

平成元年11月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第11号(通巻32号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

11

MSX₂₊の
新機種発表!

1989/NOVEMBER/460YEN

●SCOOP
ロードス島戦記
ルーンワース
ブライ/サーク
ファイナルファンタジー

●NEW
野球道/アレスタ2
ウルティマII
銀河英雄伝説
死体置場で夕食を
ディスクステーション7号
グラムキャッツ

●秘情報満載
〈激ペナ2の大技と地区
予選の中間報告ほか〉
ゲーム十字軍

●ATTACK

クリムゾンII/水滸伝/A列車で行こう



●特別付録
イースIII

●LIST
ゲーム
プログラム13本

SONY

(やさしい。)

ボクはウツドで音楽できる。



「ミュージックだ。」

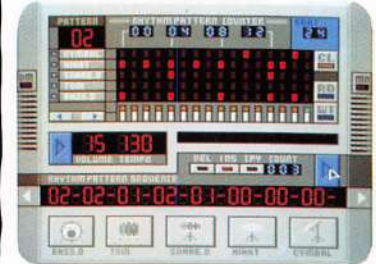
「F1シンセサイザー」
ついた。



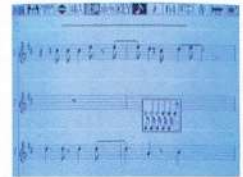
もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールEはそのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもやさしく音楽づくりが楽しめる「F1シンセサイザー」登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



やさしいの①、楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来るようになる。



やさしいの②、リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンと刻めちゃう。

やさしいの③、オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

やさしいの④、スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。



(みんなにスゴイ。)

タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。

たのしい
アニメ
の
し
い

「らくらくアニメ」
ついた。



グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしまっても音がついたらもうとタノシイ。F1 XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダーキーボードレックスグラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変!と思
っているかな?とんでもない。
「らくらくアニメ」なら気分はも
うアニメーターだ。



タノシイの①. XV付属の「グラフィック
エディター」で作った絵を字幕を入れてア
ニメ表示できる。(ボイスレコーダーで
取り込んだ音を効果音としても使える。)



タノシイの②. アニメサイズは画面4分
割から最大16分割まで。サイズはいろ
う簡単に変えられる。らくらくアニメサ
ンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジ タイザ HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万
色の自然画に変えて取り込んでしまおう。それが
ビデオデジタイザだ。そうやって取り込
んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」で
アニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。



みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト
「文書作左衛門xvバージョン」、ついた。
30文字×20行表示だから長い文書の編集
もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手も
バッチリだ。約30種のイラスト集もついている。
■新クリエイティブパソコンF1XV=MSX2+仕様=JIS第1第2水

準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ■FM音源標準装備 ■3.5インチFDD搭載 ■1.9万色の自然画モード
■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属 ■スピコン・連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコンF1 XV
標準価格 ¥69,800円(税別)

MSX2+ 10月21日新発売

別売 トリトロンカラーモニター
CPS-14F1 ¥60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー
SRS-150EX(2台1組) ¥24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター
HBP-F1C ¥49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 ¥9,800円(税別)



しん 新 化。 か

視覚新論による視覚的表現(Visual Representation)

今まで、限界だと思っていた事

不可能とされていた事

知らずにごまかされていた事

それらすべてが、新開発「VRシステム」によって実現した

進化の領域をはみ出した、まったく新しいRPG誕生



Xalk [サーク]

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

きっと気づいていた人も多くは、ゲームの世界って不思議なことばかり。大人も子供も、そしてモンスターもみんなよく似た大きさの頭身。そして、よく似た行動パターン。ちょっと違うのはデカキャラくらいのもの。

木や岩など障害物には隣接できないし、影の付き方がとっても不自然など。数え上げたらきりがありません。

しかし、サークはそれらの不思議な現象をすべてVRシステムの開発によって解決したのです。VRシステムとは基本的には技術ではなく、論理に基づく視覚的表現方法です。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したというものです。今まで不可能だとされていたその方法がゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

大人は大人らしい、子供は子供らしい大きさや動きで、同一エリアに存在し、動いています。もちろん、モンスターも行動パターン豊富で独自の動きやスピードを持っています。動きの自然さ、均等なスケーリングは当たり前のことなのです。そして、広大かつ変化に富んだマップの数々。澄んだ湖、巨大な海、広く様々な地勢の地下ダンジョン、マグマ地帯等等など。今までは、小さかったアニメーションサイズもぐーんとワイドになりました。

超現実的自然世界サーク、今まで限界だと思っていた事、不可能とされていた事、知らずにごまかされていた事。それらすべてを解決した、なんと自然な気持ちよさ。

今まで、どこか不自然だったRPGの最大の欠点はこれだったのです。

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安楽2-9-12 TEL.0593(51)6482



本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日を含め月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントは詳しいお答えしておりません。

FAN SCOOP ★開発途中をご紹介します!

緊急情報

年末に予定されているRPGを
まとめてスクープ

年末RPG特集 …6

ルーンワース/ブライ
ロードス島戦記/サーク
ファイナルファンタジー

FAN ATTACK ★このゲームは3度おもしろい!?

クリムゾンを倒すための冒険も、これで最後!

クリムゾンII …10

国起こしから高塔との戦いまでを追う!

水滸伝 …18

鉄道経営の極意。線路と駅と町の関係にこだわる

A列車で行こう …26

FAN NEWS ★爽りの秋の新鮮ゲーム

勝つチームの作り方、教えます

野球道 …106

マップもストーリーも大きなRPG

ウルティマII …108

超高速スクロール
シューティング第2弾

アレスタ2 …110

連続殺人と夫の
関係を探るAVG

死体置場で夕食を …111

宇宙艦隊戦の
シミュレーション

銀河英雄伝説 …112

ネコに変身して
捜査する♥AVG

グラムキャッツ …113

DS fan ディスクステーションの情報ページ ふっくらおいしい7号登場! …114

特別付録

イースII FAN BOOK

アドルの新たな冒険が始まる……

ファンダム …40

- 第3回MSX・FANプログラムコンテストノミネート作品発表(後編)
- はじめてのファンダム …51
- AVフォーラム(MSXサウンドフォーラム改題) …72
- ファンダム通信スペシャル …73

BASICピクニック …36

●パターンを変形するビット演算

FM音楽館 …78

●チャチャチャのりのオリジナル作品・Wave Motion/中村八大作曲、渡舟人作詞のジンジロゲの歌

ゲーム十字軍 …30

●激ベナ2/シルヴィアーナ/信長の野望・戦国群雄伝/スーパー大戦略/ヴァリスII/サ・ゴルフ/アンジェラス/ポッキー/イントゥルーダー/D. O. コネクション

MSX2+の新機種発表。各社徹底比較特集!

情報おもちゃ箱 FFB …97

●パナソニック、ソニー、サンヨーの新機種特集……ほか

FAN STRATEGY …76

●マスター・オブ・モンスターズ:塔移動を使った電撃作戦:雷神と大火炎の効果/スーパー大戦略:幻のスーパーユニット

記憶のラビリンス 第7回 …104

●「スナッチャー」〜ギリアン・シードとは誰なのか?〜

THE LINKS INFORMATION PAGE …75

●夏休みにこんなに大勢の仲間が増えてメール激増

M・FANスーパーデータ学 …115

●第7回/MSXに出会って、いまはこんなライフスタイル!

ON SALE ●今年は8月15日から、 9月14日まで …117

COMING SOON …118

●アークスII/上海II/妖魔降臨/トリロジー/雀ボーク〜すずめ/緊急フォロー:スーパー大戦略マップコレクション、プロ野球ファミリースタジアム

MSX新作発売予定表 …122

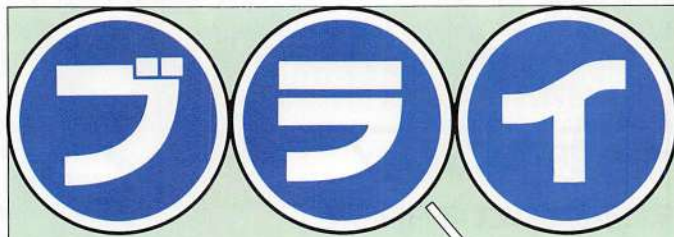
●9月25日現在の情報を満載

FAN CLIP ●ボーステック …123

読者プレゼント ●掲載ソフト30本プレゼント …116

年末 RPG 特集

年末にソフトが多く出るのは例年のこと。が、こんなに大きな、しかも人気の高いRPGがかたまってくるのは例がない。そこで今回は開発途中の各ソフトのようすを紹介しよう。



媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

リバーヒルソフト ☎092-771-3217

あの『拔忍伝説』や『ラストハルマゲドン』のシナリオを書いた飯島健男氏が、しばらくぶりに新しいRPGを発表。制作はリバーヒルソフト。MSXでは、現在のところゲームをして遊ぶことはできない。デモがすこしあるだけ。システムを優先して組んでいるので、それができあがったらすぐだ。

あの『拔忍伝説』や『ラストハルマゲドン』のシナリオを書いた飯島健男氏が、新しいRPGを書きあげた。制作は、美しいグラフィックや完成されたシナリオで定評のあるリバーヒルソフト。キャラクターのデザインや、画面設定などすべてをアニメ界では聖闘士星矢で著名な荒木伸吾氏と姫野美智女史が担当。また、音楽を女性ロックバンドのSHOW-YAが作曲している。オープニングはかなり長く、ゲームの世界にゆっくりと引きこまれていく感じがする。キャラクターがそれぞれにおいたちや性格の違いがあって、アニメーション



◎主人公の海賊ザン・ハヤテ。闇の軍勢によって牢屋に閉じこめられている。そんな彼の元へ、八玉のうちの1つが飛んで来て、光りの御子を守り、闇をはらしてほしいと告げる。処理をふんだんに入れたグラフィックを見ていると動く絵本を読んでいる感じがする。キャラクターの表情も豊かで、なかなか深いストーリーの気配を感じさせる。

さて、突然だが、みんなのなかでどれほどの人が「ブライ」について具体的なイメージを持っているだろうか。ふつうのRPGにありがちな〇〇クエストとかドラゴン〇〇、〇〇の冒険みたいなタイトルではないし、下

の日本人の主人公たちの絵を見ても、日本人の若い青年らしき男の子を中心に、おじいさん、リザードマンみたいなヤツ、着物を着た美形……と種々雑多な感じで、見方によっては12月のカレンダーのようにオールスターが一堂に会した感じ。だが、表舞台の人間というより、どこか裏街道を行くような臭いがある。「ブライ」とはそんなふつうに暮らしている人々ではなく、無法な行いをする人やならずもの、



◎光りの御子を守るために、放浪の旅に出る三騎士





◎竜一族の頭である幻左京。彼の元へも八玉のうちの1つが飛んでくる

いわばアウトサイダーのことを意味している。漢字で書くと、無頼となる。日本人のそれぞれがあるこだわりをもって孤独に生きようとしている、そんな彼らの生きざまがテーマになっているというわけだ。

それでは、『ブライ』のオープニングのストーリーをかんたんに紹介しておこう。

キプロスの地を手に入れたいビドー(右下の七獣将の中央にいるやつ)と七獣将は、闇の神ダールをよみがえらせる。だが、キプロスには、ダールが復活すると光りの神とそれを守る八つの守護星が誕生するといういい伝



◎針使いの勝ち気なリリアン

← 八玉の戦士

八玉の導きによって集まる勇士たち。彼らの手で光りの御子を守り、闇の軍勢と闘う

の御子の元にたどりついた日本人が、パーティ形式で進むというもの。さらにこのゲームは1部と2部を1つにまとめて上巻として出し、そのあと続編として下巻を出すことになっている。それというのも、シナリオの大きさ、グラフィックの豊富さなどの理由だ。

さて、RPGにはよく、「壮大なストーリー、広大なマップ」というものが存在するが、話を聞いてみると、そういった漠然としたものに反発するように制作されている。日本人のそれぞれのキャラクタには、かなり細かい性格づけがされていて、小さい男子のクークは暗くて狭いところが嫌い。だから、洞窟の中に何かありそうでもダダをこねてしまったり、女性のリリアンと中心のハヤテはなぜか仲が悪く、隣どうしに決してなろうとしない。そのさまざまの持ち味が、微妙にストーリーの伏線となっていく。ゲームのなかでのそういった必然性は、ムダなようだが、キャラクタの行動や気持ちがちり側にも読めるようになり、そのとき初めてゲームと一体になれるというもの。

『ラストハルマゲドン』ではユーザーの心の内に不思議な後味を残した結末。その飯島氏が、また何かしらのテーマを秘めて書き下ろした『ブライ』。光りと闇の2つの世界を設定し、そこにハヤテたちとビドーたちのアウトサイダーたちの生きざまを重ね、それぞれの光りと闇をみつめる。

全 面アニメーション

オープニングのシーンでハヤテが牢から逃げ出そうとして、鎖を断ち切ろうとするシーン。グイッと引っばって、もう1度はずみをつけて力強く引くと、なんと抜けてしまった。こんなアニメーションシーンが、目を見はるほどある。



◎占い師のアレック・ヘストン

↓ ビドーと七獣将

中央にいる美形がビドー。それぞれが個性的な生い立ちをもつ



ルーンワース

T & Eソフト ☎052-773-7770

あの『ハイドライド』シリーズと同じゲームデザイナーが担当するRPG。現在マップは地区ごとに別々に開発中。最後に1つになるのは12月か……？

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定



①主人公の少年と美少女ミリムの設定資料なのだ

画面の感じは『ハイドライド』シリーズと同じ斜め上からみた構図。シリーズと違うのは、舞台となるフェアリーランドのような大きなマップがないこと。城や墓地の間をトコトコとひたすら歩くことはない。1画面のマップを呼び出して、行きたいところを選ぶだけと便利。

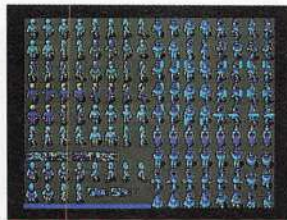
さて、ストーリーはというと、神聖紀1527年のある日、女王オールマムを神と奉ずるバハマーン神国が、永い歴史を持つ国サ



※主人公はオバサンが出てきません

リスを突然に襲い、サリス王家の血を引くものはすべて殺された。サリスと親しい神聖国のサイア王国はその知らせにバハマーンへ向かった。そして10年後、山賊のなかにいた少年は、謎の暗殺魔術団に襲われる美少女を

救った。だが、その結果父を失い、そこで出生の秘密を知る。少年は形見の剣を片手に美少女ミリムと相棒のアルと冒険に旅立つ。敵は超美形のレシエルだ。ちなみにこのゲームは、副題を『黒衣の貴公子』という。



②街をうろろうろしている人たちのキャラクター陣



③どこかまだ未定の街の建物をのぞいたが……



④街には池もある。開発途中なのでよくわからない



⑤ここはどこだろう。こんにちわーったら！



⑥どうやらお城らしい。旗がバタバタして風がそよぐ

ロードス島戦記

ハミングバードソフト ☎06-315-8255

移植物はシステムから始めるのが多い。だいぶ開発が進んでいるようだが、お見せできる新しい画面はまだ。早く出せれば出したいが発売は年内目標。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円



この夏に発売になるかもしれないといった時期から、ゲームの特集希望が殺到して、いまだにその勢いは衰えていない。毎月、何かしらのフォローをしていきたいのだが、MSX版の新しい画面はなかなかわずかし

そう。システムになる部分を先に移植してから一気に画面を、という予定ということで、もうすこし待つしかない。

ゲームのストーリーというか設定をかんたんにおさらいしておこう。

呪われた島として名の高いロードス島。その島の南に浮かぶ島マーモ。マーモは暗黒の島と呼ばれ、そこを武力で統一し、自らを暗黒皇帝と名乗るベルド。

この暗黒皇帝の魔の手が、ロードス島にしのびよる。この魔の手から島を守るのがキミの使命だ。プレイは最大6人までのパーティが組める。冒険の途中では、戦況がいろいろ変わり、旅のふんいきはほかのRPGにないものがあるのがうれしい。また、文庫版で出ている小説の『ロードス島戦記～灰色の魔女～』を合わせて読んでおくとその物語のなかに登場する、いろんなキャラクタに再び出会えるなどの楽しさもある。もちろん副題の灰色の魔女もしかりだ。とにかく発売が待ち遠しいところだが、もうすこしらしいのでガマン、ガマンだ。



①マップ移動画面。川がきれい



②あの集落はどうやら街のようだ



③コマンドはこんなふうになる



④オープニングの画面なぜか不気味な感じ



⑤アニメーターの出渕さんのキャラは人気だ

サーク

画面などはもうだいぶできている感じ。オープニングはすでに完成。あとはちょいちょいとチェックを入れるだけ、というところ。だから、発売は12月8日と決定。詳しいことは来月報告しよう。

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円



① かわいいタイトル画面だ

水色を基調にした美しい画面のRPG。どこかおとなっぽいくらいある。

さて、ストーリーはRPGでは常識になっている人とモンスターが共存していた世界が舞台だ。ある日、ウェービス国に世界を支配しようとする野望をもつモンスターパドゥーが現れた。



② オープニングはビジュアルに力が入っている。かなりいいセンド

平和をかき乱すパドゥーを阻止すべく、戦いの神であるデュエルはパドゥーの魂を北の果ての「永久氷壁」へ、身体を「王家の聖域」へと、別々に封じこめた。だが、時が流れて何者かによって封印が解かれ、パドゥーの魂は解き放たれてしまったのだ。すでに戦いの神のデュエルは人間と恋におち、死んでしまっていた。この危機を救えるのはデュエルの血を引く者しかいない。そう、つまりキミなのだ。というわけで正統派のRPGとして他機種版で人気の高かったこの



③ これもオープニングから。こいつがパドゥーなのだろうか

作品。発売はまだかのように、楽しみだ。

現在のところの開発状況は色の調整や、細かな点を修正中。このゲームのいちばんの特長であるキャラクタのリアルさも、見たかぎり申し分ない。右の写真では小さくてよく見えないかもしれないが、洗濯物ははためているし、人物やモンスターのしぐさや服装などはこだわりすぎるくらい細かく表現されている。ここには紹介できなかったが、主人公が武器を持ち換えたときに絵が変わるのはもちろん、倒れている人を助けたときにおんぶをして連れていくなんてこともする。なんだか、ガリバーになって小人の世界をのぞいているような気分になる。また、音楽は、FM音源をフルに活用した美しい曲でいっぱい。



④ 小太りなキャラではなく、木に影があったりリアルな表現に注目



⑤ あれは洗濯物かな。のんびりとした、んいきの村のようすだ



⑥ ダンジョンのなかもリアルだ

ファイナルファンタジー

意外に好調に移植が進んでいる。『サーク』とどちらを先に出すかというところ、こちらが1週間後の予定。

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ファミコン版では人気が高く、続編も発売になったほど。見た目は「ドラクエ」に似ているが、戦闘モードが特に変わっていて楽しい。敵は左側にいて、4人のパーティは右側にいる。最初に闘うやつは花いちもんめのように前に出て闘い、ダメージをくらうと、もどって疲れたようなしぐさをする。かわいいやつ、

なんて思わせてくれるのだ。チビのキャラクタを操作しながら、緑がまぶしい草原をひよこひよこ進むのは、ひさびさにのんびりする。ぐっと重い正統派のRPGが苦手な人は、ピクニック気分でする『ファイナルファンタジー』がよいかも。ストーリーは4つのクリスタルに光りを宿し、世界の平和を

なんて思わせてくれるのだ。チビのキャラクタを操作しながら、緑がまぶしい草原をひよこひよこ進むのは、ひさびさにのんびりする。ぐっと重い正統派のRPGが苦手な人は、ピクニック気分でする『ファイナルファンタジー』がよいかも。ストーリーは4つのクリスタルに光りを宿し、世界の平和を



① 街には武器屋とかの店が、つまりいろいろあるわけなのだ



② どうやらここは、お城のある街らしい。でもかわいいなあ



③ 広大なマップの上を進むだけな主人公。ここは城なのかな



④ こうやって歩いていると敵突然ぶつかってきて困るのだ

取りもどそうというもの。街を行ったり来たりしているんな頼みをきいてやったり、情報を集めてすすめていく。

上で紹介している『サーク』とほぼ開発状況は同じ。発売は、すこしずらして『サーク』発売の約1週間後になる予定だそう。12月の15日あたりがあやしいね。



⑤ 建物の中は薄暗いのだ。敵に出会わないことを神様に祈りつつ

FAN ATTACK!

クリムゾンIIもいよいよ大づめ。攻略最終回!

クリムゾンII

クリムゾンII

クリスタルソフト

☎06-326-8150

発売中

先月、小物語4話と本編のパーティが集まるまでを攻略。でもこれでは、冒険を半分もクリアしていない。今回の後半からがほんとうの冒険のはじまり。いよいよラストまでじっくり攻略。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

仲間はどうして集まった……

冒険は4人のメンバーを集めることから始まった!

凶悪かつ邪悪な「クリムゾン」を3人の勇者が倒してから50年、ふたたびあの恐怖が繰り返されようとしている。

キミは村長に呼ばれ、世界を救える聖なる勇者だということを告げられる。勇者は、ほかに4人いるらしく、それぞれが不思議な玉を持っているという。キミも不思議な玉をもらい、打倒クリムゾンの旅に出ることになった。

魔物に光の像を奪われたために闇に閉ざされた森に光を取りもどし、4人の勇者をさがす旅はいよいよはじまった。

南のほうにある山に行くと、一人前の戦士になるための儀式を受け、光の玉を持ったゴーバスに出会った。彼を仲間に加え、さらに北のほうに旅を続けるとふたたび山を見つけた。そこで、修行中の僧侶、かげろうの玉を持ったリーマが仲間に加わった。

そんなとき、とある村で天才科学者のうわさを聞き、彼をさがしているうちに、彼の娘に出会った。彼女は、北の塔に行ってサンゴの首飾りを取ってきてくれたら、父に会わせてあげようという。死ぬ思いで首飾りを取ってくると、彼

女は1通の手紙をくれた。

手紙を持って研究所に行き、博士に会い、世界の危機を救うために旅をしていると告げると潜水艇をくれた。しかし、古代エネルギーがないため潜水はできない。が水上の移動には役立つ。

水上が移動可能になり、北東のほうの島で魔法使いマーロンに会った。彼も不思議な玉を持つ勇者だった。そこから西のほうに川を渡ったところで、最後の勇者、女戦士ナターシャを見つけた。パーティは5人そろい、いよいよ打倒クリムゾンの旅がはじまった。

潜水艇
ネプチューン号

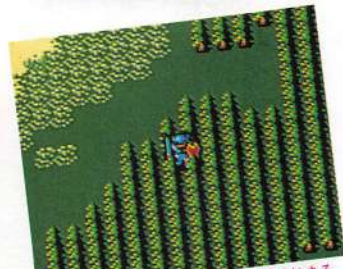


ここに居るのが
いま けんきゅうせいの
ネプチューン号だ
やくたつりや どうとう きたな

◎ようやくと潜水艇がもたらした。でも古代エネルギーがなくて潜水ができないので今のところは単なる船



◎不思議な玉を持った戦士ゴーバス、僧侶リーマ、魔法使いマーロン、女戦士ナターシャの4人の勇者が、それぞれの思いを抱きつつ仲間に加わった。5人そろって力をあわせなければクリムゾンは倒せない



◎打倒クリムゾンの新たな冒険がはじまる。これからが本番だ!

仲間がそろい、新たな旅へ

これからが打倒クリムゾンの旅のはじまり。先は長い。

今回の後半の攻略は、潜水艇を手に入れ、仲間が5人そろったところからスタートする。

本編のまえに、各キャラクターの小物語が4つもあったため、ここまででもゲームとしてはかなりのボリューム感。でも、打倒クリムゾンというほんとうの意味での冒険は、やっとこれからはじまるというわけだ。

このゲームでは、つぎにどこに行けばいいか、比較的わかりにくく、また、どこにでも行くことはできる。どこに行くべきなのかは、自分でよく考え推理しないと見えてこないのだ。

というわけで、後半に入り、つぎになにをするべきか。前半で手に入れた潜水艇に、なにか足りないものがあったのでは？

そう、古代のエネルギーをさがすのが後半第1の目的。

村人たちとこまめに話していれば、多少のヒントは聞けると思うけど、古代エネルギーを見つけ出すためには、まず、探知器が必要なんだ。そのあたりから、ふたたび冒険を続けていくことになる。さあ、打倒クリムゾンめざし出発だ。

古代エネルギーが必要?!



潜水艇を全壁にするために、はじめはエネルギーさがし

こだいじんの エネルギーがどこかに うずもれているはずだが とにかく いそいでしゃっこう しなさい

クリムゾンII全体マップ



町の人々を救い出せ!

探知器を手に入れるため、
ドクターマウラに会え!!

古代エネルギーをさがして、南西のほうのある島に立ち寄ってみると、なんとそこには犬ばかりの村があったのだ。

店も宿屋も、民家にも犬しかないこの村に、たった1匹だけ人間のことを話す犬がいた。そして、その犬の話から、地下への秘密の階段を見つけた。

この地下は、じつはドクターマウラの隠れ家だったのだ。地下の



①しゃべるこの犬に、地下への階段があることを聞く



②犬に教えられ、洞窟まいる。下には何があるのだろうか?

奥にドクターマウラはいた。この村の人々は彼の研究材料として犬にされてしまったというのだ。この悪の科学者を倒してしまおうと思ったが、彼はクリムゾンの命令でやっているのだと告白した。そして、小さな機械(探知器)をくれ、人々をもともどすため地上へと出ていった。

ある村で「巨大な鳥のくちばしに古代の力が眠る」というヒントを聞いたので、鳥の形をした地上絵のあたりを歩いてみると、ドクターマウラにもらった探知器が鳴り出した。地上絵のくちばしのあたりで、ポンペに入った古代エネルギーが見つかった。



③この最大の難関の門番、この敵を倒さな限り、先には進めないのだ



わっ すまん ゆるして
なぐらないで
クリムゾンのめいれいで
やっただけです

④ちょっとおどしたらこのとおり。頭ばかりでもだめよ



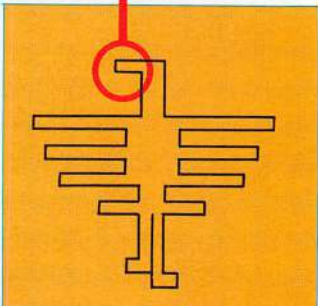
きょだいなる とりのくちばしに
こだいのちから ねむる

⑤とある村で開けるヒントだけど、ひょっとして「こだいのちから」とは古代エネルギーかも



とつぜん ドクターマウラから
もらった たんもさが
けたましく なりました!

⑥地面を掘り返してみるとなんとポンペが出てきた。きっと古代エネルギーにちがいない。これで潜水できるようになった



後半、最初の難関が、このドクターマウラの隠れ家だ。ここには門番がいて、こいつの強さは前半の敵の比ではない。しかも、複数で出てくることの方が多いため、よけいにつらい。この時点では、レベルもそれほど上がっていないだろうから、できるかぎり装備を高めておく必要がある。門番が1人で出てきたときはチャンスだから、なんとしても倒しておこう。

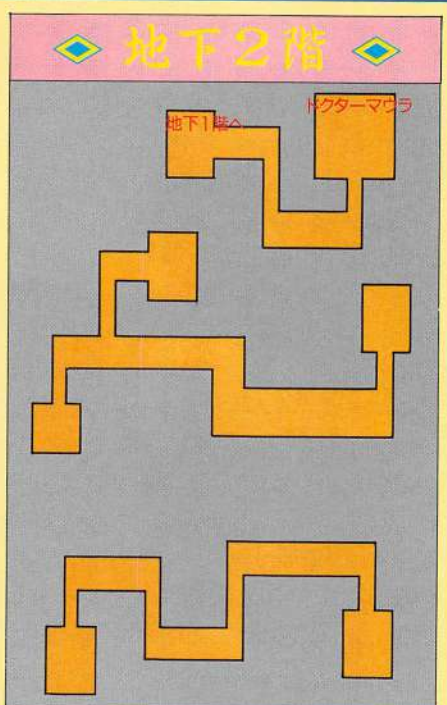
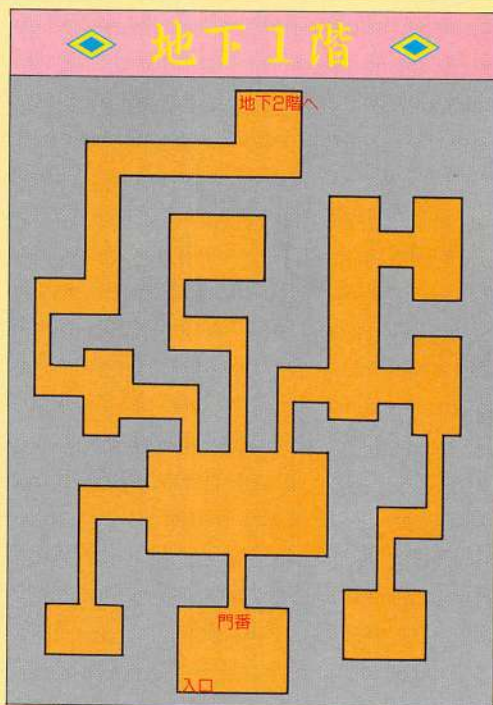
ドクターマウラに会って探知器をもらわないと、絶対に古代エネルギーは見つからない。古代エネルギーを手に入れ、潜水できるようにならないと、このあと物語は進展しないぞ。

ドクターマウラの隠れ家

ドクターマウラの隠れ家は地下2階まであって、しかも地下2階は3つにわかれている。だから、階段をまちがえないようにするのが安全に冒険を続ける秘訣。下への階段は全部で6つ。そのうちのひとつにドクターマウラが隠れている。正解はいちばん奥の階段。ほかの階段は無視して、ここだけをめざせばOK。地下2階は一本道なので、かんたんにドクターマウラとは会えるはず。



⑦村の人々を犬にした犯人。こいつをさがし出して人々をもともどさせよう



真珠をもとめてアンガス退治

涙の真珠を取り返すため、しばし海賊退治に目的変更。

エネルギーを手に入れさっそく海に潜ると、地上絵の南の海底で城を発見した。中に入ると、王様が姫のたのみを聞いてくれたのたのまれた。



①こんな所にお城があった。どうやってこんな所に立てたんだろう？

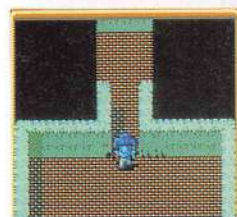
そのたのみとは、姫か海賊に取られてしまった涙の真珠を取り返してほしいというものだった。城の人々がいうには、おそらく海底の塔のやつらのしわざだという。海底の塔の位置を聞き、行ってみることにした。

塔の入口で手下を倒し、最上階へ行くと親方のアンガスがいた。こいつは口ばかりで、いざ戦闘かと思うといちもくさんに逃げていった。ぶじに真珠を取り返すと、王様が宝物をくれた。



②海賊から涙の真珠を取り返すのがまきの使命だ

この真いだ かいていをさんぼしておりましたとき わるものにわたしの だいいいな なみだのしんじゅをぬすまれましたの



なにものだ おれたちのおかしらは すんごく つおいんだぞ おまえらなんか おれが りょうりしてやる

③海底の塔の入口にいる手下。この状態ではどんなやつだかわからないけど……この状態では

LV	HP	MP
13	73	31
ゴブス		0
13	67	
リマ		36
13	61	
マロン		44
12	61	
ナターシャ		33
12	72	

コマンド? 必殺技? 必殺技? オートキー

バーバリアイ A B C D E

④こいつはあまり強くはないが、複数で出てくることが多いので要注意



おれさまはな なくとも よけいないちゃう だいたいとうぞくの アンガスさまだぞ

おれ ほんとに おこっちゃうよ

フッ いっても むだなようだな おれさまの ほんとうのちからを みせてやろう



⑤この親方アンガス。手下がいていたとおり強いのかと思っていたらこの始末。なんてやつだ……

まず最初の敵はやっぱり手下。たいてい複数で登場するので考えて攻撃しよう。いっぺんに複数の敵を攻撃できる「稲妻のつえ」などが有効だ。

また、アンガスのまわりにはバリアがあるので、体力が落ちていと抜けられないぞ。真珠はかんたんに手に入るので、アンガスに会うまでが勝負だ。



あつぬすまれた なみだのしんじゅだわ とりもどして くださったのね うれしいわ ありがとう

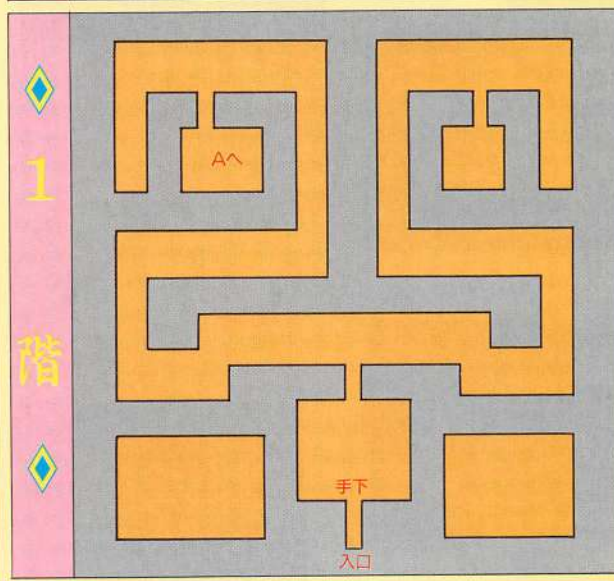
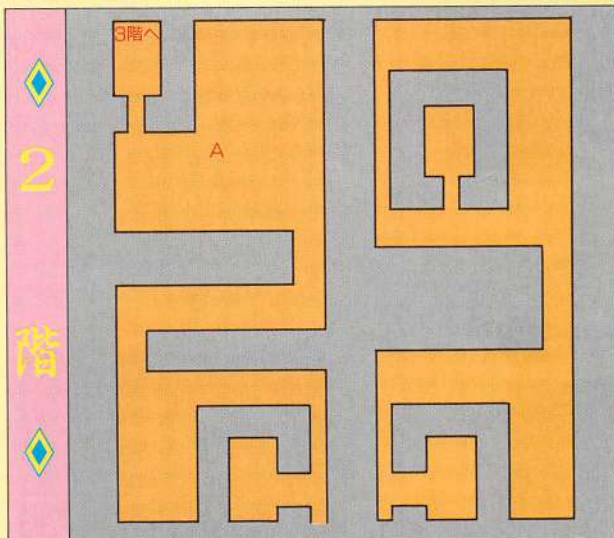
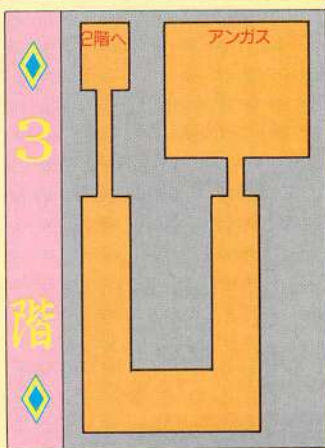


⑥涙の真珠を取り返すとくると王様から宝物ももらえる。その中において必要アイテムもある

海底の塔

海底の塔は3階建て。この1階は左右対称にできていて、両側にひとつずつ階段がある。しかし、先へ進めるのは左側の階段だけ。右側に行くと、また下りの階段しかない。

左側の階段を上がって、すぐ左側の通路に行けば3階への階段がある。3階に行くことができれば、アンガスをおどすだけ。かってに逃げて行ってくれる。アンガスのいたところで涙の真珠が見つかるはずだ。



最強の武器をもらおう!

古き勇者に会い、古代の武器、防具を手に入れよう!

リーマと出会った山の北に、湖にかこまれた山があった。そこには塔があり、入口は黄色の扉で閉ざされていた。キミは、黄色のカギで扉を開け、奥へと進んだ。

塔の中で、キミは1人の老人に出会った。老人は「ここは古き勇者の塔に導く飛行の塔であり、彼は5つの玉を持つ者にしか会わない」という。老人に、5つの玉すべてを持っていると告げると「古き勇者はよこんで会われるだろう。そこにある聖なる翼に乗るかい」といった。老人のいうとおり、聖なる翼に乗りこむと、聖なる翼は飛行の塔を飛び立ち、北にある古き勇者の塔にむかった。

古き勇者は、一行を待っていたように話しはじめた。50年ものむかしにクリムゾンと戦いをくりひろげた、かつての勇者も、いまはもう年を取り、人里はなれた塔に閉じこもっていた。しかし、彼の正義の心はかわらず、年老いて旅に参加できないかわりに「せめて、あのおとき使った武器と防具だけでも役立ててくれ」と彼はいい、それらのしまっている宝物庫のカギをくれた。宝物庫で、鎧、盾、剣を手に入れたら、宝物庫の奥に奇妙な渦のようなものを見つけた。渦に近よると、一瞬にして飛行の塔付近にワープしてしまった。

古き勇者にもらった鎧、盾、剣は、どれもみな立派なもので、打倒クリムゾンの心強い味方となってくれた。それらすべてを、聖なる勇者であるキミが装備した。

この島で行く必要があるのは、飛行の塔と古き勇者の塔の2か所だけ。ただし、歩いて行けるのは飛行の塔だけなので、まずは南側の飛行の塔に行こう。

塔の中のダンジョンは単純だし、島にいる敵もあまり強くない。しかし、飛行の塔に入るには、ザラガスの城でもらえる黄色のカギが必要だ。そのうえ、古き勇者には、5つの玉がそろって(つまりパーティが5人そろって)いなければ会うこともできないので要注意。

最強のアイテム、古代の武器と防具をもらったら、渦のワープゾーンからもどればOK。



①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿



①唯一のワープゾーンに入ると飛行の塔のそばに出るのだ。なんと親切なこと



①リーマと出会った山の上にある川をさかのぼった崖にあるこの島に古き勇者がいる



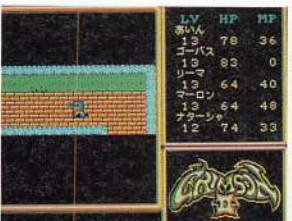
②歩いて行けるのはこの飛行の塔だけ。もうひとつの勇者の塔へは、ここから聖なる翼で飛んでいくのだ。でも、この塔は黄色いカギがないと入れない。だから、ザラガスの城で宝物とっしょに黄色いカギをもらってないと中には入ることもできない。中のダンジョンはかんたんなので、苦労なくわりとすぐに行けるはず



名前	LV	HP	MP
悪いん	13	78	36
ゴバス	13	89	0
リーマ	13	64	40
マロン	13	64	48
ナゲルシヤ	12	74	33



③島の中はただ広い。ほんとうにかんたんなマップ。敵もそれほど強くない



④島の中もかんたんなら、塔の中もかんたんな。全部こうなら楽しいのになあ……



⑤飛行の塔の老人に聖なる翼に乗りこむと北を自指して飛び出した



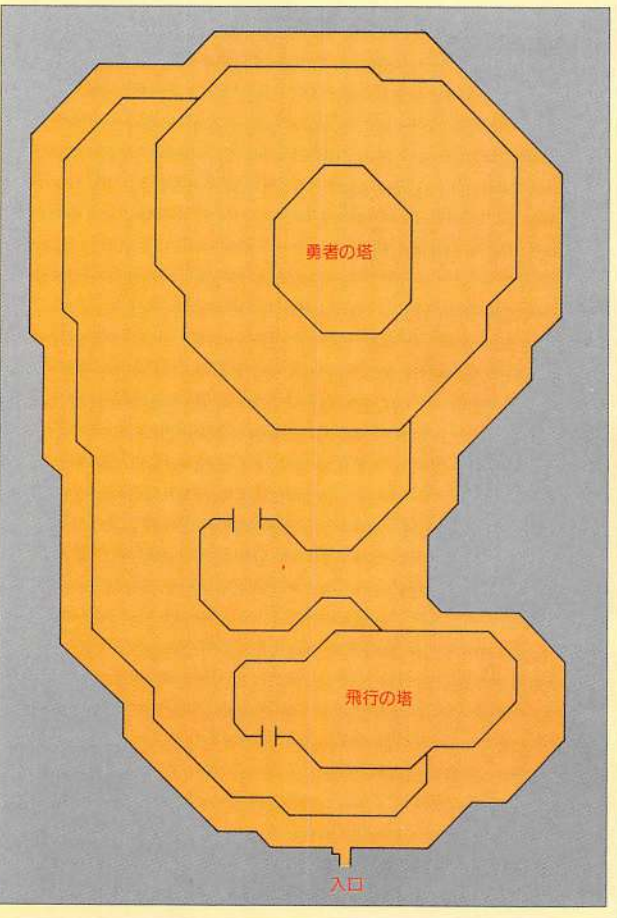
⑥聖なる翼に乗るとここに降ろされる。ここに古き勇者がいるのだ



⑦かつての勇者も、いまは年老いてしまった……

勇者の島

わりとかんたんなマップだけど、うっかりすると1周してしまう。まずは、南側の飛行の塔に行こう。北の古き勇者の塔は、「聖なる翼」以外では行けない。



対クリムゾン用? マチテスの仮面

マチテスの仮面で、クリムゾンとの戦いに備えよう!!

クリムゾンを倒すために必要不可欠なアイテムのひとつが、「マチテスの仮面」だ。このアイテムは、宿敵クリムゾンの力を弱める作用があるので、最後の戦いにはかかせないのだ。

リーマと出会った山のとおり湖があるはずだ。この湖の中へ潜水してみると、なんとそこには塔が立っている。

この塔の中に仮面は隠されて



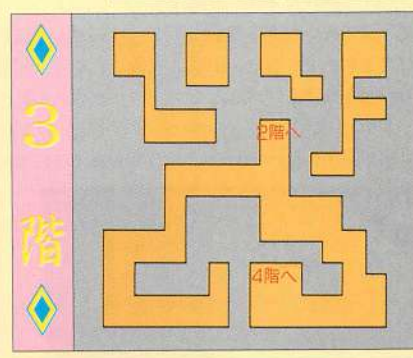
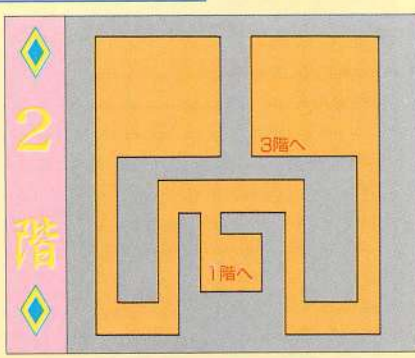
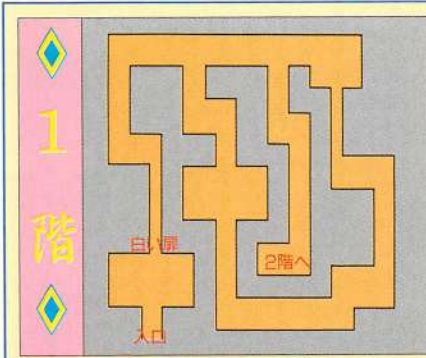
③エルバの村で聞いたヒント。ここに何かあるのだろうか?

いる。塔に入るには、古き勇者がくれる白いカギが必要になる。つまり、古き勇者に会わないと仮面は手に入らないのだ。

湖底の塔

湖の底に建つ4階建ての塔だ。入口に白い扉があるので、古き勇者に会って白いカギをもらっていないと中には入れない。

1階はつくりが複雑な以外は問題ない。2階は階段が6つある。そのうち右側の広間の階段が正解。ほかの階段を使うと小さい部屋ばかりで、4階には進めない。



便利なアイテム ペガサスワープ

この先ワープは手離せない大事なアイテムのひとつ!

ザラガスの城でもらったシグナスワープのほかに、それと同じように、設定したところに瞬時にワープできる「ペガサスワープ」という便利なアイテムが手に入る。場所は、マーロンと出会った島。この島の中央にポッカー浮かぶ塔の中にあるのだ。ここは、潜水艇さえ持っていればすぐに行ける。

シグナスワープとペガサスワ



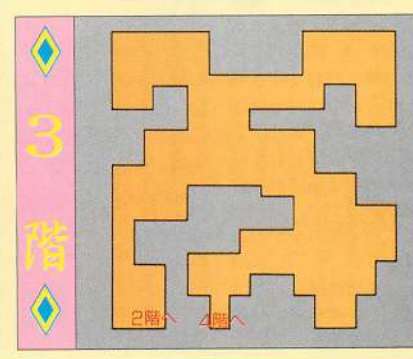
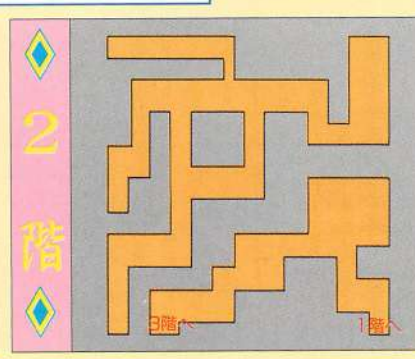
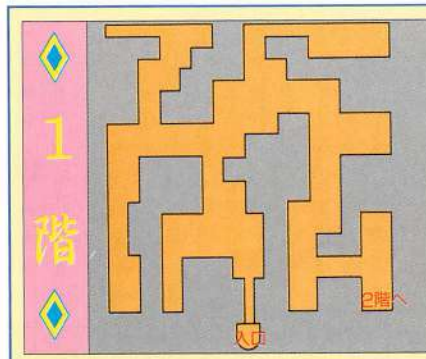
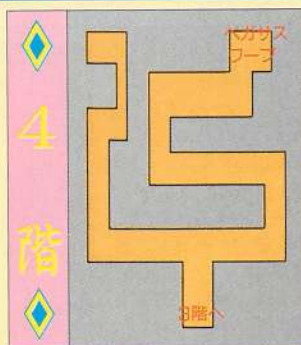
パルパスの塔

③マーロンと出会った島の中央にポツンと立っている塔がパルパスの塔だ

ープ、どちらも効用は同じだが、2つ持っていれば、ワープを使いわけることで、2か所にいつでももどれるというわけだ。便利なのでぜひ手に入れよう。

パルパスの塔

パルパスの塔は比較的ラクにパスできる。1階から2階に上がる階段さえまちがえなければだいじょうぶだ。2階へは、1階右下の階段を使うと行ける。3階は上への階段がひとつしかないで、階段を見つけさえすれば上がるだけ。4階に上がったら、右側の通路の奥にペガサスワープがある。



クリムゾンまであと一歩

不気味な静けさの呪いの谷を抜ければラストは目前!

地上絵の北の呪いの谷に着いた。そこは1本の本さえなく、不気味な静けさにつつまれていた。

小屋を見つけ、中に入ったが、カラの箱があるだけだった。小屋を出て先へ進むと、階段を3つ見つけた。そのうちのひとつ、いちばん奥の階段の下で、クリムゾン^{クリムゾン}を神として崇拝しているという町から逃げてきた男に会った。彼は「小屋にある宝箱を13回開けると、やがて箱がくずれ、永遠に続く地下道の呪いが解ける」と、谷の抜け方を教えてくれた。小屋にもどり、箱を何度も開けるとくずれた。その後、終わらなき洞窟^{終わらなき洞窟}に入ると地上への階段が現れていた。

ここは、マップもけっこう広いし、敵もかなり強いので、HPやMPには十分気をつけながら進もう。そうでないと、パーティがいつのまにか4人に減っていた、なんて悲惨なことにもなりかねない。さすがに、この終盤に鑑は持っていると思うけど、装備はしっかりそろえておこう。ここさえ越えれば、クリムゾンは目前。気合を入れてもうひとがんばり。長かったゲームも大づめ。



このために どこかに
こやがあるが
そこにある はこを つづけて
13かい 開けるんじゃよ

④クリムゾンに洗脳されたサーレムの村から逃げてきたというおじさん

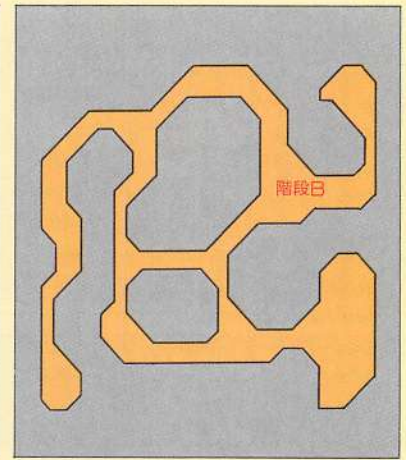


ほこは ちかちか ふるえだし
ここぞになって
くずれてしまった!

⑤おじさんのいったとおり箱を13回開けてみると、箱はくずれてしまった

呪いの谷の洞窟

呪いの谷にある3つの洞窟のうち、谷を抜ける洞窟を除いた2つのマップを載せておこう。ひとつには村から逃げてきた人がいる。この人に聞けば、小屋の宝箱を13回開けると、谷の抜け方を教えてくれる。



⑥この谷にある唯一の建物。この中に谷の呪いをとくは掛けがあるのだ

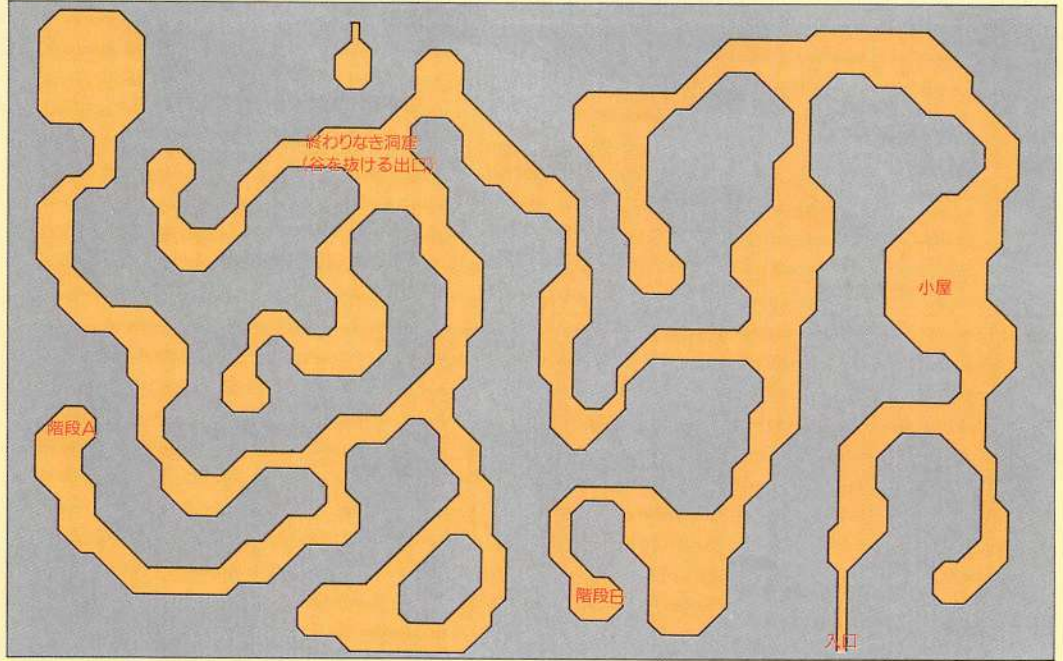
LV	HP	MP
あいつ	94	48
17		
ゴースト	95	0
16		
リーマ	70	52
16		
マローン	73	60
16		
ナターシャ	88	45
16		

呪いの谷

呪いの谷は、エンディングをむかえるためには絶対に避けてとおることはできない。マップもかなり広く、全体が迷路状になっている。

ここにあるのは、洞窟が3つと地下2階まである小屋だけ。洞窟のうちひとつは、終わらなき洞窟だが、じつは谷を抜けるためのもの。あとの2つは上のマップどおり。小屋も地下2階にカラの宝箱があるだけ。

ここは手間のかかる場所ではないけど、レベルを上げるには絶好。この敵はE×値が高いから、とんとん倒そう。



いよいよクリムゾンとの対決!

ついにラスト。クリムゾン
を倒すと大どんでん返し?!

新たな地に出た。町の人々は、クリムゾンに支配され、邪悪なるそれを神だと信じている。急いでクリムゾンの城をさがさなければ。しかし、湖以外なものもない。

唯一、目にとまった湖に潜ってみると、なんと、そこには地下水路があったのだ。クリムゾンがいることを信じて進んだ先には、怪しげな城が立っていた。

城の中には強敵や、複雑な仕掛けが待っている。地下1階で閉じこめられた人を見つけ、話を聞くと、クリムゾンの秘密が3体の像に隠されているという……。

3体の像の秘密を解き先へ進むと、そこに王座に座ったクリムゾンが現れた。最大の敵だけあって、勇者たちも苦戦をしいられるがやっとのことで戦いに終止符をうつ

ことができた。

町にもどると、さきほどまで洗脳されていた人々も正気にもどり、平和がかえったと思われた。しかし、村長がいうには、クリムゾンの秘密工場を5つの玉で封印しないかぎり、クリムゾンによっていつ平和がおびやかされるかわからないという。しかも、工場はこの町にあるというのだ。ほんとうの最後の戦いは、これからはじまるのだ……。

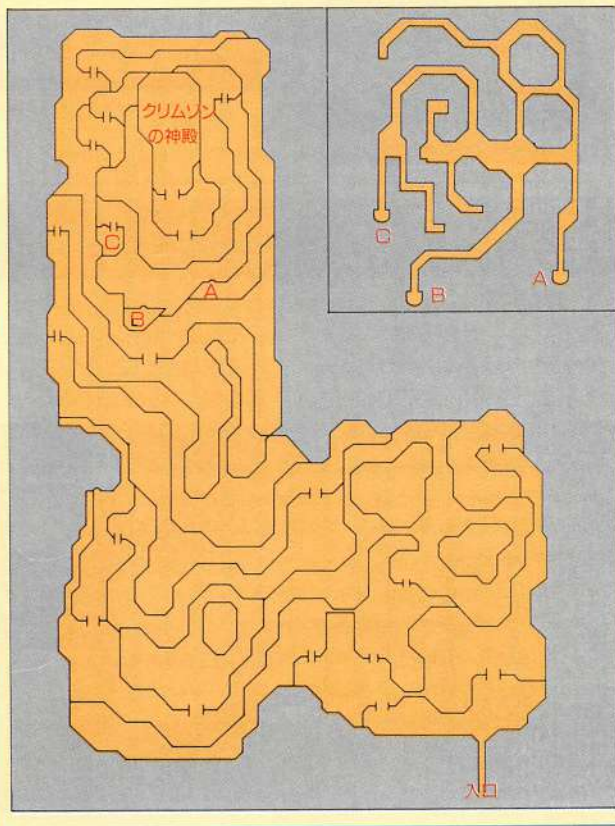


③村中の人々がクリムゾンを崇拜し、子供までがクリムゾンを神だと信じこんでいる。いったいどうなっているのだろうか……

ぼく、おおきくなったがクリムゾンさまのげらいに、なるんだ

クリムゾンの島

ラストはさすがにラクには進めない。途中、いくつか洞窟を通らなければ頂上には行けない。敵も強いから、慎重に進もう。



ようやくクライマックス。ここまで来ると敵も異常なくらい強い。少なくともレベルは30くらいまで上げておきたい。

クリムゾンの城の3体の像の秘密は明かさないと、ヒントは両わきの像の片目がないこと。あとは自力で考えよう。

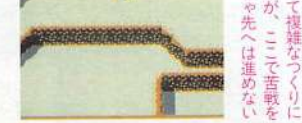
そして、ここで活用したいのがベガサス、シグナスの2つのワープ。危険を感じたら村へワープして体力回復。この2つのワープで、村に行ったあとと同じ場所へもどることが可能になる。クリムゾンを倒すと、武器屋はなにも売ってくれないので、あらかじめ装備を整えておこう。



④最後まで来たというのにクリムゾンのいどろみがかさばりわからない。おや、湖の底に抜け道があるぞ。まっ、この先に……



⑤地下水路を抜けると大きな湖に浮上してみる。と不気味な山が姿を現した。



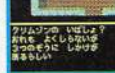
⑥島の中はとてつもなく複雑な迷路になっている。敵も強いが、ここで苦戦をしいられているようじゃ先へは進めない。



⑦これがクリムゾンのいそ不気味な城。中はやはり複雑な迷路状になっていて、秘密も隠されている。



⑧両側の像は片目の水晶がなく、中央の像を調べると……



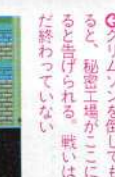
⑨クリムゾンと対決。苦戦して倒したら体じゅうにひびが……



⑩なんとふたたび襲ってきた



⑪クリムゾンを倒しても、秘密工場がここにあると告げられる。戦いはまだ終わっていない



⑫いままで人々が崇拜していた像がくずれ、その下に隠路が現れた。最後の戦いはこれからはじまるのだ!



これが本当の最後の敵だ!



FAN ATTACK

国を起し、国を増やし、高俵を倒すため、九紋竜史進は行く!

す い こ で ん

水滸伝

水滸伝のゲームの進め方を、編集部で九紋竜史進がたどった道のりから読みとれるような記事。このコンセプトに内容は追いつけるだろうか。さあ8ページ、読みながらゆるゆる想像しよう。

スタート——シナリオ1・史進、腕力・技量・知力を決める

9匹の青龍の彫りものを持つ美青年、人呼んで九紋竜の史進。原作『水滸伝』で最初に登場する豪傑である。もと禁軍師範・王進から武芸十八般を学び、恐いもの知らずの18歳。と、ゲームに付属している『水滸伝豪傑列伝』から史進のイメージをウケウリしてみた。

若き好漢、九紋竜史進がつまずきながらも仲間を集めて高俵に迫る。そんな物語がはじまる。



史進の自己アピール



◎ゲームがはじまるまに表示される好漢の基本データとメッセージ。能力を決めるときにはこの基本データ以上になるまでやり直そう

自分の国を持つ——空白地へ行ってそこをねぐらにする



ゲームのはじまりは1101年の1月。史進は25国で逃亡中の身だ。仲間を集めてみようかと思うも人気は0。これではたいし

た人物が仲間になってくれるはずもない。自分の国を持つことを考えたほうがよさそうだ。高俵の国から離れた空白地へ行き、

そこを「ねぐら」としよう。史進は26国へ逃亡し、翌2月、そこをねぐらにした。26国は史進の国になったのである。

手順チャート

自分の国を持つ

他者の国から逃亡

↓

空白地をねぐらにする

高俵の国から離れている空白地で武器屋や造船所があるとベストだ。

ドキュメント・自分の国を持つ

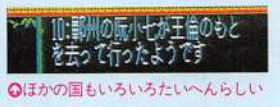
- 1101年1月。皇帝は頭を痛めている。②逃亡中の史進の番がきた。自分の国を持つため、空白地の26国へ逃亡する。
- 2月になって番がきた。④「ねぐら」で26国を自分の国にする。
- 26国が史進の色、水色になった。
- 3月になって番がきた。
- 自分の状態を確認してみる。

建国——住民の共鳴を得ることの難しさを思い知る

国を持つには持った。コマンドも下の表のようにいろいろできるようになった。が、完全に史進の国にするには、「共鳴度が40を超える国でない」と毎年1月の収入はない」という水滸伝のルールをクリアしないといけない。住民に食糧を施して一気に共鳴度を上げられればいいが、なにせついにさきまで空白地だった国である。食糧はほとんどない。そこで、史進は町を開発したり開墾を行ったりしてすこしずつ共鳴を得ようと決心した。3月、4月、5月と汗にまみれる。6月に狼が出た。「野獣を退治すれば人気上がる」と、狼退治に行



↑選中の好漢の一人
楊志よっしは、10年1月に9国を自分の国にした



⑩ほかの国もいろいろたいへんらしい

った。かなり体力を使ったが、みごと退治し、史進の人気は5上がる。狼退治をしたツケは翌7月にまわってきた。体力を消



②国では疫病が発生したようだ。治水度が低い国だとこういうダメージを受ける危険がある

耗しすぎて開発や開墾ができないのだ。こんなときは休むしかない。休養する。休養明けから



④4・36・48国で洪水。肥沃度が激減してしまっ。これも治水度が低かったための惨事だ

5か月をめいっばいがんばったが、共鳴度は40にとどかなかった。

ドキュメント・建国

⑧3月に「開発」をしたので繁栄度が23に、共鳴度は7になっている。4月は「開墾」、⑨開墾で肥沃度22、共鳴度12になった。5月は開発、⑩6月。狼が出た。⑪6月の番がきた。国データのところに狼2頭と出ている。「退治」を選ぶ。⑫史進はやる気まんまんだ。

⑬うまくいった。これで人気上がるはずだ。⑭人気は5になった。しかし体力は30にまで減ってしまった。⑮開発しようとしたが体力不足。⑯とりあえず「休養」で体力を回復させる。⑰9月になった。8月の開発で繁栄度32、共鳴度20。今日は開墾。

⑱「施し—住民」を実行。⑲食糧20を施す。⑳共鳴度32になった。40まであと一歩。㉑施すための食糧を「狩猟—食糧」で確保しようとしたが体力不足。㉒開発もダメだった。

㉓しかたなく食糧5を住民へ施す。㉔12月、共鳴度34。時間がない。開発をして共鳴度が40になることを祈る。㉕年が明けた。

共鳴度が40にとどかなかったためジリ貧。体力もなく、休養する。㉖2月になった。共鳴度は36。来年までには時間があるので、共鳴度はじっくり上げよう。開墾する。㉗3月。今度は豹が出た。退治すれば人気上がる。㉘共鳴度は39になった。退治に行こうとするも体力が足りないで休養する。㉙4月になって退治に行く。㉚失敗。大ケガをしてしまった。㉛5月になった。㉜どんなケガをしたのか史進の状態を調べる。人気は8になったが体力は5た。なにもできないので休養する。㉝6月になって体力が足りない。またも休養。㉞体力がもどったので、共鳴度と繁栄度がいっしょに上がるように開発をする。㉟共鳴度がついに40を超えた。これで26国は完全に史進の国になったのだ。完全な国を持ったので、史進の人気は20になった。

手順チャート

建国

治水・開墾・開発で国力を上げる



住民へ食糧を施して共鳴度を上げる

共鳴度を上げるのがいちばん重要。40未満だと収入がないのだ。

水滸伝・通常コマンド一覧表

コマンド	体力	腕力	技量	知力	備考	コマンド	体力	腕力	技量	知力	備考	コマンド	体力	腕力	技量	知力	備考	
1. 戦争	1. 遠征	10			ヘックス戦に突入	6. 出向	1. 塞に戻る				10. 軍事	1. 雇入れ						
	2. 退治	15	50	50	人気プラス3~5		2. 雑貨屋					2. 再編成						
2. 奉仕	1. 治水				共鳴度もすこし上がる		3. 繁華街					11. 訓練	3. 船の配備					
	2. 開墾	15	10				4. 武器屋				12. 宴会							
	3. 開発						5. 造船所					13. 休養						
3. 製造	1. 船	15	15	10	操舵能力のある技量70以上の強者が作れる。物価に応じた金も必要	7. 調達	1. 金	15	5	13	不成功のときは知力経験がプラス10。共鳴度が低下する	14. 施し	1. 住民					共鳴度を上げる
	2. 武器	15	10	10	技量60以上で知力50以上の強者が作れる。材料として鉄が必要		2. 鉄				実行者の技量と統治者の勇氣によって収穫量が変化する		2. 強者					忠誠度を上げる
4. 移動	1. 強者	10		7	人気は低下する	8. 狩猟	1. 食料	20	15		15. 情報	自国関連					コマンド数に数えない	
	2. 金品	10		15			1. 兄弟					16. 中断	自国以外の国					コマンド数に数える
	3. 逃亡	15					2. 追放											ゲームセーブなど
5. 外交	1. 不戦同盟	25		45	不成立時は知力経験がプラス18になる	9. 人事	3. 交替				「3. 交替」と「4. 命令」はコマンドの回数に数えない							
	2. 塞に迎える	25		60	不成立時は知力経験がプラス23になる		4. 命令											

富国強兵——奉仕と施しで国力を上げ、仲間を集めて戦力を上げる

■開発と開墾で国力を上げる

8月に共鳴度が40を超え、26国は名実ともに史進の国になった。自分の国を持つ、という当初の目標は達成できたわけだ。これで一段落したとはいえ、開発や開墾、そして野獣退治と体力を消耗し、史進の体はボロボロになっている。9月に町の開発を行い、繁栄度が43まで上がったところで、また体がいうことをきかなくなってしまった。体力は30しかない。しかたなく10月は休養する。休んでいるあいだ、「共鳴度が40～55のときに

は住民が暴動を起こすことがある」という水滸伝のルールが史進の夢見を悪くする。

枕を高くして眠りたい史進は、休養明けそうそうの11月に開墾を行う。これで共鳴度は52まで上がった。

12月になると、史進は体力35とほとんど半病人。しかし、ここですこしでも国力を上げておけば来年1月の収入が増える。そう思うと、性急な史進は休養をとったりできない。年明けそうそう倒れるかもしれないが、いまがんばらずしていつやるの

か。と自分で自分を励まし、ヨタヨタしながらも開墾する。この、計画性があってないようなところこそ、史進の若さであり、無謀さなのであろう。

開墾を終え、疲れはてて倒れるように眠りにつく史進。テ

レビではいま、紅白がはじまったところだ(なわけないか)。

■人物を誘って仲間を集める

1103年1月。皇帝は頭を痛めている。はやく頭痛のタネを倒してやろう。と意気込む史進。

そんな史進にはじめての収入があった。金780、食糧1420である。はじめて手にする軍資金に史進の胸は躍る。さあ、なにかから手をつけようか。などと考えているうちに1月はすぎてしまった。

2月になって体力の回復した史進は、仲間を集めようと26国にいる人物を誘うことにした。



なぜか17国から不戦同盟の誘いの使者が来た

史進は腰を上げ、出向して繁華街へ行く。ここで26国にいる2人の人物の可能性を占てみたが、どちらも人の下につく気はないようだ。もっと人気が上がらないと仲間になってくれないのだろう。しかたなく、繁華街をあとにして雑貨屋へ行き、食糧を売った。このさき、食糧よりも金が必要になると読むのでことだ。

日が暮れてきたので塞にもどり、これで2月は終わったな、と思っていると、意外なことに17国から不戦同盟を結んでほしいと使者がやってきた。17国といえば魯曾深の国である。どう

ドキュメント・国力を上げる



①1102年10月。8月に休養し、9月は開発。共鳴度47、肥沃度32、開発度43となっている。体力が30しかなかったため、今月は休養する。②今月は体力が45あったので、肥沃度と共鳴度が上がるように開墾する。③開墾で肥沃度は37になった。共鳴度も52に。共鳴度が55を超えれば住民が暴動を起こす可能性がなくなる。もう一歩で安心できる。体力は35だ。ギリギリの体力だが、年明けの収入がすこしでも上がるように開墾をする。④年明け。毎年恒例の皇帝のひとことのおと、番がきた。共鳴度が40を超えているので、はじめての収入があった。金780と食糧1420だ。これでやっといういろいろなことができる。なにかから手をつけようかと思って体力を調べると、わずか25。これではなにもできない。1月は休養する。



皇帝の頭痛のタネを早く消してあげたいと、毎年思う

手順チャート

富国強兵

仲間を増やす

出向して繁華街へ行く

可能性を調べる

OKなら仲間にする

強者へ施す → 義兄弟になってもらう

国力を上げる

奉仕コマンド

住民への施し

■仲間を増やす

かならず可能性を占て、仲間になってくれそうな人物だけを誘うこと。ムリに誘うと、人気が下がることもあるのだ。施して忠誠度を70以上まで上げられればひと安心。ただし、義兄弟になってもらうには忠誠度を95以上まで上げる必要がある。施し2～3回は必要だろう。また、強者全員の忠誠度をすこしずつ上げる「宴会」もけっこう有効だ。宴会なら体力も回復するので、何もできないときは宴会を開くのがいちばんいいかも。

■国力を上げる

肥沃度・繁栄度が50を超えたら、治水度を上げるようにする。治水度を上げておくとも災害が起る可能性が低くなるのだ。また、共鳴度は90以上を確保すること。

して小者も史進以外の強者もいない26国と同盟を結びたいのかはわからない。史進はいまのところ遠征などできる状態ではないのだ。同盟の有効期限は3年あるので、かなり先を見越しての魯智深の戦略なのかもしれない。断ったほうがいいかもしれない。いままで、信長の野望(全国版)でも戦国群雄伝でも不戦同盟は使わないでおしてきたのだから……。でも、使者の持ってきた金は魅力的だ……。いろいろ迷ったあげく、ここは不戦同盟を結ぶことにした。金で買えないものはないのである。

3月になると人物が4人になっていた。2人の人物が流れてきたようだ。新しくきた2人なら仲間になってくれるかもしれないと、史進はまたも出向する。繁華街で可能性を占うと、2人目の孟康が仲間になってくれそうだ。すぐに誘って仲間になっ



③「塞に迎える」を試してみたが結果は失敗。このムダ遣いはタイ

てもらった。4月になり、仲間になってくれた孟康の状態を見る。やはり忠誠度は低い。このままでは高俵に引き抜かれるかもしれない。金を施して忠誠度を上げる。

5月は体力不足のため、住民に食糧を施した。共鳴度は79に。6月になって元気をとりもどした史進は、思い切って外交で仲間を増やそうと、「塞に迎える」で宋武を誘った。金314を使う賭だったのだが、これは失敗に終わる。がっかり。

ドキュメント・仲間を集める

④2月になった。④「出向」する。④「繁華街へ行く」で「可能性を占う」も許貫忠はダメ。④もう1人もダメ。あきらめて「雑貨屋へ行く」の「食糧売り」で食糧1000を売って「塞に戻る」。④3月になったら人物が増えた。④「人物の一瞥」で確認。④出向して可能性を占う。1人目はダメ。④2人目の孟康はOK。④「仲間にする」して塞にもどる。④4月。強者が2人に。④孟康の状態を確認。④忠誠度を上げるため金100を施す④忠誠度は88になった。

④2月になった。④「出向」する。④「繁華街へ行く」で「可能性を占う」も許貫忠はダメ。④もう1人もダメ。あきらめて「雑貨屋へ行く」の「食糧売り」で食糧1000を売って「塞に戻る」。④3月になったら人物が増えた。④「人物の一瞥」で確認。④出向して可能性を占う。1人目はダメ。④2人目の孟康はOK。④「仲間にする」して塞にもどる。④4月。強者が2人に。④孟康の状態を確認。④忠誠度を上げるため金100を施す④忠誠度は88になった。

領土拡大その1——空白地へ義兄弟を送る

7月にはじめて小者を雇う。40人雇い、20人ずつ分けて持つことにした。これでわずかながら戦からしきもがついた。

早すぎる気もするが、孟康に義兄弟になってもらい、空白地へ送って領土を増やそう。思いついたら走る史進である。さっ

そく義兄弟になってもらおうとしたが、「義兄弟にできるのは忠誠度95以上の強者」という水滸伝のルールにひっかかってしまった。孟康の忠誠度は88だったのだ。

8月になって、孟康にもう一度金を施して忠誠度を100まで上げた。これで義兄弟になってもらえるはずだ。

9月になり、孟康を誘ったら快く義兄になってくれた。

10月。孟康に金と食糧を持って空白地の40国へ移動してもらおう。これで40国も一応は史進の国になるのだ。

同じ10月、史進の国になったばかりの40国の番がきた。共鳴度は0である。史進が26国でやってきたようなことを、ここでは孟康にやってもらわなくてはならないのだ。共鳴度を上げるため、孟康は住民に施す食糧を手に入れようと狩猟に行った。

ドキュメント・空白地へ義兄弟を送る

⑤6月になった。経済的に余裕があるので、「塞に迎える」を試したが失敗した。⑤7月。「雇用」で小者を雇うことにした。小者を40雇う。⑤雇った小者は史進と孟康に20ずつ分ける。⑤8月になった。小者の人数が40になって、なんとなく強くなったような気分。⑤孟康を義兄弟にしたいが、そのためには忠誠度を95以上にしないといけない。孟康の忠誠度はいまのところ88なので、もうすこし施せばいいだろう。金20を施して忠誠度を上げる。⑤9月になって孟康の状態を見ると、忠誠度は100になっている。これなら十分だ。⑤「兄弟」で孟康に義兄になってもらった。⑤10月になった。孟康の状態を見ると、ちゃんと義兄になっている。なんとなく親しみが増す。⑥空白地の40国へ孟康を「移動一強者」させる。金と食糧を100ずつ持たせた。⑥40国が水色になった。ここも史進の国になったわけだ。⑥移動した10月のうちに40国の番がきた。共鳴度は0だ。元手があるからここは年内に40以上まで上げるぞ。孟康は体力が79あったので、住民に施すための食糧を得ようと、狩猟を行った。

手順チャート

空白地を自国にする

強者の忠誠度を95以上にする



義兄弟にする



空白地へ移動させる



共鳴度を40以上にする

食糧を1000以上持っていきたい。1000施せば共鳴度が40を超える。

領土拡大その2——弱小国を威嚇して戦わずに勝つ

じつは、さっきまでの史進はその後ちょとしたミスから戦争に負け、ゲームオーバーしてしまった。そこで、もっとまえにプレイしたときの史進を呼びもどして続きをやらせてもらうことになった。ゲームセーブに感謝。

時は1108年の1月。はじまってから8年もたっているのに、まだ2か国しか持っていない。ただ、戦力は十分にあるので、信長の野望で使いまくった威嚇戦法を試してみることにした。

手順チャート

威嚇戦法

情報コマンドで弱小国を探す

弱小国の隣まで移動する

敵国の3倍でいどの兵力で攻めこむ

敵は逃げてしまうので、戦わずに勝ち

複数の国を持っている好漢ほうがやりやすい。2倍の兵でいける。

威嚇戦法とは、敵国の2~3倍の兵力で攻めこみ、ヘックス戦になったら敵の本隊にこちらの大兵力の部隊をぶつける。という戦い方。うまくいけば、流血なくして勝てる。つまり兵の損失なしに自国が増えるかもしれないのだ。

史進はまず、まわりにある国の状況を見て弱小国を探した。ちょうどいい具合に魯智深の16国が小者200しかいない。よし、遠征しようか。と思いきや、自国以外の国の状況を見たために1月の史進の番は終わってしまっていた。遠征できるのは月が明けてからだ。



◎人気があるといと上がったら、皇帝が興味を示してくれた。発奮する！

2月になって番がきたので、予定どおり遠征する。攻めこむ戦力は、16国の3倍の小者600にする。戦争に勝ったあとで16国の共鳴度を上げることも考えに入れ、食糧は630でいいところを2000持って行く。

ふつうならここでヘックス戦の画面に切りかわるところなのだが、ヘックス戦の画面ではなく戦争に勝ったときの画面にな

った。あまりの兵力に、魯智深はそそくさと逃げたのだ。

月が明けて16国の番がきた。予想どおり共鳴度は0だったが、治水度・肥沃度・繁栄度は空白地とは比べ物にならないくらい高い。魯智深が国力を上げていたのだ。これも漁夫の利というのだろうか。あまりのおいしさに好戦的になりつつある史進である。

ドキュメント・威嚇戦法



◎いままでの史進とはずいぶん違う戦略でやっていたもう1人の史進。じつははじめてプレイしたときで、かなり出遅れているのだ。こちらは1108年1月。まわりの国を見まわすと、16国の魯智深の国がかなり弱い。強者2人で小者200だ。◎2月になった。魯智深の国は小者200しか

いないので、3倍の小者600で「遠征」してみる。食糧は勝ったあとで住民に施すぶんも考えて630で十分なところを2000持て出た。◎ヘックス画面が出てこないうちに魯智深は逃げてしまった。戦わずして勝ったわけだ。これはおしい。兵力の損失0だもの。◎3月になってとったばかりの16国の番がきた。共鳴度は0だが、金5257、食糧9979、治水度54、肥沃度50、繁栄度50は、本国である26国と肩を並べるくらいだ。空白地に行ったときとは比べ物にならない。これなら共鳴度を上げるだけで国力十分だ。



領土拡大その3——対等な国との戦争へ行く準備をする

遠征がすべて威嚇戦法ならば問題ないが、威嚇にならないときは準備が必要になる。

まず、遠征に行く予定の強者

手順チャート

戦争準備

強者に100ずつ小者を付ける

武装度を上げる

訓練度を上げる

訓練度を上げるのに時間がかかる。日々の積み重ねが必要なのだ。

1人1人に小者を100ずつ持たせる。そして、出向して武器屋へ行って武装度を100まで上げる。最後に訓練して訓練度をできるだけ高くする。というのが戦争準備の流れだ。とかく、「戦力=兵士数」と思いがちだが、小者の武装度と訓練度が大きく影響するのだ。武装度・訓練度が低い

小者だと、敵国の倍の人数で攻めこんでも負けてしまうことがあるのだ。

いま史進がねらっている11国の場合、小者が1000いる。これは攻めこめる最大兵力と同じだ。史進の国の兵力がどんなに大きくとも、小者1000の国は、攻めこむときには対等なのである。



◎高俅の国と隣接していると毎月のように脅迫され続ける。つらい

1122年8月。史進は、出向して武器屋へ行き、武装度を上げた。遠征に行くのは翌9月だ。

ドキュメント・戦争準備



◎時は流れて1122年8月。高俅の国を攻めるのにあたって11国の王倫の国をとりたところ。◎11国の状況を調べてみると、小者1000だ。これは攻めこめる最大小者数と同じ。敵と同じ兵数で攻めこむのは、敵に地の利があるぶん不利だ。◎11国と隣接している17国は訓練度は82とまあまあだが武装度が78と低い。そこで出向して「武器屋へ行く」で武装度を上げる。◎武装度100に。これで攻められる。

領土拡大その4——準備を終え、敵国へ遠征する

11国に攻めこんだ。ヘックス戦である。はじめに手を付けるのは、コマの内容の把握。コマの腕力・技量・知力を知っておかなければ作戦など考えられない。右端の表のようにいろいろな攻撃方法があるので、これを使いこなしたいのだ。

手順チャート

遠征

布陣する

腕力の高い強者は白兵戦
技量の高い武将は火計と飛び道具
知力のすこぶる高い武将は妖術

布陣のときコマが渋滞せずスムーズに動けるようにするのも重要。

腕力の強いものは白兵戦、技量の高いものは飛び道具、知力の高いものは火計、知力80以上なら妖術、と攻撃や工作の仕方をだいたい決める。白兵戦のコマを前面に出し、飛び道具部隊、火計や妖術を使う部隊という順で敵のコマに迫る。

敵が城に籠もっているときは火計。白兵戦部隊はすこしどいて火計部隊に城に火をつけさせる。敵のコマは城に火がつくとすぐに城から出る。そこを白兵



①ヘックス離れたところから攻撃できる。飛び道具攻撃



②城にいる敵には火計が有効。知力60以上の強者ならできる



③知力80以上の強者が集り、日だけ使える妖術。効果絶大

戦部隊が攻撃移動でたたく。こうすれば自軍の小者の損失が最小限に抑えられる。

妖術は、妖術の範囲に敵のコマが多く入るところまで移動してから使う。敵のコマの知力が低いときは効果抜群だ。

力で攻めるだけではなかなか勝たせてくれないぞ。

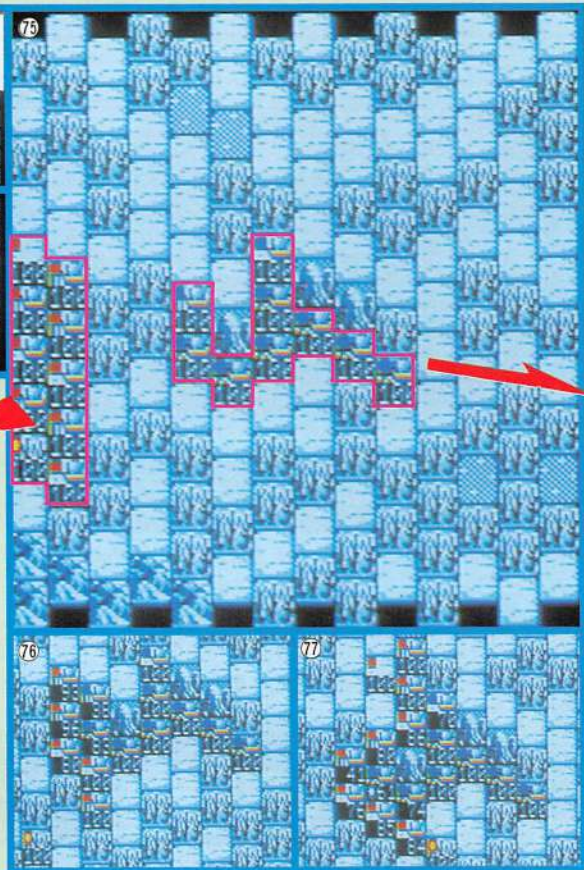
ヘックス戦コマンド一覧

コマンド	体力	腕力	技量	知力	備考
1. 移動	1. 通常移動	1			「2. 攻撃移動」は移動して攻撃できるが、移動距離が短くなる
	2. 攻撃移動				
2. 攻撃	1. 白兵戦	2	1		技量60以上で可能
	2. 飛び道具	1		1	知力80以上で残り体力50以上が必要
	3. 妖術	20		5	
	4. 一騎打ち	5	15	15	回避されたときは、体力-4、腕力・技量経験+5
3. 休息					体力を回復させる
4. 工作	1. 火計	1		1	知力60以上で可能
	2. 消火	1		1	知力40以上で可能
	3. 援軍				守備部隊にだけ可能
4. 退却					逃げる！
5. 情報					コマンド数に数える

ドキュメント・戦争



史進側の陣容

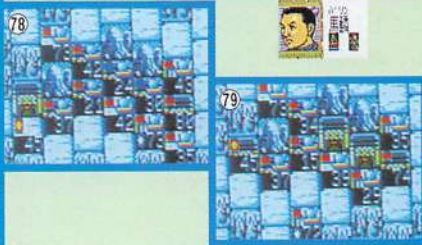


②武装度100にまかせて11国へ遠征する。③11国は訓練度は100だが武装度は56と低い。④攻めこんだらヘックス戦に。敵の本隊はまだ出てきていない。⑤布陣を終えたところ。コマの内容はマップの左右にある人物写真のとおりだ。⑥どんどん攻める。できるだけ攻撃移動を使って先制攻撃を仕掛ける。⑦敵のコマを取り囲むようにして攻める。できるだけ敵のコマよりも小者数の多いコマで攻めるようにする。城にいる敵のコマを潰したらすぐに自軍のコマを城へ入れる。⑧そろそろ終盤。現時点で史進側の小者数は418、王倫側は154(このうち100はまた戦場に顔を出していない敵本隊だ)。絶対的に有利だ。⑨敵はついに逃げた。12日目で勝ったのだ。

王倫側の陣容



まだ出陣していない



領土拡大その5——戦後処理で仲間を増やし、施して共鳴度を上げる

■戦後処理で仲間を増やす

戦争に勝つと戦後処理がはじまる。捕らえた強者を処分するのだ。史進は、とりあえず全員に仲間になるよう誘ってみた。戦後処理は、仲間を一気に増やすチャンスなのだ。

11国では8人の強者を捕らえ、朱貴を筆頭に全員仲間になってくれた。これも史進の人气が200を超えているためだろう。

月が変わって11国の番がきたら、強者の一覧で新たに仲間になった者の能力と忠誠度を確認する。ここで、使える強者とダメな強者を篩いにかけていく。仲間になったばかりの強者はみな忠誠度が低めだ。だから、使える者には金を施して忠誠度を上げる。とくに能力の高い強者なら、2回施してでも、義兄弟になってもらうといい。義兄弟の人数ぶん、月ごとに1国に対してだせる命令の回数が増える

ので(全員が違う国にいる場合。同じ国に複数の義兄弟がいるときは体力の上限値の高いほうしか命令できない)、義兄弟は多いほうがいいのだ。

ダメな強者は放っておく。忠誠度が低くても、小者を持たせなければ悪影響はないのだ。

一度に6人も仲間が増えたので、忠誠度を上げるのに手間がかかる。1か月に1人ずつしか上げられないのがイタイ。史進は考えた、近くにある義兄弟の国に何人か移動させて、2か国で施しをすれば、忠誠度を上げるのにかかる時間が移動にかかるぶんを除けば半分になる。

さっそく、仲間になった強者のうち4人を24国の義兄の魯智深のもとへ移動させた。

新しく仲間になった強者の忠誠度が上がったら、人数が増えたぶん小者を雇う。このときに訓練度と武装度が一気に低くな

るので、ヒマを見ては訓練させるようにする。訓練度は武装度と違って金では買えないので、すこしずつ上げていくしかないのだ。時間がかかるがしょうがない。武装度を上げるのは、年明けの収入を待って一気に100まで上げればいい。

■施して共鳴度を上げる

とったばかりの国は毎度のことだが共鳴度は0だ。しかし、戦争でとった国なので、治水度・肥沃度・繁栄度はすこぶる高い。金と食糧もかなりある。

はじめて自分の国を持つときは軍資金がなかったので共鳴度を上げるのに四苦八苦した。しかし、戦争でとった場合は、とったばかりの国にかなりの金と食糧がある。共鳴度を上げるには、この食糧を住民に施せばい

いのだ。

史進は気前よく食糧1000を施すことにした。これだけで共鳴度は50を超え、たった1か月で名実ともに史進の国になった。12月までにもう一度住民に施せば共鳴度は100まで上がる。

共鳴度が高いほど1月の収入は多くなるので、忘れずに上げておこう。と、ただの無鉄砲ではなく統治者としての貴禄すらうかがえるようになった史進である。



◆苦勞のかいあってついに人气が250を超えた!

手順チャート

戦後処理

捕えた強者を召し抱える

↓
強者へ施す → 有能な者は義兄弟に

↓
施して共鳴度を40以上にする

仲間にならないときは逃がしたほうがいようだ。そのうちどこかで仲間にてきる。

ドキュメント・戦後処理で仲間を増やす



⑧戦争に勝ったときの絵は何度見てもいい。⑨戦後処理がはじまった。とりあえず「仲間にする」で誘ってみる。⑩朱貴は仲間になってくれた。仲間にならなかったときは逃がせばいい。結局、捕らえた強者6人がすべて仲間になってくれた。⑪「強者の一覧」で能力と忠誠度を確認する。仲間にしたばかりの強者は忠誠度が低い。能力の高い者から順に施して忠誠度を上げよう。⑫11国の番がきた。施す。

打倒高俣その1——人气が250を超えた1月、刺令が下る

ふと気づくと、史進の人气はすでに250を超えていた。いろいろ苦労したものなあ。狼退治に行っておおケガしたこともあったし、戦争に負けたこともあった。いまの史進は、持っている国の数ですでに高俣を追い越している。このまま年を越せば、待ちに待った皇帝からの勅令が下りるはずだ。

いままでの経験から人気の上

がり方で気がついたのは、野獣退治のとき、みごと成功で+5、おおケガして+3。共鳴度40以上の国を持ったときに+12。出向して繁華街に行ったとき、可能性を占ってダメそうなのにそれを無視して仲間にしようとしたとき-2。といったところ。住民の共鳴を得た自国を多く持つのが人気を上げる近道ようだ。そのためには、自国をあす

けられる忠誠度の高い仲間の強者が必要。やはり仲間集めが大切なのだ。

年が明け1月になったら、史進のもとに皇帝からの勅使がき

た。ついに勅令が下りたのだ。これで高俣のいる国を攻めることができる。皇帝の期待に応えるためにも、すこしでも早く高俣を倒さなくては。



◆1月になって皇帝からの勅使がきた。目的の第1段階はクリアだ!



線路と駅と乗客数の関係にとことんこだわる!

A列車で行こう

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

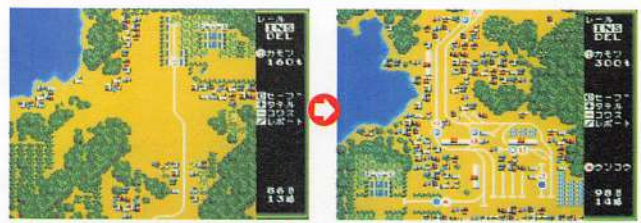
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	7,800円

アタックだけれど、こう線路を引け! そこに駅を置け! こういう環状線を作れ! などとわめいたりはしない。シミュレーションゲームなんだから、鉄道会社の経営を冷静に分析するのだ。

鉄道会社を運営しながら大陸横断鉄道を完成させるのだ

ここはある大陸で、プレイヤーは大統領の特命を受けて大陸横断鉄道を1年以内に完成させるべくあくせく働く、鉄道会社の社長兼下働きの青年。社長として利潤を生む路線を計画し、下働きとして計画にあった線路を、「A列車」(右の写真のほぼ中

央にある④)を動かして作っていく。計画は経営シミュレーションで、線路引きはアクションパズルっぽい。線路は下のマップのような大地に引いていく。12画面くらいの長さの土地に、経済性を考えつつ引いていくわけだ。



◎東海岸の大統領官邸から西海岸にある大統領別邸までつながる大陸横断鉄道を作るのだ

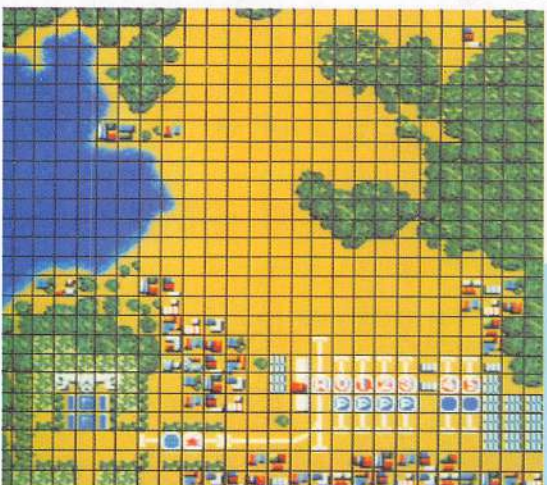
線路を引いて駅を作る。シロウトじゃできないね、手順があるのだ

大陸の地形を目を皿のようにして見ていると、町や線路がブロック単位に置かれているのが

わかってくる。下の写真を見よ。ここに、てきとうに線路を引いてみたのが右下の写真。駅が2

つあって列車が2つの駅を行き来するようになっていた。すでに①~②の客車が走っているが、貨物列車はまだ動いていない。
■貨物路線から作るのが定石
このままでは線路を作るための資材を駅まで運んでおき、A列車で駅まで資材を取りに行く

ことができない。貨物列車で資材を運ばないとすこししか線路が引けない。ゲームオーバーどうぜんなのだ。だから、ふつうは右ページ上のカコミのように貨物路線から作る。こうしておけば、線路を作る資材をいつでも取りにいけるのだ。



ゲーム開始直後

てきとうに線路を引くと



- ナメ1 直線から曲げられる。斜めのまま伸ばせる
- ナメ2 斜め1から曲げられて、合わせて約90度になる

- ポイント ここに列車がくると、設定しておいたほうへ分岐する。なにも設定しないと直進する
- 町 乗客のもと。これが多いうところに駅を作ると乗客が多い。駅のまわりにとどんどん増える
- 駅 縦は線路の左側、横は線路の上で作れる。駅前の線路はまっすぐでないといけない
- 車止め ここに列車がくると、半分スピードで逆向きに走るようになる。使い方が難しい

東海岸の大統領官邸から西海岸にある大統領別邸まで、

目的地・西海岸



こだわる……気にしなくてもいいさいなにとらわれること。これが強すぎると友だちが減ったりするが、逆に親友を生むこともあったりする。経営……計画的、継続的に事業を遂行すること。毎月発売日にちゃんと店頭と並ぶMファンなんて、まさしく経営だと思っただけ。写真の線……これはカラープリントにロットリングというメーカーのキレイな線を引きけるペンで直接書いたもの。手作業なのでちょっとズレている。

最初に貨物路線を作る

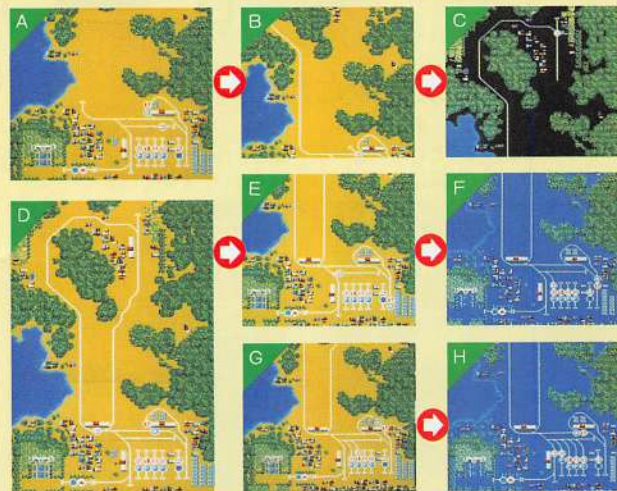


①はじまりはじまり。②まず上に行く。③くるとまわって右端の町をかすめるようにして貨物⑤と



接続。④これで24時間後に動きはじめる。⑤1ブロック上にもどってから斜めに線路を引く。⑥駅を作るようにまっすぐな部分を作ってから、貨物列車がぐるぐるまわれるようにする。⑦まっすぐなところまでもどって駅を作る。⑧貨物列車が来ないところ夜になるのを待つ。⑨夜になったら駅の左上のポイントを、貨物⑤が曲がるように切り換える。これで貨物路線が完成した。

収入源・環状線を作って客車を走らせる



上の貨物路線の続きではないので注意。①貨物路線を作り、環状線を走らせる列車を引きこめるようにしておく。②環状線を作るべく線路を伸ばしていく。資材が切れたら駅まで行って資材を積み、10トンぶんだけ資材を使ってからもういちど駅に行って資材量を最大



⑩町の発展のしすぎには注意したい

の490トンにする。資材は1つ250トンなので、10トンぶんムダ使いしないとフルに積むことができないのだ。⑩環状線を伸ばしていく部分をすこしだけ作っておく。こうしないと町がじゃまになって思うように線路が作れなくなるのだ。⑪環状線が完成した。⑫客車を環状線に引きこむ。5時から4時間おきに発車させるつもりだ。⑬客車①に接続。⑭すぐにもどって、9時に客車①に接続。同様にして客車③までを接続する。⑮列車が発車しはじめた。客車③が発車するまで、じっと見てしまう。⑯しばらくすると西のほうにある駅のまわりは町だらけになってしまった。環状線を伸ばすときの予備線路を左側に作っておかなかったことを後悔するもあとの祭り。

■客車を走らせる路線を作る

資材が確保できたら、客車を走らせる路線を作っていく。すぐ上のカコミのような、いくつ

かの駅をつないでぐるぐるまわる環状線がいい。下に並んでいるようなハブニングが起こりづらいのだ。車止めがないのでバ

ックにならないし、ミスらなければ客車が衝突したりしない。

これで、はじめのうちはかたんに黒字になる。しかし、線

路が西に伸びるほど税金が高くなるので、線路を伸ばしていくには収入が大きくなるように環状線を育てないといけない。

列車は急に曲がれない



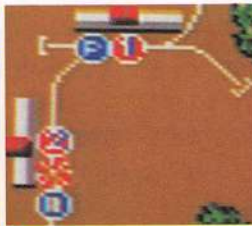
①このまま進むと脱線してしまう

列車は直進が好き



②ポイントを切り換えないと衝突!

逆走は列車事故のもと



③逆走は危険がアブナイ

赤字経営だとアウト

キリン	
キリン	8360
ウイスキー	890
1877	1590
2877	1560
ウイスキー	410
1877	1170
2877	940

④このままでは手も足も出ない

走りつづけて5日はかかる道のりを、A列車は行く!



世襲・点検・スター

乗客のもととは町・駅と町と乗客数の関係にこだわる

■町と駅と乗客数の関係

大きな町(町が密集しているところ)、はじまってすぐなら左下の町の近くに駅を作れば乗客が多い。駅のまわりにある町の数とその駅での乗客数の関係は右のカコミのようにになっている。駅のまわりにある町の数に比例して乗客数が増えるわけ。収入は乗客が多いほど増えるので、駅はできるだけ町の近くに作りたい。

■駅を作ると町が発展する

そして、駅に客車が止まったときに、乗客数ともうひとつ、なにかの要素(客の乗った駅の発展度か?)によって、駅のまわりに新しい町ができていく。しばらくそのままにしておくと、右の連続写真のように、駅のまわりが町だらけになるのだ。はじめのうちはポツンポツンと町が1つずつしか増えないが、多いときにはいっぺんに20個くらいできるときもある。

■理想の駅を考える

ここまでで、環状線を作れば自然に収入が上がっていくことがわかった。ただ、すぐに気づくように、乗客数には上限があ

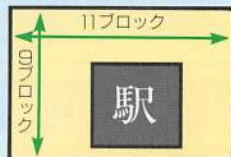
る。乗客がやってくる範囲が決まっているので、そこがすべて町で埋まったときが上限なのだ。

だから、理想的な駅を求めるなら、じゃまになる山などが無い広野のどまんなか、ポツンと駅を置き、すべて自力で町を作ればいいのだ。これはあるていど経済力がついてからでないといけない作戦だが(はじめのうちは収入がすくなく経費ばかりかかる)、キマったときはとてもいい収入源になる。

こだわりきった町と乗客の関係



各駅の乗客数は、駅の「左右11ブロック×上下9ブロックの範囲にある町の数」×10で計算できる。右の写真の駅だと町が36個あるので、乗客数は360人と計算できる。



こだわりきれなかった乗客数と町の関係

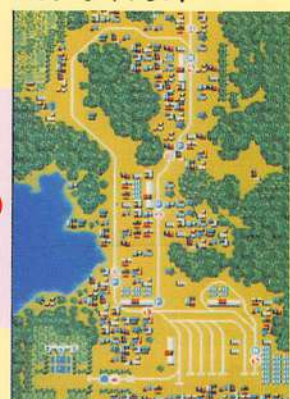
客車が駅に着いたときに、駅のまわりに新しく町ができることがある。下の写真のように、町はどん



どん増えていくのだ。町ができるシステムを調べようといういろいろやってみたのだが、結局はわからず



じまい。たくさん人が集まっているときに町ができるようだといえない。くやしい!



収入のもととは乗客。乗客数と駅間の距離の関係にこだわる

■収入と経費を計算できるか?

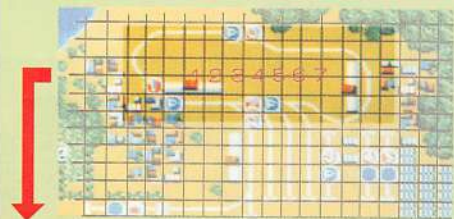
会社は収入と経費を予測していろいろなことをしている。A列車でも実社会のような計画的経営ができないものだろうか。

経費はおおむね明らかになっている。線路は1ブロックぶん作るのに10ドル、列車は1ブロック進むのに10ドル、駅は作るのに4000ドル、貨物列車が始発

駅で資材を購入すると500ドル、駅での積み降ろしは40ドルと、やることによってかかる費用が決まっているのだ。はっきりしないのは税金だけ。収入は、下

のカコミのように計算できる。このデータをもとに、電卓片手に経済的な路線を考えることができるはずだ。紙の上で考えてから実際に作ってみよう。

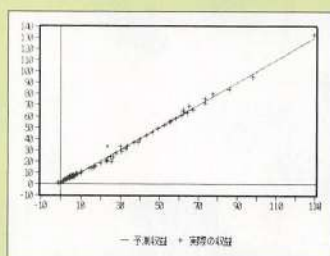
こだわりきった収益計算式



まず乗車駅と降車駅の距離と乗客数から、降車時の収益が計算できないものかと思い、駅間の距離(下の図のように縦と横に分けて数えた)・乗客

数・収入の3つを約70とおりメモしてPC98の「ロタス123」に入力。グラフにしたりしながら調べてみた。いろいろと計算した結果、

((縦の距離)+[横の距離])×[乗客数]×[定数]という式で計算できそうだったので、データを回帰分析して定数を求めた。分析結果とそれをもとにして作ったグラフからわかるように、定数は約1.52だった。



- ◎回帰分析の結果、ことばは欄外参照。
- ◎実際の収益と予測収益はほぼ同じだ

回帰分析の結果:	
Y 切片	-2.631832
Y 評価値の標準誤差	1.8131549
R 2乗乗数	0.9958426
標本数	69
自由度	67
X 係数	1.5229584
X 係数の標準誤差	0.0120216

◎てきとうな実験用の路線を作って客車が駅に着くことにメモる

回帰分析……原因の数値と結果の数値の因果関係を調べ、将来的な原因からどのような結果が出るのかを予測するための手法のひとつ。A列車で使ったのは、ほとんど見栄をはるため。だけど、ロタス持っている人で、この機能をまともに使ったことのある人はどのくらいいるのだろうか? 回帰分析の結果……難しいことばが並んでいる。Y切片は計算結果に最後に加えられる値。そのほかはとて難しくて書き表すことができない。

データと経験をもとに、クリアするコツを考えてみる

■ゲームをクリアするコツ

いままでいろいろこだわって調べたデータと経験をもとに、クリアするコツを考えてみよう。

- ①路線は環状線にする。管理がかんたんで事故が起こりづらい。
- ②環状線を作るときは会社の規模に合わせてできるだけ大きくする。環状線のいちばん上といちばん下、大きさによっては中央の左右に駅を置く。こうすれば、乗る駅と降りる駅の距離が大きくなり、収入が増える。
- ③環状線ができたら、客車を4台とも走らせる。こうすれば町を短期間で発展させることができ、そのぶん収益が増える。
- ④駅の作りすぎはムダ。列車は駅で1時間停車するので、駅の数が多すぎると列車の走っている時間が多少なりとも短くなる。
- ⑤環状線には貨物列車も走らせる。A列車が資材を取りに長距離走るのは経費と時間のムダ。
- ⑥町がほどよく発展したら、環状線をひとまわり大きくする。ひとまわり大きくした先では、まわりになにもないところに駅を作り、理想の駅に仕立てる。「ほどよく」が重要で、連続写真のように町が発展しきるまでじっとしていると、町がじゃまになって環状線をそのまま伸ばすことができなくなってしまう。
- ⑦環状線を伸ばすときは、まず線路をすべて作ってからポイント切り換えですべての列車がい



①ある環状線の記録。客車0か駅に着く



②客車1も最初の駅に着いた



③客車0が上のほうの駅に着いた

レール	139	カエフ	170
ポイント	11	カエフ	170
コスト	10%	カエフ	250

リフト	73970	カエフ	0
ワイ	730	カエフ	0
クアック	1160	カエフ	0
クアック	1160	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0

④乗客は170人だった。まあまあかな

レール	139	カエフ	170
ポイント	11	カエフ	170
コスト	10%	カエフ	250

リフト	73970	カエフ	0
ワイ	920	カエフ	0
クアック	1160	カエフ	0
クアック	5140	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0

⑤こんども乗客は170人だ

レール	139	カエフ	170
ポイント	11	カエフ	170
コスト	10%	カエフ	250

リフト	72190	カエフ	0
ワイ	1020	カエフ	0
クアック	1160	カエフ	0
クアック	450	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0
クアック	0	カエフ	0

⑥乗客は180人。下の駅より多い

レール	144	カエフ	350
ポイント	11	カエフ	350
コスト	10%	カエフ	250

リフト	79210	カエフ	0
ワイ	2770	カエフ	0
クアック	3000	カエフ	0
クアック	3000	カエフ	0
クアック	6200	カエフ	0
クアック	6200	カエフ	0

⑦30日ほどたつと乗客数が倍になった



⑧黒字が確保できた。線路を伸ばしていく

っせいに路線変更できるようにする。これがもっとも安全だ。⑨大統領専用客車を走らせるときには、すべての列車を環状線から外しておく。環状線からすこし横に出て両側が車止めになっている線路を作り、ポイント切り換えて1台だけ入るようにしておけば安全。これを走っている列車の数ぶん作ればいい。

と、思いつくままに9つのコツらしきことを列挙してみた。重箱の隅をついたわりには平凡なことしか出てこないものだ。

ワナに注意!

A列車で行こうは、シミュレーションゲームなのにマップにワナがある。とつぜん山が通れる

トンネルと、いかせん線路が引けなくなる大統領別邸の直前にある畑だ。ここはバラしてお

いたほうがいいと思い、クリアしたときの写真を下に並べた。これでクリアできるよね。



①最初のトンネルは2か所に作れるのだ



②2つ目のトンネルは1か所しか通れない



③駅を作って町で畑を潰してもらうのだ!



編集部の
どんなもんだい

このマップは、A列車の記事を作っている最中に作られていた、史上最強の環状線が完成しつつあるときのものだ。どうしても線路が一本しか通せない2つ目のトンネルの直前まで複線になっているところにこだわりが光っている。町の多さもかなりのもので、駅を作ってはなくしてはなくしているのがうかがえる。経営的にも優秀で、下の写真のように大幅な黒字となっている。ディスプレイがでるならコンテラとかやってみようかな。

Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

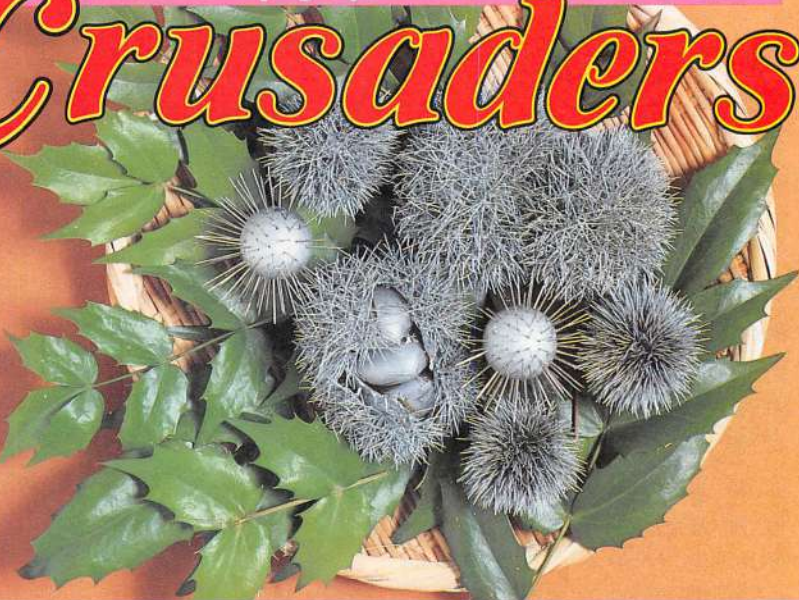
激ペナ2 / シルヴィアーナ / 信長の野望・戦国群雄伝 / スーパー大戦略 / ヴァリスII / ザ・ゴルフ

●通り抜けできます

アンジェラス / ポッキー / イントゥルーダー / D.C.コネクション

●そのほか

今月の激ペナ2 / 歌を詠む会 / イラストのコーナー / 新コーナータイトル未定



ゲームのぞき穴

再会の時



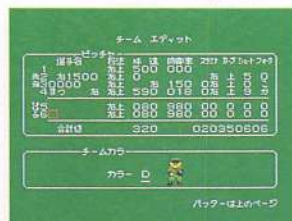
激ペナ2

おおっ驚きのスーパー変化球が投げられるぞ

この技をやるためには、前作激ペナが必要だ。激ペナがあれば、やり方はしごくかんたん。激ペナのチームエディットでチームを作り、新10倍カートリッジ(ディスクは不可)にセーブ、それから今度は激ペナ2でそのチームをコンバートして、セーブする。同じことを3回以上(本当に3回以上)くり返すと、データが変になったピッチャーができてたりする。



①コンバートはきちんと3回以上すること。セーブも忘れずに

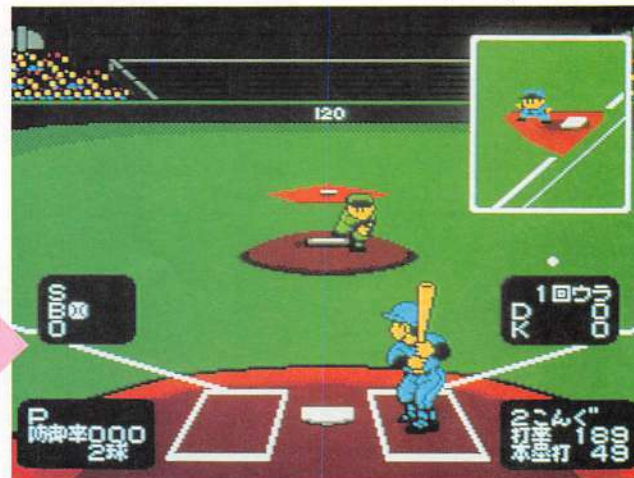


②パラメータはもうめっちゃくちゃ / スタミナ「0右」ってどういうイミ?

あがる。試合で投げさせてみると250KMの新幹線並みの速球や、画面右からはみ出して左から出てくるスーパー変化球を投



③激ペナのエディットモードでこくふつにチームを作る



④見よ! ボールはピッチャーの手元から流れるように去っていく。ああ、恐ろしや

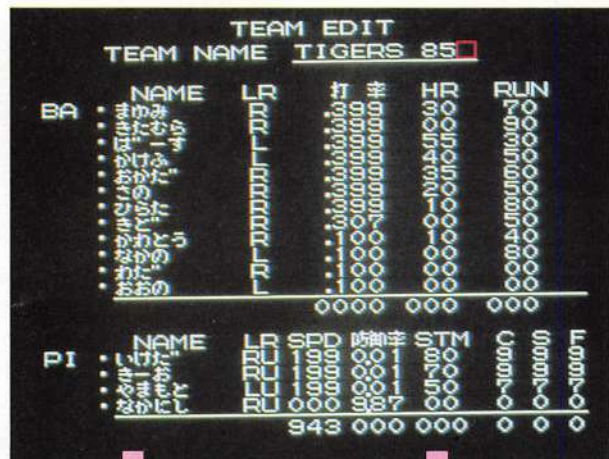
(千葉県 / 清水智・7歳)
☆まるで、夢のチームを作るプログラムを使ったようなピッチャーが激ペナと激ペナ2の両方を持っている人ならできてしまう。プログラムを打ちこむ時間を取るか、激ペナを買うお金を取るかの選択が最大の問題になりそう。運よく両方の余裕がある人は観戦モードで夢のチームと対戦させてみて両投手の投げあい眺めるのもおもしろいかもしれない。お金のない人は……。

打者8人、打率.399。先発投手3人、球速199km/h

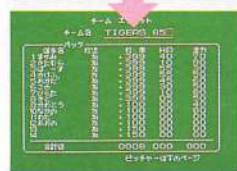
激ペナのチームエディットでバッターの打率を.200か.300にして、.2か.3の場所に.1を入力します。すると.150になりますが一回セーブしてから見ると.100になっています。この状態で激

ペナ2にコンバートすると、なんと上位8人を打率.399にすることができます。また、激ペナで球速を199kmにする技を使って作ったピッチャーを、激ペナから激ペナ2にコンバートするだけで199kmの剛速球を投げることができます。

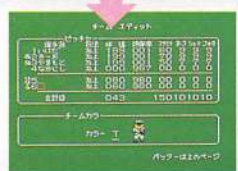
(愛知県/西川俊男・14歳)



◎これは1回セーブしてから、数字を分配したとみた



◎一番まゆみから順番にだまて本当に全員.100なの



◎ピッチャー3人が球速199のまま、防球率だつて0.00なの

ピッチャーは外野をめざして行ってしまった

ランナーが1塁にいるときに、ピッチャーを牽制させて2塁に走らせる。そのときランナーは(もちろんコンピュータで試してもいいのだが、2人で試したほうがかんたんにできる。友達と協力してやってみるといいね)

1塁と2塁の間で停止する。ピッチャーのほうは2塁へ走らせた状態のまま、キーを押しっぱなしにしておく、レフトへと走っていくのであった。

(神奈川県/猪熊和仁・?歳)



◎ランナーを1、2塁間に止めておくのがポイント。あとはカーソルの上とBボタンを押しておくだけ



◎このあとピッチャーはスタンドまで走り続ける……わけない



シルヴィアーナ

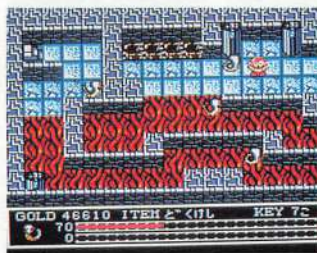
メモリーセーブのうれしい使いかた教えます

ボクはシルヴィアーナをやっている、1つ気づいたことがあります。メモリーセーブをしてから死ぬと、セーブした状態からコンティニューすることができるのですが、死ぬときにいた



◎スクロールしたとすぐにメモリーセーブをする

敵はコンティニューしたあとには出てこないのです。ということは、画面がスクロールしたと



◎あゝ死んじゃった。でもだいじょうぶメモリーセーブしてまただい

きにすぐメモリーセーブをして、敵に殺されるということを知りかえせば、死にそうになっても



◎ほら復活。ライフがないけど敵もいなくなった。これをくりかえそう

町にたどりつけるのです。(宮城県/荒木五郎・18歳) ☆敵と戦わずにすむ技だね。

シルヴィアーナの必殺バックアタックだあ!

みなさん聞いてください。なんとシルヴィアーナの必殺技はバックアタックだったんです。敵が後ろからちかづくときよりも短時間で敵を倒せます。(岐阜県/長良川下郎・19歳)



◎敵と戦うとき、正面から戦うと時間がかかるから、うしろ向きに待つ



◎すると近づいたバシバシとやっつけることができる

ここにいればだいじょうぶ。そう安全地帯ね

後半に体力が回復するアイテムが手に入るが、動いている間は体力は回復しない。これは危ないなって思ったときは、いちばん下か右にいれば安全です。(岡山県/上原昭人・17歳)



◎ここにいれば敵は追いかけてこないのだ。しばらくここに休憩でもしよう

◎これは触っているように見えるけど、じつは、触っていない。これも安全地帯だ

新コーナー タイトル未定

セーラー服優子 なせ日本テレビネットイメージガール「セーラー服優子」が、(宮本裕子(20歳)になったんだ。かわいんだいっ。でも、リアちゃんの方がかわいいわ。)(山口県/ちくわ・16歳)☆ひさしじりに怖い

ちよとのぞき穴

マイト・アンド・マジック2〜ハイリングの日常をただにする〜 やり方はかんたんです。どのハイリングでもいから銀行に連れて行きCOST(コスト)よりも高い金額を預金するだけで、COSTが0になります。結局、COST以上に金額を支払うのであまり得た気になれないのが残念です。まあそれは、預金したあとに引き出せば解決するのですが、お金があまっていなくてできない技ではありません。(東京都/佐藤雄二郎・14歳)

イントルーダー

Q 小夜子の部屋に入れる鍵をもらったのですが、その先がぜんぜん進めません。(愛知県/あつつきき・?歳)

A 妹の部屋へ行ってみよう。しかも、ただ行って話を聞いてきただけではダメだ。そこで、ここでの手順を教えよう。まず、「襲う、女の子」にしたらつぎは「本気」を選ぶ。さらにこれがすんだら、しつこく「人を呼んでみる」にする。最後は「しない」を選べばいい。しつこく攻め、ナニもしないのがポイント。



①話なんか聞いても聞かなくてもいいから襲うのだ
②けっきょくのところはこれで終わってしまう

Q 地下道になにかありそうな気はするんですが、なんでもないのでしょか? (島根県/たゆゆ・?歳)

A まず、厨房の地下にある貯蔵庫に行って、ワインを取ってから地下道に行こう。すると、地下道のつきあたりに幽霊が出てくるから、素直にワインをあげる。そうしたら、ふたたび貯蔵庫に行きウイスキーを取って、もう1度地下道に行き、幽霊に会えばいい。



③貯蔵庫にウイスキーを取りに行き
④また会えばもうすぐエンディングだ

D.C.コネクション

Q このゲームにはほかのJ、B、ハロルドシリーズのような、人物関係図はないの? (兵庫県/北野陽子・?歳)

A そうですね。このゲームを始めてまず気が付くのは、このシリーズならいつもある人物関係図がないことでしょう。あれは便利だから、よく使うんですけど。じつは、あるんです。ゲームの進行がある時点まで進まないと、出てこないようになってます。スターダストにこまめに行ってみよう。得点が30点で出てくるでしょう。



①スターダストに行ったら見られるよ
②これが人物関係図。これで人間関係がわかりやすくなった

Q 証拠品が見つからないんですけどお、どうしてですか? (東京都/田川季代・18歳)

A ちゃんと話を聞いていけば、そんなことはないんじゃないかな。特にリンディのいるホテルには何度も足を運ぼう。アルフレッド・シュルツに会えるようになったら、彼女からジョージ・ヘンダソンとシュルツの密会写真をもらえるはずだ。まだまだ、先は長いがんばってね。



③リンディからヘンダソンとシュルツの密会写真をやっとならった。ホッ
④こいつがシュルツ。お金持ちなのだ
⑤そしてこっちはヘンダソン。悪人面

今月の激ペナ 2 : 10月号75ページのウソ

ごめんなさい。いきなりあやまってしまうが、じつは10月号の激ペナ2大会(全国版)の応募用紙に間違いがありました。打率のパラメータで合計値が2.100という数字になっていましたが、これは3.900の間違いでした。訂正してお詫びいたします。といっても、激ペナ2大会の応募はしめきってしまったので、はっきりいって「もうどうしようもない」。電話で問い合わせた人には説明できたのだけど、そのほかの人には説明できなかった。激ペナ2を持っていない人は本当に「ごめんなさい」。

さて、今月からはじまったこのコラム、激ペナ2大会の情報を伝えるために作ったのだけど、今月の原稿を書いているときには激ペナ2の応募期間中だったのだ。そこで、今回は10月号の95ページでほろくそに書かれてしまったジャイアンツのチーム大改造をテーマにする。もちろん、打倒タイガースだ。敵を知るにはまず、味方から……というわけで、ジャイアンツのどこに勝てない原因があるのかをさぐることにした。打率.390、HR50の打者を3番よしむら、4番はら、5番くろまで、7番こまだと4人並べていたのだが、6番しのづかの成績がいま

ひとつ良くなかった。そこで、同じく成績の良くない8番のうえとにも引退させてしまった。かわりに、ファームからろとやまくらを呼んで、戦力強化してみた。要点をまとめると、クリーンアップにはHR50を与えて6番のろに19、恐怖の7番バッターこまだは50にした。これで、打線につながりがでてくるはずだ。つぎに投手陣だがこれはほとんど完璧といっているだろう。3枚刃のエース、さいとう、まきはら、くわたに加えて左の変化球投手みやもとを先発に起用してみた。今のところジャイアンツ最強の投手さいとうは球速130、スタミナ90、カーブ9、シュート9、フォーク0の軟投派、新人のみやもとは左下投げで球速140、ス

タミナ80、カーブ8、シュート8、フォーク0のデータだ。さて、実際にばおばおちゃん率いるTIGERS PPP(トリプルパンチ)と対戦してみた。結果からいうと、ジャイアンツの快勝だった。1回表にタイガース先発とおやまが乱調でいきなり3点もらったさいとうがタイガース打線をピシヤリと押さえて完投勝利。こういう負けかたはそのまま今年の阪神を思いおこさせる。つまり、打てない、守れない、勝てない、のだ。しかも、こんなときは悪いことが重なるもので、ばおばおちゃんはその後、ジャイアンツに4回挑戦して、0勝4敗、5連敗してしまったのだ。ふっふっふ(笑)。



①かつてのエースも今は見るカゲもない。今落差のあるフォークが決め球だった
②最近のタイガースのエース。キレのあるカーブでフライに打ちとる
③フォーム改造で右の上投げから左の下投げに変わったため、よく打たれる
④それなりにスピードはあるのだが、変化球にキレがないためカモられやすい
⑤足のケガから見事にフックツ。溜息にランナーを返すたのしい打者
⑥スーパースターとはいっても目をつけられるもの。打てなくても仕方ない
⑦4割5割はあたりまえ。当たればホームランのバッティングはやっぱり魅力
⑧恐怖の7番バッター。満塁男。呼び方はいろいろあるけれど、とにかくスコイ

34 通の抜け

A…つづき ……L V 200でHP 256になる。このあと、C 1(1, 5)(1, 11)にある泉の水を飲みB 2(1, 9)でカシナートという敵を倒す。こいつは20000000のEXPをくれるほか、Chain Male+19などといったすごいアイテムも持っている。ジュースを飲んでからカシナートと戦うまで敵に会ってばならなかったりといった難しい面もあるが、これが最短レベルアップでしょう。

ねずみのワサモ
なにながなんでも激ペナ2
激ペナ2
ナントレース2では前作にあったT H Eプロ野球というのが登録商標に引っかかっていたからだった
えんじゅというの、プロ野球ということばが登録商標に引っかかっていたからだった
ペナといふたのではないかと、思うのは考えすぎだろうか?

『激ベナ2』発売されたばかりだけど、バグがたくさんある。①2人でチームエディットしたチームを選び、そのチーム名を下からまたいだりすると「22222222」と赤くなってどうしようもなくなる。↓へつづく。

●歌を詠む会

1月号は「ろ」

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を右下にある10の基準で1点ずつ増減した合計点が評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトと交換。

●得点番付

- 一 ぼく川村……………24点
- 二 金欠法師……………14点
- 三 パイン・なんとら……12点
- 四 熊谷久……………10点
- 五 宇治吉麿……………8点
- 五 目標50点兵衛……………8点

上位陣に変動はないが、毎月200首以上送られてくるのでなかなか連続して採用にはならない。かくなる上は「拡大、歌を詠む会」をやるしかないか。



10の基準

- ①正しい字数(29~33字の範囲)
- ②季語の有無
- ③社会性(現在のこと)
- ④時代性(過去や未来のこと)
- ⑤非日常性
- ⑥民族性(庶民の生活)
- ⑦風俗性(恋歌)
- ⑧感動
- ⑨雅(気高く、優美な和歌)
- ⑩下げ(落ち、笑いを誘うもの)

④ちゅん ちゅん ちゅん 火になつたかな、という感のあるロリタが主題だ



今回の和歌は「せ」だったので、「政治家」を詠んだものが多くておもしろくなかった。発想が安直なのよね。

セミコロン ダニコロン たなのコロン	ダニを殺すの 間違いやすいの	評 減点は2345 6789、加 点は⑩で合計4点。和 歌というよりただ、ダ ジャレの集まりのよう だが、彼だって一生懸 命考えたのだ。	せしめたい プレゼント おわずにならやフ	ゲールソフトの とくにえうて クマガス乙	評 減点は2345 789、加 点は①⑥⑩で合計6点。物 欲と性欲の両方をせし めたいと思う人間の欲 深さを感じさせる。最 後の言葉の意味は……。	千円のソフト見つけは しなものの消費税がつき、 枯れ葉散る思い	目標50点兵衛	評 減点は①④⑤⑦ ⑧⑨、加 点は② ③⑥⑩で合計8点。政 治家に続いて多かった のが「消費税」を詠ん だ和歌。この和歌は最 後の句が良かったの。
--------------------------	-------------------	--	----------------------------	----------------------------	---	---------------------------------------	---------	--

●イラストのコーナー

10月号でお休みしてしまったせい、今月はたくさん送られてきた。本当はいっぱい掲載し

たいのだけど、スペースの関係でつぶれるのが、イラストのコーナーなのです。ごめんね。



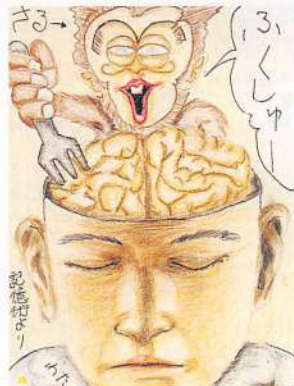
①みかじま太郎。エメラルドドラゴンのイラストを送ってくればよっとして……



②カニガム。サランラッピングされてきたイラスト。お答えします、「そうです」



③佐藤創。初投稿だろうが、なんだろうが、いいものはドンドン掲載するぞ



④村木康寛。ちょっと怖いけれど、サル表情がマヌケなのでいいかな?

投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。
- ②通り抜けできます→先に進めず困っているソフトを救うQ&Aコーナー。
- ③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。
- ④ものを書く会→どれだけおもしろいことが書けるか、作文コーナー。
- ⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌(五七五七七)を詠むコーナー。
- ⑥みんなで救ってあげよう→私生活と古いゲームで困って

いたらここに送れ。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→個性豊かなイラストを待っている。歌を詠む会のイラストも募集中。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。ハガキには住所、氏名、年齢、電話番号まで書いてください。

MSX・FANアムusement・シリーズ

ゲーム十字軍 Vol.2

10月16日発売
定価920円(本体893円)

おくれちゃつてごめんなさい



ねずみのワサモ 露天風呂の怪 ウイングマンズベシャルのお風呂で、穴をのぞくと向こう側は女湯です。ということはワイムは男湯に入っていたことになり、そのへんのことを詳しく教えてください。(静岡県うほほほ15歳) ☆きみは重要な点を見のがしている。それは入った風呂が露天風呂だ。ってこと。露天風呂には湯桶というウレシシステムがある。問題はなぜワイムが男湯ではなく混浴に入っていたかではないのだから。そんなことないか。考えられることはユーザーサービスじゃないかな。だって温泉が裸になつていても気持ち悪いだけどもね。関係ないけど今度編集部で温泉旅行へ行くと予定があるけど混浴はあるのだろうか。ああ早く温泉に行きたい。

BASIC

#6 パターンを変形するビット演算



論理演算子 今回扱った3つの論理演算子以外に、NOT、IMP、EQVの3つがある。それぞれ特徴的な真理表を持つのでマニュアルで調べよう。

ビット bit、もともと、binary digit(2進数)の略。コンピュータ関係の入門書などでは、「情報の単位」などとわけのわからないことが書かれているが、むしろ、2進数何桁ぶんかを表す単位と考えたほうがわかりやすいだろう(そのことがそのまま「情報量」に通じる)。たとえば、パターンデータの1行ぶんは、2進数8桁になっているので、8ビットの情報だ、などと使う。しかし、こんな使い方は、BASICではほとんどしない。BASICでビットというときは、たいてい2進数の1桁を指していることが多い。また、2進数がいくつかならんだものを、ビット列という。このビット列に対して、1桁単位で演算していくことをビット演算という。

■ORの真理表

A	B	A OR B
1	1	1
1	0	1
0	1	1
0	0	0

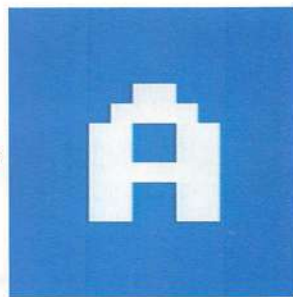
ORやANDはなんのためにあるか

BASICの演算子には、+ やー、*、/以外にも、指数計算(2の3乗などの計算)に使う「^」、整数で割った余りを出す「MOD」、商を出す「¥」、「<」などの関係演算子、そして「OR」「AND」などの論理演算子がある。なかでも、ふつうの算数とかけはなれて違うのが、論理演算子だ。

ただ、論理演算というものの自体は、その名前がいかにむずかしそうなりに、日常的によく使われるものなのだ。

「もし、明日が晴れで、ぼくが暇なら、野球を見に行く」という文章があるとすると、BASICの文法に従って、IF(明日が晴れ)AND(ぼくが暇)THEN(野球を見に行く)というふうに置き換えることができる。これは、IFに続く2つの要素の両方が成立したときにだけTHEN以下のことが起

●ORを使った太文字



右ページのプログラムを実行すると、「A」のパターンが横に1ドットぶん太くなる

こるという意味になる。ここでは、「明日が晴れで」の「で」がANDに相当しているのだ。

実際のプログラムでは、IF(カーソルキーの左が押されている)AND(キャラクタのX座標が0より大きい)THEN(キャラクタが左に動く)などという場面がよく出てくる。

こういうIF文のなかに出てくる論理演算はわかりやすいが、ほかにもORやANDは通常の計算式のなかに姿を見せること

がある。そのうちのほとんどは、論理演算子のもうひとつの使い道、ビット演算だ。とくに、文字パターンを変形させるときなどによく出てくる。

ビット演算とは、2進数の形にした数値を、各桁ごとに、その論理演算子の真理表に従って演算していくものだ。論理演算を見つけたら、その演算子の両側にある数値を2進数の形にして考えてみれば、なにをしたいのかが目に見える形になる。

文字を太くする2種類のビット演算

大文字のAを横に太くする

```

10 SCREEN 1
20 AD=ASC("A")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I):PD=PD OR PD¥2
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
    
```

左は、BASICピクニックの#1でやった代表的な変体文字「太文字」のごくかんたんなプログラムだ。変数ADには、SCREEN1のパターンジェネレータテーブルのうち「A」のパターンがある部分の先頭アドレスが入り、行30~60で、その部分を書き換えている。

変数PDには、8バイトあるパターンデータのうちの1バイトずつが入り、それぞれに対して「PD OR PD ¥2」という計算をおこなってから、もともとあったところに結果を書きこむ仕組みだ(まんなかの表は上から順に1バイトごとのパターンデータと計算結果を表している)。この計算式には下で解説しているような2つのビット演算が関わっているのだ。

PD

PD¥2

PD OR PD¥2

0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

■図1 太文字に使われるビット演算の仕組み

0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

2で割るとビット列は右に1桁ずれる

●もとのビット列

1	0	0	0	1	0	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

¥2

●演算結果

0	1	0	0	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

【2で割る】「¥」は算術演算子の1つで、商(割り算した結果の小数点以下を切り捨てたもの)を求めるものだが、とくにビット演算では「¥2」という形でよく現れる。ビット列は2進数なので、2で割ると1桁小さくなるのだ。これは10進数を10で割ると、1桁小さくなるのとまったくおなじことだ。1桁小さくなるということは、0、1のパターンが右に1桁ずれるということだ、これはそのままパターンを右に1ドット

ぶんずらすことになる。同様に、「¥4」(4は2の2乗、つまり、10進数でいえば100にあたる)とすると2ドットぶん右にずれる。ちなみに、「¥」のかわりに「/」を使ってもおなじことだが、わずかだが「¥」のほうが計算が速いのだ。ついでにいうと、「*2」とするとビット列は反対に左にずれるが、数値を2進数8桁内に収めるため、「AND255」を加えなければならない。

ORでつなぐと2つのビット列が重なる

●もとのビット列

1	0	0	0	1	0	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

●OR演算の相手

0	1	0	0	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

●演算結果

1	1	0	0	1	1	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

【OR演算】これは、パターンを変形させるときにはいろんな場面で出てくるビット演算の基本ともいえる演算だ。ORという論理演算は、0、1のビットに対して左ページにあるような演算結果を出す。0と0なら0だが、それ以外なら(つまり演算対称のどちらかに1があれば)結果は1になる。これは、パターンで見ると、ちょうど重ねあわせたのおなじことになる。上の太文字処理でいえば、通常の「A」のパター

ンと、2で割って右に1ドットずらした「A」のパターンを重ねあわせているのが、このORだ。上のプログラムの「PD¥2」を「PD¥4」に変えると、BASICピクニック#1で紹介した「乱視文字」(文字がだぶって見える)のパターンになるし、「PD OR PD ¥2 OR PD¥4」と3つ重ねれば、3倍太いポテポテ文字になる(ただし、小文字のmなどは完全につぶれてしまう)。

XOR eXclusive OR(エクスクルシブ・オア:排他的ORと訳される)の略。XORも仲間のORも、両辺のどちらかに1があれば演算結果が1になる。違うのは、両辺のどちらにも1があるときだ。ORは1になるが、XORは0になる。右ページの反転処理はこの性質を利用しているのだ。だから、ぜんぶ1のパターン(10進数の255)でなくても、たとえば、右半分4桁が1、左半分4桁が0のパターンでXORすると、右半分だけが反転した文字になる(ただ、見にくくしようがないが)。

AND 「そして」や「と」として有名だが、論理演算界では「かつ」と呼ばれている。XORはヒネクレモノという印象があるが、ANDはリチギモノという印象がある。とにかく両辺に1がなければ絶対に1にならないぞという、強く、頑固な意志が感じられ、わたしは彼が好きだ。彼の得意技ビットマスクは、たとえば「窓」になるだろうか。つまり、1の部分が見えぬ壁(演算結果が0になる)という感じなのだ。パターンデータ以外の使い道で有名なのは、キーマトリクスを利用した使い方だ。キーマトリクスとは、すべてのキーに対して、押されているか押されていないかの情報を記録しているメモリの一部分のことだ。1つのキーに対して1ビット単位で記録しているのだが、それを8ビットごとにまとめてアドレス1つぶん収めている。これを利用してキーの入力状態を調べるときにANDが役に立つ。なにしろ、データは1バイト(8ビット)ごとにしか取り出せないのだから、ANDで必要な桁以外を隠して処理するわけだ。そのビットが0なら、全体が0になり、1なら数値はわからないが0でない数になって、調べやすい。

■XORの真理表

A	B	A XOR B
1	1	0
1	0	1
0	1	1
0	0	0

■ANDの真理表

A	B	A AND B
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	0

パターン作成用ビット演算の基礎

まえのページの図を見ると、「ビット演算」などという、いかにも名前はその名の通りで、けっきょく、方眼紙に書いたパターンをずらしたり、重ねたりしているだけの、単純な作業だとわかるだろう。

これは、パターン作成にかぎったことではないが、プログラムで「むずかしい」と思われることは、たいていは単純すぎてピンとこないだけのことが多い。

たとえば、マシン語の1つ1つの命令は、2つの数をたすとか、あるアドレスにある内容をほかの場所へ転送するなどといった、きわめて単純なものばかりなのだ。マシン語がむずかしいのは、その単純な命令を組み合わせることで複雑な作業をやらせなければいけないからだ。

それに比べて、パターン作成用のビット演算は、0と1をならべてみれば、形も効果もそのまま目に見えるのでかんたんだ。

■なぜむずかしく見えるか

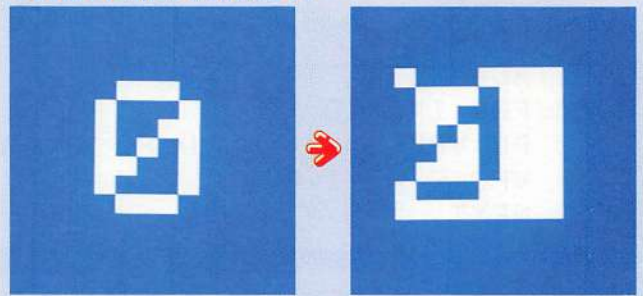
原理も作業も単純なパターン作成用のビット演算に、わかりにくい部分があるとすれば、たぶん3つにしばられるだろう。①VRAMを相手にしなければいけないこと、②右のページにあるプログラムのように、「XOR 255」とか、「AND 247-(1 AND 1)*8」といった、見ただけではピンとこない数値や式が出てくると、③パターンデータはかならず2進数8桁でなければならないこと。

①に関しては、BASICピクニックの#1でかなりくわしくやったのでここではくりかえさない。#1を読んでいない人は、ファンダムのプログラムで実例を見ていか、「MSXポケットバンク③グラフィックス秘伝」(アスキー出版局)などを参考にしてほしい。

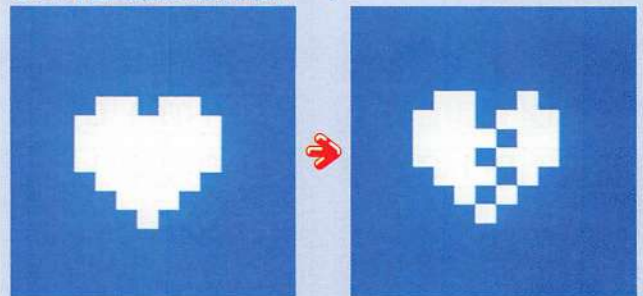
■たんに短くしているだけ

②は、そこに出てくる数値や

●XORを使った反転文字



●ANDを使った失恋ハート



④文字を反転させたり、文字からあるパターンを抜きとったりが、比較的短いプログラムでできる。論理演算子は、こういうビット演算のなかで目に見える働きをしているのだ。

式を2進数の形にもどしてじっくり見ていけばわかるはずだ。

たとえば、「数字の0を反転させる」の行40にある「255」は2進数の「&B11111111」のことだ。2進数の形になっていると、XORの意味さえ知っていればピンとくるだろう。10進数の形で書かれているのは文字を節約するためだ。

また、「ハートマークを失恋させる」の行40にある「AND 247-(1 AND 1)*8」とも同様だ。ここでは、次の2つの処理を交互にやろうとしているだけなのだ。

```
AND &B11110111
AND &B11101111
```

この2進数は、上が10進数の247、下が239になるので、

```
AND 247
AND 239
```

をくりかえしてもおなじ。この作業をさらに1つの式にしたものが行40にある式だ(くわしくはプログラムの右の説明参照)。

けっきょく、2進数の形で書けばよく見えることが、プログ

ラムの節約のためにちょっと見えにくくなっているだけなのだ。

■パターンは2進数8桁だけ

③の問題は、まえのページでもちょっと触れたが、ときどき「AND 255」という処理をする必要があるといういどの問題にすぎない。

VRAMにパターンデータを書きこむときは、そのデータが2進数8桁で表せる数、つまり、0から255までの整数でなければならない。この範囲を超えると、エラーになる。

ところが、たとえばパターンデータを左へずらすために「*2」したり、そのほかの処理を施したときに、パターンデータ候補がこの範囲を超える場合がある。そのために、ある種の計算をするときは、最後に「AND 255」をつけているのだ。255はまえにも出てきたが、1が8桁ならんだ数値のことだ。

この3つのことさえ押さえれば、もうパターン作成のためのビット演算に関してはいうことがほとんどない。

ANDとORの使用例1つずつ

数字の0を反転させる

```

10 SCREEN 1
20 AD=ASC("0")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I) XOR 255
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
    
```

このページのプログラムの基本構造は、37ページのプログラムとおなじ。変数ADには文字のパターンが入っている先頭アドレスが入る。行20のASC関数のなかをべつの文字に換えればその文字が変形する。

論理演算子XORの使い道は、左ページ下の真理表を見ただけではピンとこないだろうが、基本的にはこのプログラムの例のように、パターンの反転(0と1を逆転させる)に使われる。あるビットと1をXORするとそのビットが0なら1、1なら0に変わるわけだ。この例では、8桁ぜんぶ1(10進数で255)のビット列でXORしているが、いろんなパターンでXORしてみると、おもしろい形に出会うことができるだろう。



■図2 反転文字に使われるビット演算

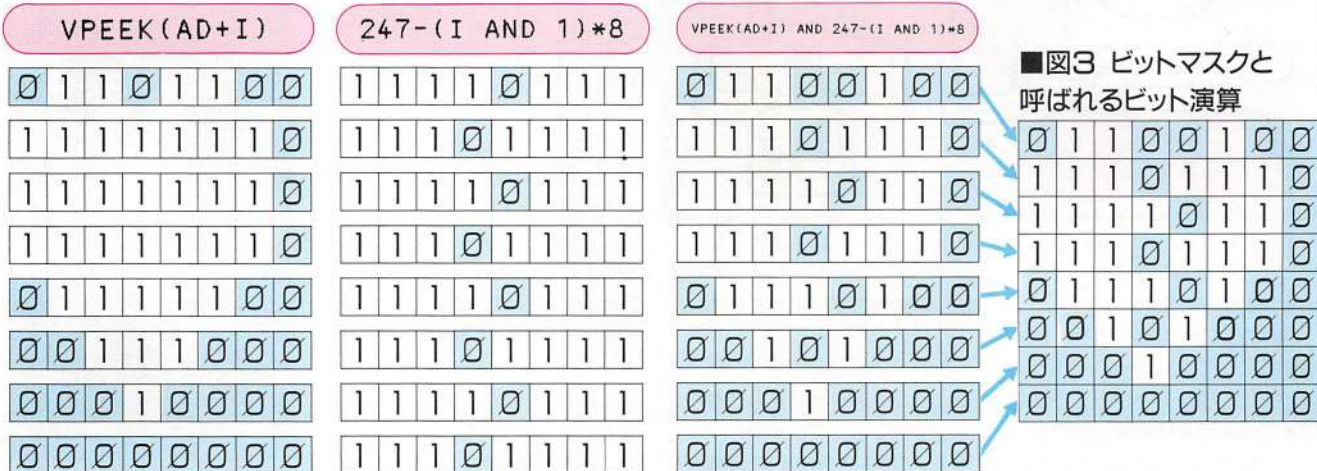
ハートマークを失恋させる

```

10 SCREEN 1
20 AD=ASC("♥")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I) AND 247-(I AND 1)*8
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
    
```

ANDによるビット演算は、とくに「ビットマスク」と呼ばれ、パターン的一部分だけを切り取りたいときに使われる。あるビットパターンに対して、切り取りたい形に0をならべたビット列(ほかの部分はすべて1)をANDすると、その部分にあったビットだけが0になる。逆に見ると、残したい範囲だけに1をならべておくとその部分のパターンだけが残ることになる。

行40のAND以降にある式は、1が偶数のときは247、奇数のときは239になるが、この数は下図のように2つの切り取りパターンを交互にくりかえしたものだ。1 AND 1は、1が1増えるたびに全体として0と1をくりかえす(これもビットマスクの一種)。これを利用して2つの数を1つの式にまとめているのだ。



■図3 ビットマスクと呼ばれるビット演算

ファミコン

第3回プログラムコンテスト・ノミネート作品発表 #2

今回のノミネート作品はさすがにしめ切りまぎわだけあって、各部門で激戦をくりひろげたすえ、選ばれたものばかり。しほりにしほったが、

それでも13本も掲載することになった。おかげで今月はゲームの説明もリストのページも1ページずつ増やしてしまった。

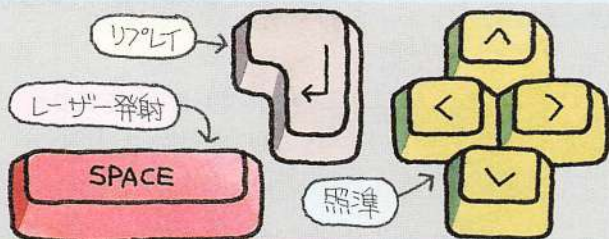
1画面

ノミネート作品① 立体的に迫りくる謎の箱

スリー ディメンションズ
3 dimensions

MSX2/2+ VRAM64K

BY 木村光徳



タイトルどおりの、3D(3次元)グラフィックの生きたシューティングゲームだ。

パソコンの3Dというと、いわゆる「ワイアフレーム」というのが多い。ワイアフレームとは、ワイヤのような骨組みだけでディスプレイ上に立体的な物体を表現するCG手法の1つで、一

見手抜きといえれば手抜きだが、いかにもコンピュータらしくて、むしろ実際の立体よりも立体らしく見えてしまう。

このプログラムでも、ワイアフレームの箱がどんどんこちらに迫ってくる。プレイヤーが、カーソルキーを操作して照準を移動させるとカーソルキーとは

反対の方向に謎の箱が揺れる。

こうして、箱の正面を枠の中央あたりに持ってきてレーザー発射。するとあたっていれば、箱は消滅し、あたっていなければさらに迫ってくる。んー、なんかあたりまえみたい。

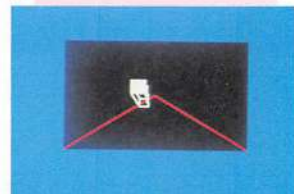
箱が迫ってくるスピードは最初のろいのでクルクルにラクチンだが、ふと気づくと微妙に速くなっている。撃ち落とすつづけて、またふと気がつくとき速くなっている。こうしてなんだか速くなっているのに気がついたあと、めでたくゲームオーバーをむかえるというわけだ。

ゲームオーバーになるときは、箱が「くぬう」という感じで至近距離まで迫ってくるので、なんとなくやしい。無生物相手でも、くやしいものはくやしいのだ。それで、なんとなくリプレイして、ふたたびあののけぞったような箱を見てしまうのが常なのであった。

リストは52ページ



① 暗黒の宇宙のただなかに、ボツンとワイアフレームの箱が現れる



② うまく調節したつもりでスペースキーでレーザー発射。だが、はずれ



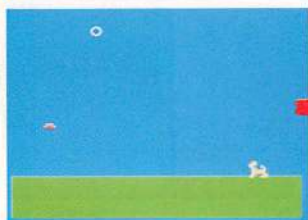
③ 最終的に箱は「くぬう」とフキダシをつけたい感じで迫り、ゲームオーバーとなる

ノミネート作品⑫ 名犬ジョンがかわいいっ

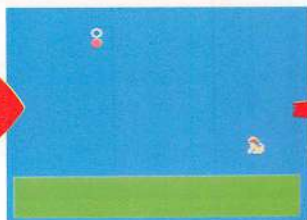
ジョン frisbee犬John

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Ichi.くん

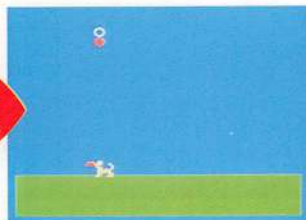
ジャンプ / リアレット



①frisbeeが左から投げられる



②ジョンはジャンプしてキャッチ



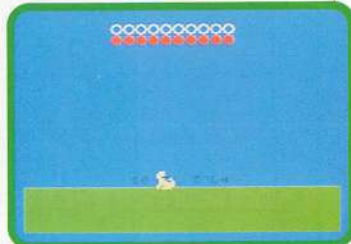
③くわえたfrisbeeを左に持っていく

このゲームは、遊んでも楽しいが、たいていの人は見ただけで大喜びする。

ゲーム自体は非常に単純で、左からランダムな高さ、速さでfrisbeeが飛んできて、それを右端にいる名犬ジョンがタイミングよくジャンプしてキャッチするという、よくあるタイプ。frisbeeが投げられるたびに、画面上部に丸が1つずつ表示されていき、ジョンがfrisbeeを取ったら丸の下に赤い丸、取れなかったらなにも表示しない。なんか選挙みたい。

このゲームの最大の魅力は、

リストは53ページ



④0回すべてをキャッチして、画面のまんなかをさかんに動くジョン、ワンワンオオン

名犬ジョンの表現力だ。ジョンはfrisbeeがくるのを待っているあいだもしっぽを振っているし、frisbeeをキャッチしたらしっぽを振り振り左のほうへ持ってくるのだ。この芸の細かさが、じんわりと単純でいてまったりと奥の深い味わいをゲームに与えている、うらむ。

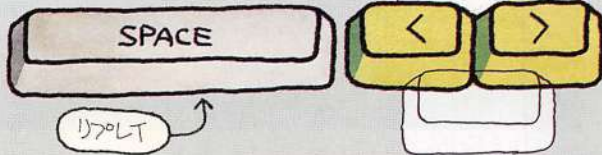
10回投げおわると、ジョンは画面のまんなかあたりでごほうびをねだる。気の弱い犬好きの人なら思わずドッグフードに手をかけてしまうのではないかな。

ノミネート作品⑬ Uターンした名作ソフト

スーパーボンボン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 塚原英樹

ボンボン左右移動



そのむかし、プログラムボンベツに掲載された1画面プログラム「ボンボン」のUターン移植版だ。原作は、あの「すわいん」の作者でもあるTEIJIRO。「ボンボン」は一度パソピアというパソコンに移植され、そのパソピア版をさらにUターン移植したのが、このプログラム

だ。主人公はボンボンという黄色い玉。なにもしないしていると、かってに上下にはねている。プレイヤーはボンボンを左右にあやつって、10円くん(TEIJIRO)の別の作品に登場したキャラクタを集めるのが目的だ。

ボンボンには一定の生命エネ

リストは54ページ

●ボンボン

いつも上下にはねている主人公

●10円くん

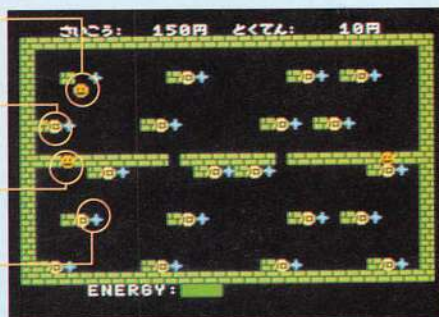
原作ではSだったかやはり円が強い

●1UP

これを取るとエネルギーが増える

●イガイガ

これを取るとエネルギーが減る



ルギーがあり、最初、3ユニット持っている。画面のあちこちにしかけられた十字型のイガイガにぶつかるとそのたびにエネルギーは1ユニットずつ減っていき、すべてなくなるとゲームオーバー。そのかわり、ボンボン自身と同じ形をしたキャラクタを取ると、エネルギーは1ユニットぶん増える仕組みだ。

ボンボンは基本的にはつねに動いているのだが、壁に向かってずっとカーソルキーを押しているとわりついたように止まる

こともできる。また、ブロックがたがいちがいにならないところを斜めにすりぬけることもできる。このへんの細かいテクニックはけっこう重要だ。

10円くんを100円ぶん集めると1面クリア。最初の面は、パソピア版と同様、上下2分割タイプだが、6面目に出てくるボーナス面(イガイガが無害になる)を超えると、たくさんの床が2列にならんだ面が変わる。この面はじつは原作のTEIJIRO版の面なのだ。

荒野のガンマン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Romi



①第1試合。まず、試合数と試合ごとにランダムに決まる点数が表示される



②ちょっとしたあいだその状態が続き、2人のプレイヤーは息を止め緊張する



③悪人の顔が表示された。2人の指先がそれぞれのトリガーを押す!



④プレイヤー1が早ければ青い爆発、プレイヤー2が早ければ赤い爆発になる

ゲームの説明をしようと思うが、うっかり説明してしまうともうそれ以上にも書くことがなくなってしまいそうでこわい。

それほど、このゲームは単純明快だ。

作者は、サウンドフォーラムがAVフォーラムと改称したのをいいことに、塾長に平民にもどされてしまったRom i。べつになんにも悪いことはしていないのだが、これ以上えらくなると塾長の仕事をぜんぶ取られてしまいそうだったからだろう。一種の天安門広場である。

と、話をそらせているうちに

ようやくゲームの説明をしてもいい時期になった。

このゲームは、2人対戦専用の早撃ちゲームだ。10試合で1セットになる。まず、画面にランダムに決められる試合ごとの点数が表示され、2人のプレイヤーが身構える。緊張の一瞬ののち、悪人の顔が現れるので、撃つ。早いほうがその試合の点数を得て、次の試合へ進むのだ。

顔が表示されるまえに撃ってしまうと点数は相手のものになってしまう。

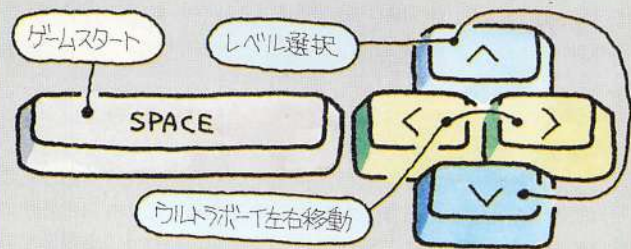
単純で単純で単純なゲームだが、本気でやると燃えるぞお。

リストは56ページ

ふにら

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Beta. K

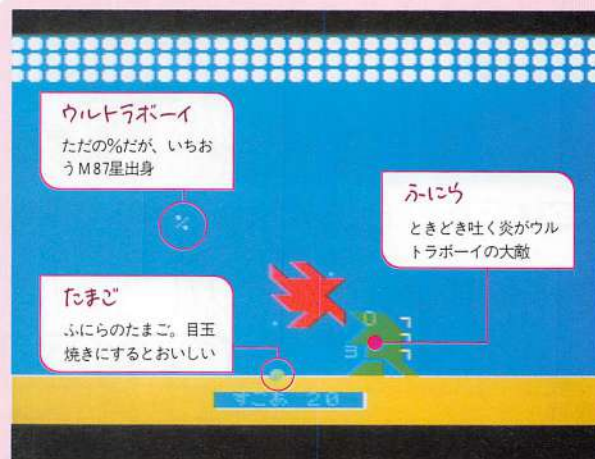


①ふにらがうろうろ動いているタイトル画面。ここでレベルを選んでゲームスタート

これもかつてプログラムボンネットに掲載されたPC-8001用のゲーム「L I ZARD」(ぴーば作)の移植版。

主人公は、ただの「%」だが「ウルトラボーイ」という名前がついている。顔がおとうさんにそっくりだから。

タイトル画面でゲームレベル



②ふにらの動きを読んでスキをついてはたまごを盗んでいく

を選んでスタート。いっすいれられる(イージーレベル)では、ふにらははてきとうにしか動かないが、はあどろげえる(ハードレベル)では、しっかりとウルトラボーイを追いかけてくるようになる。

ゲームの目的は、ふにらやふにらの炎にあたらないように、

ふにらが生み落としていくたまごを取っていくことだ。ウルトラボーイは上下にかかっては飛んでいるのでプレイヤーが操作できるのは左右の方向だけ。

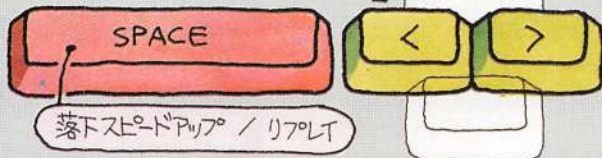
いっすいのほうはわりとかんたんだが、はあどろのほうは本気でやらないと点が取れないほどむずかしい。

水道管

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 若林賢人

落ちてくるパイプ、ブロックの移動



上から落ちてくる6種類の水道管のパーツをうまい位置に積み上げていって、右の3つの噴出口と左の蛇口をつないで水を流すアクションパズルゲーム。

6種類のパーツは横にまっすぐなもの、縦にまっすぐなもの、そして4つの曲がった管。パー

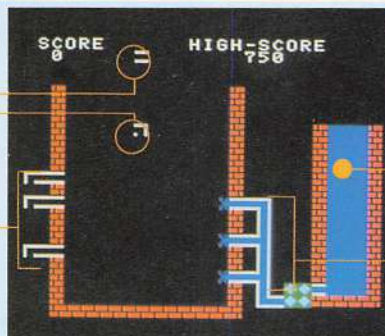
ツは、空中には設置できないので、その場では不要のパーツや、ときどき混じって落ちてくるブロックなどで高さを調整したりしなければならない。

パーツを1個下に置くごとに1点、パイプ1つぶん水が通る(噴出口からパイプでつなが

次に落ちるパーツ

いま落ちて

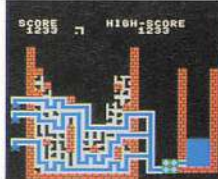
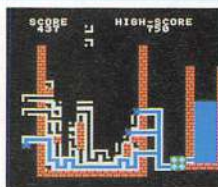
蛇口



①水槽の水はじょじょに減っていく。これがカラになってしまうまえに3つずつある噴出口と蛇口を結ぶ

たところまで水が通る)ごとに10点、1本を完全に通すと100点のスコアが入り、3本とも通すと、そのときに水槽に残っていた水の量に応じたボーナスが入る。クリアすると、次の面ではパーツの落ちるスピードが速くなってしまふ。

あわてて水の噴出口をふさいでしまったり、のんびりやりすぎて水槽の水がカラになってしまったりするとゲームオーバー。



②ほかのルートもあるていど進めつつ、下を通る水道管をなるべく早く作ろう
③完成。どういわけか水が通るとほんにとすっきりした気分になる

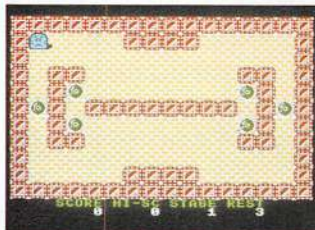
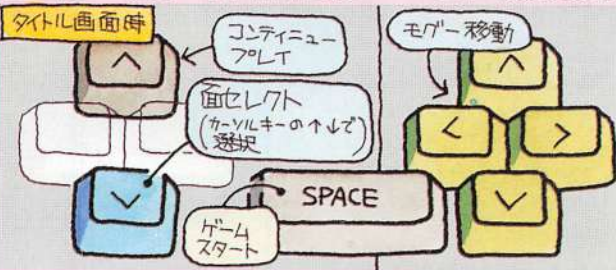
リストは62ページ

モグー

MOGUE

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 横沢和明



①かんたん(なはず)の1面。最初は試行錯誤しながらモグーくんの移動のコツをつかむ

モグーくん(モグラらしい)を動かして、画面のあちこちに散らばっているグリーンストーンをすべて取っていくのが目的のパズルゲーム。

グリーンストーンを取ると、おなじ場所にブルーストーンが出現する。これにモグーくんが触れると1ダウン(3ダウンでゲ

モグーくんのジャンプ



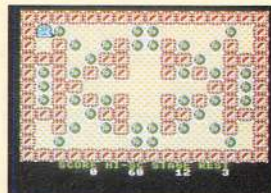
①右に移動しようとするとならずジャンプして3マス先に着地する

ームオーバー)になる。

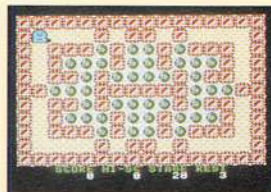
で、さらにモグーくんは1マスずつ移動することができず、縦横4方向に3マスぶんのジャンプしかできない。着地点が壁だと手前にもどされてしまふ。

だから、グリーンストーンを取るだけでもアプローチの仕方を考えなければうまくいかないし、ブルーストーンが出てからはそれに触れないように気を配らなくてはいけないのだ。

面はぜんぶで20面。コンティニューも面セレクトも完備してはいるが、全面クリアするのはなかなかたいへんなパズルだ。



②2面。このくらいになるとブルーストーンがわながこわくなってしまふ



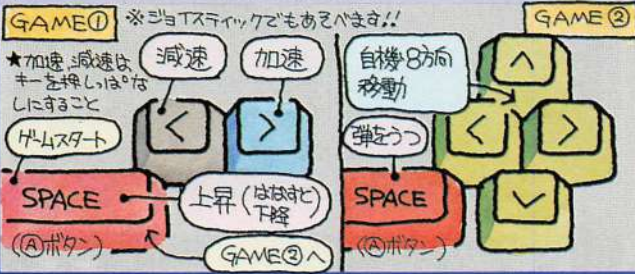
③最終の20面。ビョンビョンやっているところではとれるがその先が……

5画面

ノミネート作品②⑥ 高速横スクロール+3D

ジー フォース
G-FORCE

MSX MSX2/2+ RAM32K BY 尾花健一



このメッセージが表示されるときに、しゃべっているような疑似音声聞こえる

1本のゲームだが、実質的に2本のゲームが入っている。作者によれば「マルチスクリーン方式」なんだそうだ。

■ゲーム1は「よっぱらい」

最初のゲームは、シューティングゲームふうの「よっぱらい」ゲーム。最初に「ARE YOU READY?」と疑似音声でしゃべる(じつは、PLAY文だけでできている)。

スペースキーかジョイスティックのAボタンを押すと、ゲームは始まり、横に長く続く洞窟を上昇下降の調整をしながら右のほうへと飛んでいく。ただし、ゲームスタートのときに使ったキーによってゲーム中の有効なキーが変わるので注意。たとえば、スペースキーではじめ

たらキーボードしか使えない。

画面全体に広く表示され、ダイナミックにスクロールする洞窟はなかなかの見もの。洞窟自体はパターン定義された文字なので8ドットスクロールなのだが、バックの様子は1ドットスクロールになっていて、しかも速いので、市販ゲームのようになめらかな横スクロールなのだ。

右上に表示されているインジケーターが「?」のところまでたどりつくとゲーム1クリアになるが、じつはただ進んでいただけではタイムオーバーになってしまう。要所要所で加速をしないとだめなのだ。また、状況によっては減速しなくては通りぬけられない難所もある。

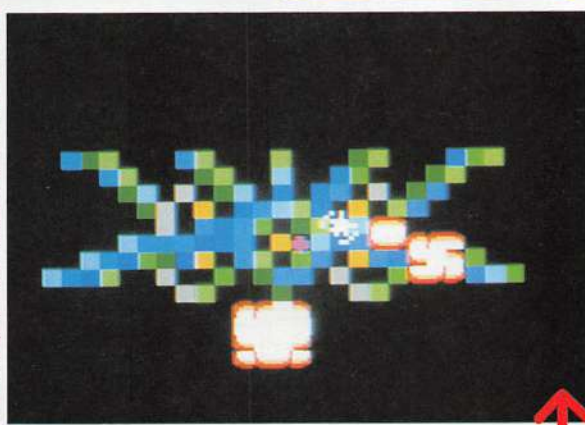
■ゲーム2は3Dの戦い

ゲーム1をクリアすると、いよいよゲーム2へ突入する。ゲーム2は3Dのシューティングゲームになっている。

画面の半分はありそうな大き

リストは60ページ

煙ミサイルをよけ、ボスの弱点にのらいをしぼってミサイル発射。うまく黄色いポイントに5発当てればラウンドクリア



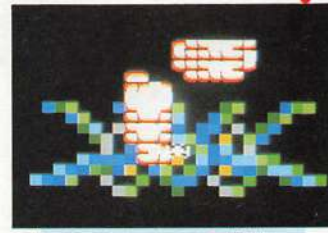
なボスキャラが真正面に見え、煙のような敵のミサイルが迫ってくる。自機が8方向に移動するとそれにつれて画面全体が8方向にダイナミックにスクロールする。

ここでの目的は、敵のミサイルにぶつからないように大ボスの5か所の弱点(黄色いマスになっている)に5発ミサイルを撃ちこむことだ。はじめてやると、敵のミサイルからはのがれられないように見えるが、あたたつように見えても距離が一致していなければダメージはないので、よく見ていればかわすのはそうむずかしくない。

大ボスを倒すと、ふたたびゲーム1へもどる。

ぜんぶで5ラウンドだが、2ラウンド以降に突入していればゲームオーバーになってもそのラウンドの最初からはじめられるようになっている。

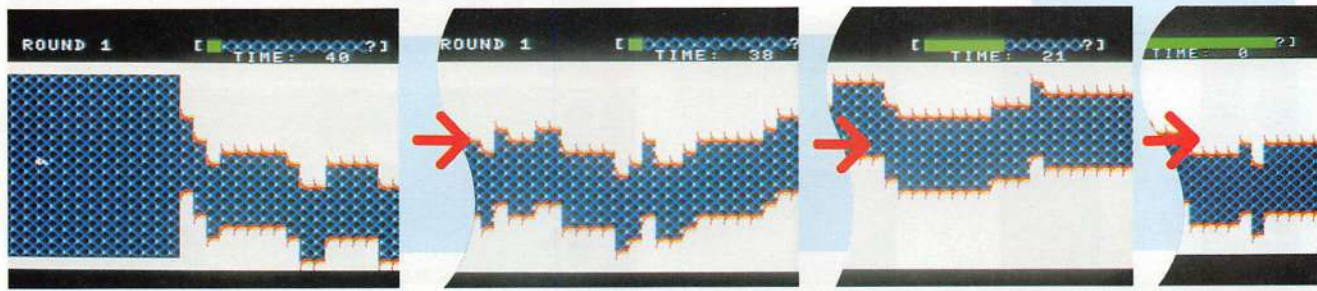
ゲーム1もゲーム2も、スピード感とダイナミックな迫力のある、ひさしぶりにハードなアクションゲームだ。



敵の煙のようなミサイルは距離があつていなければダメージはない



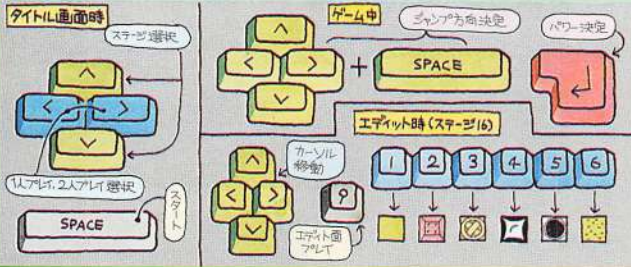
ふたたび疑似音声の聞こえ、まったくタイプが違うゲーム2がはじまる



ゲーム自体は天井や床にあたらないように進む「よっぱらい」ゲームなのだが、スクロールがなめらかで速く、最後の最後まで気が抜けない。インジケーターが「?」につけばクリアだが

ボウル BOWRU

MSX | MSX2/2+ RAM32K BY OZO



ボールがくるくるとまわって飛ぶ感じがとてもよく出ているアクションゲームだ。対コンピュータ戦も2人対戦も自由に行なうことができる。

15ステージ(16番目のステージはエディットステージになっている)から好きなものを選んで、ゲームスタート。1プレイヤーは赤いビリヤードのボールを、2プレイヤーまたはコンピュータは青いボールを操作する。

ボールを飛ばす方向(4方向)をカーソルキーとスペースキーで決めるとパワーメーターが動きはじめるのできとうなところでリターンキーで決定。すると、ボールが指定された方向にそのパワーでくるくるまわるながら飛んでいくのだ。

敵のボールにあてることができると、敵を飛ばしたあとでまた攻撃ができる。あたらなければ攻撃権は敵に移る。

うまく敵のボールにあてて敵

をはじきとばし、面ごとにいくつかあるあなに落ちてしまうのがゲームの目的だ。

また、ボールの下にあるキャラクタによっていろいろんなことが起きるのも楽しい(下のキャラクター一覧参照)。

そのステージでの勝負がつくとタイトル画面にもどってくる。

■エディットステージもある

タイトル画面でステージ16を選ぶとエディットモードに入る。

それぞれのキャラクタに対応した数字を入力すれば自動的にそのキャラクタが置かれていくが、ステージは左右対象になっているので、じっさいには左半分だけを作ればよい。右半分は自動的に表示されるようになっているのだ。9キーでエディットステージを遊ぶことができる。

ちなみに、エディットで全画面ランポリンにすると、いつまでもボールがかってにはねるので、見ていてけっこうあきない。



床
①ただの床。ここに落地すると自然に止まる



ブロック
②この上でジャンプすると砂場に変化する



マンホール
③この上でジャンプするとあなに变化する



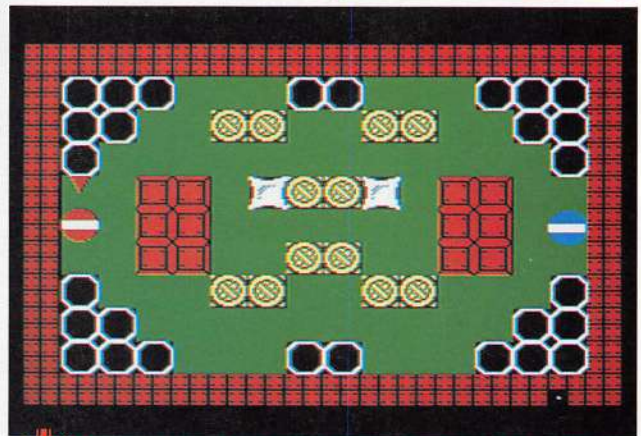
ランポリン
④この上に落地するとはねとばされる



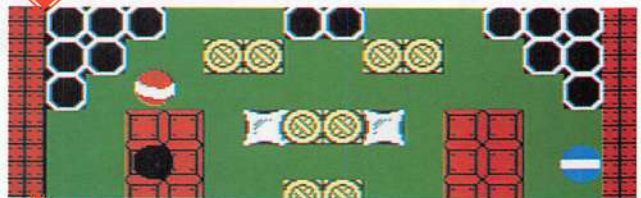
あな
⑤ここに相手を入れるのがゲームの目的



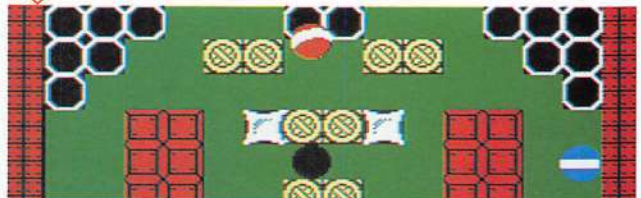
砂場
⑥ここでジャンプするとパワーが半減する



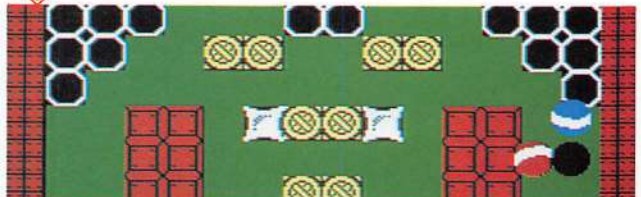
①赤いボール(プレイヤー1)からはじめる。方向とパワーを決定すると……



②ボールがフワッという感じで飛びはじめる



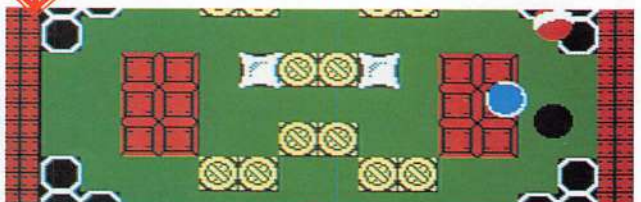
③いちばん高いところまで飛びあがったところ。影に注目



④しかしあと1歩でとどかなかった。で、青いボールの反撃がはじまった



⑤青いボールは赤いボールをかするよにぶつかった



⑥青いボールにはじきとばされ身の危険を感じつつ飛んでいく赤いボール

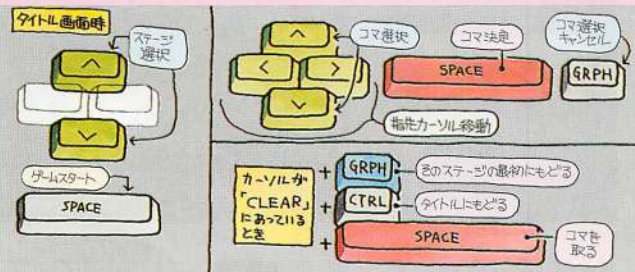
10画面

ノミネート作品② 棋士たちのためのパズル

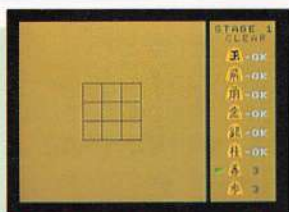
川越東スペシャル

MSX2/2+ VRAM64K

BY 大沢元春



①タイトル画面。ステージ選択ができる



②ステージ1。目をつぶってでも解ける

相手のいない将棋指しが、将棋盤と駒を使って、ひとり遊びしていそうなパズルゲーム。

記憶は定かではないが、どうも、このパズルは将棋パズルとして伝統的にあったような気がする。が、いずれにしても、ゲームプログラムとしては、はじめてのタイプだろう。

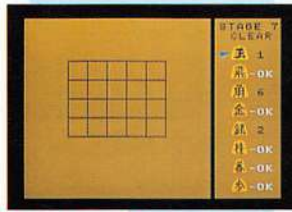
で、「上海」、「香港」、「黄河」

といった麻雀牌を使い、中国の地名をタイトルに持つパズルに對抗して、作者はこのゲームに日本の地名をつけたわけだ(最初、高校の名前じゃないかと思ったが)。なぜ、川越東という地名が作者の頭に浮かんだのかは知るよしもない。作者によればたぶん実在しない地名だろうという。

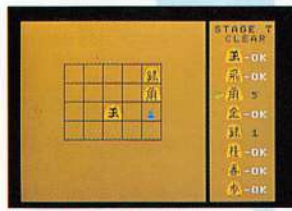
■効き筋を避けて駒を配置する
将棋の駒は、それぞれ特有の「効き筋」を持っている。このパズルは、3×3から9×9(フルサイズ)の盤面上に指定された駒をたがいに効き筋に入らないように置くというものだ。

ステージはぜんぶで14。最初2、3ステージは基本ルールと操作を確認するためにあるようなもので、きわめてかんたんだが、盤面がだんだん広がり、置くべき駒の数が多くなってくるとじょじょにこのパズルにはまってくる。

画面の右端に王から歩までの駒がならべられ、その横に数字

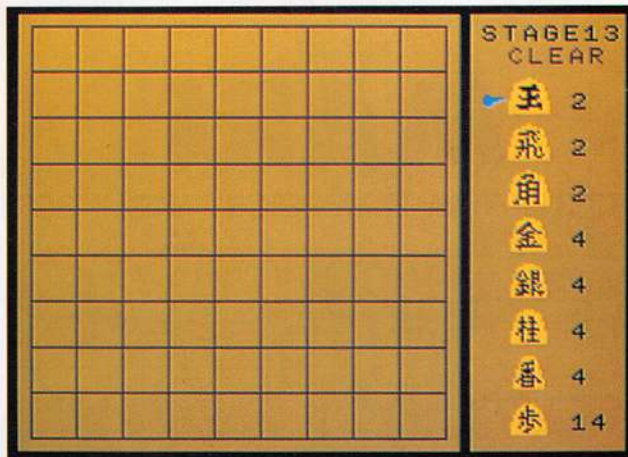


③5×4の盤に王1枚、角6枚、銀2枚を置くステージ7。6枚角におびえつつ



④よく考えてみるとこの場合左右対称になるはずだからして……ふい、わかった

リストは66ページ



⑤大物のステージ13。9×9のフルサイズの将棋盤に、本物の将棋の駒セットから歩を4枚除いたすべてを置かなくてはいけない。これは強烈な眠つぶしになりそうだ

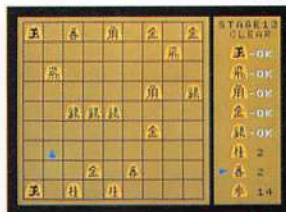
か「OK」が表示されている。OKとあるのは、置かなくていい駒という意味で、数字はその駒をその数だけ置くという意味だ。規定の数を置いてしまえば、数字が表示されていた駒の横にもOKが表示される。

基本的には数字が残っている駒に指先のカーソルをあわせてスペースキーで選び、盤面の好きなところにセットしていくわけだが、とちゅう、すでにほかの駒の効き筋になっているところなどに置こうとすると音が鳴ってカーソルはまた右端の列にもどるようになっていく。つまり、効き筋に駒が置けないよう毎回判定しているわけだ。

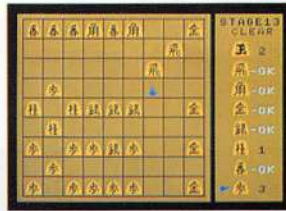
すべての駒を置くとステージクリア。次のステージに進む。

すでに置いた駒をもとにもどりたいときは「CLEAR」にカーソルをあわせてスペースキーを押し、さらに取り除きたい駒の上にカーソルをあわせてスペースキーを押せばいい。すべての駒をもとにもどりたいのなら、「CLEAR」にカーソルをあわせてGRAPHキー、タイトル画面にもどりたければCTRLキーを押す。

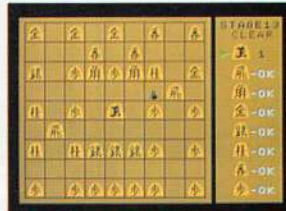
好きなステージを選んで始めることもできるが、最終のステージ14だけはそのままのステ



⑥調子よくここまで来たがどうしても香車が置けない。やりなおし



⑦今度は香車も置けたと喜んでいたら、歩がどうしてもダメ



⑧ぼおぼおとここまで来たが、王が置けない。ふえ〜ん

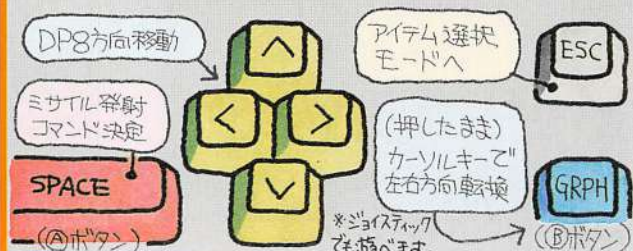
ージ13をクリアしないと行けないようになっている。

ステージ14をクリアすると、冗談デモが見られる。どういものかは秘密にしておこう。

画面の配色、デザインもいいし、操作性も優秀で、ディスクステーションのおまけに入ってもおかしくないゲームだ。

マース MARS

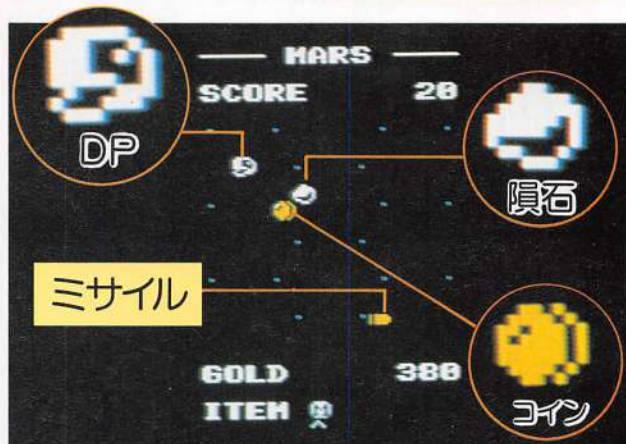
MSX MSX2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT



2003年——。しだいに増えていった地球上の人口はついに限界に達し、科学者は火星へ移住するプロジェクトを計画した。しかし、調査によると火星ではバート星人が地球攻撃の準備を進めていることがわかった。人類はバート星人攻略のため戦闘機DPを発達させた。……ファンタジーゾーンとグラディウスを一度に味わえる貴重なシューティングゲームだ。

DPの進行方向から流れてく

る隕石を撃つと、コイン(1個10G)に変わり、とりあえずはそれを集めていくのが仕事になる。とちゅう、敵の基地を攻撃すると突然有名なコンビニショップに変わり、そこに入ると条件次第でアイテムが買えたり、DPを修理してもらえたり、情報がもらえたりするのだ。目的は、ある条件を満たさないと行けないところにある最終基地を破壊すること。そのために、DPは左右を行き来してアイテムと情



◎MARSの基本画面。隕石を撃ち、コインを集め、コンビニショップで買物をしよう

報を探し集めていく。

DPは隕石にぶつかるたびに白から黄色、赤と変わり、赤のときにぶつくとゲームオーバーだが、有料で修理してくれるところが何か所があるので、金さえあればなんとかなる。

とちゅう特殊アイテムを使う必要があるときはESCキーを押してアイテム選択モードに入り、山形のカーソルを動かしてスペースキーで使用する。使うとき、使い終わったあとなどやられやすいので十分注意しよう。

	ミサイル。最初から装備されている武器。放物線を描いて飛び
	スーパーミサイル1。青いシャッターを壊せる
	スーパーミサイル2。赤いシャッターを壊せる
	最終基地の場面で使うと基地の防御力を半分に減らせる
	これがあるととにかく買えるようになる
	これがあるとやっぱりとにかく買えるようになる
	これがあるととにかく買え、最終基地にワープができる



宇宙空間からエリア1へ突入。見た目はグラディウスみたい



地上に置かれている敵基地にミサイルをぶつけると……



あの有名な、コンビニショップに変わる。色もそっくり



最初の謎。このシャッターをどうやって越えればいいのか



すぐ近くに出現したショップに入ってみると……



スーパーミサイルがなければ壊せないといわれた



そのスーパーミサイルを積んでふたたびおなじところに



スーパーミサイルはシャッターを貫通していく



シャッターが開き、向こう側の世界が見えてくる



エリア2は青空の広がる、美しくおだやかな世界



◎エリア3へもシャッターがあり、そこもやぶって進入



最終基地、やたらめったらじょうぶなのでバリバリ攻撃

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

304

(受取人)

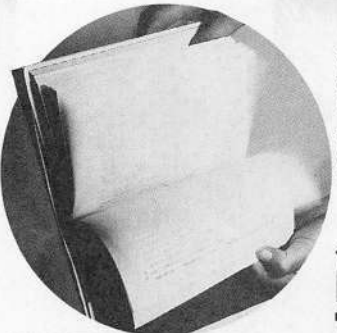
東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都新宿区百人町2-1-11)

差出有効期間
平成3年1月
1日まで

★切手不要★



日本カルチャースクール
速習・速読講座

MSX-FAN・S⑩係

最新版の案内資料
無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。(切手不要)

-

都道府県

市区郡

住所	フリガナ			電話番号	市外局番	市内局番	番	号
氏名	フリガナ			年齢			性別	
					NE	M819SA9A08	男 1	女 2

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

(きりとり線)



新・速読法の案内資料を無料送呈

表面に必要事項を記入になりお申し込みください

"速読"で学習・受検に勝つ!!

新・速読法

はくしない物語
星の王子さま
この罪をただけに償え
ソロモンの指環 (童話の巨人)

宇宙からの帰還 立花隆

河童が朝たてインド 藤尾河童

養敵な女はどろろがうも 相田勉

異国の恋から 宮本輝

ぼろびげん 川上

呪の子孫たち 桐島洋子

思ひ出トラフ 向田邦子

もし誰かの心
ELMORE LEONARD
G.クリック

悪魔の選択

しどろおっくえ消ゆ

ハードなまろ作戦

俳優の告白

私自身のための極し回想

イングリッドバグタス
アイストーリー

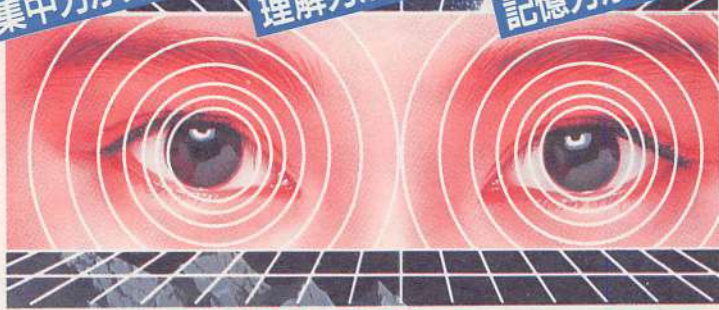
JACOCCAが創刊の雑誌

(きりとり線)

3~10倍のスピードで本が読める!!

新・速読法

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!



学習・受験に大きな効果が!

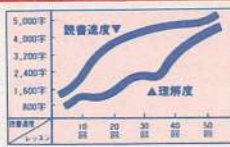


●ダラダラ学習から集中学習へ!
教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇!
●早く読める分、勉強時間が短くてすみませう! 余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!



わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

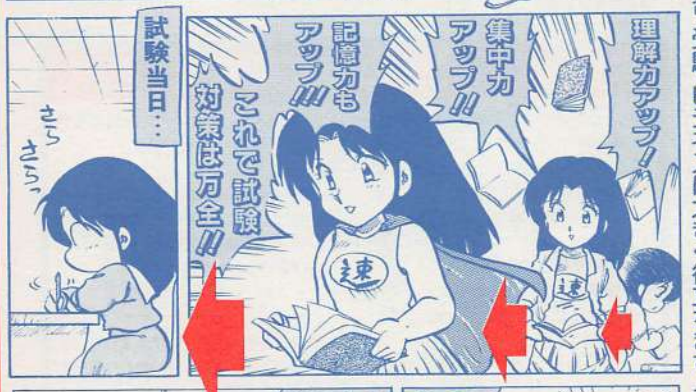
自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でマスターできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



★秘められた潜在能力を一気に開発!
★受験に勝ち抜く
★驚異の新・速読法

もう受験勉強にムダな努力はいらぬ!!

右脳開発で パワー全開! ライバルに差をつける!!



★最低でも3倍
アップは確実! 明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

成功者続出! 効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで

1分間5,000字に!
和田英次さん (高校生18歳)
私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学することになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在また6回習っただけに、5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わずに自分の力で速読ができるのは、夢のように感じています。



速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中 修さん (学生22歳)
就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できません。ところが、速読を言い始めて1~2ヵ月、新聞を読むスピードがとて速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のどりこ、やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間で2,000字~3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思いが体感がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。...と訓練を繰り返すたびに自分アップするのでとても楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝しています。



藤野広仁さん (中学生14歳)



★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版の案内書を **無料送呈中!!**

日本カルチャースクール 〒169 東京都新宿区百人町2-1-11 ☎東京03(232)8232代

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	●11 3dimensions	52
PROGRAM	●12 フリスビー犬 John	53
PROGRAM	●13 スーパーボンボン	54
PROGRAM	●14 荒野のガンマン	55
PROGRAM	●15 ふにら	56
PROGRAM	●16 うひょ	57
PROGRAM	●17 Decoびいーン	58
PROGRAM	●18 水道管	59
PROGRAM	●19 G-FORCE	59
PROGRAM	●20 MOGUE	62
PROGRAM	●21 BOWRU	64
PROGRAM	●22 川越東スペシャル	66
PROGRAM	●23 MARS	69
BASIC COLUMN	●はじめてのファンダム	51
FORUM	●AVフォーラム	72
INFORMATION	●ファンダム通信SPECIAL	74

* EDファンダムは休載します

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけける。

- ①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

- 投稿上のルール
- ①盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する
- ③詳しい解説の手紙をつける
- (1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
- (2)プログラムの遊び方、使い方
- (3)変数の意味・プログラム解説
- (4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
- (5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
第8回季間奨励賞は、10月号~12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

コンテスト・ハガキ審査

13本のノミネート作品のなかからおもしろかった作品、打ちこんでよかったと思える作品を1本だけ選んで、住所(〒と㊦も)・氏名・年齢(職業)・所有MSX機種を明記して、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン「コンテスト審査」係までハガキで送ってください(左下の応募券をかならず貼ること)。抽選で10名の方に、「ファンダムライブラリー⑥」のソフト(ディスク版)をさしあげます。しめ切りは11月20日必着。

プログラムの疑問は?

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っています。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものをテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0

WIDTH40

としておく。

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

>の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
```

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中、LINKSのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

コンテスト応募券

はじめての ファンダム

第20回 行について

先日、滝に打たれながら般若心経(はんにゃしんぎょう)をとんでいたときにふと今回のテーマは行にしようと思いついた。行はBASICのなかでもっともベーシックなテーマで、プログラ

ムをはじめようとした人がまず最初にけつまずく関所である。ここでけつまずいて、プログラムなんて嫌いだと青い空に向かって走っていった人々を担当者のわたしは何人が知っている。

まったく、プログラムで用いられることばは、人を混乱させようとかわざと考えて作られたとしか思えないものがある。そのうちの1つが「行」だ。

■プログラムの1行

たとえば、日常生活感覚からすれば、「プログラムに1行追加する」といわれれば、20字以内のものが加わるのかと思ってしまうが、じっさいには100文字も200文字も加えられてしまう。抗議すると、加えられたプログラムには行番号が1つしかないから、1行プログラムなのだといわれたりする。

これは、日常用語の「行」をまったく無反省にBASIC用語にしてしまっているから。BASICでは「行」ということばをやめて、「ぎょおん」とでもいうことにしてしまえば、1ぎょおんのプログラムが1行だと思える人はいなくなるだろう。気持ち悪いことは悪いが。

ファンダムでは、この混同を防ぐために、ほんとうは「10行で読みこみ」と書きたいところをぐっとがまんして、「行10で読みこみ」とふつうとは逆にしている。妙ないいかただと思っただ読者もいたと思うが、妙なことはたいいになにかの理由があるものなのだ。

■行の働き

ところで、BASICの行の働きをひとことというならば、

それはいくつかの命令をお好みに応じてひとまとめにして、かつ、実行する順番をつけるものだといえる。ちっとも「ひとこと」になっていないが。

行は、頭に行番号、おしりに行の終わりを示すマークを持っている。終わりのマークはリストには出てこないが、そのかわり、行の終わりで改行されるといふ目印がある。

行の終わりを指示するのがリターンキーだ。リターンキーが押されなければ、行の終わりはなく、したがって、行のはじまり、つまり行番号も意味を持たない。プログラムを修正したときに、リターンキーを押しわすれて、ちっとも直っていない悲哀を感じることは多いだろうが、リターンキーが押されるまでは、どんなものも行、つまりプログラムの一部とはみなされないわけだ。

■行番号小さい順の原則

こうしていくつかの命令をひとまとめにした各行は、原則として行番号の小さい順に実行される。原則があれば、かならず例外がある。この場合の例外は非常に多い例外で、GOTO文とか、GOSUB文とか、IF文などによって、実行する順番がかきみだされてしまうわけだ。しかし、プログラムが行番号の小さい順に実行されるという原則あつてのGOTO文なわけ、

実録 行と行がつながるまで

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:
20 KEYOFF:DEFUSR=&H7E
```

①その行の文字の最後にコロンをあらかじめ打ちこんで置き、末尾でスペースを入力

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:
   KEYOFF:DEFUSR=&H7E
```

②そのまま次の行番号を消すようにして次の行のプログラムの先頭までスペースキーを押す

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:  KEYO
FF:DEFUSR=&H7E
```

③BSキーを使ってプログラムを後退させつつけていくとまへの行までもどってくる

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:KEYOFF
:DEFUSR=&H7E
```

④つながったところでリターンキーを押せば行の内容がつながる。行20はそのまま残っている

行番号小さい順の原則はちっともゆるがない。

■行番号を扱うコマンド

行番号順といえば、リストもかならず行番号の順に表示される。10、20、30……とプログラムを打ちこんでから、行15のプログラムを打ちこんだとしても、リストを見るとちゃんと行10と行20のあいだに入れられているのは、さんざん経験していることだろう。行番号は実行の順であると同時に、整理の順でもあるわけだ。これは、考えてみるとあたりまえだが。

行番号でプログラムが整理されているのならば、行番号を利用してプログラムを整理しなおすこともできるわけだ。

行番号に関連してもっともよく使われるLIST命令は、

```
LIST
LIST<行番号>
LIST<行番号>-
LIST-<行番号>
LIST<行番号>-<行番号>
LIST.
```

LIST.- という7種類もの使いわけがある。最後の2つに出てくる「LIST.」は、リスト表示されたり、リターンキーを押されたり、エ

ラーを出したりした行のうち、最新のものを表示する。

ほかにも、AUTO(行番号の自動発生)、RENUM(行番号のつけかえ)という命令も、ふだんは行番号を省略して使うことが多いが、じつは、AUTO(開始行番号)、(行番号増分)

RENUM(リナンバーする最初の行のリナンバー後の行番号)、(リナンバーする最初の行)、(リナンバーするときの行番号増分)

という行番号べったりの命令なのだ。たとえば、

```
RENUM 1000, 70,
100
```

を実行すると、もとのプログラムの行70以降を、行1000から10きざみにならべかえてくれる。

もうひとつ、行には、たいせつな性質がある。画面表示されたリストで、行の最後の行の末尾にスペースなどを打ちこむと次の行がつながってしまうということだ。これはリストを修正するときの落とし穴にもなっているが、うまく使えば、上の写真のように2つの行をつなぐテクニックとしても使える。

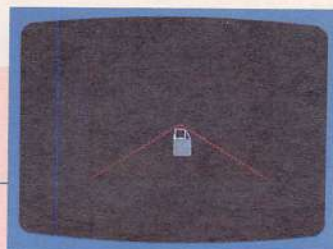
じっさいに試してみよう。

3 dimensions

MSX2/2+ VRAM64K

BY 木村光徳

遊び方は40ページにあります



```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:M=
.2:LINE(0,0)-(255,211),4,BF:S=0:R=3:Z=7
20 M=M+.05:X=RND(1)*20-10:Y=RND(1)*12-6
30 COLOR,,1:I=INT(50/Z):X=X/R*I:Y=Y/R*I
40 S=STICK(0):X=X+(I/2)*(S=3)-(I/2)*(S=7
):Y=Y+(I/2)*(S=5)-(I/2)*(S=1):H=INT(30/Z
):V=X/I*H+130:W=Y/I+105:X=X+130:Y=Y+105:
IFSTRIG(0)ANDK>2THENK=0:GOTO70ELSESETPAGE
E,1:CLS:LINE(V,W)-(V+H,W+H),15,B
50 LINE(X,Y)-(V,W):LINE(X,Y+I)-(V,W+H):L
INE(X+I,Y)-(V+H,W):LINE(X+I,Y+I)-(V+H,W+
H):LINE(X,Y)-(X+I,Y+I),14,BF:SETPAGE,0:C
OPY(58,50)-(208,150),1TO(58,50):A=RND(1)
*32+29:PLAY"L64S1M1000N=A;"
60 IFZ<=1THENPRESET(90,180):PRINT#1,"SC
ORE";INT(SC):DEFUSR=341:A=USR(0):FORJ=0T
O1:J=- (INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUNELSEK+
1:R=I:Z=Z-M:GOTO100
70 SETPAGE,0:IFPOINT(133,99)=14THENSC=SC
+Z:GOSUB80:GOTO90ELSEGOSUB80:GOTO100
80 PLAY"N60N59N58N57":LINE(58,150)-(133,
100),8:LINE(208,150)-(133,100),8:RETURN
90 COLOR,,11:BEEP:R=3:Z=7:GOTO20
100 X=X-130:Y=Y-105:GOTO30

```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……障害物の前面の座標
⇒正方形の左上の座標、それぞれ+130、+105して表示/障害物の移動方向決定用⇒行20でX、Yの座標の増分が+か-かを決定し、それによって移動方向が決定される

I……障害物前面の1辺の長さ
V、W……障害物の後面の座標
⇒X、Yと同様にそれぞれ+130、+105して表示
H……障害物後面の1辺の長さ

その他の変数

A……効果音用(PLAY文で音の高さを変えるのに使用)
J……ループ用
K……トリガー入力用カウンタ
M……障害物の迫るスピード
R……障害物の移動計算用⇒1回まのIの値をRとし/R

を各座標にかけて移動量をじよじよに増やしている

S……スティック入力用
SC……スコア

Z……障害物との距離/得点計算用(障害物の1辺の長さの計算と命中時の点数計算に使用)

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●画面をぬりつぶす
●変数初期設定

20 座標設定

●障害物の迫るスピード設定●障害物の移動する方向の設定

30 障害物の移動計算

●画面の周辺色を黒にする●障害物の前面の1辺の発生時の長さの設定●障害物の移動量設定

40 照準あわせ

●スティック入力処理(スティ



3Dに見えてくれたら

【木村光徳】どうも。木村光徳です。6年まえからMSXユーザーなのに、MSXでプログラムが採用されるのは今回がはじめて。このゲームは私が作っているゲームのダイジェスト版みたいな感じで送ったのにまさか採用とは。かなり無理がありますが、1画面のゲームにしてはちゃんと敵は3Dに迫ってくるし。でも、3Dに見えてくれたらうれしいな。ついでに「大貧民」も採用してくれるともっとうれしい。



ック入力によって障害物前面の座標の移動方向設定用のX、Yを変えることで障害物の移動方向を変え、照準をあわせる)●障害物後面の1辺の長さ設定●障害物後面の表示座標設定(前面の移動につれて後も移動する)

●移動方向決定用のX、Yを画面表示用の座標に変換する●トリガー入力判定処理(連射防止処理:レーザーが一度発射されてから行60を2回通っていないければレーザーを撃たせない/レーザーを発射したら行70へ飛び、発射しなければページ1をアクティブページにする/画面クリア障害物の後面を表示)

50 障害物表示

●障害物前面と後面を線で結ぶ●障害物前面の表示●ページ0をアクティブページにする●ページ1の画面をページ0にコピーする●音の高さを変える●効果音

60 衝突判定

●衝突判定処理(障害物がぶつ

かったらスコア表示/キーバツファクリア/リプレイ処理、ぶつからなかったら行40行のためのトリガー入力のカウンタをとる)●障害物移動用の変数処理

70 レーザーあたり判定

●ページ0をアクティブページにする●レーザーあたり判定処理(命中したらスコア加算/レーザー表示サブ行80を呼ぶ/行90へ飛び、レーザーがはずれなければレーザー表示サブ行80を呼ぶ/行100へ飛び

80 レーザー表示サブ

●レーザー発射音●レーザー表示

90 レーザー命中

●画面の周辺色を変える●ビープ音●変数初期化●行20へ飛び

100 レーザーはずれ

●画面表示用のX、Y座標を移動方向設定用のX、Yの値に変換する

スーパーポンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 塚原英樹

👉👈遊び方は41ページにあります



```

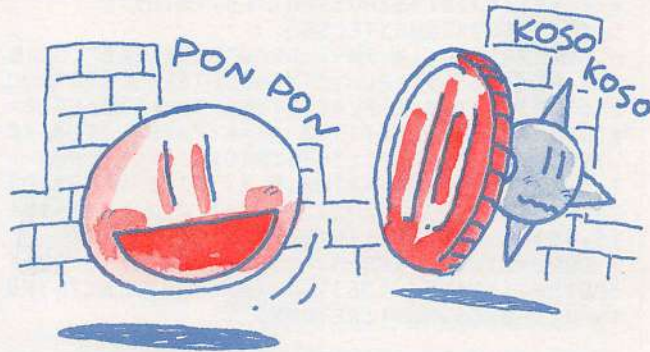
1 DEFINT A-Z:SCREEN1:ES=CHR$(27):COLOR15,
1,1:FORI=0TO3:READA,AS(I):VPOKE8215+I,A:
FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(A,"<~ロロB<<~.ユ.~<ら
ててらら°° ろろ ",I*8+J,1)):VPOKEI*64+J+15
35,-A*(A>32):NEXTJ,I:PLAY" T25L16S1M900"
2 D=-1:WIDTH31:KEYOFF:F=0:H=3:P=0:L=0:DA
TA34,06GECDE,160,06GAB,176,03B+BA,23,02C
3 P=P MOD 7+1:T=(P=7):IFP=1THENCLS:L=1-L:P
RINT:FORI=0TO20:PRINT"リ"STRING$(29,28-(I
MOD(4+L*6)=0)*188)"リ";:NEXT:A=2:B=4
4 VPOKE8219,P*32+L*16:FORI=1TO5:FORJ=0TO
3:VPOKE6281+I*13+J*128,32:Q=RND(1)*2:VPO
KE6500+J*8,Q*160+32:LOCATEJ*7+RND(-TIME)
*6+1,I*4:PRINTCHR$(208+L*8)"ネ":NEXTJ,I
5 PRINTES"Y6%ENERGY:"STRING$(H,"ク")" "ES
"Y #"USING"さいう:##$0円 とくてん:##$0円";K;F
6 G=STICK(0):C=(G=7)-(G=3):X=6144+A+B*32
:Z=X+C+D*32:E=VPEEK(Z)≠8-24:IFH=0THEN10
7 D=-D:IFE>-1THENPLAYA$(E):IFE>2+TTHE5
8 VPOKEZ,192:VPOKEX,32:D=-D:A=A+C:B=B+D:
IFE=1THENF=F+1:IFFMOD10=0THEN3ELSE5
9 IFE=2ORE=0THENH=H+1-E:GOTO5ELSE6
10 PRINTES"Y)) GAME OVER ":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:K=K+(K-F)*(F>K):GOTO2
    
```

72グラマから
ひとこと

ごーも
すいません。
イラストをありがとうございます。
ありません。
また来年あいじょう。

受験の追いこみ

【塚原英樹】受験の追いこみのため、イラストをかくことができません。この作品は昨年にすでにできあがっていたのですが、夏休みコンテスト用に温存していたものです。採用の理由は、すべて原作のアイデアがよかったおかげです。TEIJIROさんありがとう。1年ぶりに採用されたわけですが、上記の理由で、しばらく顔を出しません。



変数の意味

テキスト座標

- X……自分の座標⇒VRAMパターン名称テーブル上のアドレス※実際のX、Y座標は計算用に使っているだけで、表示ではアドレスのみを使用している
- A……自分のX座標/データ読みこみ用/キャラクタパターン定義用
- B……自分のY座標
- Z……自分の移動先の座標⇒VRAMパターン名称テーブル上のアドレス
- C……自分のX座標移動増分
- D……自分のY座標移動増分

その他の変数

- A\$(n)……衝突時の効果音(n: 0=1UPキャラ、1=10円、2=イガイガ、3=壁)
- E……衝突判定用(0=1UPキャラ、1=10円、2=イガイガ、

- 3=壁)
- ES……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
- F……スコア
- G……スティック入力用
- H……残りエネルギー
- I……ループ/汎用
- J……ループ用
- K……ハイスコア
- L……面の構成を変化させるスイッチ(0=壁の数が増える、1=壁の数が減る)
- P……面数
- Q……1UPキャラの表示用(0=スペース、1=1UPキャラ)⇒×160+32としてそれぞれのキャラクタコードになる
- T……ボーナスステージ判定用(0=ノーマルステージ、1=ボーナスステージ)

プログラム解説

- 1 初期設定 ●初期設定 ●キャラクタ色設定

- 効果音設定 ●キャラクタパターン定義 ●PSG設定
- 2 変数初期設定 ●変数初期設定 ●キャラクタ色データ、効果音データ(行1で読みこみ)
- 3 壁表示 ●面数処理 ●壁表示 ●自分の初期座標設定
- 4 画面表示 ●壁の色設定 ●画面作成(スペース) ●1UPキャラ表示 ●10円とイガイガの表示
- 5 スコア表示 ●エネルギー表示 ●ハイスコア、スコア表示
- 6 自分移動 ●自分移動(スティック入力) ●座標計算 ●移動先のキャラクタの判定 ●ゲームオーバー判定

- 7 効果音 ●自分のY座標移動増分を反転(上下方向を逆にする) ●効果音の判定処理 ●ボーナスステージ判定処理
- 8 キャラクタ表示 ●移動先に自分を表示する ●前の座標のキャラクタを消す ●自分のY座標移動増分を反転(障害物がなかったとき、行7のY座標反転を無効にする) ●自分の座標処理 ●スコア判定処理 ●面クリア判定
- 9 エネルギー計算 ●イガイガが1UPキャラがたったかの判定/エネルギー計算
- 10 ゲームオーバー処理 ●ゲームオーバーのメッセージ表示 ●リプレイ処理 ●ハイスコア処理



(いじわるファンクションコール/その1・コンテストハガキ審査の出席) 9月14日の時点で40通ばかりのハガキが届いていますが、ざっと目を通して見たところ「TESRIT」と「SMILE PANIC」の出足がいいなという感じ。今後この2本が賞取りレースにからんでくることは十分考えられますが、10月号のほかのノミネート作品たちも強力だし、11月号のノミネート作品だって負けてはいないはず。混戦の予想されるプログラムコンテストであります。

荒野のガンマン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Romi

👉👈遊び方は42ページにあります



MSXマガジン

```

1 DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN1,3:KEYOFF
:WIDTH29:ONSTRIGGOSUB4,5:ES=CHR$(27)
2 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&h"+MID$(
"0F3F3F7F7F5F65757F7D5F44721F0700F09CC4F
6FEFAA6AEFEFEFA224EF8E0008642773F1F0F1F7
F1F0F0F1F3B7BC3013C7060FEFFF8F0FCFEF9F0F
0B89C0C02",I*2+1,2)):NEXT:SOUND7,46
3 SOUND9,16:SOUND12,99:S=RND(-TIME)*9+1:
PRINTE$"Y* MATCH"Z+1"POINT":S:STRIG(0)ON
:STRIG(1)ON:FORI=0TO5999:NEXT:PUTSPRITE0
,(110,120),3,0:A=1:FORI=0TO1:I=0:NEXT
4 P=0:STRIG(1)OFF:STRIG(0)OFF:GOTO6
5 P=1:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF
6 SOUND6,30:SOUND13,9:PRINTE$"Y('PLAYER"
P+1)::IFATHENCOLOR,15:PRINT"HIT!":PUTSPR
ITE0,,4+P*2,1:S(P)=S(P)+S:COLOR,0ELSEPRI
NT"MISS!":S(1-P)=S(1-P)+S
7 GOSUB10:Z=Z+1:FORI=0TO5999:NEXT:CLS:GO
SUB10:IFZ<10THENVPOKE6915,0:A=0:RETURN3
8 PLAY"S8M10L1605CCDCCDCD68S9G":LOCATE8
,9:IFS(0)=S(1)THENPRINT" DRAW"ELSEPRIN
T"PLAYER"1-(S(0)<S(1))"WIN!"
9 IFSTICK(0)ORSTICK(1)THENRUNELSE9
10 PRINTE$"Y!*"S(0)":S(1):RETURN
    
```

プログラマから
ひとこと

MファンあつてのRomi

(Romi)サウンドフォーラムとい
い、最近のファンダムといい、大当
たりで、Mファンに食べさせてもら
ってるみたいで、悪いなあ。Mファン
あつてのRomi、そのことは十分承
知しております。いやほんとうに。
で、ゲームのほうは、なんでいま
までこんなゲームがなかったんだ
ろうと思うほど単純きわまりないも
ので、よくこんなのが採用された
と自分でも思います。でも、この単
純さはテトリスに通ずるものがある
んじゃないでしょうか(ないない)。
いやー、テトリスはおもしろい。



変数の意味

- A……悪人の顔表示フラグ
(0=顔がまだ表示されていない、1=顔が表示されている)
- ES……エスケープシーケンス、
座標設定用:CHR\$(27)が入る
- I……ループ用
- P……トリガー入力したプレー
ヤー判定用
- S……ポイント
- S(n)……各プレイヤーのポイ
ント
- Z……試合数

プログラム解説

1 初期設定

- 初期設定●トリガー入力時の
割りこみ先指定

2 スプライト定義

- スプライトパターン定義●効
果音

3 WANTED

- 効果音●ポイント決定●試合
数、ポイント表示●トリガー入
力時の割りこみ許可●緊張の一
瞬(時間待ちループ)●悪人の顔
表示●悪人の顔表示フラグを立
てる(顔が表示されていること
を示す)●割りこみ待ちの永久
ループ

4 オレのほうが早い

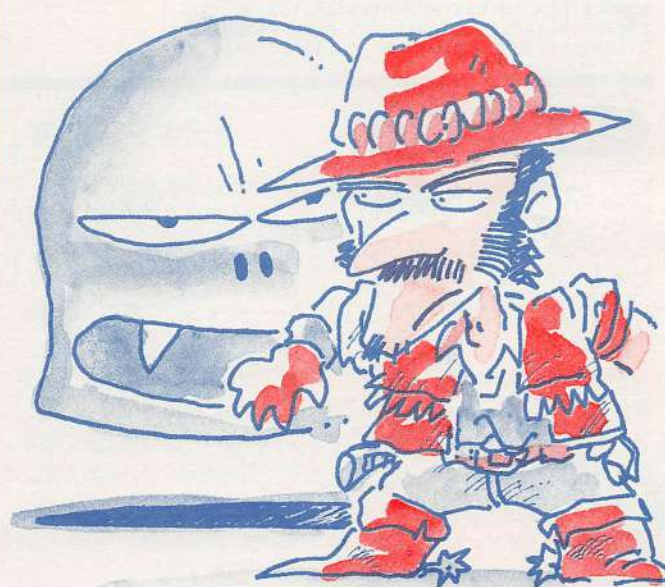
- 勝者判定に使用(Pに0を代
入)●トリガー入力割りこみ禁
止●行6へ飛ぶ

5 いや、オレのほうが!

- 勝者判定に使用(Pに1を代
入)●トリガー入力割りこみ禁
止

6 さて、判定は?

- 銃声●命中判定処理(悪人の
顔表示フラグが1か0かで判
定:命中メッセージ表示/破裂



キャラ表示/ポイント加算/は
ずれメッセージ表示/相手にポ
イント加算)

7 試合数判定

- 試合数加算●画面クリア●ゲ
ーム終了判定処理

8~9 ゲーム終了

- 効果音●試合結果発表●リブ
レイ処理

10 スコア表示用サブ

- スコア表示



「いじわるなファンクションコール/その2・こまったちゃんの手紙①」ファンダムあつての手紙はファンダム班のMOROによって整理され、往復ハガキ
で出された質問には返事が書かれることになっています。そんな手紙たちのほとんどはきちんと約束を守ってくれているのですが、なかには大変にこまっ
たちゃん(死語)なのも混ざっています。住所などの必要事項が書かれていないものもありますが、もっとこまったちゃんの手紙もあります。(つづく)

うひよ

MSX MSX 2/2+ RAM32K
BY K. SAKAI

遊び方は43ページにあります



うひよ

```

10 CLEAR100,&HC000:SCREEN1,0,0:COLOR15,1
,1:WIDTH32:DEFINT A-Z,R=RND(-TIME):SPRITE
S(0)="うん" : SPRITES(1)=""
20 KEYOFF:FORN=1T03:READA,B:VPOKEA,B:NEX
T:FORN=1T03:P=ASC(MID$( " ah",N,1))*8:REA
DA$:FORM=0T07:VPOKEP+M,VAL("&H"+MID$(A$,
M*2+1,2)):NEXT:PLAY:T255S8M1500L1"
30 A=0:FORN=1T014:READAS:FORM=1T035:POKE
&HD000+A,VAL("&H"+MID$(A$,M*2-1,2)):A=A+
1:NEXT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD061
40 CLS:U=USR(0):FORN=1T07:X=(RND(1)*12)+
1:Y=(RND(1)*12)+1:POKE&HC285+X+Y*42,97:N
EXT:POKE&HC35D,104:POKE&HC388,104
50 U=USR1(0):A=PEEK(&HD039):LOCATE10,3:P
RINTUSING"PLAYER # WIN":2-A:PLAY"EG":FOR
N=0T1:N=(STRIG(0)ORSTRIG(1))*(PLAY(0)=0
):NEXT:GOTO40
60 DATA196,195,8204,254,8205,133,FEFEFE
00FEFEFE,FEFEFE00FEFEFE,CC33CC33CC33CC33
70 DATA 2100C0062A0E2A3E6177230D20F910F5
2186C2060C0E0C3E6877230D20F9111E001910
80 DATA F1C90000000000000000000000000000
00000000000035B00000000000000000000000
90 DATA 00010F081B0C1B58380004001BA11860
C00000041BB1185BC25BC2214DD01125D00114
100 DATA 00ED003A39D0A7FE01CA8DD02A2BD02
240002A29D02242002135D01137D00125D0C3A2
    
```

```

110 DATA D02A33D02240D02A31D02242D02137D
01135D0012D00223AD0ED533CD0ED435E002A3A
120 DATA D07E5F237E572A40000E0E060E1ACD4
D00231310F8061C1310FD06122310FD00C2BAD0
130 DATA CDDDD0FE68C2D2D10302D12A3ED07E6
F260006022910FDE05B3ED0131A0603CB3F10FC
140 DATA 5F01001809160019CD4A00A7C93A39D
0CDD5003244D0ED4B3ED0ED5B3CD01A6F131A67
150 DATA 3A4400A7FE01CA33D1FE03CA3FD1FE0
5CA47D1FE07CA51D1C360D10AD608A7112A00ED
160 DATA 52C356D103AC60823C356D10AC6081
12A0019C356D103AD6082B02ED5B3CD07D1213
170 DATA 7C122A3ED0ED5B42D0010400CD5C003
A39D0A7FE01CA9BD13A25D0C6083245D03A26D0
180 DATA C6083246D02145D0ED5B49D0010400C
D5C003E013239D0C3BD013A2D0D06083245D03A
190 DATA 2EDD6083246D02145D0ED5B48D0010
400CD5C003E003239D0CDD0DFE68C2D3D10610
200 DATA 0FEFF0DC2C9D110F8C36C00C93A39D0A
7FE01CAE1D13E01C3E3D13E003239D0C9000000
    
```

注意 一部マシン語を使用しています。行30、50、70~200はとくに注意して打ちこみ、実行するまえにはいったんセーブするようにしてください。また、ほかのプログラムを走らせるまえにはリセットしてください。行10にある「■」は、打ちこむまえにあらかじめKEY 1, CHR\$(255)を実行しておけば、F1キーで打ちこめます。

プログラマからひとこと

やってみないとわからない

[K.SAKAI]採用なのでうれし
いです。このゲームは、やってみ
ないと、どんなゲームなのかわ
からないでしょう。じつはいま、と
てもいそがしくて、文がいいかげ
んになってしまいました。最後に
このプログラムはマシン語を使っ
ているので、打ちこんだあとRU
Nするまえにかならずセーブして
ください。

変数の意味

テキスト座標

X、Y……ゲーム画面上に配置する壁の座標→&HC285+X+Y×42してワークエリアに書きこむ

その他の変数

- A……汎用
- A\$……キャラクタパターンデータ/マシン語データ読みこみ用
- B……キャラクタの色データ読みこみ用

- M、N……ループ用
- P……パターンを書きかえる文字のキャラクタコード
- R……乱数初期化用
- U……マシン語呼び出し用

プログラム解説

- 10 初期画面設定/乱数初期化/スプライトパターン定義
- 20 キャラクタの色設定/キャラクタパターン定義/効果音
- 30 マシン語書きこみ
- 40 ゲーム画面作成(壁をランダムに表示)
- 50 勝者表示/効果音/リプレイ処理

- 60 キャラクタの色データ、キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
- 70~200 マシン語データ(行30で読みこみ)

マシン語解説

- USR0
&HD000~&HD024
仮想VRAMの初期化
- USR1
&HD061~&HD0AC
ワークエリアの初期化、設定
&HD0AD~&HD0D1
ゲーム画面表示
&HD0D2~&HD101
ゲームオーバー判定
&HD102~&HD16C
移動処理(スティック入力)
&HD16D~&HD1D2

プレイヤーの処理を交互におこなうための処理

&HD1D3~&HD1E6
ゲームオーバー処理

ワークエリア

&HC000~&HC6E3
ゲーム画面用の仮想VRAM
&HD025~&HD02C
プレイヤー1のデータ
&HD02D~&HD034
プレイヤー2のデータ
&HD035~&HD03F
処理中のプレイヤーのデータ
&HD040~&HD044
汎用ワークエリア
&HD045~&HD04C
カーソルのデータ
&HD04D~&HD060
ワークエリアの初期化用データ
(&HD025~&HD038
までのワークエリア)

勝敗を表示する改造法

行50を下のリストのように打ちこみ直すと、勝負のたびにそれぞれの勝ち数が表示されるようになります。確認用データは50>166から50>73になります。もし両方の勝ち数を0にもどしたければいったんプログラムを止めてからもう一度走らせてください。

```

50 U=USR1(0):A=PEEK(&HD039):LOCATE10,3:P
RINTUSING"PLAYER # WIN":2-A:PLAY"EG":W(A
)=W(A)+1:FORN=0T01:LOCATE5+N*16,20:PRIN
TUSING"## ショウ";W(1-N):NEXT:FORN=0T01:N=(S
TRIG(0)ORSTRIG(1))*(PLAY(0)=0):NEXT:GOTO
40
    
```

プログラム確認用データ

使い方は50ページ
をご覧ください

10>162	20>148	30>238	40>189
50>166	60>19	70>177	80>113
90>92	100>11	110>129	120>135
130>249	140>207	150>67	160>118
170>97	180>229	190>229	200>24


```

340 DATA 1101D0EDB0C906004E23EDB07EB7C84F
EB09EB2318F2C90000FFFFFF0001010100010100
FFFFFF00010000080817172F2F4E4E0000000000
0000000000000000000000000000000000000000
350 DATA 2,ab,3E,2,dc,0,3,aab,3D,3,dvb,3
D,3,dcc,0,4,aavb,3C,4,vvvv,3C,4,dvvc,3C,
4,ddcc,0,3,aab,3C,5,aavvb,3B,5,dvvvb,3B,
5,dvvc,3C,3,dcc,0,4,avvb,3B,6,aawwb,3A
6,vvvvvv,3A,6,dwvvv,3A,6,ddwcc,3B,4
360 DATA dddc,0,17,lsj lj j sj k
ij,2B,13,lj sj n ki sj,2E,11,sn u
sn k kl u sl,30,F,su q klnjk q jl,32,D,u
lkli sjkn u,31,11,nlllkl q nkljni,2D,
15,nlkiskq lj il qlksnni,29,19,nlkj u
i sll u i slni,2E,B,uj s uj,0
    
```

370 DATA はっはっはっ! おまえなどゝあいてはならんわ!、のの... ノンアハッ、こわてんこそ きまぬしわつんめよう!、へへゝすけちよ!、ねくしガワへさワへす、おひろえたよさろふす!!、もくこみふた口こやらんみん口。るんしか口口口口口。 さあこい!、さしるとるワレつち。 はるまなハレケに こなさきつ おもよゆ。 おひえに そこつちをしやけひい!

380 DATA ちるゝみワレ! ワレカシおひえなうるまこびレワレ。、はさかうモヤすやにゝガルいやゝなほほらたかっ口..... あた口を ワようAまゆうエルオハオちちりへいしす。 By おなれた けりいウ

注意 一部マシン語を使用しています。行250~340のマシン語データはとくに注意して、RUNするまえにかならずセーブしてください。また、ほかのプログラムを走らせるときなどはいったんリセットしてからにしてください。

変数の意味

- A.....VRAMデータ展開用/マシン語ワーク設定用/トリガー入力用
- A\$.....データ読みこみ用/メッセージ
- C\$.....カラーデータ
- D.....敵キャラ、敵ミサイルパターンのメモリ展開用/命中カウンタ
- I、J、K.....ループ用
- L.....1~Lが라운드番号
- M\$.....敵のメッセージ
- P\$.....パターンジェネレータテーブルデータ
- R.....乱数系列設定用
- T.....ゲーム1残り時間/敵ミサイル発射調整用カウンタ
- U.....マシン語ルーチン呼び出し用(衝突・クリア判定データ、命中判定データ)

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20 多色刷り用初期化(パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルを拡張するマシン語プログラムの書きこみと実行)
- 30~50 パターンジェネレータテーブル、カラーテーブル設定
- 60 マシン語書きこみ
- 70 敵キャラ、敵ミサイルパターンのメモリへの書きこみ
- 80 スプライトパターン定義
- 90 USR関数定義/インターバル割りこみ定義
- 100 ラウンド初期化/メッセージセット
- 110 ゲーム2用メッセージ読み

- こみ
- 120~140 ゲーム1
 - 120 天井と床を描く/乱数系列設定/スプライト消去
 - 130 入力待ち/マシン語ワーク初期化/スプライト非拡大モード/進捗計等表示/インターバル割りこみ許可
 - 140 天井の高さセット/マシン語呼び出し/クリア判定/ゲームオーバー判定
- 150 インターバル割りこみルーチン(残り時間表示/タイムアウト判定)
- 160~200 ゲーム2
 - 160 スプライト拡大モード/自機表示/仮想VRAMクリア(USR関数呼び出し)/変数初期化/入力待ち
 - 170 敵ミサイル座標設定/被弾判定
 - 180 USR関数呼び出し/敵ミサイル発射判定/命中判定・処理/クリア判定
 - 190 BGM/カナのコード系をすらす
 - 200 メッセージ読みこみ/ラウンド更新/オールクリア判定
- 210 終了
- 220~230 入力待ちサブ
 - 220 メッセージ表示/マシン語ワーククリア初期化/擬似音声合成(PLAY文)
 - 230 トリガー入力/キーボード、ジョイスティックの切り換え
- 240 効果音/スプライト0のカラー切り替え
- 250~340 マシン語データ(行60

「大丈夫か 理屈じゃないです」

むずかしいと思われることに挑戦

【尾花健一】「LAST受験生」以来1回も投稿していないので、「受験に落ちてノイローゼになってしまったんじゃないのか?」と思ってくれた人もいるかも。これからはMSXではむずかしいと思われていたことに挑戦してみたいと思います。

プログラマからひとこと

- で読みこみ)
 - 350~360 敵ミサイルパターンデータ(行70で読みこみ)
 - 360 敵キャラパターンデータ(行70で読み込み)
 - 370~380 メッセージデータ(行110、200で読みこみ)

マシン語解説

- ゲーム1(&HC0000~&HC0FB)
 - &HC0000~ 自機移動
 - &HC0015~ スクロールスピード設定
 - &HC0028~ サウンド
 - &HC0033~ 衝突判定
 - &HC004C~ スクロールスピード調整
 - &HC0055~ 天井の高さ設定
 - &HC0066~ 仮想VRAMスクロール
 - &HC007D~ 背景スクロール(パターンジェネレータテーブルの書き換え)
 - &HC0095~ 仮想VRAM右端を描く
 - &HC00C0~ タイムカウントとクリア判定
 - &HC00D0~ 進捗計更新
 - &HC00EF~ 仮想VRAMをVRAMに転送
- ゲーム2(&HC0FC0~&HC2C1)
 - &HC0FC0~ スクロール(自機パターン書き換え/敵キャラ、敵ミサイル移動)
 - &HC1777~ 敵キャラを仮想VRAMに描く
 - &HC19F~ ミサイル(自機、敵)移動(パターン変更)
 - &HC1AA~ 敵ミサイル
 - &HC1C8~ 自機ミサイルの発射
 - &HC1E9~ 敵ミサイルを仮想VRAMに描く
 - &HC23C~ 自機ミサイル表示(スプライト2~4の座標セット)
 - &HC266~ 仮想VRAMをVRAMに転送
 - &HC27D~ 命中判定
 - &HC2A4~ 仮想VRAMクリア
 - &HC2B2~ 敵キャラ、敵ミサイル展開サブ

テーブル

- &HC2C3~ ゲーム1のトリガー移動方向変換テーブル、ゲーム2のスティック-スクロール方向X成分変換テーブル
- &HC2CC~ ゲーム2のスティック-スクロール方向Y成分

次ページへ続く

変換テーブル

&HC2D5~ 敵キャラ、敵ミサイルパターン先頭アドレス下位
&HCA00~ 敵キャラ、敵ミサイルパターン圧縮データ

ワークエリア

●ゲーム1

&HC2DF キーボード、ジョイスティック切り換え用
&HC2E0 自機Y座標
&HC2E1 天井のY座標
&HC2E2 スクロールスピード
&HC2E3 スクロールスピード調整用カウンタ

&HC2E4~ クリア判定用タイムカウンタ

&HD000~ 仮想VRAM

●ゲーム2

&HC2DF キーボード、ジョイスティック切り換え用
&HC2E0 連射制限用
&HC2E1~ 敵ミサイル座標
&HC2F5~ 敵ミサイル座標※中心を(0, 0)とする X座標、Y座標各1バイト×10セット
&HC30F~ 敵ミサイル出現座標(2バイト)
&HC311 敵キャラの座標(2バイト)

&HC313 スクロール方向Y成分

&HC314 スクロール方向X成分

&HC315 0以外の最終ス

ティック値

&HD000~ 仮想VRAM

※ゲーム1、2ともメインRAM上に仮想VRAMを置いて、画面処理をおこなっている

プログラム確認用データ

使い方は50ページ
をご覧ください

10 > 0	20 > 213	30 > 140	40 > 107
50 > 136	60 > 45	70 > 60	80 > 47
90 > 224	100 > 174	110 > 109	120 > 236
130 > 114	140 > 139	150 > 21	160 > 35
170 > 65	180 > 117	190 > 41	200 > 32
210 > 7	220 > 61	230 > 224	240 > 201
250 > 150	260 > 42	270 > 198	280 > 105
290 > 229	300 > 74	310 > 211	320 > 55
330 > 50	340 > 112	350 > 243	360 > 62
370 > 30	380 > 136		

モグー MOGUE

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 横沢和明

遊び方は44ページにあります



```

10 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:
COLOR3,1,1:LOCATE11,9:PRINT"W A I T"
20 DIMA(15,8):FORI=0TO3:AS="":READDS:FOR
J=1TO64STEP2:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+MID$(DS
,J,2))):NEXT:SPRITE$(I)=AS:NEXT
30 FORI=264TO727:D=VPEEK(I):VPOKEI,DORD/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,241:NEXT
40 FORI=28TO31:READDS,C:FORJ=0TO31:VPOKE
J+I*64,VAL("&H"+MID$(DS,J*2+1,2)):NEXT:V
POKE8192+I,C:NEXT
50 CLS:SC=0:RE=3:DEFFNZ=VPEEK(6144+X+Y*3
2):FORI=0TO3:J=I*8:AS(I)=CHR$(224+J)+CHR
$(226+J)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$
(225+J)+CHR$(227+J):NEXT:GOSUB200:RESTOR
E330:ST=1
60 READS,KK
70 FORI=0TO8:FORJ=1TO14:A(J,I)=0:NEXT:NE
XT:FORK=0TO1:FORI=0TO4:ES=BINS(VAL("&H"+
MID$(DS,I*2+K*10+1,2)):FORJ=0TO7:A(J,I)
=VAL(MID$(ES,J+1,1))*(K+1)+A(J,I):NEXT:N
EXT:NEXT
80 FORI=3TO0STEP-1:FORJ=0TO7:A(J,8-I)=A(
J,I):NEXT:NEXT:FORI=0TO8:FORJ=7TO0STEP-1
:A(15-J,I)=A(J,I):NEXT:NEXT
90 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2:P
RINTAS(1):NEXT:NEXT:FORI=0TO8:FORJ=1TO1
4:LOCATEJ*2,I*2+2:PRINTAS(A(J,I)):NEXT:
NEXT:X=2:Y=2:W=2:G=0:LOCATE5,22:PRINT"SC
ORE HI-SC STAGE REST":GOSUB240
100 H=0:GOSUB250:S=STICK(0):IFSMOD2=0THE
N100ELSESES=S*2:A=2:GOSUB260:IFS=1THENS=3:
ELSESES=ABS(S-2)

```

```

110 IFFNZ=232THENPLAY"01L64V15C#E#", "04L
64V15C#D#":A=0:GOSUB260:GOTO110
120 IFFNZ=248THENPLAY"01L64V15EC", "03L64
V15DC":RE=RE-1:FORY=YTO24:W=Y:GOSUB250:N
EXT:IFRE=0THEN160ELSE90
130 IFFNZ<>240THEN100ELSEPLAY"04L64V15CE
G", "06L64V15CEG":SC=SC+RE*10:G=G+1:GOSUB
240:LOCATEX,Y:PRINTAS(3):;IFG<KKTHEN100
140 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=2TO19:LOCATE
2,I:PRINTSPC(28):NEXT:LOCATE7,9:PRINT"N
I C E C L E A R":SC=SC+RE*100:ST=ST+1:I
FST=21THEN170
150 GOSUB240:AS="05L16BGECBGECBGECECER16
BGECBGECBGECEGC4":BS="V12R32"+AS:CS="V9R
16"+AS:AS="V15"+AS:PLAYAS,BS,CS:GOTO60
160 FORI=1TO9:FORJ=1TO14:LOCATEJ*2,I*2:P
RINTAS(3):NEXT:NEXT:LOCATE7,10:PRINT" G
A M E O V E R ":PLAY"03L8V15AGEFECDCG2
", "01L8V15BCBCBCBCB2":FORI=-1TO0:I=PLAY(
0):NEXT:GOTO50
170 CLS:FORL=0TO1:FORK=0TO2:FORI=K+L*3TO
10-K-L*3:FORJ=K+L*3TO15-K-L*3:LOCATEJ*2,
I*2:PRINTAS(K+1):NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
180 X=0:Y=170:A=0:B=0:ST=0:FORI=218TO0ST
EP-1:PUTSPRITE0,(X,Y),1:PUTSPRITE1,(X,Y)
,7:PUTSPRITE2,(X+8,Y+20),1,2:A=A+SGN(I-X
):B=B+SGN(80-Y):A=A+(A>9)-1:A<-9):B=B+(B>
9)-(B<-9):X=X+A:Y=Y+B:NEXT
190 LOCATE8,10:PRINT"CONGRATULATIONS!":A
$="05L8CEGEDFAFEGBGBAGFGFEDEGB4G":BS="V1
2R16"+AS:CS="V9R8"+AS:AS="V15"+AS:PLAYAS
,BS,CS:FORI=0TO99:FORJ=0TO15:VPOKE8222,J
*16+15:NEXT:NEXT:VPOKE8222,207:GOTO50

```


440 DATA 071F3E7870E0E0C0C0C0C0404020100
0E0F804020000000000000000000000000,070000
000080808080808040201C07E0180402020301
0101010302060C38E0
450 DATA 000000000080C0F0FFFF7F1F0100000
00000000000001030FFFFFCF0000000,071F3F
7F7FFFFFFF7F7F3F1F07E0F8CFEFEFFFF
FFFFFFF7F7F8E0
460 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,-1
470 DATA i,00FF00FFFF00FF00,b,0060010C00
300381,h,7FBFC0DFD7DFDFD,j,DFDFDFD7DFC0
BF7F,i,FEFD03FBEBFBFBFB
480 DATA k,FBFBFBEBFB03DFE,x,C79F3C736D
EED7DB,y,C6F2789C6CEE5686,z,D5EE6D733C9F
C700,c,D6EE6C9C78F2C600
490 DATA p,1F3060C080808080,q,F80C060301
010101,r,80808080C060301F,s,010101010306
0CF8,t,C0F87F7F7D3A353B
500 DATA u,031FFEFE5EFCFCFC,v,373F377F7F
7FF8C0,w,FCFCFCFEFEFE1F03,c,000000000000
0000,l,FEBAFEFEFEBAFE00
510 DATA ♠,0000001000000000,♥,10387C1010
100000,♣,0F07070910000000,♦,0004063F0604
0000,o,000000100907070F
520 DATA ♣,00000808083E1C08,♠,0000000890
E0E0F0,♣,00002060FC602000,♠,F0E0E0900800
0000
530 DATA cc,cc,hi,jk,xy,zc,tu,vw,pq,rs,b
b,bb

540 DATA4440004,4400220,4000000,0011032,
0011000,0011002,4000220,4400000,4440004
550 DATA222222,0222222,0222222,0002223,
0000233,0002223,0022222,0222222,2222222
560 DATA4433330,4333300,3330334,3300003,
3330003,3300003,3330334,4333300,4433330
570 DATA4444444,4333000,4330000,4330000,
0000033,4300003,4330000,4333000,4444444
580 DATA1115543,1155543,1555433,1554332,
0554322,1554332,1555433,1155543,1115543
590 DATA1144422,1422222,4422200,4242000,
1442003,4422000,4423200,1422222,1144422
600 DATA3522222,3552222,0355555,0333333,
0411111,0333333,0355555,3552222,3522222
610 DATA3333333,3223555,3235553,3331533,
0115534,3315533,3235553,3223555,3333333
620 DATA3330014,3300014,3000011,0003114,
0003144,0003114,3000011,3300014,3330014
630 DATA4222411,4222411,4222411,4222411,
0333433,4222411,4222411,4222411,4222411
640 DATA2223333,2221333,2211330,2111330,
3333330,2111330,2211330,2221333,2222333
650 DATA2222223,2020003,2020203,2020203,
2020203,2020203,2020203,2000200,2222223
660 DATA3333333,3333333,3332222,3332222,
3332222,3332222,3332222,3333333,3333333
670 DATA4444444,4000055,0000554,0000554,
0005544,4005444,4433344,4443344,4444444
680 DATA2020122,1414201,2020102,1414201,
2020102,1414201,2020102,1414201,2020122

変数の意味

スプライト座標

X(n), Y(n)……ボール座標
(nはプレイヤー切り換え用。以下、添字がnと書かれた変数は同様)
H(n), W(n)……ボール移動方向決定用
J……ボールの高さ
K……打ち出しパワー
U……プレイヤー指定マークの表示位置切り換え用

Z(n)……ボール回転表示用
Z1……動きの揺らぎ用

テキスト座標

C\$(m)……ステージエディット用
D, F……ステージエディット用座標
N……地面パターン切り換え用
M(k, l, m)……ステージ表示用
Q……地面パターン切り換え用 / 汎用
X, Y……ステージデータの配列用(ステージデータを画面表示用の配列にするときの添字)

その他の変数

A\$, B\$……データ読みこみ
A(n), B(n)……着地点の座標

C(n)……プレイヤーの色
CH(n)……着地点の状態検知用(ボールの座標にあるキャラクタのコード)
H, I, V……汎用
I\$……地面のパターン番号
L, M……プレイヤー切り換え
MP……ステージ番号
O……ボールの着地フラグ
S……スティック入力用
T……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

/ゆらぎ/外壁との衝突判定/ゲームオーバー判定/地面パターン書き換えの各サブ)
200~230 ゲームオーバー
240~280 各種パターン定義/ステージデータ読みこみ
290~310 画面表示
320~350 タイトル画面
360~370 コンピュータ側の打ち出し方向、パワー設定
380~410 エディット
430~450 スプライトパターンデータ(行250で読みこみ)
460 移動用データ(行250で読みこみ)
470~520 キャラクタパターンデータ(行260で読みこみ)
530 キャラクタ組み合わせデータ(行270で読みこみ)
540~680 ステージデータ(行270で読みこみ)

プログラム解説

10~20 初期設定/変数設定
30~60 メイン(指定マーク表示/方向入力/移動処理/プレイヤー切り換え/マーク消去)
70~190 サブルーチン群(スプライト番号切り換え/打ち出しパワー入力/効果音/衝突判定

プログラム確認用データ

使い方は50ページをご覧ください

10>246	20>163	30> 58	40>217	370>181	380> 67	390> 45	400>178
50>145	60>171	70>180	80>130	410> 14	420> 81	430>222	440> 83
90>123	100> 13	110> 56	120>113	450>200	460> 14	470>242	480>103
130>162	140>178	150> 50	160>238	490> 61	500>164	510> 52	520> 48
170>198	180> 56	190>222	200> 99	530>193	540>113	550>153	560> 84
210>253	220>218	230> 68	240>214	570> 16	580> 49	590>238	600> 41
250>107	260>185	270>180	280>172	610>148	620>166	630>118	640>254
290>174	300>231	310>211	320>172	650> 58	660>188	670> 68	680> 77
330>186	340> 9	350>254	360>196				

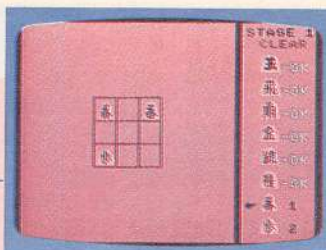
灰色の速達
[OZ]こんにちは、初採用のOZです。このまえ灰色の速達が家のポストに入っているのを見て、すっごくびびってしまいました。このゲームは、すっくまに作ったもので、まさか採用されるとは思っていませんでした。このゲームは全15面でエディット面があり、画面もまあまあきれいなのでぜひ入力してみてください。

川越東スペシャル

MSX2/2+ VRAM64K

BY 大沢元春

遊び方は47ページにあります



```
10 ' ●●● KA-WA-GO-E-HI-GA-SHI ●●●
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:FOR
I=0TO3:READC$:SPRITES(I)=C$:NEXT:OPEN"GR
P:"AS#1:DIMW(7),P(10,11)
30 FORI=7TO15:COLORI:PSET(30+I*4,40+I*7)
,TPSET:PRINT#1,"Please Wait!":NEXT
40 ' ●●● KOMA TUKURI ●●●
50 SETPAGE0,1:CLS:FORL=0TO7:FORK=0TO1:RE
AD B$:FORJ=1TO16:A=VAL("&H"+MID$(B$,J*2-
1,2)):A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
60 FORI=0TO7:PSET(I+K*8+L*20,J),VAL(MID$(
A$,I+1,1))*9+1:NEXTI,J,K:COLOR=(15-L,0,
0,0):NEXT:PAINT(0,0),0,10
70 FORJ=8TO12:FORI=0TO13-J:CIRCLE(J*20+5
,9),I,1:NEXTI,J
80 ' ●●● TITLE TUKURI ●●●
90 LINE(50,75)-(15,90),10:LINE-(5,185),1
0:LINE-(95,185),10:LINE-(85,90),10:LINE-
(50,75),10:PAINT(50,76),10
100 CIRCLE(10,50),6,1:PAINT(10,50),1
110 FORJ=1TO16:FORI=0TO15:IFPOINT(I,J)=1
THENCOPY(5,45)-(15,55),1TO(I*6+1,J*7+70)
,1,TPSET:NEXTI,JELSENEXTI,J
120 ' ●●● TITLE HYOUJI ●●●
130 SETPAGE0,0:CLS:COLOR=NEW:COLOR=(10,7
,5,3):COLOR=(13,3,2,1):COLOR=(14,5,4,3)
140 PAINT(0,0),14:LINE(52,0)-(55,211),13
,BF:LINE(165,0)-(168,211),13,BF:LINE(0,3
7)-(255,40),13,BF:LINE(0,172)-(255,175),
13,BF
150 COLOR1,14,0:PSET(176,80):PRINT#1,"か
わごえひがし":PSET(183,120):PRINT#1,"STAGE 1"
:PSET(172,160):PRINT#1,"PUSH SPACE"
160 FORI=0TO1500:NEXT:COPY(5,75)-(95,185
),1TO(65,50),0,TPSET:GOSUB610:FORI=0TO15
00:NEXT:SOUND7,56:R=1
170 S=STICK(0):IFS<>0THENR=R+(S=5)*(R<13
)-(S=1)*(R>1):PSET(223,120):PRINT#1,R:PL
AY"T120V15L6405C07C":GOSUB600
180 IFSTRIG(0)<>-1THEN170
190 ' ●●● GAMEN HYOUJI ●●●
200 COLOR15,0,0:PLAY"T120V1506L64EC"
210 RESTORE900:FORI=1TOR:FORZ=0TO7:READB
:W(Z)=B:NEXT:READT1,T2,U1,U2:NEXT:FORJ=0
TO11:FORI=0TO10:P(I,J)=-1:NEXTI,J:X=5:Y=
5:M=0:G=0
220 CLS:LINE(13,10)-(185,200),14,BF:FORI
=U1TOU2:LINE(T1*18,I*20-5)-(T2*18,I*20-5
),13:NEXT:FORI=T1TOT2:LINE(I*18,U1*20-5)
-(I*18,U2*20-5),13:NEXT
230 LINE(190,10)-(250,200),14,BF:COLOR1:
PSET(195,15),14,TPSET:PRINT#1,USING"STAG
E##";R:COLOR13:PSET(205,25),14,TPSET:PRI
NT#1,"CLEAR":COLOR15
240 FORI=0TO7:COPY(I*20,1)-(I*20+15,16),
1TO(205,I*20+38),0,TPSET:NEXT
```

```
250 FORZ=0TO7:G=G+W(Z):GOSUB580:NEXT:Z=3
260 ' ●●● MAIN ●●●
270 GOSUB600:S=STICK(0):IFS=1ORS=5THENZ=
Z+(S=5)*(Z<7)-(S=1)*(Z>-1):PLAY"06C16"
280 IF(PEEK(&HFBE)AND4)=0ANDZ=-1THENPLA
Y"05L8CDC":GOTO200ELSEIF(PEEK(&HFBE)AND
2)=0ANDZ=-1THENGOSUB620:GOTO130
290 PUTSPRITE0,(195,Z*20+45),RND(1)*5+1,
1:IFSTRIG(0)<>-1THEN270ELSEIFZ=-1THENPLA
Y"06L64CDE":GOTO300ELSEIFW(Z)=0THENPLAY"
05C4":GOTO270ELSEPLAY"06L64EDC"
300 GOSUB600
310 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<T2-1)-(S=7)*
(X>T1):Y=Y+(S=5)*(Y<U2-1)-(S=1)*(Y>U1):P
UTSPRITE1,(X*18+5,Y*20+5),1+M*4,0:M=1-M:
FORI=0TO99:NEXT:IF(PEEK(&HFBE)AND4)=0TH
ENPLAY"05L16CEG":GOSUB590:GOTO270
320 IFSTRIG(0)<>-1THEN310
330 IFZ=-1THEN570ELSEIFP(X,Y)=-1THEN340E
LSEPLAY"05C4":GOSUB590:GOTO270
340 COPY(Z*20,1)-(Z*20+15,16),1TO(X*18+2
,Y*20-2),0,TPSET:GOSUB610:ON8-ZGOTO370,3
80,390,400,410,420,450,460
350 SOUND7,56:PLAY"T120V15":P(X,Y)=Z:W(Z
)=W(Z)-1:G=G-1:GOSUB580:IFG=0THENFORI=0T
0500:NEXT:GOTO640ELSE270
360 ' ●●● KOMA PUT? ●●●
370 IFP(X,Y-1)=-1THEN470ELSE550
380 FORI=1TOY:IFP(X,I)=-1THENNEXT:GOTO47
0ELSE550
390 IFY=1THEN470ELSEIFP(X-1,Y-2)=-1ANDP(
X+1,Y-2)=-1THEN470ELSE550
400 FORI=-1TO1:IFP(X-I,Y-1)=-1ANDP(X-1,Y
+1)=-1ANDP(X+1,Y+1)=-1THENNEXT:GOTO470EL
SE550
410 FORJ=-1TO0:FORI=-1TO1:IFP(X+I,Y+J)=-
1ANDP(X,Y+1)=-1THENNEXTI,J:GOTO470ELSE55
0
420 I=(Y-X)*(X>Y):J=(X-Y)*(X<Y):FORK=0TO
9-ABS(X-Y):I=I+1:J=J+1:IFP(I,J)=-1THENNE
XT:GOTO430ELSE550
430 I=10:J=0:IFX+Y<10THENI=X+Y:J=0ELSEIF
X+Y>10THENI=10:J=X+Y-10
440 FORK=0TO(-(X+Y)*(X+Y<11)-(20-X-Y)*(X
+Y>10))-1:I=I-1:J=J+1:IFP(I,J)=-1THENNE
XT:GOTO470ELSE550
450 FORI=1TO9:IFP(X,I)=-1ANDP(I,Y)=-1THE
NNEXT:GOTO470ELSE550
460 FORJ=-1TO1:FORI=-1TO1:IFP(X+I,Y+J)=-
1THENNEXTI,JELSE550
470 RESTORE1050:FORJ=-1TO1:FORI=-1TO1
480 READC:IFC=9THENNEXTI,JELSEIFP(X+I,Y+
J)=CTHEN550ELSE480
490 FORI=YTO9:IFP(X,I)=6THEN550ELSENEXT
500 IFP(X-1,Y+2)=5ORP(X+1,Y+2)=5THEN550
```



```

510 FORI=1TO9:IFP(X,I)=1ORP(I,Y)=1THEN55
0ELSENEXT
520 I=(Y-X)*(X>Y):J=(X-Y)*(X<Y):FORK=0TO
9-ABS(X-Y):I=I+1:J=J+1:IFP(I,J)=2THEN550
ELSENEXT
530 I=10:J=0:IFX+Y<10THENI=X+Y:J=0ELSEIF
X+Y>10THENI=10:J=X+Y-10
540 FORK=0TO(-(X+Y)*(X+Y<11)-(20-X-Y)*(X
+Y>10))-1:I=I-1:J=J+1:IFP(I,J)=2THEN550E
LSENEXT:GOTO350
550 SOUND7,56:PLAY"O5C4":GOSUB590:PAINT(
X*18+5,Y*20+5),14,13:GOTO270
560 ' ●●● SONOTA IROIRO ●●●
570 Q=P(X,Y):IFQ=-1THENPLAY"O5C4":GOSUB5
90:GOTO270ELSEPLAY"O6L64BC":GOSUB590:P(X
,Y)=-1:Z=Q:W(Q)=W(Q)+1:G=G+1:PAINT(X*18+
5,Y*20+5),14,13:GOSUB580:Z=-1:GOTO270
580 LINE(222,Z*20+45)-(250,Z*20+53),14,B
F:PSET(222,Z*20+45),14,TPSET:IFW(Z)=0THE
NCOLOR15:PRINT#1,"-OK"ELSECOLOR1:PRINT#1
,W(Z):COLOR15
590 PUTSPRITE1,(0,217)
600 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
610 FORI=0TO13:E=VAL("&H"+MID$("00000000
000000F87101010B30A00",I*2+1,2)):SOUNDI,E
:NEXT:RETURN
620 PLAY"O7L8GECEG":GOSUB600:PUTSPRITE0,
(0,217):FORI=0TO106:LINE(0,I)-(255,I),1:
LINE(0,211-I)-(255,211-I),1:NEXT:RETURN
630 ' ●●● CLEAR DEMO ●●●
640 PUTSPRITE0,(0,217):PSET(35,0):PRINT#
1,"PUSH [SPACE] KEY!":FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:LINE(0,0)-(255,8),0,BF
650 FORI=11TO199STEP2:LINE(13,I)-(185,I)
,14:LINE(13,209-I)-(185,209-I),14:NEXT
660 FORJ=0TO3:FORI=0TO7:COPY((14-R)*20,1
)-((14-R)*20+15,16),1TO(I*17+35,J*17+70)
,0,TPSET:NEXTI,J
670 LINE(51,85)-(153,120),14,BF:PSET(75,
100),14,TPSET:PRINT#1,"-GOOD!-":PSET(55,
150),14,TPSET:PRINT#1,"NICE CLEAR!!":PSE
T(35,180),14,TPSET
680 FORJ=2TO5:FORI=35TO50STEPJ:PLAY"T120
V15L64N=I;":NEXTI,J
690 PRINT#1,"PUSH [SPACE] KEY!":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):COLOR=(1,RND(1)*6,RND(1)*6
,RND(1)*6):NEXT:GOSUB590
700 COLOR=(1,0,0,0):R=R+1:IFR=16THENSOUN
D7,56:GOSUB620:GOTO130ELSEIFR<>15THEN200
710 FORI=0TO212:LINE(0,0)-(255,I),1:LINE
(0,I)-(255,0),1:LINE(255,211)-(0,211-I),
1:LINE(255,211-I)-(0,211),1:NEXT:CLS
720 FORI=0TO210STEP2:PSET(RND(1)*255,I),
RND(1)*13+2:NEXT:COPY(60,1)-(75,16),1TO(
115,95),0:FORI=0TO999:NEXT

```

```

730 Y=102:PLAY"T120S0M2000008C1":FORI=12
0TO-6STEP-3:PUTSPRITE1,(I,Y),7,2:Y=Y+1:N
EXT:FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO220STEP2:PU
TSPRITE1,(I,170),7,3:NEXT
740 GOSUB610:FORI=0TO42:COLOR=(0,7-I/6,0
,0):LINE(123,103)-(RND(1)*255,RND(1)*210
),-RND(1)*8*(IMOD2=1)+1:NEXT:GOSUB610
750 FORI=0TO13:E=VAL("&H"+MID$("00000000
000000F87101010FFFF09",I*2+1,2)):SOUNDI,E
:NEXT
760 FORI=0TO40:CIRCLE(115+RND(1)*15,95+R
ND(1)*15),RND(1)*5+2,-RND(1)*8*(IMOD2=1)
+1:VDP(24)=255-RND(1)*9:NEXT:VDP(24)=0
770 PSET(65,60),0:PRINT#1,"CONGRATULATIO
N":PSET(55,180):GOTO690
780 ' ●●● SPRITE DATA ●●●
790 DATA ((((((<セ<,`■`■`■`,`p`た,タv`■`Bp
800 ' ●●● KOMA DATA ●●●
810 DATA 01071F3F30387E7E7678FEFEE0F0FFF
F,80E0F89C1C0C7E60E1E7F6707F7FFFF
820 DATA 01071F3E303F7E727A7AE0FAF6F6EEF
F,80E0F82C9CBAEDEF3ED7D7DFDBE7FF
830 DATA 01071C393F3660767670F6F6F0EECEF
F,80E038BC7C0CEEEEE0EEEF0FEFEFCFFF
840 DATA 00030F1E1C193326383E78767A60777
F,00C0F07878B8DC24FC3C26DEBE06FEFE
850 DATA 00030F1F1B15352E313B707A6970637
F,00C0F0F8A888AC8CAC9CB6AE9EA2B6FE
860 DATA 00030F1F1B1B313B3932736B7B7A7
F,00C0F0F838B81CBCBC0CBE1EBEBE0EFE
870 DATA 000307070C0A0E181C1A1833283B383
F,00C0E0A030F0B03878B818AC24BC3CFC
880 DATA 000003060E1E1A3A303E7A7A777E7C7
F,0000C0E0F038F80CFC9CEE36BE7EFEFE
890 ' ●●● STAGE DATA ●●●
900 DATA 0,0,0,0,0,0,3,3,4,7,4,7
910 DATA 0,1,0,2,0,0,0,0,2,4,7,4,7
920 DATA 0,0,0,0,0,4,3,0,4,7,4,7
930 DATA 0,0,0,2,2,1,1,0,4,7,4,8
940 DATA 0,0,2,0,1,2,2,2,4,7,4,8
950 DATA 2,1,0,0,0,4,0,2,4,7,2,8
960 DATA 1,0,6,0,2,0,0,0,3,8,3,7
970 DATA 0,0,1,0,2,4,0,6,3,8,3,7
980 DATA 0,0,4,3,6,0,0,0,3,8,3,8
990 DATA 1,2,1,4,1,3,0,0,2,8,3,8
1000 DATA 1,3,2,4,0,2,0,0,2,9,2,8
1010 DATA 0,0,4,3,0,4,4,17,2,9,1,9
1020 DATA 2,2,2,4,4,4,4,14,1,10,1,10
1030 DATA 2,2,2,4,4,4,4,18,1,10,1,10
1040 ' ●●● KOMA SHIRABE DATA ●●●
1050 DATA 0,4,9,0,3,9,0,4,9,0,3,9,9,0,3,
9,0,3,4,9,0,3,4,7,9,0,3,4,9

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……盤カーソルの座標
Z……駒カーソルのY座標=駒の識別番号(-1: CLEAR、0~7: 王へ歩)

その他の変数

A、A\$……駒パターン展開用
B、B\$、C、C\$……データ読みこみ用
E……サウンド用
G……残りの駒の総数
I、J、K、L……ループ用

M……盤カーソルの色フラグ
P(n, m)……盤に置かれてい
る駒の識別番号(-1=空白)
Q……CLEAR指定された盤
の内容
R……ステージ番号
S……スティック入力用
T1、T2、U1、U2……盤

の大きさ(各座標始点、終点)
W(n)……各駒の残りの数

プログラム解説

10 REM文
20 スプライトパターン定義
(0=盤カーソル、1=駒カーソ
ル、2・3=デモ用)

- 30 お待たせメッセージ表示
- 40~70 ページ1に駒とステーションクリア時デモ用キャラを描く／お待たせメッセージ1行消去
- 80~110 デカ駒描画
- 120~180 ステージ選択
 - 120~160 タイトル画面描画
 - 170 スティック入力・判定・ステージ選択
 - 180 トリガー判定
- 190~250 ゲーム画面作成
 - 190~210 画面初期化／効果音／ステージ読みこみ／変数初期化
 - 220 盤描画
 - 230 メニューなど表示
 - 240 駒表示
 - 250 駒数表示、カウント
- 260~550 メインループ
 - 260 REM文
 - 270 スティック入力／駒カーソル座標計算
 - 280 GRAPHキー、CTR Lキーチェック
 - 290 駒カーソルの表示(移動)／トリガー判定
 - 300 効果音終了待ち
 - 310 スティック入力と盤カーソルの移動、GRAPHキーチェック
 - 320 トリガー判定
 - 330 CLEAR判定／駒を置けるか判定
 - 340 駒を置く(表示)／置いた駒の種類による分岐
 - 350 変数更新／クリア判定
 - 360~460 置いた駒の効き筋に駒がなければ470へ／あれば550へ
 - 470~480 置いた位置が王・金・銀・歩の効き筋かチェック
 - 490 香の効き筋かチェック
 - 500 桂の効き筋かチェック
 - 510 飛の効き筋かチェック
 - 520~540 角の効き筋かチェック
 - 550 駒が置けないときの処理
- 560 REM文
- 570 CLEAR処理サブ
- 580~600 駒数更新サブ
 - 580 駒数更新
 - 590 盤カーソル消去
 - 600 BGM終了待ち
 - 610 駒を置いたときの効果音サブ
 - 620 上下からの画面消去サブ
- 630~770 ステージクリア時の処理
 - 630 REM文
 - 640 入力待ち
 - 650~680 ステージクリアデモ
 - 690 入力待ち
 - 700 オールクリア判定
 - 710 菱形画面消去
 - 720~770 オールクリアデモ
- 780 REM文
- 790 スプライトデータ(行20で読みこみ)
- 800 REM文
- 810~880 駒パターンデータ(行50で読みこみ)
- 890 REM文
- 900~1030 ステージデータ(行210で読みこみ)
- ※データは各行ごとにはじめから8個目までが各駒の使用数、残りの4つが盤の左上、右下のX、Y座標になっている
- 1040 REM文
- 1050 置いた駒のまわりにあってはいけない駒のデータ(行480で読みこみ)



◇プログラム確認用データ

使い方は50ページ
をご覧ください

10> 47	20>114	30> 10	40>121
50> 62	60> 4	70>141	80> 48
90> 77	100>171	110>176	120> 16
130> 88	140>245	150> 68	160>225
170>219	180>194	190>161	200> 29
210>105	220>241	230>236	240> 49
250> 81	260>239	270>190	280>215
290>171	300>141	310> 45	320> 43
330>238	340>119	350>163	360> 18
370>119	380>216	390> 13	400>193
410>231	420>231	430>201	440> 75
450> 38	460> 43	470>217	480>162
490> 76	500>192	510> 45	520>142
530>201	540>253	550>253	560>193
570>182	580>110	590> 54	600> 48
610>160	620>184	630>121	640> 94
650>154	660> 59	670> 45	680> 54
690>135	700>113	710>250	720>225
730> 75	740>185	750>177	760> 58
770>127	780>110	790>233	800>152
810>192	820> 57	830> 79	840>127
850>106	860>200	870>204	880>187
890> 96	900>239	910>250	920> 6
930> 2	940> 7	950> 16	960>251
970> 28	980> 22	990> 34	1000> 29
1010>179	1020> 79	1030> 95	1040>159
1050>208			

プログラマから
ひとこと

あの1画面しか作った ことのない大沢元春

【大沢元春】Hello! Hello! This Is Power Rock Station.今晩はDJの大沢元春です。辻仁成のオールナイトニッポンが終わってしまった。悲しい。でも「川越東スペシャル」はおもしろい。あの1画面しか作ったことのない大沢元春がはじめて作った本格プログラムだ。しかも画面が美しく、今までにない超新鮮なアイデア。20万円はおれのものだ。といいつつほかの人が20万円もらうだろうなあ。ちくしょ〜。



マース MAIRS

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY NAGI-P SOFT  遊び方は48ページにあります



マース

```
10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH8:KEYOFF
: CLEAR200,&HC000:DEFINTA-Z:A=&HCAEA:DEFU
SR=A:DEFUSR1=A+17:DEFUSR2=A+185:DEFUSR3=
A+257:ES=CHR$(27):DIMM(12),N(12),M$(12),
S(3,13):POKE-609,201:POKE-608,19
20 POKE-607,204:FORI=0TO19:PRINTES"Y+ CO
UNT";19-I:READAS:FDRJ=0TO114:POKEA+I*115
+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEXTJ,I
30 U=USR1(0):FORI=0TO5:READAS:FORJ=0TO47
:POKE&HD3E0+I*48+J,ASC(MID$(AS,J+1,1))-6
5:NEXTJ,I:FORI=0TO12:READM(I),N(I),M$(I)
:NEXT:FORI=0TO55:READS(I≠14,IMOD14):NEXT
40 IT$="1000000":SC=0:G=0:U=USR2(0)
50 FORI=0TO28:POKE&HCF52+I-(I>15)*57,VAL
("&H"+MID$("2848000FD100000AD100000FD100
000F"+STRING$(26,48),I*2+1,2)):NEXT
60 WIDTH23:U=USR(0):PRINTES"Y! ヲ ヲ ヲヲ
ヲ ヲヲヲ ヲヲヲヲ ヲヲ ヲヲ ヲヲ ヲヲ
ヲヲ ヲヲ ヲヲ ヲヲヲ ヲ ヲヲヲヲ ヲヲヲ
ヲヲ ヲヲ ヲヲ ヲヲ ヲヲヲ":PRINTES"Y')1
989":PRINTES"Y)&NAGI-P SOFT":PRINTES"Y0%
PUSH SPACE":PRINTES"Y2& OR TRIGGER"
70 FORST=0TO2:IFSTRIG(ST)THENPOKE&HCF3F,
ST:WIDTH12ELSENEXTST:GOTO70
80 SOUND7,184:PLAY"V15L6407CEG":PRINTES"
Y! — MARS —":PRINTES"Y# SCORE":PRINT
ES"Y2 GOLD":PRINTES"Y4 ITEM":GOTO320
90 A=PEEK(&HCF7):IFA=0THENU=USR3(0):POK
E-609,195ELSEPOKE-609,195:IFAC<99THEN360
100 SC=PEEK(&HCF1)+PEEK(&HCF2)*256:G=P
EEK(&HCF9E)+PEEK(&HCF9F)*256:PRINTES"Y##
"USING"#####";SC:PRINTES"Y2&"USING"####
#0";G:ONPEEK(&HCF7)GOTO130,240:IFWANDST
RIG(ST)THEN270ELSEIFPEEK(&HCF55)THEN90
110 POKE-609,201:PRINTES"Y" "SPC(13)"GAM
E OVER"SPC(25):GOSUB330:U=USR(0):PRINTE
S"Y* CONTINUE NEW GAME":Y=0
120 S=STICK(ST):Y=Y+(S=5)*(Y=0)-(S=1)*(Y
=1):PUTSPRITE0,(88,80+Y*8),15,0:S=STRIG(
ST):IFS=0THEN120ELSEONY+1GOTO50,40
130 POKE-609,201:U=USR(0):FORI=0TO12:IF(
PEEK(&HCF9C)+PEEK(&HCF53)-80)≠8)≠4<>VAL
(MID$("07091213161922242732353942",I*2+1
,2))THENNEXTELSER=I:PLAY"V15L6405C04C"
140 PRINTES"Y" "SPC(96):PRINTES"Y( ";:ON
R+1GOTO150,160,170,180,180,160,190,170,1
50,150,170,170,160
150 PRINTCHR$(M(R)+210)"かぁあはは";
160 PRINTCHR$(N(R)+210)"ま"MS(R)"0Gてうってあ
けよう。かうかね?":GOSUB210:MID$(IT$,N(R)+1)="1
":GOTO200
170 PRINTMS(R)"0Gてしゅうりしてあげよう。しゅうりするかね?
":GOSUB210:POKE&HCF55,15:GOTO200
180 PRINTMS(R):GOSUB350:GOTO200
```

```
190 IF"0"=MID$(IT$,7,1)THENPRINT"りをもってきた
らかーふさせてあげよう。":GOSUB350:GOTO200ELSEPRIN
T"かーふ!!":PLAY"V15L6407CEGBV12CEGBV9CEGB
C6CEGBV3CEGB":GOSUB350:POKE&HCF9C,180:PO
KE&HCF7,200:U=USR3(0):GOTO320
200 POKE&HCF52,PEEK(&HCF52)-8:GOTO320
210 PRINTES"Y,#YES"SPC(9)"N O":Y=0
220 S=STICK(ST):Y=Y+(S=5)*(Y=0)-(S=1)*(Y
=1):PUTSPRITE0,(88,96+Y*8),15,0:IFSTRIG(
ST)=0THEN220ELSEIFYTHENRETURN200
230 IF(R=0ORR=8ORR=9)AND"0"=MID$(IT$,M(R
)+1,1)THENPLAY"V1502C8":GOTO210ELSEA=VAL
(M$(R)):IFA>GTHENPLAY"V1502C8":GOTO210EL
SEPLAY"V1507C64":G=G-A:RETURN
240 PLAY"V1505L32FCFC8":X=W
250 S=STICK(ST):X=X+(S=3)*(X<3)-(S=7)*(X
>0):LOCATE4+X,21:PRINT" ^ ":FORI=0TO10:IF
STRIG(ST)=0THENNEXT:GOTO250
260 IF"0"=MID$(IT$,X+1,1)THENPLAY"V1502C
8":GOTO250ELSEPLAY"V1507C64":W=X:GOTO320
270 MID$(IT$,W+1)="0":ONWGOTO280,280,310
280 SY=PEEK(&HCF52)≠8:SX=PEEK(&HCF53)≠8:
SA=&HD500+PEEK(&HCF9C)+(SY-5)*192+SX-10
290 M=M+1:PUTSPRITE5,((SX+M)*8,(SY*8),14,
7:PUTSPRITE6,((SX+M)*8,(SY+1)*8),14,7:A=
PEEK(SA+M):POKESA+M,(A+202+W)*A+A:A=PEEK
(SA+M+192):POKESA+M+192,(A+202+W)*A+A
300 U=USR3(0):P=0:GOSUB340:IFSX+M>21THEN
W=0:M=0:U=USR(0):GOTO320ELSE290
310 A=PEEK(&HCF7):IFATHENCOLOR,15:P=2:
GOSUB340:COLOR,1:FORI=0TO9:FORJ=0TO15:S
OUND1,J:SOUND3,J:SOUND5,J:NEXTJ,I:W=0:PO
KE&HCF7,(A-100)≠2+100ELSEW=0
320 POKE&HCF9E,GAND255:POKE&HCF9F,G≠256:
FORI=0TO6:LOCATE5+I,20:PRINTCHR$(("1"=MI
D$(IT$,I+1,1))*-(I+178)+32):NEXT:LOCATE2
+W,21:PRINT" ^ ":POKE&HCF7,0:GOTO90
330 P=1:GOSUB340:FORI=0TO127:A=(IMOD16)*
16:SOUND0,A:SOUND2,A:SOUND4,A:VPOKE6914,
8:VPOKE6915,RND(1)*16:NEXT:RETURN
340 FORJ=0TO13:SOUNDJ,S(P,J):NEXT:RETURN
350 FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
360 POKE-609,201:FORI=0TO30:PUTSPRITE1,(
112+RND(1)*25,80+RND(1)*25),RND(1)*16,8:
P=3:GOSUB340:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:U=USR(0)
370 WIDTH16:PRINTES"Y" CONGRATULATION!!"
:PRINTES"Y+!2003年、しんるいは はらーとせいしんが
きたい によってかせいかいはつ たい1100をふみたした。"
380 SOUND7,184:PLAY"V150S0M10000L804FFFA
-4A-4B-4B-405C4CE-4F1","V150S0L804CCCE-4
E-4D4D4E-4E-4C1","V150S0L803AAAA-4A-4F
4F4C4CC403F1":FORI=0TO30000:NEXT:GOTO40
390 DATA 21001B06203ED1CD4D0002323232310F
5C921A8CF110038014800CD5C0021080101E801C
D4A00E567E6E0577CE63FCB3FB267CB3F577CCB3
FCB3FE6E05F7CB2B3E1CD4D00230878B120D921F
0CF11300019801CD5C002100001100C0010008C
D59002100001100080100008CD5C002100C01100
```

次ページへ続く 

変数の意味

スプライト座標

SX, SY……スーパーミサイルの座標⇒(SX+M)×8, SY×8して使用
M……スーパーミサイルの移動増分
Y……ショップ、リプレイ時選択カーソルの座標⇒×8して使用

テキスト座標

X……使用アイテム選択カーソルのX座標⇒4+Xして使用

その他の変数

A……汎用/初期設定時は&HCAEAが入る
ES……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
G……所有ゴールド
I, J……ループ用
IT\$……持っているアイテム
M(n)……そのアイテムを手に入れるのに必要なアイテム
N(n)……ショップで売っているアイテムの種類
M\$(n)……ショップ用メッセージデータ/アイテムの値段
P……効果音用
R……ショップの番号
S……キー入力用
S(n, m)……効果音データ
SA……スーパーミサイル使用時の処理用
SC……スコア
ST……使用しているスティックの種類
U……USR関数呼び出し用
W……使用するアイテムの種類

プログラム解説

10 初期設定
 20 マシン語書きこみ
 30 マシン語呼び出し(USR1)/マップデータ書きこみ/各種データ読みこみ
 40 変数初期設定、マシン語呼び出し(USR2)
 50 ワークエリア初期設定
 60 タイトル画面表示
 70 ゲーム開始トリガー入力

80 効果音/ゲーム画面表示
 90 マップ表示、クリア判定
 100 スコア等表示/ショップに入ったかアイテムを使うかの判定/ゲームオーバー判定
 110~120 ゲームオーバー処理/リプレイ処理
 130~230 ショップ処理
 240~260 アイテム選択処理
 270 使用アイテムにより各処理へ分岐
 280~300 スーパーミサイルの使用処理
 310 バムの使用処理
 320 アイテム表示
 330 ゲームオーバー時の効果音サブ
 340 効果音サブ
 350 時間待ちサブ
 360~380 クリア処理
 390~580 マシン語データ、効果音データ、スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ(行20で読みこみ)
 590~600 マップデータ(行30で読みこみ)
 610 ショップ用データ、サウンドデータ(行30で読みこみ)

マシン語解説

●USR0
 &HCAEA~&HCAFA
 スプライト消去処理
 ●USR1
 &HCAFB~&HCBA2
 初期設定
 &HCAFB~&HCB33
 太文字処理
 &HCB34~&HCB3F
 キャラクタパターン定義
 &HCB40~&HCB63
 多色刷り用にパターンジェネレータテーブルの設定
 &HCB64~&HCB7A
 キャラクタの色設定

&HCB7B~&HCB9E
 多色刷り用にカラーテーブルの設定
 &HCB9F~&HCBA2
 画面を多色刷りモードにする

●USR2
 &HCBA3~&HCBEA
 圧縮マップデータを展開して&HD500以降に書きこむ
 ●USR3
 &HCBEB~&HCC12
 マップ表示
 ●MSXのタイマ割りこみにより呼び出されるルーチン
 &HCC13~&HCC44
 自機移動処理
 &HCC45~&HCC72
 方向転換処理
 &HCC73~&HCC93
 マップスクロール
 &HCC94~&HCCEC
 ミサイルの発射、移動処理
 &HCCEC~&HCD63
 敵移動処理
 &HCD64~&HDCBF
 敵と自機の衝突判定処理
 &HDCD0~&HCDFE
 敵とミサイルの衝突判定処理
 &HCDFF~6HCE2D
 自機と障害物またはショップとの衝突判定処理
 &HCE2E~&HCEA1
 障害物のミサイル命中判定処理
 &HCEA2~&HCECD
 CTRL+STOPキーおよび

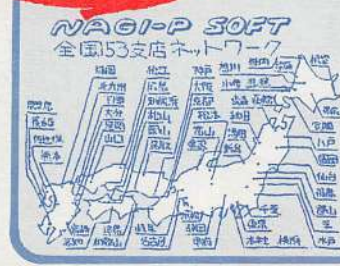
ESCキーの入力判定処理
 &HCEOE~&HCF29
 障害物との衝突判定サブ
 &HCF2A~&HCF3E
 効果音用サブ

ワークエリア

&HCF3F
 使用しているスティックの番号
 &HCF40~&HCF51
 移動用増分データ
 &HCF52~&HCF62
 スプライト表示データ
 &HCF63~&HCF9A
 効果音データ
 &HCF9B~&HCF9C
 マップ表示用
 &HCF9D
 ミサイルの状態
 &HCF9E~&HCF9F
 所有ゴールド
 &HCFA0
 各種判定用フラグ(1=ショップ侵入、2=ESCが押された)
 &HCFA1~&HCFA2
 スコア
 &HCFA3~&HCFA6
 障害物との衝突位置
 &HCFA7
 最終基地の防御力
 &HCFA8~&HD31F
 スプライトパターン、キャラクタパターン、色データ
 &HD320~&HDDFF
 マップデータ

プログラマから
 ひとつこと

ファンダム読者のためのシューティング



[NAGHP SOFT]ツールは使わない、レーシングゲームとは相性が悪いというファンダム読者のためのシューティング「MARS」です。ところでいま、こんなものすごいゲームを作ってしまった、自分は天才ではないか……と思っています。それでは、プログラム修行中の矢野くん、代田くん、がんばってくれたまえ。

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

10>136	20>34	30>16	40>154	330>85	340>158	350>12	360>22
50>248	60>2	70>59	80>47	370>15	380>232	390>72	400>169
90>128	100>56	110>229	120>157	410>26	420>243	430>150	440>114
130>156	140>98	150>234	160>249	450>217	460>26	470>149	480>59
170>70	180>61	190>233	200>214	490>34	500>95	510>115	520>139
210>214	220>94	230>68	240>246	530>83	540>40	550>101	560>190
250>88	260>48	270>175	280>45	570>238	580>98	590>139	600>20
290>162	300>31	310>214	320>32	610>228			

MSXサウンド
フォーラム改め

フォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第1回

7月の参院選で当選したとき、猪木はうれしそうに笑っていた。とっても気持悪かった。けどあんまりうれしそうなので、僕もつられて微笑んだ。頭の片隅で、UFO党の未来を想った。あーこりゃこりゃ。



規定部門：今月のお題「選挙」



あー突然だが、今回からこのフォーラムの題を改め「AVフォーラム」とすることになった。AV(Audio&Visual)という、その心は？ すなわち、内容の粋を駆け、PSG音源を利用した音楽プログラム(Audio)だけでなく、短めのビジュアル・プログラムも取り扱うことにします。すでにサウンドフォーラムの最近の作品では音と画面表示を総合した作品が増加してきていたのだが、この際ビジュアルだけの作品も受け付けよう、というわけです。最終的な採用・不採用は、まいせんが私が引き続き決定するので、基準やセンスはおなじみのヤツになると察してください。で、次の3つが対象になります。

- ・PSG音源を利用した音楽プログラム
- ・だいたいBASICの短いビジュアル・プログラム
- ・両者を総合したもの

「参議院選挙」石川県・ろんぐTEAM

```

10 SCREEN1,0,0:WIDTH29:COLOR1
5,8,8:DEFINTA-Z:KEYOFF
20 FORI=0T025:READA$:FORJ=0T0
7:VPOKE776+8*I+J,VAL("&H"+MID
$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:C(0)=8
:C(1)=10:SOUND7,33
30 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
31):D$=CHR$(30):FORI=0T06:REA
DA$,B$:A$(I)=A$+C$+B$+D$:NEXT
40 LOCATE8,21:PRINTA$(1)+A$(2
)+A$(3)+A$(4)+A$(5)+A$(6):F=1
0:GOSUB100:SOUND6,31
50 SOUND8,15:FORI=0T0398:COLO
R,C(C),C(C):C=1-C:NEXTS=15
60 FORI=0T015:SOUND8,S-I:FORJ
=0T0199:NEXTJ,I:F=11:GOSUB100
70 LOCATE9,21:PRINTA$(0)+A$(2
)+A$(3)+A$(4)+A$(5):F=10:GOSU
B100:FORI=0T0399:NEXT
80 COLOR4,1,1:SOUND6,15:PLAY"
", "S9M200T25503L7AAAAAAA"
90 GOTO90
100 FORI=0TOF:LOCATE0,23:PRIN
T" ":NEXT:RETURN
110 DATA 08080F08080F0000,FF0
0000000000007,0000E00000E0202
0,FF2020206040C080,00FE9292FE
9293FE,1010FE10101EF000,00FE0
2442810FF11,1210101010101070
120 DATA 213111FF809F9010,101
F04040C1830E0,040C08FF01F9080
8,08F840404041633E,00071D3163
42C684,8C98700000000000,00C07
018080C0404,040C0838E0000000
130 DATA 007A49484B78484F,497
B4E494848C99B,40444840FE9090F
F,0C4643FC44C4841C,030EF80808
FF081C,1A2968C808080808,02022
2222222222,2222220202020E
140 DATA 18181818181818,101
010000001818,ac,bd,eg,fh,ik,
jl,mo,np,qs,rt,uw,vx,yy,zz

```

来月からの模範というわけでもないけど、今月のお題「選挙」の第1作はビジュアルが派手。ろんぐTEAM(MSX)クンの「参議院選挙」はひらがなバージョンもあったが、漢字表示のほうを採用。このくらいが長さの限界。

「リンカーン」千葉県・TAKE竹

```

10 PLAY"S0M5000006B"
20 PLAY"S0M6000RR05F"

```

TAKE竹クンは、今回の2作でMSX2。いずれもカクン系なのがすらい。えー、「リンカーン」は「リン」といったあと「カーン」という音がするという、いやはやな作品だ。「選挙」に対して「リンカーン」、しかもなさない音がするだけでプログラムはものすごく短い、というはずし具合が塾長の暮れなすむ脳細胞を捕らえてやまなかった。リンカーンがなんとなくいい人そうなのも原因。

「はまこう」千葉県・TAKE竹

```

10 SOUND7,0:FORI=0T0255:SOUND
6,I:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0

```

イラストだらけだが、「はまこう」とは例の名物議員。作者は「怒りのあまり」うまくバカといえないはまこうさんとコメントしているが、そのまま載せてほしいようぶかな。先日蕎麦屋で親子丼を食べているときに、そのへんの週刊誌を見ていたら、はまこうさんの奥さん取材して、よくできた優しそうな方でした。なんとなく納得した私。



愛知県のEM(MS)の作品。磯野フネはいくく、星野仙子は、消費税はかりが論点になった。女性性の進出は当然の流れでした。でも、マドンナ作戦というネーミングは当の「マドンナ」たちもびっくりしてしまっているように感じました。島根県シムルバー作戦とかんやんかいらって対抗すればいいのに。

参議院議員選

中村武美 星野仙子 磯野フネ

マドンナ 旗風!



自由部門:ビジュアルもよろしくね

この作品で木火土大塚康正と呼ばれるところの名人、見事な作品である。

『暴风雨』 神奈川県・木火土大塚康正

```
10 SOUND7,28
20 M=L:L=RND(1)*50+30:IFM>LTH
ENA=-2ELSEA=2
30 FORI=MTOLSTEPA:SOUND8,I/5:
SOUND0,I:SOUND9,I/5:SOUND2,I+
9:SOUND10,I/5:SOUND6,I:NEXT:G
OTO00
```

MSXのWIDTH切り換えを利用したS・Mクン(M)、うーん、これは新鮮。

『のびてちんで』* 香川県・S・M

```
10 SCREEN0:ONSTOPGOSUB40:STOP
ON:KEYON
20 FORW=41TO80STEP5:WIDTHW:FO
RI=0TO30:SOUND8,I:NEXT:NEXT:S
OUND8,255
30 FORW=80TO41STEP-5:WIDTHW:F
ORI=0TO30:SOUND8,I:NEXT:NEXT:
SOUND8,255:GOTO00
40 PRINT"おははWIDTH";W;"です。":S
OUND8,255
```

青山卓クンは初登場ながら2作品が採用されてMSである。1作目はいかにも塾長を傾向と対策した「エジプトチューリップ」だが、おなじみのメロディーがいいかげんかつそれふうにはフェイクされていて気分です。

『エジプトチューリップ』 神奈川県・AOTAX

```
10 CLEAR300:AS$="T120SIM100000
5":A1$="L4CE-E2CE-E2":A2$="GE
E-CE-EE-2":A3$="GEE-CE-EC2":A
4$="GEGEA-A-G2":A5$="EEE-E-C1
"
20 B$="T120V1504":B1$="L8CE-E
E-CE-EA-16G16":B2$="L16A-GA-G
EE-EE-C2"
30 PLAYA$,B$:PLAYA1$,B1$+B1$:
PLAYA2$,B1$+B1$:PLAYA1$,B1$+B
1$:PLAYA3$,B1$+B2$:PLAYA4$,B1
$+B1$:PLAYA5$,B1$+B2$
```

ふふふ、これはおかしい。ポンプで風船をふくらませていくうちに、パンとはじけてしまうという作品。サウンド、ビジュアルともになんにも難しい点はない。標準作ですね。

『ポンプとふうせん』* 神奈川県・AOTAX

```
10 COLOR 0,0:SCREEN5:SETPAGE
0,1:CLS
20 FORI=16TO240STEP32:CIRCLE(I,
16),15,5,,(I/120)/2:PAINT(I,
16),5:NEXT:SETPAGE,0
30 LINE(30,95)-(42,97),8,BF
40 FORI=33TO225STEP32:FORJ=0T
010:NEXT:COPY(I,0)-(I+30,32),
1TO(0,80),0:NEXT
50 SOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,1
6:SOUND12,6:SOUND11,250:SOUND
13,4
60 FORI=225TO1STEP-32:FORJ=0T
010:NEXT:COPY(I,0)-(I+30,32),
1TO(0,80),0:NEXT
70 A=A+5:LINE(43,0)-(255,211)
,0,BF:IFA<100THENCIRCLE(43+A
,96),A,2:GOTO40
80 SOUND12,100:SOUND13,0:FORI
=80TO0STEP-10:LINE(133-I,96-I)
-(133+I,96+I),2,B:LINE-(133-
I,96-I),0,B:NEXT:RUN
```

2人の合作。2人ともMということにしておこら。ジェット機が飛び立っていく様子をたいへんシンプルにプログラムしたもので、表示はトホホホなのだが、なんとなくユーモラスなのが評価された。うっしっし♡



今月のリードRom

さて、称号システムは以前と同じように続行する。MSX2+の称号を獲得した後は、月ごとに区切って採用されるごとに(本数関係なし)、5段階の勝手な称号を加えていき完成すると新称号を授与(例:カウどんRom i)する。サウンドフォーラム時代の称号はそのままAVフォーラムに持ち越される。

ところで、今月はタイトル下のリードを担当してもはや塾長代行のRom iクンだが、このさいこれまでの栄誉を讃えて超安物のまがいもの(10月号「暮らしの適当手帖」の残り物)をまとめてセットで豪華プレゼントするとともに、無称号の平民から再スタートしていただきます。来月からもよろしく。

『トレイン』 兵庫県・リードRom i

```
10 SOUND7,55
20 FORI=0TO1:SOUND6,30:PLAY"S
9M3000L8CC":GOSUB40:SOUND6,0:
PLAY"C":GOSUB40:SOUND6,15:PLA
Y"L16CC":GOSUB40:SOUND6,30:PLA
Y"CCCC":GOSUB40:SOUND6,0:PLA
Y"C8":GOSUB40:SOUND6,10:PLAY"
CC":GOSUB40:NEXT
30 FORI=0TO1:PLAY"R16CC":GOSU
B40:SOUND6,0:GOSUB40:PLAY"CC"
:GOSUB40:NEXT:GOTO20
40 FORM=0TO0:M=PLAY(0):NEXT:R
ETURN
```

『一般市民から、政治屋へ』

* 兵庫県・リードRom i

```
1 COLOR10,0,0:SCREEN5:DIMAX(1
200):SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(12
8,120),20,,.9:PAINT(128,120)
:CIRCLE(110,60),5:PAINT(110,
60):LINE(105,59)-(118,110):LI
NE(115,59)-(129,110):PAINT(11
0,73):COPY(100,49)-(150,140),
1TOAX:SETPAGE1:COPIAX,1TO(150
,49),0
2 FORI=0TO3:SETPAGEIMOD2,I#2:
SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND8,15:
SOUND0,99:SOUND0,0:SOUND0,19:
SOUND8,0:FORJ=0TO199:NEXT:NEX
T
3 SETPAGE,1:COLOR8:OPEN"GRP:"
AS#1:PSET(70,160):PRINT#1,"あま
いあまい 大アマなッ!"
4 GOTO4
```



『むだい』 神奈川県・ジェット気流

```
10 SCREEN 0:WIDTH40:KEY OFF:C
LS:Y=20:C$=""
20 COLOR 15,0,0
30 AS$="___":SOUND 7,7:SOUND
6,31:SOUND 8,15
40 LOCATE 34,20:PRINT AS$:FOR
J=0 TO 600:NEXT J
50 FOR I=35 TO 0 STEP-1:FOR K
=0 TO 1*40:NEXT K
60 LOCATE I+1,Y:PRINT C$:
70 IF I<11 THEN Y=Y-1
80 LOCATE I,Y:PRINT AS$:
90 A=I:IF A>31 THEN A=31
100 SOUND 6,A:NEXT I:LOCATE 0
,Y:PRINT C$:
110 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUN
D8,I
120 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:L
OCATE 0,0
130 END
```

1月号のお題「TV」

タイトルの改装に伴って、ビジュアルなテーマを探したところ、あたりまえかつおなじみの「TV」ということになった。

閑話休題、最近のTVで傑作なのはETVの「書道に親しむ」、榊先生の達筆も素晴らしいが、東京で正しい関西弁の聴ける唯一の番組である。必見。

あー、1月号のしめきりは10月31日です。応募方法は左ページ下欄外参照のこと。お題に則したイラストや自由部門の投稿も募集中。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与、2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがんばった人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくたつ)もあるのだから(塾長)。

夏休みにあわせて企画されたプログラムコンテストも、今月号でしめ切りとあって、各部門とも投稿数が通常の数倍にもおよび、できのよいプログラムが数多く集まっています。とくにRPG10画面部門は超激戦区となり、ファンダム班は選考に頭をいためながら、投稿作品にはまっている人もいました。

今月の「残念賞」は激戦をくり広げた10画面部門でおしくも選外となった「METAL BALL」「ZEED」「SIDE DEVICE」「B-LIGHT」「パースーリオンダーブレード」の5作品です。各作品の作者にはMファン特製テレカをさしあげます。また、選外とはいえ各作品ともいいプログラムでしたので、本誌もしくは増刊での発表も考えています。

コンテストの各賞の発表は2号先の1月号の予定です。コンテストのハガキでも読者のご協力をお願いします。また、このコーナーへのおたよりもお待ちしております。

ファンダムパーラー

今月のテーマ: マシン語

今回のパーラーでは、さいきん異常に多いマシン語に関する質問のなかから、とくに多かった「マシン語でどんな本を参考にすればいいのか?」という質問に、すこしお答えしたいと思います。

マシン語の本を選ぶときは、命令のタイプごとに詳しい説明と、ためになるサンプルプログラムが書かれているものを選びば間違いないのですが、マシン語をよく知らない人にはなかなか見つけられないでしょう。私(担当)の場合はアスキー出版の「MSXマシン語入門講座」(税込価格1650円)を参考にしまし

**激戦の10画面!
おしくも選外と
なった作品たち**

メタル ホール

METAL BALL



千葉・伊藤薫(14歳)作品。同名の前作の改良版。前作で問題のあったところはきれいに直されていたが、エディットモードでの操作性が前作よりいくぶん落ちていた。

シート

ZEED



熊本・斉藤暁(16歳)作品。棒消しゲームに工夫を加えた2人対戦ゲーム。グラフィックなどいい点多かったが、2人対戦に限られていたのが残念だった。

サイド デバイス

SIDE DEVICE



埼玉・小林正樹(17歳)作品。タイムバトルのようなシューティングゲーム。シューティングゲームとしてよくできているが、すこしあたり判定があまり気になった。

ヒー ライト

B-LIGHT



神奈川・大辻大(16歳)作品。ヘリコプターを操作していろいろな敵と一騎打ちをするシューティングゲーム。操作が大変で、そのためにゲームバランスが悪かった。

パースーリオンダーブレード

パースーリオンダーブレード



茨城・仲田英雄(18歳)作品。スーパーサンダーブレードタイプのシューティングゲーム。ヘリコプターの飛行感覚がよく再現されていて、全体的にまよっていた。

シン語を把握するまえに、パンクしてしまうでしょう。べつだんマシン語にかざるわけではありませんが、新しいものに対するときは、やわらかい頭で物語でも読むような感覚で一読してください。それから今度は、じっくりとサンプルプログラムを打ちこみながら理解していくのです。

またBASICの命令を例に出し「マシン語ではこうなる」タイプの解説のしかたの本がおおいので、BASICがあるていどわかっていれば理解しやすいでしょうし、マシン語を扱うのに便利のように、モニタープログラム(※1)の載っている本もおくあります。なかにはアセンブラ(※2)まで載っている本もあるので、できればこういう本



◎岐阜・竹中厚雄くんの作品。本誌9月号に掲載した、「まものクエストII」のイラスト。竹中くんにはMファン特製テレカをさしあげます。

を選んだほうが役にたつでしょう。
※1 マシン語をメモリに書きこんだり、メモリの内容を表示したりしてくれる基本ツール。
※2 マシン語の命令(数字)のかわりにニーモニックと呼ばれる記号で組んだプログラムをマシン語に変換してくれるもの。数字ばかりのマシン語より覚えやすく、プログラムもしやすい。

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

情報募集

マスター・オブ・モンスターズで塔移動の電撃作戦をやったあと、大魔法の雷神と大火炎を使ってみる。スーパー大戦略の幻のユニットを出してみようとがんばったが、結局出てこなかった。

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。



マスター・オブ・モンスターズ 塔移動による電撃作戦

この作戦はロック鳥がいなくて難しいです。

たいてい城の近くには塔があるので、その塔をロック鳥がすばやく占領する。つぎのターンにロック鳥をどけ、大魔法の塔移動でサーベント、クラーケン、ドラゴンなどHPと攻撃力の大きいモンスターをワープさせます。さらにロック鳥がサーベントなどで塔を占領し、塔移動を行います。

サーベントなどが数匹集まったら、いっぺんにマスターを攻撃させます。(by岸本憲哉・大阪府)

マップによってうまくいく場合といかない場合があるだろうが、「DUEL」でウォーロックを選び、他は初期設定のまま試

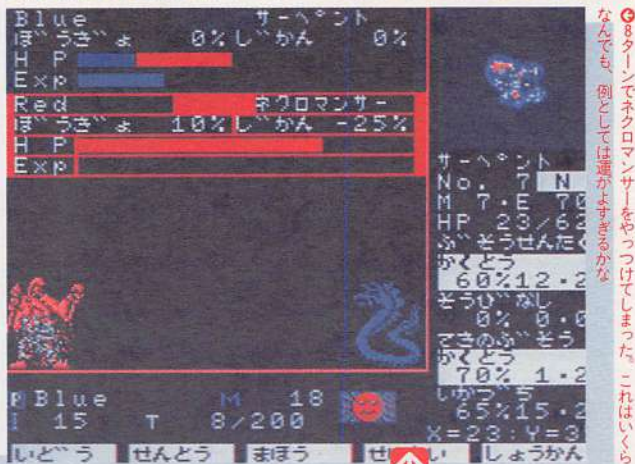
してみると、6回やって5回成功し、8~15ターンで勝った。だれでもできるというわけではないが、ポイントさえつかめば成功率は高いはずだ。

岸本くんは、まずロック鳥とサーベントをためてから実行するというのだが、サーベントをためる必要はないだろう。最悪の場合でも、つぎのターンにサーベントを送りこみたいというときになってからサーベントの召喚と塔移動に必要な魔力(合計91)をためることを考えてもなんとか間に合う。通常は新たに送りこむためのサーベントを1頭だけ用意しておけば十分だろう。

DUELの場合、城のまわりに3つの塔があるので、これをねらう。最初は2羽のロック鳥で2つの塔を同時に占領するといい。一方がやられても他方が残ればサーベントを送りこめるからだ。

サーベントがネクロマンサーの雷で、かなり大きなダメージ

を受ける可能性もある。しかしネクロマンサーはもっともダメージを受けてないモンスターをねらうので、大魔法の大回復を使うより、おとりとして無傷のロックでネクロマンサーを攻めさせるといい。再動は魔力を10しか使わないので、サーベントに2度ずつ攻撃させるのもいい。



8ターンでネクロマンサーをやってしまった。これはいくらなんでも、例としては運がよすぎるかな



①まずロック鳥を使って敵マスターのまわりの塔をとる。やらせてしまうこともあるが……

②もちこたえられれば、塔移動でサーベントなどを送り、ひたすら敵マスターを攻めたてる

③なぜか運よくネクロマンサーが城を出てくれたが、出なくてめづりにかわない



マスター・オブ・モンスターズ 雷神と大火炎の効用

たぶん、みんな大魔法の雷神と大火炎はほとんど使っていないと思います。そこで、各モンスターに対する効果を調べてみました(表)。これを参考にすれば、すこしは使えるようになると思います。調べた回数が4回ずつなので、誤差は大きいと思いますが、誤差を考えても、ほぼつぎのことがいえると思います。

・ベガサス、ゴーレム、クラークンは雷神にも大火炎にも強い耐久力を持っている
 ・バーバリアン、マンティコア、グリフォンは大火炎に非常に弱い
 ・ファイター、リザードマンには雷神が有効
 なお、すべて平地でかけた結果です。(by武内孝修・福井県) どうせやるならすくなくとも

各モンスターへの雷神、大火炎の効果(レベル)

かなり効果が見こめる
ほとんど効果がない

	雷				火				雷神平均	大火炎平均
	1	2	3	4	1	2	3	4		
ベガサス	6	8	5	3	3	8	1	2	5.5	3.5
ユニコーン	10	18	14	4	18	12	0	18	11.5	12
ミノタウロス	18	14	1	23	13	13	26	8	14	15
ファイター	20	4	26以上	17	3	26以上	9	4	16.75	10.5
バーバリアン	13	8	13	5	29	5	28	11	9.75	18.25
エンジェル	7	13	6	12	16	10	9	16	9.5	12.75
デーモン	14	5	11	11	17	21	4	4	10.25	11.5
マンティコア	7	29	23	2	29	29	15	20	15.25	23.25
グリフォン	8	1	28	4	6	18	23	26	10.25	18.25
トロール	21	4	12	3	1	6	11	28	10	11.5
ゴーレム	11	0	10	0	0	7	1	10	5.25	4.5
サーベント	17	4	28	9	18	1	28	4	14.5	12.75
クラークン	2	3	4	10	8	11	1	5	4.75	6.25
ドラゴン	1	7	30	27	4	26	24	4	16.25	14.5
リザードマン	24以上	1	18	24以上	3	5	8	8	16.75	6
セイレーン	6	16以上	14	6	16以上	16以上	3	6	10.5	10.25
レイス	6	15以上	15以上	12	15以上	15以上	7	12	13	13
ロック	16	23	15	8	1	28	28	28	15.5	16.5

※××以上はほぼほぼ効果がない

10回ずつくらいは調べてほしいところだ。

ダメージの大きさはHPとの比較で考えるべきだが、そういう意味ではレイスやセイレーンにはどちらにも有効と考えていいだろう。

とくにレイスは、HPは15しかないが、格闘ではほとんどダメージを与えられないうえ、魔

法では4×2の攻撃力を持っていてとてもやっかいだから、大魔法による攻撃が有効というのは福音だろう。編集部で試した結果も合わせて考えると、大火炎を使うと平地なら5割ぐらいの確率でやつつけられるようだ。また、城にいるレイスに大火炎を使ったときのダメージは、1回目が3、2回目は14だった。



HPはたいしたとないが、格闘に対する防御力が強く、それなりの効果を持つ魔法を使うレイスは、やっかいだが、大魔法の大火炎を使えば、一撃でやつつけられる可能性も高い。



大魔法の雷神が有効な敵は、リザードマン、ドラゴン、ロック鳥、ファイターなど。ただし、乱数がからむので、場合によってはほとんど効果のないこともある。



スーパー大戦略 幻のスーパーユニット

オリジナル生産タイプのなかにADATSを入れ、大規模な4か国戦マップを1人でプレイしていると、ADATSがスーパーユニ

ットに変わります。ADATSは複数生産したほうがいいでしょう。できれば日をわけてセーブ・ロードしながらやるというです。

ボクの場合は「FUKUOKA city」でやっていると、武器が2つともLASERで弾薬数15、燃料が255になりました。ただし、一覧表では武器名は通常どおりです。

(by三矢洋平・愛知県)

「Moon & Star」のブルー国をオリジナル生産タイプでプレイしていると、エイブラムズが移動力255、燃料255、武器が2つともLASERで弾薬数15になり、武器1はすごい威力だった。補給すると、もともどってしま

ほかにアパッチがLASERを撃てるようになったのを一度見た。

(byくどPE・岩手県)

明らかにバグだから、どのディスクでもできるわけではないのかもしれない。編集部では再現できなかった。

くどPEくんはセーブディスクを送ってくれたのだが、それには、燃料が255あり武器名がLASER、弾薬数15になっているエイブラムズがあった。ただ

し、補給後らしく、武器の威力と移動力は通常どおりだった。

バグには間違いないだろうが、LASERという名の武器を、隠し生産タイプ(十字軍の32ページ参照)を含めたどのユニットも持っていないのが不思議だ。もしかすると、プロテクトユニット(98版大戦略シリーズをコピーディスクでプレイすると、敵として登場するスーパーユニット)なのかもしれない。

ちょいネタ伝言板

■水計伝

★10国と20国を取り、両方の国の共鳴度を90以上にして好漢をどちらかに置くと、××になり××が100増える。(by松尾二郎・東京都)

■戦国群像伝

★××すると、足利義輝が追討令を出し、すべての国との友好度が50ほど落ちる。(by NEXTトトロ・埼玉県)

●やり方は諸説ある。ウル技ネタはストラテジーではない。



これが送られてきたディスクに入っていたM1エイブラムズ。武器がLASERになっていると、燃料が255あるのが、スーパーユニットの痕跡(ひんせき)と推測される。



FM音楽館



楽評：よっちゃん

じつはですね、来月(12月)号のこのコーナーでは、人気の高いゲームミュージックの特集をすることになってます。今まで「ボツ」にしてきたイースだのドラクエだのグラディウスだのR-TYPEだのソーサリアンだのハイドライドだの、こーゆ

ーたぐいをまとめてポンします。いやはや、投稿とリクエストの多さに負けてしまった。えー、今からでもまにあうので、そっくりなバージョン、ひねりをきかせたバージョンなどお待ちしています。増ページの予定もある。

Wave Motion

◎埼玉県・GAN-P★の作品◎

いやー、いつもお世話になってます、GAN-P☆クンの新作は「Wave Motion」、「生粋のポサノバ」と本人のコメントがあったのだが、曲調・リズム共にチャチャチャとかのラテンリズムにちかい。松岡直也さんの世界です。メロディを「パ、ポ」となぞる笛の音、タイコのフィルインのあとのキーボードソロ、波の音など、ううむ、ポイントをついているなあ。

えー、これはやはり聴かせどころを心得ている、ということですね。曲が一本調子にならな

いように、うまくアクセントを付けている。曲の構成、楽器の音色の変化等、分析してみると参考になる。とくにゆったりとしたメロディを中低音のホルン(@4B)で奏でているところなんか、ほぼ大人だ。

さて、もともと送られてきたバージョンでは行330の最後に「LB」が抜けていて、2回目からのくり返してメロディが一瞬3連符のようにこけていた。作者は修正したがったのだが、私はもとの「こけるバージョン」のほうが気に入ってそのままにした。

```

10 '----- Wave Motion
20 '----- (Techno Bossanova)
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND7,&B
110111:SOUND6,6:CLEAR1000
40 PLAY#2,"T150","T150","T150","T150","T
150","T150","T150V60A8
50 PLAY#2,"@42Y2,9Y7,4@V102>>","@4-2@V98>
","@42@V83>","@33L8@V88<","@48V11@V124L8
","@4@V72Q3L8>>>>","","T150L16"
60 '----- Chord
70 A1$="DD8E-E-EEE8E-E-
80 A2$="L8DDR4.DDDR4.DDDDL
90 A6$="Y7,3D1&D1Y7,4":B6$="B-1&B-1
100 B1$="B-B-8B-B-B-B-8B-B-
110 B2$="L8B-B-R4.B-B-B-R4.B-B-B-B-L
120 C1$="GG8GGGGG8GG":C6$="G1&G1"
130 C2$="L8GGR4.GGGR4.GGGGL
140 F1$="D<D>D<DD>DD<D>D<D>D<DD>DD<D>
150 '----- Rythms!
160 RX$="HB!M8H8HS!8HB!M8HB!M8HS!8H8":R1
$=RX$+"H8"+RX$+"HS!M8":RX$=RX$+"H8"
    
```

```

170 R2$="HB!M8H8HS!8HS!8HS!8HB!M8H8HB!M8
HB!8HS!8HS!8HB!8HB!8H8HS!8HS!8
180 R6$="C!2C!2C!2HS!16HS!16HS!16HS!16HS
M!16HSM!16HSM!16HSM!16
190 R7$="HB!8HB!M16H16HB!8HS!16H16HB!M8H
B!M16H16H8HS!16H16":R7$=R7$+R7$
200 '----- Bass
210 D1$="DDR8C4.<G4>R8DR8DCC<G4>
220 D2$="DD4CD4CD4CD4DCD4
230 '----- MeLody
240 E1$="D4.A1&A>C.<B.G":E3$="A1&A2.
250 E2$="A2..G16F16G4.F16E16F4EC
260 E4$="DDR8A4.CCR8G4.<B-4.>
270 E5$="<B-4.>C4.D1":E6$="<B-4.>C2&C1
280 F4$="V15@V126R4.A4.R4.G4.<B-4.>
290 F5$="<B-4.>C4<B->D1&D4
300 E7$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GAR16F":E
7$="L16@5">"+E7$+E7$
310 E8$="G8R16AR16B-R16>CDR16DCDFR16ER16
ECR16DR16<B->CR16C<AR16B-R16F
320 E9$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GDR16E FR
16CR16FCR16FR16FCR16FCR16D
330 EA$="ER16CR16ECR16DFECDR16DCDAGFER16
DCDDEFGR16ECD<@48
340 N1$="V4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV
13CV14CV15CCCV14CCV13CCV12CCV11CCV10CCV9
CCV8CCV7CCV6CC
350 '----- Play
360 FORT=1TO2:FORS=1TO3:PLAY#2,A1$,B1$,C
1$,D1$,"",F1$,R1$:NEXT
370 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F1$,R2$
380 FORS=1TO2
390 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
400 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,F1$,R1$
410 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
420 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,F1$,R1$
430 NEXT:FORS=1TO2
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
450 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E5$,F5$,R1$
460 NEXT
470 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
480 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E6$,E6$,R1$
490 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A3$,A6$,"V@V72",R
6$:NEXT:FORS=1TO2:IFS=1THENF7$=""
500 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E7$,F7$,R7$
    
```



```
510 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E8$,F7$,R7$,N
1$: PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E9$,F7$,R7$
520 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,EAS$,F7$,R7$,N
1$:F7$=F1$:NEXT
530 PLAY#2,"","","","","","","","","T150C!S!4C
!S!4C!S!4C!4C!S!4C!HM16HM16R8C!HS!16HM16
HM8C!HS!24HS!24HS!24HS!24HS!24"
540 GOTO360
550 '----- (c) GAN-P* SOUND LABO '89
```

ジンジロゲの歌

◎福井県・Asamoanの作品◎

うーん、不思議だ。『ふしぎな
かぎばあさん』(手島悠介作・岡
本颯子画・岩崎書店)という児
童文庫に出てくる歌をアレンジ
したのがAsamoanクンの
この作品。なんと申しましょ
うか、いや、素晴らしい。
原曲は中村八大作曲、渡舟人
作詩とちゃんとしている(?)の
に、Asamoanクンのアレ

ンジがぶっとんでいて、間抜け
なのでカッコイイというレベル
に到達している。いいぞいいぞ。
メロディとドラムにベースらし
き低音がくっついていて、この
ベースラインがほとんどずれて
いるのがいかにもジンジロゲ。
せっかくなので、もとのメロ
ディと歌詞を掲載しておくこと
にしよう。素敵なお歌詞ですね。

```
1 ' ;=====
2 ' ; シンシロゲのうた
3 ' ; ふしぎなかぎばあさん より
4 ' ; FMPACヨウ アレンジVersion
5 ' ; Programmed by Asamoan
6 ' ; Presented by かんはるSOFT
7 ' ;=====
8 POKE&HFBB1,0:POKE&H80E6,8:POKE&H80E7,0
9 'POKE&H80E6,255:POKE&H80E7,255
1000 ' ;----- Init Routine -----
1010 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,4,7:CLEAR200
1020 LOCATE 8,8:PRINT "シンシロゲのうた"
1030 LOCATE 6,12:PRINT "ふしぎなかぎばあさん より"
1040 LOCATE 9,14:PRINT "てしま いうすけ・サク"
1050 LOCATE 9,16:PRINT "おかもと さつこ・さしエ"
1060 CALL MUSIC(1,0,1,2,2,1)
1070 CALL TEMPER(1)
1080 ' ;----- MML Load -----
1090 A0$="T=T;@1404V15Q6"
1100 B0$="T=T;@1204V13Q8"
1110 C0$="T=T;@5604V14Q8"
1120 D0$="T=T;@504V12Q6"
1130 E0$="T=T;V8@A15"
1140 A1$="L4CF8F8 FGA>C8C8 CR<F.G8 AA8A8
AG"
1150 A2$="L4A>C8C8C<F8F8 A.G8FR A.G8FR F
2FF8F8"
1160 A3$="L4F2FR FL8FFFFFF >C2L4CR< A>CC
<F"
1170 A4$="L4>DD<AG &GB+AG F2R>F F.F8FD
1180 A5$="G2<RF F.G8AG F2.R CF8F8FG"
1190 A6$="L4A>CC.C8< A>C<AG8G8 A.G8F2&FR
"
1200 C1$="L4DG8G8 GAB>D8D8 DR<G.A8 BB8B8
BA"
1210 C2$="L4B>D8D8D<G8G8 B.A8GR B.A8GR G
```

```
2GG8G8"
1220 C3$="L4G2GR GL8GGGGGG >D2L4DR< B>DD
<G"
1230 C4$="L4>EE<BA &A>C<BA G2R>G G.G8GE"
1240 C5$="A2<RG G.A8BA G2.R DG8G8GA"
1250 C6$="L4B>DD.D8< B>D<BA8A8 B.A8G2&GR
"
1260 D1$="L4CEL2CEL8C<AFD>L2EGE"
1270 D2$="L2CECL8EFGFL4C<DL8EFGFL2CC"
1280 D3$="L2CL8CDEDL2CCEL8EFGFL4E&E&EG&"
1290 D4$="L4G&GF8E8D&D&DCCCL8CDEFL4AA.A8
AG"
1300 D5$="L8B4AFDCL4CC.D8EDC2.R4L2C6"
1310 D6$="L2A>C<AAAL8V13FEV12FEV10FEV8FE
V5FE"
1320 E1$="B!S!4H8H8H4H4B!S!4H8H8S!H4R4B!
S!4B!S!8H4S!8S!8BH4H4"
1330 E2$="B!H4B!H8B!H8S!8R8H8H8S!H!4.S!8
H!4S!12S!12S!12S!H!4.S!8H!4S!12S!12S!12M
H4H4MH4H4"
1340 E3$="MC4MC4MC4S!12S!12S!12B!H8H8B!H
8H8B!H8H8B!H8H8C!4C!4C!4S!12S!12S!12M!4C
!4C!4M!4"
1350 E4$="C!4C!4M!4C!2BS!4BS!2BS!2M!12M!
12M!12C!H4C!H4.C!H8C!H4C!H4"
1360 E5$="C!H2S!12S!12S!12MH4MH4.MH8MH4M
H4MH4C!4M!4S!4"
1370 ' ;----- Play MML -----
1380 _TRANPOSE(0):T=180
1390 PLAY#2,"","","","",Z0$+"H!3H!3H!6H!
6H!6H!6"
1400 GOSUB 1440:FOR I=0 TO 0:_PLAY(0,I):
NEXT
1410 READ T,A:IF T THEN _TRANPOSE(A):GO
TO 1400
1415 POKE&H80E6,255:POKE&H80E7,255:POKE&
HFBB1,0
1420 END:DATA 180,0,200,726,160,-726,250
,442,0,0
1430 ' ;----- Play sub -----
1440 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
1450 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,E1$
1460 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$
1470 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,E3$
1480 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,E4$
1490 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,E5$
1500 PLAY#2,A6$,A6$,C6$,D6$,E6$
1510 RETURN
```

ジンジロゲの歌

シ シロ ゲ ヤ シ シロ ゲ ト レ ヒ ガ ラ ツ カ
ホ レ ツ ヲ パ ノ ツ エ ツ マ ド リ マ シ ガ ラ
シ イ シ カ リ カ マ タ ケ ツ イ ツ イ ニ ナ ニ
ニ ナ シ ナ ー ラ リ ヤ シ ナ ラ リ
ヤ シ ナ ラ リ ヤ シ ゴ ロ ツ チ
シ チ カ ナ シ チ カ ナ ノ バ ー ナ

岩崎書店『ふしぎなかぎばあさん』より

MSX2+やFMパックに
だれでも楽しく入門できる
単行本『FM音楽館』好評発売中
定価1300円
(本体1262円)

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

スーパー暗記法

通信指導システム

受験勉強に100%役立つ、こんな講座は他にない!
出題傾向を課目別に分析、即入試に直結する教材!

スーパー暗記法の、他の講座にない1番の特徴——それは、すべてが“受験勉強”に即して作られているということだ。たとえば、テキストで取り上げている暗記項目・暗記ポイントひとつとっても、1から10までが入試にそのまま直結するものばかり。ムダなものはひとつもない! これほど純粋に“受験”だけにターゲットを絞った講座は他にない。

キミは合格するんだ!

日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

英単語200個をたった1日で暗記!!

定期試験なり一夜づけでOK!!

こゝ、これは常識破りの

スーパー

テクニックだ!!

暗記カードなんかには用はない!
スーパー暗記法なら超短時間で
ラクラク大量に覚えられる!

スーパー暗記法が今までの暗記法に比べ優れている点は、①スーパー暗記法なら超短時間で②驚くほど多くの項目を③ラクラク楽しく覚えられる——の3つ。え?信じられないって?しかし、これはどうすることもできない事実なのだ。信じられない人は、すぐにでも案内書を取り寄せてほしい!

合格術の達人



私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

監修 萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理田(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に留時計を総代として授与される。

学力アップの秘密がいっぱい!!

案内書を無料

●画期的な教材は何と、
出題傾向を課目別に分析!
100%即入試に直結するものばかり!!

プレゼント中

右のハガキを今すぐ切りとってお送りください!

「高校受験コース」「大学受験コース」が
通信指導システムで受けられる!!

お急ぎの方はお電話で!!

☎03-318-6111

受付: 朝・9時30分~夜・8時(年中無休)

(キリトリ線)

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

271

166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間
平成3年8月
9日まで

切手は
いりません

日本進学指導センター スーパ一暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) X 298

無料進呈カード

スーパ一暗記法案内書

- 大学受験コース
- 高校受験コース

ご希望のコースに○をつけてください。

フリガナ

氏名

年 令

フリガナ

〒

住 所

フリガナ

電話

()

受験生が待っていた、驚異的合格テクニク誕生！

不 暗記法[®]

通信指導システム

受験科目すべてのおさえを
脳にプログラムミソガ！

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間で！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウツサのスーパー暗記法の正体だ！

- 英単語200個をたった1日で暗記✓
- 歴史の年表なら10分で30項目✓
- 漢字や理数の公式なら通学途中✓
- だから志望校に一発合格✓✓



J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION



Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.

In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日——犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B. ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影—— 超大国のかげりを感じながら謎を
追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中核都市・
ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、
一発の銃声から
始まった。

新発売

MSX2 MSX2+



- ゲームディスク3枚組
 - ※J.B. デジタルインデックスは付いておりません。
 - マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
 - 漢字ROMが必要です。
 - FM音源対応(全18曲)
 - 自然画のワシントン風景コレクション入り
- 標準価格8,800円(税別)



「ハロルドさん、あなたは、父を殺した犯人は誰じゃあ、と、本気でそう思っているのですか？」



ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J. B. ハロルド事件簿 #3

D.C.コネクション

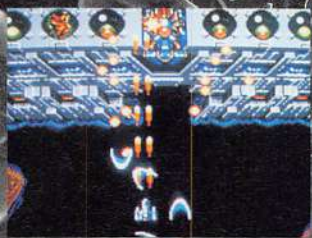
愛と死の迷路

- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外はくりバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
- リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

のーみまコネコネ
COMPILE



10月6日発売

Disc station ディスクステーション 7号

DS #7

MSX2

MSX2+

VRAM 128k
 MSX AUDIO
 対応



2枚組 1940円

(表示価格に消費税は含まれておりません)

株式会社ゲームアーツ

FIRE HAWK-テグサー2-

Bit²

シンセサウルス

●電波新聞社/BASICマガジンコーナー ●コンパイル/プラスター
 ーバーン/アレスタ2(デモ)/デフォルメKIDS4/BGV(イルミ
 ネーション)/DS=SP5デモ・アスキー/MSXマガジン(8/9
 月号掲載作品) ●徳間書店インターメディア/MSXファン

サウンド募集
 ■正社員/アルバイト■

仕事内容
 ゲームBGM作曲、他県在住の方
 でも可。詳しい内容は、返信用切
 手を同封の上、下記の所ま
 でお送り下さい。

株式会社 **コンパイル** 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

戦闘準備完了! 1989年、 アレスタ復活!

VF-80286: LENGTH 16.7m: WINGSPAN 10.31m: HEIGHT
5.37m: WEIGHT 26.7t: POWER PLANT グリーンメール v/stol
12,500kg: MAXIMUM SPEED M=4.5: CREW X 1

NEO BIO-CYBER SHOOTING

ALESTAE 2

ILLUSTRATION: KEI FURUTSUKI ©1989 COMPILE

11月8日発売 DS# SP5

**Disc
station**

ディスクステーション

スペシャル クリスマス号

MSX2 MSX2+

VRAM128K
MSX AUDIO
HD

200

3枚組

3枚組 3,880円

(表示価格に消費税は含まれておりません)

1枚目 魔導物語 (RPG)

**2枚目 サイコロクエスト
ルーンマスター (コンピュータ)**

3枚目 ●コンパイル/アレスタ2 (先取り) ●マイクロナット/魔導
陣取り2 (先取り) ●アリスソフト/ラプソ (先取り)

バックナンバーのお知らせ

DS#0	1,980円	DS#6	1,940円
DS#1	1,980円	DS#SP (番号)	3,980円
DS#2	1,980円	DS#SP2 (初巻号)	4,800円
DS#3	1,980円	DS#SP3 (夏休み号)	3,880円
DS#4	1,980円	DS#SP4 (秋号)	3,880円
DS#5	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+3%送料210円(送料なら200円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒にご送ってくださるようお願いいたします。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口にお出しただけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便用紙が持ち運びしやすい。

DS#0、1、2、3、4、番号は、TAKERUでも買えます。

■対応機種

PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2

PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA

定価 8,800円



私が
夢中に
してあげ
る

シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III

ASTsound Plus



PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間と鬼の駆け引きを楽しむように作られています。全体的にシナリオを大切に、それをどれたけリアルに表現するかを追求しました。



CRISIS
アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス

業務拡張につき

スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー

AST

大好評絶賛発売中

価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
美奈子
定価 7,800円



全国各地へ
通信販売

方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行程堂支店 金 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社 ジャスト AST
ジャスト・ゲーム事業部

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

★ガンシップ★

MSX版新登場



*この画面はPC-9801版によるものです。

—— 指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!
実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム“ガンシップ”。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない、TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コックピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30mm機関砲が火を吹き、ヘリファイアー（攻撃ミサイル）や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。——

マイクロプローズがMSXユーザーに送る“ガンシップ”いよいよ近日発売となります。
PC-9801VM2以降 ●PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中

Falcom

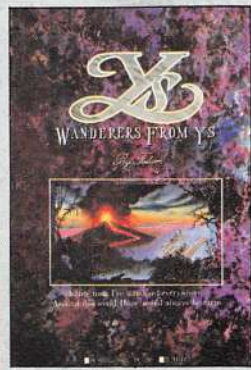
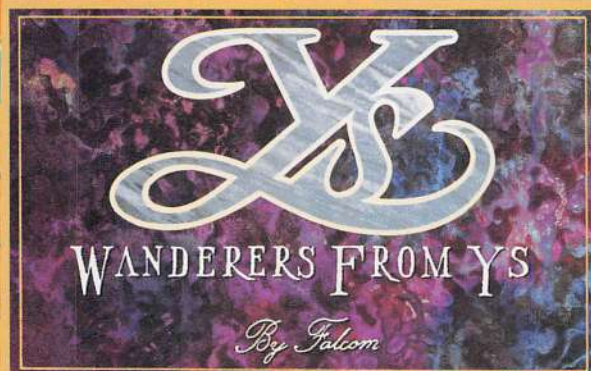
イース/イースII/ワンダラズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。



どのイースからでも始められます。
シリーズだけども...

時代が勇気を求めている!
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラズ フロム イース

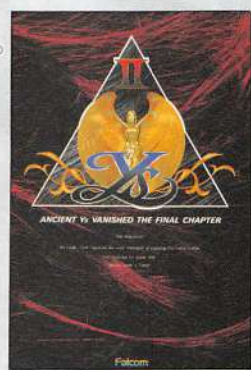


- MSX2・MSX2+専用
- ジョイスティック対応
- RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
- 3.5"-2DD (5枚組)

10月20日発売決定!!

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII
好評発売中!!

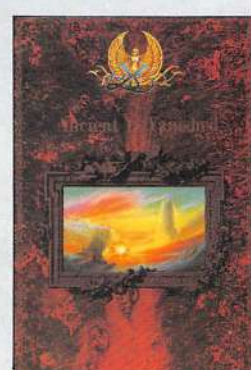


- MSX2・MSX2+専用
- ジョイスティック対応
- RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
- 3.5"-2DD (3枚組)

Ancient Ys Vanished The Final Chapter

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限らない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作!

イースI
好評発売中!!



- MSX2・MSX2+専用
- ジョイスティック対応
- RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
- 3.5"-2DD

Ancient Ys Vanished



オリジナル・ビデオ
「イース」第1巻「序章」
キングレコードより
11月下旬発売予定!

- 高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
- 戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
- ストーリーを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
- Ysシリーズの特徴である無理のない



展開、スムーズなゲーム進行を受け取り、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。



■各機種8,700円(税別)

- 3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
- アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
- ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
- レコード・CD化され、話題をさらっ



た前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。

- その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)



- 立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
- 多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なテクニカルキャラが7種類も登場。
- 2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
- ハードの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
- ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができたらう。



■各機種7,800円(税別)



MSX2版
10月20日
発売決定

多くのファンに支えられて 数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

- ◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

- ◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

- ◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
- ◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

- ◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
- ◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

- ◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
- ◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

- ◎イース
パソコンゲーム1989大賞1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

- ◎イースII大賞受賞

イースの世界は 無限に拡がりつづける!

■レコード・CD・カセット

- (キングレコード)
 - ◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
 - ◎ミュージック・フロム・イースII CD ¥3,008 CT ¥2,637
 - ◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
 - ◎ファルコム・スペシャルBOX '89 8cmCD (6枚組) ¥7,323
 - ◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
 - ◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133 (アルファレコード)
 - ◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070 (アポロン音楽工業)
 - ◎サナトリ VS イース CT ¥937

■書籍

- (JICC出版局)
 - ◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
- (角川書店)
 - ◎小説イース「失われた王国」 ¥430 (双葉文庫)
 - ◎ゲームブック「イース戦線の魔塔」 ¥420(税別) (音教社)
 - ◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000 (冬樹社) (税別)
 - ◎イースグローバルガイドブック 発売予定

■その他

- (ファミコン)
 - ◎イース(ビクター音楽産業)
 - ◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
 - (セガMARKIII)
 - ◎イース(セガ・エンタープライゼス) (PC-ENGINE)
 - ◎イース イースII(ハドソンより発売予定) (アニメ)
 - ◎イース(キングレコードより発売予定)

■ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。



通信販売
(送料別)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒180 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオ・ビル
TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714

みんなの みんが 絵描き 天才だ。



とてもカンタンに、とびきりカッコよく、
CGが描けるスーパーグラフィックツール
「ダ・ビンチ」にMSX₂版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあつと驚くテクニックで
キミだけのCGが楽しめるぞ。



©高橋留美子・小学館

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX₂版

(3.5インチ2D) 定価7,300円 **近日発売**

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各¥6,800)

PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所

「ダ・ビンチMSX₂版」のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、BASIC互換データセーブの3種類のデータセーブ方式。

●「ダ・ビンチ」MSX₂版にはMSX-DOSを組みこみずみず。●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

今年度最高の超話題作(Ys III)
“ワンダラーズ・フロム・イース”の
アルバムが大騒ぎして完成!!



おまたせ!!



WANDERERS FROM YS

By Falcom

ゲーム・サントラ・バージョン

スーパー・アレンジ・バージョン

G.S.V. & S.A.V.

2タイトル10月21日同時発売!!

MUSIC FROM YsIII
WANDERERS FROM Ys

ワンダラーズ・フロム・イースのBGM、全
26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サ
ントラ全曲集!!

CD 276A-7715 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3715 税込定価 ¥2,369



WANDERERS FROM Ys
SUPER ARRANGE VERSION

アレンジは、おなじみ難波弘之氏。
ハード・ロック、パンク・ジャズ、フルオー
ケストラ、そしてPLUS-MIXのハイグレ
ード・バージョン「SUPER-MIX」と、と
にかく盛り沢山。超豪華ゲスト・ミュージシ
ヤンの多数参加で、今までのS.A.Vとは一味
違った新しいサウンドの発見が出来る、スー
パー・サウンド・バトル!!

CD 276A-7716 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3716 税込定価 ¥2,369



同時
発売

な、何と、MUSIC FROM YSIII WANDERERS FROM YS の全曲楽譜集も同時発売!!
CDと同サイズの大きさで全26曲完全収録!! (レコード店でCDと一緒に、お求めください。)

楽譜集イースIII (ワンダラーズ・フロム・イース) 10.21発売 ●CDケース・サイズ 税込定価 ¥1,000

ついに「イース」

オリジナル・ビデオアニメ

O.V.A. 発売決定!!

11月21日 第一巻「序章」

12月21日 第二巻「ハダルの章」

各約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi (各税込 ¥4,500)

©日本ファルコム/キングレコード

アドル

サラ



MSX 2+

「進」次元の、**WAVY。**

ダブルドライブで、**新登場。**



SANYO

人と地球が大好きです

WAVY 70FD2



本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!

ゲームだけじゃなくて、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくことが重要ですね。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

PHC-70FD2

標準価格 87,800円(税別)

近日発売



シングルドライブの、**MSX2+ PERSONAL COMPUTER**
70FDもヨロシク。**WAVY 70FD**

PHC-70FD

標準価格 64,800円(税別)

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、

三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL:06(443)5145

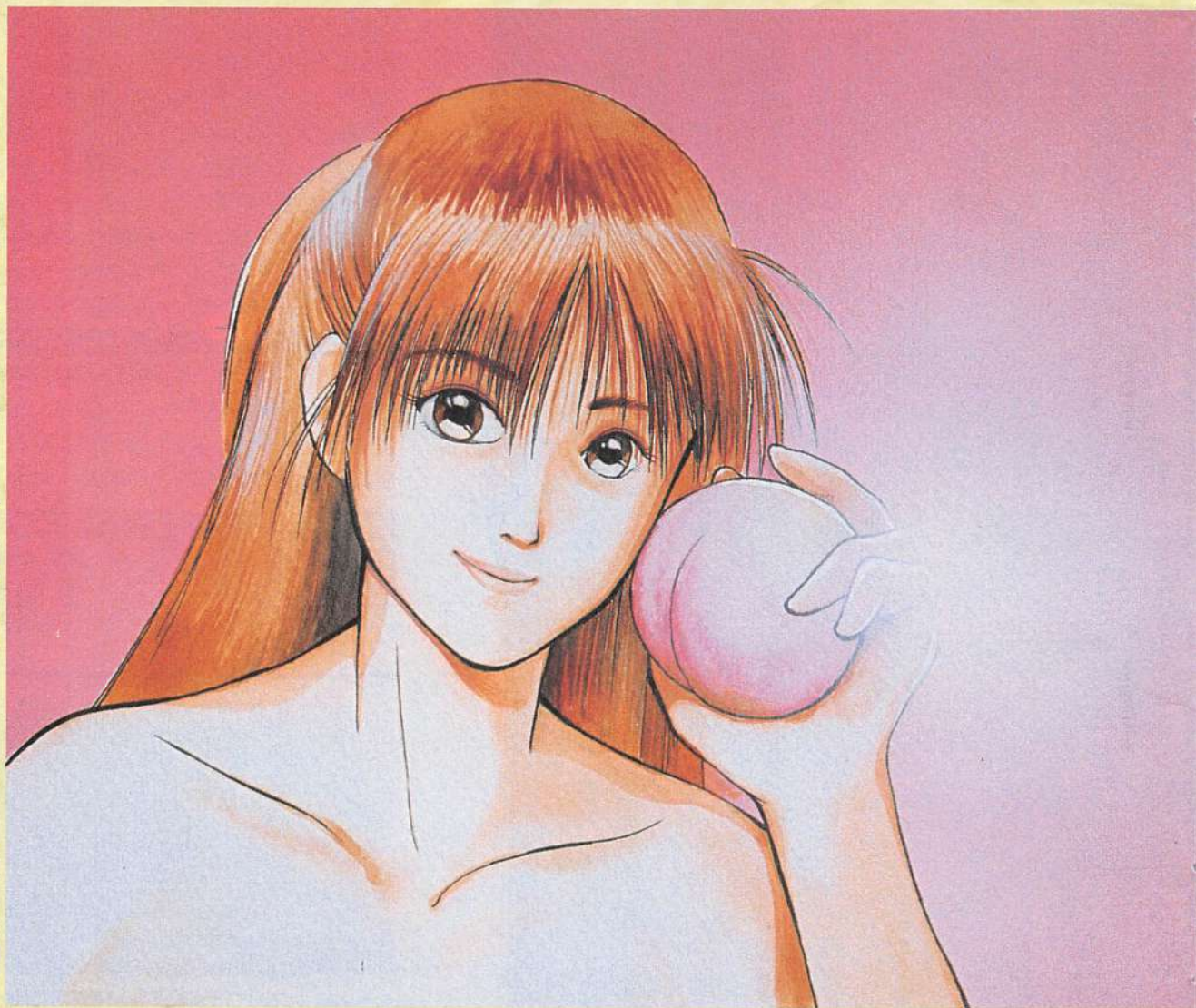
東京営業部: ☎03(836)3871	中部営業部: ☎052(582)6123	近畿営業部: ☎06(443)5140
北海道営業部: ☎011(271)6470	東北営業部: ☎022(267)3681	新潟出張所: ☎025(284)2025
北関東営業部: ☎0276(63)8719	神奈川営業部: ☎045(731)3172	静岡営業部: ☎0542(63)2005
北陸営業部: ☎0762(38)9811	京滋営業部: ☎075(682)2341	神戸営業部: ☎078(682)0681
岡山出張所: ☎0862(73)7341	中国営業部: ☎082(243)9120	鳥取出張所: ☎0857(27)8120
四国営業部: ☎0878(34)7699	松山出張所: ☎0899(73)9666	九州営業部: ☎092(291)6270
大分出張所: ☎0975(43)0991	熊本出張所: ☎096(358)3691	鹿児島出張所: ☎0992(55)6305

●MSXは、アスキーの商標です。

ピーチなディスクマガジンが創刊!

ピーチ アップ

11.25 ON SALE



内容紹介

- 新作のソフトが発売前に体験できる、先取り体験のコーナー。
- 『とらふるばーとなーくのいちパニック(仮題だぞーだ)』美少女・安田桃子をめぐる大冒険アドベンチャーゲーム。君はスナイパー。どんなコスチュームだって透かして見ることのできるスコープを使って、かわいい女の子の弱点を見つけろ!
- 『もものきクイズ・世界一周GO!(これも仮題です)』世界各地のかわいい女の子と早押しクイズ合戦!勝てば、もちろん期待通りの展開が待っている。

11月25日発売

「ピーチ アップ」創刊

MSX 2/2+  200 2枚組

(表示価格に消費税は含みません)

3,800円

今まで色々やったけど、
やっぱり究極のバトルは
人間VS人間の格闘技だ！
と僕は思った——。



病身の妹のために、危険な仕事に命を賭ける男…彼の名は、ウルフ。
仲間内でも一番の腕を持つ彼の所に、ある仕事が始り込んだ日から、
彼の運命は大きく変わってしまったのだ。
アツイトラック野郎が巨大組織に立ち向かう「単騎狼・ウルフAT」、
パワー全開で君を待っ！

12月中旬発売予定！



- MSX2/2+・3.5"2DD・1枚
- 価格：6,800円(税別)

AVION SOFT

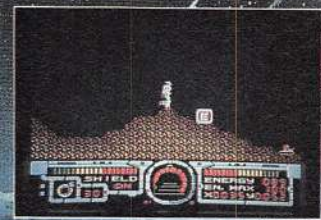


FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク — テグザー2 —

FIRST CONTACT
 4年前、宇宙船レイピナと最初の接触をした
 謎の小惑星ネディウムが、太陽系に出現！
 「ファイアーホーク」は、ネディウムの侵攻を
 食い止めることができるか！?



ファイアーホークはアイテム
 装備でパワーアップ！ 写真は
 エネルギージェネレーターだ！



洞窟の構造は行き止まりやル
 ープなど複雑怪奇。冷静に判断
 してコアをめさせ！



ロボット形態と飛行形態に、
 いつでも変形可能！ 状況にあ
 わせて使い分けよう！



各ミッションの終わりには、
 巨大なボスキャラが待っている。
 弱点を探して一気に叩け！

MSX 2(2枚組) 11月2日発売 標準価格 7,800円(税別)

イラスト 末弥 純

株式会社 **ゲームアーツ**
 GAME ARTS

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
 TEL. 03(984) 0136

▷ゲームアーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の
 消費税を併せたものを振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認
 後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。(氏名に必ずフ
 リガナをお書きください。また送料は無料です。) 住友銀行池袋支店 普通口座1102614

ファイナル ファンタジー

©SQUARE



4人の戦士の旅が、今始まる。

長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると……。

- 美しく、広大なフィールドに展開する感動のストーリー。
- アニメーションを導入した戦闘シーン。
- スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
- FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (型VRAM128K) 近日発売!



マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC
Software Technology & Communication

表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作権です。レシクムや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアの複製に対する許可は一切していませんのでご注意ください。

テテテのテク太郎

次は50のガンダムも
やろうと言いだした

佐藤 元

+ テクノポリス編集部

前号までのあらすじ…
テテテのテク太郎は
妖怪アンテナでついに
大バグ妖怪の居場所を
つきとめた——

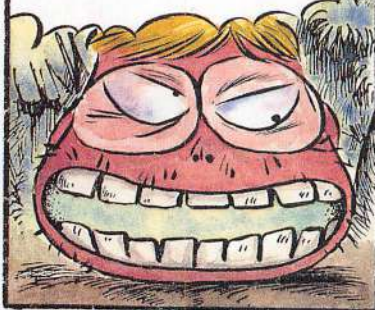
おい大バグ妖怪
知ってるか!?
テクポリ
の特集は
提督の決断
それから——



遙かなる
オーガスタ
ブルトン・レイ
アークスII
もあるんだぞ!

斬[ZAN]
と
デュエル
の攻略も
あるん
じゃろ!

ハ
ハ
ハ
ハ
ハ



それなら特大付録
エメラルド・ドラゴン
全フィールドマップ
はどうだ!?



ギ
ャ
ハ



ちなみに裏は
リップスティック
アドベンチャーII
特大ポスター
だぞ



沼の蛙たちは
勝利を喜び
合唱を始める
のであった

楽しいな〜っ、楽しい〜なっ♪
のパソコンゲーム誌

テクノポリス

11月号 好評発売中

特別定価590円
(税込)

毎月8日発売
徳間書店



情報 おもちゃ箱

FFB

ファン

ファン

ボックス

新製品



MSX2+の新機種発表!

●プラスアルファ作戦!

毎年年末近くになると、新機種が発表になる。そして、ついに今年もそのときがきた。世の中ではMSX3なるものがウワサになっているが、そんなものはあってもMSXではない。かぎりなくPC-9801やX68000らしきものだ。MSXは、発売されてからずっと根本的なハードのスペックが変わっていないから、ソフトを開発する側の力がMSXを十二分に知って、表現する方法をあの手この手とたくわえているから、どんどんすこくなっている。8ビット機として、かたくなに歩んでいる姿

は、新顔のパソコンの誰にもまねできない評価すべきいい点といえるだろう。

さて、そうはいって試してみてもいろいろ変化のないのは寂しいことで、今年の新機種はまったく昨年発売になったものとスペックは変わっていない。そこで、各メーカーはプラスアルファ作戦に出たというわけ。ようするに、おまけ作戦だ。詳しくは各ハードのところの細かい字を読んでもらえばわかるようになっているが、3機種をまとめてくらべてみたい。

●パナソニックのS端子の効果

まず、パナソニックのFS-

A1WSX。これは、ちょっと変わった点がある。S端子というものがついたのだ。ビデオ入力映像の色ずれをおさえる新しい機能のための出力端子だ。昨年の暮れから、ビデオの世界に生まれたのだそう。実際にはS-VHSやEDベータ、ハイバンド8ミリの機械にはついていないが、ふつうにはない。それだけ高級なのだろう。それがMSXにつくと、ビデオとRGBの間ぐらいの鮮明な画面が見られる(もちろんディスプレイの側にも端子がないとダメ)。AVGや光栄のシミュレーションのような文字の多いゲームや、

ワープロなんかは、ずんぶん見やすくなるというわけだ。そのかわり、パナソニックはカセットをつなぐCMTインターフェイスを取ってしまった。ファンダムに投稿する人は困るだろうな。「まものクエスト」のTPM、COをはじめ、古くからMSXでプログラムを楽しんでいる人はカセットを使っている人が多いというのに。さらに「T&EマガジンディスクスペシャルNo.1」に入っていた「MSX2おしゃべり君」などに代表されるラジカセをつないでやる音声合成の遊びができなくなってしまふ。また、CLOADみたいなBASICのコマンドは死んでしまふ。さらに、一時期ファンダムのサウンドフォーラムでは

内蔵ワープロ強化、S端子つき

パナソニック FS-A1WSX

見た目にはWXと変わらないが、カセットとつなぐCMTインターフェイスを取りのぞいて、S端子がついた。ビデオ画面の色ずれをおさえたRGBに近い鮮明な画像が得られる。内蔵のワープロソフトのほうはさらに充実。袋文字や回転文字、1文字ごとに色がつけられるなど、よりビジュアルな表現が可能に。また、このワープロで作成した文章は同社で発売しているワープロ専用機U1シリーズに転送することができる。MSXはワープロ専用機と違って白黒の液晶画面ではないので、色もつくし、字も大きく家庭用テレビにも接続できるなど利点が多い。今後ワープロとMSXの関係がますますあやしくなりそう。付属のソフトは次ページで紹介しているが、いずれもワープロのまわりをサポートするもの。同時に発売になる48ドットのカラープリンタもできたらほしいところ。発売は10月中旬、価格は6万9,800円。



●小野のつづき/やがて大橋は帰ろうと思った。太陽がだんまりをきめこんでいる以上、彼がここにいないてはならない理由はない。だが、彼の影は「待てよ」と彼にいった。影かかってこんな口のきき方をしたことはない。どうやらヤツは主人よりデカくなった己(おのれ)の団体に自信を持ったようだ。(愛知・片岡崇) ⇒9月号P34「アンケートハガキより」掲載の小野の小説の続き。思いがけずおもしろくなりそう。(A)

パナソニック 同社のワープロと上位互換のワープロソフトに注目

内蔵ソフト



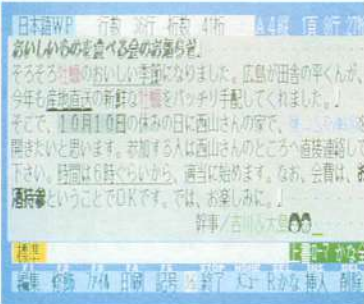
内蔵ソフトの充実がパナソニックの特徴。ワープロは特に右に出るものがない。ほかに左の写真のようなソフトもある。

新ワープロ

ふだんワープロ専用機を使っていると色のついた画面はじつに楽しい。あやうって、こうやってイメージを実現させていくにはとても便利。交換も専用機とかわりなく、文章を書くより、案内状のような1ページものを



このワープロにできることすべてを表示させてみたところよく書く人には特に便利。カラー印字は1字ごとに色を変えたりもできる。



左で表示したことでビジュアルの一部を中心にしたサンプル。4倍角を使えばよりおもしろい

ワープロレッスン



ワープロを初めて体験する人への練習用。とても親切。

アドレス



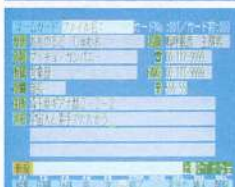
住所の管理中心。宛名書きや一覧表を作るのが得意。

AVラベル



ビデオやカセットなどのAV関係のソフトの管理用。

ネムカード



個人や会社の情報を中心に管理。キーワード検索可能。

AIコックピット



電卓、時計、カレンダーなど机の上にあるツール類。

ユーティリティ・ディスク



右下の48ドットカラープリンタがあれば鬼に金棒。グラフィックツールで描いたものをカラー印刷ツールでプリントアウト。ビジュアルにこりたくなる。

ディスクツール

フォーマットやコピーなどのディスクを使うための便利なツールが集結。



グラフィックツール

絵に色をつけていろいろ楽しめる。ドットの拡大表示がもっと大きいとベスト。



カラー印刷ツール

プリントアウトの大きさが4種類。いちばん小さいのは切手ぐらゐのサイズ。



やったMOTORコマンドを使ったサウンドは、すべてベケ。インターフェイスが入ってないから音がしないのだ。

さて、話をかえて付属のソフトだが、内蔵のワープロは袋文字や回転文字、さらに1字単位で色がつけられるなど、機能アップして強力だ。WXのときもワープロだけで買う人がいたが、今度のはそれ以上。また、パナソニックが発売しているU1シリーズというワープロに文書を転送できるなど、幅広い使い方ができる。ワープロは液晶画面で白黒だけど、MSXだと字は大きいし、色もついて、おまげ

に家のテレビにつなげるという利点がある。これも見逃せないいい点だ。

●ソニーの楽しいおまげ軍団

パナソニックがS端子をつけたことで、ちょっと不便になったかもしれないという、こういう問題をかかえていない点ではソニー、サンヨーがよろしい。ソニーの新機種はHB-F1XVで、XDJと色が変わっただけで、あとは買うとついてくるソフトの充実がウリだ。ソニーはパソコンの入門機はMSXに違いないというコンセプトで、いろいろな楽しい遊びのつまったソフトがいっぱいついてくる。

48ドットのカラープリンタ

パナソニック FS-PCI

熱転写仕様、カラー印字用のマルチリボン(1200円)でフル画面4枚可。発売は10月中旬、価格は5万9,800円。



美しい配色より明るいほうがよく出る。



静岡県浜松市の建部剛くん・13歳のアンケートハガキの表側からの相談です。●ほんとにMSX3なんか出るのですか。●編集部の見解は、たぶん出ないと思え、です。もし16ビットでMSX3の企画を提案したとしても、ハードメーカーやソフトウェアメーカーの応援がないと実現しませんし、仮に出たとしてもそれはMSXではなく、かきりなくほかの16ビット機に近い個性のうすいものになるのではないですか。

音楽、グラフィック、ワープロ、F1ツールの強力おまけつき

音楽に興味がある人には「F1シンセ」、絵を描くのが好きな人には「グラフィックエディタ」や「らくらくアニメ」、文章を書くのが好きな人には「文書作左衛門」、ゲームを作りたい人には「F1ツール」とどれもこれもそれぞれ市販ソフトと肩を並べるボリュームのあるソフトなので、何か月もアイデアがつづくかぎり楽しい友となるだろう。ただし、これも残念なのは、以前にソニーのハードを買っていてもこれらのソフトはいっさい別売（「F1シンセ」は「シンセサウルスVer.2.0」のソニー版、「文書作左衛門」はすでに市販済みだが）はしない、ということ。音声合成のソフトやHBI-V1で取りこんだビデオの画面を使って「らくらくアニメ」でアニメーションを作るのは、かなり楽しい

ソニー HB-F1XV

全体が黒一色になっただけで中身はXDJと変わらない。パソコンを使って絵や音楽やゲームを作りたい人をターゲットに、そのためのツール類のソフトがたくさんついてくる。とくにらくらくアニメは楽しい。発売は10月21日、価格は6万9,800円。



ビデオ画面をMSX 2/2+にフリーズ

ソニー HBI-V1

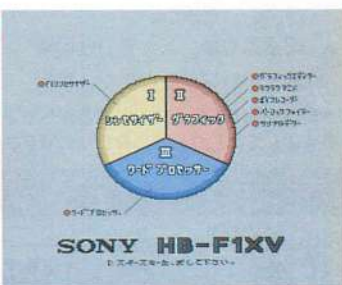


ビデオ入力で画面を取りこむツール。時間をずらして画面を分割表示することも可能だ。ゴルフのスウィングの研究や、花をモチーフにして万華鏡風の画面もいい。上の画面はディスクステーション6号のBGV。MSX2のスクリーン8と2+の自然画の両方対応。発売は10月21日、価格は2万9,800円。

使いやすいたくさんのツールがうれしい

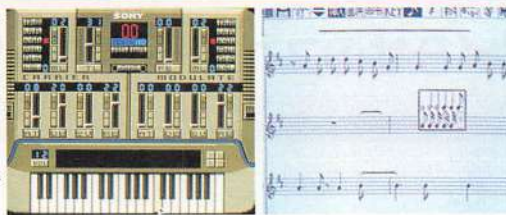
ソニー

XVは3枚のクリエイティブディスクがつく。シンセと左衛門とそろそろのツールをまとめたもの。



クリエイティブディスクNo.1 F1シンセサウルス

『シンセサウルスVer.2.0』のXV版。譜面の入力、リズムの設定、プレイなど自由自在。もちろんFM音源のソフト。



クリエイティブディスクNo.2 そのほかのツール類

クリエイティブディスクの2枚目には上記の2つのツール以外に「F1ツール」に入っていたツールをめいっぱい収録。



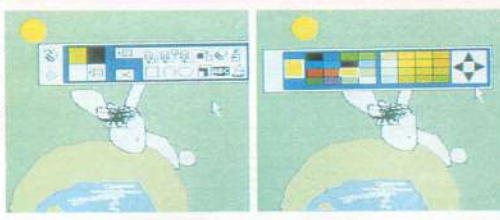
クリエイティブディスクNo.2 らくらくアニメ

グラフィックエディタで描いた絵で紙芝居的なノリのアニメを作る。もちろん音もつけられる。ちょっとやってみたくなる。



クリエイティブディスクNo.2 グラフィックエディタ

マウスを使ってクルクルお絵描き。ペイントに失敗しても復活可能。細かく描きたい人にとって申し分なし。使いやすい。



クリエイティブディスクNo.3 文書作左衛門

昨年発売のワープロソフト。プルダウン式で便利なんだけど、字が小さくて、ちょっと家庭用テレビではきつすぎるかも。



●12連発①「おい百円食ってみろ」「ひゃ〜食えんわ」②「どうや、おれの便秘の話は」「くだらんわ」③(モスクワで)「あいつおせいなあ」「もーすぐくるわ」④「どうや、おれの下痢の話は」「つまらんわあ」⑤ロンドンでレーガン大統領がこけた。ロン、ドン。⑥ボストンでマフィアのボスが尻もちついた。ボス、トン。⑦ワシントンでボクは尻もちついた。ワシ、トン。⑧レポーター：イカンガーさん、調子はイカンガー？ イカンガー：いかんわあ。⇒続く

広島県・広島市の関係者明さん・35歳の、アンケートハガキの表裏からのご相談です。●5音配列のキーボードをJIS配列にする方法を教えてください。↓じつじつにキャンセルです。POKE & HFCAD
と入力するだけでできます。また、その逆は「を」にするだけです。すべての機械で試したわけではありませんが、ほとんどの機械でできるはずです。……お答えはEメールでお願いします。

のだが。

●サンヨーは2ドライブ搭載/
新機種はWAVY70FD2で、
見た目は昨年発売になったもの
と変わらない。ただし、パナ
ソニックやソニーがおまけ作戦
に走っているなかで、まじめに
新機種を発表したのはサンヨー
だけ。で、サンヨーはディスク
ドライブを1基増やして、2ド
ライブ搭載。そのぶん、ポーズ
キーと連射機能がなくなった。
もちろん価格も高くなったけど、
プログラムを中心にやるユーザ
ーにはうれしい。市販のゲーム
で、まだ2ドライブ使用のもの
はないけど、最近ディスクの枚
数がやたら増えていることを考
えると、近い将来にむけて2ド
ライブというのはいいかもしれ
ない。また、コンパイラのソフト
や充実したマニュアル(ファン
ダム班推薦)もついてくるので、
まっすぐにプログラムに取り
組んでいる人にはおすすめです。

●ところで、まとめ

プログラムをやるなら2ドライブ

サンヨー WAVY70FD2



以前ポーズボタンと連射機能のつ
いていたところに、ディスクド
ライブを入れて、ついに2ドライブ
に。ただ1社だけのフロントロー
ディング(ディスクの入口が前
にある)のは、狭い机をもつ我々には
じつにありがたい。横だとつい斜
めに差してヘッドなどをいため
めがち。また、BAS
ICコンパイラ
を搭載してい
るので、プロ
グラムに興味
のある人には便
利。さらに、漢字
ROMも第2水準を
新たに装備で充
実度アップ。付
属にいろんなソ
フトはないけれ
どスーパーデー
タ学のアンケート
でも2ドライブの
人気は37.4%
とCD-ROMにつ
いて第2位。いち
ばんユーザーの
気持ちが反映さ
れているのもし
れない。発売は
10月21日、8万
7,800円。

ワープロにすべてをかける人
にはパナソニックが、プログラ
ムに楽しく触れてみたいとい
う人にはソニーが、ひたすらプロ

グラムをやりたい人にはサン
ヨーがよい、と思う。
編集部では、あえて3社の新
機種を性格づけてみたが、実際

には甲乙つけがたい。購入す
るときは、買う店のアフターケ
アや販売価格を考慮に入れたう
えで選んでほしい。

3社のスペック比較一覧

スペック表を見てもすぐに違いはわからないけど、本気で買う予定があるのなら
ぜひ参考にしてほしい。特にROMの項目あたりをチェック。

		FS-A1WSX	HB-F1XV	WAVY70FD2
CPU		Z80A相当		
ROM		漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K MSX-JE 32K 辞書 512K MSX MUSIC拡張BASIC 16K 内蔵ワープロソフト 624K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K MSX-JE 32K 辞書 512K MSX MUSIC拡張BASIC 16K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K BASICコンパイラ 16K MSX MUSIC拡張BASIC 16K 単漢字変換 16K
RAM		64K		
VRAM		128K		
SRAM		16K (内蔵ワープロソフト用)		
画面表示	テキスト (文字表示)	英数・かな：32文字×24行/80文字×24行 漢字：最大=40文字×24行		
	グラフィック	512/256ドット×212/192ドット		
	スプライト	8スプライト/ライン32画面		
	カラー	512色中16色、256色同時表示、19268色(自然画表示モード)		
サウンド	PSG	8オクターブ3重和音および1効果音		
	FM音源	9音		
外形	寸法 (mm)	高さ89×幅425×奥行292	高さ81.5×幅416.5×奥行300	高さ89×幅410×奥行334
	重量 (kg)	3.3	3.7	3.9
接続端子	映像出力	アナログRGB/ビデオ/RF/S映像出力	アナログRGB/ビデオ/RF	アナログRGB/ビデオ/RF
	音声端子	出力1	出力1	出力1
	カセット入出力	—	—	FSK方式、1200/2400ボ-
	プリンタ出力	セントロニクス準拠		

●コナミ「矩形波倶楽部」スタジオライブご招待/10月22日(日)午後2時より、キングレコード第1スタジオ(東京・文京区音羽)にて行われるライブ録音に、MFアン読者5名をご招待。希望者は、往復ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、〒112東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽キングレコード株式会社・映像事業部「矩形波ライブ」MSX・FAN係まで。なお、入場整理券は先着順。郵便局へ急げ!



今年の文化祭は、どこでもGM
ブームだろう。だから情報満載

最新GM情報

10/21 WANDERERS FROM YS ~SUPER ARRANGE~ VERSION

日本ファルコンの超人気RPG「イース」の最新作を、おなじみ難波弘之氏がフルアレンジ。氏自身のバンドである、「Sense Of Wonder」のメンバーをアーティストを迎えるなど、このアルバムに対する意気込みがうかがえる。

バンクジャズというジャンルの不思議な緊張感をうまく生かした曲。さわやかで新鮮な、ムード音楽風のオーケ

ストラアレンジ。ギターが鳴きまくるハードロックアレンジなど。多種多様なアレンジを適材適所に配し、飽きのこない仕上がりを見せている。

オリジナルサウンドに音をつけ加えるという手法で人気の、プラスミックスもグレードアップされて2曲収録されている。

※CD2843円、テープ2369円。

(キング)



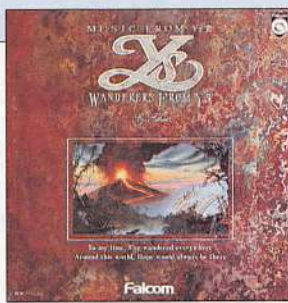
10/21 MUSIC FROM WANDERERS FROM YS II

上のスーパーアレンジバージョンと同時リリースされるWANDERERS FROM YS IIのオリジナルサウンドアルバム。作・編曲は日本ファルコンサウンドチーム「J.D.K.」が担当。音源にはPC88を使用し、全26曲収録。うち3曲をX68000版で追加収録し、曲数を29曲としている。「イースI&II」がメロディラインの美しさに重きを置いていたのに比べ、今回はメロディライ

ンがあまり前面に出ず、テンポ重視といった感じを受けた。ゲームの毛色のにやはりアップテンポな曲が多く、単調な感じも受けたが、逆に時折流れるスローな曲が引き立っていた。——同時にこのアルバムの楽譜集も発売になる(全26曲完全収録/税込定価1000円)。

※CD2843円、テープ2369円。

(キング)



10/21 SUPER SONIC TEAM / S.S.T. BAND G.S.M. SEGA3

GM界トップをひた走るS.S.T. BANDの3枚目。ここにきて、さらにアレンジを前面に出し、アーティストとしての地位の確立を図っている。アレンジャーも一流どころを起用している。「ターボアウトラン」はカシオペアの野呂一生氏。自分のパートであるギターが中心のアレンジをおこなっている。「スーパーモナコGP」は元サザンの国本佳宏氏。実際は走行中にBGM

は流れないのだが、これはSSTのキーボーディストHIRO氏の書き下ろしテーマ。「トリリス」はディスコDJ集団M.I.D.がアレンジ。A・Bの「ファイナルテイクオフ」、O.P.の「スプラッシュウェイブ」は、メンバー自ら、自分たちの曲は自分たちがいちばんよく知っているとはかりに、大御所に負けないアレンジをほどこしている。

※CD、テープ2500円。(ポニー)



10/21 スーパーモナコGP・ターボアウトラン(G.S.V.)

セガの超人気ドライビングゲームを、一挙2タイトル完全収録したビデオ。両者共、全ステージ完全収録。ゲーム中は前方の車とコーナーしか目に入らない2つのゲームも、落ち着いて見るとなかなかこったグラフィックをしている。また、攻略もキーポイントで画面をスローにするなど、ていねい。あちこちパンパンぶつける人は、これを

見てイメージトレーニングを積むとよい。ターボアウトランのクラッシュ集も面白い。映像特典として、今年2月に新宿の厚生年金ホールで行われたS.S.T.BANDライブより、「アウトラン」の「マジカル・サウンド・シャワー」の演奏風景がつく。

※カラーステレオHi-Fi160分もの、VHSのみ4944円。(ポニー)



10/21 サイトロンG.S.M.1500シリーズ



①



②



③

※このページのみ価格表示はすべて税込です。

①ドラゴンブリード(アイレム)=この夏、大阪で開催されたAMショーのアンケートで一番人気だった、竜に乗り撃ちまくる横スクロールシューティングゲーム。
②鮫鮫鮫(東亜プラン)=「究極タイガー」などで知られる東亜プランの最新作シューティング。撃って撃って撃ちまくるといふ、一連の傾向を色濃く受け

※ポニー新譜情報=(11月21日)……●「DARJUS II」⇒タイトーサウンドチームZUNTATAの3枚目。アレンジがメイン。タイトルと「ナイトストライカー」を収録。CD3200円(2枚組)、テープ3200円。●トリミックス〜ユーロビート&ハウスミックスバージョン⇒あのトリリスを、ノリのいいディスコサウンドにアレンジ。CD1500円。●クラックダウン&ゲイミングランド⇒ちよっと古いけど、コンスタントな人気を保っているセガのアクションアーケード2作品を1枚に収録。1500円。●トリリス完全攻略ビデオ⇒「トリリス」を完全攻略、10万点突破を目指す。カラーモラルHi-Fi130分もの、VHSのみ2996円。/(12月6日)……●マジジャンギャルズグラフィティ1&2〜電脳美少女図鑑〜話題のアダルト麻雀ゲームを多数収録。すでにビデオで発売された2作品を、LD1枚にまとめたもの。80分4944円。●キング新譜情報=●オリジナル・アニメ・ビデオ「イース」⇒小説にもなった人気RPG「イース」をアニメ化。全7巻(各巻25分)の予定で、第1巻「序章」が11月21日、第2巻「ハダルの章」が12月21日発売。以降、順次発売予定。各4500円(VHSのみ)。●コナミBOX⇒ミニCDを数枚組にして、いろいろなアレンジを試みる。収録曲未定。12月頃発売。

※ポリスター新譜情報=●BURAI⇒超豪華なスタッフで話題を呼んでいるRPG「BURAI」のオリジナルサウンドアルバム。11月25日発売。●スーパーリアル麻雀⇒アイドル麻雀ギャルのショーコ、ミキ、カスミのおしゃべりと歌でつづるイメージアルバム。12月21日発売。——また、来年2月頃にはオリジナルアニメビデオも発売される。どんな感じになるか楽しみ。●アルファ新譜情報=古代祐三氏が手がけている2作品のGM集を発売予定。1つは、エンタックスのAVG「ミスティブルー」。もう1つは、あるゲーム専用機版のゲーム(まだヒミツ)。いずれも発売日未定。●アポロン新譜情報=「ダライアス」⇒タイトーの人気シューティング、PCエンジン版のオリジナルサウンドアルバム。11月頃発売予定。

け繼いだ究極シューティング。
③ドンドコドン(タイトー)=おしいちゃんがハンマーを振り回し敵キャラをべちゃんにし、さらにブン投げてやつつけるという、メルヘンチック面クリアアクション。
以上、全作品オリジナルサウンドを完全収録。マキシシングルCD1500円。(ポニー)



●しつもん/まえまえから聞きたかったんですが、ディスク内蔵のMSXに外付けのディスクを付けると2ドライブになりますが、またそうなるかどうかAドライブでどっちがBドライブになりますか。(岡山・原田雅彦)⇒1ドライブ内蔵型に増設ドライブを外付けすると、もちろん、2ドライブになります。しかし、その場合、外付けのドライブがAドライブになり、内蔵のドライブがCドライブになります。(ハボの代理)

●S.S.T. BANDライブのお知らせ/★11月2日(木)本サウンドコロシウムMZ Aエムサ(有楽町線・豊州駅下車徒歩約7分)、指定席:千円・自由席:2千円税込。チケットは、チケットぴあ(03-3496-5237・9999)、チケットセン(03-5990-9999)、丸井チケットガイド(03-3363-9999)などで取り扱い中。問い合わせは、グローバルエタプライズ(03-496-3496)まで。★11月4日(金)日本芸術大学芸術学部江古田校舎、入場料:1千5百円(税込)。問い合わせは、日本大学芸術学部・芸術教育実行委員会(03-3972-2111・内線263)まで。



7月号発表までの、「さあ応募しなさい」と「プロ野球ファミリースタジアム」をのぞく「アンケートプレゼント」、さらに「2周年記念プレゼント」の発送をすべて終了しました。プレゼントに関して不明な点などがありましたら、お電話(目次参照)か、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、ハガキでプレゼント係までお願いします。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募券は「さあ応募しなさい」の応募券をばり、①ほしいプレゼントの番号と名前のF.B.でおもしろかったコーナー②④にかかおもしろいこと、以上明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX/FAN F.B.さあ応募しなさい係まで、●また、「おはなし」にちわっへのイラストもお便り(妙な話、恋の悩み、人になじみやすい自己主張エッセイ)を、そのほかF.B.への意見、ご要望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

BOOK

アリスの新たな冒険

世の中にはゲームブックというのがあるけれど、このグラフィック・アドベンチャーブック「アリスの新たな冒険」はそれに似て非なるもの。基本的には変わらないのだが、もっと立体的に楽しめる不思議な本だ。

まず、中にとじこんであるアリスのカードを切り離して、かんたんなアリス像を作る。ゲームでいうと、いわゆるキャラクタ設定だ。20の問いからなるアンケートに○×で答えて、アリスのマインド値を決定する。そのアンケートには、自分のアリスはきっとこんな性格、という思い入れが重要だ。たとえば、「お茶はレモンよりミルクを入れるのが好き」「ちょっぴりお酒を飲んでみたい」「船より飛行機が好き」といったような内容のものに答える。○が多いとマインド値が高くなるのだが、かならずしも多いことがいいとはかぎらないようだ。高いと空想グセが強く、低いとよく考えるアリスになる。とにかくマインド値を決めたら、いよいよ出発。ここからはほぼゲームブックと同じように、短い文をよみながら、キミならどうしますか……



という選択肢にそって進んで行く。ゲームブックだと、読んでいる人の意志がそのまま物語の進行を左右するけど、この本のシステムでは、アリス自身の気持ちも物語を左右する。ようするに、読み手の選択と、アリスの選択(最初に決めたマインド値)のかねあいで、予期せぬ方向に進んだりすることもあるというわけだ。

物語は例の「不思議の国のアリス」のその後という設定。そして、途中の経験でマインド値は増えたり減ったりして奇想天外な冒険が繰りひろげられる。発行/辰巳出版・値段/税込880円・サイズ/B5。

BOOK

ゲーム十字軍vol.2

昨年発売した当MSX・FAN編集部十字軍を1年分まとめた本が、今年も発売になる。すでに、十字軍のページで宣伝しているのでご承知の方も多いと思うが、あえてここでご紹介。

十字軍はもともとゲームのウル技や、質問に答えていくコーナーだけど、この本には特集の形で紹介した人気ゲームのマップや攻略記事などもいっぱいめられている。Vol.1のときは、150以上ものゲームのなんらかの情報が掲載されていた。ハイドライド3や、イースIIをはじめシャロムのパズラーの解き方、ウルティマIVの特大大ボス(裏は激ベナ大会参加チームの全データ)などが目玉だった。今回のVol.2は注目の激ベナ2をはじめ、順不同で追っていくと、ゴファーの野望、ゼビウス、アールタイプ、ラストハルマゲドン、スーパー大戦略、ディスクステーション、マイト・アンド・マジック1/2、クリムゾンII、水滸伝、三国志、信長の野望・戦国群雄伝、ジンギスカン、マスター・オブ・モンスターズ、ぎゅわんぶらあ自己中心派2、ザ・ゴルフ、アン



ジェラス、牌の魔術師、時空の花嫁、D.C.コネクション、ミッド・ガルツ、秘録・首斬り館……と全部でやっぱり150タイトル以上。また、リクエストの多い古めのゲームもフォロー。ちょっとわけのわからなかった抜け子ちゃんと穴子ちゃんのお顔を模索する記事や、本誌でも好評の記憶のラビリンスの出張寄稿も見逃せない。また、いうまでもなくエッチなゲームの桃色図鑑も忘れてはならない。

というわけで、お待たせしている発売は、多少ずれこんで10月の中旬(早いところは16日)発売。発行/徳間書店・値段/税込920円・サイズ/A5。

プレゼント

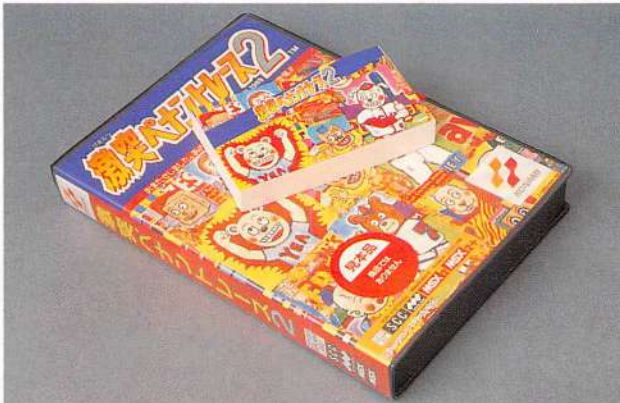
さあ応募しなさい

先月に引きつづき、「激ベナ2」がらみのプレゼントがある。本物のパッケージを使ったメモがそれ。写真では上にちょこんと乗っているのがメモというわけ。このメモを発売前に見たときは、それはそれはびっくり。

●コナミより
①「激ベナ2」特製メモパッド……15名様
手前にはってある「見本品/商

品ではありません」が気になる。メモはROMと同サイズ。

●辰巳出版より
②グラフィック・アドベンチャーブック「アリスの新たな冒険」……3名様
絵本とゲームとゲームブックを合わせた不思議な本。
しめ切りは10月31日必着。発表は12月8日発売の1月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



◎「激ベナ2」のソフトのプレゼントではないのでくれぐれもお間違いのないように……



●まだまだだな、親父/フォーマットやテレビへの接続ができるようになった親父だったが、ある日「三国志」が壊れてできなくなったと騒いでいたので、ようすを見たらディスクが書きこみ禁止になっていただけだった。まだまだだな……。 (静岡・伊原誠士郎)→浪人の伊原、キミが大学生になるのもまだまだだな……。 おっ、こんなことをいったら殺されるぞ。本心じゃないから、悪い。(X)

おはなしこんにちわ



●宮崎はアニメファンだった。これでもアニメファンは暗くないといえるのか。2千本のビデオを所有するロリコンでもあるぞ。(愛知県・野々山彰二)

だれが宮崎を暗いと断定していた。ひょっとしたら明るいかもしれない。ビデオをたくさん持つてるロリコンなんてここにはけっこういるぞ。

●筋肉少女帯の大槻ケンヂはラジオでアニメファンを攻撃したため、局に山のような同人誌アニメグッズが送られてきたそうですが、バボさんだいじょうぶですか。

- 「はすかしい人ベスト5」
- ・ペンネームを忘れて、はすかしい投書が本名で出てしまった人
- ・終末をひとりて体験してる広瀬隆
- ・宮崎の父
- ・大雪山で遭難したアニメファン
- ・宇野前総理

(京都・京極堂主人)

宮崎の部屋を撮るときに、別の本の下にあった「若奥様のナマ下着」を上にしたヤツがいたそうだが、そういうマスコミのほうが暗い。それこそマスコミの暴力としか思えない。宮崎の父だってえらい。しかし大雪山のアニメファンは、いえてるかもしれない。

●ある人がしゃがんで泣いてたのをなくさめてやったのに45分も泣いた。その人は足がしびれて立てなくなっていた。(氏名不明)

結婚式で仲間に胴上げされたが、そのまま落ちて大骨折してしまった新郎

とか、そのテの人々をよく「ウィークエンダー」で見ることができたが、この状況もそれに近いものがある。

●8月号のP29の右端に、1年出しつづけて当選する確率は1%とある。ぼくは頭の「うすまき」が3つもあるので約0.01パーセント(つまり1万人に1人)のなかに入るけど、1



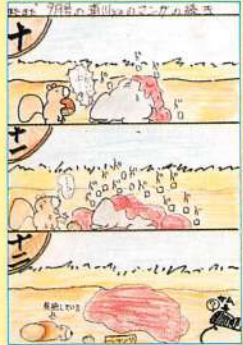
◎岐阜・田中将司くん。おたく、へん。不気味な話をアートっぽいタッチでカバーしてはいるが、この、人をモノとしか思わない残虐さって、この時節から、ヒジョーにアブナかったりするんじゃないか、ひょっとして

年以上出してはまだ1回もあたってないぞ。ところで「暴れん坊將軍」を見て気づいたが、彼のように將軍でも1回ではおさまらないのに、どうして水戸黃門は副將軍なのにすぐにおさまるのか。(愛知・けつおちゃん)

やはり、「ぼくは母性本能をくすぐるタイプ」とピラピラの服で「お嬢サンバ」を熱唱する松平健が結婚できない原因はそこにあるのかもしれないぞ。ぜんぜん関係ないが。

今月は宮崎ネタで通そうと思ったが、時期のズレと読者からの八ガキでふくむのがめんどうなのでやめた。

ところで、住所も名前もなく、ワープロで、「アニメファン」をバカにするわたしに抗議してきた、たぶんアニメファンかもしれないキミ。キミがはすかしい思いをしたいのなら、住所と名前を書いておなじものを送ってきなさい。載せてあげるから。



◎福岡・長井げしゅん月産れの第4話。これをバージョン3とする。ぼくの路線でいくと思いきや気持ち悪くなってしまった。唯一の希望はニューキヤラクタ・サム。今後の明るい展開を願ってるぞ。スライムになったぼくのぼくに負けるな。



◎千葉・竹井崇一。バージョンの第5話。意味がないところがいい。一話で完結しているところがいい。前編を知らなくても楽しめるこの路線。さらにバージョンの第5話を楽しく読者も、この路線を継承してくれるのを願っているぞ。



◎埼玉・岩崎弘一。バージョン2の第5話。時節がらスパフラッタはアブナいついてっつてんのじ、やはり第1話がそもそもキモチ悪かったのか? とどうあぶさばーのなかから出現するものか? 正体はいかにオチはつけろな。

暮らしの適当手帖

11月のテーマ：
よくわからない

わかりやすかったことがわからなくなっている。子どもの特長といえば「あからさまに背が小さい」ことだったのに、最近の子どもは(けっして「いまどきの」とは書きたくないのだが)時として異常にてでかい。そこにいるのが信じられないほどの美人が、チビでデブでメガネでハゲの男とすくく楽しそうにデートしていたりとか、「ものまね王座決定戦」で1回戦のために出ていきながら焼くから出る鈴木末吉とか、だれも知らないレトルトとか、意地でも四天王を優勝からははずすために優勝させられた原田ゆかりや篠塚真由美(たしかもかし「ババはもうれつ」でデビューしたはず)とか、よくわからないことは日本に多いかもしれない。よくわからないが。



●踊り狂いながら焼くステーキ

日本にあるフランス料理の店なのに、フランス語で注文を聞きにくるフランス人の店員とか、「レッドロブスター」なんかで使っている、注文してもこぼの通じないどこかの国から来た従業員とか、日本人の顔をしていても日本語を話せない新宿に多くいる方々とか、不可解な店員も多い。そういえば「THE WINE BAR」では店員が目のままで踊り狂いながらステーキを焼いてくれる。あの店員の私生活はどうなだろう。居酒屋チェーン「すずめのおやど」では、店員を呼ぶのに木の板を木づちでたたいて呼ぶが、板にでかく「飛んでまいります」と書いてあるのなにか笑える。

●レーガンの水玉には角があった

よくわからない発言といえば、もともと存在感のない首相、海部俊樹の「ブッシュ大統領のネクタイの水玉模様は丸ではなくてすこし角があった」、菅川良一の「わたしは今日までまったく悪いことをしないで生きてきた。32歳のときから考えると半世紀以上にもなると罪を犯さずやってきた」(この32歳というのはなにか)。わかりやすいといえば、吉本をクビになったあとの「ホンマにわしはアホや」(横山やすし)というのがあるが。

●日本の映画と芸名

映画タイトルにもよくわからないものが多い。若大将シリーズでも「ブラボー若大将」は認めても「リオの若大将」はなんかイヤだ。駅前シリーズでも「駅前弁当」はいけど、「喜劇・駅前茶釜」はやっぱりへんだ。「ハイティーンやぐさ」「高校生番長・棒立てあそび」でんきくらげ「可愛い悪魔」「バカが戦車でやって来る」「恐喝こそわが人生」「兇状流れドス」「タリタリラン高校生」「処女ゲバゲバ」「よさこい旅行」「牛乳屋フランキー」など日本のよき時代ならではのものをを感じるが、一連のものなからでいちばんよくわからないのは「兵隊ヤクザシリーズ」だ。

もうひとつ、よくわからないものに、「芸名」がある。田辺マスコミ、リーガル天才秀才、今喜多代、今中マストン、Wモアモア、高峰洋才、和才、雷門助六、紅屋おかめ、林屋うづ平。とりあげていけばキリがない。

●わかりやすかった最近の事件

よくわかるといえば、9月下旬に横浜で起こった事件。「ステレオがうるさい」といわれただけで、わざわざ屋根裏をつたってとなりの会社員の部屋に忍びこみ、刺し殺したうえ、自殺に見せようと思っでガス栓をひねった。しかし、ガス栓をひねって自分を刺す人もあまりいないし、天井で入ったあとは残っているし、しかも、犯人の東工大生はいかににもイヤなヤツという顔をしていて、殺された会社員はいかににも善人の顔をしているのが、近ごろにはめずらしくわかりやすいではないか。

★イラスト・評 野見山つづ



●しつもん②/掲示板には「人はいえない自己主張」とあるが、人はいえないことを全国6千万の読者に知ってもらうのはなんとともおかし。どういことなんですか。説明してください。(兵庫・山岡洋二郎)⇒はずかしいところがカウイとか、虫に刺されたとか、いえないけどいいたんことは多々あるが、そんなこともペンネームでなら心にしまっておかなくても発散できるではないかという希望の園だ。遠慮なく送れ。本名で載せてあげるから。(バ)

記憶のラビリンス

「スナッチャー」
ギリアン・シードとは
誰なのか?



登場人物がおもしろいと、ゲームのノリが違ってくる!

うわさによると「スナッチャー 2」というのが出るらしい。これはあくまでウワサの段階でどこに聞いても確定情報はないので、あくまでウワサとして読んでいただきたい。もちろん、「スナッチャー」をプレイした人にとっては、時期を除けば確信に近いことなので「遅すぎるぐらいだっ!」とどなる人もいるかもしれない。あまり大きな声でどなって、となりの人をおどろかせないように。

まっ、「2」の情報はひとつもないので、ここらで懸案だった「スナッチャー」のラビリンスをお届けしたい、と思うわけである。

懸案だった、というのは、このゲーム、扱いたい要素が多すぎて、ひとつのテーマにしぼっ



◎しぶいシードさん

なぞの中国人ナポレオン!! 憎めない性格だ!!



◎あるときはサンタクロース



◎あるときは、ジブシー!?



◎そしてあるときは呼びこみ!



◎たんなるインゴージジだっ!

て考えてみる事ができなかったから。でも、「2」が出てから前作のことを書くのもマヌケなので、ね。

「スナッチャー」は、最近のアドベンチャーゲームの中では出色の作品である、まずこれが前提! ゲームスタートからサスペンスの糸が切れない、まずはこれがゲームの最低条件だと思うが、ここは問題なし。これには、一見中途半端な形で入っているように思えるスナッチャーたちとのアクションによる銃撃戦が効いていると思うだろう。これがあるせいで、次の展開に行くときや、部屋に入るときにけっこうハラハラさせられるのだ。序盤では、こんなへでもないが、後半になると謎

解きのほうに夢中になっていて、けっこうあわててしまうのだ。

謎解きに夢中になれる、というのも、ほめ言葉というかおせじではない。ひとつひとつ、真相が明らかになっていく、という演出がうまい。わかっているのにコマンドが出てこない、というもどかしさもまったくないとはいわないが、かなり少ない。

設定自体はワリと安っぽい。その安っぽい設定でこれだけ楽しめるのは、やはり登場人物のおもしろさ、リアリティーがあるとはいわないが個性的で楽しげなせいではないかと思う。

中でも出色は中国人ナポレオンで、いったい何をやって暮らしているのかは知らないが、ネオ・コウベシティをうろついて

は、情報を仕入れたり、何者かに狙われたり、ジャンカーに会ったりしてくれる。ゲームも、中盤までは、この男に会うたびに一步一步先に進んでいく、という感じがする。それだけ重要人物なのに、最後に悲壮に死んだりせず、ふっといなくなってしまふところが、ふつうっぽくていい。自分がかわいい、というのは、生身の人間の証拠だ。他に男ではランダム。賞金かせぎの信用ならぬ奴、ということ

で登場するが、主人公の命を3度も救って、最後には壮絶な死をとげる。でも、残念ながらナポレオンとは反対の理由でリアリティーがないところがかわいそう。

同じ死ぬにしても、ハリーは自分から勇敢に、というわけではないところが涙をそそる。ゲームをしていて、この人が死ぬところに本当にウルウルしてしまった。

さて、女性の登場人物ではどうか？ 誰が一番好きか？ なんてアンケートとったら、誰がクイーンになると思う？ はっきりいって私は踊り子のイザベルです。出演回数は少ないけどなかなか素直そうでいい。その他、カトリーヌ、ミカ、ジェミーと登場する。この3人の美人の中では、ジェミーがいいな。ジェミーは、多分3人の中では最年長だと思う。やはり年をと

ると、若い女のコには興味なくなるのだろうか？ など個人的なカンガイにひたっている場合ではない。そう、ジェミーの話にもっていったのは他でもない、ジェミーとシードの過去を探りたい、というのが今月の主題だったのだ。

2人についてはあまりにも語られていないところが不審なのだ。



最高に悲しいシーンなのだ

ギリアン・シードアンドロイド説！ どうだっ！

スナッチャーの出現は、2039年。ネオ・コウベシティを中心にしている。その50年前の1991年に、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発が起り、バイオハザードが吹き荒れ、ユーラシア大陸の80%にある多数の人々が死んでしまっている。マニュアルにしっかり書かれているバイオハザードは、単にネオ・コウベがサイバーパンクっぽくなっている、というこの説明にすぎないのか、といちおう疑ってみよう。

だが、これだけわざとらしく書かれていることや、スナッチャーたちの背後に、赤の広場や、モスクワの地図、といったソビエト関係の絵や写真がふんだんに出てくる、といったことを考えても、このバイオハザードとスナッチャーとは何らかの関係がある、と考えたい。

それから、不自然な設定としては、ジェミーとシードが2人とも3年前から記憶喪失だ、ということ。これは端的に謎である。私としては、この3つの事柄に関連性がある、と考えたい。

他に謎としては、チェルノートン研究所では何を研究していたのか？ たぶん、バイオテクノロジーでしょう。スナッチャーが、人工の皮ふをかぶったロボット状の人間、というのはそう考えるとツジツマが合わない。もっと、パイオっぽいほうが合っている。スナッチャー自体ははっきりいってソビエトの(あくまでこれはフィクションの上で

ギリアンの前に現われる 女の コ の 図 鑑

ミカ・スレイトン



「スナッチャー」といえばミカ/と条件反射する人もいるかもね。東洋系の美女である。

カトリーヌ・ギブソン



若い、かわいい、わがままの3拍子そろったギャル。シャワーシーンもサービスしてくれた。

イザベル



庶民的な感じの美女、イザベル。私としてはこの人がイチ押しである。肉感的でもあることだし。

ジェミー



いきなり、スナッチャーのお面を持って登場するジェミー。やはり美しい！

スナッチャー！



スナッチャーながら、なかなか色っぽい。恋人がスナッチャーだったらどーする？ なんてね。

「スナッチャー」に出てくる女のコの中で一番サービスがいいのはなんといってもカトリーヌだ。行方不明になったと思ったら、なんと、シードの家でシャワーを浴びている。シャワーシーンもばっちり見せてくれるのは、正直うれしい。Hだけのソフトをプレイするのは悲しいものがあるが、ふつうのゲームに、こういう形でさみこまれるのはいいなー、と思う。性格的にいいのがダンサーのイ

ザベル。頭に手を当てているポーズにしびれるのは私だけだろうか。ジェミーは、元の奥さんというわけで、やはり別格だ。色気があっていい。ミカ・スレイトンは受け付けろということだが、いまいちガードが固すぎて、かわいげがないなー、と思う。意外にいい女だ

と思うのが、実はスナッチャーの女だ。この後、見るもおぞましい姿に変身するのだが……。この女ホホを押さえているポーズがイザベル・アジャーニのようではないか、とウサされたことがあったっけ。

のことですからね/)陰謀なのだ。もちろん、何のためかはわからないが……。

シードとジェミーは年齢はだいたい30歳ぐらい。バイオハザードから20年経ってから生まれた計算になる。しかし果たしてそうか？ なぜシードはジャン

カーに配属されたのか？

ここからは完全に推理の領域だが、このジェミーとシードはアンドロイドだっ！ ということ。やっぱ、スナッチャーをさし向けた組織に対立する組織がさし向けたという仮説、「2」で判明するとは思うのだが……。



②ラフッ、こういうシーンは嫌いじゃないでしゅー！



ウルティマII

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

発売中

媒体	FD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

タイムドアで時代をめぐり、世界ははるかなる宇宙までひろがっていく……。ウルティマIIは広大な世界を旅する、究極のロールプレイングだ!!

キャラクタづくりは目的を持って

ウルティマIIの旅はキャラクタづくりからもうはじまっていた。なんの変哲もない、文字と



①なにやら意味ありげなメッセージが、ゲーム開始とキャラクタ作成の選択画面

数字で構成された、キャラクタ作成の画面を見つめているうちに、いつのまにかムキになってパラメータを設定していた。「バランスのとれた魔術師が作りたい」。与えられた30のポイントを、力と知力にやや重点をおいて配分してゆく。ポイントを配分し終わると、こんどは種族の選択だ。魔術師なのだからとエルフを選択したところ、おや?

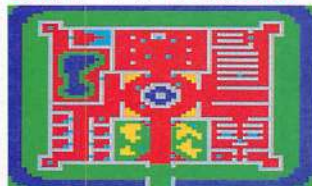
素早さが少しあがったぞ。どうやら種族によって能力が変化するようだ。つぎは性別の選択で、もしかしたらと思いを女を選択すると、魅力が10ポイントもあがった。職業の選択ではとうぜん魔術師。職業でも能力は変化した。なまえを入力し、保存を終えて、まあまあバランスのとれた魔術師「えむふあん」が誕生し、ひとり満足していた。

ここでウルティマIIの世界をちょっとのぞき見

旅立つまえに、ちょっと世界のをのぞいてみよう。

はじめの世界はちょうど世界地図によく似ていて、ウルティマIIの舞台が地球だとひとめで

②これがロードブリティッシュ城の全体図



わかる。旅はアメリカ大陸のニューヨークのあたりからはじまる。反対側のイギリスにあたるちいさな島に、ロードブリティッシュ城があり、そのすぐ下に

③中央に泉のあるリンダの町の全体図



はだれもがはじめにたちよであるろう、リンダの町がある。ここで武器や防具など、あるていど旅に必要なものはそろえられるし、パブで情報も得られる。

④世界地図によく似た、現代の全体図



キャラクタをつくる手順



最初の画面で「キャラクタをさくせい」を選んだら、①与えられた30のポイントを強さ、素早さ、体力、魅力、賢明さ、知力の6つの要素に

振り分ける。つぎに②種族を人間、エルフ、ドワーフ、ポビットの中から選び、③性別を決め、④職業を戦士、僧侶、魔術師、盗賊の中から選

んで、⑤名前を入力してできあがり。②③④では能力が変化する。⑥保存するか聞いてきたとき、「NO」と答えてつくりなおすこともできる。



⑤はじめの世界の一部マップ。なかなか広そうに見えるが歩きまわるのに、そんなに苦労しない。惑星にもこんなフィールドがあるんだぞ!

まずはともあれウルティマしてみた



◎旅に出た直後の場所、
すく右に入江が見える

旅にでた「えむふあん」のほうりだされたところには、見わたすかぎり何も無い、ちいさな入江の近く。どうしたものかと思いつつ、とりあえず上のほうへと進んでいった。しばらくいくと、大陸と大陸のつなぎめのようなところについた。町や洞窟の探検に、はやる気持ちから先へ先へとえむふあんは進む。左の大陸を、平地づたいに進んでいくと、左の島に城が見える。城にいかうとうろろしていたら、「あれ？ すく下のところに町があるぞ」。



◎あの城へはどうやって
いけばいいんだ?



◎と、思ってたろうろろし
てたら下に町がみえた

町に入ると外壁のところからリンドアと書いてある。どうやら町の名前らしい。そばにいた衛兵に話しかけると「税金を払え！」といわれた。ウルティマIIの世界でも脱税者が多いのかなどと思いつつ、赤レンガの道にそって進んでいく。道は右に枝わかれして、右にいくと乗り物屋が馬を売っていた。いまはべつだん必要ないので、もどって



◎これにしようかな、フ
エザって銃のこと?



◎あれ、れれ? ひど
しい! 装備できない

上のほうにいくと、噴水でもあるのだろうか、泉が見える。レンガの道はそこで4方向に分かれている。町の大きさが知りたかったのもあり、泉の上のほうへと続く道を進んでいくと、武器屋があった。武器屋にはダガー、メイス、アックス、ボウなど、いくつかの武器が売られていて、その中からボウ(弓矢)を買うことにした。さすがに4番目の武器だけあって、188ゴールドした。あとでわかったことだけど、魅力によって買う物の値段がちがうらしい(うーむ、魅力が大きければよかった)。さっそくボウを装備しようとした

ら「ん? 機敏さがたりないので装備できない?」失った188ゴールドのショックが大きい(機敏さも大きくすればよかった)。町にはこのほかにパブと防具屋があり、パブではパーティンにチップをやると情報が聞けるが、チップをわたす金額が、100単位になっているからたまらない。防具はほしかったが、武器と同じめにあつたら恐いの

で、ここはいったん町を出て、魔物を倒してお金をかせごうかと、意気揚々と町を出た。

町を出てちょっと歩いたら、右上のほうに青い何かが見えた。近よっていったら、途中で消えてしまった。あれがタイムドアか? しょうがなくもどろろとしたとき、海の上に海へびの魔物が現れた。



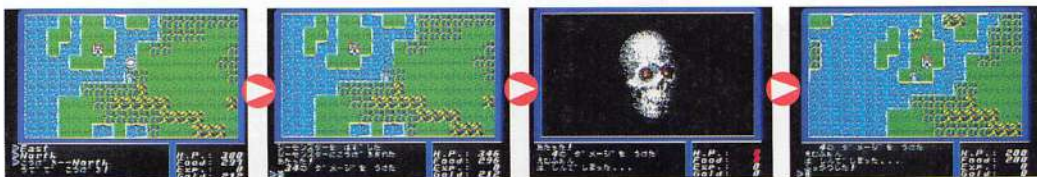
◎あつ! ああ青いものは
いったいなんだろう?

モンスターとの戦い、そして死

魔物に近付くといきなり20のダメージをくらった。すかさずえむふあんの攻撃。「あ、あたらなない! でも、攻撃力があっても弱いヤツっているからなあ。」とあさはかなえむふあん。魔物はコンスタントに20~40のダメージをあたえてくる。「もしかしたらとても強いヤツなのかな? でもはじめからそんなヤツがでてくるかなあ」。そうこうしているうちに、ふと気が付くとH、P、が50を割っていた。時すでに遅し。あわれえむふあんは最

期の一撃をくらい、死んでしまった。画面にはでっかい「どくろ」が。魔物を1匹も倒せずに、死んでしまったショックから、しばらくぼーっとしていたら、えむふあんは一文なしになって復活した。

期の一撃をくらい、死んでしまった。画面にはでっかい「どくろ」が。魔物を1匹も倒せずに、死んでしまったショックから、しばらくぼーっとしていたら、えむふあんは一文なしになって復活した。



◎やみくもに戦う若きえむふあん。まだ魔物に一撃もあたえていないが、えむふあんはほとんどH、P、が減ってゆく。「もしかして、オレってロールプレイングおんちなのかな?」と思っているうちに……。えむふあんよやすらかに眠れ。おや? 生きかえったゾ!

広大なストーリーが熱くさせる

ウルティマIIは、広大なストーリーが売りのもの。キミはタイムドアを使い、時間をこえ、現代から伝説の時代、大昔、昔、未来へと5つの時代を旅することになるだろう。地上もまた、時代とともに変化してゆく。すべてが陸つづきの伝説の時代から、船や飛行機がなければ移動がとても困難な未来の世界へと、とても凝っている。

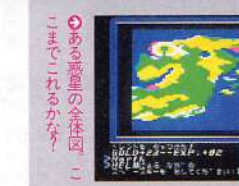


◎タイムドアノ、ここはど、私はなに? の気分

そしてキミは未来でシャトルを手に入れ、宇宙へと旅立つことになるだろう。宇宙にはいくつかの惑星があり、それぞれに大地がある。惑星ではいろいろなできごとがキミを待ちうけているのだ。



◎流れる星の中、「地球よ、さよなら」なんてね



◎ある惑星の全体図、ここまでこれるかな?

忘れてはならないのが洞窟や塔での探検。複雑に入り組んだ、迷路のような通路の中、手強い魔物がつぎつぎに襲いかかってくるぞ。



◎ミナクスの最終、これから感動のエンディングが……



アレスタ2

コンパイル

☎082-263-6165

11月下旬発売予定

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	未定

宇宙からの侵略軍バーガントが次々世界を制服。地球を救うため消息不明になったレイ・ワイゼンに代わり、エリノア・ワイゼンがアレスタ2に搭乗!

ストーリーは前作の20年後

環境維持コンピュータDIA51が暴走し、産み出された奇形植物に侵略された地球を救うべく、レイ・ワイゼンがこれらの破壊に出撃したのは、前回のお話。ところが、DIA51は宇宙にいる植物進化系人類バーガントを呼び寄せ、20年後になって大挙してやってきた。レイ・ワ

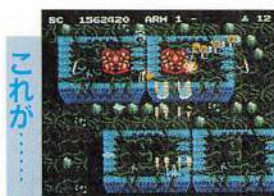


イゼンのアレスタ部隊も敗れ、たのみはアレスタ2の出撃だけとなった。

敵にふつうの戦力はなすすべもなかった

ディテールにこった背景

1面あたりの長さは前作とほぼ同じ長さ、面の数も8ステージと変わらないものの、背景のグラフィックは細かいところまでしっかり書きこまれていて、画面のキレイさでは、前作をかなり上まわっている。



これが

これでもけっこう気味が悪かったが……

こうなったり



目がよけいに気持ち悪くさせている!

こうなる



森はより森らしく見せたつくり

キャラクタはよりリアルに

キレイな背景のわりにはキャラクタが似たようなのばかりだったり、どうも数ばかりでいまいちだった。だが今回のキャラも背景と同じく1つ1つの色が細かく、数や動きのパターンも豊富になり、やっつけがいがあ

るというか見がいのあるものになっている。ボスも地上だけだったが、縦1画面分ある飛行機も出てくる。



カッコイイボスキャラも

ロボットタイプも出現!



中ボスにはロボットの型をしたものが初登場。強さはどんなものか?

リアルできもちワルイ〜



大ボスは金属っぽいものだが、まわりの植物がワキワキしている

声の出るビジュアルシーン!!

セガ・マスターシステムのゲームとして発売された『アレスタ』は、MSX版に移植されたときに面とプロローグデモが追加された。今回はさらに発展してデモの会話では声が出る予定。

具体的にはディスクステーションでゴルベリアスの予告デモの最後で声が出た方法らしい。



くそおつ、ゆるせねえっ!

これは前作のプロローグの一部。今度は途中にビジュアルシーンもあるとのこと

特殊武器もドハデだ

ハデな攻撃方法の特殊武器が印象強かったが、もちろん今回も用意されている。

前回の8種類から6種類と減ったものの、攻撃の動きはよりハデになり、色も1色だけだったのから2色になり、いかにも効果がありそうで、動いたらキレイに見えるだろうなあ、という印象をあたえている。さぞかし、ドハデになることだろう。



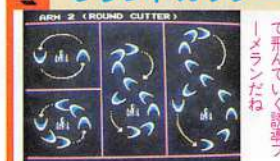
これか敵より得た技術により開発されたというアレスタ2の全容

通常弾 1 レーザー



通常弾とレーザーだけパワーアップが5段階ある

2 ラウンドカッター



これは敵をめぐって飛んでいく誘導ブーメランだね

3 サンダーブラスト



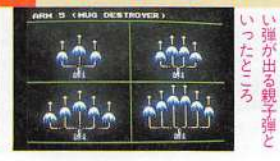
自分のまわりをゾルグルまわる。バリ代わりにできそう

4 ホームトルーパー



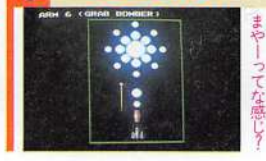
横に広がって飛んでいき、広範囲の敵をやっつけられる

5 マグデストロイヤー



大きな弾から小さい弾が出る親子弾といったところ

6 グラブボンバー



ドーン打たれ火のようなやつ。たーまやーって感じじゃ



FAN NEWS

死体置場で夕食を

テクノポリスソフト
☎03-432-4471
発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

新婚旅行中のロッジでの殺人事件。その直後、行方不明になった夫の紺野洋一。残った妻の芳子が、元刑事と夫の洋一を探すAVG。

赤川次郎原作のおしゃれっぽいミステリーAVG

雑誌編集者の紺野洋一と女性カメラマンの芳子は、新婚旅行中の山で、突然吹雪にみまわれてしまう。そこで、予定を変更して2人は近くのロッジに一晚泊まることにした。ロッジで知り合った人と楽しい一夜を過ごした翌日、ロッジの管理人の死体を発見。楽しいはずの新婚旅行に、殺人事件とは……。

こんな幕開けで始まるこのAVGは、全体が全13章で構成さ

れている。各章のタイトルは、オードブル、魚料理、ワイン、デザート、コーヒー……などフランス料理のコースからとった名前がつけられている。原作は赤川次郎ということで、このへんの構成や展開が、おしゃれっぽい感じが。

忠告!!

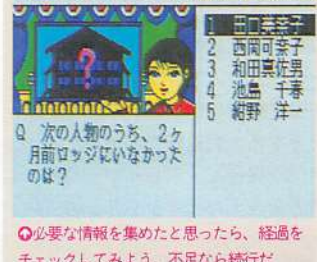
時間を有効に使うこと

章ごとに制限時間を選択。時間が短いほど難易度が高くなる。時間内に進めないと章の始めに戻されてしまう。



捜査の経過をチェック!

<チェック> メニューから選んで答えて下さい



夫の洋一が行方不明に

ロッジで一夜を過ごした朝早く、いっしょに泊まった人たちはもう誰もいなかった。シンと静まりかえって、きのうの夜のようにとまるで印象が違うのだ。不思議に思った2人が、ロッジの中を歩きまわってみると、管理人がボイラー室で殺害されていた。どうも首をしめられて死んだようすだ。現場に洋一を残して、事件を知らせに芳子がロッジを後にした。だが、ようやく瀬川刑事とロッジに戻ると、ロッジは火の海で、近よること



◎事件の発端となったロッジ。外観はすいぶんロマンチックなのだが……



◎夜中に不審な物音で目を覚ました芳子。夫の洋一は……?

もできない。そして、洋一もどこへいったかわからない状態だった。犯人の残した証拠となるものは、すべて灰になってしまったわけだ。残されたのは焼死体が1つとフィルムの抜かれた芳子のカメラと手帳だけ。

新婚旅行中だというのに、こんな事件に巻きこまれ、しかも洋一が行方不明に。芳子はしかたなく、東京に戻った。

被害者に共通点はあるが動機は?

雪の中のロッジでの事件から2か月後、傷心の芳子のもとへ、突然元刑事(最近退職したらしい)の瀬川から電話があった。再会した2人は、あの夜ロッジにいた女性が最近殺されたことを知る。洋一の行方を知る手掛かりがあるかもしれないと考え、この殺人事件の捜査に乗り出した。だが、2人が捜査を進めていく一方で、いくつもの殺人事件が起こる。同時に、被害者の秘密がしだいに表面化していく。被害者には意外な共通点があり、事件の謎はしだいに解かれていく。

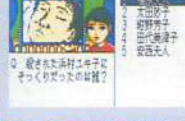
捜査の過程で、人間のさまざまな欲をまのあたりにする。欲

ロッジにいた人々が次々と殺されていく



◎最初の被害者。首をしめられて殺されていた
◎話をしてくれるという人を訪ねたら……!

◎殺された人にそっくりという点の手掛かりだ



夫の行方不明で悲しみにくれる芳子だが……



事件を追う芳子。そしていつも彼女をサポートするパートナーは、元刑事の瀬川だった。お互いの信頼感はいつしか……?♡

のために、人の道からどんどん離れて落ちていく人々。そんな人が意外に近いところにいたりするのだが……。事件解決の日はその遠くない。

登場人物紹介



紺野芳子/女性カメラマン。このゲームの主人公だ。
紺野洋一/雑誌編集者。事件後行方不明になる。
瀬川/元刑事。芳子にとって頼りになる協力者。



久保/ベテラン刑事。事件関係者の調査してくれる。
ロッジにいた人々/このなかからつぎつぎに殺されていく。どんな関係があるのか。



銀河英雄伝説

シミュレーションゲーム

人気SF小説の世界をもとにしたSLG。大宇宙艦隊を指揮して敵の艦隊をやぶることができるか?!

ボーステック

☎03-708-4711

11月10日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

帝国軍対同盟軍の対立の中で

宇宙艦隊を率い、知略をつくして戦う2人の名将とそれを囲む人々の姿を描いて大人気を得ているSF小説の世界をもとにした宇宙艦隊戦シミュレーションゲーム。人類が銀河帝国と自由惑星同盟に分かれ、銀河系を二分する大戦を繰り広げている時代が舞台だ。プレイヤーは帝国の若き天才ラインハルトか同

盟の知将ヤン・ウェンリーになりかわり、自国に勝利をもたらすためにさまざまな指令を出すことになる。ゲーム初期のプレイヤーは3つの部隊からなる1個艦隊と本拠となる惑星を保持している。惑星からはその経済力に応じた税金を徴収し、それを軍資金として新しい部隊を生産できる。また戦況によっては

帝国軍 ラインハルト 伯
同盟軍 ヤン・ウェンリー 提督



◎評価しあいながらも対決しつづける常勝の天才ラインハルトと不敗の魔術師ヤン

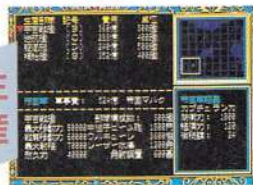
援軍を呼ぶことも可能だ。惑星の生産能力に応じて、戦闘力と補給力とのバランスのとれた艦隊を作ることが重要だ。

徴収



◎自軍の惑星から軍資金を得られる。徴収額は経済力上昇率で変化する

生産



◎資金をもとに部隊を生産。戦艦だけでなく補給艦なども戦路上重要だ

移動・編成



初期

◎初期の艦隊はカギ型だが必要に応じて部隊位置の再編成ができる。右下の第2艦隊は増援軍で右上に移動中だ

情報



戦闘



◎艦隊の状態をはじめ部隊の性能、惑星の状態など多彩な情報が得られる

◎戦闘シーンはビームや戦闘機が飛びかうアニメーション画面になる

両軍激突！勝利を握るのは？

シナリオは全部で5本。艦隊番号を持つ敵の提督部隊すべて、またはプレイヤー自身であるヤ

ンラインハルトの部隊が全滅するか、そのシナリオにある惑星を全部占領すると終了する。



1 ◎敵艦隊の侵入に備え増援艦隊を呼び戦力を強化

2 ◎侵入してきた敵艦隊Cの先鋒を全力でたたく

3 ◎敵艦隊B発見。密集隊型をとるため艦隊移動



4 ◎密集隊型で戦力を集中、敵艦隊を各個撃破する

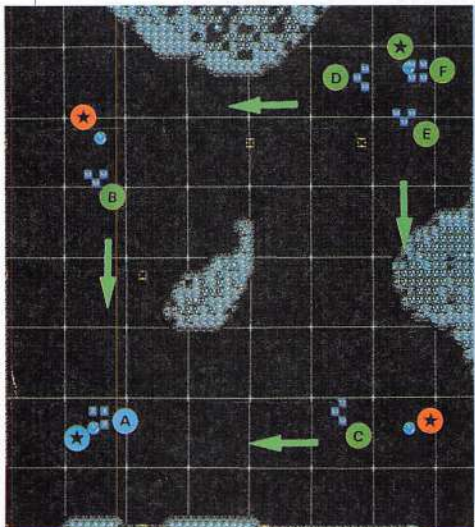
5 ◎Cを全滅させた艦隊を移動。Bに全力をむける

6 ◎敵は全滅し戦闘終了。次の戦略を考え再編成を



7 シナリオ終了
同盟軍 決定的勝利
ここに帝国軍は銀河帝国を築き上げて以来の歴史的な敗北をとげた。自由惑星同盟軍の勝利の日は近い。

◎何回かの同盟軍の侵入をはばみ続けた結果、ヤン・ウェンリー率いる艦隊F、同盟軍第13艦隊を最後にすべての敵艦隊旗艦部隊を打ち破り、ついに帝国軍は決定的勝利を得た。天才ラインハルトに不可能はない



ヴァンフリートの戦い

シナリオの1つ、ヴァンフリートの戦いを帝国軍側で見てみよう。マップのマークは水色が帝国側、緑色が同盟側、オレンジ色は中立を意味する。またA~Fは艦隊を★は惑星を示す。ゲーム開始時、Aの帝国軍ラインハルト艦隊は惑星カプチェランカの空域にある。同盟軍はB、Cの2艦隊で帝国軍に迫りつつ中立惑星を占領すべくD、Eの艦隊を惑星ヴァンフリートから展開。すでに艦隊戦は必至。



GRAMCATS

GRAMCATS

ドット企画
☎03-835-4959
発売中

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

ふつうの高校生のさやかが、異星人から人類を救うためにネコに変身して大活躍する♡AVG。

異星人の手から人類を救えるのはキミしかない

17才のふつうの高校生のさやか。いつものように学校へ向かう通学路の途中で、突然、連れさらされてしまう。そして、連れてこられたのが、イーグルという秘密組織。司令官がいうには、

さやかに隠された超能力があり、その力を使わないと人類が危機におちいるのだそうだ。ふだんから、そんなことを考えもしないさやかは、突然のことだし、めんどくさそうな話なので

脱出しようとした。だが、結局迷路にまよったあげく、イーグルの力となることを承知する。さて、その人類の危機とは、ある異星人によって人類が食料として、ある一定数が犠牲になってしまうということらしい。しかも、その異星人は人類とは友好関係にある星の人たちで、影でそんな企みをしているために、おおびらに闘うわけにはいかないのだという。そこで、さやかの超能力こと変身能力を利用



浅見さやか・17才

17才のふつうの女子高生、ところが変身能力が隠されていて……

して、異星人の中核となっている桃桜アカデミーに潜入することになった。いったいなぜ異星人は女子高を選んで、そこを隠れ家としているのだろうか。しかも女子寮つきの……?

突然、連れさられて……



この司令官のジョブは、さやかを連れさらわたりわたしたちのなかまとして悪にきょりくしてもらいたいのだ

桃桜アカデミーに潜入して異星人をつきとめて!



潜入したさやかを助ける仲間

ルイ
ちょっとエッチなタイプ。これでも高校生なんです。



ミリー
成績優秀の知的なお姉さまタイプ。この人も高校生。



さて、女子寮にやってきたさやかだが、まだ自分の隠された変身能力が使えない。そこで、イーグルの本部へ通って、勤を鍛えて集中力をつけるトレーニングをしたり、開発部でエスパーカードによる訓練を受けたりと忙しい。ロビーでもらえるマッコイ・ブレンドという特製ジュースを飲んでがんばるさやかだ。その一方で、先に潜入しているイーグルの仲間から情報を得て、寮の中をぐるぐると搜索

寮の中をぐるぐる搜索する。密室では何かが起こっていた



エスパーカードでいちばん上のカードを当てる訓練をする



こんなことは日常茶飯事よ!

する。寮は3階だてになっていて、各階ごとに5部屋ずつ部屋がある。屋上もあって、そこにも行ってみる。すると、まあ、その右のような光景を目にするのだが、さやかものちのち人類を救うために一仕事することになるというわけだ。



屋上に出てみると、まあ、なんという!

入れないところはかわいいネコになってニャン!

訓練をへて、変身能力を自分のものにして、いよいよ桃桜アカデミーの中核へ向かう。学園の中はかわいい女の子でいっぱい

い。だが、なかなか彼女と話をしてくれる人がすくない。でも、気をとりなおして寮に戻ると、中にいる女の子から、いろいろな情報を得ることができる。ちょっと過激すぎる手段を使ってね。そうしているうちに仲間のルイから、開かずの間の話を聞く。どこの建物にもそんな部屋があって、みんなが恐

れているという話はよくあるがそれが学園にもあるらしいのだ。そこからは怪しい物音が聞こえてくるという。この部屋をつきとめれば、すべてが明らかになるかも知れない。また、寮の中でも不思議な死に方をする女の子が出る。人の姿では行けないところへは、ネコに変身。そして、異星人のシッポをつかみ、闘うのだ!



こういう連続つまないと先へ進めない♡



異星人と関係があるのはこの子なのだろう

ネコにヘンシ〜ン!



くるりん、と子ネコに変身するさやか。アニメーション処理がぜいたくでうれしい!



DISC station
#7
COMPILE

ふっくらおいしい7号登場!

ディスクステーション・ファン

DS fan

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

運動会やら文化祭でいろいろ楽しい季節ですが、DSの7号もなにかと興味津々の内容なのだ。今回のMファンは『香港』というパズルゲームをファンダムから出展。プログラムはTAIくんなのだ。

今号はMSX・FANの香港がパズルマニアに美味!

7号はゲームアーツからのサムシリーズがないのが、ちょっと寂しいところ。でも、Mファンから強力なパズルゲームを出展しておいたので、楽しんでほしい。この『香港』というゲームは、88年の3月号のファンダムに掲載されたTAIくんの作品。編集部では人気がとても高く、となりのテクノポリスの編集部では他機種に移植して掲載するなど、こんなにみんながはまったのもめずらしいゲームだ。ルールはかんたんで、麻雀の牌を東→南→西→北→白→発→中の順に取っていくだけ。ただし規則があってある牌の下をささえる牌をとってしまうとゲームオーバー。こんなにかんたんなルールだから楽しいし、たいがい自分の不注意でゲームオーバーになるから、「あそこを取ったらダメだってわかっていたのにな〜。くそっ、もう1回挑戦!」というぐあいについついはまってしまふのだ。みんなも、どうぞはまってね。

さて、DS7号の右に紹介した以外に入るものは、ジャストの新作、『私鉄沿線殺人事件』のデモ、レトロソフトはコンパイルから何かと、のびのびになっていた連載シューティングの『プラスターバーン』。そして、今回からはマイコンBASiCマガジンが参加。掲載プログラムのどれかを、ということらしい。この記事を書いているときはまだこまでしかわからないのだ、ゆるせ。というわけで、また来月のこのページで。



コンパイル

ゲームアーツ

ディスクリスマス号

デフォルトKIDS

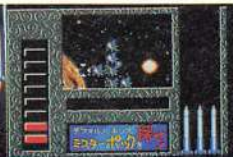
画面の宇宙のどこかにボックさんがつかまっている。カンをはたらかせて見つけるゲーム。座標を頭に描いて探すのがコツ。



④楽しいタイトル画面



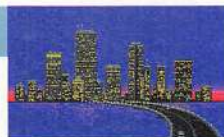
④とらわれのボックさんは?



④反応があった。近い、どこだ

BGV

海を見下ろす高層ビル街の夜景。東京の浜松町か神戸のポートピアの夜景もこんな感じだ。とても静かなBGV。



④夕焼けかほのかに残る空を背景にした高層ビルと高速道路



④時がたつにつれて、夜の闇の中につつまれていく。静かだ



④そして、またいつものように朝がやってくる……

アレスタ2 (デモ)

今月号の110ページで紹介している『アレスタ2』のデモ。速い!



ファイアーホーク



④シュリシュリ、パシュパシュ

前作『テグザー』の続編にあたる。ピンピンのアクションはひさびさにはまることうけあいだ。ロボットの変形も魅力。これはそのデモ。

香港 (ホンコン)



④さて、始まり、始まり……

麻雀の牌を東南北西……の順に取っていくだけ、というシンプルなルールがこのゲームの魅力。ぜひ、お試しあれ!



④こんな感じに虫喰いふうに



④あら、そろそろ手づまり?

魔導物語

『M&M』に代表される迷路タイプのRPG。主人公はかわいい女の子だから、ふんいきかほのぼの。これはクリスマス号の先取りプレイ。



④どうです。かわいいでしょ。迷路なんてやーよね!



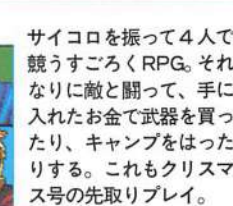
④そうはいってられないから迷路の中をうろうろするわけ



④ワープだってできるけど、体力消耗するのよねえ

ルーンマスター

サイコロを振って4人で競うすごろくRPG。それなりに敵と闘って、手に入れたお金で武器を買ったり、キャンプをはったりする。これもクリスマス号の先取りプレイ。



④キャンプをはって野宿することも旅ではあるのです



④女の子だってモンスターと闘わなくっちゃ、お金がほしいの

MSXに出会って、いまはこんなライフスタイル!

by 飯島健男



MSXのない生活から実際に手に入れてみて、ふだんの生活もずいぶん変化があったと思う。新しいものに触れるということは、何らかのプラスを生み出す。MSXはみんなにどんな体験をもたらしてくれたら。今回はそのへんに注目してみた。自分と比べて、みんなはどんな生活を送っているかな。では、9月号の結果を報告。

今回は、ユーザーの日常的なMSXの活用形態についてアンケートを行った。

まず、パソコンに興味をもったきっかけだが、①のグラフを見てほしい。ゲームとプログラムをしたいというのが、ほとんど。このへんは本誌の読者らしいところかもしれないが、ゲームをしたいだけでなく、ゲーム専用機で充分。だが、プログラムとなると、ちゃんとキーボードのついたパソコンでなくてはならない。そこで、おのずから、その両方をおこなっているものが選ばれるわけだ。そんななかで、プログラムをやりたいという以前に、コンピュータがどんなものか知っておきたかったという意見が32.5%と、かなり多いことも見逃せない。MSXをパソコンの入門機として選んだ人がけっこういるというわけだ。

さて、②だが、買ったのに完全

に使ってないという人が50%以上いる。何にでも使えるMSXをまだ、ゲームで遊ぶだけか使っていない、ということか。それともほんとうに無用の長物になってしまっているのだろうか。確かにパソコンのイメージは何だかむずかしそうだし、BASICのコマンドをすべて理解していなければならぬような印象がある。この結果をくわしく年代をおって見ていくと、社会人がいちばん使い方がわかっていなくて、若いほうにわかっているようだ。とくに、高校2~3年生がいちばん使いこなして、若いほうにむかって順に思っていたより使えるという結果になっている。高校3年生の14.8%に対して、小学6年生は48.5%と3倍近い。

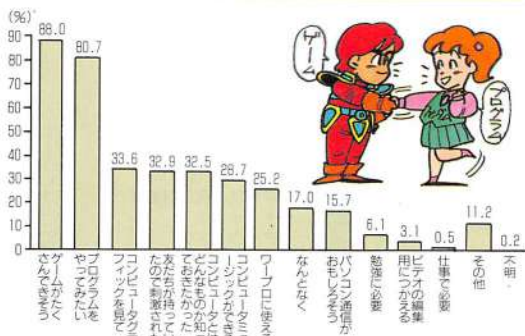
1つ飛ばして、④のグラフはMSXの使用時間。1日1回コンスタントに使用する人が60%以上と、

比較的MSXと密接におつきあしているようす。大学・専門学校生がいちばん使用頻度が低かったのはいそがしいせいかな。

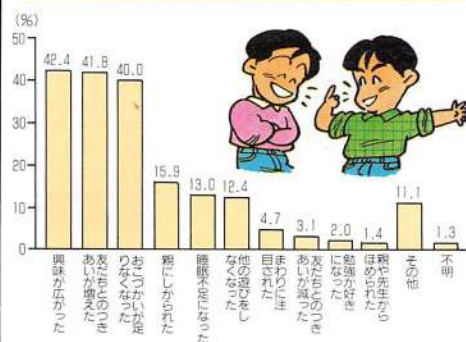
さて、③のグラフだが、これは前向きな意見が多く、MSXを買ってよかったというわけだ。1位の「興味が広がった」や2位の「友だちとのつきあいが増えた」などは、そのよい例。パソコンというと、ひとりて部屋にこもって黙々とやっている感じがあるが、それを吹き飛ばすような結果だった。3~5位はゲームのしすぎだろう。ゲームは高いからなかなか買えないし、買えても今度は遊びだすとおもしろくてやめられない。でも、そのへんがゲーム仲間の輪を広げていく要因なのかもしれない。

今回の結果をまとめてみると、MSXを完全に使いこなしていないけれど、みんなそれなりに使っているようだ。反対に完全に使いこなしていないからこそ、友だちと情報交換したり、助けあったりして仲よくなっていくのかもしれないね。これからもMSXをとおして、いろいろな体験をしていきたいものだね。

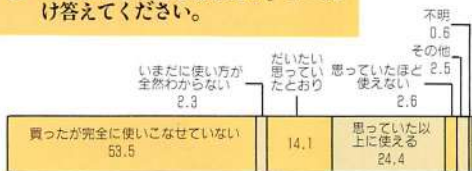
① パソコン (MSX) に興味をもったきっかけは何ですか。4つまで順に答えてください。



③ MSXを持つまえとあとでは、どんなことが変わりましたか。2つまで答えてください。



② パソコン (MSX) を買った後、使ってみてどう感じましたか。1つだけ答えてください。



④ MSXをどのくらい使っていますか。



次回のお題

さて、前回の10月号で、新しいMSXに対するユーザーの希望を発表したところは記憶に新しいところ。そして、ついに今月号のFFB(97~100ページ)にあるとおり、パナソニック、ソニー、サンヨーの3社からそれぞれ新しいMSX 2+が発表になった。新しい仕様のMSXではないけれど、このマシンについての第一印象なるものを正直にぶつけてみたいと思う。どんなハードかは記事を読んでわかっていると思うけど、みんなの希望しているものだったかどうか。満足している人も不満のある人もさまざまだろう。そのみんなの意見をまとめて、気の早い話だけど、つぎの新しいMSXにむけて考えてみたいと思う。このアンケートは116ページで行っているので、よろしく。結果は1月号で。

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは10月31日必着。当選者の発表は12月8日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAMBK)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦MSX2+
- ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(①で⑦以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでももしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)

11 どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍
- ②新10倍
- ③PAC
- ④FMバック
- ⑤どれも持っていない

14 今月のFFB(97~100ページ)で紹介しているMSX2+の新機種についての質問です。パナソニック、ソニー、サンヨーから発売になるそれぞれの新機種をどう思いますか。機能や付属ソフトのことを考えに入れて、やっぱりこう思うというものにそれぞれ○をつけてください。

- ①パナソニック(高い ふつう 安い)
- ②ソニー(高い ふつう 安い)
- ③サンヨー(高い ふつう 安い)

15 では、新機種を買いたいと思いますか。

- ①買う
- ②いずれ買うと思う
- ③買うつもりはない

16 もし、あなたが買うとしたら、3つのうちどれを買うと思いますか。

- ①パナソニック(FS-A1WSX)
- ②ソニー(HB-F1XV)
- ③サンヨー(WAVY70FD2)

17 新機種について、何か意見があったら表のメッセージ欄に記入してください。付属ソフトのことや、ハードのスペックや色や形について、何でもかまいません。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	クリムゾンII	10
2	水滸伝(サウンドなし・ディスク版)	18
3	A列車で行こう	26
4	野球道	106
5	ウルティマII	108
6	アレスタ2	110
7	死体置場で夕食を	111
8	銀河英雄伝説	112
9	グラムキャッツ	113
10	ディスクステーション7号	114

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉年末RPG特集
3	〈FAN ATTACK〉クリムゾンII
4	〈FAN ATTACK〉水滸伝
5	〈FAN ATTACK〉A列車で行こう
6	ゲーム十字軍
7	BASICピクニック
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
10	〈ファンダム〉AVフォーラム
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	FAN STRATEGY
13	FM音楽館
14	FFB
15	記憶のラビリンス
16	〈FAN NEWS〉野球道
17	〈FAN NEWS〉ウルティマII
18	〈FAN NEWS〉アレスタ2
19	〈FAN NEWS〉死体置場で夕食を
20	〈FAN NEWS〉銀河英雄伝説
21	〈FAN NEWS〉グラムキャッツ
22	DStan
23	スーパーデータ学
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	特別付録・イースIIIファンブック

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークスII
2	R-TYPE(アルタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ2
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	イースIII
12	ウィザードリィ
13	ウルティマII
14	A列車で行こう
15	F-1スピリット
16	F-1スピリット3Dスペシャル
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	ガウディ
19	カオスエンジェルズ
20	神の聖都
21	ガリウスの迷宮
22	ガルフストリーム
23	ガンシップ
24	ぎゅわんぶらあ自己中心派
25	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
26	銀河
27	銀河英雄伝説
28	グラディウス2
29	グラムキャッツ
30	クリムゾン
31	クリムゾンII
32	激突ベナントレース2
33	ゴファーの野望〜エピソードII〜
34	サーク
35	サイオブレード
36	ザナドゥ
37	沙羅曼蛇
38	三国志
39	THEプロ野球激突ベナントレース
40	時空の花嫁
41	死体置場で夕食を
42	シャロム
43	シュヴァルツシルト
44	シルヴィアーナ
45	水滸伝
46	スナッチャー
47	スーパー大戦略
48	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
49	ディスクステーション各号
50	ディスクバック2
51	D.C. コネクション
52	天使たちの午後III
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンスピリット
55	信長の野望(全国版)
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	ハイディフォス
59	パロディウス
60	びんきい・ほんきい
61	ファイナルファンタジー
62	ファイアーホーク(テグザー2)
63	ブライ
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	マイト・アンド・マジック
67	マイト・アンド・マジック2
68	マスター・オブ・モンスターズ
69	ミッドガルツ
70	夢幻戦士ヴァリスII
71	野球道
72	やじうまベナントレース
73	ラスト・ハルマゲドン
74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
75	ロードス島戦記

*⑪〜⑬の質問は今月発売になるMSX2+の新機種について考えるためのアンケートです。詳しいことは97ページのFFBの紹介記事や各メーカーの広告、また115ページの「スーパーデータ学」を参照してください。

(キリトリ線)

郵便はがき

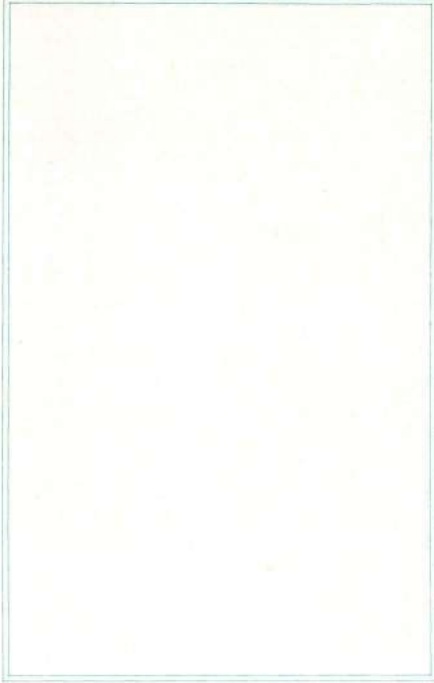
41円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



MSX・FAN11月号アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯
- 2 ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- 5 [¹] [²] [³] [⁴]
- 6 [] [] [7] [] [] []
- 8 [¹] [²] [³] []
- 9 [¹] [²] [³] [] [10] [¹] [²] [³]
- 10 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- 12 [¹] [²] [³]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤
- 14 ① パナソニック (高い) ふつう 安い ② ソニー (高い) ふつう 安い ③ サンヨー (高い) ふつう 安い
- 15 ① ② ③
- 16 ① ② ③

11月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

氏名

〒()

-

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間 / 8月15日から9月14日まで

期間中に発売されたソフト

8月

18日

信長の野望・戦国群雄伝(R)/光荣/11,800円

信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,200円

大々々々人気のシミュレーション戦国群雄伝のROM版がついに発売。ディスク版同様、サウンドウェア付きも同時発売。ディスク版より値段が高いがたまにさず。



21日

A列車で行こう(R)/ポニーキャニオン/7,800円

そのむかし、他機種ではおなじみだった、鉄道のいわば経営シミュレーション。一見むずかしそうだけど、1度はまると抜けられない泥沼的楽しさ。



やじ馬ベナントレース(D)/ビクター音楽産業/7,800円
入団テストから練習、オーダーの決定にいたるまで、野球のいろんな要素を入れたシミュレーションゲーム。

23日

水滸伝(D)/光荣/9,800円

水滸伝(D:サウンドウェア付き)/光荣/12,200円

信長や三国志とはひと味ちがう、光荣としてはかわりだねのシミュレーションゲーム。RPGっぽいシステムで、自分を磨きつつ力をつけ悪役を倒すのが目的。



30日

激突ベナントレース2(R)/コナミ/6,300円

大人気を呼んだ激ペナのバージョンアップ(?)。MSX2で斜めスクロールも駆使して、前作よりスピーディかつエキサイティングに野球が楽しめる。



9月

8日

ディスクステーション秋号(D)/コンパイル/3,880円

おなじみディスクステーションのスペシャル、秋号は小学生が主人公のRPGと忍者が主役の過激シューティングの2本立て。ほかにも「テグザー」などが楽しい。

テトリス(R)/ビービーエス/6,800円

あらゆる機種に及んで大人気の「テトリス」。MSXでもディスク版が発売されていたけど、ついにROM版が登場した。ドライブを持っていないキミも遊べる!



13日

死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円

赤川次郎といえば小説。その小説を原作にしたミステリーもののアドベンチャーゲームがついに登場。新婚旅行中のカップルが、死体を発見したことから事件が……。



ソフトなんでもベスト 10

読者参加ベスト10の「はやく姿を見せてベスト10」では、年末話題のソフトが軒をつらねて登場。やっぱり、みんなの関心が集中している。編集部でも、応募ハガキを参考にしつつ新作を追いかけるつもり。また、プレゼントの当選者は12月号のこのページの欄外を見てね。

ところでつぎのベスト10。その名も、なんと「Mファンにだまされたベスト10」。いままで(1989年10月号まで)に、本誌で紹介、攻略された記事ではおもしろそうに書かれていたのに、実際はおもしろく

なかった、またその逆に、実際にはおもしろかったソフトを3本(10月7日現在発売中のもの)と、どこがおもしろいのか、つまらないのか、紹介した記事への不満などもいっしょに書いてハガキで送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。しめ切りは、10月20日(必着)。5名にMファンテレカ、1名に1位のソフトにちなんだ賞品をプレゼント。

正直な意見や楽しい意見、どんな意見でもハガキ待ってます!

AVG大賞当選者: スナッチャードラマ編CD(キング)を<岡山県>近藤信博、テレカを<千葉県>片岡忠則<香川県>植松耕一<北海道>村井淳一郎<福島県>小野寺哲生<島根県>安食優(敬称略)にプレゼント。

協力: サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小川店

はやく姿を見せてベスト10

順位	ソフト名
1	イースⅢ(日本ファルコム)
2	ロードス島戦記(ハミングバードソフト)
3	ブライ(リバーヒルソフト)
4	ドラゴンスピリット(ナムコ)
5	ルーンワース(T&Eソフト)
6	サーク(マイクロキャビン)
7	エメラルドドラゴン(バショウハウス)
8	シュヴァルツシルト(工画堂スタジオ)
9	ファイナルファンタジー(マイクロキャビン)
10	アークスⅡ(ウルフチーム)

◎イースⅢ、ロードス、ブライと順当なソフトがならんでいる。ドラスピは音源が気になる。エメラルドドラゴンの健闘から88版の人気がうかがえる

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	ソフト名
1	激突ベナントレース2
2	ディスクステーション秋号
3	水滸伝
4	信長の野望・戦国群雄伝
5	テトリス
6	A列車で行こう
7	やじうまベナントレース
8	クリムゾンⅡ
9	アンデッドライン
10	スーパー大戦略

◎激ペナ2が強い! DS、群雄伝、水滸伝など強豪をおさえての堂々1位。テトリスの5位健闘はROM版発売のためか?(9月15日調べ)

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

夏が過ぎ、どっと疲れがたまっただにもかかわらず、取材に電話かけにと新作を追って追っ
て追いまくり、やっとのことで手に入れた情
報たち。みんなに、あっさり見せてしまうの

ももったいない。だけど、見せないわけには
いかなない。そんな心のかっとうをくりひろげ
ながらも記事を作るえらい担当者は、今月は
緊急フォローまでもしてしまうのだった!

※画面はすべて開発中のものです。

アークスII

■ウルフチーム ■ ☎03-5278-4795 ■ 11月10日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

あのアークスの続編が姿を現した

「アークスII」は、前作「アークス」の10年後の物語で、今度は前作の主役5人の仲間のうちのひとり、ピクトが主人公。

ゲーム中に仲間をさがしながら進むパーティ形式のRPGで、途中に出会う5人のうち、2人までパーティに入れられる。

戦闘は、前作と同様で3D画面でくりひろげられる。ただし、今度は1度に、複数の敵を攻撃することも可能になった。また、

攻撃自体も、敵のどこをねらって攻撃するかなど指定できるビュー・ポイント・アタックという新方式を採用。よりリアルで迫力ある戦闘シーンを演出してくれることうけあい。画面も複数のウインドウを使った表示で見やすく、よりくわしく多くの情報を表示してくれる。また、前作同様、今度もレベルという概念はなく、キャラクタは内面的な成長をとげる。

そして今回何といってもおもしろいのは、プレイヤーのとした行動により、「通り名」(いわゆる通称、あだ名)がつけられるネーム・フィードバック・システムだ。たとえば、敵から逃げればかりいと、町の人々に「弱虫」などと呼ばれたり、ドラゴンを倒せば「ドラゴンスレイヤー」などと讃えられる。この通り名によって、人々の反応や仲間の士気に変化が起きるのだ。へたなことはできない。

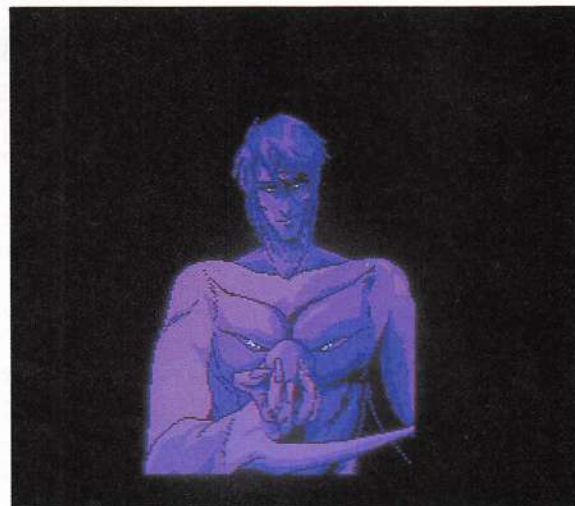


④アークスIIの設定資料より。剣をふりおろすウォーレンの姿が頭ましい!



③主人公のピクト・ピョント(左)とサーラ・メティン(右)。何を話しているのだろうか?

⑤カオスフォリとともに世界の均衡をくずすべくたくらむ宿敵ウォーレン。紫のなかに浮かぶ笑みがとても不気味……



お話だけでもいいですか?

〈ブライの単行本ついに発売か! ①)まえにもちょっと書いたけど、リバーヒルソフトから年末発売予定のRPG「ブライ」の単行本が、わが徳間書店よりついに発売される。内容はゲームの攻略ではなく、原作者である飯島健男氏の未公開シナリオを、荒木氏による原画や絵コンテとともに紹介。また、登場キャラクタたちの設定資料集、開発裏話なども掲載している。(つづく)

上海II

■システムソフト ■☎092-714-6236 ■10月中旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	パズルゲーム

人気のマージャンパズルがふたたび

マージャン牌を使った人気パズルゲーム『上海』の第2弾。

ゲームのルールは変化なく、マージャン牌での1人遊び。ただし、取れる牌は①上にほかの牌が乗っていないもの②同じ段の左右どちらか、または両側に牌が隣接していないもの、に限る。今回の新しいウリは、牌の



①ここで積み方6種類とキャンペーンモードからどれか選択。どれもむずかしい

積み方のバリエーションが、タイガー、スコーピオン、モンキー、スネーク、パンサー、ドラゴンの6種類と豊富になったこと。また、つぎつぎ挑戦するキャンペーンモードも用意されている。これによって何十倍にも楽しさがふくらむというわけ。

また、どうしても、つぎに取



②今回から、解けない面というのはなくなくなった。でも、取り方は慎重に考えないと!

れる牌がわからなくなったときのヘルプ機能などの機能も前作と同様あるが、ほかに、これ以上牌が取れないという状況になると「GAME OVER」の表示も出るようになった。

③牌が取れなくなると「GAME OVER」の表示も出るようになった。



④ヘルプを遊ぶと取れる牌ごとに青く表示される。まだまだありそう……

妖魔降臨 (ようまこうりん)

■日本デクスタ ■☎03-839-4711 ■12月発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アクション

超デカキャラアクションゲーム!!

画面いっぱい大きなキャラが飛びまわる、ひさしぶりにおもいきりのアクションゲームが登場した。

ゲームの背景となるのは江戸時代。リアルなタッチのグラフィックのなか、西洋から来た妖怪たちをぶちのめし、妖怪たちにさらわれた「静」という娘を助けだすのだ。

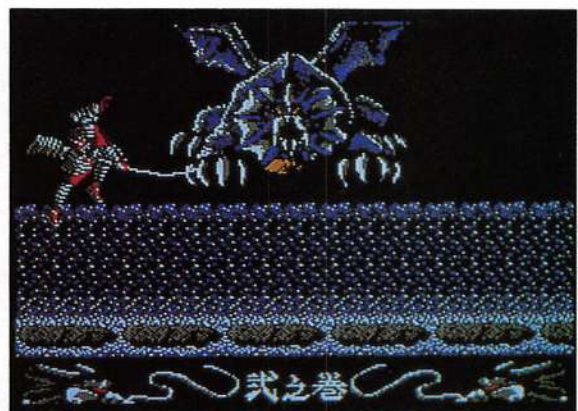
妖怪に対する主人公は、松尾芭蕉、徳川吉宗、安倍晴明の3人。プレイヤーは、まず、この3人のうち1人を選び、そのキャラがやられたらつぎのキャラを……というぐあい戦い、3人

①忍者の芭蕉、武将の吉宗、退魔師の晴明。この3人から1人を選んでゲーム開始



ともやられたらゲームオーバーだ。主人公の武器は剣。こいつをぶんぶん振りまわして暴れまわろう。墓地、樹海、竹林、海岸、寺、はては魔の天界まで、バリエーション豊かな8ステージを戦い抜いて、妖怪たちから愛する静を救うのだ!

②ステージ3のボスキャラ。対するは武将吉宗。ジャンプして攻撃をしかける。こんなデカキャラが暴れまわると!



③ステージのボス。みんなデカいけどボスはいちだんと大きい



④剣をぶんぶん振りまわすのがなんとも爽快で楽しいぞ

お話だけでもいいですか?

(フライの単行本ついに発売か!)ほかに、どうやってゲームができるのか、どうすればゲームを作れるのか、飯島氏によるアドバースをふくめたコラムなども掲載予定。ゲームとはちがう、もうひとつの「フライ」をこの1冊で楽しめる内容となっている。A5版サイズで11月上旬ごろ発売の予定。ちなみに価格はまだ未定(1,500円くらいかな)。お楽しみに!

トリロジー

■クリスタルソフト ■ ☎06-327-0226 ■発売日未定

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ツール

かんたんにCGが楽しめるエディタ

BASICでゲームを作っているキミや、CGに興味のあるキミにおすすめのマウス対応グラフィックエディタだ。スクリーン5、7、8に対応したエディタで、フルスクリーン、パターン、スプライトの3種類のエディタを内蔵している。

すべての基本は、フルスクリーンエディタで、画面いっぱい自由に絵がかけられるお絵かきツールだ。部分を拡大してのエディットや、コピー、反転処理、拡大縮小など機能も充実している。また、アニメーション機能もついて、ゲームキャラクタ作成に役立つパターンエディタや、4

◎右下の図からコマンドを選ぶ。マウスを動かすと線がかける



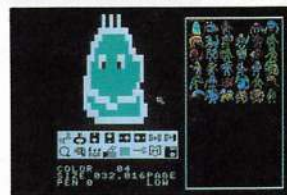
枚までの重ね合わせや、4キャラ分のデカキャラの作成機能などもついたスプライトエディタも便利だ。

作成したキャラクタやグラフィックは、とうぜんディスクに保存可能で、BASIC上でかんたんに呼び出すこともできるというスグレものだ。

◎ソフトの機能を使いこなすとこんなにキレイなキャラクタだってかけるのだ。スプライトの重ね合わせも画面で見ながら作れるし、デカキャラだってかんたんに作れる



◎キミの作ったゲームの中で動く!?



◎エディット機能も豊富

雀ボーグ

おすすめ

■ポニーテールソフト ■ ☎0722-85-2060 ■11月下旬発売予定

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	マージャン

マージャンより女の子好きのキミへ

またまた、女の子の脱ぐ麻雀ゲームの登場。もはやゲーム業界では、女の子と麻雀は切っても切れない関係になった。

ゲームは、ストーリー麻雀、フリー対戦麻雀、ポッキー麻雀の3つのモードにわかれている。

1、ストーリー麻雀
主人公、麻生 雀は、おじいさんに腕だけ改造された「雀ボーグ」。麻雀で日本征服をたくらむ悪の秘密結社「大黒堂」の陰謀を打ちくだくのだ。雀ボーグとは、麻雀をするべく生まれたサイボーグで、ゲーム中は、パーツを買うことにより雀ちゃんをパワ

ーアップさせつつ、対戦相手をつぎつぎ負かしていくのだ。勝てば対戦相手が、負けても雀ちゃんが脱くというおいしいモード。

2、フリー対戦麻雀
ストーリー麻雀で勝った敵から1人を選び対戦できるモード。

3、ポッキー麻雀
人気エッチゲーム「ポッキー」の登場人物、早苗、さゆり先生、みゆきの3人とクイズをまじえた麻雀もどき楽しめるモード。ルールもかんたんで、マージャンを知らない人も遊べる。以上の3モードで楽しさも数倍。

◎相手に勝つともちろん脱いでくれるし、負けても……



◎セーラー服の女の子が相手。こんなかっこうで麻雀するの?



◎負けると雀ちゃんが脱いでしまふ。雀ちゃんを脱がせたいなら負けなければいけない!?



お話だけでもいいですか?

〈ドラスピ大人気/音源に興味津々〉今月のオンセールのベスト10でもなかなか人気のナムコの『ドラゴンスピリット』。みんながいちばん知りたいのは、やっぱり「音源がどうなるのか?」だ。いまのところ、開発のほうもあまりすすんでいないので、新情報はとくにない。音源についても、まだなんとも……。来月には、なにかしらの情報を載せようと思っているので待っててね!

出ちゃったソフトと延期されたソフトを

緊急フォロー

スーパー大戦略マップコレクション

スーパー大戦略といえば、文字どおりシミュレーションゲームの大ヒット作だ。読者の中にも、このゲームにはまっていくつも熱い夜をすごし、用意されたすべてのマップを攻略してしまったなんて人が数多くいるだろう。そんな大戦略大好きなキミに、うれしいニュース。発

売後の情報でもうしわけないけれど、新作マップをおさめた「スーパー大戦略マップコレクション」が発売された。

大戦略のおもしろさの1つにマップの多彩さがある。初めて見るマップを前に地形効果を読んで戦略をたてるときのわくわくする感じは、たまらないもの



①一枚のディスクの中に、30もの新しいマップたちがぎっしりつまっている。大戦略ファンにはたまらない

スーパー大戦略マップコレクション
マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

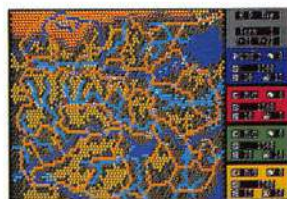
媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,800円
ジャンル	データ集

プロ野球ファミリースタジアム
ナムコ
☎03-756-2311
11月22日発売予定

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	野球

だ。このディスクには、キミの戦闘意欲をかきたてるマップが30枚も入っている。

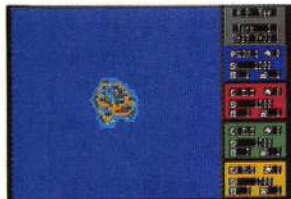
三国志時代の中国をもとにした「SANGOKUSI 234」。複雑に連結された5つの島で作戦を展開する「5 Islands」。西日本の地形をシミュレートした「Toukai war」。小さな小さな島で4国が入り乱れて戦う「Small battle2」など、どれもみな考え抜かれたマップばかりなのだ。これで、また「スーパー大戦略」が楽しくて夜も眠れなくなるかも……。大戦略ファンには頭痛のタネだね。



②光栄のゲームで有名な三国志時代の中国が舞台のSANGOKUSI 234



③これが5 Islands、5つの島をまたがけて戦うのだ



④かならず入っている小さな島が舞台のマップ、Small battle 2



⑤Toukai war。身近な西日本が舞台となるとさらに熱くなる

プロ野球ファミリースタジアム

とつぜん発売が大幅延期になってしまったファミスタ。理由は、内容の改善、改良のため。そのファミスタの新バージョンが姿を見せたのでフォロー。

主な機能は、本誌9月号112~113ページの「お話だけでも〜」に書かれているとおり。大きなところでは、2チームまでエディットが可能になったというあたり。見ためには変化はないけど、ほかに、野手の動きや

⑥2チームまでエディット可能になったの
ありがたい

BA	NAME	DOM	AV	HA	DM	E	TEAM	EDIT
1	土井 正	土	20	0	10	0	1	
2	山本 浩	山	20	0	10	0	2	
3	佐藤 健	佐	20	0	10	0	3	
4	鈴木 誠	蘇	20	0	10	0	4	
5	高橋 洋	高	20	0	10	0	5	
6	中村 隆	中	20	0	10	0	6	
7	斎藤 隆	斎	20	0	10	0	7	
8	清水 隆	清	20	0	10	0	8	
9	石川 隆	石	20	0	10	0	9	
10	藤田 隆	藤	20	0	10	0	10	

送球、エラーする確率など、あらゆるところを煮つめて、なかなかの仕上がりに。発売をじっと待ってみたい。



⑦見ためには変化はないけど、野手の動きなど良くなった。全体に動かしやすくなったようだ

お話だけでも
いいですか？

（ザ・ゴルフのコースエディタがやっと発売）バック・イン・ビデオから発売中の「ザ・ゴルフ」。本誌の記事でも紹介したことがあるけど、開発用のコースエディタが新コースをひっかけて発売されることに決定。ディスク1枚の3,800円で12月10日発売の予定。これさえあれば、自分でコースを作ることも、いまあるコースを改造することも可能。また、ゴルフにはまってしまいそう。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。



新作発売予定表

注目// 記号の説明

無印はMSX2/2+のソフトです。+はMSX2+専用のソフトです。

○はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。

●はMSX、MSX2/2+対応です。□はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
10月	8日 ディスクステーション7号(D) / コンパイル / 1,940円□
	上旬 せまってみたい(D) / ハード / 6,800円
	16日 ゲーム十字軍(単行本) / 徳間書店 / 920円(税込)
	20日 イースⅢ(D) / 日本ファルコム / 8,700円
	中旬 上海Ⅱ(D) / システムソフト / 6,800円
	中旬 グラフサウルス(D) / B I T ² / 9,800円
	25日 ミステイVol.1(D) / データウエスト / 5,000円
	下旬 ウィザードリィⅡ(D) / アスキー / 9,800円
下旬 ログアライアンス(D) / スタークラフト / 9,800円	
11月	2日 ファイアーホーク(D) / ゲームアーツ / 7,800円□
	8日 MSX・FAN12月号(本) / 徳間書店 / 価格未定
	8日 ディスクステーションクリスマス号(D) / コンパイル / 3,880円□
	10日 アークスⅡ(D) / ウルフチーム / 8,800円□
	10日 銀河英雄伝説(D) / ポーステック / 8,800円□
	上旬 メイキング・オブ・フライ(仮称)(単行本) / 徳間書店 / 価格未定
	上旬 神の聖都(D) / スタジオパンサー / 9,800円□
	22日 ●プロ野球ファミリースタジアム(R) / ナムコ / 7,800円□
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンタムライブラリー⑤(本) / 徳間書店 / 220円(税込)
	25日 ●MSXプログラムコレクション50本ファンタムライブラリー⑥(D) / 徳間書店 / 4,800円
	25日 ミステイVol.2(D) / データウエスト / 5,000円
	25日 ピーチアップ(D) / もものきはうす / 3,800円
	25日 まじゃべんチャー(D) / テクノポリスソフト / 6,800円
	25日 ときめきセシル(D) / テクノポリスソフト / 7,800円
	下旬 アレスタ2(D) / コンパイル / 価格未定□
	下旬 気分ははずてるタッチ(D) / グレイト / 7,800円□
	下旬 雀ボーグ(D) / ポニーテールソフト / 7,800円
	? 野球道(D:タケルでのみ販売) / 日本クリエイト / 7,700円□
? 倉庫番パーフェクト(D) / マイクロキャビン / 価格未定	
? グラフィックツールボックス(仮称)(D) / T&Eソフト / 価格未定	
? ディスクNG1(仮称)(D) / ナムコ / 4,800円	
12月	8日 MSX・FAN'90年1月号(本) / 徳間書店 / 価格未定
	8日 ディスクステーション8号(D) / コンパイル / 1,940円□
	8日 サーク(D) / マイクロキャビン / 8,800円□
	10日 ザ・ゴルフコース集(D) / パック・イン・ビデオ / 3,800円
	上旬 ワークスグラフサウルス(D) / B I T ² / 16,800円
	中旬 銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集(D) / ポーステック / 4,800円
	? エストランド物語(D) / イーストキューブ / 価格未定
	? ロードス島戦記(D) / ハミングハードソフト / 9,800円□
	? ガルフォース 怒濤のカオス(D) / スキャットラスト / 7,800円
	? 紫禁城(D) / スキャットラスト / 価格未定
	? 妖魔降臨(D) / 日本デクスタ / 7,800円□
	? アルバトロスⅡ(D) / 株日本テレネット / 価格未定□

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
12月	? ドール(D) / ハート電子 / 7,800円
	? ビバラスベガス(D) / ハル研究所 / 6,800円
	? レナム(D) / ヘルツ / 価格未定□
	? ファイナルファンタジー(D) / マイクロキャビン / 7,800円□
	? 極道陣取り2(D) / マイクロネット / 6,800円□
	? ガンシップ(D) / マイクロブローズジャパン / 価格未定
	? プライ上巻(D) / リバーヒルソフト / 8,800円□
	? ルーンワース(D) / T&Eソフト / 価格未定□
	? ディスクNG2(仮称)(D) / ナムコ / 4,800円

90年1月以降と発売日未定	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
90年1月以降と発売日未定	火星甲殻団(D) / アスキー / 価格未定
	トリロジー(D) / クリスタルソフト / 価格未定
	ジュヴァルツシルト(D) / 工画堂スタジオ / 9,800円□
	ディオス(D) / ザイン・ソフト / 9,800円□
	雪の国クルージュ(D) / ザイン・ソフト / 8,800円
	シャティ(D) / システムサコム / 8,800円
	ベトナム1968(D) / スキャットラスト / 価格未定
	メンバーシップゴルフ(D) / ソニー / 7,800円□
	ゼロ 第4のユニット4(D) / データウエスト / 8,800円□
	センターコート(D) / ナムコ / 価格未定
	ドラゴンスピリット(媒体未定) / ナムコ / 価格未定□
	●ワンダーボーイⅡ(R) / 日本デクスタ / 7,800円
	テラクレスタ(R) / 日本物産 / 7,800円
	私鉄沿線殺人事件(D) / NEW SYSTEM HOUSE OH / 価格未定
	蝶類図鑑Ⅰ(D) / NEW SYSTEM HOUSE OH / 価格未定
	探偵団X(D) / ハート電子 / 7,800円
	エメラルドドラゴン(D) / パショウハウス / 価格未定
	ディスクバック2(D) / パナソフトセンター / 価格未定□
	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D) / ビクター音楽産業 / 価格未定
	ジェイルベイツ(D) / B I T ² / 価格未定
	殺しのドレスⅡ(D) / フェアリーテール / 価格未定
	ウルティマV(D) / ポニーキャニオン / 価格未定
	J I S 田舎学校中級(D) / マイティマイコンシステム / 7,800円
	棋譜入力&通信対局(D) / マイティマイコンシステム / 12,800円

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容) / メーカー名 / 予定価格
10月中旬	FS-A1WSX (MSX2+) / パナソニック / 69,800円
10月中旬	FS-PC1 (カラープリンタ) / パナソニック / 59,800円
10月21日	WAVY70FD2 (MSX2+) / サンヨー / 87,800円
10月21日	HB-F1XV (MSX2+) / ソニー / 69,800円
10月21日	HBI-V1 (ビデオデジタイザー) / ソニー / 29,800円

★ソフトスタジオWINGの「白と黒の伝説【仮称】」は、都合により発売中止になりました。また、テクノポリスソフトから発売の予定だった「ウルファット」は、発売元変更のため、延期されました。

この情報は9月25日現在のものです。

FAN CLIP

人気SF『銀河英雄伝説』を
2年がかりでゲームソフト化
ボーステック



むしろパソコンは「コンピュータらしい」ゲームがいいと語る八巻龍一社長

Mファン編集部やとなりのテクポリ編集部には、世間でいうオタクがうようよしている。そのなかでも手がける分野が幅広く、極めつけのオタクだと評されているスタッフ「Hゲーム担当の某」(以下Hと略)に、今月の『銀河英雄伝説』のNEWS担当がいわれた。

Hは、しかし、シミュレーションゲームだけは苦手だった。頭が「やわらかあたましてまーず」しているからだ。

そのHが、「金髪巻き毛の主人公なんてきらいだ」とブツブツいいながら、日を追うことに銀英伝にはまっていくのにクリッパーは興味を持った。そこで、



ボーステックの事務所。ゲーム機向けの開発室はこの部屋の反対側にあるが、パソコンソフトの開発室は速くはなれた秘密の場所にあるというところで撮影できなかった

世田谷の用賀にあるボーステックをたずねてみると、八巻社長が銀英伝のポスターを背にすわっていたのである。

銀英伝の開発には2年かかった。「もともとビデオアニメと同時発売する予定だったんですが、シミュレーションゲームの部分に時間がかかりましてね」(八巻氏)。じつは、このゲームは、ビデオと同時に開発をスタートした、いわゆるメディアミックスものだった。「でも、遅れたためにかえってタイミングよく、ブームが盛りあがったころに出せたようですね」

ユーザーにはもちろん銀英伝ファンも多いが、シミュレーションファンからも「最初はばかにしてたけど、けっこうおもしろい」といった反響があるそう



左奥には、おびただしいパソコンの箱が積みあげられている

だ。大戦略タイプでも信長タイプでもない、コンピュータらしいシミュレーションゲームの部分が受けているようだ。

話のとちゅうで電話がかかってきて、他機種版の銀英伝用パワーアップ&シナリオ集が予約だけで売り切れたという知らせが入った。MSX版には、このパワーアップ部分も一部入っている。やっぱりMSXは得だ。「もちろん、MSX版のパワーアップ&シナリオ集も出す予定です。次は、来年の年末あたりに銀英伝2を出したいなと思っています」。

EDITORIAL WEATHER

ハワイに森夢

太くんという読者がいる。本名だ。Mファンは日本にいるおじいちゃんに送ってもらっているようで、ときどき手紙がくる。その夢太くんのエディットチームが「激ペナ2大会〈全国版〉」にエアメールで送られて

きたのだが、みんなで開封してみても驚いた。打者の打率が異様に低い。しかも、5人の打者にはデータがない。おかしいなと思っていたら、べつの読者から電話があって、応募規定に重大なミスがあることがわかった(34ページ参照)。取り返しのつかないことをしてしまった。直接の責

任者は編集部Fなのだが、その後、激ペナ2担当のK氏にこの話をしたら「そうそう、気づいていたんだけどいうのを忘れてた」とばおぼしている。K氏がそのあと袋だたきにあったのはいうまでもない。ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい。

次号12月号は 風は冷たくなっても、新作ホット情報はそろそろラッシュの季節! 11月8日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITOR=渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+福成雅英 ■ASSISTANT EDITORS=次田雅季+奥村英明+金子謙子+川尻淳史+佐伯憲司+神保都雄+引伸一+藤本勝己+本多幸子+本田裕之+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高田陽(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+佐藤俊行+小松雅彦+奥川奈津子+福田克徳+荒井智宏+佐藤基樹+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー!!+野見山つつじ+市川誠+尾台誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=中野カンフー!!+椿嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+腕ワードボック(筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野々峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・薫木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

AD INDEX

キングレコード	89
ゲームアーツ	94
コナミ	124~126,表3
コンパイル	82,83
三洋電機	90,91
ジャスト	84
小学館	88
ソニー	表2
徳間書店	93
日本カルチャースクール	49
日本進学指導センター	80
日本ファルコム	86,87
マイクロキャビン	4,95
マイクロブローズジャパン	85
松下電器産業	表4
ものきはうす	92
リバーヒルソフト	81

 **KONAMI**



BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦
 G6666年 対ヴェノム戦
 G6709年 対サラマンダ戦……
 そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！
 亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
 時空を超えた追撃はつづく！！
 アーケード版『グラディウス2』で
 絶賛されたステージも登場！

グラディウスシリーズ最新作

ゴッファーの野望

EPISODE II

© KONAMI 1988

MSX1,2兼用2Mビット SCC搭載 5,800円 好評発売中



St.1 人工太陽



St.2 ラフレッシュ



St.3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう！
 コナミの人気キャラが、相手だ！！

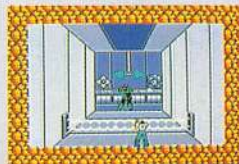


© KONAMI 1989

MSX2対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
 5,800円 VRAM128KB 好評発売中

MSX2 最強のスーパーAVアクション。

人類滅亡を企む“レッドファルコン”。地球海兵隊の命を受け、“魂斗羅”のビルとランスは謎の島へ向かった！MSXオリジナルキャラも登場するぞ！！



魂斗羅

© KONAMI 1989

MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載
 5,800円 好評発売中

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	九州地区 福岡-天神:092-715-8200
北海道地区 札幌:011-241-4900	福岡-大牟田:0944-55-4444
東北地区 青森:0177-22-5731	鹿児島-志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
 福岡営業所 〒810 福岡市中央 天神2-8-30

●MSX マークはアスキーの商標です。
 ※表示価格に消費税は含まれません。

完売御礼

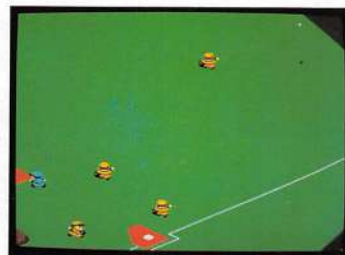


おかげ様で、発売間もなくほぼ完売という画期的なデビューを飾った**激ペナ2**。昨今の野球ソフト大ブームをひときわ超越したダントツのおもしろさ、中身の凄さを証明しました。皆様の熱いご声援ありがとうございました。なお、品切れショップ続出でご迷惑をおかけした皆様、待望の追加発売が11月中旬に決定しました。只今予約を受付けています。**激ペナ2**、この話題の真相をぜひお確かめください。

11月中旬追加発売決定。只今、予約受付中。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THE スロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど。まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。



MSX2 MSX2+ 対応

SCC 搭載

発売中

6,300円

げきとつ

激突ペンタトレス2

© KONAMI 1989 TM

おまたせしました。あの「激ペナ」がバージョンアップで新登場!!

必勝テクニック、スコア表などなど
特別付録入り!!

買えなかった人、ゴメン。少し待っててね。

原寸大



ROM CARTRIDGE 1MbitROM採用 RAM64K VRAM128K



illustration by TETUYA KITADA



KONAMI

Panasonic

松下電器産業株式会社
花の万博 EXPO'90

MSX-FAM

1989
NOVEMBER

11月号

平成元年11月10日発行
第3巻第11号(通巻32号)
第三種郵便物認可

発行人 山下辰巳
編集人 高橋政年

発行 株式会社徳間書店
徳間書店サンデーメディア株式会社

〒105-55

東京都港区新橋4-10-1
東京都港区新橋4-10-7
03(431)6270

特別定価460円
(本体447円)



NEW

あぁ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示と印刷(CD-ROM使用時)とでも異なる。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機に匹敵する美しい48ドット文字(CD-ROM使用時)と、かじり変換編集機能(部首・画数検索)をつけて、新しい漢字もくわくく変更だ。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜の高速度スクロールだから、心と体感が速い。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。



●ルーンファース
星見王(12月発売予定)



●アライ
魔界元帥(12月発売予定)

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格59,800円(税別)

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

AIWSX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格 69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX、MSX2のソフトも使えます
▶ 16ビット100MHz超高速動作専用ハードウェア採用
▶ 高品質で美しい255色出力印刷
▶ 高解像度BASIC内蔵
▶ 拡張性内蔵
▶ 16色熱転写カラープリンタと互換性のあるソフトを内蔵
▶ マウスを標準品として255色のCGが簡単に描けるグラフィックツール
▶ 3つのソフトが入ったディスクが付属
▶ お使いのパソコンの2重壁の厚さは、住所・氏名・年齢・職業(学校名)を印刷できる。文字11文字印刷専用ソフト「CD-ROM」で電報発着料を節約できる専用印刷機「MF-255」も、MSX2はアスキーの標準です。

※印刷サンプルはAIWSXの機能を使った作成例です。
(色調等、実際のものとは異なる場合があります。)



別売・マウス FS-M1-H
標準価格7,800円(税別)

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引ききたつのである。

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が附加されますのでご承知ください。

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社