

TROUBLE SHOOTING!

とらぶるしゅーていんぐ



さあくる
万事快調!! / はん



おいつす！お久しぶりっす。今回は「ゆけゆけトラブルメーカーーズ」本ですが、まあこのゲーム、本当に呪われてるんかと思うほど関係者にトラブル撒き散らしの連続で、個人的には苦労とかそういうのを超越した因果の中の黄金律を垣間見た気がします…。仕事的には大した量ではなかったのですが（アシストだしね）、作業とは別の所、会社や自分の周囲で去るモノありまくりで、すごかつたです。

それはさておき、今回の仕事内容は主にキャラクターデザインのアシストだったので、本の内容もそれに関わるイラストのラフや落書きだけで構成しなければならないという、非常にシビアな状況でした。ほぼマリナの落書きで一冊の本を作つたといつても過言ではないでしょう…。実際ゲームの真の設定等はリーダー兼プログラマーの方の頭の中なのでこの本に載せようもないし、アニメーションを取り込みでなくCGなので、ホント、残つたのは落書きだけなんですよ。どっちかというと「ゆけトラ本」というより、私の仕事内容及び落書きの発表本といったトコでしょうか…。

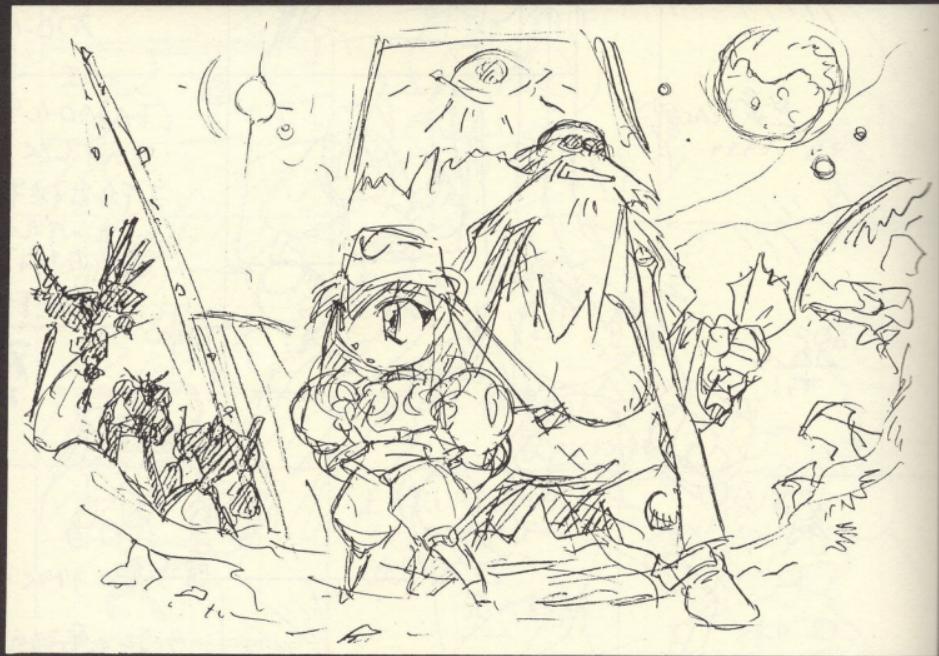
ま、そんなわけで、ゆけトラをやつた人も、そうでない人も楽しんでいただけたと幸いです。そしてゆけトラやってない人、64持つてない方…それでもこの本を手にしてくれて本当に有り難うございます。そしてこれからも宜しくお願いします。

もくじ

はじめに	.	.	P 0 3
目次	.	.	P 0 4
オープニング	.	.	P 0 5
広告用イラスト	.	.	P 1 1
マニュアルマンガ	.	.	P 3 7
キャラフェイス	.	.	P 4 3
らくがき	.	.	P 5 1
前段階企画	.	.	P 6 9
チモ&エンディング	.	.	P 7 3
C.M.	.	.	P 8 0
編集後記	.	.	P 8 1
奥付	.	.	P 8 2



オープニング



ENT

トーナメント

PICTURE

NO. 2

COMMENT

S.C.



PI

0. ニークス

オープニングのラフコンテ。結局タイミングとか動きをチエックする時間がなかった…関わるなら最後まで責任を持つて仕事をするべきだと痛感。本当、トラブルしだらけだったよ。

RE TREASURE

SCENE

印、ぐるま動かす

タン! の曲に合わせ
ボーズ!

そのま
TANと4,4
スローリ

TANスローリと共に
左へズレ
下半身出迎え
カンベル
(左から右へ)
同時に下から上

ヌン
おじい
カン

おじい
ナ!

おじい

おじい

タ・タンの最初のタ
フレッシュ

(24Tの10:4)表現



キャラティカワ
マナシ下へ
バンベシ
移動と

バンベシ
と同時
マナ「お」顔
ヒハイにアニメ汗

このスティングーのシーン
以降はリテイクが加ってます。



中央画面
スティングー銃奪ひながら
縮少シフト左へ

土の黒い部分たぐみ
キャラのスティングー
銃を奪ひながら
右へ移動

0.35-(R) 1/2

COMMENT

トランクカズ OP

11717(三輪oi+α)

C.

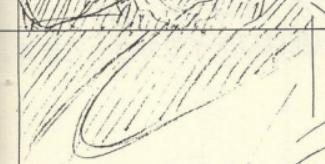
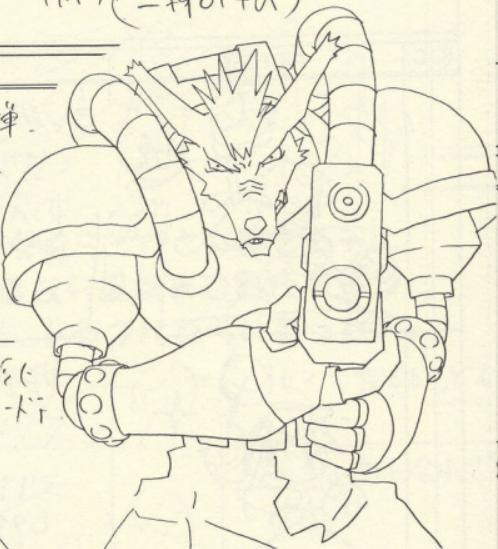
PICTURE



中央内光津

20後-脚フラッ
(手)

スランカの暴行
下人:クーフー



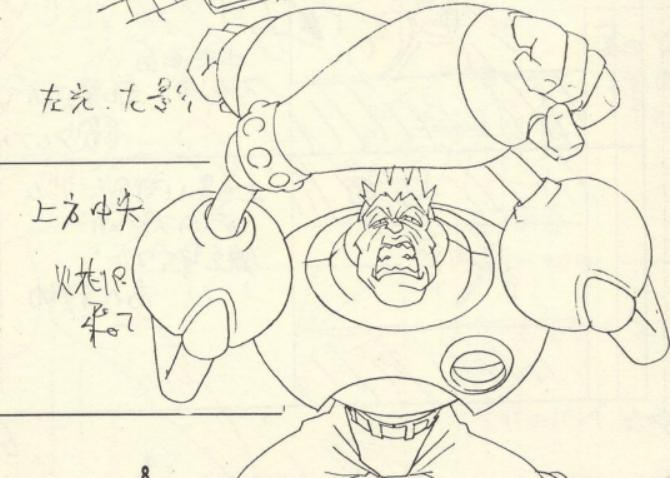
110:-

左光.左景



上方中央

燃え
平7



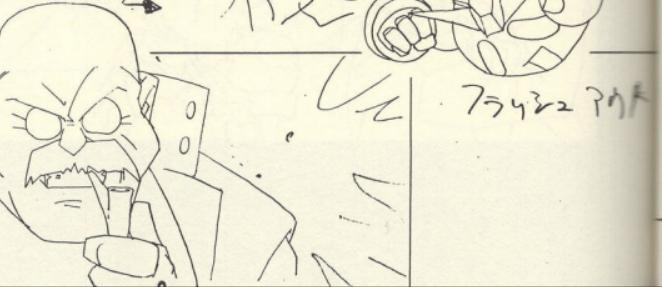
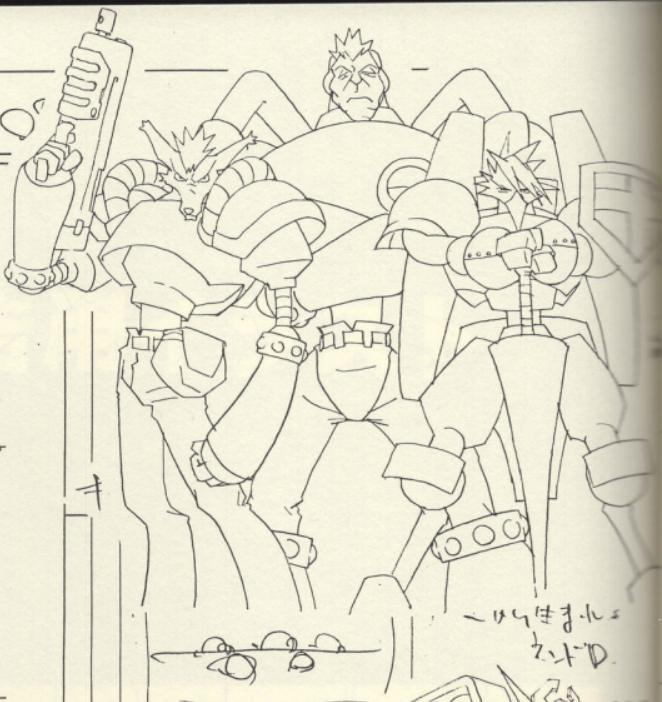
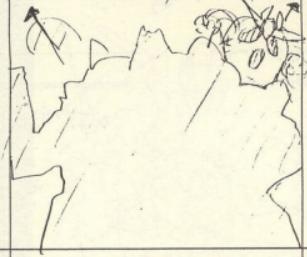
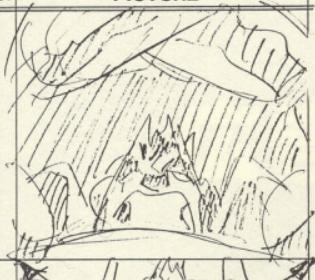
NO. 351-B7

COMMENT

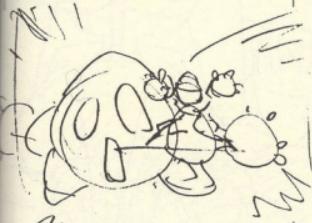
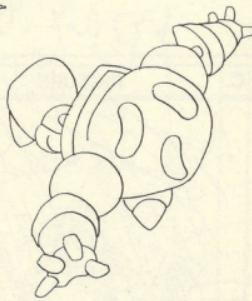
トライル・カ-ズ

S. C.

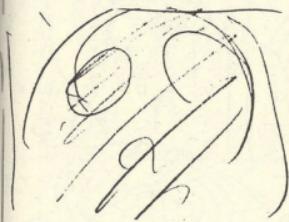
PICTURE



73432 P.A.

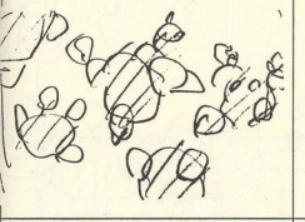
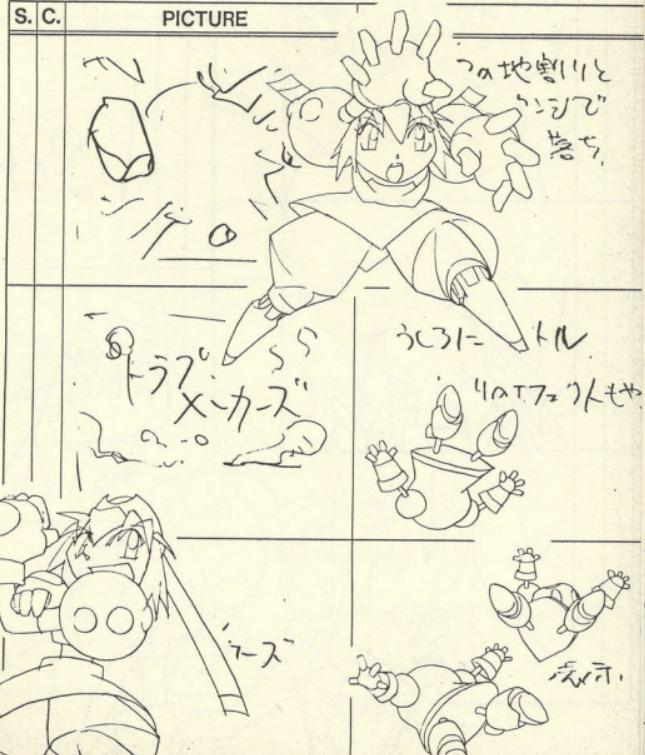


アーットアカセ
手足多かセ"リ"リ
シタハリ
マリナ縮少。



S.C.

PICTURE



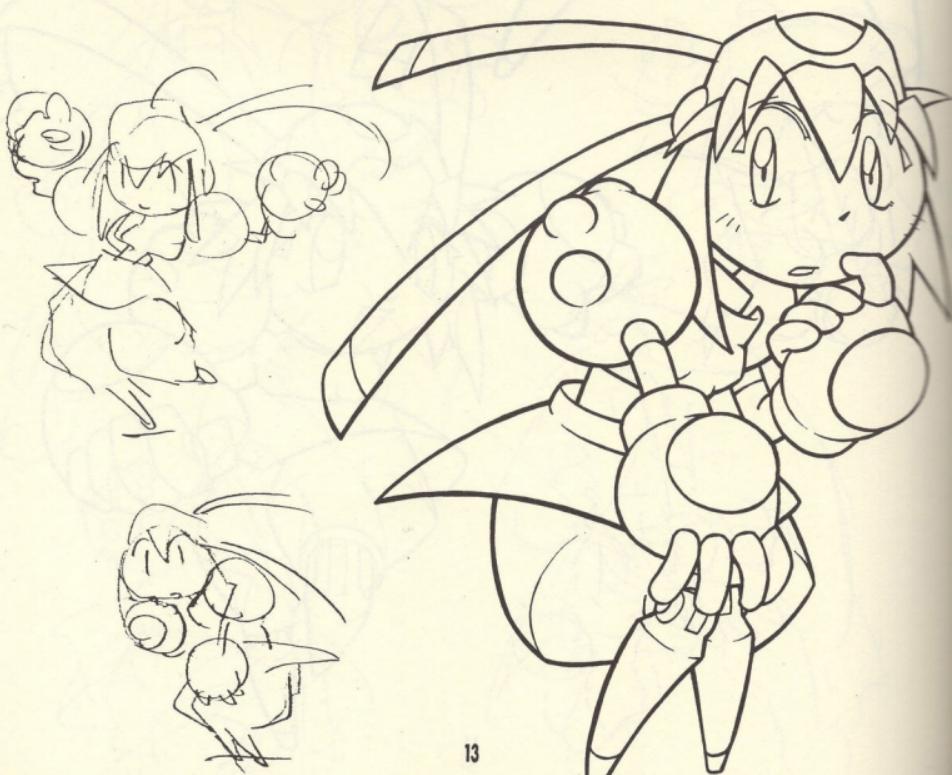
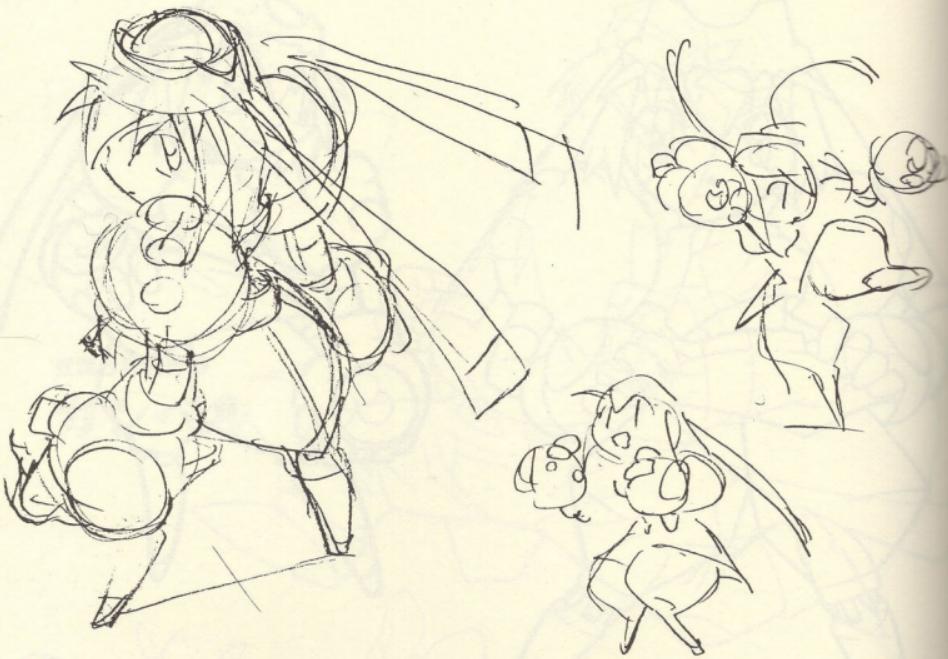
広告用イラスト

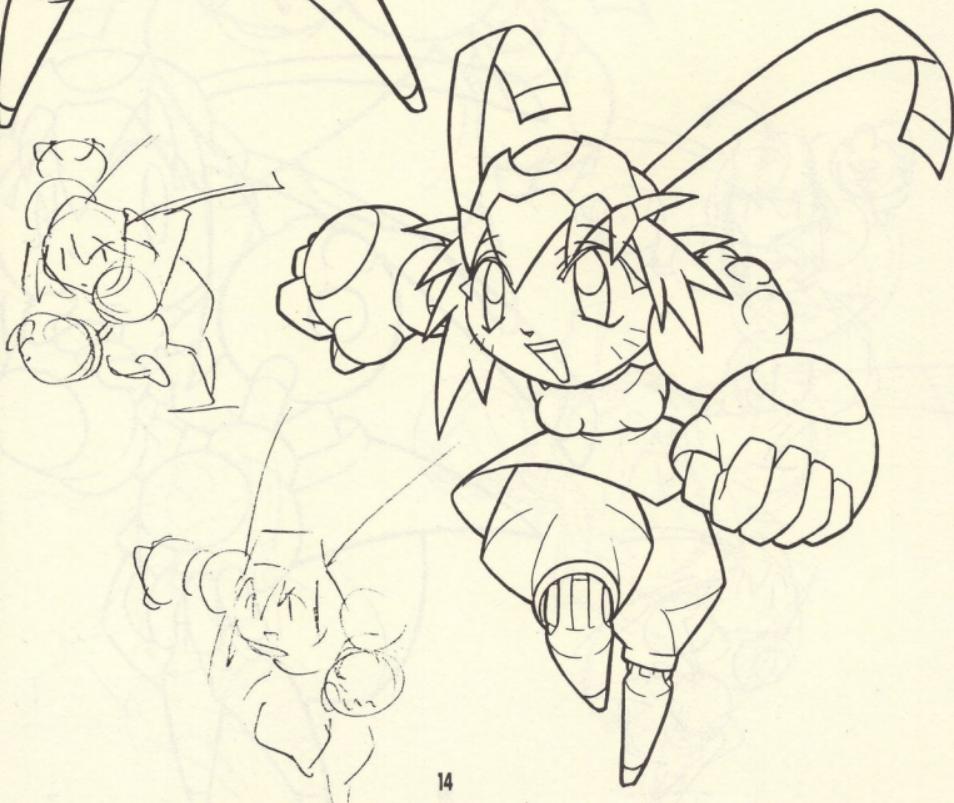




明朗快活無敵戦闘メイドロボ

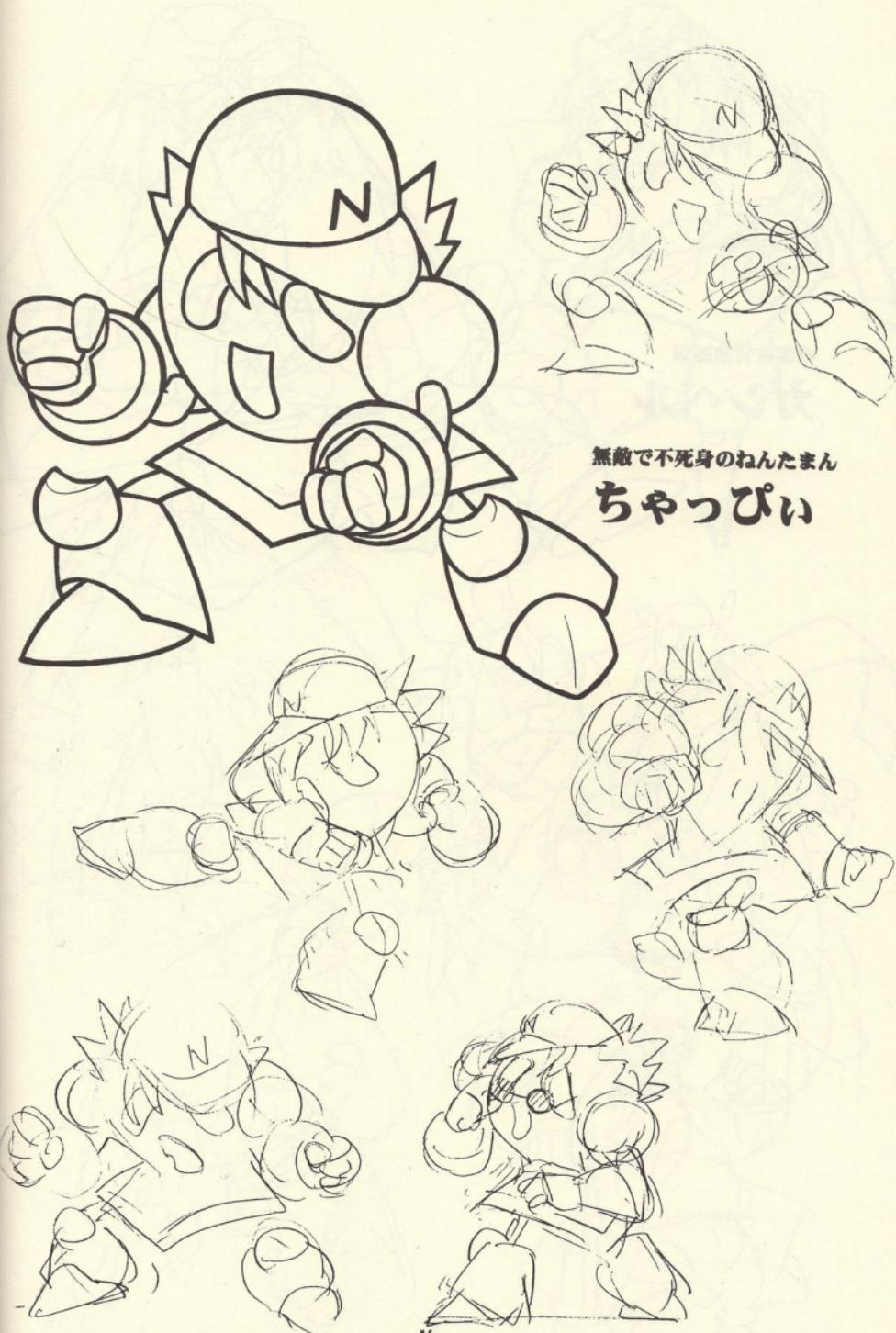
マリナ



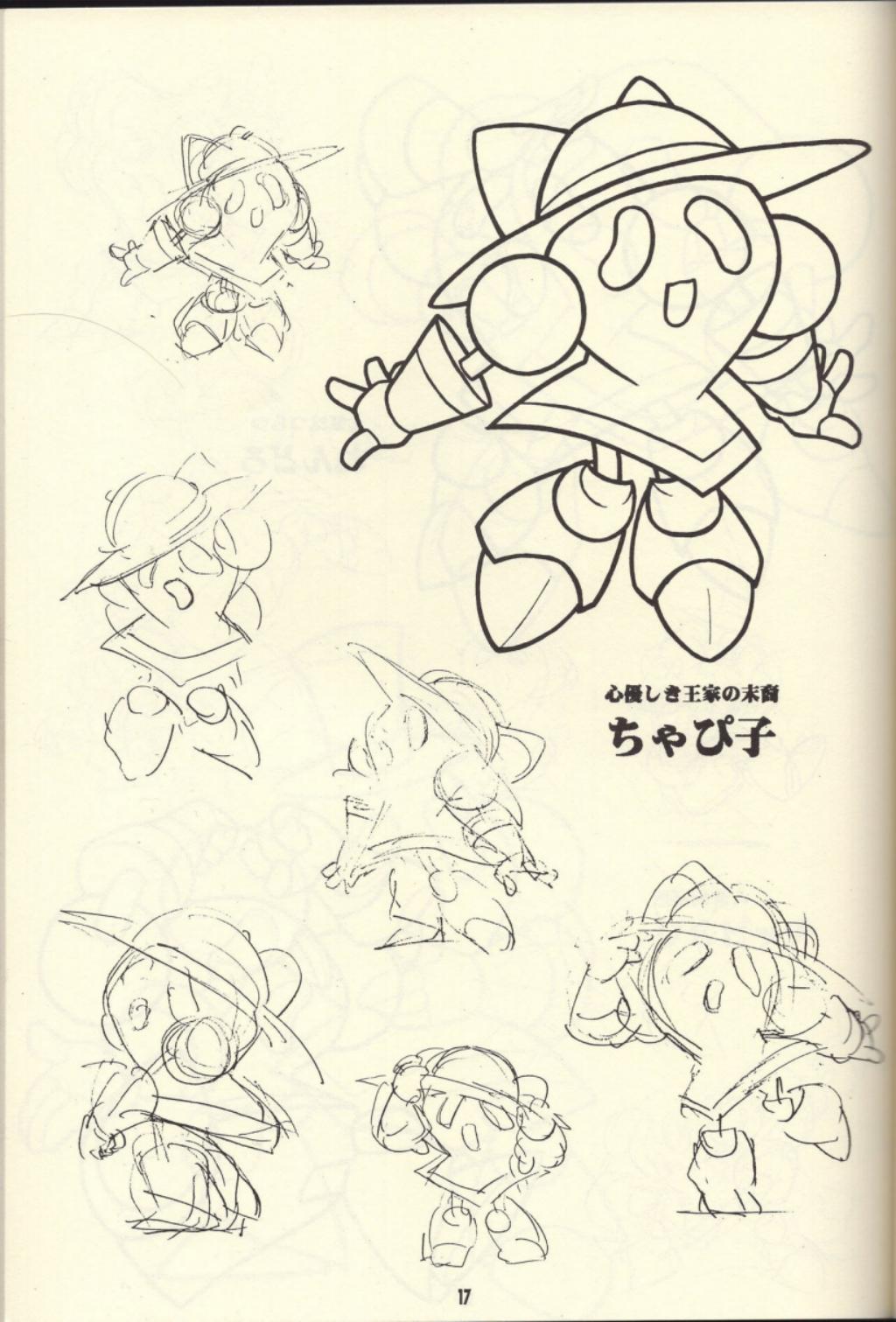


愛深き冒険野郎
ガンベル

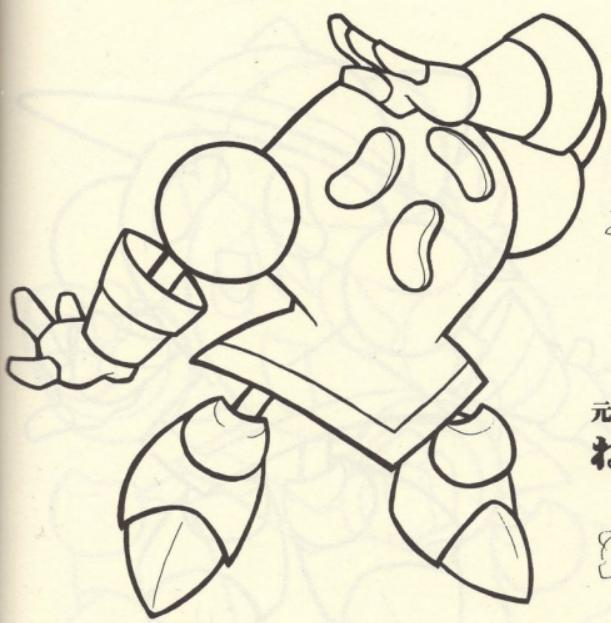




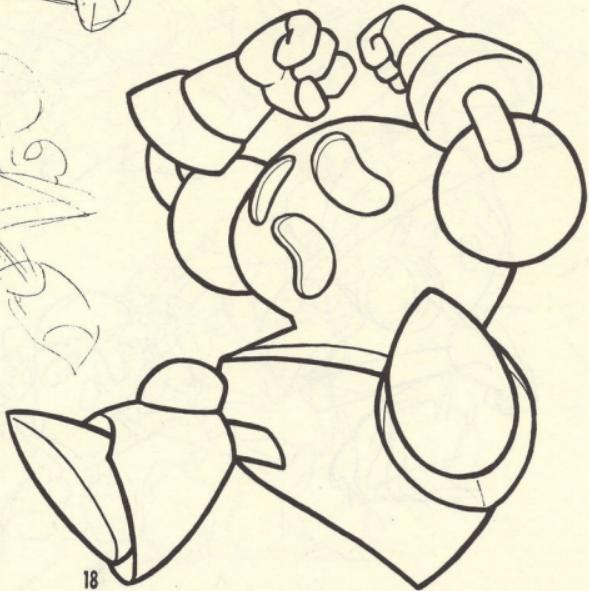
無敵で不死身のねんたまん
ちゃっぴい

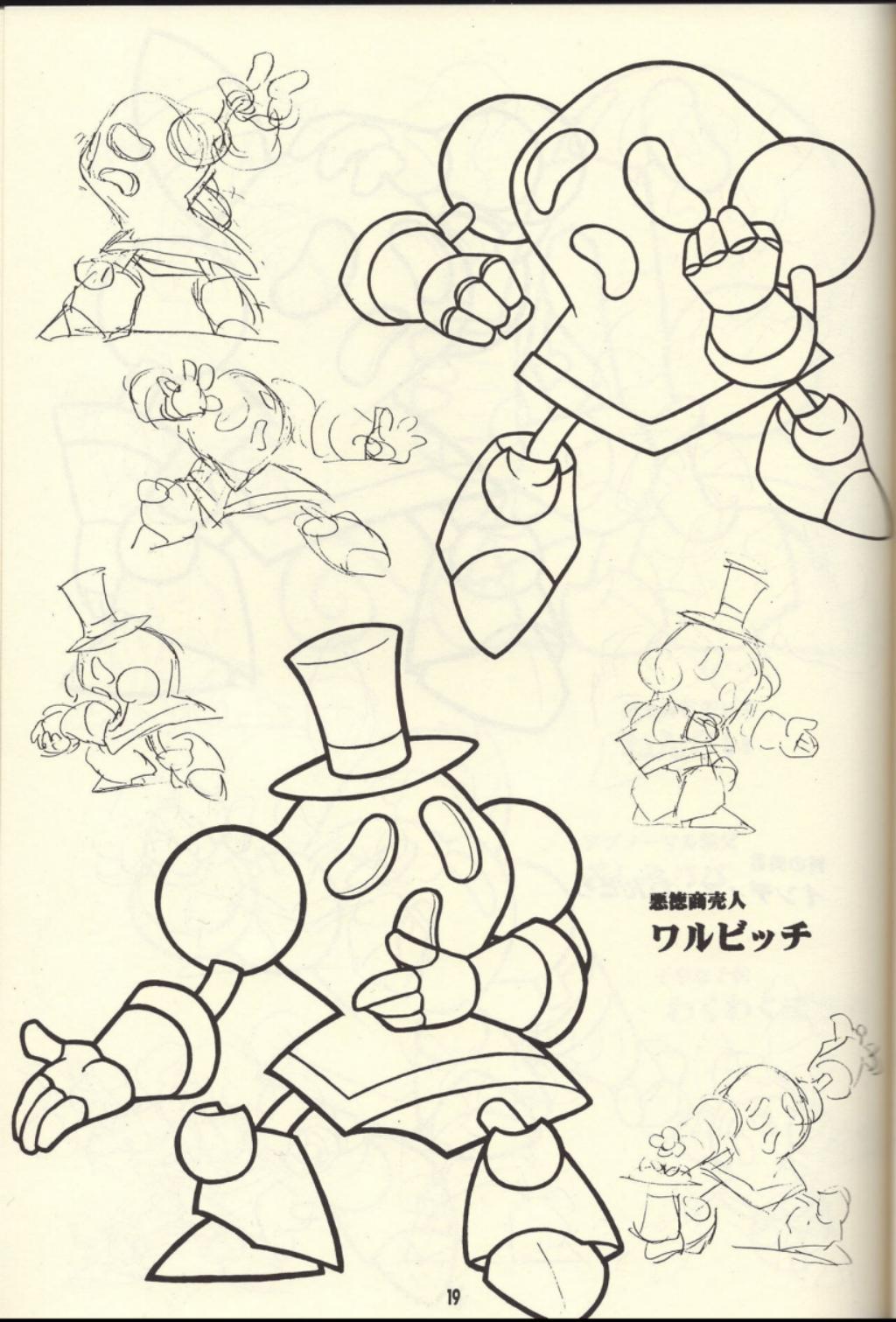


心優しき王家の末裔
ちゃぴ子



元気はつらつ
ねんどろ

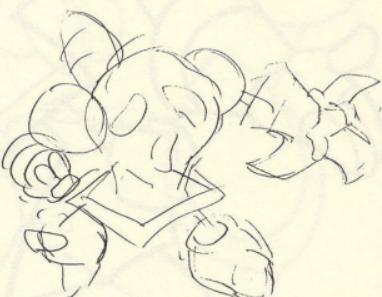


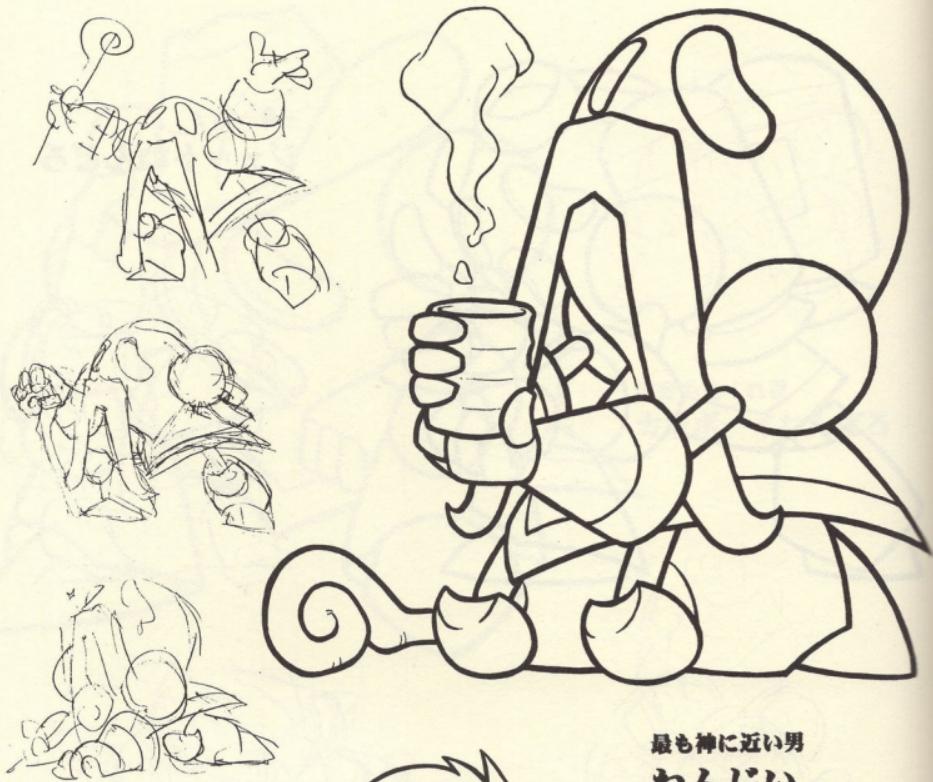


悪徳商売人
ワルピッチ



村の勇者
インディアンねんどろ

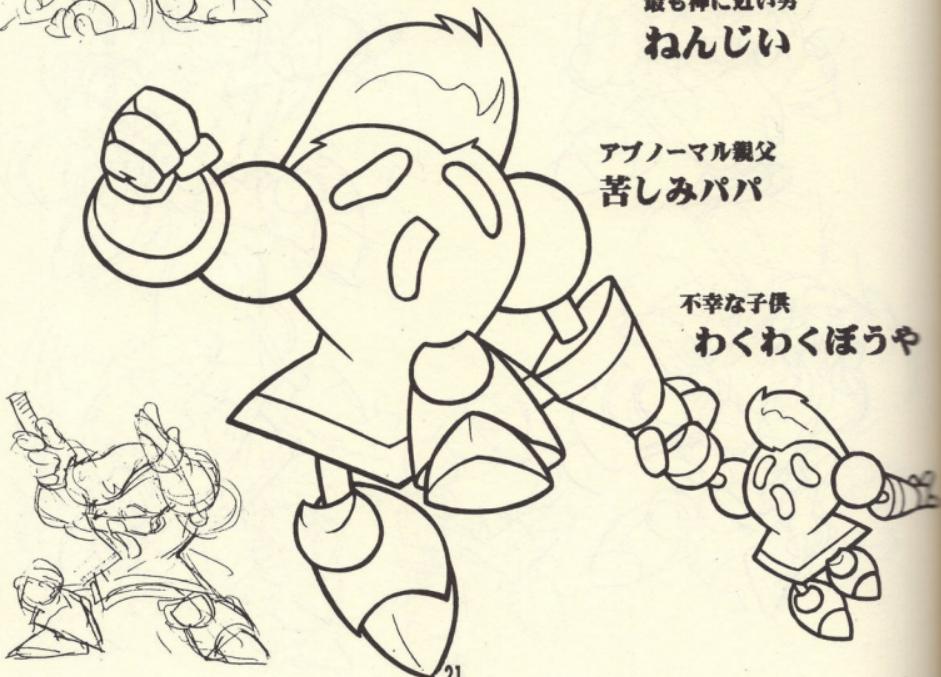




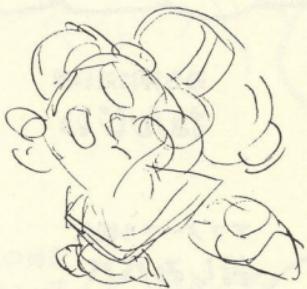
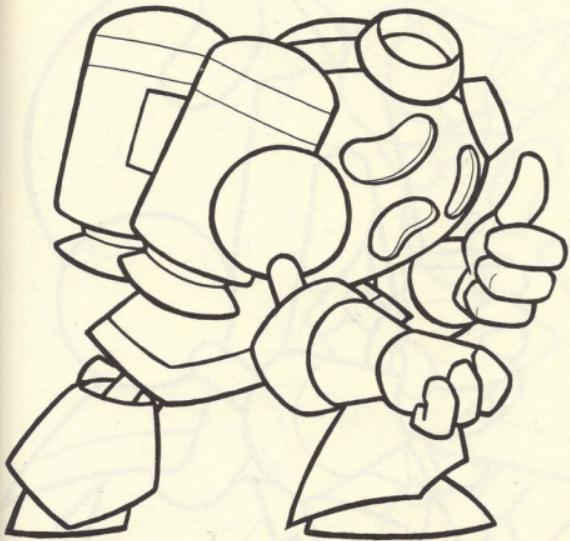
最も神に近い男
ねんじい

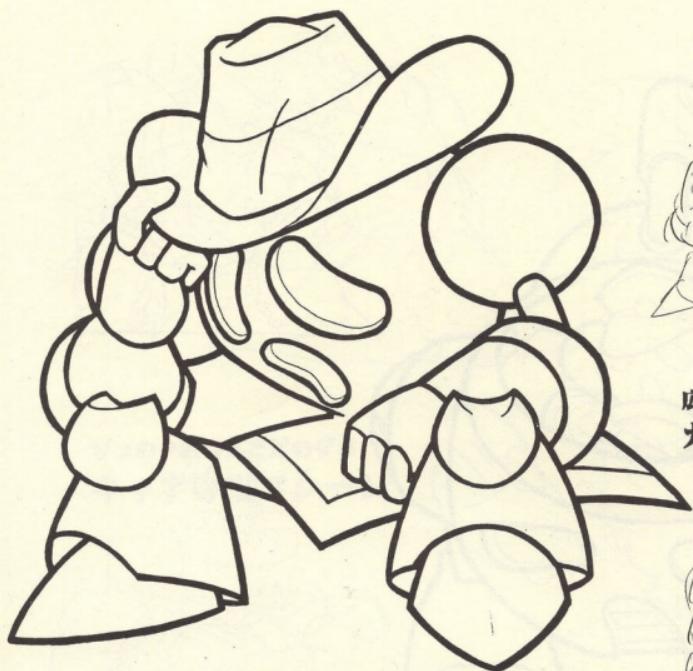
アブノーマル親父
苦しみパパ

不幸な子供
わくわくぼうや

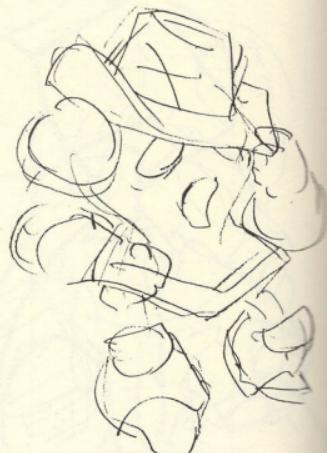


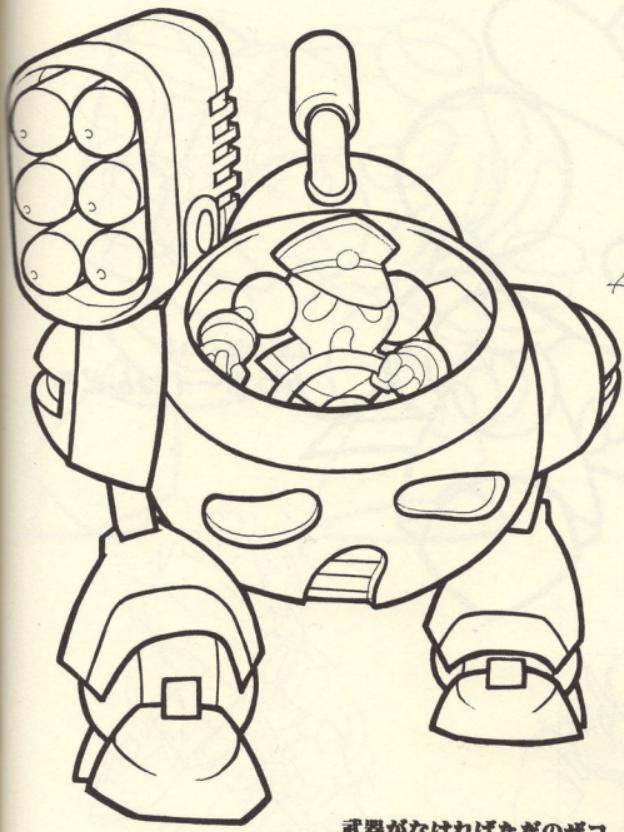
三身一体！
ジェットねんどろ



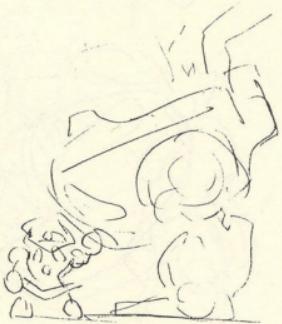


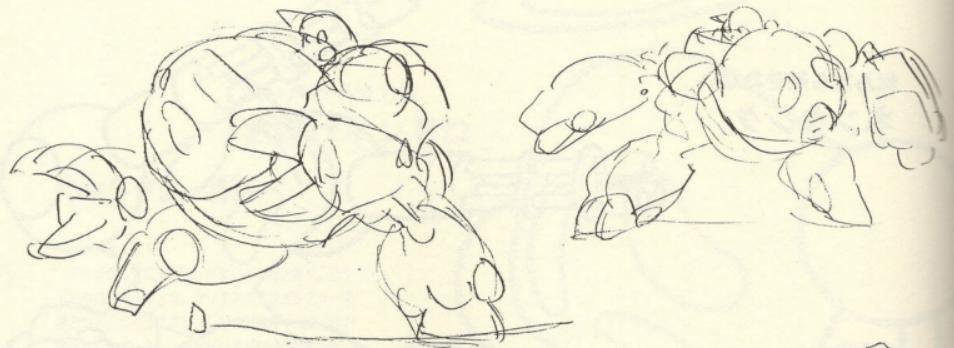
広野の荒くれ者
カウボーイねんどろ



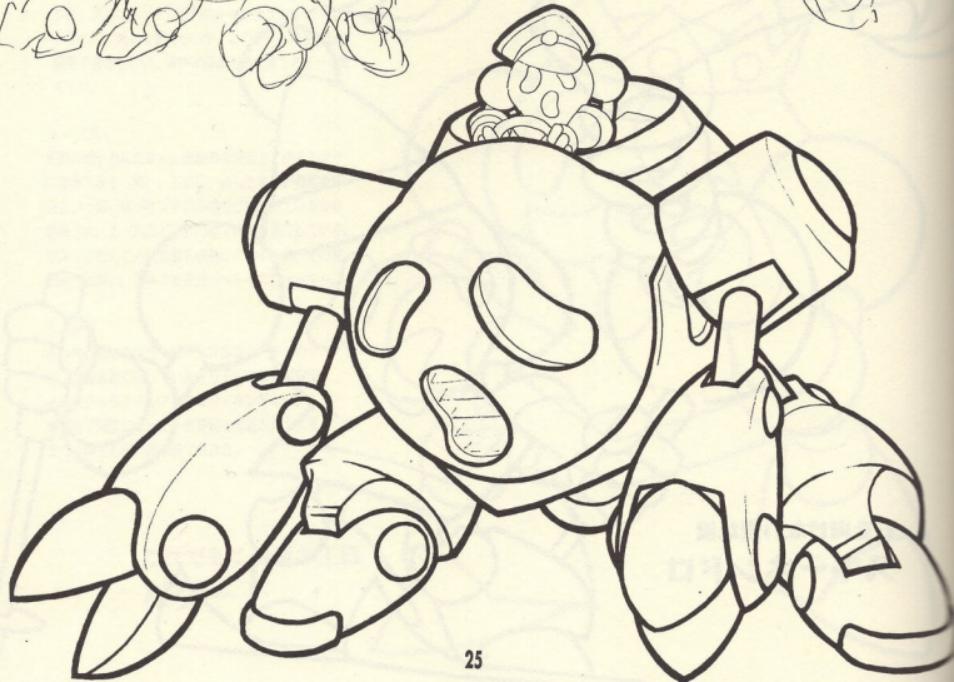


武器がなければただのザコ
ネンウォーカー

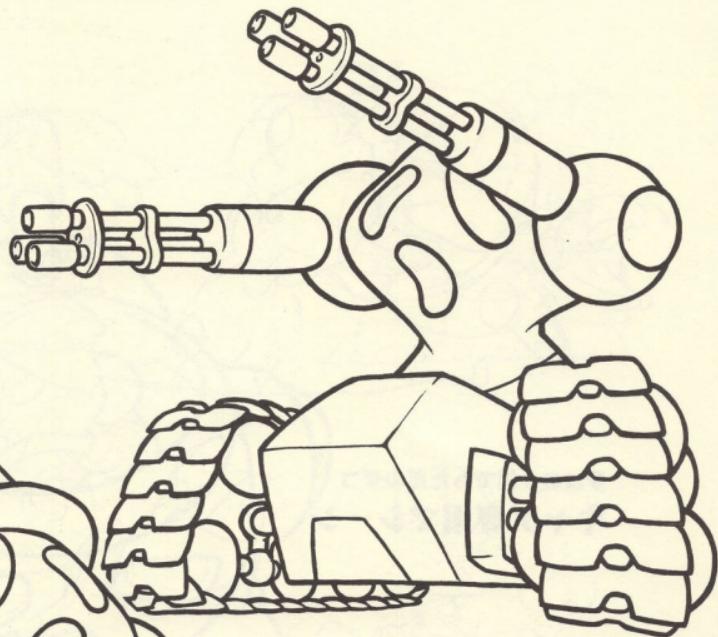




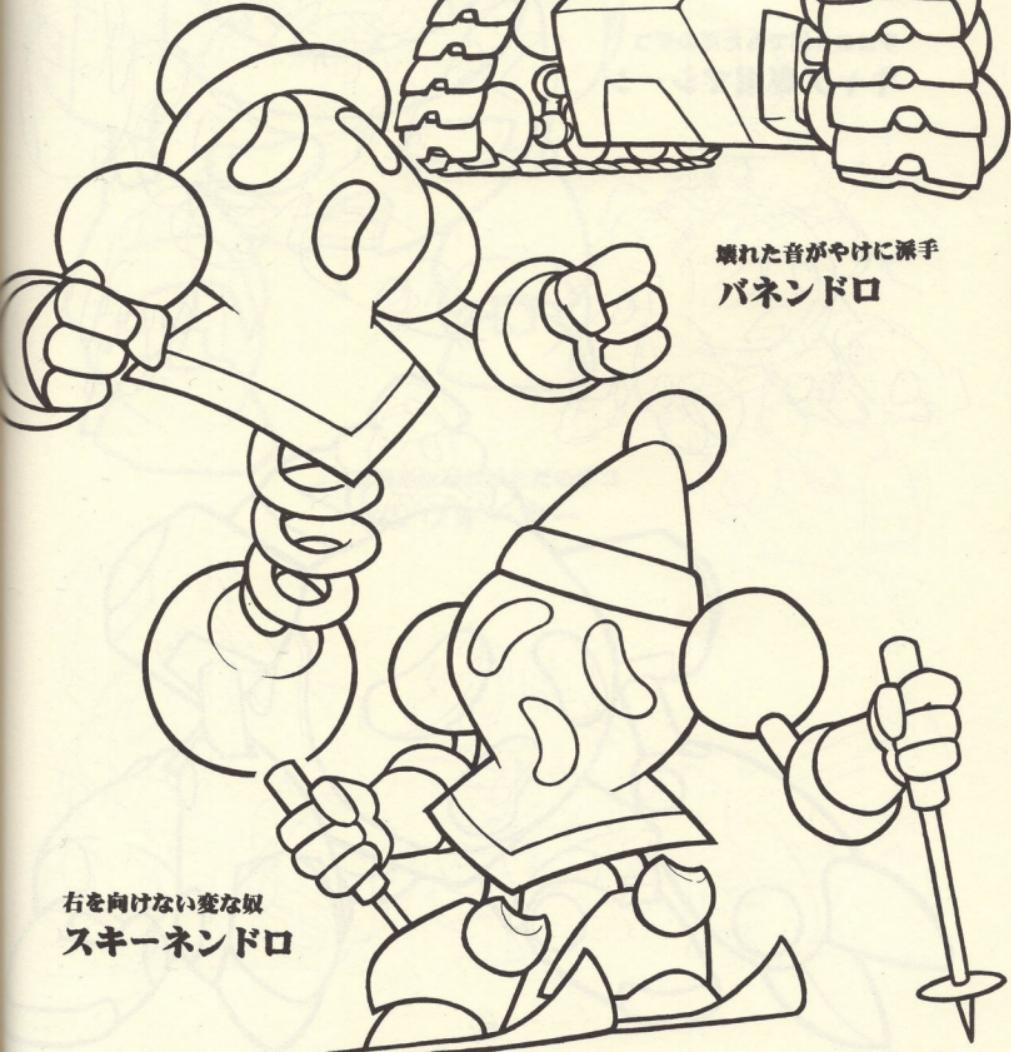
ザコの3倍でもただのザコ
キャラ専用マシーン



転んだら起きれない
ネンタンク



壊れた音がやけに派手
バネンドロ



右を向けない変な奴
スキーネンドロ

笑い声のイカス娘 おばけネンドロ

キャラクター解説

マリナ・ナゲット

メイドのくせにエプロンがないとの指摘あり。そう言われればそうだよな。タッチとしてはガンスター等身だけど、CGはアクションづけが悪しく（オイラが未熟なだけだって）、全然思い通りにいかなかった。モデリングも勉強期間なしのぶつけ本番だったので、非常に恥ずかしいっす。

ガンベル・H・ジョーブ

変態ロリコンオヤジ。元ネタは後述のトラブルメーカーの原形で。まあ何故か自分のゲームキャラには必ず白ヒゲじいが登場するという。今回のじいはデブ…いえ、超肥満です。自分のデザインはマリナ、ガンベル、3幹部（ビーステクター）、ゴンベルのみ。CGとアニメーションはマリナのみです。

昔の設定で、ガンベルがビーステクター達の教師で、彼等にムリヤリ正義を教え込んだという話もあったが…はて。

ねんどろ

敵対方どちらでもない、そしてどちらにも所属しうる存在。自分はネンドロ系列のキャラデザにはノータッチなので、何とも言えないが、このゲームの主人公は彼等であるらしい。精神年齢は人間で言うと3~6歳くらい。

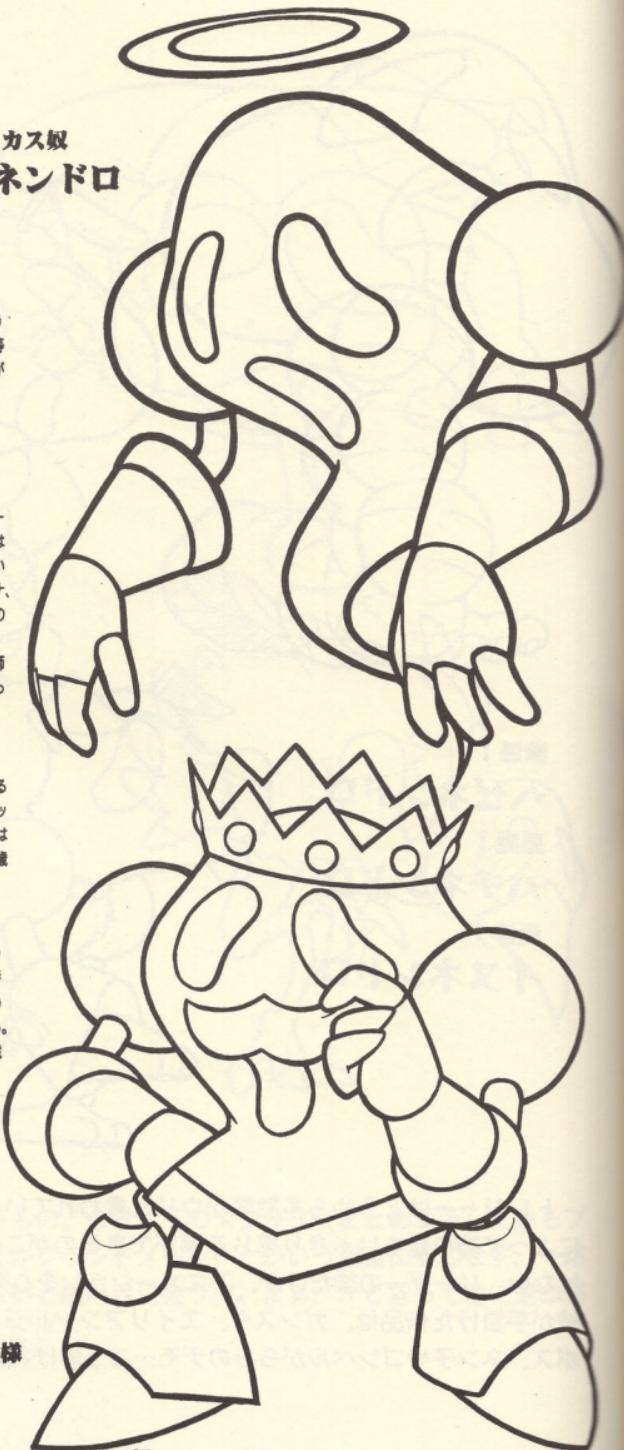
ちゃっぴ

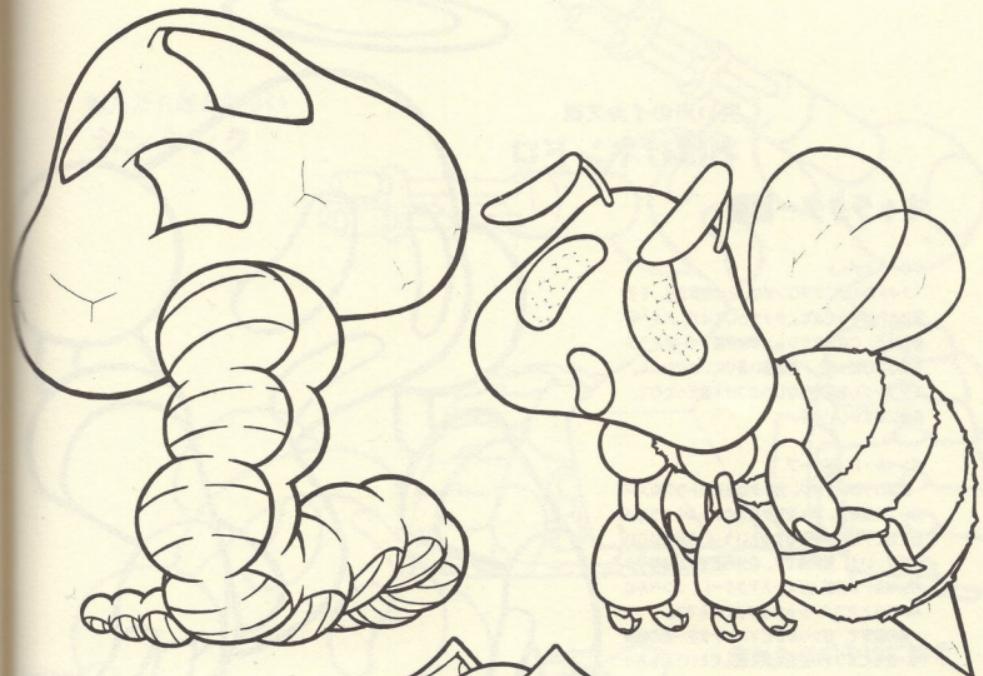
伝説の戦士ねんだまん。無敵の多関節カニ歩きキャラに変身できる（笑）。しかし、ねんだまんが戦乱を呼ぶという悪い噂がネンドロの間では広がっているため迫害され、人（ねんどろ）の妻で日常を過ごしている。生身でもねんどろ秘奥義も会得しているため、その戦闘能力は高い。元ネタは多分バーチャのジャッキー。

ちゃび子

昔の呼び名はチャラ=元ネタは多分バーチャのサラ。開発後期になっていきなり王家の娘説が発覚、本名はチャラティシア…ではなくネンディーム。開発終了間際になって、世界観の全貌が見えてきたのは何とも悔やめる話ではある。

これでもこの星の王様
バブー王





激怒！

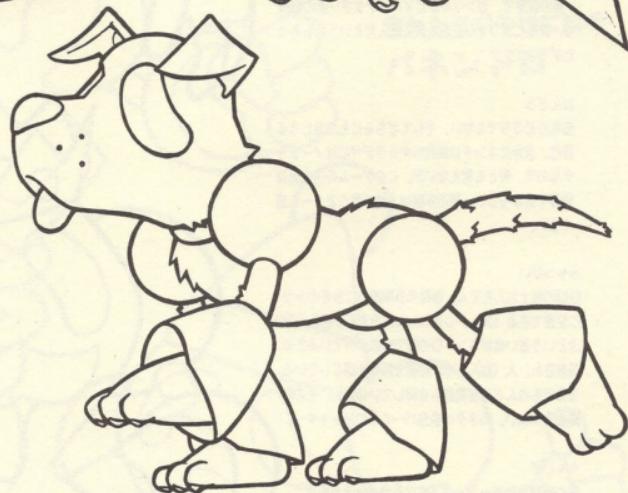
ヘビネンドロ

悪魔！

ハチネンドロ

死神！

イヌネンドロ



トレジャーはどうやら多関節がウリと言われているらしいが、プログラマーによって腕の差をはっきり感じる事ができるのがこのゆけトラだろう。何の事はない、リーダーの彼だけが、アニメーションを心得てるプログラマーなのだ。彼が手掛けた作品は、ガンスタ、エイリアンソルジャー、そしてゆけトラの大ボス、ネン子やゴンベルがらみのデモ…こう挙げれば納得いくでしょ。

外道！

カエルネンドロ

愛なき！

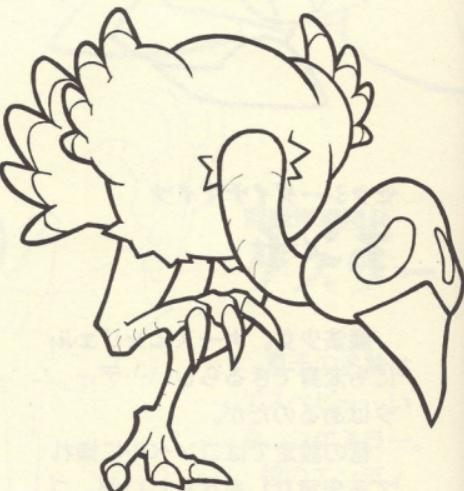
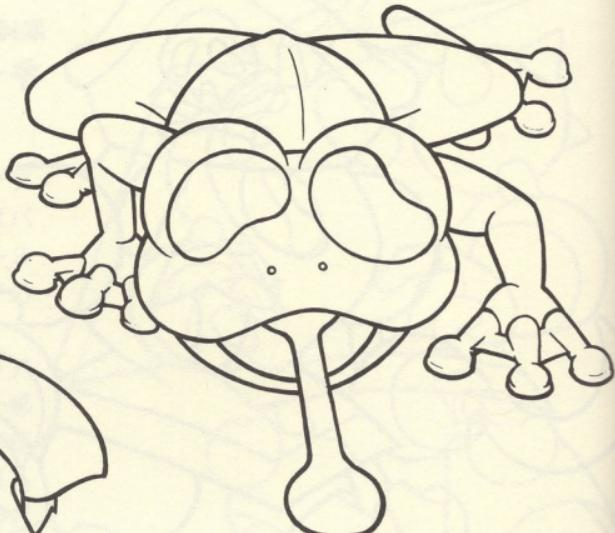
モグラネンドロ

空飛ぶ！

ダチョウネンドロ

闇の刺客！

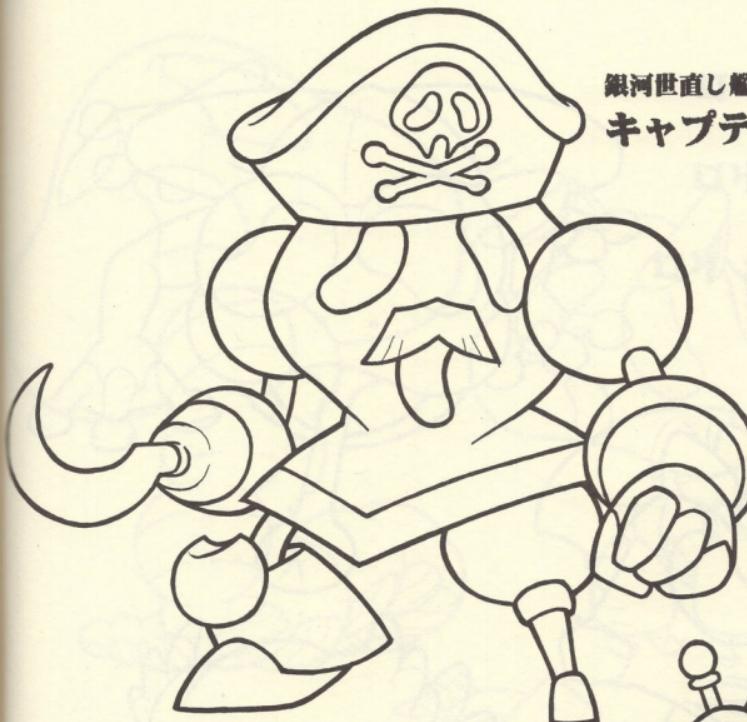
ねんねこ



ゲームはスタッフが作るもの。会社はそのスタッフをまとめる所。だからプレイヤー諸氏は、続編物とかブランドメーカーとかいう言葉に安心せず、一応注意はして欲しい。さもないと痛い目に会うぞ。まあ、かと言って他に選ぶ基準がなかなか無いのも事実だが…。

銀河世直し艦隊の艦長
キャプテンハーロップ

やたら倒し方に悩んだ記憶がある。数時間でアルゴリズム作ったらしい…。キャラとしては特にインパクトはない。



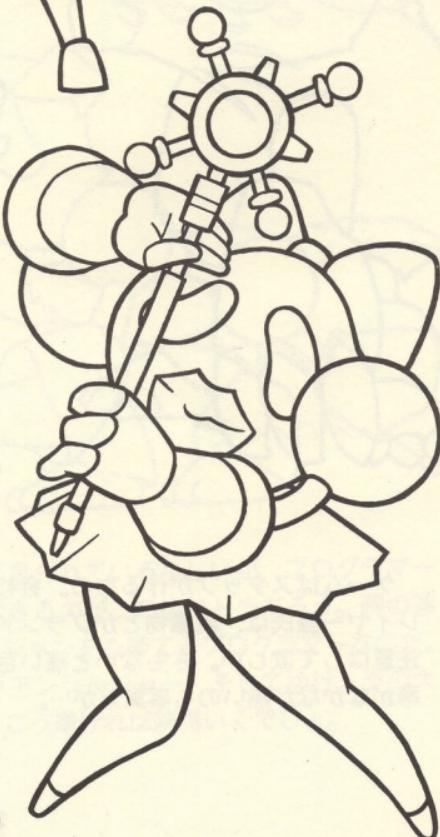
セクシーダイナマイツ

ネン子

魔法少女。ナースエンジェルにも変身できるらしい…デタはあるのだが。

昔の設定ではゴンベルに惚れてる忠実なしもべらしいが、ゴンベルの興味はガンベルにあり、心の中でガンベルに嫉妬しているという…。

「愛よ！」 「勇気よ！」 「野望よ！」 …もとネタは「赤ずきんチャチャ」でしょう。チームリーダー、暴走してます。

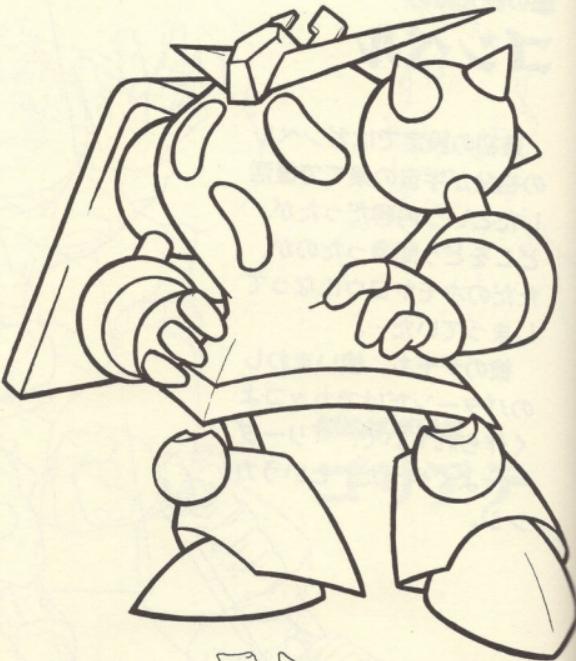


紅い怪声

キャア

フルネームはキャア=アブノーマル。本名はキャアスバル兄さ…ではなく、バブー3世、王家の息子、ちゃぴ子の本当の兄。

Zガンダムのツノにシャアザクの肩という何とも統一感のない容姿に、ちょっと版権がドキドキ。マシンを降りると開発期間の都合上何もできないという可哀相な奴。まさに哀戦士。



瞑府軍軍團長 ゲスラー



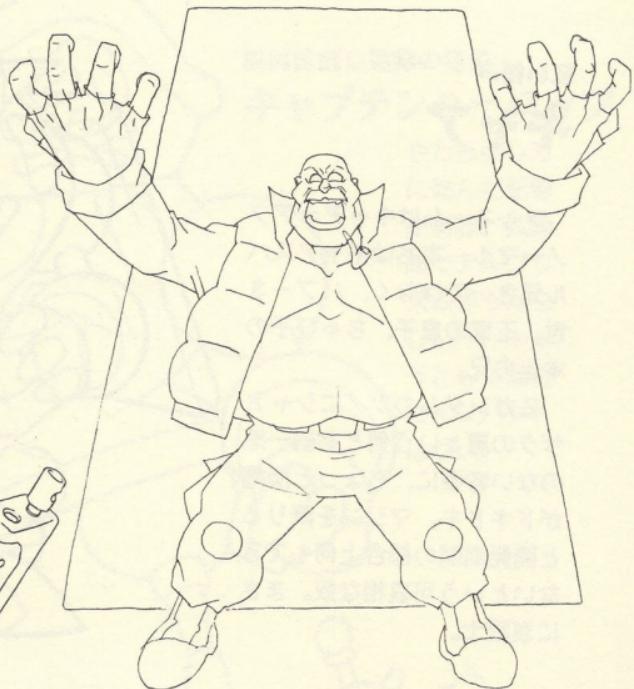
息子の名前は
ゲスペビー…い
や、コゲスラー。
彼のエンディ
ングも企画では
あったのだが…。
この服装はど
う見てもドラゴ
ンボールのピッ
コロにしか見え
ない…。

悪の巻元締め

ゴンベル

最初の設定ではガンベルの祖父が宇宙の果てで復活したという内容だったが、どこをどう間違ったのか、ただのホモヤロウになってしまっていた…。

彼のデモも、使いまわしのパターンだけでカッコよく作られていて、「リーダー、よくやった」というカンジ。



戦甲勇者ビーステクター
(帝国軍三大幹部)



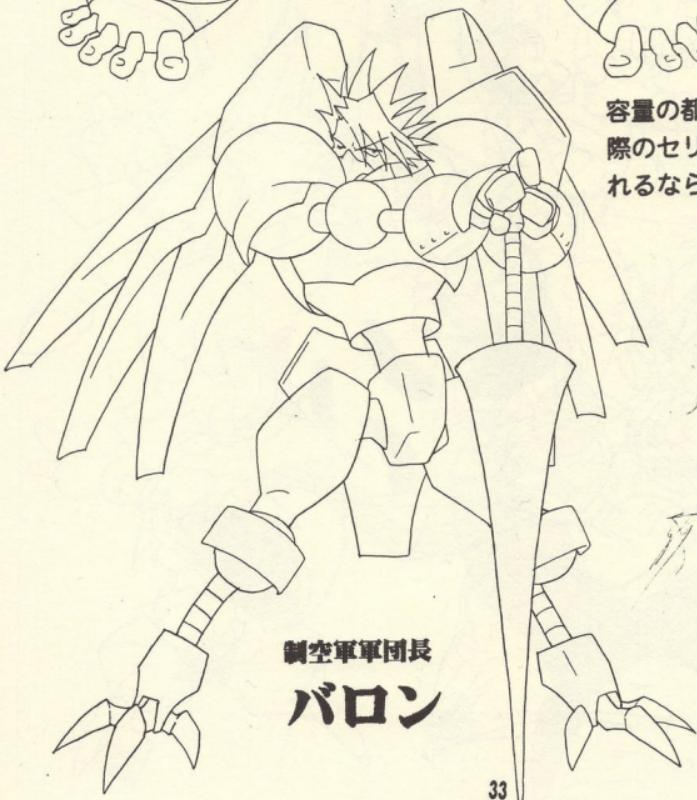
制陸軍軍団長

スティンガー



制地軍軍團長
ゴリアテ

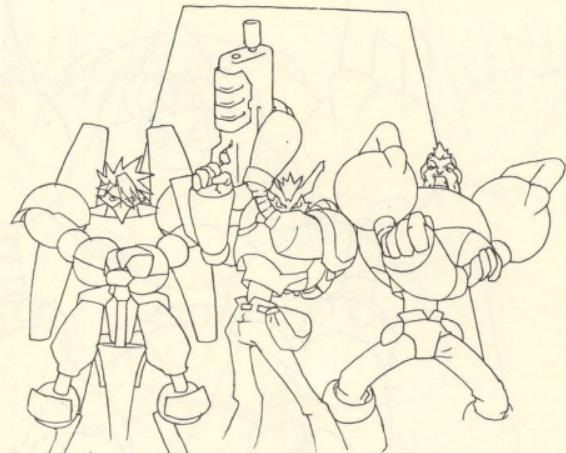
容量の都合上カットされた死に際のセリフは「レディーに倒されるなら…本、望、だ…」。

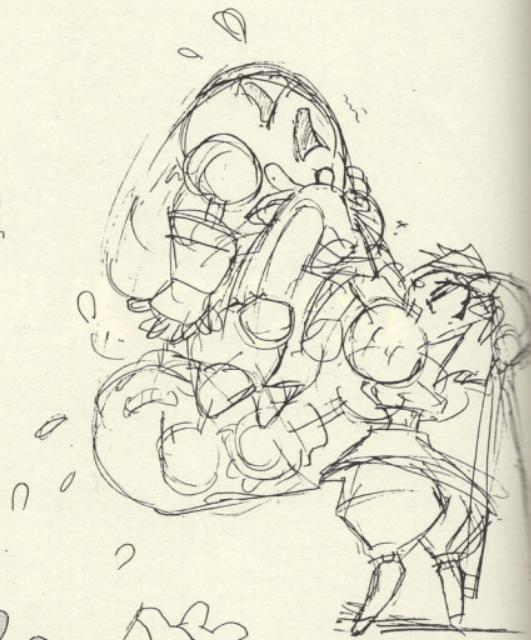


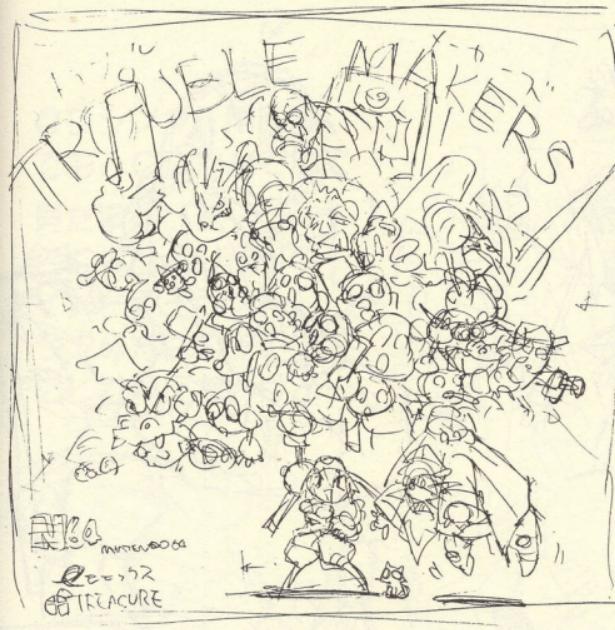
制空軍軍團長
バロン



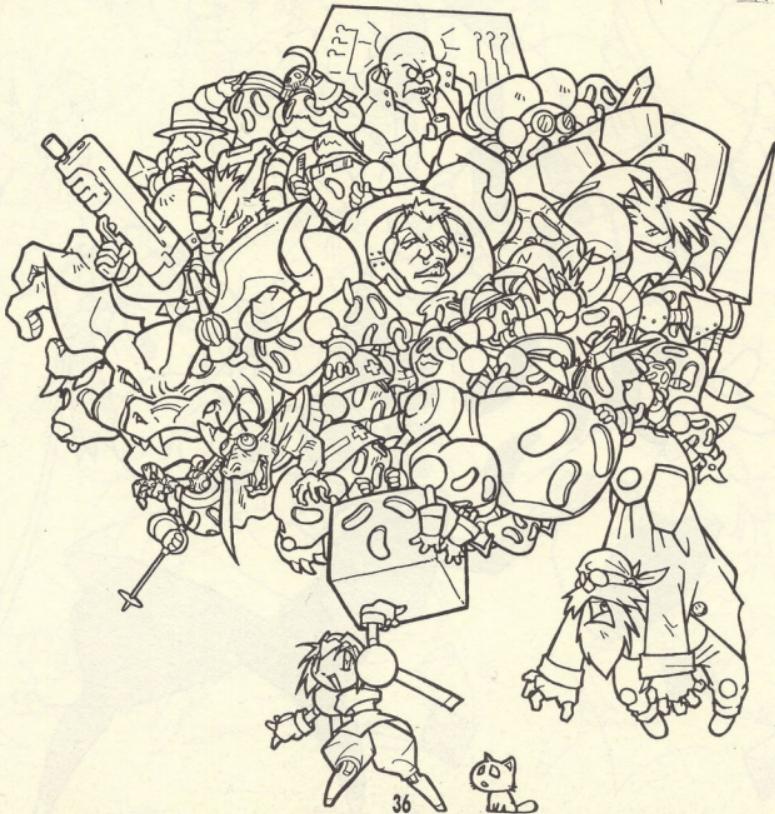
CDシングル用原画。
でも、CDなんて店で
見たいぞ…
となりはふりふりの
イメージイラスト。
ラフの方はカツアゲ
にしが見えないけど…。







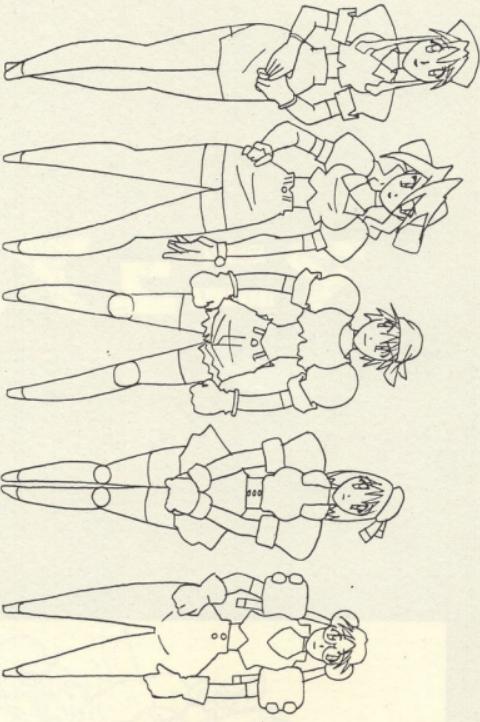
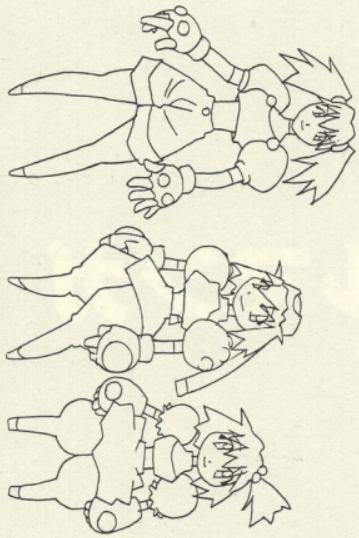
パッケージイラスト
…ゲームがゼンゼン
できてない時に描い
たので、ボツキャラ
や色の違い等おかし
い所がたくさんある。
絵的にもかなり不満。

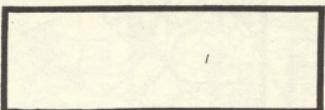
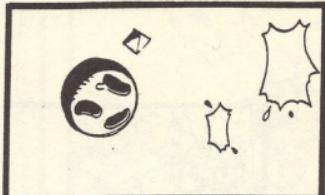


マニュアルマンガ

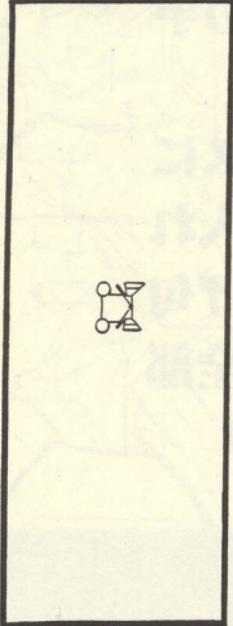
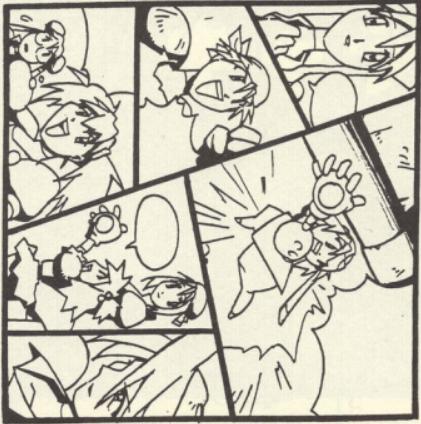


スーパー・マリオ・スターズ。ヒトミ、フタバ、ミツキ、ツカウ、ダイゴ、
ベッキー、マリナ、やんやん。次回作は「まだまたトラブルメーカー」主人公
伊藤竜也（ワハ）



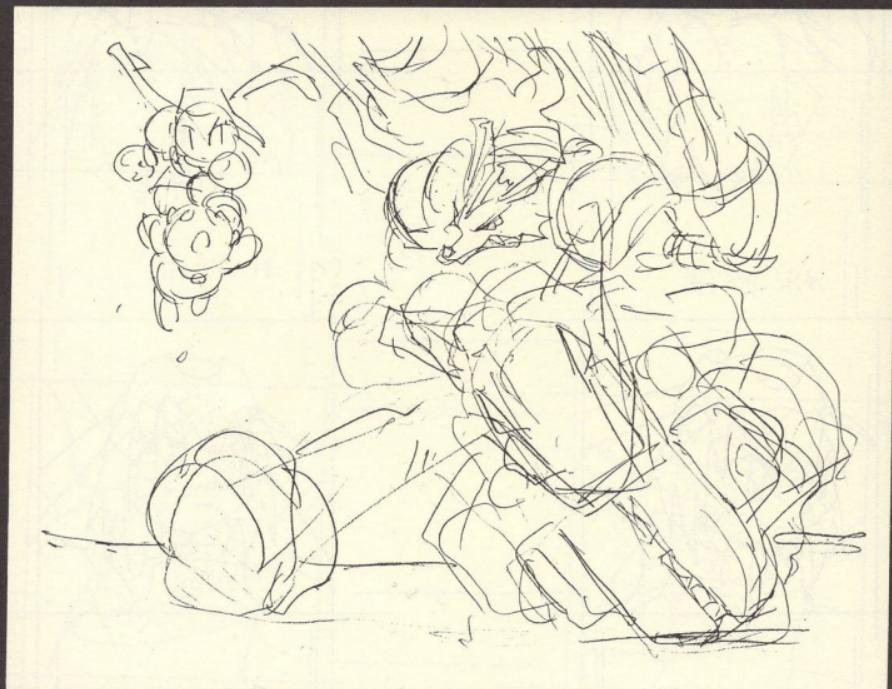




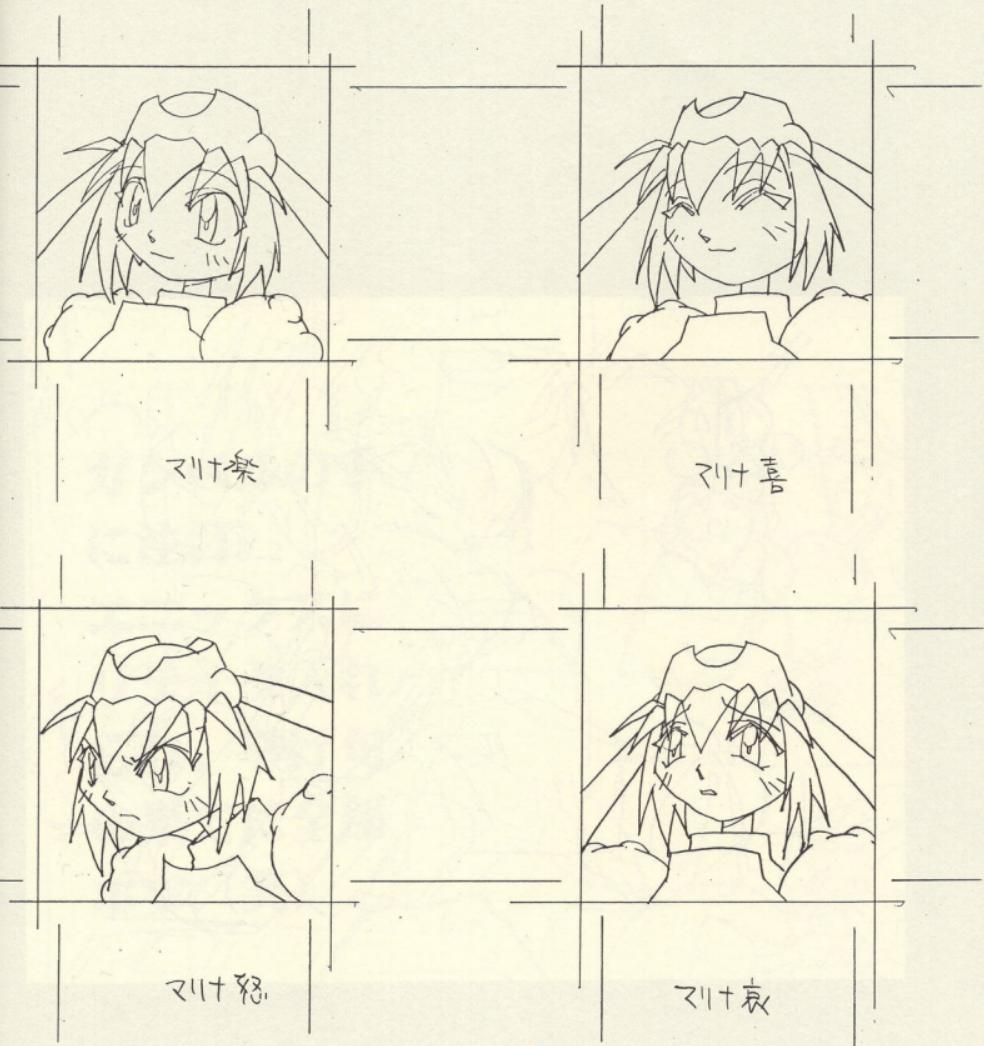


ガンベルの手
に注目。
エニックスに
リティク入れ
られ、挙げ句
の果てに全部
ボツ（笑）

キャラフェイス

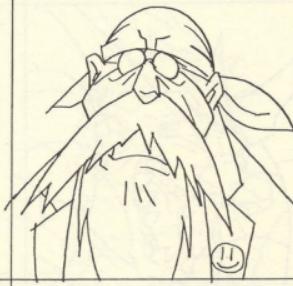


キャラ顔の原画です。ちょっと細かく描きすぎてドットの人に迷惑かけたかな?とか思っていますが、まあ原画を限られたドット数でどれだけ忠実に表現できるかがドッターの腕の見せ所ですからね。ドッター、キャラデザ、それぞれの専門分野があるってことですわ。しかし、人間だけ描いてちゃダメかもしませんね、プロとして。遊びならいいんだけど。いやあ、違うすぎる人いっぱいいるすげて、頂上が見えないっす。それはさておき、表情を描くのは好きです。特に今回は三幹部の表情が楽しかったです。だけど、子供受けはしないんだろうな…きっと。いいんすわ、あつし職人志望つすから。





サンベルニ-マル



サンベル志



サンベル H



サンベル 決め



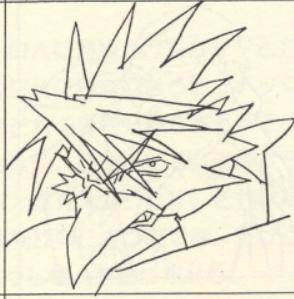
サンベル-マル



サンベル-怒



スレイガーリー笑



ハロニギ



ハロントマリ



ハロニギ



ゴリラニギ



ゴリヤニギ



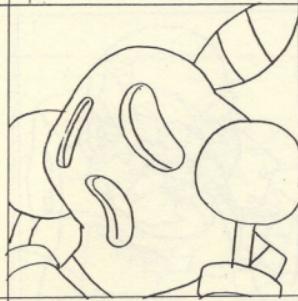
4+6



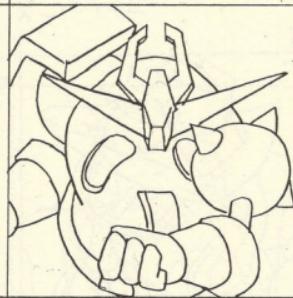
4+5



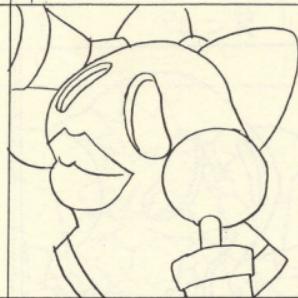
4+7



赤羽族



4+7



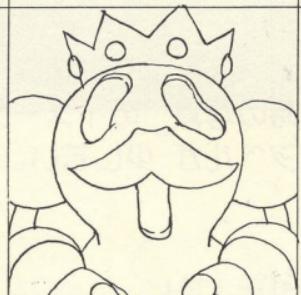
4+3



ツバメ



ツバメ (1)



ボツデモグ
ラフィック。
ま、ボツ
なんて
ゼンゼン
こわく
ないも
んね。

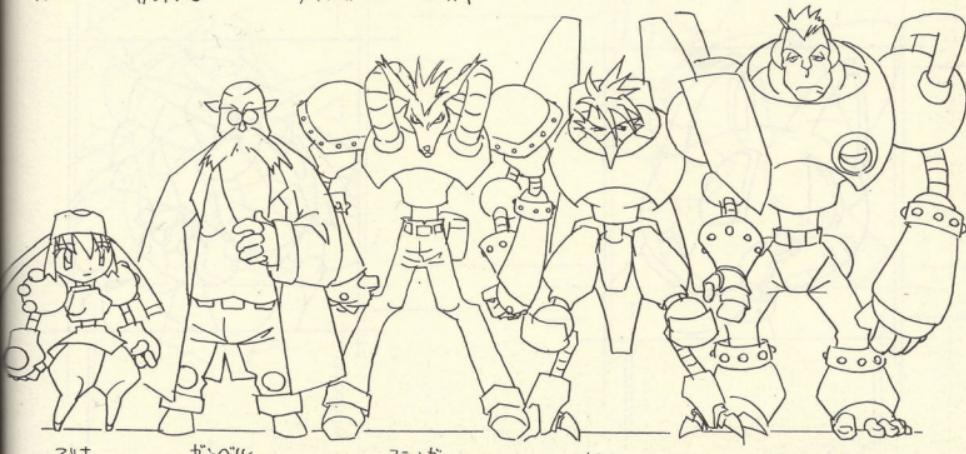


ビーステクター結成
当時の写真…のイメージ。
ガンベルが 少し若い。



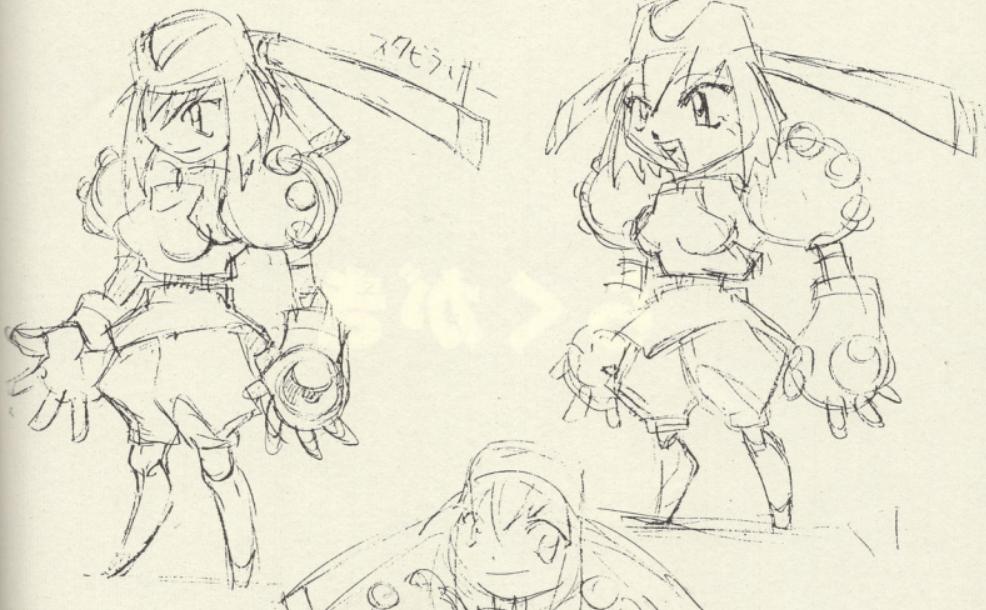
ミ幹部 + 博士
人間の頃

ハヤシ ガンベリ スタインガーゴリラー

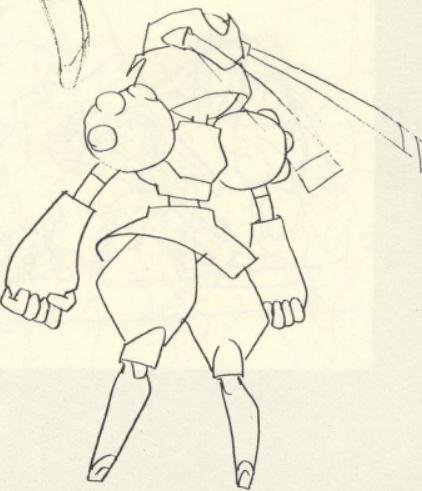
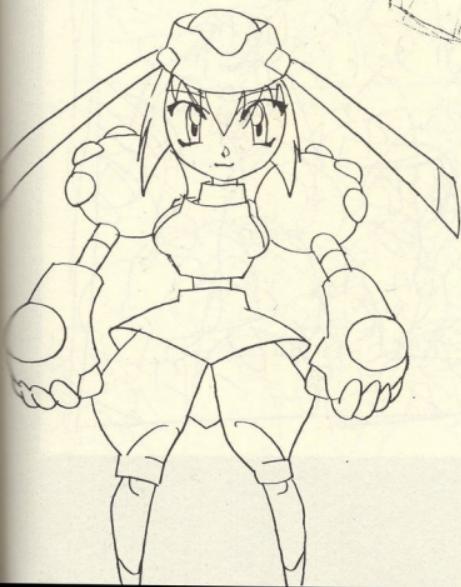


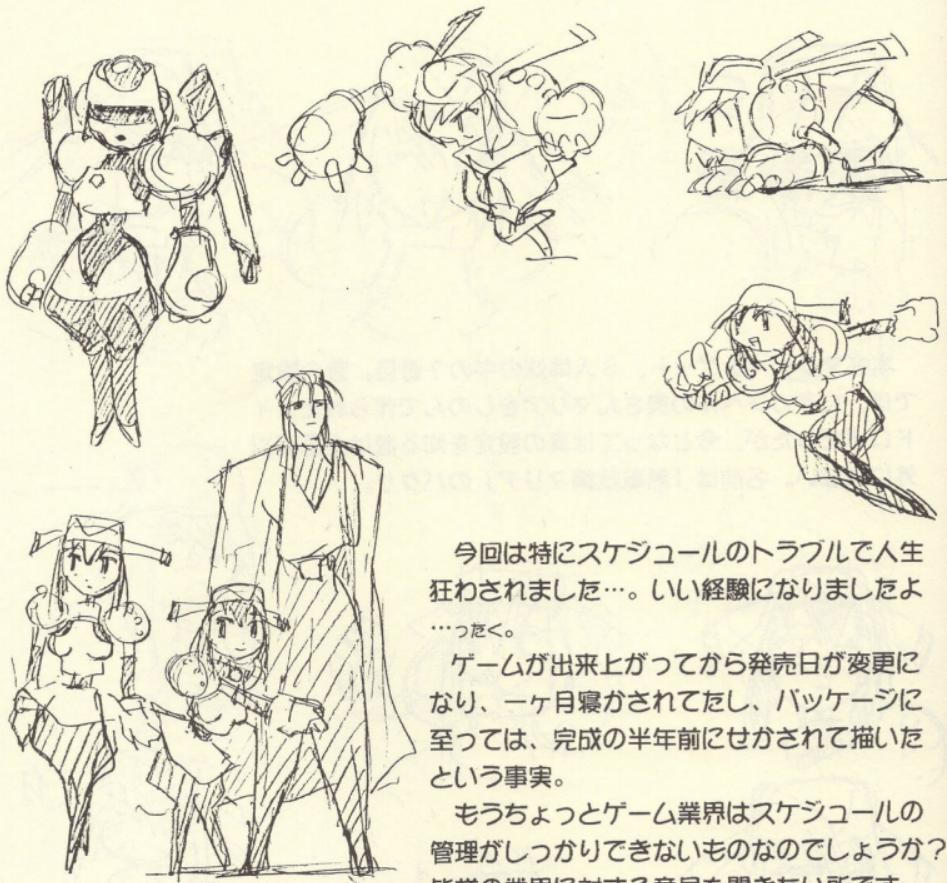
らくがき





今回はあまりゲーム内容には口を挟まず、キャラクターデザインやイラストをメインにひつそりとやりました。

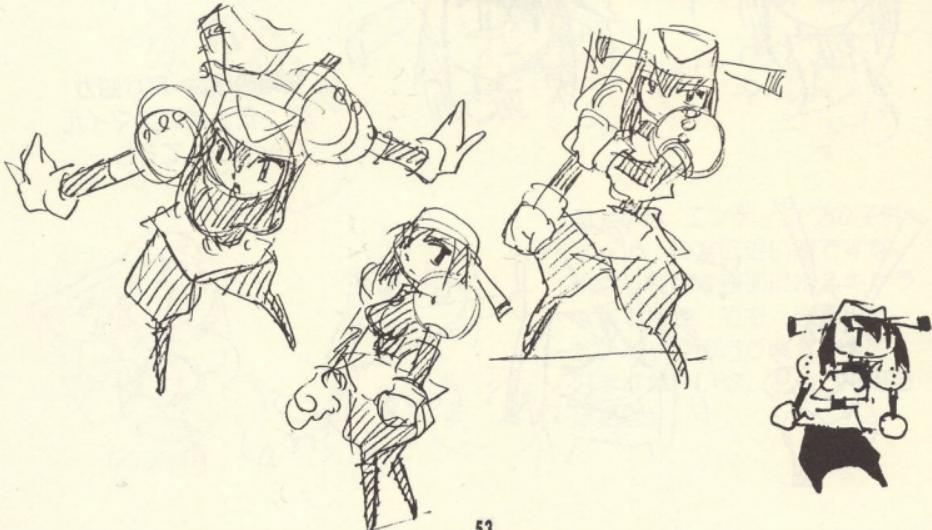




今回は特にスケジュールのトラブルで人生狂わされました…。いい経験になりましたよ…ったく。

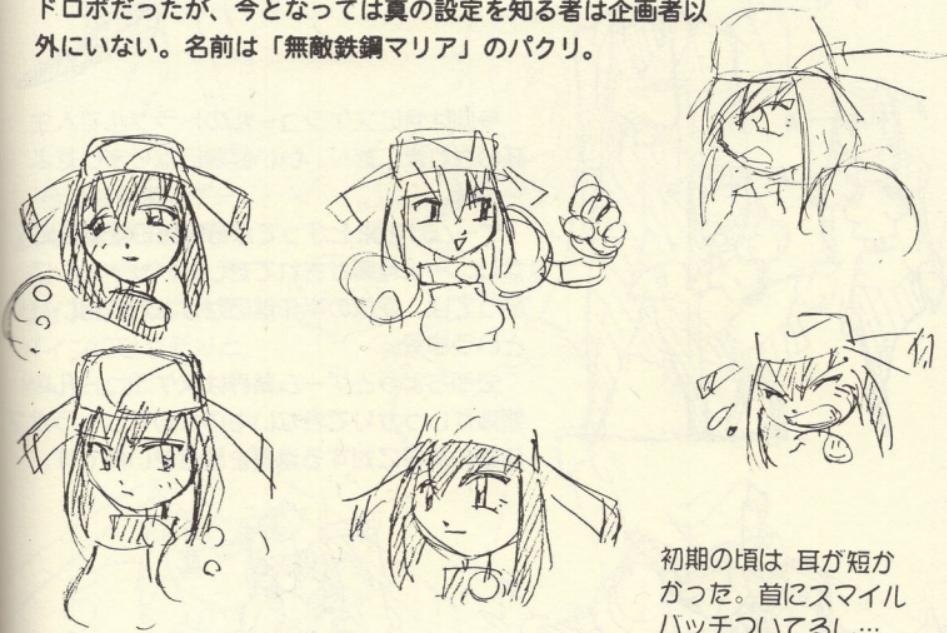
ゲームが出来上がってから発売日が変更になり、一ヶ月寝かされてたし、パッケージに至っては、完成の半年前にせがされて描いたという事実。

もうちょっとゲーム業界はスケジュールの管理がしつかりできないものなのでしょうか？皆様の業界に対する意見を聞きたい所です。

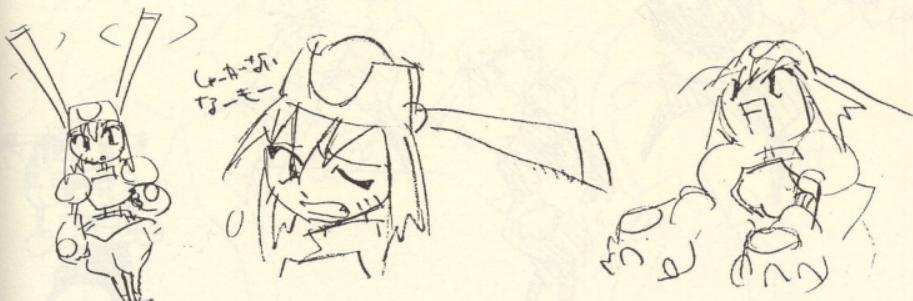




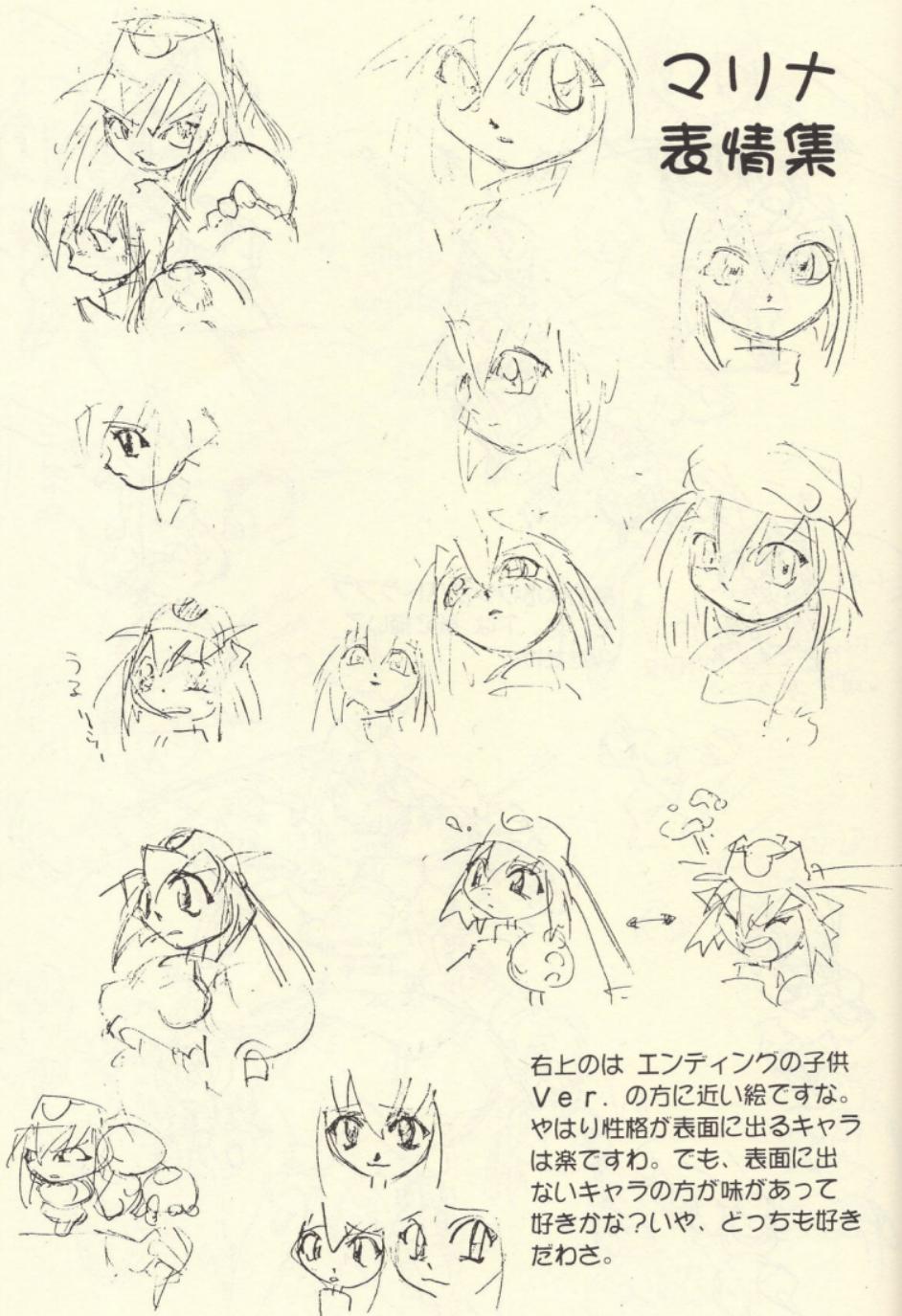
本名マリナ＝ナゲット、8人姉妹の中の7番目。昔の設定では、亡きガンベルの奥さんマリアをしのんで作られたメイドロボだったが、今となっては眞の設定を知る者は企画者以外にいない。名前は「無敵鉄鋼マリア」のパクリ。



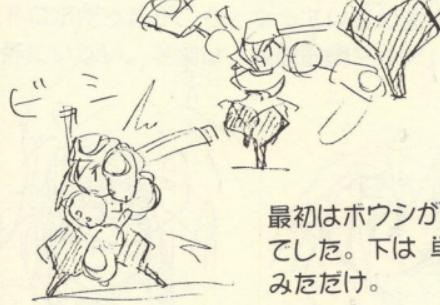
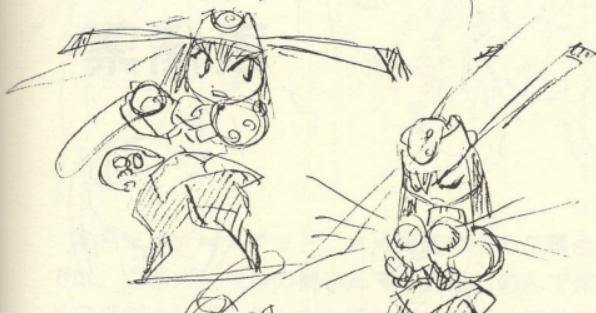
初期の頃は耳が短か
かつた。首にスマイル
パッチついてるし…



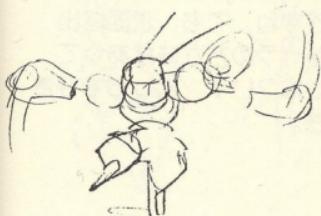
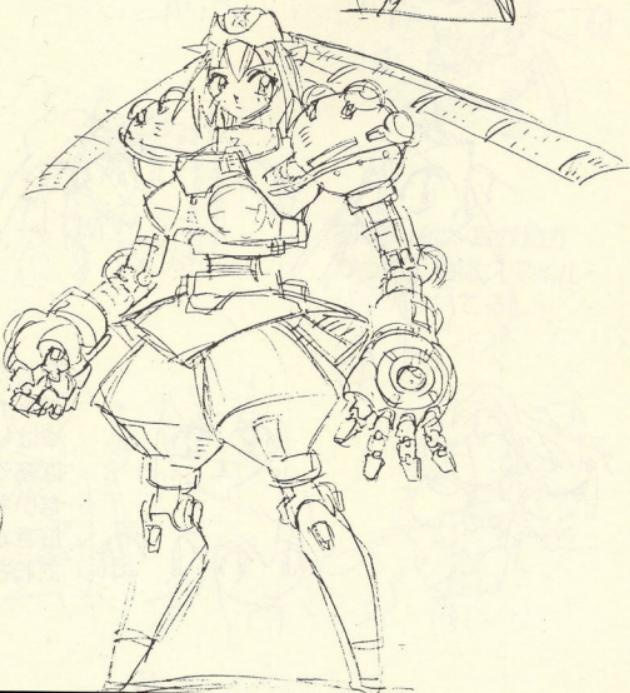
マリナ 表情集

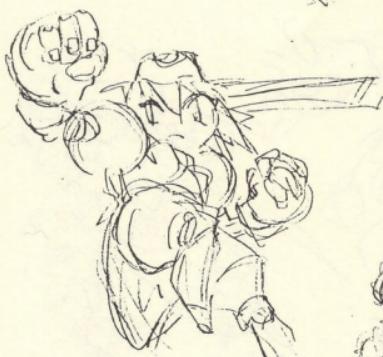
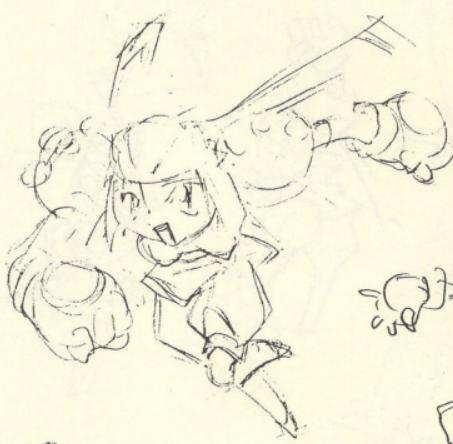
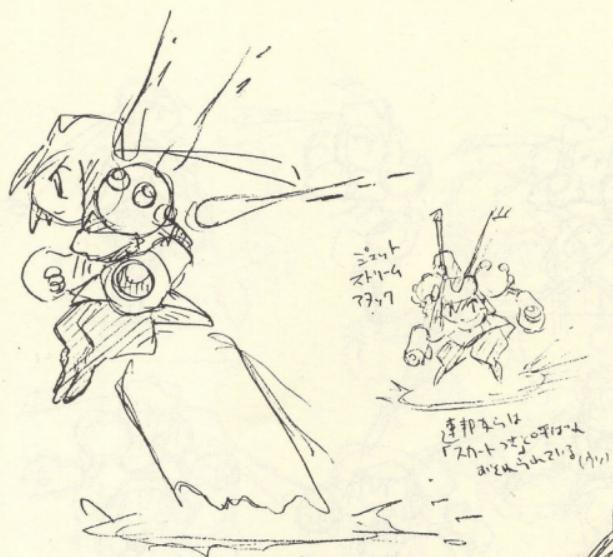


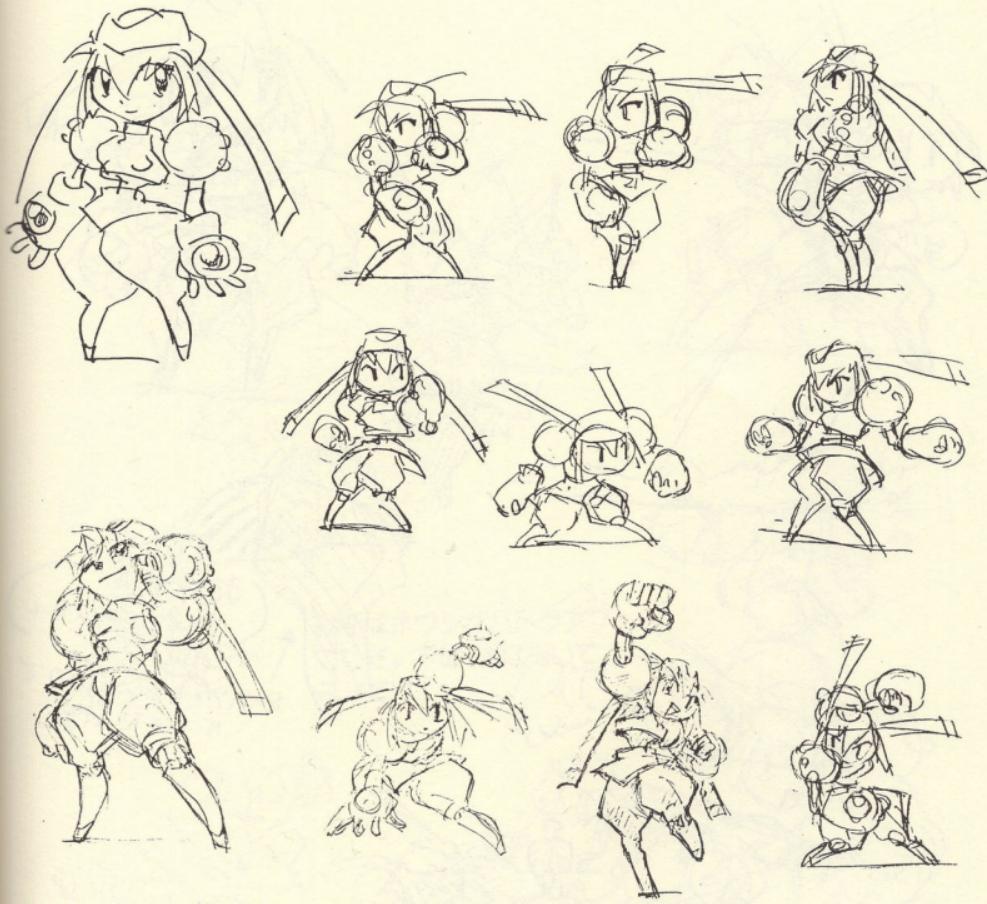
右上のは エンディングの子供
Ver.の方に近い絵ですな。
やはり性格が表面に出るキャラ
は楽ですわ。でも、表面に出
ないキャラの方が味があつて
好きかな?いや、どつちも好き
だわさ。

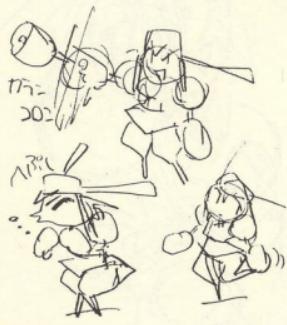


最初はボウシガバトランプ
でした。下は 単に描いて
みただけ。









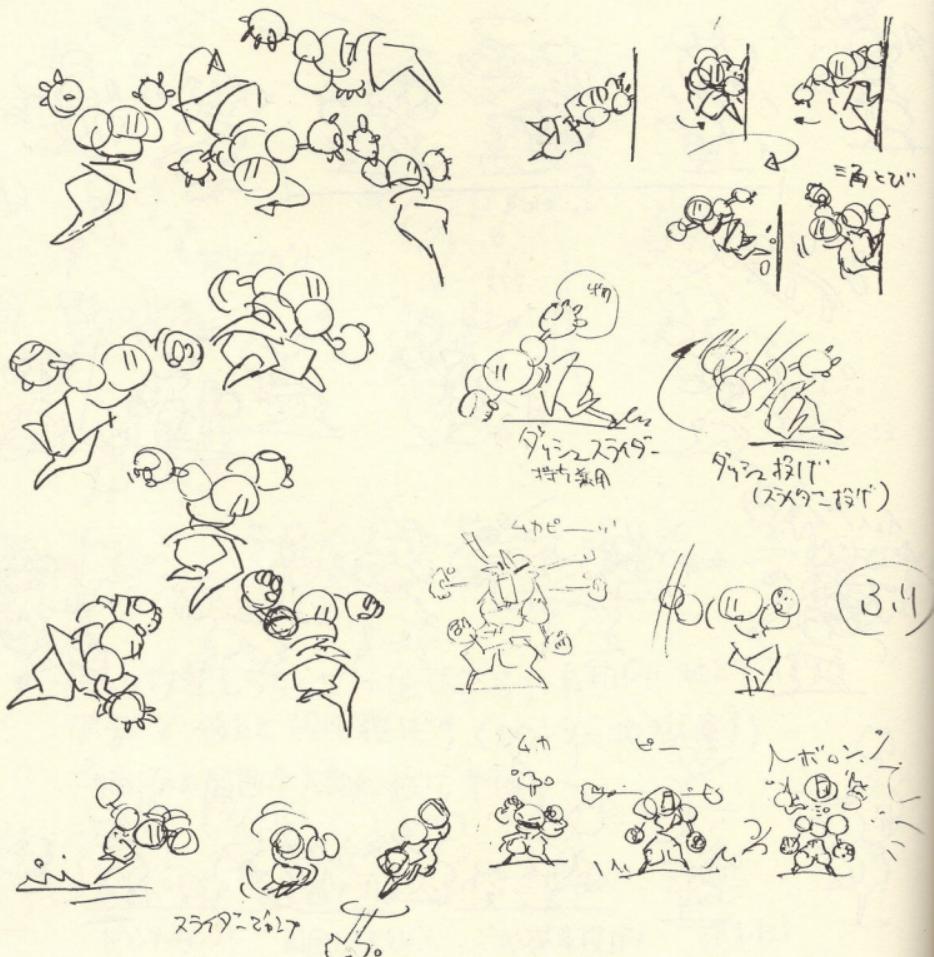


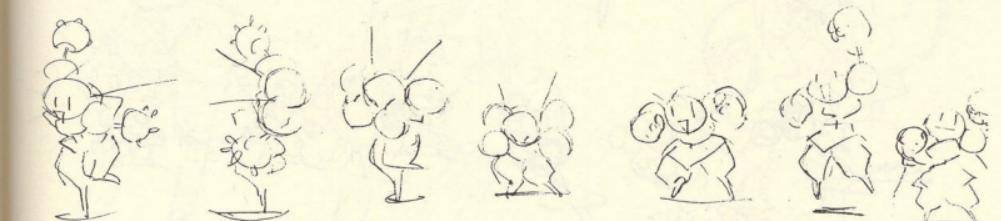
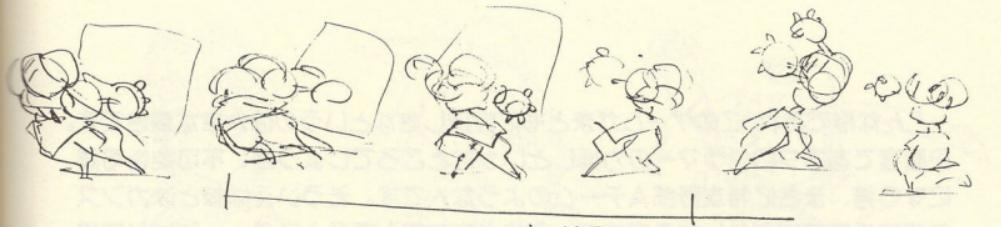
ちょっと
色っぽいで集

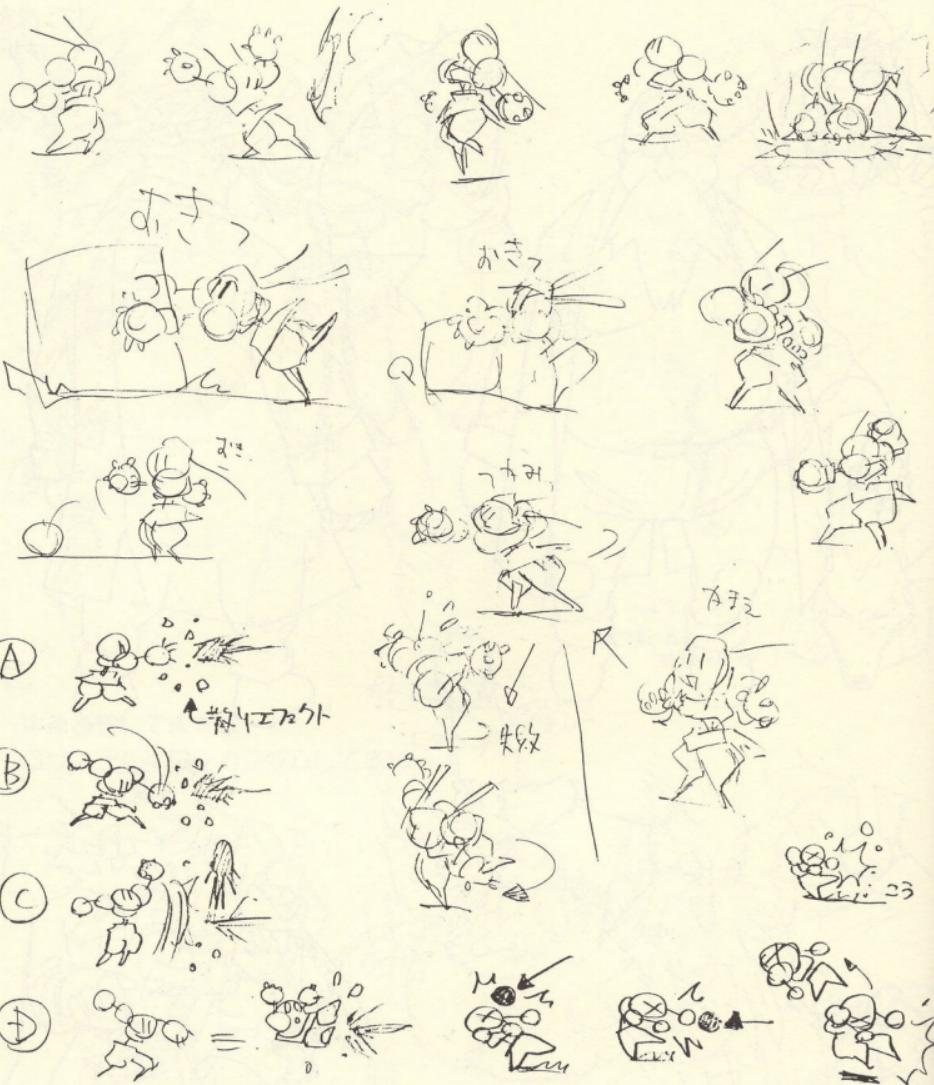


どんな形であれ、このゲームがまともに完成したなどいは大きな驚きです。企画者であるプログラマーの力押しといったところでしょうか、不可能を可能にする男、まさに特攻野郎Aチームのような人です。といえば彼とはガンスタ終了後に喧嘩別れしたのですが、何故かまた組んでるという…。やはり戦場では好き嫌いは別にして、安心して背中（仕事）を任せられる腕の確かな奴と組まないと、命がいくらあっても足りないぜといったところでしょうか…

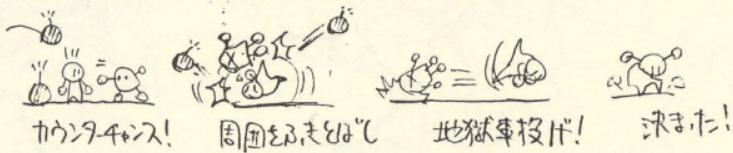
自分も安心して背中を任せられる人間になりたいです…。そして、できればそういう奴等をたくさん見つけたいものです。







- ④ 相手の攻撃をうなぐ（出で平等）、自動的に地上で“アツイ”
ポーズで後方に投げ“轟はく”（カムシテー 地獄車！）
この時自分の周囲全方向に投げ判定



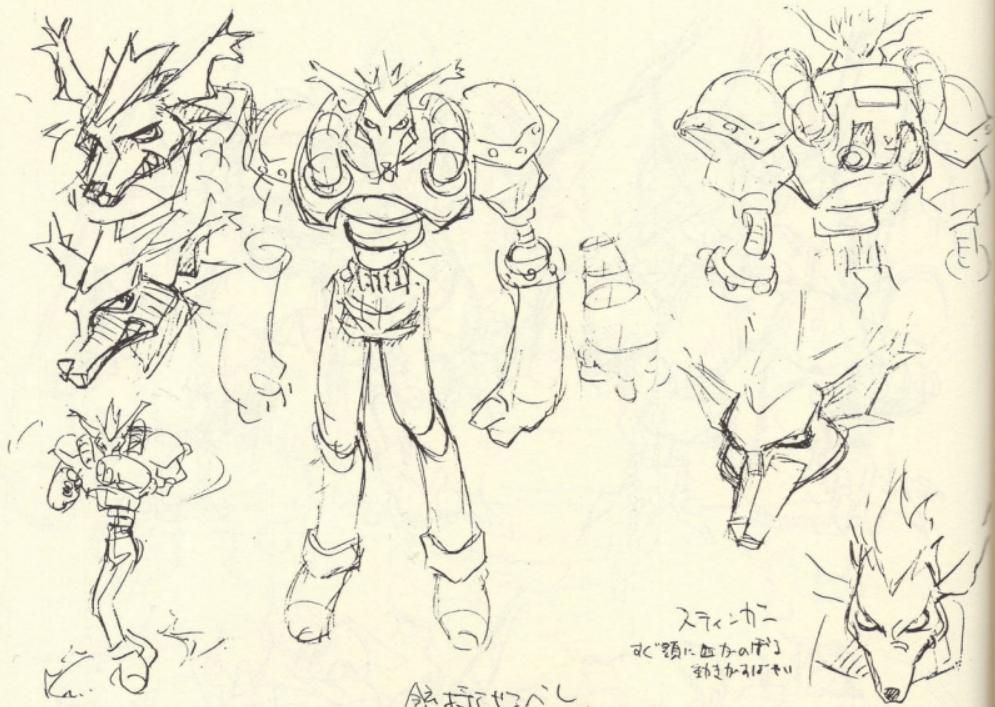
ガーネル
はかせ

スコットン



マリヤル
卓候を...



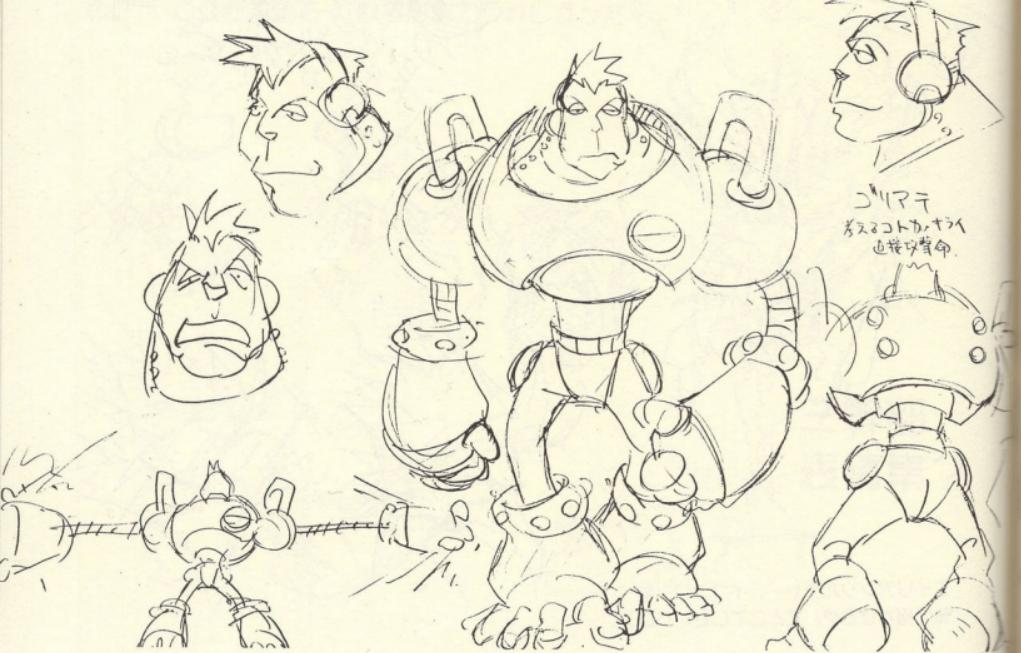


金持セシベシ
（1811）

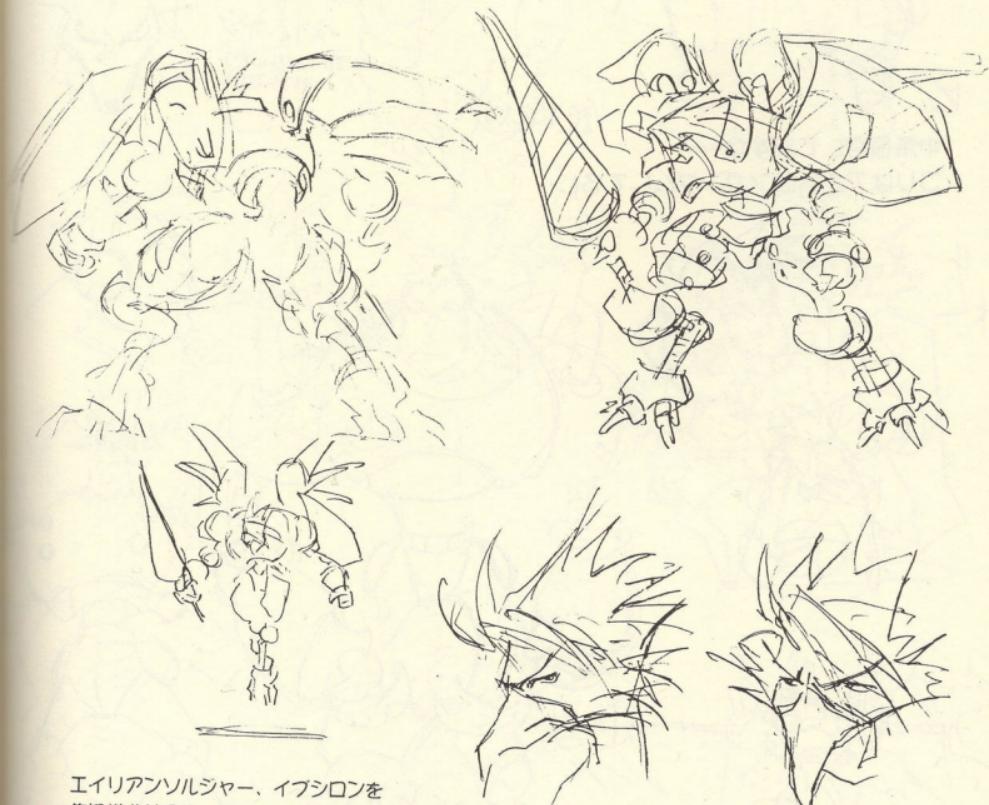
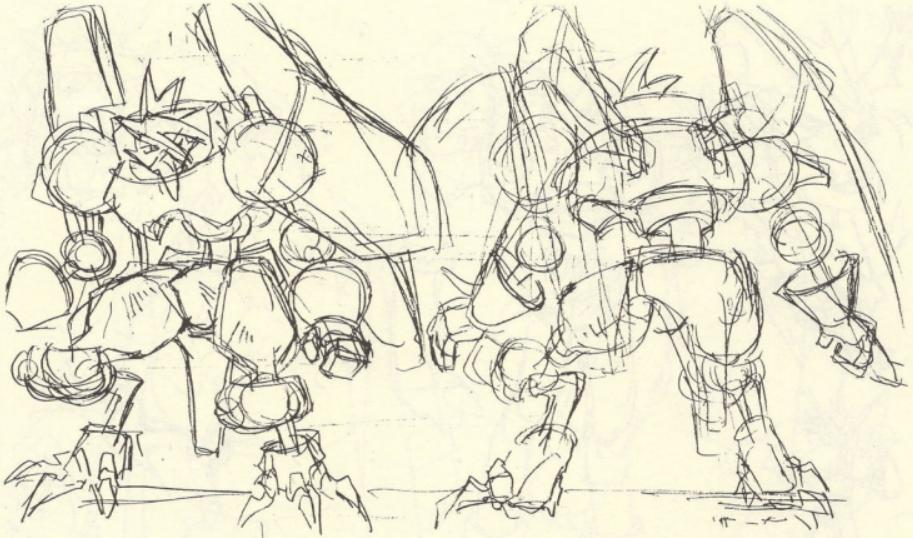
スティンガー
可^く頭^{かし}に血^けかの^がす
走^はきか^はき^はき

中条長官してますな…

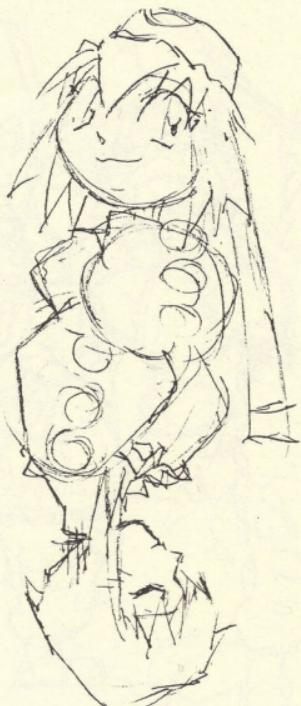
コリはアルトロンガンダムしてるし…



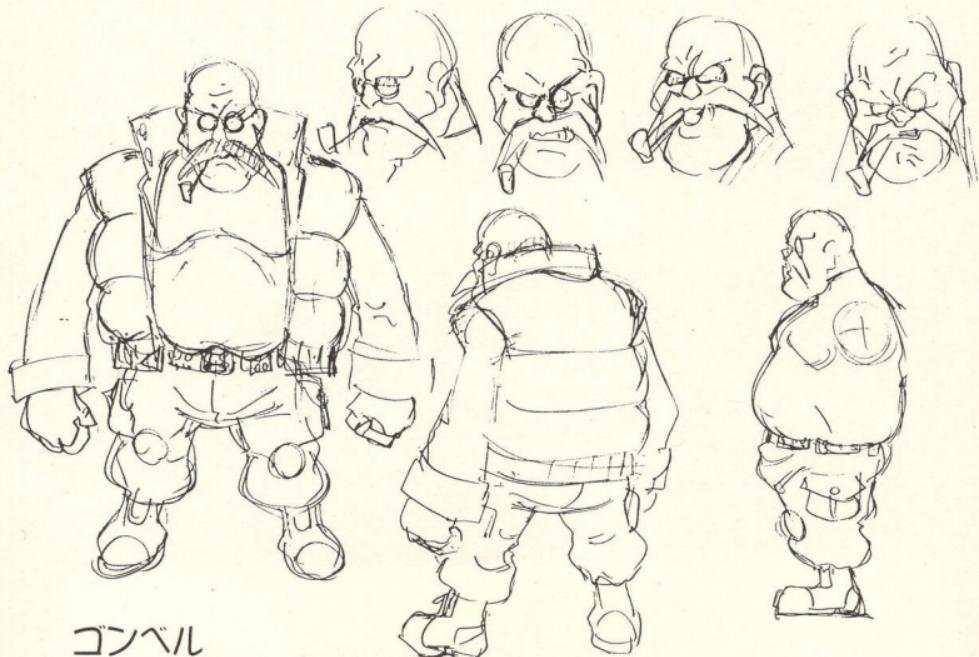
コリマテ
考スコトカナラバ
近接攻撃命



エイリアンソルジャー、イブシロンを
俺に描かせろや、てとこでした。ハロン。



シングルCDジャケット集。
大人Ver. のマリナはケッコー
お気に入り。エンディング、見た?
こんどバーフェクトビデオ編集
しようと



ゴンベル

ホモオヤジ。トホホ…最初はそんなキャラじゃなかつたのに… CGが設定にかなり忠実でうれしかつた。



三幹部
表情集?

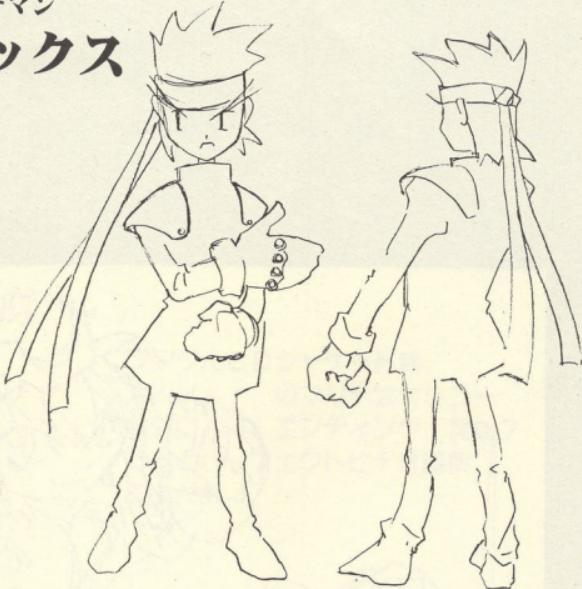
前段階企画



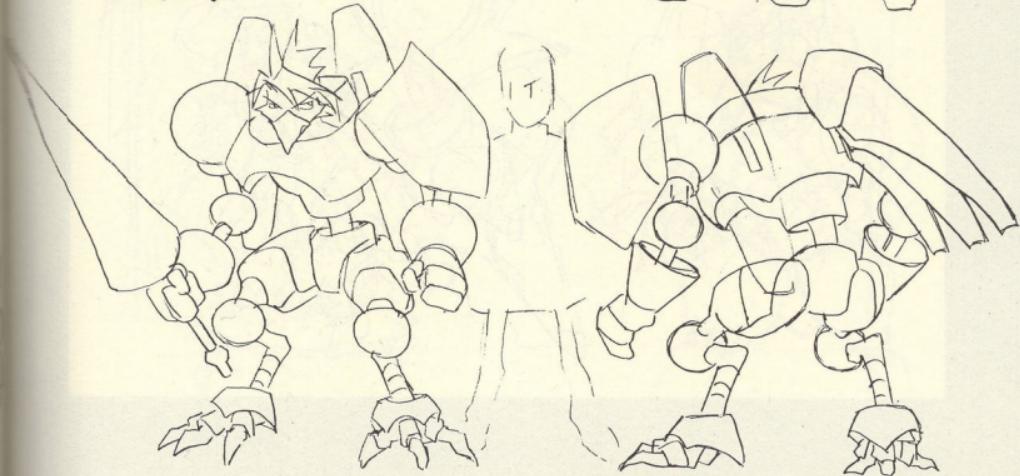


ファイヤーマン アレックス

バロンはそのまんま
ゆけトラへ継続。何せ
リーダーがこの手の
キャラ好きなもんてね。
彼のコメントに
「魂のムナグラを
ぐつとつかまれた」
という言葉があつた
程（笑）。まんまい
ブシリコン目指したしね。



サンダーバード バロン





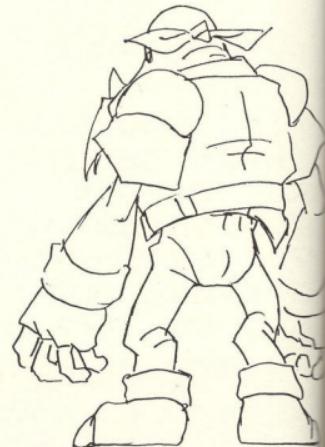
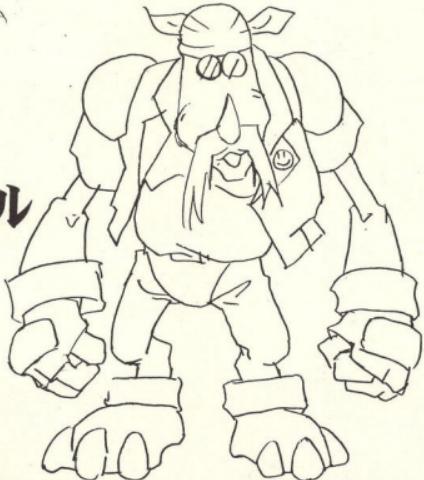
1はん

ウォータードッグ フィアナ

男の方は 兄でありライバル。お決まりやね。
下はガンベル。こいつがあのエロオヤジになつたワケだ。



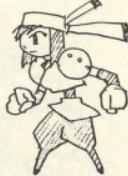
グランドリノ ガンベル





無敵鉄甲マリナ

ぱくらのヒロイン
スケップの娘だ



開発期間そのまま企画を一からという事で、
かなり内容を削って、キャラもいじらせてもらいました。

結局残ったのはネンドロとゲスラーほか少々。
後は企画兼プログラマーの方の大奮闘によって
なんとか仕上がりました。ミラクルです。

① 無敵全装甲マリナ

② 快段セイントイヤー

⑤ ワンダーポジック M

⑧.2 勇者ガンペル or 機動武肉伝 Gガンペル

⑨ スーパーマリナ シスター

⑫ 大作戦時代

…しかし、上のタイトルの
どれも通つたら超ヤバイ
よな…。でも、ワンダー
プロジェクトとかスーパー
マリナとかはエニックスや
ニンтенだから、いいん
じゃないかな…ダメ?

電撃刑事 ライパン

熱血青年
今既宇宙の平和を守るよ



超重戦士 ダイゴロー

気はやさしくて力持
たしを作るのはうまい

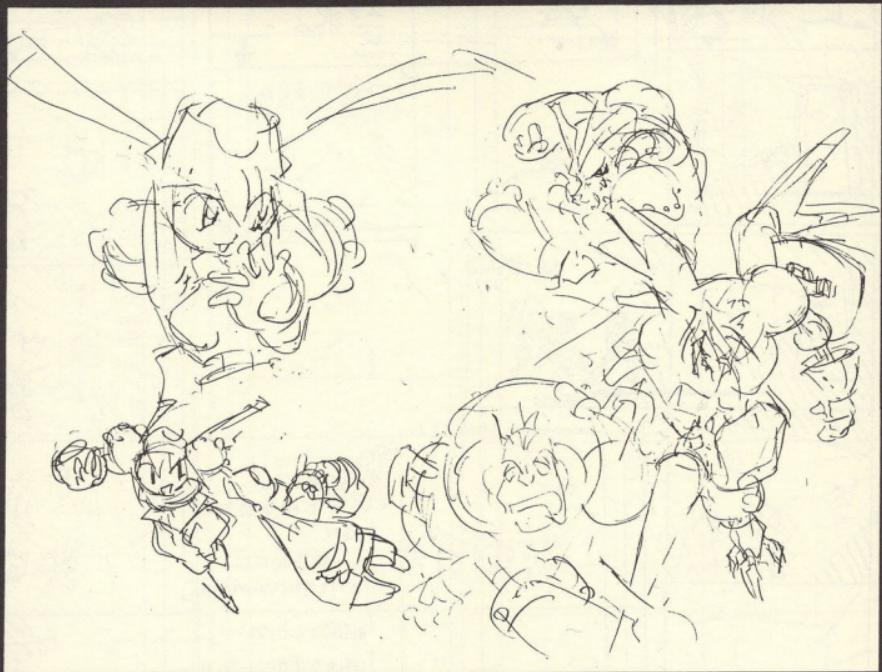


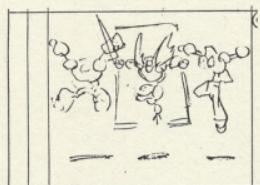
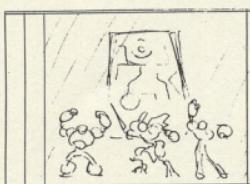
中央不敗スマートヤマ

拳で敵を倒すには彼女は無敵だ
たまごこわいぞ。

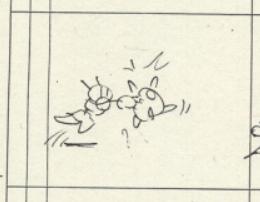


デモ&エンディング





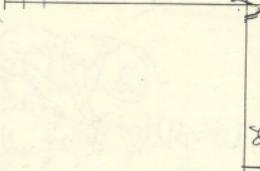
ステージ2クリアテモのコンテ。
頭ん中のビジョンをプログラマ
ーに伝えるのはムツカシイっす。
面によってイベント担当者が
ちがうんだけど、ハカセがかばう
トコはよいね。さすがはリーダー^{マリ+乱暴}
プログラマー、いい仕事してます。



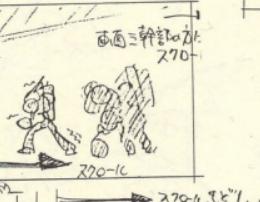
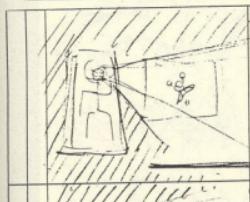
タペストリ
アート→おとこ→ワントル
①の壁紙で
ガラス張り
②一枚きり



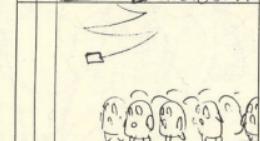
1.4m×3.4m
タペストリ
アート
接続!!



HIT全般死む
スローモード



画面三等分割
270°
270°
270°
270°
270°

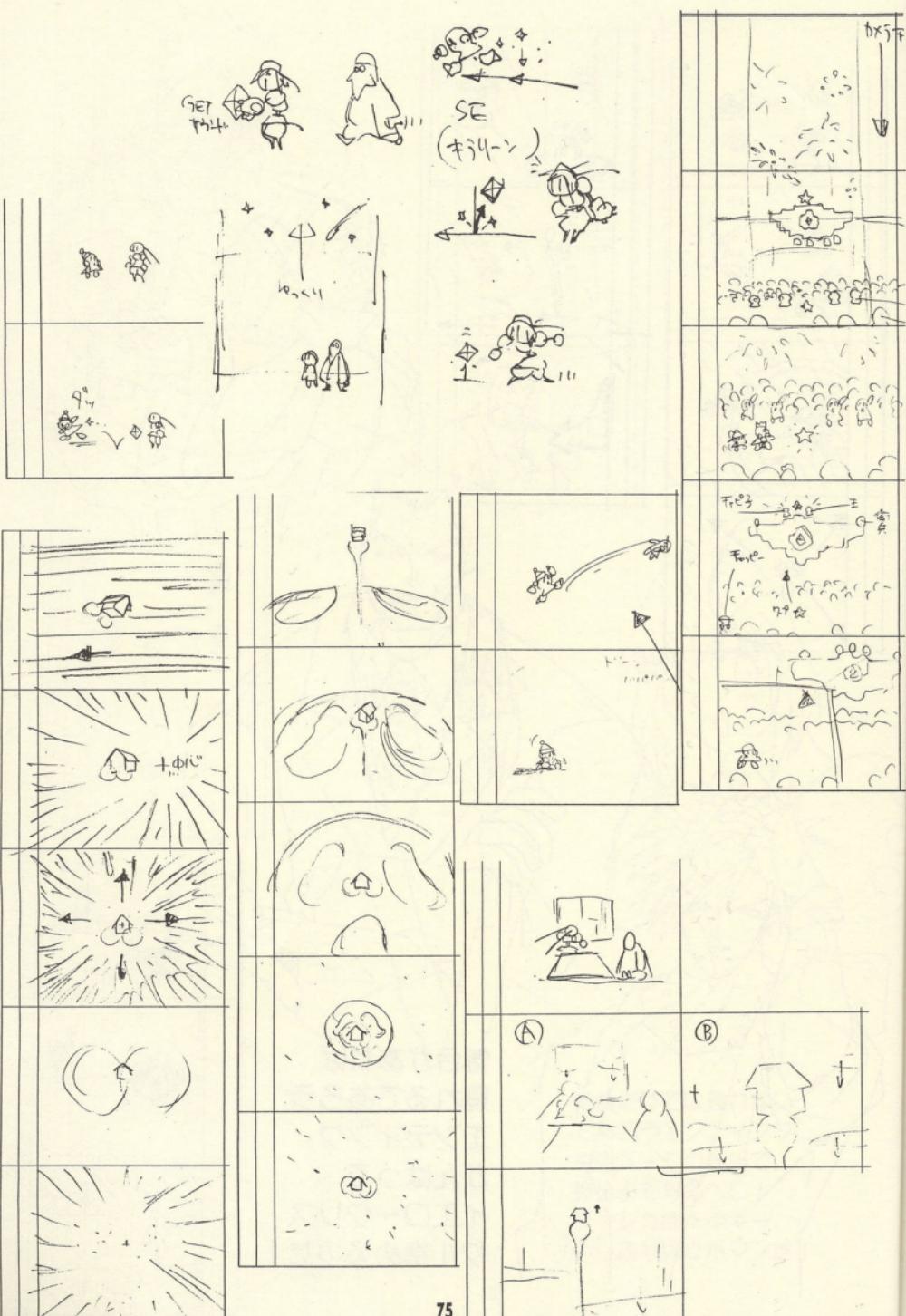


⑪「サンベルたらう?」
「ほなせ賞品?」
・ヒューロンホルダーフラッシュ
「コト?」
「ま、と記憶せぬぞ!」
「マリも利根川原ふくい!」

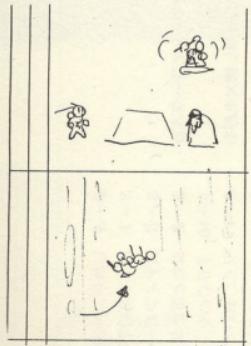
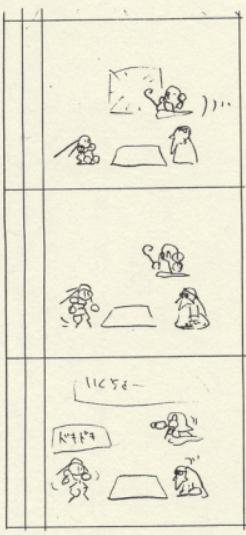
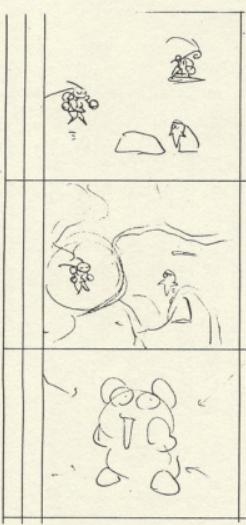


「わい! サンベルだー!」
「ほなせ賞品! わい!」
おひるから
からからと音楽、2Cネオの
F/O.









気合だけでは見れない
であろうエンディング。
次のページの攻略で
最後まで見るべし！
タツシユは十字キー、
ふりふりはCボタンだ！

イエロークリスタルGET方法

- 1-1 茶色の地鷲を鳴す
- 1-2 ねんボム売りの右上
- 1-3 劇いて茶色のねんじまを鳴つて赤ネンバコを鳴し、そこのゲートでワーフする
- 1-4 箱になつてゐるねんとけの上の段
- 1-5 ねんじまを右に鳴つて轟団難シヤンフでボムをとり、赤バコを鳴し細父を鳴る
- 1-6 最後の轟団を放けるネット口を鳴る
- 1-7 ヘビネット口を鳴る
- 1-8 見方を泣かさず全霊
- 1-9 ねんとけ地帯で二重の赤ネンバコを鳴す
- 1-10 スタート地点の上の方にある
- 2-1 スライディングでとる
- 2-2 ゴールより上方の巻く筋に乗る
- 2-3 ゴール先の矢印の方にスライヴァーヤンブナーブースト
- 2-4 ねんじまを両耳で振り、ゴール付近のねんじまを鳴る
- 2-5 ゴールの先、はるか右
- 2-6 ハチネット口をひきだすら振る(ランダム)
- 2-7 ゴールより上の段までねんじままで登つていく
- 2-8 ねんとけの右の巻筋からへつてとる
- 2-9 はねんじまの下辺りにいるネット口を鳴る
- 2-10 ゴールより上に登り、左の巻筋に入る
- 2-11 ノーミスクリアする(コゲスラーのパンチをちゃんとほじく、細むこと)
- 3-1 ブルークリスタル 2個をねんつまで合体
- 3-2 スタート付近にいるすぐ死ぬしゃりけんネット口を鳴る
- 3-3 ゴール先右ヒ矢印方向
- 3-4 ぶらぶらねんどろのローブのヒ
- 3-5 ねんじまを鳴つてすぐねんボムを鳴み、赤ネンバコを鳴し、ねんつぼを鳴る
- 3-6 いぬネット口をかる(ランダム)
- 3-7 ハーネット口でねんとけを左へ登つていく
- 3-8 ステイningerの弾を3回受け止める
- 3-9 なわとびを20回とび
- 3-10 100mを11秒以内で走る
- 3-11 ズルしないでクリアする
- 3-12 ノーミスクリアする(ミサイル、轟を鳴る。轟は上に鳴けると謙譲するぞ)
- 4-1 途中の2個目の赤ゲートでワーフ
- 4-2 ライ神のサンマーを受け止めカエレネット口に当てる
- 4-3 ナナを鳴る
- 4-4 赤ゲートをワイミング直ぐ鳴んでゴール上のMARINA文字のAまで行く
- 4-5 一層下の足場を鳴すと出現
- 4-6 コリアテのパンチを鳴んで壁にぶつける
- 4-7 MAP右側の3つ並んだ石像を破壊する
- 4-8 ゴール直前にある
- 4-9 モグラネット口が仰向付け時に巻の上ではねる(ランダム)
- 4-10 線-4の右にいるネット口を鳴る
- 4-11 ノーミスクリアする(足を細んだら、後>ヒ>下の巻Cボタン)
- 5-1 3番目のネンワーカーを留した後、最初に出現する黒ねんどろを鳴る
- 5-2 キヤマシンのレーサーを受け止める
- 5-3 ミサイルを3個鳴る
- 5-4 バロンの巻を鳴つて鳴る
- 5-5 バズルを全霊解いて一層右のねんじまを鳴る
- 5-6 ノーミスクリアする(振散レーサーは鳴んで打ち消す)
- 5-7 「不幸」の文字を鳴る
- 5-8 ノーミスクリアする(コリパンチをキヤツチする)
- 5-9 トーカルランクをKにするどちらがいいを細むマーフが出現、キヤツチする



C.M.

今年一年を清算する
俺の冬がやって来る！
気合充分、
苦しさ最大級！
冬でも熱く生きようぜ
俺もお前も万事快調だ!!

はんの個人誌

「落描帳・伍」
97年冬・発売予定

編集後記

病は気から…とはよく言ったもので、今回もまた想像を絶する大ハプニングによって、心身ともにぼろぼろな状態になりました。まあ最近はなんとか悪化の傾向だけは押さえるに至っていますが…。皆さんも色々苦労してると思いますが、お互いもはや人生後戻りはできませんので、あきらめて死ぬまで頑張りましょうね。自分は自分の道を歩いています。たまたま今あなたと道が交わった、これもきっと何かの縁。この先進む道が違えども、逃げずに踏み誤らずに突き進んでいきましょう。

さて、ゆけトラですが、ハードガ64という低年齢層向けのマシンで、しかもマイナーなゲーム。必然的に皆さんの知名度もかなり低くなり、同人の売り上げもぐっと減る…。でも、マイナーだからこそ、この世に存在した証を残しておかないと…そんな思いもあいまつて、今のしょほしょほな自分にできる限りの力を振り絞って編集しました。ま、製作者の苦労は消費者には関係のない事ですが、よろしければ感想をください。みんなの元気をオラに分けてくれ!!!!…といつたところでどうかね。感想じゃなくてモOKっすよ。FAXお持ちの方は番号を教えて頂ければ返事は100%っすよ。さらにいい事あるかもしねないっすよ。

あとね、昔知り合った人の事も今ごろどうしてるかなとか思つたりしてるので、よければ連絡くださいよ。これから知り合う人は今後ともよろしくという事で…。

では…生きてたら次の本で、ゲームで会おうぜってトコで。

ほいじや
またね！





四付

誌名
発行日
発行者
編集協力

ED刷
連絡先

TROUBLE SHOOTING!
1997年8月15日 初版発行

はん
うひよ近藤 & 迷羊亭アシスタント

(有)金沢RED刷
（駒井、宏富、中野）
〒176

東京都練馬区桜台4-1-11-702
菊地徹彦

警告

発行人による無断での転載、複写を禁止します



presented by

BANJIKAIKYOU/ah