

でし
魔法使いの妹子Ⅲ

東国の使者

帝国ソフト

==	==		==	==
==	==	東国の使者	==	==
==	==	マニュアル	==	==
==	==		==	==

1. プロローグ

おひさしぶり、リアです。あれから2年、平和に居候を決め込んでいたあたしは、また冒険に駆り出されてしまいました。悪い黒魔術士に乗っ取られた東の国を助けに行けという無茶苦茶な仕事。（詳しくは、マンガを見てね） どうしてか弱い乙女がまたこんな事やらなきやならないの?!

2. 遊び方

ディスクAをブートドライブに入れてリセットをかければ起動します。中ごろで、ディスクBとの交換要求メッセージが出ますので、入れ換えて下さい。この他の時は、ドライブの蓋を開けないで下さい。

ハートマークが出ている時は表示の続きがあります。何かキーを押してください。

例によってシステムは普通ではありません。
説明を2～3…

☆コマンドはカナのみです。カナロックをしていないと、ローマ字入力になります。概ね普通の表記法です。

☆コマンドは常に1語。はっきり言ってしまうと正解は必ず魔法です。（“レナクキオオ”等魔法の呪文をそのまま打ち込めばいいのです）

でも、それ以外の行動も色々できる様になっています。

☆セーブロードは、今回は省いてしまいました。謎なんか無いし、死んでもすぐ戻るのではない筈です。

☆コマンド待ちの時“マニュアル”と打つと、マニュアル補足事項が出るかもしれません。
“マホウ”で魔法一覧が出ます。

☆今回は助言システムもヒントシステムもなしです。“謎なんかないから助言もヒントもいらないよー”システムと言います。

では、お楽しみ下さい。

3. コンピュータコミックの曙

みなさんは、アドベンチャーゲームで思うように動けないでイラついた事はありませんか？

苦心して解いた結果、へんに謎で詰まった所だけ印象に残って、ストーリーを楽しめなかった事は？

コンピュータコミック『東国の使者』には、怪しげな謎は一つもありません。そもそも、滅多にコマンド待ちになりませんから、ゲーム要素が殆ど（あるいは全く）ないのです。その代り、ストーリーはスムーズに進みます。貴方は1本のマンガを楽しむのと同じ感覚でスリリングなストーリーを楽しむ事ができるでしょう。（と、というのが開発コンセプト。さて、出来具合は…？）

4. 始動の記

5月某日、「ブラスティー」を買って来て1時間ほど遊んだ私こと小松は叫んだ。

「ふ、ふがいない！ 私が作り直してやる!!」

ともかく、効果が出ていないのである。アニメに縛られていて、全然面白く無い！

早速調布のみや★に電話を掛けた私は聞いた。

「7で1秒に8回画面書き換え出来るか？」

（まあ、88では何とかなるであろうとふんでいたのである）

みや★は無責任に応えた。

「できるんでないの？」

「よーし、やるぞ！ 夏コミはアニメゲームだ」

…こうしてなんにも考えていないまま、プロジェクトは始まったのである。嫌がるY人氏を口車で押さえる。彼がかなり本腰いれて独自に企画していたRPGは、かわいそうにあっさりと冬コミ送りとなった。（後記：このRPGは結局ASCIIから出る見込み）

「…しかし、7が無いと開発できないぞ」

みや★が至極正当な事を言う。周知の事実だが、帝国ソフトに7は一台も無いのである。

「買っちまえ！ 中古なら安いだろ。金出してやる」

頭に血がのぼっている私は何も考えていなかった。

「ついでに、イメージスキャナもあった方がいいぞ」

ダメ押しのみゃ★。

「買ってやろうじゃないか！！」

こうして、20万近い出費の末、事態は後戻り出来なくなった。

賢明な読者諸子はとっくにお気付きかと思うが、帝国ソフトの最大の利点は馬鹿な設定でゲームを出せると言う点にある。なにしろ安いから、すぐに終ってしまってもあんまり文句が出ないのだ。

で、アニメを使ったゲームの最大の欠点、データ量の関係でどうしても短くなってしまう点とこの利点はうまく符合する。市販ソフトなど、敵ではない、筈であった。

のっけから問題が出た。ストーリーが思い付かないのである。なにを隠そう、今まで私はマンガをゲームにするというテーマでやってきた。なのに、いきなりアニメである。うーむ。

今度はディスク2枚組にする、とは前から言っていた。しかしまあ、増えた分にアニメがはいるとは思わなかった。

ストーリーがあんまり華々しくないという理由で一度ボツになった続編第2エピソードを引

きずりだしてくる。アニメを入れれば華々しくなるかも知れない。本命として考えていた第3エピソードは、ストーリーが長過ぎてアニメを入れるとディスクが足りないのだった。アドベンチャーっぽさはひょいと捨て、コンピュータコミックにするというのは前から言っていたこと。短く感じる事で定評のある「魔法使いの妹子Ⅰ」みたいにはならない様に祈る。

完全にアニメに適したストーリーを作り直したかったが、もはや時間が無い。決行と決まった。

で、ここまでの時点で88/7でアニメが出来るという見通しは全く立っていないのであった…

マニュアルの×切である6月30日現在。実はまだ見通しは立っていない…

5. 開発中記

「…結局また対談やるのね」

「しゃあねえだろ、×切まであと3日しかないのに、やる事はいっぱいあるんだから。そう

そう立派な文章ばかり書いてられるかい」

「ほらほら、すぐ×切の話がでる。これだから、こういう内輪ネタは嫌だってんだ」

「やかんしいわい。この対談、軽くて良いと支持してくれる人が60パーセントもいたんだぞ」

「ダサイっちゅう人が30パーセントもいる事実の方が問題だ」

「うー。うー …こんにちは。遅くなりましたが小松です」

「で、私が笛有と、こうくるわけだ。あー、パターンは嫌だ」

「ええい、“私はパターンが好きだ”といいつつストーリー作ってたのは誰だ?！」

「物語の中と外では話が別だよ。うー、こういうグチにつき合わされる読者はいい面の皮だな。対談やるならやるで気持ちよくいこう」

「…あのなあ。どっちがグチ言ってたのか良く考えてみろよ」

「…ま、そういう訳でコンピュータコミックです。前回の『魔法使い』は、既存のアドベンチャーのシステムがいかにつまらんかを示す為の実例だったわけですが」

「…『人魚』と較べていただけると良く解ると思います。しかし、こうしてタネあかししてみるとひどい話だね」

「『人魚』は、普通のアドベンチャーの前向きのパロディ。『魔法使い』は後向きのパロディだったんですな。まあ、それでも“面白かった”ってアンケートが多かったから、普通のアドベンチャーはもっとつまらん訳だ。あれ、ちょっと理屈がおかしいかな？」

「…まあ、とにかくそういう訳で、今回からはコンピュータコミック。アドベンチャーのシステムからは完全脱皮を図ってみました」

「シリーズ第3作目にして、やっと本題に入れたわけです。ああ、気の長いはなし」

「既存のアドベンチャーのシステムを完全に捨て、臨場感がありストーリーも楽しめる新しい娯楽の形態を作るのが最終目的なのです。くれぐれもアンケート下さいね。重要な参考資料なんですから」

「賢明な読者諸子でなくてもお気付きだと思うけど、ディスク2枚この値段で出すとほとんど利益なんか出ないんです。（赤字じゃないけどね）ま、好きでやってる事だから泣き言な

んか言いませんが、とにかくアンケートだけが
楽しみでやってるんですから」

「…さて、少々宣伝をしてあげましょうか。
元帝国ソフトのキャロット太田／高橋氏の作っ
たアドベンチャーゲーム“冒険者達／賢者の遺
言”がアスキーが出ています」

「既存のアドベンチャーのシステムの中で、
なかなか楽しく遊んでいますね。下手な謎もな
いし。多分必ず解けるし。まあ、最低限買って
損だけはないと思います。私はアドベンチャー
の面白さを再認識しちゃいました」

「いいかげんな奴だなー」

「今のメンバーで作るロールプレイングゲー
ムも、多分来春にアスキーから出ます」

「実はこれが“スケベ！”だから、本当に出
るかどうか？」

「必ず出してやる。…実は、私はスケベを見
るのは好きだが、自分で作るのは嫌いな訳だ。
なんつっても読者を楽しませるのが簡単過ぎる
からね」

「と、言いつつ限界に挑戦。単なるスケベを
越えてどこまで楽しませられるか？ 乞御期待」

「おっと、言い忘れてた。今回の目玉の一

「つはアニメだったんだ」

「ううう。なにしろまだ出来てないから忘れてた（笑）」

「私はこういう小手先の技は嫌いな訳だ。そもそも、大抵技に振り回されて面白くなくなる」

「と、言いつつ果敢にも挑戦。どこまでアニメをストーリーに取り込めたか？」

「これに関しては、読者の判断を仰ぎたい。なんつってもアニメは1枚絵より一桁近くディスクを食うからね。次回もアニメが見たいか、アニメなんていらんから絵の枚数を増やしてもらいたいのか？」

「アンケートにちゃんと欄を設けておきますから、よろしく。…しかし、今回は市販のソフトの批評が出なかったね」

「しょうかあ？ ネタならあるぜ。上にもちょっと書いたけど、ブラスティー！ ウイングマン2とか。98ではゾーン！ 番外編シリーズとか、言いたい事は色々ある」

「ああっ。あり過ぎるから言わなかったのか。薙蛇やぶへび」

「だいたいねー、学校の中でいきなり女の子脱がすのが“ウイングマン”の世界かよ。原作

だって、色っぽいシーンはあるけど、決定的に違うだろ。もうすこし、登場人物の性格とか世界感考えろよなー。こんなものマンガでやったら最悪の線だぜ」

「ああっ。やめよう。うん」

「だいたい、マンガが書けないからアドベンチャーでもつくろうと思ってるんだったら大間違いだ。そもそも、テクポリのインタビューはなんだ。スタッフにアドベンチャーが嫌いな奴もいたあ？ 作ってる人間が好きで、面白がってやるんでなくて、どうしてプレーヤーを楽しませられるんだよ。なめるんじゃないぞ！」

「あああ。普段から、過激は嫌いだって言ってるのは誰だよ？！」

「過激っちゅう言葉は嫌だねー。私は大嫌いだ」

「ううう、疲れるなあ」

「最後になりましたが、うちのソフトを裏ソフトと間違えてる人が一部にいます。裏ソフトよばわりされると、私は怒りますので注意してくださいね」

「…別に、怒らせても恐くはないけどね」

「また、上にも書いた様に、私は基本的にス

ケベを作るのは嫌いです。最近の売れ線同人誌の状況見ていて、ほんっとうに嫌になりました。今後うちのソフトにスケベを期待しても無駄ですからね」

「今度作るRPGは例外な訳だ。うんうん」

「ま、そんな訳です。また会いましょう」

「本当に最後になりましたが、自分の同人誌を犠牲にしてまで絵を書いてくれたY人君にお礼を申し上げます」。

「勿論、このソフトを買ってここまで読んで下さった皆さんにも。どーも、でした」

6. 後書き

最近帝国ソフトはサーベルタイガーになってる気がします。ある程度メジャーにならないと主張が広がりませんが、大きくなりすぎて小回りがきかなくなるのも同人ソフト屋としては困った話です。

前回の『魔法使い』は、その辺の事情とは少し話が違いますが、九十九電気から売り出してみました。そこそこ好評だった様です。今回も売るかどうかはまだ未定ですが、なにしろ市

場にだすと値段を3倍近くにしないと採算がとれないので、気に入りません。私自身の主張も薄められてしまう氣もします。とはいえ、帝国ソフト自身には全国からの通販注文を受けられるだけの人手はありません。これは言い訳にはなりませんが、そんな訳で前回の商品の発送が一部大幅に遅れてしまいました。この場をかりてお詫びさせていただきます。

少々スタッフが欲しいところですが、私は氣難しいので折り合いをつけられる人はそういないと思います。そもそも、徒党を組むのは嫌いです。なかなか面倒な問題を沢山抱えています。が、帝国ソフトはもうすこし頑張ってみるつもりです。見ていて下さい。

1986年6月30日

小松 浩章

通信販売のお知らせ

このソフトの通信販売をしてほしい方は、以下の要領でお申し込み下さい。

“東国の使者”

定価	¥1,300	(5'2D)
	¥1,800	(3,5')
送料	¥300	

以上合計¥1,600 (3.5'は¥2,100) 分の無記名定額小為替(郵便局で貰って下さい)と、15×16センチ、厚さ1センチ弱のパッケージがはいる大きさの封筒に貴方の宛先を書いたものを同封の上、奥付け住所(小松浩章宛)まで送って下さい。

なお、これ以外のソフトの通販は全て終了しました。

本ソフト及びマニュアルは、個人で使用する
為帝国ソフトに無断でコピーする事・・・位は許
しますが、営利目的には使用しないで下さい。

(C) 1986 by. 帝国ソフト

“東国の使者”

マニュアル

編集人：笛有 洋成

発行人：小松 浩章

発行日 昭和61年8月10日

でし
魔法使いの妹子II

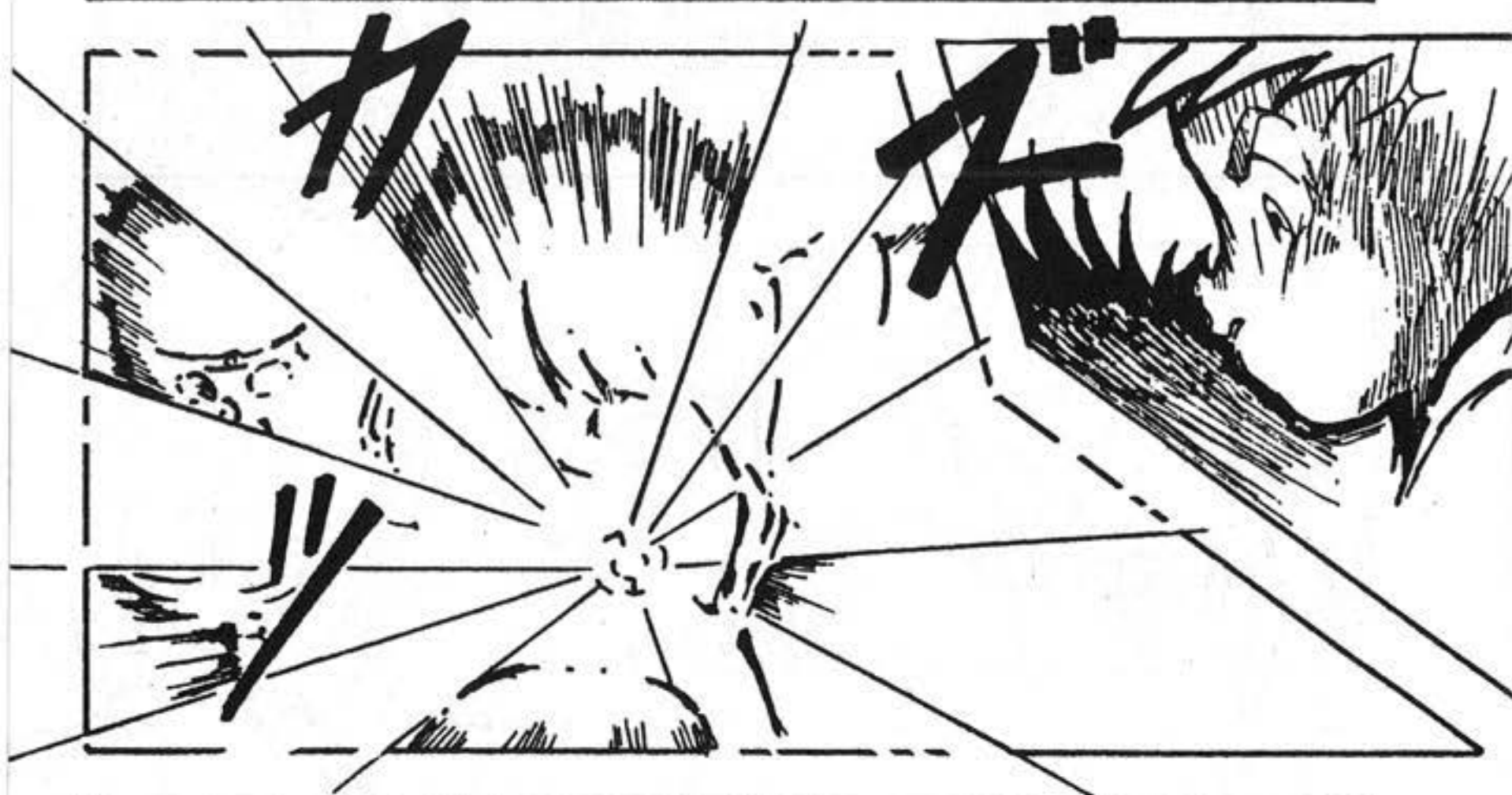
東国の使者

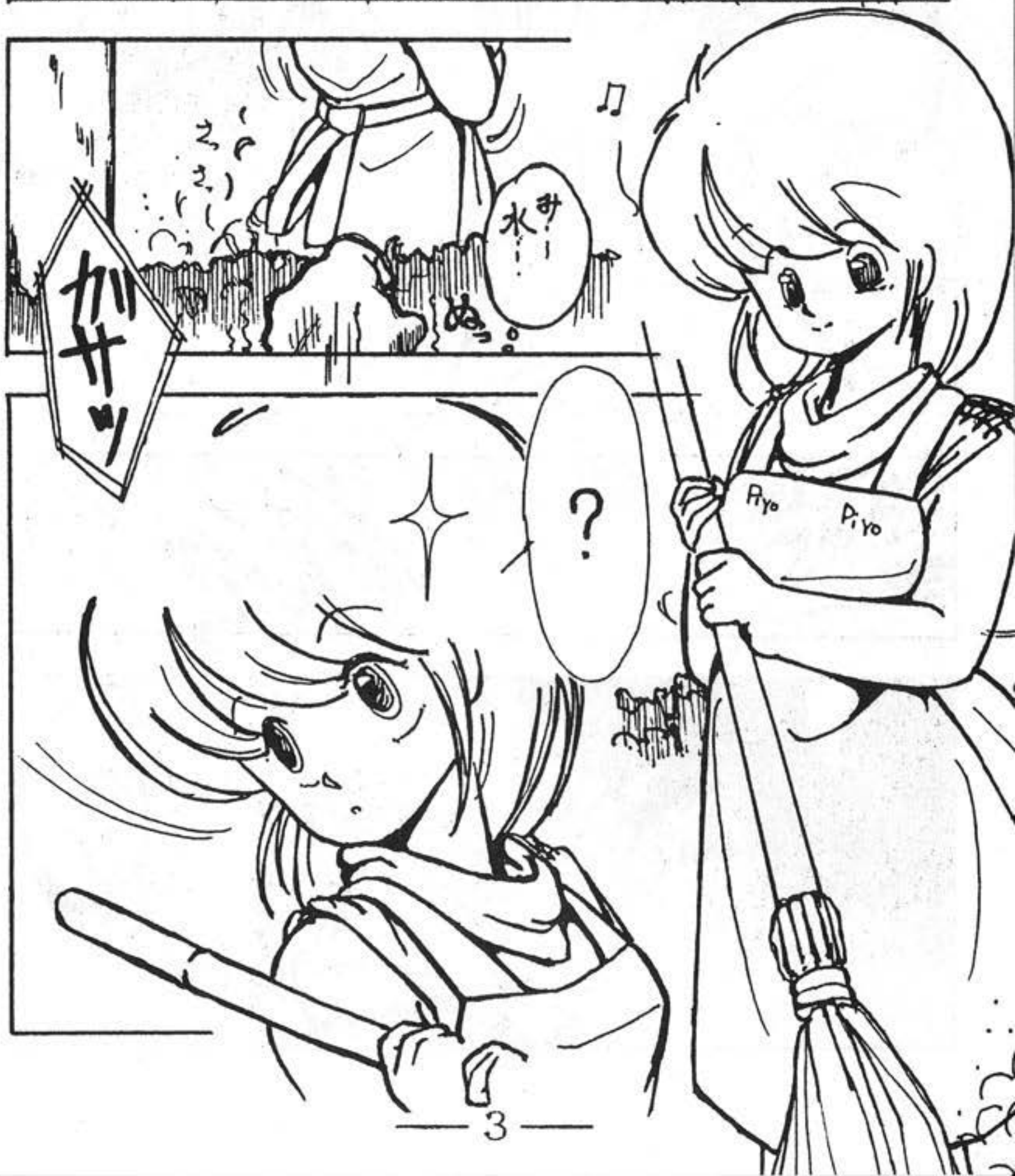
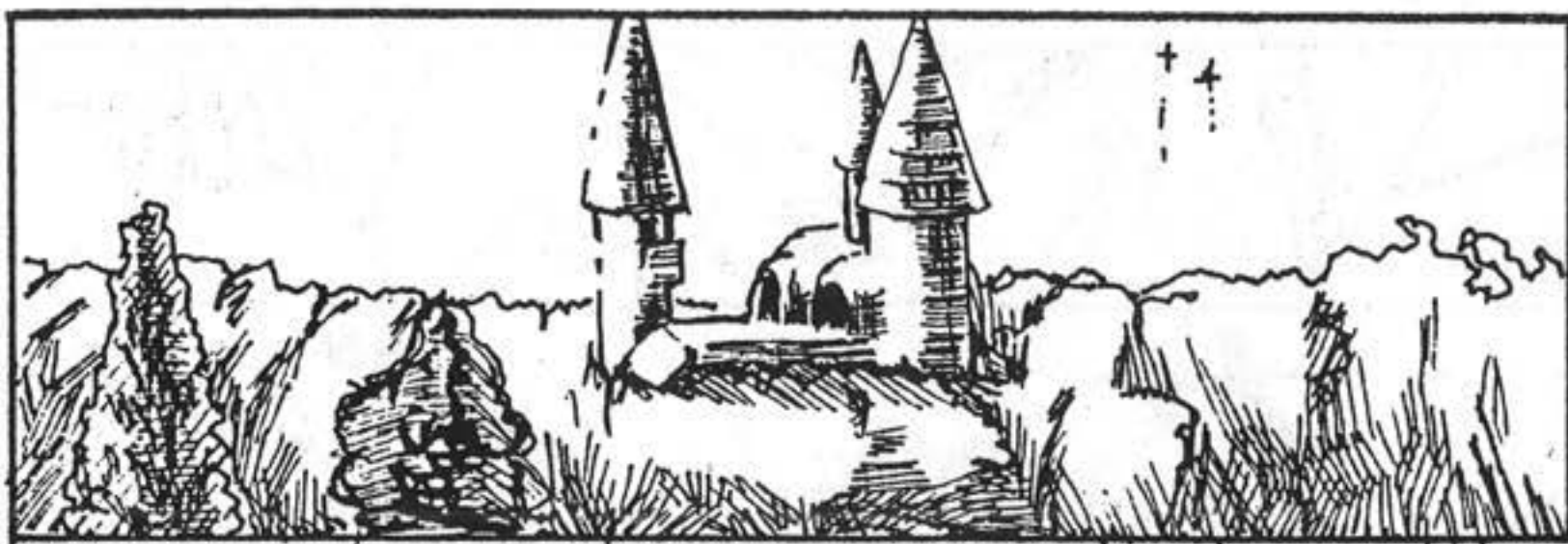
作：笛有洋成

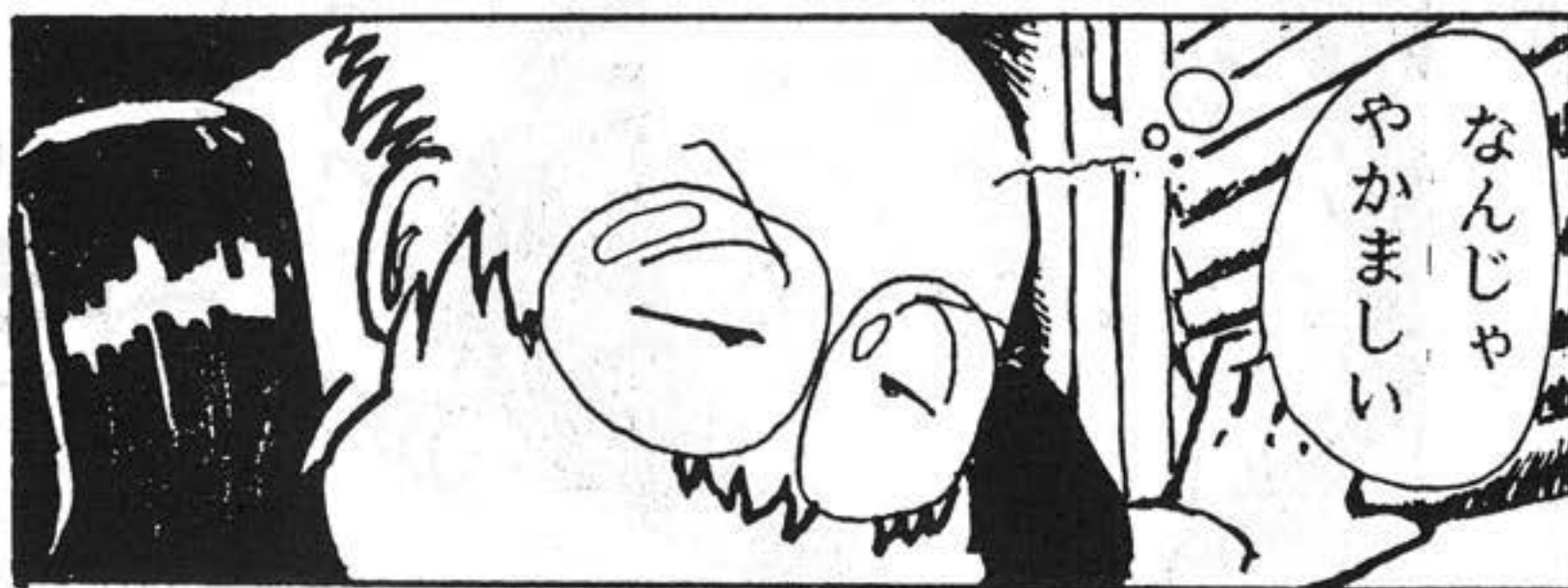
画：Y人















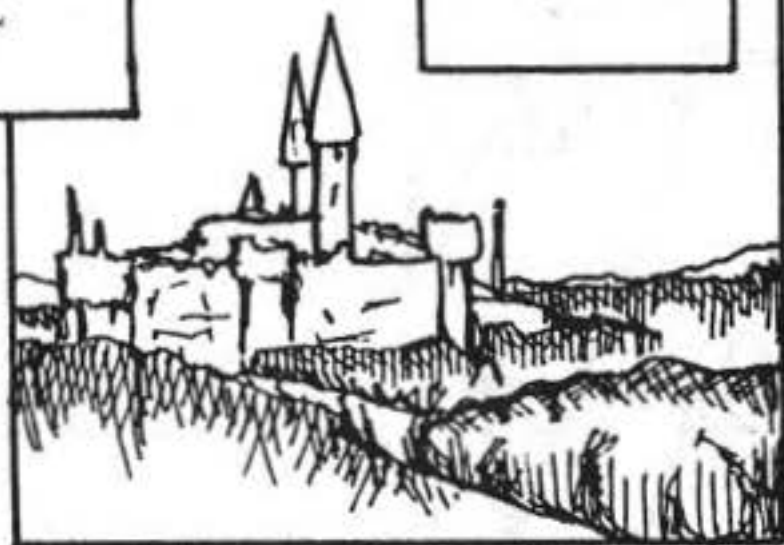
さすがは
導師

実は



導師が
東の国を
去られて後

一人の
魔術使いが
城を訪れました



彼は
我が父に
とりいり



導師の
後釜として
居座った
のです







リアの魔法教室

あたし魔法
4つしか
知らないのよ

物を
大きく
する
レナクキ
オオ

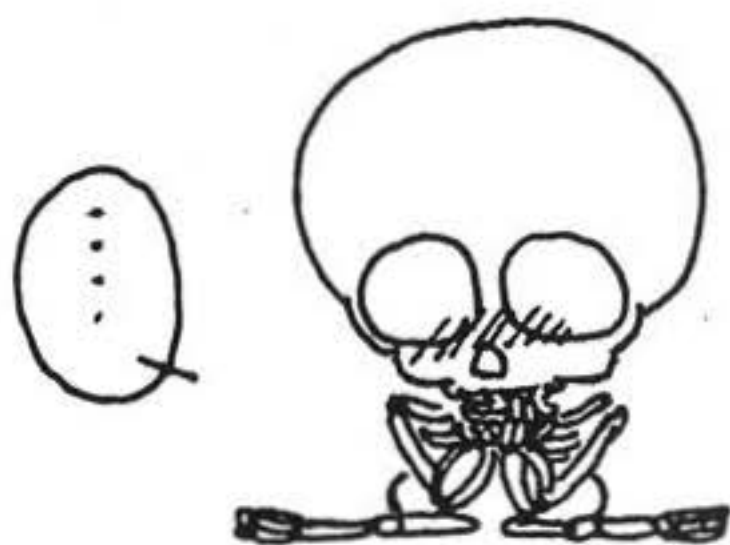
ずも

目玉焼きを作る
「キヤマダメ」

あーのー
げーむが
あー
は、
ほな
ほな

勝手に
魔法を
教えた
のよ

センセー
無精する
ために



End....