介だ。今回は5つのミニイベントをヒカル、ナオミ、エダルトの3人がそれぞれ解説するぞ。メインとなる3つのシナリオと違って、このミニイベントは途中での指示はできない、どの部下を派遣するかだけで結果が決まってしまうのだ。誰を派遣するかよく考えて決めなくてはいけない。

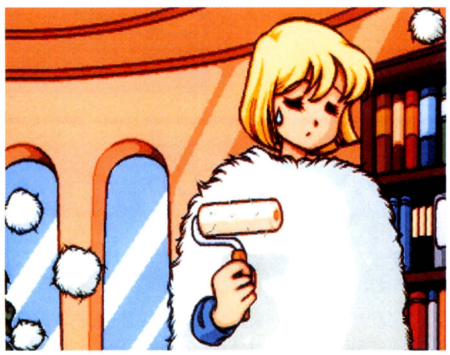


3人の部下たち。どんな仕事も私たちにおまかせだ

生きてるコート モコモコウェア



エダルトです。この前、バイオ研究所から、妙な依頼があったんだ。その依頼というのが、「モコモコウェア」の世話と試着。「モコモコウェア」っていうのは、バイオ研究所が開発した、生きているコートのこと。生きているコートなんて、びっくりしちゃたよ。でも、暖かそうで冬にはいいかなって思ったんだけど、これが大失敗。抜け毛がすごくて、部屋中白い抜け毛だらけにらけになっちゃたんだ。掃除するのがもう大変。掃除機じゃだめだから、1日中ローラーで毛を取るハメに…。残念だけど「モコモコウェア」は失敗作みたいだね。

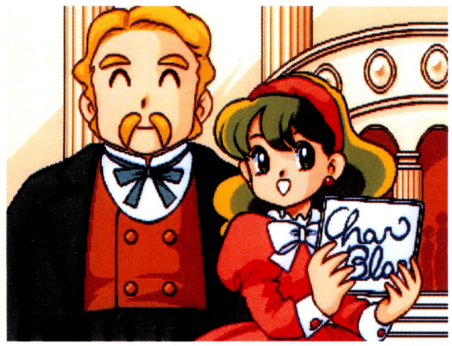


家中抜け毛だらけ。ローラーで掃除をしても焼け石に水みたい

オペラ歌手のサイン



ヒカルだよ！この前、コンサートで来日中の世界的なオペラ歌手、サー・チャールズ・ブラッドレーさんから、サインをもらってきてほしいっていう依頼を受けたんだ。もらえるかどうか、ちょっと心配だったんだけど、とりあえず行ってみたんだ。そしたら、あっけなくサインをもらえることに成功したんだ。しかも、ブラッドレーさん、私のことを気にいってくれたみたいで、一緒に写真まで撮ってくれたのだ。ブラッドレーさん、優しい人でよかった。オペラってあんまり興味なかったけど、今度のコンサート、見にいこうかな。

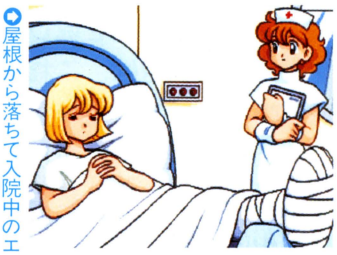


コンサート会場にて。見事にサインをもらって、仕事に成功！

屋敷の中の遺産探し

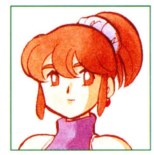


2回目の登場のエダルトです。このことはあんまり思い出したくないんだけど、仕方ないから教えてあげる。依頼主はとある大金持ちの人。その人の話だと、屋敷の中に隠された遺産があるそうなのだが、その場所が分からないそうなのだ。というわけで、その隠された遺産を探すのが、今回の僕の仕事。ところが、探している途中で、屋根から落ちて足を骨折しちゃたんだ。おかげでしばらく入院することに…。体力に自信はないけど、まさか落ちるとは思わなかった。あーあ、情けない。みんなには心配かけちゃたし、仕事も失敗するし、最近ついてないな〜。

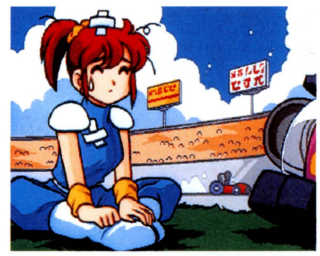


屋根から落ちて入院中のエダルトくん。かわいそう

完走目指せ！ ゴーカートレース



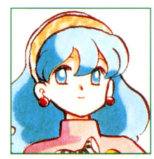
おっす、ナオミです。私、ちょっと前にゴーカートのレースにでたんだ。と



レース途中であえなくリタイヤ。ケガが軽くてよかったね

いっても、私用じゃなくて、仕事でなんだけど。足をケガしたレーサーから、代わりにレースに出て完走してほしいっていう依頼。走る前は優勝目指すぞってぐらい、自信満々だったんだけど、結果は…。優勝どころか、完走もできずにクラッシュ。途中で無念のリタイヤ。しかもケガのおまけつき。まっ、軽いケガですんだのがせめてもの救いか。しっかし、くやしいよなー。途中まではけっこういい線までいってたのに。あそこでハンドルをきるタイミングさえ間違えなければ良かったのによ。

ジクソーパズル



どーも、またまた登場のヒカルです。

今回の私の仕事はジクソーパズルを完成させること。いままでの妙な仕事と比べれば、なんて簡単で、楽しい仕事なんだろう。ところが、その考えはけっこう甘かったんだなー。完成させるジグソーパズルっていうのが、とんでもなく巨大だったんだもん。それでも根気よくがんばったんだよ。ところが、完成まぎわに1ピース足りない。あとちょっとだったのに。



パズルの真ん中、1ピースなくなっちゃった。もうちょっとで完成だったのに、くやしー

New Soft

Monthly Report

発売直前・徹底チェック『きゃんバニ』講座!

パソコンから移植の人気ゲーム『きゃんバニ』。発売を約1月後に控え、ついにその全貌を現したぞ。そこで今月は、これを読めば一発で一発（?）できるように、ガイドラインを紹介していこう。がんばってきゃるーん♡

きゃんきゃんバニー エクストラDX

FX CD-ROM

メーカー名：カクテル・ソフト
発売予定日：9月20日
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：90%（8月19日現在）

ゲームタイプ
ゲ3 ア4 声4 ハ3 色5



七福神の助けをかりてHしちゃうアドベンチャー

このゲームは女のコとHすることが目的のアドベンチャー。行動のほとんどは会話選択で決定する。物語はパソコン版と一部変更があるほかはほとんど同じ。なおパソコン版では、『きゃんバニ』以前の話もゲームになっているので興味のある方はやってみてはいかが。

運命の逆転！ もてない男が大変身

前述のように、パソコン版ではこのゲームの前にくる話があり、すでに主人公と彼を助ける七福神とは知り合いである。このゲームでは、七福神と別れ、また女っ気のない生活を送っていた主人公が、夜のコンビニで七福神と再会する所からはじまる。そして七福神は再び主人公に力を貸して、彼に好意を持ってくれる女性を7人用意してくれたのだ。ただし使用した術の影響で、7人の女性全員からあるアイテムを回収しないと、一生女に縁がなくなってしまうのだ。



以前スワティは、主人公のために戦い傷ついた



またもや、七福神に部屋を占拠されてしまう

登場人物もバッチり。FXオリジナルCG初公開

このゲームはパソコンから移植されたものだが、FX版で新たに加わった要素がある。それはFXの得意分野である、CGアニメと声優さんを起用した音声だ。残念ながら音声については誌上で紹介することができないので、ここではCGアニメについてのみ紹介していくことにしよう。

『きゃんバニ』のCGアニメは全体で約25分ほどあり、使用箇所は『きゃんバニ』以前のストーリー紹介シーンやオープニング部分、エンディング部分など各所に見られるぞ。またオープニングは主題歌入りだ。本物は見てのお楽しみということで、ここではキャラクタの紹介がてら各キャラの登場シーンをピックアップした。さらにストーリー紹介シーンより、スワティのキスシーンも大サービスしちゃうぞ。



テニス部所属のまんが家志望という彼女は、隣町の女子高生、千里ちゃん



聖ルカ病院の準看護婦。こんな笑顔で看護されたいね

©アイデス／カクテル・ソフト

町へ出て女のコとHせよ

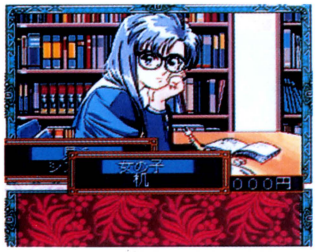
はてさて、七福神によるやっかいな術の影響のせいで、是が非でも縁のある女のコ全員とHな関係を持ち、アイテムを集めなきゃいけないかわいそう（?）な主人公。

ここではどのようにして町で縁のある女のコを見つけ、そして口説いてモノにしていくかを、ふたつのポイントに分けてわかりやすく解説していく。

『きゃんバニ』流ナンパ術

せっかく七福神によって主人公と縁ができた女のコでも、まずはナンパして知り合いにならなきゃそれから先へは進めない。

この町には12ヵ所の移動スポットがあるので、とりあえずじっくり見てまわろう。はじめはその場所にいなくても、しつこく見ていけば状況が変化するかも知れないぞ。そうしたら、すかさずアタックすればいいのだ。つかみがOKなら次のステップへ。ダメだと女のコはそそくさと消えてしまうぞ。



やっと見つけた女の子。じっくり観察して突破口をさがせ。



選択シーンの一例。のんびりしてないで、さっさとアタックしろ！

3択システム　罪と罰

やっとのことでナンパに成功したキミ、安心するのはまだ早い。なんとこれから鬼の3択が待っているのだ。これにより相手の好感度や気力などのパラメータが変化し、そのコとの運命が決まってしまうぞ。相手の趣味を見抜き、持ち物などよく見ておこう。数値がゼロになるとゲームオーバーだ。

選択成功
好感度UP



選択失敗
好感度DOWN



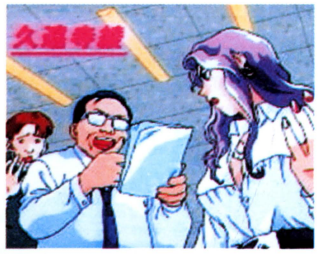
がーん。好感度が下がってしまった。でもまだ大丈夫だガンバレ



画面右上の♡マークが好感度のパラメータ。成功するとアップするぞ



短大生の香織ちゃん。たのむからとなりの人はどいてい欲しい



さすが編集長。迫力があるね。ビジネススーツがかっこいいし、まさに大人の女の魅力が一杯だね



派手な服もイイけど、清楚な美沙生が一番だね



うーんやっぱり、女教師はエエわ。でも本当はＴＶのアナウンサーです



どこかでアルバイトの麻里。制服がかわいいね

スムーズなCGアニメ



そデルは渋谷？タウンマップ

ここでは、町の散策に便利なタウンガイドを掲載しておく。

ごらんのとおりどこかで見たような町並みで、雰囲気としては渋谷プラス新宿プラスαって感じ。この町の12のスポットはそれぞれが特徴のある場所ばかりなので、キャラクタの性格や職業などを考えていけば、どの場所でどの女のコに会えるかなんとなく想像できるだろう。ただしキャラによっては、意外な場所で会ってからでないと先に進めない場合もあるらしいぞ。それでは、このページを某『○○ウォーカー』だと思って活用してほしい。

Ⓐ予備校



大学を目指す若者が集まる予備校。ここでは学生や講師などが狙い目かも。でも学生証がないと内部には…。

Ⓑホテル街



ホテル街でできることは、せいぜい行き交うカップルを眺めるくらい。１人で来るのはやめよう。

Ⓒムーンロード



ムーンロードは、おしゃれな店がいっぱいある通り。お客さんや店員さんを狙えるのかもね。

Ⓓマルイー



駅のそばにはやっぱりマルイー。ここもブティックに来たお客さんなどに縁のあるコがいるかも。

Ⓔセーフデパート



この町唯一のデパート。店内では子供向けのショーや恐竜展などをやっているぞ。

Ⓕ高級ホテル

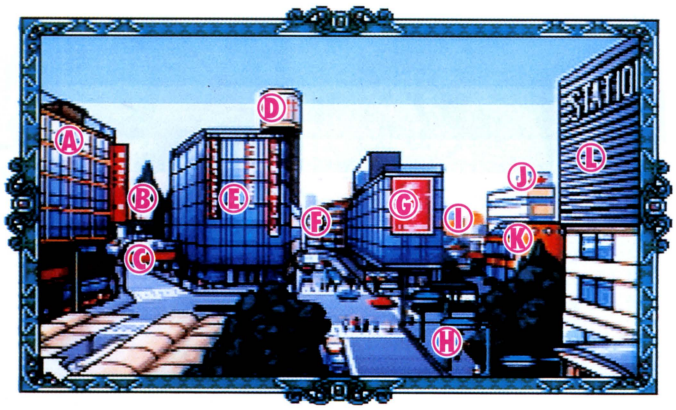


同じホテルでもホテル街のホテルとはひと味ちがう。ここではどんなコと出会えるのかな。

Ⓖ集談社



人気雑誌『週刊少年チャンプ』を出版している出版社。そういえばここの編集長がたしか…。

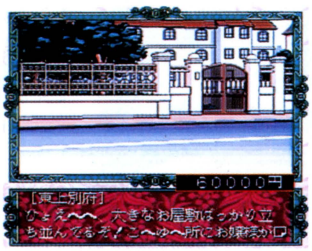


Ⓗ宝クジ売場



この宝くじ売場では、なんとお金を稼ぐことができるぞ。もしお望みなら店員を脱がすことだって可能だ。

Ⓘ高級住宅街



高級住宅街で目指す相手といったらあなた、お嬢様しかないでしょう。でも誰がお嬢様なのかな？

Ⓙ病院



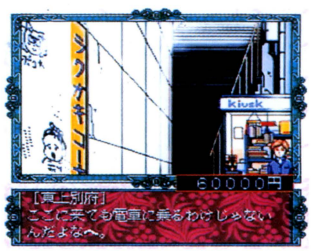
病院には行きたくないケド、そこにいる白衣の天使には会いたいね。春菜にはここで会えるのかも。

Ⓚ図書館



予備校同様受験生と会えそうなスポット。受験生といえば当然美沙生ちゃんの出番でしょ。

Ⓛ駅構内



一見なんの関係もない駅構内。定期券を持っているので出入り自由だが…。意外と要注意スポット。

Special CD-ROMの使い方

メニュー画面

電源を入れてＦＸのメニューからゲームアイコンを選ぶとスペシャルＣＤ－ＲＯＭがスタートする。コピーライト画面の表示を行ったあとメニュー画面が表示され、方向キーの上下で各コーナーを選ぶことができる。



スペシャルＣＤ－ＲＯＭのタイトル画面



方向キーの上下で各コーナーを選択。アイコンは３Ｄ

収録内容

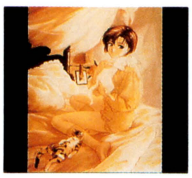
今回の付録ＣＤ－ＲＯＭは、ＦＸ専用。お試しゲームは『超神兵器ゼロイガー』、ＦＸ初のシューティングゲームだ。人気の『続初恋物語』は、映像が見られるぞ。ゲーム以外に充実しているのが、声優さんコーナーのＣＤドラマだ。



お試しゲーム『超神兵器ゼロイガー』



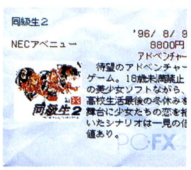
ドラマ『纏組オーディション発表』



ＣＤドラマ『愛の手紙』

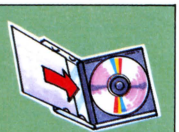


画面が見られる『続 初恋物語』



ＰＣエンジンとＦＸのカタログだ

マニュアルの作り方

		
マニュアルを切り離す 右にあるマニュアルをきれいに本誌から切り抜こう。今回は2枚（8ページ）あるからね。	パッケージにマニュアルを入れる パッケージの中にマニュアルとCD-ROMをいっしょに入れることができるぞ。	市販のジェルケースに収納 別売のジェルケース（100円くらい）を買ってきて収納することも可能だ。

キリトリ線

平成8年10月1日発行　第9巻10号（通巻95号）

PCEngine FAN COMPACT disc

PC-FX Special CD-ROM

PCエンジンファン10月号特別付録 Vol.3

PC-FX専用
FXTIM002

体験版ゲーム

超神兵器ゼロイガー

超神兵器ゼロイガー
©NEC Home Electronics

続 初恋物語
～修学旅行～
©Tokumashoten Intermedia／平野俊弘事務所／NEC Home Electronics

ファイアーウーマン纏組CDドラマ
©日本ナレーション演技研究所／徳間書店／NEC Home Electronics

愛の手紙
CDドラマ

〈Special CD-ROM Vol.3制作スタッフ〉●プログラム／池田修／畠山和樹　●グラフィック／沢田昭彦　●ミュージック／上野利之　●プロデューサー／北根紀子　●ディレクター／福成雅英　●スタッフ／伊藤明照　●アシスタント／小野寺紘・斉藤善和・髙嶋融・三浦利夫　●アートディレクション／川田博　●協力／NECホームエレクトロニクス・ハドソン

©Tokumashoten Intermedia 1996

イラスト／高田明美

メニュー画面の操作方法

メニュー画面では、左にコーナー選択ボタン、右にコーナーの説明文を表示する。方向キーの上下で選択、Ⅰボタンで決定、Ⅱボタンでキャンセル。コーナー内でさらに選択することもある。リセットする場合は、RUN+SELECTでFXのメニューに戻る。



声優コーナーの操作方法

「纏組公開オーディション結果発表ドラマ」と「愛の手紙」の2つのコーナーが選べる。

纏組では、ドラマに合わせて登場キャラクタが画面に登場するぞ。

どちらも、RUNボタンを押すとポーズになる。終了するにはⅡボタンを押すこと。CDドラマの音声は、音楽CDと同じ、CD-DAという方式で収録されている。



◎纏組の公開オーディションで決定した新人声優さんが総出演（11人も！）なのだ



◎読者投票の結果を見ながら高田明美先生が選んだ愛役の声優さんは、山崎和佳奈さん



◎岡田花奈役の声優さんは、宮村優子さん。「みやむー、みやむー…」といってるぞ

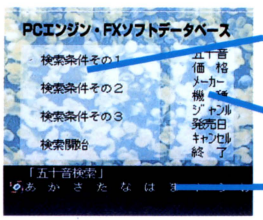


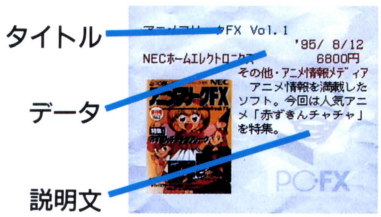
◎CDドラマの収録には、演出家をはじめ、大勢の人がかかわっているのだ

PCエンジン・FXソフトデータベースの操作方法

8月末現在までのソフト情報を引き出せるデータベースだ。なにせ691本もソフトがあるから探し出すのは大変。そこで第1から第3まで検索条件を絞っていける複数検索キー機能を付けたのだ。

使い方は、検索順位を選んでから検索する項目を指定。画面下に検索条件の詳細が表示されるので方向キーで選びⅠボタンで確定。同様に第2位、第3位も選んで検索開始すれば、画面下に件数が表示される。Ⅰボタンを押して見たいソフトの情報を表示しよう。





『ファイアーウーマン纏組』公開オーディション発表ドラマ

本誌とラジオ番組「天野由梨の宇宙色プリズム」の読者（リスナー）投票で纏組の声優さんを選ぼうというもの。その結果発表というわけで、この纏組のドラマが作られたのだ。だから、十数分のドラマに出演する声優さんはなんと14人／　もちろん、天野さんや宮村さんも登場するぞ。ラジオで8月19日にオンエアされたものをCD-ROM用に編集して収録している。





◎ラジオではパーソナリティを務める天野由梨さん



柊由宇
高校3年生ながらプロの小説家
声優：高木礼子



住吉文児
新聞部の女性関係の情報担当
声優：石塚堅



佐倉美幸
テニス部の1年生。ちょっとドジ
声優：笹本優子



美山玲子
風紀委員として学園内の規律を守る
声優：宮川香月



荒木美加
元弓道部で性格はきつそう
声優：山田美穂



此花穂乃果
おやつクラブ部長。おっとりしている
声優：橘ひかり



式岐宗久
9月から転校してくる拳法の達人
声優：鈴村健一



進藤まどか
菜園部所属。穂乃果にあこがれる
声優：半場友恵



水矢摩子
いつも男の子を追いかけている
声優：倉田雅世



多摩田広司
天文部所属。天文おたくで気が弱い
声優：保志総一朗



紅慎輝郎
家柄を鼻にかけているイヤなやつ
声優：山口史人



岡田花奈
オカルト研究会の部長で占師
声優：宮村優子

CDドラマ「愛の手紙」

PCエンジンファンの読者投票を元に表紙のキャラクタ「愛ちゃん」の声優さんを決めようという誌上オーディションの発表を兼ねて、CDドラマ「愛の手紙」を作ってみました。

投票の結果は、表の通り。愛ちゃん役の声優さんは山崎和佳奈さんに決定。



和佳奈さんの声は、活発な女性役がピッタリだ



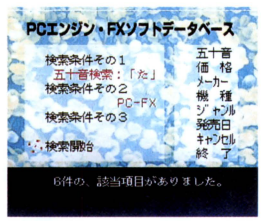
票数	名　前
342	山崎和佳奈
296	野上ゆかな
283	矢島晶子
148	今井由香
126	根谷美智子

PCエンジン FXソフトデータベース

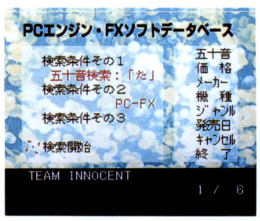
今回もソフトカタログを用意したぞ。ＦＸ版なので検索や表示が速い速い／　ちゃんとBGMも鳴っているしね。なんと、ＦＸのタイトルでは、文字情報だけでなく、パッケージを取り込んで表示しているので、お店で探すときに便利だよ。

今回追加されたソフトは、『同級生2』のみ。残念ながら『ファーランドストーリーＦＸ』は、発売未定になってしまった。

終了するときは、右の項目ウインドウから「終了」を選べば、メニューへ戻ることができる。



まずは、検索する順番と検索する方法を選択するのだ。3つまで検索項目を選べる



つづいて、詳しい検索項目を選択する。方向キーの上下で変わる



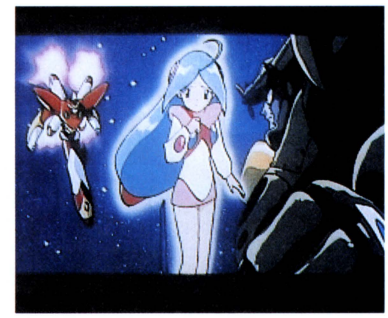
検索件数が画面下に表示されたらⅠボタンを押して表示しよう

『超神兵器ゼロイガー』の遊び方

●はじめに

ゼロイガーは、縦スクロール型のシューティングゲーム。今回は、ステージ１を遊ぶことができる。より高得点を叩き出すための攻略法を見つけようとすると、かなりハマってしまうゲームとみたぞ。

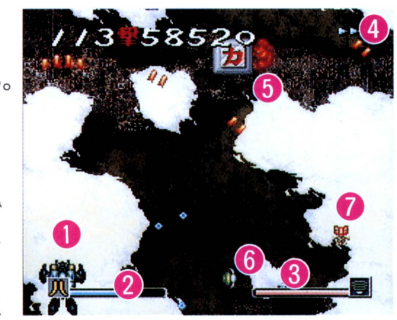
攻撃方法は、通常のⅠボタンでのショットとⅡボタンでの特殊攻撃の2つ。RUNボタンを押すと特殊攻撃を選ぶウインドウが出てくる。ゲームを終了するときは、タイトルに戻って「メニュー」を選ぶこと。



ゼロイガーのタイトル画面で、待っていると熱いオープニングアニメが見られる

●ゲーム画面

画面中のアイテムや表示を以下に説明する。
①自機ゼロイガー。結構大きいのだ。
②ゼロイガーのダメージゲージ。当然、なくなればゲームオーバーだ。
③特殊攻撃のエネルギーゲージ。Ⅱボタンで使う特殊攻撃には、30種類以上ある。選択している特殊攻撃は、ゲージの右に表示。
④ゼロイガーのスピード。移動スピード（スクロールスピード）を調節できる。
⑤この中にパワーアップアイテムなどが隠されている。
⑥「⑤」を撃って、中に入っていたパワーアップアイテムを取り出したところ。
⑦得点が加算される。これも「⑤」の中に入っていたものだ。「⑥」や「⑦」を取ると一瞬無敵になるのがミソ。





最後には、ボスとの戦いが待っている。腕からやっつけていくと点数が高くなるぞ

続　初恋物語～修学旅行～

発売前のゲームの画面を一足早く見てもらおうというのが「Prescreen」のコーナー。画面だけだと誌面と変わらないので、ゲームで使用されるアニメーションや音楽などを収録している。

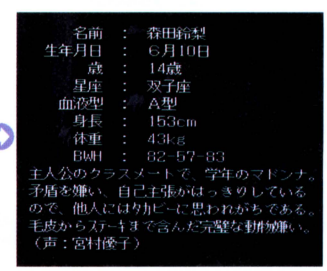
今回は『続　初恋物語』のキャラクタ紹介も兼ねてグラフィックとアニメーションを収録。Ⅰボタンで次画面へスキップできる。



森田鈴梨のイベントシーンのアニメーションも入ってる。声は宮村優子さんだ



ゲームに登場する11人の初恋相手のデータを大公開。みんな魅力的な女の子ばかり



キャラクタのグラフィックを表示した後、Ⅰボタンを押せばデータが表示される

キリトリ線

続初恋物語 Prescreen ～修学旅行～





このCD－ROMには、動いている私がいるのよ。華麗な私をとくとご覧あれ。

森田鈴梨の映像収録



《そのほかの内容》

- ●お試しゲーム『超神兵器ゼロイガー』
- ●『ファイアーウーマン纏組』公開オーディション発表CDドラマ
- ●「愛の手紙」CDドラマ

PC-FX

PC Engine FAN COMPACT disc Special☆CD-ROM

Prescreen 続　初恋物語キャラクタ紹介

膨大なアニメーションを売りにする『続　初恋物語』のアニメーションのイベントは１人20種類以上。しかも、その全部のアニメーションがフル画面で動くというのだからすごい。今回は、編集部で制作したため、画面が小さくなったが、ゲームのサンプル版では、ちゃんとフル画面で動いている。

ここでは、CD－ROM制作で知り得た、各キャラクタのアニメーションについて紹介しよう。



青柳未森

●海ではしゃいでいてブラジャーが外れてしまうイベントなど、いちばんのお楽しみイベントが用意されているようだ



岩館麻希

●京都弁がいい感じ。普段のときと舞妓のときの変化も楽しい



小牧瞳子

●ちょっとおとぼけなキャラクタと声優さんの演技がピッタリ



志摩文乃

●大胆なポーズで迫ってくるイベントがあるようだ



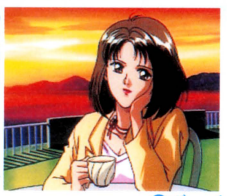
瀬戸萌美

●一緒に買い物をしたり、楽しいデートができそう

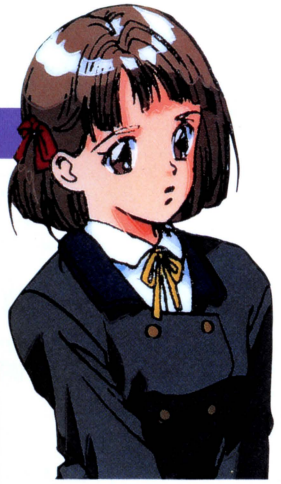
高瀬祐花



◎小学生時代はほんわかなイベント



◎大学生になると本当に大人っぽい



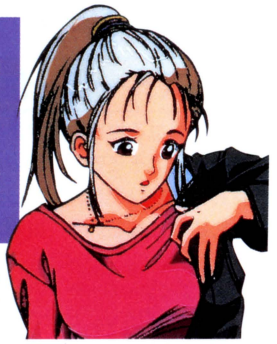
◎中学生時代の裕花は、お弁当を作ってくれたりするぞ

中山芹香



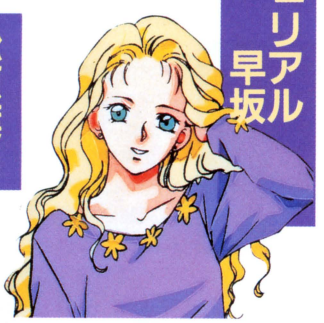
◎ボーイッシュな芹香とは、いっしょに運動するイベントがあるようだ。優しいところを見せると吉か？

橋本枝奈



◎先生と一緒にエスケープ。温泉でのイベントが用意されているようだぞ

ミュリアル早坂



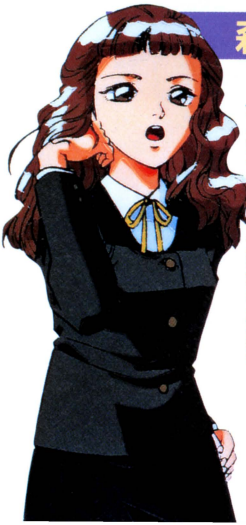
松原葉月



◎勉強ができて、動物好きな葉月だけど、水着になって泳ぐ…なんてことがあるみたい

◎画家の娘という設定ならではのお約束、といえばモデルのイベント

森田鈴梨



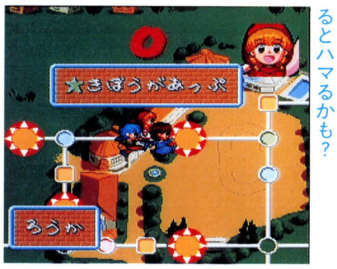
◎鈴梨と出会う最初のイベントでタカビー女というイメージになるみたい



◎でも、ゲーム中盤では今回収録したような優しい一面も見せる

遊んでみたい新作ゲーム

ここでは、今後ぜひCD－ROMに収録してみたいソフト7本を、編集部で勝手に取り上げてみた。どのソフトも、実際にプレイしてみなければ、本当のおもしろさが伝わりにくいものばかりなので、ぜひ実現させてみたいところ。編集部では「ソフト購入前に少し試してみたい／」といったリクエストのハガキも、随時募集しているぞ／



◎『赤ずきんチャチャ』。原作ファンでない人も、遊んでみるとハマるかも？



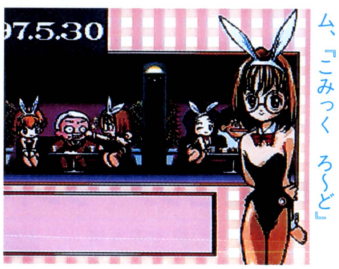
◎今回はビジュアルだけ収録されている『続 初恋物語』。体験版の収録が待たれる



◎のめり込んでしまうストーリーとお手軽さがウリの『フォーランドストーリーFX』



◎マルチメディア展開が進行中の『ファイアーウーマン纏組』。収録の可能性は高い？



◎お試しソフトにはピッタリの育成シミュレーションゲーム、『こみっく ろ～ど』



◎ゲームとしての完成度が高い『ドラゴンナイト4』も、収録したいソフトの一つだが



◎女性ファンを中心に昨年末は大狂乱『アンジェリークSpecial2』

CD－ROMの感想待ってます

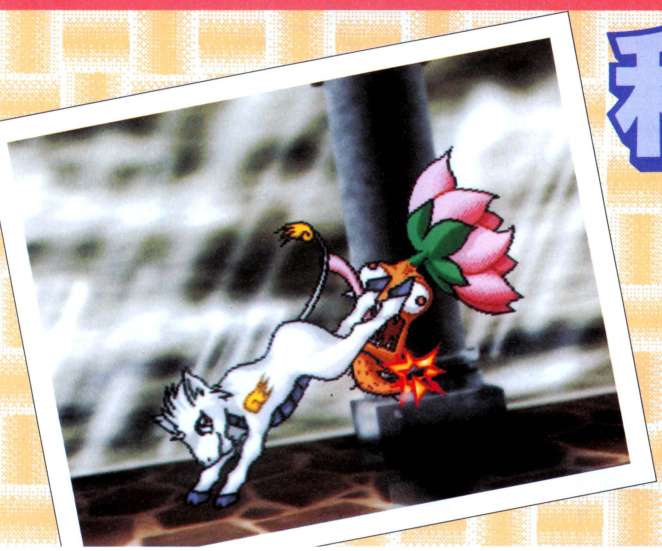
今月のCD－ROMはどうでした？ 月刊ではなくなるけれど、このCD－ROMの企画を中心に続々と出していきたいと考えているので応援よろしくね。みんなの意見もCD－ROMの制作に反映していきたいと思っているので、意見があったら編集部まで送ってきてほしい。みんなのアイデアを集めてミニゲームを作る、CDドラマを作る、なんてのもできると思うから意見やアイデアのある人は、以下のことを書いて、ハガキで送ってください。

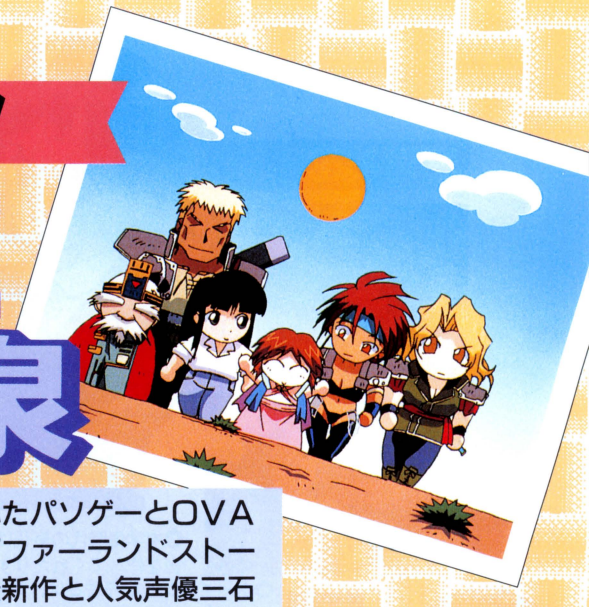
①住所／氏名／電話番号
②性別／年齢／職業
③今いちばん、興味のあること
④FXでいちばんおもしろかったゲームはどれですか？
⑤FXでいちばん期待しているゲームは？
⑥付録CD－ROMに入れてほしいゲームは？
⑦いちばん好きな声優さんは？
⑧愛ちゃんのCDドラマでは、どんなストーリーをやってほしいですか？（愛ちゃんの日常生活、SF、冒険活劇など具体的に書いてください）
⑨CD－ROMについての意見や感想など自由に書いてください

あて先は、〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM PCエンジンファン編集部「付録CD－ROM⑩感想」係まで。

パソコン・OVAの新作ソフトの移植化を検証!

移植の泉





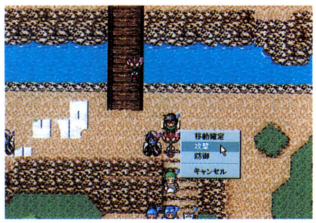
今回は夏に発売されたパソゲーとOVAを紹介だ! あの『ファーランドストーリー』のシリーズ最新作と人気声優三石琴乃さん&丹下桜さんコンビの『MAZE☆爆熱時空』をセレクトしたぞ。

パソコン ファーランドストーリー 狂神の都

●製作:TGL ●発売予定日:発売中
●価格:9800円(税別)

人気SLGファーランドシリーズ最新作

魔法が使えるような異世界を舞台にしたSLG、それが『ファーランドストーリー』だ。物語は、ストーリーモードと戦闘モードで進行する。まずストーリーモードで武器や道具を手に入れ、戦闘モードでステージをクリアすることにより先へと進めるのだ。



行動はウィンドウから選択する

バトルシーンはアニメで

さてファーランドといえばバトルシーンのアニメーション。気を放ったり、刀で斬りつけたりなどの、各キャラの得意技がアニメで展開する。キャラの動きを見せられないのが残念だが、背景などのクオリティから察してほしい。



賢者サフキールによる魔法攻撃。どうですこのドラゴンボ○ルっぽいアニメ

今回のストーリーは4本立て!

今回は趣向を変え、異なる世界で3つの物語が進行する。そこでプレイヤーはまず各章をクリアし、初めて最終章に進むことになる。つまり4つのストーリーを楽しめるのだ。ここではキャラの紹介がてら、各章の物語を出演者たちに説明してもらうことにしよう。

第1章ラインさんのコメント

ぼくは、ライン・ガードナー。1章の主役やってます。サフキール先生の助手として魔法都市エルダを守ってるんだ。でもサフキール先生が宗教に凝ってしまい…。まあこの続きはゲームでね。





第2章ゼロさんのコメント

オレは考古者で冒険好きのインディじゃなかったゼロ・ディバイス。前々作の『~神々の遺産』からの再登場だ。今回は遺跡の発掘調査中に仲間が封印を破ろうとして災難に巻き込まれちまうぜ。

第3章ケイルさんのコメント

鳥一族のケイル・エーンガンスです。前作『~獣王の証』から連続出演しています。今回の旅は、異世界から来たキランと森で出会うことから始まり、彼を元の世界に戻すため戦うことになります。



やってみたいですね

すでに『ファーランドストーリー』の第1作はFXでの発売が予定されている。そこで今後ファーランドシリーズの移植予定があるかを開発元のTGLに聞いてみた。「今後シリーズの移植予定はFX版の状況をみてから検討させていただきたいと思いますので応援してください」とのこと。FXユーザーは『ファーランドストーリーFX』を買ってガンガンリクエストしていこうぜ。

移植の可能性 30%

©TGL・あかほりさとる/角川書店/日本ビクター/J.C.STAFF

アニメ MAZE☆爆熱時空

●制作：角川書店／日本ビクター／J.C.STAFF
●発売予定日：第1巻発売中(第2巻9／21発売予定)　●価格：各5800円(税別)

ポリリン原作のハチャメチャアニメ

ラジオなどでも活躍している、ポリリンこと脚本家のあかほりさとるさん原作の最新アニメ。それがこの『MAZE☆爆熱時空』だ。8月号の声優ホットラインRで、声優の水谷優子さんに「外道」と言わしめただけあり、主人公の男メイズはメチャクチャ美女が好きという設定。美女なら誰でも狙いまくっちゃうぞ。他のメンバーも、ヒロインのミル皇女をはじめ、ひとくせもふたくせもある連中ばかりで、フツーのアニメでは考えられない展開が目白押しだ。



夜になり美女を襲う男メイズ。まさにオオカミ



敵もポリリンワールドではこんなにキュート

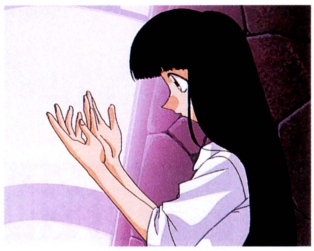
男？ 女？ メイズをめぐる物語

この物語は、命を狙われるバートニアン帝国の皇女ミルを、フォルムと呼ばれる不思議な力を持つメイズが助けたことから始まる。

一目でメイズが気に入ったミル皇女だが、メイズには秘密があった。それは昼間はやさしい女なのだが、夜になるとやたらエッチな男に変身してしまうのだ。しかしノーテンキな皇女はそんなことを気にすることもなく、メイズとそのほか集まった仲間4人とともに旅を続け、ここに世にも不思議なパーティが誕生したのだ。



バビロン大公国から逃げ出した妖精



敵のワナにはまって力を封印されてしまい、呆然とする女メイズ



メイズとはぐれてしまい、バブルの塔の地下迷宮に閉じこめられるミル皇女とその一行

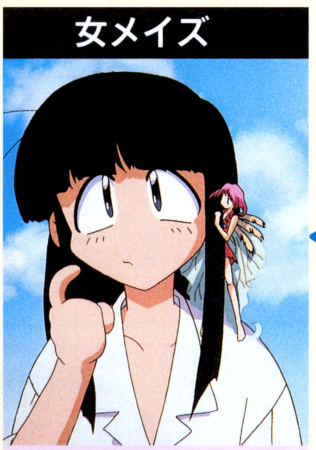
メイズ一行人物相関図



アスター

ソリュードと同じく魔甲機狩りを職業とする。女メイズにゾッコン。（声・石塚運昇）

恋



女メイズ

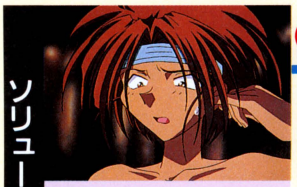
昼のメイズ。昼間は女で夜は男になる特異体質。ミル皇女を助けて一緒に旅をする。（声・三石琴乃）

恋愛



ミル

バートニアン帝国の皇女。ちょーブリッコな上にワガママとまさにお姫さま。（声・丹下桜）



ソリュード

グラマーな美女。実は魔甲機狩り。レズっけがあり女メイズを狙う。（声・折笠愛）

恋

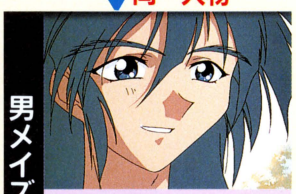


レイピア

ビスタル王国最年少の将軍にして女剣士。ミルを守るもメイズに…♡（声・小林優子）

恋

同一人物



男メイズ

夜のメイズ。美女とみれば関係を持ちたがる外道なヤツ。（声・関智一）

ここでわかりづらいこの作品の人間関係を、わかりやすく紹介する。このパーティの核はミル皇女とミルを助け仲間になった主人公のメイズ。ミルのお供でビスタル王国出身のウルとレイピア。メイズを好きなったソリュードとアスターを加えてパーティが構成されているのだ。

協力者



ウル

元ビスタル王国の宰相。温厚そうだが戦闘能力も高い。（声・佐藤正治）

FX版次第では

小説・CDそして今回のOVAとマルチメディアに展開している『MAZE☆爆熱時空』。今後ゲーム化の予定はあるのか、OVAの販売元である日本ビクターに聞いてみた。「う〜んゲーム化ですか。

移植の可能性 10%

どうなるかは、版権元の角川書店さん次第ですね。残念ですが、当社では現時点での予定はございません」とのことである。だがゲームになったポリリンワールドを見たいものだ。

今回の情報局はプライベートROOMが2ページ!

アニメフリーク情報局

最終回



協力:NECホームエレクトロニクス



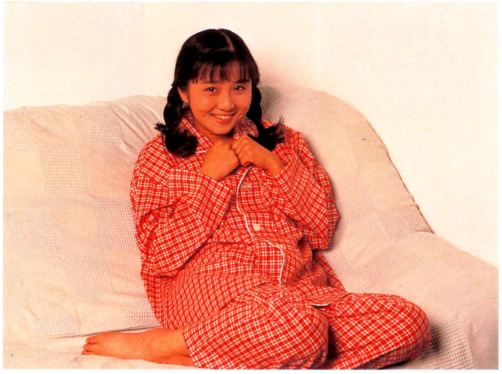
大野まりなのプライベートルーム

今月で11回目となるアニメフリーク情報局は、今回で最終回を迎えることとなりました。読者の皆さんからの暖かい応援のおかげで、約1年間このコーナーを続けることができました。最終回の情報局は、大野まりなのプライベートROOMを2ページでお送りします。

大野まりなさんのCD-ROMが発売

今月のインフォスクラムで紹介している、Mac&Win用CD-ROM「ボイスグラフィー」。この声で遊べるデータベースアルバムのVol.3に、大野まりなさんが登場しているのだ。ソフトの詳しい内容はインフォを読んでいただくとして、ここでは大野まりなさんにコメントを聞いてみよう。

「このソフトの撮影で、洋服を8点ぐらい着たんですよ。その洋服が、ちょっとブリブリなものばかりで。普段よりもさらにパワーアップしたブリッコ状態になっちゃって(笑)。髪をアップにしたのもあるんですよ。いつもはほとんど下ろした状態なので、楽しめるのではないかと思います。一番自分が気に入っているカットは、フライパンを振り回して料理を作ります、といった感じの写真。あと、パジャマ姿とか、自分の好きなミートスパゲティを食べているとことか、カラオケをしているシーンもありますので、楽しみにしててください。それから、音声を収録したんですが、「あ」から「ん」までとか、「私は」、「私が」とか、いっぱい録ったんですよ。それを組み合わせていろいろな文章が作れるんです。買ってくださった方は、どんな文章を作ったのか、教えてほしいですね」



◘これが本文中でもふれている、パジャマ姿のまりなちゃんだ。そのほかの写真は、ぜひ自分で買って確かめてね

©只野和子／NEC Home Electronics・Shoeisha

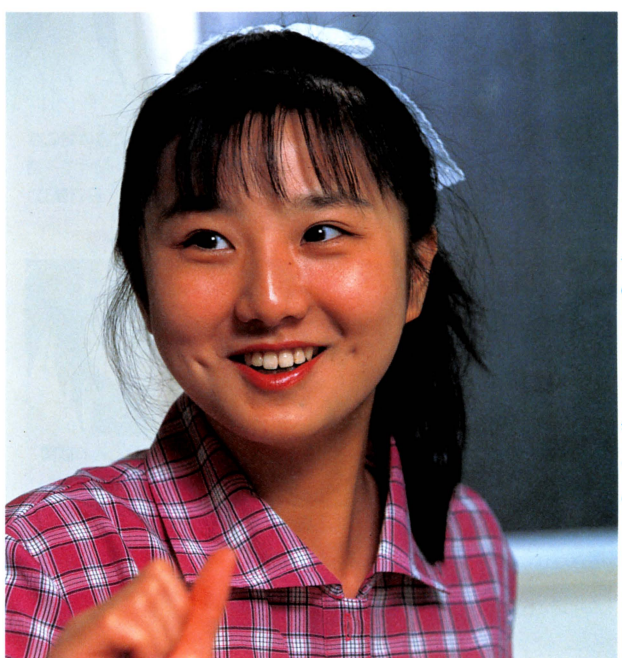
大野まりなのロルフィー日記♡

夏は楽しい思い出いっぱい作ったかな？　今年の夏は、温泉に行けなくてガックリの大野まりなです。

でも、お祭り好きでもある私は、今年も楽しみました。お祭りといえば「出店」でしょ～、やっぱり♡　焼きそば、アイスクリーム、わた菓子、チョコバナナをつぎつぎに食べて、体重計が母よりこわかった…。毎年、家の近所で花火大会があって、今年も楽しみにしてたんだけど、その日に大阪ラジオに行って見れなかったの…。私の母は、友人をたくさん呼んで楽しむときいて、くやしくて大阪から自分の家へ(何度もいたずら電話しちゃった…。でもね、でもね、ふだんのおこないが良かったのか、次の週大阪へ行ったら、花火大会やってたんです。ホテルの窓からお菓子を食べながら見ました。とってもきれいだった♡　でも、1人で見てたのが、ちょっとさみしかったなぁ…。

9月に入ってお休みを何日かいただいて、広島へ帰ろうかなぁ～と思ってます。もう1年も帰ってないし、その間に友達が結婚したり、子供が産まれたと連絡がいろいろあったし…。私自身は1年に2回は帰りたいなぁ～と思っているんですが、なかなか帰れなくって…。やっぱりつらいことがあったり、ストレスがたまると広島にいる友達に話をきいてもらって、パワーをつけるパターンがいつもなの。食べ物も、広島の方がおいしいし。フフフ…。みんなも夏の思い出、たくさん教えて下さい。そうだ、まりなの夏の思い出、たくさんのみんなと会えたことかなあ。

イベント、公開録音来て下さって本当にありがとうね。これからも大野まりな、未来く見守って下さい。



◘毎月ロルフィー日記を書くのが楽しみだったと言うまりなさん。その感想のおハガキを見るのも、とっても楽しみとのこと

アニメイラストグランプリ

今回のアニメイラストグランプリは選りすぐりの5枚のイラストを掲載。今回、名誉ある最後のロルフィー賞に輝いたのは、渡辺美奈子さん。最後にまりなさんから一言「これからも、イラストたくさん描こうね」。



◀大阪府／ヒロアキクン　炎がいいです。とっても想いが伝わってくる絵ですね



◀岩手県／ハッピークン　お茶目な顔をしているところが、自分の性格と似てるかも



●渡辺さんには、まりなさんのメッセージ入りサインを贈呈



▲埼玉県／渡辺美奈子サン　水彩絵の具でこれだけ描けるとは。私なら濃いか薄くなるかしちゃいますね





▲神奈川県／修羅の海DXクン　2人の色使いの違いがうまいです

◀埼玉県／いしづか石クン　この方の絵は好きなんですよ。私の絵も書いてね！



この1年間を振り返って…

声優でデビューして2年目を迎える大野まりなさん。最後にまりなさんから、最近のお仕事や、この1年の思い出を聞いてみました。

――アニメフェスティバルはいかがでしたか？

初めて人前で歌を歌ったんですが、振り付けを全然聞いてなくって。「突っ立って歌うのはヤダ！」と思って、前日に振り付けを考えたんです。自分の家で踊ったりして、当日の朝にやっと完成したんです。だから、ちゃんとうまく踊れるか心配で。実は1曲目のときに、多少歌詞をごまかしたりなんてこともあったんですが、何とかうまくいきました(笑)。

――先月号の付録のCD-ROMはどうでしたか？

初めて一人でパーソナリティをしたのですが、やっぱり周りに人がいるときと違うなと思いました。ハガキ一枚一枚に入り込みやすくて、内容を把握してそれについて時間を気にせずゆっくり答えられたのが良かったですね。

――最後にファンの方々にメッセージをお願いします。

デビューしたころは、アフレコ自体が初めてで、不安がたくさんあったんですが、それでも毎月毎月編集部のほうにお ハガキをたくさんいただいて、それを読むたびにがんばらなくっちゃと思いましたね。このコーナーは、私自身、とっても楽しみだったんで、これが最後というのが残念ですけど…。毎月の私が見ていただけたというのがうれしかったです。今後もイベントとかで私を見かける機会があるとは思いますが、ぜひ足を運んでほしいなと思います。本当にみなさん、これまでありがとうございました。

まりなさん 1年間 お疲れさまでした!!



●このコーナーは終わってしまうけれども、これからの、まりなさんのさらなる活躍に期待！

ファイアーウーマン纏組ファンクラブ

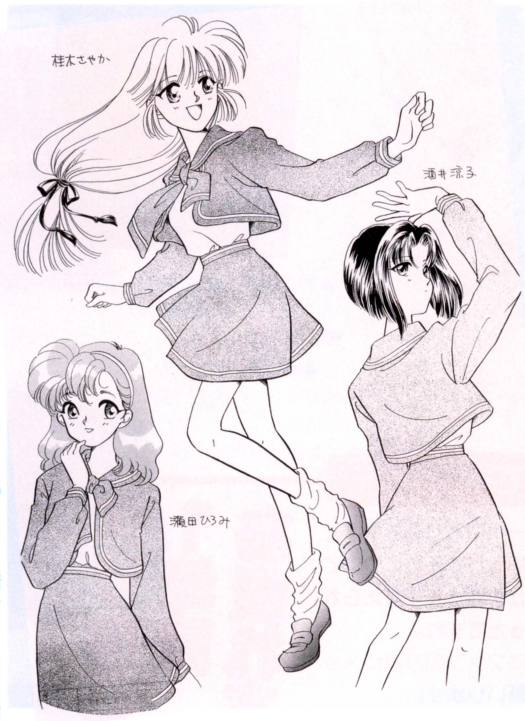
読者参加型纏組情報頁

今回で最後となるファイアーウーマン纏組ファンクラブは、コミック化に関する情報とゲームのアフレコレポートを大紹介！　さらに、纏組人気ランキングの総合結果の発表もあるなど、最後も盛りだくさんの内容でお届けするぞ。

「ファイアーウーマン纏組」のコミック化決定！

徳間書店より発売されているコミック誌、月刊少年キャプテンを読んでいるかな？　読んでいる人も、読んでいない人も、纏組ファンならば要チェックのビッグニュースが編集部に飛び込んできたぞ！　な、なんと、「ファイアーウーマン纏組」が、コミック化されて9月26日発売の月刊少年キャプテン11月号より、連載がスタートするのだ!!

コミックの連載は、「纏組」が初めてとなる後藤乃子さん。むっちりむうにいさんとはまた一味違った、ほんわかとした雰囲気の絵柄がいい感じだ。コミックについてもっと詳しく知りたい人は、現在発売中の月刊少年キャプテン10月号を読んでね。490円（税込）で好評発売中だ。ゲーム、ラジオドラマ、小説に続き、コミックにも進出した纏組の動向に、今後も目が離せない!!





●この2点が、コミック版纏組のイメージイラスト。おなじみのメンバーが総登場だ！

ファイアーウーマン纏組葉書コーナー

纏組キャラの人気を決める、纏組人気ランキング。今回を含め、全4回に渡って応募を募ってきましたが、今回とうとう結果を発表することになりました。前3回分のランキング結果に、今回の集計期間中までにきた評をまとめたのが今回のランキング。結果は僅差で瀬田ひろみがトップに輝きました！　今まで応募してくれた人の中から抽選で5名様に、瀬田ひろみイラスト入りTシャツをプレゼントします。ご応募、ありがとうございました。

●纏組総合人気ランキング●

順位	名　前	MFP
1	瀬田ひろみ	69
2	桂木さやか	63
3	酒井涼子	28
4	岡田花奈	21
5	藤川わたる	18

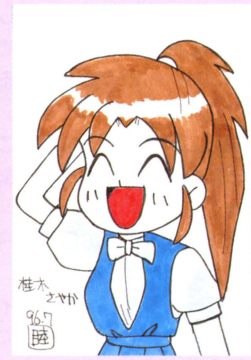


●広島県／麒麟クン　たくさんの応募すべてに、かわいいイラストご苦労様です



●東京都／銅級生クン　りりしい顔したひろみちゃん。今まで応援ありがとう！

●静岡県／睦月新吾クン　この方も色々なイラストをたくさん描いてくれました。感謝



PC-FX「ファイアーウーマン纏組」アフレコレポート!

先日、PC-FX用ソフト『ファイアーウーマン纏組』のアフレコが行われた。編集部では、その中でも注目の8人をピックアップして、6つの質問項目についてコメントをいただいたぞ。

質問項目

①アフレコ時の感想
②自分の演じているキャラクタについて
③演じたときに苦労した点
④逆にやりやすかった点
⑤「纏組」全体についての印象
⑥ユーザー、並びに読者に一言



ラジオと本誌誌上で行った、纏組公開オーディション。そこで選ばれたメンバーも、アフレコに参加。写真はアフレコ終了後に撮影



アニメフェスティバルの徳間書店ブースで活躍した吉住さんも、女生徒役で出演するぞ（左から要光恵さん、吉住梢さん、中島麻美さん）

酒井涼子役 林原めぐみ



①とにかく読んだという感じでした（30分程で終了でした）。②纏組の中では、最年長…の子で、しっかりしています。⑤それぞれのキャラを表面的に（明るいとか、ハキハキしているとか、おとなしいとか）パターン的に表現するのではなく、深いところまでなぜそうなったか、どう思っているか、みたいなところを描いてほしいです。⑥楽しんでください。

桂木さやか役 三石琴乃



①1人で寂しかったんですが、ゲーム中はみんないっしょだということを想像してやりました。②キュートでおちゃっぴい。すぐ調子に乗ってしまうところは似てます。③④サクサクと進みました。ちょっとNGもでましたが…。⑤アクションや恋愛があって、面白いと思いますよ。⑥最後のシーンは心を込めて言ったので、桂木さやかに一票を（笑）。

瀬田ひろみ役 天野由梨



①一人一人別々に録音したので、ちょっと淋しかったですね。②おっとりしているところは似ています。世間知らずな分、まだ何ものにも染まっていないような初々しさが魅力だと思います。③「〇〇させていただきますわ」等、言葉がとても丁寧なお嬢様なので、舌をかみそうでした（笑）。⑤男子生徒が少ない…（笑）。⑥よろしくお願いします！

岡田花奈役 宮村優子



①岡田花奈ってちょっとイっちゃてるのですねぇ。②イっちゃてますねぇ。③私もいかにイっちゃうかってところですか。④テンションの高いところ。⑤楽しそうなので前から参加したかったんで、今日うれしいです。⑥花奈って変わってるけど、たまにはイイかも。かわいがってください。

青山愛子役 神宮司弥生



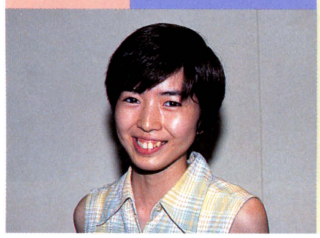
①プレイヤーの方へのセリフ、いろいろ想像しながら声にしました。そんな演じ方がとても楽しかった。②生徒の気持ちを考えるやさしい女教師。③艶っぽい人なのか、きびしい人なのかつかみにくく悩んだ。④英語まじり調の変な人、だけど女性らしい部分。⑤こんな人たち、いなそうでいそうで…、けっこう好きです。⑥どうぞ楽しく遊んでくださいね。

オレンジ役 手塚ちはる



①ユウレイ役を録っているときが、すごく楽しかったです。②オレンジに似ているところといったら…うーん、合気道をやってるときの感じかな…?③キャピ²の役を演じる機会が少ないので、浮かないように気をつけました。④CDドラマでキャラクタができているので、その点がやりやすかった。⑤全体的に元気なのが好きです。⑥是非²遊んでNe♡

レモン役 小西寛子



①新たなレモンの一面が見えて楽しかったです。②レモンは明るくて、はきはきしてて、初対面の人とでもうまくつき合えると思う。③スカッシュガールズの中でのレモンの位置や役割が、まだつかめていないと思います。④何度かやってきて、纏組のノリがわかってきたような気がします。⑤独特の雰囲気があって楽しい作品ですね。⑥楽しんでください。

メロン役 松下美由紀



①和気あいあいとできたので、とても楽しかった。②おちゃめなボケ役。③かわいくて素直なところがだせるといいなと思って演じました。④あまり考えずに、元気に演じられるところが私に合っているカナと思いました…ハハ。⑤キャラクタが盛りだくさんで、これからも色々な展開がありそう。⑥スカッシュガールズを応援してくださいネ。よろしくぅ！

プレゼント

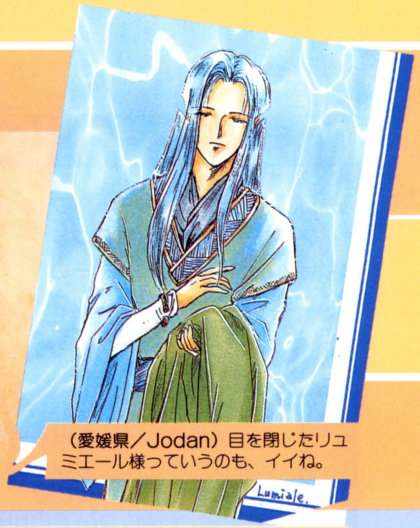
『ファイアーウーマン纏組』のアフレコに参加された声優さん、全26人分の寄せ書きサイン色紙を1名の方にプレゼント。声優さんの人数が多いため、色紙は男性陣と女性陣2枚に分かれた豪華2枚組。希望される方は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、下記のあて先までご応募してください。締め切りは9月30日消印有効。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM PCエンジンファン編集部「ファイアーウーマン纏組プレゼント」係

月刊アンジェリークFAN

長いあいだ大暴走につきあってくれて
ありがとう♡　私たちは幸せでした！

ラブラブフラッシュ大作戦

待望の「新衣装コンテスト」の最終結果が、今明らかに！守護聖サマへのラブコールも、クライマックスへと一直線！



（愛媛県／Jodan）目を閉じたリュミエール様っていうのも、イイね。

「守護聖サマ新衣装コンテスト」結果発表！

全国の女王候補のみなさん、お待ちどうさま／　いよいよ、3ヵ月にわたって募集してきた「守護聖サマ新衣装コンテスト」の結果発表をしまぁす。思った以上にステキな作品がたくさん集まったなか、特にコレは／　というものをピックアップして紹介しちゃうね。それと、光栄『アンジェリーク』スタッフのみなさんと、おなじみ高津サマにも、お気に入りのファッションを選んでもらいました。

3人には、編集部からステキなプレゼントを送る予定です。何が届くか楽しみに待っててね。

光栄賞



（宮城県／ちゅ様）森の妖精っていう感じ。肩が出ているところが凶悪（?）かも。

編集部賞



（愛媛県／Jodan）落ちついたムードのルヴァ様（トリさん付き）です。

高津サマ賞



（岐阜県／手貫小路）ちょっと軍人風のランディ様。オスカー様みたいね。

総評　キレイなイラストばかりで、選ぶのにかなり苦労しました。クラヴィス様の応募が一番多かったみたいね。

おしくも賞を逃したハガキ



（千葉県／水原くーや）



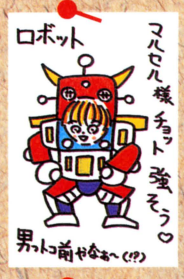
（兵庫県／千石）



（千葉県／水原くーや）



（広島県／ささきりえ）



（福島県／桜桃太郎）



（山口県／時みつる）



（大阪府／結野生達）



（岐阜県／手貫小路）


（東京都／への一番）

光栄発　アンジェグッズ情報局Special

今回紹介する最新アンジェグッズは、この2点。「アンジェリーク〜SOIRÉE〜」は、声優ヴォーカルCDの第2弾。今回は、歌以外にミニドラマ（右の記事に注目！）も収録されるよ。そして、「コミック　アンジェリークカーニバル2」のほうは、4コママンガ集。守護聖サマたちの、ちょっと愉快な姿が見られるのはココだけ！



アンジェリーク〜SOIREE〜
3000円　9月26日発売予定
ヴォーカル集第2弾



コミック　アンジェリークカーニバル2
980円　発売中
ゲームをネタにした4コマがいっぱい

ミニドラマのアフレコに潜入

9月26日発売予定のヴォーカル集第2弾「アンジェリーク〜SOIRÉE〜」に収録される、ミニドラマのアフレコを直撃！　参加したのは、写真左から林延年さん、岩田光央さん、子安武人さん、結城比呂さん、関俊彦さんの5人。とってもにぎやかだったよ。歌のほうも、キャラのイメージどおりでかなり自然に歌えたっていうから、期待できそうだね。


収録時のワンコマ。和気あいあいといった感じで進んでいました

©KOEI・KOEI／NEC Home Electronics

俺の想いを届ける！
～FOR MY LOVER～

クラヴィス&リュミエール編

クラヴィス様とリュミエール様っていう、静かな雰囲気の2人とは対照的に、激しいお手紙が目立ちました。黙って想いを受け止めてくれる守護聖サマには、すべてをぶつけたくなっちゃうのかもね。



クラヴィス様にラブラブフラッシュ！

●ああ～クラヴィス様♡あなたのその冷めた瞳が大好きです…。（静岡県／美姫乱）

見つめられるだけでもう…っていう人は、多かったみたい。口数の少ないクラヴィス様は、瞳で語りかけてくるのかしら。

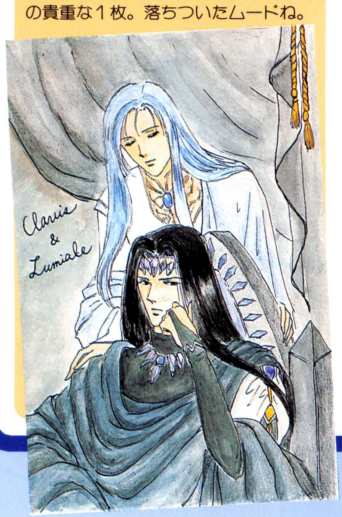
●あのさびしげな笑顔が好きです。ところで、『2』のクラヴィス様は髪を切ったのでしょうか？　なんとなく短くなったような気がしますよね。（秋田県／月影騎士）

そうそう、クラヴィス様の笑顔ってさびしげに見えるけど、目がとっても優しいのよ。

●クラヴィス様のあの無愛想な表情を、ぜひ崩してみたいです。目の前でさんざん馬鹿なことをしたあと、「困った人だ…」なんて笑われたら、もうどうなってもかまいません。（北海道／QED）

こ…これは、かなりイッてますね。でも、困らせてみたいっていう気持ちもわかるなぁ。

（兵庫県／千石）2人いっしょ、というのは珍しかったんだけど、これはその貴重な1枚。落ちついたムードね。



リュミエール様にラブラブフラッシュ！

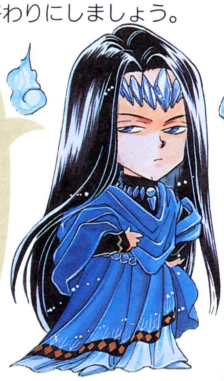
●最初は女性かと思ってました（ごめんなさい／）。でも、ゲームを進めるうちに、優しい笑顔に魅せられてしまいました。今ではリュミエール様以外目に入りません。（東京都／坂下由美）

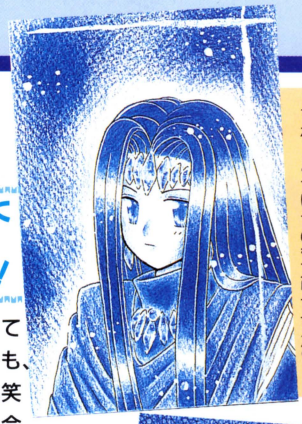
そう、優しいといえばリュミエール様よね。ちなみに、リュミエール様とオリヴィエ様には、怒った顔がないの知ってた？　怒る代わりに悲しい顔をするのが、リュミエール様らしいよね。

●よく訪ねてきてくれたので、すっかりトリコになっちゃいました。肖像画が部屋に飾ってあったときは、もう最高／　別なときにロザリアの肖像画を見たときは、目の前が真っ暗になりましたが…。（大阪府／いたおん）

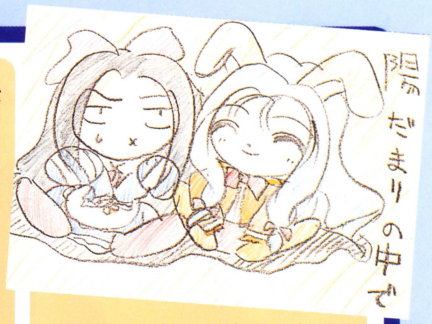
出た／　肖像画。だれの絵が飾られるのか、ワクワクした人も多いみたいね。しょっちゅう絵がかわったなんていうのも、珍しくないみたい。リュミエール様って意外と移り気なのかも…。

ところで、突然なんだけど、このコーナーは今月でオ♡ワ♡リなの（オリヴィエ様風）。いろいろお便りをくれたみんな、本当にありがとう。またいつか、こうして守護聖サマたちのお話ができるといいね。最後に、今回登場したクラヴィス様から、お別れの言葉をいただいて終わりにしましょう。





（岩手県／胡弓）こ…これは！思わず母性本能をくすぐられちゃいますね。こういうのもアリですか？



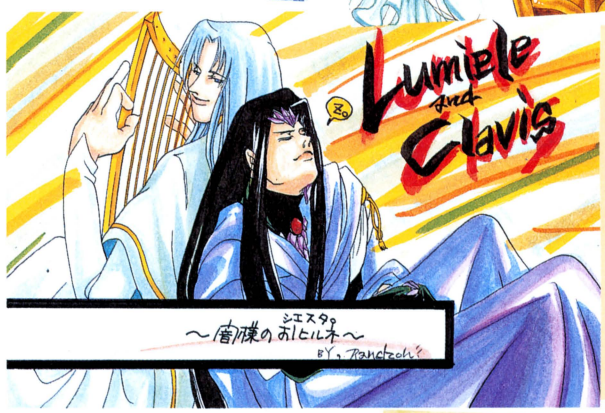
（香川県／かざりかえで）さしずめ『ふしぎの国のクラヴィス様』ってとこね。



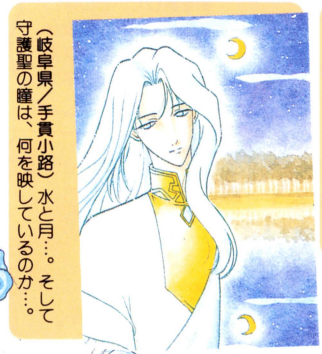
（千葉県／橘世海）正統派ってやつね。見つめる視線にゾクゾクしちゃいそう。



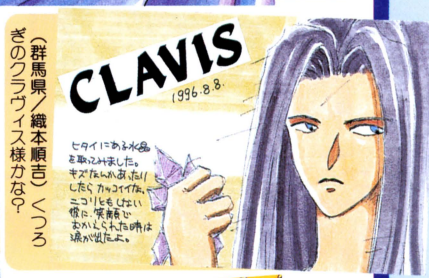
（千葉県／橘世海）力を送るリュミエール様。その横顔は澄んだ水のよう…。



（石川県／らんちょん）これこれ、今回はこういうイラストがほしかったのよ。というわけで、貴重な2人のツーショットでした。



（岐阜県／手貫小路）水と月…。そして守護聖の瞳は、何を映しているのか…。



（群馬県／織本順吉）くつろぎのクラヴィス様かな？



（東京都／への一番）リュミエール様って哀しげな瞳が似合うのよねえ（ハア…）。



（愛知県／福田笑美子）ちょっぴり東洋風。黒髪にピッタリね。

CLAVIS LUMIERE

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

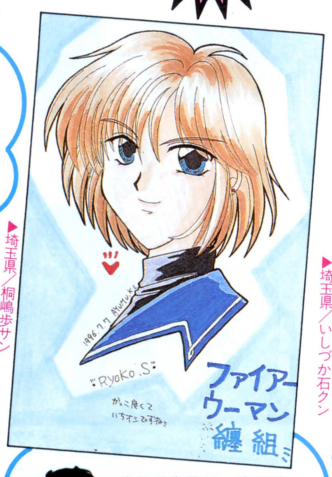
Reader's Land

総天然色ギャラリー



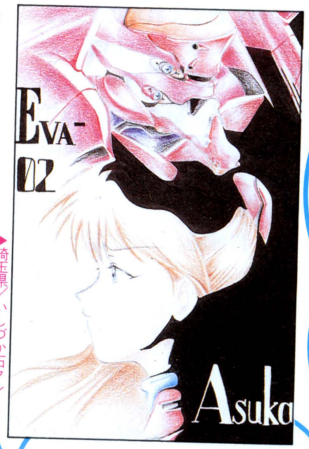
▶北海道／谷瀬弥生サン

✪少年の足に全力を注いだという、ショタを追求した入魂の1枚!! あれ…でも、チュピがいないぞ(笑)。㋐確かァ、マルセルって14歳くらいでしょー?



▶埼玉県／桐嶋歩サン

✪この作品は、声優陣が本当に豪華。酒井涼子を演じているのは、ご存じ・林原めぐみサン。彼女、本誌での声優人気ランキングでは3ヵ月連続1位なんだよネ



▶埼玉県／いしづか右クン

✪わーい、アスカだ、アスカだ! みんな、綾波レイばっか描いて送ってくれてたけど、やっとアスカを描いてくれた人がいた♡言ってみるもんだなぁ、フフフ



▼新潟県／あゆみサン

✪ベコちゃんみたいなナターシャだなぁ。でも、かわいいね♡ ㋐なんかァ、バンバン他機種でタイトル発表されてるよねェ。もう興ざめって感じィ。それに…一体どーするつもりなんだヨ、スーパーファミコンはァ



◀鹿児島県／葵きつねサン

✪声優マニアの仙台のU君は、豪華声優陣に大喜びしてた。「三石琴乃、林原めぐみ、天野由梨。この3人が一緒に出演するなんて、そうそうあるコトではない!!」とガッツポーズしてたっけ(笑)



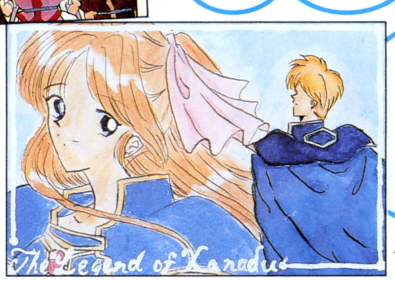
▼愛知県／KAZUクン

✪サターン版はすごい人気だったよねェ。『ヴァンパイア ハンター』『パーチャファイター』を抑えて、おもしろかった記事の2位。サターン編集部の人は泣いてたよォ



▼兵庫県／ねぼスケクン

✪相変わらず主人公の扱いが…。攻略記事を担当した仙台のJ君は、これだけのためにPC-FXを購入。「運命だ!!」と大喜びしてたらしいケド(笑)

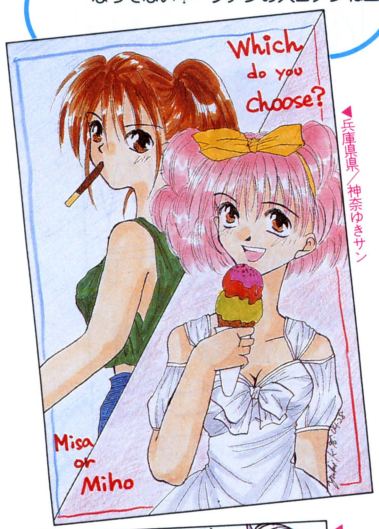


✪「1回、おもしろかった記事で2位になって喜んでたら、すぐ『同級生』に粉砕された…」とは、仙台の檜山P子サン。攻略担当で4ヵ月プレイしたそーデス

◀神奈川県／ほるまりんサン



やっほ♡　本当に突然ですが、今月号でリーダーズランドは最終回となりました（まとかは寿退社か!?）。突然でゴメンね。でも、ドンと増ページしたので、とにかく楽しんでくださいネ♡㋮　来る日が来たかァ…でもォ、まだ泣かないでェ。オープニングに涙は禁物。明るくラストまで行こうねェ。㋒　（まとか&ちはる）



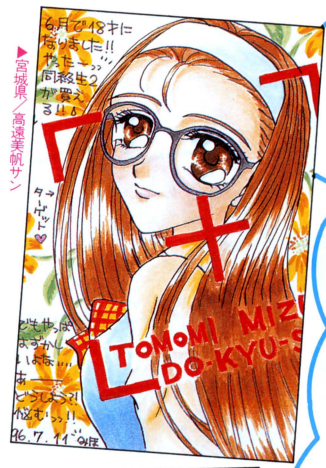
◀兵庫県／神奈ゆきサン



▶兵庫県／夕樹タケルサン

○美沙ってェ、ただのバカ。私、大キラーイ!!　…あ、また問題発言かなァ。でもォ、エピソードはイイよねェ。フォローになってない？　ファンの人ゴメンねェ

○「こんな娘と一緒に暮らせたらウハウハだなー。でもそんなウマい話はないのさ」と、O君。でも、この天然ボケ娘は実在人物がモデルらしい。紹介してもらえば(笑)



▶宮城県／高遠美帆サン

○アナタ、PC-FXを買う勇気があったんでしょー？　だったらァ、きっと『同級生2』も買えるハズよォ(多分)。㋮この水野友美チャン、おでこが広いネ。ちょっとアムロ系って感じ。流行を取り入れてみましたってか(笑)

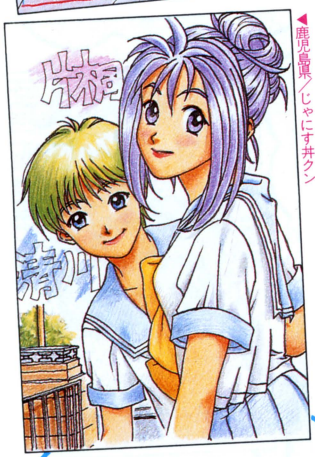


◀東京都／武河らびサン



◀新潟県／あゆみサン

○カワイイね♡　そういえば、コミケのパンフレットを見てたら(編集部員O君の持ち物)、ロルフィー本を発見してしまったよ



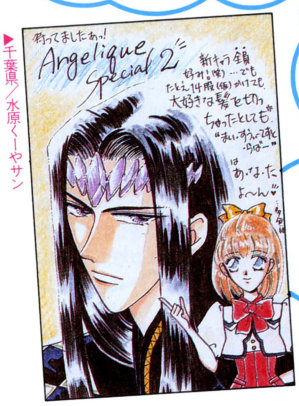
◀鹿児島県／じゃにす丼クン

○この作品は本当にイイでーすぅ。PC-FX本体と一緒に買う価値ありまーすぅ。たくさんイラストの投稿があったけどォ、この2人のツーショットが決め手！



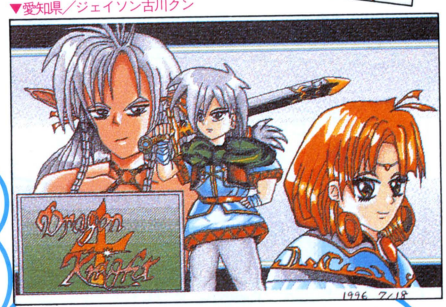
▶東京都／かえるの使いクン

○渋い組み合わせだなぁ。この作品をバカにしてた某編集部員が攻略担当になった途端、清川にゾッコンになって、いつも植物園でデートしてたっけ。『ときメモ』恐るべし！



▶千葉県／水原くーやサン

○すごーい！　アナタ、999日に挑んでるの？　私ィ、そこまでやったことないよォ。㋮『アンジェリーク～』と『～ニルゲンツ』の合体がユニークだネ♡



▼愛知県／ジェイソン古川クン

○バンバン他機種でタイトル発表してるしィ…。あ、さっきも言ったっけエ。㋮いつもCGで描いて送ってくれるんだよネ。どんどん上手くなってきてるのが、まどかにもわかるヨ。今回のは描くのに20時間以上もかかったそうで…本当にお疲れ様でした！

○「主人公が黒髪で残念でしたな、金髪フェチのクラビス殿」「でもライバルが黄金の髪の少女だし」「主人公は不利だなあ」。以上、月刊『アンジェ』担当の会話（笑）

Free Talk

困難を越えて…

俺がPC-FXを買って、もう半年。買った日のことを振り返ると、甘酸っぱい思い出がよみがえる…。バイトで金を貯めて念願のPC-FXを買ったはいいが、それは予想以上に大きかった。俺は困った。なぜなら原付で来てたから。どうやって運ぼうか悩んだ末、仕方なくスクーターの足場に乗せて、落ちないように足で挟みながら運転した。不幸にも途中で落としてしまい、袋が破けて中が丸見え…。運悪く信号に引っ掛かり、みんなの注目をかなり浴びた。すごく恥ずかしかった。あのとき程、信号と家路を長く感じたことはない。

（広島県／ラインハルトクン）

最近PC-FXを購入した仙台のJ君も、袋を二重にして、見えないようにして持って帰ったらしい。…そんなに恥ずかしいモノなのかなあ、トホホ。

本当の意味…？

「H」とは、どういう意味か知ってます？　ラジオで知ったんですが、「変態」の頭文字なんだそうです。Hゲームとかシーンだと、まあ可愛げがあるけど、「変態ゲーム」や「変態シーン」とされると、思いきりイメージが変わってしまいますね。そんなわけで、本とかで「H」と出てくると、どうしても「変態」と置き換えてしまうんです（でも、けっこうおもしろい）。PC-FXでも「H」の程度で止まってほしいですね。「変態」の域に達しないことを祈ります（笑）。

（岐阜県／眠れる猪クン）

編集部員O君はH…ともかくぅ、エロゲームになっちゃダメよオ。必然性があればまだしもオ、「主人公が思いつきで女子高生さらって…」なんてのは最低!!　バカよ、バカ。㊙ちはる、落ちついて。でも他に目的がある場合、逆にストーリーとかって果たして必要？　需要がある以上、その存在は否定できないし。ゲームにそれを求めるコトの善し悪しは別として、例えば明確にAVとか。Hシーンだけでイイのにって気もするが…こればかりは、女にはわかりませんねぇ。

どうせなら…

ウワサのニンテンドウ64が発売され、それに対抗するようにサターンとプレイステーションが価格半分という大幅値下げをし、話題ソフトを週1ペースで売り出すというセガ。メーカー同士が競争し、より良いソフトを作るというのは歓迎する。が、このような“ただ機種を売ろう”とする考え方には疑問を通り越して憤りを抱いている。自分は新機種を何ひとつ持ってないが、こんなに安くできるなら最初からこの値段で売れば良かったのでは？　4万円近く出して買った人たちは、あのCMを見



▲東京都／塩サバ（中ボス）クン

●PC-FXシリーズ化希望!!　「他機種のはハッキリ言ってヘッポコだ」とはアンジェ担当者



◀神奈川県／紫苑サン

●ス、スルドイ（⇦大ウソ）。でもまどかに叱られてても、O君が何もしないのは事実。本当は怒りたいのを我慢してるの、怖いから（苦笑）


ちはる物語
ちはる
ちはる
ちはる

てきっと腹を立ててることだろう…。きつねはあまりのバカバカしさに笑っているが。どうせなら、PC-FXを安くしませんか？　きつねはPC-FXがほしいので…言っているコトが矛盾してますね(笑)。

（大阪府／きつねぶりぃすとクン）

家電製品もそうだけど、一定数を売ってから量産体制で安くなっていくもの。先に買った人はおもしろくないだろうケド。㋮でも最初に買った人はその分、先に楽しんでるんだしィ。出始めは高価、世の中の常じゃなーい？

ハッキリして！

見ちまったよ。サターンの発売予定ソフトを。チラリと見たファミ通に『ボンバーマン』『～ユナ』のタイトルがハッキリあった。そういえば、PC-FXのハドソンの作品、あと1本でなくなっちゃうし、かくいうそれも、実は凍結してるし…。「自分らで作ったハードを見捨てる気か、ハドソンは!?」と激怒しかけたが、よく見たら他にも『～ルナ』『ラングリッサー～』という、私好みの作品が発見されてしまい、一瞬本気でサターン購入を考えてしまった。…いや、しかし、別に私はPCエンジンのマニアであって、PC-FXは互換性ないし、義理はないんじゃ…それに、それに、もしかしたらサターンで『ネクタリス』が出るかも…はっ／　いかん、いかん。しかし、今のサターンのラインナップって、ハドソンが加わっただけで「PCエンジン」と似てきてるよーな気が…。う～む、ハドソンさん。『天外魔境III～』やるのかやめるのか、ハッキリしてくださいよ。苦しいじゃないですか…。　（京都府／涼格朱銀クン）

世話になったハードを見捨てるのは人の道に反する。そんな非道なコトしてると、いつか手痛い目に……な～んて。そう思うのは私だけェ？

乳首補完計画!?

期待と不安の入り交じる発売日。「うん、うん、今月も載ってるな」。ささやかな幸福に身を委ねつつ、ページをめくる。何か変だ。幸せなはずなのに、なぜか心が満たされない。本来あるべきものが欠けている感じなのだ。「何かが足りない…」。そのとき1枚のハガキが目に止まった。ここまで書けば何を言わんとしているか、おわかりだろう。相原君のイラストに〝乳首〟がないのだ。相原君。これを読んだら、どうかどうか、あの小さな2つのポッチをもう一度。悲しみに満ち満ちた僕たち（勇者ニケ君を含む）の心に〝乳首〟の補完を//　（東京都／かえるの使いクン）

ちはるの検閲がぬぇ（冗談）。ちなみに相原君の〝乳ガン疑惑〟は晴れました。ご安心を(笑)。㋮乳首はたくさん!!　編集部に太った長髪の暑苦しい奴がいてェ、Tシャツが汗で透けてドス黒い乳首が…あー、気持ち悪っ!!

▼大阪府／水野弱講晴クン





◎オープニングでやたらパンツが見えてたけどオ…いーのかァ、本当にィ。㋮今時の小学生は、これくらいのパンツをはくかもねぇ。五輪でも活躍してるのは15～16歳の娘だし…もう、まどかは隠居するしか…ゴホゴホゴホッ



▶富山県／西村信彦クン



◎「あー、変な育成ゲームがしたい!!　クジラとかムーー星人とか」とは、仙台のくまサン。宇宙人育成といえば、やっぱ『～ガリバーボーイ』の『育て！木星人』（⇦けっこう、気に入ってる）でしよ♡　もうゲーム化するしかっ♡

▲鹿児島県／じゃにす丼クン

ごめんね、初投稿…

せっかくの初投稿、今後どこかでの活躍を期待します。いや、こんなコトできるの最初で最後だし(笑)。相変わらずでゴメン。



◀東京都／うつろいなぎサン



▶兵庫県／54321ゼロ！クン



◀静岡県／布椎一サン



▶岩手県／胡弓サン

とっても（前のページの続き）どうやって買うのかなあ？　俺が買ってきてあげようか？（千葉県／ケンヂ♡クン）　①夜中に腹が減り、チャリに乗ってコンビニに行こうとしたら、家から50cmのところで警察に呼び止められた。②「防犯登録してますかぁ？」　警察といえば、仕事帰りに3回も止められたコトもある。③朝に止められて、夜同じ人に止められたときは、ちょっと運命感じた。④どーでも良いがベテラン警官さん。新人育てんのは良いけど「あいつみたいな顔が怪しい」って私を指さすな。（東京都／片雪幻導機クン）

Free Talk テーマ編

創刊8周年をもって、最終回となりました。8年間の思い出を楽しく語り合いましょうネ!!

●　●　●

兄貴に導かれて

『超兄貴』特集があったから本誌を購入。そしてリーダーズランドに初掲載されたのが『愛・超兄貴』のことをゴチャゴチャと書いたヘタクソな文章でした。私は兄貴によってここまで導かれたような気がします。（東京都／大御所フルシチョウクン）

兄貴とは、切っても切れない関係なのかしら。PCエンジンファンの本言葉（花言葉のようなもの⇦ホントかぁ?）。

対話的な空間

ファミ通に始まり、4誌に計20枚もの投稿を重ねては没ってた私が、初めて自分の文章を載っけてもらったのが、リーダーズランドでした。もう投稿なんてやんないと思ってた私が再び筆を取ったのは、ここがゲーム雑誌のコーナーを超えた「対話しているような空間」だったからです。好きなことを言って読者同士で語りあう…私もこれに混ぜてもらいたくて、毎回少数ながら投稿し続けています。（京都府／涼格朱銀クン）

初掲載がリーダーズランドだったって人、けっこう多いみたい。まどかは逆に他誌に感謝したいヨ(笑)。こんな才能を放っておくとは、今はさぞ悔しがってるでしょうねぇ(⇦タカビー)。

学校みたい

「○○クンへ」。このような読者の意見に対する返答が大好きです。僕が投稿を始めた理由も「返事がもらえる投稿をしたい」だったので。他誌の読者コーナーは、ほぼ一方通行の「伝言板」なのに対し、リーダーズランドは意見交換の頻繁な「学校」みたいな場所。これがリーダーズランドの最大の特徴であり魅力ですね。だから、おたよりキャッチボールは1つの理想だと思います。この最高の読者コーナーにめぐり合わせてくれたPCエンジンに感謝してます。（東京都／てすた☆めんとクン）

ホームルームの時間ですかね(笑)。ラジオの深夜番組みたいな雰囲気を目指し、8年間かけてやっと理想に近づいたって感じ。みんなが真剣な意見を送ってくれたからこそ、できました。まどかのほうこそ、みんなに感謝♡

永遠に前人気…?

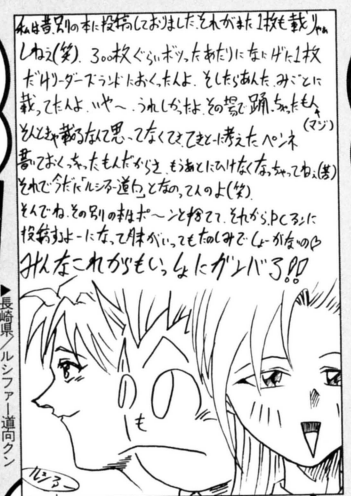
近所の大きな古本屋にPCエンジンファンのバックナンバーがたくさんあったので、持っていないものをすべて買ってしまった。いちばん古いのは'92年8月号。ボンバーまどかやマンセル特集などで、まどかさんはイッちゃってるし、佐藤英徳クンやしょーと・たいむクンはいるし『天外魔境II～』のゲーム評まであり、とても楽しめた。しかし、いちばん驚いたのは『天外魔境III～』が前人気BEST10に初登場していたことだ。こんな昔からあったのか…。（福岡県／ネッシークッキークン）

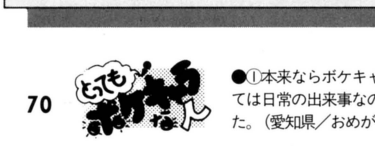
マンセル特集…今考えるとお姉様ってエ、好き勝手なコトしてたよねェ(今も?)。それにしても『天外魔境III～』…永遠に前人気かなァ(シャレにならん)。

進歩ナシ!?

やっぱ、リーダーズランドといえば、まどかさん率いる編集部軍団の「頭悪いミニコント合戦」抜きには語れないでしょう。なぜ頭悪いかって言うと…昔のリーダーズランド読んでも、今と同じコト言ってるから。進歩してない…ってワケなんです。ケド、その頭悪いトコとPCエンジン

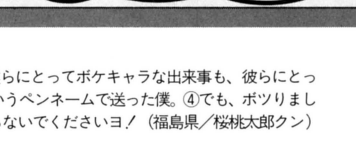












●①本来ならボケキャラ行きのネタなのに、くたびれたまゆげクンと塩サバクンのハガキはフリートークに掲載される。②僕らにとってボケキャラな出来事も、彼らにとっては日常の出来事なのだろうか？　③初投稿のとき（10枚ぐらいまとめて出した）、1枚だけ「桜幻導ルシファーてすた☆」というペンネームで送った僕。④でも、ボツりました。（愛知県／おめがとらいぶクン）　●え、まどかさんがアイドルからオトナの女性へ…!?　頼むから天地真理みたいにならないでくださいヨ！（福島県／桜桃太郎クン）

界を考えるというような真面目なトコを足して2で割ったような感じが好きです。(東京都／南部智昭クン)

トホホ、サルですかねぇ。㋐サルと言えばァ、お姉様が短髪にして〝ウッキー〟とか言ってた頃もあったよねエ…。

オチャメな20歳

8年ですか…長いですねぇ。私は読み始めて4年。その4年だけでもだいぶ変わったというのに、8年となれば、そりゃもうスゴイもんでしょう。で、いちばん印象に残っていることと言えば、まどかさんに「誕生日が豆まきの日っていうのがおちゃめで可愛らしい」と言われたことでしょうか。20歳の男に…。

(滋賀県／鯉の滝登りクン)

これエ、お姉様のミーハー・オヤジギャル攻撃よオ。ジャニーズJr.の滝沢クンも総理大臣の橋本サンも一緒くたで〝かわいい〜♡〟なんだからァ。㋑本人は気に入ってるみたいだし、わざわざ水差すコトないでしょっ！

ああ、女神サマ

8年間の中で、いちばんの思い出と言えば、まどかさんの登場。まどかさんが登場したおかげでリーダーズランドがグンとおもしろく、そして華やかになりました。さらに、まどかさんのおかげで塩サバクンなどの名（迷?）キャラクタが生まれたり、読者出身のアシスタント・ちはるちゃんが登場したり…。とにかく、まどかさんはリーダーズランドを盛り上げてくれた女神的存在の人物です。…え、ちょっと大げさだって？いいんですよ、私がそう思っているのですから//（力説）…ところで、まどかさん、登場した当時と現在のギャップが大きい…でも、昔より現在のまどかさんのほうが自然体に生きてる感じがして…スキ♡（ちなみに、私は病気ではありません）

(岐阜県／ラジカル、カンパニークン)

イヤーン、ホメすぎぃ。恥ずかしい〜ん♡（⇦バカ）㋒アララ、遂にお姉様が壊れちゃったァ。ホメ言葉に弱いねエ。

声で表現する深さ

『コズミック・ファンタジー』で自分のために多くの犠牲を生んだことを知ったユウが、やるせない怒りを込めて叫ぶシーンを見たとき、僕は激しい衝撃を受けました。文字では絶対に表現できない感情が、声でこんなに深く表現できる、ということに、ただただ感動したのです。ゲームに声優を使うことを「邪道」と言う人がいますが、それでも5年前のあの感動は、僕には大切な思い出として、今なお心に残り続けています。

(宮城県／佐藤英徳クン)

本誌でコミックの連載をしてたので、別の意味で印象深い。記事担当のTさんはまるでマネージャー・愛妻・精神科医・付き人、etc.になって越智先生に尽くしてた(笑)。人気漫画家の記事担当者・編集者としての神髄を見せてもらい、勉強になりました。

打てば響く♡

PCエンジンファン歴は長くない僕ですが（2年弱）、『ときめきメモリアル』の続編を疑問視した文章に様々な意見が来て、とても勉強になったし、遊佐未森のアルバムのことを書いたら、蓮サンから素敵なイラストつきのハガキが来て驚いたりもしました。自分勝手なんですけど、自分の投稿に対して返事が来ることが、とても印象深かったです。「打てば響く」ような読者コーナーですよね。

(北海道／近藤正竜クン)

投稿に返事が来る——これを挙げた人はホントに多かった。そういう交流を大事にしつつ、初めて読む人が〝ワケわかんない〟とならないよう、気も使いました(つもり…デス)。㋓新旧の読者がエールを贈りあった〝ファンコール大会〟は('96年8月号)、お姉様もスゴク楽しそうだったねエ。

誕生日プレゼント

リーダーズランドの思い出といえば、私事で申し訳ないけど、やはり初めて投稿が載った雑誌の発売日が、自分の誕生日だったことだなぁ〜。もう嬉しくて嬉しくて、それを3冊も買っちゃいました。あれはまどかさん、ちはるちゃんのプレゼントだと思ってます。ありがとう。

(和歌山県／影月涼華クン)

3冊も買ってくれてエ、ありがとー♡ ㋑「んー、わかる、その気持ち!! 佐野元春が私の誕生日に仙台でコンサートやったときの感動と一緒！」とは、檜山P子サン。20歳のときだそう。

ボケ方向に決定

やっぱり「DUO1ヵ月で故障事件」かな…。しかも、これが僕のリーダーズランド初掲載でしたし。初掲載が「〜ボケキャラ」だったというのは、その後の僕の方向性を決定するうえでも大きな意味を持っていましたしね、タハハ。P.S.単に自分を捨てる（?）キッカケという気もしないではない。まぁ、いーや。こーゆー奴だし。そんな自分がけっこう好きさ♪ (東京都／刀舟クン)

ボケキャラのセンスもなかなかだケド、何と言っても刀舟クンには、いろんな音楽を教えてもらいました（あまりの投稿量に載せきれずゴメンね）。刀舟君オススメの曲をBGMに、徹夜入稿も楽しかったです（ホントかぁ）。

こんな私に誰がした

数年前、弟がPCエンジンDUOを購入した。それまではPCエンジンをオタクゲームとしてバカにしていたが、『〜ヴァリス』『エメラルドドラゴン』をやって目が覚めた。やはり、ウワサというのは恐ろしい。確かにPCエンジンには近寄り難い雰囲気があるが…。今までPCエンジンに対して偏見を持っていた自分が情けなかった。そして、これを境にPCエンジン…いや、ギャルゲーオタクへと私は変身していった。そして今日も、プレイステーションやサターンよりもPC-FXがいちばんと自負している。ああ、こんな私にしてくれたPCエンジン、PC-FXよ。私はモーレツに感動してるゾ。(群馬県／レッズがんばれクン)

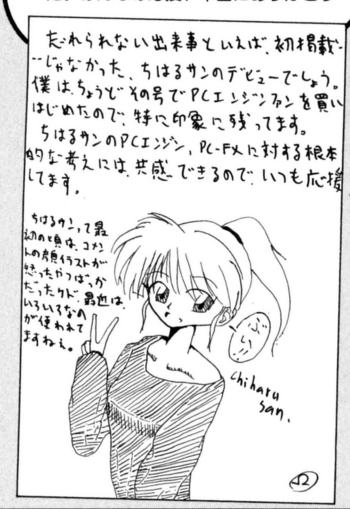
アナタ、偏見を持ってたってエ…結局、持たれる側になっただけじゃーん。オタク〜、情けな〜い、恐ろし〜いィ。㋑あれ、ペンネームを〝阪神がんばれ〟にするんじゃなかったの？(笑)

ボケまくりの日々

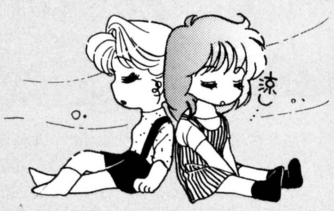
僕の思い出は、ちはるサンが担当になる以前から不定期連載されていた「まどかの大ボケ日記」でしょう。まどかサンの大ボケぶりにとどまらず、編集部の実態をあからさまに綴った（?）この日記。とくに笑わせてもらったのが'93年2月号「年末進行編」で、恐怖の年末進行の中で大ボケなキャラクタを演じてるまどかサンの姿を想定したら、笑いすぎて腹がよじれてしまった（失礼）のを覚えています。バックナンバーを持ってる人は、もう一度見てみてはどうでしょう。きっと今なら新鮮味があって抱腹絶倒です(笑)。(北海道／自称シューティングマニアクン)

若かった…。今ではあーんなボケはしませんわ、ホホホ。…そんなワケでホントに8年間、いろいろありました。今まどかが言いたいコトは、みんなと作ってきた〝思い出があるから生きていけるのよ〟(CMの手塚里美ふうに)です(おいおい)。ありがとう♡

Oドキドキのデビューから、もう1年以上が経つんだねエ。随分と失敗もしたけどオ、嬉しいコトや楽しいコトもいっぱいあった。みんなの応援、本当にありがとう



◀愛知県／おめがとらいぶクン



とってもボケキャラな人

●オーストラリア旅行のお土産が〝ひよこまんじゅう〟だった、心優しきT。(三重県／片羽絞めクン) ●知り合いの小さな女の子に「将来の夢は何？」と聞いたら、「玉の輿に乗る」と答えた。最近の子供って…。(岐阜県／meatそ〜すクン) ●①エレキギターて軽快に「ドラエモンの歌」を演奏する兄。…嫌すぎ。②でも本人いわく、「まだまだだな…」。一体、何がしたいのだ…？ ③そのおかげで、僕の頭から「ドラエモンの歌」が放れません。誰か、助けて(笑)。(神奈川県／宍戸岳彦クン)

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ〜、モノ申す！掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

投球1 山形県

さかなクン

最近の声優のCDは、オリコン上位に入るようになりました。でも流行のせいか、ダンスミュージックが多い。悪いとは言いませんが、みなさんの意見は？（'96年8月号掲載）

多くを求めるな

声優がCDを出すのは、言ってみればプロ野球選手やお笑いタレントがCDを出すのと同じ。「音楽を創っていこう」と最初から考えている人たちのアルバム作りとは動機からしてまるで違うから、売れ線狙いの曲が中心なのは当然。酷ですが「ファンサービスに多くを求めるな」、そう思います。（東京都／刀舟クン）

もっとコダワリを！

以前は声優が歌ってても別にいいと思ってたけど、今は少し変わりました。ちはる嬢の言うとおり、歌唱力が不十分なのに人気に流されてCD出してしまう声優が多すぎる（ほとんどか？）。そのため、何回「金返せー//」と流れ星に向かって叫んだことか（⇦買ってる人）。もう少し本職にコダワリを持ってもらいたいものですねぇ（お姑ふうに）。

（香川県／ダークホース影馬クン）

音楽的表現の確立を

需要があるから声優がCDを出すのなら、需要があるジャンルの曲を歌うのも必然的です。ただ〝声優が歌う〟点に注目されているものの、普通の歌手と同じでは、一時的なブームで終わってしまう気もします。せっかく声がキレイで演技力もある〝声優〟という方がCDを出すなら、声優ならではの音楽表現を確立してほしい。そうすれば単なるノリだけで出していないと証明できると思います。（北海道／ヘル・ハイネルクン）



声優がCD出すコトの是非に論点がいってしまったね。〝笑って許して〟的なものもあれば、多彩な才能を発揮する人もいて、すべてを同じには論じられません（下手な人はダメ、という問題でもないが）。〝出せば売れる〟的現状に反感を持つ人もいて当然だし。ただ、本職以外禁止、というのも変よね。大体、タレントや歌手が本を出したり、絵を描いたり、TV番組の司会したり、レースに出場したり、ドラマや映画に出たり…。今は本職自体がボーダーレスだし、声優だけ歌っちゃダメというのは理不尽な話。いろんなコトに挑戦する機会は平等に与えられてイイと思うのですが。

投球2 東京都

岸辺瑠伴クン

最近のアニメ系ゲームの配役はキャスティングになってない。「人気声優A〜Cから任意に選べ」みたいな。本来キャスティングとは、配役に合った役者を選ぶ作業のハズ。最近は「この声優は売れるから」で選ばれているような気がする。

（'96年8月号掲載）

原因はギャラ

これは単純に、ギャラの問題。年齢の若い声優はギャラが安いのですよ。同じギャラが安い声優なら、ある程度人気のある人のほうが良いということで、どれも似たようなキャストになるわけですな。ゲームやアニメは制作費に限りがあり、「キャラに合わせて声優を選ぶ」なんて、ほとんどできないわけ。その証拠に大作（宮崎アニメなど）で制作費に余裕がある作品には、本当の意味で豪華な声優が出てるでしょ？（東京都／ダームの塔のガルバランクン）

色を減らさないで

同感／　売れている声優でも、あまり売れない声優でも、その声優の色があり、その声優の色とキャラクタの色が合うことがいちばん大切。そして「この声優は売れているから」という理由で選ばれることが、新人声優やあまり売れない声優の壁になり、声優というパレットの色を減らしかねない。確かに人気が出る程の実力ある声優はいろんなキャラクタの色に合わせられるかもしれないが、僕はこのことについては反対です。

（東京都／イーストWESTクン）

姉ちゃんばかり…

ゲームのほうにも問題があると思いませんか？　登場キャラクタはうら若い姉ちゃんばかり。極端なものでは登場人物すべて姉ちゃん、なんてゲームも見かけます。こんな偏った現状では、ベテラン声優の出る幕はない。営利目的のため、姉ちゃんキャラを水増しし、ある程度イメージで選んでいるとはいえ「売れる」という前提のある有名声優をあてはめる。こんなメーカー側の風潮を変えない限り、「超豪華声優陣起用」なんて売り方はなくならないと思う。

（千葉県／スプラッシュ三太夫クン）



要は良いゲーム＋豪華声優ならイイのよォ。クソゲー＋豪華声優が許せないのォ。良いゲーム＝豪華声優じゃないよォ。㊙ベテラン声優のギャラは、ケタ違いらしい。でも、ギャラが安いのは単に年齢が若いからじゃなくて、キャリアも大きくかかわっているんじゃないのかな。ベテラン以外の声優のギャラって似たりよったりだから、無難なキャスティングになってしまうのも、仕方がない話かも。とはいえ、最近は新人がいっぱい出てきてるし、いい状況だと思うケド。

投球3 広島県

ラインハルトクン

俺が今までに買ったPCエンジン



●●●8月号のテーマ編でファンコールをもらった人たちの、お礼ハガキ特集です。キチンとお礼ハガキを出すなんて、担当者に習って（ウソウソ）本当にみんな、礼儀正しくてヨロシイ（笑）。㊙せっかくみんなが仲良くなれたんだしィ、今後も交流が持てる媒体がほしいねェ。㊙本当にネ。中にはパソコン通信で連絡を取りあっている人もいるようだケド…リーダーズランドが終わった後も、何か方法はないものかしらねぇ

●①今まで、別に声優さんにこだわることなく「誰が演じても同じだ」とさえ思っていた私。しかし、相原勇さんが結婚して引退したら、「教育テレビの『ブロッサム』の声はどうなるのか？」と、思わず心配になってしまった。みんな、こうして戻れない道にハマッていくのだろうか…？　②「8月号のテーマ編を読んで、自分が常連ではないことを初めて知った私」というネタを用意していたのに…。南部智昭様、あなたっていう人は…（すいません、感謝しています）。（次のページへ続く）

やPC-FX、ソフトの値段を計算したら、なんと15万6069円だった。俺はPCエンジンユーザーになって半年も経ってないから、けっこうスゴイ出費だと思う。しかし、全然後悔してないぜ！（'96年8月号掲載）

車2台分の出費

おおっ、なかなかおもしろそうだ、僕もやってみよう。まず白PCエンジンが3万2000円だっけ？『ビックリマンワールド』が4500円、PC-FX版『天地無用』が8800円と…。げっ、車が2台くらい買える…でも車2台とこれだけのPCエンジン、PC-FXソフトどちらかを選べと言われたら、迷わず後者を選ぶ。ああっ、そんな僕はPCエンジンの奴隷！（香川県／郭公下蕨クン）

有効利用？

オレの場合、白PCエンジンからだけど、たいしてかかってないよ。理由は、友だち3人でソフト買って、出費を3分の1に減らしたり、発売1ヵ月後のソフトを1000円で売ってもらったり…。友だちをうまく使えば、安くたくさんゲームができますよ。（東京都／南部智昭クン）



友人にユーザーがいないという問題もある（シャレにならないかァ）。㊋まどかもお金かけたケド、レーザーアクティブ買った人には負ける（笑）。

埼玉県
投球4
大宇宙まきるクン

読者でPC-FX持っていない人、いると思う。金銭的理由はともかく、それ以外はなぜ買わないのか。また「こうなれば買う」というのがありますか。僕の場合、『天外魔境III〜』待ち状態です。（'96年8月号掲載）

品切れ前に…！

私も『天外魔境III〜』狙いでPC-FXを買ったが、後になって『〜ニルゲンツ』や『ブルーブレイカー』といった他では見られないタイプのRPGが現れ、大変嬉しく思っている。これ以外にも注目すべきRPGがPC-FXにはけっこう多い。だから、みなさまも品切れ（?）になる前にPC-FXをゲットするのだ。クールでシュールなRPGを楽しむために…。（埼玉県／えふぺけクン）



バージョンアップ待ち

私が買わない理由は、もう少し待ってれば〝他機種なんかメじゃねーぜ！〟というくらいバージョンアップするんじゃないかと思うから。事実、NECホームエレクトロニクスは他機種より優れた3D映像を表現できるチップを開発したそうだし。あれ、もしこのチップをPC-FXに搭載するなら、拡張スロットを使うのかな？　でも似たようなことを白PCエンジンのときも言って…結局、DUOが出たしなぁ。うーん、やっぱりもう少ししたらバージョンアップするかもしれない。そんなわけで、私はいまだ買う踏ん切りがつきません。（東京都／織田博明クン）

投稿のために

私も持っていないけど、理由は「自分の目的と違っているから」。私の場合、アーケード移植を中心にプレイするので、所有機はサターンです。買った理由は『レイヤーセクション』、これがすべてだった。でも、これは単なる好みの問題なので、許してください。また、今のPC-FXのように方向性がハッキリしてるのはユーザーがソフトを選定しやすくていいと思うし、今後その分野でいかにイイ作品を出し「他機種と違う」ことを見せるコトが、大きな課題ではないでしょうか。ちなみに私がPC-FXを持ってないのに本誌を読んでいるのは、このリーダーズランドのためです。（大阪府／司隆クン）



アニメ戦略はァ、固定ファンを確立した反面、去って行く層も作ってしまったよねェ。㊋PC-FXを投稿のために買った人も多かった。〝確実に業界に貢献してる〟（塩サバ君の弁）とかネ。ありがとうございま〜す♡

東京都
投球5
壊れた幻導機クン

リーダーズランド大賞の賞品、まどかさんですかぁ。だけど今年も1位になりそうにないので、少しホッとしてたりして（アハハ）。でも、ちはるさんが景品だったら、思いきり燃えるかも（大爆笑）。そしたら1ヵ月に何十枚と送っちゃうよ。牛角クンには、やらーん（死）。——女性は物ではありません（女性団体）。

（'96年8月号掲載）

財を投げうって!?

ちはるちゃんに差し替えかぁ。それも悪くないけど、万人向けじゃないなぁ。というワケで、景品は我らがアイドル（いつ決めたよ?）水野友美に激似（?）の檜山P子サンに決定…　メガネっ娘フェチは財を投げうってでも投稿すべしっ！　P.S.編集部員O君は友美の腰ぎんちゃく・芳樹に似てる。だからと言って、我らがアイドル（まだ言うか）P子サンに変なことしないように。…O君が景品だったら、人間やめます。——女性は物では…（以下同文）。（東京都／壊れたかえるの使いクン）



P子さんは「エンゲル係数が高いけど、私で良ければ誰かもらって」だって。あんなに食べてもスレンダーボディ。いいなぁ。㊎編集部員O君あげるゥ。すぐ粗大ゴミに出してイイから。

京都府
投球6
涼格朱銀クン

それモンのゲームならともかく、マジメなPC-FXのゲームでもアニメシーンが妙にHっぽい。ゲームはしっかりしてるのに、意味もなくパンチラしたり（『ミラークルム』）、胸をアップにしたり（『デア　ラングリッサー』）…。PCエンジン時代からの風潮とはいえ、この現状には共感できません。（'96年8月号掲載）

有罪…（笑）

お約束がなければ売れないとでも思ってるのだろうか？　だとしたら、こんな愚弄はない！　我々はお約束見たさにゲームを買うわけじゃないぞ！　ファンのスケベ心を狙うなら18禁ソフトを作ればいいじゃないか。普通のゲームにまでHを入れる必要はない。そんなだから「PC-FXはアレだからなぁ…」なんて敬遠されたり、持ってると変な目で見られたりするんだ！　…有罪（笑）。

（埼玉県／TORAOHクン）

ほしいときもある!?

『デア〜』では余り意識しなかったが、もし『〜ニルゲンツ』がそうだったら、確かに嫌なものがある。と思いつつも、やっぱりお約束がほしいときもある。たとえば相原クンのイラストに乳首がほしいとか（笑）。相原クン、乳ガン全快の暁には…ぐはぁっ…（ちはるちゃんの蹴りが炸裂…）（東京都／かえるの使いクン）

程度の問題

同感。メーカーはPC-FXだからってギャルゲーにこだわりすぎ。ギャルゲーにアレンジしないとPC-FXは売れないと思っているのでしょうか？　ユーザーとメーカーの気持ちがすれ違ってる気がします。もともとPCエンジンはアクションRPGやシューティングに強い正統派ゲーム機。正統派ソフトのファンはPC-FXにも多いと思います。余計なことしなくても十分。でもギャルやお約束が悪いと言ってるわけじゃありません。過剰な演出がイヤなだけです。露骨な商売姿勢が見えるから。要は程度の問題だよ。（大阪府／実はSTGの鬼の凌クン）

硬派なイメージが…

僕も『デア〜』のビジュアルを見るたび「軟派になったな…」と思ってしまう。メガドライブ版『〜II』は戦場に生きる人間の様々な思いが見事に描かれてました。妻子を残して戦場に赴き、壮絶な最期を遂げたバスカル。師をあえて裏切り、ベルンハルトにすべてを託したエグベルト。このような人間模様をビジュアルで表現してほしかったのですが…。ビジュアルに登場したのはエルウィンとレオン、そして女キャラが主でした。キャラクタ人気やお約束をなくせとは言いません。しかし『ラングリッサー』シリーズ特有の硬派な雰囲気を壊してまで、やってほしくなかった…。（北海道／近藤正竜クン）



前人気BEST10では『同級生2』がダントツだったりするワケでェ、Hシーンとかビジュアルを求めている人も多いのかなァ。サターンで18禁がなくなった今、Hゲーム専用マシンの道を進んでいくのかしらねェ。あーあ。



（前のページの続き）③「嬉しいはずなのに涙が出てきちゃった…」という詩織の気持ちがわかったが、男が言うと気持ち悪いという事実も同時に知った。④大学の法学部でいちばん熱心に勉強した法律が「刑法177条」だった私（意味がわからなくても、社会の先生とかに聞かないように）。⑤授業中に「バスの運転手がバスガイドと旅行先のホテルで○○して、妊娠させた事件」が話題になったとき、『同級生2』の野々村美里を思い出し、危険な妄想にふけってしまった私。（富山県／西村信彦クン）

極私的ゲーム評

虚空漂流ニルゲンツ

マイクロキャビン/NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'96年6月28日発売　7800円(税別)

読者評価	総合		23.277㉞
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.369㊾	3.677⑬	3.769⑩
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.415㊺	4.015⑪	4.031㊹

居心地いい世界

つい1時間程前にクリアし、思わず初めてゲーム評なるものを書きたくなってしまった。これまで数々のゲームをやってきたが、このゲームほどクリアするのが辛い(感情的に)ゲームはなかった。「終わりたくない。もっとこの世界に、この仲間たちと一緒にいさせてくれ～/」と叫びたくなる程、居心地のいい「世界」だった。キャラクタは敵も味方もすべて魅力的。徹底的に凝りまくった世界観(マニュアルの分厚さにも圧倒された)。そして何と言っても熱い空中戦/　変な言い方だが、宮崎監督のアニメ(とくに『～ラピュタ』『紅の豚』)のファンは絶対やるべき/　では最後に誰もが一度は思ったギャグをひとつ。「～変態接近/」おそまつ。　(茨城県/徹夜城クン)



あの分厚いマニュアルに、世界観がすごく細かく設定されていてビックリ。㋮切なすぎてエンディグをまだ見たくないって気持ち、スゴクわかるわァ。

ゲームを超えた!

動画をインタラクティブに制御できるというPC-FX独自の能力。その特異な機能は使い途の難しさゆえ制作者の手に余り、単なるデモ程度にしか使われないまま現在に至る。もはや当たり前となりつつある動画再生能力、問われるPC-FXの存在意義――そんな厳しい状況下に登場したのが、このソフト。あまり期待はしていなかった。3Dバトルなのにポリゴンが使えないのは致命的に思えた(キャラや世界観は気に入ってるのに)。だが、その思いは見事に裏切られる。戦闘時に展開される入魂のCGアニメ。様々なアングルから迫り来る機体。華麗なる空戦技の応酬は、タイムラグなくして動画を再生できるPC-FXでのみ可能な芸当と言えよう。合わせて秀逸なのが効果音。ジェットエンジン、風切る翼、これらの音の臨場感は、戦闘を動画と割り切ったからこそ表現できたもの。そして忘れてはならない(忘れられない)のがストーリー。もはやゲームの範疇を超えている。余りにも美しく悲しい飛行機乗りたちの生き様を、目に焼き付けてほしい。スタッフのみなさん、本当にありがとう。このソフトのためにPC-FXは生まれてきたのかもしれない。　(東京都/かえるの使いクン)



空戦は始めちょっと大変だけどオ、慣れれば楽勝。CGも気合が入ってるレィ。アナタが言うように(裏面でね)、何年に1本というレベルのソフト!



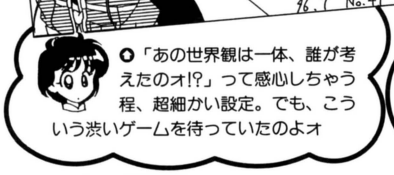
▶大阪府/UTTAMAクン



▶大阪府/水野講晴クン



▼神奈川県/MY DARLINGクン



❍「あの世界観は一体、誰が考えたのオ!?」って感心しちゃう程、超細かい設定。でも、こういう渋いゲームを待っていたのよオ



❍ドッグファイトは燃えるゥ。ん、私の横にへばりつかないでよオ、お姉様。自分でやればァ?　㊙墜落…あっ、また…。㋮ダメだ、こりゃ





❍オープニングは『～エヴァンゲリオン』っぽくって、ホントにカッコイイ。借りてでも(笑)見てください。え、ゲーム内容のコト?　墜落のCGアニメは、見飽きました…(トホホ)

DE・JA

NECインターチャンネル
スーパーCD-ROM²
'96年7月12日発売　7800円(税別)

読者評価	総合		22.441⑱
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.294⑱	3.471⑮	3.529㉑
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.706⑰	3.882⑰	3.559㉕

女性キャラが…

パソコン版をやったので話のオチは分かっていたけど、しゃべりが入っていたので、かなりおもしろおかしくプレイできた。ただね、女性キャラがかわいくないのだわ。個人的には寿々郎氏の描いたキャラのほうが好み。「絵柄が古い」ということで変更になったらしいが、寿々郎氏が他社の社長になっちゃったのが真相ではないかと思う、今日この頃。

(富山県/まやれーとクン)



よくしゃべってたネ。ただ、コマンド総当たりゲームだから、現代人(笑)にはストレスがたまるかも。どうせリメイクするなら、グラフィックだけでなくてシステムも考えてほしいなあ。

買いの1本!

さすがエルフの作品は、古いものでもおもしろい/　多少、パソコン版とは変わっているらしいが、十分楽しめる/　ちょっぴりHで本格的なストーリーは、さすがにエルフ/　コマンド総当たり的な部分はあるが、その分、同じ選択肢でも何種類かのバリエーションがあるので、それを探すのも楽しい。また、ギャグの下らなさが実に楽しい。そのうえ、セリフをすべてしゃべるし(飛ばせるのも◎)。たくさんの女性も登場するし(個人的には亜美さんが好き)、シナリオの最後には、素晴らしいオマケ(?)もある(男性のみ/)。アドベンチャー好きなら、買いの1本/

(埼玉県/相原和重クン)



「亜美さんは私も好きだよ」と、仙台のくまサン。彼女、人妻好みだからねぇ(笑)。

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'96年7月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト675本中(LD-ROM²ソフトは除く)の順位を示します。
SCD…スーパーCD-ROM²ソフト　FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
女神天国II	FX	7月26日	24.500㊳	4.770④	3.865㉑	3.811㊹	3.824㉑	4.027⑭	4.203⑲
バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	7月26日	22.077㉖	4.154⑱	3.154㊽	3.154㊻	3.846⑭	3.846⑯	3.923㉓

とてもボケやすい

●①牛肉角切り君のイラストが「塩サバ君」となっていた。②「また誤植?」と思ったが、本人が東京に出てペンネームを変えたためと知る。チッ/　(冗談です、まどかさん)　③個人的には前のペンネームが気に入ってたため、ちょっと寂しい。④心機一転のため、新しくしたのだろうか?　⑤長くて面倒くさいから変えただけのような気もする(笑)。⑥食べ物にこだわるあたり、彼らしい味が出ている。⑦これで現役最南が大分県の菊地晋二郎洋二君となったワケだ。おめでとう/　(兵庫県/54321 ゲロ/クン)

天地無用！魎皇鬼ＦＸ

NECインターチャンネル
PC-FX
'96年7月12日発売　8800円(税別)

読者評価	総合		23.165㉑
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.620⑲	3.646㉒	3.671⑮
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.899㉑	3.861⑰	3.468㉕

原作ファン必携！

まずは１枚目の「白亜邂逅」。読み込みの嵐のＰＣエンジン版と違い、速い、速い。大幅なテンポアップのおかげで名物・〝魎呼と阿重霞の不毛な争い〟が際立つ。やっぱ『天地～』はお祭り騒ぎじゃなくっちゃね。２枚目の「清音逢遇」は、全セリフ音声出力を前提としたオリジナルシナリオ。ノリが良く、のっけから笑わせてくれる。とくに高岡まくら〃レギュラーキャラさえ霞むほどの強烈なインパクトに、「好きにして♡」って感じ。普通、ここまでウケ狙いに徹するとシラケるものだが、セリフ回しや展開が上手く、一気に最後まで。そして、シナリオの黒田氏が〝ときめき状態〟のとき書き上げたとウワサの告白モードに突入。「こ、この画面スクロールは＝」。てめえら、ポリシーないんかい！／　でも、おもしろいから、もっとやって(笑)。版権ものとしては珍しく良い出来なので、原作ファンには絶対のお勧めです。(東京都／かえるの使いクン)

嬉しい２枚組。告白モードも、マニア心をそそるナイスなファクターだね(笑)。

真のファンのために

最高ッス。何よりも嬉しかったのが、清音が活躍するゲームがプレイできたこと。好きなキャラとの親密度を高めて告白してもらうシステムも、天地版恋愛シミュレーション的で、なかなか良い。でも、もう１枚のほうは、パソコン版、ＰＣエンジン版とほとんど内容が一緒なので、真の天地ファン以外にはオススメできないかも…。　(宮城県／魎呼命クン)

映像・音声ともに、ＰＣエンジン版から大幅にパワーアップしてて、嬉しいネ。

ビジュアル版 とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)、バカバカしくも愛すべき〝ボケた人〟を大募集!!



▶埼玉県／蓮サン

●今は１人１冊の時代よオ、なーんて、うそぴょーん。㊋高価なときにサンキュ♡（蓮サンの好きなミモリン、まどかも聴いてるヨ）



▶愛知県／低能Ｘクン

●ハハハ、よくあるコトよ。㋣ないよオ。ま、お姉様は食事のあと、間違えてタイムカードを押しちゃう人だからねエ



▶茨城県／高橋明夫クン

●●●キミのナイスボケには、腹抱えて笑っちゃったよ。載せたいのがあと10枚くらいあったのに(笑)。ちなみに、今のガンプラは上半身が落ちないそうです。「今度は青汁で風邪薬にチャレンジしてみてください」とは、仙台のくまサン



▶長崎県／ルシファー道向クン

●私にはァ、この世界はちょうと…。㊋天地はテンポが命（失礼）。ルシファー君、初めてのゲーム評だネ。トーンをバリバリで、気合いの入った1枚！



今まで応援ありがとう!!



最終回――突然のコトで本当にゴメンナサイ。月刊最終号及び新創刊が２ヵ月程前に決定という急な話だったし、このコーナーだけでそれを予告するワケにもいきませんでした。

まどかは先月から、みんなに何を与えられ、何を伝えられたんだろう…なんて考えてました。でも、逆に多くのものを、みんなから与えられ、学んできたのだと思います。何だかいざとなると頭の中が真っ白で、言葉が選べない…。今後の予定はまだ決まってないケド、きっと同じような仕事してると思う…活字大好きだから。みんなもこれから、それぞれの夢や目的に向かって頑張ってネ。リーダーズランドは生涯、まどかの誇りです。みんな、本当にありがとう♡　良い仲間に囲まれて過ごした５年間、本当に幸せでした(涙)。最後に、みんな、大好きよっ!!㋣

短い期間だったけどオ、ありがとう。読者だった私がハガキを読む側になった――まるで夢のような１年間でしたァ。私はァ、最高の思い出となったこの１年間を大切に、もうすぐ社会人として頑張って生きていきまーす。じゃあネ、バイバイ♡㋣

みんな、元気でネ♡ by まどか&ちはる

とってもボケキャラな人

●某ゲームメーカー広報の方と名刺交換する際、誤って「ロッ○リア」のポテト無料券を出してしまった…。(千葉県／安藤充謙クン)　●７月号Ｐ40ですが、ＡとＱの文字が逆…いや、まさかね～。多分、Ａは「あーん、わかんないよ、教えてぇ～♡」の略で、Ｑは「苦しんでるようだから、教えてあげよ～」の略ですよね？(⇦イヤミな奴)(長崎県／リーフウインドクン)　●①冬に夏休みを味わわせてくれたＮＥＣアベニュー。②今度は夏に冬休みを味わわせてくれるＮＥＣアベニュー。(静岡県／吉川左京クン)

クリエイター

企画編集発売記念　今回は現役のゲームクリエイターの方々に、でべろBASICの感想を語っていただきました。また、サンプルでゲームプログラムもいただきましたので、ぜひ打ち込んで遊んでみてください。（文・構成　クリエイターズ・サポート部　坂本章）

内藤時浩

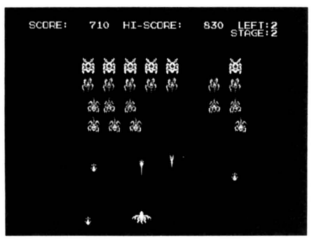
株式会社イーオーイマジネーション代表取締役。T&Eソフトに在籍した頃に「ハイドライド」を制作したことでも有名。

◆感想

久しぶりに触ったBASIC言語でしたが、比較的すんなりと使うことができたと思います。サンプルのプログラムも、初めて触ってから4日で完成したしね。本業忘れてハマってましたけど(笑)。

でも、でも、文句もある(笑)。スプライトの説明が分かりづらくて、私は結局、サンプルデータをSPRITE文で実行して、データ形式を理解したんですよ。ついでにマニュアル、間違っているしね。P.110のスプライトの説明の絵、赤のカラーコードが&B1010なのに、ビット3でその部分のビットが立っていない。あれじゃ&B0010だよお。

サンプルプログラムには、あえてマシン語は使わないでおきました。皆さん、参考にできるところがあったら、どんどん真似してくださいね。



○初めて触ってから4日で作り上げるとは、さすが！　ぜひ遊んでね

BASICの一番良いのはすぐに入力してすぐに実行できるとこ。最大の魅力かも。おかげでさくさくとゲームとか創れちゃうし。いい感じです。でべろBASIC。

◆ゲームクリエイター志望者に一言

好きじゃないと務まらない業種ですが、好きなことを仕事にするということが苦痛に感じることもあるはずです。このあたり見極めましょう。

●サンプルゲームの遊び方

次ページのリストは、内藤さんがサンプルとして作ってくれたプログラムです。

・準備…テキストエディタで「0000」と入力して、「EODRAGON.SCR」というファイル名でセーブします。このスコアファイルがないと動きません。次に、77ページからのプログラムをテキストエディタか、でべろBASICで入力します。

・ルール…画面上方から侵攻してくる敵の攻撃をかわしつつ、迎撃します。敵を全滅させると1面クリアです。自分がやられると画面右上のLEFTが1つ減ります。LEFTが0になるか敵が一番下まで降りてくるとゲームオーバーです。

・キー操作…①攻撃、炎を吐く。⑪防御、バリア。[←][→]E.O.DRAGONの移動。

杉山　暢

NECホームエレクトロニクス株式会社の広報。同社のゲームプロデューサーの方々に、アンケートをお願いしました。そして、その回答と杉山氏の意見とでまとめていただきました。

◆感想

でべろBASICの文法は、MSX風の内容ですね。ですから、過去に触れたことのある人だったら、すぐに慣れるのではないでしょうか？

また、8bitパソコン全盛期のBASICがそうだったように、プログラムの初心者にも比較的入りやすい感じのシステムになっていると思います。エラーを恐れずがんばってプログラムを組んでください。

◆ゲームクリエイター志望者に一言

プログラムだけでなく、夢も自分で創り出すものです。実現に向けてがんばってください。

田中　豪

株式会社マイクロキャビン　第一研究開発課　プログラマ

◆感想

かなり本格的な作りで驚きました。と同時に「うんうん、私も通った道だなぁ」ってノスタルジィを感じたり。

◆ゲームクリエイター志望者に一言

遊びにしろ、勉強にしろ、ゲーム以外のこともやりましょう。

佐藤直哉

株式会社ワープ　プログラマ

◆感想

やはりアセンブラよりは、普通の人にはとっつきやすいと思う。なんか、お手軽って感じ。グラフィックとかはまだまだって感じ。

◆ゲームクリエイター志望者に一言

人を楽しませることに快感を感じる人に向いてます。

投稿募集

徳間書店インターメディアでは、でべろで作ったゲームやでべろの支援ツールを募集中です。採用の際は、誌面発表に加え、当社規定の謝礼をお支払いします。以下の情報を記した用紙を添えて応募してください。

・作品名（タイトル）
・投稿するジャンル
・投稿者の本名、ペンネーム
・住所および連絡先の電話番号
・パソコン通信を行っている場合はネット名と所有するID
・開発に使用したパソコンの機種
・開発に使用したフロッピーディスクのフォーマット形式

タイトルや氏名などには、フリガナを忘れずに。作品に対するコメントや、操作方法などを解説したものも付けてください。

投稿ジャンルは、ゲームプログラム、グラフィック、サウンド。いずれもオリジナルのもの。

●注意点

投稿ジャンルを赤ペンで明記の上、郵送途中での破損を防ぐための補強をし、表に「二ツ折厳禁」「フロッピー在中」と赤ペンで記してください。盗作や二重投稿は厳禁。応募作品は一切返却できません。採用作品の版権は、徳間書店インターメディアに帰属します。

宛先は、〒105 東京都港区東新橋1-1-16　TIM　クリエイターズ・サポート部「でべろ」作品係。



養成講座

```
100 '-----------------------
110 ' E.O.Dragon Adventure
120 '-----------------------
130 'Copyright 1996 by E.O.Imagination Inc.
140 'Programmed by Tokihiro Naito
150 '
160 SCREEN 1,3,1:WIDTH 38,26,38,26:CLEAR 2000,8000
170 DIM EX(32),EY(32)       'Monster X,Y pos
180 DIM LK(32)              'Monster work Link table
190 DIM TB(3)               'Table Top data table
200 DIM BX(1),BY(1),BP(1)   'Bomb Xpos,Ypos,Pattern
210 DIM PT(3)               'Monster Pattern
220 DIM ZX(3),ZY(3),ZP(3)   'Monster Shoot X,Ypos,Pattern
230 EE=0                    'Now Monster Pointer
240 EM=0                    'Monster Left
250 X1=0                    'EO Dragon X pos
260 DR=0:SF=0               'EO Dragon Pat change counter
270 SC=0:HS=0:LF=3          'Score, HiScore, Left
280 PC=0                    'Monster Pat xchg flag
290 BC=0:BF=0               'Barrier Flag,Delay Counter
300 TT=0                    'EO Dragon Revive Timer
310 II=0
315 OPEN "EODRAGON.SCR" FOR INPUT AS #1
316 FREAD #1,A$,4:CLOSE #1:HS=VAL(A$)
320 GOSUB 5500
330 SC=0:LF=3:ST=0:PALETTE 0,0:CLS:LOCATE 1,0
340 PRINT USING"SCORE:#####0  HI-SCORE:#####0  LEFT:#";SC,HS,LF
345 LOCATE 31,1:PRINT "STAGE:";CHR$(ST+&H31);
350 IF II<>0 THEN 390 ELSE II=1
352 II=1:GOSUB 51000
355 LOCATE 8,9:COLOR 15:PRINT "==========";
360 LOCATE 9,10:COLOR 14:PRINT "E.C.DRAGON ADVENTURE!";
365 LOCATE 8,11:COLOR 15:PRINT "==========";
370 COLOR 15:LOCATE 2,24:PRINT "COPYRIGHT 1996 E.O.IMAGINATION INC.";
380 LOCATE 9,25:PRINT "ALL RIGHTS RESERVED.";:GOTO 4110
390 GOSUB 5020
400 SET SPRITE 55,8,0,1,1
410 SET SPRITE 60,1,0,1,1
420 SET SPRITE 61,1,0,1,1
430 SET SPRITE 62,3,0,0,1
440 SET SPRITE 63,2,C,1,1
450 PLAY STOP
500 'Main Routine
510 KY=JOYNEW(0)
520 IF TT<>0 THEN TT=TT-1:GOTO 560
530 GOSUB 2000      'EO Dragon Move
540 GOSUB 1000      'EO Barrier
550 GOSUB 2500      'EO shoot Move
560 GOSUB 3500      'Enemy Move
570 GOSUB 3000      'Bomb anime
580 GOSUB 1500      'Enemy Shoot Move
590 IF HT=1 THEN HT=0:IF BC=0 THEN 4500
600 IF GF<>0 THEN 4000
610 IF EM=0 THEN IF BY(0)=-1 THEN IF BY(1)=-1 THEN 3640
620 GOTO 500
1000 'EO Barrier
1010 IF BF>0 THEN BF=BF-1:GOTO 1040
1020 IF (KY AND &B00000010)=0 THEN 1040
1030 BF=10:BC=5:PLAY ,,"@1207@E15V31L64GF#GF#G4"
1040 IF BC=0 THEN RETURN
1050 BC=BC-1:IF BC=0 THEN PUT SPRITE 55,(0,240),0:RETURN
1060 PUT SPRITE 55,(X1,182),20:RETURN
1500 'Enemy Shoot Move
1510 I=0:IF RND(EM/2+4)<>I THEN 1600
1520 IF TT<>0 THEN 1600
1530 J=INT(EE MOD 8):IF EY(J)<>-200 THEN 1570
1540 J=J+8:IF EY(J)<>-200 THEN 1570
1550 J=J+8:IF EY(J)<>-200 THEN 1570
1560 J=J+8:IF EY(J)=-200 THEN 1600
1570 IF ZY(I)<>-1 THEN I=I+1:IF I<4 THEN 1570 ELSE 1600
1580 ZY(I)=EY(J)+12:ZX(I)=EX(J)+4:J=(PT(INT(J/8))-14)/2
1590 ZP(I)=J+22:SET SPRITE I+56,J+9,0,0,1
1600 FOR I=0 TO 3
1610   IF ZY(I)=-1 THEN 1690
1620   ZY(I)=ZY(I)+(ZP(I)-22)*2+8+ST
1630   IF ZY(I)>205 THEN 1680
1640   IF ZY(I)<192 THEN 1670
1650   IF TT<>0 THEN 1670
1660   IF X1<ZX(I)+4 THEN IF X1+20>ZX(I) THEN HT=1:GOTO 1680
1670   PUT SPRITE I+56,(ZX(I),ZY(I)),ZP(I):GOTO 1690
1680   PUT SPRITE I+56,(0,240),0:ZY(I)=-1
1690 NEXT:RETURN
2000 'EO Dragon Move
2010 A=JOYPAD(0):IF SF>0 THEN SF=SF-1
2020 IF (A AND &B00100000)>0 THEN X1=X1+6
2030 IF (A AND &B10000000)>0 THEN X1=X1-6
2040 IF X1>280 THEN X1=279
2050 IF X1<0 THEN X1=0
2060 IF (KY AND &B00000001)>0 THEN GOSUB 2100
2070 DR=DR+1:IF DR>128 THEN DR=0
2080 PUT SPRITE 63,(X1,192),INT((DRACNT AND &B100000)/16)+5+(SF>1)*-4
2090 RETURN
2100 'Shoot Start
2110 IF SY<>-1 THEN RETURN
2120 SX=X1+8:SY=190:PLAY ,"o5164ce":SF=3
2130 PLAY ,,,,,"T64V31@8R32O6L64@E8GF#FED#V28DC#V24C<BV20A#":RETURN
2500 'EO Shoot Move
2510 IF SY=-1 THEN RETURN
2520 SY=SY-16
2530 IF SY<4 THEN SY=-1:PUT SPRITE 62,(0,240),0:GOTO 2780
2540 PUT SPRITE 62,(SX,SY),12
2550 K=0
2560 J=TB(K):IF J=-1 THEN 2580
2570 IF (SY+8>EY(J))+(SY<EY(J)+16)=-2 THEN 2590
2580 K=K+1:IF K>3 THEN 2760 ELSE 2560
2590 LL=INT(J/8):I=J
2600 IF SX<EX(J)-4 THEN 2760
2610 IF SX<EX(J)+12 THEN 2630
2620 J=LK(J):IF J=I THEN 2760 ELSE IF LL=INT(J/8) THEN 2600 ELSE 2760
2630 I=0
2640 IF BY(I)<>-1 THEN I=I+1:IF I>3 THEN 2660
2650 BX(I)=EX(J):BY(I)=EY(J):BP(I)=2
2660 K=LK(J)
2670 IF J<>LK(K) THEN K=LK(K):GOTO 2670
2680 IF TB(LL)=J THEN IF INT(LK(J)/8)=LL THEN TB(LL)=LK(J) ELSE TB(LL)=-1
2690 LK(K)=LK(J):EY(J)=-200:PUT SPRITE J,(0,240),0:EM=EM-1
2700 SY=-1:PUT SPRITE 62,(0,240),0
2710 PLAY ,,,,,"T96V31O4@1L64@E8GFEV28DC<BAGV24FEV20DC<BV16A"
2720 A=LL:IF A=0 THEN A=1
2730 SC=SC+A:IF SC>9999 THEN SC=9999
2740 IF HS<SC THEN HS=SC
2750 LOCATE 1,0:PRINT USING"SCORE:#####0  HI-SCORE:#####0";SC,HS
2760 RETURN
3000 'Bomb Pattern
3010 FOR I=0 TO 1
3020   IF BY(I)=-1 THEN 3060
3030   BP(I)=BP(I)-1
3040   IF BP(I)<0 THEN BY(I)=-1:PUT SPRITE 60+I,(0,240),0:GOTO 3060
3050   PUT SPRITE 60+I,(BX(I),BY(I)),BP(I)*2
3060 NEXT:RETURN
3500 'Enemy Move
3510 IF EM<1 THEN RETURN
3520 IF EE<LK(EE) THEN 3570
3530 PC=PC XOR 1
3540 IF DF=0 THEN 3570
3550 IF DF=1 THEN DF=2:GOTO 3570
3560 DF=0:EC=EC*-1
3570 EE=LK(EE):IF DF<>2 THEN 3590
3580 EY(EE)=EY(EE)+20:IF EY(EE)>194 THEN GF=1:GOTO 3620 ELSE 3620
3590 IF EC>0 THEN IF EX(EE)>288-WC THEN DF=1
3600 IF EC<0 THEN IF EX(EE)<WC+16 THEN DF=1
3610 EX(EE)=EX(EE)+EC
3620 PUT SPRITE EE,(EX(EE),EY(EE)),PT(INT(EE/8))+(PC AND 1)
3630 RETURN
3640 ST=ST+1:LOCATE 12,13:PRINT "STAGE-";ST;"CLEAR!"
3650 PLAY STOP:GOSUB 54000
3652 IF PLAY(0)=-1 THEN 3652 ELSE PLAY STOP
3655 FOR I=0 TO 60:VSYNC:NEXT
3660 LOCATE 12,13:PRINT STRING$(16," ");:GOTO 390
4000 'Game Over
4010 PUT SPRITE 62,(0,240),0:SY=-1:PLAY STOP
4020 PLAY "O2L64CDCDCDCDCDCDCDCD"
4030 FOR I=0 TO 19:VSYNC:PALETTE 0,&H18
4040 VSYNC:PALETTE 0,&H38:NEXT:PALETTE 0,0
4050 FOR I=0 TO 60:VSYNC:NEXT:PLAY STOP:GOSUB 53000
4055 IF PLAY(0)=-1 THEN 4055 ELSE PLAY STOP
4060 FOR I=0 TO 5:LOCATE 14,12:PRINT "          ";
4070 VSYNC:VSYNC:VSYNC:VSYNC
4080 LOCATE 14,12:COLOR 10:PRINT "GAME OVER";
4090 VSYNC:VSYNC:VSYNC:VSYNC :NEXT
4100 OPEN "EODRAGON.SCR" FOR OUTPUT AS #1:SEEK #1,0
4105 FWRITE #1,RIGHT$("000"+STR$(HS),4):CLOSE #1
4110 LOCATE 10,14:COLOR 5:PRINT "PRESS [RUN] BUTTON!";
4120 IF (JOYNEW(0) AND &B00001000)=0 THEN 4120
4130 PLAY STOP:PLAY "v31132o6cdec"
4140 FOR I=0 TO 3:LOCATE 10,14:PRINT "PRESS [RUN] BUTTON!";
4145 FOR J=0 TO 3:VSYNC:NEXT
4150 LOCATE 10,14:PRINT STRING$(20," ");
4155 FOR J=0 TO 3:VSYNC:NEXT
4160 NEXT:FOR I=0 TO 60:VSYNC:NEXT
4170 PLAY STOP:COLOR 15:GOTO 330
4500 'EO Dragon Lost
4510 PUT SPRITE 62,(0,240),0:SY=-1:BC=0:BF=0
4520 LF=LF-1:LOCATE 37,0:PRINT LF;
4530 PLAY STOP
4540 PLAY "O2L64CDCDCDCDCDCDCDCD"
4550 FOR I=0 TO 19:VSYNC:SET SPRITE 63,2,0,1,1
4560 VSYNC:SET SPRITE 63,12,0,1,1:NEXT:PLAY STOP:GOSUB 50000
4570 FOR I=0 TO 20:VSYNC:PUT SPRITE 63,(X1,192+I),8+(I MOD 2)*2
4580 VSYNC:VSYNC:VSYNC:NEXT
4585 IF PLAY(0)=-1 THEN 4585
4590 PLAY STOP:IF LF=0 THEN 4050
4600 TT=40:SET SPRITE 63,2,0,1,1:X1=155:GOTO 500
5000 'Initialize
5020 FOR I=0 TO 30
5030  LK(I)=I+1
5040 NEXT
5050 LK(31)=0
5060 FOR I=0 TO 3
5070  TB(I)=I*8 :ZY(I)=-1
5080   PUT SPRITE I+56,(0,240),0
5090 NEXT
5100 BY(0)=-1:BY(1)=-1
5110 PUT SPRITE 60,(0,240),0:PUT SPRITE 61,(0,240),0
5120 FOR J=0 TO 3
5130  FOR I=0 TO 7
5140    EX(I+J*8)=I*25+1:EY(I+J*8)=(4-J)*20+18
5150  NEXT
5160 NEXT
5170 SX=0:SY=0:HT=0:GF=0:DF=0
5180 EE=31:EM=32:X1=155:SF=0
5190 EC=INT(ST/2)*3+7:WC=EC
5195 LOCATE 31,1:PRINT "STAGE:";CHR$(ST+&H31);
5200 FOR I=0 TO 15
5210    SET SPRITE I,5,0,0,1
5220    PUT SPRITE I,(EX(I),EY(I)),14
5230 NEXT
5240 FOR I=16 TO 23
5250    SET SPRITE I,6,0,0,1
5260    PUT SPRITE I,(EX(I),EY(I)),16
5270 NEXT
5280 FOR I=24 TO 31
5290    SET SPRITE I,7,0,0,1
5300    PUT SPRITE I,(EX(I),EY(I)),18
5310 NEXT
5320 PT(0)=14:PT(1)=14:PT(2)=16:PT(3)=18
5330 RETURN
5500 RESTORE 10000
5510 CLS:COLOR 5:LOCATE 0,24:PRINT "NOW DATA READING...";
5520 COLOR 15:GOSUB 52000
5530 FOR I=0 TO 15*13
5540   READ A:PALETTE &H110+I,A
5550 NEXT
5560 E$="E.O.IMAGINATION№PRESENTS. ":LOCATE 10,10
5570 RESTORE 20000
5580 FOR I=0 TO 25
5590   S$=""
5600   B$=MID$(E$,I+1,1):IF B$="¥" THEN LOCATE 13,12 ELSE PRINT B$;
5610   FOR J=0 TO 16*4*2-1
5620     READ A:S$=S$+CHR$(A)
5630   NEXT
5640   SPRITE$(I)=S$
5650 NEXT:PLAY STOP
5660 FOR I=0 TO 60:VSYNC:NEXT:RETURN
10000 ' Palette [BOMB00.BMP]
10010 DATA &H024,&H038,&H1FC,&H1B8,&H0B8,&H178,&H0F8,&H138
10020 DATA &H1EF,&H1FF,&H19F,&H197,&H000,&H000,&H000,&H000
10030 ' Palette [EODRA00.BMP]
10040 DATA &H024,&H1BC,&H17A,&H138,&H0F8,&H0F0,&H16D,&H060
10050 DATA &H1FF,&H0C5,&H000,&H000,&H000,&H00C,&H000,&H000
10060 ' Palette [FIRE00.BMP]
10070 DATA &H024,&H1FC,&H038,&H0B8,&H138,&H1F7,&H070,&H0E8
10080 DATA &H0A0,&H1FF,&H018,&H15D,&H051,&H0CC,&H000,&H000
10090 ' Palette [FIRE01.BMP]
10100 DATA &H024,&H038,&H1B8,&H0B8,&H178,&H0F8,&H138,&H030
10110 DATA &H030,&H1FF,&H000,&H000,&H000,&H000,&H000,&H000
10120 ' Palette [GARG000.BMP]
10130 DATA &H024,&H17A,&H138,&H0F8,&H16D,&H1FF,&H153,&H112
10140 DATA &H10A,&H0CA,&H0C1,&H0C5,&H081,&H081,&H000,&H000
10150 ' Palette [OCTPA00.BMP]
10160 DATA &H024,&H1BF,&H17E,&H0FC,&H0B4,&H0B4,&H073,&H033
10170 DATA &H16B,&H022,&H163,&H1FF,&H01A,&H150,&H000,&H000
10180 ' Palette [ROBOK00.BMP]
10190 DATA &H024,&H1F8,&H038,&H078,&H0B8,&H0F8,&H138,&H1B6
10200 DATA &H0EA,&H16D,&H0E1,&H124,&H1FF,&H099,&H092,&H000
10210 ' Palette [GARD00.BMP]
10220 DATA &H024,&H1FF,&H19F,&H19F,&H156,&H116,&H14F,&H0C4
10230 DATA &H106,&H0C3,&H083,&H106,&H146,&H000,&H000,&H000
10240 ' Palette [GARGFIRE.BMP]
10250 DATA &H024,&H1FF,&H1BF,&H17F,&H17F,&H13F,&H13F,&H0BF
10260 DATA &H03F,&H1FF,&H000,&H000,&H000,&H0C0,&H0C0,&H000
10270 ' Palette [OCTOFIRE.BMP]
10280 DATA &H024,&H1BF,&H17E,&H0FC,&H0B4,&H0B4,&H073,&H033
10290 DATA &H16B,&H022,&H163,&H1FF,&H01A,&H150,&H000,&H000
10300 ' Palette [ROBOFIRE.BMP]
10310 DATA &H024,&H1F8,&H038,&H138,&H0F0,&H1B6,&H16D,&H124
10320 DATA &H1FF,&H020,&H0DB,&H000,&H000,&H000,&H000,&H000
10330 ' Palette [EODAMAGE.BMP]
10340 DATA &H024,&H0FB,&H0BA,&H0BA,&H079,&H038,&H16D,&H028
10350 DATA &H1FF,&H0C5,&H000,&H000,&H000,&H000,&H000,&H000
11900 ' Palette [EGG.BMP]
11901 DATA &H024,&H1FF,&H1B4,&H1B4,&H1B4,&H173,&H173,&H16A
11902 DATA &H12A,&H0E1,&H0E1,&H0D8,&H098,&H090,&H090,&H000
11910 ' Palette [TITLE00.BMP]
11911 DATA &H000,&H1FD,&H1FB,&H1B9,&H1B8,&H1C7,&H171,&H128
11912 DATA &H12A,&H0E8,&H0A0,&H0D9,&H098,&H048,&H178,&H1FF
20000 ' Image 24x16 [BOMB00.BMP]
20010 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H0C,&H00,&HBA,&H00
20020 DATA &H7C,&H02,&HEE,&H04,&HD7,&H09,&HBB,&H03
20030 DATA &HD7,&H09,&HEE,&H04,&H7C,&H02,&HBA,&H00
20040 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H0C,&H00,&H00,&H00
20050 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H28,&H00
20060 DATA &HD6,&H00,&HBB,&H01,&H6D,&H03,&HC6,&H06
20070 DATA &H6D,&H03,&HBB,&H01,&HD6,&H00,&H28,&H00
20080 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20090 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H7C,&H00
20100 DATA &HEF,&H01,&HC7,&H03,&H83,&H07,&H01,&HOF
20110 DATA &H83,&H07,&HC7,&H03,&HEF,&H01,&H7C,&H00
20120 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20130 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20140 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H38,&H00
20150 DATA &H10,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20160 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20170 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20180 DATA &H00,&H80,&H00,&H40,&H00,&H20,&H00,&H80
20190 DATA &H00,&H20,&H00,&H40,&H00,&H80,&H00,&H00
20200 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20210 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20220 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&HC0
20230 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20240 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20250 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20260 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&HC0,&H00,&HE0
20270 DATA &H00,&HC0,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
20280 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20290 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20300 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20310 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20320 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20330 ' Image 24x16 [BOMB01.BMP]
20340 DATA &H08,&H00,&H14,&H00,&H0C,&H18,&H08,&H10
```

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき









クリエイター養成講座

```
20350 DATA &H08,&HC6,&H08,&H01,&H00,&H00,&H00,&H00
20360 DATA &H00,&H00,&H00,&H06,&H00,&H48,&H10,&HC0
20370 DATA &H20,&H00,&H00,&H80,&H00,&HC0,&H00
20380 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H08,&H00,&H1C,&H04
20390 DATA &H00,&H04,&H08,&H01,&H00,&H00,&H00,&H04
20400 DATA &H06,&H00,&H02,&H00,&H10,&H00,&H00
20410 DATA &H20,&H00,&H20,&H00,&H00,&H00,&H00
20420 DATA &H00,&H00,&H08,&H00,&H1C,&H00,&H1C,&H0C
20430 DATA &H08,&H06,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20440 DATA &H00,&H00,&H04,&H00,&H38,&H10,&H20
20450 DATA &H20,&H00,&H60,&H00,&H60,&H00,&H00,&H00
20460 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20470 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20480 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20490 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20500 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H10
20510 DATA &H00,&H08,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
20520 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H60
20530 DATA &H00,&H34,&H00,&H02,&H00,&H0E,&H00,&H00
20540 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20550 DATA &H00,&H20,&H00,&H40,&H00,&H80,&H00,&H00
20560 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
20570 DATA &H00,&H38,&H00,&H18,&H00,&H00,&H00,&H00
20580 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20590 DATA &H00,&H30,&H00,&H60,&H00,&H80,&H00,&H00
20600 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H60
20610 DATA &H00,&H38,&H00,&H1C,&H00,&H00,&H00,&H00
20620 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20630 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20640 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H5A
20650 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H0C,&H00,&H00,&H00
20660 ' Image 24x16 [EQDRA00.BMP]
20670 DATA &H00,&H80,&H00,&H80,&H28,&H50,&H6C,&HB4
20680 DATA &H54,&H2C,&HEE,&H52,&H55,&H41,&H54,&H00
20690 DATA &HC6,&H00,&H29,&H03,&HBB,&H01,&H54,&H00
20700 DATA &HBB,&H01,&H29,&H03,&H30,&H00,&H00,&H00
20710 DATA &H00,&H00,&H80,&H00,&H10,&H7C,&H34
20720 DATA &H10,&H0C,&HBA,&H52,&H6D,&H01,&HEE,&H00
20730 DATA &HFF,&H01,&H39,&H03,&HBB,&H01,&H54,&H00
20740 DATA &HB3,&H01,&H29,&H03,&H5C,&H00,&H38,&H00
20750 DATA &H00,&H80,&H00,&HC0,&H38,&H70,&H44,&HCC
20760 DATA &H6C,&H32,&HC7,&H73,&H83,&H41,&H01,&H01
20770 DATA &H00,&H02,&H00,&HC6,&H02,&HEF,&H01
20780 DATA &HAA,&H02,&H39,&H01,&H30,&H00,&H00,&H00
20790 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20800 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20810 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20820 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H4C,&H00,&H38,&H00
20830 DATA &H00,&H02,&H00,&H02,&H00,&H14,&H00,&H5A
20840 DATA &H00,&H68,&H00,&H94,&H00,&H04,&HC0,&H00
20850 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
20860 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
20870 DATA &H00,&H00,&H00,&H02,&H00,&H10,&H00,&H58
20880 DATA &H00,&H60,&H00,&H94,&H00,&H00,&H00,&H00
20890 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
20900 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
20910 DATA &H00,&H02,&H00,&H06,&H00,&H1C,&H00,&H65
20920 DATA &H00,&H98,&H00,&H9C,&H00,&H04,&H00,&H00
20930 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
20940 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20950 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20960 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20970 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20980 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
20990 ' Image 24x16 [EQDRA01.BMP]
21000 DATA &H00,&H00,&H00,&H28,&H00,&H6C,&H00
21010 DATA &H54,&H00,&HEE,&H00,&H55,&H1B,&H55,&H6B
21020 DATA &HC6,&HBA,&H29,&HDB,&HBB,&H91,&H54,&H00
21030 DATA &HBB,&H01,&H29,&H03,&H18,&H00,&H00,&H00
21040 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H7C,&H00
21050 DATA &H10,&H00,&HBA,&H00,&H6D,&H13,&HEF,&H49
21060 DATA &HFF,&H93,&H39,&H4B,&HBB,&H91,&H54,&H00
21070 DATA &H9B,&H01,&H29,&H03,&H74,&H00,&H38,&H00
21080 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H38,&H00,&H44,&H00
21090 DATA &H6C,&H00,&HC6,&H00,&H82,&H1C,&H01,&H77
21100 DATA &H00,&HEA,&HC6,&HD8,&HC6,&H92,&HEF,&H01
21110 DATA &HAA,&H02,&H39,&H01,&H18,&H00,&H00,&H00
21120 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H01,&H00,&H00
21130 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21140 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21150 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H64,&H00,&H38,&H00
21160 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21170 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HB0,&H00,&HAC
21180 DATA &H00,&HBA,&H00,&HB6,&H00,&H12,&H00,&H00
21190 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21200 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21210 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H90,&H00,&H24
21220 DATA &H00,&H92,&H00,&HA4,&H00,&H12,&H00,&H00
21230 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21240 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21250 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H70,&H00,&HDC
21260 DATA &H00,&HAE,&H00,&H36,&H00,&H92,&H00,&H00
21270 DATA &H00,&HB0,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HD3
21280 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21290 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HD3
21300 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HC0
21310 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21320 ' Image 24x16 [EQDRA10.BMP]
21330 DATA &H38,&H80,&H7C,&H80,&H44,&H50,&H28,&HB4
21340 DATA &H54,&H2C,&HEE,&H52,&H55,&H41,&H44,&H00
21350 DATA &HC6,&H00,&H29,&H03,&HBB,&H01,&H54,&H00
21360 DATA &HBB,&H01,&H29,&H03,&H30,&H00,&H00,&H00
21370 DATA &H28,&H00,&H54,&H80,&H10,&H10,&H7C,&H34
21380 DATA &H10,&H0C,&HAA,&H52,&H55,&H01,&HEE,&H00
21390 DATA &HFF,&H01,&H39,&H03,&HBB,&H01,&H54,&H00
21400 DATA &HB3,&H01,&H29,&H03,&H5C,&H00,&H38,&H00
21410 DATA &H38,&H80,&H6C,&HC0,&H00,&H70,&H44,&HCC
21420 DATA &H6C,&H32,&HFF,&H73,&HBB,&H41,&H11,&H01
21430 DATA &H00,&H02,&H00,&HC6,&H02,&HEF,&H01
21440 DATA &HAA,&H02,&H39,&H01,&H30,&H00,&H00,&H00
21450 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H6C,&H00,&H00,&H00
21460 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21470 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21480 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H4C,&H00,&H38,&H00
21490 DATA &H00,&H02,&H00,&H02,&H00,&H14,&H00,&H5A
21500 DATA &H00,&H68,&H00,&H94,&H00,&H04,&H00,&H00
21510 DATA &H00,&H80,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21520 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21530 DATA &H00,&H00,&H00,&H02,&H00,&H10,&H00,&H58
21540 DATA &H00,&H60,&H00,&H94,&H00,&H00,&H00,&H00
21550 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21560 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21570 DATA &H00,&H02,&H00,&H06,&H00,&H1C,&H00,&H65
21580 DATA &H00,&H98,&H00,&H9C,&H00,&H04,&H00,&H00
21590 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
21600 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21610 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21620 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21630 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21640 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21650 ' Image 24x16 [EODRA11.BMP]
21660 DATA &H38,&H00,&H6C,&H00,&H44,&H00,&H28,&H00
21670 DATA &H54,&H00,&HEE,&H00,&H55,&H1B,&H55,&H6B
21680 DATA &HC6,&HBA,&H29,&HDB,&HBB,&H91,&H54,&H00
21690 DATA &HBB,&H01,&H29,&H03,&H18,&H00,&H00,&H00
21700 DATA &H28,&H00,&H54,&H00,&H10,&H00,&H7C,&H00
21710 DATA &H10,&H00,&HBA,&H00,&H6D,&H13,&HEF,&H49
21720 DATA &HFF,&H93,&H39,&H4B,&HBB,&H91,&H54,&H00
21730 DATA &H9B,&H01,&H29,&H03,&H74,&H00,&H38,&H00
21740 DATA &H38,&H00,&H6C,&H00,&H00,&H00,&H44,&H00
21750 DATA &H6C,&H00,&HC6,&H00,&H82,&H1C,&H01,&H77
21760 DATA &H00,&HEA,&HC6,&HD8,&HC6,&H92,&HEF,&H01
21770 DATA &HAA,&H02,&H39,&H01,&H18,&H00,&H00,&H00
21780 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H6C,&H00,&H00,&H00
21790 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21800 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21810 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H64,&H00,&H38,&H00
21820 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21830 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HB0,&H00,&HAC
21840 DATA &H00,&HBA,&H00,&HB6,&H00,&H12,&H00,&H00
21850 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21860 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21870 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H90,&H00,&H24
21880 DATA &H00,&H92,&H00,&HA4,&H00,&H12,&H00,&H00
21890 DATA &H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00
21900 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21910 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H70,&H00,&HDC
21920 DATA &H00,&HAE,&H00,&H36,&H00,&H92,&H00,&H00
21930 DATA &H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21940 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21950 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21960 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21970 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
21980 ' Image 8x16 [FIREO0.BMP]
21990 DATA &H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H28,&H00,&H54
22000 DATA &H00,&H00,&H7C,&H00,&H10,&H00,&H38,&H00,&H10
22010 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10
22020 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10
22030 DATA &H00,&H38,&H00,&H7C,&H00,&H6C,&H00,&H44
22040 DATA &H00,&H44,&H00,&H00,&H00,&H28,&H00,&H00
22050 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22060 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H00,&H00,&H00
22070 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H10,&H00,&H28
22080 DATA &H00,&H44,&H00,&H28,&H00,&H28,&H00,&H00
22090 DATA &H00,&H28,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H10
22100 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H10
22110 DATA &H00,&H28,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22120 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H00,&H00,&H28
22130 DATA &H00,&H38,&H00,&H10,&H00,&H00,&H00,&H00
22140 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10
22150 ' Image 16x8 [FIREO1.BMP]
22160 DATA &H00,&H00,&H80,&H03,&HC0,&H07,&HE0,&HOF
22170 DATA &H70,&H1C,&H30,&H18,&H10,&H10,&H00,&H00
22180 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22190 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22200 DATA &H00,&H00,&H80,&H02,&H80,&H03,&H40,&H04
22210 DATA &HA0,&H08,&H40,&H04,&HB0,&H1B,&H40,&H04
22220 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22230 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22240 DATA &H00,&H00,&H80,&H02,&H00,&H80,&H03
22250 DATA &HC0,&H07,&HE0,&HOF,&H70,&H1C,&H20,&H08
22260 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22270 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22280 DATA &H00,&H00,&H40,&H04,&H20,&H08,&H10,&H10
22290 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22300 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22310 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22320 ' Image 16x16 [GARGO00.BMP]
22330 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22340 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H01
22350 DATA &H80,&H03,&H00,&H40,&H04,&HC0,&H06
22360 DATA &H00,&H00,&H00,&H50,&H28,&H00,&H00,&H00
22370 DATA &H00,&H02,&H00,&H01,&H00,&H00,&H00,&H01
22380 DATA &H98,&H30,&HAC,&H6B,&HC8,&H26,&H40,&H84
22390 DATA &H80,&H02,&H90,&H53,&H0C,&H61,&H6A,&HEC
22400 DATA &H5C,&H54,&HAC,&H2B,&H50,&H24,&H90,&H03
22410 DATA &H00,&H00,&H00,&H02,&H00,&H80,&H01
22420 DATA &H50,&H14,&H28,&H29,&H50,&H14,&HE4,&H4E
22430 DATA &H50,&H14,&HB0,&H1A,&HC4,&H47,&HBA,&HFA
22440 DATA &H5C,&H54,&HAC,&H5B,&H68,&H74,&HB8,&H03
22450 DATA &H00,&H02,&H00,&H03,&H01,&H80,&H00
22460 DATA &HE8,&H2D,&HD4,&H56,&HBC,&H7B,&HA6,&HCA
22470 DATA &H70,&H1C,&H68,&H6C,&H3C,&HB8,&H56,&H35
22480 DATA &HB0,&HBB,&H60,&H2C,&HD4,&H27,&H90,&H03
22490 ' Image 16x16 [GARGO01.BMP]
22500 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
22510 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H01
22520 DATA &H80,&H03,&H00,&H00,&HC0,&H06,&H00,&H00
22530 DATA &H40,&H04,&H14,&H00,&H00,&H28,&H00,&H00
22540 DATA &H80,&H00,&H00,&H01,&H00,&H00,&H00,&H01
22550 DATA &HA0,&H0A,&HB8,&H3B,&HC8,&H26,&H00,&H04
22560 DATA &H80,&H02,&H94,&H13,&HBC,&H63,&HCE,&H27
22570 DATA &H94,&H73,&H28,&H69,&H48,&H14,&H80,&H13
22580 DATA &H00,&H00,&H80,&H00,&H00,&H00,&H80,&H03
22590 DATA &H60,&H0C,&H10,&H11,&H68,&H2C,&HA0,&H0E
22600 DATA &H50,&H14,&HB0,&H1A,&H44,&H45,&HDE,&H37
22610 DATA &HF4,&H7F,&HB4,&H6B,&H5C,&H2C,&H80,&H3B
22620 DATA &H80,&H00,&H80,&H01,&H00,&H80,&H02
22630 DATA &HD0,&H17,&HE8,&H2E,&HB0,&H1B,&HE8,&H2A
22640 DATA &H70,&H1C,&H6C,&H2C,&HBA,&H7A,&H38,&H58
22650 DATA &HBA,&H1B,&HE8,&H0F,&HC8,&H57,&H80,&H13
22660 ' Image 16x16 [OCTPA00.BMP]
22670 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H0C,&H50,&H0E
22680 DATA &HB0,&H03,&HD0,&H06,&HB0,&H1A,&H68,&H0D
22690 DATA &HC8,&H26,&H84,&H02,&H84,&H03,&H00,&H03
22700 DATA &H00,&H01,&H00,&H01,&H00,&H01,&H00,&H00
22710 DATA &H00,&H0C,&H30,&H16,&H48,&H0E,&H70,&H1A
22720 DATA &H30,&H01,&H18,&H0D,&H30,&H30,&H0C,&H58
22730 DATA &H52,&H25,&HA4,&H42,&H06,&H22,&H68,&H1C
22740 DATA &HF4,&H1D,&HB8,&H1B,&H30,&H0C,&H40,&H00
22750 DATA &H00,&H0C,&H30,&H1E,&H78,&H16,&H68,&H12
22760 DATA &H68,&H0D,&HA8,&H0E,&H60,&H34,&H1C,&H79
22770 DATA &HF6,&H4E,&HE2,&H67,&H02,&H32,&HEC,&H1C
22780 DATA &HFC,&H1F,&HB8,&H1B,&H30,&H0C,&H40,&H01
22790 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H04
22800 DATA &HC0,&H06,&H60,&H00,&H40,&H0D,&HEO,&H07
22810 DATA &H28,&H09,&H40,&H05,&HB0,&H01,&HEO,&HOF
22820 DATA &HFO,&H16,&HB0,&H1A,&H20,&H0D,&H40,&H01
22830 ' Image 16x16 [OCTPA01.BMP]
22840 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H60,&H00,&HEO,&H14
22850 DATA &H80,&H1B,&HB0,&H12,&H50,&H1D,&H80,&H2D
22860 DATA &H48,&H25,&HB0,&H42,&H80,&H43,&H80,&H01
22870 DATA &H00,&H01,&H00,&H01,&H00,&H21,&H00,&H00
22880 DATA &H00,&H00,&H00,&H18,&HED,&H24,&H80,&H1C
22890 DATA &H00,&H19,&HA0,&H33,&H98,&H1A,&HB4,&H62
22900 DATA &HC8,&H97,&HB4,&H4A,&H88,&HCO,&H78,&H2C
22910 DATA &H78,&H5F,&H90,&H3B,&H20,&H2B,&H00,&H08
22920 DATA &H60,&H00,&HFF,&H18,&HDO,&H3C,&H90,&H2C
22930 DATA &H60,&H2D,&HEO,&H2F,&H88,&H0B,&H3C,&H71
22940 DATA &HE4,&HDF,&HCC,&H8F,&H88,&H80,&H78,&H6E
22950 DATA &HF8,&H7F,&H90,&H3B,&H20,&H28,&H00,&H09
22960 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H40,&H00
22970 DATA &HCO,&H06,&H40,&H0C,&H60,&H04,&H40,&H0D
22980 DATA &H20,&H28,&H40,&H05,&H00,&H03,&HF0,&H0F
22990 DATA &HE8,&H1E,&H90,&H1A,&H20,&H09,&H00,&H09
23000 ' Image 16x16 [ROBOK00.BMP]
23010 DATA &H00,&H00,&H60,&H0C,&HAO,&H0A,&H40,&H04
23020 DATA &HAC,&H6A,&H72,&H9D,&HBE,&HFA,&H72,&H9D
23030 DATA &HE4,&H4E,&HEA,&HAE,&HEE,&HEF,&HDA,&HB6
23040 DATA &HDE,&HF6,&H4E,&HE4,&H6A,&HAC,&HCC,&H67
23050 DATA &H00,&H00,&H40,&H04,&HEO,&H0E,&H40,&H04
23060 DATA &HAC,&H6B,&HE2,&H8F,&HE2,&H8F,&HC4,&H47
23070 DATA &HAC,&H6A,&H40,&H05,&H62,&H8D,&H94,&H52
23080 DATA &HCO,&H06,&H04,&H40,&HEA,&HAF,&HC4,&H46
23090 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&HCO,&H07,&HCO,&H07
23100 DATA &HEC,&H6F,&HEE,&HEF,&HF2,&H9E,&HFO,&H1F
23110 DATA &HC4,&H47,&HC4,&H46,&H4A,&HA4,&H90,&H13
23120 DATA &HBA,&HA3,&HC4,&H47,&HEC,&H6F,&HC4,&H46
23130 DATA &H00,&H00,&H60,&H0C,&H60,&H0D,&H80,&H03
23140 DATA &H40,&H05,&H9C,&H73,&HDC,&H76,&HBE,&HFB
23150 DATA &H68,&H2D,&HAE,&HEB,&HAC,&H6B,&H4E,&HE5
23160 DATA &H1E,&HF1,&HOA,&HOA,&H66,&HCC,&HC8,&H26
23170 ' Image 16x16 [ROBOK01.BMP]
23180 DATA &H04,&H40,&H18,&H30,&H28,&H28,&H70,&H1C
23190 DATA &HAA,&HOA,&H4C,&H64,&HB2,&H9A,&H6A,&HAD
23200 DATA &HB4,&H5A,&H7A,&HBD,&HEE,&HEE,&HFA,&HBE
23210 DATA &HFE,&HFF,&HCE,&HE6,&HEA,&HAE,&HCC,&H67
23220 DATA &H08,&H20,&H04,&H40,&H20,&H08,&H50,&H14
23230 DATA &HEO,&H0E,&H4C,&H64,&HA2,&H8B,&HFE,&HFF
23240 DATA &HE6,&HCF,&HCO,&H07,&HA2,&H8A,&H54,&H55
23250 DATA &H60,&H0D,&HB4,&H42,&HEA,&HAE,&HC4,&H47
23260 DATA &H08,&H20,&H3C,&H78,&H18,&H30,&H08,&H20
23270 DATA &HCO,&H07,&HCC,&H67,&HEE,&HEF,&HF6,&HDF
23280 DATA &HF6,&HDE,&HF4,&H5F,&HCA,&HA7,&HDO,&H16
23290 DATA &H4A,&HA4,&HB4,&H43,&HEC,&H6F,&HC4,&H47
23300 DATA &HOO,&HOO,&HOO,&HOO,&HOO,&H60,&H0C
23310 DATA &H60,&H0D,&H80,&H03,&H5C,&H75,&H9C,&H73
23320 DATA &HDA,&HB6,&HBE,&HFB,&H6C,&H6D,&HAE,&HEB
23330 DATA &HBE,&HFB,&H4A,&HA5,&H66,&HCD,&HC8,&H27
23340 ' Image 24x16 [GARDO0.BMP]
23350 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23360 DATA &H00,&H00,&HC6,&H00,&H00,&H06,&H00,&H18
23370 DATA &H83,&H23,&HFE,&H44,&H28,&H70,&H00,&HEC
23380 DATA &H83,&H5D,&HBB,&H77,&HFE,&H10,&H01,&H03
23390 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23400 DATA &H00,&H00,&H44,&H00,&H00,&H02,&H00,&H00
23410 DATA &H83,&H23,&HFE,&H5C,&H28,&HB6,&HBA,&H3E
23420 DATA &HFF,&HBF,&HFF,&H1F,&HFF,&H13,&H7C,&H00
23430 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23440 DATA &H00,&H00,&H44,&H00,&H00,&H02,&H00,&H00
23450 DATA &H00,&H20,&H01,&H7B,&HD7,&H4F,&HFF,&H53
23460 DATA &H7C,&H42,&H44,&H00,&H1C,&H83,&H01
23470 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23480 DATA &H00,&H00,&HBA,&H00,&HFF,&H05,&HFF,&H1F
23490 DATA &HFF,&H1F,&HFF,&H07,&HFF,&H89,&H45,&H81
23500 DATA &H00,&H80,&H00,&H40,&H00,&H00,&H00,&H02
23510 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23520 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&HCO,&H00,&H30
23530 DATA &H00,&H88,&H00,&H44,&H00,&H1C,&H00,&H6E
23540 DATA &H00,&H74,&H00,&HDC,&H00,&H10,&H00,&H80
23550 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23560 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
23570 DATA &H00,&H88,&H00,&H74,&H00,&HDA,&H00,&HF8
23580 DATA &H00,&HFA,&H00,&HFO,&H00,&H90,&H00,&H00
23590 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23600 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H80,&H00,&H00
23610 DATA &H00,&H08,&H00,&HBC,&H00,&HE4,&H00,&H94
23620 DATA &H00,&H84,&H00,&H08,&H00,&H70,&H00,&H00
23630 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23640 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H40,&H00,&HFO
23650 DATA &H00,&HFO,&H00,&HCO,&H00,&H22,&H00,&H02
23660 DATA &H00,&H02,&H00,&H04,&H00,&H00,&H00,&H80
23670 ' Image 8x8 [GARGFIRE.BMP]
23680 DATA &H00,&H10,&H00,&H54,&H00,&H00,&H00,&H28
23690 DATA &H00,&HAA,&H00,&H7C,&H00,&H38,&H00,&H00
23700 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23710 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23720 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H10,&H00,&H28
23730 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H28,&H00,&H00
23740 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23750 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23760 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H38,&H00
23770 DATA &H00,&HBA,&H00,&H7C,&H00,&H38,&H00,&H00
23780 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23790 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23800 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23810 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H38
23820 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23830 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
23840 ' Image 8x16 [OCTOFIRE.BMP]
23850 DATA &H00,&H44,&H00,&H6C,&H00,&H38,&H00,&H10
23860 DATA &H00,&H44,&H00,&H44,&H00,&H10,&H00,&H10
23870 DATA &H00,&H10,&H00,&H38,&H00,&H28,&H00,&H00
23880 DATA &H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H00
23890 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H6C,&H00,&H7C
23900 DATA &H00,&H54,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H38
23910 DATA &H00,&H38,&H00,&H38,&H00,&H00,&H00,&H00
23920 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H00,&H00,&H00
23930 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H6C,&H00,&H7C
23940 DATA &H00,&H7C,&H00,&H38,&H00,&H28,&H00,&H28
23950 DATA &H00,&H28,&H00,&H28,&H00,&H10,&H00,&H10
23960 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H00,&H00,&H00
23970 DATA &H00,&H44,&H00,&H28,&H00,&H10,&H00,&H00
23980 DATA &H00,&H00,&H00,&H44,&H00,&H00,&H00,&H00
23990 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H28,&H00,&H00
24000 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H00
24010 ' Image 8x16 [ROBOFIRE.BMP]
24020 DATA &H00,&H10,&H00,&H28,&H00,&H44,&H00,&H10
24030 DATA &H00,&H28,&H00,&H6C,&H00,&H10,&H00,&HAA
24040 DATA &H00,&H7C,&H00,&H00,&H00,&H28,&H00,&H00
24050 DATA &H00,&H28,&H00,&H10,&H00,&H00,&H00,&H10
24060 DATA &H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H28,&H00,&H54
24070 DATA &H00,&H28,&H00,&H44,&H00,&H28,&H00,&H10
24080 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H28
24090 DATA &H00,&H28,&H00,&H28,&H00,&H10,&H00,&H10
24100 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H10,&H00,&H28
24110 DATA &H00,&H44,&H00,&H00,&H00,&H38,&H00,&HBA
24120 DATA &H00,&H7C,&H00,&H00,&H00,&H28,&H00,&H28
24130 DATA &H00,&H28,&H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&H10
24140 DATA &H00,&H10,&H00,&H28,&H00,&H44,&H00,&H00
24150 DATA &H00,&H10,&H00,&H10,&H00,&HC6,&H00,&H44
24160 DATA &H00,&H00,&H00,&H38,&H00,&H10,&H00,&H10
24170 DATA &H00,&H10,&H00,&H28,&H00,&HC6,&H00,&H00
24180 ' Image 8x8 [EGG.BMP]
24190 DATA &H00,&H18,&H00,&H3C,&H00,&H3C,&H00,&H24
24200 DATA &H00,&H7E,&H00,&H24,&H00,&H42,&H00,&H18
24210 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24220 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24230 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H7E
24240 DATA &H00,&H5A,&H00,&H42,&H00,&H18,&H00,&H00
24250 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24260 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24270 DATA &H00,&H18,&H00,&H24,&H00,&H18,&H00,&H66
24280 DATA &H00,&H24,&H00,&H3C,&H00,&H5A,&H00,&H24
24300 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24310 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24320 DATA &H00,&H18,&H00,&H3C,&H00,&H24,&H00,&H42
24330 DATA &H00,&H42,&H00,&H42,&H00,&H66,&H00,&H3C
24340 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
24390 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
50000 'E.O.DRAGON DEAD
50005 PLAY ,,,,"T64 V31 @MO @E1 @1 R64 O6 L64 GEF#
D#FDEC#D#<B>C#<A>C<G#BGA#F#AFG#EGD#F#DFC#ECD#
<B>C<A#R"
50010 RETURN
51000 'KI001.MML OPENING MUSIC
51010 'CH1
51020 PLAY "T72 R64 @MO V30 @6 L12 @E8O4 G4 EG>C<A
#>CDFED L24 [6EF] E4 L12EFG"
51030 PLAY "A#44AG4F4 E6F G2."
51040 PLAY "O4 G4 EG>C<A#>CDFED L24 [6EF] E4 L12CD
E F4 DEFG4 EFG G#2.GGG"
51050 PLAY "@E8 >C RR < @E2 C1"
51100 'CH2
51110 PLAY "@MO R64 V30 @8 L12 @E8O4 E4 CEG FGA#>
DC<A# >L24[6CD] C4 L12CDE"
51120 PLAY ,"G4F4E4D4C6DE2."
51140 PLAY ,"O4 E4 CEGFGA#>DC<A# >C2. < L12EG>C D4
<A#>CDE4 CDE F2.DDD"
51150 PLAY ,"@E8 E RR < @E2 
```

Presented by Future Labo. with HCDS

ゲーム制作編

今回は、実際のプログラミングから少し離れて、どうすればゲームを完成させられるかということを考えてみた。

（文・構成　小俣喜久雄）

お便りやご意見などは、〒062　北海道札幌市豊平区平岸3条5－1－18
第三平岸グランドビル　未来計画株式会社　小俣喜久雄まで。

●絶対に練習が必要だ

ゲーム会社の研修でも良く行われているが、みんなが良く知っているゲームを自分なりにプログラミングして、どこまで本物に近づけることができるかという練習方法がある。これをやることによって、自分がやりたいことを自分の考え出した方法で実現していくということを学ぶんだ。

ゲーム全体を作り出すというのは不可能だから、ゲーム中の一部分をやってみるんだ。アクションゲームのキャラの動きとパッド操作のバランスは、とっても難しいぞ。なにせ画面の中の感覚と操作感覚を一致させるということは、自分の作り出した物理法則で仮想の世界を動かすということだから、まさに神様だね。

そう、ロープレの戦闘シーンを作るというのもあるね。強さなどのパラメータを調整するモードをつけられたら本物と同じだ。本物は、このデバッグモードでチューニングをしているからね。

●やりたいこととできること

やりたいと思って、頑張らなければ、何もできないのは確かだけれど、できるわけがないことをやろうとしてもダメなんだ。

さて、問題なのは、どうやってその違いを知るかということだが、今までの経験からアドバイスしよう。

ゲームプログラミングには、いくつかの段階がある。単純なルーチンをそのまま動かす段階、単純なルーチンを組み合わせて、動かす段階、そして、組み合わされて動くルーチンを総合的に動かす段階だ。こういう具合にプログラムが複雑化し、それに伴って、修正や追加も難しくなってくる。この複雑さに自分がどこまで耐えられるかというのが1つの目安になるんじゃないかな。

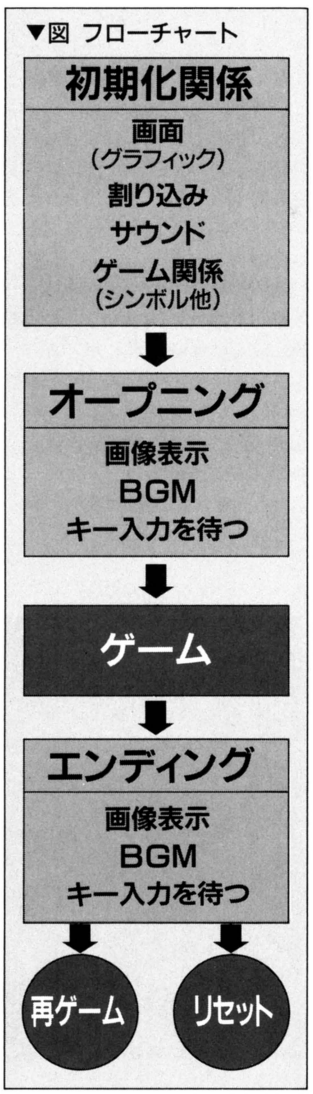
でも、複雑だからって、尻込みをしていては、何も始まらないぞ。

もう1つ必要なことは、どこまで自分の考えたとおりにプログラムで表現できるかということだ。そのためには、的確な条件づけとその条件に従った判断、分岐をあらゆる条件を想定しながら満たしていかなければならない。

●複雑なルーチンに負けるな!!

1度に全てをやろうとせずに確実に1つずつこなして行くことが大切だ。完成したサブルーチンには、絶対にバグがなく、そして、自分の思ったとおりに動いているという自信がなかったら、複雑なプログラムを完成させることができない。

▼図 フローチャート



複雑なプログラムに取り組む時に役に立つのがフローチャートだ。条件や判断基準を図にして考え、手落ちがないようにするわけだ。

本当は、「ゲーム」の部分が一番複雑になるけど、この図を見れば、ゲームに絶対に欠かせないものは、わかるよね。「ゲーム」の中身もこの考え方を使えば、自分がしたいことがどうすれば実現できるのかが見えて来ると思う。これが見えなければ、いくら言語を理解していてもゲームを完成させることは、できないぞ。逆に言えば、僕程度の理解でもゲームが作れるということだね。

どんなに簡単なルーチンでもフローチャートが書けないとしたら、プログラミングできない。フローチャートは、アルゴリズムでもあるし、簡単なプログラムの場合には、プログラムと同じことを書くことになるからね。フローチャートを書けるということは、プログラムの内容を理解していることなんだ。

●どんなジャンルが可能だろう?

プログラミングだけから言えば、どんなものでもできると思うが、ゲームには、絵や音が欠かせないのも事実だ。でも、絵が全くないゲームというのも考えられるし、オセロみたいな誰でも描けそうな絵で構成するという手もある。絵が描ける仲間がいると最高だね。

僕は、今、ニフティサーブの会議室でアドベンチャーゲームに挑戦している。アドベンチャーゲームには、絵が欠かせないから、仲間を募って、絵を描いてもらっている。これって、絵があれば、ゲームが作れるということにもなるだろ。だから絵を描ける人には、どんどんゲーム作りに参加してもらいたいと思っているんだ。自分の描いた絵の世界がゲームの中で実現できるというのは魅力的だろ。

●これがやりたい

僕は、漠然と「ゲームを作ろう」とか、「何々みたいなゲームを作りたい」とかじゃ何もできないと思っている。

練習なら練習で、「何々を作る」などといった、はっきりとした構想が必要だね。最初のきっかけは、思いつきであっても、そのアイデアや構想をゲームとして完成できるようにじっくりと考えなきゃいけない。

前から僕は、戦闘シミュレーションを作りたいと思っているけど、未だに手をつけていない。どうしてかというと「大戦略」みたいなものを作りたいと思っているだけで、実際にどんなものかという構想が全くないからだ。こういう段階で作ろうとしても完成させられないことを知っているからね。

ゲーム会社で開発に入る前に企画書の段階で細かく検討されるのは、ダテじゃないんだ。確かにでべろで作る場合には、プログラミングしながら構想を固めるということが許されるけど、何の構想もなしでやり始めてゲームが完成すると思っちゃいけない。何かを作り上げるというのは、そんなに甘いもんじゃないからね。

●さて、何をつくろうか

思いつきやアイデアがあったら、それを使ってできあがったゲームを思い描けるだろうか。思い描けるのであれば、ゲーム作りにトライしよう。思い描けないなら、もっと色々なことを考えてみよう。

ゲーム全体が良く見えないままで作り始めると、結局は、プログラムを組んだだけで終わってしまう可能性が大きいぞ。プログラムを組むこととゲームを完成させることは、別なことだということを忘れないで欲しいんだ。

自分の構想やアイデアをでべろを使って、実際にPCエンジンで動かしながら試すことは、大切だけど、これはテストであって、ゲームを作っていることとは、少し違う。スプライトをどんなに複雑に動かしたって、それは、ただスプライトを動かしているだけだからね。

ここの所を勘違いしなければ、どんなジャンルのゲームだって作れるんだ。個々のゲームで使われている細かい「技」などは別として、今までのPCエンジンのゲームジャンル全部が可能だということだ。当然だろ、だって、PCエンジンのゲームを作れるんだからね。みんなの作品を期待しているよ。

クリエイター養成講座

ゲーム制作編

今回も、でべろBASICで作成されたゲームプログラムを掲載してみた。前回はシューティングゲームだったので、今回はパズルゲームにした。打ち込むことを前提に作成したのでプログラムは短め。ぜひ打ち込んで試してみてほしい。

（文・構成　諸橋康一）

『16パズル』について

前回に引き続いて、今回もでべろBASICのプログラムリストを掲載してみた。前回は、少しリストが長めだったので、今回は必要な部分と改造の余地を残して、3分の1ほどのリストに仕上げておいた。

リストは82ページに掲載されているので、でべろBASICを持っている人は、ぜひ打ち込んで試してみてほしい。

●実行方法

まず、でべろBASICのシステムを起動する。BASICの起動方法については、『でべろスターターキット・BASIC編』のマニュアルを読んでほしい。

BASICが起動できたら、パソコン側のスクリーンエディタから、作成したプログラムをロードする。プログラムのロードにはLOAD命令を使おう。

ロードがうまくいったら、RUN命令を使ってプログラムを実行してみよう。PCエンジン側の画面にたくさんの円が描かれた後、一瞬画面が真っ暗になるが、しばらくすると左下に掲載した写真のような画面が現れるはずだ。

●操作方法

『16パズル』はバラバラになった絵をもとの形に戻すという、ごく単純なパズルゲームだ。

白い四角で囲まれた中がゲームフィールドで、その中の部分が小さなパネルになりバラバラにされている。そのパネルの中の1枚だけが取り除かれていて、この部分に隣り合わせのパネルをずらしていって、もとの絵を完成させるわけだ。実際の操作では、取り除かれているパネルをどの方向に動かすかを、方向キーの上下左右で操作する。

ゲーム中にRUNボタンを押すと、完成時のグラフィックに切り替わりポーズ状態になる。解除するには、もう一度RUNボタンを押せばOK。

さらに、①ボタンを押すとゲームをやり直すことができ、⑪ボタンを押すとゲームを終了する。

なお、画面上部に表示される数値はパネルを動かした回数で、パズルを解くまでの早さの目安になるように付けておいたものだ。

見事パズルを解いた場合には、取り除かれていたパネルを戻してゲームを終了する。

プログラムの解説と改造法

82ページに掲載した『16パズル』のプログラムを簡単に解説する。以下の解説では、初めにある数字がリストの行番号で、ついでその部分の内容となっている。

●プログラム解説

・初期化処理部（行100～280）

100　パネルの縦横の数を設定。この変数PXとPYの設定値を変えるとゲーム中のパネル数が変わる

110　1枚のパネルの大きさを設定。この変数SXとSYの設定値を変えるとパネルの大きさが変わる

120　画面モード、画面の大きさ、表示色、PLAY文初期化

130　配列変数の宣言

140～150　配列変数A（VRAMアドレスの差分）の設定とそのデータ

160～170　配列変数ST（方向キーの入力用）の設定とそのデータ

180　配列変数PA（パネルのVRAMアドレス）の基準値計算

210　パズルに使うグラフィックの作成と枠の表示など（行1110のサブ処理を呼び出す）

220　配列変数PAの値を調整

230　取り除くパネルのデータを配列変数Vに保存

240　配列変数P（パネル番号）の初期化

250～280　パネルをかき混ぜる

・メイン処理部（行310～730）

310　パネルの移動回数表示

320　ジョイパッドの入力

330　①ボタンの入力判定。押されていればリプレイ処理へ飛ぶ

340　⑪ボタンの入力判定。押されていればゲーム終了

350　RUNボタンの入力判定。押されていればポーズ処理へ飛ぶ

360　方向キーの入力判定。押されていなければ行320へ飛ぶ

370　パネル移動（行1010のサブ処理を呼び出す）

380　クリア判定。まだなら行310へ飛び、クリアなら行710へ飛ぶ

410～460　リプレイ処理。パネルの表示をもとに戻して行240へ飛ぶ

510～620　ポーズ処理。パネルを一度もとに戻してRUNボタンの入力待ちになる。ポーズが解除されたらパネルを現在の状態に戻して行310に飛ぶ

710～730　クリア処理。取り除いていたパネルを戻してゲーム終了

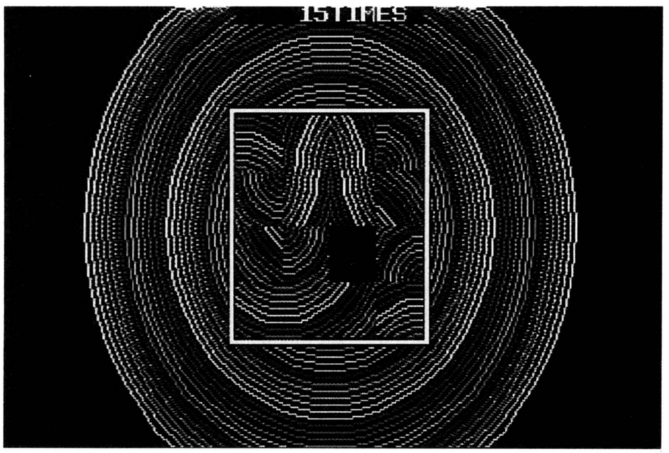
・サブ処理部（行1010～2050）

1010～1090　パネルを移動させるサブルーチン処理。まず移動可能かどうかを判定し、移動可能な場合には、移動先のパネルを現在の位置に表示してから移動先のパネルを消す。パネルの表示を変えた後、変数Pの内容を入れ替えてクリア判定も行っている

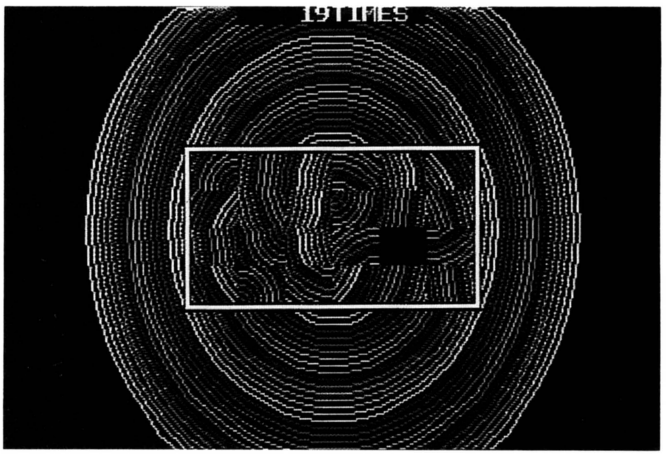
1110～1190　パズルのもとになるグラフィックを表示して、その上に白い枠を描くサブルーチン処理

1210　パネルの大きさが大きすぎる場合の終了処理

2000～2050　パズルのもとになるグラフィックを表示するサブルーチン。この部分を変更すれば好きなグラフィックで遊ぶことが可能



●掲載した『16パズル』のゲーム画面。黒く抜き取られたパネルを動かして遊ぶ



●パネルの数と大きさを変えて実行したところ。パネルの合計数も24に増えている

『16パズル』のプログラムには、いくつか改造できる部分を用意しておいた。ここでは、それらについての解説を行う。

●パネル数や大きさを変える

プログラム解説の部分でも記しておいたが、行100と110を変更すると、パネルの数や、パネル1枚の大きさを変えることができる。

例えば、行100の変数PXとPYへの設定を、

PX=6：PY=4

のように変更すると、パネルの数が、横6枚×縦4枚の計24枚に変わる。

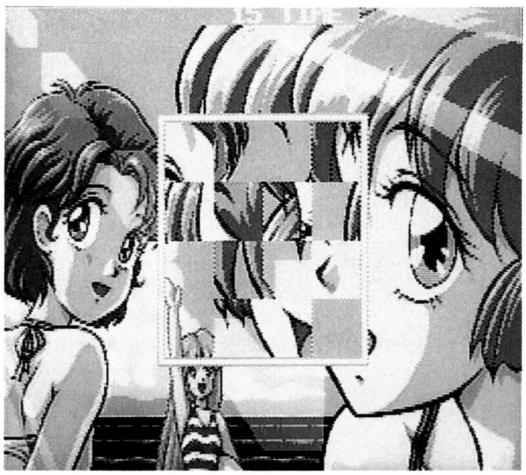
また、行110の変数SXとSYへの設定を、

SX=3：SY=2

のようにすると、パネル1枚の大きさが、少し横長になる。

以上の改造を施した場合のゲーム画面が80ページ右下の写真だ。

ただし、これらの設定を変更する場合、あまり大きな値にすると画面に収まりきらなくなり、行1110の判定ではじかれてプログラムが終了するので注意。また、SXとSYの設定は行150のデータの関係で最大でも4まで。SYはSXとおなじか、1つ小さな値までに限られる。



●好きなグラフィックをゲームに使用することも可能だ。これは82ページのリスト2の改造を施した場合の画面

●好きなグラフィックで遊ぶ

行2000からの部分を作り変えると、好きなグラフィックでパズルを楽しむことができるようになる。82ページに掲載したリスト2がその例で、『でべろスターターキット・BASIC編』の付属CD-ROMに収録されたCGをゲームに使用する場合の改造例だ。

掲載されたリスト2のとおりに改造した場合、上にある写真のようなゲーム画面になる。行2010で設定されている変数F$によって、読み込むグラフィックのファイル名が指定されているので、この部分を変更すると、別のCGを使ってゲームを楽しむことも可能だ。試しに、

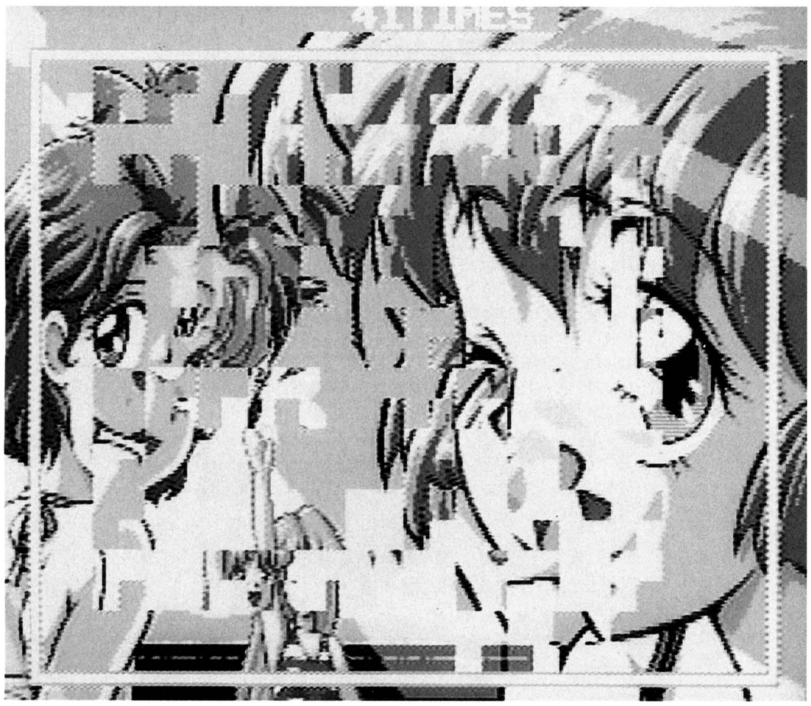
FILES "*.GP0"

とやって、画面に表示されるファイル一覧の中から1つを選び、行2010で変数F$に設定している文字列の部分に書き換えて試してみよう。

●さらなる改造法

下の大きな写真は、前述した2つの改造を行って、グラフィックをCGに、パネル数を最大にして実行した場合のゲーム画面だ。このくらいの規模になると、もう簡単には解けなくなってくる。それでもまだ簡単すぎるという場合には、行260にある変数Cのループ回数を、現状の100から300くらいに増やしてみよう。回数を増やせば増やすほど、たくさんシャッフルされるので、より難しくなるはずだ。

ほかにも、掲載したプログラムでは目安として表示しているだけのパネルの移動回数をスコアに変更したり、メッセージを表示して終わるだけのクリア処理を充実させるなど、まだまだ改造の余地はたくさんあるので、いろいろ試行錯誤してみてほしい。



●解説した改造法をすべて取り入れて実行してみた場合の画面写真。横14枚×縦10枚、合計140枚ものパネルだが、パネル1枚をもっと小さくすれば、ちょっとしたジグソーパズル並みの難易度も可能だ



リスト1　16Puzzle.asc

```
1 'save "16PUZZLE.ASC",A
100 PX=4:PY=4:PZ=PX*PY-1
110 SX=3:SY=3:SZ=SX*SY-1
120 SCREEN 2,1,1:WIDTH 32,24,32,24:COLOR 15:PLAY "*"
130 DIM A(SZ),V(SZ),P(PZ),PA(PZ),ST(15)
140 RESTORE 150:FOR I=0 TO SZ:READ A(I):NEXT
150 DATA 0 ,1,32,33 ,2,34,64,65,66, 3,35,67,96,97,98,99
160 RESTORE 170:FOR I=0 TO 15:READ ST(I):NEXT
170 DATA 0,1,2,0,3,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0
180 FOR I=0 TO PZ:X=I MOD PX:Y=INT(I/PX):PA(I)=X*SX+Y*SY*32:NEXT
200 '
210 GOSUB 1110
220 FOR I=0 TO PZ:PA(I)=PA(I)+X+Y*32:NEXT
230 FOR I=0 TO SZ:V(I)=VPEEK(PA(0)+A(I)):NEXT
240 FOR I=0 TO PZ:P(I)=I:NEXT
250 SCREEN ,0:X=0:Y=0
260 FOR C=0 TO 100:ST=RND(4)+1:GOSUB 1010:NEXT
270 IF F=0 THEN 260
280 SCREEN ,1:C=0:A=JOYNEW(0)
300 '
310 LOCATE 11,0:PRINT USING "#####TIMES";C
320 VSYNC:JY=JOYNEW(0):ST=ST(INT(JY/16))
330 IF JY AND 1 THEN 410
340 IF JY AND 2 THEN END
350 IF JY AND 8 THEN 510
360 IF ST=0 THEN 320
370 BEEP:GOSUB 1010:C=C-(C<30000)
380 IF F THEN 310 ELSE 710
400 '
410 BEEP 1
420 FOR I=0 TO PZ
430  FOR J=0 TO SZ:VPOKE PA(I)+A(J),128+PA(I)+A(J):NEXT
440 NEXT
450 BEEP 0
460 GOTO 240
500 '
510 LOCATE 11,0:PRINT "  PAUSE!  "
520 PLAY STOP:PLAY "*","T180 V30 L8 O6 CEGR","T180 V30 L8 O4 CDER"
530 FOR I=0 TO PZ
540  FOR J=0 TO SZ:VPOKE PA(I)+A(J),128+PA(I)+A(J):NEXT
550 NEXT
560 VSYNC:IF (JOYNEW(0) AND 8)=0 OR PLAY(0) THEN 560
570 PLAY STOP:PLAY "*","T180 V30 L8 O6 CEGR","T180 V30 L8 O4 CDER"
580 FOR I=0 TO PZ
590  FOR J=0 TO SZ:VPOKE PA(I)+A(J),128+PA(P(I))+A(J):NEXT
600 NEXT
610 FOR I=0 TO SZ:VPOKE PA(X+Y*PX)+A(I),&H380:NEXT
620 A=JOYNEW(0):GOTO 310
700 '
710 LOCATE 11,22:PRINT " COMPLETE!! "
720 FOR I=0 TO SZ:VPOKE PA(0)+A(I),V(I):NEXT
730 END
1000 '
1010 XX=X-(X>0)*(ST=4)+(X<PX-1)*(ST=2)
1020 YY=Y-(Y>0)*(ST=1)+(Y<PY-1)*(ST=3)
1030 IF X=XX AND Y=YY THEN C=C-1:RETURN
1040 A=X+Y*PX:B=XX+YY*PX:X=XX:Y=YY
1050 FOR I=0 TO SZ:VPOKE PA(A)+A(I),128+PA(P(B))+A(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO SZ:VPOKE PA(B)+A(I),&H380:NEXT
1070 SWAP P(A),P(B)
1080 F=0:FOR I=0 TO PZ:F=F-(P(I)<>I):NEXT
1090 RETURN
1100 '
1110 X=16-(PX*SX)/2:Y=12-(PY*SY)/2:IF X<2 OR Y<2 THEN 1210
1120 XX=X+PX*SX:YY=Y+PY*SY
1130 GOSUB 2000
1140 LINE(X*8-1,Y*8-1)-(XX*8,YY*8),0,B
1150 FOR I=2 TO 3:LINE(X*8-I,Y*8-I)-(XX*8-1+I,YY*8-1+I),15,B:NEXT
1160 LINE(X*8-4,Y*8-4)-(XX*8+3,YY*8+3),0,B
1170 FOR I=0 TO 15:VPOKE &H3800+I,0:NEXT
1180 LINE(80,0)-(175,7),0,BF
1190 RETURN
1200 '
1210 CLS:END
2000 '
2010 FOR I=3 TO 126 STEP 3
2020  CIRCLE(128,96),I,C+2:C=(C+1)MOD 14
2040 NEXT
2050 RETURN
```

リスト2　CGコーナーのグラフィックを使う例

```
2000 '
2010 F$="CG00100":GOSUB 2120
2020 OPEN F$+".GPO" FOR INPUT AS#1
2030 FREAD #1,A$,4:FREAD #1,A$,32:CLOSE
2040 FOR I=0 TO 15:PALETTE I,ASC(MID$(A$,I*2+1,1))+ASC(MID$(A$,I*2+2))*256:NEXT
2050 OPEN F$+".VRM" FOR INPUT AS#1
2060 A=USR9(&H800)
2070 FREAD #1,A$,128
2080 A$=USR9(A$)
2090 IF LOF(1)>LOC(1) THEN 2070
2100 RETURN
2110 ' USR() Setting Subroutine ----------------------------------------------
2120 RESTORE 2110:AD=&H6000
2130 READ A$:IF A$="DEFUSR" THEN 2180 ELSE IF A$="¥" THEN RETURN
2140 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2
2150  A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
2160  POKE AD,A:AD=AD+1
2170 NEXT:GOTO 2130
2180 READ A:A=A+A+&H302C
2190 POKE A,AD AND 255:POKE A+1,INT(AD/256) AND 255:GOTO 2130
2200 ' BGﾊﾟﾀｰﾝ ﾃｲｷﾞ ﾉ ﾏｼｺﾞ DATA for USR9()
2210 DATA "DEFUSR",9
2220 DATA "A5C4C902F018A5C7C980D004A5C6C900900160A5C68D7D60A5C78D7E6060AD53"
2230 DATA "30D001604A85FC64FDA93085F9A95485F8AD7D6085FAAD7E6085FB18AD7D6065"
2240 DATA "FC8D7D60AD7E6065FD8D7E60AD7E60C980D005AD7D60C900901FA98085FDA900"
2250 DATA "85FC38A5FCE5FA85FCA5FDE5FB85FDA9808D7E60A9008D7D60201240600000"
2260 DATA "¥"
```

打ち込むときのポイント

リスト1が『16パズル』のプログラムだ。DOSのエディタなどを使って、間違わないように入力していこう。

リストの入力の際に注意することは、必ず半角の文字を使って入力することと、1つ1つの行が、ちゃんと1つの行になるようにすることだ。複数の行がくっついていたり、1つの行が改行で分かれていたりすると、うまく実行できないプログラムになってしまう。

なお、行2000からの部分をリスト2のようにすると、CD-ROMに収録されたCGを使って遊べるようになるぞ。

FXGA次の一手

これまでFXGAについて、いろいろな角度から取り上げてきたが、今回は、FXGAの今後の展開について書いてみようと思う。読者の代表的な意見「FXGAでやりたいこと」をNECホームエレクトロニクスにぶつけてみたので、回答も交えてお伝えしよう。

ハードウェア環境

「PC-FXGAゲームアクセラレータボード」はパソコンをFXGAにするためのハードウェア。昨年末のPC-98のCバス対応モデルに続き、今年の5月にはDOS／VパソコンのISAバスに対応したモデルを発売した。これにより、DOSマシンのほとんどに対応することになり、DOS／V版の発売で開発プラットホームについては、一応でそろったといえる。

次のステップではFXでFXGAソフトが動作することが必要だろう。FXを持っていればFXGAのソフトを遊べるようになる、ということはクリエイターにとっても、FXユーザーにとっても魅力的に映るのだが、これについてメーカー側はどう考えているのだろうか。

「昨年10月の発表会ではFX用のFXGAアダプタを発売する予定があることを発表しましたが、現在は、FXGAソフトのタイトル数が整ってから発売する方向で検討しています（NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部　事業計画部 主任　森下静夫氏）」

クリエイターの制作環境を整備したあとには、発表の場を用意してアマチュアクリエイターのやる気を刺激する段階が待っている。

登場が待たれるマスタリングキット

FXのソフト制作ツールは、C言語とファイルコンバータを用意した「GMAKERスタータキット」とアセンブラやSCSIに対応した「～スタータキットプラス」が用意されている。次のステップとして、FXGAのCD-ROMを作ることができる「～マスタリングキット」が予定されているが、発売時期や価格は決まったのだろうか。

「マスタリングキットは、ソフトメーカー向けに発売することを検討しています。一般ユーザーには、需要も含めてマーケット調査を行っているところです」

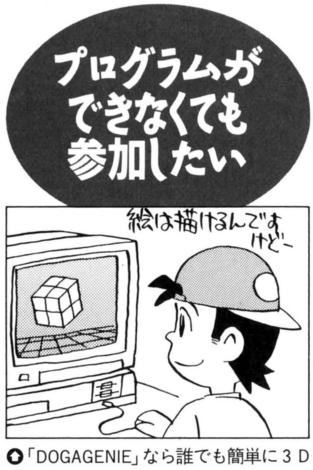
このツールは、FXGAの目玉ともいえるものなので、ぜひ一般ユーザー向けにも発売してもらいたい。



「GMAKERマスタリングキット」を使えば、自作ゲームのCD-ROMが作れるようになるのだが…



「ん～にゅ～」のような初心者向けの入門書の続刊を期待したい



「DOGAGENIE」なら誰でも簡単に3Dグラフィックが作れる。「～-2」を制作中



ゲームコンテストの開催についてNECホームエレクトロニクスで検討中



パソコン通信のPC-VANでは情報発信中。インターネットも検討している

FXGAラインアップ（予定）

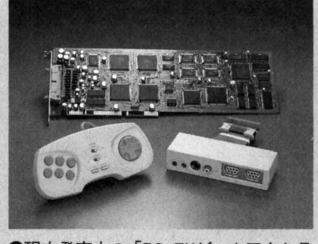
FXGA関連商品で予定されているものは以下のとおり。発売日や価格など、今後の情報に注目だ。

●「PC-FXGAアダプタ」NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

●「GMAKERスタータキットプラスDOS／V版」／NECホームエレクトロニクス／8月30日発売予定／1万9800円（税別）

●「GMAKER　PC-FXマスタリングキット」／NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定（ソフトメーカ向け）

●「DOGAGENIE-2」／DōGA／9月～10月配布予定（無料）※



現在発売中の「PC-FXゲームアクセラレータボードDOS／V版」



「GMAKERスタータキットプラスDOS／V版」は発売中だ

※「DOGAGENIE-2」は、CGアニメーションを普及させるためにアマチュア団体のDōGAが無料で配布しているものです。単体での発売はありません。また、NECホームエレクトロニクスの製品に梱包される予定のものとは別に「DOGA LI」という名称で9月～10月に発売されるCD-ROM付きのコンピュータ雑誌の多くに収録されます。

©NEC Home Electronics

アンケートに答えてゲームとテレカをもらおう！ ソフト合計15本（各5本）本誌特製テレカ100名

読者プレゼント

今月のプレゼント 全115名様

①同級生2
②ブルーブレイカー
③虚空漂流ニルゲンツ
④10月号表紙テレホンカード

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①〜④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！ 応募の締め切りは9月30日（必着）。当選者の発表は発送をもって代えさせて頂きます。

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
1 小学校 5 専門学校
2 中学校 6 会社員
3 高等学校 7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1 男 2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表2から8機種以内で選び、番号を書いてください。

7 これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを表2から選び、番号を書いてください。

8 あなたが買いたいと思っているゲームを表4から5つ選び、番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

13 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。（機種を問いません）
1 ほとんど買わない
2 1〜5本
3 6〜10本
4 11〜20本
5 21〜29本
6 30本以上

14 1年間に買う中古ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。（機種を問いません）
1 ほとんど買わない
2 1〜5本
3 6〜10本
4 11〜20本
5 21〜29本
6 30本以上

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 声優の記事が読みたかった。
9 付録CD-ROMがほしかった。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、番号を書いてください。
1 すでに購入済み。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

18 次のPCエンジン及びPC-FXの周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128（セーブくん）
3 マルチタップ
4 アーケードパット（アベニューパット6）
5 アーケードカード
6 PC-FX マウス
7 PC-FX バックアップメモリパック
8 その他
9 なし

19 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 声優さん出演もの
9 その他

20 「でべろ」及び「でべろBASIC編」、「PC-FXゲームアクセラレータ」について、あてはまるものをすべて選び、番号を書いてください。
1 値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
2 値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
3 値段に関係なく「でべろBASIC編」を購入したい。
4 値段を検討した上だが「でべろBASIC編」を購入したい。
5 値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
6 値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
7 「でべろ」を購入済。
8 「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入済。
9 どれもほしくない。

21 ゲーム制作に関して何かしている（しようとしている）ことがあれば、あてはまる番号をすべて書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている。
2 近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3 今、ゲームのプログラミングをしている。
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5 今、C.G.を描いている。
6 近い将来、C.G.を描いてみたい。
7 今、コンピュータミュージックを作曲している。
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9 ゲーム制作に興味ない。

22 本誌にCD-ROMが付録についたことについて、どう思いますか。
1 すごく満足している。
2 まあまあ満足している
3 どちらでもない。
4 あまり満足できなかった。
5 全然満足できなかった。

23 今号の付録CD-ROMで当てはまるものをすべて選んでください。
1 体験版ゲーム「超神兵器ゼロイガー」がよかった。
2 一足先に画面が見られるぞ「続 初恋物語〜修学旅行〜」がよかった。
3 CDドラマ「ファイアーウーマン纏組」がよかった。
4 CDドラマ「愛からの手紙」がよかった。
5 PCエンジン、PC-FXソフトデータベースがよかった。
6 すべてよくなかった。

24 付録CD-ROMの内容について、希望するものをすべて選び、番号を書いてください。
1 市販ゲームの体験版。
2 投稿（ゲーム）プログラム。
3 声優さんのコーナー。
4 PCエンジン版でほしい。
5 その他（詳しくお書きください）。

25 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 ファミコン
04 スーパーファミコン
05 ニンテンドウ64
06 プレイステーション
07 サターン
08 その他

26 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を前述の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

27 アニメーション等で活躍する声優さんの中から、あなた好きな人（男女不問）を1人書いてください。いない場合はなしと書いてください

28 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

8月号プレゼント当選者発表（敬称略）

ヴァージン・ドリーム

北海道／田辺 友岳・22歳
宮 城／熊谷 和朗・16歳
埼 玉／鳥海 浩 ・22歳
奈 良／渡辺亜矢子・15歳
鳥 取／浜上 拓也・28歳

DE・JA

山 形／佐藤 良樹・15歳
茨 城／大峯 亮 ・20歳
石 川／尾西 玄己・15歳
大 阪／金川 浩史・18歳
福 岡／菖蒲 龍二・19歳

虚空漂流ニルゲンツ

東 京／片桐 隆広・19歳
新 潟／渡辺 清史・29歳
岡 山／笠原 進一・16歳
広 島／北舛 正臣・19歳
愛 媛／柴田 幸一・17歳

※1．雑誌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当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1〜2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。なお、テレホンカードの発表は発送をもってかえさせていただきます。

No.	表1 雑誌名
01	電撃G'sエンジン
02	ファミマガ64
03	64ロクヨン
04	電撃ニンテンドウ64
05	THE スーパーファミコン
06	PlayStationMagazine
07	プレイステーション通信
08	電撃プレイステーション
09	HYPERプレイステーション
10	THE プレイステーション
11	サターンFAN
12	セガサターンマガジン
13	TECHサターン
14	週刊ファミ通
15	ゲームウォーカー
16	じゅげむ
17	V ジャンプ
18	㊙ゲーム少年
19	ゲーメストEX
20	月刊ファミ通Bros.
21	GAME ON/
22	LOGIN
23	マイコンBASICマガジン
24	コンプティーク
25	電撃王
26	ゲーメスト
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	月刊少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	バーチャル・アイドル
36	その他

No.	表2 機種名
01	PCエンジンシリーズ
02	PC-FX
03	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
06	バーチャル・ボーイ
07	ニンテンドウ64
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC-9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	とくに買いたくない

No.	表3 今号の記事
01	表紙
02	FXアニメ戦略大検証
03	[最新情報濃縮企画] アンジェリークの花園
04	[Monthly Report]ドラゴンナイト4
05	[Monthly Report]赤ずきんチャチャ ～お届けせ！パニックレース～
06	[Monthly Report]ブルーブレイカー
07	[Monthly Report]続 初恋物語～修学旅行～
08	[Monthly Report]ファイアーウーマン 纏組
09	[Monthly Report]超神兵器ゼロイガー
10	[Monthly Report]はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
11	[Monthly Report]きゃんきゃんバニーエクストラDX
12	最終攻略 同級生2マニアックス
13	[攻略大全XX]女神天国II
14	[攻略大全XX]チップちゃんキィーック！
15	[攻略大全XX]魔導物語I 炎の卒園児
16	[新着特報直送便]みにまむなのにっく
17	[新着特報直送便]スパークリングフェザー
18	[新着特報直送便]こみっく ろ～ど
19	付録CD-ROMの使い方
20	移植の泉
21	アニメフリーク情報局
22	纏組ファンクラブ
23	月刊アンジェリークファン
24	READER'S LAND
25	クリエイター養成講座
26	FXGA次の一手
27	読者プレゼント
28	同人フリーマーケット
29	PC ENGINE&PC-FX DATA BANK
30	インフォスクラム
31	[連載小説]ファイアーウーマン 纏組
32	[声優ストリート]國府田マリ子・ライブレポート
33	[声優ストリート]ピックアップフレッシュボイス・瀬戸香織
34	[声優ストリート]CVインフォ
35	ときめきイベントキャラバンレポート
36	ときめき放課後クラブ 最終回
37	UL-TECH Wonder Land
38	月刊PCエンジンファンから生まれる新雑誌のお知らせ
39	新作発売カレンダー
40	スペシャルCD-ROM VOL.3

No.	表4 ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ バーニングフェスト
003	アドヴァンストV.G.
004	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
005	イースIV The Dawn of Ys
006	ヴァージン・ドリーム
007	エメラルドドラゴン
008	風の伝説ザナドゥII
009	カブキー刀涼談
010	機装ルーガII
011	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス
012	銀河婦警伝説サファイア
013	空想科学世界ガリバーボーイ
014	ゲッツェンディーナー
015	GO/GO/バーディチャンス
016	雀神伝説
017	将棋データベース 棋友
018	真怨霊戦記
019	スーパーリアル麻雀PVカスタム
020	スチームハーツ
021	スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム
022	スペースファンタジーゾーン
023	聖夜物語
024	卒業II ネオ・ジェネレーション
025	誕生 デビュー
026	DE・JA
027	デッド・オブ・ザ・ブレイン
028	天外魔境II卍MARU
029	天外魔境 風雲カブキ伝
030	天地無用／ 魎皇鬼
031	同級生
032	ときめきメモリアル
033	ドラゴンナイト&グラフィティ
034	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
035	熱血レジェンド ベースボーラー
036	はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
037	バザールでござーるのゲームでござーる
038	美少女戦士セーラームーンCollection
039	百物語 ほんとにあった怖い話
040	ぶよぶよCD通(2)
041	プライベート・アイ・ドル
042	プリンセスメーカー1
043	プリンセスメーカー2
044	ボンバーマン ぱにっくボンバー
045	マージャンソード プリンセスクエスト外伝
046	魔導物語I 炎の卒園児
047	女神天国
048	メタルエンジェル2
049	もってけたまご
050	モンスターメーカー 神々の方舟
051	Linda³
052	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
053	団体経営編&新人デビュー編
054	レニーブラスター
055	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
056	赤ずきんチャチャ ～お届けせ！パニックレース～
057	アニメフリークFXVol.1
058	アニメフリークFXVol.2
059	アニメフリークFXVol.3
060	アニメフリークFXVol.4
061	アニメフリークFXVol.5
062	アニメフリークFXVol.6
063	アンジェリークSpecial
064	アンジェリークSpecial2(仮称)
065	お嬢様捜査網
066	きゃんきゃんバニーエクストラDX
067	キューティーハニーFX
068	銀河お嬢様伝説ユナFX
069	虚空漂流ニルゲンツ
070	こみっく ろ～ど
071	上海 万里の長城
072	スーパーパワーリーグFX
073	スーパーリアル麻雀PV-FX
074	スパークリングフェザー
075	鬼神童子ZENKI FXヴァジュラファイト
076	全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ
077	続 初恋物語～修学旅行～
078	卒業R
079	卒業IIFX
080	TEAM INNOCENT
081	チップちゃんキィーック/
082	超神兵器ゼロイガー
083	デア ラングリッサーFX
084	天地無用/魎皇鬼FX
085	天外魔境 電脳絡繰格闘伝
086	天外魔境IIINAMIDA
087	同級生2
088	ときめきカードパラダイス
089	となりのプリンセス ロルフィー
090	ドラゴンナイト4
091	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム
092	パチ夫くんFX 幻の島大決戦
093	バトルヒート
094	パワードールFX
095	ファイアーウーマン 纏組
096	ファーランドストーリーFX
097	ふしぎの国のアンジェリーク
098	ブルーシカゴブルース
099	ブルーブレイカー
100	ペブルビーチの波濤(仮称)
101	ボイスパラダイス
102	麻雀悟空 天竺
103	負けるな/魔剣道Z
104	マスターズ 遙かなるオーガスタ3(仮称)
105	みにまむなのにっく
106	ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
107	女神天国II
108	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)
109	リターン・トゥ・ゾーク
110	ルナティック・ドーンFX
111	ルルリ・ラ・ルラ
112	惑星攻撃隊りとるキャッツ(仮称)
	……PC-FXGA……
113	んーにゅー
	……LD-ROM²……
114	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：□□10　良い例：010

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：14　良い例：14

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。



同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

今月の同人誌

今月の同人誌は全部で10冊。そのうち1冊をのぞけばすべてアンジェリークである。このコーナーがはじまってから約1年ほどたつが、最初から最後までアンジェリーク一色のまま終わったようだ。なんといっても、集まる冊数からして他のゲームとは違う。さすがというかなんというか、女の子のパワーはすごい。『アンジェリークSPECIAL2』の発売は少し先の話だが、『ふしぎの国のアンジェリーク』も出ることだし、ぜひこの勢いで冬まで突っ走っていってほしいものである。



Angel Fight7

価格	900円(B5判／オフセット／84P／送料310円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	ちびちょ
発行人	ちま
問い合わせ先	〒432　静岡県浜松市和地山1-6-39　松島千夏

コメント　アンジェリークとゼフェルのほのぼのラブコメ本です。

編集部解説　アンジェとゼフェルのカワイイ恋愛が○。お茶目なクラヴィスもいいです。



私の彼は左ききの

価格	400円(A5判／オフセット／78P／送料240円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	カエル堂
発行人	蝦名修子
問い合わせ先	〒984　宮城県仙台市若林区三百人町155 東海ハイツA-103　蝦名修子

コメント　ゼフェル×アンジェの甘々カップリング本…なのにオールキャラ出てます。

編集部解説　カエル堂独特の、いい味出しているアンジェが魅力的です(笑)。



天使の腕Ⅲ

価格	500円(B5判／オフセット／48P／240円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	龍児淵
発行人	甲斐士
問い合わせ先	〒723　広島県三原市須波西町765-198 笠井秋代

コメント　SFC版「アンジェリーク」の漫画によるプレイレポートが主な内容です。

編集部解説　攻略にも役に立ちます。相性絶対零度の恐怖を味わった人におすすめ。



天使天国

価格	700円(B5判／オフセット／56P／270円
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	大食館
発行人	神宮寺たつや
問い合わせ先	〒351-01　埼玉県和光市新倉1-4-42　コーポドルチェ205　松田晶子

コメント　オスカー×アンジェのラブラブファイヤーな本です。

編集部解説　主人公はオスカーとアンジェですが、いちばんおいしいのはロザリアかも。



I LOVE CHANCE

価格	600円(B5判／オフセット／52P／270円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	くさった葡萄
発行人	植松美希
問い合わせ先	〒764　香川県仲多度郡多度津町東白方273-8 植松美希

コメント　舞い上がりぎみのリュミとクラヴィスが妙なALLキャラギャグ本。見て下さい。

編集部解説　好きなキャラほどいじめたくなるのは基本(笑)。オスカーが楽しいです。



叶えたいよ

価格	700円(B5判／オフセット／64P／270円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	S.P.Station
発行人	咲乃遥樹
問い合わせ先	〒233　神奈川県横浜市港南区下永谷町2027-79 渡部洋子

コメント　アンジェと守護聖様のほのぼのギャグ。しあわせになれます☆

編集部解説　アンケートの結果発表つき。本誌と準備号、2冊で1セットです。



晴れの日のしあわせ

価格	400円(A5判／コピー／36P／190円)
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	Enchant.P.
発行人	Jodan
問い合わせ先	〒796-02　愛媛県西宇和郡保内町川之石1-153 山本恭子

コメント　ルヴァ様メインの第3弾。十二単のクラヴィスもおります(笑)。おまけ付。

編集部解説　妙なクラヴィスが印象的です。ルヴァ様への愛があふれてます。

■同人誌データ大集合

以下の同人誌のリストは、次のような内容になっています。

●タイトル／価格（判型／ページ数／印刷／送料）／ジャンル／サークル名／発行人／問い合わせ先／コメント

●LOV LOV／300円（B5判／オフセット／24P／190円）／アンジェリーク／夢の館／極楽鳥オリヴィエ／〒370　群馬県高崎市中大類町676-1　ニュークリアス中大類104号　関根美香子／ギャグ本です。アンジェリーク強し。只今「2」制作中☆

●もっと／ モット／ どよめき♥／500円（B5判／オフセット／40P／270円）／ときめきメモリアル／かたびろとげとげ／うずら枯助／〒814-01　福岡県福岡市城南区別府3丁目2-13-402　後藤真郁子／ときメモオールキャラ本です。手がけた人たちの好みでちょっと詩織・片桐・館林にかたむいてるかも…。

●思い出の数だけ…パンフ／500円（B5判／オフセット／68P／270円）／ときメモ&アンジェ／めもりある☆Ａｖｅｎｕｅ／あまかぜみつあみ／〒654-01　兵庫県神戸市須磨区東白川台1-8-14　川島方　FM'96係／8月18日に開催した「思い出の数だけ…」のパンフレットです。内容はパンフ＋参加したサークルさんのまんがです。

※9月号の同人誌データで誤りがありました。おわびして訂正いたします。●Dream　coll／500円（B5版／36P／オフセット／通版可）ときめきメモリアル／十一夜工房／高瀬静世／〒654-01　兵庫県神戸市須磨区東白川台1-8-14　川島方　高瀬静世／ときメモのCDドラマのキャラクタ、十一夜恵の特集。

有明初！　夏のコミックマーケット

記念すべき50回目のコミックマーケットは、有明の国際展示場（東京ビッグサイト）で行われた。今までの開催地であった晴海と比べて会場も広くきれいになり、なかなか雰囲気はよかった。会場は大きく南、北、西地区に分かれていたのだが、南地区ではいきなり入り口で大混雑が起こったり、西地区では入り口部分のエスカレーターが故障してしまったり、と初開催だけあって、アクシンデントも多かった。でも、さすがに晴海よりは涼しかったし、なんといってもレストランがたくさんある、というのは喜ぶべきことかもしれない。

さて今回ゲーム系は、南地区の東1ホールに男性向け、東2ホールにSLGやRPGを中心とした女性向け、そして北地区である東4ホールに格闘系と配置されていた。男性向けではやはりときメモ、同級生が多く、女性向けではますますアンジェリークの勢力が拡大していたようだ。



◐相変わらず人出は多かった。でも入り口エントランスの混雑に比べて、会場内には余裕あり



◐西地区外のエントランス周辺は、コスプレイヤーがいっぱい。これはアンジェリーカーのみなさん

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●新着情報・在庫問い合わせの方法

以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の名前と住所を忘れずに書いておく。

(1)用件を書いた手紙

感想の手紙とは別の便箋に書くこと。ノートの切れ端やレポート用紙などですましてしまうのは失礼なので、便箋を使用する。

(2)返信用の封筒

定型の封筒（長型4号が一般的）に80円切手を貼り、あて先の部分に自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。

※一般的には返信用のあて名の自分の名前の後に「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は事務処理の手間を省くためにも自分で「様」をつけておくこと。

●通信販売の方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なもの。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意しよう。

以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の住所と名前を忘れずに。

(1)ほしい同人誌名と冊数を明記した紙

どこでその本のことを知ったのか（この場合は「PCエンジンファンを見て」）も書いておく。感想の手紙とは別に。

(2)本代×希望冊数に応じた無記名小為替

郵便局で購入できる定額小為替の受取人の欄に何も書かないもの。

(3)送料分の切手×希望冊数枚

切手は便箋などに切れ目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

(4)あて名カード

文房具屋などで売っている市販のタックシールに、自分の〒住所名前を書いたもの。本が送られてくるときに、そのままあて名として使われる。

(5)連絡用の80円切手

在庫切れや申し込みの不備のため通販できなかった場合の連絡に使われる。万が一のために入れておこう。

※定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。たとえば550円の本を1冊買いたい場合は、500円の無記名小為替と50円切手1枚、600円の本を3冊買いたい場合は1800円の無記名小為替を用意する、ということになる。小為替は紙などに包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。なお、小為替は折ったりしないこと。また為替を買ったときにくれる領収書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておこう。郵便事故などのアクシデントが起こった時に、この受領書のコピーを送って問い合わせをすることになる。ただ通販というのは時間がかかるもので、最低3ヵ月は待ってみよう。

9月以降のゲーム中心イベントカレンダー

今やアニパロや小説FCにも劣らない、一大勢力となったゲーム同人誌。コミケなどのスペース数1万を超えるイベントでは、ゲームのジャンル別に分類されるほどだ。ここではゲーム同人誌を扱っているイベントを中心に、今年いっぱいに開催される代表的なイベントのスケジュールを紹介する。

ゲームオンリーのイベントとして今回特に紹介するのは、9月29日に開催される「ときめきパーティセンセーション2」と、10月20日に開催される「ELECTRIC THEATER」のふたつ。ときめきパーティセンセーション2は、春に開催された「1」と同様、美少女育成・恋愛ゲームの同人誌の即売会だ。2回目開催にあたって会場も新しくなり、広くなった。

ELECTRIC THEATERはFC、SFCソフト中心のゲームオンリーイベント。コスプレは禁止なので、注意しよう。

DATA	イベント名(問い合わせ先)	会場	スペース数
9月1日	Comic City in 東京 (☎03−3225−8520)	東京有明国際展示場	4000
1日	Comic City&ライブ in 名古屋 (☎03-3225-8520/03-5828-0011)	名古屋市国際展示場	5000
8日	コミッククリエイション (☎03−3413−6203)	東京有明国際展示場	4000
8日	ゲームコミケ in 大阪 (☎03−5828−0011)	スペースヌゥー	350
22日	コミックキャッスル (☎03−3921−3340)	池袋サンシャイン文化会館 ワールドインポートマート	2500
22・23日	同人誌ミニコミフェア＆コミックテクノ (☎052−453−5221)	東京有明国際展示場	5000
29日	ときめきパーティセンセーション2 (〒154世田谷区若林郵便局留　長浜方 ときめきパーティセンセーション準備会)	大田区産業プラザPio 1F・大展示場	300
10月5日	T2−DX (☎045−401−3286)	東京有明国際展示場	3000

DATA	イベント名(問い合わせ先)	会場	スペース数
10月10日	Comic City in 大阪 (☎03−3225−8520)	インテックス大阪	8000
10日	コミックキャッスルin横浜アリーナ	横浜アリーナ	3000
20日	ELECTRIC THEATER (〒210神奈川県川崎市川崎区小田5-2-9　宮田方「E．T」係)	都立産業貿易センター4F	300
27日	Comic City in 東京 (☎03−3225−8520)	東京有明国際展示場	10000
11月17日	コミック・レヴォリューション (〒115北区赤羽郵便局留 C．レヴォ準備会)	池袋サンシャイン文化会館 ワールドインポートマート	――
23日	ゲームコミケin東京　秋SPECIAL (☎03−5828−0011)	東京有明国際展示場	4000
23・24日	同人誌ミニコミフェア＆ コミックテクノin名古屋 (☎052−453−5221)	名古屋市国際展示場	8000
24日	コミックライブin東京 (☎03−5828−0011)	東京有明国際展示場	4000

※郵送で問い合わせるときは、必ず返信用の切手を貼った封筒を同封すること。

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

7月1日から7月30日までの売り上げBEST10と、9月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げ BEST10

いつもと同様に特価販売のソフトが幅を効かしているなか、今回は上位3位に新作ソフトがランクイン。うれしいかぎりだ。

今ひとつ振るわなかったのが、先月では数日間の売り上げで初登場した『虚空漂流ニルゲンツ』。デキのいいゲームだけに、もっと多くの人に遊んでもらいたいところ。掲載できる場所はもうないが、息の長いランクインを望む。



●人気爆発？　堂々トップでランクインした『女神天国II』



●『DE・JA』。ほぼ市場が終わっていると思われるPCエンジンで大健闘だ

7／1〜7／30の新作

7／12　天地無用／魅皇鬼FX
7／12　DA・JA
7／28　女神天国II
7／28　バザールでござーるのゲームでござーる

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	女神天国II	129	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '96年7月26日発売／7800円／PC-FX
2	初	天地無用！魅皇鬼FX	114	NECインターチャネル／アドベンチャー '96年7月12日発売／8800円／PC-FX
3	初	DE・JA	37	NECインターチャネル／アドベンチャー '96年7月12日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
3	2	愛・超兄貴	37	日本コンピュータシステム／シューティング '95年2月24日発売／6900円／スーパーCD-ROM²
5	—	カブキー刀涼談	26	ハドソン／アクション '95年2月24日発売／7800円／アーケードカード専用
6	1	お嬢様捜査網	23	NECホームエレクトロニクス／アドベンチャー '96年5月31日発売／7800円／PC-FX
6	—	飢狼伝説SPECIAL	23	ハドソン／アクション '94年12月2日発売／6900円／アーケードカード専用
8	5	YAWARA！2	20	ソフィックス／アドベンチャー '94年9月23日発売／7900円／スーパーCD-ROM²
9	8	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	18	日本テレネット／ロールプレイング '94年6月10日発売／7600円／スーパーCD-ROM²
9	—	百物語　ほんとにあった恐い話	18	ハドソン／デジタルノベル '95年8月4日発売／6800円／スーパーCD-ROM²

女神天国II　読者の声

- ズバビタアニメが最高!!　（東京都／Hクン）
- 信者を集めるのが難しい。　（茨城県／Aクン）
- いろいろな楽しみ方ができていい。　（熊本県／Iクン）
- 前作よりグラフィックがパワーアップ。　（栃木県／Mクン）
- 最初何をしていいのかよくわからない。　（宮城県／Sクン）
- これでなんで18推奨じゃないの？　（広島県／Uクン）
- メガパラファンのバイブルでしょう。　（東京都／Sクン）
- マップが広すぎる。　（千葉県／Nクン）
- オープニングのポリゴンがGOOD。　（佐賀県／Aクン）
- ある程度進むと単調な展開になる。　（京都府／Hクン）

表の見方　ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「－」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

©女神天国建設委員会／メディアワークス／NEC Home Electronics・NEC Interchannel／elf・Hunex／NEC Home Electronics・KONAMI・elf

前人気BEST10

ポスト『同級生2』の座を射止めたのは、発売直前の『ブルーブレイカー』。しかし、大御所の『天外魔境III～』とわずかな差。しかもこのソフトも来月にはリストから外れてしまう。PCエンジン及びPC-FXの前人気は年末くらいまで、かなりランクが激しく動きそうだ。

他では『きゃんきゃんバニー～』の3位が注目ポイント。やはりこれが18禁の強みなのだろうか…。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	4	ブルーブレイカー	152	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況100%
2	2	天外魔境IIINAMIDA	148	FX	ハドソン 開発状況30%
3	5	きゃんきゃんバニーエクストラDX	129	FX	カクテルソフト 開発状況90%
4	3	ドラゴンナイト4	116	FX	NECアベニュー 開発状況90%
5	6	続　初恋物語　修学旅行	107	FX	徳間書店インターメディア 開発状況80%
6	初	ファイアーウーマン纏組	54	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況80%
7	7	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	38	PC	NECインターチャネル 開発状況90%
8	9	モンスターメーカー　神々の方舟	31	PC	NECインターチャネル 開発状況70%
9	初	ラスト・インペリアル・プリンス	28	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況70%
9	初	アニメフリークFX Vol.4	28	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況10%

今月のPICK UP ブルーブレイカー



FXのゲームで現在注目度No.1のRPG。1回クリアしただけではすべての女のコに会うことができず、何回も遊べるようになっている。編集部もお勧めの1本だ。

移植希望BEST10

いきなり『ときめきメモリアル』のランクが大幅ダウン。PCエンジンではランクにも入っていない。理由は不明。サターン版の発売によるものか、それともコナミの相変わらずの態度に読者があきらめたのか…。

PC-FXでは予想どおり『下級生』が連続1位をゲット。しかも2位と大量の得票差をつけて。読者の熱意がヒシヒシと伝わるこの結果が、必ずこのソフトの移植実現につながるものと期待したい。



❶いきなりランクダウンの『ときめきメモリアル』。画面はサターン版。



❷ぜひ移植を実現してほしい期待の作品『下級生』。パソコンでも人気爆発だ

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	イースV　失われた砂の都ケフィン	124	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング
2	2	スレイヤーズ	117	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
3	4	下級生	65	エルフ/パソコン アドベンチャー
4	3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	47	コナミ/業務用 パズル
4	5	新世紀　エヴァンゲリオン	47	セガ/セガサターン アドベンチャー
6	8	メタルスレイダーグローリー	34	HAL研究所/ファミコン アドベンチャー
7	6	ああっ女神さまっ	27	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
8	7	アイドルプロジェクト	25	ケイエスエス/パソコン シミュレーション
9	ー	ポリスノーツ	24	コナミ/プレイステーション アドベンチャー
10	初	NOëL	21	バイオニアLDC/プレイステーション その他

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	下級生	304	エルフ/パソコン アドベンチャー
2	4	スレイヤーズ	96	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
3	2	新世紀　エヴァンゲリオン	92	セガ/セガサターン アドベンチャー
4	6	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	73	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
5	5	ああっ女神さまっ	67	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
6	8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	59	コナミ/業務用 パズル
7	7	ラングリッサーIII	50	日本コンピュータシステム/セガサターン シミュレーション
8	8	野の村病院の人々	31	エルフ/セガサターン アドベンチャー
9	3	ときめきメモリアル	29	コナミ/PCエンジン シミュレーション
9	ー	V.G.II　姫神舞闘譚	29	テイジイエル/パソコン アクション

中古ソフトの動向

新作ソフトはまだ値崩れしていないようす。また、昔のソフトのなかでは販売価格、買取価格の高い『コズミックファンタジー4』。この作品には熱狂的なファンもいるので、この機会に買ってみるのもいかが。

下の表のタイトルは、本誌9月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。　（8月18日現在）

（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格（税別）	買取価格（税別）
お嬢様捜査網	5500円	4000円
愛・超兄貴	680円	200円
雀神伝説	680円	200円
麻雀レモンエンジェル	680円	100円
YAWARA！2	490円	100円
虚空漂流ニルゲンツ	5580円	4000円
ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説	1400円	300円
コズミックファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編	2980円	1000円
メタルエンジェル2	1800円	500円
ボイスパラダイス	5500円	4000円

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

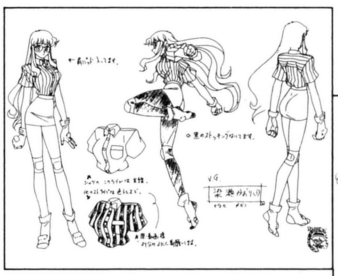
VIDEO

美少女格闘ゲームがOVAに!
OVA『ヴァリアブル・ジオ』

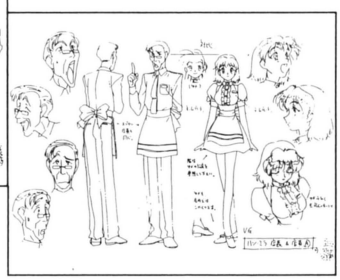
パソコン版が原作で、PCエンジンやプレイステーションなどのコンシューマ機でも発売された、格闘ゲームの『ヴァリアブル・ジオ』がOVAになるぞ。第1巻では、武内優香VS久保田潤と八島聡美VS結城綾子の対決をメインに、全キャラクタ総出演の前哨戦となっている。

今回、その設定資料を編集部が入手。ゲームでおなじみの各キャラクタに細かな設定がなされているぞ。その一部を紹介していこう。

■「ヴァリアブル・ジオ　第1巻」
発売元：日本ソフトシステム
発売予定日：11月29日
価格：5800円(税込)

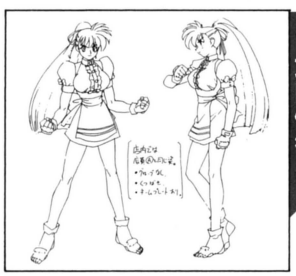


✪登場人物のひとり、梁瀬かおり。基本的にプレイステーション版のゲームに出ていた9人全員がそのまま登場する

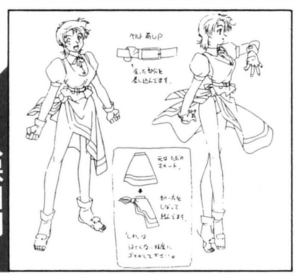


✪主人公、武内優香がアルバイトをしている「ハンナミラーズ」の店長と店員。脇役キャラにもしっかりした設定がある

4人の闘いが、今回のメイン!

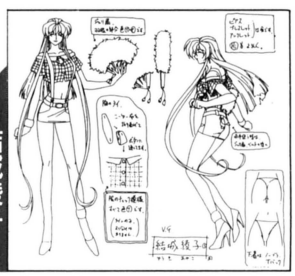


武内優香 VS 久保田潤





八島聡美 VS 結城綾子



NEWS

『チップちゃんキィーック!』&『ブルーブレイカー』発売記念
限定オリジナルテレカプレゼントキャンペーン

9月に発売されるPC-FXソフト、『チップちゃんキィーック!』と『ブルーブレイカー』の2本を買い、それぞれのパッケージに入っている応募券と郵便切手190円を封筒に入れて応募すると、もれなく2枚組のオリジナルテレカが当たる!　詳しくは応募券を参照してくれ。

■「限定オリジナルテレカプレゼントキャンペーン」
問い合わせ先：NECホームエレクトロニクス　ホームサーバ事業部
TEL：03-3454-5111
※キャンペーン期間は10月末日まで



✪9月13日発売の『チップちゃんキィーック!』はアクションゲーム



✪9月27日発売の『ブルーブレイカー』。恋愛の要素も含んだRPGだ

このイラストがテレカになるぞ!!



✪テレカに使用のイラスト。これは『チップちゃん～』のもの

✪こちらは『ブルブレ』。2枚セットだ

©カスタム／NEC Home Electronics・Hunex／NEC Home Electronics

VIDEO

人気声優が続々登場

ビデオシリーズ「声優白書」

声優さん自らのプロデュースによるビデオが、2巻ずつ6回にわけての計12巻シリーズで発売されることになった。登場する12人の声優さんの中には高橋美紀さんや池澤春菜さん、折笠愛さんなど本誌の声優ストリートなどでおなじみの方々も含まれているぞ。

第1弾は横山智佐さんと桜井菜桜子さんの2人が登場。横山さんのビデオ「chisa²」では、学生時代テニス部でならした運動神経の良さを披露してくれている。また、松井さんのビデオ「菜桜子逆襲」は、世界征服のために奮闘する松井さんがいい味をだしているぞ。

声優さんそれぞれのセンスが光るなんでもアリ（?）の世界にたっぷり浸ってくれ。

■「声優白書」
発売元：バンダイビジュアル
発売予定日：
第1弾（横山智佐さん、松井菜桜子さん）9月25日
第2弾（池澤春菜さん、高橋美紀さん）10月25日
第3弾（白鳥由里さん、深見梨加さん）11月25日
第4弾（荒木香恵さん、折笠愛さん）12月18日
第5弾（こおろぎさとみさん、笠原弘子さん）'97年1月25日
第6弾（富沢美智恵さん、野上ゆかなさん）'97年2月25日
価格：すべて3800円（税込）





○○意外な一面も見せてくれる横山智佐さん

ビデオ第1弾は9月25日発売



○○紅茶のいれかたからリポーターまで挑戦



GOODS

声優さんの声で遊べる！

ボイスグラフィー　Vol.1〜3

「声優さんの声で遊ぶ」というコンセプトで作られた、Windows95とMacintoshの両方に対応するハイブリッドCD-ROMが発売される。この商品のウリはずばり、オリジナルボイスメッセージ作成機能。なんと、声優さんの声を使って君だけのメッセージをつくることができるのだ。これはセンテンスごとに区切られたセリフを組み合わせるというもので、例えば、「あなたが」の後に「大嫌い／」をつけたり、「好きなの♡」をつけたりしてお好みのセリフが作成できるぞ。丹下桜さん、永島由子さん、大野まりなさん3人のそれぞれによるCD-ROMが同時発売される。

■「ボイスグラフィー　Vol.1〜3」
発売予定日：9月6日
価格：各4800円（税別）
問い合わせ先：株式会社　翔泳社
TEL：03-5411-5071

丹下桜サン



○○アルバムモードより。丹下桜さんのいろんな写真を見ることができる



永島由子サン



○クマのぬいぐるみと眠る永島由子さん。エレガントって言葉が似合う

大野まりなサン



○ちょうどパスタを食べるところの大野まりなさん。失礼しました

GOODS

かわいいゴム製キーホルダーだよ

同級生　リフトキーホルダー

今回もまたまた景品用『同級生』、『同級生2』関連グッズに新しい仲間が加わるぞ。

ゲームセンター等で稼働しているゲーム機「マグネッくる」に新しく登場するのはゴム製のキーホルダー。『同級生』からは桜木舞、鈴木美穂の2体、そして『同級生2』から鳴沢唯、水野友美、舞島可憐の3体で計5種類となっている。

大きさは約75ミリ（キーチェーン付）のかわいい品物。カバンにつけたりして、ワンポイントアイテムにしてみてはいかが。

■業務用ゲーム機「マグネッくる」
景品「同級生　リフトキーホルダー」
投入予定日：9月



○これが筐体「マグネッくる」。ほしいものが取れるまでチャレンジだ！



○「マグネッくる」に登場する桜木舞（左）、舞島可憐（上）、鈴木美穂（右上）、鳴沢唯（左下）、水野友美（右下）の5体だ

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション 2



キングレコード
発売中／3500円(税込)

『ときめきメモリアル』の声優さんたちが歌うボーカル曲を集めたアルバム第2弾。藤崎詩織役の金月真美さんと片桐彩子役の川口雅代さんの新曲2曲、さらにボーナストラックとして長沢ゆりかさんの新曲を収録。

ツインビーPARADISE3 ボーカル祭りだ! ワッショイ編

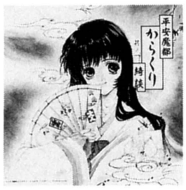


キングレコード
発売中／3000円(税込)

どんぶり島の住人が繰り広げるボーカルアルバムの第3弾が発売になる。

弊社発行の「バーチャル・アイドル」誌上で募集した「ウインビーイメージソングコンテスト」の優秀作品など、全10曲の内容だ。

平安魔都からくり綺談 其の一



エアーズ
発売中／3000円(税込)

毎週日曜24：30～25：00にTBSラジオで放送されている「岩男潤子のプクプク・ペンギンパーク」。この番組の中でOAされているラジオドラマがドラマCDになった。未放送分も収録されているお得な1枚。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精



ポニーキャニオン
発売予定日9月4日／2500円(税込)

プレイステーションで発売予定の「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」。このゲームミュージックCDが発売されることになった。

野上ゆかなさんが語りかけるモノローグもあり、一風変わった仕上りだ。

ボイス・チャレンジャーVol.1 ー卒業編ー



NECアベニュー
発売中／3300円(税込)

このCDはゲーム『卒業』の、完成版とアテレコ用ドラマCD、台本で構成されており、声優さんとの夢の共演が可能だ。このCDを使って、セガサターン「センチメンタル・グラフティ」の声優オーディションも行われる。

GOLDEN BOY ANIMATION SOUNDTRACK



ケイエスエス
発売中／3000円(税込)

江川達也さん原作のOVA「ゴールデンボーイ」全6巻に使用されたBGMを収めた音楽集が発売。

主題歌、「STUDY A GO!! GO!!」も収録されており、ファンならば買い!のアイテムとなっている。

宝魔ハンターライム 第1巻 「妖怪出現! 魔法玉を取り戻せ」



アスミック・TBS／発売予定日10月25日／5800円(税抜)

パソコンソフトとしてスタートした「宝魔ハンター ライム」がとうとうOVAになった。キャラクタデザインは「らんま1/2」や「逮捕しちゃうぞ」などでおなじみの中嶋敦子さんが担当。

「宝魔」と呼ばれる妖怪を退治するため、変身能力を持つライム（声：玉川紗己子さん）は、相棒バース（声：山口勝平さん）とともに旅立つ。



BLUE SEED2 Vol.2

キングレコード／発売中／5800円(税込)

高田裕三氏の原作で、テレビ放映もされたアニメの「BLUE SEED」が全3巻シリーズで復活。その2巻目が発売になる。

おなじみ国土管理室のメンバーはサンフランシスコに向かい、荒神と戦う。しかし、紅葉（声：林原めぐみさん）は草薙（声：井上和彦さん）とのあいだに生じた心のキズのせいで戦いに集中できない…。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは9月29日必着。なお発送をもって発表とします。

②3名
○「OVA ヴァリアブル・ジオ」の情報が掲載のカタログとアニメビデオ「タトゥーン☆マスター」のポスターをセットで3名に

③10名
○先月のインフォスクラムで紹介したドラマCD「嵐のデスティニィ2」のポスターを10名に



④10名
○NECインターチャネルより『天地無用! 魎皇鬼 FX』のポスターを10名にプレゼント



①5名
○今月紹介した「同級生 リフトキーホルダー」を各キャラクタ1体ずつ5名にさしあげよう





あて先
〒105 東京都港区東新橋1－1－16
TIM PCエンジンファン編集部
10月号インフォ・プレゼント係

最終回の小説纏組は、さやかの祖母でもある園長の石原ふさの過去が語られる。そして今回登場するのは、文学少女の3年生、柊由宇。もちろん今回もトラブルが起こり、纏組の名推理が冴える!?



第5話
樹の下の記録

ファイアーウーマン纏組

著者　早見裕司



1961年7月13日生まれ。代表作は小説『強殖装甲ガイバー』、『モルダイバー』など。趣味はパソコン通信。

イラスト むっちりむうにい



9月8日生まれのまんが家。散歩が趣味のA型の女性。最新作は『小娘オーバードライブ』。

夏休みの白鷺学園。校庭の一角に、生徒たちが集まっている。いや、よく見ると、すでに老人と呼んでもいいような女性も、たくさん来ている。生徒のほうは物好きな野次馬だが、おばあさんたちは、いずれも真剣な表情だった。

みんなが取り囲んでいるのは、１本の、大きな桜の樹である。

「でも、こんなりっぱな樹、切っちゃうなんてもったいないなあ」

つぶやいたのは、藤川わたる。すかさず隣の桂木さやかが、頭をグーでぶった。

「何、きいてんのよ。移し替えるだけだって、園長先生が言ったでしょ」

「そうだっけ？」

「そうですよ」

園長の石原ふさが微笑む。

「この日のために、３年かかりました。移植のために、前もって根を切って、細い根が出てくるまで待ったんですよ。それが出たら、移し替えることができるんです。『根回し』というのは、ここから出た言葉なのです」

「へえ……」

わたるは感心したようす。

見れば確かに、桜の根元の周りはぐるりと円を描くように溝が掘られて、根が見えている。その根が抱えた土ごと、縄で縛ってあった。このまますっぽりと引き抜くらしい。

「でも、園長先生」

さやかがきいた。

「桜の樹の植え替えに、どうしてあたしたちを呼んだんですか？　何か事件でも起こりそう、だとか……」

「呼んだのは、あなただけだったのだけれど」

園長先生の言葉に、酒井涼子が苦笑した。

「なんだい、さやかの勘違いか。纏組全員集合だ、っていうから、ひと騒動起こる覚悟はしてきたんだけどね」

「ごめんなさい」

さやかは頭を下げる。

「ま、いいよ。どうせ暇だから」

「先輩、夏休みなのに、予定がないんですか？」

わたるがきいた。

「あいにくね」

「じゃあ、映画行きません？　特撮の……」

「あんたはそれしか芸がないのか！」

さやかがグーでぶって、

「でも、園長先生。どうして、あたしを？」

「あなたにはね、知ってほしかったの。ここで、何が起こるかを」

園長先生は、静かに言った。

「この樹を移植するのにはね、理由があるんですよ。この桜の下には、あるものが埋まっているんです」

「もの？」

「私たちの、思い出ですよ」

園長先生は、夢でも見るように言った。

「私が、この白鷺学園の卒業生だ、というのは、知っていますね？」

「うん――あ、はい。戦争中の話でしょ」

「そう。その、太平洋戦争が始まったのが、昭和16年。今から、55年前でした。当時、私は15歳だったの」

「っていうと――今の、中学生ぐらい？」

「ええ。今で言う高等部へ進む前だったわね」

園長先生は、遠くを見るような目で、

「もちろんその前から、日本軍は中国へ進出して、世界大戦が始まることは、みんな知っていたの。世の中も、しだいに軍国主義に傾いていって、思想表現にも、厳しい制限を受けるようになりました。白鷺学園は、もともと、自由な校風の学校だから、政府からにらまれることも、多かったのね」

「でも先生」

わたるがきく。

「思想や表現の自由は、憲法で保障されているんじゃないですか？」

「それは、戦争が終わった後にできた憲法ですよ」

園長先生は、苦笑した。

「そういうことも、分からなくなってしまったのね。そう……昭和16年、日本がアメリカと戦争を始めたとき、私たちは覚悟をしました。制服も国民服というものに代わり、授業でも、戦闘の練習をさせられるようになっていたのです。合気道などではなく、竹やりで敵を殺す方法をね。そんな世の中では、自分の思うことを、正直に言ったり書いたりするだけで、牢屋に入れられることもあった……だから私たちは思ったんです。『今』――つまり、その時の、自分たちの気持ちを、書いておこう。そうして、戦争が終わるまで封じ込めてしまおう、とね」

「ふうん……」

さやかには、なぜ園長先生――つまりさやかの祖母が、自分をここへ呼んだのか、分かってきた。

「私たちは、詩や作文を書いた文集や、未来の後輩たち――つまりあなたたちへの手紙を、大きな容器に入れました。今で言う、タイムカプセルね。そして、55年たったら、開けようと約束したのです。その約束の日がちょうど、今日なんですよ」

つまり園長先生は、自分たちが守ろうとした自由を、いや、自由を守ることの大切さを、さやかに伝えたかったのに違いないのだ。ふだんはあんまり堅いことなど考えないさやかだが、ちょっと胸に迫るものがあった。

「でも、園長先生」さやかは言う。

「それなら、学校を挙げての行事にしたほうがよかったんじゃないですか。みんなに見てもらったほうが――」

園長先生は、微笑んで、首を振った。

「どんなに大切なことでも、それは、私たちにとってのことに過ぎません。自由について語るために、人を強制するのは、まちがっています。私たちは、そんなことのために、思い出を守ってきたのではないのですから。それより――」

園長先生は、見渡した。

「これだけの人が、まだ、集まってくれたことが、うれしいわ。生徒のみなさんも、当時のみんなも」

そこへ集まっていたおばあさんたちは、当時、女子校だった白鷺学園のＯＧだったのである。みんな、楽しみなようすだった。

「お話は、分かりました」

瀬田ひろみが言った。

「でも、どうして、桜の樹の下に埋めたんですか？」

「正確には、カプセルを埋めて、その上に、桜の樹を植えたんですよ」

園長先生は、答えた。

「桜の樹には、何か、不思議な力があると思っていたのね。この樹があれば、きっと、カプセルを守ってくれる――そう、私たちは信じたんです。実際、このあたりも空襲に遭ったのだけれど、不思議に、学園は焼けずに残りました。そして、カプセルも、無事だったんですよ」

「ええ……」

ひろみは、感動したのか、ちょっと目をうるませていた。

「さあ。それでは、作業にかかっていただきましょうか」

すでに樹の周りには、足場が組まれていた。植木屋さんたちが、桜を引き上げる準備にかかる。

１歩下がったさやかは、そこに、意外な顔を発見した。

「柊先輩……」

「こんにちは」

３年生の柊由宇が、ちょっと気弱そうに微笑んだ。

「〆切、いいんですか？」

由宇は、学生作家だった。

メインキャラクタ紹介

酒井涼子



ゴチャゴチャしたことが大嫌いで短気。滅多なことでは動じない。決断力に富み運動神経抜群。●３年Ｂ組

１年のとき、あるジュニア小説の新人賞をとって、デビュー。今までに、３冊の本を出している。いずれも優しいふんいきのファンタジイで、売れ行きもけっこう好調だった。

とはいえ、学生と作家の兼業は、なかなか大変である。特に彼女は今年、受験生。そのプレッシャーは、生やさしいものではない。本当は休みたいところなのだが、小説家、特に由宇のような新人は、相当な実績を作っておかないと、１年も休んだら忘れられてしまう。それなりに売れているから、編集部も、なかなか休ませてはくれないし、本人も、書きたいことは書きたい。だが、大学へ進みたいという気持ちも、もちろんある。

そういった事情の板ばさみになって、最近の由宇は、ちょっと憂鬱そうだった。いつもは図書館で、参考資料を調べたりしながら原稿を書いているのだが、この頃は、図書館の上の天文台のテラスで、遅くまで星を眺めながら、ため息をついていることが多くなった。

夏休みは、勉強にしろ、執筆にしろ、もってこいの時間だ。ここでこういうことをしている暇はないのではないか――と、さやかは思ったのだが……。

「なんだか、おもしろそうだから」

由宇は、控え目に言う。売り出し中の作家とはいえ、ふだんの彼女には、作家にありがちな、自己顕示欲というものが感じられない。ほんとうに平凡な、おくびょうなほどの性格である。

「こういうところから、ネタが見つかるかもしれませんよね」

わたるが言うと、由宇はちょっと困ったように、

「それは分からないけれど。実はね……祖母の代理なの」

「じゃあ、おばあさんも？」と、さやか。

「ええ。この学園の卒業生で、タイムカプセルを埋めるときに立ち会ったんですって。開けるのを楽しみにしていたんだけれど、この暑さでしょう。具合が悪くなったものだから、代わりに見てきてくれって」

そういえば、きょうの由宇は、仕事道具のワープロを持っていない。小さな手提げ袋を片手にしているだけだ。最初から、これを見るためだけに来たのだろう。

「みんな、下がって。土ぼこりがすごいから」

植木屋さんが声をかける。みんなが下がると、桜の樹は、ゆっくりと引き上げられた。

これから、校庭の別の場所へ、移植が始まる。けれど、みんなの関心は、樹が取り除かれた後の、穴にあった。

作業員のおじさんが、穴をスコップで掘り始める。やがて、かつん、という音がした。

後ろにいたおばあさんたちが、わっ、と前へ出てくる。生徒たちを突き飛ばしかねない勢いだ。それほど、待ちかねていたのだろう。さやかたちは、気持ちよく、場所を譲った。

「柊先輩、あぶないですよ」

「え、ええ……」

作業員さんは、慎重に、土をどけていく。やがて、大きな、鉄の罐が現れた。

「園長先生」

「ええ」

園長先生は、穴の中へ降りて、鉄の蓋に手をかけた。錆びついてはいたが、そこはふだんから、合気道で鍛えているだけのことはある。思いのほか、あっさりと蓋は開いた。

おばあさんたちの間から、拍手がわいた。さやかたちも、つられて手をたたく。

中には、油紙（油をしみこませた紙である。ビニールのない時代に物を包むには、これをよく使った）にくるまれた、包みが入っていた。いくつもいくつも、出てくる。

園長先生は、その１つをほどいて、中をのぞいた。おばあさんたちの後ろから、さやかものぞきこむ。空気に触れていなかったせいで、真新しいほどに白い、本のようなものが見えた。

「全部、開けて見せて差し上げたいけれど」

園長先生が、おばあさんたちに言う。

「直射日光に当てては、よくないでしょう。今、展示室を作る準備をしています。それまで、少し待って下さいね」

「ええ、ええ」

おばあさんのひとりが、うなずいた。

「今まで待ったんですもの。それくらいは、何ということもありませんよ」

「きちんと展示ができたら、皆さん、誰でも入れるようにしますからね」

作業員さんたちが、包みを校舎へ運んでいく。開封の行事は終わった。

「……あの……園長先生」

校舎へ帰ろうとする園長に、声をかけたのは、由宇だった。

「あの包みは、しばらく開けないんですか」

「いいえ。日陰へ運んでから、ほどいて、目録と照合してみようと思うの。ああ、そうだわ、柊さん。あなた、図書館の調査室を使っているそうね」

「え？　……はい」

調査室は、持ち出し禁止の本や古い資料を閲覧するための部屋だ。由宇は、図書館に人が混んでいる時、原稿を書くのに、その部屋を借りることがよくあった。

「そこにね、この荷物を置かせてほしいのだけれど。休み明けぐらいまで」

「かまいません」

由宇は、微笑んだ。

「休み中は、閲覧室も静かですから」

「なあ、さやか」

後ろできいていたわたるが、ささやく。

「どうして柊先輩、家で仕事しないんだろう。わざわざワープロなんか持ってくるの、たいへんじゃないか？」

さやかは、わたるの頭をグーでぶって、

「作家ってのは、デリケートなの。環境が変わると、書けなくなることもあるんだから。あんたには、分かんないかもしれないけど」

「それって俺にデリカシーがないってこと？」

「それくらいは、分かるようになったか」

「園長先生」

ひろみがきく。

「こんな貴重なもの、図書館なんかに置いておいて、大丈夫なんでしょうか。あそこは、人の出入りもありますし」

「まさか、こんなもん、盗む奴もいないだろうよ」

涼子が、そう言ってから、

「あ、すいません、園長先生。『こんなもん』ってことはないね」

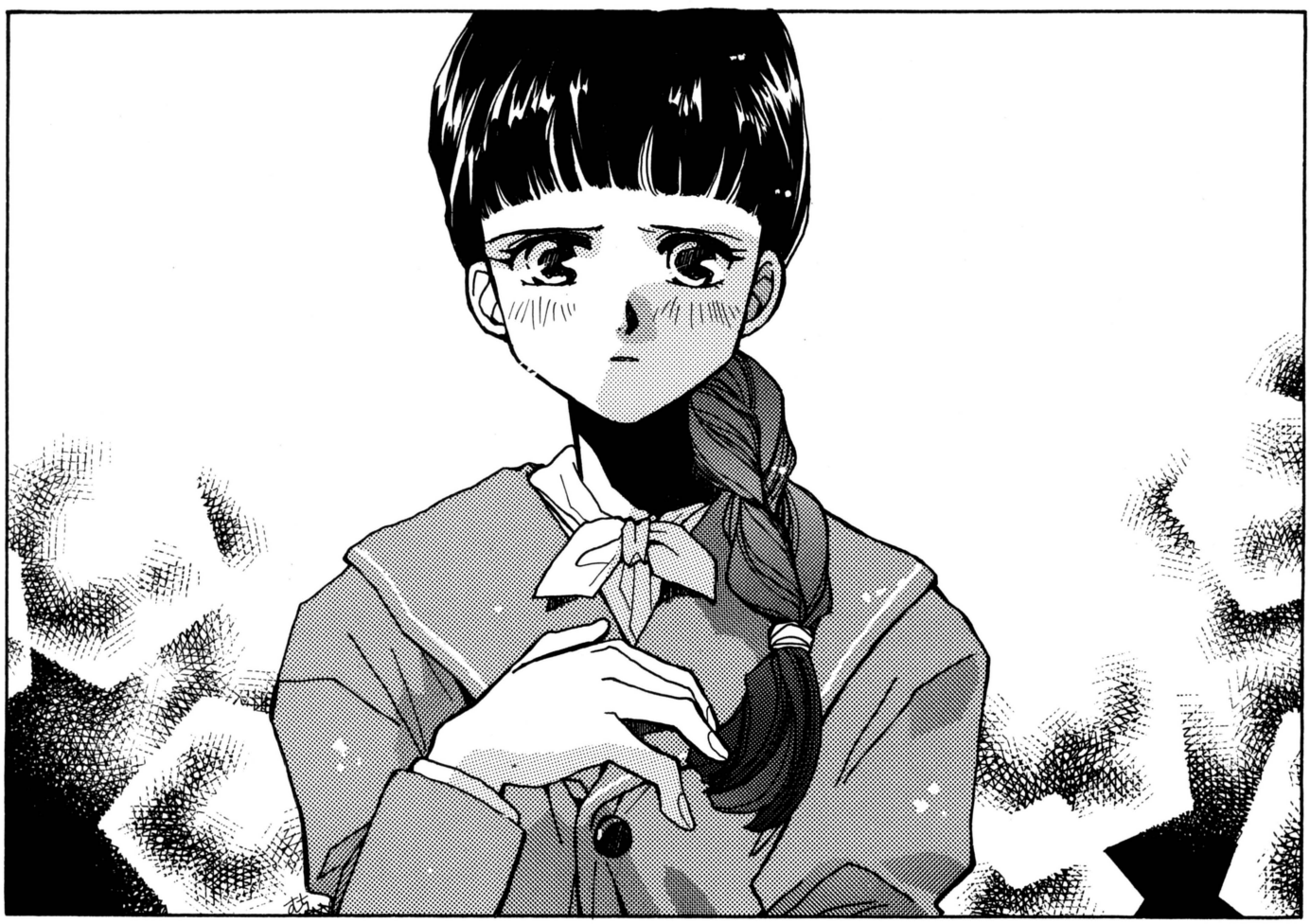
「いいのよ」園長先生は笑って、



「私たちにとっては宝物だけれど、あなたたちには値打ちのあるものではありませんからね。ただ、みんなの思い出をお預かりするのですから、何かまちがいがあってはいけません。それでね、津島くんに、お願いしたの」
「調査室のドアに、警報装置をつけたんだ」
津島京介が言った。
「赤外線を利用した、簡単なものだけれど、普通の泥棒には破れないと思うよ。普通じゃない泥棒は、まあ、来ないと思うしね」
「そうでしょうね」
横にいた由宇がうなずく。
「どっちも入らないとは思うけど……」
さやかは言って、
「保険みたいなものね。うん、警戒は、しといたほうがいいよ」

◆

その数日後——。
さやかたちは、保健室に集まっていた。
「夏休み中の活動だけど……」
涼子が言うと、
「キャンプ行きませんか？　キャンプ」
はしゃいだ声を上げたのは、わたるである。
「秋川渓谷で、清く正しい集団交際しましょうよ。俺とさやかでしょ、ひろみちゃんと京介でしょ、涼子先輩は、今のところフリーだから、だれか拾って——」
さやかがグーでぶつ前に、ぱこん、と殴ったのは涼子だった。
「なんで男を拾わなきゃならないんだよ！」
「そんな、遊んでる暇はないの」
さやかも、にらみつける。
「休み中は、腕を鍛えなきゃ。園長先生が、毎日、合気道のけいこをつけて下さるって。あんたも、参加しなさい。圧倒的に、頼りにならないんだから」
「そんなの、夏休みじゃないじゃないかぁ」
わたるは抗議の声を上げた。
「だいたい最近、纏組がケンカに巻き込まれたことって、ないだろう？　そんな、体育会みたいなこと、しなくったって」
「いやなら、やめてもいいんだよ」
涼子が、冷たく言う。
「別に、頼んで入ってもらってるわけじゃないんだ」
「い、いえ。喜んで、やらせていただきます」
『俺の』さやかと離れるなんて——わたるはころっと態度を変えた。
「しかし、まあ」
涼子はふっと笑って、
「息抜きも必要だね。遊園地でも行くかい？」
「いいですね」
さやかも賛成した。
「ほら、今度できた、ウルトラハイパーコースター。私、あれ、乗ってみたかったんです」
「それは……」
わたるが絶句した。
「どしたの？」
「い、いや、なんでもないけど——」
「どうしたのかなぁ？　わたるくん」
さやかは、面白がっていた。わたるは、実はジェットコースターが大の苦手なのだ。小学生のとき、一緒に乗って、目を回して倒れたことがある。
「いやならいいんだよ、わたるは来なくても。あたしたちだけで、行くもんね。その代わり、園長先生にしごいてもらいなさい」
「うっ……地獄の二者択一だ……」
藤川わたる、哀れな奴である。
「まあ、そんなところで」
涼子が時計を見た。
「そろそろ、道場へ行ったほうがいいね。園



長先生が待ってる」
「ほんとのこと言うと、あたしも、きついんだけど――」
　さやかは笑って、
「ま、体は鍛えなきゃ。行こう、ひろみちゃん、津島くん」
「はいっ」
　目を輝かせているひろみに、げっそりしたわたるがきいた。
「ひろみちゃん、合気道でしごかれるの、そんなに楽しい？」
「ええ、とっても。早く上達して、男子なんか投げ飛ばせるようになりたいですから」
「こういう集団なんだよなあ……」
　わたるは、ぼやいた。

◆

　夜の園長室。
　けいこを終えて元気な女子たち、いつもながら平然としている京介、そして、湿布だらけのわたるが、集まっていた。
「ご苦労さまでしたね」
　園長先生が、紅茶を入れてくれた。
「あなたたち纏組には、感謝しているのよ。先生だけでは、広い学園の隅ずみに目が行き届くわけではありませんからね」
「そんな――あたしたち、ただの趣味ですから」
　さやかが言う。涼子もうなずいた。
「そう。物見高いのは、ここの校風だろうけど、あたしらは、いちばんの野次馬だね」
「でも、お役に立てて、うれしいです」
　ひろみが言う。彼女はもともと、さやかと涼子の活躍に憧れて、纏組に入ったので、学園の平和を守りたいという気持ちは、人一倍強いのだった。
「園長先生。これからも、どうか厳しくご指導下さい」
「厳しく……」わたるがつぶやく。
「どうかしましたか？」
「いえ、何でも」
　わたるは、ごまかすように外を見て、
「今日も、星空がきれいだなあ」
「うん。ここの校内、星がよく見えるよね」
　さやかが言った。
「昔は、もっと見えたんですよ」
　園長先生が微笑む。
「敷地は広いけれど、さすがに街の明かりが空に映るようになったわね」
「でも、あたしは、きれいだと思うな」
「それでいいのよ。私たちの思い出は、私たちのもの。あなたたちは、自分の思い出を大切になさい」
　その時だった。
　ウーー、と、けたたましいサイレンが鳴り響いた。みんな、ぎょっとする。
「何？　いったい」
「僕が仕掛けた、警報装置だ」
　京介が、緊張した声で言う。
「誰かが、調査室に忍び込んだんだ」
「まさか!?」
「考えるのは後だよ！」
　言うが早いか、涼子はもう、ティーカップを置いて部屋を飛び出していた。
　みんなもあわてて、後に続いた。

◆

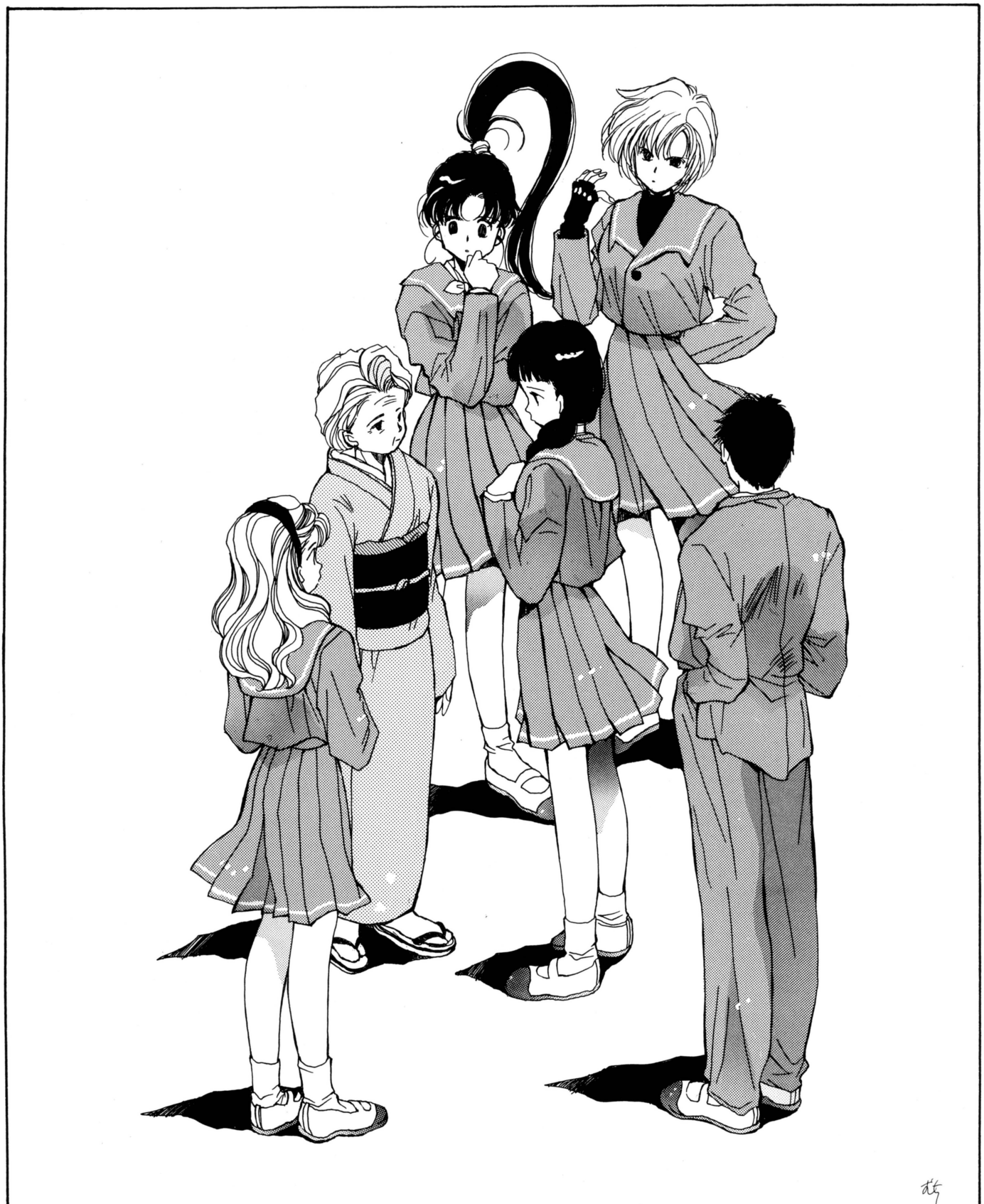
　園長室から棟つづきの図書館。その閲覧室の奥に、調査室があった。小さなドアの上で、京介がしかけた赤いランプが光っている。
　走り寄った京介が、ドアの脇にあるサイレンのスイッチを切った。スイッチボックスは、暗証番号で京介にしか開けられないようになっている。
　サイレンがやんで、図書館の中は静まり返った。閲覧室に、人はいない。
　先に着いた涼子は、足元から、何かを拾い上げた。
「これは……？　園長先生」
　園長先生はのぞきこんで、
「まあ。カプセルの中にあった文集だわ」
「じゃあ、誰かがこの中から……」
　ひろみが息をのんだ。ドアノブに手をかけようとするのを、さやかが止める。
「待って。指紋がついているかもしれない」
　さやかはハンカチを出して、慎重に、ノブをくるんで、回した。が、……。
「開かない……鍵がかかってる」
「どういうこと？」
　わたるがきく。
「犯人は、鍵をかけていった――ってことかなあ」
「何のためにだい」
　涼子が、不審そうな顔をした。
「それは分からないけど。とにかく、中へ入ってみましょう」
「ええ」
　園長先生が、管理室から鍵をもらってきて、開けた。蛍光灯を点ける。
　中は、整然としていた。机の上に、包みをほどいた文集や手紙などが、きれいに並んでいる。
「荒らされたようすはないね」
　涼子が首をひねった。
「とすると……」
　さやかは、腕組みして、
「犯人は、警報装置に引っかかりながら、鍵を開けて、この文集を取って、また鍵をかけて、逃げる途中で文集を落とした――そういうことになるのかなあ」
「なるね、論理的には」
　京介がうなずく。
「でも、そんなことって、あるわけない。ふつう、サイレンが鳴った時に、逃げるよね。それに、あわててるんだったら、本をごそっと持っていくんじゃないかな」
　そこでさやかは気づいて、
「園長先生。盗まれたのは、ほんとに、その１冊だけですか」
「待ってね。まだ整理していないのだけれど」
　園長先生は、片隅にあった目録と、文集を、丹念に照らし合わせていたが、
「そうね、この１冊だけ、抜けています。この中から抜き取られたんでしょうね」
「どういう意味が、あるんだろう……」
　さやかは、首をひねった。
「ここの鍵を持っているのは、園長先生だけですか？」
　ひろみがきく。
「いいえ、私も持ってはいませんよ。必要なときだけ、管理室から借りてくるの」
「ちょっと待っていて下さい」
　ひろみは出ていき、まもなく戻ってきた。
「管理の人にききました。鍵は、２つだそうです。１つは、いま園長先生が持っていらっしゃるもの。もう１つは――柊先輩が、持っているそうです」
「柊先輩が？」さやかがきいた。
「ええ。よく、ここを使うので、鍵のコピーを作ってあげたんですって」
「じゃあ、ここを開けられるのは、管理の人か、柊先輩ってことね」
　さやかが言うと、
「そうよ」
　ドアの外で、声がした。
　振り向くと、柊由宇が、青ざめて、立っていた。
「本を盗んだのは、私です」

◆

「でも、どうして、先輩が？」
　さやかには、納得がいかない。
「アイディアに、詰まっていたの」
　由宇は、下を向いて、つぶやいた。
「〆切が迫って、追いつめられていたんです。ちょうど、時間ものを書こうとしていたの。平凡な女子高生が、戦争中にタイムスリップして、そこで男の子とめぐりあう――というお話。今日、タイムカプセルが掘り出されるのを見ているとき、何か、ひっかかるものがあったんです。それで、今、上の天文台のテラスで、ぼうっと考えているときに、何か参考になるものがあるんじゃないか、と思って、鍵を開けて入ってみたんです。でも、入った瞬間に、サイレンが鳴りだしたんでびっくりして……。１冊、手に取ったんだけど、それも落としてしまったわ。後は、またテラスに戻ったんだけれど、サイレンがやんだので、様子を見に来たんです」
「なるほど。作家って、たいへんだなあ」
　わたるが、うなずいた。
「見終わったら、お返しするつもりでした。

でも、貴重なものを黙って持ち出そうとしたんですから、申しわけありません」
　由宇は、深々と頭を下げた。
「いいんですよ」
　園長先生がにっこりして、
「こんなものでも、役に立つのなら、使ってやってちょうだい」
　文集を渡そうとするのを、
「待って」
　さやかが止めた。
「柊先輩。この本は、確かに先輩が、持ち出そうとしたんですか？」
「ええ……どうして？」
「それ、証拠があります？」
「証拠、って……」
　由宇は、困ったような顔になった。
「おい。何で証拠がいるんだよ」
　わたるがきく。
「あんたは黙ってな」
　涼子が、すごみをきかせて言った。
「あたしも、なんだかひっかかるんだ」
　考えていた由宇が、気づいたように顔を上げた。
「そうだ。その本には、私の指紋がついているわ。それで証拠になるでしょう？」
「そうですね。さわった、という証拠にはなります。でも、この部屋から持ち出したということにはなりません」
「どうして、そう、こだわるの？　私が自分で白状しているんだから、いいじゃない」
　由宇は、不審そうだ。
「私たちは、纏組です」
　さやかは言った。
「仲間の津島くんが作った警報装置が、簡単に破られたんじゃ、信用に傷がつきます。それに、あたしは、真実が知りたいんです。園長先生がいいとおっしゃっても、先輩が泥棒のようなことをした、ということになってしまうのは、いい気持ちがしないんです」
「私のことなら、いいの」
「そうはいきません」
　さやかは首を振る。
「先輩の言うことには、おかしなところがあります。たとえば——今、閲覧室の電気が消えていることです」
「それが、どうしたの？」
「先輩、今日、ワープロを持ってきていますか？」
　きかれて由宇は、不意をつかれたような顔になった。
「……いいえ。今日は、なんとなく、書く気がしなかったから。でも……家にいても、考えがまとまらないから、天文台にでも上って、気分を変えようと思って」
「それで、この文集のことを思いついた、っていうんですね。いいでしょう。でも、この1冊だけを抜き取ったのは、なぜですか？」
「それは……別に、理由はないわ。どれでもよかったの」
「そんなの、へんです」
　さやかは、首を振った。
「私も、見たことがあります。先輩は、小説を書くのに、資料をたくさん借りて、かたっぱしから目を通して行くでしょう。そのために、調査室が必要なんですよね。閲覧室でそんなにたくさんの本は広げられないから。それなのに、文集は1冊しか取らなかった。本当なら、一山みんな、持っていこうとするんじゃないでしょうか」
「だって、あわてていたんですもの」
「それがおかしいんです。警報装置のことは、先輩も、あの時——掘り返した日に、きいていました。それにひっかかるというのは、おかしいじゃないですか」
「……忘れていたのよ……」
　だが、つぶやく由宇の声には、力がなかった。
「そう、追いつめるもんじゃないよ」
　涼子が言った。
「考えがあるんだろ、さやか？　言ってみな」
　さやかはうなずいた。
「今まで、先輩がテラスにいたのは、確かでしょう。小説の構想を練るために、っていうのも、まあ、いいと思います。でも、その他にも理由があったんじゃないでしょうか。あたしの単なる推測だけど、先輩は、あることを、見張っていたんじゃないですか？」
「でもさあ、あそこからは、空しか見えないよ。後は校庭ぐらいで」わたるが言う。
「そうね。あたしも、上がってみたことあるけど、見えるのは、校舎と、敷地の中の森ばっかり。でも、ちょうど南東のほうを見ると、森の向こうに、門が見えるの。今は使っていない、古い通用門がね」
「ああ……」
　園長先生が、声を上げた。
「あれは、戦後になって、新しい通用門ができたんで、閉鎖したんですよ。でもさやか、あそこは、通れないはずだけど？」
「その、通れないはずの門に、人影があるのを、先輩は見たんです。それは、通れないことを知らない人でした。そうでなければ、他の門から入るでしょうからね。つまり、門が閉鎖される前の学園しか、知らない人」
「……昔の人ですか？」
　ひろみがきいた。
「そう。先輩の、おばあさんよ」
　さやかは、答えた。
「あの、タイムカプセルを掘り出した日も、柊先輩は、ワープロを持っていませんでした。おばあさんの代わりに、見に来た——そう言っていました。おばあさんは、何が見たかったんでしょう。無事に掘り出される所？　それは、とても大事なことだろうけど、代理の人に見てもらったって、どうってこと、ないんじゃないかなあ。あたしは、そう思うんです。おばあさんは、その場所に、立ち会う必要があったんです。違いますか？」
　きかれた由宇は、下を向いて、答えない。代わりに、ひろみがきいた。
「いったい、何のためですか？」
「その本を——」
　さやかは、園長先生が手にした文集を、指さした。
「他の本の中へ、戻すためよ」
「えっ？」
「つまり、この文集は、タイムカプセルに入れた55年前に、もう盗まれていたの。柊先輩の、おばあさんによってね」
　さやかは言ったのだった。
「これなら、説明がつくでしょう。サイレンが鳴ってから、ドアを開けて、本を取って、鍵をかける、なんて無理。でも、開けなかったとしたら、簡単なことね」
「装置がおかしかったわけじゃないのか」
　京介が、つぶやいた。
「先輩はあの日、おばあさんから預かった文集を、まぎれこませようとした。手提げ袋を持っていたから、その中にあったんでしょう。でも、校舎へ運びこむまで包みを開かないんで、機会がなかったのね。でも、おばあさんは、あきらめ切れずに、戻しに来ようとしていた。様子がおかしいのに気づいた先輩は、先に学校へ来て、テラスから見張っていた。そしたらやっぱり、おばあさんが来た。急いで降りてきて、調査室に入るのを止めようとしたとき、警報装置にさわってしまった。それで、本をそこへ落としておいて、あたしたちが来るのを待っていた。自分がやったんだ、と言って、おばあさんが逃げる時間を稼ぐため。——違いますか？」
　さやかに言われて、由宇は、しばらく黙っていたが、やがて、ぽつりと、
「……証拠がないわ」
「あります」
　さやかは、首を振った。
「この文集は、55年もたって、すっかり色が変わっているじゃないですか。他のは、密封してあったから、白いままです。それは、この本だけが外にあった証拠です」
　由宇は、もう反論できないようすで、口を閉ざした。
「でも先輩、どうしてですか？」
　さやかはきいた。
「そんなに、この本を戻しておきたかったのは、なぜなんですか？　隠しておきたいのなら、分かりますけど」
「……言えないわ」

『ファイアーウーマン纏組』の小説を書いている早見先生と、イラストを描いているむっちりむうにい先生に励ましのお便りを送ろう！



「いいんですよ」
　その時、声がした。
　ドアの外から、小柄なおばあさんが、入ってきた。その顔を見るなり、園長先生が、驚いたような声を上げた。
「初恵ちゃん！」
「久しぶりねえ、ふさちゃん」
「あなた、柊さんの……」
「そうなのよ。そちらのお嬢さんが――」
　初恵おばあさんは、さやかのほうを見て、
「言った通りなの。由宇に頼んで、文集を戻してもらおうとしたのも、今日、忍び込もうとしたのも、みんな、あたし。由宇はあたしをかばってくれているだけなの」
「でも、待ってちょうだい。あのカプセルに本をしまったのは、私よ。目録と１冊ずつ照らし合わせて、包んだのに」
「あなたは監督だったでしょ。包む作業をしたのは、あたし。その時に、抜いたのよ」
「どうしてまた、そんなことを……」
「それはねえ……」
　初恵は、恥ずかしそうに笑ったのだった。
「その本の中に、恋の歌が書いてあったから」
「歌、ですか？」さやかがきく。
「そう。短歌ね。初恋の人への、憧れの気持ちを、詠んだものよ。今ではたわいないものでしょうけれど、当時にしては、ずいぶん大胆な中身でねえ。書いて、本になってから、恥ずかしくなってしまったの。それにね、私、それを書いた後で、別の人と婚約することになったの」
「心がわり、ってやつ？」涼子がきく。
　初恵は、ゆっくり、首を振った。
「当時、戦争に行く兵隊さんは、出征する前に、できるだけ結婚しておくことになっていたの。子どもを作るために。未来の兵隊になる子どもをたくさん産め、という、国の政策だったのね。それであたしも、親の決めた人と婚約することになった。親にも、それより国にも、逆らうことはできなかった。そういう時代だったのよ」
　みんなは、黙った。
「でもね」初恵は笑って、
「結局、結婚の前に、その人は、出征してしまって、南方で亡くなったわ。その代わり、と言ってはよくないけれど、初恋の人が、戦争から、無事に帰って来たの。時代は民主主義に変わっていて、私たちは、無事に結婚できたというわけ。それが、由宇のおじいさんよ。去年、亡くなってしまったけれど」
「じゃあ、文集を戻そうと思ったのは？」
　さやかがきく。
「おじいさんは、あたしがこんなものを書いたことを、最期まで知らなかったのよ。そう思うと、今度はなんだか、淋しくなってねえ。今はもう堂々と、ずっと好きだった、と言ってもいいのだから、世間に出したくなったのね。勝手かもしれないけれど、あたしひとりの秘密として、お墓まで持っていきたくないの。今のあたしには、これに書いた気持ちは、過去のことじゃなく、今、生きているものなのよ。それを、形にしたかったの。あの時、表に出せなかったぶんまでね」
　それぞれの人間には、それぞれの思い出がある。その持つ意味は、本人にしか分からないことかもしれない。
「そんなことなら、言ってくれればいいのに」
　園長先生が、ため息をつく。
　初恵は、笑顔で首をすくめた。
「だって、ふさちゃん、昔っからこわい委員長さんだったでしょ。投げ飛ばされるんじゃないかと思って」
「ありうる……」わたるがつぶやいた。
「いい話だね」
　涼子が、笑った。
「そうだ。柊、これ、小説に書いてみたらどうだい？　面白い話じゃないか」
「ええ。でも――」
　嘘をつく必要がなくなって、気が晴れたのか、由宇も笑顔だった。
「これは、ミステリ仕立てにしたほうがよさそうね。私には、そういう小説は書けないわ。桂木さん、書いてみない？」
「あたし？」
　さやかは、びっくりした。
「あなたなら、他にも面白い事件をいろいろ知っているでしょうし、まとめてみると、いいんじゃないかしら。書けたら、出版社に紹介してあげるから」
「すてきですね、本が出たら」
　ひろみが目を輝かせる。
「俺のことは、かっこよく書いてくれよな」
　わたるが自己主張した。
「えー？　あたしが……？」
　言いながらも、さやかも、まんざらでもないところだった。合気道ばかりではなく、少しは女の子らしいことも、してみたいところだ。というわけで……。

　これまでのお話は、私、桂木さやかが、まとめてみました。どう？　ちょっとは私も、頭脳的な探偵に見えたでしょうか。
　では、また面白い事件があったらねっ。

〈完〉



エーピーディー通信販売

★この広告内容の有効期限は、9月29日までとなります。

お申込みは今すぐ!

お電話で
TEL 03-3553-3129
受付時間 月～金／10:00～18:00(土・日・祭／休業)

FAXで
FAX 03-3555-0400
FAXは24時間受付

※表示価格には、消費税及び送料・代引手数料は含まれておりません。
※消費税は別途申し受けます。
※送料・代引手数料は実費を申し受けます。

サマーキャンペーン第2弾

以下のキャンペーン対象商品をお買上げの方に、スーパープレミアムボイス(シングルCD)をプレゼント!

☆小野寺麻理子スーパープレミアムボイス
対象商品 ・アニメフリークFX Vol.1 ……… ¥5,500

☆丹下桜スーパープレミアムボイス
対象商品 ・アニメフリークFX Vol.2 ……… ¥5,500
・Voice Paradise ……… ¥7,000
・お嬢様捜査網 ……… ¥6,500

☆井上喜久子スーパープレミアムボイス
対象商品 ・アニメフリークFX Vol.3 ……… ¥5,500
・女神天国Ⅱ ……… ¥6,800
・ミラークルム ……… ¥6,500

1 エーピーディーの勝手にいち押しソフト!

●PCエンジンソフト
GO! GO! バーディーチャンス
……… ¥6,500

☆あの椎名へきるが主題歌を熱唱!
このゲームでしか聴けませんゾ。
このチャンスにぜひゲットしよう!



「Rolfee」および「ロルフィー」は
NECホームエレクトロニクスの商標です。
©只野和子1995,1996 ©NECホームエレクトロニクス1995,1996

●ハードウェア(ゲーム機本体、オプション品)

■FX関連商品
PC-FX ……… ¥27,800
PC-FXマウス ……… ¥2,800
PC-FXバックアップメモリパック ……… ¥4,800
PC-FXパッド ……… ¥2,800
PC-FXボード ……… ¥19,800
PC-FX SCSIアダプタ ……… ¥11,800
PC-FXGA ……… ¥36,000
PC-FXGA DOS/V ……… ¥36,000
GMAKERスタータキット(K) ……… ¥15,800
GMAKERスタータキットDOS/V ……… ¥15,800
GMAKERスタータキットプラス ……… ¥15,800

■PCエンジン関連商品
DUO-RX ……… ¥16,800
アーケードカードDUO ……… ¥11,800
アーケードカードPRO ……… ¥16,800
DUO-R/RX用ACアダプタ ……… ¥1,800
メモリーベース128 ……… ¥5,800
コードレスマルチタップセット ……… ¥9,800
コードレスパッド ……… ¥3,800
バーチャルクッション ……… ¥13,800
PCエンジンマウス ……… ¥4,800
CD-ROM2システム用ACアダプタ ……… ¥1,400
コア／コアⅡ用ACアダプタ ……… ¥1,100
AVケーブル ……… ¥1,100
RFユニット ……… ¥4,800
マルチタップ ……… ¥2,300
ターボパッド(グレー) ……… ¥2,500
アベニューパッド6 ……… ¥3,800

●ゲームソフト

■PCエンジンソフト
バザールでござーるのゲームでござーる ……… ¥6,500

■PC-FXソフト
チームイノセント ……… ¥3,500
バトルヒート ……… ¥2,000
卒業Ⅱ FX ……… ¥2,000
紺碧の艦隊 ……… ¥5,500
RETURN TO ZORK ……… ¥6,500
パチ夫くんFX ……… ¥5,500
ルナティックドーンFX ……… ¥6,500
キューティーハニーFX ……… ¥5,500
アンジェリークSpecial ……… ¥6,500
パワードールFX ……… ¥6,500
銀河お嬢様伝説ユナFX ……… ¥6,500
上海 万里の長城 ……… ¥5,500
ブルーシカゴブルース ……… ¥7,500
スーパーリアル麻雀PV ……… ¥6,500
デアラングリッサーFX ……… ¥6,500
虚空漂流ニルゲンツ ……… ¥6,500
天地無用FX -魎皇記- ……… ¥7,800
同級生Ⅱ ☆ ……… ¥7,800

■新作ソフト
チップちゃんキィーック!
きゃんきゃんバニーエクストラDX ☆
BLUE BREAKER
赤ずきんチャチャ～お騒がせパニックレース～ ……… 以上詳細はお問合せ下さい

■予約受付販売(ご予約は、FAXにてお願いいたします)
ふしぎの国のアンジェリーク(9/13予約〆切)
ファーランドストーリーFX (9/27予約〆切)
……… 以上予約受付中

■PC-FXGA専用ソフト
ん～にゅ～ PC-FXGAゲームが遊べる創れる本 ……… ¥5,800

☆印の商品については、18歳未満の方はご遠慮下さい

※商品は十分にご用意しておりますが、万一品切れの際は、ご容赦下さい。

ご注文は
●お電話かFAXで、下記必要事項をお知らせの上お申込み下さい。
1.ご注文商品名及び点数 2.お名前 3.ご住所 4.電話番号
5.お届け先(ご住所と同じ場合は不要) 6.生年月日 7.性別
※未成年(18才未満)の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
※FAXでご注文の際、記入事項に不備がありますと、商品の発送ができない場合があります。

お届けは
●ご注文確認後、約一週間でお届けいたします。
(一部地域及び一部商品については、配達日が変わります)
●新作ソフト、予約販売の商品に関しましては、商品発売日の前日に出荷いたします。
●商品受け取り希望日がある方は、注文時にお申し付け下さい。
※お届け前に、宅配業者よりお電話にて、ご都合の良い日時をお伺いしますので、安心・確実です。

お支払いは
●代金は商品お届け時に消費税・送料・代引手数料を含め、全額現金にてお支払い下さい。
●表示価格には、消費税及び送料・代引手数料は含まれておりません。
●送料・代引手数料についての詳細は、お問合せ下さい。
※現金書留によるご送金は受付けておりません。

注文取消及び返品について
●ご注文の取消し、返品、交換は原則不可とさせていただきます。
●ご注文を取消される場合は、キャンセル料として2,000円を申し受けます。
●商品発送後のキャンセルの場合、往復の送料はお客様のご負担となります。
●商品の誤送、不良品についてのみ、返送を受付けます。送料着払いにてご返送下さい。

■皆様のご意見・ご要望をお待ちしております。

お問合せ先 **エーピーディー株式会社**
〒104 東京都中央区新川 2-31-7 メゾンニューリバー501
TEL:03-3553-3129 (お問合せ時間／月～金 10:00～18:00)

最終攻略 同級生2

あの桜子に再び会える♡ 1月3日以降の桜子を完全攻略

まずは前号の予告どおり、キャラ人気No.2、薄幸（?）の美少女の杉本桜子の攻略から。

パソコン版を遊んだ人にはもうバレバレだけど、死んだと思っていた桜子はやっぱり生きてます。

ここでは市民病院で悲報を聞いた後の、桜子と八十八駅で再会するところからついにHするまでを完全網羅。ここさえ見れば、桜子の後半の攻略はバッチリ。桜子ファンは必見なのだ。

八十八駅で桜子とバッタリ遭遇

桜子と再会できる場所は八十八駅。時間は1月3日か4日の午後1時から2時まで。2日合わせても2時間しかチャンスはないぞ。

八十八駅でバッタリ桜子と出会う主人公。1月1日に市民病院で聞いた会話は、じつは桜子が飼っていた小鳥のターボ君についてであることが判明。桜子は母親から、

「主人公は同棲している」という悪いウワサを聞いて、主人公のことを諦めようとしていたが、結局どうしても忘れられなくて駅で主人公の姿を探していたとのこと。再会を喜びあった2人はそのまま八十八学園内で2度目のデート。そして1月6日に再び会う約束をしてその日は別れるのだった。

1/3〜4のPM1:00〜2:00 八十八駅にて



桜子が生きてた!!

八十八駅で偶然桜子と遭遇。死んだとばかり思っていた彼女は、じつは退院していたのだった

デートの約束を…



再び八十八駅に戻って次のデートの約束を。次は何かが起こる…?

元気になった桜子と八十八学園の屋上で



意気投合して八十八学園を見てまわる2人。屋上でしばし語らう

©NEC Avenue／elf

FX CD-ROM

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：8月9日発売中
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FX マウス対応

「マニアックス」なんて大げさなタイトルをつけてしまいましたが、やるだけのことはやったつもりです。今回のメニューは、下にある目次のとおり。8月号から3号連続の攻略で、一筋縄ではいかないこの恋愛ゲームのほぼすべてを語り尽くしたという自負は持っております。では、『同級生2』最後の攻略をお楽しみくださいませ。

マニアックス

目次

○1月3日以降の桜子を完全攻略……P.104
○ウワサの負けシーンを徹底解析……P.106
○4冊の日記をすべて入手しよう……P.107
○MAP上のチビキャラに会おう……P.108
○同時攻略についての一考察……P.108

1月6日。主人公を疑う桜子に…

3度目のデートで八十八海岸へ遊びにいく2人。しかし桜子は、主人公に関するウワサがまだ気になっている様子。それを確認するために「主人公の家に遊びに行きたい」という桜子に対して、主人公は戸惑いながらも応じるのだが。



海辺ではしゃぐ桜子。とても楽しそうだ



遊び疲れた桜子。主人公の胸のペンダントを見つけて彼女は幸せにつつまれる

海辺で寄り添う2人



主人公の部屋にて。病院にいた頃の思い出話に花が咲くが、桜子は家に入るときに見せた主人公の不審な態度に、かすかな疑いを持ちはじめる…



唯たちとの関係を正直に話して桜子の信頼を取り戻す主人公。2人のあいだの障害は消え、後はこのまま…

主人公を襲う選択肢

桜子攻略の後半では、重要な選択肢が4つ登場する。このすべてをクリアしないと桜子とは上手くいかないのだ。ここではその4つの選択肢の正解を挙げていく。

1つ目は八十八駅で再会したとき。ここは「もちろん許す」を選ぶこと。2つ目は1月6日、八十八海岸にて。「家に行こうと言う」が正解。後の2つはともに主人公の家で登場する。ここで「正直に言う」と「このまま続ける」を選択すれば、桜子とハッピーエンドになれるぞ。

女のコをゲットするだけじゃXXX ウワサの負けシーンを徹底解析

このゲームの目的は、15人の女のコたちを口説いてハッピーエンドになることだが、じつは、それだけではすべてのビジュアルやイベントを見ることができないのだ。

女のコとのHを目指すだけじゃ決して見られないこれらのシーン（通称負けシーン）を、ここではじっくりと解説していく。全員クリアした後はこのシーンに挑戦だ。

ライバルたちに華を持たせよう

主人公の恋路をいろいろな場所で阻んでくるライバルたち。彼らとの戦いに勝利しなければお目当てのコとはHできないのだが、負けシーンを見るためには、あえてイバラの道を歩き、ライバルたちの恋の成就を指をくわえて（?）見とどける必要があるのだ。

川尻あきら、天道新幹線、長岡芳樹、西御寺有友の4人のライバルたち。主人公がどう行動すれば彼らの恋が成就するのか、ここではその行動を完全に追跡。そのなかには手放しで祝福したくなる恋もあれば、涙を流さずにはいられない悲恋もあり。彼らの生きざまを知れば、人生経験の幅が広がること間違いなしかも?

あきら♡洋子

あきらと洋子のハッピーエンドを見るには、右の表のとおりに行動すればいい。旅行に行くのがポイントなのだ。

日時	場所
12/30 PM3:15	旅行終了
12/31 AM8:00〜PM6:00	友美の家（洋子） 自宅前（あきら） 体育館裏（洋子）
1/6 PM2:00頃	自宅前





◐◐旅行の後、あきらのことが気になりだす洋子。そのまま親密になって…

天道♡愛美

天道と愛美のハッピーエンドは下の表のとおりに行動すれば見られる。結局愛美が、天道の押しの強さに押し切られた形に。コケの一念岩をも通すって感じ。

日時	場所
12/24 PM6:00〜PM11:00	花園保育園（プレゼント失敗）
12/26 AM8:00〜PM6:00	花園保育園
12/26〜27 AM8:00〜PM6:00	八十八駅（愛美）
12/31 AM8:00頃	自宅前（天道に2回）
12/31 PM1:30頃	白蛇ヶ池公園



◐◐押しまくって初デートにこぎつけた天道



芳樹♡友美

芳樹と友美という違和感丸出しのカップルを誕生させるには、友美を温泉旅行に誘うだけでOK。

友美は芳樹を更正させるために、彼とつきあうことを決心する。



◐温泉旅行での友美の決意。旅行の後も自分に言い聞かせるようなセリフを…

西御寺♡唯

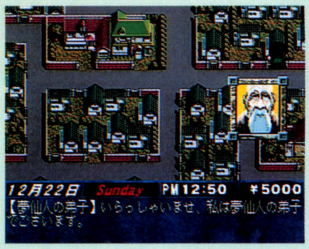
鳴沢唯を狙う最大のライバル、西御寺有友。彼と唯をくっつけるのは非常に心苦しいが、心を鬼にしてそのシーンを見たいなら方法はひとつ。唯を痴漢から助けないことだ。1月4日の午後11までに八十八公園に行って唯とケンカしたあと、そのまま何もしなければいい。余談だが、西御寺とこずえがくっつくパターンもあるぞ。



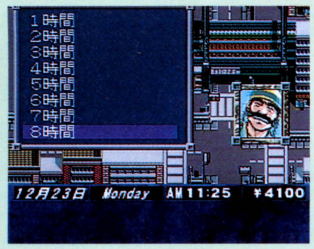
◐ホテルから西御寺と出てきた唯をどうしても信じきれない主人公。このまま心がすれ違ったまま…

同級生2最終アドバイス

ここでは『同級生2』の攻略に関するワンポイントアドバイスをしていく。以前書いたことと重なる部分も少しあるけれど、まあ最後だし、それほど重要なことだということで許してくださいな。



◐もっとも多用するであろう、自宅の隣にある仙人の弟子の家



◐お金がなくなると思ったら、すぐに工事現場でバイトしよう

予定の時間よりちょっと早めに

『同級生2』のフラグは山ほどある。たいていの場合、1ヵ所に数個のフラグが同時に存在しているのだ。よって約束の時間よりも少し早めに行くことをお勧めする。例えば午前10時にイベントがある場合、午前9時半頃にその場所へ行って、何度もその場所を訪れるのだ。そうすると不要なフラグが洵汰され、許容時間内に起こしたいイベントが起きるようになる。特に八十八駅、校門、自宅前は要チェックだ。早め早めの到着を心掛けよう。



◐フラグが一番集中するのが、この八十八駅だ

その他のキャラにもこんなシーンが

負けシーンを見ることができるのは、ライバルとの戦いで負けたときだけではない。ライバルがいない女のコにも、Hできないときにしか見られないビジュアルが存在するのだ。そのビジュアルが見られるのは、美里、美鈴、美沙の3人。どれも簡単に見られるので、一度セーブしてからトライするといいぞ。



◆1月1日、マンションに約束の時間どおりに行くとこの画面が見られる。ちょっと物足りないです



◆ステーションホテルのレストランで酔いつぶれる美鈴。ホテルの部屋を予約せずに家まで送ると…

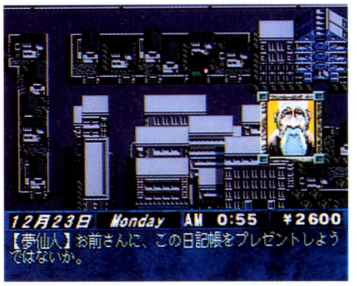


◆美沙のかなりヤバイ画面。テニス勝負をバックレると自宅前で見られる

もしかして今さらの情報？ 4冊の日記をすべて入手しよう

先に言ってしまうが、本当はここで、前号の予告どおりクイズ王について解説する予定だった。けれどメーカーとの折衝が難航して結局断念。力及ばず申しわけない。一応、クイズ王10号の問題がパソコン版と違うとだけ記しておく。

で、本題の日記帳。日記帳が増えるとセーブポイントが増えるのは誰でも知ってるはず。ゲーム中でもらえる日記帳は全部で4つあり、最初から持っているものを含めると合計5ヵ所でセーブできることになる。なるべく早めに全部そろえておこう。後のゲーム展開が楽になるぞ。



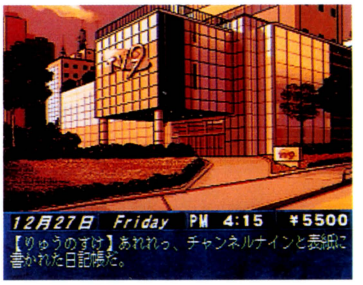
◆初めに仙人の家へ行くと、占いババアのところまでおつかいを頼まれる。そのあと再び仙人の家へ行こう



◆花園保育園で園児を助けてから12月26日に八十八駅で愛美に会うと、園児を助けたお礼としてもらえる



◆自宅の中以外で唯と2回会うと手渡される。何回も八十八駅に行くと入手しやすいぞ



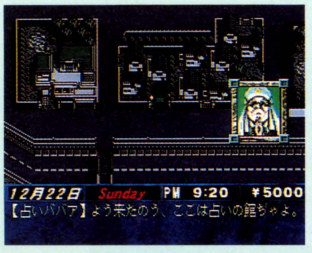
◆可憐を攻略しているときに、TV局の公開録画に行くイベントが起きる（12月27日）。このときに入手

ボツ子、占いババアを積極活用

女のコの攻略に詰まったときは、怒りのボツ子と占いババアが頼りになる。どちらもこの先どうすればいいか教えてくれるぞ。ボツ子がうろついている場所は前号を参考に。占いババアは300円で占ってくれる。



◆ボツ子には任意の女のコの情報を聞くことができる



◆占いババアの情報はけっこう曖昧だが、何回でも聞くことができるぞ

約束を忘れたらすぐにパソコン

デートの時間と場所を忘れたときは、自分の部屋のパソコンをチェック。ここにしっかりと記録されているぞ。長い間ゲームをしていなくてどこまで進んだか忘れたときも、ここを見れば大丈夫だ。



◆その女のコとのこれまでの経緯をすべて説明してくれるぞ



◆こんなふうに、デートの約束もきちんと教えてくれるのだ

イベントだけがすべてじゃない!! MAP上のチビキャラに会おう

とりあえず全キャラ攻略して、負けシーンも見て、もうこのゲームやりつくしちゃったかなと思ってる人はまだまだ甘い。ゲームの最中に、MAPの上でウロチョロするチビキャラたちを全部チェックしただろうか。

編集部で確認したチビキャラは女のコ9人と主人公の合計10人。どこで見られるかをすべて挙げておいた。ちなみに写真は、メーカーから頂いたデータからのものだ。

いずみ



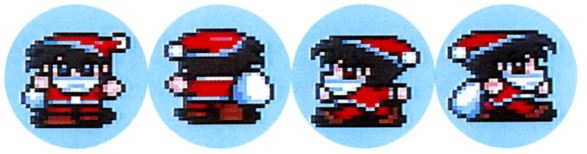
日時	移動地点	状況
12／28	いずみの家→八十八駅 如月駅→スタジオATARU	デートの最中

美沙



日時	移動地点	状況
12／29	テニスコート→自宅前	テニス勝負の後
12／30	如月駅→スタジオATARU スタジオATARU→ステーションホテル	デートの最中

主人公



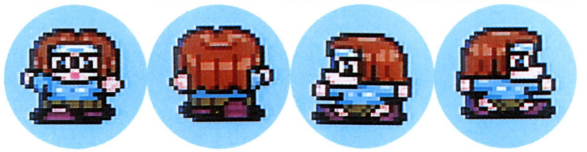
日時	移動地点	状況
12／24	花園保育園→天道の家	サンタ姿で逃亡

唯



日時	移動地点	状況
1／1	自宅前→八十八駅 如月駅→如月神社	初詣
1／3	八十八公園→自宅前	痴漢遭遇の後

友美



日時	移動地点	状況
1／4~5	スタジオATARU→ステーションホテル	Hの前

これで本当に攻略は最後!! 同時攻略についての一考察

いよいよ最後。ここでは、同時攻略の可能性について述べていく。

6人とも8人とも言われる『同級生2』の同時攻略人数。(15人全員可能というとんでもないウワサもある) 編集部では、温泉に行った場合と行かない場合の2パターンで理論的に考察してみたぞ。

人間関係上同時攻略できないキャラ

まず2つのパターンの考察に入る前に、人間関係上どうしても同時攻略できないようになっているキャラを挙げておこう。

同時攻略できないキャラは3組。まずは鳴沢唯と鳴沢美佐子。この2人は親子だ。次に水野友美と篠原いずみの親友関係。オープニングで2人の関係がわかる。最後は永島久美子と永島佐知子。この2人も親子関係。同時攻略について考えるときは、まずこれらの関係を把握しておく必要があるのだ。

キャラ名	人間関係
唯　美佐子	親子
友美　いずみ	親友
久美子　佐知子	親子



●唯と美佐子の分かれ道となる選択肢だ

温泉に行った場合の同時攻略

まずは温泉に行った場合。温泉に行くことで口説けるようになるキャラは右の表の4人。このうち久美子と佐知子は前述の人間関係上同時攻略できない。また、美里と佐知子は唯を温泉に連れていかないと攻略できないので、いずみとの同時攻略は不可能。よって温泉に行って口説けるキャラのなかで同時攻略できる人数は、2人ということになる。

温泉に行って口説けるキャラ
美里、いずみ、久美子、佐知子

まだ口説けるキャラ

温泉に行っても口説くことのできるキャラ、つまり、温泉旅行中とそれ以降にイベントがブッキングしないキャラは右の表の4人。ここでアレッと思った人はかなりの通。桜子には、29日の午後に病院へ行くイベントがあるのだ。しかし、じつはこの29日のイベントは、28日に桜子とデートの約束をしていれば行かなくてもOK。よってブッキングはしない。

この4人のなかでイベントがブッキングするのは、こずえと桜子(詳しくは後述)。よってこのなかで同時攻略可能なのは3人。前述の2人と合計すると、温泉に行った場合の最大同時攻略人数は、理論上5人ということになる。

可能性の残っているキャラ
美佐子、こずえ、桜子、愛美

同時攻略可能キャラ	
合計5名	久美子(or佐知子)、美佐子、愛美、美里(orいずみ)、こずえ(or桜子)

可憐



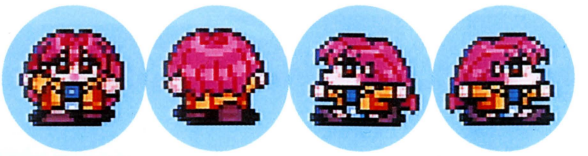
日時	移動地点	状況
12／26	自宅前→可憐の家	可憐を家に送る
12／29	八十八海岸→校門	Hの前

こずえ



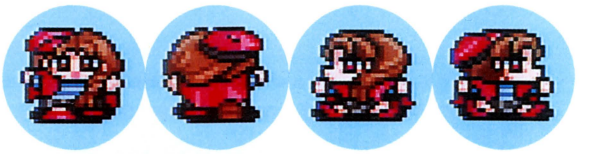
日時	移動地点	状況
12／27	スタジオATARU→ステーションホテル	デートの最中
	ステーションホテル→神社高台	
	神社高台→如月駅	
	八十八駅→自宅前	
1／5~6	自宅前→八十八公園	仲直りの後

みのり



日時	移動地点	状況
1／5	如月駅→如月神社	デートの最中

桜子



日時	移動地点	状況
1／3~4	八十八駅→校門	2回目のデート
	校門→八十八駅	
1／6	八十八駅→八十八海岸	3回目のデート
	八十八海岸→自宅前	

愛美



日時	移動地点	状況
12／23	花園保育園→自宅前	子供を助けた後
12／28~29	自宅前→八十八公園	相談を受けて
1／1~5	自宅前→花園保育園	Hの前
	花園保育園→八十八駅	Hの後

温泉に行かない場合の同時攻略

次は温泉に行かなかった場合。温泉に行かないと口説けるキャラは右の表の11人。このうち唯と美佐子は同時攻略不可能。よって今の時点では10人ということになる。

あとはこの10人のキャラの、イベントのブッキングをチェックしていけばいい。ちょっとややこしいので何度も読み返してくれ。

可能性のあるキャラ
唯、美佐子、友美、美鈴、可憐、洋子、こずえ、美沙、みのり、桜子、愛美

12/27のブッキング

まず引っ掛かるのは、27日のこずえとのHイベント。こずえとHするとだいたい午後10時頃まで拘束されることになる。これとブッキングするのは、桜子の病室へ行くイベントと可憐の追っかけ、そして美佐子のカエルおやぢイベントの3つ。よって前述の10人のなかからこずえを省き、この時点で9人ということになる。

12／27	こずえ↔桜子、可憐、美佐子

12/30のブッキング

次にチェックしたいのは30日のブッキング。この日は美沙のHイベントがあるのだが、このイベントを行うと31日の朝まで拘束されてしまう。これとブッキングするキャラは桜子。30日の夜は桜子とデートする予定があるのだ。よってここで同時攻略可能キャラが1人減り、8人ということになる。

12／30	美沙↔桜子

12/29のブッキング

イベントがもっともブッキングするのが12月29日。

まず美鈴の午前9時から10時までのイベントが、美沙とのテニス勝負とブッキング。さらにこの美鈴のイベントをこなすと、みのりが学園のネット裏で西御寺に告白するイベント（午前10時半から11時半）に間に合わなくなる。

12／29	美鈴↔美沙、みのり
	可憐↔友美

また、この日は可憐とHできる日。可憐とHすると次の日の朝まで拘束される。これとブッキングするのが友美の夕日イベント。八十八海岸で友美が泣くシーンだ。このイベントは30日でもOKだが、そうすると今度は美沙のHイベントとブッキングしてしまう。

以上のことと12／30のブッキングを踏まえると、攻略パターンとしては美沙（or桜子）&みのり&可憐（or友美）、桜子&美鈴&可憐&友美の2つが浮上する。

1/4のブッキング

最後は友美のHイベント。友美とのHは4日か5日に可能だが、そのどちらも唯と美佐子の共通イベントと重なる。よって友美をカット。しかし、29日に友美と可憐がブッキングしているので、友美をカットしても可憐は残る。よって前述のパターンのどちらを選んでも6人ということになるのだ。

1／4	友美↔唯、美佐子

同時攻略可能キャラ	
合計6名	唯（or美佐子）、可憐、洋子、愛美、{美沙（or桜子）、みのり}or{桜子、美鈴}

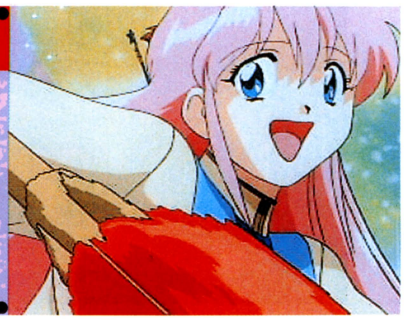
年間スケジュール表は役立つこと受け合い

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:7月26日(発売中)
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

女神天国 II

ーめがみぱらだいすII ー



信者をゲットするために欠かせない4つのポイント

女神側とヤミメガ側の2つの視点からゲームをプレイできる『女神天国II』。それぞれの目的は異なっているが、誘惑行動でアクションを起こして、信者を増やしていくという基本行動はいっしょだ。だが、たんに誘惑行動を起こすだけでは、信者を確実に増やすことはできない。たくさんの人を振り向かせるには、それなりの努力が必要というわけだ。ここでは、信者をたくさん獲得するためにしておくべきことを、4つのポイントに分けて解説していく。



信者はそう簡単には集まらないぞ

ポイント1 ピッタリの服を着る

同じ服でも、身につけるキャラによってステータスの変化の仕方が違う。各キャラの似合う服を見つけるコツは、魅力の数値変化に注目すること。いろいろな服を着せてみると、魅力がグンとアップする服が必ずある。その似合う服を着せておくのが理想だ。



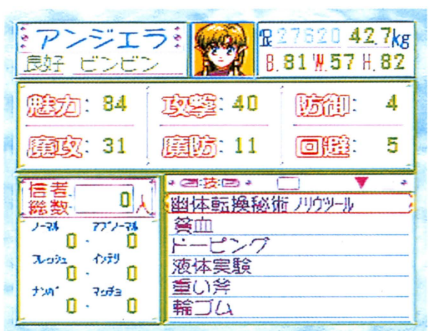
似合う服をいくつかストックしておくといい



服は店で買う以外にもイベントで入手する場合がある

ポイント2 ステータスをアップさせる

キャラのステータスは魅力、攻撃力、防御力、魔法攻撃力、魔法防御力、回避力の6種類。これらをアップさせるには、アイテムを使ったり、エステに通ったりするのだ。経験上一番アップさせる必要があるのは、魅力。これを効果的にアップさせたいなら、エステのピカピカコースがお勧め。1200ピコの低料金で2ポイントアップする。また、バトルに勝つと6種類のうちどれかをアップさせることができる。信者数が多く、ある程度キャラが強ければ、この方法で上げていくのもいい。



魅力の数値が高いと、たくさんの信者を集められるのだ

ポイント3 良好な体調を保つ

キャラには体調の具合を示すメーターとアイコンがあり、それらを良好に保つ必要がある。このうち、ストレスのたまりぐあいを示すストレスメーターは、行動を起こすたびに増えていく。ストレスがたまると胃炎やノイローゼになり、悪化すると1ヵ月間入院してしまうのだ。ストレスを下げるお勧めの方法は、北町の旅館・憩いの温泉に入ること。たった150ピコで、パーティ全員のストレスを0まで下げられるぞ。



ストレス解消アイテムは持ち歩く

ヘルシーな食事

キャラの空腹度を示すハラパラメーターと体型は、密接な関係にある。ハラパラメーターのカーソルは快調な緑ゾーンに、体型はナイスに保つのが理想だ。適当な食事をとっていると、空腹なうえに太っているといったヒドイ状態になりうる。こうならないためにも、満腹感を与えるわりに体重が増えにくいものを食べよう。お勧めは、おにぎり、サラダ、スープ類だ。



甘いものは厳禁! すぐに太ってしまう



持ち歩き用には、おにぎりがいい

ポイント4 イベントに積極的に参加

パラダイスの町では、さまざまなイベントが開催される。イベントが起きる日や場所は、図書館で調べたり町の人との会話で知ることができる。イベント会場で誘惑行動を起こすと多くの信者を集められるので、必ず出向くようにしよう。またイベントのなかには、コンテストのようにみずから参加できるものもある。入賞すると高額な賞金や服などをもらえるので、積極的に参加しよう。



イベントに参加したなら、もちろん優勝を目指したい



毎月イベントが開催される本町の市民ホールでは、

©女神天国建設委員会/メディアワークス/NEC Home Electronics

全87種類の服に設定された信者獲得率を公開するぞ

信者には、ノーマル、フレッシュ、インテリ、マッチョ、ナンパ、アブノーマルの6種類ある。全種類を均等に集めないと、ヤミメガの工場の発展や、信者をHPとするバトルに支障が出てしまう。そこで、信者を均等に集めるために役立つ、すべての服の信者獲得率を公開するぞ。下の表のように、服には信者タイプに対して獲得しやすい率が設けられている。数値が高いほど獲得しやすいという意味だ。また、誘惑行動にも獲得しやすい信者タイプがあるので、右にまとめておいた。表と合わせて参考にして、効率よく信者を集めよう。



○服の信者獲得率さえわかれば、信者を均等に楽に集められる

行動と信者の相性

やさしく説法…フレッシュタイプ
やんわり勧誘…ノーマルタイプ
ソフトに誘惑…ナンパタイプ
熱心に説法……インテリタイプ
過激に勧誘……マッチョタイプ
ハードに誘惑…アブノーマルタイプ

種類	服　名	ノー	フレ	イン	マッ	ナン	アブ
ワンピース	超キワドイ水着	40	20	10	50	70	90
	へそ出し水着	50	30	15	50	60	80
	そそる水着	80	40	20	50	60	60
	スクール水着	30	80	60	35	10	60
	かわいい水着	80	60	30	30	20	10
	エアロビレオタード	50	50	20	80	50	70
	新体操レオタード	50	60	5	90	60	70
	ウエディングドレス	80	95	30	50	30	10
	パーティドレス	50	60	30	30	90	20
	アラビアンドレス	60	60	80	30	60	20
	エレガントドレス	65	50	90	20	40	10
	鹿鳴館ドレス	50	60	95	10	30	5
	チャイナドレス	70	60	5	40	90	70
	アイドルドレス	60	50	20	5	80	20
	ボンデージセット	20	5	5	40	30	95
	バニーガールセット	35	20	10	30	60	90
	婦警セット	20	20	70	20	25	60
	ナースルック	50	80	40	30	60	70
	宣教師ルック	20	10	80	5	5	5
	金太郎ルック	20	15	10	80	5	50
	お祭りルック	60	60	5	70	40	20
	ポリゴンスーツ	5	10	95	40	10	15
	ライダースーツ	40	40	5	90	30	5
	和服	70	90	50	10	20	15
	巫女装束	50	90	50	20	20	40
	羽織&袴	30	70	30	10	5	5
	浴衣	80	50	30	30	60	70
	バスタオル	70	50	10	30	60	80
	LLサイズシャツ	80	70	10	20	40	30
	ファミレスコスチューム	40	20	10	30	90	80
	ボディコン	40	30	10	80	70	50
	ネグリジェ	50	20	5	30	50	85
	ロックンローラー	30	40	5	80	40	10
	オーバーオール	80	60	50	10	5	5
	雨カッパ	60	50	80	5	5	10
	ハリネズミ	20	10	10	5	5	80
	聖衣	70	95	70	40	20	30
	園児の服	60	40	30	5	5	40
	モーモー君	20	5	5	5	5	60
	人魚の尻尾	70	85	40	30	20	15
	レディース	20	5	5	90	20	10
	トレンチコート	50	20	20	15	5	5
	白衣	60	90	80	20	30	40
	ロカビリー	40	40	5	20	60	10
	グジラ	60	25	10	5	5	5

種類	服　名	ノー	フレ	イン	マッ	ナン	アブ
ワンピース	キョンシー	20	5	5	30	5	40
	診察着	70	50	30	20	10	70
ツーピース（上半身）	セクシーなビキニブラ	50	30	20	60	80	90
	キュートなビキニブラ	60	60	20	80	40	40
	超キワドイビキニブラ	30	10	5	20	70	95
	ビキニブラ	50	80	10	30	60	60
	ビスチェ	40	20	10	25	80	30
	Tシャツ	70	60	30	60	50	10
	タンクトップ	40	30	10	30	60	80
	ベスト	30	20	10	60	80	40
	ブラウス	60	60	80	20	20	10
	ノースリーブ	50	40	20	70	60	60
	トレーナー	60	50	30	60	25	15
	ジージャン	50	40	30	70	15	5
	カットソー	60	50	30	10	80	20
	セーター	70	50	40	20	20	15
	パーカー	60	50	30	40	20	5
	パジャマ	70	60	60	40	30	10
	セーラー服上	60	90	70	30	20	40
	学生服上	40	50	90	20	20	10
	体育着	50	50	30	80	30	50
	テニスウェア上	50	60	15	90	30	30
	柔道着	20	30	5	85	5	20
	背広上	50	50	80	40	10	5
ツーピース（下半身）	セクシーなビキニパンツ	50	30	20	60	80	90
	キュートなビキニパンツ	60	60	20	80	40	40
	超キワドイビキニパンツ	40	20	10	40	60	90
	ビキニパンツ	60	40	10	30	60	60
	フリフリミニスカート	60	50	15	80	30	20
	ホットパンツ	50	70	30	40	20	15
	ジーパン	70	60	20	50	30	10
	キュロットスカート	70	60	20	30	10	5
	タイトスカート	50	60	90	20	15	5
	Oバック	20	10	5	70	70	95
	デニムのスカート	50	40	20	10	20	10
	ロングスカート	70	60	40	20	15	4
	腰みの	80	30	25	40	20	5
	パジャマのズボン	70	50	50	20	10	5
	ブルマ	50	50	30	90	25	70
	セーラー服のスカート	60	90	70	30	10	30
	テニススカート	70	50	10	80	30	70
	柔道ズボン	20	10	5	90	15	40
	学生ズボン	40	50	80	20	10	15
	スラックス	40	50	90	30	10	10

※表中の略語の意味は次のとおり。**ノー**はノーマルタイプ、**フレ**はフレッシュタイプ、**イン**はインテリタイプ、**マッ**はマッチョタイプ、**ナン**はナンパタイプ、**アブ**はアブノーマルタイプ。

パラダイスの町、年間イベントスケジュール

ゲームが始まる4月から翌年の3月までの主なイベントスケジュールをまとめた。これを活用して、うっかりイベントを逃すことのないようにしよう。またスケジュールのなかから、自ら参加できるイベントをいくつか抜き出して、詳しい解説をつけている。



●イベントでしか入手できない貴重なアイテムがある



●イベント会場で信者を集めるのが基本中の基本

A 生徒会選挙

生徒会選挙に立候補する場合は、4月19日までに職員室にいるシスターアンヌのところに行こう。立候補してから開票日までのあいだ、学園内にポスターをはって宣伝活動をする。ちなみに、ポスターは東町のアニメフリークで入手できるぞ。

●立候補する時期は早いほうが宣伝活動をしやすい





●開票日が近づくと、学園内にポスターをはる場所がなくなってしまう

B 一発ギャグ選手権

参加する場合は当日に会場に入る。舞台に上がる直前に着替えることができるので、一発ギャグ選手権にふさわしい変な服を着よう。舞台に上がると披露できるギャグが3つ表示されるので、客にウケそうなものを選ぶ。うまくいけば、笑いを通じて客が信者になるぞ。



●一発ギャグがどのくらい客にウケるかによって、獲得できる信者の数が変わるぞ

C すいか早食い大会

すいか早食い大会に出場したい場合は、当日の20時頃におみくじを売っている巫女に話しかける。大会で優勝するコツは、当日までにおなかをすかせておくこと。そして、ゆったりとした服を着ることだ。優勝すると、賞金と巫女装束をもらえるぞ。



●おなかがすいている状態で参加すれば、こんなに大きなすいかをペロリ！

D ビーチの水着コンテスト

大会当日の10〜11時に、ビーチで出場者の受付をする。あらかじめ水着を着て受付を済ませよう。優勝するには、もちろん魅力が重要だ。大会までにエステに通って、魅力をアップさせておくといい。





●一番似合う水着を着て、コンテストに出場すること

●審査結果は点数で表示されるパステルの点数はどうかな？

イベントスケジュール

4月
- 10〜19日 聖女神学園の3階に生徒会選挙についての新聞がはり出される
- 20日 聖女神学園で生徒会選挙が行われる — A
- 20〜28日 市民ホールで「木村先生講演会」が行われる
- 28日 PBS-TVでCM撮影 — I

5月
- 5〜20日 市民ホールで「メイスターコンサート」が行われる
- 15日 ヘブンマート西町店で母の日グッズ販売
- 28日 PBS-TVでCM撮影 — I

6月
- 10〜20日 市民ホールで「青年の主張コンクール」が行われる
- 24日 教会で礼拝
- 28日 PBS-TVでCM撮影 — I

7月
- 1日〜8月31日 南町で海びらき
- 7日 市民ホールで「一発ギャグ選手権」開催 — B
- 10〜15日 ポーク神社でお祭りがある
- 15日 ポーク神社ですいか早食い大会が行われる — C
- 20日 ビーチで水着コンテストが行われる — D
- 24日 教会で礼拝
- 28日 PBS-TVでCM撮影 — I

8月
- 1日〜31日 聖女神学園の3階に水泳大会についての新聞がはり出される
- 15〜30日 市民ホールで「コミックマーケット夏」が行われる
- 24日 教会で礼拝
- 28日 PBS-TVでCM撮影 — I

9月
- 1日 聖女神学園のプールで水泳大会が行われる
- 1日〜 この日からずっと、ヘブンマート東町店でシンジャミエールが販売となる

つづく

つづき

9月
10～20日
市民ホールで「オータムジャンボ宝くじ抽選会」が行われる
22～23日
アーセー化粧品全店で、限定発売の香水についてのポスターがはり出される
24日
アーセー化粧品全店で、限定発売の香水が販売される
24日
教会で礼拝
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

10月
1～30日
プレタポルテ全店でバーゲンセール
10日
パラダイス銀座商店街主催のマラソン大会が行われる ―― E
10～20日
市民ホールで「UFWプロレス」が行われる
24日
教会で礼拝
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

11月
1～31日
マーメイドでバーゲンセール
5～20日
市民ホールで「パラダイス補完計画について」が行われる
24日
教会で礼拝
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

12月
20～31日
市民ホールで「コミックマーケット冬」が行われる
24日
教会で礼拝
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

1月
4日
市民ホールで「年末ジャンボ宝くじ抽選会」が行われる ―― F
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

2月
15日
市民ホールで「パラダイス格闘王決定戦」が行われる ―― G
18日
ビーチで合格祈願の寒中水泳が行われる
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

3月
3日
市民ホールで「ミスパラダイスコンテスト」が行われる ―― H
28日
PBS-TVでCM撮影 ―― I

E マラソン大会

9月中にパラダイス銀座商店街で買い物をすると、マラソン大会参加券をもらえる。それをもって、大会当日の12時までに聖女神学園の受付へ行くと出場できる。ただし、マラソンに合わない服装をしていると出場を断られてしまうぞ。走りやすい体育着で出場するのがベストだ。大会で優勝すると、なんと賞金20000ピコをもらえる。



●商店街を走りぬける。優勝を目指してラストスパート！

F 年末ジャンボ宝くじ抽選会

12月になると、東町のヘブンマートで宝くじが売り出される。それをあらかじめ買っておかないと、抽選会場に入れないぞ。会場では運に身をまかせるしかない。幸運にも宝くじが当たれば、所持金がガッポリ増えるぞ！



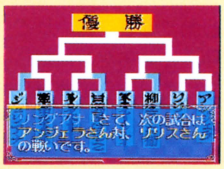
●宝くじは1枚しか購入できない。8種類から選べる



●抽選会での緊張の一瞬。当たりますように

G 格闘王決定戦

大会当日は6～10時のあいだに市民ホールに入ろう。大会ではトーナメントが組まれ、対戦相手とスロットバトルを行う。相手はどれもHPが500以上ある強敵。優勝するには3回連続で勝ち抜かなければならない。



●トーナメント形式で行われる格闘王決定戦。強者がそろっているため、優勝するのはかなり難しいぞ



H ミスパラダイスコンテスト

出場する場合は、当日の6～12時のあいだに会場に入ること。コンテストでは「衣装による四季の表現」というテーマが設けられ、手持ちの服のなかから季節をうまく表現できる服を着て出場する。コンテストまでに、いろいろな服をそろえておこう。

●季節感を表現できて、かつキャラに似合う服で出場する




●服だけではなく、もちろん魅力の数値も重視されるぞ。この日のために美しさをみがこう

I TV局でCM撮影

毎月TV局で行われるCM撮影。CMの依頼をしている店の人に見初められるとCMに出演して、撮影後にアニメーションを見ることができる。TV局の2階にある大道具部屋に、依頼している店のヒントがあるぞ。そのヒントから店を予測して、店のイメージにピッタリなキャラで店を訪ねるといい。うまくいけば、店の人から出演を頼まれるのだ。



●たくさん置いてあるアイテムが依頼主のヒントだ

●ルルベルのCMアニメーション。手にしているものは、ひょっとして？



女神とヤミメガ、それぞれのバトル必勝法！

町で宿敵に遭遇するとバトルになる。バトルはスロットを止めることにより、使える技が決まる。このスロットをねらって止められれば、バトル自体は問題ない。むしろやっかいなのがバトルの下準備。技の覚え方やHPに信者がからんでくるため、信者数によってバトルが左右されるのだ。

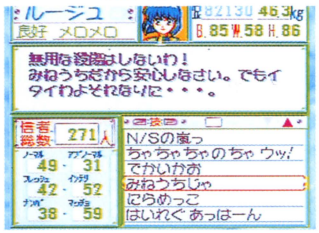
信者をたくさん獲得しなければ、バトルで勝つことは不可能なのだ



信者を増やして技を覚える

ゲーム開始段階では、キャラは4種類の技しか持っていない。誘惑行動で信者を増やしていき、一定値をこえるたびに新しい技を覚えていく。バトルでは技のバリエーションが多いほうが断然有利なので、勝つためには最低でも8種類の技がほしい。ちなみに、技は最高15種類まで覚えられる。

全部の技を覚えるには、気の遠くなるほどの信者を集める必要がある



信者数がHP

信者数は、そのままバトルでのHPにもなる。最初に遭遇する敵のHPは200程度だが、新しい敵が登場するたびにHPは増していく。確実に勝つためには敵よりも多いHPが必要なので、1つのバトルが終わると次のバトルに備えて多くの信者を集めなければならない。



リリスが負けて、いままでの信者数が0になってしまった。トホホ

宿敵はどこに登場するのか

女神側でプレイした場合はヤミメガが敵に、ヤミメガ側でプレイした場合は女神が敵となる。どちらでプレイするのかによって、敵の出現パターンや対処法が異なってくるので、個別に説明しよう。

女神側の場合

女神側でプレイすると、4つあるヤミメガ工場にロボットの門番がいる。その門番を倒して工場に入るとヤミメガがいるのだ。すべての工場にいるヤミメガを倒すと、ヤミママ城に入れるようになりラストバトルとなる。またこのほかに、聖女神学園、質屋、大人の玩具屋、電撃堂の付近で、突然ヤミメガに襲われることがあるぞ。

女神の目的はヤミメガ工場を閉鎖して、町のポリゴン化を防ぐこと



ヤミメガの場合

ヤミメガ側の場合は、北町、南町、西町、東町で一定数信者を獲得すると、女神による町ジャックが起こる。その町では、女神を倒すまで誘惑行動が取れなくなるのだ。そして、ヤミメガ側のラストバトルは、ポリゴン砲を完成させてから聖女神学園の屋上へいくと発生する。また、聖女神学園、質屋、大人の玩具屋、女神湖の付近で突然女神に襲われることもある。



ヤミメガの目的は、信者を工場で働かせて、ポリゴン砲を完成させることだ。邪魔する女神を倒せ！

そのほかのおまけバトル

宿敵とのバトル以外にも、ちょっとしたおまけ的なバトルをする場合がある。おまけバトルといえども、勝った場合ステータスをアップさせられるので、戦っておいたほうがお得だ。ここでは、3つのおまけバトルを取り上げている。



バトルの敵は変なヤツばかり。おもしろいから、いいけどね

露出狂

パラダイス銀座商店街のビルの屋上にいるコートを着た男。コイツに近づくと、コートをガバっと開いて中を見せてくる。こんな露出狂は倒してしまえ、ということでバトルへ移行する。自キャラのHPが200程度あれば十分に勝てるぞ。



コートを広げたとたんにモザイクがかかる。なんて恥ずかしいことをするのだ。成敗してくれる

受付嬢

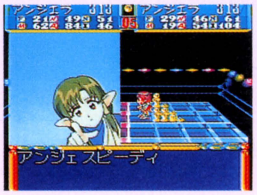
NECホームエレクトロニクスのビルに入るためには、受付嬢とバトルをして、勝たければならない。この受付嬢は意外と強く、技のバリエーションも豊富だ。確実に勝つためには、自キャラのHPは300以上はほしい。実際のビルに、この受付嬢のモデルとなった人がいるのか？

受付嬢の技は「熱いお茶」などのOLらしいもの。笑わせてくれる



ドッペルゲンガー

北町の山道に、ドッペルゲンガー（自キャラの分身）が出現するゾーンがある。自キャラのHPにかかわらず、ドッペルゲンガーのHPは300前後。それよりも多いHPで技も10種類程度覚えていれば、十分に倒せる。このドッペルゲンガーは何度倒しても、山道を通るたびに出現する。しかも、倒すたびにステータスをアップさせられるので、お金をかけずにアップさせたい場合はドッペルゲンガーと戦うことを勧める。

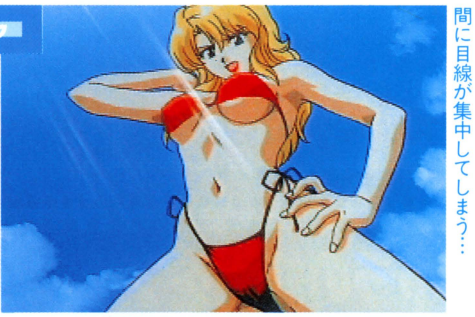


自分と戦うなんて、ちょっと違和感

ズバピタアニメーションを見る方法教えます！

このゲームの醍醐味とも言えるズバピタ。キャラに似合う服を着せて、特定の時期に特定の場所へ行くと、セクシーなアニメーションを見られるのだ。信者を集めるよりも、ズバピタの条件を捜すことに没頭しているプレイヤーもいるのではなかろうか？　ズバピタアニメは、各キャラに5種類用意されている。ここでは、そのうちの1つを見られる条件をキャラごとに教えるぞ。ちなみに、条件で日時や天気を記してないものは、服装と場所さえあっていればいつでも見られる。さらに、ほかのズバピタを見つけるコツも伝授する。

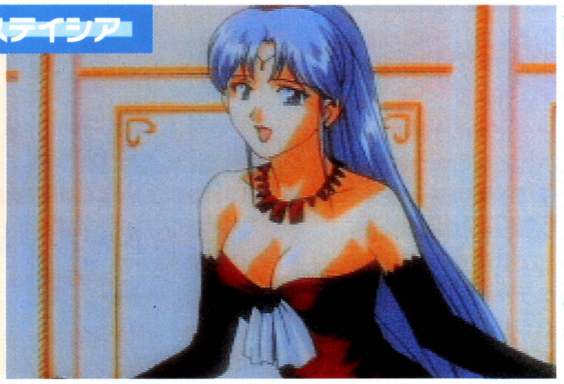
マハラジャ



服　超キワドイビキニブラと超キワドイビキニパンツ
場所　ビーチ
日時　7月20日～8月31日の8時～15時のあいだ
天気　晴れ

このアングルだと、どうしても股間に目線が集中してしまう…

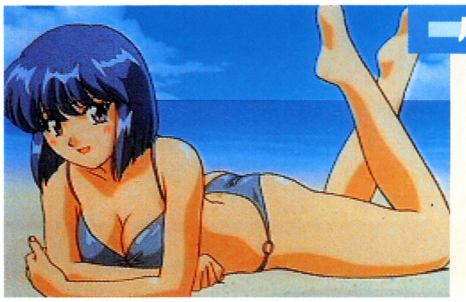
ステイシア



服　エレガントドレス
場所　パラダイス異人館の社交場

ん～ゴージャスの一言につきる！　胸の谷間が、ボリュームがあってイイ感じ♥

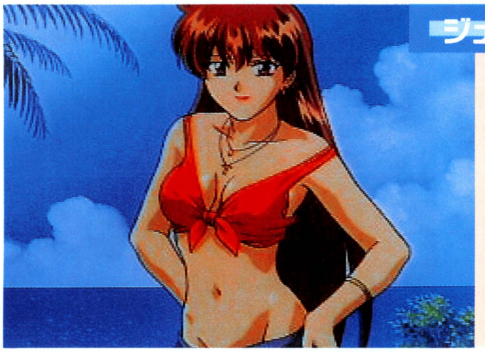
ルージュ



服　セクシーなビキニブラとセクシーなビキニパンツ
場所　ビーチ
日時　7月20日～8月31日の8時～15時のあいだ
天気　晴れ

さわやかなセクシーさで好感がもてるね。まぶしいッス

ジュリアナ



服　タンクトップとホットパンツ
場所　海の離れ小島
日時　7月20日～8月31日の9時～16時のあいだ
天気　晴れ

微妙なホットパンツの着こなし方がそそりますな。見えそうで見えない…

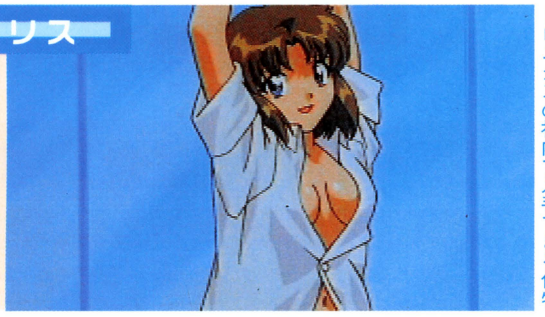
アンジェラ



服　巫女装束
場所　ポーク神社
日時　お祭りの日以外の9～16時のあいだ
天気　晴れ

巫女装束をこんなに着くずす巫女さんがいたら、毎日神社に通うよ

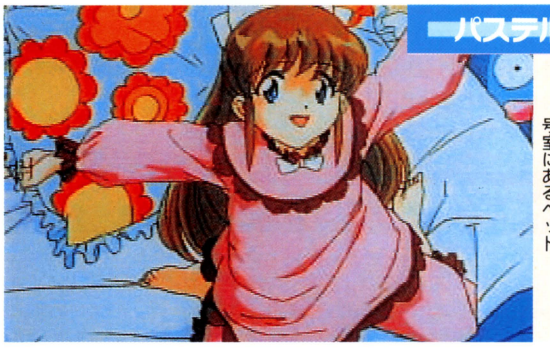
リリス



服　LLサイズシャツ
場所　NECホームエレクトロニクスの4階

このシャツはNECホームエレクトロニクスの社内で入手できる代物

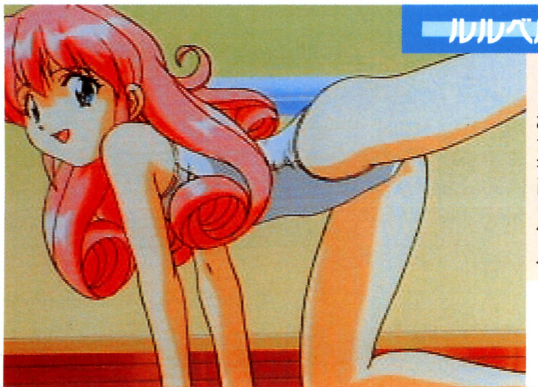
パステル



服　パジャマ
場所　チェラトンホテルの301号室にあるベッド

このプリティなパジャマは、西町のふとん屋のご主人からもらえるぞ

ルルベル



服　エアロビレオタード
場所　YWCA会館3階にあるエアロビルーム

まだまだ発育途中のルルリン。エアロビで目指せナイスバディ

ズバピタを見つける秘訣

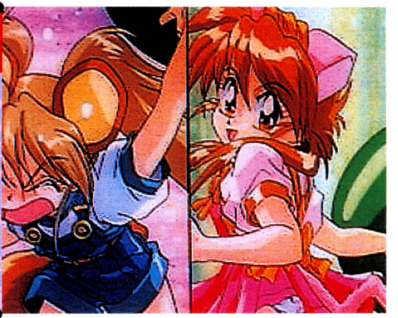
ズバピタを見つける近道は、キャラに似合う服を見つけること。魅力が大幅にアップする服がそれだ。そして、その服にふさわしい場所へ行ってみよう。例えば、水着にふさわしい場所といえばビーチやプール、といった具合だ。

服をたくさん集めて、似合う服を見つけることから始める



武器は勇気ともーさぼー 魔王退治に出発だ

チップちゃんキィーック!



FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：9月13日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：未定

敵キャラの能力をつかめ! 前半3ステージをポイント攻略

魔王ワルビットを倒すのが目的の『チップちゃんキィーック!』。そのためには、チップちゃんたちの前に立ちふさがる魔王の部下を倒していかなければならない。ここでは、これさえ知っていればクリアできる、全敵キャラの特徴を教えてしまおう。

ステージ1 大都会 東京

このステージは最初のステージということもあり、敵キャラはザコばかりで、たいした奴はいない。地形も単純で高得点が狙いやすくなっている。油断さえしなければ、簡単にクリアできるはずだ。2万点、5万点など、区切りのある得点で1UPするので、バシバシ得点を稼いで、1UPをしておこう。後で楽になるはずだ。

電柱以外はザコばかり

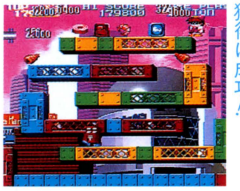
ステージ1の敵キャラは、全部で5種類。標識、ポスト、電話ボックスの3種類は体当たりしかのうがないザコだ。自動販売機は缶を飛ばしてくるので要注意。そして、もっともやっかいなのが電柱。もーさぼーを2回ぶつけないと気絶しないうえに、触れると即死してしまう電線で攻撃してくる。



◎電柱の電線攻撃! ビリビリ、感電しちゃうよー

高所からのキックで高得点

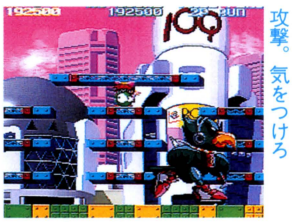
高得点を取るには、一度にたくさんの敵を倒すこと。そのためには、高いところからキックすることが大切だ。うまくいけば1ラウンドで、5万点ぐらい取れるぞ。



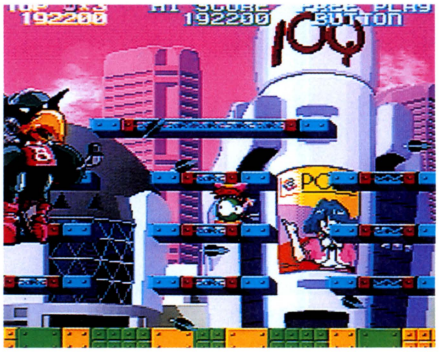
◎狙いを定めてキック! 一発で5万点の獲得に成功!!

ボス VSマロン

ラウンド10で登場する各ステージのボス。ステージ1では、マロンちゃんの登場だ。マロンちゃんは空気の刃を飛ばして攻撃をしてくる。この空気の刃に当たると気絶をしてしまうぞ。ある程度、マロンちゃんにもーさぼーをぶつけると、鳥型ロボット、ガーノスケを呼び出してくる。ガーノスケは羽を多方向に飛ばして攻撃してくるが、うしろに下がっていれば簡単によけられるぞ。たまに、ガーノスケの動きが止まることがあるが、このときは体当たりをしてくるので、上に逃げよう。



◎ガーノスケの体当たり攻撃。気をつけろ



◎ガーノスケ、必殺の羽攻撃。がんばって、逃げまわらないと死んじゃうぞ

こんなに使えるおぷしょんもーど

何回やってもクリアできない人や、声優ファンの人にオススメなのが、「おぷしょんもーど」だ。この「おぷしょんもーど」は、ゲームレベルの設定ができたり、スタート時のプレイヤーの数を調整したりできる。これで、クリアできなかった人も大丈夫だ。また、「みゅーじっくもーど」では、ゲーム中で使用されている音楽だけではなく、各キャラクタのしゃべる声や、効果音、BGMを聴くことができる。この「みゅーじっくもーど」で音楽などをじっくりと聴いてみてもいいかもしれない。そして、声優ファン必見の「すぺしゃる」。「すぺしゃる」では、出演した声優さんの写真を見たり、コメントを聞くことができるぞ。



◎「おぷしょんもーど」をドンドン活用しよう

げーむれべる

「げーむれべる」は、いーじー、のーまる、はーどの3種類から選ぶことができる。通常は、のーまるになっているが、のーまるといーじーを比べると、難易度がずいぶん変わるので、クリアできない人におすすめ。

ぷれいやーすう

「ぷれいやーすう」は1人から5人まで選べるぞ。通常は3人なので、5人にするとずいぶんと楽になる。単純なミスで、死んでしまう人におすすめだ。

すぺしゃる

声優ファン必見の「すぺしゃる」。チップちゃん役の本多知恵子さんとチャップちゃん役のこおろぎさとみさんのコメントが聞けるぞ。また、未使用ボイスも聞くことができる。

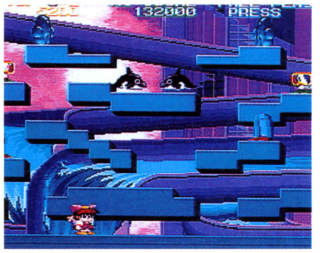


◎チップちゃんとチャップちゃんの声優さんだ

©カスタム／NEC Home Electronics

ステージ2 ジャンボプール

ステージ2はジャンボプールが舞台になる。プールだけあって、敵キャラも水に関するものばかり。ステージ1と比べると地形は複雑になっていて、高得点が狙いにくくなっている。そのぶん、敵キャラは強くないので、たいていは軽くクリアできるはず。このステージの最大の敵は、何といっても複雑な地形だ。



◆高得点が狙いにくく、敵が倒しにくい、複雑でいやな地形だ

イルカだけには気をつけろ

このステージに登場する敵キャラも、ステージ1に続いて、全部で5種類。水中メガネが水滴を飛ばして攻撃してくるが、これはたいしたことはないので大丈夫だ。



◆強敵のイルカに泣かされたチップちゃん

問題になるのが、イルカ。ただでさえ敵を攻撃しづらい地形なのに2回ももーさぼーを当てなくてはいけないのだ。特別な能力はないが、もっとも注意しなくてはいけない敵である。



◆水滴を飛ばして攻撃をしてくる水中メガネ

ボス VSミリー

ステージ2のボス、ミリーは刀で攻撃をしてくるが、この攻撃は回数が少なく、射程もあまり長くないので、接近しすぎない限りは大丈夫だ。ミリーを倒すと今度は巨大な魚型メカ、マンボ艦が登場する。マンボ艦は巨大なのだが、動きも素早い。そのうえ大砲も撃ってくるし、ミニマンボ艦までだしてくるという、やっかいな相手だ。このマンボ艦を攻撃するのは、主にミニマンボ艦をだしているときにしよう。このとき、動きが止まるので、もーさぼーを連射するのだ。しかし、調子に乗っていると、マンボ艦の素早い動きの餌食になるだけなので、うしろに逃げるタイミングに注意! マンボ艦が大砲を撃っているときは、上に避難すれば、安全だ。しかし、下にいても攻撃をよけることは可能なので、腕に自信がある人はよけながら、反撃を加えよう。



◆マンボ艦からミニマンボ艦が出てきた。注意しよう



◆マンボ艦の大砲攻撃。当たると真っ黒焦げになってしまう

ステージ3 田舎の山

今までの近代的なステージから、舞台は田舎の山の中へと移動する。敵キャラも地蔵や、かかしなど、どこか懐かしいものが多い。いままでの2ステージと比べると、地形も変わっていて、敵キャラも強くなっている。気を抜けば、あっという間に全滅ということにもなりかねないので、注意して進んでいかなければならない。

油断大敵! 強敵多し

このステージは、強敵ばかりが6種類登場する。かみなり雲はかみなりを飛ばしてくるが、これは触れると即死してしまうので要注意。灯ろうは炎を落としてくる。この灯ろうと地蔵は、もーさぼーを2回ぶつけないと倒せないぞ。



◆かみなり雲がかみなりを飛ばしてきたぞ。ジャンプして避けよう

比較的弱い葉っぱと、かかしも突然のダッシュがあるので注意しなくてはいけない。



◆キノコの胞子が飛んできた。当たると気絶だ



◆灯ろうが炎を落とすぞ。避けないと即死

ボス VSムーナ

ステージ3のボス、ムーナもやはり強敵だ。このムーナ、構えた杖からレーザーを撃ってくる。しかもこのレーザーはスピードが速いうえに、連射してくるので、ムーナの前に長い間立つのは危険だ。ムーナを倒すと、イヌ型ロボット、ポチとシロが登場する。この2匹は左右から強力なレーザーを撃ってくる。レーザーを撃っている間は、2匹とも動きが止まるので、レーザーを避けて攻撃を加えよう。また、ステージ2のマンボ艦同様に、ミニポチ、ミニシロをだしてくる。このミニポチたちはふわふわと近づいてくるので、もーさぼーが当たりにくい。要注意だ。基本的にポチとシロのどちらか一方に攻撃を集中させて、倒してしまうと楽になるぞ。



◆ムーナのレーザーがチップちゃんに迫る



◆ポチとシロの2匹は見事なコンビネーションで攻撃をしてくる



◆2匹の強力なレーザー攻撃で、真っ黒焦げのチップちゃん

攻略大全XX

7階から10階までのマップによる徹底攻略

PC アーケードカード専用

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:96年秋
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

魔導物語I 炎の卒園児



1〜6階 今までのおさらい

前回8月号では1階から6階までを攻略した。ここではその中から、入手可能な重要アイテム、魔法を表にしたので、参照して入手もれのないようにしよう。なかでも、魔導メダルは必ず入手しておくこと。これがないと自分の向きがわからないため、この先ますます複雑になる魔導塔の攻略が困難になるぞ。なお、どの階でも共通して言えることだが、人の依頼は必ず引き受けること。依頼を無視して先へ進もうとしても、結局依頼を果たさないと先に進めないといったケースが多く、ムダな手間を食ってしまうぞ。



●頼まれた依頼は必ず引き受けるようにしよう



●魔導メダルがないとまずまちがいなく迷子になってしまうだろう

1階から6階までに入手できる重要アイテム一覧表

アイテム名	入手場所	各アイテムの効果、使い方
カギ	2階	カギのかかった扉を開けられる
魔導メダル	2階	自分の向いている方角がわかる
金水晶	3階	赤い魔導球を入手するのに必要
銀水晶	3階	赤い魔導球を入手するのに必要
洪水壺	3階	5階に行くのに必要
赤い魔導球	3階	自分の心の正しさを知ることができる
石版2	5階	ある場所に入るために必要
石版3	6階	ある場所に入るために必要

1階から6階までに入手できる魔法一覧表

魔法名	入手場所	各魔法の効果
ヒーリング	1階	体力を回復できる
ライト	2階	暗闇を明るくする
ルアク・ウォイド	2階	敵の防御力を下げる
イリュージョン	3階	敵を逃げ出させる
リバイア	4階	自分が受けたダメージを相手に返す
スリープ	4階	敵を眠らせる
ブレインダムド	5階	敵を混乱させる
ばよえーん	5階	敵を感動させる
ワープ	5階	1つ上の階に移動できる
ジュゲム	6階	敵を一撃で倒す

7階から10階までをポイント攻略

ここでは魔導塔7階から10階までを効率よく攻略するために、発生するイベント、アイテムの入手方法などを各階ごとに解説していく。マップを併せて掲載しているので、イベントの発生場所や宝箱の位置などはそれで確認しよう。なお、7階から10階までに入手できるアイテムは下記の表のとおり。また、魔法は入手できない。

7階から10階までに入手できる重要アイテム一覧表

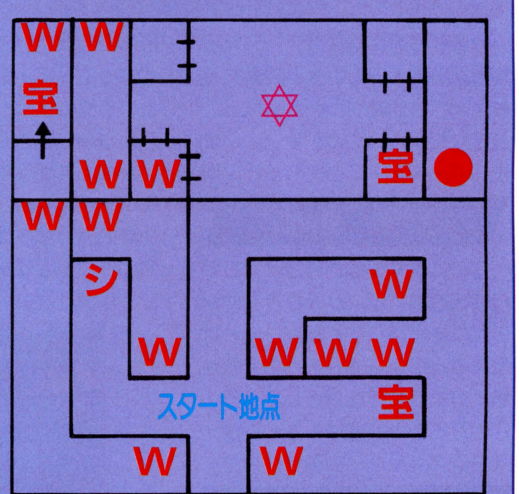
アイテム名	入手場所	各アイテムの効果、使い方
レリーフ	8階	行き止まりの壁を開くのに必要
巻き物1	9階	緑の魔導球を入手するのに必要
巻き物2	9階	緑の魔導球を入手するのに必要
巻き物3	9階	緑の魔導球を入手するのに必要
緑の魔導球	10階	自分の勇敢さを知ることができる

7階へ行くには

7階へ行くには6階の南側で壁の文字を読み、そのあとで、壁に体当たりする。すると、壁が崩れて中から文字が現れる。これを読むと、その場から1歩下がってワープを唱えれば、上の階へ行けることがわかるのだ。

7階マップ

非常に多くのワープゾーンが存在するため自分の位置がつかみづらく、迷いやすい





●このメッセージがある壁に体当たりをすると、なんと…



●壁が崩れてさらに文字が! あとはこれに従えばOK

※マップ内の記号説明 ✡=上の階へ移動できる魔法陣 ✡=下の階へ移動できる魔法陣 シ=ショップ 宝=宝箱 ╪=扉 ↑=一方通行の扉 ↻=回転床 ●=落とし穴 ■=滑る床 W=ワープゾーン

Ⓑ 行き止まりの先へ行くには

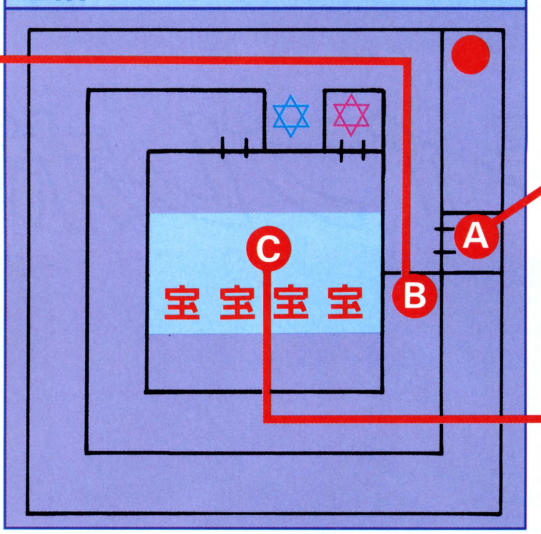
この場所は行き止まりになっていて、壁に文字が刻まれているだけ。一見先へ進めないように見えるが、マップを見ればわかるように、上の階へ進むにはここを通るほかない。それにはどうするかというと、Ⓐの場所にいる危ないおじさんにもらったレリーフを、壁の文字に従って使うだけでいい。すると、今まで目の前をふさいでいた壁が消えて、先へ進むことができる。



この場所でレリーフを使うだけ。簡単でしょ

8階マップ

マップ自体は非常に単純で迷うことはない。ただし、中央部分の滑る床が少々やっかい



Ⓐ 危ないおじさんの部屋

部屋の中へ入ると危なさそうなおじさんが、何か怪しいことをしている。こちらに気付いたおじさんは口止め料の代わりに、2個目の魔導球を持つハッタリ半蔵の情報と、魔導球を手に入れるための方法を教えてくれる。さらに、Ⓑの場所で必要になるレリーフというアイテムまでくれるぞ。

Ⓒ 滑る床が行く手を阻む

この部屋の中心には滑る床がある。壁沿いに歩けば何の苦労もなく進むことができるが、部屋の中心部には宝箱が4つもある。みすみす宝箱を見過ごすわけにもいかないので、アイテムの壁造を駆使してうまく壁を造り、すべての宝箱を回収するようにしよう。なお、壁造は7階のショップで売っているので、持っていない場合は購入しよう。

Ⓖ 行けない場所の秘密

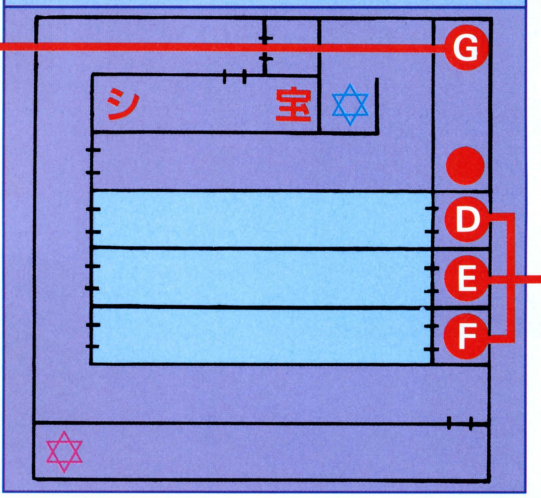
マップ上で見ると入口がなく、どうやって入るのだろうかと思う場所だが、実はこの場所は10階にある落とし穴から落ちる以外入ることは不可能。また、この部屋に入ったらもう上の階へは上がれなくなるので、あとは落とし穴を使って下へ落ちる以外道はない。そのため、半強制的に6階へ落ちることになる。よって、7階より下の階に用事がある場合はここを利用しよう。



7階から下へ降りるには、この部屋から行く以外方法はないぞ

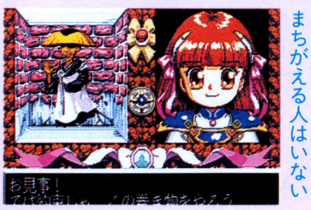
9階マップ

3人の怪僧がいる部屋へと通じる通路は滑る床になっている。それ以外は特に何もない



Ⓓ Ⓔ Ⓕ 怪僧から巻物を入手

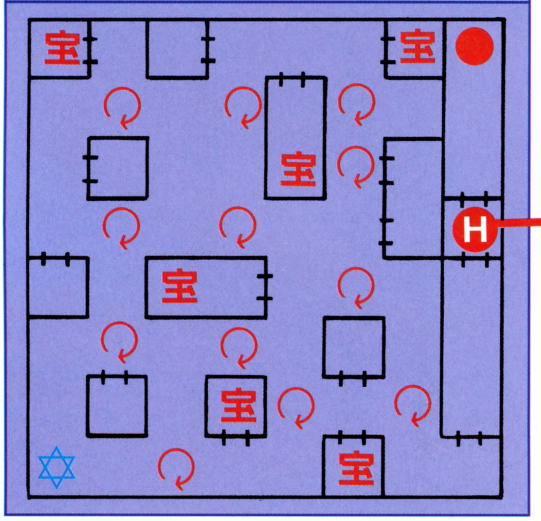
この3つの部屋はどの部屋に入っても怪僧の5つの質問に答えることになる。ここでの質問に全問正解すると、巻き物をもらうことができる。答えをまちがえると部屋から追い出されてしまうぞ。質問に正しく答えるコツは一つ、それは常に清く正しい心を持って物事を考えること。間違っても質問の答えが悪い行いにならないようにしよう。それさえ守れば決して難しくない。



よほどのことがないかぎり、ここで答えをまちがえる人はいない

10階マップ

部屋にはたくさんの回転床があり、自分の進行方向がわからなくなってしまいがちだ



Ⓗ ハッタリ半蔵との戦い

この部屋に通じる通路の扉を開け、先へ進むと上から岩が降ってくる場所がある。ここで急いで進もうとすると、岩が当たってダメージを受けてしまうので、1歩ずつゆっくりと進むようにしよう。ここに来るまでに巻き物を3つ集めていれば、ハッタリ半蔵から巻き物と引き換えに緑の魔導球をもらえる。ただし、それにはハッタリ半蔵と戦って勝たなければならない。もっとも、ハッタリ半蔵は実はとても弱いので、まず負けることはないだろう。



見かけ倒しなのでさっさと倒してしまえ!

この先アルルを待ち受けるものは…

10階のマップを見れば一目瞭然でわかるように、この階から上の階へ行く手段は一つもなく、どうやってもこの階より上の階へ進むことはできない。よって、ここからは今まで通ってきた場所のうち、行くことのできなかった範囲へと冒険の範囲を広げることになるぞ。



今まで行けなかった場所を探索してみよう

©COMPILE／LMSMusic／NEC Interchannel

気になる声優の生情報満載!

声優ストリート



CVライブレポート
國府田マリ子



Pick UP フレッシュボイス
湯浅香織



Live速報
椎名へきる



CVインフォ
高橋美紀、瀧本富士子、篠原恵美、大谷育江、宮村優子、菊池志穂、荒木香恵、兵藤まこほか

今月の声優ストリートは、國府田マリ子さんのライブレポート、椎名へきるさんのライブ速報、「ときメモキャラバン'96夏」レポートと夏のイベントを大公開!

國府田マリ子 ライブレポート

「私が天使だったら」を熱唱。ホントにキミが天使なら…



アップテンポの曲を、軽やかに唱うマリ姉にファンはうっとり





SONG MENU

1 Pure／1st
2 元気だしてね／1st
3 いまある勇気／2nd
4 どうしよう／3rd
5 9月の夏休み／3rd
6 my best friend／3rd
7 みみかきをしていると／2nd
8 びんづめのうちゅう／3rd
9 星降る涙の夜の彼方／3rd
10 そばにいてよ／3rd
11 ～メッセージ～／3rd
12 私が天使だったらいいのに／3rd
13 彼女がいるのに／3rd
14 愛のCrazyエプロン／2nd
15 BANDでワケあり／3rd
16 Happy.! Happy.! Happy.!／3rd
17 僕らのステキ／1st
18 Horizon／1st

1st Pure



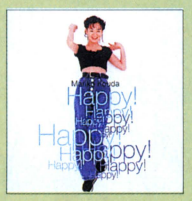
「僕らのステキ」ほか、全11曲。販売：キングレコード　価格：3000円（税込）KICA-7647

2nd Vivid



「いまある勇気」ほか、全13曲。販売：キングレコード　価格：3000円（税込）KICA-7673

3rd Happy/ Happy/ Happy/



「どうしよう」ほか、全13曲。販売：キングレコード　価格：3000円（税込）KICA-7673



「彼女がいるのに」の間奏の合間にみせる、寂しげな表情のマリ姉



チェックの衣装がステキなマリ姉。その笑顔が見たくてボクはここにきた





歌詞の1つ1つに込められたマリ姉の気持ちが会場全体にとどく。ムネがときめく一瞬だ

鮮烈なギターのソロに駆けつけ、マリ姉はノリにノリまくっていた

國府田マリ子、夏のライブツアー「Happy/ Happy/ Happy/」が去る7月27日、埼玉県蕨市民会館を皮切りにスタートした。会場周辺には「合い言葉はBEE/」とばかりにベルを付けたファンが、開場を今か今かと待っていた。

6時15分、開演を知らせるアナウンスが流れスポットが落ちると、ファンの持つ赤や青、緑などのペンライトがまるで螢のように浮かび上がる。次の瞬間前奏がスタートし、盛り上がるファンの前に紫のスポットを浴びマリ姉が現れる。

マリ子コールが響く中、1stアルバム、2ndアルバムより「Pure」「元気だしてね」「いまある勇気」を熱唱。会場全体が総立ちだ。

曲が終わりマリ姉の「こんばんは、熱いね、じゃもっと熱くなろう/」とのメッセージが、さらに会場を熱くする。そして「みんな、めいっぱい、めいっぱい、めいっぱい楽しんでってください」という言葉とともにキーボードのソロで、3rdアルバムより「どうしよう」がスタートした。つづく「9月の夏休み」をマリ姉は、夜中の高層ビルに浮かぶ月をバックに、しっとりと歌いあげた。「話したいことといっぱいあるけど、今日は歌で自分の気持ちを伝えます。心に想うことで詞を作っているから」とマリ姉はファンへの気持ちを表すようなスローなバラードを5曲つづけ、ファンはそれに応えるようにペンライトを振って聴き入っていた。そして黒のサマーセーターと黒のパンツ姿に一変したマリ姉は、ヒット曲「私が天使だったら」でスパートをかける。

キミの胸には何が伝わったのだろう。マリ姉の両手が会場のファンすべてを包み込むように開かれる。「また会いましょう」の一言でライブは幕を閉じ、僕らの胸にはマリ姉の見せた1つ1つの表情だけがせつなく残った。

ピックアップ

Fresh Voice 湯浅香織

KAORI-YUASA

フジテレビ系アニメ「るろうに剣心」のあやめ役で活躍している彼女。まだまだデビューしたての彼女をピックアップ。その素顔の魅力にバッチリ迫ってみよう！

たおやかな
あやめのごとき
その姿かな





湯浅香織。テレビ東京系で放送されていたアニメ「ナースエンジェル　りりかSOS」でデビューした彼女。デビュー2年目でフレッシュという言葉が一番似合う彼女の素顔をのぞいてみる。

――今、現在のレギュラーを教えてください。

今は、テレビアニメの「るろうに剣心」のあやめという女のコと「水色時代」の中河原暢子役をメインで演っています。

――あやめちゃんのような小さな女のコ役って難しくない？

そうでもないです。たどたどしさとか、逆に強調する特徴があるぶん演じやすいです。でも、わたし、カワイイ女のコって苦手なんです。絵がカワイイとわたしの声って合わないんじゃないかなって思っちゃうんです。あやめちゃんってすごくカワイイ絵なので、毎回、ドキドキしながらアフレコをしています。見ている人に、あやめちゃんに合ってないって思われると悲しいんで…（笑）。

――「るろうに剣心」のCDでは歌にもチャレンジしてますよね。

初めてのレコーディングだったんです。

――あやめちゃんとして歌ったんですよね。

そうです。普通に歌うか、キャラで歌うかって聞かれたときに、やっぱり、ファンの方っていうのは、キャラで歌ったほうが喜んでもらえるんじゃないかと思って、あやめちゃんとして歌いました。

――レコーディングの時の様子を教えてください

今回は子供の声で歌っているってのがあって、少しくらい音が外れても気にしなくてもよかったんで(笑)、歌いやすかったんですけど。実際、自分の声で歌うとなると…。歌、ヘタなんで（笑）。

――アルバムは出したい？

う～ん。やってみたいとは思いますけど。わたし、アガリ症で、人前で歌うと声が震えちゃうんです(笑)。

――デビュー作の「りりか～」では賞クンという男のコ役だったんですが、男のコと女のコ、どちらが演じやすいですか？

そうですね…。どちらかというと、男のコのほうが得意というか…自分としては演りやすいなって思ってます。

――ゲームにもけっこう出演してますよね。

パソコンの『ヴァルキリー』という作品の後醍醐乃霧役とセガサターンの『きゃんきゃんバニー　プルミエール』の莉菜役をやってます。

――自分で遊んだ作品はあります？

『きゃんきゃんバニー』は自分で遊びました。どこで自分がしゃべってるんだろうって思って。でも、自分のキャラが出ているところまで進めなかったんです。しょうがなくって、友だちに進めてもらって、後ろで聞いてました（笑）。

――現在、劇団に所属ということで、声優と舞台とどちらを中心にしていきたいと考えてます？

やっぱり声優を、声の仕事を中心にしていきたいな、と思ってます。

――舞台と声優の違いって…？

演技っていう部分は一緒ですけど、舞台だと、体を動かして、自分自身で表現しなければならないんですね。アニメだと声だけで、すべてを表現しなければならないっていうのが違いだと思います。

――今度、舞台の予定があるんですよね。

ええ。今度9月6日に研究生の舞台があります。ダブルキャストなんで、わたしはフルに出ているわけではないんですけど。

――これから声優としてチャレンジしてみたいことは？

洋画の吹き替えをやってみたいです。わたし自身が映画が大好きなんで…。すごく難しいって先輩方にうかがってるんですけど、チャレンジしてみたいんです。

――誰を吹き替えたいですか？

マコーレ・カルキン。少年役をやりたいんです。

――本誌読者にメッセージを。

声のお仕事やイベントとか、これからみなさんに会える機会が増えるようにがんばっていきますので、応援してください。



PRESENT&INFOMATION

☆まずはインフォメーション。インタビューでもふれた、劇団フリーアトムの公演が9月6日より水道橋のカンダ・パンセホール〔東京都千代田区西神田3-9-10〕において開催される。湯浅さんの出演する第1部は劇団研究生による舞台。第2部は劇団員によるショータイムとなっている。チケットは発売中で前売2300円、当日2500円となっている（税込、全席自由）。

●お問い合わせ、チケット申込み
劇団フリーアトム
TEL：03-3793-1890〔15:00～18:00まで〕

☆今月のプレゼントは湯浅香織さんのサイン入りポラロイドを1名。サイン色紙を5名にプレゼント。94ページの宛て先を参照して「フレッシュボイスプレゼント係」まで。9月29日締め切りです。



●直筆のサインが入ったポラロイドと色紙。欲しい方を明記してね

CVインフォ

今回は、OVA『小鉄の大冒険』や、CD『宇宙海賊　宝舟組！』のアフレコなどを紹介。また、アーチストとしても活躍中の椎名へきるさんのライブ速報だ。

CD 宇宙海賊 宝舟組！

アフレコ

宇宙が舞台のトラブルコメディ『宇宙海賊　宝舟組！』。ラジオ日本ですでに放送が開始されているが、バップからドラマCDとして発売されることになった。その収録の様子は、ドラマのコメディ部分そのままのノリで、笑いのたえない、楽しい雰囲気だったぞ。

■バップ／発売予定9月1日／予定価格：3000円（税込）



●主人公、マユミ役の松本梨香さんを中心に声優陣が勢ぞろい

CD lost paradise

レコーディング

『新世紀エヴァンゲリオン』の碇シンジ役、緒方恵美さんが、同じく『～エヴァ～』のOP『残酷な天使のテーゼ』の高橋洋子さんとのデュエット曲『lost paradise』が発売になる。この曲は緒方恵美さんのアルバム『多重人格』に収録される予定だ。

■ポリグラム／発売予定10月28日／予定価格：3000円（税込）



●緒方恵美さんと高橋洋子さん。2人ともパワフルな歌声だったぞ

ゲーム 続 初恋物語～修学旅行～

アフレコ

FX用ソフトの『続　初恋物語～修学旅行～』。今月は高校生編のアフレコが行われた。主人公、神崎弘也役の瀧本富士子さんと、高瀬祐花役の高橋美紀さん。そして、高校生編の志摩文乃役の篠原恵美さんと青柳未森役の大谷郁江さんの4人。どの声優さんも、高校生という子供でも大人でもない微妙な年ごろの心情を、うまく表現していたぞ。



●幼なじみの関係を演じる高橋さんと瀧本さん

篠原恵美（志摩文乃役）



一見、おとなしそうに見えるけど実は大胆な女の子だなと思います。

大谷育江（青柳未森役）



見かけと違い性格はとっても明るくて楽しいので、最後までプレイしてね。

OVA 小鉄の大冒険

アフレコ

『ヤングヒップ』で好評連載中の痛快アクションコメディ『小鉄の大冒険』がOVAで発売されることになった。主人公の鈴木凛（りん）を演じる宮村優子さんは「楽しいアフレコ現場だったので、その楽しさが伝わってくれればいいなと思います」と語ってくれた。

■大映／発売予定12月13日／予定価格：5800円（税別）



●主役の宮村さんを中心に、左側が荒木香恵さん、右側が兵藤まこさん

素顔の息吹を感じてほしい Hekiru Live速報

ファン待望の椎名へきるライブツアー「STARTING LEGEND'96SUMMER SPECIAL」よりスタートしたぞ。今回のライブでは、椎名へきるさんの未発表曲が数曲披露された。ライブの中で「今、自分のやりたい音楽を探しています」と語った彼女。これは今後音楽活動にも重点を置いていくという方向性を示したといえる。ライブハウスから始めたという音楽活動には、去年の春より力強いバックバンド『ヘキバンズ』が加わった。そしてツアーの最終日（8月29日）は東京ビッグサイトでのステージと、その勢いは留まるところを知らない。

ライブ曲順表

①空をあきらめない（シングル）
②KISSが足りない（2nd）
③空想メトロ（2nd）
④2センチのせつなさ（2nd）
⑤せつない笑顔（2nd）
⑥夕暮れのジョギング（シングル）
⑦夜の中（1st）
⑧ラブラブでいこう（3rd）
⑨T.R.Y.（2nd）
⑩やんなっちゃう（3rd）
⑪花火（1st）
⑫星空のシャワー（シングル）
⑬Gladiator（新曲）
⑭未発表曲
⑮キメてみせてよGet Back（シングル）
⑯少女爆弾（2nd）
⑰目を覚ませ、男なら（シングル）
En①恋のレースクィーン（3rd）
②GO WAKE UP（3rd）
（カッコ内は曲が収録されているCD）

ライブのへきるを激写



この写真はCDの発売元であるソニーミュージックエンタテインメントより、特別に提供されたライブでの1コマ。残念ながら白黒だけど、雰囲気を感じてほしい。



イベント

CD「月刊ときめきメモリアル」&サターン版「ときめきメモリアル」発売イベント

「ときめきメモリアル」全国イベントキャラバン'96夏

7・27 IN豊島公会堂

7月27日を皮切りに「ときめきメモリアル」全国イベントキャラバンが東京からスタートした。このイベントは8月からリリースが開始されたCD「月刊ときめきメモリアル」とサターン版「ときめきメモリアル」の2つの発売を記念し、今年の春に続いて行われたものだ。

当日は30度を越す猛暑にもかかわらず、多数のファンが会場の豊島公会堂をうめつくした。金月真美さんのオープニングテーマの後、出演者が続々と登場。会場の興奮はヒートアップしていく。

「丹下桜のもっとときめきラジオトーク」のコーナーでは、今年3月に終了した『もっと/ ときめきメモリアル』がCD「月刊ときめきメモリアル」として復活すると宣言。丹下さんは「帰ってくることができた。とっても嬉しい」と喜んでいた。「インスタントときメモ ゲームコーナー」では、会場のファンが出演者の出す1問1問に頭を悩ませていた。そのほかにも、サターン版の説明などがあったり、シングル版として発売された長沢ゆりかさん、金月真美さんのそれぞれの新曲の披露があったりと、ファンにはたまらない内容となっていた。そして、あっという間にエンディングへ。「きてくれて、ありがとう。久しぶりにみんなに会えてとっても嬉しかった。また、会いましょうね」と金月真美さんは今日の感想を語ってくれた。

イベントプログラム

- ●オープニングソング
  「もっと! モット! ときめき」歌:金月真美
- ●栗林みえのサターン版インフォメーション
- ●「恋はほどほどに ~過ちは二度繰り返さないために~」歌:川口雅代
- ●丹下桜のもっとときめきラジオトーク
- ●「恋のシーソーゲーム」歌:栗林みえ
- ●片桐彩子のEnglish英語
- ●「あしたいろのベンチ」歌:丹下桜
- ●きらめき高校ガイダンス
- ●「愛が時を止めている」歌:長沢ゆりか
- ●インスタントときメモ ゲームコーナー
- ●「夏にまだ少し…」歌:金月真美
- ●エンディング



川口雅代さん、金月真美さん、丹下桜さん

●会場をうめつくしたファンのみんなに久しぶりに会えて嬉しかったと言っていた3人。とってもステキな笑顔を見せてくれた



出演してたぞ

●初披露となったみえちゃんの「恋のシーソーゲーム」。かわいいふりつけがよかったぞ

栗林みえちゃんも

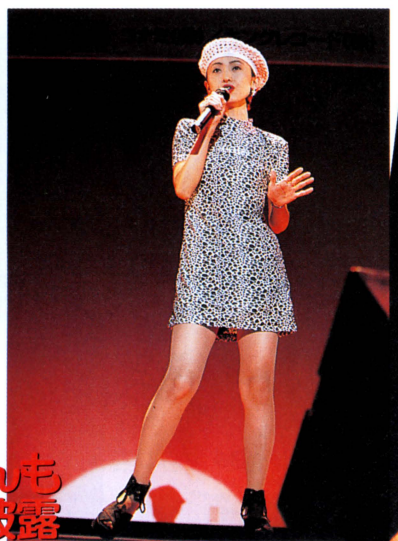


●丹下さんとみえちゃん。インフォメーションコーナーで、いろいろな情報を教えてくれた

●会場から巻き起こる真美さんコールの中、金月真美さんは新曲をしっとりと歌いあげていた



●ゲームコーナーでの1コマ。クイズの答えは何だったのかな



●ゆり姉のパワフルな歌声に、会場の盛り上がりは最高潮に

長沢ゆりかさんも新曲を披露



金月真美さんの新曲「夏にまだ少し…」

コナミ OFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ

最終回



突然のお別れだけど…いつでもあなたのハートにときめきラブ♡



みんな／　ハートときめいてる//　ナビゲーターの丹下桜です。みんな、楽しい、楽しい夏休みが終わって、これから新学期ですよね。

Oクン「宿題とか、自由課題とか、いろいろ大変だった人も多いんじゃないですかね。ぼくはイヤな思い出しかないですけど」

あはは。最後の週にまとめて宿題をするタイプだったんだ。いけない人ですね〜。読者のみんなはそんなことはないよね。夏休みには、宿題も、遊びも一生懸命できましたか？　わたしは、この夏は「ときめきメモリアル全国イベントキャラバン」で、日本中をまわっていました。ほんとにたくさんのファンが集まってくれました。みんなに会えてうれしかったな〜。

Oクン「本誌の125ページで豊島区公会堂でおこなわれたイベントキャラバンのレポートをしてますので、そちらも読んでください」

えっと、今月は、まず最初に、読者のみんなにお知らせがあります。Oクンお願いします。

Oクン「本誌、PCエンジンファンがこの10月号をもって月刊最終号となりました。それにともなってこのコーナーも最終回になってしまいました…」

みんなの応援で続いてきたこのコーナーだけど、最終回になってしまいました。最終回を迎えてのお話は次のページにして、最後のおハガキを紹介しましょう。

桜さんこんにちは

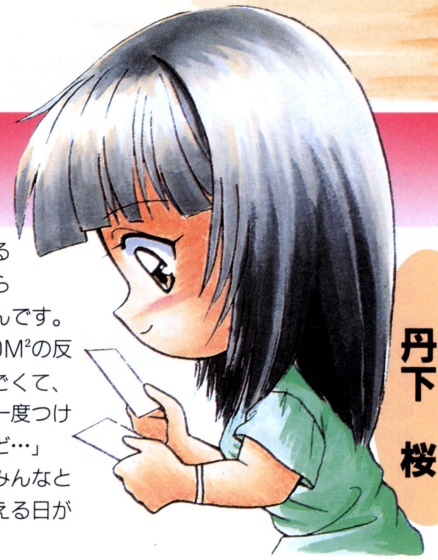
8月号のCD-ROM²聞きました。とてもよかったです。ラジオが終わってしまって、ナビゲーターとしての桜さんの声をずっと聞くことができなかったけど、3ヵ月ぶりに桜さんの声が聞けて、やっぱり、桜さんには恋のサポーターが一番似合っていると思いました。それと、「I need you」も、とてもよかったです。

（埼玉県／守屋省志クン）

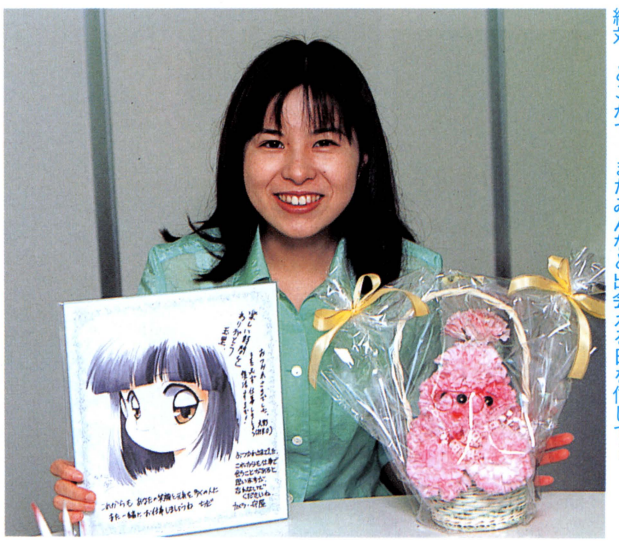
気に入ってくれてうれしいな。「I need you」は、メロディをもらった時にうるうるってしちゃったくらい好きな曲だったんです。

Oクン「CD-ROM²の反響はホントウにすごくて、機会があればもう一度つけたかったんですけど…」

きっと、また、みんなとこのコーナーで会える日が来るよ。



ナビゲーター　丹下桜



最終回によせてお疲れさまの色紙を桜ちゃんにプレゼント。絶対、どこかで、またみんなと出会える日を信じて…

©KONAMI／イラスト　玉里栄二

桜ちゃんからのラストメッセージ

18回という長い期間、続いてきたこのコーナーもついに最終回となりました。1年半という期間、このコーナーを担当してきて長かったような、短かったようなちょっとひとことで言いあらわせない感じがしています。毎月、お忙しいなか、編集部へ来ていただきたくさんのハガキに目を通して、編集作業にたずさわってくれた丹下桜ちゃん。今までお疲れさまでした。



◎1年半の間ナビゲーターを担当してくれた桜ちゃん。本当にお疲れさまでした

ときめき放課後クラブ読者のあなたへ

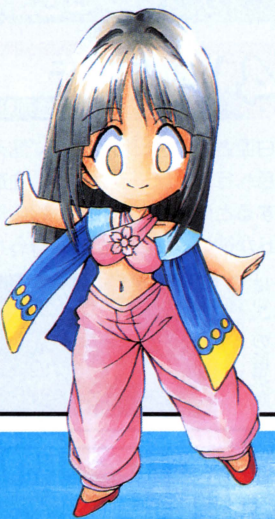
このコーナーに 毎週 たくさんのお便り たくさんの応援
どうも ありがとうね。 わたし とても 嬉しかったよ。
ラジオの ON AIR が 終わっても こうして続いてきたのは
もちろん みんなのおかげです。
そして そんな わたしと"ときメモ"と みんなの流れを
大切に守って下さった 立ち上げから ご担当の編集部のOくん
はじめ ときメモキャラクターと 一緒に わたしのキャラクターを
可愛く 描いて下さった 玉里先生他 このコーナーに
関って下さった多勢の スタッフの 皆さんのおかげです。
この場をお借りして 本当に お疲れ様でした。

いつも守ってくれる人がいる。"大好きだよ"と言ってくれる人がいる。
そんな人達が集まってくる "ときめきメモリアル"に
桜も ラジオと この本誌で 関れたことに
すごく 感謝しています。
わたしも とても 大好きです。 守っていきたいです。
いられる限り ずっと。
心の中でも ずっと。
本当に 今まで どうも ありがとうございました。
丹下 桜。

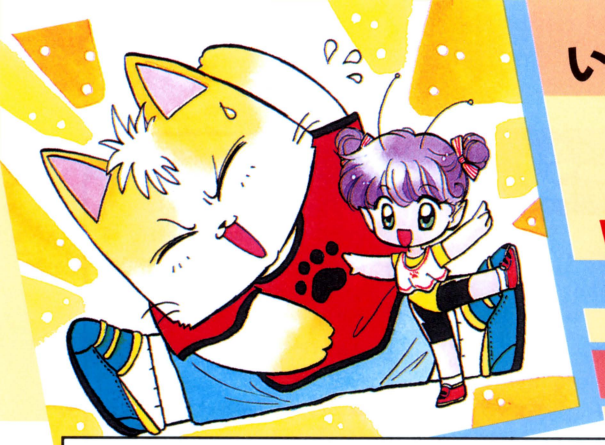
ミニミニインフォメーション

「月刊ときめきメモリアルNo.2」が発売になります。丹下桜ちゃんのトークや、ドラマなど構成はラジオと同じ。このCDでは、清川望役の笹木綾子さんが歌う「Sincerely～素直になりたい～」を収録。

■「月刊ときめきメモリアル」
発売予定日：9月5日
予定価格：2200円（税込）
キングレコードより発売







いよいよ期待の『同級生2』のウルテクが登場

UL-TECH Wonder-Land

技のランク このコーナーでは技に1～5までのランクをつけ、1点につき2000円の賞金を進呈しています。表記は、PC-FXがFX用ソフト、PC-EがPCエンジン用のソフトを表します。

PC-FX 天地無用！ 魎皇鬼FX

4 CGモード
宮城県 闇雲那魅

白亜邂逅の2日目の夕方に露天風呂へ行き、「ぼーっとする」を選択すると津名魅が現れて、CGモードが欲しいかどうかを尋ねられる。ここで「は、はい」を選択したあと、セーブをしてからゲームを終了しよう。すると、オプションでCGモードが見られるようになっているぞ。



迷わず「は、はい」の選択肢を選ぼう



これでCGが見たいほうだいだ

PC-FX 同級生2

1 お金が拾える
福井県 FSX

まず、如月町のマップ画面に移動する。そして、スタジオATARUとテレビ局の中間地点にある建物のところへ移動する。すると、隠しイベントが発生し、現金4000円を入手することができるぞ。



この場所へ移動してみよう

PC-FX スーパーリアル麻雀PV-FX

1 スタッフロール変化
徳島県 ズームイン徳島

まず、オプションでゲームレベルを8に設定する。そして、オプション内の「スタッフ・ロール」を選択すると、通常とは違うスタッフロールを見ることができるぞ。これは通常のものよりもビジュアルがキレイになっている。



ふつうはこのビジュアルだが…



こんなにキレイなビジュアルになるぞ

PC-E DE・JA

4 ビジュアルセレクト
北海道 立山充樹

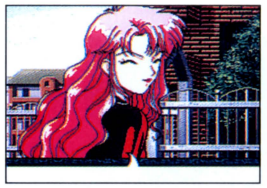
タイトル画面に、「PUSH RUN BUTTON」と表示されたら、上を押す。そして、上を押したままランを押したあと、「最初から」を選択すると、ビジュアルセレクトの画面になるぞ。このとき、ビジュアルセレクトの画面になるまで上は押し続けること。



この画面でコマンドを入力する


まず、この画面でアイコンを選択してから…


見たいビジュアルのタイトルを選択しよう

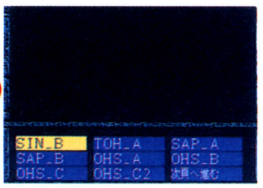

がちゃ子の姿がいつでも見られるぞ

3 シーンセレクト
沖縄県 シーサーカモン

選択画面に「最初から」と表示されている状態で、左を押しながらランを押す。このとき、左は押し続けておき、画面にアイコンが表示されたら成功。アイコンと選択肢で好きなシーンを選んで、ゲームを始められる。ただし、途中でゲームが止まることがある。



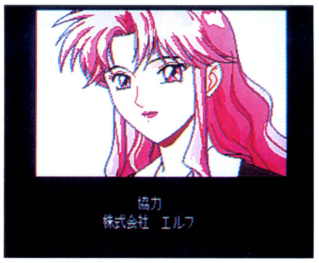
ここでコマンドを入力しよう



好きなシーンから始められるぞ

1 スタッフロール
新潟県 ウォンチュッ

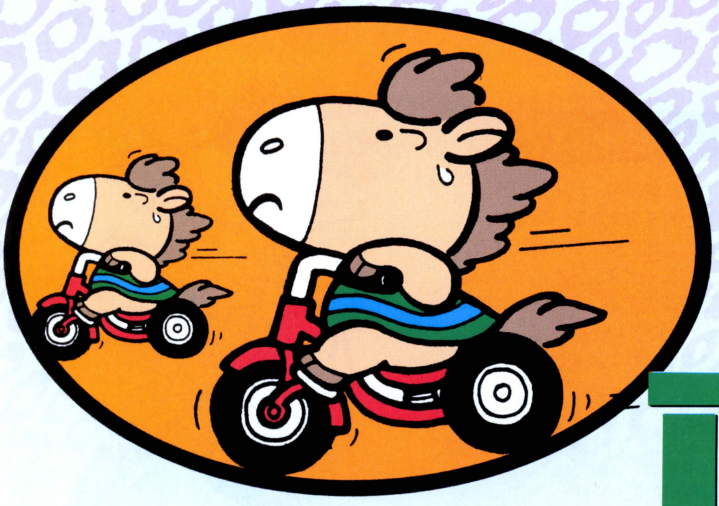
選択画面に「最初から」と表示されている状態で、右を押しながらランを押す。このとき、ビジュアルが表示されるまで、右は押し続けること。成功すると、いきなりスタッフロールを見ることができる。ちなみに、このスタッフロールは何度でも見られるぞ。



これでいつでも簡単にスタッフロールを見ることができるね

イラスト／たちばな真未

©NEC Interchannel／AIC／PIONEER LDC・NEC Avenue／elf・naxat soft／SETA・NEC Interchannel／elf



今回は画面初出しを含む
FXソフトを3本紹介!

新着特報 直送便

画面初公開 青葉邸を舞台に三姉妹の大活劇

みにまむなのにっく

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：50%（8月10日現在）

ちっちゃくなってしまった女の子が主人公の『みにまむなのにっく』。今回は、オープニングビジュアルと画面写真を紹介しよう。



◎知的な感じの長女ひかり



◎三女つばさのアップ。何を見上げているの？







◎OPアニメ。ハンマーで地面をたたくと、何かが起こる…

ミニゲームも楽しめるマルチシナリオAVG

このゲームは、選んだ選択肢により、違ったグラフィックやシナリオが楽しめるアドベンチャーゲームだ。しかし、ただ選択肢を選ぶだけのゲームではなく、随所にミニゲームなどを挿入し、何回やっても飽きない内容なのだ。



◎コマンドセレクト画面。中央にいるのはマイケル



◎長女ひかりと次女のぞみの会話シーン



◎所持アイテム画面。効果も確認できる



つばさのハンマー攻撃だ〜！

©スタジオOX／NEC Home Electronics

キャラクタ公開　主要登場キャラクタを一挙公開

スパークリングフェザー

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：シミュレーション　●開発状況：30%（8月10日現在）

美少女SLG『スパークリングフェザー』。プレイヤーはフェザーと呼ばれる戦士となって、ガーディアンと戦う。ダイアモンドなどの宝石は各フェザー固有のもので、守護石と呼ばれている。宝石の種類により、魔法使い系や戦士系などフェザーの能力に差がでるのだ。

オパールフェザー

大学に登校中、パールの手下に拉致されそのまま配下になる。しかし、上司に恵まれず離反する。ジャパニーズアニメとパソコン通信が趣味の明るいお姉さん。結構しっかりしているのだが、言動から幼く見られて損をしている。



名前：ニース・ホフキンス　誕生日：10月21日
年齢：18歳　星座：天秤座　血液型：AB型
身長：163cm　体重：49kg
3サイズ：91／59／87

ダイヤモンドフェザー

幼少のころ、ダイヤモンドフェザーの潜在能力を恐れたパールフェザーに幽閉されていたため、内気な性格だった。12歳のとき、シトリンやガーネットに救出され脱出する。脱出後は、その反動で活発な性格になる。能力は高いのだが、力を十分発揮できないでいる。

名前：初菱七菜　誕生日：4月17日
年齢：16歳　星座：牡羊座　血液型：O型
身長：161cm　体重：47kg
3サイズ：84／57／86



ムーンストーンフェザー

飛行帆船を操り、アイテムの売買、遺跡探索、宝物鑑定などの仕事をしていた。趣味は金儲け。お宝、財宝などの言葉に弱く、実物にはもっと弱い。大阪弁は生まれつきではなく、商人をやっていたころに身につけた。

名前：水樹奈美　誕生日：6月7日
年齢：14歳　星座：双子座　血液型：O型
身長：160cm　体重：47kg
3サイズ：81／60／83



シトリンフェザー

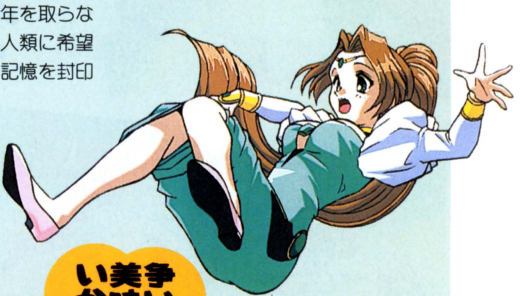
「紫炎の魔導師」と呼ばれる、天才魔法使い。かつてパールの配下であったが、ある事故で能力の大半を失う。その後、ガーネットを巻き込んでダイヤの逃亡を助け、パールに反旗を翻す。ダイヤたちの中では、頼れるお姉さんタイプ。

名前：三条智子
誕生日：11月4日
年齢：20歳
星座：蠍座
血液型：O型
身長：171cm
体重：55kg
3サイズ：92／64／90



エメラルドフェザー

前世の記憶を持ち、年を取らない魔法使い。しかし、人類に希望が持てず、自ら自分の記憶を封印した。性格は、少し抜けているところがあるが天然ボケ。機械の分解が趣味。分解した機械は、ルビーが組み立てている。





名前：リンダ・ラルフローレン
誕生日：5月19日
年齢：18歳（外見）
星座：牡牛座
血液型：A型
身長：163cm
体重：47kg
3サイズ：86／58／88

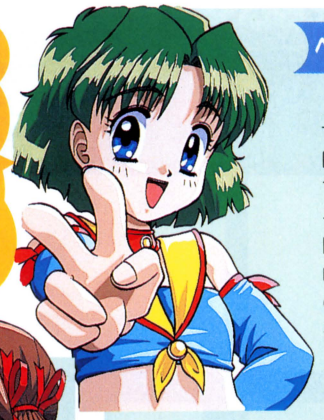
©GEM／NEC Home Electronics・
NEC Home Electronics

ピンクトルマリンフェザー

昔、スティンに襲われていたところをダイヤたちに助けられる。仲間内では、彼女が家事一般すべてを引き受けている。性格は几帳面で、お部屋のリフォームが趣味。

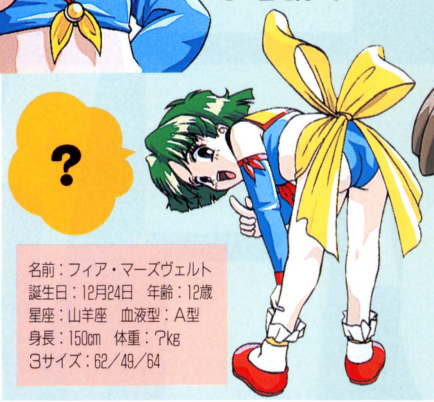


名前：守口綾子
誕生日：5月19日
年齢：18歳
星座：牡牛座
血液型：A型
身長：163cm
体重：47kg
3サイズ：86／58／88



ヘリオドールフェザー

生まれたときからフェザーに目覚めており、周囲を騒がせた。そのせいで宗教抗争に巻き込まれるが、ダイヤが助けて仲間になった。性格は楽観的で、子供扱いをされるのを嫌い、背伸びしている一面を持つ。



名前：フィア・マーズヴェルト
誕生日：12月24日　年齢：12歳
星座：山羊座　血液型：A型
身長：150cm　体重：?kg
3サイズ：82／49／64

サファイアフェザー

名前：高井戸瑠璃（芸名：桜川リカ）
誕生日：9月10日　年齢：17歳
星座：乙女座　血液型：B型
身長：164cm　体重：49kg
3サイズ：82／59／84



5歳で芸能界デビュー。歌手としても活躍し、トップアイドルとして活躍する。向上心が高く、自分の欠点は熟知している。非常に負けず嫌い。責任感が強く、フェザーと仕事の両立に、日々悩んでいる。

タンザナイトフェザー



ダイヤモンドフェザーが幽閉されていたとき、その場所の番人。しかし、ダイヤ救出作戦の際、ガーネットの説得に応じ、仲間に加わる。見た目通りの良いお兄ちゃんで、物事を確実にこなす。

トパーズフェザー



占いで学費を稼ぐ苦学生。雑誌で占いのページを抱えており、結構有名人。占いと盆栽とカメをこよなく愛する。一見変な人みたいだが、思慮深い男。ダイヤと出会い、フェザーとして目覚める。

ガーネットフェザー



生まれたときからのフェザー。シトリンフェザーの直属の配下。シトリンのダイヤ救出作戦のときは、いつのまにか加担していて、ダイヤと行動するようになった。性格はさっぱりしていて、過去のことは振り返らない。面白いことが大好きである。

新着続報

FXオリジナルのマンガ家育成SLG

こみっく　ろ〜ど

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：シミュレーション　●開発状況：40%（8月10日現在）

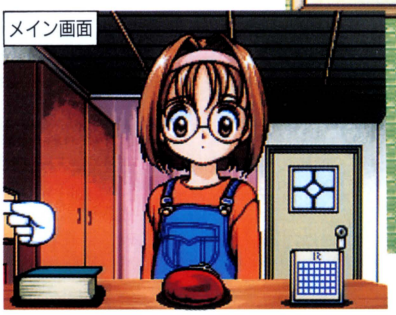
今回の『こみっく　ろ〜ど』は、ゲーム中の写真を2枚入手したぞ。メイン画面ではカーソル（手）を動かし、画面上の物をクリックをする。クリックするとカレンダーはスケジュールの確認・調整、財布は出納簿を見る、戸棚ならアイテムの一覧を見る、といったことができる。

パラメータ画面



◎メイン画面で主人公をクリックするとこの画面に。グラフはパラメータの数値が低いと赤く高いと青くなる。

メイン画面



◎扉をクリックすると、予定の実行。本はロード／セーブ

PCエンジンファンから生まれる

Timの新雑誌のお知らせ

TVゲーム総合情報週刊誌

10月18日創刊

ファミマガ Weekly

PC-FX



プレイステーション



セガサターン



ニンテンドウ64



TVゲーム誌に地殻変動を起こす
新しいTVゲーム時代を拓く新雑誌

機種別にTVゲーム専門誌を発刊してきたTimから、いよいよTVゲーム総合週刊誌が登場します。TVゲーム各機種からアーケード、パソコンゲームまで、ゲームの最新情報をどこよりも早くお届けします。TVゲーム総合情報週刊誌『ファミマガウィークリー』は、10月18日創刊。毎週金曜日の発売です。

新雑誌『DEVELO Magazine』創刊!

ゲームクリエイターを目指す人のための入門書&情報誌

9月30日創刊予定

2Dからろ Dポリゴンまで作れます

詳しく解説

- プログラム
- CG
- 音楽

作曲からツール選びまで教えます

プロのクリエイターが連載

- シナリオ ゲームデザイン
- クリエイターインタビュー

わたしはこうしてクリエイターになった

付録 PCエンジン用CD-ROM

新PCエンジンファンは予価1480円 CD-ROM付きで10月30日~11月上旬発売予定!

次号よりムックとして新創刊します。誌面は、専門誌ならではの詳しい紹介や攻略記事でお伝えします。そしてFXの発売前のゲームが試せるCD-ROM付き。新しいPCエンジンファンにご期待ください。



●「ファイアーウーマン纏組」のお試し版をCD-ROMに収録する予定

バックナンバーのお知らせ

PCエンジンファンのバックナンバーを販売しています。バックナンバーをご希望の方は、徳間書店インターメディア(株)営業部(販売)☎03-3573-8613まで。右に掲載した号以外でも在庫があるものがあります、お問い合わせください。



96年4月号(660円)
FXナビゲーター:「同級生2」、「天地無用!魎皇鬼FX」、「デア ラングリッサーFX」ほか
攻略:「パワードールFX」ほか



96年5月号(720円)
FXナビゲーター:「ファイアーウーマン纏組」ほか
攻略:「ミラークルム」、「ユナFX」ほか
付録:高田明美「愛ちゃんポスター」



96年6月号(720円)
特集:本誌がつかんだFX特報。「お嬢様捜査網」ほか
攻略:「デア ラングリッサーFX」ほか
付録:お嬢様捜査網ポスター



96年7月号(720円)
特集:おススメソフト十番勝負。「ブルーブレイカー」、「こみっく ろーど」、「ファーランドストーリーFX」ほか
付録:同級生2新聞



96年8月号(1480円)
特報:「赤ずきんちゃちゃ」、「ふしぎの国のアンジェリーク」、「スパークリングフェザー」
付録:PCエンジン用CD-ROM²



96年9月号(1480円)
特報:「ラスト・インペリアル・プリンス」レポート:「女神天国II」ほか
攻略:「同級生2」
付録:FX用CD-ROM

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	Dead of the Brain 1・2	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
9月13日	チップちゃんキィーック！	カスタム／NECホームエレクトロニクス	7800円
9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX	カクテル・ソフト	6800円
9月27日	赤ずきんチャチャ　～お騒がせ！パニックレース～	NECホームエレクトロニクス	7800円
9月27日	ブループレイカー	ヒューネックス／NECホームエレクトロニクス	7800円
10月11日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄／NECホームエレクトロニクス	6800円
10月25日	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	7800円
11月予定	ファイアーウーマン纏組	徳間書店・NECホームエレクトロニクス	未定
発売日未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	卒業R	NECインターチャネル	未定
発売日未定	アンジェリークSpecial2（仮称）	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定
	こみっく　ろ～ど	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパーリングフェザー	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語～修学旅行～	徳間書店インターメディア／NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	7800円
	となりのプリンセス　ロルフィー	NECホームエレクトロニクス	未定
	バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ／NECホームエレクトロニクス	7800円
	ペブルビーチの波濤（仮称）	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3（仮称）	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな！魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・インペリアル・プリンス（仮称）	日本アプリーケション／NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	7800円
	惑星攻撃隊りとるキャッツ（仮称）	NECホームエレクトロニクス	未定
	天外魔境ⅢNAMIDA	ハドソン	未定

PC-FXGA

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
8月30日	GMAKERスタータキットプラス　DOS／V	NECホームエレクトロニクス	1万9800円

LD-ROM²

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

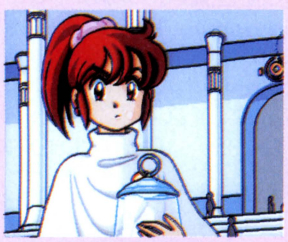
最新はみ出し情報

●NECホームエレクトロニクスより発売予定のPCエンジン用ソフト『はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ』が、96年秋発売予定となった。

●ナグザットより発売予定のPCエンジン用ソフト『もってけたまご』が、諸般の事情により発売中止となってしまった。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定のFX用ソフト『ふしぎの国のアンジェリーク』の発売予定日が、10月18日から10月11日発売へと1週間早まり、予定価格が6800円に決定した。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定のFX用ソフト『ファーランドストーリーFX』の発売予定日が10月25日に、『ファイアーウーマン纏組』の発売予定日が11月下旬にそれぞれ決定した。



♻竹本ファン期待の『はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ』



♻あこがれの守護聖様と♡　『ふしぎの国のアンジェリーク』



♻発売日が決定した『ファーランドストーリーFX』



♻ドタバタ学園アドベチャー『ファイアーウーマン纏組』

「月刊PCエンジンファン」刊行変更のごあいさつ

『月刊PCエンジンファン』は、この号で「月刊」ではなくなります。ソフトの情報がそろう頃また発刊する不定期刊になります。

急なお知らせでごめんなさい。編集部としても苦しい選択なのですが、状況が許しません。申し訳ないのですが、みなさんのご理解をお願いします。

なお、次号は10月末か11月の初旬にお届けする予定です。詳しくは、我々の兄弟誌『ファミマガ64』『サターンファン』『でべろマガジン』等で行います。

★

ところで、これを機会に、歴代の編集長とPCエンジンについて振り返ってみました。

最初PCエンジンは、パソコンぽい「コア構想」でスタート。周辺機器を充実させて、いろいろな機能をもたせよう、というものでした。でも、我々にとっての魅力ってゲームでしたよね。『R-TYPE』や『ドラゴンスピリッツ』。ほんとうにほしいゲームがよくそろっていました。その後『ドラゴンナイトⅡ』『卒業』『ときめきメモリアル』が登場。こういった今はギャルゲーと呼ばれるソフトがゲーム機で遊べるようになったのもPCエンジンの功績です。そう、金月真美さんや椎名へきるさんに初めてインタビューしたのもうちの編集部でした。PCエンジンはビジュアルが得意で、しかも初のCD-ROM採用。クオリティの高い音質で声優さんの声が聴けるのも魅力ですよね。

話は変わって、創刊5周年記念の『マジカルチェイス』再販のときのエピソードを少し。この企画は、当時編集長だった山森が原稿の最終チェック中に、読者の投書を読んでその場で決定したものなのです。結果的に、大盛況でみなさんにも喜んでいただいたうれしい出来事だったのですが、実はそのとき某有名プロデューサーT氏が、「みずくさいですよ。『マジカルチェイス』のスペシャル版を企画中だったんです……」って！

今思うのは、PCエンジンは、ユーザーとメーカーがほかのどの機種より密接な関係ではなかったかという気がします。みなさんの声をメーカーの方が実によく聞いていたと思います。ほんとうに身近ではなかったかと。

今後FXを通してこの関係は続いていくのだと思います。PCエンジンを愛してやまない我々編集部は、FXをさらに追いかけます。

編集長　北根紀子

©竹本泉／NEC Home Electronics・KOEI／NEC Home Electronics・TGL／NEC Home Electronics・日本ナレーション演技研究所／徳間書店／NEC Home Electronics

PC-FX

ファイアーウーマン纏組

火事と喧嘩は江戸の華。消しちゃいけない恋の炎!!

自主独立の精神をモットーとする白鷺学園に転校してきた君は、学園の平和を守る“纏組”の一員となり、学園の女の子達を様々な事件から守ってゆくのだ。
事件を解決するためには喧嘩の腕も必要だ！
腕を磨いて難事件を解決できれば、女の子との楽しい学園生活がまっているぞ！



メディアMIX

●三番纏　瀬田ひろみ役“天野由梨”がパーソナリティを務める“天野由梨の宇宙色（そらいろ）プリズム”毎週火曜日24:30～25:00ラジオ日本（1422kHZ）にて好評放送中
●月刊少年キャプテン（徳間書店刊）11月号（9/26発売）よりコミック連載開始！

96年秋発売予定

発売元：徳間書店
総販売元：NECホームエレクトロニクス　**価格未定**

©1996日本ナレーション演技研究所　©1996徳間書店　©NEC Home Electronics,Ltd.1996

原画／むっちりむうにい　セルワーク／村上芳枝・J.C.STAFF

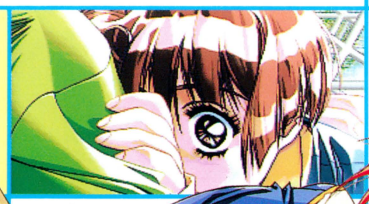
お問い合わせはNECホームエレクトロニクス　パーソナルソフト事業部　TEL.03（3454）5111（大代表）

春を待つ季節、君と……。

「同級生2」のステージは高校生活最後の冬休み。
恋に輝き、人生に思い悩む少女達の物語が、鮮やかなグラフィックで綴られています。



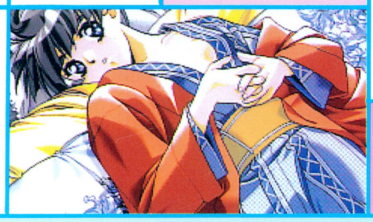
PC-FX





©1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf





PC-FX用ソフト

同級生2

制作元／NECアベニュー　販売元／NECホームエレクトロニクス

18禁止
18歳未満禁止

大好評発売中

希望小売価格
8,800円(税別)

NECアベニュー株式会社
〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1

ユーザーサポート受付
(月～金曜日：午後1時～6時)

商品に関するお問い合わせ (044)844-8976

PC Engine FAN
1996年 OCTOBER 10月号
第3種郵便物認可
平成8年10月1日発行第9巻第10号(通巻95号)
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111(代)
特別定価1480円
(本体1437円)

T1013655101489

お知らせ PCエンジンファンは、CD-ROM付きムックとして、今後も発行し続けます。ムック第1号の発売は10月30日～11月上旬の予定。

©Tokumashoten Intermedia 1996 雑誌13655-10

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan