

敬人 監修  
中原 健広  
吉山 直治

PC-9800シリーズ  
同人ソフト  
同秀作ゲーム  
コレクション vol.1

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.



## ●目次

●Demon's Eye (Hobby Land Soft)	14
●IREEN (A-Inn)	32
●THE・北京 (STUDIO・秘密工房)	40
●Advanced どぎえもん (Circle未定)	48
●Pine apple (STUDIO・秘密工房)	62
●CRIM (TSUKKA software)	72
●MELT DOWN (ぐるーぶR204)	80
●汎用クイズゲームまっちゃん3 (Circle未定)	88
●やさしくてね♡ (ほんわかソフト)	96
●TINY 戦車戦98 (YAMACO Software Products)	104
●バサーカー・フロント外伝4 (スタジオK2)	112
●WAR SLG Ver.1.02 (A・Kソフトウェア)	128

榎平 敬人 監修  
中原 健広  
吉山 直治

# PC-9800シリーズ 同人ソフト 同秀作ゲーム コレクション vol.1

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.



## まえがき

「同人ソフト」と聞いて、皆さんはどんなものだと思いますか？

まあ、一般には、プロというよりアマチュアプログラマーが集まって作るソフトといったところではないでしょうか。

また、すでに「同人ソフト」という言葉を知っている人は、おそらく「ああ、よく浅草橋の会場や晴海の見本市やらで、中高生の男の子が集まって、聞いたこともないゲームなんかを安く売り買いしているやつか」などと思ったかも知れません。

でも、いま皆さんの手元にある「同人ソフト」は、いままでの同人ソフトとちょっと違うかも知れません。もちろん、同人ソフトでないというわけではありません。真正銘の同人ソフトです。でも、私たちの選択基準に合格したもののばかりです。といっても、はっきりした基準があるわけではありません。たんに「スゴイ」「面白い」といった2つの観点から選んだものです。

同人ソフトは玉石混交です。でも、本書に納めたソフトは粒ぞろいです。どれをとっても、市販のゲームソフトに匹敵するくらいのレベルです。アマチュアとは思えないプログラミングテクニックと、楽しいグラフィックや音楽、そのセンスの鋭さなどに、皆さんはきっとビックリすることでしょう。

そして何より、本書で取り上げた同人ソフトには、同人ならではの個性があることも強調しておきましょう。仕事や金銭だけにとらわれない、自由な表現と人間らしさがほとばしっています。皆さんはこのゲームを通して、作者のパワーに圧倒されることでしょう。

最後に、本書を作成、出版するにあたり、同人ソフトを提供してくださった各サークルの皆さん、そして、この先駆的メディアを企画し、執筆進行の中心となってくださった秀和システムトレーディング社の斉藤和邦氏に感謝の意を表します。

でも、こんな「まえがき」読み飛ばして、ゲームを立ち上げた人もいるでしょうね……。

1993年4月

著者代表 中原健広

### ■注意

- (1)本書は著者等が独自に調査した結果を出版したものです。
- (2)本書は内容において万全を期して制作いたしましたが一、二の不審な点や誤り、記載内容などお気づきの点がありましたら、出版元まで書面にてご連絡ください。
- (3)本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記2項にかかわらず責任を負いかねます。ご了承ください。
- (4)本書の全部または一部について、出版元から文書による許諾を得ずに複製することは禁じられています。



## 収録プログラムの内容

本書の付録ディスク中には以下のプログラムが収録されています。

ソフト名	FD(枚)	圧縮ファイル	圧縮前	圧縮後	圧縮率	収録先
Demon's Eye (1,000円)	2	DEYE_PRG, LZH	1055421	435967	41.3%	付録1
		DEYE_DAT, LZH	985714	218545	22.2%	
IREEN (1,800円)	1	IREEN, LZH	1006109	375919	37.4%	付録1
THE・北京 (1,000円)	1	PEKIN, LZH	949296	982539	94.0%	付録2
TINY戦車戦98 (1,000円*)	1	SENSYA98, LZH	212876	77338	36.3%	付録2
WAR SLG Ver. 1.02 (1,000円)	1	WARSLG, LZH	519687	195239	37.6%	付録2
Pine apple (1,000円)	1	PINEAPPL, LZH	508613	426268	83.8%	付録3
やさしくしてね (1,000円)	1	YASASIKU, LZH	732030	459677	62.8%	付録3
どぎえもん (500円)	1	DOGIEMON, LZH	583438	250408	42.9%	付録3
CRIM (700円)	1	CRIM, LZH	122407	117346	95.9%	付録4
バサカーフロント外伝4 (1,500円*)	1	TINYBF4, LZH	859221	465974	54.2%	付録4
まっちゃん3 (500円)	2	MCHAN3-A, LZH	1089057	523982	48.1%	付録5
		MCHAN3-B, LZH	157094	77956	49.6%	
MELT DOWN (800円)	1					付録6
合計	14		8780963 + 1MB	4607158 + 1MB	約52.5%	

ファイルの圧縮には、吉崎栄泰氏作成のフリーソフトウェア「LHA, EXE」を使用させていただきました。  
また、各ソフト名のあとの()は販売価格のおおよそです。

なお、収録させていただきました同人ソフトの製品版パッケージ中、不必要と思われるドキュメントやデータなどのファイルは、ディスク容量等の事情により、一部削除させていただきました。また、本文中の操作方法等の説明箇所は、各プログラム作者の製品版パッケージ中に含まれるドキュメントや使用説明書を流用させていただきました。あらかじめご了承ください。

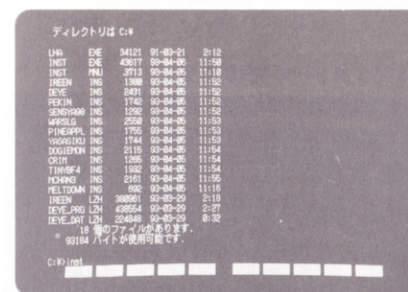
※「MELT DOWN」はオリジナルのDOSを使用しており、付録ディスク6でそのまま起動することができます。MS-DOSのコマンドライン上から起動することはできませんので、ハードディスクへのインストールは行えません。なお、バックアップはMS-DOSの「DISKCOPY, EXE」コマンドで行うことができます。

\* プログラムの内容が実際の製品版とは異なるもの、価格は目安となります。

## インストーラの使い方

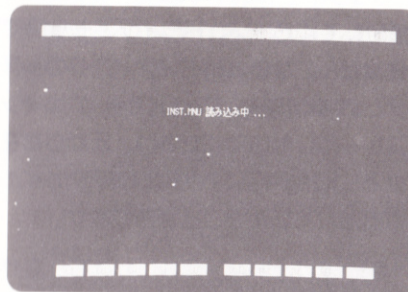
今回のパッケージの中には、画面对話式の同人ソフトインストーラ\*が付属しています。これは、個々の同人ソフトに付属していたインストーラを参考に、独自に方式を統一したものです。以下では、画面をおいながらこのインストーラの操作方法について説明しましょう。

## ①インストーラの起動



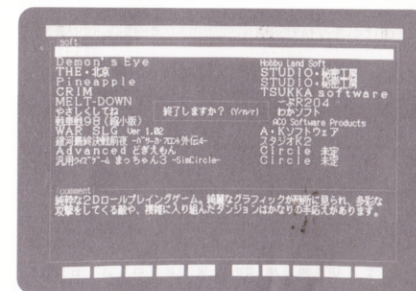
まず、付録ディスク1をフロッピーディスクドライブに挿入し、カレントドライブをそのドライブに、カレントディレクトリをルートに置いてください。「INST」と入力するとインストーラが起動します。

## ②INST, MNU読み込み




フロッピーディスクから、「INST, MNU」というメニューファイルを自動的に読み込みますので、そのままお待ちください。

## ③ソフト一覧画面



画面には本書収録の同人ソフト一覧が表示されます。画面上半分がソフト名一覧、下半分が各同人ソフトについての簡単な説明です。

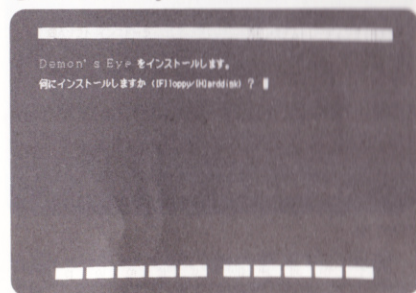
一覧の上方に文字の反転している行がありますが、これがカーソルです。カーソルはテンキー、または方向キーで上下に移動させることができます。一覧が画面に入り切らない場合は、カーソルを端まで動かすことで、スクロールして見ることができます。目的のソフトを選んだら、その位置にカーソルを移動して、キーを押してください。

\* 付属の同人ソフトインストーラには、ディスクをフォーマットする機能は付いてません。同人ソフトをフロッピーディスクにインストールする場合、あらかじめMS-DOSフォーマットを施して、MS-DOSのシステムを組み込んだディスクを用意しておいてください。なお、ディスクのフォーマットの方法については、MS-DOSのマニュアルなどを参照してください。



この画面で〔ESC〕キーを入力すると、終了するかどうかの問い合わせが表示されます。また、これ以降のほとんどの画面では、〔ESC〕キーを入力すると1つ前の状態に戻ることができます（最終的にはこの画面まで戻る）。

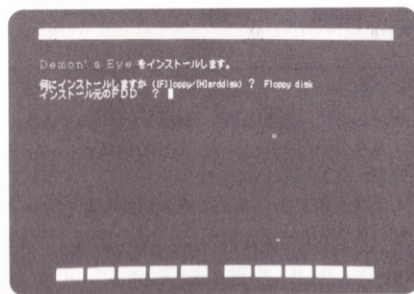
#### ④ Demon's Eyeをインストール



ここでは、試しに「Demon's Eye」をフロッピーディスクにインストールしてみましょう。他の同人ソフトの場合も、また、ハードディスクにインストールする場合も、手順はほぼ同様です。

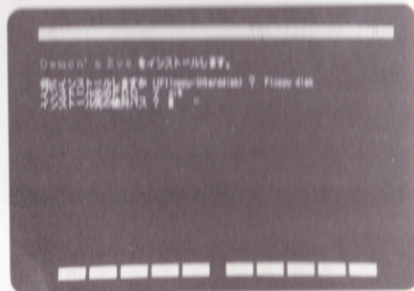
まず、インストールする媒体を聞いてきますので、「F」または「H」を入力してください。

#### ⑤ インストール元の指定



次に、インストール元のフロッピーディスクドライブを聞いてきます。すなわち、圧縮ゲームデータのある付録ディスクを入れるドライブです。装置番号ではなく、MS-DOS上でのドライブ名（A～Z）を入力してください。入力されたドライブ名のドライブが1Mバイトフロッピーディスクドライブだと認識できないときは、ピープ音が鳴ります。

#### ⑥ インストール先の指定



最後にインストール先を聞いてきます。先ほどシステム入りのフォーマットをしたディスクを入れるドライブ、またはハードディスクのあるドライブです。

インストール先への絶対パスを正確に指定してください。ドライブ名も省略できません。なお、ハードディスクのシステムのあるルートディレクトリにはインストールしないでください。元から存在するCOMFIG.SYSなどのファイルが消されてしまうことがあります。

指定されたディレクトリが存在しなかった場合、自動的にディレクトリを作成してインストールします。

また、フロッピーディスクにインストールするとき、ルートディレクトリ以外は指定しないでください。

#### ●例 フロッピーディスクにインストールする場合

Aドライブ：フロッピーディスク（ドライブ1）

Bドライブ：フロッピーディスク（ドライブ2）

これは、カレントドライブ=Aドライブ、付録ディスク1はAドライブに挿入されている場合です。

インストール元…Bドライブ（「B」と入力）

インストール先…Aドライブのルートディレクトリ（「A:¥」と入力）

と指定します\*。

#### ●例 ハードディスクにインストールする場合

Aドライブ：ハードディスク（システムドライブ）

Bドライブ：ハードディスク

Cドライブ：フロッピーディスク（ドライブ1）

Dドライブ：フロッピーディスク（ドライブ2）

これは、カレントドライブ=Cドライブ（プロンプトが「C:」「C:¥」などと表示されている）、付録ディスク1はCドライブに挿入されている場合です。

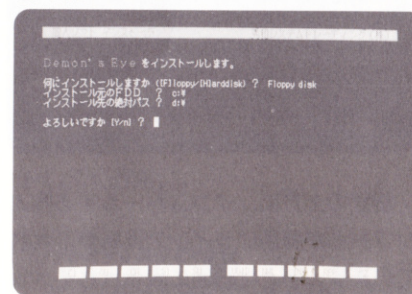
インストール元…Dドライブ（「D」と入力）

インストール先…Bドライブの「DOUJIN¥DEYE¥」というディレクトリ（「B:¥DOUJIN¥DEYE¥」と入力）

と指定します\*。

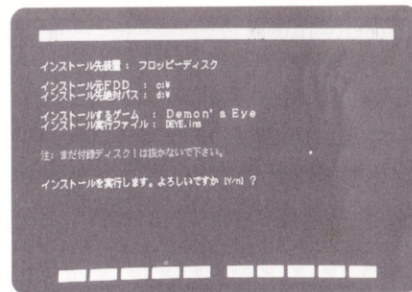
なお、「B:¥DOUJIN¥DEYE¥」というディレクトリが存在しない場合でも、自動的にディレクトリは作られます。

#### ⑦ 確認



ここで入力した内容を確認します。

#### ⑧ 最後の確認



いままで入力したことをすべて表示して再度確認します。このあと、入力を訂正することはできませんので、よく見直してください。

なお、この場面では、まだフロッピーディスクドライブから付録ディスク1を取り出さないでください。

\*画面の指示があるまでは、付録ディスク1をディスクドライブから取り出さないでください。







## 同人ソフトの原型

同人ソフトの原型はパソコンの誕生時から存在していた。それは、パソコンプログラマーの歴史であり、パソコンにとってのプログラミング、ユーザとプログラマーとのかい離の裏面史でもあるようだ。

### 「同人ソフト」とはいったい何だろう

この疑問に答えるには、何といってもパソコンの歴史から説明しなくてはならないようです。というのは、パソコンを取り巻く状況の中で、同人ソフトはある必然性を持って登場したときからです。

#### ■パソコンはマイコンともいわれていた

1976年当時、パソコンは基板や部品を組み立てて作るキットとして売られていました。当初は、マイクロコンピュータを使った私家版 (My) コンピュータということで、パソコンというより「マイコン」などといわれていました。

それは、ひと昔前のラジオ工作のようなもので、実際、電気工作マニアとでもいった人たちが趣味程度に作るようなものでしたが、マイコン (パソコン) への関心は予想以上のもので、この年に発売された日本電気の「TK-80」などは、メーカーの不安を余所に飛ぶような売れ行きを見せました。

翌年の1977年あたりからは、キットではなく実用的で、個人でも購入可能な小型コンピュータが登場し始めます。これこそが現在のパソコンの原型です。国内ではシャープや富士通、日立。外国ではコモドールや、あのアップルなどが日本国内のパソコン市場を形成します。

#### ■みんながプログラマー

マイコンキットで名を馳せた日電が、本格的なパソコンPC-8001を発表したのが1979年秋のことです。現在のPCシリーズの先祖です。

このPC-8001にはBASICというプログラム言語が、あらかじめROMとして搭載されており、電源を入れればすぐにプログラミングできるということで、BASICの

使い易さと共に多くのユーザを魅了しました。

コンピュータ本体やディスプレイ、キーボードなどの周辺機器を人間が操作したり、制御したりするのがBASICです。そして、このBASICという人間にも比較的わかりやすい言語を登載することで、プログラミングは身近なものになりました。当時、パソコン買った人のほとんどが、このBASICの習得に挑戦したものです。

#### ■パソコンゲーマーの祖先

1981年から1982年にかけては、パソコンマニアにとって、また、パソコンゲーマーにとっても豊作の年となりました。日電のPC-8801や富士通のFM-7、シャープのX1などの本格的なパソコンが発表されたからです。この時期にはじめてパソコンを買った人は多かったのではないのでしょうか。現在バリバリのプログラマーも、もとを質せばこの時期にパソコンを始めていたりします。

当時のパソコンは今となってはオモチャみたいなものですが、計算速度やグラフィック表示などの性能が向上するにつれ、簡単なゲームプログラミングに親しむ人も見かけられるようになりました。

#### ■プロとアマの差はなかった

また、この時期はプログラミングにも、プロとアマに隔たりはなく、ユーザの多くはパソコン雑誌に掲載されたプログラムを打ち込んで、得意になっていました。

『I/O』とか『マイコンBASICマガジン』などのパソコン雑誌にプログラムを投稿したり、雑誌に掲載されたプログラムを入力してはゲームを楽しむ、なんていうユーザがたくさんいたのです。

また、パソコンがなくてもパソコンに興味を持ち雑誌を買う人、そして、パソコンショップなどに直接出向き、展示されたパソコンに雑誌のプログラムを入力する人、俗に「ナイコン族」といわれるパソコン予備軍がいたりして、その熱気たるや相当なものでした。中には何日もショップに通い続け、入力したプログラムをカセットテープ (当時はこれが記憶装置として出回っていた) に録音して楽しむ、という超強者もいたほどです。

いまのようにユーザとプログラマーが完全に分離しているわけではなく、この頃の多くのユーザは半ばプログラマーを志向していました。



### ■プロフェッショナル・プログラマー

1983年には、パソコンのハードもますます改良され、グラフィックはもちろん、サウンドも充実した機種が出始めます。また、補助記憶装置もカセットテープからフロッピーディスクに、CPUも8ビットから16ビットへと移行し始めました。

ところで、あるソフトハウスがアマチュアプログラマーを対象にプログラムコンテストを開いたところ、あの「ドラクエ」シリーズの制作者堀井雄二氏や、後にチュンソフトという会社まで設立した中村光一氏などが、入賞者として登場しています。この時期は、アマチュアといえども完成度が高く、現在ほど複雑かつ精巧なプログラムではありませんが、商品化にまで至る作品が何点もありました。

なお、かのファミコンが発売されたのもこの年です。

### ■ゲーム作りを目指して

パソコンユーザは年々増加し、従来のパソコンマニアよりも、パッケージソフトの利用だけを目的としたユーザが主流になり始めてくると、パソコンをゲーム機としてだけ楽しむ者も出始めます。

そして、ファミコンという家庭用ゲーム機の爆発的な普及で、従来は子どものものとされたコンピュータゲームが、広く一般にも浸透してきました。

各種ソフトの、商品としての質が飛躍的に向上した結果、アマチュアが個人でプログラムをすることには、どうしても限界が見えてきます。大きくて複雑なゲームを作るには作業の分担が必要だからです。

そんなおり、プロの集団であるソフトハウスの作ったゲームとも、ひと味違うゲームを作りたいと考える人も出てきました。

そこで、ゲーム作りという共通の趣味のもと、絵を描いたり、作曲したり、シナリオを書いたりといった人も加わって誕生したのが、「同人ソフトサークル」です。

### ■パソケットの誕生

1988年、「同人ソフトサークル」を募集して、同人ソフト展示即売会「パソケット」が開催されました。

それまで、同人ソフトサークルは俗に「コミケット（コミックマーケットの略称）」といわれるコミックの同人誌即売会で、自作のソフトを販売していました。このコミケットでの同人ソフトの出席者が増加したため、同人ソフトだけが独立してでき

たのが「パソケット」です。

しかし、パソケットは「コミケット」という同人誌即売会から生まれてきたため、どうしてもマニアックな方向（例えばアニメキャラ）に傾きがちです。同人ソフトの中で、純粋にゲームとして面白いソフトの割合は決して高くはありません。「その道」に進んだ、目の大きいアニメ顔の女の子が登場する「あっち」系統のゲーム、というのが「同人ソフト」に対する一般のイメージかも知れません。

とはいえ、「パソケット」が開催されたことで、自分たちの作品が気軽に発表できるようになったことは見逃せません。そして、そのことでセンスといい娯楽性といい、また、プログラムテクニックといい、よくできた素晴らしい「同人ソフト」がたくさん出回ってきました。それらは、プロの作った市販のゲームに比べて、決してひけをとるようなものではありません。

### ■キラリと光る同人ソフト

プロの作ったゲームソフトは毎年、何百本と発売されます。ユーザはいったいどのソフトを選ばいいのか迷うところです。専門雑誌などである程度の判断はつけられますが、当たりハズレもあります。このことは、特にソフトの水準が定まらなかったひと昔前ではたいへんでした。安価で面白いソフトがもっとあっていいのではないかと、そして、もっと自由にソフトを発表したいなどといった思いもあったことでしょう。

パソケットで売られている同人ソフトは、市販のソフトに比べて値段も安く、せいぜい2000円前後までと手頃です。ふつうは1000円ぐらいですが、中にはただ同然の値段を付けたものさえあります。

でも、安いからといってバカにははいけません。プログラムテクニックや娯楽性などで、プロの作った市販ソフトを凌ぐものはたくさんあります。けっして「あっち」系統のゲームばかりではありません。そもそも市販のゲームに飽きたらずに作ったものなので、自由で独創的なゲームが多数あるのも当然です。

そして、本書に収録した12本の同人ソフトは、筆者らが自信をもっておすすめできる傑作ばかりです。



# Demon's Eye

ゲーム種別 ロールプレイング

サークル名 Hobby Land Soft

住所／連絡先 〒325 栃木県黒磯市埼玉字行田361-15  
吉際方

代表者 吉際 邦幸



## サークル紹介

はじめまして、Hobby Land Softです。設立は'90年ごろ（よくおぼえていない）ですが、なんといっても構成メンバーは1名きりですので、はたして「サークル」と呼べるのでしょうか（笑）。目下のところ、Demon's Eye II を制作中ですが、今度はBGMもちゃんと付けますので期待してください♡

## 本ゲームに関して一言

その昔、一連のドラクエシリーズをプレイしておりまして、「よーし、これを超えるようなゲームを作ってやるぞー!!」と心意気だけは勇ましく作りはじめたのですが……当時私はBASICしか知らなかったの（おいおい）、ゲームを作りながらCとアセンブラをおぼえたという、今から考えると恐いことをやっておりました。

ところで皆さんは、ゲームというのは「ゲームのプログラム」を作る以前に「エディタ」を作らねばならないことをご存じでしょうか？ エディタとは、画面を動きまわるキャラクタやマップパターンなどのドット絵、また、地形データ、モンスター分布、人物配置位置、階段と階段のつながりetcを、マップファイルに書き込んだりするプログラムのことです。

はっきり言って、こいつを作っているときが一番大変でした。なにしろバグが出たとき、「ゲームのプログラム」と「データエディタ」のどちらが原因かわからないのです。この苦勞を乗り越えられればあなたも立派なプログラマー(?)ですね。

なお、本ゲームのシナリオは、デバッグのしやすさ第一に考えて、すべてテキストファイル(!!)で処理できるようになっています。まるで別の言語体系を作っているみたいで面白かったですね。興味のある方はファイルをのぞいてください。

ただし、改造して動かなくなっても責任は負いかねますよ（笑）。

# Demon's Eye 操作法

## ■操作方法

操作はテンキー（またはカーソルキー）とスペースキー、**[ESC]** キーで行います。

**移動** 主人公は、テンキー（2468）またはカーソルキー（**[←]****[↑]****[→]****[↓]**）で操作します。町の人とぶつかると会話が出来ます。

**各種コマンド** スペースキーでウィンドウが開きます。テンキー（2468）、またはカーソルキー（**[←]****[↑]****[→]****[↓]**）でコマンドを選択し、スペースキーで決定します。

取り消しは**[ESC]** キーです。宝箱やドアは「調べる」コマンドで開けることができます。

**表示の早送り** SHIFTキーを押すことで、メッセージの早送りが出来ます。長いせりふを話す人物との会話や、レベル上げのための戦闘がスピーディに展開出来ます。**[CAPS]**、**[カナ]** キーをロックしても同じ効果があります。

**ゲームの終了** ウィンドウを開いて、システム→FINISHを選択します。

## 制作スタッフ紹介

スタッフといっても1人ですので紹介するまでもありません。

1人で作っていて一番つらいこと…、そう、それはエンディングでスタッフスクロールができないこと（ノ）ですね。開発機種はPC-286VEですが、昨今のパソコンは386、486を積んでいますのでウェイトが適切かどうか……、うーん。



## Demon's Eye 操作法

### ■パラメータについて

キャラクタの各種パラメータは、レベルが上がるごとに少しずつ増えていきます。敵と戦ってもなかなか勝てないときは、しばらく弱い敵を相手に経験を積み、レベルを上げてから再挑戦するとよいでしょう。

LV	キャラクタのレベルです。
行動原則	何のために戦うか、そのキャラクタの信条を表しますが、戦闘や成長の速度などにはまったく関係ありません。会話に多少の影響を与えるだけです。
HP	キャラクタの生命値です。0になると死んでしまいます。宿屋に泊まると最大値まで回復します。薬草や呪文で回復することもできます。
MP	マジックパワー、つまり呪文を唱える力です。呪文を唱えるたびに減っていきます。宿屋に泊まると最大値まで回復します。
最大HP	キャラクタのHPの最大値です。レベルが上がると増えます。
最大MP	キャラクタのMPの最大値です。レベルが上がると増えます。
力	キャラクタの腕力です。
攻撃力	「力」にキャラクタの装備している武器の攻撃力を加算した値です。
体力	キャラクタの体力です。
防御力	「体力」にキャラクタの装備している防具の防御力を加算した値です。この数値が高いと、敵の攻撃(呪文攻撃以外)で受けるダメージが少なくなります。
素早さ	機敏さを表します。この数値が高いと、敵よりも早く攻撃を仕掛けることができ、また敵の攻撃がよけやすくなります。ただし、重い装備品を身につけると減ってしまいますので、素早く行動させたいキャラクタ(例えば治癒の呪文を唱える者)は、なるべく身軽な装備にした方がよいでしょう。また、この数値は「怒りの一撃」の当たりやすさにも関係します。
運	敵に呪文をかけた(かけられた)ときの効きやすさ、また敵から逃げ出すときの逃走成功率に関係します。
EX	経験値です。モンスターを倒すたびにいくらかの経験値が手に入り、その累計がある一定の値を超えるとレベルが上がります。強いモンスターを倒せば、それだけたくさん経験値が手に入ります。
EX to next	次のレベルまで、どのくらいの経験が必要かを表します。

## Demon's Eye 操作法

### ■コマンドの解説

#### ●フィールド・コマンド (非戦闘時のコマンド)

調べる	目の前を調べます。宝箱やドアを開けるときなどに使うコマンドです。
呪文	呪文を使います。ただし、戦闘用の呪文を使うことはできません。
アイテム	薬草などのアイテムを使います。
装備	武器、防具を装備します。武器、防具にはそれぞれ重さがあり、重い物を装備すればそれだけ素早さが減ってしまいます。
パフォーマンス	仲間が死んでしまい、持ち物を全部売っても生き返らせるお金がない……などの悲惨な状況を救うためのコマンドです。町で薬を売ってお金を稼ぐことができます。くれぐれも悪用(?)しないでください。
隊列編成	パーティーの並ぶ順番を換えます。戦闘では、前にいるキャラクタほど攻撃されやすくなるので、弱いキャラクタは後ろにまわした方がよいでしょう。
ステータス	キャラクタの詳細な情報を表示します。
システム	データのロード、セーブ、またメッセージの表示速度の調節を行います。セーブは、地上マップでのみ可能です。(ロードはどこにいても可能)

#### ●戦闘コマンド

攻撃	肉弾攻撃をします。
呪文	呪文を使います。ただし、戦闘時には使えない呪文もあります。
アイテム	薬草などのアイテムを使います。
逃げる	敵から逃げ出します。1人でも逃げられれば全員が助かります。
怒りの一撃	当たれば強力な攻撃です。ただし、空振りすることもあります。
防御	身を守ります。敵の攻撃を受けても少ないダメージで済みます。
恫喝	敵を怒鳴りつけます。うまく相手をビビらせることができれば、相手の能力を一時的に下げることができます。
天に祈る	強力な敵に出会い、どうしても逃げられないときの神頼みコマンドです。



## Demon's Eye 操作法

### ●呪文の解説

ここではおぼえるのが面倒だと思いますので、呪文名は該当する英単語そのままにしました。

ファイア	炎の呪文です。呪文レベル3以上で、すべての敵に有効です。
ブリザド	吹雪を巻き起こします。呪文レベル3以上で、すべての敵に有効です。
ストーム	突風を巻き起こします。すべての敵に同時にダメージを与えます。
サイレント	相手の呪文を封じ込めます。
スリープ	相手を眠らせます。ただし、アンデッド系モンスターには効きません。
イリュージョン	相手に幻覚を見せ、攻撃をミスさせます。
ウェイク	眠ってしまった仲間の目を覚まします。
シールド	一時的に仲間の防御力を高めます。
リサレクション	死んだ仲間を生き返らせます。
ヒール	仲間(1人)の体力を回復します。
キュア・ワOUNDS	パーティ全員の体力を一度に回復します。
リターン	一度覚えた場所に瞬時に移動します。ただし、リターンする場所は、前もって記憶しておかなければなりません。また、ダンジョンや町の中にリターンすることはできません。リターン先は、1人あたり5箇所まで記憶できます。
サンダーボルト	相手に稲妻を浴びせます。最も強力な呪文です。

### ■このゲームの世界について

このRPGの世界は、基本的に剣と魔法の世界です。特別奇をてらった設定はありません。はじめて制作したゲームですので、あまり奇抜な設定を作っ  
てプレイヤーに負担をかけることのないように……と考えたからです。ただ、  
教会を登場させてしまうとキリスト教色が深まってしまうので、死んだ  
仲間の復活はマジック・ギルドという団体(?)を登場させて解決しました  
(別に教会でもよかったのですが ^\_^;)。

## Demon's Eye 操作法

また、このゲームのキャラクタは、モンスターを倒してもレベルを上げて  
も呪文を覚えません。呪文はあくまで経験豊かな魔導士から伝授してもら  
う以外ないのです。いくつかイベントをクリアすれば、呪文を覚えてもらえる  
でしょう。

キャラクタ・メイキングのときに、顔グラフィックと共に、戦いの目的を  
選択するようになっていますが、特にストーリーが変わるといほどのもの  
ではありません。ほんの少しセリフが違ってくるだけです。(個人的には、一  
番右の顔で、「性欲」か「暇潰し」を選ぶと妙な会話になって面白いと思いま  
すか)

とにかく、無事にエンディングまでたどり着けますよう、ご健闘をお祈り  
します。

### ■ゲームについて

ストーリーは、地図の左上の「ダルトア」という国から始まります。あら  
すじはオープニングの解説おじさん(ほとんどオー○ン・○ェルズのノリ?)  
が説明してくれますので、オープニングは必ず見てください。システム的  
には、割とオーソドックスなRPGです。できることなら速解きはせずに、じっ  
くりと冒険していただきたいものです。(いかにも取って付けたようなシナリ  
オで恐縮なのですが ^\_^;) )

町の中には、以下に示すお店があります。カウンター越しに会話ができま  
す。

道具屋	様々なアイテム(武器も少々)を売っています。
武器、防具屋	武器や防具を売っています。
宿屋	泊まるとHP、MPが最大値まで回復します。
マジック・ギルド	死んだ仲間を生き返らせるなど、色々なサービスをしてもらえます。 当然ながらお金を取られます。



正統派RPGです。長い期間をかけて作られただけあって、ストーリーやゲームバランス、グラフィックやアイテム類など、市販のゲームに勝るとも劣らない作品です。

特に、そのまったく無理のないストーリー展開は、RPGというジャンルからいって屈しがちなジャンルにおいて、プレイヤーをゲームの世界に魅き込んで寝食を忘れさせてしまうほどの素晴らしい出来ばえです。

また、本ゲームの作者も意識しているとおり、定番のよさを再認識させるゲームの進行方式に、ドラゴンクエストシリーズや往年の数々の名作RPGを彷彿させます。

惜しむらくは音楽がまったく鳴らず、また、ジョイスティックにも対応していないため長時間のプレイが辛いことですが、そういったわずかな短所をカバーして余りある壮大なゲームスケールの、優れた作品です。

## 冒険の前に

### ●まずは顔と目的の選択から



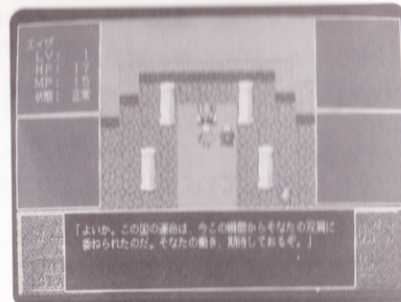
冒険の前に、自分の名前や顔、戦う目的、能力などを決めることができます。

どの顔や目的を選んでも、冒険の内容が大幅に変わってしまうということはほとんどありません。自分の好みのキャラを選択してください。

能力のボーナスポイントは、名前や顔に関係なく5〜14ぐらいの幅で変動します。あまり低いボーナスポイントなら、もう一度ははじめから決め直すのも、一つの手かも知れません。

## ゲーム開始

### ●王様に謁見



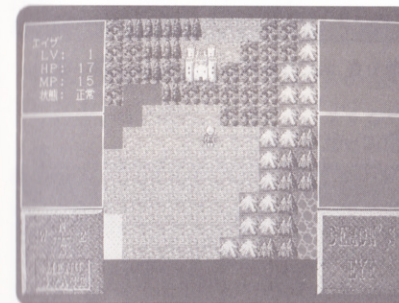
魔導師モルドーを倒すため、ダルトア王に謁見するエイザ。

カルタスブルグ城への応援で、すでに多くの兵を失ってしまったダルトア城には、ほとんど何も残っていないけど、まずは王様からもらったお金と、残り少ない城内の武器で装備を整えよう。

城内には、いきなり経験値を5000も増やせる「魅惑のEX」というアイテムが落ちていますが、これは後から出逢う仲間のために取っておいた方がいい。

武器は、体力の少ないキャラなら磨製石器、体力があればこん棒がおすすめだ。体力が少なくても、持ち物が素早さに影響することはないので、重たくてすぐには使えない武器でも、強くなってからのために捨てずに持っておこう。

### ●旅立つエイザ



装備やアイテムを揃え、さっそく旅立つエイザ。城のまわりには魔物がうようよしっているので、いざというときの薬草は必ず持っていよう。

そして、ちょっとズルいけど、薬草をいっぱい持ったら、まずは真先にダルトアから南東にあるガモドールの町を目指そう。というのは……

### ●アリスティアと出会う

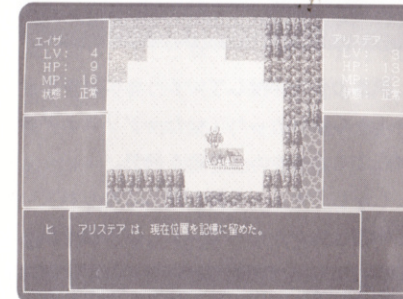


最初の仲間、アリスティアと出会うためだ。やっぱり1人で戦うより2人の方が心強いし、経験も効率よく積んでいける。

両親とのあいさつを済ませたら、さっそくアリスティアにも武器を持たせてあげよう。

とはいえ、アリスティアは戦士というより、どちらかというと魔術師向き。あまり重い武器を持たせると動きが鈍くなってしまう。攻撃力が少なくてもなるべく軽い武器を持たせよう。

### ●ガモドールの町を出る



アリスティアとパーティを組んだら、まずは魔物を倒して経験値稼ぎだ。

なるべく、薬草より宿を使ってお金のため、強くなってきたら自分にはショートソード、アリスティアにはダガーを持たせよう。防具を買うのも忘れずに。

アリスティアは、最初からリターンという呪文を知っている。これは、どんな場所からも、記憶した場所へ一瞬で戻ってこれるという、なかなか便利な呪文だ。さっそくガモドールの町のそばを記憶させよう。

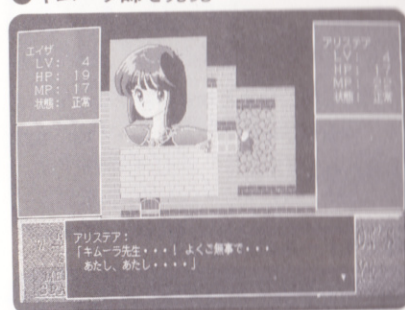
ある程度強くなったら、ガモドールの北東にある洞窟で、少し強い敵を相手に経験を積む。危なくなったらリターンで町に戻



り、また外で経験値稼ぎ……。

しばらくはこのパターンで、洞窟の敵に苦戦しない程度に強くなっていくとよい。

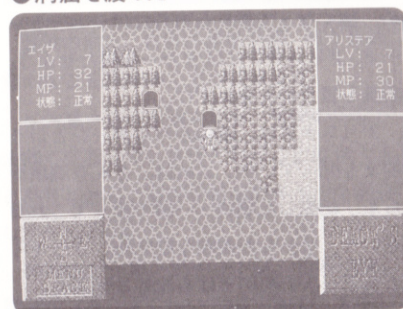
## ●キムラ師を発見



洞窟の中を探検しているうちに、ガモドルから連れ去られていた、アリスティアの師匠でもあるキムラ師を発見。

しかし、キムラ師が閉じこめられていた牢屋は鍵がかかっていて、万能鍵を持っていないと助け出すことができない。鍵はカザリンという魔物が持っているという。カザリンはいったいどこに……？

## ●洞窟を渡った

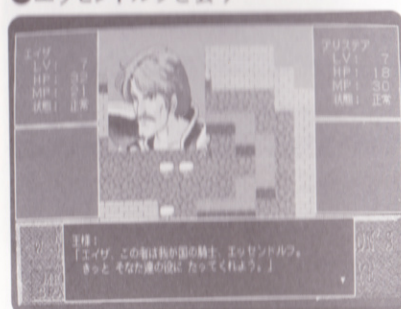


というわけで、めでたく洞窟を渡ることができた。といっても安心はしていられな

い。こちら側は、さらに強い魔物がうようよしているからだ。まずはリターンでここを記憶し、傷ついた体をガモドルの町で癒そう。

態勢を整えたら、次はバーンの町を目指せ。バーンの町は、モルドーの反乱によって落城してしまったカルタスブルグ城の代わりとなっている町だ。カルタスブルグ王に会い、エイザたちの決心を伝えれば、王様もきっと力を貸してくれるに違いない。

## ●エッセンドルフと会う

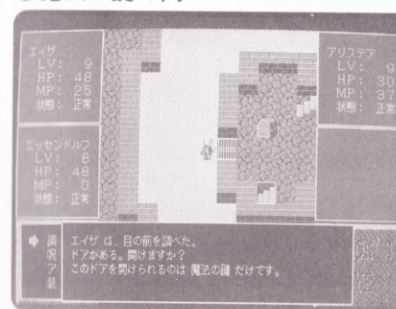


バーンの町で王様に会々と、カルタスブルグの騎士、エッセンドルフを紹介された。志を共に、一緒にモルドー討伐のために戦うことになった。

さて、ここでエッセンドルフに、今まで大事に持っていた「魅惑のEX」を使ってあげよう。

魅惑のEXは、薬草などのように「誰に」という選択コマンドがなく、使った本人に効果があるので、ちゃんとエッセンドルフに手渡してから使おう。

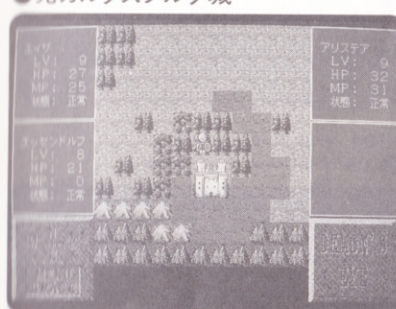
## ●魔法の鍵の門



バーンの町での情報で、モルドーの住んでいた古い塔にきた。入るとさっそく宝箱が見えるけど、また別の鍵がないと中には入れないようだ。

でも、どこを探しても「魔法の鍵」なるものは見つからない。いったい、どうやって中に入ればいいのかのさう？ うーん、ますます宝箱の中が怪しい……！

## ●元カルタスブルグ城



モルドーに征服されてしまった、元カルタスブルグ城。いよいよモルドーと対決する時が来た。

モルドーのそばに近づくにつれ、魔物もどんどん強くなっていく。しっかり経験を積んで対モルドー戦に備えよう。モルドー

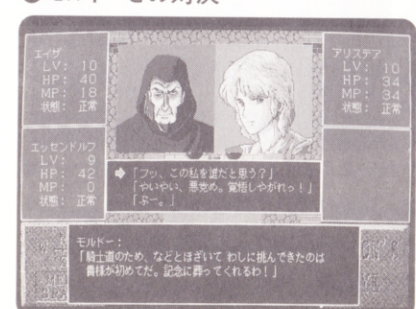
には親衛隊もいるぞ。

ここで、塔などの中にいる大きな敵と戦うときのポイントを紹介しよう。

まず、塔などのそばをリターンの呪文で記憶し、町と行き来しながらザコで経験を積む。そのついでに塔の中のマッピングを済ませ、中にある宝物などは全部もらっておこう。

ある程度のメドが立ったら、町で体力を完全回復させ、薬草などを持てるだけ持って、必ずセーブしてから討伐に出る。途中で会うザコの魔物からはできるだけ逃走し、ボスまで体力を温存しておく。ボスを倒したら、もし、体力が余っていればそのまま冒険を続けてもいいけど、なるべく一度リターンで町に戻り、そこでセーブ。このパターンでボス対策は万全だ！

## ●モルドーとの対決



宝箱を守っているおじいさんがいたので近付いてみたら、なんとモルドーだった。

さあ、今までの修行の成果が試されるときが来た。全力でモルドーに挑もう！



## ●モルドー倒れる



はっきりいって、モルドーは想像していたほど強い敵ではなかった。モルドーに勝つと、何やら玉からブロッケンなる人物の声が聞こえてきた。

モルドーは、強力な魔力を得るために、ブロッケンに協力してしまったのだという。ということは、モルドーはブロッケンの手先にすぎなかった……！

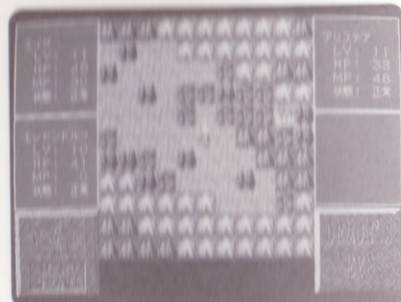
城に帰ると、王様から新たな使命を受ける。「悪魔の眼を封印し、真の悪の首領を討て……」と。

決意を新たにエイザ達。

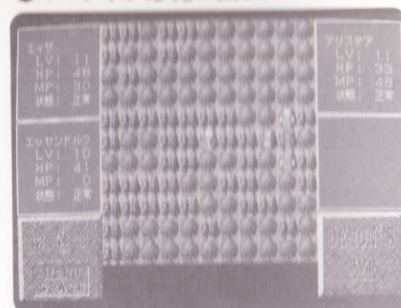
悪魔の眼は、モルドーの遺言からテロッサ城にあるらしい。が、テロッサ城への道は、崖崩れていまは通れないという。町の人やキムーラ師によく話を聞いて、何とか抜け道を探し出そう。

## ●フリッツ村

抜け道をぬけ、フリッツ村へ到着。テロッサ城はまだまだ先だけど、まずはこの村で旅の疲れを癒そう。この先にある峠を越すためには、この村が拠点となる。

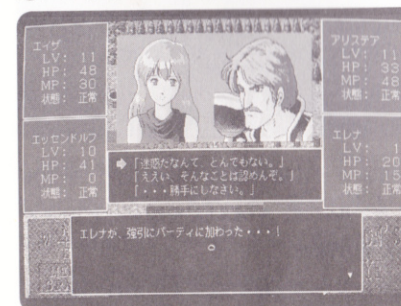


## ●マーシャが悪党に囲まれた



フリッツ村の中を歩いていると、何と少女が悪党に囲まれている。ここは急いで助けるしかない！

## ●エレナがパーティに加わる



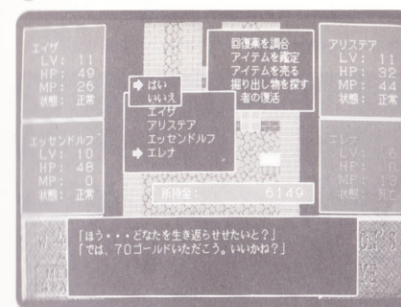
助けたマーシャの家に行ってみると、何とマーシャの姉のエレナがエッセンドルフ

フに一目惚れしてしまった。

いままで騎士道一筋に生きてきた(?) エッセンドルフも、エレナに一目惚れしてしまう。電撃的な出会いで好きあってしまった2人を引き裂く理由もなく、エレナがパーティに加わることとなった。

エレナは独学で魔術を学んでいて、攻撃以外の魔法の力はなかなかのもの。でも逆に、その容姿からもわかるように、剣術にはまったく向いていない。動きが素早いので、他の3人のサポーターとして役立ってくれそうだ。

## ●エレナ死亡



何とドラゴンフライとの戦闘で、弱いエレナは死んでしまった。はじめてマジック・ギルドのお世話になる。

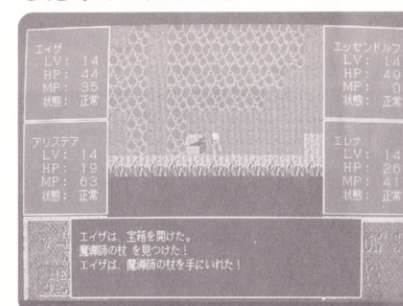
エレナには、最初のうちは防御力の高い防具を装備させて、3人で戦ってエレナを強くしてあげよう。魅惑のEXを手に入れたら、もちろんエレナへ集中投与だ。

エンデリーゼン、フリッツ村から峠を越したところにある。展望台から西に広がるシュワルツバルトの森を眺めると、はる



か向こうに古い塔が見える。どうやら魔物が住んでいるらしく、討伐に行ったジークフリードという青年も行方不明だとか……。これは行ってみるしかない！

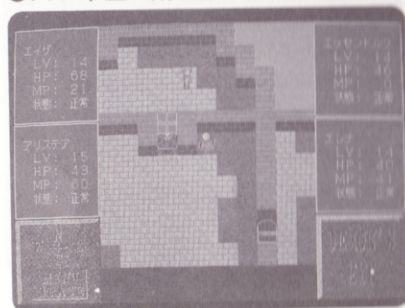
## ●魔導師の杖を発見



というわけで、古い塔までやって来た。この塔にも、なかなかオアシス宝物が落ちている。この魔導師の杖は武器としてはそれほど強いものではないけど、戦闘のときに道具として使うと、吹雪が巻き起こって敵全員にダメージを与えることができる。弱いエレナか、魔法の使えないエッセンドルフに持たせよう。この他にも防具や魅惑のEXなどが落ちているぞ。



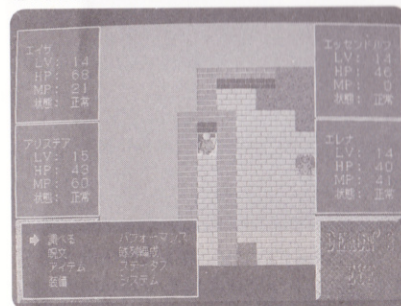
## ●人が牢屋に閉じ込められている



かなり高いところまで登ってきたら、牢屋に人が閉じ込められているのを見える。

奥の扉は万能鍵で開けることができるけど、手前の封印はどうやって解けばいいんだろう……。

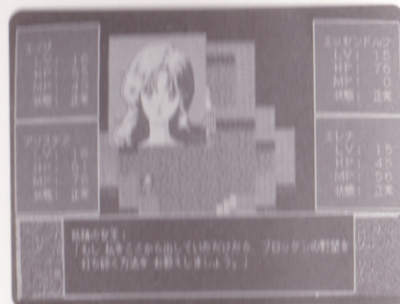
## ●魔物がいる



もう少し上まで来たら、今度は魔物リッチロードがいた。こいつを倒せば、青年を助けることができる。また、とある所へ入るための大事なアイテムが手に入るぞ。

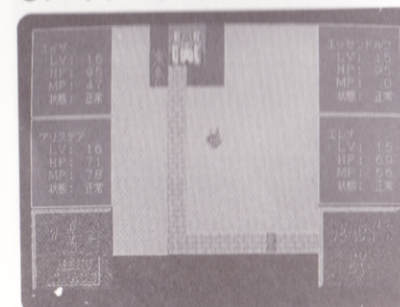
## ●妖精の女王と話す

奪われたアイテムを妖精の女王様に返しあげると、女王様はとても喜んでくれた。



でも、この牢屋の門を開けてあげないと、女王様は本当には信頼してくれない。女王様を閉じ込めている門は、モルドーの塔で開けなかったものと同じ。魔法の鍵を手に入れないと開けることはできない。

## ●テロッサの町

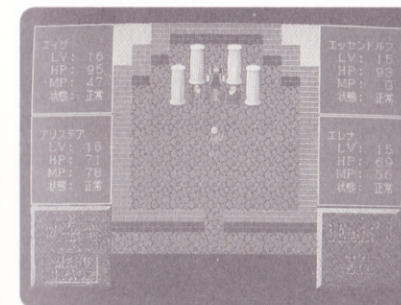


砂漠の町、テロッサに来た。モルドーの遺言によれば、ここに悪魔の眼があるらしい。でも、悪魔の眼はモルドーの黒幕、ブロッケンも狙っているはず。何とか先に見つけ出し、はやく封印しないと大変なことになる。

さて、お城の方が騒がしいというので、テロッサ城の方を見ると……城が魔物に襲われている！

ここは兵士に加勢してあげよう。

## ●テロッサ王が魔物に襲われた

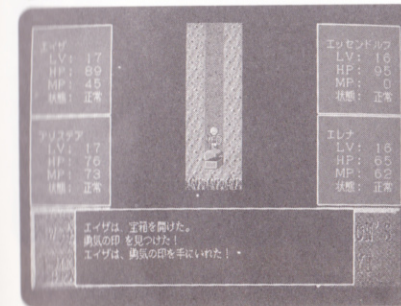


外の魔物を倒して、テロッサ王に謁見に行くと、何とすでに魔物が王様に襲いかかっている。急いで助けてあげよう。

王様を助け、話を聞くと、悪魔の眼は地下迷宮深くに隠してあるという。しかし、何と地下迷宮にはすでに魔物の手が……。地下迷宮へ急げ！

ちなみにこのテロッサの町には、どこかで手に入れた便利なアイテムが堂々と武器屋で売られている。お金に余裕があったら全員に持たせておくと、戦闘がものすごく楽になるぞ。

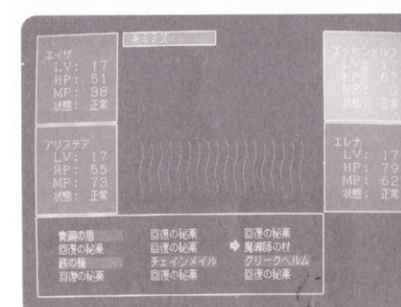
## ●勇気の印を発見



地下迷宮の中を歩いていると、勇気の印なるものを発見。これを地上のおじいさん

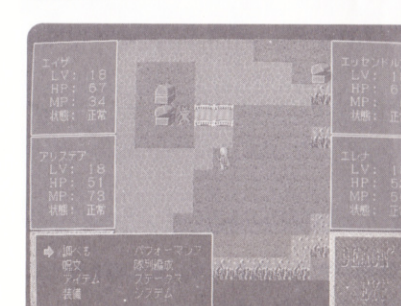
に見せると、新しい呪文を教えてもらえる。これで片方が死んでも大丈夫……？？

## ●糸ミズの大群



地下迷宮の中には、こんな魔物(?)もいる。ここは魔導師の杖とファイヤーの一斉砲火だ！

## ●魔物がいる



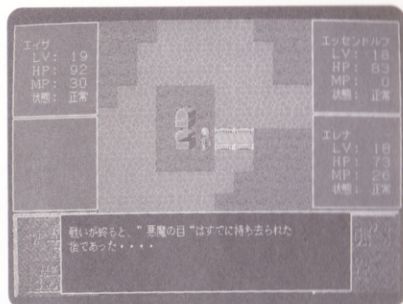
魔物が、宝箱の中を物色している……。しまった、一足遅かったか！

## ●悪魔の眼が持ち去られる

召喚された魔物と戦っているうちに、悪魔の眼は持ち去られてしまった。おまけにアリスティアも死んでしまった……。

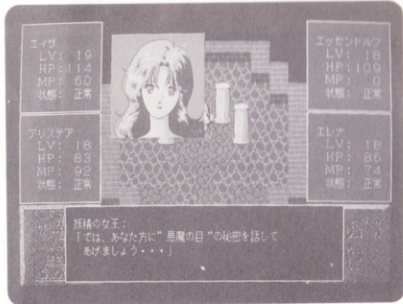
とにかく王様に報告に行こう。





悪魔の眼が魔物の手に渡ったということは、エイザ達には、もはや一刻の猶予も許されないということだ。悪魔の眼は、そしてブロッケンなる男はいったいどこにいるのだろう。

## ●妖精の女王と話す

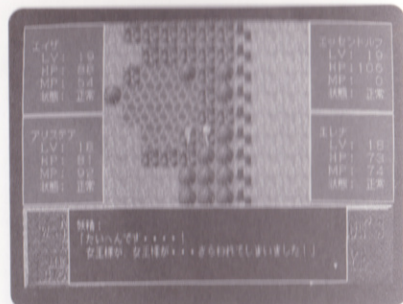


妖精の女王に話を聞く。女王様もやっと信頼してくれたようだ。

このあとエイザには、妖精の女王からウレシイプレゼントが……！

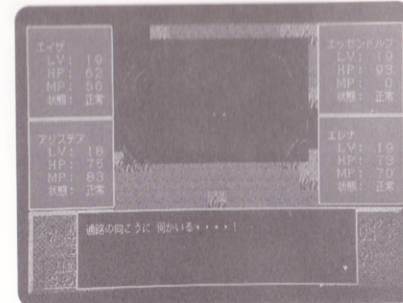
## ●妖精の女王がさらわれた

所かわって、ここはバルトーニュ村。1軒のよろず屋しかないさびれた村だ。沼の近くで火が燃えているので近付いてみると、何と妖精が現れた。話を聞くと、



妖精の女王がブロッケンの手下にさらわれてしまったという。これはいよいよ急いでブロッケン退治に行かないと、女王様の身が危ない！

## ●ブロッケンの城への通路

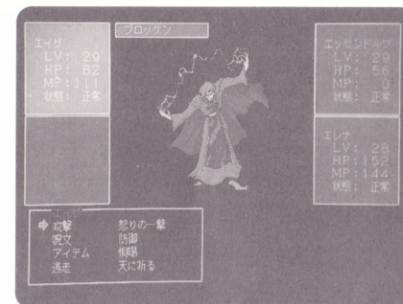


ここは、ブロッケン城への洞窟だ。しばらく進んでいくと、黄色く光る2つの目が暗い洞窟の向こうからこちらをにらんでいる。さあ、ブロッケン城への入り口を守るドラゴンとの対戦だ！

ドラゴンはめちゃくちゃ強い。体力が満タンでも、炎2撃でカンタンに死んでしまうことがある。

リターンの呪文の分だけMPを残しながらヒールとシールドで防御しつつ、サンダーボルトなどの強力な呪文で攻撃しよう。

## ●ブロッケンと対戦



さあ、ブロッケンと対決だ！ 完全ではなくとも、悪魔の眼の力を得たブロッケン

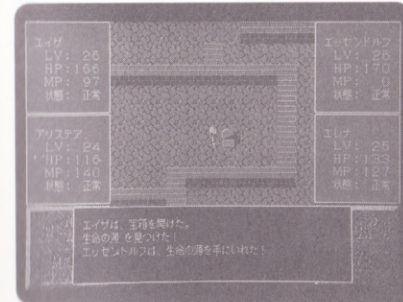
は、強力な魔法をビンバシ放ってくる。アリスティアも、ブロッケンの一撃であっけなく死んでしまった。

戦うときは4人の役割分担が重要だ。騎士エッセンドルフはひたすら攻撃、アリスティアはサンダーボルトを唱え続けよう。体力回復はエレナの役目だ。

エイザにも重要な役目があるぞ。妖精の女王に教わったことを忘れずに……。

運の高いキャラなら、怒りの一撃を使うのも悪くない。ドラゴンを倒すことができれば、向こう側の地上へ上がってリターンで記憶し、急いで町に戻って体力を回復させよう。

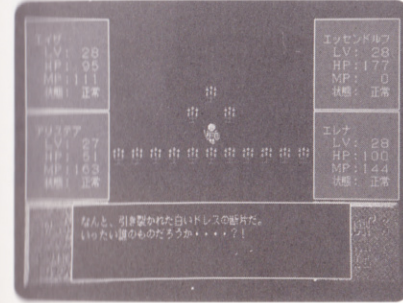
## ●生命の源を見つけた



いよいよ、ブロッケンのいる城へ乗り込んだ。でも、さすがは敵の本拠地。オシイ宝物がいくつも落ちていぞ。

ブロッケンとの対戦に備えて、これらの宝物は事前に全部もらっておこう。

## ●ドレスの破片が落ちている



闇の門をくぐり、地下深くにきた。ふと足元を見ると、何と引き裂かれたドレスの破片が落ちている。もしや……。妖精の女王が危ない！



# Demon's Eye

制作サークル●Hobby Land Soft

●武器不完全一覧表

名称	値段	攻	重	バルト	テロッサ	エンデ	フリッツ	バーン	ガモド	ダルト
?	?	47	16				?			
?	?	38	17				?			
ブロードソード	18000	33	16	○						
クロスボウ	5000	28	14	○						
ヘビーフレイル	3550	24	13	○						
バトルアックス	3100	23	12	○						
鉄の槍	2700	22	12	○	○					
フレイル	2080	21	9		○					
ハンドアックス	1500	20	10		○	○				
ショートボウ	940	19	7			○				
レイピア	680	18	6			○		○		
グラディウス	610	18	7				○	○		
メイス	255	16	6					○		
ショートソード	180	14	5				○	○	○	
?	?	10	8				?			
?	?	10	5				?			
ダガー	40	10	3				○		○	
こん棒	10	7	3				○		○	○
石斧	2	4	2							○
磨製石器	2	3	1						○	
打製石器	2	2	1						○	○

※バルト .....「バルトーニユ」  
 テロッサ .....「テロッサ」  
 エンデ .....「エンデリーゼン」  
 フリッツ .....「フリッツ」  
 バーン .....「バーン」  
 ガモド .....「ガモドール」  
 ダルト .....「ダルトア」

# RolePlaying

●防具不完全一覧表

名称	値段	防	重	バルト	テロッサ	エンデ	フリッツ	バーン	ガモド	ダルト
?	?	18	45				?			
プレートメイル	6000	16	9	○						
チェインメイル	1800	11	6	○	○					
ラメラアーマー	1000	8	4		○					
キルボアール	200	5	2				○	○		○
レザーアーマー	40	3	1						○	○
王女の下着	2000	1	1					○		
布の服	10	1	1					○		
鋼鉄の盾	1800	8	6	○						
青銅の盾	500	6	4		○	○				
革の盾	170	4	2			○	○			
バックラー	25	2	1					○	○	
グリークヘルム	750	8	3		○					
オープンヘルム	250	6	2			○				
ダイヤDEM	80	4	2			○		○	○	
レーザーフード	35	2	1						○	



Demons' Eyeパッケージより▶



# IREEN(アイリーン)

ゲーム種別 ロールプレイング

サークル名 A-Inn(エーイン)

住所/連絡先 〒145 東京都大田区北嶺町30-7-102

代表者 吉武 直志



## サークル紹介

1人で泣きながら作っていた昔がウソのよう。今やA-Innは構成員8名の立派なサークルになりました。

新作ドンドン出してます。お問い合わせは上の住所までお気軽にどうぞ。秘密厳守。誰にもわからないように返事します。

## 本ゲームに関して一言

このソフトは、まだほとんどの部分を1人で作っていた頃のもので、とにかくメチャクチャ苦労して大変だったと思ったけど、もう忘れちゃいました。

けど、「砂漠に入って1日目に水9ℓのうち8ℓを飲んじゃって、汗は止まるは鼻血は流れるは、フラフラになりながら水まで辿り着いた」なんていう、私の海外旅行放浪時代の体験も、これで役に立ったかなってうれしかったことはおぼえてます。

開発 1991年3月～7月 使用機種 PC-8801SR×2


移植 1991年9月～1992年3月 使用機種 PC-286VE

## 制作スタッフ紹介

渋谷晃生 (マップの組み立て) A-Innの誇るマップパー＆ドクター  
安藤善太 (98版プログラム) A-Innの誇るPC98プログラマー  
中里義行 (テストプレイ) 誇れないテストプレイヤー。雑用はそこそここなす。

# IREEN 操作法

## ■操作方法

移動 : テンキー  
決定 : [0]または[スペース]  
キャンセル :   
キャンプ : 移動中に[0]または[スペース]

[カナ] をロックしておくとお戦闘がオートバトルモードになります。  
なお、洞窟の中ではキャンプはできません。

## ■パラメータについて

H.P : 体力です。0になると死亡です。  
DEX : 素早さです。この値が大きいと攻撃のチャンスが増えます。  
A.P : 攻撃力です。  
D.P : 防御力です。  
EXP : 経験値です。255を超えるとレベルが1つ上がります。レベルが上がるとH.Pは最大値に戻ります。

## ■道具

薬草 : H.Pが完全に回復します。  
爆薬 : 全ての敵にダメージを与えます。  
投げナイフ : 敵1体にダメージを与えます。  
目くらまし : 敵の攻撃力を下げます。

アイテムは他にもいくつかあります。鍵は自動的に使用されます。

## ■アドバイス

- ・塔の1Fには鍵が落ちています。
- ・玉を持っていると三兄弟は怒って強くなります。



純粋な2Dロールプレイングゲーム。

綺麗なグラフィックが随所に見られ、多彩な攻撃をしてくる敵や、複雑に入り組んだダンジョンはかなりの手応えがあります。

また、個性豊かな登場人物、時の経過も組み入れられたシナリオも十分楽しめます。難易度はそれほど高くありませんが、全体にバランスがとれていて、誰がやっても楽しめる秀作です。皆さんも頑張って最後までお楽しみください。

## 冒険の前に

このゲームは全体にバランスがとれていて、ゲーム中にそれほど強い敵は出てきません。誰がやっても楽しめるはずですよ。

ダメージの大きい攻撃をしてくる敵もありますが、そんな敵に限って敏捷性が少ないので、連続攻撃の心配もありません。また、何種類かの敵がまとまって攻めて来ても、ダメージをくらう前に真ッ先にやっつけることを心掛ければ、決して恐れることもありません。

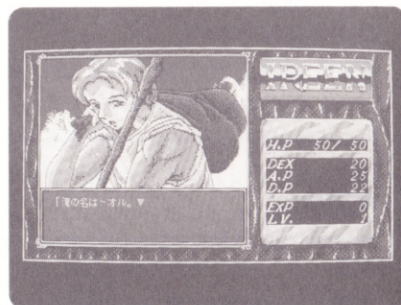
襲いかかる敵を適当に倒していれば、わざわざ経験稼ぎをしなくてもいいはず。

そんなわけで、プレイヤーが死ぬことは滅多にありません。

このゲームの難しいところは、やはりダンジョンでしょう。ダンジョンの地形は階をまたいで複雑に絡み合っています。ポケットと進んでいると迷ってしまいます。メモを取ったりマッピングするのが理想ですが、面倒なら、せめてこまめにセーブするように心掛けてください。

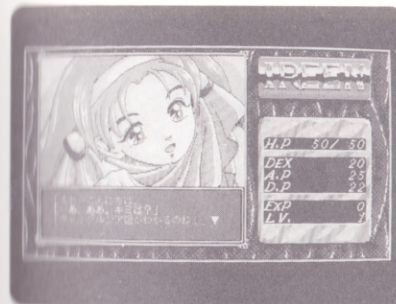
なお、序盤ではまってしまって先に進めないなら、たまには町に戻ってみるのもいいでしょう。地形上の物体にもよく注意してください。

## 冒険開始

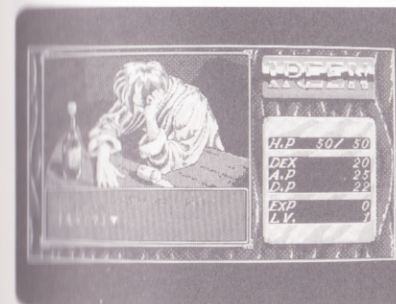


彼が主人公であり、あなたがプレイするトオルだ。

トオルは世界中を放浪している日本の少年。旅の途中で喉が乾いた……どこかの町で……。ここから物語が始まる。

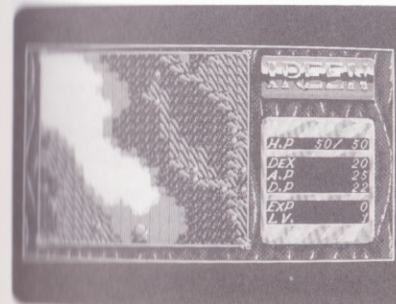


トオルを助けてくれた町のかわいい娘「アイリーン」。このゲームのヒロインだ。

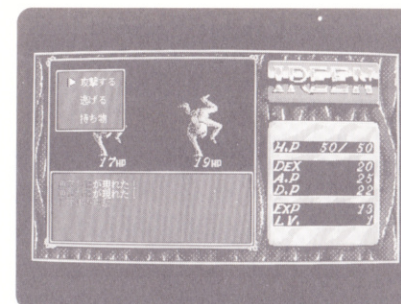


突然アイリーンが町からいなくなってしまった。さらわれた？

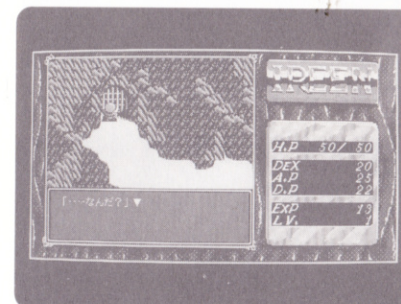
町の人は何も教えてくれない。一体何があったのだろうか？



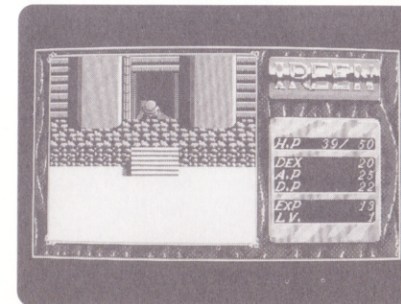
アイリーンを捜しに、町から草原へ、いき出発。



敵が襲ってきた。やっつけて経験を稼ごう。HPが少なくなったら薬草で回復させよう。



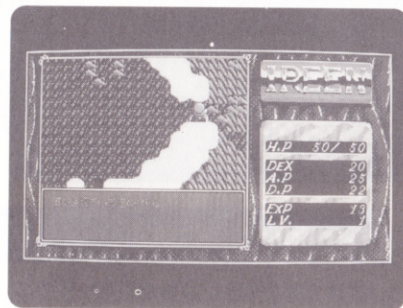
町の北西にあるこの洞窟への入り口は、何か不思議な力で閉ざされている。中には何があるのだろうか。



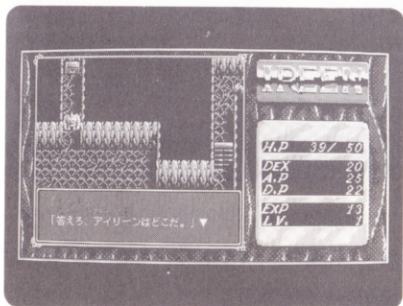
町の北にある大きな塔。この中にアイリーンが？



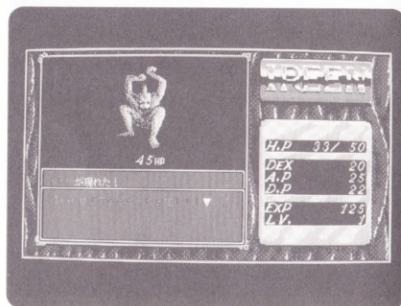
内部はダンジョン（迷路）になっていて、敵がウヨウヨしている。宝箱もあるし、床にも大切なものが落ちていたりする。



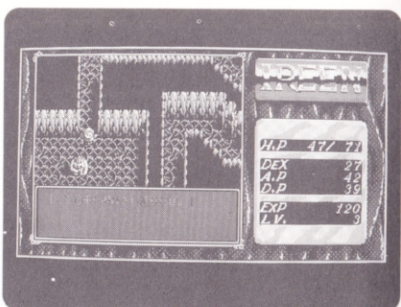
町の北東に行くと、途中には崖があって先に進めない。何か道具があればいいのだが……、誰か持っていないかなあ。



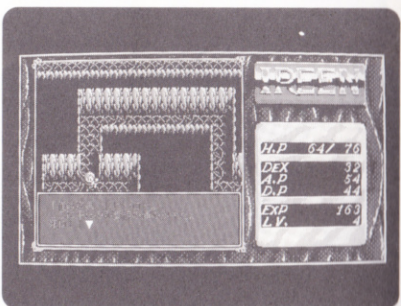
アイリーン救出に塔の奥まで入り込む。1階にいるオディアーを倒すと、2階の鍵が手に入る。



2階ではトビーが鍵を守っている。

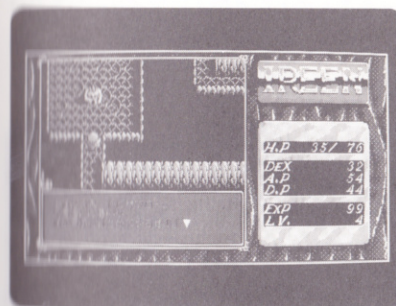


2階のここにいる敵は、実に大切な情報を教えてくれる。3階にいる三兄弟のことも教えてくれた。



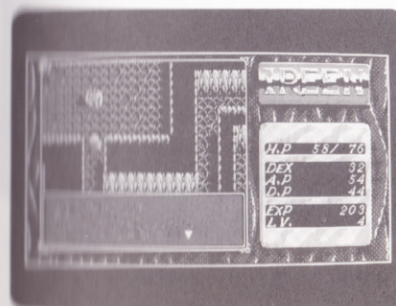
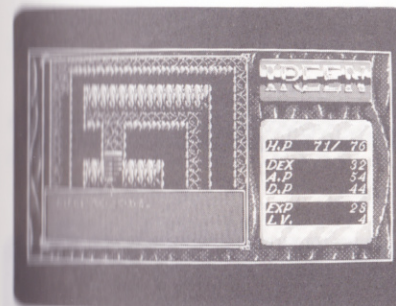
この扉は開かない。

よく調べると扉に穴が3つ。先の三兄弟と何かつながりがありそうだ。



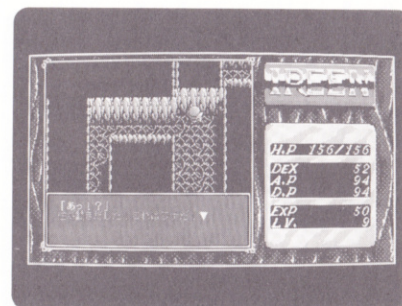
三兄弟の三男トビサブロー。

正拳突きなど手痛い攻撃をしてくるが、レベルを上げて行けばたいして恐くはない。

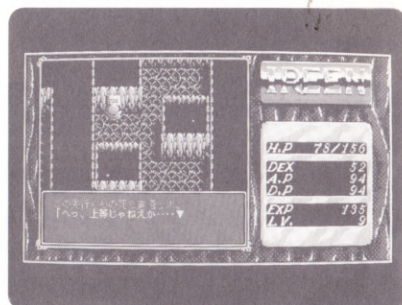


弟を倒され感情が逆立っている兄のトビローヤトビタロー。

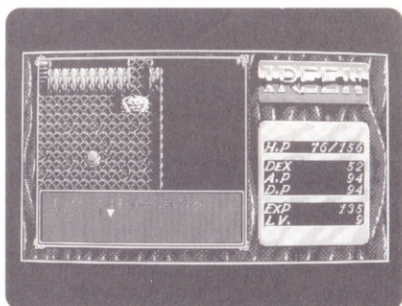
トビタローは長男だけあってHPも高く結構強い。



ダンジョンの中で行き詰まってしまった。壁に近づくと、何と壁が……。

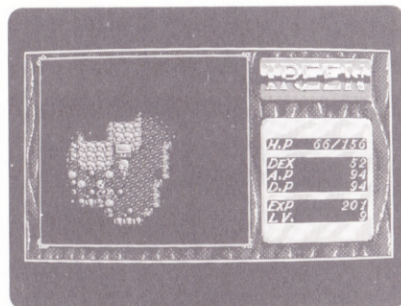


ダンジョンの壁に警告が……。強がりをいって押し切るトオル。おっと壁があ！

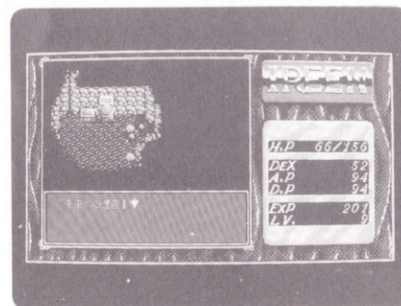


なまりが激しいデブのボスだ。アイリーンが近くににいるのに、人質に取られてしまって助けられない。何とかしなくては！



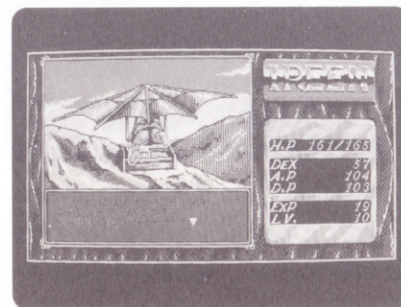


ある人に頼んで、洞窟はどうにか入ることができた。洞窟の中は自分の周辺以外、真っ暗だ。奥の方まで行くと……、あっ人の死骸が！

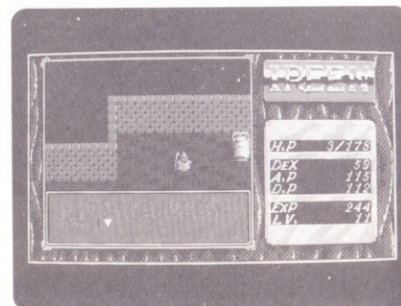


壁紙のメッセージは「未来への遺産」。何の意味があるのか？

その宝箱の中身に関係があるのかも知れない。

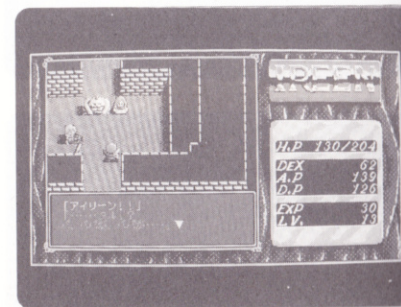


あるものと引き換えにアイリーンを助け出そうと、先のデブのボスの元に戻って来たのだが、どうやら騙されたようだ。



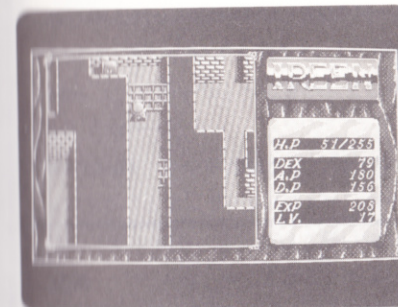
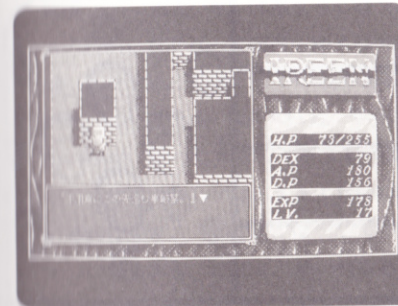
どこかの建物にある牢屋の奥深くに待ちかまえる妖術使い。事情を聞いたトオルに怒りが込み上がる。こいつを倒せば牢屋の鍵が手に入る。

この建物には謎のメッセージが多くあるが、それらはいったい何を意味しているのだろう。

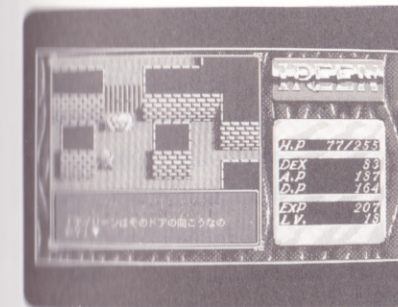


あっアイリーンだ。先のブタ野郎に捕らえられている。

そこで怪我をしているのは誰だっ！



この塔の中にはトラップがいっぱいある。迷わないようにこまめにセーブしよう。

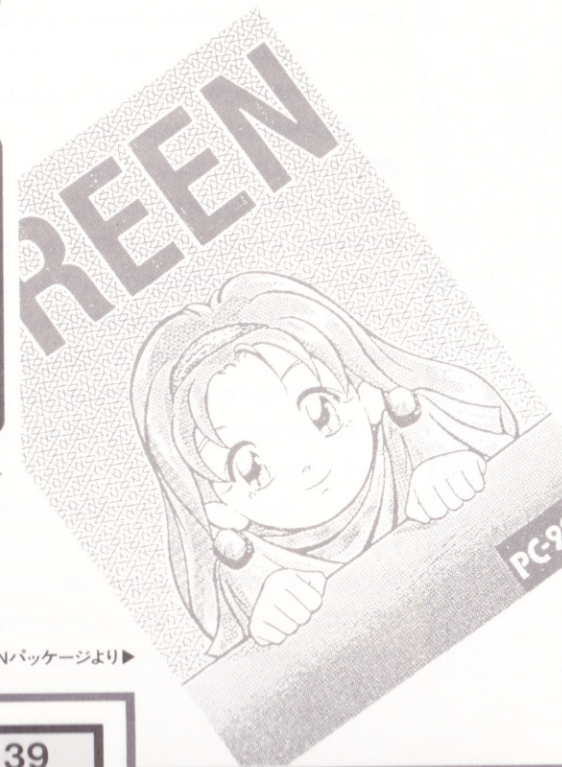


やっとブタ野郎を見付けた。アイリーンもすぐそばにいる。

今度はという今度はだまされないぞ。

そして、あっさりやつつけてしまうが、その先には、なんと……。

この先は自分の目で確かめてみよう。





# THE・北京

gone to NANKIN  
バージョン

ゲーム種別 パズル

サークル名 STUDIO・秘密工房

住所／連絡先 〒183 東京都府中市新町3-24-16

代表者

## サークル紹介

### 主な活動内容

「じゃんがら」で全部入りを食べる。

「アジャンタ」でチキンカレーを食べる。

「アンミラ」でチーズケーキを食べる。

## 本ゲームに関して一言

**司会者** 皆さん今晚は、わかいやまびこの時間がやってまいりました。今夜は若手ゲーム評論家の方々にお集まりいただき、「90年代の同人ゲームを考える」と題しまして、お話を伺い致します。皆さんよろしくお願ひ致します。

**KAYAMA** よろしくお願ひします。

**親猿** よろしくお願ひします。

**Miki** よろしくお願ひします。

**KAYAMA** えーとそれじゃまず僕からいきます。(はい) まあー。ほっ、僕の場合はね(はい)、ゲームは直接取り寄せてんだけど(はい)、今のゲームはさ(はい)、なんつーの(はい)、こう、いい物もある、だけど悪い物もあるよね。(なるほどね)。

**親猿** んー、僕の場合はね、ちょっと君とは違うんだけどね(はい)、あのプログラマーの友達が神宮前とか北野にいるんだけどね(はあー)、いつもゲームを送ってくれるんだけどね(はい)、よくやるとまあ(はい)、あの、いい物もある、悪い物もある。(はい)

**Miki** あのちょっといい、あのね(はい)、僕はやっぱりP.たか一番いいと…

**KAYAMA** でもね、僕なんか(はい) なんつーのパンケ行っってブースを出す機会がすごい多いわけ(ほー)、ねえー(はい)、この間も浜松町、晴海まわって来たんですよ(ほおー)、そこで一番感じたのはですね(はい)、いい物もあるけど、悪い物もあるというのを一番感じたなあー(ははー)



**親猿** うん、君とはちょっと違うんだよね、僕はCがわかるでしょ、だからゲームの説明してくれて何度も頼まれてね、断ってるんだけど(ほおー)、まあ、だいたいよくやると(はい)、いい物もある、んー、悪い物もあるってゆう、(はははは) **Miki** でもね(はいはい)、やっぱり僕はP.たか…(はい)

**KAYAMA** そうじゃなくてさ(えーはい) 君の言い方ちょっとおかしいよ、そうじゃなくてさ僕なんかは、まあ1日にね、1日に8時間ゲームやりまくって生活してるわけですよ(なるほどねー)、そうすると、すごいよくわかるのは(はい)、んーいい物もある、だけど、悪い物もあるってゆう感じだなあ。

**親猿** ちがうよ! 僕なんか時間的问题じゃないと思うんだよね(はいはい)、僕は同人ゲーム500本だよ、500本持ってんだよ(ほおー)、それも美少女ゲームばかりよ、だいたいよくやると、いい物もある、悪い物もあるんだよ。

**Miki** あーちょっと言わしてもらおうとね(はいはい)、僕なんかやっぱりね(はい) P.たか一番…

**KAYAMA** あのさ君違うよ、だってさ同人ゲームの本数なんか言ったら僕なんか800本ありますよゲーム(ほおー)、それをさ全部やりまくって感じんのは、はっきり言っている物もある、だけど悪い物もある。

**親猿** んっ、僕なんか君とちょっと違うんだけどね、チャットしたり感想書いたりとかね、ちゃんとかゲームの話(はい) して聞くとですね、いい物もある、だけど悪い物もあるんだよね。

**Miki** いいですか、(はい) えーとあのね、僕はぜったいP.たか…

**KAYAMA** なんか全然違う全然話が違う、いーい? 同人ゲームを理解するためにほさ、(はい) ファッションと切り離せないと思うわけですよ(なるほどねー)、ねっ、聞してる(はいはい)、ねっほら僕は今(はい) 手のりぎょびちゃん乗っけてますよねピンクの、ほら(ほおー)、で、これは別にたいしたことじゃないですよ(はい)、手のりぎょびちゃん10匹ぐらい持ってますよ(はあ)、だからそういうふう生活にその手のことを取り入れることからね、ゲームを考えると(はいはい)、いい物もある、だけど悪い物もあると言いきれると思うわけ(ははー)。

**親猿** ちょっと待ってよ、君とちょっと違うんだけどね(はい)、某誌の人なんか来るとね全部僕がアンミラとかアジャンタ、じゃんがらとかみんな連れていくんだよ、めんどろ見るんだよ。(はい) そうやってコミュニケーションしてね(はい)、で、ゲームはいい物もある(んー) 悪い物もあるのよね。(なるほどねー)。

**Miki** やっぱファッションだったら(はい) デッシーだよな。

**KAYAMA** なんかおかしんじゃないのー、矛盾してるまったく矛盾してるよ、僕はさ、ん、テレビの番組10本持ってるわけですよ、はい、えー今度12チャンネルでゲームの番組の司会もします、まあそういう世界にいてですね、はじめてゲームがよく



わかると言いきれると思うんですよね。だからそういう言い方からしてもね、いい物もある、だけど悪い物もあると僕は思うわけ。

親猿      ちがうちょっと、僕は君とちょっと違うんだけどね、僕なんかね今度ゲームのプロデュースやるんだよ、しかも美少女ゲームよ、そうやって実際にゲームを作ってみてね、いい物もある！ 悪い物もある！

KAYAMA    だからさ！ 美少女ゲームがどうしたか知らないけどさ！ 僕ね今度P.tに頼まれて、68で移植やろうかどうしようか迷ってる自分がここにいるわけ、

親猿      だけどね、それはね、68が、

Miki      やっぱりやるならP.tが……

KAYAMA    相手は23万人だよ23万人、あんた23万人の前でやったことある？

親猿      68がどうにかするとかじゃなくて、P.tが、

KAYAMA    そういう真剣勝負をする実力を持つてるところから、もの見ても、ね、

親猿      ちがうんだよ、ちょっと違うんだよ。

KAYAMA    今のゲームはいい物もある、だけど悪い物もある。

親猿      いい物もある、悪い物もある。

……

ああああ、日本はいい国だなあ……。

#### 制作スタッフ紹介

プログラム    親猿、東家、森川

グラフィック    ボス猿

点師            MOTO、KAYAMA

デュープリケーター    子猿多数

使用機材およびツール

PC-9801、GT-4000、KID・98

## THE・北京 操作法

### ■ゲームのルール

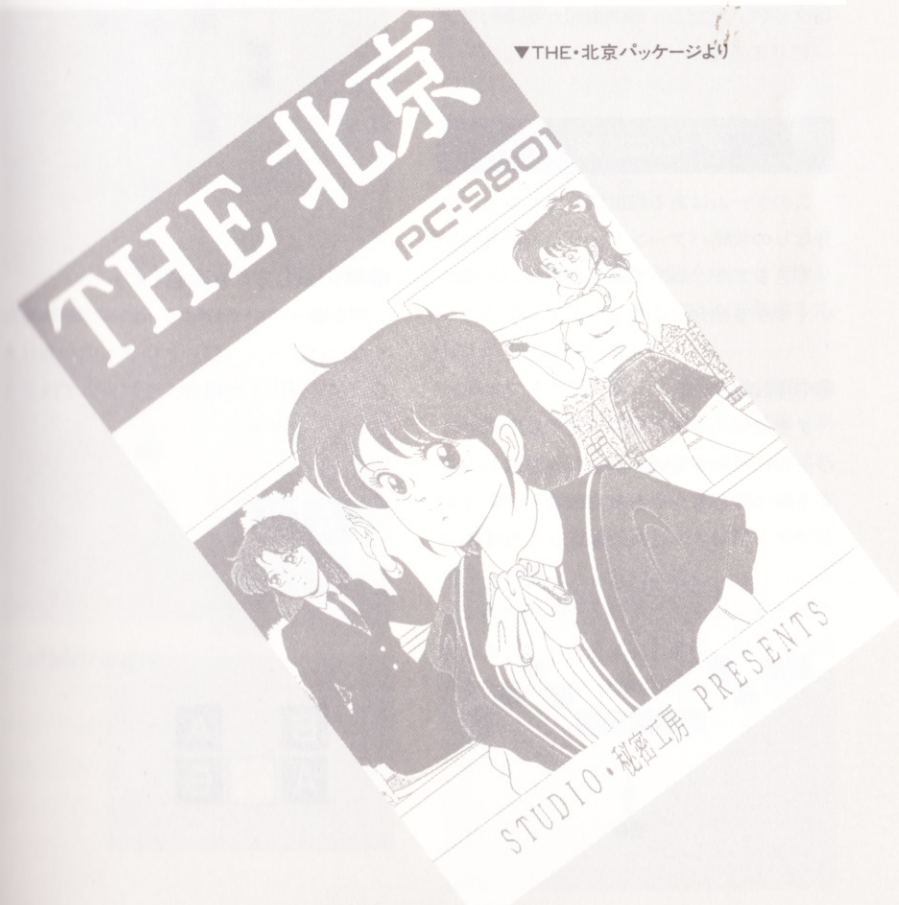
2つの同じ牌を線で結べればその牌が取れます。線は2回しか曲がれず、牌を通り抜けることもできません。隣り合った牌は取れます。

### ■アイテム

願救助    :いま取れる牌を教えてください。

蜘蛛の糸 : 無条件にある2つの牌を取ることができます。

▼THE・北京パッケージより





麻雀牌を使ったパズルゲーム。単純なルールのわりには奥が深く、一晩中はまってしまいます。1つの面をクリアする度に、ちょっとお色気なグラフィックがあり、しかも、なんとビーブ音で喋ったりします。

「上海」とどっちが面白いかなあ。筆者はこちらに軍配を上げます。

## ルールと目的

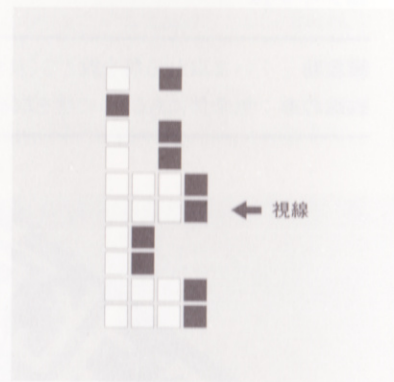
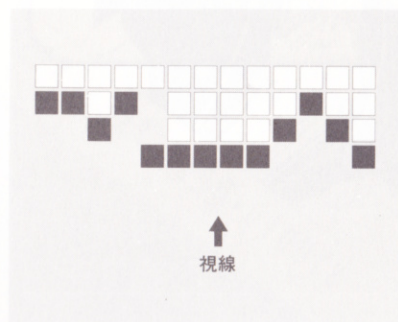
ルールは、2つの同じ牌を線でつなげて取るだけ、線は2回まで曲げることができる。すべての牌を取り終わったら、その面はクリア。ただし、時間制限があるのでノンビリできない。

## ゲームの攻略法

このゲームはある程度慣れてくると、自分なりの攻略パターンというものが見つかってきますが、以下で筆者が気づいた点のいくつかを紹介しましょう。

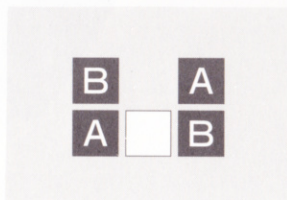
### ●視線は4方向

まず最初のポイントは、上下左右のどれか一方に視線を定め、牌全体を見渡し、見える牌で同じものがあれば取る、ということです。そして、これが基本となります。



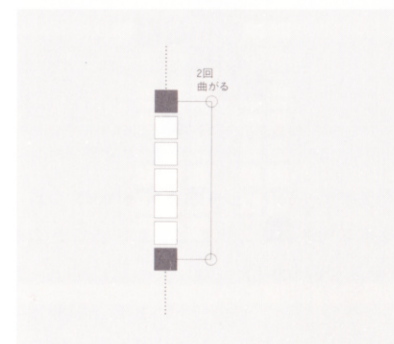
### ●牌の残し方にも注意しよう

牌を取っていく段階で、いくつか残したくないパターン（型）というものがあります。例えば以下の場合、それ自体ではどうにもなりません。

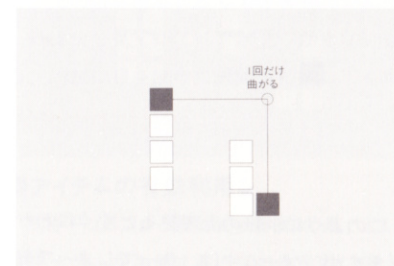


また、それほどの影響はないかも知れませんが、なるべく同じ直線上に同じ牌を残さないように心掛けてください。

直線上の牌を取るには、必ず線は2回曲げなければなりません。目的の牌の直線の横方向がむき出しになっていればいいのですが、そうでない場合は、取ることができなくなります。



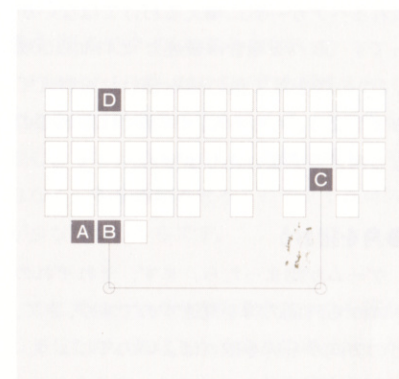
必ず2回曲がる。



1回曲がるだけ。

### ●同じ牌は4つある

同じ種類の牌は4つあります。あるペアを取るときは、残るもう1組の牌にも注意してください。例えば、以下のような場合、どのペアを取るべきでしょうか？



\* A～Dは同じ種類の牌とする。

ABC3つの牌を3種類の組み合わせで取ることができますが、同じ牌のDも考慮しておかなくてはなりません。

ABというペアで取ったとすると、残るペアはCDで、それはかなり離れていて取り易いとはいえません。ACとBCのペアではそれほど違いはないように見えますが、ここでBDを残すと、先に述べたように残る牌が直線上に位置してしまいます。

この場合、BCというペアを先に取った方が後々よいといえます。実際、Dの左横の2牌さえ取れば、ADは取れるからです。



## ●内部の隣合った牌は慎重に

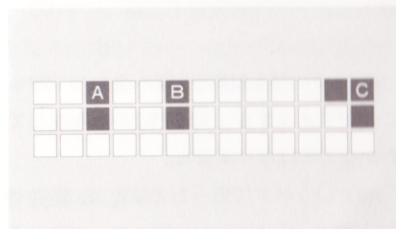
したがって、ある面の内部で隣り合った牌をいきなり取るのも、決して得策ではありません。

内部の2つの牌が消えたからといって、取れるペアが一気に増えるわけではないからです（取れる場合は後述）。それなら、残り2つの牌を見て他の組み合わせも考えてみましょう。もちろん、4牌すぐに取れるのなら考える必要はありません。

## ●角を狙おう

ゲームが始まったら、まず、それぞれの方向から外側の牌を見渡すのですが、さて、どの方向から牌を取ればよいのでしょうか。

以下の図を見てください。

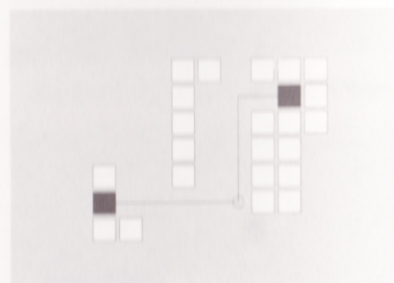
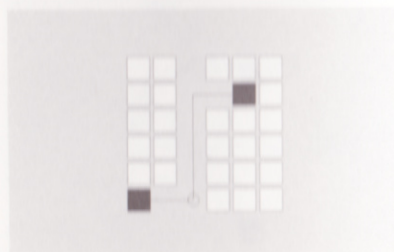


ABのペアを取ったとしましょう。すると、次に取れる牌はABの下2つの牌です。

しかし、AC、BCとCを含んだペアなら、取った牌の下2つの牌はもちろんですが、この2つに加えてCの左側の牌も、右方向からの選択時に候補となります。つまり、合わせて3つの候補ができるわけです。面の始めではできるだけ角から崩れていきましょう。

## ●隙間があったら覗いてみる

次の図は案外見落とされがちなパターンです。

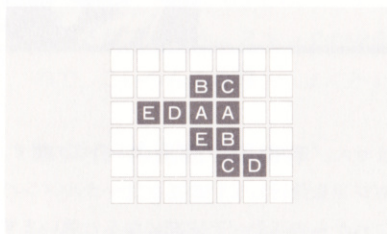


このように、紙の上で見るとすぐにわかりますが、ゲーム中は、焦ってしまって結構気付かないものです。まして、ペアが離れていたりするとなかなか気がつきません。これはやはり慣れが必要ですが、絶えずあらゆる方向から見るように心掛けてください。

## ●内部に視点を移して局面打開

先に内部で接しているペアは取らない方がよいといいましたが、実は特別な場合があります。

それは、内部でペアを取ることで、新たにペアができる場合です。下図を見てください。



ここでAのペアを取ると、Bのペアも取れるようになります。また、Bのペアを取れば、さらにCのペア、続いてDのペア、Eのペアと連続します。

最初の牌の並び方によりますが、うまくいくと内部からの攻め落として、一気に半分以上の牌を取ることもできます。

外ばかり見ていてペアが見つからないなら、内部に目を向けて局面を開けてください。

## ●アイテムの有効利用を

本ゲームには「願救助」「蜘蛛の糸」というアイテムがあります。これを有効に使うことも攻略には欠かせません。

どちらも必要だと思ったらためらわずに使ってください。ただし、残り時間がなくなってから使うのは、避けた方がよさそうです。

## ●序盤が肝心

なお、本ゲームは序盤が肝心です。

序盤にペースを上げて、なるべく牌を少なくしておいてください。牌が少なければ少ないほど、ペア探しは楽になるからです。

## ●先読みでタイムロスなくす

行き当たりばったりでペアを探すより、できるだけ目標のペアを決めて、次の手を読むようにしてください。莫然と探すのではなく、手を連続させることでタイムロスが少なくなるからです。

ここでは、いくつかのテクニックを紹介しましたが、他にもたくさんのポイントがありそうです。もちろん、ここで紹介したテクニックは、牌の状況次第で臨機応変に使いわけてください。

何とんでも迅速な判断と素早い決断がクリアへの近道です。まずは諦めずに牌を取り続けるしかありません。自ずと途は開けてくるはずです。



# Advancedどぎえもん

ゲーム種別 パズル

サークル名 未定

住所/連絡先 〒213 神奈川県川崎市高津区下作延1696-2-2

代表者 桜井 一俊



## サークル紹介

サークル名は決まってないではありません。「未定」というサークル名なのです。今回紹介したソフト以外にもディスクマガジンを発行しています。サークルメンバーの大部分が受験生という立場なので、これからの活動が不定期になると思いますが、大学に入ってから、メンバーが一丸となっておもしろいゲームを作りたいと考えています。

## 本ゲームに関して一言

基本的には壊せる壁を全部壊して、ゴールにたどり着くだけというゲームなのですが、簡単そうに見えても、敵がいやらしく動いたりしてなかなかクリアできないというゲームです（プログラマーがゲームを解けなくてデバッグに困ったというハプニングもありました。全50面なのですが、12、3面までしかクリアできないんです…）。

また、面を自作できるエディタも付いています。色々面を作ってみるのも楽しいかと思います。

「期日までに余裕をもって仕上げよう！」という目標を立てておきながら、最終的には切前日までひひ一言いながらプログラムを組んだりしていました。そんな苦労がにじみこんでいるこのゲーム、絶対絶対やってみてくださいね☆

## 制作スタッフ紹介

プログラム Osaku（リーダー） 音楽 Mine  
パズル作成 Pちゃん、A作、スペシャルサンクス Bug、後藤祐聡  
CG・原画 Mine、浦島るんか

# Advancedどぎえもん 操作法

## ■ゲームのルール

ルールは非常に簡単。「どぎえもん」のパンチでフィールド上の壁をすべて壊し、「ふぁどる」の所へ行けばクリアとなります。

敵キャラの「うに」や「すらいむ」はパンチでやっつけることができます。しかし、「ふいな」と「ゆりあ」は女の子なので殴れません。

しかも、「ふぁどる」を取られまいとする2人に重なってしまうと、こっちが攻撃されてしまう。ストックが全部なくなると面の最初に戻ってしまいますので、こいつらの攻撃をうまくかわしながら「ふぁどる」のところへ急ごう。

## ■タイトル画面での操作

システムを転送したディスク（ゲームディスクと呼ぶ）を立ち上げると、タイトル画面が表示されます。ここで、スペースまたは $\Delta$ キーを押すと、タイトルのメニューが表示されます。

★最初から始める  
途中から始める  
エディットする  
ウェイト 50

「2」「8」キー（またはカーソルの上下）でカーソルを動かし、「4」「6」（カーソルの左右）でゲーム中のウェイトを設定します。これは、キャラクタの動きが速すぎる（遅すぎる）場合に使用してください。値が大きいと動きが遅くなります。

## ・最初から始める

1面からゲームが始まります。

## ・途中から始める

はじめてゲームをするときはいきなりパスワード入力画面になりますが、2回目からは、以下のようなメニューが現れます。ここで、「さっきの～面から始める」を選ぶと、前回ゲームオーバーになった面から始めることができます。



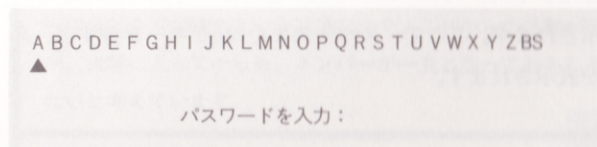
## Advancedどぎえもん 操作法


★さっきの～面から始める  
パスワードを入力する

### ●パスワードについて

「Advancedどぎえもん」は全部で50面ありますので、1面ずつにパスワードを設けています。このパスワードは各面をクリアしたときに表示されます。


また、このパスワードはプレゼントクイズの問題となりますので、しっかりとメモしてください。パスワードの入力のときは、以下のような画面が表示されます。



「4」「6」のキー（カーソルキーの左右）でカーソルを左右に動かし、スペース（)で1文字を入力します。間違えた場合には、「BS」にカーソルを合わせて入力すれば、1文字戻ることができます。

パスワードの入力が終わると、そのパスワードの面からゲームが始まります。間違えていた場合は再度入力を促します。もし、パスワードの入力を途中でやめたいときは、**[ESC]**キーを押すとメニューに戻ることができます。

### ■ゲーム中の操作

<b>[ESC]</b>	ギブアップしてもう一度始めからにする
スペース、 	壁を壊す 敵(すらいむ・うに)を倒す メッセージを進める
テンキー「4」「8」「2」「6」	どぎえもんを移動させる。カーソルキーでも可


## Advancedどぎえもん 操作法

### ■エディットモードでの操作

「Advancedどぎえもん」には、ゲームの他に自分で面を作ることができる「エディット」モードが付いています。これによって、自分の作りたい面を作ることができます。


### ●エディット画面


エディット画面上では操作方法が少し複雑になっています。

<b>[ESC]</b>	メニューに戻る
スペース、 	パターンを1つ進める
フルキー 「1」 「2」 「3」 「4」 「5」 「6」	以下に示すものをそこに置く 空白 床 壁 はしご ふぁどる 崩れる壁
テンキー 「2」「4」「5」「8」「6」「0」	各方向にカーソルを移動(カーソルキーでも可) 「5」はスペースと同じ、「0」はフルキーの1と同じ

### ●メニュー画面

エディット中に**[ESC]**キーを押すと、メニューの方にカーソルが移ります。

ここでの操作方法は、テンキーの「8」「2」（カーソルキーの上下）でカーソルを上下に動かし、スペース（)キーで決定、**[ESC]**キーでエディットに戻ります。それでは、各項目について簡単に説明しましょう。

テンキー「8」「2」	カーソルを上下に動かす(カーソルキーでも可)
スペース、 	決定
<b>[ESC]</b>	エディットに戻る



## Advancedどぎえもん 操作法

### ・時間

プレイできる時間を設定します。100～9900までで、100単位で設定することができます。設定のときのキー操作は以下のとおりです（テンキーの操作はカーソルキーでも可）。設定をしない場合、時間は1000になります。

スペース、(⏏)	時間の決定
(ESC)	設定をやめる
[8]	100増やす
[2]	100減らす
[6]	1000増やす
[4]	1000減らす

### ・テスト

テストプレイをすることができます。テストプレイのときは、ゲーム中と同じキー操作でプレイできますが、以下の点に注意してください。

・敵に当たっても死にません（いわゆる無敵モード）。

・(ESC) キーを押したときの動作が違います。

(ESC) キーを押すと、もう一度プレイするかエディタに戻るかという指示が出ますので、もう一度プレイするならスペース (⏏) キーを、エディタに戻るなら、(ESC) キーを押してください。この選択は面をクリアしたときも同様です。

・ウェイトの設定はタイトル画面で設定した値と同じです。

### ・どぎえもん

どぎえもんのスタート地点を設定します。設定しない場合は左上からとなります。「どぎえもん」の項目を選ぶと、「どぎえもんをどこからに設定しますか？」というメッセージが出ますので、テンキー（カーソルキー）で場所を決めて、スペース (⏏) キーを押してください。(ESC) キーを押すと、設定しないでメニューに戻ります。

## Advancedどぎえもん 操作法

また、「どぎえもんがどこに設定されているかを調べたい」というときにも、この項目を選べば、どこに設定されているのかを見ることができます。見るのをやめるなら、(ESC) キーを押してください。

### ・敵キャラの設定(すらいむ・うに・ゆりあ・ふいな)

「すらいむ」「うに」「ゆりあ」「ふいな」の項目で、それぞれのキャラの動きを設定することができます。設定しない場合は、そのキャラクタは面に出てきません。

まず、「どこからにしますか？」と聞かれますので、そのキャラクタの最初の場所を決めてください。このときのキー操作は、どぎえもんの設定のときと同じです。

次に「動きを設定して下さい」と出てきますので、キャラクタが動く軌跡をカーソルでなぞってください。このとき、フルキーの「1」「2」でいままで来た軌跡を進んだり、戻ったりします。

軌跡をなぞったら、スペース (⏏) キーを押せば、キャラクタが設定できたことになります。なお、動きの設定中に(ESC) キーを押すと、いままでの設定をすべて無効にすることができます。詳しい設定については、このあとの「エディタに関する諸注意」をご覧ください。

### ・クリア

いままでの設定（パターン、時間、キャラクタ）をすべて消してしまいます。確認のメッセージが出ますので、もし、よいなら「Y」キー、ダメならそれ以外のキーを押してください。

### ・セーブ

いままでの設定（パターン、時間、キャラクタ）をディスクにセーブします。「ファイル名を入力：」という指示が出ますので、ファイル名を入力して(⏏) キーを押します。ゲームディスク以外のドライブでセーブするなら、ドライブ名（A:など）から入力（最高40字まで）してください。



## Advancedどきえもん 操作法

すると、確認をしてきますので、よければ「Y」キー、ダメならその他のキーを押してください。

1つの面のファイルは1196バイトです。

また、ファイル名には拡張子を付けないでください。自動的に「.dmp」という拡張子が付くからです。

### ・ロード

いままでの設定（パターン、時間、キャラクタ）をディスクからロードします。ロードの方法はセーブの場合と同じですので、ここでは省略します。

### ・終了

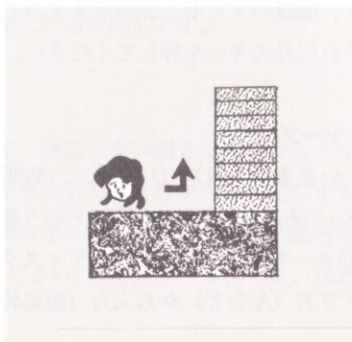
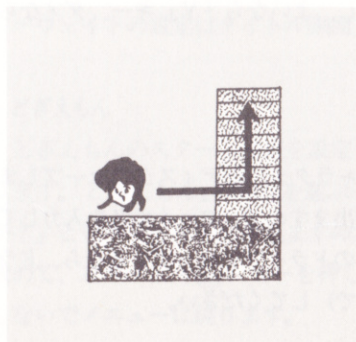
エディタを終了してタイトル画面へと戻ります。確認がありますので、よければ「Y」キー、ダメならそれ以外のキーを押してください。

## ●エディタに関する諸注意

### ・敵キャラの設定について

このエディタで最もとっつきにくい箇所かも知れませんが、いろいろと例をあげながら説明（注意）しましょう。

まず、フルキーの「1」「2」の使い方についてです。敵キャラの動きを設定しようとして、以下の左図のように設定するはずが右図のように間違ってしまったとします。



## Advancedどきえもん 操作法

このとき、フルキーの「2」（1キャラ分戻る）を1回「ポン！」と押せば、1つカーソルが戻ります。そのあとで正しい軌跡を再びたどってください。

敵キャラの動きの設定のとき、テンキー（カーソルキー）の動きはメモリに記録されるのに対し、フルキーの「1」「2」での動きは記録されません。

このことを利用して、敵キャラの動きを以下のように確認することができます。

まず、確認したいキャラクタの項目をメニューで選び、最初の位置の設定（1回設定すると、その位置にカーソルが置かれる）では $\odot$ キーのみを押します。動きの設定のところでフルキーの「1」（1キャラ分進む）を押し続けければ、動きを確認することができます。

このとき、敵キャラの動きの確認をやめるには $\text{ESC}$ キーを押してください。スペース（ $\odot$ ）キーを押してしまうと、動きの設定がそのスペースを押した所までになってしまいます。

また、大事な点ですが、敵キャラの動きの開始地点と終了地点は必ず一致させてください。その動きをループさせるので、2つが一致していないと、動きがどんどんずれてしまうことになります。

### ・その他

パターンを打ち込むときのコツですが、右手をテンキーに置き、左手をフルキーの「3」「4」「6」（それぞれ、壁、はしご、崩れる壁に対応）に置くと、快適（とまではいきませんが）に打ち込むことができます（50面すべてをうったOSAKUより^^;）。

以上がエディタに関する諸注意です。面をエディットできることで、もしかするといろいろおもしろい遊びができるかも知れません。



わかる人にしかわからないが、あの名作RPG「〇ーす」のワンシーンをもろに(?)意識して作られた、アクションパズルゲームです。ポップ調のBGMは、どこかイー〇を思わせます。

ルールはシンプルすぎるくらいシンプルですが、あなどるなかれ、面が進むにつれて、多くの巧妙なトラップが君を待ち構えている。

カベを全部破壊して、ふぁどるを助けよう!

## ゲームの背景

あるところにわいすのくにというところがありました。そこでは、みんながたのしくたのしくくらしていました。でも、もんすたあもうちゃうちやいるので、ぼーけんしゃとよばれるひといました。それが、ふぁどるくんや、どぎえもんです。

あるひ、どうわももんたろうをよんだふぁどるくんは、もんすたあをせいばいしておかねもちになってやろうとたくらみ、だなむのとうというところにいきました。そこにはうわさどーりもんすたあがうちゃうちやいましたが、ふぁどるくんはなんなくもんすたあたちをたおして、うえのかいへのぼっていきました。

さいじょうかいにのぼると、ふたりのおんなのこがわるそーなおちさんにとらえられていました。そして、そのおちさんはいきなりふぁどるくんにおそいかかってきたのです。

「わたしのなまえは… うわー! なのるまえにころすなー!」

ふたりのおんなのこがふぁどるくんのまえにやってきました。

「わたしのなまえはふいな。」「わたしはゆりあ。」

「かっこー! ふたりでもらってつちやおー!」といって、ふぁどるくんをゆーかいしてしまいました。

そこで、じゃあくせいぎのみかた、どぎえもんのとうじょうです! ふぁどるくんのえすおーえすをてればしーでかんじとり、いくぜ! とばかりにじまのかいりきをたよりにだなむのとうへとむかいました。

ゆりあやふいなはそんなどぎえもんをみて、この50かいだてのだなむのとうにかべをつくりはじめました。もちろん、どぎえもんにふぁどるくんをわたさないためにです。しかし、どぎえもんはかべをこわすのがしゅみでした。

こんなどぎえもんですが、よわいところもあります。「おんなのこがだいののがて」なのです。さわるとすぐにばたんきゅーしてしまいます。

さあ、これからそーだいなる「ふぁどる」そーだつせんがはじまるよー!

(ドキュメントより抜粋)

## 攻略テクニック

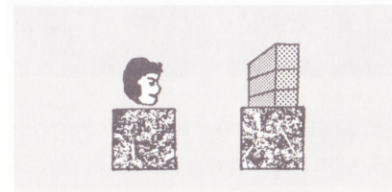
このゲームには、単純だけどなかなか奥深いテクニックがあります。これを使わなければクリアできない面も結構ありますので、以下の説明をよく読んでください。

### ●半キャラずらし

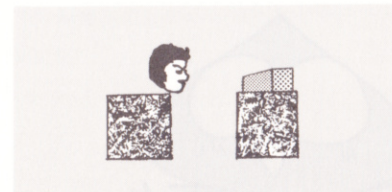
壁を壊すときに使う技です。

本当は、ぴったりと壁にくっつかなければ壊すことができないのですが、半キャラ(1歩)ずれたところからでも壊せてしまうという技です。

これがどんなときに役立つか……、それは下図を見ればわかりますが、この場合、ふつうに壊そうとしても、壁にくっつくことができません。



しかし、次の図のように半キャラずらしで、落ちるか落ちないかの所へ行けば、壊すことができます。足元にちょっとでも壁か床が残っていれば、どぎえもんは落ちることはありません。



### ●崩れる床

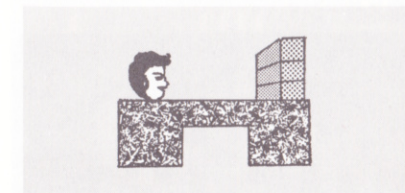
この、崩れる床はどんなときに崩れてしまうのでしょうか。

それは「崩れる床に完全に乗り、そのあとで完全に崩れる床から離れたとき」です。したがって、次のようなときには、床は崩れません。

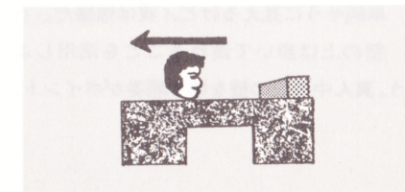
- ・半歩だけ崩れる床に載って、そのあと、引き返すか、そのままはしごを(半歩ずらして)登ったとき

このことを利用すれば、前の半キャラずらしと複合させて、以下のようなことも可能です。

崩れる床のすぐあとに壁があり、先にその壁を壊さなければならないけど、その崩れる床もいまは崩したくないといったとき。つまり、下図のような状態のときです。



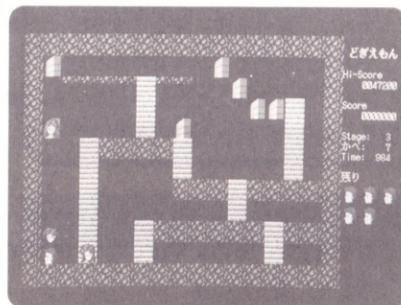
まず、崩れる床に半キャラだけ載って壁を壊します。そして、そのあとすぐに引き返せば、床も崩さずに壁を壊すことができます。





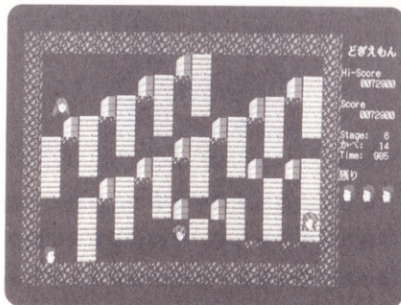
## 画面紹介

### ●ステージ3



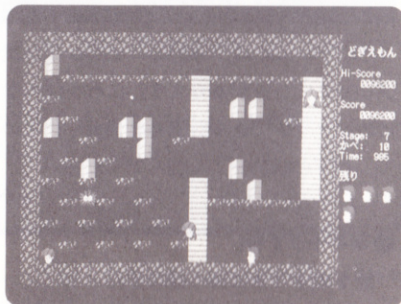
基本的なテクニックが最初に試される面。ブロックを壊す順番や「詰み」など、これから続く面でもポイントとなる要素が、序盤の面としてはとてもいいかたちで凝縮されている。ツメを考えておくのがポイントだ。

### ●ステージ6

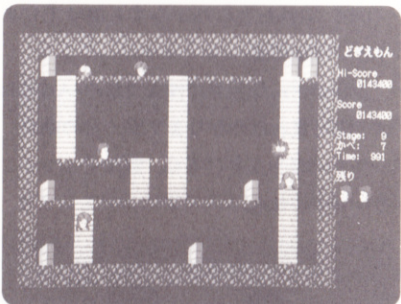


単純そうに見えるけど、実は複雑だ。壁の上は歩いて渡れることを活用しよう。真ん中の段の壁を壊す順番がポイント。

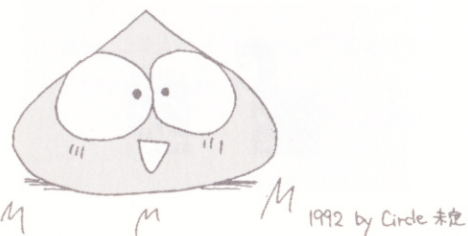
### ●ステージ7



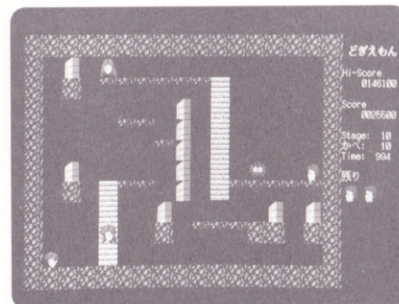
### ●ステージ9



出現位置から左右どちらに動くかで、この面が解けるか解けないかが決まってしまう。崩れる床を途中から下に落ちるのもポイントだ。

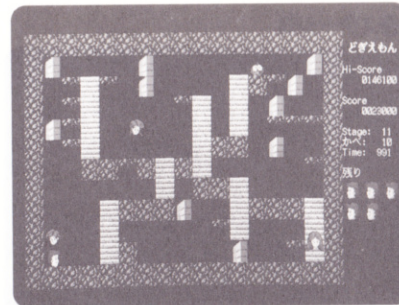


### ●ステージ10



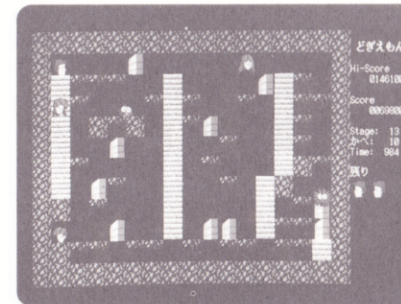
最後に何をすべきかを考えると、縦に並んだ壁の壊し方がポイントとなるぞ。

### ●ステージ11



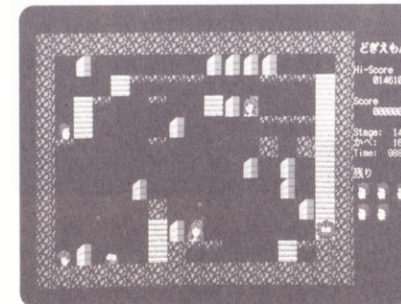
こういう面では、「終わった～」と思って落ちるときに、スルッと通り抜けるのがいちばん頭にくる。くれぐれも壊し忘れないようにしたい。右上の3つの壁がポイントだ。

### ●ステージ13



最後に、どうやってふあどるのところにに行けるようにしておくかを考えると、最初の行動は自ずと決まってくる。右下にも陰険なワナがあるけど、やはり、この面は3本のハシゴの間をどんなふうに渡るかがポイントだ。

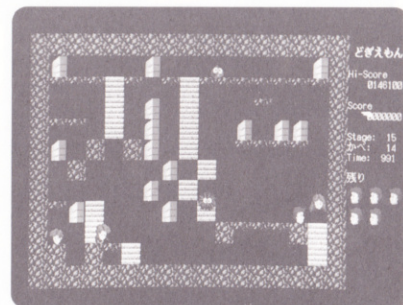
### ●ステージ14



壁へと延びる崩れる床は、必ずしもその壁を壊すのに使うとは限らない。中央のブロックがポイント。

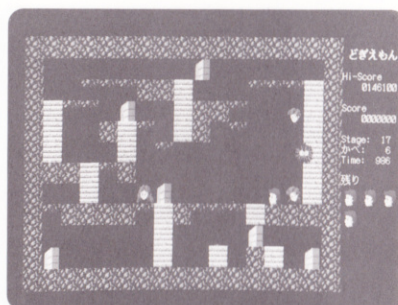


## ●ステージ15



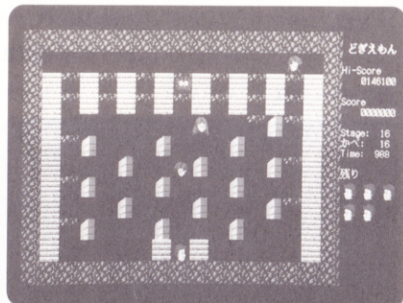
ここまで来た人なら、どうってことない面かも知れないが、案外最後で泣きを見そうな面だ。最初に何をするかポイント。

## ●ステージ17



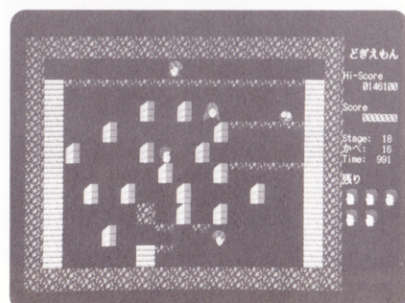
ムダになる崩れる床は1つもない。後々のことをよく考えて、画面全体にわたる巡回がポイントだ。

## ●ステージ16



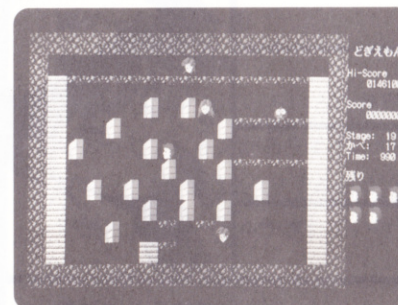
とりあえず中央下の、右のハシゴの上が安全地帯なので、どの壁がどこから壊せるのかよく考えてから行動に移ろう。左から2列目と右から2列目がポイント。

## ●ステージ18



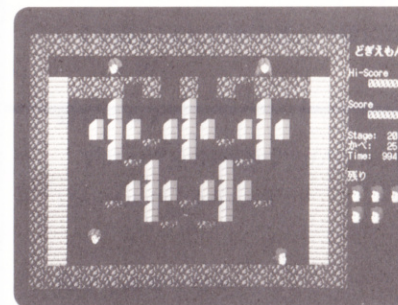
ズバリ、最初は壁を3つ壊して地上へ降りる。画面中央の3つの崩れる床への降り分け方がポイント。

## ●ステージ19



18面とキャラが1箇所違ってるだけで、解き方もよく似ている。でも、同じではないので気をつけよう。18面が解けた人なら、最初の降り方がポイントだ。

## ●ステージ20



上から4回降りてくることができるけど、あまり欲張ったことはせずに、1回々々の降下を適切に使い分けよう。中央のいちばん上の壁をどうやって壊すかがポイントとなる。

どぎえもんパッケージより

Advanced  
どぎえもん  
取扱説明書



1992 Circle 352



# Pine apple

ゲーム種別 アクションパズル

サークル名 STUDIO・秘密工房

住所／連絡先 〒183 東京都府中市新町3-24-16

代表者



## サークル紹介

主な活動内容

「発発」でねぎとろみそチャーを食べる。

「カロリーハウス」で1kgステーキを食べる。

「CoCo 一番屋」で1300gカレーを食べる。

## 本ゲームに関して一言

「THE・北京」に同じ

## 制作スタッフ紹介

プログラム Miki

グラフィック KAYAMA

音楽 ウッキー HIRAKEN, ALU

デブリケーター 子猿多数

使用機材及びツール

PC-286、GT-6000、KID・98、DP2、ミュージックLALF

# Pine apple 操作法

## ■ゲームのルール

### ●ブロックの消去

フィールド上にいろいろな種類のブロックが積まれていて、1つだけ斜線の入ったブロックがあります。マウスでそのブロックを移動し、同じ種類のブロックを3つ以上（タテかヨコ）並べてください。うまく並べるとブロックが消え、右のパネルが壊れていきます。

### ●ブロックの増加

ブロックは一定時間ごとに1列ずつ増えていきます。いっぱいにならないように、ひたすら消していきましょう。

### ●ラウンドクリア

ブロックを消すと右の画面のパネルが壊れていき、すべてのパネルを消し終わるとラウンドクリアになります（全21ラウンド）。

4つ消し以上で消すと、一度にたくさんパネルを壊すことができます。

### ●レベルアップ

ブロックを80個消すたびにレベルが上がります。また2面クリアすることによってレベルが上がります。

### ●ゲームオーバー

ブロックの最上段が天井に付き、次のブロックが増殖できなくなるとミスになります。



## Pine apple 操作法

### ■操作方法

	マウス	キーボード
カーソルの移動	マウス	テンキー
ブロックの移動	左クリック	Z
ブロックを1段上げる	右クリック	X

#### ●右クリック (X) について

マウスの右クリック (もしくはキーボードのX) でブロックを1段上げると、時間のカウントは0に戻ります。

#### ●マウスがない場合、またはキーボードで操作する場合

[CTRL] + [GRPH] + [K] キーを押すことで、キーボードでカーソルを操作することができます。

もう一度 [CTRL] + [GRPH] + [K] キーを押すと、マウスに制御が戻ります。

◀PINE APPLEパッケージより



Pine  
apple

ごく基礎的な攻略法は、ディスク中の「TEACH, DOC」に書いてありますので、ここでは、それ以外の気づいた点を紹介しましょう。

なぜ、「気づいた点」などと控え目な表現をするのかというと、「TEACH, DOC」にもあるとおり、このゲームはとにかく「難しい」からです。

筆者自身しばらくプレイしていましたが、4個消しがいよいよできるようになったくらいで、いっこうに上達しません。

これは、たんに筆者がへたなだけかも知れませんが、「テトリス」や「コラムス」「ぶよぶよ」などのアクションパズルゲーム(?)とは違う、さらに難解な攻略理論が要求されるゲームだといえるでしょう。

### 攻略テクニック

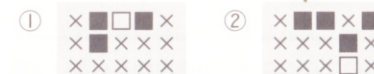
というわけで、以下では5つに分けて攻略ポイントを紹介します。もちろん、上達するためには理屈ばかりでなく、実際にプレイして体得することが重要です。実践であなたの腕を磨いてください。

#### ●ブロックの操作法

基本的な操作は16パズルなどと同じ。空いたマスと隣のブロックとを交換するというものです。……といっても、この感覚をつかむのが、まず上達への第一歩。口でいうのは簡単ですが、実際にやってみると、とても難しい。ふだんの常識とはまったく逆にマウスをさばかなければなりません。

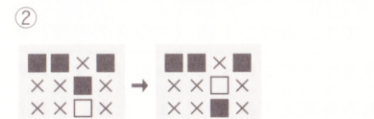
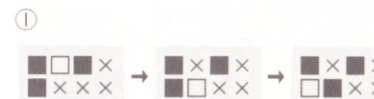
さて、以下のような状態で、皆さんならどう動かすでしょうか？

以下では、□=カーソル、■(●▲★◆)=目的のブロック、×=その他のブロックとして説明します。



どうですか？ じっくり考えればすぐにわかりますが、急いでいるとき、とっさにマウスをさばくことができるでしょうか？

上のような場合、思わず次のように動かしてしまいそうです。



①は、下側のブロックを早く穴に埋めようと、②はブロックを早く押し込もうとやってとってしまった手順ですが、もちろんこれはまったくの不正解。

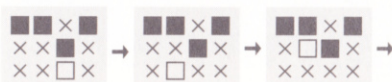
正解は以下のとおりです。



①



②



このブロックを「招き入れる」という感覚をつかまないと、ブロックの移動を意のままにすることはできません（特に①の例など）。

また、手順もちろん重要ですが、「マウスさばき」も非常に重要です。まったく空振りせずにブロックが交換できるまでには相当の練習が必要です。

ここでいう空振りとは、同じところを2度クリックしてしまったり、逆にクリックすべきところを通り過ぎてしまったりすることです。カウント数（マウスの感度）の違うマウスでプレイしてみたり、マウスの持ち方を変えてみたりしましたが、これといった決定的なコツは、どうも発見することができませんでした。

## ●レベルアップ

ドキュメントファイルにも書かれているとおり、このゲームは80ブロック分を消すか、2面をクリアした時点で、レベルが1つ上がります。ここで重要な点は、

- ・「3個消し」ばかりやっていると、後半面で必ず行き詰まる。
- ・右のパネル画面をよく見てゲームを進める。

ということです。

3個消しでは右の画面のパネルが1枚分しか壊せませんが、4個消し以上なら、その消したブロックの個数だけパネルを壊すことができるからです。つまり、3個消しと4個消しでは、12個のブロックを消した時点で、パネルの破壊数が3個消しなら4枚、4個消しだと12枚ですので、3個消しに比べて4個消しは、実に3倍も効率がよいことになります。

しかし、いくら4個消し以上の高度な消し方をしても、パネルが壊れなくては面クリアにつながりません。つまり、前者の理屈とは逆になりますが、パネルが残り1つであるなら、そこに4個消し以上の高度な消し方でレーザー（？）を浴びせても、まったく意味がないということです。この場合、3個消しでよく狙って消すのが最も効率的です。

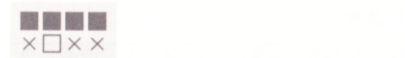
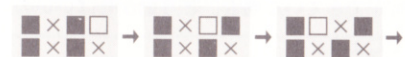
また、すでにパネルの壊れた列でいくらブロックを消しても、点数を稼ぐだけでレベルはどんどん引き上げられてしまいます。このゲームでは、点数はほとんど意味をなしません。

## ●4個消しの例

ここで、以下に4個消しの例をいくつかあげておきましょう。

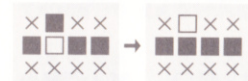
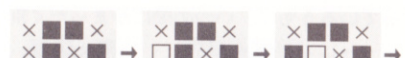
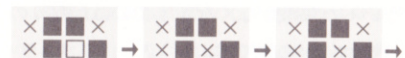
この例を一つの参考として、他の型でもすぐに組み方が思い浮かぶように練習してください。もちろん、ここにあげた以外の解法も無数に存在します。

### 1) 一直線を通り抜け、端まで来たら一つ上(下)に



このように、ブロックをうまく効率よく誘導することがポイントです。この型の場合は、「一直線を通り抜けて、端まで来たら1つ上(下)」とおぼえてください。

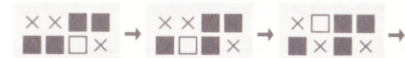
### 2) 4個消しを心掛ける



これは、すぐに3個消しになってしまいそうなパターンですが、いつでも4個消しを心掛けるようにしてください。

目的の箇所にブロックを導くには、場合によって、かなりの回り道とも思えるような動きをしなければなりません。「絶妙の定石」というのがあまりないのも、このゲームの特徴(?)です。

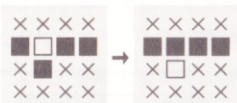
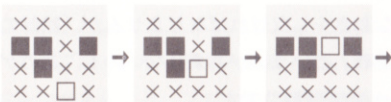
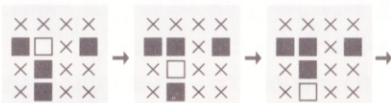
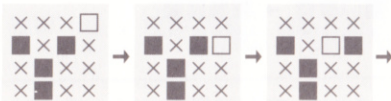
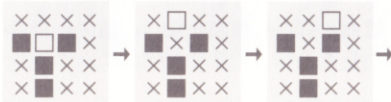
### 3) マウスさばきが肝心



一見すると、最初にカーソルのあった段で揃えるのがよさそうですが、よく見るともう一つ上の段の方が早く組み上がります。横に8の字を描くようにマウスをさばってください。



## 4) 諦めが肝心



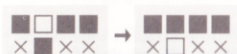
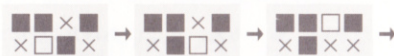
これは、非常に手数のかかるパターンです（縦にはすぐに揃いますが）。

最初の状態では、上以外に動くすぐに3個消しになってしまいます。こういった場合、どうしてもというなら横の3個消しにしてしまうか、さっさとあきらめて、もっと早く組み上がる別の4個消しを狙ってもよいでしょう。

## ●まわりをよく見る

これはとても重要なポイントですが、また、実に難しいものです。どれほど注意深くゲームを進めていても、まわりをよく見切れずにパニックに陥ってしまうことはよくあることです。

まず、以下のような場合の定石をおぼえてください。左回りにブロックを交換していくような感覚です。これも基礎テクニックですので、ぜひ頭に入れておきましょう。



では、以下のように、横1列の4個消しの型ができていない場合、どう動かせばいいのでしょうか。



ここで陥ってしまいがちなミスは次のようなもので、思わず縦3個消しをしてしまいます。

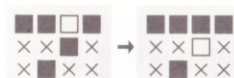


しかも、その列が飛び出していない限り、深い「谷」を作ってしまう、あとのプレイが非常に苦しくなります（後述）。

図で見ると何とも単純なミスですが、こういった失敗がなくなるまでにはかなりの「慣れ」が必要です。

○個消しの型を組み上げようと思って狙っているうちに、いつの間にかまったく別のブロックを組んでしまい、型が崩れてパニックになるということはよくあります。一度崩れてしまった型を元に戻すことは、まず不可能でしょう。

ちなみに、この場合の正解パターンは以下のとおりです。



最初に紹介した定石とは逆回り（右回り）にブロックを交換します。最初の定石に比べると非常に手数が増えますが、それでもこれは、型を崩さないための最短手順です。もちろん、このパターン以外にも消す方法があります。

また、このパターンも、以下のような場合は通用しません。この場合、型の左外側をぐるっとまわって、完成のカギとなるブロック（わかりますね？）を上へ引き上げなければなりません。



同種のブロックでなく、他種のブロックでも気を付けなければならないことがあります。例えば以下のような場合です。



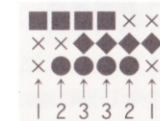
このような例は数え上げればキリがありません。もちろんこの場合、基本の定石どおりに動かしてしまえば、他種のブロックの3個消しになってしまうため、逆回りで4個消しを揃えなければなりません。

## ●縦消し

両端の列以外では、縦消しは極力避けるべきです。なぜなら、縦消しはほとんどの場合、深い「谷間」を作ってしまうからです。

フィールドが狭くなると身動きがとれなくなって、横消しが作れなくなるぶん、思わず縦消しに走って、狭いフィールドはさらに狭くなり、特定の列だけ残ってゲームオーバー、などといったパターンになってしまいます。

しかし、場合によっては両端の列での縦消しは、ゲームを有利に進めることもあります。例えば、以下のように横の4個消しを合計3回行ったとします。



ここで、各列のブロック消費量を比べてみましょう。

左の列から「1 2 3 3 2 1」個ですね。おわかりのとおり、真ん中に近い列の方がブロックの消費量が多く、もし、最初に各列のブロックが同じ個数だった場合、3回の4個消しのあと、最上部は真ん中のくぼんだような形になります。



セオリーどおりに横消しを作ってゲームを進めていった場合、このように、両端の列のブロックが残りがちになりますが、こういった場合、縦消しで特定の列のブロックを消費するより他にはどうしようもありません。

さて、ここで一つ問題があります。縦での3個消しならそれほど難しくはないのですが、やはりやるからには4個消しを狙いたいものです。この「縦での4個消し」が実はけっこう難しいのです。

縦での4個消しも、基本的には横での4個消しと同じですが、「端の列で揃える」ということは、横なら何でもなくてできたことが制限されます。

例えば、右端の列で4個消しを行うとき、当然ながら列より右側のフィールドを使って、4個消しの型を作ることはできません。つまり、以下のような消し方は縦で実行することができません。



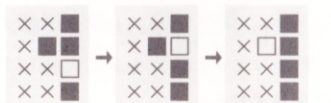
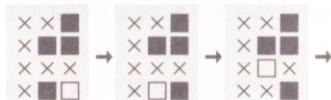
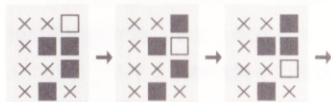
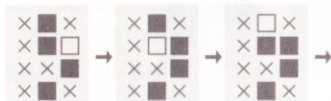
また、「揃いそうなブロックをいかに端に寄せるか」というテクニックも必要です。横消しの場合、特にどの場所で揃えてもたいた問題は起こりませんが、縦消しでは、消す列がとりわけ問題になってきます。



1列でもずれてしまつては、まったく意味がないどころか、逆に消さなければなら

ない列との間に谷を作ってしまうかも知れません。

例えば下のような場合です。あと4手で縦の4個消しが揃えられますが、仮にカーソルのある列が右端の列だとして、その右端の列で4個消しを揃えたいとすると、おそらく、以下のように動かすのが最短コースです(違ったらゴメンナサイ)。



以上のように、1列右に動かすだけで11手もの手数を必要とするのです。しかし、この11手を面倒臭がつては、右端の列のブロックが残ってしまうことになります。

基本的には、縦消しは狙った列以外では絶対に揃えてはいけません。上にあげたような場合でも、縦消しの型ができたからといってすぐに揃えると、その両わきの列のブロックは消しにくくなります。それが端の列だったりしたら、もう手の施しようがありません。先の教訓「まわりをよく見る」

と合わせて、縦消しは慎重に行ってください。

## ●高次消し

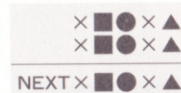
このゲームは「4個消し」が基本ですが、やり方によってはそれ以上のブロックを同時に消すことができます。

といっても、このゲームのルールでは4個消し以上の「高次消し」を揃えても、得点以外の特典はないようです。

というのも、例えば、3個消しならパネルは1つしか消えず、4個消しなら4つ消えますが、10個消しをしたからといって、パネルが11枚以上消えるということもないからです。10個消しでは10枚のパネルしか壊れません。

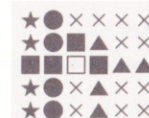
また、高次消しの条件は厳しく、完全に同時に揃えなければ高次消しとは認められず、「ぶよぶよ」などのゲームで見られる「連鎖」という概念がありません。

さて、通常のプレイでは、6個消し以上を揃えるのは不可能ですが、ドキュメントにも書かれているとおり、例えば、NEXTブロックをうまく利用すれば、以下のように6、9、12個消しなどを揃えることができます。



また、あるブロックを揃えて、それによるブロックの配列の変化で高次消しが揃うようにするという手もあります。

以下の例では、カーソルを1つ上に移動して■の4個消しを作れば、次に13個消しが揃うことになります。



しかし、このような場合、得点は4個消し+13個消しで、40+1600=1640点しか入りません(確認済み)。もちろんパネルは17枚壊れるだけです。

以上の例からもわかるとおり、高次消しによるメリットはないといえるでしょう。高次消しは序盤の面でのほんのお遊びと考えた方がよさそうです。

なお、逆に1面クリア時での最高得点を競う、という遊び方もできるかも知れません。ちなみに筆者は3090点が最高でした。

……というわけで、いかがだったでしょうか？

実は筆者自身、「さいて〜」レベルでしか全面クリアしたことがありません。

特に「まわりをよく見る」と「縦消し」の注意は、筆者自身、自分で書いておきながら、少しでもスピードが上がると、まったく実行できなくなってしまいます。例えば「テトリス」なら速くなくても対抗する手段がありましたが、このゲームでは、どうやらそれもないようです。

つまり、いかに慎重かつ高度なプレイができるかということに、このゲームのポイントがあるようです。頭の回転を要求するゲームですので、心して全面クリア、そして全レベル制覇を目指してください。



# CRIM

ゲーム種別 アクションパズル

サークル名 TSUKKA software

住所/連絡先 〒170 東京都豊島区東池袋5-11-9

代表者 大塚 卓



## サークル紹介

今年の4月にメンバーの大半が就職のため、活動が困難になってきました。現在20名のメンバーがいますが、活動しているのは、その一部だけです(笑)。今後、どうなるかはわかりませんが、これからも宜しくお願いします。

## 本ゲームに関して一言

本ゲームはもともと88SRで作られたもので、この98版は88で作られたものとまったく同じものです。

98を買ったばかりの頃、プログラムの練習としてこのゲームを98に移植してみました。グラフィックに関しては88のデータをそのまま持ってきたので、見劣りしますが、そのへんはかんべんしてください。

## 制作スタッフ紹介

シナリオ	ありません	制作協力	STUDIOよしくん
プログラム	TSUKKA	グラフィック、音楽、キャラクター制作	→PC-8801mk II SR
ミュージック	CHOBIN	プログラム制作	→PC-286VG

# CRIM 操作法

## ■ゲームのルール

クリムを操作して、各ステージ内の鍵をすべて取ってドアに行ってください。敵に触れると1マイナスになります。

## ■操作方法

	キーボード	ジョイスティック
移動	テンキー カーソルキー	レバー
メニューの決定 & ショットボタン	スペースキー ( )、[SHIFT]、「X」	Aボタン
ポーズ	[NFER]、[ESC] 「Z」	Bボタン
自滅	[HELP]	操作できません
タイトルに戻る & ゲーム終了	[STOP]	操作できません





同人界では老舗の部類に入るTSUKKA-softwareの、98での初の作品です。

このゲームは登場キャラがなかなかかわいいアクションパズルで、フィールド上にある鍵を全部取って扉に飛び込めばクリア、といったシンプルなルールです。子供から大人まで広い年齢層に、スムーズになじめるファミコン感覚のアクションゲームだといえるでしょう。

だけど、手ごわい敵がジャマしてくるので慎重にプレイしてほしい！

## キャラクタ紹介

### ●まずは敵キャラ登場

#### ・クリクリ



フィールド上をうろうろ動き回って、クリムの行動をジャマしてくる。

歩き方は、ファジイ回路が働いていて気まぐ

れみただけで、それがかえって思いもよらないときに近付いてきたりするので、油断はしないように。

呪文を当てる(かける)と、そのまま後方の壁に飛ばされて、しばらくは弱って動けなくなる。

#### ・バルルーン



いつもユラユラしていてほとんど動かず、たまに気まぐれでほんの少しだけ移動する。クリクリと同じように、呪文を当

てるとカベの端まで飛んでいくけど、弱ったりすることはない。逆に、カベまで飛んでいったあとに必ず少しだけ動くので、呪文を当てた直後は近づかないように。

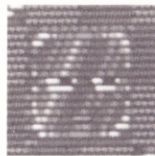
#### ・ボンボン



クリクリと形は同じだけど、動き方は少し違う。呪文を当てると、クリクリと同じようにしばらく

弱っているけど、復活するごとに動きが速くなっていく。必要以上に攻撃しないようにしよう。

#### ・ブロックン



ふだんはブロックとほとんど見分けがつかないけど、たまに顔を出して直線的に少し移動する。

ブロックの状態でも触るとミスになってしまうので気をつけよう。

ふつうのブロックか、ブロックの状態のブロックンかを見分ける方法はいくつかあるが、確実に見分ける方法は以下の2つ。

- ・ブロックの四隅は黒いけど、ブロックンの四隅は背景が透けている。
- ・ブロックの状態のブロックンは、呪文を当てると呪文が少しめり込む。

実際のゲームでは、あせってしまってなかなかブロックかどうかの識別ができないけど、死んでしまえば元も子もない。落ちついて見分けてほしい。

#### ・ビーダマン



左右どちらかの壁またはブロックにそって動く。呪文はまったく効かない(無敵)けど、ビーダマンの動きは必ず予測で

きるはずだから落ちついて読み切ろう。

#### ・ブラドン



左右にだけ動いて、クリムとY軸が合うと炎を吐いてくる。また、呪文もまったく効かない。動きは遅いので、後ろを向

いている間に通れば問題なし。

#### ・ロセム



上下に動き、ブラドンと同じようにY軸が合うと電撃(?)を放ってくる。呪文を当てれば弱る

けど、真横からはすぐに電撃で返されてしまう。横から攻撃するときは、半キャラ分ずらして狙おう。

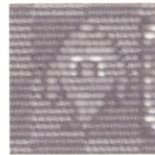
#### ・ドンドン



動きはしないが無敵だ。4方向に規則的(時計回り)にブラドンと同じ炎を打ってくる。呪文も効果なし。面によって砲

頭の回転する周期や炎を打ち始めるまでの時間が違い、そのあたりが攻略ポイントになることもある。

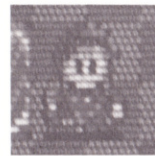
#### ・おばけのP太郎



壁などをすり抜けながら、クリムの動きとはまったく無関係(のように見える)にフィールド上を動き回る。呪文を当てるとフィールドの端まで飛んでいくが、バルルーンと同じく弱ったりはしない。

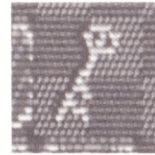
### ●その他のキャラとアイテム

#### ・クリム



プレイヤーの操作するキャラ。呪文を飛ばすことが敵への唯一の攻撃手段。

#### ・鍵



フィールド上にあるすべての鍵を取って扉へ行けば、面クリアとなる。



## ・扉



これが扉。ゲームが始まったら、まずこの位置を確認しよう。でないと行き詰まってしまう面もけっこうある。

## ・ブーツ



唯一のアイテムらしいアイテム。これを取ると、クリムの移動速度が倍(以上?)になる。でも、そのぶん細かい操作がや

りにくなるので、本当に必要かどうかよく考えてから取ってほしい。

## ・ ???



上を通ると、通った瞬間にブロックになる。もちろん二度とは通れない。これが攻略のポイントになる面もあるので、

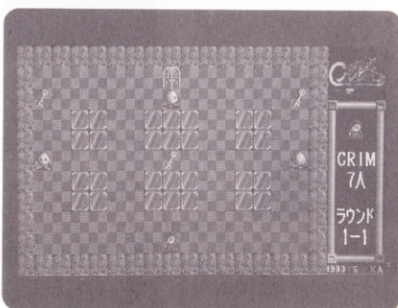
通っていいのか悪いのかを、敵が動き出す前にちゃんと把握しておくこと。

ちなみに、ブロックになった瞬間、つまり、ブロックとクリムが完全に重なっている状態でも、ブラドンやドンドンの炎、ロセムの電撃(?)を真横で打たれると、半キャラ分めり込んでやられてしまう。

つまり、横から近付いてくるブラドンをやり過ぎそうと思ってもダメ、ということだ。

## ゲーム開始

### ●ラウンド1-1

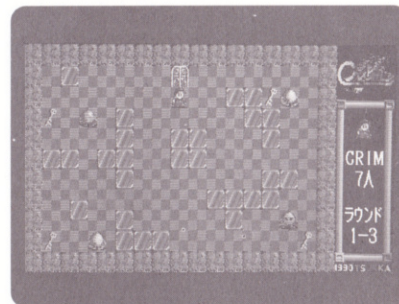


さて、いよいよゲーム開始!

画面中の鍵を3つとも集めて、中央の扉に入れば面クリア。クリム以外の3匹は「クリクリ」といって、さわるとミスになる。

でも、クリムの呪文で飛んでいってしまうので、鍵を取るのをジャマしてきたら、呪文でやっつけちゃえ!

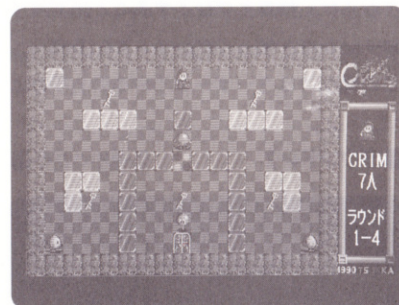
### ●ラウンド1-3



ボンボン初登場。この敵はクリクリとは違って、呪文を当ててやっつけても、復活するたびにスピードが速くなる。

必要以上に攻撃すると、あとで大変なことになるぞ。

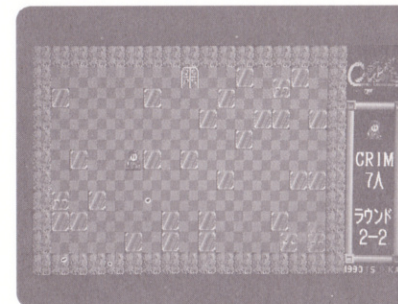
### ●ラウンド1-4



バルルーン初登場。こいつは呪文を当てても飛んでいだけで全然弱らない。けど、動きはおとなしいので、止まっているうちに横をすり抜けてしまおう。

また、画面中央にある4つの丸印の床は、一度通るとカベになってしまい、二度と通ることができない。

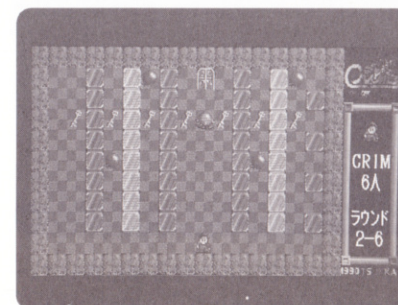
### ●ラウンド2-2



一見ブロックのように見えるけど、よく見ると顔がある……。その名も「ブロックン」。かなり紛らわしい外観をしているけど、さわってしまえばもちろんミス。

移動は直線的なので、動いているときにサッと横を通り抜けよう。

### ●ラウンド2-6



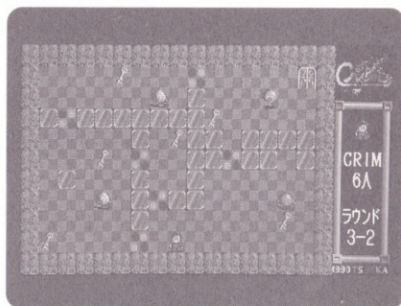
ビーダマンの間をすり抜けながら、鍵を集めよう。

ボンボンは、最初のうちは登場位置で弱らせておき、どちらか左右一方を集め終わったら、そちらに追いやってしまおう。

ビーダマンは、左右どちらの壁にそって動いているのかよく見極めながら、必ず安全な状態になるまで待ってから動こう。

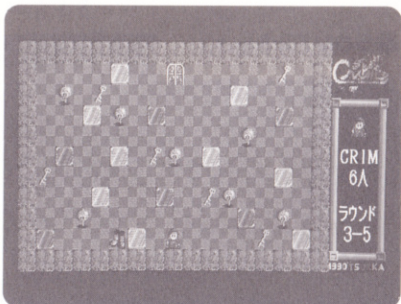


## ●ラウンド3-2



一度しか通れないところがいっぱいある。最初に、鍵の取り方をよく考えないと、すぐに行き詰まってしまうぞ。クリクリなどは、部屋に閉じこめてしまおう。

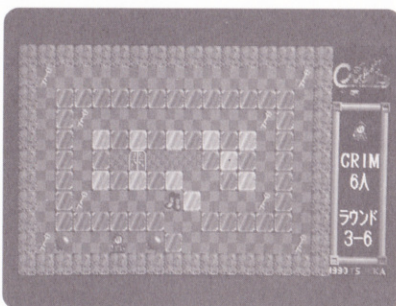
## ●ラウンド3-5



バルルーンはいつもゆらゆら動いていて、気を抜いているとふっと近付いてきたりする。けっこう侮れない相手だ。

でも、この面は、呪文でバルルーンをシンパシ端に追いやってしまえば簡単。追いやる方にある鍵は事前にとっておくように。

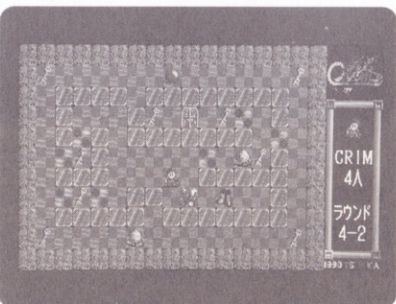
## ●ラウンド3-6



ここは、忍耐力の試される面。ビーダマンの間に挟まって、のんびりと(じっくりと?)クリアしよう。必ずクリアできるはずだから、あわててビーダマンに突進したりしないこと。

コツは、後ろ側のビーダマンに合わせて移動するといいかも。また、ブーツを取ってからは、慎重にプレイすること。ジョイスティックを使ってプレイしているなら、この面だけはキーボードでやるのも手だ。

## ●ラウンド4-2

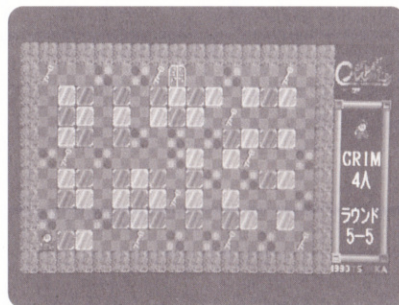


まわりを超高速でビーダマンが回っている。途中でビーダマンをやり過ごせるところが何カ所もあるので、そこをうまく利用しよう。でも、うまくやればビーダマンを

やり過ごさずに、一気にまわりを一周してしまうこともできる。

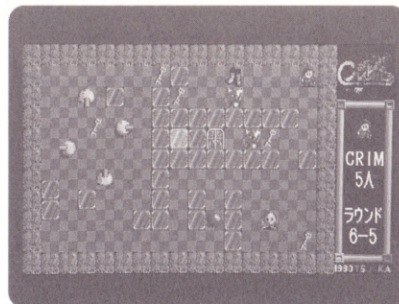
また、ヘタな所に入ったり動いたりしてしまうと、ラウンド3-2と同じように、ギブアップするはめになってしまう。

## ●ラウンド5-5



本ゲーム中、一、二を争う難度の(?)パズル面。少しでも動きを間違えてしまうと、即HELPキーとなる。ムダな動きはできないぞ。

## ●ラウンド6-5



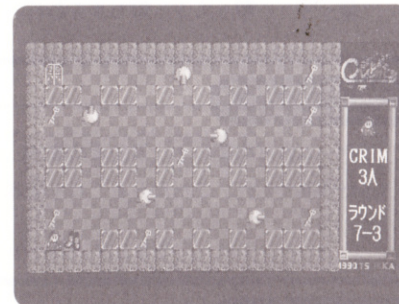
必ずわなにハマってしまう面。

フィールド左側の4つのドンドン、最初のうちは静かだけど、一定時間が過ぎると、ものすごい勢いで炎を打ち出し始める。

この面は、ドンドンが炎を打ち出す前に、フィールド左側の鍵をすべて取ってしまわなければならない、という超速攻面なのだ。ブーツを取ったら、ブラドンとクリクリ、ビーダマンをうまくよけて、急いで鍵を回収しよう。

ちなみに筆者は、ドンドンが打ち始めてからは、どう頑張っても中央にある鍵を取ることができませんでした。

## ●ラウンド7-3



ドンドン面。この面は自分なりに完全なパターンを作らなければならない。ドンドンの炎を打つ向きと、タイミングをよく見きわめよう。



# MELT DOWN 98

ゲーム種別 シューティング

サークル名 Group R204

住所/連絡先 東京都新宿区高田馬場1-21-26

代表者 西橋 倫治

NOW PRINTING!!

Group R204

## サークル紹介

シューティング野郎の集まってできたサークルです。  
撃って! 撃って! 撃ちまくれ!!

## 本ゲームに関して一言

ゲーム作りの楽しさ、自由度の高さ、そして、人と物を作り上げていく良さを知った作品でした。これからもこれを基本としてやっていきたいと思います。よろしく。

## 制作スタッフ紹介

ゲームデザイン	RONJI	音楽	KID
プログラム	FREE WING	キャラデザイン	OLIVER
ブレイン	AKI、LEI		

# MELT DOWN 操作法

## ■ゲームのルール

横スクロールのシューティングゲームで全5ステージです。自機は3機でエネルギー制です。FULLで21メモリあります。

## ■操作方法

テンキー : 自機の操作です。  
スペースキー : 弾丸を発射します。  
シフトキー : 武器を変更します。  
ESCキー : 画面ストップです。スペースキーで復帰します。

## ■アイテム

A : オート 一度取ってから死ぬと、オートスピードが下がります。  
S : スピード 2段階まで上がります。  
P : パワーアップ 1つの武器に7段階までパワーアップします。  
D : デストロイ 画面上の敵と敵の弾丸が一緒に消えます。  
E : エネルギー 1つにつき3メモリ増えます。  
? : ボーナス 文字どおりボーナスです。

## ■アドバイス

ステージ3と5が、かなり難しい?と思います。けっこう安全地帯もあります。これを探すが、全ステージクリアにつながる?でしょう。がんばってくださいね。

※「MELT DOWN」はオリジナルのDOSを使用しており、付録ディスク6でそのまま起動することができます。詳しくは、本文4ページ「インストーラの使い方」をご覧ください。



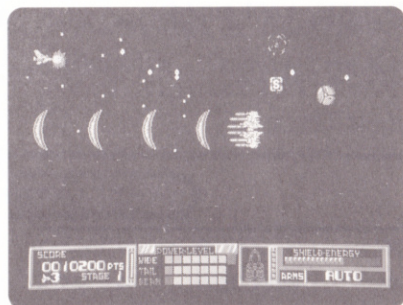
市販ゲームでは、ハードの性能もあって、シューティングというジャンルのゲームは、ほとんど見かけることがありません。

このMELT-DOWNは、かなり古くからある作品であるにもかかわらず、数ある同人シューティングゲームの中でも、いまだにトップクラスの作品であるといえるでしょう。PC-98という、ビジネス仕様の機体であることを忘れさせるほどのスピード感とグラフィック。丹念に描き込まれた大型キャラが画面中を動きまわり、素晴らしく華麗な攻撃を仕掛けてきます。

また、サウンド面でも、残念ながら効果音はないものの、シューティングらしいSF的な美しいメロディが奏でられます。音源ボードはぜひ用意してください。

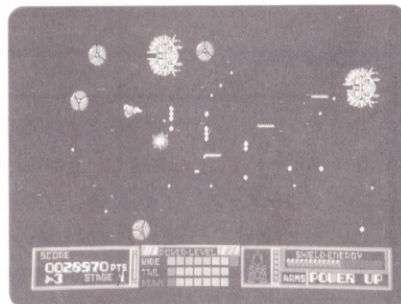
## ゲーム開始

### ●1面の攻略

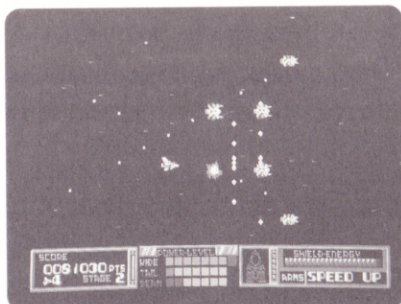


三日月ビーム(?)を撃ってくる1面の中ボス。このあたりでは自機もまだ弱いので、中ボスを倒すのはかなり難しい。正面以外に移動して、ビームを避けよう。

大型艦が2機、画面中をぐるぐる回って、自機に向かってレーザーを発射してくる。まわりのザコキャラはかなりうざったいので、早めに始末しよう。ボスへの攻撃は、攻撃力の一番強いBEAMで(次画面)。

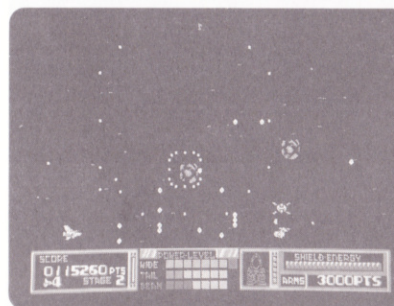
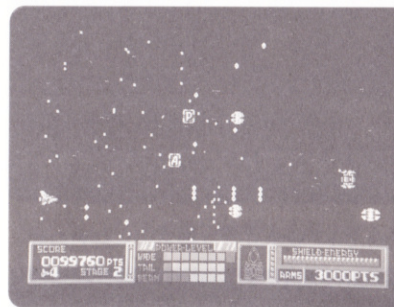


### ●2面の攻略



1面では、まだ序盤ということで、それほど強い敵は出てこなかったが、このあたりから次第に敵の数と弾が多くなってくる。

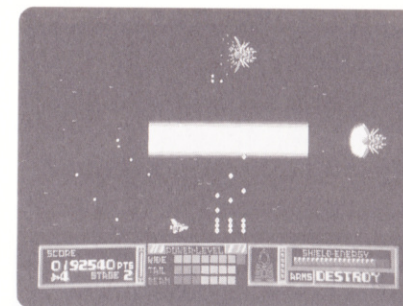
凄まじい数の敵や、画面のまわり中から攻撃してくる敵も出てくるので、自機のパワーアップはWIDEを最優先にしよう。



ものすごい量の弾を吐いてくるザコ。

全体に敵の攻撃には法則性がある、こんなふうにはなかなか綺麗な(?)攻撃を仕掛けてくるものもある。

また、よく見ると安全地帯のあるザコも少なくないので、ザコ別に安全地帯を見けるのも攻略のポイントだ。

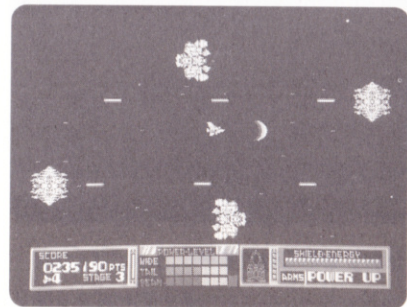
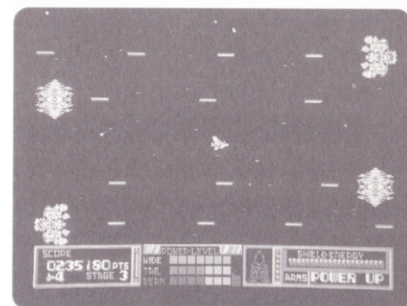


見よ、この華麗な攻撃!

面の中盤でも出てきた大型艦が2つ同時にレーザーを吐いてくる。

この極太レーザーに当たるとアッという間にシールドが減ってしまうから、正面に来たときは注意しよう。

### ●3面の攻略



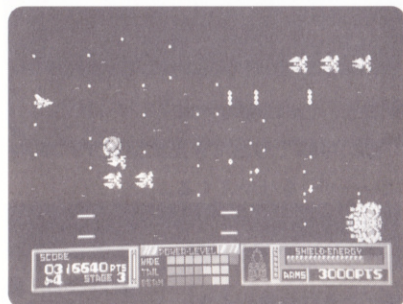


# MELT DOWN

制作サークル●ぐるーぷR204

これは3面の最初に登場するボス。いきなりデカキャラ4機の同時攻撃!

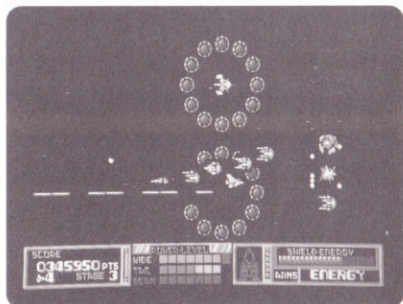
でも、攻撃はそれほどでもない。まずはレーザーに当たらないように3機を倒し、最後の1機は前に出たときにBEAMで攻撃しよう。



3面の次の中ボスだ。

でも、この程度の攻撃で驚いては、この面はどうもクリアできない(マニュアルにもあるとおり)。

とりあえず、こいつは細かい弾の当たらない安全地帯から、WIDEを地道に当てるのが一番無難だろう。

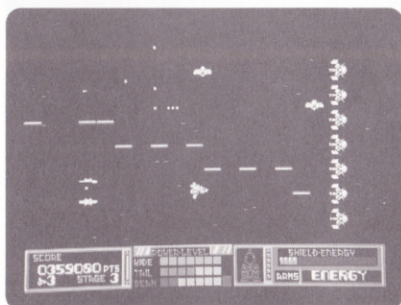


ボスほどではないけど、普通に攻撃したらかなり手ごわいザコ。

まわりを回っている防御壁(?)は、BEAMでもなかなか壊れないほどの堅さ。こいつの攻略ポイントは、画面左から出てきたときに、写真のように下側の輪の内側に入り込んで、TAILで攻撃すること。

下側の敵を倒すと、必ずDESTROYを出すので、これを取れば上側の敵も倒せるというわけだ。

ザコが出てくるとかなりつらいので、うまく潜り込んで早めに倒そう。



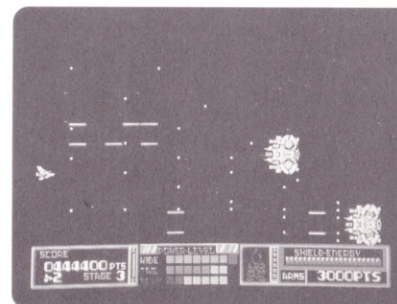
こいつらは手ごわい!

耐久力がある上に、正面に来るとレーザーをビシバシ撃ってくる。でも、そのぶん、倒されるとパワーアップなどのおいしいアイテムを出してくるので、余裕があれば全部倒すことを目指そう。

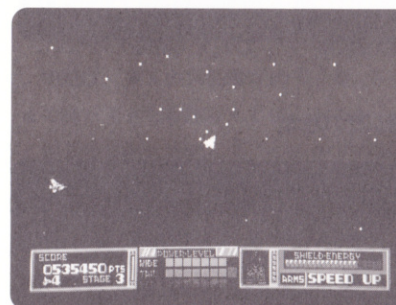
ポイントとしては、画面に出てきたと同時に、真正面からWIDE攻撃(BEAMではない)で上から順に一気に倒してしまうこと。

多少はレーザーを食らうかも知れないが、後ろから出てくる別のザコの中にはエネルギーアイテムを持っているものもいるので、うまく回り込んでエネルギーを補給すればいい。

## Shooting



面の序盤に出てきたデカキャラが、2機同時に攻撃してくる。このあたりになると、自機もかなりパワーアップしているはずなので、BEAMの集中砲火で一つずつ倒していこう。撃ってくるレーザーはBEAMで破壊できるぞ。

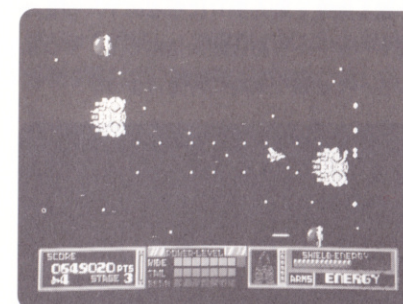


もう綺麗としかいいようのない敵の攻撃。これだけ激しい攻撃でも、実は写真の位置あたりに安全地帯がある。

発見できたら、しばらく敵の攻撃を眺めて見るのもいいだろう。

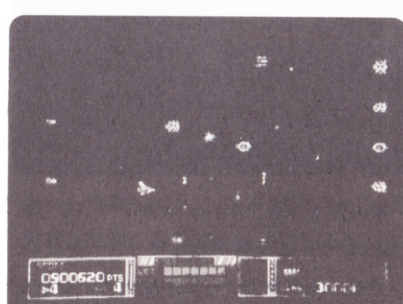
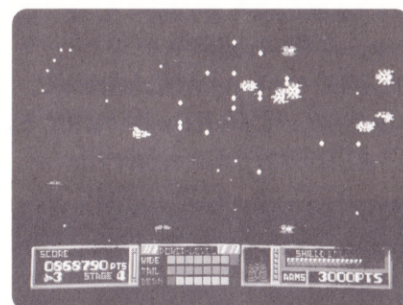
やっと3面のボス登場だ。

攻略法のカケラもないぐらゐの凄まじい数の弾を吐いて、画面中をぐるぐる動き回る。



とにかく、敵のレーザーと弾を避けながら、どちらか一方に標的を定めて、片方だけ素早く倒してしまおう。

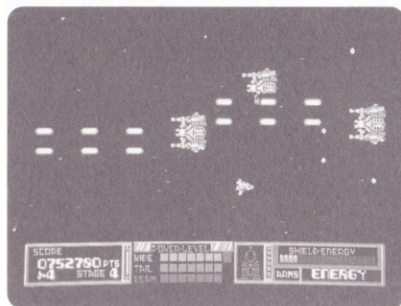
### ●4面の攻略



4面にもなると、ザコの複合攻撃もかなり激しくなってくる。

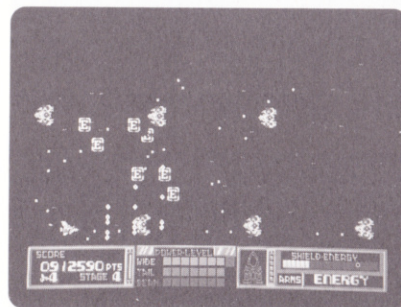


敵を残すと即命取りになるので、安全地帯やパターンを最大限に活用して、ザコはなるべく出現と同時に片付けよう。



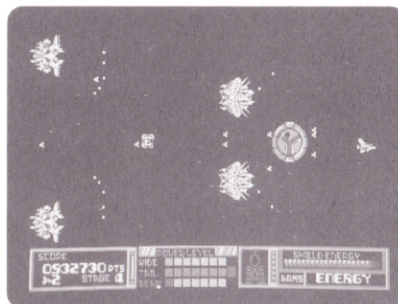
これまた太いレーザーを撃ってくる中ボス。今までの細いレーザーは、自機のショットで破壊できるものが多かったけど、この中太レーザーは破壊できない。

しかし、この中ボス攻略は結構簡単だ。一番後ろにいるものだけWIDEで破壊したら、あとはのんびりTAILで攻撃すればいい。



束の間の休息。ボーナスステージらしき場面は、ゲーム全体を通してここしかない。

でも、あくまでゲーム中なので気は抜かないように。特にシールドの薄いとき、エネルギーアイテムに突進して敵弾に当たって死亡……。ここまで来た読者なら、こんなパターンを何度も体験しているはずだ。

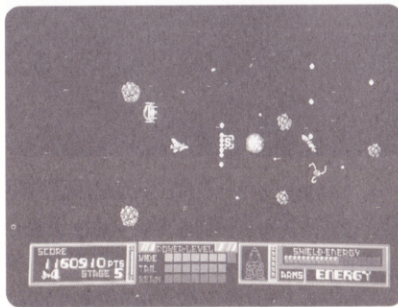


3面に比べると、4面はまあまあ簡単だったけど、最後のボスがつらい！

写真のとおり、なんと5つの大型艦が同時に攻撃を仕掛けてくる。

真ん中にある赤い敵がエネルギーアイテムを出すザコキャラを吐いてくるので、それでシールドを回復させつつ、上下の敵をBEAM攻撃……。ひたすら粘るしかない。

## ●5面の攻略

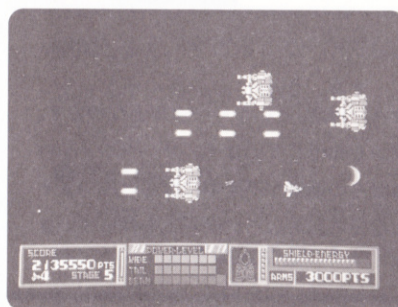


いままでの面とは雰囲気が一変と違う。全体に「生物」的な、グロテスクなザコが多く出てくる。

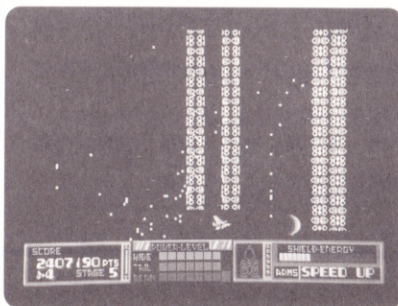
また、上下から降ってくる岩石は、かなり堅いので、破壊することはあまり考えずにひたすら逃げまわろう。

ただし、ある特定の場所から出てくる岩石は、破壊するとエネルギーアイテムを出す。これがかなり重要なシールドの補給源になるので、よく狙って破壊しよう。

この面は、全体を通してかなり堅いザコが多い。WIDEとBEAMの使い分けが、この面の生死を分けるかも知れない。



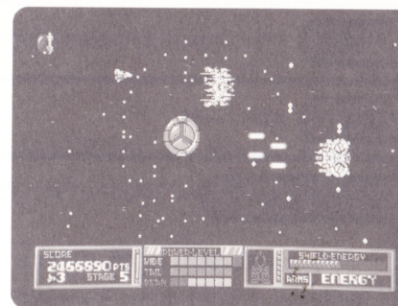
中盤は、多くの大型艦が出てくる。いままで戦ってきた経験をもとに、なるべく早く安全な場所に移動して、シールドの消耗を最小限に抑えよう。



壁？ 骨？ とにかく、この正体不明なヘンな敵(?)は強い！

しかも、ハードの限界まで(?)と思える量の誘導弾をバラバラ撃ってくる。

BEAMの一点集中攻撃でとりあえず逃げ道だけを確保し、誘導弾が撃たれる周期の合間を縫って、誘導弾を画面外に追い出そう。



ホントにこんな面、クリアできるんだろうか？ と思わせる、凄まじいとしか形容のしやうがない最終ボスの攻撃だ。

ポイントも何もない、といった感じの敵の攻撃だけど、1つだけアドバイスしておこう。やられるときは「BEAMのパワーダウンだけは絶対に避ける」ということ。

やられそうになったら、即武器をTAILに切り換えよう。

何とも消極的な対策だけど、このボスの攻略において、BEAMなしはかなりつらい。あとは、いままで貯めてきた残機でどこまでできるかだ。

1つでもボスを倒すことができたなら、できるだけ、残り2つのボスの死角を突いた所から攻撃しよう。どんな状況でも、安全地帯を探すことを忘れないように。



# まっちゃん3

ゲーム種別 クイズ

サークル名 未定

住所/連絡先 〒213 神奈川県川崎市高津区下作延1696-2-2

代表者 桜井 一俊



## サークル紹介

サークル名は決まってないではありません。「未定」というサークル名なのです。今回紹介したソフト以外にもディスクマガジンを発行しています。サークルメンバーの大部分が受験生という立場なので、これからの活動が不定期になると思いますが、大学に入ってから、メンバーが一丸となっておもしろいゲームを作りたいと考えています。

## 本ゲームに関して一言

「3」が関係あるということは「1」も「2」も昔あったわけですが、そのときに達成できなかったことが、「問題数を増やす」とこと「クイズ以外のゲームを入れる」ということでした。それを達成するために「まっちゃん3」は生まれたのです。

このゲームの特徴の1つは「2000問の問題を収録」していることです。2、3回やっただけではすべての問題を解くことができません。ジャンルも世界史、日本史からアニメまで、多種多様に揃っています。

また、クイズ以外のゲームとして導入された、すごろくモードでは「未定」の実態が暴かれてしまいます。あ、リーダーが大阪に行ってしまうても放っておいてください。実際にあったことですから（笑）

## 制作スタッフ紹介

プログラム Osaku（リーダー） 音楽 Mine

クイズ作成 Pちゃん、後藤祐聡、A作、BANUP、Bug など

CG・原画 Mine、ふかさわゆうき、銀河現二郎、浦島るんかなど

## クイズまっちゃん3 操作法

### ■操作方法

クイズ中のキーの操作方法は次のようになっています。

	1 番	2 番	3 番	4 番
1プレイヤー	1	2	3	4 or =
2プレイヤー	A	S	D	F

2プレイヤーのキーは、クイズモードで2人同時プレイを選択した場合のみ使用します。すごろくモードでは、複数人数での同時プレイでも、全員が1プレイヤーのキーを使用します

### ■ゲームについて

このゲームには、クイズモードとすごろくモードがあります。ゲーム開始時にどちらかを選択することができます。

### ●クイズモード

タイトルメニューでクイズモードを選択すると、まずは1人用か2人用かを選択するように促されます。そのあとにクイズのジャンルの一覧が表示されますので、タイトルメニューと同じように、ジャンルを3つ選択してください。ジャンルは次ページのとおりで。

クイズは、1問につき1回（2PLAYERのときは1人1回→合計2回）解答することができます。上記のキーを押して答えてください。解答は素早い方がスコアが高くなります。

出題数は全部で80問。40問でTeaBreakが入り、すぐにまた始まります。

もし、1Playerでプレイしたときに、全問終了時に一定のスコアを越えていたなら、CGを見ることができます。CGにはパスワードがかかっていますので、そのまま見ることはできません。じっくりトライしてください。



## クイズまっちゃん3 操作法

世界史	高校教科書に載っている程度の問題です。しかし、一般的な常識の範囲は越えていると考えた方がいいでしょう。
政治・経済	日本や世界の政治情勢についてです。
日本史	世界史と同様に、高校教科書程度の問題です。これも難しいかも知れません。
ガンダム	題名のとおりガンダムについて深く突っ込んでいます。ガンダムを見たことのない人は選ばない方が無難でしょう。
芸能・音楽	主にCHAGE&ASKAについての問題。「チャゲ・アス」カルトQといったところです。
文学史	古代から現代(ほとんどですね)にかけての文学史です。
鉄道	電車についての問題や駅名の読みかたについての問題です。鉄道マニアにはたまらないはず。
漫画	狭く深く突っ込んだ問題です。マニアも真っ青。
言葉	最近乱れ気味の日本語の言葉の問題です。
雑学 1	何でもこいという方におすすめです。
雑学 2	上と同じです。広い知識が必要(?)です。
映画	洋物の映画についての問題です。
神・悪魔学	ギリシャ、ローマ神話を読みましょう。

### ●すごろくモード

この「すごろくモード」は本ゲームの売りです。同人ソフトサークルのリーダーとなって1本のクイズゲームを作っていく、というシミュレーションです。1人~4人でプレイすることができます。すごろくモードを選択するとデータのロード後、名前が入力があります。コンピュータに任せるときは、そのプレイヤーの入力時に(Enter)キーを入力してください。自動的に名前が設定されます。

## クイズまっちゃん3 操作法

### ・ゲームの目的

ゴールするには、次の2つの条件を共にクリアしていなければなりません。

- 1) ゴールにたどり着く
- 2) 完成度が100を超えている(完成度については後述)

### ・ステータスについて

各プレイヤーのステータスは画面右側に表示されています。



- ①自分の入力した(コンピュータの)名前が表示されます。
- ②現在のソフトの完成度です。最終的に100に達していないとゴールできません。
- ③サークルの技術力を×→□→○→◎→☆の5段階で表しています。  
技術力が高いほど完成度のアップが早くなります。
- ④サークルの予算です。単位は「ブリック」です。  
もし、-1000(赤字が1000)ブリックになると、強制的にスタートに戻されます。
- ⑤休み回数を表示しています。  
ここに一つでも×が付いている場合は行動することができません。
- ⑥マップ上には2つのチェックポイントがあります。  
その通過したチェックポイントの数を表します。



## クイズまっちゃん3 操作法

### ・ゲームの手順

ゲームは以下のように行われます。

- ①さいころを振る（スペースで止める）。
- ②出た目の数だけ進む。
- ③止まったマスでイベントが起きる（イベントについては後述）。
- ④クイズに答える（5問）。
- ⑤クイズのでき具合によって、1マス戻ったり（戻ったときはイベントは起こらない）、完成度がアップする。

この繰り返しです。また、コンピュータの操作するこまはクイズに自動的に答えて戻ったり、完成度を上げたりします。

### ・イベントについて

止まったマスには様々なイベントが用意されています。それによって完成度や技術力が上下したり、お金が増えたりします。

これについては、出るメッセージをよく読んでください。

また、途中で2箇所のチェックポイントが設けられています。ここでは強制的に全員が止まり、

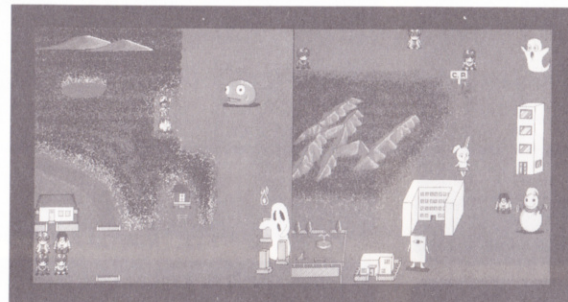
- ・1つ目のチェックポイントでは完成度20未満
- ・2つ目のチェックポイントでは完成度50未満

の場合、戻されてしまいます。

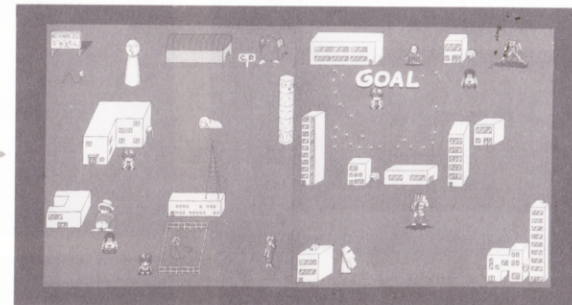
このチェックポイントを通過すると、ステータスの横に「CP」と表示されます。

## クイズまっちゃん3 操作法

### ■すごろくマップ



これが全マップだ！



from MITEI with love!!

©HAKO 95-96



# クイズまっちゃん3

制作サークル●Circle未定

RPG風4択のクイズバトルゲーム。ふつうのクイズモードとすごろくモードがあり、すごろくモードでは、プレイヤーが同人ソフトサークルのリーダーとなって、同人界最大のイベントである「コミケット」を目指すという珍しい設定です。

無理難題も多くありますが、問題の数も約2000問と豊富ですので、きっと長い時間楽しめることでしょう。

## ゲーム開始



タイトル画面では、クイズモードとすごろくモードがある。

ふつうにゲームをするならすごろくモード、知識(かたよった?)を鍛えたいならクイズモードを選ぼう。

## ●クイズモード開始

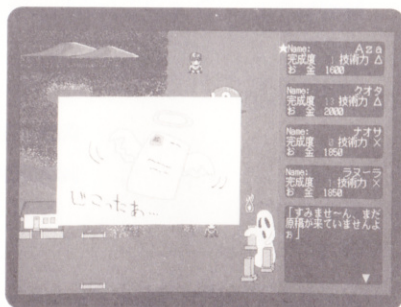


では、すごろくモード開始!

すごろくモードは、同時に4人までプレイすることができる。4人未満でプレイするときも、コンピュータが相手をしてくれるので大丈夫だ。

ゲームのコツは、はっきりいってない。クイズに答えるのも大切だけど、勝ち残れるかどうかは、サイコロの目で止まったマスの様々なイベントに大きく左右される。まあ、気楽にゲームを進めるとしよう。

## ●いろいろなイベント



ゲームの途中では、こんなふうに様々なイベントが設定されている。郵便事故が起きたり、メンバーが引き抜かれたり、リーダーが理恵ちゃんを追っかけてどこかに消えちゃったり……!

# Quiz

## ●ゴールしたけど……



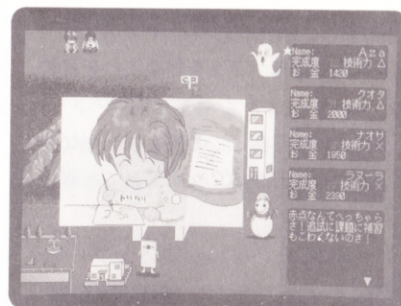
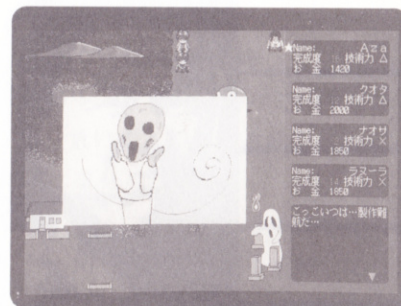
ゴールしても、ソフトの完成度が低いと、こんなふうに少し前まで戻されてしまう。完成度を上げて、他のサークルに負けないようにゴールへ急げ!

## ●コミコミマーケットに参加!



完成度100以上でゴールして、コミコミマーケットに参加!

スペースをきれいにディスプレイ、サークルみんなで売り子、お客さんの反応……。売り子が忙しくても、やはりこの瞬間が最高。苦労が報われるときだ。



同人ソフト製作には、ほんとにいろんな困難があります。



# やさしくしてね♡

ゲーム種別 対戦アクション

サークル名 ほんわかソフト

住所／連絡先 〒332 埼玉県川口市青木4-17-25  
唐沢方 ほんわかソフト

代表者 唐沢 幸一



## サークル紹介

その名のとおり、ほのぼのとした、やさしくほんわかかなソフトを作ることを目的としたサークルです。

現在、メンバーは6人、下は小学五年生、上は大学四年生と、とてもステキな仲間たちです。いつもみんなで今度はどんなゲームにしようかな?なんてとても楽しく制作しています。

次回作は、もっと笑顔がたくさん出てくるゲームにしたいなあ、スタッフ一同、はりきっていますので期待してくださいね。

## 本ゲームに関して一言

このゲームを作ったとき、まだ98で声を出す (PCM) 方法はあまり知られていなくて、私も実験的に色々ためしてみ、うまくいったので早速使ってみました。

ゲームをやってもらおうとわかんと思いますが、PCMの2音合成もやっています。音楽も、全部PCMで鳴らすというとてもゴージャスなことをしています。

アニメ用のルーチンも結構苦労しました。プログラムはそれほど大変ではなかったのですが、意外とルールには悩みました。あたり前ですが、公式のルールブックなんてありませんし、だいたい本当はなんというゲームなのだろう?と、一時はかなり悩んでいました (だれか知っている人、教えてください)。

ちなみに、私はこのゲームをやらせたら相当に強いです。ジャンケンのもーションだけで手がわかるからです。ここまでするには、何百回もデバックをやった人だけでしょう。負けたとき、相手の笑顔にとってもハラが立つのは私だけではないと思います。本当に、負けたときには「こんなゲーム作るんじゃないかった」と思います。

# やさしくしてね♡ 操作法

## ■ゲームのルール

- ・ジャンケンに勝って相手をぶっ叩けばポイントです。
- ・負けても叩かれる前にヘルメットでガードすれば、ポイントは取られません。
- ・アイコンだったらそのまま大丈夫です。
- ・何もしてない相手を叩いてしまったら、相手側の得点となります。
- ・その他、ジャンケンに負けたのに相手を叩こうとするなど、ルール違反をすると相手のポイントとなります。

ルールは守るように。なお、相手がルール違反をして叩いでも、ヘルメットでガードしてしまったらポイントはもらえません。この場合、叩かれなくてはポイントになりません。3ポイント先取で勝利です。

## ■操作方法

左=唐沢君(赤)		右=金井君(青)	
グー	Q	グー	P
チョキ	W	チョキ	@
パー	E	パー	「
タタク	E	タタク	P
マモル	W	マモル	@



## 制作スタッフ紹介

パソコンはPC-9801VM、40MBのHDD、画像取込にビデオカメラとHAL研のビデオスキャナーを用いました。開発言語はCとアセンブラです。プログラムは唐沢君、音楽は新田君、パッケージイラストは立島さんがやりました。



これほどソフト名とゲームの中身が違うのも珍しい。

ジャンケンして勝ったらピコピコハンマーで相手の頭を叩く、負けた方は叩かれないうようにヘルメットで守るというやつです。

このソフトのすごいところは、画面全体で繰り広げられる滑らかなアニメーションとPWM方式による明瞭なPCM合成音と、ハードウェアスクロールなどの技術を駆使した、リアルでスピーディーなボコスカジャンケンを再現していることでしょう。

こんなゲームは同人ソフトでしか楽しめません。何よりセンスがいい！

2人対戦用ですので、友達と楽しいひとときを過ごしてください。でも喧嘩はしないでね（やさしくしてね）。

## ゲーム開始

タイトルが表示されたら何かキーを押そう。すると対戦する2人の顔、唐沢君と金井君がアップとなって、ゲームはスタートだ。

さて、「ジャンケン」の掛け声に続いて、グー、チョキ、パーのいずれかを出す。

その結果で、ピコピコハンマーで殴るか、ヘルメットで守るかを素早く決断しよう。このとき何もなくてもかまわない。

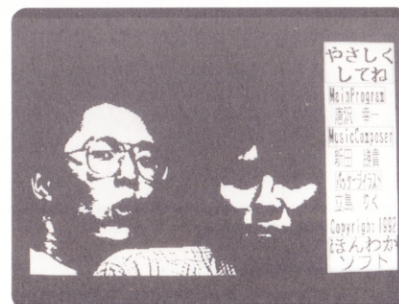
なお、結果がわからないうちに、叩いたり、守ったりすることもできるが、あまり得策とはいえない。

また、叩いてる途中でヘルメットをかぶったり、逆に守ると見せかけて叩くなど、相手をひっかけすることもできる。

## ●まずは金井君の勝ち



ピープ音を使ったPCMでオーケストラヒットをバシバシ鳴らしている。



これから戦おうとする唐沢君と金井君のどアップ画面。何とも不気味な「やさしくしてね」の声に続いてゲームスタート。

## Action



これから熱い死闘が繰り広げられる。

「ジャンケン！」

これもドスイ男の声だ。いかにも同人ソフトノリ。

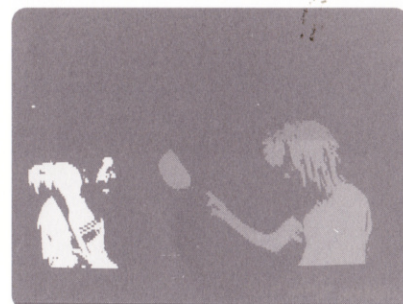


ジャンケンの滑らかなアニメーション。

さあ、何を出すのか！



左サイド唐沢君がチョキ。右サイド金井君はパーだつ。



唐沢君はすかさず叩きにかかり、金井君は守る。



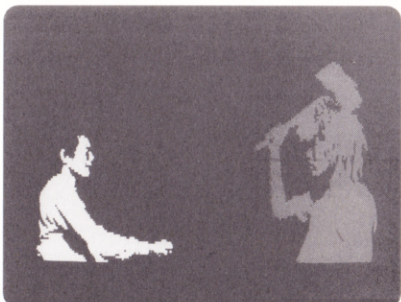




カコン! うまいっ。  
金井君、素早く反応して守ったあ。  
再度ジャンケン……



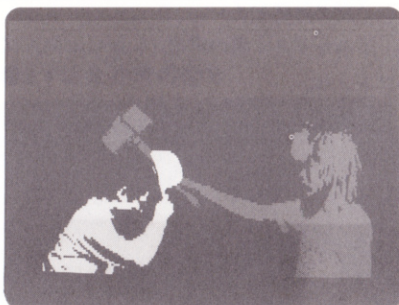
今度は唐沢君がグー。金井君はパーだ。



金井君振りかぶる。おっと、唐沢君一瞬遅れ気味だぞ。危ないっ!



「オワー——ッ」

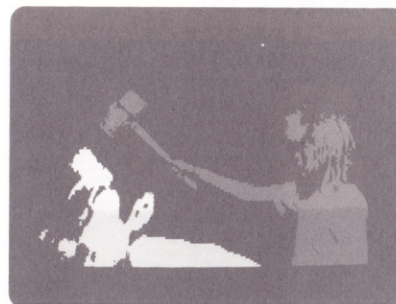


ゴーン。ナイス!  
金井君ヒット。唐沢君やられたあー。



殴られた唐沢君が、グルグル回りながら迫ってきた!

「目がまーわーるー」  
これも滑らかな動きだ。



再度ジャンケン……



今度はパーとパーで引き分け。お互い見合ってる。

再度ジャンケン……



今度は唐沢君がチョキ。金井君はグー。



何を思ったか、唐沢君が叩きにいった。



横からの一撃っ!



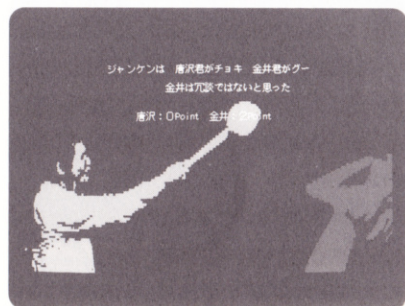
ゴーンッ。金井君間違えて殴られたあ。





「ドヒャー」

金井君はのけぞりぶっ飛ぶ。何と金井君はカッソラだった！



金井君が怒ってる。でもメッセージが笑える。これは金井君のポイントだ。



こんな感じで金井君が3ポイント先取して金井君の勝ち。

## ●今度は唐沢君の勝ち



今度は唐沢君の勝ちだあ。

金井君「む、無念、こんなはずでは……」

唐沢君「やっぱり金井君は、まだまだ僕にはかなわないようですね。」

これもちゃんとビープ音で喋るぞ。

## 攻略テクニック

「ただのボコスカジャンケンにテクニックなんてあるのか」と思われるでしょうが、このゲームには相手の心理を突いた、対戦ならではのテクニック(?)があります。

### ・一点集中

このゲームはいわば反射神経を争うゲームです。要するにジャンケンの結果が出たらいち早く勝敗を判断し、正しく次の行動をとればいいのです。

そこで、ジャンケンの結果を判断するとき、ちょっとしたコツがあります。それは相手の出す手だけを見て勝敗を判断するというもの、例えば自分がパーなら、画面中央にやって来る相手の手がグーであるかどうかだけに集中すればいいのです。相手がグーならすかさず叩く。それ以外なら守る

というわけ。

ふつうのジャンケンと違って、アニメーションの時間があるので、その間は2本の指に神経を集中させて勝負を読むことができます。そして、わずかな反射の差がポイントにつながります。

### ・手のうちを見せない

ズルイやり方としては、同じようにまず自分の出す手を念頭に置いて、その自分の手が画面に出て相手にわかる寸前に守ってしまうというもの。相手は何か出たのかわからないので確実な動作が取れません。

そのすきに相手の手を読んで、勝ったときだけ叩き、負けか引き分けなら何もしないで守ればいい。でも、お互いにこの技を使ったらまったく意味がありません。

### ・フェイント

これは、自分が負けたとわかって叩いてしまうという荒技です。ある程度やり込んだ相手だと、相手が振りかぶっただけで反射的に防御してしまうことがあります。

これなら、ジャンケンに負けてもポイントを取られないですみます。ジャンケンに負けたらいつでもすぐにやるというより、時と場合によって、相手の動作にタイミングを合わせる心理作戦であるといえるでしょう。これがこのゲームの醍醐味かも知れません。

逆にジャンケンに勝っても、うまくタイミングを見て（この辺は完全に慣れ）防御すると、相手はつられて叩いてくる可能性があります。相手が叩いてきたら、今度は叩かれる寸前で防御を解除し、自分の方が先

にやられるようにします。

しかし、これらフェイント戦法は、ゲームを極めた相手にはもちろん通用しません。負けたとわかったらすぐに防御した方が確実でしょう。

他にも、結果が出たら勝敗を判断せずにフェイントをかけるという方法があります（もちろん相手にもなるべくわからせないようにするが、結果が出るまで行動しては意味がない）。

どちらにしても、これはお互いの心理を突くもので、単に勝負にこだわるのではなく、楽しんでプレイするといった意味での作戦です。きっとふつうに勝つより、相手に与える精神的なダメージは大きいことでしょう。

### ・直視！

はっきりいってこの技は邪道です。

画面を見ずに相手の手や指の動作を見るというもの。何も知らない相手だったら、バレない限り絶対に勝てます。

しかし、この技はできたらやらない方がいいでしょう。ゲームがつまらなくなるし、バレたら人間関係にヒビが入るかも知れません。

どうせやるなら、お互いにバラしてやればよさそうですが、それじゃあ、ふつうのジャンケンと変わりありません。

この技を封じるには、反対の手で自分の指を隠しておけばいいでしょう。



# TINY戦車戦98

ゲーム種別 アクションゲーム

サークル名 YAMACO Software Products

住所/連絡先 〒251 神奈川県藤沢市宮前377-8

代表者 木村 元



## サークル紹介

当サークルは、従来の市販ゲームにはない新しいタイプのゲームを作ること为目标として、平成元年に結成されました。以後、同人ソフトの制作や各種ツール、ユーティリティなどのPDSの制作、市販パソコンゲームの企画、開発など、幅広く活動を行ってきました。現在、ポリゴンやAIのゲームへの応用について研究中です。

## 本ゲームに関して一言

本ゲームは、平成3年夏のコミックマーケットに出品したX68K版「戦車戦」をPC-9801へ移植したものです。PC-98シリーズには、スプライトなどの機能がないので、X68Kのゲームを移植するにあたって様々な技術的困難がありましたが、是非愛機(286)でプレイしたいという移植プログラマの熱意と根性によって、移植が実現しました。

本ゲームは、移植作業だけでなく、ゲームのアイデアなどの企画にも多くの人の意見をとり入れ、長い時間をかけて制作されました。より多くの人に末永く楽しんでもらいたいと思います。

## 制作スタッフ紹介

サークル総師 : 山口二郎  
原作者 TelTel : 木村元  
移植プログラマ : 坂道公一  
技術アドバイザー : L氏  
キャラクタデザイン: 福井たくや

# TINY戦車戦98 操作法

## ■ゲームについて

- ・限られた広さのフィールドを2台の戦車で走り回り、互いに転がる玉を撃ち合って相手の戦車を破壊するというゲームです。
- ・フィールドは3Dで表現され、撃った玉が地面の傾きに依じて低い所へと転がっていくというのが特徴です。フィールドは10面ほど用意されています。
- ・ここに収録したゲームは基本的に2人用のゲームです。

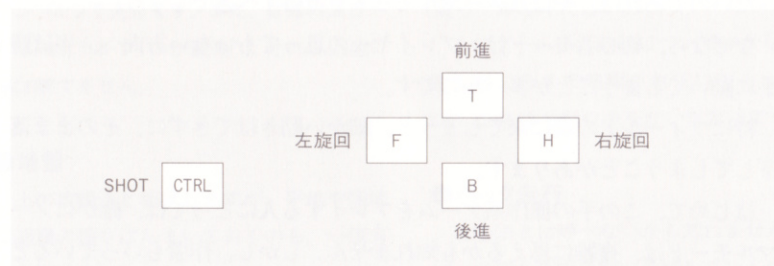
## ■操作方法

戦車の操縦は下図のとおり、ちょうどラジコンカーのようになっています。

### ・プレイヤー1



### ・プレイヤー2



「SHOT」のキーを押すと玉の発射エネルギーが充填され、ボタンを離すと発射されます。「SHOT」のキーを押したままにして、発射エネルギーが最大値に達すると、玉が膨らみ始め、破壊力のある大きな玉を出すことができます。



## TINY戦車戦98 操作法

また、玉はフィールド上に10発しか存在できません。すでにフィールド上に玉が10個ある場合、玉が敵に命中するか、フィールド外に転げ出るまでは新たに玉を発射することができません。

### ■操作方法をマスターしよう！

このゲームの操作方法には、初心者モードとノーマルモードがあります。

#### ・初心者モード

見た目の上下左右とテンキーが対応しており、初めての人にもわかりやすい操作方法です。しかし、急な旋回や細かい移動はできません。

#### ・ノーマルモード

戦車からの視点で操作します。初心者モードと違って微妙な動きをとることができ、プレイヤーの意のままに操れます。

その場での旋回ができますので、迅速に狙いを定めることで、戦車の性能が100%発揮され、さらに戦略性が高まるでしょう。

以上2つの操作モードはかなり異なっていますが、本格的なバトルを楽しむのであれば、やはりノーマルモードを習得すべきでしょう。

なぜなら、初心者モードは、プレイヤーの思ってもいない方向へ、半ば勝手に動いてしまうことが多いからです。

特にフィールドの端に来てしまうと、細かい動きはできずに、そのまま落下してしまうことがあります。

はじめて、この手の操作系ゲームをプレイする人にとっては、確かにノーマルモードは、複雑に思えるかも知れませんが、しかし、作者もいっているとおり、このゲームの醍醐味はノーマルモードでしか味わえないでしょう。慣れていない人は、まずこの操作感覚を修得することから始めてください。

## Ac+Sim

複雑な地形を活かして相手を打ちのめす、対戦タンクバトルゲームです。

画面構成は斜め上方から見た3Dで、疑似スプライト使用による滑らかな弾の動きは、まるでグリーン上でのゴルフボールのようです。

操作方法に慣れ、うまく戦車を操って敵戦車を撃破しよう。

### ゲームの攻略法

#### ●一撃必殺!!

基本となる技です。このゲームでは小さい弾をたくさんばらまくより、大きな弾1発で倒す方が有効です。

小さい弾は勢いも弱く、ばらまきすぎて弾がそれ以上出なくなってしまうからです。自弾は、画面中に一度に10発までしか発射することができません。

それに対し、大きな弾は威力も大きく、直進性があり、当たり判定も広いので標的が狙いやすくなります。

「大きな」といっても、当たり判定の大きさを除けば、相手を一撃で倒すにはPOWランプ4つで充分です。また、自弾のスピードはPOWランプ1つが最高で、それ以上速い弾は撃てません。

#### ●地雷

上の攻略法と相反しますが、平地や窪地に適量の弾をばらまいておくのも、一種有効な戦略となります。

7~8発ばらまいたら、POWを溜めつつ相手を自弾網の中へ誘導するように逃げます。自弾は常に流動していますので、平気だと思って入った相手を、自弾が取り巻いてしまうというものです。

また、相手がその手にかからなくても、相手と一定の距離をおくことができ、またその間にPOWを溜めることもできます。

この戦略は、POWを溜めた自弾が外れてしまったときに有効です。

#### ●丘の上の戦車

地形上の高い位置にすることで、発射された弾に勢いをつけることができます。方向性が確かなものとなり、相手にもよけにくくなります。また、敵弾もこちらへ届きにくくなりますので、一石二鳥です。

ところで、あまり高い丘はふつうには登れないことがあります。そんなときは、フィールド上の線に対して、斜めの角度から登ってみてください。

このゲームは、数値についてはかなり厳密なところまで処理されているようですが、これはそのウラをかけた方法です。

#### ●バック走行

攻略法とは呼べないかも知れませんが、バックでも自由自在に自機をコントロールできるようになると、現実的な運動能力がさらにアップします。

また、運動能力だけでなく、敵弾の回避率も飛躍的によくなるでしょう。



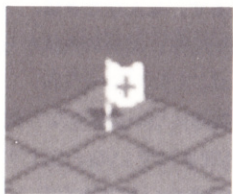
というのは、通常、自弾を発射するために、自機を敵の方向に向けていることが多いのですが、この状態で敵に弾を発射したとき、バック走行をマスターしているのとしていないのでは、回避する余裕度がまったく異なるからです。

前進走行は敵弾に突っ込んでいくようなものですが、バック走行は敵弾との衝突時間をかせぎつつ、よけることができます。

## ■旗

ゲーム中に、ある一定の時間が経つと、フィールドの四隅のどこかに旗が出現します。旗は全部で4種類ありますが、これを回収することで、以下のような効果が得られます。また、旗は回収されるまで消滅することはありません。

### ・安全第一旗(DMG全回復)



### ・黄色い旗(DMG2回復)



### ・日の丸旗(DMG1回復、POW+1)



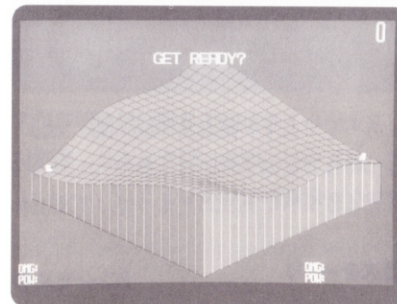
### ・朝日新聞旗(POW+1)



## ステージ紹介

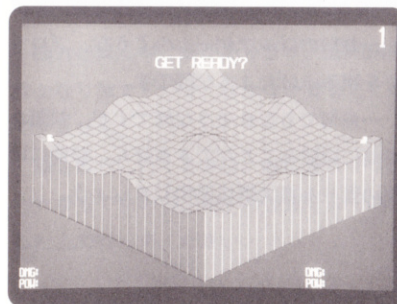
全部で10ステージです。各ステージの複雑な、または平坦な地形を十分に生かした戦略を立てましょう。

### ●ステージ0



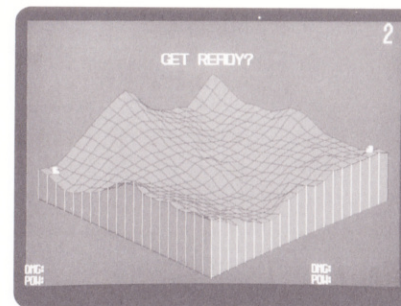
なだらかで自然な感じの面です。よく見ると、ほぼ線対称になっているのがわかりますが、こういう面では、相手が自分と点対称の位置にいたら、相手の方向へまっすぐに弾を撃てば、必ず当たります。

### ●ステージ1



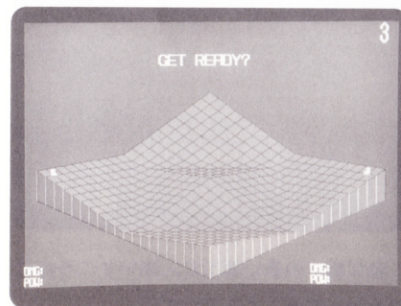
平地に規則正しく丘が並んでいます。出現位置で弾を連射すると、一直線の弾幕を張ることができます。

### ●ステージ2



起伏に富んだ非常に面白い面です。最も高い山の頂に登ると、戦いやすくなります。また、小さい弾は画面手前のくぼ地に集まりますので、これを利用することもできます。

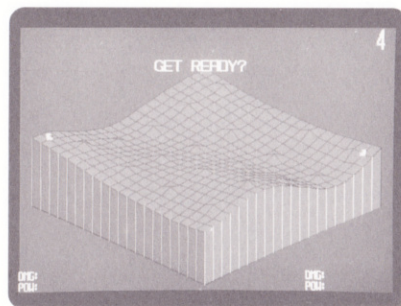
### ●ステージ3



幾何学的な地形です。ピラミッドの山腹あたりで弾をばらまくと、うまくいけばかなり有効な弾幕を張ることができます。

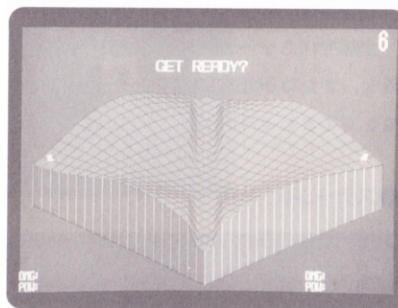


### ●ステージ4



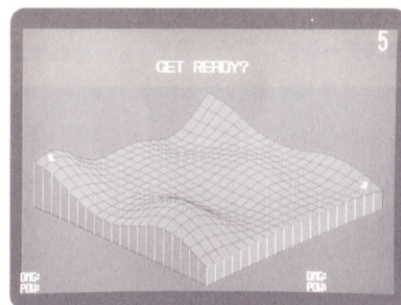
なだらかな起伏に、ほんの少しトゲが出ています。でもこの程度のトゲなら、プレイにはほとんど支障ないでしょう。

### ●ステージ6



フィールドを分断する深い谷が印象的です。真ん中のくぼ地に弾をまくと、相手はなかなか近寄れないでしょう。

### ●ステージ5



急な起伏の多い面です。高いところには斜めから登ることを忘れずに。

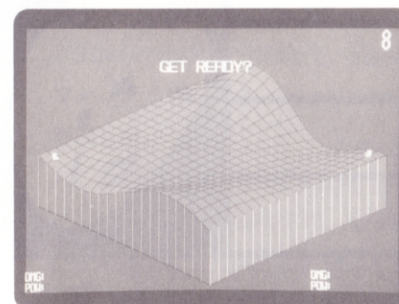
### ●ステージ7



一昔前のゴルフゲームのような、ブロックを積み上げたような面です。

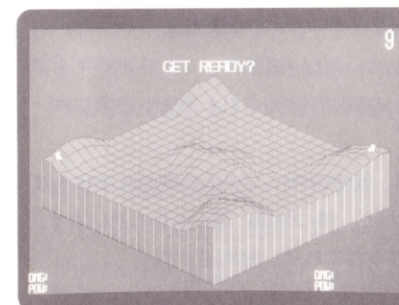
一見何でもなさそうな面ですが、斜面を垂直には登ることができません。移動には斜め登りを最大限に活用しましょう。

### ●ステージ8



0面、5面系統の曲線面です。フィールドの起伏上、手前と奥の旗を取るときは、自分が落下しないように気をつけましょう。

### ●ステージ9



四方と真ん中に山があります。山の傾斜はかなり急ですので、なかなか登ることができません。

旗を取りに行くときは、敵に後ろから狙われがちですので、相手の位置をよく確認した上で行ってください。



# 銀河最終決戦前夜

## 銀河最終決戦前夜 操作法

ゲーム種別 戦術級シミュレーション

サークル名 スタジオK2

住所／連絡先 〒731-51 広島県広島市佐伯区  
安芸五日市郵便局私書箱15号

代表者 佐伯KOUJI

### サークル紹介

現在、また、新しいサブルーチンなど組んでいます。当団体のモットーは、通販  
早きこと風の如く、マニュアルの出来は林の如し、そのプログラムは火の如くすさ  
まじく、そのパッケージは山の如く重いですが、いったい、なんのことでしょう？

### 本ゲームに関して一言

何ととっても急な話だったので、キャラクターデータとシステムは、バサカー・  
フロント4「サイレンの逆襲」から流用させていただきました。シナリオ、マップ  
などは、本ゲーム用のオリジナルですので、逆襲をプレイされた方でもお楽しみい  
ただけるかと思います。

本ゲームの特徴、バードビュールーチンは、仮想VRAMシステムの概念を進化させ  
たものです。286/10M以上のPC98/互換機だと、特に快適に遊べるかと思います。

思考ルーチンもオールマシン語によって作られており、超高速です。

(ウエイトが要るぐらい ^\_^;)

### 制作スタッフ紹介

大筋は佐伯が決め、マップのM2君が細部を詰めてます。彼は一時凶悪マップ  
として名を馳せていましたが、今は改心したそうです。

CG、プログラムは私、佐伯がやってます、386Sにサイリックスを載せたマシンで  
やっていますが、どうも目が悪くなって来てまして、眼鏡を買いましたが、まだ掛け  
ていません。次の免許更新は通らないだろうな……。

ちなみに、ツールはVZ/マルチペイント/TASMです。

音楽は謎の…さんが作ってます。彼は謎の男で昼間は減多にいません。

何処行ってるんでしょう？ 早く音楽作ってくれ/…………

### ■ゲームの世界について

旧世代の恒星間帝国時代、最終兵器として暗黒空間に放たれた自己増殖型  
フォンノイマン型オートマトンは、世代交代を繰り返すうちに一大勢力圏を  
形成した。

この勢力は、古代惑星文化時代の予言者F・セイパーヘーゲンにあやかって  
「バサカー」と総称され、全宇宙の生命体の絶滅を存在意義としていた。

生命体サイドでは、この脅威を取り除くべく、統一戦線が形成されつつあ  
った。そして、すでに200の艦隊が進軍したが、その多くは帰還せず、「バサ  
カー」の優勢を証明していた。

赤色巨星サイレンにおいて覚醒した超巨大惑星サイズ戦闘機動母艦、通称  
「サイレンの魔女」は、その圧倒的火力によって生命体サイドの居住可能惑  
星の破壊を開始。その量産型が参戦した時点で、銀河における勝敗は決した  
かに見えた。

ところが、生命体サイドにもこの事態を逆転させるための最終計画「ラス  
ト・バタリアン」が存在していた。しかし、その実施には、まだいくばくか  
の時間を必要とし、その時間を稼ぐために残存艦隊が集結しようとしていた。

### ■ゲームについて

このゲームは対コンピュータ型のSFシミュレーションです。システムは  
「サイレンの逆襲」と同じものを使用しました。

### ■操作方法

このゲームはバスマウスでプレイできます。

キーボード入力にも対応しています。

	バスマウス	キーボード
移動	マウスの移動	テンキー
決定	左クリック	X
取消	右クリック	Z



## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ●ゲームの流れ

ウインドウが開きますので、「最初から始める」か「ロードする」かを決定してください。

「ロードする」を選択した場合、4箇所のロードデータが表示されますので、その選択を終了するとゲームが開始されます。

「最初から始める」の場合、艦隊編成に入ります。好みの艦艇をここで設定してください。与えられたポイントいっぱいまで艦艇を生産、招集できます。ゲームがスタートしてからは、搭載艦のみ各マップの最初で追加生産することができますが、戦闘の途中での製造はできません。

これが終了すると、いよいよゲーム画面が表示されますので、まず、ユニットリストで艦名が白く表示されているものを、初期の固定画面のどこかに配置してください。最大ユニット数は64です。

すべてを配置すると、ゲームは自動的にスタートします。また、配置もれがあるとスタートしませんので、リスト移動バーでリストを繰って未配置のものを配置し直してください。なお、設定した艦載機はすべて空母内に搭載されています。初期配置はできません。

ゲームは、以下の条件が満たされた場合にシナリオクリア、またはゲームオーバーとなります。

#### ・勝利条件

該当星域の敵要塞の破壊（右下のマップで黄色で表示されている）。

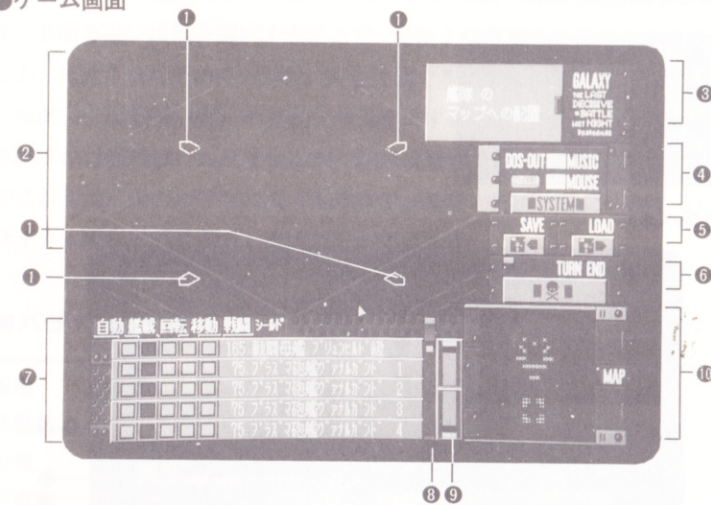
#### ・敗北条件

自軍の旗艦（プロト2サイレン）が破壊された場合、または255ターンで雌雄が決しなかった場合。

## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ■画面解説

#### ●ゲーム画面



- ① **マップ移動用アイコン** このアイコンをクリックすることで、メインスクリーンを移動させることができます。各々の方向に対応しています。
- ② **メインスクリーン** ユニットにカーソルを合わせ決定すると、そのユニットの移動、戦闘などができます。敵ユニットの場合はその状態が表示されます。
- ③ **各種データ** 現在のターンなどを表示しています。
- ④ **システム** マウスのスピード／音楽のON・OFF／MS-DOSに復帰、を行います。
- ⑤ **セーブ／ロード** セーブ 現在の戦況をセーブします。4箇所にセーブできます。  
ロード 以前にセーブしたデータをロードします。
- ⑥ **ターンエンド** プレイヤーの、そのターンでの行動がすべて終了したときに選択します。これにより自軍自動稼動を経て敵のターンに移行します。
- ⑦ **ユニットリスト** 各ユニットの簡易ステータスリストです。各艦艇のシールド残量、行動の終了などの表示を行っていますが、このリストをクリックすることで、指定された艦艇の場所にメインスクリーンを移動させ、司令パネルを開くことができます。ランプは青色が未行動、赤色が行動終了です。
- ⑧ **リスト移動バー1** ユニットリストの位置をこれで変えることができます。
- ⑨ **リスト移動バー2** 使用目的は⑧と同じですが、こちらは1ページ（5ユニット）単位でリストを変えることができます。

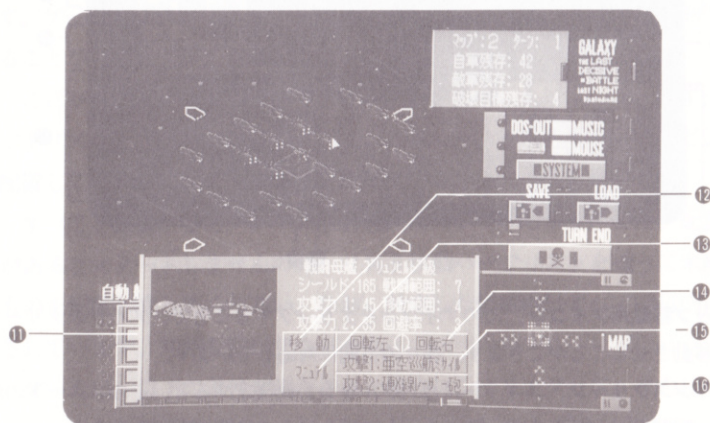


## 銀河最終決戦前夜 操作法

⑩全体マップ このマップ上で決定することで、メインスクリーンをそこに移動させることができます。

黒	移動不可能地帯
青	味方
赤	雑魚敵
黄	敵のボス

### ●司令パネル



- ⑪ユニットの形状 ユニットの形が表示されます。
- ⑫移動 ユニットの移動を行います。赤で表示されているものは、すでにそのターンでの移動が終了したことを表しています。
- ⑬マニュアルorオート そのユニットが自動か手動かを表します。自動であるなら、手動に切り替えないとコマンドの実行はできません。
- ⑭回転 ユニットの向いている方向を変えます。赤で表示してあるものは、すでにそのターンでの回転を終了していることを表します。
- ⑮攻撃1 敵艦に砲撃します。同様に赤で表示されている場合は、そのターンでの攻撃を終了しています。
- ⑯攻撃2 敵艦への砲撃ですが、同一ターン内で攻撃1と併用することはできません。逆もまた同様です。どちらかを選択してください。

## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ●搭載機の発進、着艦について

ユニット名で艦載のランプがついているものは、母艦内に搭載中のものです。名前を選び移動を選択することで、母艦より発進させることができます。なお、発進させたそのターンは、何も行動できませんので注意してください。

収納は、艦載機（艦）の移動先を母艦にすることで自動的に行われます。収納中には修理は行われませんが、敵の攻撃も受けません。

これらは、次のマップに入った時点で、艦隊の再編成時に修理するか、リサイクル資材として編成し直すことができます。

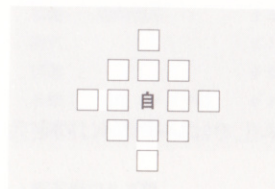
### ■パラメータについて

艦名	艦艇の名前。
移動能力	移動可能最大距離を表す。
射程	攻撃可能最大距離を表す。
回避率	その艦艇の当たりにくさを表す
攻撃値	攻撃の強さを表す。
耐久値	装甲の厚さ。0になるとその艦艇は破壊されて消滅する。

### ■ユニット

#### ●移動範囲

##### ・軌道修正の基本形（移動値2の場合）

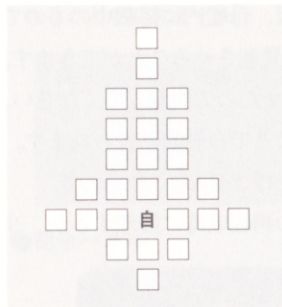


将棋でいう「王将」の動きです。質量が重いものがこの動きをします。移動値1の場合、周囲の1マス分が削れます。方向性はありません。



## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ・艦船標準の基本形（移動値6の場合）

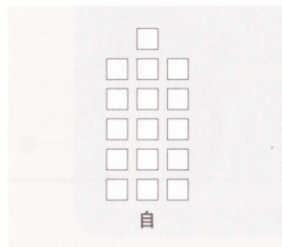


方向性を持っています。ふつう、後方に主エンジンが存在する艦船がこれに当たります。

後退より平行移動の方が早いのは、バーニア移動のためで、バーニアの量が物理的に多い側面への慣性が得られやすいためです。

また、斜めの移動がでにくいのは、中途半端な速度で運用するには主推進力の出力が巨大なため、バーニアによる平行移動の効果が薄れるからです。

### ・戦闘機標準の基本形（移動値6の場合）



直進のみ航行可能な戦闘機は、艦船に比べて高速に移動するため、小回りを犠牲にした設計になっています。

また、銃火器も近距離用に設計されており、当然小さいために当たりにくさ（回避率）が高くなっています。

### ●攻撃範囲

#### ・前方1列・左方1列・右方1列

基本的にはプラズマ砲の射程です。

#### ・前方3列

基本的にはレーザー兵器の射程です。このゲーム上ではレーザーは固定兵器と解釈されています。

#### ・前方扇型

基本的にはミサイルの射程です。前方に広がりを持っています。ミサイルのホーミング性の表現です。

#### ・四方十字

特殊な兵器に使用されます。惑星、衛星、要塞などに実装されています。

## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ・周囲帯縁

惑星、衛星、要塞などに実装されています。近距離を除く周囲広範囲をカバーする射程で、敵側のみの使用になっています。

### ●障害物の設定

前方に障害物があった場合、その先への兵器の効果は、射程が展開される限り同一です。しかし、正面に障害物があると射程が展開できないことがあります。これは障害物によって射程が塞がれたために起こるものです。

移動も同様ですが、「識別」によっては通過できる障害もあります。小型艦は移動値は食いますが、かなり大きな隕石群も通過可能です。大型艦は塵程度しか通過できません。

### ■キャラクタの性能

#### ●生命体サイド

##### ・戦闘母艦 ブリュンヒルド級

移動	艦船標準	0 0 4	識別	大型艦
耐久		1 6 5		
回避		0 0 3		
攻撃1	亜空巡航ミサイル	0 4 5	射程	前方扇型（0 5）
攻撃2	硬X線レーザー砲	0 3 5	射程	前方3列（0 7）

##### ・プラズマ砲艦ヴァナルガンド

移動	艦船標準	0 0 6	識別	中型艦
耐久		0 7 5		
回避		0 0 7		
攻撃1	熱核プラズマ砲	0 8 0	射程	前方1列（0 9）
攻撃2	亜空巡航ミサイル	0 2 5	射程	前方扇型（0 4）

##### ・駆逐艦ウルズ級

移動	艦船標準	0 0 7	識別	小型艦
耐久		1 0 5		
回避		0 1 5		
攻撃1	亜空巡航ミサイル	0 3 0	射程	前方扇型（0 4）
攻撃2	硬X線レーザー砲	0 2 0	射程	前方3列（0 7）



## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ・重戦艦ソール級

移動	艦船標準	0 0 4	識別	大型艦
耐久		1 7 0		
回避		0 0 3		
攻撃1	対消滅ミサイル	0 6 0	射程	前方扇型 (0 4)
攻撃2	C+光速対艦砲	0 5 0	射程	前方3列 (0 6)

### ・巡洋艦フェンリル級

移動	艦船標準	0 0 7	識別	中型艦
耐久		1 2 0		
回避		0 0 7		
攻撃1	亜空巡航ミサイル	0 5 0	射程	前方扇型 (0 5)
攻撃2	硬X線レーザー砲	0 3 5	射程	前方3列 (0 6)

### ・戦艦攻撃機ボーリー2級

移動	戦艦機標準	0 1 1	識別	小型艦
耐久		0 2 5		
回避		0 3 1		
攻撃1	荷電粒子砲	0 2 5	射程	前方3列 (0 2)
攻撃2	核ミサイル	0 1 0	射程	前方扇型 (0 4)

### ・制域戦闘機バラディン級

移動	戦艦機標準	0 0 9	識別	小型艦
耐久		0 4 0		
回避		0 3 1		
攻撃1	荷電粒子砲	0 2 0	射程	前方3列 (0 3)
攻撃2	核ミサイル	0 1 5	射程	前方扇型 (0 4)

### ・強襲攻撃機Rビー級

移動	戦艦機標準	0 1 0	識別	小型艦
耐久		0 2 5		
回避		0 3 1		
攻撃1	荷電粒子砲	0 3 5	射程	前方3列 (0 2)
攻撃2	核ミサイル	0 2 2	射程	前方3列 (0 3)

バサーカーフロントシリーズ  
「サイレンの逆襲」パッケージより▶

## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ●バサーカーサイド

#### ・プロト2サイレン

移動	軌道修正	0 0 2	識別	大型艦
耐久		2 5 0		
回避		0 0 1		
攻撃1	サイレン砲	2 0 0	射程	前方3列 (1 4)
攻撃2	荷電粒子砲	0 5 0	射程	前方扇型 (0 4)

#### ・デルベル級移動要塞

移動	艦船標準	0 0 4	識別	大型艦
耐久		1 6 5		
回避		0 0 3		
攻撃1	荷電粒子砲	0 6 5	射程	前方3列 (0 4)
攻撃2	バスター砲	0 3 0	射程	四方十字 (0 9)

#### ・ガルーダ級戦闘空母

移動	艦船標準	0 0 5	識別	大型艦
耐久		1 1 0		
回避		0 0 3		
攻撃1	対消滅ミサイル	0 3 7	射程	前方扇型 (0 5)
攻撃2	C+光速対艦砲	0 3 0	射程	前方3列 (0 6)

#### ・カノーダ級戦闘艦

移動	艦船標準	0 0 5	識別	中型艦
耐久		1 5 5		
回避		0 0 7		
攻撃1	対消滅ミサイル	0 4 2	射程	前方扇型 (0 4)
攻撃2	バスター砲	0 2 5	射程	前方3列 (0 6)

#### ・デロイアス級巡洋艦

移動	艦船標準	0 0 7	識別	中型艦
耐久		1 2 2		
回避		0 0 7		
攻撃1	亜空巡航ミサイル	0 3 0	射程	前方扇型 (0 4)
攻撃2	バスター砲	0 2 5	射程	前方3列 (0 6)



## 銀河最終決戦前夜 操作法

### ・デストロイヤー級駆逐艦

移動	艦船標準	0 0 6	識別	中型艦
耐久		1 2 5		
回避		0 1 5		
攻撃1	核ミサイル	0 4 2	射程	前方扇型 (0 6)
攻撃2	荷電粒子砲	0 1 5	射程	前方3列 (0 7)

### ・ワルキューレ級戦闘機

移動	戦闘機標準	0 1 1	識別	小型艦
耐久		0 4 5		
回避		0 3 1		
攻撃1	亜空巡航ミサイル	0 2 5	射程	前方扇型 (0 4)
攻撃2	バスター砲	0 1 5	射程	前方3列 (0 4)

### ・ノルン級プラズマ砲艦

移動	艦船標準	0 0 5	識別	中型艦
耐久		0 8 0		
回避		0 0 7		
攻撃1	熱核プラズマ砲	0 9 0	射程	左方1列 (0 9)
攻撃2	熱核プラズマ砲	0 9 0	射程	右方1列 (0 9)

など……。

### ■アドバイス

- ・戦闘機におけるミサイルの効果は艦船のそれに比べて低いのは、たんに規模の問題です。同規模のビーム砲とミサイルでは、ビーム砲の方が効果は上です。
- ・回避率とは、小回りがきいて相手の攻撃の効果を低下させる値と解釈されますので、装甲とはまったく無縁です。それゆえ固定砲台式のユニットは回避率が0となります。
- ・識別は移動属性の割り当てを示します。小型艦は多少の塵などはどういうこととはないとか……そういう種類わけです。
- ・同一兵器名でも効果が違う場合がありますが、これは同じ「拳銃」でも「ワルサーP38」と「マグナム44」の効果が違うのと同じ理由です。「同一種、型違い」ということです。

## 銀河最終決戦前夜 操作法

某小説の提督がやっているように、敵を分断し、その戦力以上の味方戦力をぶつける、基本がこれです！

そのほか艦艇によって異なる射界、射程を利用して「アウトレンジ攻撃」をかけるとか、常に背後からの攻撃をかけて相手に反撃を許さない「うしろの百太郎」攻撃とか、母艦をおとりとして利用する「待ち伏せ攻撃」などはどうでしょうか。

もっとも、セーブバンクは4箇所あります。とにかく頻繁にセーブし、まずかったらロードして作戦の立て直しという、まことにとってコンピュータシミュレーションらしいアンフェアな方法もあります。ふつう、ボードゲームなどでこれをする、待ったなし宣言をされてしまいそうですが（笑）。



バサカーフロントシリーズ  
「サイレン攻略」パッケージより



既に戦いの勝敗は決まったが、まだ逆転のチャンスは有る  
最後の切り札ラスト・バタリアン機動までの時間を稼ぐのだ！  
残存艦艇集結、残った小型バサカーに奇襲を掛ける！





# 銀河最終決戦前夜

制作サークル●スタジオK2

このゲームはとにかくすごい！ 同人とは思えないようなキャラの動き、緻密なグラフィック、そして高性能AI！

ボードゲームなどにあるSFシミュレーションのコンピュータ移植版といった感じですが、もちろん操作性は軽快です。宇宙で惑星級の戦艦を操りながら戦闘を繰り広げるといふそのスケールの大きさには、SFファンならずとも圧倒されることでしょう。

## 出撃前の準備



戦闘を始める前に、あらかじめ与えられたポイントを使って大型艦の編成を組む。ここで注意することは、小型艦や艦載機（戦闘機類）は、シナリオ終了後に再び一定量を補充することができるけど、大型艦は補充することができないということだ。

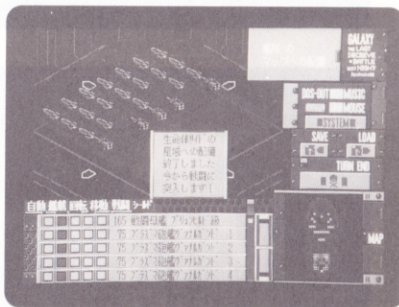
つまり、ここで買った(?) 大型艦で、これから始まるいくつものシナリオを攻略していくことになる。途中のシナリオで大型艦がやられてしまえば、それっきり増援はできないぞ。

また、時間のかかるシナリオになると、シールドの高さが編成の重要なポイントになってくる。あとあとのことを考えると、シールドの高いものを選んだ方がいい。

したがって、小型艦や艦載機は揃えずに、なるべく強い編成になるような大型艦を揃えよう。最初のシナリオは、小型艦がなくても十分攻略できる。

ここでは、プラズマ砲艦ヴァナルガンド級×5と重戦艦ソール級×19という編成にしてみた。巡洋艦フェンリル級を入れなかったのは、攻撃力と防御力がどっちつかずの中途半端な艦だからだ。

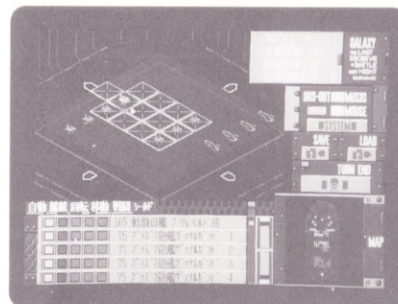
## 攻撃開始



艦隊の編成を決定したら、いよいよ最初のシナリオ攻略へ発進だ！

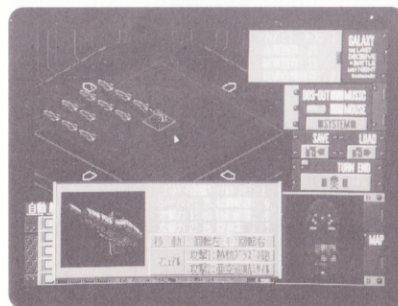
最初のマップはそれほど難しくないの、戦闘母艦を護衛する必要はない。揃えた艦は全部攻撃にまわそう。

## Simulation

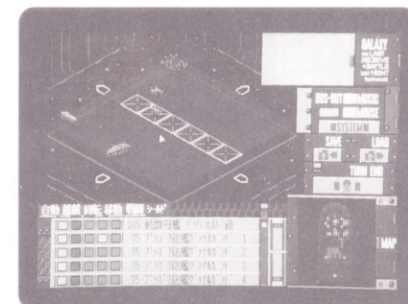


バサーカー側のワルキューレ級戦闘機は、運がよければ重戦艦ソール級のC+光速対艦砲一撃で仕留めることができるけど、この程度のザコでも念のために敵1機につき味方2機を付けておこう。

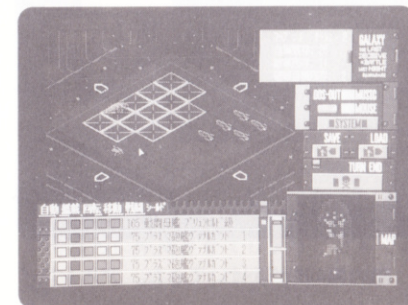
ちなみに、写真の位置から攻撃すれば、敵の反撃をアウトレンジすることができる。戦闘の重要なポイントの1つは、敵の攻撃を受けない地点から敵を攻撃することだ。



最初の2波は、重戦艦ソール級だけで片付けることができた。プラズマ砲艦ヴァナルガンド級は第3、4波のデルベル級移動要塞、デロイアス級巡洋艦、デストロイヤー級駆逐艦に備えよう。



プラズマ砲艦ヴァナルガンド級でデロイアス級巡洋艦を遠距離攻撃。プラズマ砲艦ヴァナルガンド級は攻撃力はビカーだけど、シールドがとても弱いので、こんなふうに、いつもアウトレンジ攻撃を心掛けよう。

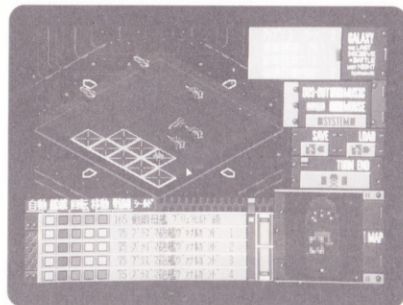


重戦艦ソール級でデルベル級移動要塞を攻撃。

写真の位置からなら、反撃をくらうことも少ない。

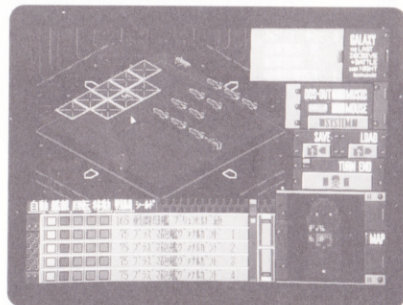
反撃に使用される武器は、ランダムに決められているらしい。反撃される位置から攻撃しても、そこに届かない武器を使って反撃してくることもよくある。敵を攻撃する時は、できるだけ射程いっぱい位置から仕掛けるようにしよう。





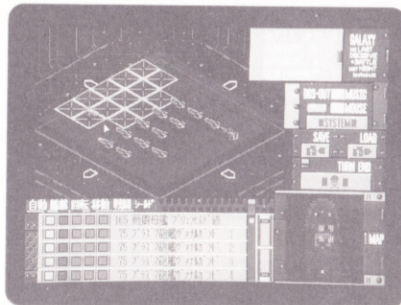
ちょっと油断していると、高速の戦闘機にこんなふうに潜り込まれることもある。

ここはあわてずに重戦艦ソール級で片付けよう。



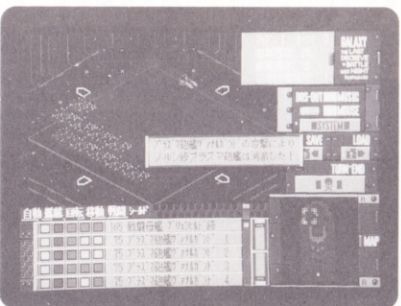
敵の第4波が近付いてきた。デストロイヤー級駆逐艦がこんなに接近してきたけど、少々の攻撃では、重戦艦ソール級はビクともしないので大丈夫だ。こんなときこそ、編隊の後方から射程の長いプラズマ砲艦ヴァナルガンド級で狙い撃ちだ。

「肉を切らせて骨を断つ」みたいに、重戦艦ソール級でガッチリブロックしておいてプラズマ砲艦ヴァナルガンド級の一撃、というパターンが結構強い。もちろん重戦艦ソール級もプラズマ砲艦ヴァナルガンド級に次ぐ攻撃力を持っているので、近付いてきた奴は片っ端から撃ち落とそう。



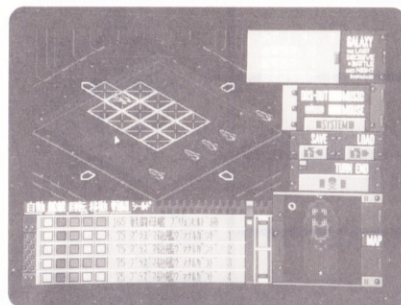
接近してきた敵を正面から狙うときは、必ず、反撃を食わなそうなものから順に攻撃する。一度敵の攻撃を受けているものは、最後のトドメのときに使えば、反撃を食らうこともない。

こんなふうに、敵からの攻撃を分散して受けることも、全艦が生き残るためには重要だ。



ノルマル級プラズマ砲艦に、まともに攻撃されたら相当なダメージを食らう。

でも、攻撃範囲が非常に狭いところがある大きな弱点なので、反撃を食らわない位置から、1ターンのうちに一気に片付けてしまうのが一番だ。シールドも弱いので、重戦艦ソール級を3機ぐらい突っ込ませればオーケーだろう。



さあ、ガルーダ級戦闘空母に最後のとどめだ！

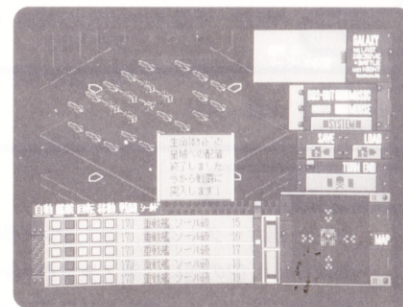
終盤になったら、敵を挟み撃ちにしてしまうのも能率的な攻撃法だ。



デモのあとでの、2番目のシナリオへ突入する前の戦闘機補充場面。

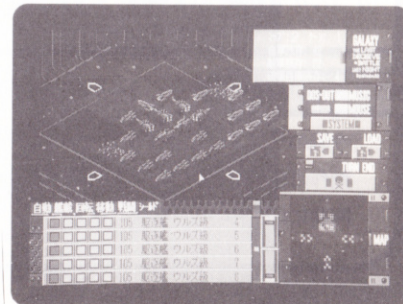
ここでは、量を揃えても、敵のザコに一撃でやられてしまうようなものでは意味が

ないし、一度に保有できる艦の数にも限りがあるので、なるべく性能のいい戦闘機を揃えよう。また、量を揃えても操作が大変になるだけだ。



さあ、いよいよ2番目のシナリオへ突入だ！ 文字どおり、「四方」をバサカー側艦に囲まれてしまっている。

このシナリオのポイントは、まず正面の敵をすばやく片付けて、その中に潜り込んでもうこと。うまく編隊を組み、能率よく攻撃すれば、完全アウトレンジ攻撃（つまりノーダメージ）で前方の敵6機を1ターンのうちに撃滅させてしまうこともできる。





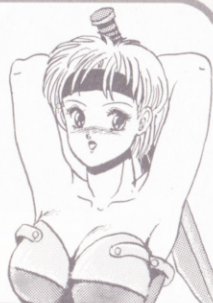
# WAR SLG Ver.1.02

ゲーム種別 シミュレーション

サークル名 A・Kソフトウェア

住所/連絡先 〒272 千葉県市川市大和田5-15-24  
ウイトピア市川201

代表者 土屋 共弘



## サークル紹介

現在、当サークルでは、シミュレーションゲーム制作を中心に活動しています。今回のVer. 1.02の他に、第2次世界大戦をシミュレートしたVer. 2.01も即売会などで販売中です。こちらの方もぜひプレイしてみてください。

## 本ゲームに関して一言

はじめて制作したシミュレーションゲームでしたので、表示まわりから敵の動きのアルゴリズムまで、一から作らなければなりませんでした。

特に、マップ上である地点からある地点まで、最短距離で移動するための道のりを決定するアルゴリズムには苦勞しました。マップが大きくなるとサーチする範囲が大きくなって、スピードが極端に遅くなってしまうからです。この改良にかなり時間を要しました。あとはゲームバランスの調整も難しかったです。

ゲーム内容では、もう少しグラフィックを多用し、ストーリー性を出した方がよかったかなと思っています。

## 制作スタッフ紹介

今回のソフトはすべて私（土屋）が作りました。

制作に使用したパソコンはEPSON互換機（PC-286）です。

開発にはC、MASMを使用しました。

# WAR SLG Ver.1.02 操作法

## ■操作方法

・命令(コマンド)入力

⌂ キー（キーボード）

左クリック（マウス）

・命令(コマンド)のキャンセル、またはメニューから抜ける

ESC キー（キーボード）

右クリック（マウス）

・マップ内カーソル移動、命令(コマンド) 選択キー

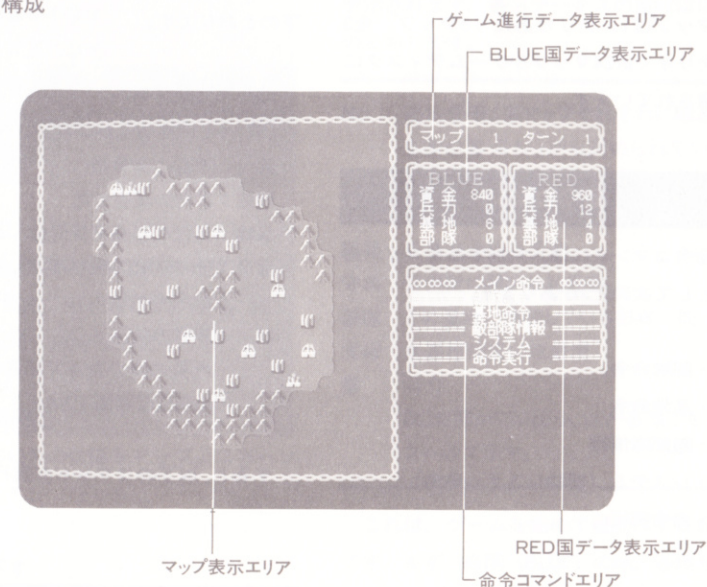
8（上）、2（下）

4（左）、6（右）

\*マウスを使用する場合は、システム命令のデバイス変更でキーボードからマウスに切り替える。

## ■ゲームの説明

・画面構成





これは、大戦略タイプの1人用ユニット型戦争シミュレーションゲームです。

しかし、純粋な戦争シミュレーションというより、ユニットは女の子の兵士という何ともミスマッチな異色作で、市販ソフトにはありそうな作品でしょう。操作もマウスに対応していてグッド。ルールも結構奥が深い。戦闘シーンの女の子が戦うアニメーションは、うーんリアル。

## ゲームの目的

プレイヤーはBLUE国を指揮して、敵の本拠地である城（基地番号2）を占領するのが目標です。

敵基地を占領することで軍事費が上がります、部隊（ユニット）をより強力にすることができます。敵部隊、敵基地を撃破し、そして本拠地である敵城を占領、一つのマップをクリアしていきます。

マップは1シナリオあたり8マップ、全3シナリオで計24マップがゲームディスクに用意されています。

## 命令コマンド

命令コマンドには、大別するとメイン命令として次の5つがあります。

- ・部隊命令
- ・基地命令
- ・敵部隊情報
- ・システム（補助システム命令）
- ・命令実行

## ●1 部隊命令

この「WAR SLG」において、部隊\*とは敵の部隊や基地、城を攻撃したり、また、自分の基地や城を守るためのユニット（駒）をいいますが、部隊は自国の色の旗でマップ上に表示されます。ただし、待機中は旗を表示しません。部隊は最大12名の兵員から編成されます。

まず、命令を下す部隊を選択します。このときの部隊のステータス表示の意味は以下のとおりです。

No : 部隊番号  
LB : その部隊全体の兵員レベル  
兵 : 部隊の兵員数  
現地 : 部隊の現在位置  
目的地 : 部隊の目指す目的地  
命令 : その部隊に与えられている命令の種類  
状 : 部隊の状態  
兵員の顔の表情で部隊の状態がある程度判断できる。

すると、以下のコマンドが実行できます。

\*後述する「(待機) 守備部隊」「反乱部隊」は、ここで意味する部隊に属さない。

## ・攻撃部隊兵員確認

部隊兵員のステータスを表示します。  
ステータス表示の意味は以下のとおり。

HNo : 兵員番号  
LB : 各兵員のレベル  
生 : 各兵員の生命力（この値が0になるとその兵員は死ぬ。もちろん復活できない）  
攻 : 各兵員の攻撃力  
防 : 各兵員の防御力  
攻撃されて防御力が0になると防具が壊れ生命力が減る  
経 : 各兵員の経験値  
ある程度経験が溜まるとレベルアップする。  
所属 : 所属部隊番号  
攻撃部隊なら、その部隊番号を、待機守備部隊なら待機している基地番号を示す  
状 : 各兵員の状態  
生命力に見合って兵員の状態が顔で表示され、だいたいの状態がわかる。

兵員を選び（左クリック）キーを押す（左クリック）すると、その兵員のキャラクタをグラフィック表示、氏名、出身地（どの基地、城で補充されたか）、敵兵殺傷数を表示します。

## ・目的位置確認

目指す移動先の位置をマップ上にカーソルで示します。

## ・命令を下す

各部隊に与えられる命令は以下の3種類です。

**攻撃命令** 敵部隊、または敵基地を攻撃する。  
なお、攻撃目標を見失ったときは自動的に「偵察命令」に変更。  
**偵察命令** 偵察を任務とする。  
敵から攻撃されない限り、こちらから攻撃を仕掛けることはない。  
**帰投命令** 自国の基地、または城に帰投する。

この3つの命令における敵基地、敵部隊、または自分の基地や城の目標設定には、カーソルを目標地点に移動して（左クリック）キー（左クリック）を押します。目標が設定されたら部隊の移動は自動的に行われます。

## ●2 基地命令

この命令を実行すると、まず自分の基地、城、敵の基地、城のステータスがそれぞれ表示されます。各ステータスの意味は以下のとおりです。

No : 基地番号（各マップそれぞれに敵基地を含む番号が1から決められている。BLUE国の城とRED国の城の番号は、常に1, 2となる）  
総兵 : 各基地の総兵員数  
守兵 : 守備隊に属する兵員数  
部隊 : その基地に待機している部隊の数  
友好 : 各基地住民の友好度  
勢 : 勢力  
BLUE国かRED国か、城か基地かをグラフィックで示す。

これは、ゲームを始めて最初にする命令です。まず、自国（BLUE）の城、基地を選択すると、以下の命令（コマンド）が実行できます。





## ・守備部隊兵員確認

守備部隊兵員のステータスを表示します。ステータスの意味は部隊命令の際に実行する「攻撃部隊兵員確認」の内容と同じです。兵員を選択したときの表示内容も同じです。

## ・待機攻撃部隊命令

待機中の部隊を選択して命令を下します。命令（コマンド）の選択、与える命令の種類は、メイン命令における「部隊命令」と同じです。

## ・待機部隊編成命令


その基地、城に部隊が待機している場合、守備隊、または攻撃部隊を編成します。どちらの部隊を編成するかを選択し、 キーを押して（左クリック）各兵員の部隊への所属を選択、決定します。決定したら、 キー（右クリック）でメニューから抜けます。もちろん、基地に兵員がいなければ部隊編成はできません。

## ・兵員傭兵補充命令

各基地において守備部隊に兵員を補充します。兵員1人あたりの補充資金は10～15（各基地の友好度により左右される）。補充された兵員は1から兵員番号が与えられます。

## ・新規部隊編成命令

この命令（コマンド）は、城（基地番号1）のみで実行できます。

 キー（左クリック）を押して、新しく部隊を作るか作らないかを決定します。

その部隊の兵員数はまだ0ですので、新しく部隊を作ったら「待機部隊編成命令」で兵員を補充し、編成します。なお、兵員数が0のときは新規部隊編成はできません。新たに作られた部隊は選択した部隊番号が与えられます。この命令を実行しない限り、新たな部隊を編成することはできません。

## ●3 敵部隊情報

待機していない移動中の敵部隊の情報を表示します。各ステータスの内容は、「部隊命令」を実行したときの部隊選択時に表示されるステータスと同じです。

## ●4 システム

補助システム命令で次の命令（コマンド）が実行できます。

ゲームロード	セーブしたデータをロードする。3つの中から選ぶ。
ゲームセーブ	プレイ中のデータをそのままセーブ。セーブは3つまで可能。
シナリオ選択	シナリオを選択する。用意されたシナリオ3つとユーザが作ったシナリオ3つの、計6つのシナリオが選択可。各シナリオに対するマップの番号は変わらない。なお、ゲーム開始時はシナリオ1を選択。
デバイス変更	入力装置をキーボードにするか、マウスにするかを選択。両方同時には使えない。
生命値	表示／非表示 戦闘画面で各兵員の生命値を表示するかしないかを選択。

GRPH表示／非表示 基地を占領したり、部隊が全滅したりするときなどのイベントで、グラフィックを表示するかしないかを選択。

MAPエディタ 後述のMAPエディタを起動する。

ゲーム終了 ゲームを終了し、OSに戻る。

## ●5 命令実行

この命令（コマンド）を実行すると、各部隊は与えられた命令に従って自動的に移動、戦闘などを行います。BLUE国、RED国の順に命令は実行され、これが1ターン\*となります。また、1基地あたり1の資金、BLUE城は2、RED城は5の資金が補充されます。その他、守備部隊や基地に待機している部隊の兵員は、1ターンにつき10パーセントずつ、それぞれのステータスを回復しますが傭兵料の30分の1の資金が使われます。

## ●戦闘

- ・敵部隊、敵基地に攻撃したとき。自分の部隊、基地、城が敵部隊に攻撃されたとき。また、反乱部隊が攻撃してきたときに戦闘画面に移ります。
- ・1回の戦闘は1部隊対1部隊で、その部隊にいる兵員数だけ兵士のキャラが表示され、自動的に戦闘アニメーションとなります。
- ・生命力が0になるとその兵員は死んだことになり、画面から消えます。相手を倒した兵員は自動的に移動して、戦闘中の

\*ターンは999まで進められる。それ以上になると自国の負けとなる。

別の敵兵員を取り囲みます。

- ・兵員全員が死ぬとその部隊は全滅、部隊としては存在しなくなりますので、新たに部隊を作り直さなければなりません。どちらの部隊が全滅するか、ある程度時間がたつまで戦闘は続けられます。

また、戦闘で敵兵員をやっつけることで、各兵員は経験値が上がりますが、経験値が10上がるごとにレベルが一つ上がります。レベルが上がると兵員の各ステータスは、それに応じて上昇し、強くなります。なお、一つのマップ内でのレベルアップは+2までで、それ以上は上がりません。

## ●基地(城)占領

攻撃部隊や反乱部隊の攻撃によって、各基地、城の総兵力が0になったら、その基地、城は占領されて相手のものとなります。自国の城が占領されるとゲームオーバーとなります。このとき、システム命令のゲーム終了を実行するか、ゲームロードを実行してセーブした時点からやり直してください。

敵城を占領すると、次のマップへ進むことができます。そのとき、各兵員のレベルが一つ上がり、敵兵殺傷人数の多い順に最大12名を次のマップに連れていくことができます。

## ●その他

### ・地形

マップの地形には次の種類があります。地形によって部隊が移動に要するターン数や、また、戦闘における防御率の有利度が



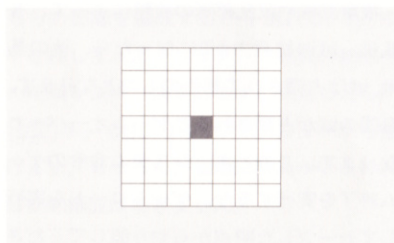
異なってきます。防御率が高いところで戦うほど、その部隊の戦闘は有利です。

	ターン数	防御率
野原	1	10%
森	2	30%
城	1	40%
基地	1	30%
橋	1	0%
山	不可	—
海	不可	—

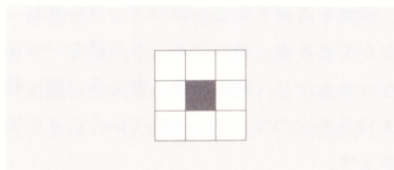
## ・視界

敵部隊の見える範囲（マップ上に現れる範囲）が地形によって異なります。

## ・通常(基地)



## ・敵部隊が森にいる



## ・基地友好度

各基地に定められた友好度が下がると、その基地に反乱部隊が自動的に編成され、攻撃を仕掛けてきます。敵反乱部隊に基地を占領されてしまうと、敵基地になってし

まいます。逆に味方の反乱部隊が占領すれば、その基地は自分のものとなります。

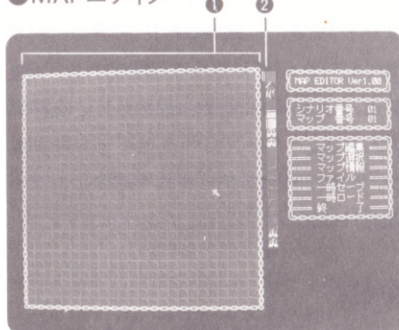
友好度を上げるには、基地に多くの兵員を待機させておくことです。兵員が少ないと逆に下がってしまいます。

## ・敵城の守備兵について

敵城にはレベル+2の親衛部隊が待機して守っています。

レベルアップしてから攻撃しないと失敗するでしょう。

## ●MAPエディタ



「2」画面でエディットしたいマップキャラクタ（地形）を、マウスをクリックして選択してください。

左ボタンが青色のバー、右ボタンが赤バーに対応しています。

「1」画面でカーソルを動かし、選んだマップキャラクタをエディットしていきます。MAPエディタでは、以下の命令（コマンド）が実行できます。

## ・マップ編集

マップ編集\*は、さらに次のように分かります。

**境界線自動表示** 海と陸の境界線を境界線のキャラクタで自動的にエディットする。

**森林自動表示** マップ上の野原に森をランダムに設定。何度も使うことで森の数を増やせる。

**マップPUT** 現在表示されているエディット中のマップを、マップ用バッファに保存。

**マップGET** 現在エディット中のマップ画面にマップバッファの内容をコピー。

**マップシフト** 現在エディット中のマップを上、左右に移動。

**マップクリア** 青色のバーで選択されているマップキャラで、エディット中のマップ全部を埋める。

**マップ選択** エディットするマップを選択。現在エディットしていたマップを決定する際、「マップPUT」命令でマップバッファに保存してから、マップ選択を行う。

**マップ情報** 基地（10以内）、城（BLUE国、RED国、各1つずつ）の数を表示。

**ファイル** シナリオデータ、すなわちマップバッファにある8枚分のマップデータをディスクにセーブする。また、ディスクからシナリオデータをマップバッファにロードする。

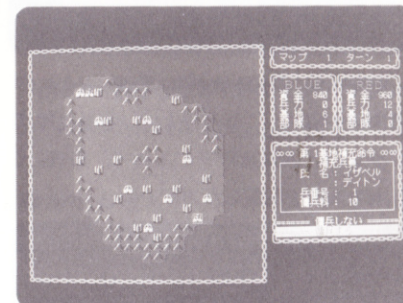
**一時セーブ・ロード** シナリオデータを一時的にセーブ、ロード（ディスクではなくメモリ上に保存）する。

\*マップエディタはマウスでないと操作できない。

## ゲーム開始

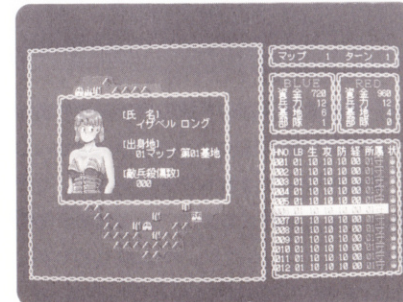
本ゲームのルールは単純ですが、慣れるまでが面倒かも知れません。そこで、以下手始めに、簡単なシナリオ1の「マップ1」でプレイしてみましょう。

## ●兵員の補充



ゲームを始めたら、まず「基地命令」を選ぶ。とりあえず「新規部隊命令」で新しく部隊を作ろう。「兵員補充命令」で兵員を12人まで雇う。

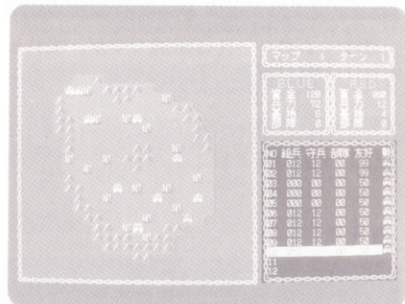
## ●各兵員の顔



「待機攻撃部隊命令」や「メイン命令」の「部隊命令」にある「攻撃部隊兵員確認」で、各兵員のグラフィックが見られる。みんな違った顔をしている。

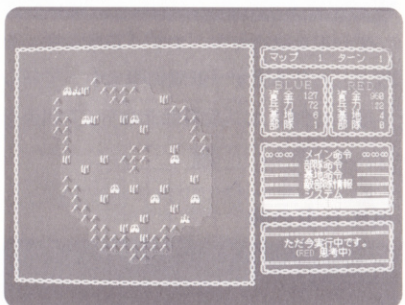


## ●守備部隊の補充



前衛基地（第6基地や第7基地）などに守備部隊を補充。これも12人に。各基地総兵が少ないと友好度が下がるので、最低6人以上の兵員を配置した方がいい。

## ●RED国の命令

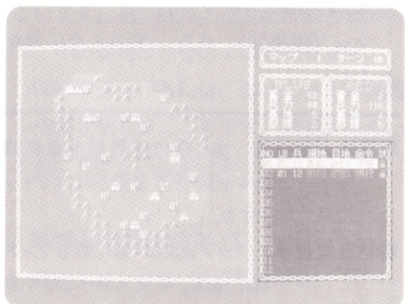


いざ命令実行。BLUE国のターンが終わってRED国の番に。

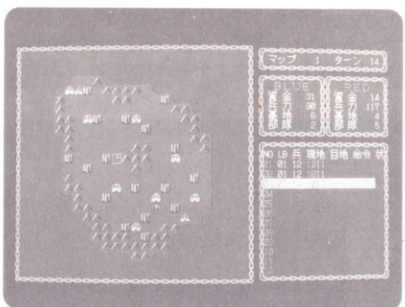
資金がなくては何もできないので、とりあえず資金が貯まるまで「命令実行」を繰り返す。

## ●攻撃部隊を帰投

資金がある程度貯まったので、城の守備部隊を、友好度が下がらない程度の6人ほどに補充。先に編成した、もう一つの攻撃部隊を前線の第7基地に送る。

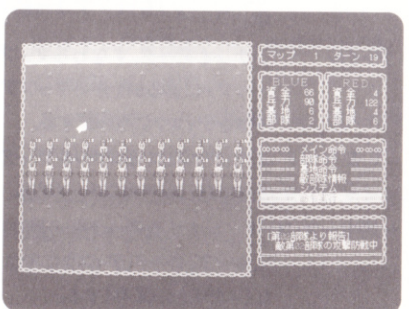


## ●敵攻撃部隊を確認



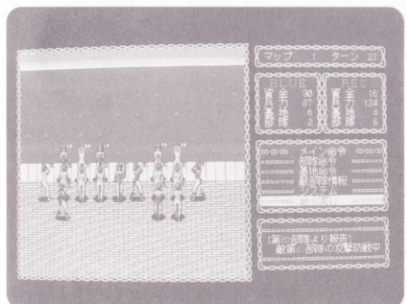
敵攻撃部隊が視界に現れた！ 「敵部隊情報」で確認しよう。3つの部隊で攻めてくるぞ。

## ●連続攻撃だ



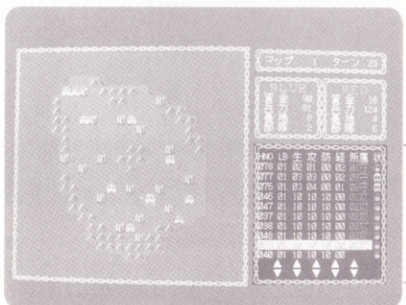
戦闘！ 敵第2、第3攻撃部隊の連続攻撃だ。髪の色が青いのが味方。赤いのが敵だ。1人の敵を取り囲むように集中攻撃をかける。自分の部隊はほぼ全員ダメージを受けた。ひとまず撤退だ。

## ●瀕死状態



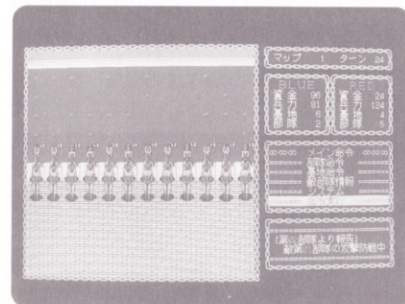
敵がさらに基地まで攻め込んで来た。集中攻撃で味方部隊は瀕死の状態だ！ピンチ！

## ●部隊再編成



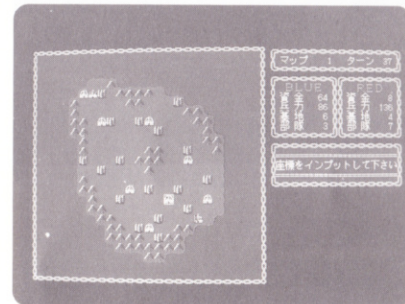
第8基地の守備隊を攻撃部隊に再編、瀕死の攻撃部隊を復活。足りなくなった守備隊を残る資金で補充しよう。

## ●敵の再攻撃



それでも敵は攻撃をしかけてきた。ダメージを受けた兵は守備隊と交代だ。

## ●帰投命令

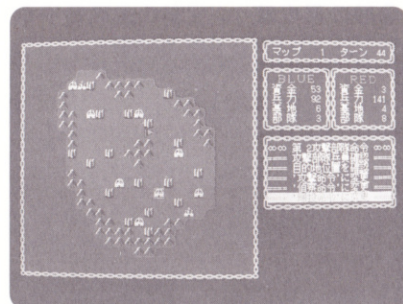


敵部隊が撤退している間に資金も貯まり、ダメージを受けた味方第2攻撃部隊も休養、復活した。城では守備隊を補充、新しい部隊は第8基地に帰投だ。

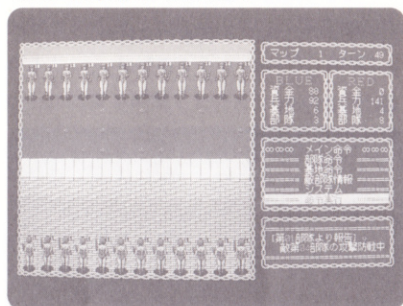
## ●帰投設定

再び敵部隊がやって来た。第8基地にいる第2攻撃部隊を第6基地の応援に向かわせる。



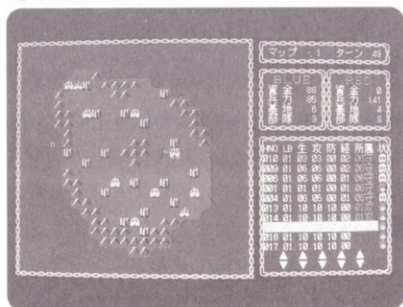


## ●敵部隊基地攻め込み



敵部隊が第6基地に攻め込んできたあ。

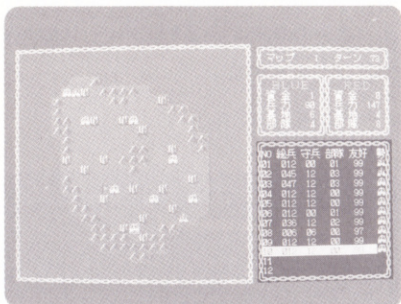
## ●再編成



味方部隊はまたも瀕死の状態。資金があるので、すかさずその基地に兵員を補充しながら、体力、防御力の減った攻撃部隊兵員を、基地に待機する守備隊と取り替えて再編成しよう。

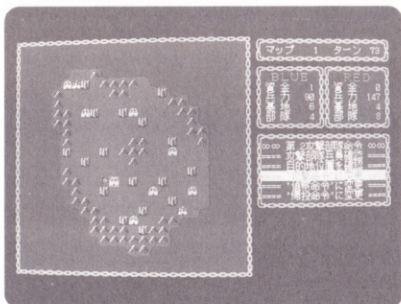
味方部隊は常に最強の状態で。

## ●ダメージ回復



このように、こちらまでやって来た敵の攻撃を防御しながら、ダメージを受けたらすぐに回復をはかり、資金が許す限り兵員を補充し、攻撃部隊を増やしていく。あとはこのパターンの繰り返しだ。

## ●攻撃設定

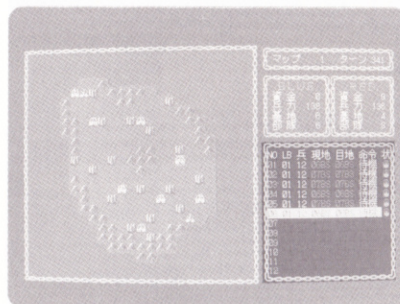


城ににいるという地形効果を活かして、今度は返り討ちを仕掛けるぞっ！ なるべく兵員の少ない部隊を攻撃しよう。

## ●敵全滅

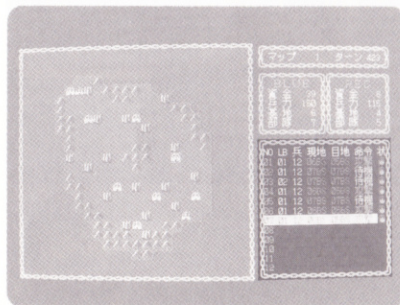
よーし、敵部隊を全滅させた。返り討ち成功！

## ●部隊選択



敵部隊との攻防を約200ターンほど繰り返しながら、6部隊までになった。総兵員数も初めて敵を越えた。

## ●部隊選択攻撃



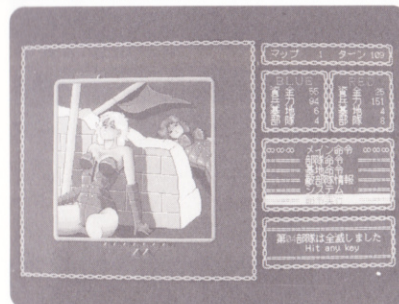
レベルも上がり全部で7部隊に。今度は攻撃に出向いて、敵基地を落としにかかろう。集団で攻め込むのがポイントだ。

## ●戦闘

敵第5基地には攻撃部隊はいなかった。なるべく部隊の少ない基地に攻め込むのがポイントだ。基地守備隊と戦う。

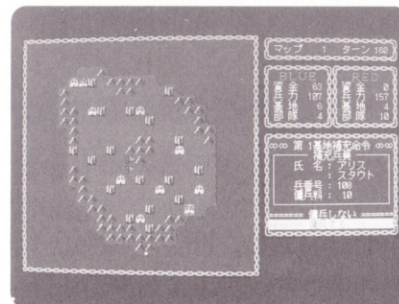


## ●味方部隊全滅



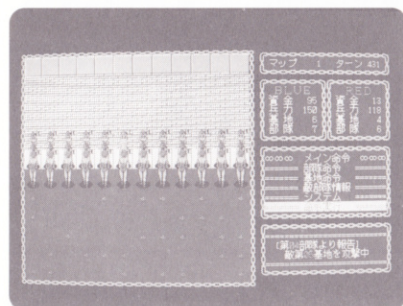
無理に追うとやられてしまうぞ。

## ●新規部隊を作る

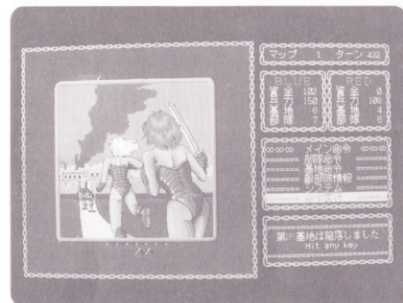


敵が攻撃を仕掛け、味方が撤退したとき、貯めた資金を一気を使って新たに部隊を作ろう。



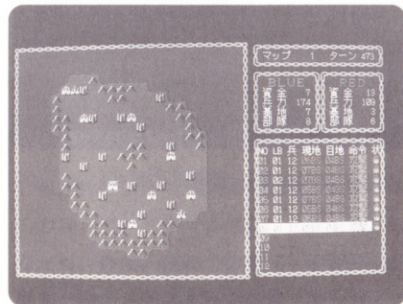


## ●基地占領



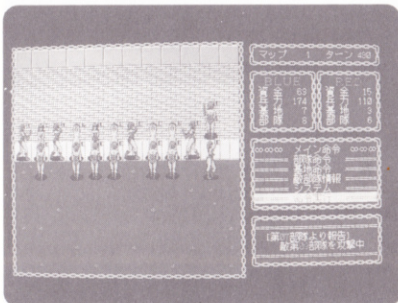
連続で4部隊かけても1ターンでは全滅できなかった。2ターン目でやっと全滅、占領した。占領したら、その基地の守備兵はいないので当然補充する。

## ●部隊選択全員攻撃



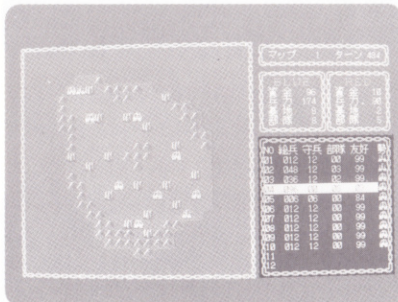
味方8部隊を使って一気に敵基地を攻め落とそう。

## ●攻撃部隊戦闘



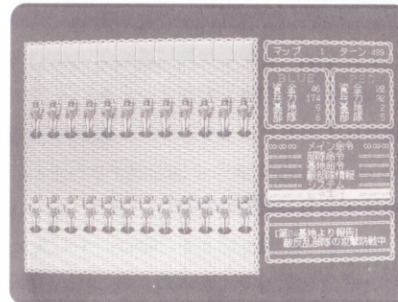
まずは、基地に待機している敵攻撃部隊を全滅させる。次に守備部隊を倒して、基地4占領だ。

## ●基地選択



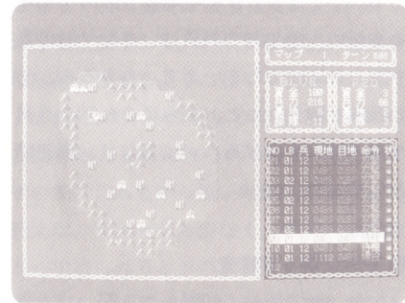
占領した敵基地の有効度は非常に低い。攻撃部隊を待機させて有効度を高くするのもいいが、できるならすぐに守備隊を補充しよう。

## ●反乱部隊攻撃



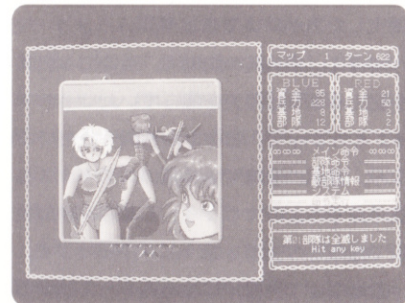
やはり、敵反乱部隊が攻めてきたぞ。

## ●部隊選択攻撃



敵部隊が1,2と少なくなったのを見計らって、敵城を一気に連続攻撃だ。

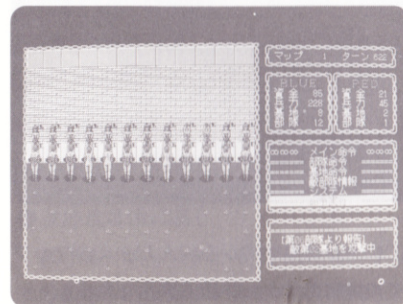
## ●部隊全滅



敵攻撃部隊をまず全滅。ここでダメージ

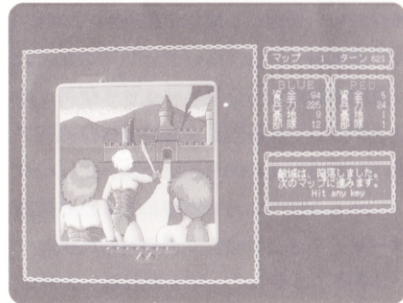
を受けた味方部隊はいったん基地に戻して休ませよう。

## ●戦闘



敵城にいる守備部隊はレベル+2の兵員が守っている。かなり手強いが、こちらもレベルを上げた精鋭部隊だ。集団連続攻撃で何とか攻め落とした。

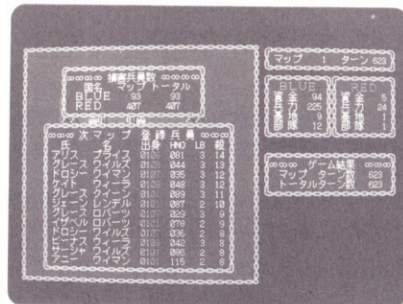
## ●敵城占領



やった！ 敵城占領だ。



## ●クリア



レベルの高い方から12人だ。このマップでの損害数やターン数も表示される。

シナリオ1のマップ1はあくまでゲームの手慣らしといったところ。マップが進むにつれ、地形、配置の初期設定から難しくなってきます。では、いざマップ2へ……。

## 攻略テクニック

ここでは、なかなか先に進めないという人のために、攻略上のポイントをいくつか紹介しておきましょう。

### ●部隊は常に最強状態に

敵部隊と戦闘を交える部隊は、やむをえない場合を除いて、常に最大数の12人で編成しましょう。戦闘では向かい合った兵員同士が戦いますので、兵員が欠けていると、その余った分が別の相手に回されます。そこで、手すきの兵が相手を取り囲んで攻撃するため、端の方の兵員はいきなり敵の集中放火を浴びてしまいます。もちろん、その兵員が殺られると、さらにまた別の兵員が集中放火を浴びるハメにもなり、悪循環となります。

### ●基地に戻って補充

なお、城で新しく部隊を作る際、12人集められなくても、戦闘を交えるまでにどこかの基地で補充できるでしょうが、兵員が減っても、基地にいるならすぐに補充、基地にいらなくても、できるだけ基地に戻って補充した方がいいでしょう。

同様に、各兵員の防御力、生命力も戦闘を交えるまでは最大を保っていたいものです。したがって、自分から戦闘を仕掛けるなら、確認の意味で各兵員のステータスを見ておくといよいでしょう。しかし、連続攻撃で敵部隊の全滅を狙うときは例外です。

基地などで待機中に攻め込まれて防御力や生命力が減ったとき、次のターンで、各

ステータスが満たん状態の待機守備隊員などと交代し、なるべく最強の状態（12人）にして戦いましょう。

### ●集中攻撃

バラバラで敵部隊を攻撃するより、一つの部隊に集中して攻撃するようにしてください。

敵部隊は少しダメージを受けると、すぐに撤退しようとしします。撤退したら基地で休養して、また最強の状態ですぐ攻め込んで来ます。どうせ攻撃するのなら、敵部隊を全滅させなくては意味がありません。1ターンのうちに集中して、どうせなら弱い部隊を徹底的に攻めるようにしてください。

また、1ターンのうちで攻撃できるのは、仕掛ける方も仕掛けられる方も1回限りです。このことから弱い敵部隊を選択して戦えば、ダメージも少なく、周囲の敵部隊から攻められるときの損害も少なく済みます。もちろん、最後に敵城を落とすにも連続で、集中して攻めましょう。

### ●部隊のレベルを上げよう

部隊を最強にしておこうといいましたが、もちろん限界があります。

もっと強くするにはレベルを上げるしかありません。特に敵城の守備部隊は、相対的にレベルが2つ上の兵員が守っています。これに対抗するには集中攻撃と共に、やはり個々の部隊のレベルアップが必要です。

さらに重要なことは、あるマップをクリアすれば、そのマップで活躍した高レベルの兵員を次のマップに連れて行けるということです。前のマップで兵員のレベルを上

げておけば、次のマップの序盤ではかなり有効な手段となります。

マップ1でレベルアップした部隊兵員を、次のマップでも経験を稼がせ、さらに次のマップに連れていき、そこでもレベルアップさせるのが理想的です。このことで、1つの部隊（12人の兵員）をさらに強くしていくことができます。

### ●友好度は常に高く

友好度が低くなると（だいたい50以下）、その基地に反乱部隊が編成されて攻められてしまいます。

これでは、せっかく部隊を待機させて休養していてもダメージを受けてしまい、軍事費、回復時間も無駄になります。下手をすると守備隊が全滅して、敵に占領されてしまうことだってあります。

特に、敵基地を占領した直後には友好度は急激に下がっていますので、部隊をそのまま待機させるか、すぐに守備隊を補充して、基地の総兵数を上げるようにしてください。友好度がおよそ65以上になれば、反乱部隊はまずは編成されないでしょう。

味方の反乱部隊が発生したらラッキーだと考え、敵部隊をやっつけるところをじっくり観察してみましょう。

### ●敵の反乱部隊で経験を稼ぐ

レベルを上げたいとき、敵の攻撃部隊以外に、この敵の反乱部隊で経験を稼ぐという手があります。そのときは、あえて基地の友好度を20ぐらいまでに下げてしまします。マップが進むにつれ、反乱部隊は攻撃部隊に比べ相対的に弱くなってきますし、



また、基地内では連続して攻撃できるなど、この経験稼ぎの方法には利点があります。

## ●序盤は待機、ひるんだら一気

攻撃部隊を編成し、いきなり敵基地に攻め込むというのは、レベルの上がった兵員がいる場合を除いて得策ではありません。

マップ攻略の一つのポイントは、まず序盤は攻撃せずに、敵が攻め込むまで、なるべく資金を貯めながら待機しておくことです。これは、攻撃部隊の準備が整うまで待つというものです。

その間に攻撃部隊をできるだけ編成し、敵が攻め込んできたら、自分の基地で敵を追い返します。

基地などの地形の有効度を利用すれば、敵部隊を全滅させることも可能でしょう。

そして、マップによりですが、だいたい5〜8の攻撃部隊を作ったら、なるべく、敵攻撃部隊が待機していない手薄な基地に攻め込んでください。このタイミング（いつ攻め込んだらいいか）は結構難しいものですが、休養して最強状態になったらすぐに攻め込むといいでしょう。時間（ターン）を少しでも無駄にすると、敵はどんどん補充して守備を固めてしまいます。まずは、一瞬のすきを突くことです。

占領した敵基地の有効度は極端に低いので、敵反乱部隊に気をつけながら、なるべく早く守備隊を補充して回復しましょう。マップにもよりますが、味方基地の数が増えると、1基地あたりに待機する攻撃部隊は少なくなりがちです。敵の意表を突いたカウンター攻撃には十分注意してください。

い。知らない間に自分の城近くまで来ていた、なんてことがあるからです。

## ●城だけ集中攻撃する

失敗せずに2〜3の基地を占領できたら、もうゲームはこっちのものです。あとはひたすら部隊を注ぎ込んで占領しまくればいい。油断しない限りは大丈夫でしょう。

敵城占領間近になれば余裕も出てきます。わざと敵部隊を作らせて経験稼ぎをして、次のマップに進むとか、また、敵基地を残しておいても、このゲームでは城さえ占領すればいいのですから、すきを見たら城だけ集中攻撃という、一発懸けの戦法もあります。

## 本ディスク取扱い上の注意

### ●インストーラについて

付属のインストーラは、各ゲームのファイル構成を著者らが調べ、主にフロッピーディスクとハードディスクへのインストール用に方式を統一したものです。

インストール手順については、極力単純な動作で行えるよう配慮しましたが、メモリ不足やディスクの交換ミスなどで、正しくインストールできない場合があります。

インストーラの行う作業は、簡単にいうと「LHA.EXEによる解凍の支援」のみです。

MS-DOSやLHA.EXEについて多少の知識をお持ちなら、インストーラに頼らなくても十分インストールは行えることと思います。一部インストールファイルによって、何らかのファイルが新規に作成されることがありますが、インストールファイルの内容を見ただけであれば、おおよその内容は把握できるものと思います。

付属のインストーラは、特に特殊な処理を行っているわけではありません。万一、インストールできない場合は、LHA.EXEのマニュアル操作によるインストールを試みてください。

### ●同人ソフトの動作について

本書に収録した同人ソフトは、可能な限りの動作チェックを行い、標準的な環境で正常に動作したことを確認したものです。しかし、中にはインストールが正しく行われても、ソフトそのものが何らかの理由で正常に動作しないことがあるかも知れません。この点につきましては出版元、並びに同人ソフトサークルでのサポートは一切負いかねますのでご了承ください。

同人ソフトとは、本来、企業の制作したソフトとは志向が大きく異なっています。「シロウト」が作ったものだからこそ、大きな意味を持つのです。市販ソフトにはない、サークル側とユーザー側との同好者仲間のようなつながりこそが同人ソフトのよさですが、やはりサービスには「規模」による限界があります。以上の点をご理解の上、本パッケージをお楽しみいただければ幸いです。



腕に自信のある人

面白いゲームを作った人

待ってます

本書で紹介した12本のゲームをプレイしてみて、皆さんはいったいどんな感想を持たれたでしょうか？

きっと、アマチュアがよくこんなすごいゲームを作ったものだなあ、などと感心していることでしょう。本書で厳選したゲームは、市販ソフトにもけっして引けを取らないスグレものばかりです。

しかし、中には、

「なーんだ、これぐらいのソフトなら俺だって作れるさ」

「俺たちはもっとスゴイゲームを作ったよ」

などと広言する強者がいるかも知れません。

私たちは、とても面白いのに一部の人にしか知られなかった、数え切れないほどの同人ソフトを知っています。ホントに面白いのに、みんなが気づいてくれないソフトや、ユニークで楽しい同人サークルとそのメンバーを見るにつけ、残念でたまりませんでした。

このことは、ゲームの作者にとってはもちろん、私たちゲーマーにとっても残念なことです。本書を刊行する意味もそんなところにありました。

そこで、私たちは皆さんの作ったゲームを募集することにしました。

せっかくできた素晴らしいゲームを、「同人」という枠に縛られて、多くの人に見てもらえないのではもったいないからです。たくさんの人に発表の機会と、さらにたくさんの人に、隠れた名作ソフトがあることを知ってもらいたい、そんな気持ちから本書を続けてみようかとも思っています。

腕に自身のある人、そして素晴らしいゲームを作った人、そしてチョッピリ名前も出してみたい人、そして、もっとチョッピリお金がほしいといった君たち。応募を心から待ってます。本書の刊行は、もしかしたら同人ソフト全体にとって画期的なことなのかも知れません。同人ソフトの新しいメディアとして、このチャンスを逃さずに活用してください。

なお、右ページに、応募要項を添付しました。採用させていただく同人ソフトは連絡いたします。皆さんの応募を心から待ってます。

## 同人ソフト投稿用紙

応募ソフト名

ジャンル

対応機種

媒体

サークル名

サークル連絡先

代表者名

年齢

性別

職業

代表者住所

連絡先

動作条件

ゲームの説明

掲載にあたっての注意点

\*掲載にあたっての条件、あるいは、キャラクタ、著作権、使用しているフリーソフトウェア等をお知らせください。

上記応募用紙にご記入の上、プログラム（5"3, 5"2HD）を添えてお送りください。

内容はオリジナルかそれに準ずるもので、基本的に著作権その他の権利が応募者本人、あるいは応募した団体に帰属するものを対象とさせていただきます。



### アンケートに協力してください

今回の12本の同人ソフトゲーム、いかがだったでしょうか。

いい暇つぶしになった？

はまってしまった？

憂さ晴らしになった？

まあ、それぞれいろんな思いを抱いたでしょうが、結構長い時間楽しんでいただけたことと思います。また、そう望んでいます。

そこで、この12本の同人ソフトについて、是非こんなことがいいたいっ／ ってやつがあったら、添付のアンケートハガキに書いてバシバシ送ってください。

参考になる素晴らしい意見や面白い意見は、次回に出る(予定の)「同人ソフト秀作コレクションVol.2」で採用させていただきます。

私たちは、皆さんの意見を是非とも知りたいし、今後の参考にもしたいと思っています。

#### ●投稿用紙送り先

〒107 東京都港区赤坂8-5-29チェッカービル  
秀和システムトレーディング株  
第一事業部「同人ソフト秀作コレクション」係

カバー・デザイン 土佐林渉

本書収録の各同人ソフトプログラムは個人利用以外の複製を禁じております。ご了承ください。

### PC-9800シリーズ 同人ソフト秀作ゲームコレクション(3.5"FD6枚組)

発行日 1993・5・1 初版第1刷  
1993・12・30

著者 えのひらたかひと なかはらたけひろ よしやまなほはる  
榎平敬人・中原健広・吉山直治



発行者 牧谷 秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社  
〒107 東京都港区赤坂8-5-29チェッカービル  
03-3470-4941

印刷所 日東プリテック株式会社

写植版下 エー・アール・ディー Printed in Japan

ISBN4-87966-318-2 C3055

定価はカバーに表示してあります。

落丁本・乱丁本はお取り替え致します。なお、本書に関するご質問は小社編集部宛、ご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等明記の上、書面にてお願い致します。

なお、本パッケージでは「LHA, EXE」を使用しています。  
LHAはH. Yoshi(吉崎栄泰)氏作のフリーソフトウェアです。



●収録プログラム

- ロールプレイング Demon's Eye(Hobby Land Soft)
- ロールプレイング IREEN(A-INN)
- パズル THE・北京(STUDIO・秘密工房)
- パズル Advanced どきえもん(circle未定)
- アクションパズル Pine Apple(STUDIO・秘密工房)
- アクションパズル CRIM(TSUKKA software)
- シューティング MELT DOWN(グループ R204)
- クイズ 汎用クイズゲーム まっちゃん 3(circle未定)
- 対戦アクション やさしくしてね♡(ほんわかソフト)
- アクション+シミュレーション TINY 戦車戦 98(YAMACO Software Products)
- シミュレーション 銀河最終決戦前夜-バサカー・フロント外伝4-(スタジオK2)
- シミュレーション WAR SLG Ver.1.02(A・Kソフトウェア)

秀和システムトレーディング株式会社 定価3,200円(本体3,107円)

ISBN4-87966-318-2 C3055 P3200E

敬人 監修  
平広 直治  
中原 健治  
吉山 直治

PC-9800シリーズ

# 同人ゲーム コレクション vol.1

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.



敬人 監修  
平 敬人  
中原 健広  
吉山 直治

PC-9800シリーズ  
同人社団  
秀作ゲーム  
コレクション vol.1

3.5"FD  
6枚組

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.



Demon's Eye



IREEN



THE・北京



Advanced どぎえもん



Pine Apple



CRIM



MELT DOWN



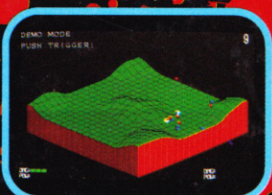
クイズゲーム まっちゃん3



やさしくしてね♡



TINY戦車戦98



バサカー・フロント外伝4



WAR SLG Ver.1.02



●収録プログラム

- ロールプレイング Demon's Eye(Hobby Land Soft)
- ロールプレイング IREEN(A-INN)
- パズル THE・北京(STUDIO・秘密工房)
- パズル Advanced どぎえもん(circle未定)
- アクションパズル Pine Apple (STUDIO・秘密工房)
- アクションパズル CRIM (TSUKKA software)
- シューティング MELT DOWN(グループ R204)
- クイズ 汎用クイズゲーム まっちゃん 3(circle未定)
- 対戦アクション やさしくしてね♡(ほんわかソフト)
- アクション+シミュレーション TINY戦車戦 98(YAMACO Software Products)
- シミュレーション 銀河最終決戦前夜-バサカー・フロント外伝4-(スタジオK2)
- シミュレーション WAR SLG Ver.1.02 (A・Kソフトウェア)

秀和システムトレーディング株式会社 定価3,200円(本体3,107円)

ISBN4-87966-318-2 C3055 P3200E



# 同人ソフト秀作ゲームコレクション vol.1

3.5"FD  
6枚組



秀和システム

同人ソフト秀作ゲームコレクション  
vol.1

同人ソフト秀作ゲームコレクション  
vol.1

付録ディスク6枚組



同人ソフト秀作ゲームコレクションvol.1



PC-9800シリーズ

# 同人ソフト 同秀作ゲーム コレクション

## 付録ディスク 6枚組

### ●収録プログラム

- ロールプレイング Demon's Eye(Hobby Land Soft)
- ロールプレイング IRENE(A-INN)
- パズル THE 北京(STUDIO・秘密工房)
- パズル Advanced ときえもん(circle未定)
- アクションパズル Pine Apple(STUDIO・秘密工房)
- アクションパズル CRIM(TSUKKA software)
- シューティング MELT DOWN(グループR204)
- クイズ 汎用クイズゲーム まっちゃん3(circle未定)
- 対戦アクション やさしくしてね♡(ほんわかソフト)
- アクション+シミュレーション TINY 戦車戦98(YAMACO Software Products)
- シミュレーション 銀河最終決戦前夜-バナーカー-フロント外伝4-(スタジオK2)
- シミュレーション WAR SLG Ver.1.02(A・Kソフトウェア)

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.





秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-318-2 C3055 P3200E



同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク1

秀和システムトレーディング株式会社

同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク2

秀和システムトレーディング株式会社

同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク3

秀和システムトレーディング株式会社

同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク4

秀和システムトレーディング株式会社

同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク5

秀和システムトレーディング株式会社

同人ソフト秀作ゲーム コレクション vol.1

## 付録ディスク6

秀和システムトレーディング株式会社