

HEART SOFT
ハート電子産業株式会社

コンピューターの卵

卵ふ化実験データ解析シミュレーション

ユーザーズマニュアル

ハート電子産業(株) HEART SOFT

コンピューターの卵

サポート

本製品をお買い上げの際に付属されているユーザー登録カードをお送り下さい。当社で、ユーザー登録を行い本製品のサポートをします。

また、本製品をお買い上げ頂きましたお客様にアフターサービスといたしまして製品のメンテナンス係を設けてあります。

尚、ゲームの内容に対する質問は一切受け付けておりません。

アフターサービス

プログラム内容及びデータを事故により破損してしまった場合、または経年劣化による動作不良となったディスクににつきましては、ディスク1枚につき1,000円（送料・消費税込み、切手不可）にて有償交換いたします。

ディスクをお送り頂く場合、お買い上げなったパッケージごと、下記までお送り下さい。

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F

ハート電子産業株式会社

コンピューターの卵 サポート係

コンピューターの卵

この度は当社製品『コンピューターの卵』をお買い上げ頂きまして、誠に有難うございます。

本製品をご利用頂くにあたって、この説明書をよくお読み下さいますようお願い致します。

目次

目次	1
製品構成	2
動作環境	2
ゲーム開始方法	3
プロローグ	3
目的	4
基本的な操作方法	4・5
ゲーム進行の手引	5
①青いボタンの使用法	5・6
②ゲームの流れについて	6・7
③素材投入フェイズ	7
④分析フェイズ	8
⑤実験フェイズ	8・9
⑥コーヒープレイク	9
⑦セーブとロードの機能	9
開発者から	10
データ集計用紙	11・12・13・14・15
サポート	16

コンピューターの卵

製品構成

本製品は以下のもので構成されていますので、開封の際にご確認下さい。

- システムディスク ●データディスク
- ユーザー登録カード ●ユーザーズマニュアル

動作環境

1. 対応機種はPC-9801 VM、VX、RA、RS、RX、DO、DX、UV
UX、CV、EX、ES、N、NSです。
2. RAM640K以上が必要です。メモリスイッチ3が04であること、及び、ティップスイッチの3-6がOFFであることを確認し、それ以外に設定されているときは変更して下さい。
3. 同一メディアの純正1MBディスクドライブが2台必要です。ドライブは〈1〉及び〈2〉を使用します。外付けのドライブで動作させる場合は、ティップスイッチの1-4をONにして下さい。尚、PC-9801N、NSを使用している方はFDDをドライブ〈1〉、RAMドライブをドライブ〈2〉として使用します。(純正以外のドライブはサポートできません)
4. 400ラインアナログモニターが必要です。
(PC-9801N、NSは必要ありません)
5. 純正FM音源ボードは無くてもゲームをプレイできますが、BGMを聞くことはできません。FM音源ボードの装着は、ハードに付属している説明書をよく読み、正しく装着して下さい。また、音源ボードを装着している場合はメモリスイッチ4は08になっていなくてはなりませんので注意して下さい。また、純正以外の音源ボードはサポートできません。
6. バスマウスが必要です。シリアルマウスではゲームを行なうことができません。バスマウスの装着はマシン本体の電源を入れる前に行なって下さい。
7. ハードディスクが内蔵されている機種はティップスイッチの2-6をONにし、ハードディスクを使用しないで下さい。外付けのハードディスクは電源を入れないで下さい。尚、ゲームをハードディスクにインストールすることはできません。
8. アナロググラフィックを使用しています。ティップスイッチの1-8をONにして下さい。PC-9801N、NSを使用されている人も同様に確認変更して下さい。
9. PC-9801N、NSを使用されている方はティップスイッチ3-4 (LCDの表示方法) をOFFにして下さい。

動物種類別の各個体 と ぶ化実験機器の関係

	ホ 乳 類									
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レ イ										
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

	????()									
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レ イ										
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

	(予 備)									
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レ イ										
トンカチ										

	(予 備)									
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レ イ										
トンカチ										

動物種類別の各個体 と ぶ化実験機器の関係

男										
	日	那								
ファイア	○									
ポンプ	×									
プラズマ	×									
ウォーター	×									
レイ	—									
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

鳥 類										
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レイ	—									
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

植 物										
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レイ	—									
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

女										
ファイア										
ポンプ										
プラズマ										
ウォーター										
レイ	—									
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

コンピューターの卵

ゲーム開始方法

左の【動作環境】を確認し、よろしければマシン本体の電源をあらかじめ入れ、その後、システムディスクをドライブ〈1〉に、データディスクをドライブ〈2〉にセットして下さい。準備ができましたら、リセットボタンを押して下さい。PC-9801N、NSを使用している方はあらかじめデータディスクをRAMドライブにコピーし、立ち上げ装置をFDDにセットしておいて下さい。その後、FDDにシステムディスクをセットし、リセットボタンを押して下さい。

ゲームが始まらない場合はもう一度上の動作環境を見直して下さい。また機器の接続不良も考えられますので、確認して下さい。機器の故障や不備が考えられる場合は、機器をお買い上げになったショップ等へご相談下さい。製品には万全を期しておりますが当ソフトウェアに原因があり、ゲームが始まらないと考えられるときは、ディスプレイスイッチ、メモリスイッチ等の状況をメモした上で、当社「コンピューターの卵」サポート係までご連絡下さい。

プロローグ

ある雑誌の編集部員をやっている木村（あなた）は動物の生態研究をしている渡辺博士の研究所によく取材にやってくる。渡辺には一人娘がいて、その娘がよく研究所に遊びに来ているので取材を装ってはちよくちよく研究所に顔を出すのだ、というのは、木村の同僚の噂である。

今日も木村は研究所に足を向けていた。今回は例の噂とは別に渡辺博士から電話があった。おもしろいものを見せるというのである。どんなネタかはわからなかったが、とにかく行ってみることにした。

しかし、研究所に着いてみると博士の姿はもちろん研究用に飼育されていた動物達の姿さえ無かった。研究室に入り込むと、渡辺博士がいつも使用しているコンピューターの電源が入っていた。時折プラズマのようなものを小さく放電させている。そして、その脇には見たことのない機材が並べられていた。渡辺博士の机の上には何かデータを細かく集計しつつある集計用紙が散乱していた。

何が起きたのかはわからなかったが木村はそこから立ち去ることはできなかった。そして、好奇心は恐る恐る機材のレバーを握らせたのだった……。

コンピューターの卵

目 的

このゲームの最初の目的は渡辺博士が残した機材を操り、機材が何の為に作られ、どのように使うのかを明かにするというものです。渡辺博士の机の上には書きかけのデータ集計用紙があります。そのデータ集計用紙とはこのマニュアルの後ろのページにあるもので、書き込まれていない部分が多く残っています。この書き込まれていないデータを分析・実験によって解析していき、謎を解いていきます。データ集計用紙には以下の3つがあります。

- 素材投入フェイズにおいての卵を取り出す為に必要な3つの素材と取り出せる動物の種類の関係
- 分析フェイズにおいての、3つの分析・反応の結果と動物の種類分類
- 動物種類別の各個体とふ化実験機器の関係

これらの用紙には渡辺博士が書き残した空欄が数多く残っていますので、データを解析し、完成させて下さい。

基本的な操作方法

【ゲームの開始方法】で説明した通りに立ち上げるとHEART SOFTのロゴがスクロールアップし、その後に「コンピューターの卵」のロゴが表示されます。しばらくするとウィンドウ（窓のような四角いワク）が中央に開き、その中に女の子の絵と、その女の子のプロフィールが表示されます。女の子は木村（あなた）の知合いの娘で【渡辺舞香】といます。さて、ここでウィンドウの右下を見て下さい。青いボールが回転していますが、この青いボールの意味はシステムが（コンピューター側が）マウスのボタンを押されるのを待っているという合図です。この場合システムは「メッセージを読み終えましたら左のボタンを押して下さい」とアピールしているわけです。メッセージを読み終えましたら左ボタンを押してみして下さい。すると今度は【渡辺博士】の絵が表示され、渡辺博士のプロフィールが表示されました。この後、木村がこの研究所にやってきたいきさつが語られます。その後で、案内係のエリカちゃんが登場して、前回セーブしたデータをロードして開始するかどうかを聞いてきます。よく見ると矢印が表示されているのがわかります。この矢印をカーソルと呼ぶことにします。ここで、マウスを左右にゆっくりと動かしてみて下さい。同時にカーソルも左右に動きました。このカーソルがあなたの指先であると思って下さい。システムは（コンピューター側は）このカーソルで押された場所を認識し、あなたのしようすることを処理するのです。ここでは、ゲームを初めてやりますので必ず【いいえ】を選択します。カーソルを【いいえ】と書かれた四角いワクの中に合わせて下さい。カーソルを合わせる時は矢印の先の部分がシステムによって判断されますので注意しなければなりません。カーソルを合わせたら左ボタンを押して下さい。しばらくすると、大きなウィンドウは消え、小さなウィンドウが現われます。

動物種類別の各個体 と ふ化実験機器の関係

	魚 類										
	メダカ	ハタハタ	アユ	コイ	妖精			金魚	たい焼き	マンボウ	シラカス
ファイア	×	×	×	○				○	○	○	○
ポンプ	×	○	×	○				×	○	○	×
プラズマ	○	○	○	○				○	○	○	○
ウォーター											
レイ											
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※魚類のみ重複しているものがあるが、それらは確率による。

	昆 虫									
		めくらも		ムカデ						
ファイア		○		×						
ポンプ		×		○						
プラズマ		×		○						
ウォーター		○		×						
レイ										
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

	ハ 虫 類									
	イモリ									
ファイア	×									
ポンプ	○									
プラズマ	×									
ウォーター	×									
レイ										
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

	モンスター									
	スライム									
ファイア	×									
ポンプ	○									
プラズマ	○									
ウォーター	○									
レイ										
トンカチ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※ウォーターとレイのエネルギーを紛失した。

コンピューターの卵

ここでいきなりゲームを始めるのはひとまず待って下さい。ちょっとだけ練習してみましょう。中央の四角いウィンドウは無視して、画面の下の方を見て下さい。文字が書き込まれている四角いボタンがあります。このボタンには青いものと赤いものがあり、赤いボタンが実際にゲーム中に使用されるボタンです。青いボタンはゲームのシステム変更や現在までのゲーム進行の保存、音楽を聞くモードなど、ゲーム性の無いものになっています。この青いボタンの中に【光度調整】と書き込まれたボタンがあります。右下の方です。このボタンにカーソルを合わせて下さい。カーソルを合わせたら左ボタンを押します。すると、ウィンドウが切り替わり、光度調整のモードになりました。ここで、このウィンドウ内には明るいから暗いまで5つのメニューが書かれています。現在はまん中の【3標準】になっています。それでは一番下の【5暗い】を選択してみましょう。数字の書かれたワウの中にカーソルを合わせ左ボタンを押します。画面全体が暗くなりました。このように画面下のボタンやウィンドウ内のメニューを選択することによって、システムに命令をあたえることができるのです。(青いボタンは、素材投入フェイズの時のみ選択できます) 基本的な操作方法はこれぐらいにしておきましょう。光度を標準に戻したい方は3を押して戻して下さい。ゲームに復帰する場合はウィンドウの右下の【戻る】を押して下さい。

<注意>N・NSを使用されている方はボタン等色で判別できませんので文字によって判断して下さい。

ゲーム進行の手引

青いボタンの使用法

- * このゲームでは左ボタンのみを使用します。右ボタンを使用することはありません。
- * 青いボタンは、画面右下に「素材投入フェイズ」と表示されている時のみ選択できます。

(1) プロンプトの変更

プロンプトの変更と書かれた青いボタンは、システムがメッセージを表示して次の処理を行なう前に左のボタンを押されるのを待っているとき、ウィンドウ下部に表示アニメーションしている絵の変更をするものです。ボールのような玉の絵と木の葉の絵の2種類から選択することができます。プロンプトの変更と書かれた青いボタンを押すと、ウィンドウが表示され右下にプロンプトが2種類表示されますのでどちらかにカーソルをあわせ、左ボタンを押して下さい。

(2) 音楽広場

音楽広場と書かれた青いボタンは、ゲーム中に使用されている音楽を鑑賞するモードにするものです。これを選択するとウィンドウ内8曲分だけ表示されますので、各曲名の左側に書かれた番号の枠内を押して下さい。ゲームに戻りたいときはウィンドウ内の右下の【戻る】と書かれたボタンを押して下さい。

(3) 光度調整

光度調整と書かれたボタンは画面全体の明るさを変化させるモードにするものです。明るいから暗いまでの5段階ありますので、音楽広場同様に番号の枠内から選択して下さい。ゲームに戻りたいときはウィンドウの右下の【戻る】と書かれたボタンを押して下さい。

分析フェイズにおいての、3つの分析・反応の結果と動物の種類のカテゴリ

生物 分析	魚類	昆虫	ハ虫類	モンスター	男	鳥類	植物	女	ホ乳類	コンピュータ	ケージ反応	
											計測値	分類
ケージ反応	赤	青	青								0~29	700~899
ケージ反応											1	3
ケージ反応											5400~6999	8600~9999
ケージ反応	B	C										

ケージ反応 分類早見表

計測値	分類
~99	1
300~600	2
700~999	3

ケージ反応 分類早見表

計測値	分類
~2999	A
4000~6999	B
8000~9999	C

- 上記の分析・反応の結果には、100%の信頼性がある。

1999. 4. 渡辺

コンピューターの卵

(4)オンラインマニユ

オンラインマニユと書かれたボタンはマニュアルを簡略化したものを読むモードにするものです。本マニュアルを熟読していれば、読む必要はないでしょう。操作方法はオンラインマニュアルモードの先頭で表示していますので読んで下さい。

(5)デモ

デモと書かれたボタンは「コンピューターの卵」のデモンストレーションを見るモードにするものです。デモンストレーションは無限に繰り返されます。ゲームに戻るときはSHIFTキーを少し長めに押し続けて下さい。デモンストレーションを見るモードにすると【素材投入フェイズ】の選択されていた素材は初期状態に戻りますので改めて選択し直して下さい。選択していなかった時はそのままゲームを続行して結構です。

(6)終了

終了と書かれたボタンはゲームを終了するときを選択します。ウィンドウ内に女の子が表示され、今までのゲームの進行状況をフロッピーディスク内に書き出しセーブしておくかを聞いてきますので【はい】【いいえ】のどちらかを選択して下さい。セーブしない時はそのままの状態、セーブした時は女の子からセーブが終了しましたというメッセージを確認してから、システムディスク及びデータディスクを抜き取りエンベロープに保管したあと、パソコン本体の電源を切って下さい。一旦、セーブしますとゲームには復帰できなくなりますので注意して下さい。セーブするのは以後ゲームを続けるときにしましょう。また、ROUND、POINTはセーブされません。

ゲームの流れについて

以下にゲームの流れを記します。これを見とくことによって【コンピューターの卵】というゲームがどのように進められるかがわかります。

①素材投入フェイズ

- ウィンドウ内から3つの素材を選択し投入します。これは必ず3つでそれ以外では卵をふ化させることはできません。また、素材の組合せが悪いときもふ化しないときがあります。
- 他に画面下にある青いボタンが選択可能です。これに関しては先に説明してある通りです。

②分析フェイズ

- 画面右側の3つの機材を使って取り出した卵の【分析】をします。素材投入によって取り出した卵はほぼその素材によって生まれる動物が決定付けられます。しかし、これは70%の確率で別の動物の因子を持つことがあるので、この分析によって再度、卵があなたが思った動物であるかを分析し、結果を見て次の実験フェイズでの作戦を練ります。

素材投入フェイズにおいての、卵を取り出す為に必要な3つの素材と取り出せる動物の種類の関係

生物 素材	魚	鳥	昆虫	ハ虫類	モンスター	男	鳥	植	物	女	木	乳類
ドリコーン	○				×	×			×		×	
リーマ	○					×	×					×
ガイ	○						×			×		×
ユーベラ▲	×			○						×		
キーク▲	×	×										
セラ▲	×	×			×				×			
ミニーナ▲	×	×			×				×			
ベラジン▲	×	×			×							×

●▲印の付いている素材はまだ手に入っていない。

●上記の法則確率は70%程度である。

コンピューターの卵

開発者から

パソコンゲームを初めてやったときとてもワクワクしたのを覚えています。なんとかいうアドベンチャーゲームでした。それまで喫茶店なんかにあるパズルアクションしか知らなかった僕は思い返す度にこんなゲームもあるんだという驚きと興奮が蘇ってきます。だから、開発者としてそんなワクワクするような、驚きや興奮や感動があるようなゲームを作りたいと思っています。よくゲーム雑誌を見ていると『感動なんてそんな簡単にさせられるものではないし、感動させようとしてはいけない。ましてや感動させるシナリオは出尽くした』などという誰かのコメントを発見します。たしかに簡単に感動させられないというのはわかります。そんなにしょっちゅう感動して涙を流していたら涙が濁れてしまいますし、なかなか感動できないからこそ感動したい、させたいのではないのでしょうか？それにシナリオは出尽くしたというのはちょっと……言った人が考えられないのか、あきらめたのかは知らないけれど、その言った人にとって出尽くしたのではないのでしょうか？確かに今、既存のシステムにシナリオを乗せ替えたようなゲームが溢れて、各ソフトハウスの技術が肉薄してくると一層似たようなゲームは多くなってしまいます。似たようなゲームを何度もやったのでは感動できないのは当然です。ここでシナリオが斬新なものならそうではなくなるはずだと僕は考えるし、そうでなければ、全く別のシステムや考え方で作られたものが感動させられるものになりうると思います。実際今までもそうやって新しいものが作られてきたはずだし、そういったことに終わりはないと思います。

『コンピューターの卵』や前作の『優子物語』に関して言えば、従来よくある勝つか負けるかといった戦いをメインからはずし、より斬新なシステムを使ったゲーム作りに力を注いだわけです。『コンピューターの卵』の場合、それがどういう結果になるかは現時点ではまだわかりませんが、やはり見守るしかありません。

コンピューターの卵

③実験フェイズ

- 画面左側の6つの機材のうち、トンカチを含めて2つから4つまでを使って卵を【ふ化】させます。失敗するとふ化しません。この時、ふ化させた動物、妖精から卵をふ化させるための情報や謎が解き明かされていきます。



- ④●ROUNDが10なら【コーヒーブレイク】です。ミニゲームで遊びましょう。ある程度ゲームが進行すると動物や妖精からアイテムをもらえることがあります。
- ①へ戻り繰り返します。

素材投入フェイズ

さて、いよいよゲームを開始します。オープニング（渡辺舞香や渡辺博士のプロフィール等）とロードスタートモードの後から説明します。（【基本的な操作方法】で説明した続きから）中央に小さなウィンドウが開いています。右下に【素材投入フェイズ】と書かれてあります。つまり、今は【素材投入フェイズ】であるわけです。【素材投入フェイズ】では、先に説明した青いボタン以外にウィンドウ内のメニューしか選択することはできません。ウィンドウのメニュー内には最初は、1ドリコーン、2リーマ、3ガイの3つの素材が表示されていて、そのほかは空白になっていますので、この3つの中から選択することになります。

さて、【素材】とは何でしょうか？【素材】とはコンピューター内部から卵を取り出すために必要なアイテム（道具）だと思って下さい。このマニュアルの後ろのページを見るとゲームに登場する渡辺博士が書き残した素材投入フェイズにおいての、卵を取り出すために必要な素材と取り出せる動物の種類の関係が記された表があります。書き込まれていないところが多く残されていますが、これを見ると、現在持っている素材（ドリコーン、リーマ、ガイ）では魚類の卵しか取り出せないようです。例えば、昆虫や八虫類はユーベラという素材が必要なように書かれています。ユーベラは現在まだ手にいれていないので、やはり魚類の卵しか取り出せません。それから3つの素材というところや書き込まれているデータから、どうやら投入する素材は3つと決まっているようです。

さて、実際に卵を取り出してみましょう。まず、ウィンドウ内から3つの素材を選択します。最初は3つしかありませんので迷う必要はありません。番号の書かれてある枠内を押すと選択した素材の文字が反転して選択されていることがわかるようになっていきます。ここで、仮にゲームがもっと進行して素材がたくさんあって選択したものをキャンセルしたい時はウィンドウ下にある【取消】のボタンを押して下さい。選択が終わったらウィンドウ下にある【決定】を押して下さい。すると、素材が投入され機材がガトゴト動き始めます。そして、画面中央に白い卵が転がり出ます。もし、失敗すると煙が出て素材投入フェイズに戻るようになります。成功すると卵が表示された後にウィンドウが開き、【分析フェイズ】に移行することが表示されますので左ボタンを押して下さい。

コンピューターの卵

分析フェイズ

画面右側の3つの機材を使って取り出した卵の【分析】をします。素材投入によって取り出した卵はほぼその素材によって生まれる動物が決定付けられます。しかし、これは70%の確率で別の動物の因子を持つことがあるので、この分析によって再度、卵があなたが思った動物であるかを分析し、結果を見て次の実験フェイズでの作戦を練ります。

分析には【キーリノ反応】【ウガーナ反応】【ラノマ分析】の3つの機材があり、これらを使って分析を行ないますが、それぞれについて説明します。

【キーリノ反応】

●卵にキーリノ線を当てると、その種類によって赤あるいは青に変色します。PC-9801N、NSを使用されている方はキーリノ反応を判別することができませんが、ウガーナ反応、ラノマ分析のみでも卵の判別ができるようにゲームを設計してありますので、この2つを使って分析を行なって下さい。

【ウガーナ反応】

●卵にウガーナ水溶液をかけると、卵が発熱します。その種類によって発熱に温度差があり、大きく3つに分類されます。

【ラノマ分析】

●卵内部のラノマ粒子の数を測定します。その数によってA・B・Cの3つに分類されます。

以上の分析から動物の種類を確かめます。これらのボタンは【実験フェイズ】と大別して右下に並べて配置しています。

さて、ここでこのマニュアルの後ろのページにある渡辺博士の記したデータ表を見てください。「分析フェイズにおいての、3つの分析・反応の結果と動物の種類分類」というデータ表です。先にも言いましたように最初は魚類しかふ化させることができません。そこで、魚類のデータを見てみるとキーリノ反応は「赤」となっています。さて本当でしょうか？キーリノ反応のボタンを押してみてください。機材が動き出し卵にキーリノ線が発射され、その後で卵が赤く変色するのがわかります。ここでこの表に記されている色以外の反応を見れば、魚類の卵ではなく、別の動物の卵ということになります。ここでは、魚類の他にふ化させることのできる動物はいないようですから、別の動物の卵であることはありません。最初は博士の残したデータがあることや、素材等のアイテムも限られていますから、それほど難しくはないでしょう。ですから、今のうちにどのようにデータを解析していったらいいのかを分析・実験を繰り返すことで身に付けていかななくてはなりません。

十分に分析したなら実験フェイズに移行します。実験フェイズに移行するには【分析終了】と書かれたボタンを押して下さい。するとウィンドウが開き、実験フェイズに移行することが表示されますので、左ボタンを押して下さい。

実験フェイズ

この実験フェイズではよいよ卵をふ化させます。ただ、その前に一つ注意しなくてはなりません。今までの【素材投入】にしる【分析】にしる動物の種類を決定するだけのものでした。このゲームに登場する動物の種類、つまり魚類、昆虫といった大きく分けた種類は10種類です。そして、この1種類につき10個体の動物があります。

コンピューターの卵

つまり、魚類の中のメダカ・金魚……といったものです。結局、10種類100個体が登場（ふ化）するわけです。

この実験フェイズではこの個体を決定するものであると思って下さい。

さて実験の種類は【ファイア実験】【ポンプ実験】【プラズマ実験】【ウォーター実験】【レイ実験】【トンカチ実験】の6つがあります。これらのボタンは【分析フェイズ】と大別して画面左下に並べて配置しています。

さて、それではこのマニュアルの後ろの方にある「動物種類別の各個体とふ化実験機器の関係」という表を見てください。この表は種類別に10あり、予備が2つあります。この中で最初参照する表は魚類のもので、見る魚類のデータは全て書き込まれています。これは渡辺博士が全て研究・解析したものであると考えられます。それから、このページの一番下を見てください。「※ウォーターとレイのエネルギーを紛失した」と書き込まれています。どうやら、ウォーター実験とレイ実験はエネルギーが無いため使用できないようです。

さて、この表にしたがって実験を行なってみましょう。まず、メダカをふ化させるにはプラズマ実験をほどこします。そのあとでトンカチ実験で卵を割ります。どうでしょうか？メダカがアユが生まれました。何か情報が得られたでしょうか？このように渡辺博士の集計したデータがあるうちはこの表通りに分析・実験を繰り返せばよいわけです。

ただし、それ以降は主人公の木村であるあなた自身が失敗を繰り返しながらも少しずつ解析していくしかないのです。

コーヒーブレイク

コンピューターの卵本来のゲームとはまったく別にROUNDとPOINTが設定されています。（画面左下参照）これはコーヒーブレイク用のミニゲームに関するものです。ROUNDは素材投入から実験フェイズまでを終えると1から順にカウントされていきます。ROUND10を終えるとコーヒーブレイクとなり、ミニゲームが始まります。ウィンドウが開き、女の子の絵が表示されます。ここでカーソルを女の子の絵のどこかに合わせて左ボタンを押します。もし、そこが当りの場所なら女の子がアニメーションします。左ボタンを押せるのは3回だけです。トライしてみましょう。当りの場所はいつも違いますので前に成功した場所を覚えていても無駄です。

また、POINTによって女の子も変わります。POINTと女の子の関係も調べてみてください。中には「腰振り人形のミーナちゃん」というエッチな絵とアニメーションも見られます。

セーブとロードの機能

ゲームの経過をフロッピーディスクに書き出しておく（セーブすると）次回ゲームを再開するときに続きから始められます。セーブの方法は【青いボタンの用法】の、⑥終了をご覧ください。ロードはゲーム開始時、案内係のエリカちゃんが登場してデータをロードして始めるかどうかを聞いてきますので、【はい】を選択すると続きから始められます。セーブに関しては一旦セーブすると前のデータが消えてしまいますので注意が必要です。

ご愛用者アンケート

●本製品を何でお知りになりましたか？

1. 雑誌等の広告(雑誌名)
2. 雑誌等の記事(雑誌名)
3. 店頭(店名) 4. 知人
5. その他()

●本製品についてお答え下さい。

- (1. とても良い 2. 良い 3. 普通 4. まいち 5. 悪い)
第一印象(1 2 3 4 5) ストーリー(1 2 3 4 5)
操作性(1 2 3 4 5) グラフィック(1 2 3 4 5)
マニュアル(1 2 3 4 5) ミュージック(1 2 3 4 5)
パッケージ(1 2 3 4 5) 総 合(1 2 3 4 5)

●一ヶ月のおこずかいはいくらですか？

(円)

●最近買ったゲームでとてもおもしろかったゲームは？

() () ()

●最近買ったゲームでつまらないと思ったゲームは？

() () ()

●購読雑誌名

パソコン誌()

一般誌()

●これから作ってもらいたいゲームや、その他ご意見、

ご感想等おきかせ下さい。

ご協力ありがとうございました。

ご愛用者アンケート説明

ハートソフトではより良いゲームを作る為、ご愛用者アンケートを実施しています。左の質問を読んで回答覧にお答え下さい。選択肢のあるものは該当する番号に○印をお付け下さい。「その他」への記入や、ご意見、ご感想はなるべく具体的にお願いします。

誠に、恐縮ですが、アンケートハガキには41円切手をお貼の上、当社までご返送下さい。またアンケートハガキに限らず、いろいろな意見や、ご感想等があればどしどしお聞かせ下さい。勿論、ちょっとしたアイデアや、こんなのできない？ などでもかまいません。皆さんからのハガキやおたよりは本当にスタッフの励みになり、うれしいものです。アンケートに回答または、ご意見、ご感想をお送り下さった方の中から毎月抽選で粗品も発送しておりますので、ぜひとも皆さんの声をお待ちしています。

(当選発表は発送をもって発表にかえさせていただきます)

それからもうひとつ、あいかわらず大忙しのスタッフは人手不足に悩んでいます。もし、自分もゲームを作りたいなと思っ
ている方がおりましたら、ど
んとん電話して下さい。前
に作った作品とか、書きか
けのシナリオなんかがあれば
持ち込んでもかまいません。
もし、作品が優秀なものな
ら、商品化だって夢ではあり
ません。連絡をお待ちして
おります。



ユーザー登録カード

この度は、当社製品をお買い上げ頂きまして誠にありがとうございました。

本ユーザー登録カードは本製品のサポート等を行なうために発行されたものです。

また、裏面にご愛用者アンケートについての説明があります。

より良いソフトウェアを作る為、ごめんどうとは思いますがご協力をお願いします。

登録No. 924562

HEART SOFT

ハート電子産業株式会社

横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F

*本書は再発行しませんので大切に保管して下さい。

恐れ入りますが4円切手をお貼り下さい

2 2 1 - □ □

(受取人)

横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F

ハート電子産業株式会社
ユーザーサポート係行

キリトリ線

ユーザー登録カード		お買い上げ商品名		
フリガナ				
住所	〒		TEL ()	
フリガナ			性別	男・女
名前			年齢	歳
勤務先 学校名				
購入年月日	年	月	日	購入先
お買い求め時の価格		円		
使用機種			登録No.	924562