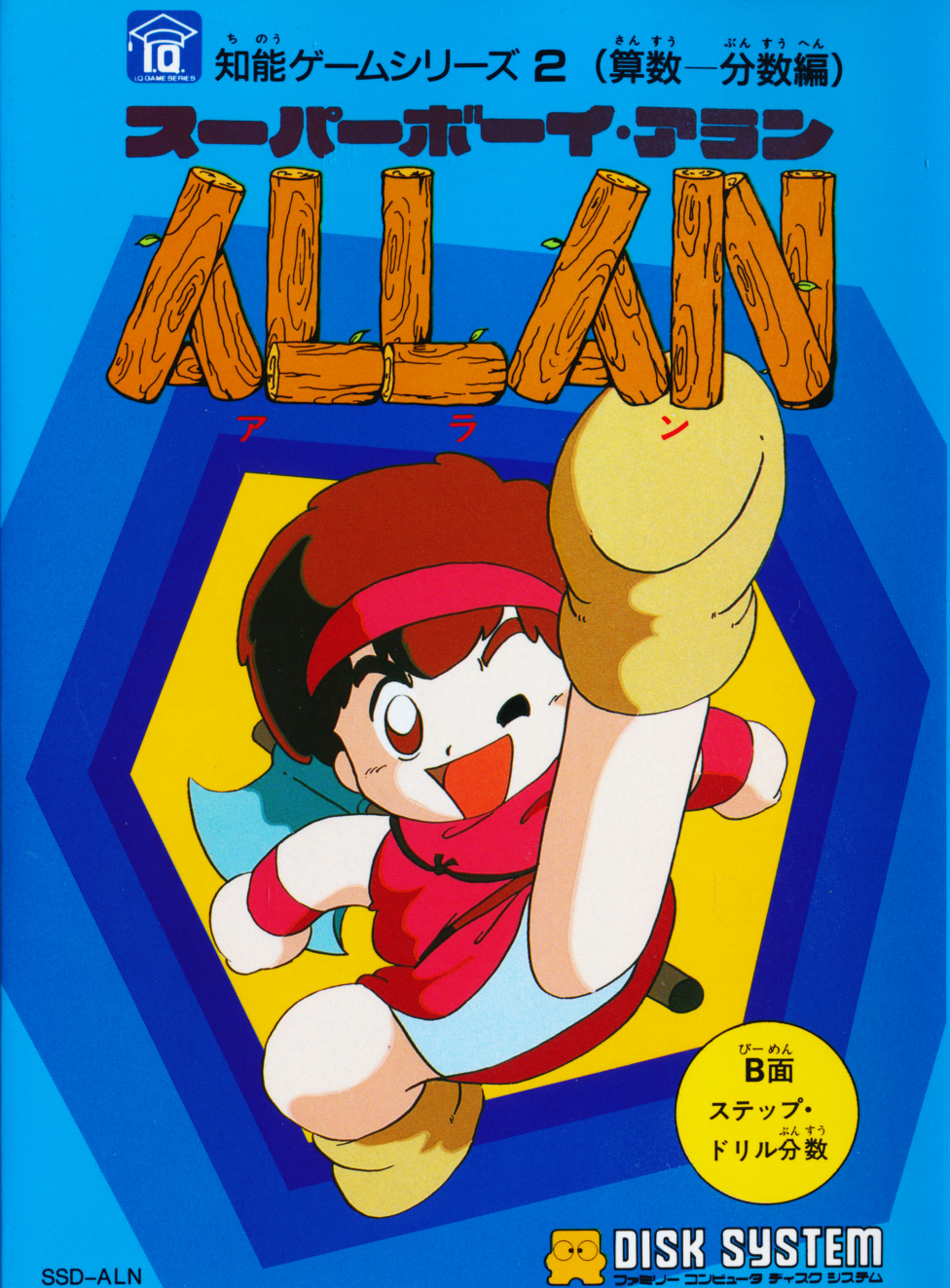
知能ゲームシリーズ 2（算数—分数編）

スーパーボーイ・アラン

ALLAN

アラン



B面
ステップ・
ドリル分数

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SSD-ALN

スーパーボーイ・アラン ALLAN

知能ゲームシリーズ2

SSD-ALN

T 4 907940 210116



SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社

ASMIK
株式会社アスミック

全滅したと言われるコラーダ一族の子孫、幼い兄妹アランとリラは、人里離れたローダの山麓に住んでいた。ところが、平和で穏やかなこの山に、続々と奇怪な物体が集まり始めていた！　その物体は、突如として人々を襲い始める……。

その頃、国王が魔法使いに命令した極秘の魔法が失敗し、巨大な野菜の大群が発生してしまう!!　唯一この事件の真相を知る老人ギルは、高熱を出して病に伏したリラと、この国の人々を救えるのはコラーダ一族だけであることを悟る。巨大野菜と奇怪な物体にあふれたローダ山の竜牙洞を目指し、たったひとりでアランは出発したのだが……。

ゲームに夢中になったら頭が良くなっちゃった！

ゲームと算数がドッキングした、まったく新しいタイプのソフト、「知能ゲームシリーズ」。キミの解かねばならない次の使命は、これだ!!

- 『アディアンの杖』（算数―整数編）
- 『地底大陸オルドーラ』（算数―小数編）

知能ゲームシリーズ 2（算数―分数編）

スーパーボーイ・アラン

ALLAN

B面　ステップドリル分数



このたびは、ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用ソフト『スーパーボーイ・アラン』（SSD-ALN）をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意等、この説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は大切に保管してください。

ディスクカードを使うときには

1．ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触らないこと。そこを汚したり傷つけたりしないよう気をつけよう。
2．ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。直接日光の当たるところや、ストーブ・ポットなどの近くには置かないこと。風通しのよい涼しい場所に保管するのがいちばんいい。
3．ホコリはディスクカードの大敵だ。ごみごみしたところには置かないようにしよう。
4．磁石を近づけると、ディスクカードのデータが消えてしまう。電気時計やスピーカーも磁力があるから、気をつけてね。
5．ディスクカードをふんづけたりするのは、もってのほか。ゲームが終わったら、いつもプラスティックのケースにしまっておこう。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、ＥＪＥＣＴボタンや本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチに絶対に手を触れないこと！　ディスクシステムの説明書もよく読もう。

スーパーボーイ・アラン
ALLAN



もくじ

『スーパーボーイ・アラン』を始める前に …… 4
A-1 『竜牙洞』めざして出発せよ！ …… 6
A-2 アイテムは上手に使え！ …… 10
A-3 野菜軍団登場!! …… 11
A-4 謎の地下面!? …… 12
B-1 『ステップドリル』って何だ!? …… 13
B-2 『ステップドリル』の学習法 …… 14
B-3 『ステップドリル』チェックポイント地図 …… 15
B-4 『ステップドリル』チェックポイント表 …… 16
ストーリー漫画『スーパーボーイ・アラン』 …… 17

『スーパーボーイ・アラン』を始める前に

1

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体の電源をON！



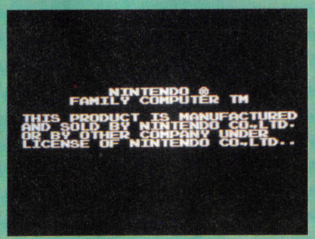
2

すると、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードをサイドAを上にセットする。画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめてみよう。



3

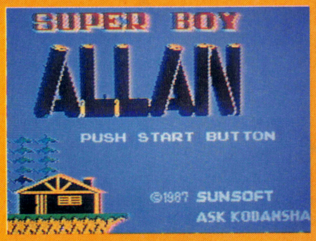
"NOW LOADING…"という表示の画面のあと、しばらく待つと、左下の写真のような画面が出る。ここで、"A,B SIDE ERR.07"という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、サイドAがちゃんと上になるようにセットし直そう。





4

うまくいけば、ここで“PLEASE SET SIDE B”という指示が出てくる。指示どおりにサイドBが上になるように、ディスクカードをセットしてしばらくすると、お待ちかねタイトル画面が出る。



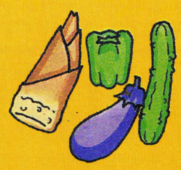
うまく起動しなかったときや、ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に「エラーメッセージ」が表示される。そのときは左の一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしよう。

エラーメッセージ一覧表

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットし直そう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

スーパーボーイ・アラン

ALLAN A-1

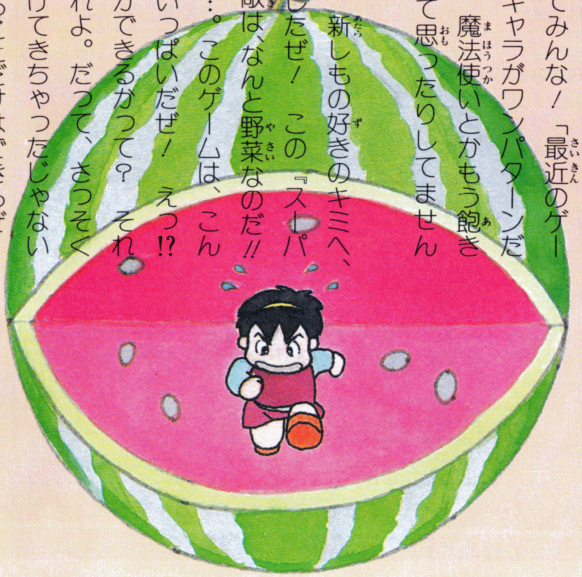


『竜牙洞』めざして出発せよ！



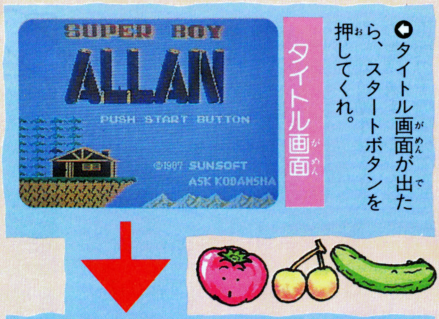
うおっほん、突然ですが、ぼくこのゲームの主人公アランです。ところでみんな！「最近のゲームは敵キャラがワンパターンだなあ。ドラゴンとか、魔法使いとかもう飽きちゃったなあ。」なんて思ったりしてませんか？

そういう欲張りで、新しもの好きのキミへ、どどーんとお待たせしたぜ！　この『スーパーボーイ・アラン』の敵は、なんと野菜なのだ!!　スイカ、大根、ナス…。このゲームは、こんな奇妙な敵キャラでいっぱいだぜ！　えっ!?　どうしたら倒すことができるかって？　それはこの先を読んでくれよ。だって、さうそくス、スイカが追いかけてきちゃったじゃないか！　とりあえず逃げることだけはできるぜ！　じゃあゲームの中で待ってるぜ！　早くコイツをなんとかしてくれー!!



ゲームスタート！

タイトル画面でスタートボタンを押せば、いよいよゲームスタートだ。画面がゲーム選択画面に移ったら、セレクトボタンで“SUPER BOY ALLAN”か、“STEP DRILL”を選んで、もう一度スタートボタンを押そう（“STEP DRILL”のやり方は、13ページを見てね）。



タイトル画面

◆タイトル画面が出たら、スタートボタンを押してくれ。



ゲーム選択画面

◆Ⓒマークをセレクトボタンで動かして、どちらかを選ぼう。



モード選択画面

◆セーブしてあるときは、“CONTINUE”を選ぼう。

セーブもできるぞ！

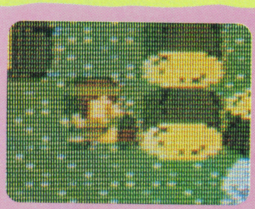
前回ゲームをしたときにセーブしておけば、次はセーブしたところから始められるぞ。モード選択画面で、“NEW GAME”か“CONTINUE”を選んで決めてくれ。セレクトボタンで©マークを動かしてどちらかを選び、スタートボタンを押せばいい。すると“PLEASE SET SIDE A”という指示が出てくるから、もう一度サイドAが上になるようにディスクをセットしてくれ。これで準備はOKだ！



アランはこう動かせ！



●まず、全体を見渡して効率よく丸太を動かすのがこのゲームのコツだ。



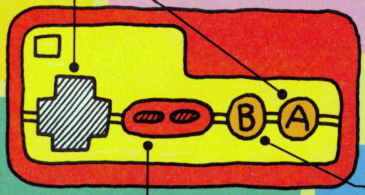
●一回に動かせる丸太の数は決まっているぞ。画面の下の部分の表示に注意しよう。

Aボタン

丸太をキックして動かすときに使う。問題の答えの丸太を、?マークのついた丸太のところへ持っていくときや、敵を丸太で踏みつぶすときに使うのだ！

十字ボタン

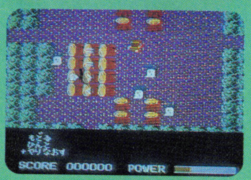
アランの進む方向を変えるのがこの十字ボタンだ。丸太を1ブロックずつ押すときも使う。





●ヒント画面はいつでも呼び出せるぞ。あー、よかった！





●ここで、「やりなおす」を選べば、いちばん最初のエリアに戻ることができる。

セレクトボタン

問題がよくわからなくて困ったときや、アイテムを使い果たして、丸太を動かせなくなったときに使おう。ヒントを呼び出したり、やり直すことができる。

Bボタン



●ロープを使うときは、丸太におしりを向けてBボタンを押しながら引っ張るのだ。

ロープを使うときに押す。丸太の向きを変えるときも使う。

分数をやっつけろ!!

エリアの中には、必ず分数の問題があって、それに正解しないとアイテムの数が増えなかったり、上のエリアに進みづらくなってしまうんだ。だから、なんとしても問題には正解しなければならない。画面の下の部分に出ている問題の答えがわかったら、答えの数字がある丸太を、?マークのついた丸太の右に置くか、逆に?マークの丸太を答えの丸太の左に置けばいいんだ。?マークの丸太が、アイテムに変わったら忘れずにいただきだ!

1



画面の下に出ている問題をまず計算しよう。この問題の場合、答えは＝だから?マークの丸太の右に、＝のついた丸太を置けばよい。

2



使える数が決まっているから、ロープはできるだけ使わないで動かすのがコツだ。丸太を動かしているときも、敵の動きには注意しよう。

3



?マークの丸太の右に正解の丸太を持ってきたら、?マークの丸太がアイテムに変化したぞ。これだから、分数はやめられないぜ!!

表示部分に注意せよ



丸太

問題に正解してスコアを上げていけば、押せる丸太の数も増やすことができるのだ!!

ロープ

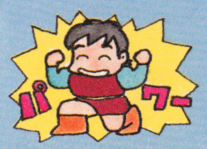
ロープは便利なアイテムだけど、1回で1ブロックしか動かせないからあっという間になくなってしまう。あ〜ん!ゼロだよー!

オノ

ちょうど湖の女神に銀のオノをもらったところだ。これで、切り株が割れるぞ!!

パワー

パワーはキミの生命力だ。パワーがゼロになるとアランは死んでしまう。パワーの表示には、十分気をつけよう。

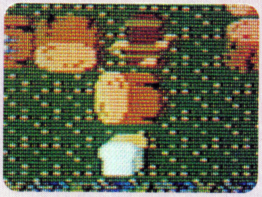


スーパーボーイ・アラン ALLAN A-2

アイテムは上手に使え！

アイテムはどこにある？

問題に正解すると、?マークのついた丸太が、いろんなアイテムに変化する。食べ物やオノ、ロープが出たら、必ず取っておこう。食べ物はパワーを増やすことができるし、オノやロープは使用回数を増やすことができるぞ。アイテムはランダムに出るから、何が出るかはゲームの中でのお楽しみだ！　秘密のアイテム、スーパーパワーもあるぞ！



●せっかくアイテムを出したんだから、取り忘れないように気をつけよう。

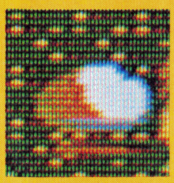


パワーアップアイテム

スーパーパワー

スーパーパワーアイテムは、その名のとおりスゴイ力がある。果たしてキミは発見できるか!?

食料



食料には、おにぎり、カレー、食パンの３種類がある。食料でパワーを増やせ！

オノ

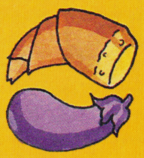


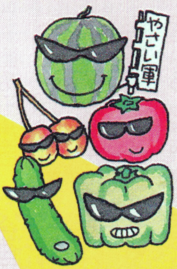
オノは２種類ある。でも最初はオノを持っていないから、早く湖を見つけて湖の女神に銀のオノをもらおう。銀のオノがあれば、エリアの間にある邪魔な切り株を割ることができるぞ。山の上の方は、道も険しくなって、岩が道をふさいでいたりする。岩を砕くためには金のオノが必要だ。もうひとりの湖の女神を探して、銀のオノを金のオノに交換してもらおう。もちろん金のオノは、切り株を割ることもできるぞ。

スーパーボーイ・アラン

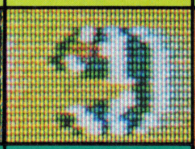
ALLAN A-3

野菜軍団登場!!





かわいらしいのやら笑っちゃうのやらいろんな敵がいるけど、油断は禁物だ！　この野菜軍団は、丸太で踏みつぶすしか倒す方法はないんだ。敵に触っても、1回で死ぬことはないけど、パワーがどんどん減っていくから、うかうかしてるとやられちまうぜ!!

			
サクランボ	トマト	リンゴ	ナス
「サクランボは野菜じゃない」なんて言ってるとやられるぜ!!	赤いのと青いのがいる。特に青いほうは、要注意だ!!	赤リンゴ、青リンゴがいる。若々しい青リンゴは、さすがに強い!?	クネクネ動く、野菜のスライムのようだ。
			注意しとくけど、野菜軍団はこれで全部じゃないぜ！まだまだツオーイのがたくさんいるのだ。出てきてからビックリするなよ！
ダイコン	タケノコ	スイカ	
地面から顔を出したり、引っ込めたりしながら、追いかけてくる。	コイツはやたらとカワイイ敵だ。油断するなよ!!	このデカイ口を見よ！こんなのに追いかけられたらどうする？	

スーパーボーイ・ナラン

ALLAN A-4

謎の地下面!?

山の三合目、六合目には中間点の山小屋がある。ここにたどり着くとパワーが自動的に全開するんだ。ひと休みして次の戦いに備えよう。でも、簡単に山小屋へ行けるわけじゃないぞ。道は複雑に絡み合っているんだ。場合によっては、地下面を通っていかないと、絶対山小屋へ着けないこともある。古代の遺跡のような地下面もルールはいっしょだ。マップを作るとわかりやすいぞ。

竜牙洞

竜牙洞はローダ山の山頂近くにある。キミは、無事にガーバの実を取ってこれるか!?

山小屋に着いたぞ



やっと六合目の山小屋に着いたぞ。やれやれ、ちょっとひと休みっと。

これが地下面だ!



地下面は、古代の遺跡のような世界だ。地下面にある円柱は丸太と同じように、転がすことができる。

三合目

三合目の山小屋で、やっと頂上までの3分の1だ。しっかり気合いを入れて頂上をめざせ!

スーパーボーイ・アラン

ALLAN B-1

『ステップドリル』って何だ!?

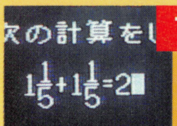
ステップドリルとは?

なんと『スーパーボーイ・アラン』のB面は、分数の計算問題のドリルになっているのだ！ A面の分数の問題が解けずに困っていたら、B面を先にやって、分数の実力をつけてからチャレンジするのもいい方法だぞ！

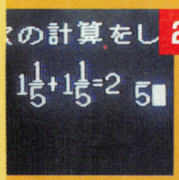


●タイトル画面でスタートボタンを押して、『ステップドリル』開始。

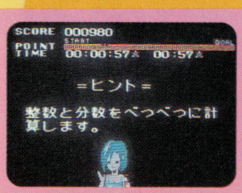
数字の入力のしかた



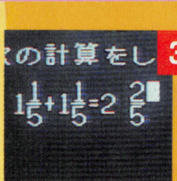
1 Bボタンは数字を入れる位置を変えることができる。答えは$2\frac{2}{5}$だから、整数の部分に2を入れる。数字は十字ボタンで選んでAボタンを押せばいい。



2 次に、入力マークを分母のところにもってきて、5を入れる。



問題がわからないときは、セレクトボタンを押すと、かわいい女の子がヒントをくれるぜ！



3 最後に分子のところに2を入れて、検算してみる。大丈夫だったらOKマークを選んで解答終了。



●このマークが出たら、Aボタンを押して次の画面に進もう。

スーパーボーイ・アラン

ALLAN B-2

『ステップドリル』の学習法

1 『ステップドリル』の問題は、全部で39ステップあるぞ。

2 各ステップのチェックポイントは、アメリカの主な都市になっている。（15ページの地図や16ページの表を使ってチェックしていこう）

3 成績がいいと、チェックポイントを飛び越すことができるが、悪いと同じステップで足踏みすることもあるぞ。

4 暗算できない問題は、必ず紙に書いて計算するようにしよう。

5 少しぐらい成績が悪くても、そうがっかりしないこと。その分ステップの終わりで、解き方の説明を受けることができるのだ！

ステップが終わったら

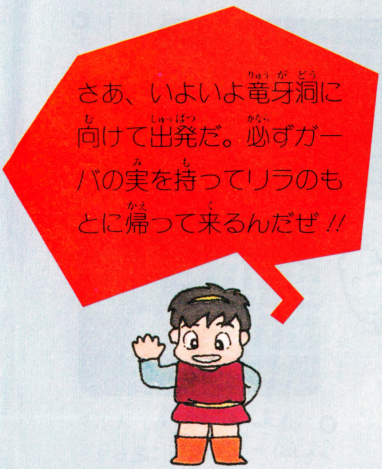
それぞれのステップが終わると、正解した問題数、時間、得点が表示される。それにここで、「つづける」か「やすむ」かも選択できるようになっているんだ。

成績画面



◆ステップごとのキミの成績だ。16ページの表にチェックしていくとわかりやすいぞ。





スーパーボーイ・アラン

ALLAN

B-3

『ステップドリル』チェックポイント地図



STEP1 ワシントンD.C.
STEP2 リッチモンド
STEP3 アトランタ
STEP4 チャールストン
STEP5 ジャクソンビル
STEP6 マイアミ
STEP7 バーミングハム
STEP8 メンフィス
STEP9 ニューオーリンズ
STEP10 ヒューストン
STEP11 ダラス
STEP12 オクラホマシティ
STEP13 オースチン
STEP14 エルパソ
STEP15 サンディエゴ
STEP16 ロサンゼルス
STEP17 ラスベガス
STEP18 サンフランシスコ
STEP19 ソルトレークシティ
STEP20 ポートランド
STEP21 シアトル
STEP22 スポケーン
STEP23 ビュート
STEP24 デンバー
STEP25 カンザスシティ
STEP26 セントルイス
STEP27 ミネアポリス
STEP28 ダルース
STEP29 ミルウォーキー
STEP30 シカゴ
STEP31 デトロイト
STEP32 クリーブランド
STEP33 シンシナチ
STEP34 バッファロー
STEP35 ピッツバーグ
STEP36 オーガスタ
STEP37 ボストン
STEP38 ニューヨーク
STEP39 フィラデルフィア

スーパーボーイ・デラン

ALLAN B-4



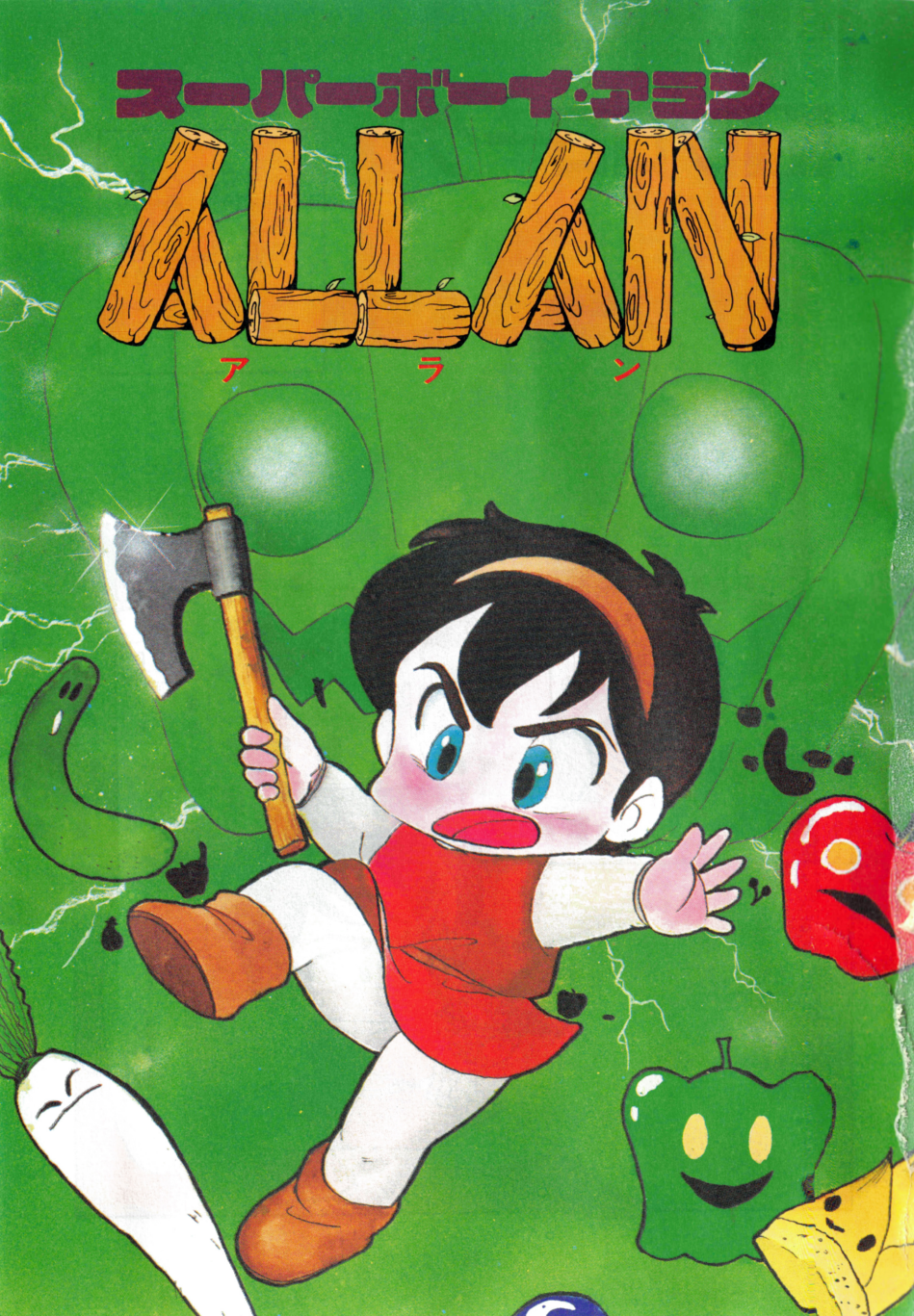
『ステップドリル』チェックポイント表

ステップNo	地名	月/日	成績	ステップNo	地名	月/日	成績
STEP1	ワシントンD.C.	／		STEP21	シアトル	／	
STEP2	リッチモンド	／		STEP22	スポケーン	／	
STEP3	アトランタ	／		STEP23	ビュート	／	
STEP4	チャールストン	／		STEP24	デンバー	／	
STEP5	ジャクソンビル	／		STEP25	カンザスシティ	／	
STEP6	マイアミ	／		STEP26	セントルイス	／	
STEP7	バーミングハム	／		STEP27	ミネアポリス	／	
STEP8	メンフィス	／		STEP28	ダルース	／	
STEP9	ニューオーリンズ	／		STEP29	ミルウォーキー	／	
STEP10	ヒューストン	／		STEP30	シカゴ	／	
STEP11	ダラス	／		STEP31	デトロイト	／	
STEP12	オクラホマシティ	／		STEP32	クリーブランド	／	
STEP13	オースチン	／		STEP33	シンシナチ	／	
STEP14	エルパソ	／		STEP34	バッファロー	／	
STEP15	サンディエゴ	／		STEP35	ピッツバーグ	／	
STEP16	ロサンゼルス	／		STEP36	オーガスタ	／	
STEP17	ラスベガス	／		STEP37	ボストン	／	
STEP18	サンフランシスコ	／		STEP38	ニューヨーク	／	
STEP19	ソルトレークシティ	／		STEP39	フィラデルフィア	／	
STEP20	ポートランド	／		ゴール	ワシントンD.C.	／	

スーパーボーイ・アラン

ALAN

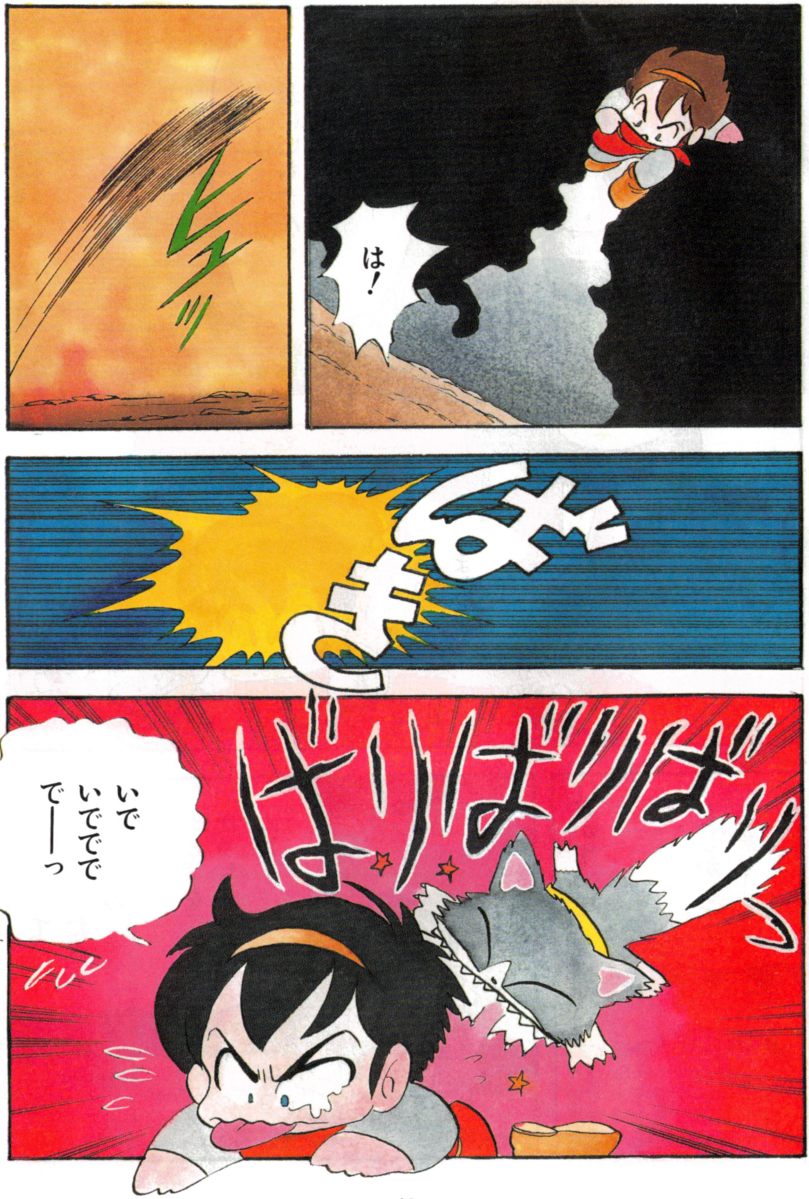
アラン



1 プロローグ

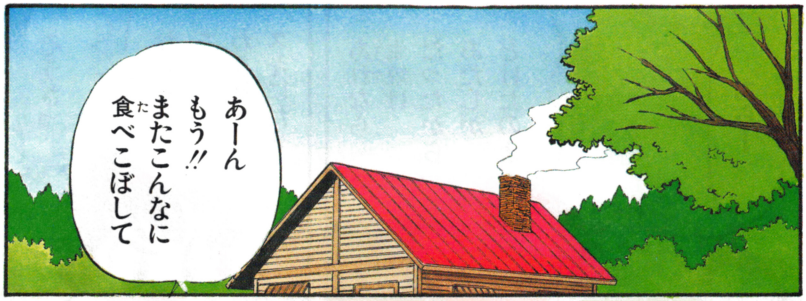
むかしむかし
とあるところの
とっても
平和な国での
お話です

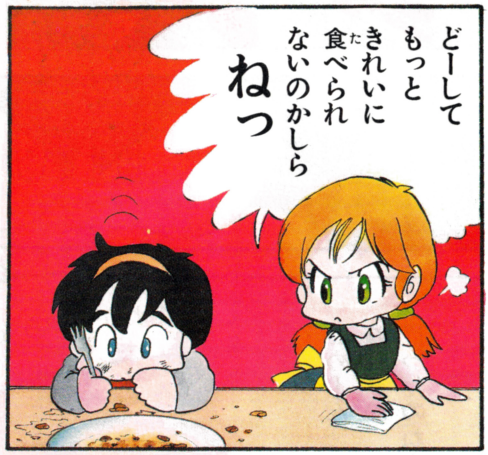


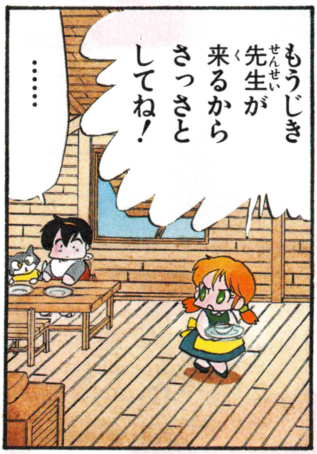

ヒュッ
は！
よっ
ばりばりばりっ
いで
いでで
でーっ

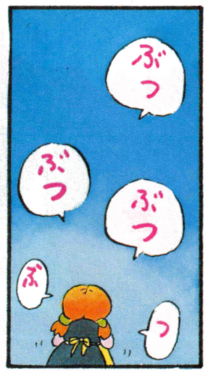

おにいちゃん
何騒いでるの？
リラ!!
あっ
またあ
モーニャを
いじめちゃ
だめって
言ってるでしょ
だ、だって
こいつったら
おいらの
朝飯の
おかずを
食っちまった
んだ
ふん。
おかずって
……
もしかして
お魚？


そうさっ
おいらがちょっとわき見してるスキにだぜ
あれなら生焼けだったからあたしがどけたのよ
あらーっ
ムッカーッ
だから知らないって言ったのにー
ごめーんぬれぎぬだったのねー


あーん
もう!!
またこんなに
食べこぼして


どーして
もっと
きれいに
食べられ
ないのかしら
ねっ

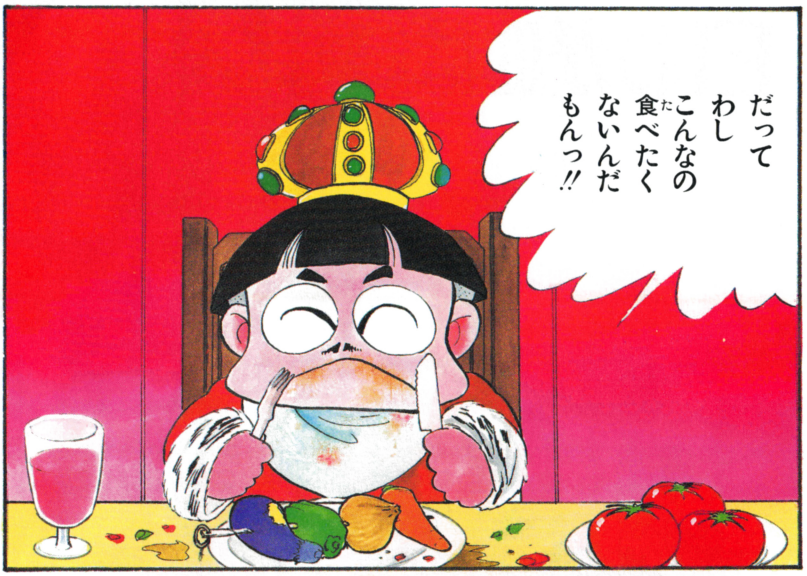

もうじき
先生が
来るから
さっさと
してね!
……


ぶっ
ぶっ
ぶっ
ぶっ


あーあ
王様は
いいなあ
横で
うるさく
言うヤツなんて
いないんだ
ろうなあ
いるがもよ

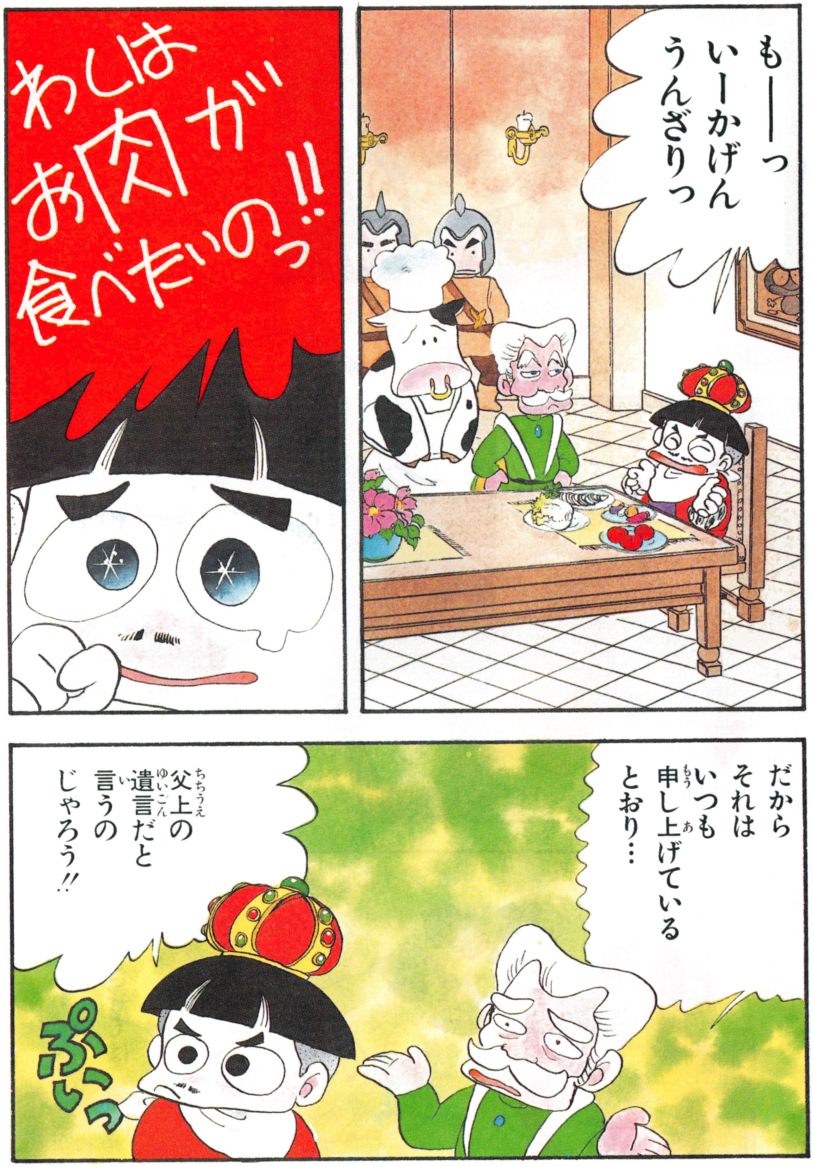
2 わが皿は緑なりき




だって
わし
こんなの
食べたく
ないんだ
もんっ!!


また
そんな
わがまま
をっ!!


ここ
30年ばかり
毎日
毎日
おやちゃい
おやちゃい

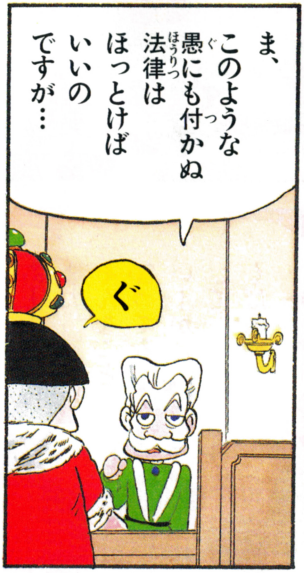

わしは
お肉が
食べたいのっ!!
も――っ
いーかげん
うんざりっ
だから
それは
いつも
申し上げている
とおり…
父上の
遺言だと
言うの
じゃろう!!
ぷいっ

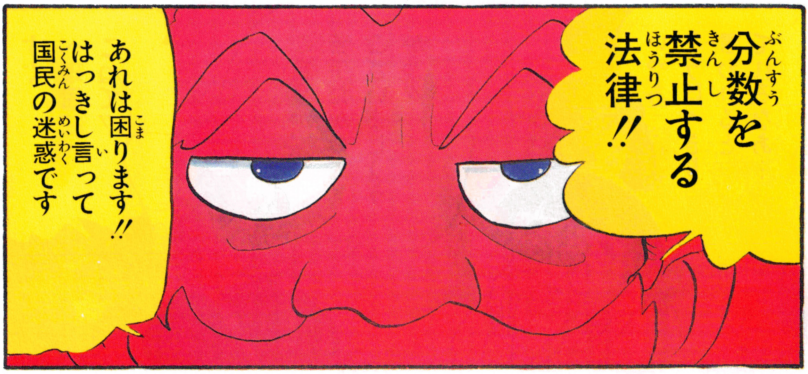

そうです！
あなたの
お父上は
肉好きのあまり
豚の丸焼きを
一気食い
なされ
その豚を
のどに
詰まらせ
お亡くなりに
なられて
しまいました
むぐ…
その時に
息子には
肉を食べさせては
ならぬと
お言い残しに
なったので
ございます
さめざめ


それを
それを…
あなた様は
……
うる
うる
わあーった
わあーった!!
だがなバジオ
この国は
平和過ぎる
わしは
暇で
暇で
……
また新しい
法律でも
作ろう
かのう…
あーっ
また
そんなこと
言ってる!!
いーかげんに
してください!!
かっ
お～っ

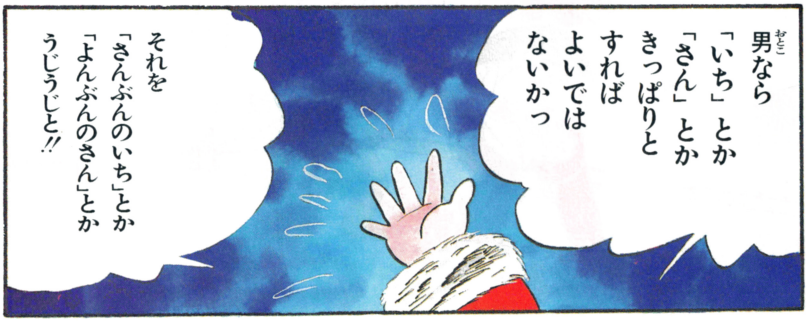

おふろで
象を飼っては
いけない法律
飲食店に
ライオンを
連れていっては
いけない法律
カレーライスに
納豆を入れては
いけない……
などなどなど!!


だから
どーしたって
いうんですか!!
いーじゃん
おもしろ
ければ♬


ま、
このような
愚にも付かぬ
法律は
ほっとけば
いいの
ですが…
ぐ


分数を
禁止する
法律!!
あれは困ります!!
はっきし言って
国民の迷惑です

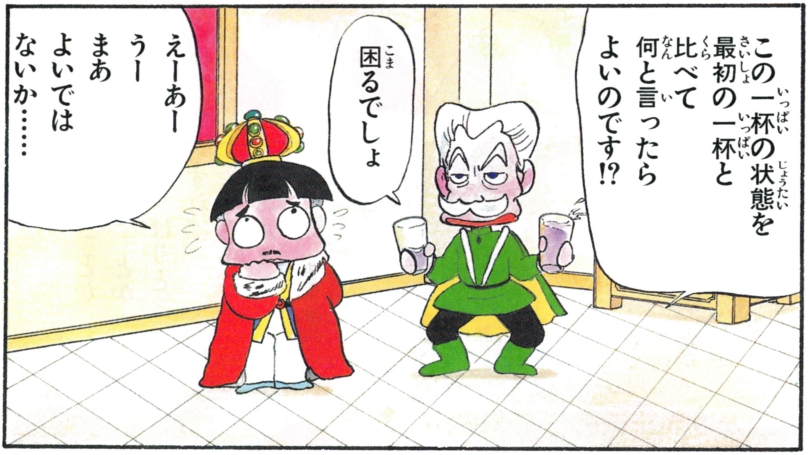

あっ
だって分数は
男らしく
ないぞ!!
また
訳の
わからん
ことを


男なら
「いち」とか
「さん」とか
きっぱりと
すれば
よいでは
ないかっ
それを
「さんぶんのいち」とか
「よんぶんのさん」とか
うじうじと!!

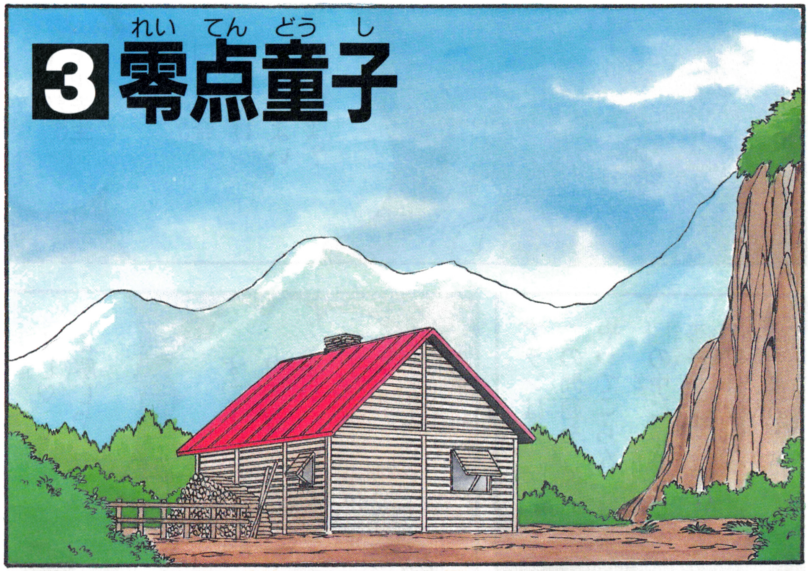

すぐへ理屈こねて!!
ご自分が苦手だからでございましょうがっ!!
いやあそうはっきり言われるとてれるなあ…

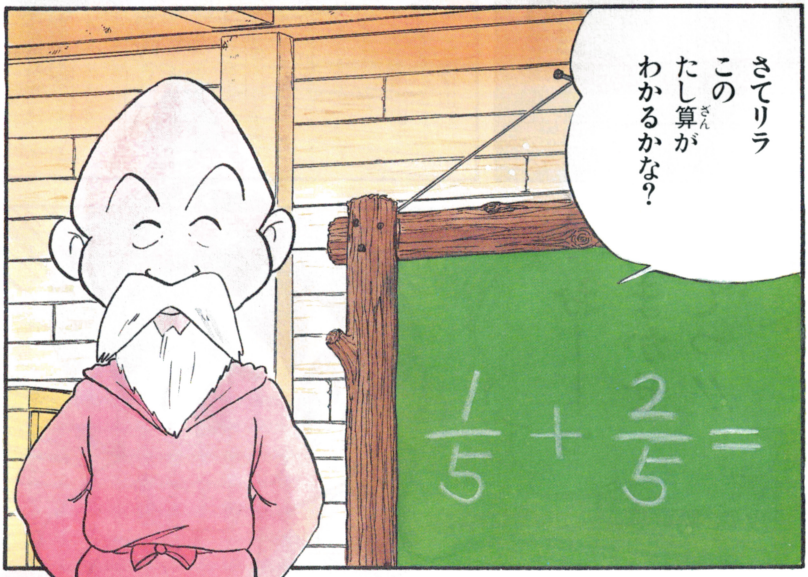

例えばこの一杯のジュースを


3つに分けたとして…

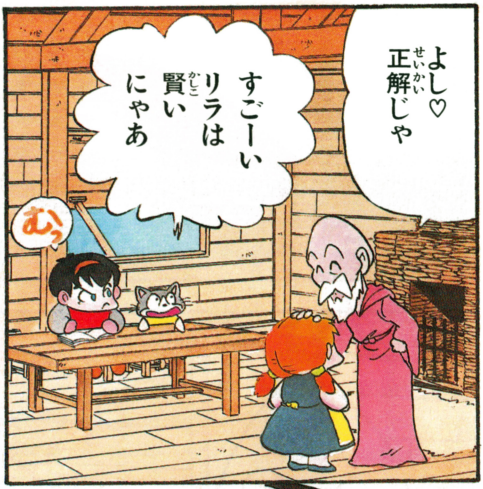

この一杯の状態を最初の一杯と比べて何と言ったらよいのです!?
困るでしょ
えーあーうーまあよいではないか……

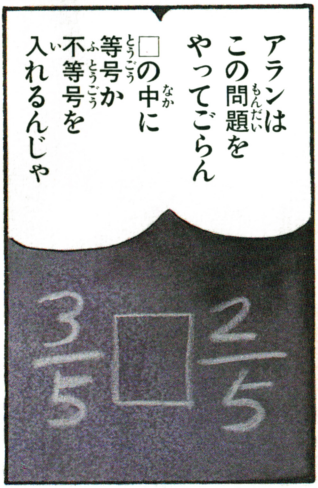
3 零点童子（れいてんどうし）

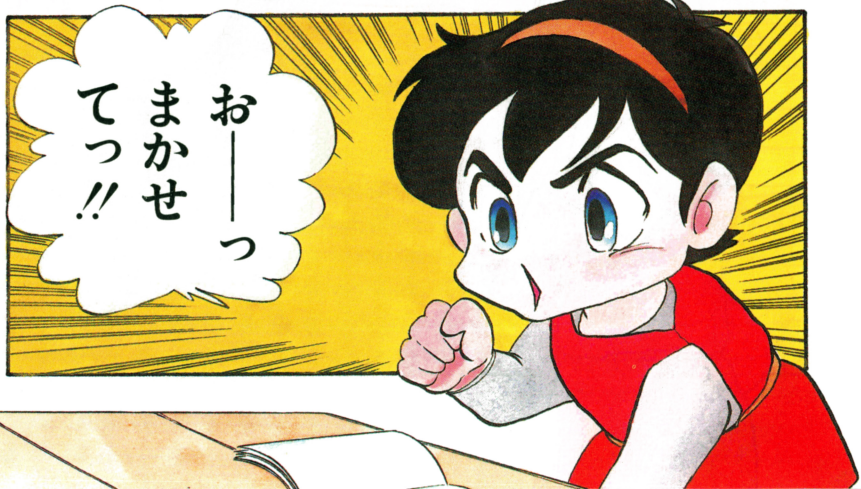


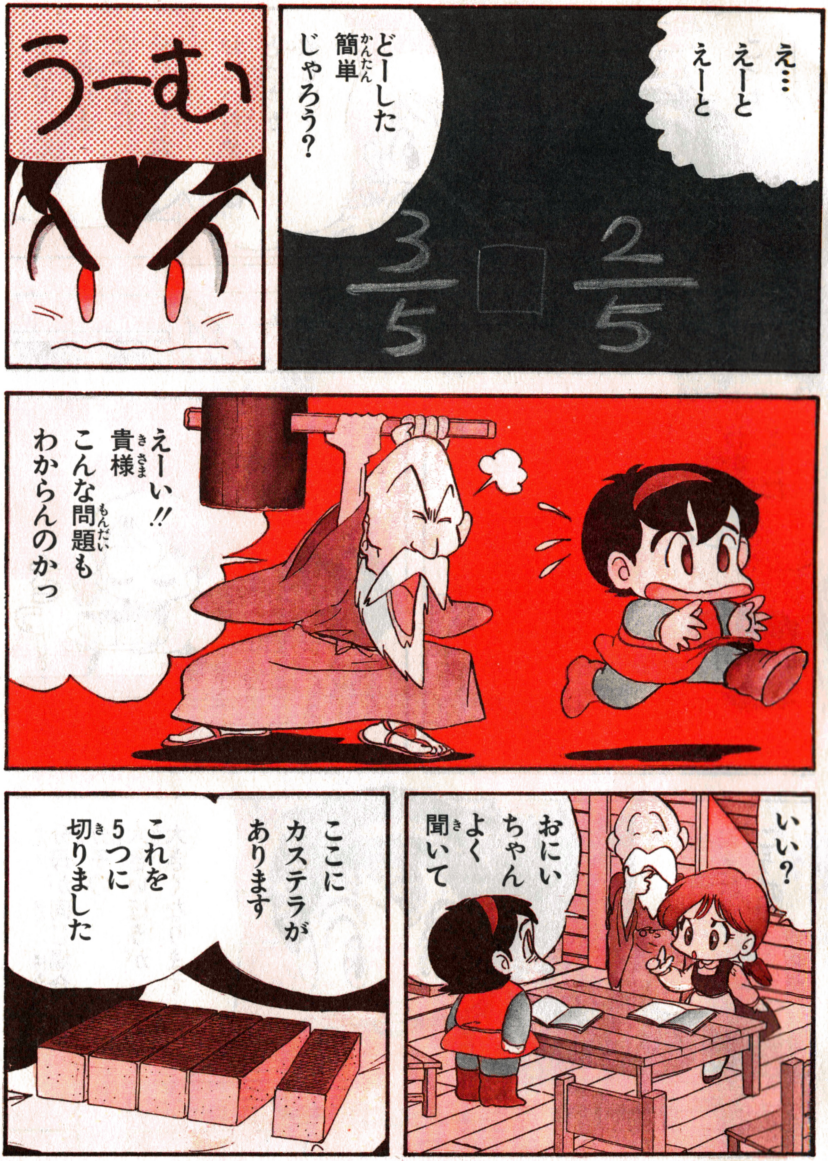


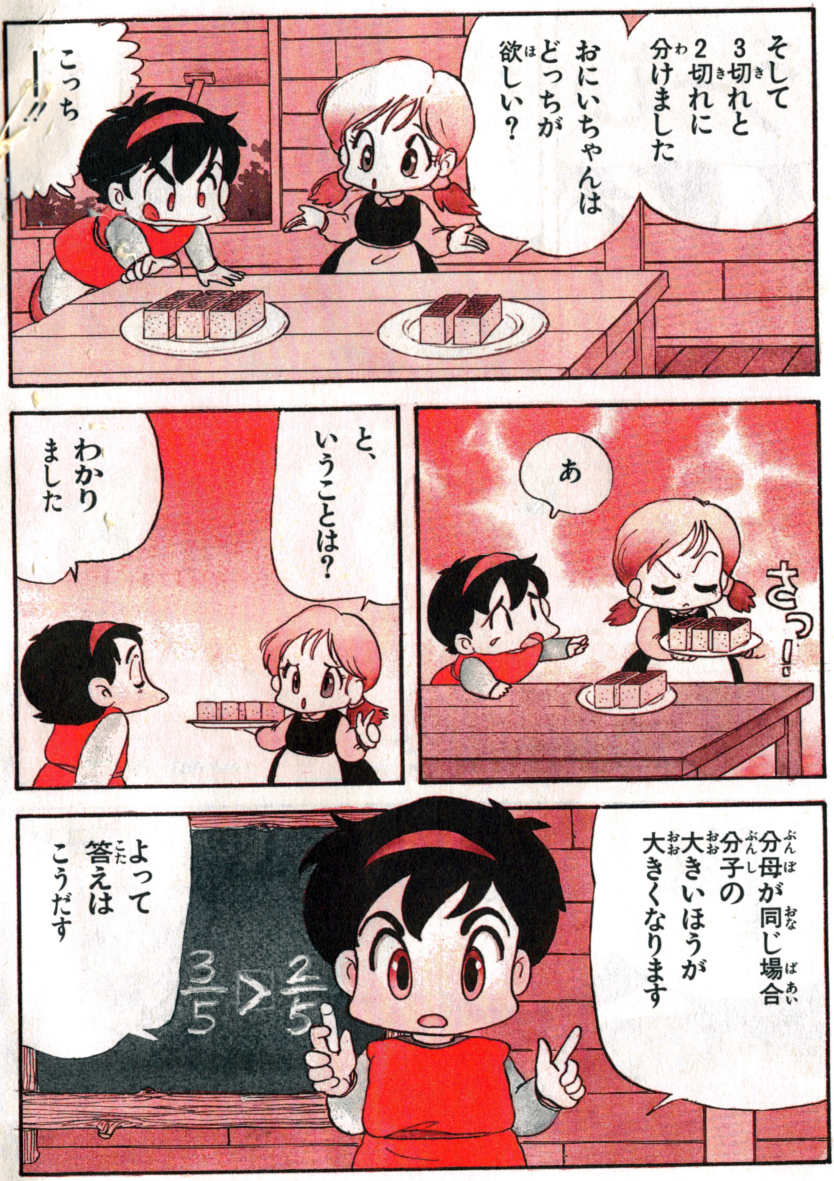

はい♡
ギル先生
分母が
同じ場合
分子だけ
たせばよい
のでしょ？
1/5 + 2/5 = 3/5

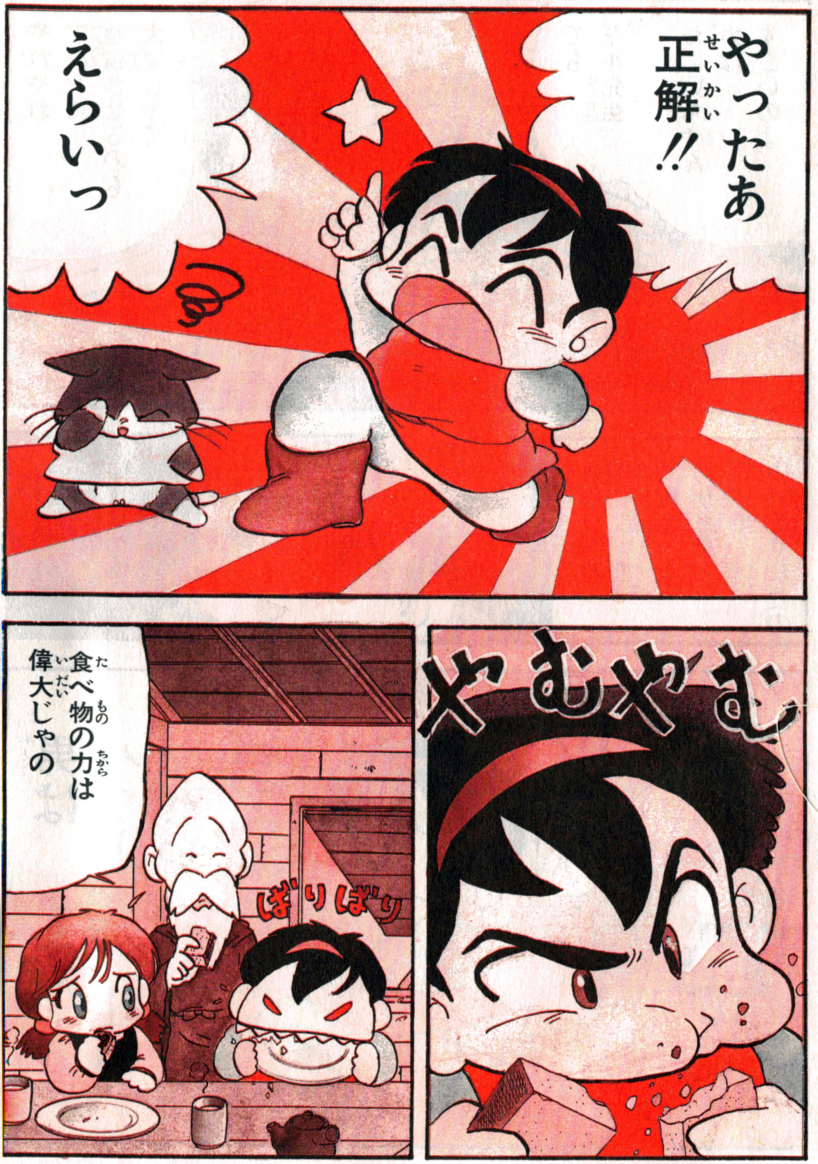

よし♡
正解じゃ
すごーい
リラは
賢い
にゃあ
むっ

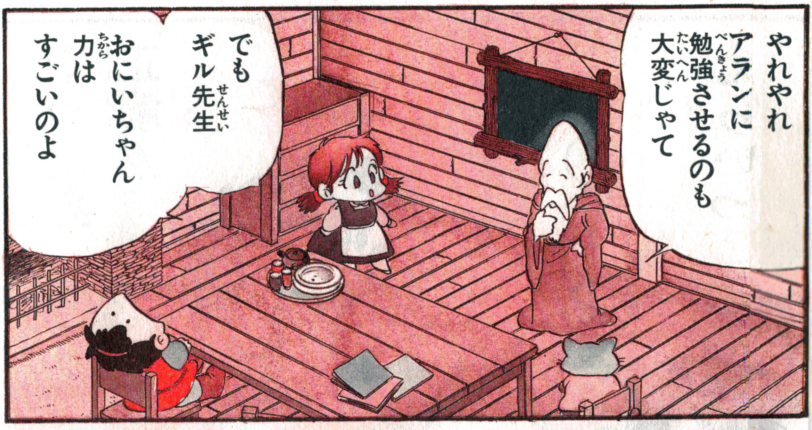

アランは
この問題を
やってごらん
□の中に
等号か
不等号を
入れるんじゃ
3/5 □ 2/5

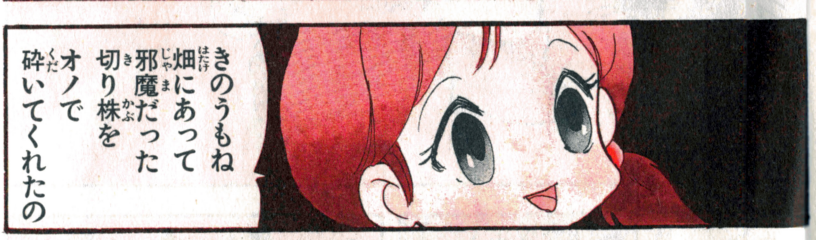

お——っ
まかせ
てっ!!

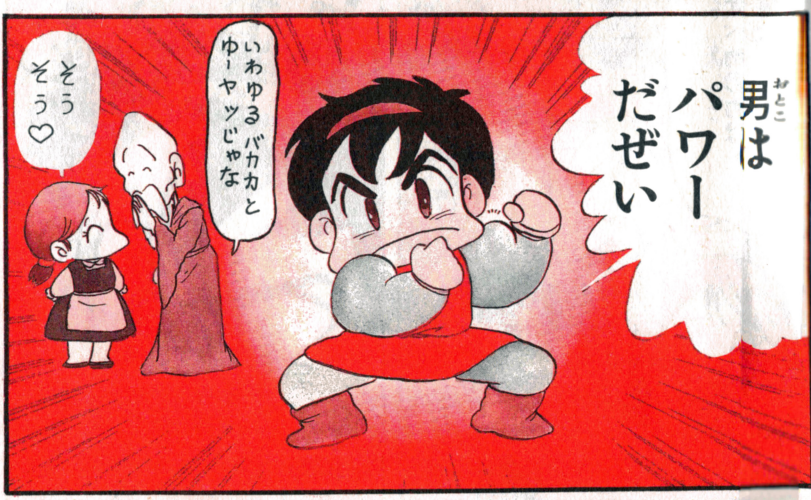

え…
えーと
えーと
どーした
簡単
じゃろう？
3/5 □ 2/5
うーむ
えーい!!
貴様
こんな問題も
わからんのかっ
いい？
おにい
ちゃん
よく
聞いて
ここに
カステラが
あります
これを
5つに
切りました


そして
3切れと
2切れに
分けました
おにいちゃんは
どっちが
欲しい？
こっち
——!!
あ
さっ!
と、
いうことは？
わかり
ました
分母が同じ場合
分子の
大きいほうが
大きくなります
よって
答えは
こうだす
3/5 > 2/5


やったあ
正解(せいかい)!!
えらいっ
やむやむ
食(た)べ物(もの)の力(ちから)は
偉大(いだい)じゃの
ばりばり


やれやれ
アランに
勉強させるのも
大変じゃて
でも
ギル先生
おにいちゃん
力は
すごいのよ

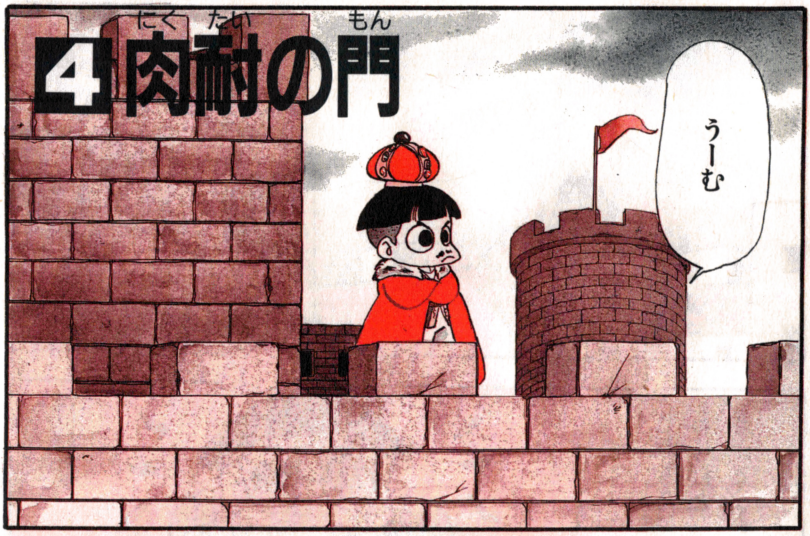

きのうもね
畑にあって
邪魔だった
切り株を
オノで
砕いてくれたの


男は
パワー
だぜい
いわゆるバカと
ゆーヤツじゃな
そう
そう♡


でもさ
ギル先生
禁止されてる
分数なんて
勉強して
どうすんだい？
いつかは
役に
立つんじゃ
ない？
へーへー
そうですか
そのとおり!!
分数は必要な
学問じゃ
やっておいて
損はない

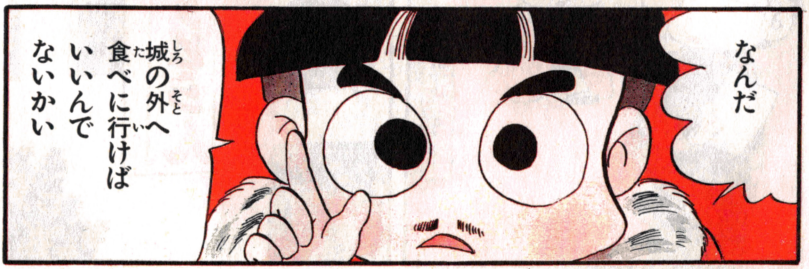

度重なる
弾圧にも
めげず
こっそりと
学んだ若者たち
彼らの手によって
幕府が
倒されなければ
今日は
ありえないのだぞ
どこの話じゃ
どこの!!
見よ!!
日本の
夜明けは
近いっ!
ついていけ
ねェな…

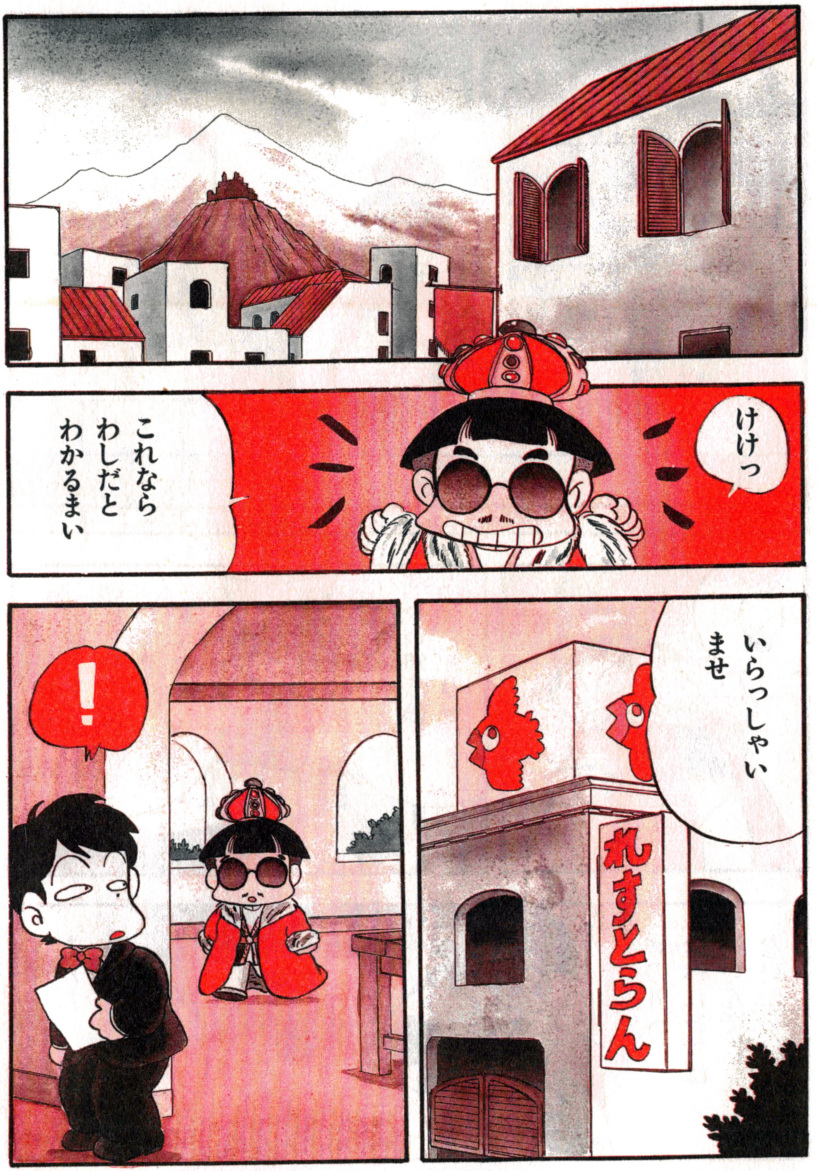
4 肉耐の門

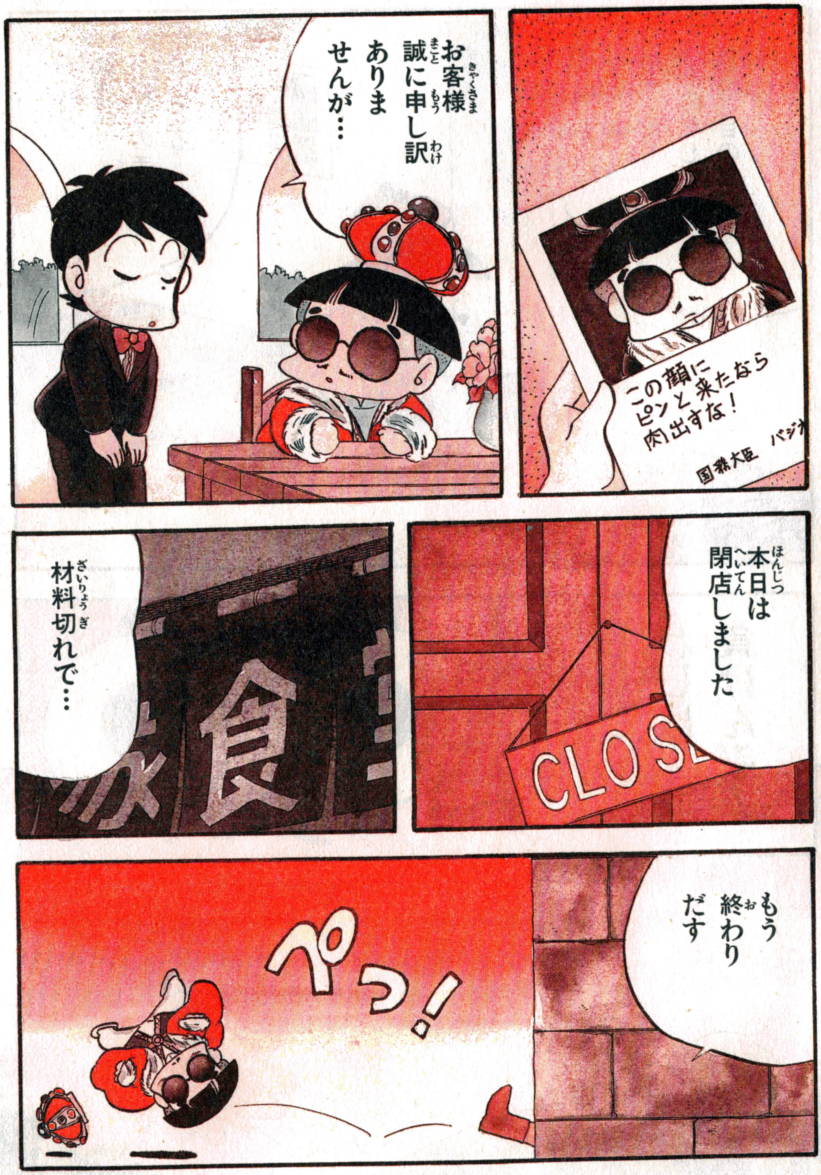

うーむ


なんとか
バジオを
出し抜いて
お肉を
食べたい…
何か
いい知恵は
ないものか




なんだ
城の外へ
食べに行けば
いいんで
ないかい


けけっ
これなら
わしだと
わかるまい
いらっしゃい
ませ
れすとらん
!


この顔にピンと来たなら内出すな！
国務大臣 バジ
お客様誠に申し訳ありませんが…
本日は閉店しました
CLOSE
材料切れで…
もう終わりだす
ぺっ！

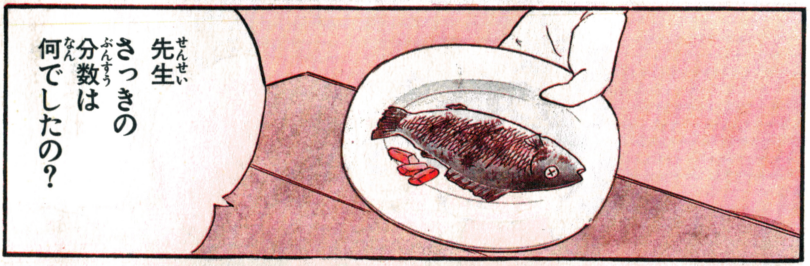


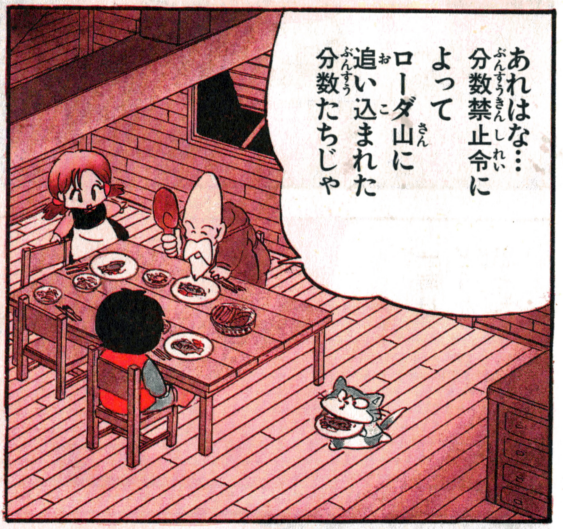
む〜〜〜
街中に
バジオの手が
回っとる
まったく
あのじじい
抜け目のない
しかし
わしは
負けんぞ！
きゃああっ

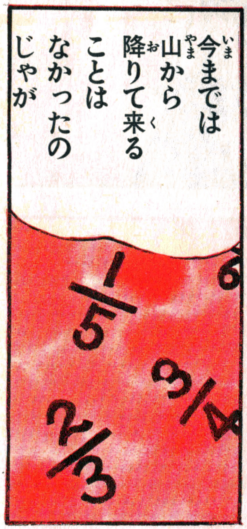

わ――っ
何だ
何だ!!
いやあ
2
5
+
4
5
えーいっ
どうすりゃ
いいんだい!!

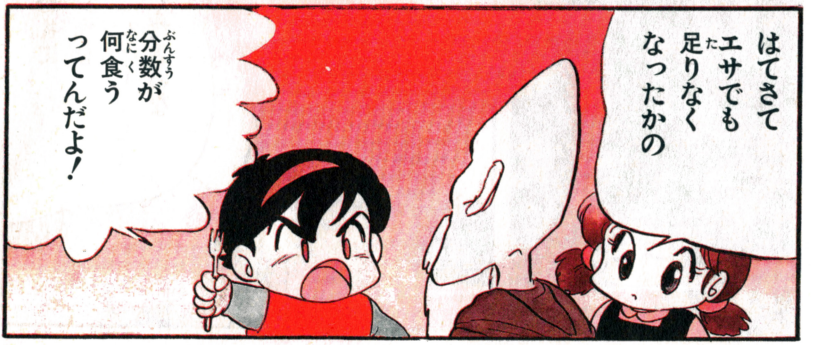

おおっ
いかん!!
2/5 + 4/5 = 6/5 = 1 1/5
そやつらの
数式に
答えて
やるのじゃ
先生!!
えっと
えっと…
2/5 + 4/5 = 6/5 = 1 1/5
1 1/5っ!
ぽっ!


き…
消えたわ
ギル先生
ありがとう
一時は
どうなるかと
思っちゃった
お礼に
夕食を
ごいっしょして
くださいな
……


先生
さっきの
分数は
何でしたの？


あれはな…
分数禁止令に
よって
ローダ山に
追い込まれた
分数たちじゃ


今までは
山から
降りて来る
ことは
なかったの
じゃが
1/5
3/4
2/3

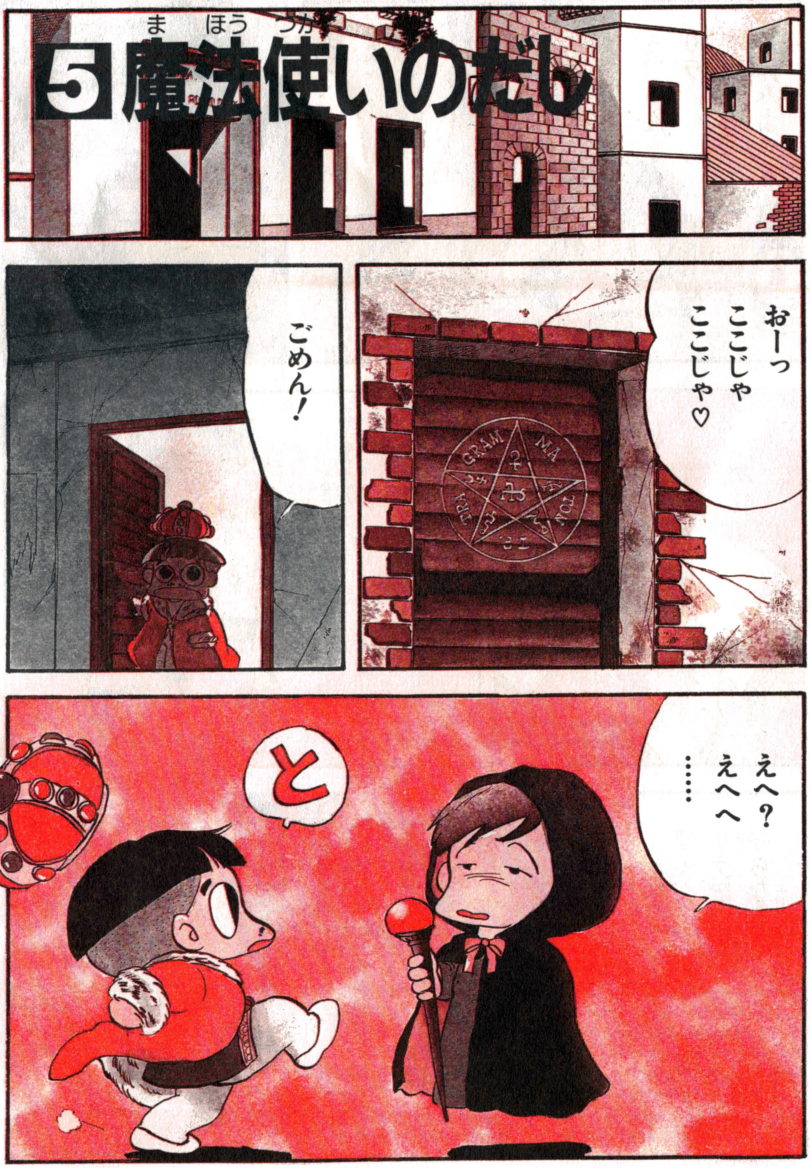

はてさて
エサでも
足りなく
なったかの
分数が
何食う
ってんだよ！


では
戸締まりに
気をつけてな
ギル先生
そこまで
送ってくよ
……
何かな
アラン
あのさっ
おいらでも
うんと
勉強したら
分数に強く
なれるかな?

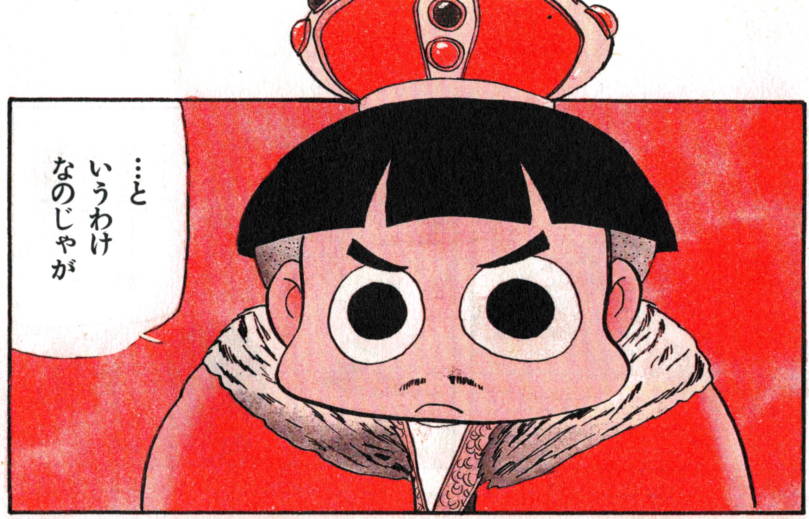

もちろんじゃ
努力は
必ず
報われる
そ…
そうかあ
よかった!!
ふっ
アランの
やつめ
妹の危機を
見て
やっと
やる気を
出しおったか


おにいちゃん
まだ
寝ないの？
う、うん
リラ
先に
お休みよ
……
わかったわ
いつも
きょうみたいに
先生が
来てくれるとは
限らない
ぼくが
リラを
守らなきゃ

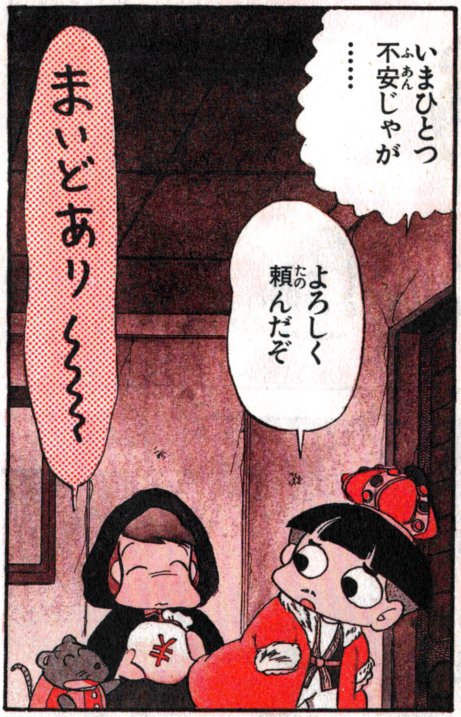
5 魔法使いのだし




仕事を頼みに来たのじゃが……
あは？
！
あどーもどーも
すみません借金取りかと思っちゃって……
実はな……

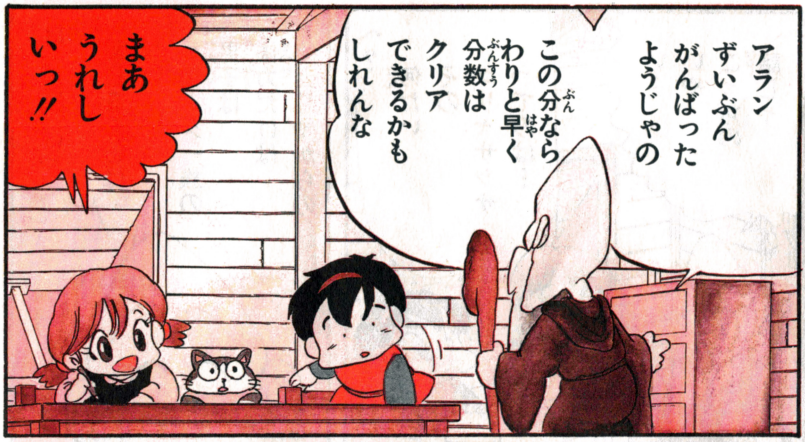

…と
いうわけ
なのじゃが

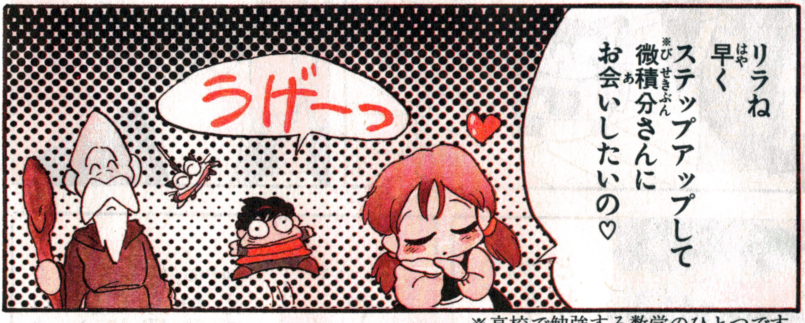

わかり
ました!!
どーんと
お任せ
ください


いまひとつ
不安じゃが
……
よろしく
頼んだぞ
まいどあり〜〜〜

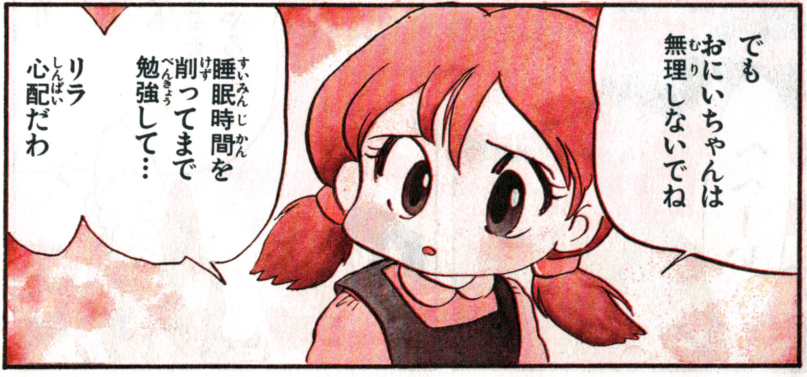

えへ？
あんなこと
言って
大丈夫？
しかたないよ
いーかげん
お金返さないと
ヤバイんだもん
さーて!!
久々の
仕事だぜ
がんばん
べー!!
あは
あは
あはは


さて
アラン
ひき算じゃが
……
もう
このぐらい
できるじゃろ
5/7 − 2/7
同分母なら
整数と
同じじゃ
ないか
分子だけ
ひけば
いいんだ♡
どうだっ
5/7 − 2/7 = 3/7





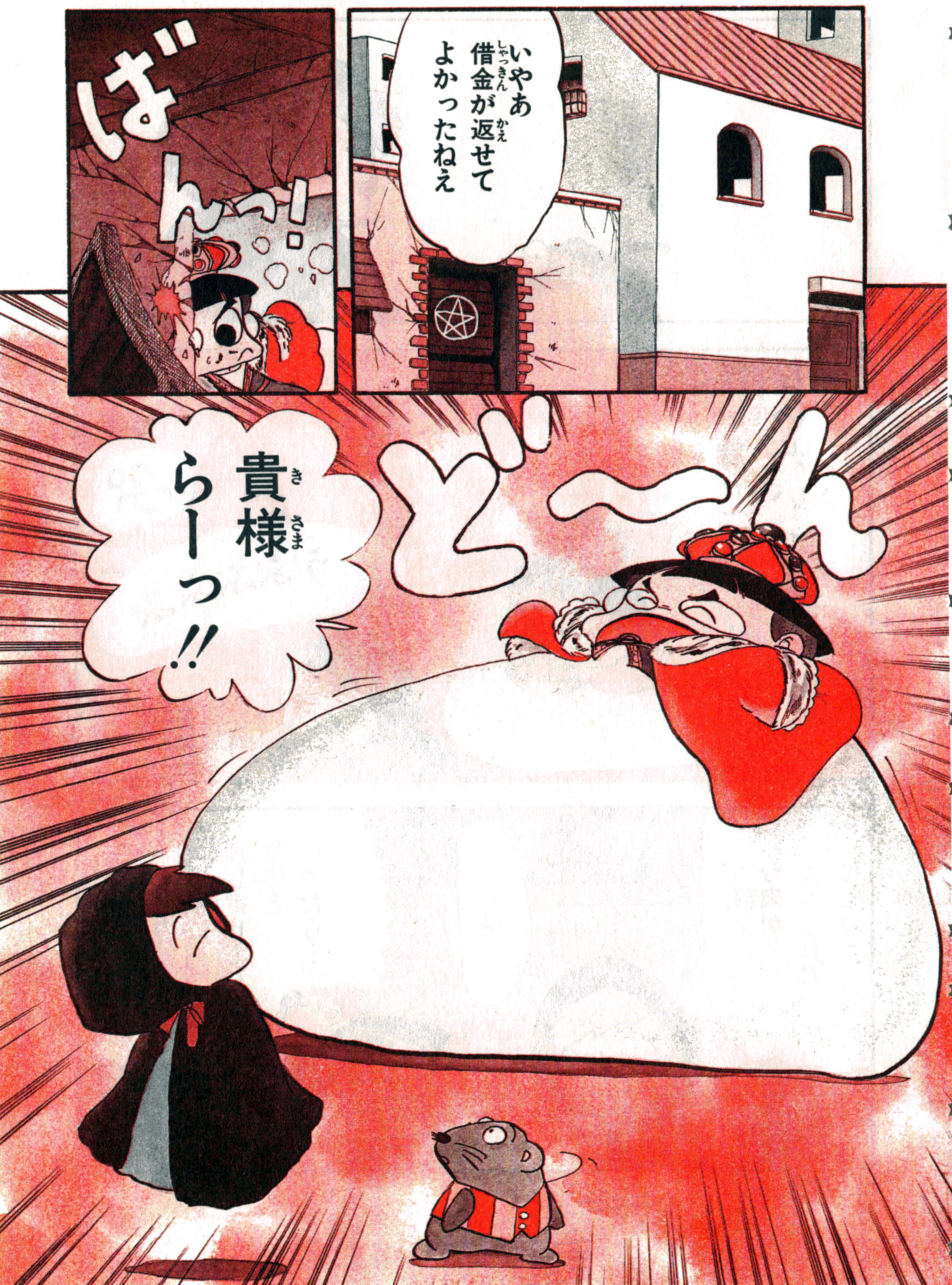
※高校で勉強する数学のひとつです。




はっはっはっ
案じることは
ない
コラーダ一族の
男子は
体力だけは
絶大じゃからの
へ？
何だい
そのコリャサッサってのは…
い…
いや
こっちの
話じゃ
それより
アラン
お前に
ぼちぼち
何か武芸を
教えてやろう
やったーっ
勉強も
今まで
どおりじゃぞ
へへーい

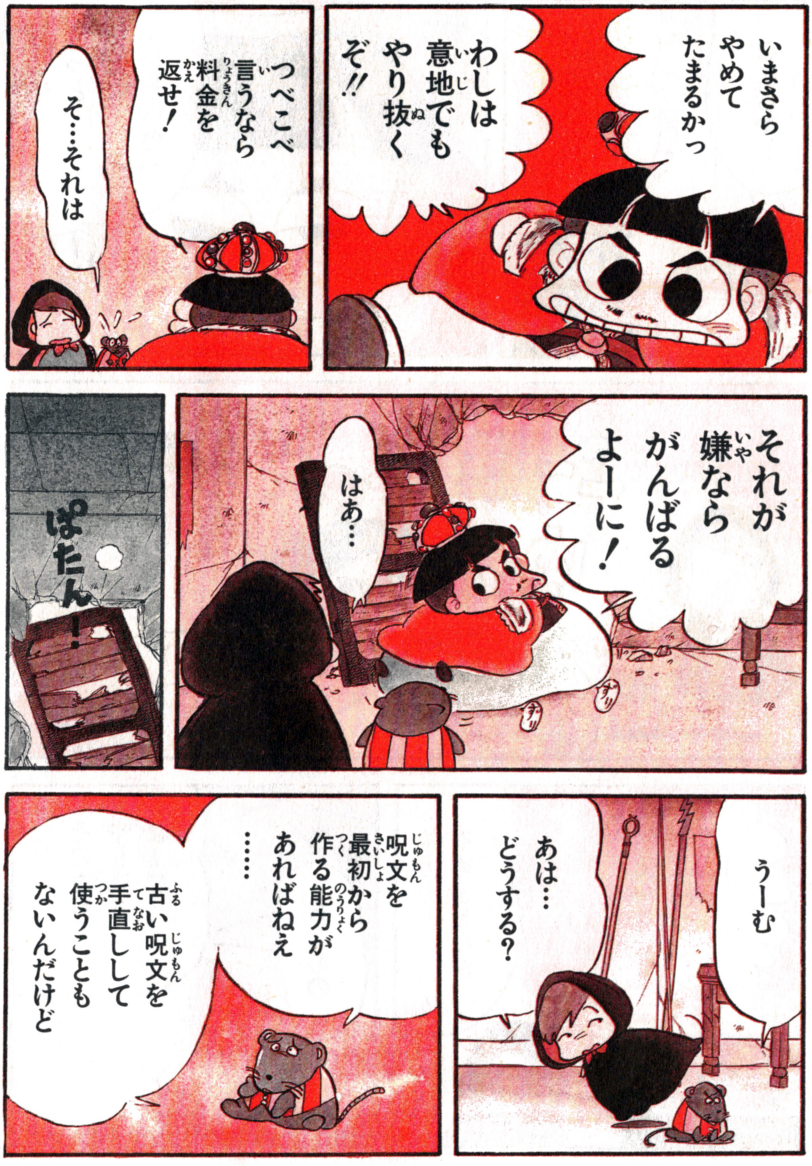

王様！お逃げくだされ!!
6はるかなる肉の呼び声
ぎゃーっ
何事じゃ…！
わっ！
どどっ！
むぎゅっ


うぐ
すぽ!
はっ
もが
もが
もが
もが
ふん!
ふん!

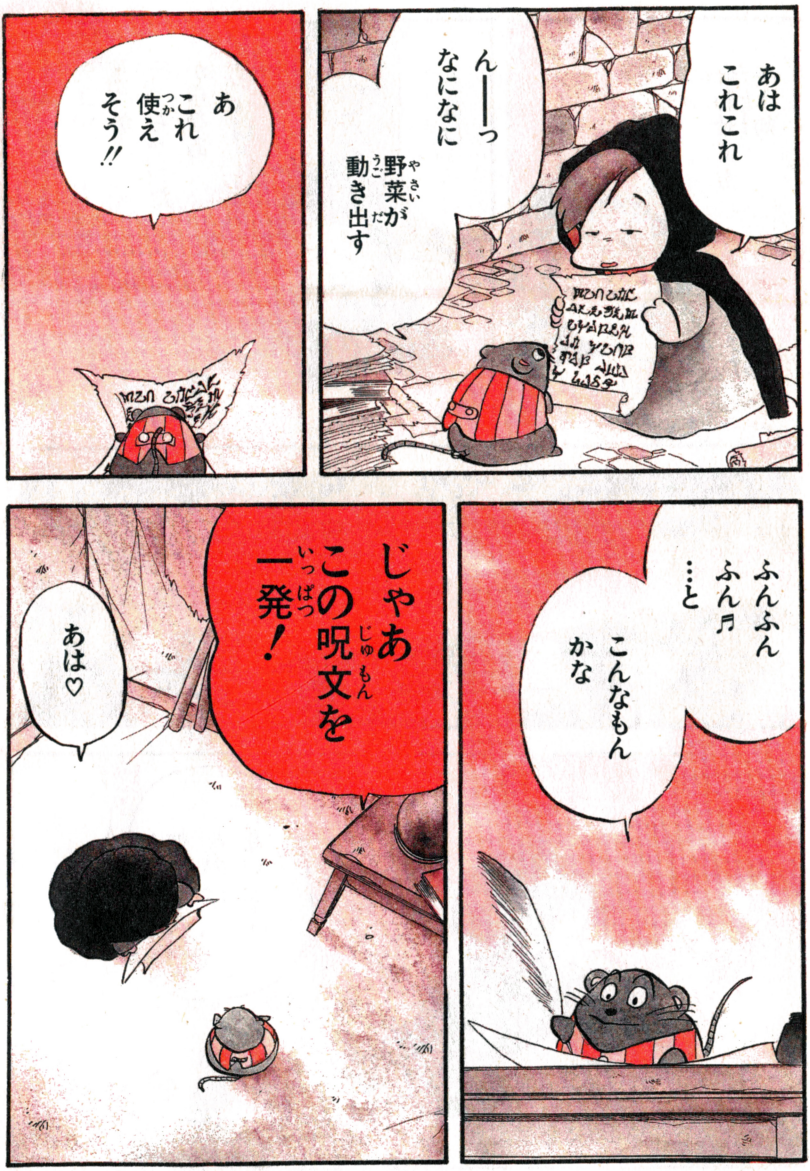

いやあ
借金が返せて
よかったねえ
ばんっ!!
どーん
貴様らーっ!!

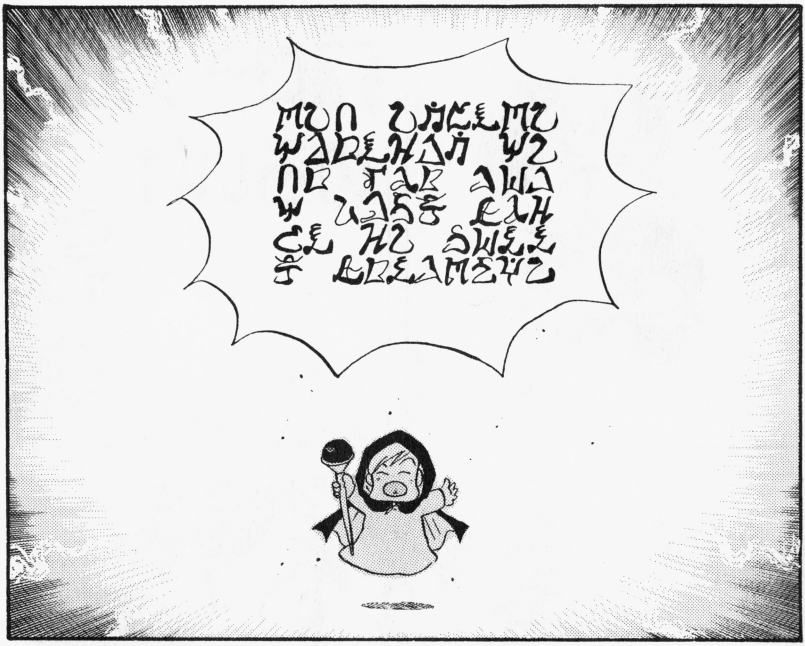

ぷ〜
うぷぷぷぷ
笑い事じゃないわいっ
お肉が無理やり口の中に押し寄せてくる恐怖といったら…
あは
でもお肉が食べられたでしょ

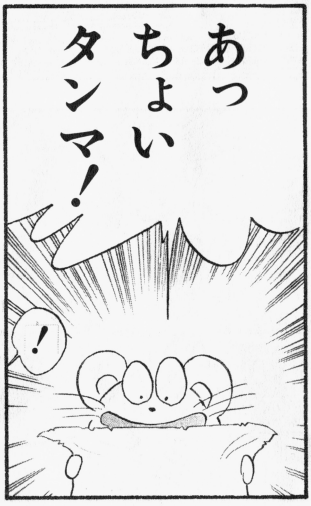

わしは
もっと
優雅に
食したいのっ
「ゆーが」
…ですか
なんじゃ
わしは
どっから
見ても
高貴で
優雅
じゃろう
ここまで
ゆーが
だから
その方針で
やり直す
よーに
あ…あの
もう
やめませんか
なに
――っ!!


いまさら
やめて
たまるかっ
わしは
意地でも
やり抜く
ぞ!!
つべこべ
言うなら
料金を
返せ!
そ…それは
それが
嫌なら
がんばる
よーに!
はあ…
ぱたん!
うーむ
あは…
どうする?
呪文を
最初から
作る能力が
あればねえ
……
古い呪文を
手直しして
使うことも
ないんだけど


修業の途中で
先生が
どっか
行っちゃった
からなあ
あはは
二人
合わせても
半人前
ちぇっ
あーあ
使えそう
なのは
ないねえ
あは!!


あは
これこれ
ん――っ
なになに
野菜が
動き出す
あ
これ
使え
そう!!
ふんふん
ふん♬
…と
こんなもん
かな
じゃあ
この呪文を
一発!
あは♡




あっ
ちょい
タンマ！
！

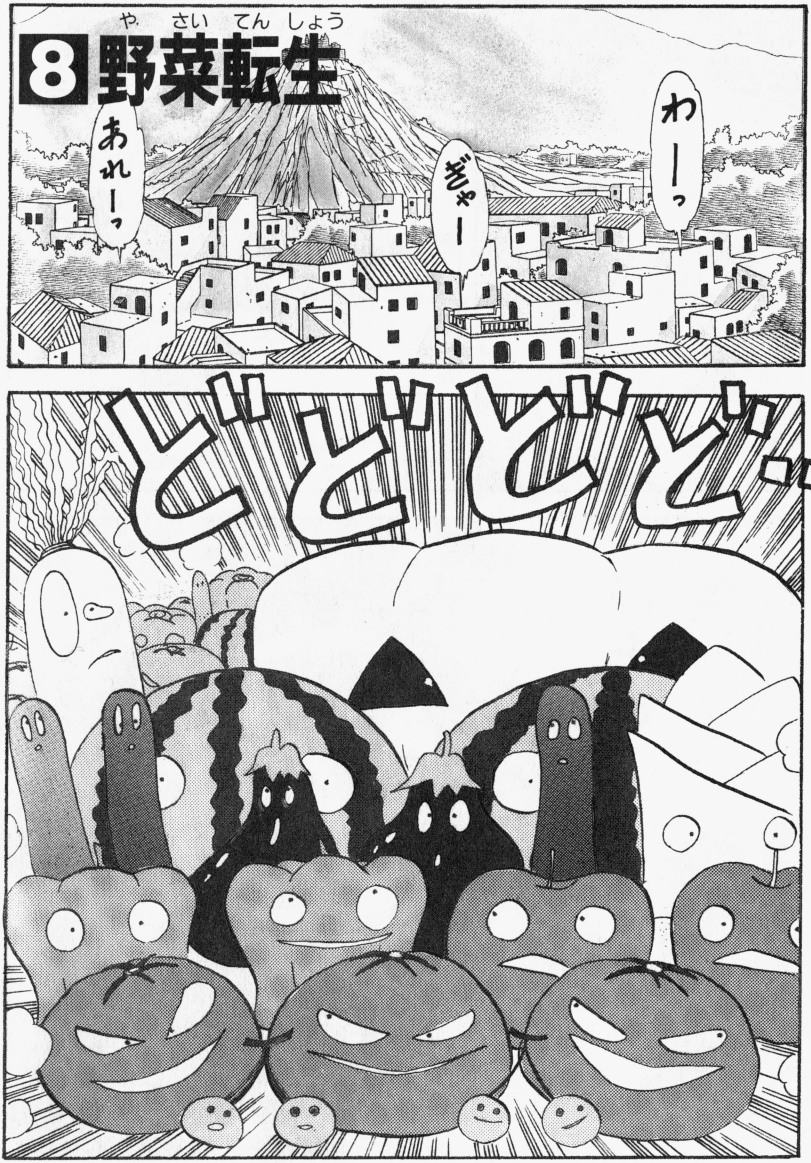

お師匠様の
注意書きが
あった
危険な
呪文らしい
あは…
もう
手遅れ


7 ローダ山麓
のろい村
きゃあああよ
リラの
声だっ
また
分数の
ヤツだな!!
げげげのげ!


えーい
どけどけ
どけいっ
どか
おいらの
妹に
あにすんだっ
どか
な…
なんだ?
力が
抜ける
……
よろっ
!!


とりゃーっ
ぶんっ
ぶんっ
ストライクー!!
このっ!!
ていっ

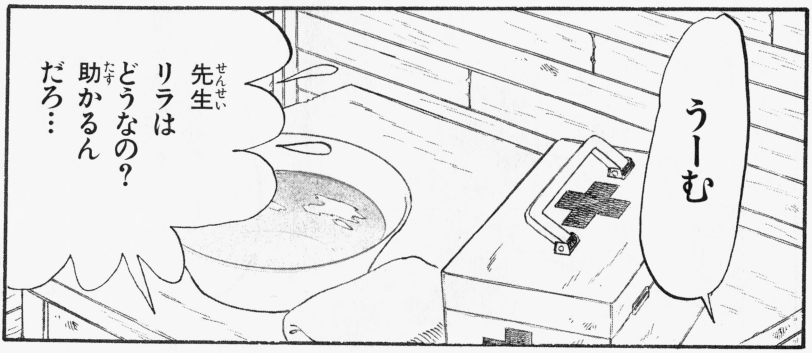

リラ!!
しっかりしろ!!
ぼ〜っ
!!
ひどい熱(ねつ)だ!


8 野菜転生
やさいてんしょう
わーっ
ぎゃー
あれーっ
どどどどど…


にこにこにこ
はじめまして
お肉ちゃん♡
会いた
かった
よーん♬
ぱくっ！
おーっ
美味
美味♡
魔法使い
さまさま
じゃな
がっ
がっ


やっぱり
王様の仕業で
ございましたか
ぎくっ
先日の
お肉といい
きょうの
野菜といい
どーも
変なことが
続くと思ったら…
な、何のこと
かな…
あなた様の
おかげで
国中は大混乱
ですぞ!!
だって
どおーしても
お肉が
食べたかったん
だもーん
それに
しても
やりすぎ
です!


さあ早く
魔法使いの
ところへ行って
この魔法を
やめさせなければ
うー
まだ
残ってるのに
!!
わわわ
わーっ!!
どどど


うーむ
先生
リラは
どうなの？
助かるん
だろ…

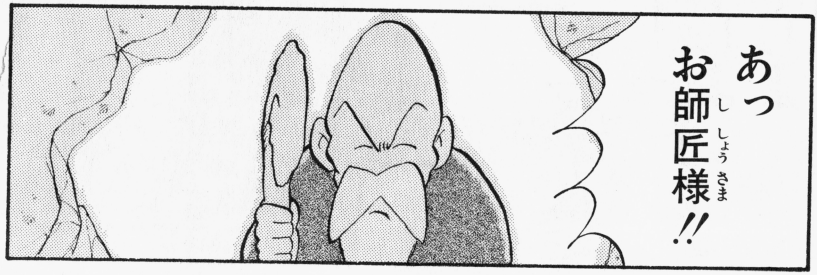

どうやら
魔法によるもの
らしいな


アラン
わしはちょっと
街まで
出かけてくる
あとは
頼んだぞ


わーっ
どーしよ
どーしよ


中止の
呪文が
きかないよー
あはは
どうする？
わー
わーわー
じたばた


えへ♡
暴走した
ときは
リセット…
おめーの
リセットボタン
押したろかっ
えーい
仲間割れを
しとる
ときかっ!!


あっ
お師匠様!!


わしの
呪文を
勝手に
持ち出すから
こんなことに
なるんじゃ
十年前の
クークの村の
事件は
知っておろう
えーっ
まさか!?
しかも
今回は
お前たちが
ヘタに手を
加えた分だけ
始末が悪い
あ…でも
例の
魔力を消す
実が…
なんつったかな…

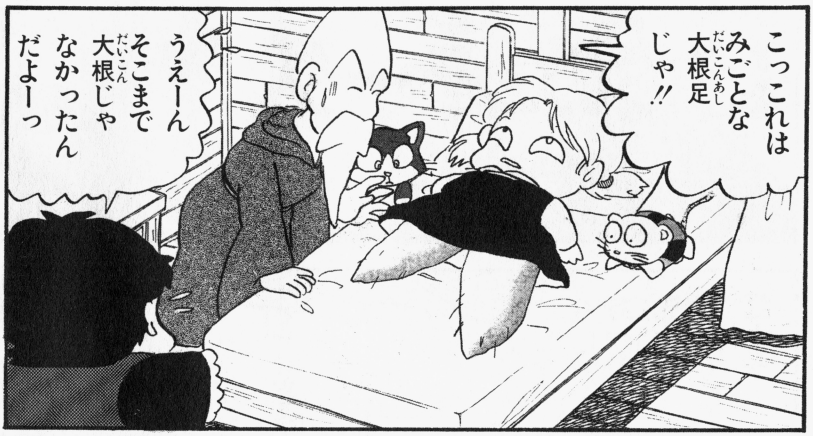

ガーバの実なら
竜牙洞の中じゃ
げっ
聖なる
ほこらっ
あそこには
生きてる者は
近づけません
よっ
いや…
ひとりおる
えっ
あやつなら
可能かも
しれん…

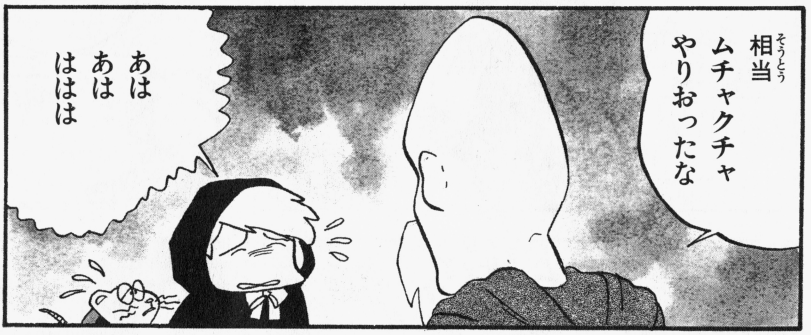
9 愛のコラーダ








こっこれは
みごとな
大根足
じゃ!!
うえーん
そこまで
大根じゃ
なかったん
だよーっ


相当
ムチャクチャ
やりおったな
あは
あは
ははは


どうやら
野菜に触れると
人は体力を失い
高熱に倒れ
その末に
野菜になって
しまうらしい…


えーっ
それじゃ
リラは
大根に
なっちゃうの!?
すまぬ
アラン
もとはと言えば
わしの
不始末じゃ…


あれは
十数年前
わしは
クークの村で
魔法使いを
していた


ある日
野菜を
市場に
運ぶための
呪文を
作ったの
じゃが…


呪文に
ミスでも
あったのか
野菜たちが
狂暴化して
村の人々を
襲いだして
しまったのじゃ


この国には
代々王に仕える
コラーダ一族と
いうのがおってな
この一族の男子は
常人の何十倍もの
体力を誇っておった
しかし
その力を
もってしても
野菜たちに
打ち勝つことは
難しかったのじゃ
POW


そんな時
ローダ山の湖の女神が
わしの前に現れ
こう告げられた
竜牙洞に生える
ガーバの実は
あらゆる魔力を
打ち消します
その実を
コラーダの族長
エンヤに
取って
来させなさい
こうして
エンヤは
ガーバの実を
持ち帰り
王国の
平和は
守られた


なあんだ
そんなら
簡単じゃ
ないか
竜牙洞は
聖なるほこらと
呼ばれ
普通の人間には
近づくことも
できんのじゃ


えっ
だって
だって!
エンヤって人は
行って
きたんだろ?


それは
エンヤが
超人的な体力を
持っていたからじゃ
再び
ガーバの実を
持ち帰れる者は
ひとりしかおらん


お前じゃ
アラン！


エンヤは
お前の
父親じゃ
その血を継ぐ
お前ならば
あるいは…

え――っ
おいらの
とうちゃんは
そんなに
エライ人
だったのかーっ

で、先生
その
コラーダ一族
ってのは
どーしてるの？

おいらたちに
身寄りが
あるなら
会いたいんだ!!

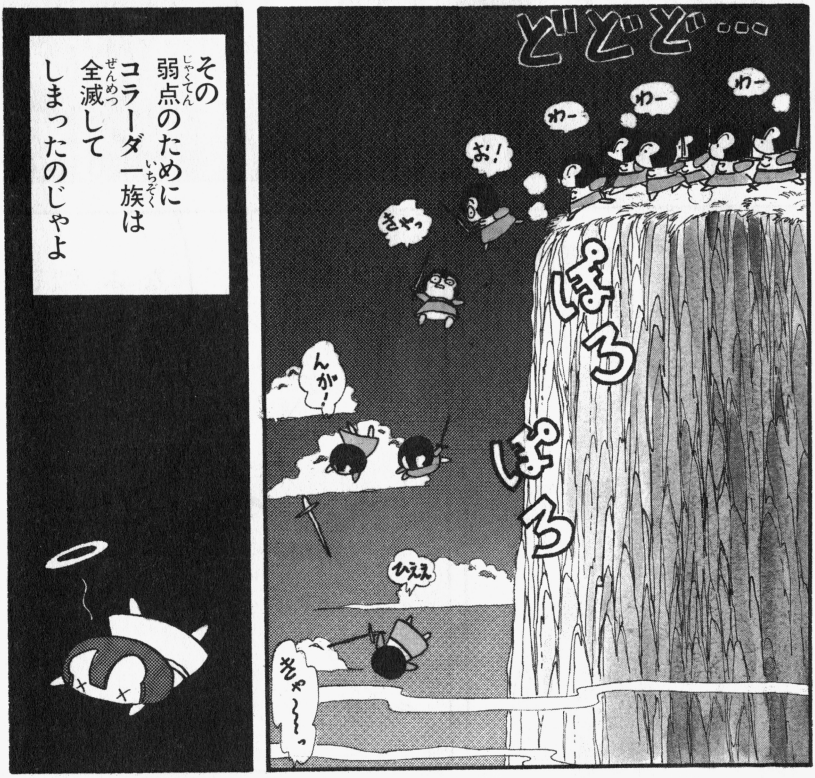
コラーダの男は
肉弾戦では
無敵じゃった

しかし
とんでもない
弱点が
あったのじゃ

どどどど

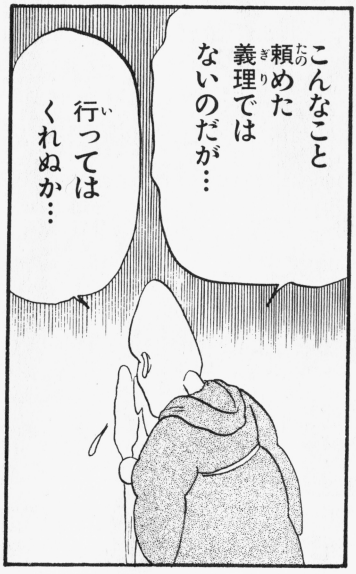
わー
わー
わー
わー
わー
わー


このさき
キケン
みちがない!!
わー
わー
わー


その
弱点のために
コラーダ一族は
全滅して
しまったのじゃよ
どどど…
わー
わー
わー
わー
お!
きゃっ
ぽろ
ぽろ
んが!
ひえぇ
きゃ〜っ


オツムの中まで
筋肉だったんじゃな
おいらのバカは遺伝だったんだ!!
わっはは


それじゃ本当にぼくらはふたりっきりなんだね


こんなこと頼めた義理ではないのだが…
行ってはくれぬか…


いいよ！
でも
国を助ける
ためじゃない
たった
ひとりの
妹のために
行くんだっ！
じ〜ん


よくぞ言ってくれた!
……
竜牙洞はローダ山の山頂近くにある
え!?
ローダ山ってもしかして…
あーっ
分数がうじゃうじゃいるとこじゃないかっ
おいらパス
×
こらっ
妹を見捨てる気かっ
分数に自信がないのなら特訓してやるわい!!
どしぇ〜


どよどよどよ～～っ
ふむ
決意に満ちた
良い目を
している
特訓の
成果ですね
うー
寝不足な
だけだよー
リラのことは
わしらに
任せて
がんばってくれ
ふにゃあ


そうそう
食料や
何かだが
……
えっ
ごはん!?
しゃさ!


ごはん
たべもの
めし
しょくじっ
これこれ
はしたない


行くさきざきに
なけなしの
魔法で
送り込んで
あるんですよ
でへへ

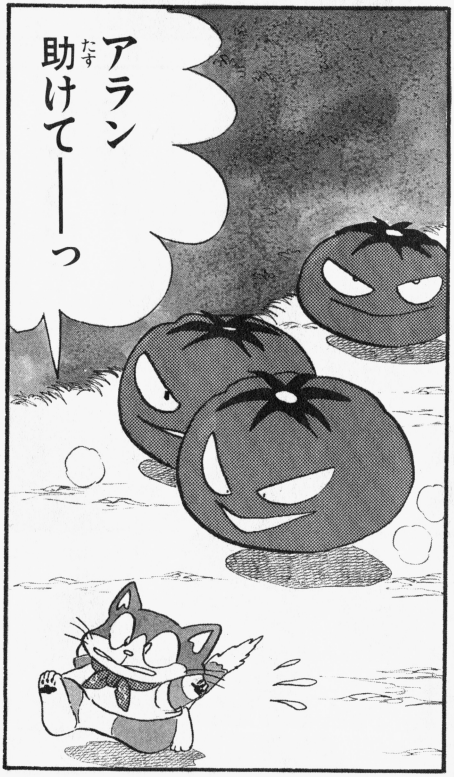

そうかっ
ごはんが
待ってる
のか!!


ようし
がんば
るぞ!!
当初(とうしょ)の
目的(もくてき)を
忘(わす)れてる
ようですね
うむむ
気(き)をつけて
行(い)けよ
――っ
はーい
?

10 丸太の鷹





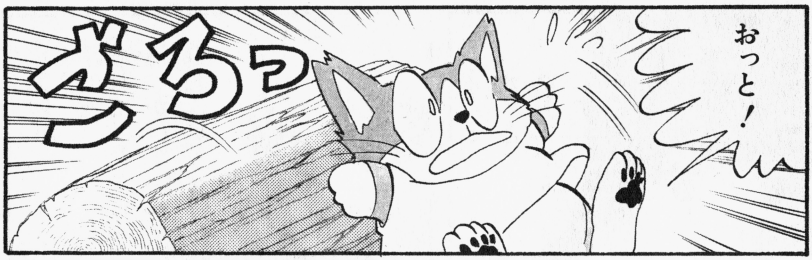


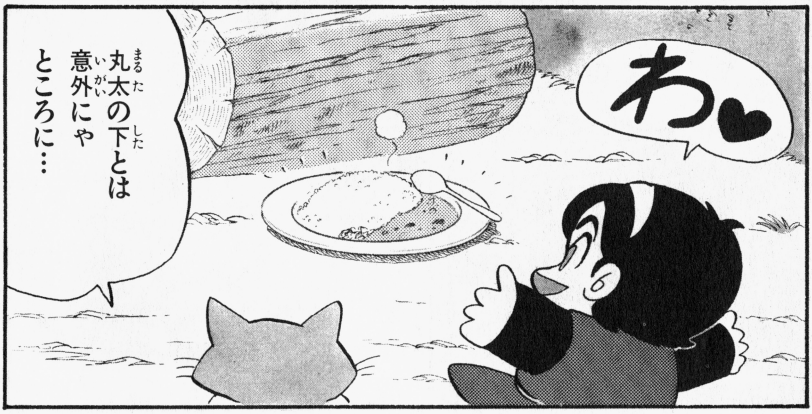

えーいっ
ていっていっ
ふにょ
だめだ…
こっちの
体力を
奪われる
ばっかりだ
いい物があるにゃー

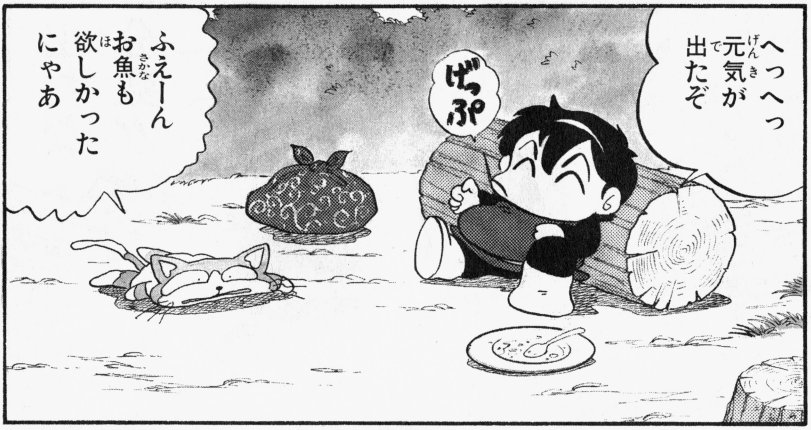

ようし
こいつで
どん
それっ
ごろごろごろ
きっ
きっ
やっちゃんこ
危(あや)うい
ところだった


それで…
お前は何しに来たんだ?
はにゃ…
アランが荷物を忘れてったから追っかけて来たんにゃよ
あらら
えーとオノとロープか…
あっ食料がないじゃないか!!


あーん
おなか
すいた
よ――っ
魔法で
送ったって
言ってた
のににゃ


おっと！
ズろっ


わ♥
丸太の下とは
意外にや
ところに…


へっへっ
元気が
出たぞ
げっぷ
ふえーん
お魚も
欲しかった
にゃあ


モーニャ
どこまで
ついてくんだよ
アランが
心配だから
いっしょに
行くにゃー

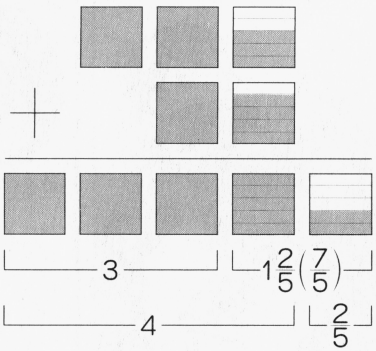

？
がぁん！



Point(ポイント)1 帯分数(たいぶんすう)のたし算(ざん)

帯分数(たいぶんすう)のたし算(ざん)は、整数(せいすう)と分数(ぶんすう)を別々(べつべつ)に計算(けいさん)します。

$$2\frac{3}{5}+1\frac{4}{5}=(2+1)+\left(\frac{3}{5}+\frac{4}{5}\right)$$
$$=3+\frac{7}{5}$$
$$=3+1\frac{2}{5}$$
$$=4\frac{2}{5}$$




今までの
アラン様
だと
思うなよ！
えーと
でも…
何を
どーすりゃ
いいんだい!?
ここに
答えの数字が
書いてある
丸太を持ってくれば
いいみたいだにゃ
ちっちっちっ
かるい
かるい
ころころ
あれえ?


押せなく
なっちまった
ふにゃ
よーし!
得意の
クソ力で…
もちあげっ!!
……
……
うーん
ぜーぜー
さすがに
重くて
だめだ…
にゃ


ロープをかけて引けばいいんじゃにゃいか？
なるほど!!
これをあーしてこーしてこうとっ
ぐい!
ぶっちっ
ゴキ!
でっ


いてて…
ただでさえ頭が悪いのに…
意外とやわなロープだにゃ
でも少しは動いたにゃ
おーこれなら大丈夫！
どん！
2
?
ふっ！


やった!!
成仏したぞ
ようしこの調子で行こう
こっちから向こう側に行けそうだにゃ
よおし
すう!


えい
えいっ
がし
がし
ぜー
ぜー
あらら
ばさ!
しょーが
ねーなー
ロープ
だけじゃなく
オノもかよ


オノも
ロープも
魔法で
送ってくれてる
はずだけどにゃ
そんじゃ
探すかね
おまち!
ずもも!
$3\frac{1}{3}-1\frac{2}{3}=1\square$

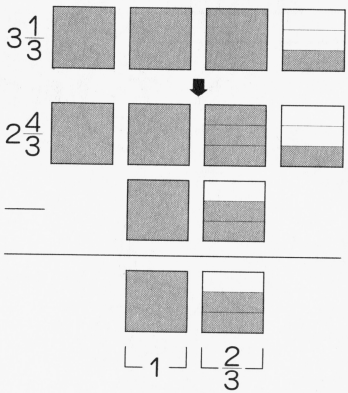


Point2 帯分数のひき算

帯分数のひき算は、整数と分数を別々にひいて、最後にたします。

$3\frac{1}{3}-1\frac{2}{3}$ は、$\frac{1}{3}$ から $\frac{2}{3}$ がひけないので、$3\frac{1}{3}$ の整数部分の3を1くりさげて $2\frac{4}{3}$ として計算します。

$$3\frac{1}{3}-1\frac{2}{3}=2\frac{4}{3}-1\frac{2}{3}$$
$$=(2-1)+\left(\frac{4}{3}-\frac{2}{3}\right)$$
$$=1+\frac{2}{3}$$
$$=1\frac{2}{3}$$




き
ききっ
えーいっ
どいつも
こいつも!!
うおおおお
どがっ
きっ
ききっ


ゼーゼー
だめ
もう
限界(げんかい)……
どし!
2
?
アラン
ほら!
あそこで
一晩(ひとばん)休(やす)ませて
もらおうにゃ


11 難解な大決闘
なんかい だいけっとう
ぴゅー
ぱきぃっ
きゃ
きゃーっ
わ～～～
ぎゃ
どしん！


〃きゃー
ふおっふおっふお


ちゅん
ちゅん
一晩寝たらスッキリしたぞ
きょうもがんばるにゃー
き
きき
早速おでましだな
ようし
敵の動きを読んで…


丸太でつぶす
ごろごろ
ひょい！
きゃっ
野菜の種類によって動き方が違うみたいだにゃっ
ちえっ
ちっち

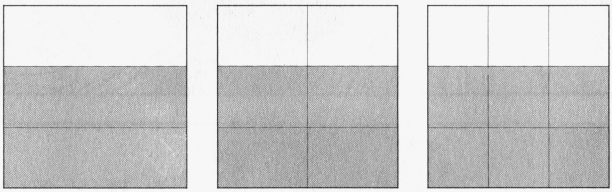


Point3 等しい分数・約分

○等しい分数

分数の分子と分母に同じ数をかけても、また同じ数でわっても、分数の大きさは変わりません。

$$\frac{○}{□}=\frac{○\times△}{□\times△} \qquad \frac{○}{□}=\frac{○\div△}{□\div△}$$

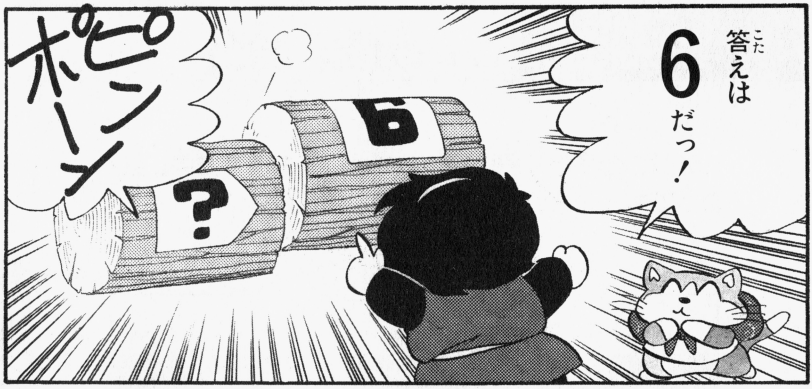


$$\frac{2}{3}=\frac{4}{6}=\frac{6}{9}$$

○約分

分数の分子と分母を、両方の公約数でわって、簡単な分数に直すことを**約分する**といいます。分数の計算では、答えは約分して、分子と分母をできるだけ小さい数にします。


えーと
えーと
えーとこれは約分の問題だから
分子と分母が整数の分数で……
意味が通じてにゃーい


答えは6だっ！
6
?
ポーン


ぜーぜー
なんとか解いたけどどんどん難しくなるな…


モーニャも
手伝えよ
わし
ムチャムチャ
体弱いねん
荷物運び
してるで
にゃいかー
わかった
わかった
ぴ～ん!

Point4 分数の大小・通分

次の□にあてはまる不等号をもとめなさい。

$$\frac{1}{4} \square \frac{3}{4}$$

これは、分母が同じなので、分子の大きい$\frac{3}{4}$のほうが大きくなります。それでは、

$$\frac{2}{3} \square \frac{1}{2}$$

は、どうでしょう？

今度は分母が違っているので、このままでは比べられません。そこで、「分数の分子と分母に同じ数をかけても、分数の大きさは変わらない」という性質を使って分母を同じ数にします。

$$\frac{2}{3} = \frac{4}{6} = \frac{6}{9}$$

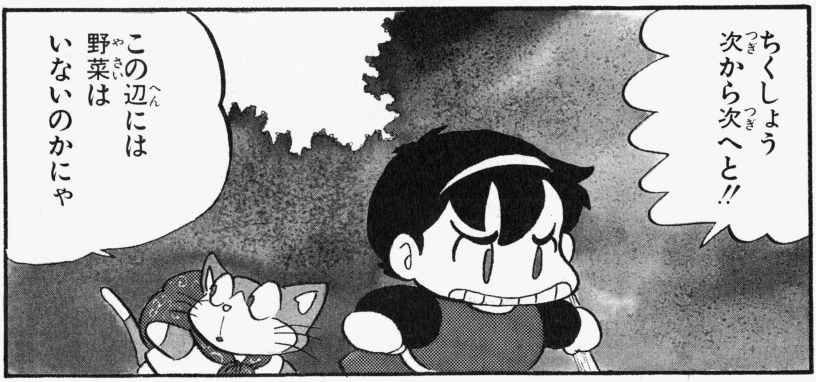
$$\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6}$$

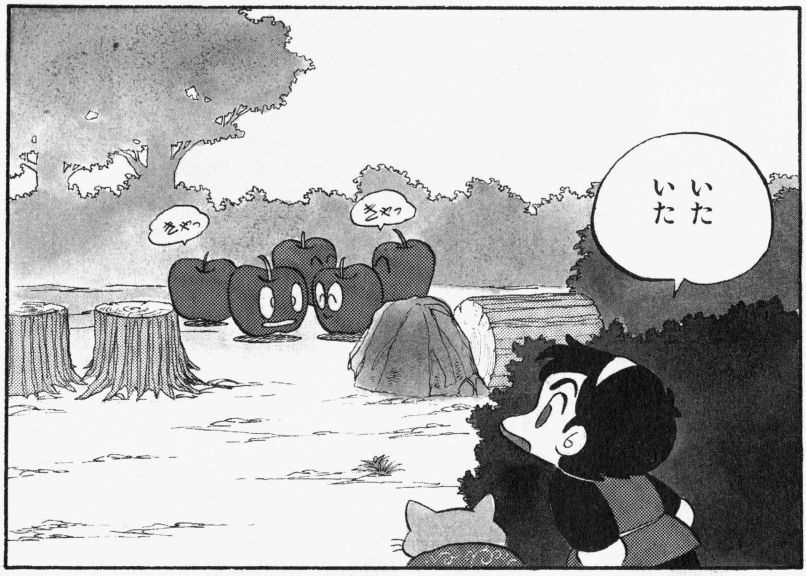
分母を6にすると、分母が同じになります。

$$\frac{2}{3} \square \frac{1}{2} \rightarrow \frac{4}{6} \square \frac{3}{6}$$

これで、比べることができます。$\frac{4}{6}$、つまり、$\frac{2}{3}$のほうが大きくなります。

このように、分母の違った分数を、大きさを変えないで同じ分母の分数に直すことを**通分する**といいます。




いた
いた
きゃっ
きゃっ


そうだ
いいことを
思いついた
ぞ!!


きき一つ
へっへっ
へっ


敵の動きを
読んで…
倒す!!
知能のすべてを
振り絞って
……
12+13=25



Point5 分母の違う分数のたし算

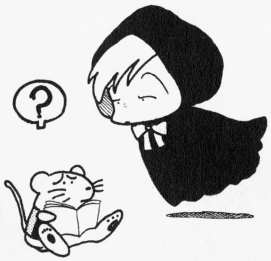
分母の違った分数のたし算は、通分して分母を同じ数にしてからたします。

このとき分母は、ふたつの違った分母の、いちばん小さい公倍数にします。

$\frac{1}{2}+\frac{1}{3}$では、2と3の公倍数でいちばん小さい数の6が分母となります。

$$\frac{1}{2}+\frac{1}{3}=\frac{3}{6}+\frac{2}{6}\quad(\text{通分})$$

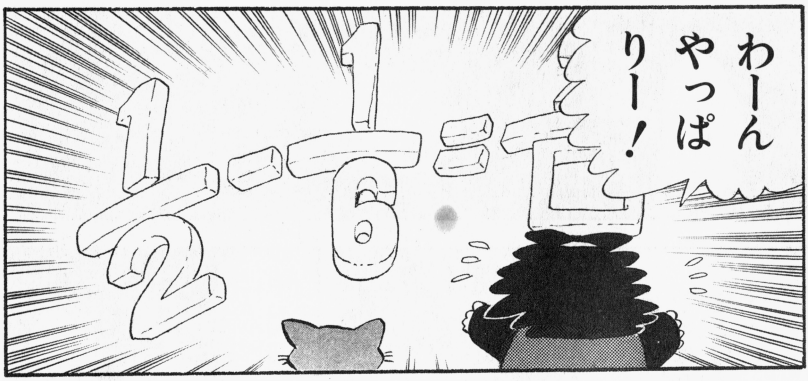
$$=\frac{5}{6}\quad(\text{答え})$$




うーん
だんだん
頭の方も
血のめぐりが
よくなって
きたぞ
そうそう
そうそう
この辺りは
さっきも
通ったような
気がするにゃ
山全体が
迷路みたいに
なってるからな
別の道を
探して
みるにゃ
！
ありや
何だ？


下に降りられるみたいだにゃ…
大丈夫!!地下なら野菜は出ないっ
ぬぽっ
そうかにゃー
ちはーっ!
あそぼ
やっぱりいるんじゃにゃいかーっ
あそぼ


転がすもの
転がすもの
なたふた
ひひー
考えてみりゃ
動き回るんだから
どこにいたって
不思議はないじゃ
ないか!!
と、
ゆーことは
例のアレも
……
アランさーん
あちらで
お待ちですよ



Point6 分母の違う分数のひき算

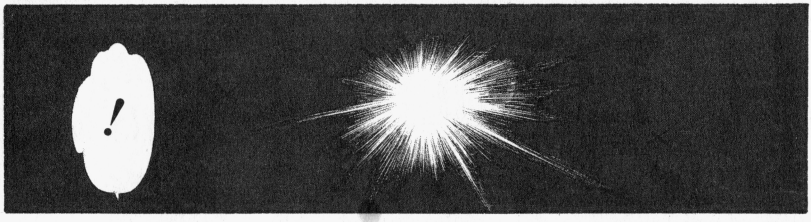
分母の違った分数のひき算は、たし算と同じように通分してから計算します。

$$\frac{1}{2}-\frac{1}{6}=\frac{3}{6}-\frac{1}{6}$$ （通分）

$$=\frac{\cancel{2}^{1}}{\cancel{6}_{3}}$$ （約分）

$$=\frac{1}{3}$$ （答え）




！

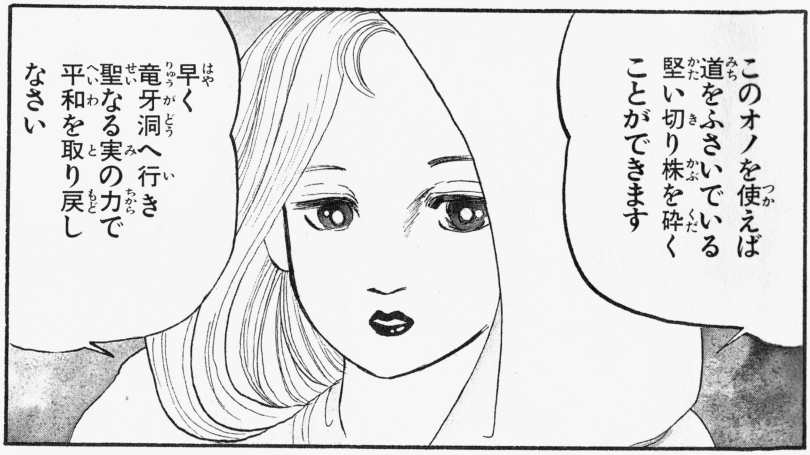

出口だ
やった!!


うーん
やっぱり
地上の方が
いいや


うわあ
！


たっ
ぶーあお
?


私は
湖の女神です
アラン
あなたに
銀のオノを
あげましょう
ふわ

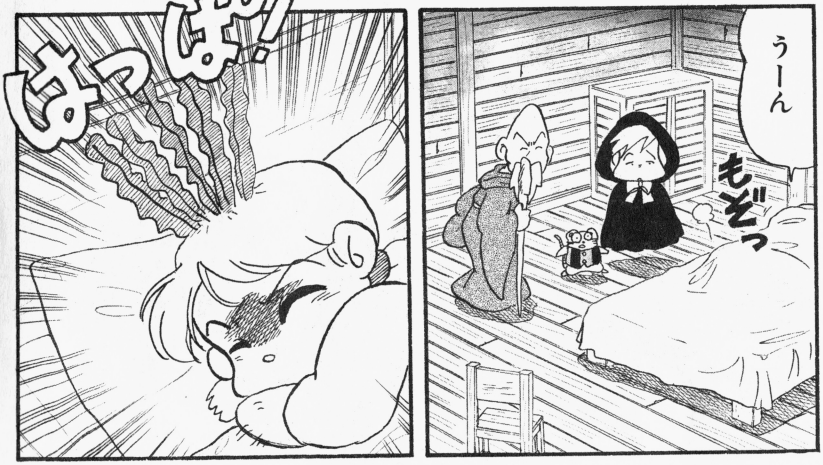

このオノを使えば
道をふさいでいる
堅い切り株を砕く
ことができます
早く
竜牙洞へ行き
聖なる実の力で
平和を取り戻し
なさい


ありがとう
女神様!!

12 大いなる大根


たったったったいへんです！


街では野菜になった人々が普通の人間に襲いかかっているようです
何!?


うーん
もぞっ
はっは!


うわーっ
こっちもだ
ぱちっ
アランは
どうして
いるんで
しょうねえ
……
むくっ!


予定では
きょう中に
頂上まで
行けるはず
だにゃー
丸太も
いっぺんに
ずいぶん
押せるように
なったし
少しは楽に
なるかなー
じゃん♬
奥の手♡
とぢつぬっ!
きっ
する!


ごろんちょ！
!!
ぞろぞろ
わ――っ
話が
違うっ
どどどど…


し〜ん
ふ——っ
丸太を
押せるヤツも
いたんだな
じゃん!
ううっ
こいつは
手ごわいっ
逃げよう
あ——っ
こらこら!
ぴゅっ

Point7 分数のかけ算

分数のかけ算は、分子どうし、分母どうしをかけます。帯分数があるときは仮分数に直してから、また、計算の途中で約分できるときは、約分してから計算します。

$$\frac{○}{□}\times\frac{☆}{△}=\frac{○\times☆}{□\times△}$$

$$\frac{5}{6}\times\frac{2}{5}=\frac{5\times2}{6\times5}$$

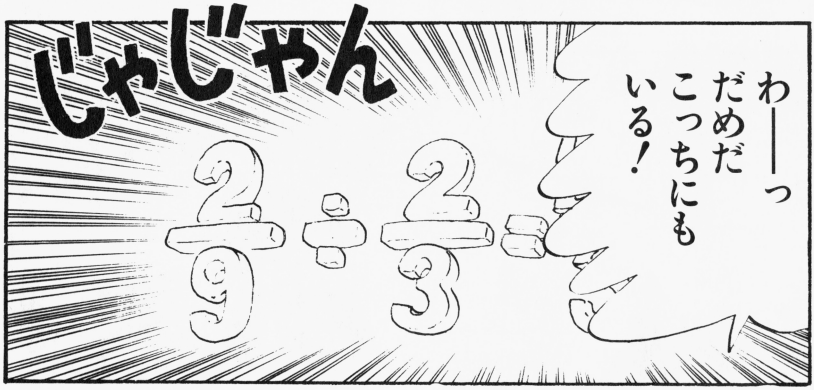
$$=\frac{\cancel{5}^{1}\times\cancel{2}^{1}}{\cancel{6}^{3}\times\cancel{5}^{1}}\ (約分)$$

$$=\frac{1}{3}$$

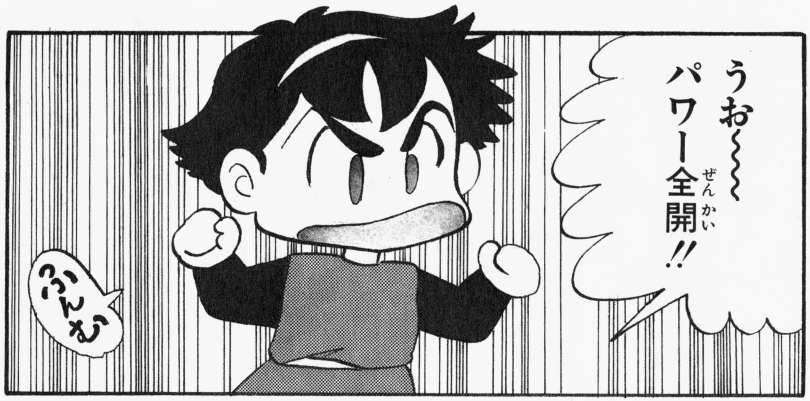


分数×整数、整数×分数は、整数（○）を$\frac{○}{1}$として計算します。

$$\frac{△}{□}\times○=\frac{△\times○}{□\times1}\qquad ○\times\frac{△}{□}=\frac{○\times△}{1\times□}$$




ちくしょう
逃げられ
ないのか！
うー
答えの
丸太
答えの
丸太っ
あっ
食べ物
みっけ！
あの…
はぐはぐはぐ



Point8 分数のわり算

分数のわり算は、わる数の分子と分母を入れかえてかけます。帯分数があるときは仮分数に直してから、また、計算の途中で約分できるときは、約分してから計算します。

$$\frac{○}{□}\div\frac{☆}{△}=\frac{○\times△}{□\times☆}$$

$$\frac{2}{9}\div\frac{2}{3}=\frac{2\times3}{9\times2}$$

$$=\frac{\overset{1}{\cancel{2}}\times\overset{1}{\cancel{3}}}{\underset{3}{\cancel{9}}\times\underset{1}{\cancel{2}}}$$ （約分）

$$=\frac{1}{3}$$



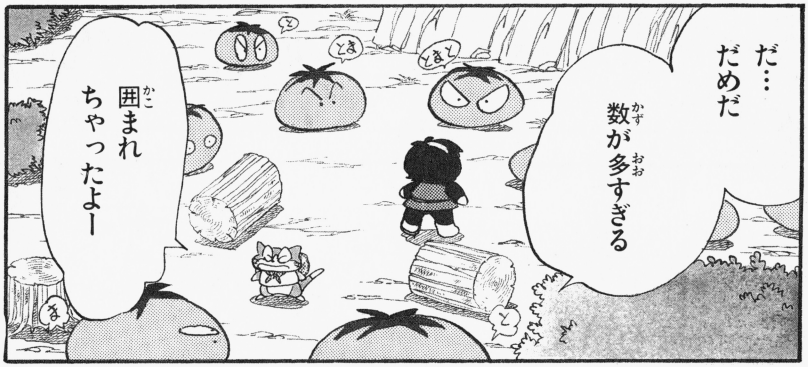
整数÷整数、分数÷整数、整数÷分数は、整数（○）を$\frac{○}{1}$として計算します。

$$○\div□=\frac{○\times1}{1\times□}=\frac{○}{□}\qquad\frac{△}{□}\div○=\frac{△\times1}{□\times○}\qquad○\div\frac{△}{□}=\frac{○\times□}{1\times△}$$


どん!!
?
3
どし
1
2
ごはん
食べたばっかの
おいらは
すごいんだぞ
けっ
にゃっ
アラン!!
さっきの
野菜が
戻って
来たにゃ!


ようし
食後の
運動だ！
へへっ
ちょろい
ちょろい


わっ!


だ…
だめだ
数が多すぎる
囲まれ
ちゃったよー


?


何だ
これ?

うおお

ぶおお…

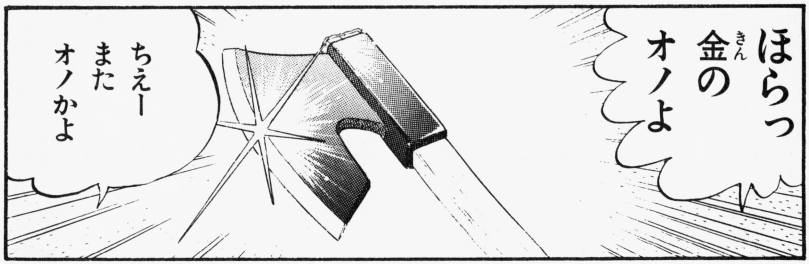



体中に
力が
みなぎって
くる
うお
おおっ
ベベベ
コラーダ
パワー！


すごい…
今までの疲れが
一気に消えたぞ！
すごい
おいらは
不死身だ！
えらい
でも、敵を
倒したわけじゃ
ないにゃ


いいじゃないか
安全なところへ逃げてこれたんだから
ざ！
ぶあああ…


……
ふあ…
お前たち
あたしを
バカに
してるね
だって
二度目
なんだもの
おのれ！
妹のヤツだね
また
あたしの
マネをして！
だいぶ違う
姉妹だ
にゃ
でも
あたしの
あげるものは
妹に
負けないわよ


ほらっ
金の
オノよ
ちえー
また
オノかよ


んまあ！
これは
切り株も岩も
どっちも砕ける
んだから！
それは
ラッキー！


ガーバの実の
力によって
野菜に
かけられた
魔法はとけ
人々の病も
いえるでしょう


竜牙洞は
もうすぐです
気をつけて
お行きなさい
はーい


頂上が
見えてきた！
ゼー
ゼー
もうすぐだ
がんばるんにゃ
あれだ!!



わ！

きゃーっ

ばし

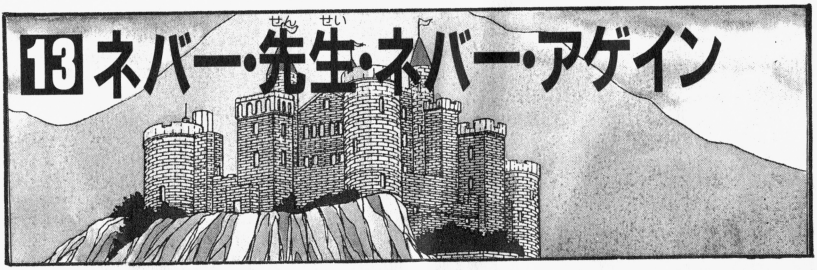
ひゅし

ばりゃー！

コラーダパワー！


静まったにゃ
？
やっと
ガーバの実を
見つけたぞ!!
あった！

13 ネバー・先生(せんせい)・ネバー・アゲイン










今や
国のほとんどの人が
野菜人間に
なってるんですぞ！
ううう～～～
八百屋さんが
大喜びじゃないか
野菜が
野菜に
野菜を売って
どーする
んですか!!
あれー
どんがらがっしゃんじゃわーん
どうした!?
もぐもぐ



どじゃ〜ん

あはははは…

助けて——

いかん!!
早く取り押さえろ!!

先生!!
リラ!!

ばん!!

今じゃ!

んが?

くるっ


きき っ
おお
アラン
よくぞ
戻(もど)った!!
うえー
どうなってるん
だよ〜〜〜


早(はや)く
この実(み)
を!!


うむっ


わしの
最後の
魔力じゃ


わ！


あれれっ
？
き
きき…

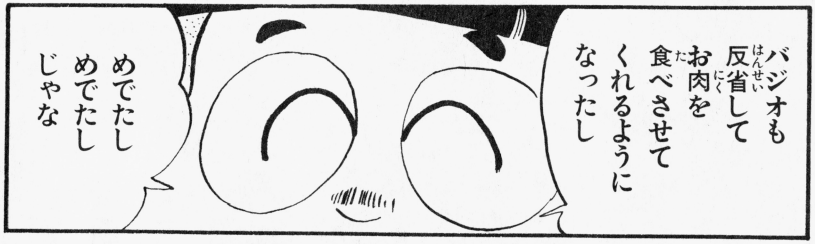

リラ！
ぼーっ
よかった
元に
戻った
んだね！
え…
何の
こと？
あら
天井が…
あはは
あ…
あれ
先生は？
しーん

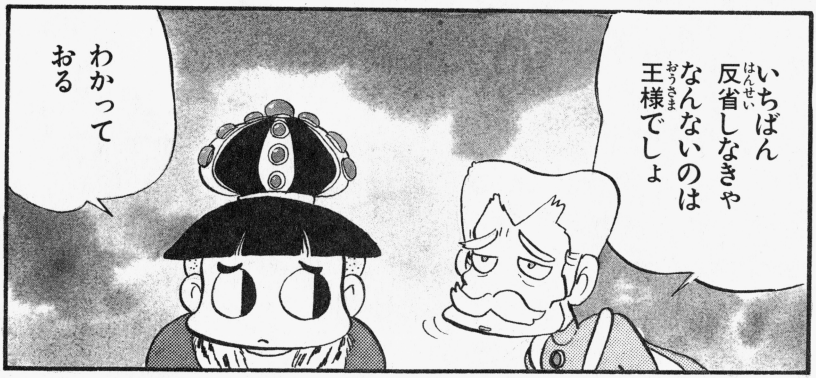

せ、
先生は
もはや
この世の人では
ありません
残った
最後の力を
振り絞って
ガーバの実の力を
解放なさったのです
そ、
そ…
そんな!!
先生……

14 エピローグ


よかった
よかった


またこれで
下履きが
履ける♬


バジオも
反省して
お肉を
食べさせて
くれるように
なったし
めでたし
めでたし
じゃな


いちばん
反省しなきゃ
なんないのは
王様でしょ
わかって
おる


わしも
もう
わがままは
言わん！
本当で
ございます
か!!
それは
それと
して…
何か
おもしろい
ことは
ないかねえ
おしまい

『スーパーボーイ・アラン』の説明書に掲載された文章、図版、漫画等の無断複製および転載を禁じます。
また、ディスクカード内のプログラムも、著作権法によって保護される著作物ですから、無断で複製したり、転載したり、販売したりすると処罰されます。

企画指導
榊　忠男　（元東京都港区立芝浜中学校教諭）
企画指導／カリキュラム構成
深水　吉春　（数学CAI研究会会長）

●

ストーリー漫画
ただのかずみ
原　作
しめきり守

●

装　丁
ＥＤアートセンター

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

スーパーボーイ・アラン
ALLAN

1987年３月20日　初版第１刷発行
発行者　前田昌美／天谷修身
発行所　サン電子株式会社／株式会社アスミック
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 電話0587-55-1120/3500
〒162 東京都新宿区揚場町４番地　電話03-235-5611
編集・製作　株式会社アスク講談社
印刷・製本　株式会社太洋社
©1987 SUNSOFT, ASK KODANSHA

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。