

DiscStation DS

平成7年11月15日発行

BOOKタイプ
ゲームソフト

Vol.8
To page Go!

1980 YEN



感激
付録

コンパイル
新作

秘

情報
報



★收録ゲームだよ／(画面は、裏表紙を見こね！)
大魔導戦略物語'95

PZL RPG

幻世快盗伝
なぞぶよ／ほか

©COMPILE 1995
©LMS Music 1995

PC-
9801VM
以降対応

ゲーム
ディスク

3枚付
3.5インチ

- 魔導物語-はなまる大幼稚園児(SFC)
- 魔導物語A～ドキドキばけーしょん～(GG)
- ぷよぷよ通(SS、パソコン)
- DS次号CD-ROM化／ぷよぷよ通CF公開

SOFTBANK MOOK SOFTBANK

SEGA SATURN

コンパイル
COMPILE



95年10月27日発売予定・定価4,800円(税別)

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

轍
を
か
け
ん
通

株式会社 コンパイル 〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビルディング PHONE:082-263-6166 (ユーザーテレホン)



disc station DS Vol.8

Disc 1 (白) HD

のめりコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

disc station DS Vol.8

- 大魔導戦略物語'95
- テキストコーナー

PILE 1995 ©LMS Music 1995



Disc 2 (ピック)

のめりコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

disc station DS Vol.8

- 幻世快伝
- あっぷるそーす大実験

LE 1995

Disc 3 (黒)

のめりコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

disc station DS Vol.8

- ナックルキッド
- 究極変幻バトルギヤル さおり
- なぞぶよ

PILE 1995 ©LMS Music 1995



Disc Stationの遊び方

付属のディスクには以下のゲームが収録されています。

- Disc 1** ●大魔導戦略物語'95
テキストコーナー
- Disc 2** ●幻世快盗伝
あっぷるそーす大実験
- Disc 3** ●ナックルキッド
究極変幻バトルギャル さおり
なぞよ



今号に収録されている作品は、テキストコーナーを除いて圧縮されています。このままの状態ではプレイすることができません。以下の説明に従ってお手持ちの2HDフロッピーディスク(以下FDと略)、またはハードディスク(以下HDと略)にインストール(解凍&コピー作業)してください。

ゲームを始める前にお読みください

本ソフトウェアは、NEC PC-98シリーズおよび、その互換機に対応しています。しかし、同シリーズは、コンパイルが創設された12年前から存在するがゆえに、一部の機種にはどうしても対

■対応する機種

本ソフトが使用できる機種・機器
NECPC-9801VM以降

- 要2ドライブ(1ドライブの場合は要HD)
- 要RAM640KB以上
- 要高解像度(400ライン)アナログディスプレイ
- FM音源対応(なくても遊べる)
※5インチ機種の場合は、増設3.5インチドライブ等でディスクコピーしてからインストール作業を開始してください。

応できなくなってしまった。
対応する機種と、対応しない機種は、以下のとおりです。添付のFDは、3.5インチですが、なんらかの形で5インチFDにコンバートされれば、5インチモデルでも問題なく動作いたします。

■対応しない機種

以下の機種には対応していません
NECPC-9801/E・F・M/
U/V/F/UV/LUF/
UR/DO/DO+/
LV/C/HA/ラップ
トップ/ハイレゾ/ノート
シリーズ
EPSONPC-286 U/LE/
ノートシリーズ



トラブルシューティング

ゲームが始まらない! 動かない!
変な現象が起きた! など
の症状が出た場合はもう一度以下の項目に従って確認してください。

【チェックポイント】

- ①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか? 増設FDドライブでは動作の保証はありません。必ず内蔵FDドライブでご使用ください。
- ②周辺機器は正しく接続されていますか? 周辺機器のマニュアルを確認してみてください。



コンバイル
ユーチューサポート
テレフォンサービス

082-263-6165

月曜から金曜日10:00~12:00/13:00~17:00 毎日19:00~翌朝8:00(テープ)

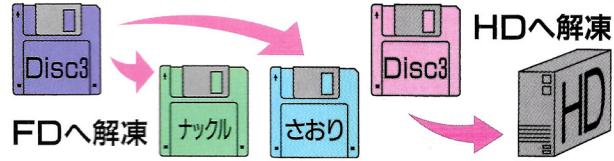
取り扱い
注意!!

SUN	LIQUID	DISJOINT	SHOCK	TOUCH	MAGNETISM
太陽の光が直接当たる所 やほこりの多い 所に置かない。	水をかけない、 こぼさない。	分解などしない ように。	落としたりぶつけたり強い衝撃を与えない。	磁気面に手で触れない 汚さない。	磁気に近づけない。

このディスクは圧縮されています

この本に付いているFDには本当はFD1枚分を超える大きな内容のデータが記録されています。従って、ゲームを実行するためには、専用のFDを作るか、HDに展開しなければなりません。この作

業をインストールと呼びます。HDをもっていない人は、実行用FDを作らなければなりません。HDでプレイしたい人は、各ゲームをインストールするのに必要な容量を確保しなければなりません。



HDインストールに関する注意

HDにゲームをインストールするのに必要なHDの空き容量、

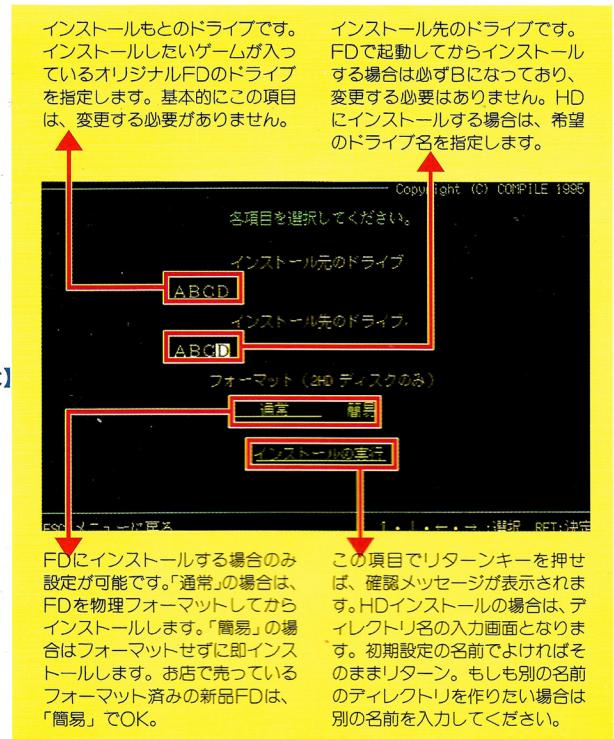
起動に必要な空きメモリを以下に示します。(HD容量/メモリ)

大魔導戦略物語'95	2 M/551K
幻世快盗伝	1 M/560K
あっぷるそーす大実験	1 M/480K
ナックルキッド	1 M/500K
究極変幻バトルギャル さおり なぞよ	1 M/480K 1 M/560K

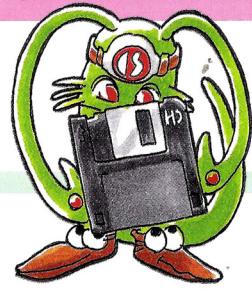
インストール画面の見方

各ゲームをインストールするときには、必ずこのインストーラーの画面が表示されます。FDから起動した場合とHDから起動した場合では若干画面がちがいます。

マウスは使えませんので、カーソルキーで項目を移動し、各種設定を行ってください。エキスパートの方は、この説明だけでインストールできると思います。



FDにインストールする場合



①空きFDを準備

インストールに必要なゲーム専用FDを準備します。お店で新品を買ってくるか、消してもいいFDをさがしましょう。

②オリジナルFDで起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブAに入れ、パソコンの電源をON。Disc1の場合はメインタイトルが表示されますので、なにかキーを押してください。



▲FDによってメニュー画面はちがいます。希望のゲーム名を確認してね

④インストーラーの設定

インストーラーの画面になります。用意したゲーム専用のFDをドライブBにセットしてください。用意したFDの状態によって以下のようく設定がちがう。

●未フォーマットFDのとき

フォーマット済みでない場合は、必ず「通常」の設定項目で実行します。以前使っていたFDを流用するときも、同じように設定しておいてください。

フォーマット (2HD ディスクのみ)

通常 簡易

▲よくわからない人は、とにかくこちらで実行してください

⑤FDを入れてリセット

インストールが終了すると、右のようなメッセージが表示されます。Bドライブに入っているFDがそのゲーム専用のFDになっています。Aドライブに入れかえてからリセットボタンを押せば、ゲームを始めることができます。

1ドライブの機種では、FDへインストールすることができません。HDなどにインストールしてプレイしてください。



HDにインストールする場合



①MS-DOSを起動

FDドライブにはFDを入れないで電源をONにし、MS-DOSを起動します。MS-DOSのバージョンは、3.3以上であれば問題ありません。

②メニューの起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブにセットします。さらにコマンドによって、カレントド

ライブをそのドライブ名にします。その状態でDSHと入力し、リターンキーを押します。



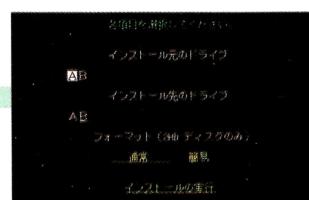
▲この画面はFDの場合と同じです

*オリジナルFDがセットされているドライブがC:の場合

A>C:
C>DSH

③希望ゲームを選択

メニュー画面が表示されますので、希望のゲームにカーソルを合わせて決定します。マウスでも操作OK。



▲基本的に何の設定の変更もせずに実行すればいいです

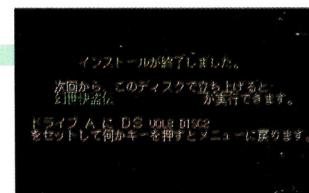
■つとだけちがいます。設定変更後、「インストールの実行」にカーソルを合わせ、リターンキーを押します。

●フォーマット済みFDのとき

新品のFDに「98用MS-DOSフォーマット済み」とか、「98用DOSフォーマット」などと書いてある場合は「簡単」でOK。

フォーマット (2HD ディスクのみ)
 通常 簡易

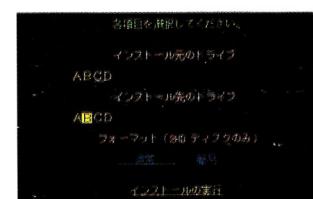
▲最近の新品FDは、ほとんどフォーマット済みなので、こっちでOK



▲このメニューが出たらOK。FDを入れかえてリセットするだけ

④ドライブの設定

インストーラー画面になります。HDが何台もある場合や、パーティ



▲インストール時のドライブ名が問題

⑤ディレクトリの設定

右のようなメッセージが表示されますので、インストール先のディレクトリを設定します。基本的に変更の必要はありませんが、変えたい場合はBSキーで表示されている名前を消してから新しい名前を入れてください。

⑥MS-DOSに戻る

問題なくインストールが終了すると、右のようなメッセージが表示されます。リターンキーを押して、メニューに戻り、さらにf・10キーを押してMS-DOSに戻ります。

⑦ディレクトリ変更後コマンド起動

先ほどインストールしたドライブにカレントドライブを変更します。さらに、カレントディレクトリもインストールした先の名前にしてから各ゲームのバッチファイルを実行します。バッチファイル名は、インストール終了時の画面に表示されています。



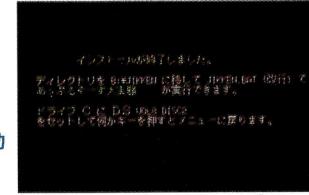
シヨンが切られている場合は、目的のドライブを選ぶことができます。設定が終了したら、「インストールの実行」にカーソルを合わせてリターンキーを押します。



▲よくわからない人は変えないこと

*例: HD(A)のDSというディレクトリの下に「あっぷるそーす大実験」のディレクトリを作りたい場合

A: ¥DS¥JIKKEN



▲インストール終了画面はよく見てね

*例: HD(A)のDSというディレクトリの下に「あっぷるそーす大実験」のディレクトリを作ったとき

C>A:
A>CD ¥DS¥JIKKEN



NEC PC-9821シリーズと
IBM-PC/AT互換機に
両対応

かみそりコネコネ
COMPILE

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

かみそり

CD-ROMで登場！

全消し！攻撃相殺モード！

2手先表示！NEXT

4人通信対戦！

32体敵キャラに増！

256色画面！美麗

動作環境

- NEC PC-9821シリーズ
標準256色表示可能機種（アクセラレータの256色は使用不可）
デスクトップ PC-9821A/X/C シリーズなど
ノート PC-9821Neなど
- IBM-PC/AT互換機
OADC水準
SVGA搭載機（VESA 1.0以上）
CPU Intel i486SX 33MHz以上推奨
- SVGA (640×400)以上表示可能なディスプレイ
■MS-DOS Ver. 5.0以上
■IBM-DOS Ver. 5.0以上
■CD-ROMドライブ
■ハードディスク 空き容量8MB以上
■メインメモリ 640KB中 560KB以上
■EMS 2MB以上 (Ver. 4.0以上)

95年10月発売予定 7,800円(税別)

No Copy
著作権
複数複数
複数複数

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレfon)
株式会社 コンパイル
社員募集
■職種=プログラマー、デザイナー、システムエンジニア、営業、広報、総務 ■資格=87年春新卒者、実務3年以上経験者
■応募=ハガキにあなたの下記住所、氏名、年齢、性別、職業または学校名、学部名を記入し、株式会社コンパイル「入社資料ください」係までお送りください。案内書をお送りします。

Vol.8
ZO-PAGE GO!

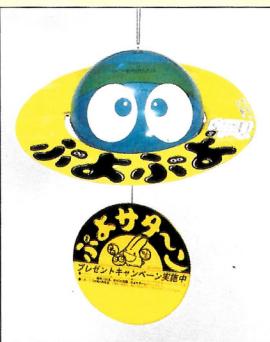
創監／渡辺我人
盤監／北野不凡
美監／渡部孝陽

販売：ソフトバンク株式会社販売局
☎03-5642-8100
〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3

編集：株式会社コンパイル
☎082-263-6165
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
●ゲームスタッフ：[盤監]北野不凡、がっつなかまつ、どそくいK岡、影虎、オカリナ惣一郎、ダ王健司、shiki、のぞみ、河内夢太鼓、佐藤隊長、木造稻三、わあくん、たつき・けい、沢渡寿三郎、吉山哲也、みがく、恐竜单車、橋、ひらりん、久等紫遠、渡部KIT、夢虚春眠 ●サウンドスタッフ：LMS Music (POLYGON JUNKEY、スーパーけん太)外部スタッフ(和田素輝美,MATS) ●編集スタッフ：[創監]渡辺我人、とどいむ、美周郎、可愛零、仮面W、と、鏡一、な、さとビヨン、森佳乃 ●デザインスタッフ：[美監]渡部孝陽、植DON、佐藤千尋、ねこ1、山崎将貴、わんこ、(株)MO ●カメラスタッフ：河行勝美、竹内稔

★アンケートプレゼント★

アンケートに答えて当てよう!
今号のアンケートはがきに答えてくれた方の中から抽選で下の賞品が当たるよ。ラッキー!!
①ぷよサターン 10名様



②ぷよゼリー(セット)
..... 5名様



CONTENTS

★今号のTOPICS

NECマルチメディア工房

MOOが聞く

86

★GAME ROOM

大魔導戦略物語'95

..... 10

幻世快盗伝

..... 18

究極变幻バトルギャル さおり 24

ナックルキッド 28

あっぷるそーす大実験 31

なぞぶよ

テキストコーナー 38

★COMPILE ROOM

お笑い4コマ一座 40

GAME HISTORY in COMPILE 44

DSグラフィティ 46

コンパイル通信 48

ももも通販 52

MOOの半生記 69

コンパイルかわら版 70

たつき・けいの98かけこみ寺 72

DS相談室 74

★JOY ROOM

マスター健太郎のぷよ道場 78

魔導外伝 80

DSキャラコンテスト 84

MOOのゲーム大好き 86

新・不凡を搜せ! 90

エレナのときめき占い&シナトラ人生相談 91

不凡・我人・孝陽のこねこねこねくしょん 92

ルイ・パンコと土下ザウルス 98

カーくんのお料理講座 100

★その他

Disc Stationの遊び方 4

アンケート・ユーザー登録ハガキ 84

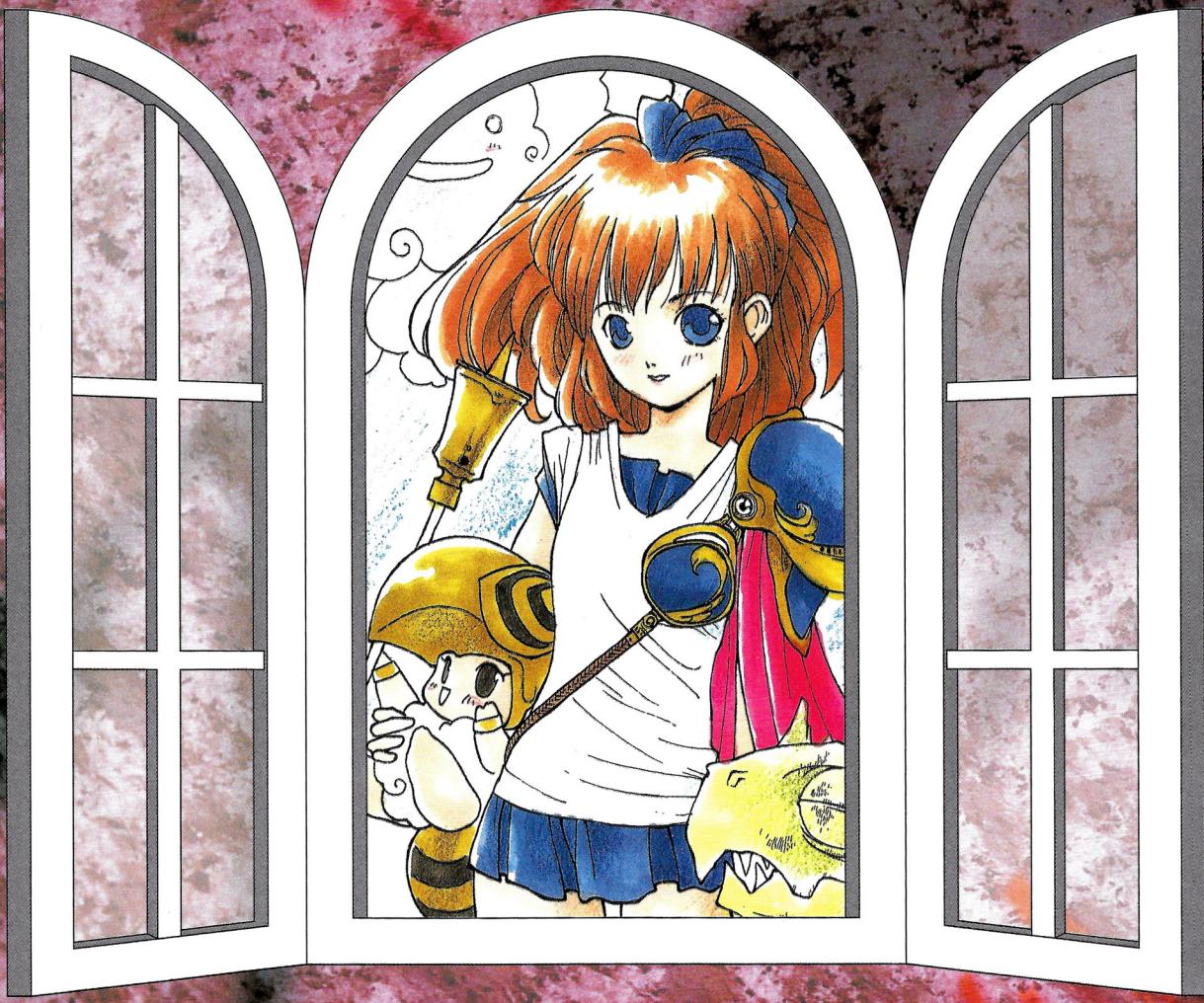
保証規定 99

中とじ
付録

コンパイル新作秘情報

53

GAME ROOM



・大魔導學園物語'95

・幻世快盗伝

・完結版バトルギャルさわ

・ナックリギッド

・あっぷるーす大魔

・なぞぶ

・テキストコナ

大魔境物語'95

シミュレーション

■Disc 1に収録

楽しい仲間とともに、今日もアルルは戦う……カレーのために！

福神漬けを求めてひたすら戦ったコマンダー・アルルが帰ってきた！ 今度はカレーの「材料」を求め、新たな戦場でさらなる敵たちと凌ぎを削っていく！

It's an Opening!



かし～のざいりょうが
せんせん ない！



ふくじんづけ は
たっぷり あるのに！



しまった！ …huhuh



よし ザいりょうを
さがしに ゆこう！



がんばるぞ！ うん！

いつもながらの、のんびりぶり。でもこれでなくっちゃアルルじゃない!?

特徴

新システム搭載で戦略性がさらにアップ(当社比)

「続編というからには、当然前作よりもパワーアップしているに違いない」と思ったあなた、正解です。今回の『大魔導戦略物語'95』

ファジー・キャンペーンってなんだ?

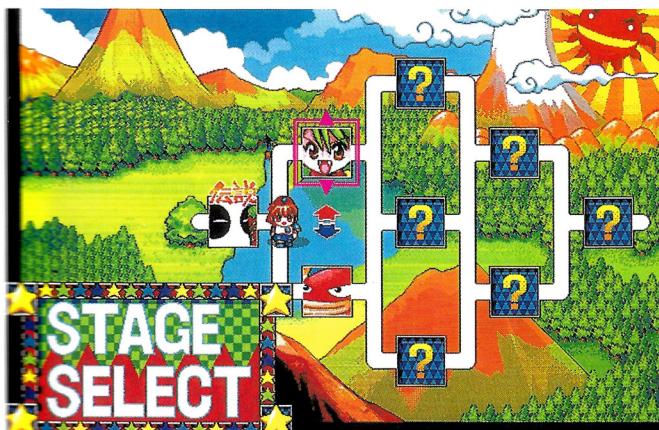
今回『大魔導戦略物語』に導入された新システムが「ファジー・キャンペーン」だ。これは下の写真のように分岐している各ステージを、プレイヤーが任意に選択して進んでいくというもの。これだと全9ステージ中、5ステージをクリアするだけでエンディングまで行き着くことができる。だが、クリアしたマップごとに手に入るカレーの材料が違うので、最高のカレーを作ることのできるルートを探すには何度もプレイしなくて

では操作系統の改善を試み、さらに新システムを導入。より長い時間を、より楽しく遊べるようパワーアップしたぞ！



①何の材料が手に入るのか？
はならない。これこそが「ファジー・キャンペーン」の真髄。

アルルの味覚を満足させるようなカレーを作ることができるかどうかは、プレイヤーの戦略しだいというわけだ。



②上と下、どちらに進むかでカレーの運命も決まる

激しく長い戦いの末、福神漬け（だけ）をたっぷりと手に入れたアルルはハタと気付いた。「カレーの材料が、ぜんぜんないつ！」こうして、図らずも第2次カレ

一戦役が幕を開くこととなった。

9種類のマップを突破して、集まつた材料で作るカレーの味は果たして？ 終りなき味覚への挑戦が、今、始まる・・・。

しかもマルチエンディングまで……

マップをクリアすればカレーの材料が手に入るのは前にも書いたとおり。で、1つのルートを最後まで進むと合計5種類の材料が集まる。エンディングでは、アルル



①戦って材料を手に入れろ！

がこの材料でカレーを作ってそれを「食べる」。このカレーの「味」によってエンディングが数種類用意されている。最高のカレーを食べるその日までプレイするべし！



②最後にアルルの舌を待つカレーとは？

他にもいろいろと改良されたぞ！

前作にない新システムに注目するのは当然だが、「95」では前作の反省点を踏まえたゲームの改良も積極的に行っている。ゲームの操作系統の改善や、ゲームシステムの見直しがそれだ。おかげで、ファジー・キャンペーンを堪能するべく、何度もゲームをプレイする人でも快適に遊べるように気を配っているぞ。

続編はこうでなくっちゃ／



③前作でわざわざした部分は、ほとんど手直しがされている



④アルルはレベルアップ時に特典が



⑤画面スクロールも変更されたぞ



ゲームシステムを知る者こそコマンダーなり

アルルを始めとする「魔導キャラ」が出演しているとはいっても、ゲームの中身は純粹なシミュレーション。きちんと基本を押さえなければ、強敵の待っているステージを勝ち抜いていくのは難しい。ここではまずゲームシステムを勉強して、戦いに備えるのだ。

まずは画面の情報を把握せよ

下の写真がゲームの基本となる画面だ。まずはこの画面に表示されている各種情報の解説から始めていこう。シンプルにすっきりとまとまった画面だが、戦略を練る



戦略画面 ゲームのメインとなる画面だ

① 戦略マップ

アルルが仲間を召還し、移動させて敵と戦わせるのがこの戦略マップ。小さいマップは1画面で収まるが、大きなマップでは画面をスクロールさせて表示する。

'95のスゴイトコ①

前作では画面をスクロールさせるのに、カーソルを画面端まで移動させていたが、今回はそれ専用のコマンドが用意された。



①キャラは軽くてもゲームの「根」はとっても硬派。まずは基礎から学ぼう

ために必要な情報は数多く表示されている。どんなに些細なことでも見逃したりすることのないようにしたい。近代戦は、情報を確実に手に入れるところから始まる。



基本操作

カーソルを移動させ、ユニット上で決定操作をすると移動モードになります。また、アルルの上でキャンセル操作をすると

召還・支援ウィンドウが、ユニットの無い場所ではシステムウィンドウが開きます。各コマンドを選択、決定してください。

ポインタの移動		8 4 6 2
決 定		SPACE
キャンセル		ESC SHIFT 0

② コマンダー表示欄

ここは現在、軍を指揮している司令官を表示するスペースだ。これを見れば、今どちらの軍のignerかがすぐにわかる。そのときの状況で司令官の表情は変化する。



①相手のときは敵司令官を表示する

③ ステータス表示欄

カーソルがユニット上にあるときは、そのユニットの残り体力と魔導力（指揮官のみ）を表示。それ以外のときは地形の種類と、カーソルのある座標を表示する。



①敵を知り、己を知って戦略を立てよう

④ サブウィンドウ

カーソルがユニット上にあれば、ND値（後述）を、マップより右ならスクロールコマンドを表示。



①ND（ナチュラルダイアキュート）値を知るのは戦略の基本中の基本だ。



戦略コマンドを紹介

それでは実際にゲームで使用するコマンドの紹介に入ろう。

ここでは移動や戦闘といったものよりも、もっと基本的なコマンドについて紹介している。

このコマンドを有効に使っていれば、ゲームはよりスムーズに進行していくぞ。



アルルにカーソルを合わせて右クリック

アルルとともに戦う仲間を召還したり、傷ついた仲間を助けるために使用するコマンドだ。使用するにはそれなりのルールがあるので、まずはそれを覚えよう。



①きちんと基礎を押さえておこう

召還・仲間を呼ぶ

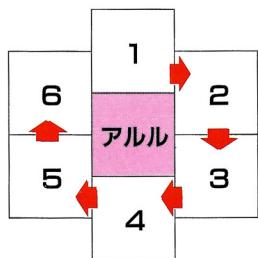
召還を選ぶとウィンドウに6種類の仲間の名前が表示される。アルルの魔導力が許す範囲で、一度に最高6体まで召還が可能だ。ユニットは、図にある順番のとおりに自動的に配置される。戦況をよ



②召還場所に敵がいると召還ができない

く見て、何を、どこに、何体召還すれば効率よく戦えるかを考えて、魔導力を無駄にしないように召還しなくてはならない。

ユニット配置順番



支援魔法で助ける

1ターンに何度も、アルルの魔導力を消費して支援魔法をかけることができる。魔法をかけてもアルルは移動も攻撃もできるので、ターンごとに必要なときはうまく使おう。



③溺死の重傷の仲間を助けたり、敵にとどめの一撃を与えてたりできる

支援魔法名	消費魔力	効 果
ヒーリング	小	傷ついた仲間一体の体力を、本来の体力の半分ほど回復してくれる。
ブチヒーリング	大	一度に仲間全員の体力を、本来の体力の3分の1程度回復。魔導力が大量に必要だ。
ブレインダムド	中	敵1体に対し魔法で攻撃する。遠距離の敵も攻撃できるのが利点。司令官には無効。
ジュゲム	大	司令官の周囲6マスの中にいる敵味方を、同時に攻撃する。司令官には無効。
ばよえーん	小	敵ユニット1体の行動を、1ターン完全に禁止する。ただし、司令官には無効。



アルルにカーソルを合わせて左クリック

システムウィンドウはゲームを円滑に進めるための各種コマンドがそろっている。内容を覚えて効率よくゲームを進められるようになれば、きっといい戦略が浮かぶはず。



④大きなコマンドは全部で4種類

部隊表

指揮しているユニットの一覧を見るコマンド。体力の減り具合やND値のたまり具合がわかるので、攻撃や回復の作戦を立てやすい。選択したユニットの場所に瞬時に移動するのも、うれしい機能だ。



⑤自軍の部隊の戦況が、ファジーな言葉ではあるが一目で紹介される

マップ

現在プレイしているステージの、全体マップを表示するコマンド。後半のステージは、マップそのものがとても広い。泉などの重要地の位置を確認し、より綿密な作戦を立てるのに使用する。



⑥画面中央に全体マップがチョコンと表示される。よく見て考えよう

システム

ゲームの各種条件を設定するコマンドだ。美しく華麗なアニメーションもさすがに見飽きた、という人は「アニメ」をオフにすればよりスピーディーにゲームを進めることができる。今回はさらに、効果音からBGM、果てはボイスのオン・オフさえできてしまうぞ。



⑦ゲームの記録もここで行える

ゲームセーブ

現在のゲームデータをセーブする。いつでも3ヶ所にセーブが可能だ。

ゲームロード

ゲームセーブで記録したデータを読み込む。いつでもできるのは同じ。

アニメ

戦闘時のアニメーションのオン・オフを決定する。できれば見て欲しい。

音楽

ゲームのプレイ中に鳴るBGMのオン・オフを決定する。

効果音

ゲーム中に鳴るすべての効果音のオン・オフを決定する。

ボイス

戦闘時の「ファイヤー」などのボイスのオン・オフを決定する。

次ターン

シミュレーションゲームでは、自軍と敵軍がそれぞれ行動する順番を「ターン」と呼ぶ。プレイヤーのターンでやることがすべて終わったと思ったら、このコマンドで相手のターンへと移行する。



⑧相手の進軍をじっと見守って、次のターンでの作戦を練っておこう



知恵と勇気で敵軍を撃破せよ! 戦闘システム紹介

シミュレーションゲームの醍醐味といえば、やはり戦闘シーン。飛び交うボイスと炸裂するアニメ

ーションの戦闘は、見ていて楽しい。ここではその戦闘システムについて詳しく紹介していくぞ。

移動・ユニットにカーソルを合わせて左クリック

基本的にどのユニットも移動力は3。だが、下の表のように、移動しようとする場所によって消費する移動コストが違うので、同じ

距離でも移動スピードに差が生じる。マップの地形をよく見てスピードの早いユニットで効率よく攻めよう。



①動かしたい仲間にカーソルを合わせて



②クリックすれば移動範囲が表示される

ユニット移動制限表							
ユニット	地形	草	森	山	岩	砂	水
アルル	1	1	2	2	2	2	2
ぶよぶよ	1	1	3	3	2	3	
コドモドラゴン	1	2	1	2	1	3	
アーチャン	1	1	2	3	2	2	
てっぽうお	1	2	3	2	2	1	
ハニービー	1	1	1	3	1	1	
ガスト	1	1	1	1	1	1	

戦闘・攻撃範囲内の敵を選んで左クリック

敵を攻撃するには、ユニットが持つ攻撃範囲内に敵を捉えなくてはだめ。また、同時に複数の敵を捉えた場合は、どれか1体を選んで決定操作だ。自軍の攻撃したユニットが、敵の攻撃範囲内に入っていた場合は反撃を受けるぞ。上手な戦略を練って、なるべく一方的に攻撃できる戦況を作り出そう。



③移動した先に攻撃可能な複数のユニットが!

④取りあえず近場のこいつに照準を定めて……

⑤あとは仲間の力を信じて戦いの成り行きを見守るのみ。できれば無傷で敵に勝つて欲しいものだが……

戦闘開始!



ファイヤーじゃいや!

ND(ナチュラルダイアキュート)と経験値について

戦闘をしたユニットはND(ナチュラルダイアキュート)値と、経験値という2種類のポイントを得る。ND値は、MAXまで溜めると次回の攻撃時にキャラクタの攻撃力が倍加するというシステムだ。上手に使えば、相手により効果的なダメージを与えることができる。経験値は、そのユニットではなくつねにアルルに入る。すなわちアルルをレベルアップさせたいなら、ユニットたちにたくさん戦ってもらえばいいわけだ。



⑥星のマークの下にある赤いバーがND値をあらわしている。また部隊表にも、ファジー言語で、溜り具合が表示されるぞ



⑦ND値がMAX状態のときの攻撃はメッセージも強烈そうなのに変化する

'95のスゴイトコ②

前作ではアルルの体力回復は、カーキンまかせだった。だが、今回はアルルがレベルアップした時点で、体力・魔導力が完全回復するシステムへと変更された。とにかく経験値を溜めよう。



⑧レベルアップを見越して戦うのだ!

地形防御能力を活かして戦え

キャラクタごとに相性の善し悪しがあるように、それぞれの地形にも各キャラクタに適したものと、そうでないものがある。これは、



⑨不利な対決もこの能力をうまく使えば

「地形防御能力」というもので、そのキャラの能力にあった地形なら防御力が上昇し、そうでない場所では下降するという特性だ。



⑩なんとか互角にもつていけるはず

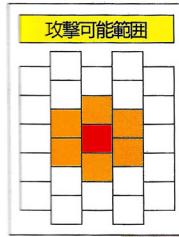
ユニット地形防御能力表

ユニット	地形	草	森	山	岩	砂	水
アルル	0%	10%	0%	0%	0%	0%	0%
ぶよぶよ	0%	10%	10%	0%	10%	0%	0%
コドモドラゴン	0%	10%	20%	0%	10%	0%	0%
アーチャン	10%	20%	0%	0%	0%	0%	0%
てっぽうお	10%	0%	10%	0%	0%	0%	30%
ハニービー	0%	0%	0%	10%	0%	0%	0%
ガスト	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%



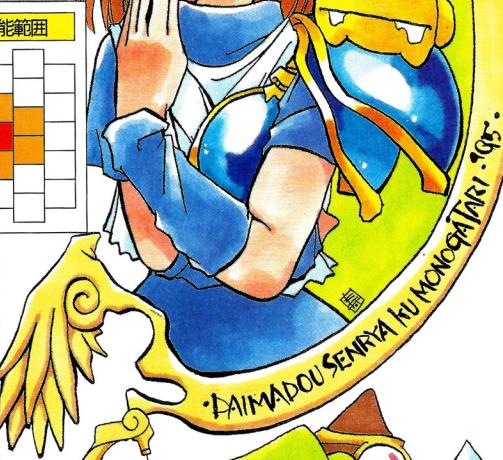
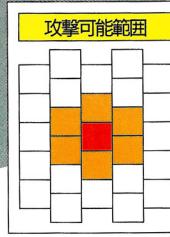
カレーのために戦ってくれる仲間たち

それではアルルが召喚することができる、6種類の頼もしき仲間たちを紹介しよう。仲間たちは、それぞれ召還コストが違うので、呼び出すときには残りの魔導力にも注意しなくてはならないぞ。敵との相性も考えて召還しよう。



ぷよぷよ

将棋でいうところの「歩」の役か。召還魔導力は6体の中でも最少ですむ。敵と戦わせるのはちょっと辛いが、マップ上の泉を占領できるのはコイツだけだ。



コドモドラゴン

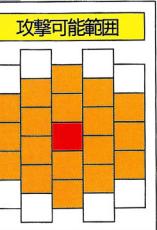
ぷよぷよよりは頼りになるが、ちょっと歩みが口いのが玉に傷。序盤では頼りになるぞ。

ハニービー

●ファイヤーじゃいや!



●おチューシャでござる!



アーチャン

2マス先の敵しか攻撃できない性能はそのまま。今回も後方支援に精を出す。



●シュート!

てっぽううあ

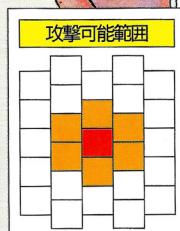
今回もっともグラフィックが変更されたと思われるキャラ。とにかく見てのとおり、アクが強くなったぞ。でも性能は変わらすだ。

●ウォーター!

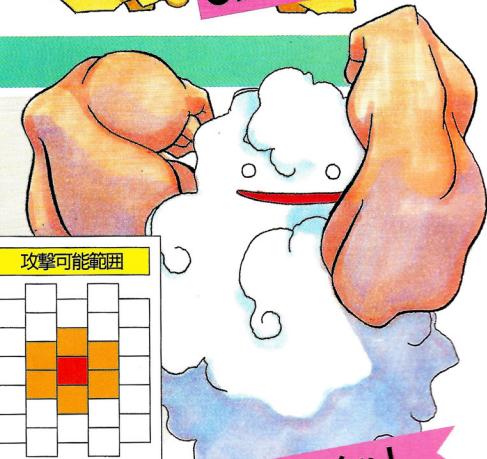


ガスト

攻撃力でいえば、6体中最高。つかみ所の無い体だが、その攻撃は敵を確実に死に追いやるぞ。



●ダイナマーアイッ!





通るルートはキミ次第! 9つのマップをクリアせよ

最後に全9ステージの敵司令官配置を紹介しておこう。前にも言ったとおり、5ステージをどうい



①プレイヤー一人一人の物語が『大魔導戦略物語'95』では生まれるわけだ。どんなカレーができるかな?

最初のステージは前作と同じスケルトンTが、前作と同じマップで登場する。あいかわらずぶよぶよしか召喚できないので、短いターンのうちに倒すことができるぞ。



②おちゃー!
の声は勇ま
しいけど…

STAGE 1 スケルトンT



③縦横無尽の戦略を駆使して、敵の司令官を追い詰めろ

'95のスゴいトコ③

実は同じマップでも、ある条件によって手に入る材料が変化する。この謎を解かなければ、最高級カレーにはたどり着けないらしいが……?



④どうやらときたま画面上に現れる謎のメッセージが関係しているらしいぞ

ルートで突破するかはブレイヤーしだい。何度も試行錯誤して、究極のカレーを目指してくれい!



⑤自称アルル
のライバルの
ドラコさま



STAGE2-1 ドラケンタウロス

やつと「戦略」らしい戦いを展開できるステージに到着だ。ここで基本を学ぼう。



STAGE2-2 すけとうだら

一応(?)魚類のすけさんらしく、マップの半分は海になっている。ここでは水に強いてっぽううおが大活躍すること間違いないし。



STAGE2-3 サムライモール

⑥入道雲をバックになにやら楽しそうな、すけさん。夏が欲しいのかな

STAGE3-1 ウイツチ

魔導キャラの中でも安定した人気を持つウイツチがステージ3-1の司令官。やっぱり料理の材料は女の子からでないと。



⑦いきなりメテオで攻撃してくるのはちょっとビビる



秋といえばナスもおいしい季節。そんなわけでここではナスグレイブがブレイヤーのお相手を務めます。

STAGE3-2 ナスグレイブ

⑧あいも変わらず、オタンコなーすで攻撃てくる



STAGE3-3 サムライモール

もぐらにして武士という、異色の存在サムライモールは今回が初登場。侍らしい、一途な攻撃をしてくるかどうかは定かではない。もぐもぐ。



⑨単純な顔立ちながら、意外な渡さを発揮している

この人(?)が出てくるということは、やっぱりあの人も出てきます。さすがに、ステージ4ともなると簡単には勝たせてくれないぞ。しつかりとした戦略を頭に描いて戦っていこう。こいつを倒せば、残るは最後の一人だけ。カレーはもうすぐだ!



力だけでなく頭もいかんやっかいた。

STAGE4-1 ミノタウロス



STAGE4-2 シェゾーウィグイ

相変わらずカッコつけまくりのシェゾ。いいけどね

上がミノタウロスなら、下はシェゾ。どっちもどっちか。見た目ではこっちの方がはるかに頭が良さそうだが実はそれほど大差はない。好きな方を選べば特に問題はないだろう。

制作ウラ話

魔導物語やぶよぶよの好きな人、そ、あなたですわあなた。実は今回大魔導戦略物語'95にはとっときのプレゼントがあるんですね。

なんと、音楽担当は、シリーズのオーソリティである“MATS”氏なのだ。DSで氏はじめてのオリジナルサウンドが聞ける! しかも魔導シリーズ最新作! くううつ。泣かせるう。おなじみのあの曲もこのサウンドもじゃんじゃんあるし。しかもアレンジとかもじゃんじゃん。みんな、ナイスなサウンド環境で

プレイしてくれよ。もちろん、音楽の感想とかも大歓迎。アンケートに書いてほしい。じゃ、もけもけ。

(がつつかまつ)

「キミのカレーはどんな味? コンテスト」開催!

エンディングまでいたら、

最後に出るパスワードと住所・

氏名・年齢・意見をハガキに書

いて下の宛て先へ送ろう。抽選

で豪華商品(?)をプレゼント!

いただきま~す

何が当たるかは
のみぞ知る……



〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル DS Vol.8
「カレーの味コンテスト」係

あて先

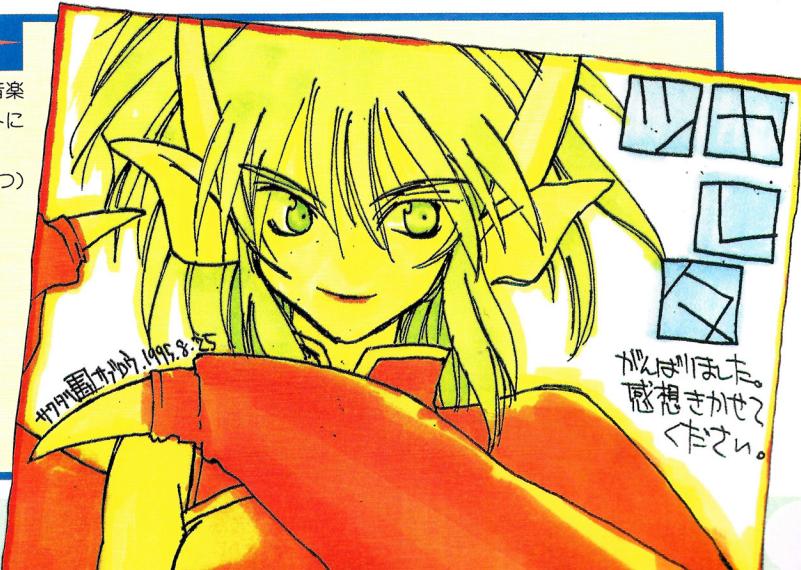
最後はこの人、「女帝」ルルーが待っている。どうせ最後なんだから、慌てずに腰を据えて戦っていこう。

STAGE5 ルルー

ルルーがくれる材料とは一体なんだ?



開発者でも最高級カレーは相当苦労するらしいぞ。頑張ろう!



がんばれ! 感想書き寄せ
ください。

大好評シリーズ・第3弾!!

フ、フフ、フハハハ…。ユーザーのみなさん、お久しぶり。とうとうこの日が来たのよ。次号のキャラコンが楽しみねホホホ

幻世快盗伝

ロールプレイング
Disc2に収録

げんせいかいとうでん

幻世シリーズ第3弾、盗人稼業に精を出せ!?

ストーリー

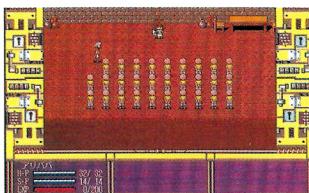
正直言ってね、このゲームが巻頭にこないなんて許せない。って思うのはアタイだけ? まあ、遊んでみればわかるのだ。

最初に教えちゃうけど……読みたくない人はここで5秒間目を閉じて……

このゲームは5章にわかれているんだよ。といつてもシナリオは続きものだけだね。

ハイ、目を開けていいよ。

『幻世』シリーズの第3弾はゲームタイトル見ればわかるように盗人、あ、いや「義賊」のお話。



アリババと40人…もとい30人の盗賊

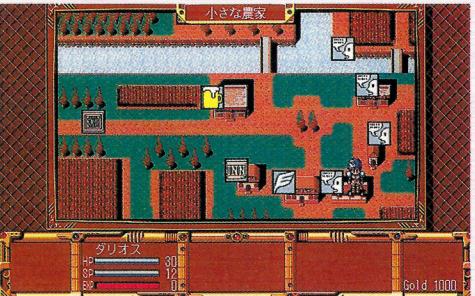
シリーズ第1弾「幻世喜譚」

今もパソコン版で売れ続けている『シリーズ化の元』この『快盗伝』でも仲間として登場する「スマッシュ」が主人公だった。『幻世』を応援しようという殊勝な気持ちのキミは、きっと遊んでくれる(た)のだろう。



シリーズ第2弾「幻世風狂伝」

このDSのVol.4に付いていたゲーム。養豚をしている主人公のカワイイ豚が、何者かに連れ去られる。追いかけていくと大きな事件に巻き込まれるという、あ決まりの設定。とくに戦闘のゲームバランスがとてもいい。



主人公はアリババ

じゃじゃ~ん! そう、アタイこと「アリババ」娘が主人公に大抜きされたのよ~~~ん。え? アタイを知らない人がいるの? ほんとは教えてくださいけど、『幻世喜譚』に出てるのよ。顔色が悪いって? よけいなお世話よ。オープニングデモ見りや見当つくわよ。ブツブツ。

ま、とにかくこのゲームの主役はアタイ。丁寧な手下どもをおおぜい抱えて生活がたいへんなのよね。ちょうど悪いヤツラが出てきたので、ちよいと義賊のお仕事をしようというわけ。町の人たちは悪人退治で喜んでくれるし、アタイは生活費が稼げるから一石二鳥。それだから、やめられないんだなー、この仕事。さあ、一緒に盗みに…いや、悪人退治に行こ。

システム

画面モード別の見かたと遊びかた

ゲームの進め方はロールプレイグを遊んだことがある人なら誰でもすぐにできる。章ごとに目的が与えられるので、それをクリアしていくの。もちろん途中で敵と戦ったり、仕掛けを見抜くという

作業があるわけだけど。

キーボードでの操作方法は、画面モード別にこれから詳しく説明するね。ほらほら緊張しないで、気軽に読んで。難しいことなんてな~んもないから。

操作方法(HDの場合)

DOSに戻る

F-10

宿屋の他にも回復・セーブが

とっても大事なセーブのことだけど、町の宿屋でできるのと、あるアイテムで宿屋以外の場所에서도できるようになるんだ。



セーブファイルがこんなにあるよ。ファイルを選んで実行すれば、電源落としてもOK

移動モード

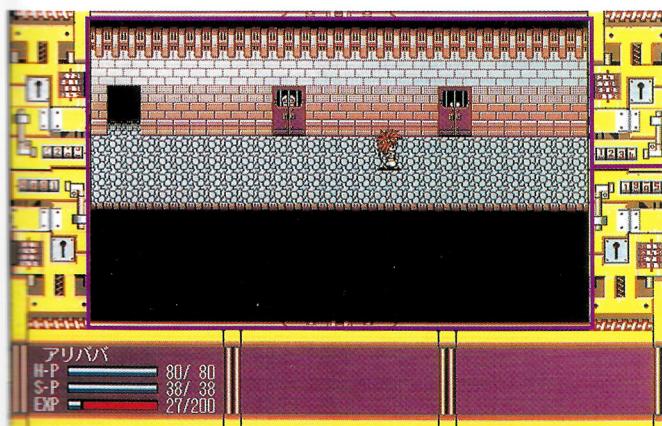
動ける場所は数あれど、ぜんぶ行けるか悩める日々なり

歩けるところはみ~んなこの移動モードだよ~ん。移動の操作は下の表にあるように、方向キーかテンキーの十字を使ってね。

進む方向にキーを押しつづけて障害物（壁とか）に当たると、勝手に障害物に沿って歩きつづける

のね。これって便利でもあるけど実は見えない道などを見つけるのに一役も二役も買ってるよね。あ、これって言っちゃいけなかっただかな。ま、いっか。

一つことで、右にいろんな場所の画面を紹介しておくね。



操作方法

キャラクターの移動



世界は3つのモードで構成

ゲーム画面の種類（モード）は下の写真のとおり3つ。

「移動モード」と「キャンプモード」の切り替えはキー操作によるの（次頁の「キャンプモード」を参照してちょうだい）。「戦闘モード」はエンカウント（ゲ、突然敵が現れた…ことを指す）や、イベントキャラ（ま、だいたい中ボスとかミニゲーム的な戦闘キャラのこと）に話しかけたりすると自動的に切り替わることになってる。（こんな解説は不要だつて？まあ



テキストウィンドウ

ウインドウは下の写真のテキストと、ここにはないけど顔のグラフィックもときどき出るぜ。



移動できる場所

ここに挙げますは、移動モードのアレコレ画面でございまーす。特に意味はないでーす。いろんな場所があるんだよー、と紹介しているだけーす。ブリツコ（死語1000日）してるアタイでーす。

町

町は歩くのに決まってる。ロープはそう決まってる。ちなみにスクロール（画面の流れ）は十字方向なのよ。キーを2つ同時に押しても斜めはダメ。当たり前か？



フィールド

外は歩くのに決まってる。ロープはそう決まってる。あれ？ どこかで聞いた文句だな…反省。



屋内

家や屋敷や城や部屋やダンジョンひくるめて、屋内と呼ぶ。この画面も自由に移動できるのさ。



キャンプモード

キャンプしないがキャンプモード。これ世の不思議なり

このモードの役割は、まずキャラクターごとの情報（ステータスや装備、アイテム、魔法、特技など）がひと目でわかること。つぎに、装備をしなおしたり、回復や治療の魔法操作ができる。それから、ゲーム途中でしばらく遊べなかった人に、何をしようとしていたかメッセージで教えてくれるメッセージウインドウもある。まあ、オーディオといえば、ミニコンポって感じ？ コンパクトでも機能満載。ま、このゲーム

操作方法

モード切り替え

ESC SHIFT 0

パラメータ

画面下のゲージつきのステータスウインドウをさらに詳しくパラメーター単位で表示している。

名前 いわゆるファーストネームだけのキャラの名前

レベル 戦闘により経験値を重ねることでアップする

状態 いつもは「正常」。これが「毒」になったら注意

生命力 0になると戦闘不能。でもあれば歩けるよ

精神力 魔法や特技を使うとこの数値が消費されていく

経験値 左の数値が右の数値までいくとレベルアップ

攻撃力 いわゆる筋力、腕力、それに形相も入るとか？

防御力 敵の攻撃に対して、耐えうる体力のことよねん

素早さ 先制攻撃や敵の攻撃をよけるための敏捷さ度

運 魔法や特技で攻撃するときの命中率に関係してる

ひとり言

キャラクターごとのひとり言。特に物忘れのひどい人や、とつてても忙しくてしばらく遊べなかつた

なんて人には、とっても便利よ。これから何をするんだつけ、というヒントが書かれてるからね。もちろんここを読まなくてもクリアできるけど…フフ。

制作ウラ話

「なんじゃあ！ このスケジュールはあ！ なめとかんか！」

ゴールデンウィーク(GW)、われわれ幻世3人衆は、普段よりも出勤日が多いという、鬼のようなスケジュール表を提出しました。

「…×切りがキツイですから」

この会社には、DS課の人間が休日出勤すると、課内の偉い人も監督として会社に出てこなければならぬという決まりがあります。

「ぬう…」

どうしてもGWを休みたい！パンカ

ンは、最終兵器「×切り延長」を繰り出し、「みんなでGWフル出勤しまよう作戦」をくい止めるのになんとか成功しました。

「休みって、することねえよ～」

出勤で予定を組んでいたわれわれは、パンカンの思わぬ反撃にうろたえ動搖し、せっかくの休みを満喫することなく過ごしてしまいました。あ～あ、もったいないなあ。

どすこいK岡

ペトウム	レベル 29	状態 正常	
生命力	72 / 72	魔力	97 / 97
経験値	116 / 200	攻撃力	101 素早さ 101
防御力	94 運 64	防御力	94 運 64
あちこちに、こいつら隠し施設か あつたんですねどうりで 討伐隊がいつもこの辺りで連中 を見失っていたわけです			

武器	
防具	
魔法	
道具	
持物	
説明	
所持金	3950

アリババ	H-P 133/133 S-P 61/61 EXP 0/200	ペトウム	H-P 72/72 M-P 97/97 EXP 116/200	スマッシュ	H-P 103/103 S-P 70/70 EXP 0/200
------	---------------------------------------	------	---------------------------------------	-------	---------------------------------------

装備とステータス回復

手にいれた物は基本的にすべてここに表示される。キャラクターごとに使用できる物が自動的に振り分けられる親切設計なんだ。

武器と防具については、表示されているだけでは装備したことにならないから、下の操作で装備をする。

魔法や道具を使って生命力の回復や毒などの治療をするのも、下の表の要領で操作してね。装備と

違うのはアイテム（魔法と道具）を選択したあとにキャラクターを指定する作業が追加されること。

持物は使用することはできないけれど重要な物が多い。持物のアイテムにカーソル（キャラコン？）を合わせると、その下の説明欄に解説が表示される。ときどきゲーム進行に重要な情報もあつたり、なつたり…あ～あ、アタイって隠し事できないのよね。

武器	
防具	
魔法	
道具	
持物	
説明	
所持金	3950

新しい物が手に入つたけ
どまだ装備していない状態

操作方法						
キャラ選択	←	→	4	6		
項目選択	↓	↑	2	8		
項目決定	←	SPACE				
アイテム選択	←	→	4	6		
装備・使用	←	SPACE				
キャンセル	ESC	0				

武器	
防具	
魔法	
道具	
持物	
説明	
所持金	3950

左の表の操作により装備
をするところ



戦闘モード

TV流行りの横長画面。こちらも負けじとワイドビュー

アーヴワク。義賊商売が本業のアタイだけど、剣の腕も昔とはダビンチ（編集部注：ダンチつまり段違いのこと）よ。さあ、いつでもかかってきなさい。

あ。いけない、説明してるんだったわね。

えー、下の写真のようにサイド

ビューで闘いまーす、オフリ。ってまだスペースあるの？ しかたないわねえ。攻撃動作やダメージリアクションなど、アニメーションを楽しんでね。特に敵キャラはそれぞれ特徴ある動作をするからじっくり見るといいよ。さあ、かかってきなさい。



ステータス ウインドウ

デジタルでじたるの世の中
だけどアナログも見やすいよ

どの画面モードでも必ず表示される部分よ。戦闘のときは生命力や魔力の残りがゲージで見やすいところがグッド。



●状態

戦闘で生命力が0になると、「気絶」と表示されてバッタリ倒れてしまう。



そのまま戦闘終了すると意識は戻るけど、生命力はたった1なので気をつけてね。それから敵によって「毒」を受けてしまうこともある。そのまま移動すると、生命力が減っていくから要注意。上の表示が出たらすぐに治療回復よ。

状態
戦闘中や移動中に表示されるからだの状態。「気絶」は戦闘不能、「毒」は生命力減少

スケマジク
キャンプモードのパラメーターの一部をゲージに置き換えたもの。とても便利。

H・P：生命力
S・P/M・P：精神力・魔力
EXP：経験値

●H・Pゲージ

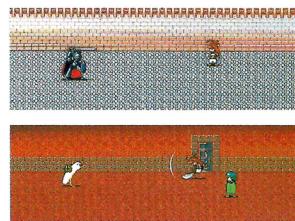
敵の攻撃を受けると右の数値と同様にゲージが減っていく。一度にどれくらい減るか長さでわかるから、闘い方の参考にしてね。

●S・P/M・Pゲージ

魔法や特技を使用するごとにゲージが減っていく。これも、どの魔法や技がどれだけ消費するか、ゲージの長さで覚えよう。

戦闘画面

敵と出会うとこの画面に自動切り替えになる。するとさっそうとしたアタイがいるのよ。いろんな場所で戦闘するから、背景もそれに応じてグラフィックが変わるものだわさ。右がその一例。



コマンドアイコン

コマンドはこのアイコンを選択するだけ。敵の数や種類によって攻撃方法を工夫してね。アイコンを選択すると下にその説明が出る。

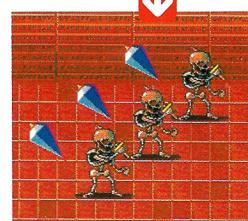
操作方法

コマンド選択	← → 4 6
コマンドアイテム決定	← → SPACE
攻撃相手選択	↑ ↓ 4 6 2
攻撃相手決定	← → SPACE

①まずはメインのコマンドを選び、さらに下層のコマンドを選択して実行



最後に敵のどれかに狙いをさだめてアタック！



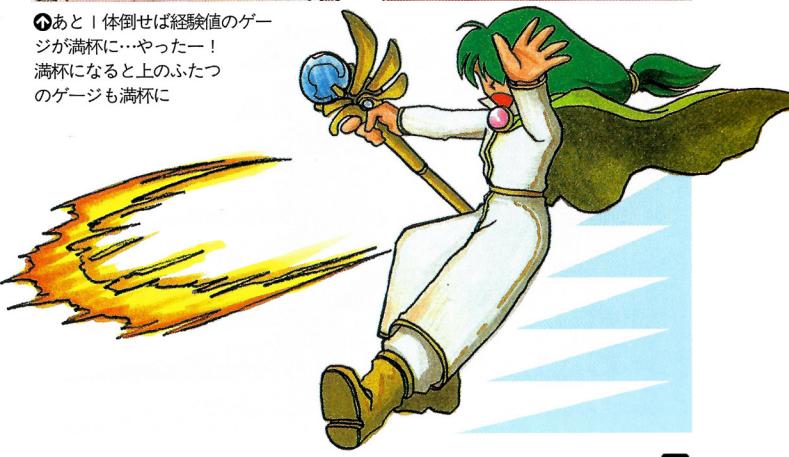
●EXPゲージ

この経験値のゲージは、戦闘で勝利すると増えていくの。しかも敵1体倒すごとに。もちろん強い敵であればあるほど、その増え方は大きいのよね。

このゲージが満杯になるとキャラクターのレベルが1上がって、



あと1体倒せば経験値のゲージが満杯に…やったー！
満杯になると上のふたつのゲージも満杯に



町の施設

やっぱり人がいるところって安心するよね。義賊でも

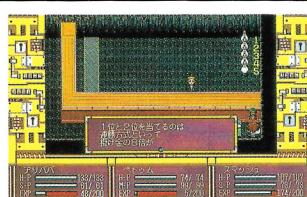
町では情報を聞いたり、武器などを買ったり、からだを休めたりするのは、100万年前からの決まり事のようで、みんなよく知ってるよね。

	宿屋	お金のいらない親切な(?)宿。休憩やセーブができる。奥に部屋があるのだが、そこには入ることはできない。この宿がもしなかつたら、なんて想像すると…いや失礼…
	商店	武器や防具、それに薬草など消耗アイテムを売ってくれるお店。最初の町では、少し高い買い物することになる。ある町には露天商の店もあるよーん。
	民家	ふつう町といえば民家があり、いろいろ情報をくれたりするんだけど、アタイは天下の(?)義賊。ふつうの家には入れてくれない。扉に触ると家の中の人と話ができる。
	酒場	お酒を飲んだり、食事をしたりする店。人もおあせいいるから情報を集めるといいよ。なかには酔っぱらいもいるけど。それにとっても重要な店もあるのだ。

ミニゲーム

さあ寄ってらっしゃい見て
らっしゃい、お金使ってねー

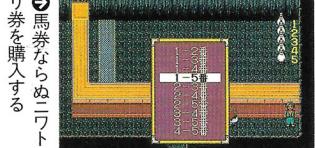
ゲームの後半に入ることに、いわゆるミニゲーム（ゲームインゲームともいう）の楽しめるお店があるよーん。せいぜい破産しないようギャンブルを楽しんでね。アレ、破産するのアタイか？



お手軽な感じのカジノ

1 これはいわゆる競馬ゲームなのだ

下の写真で、右手にニワトリが並んでいるのがわかる？ そう、このゲームはニワトリの20メートル競走なの。1着を当てるのと、1、2着を当てる二通りの遊び方



馬券ならぬニワトリ券を購入する

(賭け方)がある。これって競馬ゲームを遊んだことがある人はすぐにわかるわよね。

ま、アタイの感想だけど、これはけっこうハズします。



行け！ ヤキトリにするぞー
2番

2 動態視力ゲームの決定版？…フウ

こちらは、もうなんたって視力の勝負。視力でも動態視力ってヤツ？ とんでもなくすばしっこいカエルが、12コの樽を猛スピードで移動したあと、ひとつの樽にかくれんぼする。それが何番の樽か当てるというゲーム。最初にうまく当てると、その賞金を賭けて倍



素早い忍者カエル

にしないかと誘われる。また当てるとさらに倍で…という倍々ゲーム式。そういうウマイ話には裏がよくあるもので、同じくくれんぼゲームなんだが、だんだんカエルのスピードがアップしていく。もう最終段階は残像のしまくり。カエルが10匹見えたりした日にや。



当たりたり。つぎ
倍々ゲームやる？

各種データとキャラクタ紹介

データ

武器・防具・アイテム

シナリオを進んでいくと、より強い武器や防具を手に入れることになる。お店で売っているのもあるし、宝箱から見つけることもあ

る。ここではそれらの特徴をかんたんに説明しておくわね。

あ、ひとつ言っておくけど、ここには載せていないものもあるけど、それはみんなで探そうね、ということであしからず。

武器

三日月刀 - G	木の杖 - G
主人公のアタイが最初から持っている剣	ベトウムが初めから装備している魔法使いの定番武器
蛇将の剣 - G	魔術士の杖 - G
つかに蛇の彫刻がほどこされているという古代の逸品	魔法使いのために作られたちょっと豪華な杖
竜牙の剣 1000G	雲樹の杖 1500G
竜の牙でできているといわれる強力な剣	空のてっぺんに届きそうな巨木から作られた杖
凍てつく靈刀 1500G	グレイツソード - G
触れるものすべてを凍らせる靈気をまとった刀	こりゃグレイトと言いたくなるスマッシュの初期装備
斬魔刀 - G	燃える魔剣 1000G
魔物すら斬り捨てるといわれるおそれ多い刀	都会ならお店で売っているポピュラーな魔剣

防具

皮のチョッキ - G	ポロい白衣 - G
軽くて邪魔にならないアタイの初期装備	つぎはぎだらけで役に立たないベトウムの初期装備
鎖編みの羽織 - G	識者のローブ - G
鎖を編み込んである軽い防具。羽織だから女性用	魔術士のためのとても高級なローブ
魔法のチョッキ 1000G	賢者のローブ 1500G
魔法の力で防御力を高めてあるチョッキ	防具としても非常に価値のある高価な着物
疾風のベスト 1500G	スマッシュタイプ - G
すばやく動いて身を守れる不思議な着物	スマッシュ専用のオーダーメイド。初期装備
幻惑の羽織 - G	炎のヨロイ 1000G
敵をかく乱し、攻撃を防ぐあやしい羽織	燃えているような真っ赤な色をした熱いヨロイ

アイテム

薬草 50G	リフレッシュの水 100G
生命力を回復する定番アイテム	戦闘で気絶した人も一発で回復できる貴重な水

キャラクターと特技・魔法

えー、アリババがトイレに行っているようで、ここは編集部で紹介を進めます。

アリババは『幻世喜譚』で敵側として登場、スマッシュらに敗れ

て盗賊団から義賊へと改心させられた経緯があります。頭に血がのぼりやすいタイプで、どうも女の子らしいのですが……コワイ。

ペトウムは知る人ぞ知るディスクサーガのころから登場している謎の多いとぼけた魔法使い。大食漢で無類の酒好き。酒と聞いただけでヨダレをたらす始末。タバコも吸いまくるというから、とても不健康な生活。そのせいか、生命力の数値の伸びが悪いとか。沈着冷静で頭脳明晰なのに、ちょっとズレているところがあります。

アリババ

ペトウム

スマッシュ

アリババの特技

脳天碎

敵1体に対し、大打撃を加える必殺技

烈風飛翔

敵全體に対し、かなりなダメージを与える技

ペトウムの魔法

爆炎の呪文

敵1または全體に熱い炎の渦を巻き起こす

氷刃の呪文

敵1または全體に凍てつく氷の柱を突き出す

雷電の呪文

敵1または全體に雷神の怒りの雷をぶつける

回復の呪文

味方ひとりまたは全員に對し、生命力を回復

毒消しの呪文

味方ひとりに對し、体内の毒を抜く

スマッシュの特技

大打撃

敵1体に対し、渾身の力を込めた一撃を見舞う

白刃一閃

敵全體に対し、なぎはらうように打撃を与える

何度でも遊べちゃう盗賊評価システム

あー、スッキリした。アタイのいない間に誰かウワサしてなかつた？ まいっか。

最後にとっても重要なお話。ゲームをクリアしたあとに、世間のアタイに対する評価が出るのよ。これが盗賊に対する評価でね、7段階もあるの。評価を下から挙げていくと、最低がチンピラで、順にコソ泥、野盗、義賊、勇盗、名盗、そして最高が快盗。快盗以外の評価が出たときは、何が減点対象だったのか、アタイがプレイを

回想しながら反省することになるのよ。もし最高を目指してリトライするのなら、それを参考にしてね。

プレイする上での心構えは、いかに盗賊らしく（もちろん義賊としてね）行動するかということ。たとえば、宝物を取り損ねたり、ワナを見抜けなかったり、無意味な闘いをしたり…、ちょっとしたシナリオ分岐もあるから、注意深くプレイしてみてよ。単純にアイテム探しもなかなか奥が深いよ。

盗みはハテで豪快
正義の（？）盗賊アリババは

『義賊』アリババとよばれ
盗賊連中に名前を知られるようになった

①エンディングが終わると、やや？ 怪しげなメッセージが現れる

アリババ
「なんか チマタの評判もイマイチだな
あたいのどこがまずかったのかな?
う~ん そういうえば…」

②世間の評判により盗賊評価ランクが与えられる。「快盗」になるまでやるぞー！

■Disc 3に収録

究極バトルギャルさおり

ある日突然に、小学生さおりの身の上に起こった魔訣不思議な出来事。手軽で簡単に楽しめるテキストアドベンチャーの始まり始まり~!!

アドベンチャー

さおりとポルカのめちゃやかワイイ冒険綺譚♥

ついに来たか——という感じである。『ぶよぶよ』のアルル・ナジャに取って変わる主人公の登場である。

主人公はちょっととぼけた女の子・さおり(10才)。異世界からやって来た妖精獣ポルカの不思議な能力によって、魔訣不思議・奇妙奇烈な冒険を経験していく、と



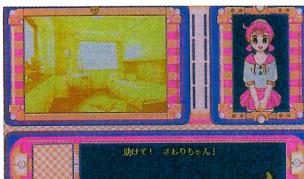
①ゲームの中身は、というと…随所にギヤグが散りばめられている。

いうモノ。

このゲームは、ほのぼの雰囲気を漂わせながらも、随所にギヤグ有り、モンスターとの戦闘シーン有り、ちょっとお涙ちようだいのシーン有り、もちろんカワイイ女の子有り、の超豪華でんこ盛りテキストアドベンチャーである。



①この小気味の良さが非常にたまらないのである



①話はさおりが寝ているこの寝室から唐突に始まるのだ



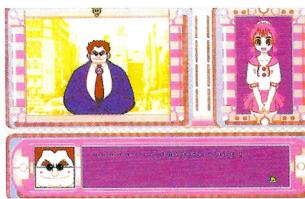
①この呼びかけに応えるか否かでストーリーは分岐していく



①これがさおりとポルカのファースト・コンタクト。このかけがえのない出会いが波瀾万丈の冒険への幕開けとなるのだった

13種類のエンディング

ストーリーを進めると各所に2つの選択肢が表れる。選択した答えによって違った物語を楽しむことができる。何と13種類のエンディングが用意されているのだ。



①魔界の手先に体を乗っかれてしまい……あまつさえ……



①例えば、ポルカの呼びかけに3回とも無視してみると……



①正義の使者あやかちゃんを殺してしまうのだ。バッド・エンディング！

基本操作

基本的には単純なテキストアドベンチャーですので、キーボードでの操作で充分対応できます(使うキーは、リターンキーと上下キーとテンキーのみ)。もちろんマウスにも対応しておりますのでご安心ください。

しかし、後に説明のある戦闘シーンでの操作を考えると、マウスよりはキーボードでのプレイの方が、よりプレイしやすいのではないかと感じられます。どちらでプレイするかは、もちろん貴方次第でございます。

メッセージを進める 選択肢の決定		
上下のカーソルの移動		
メッセージの早送り		押しつばなし
メッセージの高速化		
強制終了		F-10

カワイらしくて憎めない登場人物たち

ここで登場するキャラクターたちはどこかコミカルで、カワイくって憎めない——そんな愛される人たちばかり。



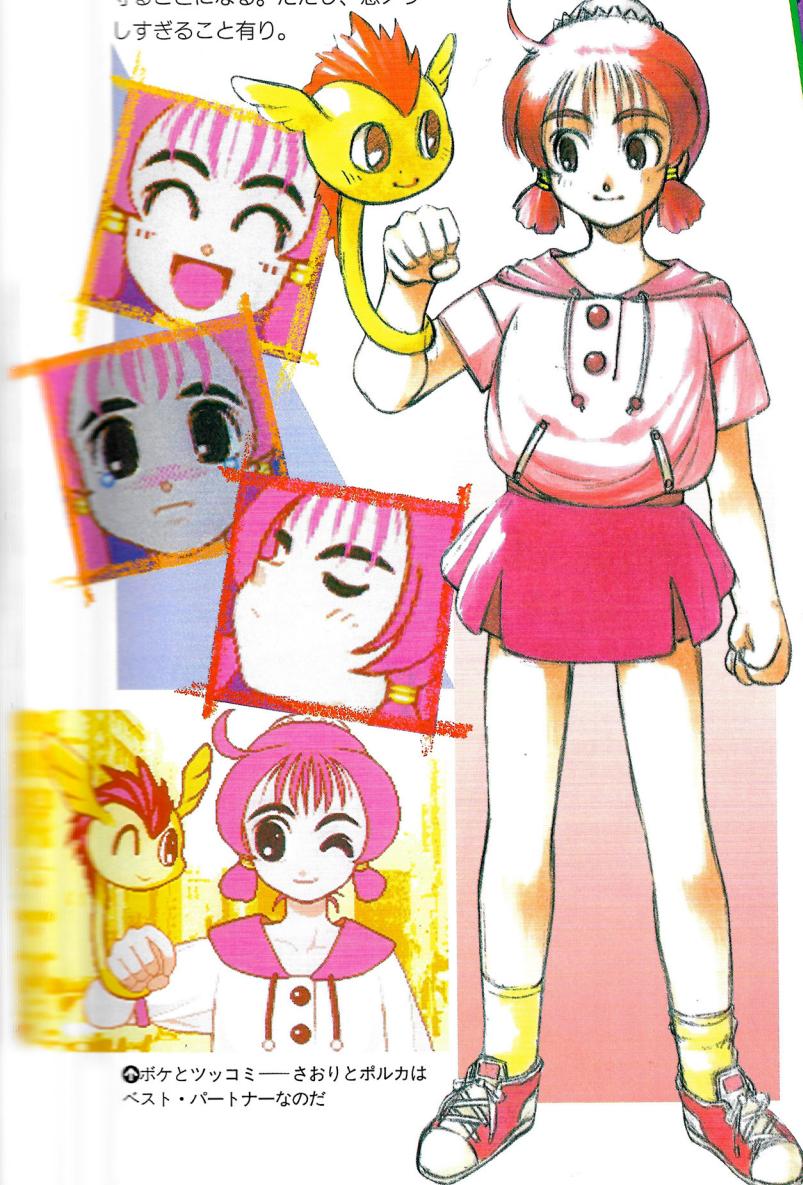
さおり & ポルカ



さおり（10才）：細かいことはあまり深く考えない元気活発天真爛漫な小学生である。優しい素直な心の持ち主で、そんなところをポルカに買われていっしょに地球を守ることになる。ただし、悪ノリしそうすること有り。

選択肢によって、役柄や状況設定がエラく変わってくるので、その辺は詳しくは書けないが、登場するのは以下の面々である。

ポルカ：選択肢によって“ポルカ・ランディー・スワディスター”とか“ポルカギャラクティカレインボー”など様々な名で現れる。異世界から来た妖精獣なのだ。



●ボケとツッコミ——さおりとポルカはベスト・パートナーなのだ

1の
おじさん



2の
おじさん



●魔界からの使者（ストーリーによって役柄が違う場合有り）。さおりからは○△×おじさんと呼ばれている

●どこか抜けている魔界からの使者（ストーリーによって以下同）。恐いモンスターに変幻したりもする



あやか & ペルカ



あやか（10才）：異世界の王女・アーヤだったり、さおりの同級生だったり、さおりと同じ正義のヒロインだったり、悪の手先として登場したりと、このゲームで一番いろいろな役柄を演じている女の子。強がりなところがたまらなくカワイイんだよね。

ペルカ：ポルカと同じく異世界からやって来た妖精獣。あやかに変幻の能力を与える。



●関係ない話なんだけど……ライバル役の女の髪の色って何で青色が多いのかなあ。でも好きよ好き好き♥

敵との戦闘は「場所当てパズルゲーム」だ!!

敵がモンスターに変身すると、さおりも戦士に変身、自動的に戦闘シーンへと突入する。

ただし、ここでの戦闘は『場所当てパズルゲーム』。

どんなものか簡単に説明しよう。モンスターの出現と一緒に四角い枠がそのモンスターに重なるよう

に表示される（モンスターによってその数は様々）。画面下には、そのモンスターの弱点の数が分母で表示される。プレイヤーは分母の数だけ枠の指定ができ、その結果は分子で表される。

1回の戦闘で9回のチャレンジが可能。9回の内に弱点を見つけ

出せない場合はゲームオーバーとなる。

ちなみに、この弱点は、同じモンスターの場合でも、毎回ランダムで弱点設定がされるので、何度も楽しむことができる。



①魔界の使者がモンスターへ変身！ さおり ピンチ!! さあ、どうするボルカ？!



②ボルカの力を借りてさおりも変身!! これから戦闘シーンに突入ですわ〜



③8つの枠の中に弱点は3つ。推理する知力と野性の勘か勝負の決め手！



④下の段には正解が1つ隠されている。これを予備情報としてインプット



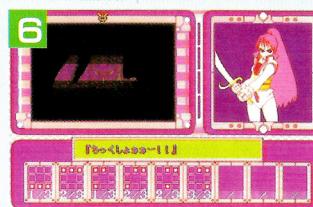
⑤上の段には正解が2つ。ということは真ん中の段の2つには正解は無しだ!!



⑥えことは、上の段に2つ、下の段に1つ。当たりをつけ弱点を絞っていく



⑦過去のデータから導きだされる弱点はここしかない。さおりいきま～す!!



⑧ピンゴッ!! 頭を使った後は冷たいビールで……嘘でえす、ゆるしてえ〜！



操作方法

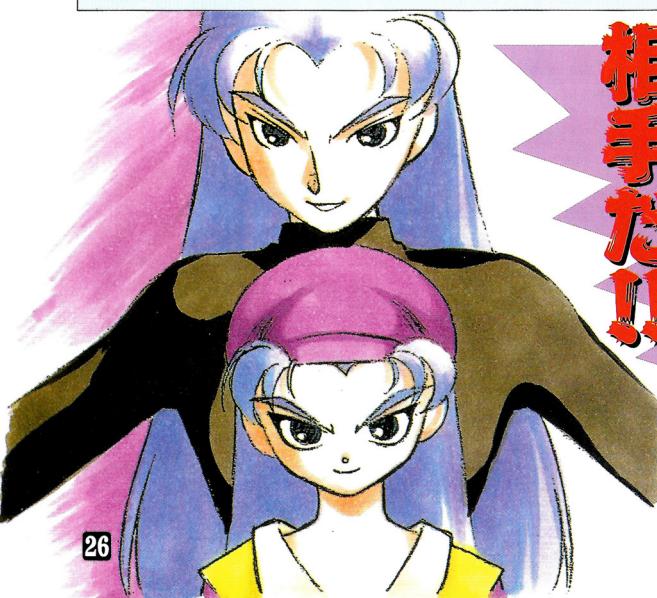
攻撃
(枠選択)



それぞれの場所に応じた①～⑨



選択した場所をもう一度選択



相手たちが
俺たちだ!!

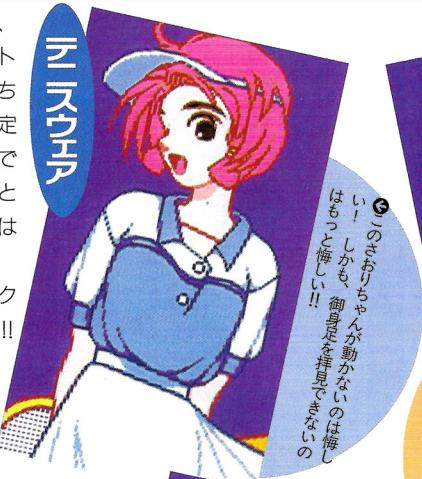


さおりの艶やかな变幻パターン！見て見てえ～ん♡

ここではボルカの力によって、
变幻したカワイらしくもキュート
なさおりちゃんのすべてを見せち
ゃうぞ♡ この本を切り取って定期
入れに入れるも良し、超拡大で
カラーコピーをとってポスターと
して部屋に張るも良し。その辺は
キミの自由にするがよい。

さあ、みんなでニューキャラク
ターさおりちゃんを応援しよう!!

エスエア



い！しかも、さおりちゃんが動かないのは悔しい！！
御身足を拘束できないのが悔しい！！



ハイレグ

大きくなつたさおりちゃんはナイスボディ!! そのハイレグ（推定72°）に惑わされそうよお～ん♡

看護婦



ハア～（溜め息）言つこと
りませんでよろしく

女子高生



お約束ともいえるセーラー服！
でもね、さおりちゃん、制服を売つてしまおうなんて考えちゃダメだよ。
そんな知識をどこから仕入れてくるんだか……で、いくら？

婦警さん



意表を突かれた变幻パターン。これはある意味反則ではないかと思いつ、結構いい線をいってるよね。今度彼女にこの恰好をさせてみようかな……（ガン）……誰!?

制作ウラ話

このゲームの原型となつたものが産声をあげたのは、もう2年も前のこと。

それから…敵を変え、舞台を変え、話を変え、主人公の性別を変え、主人公に相棒を付け、オレ自身の職種も変わり、主人公の相棒を変え、オレ以外のスタッフを変えて忘れたころに、リメイクして出せとの話で出来上がつたのが、

この作品です。本当に長かつた…。

しかし、この作品自体の制作期間は1ヶ月少しくらいで、超短期間でした。デザイナーの橋とひらりんには、猛烈な勢いで絵を描いてもらひ、わあくんには怒濤の早さでプログラムを組んでもらい、そしてオレは…、自分の気持ちを10才の少女にシンクロさせるべく猛特訓の日々を…。（ダ王 健司）



このゲームは、エンディングを迎えると、たつた1文字だけパスワードが表示されるよ！

もちろん1文字では意味不明だけど、エンディング順に並べて逆から読むと、ある言葉になっちゃいます!!

エンディングの数は全部で13種類！ この13文字で構成されるある言葉と、このゲームの感想を書

いて送つてください。

正解者の中から抽選で『さおり特別版』を差し上げます!! 住所・氏名・年齢・職業といっしょにハガキに書いて、下記の宛て先へ10月31日（当日消印有効です）まで送つてね!! たくさんのご応募、さおり待つてまーす!!

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル DS
『いっぱいさおり遊んだからちょーだい！』係

あて先

■Disc 3に収録

©COMPILE 1995

ナックルキッド

アクション

1画面の固定画面の中をジャンプしながら移動し、パンチで敵をやっつける。パズル要素もあるアクションゲーム。もち、スコトラもあり。



システム

5段階にたまる強力なナックルパンチをお見舞しこやるぜ

主人公の武器は、腕につけたマシンから繰り出される「ナックルパンチ」。ボタンを押し続けることでパワーをため敵を弾き飛ばす。パワーのため具合で威力は5段階あり、敵が画面端にぶつかって跳



①パワーのためなしのパンチ。敵は画面端にいくと消滅し、バウンドしない

ね返るバウンド数が増えていく。パワーアップは効果音が鳴るのですぐわかるのだ。なお、パンチが出ている時に再度攻撃ボタンを押すとキャンセルがかかり、パンチを引っ込めることができる。



②最高のパンチでは、敵は6回バウンドする。それだけ他の敵を巻き込みやすい

基本操作

基本操作は下の表のようになります。補足しますと、ジャンプ中もカーソルキーで左右に移動できます。画面の一番下の段では、カーソルの下やテンキーの2を押しても、それ以上は、下に移動できません。ポーズ中

はF・10キーを押してタイトル画面に戻ることができません。

ゲーム終了時に3文字のネームを入力できます。テンキーやカーソルキーの上下で文字を選び、左右で別の列に移り、スペースキーで決定します。

タイトル画面でゲーム終了	F-10
左 右 移 動	← → 4 6
ジ ャ ン プ	↑ 8
下 に 降 り る	↓ 2
攻 撃	SPACE Z
ポ ー ズ	ESC
タ イ テ ル に 戻 る	F-10

敵を全滅させればクリア

敵はパンチすると画面端に飛んでいき爆発する。飛ばした敵に別の敵がぶつかると、その敵もやっつけることができる。できるだけ

多くの敵を巻き込んで倒したほうが高得点。そうして1画面に6匹いる敵とゴミ箱をすべて破壊すればラウンドクリア。

ゴミ箱は敵を2回ぶつけて破壊

ゴミ箱は直接パンチで破壊することができない。では、どうするのかというと、パンチで飛ばした他の敵をゴミ箱に当ててダメージ

を与えるのだ。敵を2回当てるごとにゴミ箱を破壊できる。なお、ゴミ箱は触っても大丈夫。

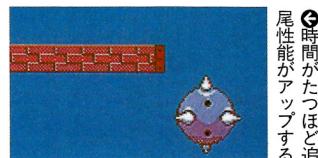
敵は3匹以下でゴミ箱から出現

敵をどんどん倒していくと、敵が3匹以下になる。そんなはずはないと思っていても必ずなる。そして、ラウンドクリアだと思つているとゴミ箱から敵が出現するだろう。きっとそうだ。だから、ゴミ箱を残して敵を3匹以下にすれば、沢山敵を倒せるのだ。

③敵が3匹以下になると、画面にいる敵が、合計6匹になる数だけ敵が出現する

永久パターン防止キャラも出現

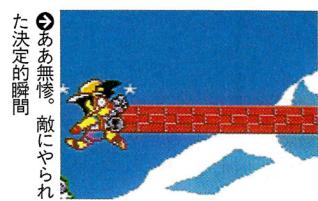
永久パターンとは、同じ場所でずっと敵を倒して高得点を狙えるパターンのこと。それを防止するために倒せない敵が出現する。長い時間クリアしないでいると出現。



時間がたつほど尾性能がアップする

コンティニューは何回でもOK

主人公が敵に触れるミス。残り人数がない時にやられるとゲームオーバー。でも、何度でもコンティニューでやられた面からプレイできる。ただし、得点が0になってしまふ。



ステージ

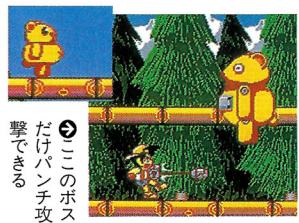
敵は動物ごもロボットだから動物愛護協会も安心

1ワールドが4面で構成され敵の動物型ロボットの種類が異なる4つのワールドがある。そして最後の最後にラスト面があるので、

ワールド1 くまさん

くまさんは素直な性格なので、主人公が真上や真下にいるとすり寄ってくる。ボスは、一定時間無敵になる以外はパンチ攻撃でダメージを与えられる。

$4 \times 4 + 1 = 20$ 面の構成だ。本邦は17面が正解。敵はかわいい動物のように見えるが、ロボットなので遠慮なくいじめよう。



ワールド3 さるさん

さるさんは、アーアーアーイ。主人公と反対方向に移動する性格だけど、時間が経つと主人公を追いかけてくるようになる。また、パンチをためると逃げていく。ボスは、画面の端にくるとリンゴとハチミ…いやバナナを3個投げてくる。



①バナナ攻撃は、ブーメランのように戻っていく軌跡を描くのだ



ワールド4 ねこさん

ねこさんは、主人公が前にくると威嚇をする、そして後ろに2回ジャンプして逃げる。ボスは、左右に移動し主人公の場所によって以下の行動をとる。

主人公が上にいる—3方向に小石を投げる。

主人公が下にいる—一段下に降りてくる。

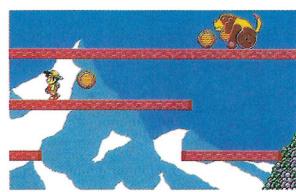
主人公が同じ足場にいる—主人公に向かって特攻してくる。



①ある条件になるとパンチでは跳ね返せない猫レーザーを出してくる。とても強敵なかんじ

ワールド2 いぬさん

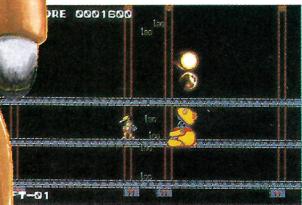
いぬさんは、自分の目の前に誰かいると（それが主人公であろうと仲間のいぬさんであろうと）突進してくる。突進された仲間のいぬさんは弾き飛ばされる。ボスは、樽を転がして攻撃してくる。なあ、これ以降のボスにはパンチが通用しない。



①樽をパンチしてダメージを与える。ボスステージには、ゴミ箱はない

ワールド5 ボスオントレード

最後は、今まで戦ってきたボスが総登場するラウンド。今はなきエレクトリカルパレード以上の華やかさだ。ただし、攻撃パターンは違うよ。



①ボスを1匹倒すごとに1UPする

主人公
こぶし がんたろう
拳 銃太郎

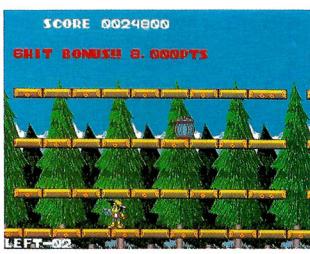
ドクター赤松（天才少年科学者）によって腕になにやら変なマシンを取り付けられた。気合いと根性の体格。ドクター赤松との熱い友情は永遠に不滅と考えているけど、ドクター赤松は、主人公を彼のよき実験台としか考えていない。



スコア

やるからには頂点を目指して点稼ぎの道をゆく

最後は点数計算。得点は敵の倒し方によって変わる通常点と敵を連続して倒した時のボーナス点の2つがもらえる。たとえば、下の例のように敵を飛ばして別の敵を4匹倒すとパンチで倒した1匹の敵の100点+巻き込んで倒した500点×4匹の通常点+5 hitボーナス点の5000点がもらえるのだ。



①パンチした敵がどのように飛んでいくかを考えながらプレイ!!

通常点

- | | |
|------------|------------|
| パンチで倒した敵 | 100点 |
| 敵をぶつけて倒した敵 | 500点 |

ボーナス点

2 hit 500点	6 hit 8000点
3 hit 1000点	7 hit 10000点
4 hit 2000点	8 hit 30000点
5 hit 5000点		

例

敵を連続して5匹倒した場合

$$100 + 500 \times 4 + 5000 = 7100 \text{点}$$

5 hitボーナス点
敵をぶつけて倒した点
最初の1匹を倒した点



スコトラ「ナックルキッド」募集

今回の応募は簡単。ネームエントリーの時に表示されるPASS WORDを書いて送るだけ。点数は書かなくてもいい。上位3名に「秘密のなにか」をプレゼント。熱い応募には、別に特別賞も用意する予定。



締切
10月31日

宛先

〒732 広島市南区京橋1-7アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
「DS Vol.8アクションスターの雄叫び」係

秘密の1発クリアボーナス点

パンチ1発のみで全部の敵を倒すと10万点のボーナス点がもらえる。確認された面は、1-1(真ん中の上の小熊)・1-3(左の小熊2匹を右に)・2-1・2-2(下から2段目)・2-3・3-2・3-3(最上段)。かつて内はヒント。



②1発でクリアした敵がどのように飛んでいくかを考えながらプレイ!!

評価について

ゲームをクリアするとプレイに応じたクリアボーナス点がもらえる。これとラウンドクリアの点を合計したものが総合スコアになるのだ。例によって例のごとくスコ

ノーミスボーナス 敵に1度もやられずに全面クリア
ノーコンティニュー 残り人数を残して全面クリア
残った人数 全面クリアした時の残り人数×ボーナス
総パンチ数 クリアするまでに出したパンチの数で点が変化
151回以上 ノーボーナス
150回以内 5000点
100回以内 50000点
70回以内 100000点
50回以内 500000点
ごみ箱から敵を	
出さずクリアした回数 ×3000点
10秒以内にクリアした回数 ×1000点
総合スコア 最終的なすべてを合計した点数
総合評価 プレイを評価。全部で11段階ある

制作ウラ話

【ナックルキッド開発秘話】

誰もいなくなつた開発室で仕事をしていると、気分的に解放的になることがある。誰も見てないと思うつい、床をごろごろと転がったり、音楽を大音量にしてみたり、それこそ好き放題である。◆そんな時に限って、異常に開発効率が良い。普段なら見つけられないようなバグも、こういう時に見つかる。◆「心のゆとり」というものが、思考能力に多大なる影響を与えるという良い例である。◆心のゆとりをどのように持つかは、常

日頃の心構えと関係している。普段から切迫しているようだと、前述のような状況でなければゆとりが持てなくなる。◆ナックルキッドの開発は、ゆとりのある期間の中、全くゆとりもなく作られた。

(木造稻三)



■Disc 2に収録

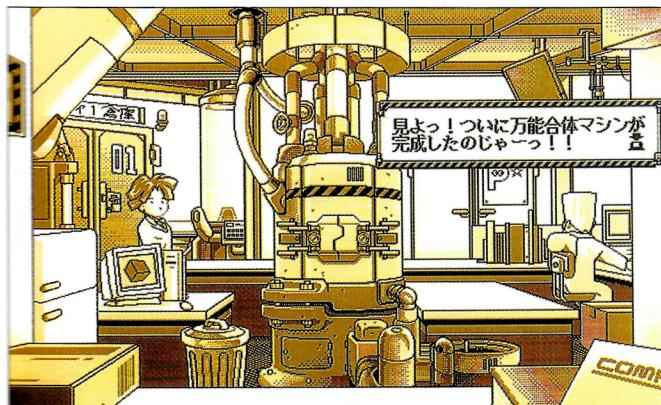
©COMPILE 1995



いろんなものを合体させる実験室

ここは怪しげな実験室。マッドでサイエンスティストの博士さんとかわいい助手の2人が日夜研究をしている。そう今回のあっぷるは、どこにでもありそうな秘密の

実験室が舞台だ。アイテムとアイテムを合体させて強力なアイテムを作り、さらに新しくできたアイテムをさらに合体させてさらに強力なアイテムを造るのだ。



画面中央にあるのが万能合体マシン。いろんなところをクリックしてみよう

基本操作

すべての操作をマウスだけに行えますが、キーボードでもプレイできるようになっています。キーボードのテンキーなどでカーソルを移動させる場合CAP Sキーをロックすることで移動スピードを1/4に遅くできます。

F・10キーでミニゲームを止めメイン画面に戻ります。HD

にインストールしてプレイしている場合は、メイン画面でF・10キーを押すとゲームを終了し、DOSのプロンプトに戻ることができます。FDでプレイしている場合は、タイトル画面に戻ることができます。FDにインストールして遊び時は書き込み許可にしておいてください。

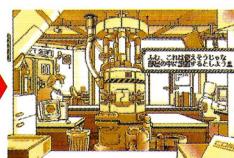
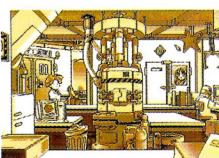
カーソル移動			
決定&イベント起動		SPACE	
ミニ画面からメイン画面へ			F-10

アドベンチャー

画面のいろんなところをクリックすればきっといいことが起こるギャグ・アドベンチャー。今回のテーマは合体の科学。さあ混ぜてみよう!!

あっぷるそーす大実験

強力なアイテムの中には、強力にかわいいアイテムもあり、実験室に飾れるものも出てくる。新見どころに隠れているかわいいキャラクターたちを見つけるのも、また樂しい。合体させたアイテムの中には、実験室に飾られるものもあるよ。

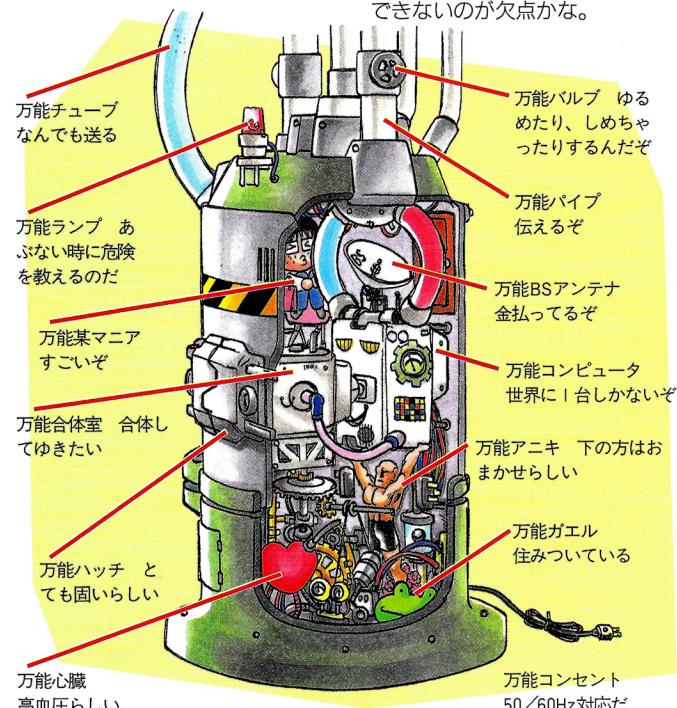


図解 これが万能合体マシンだ!!

では、アイテムを合体させる機械はどんなものか気になると思うので解説しよう。博士が開発した正式名称「万能合体マシン」は以下のイラストのような構造になっている。そこらへんのご家庭にある

洗濯機とは、ちょっと違うぞ。

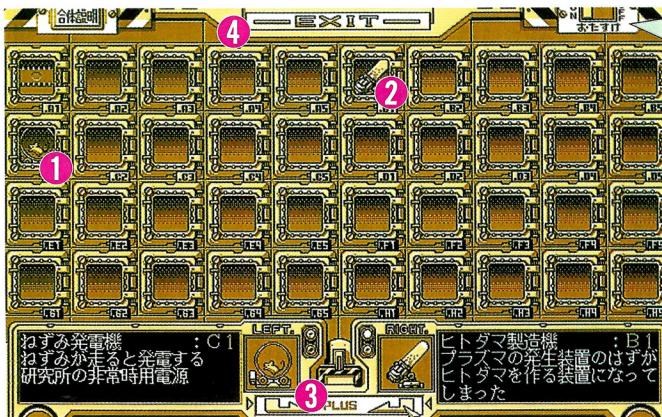
この機械の凄いところは、左右の格納ボックスにアイテムを入れフタを閉めてチンするだけで新しいアイテムが合成できること。ただし、どんなものができるか予想できないのが欠点かな。



How to 合体 こうしてアイテムは誕生する

みんなが一番興味のある合体のやり方を教えよう。まずは、倉庫にあるアイテムから合体させるものを選ばなくちゃいけない。左の格納ボックスに入れるアイテムを

選んで左クリック、右の格納ボックスに入れるものを右クリックだ。次に下のPLUSボタンを押す。後は合体しているのを見ていればいい。合体を止める時はEXITね。

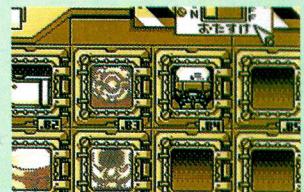


合体方法

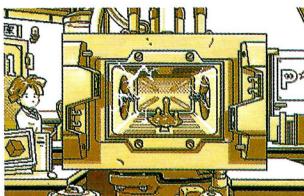
- ① 合体させる左側のアイテムを選択する
- ② 合体させる右側のアイテムを選択する
- ③ PLUSを左クリックして合体させる
- ④ EXITを左クリックして合体を中止する

おたすけスイッチ

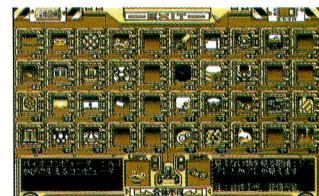
最初は3つしかアイテムがないからいいけど、段々アイテムが増えるとどれを合体させたかわからなくなっちゃうよね。そこでこのスイッチをオンにしておく。これで合体したアイテムがわかるのだ。



①白いのは合体したことのあるもの



①新アイテムの誕生する瞬間だ



①合体に失敗することもあるらしい

アイテム合体操作

左アイテム選択



SPACE



右アイテム選択



ESC

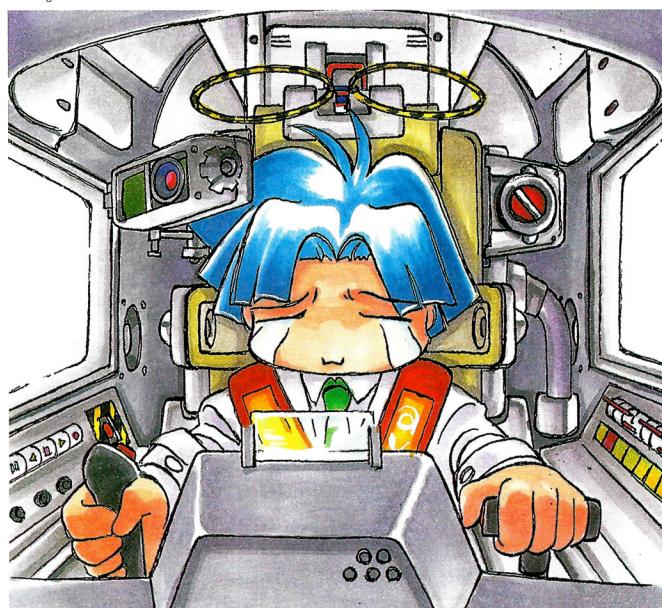


アイテムを装備してロボットで戦うのだ



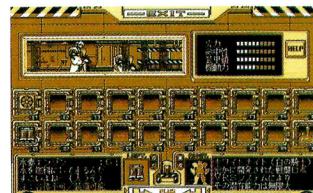
えらそ
ざわそ
悪い科
学者か
からわ
やつだ
なやつだ
通信が入
った。

アイテムを日々造り続けているとんでもないものができあがることがある。アイテムは40種類。せっせと合体させまくる。しかし、なにかが足りない。あーこん



なに凄いものを持っているのに宝の持ち腐れになってしまふんじゃないか。そうお嘆きの貴兄に耳よりな情報。博士と対立する悪い科学者が現れ、挑戦してくるのだ。

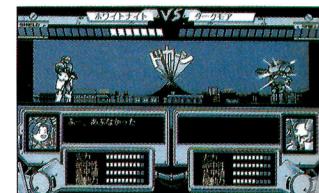
戦いはロボット対戦。合体させて造ったアイテムを装備して戦うのだ。倉庫にあるアイテムの内、下2列のアイテムが装備できるものだ。装備したアイテムによってロボットの攻撃力や防御力のパラメーターが変化する。ロボットの



①装備するアイテムで能力が変わる

出動画面の右上のパラメーターを観察して、素早さで攻めるか守りを固めるかを考えるのだ。

装備を決定したら戦闘が始まる。この時は操作できない（助手を応援しよう）。ロボットの能力値を判定して自動的に攻防が繰り広げられる。そして、先に爆発したほうが負けだ。逆にいうと爆発しなかったほうの勝ちということになる。勝っても負けてもメイン画面に戻り、ゲームオーバーはない。



①指をくわえて応援しよう!!

ロボット対戦操作

アイテム装備

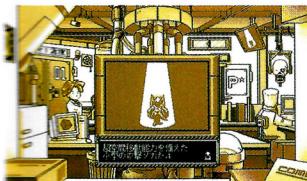


SPACE



ミニゲームはロックオン・シューティング!!

悪者博士の妨害はロボットだけではない。小型の爆撃機を送りつけてくることもある。となると撃墜しなくちゃならない。というわけで今回のミニゲームは、シューティング。ワープして出現てくる敵にカーソルを合わせるとロックオンする。そこで、左クリック



④ロボット対戦に負けた腹いせになんだかせこい攻撃を仕掛けてくる悪の科学者



⑤ロックオンしてホーミング。マウス操作の練習にもなるよ

ロックオングーム操作

ホーミング弾発射



SPACE



スコトラ「ロックオングーム」募集

ミニゲームのロックオングームも高得点を競うスコアトライアル略してストいやスコトラを行う。

結果表示の総合得点・命中率・撃墜率・評価の4つを書いて、住所・氏名・電話番号・ゲームの感想を添えて下記の宛先まで送って

ね。締め切りは10月31日（当日消印有効）。最高スコアの人には記念品を、その他の人に抽選でなにかをさしあげる。最高スコア同点多数の場合は、記念品も抽選になります。沢山の応募を待っています。

宛先

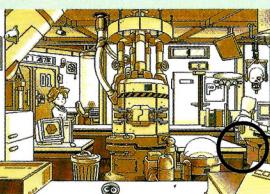
締切10月31日

〒732 広島市南区京橋町1-7アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル「DS Vol.8時代はロックオン」係

してホーミング弾を撃つのだ。できるだけ多くの敵をロックオンしていれば、100・200・400・800・1600・3200点と高得点になる。でも、しばらくすると敵は消えちゃうので素早いカーソルさばきが必要なのだ。別に敵を逃しても体に害はないので安心して遊べる。



⑥できるだけ敵はまとめて倒そう。最後の結果表示で命中率や成績がわかるのだ



何度もトライ

ロックオングームは、一度敵が攻めてきた後ならば、何度もプレイできる。画面右下にある丸印で囲んだ段ボール箱をクリックすれば始まるのだ。



ロボット対戦やロックオングームをプレイし、最終的に悪の科学者を打ち倒せば、エンディングに突入する。また、アイテム40種類すべてを完成させたら次回からの起動時に「あっぷるモード」というすでにアイテムが完成済みで『あっぷるそーす』だけを楽しめるモードが選べるようになるのだ。では、いろいろ楽しんでくれ。

制作ウラ話

某月某日、ボクとみがくと隊長は盤監に呼ばれた。

「あまえら、あっぷるをつくれ」

「どひやあつ」×3

そこから、この企画は始まった。

人に言えないような苦労の後、ボクたちの大実験は完成した。

だけど、ボクとみがくと隊長は盤監に呼ばれなかつた。

「あまえら、あっぷるをつくれ」

とも言われなかつた。

わーい、なにをつくろうかねえ?

うーん、なにをつくろうかねえ?

某月某日、ボクとみがくと隊長は社長に呼ばれた。

「きみたち、いもほりつくれ」

「どひやあつ」×3

文責：影虎





第1問 最短5手
現在6手

すべて
消すべし

パズル

■Disc 3に収録

なぞぶよ

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

なぞぶよの遊びかた

ぶよを全部消すとか、6連鎖するとか、問題の条件を満たしてクリアしていくのが、なぞぶよ。たんに、ぶよを全部消せばいいというわけじゃない。問題のとおりに6連鎖で消したりしなきゃならな

い。全部消さなくても問題の条件を満たせばそれでクリアなのだ。
最初に問題が表示されるヒント画面で、リターンキーやスペースキーを押せばゲーム問題スタート。また、ヒント画面では、カーソル

またまたなぞぶよの増殖だ。今回も難問奇問の全30問題。ひとつずつクリアしていかないと先には進めないようになっているのだ。

キーでクリアした面を選ぶこともできる。なお、データはクリアした時に自動的にセーブされるのでFD口でプレイする時は書き込み許可にしてプレイ。



基本操作

操作は、これまでの「なぞぶよ」と変わりません。テンキーなどでぶよを移動させ、ZやX

キーなどで回転させます。また、シフトキーを押しながら起動すると液晶画面モードになります。

メニュー画面		
カーソルの移動	8 2 ↑ ↓	
項目の決定	A Z 5 SPACE	
キャンセル	S X ← ESC	

プレイ画面		
メニューを開く		ESC
ぶよの移動	4 6 ← →	ぶよの左回転 A Z 5 SPACE
ぶよの落下	2 ↓	ぶよの右回転 S X ←

なぞぶよ製品版でのプレイ

「なぞぶよ」製品版の「でーたろーど」で今回の「なぞぶよ」のデータを読みこんでプレイするとヒント画面にスケルトンTではなく、新キャラが登場します。ただし、今号の「なぞぶよ」を製品版とは別のドライブにインストールする必要があります。または、製品版のひとつ下のディレクトリにインストールしてください。



もんだいの見方

各問題は、右側にスタート時の初期配列された画面の写真があり、以下の形式でクリアの条件などを掲載している。

①と②は、クリア条件と簡単なヒント。これらはゲームのヒント画面に表示されているものと同じ



①問題

②ヒント

③最短手段

降ってくるぶよを1手、2手と数え、最低何手でクリアできるかを意味する

ものだ。

④は最短でクリアできる手数。④が降ってくるぶよの9手目までの設定。⑤が、④で設定させた以降のランダムで降るぶよの設定だ。詳しくは、下の説明を読んでほしい。⑥の解説はヒント以上に詳しく解き方を解説したものだけれど、直接的な解答にならないようになっている。

④降ってくるぶよの順番

9手目までの降ってくるぶよを表示。なにもない場合はランダム

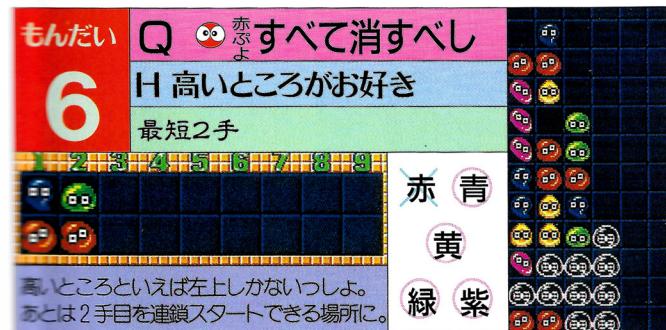
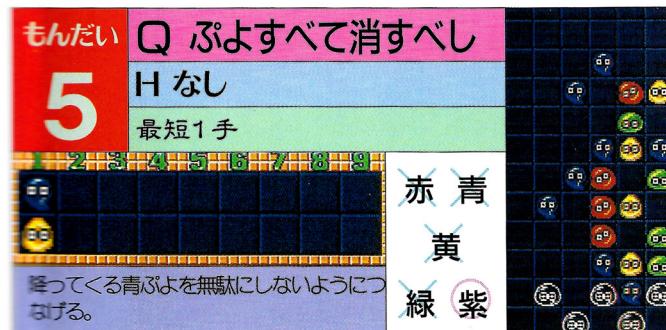
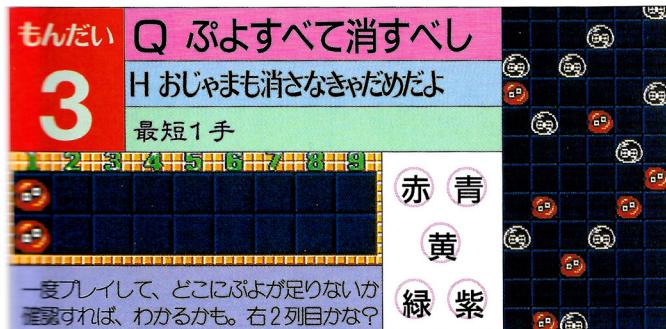
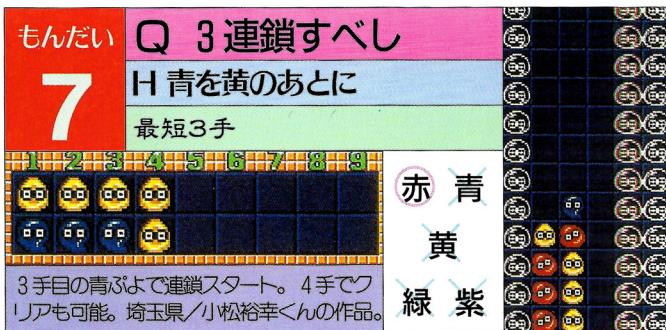
⑤ランダムで降るぶよの種類

ランダムで降る場合の設定。○の色のぶよが降り、×のぶよは降ってこない

⑥解説

もんだい	Q	ぶよをすべて消すべし
1	H	ぶよを切って使いましょ
		最短5手
1 2 3 4 5 6 7 8 9		
	赤 青	
	黄 緑 紫	

最短手数でクリアするためにはヒントのようにしないと1手多くなっちゃうわけだ。



もんだい Q 緑ぶよすべて消すべし
12 H 力押しでもなんとかなります
 最短3手

緑ぶよは一切出てこないので最初の4つをつなげる。最初は上で切り、残りは右に。

赤 青
黄
緑 紫



もんだい Q ふよすべて消すべし
13 H いりそうでいらない
 最短3手

最初は入れるのではなく、乗せて空中で消してしまう。あとは簡単でしょ。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 赤ぶよすべて消すべし
17 H 左右右左左右?!?
 最短1手

下に着く頃にはすべる力がないので最後は右回転で。新潟県／本多裕樹くんの作品。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q ふよすべて消すべし
14 H 画面の外に奥?
 最短1手

答えがわかつても難しいアクション面。一番右奥に青を乗せることができるかな?

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 赤ぶよすべて消すべし
18 H 1手目は右でも左でも
 最短4手

1手目を左下に置く方法もあるけど、右の方が簡単。埼玉県／小松裕幸くんの作品。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 4連鎖すべし
15 H 起爆は黄? 青? 両方?
 最短4手

青ぶよから連鎖と黄ぶよから連鎖の2つ解法がある。埼玉県／小松裕幸くんの作品。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 5連鎖すべし
19 H 緑で起爆、最後に赤
 最短4手

最初の2手は縦に後の2手は横に積んで連鎖させる。埼玉県／小松裕幸くんの作品。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 5連鎖すべし
16 H 全消し5連鎖をつくるかな?
 最短4手

青ぶよを残さないように最初に緑を消しておくのがいいみたい。青から連鎖する。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい Q 4連鎖すべし
20 H 連鎖で2層掘って黄まで
 最短5手

おじやまぶよを消しながら連鎖させ、最後に黄ぶよだ。埼玉県／小松裕幸くんの作品。

赤 青
黄
緑 紫

もんだい 21

Q ぷよすべて消すべし
H 穴を埋めてから連鎖
最短5手

左から隙間を埋めていき、最後に大逆転みたいな連鎖だ。大分県/Q次郎くんの作品。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 26

Q 一度に3色消すべし
H 最初の1手がポイント
最短6手

6手目までに中央の黄ふよを起爆寸前にすればいいので2手目は左端でも解ける。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 22

Q 3連鎖すべし
H 3れんしゃ
最短6手

超特別解説。回転させなくていい。そのかわりくるりと置く。もうわかつたでしょ。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 27

Q 3連鎖すべし
H すきまにはいって…
最短2手

1手目は回転させてすきまから奥に落とし2手目をアレするだけで簡単にクリアっす。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 23

Q ぷよすべて消すべし
H 全て連鎖で消えます
最短4手

1手目はハメる。残りは上で連鎖の準備をして4手目の赤でスタート。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 28

Q ぷよすべて消すべし
H 1手目の置き方がポイント
最短4手

スキーの滑降みたいにズジャーと入って残りは右をガンガン攻めるでやんす。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 24

Q 14連鎖すべし
H 左には置かないよ
最短5手

最初の穴には入れた方が良さそうだけど、その後の穴は入れるのを間違えないように。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 29

Q ぷよすべて消すべし
H 4連鎖、2連鎖
最短3手

赤がD、緑がS、黄が8の文字になっている。長崎県/KOPPEくんの作品。

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 25

Q ぷよすべて消すべし
H 消すべし、すべし、べし、べし、べし、
最短4手

空間に入れ込む方法以外にも解き方があるのでいろいろ楽しめるのでは？

赤 青
黄 緑 紫

もんだい 30

Q 11連鎖すべし
H 緑の下に入れる
最短6手

1手目は右奥まで入れすぎないこと。一步手前に。愛知県/大水達生くんの作品。

赤 青
黄 緑 紫

■Disc 1に収録

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

テキストコーナー

ETC

あれっ、どうして? ふふふ。わたしは終わらない、永遠に続くのだ。ということで、最終回の第2弾? 新設テキストコーナー準備号。

前号が最終回で、今号は新開設準備中

テキストコーナーは読者とコンパイルをつなぐ愛のパイプライン、そして開発者からのメッセージ、そしてそして、文字によるお楽しみコーナー。テキストコーナーを読んだその時からコンパイル通もしくはコンパイルフリークになれる。たぶん広島のお好み焼きを食べたくなる。あとカレーも食べたくなるかも。とにかく名物コー

ナーが沢山あったのが、テキストコーナーだった。と、なぜ過去形かというと、前号でテキストコーナーは最終回だったのだ。で、すべてを捨て去り気分一新、一から直し新テキストコーナー(仮)が次号から始まる。つまり今回はつなぎなわけとして、新コーナーに向けて募集をするわけなんだな。みんな投稿すべし。

メインメニュー

バグの館

新テキストコーナー(仮)の告知なの

再びはがきの鬼 最終回

あとのまつり(編集後記の事らしい…)

基本操作

マウスだけでもキーボードだけでも操作できます。見たい項目にカーソルを合わせて決定ボタンで各コーナーを見ることが

できます。時間差表示カットは、一定時間が経たないと表示されないようになっているテキストをキャンセルする機能です。

ポインタ移動		X
決定		□
時間差表示カット		SHIFT
項目の選択 ページをめくる	↑ ↓	8 2
メニューに戻る	ESC	
操作説明	HELP	



DISC 1から立ち上げてテキストコーナーを読むのだ

くわしいことは、「新テキストコーナー(仮)の告知なの」を見ていただきたい。勝手にコーナー

を作っちゃって送るというのもありかも。ボツになるかもしれないけどさ。宛先は下を見てね。

前ページに戻る 次のページに進む HELPを表示 1つ前のメニューに戻る

前ページ 次ページ HELP 終了 [新コーナーの告知]

今回紹介するのは、以下の2本です。

1. ダーク吉山の『投稿CG』コーナー

2. 影虎の『読者参加ゲーム』コーナー

どちらも、宛先は…

〒732

広島県広島市南区京橋町1-7
アスティ第一生命ビルディング 9階 株式会社コンパイル

『DS(各コーナー宛先)』係

[オンライン]

サブメニューに進む

SYSTEM INFORMATION

1 14:44:291

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
DS Vol.8
「各コーナー」係



COMPILE ROOM



- お笑い4コマ一覧
- GAME HISTORY in COMPILE
- DSグラフィティ
- コンパイル通信
- もともと通販
- コンパイル新作&情報
- MOOの半生記
- コンパイルから版
- たつき・けいのぬがかこみ専
- DS相談室

レツツ畜生道

作：戸部淑（すなほ）



DSスタッフ作品に、一般作家の方々の作品を
織りましてシャッフルシャッフル~~~~~

第5回

お笑ひ
カラ一睡

秋だ！秋刀魚だ！秋ナスだ！
絶好調のの〜コネ傑作集！



くどいっすよー

画：土崎多結(一般)



のみぐ田から見たカーハンつて、ホントにジニアがぱうに大きじよね

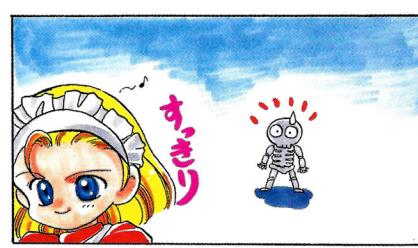
ふよゼリー製造講座

作：弥穂(みおん)



キレイ好き

作：小椎尾友江(一般)



ポップ：自分の仕事に埃を…あ、ちがった、
誇りをもて——い！

ブッシュ：持ちたいよ。でもね、ボクらって
本業はゲームのキャラクターじゃなかったっ
け？

ポップ：過去の栄光を夢見るは、キミ、おじ
さんか欧州の某F国ぐらいだよ。

ブッシュ：最近、悪いもん食った?
(パコーン)

ポップ：とにかくだな、3万部はまだ序の口
の序。もっとわれわれもがんばって、どーん
と10万部ぐらいにしてやろうぜ、な、相棒。

ブッシュ：いよ、大統領！ 景気いいね、も

うー声。

ポップ：100万部売れたら、キミ、香港旅行
だって思いのままだよ、あん?

ブッシュ：だみだこりや。



ポップ：ところで今号の4コマなんだけど、
バラエティに富んでいいねえ。

ブッシュ：なんでも、コンパイルDSスタッ
フ以外に、以前募集したクリエイター作品で
入賞した人たちにもお願ひしたとか。

ポップ：なるほどなるほど、やるもんだね、
なかなか。

ブッシュ：これでもっともっと4コマ作品を

送ってくれるようになれば、近い将来4
コマ一座大特集！なんて16頁ぐらい公演できる
かもね。

ポップ：夢が小さいなあ。どうせなら、本ま
るごと1冊って言っちゃえば。

ブッシュ：あの、だからね、この本ってさ、
ゲームソフトなんだから、主客転倒しちゃあ
マズインじゃないの？

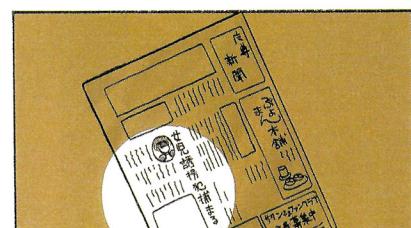
ブッシュ：4コマをゲームにすりや済むじゃ
ん。

ポップ：あんた、末は総理大臣か、つまはじ
きものかどっちかかもね。

ブッシュ：わかりやよろしい。

シェイブ捕まる

作：小椎尾友江(一般)



ポップ：だみだこりや。



ブッシュ：世紀末か……う～ん……。

ポップ：なんだ？ いきなり。変な方向へ話を持っていくなよな。

ブッシュ：ぐ、ぐぐ…

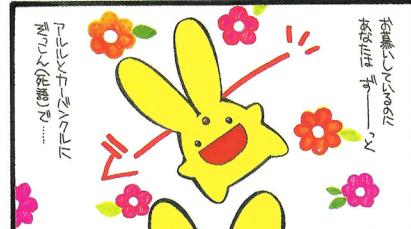
ポップ：だから、前回も言ったけど、カーくんじやないんだからさ。

ブッシュ：この間ね、生命保険に入ろうかなあ、なんて保険の販売員（外交員って言うんだって）の人の説明聞いたんだよ。

ポップ：あの、素朴な疑問なんだけど、キミは何者なの？ もし死んだら誰が保険金をも

ルレーのウーッフ

作：藤尾麻子(一般)



らうの？

ブッシュ：チッチッチッチ（人差し指を横に振りながら）。わかつてないなあ、チミ。スターには保険が必要なんだよ。もしボクが倒れたら困る会社や本や人がいるだろ？ そういう自覚がなくちゃ、チミもがんばれ。

ポップ：なーんやそれ。

ブッシュ：そう、ふてくされないで、「で、どうしたの？」って聞いてよ。

ポップ：あー、はいはい、で、どうしたの。

ブッシュ：でね、その人、なるべく長~い期間の保険がいいよって勧めるんだ。ほかのより割安になるからなんてね。

ふさしつぽちゃんの野望

作：佐竹亜由美(一般)



ポップ：ふむふむ、それで？ って聞けばいいんでしょ。

ブッシュ：一応ぜんぶ説明を受けてから、世間話になったんだ。そのときには、その人が世紀末はいやですね、って言うんだよ。どうして？って聞くと、実は私、ノストラダムスの予言を信じてるんです、って言うんだよ。

ポップ：また、たいそう昔なこと言うね。

ブッシュ：変だと思わない？ ボクには長期の保険を勧めておいてさ、自分はもうすぐ世が破滅するなんてこと信じてるんだよ。

ポップ：そりや変だ。キミより変だ。

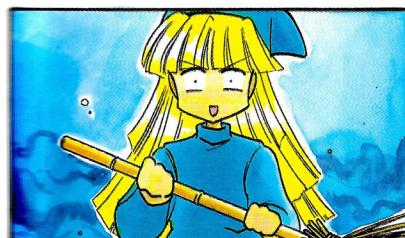
ブッシュ：やかましい。





モップちゃんとほうき様

作：佐竹亜由美(一般)



モップ：世の中、いろんな人がいるもんだよね。まあ、それもご愛嬌ってことですか？



ブッシュ：最近、そう言えば超常現象をテーマにしたビデオシリーズの「Xファイル」が人気あるね。

モップ：あ、ボクそれ見たことある。冬眠を繰り返して30年ごとに人の肝臓欲しさに出没する殺人鬼の話の章。

ブッシュ：アレなんかも世纪末的ノリのよう気がするなあ。

モップ：すいぶん難しい話だね。

ブッシュ：また、オカルト、ホラー、UFO

キツネ

作：大塚理恵(一般)



ブームが来ないかなあ。怖いもの見たさっていうの？ ひとりじゃゼーッとい見れないんだけど、見たい。どう？ 今度ボクと一緒にホラー映画でも見ない？

モップ：キミと一緒にほうがコワイよ。
(ドバコーン、ビシッ、バシッ)



ブッシュ：DS次号はなーんと12月に発売予定だって知ってた？ しかもCD-ROMになるんだって。

モップ：えーーー！ ボクCDドライブ持っていないよ。

ブッシュ：ほら、今CDドライブもすいぶん

れつ・だんす!!

作：大塚理恵(一般)



DS次号は12月10日(金)発売予定!! つてマジかと関係ねーザー…

COMPILE ROOM

GAME HISTORY IN COMPILE

1987年編

Vol.
5

毎回コンパイルの歴史を振り返るコーナーも、すでにもう5回目。今回は1987年分。NES版のルナプールと、ZANACが発見できなかった。



またしても読者の協力でゲームが発見された!!

前号（1986年編）で紹介できなかった『C-SO』『チャンピオンビリヤード』を越後屋敦君が、そして今回紹介分の『ファミリーゲーム』と『GHOSTBUSTE

RS』を水上智博君から、「魔界島」を西山宙志君からお借りできました。残念ながらNES版の『ルナプール』『ZANAC』は見つかりませんでした。

魔王ゴルベリアス

この年にコンパイルから発売した唯一のソフトにして、後年まで評判を残したMSX用ゲーム。縦あるいは横スクロールする洞窟面と、全方向スクロールする地表面でのアクションRPG。魔王ゴルベリアスと7匹のゴルベリアス親衛隊を倒し、美しいお姫様リーナを救い出すのが目的。パッケージの中には、舞台であるアレイド王国のマップや、マニュアルの他、「ゴルベリアスの呪い」という謎の驚きグッズが入っていた。



①横スクロール洞窟面。右へ進む！



②地表ではウヨウヨ敵が出現してくる

魔界島

カプコンから発売されたMSX用ゲーム。タイトルはあの『魔界村』と似ていて、シリーズものっぽいが、内容はちっとも関係ないアクションゲーム。

ゲームをスタートすると画面には大海原の真ん中に船が浮かんでいる。そして矢印が画面端に表示されているので、その方向に船を



動かしていく。矢印の通りに進んでいくと、海賊船があり、それにぶつかるとアクションステージに突入。そこには画面いっぱいにタルが置いてあり、それをつかんで敵にぶつけやっつけていくのだ。アドベンチャー要素もあるぞ。



③タルを投げて敵をやっつけるゲーム

1986年編の続きコーナー

C-SO



チャンピオンビリヤード



セガSG用アクションゲーム。主人公ジュン・コミイ君を操作して、画面上のシーソーを使って、

ワルガキ団をやっつける。ターゲットの花を全部取ると面クリア。

セガSG用アクションゲーム。主人公ジュン・コミイ君を操作して、画面上のシーソーを使って、

ワルガキ団をやっつける。ターゲットの花を全部取ると面クリア。

セガSG用のビリヤードゲーム。1面は普通の台だが、2面以降は段差のある難しい台が続く。

2人で交互にプレイする本格的なゲームもできる。コンパイルはビリヤードが得意！？

タッチ

東宝から発売されたファミコン用ゲーム。あの名作恋愛野球マンガのゲーム化だが、実際のマンガの設定や野球にはほとんど関係ない内容。プレイヤーはタッちゃんか、カツちゃんのどちらかを操作（2人プレイの場合は同時）し、次々に現れる敵（人形やおもちゃの飛行機）に、ボールをぶつけるか、素手で倒していく。

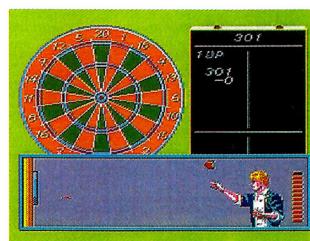


①カワイイがダメージを与える敵キャラからみみちゃんを守るのだ！

ファミリーゲームズ

セガマークIII用のゲーム。マスター・システムにも対応し、FM音源で楽しめる。ビリヤード、ダーツ、ピンゴの3種類のゲームを楽しめ、1人から4人まで遊ぶことができる。タイトル通りファミリー向けとなっている。

さまざまな遊びができる。ビリヤードでは「ベーシック」「ナインボール」「ファイブボール」「ローテーション」が、ダーツでは「301」「501」「ラウンド・ザ・クロック」「ダブルダウン」がプレイできるので、パーティなどでワイワイと遊びたい人にはピッタリ。



①ダーツゲーム。中央に当てようと思ったら、タイミングがなかなか難しい

あの頃ってさあ

ジャガー5は僕が初めて作ったゲーム。Z80のアセンブルと格闘して。コンパイル唯一の戦争もの。機会があつたら書き作りたい(笑)(TAKA)。

探してま～す

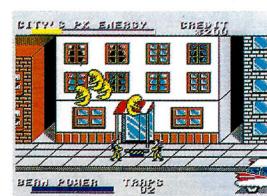
編集部にないソフトを探しています。前回掲載できなかつた★MSX・X1→パーティライと、今回掲載できなかつた、★NES版→ルナプール/ZAI

GHOST BUSTERS

ACTION

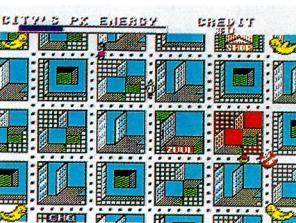
**SEGA
GHOSTBUSTERS™**

Registered Trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.
Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc.
All Rights Reserved. Used with permission by Ray Parker, Jr.
© 1984 Golden Rock Music Corp. and Ryedale Music Corp.



②ビルの前でおばけを吸引して退治していく

セガマークIII用のゲーム。大ブームを起こした同名映画をアクションゲーム化した。映画と同じようにおばけ退治が目的。退治するにはいろいろな道具が必要。そこで、お金を稼いでよりよい道具を買っていく。ゲームの流れは、マップ上でおばけを探し、車に乗って目的のビルにむかい、ビルの前でおばけを道具を使って吸引する。そして次の目的地を捜す。

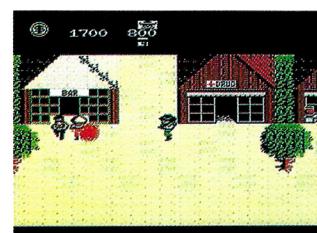


①マップ上の赤いところにおばけが!!

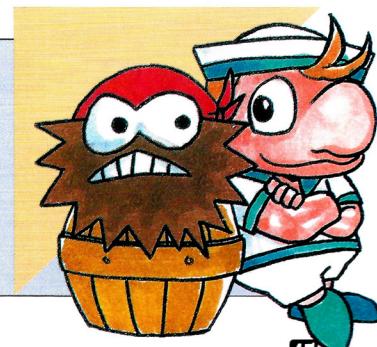
ジャガー5



NACも引き続き募集しています。発見しだい掲載していきます。その他にないものは、★FC版→テラーメイド、★NES版→ガーディック外伝(PAL版も)です。どこかで発見したら編集部までご一報を下さいね。



①街にいる4人の仲間を見つけ出せ



COMPILE ROOM

● デモソフト
サブナック：パズル
エーコンバットII：ライトシミュレーション
ごくらく天国～巨桃の塔之巻～：ロールプレイング
聖戦士ダンバイン～バイストンウェルの炎～：シミュレーション
エグソン：シミュレーション

● オリジナル
アドマス：アクションパズル
DISC SAGA～背徳の竜～：ロールプレイング
さる山天国：BGV
● その他
フリー・ウェア宝島～対戦型チェス～
ミュージック・シナプス
ソフトハウスさんいらっしゃい～真実プロ編～
□98ゲーム情報はや耳じごく耳
アートギャラリー98
コンパイル・コーナー

メニューを見てもらってもわかるとおり非常にボリュームいっぱいの号。とにかく掲載本数も多く、充実している。そして巷でシミュレーションがもてはやされた頃なのかデモソフトのうちの3本が、シミュレーションだ。

背徳の竜

ショッパンながら笑わせてくれる。いきなりそうくるかといった展開。イベントをすつ飛ばしてクリアした兄は、呪いのためにゲリピーに。そこでかわいそうな兄のため、弟がダンジョンへ向かうことに。会話すべてが漫才みたいなテンポのいい展開は、今でも古さを感じさせない。



①このゲームで笑えない人は、なにか悩みのある人ぐらいだろう

エグソン

生物を進化、繁殖させてコンピュータの種と競う異色ゲーム。温度や紫外線量などを操作する。製品版との違いは、1面のみ。エディタがない。初期設定を変えられない。プレイ時間の制限。

Disc 98 #5

ディスクステーション98

エーコンバットII
サブナック
聖戦士ダンバイン～バイストンウェルの炎～
eXOn(エクソン)
ごくらく天国～巨桃の塔之巻～
ミュージック・シナプス
ディスクサーガ
フリー・ウェア宝島
さる山天国
ADOMATH
B級ゲーム情報
ソフトハウスさんいらっしゃい
アートギャラリー98
コンパイル・コーナー

DISC 4枚組 3,980円(税別) 3.5-2HD

■ PC-98・386シリーズに対応しています。
○ 9月16日発売。税込3,980円(税別)です。
△ 8月20日発売。税込3,980円(税別)です。
□ 8月20日発売。税込3,980円(税別)です。
TEL 03-323-4765 休刊日 月曜日

T4988161 100257

#5

さる山天国

3匹の猿の行動を眺める。できることは、エサを与えることのみ。意外な行動や信じられない行動を見ているとコンピュータの中に猿を飼っている気分になってくる。



NECの広報はこれに感動したハズ

アドマス

落合型パズルを横にした算数パズル。右から出現する数字のブロックを下のブロックに合わせて合計を10にして消す。10より大きい数になるとブロックが増えていく。



レベルが上がると
ブロック数が増える

サブナック

石像にされた妖精を助けるパズル。障害物に引っかかり切り離されると妖精は、また石像に戻ってしまう。敵を倒せるようになる宝石などのアイテムやファイヤーボールを放てる魔法使いなどの仲間が登場する。製品版の全40面うち8面をプレイできる。また、セーブができる。



①アクションの要素もある

聖戦士ダンバイン

シナリオ2つをプレイできる。ただ、最近のマシンだとカーソルが早く動きすぎてユニットに合わせるのが大変。お遊びでついてるのがミニゲーム『シーモンキー・ダッシュ』。左右の障害物にぶつからないように進むゲーム。左に移動するコマをスペースキーを連打して操作する。



②オープニングデモ画面

DS グラフィ

傑作『赤い相撲』が始まったのはこの頃だったんですね。ちょうどテレビでは、山口百恵が三国連太郎にいじめられていたのを幼心に覚えています。って違う。

Disc station 98 #6 1991年10月18日発売
Disc 3枚組
2,980円

- デモソフト
魔導物語1-2-3: ロールプレイング
ウェンドリーム: ロールプレイング
- オリジナルゲーム
DISC SAGA—眠れる森のお宝—: ロールプレイング
あつまるそーすWESTERN: アドベンチャー
赤い相撲—愛のどすこい伝説—: アドベンチャー
- その他
フリー・ウェア宝島—Super Depth—
ミュージック・シナプス
ソフトハウスさんいらっしゃい—グローディア編—
98ゲーム情報はや耳じごく耳
アートギャラリー98
CG・ミュージアム
コンパイルコーナー
みんなのこえ
雑誌後記

君の一みそにタッチ(イヤーン)
秋はRPGナリ
DISC SAGA
DSB
ディスクステーション98
#6
DISC 3枚組 ￥2,980 (税別) 3.5-2HD

DISC station 98 #6 1991年10月18日発売
Disc 3枚組
2,980円

カバーイラストのイメージも変わり新創刊の6号。ディスクが3枚組に減ったぶん値段もお手頃に。しかし、内容はさらに充実。ディスクステーションの中でも名作と呼ぶにふさわしい1本。

魔導物語1-2-3デモ

デモを見てもゲームの内容がわからないという素晴らしい構成。魔導音頭でかーくんが踊る。ただ、それだけで、もう幸せになれる。歌詞のスーパーも出るしカラオケで歌うことも可能。おっとラストのかーくん絵描き歌もお見逃しなく。グー。



最後のおじが、またいいんだ

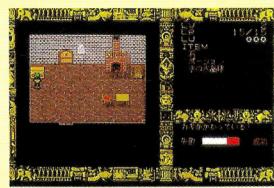


眠れる森のお宝

戦闘のない画期的RPG。どろぼうの主人公は、宝箱の鍵を開けるのに失敗したり落とし穴にはまりながらも城に眠る財宝を目指す。



①城には女の子もいるようだ



①ゲージのタイミングで鍵を外す

赤い相撲

相撲取りの父の血を強く引き継いだ少女、栗尾由美。つい、しこを踏んでしまう彼女に魔の手がのびる。ああ、薄幸の美少女の運命はどうなるのか。シリーズ第1話。合い言葉はどうぞ。こいどすこい。



①早く次号の続きが見たい

フリー・ウェア宝島Super Depth

フリー・ウェアでは、有名なBio100%のゲーム。海上の戦艦ヤマトを左右に移動させ、機雷を落として潜水艦を爆破するのだ。海・空中・宇宙・ボスの4ステージ、全12面にボムなどのパワーアップアイテムが登場する。



①その昔、ゲームセンターにあったゲームをリメイクしたもの

あつまるそーすWESTERN

画面の気になるところをクリックすると反応が返ってくるのがあつまるそーす。舞台は西部だ。あーあのデパートと思った人は目が悪い、西武ではなく西部だ。マカロニウエスタンだ。



①ガンマンがたむろするバー。ウエイタレスが着替えることもある

私とDS

最近朝会社に来るとね、丁稚達が部屋のあちこちで倒れている。最初は第3のサリン事件か！と思ったがみんなスヤスヤと眠っている。床で。僕は足音を忍ばせてタイムカードを押してD課の部屋へおりる。なぜかうれしいな。そうそう、ディスクサーバーもあって作ったんだなあ。95年式丁稚ーズの作品が次号から掲載できそうだ。彼らもまた同じスピリットをもっているということがうれしいんだ。

監修 不凡





真夏の熱いイベントと、
秋の涼風情報!

コンパイル 通信

暑い夏は終わったけれど、コンパイルのイベントはこれからが本番。今回も、コンパイル関連の生情報が大集合。

- ばよえーんツアー
- ぶよまん本舗広島本店
- '95パンプレスト杯全国ぶよ大会
- サターンぶよ通CF撮影
- ラジオコンパイル放送中……他

強者を求めてぶよらーたちが集う

ばよえーんツアー

この夏、熱きぶよらーたちがしのぎを削るコンパイルの祭典「ばよえーんツアー」がとり行われた。8月3日の新潟を皮切りに始まったツアーは、8月25日、残暑まだ衰えぬ東京会場で感動のフィナーレを迎えることになった。

東京会場は、「ぶよぶよ通」大会の参加者が長蛇の列を作りながらぶよ相変わらずの混雑ぶり。会場内では、「ぶよまん」やコンパイ

ルグッズなども売られ、大盛況だった。午前中の予選で勝ち残った者が、決勝へと進めるのだ。決勝は、壇上のモニターでのひのき舞台。今大会の優勝者、準優勝者とマスターズ大会のマスター、キングによるエキシビションも開かれ、熱い夏を締めくくった。



①夏休みということもあって、小中学生もたくさん参加してくれて盛り上がった



会者たち、スタッフはコスプレが好きらしい…



②予選で勝ったものだけが上がる栄光のステージ。ここから先に偶然はない



③壇上の参加者たち。勝者と敗者で表情がぜんぜん変わってくる



全国大会 東京会場



マスターズへ向けてGO!

④ついに勝利を得た入賞者たち。今大会の入賞上位4人が第2回ぶよマスターズ大会のシード枠を得られたわけだが、マスターズはそんなに甘くはないぞ

いつものとおりのコスプレ大会!

コンパイルのイベントといえば、ないはずがないのがコスプレ大会。最近は、魔導関係の新作ソフトの発売予定が目白押しなので、新キャラも続々登場。参加者のノリもよくなりすぎて、格ゲー系のコスプレイヤーと双璧をなすような存在だ。



⑤現場で見ると、さらに生々しいパロマツツ



⑥自分が魅力のハーピー

⑦版のアルルも人気

⑧リニューアル

ぶよまんはもちろんグッズもいろいろ

ぶよまん本舗広島本店

去る9月16日(土)、待ちに待つた「ぶよまん本舗 広島本店」が開店。ダウンタウンの洒落なショッピング街は、大名行列ながら

の長い列が(予想はしてたが)できた。周囲の商店も、何事かと目をくりくり。長蛇の列は約700人の待ち人で、中にははるばる北



まだまだ元気なSFC版のぶよらーたち '95バンプレスト杯全国ぶよ大会

7月27日、この夏の『ぶよぶよ』大会のオープニングを飾るバンプレスト杯が、東京池袋で開かれた。上位入賞者は、来年3月の第2回マスターズ大会のシード枠が約束されているとあって、みな真剣な

面もち。使用ソフトは、『すーぱーぶよぶよ』とあって、基本的な技が勝敗を分けた。



①一種独特の雰囲気を持った入賞者たち。これでもまだ5級レベルだから甘い



②相変わらずエキシビション要員の高橋健太郎(グランドマスター)と硬い握手

海道からこの時をめざして飛んできた殊勝な方も。店内では「ぶよまん」はもちろん新商品「カーバンクル饅頭」のほか、ぬいぐるみ、Tシャツ、ハンカチ、バッジなどなど、キャラクターグッズがいっぱい。仁井谷社長以下、

コスプレ、着ぐるみキャラクターに扮して、コンパイルスタッフも大奮闘。本誌連載まんが「魔導外伝」の日野まるこ先生も、開店お祝いの色紙を手に応援にきてくれた。この調子で「ぶよまん本舗」全国制覇へ一気に加速するのか?(通販もよろしく……広報より)

●愛くるしい力
くまんじゅう

キャラビンパンチ



タードで「ぶよ」のデモも



①開店前の長蛇の列。最後尾がかすんで見えない…ってのはおおげさか?

ぶよ協会だより

この夏開かれた「ばよーんツアー」や「バンプレスト杯」は、ぶよ協会公認の大会だ。来年3月のマスターズ大会に向けて、年末年始はセガ大会やNECアベニュー大会があるはず。まだ予定は未定だけど、冬の大會に向けて、ぶよらー諸君は、イベント情報に注意すべし。

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビルディング
(株)コンパイル内 全日本ぶよ協会事務局「DS係」



巣鴨刺抜地蔵尊シルバー大会開催!

9月15日敬老の日、東京巣鴨の刺抜地蔵尊には、たくさんのお年寄りが集まつた…。という



②なにごとも真剣に取り組むお年寄りの姿に、感動を誘うものがあった

か、もともとここは、お年寄りが集まる名所なのだが、ぶよ協会は、ここで『ぶよぶよ通』大会を開催したのだった。

参加資格が、60歳以上ということで、コントローラをにぎるのも初めてというお年寄りもいたりした。なかには、孫と遊んでいるのか、連鎖の仕掛けをきっかけ積み上げる人もいて、ギャラリーをわかる場面も…。



1週間のロケーションを密着取材 サターンぶよ通CF撮影

いよいよ『ぶよぶよ通』はサターンに進出！ TVCFも放送中のはずだけど、もう見た人はいるかな？ じつはDS取材班は、ひそかにこのCFの撮影現場を取材。ロケ班に密着同行し、一部始終をカメラに納めることに成功した。たった15秒のCFのために、いろんな苦労があったのだ。

のほほ編

完成した映像でリアルな動きを見せるのはほほだけ、あれは実はリアルに作られたロボットなのだ。これが、首の動きや口元の表情などが微妙に表現できるスグレモノ！ スタジオでの収録のときは、BGMに合わせて口パクで歌うというスタッフのお遊びもこなす芸達者ぶりだった。



①実物大スケール（？）で作られたのはほほさん。手だけは人間のものか……



②メガドライブ版と変わらない？ と思うのは甘い。よく見ればちがいがわかる

のほほはじつは リアルなロボット？！

雨の中を歩くシーンは、新宿で深夜に撮影。じつは、トラックに乗せて移動しているのだ。



③体の質感を出すのが大変。雨のシーンではゼリー状のものが塗られていたようだ

三石琴乃さんとMOOが電波ジャック！？ ラジオコンパイル放送中

今、ラジオが熱い！ 知ってる人は知ってると思うけど、毎週30分のレギュラー番組『ラジオコンパイル』が絶賛オンエア中だ。パーソナリティは、いわすと知れたセーラームーン役でおなじみの三石琴乃さんのほか、3人。その3人とは……MOO仁井谷氏（コンパイル社長）、田中勝巳氏（LMSミュージック）、河野上和広氏

（コンパイル）の3名。コンパイルファンじゃなければ、「なんじやこの組み合わせは？」なメンバーだけど、逆にコンパイルファンならば聞くしかない！ ちょっとうるさいけど……。

PCエンジン版『ぶよぶよ』で、アルルを演じた三石さんにラブランな人にもおすすめ。原在は3局ネットだけど、地方でも聞けるよ。

ウィッチ編

本物のオフィスで
終日のロケ！！

オフィスであやしい掃除のおばさん（失礼）をしているウィッチ編。このシーンは、実際に横浜の某社のオフィスを借りて撮影されたものだ。休日のオフィスとはいえ、出社している社員の方もいるというシユールな空間。ウィッチがバケツにつまずくシーンでは、本当に中に水が入っていて、見ている方がドキドキもの。わずか15秒のCFは、朝から夕方までかけたこの苦労の集大成なのだ。

ウィッチがほうきで飛ぶシーンは、スタジオでの特殊撮影。回転しながら動く機材に乗っている姿は、やっぱりはらはらせられた。

高山理衣

④ウィッチ役の彼女は、バナニニックや資生堂のCMでも活躍中。空を飛ぶシーンの撮影もこわくはなかつたとか



⑤じつは、スカートの下に秘密がある



⑥撮影の合間のワンショット。ウィッチの衣装がよく似合う14歳の女の子だ

●ネット局と放送時間●

- AM神戸(558KHz)
毎週金曜日22:30~23:00
- ラジオ日本(1422KHz)
毎週土曜日24:30~25:00
- RCC中国放送(1350KHz)
毎週土曜日24:30~25:00



⑦個性派ぞろいのコンパイル軍団に三石さんもたじたじ？ 楽しいおしゃべり



シェゾ編

ホストクラブを借り切った
リアルな映像

なんとシェゾ編は、本当に新宿のホストクラブを借り切って行われた。ウイッチ編の場合のオフィスとちがって、こちらはお店の営業が始まる前の早朝から昼夜までの収録。完成したフィルムの中でシェゾを囲んでうれしそうにしているおばさん役の人たちは、実際の撮影のときもあの調子のハイテンションぶり。本当に楽しんでいたんじゃなかろうか? さらに、よく見てほしいのはシェゾ以外のテ



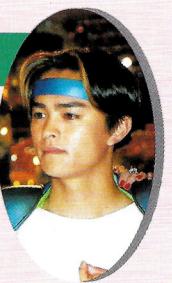
●演技指導するスタッフ。当然、ホストクラブは初めてというシェゾくん…



●ライトを落とすとみんなその気に。背後の人たちは、どうやら昨夜から残っていたようだ

仲田健一

り役と生まれた
はまつて
長い身で、ホ
いたよ
だ



一ブルにもいるホストの人たち。じつは彼らは本職のお店のひとつで、わざわざエキストラ出演してもらっているのだ。

飛んでいく特撮のシーンだけど、これもよく見てほしい。ぐるぐる回っているのだ。回転する台の上の撮影は、かなりしんどかった。

●足下の台座がわかるかな? 斜めの台が回るから大変だ

すけとうだら編

灼熱のアパートで
みんな汗だく…

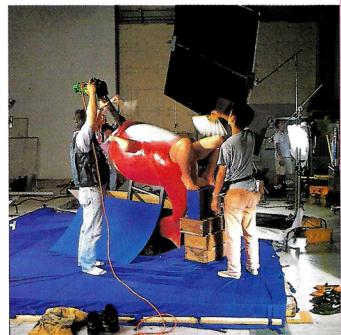
佐々木久依

●すけとうだらの中身は彼。地獄のような着ぐるみの中で長時間の撮影は、やっぱり相当暑くて苦しかったとか…



井出尾有香里

●セーラー服の女子高生役の彼女は、本当に現役の女子高生。じつはいろんなCMに出演しているので要チェック



完成したCFは53ページ
からの付録で大公開!

秋のコンパイル
レーシングヤマハ情報

前回紹介したコンパイルレーシングチームは、9月10日の第7戦鈴鹿でも、8位入賞を遂げた。第6戦は7位、第5戦でも12位完走と、安定した走りを見せていた。

喜久川選手は現在総合で9位。これは、ワークスマシンがひしめき合う中で、堂々たる成績だ。これからも、コンパイル・レーシング・ヤマハと喜久川選手を応援しよう。

魔導コミックスが
続々登場!

新作ソフトも続々登場の魔導シリーズだけ、コミックでも大活躍中! 今回は、徳間書店と徳間書店インターメディアからプレゼント用に各5冊ずつもらってきた。ほしい人は、希望のタイトルを書いて、以下の宛先へ。締め切りは10月31日(当日消印有効)。

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ第一生命ビルディング
(株)コンパイル
DS Vol. 8『魔導コミックプレゼンツ』

ぶよぶよ天国2

徳間書店刊
500円(税込)

●押田J・Oのまんがもあるけど大半はシートの4コマ。おすすめ度は低い



魔導カーニバルVol. 1
徳間書店インターメディア刊
690円(税込)

●TIMの情報誌で募集した4コマの作品集。村長さわ先生の描き下ろしもある

ぶよぶよRPGまんが
魔導物語

徳間書店インターメディア刊
880円(税込)

●ファミマガなどに連載中のフルカラーコミック。ここまひファンならば買ってもいい



カタログショッピング

掲載商品は1995年9月上旬現在のラインナップです。掲載商品は広島本通りの元祖ぶよまん本舗広島本店でも取り扱っております。

©COMPILE

送料は何箱でも700円です。



新発売
ひとも通販

8個入り 2,000円 税込
送料は1箱から2箱まで700円です。
以降2箱ずつ700円を加算してください。



Jelly



SOFT



ゲームソフトの価格は消費税別です。送金の際は下記の算出法に従ってお願いします。

ゲームソフト	各価格 + 消費税(95年9月現在 3%) + 送料(210円) = 送金額
お好みソース	各価格 + 送料(700円) = 送金額

●払込取扱票の記入は左の記入例を参考にしてね。送金は郵便局からだよん。
●注文数や送り先が多くて、用紙内に書ききれない場合は、現金書留や、無記名の郵便小競などを利用して大丈夫だよ。ただし、品名・注文数・送り先住所・氏名などを楷書で書いた紙を忘れずに同封してね。●商品の内容が違っていたり、損傷のために返品する場合はご面倒ですが、現品到着後から1週間以内に返品理由を明示して「もともと返す」係へ返送してください。
※表示価格は(ソフト以外)税込みの金額です。送料は含まれておりません。

通販に関する質問はPHONE:082-263-6165もともと通販まで。



The original Puyoman's main office



お好みソース

5本入り 2,300円 税込

お好みソース



カーバンクル
CARABUNCLE

従来のあんこ味に
クリーム味も
新登場

1 体 2,800円 税込

送料700円です。



16個入り 1,500円 税込

送料は1箱から2箱まで700円です。
以降2箱ずつ700円を加算してください。



「大打撃」
本名 田中勝己と河野上和彦が歌舞伎

SCD 1,500円 税込



①魔導物語 1-2-3

9,800円 税別

②魔導物語 A-R-S

9,800円 税別

③ぶよぶよ

7,800円 税別

④なぞぶよ

7,800円 税別

⑤幻世喜劇

8,800円 税別

DISC STATION 98 (DS98)	
創刊記念特集(54インチのみ)	2,900円 税別
# 2(5インチのみ)	3,980円 税別
# 3~# 5	各3,980円 税別
# 6~# 7(54インチのみ)	各2,980円 税別
# 8~# 11	各2,980円 税別
# 12~# 13(5インチのみ)	各2,980円 税別
# 14	2,980円 税別
# 15(SCD付)	3,980円 税別
# 16~# 18	各2,980円 税別
# 19(5インチのみ)	2,980円 税別
DISC STATION 98 EX	
# 1~# 3	各3,980円 税別
MAP & CONSTRUCTION	3,980円 税別

記入例											
02 広島	払込票	取扱票	送込払込料金	加入者負担	払込票兼受領証						
01 3 3 0-0	1	3 6 5 3 6	¥2,5594		01 1 3 3 0-0	3 6 5 5 6					
株式会社コンパイル											
ふよまん 1 月 2,200円 大打撃 1月 1,710円											
カーブブル 1 月 3,500円											
お好みソース 1 月 3,000円 プレゼント											
お好みソース 1 月 3,000円 プレゼント											
ふよせりー 1 月 2,200円 合計金額 22,384円											
支拂日 月 日 送付日 月 日 期日 月 日											
郵便番号 市区町村名 郡名 郡名											
通路名(通路番号を記入ください) 郵便局名											



コンパイル新作

秘 情報

ぷよぷよ通 (サターン
＆パソコン)

魔導物語はなまる大幼稚園児

魔導物語A ドキドキ
ぱねーしょん

DS版・新作大発表



ぷよぷよ通

セガサターン
& PC-9821
集

10月27日同時発売
CMもオンエア中!!



セガサターン対応『ぷよぷよ通』



PC-9821・DOS/V対応『ぷよぷよ通』



CDフル活用のせいたくヴァージョン

ぷよぷよ通

サターン・10月27日発売予定・4800円(税別)・発売元:コンパイル

おまたせしました新登場！ サターン初の定番落ちものパズル！

昨年冬のメガドライブ版からは、かなりいろいろとパワーアップしているぞ。なにしろCD-ROMの大容量を生かした膨大なグラフィックの量に注目。キャラクタ数も、4体増えた全40体！ さらに、サウンド、サンプリングもクリアだ。



①「なにがなんでもポリゴン！」という最近の風潮に待ったをかけられるか？

オープニングからしてじつはちがう!?

『ぷよ通』キャラが総出演するオープニングは、もうおなじみだよね。アルルやカーバンクルのアップ画面と、スクロールするキャラクタたちの画面が交互に切り替わる。このオープニングは、基本的にアーケード版やメガドライブ版と変わらない……ようで、じつはちょっとだけちがう。

今回から、4体分のキャラが増えているというわけで、ちゃんとバックに登場しているのだ。よく見てもらえばわかるとは思うけど、新キャラがいるのがわかるでしょ。



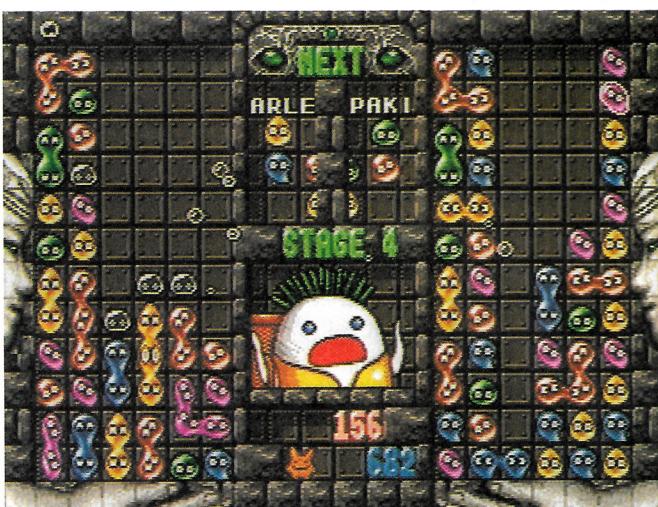
①ロゴも美しく表示。ちゃんとスムースに②がぐるぐる回ってるよ

②同じようでちょっとちがうサターン版。メガドライブ版ユーザーも、もう1本？



①サターンだからといって、ハデなオープニングはない。だって『ぷよぷよ通』は、ゲーム自体がおもしろいから

©COMPILE 1995 ©LMS MUSIC 1995



①似たようなゲームはたくさんあるけど、長く遊べるのは、やっぱりこれだよね

あの漫才デモが完全復活！

元祖『ぷよ通』アーケード版から登場した対戦前のデモシーンが、サターン版『ぷよぷよ通』から復活。これで、『ぷよ通』から登場したキャラクターたちの性格なんかもよくわかる。

サンプリングは、前回お知らせしたとおり、アルル以外はコンパイル社員の声。ヘビーなコンパイルユーザーの期待を裏切らない演出が施されている。だれの声だか考えてみるのも楽しい……？



①すけとうだらのダンスパフォーマンス。今回はハデにサンプリング音声付き



②うろこさかなびとこと、本名セリリ。これでまたまたファンにアピールできるぞ



③今回から登場したキャラも、「ぷよ通」から出揃ってい るキャラも、すべてデモ付き。これだけでも買う価値あり？

通モードで全キャラと対戦可能

今までの『ぷよぷよ通』では、塔の各ステージで規定得点を達成できれば次の階へと上るので、全キャラクターと対戦するには何回もやりなおさなければ鳴らなかつた。サターン版には、「通モード」というものが用意されていて、全敵キャラクターと順番に対戦することが可能。もちろん、エンディングも別に用意されている。



①魔導キャラが次々と挑戦してくる。彼らすべてと順番に対戦できるぞ



①なかなか見られないキャラクターもいたわけだけど、今回は、勝ち抜ければぜったいに見ると個ができるのだ



①同じ階のキャラを全員倒してもクリアできないときに登場していたからねえ



①かれも、どっちかというとかくれキャラ。つぶらな瞳がなんとなくカワイイ

練習モードで新キャラにも会える！

今回から、新キャラが登場するのは前回お伝えしたとおりだけれど、彼らは「練習モード」に登場する。前作『ぷよぷよ』にあった初心者向けのモードとおなじように、かなり難易度は低い。初心者には、まずこのモードで感じをつかんでもらおう。これで、低年齢の子供から高齢のお年寄りまで、さらにプレイヤーの層が広がるかも？



①練習モードにもやっぱりデモはある。上級者も一度はプレイしてみよう

△インキュバス



①女性が大好きなナルシスなキャラ。でも、女性ファンつきそうだぞ



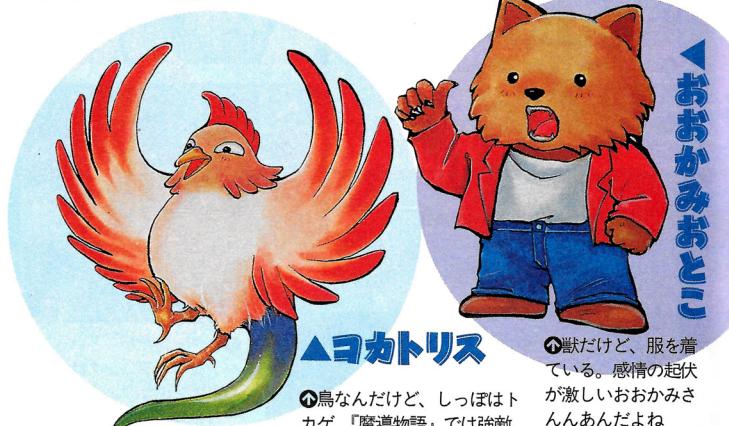
①いくつものモードが用意されているから、全部見るだけでも大変だよ



①そして対戦へ。連鎖のしかたを覚えたら、このモードでゆっくり試してみよう



①意外とコスプレはできそう？ 挑戦者をぜひ求む！



①鳥なんだけれど、しっぽはトカゲ。『魔導物語』では強敵なんあんだよね

田中勝己氏のエンディングも必聴

「通モード」のエンディングは、LMSミュージックの田中さんが歌う『ずっと・そばに・いるよ』をメインテーマ。第1回マスターズ大会でのライブシ



①『ずっと・そばに・いるよ』を熱唱する田中さん。ファン急増中

ーンなども、ビデオ映像として納めてある。

田中さんや、コンパイルのゲームミュージックが好きな人に大サービスだ！



①イベントなどのライブシーンも収録。生で見た人もメモリアルにどうぞ

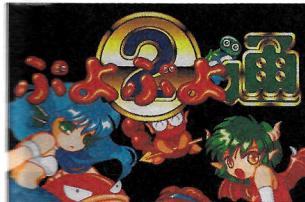
アーケード版をベースに高解像度表示が魅力

ぷよぷよ通

PC-9821/DOS/V・1月27日発売予定・7800円(税別)・発売元・コンパイル

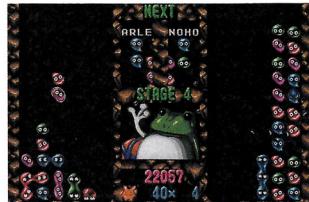
ファミコン、MSXで誕生し、アーケード、メガドライブで育まれた「ぷよぷよ」は、PC-9801でも大ヒット。今はWindows版まで登場しているけれど、今度は『ぷよぷよ通』がパソコンに帰ってきた。しかも、PC-9821シリーズとDOS/V対応パソコンの両方のバージョンが1パッケージに。

ゲームの内容は、基本的にはメ



①タイトル画面。画面の比率がちがう以外はほとんどメガドライブ版と同じ

ガドライブ版を踏襲。メガドライブ版+αの内容を、CD-ROMで発売する予定だ。サウンドに関しては、PC-98用の86音源の他に、サウンドブラスターにも対応予定。サンプリングは、Xメイトにも対応している。なお、当初は、書店流通も計画されていたけれど、結局パソコンショップでの販売ルートで発売されることになった。



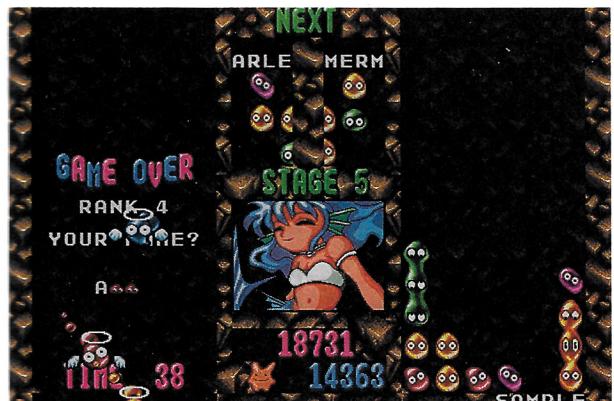
②ゲーム画面のレイアウトは、微妙にちがっている。他機種で対戦するときは注意

256色環境でここまできれいに

『ぷよぷよ通』は、前作『ぷよぷよ』とは、動作する機械がだいぶ変わっている。詳しくは右上の



③キャラクターセレクト画面もこのとおりの美しさ。DOS/V対応パソコンでも遊べるところがいいね



©COMPILE 1995 ©CLMS MUSIC 1995

パソコン版の動作環境

機種	NEC PC-9821A/X/Cシリーズ (256色対応機種のみ) IBM PC/AT互換機 (OADC/SVGA/VESA1.0以上)
RAM	コンペシオナルメモリ 560KB以上 EMS 2 MB以上
ハードディスク	8 MB以上
音源	NEC PC-9801-26K NEC PC-9801-86 NEC PC98Xa/CanBe用PCM音源 Creative Sound Blaster16 (98用/IBM用)

とことんぷよよも復活

パソコン版では、メガドライブ版のときに削られた「とことんぷよよ」が復活した。ようするに、ひとりでずっとプレイするモードなんだけど、パソコンユーザーは、ひとりで孤独に作業することが多いので、けっこう使うモードなのかも?もちろん、通常のモードも用意されているので、塔でサタン様の刺客たちと戦うこともできるぞ。

このほかにも、CD-ROMということで、いろんなおまけも用意されている。『VIDEO for Windows』で再生できる動画映像も収録される。あの田中勝己さんのライブ映像が入る予定だから、LMSミュージックファンも、ぜひ買おう!



④モードセレクト画面。バックもスクロールしながらアニメーションしている



⑤ひとりでこつこつと練習しよう。対戦で勝つには練習あるのみだ

ひとりでぷよよ

これが本来の『ぷよぷよ通』モード。塔の中で魔導キャラと対戦していくやつ。キャラクターのグラフィックなどは、メガドライブ版とは微妙にちがうようだ。



ふたりでぷよよ

2人対戦モード。基本的にはメガドライブ版と同じだから、公式な『ぷよ』大会の練習にもなる。なお、PC-9821は、RS-232Cで2台をつなげば4人対戦が可能。



とことんぷよよ

ひとりでプレイして、ひたすら高得点をねらうモード。連鎖の練習などを落ち着いてできるので、特訓にはもってこい。2人同時に別々のフィールドでプレイ可能。

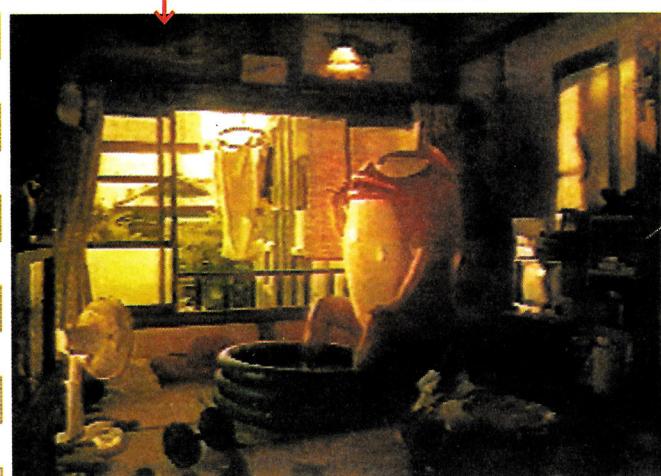


サターン版
ぶよぶよ通

TVCF誌上大公開!

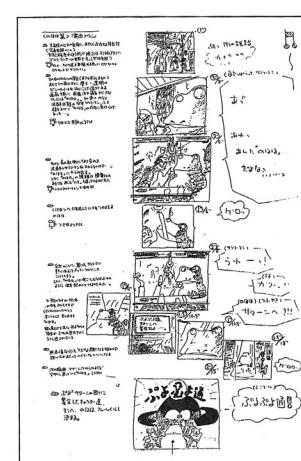
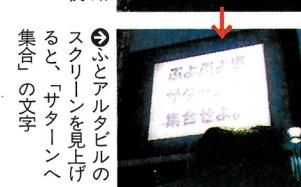
すけとうだら編

人間くさいすけとうだらは、やっぱり庶民的な場所に住んでいた。平和な生活を送る彼にも、土星からのお呼びがかかる。

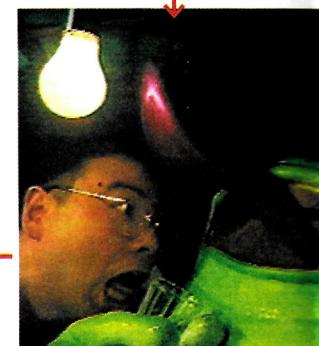


のほほ編

のほほがサラリーマン役(?)にいどんだ哀愁ただようヴァージョン。さりげないカンパンの文字などにも注目!



「のほほさん、のほほさんってば」としつこくからんでくるおやじ。のほほはかまわず飲んでいると、目の前をハエが飛び回っているではないか



「ほんじゃの」と、みんなが見ている前で、垂直に上昇していくのほほ

シェゾ編

やっぱりシェゾが現代にいるならば、こういう仕事がピッタリ? おばちゃんの相手に愛想を振りまくシェゾがカワイイ?



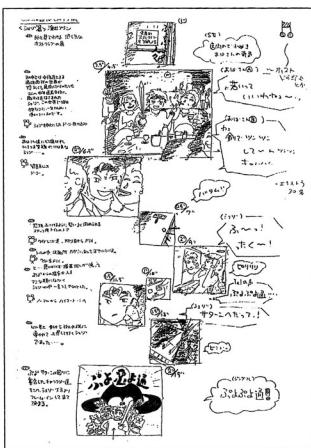
なんだか薄暗い店の中。どうやら飲み屋の中らしい。おばさん2人にはさまれているのは、なんとシェゾ!?



「まあまあ」と仲裁するシェゾ

合ふようなおばさんたち
もてものシェゾを取り

●場面は切り替わって化粧室の中。「つたく……」と、ぼやきながら鏡をのぞき込んでいると、携帯電話のベルが鳴る



●電話に出たシェゾは、なにやら真剣な面もち。電話の相手の声は聞こえない。「サターンへ?」とシェゾ

●ビルの屋上から夜空へ上っていくシェゾ。剣をままで、光り輝くようにして舞い上がっていく



ウィッチ編

タカビーなウィッチがビル掃除のバイト? 魔法でほうきを動かす彼女だけれど、やっぱりプライドってものがあるよね。



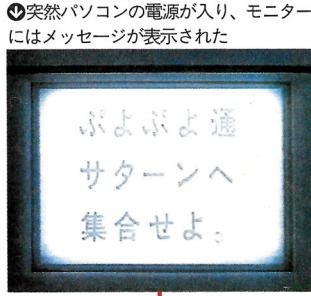
●ほうきにあやしい呪文を
かけているウィッチ



●「おばさん、お先に」と退出していく社員たち



●バケツにつまずいたウィッチは、パソコンのモニターに頭をぶつけてしまった



サターンへ。

ウ
イ
ツ
チ

●華麗に空を飛ぶウィッチがぐぐっとアップ!。髪をなびかせ、乗っているのはもちろんほうきだね



全国でスポット放送中!!

魔導の魅力すべてを凝縮！

魔導物語 はなまる大幼稚園児

スーパーファミコン・'95年内発売予定・9900円(税別)・発売元:徳間書店インターメディア

『魔導物語』シリーズ初の2Dロード型RPGも、いよいよ完成が近くなってきた。コンパイルとしても、スーパーファミコンでは初のジャンルだけに、開発にはずいぶん苦労もあるようだ……。

見た目もだいぶ変わったスーパーファミコン版は、シナリオ的にも、これまで発売されたパソコン版やゲームギア版とは一線を画す内容になっている。基本的には、『魔導物語!』の内容を膨らませて、6歳のアルルが卒園試験を受けるまでの過程が大きなウェイトが占めている。もちろん、サタン様やドラコ、ハーピーなど、おなじみの『ぷよぷよ』キャラも総出

演。一部の「ぷよ」キャラは出ないけど、これは続編のための温存策かも？

なお、前号で紹介した、アルルのお母さんとサタン様の若かりしころ（わずか10年前？）のエピソードは削られることになった。ちょっと残念……。



①オープニングでは、あやしい動物（カーキン？）との出会いのシーンもある

幼稚園児から老人まで… だれでも遊べる魔導！



①フィールドマップをちょこまか歩くアルル。コントローラで自由に操作

見やすくわかりやすくカンタン操作

スーパーファミコン版は、ビジュアルな表現が信条。フィールドや戦闘シーンのグラフィックが、これまでとちがった形になったのはもちろん、細部にいたるまで描き込まれている。魔法やアイテムのコマンドは、カードみたいなマークを選んでボタンを押すだけ。説明が表示されるヘルプ機能も健在だ。強さやレベルなどのステータス表示も、園児手帳にスタンプや文字で表わされる。



①画面下にあるカードのこと
コマンドエリアってこと



①各コマンドやアイテムの説明が細かく表示されるから安心だよね

No. 1 ふたごのケットシー

いつも2匹で行動している
シャムねこ
見た目はとてもかわいいけれど
近くによるとひっかかるので注意しましょう

①一度会ったことのあるモンスターは、記録されていていつでも見られる

ステータスも全体マップもビジュアル

表示されるデータのたぐいは極力グラフィックで表示されている。なにしろ対象年齢が「幼

稚園以上」となっているので、低年齢層でもわかるような工夫もあるみたいだ



①ステータスは、園児手帳みたいな感じ。スタンプの表示がかわいくていい



①全体マップはいつでも見られる。ほのぼのとしているよね

おなじみの魔法がビジュアルに炸裂

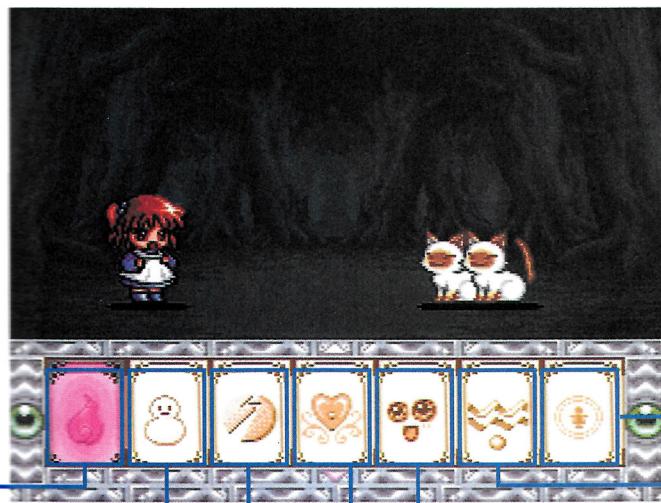
パソコン版やゲームギア版など、どの魔法でも画面効果がほとんど同じだったけれど、今回はちがう。

ファイサーなら熱そうな、アイストームならば一目で冷たいとわかるビジュアルなアニメーション効果が用意されている。しかも、攻撃魔法などは、魔法のレベルが上がるにしたがって、どんどん迫力のある、ハデな画面になっていく。文字で表現されていたような、補助魔法の効果も目で見てわかるので、敵やアルルがどういう状態なのかもよくわかる。

敵の攻撃も、もちろんビジュア



①敵と出会ったら漫才デモでオープニング。全キャラこのデモがあるのでアルになった。通常攻撃や、魔法、必殺技など、多彩な攻撃のアクションが動画表示。『ぶよぶよ』の対戦前の漫才画面が、そのまま戦闘画面になったみたいな感じで、楽しめるぞ。



アイストーム

これも定番の冷凍魔法。氷で固めてパリパリッとやっつけちゃう。これもレベルが上がっていくタイプだ



ファイサー

おなじみのファイサーなんだけど、これはレベル2。一番使う機会が多い魔法だと思うよ



じゅげむ

強力な爆裂魔法。大爆発を起こして敵に大ダメージを与えるけれど、失敗して自爆することもよくある…



サンダー

これは、雷系の魔法だね。画面的には一番ハデかな？ レベルが上がると雷様も登場しちゃうよ



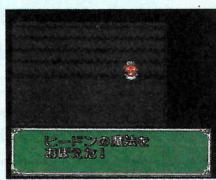
魔法はプレートを読んで覚えていく

魔法はすべて、プレートを読むことで覚えていく。金のプレートと銀のプレートがあつて、金のプレートは魔導辞典がないと読みないので。でも、序盤で必要なひとつありの魔法は、幼稚園の図書館で覚えられるので安心。レベルアップしていくには、さまざまな場所に隠されたプレートを探すしかないのだ。

②カベに貼つてあるプレートは必ず読まう。



①攻撃系魔法の効果も魔法プレートを読むことでパワーアップしていく。画面上の演出もどんどんハデになっていくので、使ってみるのが楽しみ



④呪文が書いてあるプレートを読めば、魔法を使うようになる

ばよえーん

敵を感動させる魔法として有名だけど、どうやって感動させるのが謎だった。これでその正体がわかる



ダイヤキュート

これもよく使う魔法。攻撃前に力を蓄えておいて、魔法の効果を上げる。白い球がぐるぐる回ってるよ



ヒーリング

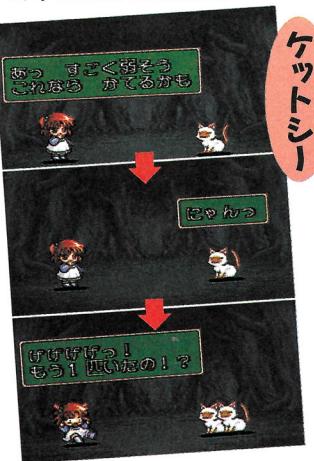
体力回復魔法の定番。ヒーリングを実行した後で、ステータスもアクションで表示してくれるよ



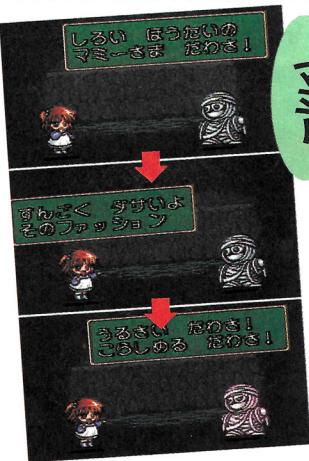
漫才デモ付きで登場する敵たち!!

①最初は1匹かな？と思ったらなんと2匹。ふたごだったんだよね

②迷宮の中で現れるマミー。ホウライのファッショントークがダサイって言われたって



ケットシード



COMPILE ROOM

オリジナル要素いっぱいのシナリオ

本誌の読者ならば、『魔導物語』シリーズをプレイしたことのある人は多いと思う。その中でも『魔導物語I』が最初の最初の物語。5歳のアルルが、魔導幼稚園を卒園するために塔に上って試験を受けるというもの。

SFC版も、最終的にはこの『I』のメインコンセプトに行き着くんだけど、それまでの導入部が用意されている。卒園試験受験資格を得るために試験がさらに追加されているのだ。

1

アルルに届いた手紙

物語の発端はアルルに届いた1通の手紙。幼稚園児のアルルに手紙が届くこともめずらしいのだけど、書かれている文字はお母さんでも読めないような難しい字。結局、手紙は読めないので、おばあちゃんに相談してみるしかなさそうだ。でも、その前にアルルには幼稚園へ行く時間が迫っていたのだった。

2

幼稚園にみんなが待っている

このシナリオでのアルルは5歳という設定らしい。『魔導物語I』では6歳なので、もしかしたらこの辺にも布石が……というのは深読みしすぎ……。ともかく幼稚園児のアルルは毎朝幼稚園に通うのが日課なのだ。

幼稚園へ行ってみると、今日ですべての授業は終わり。そこで、卒園試験受験資格を得るために試験が発表される。認定証はどこか



ここが親切

看板があるから迷わない

今までの『魔導』シリーズは、3口のマップだったけど、オートマッピングで一度行った道は記録されるようになっていた。『はなまる』では、マッピングはされないけれど、大まかな位置は最初から全体マップで見る

ことができる。

2口フィールド型なので、道の分岐がわかりにくいのでは? と思うかもしれないけど、分かれ道にはだいたい看板が立っている。これを見れば、行き先がわかるぞ。

幼稚園の図書室には…

魔導幼稚園で、園長先生の報告が終わると、図書館での自習になる。図書館には、たくさんの本があって、役に立ちそうな情報を手に入れることができる。しかも、ここには魔法の呪文が書かれたプレートがたくさんあって、いくつかの魔法を覚えることができる。でも、金のプレートは、魔導辞典がないと読めないらしい。



よく得をするよ

3

おばあちゃんは物知りだった

卒園試験受験資格の認定証がどこにかくしてあるかをさがさなくちゃいけないけれど、とりえずは朝の手紙が気になるところ。お



8つの秘石について書かれている

ばあちゃんに相談すると、手紙を読んでもらえた。それによると、8つの秘石を集めて仙人の山へいけば、願いがかなうこと。もしかすると、認定証をもらえるかもしれないよね。



おばあちゃんは、場所の情報をよく知っている

村で暴れているすけとうだら軍団

すけとうだらJrの不良軍団は、光の森や闇の森でいろいろいたずらをしているらしい。どうも、最近起こっているおかしな現象はそのせいらしいぞ。



①全体マップはいつでも見られる。位置関係を把握することができる



②分岐している道には看板がかかる。道に迷うことは少ないかな?

4 かえるたちの願いを聞いて

認定証をもらうためには、その前に秘石8つを集めなきゃいけないということで、RPGらしくなってきた……。とりあえずは光の森へと行ってみることにしよう。

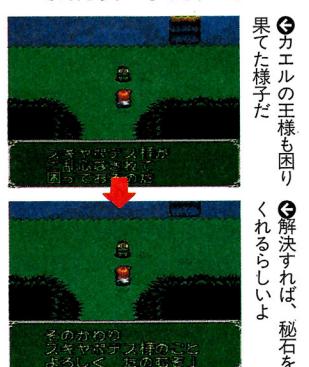
光の森の池には、カエルたちが住んでいて、スキヤポデスを守り神として崇めているんだけど、そのスキヤポデスがなんだか変。カエルたちをあの大きな足でいじめているみたいなのだ。



①昔は光りかがやく美しい森だったらしく、この暗さは何なの？



①カエルの池に来てみると、なんだかカエルさんたちがいじめられてるみたい



②カエルの王様も困り
果てた様子だ
くれるらしいよ
解決すれば、秘石を

5 スキヤポデスをこらしめろ

アルルはカエルの王様からケロリンブーツを借りて北へ。水面のバスの葉の上をジャンプしながら進んでいくと、スキヤポデスがいた。こらしめてやるぞ！



①池の上は、バスの葉って
行く

スキヤポデスの必殺技



②攻撃しないで、じっと
している。なにやら
氣をためているようだ

ツク！これは痛い！
超強力な三十二文キ

①池をわたると、やっとスキヤポデスと
出会う。カエルをいじめちゃだめだぞ！



アルル「スキヤポデス
ちょっと
まちなさい！」



①おなじみの漫才デモ。ひととおりかけ
あいをやったあとで、いよいよ戦闘だ！

さらに先の道へ！



②さらに先への道も開け
るけど、今はまだいい

6 すけとうだら軍團におしおきよ

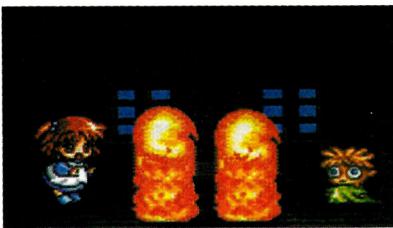
ケロリンブーツのおかげで行けるようになった遺跡の村では、すけとうだらJrたちがあばれていた。村人から大事な物をうばった彼らを許せないアルルは、すけとうだらJrの家へ乗り込む。ミニゾンビと対決だ！



①なんてひど
いことしてる
んだきみたち。
こんなことを
して、もう許
さないぜ



②すけとう
だらJrは弱
気なミニゾン
ビをけしかけ
てきたけど、
手加減はなし



7 ぞう大魔王の遺跡はなにか変

すけとうだらJrから取り戻した「魔王のうでわ」を使ってぞう大魔王の遺跡の地下へと行けるよ



①やってきたのは遺跡の村。みやげもの屋や、博物館もあるぞ



②博物館には、
大きな像が。
これってぞう
魔王だよね。
なんだかあや
しいゾウ



③近頃地震が
多いらしい。
原因は、やっ
ぱりぞう大魔
王ということ
らしいぞ

④迷宮にはワープする像がいっぱい。迷
わないように先へ進もう



⑤迷宮にはワープする像がいっぱい。迷
わないように先へ進もう

ここが親切 モモンガでひとつ飛び

フィールドには、ときどき「モモンガの駅」というのがあるんだけど、これは鉄道みたいにモモンガによる旅客路線があると



⑥モモンガの駅には
駅員さんが待ってい
る。料金も必要だよ

いうことなんだ。モモンガに乗って長距離移動が可能。一度行ったことのある場所へは、駅を通じてすぐに移動できるぞ。



⑦行ける場所は限定
されているけど、か
なり便利だよ

魔導物語の源流は制作快調！

魔導物語A ドキドキばけ～しょん

ゲームギア・12月発売予定・価格未定・発売元：コンパイル

元日に発売された『魔導物語III』の発売から1年近く……。ゲームギアの魔導は、新たなるページをめくろうとしている。パソコンユーザーならばおなじみの『魔導物語A・R・S』のシリーズへと突入するのだ。

ゲームギア版『魔導A』は、たんにパソコン版の移植ではない。幼いアルルが、おばあちゃんの家に行くというコンセプトは同じだけれど、そのほかの演出やシナリ



①4歳のアルルは、おかあさんのおこごとをさけるためにおばあちゃんの家へオは、大幅に作り足されている。パソコン版をクリアした人でも、新しい『魔導A』を体験できる。

変なモンスター・おなじみの敵が続々！

『ぶよぶよ』シリーズに登場するキャラクターたちは、ごぞんじのとおり、『魔導物語』シリーズから誕生している。今回も、新キャラやおなじみのキャラたちが出迎えてくれる。それぞれのキャラの登場のしかたや、戦闘中の動きなど、パソコン版ともちがう演出がいっぱいだ。



②一部に人気のちょっぴんは、ちょっぴんRに。今回はセーラー服がキュート… …って、本当か？



③スキュラはサターン版『ぶよぶよ通』への出演でメジャーに。キャンキャンかわいく鳴くよ



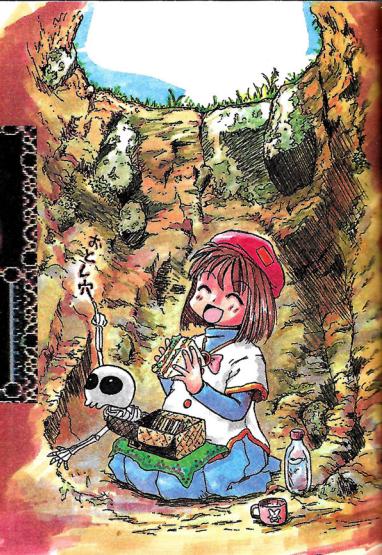
④新登場のリザードマン。ちょっとこわい感じの定番モンスターかな？



⑤戦闘シーンのアニメーション効果も充実。戦闘前にわくわくするような気分



⑥画面構成は伝統的な3D版RPG。MSXのころから変わらないシステムは、けっこう完成度が高いかも？ オートマッピングや、ファジーパラメータなど、『魔導』シリーズのいいところは踏襲



妖精たちとの楽しい出会いが待っている

今回のシナリオでは、妖精の森の妖精さんたちが重要な役割を果たすらしい。建設会社サタン・ビルダーの親方（正体バレバレ）が妖精の森にレジャーランドを作ろうとしているらしく、これが伏線になっているようだ。



⑦妖精の森でのイベント画面かな

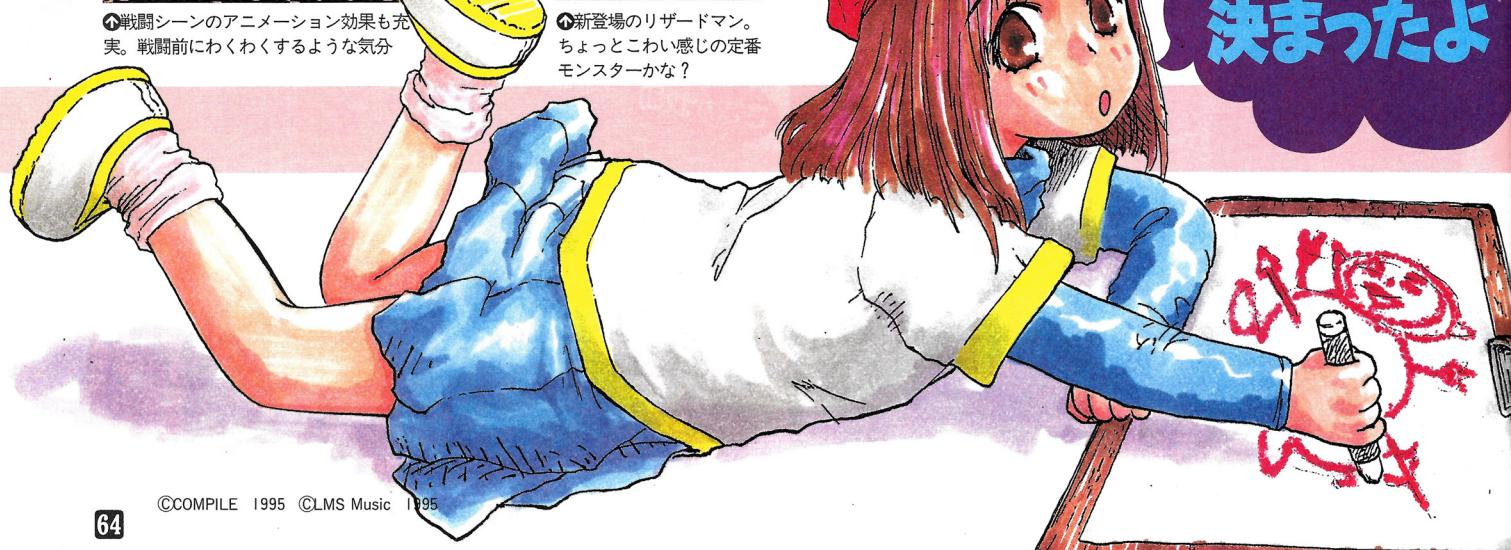


⑧タイトル画面にも登場する妖精さん



⑨アルルとお友だちになれるかな？

発売日も
決まったよ



緊急重大大発表!!

DiscStation Vol.9 DS 12月8日発売予定から CD-ROM化決定！

これも時代の流れというか、来るべきモノが来たというか、次号からDSはCD-ROMになります。メディアをCD-ROMに変え

ることには、メリットもあるしデメリットもあります。ちょうど現在は、メディアの転換期であり、どちらにしても問題はあるのです。

そんな中で、アンケートの結果から、CD-ROMドライブの所有率が大幅に増えたこともあって、次号からCD-ROM化は決定した。

収録作品は、質・量ともに充実！

これまでFD 3枚添付ということで、一番こまっていたのがその容量不足でした。

原則として、FD運用のユーザーのことも考えねばならず、泣く泣くグラフィックデータを削るということもしばしば。もちろん、データ量が多いゲームがいいゲームかというと、必ずしもそうではありません。しかし、時代の流れとともに最低限必要とされるデータ量が増えてきているのも事実です。収録するゲームの本数とのかねあいもあり、これまでFD 1



①『大魔導戦略』シリーズも進化する？

さっそく追加収録が決まった2本のゲーム！

次号では、当初予定していたラインナップに加え、急きよ2本のミニゲームの追加が決定。さらに、いろんなおまけも入る予定ですが、現在はまだ検討中です。

この2本のミニゲームは、なによりもゲーム性を重視したコンパクトなゲーム。遊びやすい操作性と爽快感がポイント。

枚分を越えるものは作れませんでしたが、CD-ROM化することで、より大きなゲームの開発ができるようになります。そうなると、ハードディスクが必須という事態にもなってきますが、とりあえず、

Windowsにも順次対応予定！

次号から、順次Windows環境には対応させていく予定です。

まず第1弾として、次号にはWindowsから起動できるインストーラが付属します。ゲーム自体は98専用ですが、Windowsのプログラムマネージャに登録されたアイコンをクリックするだけでゲームを始められます。

さらに、イベントのビデオなどを収録したAVIファイルも収録。『VIDEO for Windows』の環境で動画再生が可能です。

次号のゲームはすべてFDインストールできるようになっています。

また、大作ソフトのほかに、DSの信条でもある手軽に遊べるミニゲームなども増やし、ラインナップを拡充させていく予定です。



①Windows版のほかに、従来のDOS用インストーラも付属するから安心

GAGAGAスプリント



①床に引いた線を利用してモンスターたちをやっつける、ちょっと変わったアクションゲーム。スピーディな動きが爽快

ランナーズハイ



①バーニーを背負った女の子が走ったりジャンプしたりしながらゴールを目指すレースゲーム。背景などの動きが滑らか

不思議な石をめぐるシミュレーションバトル

デビルフォース2~奪われた秘宝~

シミュレーションRPG Vol.9掲載予定

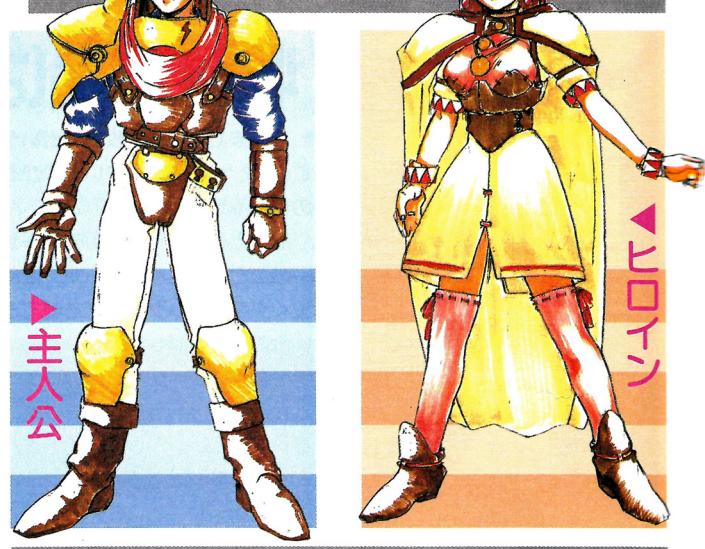
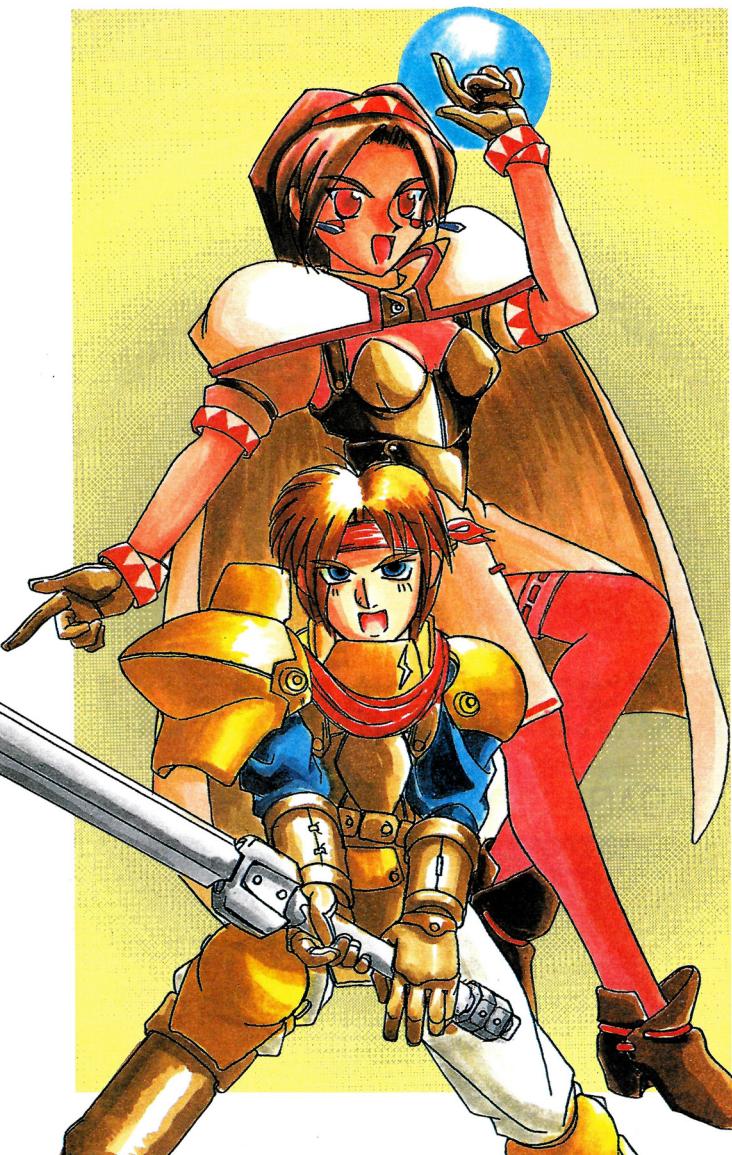
DSVol. 2掲載の『デビルフォース』にひきつづく第2弾。けっこう古いので、前作を知らないユーザーも多いかも？

ゲームの内容は、ファンタジックな世界でのシミュレーションゲーム。スクウェアマップによる戦闘の節目節目にストーリーが入り、主人公たちが成長していくというRPG要素も持っている。

ストーリーは、かつての大戦争で荒れ果てた世界が舞台。荒れ果



①フィールドはRPGっぽいけど、戦闘はシミュレーションという形態でた土地を開拓する青年が出会った不思議な少女。少女の部族に伝わる魔力を秘めた石をねらう妖魔との戦いが始まる。



スピーディな球の動きがカワイイ？

セラミックボール せらだま

パズル Vol.9掲載予定



①いくつかのモードがある。ベストスコアは、リプレイデータで再現される



②ボールが跳ね返るときの角度と強さを計算しないとむずかしい

青いボールを操作して、ゴールまで導くパズルゲーム。と言うと簡単そうだけど、そう甘くはない。加速をつけてやると、止めるのもむずかしいし、力に跳ね返るボールの角度を調整するのもむずかしい。



今度はみんなでスゴロクバトル?

魔導四五六

ボードゲーム Vol.9掲載予定

魔導の全ジャンル制覇はちゃく
ちゃくと進んでいます。このゲーム
は、いわゆるスゴロクなんだけど、
単純にサイコロの出た目を進むだけ
のものじゃない。アイテムやイベ
ントも豊富で楽しいしかけがい

っぱいだ。

ゲームは、魔導キャラクターた
ちが2人一組で参加する『双六世
界一決定戦』。なんとアルルとサ
タンがチームを組む! 魔導史
上最強タッグの結果はいかに?



これがゲームボード。カラフルで楽しそうな
フィールドだけど、変なしかけがいろいろある
らしい。3人まで同時にプレイできる

ついに仲良くなつた
か?
ひのまるこさんも、
もっとサタンさまに優し
くしてあげてよ……



①アルル&サタンの珍コンビ(?)。シ
エゾ&インキュバスなんてのも……



②イベントグラフィックも豊富。ダイナ
ミックなスゴロクバトルが展開する

名作カードゲームが帰ってきた!

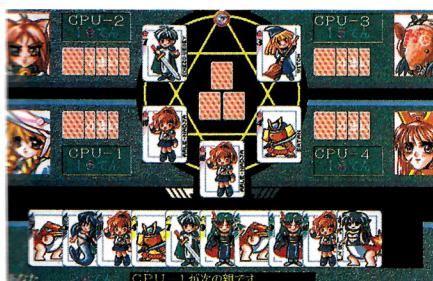
いもほり2

カードゲーム Vol.9掲載予定

DS Vol. 6 に掲載されたにぎ
やかなカードゲーム『いもほり』が

パワーアップして帰ってくるぞ!

前回は、トランプゲームの『い
もほり』に忠実なルール設定で、それはそれ
で楽しかったのだけれど、今回はオリジナル
要素もいっぱい。あや
しいスペシャルカード
もあるよ。ビジュアル
も充実し、敵キャラた
ちの表情もアニメ処理
でくるくる変わる。



③カードは前回同様すごくきれい。実際にプレイして
いると、画面内のキャラが動く。表情があるのがいいね

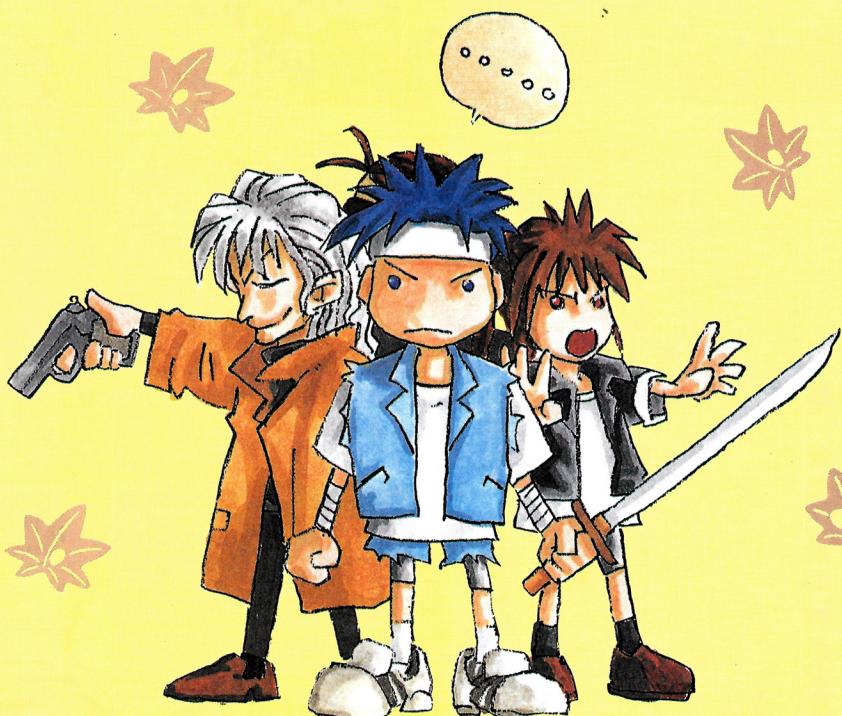


④特殊カードの使用でカーバンクル登
場。これもアニメ処理で動きがあるん
だ

DS station
Vol. 9

12月8日発売予定
with CD-ROM

*ゲームのタイトル、画面、仕様等は変更されることがあります。



コンパイル新作ソフト
発売スケジュール

- セガサターン —————
10月27日 ぷよぷよ通
- PC-9821/DOS/V —————
10月27日 ぷよぷよ通
- ゲームギア —————
12月24日 魔導物語A ~ドキドキばけーしょん~
- スーパーファミコン —————
'95年中 魔導物語はなまる大幼稚園児
- メガCD —————
発売日未定 シャドウラン
- メガドライブ —————
発売日未定 魔導物語 I

がで読む

本人が語る自分史!!

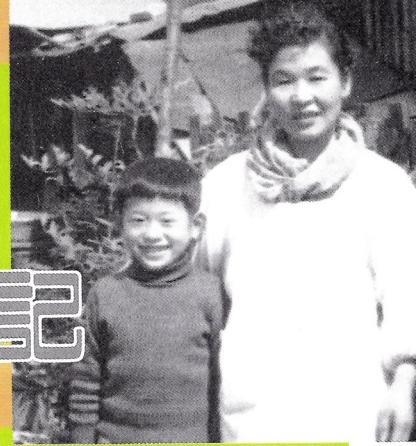


ムー

MOOの半生記

パート1 おしゃべり悪ガキ編

コンパイルの代表にしてシンボルのMOO仁井谷。その少年時代から現在に至るまでを克明に語ってもらい紹介していきます。



ご母堂と幼少のみぎりの社長。なかなか幸せそうな笑顔である

小さい頃の事はあまり覚えてないけど……

生まれたところには行ったことないんです。三原市というところで育ったんだけど、生まれたのは北の方の上山町ってところらしいよ。親父が産婆さんを迎えて行っている間に生まれて、おふくろは勝手にヘソの緒を切ったんだって。

物心ついたのは、三原市の湊町ってところ。幼稚園に入るまではほとんどベビーギャング(笑)、

不良ですよ。とにかくいたずらっ子、喧嘩っぽやいし。町から町へと転々としたんです。お好み焼き屋を親父はやってたなあ。その頃は毎日近所の子供を泣かしてた。毎日おふくろがあやまりに行ってた。なんとなく覚えてるんだけど目の前に10人ぐらいいて、石投げて逃げたこととか。とにかく結構悪かった。ガキ大将ではなくて、

1匹狼で人をやっつけるタイプだったかな。

当時からよく喋ったらしいんです。幼稚園に入る前は無口だったらしいんですが、入った途端に急に喋りだした。親戚なんかには将来はアナウンサーか外交官になれなんて言われてたらしいけど、本人はなんにも考えてなかったんじゃないかなあ。

広島県三原市で生まれた社長は…

はっきりいって
不良だった。



まわりの子供を泣かす泣かす



どうもうちのコが…
スミマセン



毎日毎日コレ



須田さきり

職業→一応マンガ家。年齢18歳。11月30日生まれ。星座→いて座。血液型→A型。好きなキャラ→シェリーズ!! 好きなマンガ家→竹本泉先生。最近ハマっているもの→ガンダムWとウエディングピーチ。好きな食べ物→プリン。大田区在住。

病弱だった。

しかも
無口。



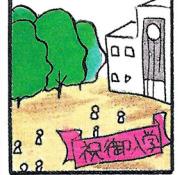
だが幼稚園に入ると急によくしゃべるようになり、



こりや将来は外交官か
アナウンサーになるしかないね!



さて
小学校に入ると
彼は



ここはこうしたほうがいいんじゃない?

ここはこうじゃない?



まわり中をきにかける
教えマンに変身した!!



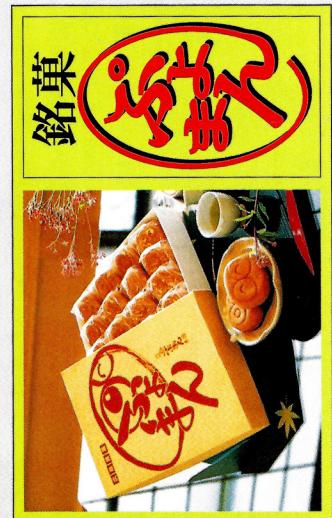
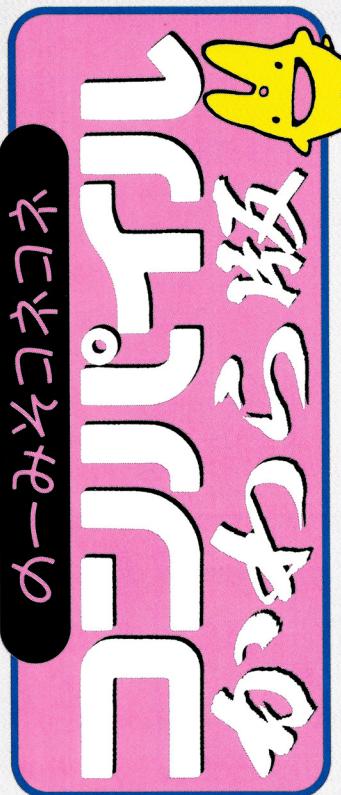
これはこうした方が…



今していることにも
つながっているのだった。

つづく。

「G G 魔導物語」衝撃走る! 「魔導少女」



『G G 魔導物語』のメインデザイナー、ねこにやん氏(22)が入院した。病名は急性肝炎。氏は、前作『G G 魔導物語Ⅲ 究極女王様』も手掛けた実力派。現在、コンクラ地下版では、コミック『ういういぱりジエヌ』を連載している。

がつ(以下おれ) 滅滅おめでひりつ。
ねこにやん(以下「ねこ」) 石丸さん
(注・ティンクター) がね。
おれのつゆひらみか(笑)
ねこえー。でもねこでギリシムだ
よ、あのペチコトカモニにわだかひむ。
おれああそがわきこも。ねこに
やんには。

ねこうん。ほく不眠症だから。だ
から毎晩、眠る特訓をしたんだ。でも
少しだけ、特訓ってオナカがぐるぐる。
おれぐるぐる。

ねこオナカぐるりに、お金がないから、すうじううからだよ。だから…
おれだから。

ねこ入院してやつたんだ。
おれ理屈あべまぬ無いく。ひうう
で最初は風邪だったんでしょ。

ねこうん。近所の医者をくばで、
そう言ってたよ。気管支炎の難いがあ
りますって。

おれでも急性肝炎(笑)

ねこそう(笑)。もうレジクリある

やうにシロコかわゆ。

我入院突然ですが、ほくば17歳のじ
き脚がしびれて近くの医者に行くと
「リュウマチだよ」ひざや尻に注射打
つておひやよ。わくわく大にが若くん
だからがまんしだれに(フスシ…)
まだ痛くなら乗せねば、注射して
あけるから、アシベシハ「ひきかみ」
があつた。結局4~5回(フスシ…)
ひきかれたが、いつに脚が出来
らない。自分で医学書をめくって調べ

そりばは1夜半熟睡して治療を受けた
が、念のためと思って市立の総合病院
に行つた。担当医は症状を聞いたあと、
脚を持ち上げたりある部分を口チヨコ
チヨコ触って「ひりつ」感触あるか
じょ。「ひじ」と「椎間板ヘルニア」
の症状に體がついてる。おれおめん
おつてその歯医者に(金子つてひつた
かなめ)尋ねてみた。「おのう、ひよ
つひつひつひつひつひつひつひつひつ
ヘルニアではなにじつじつか?」。そし
たら「何を書つがせかめん」だつたら
もう面倒見へ、帰れ!と怒鳴られた。



あれ リラックスして遊んでるよ。
ねこ でも、おかしなね。
あれ なにか?
ねこ ほく、なにとも食べてないこの
に どうして肝臓がんだら?
あれ 食べるよ。
れこ お金なんか。でも、みんな
から人情にやられたよ。
あれ 退屈極めてじうつが(笑)。
れこ うえ、入院だ。食べる前の
お薬すみが、知らない人のCDIが、
へんさんのがひが。
あれ がんただじよん。
れこ もう、うれしくて涙が出来た。
くま 金庫ロロアキ。あれ おなかじやくなあ。
れこ ハルディのトランジャー、報
告で。
あれ がつつかがい)

きだむ。ストーキーが食べだじよ。
あれ せにだむがだだむ。
れこ こま、牛肉をハムねむこむ。オ
ーフーローフへむ。

あれ じょ、それ買こねむこむ。
れこ そんな金あつたら、パン屋に行くよ。
あれ で、入院だよ。

れこ うん、そう。
あれ 石灰をべ、悪くはじよん。
れこ 遊くひの。石灰をべ、きくせん
キ唐うぶだ。

あれ 入院中は、ゆへりだむだ。

れこ 下着の透けている看護婦さんぐ
ただ。幸せでした。

あれ それで直つむやつたんだ。

れこ まあ実力ですね。

(文・がつつかがい)

ディレクター石丸氏の言

「GIG魔導A」のディレクター石丸氏
に、「やる気やめなれて語ってください
をました。キャラ、すきだ。

「やる気」もやがくやがく仕事をして
くれます。やがくやがく、もう驚かんと
しました。ハルディのキャラふーいを教
えてくれます。キャラが遊ぶんだ。
わかる人が、ねがなせ。くまがく
シアフルのキャラたちが群がるア
クションがやがやややう。

うう、ありがとうございます。



くん、ヤツはピックグになるぜ。はたけへ!

ひで起動させた直後にフルキーの①、
②、③を押したがどうしていい? パ
ラグモードにします。上記の①②③に
成功すれば次の2つの機能がどちら
かが起動してしまいます。

1: タイムボーリングキーを押すと、毎
回10秒間画面にこむ。
2: ゲーム中に田中キーを押すと、次の
画面へ進む。ただし、最終面の15面で
は「1面」にならぬ。

次は、前号で大人氣だったRPG
『Wind's Seed』から真技について
お読みください。

まずはDS資源を内蔵している機種で
やがくはボーリングモードやがくで、な
なぐん「ショットストライク」が使用で
あるQだ。じゅわくはボードの
設定が必要なので注意。

さあ、おまちせじました。次は、カ
ワトイ女の方々が大活躍したアプ
ルゲーム『うさ雀ワード』アチ
ムの真技です。

ソノゲームの大昔にリボンの敵の娘
「英英ゆみ」ちゃんがゲーム中にライ
フ回復を使ってくるが、じゅわくが技を
使用したりスルしながら限り、なん
じ向ひのキャラフ回復は使用してこ
いのです。

今度はカロイイ女のが主人公のガ
ーム『クロエウイ伝説エレナ』の
真技。

ノーマルボーリングをクリアする
と、ハルディアの一番最後に出るロ
ゴヨリスが、やがてモードがなが
かた「エコナ魔界のイヤシング」が
おこしてくるのだ。見た人は全国でも少
なくはながれだ。だって難しかったもん
ねのゲーム。

最後は、魔導キャラのアクション
ゲーム『キーエリのそぞろ大作戦』。

まずゲームを始めて「3面の赤る
も」の出した間にねむひ出すなり、ハル
ディスペースキーを押しつばながして

動がながくはえむこむる「無敵」
になれる。敵を倒した時の得分が「お
んじくおこむ」の1点。でも、
かくへいじゆ十字キーをねむつてキヤ
ルが動いてしまがる。やりて直接効
果出ます。

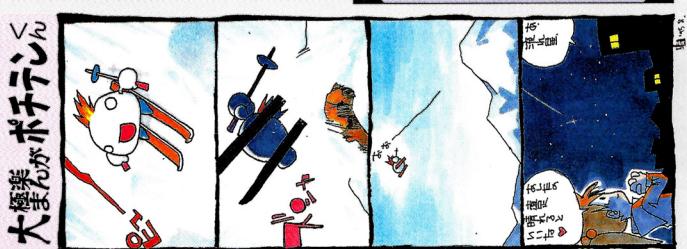
ハルディ注意。「おのすあいひ
べくつてつまじま」というほど、濃度のこ
とがちねあがく。

じつせりの真技、茨城県・中山和
久さん、おのじゆくの投稿でした。ありがとうございます。

ハルディも、ハルディーおがや
だらじん風にあすけぱ、ハバトビ『ロ
ス』の真技だくわき』係り送ってね。
それでは、おおれびり物ぐもが、
おおれがい。(文・セリール河北)

コパイアなぐ

- △手を手に入れたよ。ので、ぬりこじやね
ます。(茨城県川島)
- △魔導魔鏡ひごく、魔鏡してだらけたあわせに眠
りたがねにこながつ。(カントル)
- △ハルディ、毎日あわせに寝てひじゆくから
ざながつ。(魔導魔鏡)
- △くまくま舞へ、魔くまじゆくまづ。(魔導魔鏡)
- △泡手井井で。(魔導魔鏡)
- △魔くま魔くまの回りにこくにこくくま魔鏡。(魔導魔鏡)
- △あわせは、10年以上魔のハドカラは思ひな
がれで寝て。(クラシック)(注釈)
- △「モハルディア」は魔鏡くわねむづ。
魔鏡魔鏡の魔くまこくじゆくまかくじゆく
くまくまの。(大河内十郎(註))
- △ロコロヘヘヘ。(おおれびり物ぐもが)
- △くまくまぬけの魔くまに寝て寝ねる事がないので
洋芋米ぬけの魔くま。(注釈)
- △おおれびり魔くまの魔くま。(注釈)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)
- △ハルディハルディモハルディモハル
ディ(アーロン)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)
- △ハルディハルディモハルディモハル
ディ(アーロン)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)
- △魔の魔鏡をくまくまぐにこなだら、モハル
ディハドカラは寝ねだ。(ハロル)



裏技のさくら

暴露スクープ!!

沈黙裏技

DSも本になつて、やつと
号一これまで、いろいろと
ゲームを作つてきていたけれど、
実はあるんですよ「裏技」
が! 今回は、スタッフに聞
いた「裏技」を2つ紹介します。

まずはDSの『ほのぼくワ
ーズ 大魔導魔鏡物語』から……
ゲーム中、支援魔鏡をボスに使うと
「ボスがテク状態」になり、殴り放題
になっちゃうのだ。これまで倒せなか
ったボスも大魔勝がおこなはし。
次にアートの『VS(カーネバ)』
から……

ゲームハイア中び、フレイヤー側が
いつても「必殺技が出来る状態」であ
れば、相手が先に攻撃をしてきてしも
ぶ(必殺技)アフレイヤーが敵に打士
をせがむじて「敵の攻撃を打ち消す」
といふがおものが、この技は敵の攻撃
をかわして、ハルディンがを負う。

さて、今度は『ホバーライダの
爆弾天国』です。
これは、書類入れるかりセントをか

さらに難しくなった御意見無用の ハイパワーユーザーコーナー



たつき・
けいの

98

その5

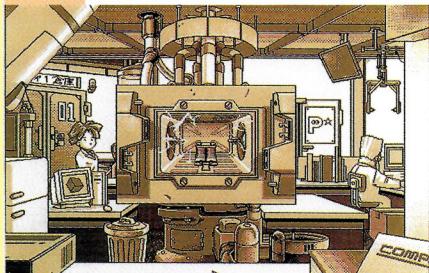
DSのドライバの
○ 秘密

かけこみ寺

はやいもので、このコーナーを始めてから一年がたとうとしています。みなさんいかがおすごいでしょうか？ コーナー担当のたつき・けいです。

…はじめたはいいんですが、最近ネタ切れ気味なので、今回ち

マウスドライバ NMOUSE.COM TMOUSE.COM



『あつぶるそーす』でも使える。もちろん独自開発のドライバを使用

カーソルの描画機能をもたないマウスドライバです。基本ファンクション(*2)は、マイクロソフト社のマウスドライバと同じですが、カーソル関係のコマンドと、サブルーチンコールのコマンドは、DSのゲームでは使用しないため、ありません。なお、NMOUSEはNEC版マウスドライバのファンクションをサポートしています。

4bitサンプリングドライバ

BSAMP.COM

今回の『大魔導戦略物語'95』につかわれているサンプリングドライバです。4 bit、9600Hzの2の補数表現のデータを、再生できます。本体のBeep音源とPSG(*3)で再生可能ですが、データフォーマット、再生周波数の関係で、PC-9801-86(*4)やX-MATE、EPSON機の内蔵PCM音源には対応していません(*5)。



①今やゲーム中でしゃべるのはあたり前だけれど、コンパイルが対応したのは早かった。Beep音でも声が出るのがうれしい

8bitサンプリングドライバ

FSAMP.COM

2の補数表現 8 bitデータのサンプリングドライバで、再生可能周波数は、そのマシンのサンプリングチップに依存します。DSでは今のところ容量の関係などで、『筋肉で遊ぼう』と『なぞぶよ』でしか使われていませんが(*6)、秋発売の「ぷよぷよ通」では使用する予定です。「なぞぶよ」のバージョンでは、PC-9801-86、PSGのみの対応でしたが、最新のバージョン1.10では、X-MATEの内蔵PCM音源やEPSON機の内蔵PCM音源に対応しています。ただ、残念なことに他の音源への対応のためにプログラムの方法も少し変わってしまったため、



②『なぞぶよ』のあのなめらかなサンプリング音声はこのドライバのおかげ

『なぞぶよ』や『筋肉であそぼう』のFSAMP.COMを最新のバージョンに交換しても、X-MATEやEPSON機のサンプリング機能は使えません…ごめんね。ちなみに、処理速度などの関係で、実行には80286以上のCPUが必要です。

ジョイスティックドライバ

READJS.COM

『魔導物語ARS』や『なぞぶよ』で使われているジョイスティック(以下JSと略)の入力をサポートするドライバですが、「winds seed」や「キキーモラのお掃除大作戦」のように自前でもっているものもあります。

このドライバは、増設した音源のJS端子にも対応しているほか、システムサコム社のJSボードにも対応しています。もってた人がいたらためしてみてね(*7)。

ただ、このドライバを組み込んだら、どんなゲームもJS対応になるというわけではありません。



④98ではいまひとつ普及率が低いジョイスティックだけど、ゲームユーザーならば持っているととても便利だ

表1: ジョイスティック対応のゲームとその対応ポート

	標準port(188h)	拡張port-1(088h)	拡張port-2(288h)	SAJ-98
ぶよぶよ	*	*		
魔導物語ARS	*	*		*
なぞぶよ	*	*	*	*
キキーモラ	*			
Wind's Seed	*	*	*	

*標準ポート…FM音源のないマシンにJS端子付きFM音源ボードを工場出荷時の状態で装着した場合に割り当てられるポート番号
*拡張port-1…FM音源が標準構成のマシンにPC-9801-2Kなどの古いタイプの音源ポートを増設する場合に割り当てる可能なポート番号
*拡張port-2…FM音源が標準構成のマシンにPC-9801-8Gを増設する場合に割り当てる可能なポート番号
*SAJ-98…システムサコム社のJSポート

注) 標準ポート、拡張ポートなどの呼びかけたは、こちらで勝手につけたものなので、お店の人や、友達にはなしをするときは、気をつけてね。

その他のものとして、DRBIO S(グラフィックルーチン集)とかLOADSYS(ファイルのコードを行なうもの)などあります
が、ここでは割愛させてね。

ここで、ちょっとバツクナンバーの紹介。今まで、このコーナーでは、これらのことについておはなしをしてきました。HDDでプレイできなくて困ってる人は、第1回なんか、わりと参考になるんじゃないかなとおもいます。

第1回(DS # 4)…フリーエリアをひろげるためには
第2回(DS # 5)…周辺機器の接続についていろいろと
第3回(DS # 6)…DOSのバージョンの違いについて(テキストコーナー掲載)
第4回(DS # 7)…モデムとはなんなの?

調査がいらないだけ、今回は楽をさせてもらいましたが、いかがでしたか?「こんなんじゃ何の役にもたん。だめじゃ」などあれば聞かせてくださいね。それでは、今回のおはなしはここでおしまい。次回があればまた会いましょう。

(95/08/17)

たつき・けい(しおりすと:攻メモ:ときふえち)

P.S. 広島県の白石さん、かけおち寺のネーミング、Goodです。あとV.Fastの件ですが、あの回ではV.Fast ClassとV.Fastをいつしょくたに扱ってます。ですから、SONYだけの規格じゃないんです。ちょっと書き方がまづかつたみたいですね。ごめんなさい。

FM音源ドライバ

FPLAY.COM

FM音源(*9)をつかってBG Mを演奏するためのドライバです。曲のデータは、外部ファイルで提供され、デフォルト(*10)はSONG.DATというファイルです。FM音源がない場合、BPLAY(内蔵のBeepでのドライバ)が使用されます。FPLAYの後の数字は(*11)、曲バッファのサイズを表し、数字と曲バッファの対応は、表2のようになります。ちなみに、バージョン2.10a以降のものは、/Bのあとに数値をかくことによって、曲バッファのサイズをサウンドデータに応じたものにすることができます。計算式は、(SONG.DATのサイズ+1023)/1024(端数切り捨て))になります。SONG.DATのフ

イルサイズが17,325バイトの場合、 $(17325+1023)/1024=17,9179\cdots$ で、/B17をつけてFPLAYを起動すればいいわけです。あと、*Kのために、HDDでプレイできない人にはけっこうおいしいと思います(*12)。FPLAYやBPLAYは最新のバージョンに差し替えることによって/B(数値)の機能が使用可能。

テストプログラムをつくってみました(リスト1)。TURBO-Cを使いましたが、少しの変更で、他のCでもコンパイル可能だとおもいます。FPLAYを常駐させた後、「FPTS」で曲を聞くことができます。なにもつけないと曲の演奏をストップします。

*1 簡単にいうなら、周辺機器を制御するためのプログラムです。

*2 ここでは、制御コマンドととらえてもらってかまいません。

*3 Programmatic Sound Generatorの略です。詳しい説明はここではできませんが、矩形波音源のひとつです。(SSGともいいます)

*4 PC-9821A/Cシリーズ(CanBeは除く)に搭載されている音源です。

*5 PC-9801-8Gでは、9800Hzのデータが再生できないので対応は見送りになりました。

*6 FSAMPにすると、サンプリングデータのサイズが2倍になるので(データが4bit→8bitになるため)、ディスク容量を圧迫してしまうわけです。

*7 チェックを一部のマシンでしか行なっていないので、もしかしたらマシンとの相性などの理由で動作しないかもしれません。

*8 これらのJSはどの方向に何度も倒しているかがデータとして返ってくるアナログ方式のJSなので、音源ボードについているデジタル方式のものと全く構造が違うからです。

*9 Frequency Modulationの略で、正弦波をいろいろと加工し、ピアノの音色やギターの音色を疑似的に発音可能な音源のことです。

*10 特に指定がなかったとき、選択されるもの…と思ってください。

*11 FPLAY2.COM、FPLAY3.COMのように、PLAYの後の数字のことです。

*12 ただし、「魔導戦略物語95」のように起動バッチの中にFPLAY、BPLAYの文字がないものは、FPLAYを内部で実行しているため、/B(数値)は利用できません。

内部起動しているソフトのリストを表3に示しておきます。

サンプルソース(リスト1)

```
/*
 * FPLAYでのサウンドテスト (FPTS.c : TURBO-C)
 */
By Tatsuki.K協力 佐藤隊長

#include <dos.h>           /* ソフトウェア割り込みの実行用 */
#include <stdio.h>          /* いろいろと… */
#include <stdlib.h>          /* 文字列→ 数値変換用 */

#define BTRUE    0
#define BFALSE   1

int funcno = 0;             /* ファンクション番号 */
unsigned soundno = 0;        /* リクエストする曲番号 */
char *Argv;                 /* Argv */

/* 関数: FPLAYの存在確認(常駐=BTRUE) */
int checkfplay (void)
{
    int status;
    /* FPLAYの存在の判定用 */
    _AX = 0x3571;
    geninterrupt (0x21);
    status = _BX;
    return (status == 0x800) ? BTRUE : BFALSE;
}

/* メインループ */
int main (int argc, char **argv) /* argc, argv[] を使用するために… */
{
    Argv = argv;
    Argc = argc;

    printf ("★FPLAYのサウンドテストプログラム (C) COMPILE 1995 ★n");
    if (checkfplay () != BTRUE) /* FPLAYの存在チェック */
    {
        printf ("FPLAYが常駐していませんn");
        exit (-1);
    }
    if (Argc == 0) funcno = 3; /* パラメーターなしなら曲停止 */
    soundno = atoi (Argv [1]);
    _AH = funcno;
    _AL = soundno;
    (void) geninterrupt (0x70); /* FPLAYのファンクションの実行 */
    exit (0);
}
```

表2:FPLAY.COM、BPLAY.COMの常駐容量など

後の数字	常駐容量(KB)	SONG.DATの最大サイズ(byte)
なし	64	49152
2	40	24576
3	36	20480
4	48	32768
5	22	5632
6	32	16384

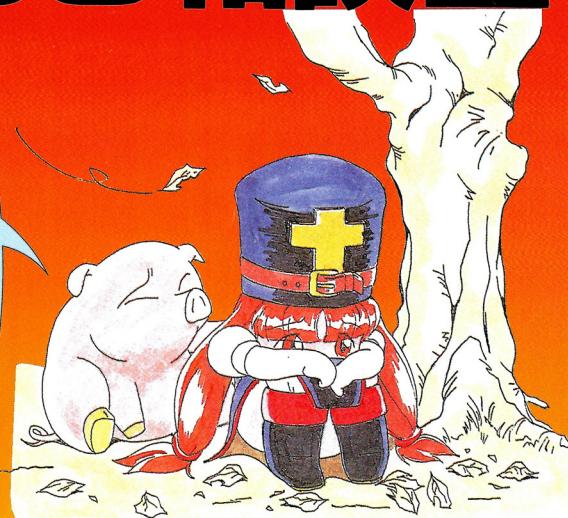
注) 本体、バッファサイズのほかに、環境変数領域があるので、実際の常駐容量はこれより数百バイト大きくなります。

表3:FPLAY.COM、BPLAY.COMを内部起動しているソフトについて

『魔導物語123』『ぶよぶよ』(製品版)『なぞぶよ』『幻世喜譚』『幻世風狂伝』(DS #4)『うさ雀ファイト! Aち~む(DS #6)』『VS~格闘王への道~(DS #7)』『幻世快盗伝(DS #8)』『究極変幻』『トルギヤルさおり(DS #8)』

DSスタッフが直接お答えする DS相談室

その君、悩んでいないで
相談しなきいってば!!



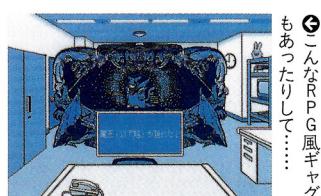
『あつぷるそーす丁稚つち』(Vol.6) のすべてのイベントを教えて!

千葉県 山田京三君

丁稚イベントは合計12個。イベントは一定時間で鳴る電話をキーに発生する。電話が鳴る条件はクリックしない状態が8~10秒間続いたとき。途中でクリックしたらそれまでの時間を覚えておき、イベントが終了した時点で続きを時間でカウントする。丁稚イベントが終了した時点で、0にクリアされる。丁稚イベントが12個終了すると最初のイベントに戻る。

では12個のイベントを紹介する。
①「窓が汚いから…」→画面中央のドアのうち、向かって左側のドアをクリックする。
②「ゴミ箱がいっぱい…」→画面中央左寄りにある2つのゴミ箱の右側をクリック。
③「あのお…告知分を…」→ゴミ箱の上にあるぶよをクリック。
④「おう！ すまんがの…」→画面右にある壁掛け時計をクリック。
⑤「DSのテストプレイを…」→右の棚のカーボン人形の段から数えて3番目にあるテレビをクリック。

- ⑥「入り口のマットに…」→中央にあるカーボンマットをクリック。
- ⑦「蛍光灯が切れてる…」→画面上部の4つの蛍光灯のうち左から2番目をクリック。
- ⑧「わりや…」→画面中央下部の電話の置いてある机をクリック。
- ⑨「テストプレイ用のフロッピーケースを…」→画面右の棚のカーボン人形の段から数えて2番目にあるフロッピーケースをクリック。
- ⑩「コピー用紙が…」→画面右のコピー機の下のトレーをクリック。
- ⑪「右の机の一番下の…」→画面右の引き出しが4段ある机の、一番下をクリック。
- ⑫「突然だが、コンパイルフォーマー…」→画面左のドアの、ドアノブをクリック。



『あつぷるそーす丁稚つち』(Vol.6)

シューティングの高得点のコツは?

埼玉県 アキニン君

ゲームは約1分30秒。一定時間で敵の出現パターンが変わる。タイムメーターが四隅にきたときに中ボスが出現。各敵キャラは耐久力によって点数が違う。高得点を目指すには耐久力の高いキャラをたくさん倒さないといけない。また敵を倒さなくても、耐久力の高いキャラを打つとその度に打ち込み点が入る。

中ボス1はタイムカウンタ7で出現、耐久力2。中ボス2はタイ

ムカウンタ14で出現、耐久力2。中ボス3はタイムカウンタ14で出現、耐久力3。中ボス4はタイムカウンタ14で出現、耐久力4。あとになればなるほど高得点になるので逃さないように。



いいやくんゲームオーバー
になつてもつた…

『筋肉であそぼう』(Vol.5)

の2周目に行きたい

秋田県 ブルータス君

特定の場所をすべて触ると「気になるワキ毛」が生えてきて、そのワキ毛を抜くと、感動のエンディング(?)とスタッフロールが流れ、その後に2周目が始まる。1周目と2周目の違いは、パンツの色が違う、パンツが脱がせない、そして終わりがないこと。

基本的に胸を16回クリックすることによって得点計算をする。条件は16回触る間に、どこを触ったかによる。多くの箇所を触ていればそれだけ高得点が出る。しかしマイナスとなる箇所もある。得点は(100+100)~(100+100...+1UP)まである。1UPをとっても筋肉おやじが2人になるわけではない。

マウスカーソルによってイベントが起る箇所が違う。以下の説明の左右は筋肉おやじから見てだ。
①指カーソル時→ひげ(左右)、右手、パンツのひも(左)、頭髪、左手のひじの裏、胸(左右)、ヘ

もあつたりして…
こんなRPG風ギャグ
鼻をクリクリすると
シャミしてくれるつす



頭の上からオイルをド
バッつてするところ
どめがえます

そ、股間、題字の「筋」の字。

②ハケカーソル時→鼻、左右ワキ腹、胸(左右)、へそ、股間。
③オイルカーソル時→頭の上、へその上。

④条件付きのクリックポイントは、

- ・ワキ毛→クリア条件を満たす。
- ・スイッチ→左手のひじの裏をクリックした後で。
- ・パンツのひも(右)→パンツのひも(左)をクリックした後で。

クリア条件は次の行為を行えばよい。

- ・指カーソルで、へそ、股間、右胸、右手、右ひげをクリック。
 - ・ハケカーソルで、鼻、へそ、股間、左胸、左ワキをクリック。
 - ・オイルカーソルで頭の上をクリック。
 - ・髪形5種類をすべて見る。
 - ・得点を出す(何点でも良い)。
 - ・パンツを脱がす。
- 最後にワキ毛を抜けばめでたく1周クリア。



『VERSUS~格闘王への道』(Vol.7) のエンディングが見たい

茨城県 バーサン君

バトルポイントは攻撃を与えた回数に比例してもらえる。必殺技の方が獲得ポイントは多いが、スタミナがシビアなので通常技を細かくあてよう。また攻撃を受けると減るので上手な防御も必要。

成長はバランス良く行う。優先させるべきは攻撃と技能レベル。

慣れないうちは確実にパンチ、キック攻撃を。キックがオススメ。

相手の防御の動きを良く見て、一番離れている場所、つまり頭や足首のあたりを狙おう。

敵は一定時間こちらの攻撃をホーミングするが、気が溜まるほど敵のホーミング速度が遅くなる。

最初は待っておいて、まず防御を確実に行った後で攻撃すると、比較的当たりやすい。

通常攻撃でも気は一定量減るので、最低でもある程度の気が無い

と攻撃が無効になるので注意。

相手の間合いの比率、格闘技の特徴、防御枠の動きなどを頭に入れて、相手に合わせた戦闘法をとろう。ロンは足技だけを待てばいいし、霞はスタミナ切れを待とう。

パンチをキックで、キックをパンチで受けられないが、必殺技のカーソルならすべて受けられる。

こちらの必殺技は敵の攻撃より優先される。相手の攻撃のあとでも、こちらの必殺技で打ち消せる。

その他、CPUモードをLOWにし、マウスを掃除すれば、きっとエンディングが見られるでしょう。



難しいのう
慣れるまではなかなか

『キキーモラのおそうじ大作戦』(Vol.7)

で高得点を出したい

神奈川県 キンキン君

ってみれば。

- ・ステージ15→敵を倒さないより連続倒しを狙おう。30秒以内に牛を6匹連續で倒せ。

- ・ステージ24→ブラックキキーモラの移動ラインを読みければ30秒以内にクリアできる。倒さずにクリアはするのはもちろん不可能。

敵を倒さずクリアがムズい面は30秒以内をあきらめれば以外と簡単。どちらを狙うかはキミ次第だ。がんばって最高の総合評価を目指そう。最高得点は30万点前後だと思われる。



◎面クリア後のボーナス
をバカラスカ集めよう

コンクラ出張版

ニーハオ！ オレは白龍鳳霞というのだ。ゲームの質問ページをするってことで、今回はコンパイルクラブの『霞とK美のお部屋』あてに届いた質問をK美の代わりに答えてみた。

☆ぶよ通関連☆

Q：マスク・ド・サタンが出てこない？（千葉県 ヤン）

霞：18万点以上、ノーコンティニューが条件。

Q：サタンが倒せない！

（東京都 田中洋子）

霞：精進あるのみ。

Q：バッドエンディングになつてしまふ！（埼玉県 イルカ）

霞：一定以上の点数をとれば大丈夫。この判定に使うスコアはコンティニューしても累積される。難易度のバランスからいつでもバッドエンディングを見る方が難しい。

☆魔導関係☆

Q：98版『1・2・3』の1で魔

導球を3つ手に入れたあとどうすれば？（栃木県 巴らん）

霞：3つめの魔導球を手に入れたらあたりに魔法陣がある。それに重なれば、最後のボスがいるところへ行ける。

Q：『ARS』のルール編で雲樹の種はどうやって育てればいいのですか？（雲樹の種をまき、水をやって雑草を取り除いて、害虫をレロレロを使って駆除したあと、しばらくすると枯れてしまします。（京都府 マニ）

霞：害虫を駆除したあと、収穫の秋にすればいいだけだ。

Q：『ARS』のアルル編で、「リカバーの水」が見つかりません。マップは石版までいっています。他の2つ（燃えるバラ、冷たいサボテン）は取りました。すでに数ヶ月さまよっています。

（静岡県 菊地晋平）

霞：その冷たいサボテンは二セモノだから本物を探せ。

悩みすっきりしましあね

今回から始まった新コーナーだす。DSの中でわからないうこと、クリアできないゲーム、疑問に思っていることなど、なんでも質問をしてください。また、DSのこと以外でもコンパイルに関すること

ならなんでも質問や相談を受け付けます。ものすごく古いゲームのことでもいいのでどんどん送って下さいね。

コンパイルのそのゲームを作った当事者に直接質問をぶつけて解答をもらいま～す。



あて先は、

〒781-广島市南区京橋町1-1
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル

アーケードゲームのことをもっと知りたいひとのために

アーケードゲーム Magazine

毎月30日発売
定価490円

9月30日創刊

【特別付録】
セガAM2描き下ろし
ファイティングバイパーズ
特大ポスター

創刊記念
読者プレゼント

セガサターン、
プレイステーション本体など
豪華賞品が当たる!

特報!セガ秋の超新作ラッシュ

セガ・マンクスTT(仮)

スカイターゲット

電脳戦機バーチャロン

バーチャコップ2ほか

AM2研・鈴木部長に直撃インタビュー

バーチャファイター3の前にAM2研の新たな3Dポリゴン格闘ゲームが登場!!

闘神伝2 コンシューマ機で人気の「闘神伝」がアーケードで登場!

速報!JAMMAショー完全レポート

セガ、カプコン、SNKなど各メーカーのニューゲームを紹介

[パーフェクトガイド]

鉄拳2、バーチャファイター2

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

マーヴルスーパーヒーローズ、ドラグーンマイト

ストリートファイターZERO、豪血寺外伝 ほか

[NEW GAME SCRAMBLE]

バーチャコップ2 パルスター、メタルスラッグ

ほか新作を完全網羅

[特別企画]

初心者のための基板購入ガイド

そのほかメーカー専用コーナーなど
楽しい企画が盛りだくさん!!

※内容は一部変更になることがあります。あらかじめご了承ください。

© SEGA

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社／出版事業部

JOY ROOM



マスター魔太郎のびよ道場
魔導外伝
DSキャラコンテスト
MOONのゲーム大好き
新・不凡を獲せ!
エリナのときめき丘/恋シナトラ人生歌
不凡・我人奉湯のこねこねごくしちゃん
ルイ・パンコと土下サブルス
保証規定
カーブXのお料理講座

初公開!? マスターのぶよ仲間

いろんな思い出のいっぱい詰まった夏休みも終わり、学生どもがふたたび動き出した9月1日。3か月の沈黙を破って、あのマスター健太郎も動き出した! 今回はなんでも、マスター自身の友達を連れてくるという。待ち合わせ場所は、埼玉の植民地とも言われている池袋、ビッグカメラの横にあるロッテリア(長い)。

午後1時という待ち合わせの時間に遅れないように家を出た記事担当の「な」は、バスでたむろする女子高生たちには目もくれず、いそいそとロッテリアへ向かう。ところが! そこで待っていたのは、またも女子高生の一団であった。店内をいろいろ、女子高生の制服、制服、制服…。学校が終わった直

後という理由もあるだろうが、見慣れない光景に正直ビビった記事担当は、フロアの片隅で淋しくマスター行を待つ…。

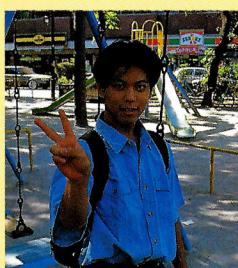
5分経過。ようやくマスターとその友達(下のカコミ記事を参照のこと)が登場。マスターは、前回と同じく学生服、その他の4人は私服だ。聞けば、まだ友達が来るそうなのだが、時間の都合でとりあえず近くのゲーセンへ。マスターおすすめのゲーセンは、セガ系の池袋GIGO。仲間が集まる時は、たいていここに集まるそうだ。なぜかというと、そこには4人同時対戦ができる「ぶよ通」があるからだ! カメラマンの仮面Wも来だし、さあみんなでプレイしてもらいましょうか。



●今回お世話をなったゲーセンは、池袋GIGOさん。
マスター健太郎くんたちも、たまに来るらしい

今回お集まりいただいた

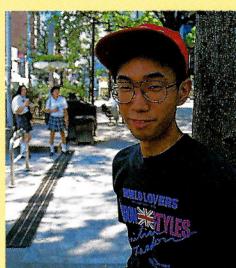
マスターのゆかいな仲間たち



北村純一くん

年齢: 17歳 ぶよレベル: 2級
マスターとの関係: 2番弟子
愛称: ほくそん

このメンバーの中では一番の元気もの。甘いマスクの年上キラーらしい



小林俊英くん

年齢: 19歳 ぶよレベル: 8級
マスターとの関係: 弟子
愛称: 言えない(本人談)

現在、大学生らしい。マスターより年上だが弟子…。師弟関係って厳しい?



鷺里夕子さん

年齢: 21 or 17歳 ぶよレベル: 級なし
マスターとの関係: 友人の友人にして友人
愛称: レベル1: 3、ゆーこさん

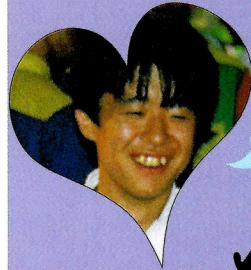
紅一点。私服だと普通のコに見えるが、実はコスプレイヤーで有名らしい…



手塚淑人くん

年齢: 18歳 ぶよレベル: 1級
マスターとの関係: お友だち
愛称: レイちゃん

コンパイルのTシャツを着ていた。帽子と後ろで束ねた髪がチャーミング



マスター健太郎の
ぶよ道場

ぶよ100人抜きに挑戦!

なんと、今回から「ぶよ100人抜きに挑戦!」がメインタイトルになってしまった。その理由は記事担当者も知らない…。それでもマスター健太郎は元気! 今回は池袋で合コン…もとい、仲間と4人対戦「ぶよ」で親交を深めるの巻。

しかし、仲間とて容赦はせず!

よく考えてみると、この対戦台っていうのは4人までなのである。ということは、必ず1人はあぶれてしまうということだ…。記事担当は、ここがチャンスとばかりに、あぶれた人にプロフィールを書いてもらう。ついでに、どのような経緯でマスターと仲良くなったのかも聞いてみよう。

実は、この4人とも高校の同級生とか、近所の友達とかではないようだ。ようするに、全員が「ぶよぶよ大会」とかで知り合ったらしい。プロフィールをよく見りや、

学年もけっこうバラバラだしね。「ぶよぶよ」が結んだ友情ってなところか?

しかし、みんな仲がいい…。これだけ、「ぶよ」の強者(鷺里さん以外は、いずれも各大会のタイトルホルダーとか。鷺里さんは、コスプレ専門という声も…)がそろってプレイしていれば、ケンカの1つも起こっていいのに、みんな和気あいあいとプレイしている。これも、「ぶよぶよ」という穏やかなゲームジャンルのファンだからだろうか? ふと、となりでや

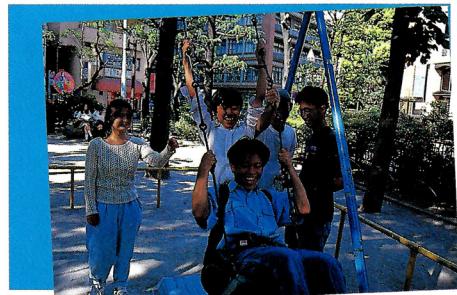


っている「〇〇〇・××・〇〇〇〇〇'95」をプレイする者を見てみると…、う~ん、殺伐としている。やっぱ、格闘ゲームじゃあこうはいかねえよなあ。

とかなんとか感慨にふけっていて、すでに4人プレイが終わっていたりする。そこには、苛酷な勝負に1人勝ちした、我らがマスターの姿が！（何回か勝負して、ほとんどマスターが勝っていたみたい。これだけのメンバーがそろうと、マスターも負ける時があるらしい。担当は見てないけど…）そのままじいプレイぶりには、通りがかりの学生カップル（乱入しようとしたのか？）もビビって逃げた。やっぱ、スゲーよなマスター健太郎は…。

それでも友情は壊れない！（予定）

戦いは終わった…。終わってしまえば、勝敗なんて関係ないさ。ジョーと力石（昔なつかしいマンガの登場人物）は、なぐりなぐられながら友情を感じ合ったんだ。だから、ジョーとカーロスが玉姫公園で不器用に友情を確かめたように、我々もゲーセン近くの名も



プレゼント&告知

マスターのサインをもらえ

下のような、お茶目なハガキも送ってくる高橋健太郎くんのサイン色紙を3名にさしあげます。欲しい人は、官製ハガキで下記の住所、サイン係まで応募のこと。あなたの住所、氏名、電話番号を忘れずに書いてね！ついでに、マスターへのメッセージなんかが書いてあるとマル。



①神奈川県・高橋健太郎くんからのお便りでした

今日のポイント

・4人プレイでは、おじやまぶよがいつも落ちてくるか分からぬるので、無理に連鎖を増やすないように！

知らぬ公園で友情を確かめる！

「ぶよ」対戦中とは違って、無邪気な笑顔を見せるマスター健太郎。ハトのいる公園の穏やかな雰囲気がそうさせるのか、北村くんも、小林くんも、手塚くんも、みな笑顔でブランコに乗ってはしゃぐ。それを見守る鷺里さんも、なんだ

か楽しそうだ…。

でも、マスター！あなたには、これからたくさんの試練が待っている。全国の猛者を相手に、100人抜きという偉業を達成しなくてはならない。休息は今日までだ！

アナタの家へ出張ぶよ！

挑戦者を大募集!!

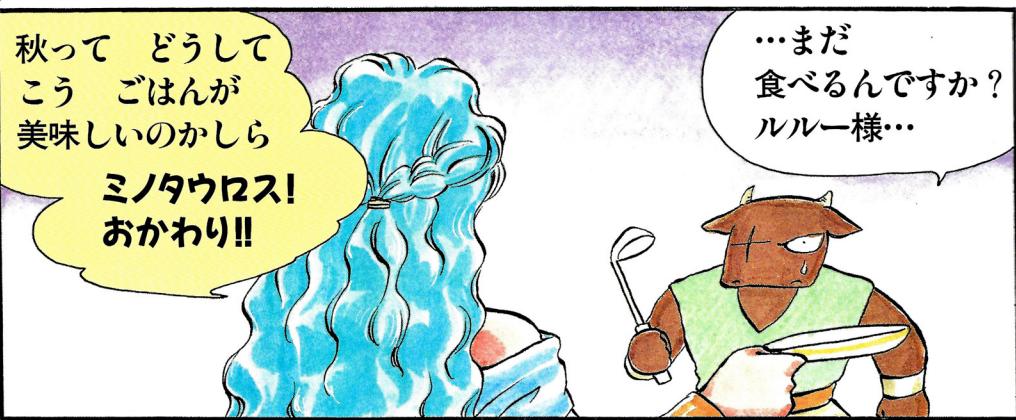
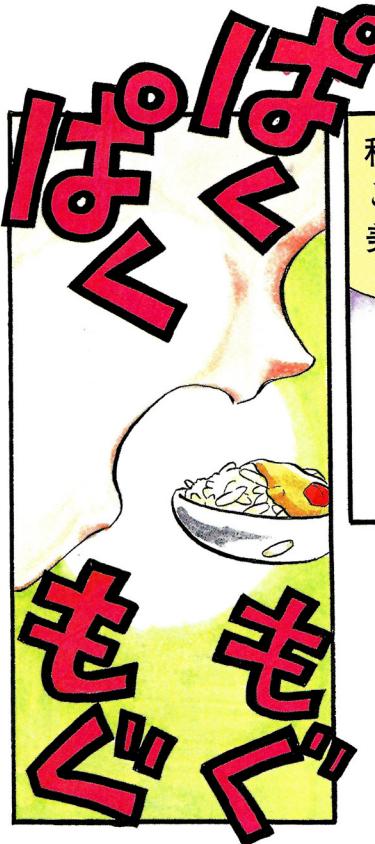
そして、本文中でもちよつと触れたが、いよいよ当「ぶよ道場」が日本全国へ出張します！とりあえず今回は、札幌・仙台・新潟・名古屋・大阪・広島・博多の全国7大都市の近くに住んでいる人を対象に募集します。種子島や奥尻島の人ゴメンね。当コーナーが、「DS」一人気コーナーになつたら出張費も出ると思うので、アンケートをよろしく！さて、家に出張ぶよしてほしいという人は、下記の住所・出張ぶよ係まで、官製ハガキでお手紙ちようだい。アナタの住所、氏名、年令、電話番号を忘れずに書いてね！

手紙のあて先は
コチラ

〒732
広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
「DSぶよ道場」挑戦者係まで



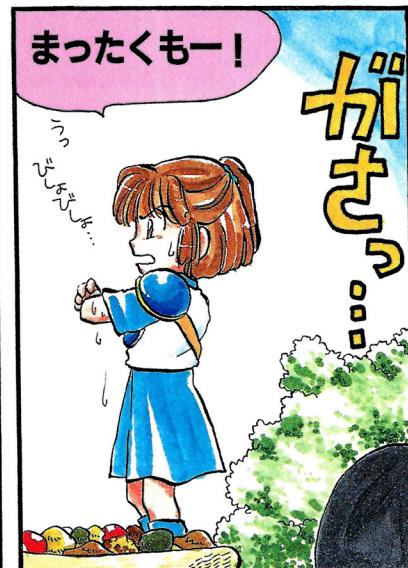
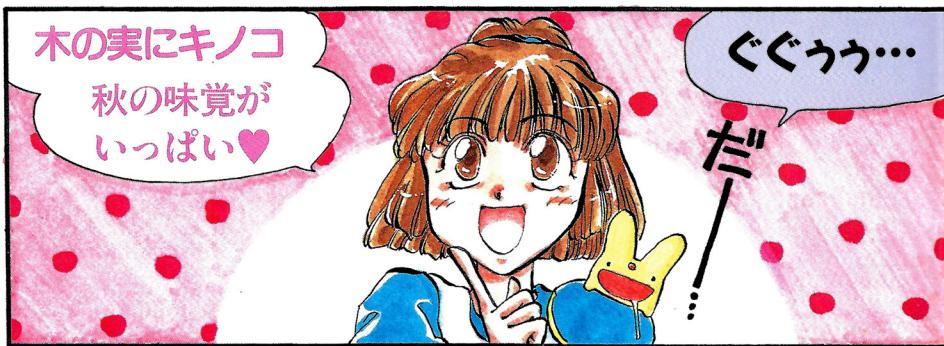
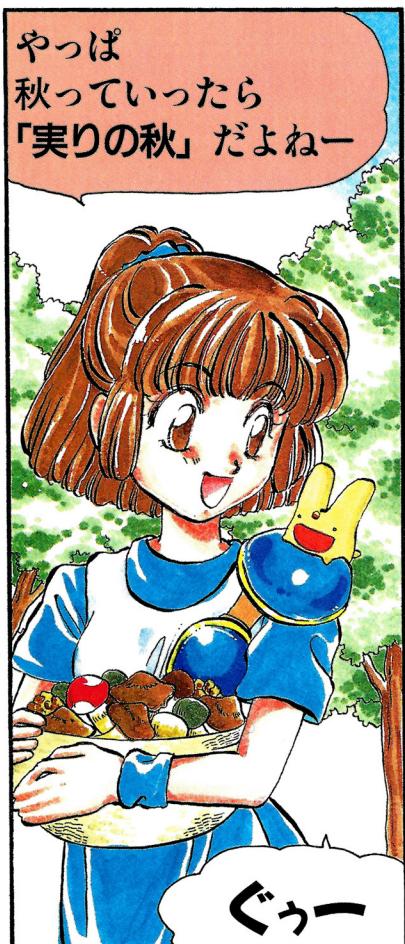
秋はロマンスの季節。日頃はハネツかえりひるカノジョも…なワケね〜って



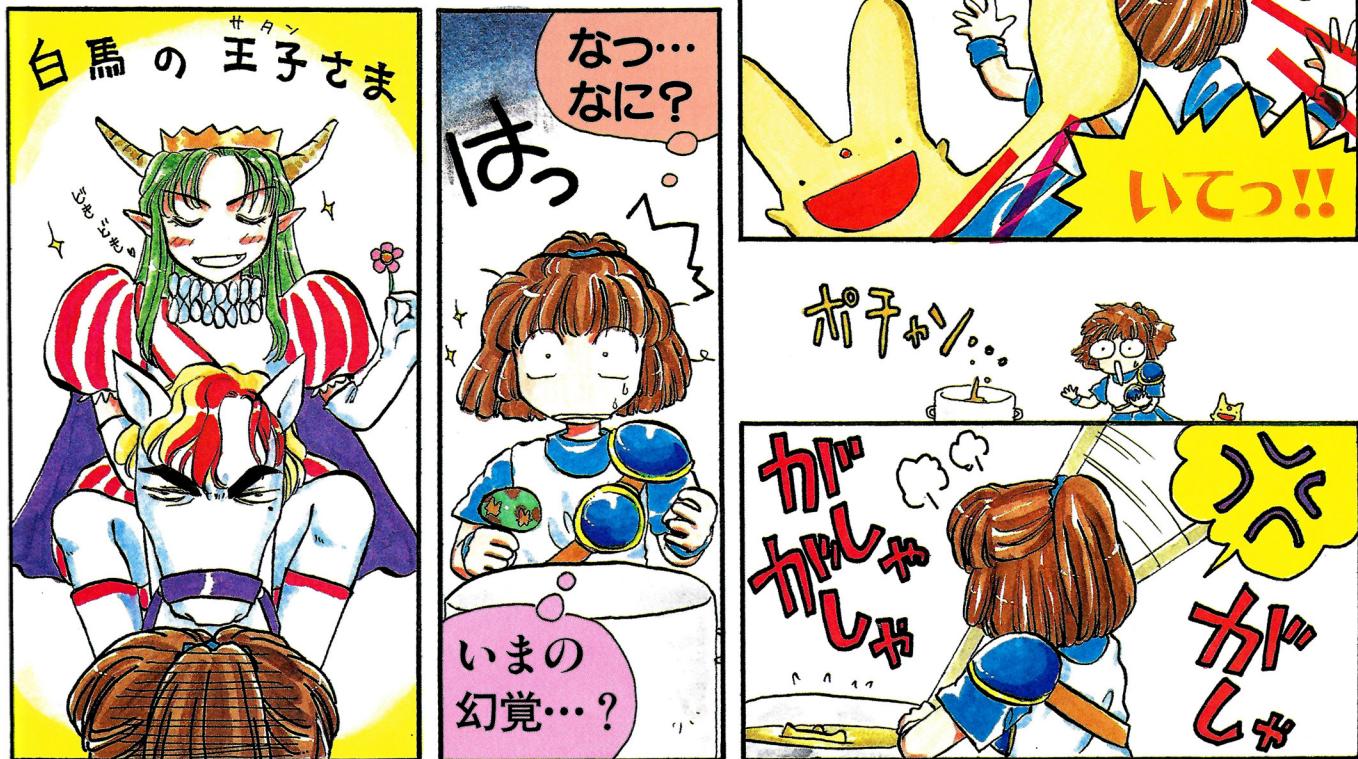
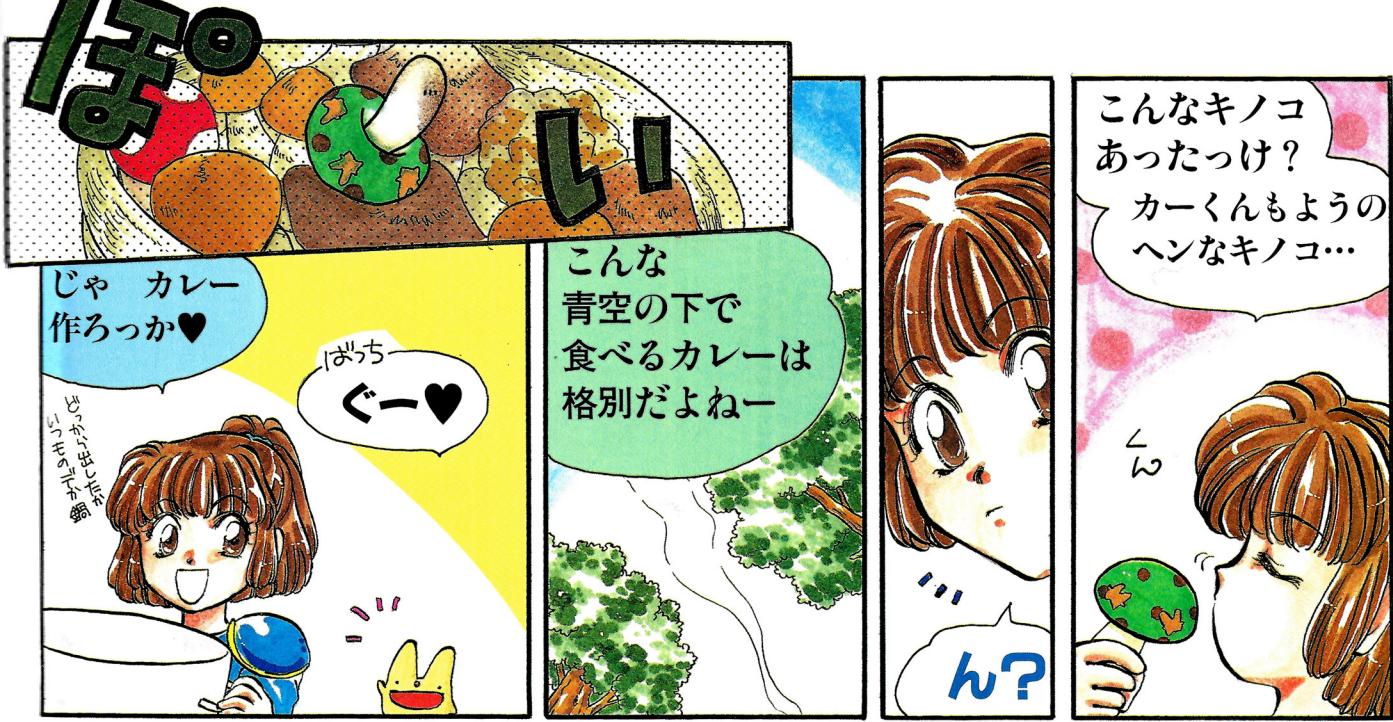
魔導外伝⑥

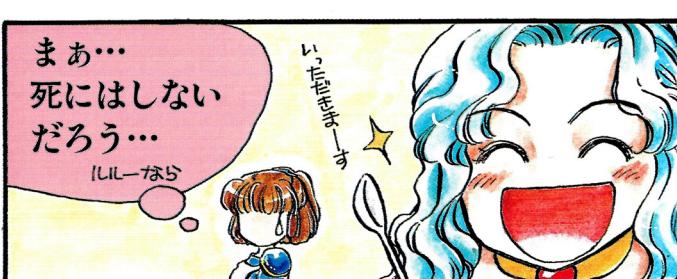
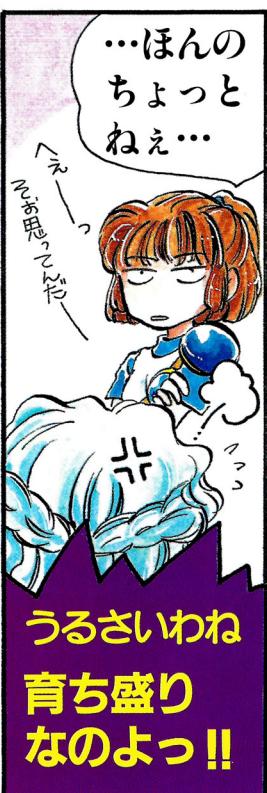
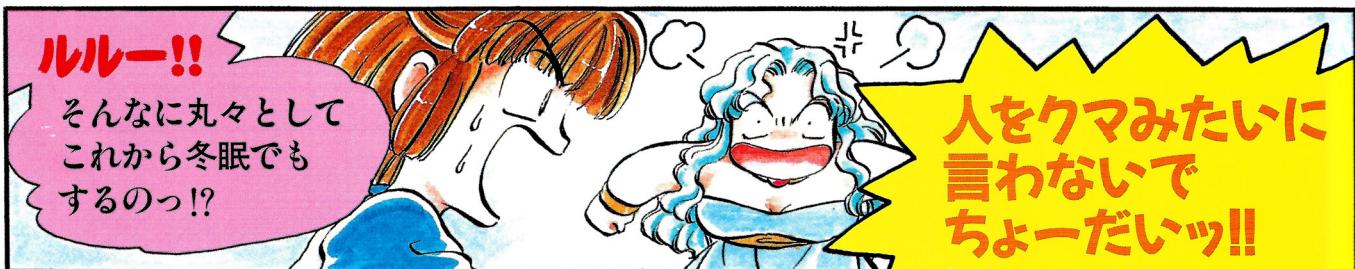
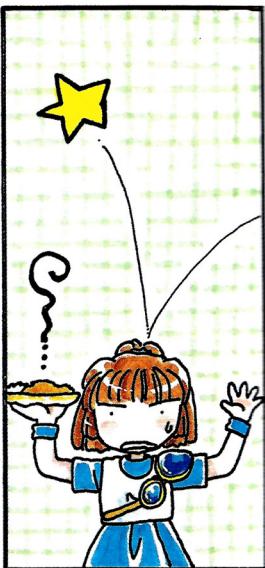
秋のスーパーダイエット作戦

日野 まるこ



日野おの先生にファンレターを送りたいださう。宛先は(株)コンパイルロボの編集部まじ。





またしても報われなかつたサタン様の愛(邪念?)に合掌…。次号へびひへつ!!



ルルー、ダイエット成功…。

「DS」で好きなキャラ ベスト10

1		アルル・ナジヤ (なぞぶよ)	140 PT
2		カーバンクル (なぞぶよ)	124 PT
3		キキモラ (キキモラのおそうじ大作戦)	114 PT
4		ミーナ (Wind's Seed)	112 PT
5		ドラコ (キキモラのおそうじ大作戦)	90 PT
6		美花 (VERSUS格闘王への道)	62 PT
7		風来坊 (Wind's Seed)	52 PT
8		オットー (Wind's Seed)	42 PT
9		スケルトンT (なぞぶよ)	28 PT
10		犬 (時代劇大江戸あつぶるそーす)	26 PT
次点		天城はるか (装甲格闘伝ファイティングナンバーズ)	24 PT

アンケートはがき用リスト

アンケートはがきの同じ番号の欄にそれぞれの評価点数（5～1=最高～最低）を書き込んでください。

DISCゲーム

- | | |
|------------------|----------------------------|
| 1 大魔導戦略物語'95 | 1 表紙 |
| 2 幻世快盗伝 | 2 大魔導戦略物語'95 |
| 3 究極変幻バトルギャル さおり | 3 幻世快盗伝 |
| 4 ナックルキッド | 4 究極変幻バトルギャル さおり |
| 5 あつぶるそーす大実験 | 5 ナックルキッド |
| 6 なぞぶよ | 6 あつぶるそーす大実験 |
| 7 テキストコーナー | 7 なぞぶよ |
| | 8 テキストコーナー |
| | 9 お笑い4コマ一座 |
| | 10 GAME HISTORY in COMPILE |
| | 11 DSグラフィティ |
| | 12 コンパイル通信 |

本誌記事

- 13 ももも通販
- 14 コンパイル新作&情報
- 15 MOOの半生記
- 17 コンパイルかわら版
- 17 たつき・けいの98かけこみ寺
- 18 DS相談室
- 19 マスター健太郎のぶよ道場
- 20 魔導外伝
- 21 DSキャラコンテスト
- 22 MOOのゲーム大好き
- 23 新・不凡を探せ！
- 24 エレナのときめき恋シナトラ人生相談
- 25 不凡・我人・孝陽のこねこねくしょん
- 26 レイバンコと土下サウルス
- 27 カーくんのお料理講座



やっぱりアルルは強いね~

前号のアンケートハガキ400通の集計から割り出したポイントで、DSの人気キャラのランキングを決める当コーナー。こちらは、総合的だ。やっぱり案の定というか、ワンツーは魔導キャラのアルルとカーバンクル。とはいっても、3位のキキモラ、4位のミーナとのポイント差は微々たるもの。大健闘と言つていいだろう。

あのキャラ、このキャラ…みんな気になる

コーナー新!
心も一新!
担当者も一新…

見て見て！あのジミ～な
「ヒットチャート」のページが、こんなにハデハデに生まれ変わったよ！みんなで参加しよう!!

DSキャラ

第2回 DSキャラコンテスト募集!!

ちょっと読みにくいけど、今号のキャラコンの募集の告知をするよ～ん。ちなみに、ページが変わ

っても右方向に文章を読んでいくでね～。お願い。

さて、今号の「ディスクステー



「福岡／ほほんたためず
の作品。
一位のミーナ

キーモラ、なぜかランクダウン

さて、こちらは「魔導キャラ」抜きのランキング。2位の美花に倍のポイント差をつけたミーナがブツチギリの1位だけど…、そう

人気投票の結果は?

アンケート
ハガキが
作り出す



コンテスト

ション」で登場したキャラクターは、右下のカコミ記事のとおり。チョイ役のキャラも取り上げいたらキリがないので、主要キャラのみの一覧にさせていただきました。人気投票に参加したい人は、

アンケートハガキの投票欄に、魔導キャラ（アルル、カーバンクルなどの「魔導」シリーズに登場するキャラ）以外の好きなキャラ3人と、全部ひっくるめて好きなキャラ3人を書いて送ってね。

今号のイチオシキャラ

俗に、未来のコンパイルアイドルを探せ！とも言われるこのコーナー。第1回目は、『究極変幻～』に登場する「さおりちゃん、10歳。大人に変身しちやつて、悪を倒すんだそうだ。ウレセンだね。



↑「メルモちゃん」みたいに大人に変身するんだぜ（記事担当者談）



いやあライバルのキーモラは、どこだと探してみれば、なんと5位!? 原因はどうやら、キーモラが魔導キャラか否かの迷いがあったのでは？ 実は『魔導物語道草異聞』がデビュー作なのだ。

「魔導キャラ以外」で好きなキャラ ベスト10

1		ミーナ	170 PT
2		美花	96 PT
3		オットー	82 PT
4		風来坊	70 PT
5		キーモラ	66 PT
6		犬	52 PT
7		天櫻はるか	50 PT
8		聖 彩乃	42 PT
9		羽隱霞	38 PT
10		ドザエモン	36 PT
次点		丁稚	30 PT

今回登場したキャラ一覧 (全部ではないが…)

大魔導戦略物語'95

アルル・ナジャ
カーバンクル
スケルトンT
ドラコケンタウロス
すけとうだら
ウイッч
ナスクレイブ
サムライモール
ミノタウロス
シェゾ=ウイグイイ
ルルー
ぶよ
コドモドラゴン
アーちゃん
てっぽううお
ハニービー
ガスト

幻世快盗伝

アリババ
ペトウム
スマッシュ
ダリオス
盗賊団首領
悪徳商人
用心棒

究極変幻バトルギャルさおり

さおり
ボルカ
あやか
ベルカ
1のおじさん
2のおじさん

ナックルキッド

拳銃太郎
ドクター赤松

あっぷるそーす大実験

助手
まんぼー¹
イルカ

なぞぶよ

アルル・ナジャ
トリオ・ザ・パンサー
カーバンクル
のほほ

もし載っていないのがあるや～と思って
それがお気に入りならぜひどう書いて送ってね

マルチメディアぞ広がる世界

NEC

マルチメディア
工房

MOOの
ゲーム大好き
第6回

DSは言わずと知れた98専用ディスクマガジン。遅ればせながら、その基盤であるNECが今回のゲストだ。「マルチメディア工房」というCD-ROM製作の現場で、MOOがマルチメディアの最前線についてインタビューするぞ！

マルチメディアソフト

開発者の強い味方

仁井谷社長（以下 MOO）「マルチメディア工房」と聞いても、あまり馴染みのない読者もいるかと思いますので、まず最初に、設立の狙いや運営の現状などについてご説明いただけますか？

池田さん（以下 池田） 設立に至ったいきさつからお話ししましょうか。まずここが設立される半年前、つまり3年前の12月に9821シリーズが発売されました。

MOO ああ、そうでしたね。

池田 発売当初の21シリーズというのは、まだサウンドや色数などのマルチメディア面での機能がやや弱かったんですが、その後はそういう課題がクリアされた機種

が発売になりました。

MOO ええ。

池田 さらに翌年の5月にはWindows3.1がリリースされ、ハード面でもソフト面でもマルチメディアソフトが使える環境になったんです。ただこれから色々なソフトをどんどん増やしていくなければいけない。マルチメディアの新しいソフトを作っていただこうとするときに、一番問題になるのは製作環境ですね。

MOO ですねえ。

池田 映像や音声を扱うソフトを作るための設備は、簡単に持てるものではありませんから。で、ソフトハウスさんに気軽にソフト制作してもらうためスタジオを作ったのがそもそもの発端なんです。

MOO 98用マルチメディアソフ

トを製作する人たちを支援する場、ということですね。

池田 スタート当初はスタジオの貸し出しやコンサルティング（助言、指導）などサポートが中心だったんですが、時とともに徐々に工房の目的も変わってきました。

MOO どんなふうにですか？

池田 開発者の方を支援するかたわら、今度はマルチメディアを普及させるためのプロモーションを始めました。つまりマルチメディアはこんなことができる、こういう風に生活に関わるといったことを広く皆さんに理解していただくための活動です。

MOO といいますと。

池田 実はこの工房だけの活動ではありませんで。ここ隣のNECショールームC&Cプラザでは“メイキング・オブ・マルチメディア”と題して、一般の方々がマルチメディアソフトを製作するにはどうしたらいいかを体験していただけるようになり、その向かいのCD-ROMスポットでは、ソフトを実際に体験していただけるスペースを用意しました。それからPCカレッジのほうでも、マルチメディア製作コースが開設されました。

MOO このあたりのNEC関係のスポットが一丸となって取り組んでいるんですね。

池田 ええ。マルチメディアの製作・体験・教育・販売を一貫して行う場になっています。

今号の ゲスト

NECマルチメディア工房
池田 敏昭さん

プロフィール

いけだ・としあき 1977年、NECに入社。PC-8000の時代から様々なソフトウェアづくりに携わってきたエキスパート。現在は第一パーソナルC&C事業本部パーソナルソフトウェア事業部課長。最先端メディアでのソフト製作に取り組み、マルチメディア工房の一員えらいひととして活躍している。



クリエイター達に 創造空間を提供

MOO 先ほどのお話に少し戻りますが、CD-ROMソフト製作のための設備といつても、一般の人には、揃えるのが大変そうだということは何となくわかっても、具体的にはイメージが持ちにくいと思うんですが。

池田 そうですね…。何を作るかにもよりますが、写真集なら比較的簡単ですね。極端な話、パソコンとツールと素材になる写真さえあればできます。あとはCDに焼くだけですから。

MOO 一般の人がもう少し高度な作業をしようとした場合は?

池田 例えば、個人がマルチメディア絵日記みたいなものを作るとしましょう。映像は、家庭用ビデオで撮るとして、あとはパソコンとソフト。音声を入れるならミキサーなどの音響設備、そしてCD-ROMライターですか。そうですねえ… 2~3百万円くらいで揃うでしょう。

MOO それでもそんなにかかるんですかあ(苦笑)

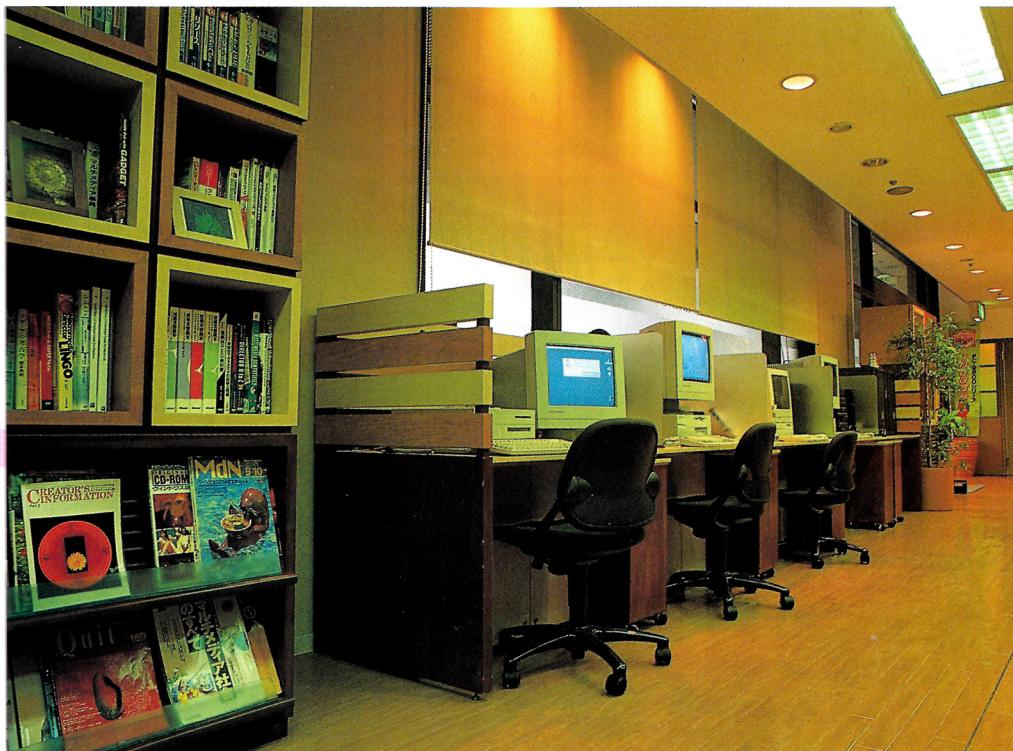
池田 でも商品として市販するソフトとして作るなら、それでは済みませんから。それなりのクオリティが必要です。まず素材の映像からして高品質な画像が要求されまから、ベータカムクラスは必要ですね。その他、編集機械なども全てプロユースの機材、そしてそれを使いこなすスタジオとなると…。

MOO いきなりハネ上がってしまいそうですね。

池田 ん千万ですねえ。何の目的でソフトを作るかによって必要な機材も変わりますし、我々としては出来うる限りニーズに応えなければなりませんから。そんなこんなで機材を揃えたので、ここにあるものを総額でいうと4億円くらいになりますよ。

MOO よんおくえん…。なるほど確かに、ひとつひとつの会社で持つには負担が大き過ぎますね。

池田 実はこの工房は会員制なんですが、会員にさえなっていただければ、そういう面での問題は



インタビュー MOO仁井谷

プロフィール

仁井谷正充(にいたに・まさみつ)
昭和25年2月10日生／B型。1982年にコンパイルを設立。「ハッスルチューミー」等を自ら手がける。



気にせず製作していただけるわけです。

MOO あ、会員制だったんですか。入会資格のようなものはありますか?

池田 入会の条件はただ1つ、98用のマルチメディアソフトを作つていただくことです。

MOO それはやはり法人のみ?

池田 個人、法人どちらでもかまいません。

MOO 会員数ってどのくらいなんですか?

池田 法人会員が約150社。そのうち半分は従来からソフト製作を行なっているところが新たにソフト産業に乗り出していますね。

MOO 残りの半分は?

池田 残りのうちの1/3が出版社、1/3が放送局や映像関連の会社、1/3がその他で、新規事業にチャレンジしようと参加されている会社などです。

MOO ああ、なるほどお。

池田 この構成をみてもわかるとおり、マルチメディアというジャンルは、従来のプログラミングをやっている部隊だけではない、いわゆるコンテンツ…素材を持っているところが新たにソフト産業に乗り出していますね。

MOO そうですよね、新しい動きです。話は少し変わりますが、個人会員というと、ソフト製作に携わる個人ということですか?

池田 ええ、現在は約20名ほどいらっしゃいますが、いずれもプロの方です。例えばソフト開発会社の社長さんですかね。

MOO 個人といつても一般の方が会員になれるというわけではないんですね。

池田 残念ながら。一般の方がCD-ROM製作に興味をお持ちなら、さっきご説明したCD-ROMプログラマやパソコンスクールで体験していただくということになります。

MOO 工房内のスタッフは何人くらいいらっしゃるんですか?

池田 全体で約20名おりまして、そのうち半数はテクニカルな面からサポートする技術スタッフで、半数はもの作りの面からサポートできるクリエーターといった構成です。



最大の疑問 "マルチメディア" って何?

MOO ここでちょっと基本的なご質問をさせていただきたいんですが。実は僕自身、"マルチメディア" という言葉の意味を理解していないんですよ。マルチメディアって、何なんでしょう?

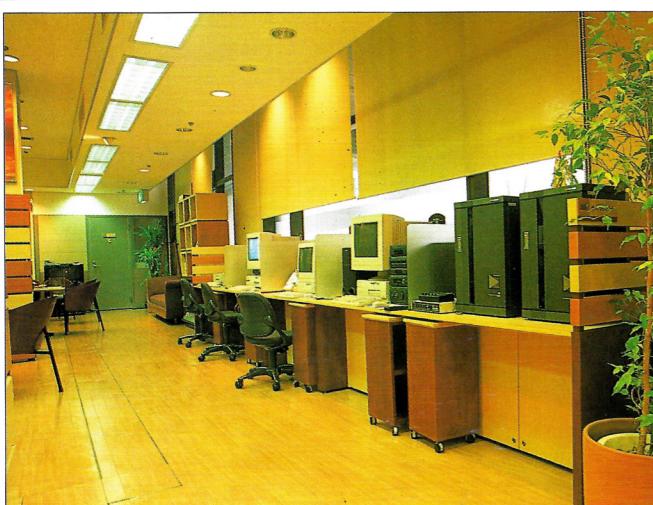
池田 う~ん。人によって違うと思いますけど。

MOO いま、"マルチメディアのNEC" って言ってらっしゃるでしょう。だからNECさんにとてのマルチメディアでいいんです。読者からも質問されるけど、僕はうまく答えられない。

池田 マルチメディア工房としてのマルチメディアの定義でよろしければ。

MOO ええ、お願いします。

池田 基本はパソコンをベースに動く、マルチメディアソフトのことをマルチメディアだと定義して



います。

MOO はい。

池田 ま、極端な話、今まで情報の伝達手段が、文字と数字と若干のCGだったけれど、それでは伝達する情報量としては不十分だから、音楽や映像を附加してみました。と。それでその際、ただデータを受け渡すための手段としてCDなり通信なりが存在する、と。

MOO はい。

池田 だから、ある日突然、パソコン環境の新しい流れとしてマルチメディアが登場したのではなく、今までのパソコン環境が進化して、より説得力のある情報伝達が可能になったのだと。それがマルチメディアだと考えています。

MOO そして、マルチメディア工房もそういった環境を創造していくということですね。

池田 そうですね。

MOO NECさんはC&C（コンピューター＆コミュニケーションズ）戦略を掲げてらっしゃいましたが、今は基本的に"マルチメディアのNEC"ですね。このマルチメディアは、C&Cにのつかる形で進めていらっしゃるんですか。

池田 ええ。別にCDをやめてしまったわけではなくて、大樹の幹にあたる部分はあくまで"CD"です。マルチメディアは、その枝の一つということですね。



マルチメディアの海で 工房がたどり着く大陸

MOO 将来的にはどんな方向を目指しておられるんでしょうか?

池田 今までの活動に加えて、この「マルチメディア工房」ブランドのCD-ROMタイトルを開発、提供していくことですね。そうい

ったコンテンツ事業をやっていきたいと思っています。

MOO はい。

池田 今も少しずつ着手しているんですよ。一番新しいのが「NOVA CITY」というタイトルで。あの英会話のNOVAさんと提携して作りました。

MOO ヘー。家庭で学習するた

めのソフトですね。

池田 あとは企業や学校にもパソコンはずいぶん浸透しましたから、そこで使うソフトを作成してほしいという依頼もあります。そういう依頼もあります。そういう依頼もあります。そういう依頼もあります。

MOO それは工房のみで製作するんですか?

池田 実際にはここで作られるものと、会員になってらっしゃる会社と協力して作るものとがあると思います。そういう共同作業も事業としてちょうど始めたばかりなので、将来的にはそれをもっと拡げていきたいんです。

MOO ウィンドウズ95も出ますし、これからもどんどん需要は増

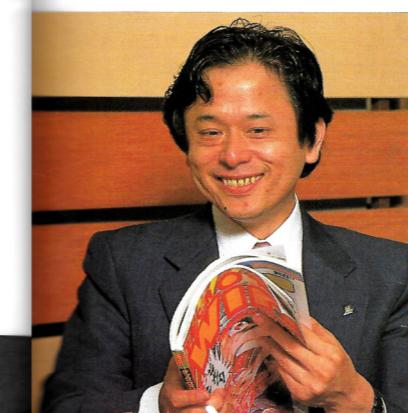
えますね。

MOO DOSもCD-ROM化されますし、ウィンドウズ対応もしますから、それはうれしいですね。池田 あ、CD化されるんですか? MOO ええ、ユーザーも5割ほどはCDドライブを持っていますから、そろそろかなと。ですから工房の方にも是非協力いただけたいです。

池田 ええ。たくさんのCD-ROM雑誌の作品がここで生まれていますよ。

MOO 今日は興味深いお話をありがとうございました。これからもどうぞよろしく。

池田 こちらこそ。



NECマルチメディア関連施設

C&C プラザ

一般向けのパーソナルゾーンとビジネス向けシステムA/Bゾーンから成る。パーソナルゾーンではマルチメディアを中心に、最新のパソコン応用商品を展示。

またパーソナルゾーンの"マーキング・オブ・マルチメディアコーナー"では、CD-ROMソフトが完成するまでを実際にパソコンを使って40分ほどで体験することができます。予約なしでも可だが、マシンの台数に限りがあるので、確実に体験したいなら事前に電話を。

詳細は下記参照。

■営業時間 9:00~17:00
■定休日 土曜・日曜・祝日
■所在地 〒100 東京都千代田区内幸町2-2-3 日比谷シティ日比谷国際ビルB1F
■電話番号 03-3595-0511(代)

CD-ROM SPOT

CD-ROMプラザと同じ場所にある、CD-ROM専門ショップ。

マルチメディアの初歩から最先端まで、利用者にとって最適のタイトルを、情報発信するスポットとして、国内・海外の各種タイトルはもとより、自主制作タイトルの委託販売も行なっている。

コミュニケーション/イベントコーナーでは、サイン会やソフト制作による作品のプレゼンテーションなどのイベントを開催。6台設置された29インチモニターでは迫力のデモを。

LABOスペースは、CD-ROMスポット会員であれば無料で使えるCD-ROM体験空間。購入前にソフトを試用できる他、開発中のタイトルの先行体験もできる。

■営業時間 11:00~19:00
■定休日 土曜・日曜・祝日
■所在地 C&Cプラザと同じ
■電話番号 03-3593-1238

パソコンスクールPCカレッジ

初歩的なパソコンの使い方からアプリケーションソフトの操作法やプログラミングまで、好みや力量にあわせてコースを選択できる。講座スケジュールの中から、自分の都合のよい日時を選んで、1単元ずつ受講する。自動車教習形式で、夜間・休日も開講。詳しくは下記の各スクールまで問い合わせを。

ちなみにCD-ROM製作やフォトショップ、コンピューターミュージックなどを学習するマルチメディアコースは、日比谷校のみの科目。
■電話番号
秋葉原校/03-3252-9821
新宿校/03-3345-9821
日比谷校/03-3593-9821

Bit-INN

一般ユーザーを対象に、パソコン上でマルチメディアを体験できるスポットとして、全国に4か所ある。ハードウェアに関する展示・相談・メンテナンスはこちらまで。

CD-ROMギャラリーはホビー、教育を中心に自由に試用・体験ができる。音楽広場ではデスクトップミュージック(DTM)の世界を体験。CGワークショップではフォトCD書き込みサービス(有料)なども行なっている。その他、デジタルブック展示コーナーなども常設。

■東京/03-3255-9800
■大阪/06-647-9800
■名古屋/052-263-0971
■横浜/045-314-7707



ウシシシ...

新・ 不凡を搜せ!

ふ
ほん

新シリーズ♡

花屋敷(東京)編

~1~

データ「花屋敷」

下町を代表する浅草にあるこの遊園地は、ある意味で最も東京らしいと言える。近くには雷門や浅草寺が観光客で賑わっている。

- 交通 東武線浅草駅または銀座線浅草駅下車
- 休日 毎週火曜日
- 料金 入園料800円(中学生以上)



いか。
ここは仲見世通りの入り口
下町の不凡もなかなか絵になるではな

30分も経たずに定員(30名)オーバー

さて今回から新シリーズに衣替えしたこのコーナー、盤監・不凡も気持ち新たに広島からやってきた。第1回目として、東京は浅草にある「花屋敷」が舞台。この遊園地の中に潜んでいる不凡と、要是「おにごっこ」して遊ぶのだ。

夏休みまったく中という8月2日の午後1時~2時という時間限定でおこなわれた。

「こんな真夏日に走り回るの~」と当初から弱気を見せていた不凡だが、そこは持ち前のサービス精神の旺盛さで、ゲームが始まるや否やドッと走り出す。

「さあ~、みんな、不凡をつかま
とスマッシュになりきつている。
どスマッシュにならぬが周囲をさぐる不凡
ほとん



でアッと言う間にイベントだつたけれど、みんな楽しんでくれたかなー? また遊びにおいてね待ってるぜー!

えてください」という我人の号令で、今か今かと待ちくたびれた読者のみなさんも蜘蛛の子を散らすように駆け出す。

それほど広くない園内だが、アトラクションがぎっしり詰まっており、探し出すのにかなり手こずりそう。不凡はと言えば、常に移動しながらときどき周囲をキヨロキヨロ見渡している。参加者たちは上を下への大騒ぎで走り回る。

おっとー、不凡の変装だー。ル

ルーはさすがに照れるのか、なに



DSスタッフ直筆のイラストに感激
やら鼻に変身道具を付けだした。
おおっとー、あれはスマッシュだー。
こりゃひと目でわかるぞー。

それからアッと言う間に30人がタッチ。所要時間30分弱。美監・孝陽から渡された賞品は、DSスタッフのイラスト色紙や特製テレカ。最後に記念撮影で、ごくろうさまー。また会おうねー、で幕を閉じた。なんとスピーディーなイベントなんだろう。まいっか。

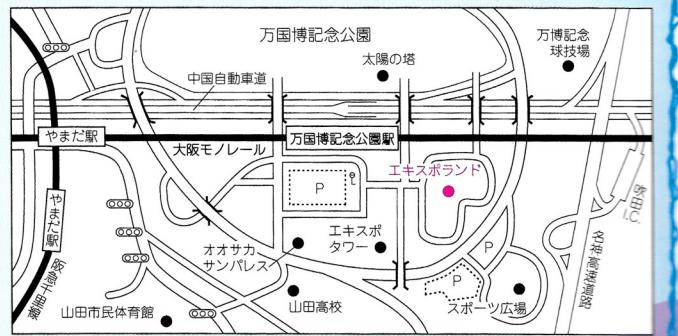


るのでよろしく。多過ぎた場合抽選になるけど、外れた人には不凡からナイスな残念賞を贈るよ。

☆集合日時: 10月22日(日)13:00

☆集合場所: エキスポランド入場券売場前広場

☆交通: 大阪モノレール「ばんばくきねんこうえん」下車



ときめき

レナの占い



J・シナトラの

人生相談

痔を治したいのですが…

★わたしは17歳の女の子（照れる…）なのですが、私の悩みは、この歳で痔ということなんです。辛い物が好きなぜいか、痔は治ってもすぐ復活するんです。どうしたら辛いものをひかえられるようになるのでしょうか？

広島県・早時守人さん（17歳）

●辛いものは、脂肪を減らしたりという効果もあるが、ものには限度というものがある。きみの悩みの、辛いものをひかえるには、まず、甘いものを食べなさい…って、答えになつてないな。

そうだな、わたしの意見を言うと、食事のとき、少し多めにゴハンをついておいて、先にそのゴハンにお茶またはみそ汁をぶつかけて、いっさきに食う。そして、次に辛いものを食べる…「ウツッ」。ほら、もうお腹いっぱいだ。どうだ？ いつもより、辛いものを食べる量が半分以下になっているはずだ。これでもうだいじょうぶ。でも、心配なら、病院へ行った方がいいよ。

ぶよ通を買ったのですが

★わたしは先頃、「幻世喜譚」を買おうと思いました。しかし、お店のショーウィンドウを見たら、中古なのになると新品のようなメガドラ2があるでは

ありませんか。そして、あそこの棚には「ぶよ通」が…。前日、友人との「ぶよ通」勝負に負けたことがそれに拍車をかけたのか、その2つを買ってしまったのです。これはこれで満足なのでですが、本当によかったです。

長野県・C・KIDD

●これは、本当にこまつた問題だ。両方ともコンパイルの品物だからなあ…。またお金をためて、「幻世喜譚」を2本買い、スマッシュセットで変身して、町中を悠然と歩くときっとあなたにいいことが起こるでしょう。わたしはそんな気がある。

まだまだ相談を受け付けているぞ。
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル DS「人生相談」係



読書に、スポーツに、秋の運勢はどうかしら？

おひつじ座

3月21日～4月19日

友だち関係になにか進展がある。『ときメモ』ばっかりやってないで、まわりの異性にも目をくばってみましょう。なにか見落としているものが必ずあるはずです。

ラッキーふよ

おうし座

4月20日～5月20日

せっかくの休日に、家でごろごろしてちゃダメ。なるべく人の多いところへ行ってみましょう。たまには格ゲーの対戦台に座ってみると、思いがけない出会いがあるかも。

ラッキーふよ

ふたご座

5月21日～6月21日

なんとなく肌寒いこの季節、健康には十分注意しましょう。洋服の衣替えも思い切ってさっさと切り替えて、新たなものへの対処をしておくといいでしよう。

ラッキーふよ

かに座

6月22日～7月22日

夏休み中に出会ったお友だちと最近疎遠になりつつあるあなた。まだあきらめちゃいけません。ちょっとした電話一本で、新たな局面に入ることがでさそうです。

ラッキーふよ

しし座

7月23日～8月22日

なんだか集中できないことがありますか？ そういう状態におちりがちなので、精神を集中するものがなにか必要。パソコン版「ぶよ通」でも買ってみましょう。

ラッキーふよ

おとめ座

8月23日～9月22日

夏の間にお金を使い果たしちゃった人は、秋口がチャージのチャンス。バイトやお仕事もうまくいくでしょうけど、一歩踏み込んだ作業をすれば、思わぬ収入があるかも。

ラッキーふよ

てんびん座

9月23日～10月23日

なんだか最近無駄使いをしていませんか？ ほしいものがあるからといって、すぐに買っていると、ちょっと損がちなことが多いようです。慎重な購入計画を立てましょう。

ラッキーふよ

さそり座

10月24日～11月22日

やることがおもしろいようになります。でも、その時期は長くは続かないようです。状況を見極めて、チャンスだと思ったところが勝負です。「ぶよ通」対戦で判断しては？

ラッキーふよ

いて座

11月23日～12月21日

古いお友だち、疎遠になっているお友だちに連絡を取ってみると、いいことがあります。ケンカしている人がいるのなら、今が関係修復の最大のチャンスなのです。

ラッキーふよ

やぎ座

12月22日～1月19日

多くの出会いがありそう。でも、すべての出会いがうまくいくとは限りません。みんなにいい顔を見せて八方美人になるのもいいですが、ほどほどにしましょうね、慶次くん。

ラッキーふよ

みずかめ座

1月20日～2月18日

思わぬ出費がかさみそう。自分では意識していないのに、いつの間にか金欠という事態が起こります。ルーミやクララに固執しないで、基本の春麗を使いましょう。

ラッキーふよ

うお座

2月19日～3月20日

ちょっと落ち込んでいるあなた。復活のチャンスです。大好きだった女の子（アイヌ出身18歳）の死から立ち直れそうです。青色の妹がきっと意志を継いでくれますよ……。

ラッキーふよ



我人



孝陽

不凡

こねこね こねくしょん

さあさあやってまいりました。読者様のハガキとイラストを紹介するコーナーの始まり始まり。3人のおじさん口Jが進行役だい。(仮面W)

夏休み何してました?



不凡 どうも、どうも、わたしが不凡です。今回も張り切っていってみましょ。そして…。



我人 どうもう。ライター連中を仕切ってひどい目に遭ってる我人です。



孝陽 私もちょっとひどい目あってま～す。デザインタイヘ～ン!

不凡 今回からイラストは選んだ人ごとにコーナー分けされました。

孝陽 それぞれがどんな趣味のかがはつきりわかるだろね。

我人 いやん、バレちゃう。

孝陽 何が!? ところで、皆さんは夏休みはどうしてました。私は田舎へ帰って毎日釣りでした。

我人 私は原発のそばの実家に帰ったときに、原発はあまりよく

三監が選ぶる今月のイチオシ3発!

鹿児島県・松元繁久さんの作品。出したメガドライブってのがいい。まだ出でないって(不凡)

監監推薦作

創監推薦作

沖縄県・くろねこさんの作品。すっきりまとまつてきれいだね。カーバンクルもかわいい(孝陽)

千葉県・田中千晴さんの作品。女の子のコスチュームに惚れました。こんな恰好しゅき!!(我人)

夏休み何してました?

ない、でも従兄弟は原発のおかげで暮らしてるなんて……。

不凡 社会派ですね。ぼくは夏休みの初日にパチンコで12万出しました。その後スッたんで結局プラス6万でした。

からは480Kのメモリで動きます。これからはアイコンをクリックすればDSのゲームが動いちやうということになります。これまで通りフロッピーにインストールできます(*). ウィンドウズでも普通のDOSでもインストールはできるようにします。ただし、CD-ROMドライブは必須になります。

我人 倍速とかじゃなくてもいいんですか?

不凡 大丈夫です。でも、標準速のなんて売ってないけどね(笑)。

孝陽 その6万何に使ったの?

不凡 CDをいっぱい……そうそうそういうえばDSって次号からCD-ROMになるんですよ。

我人 無理やり話をつなげてる!

おたよりがたよりのコーナーです!

* : メインタイトルはインストールできない可能性もあります。

ポリゴン魔導とクリエイター募集リクエスト

不凡 最初のあたよりは茨城県の犬井学武さんから。

我人 この投書すごく長いから一部を紹介するけど、最初のほうに「刊行されるインターバルが長いのでせめて隔月にならないですか。多分プログラマーと絵描きが死ぬだろうが…」なんて書いてあるよ。

不凡 もうすでに死んでます。

孝陽 ああ、みなさんに一応注意しひきますけど、この場合の「死ぬ」は「すっごく忙しくて寝る暇ない」という意味ですかね。

我人 親切な孝陽ちゃん。

☆実は7月7日、読者欄にイラストが載ったのを見つけた時に、車を街灯にぶつけた。天国と地獄と一緒に見たんヨ。こんなワタシにあいのてを(サノヨイヨイ)。スアーファミをクロックアップ改造しようとして2回もお星様にしてしまうし……(ポアされて良かったネット、良くなアーハー!!)。ギャ

グはこれぐらいにして本題。ぷよ・魔導キャラを使って、ポリゴン格闘ゲームを作ったらどうでしょうか。魔法の呪文も↓→+Aとかのコマンド入力にして”ファイヤー”とか出すの。アルルやドラコがジャイアント・スイングを出すのとか見たいし。締め技に電気アンマとかあったら楽しいと思うし。せっかくセガサターンなんてスパラシイニューハードに入してらっしゃるんだから。

不凡 こういう話題はずつとあるんですけど、デザイナーたちがアルルをポリゴンにしたら恐いから嫌だとか言ってて(笑)。描いてくれないんですよ。

我人 どつかの本には載ってた。

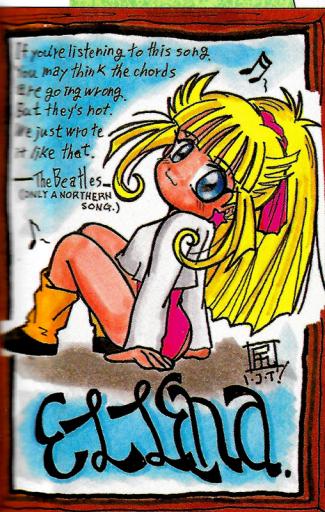
孝陽 でも不気味だったなあ。

不凡 人型キャラじゃなければいいんですけどね。人型キャラはねえ、嫌だ～と言つて描いてくれないんです。

我人 顔だけ2次元にしてもらおかな(笑)。

孝陽 ベラベラで(笑)。

不凡の しゅみ



広島県・池尻剛さんの作品。
あいかわらずうまい色使い!!



山口県・小椎尾友江さんの作品。
色がきれい。とてもうまいですね
愛知県・ぱーちゃんさんの
作品。恐いので好き!?

不凡 そんじゃ2通目。宮城県のR-2さんからのおハガキ。

☆行って来たよ、ばよーんツアーコースIN仙台! もおー超燃え! 仁井谷社長大明神さま、マスター健太郎くん、はくりゅーほー霞さん

ん、握手してくれてありぐあとござりますう。ところで、クリエイター作品募集またやってくださいね。できれば来年に。

不凡 パート2をやりましょう。
そのうちに……きっと!!

変なことしました

不凡 東京都のたいらめぐみさん。
☆魔導のコスプレしてみたいとは思っていたけれど、①ミシンがないので衣装を創るのが面倒。②ぷよグッズ貯乏なので生地を買うお金がない。という二重苦に悩んでいた私は、子ども時代に遊んだ着せ替え人形にアルルのコスプレをさせてみました。細かい作業が多いので、結構時間がかかりました(約1日)が、オール手縫いで人間用よりは遙かに楽です。費用は309円(税込)。バッチャーワーク用の布2枚(青・白)、カバヤのラムネ1箱(おまけのぷよの小道具)だけ買って、残りは全て家中にある廃品を利用。モデルになってくれたのはバービーの従兄弟フレ

ンシー。実はこれ箱入りで状態の良いものなら数万円というめちゃくちゃレアな人形です。バービー人形コレクターの集会に持つて行ったけど、参加者の平均年齢が高いせいか、お子様2名にしかウケなかつた!!



ショートヘアでやせちゃったアルル!!



大判イラストコーナー(笑)

不凡 愛知県のとかけさんの作品は普通のハガキの4倍!! だけど封筒の裏の方もおもしろい!!



味のある人



GO! 封筒裏のカワイイ絵も三監に好評ですよ(孝陽)



の作品。色鉛筆でつま

自主的イベント報告と 社長の口J聞きたし！

不凡 次は大阪府はあるあるアルルさんから「イベント情報」。
☆やりましたあ～!! 話は5月28日までさかのぼりますが、やりましたよ～!! 某ゲームセンターに置いてある”コミュニケーションノート”という物に「ぶよ通大会やって」と何度もPUSHしてたら、1ヵ月たないうちに、店員さんからOKが出たんですよ。大会当日はもう大連鎖の嵐。これぞ「通」の醍醐味って感じでした。辛くも優勝した、あるあるアルルさんはその後店員さんにSEGAカーバンクル人形をもらったそう。無事大会が終了した今、次はこの常連客の人達をぶよ協会に入会させようと、布教活動中です。何人かは入会させたぞ。でももしかしたら店ごと加盟させちまうかも。すでに店からはOKが出てる

のだ。えっへん。

孝陽 自分がうまいからって、大会をやって優勝して賞品をせしめたわけですね。

我人 まるで大橋巨泉のゴルフコンペのようだ。

不凡 何人そのギャグわかるかな。結構ぶよ大会は全国各地で開かれているみたいです。いろいろと賞品も送ったみたいですよ。どんどんゲーセンをPUSHして大会をやらせれば、コンパイルが賞品を出すこともあります。布教してくださいね。近くだったらボクも遊びにいくかもしれないし。次は宮城県のふにふにラバーさん。

☆不凡様、すごいことを聞きました。あの仁井谷社長様が口Jをやってらっしゃるとか。ここ仙台では聞こえません。ぜひひひカセットテープが□□にしてください。
不凡 なんだそりやー。う～ん、そもそも通販の商品になるかなあ。会社に話をしましよう！

ぶよの使い方

不凡 北海道のうわらくとさん。

☆ぶよの使い方。ひとつはぶよの水泳帽。ふたつめは味付きの氷でかたぶよアイス。秋に作り始めれば来年の夏には間に合うと思います。でも、通販できそうにない。

不凡 帽子はカワイイかもしれないけど……。

我人 アイス……私はアイスを愛す……なんちや（絶句）。

不凡 次は広島県の早時守人さん。☆ぶよの使い方とは少し違う気もしますが、ぶよ焼き器を作ってください（下図参照）。タコ焼き器とほぼ同じですが、違う点は目玉がつく!! ということです。パイト中、タコ焼きを焼いているときに考えたものです。これであんこ入れればよまん。これでゼリー

ンのキトだねの解説。ヨコウエカラのぶよ焼き器。目がボイ（仮面W）

も作れる（かな？）。商品化してほしいです。その他に、ぶよ消しゴム、ぶよ帽子、ぶよ風船またはヨーヨー、ぶよ急須、ぶよ湯飲み、ぶよ皿、ぶよ手袋、ぶよ石けん、ぶよスリッパ、ぶよ傘。番外として赤ん坊用にぶよブルマは！！

不凡 ぶよ焼きかあ。でもソースかけたら何がなんだかわからない。

我人 結局口用品に全部ぶよか!? 不凡 東京都の風花されさまん。☆小さいときブールのあとなんかよくかつた奴にこんな（下図参照）感じのものがあったと思うんですか。これをぶよで!!

不凡 これはいいと思います。

孝陽 これって小さいころはおいしいと思ってたなあ。大人になると食べるとそうでもないんだ。

●風花さんのハガキの図解。なかなかかかみ切れなかったりね（仮面W）

アルルって名のお店と
小説はアジャバの話！

我人 広島県の早時守人さんからこんな情報がつ！

☆私の地区に毎週入っている求人広告には「フランスケーキ邸コーヒー アルル（岩国職業安定所前）」という店からのものがあります。いったいフランスケーキって何でしょうか？ 今度行ってみたいと思います。資格のところには「50才まで」なんてあるけど…50才のアルルなんて!!

不凡 「アルル」という名前の喫茶店は広島もあります。

我人 どこにでもアルル…。

孝陽 25点！

不凡 次、次。愛知県は越中尚子さんからのあハガキ。

☆小説「魔導物語2」。角川スニーカー文庫、520円？。山本剛先生が書いた小説第2弾。サタンのラブシーン？ サムライ、シェゾ

の漫才シーンもGOOD！ 一度読んでみてね。

我人 これはコンパイルの人はみんな読んでますよね。

不凡 ……みんな知らないと思いまへす、わはははは（大笑）。

孝陽 このハガキを社内に張って広めればあ。

不凡 そうしまじょう。あ、もう1通越中さん。

☆全日本ふよ協会設立おめでとうございます。入っちゃったよーん。1カ月遅れだけどもう会報がスゴイっすよ！ 最後まで目が離せなかつた。それに13手目までの紹介も。マスター様と対戦してみたいっす（高望み）。会員証も可愛くてNiceです。

我人 全日本ふよ協会のことを誰もアジャバ（AJPA）とは呼ばないんだよねえ。

不凡 聰ずかしいですもん。

孝陽 アジャバ～つてなんか漫才みたいだもんねえ。

ケーマー人生相談

我人 愛知県のサターンの貢えないビンボーな男さんから。

☆7号の人生相談を読んで。9801でCPU486のマシンはたくさんある（と思う）。ボクの愛するBX始め、BA、BSなどはみんな486だ。だから9801ユーザーを見捨てないで。9801でぶよ通を出して。

不凡 メガドラじゃダメかな。

我人 購入予約の署名集める？

不凡 9801でもカノーブスのアクセセラレーターボードを差せば動くなんてことを言えたらいいのに。

孝陽 それ酷じゃない。

不凡 ゴメンナサイ。

我人 ボク、知へないといつと。

次は長崎県のKOPPEさん。
☆僕は小1でパソコンに触れ、当時からBASICをやついて、今も結構うまく使えるのですが、Cなどになると脳髄が爆散してしまうという状態です。アドバイスを！
不凡 BASICなど捨ててアセンブラーを覚えなさい。そしたらあの

とCへの道も開けよう。

我人 Cで苦しんでるのにアセンブラーを勧めると…。

不凡 いや（笑）、でもアセンブラーが世の中で一番簡単なプログラミング言語ですから。これを信じれば救われると思ってアセンブラーを勉強しよう！



④東京都のとうら王文王さんから

渋さの モノクローム



⑤広島県・蛙さんの作品。力強
いお姉様って感じ（仮面W）

カーバンクル カバン “クル”（名前）



鳴々!! スーパーないいぐ
はなまえたみかん屋敷すてきな
でもカリモー。

新潟県・BEE・BEEさんの作品。



⑥東京都・小岩由季さんの作品。この着物の模様ってば（我人）



不凡ちゃんコーナー



太さんの作品。完
分の方が採用され
たよ（孝陽）

みんなオレを勘違いしてるよ～！
(不凡)。腰ミニが妙に似合ってる
(孝陽)。踊って！（我人）。

いじり



神奈川県・上野左丸さ
の作品。よい（我人）

みんなオレを勘違いしてるよ～！
(不凡)。腰ミニが妙に似合ってる
(孝陽)。踊って！（我人）。

横浜と有明と浅草とラーメン博物館とわたし

不凡 次は神奈川県の芒鞠乃さんからの……あ、絵ハガキ。
☆こうゆう事をどのコーナーに送ればいいのかわからないのですが。ぶよ大会の会場、ハッキリやって有明は違ったと思います（行ってないですが）。やはり、駅から歩いて行けねば!! と思ったのは私だけでしょうか？ そしておススメするのが横浜アリーナ!! ここなら広い！ 駅近い！ GOODだと思うのです（ラーメン博物館も近い）。ここなら必ず参加します。

我人 あ、ラーメン博物館の絵ハガキだつ！
不凡 でもですね、次の有明でやるときはですね、新交通システムがでてますから。エアコンもちやんと付いてるというふれこみですし、わつはつは！
我人 今度はいつでした？

孝陽の しゅみ

群馬県・ハイパー真吾さんの作品。黒ベースで色が引き立つ

Sin!!



埼玉県・鈴紫麗さんの作品。モスグリーンと達者な“ぶよ”



新潟県・サトさんの作品。全体の色使いでが綺麗に見える



群馬県・初樹絵さんの
今までにない新鮮さ



成田

ウンチクの館旅です！

不凡 今度は3月ぐらいだったと思ひます。

我人 あまりの寒さに3月にしましたか（笑）。

不凡 この前ホカロンを配ったときには泣きそうになりました（笑）。今度は埼玉県の尾形祐介さん。

☆「不凡を捜せ！」1番の尾形です。あの日、不凡さんが「口の人に」とたずねたら「違います」と答えたのに、不凡さんを追いかけていた怪しい2人組、実は僕の友達です。やったー！ やったぜ！

何をやったかというと、池袋のぶよ通4人対戦台でカップルをうりやーと倒してきました。しかも2組。僕とその友達で同時に5連鎖やったときのカップルの表情が忘れられません。ざまーみろー！

我人 カップルに敵意燃やしてる。
不凡 次の「不凡を捜せ！」は広いところで勝負だつ！

孝陽 見つからなかつたりして。

不凡 それは寂しい（笑）。

上りはなんと「ツク運転」です。沿線には益子焼、真岡木綿始め、伝統工芸品や、特産物、歴史に優れた文化財やイベントが数多くあります。私が真岡線に行つたときに撮つた写真を送ります。

不凡 このあとも手紙は小さな本形式で延々と続き、真岡線の利用方法とか、SLやまぐち号の話、SLの意味と利用するときに注意事項、そして7ページに渡るあとがきと続きます。すごいエネルギーだキミは。本当はキミはおじさんじゃないか（笑）。



↑SLが走る地域はいいな（仮面W）

しぇぞういぐいい

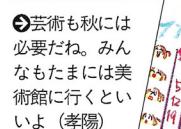
カレンダー

不凡 富山県はしぇぞういぐいいさんからカレンダーが送られてきたよ。ちょっと小さいかもしれないけど、使ってみよう。



10 OCTOBER 読書

やっぱ10月は読書。カーケンと料理本を読んでみたまではね（不凡）



11 NOVEMBER 美術館

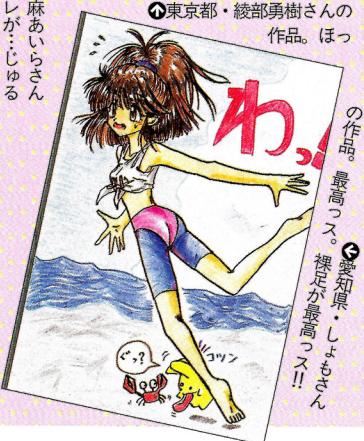
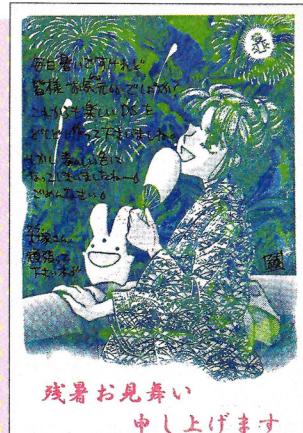
芸術も秋には必要だね。みんなもたまには美術館に行くといいよ（孝陽）



今年のクリスマスには素敵な思い出ができるかな。グフフ、アハハ（我人）

青木一族 来襲!

不凡 なんと採用者の中に4人の青木さん発見! と思ったら全部奈良県の青木さんちの4姉弟からの投書だったのだ。長女の絵理奈さん、次女の菜穂さん、三女の未緒さん、そして一番下の弟の渉くんの4人でした。



仮面Wの しゅみ

結構真剣な進路相談に
不凡が体験談を語る!?

不凡 さあ、ラストスパート!! 神奈川県のへきぼー大好きさんからのおハガキ。
☆初投稿で~す!! ぼくは今年受験生になったわけですが、よく将来の夢なんて聞かれるんだけど、『コンパイルの社員』しか思いつかない……そんな今日このごろです。コンパイルに入るにはどんな能力が必要なのでしょうか? おしゃれてくれ~!! ところで「壱」さんの描くアルル大好きです。ちなみに只今夏期講習の授業中だつたりします(をいをい)。ということで(どういうことだ)。

我人 異能戦士(笑)。

不凡 それはですね、やっぱりですね……ふふふ。世の中にある適正試験をたくさんやってみてほしい!! というのも最近コンパイルは適正試験が80点とか85点では通

らないそうなんですね。どこの適正試験でもコンスタントに95点をマークできるようなキミになっていれば! あとカラオケも忘れるな! さらにナンパのテクニックも忘れちゃいかん!

我人 あと踊りとか。

孝陽 ちなみに不凡さんはどのようにして……?

不凡 ぼくはですね、仁井谷社長に会いに行ってですね、その辺の机で適正試験を受けました。でも、今そのときの結果がどうかになくなってしまって、もう点数はわからないんですね。

我人 適正試験ってどんな内容?

不凡 IQ試験みたいな感じのものなんですけどね。

我人 プログラマー用とかデザイナー用とかがあるの?

不凡 職種によって違いがあるかどうかはわからないんですけど。でも今はもうめちゃくちゃ難しいです。



孝陽 いつごろ社長に会ったの?

不凡 あれはですね、思い出せば89年の3月だったかな? そのときはDSが立ち上がる前だったんで、4月になつたら来てくださいと言われて。ところが前の仕事がなかなか終わらずに11月まで入社が延びてしまいました(笑)。もう席はないかなと思ったんですけど、めでたく入社できました。7カ月も待たしてしまったんですね(笑)。入ったときには「DS98」がもう出でましたからねえ(笑)。

孝陽 とにかく今は入るのは難しいんですね?

不凡 プログラマーで入るにしても、デザイナーで入るにしても、自分で作った作品を持ってくれればいいんじゃないでしょうか。適正試験というよりも、そっちでいい作品があれば実力で入れるでしょうから。経験者優遇ですから。

我人 他の会社に入って、勉強しながら働くっていう手もあるね。

不凡 成長したらコンパイルに移籍してね~(笑)。

投稿募集中!!

みんな~、書いてるか~い、描いてるか~い。どんどん積極的にこのコーナーに投書してくれ~。

このコーナーで募集していることを復習しておこう。カラーかモノクロのイラスト(今回から選んだ人ごとにコーナー分けしましたよ、それと不凡ちゃんコーナーも

よろしくね)、ゲーマー人生相談、イベント情報、変なことしました、もちろん普通のハガキもね。普通のハガキが意外に採用率がいいと思うつす。

お便りのあて先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株コンパイル「DS こねこねこねくしょん」のそれぞれの係まで。

ルイ・パンコと 土下ザウレス

ごめんなさいコーナー

不凡：フフーン。今日は早く帰るもんねー。なんせトムとジェリーのLCD真に行くんだもんねー。モー8月から予約したんだもんねー。

どすーん！

不凡：はっ！（顔にタテ線）あれは恐怖の大王ルイ・パンコ様の足音！

ルイ・パンコ：ほおお、不凡！今日も早い帰宅じやのあ。

不凡：ははーっ。とりあえず仕事も終りましたので帰らせていただきます。

ルイ・パンコ：ぶつあっかもーん！（わきの机をひっくり返す）

ガラガラドッシャーン!!

青ざめながら不凡：ヒヨエーッ！お許しください！今日は朝まで残業します！

ルイ・パンコ：そうじゃないだろーが！

不凡：ななななな、なめこおろしそばじゃなかつた「なぞぶよ」のバグです！

はい！おおお、BGMが鳴らなかつたんです。スマセーン！

ルイ・パンコ：何でそんなことになったんじゃあ!? 事としだいによっては許さんが申してみよ！

不凡：えーと、あれはデータ作成のとき間違ってBGM、サンプリングをOFFのままセーブしてしまったんです。だから製品版なぞぶよを持ってる人はあーだのこーだのクドクドク。

ルイ・パンコ：やっぱましーい！ユーベーの皆様にはどうやって償うのじゃ!?

不凡：今回のテキストコーナーの下に解説がありますからそれに沿って対処してください。それからニフティのFTRIALにもアップロードしています。どうぞ都合の良いほうで修正をかけてください。

ルイ・パンコ：言うことはそれだけか？

不凡：ああ、あのもちろんレモンティ佐々木のユーザーサポートでも受け付けてますからどうぞ連絡ください！

ルイ・パンコ：フムフム、そうか。

不凡：ははっ。それでは私はこれで…。

ルイ・パンコ：待てい！ところで不凡よ、おぬし、「赤毛のアン」のメモリアル・ボックスを買ったそうじゃないか。

不凡：ドキッ！あああああアレスタ2じゃない、あれはパチンコで大勝して…。

ルイ・パンコ：いつもワシには迷惑をかけておるのう、おまえは。…そうか、買ったのか。「赤毛のアン」。ふーん。

不凡：ひえー、あれだけはお許しください。不凡めの家宝でございますー。

ルイ・パンコ：舌なめりしづらながら不凡に近づいていった！待て次号！（ウソ）

編集中記

●DOSグラフィを担当。#6のアップルソースをブレイ。コイン当てに正解する。エイトレスがバニーに着替えた。

さらなる期待を抱きウエイトレスのクイズに挑戦。数時間後、全問正解。期限切れパスワードを教えてもらう。（可愛零）

●某Gアーツの『ゆみ〇みくすREMIX』を3880円で発売日に買った。2週間後、2980円に値下がりしていた。くやしいので、もう1個買った。さらに1週間後、2220円になった。さらにくやしかったので、もう1個買った。そんなわけで、うちに同じソフトが3本あるのだが、もう1本買うかどうか迷っている（現在価格は1900円）。（美周郎）

●この夏、コミケとゆーものに初めて行った。サークル参加だったので、会場前の妙な空気の風景を観察できた。何てゆうか、「氣」の溜まりみたいなもんがあつて、生命力の弱い奴は精気を吸い取られてしまいそうだった。（どいむ）

●今日は13日。幕張メッセにて行われているAMショーに行ってきました。まさにアミューズメントマシンの祭典、遊びたい心を抑えながら仕事を頑張っていました。えらいえらい。（新入りだけ爆発するよ！ダイナマイド★ダンディ）

●はじめまして！東京浅草生まれちゃきちゃんの下町っ子です。不凡さん松茸ごちそうさまです！私のために…（佳乃）

●久しぶりに田舎へ帰って、約6年振りに中学の同級生と会った。当時は、ぽっちゃりしてた女の子が、実にスレンダーな体型になってて、すっかり大人の女に変身していた。女25歳…結婚するには、まだ早い！（持論）がんばれ。（な）

●美周郎の攻撃によりポンジャラをやるために私はゴンニを上がったあとは、オヤマンとピンピンクロクを美周郎に振り込み、トン2局でぶつとび。30分で「帰ります」。雀荘のオヤジもクスクス。こんな私もうすぐ大台。（仮面W）

●不凡ちゃん松茸ありがとうございます。ムツッ！広島はいへやねエ…次は…（孝陽）

●とじ込み付録で予告しているように、次号は「CD-ROM」でバッヂゲーのゲームをお贈りします。ドライブがないぞー、というみなさん、ゴ・ゴ・ゴ・ゴ・ゴメンナサ—————イ。

なんとか手に入れてください。いや、決して損はさせません。……と不凡が言つてたよ。本の企画もまたまた一新して、もっと読者のみんなと遊べるようにしたい。ガババゾー！うりやー！（我）

●広島に連れて行ってもらひながらも、あいかわらずの違い仕事。改めなければと思いつつ、すでに体が言うことを聞かせません。そろそろ空中分解するかも…。迷惑をかけた大勢の人たち、ごめんなさい。（爪磨きの楽しさを知った、慶次）

コンパイルクラブ入会案内

入会案内

こんにちはー。コンパイルなクラブコンパイルの会誌、コンパイルクラブを知っているかーい？ 入会方法はとつてもかんたん！ なのに、1年間幸せな日々を送れるっていう、すばらしい会誌なのだ！ 会誌にはコンパイルの最近の細々な色々が載ってるぞ。まんがや、情報も盛り沢山！ 読者の投稿コーナーも意気盛ん！ しかも、会員には実は特典がいろいろあるらしい（謎）。さあ、応募方法を読んで、君もレッツコンパイル！ 待ってマース。

入会特典

- ①コンパイル特製オリジナル会員証
- ②コンクラ会員だけしか読めない「コンクラ地下版」を、おおおまけ！ 毎号プレゼントだあ！
- ③なーんと、セットで毎号自宅まで郵送しちゃうワ♡
- ④コンパイルで作った山のようなDMや情報を最優先でお知らせしちゃいまース。
- ⑤コンパイルまでの距離が、自他共に認めて近くなーる。他にもコンクラに入って得をする事もあるかもね（謎）。

入会方法

①郵便局で2000円分の小為替を入手する。この為替は無記名（住所や名前が書いてない状態）のままにして送ってくれたまえ！

②適当な紙に君の『〒・住所・氏名・年齢・西暦で生年月日・電話番号・学校か職業・所有のゲーム機』を書いて、無記名小為替と一緒にコンパイルまで送る。

③待つ。
と、これだけで会員になれちゃうのだ。いやー、すごいなあ（笑）。

あて先

〒732 広島市南区京橋町1-7

アスティ・第一生命ビルディング

株)コンパイル『DSで入会』係まで。

折り返し、いろいろ送らせていただきます。



保証規定

無償修理の範囲は?

・保証期間中（購入後6か月以内）に、材料上から製造上のミスで不良が発生した場合は無償で修理いたします。

有償修理の範囲は?

▲誤った使い方や不適当な取扱いをして発生した不備、損傷。

▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。

▲故障の原因がハード（機器）にあった場合。

▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。

▲本誌に書いてある注意を無視して壊したとき。

★保証期間が終わっても、有償で修理いたします。

保証できない場合

・以下の場合は保証の対象外になります。

▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部の原因による損傷。

▲ハード環境が原因で、動かないとき。

▲できあがったプログラム以上の修理要をされるとき。

▲弊社商品（ソフトウェア及びマニュアル）が原因で発生する2次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか）。

▲外国で使うとき。

▲営利目的でつかったとき。

▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってあるとき。



この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万が一不足品や、不良品、自然故障等が発生した場合は、このアフターサービスカード（またはこのコピー）に必要事項を記入して当社までお送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に）。上記の保証規定に基づいて、無償あるいは有償でお取り替え、または修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金もいたします。

なお有償修理の場合の修理代金はディスク1枚につき1240円（修理代1000円、送料210円、消費税30円）です。郵便為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒にお送り下さい。無償修理の場合はこの限りではありません。

*無償修理の保証期間は商品購入後6か月とさせていただきます。



MEG-DOSは、株エス・ピー・エスの登録商標です。

*MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

*この製品の仕様は、将来予告なしに変更する場合があります。

当社は本ソフトウェアを無断で複製すること、及び賃貸（レンタル）・中古販売（疑似レンタル）について、これを一切許可しておりません。



アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

DISC STATION Vol.8

フリガナ	電話番号 ()
氏名	性別 男 女 年齢 歳
住所	

パソコンの機種（例：PC-9821Ap）

3.5inch 5inch

デイツプスイッチの状態

1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8
OFF <input type="checkbox"/>	OFF <input type="checkbox"/>	OFF <input type="checkbox"/>
ON <input type="checkbox"/>	ON <input type="checkbox"/>	ON <input type="checkbox"/>
SW-1	SW-2	SW-3

MS-DOSのバージョン Ver.

（ハードディスクを使用している場合）

周辺機器など	ハードディスク	メーカー	名称
	増設ディスクドライブ	メーカー	名称
	増設RAMボード	メーカー	名称
	FM音源ボード	メーカー	名称
	その他 ()	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛て先 〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング

株式会社コンパイル 「修理サービス」係 ☎ 082-263-6165

*フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。



かーくひの お 料 理 講 座

ぐっぐー ぐううう ぐぐぐ ぐーつ ぐぐう?
(対訳:秋だねえ…。スキヤモミジ、ズムシといろんなものがおいしい季節ね。…え? そんなのイヤ? じゃあ、和風のこんなのはどうかなあ?)

今回のお題
■カレーアレンジ・秋編
●なすとしめじの
なすとしめじの
カレーうどん



PHOTO/竹内 稔

作り方

- なすは5mmくらいの輪切り、しめじは根元を少し落として一口大に分けます。長ネギはタテに細長く切ります。
- なす、長ネギ、しめじの順にごく少量の油で炒めます。
- 塩、コショウで味を整え、風味づけに醤油を加えます。
- うどんを入れて（もしあれば酒を加えて）しばらく炒めます。
- お皿に移して、温めたカレーをかけてできあがり。

POINT

- なすは切った後、しばらく水につけるとアクがとれます。面倒くさければやんなくともいいケド、色が汚くなっちゃうんだよね。
- しめじの根元は、気にならないなら切り落と

さなくてもいいです。

- うどんは炒める前にさっと水洗いすると、よくほぐれます。
- 味つけはうどんを入れる前にしましょう。後からだと、具よりもうどんに味がついてしまいます。でもって、後からカレーがかかるのを考えて塩加減しましょう。
- 炒めるときに、ごま油を使うと香ばしくてよいです。でも、油が多すぎるとクドくなるし、カレーとうどんがなじまずに分離したようになってしまって、使いすぎは禁物です。焦げ付きたくなったら火を弱めましょう。テフロン加工のフライパンがおススメです。

汁うどん派のキミに

- なすとしめじを炒めて、味付けします。
- 鍋にうどんスープを煮立て、ネギとうどんを煮ます。
- 丼に移し、①で炒めた具をのせて、温めたカ

レーをかけてできあがり。

●「わざわざカレーなんかかけなくても、醤油味でいいんじゃない?」という素朴な疑問を持った人は、素直に醤油で食べてください。気持ちはよくわかります。ただ、日本と印度の素晴らしい出会いを体験してみたい人は、果敢にチャレンジしてみましょう。

●もしかしたらカレーの銘柄によっては味が合わないかも……。最近はイロイロ種類が出回っていますね。とりあえず、「銀座カリー」と「カレーマルシェ」は大丈夫でした。

次号予告&レシピ募集

次号は冬なのでカレーシュートします。これはもう決定です。このシリーズが始まった時から決めてたので絶対です。でもって、カレーアレンジはそれが最後(たぶん)。だからレシピはフリーテーマで募集します。よろしくね!

魔道の魔物語

ぱきぱきぱけーしょん

© COMPILE 1995 © LMS Music 1995

つれづれ



画面は開発中のもので

○月日
自然を大切にしよう。近くの街の
大きな木がきられるのを見していく
ボクはそう思ったよ。こんどのシ
ナリ「自然はかいはダメツ」
オは「自然はかいはダメツ」
ガテーマらしい。ボクもきをつけ
ようつと。



あたしが
てたって
前は

今日ボクは森で妖精さんたちに会った。
妖精さんはとても親切でうわらじ
話を教えてくれたよ。どうやらこ
れが「あたすけ妖精システム」
らしい。ともだちいっぱいいて、ホ
カアシカわせたなあ。



ようせいのもり
吉* うおう
ひろばどよ。

○月日
ともだちと遊んでいたらあつとい
うちに夜になっちゃった。でもで
丈夫、「ヒーハルシステム」
があれば、どんなに遅くてもカン
タンランクン移動。うへん らく
らくななあ。

'95年1月24日発売・定価5,500円(税別)



今号で遊べる 6本のゲーム

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995



④SLG 大魔導騎物語95



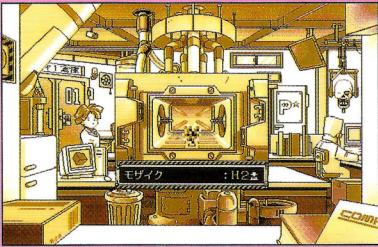
④RPG 幻世快盗伝



④AVG 究極変幻バトルギャル さおり



④ACT ナックルキッド



④AVG あっぷるそーす大実験



④PZL なぞよ

高 島 本 店

売切御免!

- カーバンクル饅頭
- カーバンクルパンダ
- キャラビンバッヂ(13キャラ入り開店記念セット)
- 魔導カレンダー'96
- キャラクターポーチ&リコック
- キャラクターグッズ続々登場予定!
- ぶよまん本舗特製テレカ
- ぶよぐぶよクッショニ
- ビッグぶよクッショニ
- カーバンクル貯金箱
- ぶよまんコースター
- スケルトントセット他

ゲームギアソフト満載!
他のソフトもあるよ!



営業時間: 10時~20時 定休日: 毎週水曜日



元祖ぶよまん本舗

広島本店

〒732 広島市中区本通り9-31 PHONE: 082-504-6636

© COMPILE

T1065811921981

雑誌 65811-92

のーみソコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

HD

のーみソコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

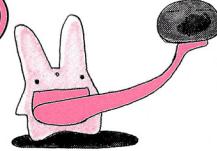
HD

DS station Vol.8

2

- 幻世快盗伝
- あっぷるそーす大実験

©COMPILE 1995



DS station Vol.8

1

- 大魔導戦略物語'95
- テキストコーナー

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995



のーみソコネコネ
COMPILE
MF-2HD 256

HD

DS station Vol.8

3

- ナックルキッド
- 究極変幻バトルギャル さおり
- なぞぶよ

©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

