

平成2年4月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第4号(通巻37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



●NEW  
 SDスナッチャー  
 クオース  
 ロボクラッシュ  
 HALゲームコレクションVol.1  
 HALゲームコレクションVol.2  
 ダンジョンハンター  
 湘南伝説  
 帰ってきた探偵団X  
 アルバトロスII  
 ディスクステーション4月号  
 ピーチアップ3



●ATTACK  
 ロードス島戦記  
 ブライ上巻  
 あーくしゅ  
 ルーンワース  
 ナビチューン

●LIST  
 ゲームプログラム10本

●情報満載  
 (ドラゴンナイト、  
 桃色図鑑、サークほか)  
 ゲーム十字軍

創刊3周年記念号

1990  
APRIL  
480YEN

# 4

# SONY

# (やさしい。)

ボクはウツドで音楽できる。



「ミュージックだ。」

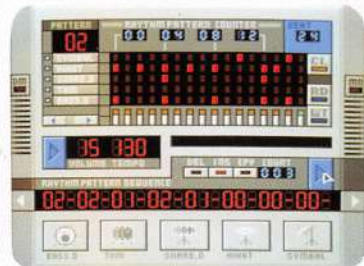
「F1シンセサイザー」  
ついた。



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I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しまうのだ。

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トタンと刻めちゃう。

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。)





まじめなリフィルくん

キミは  
学校戦士になる…？



おもしろリフィルくん

今、企業戦士(スーパービジネスマン)の間で使われているシステム手帳。その「フォーマット」を印刷できるソフトがこの「かんたん手帳リフィルくん」だ。リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。さらにマナー機能によりデータベースとしても使える。フォーマット…構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

まじめな活用法

議事録

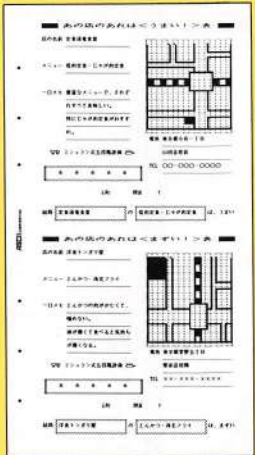
ビジネスマンなら誰でもアタリマエのごとくつけている議事録。キミたちもホームルームやグループ活動、学級会などで決定された事項をここに記録しておけば、あとで行動する時にそれぞれの役割り分担などについてもめることなくスムーズに事が運ぶ。

おもしろ活用法

あの店のあれがうまい、まじい表。現代は飽食の時代、世はまさにグルメブーム。「おい〜い」と思う店もあれば、「カネかえせー!」と叫ばずには入れられないお店に入ってしまったこともあるよネ。そんな時、これにチェックして、友達に情報を流せば、キミは「グルメ王」と命名されるかも…?



その他にも、アドレス帳や約束言チェック表、領収書さらには週刊スケジュールなど多くの実用的なフォーマットが用意されています。



その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、先生のニックネーム表やUFO目撃表、さらには○×対戦表などのゲームシートも多数用意されています。

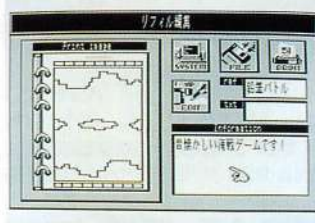
かんたん手帳  
リフィルくん

■対応機種: MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD ディスク + 1メガROM (V-RAM128K)

4月発売予定 予価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。\*MSX24ドット以上のプリンターが必要です。\*マウスがあればより快適に操作できます。

パッケージはシステム手帳として使えます。



# 4 1990 APRIL CONTENTS

## FAN ATTACK

サンプルも完成して、いよいよアタック開始!

### ロードス島戦記

ついに動きだしたRPG『ブライ』の前半、第1部を攻略

### ブライ上巻

ゲーム中に登場するパロディ部分をチェックしつつ徹底攻略

### あーくしゅ

第2海域のヒューリー島までをチェック!

### ナビチューン

主人公の出生の秘密がついに明かされる!

### ルーンワース

## FAN NEWS

SDスナッチャー ギリアンの三頭身シリアスRPG 112

クオース 2人対戦で燃えるシューティングパズル 114

ロボクラッシュ ロボットが主人公のRPGふうSLG 116

HALゲームコレクションVol.1&2 ハル研究所秘蔵レトロ集 118

ダンジョンハンター 中近東で売られている光線銃ゲーム 120

湘南伝説 暴走族の抗争がテーマのシミュレーション 121

帰ってきた探偵団X 1本で3度おいしいAVG 122

アルバトロス2 古きよき時代の大人のゴルフを楽しむ 123

DMfan 124

ディスクステーション4月号、ピーチアップ3、ピンクソックス2

## PROGRAM

### ファンダム

1画面6本+N画面3本+10画面1本

EDファンダム 55

ファンダムパーラー 58

AVフォーラム 76

### BASICピクニック

MSX非公式模擬試験

FM音楽館 78

ビートルズ:HELP!/オリジナル:親玉登場/オリジナル:Junk War/イース:Welcome!/オリジナル:江戸の夜空

### ゲーム十字軍

のぞき穴:ファイナルファンタジー、プレイボールⅢ、ドラゴンナイト、サーク、レナム、クリエイティブツールⅡ、ピーチアップ/通り抜け:サーク/その他:歴史の散歩道・三国志、桃色図鑑・ドラゴンナイト、歌を詠む会、イラストのコーナー

情報 おもちゃ箱 **FFB** 100  
400万台突破記念MSX大賞募集、イベント案内、GM情報など

FAN STRATEGY 105  
信長の野望(全国版):10日作戦(読みものふう)

特大 記憶のラビリンス 第12回 108  
ゲームのレトロスペクティブ あれ?! というまにMSX7周年!!

THE LINKS INFORMATION PAGE 82  
無料AVGの『八バザード2』

M・FANスーパーデータ学 81  
高い、遅い、時間かせぎの謎のあるゲームは最低最悪!

## INFORMATION

ON SALE 126

COMING SOON 127

ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/石道/麻雀狂時代スペシャルⅡ/ルーンマスター・Ⅱ/三国志Ⅱ/追跡COMING SOON) 妖魔降臨のフォローe t c.

MSX新作発表予定表 2月23日現在の情報を掲載 131

FAN CLIP MSX推進部 132

読者アンケート 掲載ソフト36本プレゼント 92

## 短期集中連載

MIDI 94

MSX用MIDIカートリッジのスクープとMIDI機器カタログ

### ●スペック表の見方

#### Mファンソフト

☎03-431-1627

#### 1月23日発売予定

媒体	2D × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っている時点での予定発売時期。●媒体と音源/ROMはROM、図はディスク、図はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1/MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするのを、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎03-431-1627



**FANTASY**

発売日も決まっていよいよアタック

# ロードス島戦記

灰色の魔女

ようやく、ロードス島の発売日が決まった。編集部にもさっそくサンプル版が送られて来たので、今回はこのサンプル版を使ってゲームの序盤を攻略する。また、サンプル版をプレイしていて感じた不都合な点をいくつか書き出してみたので、購入の際の参考にしていただきたい。

ハミングバードソフト

☎06-315-8255

3月16日発売予定

媒体	5.25" × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## ついに全貌を現したサンプル版

ゲームをプレイするまえに先月号のおさらいを少し。「ロードス島戦記」は同名小説(著者水野良、角川文庫1~3巻)をゲーム化したもので、戦乱の島ロードスを舞台に冒険するファンタジーRPGだ。小説のゲーム化だけあって、小説のキャラクターたちでパーティを組むこともできるし、自分のオリジナルキャラクターでプレイすることもできる。さて、ゲーム画面は大きく分けて4つある。島のフィールドでの移動は真上からの2D画面、ダンジョンなどは3D画面、町や村、イベントなどではグラフィックが表示され、敵と遭遇したときには戦闘画面になる。この戦闘のシステムがちょっと新しい、「タクティカル・コンバット」という名前がつけられている。どういうものかという、RPGの戦闘にSLGの戦闘のエキスを少しだけたらしめたもの、という感じだ。具体的にいうと、敵も味方もひっくりめてすべてのキャラクターに移動値が設定されていて、敵を剣など接近戦で攻撃する場合には、まず敵に近づかなければならない。もちろん、魔法や飛び道具(弓矢など)による攻撃は遠距離からダメージ

を与えられる。この結果、ナイトを敵へ移動させるときにウィザードの魔法で援護するなど

の自分なりの戦略を立てることができ、少しだけSLGの気分が味わえる。

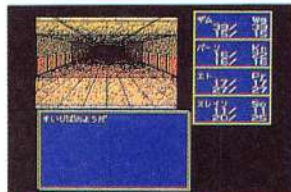
の自分なりの戦略を立てることができ、少しだけSLGの気分が味わえる。



④これが、ロードス島の全体マップ。この小さな島に6つの王国がある



④フィールド画面。中央にいるキャラクターが自分で町の部分に重なったところ



④ダンジョンの画面は3Dで表示される。移動はわりとはやくできる



④町などへ入るとこの画面になる。ゲームのセーブ、ロードなどは酒場&宿屋で

④戦闘画面。明るくなっているところが移動できるエリアで、攻撃できる範囲まで近づいてから攻撃する

サンプル版の

**ここがイヤ!**

はじめに誤解のないようにいっておきたいのだが、「ロードス島戦記」のMSX版はPC-98版などに比べて格段に良くなっている。はっきりいって、MSX版はできがいい。PC-98版など、とてもゲームとはいえない代物だった。フィールド上を移動するときの這うようなスピードといい、タクティカル・コンバットの眠ってしまうタルさ、自分のキャラクターが最強になってしまうバグ、などなど枚挙にいとまがない。つまり、とてもゲーム性を考慮して作られたとは思えないくらいのできだった。ほーら、こう書かれるとだんだん不安になってきた、「MSX版はどうなってしまうんだろう?」と思った人が5%くらい増えたんじゃないだろうか。しかし、ご心配なく。MSX版ではゲーム性の向上を目指して開発が行われた結果、RPGとして楽しめる作品に仕上がっている。ただ、手元にあるサンプルに「これは直してほしいな」と思うところがいくつかあるので、それらを9ページに列挙してみた。もちろん、このサンプルは最終のマスターといわれているものではなく、出版社用のバグが残っているものなので、製品とまったく変わってしまうこともあるので、あくまでもサンプル版をやった感想と考えてほしい。



①PC-98版で不評だったフィールドの移動もだいぶスムーズになった



②クイックコンバットは削られてしまったのが惜まれる

**ターバの町を出発する**

今回のアタックは小説と同じようにプレイするためオリジナルキャラクターは作らず、ギム1人でスタートしてみた。スタートしてみると、はじめから武器や防具を装備しているし、いきなりレベル3からスタートできるので、少し得した気分。イベントの順番も小説と同じ順番にしてみたが、本来はどこからでもはじめることができる。もちろん、イベントをコンプリートするためにはそれなりのレベルが必要なことはいうまでもない。

さて、ターバの村である。この村はロードス島の北東に位置し、スタート地点となる旅立ちの村。村には情報の収集と冒険の疲れを癒してくれる「酒場&宿屋」、武器などの売買をする「市場」、毒などの治療をしてくれる「寺院」があり、この寺院の司祭から7年前にさらわれた娘



①ターバの村の広場。画面中央に表示されているコマンドから行きたいところを選ぶ

のレイリアをさがしてくれるように頼まれる。当面はこのレイリアをさがして旅を続けることになるのだが、じつはこの謎が



②ターバの村の寺院の司祭。普段は病気やケガの治療をしてくれる司祭。さまが何か頼みごとがあるようだ

ゲームの終盤でからんでくる。どうからんでくるのかは、実際にプレイしてみてものお楽しみということにしておこう。

**NPC**

ノン・プレイヤー・キャラクター

NPCの存在意義の半分は小説に登場したキャラクターでパーティを組みたいという人のため、もう半分はイベントにからむ情報を握っている、という情報屋としての役目がある。さて、最初のNPCの「ギム」はドワーフ族、無類の酒好きでパワーだけなら誰にも負けない。



③心やさしく、力持のギムは無口な男でもある

**ザクソンの村とゴブリン退治**

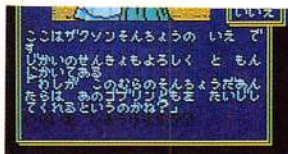
ターバの村を出発して、街道を南へ旅すると、じきにザクソンの村が見えてくる。この村には「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」のほかに村長の家がある。この村長の家で「最近、ゴブリンが村の周辺に出没して困る。ゴブリンの巣へ行って退治してもらえないだろうか」ということを頼まれる。もちろん、村人が困っていると聞いて、黙っているギムではない。血気盛んに、今す

ぐゴブリンの巣へ殴りこみをかけようなどと、鼻息が荒い。だが、ちょっと待て。いくら力の



④ザクソンの村は緑と川の環境の良いところにある

強いドワーフといっても、多勢に無勢ゴブリンの数にかなうわけがない。そこで、酒場へ行き、ナイト、プリースト、ソーサラーを仲間にした。



⑤この平穏な村にも悩みごとがあった。それは、村の近くに住むゴブリンたちだ

**NPC**

ノン・プレイヤー・キャラクター

この村では小説の主人公であったナイト「パーン」と彼の親友のプリースト「エト」に加えて、ソーサラーの「スレイン」が登場する。彼らはそれぞれ一芸に秀でたものたちなので仲間にして損はないだろう。



⑥正義感の人一筋強い若者パーンは父親のあとを継ぎナイトになる



⑦プリーストのエトはパーンとは正反対の性格で物静か



⑧ソーサラーのスレインは小説ではギムと知りあいたった

# ゴブリンの巣

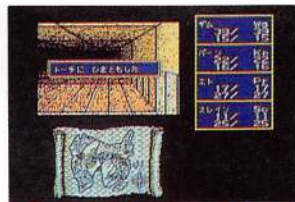
前ページで頼まれたゴブリン退治をしようと、ザクソンの村の南にあるゴブリンの巣へとやって来た。ダンジョンで自由行動するためには魔法かトーチなどの明かりが必要。トーチは市場で10GPで売っている。トーチを持ったら、さっそく探検開始。下のイラストを見てもらえばわかるのだが、剣の印が

いているところは敵が出現するところ。つまり、この場所以外では敵は出てこないようになっているのだ。無益な殺生を避けるため、入口からまっすぐのところにあるドアは開けずに左からまわりこんで行こう。ゴブリンの親玉は××にいる。この親玉を退治するのが目的なのだがこいつが結構強い。レベル3、



この丘の中腹にある穴がゴブリンの巣だ

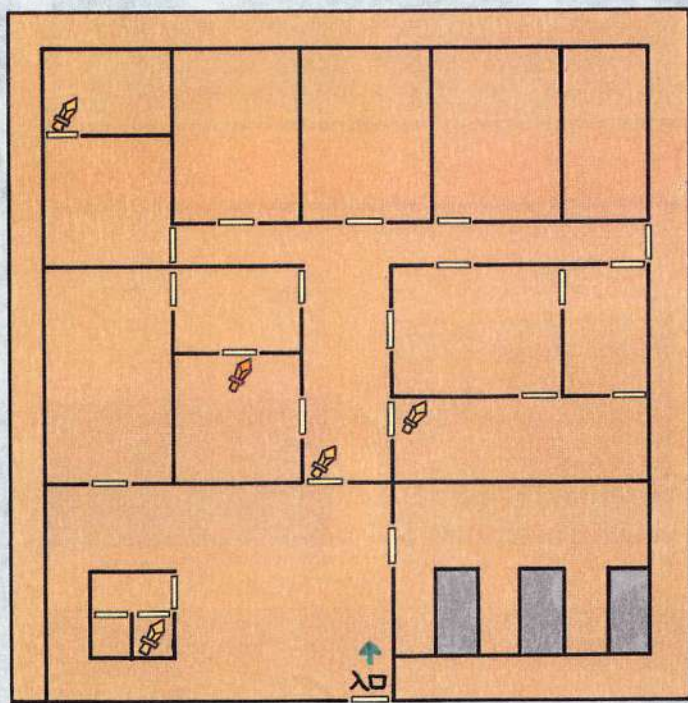
4くらいはないと全滅させることは難しいだろう。宝箱もいくつかあるのだが、これを開けるのに失敗すると毒に侵されてし



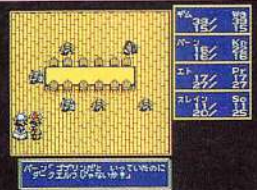
ダンジョンに入ったら、トーチに明かりをつけないと画面は暗いまま、自由に歩くことができない

まうので解毒ポーションは絶対必要だ。目的を達成したらもう一度、村長宅へ行くとお金と経験値がもらえる。

## ゴブリンの巣の見取り図



ここが、ゴブリンの親玉のいる部屋。中央に大きなテーブルがある。この戦いに勝たないと村長からお金と経験値がもらえないので、がんばらなくっちゃ。戦略としてはウィザードのスリープクラウドでゴブリンを数匹まとめて眠らせ、親玉のホブゴブリンに攻撃を集中する。その後でゴブリンにとどめをさす。



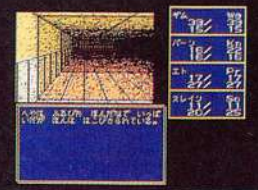
ゴブリンの親玉と戦って勝たなければならない

このダンジョンに入って、まっすぐまえに進み、あるドアを開けてしまうとここに待機しているゴブリンと遭遇してしまう。もちろん、それほど強いわけではないのだが、無駄な体力や精神力を使うこともないので左側からまわりこんで無益な殺生は避け、その分を親玉との決戦に振りかけたほうが賢明だろう。



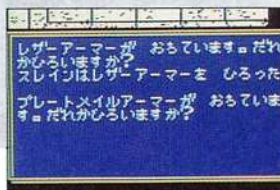
ドアを開けるとゴブリンが襲って来た。急がばまわれというでしょ

入口は、画面で見るとカベになっている。そう、隠し扉なのだ。ロードス島のダンジョンにはこの隠し扉が非常にたくさんあり、だいたい重要なアイテムやこのダンジョンをクリアするために必要な情報が隠されていたりする。こまめにカベに体当たりして、隠し扉かどうか確認することがクリアの早道だろう。

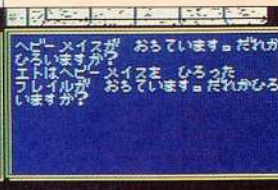


カベに体当たりすると、こんな部屋に出てしまったりする

その隠し扉をぐり抜けてきた小部屋は武器庫だった。プレートメイルやレーザーアーモなどの武器や防具が落ちていたので、拾っておこう。拾ったアイテムは鑑定しないと本来の名前などはわからないのだが、攻撃力などはそのままのダメージを敵に与えることができるので、そのまま装備しても大丈夫だ。



プレートメイルやレーザーアーモなどが手に入る



ヘビーメイルやフレイルなどの武器が手に入る



# アランの町で**秘**情報

さて、ザクソンの村で村長からお金と経験値をもらった一行はさらに、南へと進みアラニア国の首都アランへとやって来た。アランには今までの村にもあった「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」のほかに、「ウィザーズカレッジ」と「シーブスギルド」が加わっている。「ウィザーズカレッジ」は魔法のアイテムの売買をしてくれるところ、「シーブスギルド」はスカウトしか知らない秘密の情報を教えてくれるところ。秘密の情報を教えてくれるところだけあって、パーティのなかにスカウトがいないと行くことができないが、情報を聞き出すにはお金も取られる。一行は宿屋で旅の疲れを癒そうと「酒場&宿屋」へ入って来たのだが、そこで美しいエルフ娘ディ



④このにぎやかな町がアラン。シーブスギルドへ行って情報を仕入なくちゃ

ードリットと中年の少しくたびれたスカウトのウッド・チャックの2人を仲間にした。こうして、小説と同じ冒険の仲間が6人集まった。仲間になる手土産だと称してウッド・チャックがスカウトしか知らない情報を話してくれた「森の奥に怪しげな小屋があるだろ。この小屋で夜な夜な誰かが、人を殺そうと密談をしているらしいぜ」。人殺しとあっては正義の男パーンが黙っていない「よし、さっそくその



⑤アランの町にあるアラニアのお城に入るためにはどうすればいい?

怪しげな小屋とやらの踏みこむぞ」。この正義の無鉄砲男パーンに引っぱられるかっこうで、パーティは休息もそこそこアランの町を出発するはめになってしまった。一行はアランの町を出てしまったが、この町にはもう1つ重要な場所がある。それはアラニアの城だ。しかし、まだ名もない冒険者たちの集団に王様が会ってくれるはずもなく、彼らのために城門が開くのももう少し先のことだ。

## サンプル版の

### ここがイヤ!



- ①ディスクアクセスが遅い  
本当に遅い。フィールド上で敵に出会うと戦闘画面になるため、ディスクを読みにくいのだが、50秒ほどかかる。戦闘から逃げ出して、元のフィールド画面へ復帰するためには、さらに40秒ほどかかる。敵と出会うたびに往復1分半かかるのだから、フィールドを歩くのがイヤになる。
- ②ディスクの抜き差しが多い  
オープニングとキャラクタメイキングのに入ったオープニングディスク。ゲームディスク1は町などのイベント画面。ゲームディスク2はフィールドと戦闘画面。ディスク3はダンジョンなどの画面。というようにわかれているおかげで、フィールドからダンジョンへ入るときにディスクを入れかえ、町から出るとディスクを入れかえて忙しい。
- ③フィールド上で意味もなく止まる  
これは、フィールドを移動しているときにときどき起こるのだが、移動しているとき突然キャラクタが動かなくなることがある。ハミングバードソフトのはなしだと、国境かどうかを判断しているからだそうだ。この3つの内、①の問題はハミングハードソフトでも問題になっているようで、製品版は敵に遭遇すると戦うかどうか選ぶようにして、アクセスの回数を減らしている。

## NPC

ノン・プレイヤー・キャラクタ

この町ではスカウトのウッド・チャックとシャーマンのディードリットの2人を仲間にすることができる。ウッド・チャックを仲間にするると本来シーブスギルドでお金を払って聞き出さなければならない情報をただで教えてもらえるのだ。ディードリットは後で重要な役目がある。



⑥何でも20年牢獄につながれていたらしい



⑦美しく見えるが、これでも16歳というエルフの娘

## ノービスの町の行商人

持ち前の方向音痴のおかげで怪しげな小屋へ行く予定がノービスの町へ来てしまった……というのは冗談だけど、アランの町から西へ向かい、川をこえると砂漠の入口にこの町がある。じつは、この町に旅の行商人がいるというので、何か珍しいアイテムがないだろうかと思って来てみた。パーンは早く悪者を退治したくて不満たらたらだったけど……。さて、その行商人はどこにいるのかと思ったら、「酒場&宿屋」で酒を飲んでいた。スケールメールアーマーとミディアムシールドを買って、スケ

ールメールアーマーをエトに着せ、ミディアムシールドをディードリットに持たせた。酒場のオヤジが「砂漠をこえていくにはそれなりの装備が必要なんだが、商人の組合に加入しなければ手に入らないんだ。××××××××という名前らしいんだが……」という情報を教えてくれた。そうか、それで砂漠に入ることができなかったのか、と1人で納得してしまった。このほかには「寺院」しかなかったので、することもなく早々に旅立った。じつは、この町の西にはピラミッドがあるのだが、来月号で探

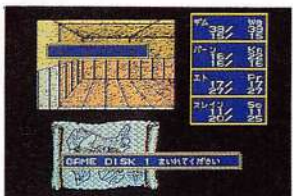
検するとしよう(本当は1階のモンスターに全滅させられてしまったのだ)。どうやら、ここへ来るまえにやっておかなければならないことがあったみたいだ。やっぱり、パーンのいう通り、怪しげな小屋へ行ってみようと思う。



⑧砂漠の町ノービスには行商人がいて、市場のかわりにアイテムの売買をしてくれる



⑨フィールドからダンジョンに入るときはディスクを入れかえなければならない



⑩ダンジョンで敵に出会うとディスクを入れかえなければならない

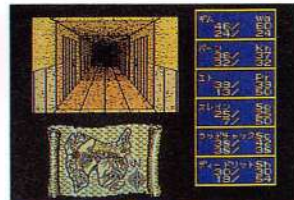


# 暗殺団のアジト

ちょっと、迷っちゃったけど、怪しげな小屋へたどりついた。まさか、アランの北東の森のなかにあったとは気がつかなかった。この小屋は暗殺団のアジトというらしいのだけど、なかなか不気味な雰囲気だ。この建物は3層構造になっており、地下1階から地上2階まである。まず、1階では厨房でコックを見

つけよう。きっと、隠し扉の場所を教えてくれる。下へ降りるまえに2階へ行って牢屋のカギを手に入れておこう。ただ、カギを手に入れるには敵と戦わなければならないので、少し運動するのが覚悟しなければならない。この敵と戦って勝ったら、牢屋のカギを手に入れて、地下へ行こう。地下のどこかの牢屋に幽

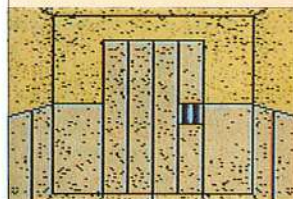
閉されている囚人からボスの隠し扉の場所を教わるのだ。あとは、この隠し扉から暗殺団の集結している隠し部屋へ飛びこみ、戦うのだ。敵はダークエルフなんかもいたりして、相当手強いのでレベル6くらいないとつらいんじゃないかな。この戦いに勝ったら、この部屋をくまなくさがしてみよう。何か見つかる



◆暗殺団のアジトはアランの北東、森のなかにひっそりと建っている

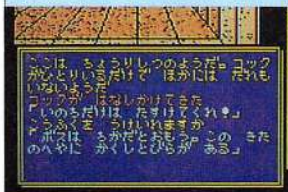
かもしれない。終わったら、アランの町へ戻ってアラニアのお城をたずねてみよう。それまで、堅くとざされていた門が開き、武闘大会が開かれているはずだ。

この奥に2階へあがるための階段がある。この階段をのぼって牢屋のカギを取ってこないで地下の牢屋に幽閉された囚人から隠し扉の情報を聞きだすことができない。この先ダンジョンはますます広く、複雑になっていくので、この階段をいかに効率よく見つけるかが攻略のポイントになりそうだ。



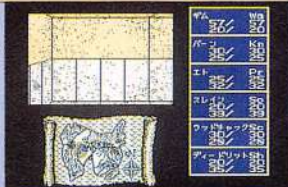
◆上り階段をあがれば、2階へ行くことができる

あるドアを開けると暗殺団の食事を作っていたコックとパツリノ「命だけはお助けを」とかいうので、見のがしてやると1階の隠し扉の場所を教えてくれる。つい、このコックに下剤を含ませた料理を作らせて、暗殺団がヒイヒイしている間にやっつけばいいのにとか不遜(ぶそん)なことを考えてしまう。



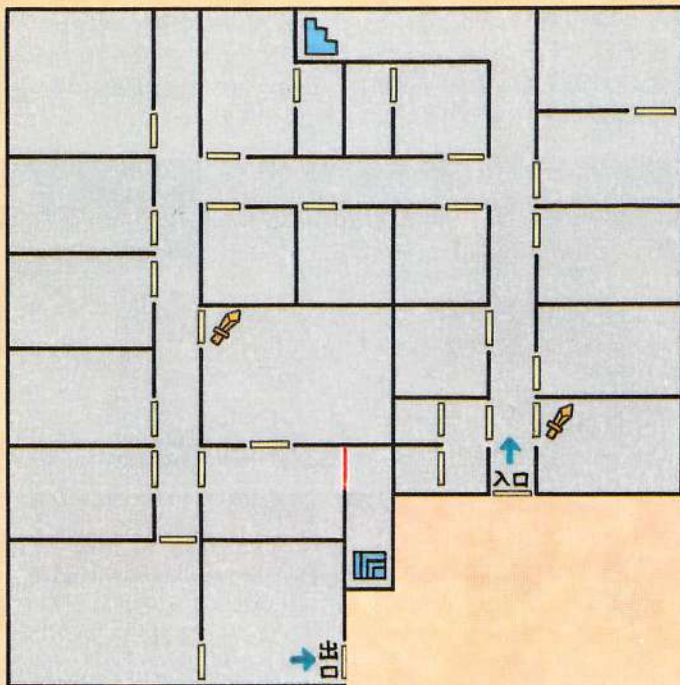
◆ドアを開けるとコックが「あのがしてくれよ～」といった

コックから聞きだした情報によるとこの辺に地下へいくための隠し扉があるらしい。思いきって体当たりをしてみると……向こう側へ突き抜けた。まわりを見てみると下への階段が右に見える。このダンジョンはまだ敵の数もそんなに多くはないが、先へ進むと隠し扉を開けたとたん、敵と遭遇ということもしばしばある。



◆隠し扉の場所をコックから聞いて、地下へ降りこみをかける。うーん、ワクワクするなあ

## 1 F

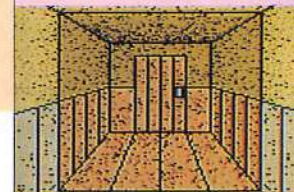


入口の右側に見えるこのドアを開けると敵と戦うことになる。シブばかりの集団なのだが、レベルが低いと結構つらい。この階で敵が出現する場所はわずか2か所しかないなので、避けて通ったほうが賢明だろう。地下にはこのシブたちの親玉との戦いが待っているんだし、魔法をあまり使わずに精神力を温存しよう。



◆不用意にドアを破けると敵と鉢合わせという目にあう

隠し階段を下って、地下へ行くことができる。地下に行くすぐのところは大広間があるのだが、ここでは暗殺団の手下が大勢集まって、パーティを待ち構えている。ここでは戦うしかないのだが、こんなところでつまずいては親玉に勝つことはできない。パツパツパツとかたずけてしまおう。



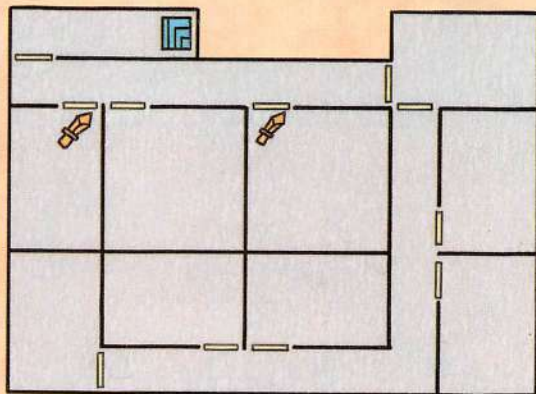
◆隠し扉の向こうに下り階段が見えるということだ

**2 F**

2階へあがってきた目的はこの部屋にある牢屋のカギを手に入れること。そのまえにここの敵と戦って勝たなければならないのだが、ここの敵もほかの部屋で出てくる敵同様、シーフの集団なのでそれほど怖くはない。体力よりはむしろ、精神力の消耗を最低限におさえるように戦略を練ることが、クリアへの近道だろう。具体的にはギムとバーンそれぞれとウッド・チャックは敵に突っこませて、ディードリットあたりにスリングなどの飛道具で援護させ、ほかの者は待機させるといった戦略が精神力の消耗が少なそうだ。



牢屋のカギを手に入れるためにはこいつらを倒さなければならない



1階から階段を上ってくると、ここに出る。2階はほかの階にくらべて狭いので、わりとかんたんに全部の部屋を見てまわることができるだろう。敵がでてくる場所は事実上1か所だけだしね。さて、NPCにはもう1つ楽しみがあるのだが、ダンジョン内でときどきさやかれる会話がそれだ。このダンジョンのどこかにある魔法の書庫を見つげると、スレーンが「こ、これはすごい貴重な資料ですね」とかいたり、それに対してバーンが「おい、おれたちには目的があるんだ。早く来ないとおいてくぞ」とかいたりするのだ。



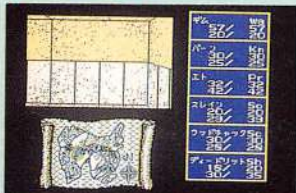
1階から階段を上ってくるとここに出る。2階は狭いので探検も楽そうだ

**地下**

この女性はいったい誰なのだろう

暗殺団の親玉に勝って部屋をうろついていると、こんな肖像画がカベにかかっていた。いったい誰なのだろうか？ この部屋ではもう1つアイテムを拾う。そのアイテムを持って城へ行くのだ。

ここに隠し扉がある



この囚人に隠し扉の情報を聞く

**河内氏の反論**

今回のロードス島の記事は本来、意図したものからすると少し軌道修正がなされている。これはハミングバードソフトの河内氏の「ユーザーのみなさんにもっとロードス島を楽しんでほしいので、雑誌に載った記事を確認するだけという解答集的なものはやめてほしい」という意向によるもので、本来はあったイラストマップからの引きだし線を消したり、本文中にてでくる重要なアイテムの名前なども伏せ字にした。RPGのダンジョンマップなどについてはときどき、読者の方々から「載せすぎではないか」とのご指摘を受け、やり過ぎとのご批判も聞かれるように問題も多い。反面、あまりに難解なRPGの場合にはマップを掲載してほしいなどの要望も多く、それらの声を無視することもできない。結局、難解かどうかの判断によって決まるのであるが、ロードス島戦記の場合には発売まえということもあり、もうしばらく様子を見る必要があるだろう。



来月号ではこんな敵と闘うパーティの悪戦苦闘する姿が見られるだろう

FAN ATTACK

ついにMSX版が見えてきたぞ!

# ブライ BURAI

今か今かと待ちつづけている人も多いことでしょう。おまたせしました! ブライがやっとその全体をあらわしはじめたのです。まずは第1部、8人の勇士たちの各章をアタック!



光と闇の物語BURAIが動き出した!

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

3月23日発売予定

媒体	CD-ROM×6
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

※要漢字ROM

## 今までのRPGを超えるシステム

発売前からなにかと話題になっていたRPG『ブライ上巻』のMSX2版が、その全貌をあらわしてきた。ゲームは選ばれた勇者たちがそれぞれの目的をめざす第1部の7ストーリーと、勇者たちがそらい、光の御子と



通常の移動画面。右側にフィールド、左側にはキャラクターの状態が表示される



ゲーム中に発生するイベントでは、左にはグラフィック、右にはメッセージが出る

いう赤ん坊を守って闇の軍団と戦う第2部とに分かれている。キャラクターの状態は玉とグラフィックによって表示され、今どれくらいどんなダメージを受けているかがひと目でわかる。また、使用する武器や防具がその人物に似合っているかや、人間関係がどうなっているかが重要な意味を持つなど、今までのRPGとはちがったシステムがある。今回はオープニングから第1部の7つの章までを、そのストーリーと攻略のための基礎知識にポイントをおいて紹介する。



戦闘シーンでは登場した敵の姿が右側に表示され、たおした敵は画面から消える

## まずはオープニングストーリーから

人間とそうでない者とが平和に暮らしている世界キプロス。だが6千年間眠っていた闇の魔神ダールを呼びさまし、その力を得たビドー・クレラントと七獣将たちが、2億4千万の軍団を率いてキプロスの王家にせまり世界は混乱した。唯一の希望はキプロス創世記の、光神リスクの降臨と光神の守護星八玉の

勇士があらわれるという伝承だった。そして落城寸前の王城で光の御子である王家最後の王子が誕生。王家側近の戦士、三銃士は御子とともに脱出をはかるが、ビドー軍の配下によって地に伏した。だが、彼らが命がけで張った光の結界は御子を守り、王家の秘宝八玉の首飾りの8色の玉は、勇士求めて天に舞った。



闇の力を手に、野望を果たそうと兵をおこすビドーと、その大幹部七獣将の面々の姿



ビドーによって封印を解かれ、6千年の時をこえて復活する闇の魔神ダール



御子を守るためにその命をかけた三銃士のリーダー、ダニエルは八玉を空へ投じる



## ザン・ハヤテの章

### ハヤテの章は刑務所内から

青玉の勇士ザン・ハヤテの物語は、刑務所の1室から始まる。ハヤテは海賊の幹部だった。海賊といっても非道なことは決してしない信義に厚い一団で、キプロス王家崩壊の寸前までピド一軍に抵抗し続けたため、反乱者としてギバ島にある最高刑務所にとらわれているのだ。くさりで壁につながれたままで、陰

険な目を向ける看守に悪態をつくハヤテの前に青玉があらわれ、彼が伝説の八玉の勇士の1人であることを告げる。正義感が強くてむこう見ず、そのうえ少々脳天気な性格のハヤテはすっかりその気。太いくさりを一気に引きちぎると看守をたたきのめした。ろうやのカギの束を見つけたハヤテは同じように捕まっている仲間を救い出し、刑務所からの大脱走を開始した。



ハヤテ「お、おおい、何だっつんだよ、この玉は。」

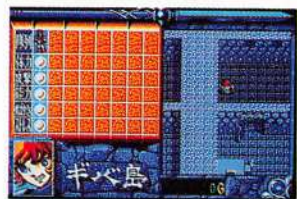
突然あらわれた青玉に勇士としての使命を告げられあつけにとられるザン・ハヤテ



腕づぶしには自信ありのハヤテは、なんとくさりを石壁から根こそぎ引っっこめく

### とにかくぶんなぐるのだ!

ハヤテの章は、看守がうじゃうじゃいる刑務所から脱出するわけだが、囚人である彼は武器も防具も金も、なにも持っていない。もっとも刑務所の中なので、金を持っていたところで今は役にたたないし、この章に限ってはアイテムを売るショップはまったく存在しない。こんな状態で生きて刑務所を出られるのだろうか。ここで、ハヤテのスタート時のパラメータを見てみると、体力と攻撃力がかなり高い。つまり、なぐればいいの



ハヤテの章のスタート地点。出るとすぐデカキャラと対決するイベントが発生する

だ。装備がなくても、とりあえず敵に大きなダメージを与えることができる。また刑務所の中には看守用の体力回復薬、アスロン50があるはずだし、戦闘後に手に入ることもある。

### 薬の使い方を覚えておこう

ブライにはたくさんの薬が登場する。薬は回復系、攻撃系、特殊系に分類されるが、当初は特に回復系の薬の世話になるだろう。回復系の薬は、アスロン～という名の製品とそれ以外の薬品があるが、1番使用度が高いのはアスロン50とポイズンゼロだろう。アスロン20、50、80は、体力、攻撃力、すばやさの3つのパラメータを回復してくれる。体力減少は戦闘不能、そしてゲームオーバーにむすびつく。アスロン50は値段も手ご



戦闘中でも薬を使用すると、即座に効果目が見られるのだ。

ろだし、手に入る場所も多いのでいつも3~4個持っているのが望ましい。またポイズンゼロは毒消しである。敵に毒攻撃を受けると歩いていても体力が減少していくので、すかさず回復する必要がある、それにはこの薬がかかせないのだ。

### ギバ島最高刑務所を脱出せよ!

素手でなくってかっぱらうという、まったく海賊らしい豪快な戦闘だが、それだけではストーリーは展開しない。この章を終了するためにはハヤテの海賊仲間である巨漢のプラズマ、片目のやさ男ムサシ、そしてハヤテたちの親方であるジャックの3人を救出する必要がある。刑務所は6階建てになっているが、プラズマとムサシはハヤテがスタートする6階に、ジャックは3階にいる。それぞれにはAキャラ(いわゆるデカキャラ)の看守がついているが、体力十分な状態であれば特に問題なく打ち破れるはずだ。また、3人以外の囚人たちを助けると、ハヤテの知名度が上がる。そして刑務所の外には、意外な結末が待つ。



プラズマ

まずはカジマンの男プラズマを救出する



ムサシ

続いてはハヤテの兄弟分ムサシ・ゲンジ

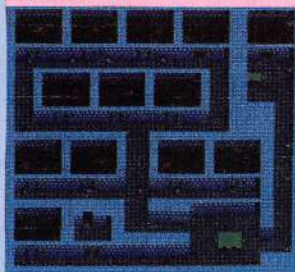


ジャック

最後はおやっさんことジャックを救う



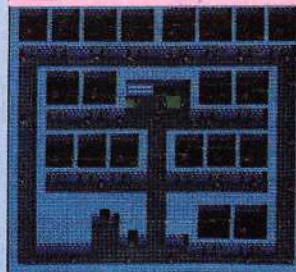
### 6F マップ



ハヤテはこの階の右上からスタート。プラズマは中央上、ムサシは左下のほうにいる



### 5F マップ



この階のどこかに体力を回復し、傷をなおしてくれるアスロン50がおかれた場所がある

### ふだんの行動も重要です

ブライのゲームシステムの中に行動というのがあり、これはフィールド画面を歩いているときに各キャラクターが一定の訓練行動をしているというもので、シャドーボクシングをしながらとか、本を読みながら歩くとかしながら彼らが旅をしていると思えばいい。このシステムは、各キャラクターの長所を伸ばし短所を補うために使うのだが、まずは強いところをもっと強くするのがお得だ。例えばハヤテは基本的に攻撃専門だから、ひた

すら攻撃力の訓練をすること。ほかの訓練をしてもは基本になる初期値が低く、伸びも遅いのだ。



行動を選択するウィンドウを開いたところ。ハヤテは当然攻撃力の訓練をしよう



# プロット兄妹の章

## 親の仇を探して旅する2人

キプロスの世界は、主に3つの種族がキプロス王家の統治の下で、この世界の体制を作っていた。1つは人類で、全体の7割を占める。もう1つは八玉の勇士の1人、ロマル・セバスチャンP世のようにトカゲのような風貌のリザードマンの一族、リーザズ族でこれが2割。そして残り1割が、ぬいぐるみのような愛くるしい外見を持つウオッシュ族。藍玉の勇士ゴンザと赤玉の勇士マイマイとのプロット兄妹は、このウオッシュ族の出身だ。兄のゴンザは動きは少し鈍いけれど、まるでクマのように大きな体に見た目どりの腕力を備えた、気は優しくて力持ちタイプ。妹のマイマイは、リスのようにふっさりとしたシッポを持つ好奇心いっぱいの小さくてかわいい女の子で、頭も切れ動きもすばしっこく、その上ちょっとした予知能力や魔法まで使える。この外見も性格も



♣勇者としての旅立ちをしるゴンザを見て飛び去ろうとする玉をマイマイが止める

でこぼこだが、とても仲のいい兄妹は親の仇を探し求める旅をしている。仇の名はナインテール。昔からこの世界を飛びまわっている純白の九尾のキツネで、妖怪変化のたぐいだ。兄妹の両親は、このナインテールに食い殺されたのだ。そんな2人が、目指す仇の住むヒューイ島の野原を歩いているとき、マイマイが自分たちが八玉の勇士に選ばれることを予知、やがて藍玉と赤玉が2人の前にあらわれる。勇士に選ばれた名譽と、世界を救う使命感に燃えちゃうマイマイだが、がんこ者のゴンザはあくまでも仇討ちをしたいといい張る。しばしの押し問答の結果、「ナインテールぐらいたおせない、八勇士つとまらない」というゴンザのめずらしく論理的な意見にマイマイも折れて、御子を守っている光の結界が切れるまでという条件で、仇討ちを続けることになった。



マイマイ「ヌヌ、ヌヌ、わかってまぢゅよ。マイマイには母や予知能力が働くでぢゅよ。伝説の八勇士に選ばれて、とっても嬉しいわ」

♣仇を求めて緑の草原を進むプロット兄妹 その頭上に藍と赤の2つの玉が飛んでくる

## ゴンザが体でマイマイが頭

ゴンザとマイマイは完全に役割がちがっている。ゴンザは体力、攻撃力ともに八玉の勇士中最強で、防戦に関するパラメータである忍耐力も高いが、不器用で鈍足、頭



♣無鉄砲のマイマイをゴンザが気づかう

も鈍い。反対にマイマイはすばやさがずばぬけた値を持っていて、知力、好奇心、能力値といったパラメータも勇士中1、2を争うが、体力、攻撃力は最低レベルである。ゴンザは肉体労働、マイマイは頭脳労働専門と考えていいだろう。したがって普段の行動はゴンザは攻撃力を、マイマイは好奇心を高めるためにまわりを調べるというのを選ぶとよいだろう。好奇心というのは、たとえば戦闘をしたあとに敵の落としたアイテムを発見する確率などを上げられるのだ。

## さらわれた妹を助け出せ!

プロット兄妹の章はヒューイ島の西端からスタート。すぐに町があるので、ここを中心に周囲をまわって敵をたおし、お金と経験値をためよう。このときゴンザは戦闘専門、体力の少ないマイマイは防御するか、魔法で援護しよう。武器と防具をそろえて、アスロン50とポイズンゼロをいくつか手に入れたら、東へむかう。ある地点まで行くと、イベントが発生する。水を飲みに行ったマイマイが、ビド一軍の兵士にさらわれ、軍のヒューイ島支部に閉じこめられてしまうのだ。ゴンザは妹を助けるため、敵陣に乗りこむのだ。

あっ! マイマイが!



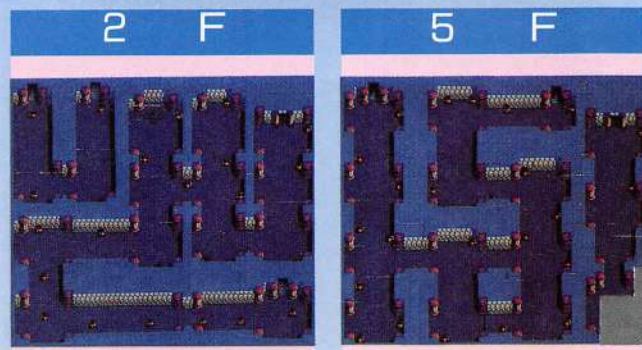
♣マイマイの悲鳴にゴンザがかけつけると、ビド一軍の兵士がかわいい妹を連れ去る



♣ビド一軍の支部につかまってしまっているマイマイの運命は風前のともしびだ



## ビド一軍ヒューイ島支部



♣ビド一軍支部は全5階で、マイマイは最上階にいる。まず2階のイベントをこなすこと



## 幻 左京の章

### 天から降りた竜神左京

銀髪長身の美青年である白玉の勇士幻左京。その正体は、竜の一族の長にして水をつかさどる神帝、氷竜。つまり神様なのだ。彼は、このブライの物語の発端となる6千年も昔の事実も、八玉に秘められた真実も、そしてブライということばの持つ意味も知っている。彼は闇の魔神であるダールの復活を知り、ある目的を持って地上に降りてきたのだ。いってしまえば、ブライのほとんどすべてのカギを握っているのがこの左京なのだ。

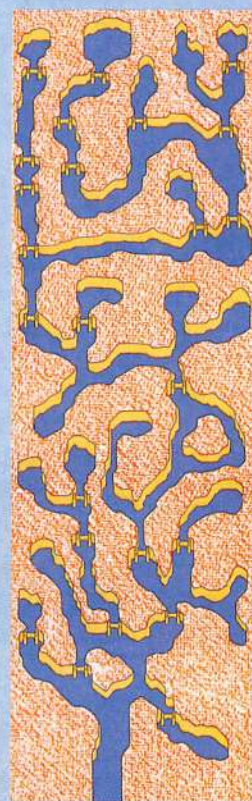
ところで左京には金竜と銀竜という2頭の竜が、ボディーガードとして天界からともに降りている。普段はその姿をかくしているが、一命あればその姿をあらわし、本性を出すとその神通力でほぼ無敵となる氷竜の左京とともに3頭の天竜というこれ以上考えられないほどの強力なパーティとなる。普段の左京は、人間と同様に、毒もきけば傷もつくし、攻撃力もそこそこのので武器や防具、薬品を忘れずに。

### 虎の一族がおそいかる

幻左京の章は、ダコウ山の中でそのストーリーのほとんどが展開するのだが、ダコウ山の鉱山までたどりついてしまうと左京は完全に無敵といっていい状態になる。問題はそこまでの道のりをいかに切りぬけるかだけだが、左京はそこそこ強いので、カムイ島に1つだけあるザムザの町で必要な物をそろえるだけの金はすぐに手に入るだろう。さて、鉱山をかたづけ、光の御子のもとへ行くとする左京に、

竜一族の宿敵であり、炎をあやつる虎の一族の精鋭、虎の五羅漢がつぎつぎとおそいかる。神である氷竜に対し、死をかけてまで虎の一族の意地を見せる五羅漢。そして左京は彼らとの戦いによって、神通力のほとんどを失ってしまうのだ！

### ダコウ山鉱洞



### 虎の五羅漢



烈虎

熱虎

我虎

乱虎

破虎



氷竜左京の危機。金竜も虎に立ち向かう



左京「おかしら、そこのけいという名前が誰か？」

ある使命を抱いてカムイ島に降り立った神帝左京にビドーの雑兵がからんできた



左京「金竜、銀竜、出て来てはならぬといつたではないか。見ろ、雲が裂けてしまった。しかも、敵首を北が物と云ったのだ！」

左京の左右を固める金竜と銀竜は竜の一族の長。左京の強力なボディーガードだ

### 哀しい愛の物語があった

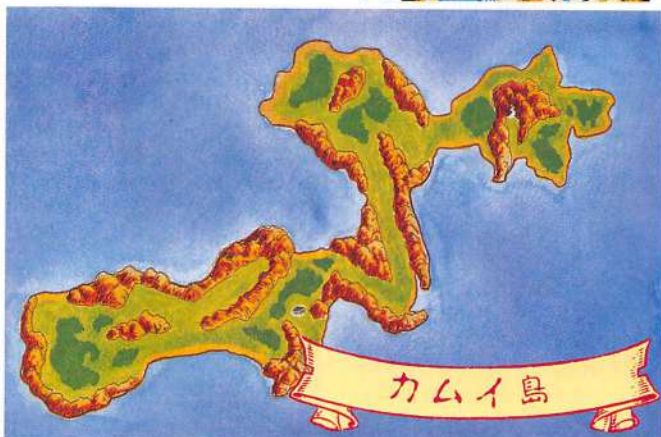
不死であるために、かえどという恋人の死を見取った左京は彼女の墓をカムイ島にあるダコウ山に作り、約束の時である今再びその地を訪れようとしていた。だが、美しかった深山はビドー軍の手によって鉱山として掘りかえされ、無残な姿をさらしていた。怒りに燃えた左京は、ついに氷竜の本性をあらわした。



●思い出のダコウ山はビドー軍の手でほろほろに掘り返された



●左京は氷竜の本性を出す



カムイ島

### 水術師左京！

左京の初期状態は好奇心を除いたすべてが高い値で、バランスのよいキャラクタだ。彼はもっとも落ち着いた大人のキャラクタで、その忍耐力は、他を大きく引き離している。また彼は強力な水術を身につけているが、初期においてはその能力は攻撃よりも防御の術、あるいは攻撃を援護する術として使われるだろう。一見攻撃型のキャラクタに見えるが、彼は先陣を

切って飛びかかるタイプではないということ。左京は忍耐力が能力値を訓練しておくのがいだろう。2部に入って壊滅寸前のパーティをきつと守ってくれるはずだ。



●左京のあやつる水術はどれも強力で効果的な物ばかりである



# ロー・タム一家の章

## 優しく強い父親が黄玉の勇士

人も通わぬ山奥で、本当にきびしい修行を何年も重ねた結果超常的な能力を身につけた、念術師と呼ばれる人々がいた。強力な念の力で敵をたおし、魔物を退散させ、気力や体力を回復させる力を持ち、そのパワーを保つために自身の心と体を極限まできたえあげる念術師。黄玉の勇士として選ばれたバビル・ロー・タムは、この念術の最強最後の使い手である。彼はモード島の東部の人里離れた土地で、妻のマリア、そして一人息子のクークとともに修行を積む日々を送っていた。強い父、優しい母の愛情につつまれて育ったクークは9才。母親に甘えているのが好きで泣き虫で暗い所が嫌いで人見知りをする、本当にまだ子供である。生まれたときから森の動物を友達にしてきたため、動物のことがばを理解することができる。そしてクークが優

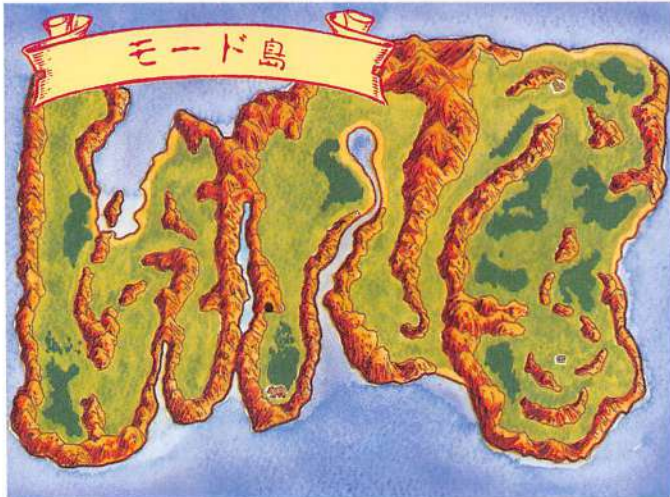
しい子だということを知っている、彼のまわりにはいつも小鳥やカエルやその他の小さな動物たちがいるのだった。貧しいけれど清らかで平和な生活をしてきた一家の住まいに、黄玉がやってきた。キプロスの危機を聞いて、バビルは勇士としての使命を負う決心をする。さびしがるクークを優しくさとすバビル。家をかたづけ旅立ちのしたくをするマリア。一家はまずモード島の西部にあるサラセンの村にむかう。ここには念術師として大きな才能があったにもかかわらず、山の暮らしにあきて村へ下りてしまったバビルの親友、カルロス・キンバリがいるのだ。いつ果てるとも知れない戦いにおもむくバビルは、妻と息子のことをを彼にたのんで行こうと考えたのだ。こうして一家は、旅に出る。そう、悲劇の待ちうける運命の旅へと。



クークが手招きをすると、家中の小動物が、驚しそうにチョコマカとじゃれつき始めた。  
④自然の中で育った心優しいクークのまわりには、森の仲間たちがいつもついてる



マリア「おなた、まいりましょう」  
④なつかしい我が家を捨てて旅立つロー・タム一家。彼らの前には過酷な運命が待つ



## ひよわな子クークの能力

プレイヤー側の全キャラクタのなかで、初期のころのクークは1番使えない。体力ない、攻撃力ない、す早くもなければ防御力もない。修行が足りないから強力な念術も知っているのに使えない。プライは体力が1に



④大きな熊か一家の前にあられた。しかしクークはまったくおどろくそぶりがない

なると、そのキャラクタは自動的に戦闘からはすれ、パーティ全員が戦闘不能でゲームオーバーになるまで死ぬことはないが、はじめのころはクークを活かしたままに戦い続けるのは不可能に近い。シナリオを早くクリアしたいと思ったら、クークは戦闘不能のままにしてバビルの攻撃とマリアの念術による援護でゲームを進めたほうが絶対に楽なはず。とはいうものの、クークの動物と会話する能力がイベントでは重要な役割をはたすはずだ。

## そして悲しい運命が一家に

ビド一軍の<sup>トビ</sup>屯田兵や不気味な妖怪の攻撃をかわして、無事にサラセンの村に着いたロー・タム一家を、旧友カルロスは歓迎してくれた。そしてバビルが妻と息子のことををたのむと、気のいい彼は二つ返事で引き受けてくれた。安心して光の御子のもとへむかうバビルをクークはさ

びしうに、そして不安気に見送った。光の結界が切れるまで何日もなく、旅を急ぐバビルはビド一軍の1隊とすれちがう。その方向にはサラセンの村のほかに、なにもないはずだ。家族が危ない！バビルは今来た道走る。その先に待つ本当の悲劇を彼はまだ知らない。



④旧友カルロスがバビルをでむかえる。友というはいつのときにもありがたいもの



④ビド一軍の騎馬軍団があらわれた。クークたちのいるサラセン村に危機がせまる！

## クークをきたえておかないと

何度もういうようだが、クークは本当に最弱のキャラクタだ。第2部では彼が父に代わって黄玉の勇士の任を負うのだがこのままではまったく心もとない。第2部で少しでも楽をするためには、ここでクークに十分手をかけてやる必要がある。幸いクークは比較的成長が早いので、念術師としてのかくれた才能に期待しつつ、能力値の訓練をしよう。また戦闘画面では、あまり役にたたないかもしれないが、できる限り参加させておこう。

クークは今よりも将来性のほうが大切なのだ。地道な努力が大きな可能性を引き出すことだろう。第2部に入ると、本を読むことで知力を上げ、新しい能力を得ることができる。そのときに、今の怒力がむくわれるはずである。



④森の中で育ったくせに、洞窟や暗がりまでわがままな子だ





## アレック・ヘストンの章

### 実力者アレックはそのとき

アレック・ヘストンは、七獣将の1人である気獣将ハジャ・周芳のソレス島にあるアジトにかこわれている。彼は占い師の長老で、水晶玉による遠見の術を買われてハジャに協力し、八玉の勇士たちの動向を教えていたのだ。7人目の勇者までを見せられたハジャは、変に楽しそうな顔でニヤニヤ笑うアレック

に8人目の勇者を見せるとせまった。「8人目の勇者は水晶玉で見る必要はあるまい。ちゃんとおぬしの目の前におるわい」。アレックの差し出す手の上で紫玉がおどった。そしてうろたえるハジャを尻目に宙に舞った紫玉の勇者は、まぬけな気獣将を手ひどくからかうとゆうゆうとしてその姿を消すのだった。



アレック「こら、人殺しの悪いことを言うでない。

④敵の大幹部の前から堂々と逃げ出すアレック。こんな無茶もまるで平気である



④とりあえず、物のついでで敵の軍事施設を壊しに行こうという破天荒なじーさま



### ビドー軍兵士と腕だめし

ハジャのところからまんまと逃げ出したアレックは、行きがけの駄賃にとソレス島の砂漠地帯のむこうにあるビドー軍兵士養成所をぶつつぶすことにする。このアレックの性格ときたら、大ボケ、すちゃらか、出たとこ勝負。それでも平気で状況を乗り切れるのは、魔術や幻術の超一流の使い手だからだ。したがって彼の戦闘は魔法中心になり、それに必要な能力値、知力といったパラメータは初期状態でも高く、強力な攻撃魔法も持っている。さて養成所の兵士たちを、ちよいとひねってやるか。



④養成所の地下になぜか美女が1人。アレックは彼女の兄を助けることをたのまれる



④その兄貴ってのがこのモヤシみたいな青年。まあ、乗りかかった船ってやつだからねえ

### 宿敵！ ハッサム登場！

ほとんど勢いだけで養成所を壊滅させ、意気揚々と光の御子の所へむかおうとするアレックに鋭い声をかける者があった。アレックを術師のライバルと思いついて、何度も挑戦してきては

返り討ちにされている男ハッサムが、今また挑んで来たのだ。火花を散らす術と術のぶつかりあい。そしてハッサムは秘術冥府転動を使いアレックを地獄へと送りこんでしまった！



④アレックを勝手にライバルにして、何度も返り討ちにあっているのにめげないハッサム



④なんと地獄へ送りこまれてしまうアレック。無事脱出して現世にもどれるだろうか

### 年よりの冷水と言うなかれ

アレックは、早い話が魔法使いなのだ。その術の威力は最終的には攻撃、回復、防御、移動とすべての範囲におよぶ。したがってアレックはただひたすら能力値の訓練に明け暮れるべきで、ほかの能力は、本人が死なないう程度に整ってればよい。ただし彼の場合はそれにあきたらずにいるようで、イベントシーンにおいてはそのサービス精神を発揮してくれるだろう。いずれにせよ彼は基本的にはパーティの後衛から、ハヤテたちの攻撃の合間に、あるいは防御されながら魔法を使うのが筋である。



④もともと恥ずかしいアレックの特技の中で最高に恥ずかしい肉體変化の術

地獄マップ





# ロマル・セバスチャン7世の章

## 好漢！ 正義の男ロマル帰還！

トカゲのような一見不気味な外見を持つリーザ族の、ロマル・セバスチャン7世。しかし彼はその外見とうらはらに、八玉の勇者の中で最も紳士であり、また剣士としても相当の腕前を持っている。インテリで正義感も強く、その上名門貴族の長男なのだ。恵まれた身分にありながら、ロマルは退屈で済みきった貴族の生活を嫌い、館を飛び出して旅のサーカス一座に身を置き、気ままな暮らし

をしていた。ある日父危篤の知らせを聞いた彼は、やもたてもたまず、一座の仲間へ別れを告げると懐かしい故郷へむけて愛馬を走らせた。八玉の1つである緑玉はロマルを勇士として選び、ここ数日彼にしたがっていたのだが、望郷の念にかられるロマルは勇士としての旅立ちを拒否していた。途中、おそいかかる魔物やビドー軍の雑兵を切りふせて、ついに懐かしい館へとたどりつくのだった。



ロマル「ロマル、本道に行っちゃぶるのかい。」

Ⓛ 長年音楽をともにしてきたサーカスの一座の人々がロマルとの別れをおしむ



Ⓛ 緑玉の願いもふりきって我が家にとりついたロマル。実に10年ぶりの帰郷であった



## ロマルは剣士なのだ

ロマルは、剣術を得意とするキャラクターで、その役割は敵に鋭い一撃をあたえることだ。彼は攻撃力とすばやさの値が高い。これは敵の攻撃を受けにくく、自分の攻撃は的確にヒットさせることができるということだ。また、忍耐力や器用さの伸びも期待できる。ただし、ロマルの場合、特種能力があまり有効なものではないので、剣を使った戦法のほうが得策といえる。したがって無理に能力値を上げようと気にする必要はないだ



Ⓛ ロマルの特種能力は、剣を振り回して風をむくす技なのだ

ろう。さて、こうなると重要になるのは武器の選択。プライドでは武器と人との相性がある。ゴンザに細身の剣は似合わないだろうが、これをロマルがにぎると一転強力な武器になる。こんなことが実際にゲーム上でおこなわれるのだ。

## 悪漢ビスマルク一党が館に

館に着いたロマルは、婚約者のシャロン・セムロツツや昔なじみの人々と感動の再会をはたすのだが、父はすでに亡く、弟のピエールは、セバスチャン家の乗っ取りをたくらむビスマルクの息子のジョーンズとの決闘で失明していたのだった。怒りと悲しみではりさけそうなロマルは復讐を誓う。昔のままの館のたたずまいの中の思い出をシャロンと見てまわったその翌日、ビスマルクとジョーンズがあらわれた。ジョーンズと決闘することになったロマルは、これを切りふせピエールと同じように両目を傷つける。捨てぜりふを残して逃げ帰るビスマルクたち。彼らの背後にはビドー

軍がいるのだ。この後、ロマルと館の人々はビドー軍の来襲にそなえて館の防備をかためるのだが、館の各部屋に人員を配置するというシミュレーションゲーム風の展開になる。ここで必要なのは館の中の部屋の配置をきちんと覚えておくことだ。ロマルは館を守れるか。そして緑玉の勇士の旅立ちの日は来るのだろうか。



Ⓛ 身勝手な生活を10年もしていたロマルを優しく出むかえる婚約者のシャロン

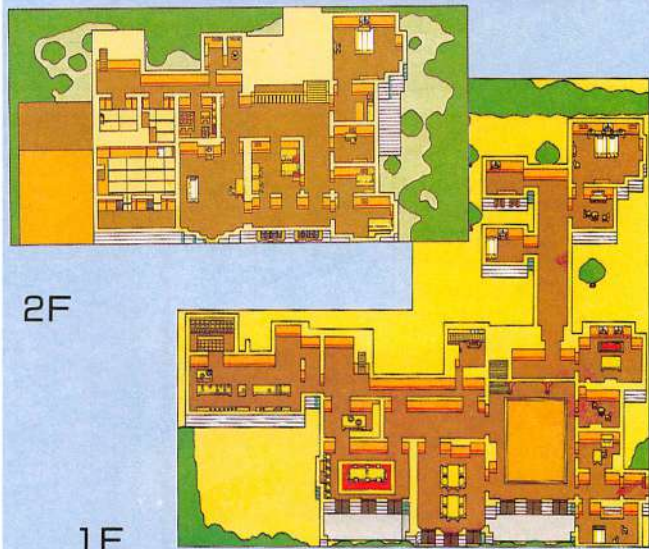


Ⓛ セバスチャン家の地位と財産を我が物にしようとするロマルの伯父ビスマルクの親子



Ⓛ 名誉と復讐のための決闘で、ビスマルクの息子ジョーンズをみごとに切りふせる

## ロマルの館



Ⓛ ロマルの館2階屋で、数多くの部屋がある。イラストを参考に1つ1つを確認しよう



## ● リリアン・ランスロットの章

### 恋人探しの旅の途中で

赤玉の勇士リリアン・ランスロットは、スラリとしたスタイルにきりっとした顔立ちが美しい、19才の女の子である。純情で素直、多少幼い感じがするのはまだ世間知らずなのと、激情しやすい性格のためか。彼女はそのかわいらしい外見にふさわしいロマンチックな理由で旅をしている。幼いときに別れた初恋の男の子を、1枚の写真をたよりに探しているのだ。ところで、若くてしかもとびきり美形の女の子が魔物やあらくれ者の兵士などがうろついている世界を、たった1人で旅なんかしてあぶなくないのだろうか？ あ



リリアン「やっぴね、あなた、自由そうなお人なから、しばらくその様までいてちょうだい、三日らすればおれのようにになるから」

④通りすがりのすげなおっさんに、針をプスリ!! かなり過激で大胆なところも

ぶなくないのだ。バラの花がその身を守るために鋭いトゲを持つように、彼女には必殺技がある。リリアンは各種の針を使って敵をたおしたり鍼治療をしたり、場合によっては相手の精神をコントロールして情報を得たりする針術を使える。彼女は今までこの術を使って、人助けをしたりピンチを切りぬけたりして来たのである。赤玉はそんなリリアンを勇士に選ぶ。リリアンはこれを受け入れるが、そのまえにアラメンテ島のはずれにある占い師の村へ先に立ち寄ることにする。恋人の行方を占い師の長老に占ってもらうために。



④とりあえずは近くにある町を足がかりにして、お金をためておきましょうね



### 占い師の村でどろぼうさわぎが!

リリアンは、針術が使える以外は普通の女の子だ。したがって、初期状態の彼女の体力や攻撃力といった肉弾戦用のパラメータは、子供や老人も混じっている八玉の勇士たちの中で、ちょうど真ん中ぐらいである。彼女のすぐれている点はすばやさや器用さのような、女の子特有の身の軽さをあらわすパラメータであり、また得意の針術による能力値の高さもある。将来的にはリリアンは、攻撃にも防御にも使えるキャラクタになるだろうけれど、成長するまではどちらにも中途半端で、苦労させられるだろう。実際最初のころはすぐに体力がなくなって、戦闘の途中で逃げ出すこともしばしばのはず。だが成長するにつれて、針術による体力の自力回



④事情が飲みこめないままに取り囲まれる。あたしがドロボウ? じゃ〜だんでしょ

復という特種能力が物をいい出すと戦闘はがぜん有利になる。とにかく初期のころはアラメンテ島の東の岬にあるイルイネの町で地力をつけながら、ついでにお金をためておこう。

リリアンの章のストーリーは島の北西にある占い師の村にたどりついてからが本編である。占い師の村にたどりついたリリアン。だが、村に人の気配がない。村中歩きまわってみると、一軒だけカギのかかっている家があった。なにげなくその家に入ってみたが、だれもいない。そのとき、「どろぼう!」と叫ぶ声がした。たちまちリリアンは村人たちにとりかこまれ、そしてその家の主である長老の大切な巻物を盗んだというぬれぎぬをきせられてしまうのだ!



④だれもいない家に入りこむリリアン。実はここ、占い師の長老アレックの家なのだ

### スピード&テクニクが身上

リリアンの特種能力である針術は全部で6種類の技があり、攻撃と回復の両方に使える。また彼女はすばやさ、器用さの初期値が比較的高く、逆に体力や攻撃力は相対的に見て低い。これによってわかることはリリアンの戦闘パターンは針の技をすばやく敵にヒットさせて敵をたおし、場合によっては逃げる。そして体力が落ちたら鍼治療で回復させる。そして能力値がなくなったら町の救済所で治療をするということくり返すわけだ。さてリリアンの行動だが、やはりスピードにみがきかけべきだ。したがって選ぶべきはすばやさの訓練ということになるだろう。リリアンは針術の1つであるギムレという技で、体力を回復す

ることができるので、体力回復剤はあまり必要ではない。むしろ特種能力を回復させるアスロンズやアスロンピックを買ったほうがいい。ブライには実に多くのアイテムがあるが、ある者には重要だが、ある者にはほとんど意味のないという物が多い。そのアイテムの効力を考えて、計画的に使うべきだ。



④リリアンの針術。体力回復のギムレと、攻撃力強化のガッシュがおすすめである

パロディだらけの『あーくしゅ』を徹底攻略

FAN ATTACK



# あーくしゅ

【アークス番外編】

ウルフチームの過去のゲームを振り返り、すみからすみまで散りばめられたパロディ部分をチェックしつつ、『あーくしゅ』のストーリーを追っての徹底攻略。しかも描き下ろし漫画付き。

ウルフチーム  
☎03-5273-4795  
発売中

媒体	CD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

M-FAN  
特製

ウルフチーム描き下ろし  
あーくしゅ

す〜に〜ちゃんMSXであそぶ



## あーくしゅはウルフチームの集大成だったりする

全世界400万人のMSXユーザーのみなさん、そしてウルフチームのファンのみなさん、コンニチハ。「あーくしゅ」の攻略の時間がやってきました。といったところで、どんなゲームなのかわからない人も多いはず(?)。まずはどんなゲームなのか説明していこう。

『あーくしゅ』とは? ひとことではいってしまえば「いままでウルフチームの手がけてきたゲームをパロディ化したアドベンチャーゲーム」だ。

ネーミングからもわかるように、基盤になっているゲームは「アークス」。主人公も「アークス」で登場したジェダとピクト。そして、パロディといえればかわいいキャラ。『あーくしゅ』も、このままおみやげ屋の店頭でキャラクタ・グッズとしてならべてもいいくらいかわいくキャラがアレンジされている。

さて、ストーリーはというとこれが意外とマジメなのだ。

時と空間を支配する日本の聖剣がいろいろな時代を往き来するうち、次元に裂け目ができてしまい、何人かの仲間が次元の

向こうに消えてしまったのだ。このことを金竜から聞かされたジェダとピクトは、仲間探しの旅に出るのである。

### 主役はこの2人

『あーくしゅ』の主人公は、「アークス」のジェダ。そして一緒に旅をしていたピクトの2人。ピクトは、つい最近発売された、「アークス2」の主人公でもある。もとのゲームではしっかりしてい

たジェダは、名前もジェダと平仮名になってただただ大ポケになってしまい、どうもたよりない。でも、なにを聞いても「ほう」と聞き流してしまうあたりは、じつは大物なのかもしれない。

ジェダ



ピクト



◎おっっ! カッコイイではないか、これが「アークス」のジェダなんだ



◎おっっ! これまたカッコイイぞ、これが「アークス2」のピクトなのかあ

# あーくしゅを256倍(当社比)楽しむには!!

この「あーくしゅ」のパロディ部分を256倍楽しむには、やはりウルフチームの過去のゲームで遊んだほうがいいのだけど、いまから全部やるなんてことはまずできないよね。そこで、今回登場するゲームの紹介をしてみた。これを読めば、ゲーム中のパロディ部分を見つける手がかりぐらいにはなるだろう。もちろん「あーくしゅ」には、ウルフチーム以外の会社のゲームや、いろんな映画、アニメ、特撮などのパロディもたくさんある。もとネタがなにかを考えながら遊ぶのも楽しい。



①うむう、どこかで見たことあるなあ。そうだ、ナオコのトイオプではないか!

## ファイナルゾーン

### FINAL ZONE

このゲームはウルフチームが独立するまえ、まだ株式会社日本テレネットの一部だったころに作られたもの。このゲームは、ボウイ大尉が、4人の戦争のスペシャリスト、ランディ・ハンセン、カール・ジョウ、ダコタ・ボンバー、リン・モモコと共に戦い、マウカ島に配備されたGN-16Bというスーパーウエポンを破壊するというストーリーのアクションゲームだ。5年もまえのソフトだけと持っている人いるかな?

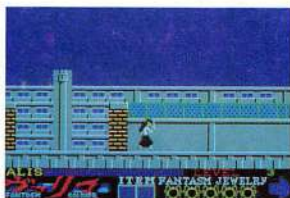


②これがウルフチームの本当のデビュー作ということになるわけだ

## ヴァリス

### ヴァリス

「ヴァリス」といえば本誌創刊号の驚異の1、2面の全体マップがなつかしい(誰も知らないって)。まあその話は置いておこう。このゲームは、普通の女子高生の優子が明の世界の力「ヴァリス」を解放するために、ファンタズム・ジュエリーを集めるため戦うというアクションゲームだ。麗子という優子の同級生もいるのだが、敵のログレスによって暗の戦士となって優子と戦うことになってしまう。これもテレネット時代の作品。



③やはり優子は、セーラー服姿で戦っているのがいっぱいサマになっているなあ

## ヤシヤ

### ヤシヤ

このゲームがウルフチームとしてのデビュー作になる。戦略的要素を含んだアクションゲームだ。時は戦国、世の中は破壊の神「死魔神」によって破滅への道を歩みはじめようとしていた。それを阻止するために戦っているのが「夜叉」である。主人公は最空と伊織。この2人は共に夜叉だ。2人は死魔神を倒すために必要な護身剣を探して旅をする。このゲーム唯一の女性キャラ(かな?)の沙羅は、最空の妹なんだよ。



④オープニングでの最空(左)と伊織(右)ビジュアル面の強いデモカ特徴なのだ

## アークス

### ARCUS

『あーくしゅ』の基盤となっているのが、この「アークス」だ。主人公ジェダは、精霊の長である金竜リグ・ヴェーダの怒りをおさえるために旅をしていた。このときのメンバーがエリン、トロン、ヴィド、ディアナ、そしてピクトである。ジェダとエリンの出会いの場所は酒場。エリンって酒乱なんだよね。ピクトはこのころはまだ子供で戦闘のときはいつも足手まといだったんだ。今回はジェダのほうか足手まといかな?



⑤酒場であばれているエリン。やっぱりエリンって酒乱だったのね

## ミッドガルツ

### MIDGARTS

ドラゴンと人間が共存する世界「ミッド・ガルツ」。神の意志を受け継いだ剣「ルーンブレード」を手にした少年カインの物語である。いつもカインと一緒にいるドラゴンがサークンだ。カインとサークンは兄弟のように育てられたのでとても仲がいい。忘却の窟穴にいるヨシュアはカインの先生ってところ。そしてカインのルーンブレードを求めて、どこまでも追いかけてくるのが、光輝の騎士団のルアン・カーンだ。



⑥1本の剣によって運命が変わってしまったカイン。そして、その剣をつけ狙うルアン

## ガウディ

### Caudi

1992年。オリンピックを目前にしたバルセロナが舞台のハードボイルドAVGだ。主人公は、ヘンリー・ハワード。多くの情報網を使って、政界などの情報を操作する「情報コンサルタント」だ。彼の有力な情報は、相棒のリチャードから得ている。ハードボイルドといえば、やはり「いい女」である(勝手に決めてつけているが)。もちろんアンナといういい女が登場するのだが、悲劇のヒロインで終わってしまうのが悲しい。



⑦私はヘンリー・ハワード。「あーくしゅ」には出演していない。以上だ

## アークスII

### ARCUS

前作の「アークス」から10年、主人公はジェダからピクトに変わり、新たな冒険がはじまろうとしていた。ピクトと行動を共にする仲間には、スー・ニー、サーラ、チノップ、バザン、グランダ。スー・ニーは、弓を使うのが上手なエルフの女の子。ピクトと仲がいいんだよね。サーラは盗族の娘。血の気は多いが、子供たちには優しいのだ。もちろんジェダなど昔のキャラも登場するよ。そうそう、ジェダとエリンは結婚してるんだ。



⑧ピクトとスー・ニーは、エルフの村のために、一緒に戦うのだ

# とにかく『あーくしゅ』の攻略なめだ!!

さて、ここからは、じえだとピクトの漫才道中記。ではないけれど、2人の仲間探しの旅の流れを追っていこう。

仲間探しも目的のひとつだが、旅の本当の目的は4つの〇〇を探し出し、3つの剣「ルーンブレード」を集めて、この混乱した次

元をもとにもどすことなのだ。さらにこのときとばかり悪事を働いている者がいるらしいので、こいつも倒さなければならない。まったくこんな苛酷な使命をこんなんびりとした2人にまかせてしまっているのだから……なんか心配。

「あーくしゅ」は、大きく分けると、最初の時代、ワープ空間、現代、近未来、超未来、過去、6つの時代にわかれています。そして、それぞれの時代を往き来するため、各場面の左に、時代ごとに色分けをしています。

最初の時代

## 話はここから始まる



じえだとピクトは、いつものように、モンスターを倒す旅をしていると、そこに突然、金竜のメッセンジャーおじさん(アークスのキャラバンのおじさん)が現れて、アララト山の金竜が2人を呼んでいるという。



◆金竜リグ・ヴェータから重大な任務を与えられる。「大丈夫かなあ」「ほう」

金竜リグ・ヴェータの所に行くと、たいへんなことになっていた。次元の裂け目ができてしまい、そこに友達か吸いこまれてしまったらしいのだ。

というわけで、時と空間を支配する3本の聖剣「ルーンブレード」を見つけ出し、友だちを助けて旅がはじまる。

ワープ空間

## DOSバーガーは次元の分岐点



◆「いらっしゃいませ、DOSバーガーへようこそ!」こんな店員がいたらやっぱり繁盛するんだろうねえ

現代、近未来、超未来、過去のそれぞれの時代に行くには、次元の谷間にある「DOSバーガー」に立ち寄らないといけない。この店員は「ヴァリス」の優子(U子)と麗子(O子)。最初はお金がありませんので、なにも買いません。現代に直行しよう!

現代

## 哀愁のバルセロナには!?



◆無銭飲食で捕まっているチノップ。「アークス2」のときより輪をかけてセコイ

ここは、『ガウディ』でおなじみのバルセロナ。なにげなく酒場へいってみると、探し出す仲間のひとり、チノップが無銭飲食をしてボーイをやらされていた。店主のヴィドに1500円を払えば許してくれるというのだが、残念ながらお金がない。ここはひとまず外へ出よう。じつは、

元をもとにもどすことなのだ。さらにこのときとばかり悪事を働いている者がいるらしいので、こいつも倒さなければならない。まったくこんな苛酷な使命をこんなんびりとした2人にまかせてしまっているのだから……なんか心配。



◆ひゅー びっしっ! びっしっ! サーラ様とおいしい! びしびし! こわいよ〜



◆なぜか海岸に刺さっている聖家族教会

聖家族教会のあたりにいる自動販売機と戦って勝てばお金が手に入る。この戦闘でお金をかせぎチノップを助けよう。

駅でアンナに密教と関係があると忠告された海岸の洞窟に、剣の形をしたくぼみがあることをチェックすると、なんでも屋でニポン人セットとろうそくを買っておくのも重要なポイント。きつとあとで役立つ。途中、立ち寄った武器屋で、じえだがムチを買おうとすると、突然2人目の仲間サーラが現れた。これで仲間2人を救出!

## ルアンのお部屋



◆編み物とかを器用にこなしているが、じつは光の大道芸人ルアン・カーンなのだ

バルセロナの街にいる大道芸人はルアン・カーンだった。光の大道芸人ルアン・カーン参上」とかいいながら、いつもピクトたちの先回りをして、わけのわからないことをいって去っていく。じえだとい勝負の大ボケぶり。

近未来

## ここは戦場 ファイナルゾーン



◆モモコのいるトーチカにはルーンブレードの形をした、くぼみがある。きつとここで剣が見つかるんだ!

ここは戦争のまっただな「ファイナルゾーン」。この世界にきたら、すぐ雑草を取っておこう。これもあとで必要になる。

そして、トーチカに行くと、モモコから妙な話が聞ける。なにやら声のする洞窟があるというのだ。彼女に案内をたのむが、ポウイ大尉の命令書がないとここを離れられないという。ポウイにたのんでみるが、ピクトたちが味方かどうか試すため、水路にいるボンバーから暗号書もらってこいと彼は条件を出す。暗号書を持つてく



◆バリケードのところには、特殊行動隊ブラックコブラのポウイ大尉がいる。カッコイイ!



◆「ナポレオンの切札は?」「ダイヤの15」この暗号はジャイアント〇ボのだ!



◆ボンバーのさしだす2枚のカード。ジョーカーを引けば暗号書をくれる



④やぶの中からシュワルツがあらわれる。こいつを倒せば1000円手に入るぞ!



④まずは1つ目のルーンブレードを手にする

④スー・ニーでへす! スー・ニーは、CDと極秘の書類を持っているぞ!

るとやっと信じてもらえ、モモコと一緒に洞窟へと。

洞窟には3人目の仲間スー・ニーがいた。彼女は何か重要な書類とCDを持っていた。トーチカへもどりCDを使うと1本目のルーンブレードが手に入った。書類は、ボウイに渡しておくといいかもね。



④ちょっとはしたない格好で寝ているのは酒乱で有名なエリンだ。ずっと寝ている

開かなくて困っていた。そこで、割り符を見つけるようにたのまれてしまう。CDのために、しかたなく引き受けるのだが、いったいどこに? 壁穴で酔っぱらっているエリンもまだ起きない。彼女の目を覚ますには、どうやらお酒が必要らしい。それらは、また別の時代に……。

## DOSバーガーでスクラッチカードを当てよう!!



DOSバーガーで、ポテトとハンバーガーとポテトのセットを注文すると、スクラッチカードが付いてくる。そして、それに当たらないと、過去の世界には行けないのだ。セットは400円もするので、じえだが「ハンバーガー食べたいとねだっても必要なときだけ買おう。



④セットを買うとついてくるスクラッチカードを当てれば過去に行けるようになる

いままで見つけた仲間たちは、このDOSバーガーで待っているのだ。この時点では、チノップ、サーラ、スー・ニー、グランの4人がいるはず。さあ、ふたたび過去に行こう!

## お酒は三河屋でどうぞ



④三河屋の番頭はトロンだ。ここでエリンのためにお酒を買っておく。未成年は飲んだら、だめだよ

ここは戦国時代の日本。「ヤシャ」の世界だ。まずは武蔵の国の三河屋に入ろう。この店でエリンを起こすためのお酒が買えるのだ。それと、ルアンが突然CDをよこせといってくるが、ここで一見役に立たないように見えてじつは重要なアイテムが手にはいるのだ。

## ルアンのお部屋



④浪人の格好をしているのが、ルアン・カーン。頭には、日の丸をつけているんだ

今度は浪人の格好をして「光の浪人ルアン・カーン参上!」だって。まったくしょうがないやつだなあ。なに? CDをよこせせだあ? なんてふてえ野郎だあ! あつ、じえだが勝手にCD渡してる。いいの?

## やっとエリンが目覚めた!!



④お酒をもつていくと、エリンが目覚めます。ついでにバザンのかぶとも手にはいるのだ

また酔ったまま寝ているエリンに、過去の世界で買ってきたお酒を持ってかえると、予想どおりエリンは起きるのだ。これで仲間が5人そろったわけだ。そして、バザンのカブトが手に入る。エリンが枕にしていたのだ。カブトを持ったら、また過去へ!

超未来

## やはりエリンは酒乱だった!!



④ここは竜の谷。タクシーのかわりに竜を使うなんて、いいなあ〜



④いぢめる? これは、ぼほほの、しまりす君ではないか。え? サークンなの? ほう!



④人間の里には、アゴをはずしているグランがいる。おもしろい顔! でも治してあげないといけないよ

ここは『ミッド・ガルト』の世界。竜の谷にはカインと竜のサークンがいる。まずは、ヨシュアがいる忘却の壁穴に行くと、その壁にもルーンブレードの跡がついていた。そして壁穴には探していた仲間、酔っぱらったエリンが寝ている。いくら起こそうとしても無駄なので、ひとまずカインに会い、サークンに人間の里へ連れてってもらおう。そこでは仲間のひとりグランがアゴをはずしていた。そこで、現代のときに取っておいた物を使ってアゴを治してあげると、グランはヨツンヘイムの持つ小箱にCDが入っているのではないかという。ふたたびサークンにたのみ、今度は天空界へ。

そうそう人間の里に赤いアメと青いアメがあるので、忘れずに取っておこう。これも立派なアイテムのひとつ。ヨツンヘイムに会うと箱に貼っておいた割り符をなくして、箱が

## ルアンのお部屋



④よくみると、ルアンがいる。あんなところていっただいになしてるんだ?



ルアンは雲の上に現れる。「愛と勇気の男ルアン・カーン参上!」「すっご〜い、くものうえにたつてる〜」「見よこの勇姿!すべての女性を魅了する! 光の騎士ルアン・カーン! ふはははは、わあー!」落ちた……」やはりじょだと、ルアンの会話は同レベルだ。

## 北へ南へここはニッポンなのだ



④ニボン人セットを使った2人。これさえあればいつでもどこでも日本人になれるのだ



④大和の国の城下町にいる無口な山伏が最空なのだ。おまえさん、なかなか男まえだねえ。



④摂津の国の城下町。人面犬のような犬を連れた飛脚がいる。伊織は本願寺にいる！



④摂津の国にある本願寺に伊織がいる。バツと見た目には、女の人みたいだけど、男なんだこれか



④伊予の国の城下町。そこにいる遊び人は、どこかで見たことがあると思ったらウルフチームの後藤さんだ



④伊予の海岸にいる沙羅は、最空の妹なんだにゃあ。沙羅って、猫むすめだったのかあ

今度は、本格的にこの世界を歩いてみよう。まずは尾張の国。町娘に話しかけるといろいろなことを教えてくれた。娘の話によると、那古屋城に頭のハゲたごついおじさんが捕まっているらしい(最後の仲間のバザンかな?)。しかし、那古屋城には、魔空衆という日本を荒らしまわっている悪者がいるという。バザンらしきおじさんを助けるなら、魔空衆と戦っている最空と伊織に相談してみようというので、彼らを探すことになった。まず、大和の国に行ってみるが、無口な山伏が

いるだけで、なんの手がかりも得られなかった。つぎに摂津の国へ行くと飛脚から、伊織が本願寺にいるという情報を聞くことができる。すぐさま本願寺へ足を運ぶと、そこに伊織はいた。那古屋城に乗りこみバザンを助けるため協力してくれないかとしたのが、自分には本願寺を守る

使命があるため、いまは動けないと、断わられてしまう。ただし最空が動けば協力してくれるそうだ。というわけで、また最空をさがすことになった。

いろいろな国を歩きまわりふたたび大和の国の山伏に話しかけると、彼が最空だとわかった。協力してくれとたのむが「いやだ」と一言でかたづけられてしまった。しかたなくまた伊織に相談すると、最空の妹の沙羅に説得してもらえばいいと提案してくれた。

沙羅の居場所は、伊予の国の遊び人が知っているのですぐに会えると思う。沙羅は異国の人がきらいなので普通の格好では彼女は相手にしてくれない。何を使えばいいのかわかるよね。ここで女の子が大好きなアレをつかえばすぐに協力してくれるはずだ。



④尾張の国の城下町。この町娘はなんでも知っている。それもそのはず、ウルフチームの小笠原さんなのだ



④尾張の国のお城といえば那古屋城。なかなかりっぱな造りをしていますね

いきなり最空のところへ交渉をしに行っても断られるだけなので、ここでちょっと全国をめぐり歩いて、じえだど沙羅のかけあい漫才を見物するのもいいかもしれないね。そして沙羅に最空を説得してもらおうと、ようやく最空が仲間になってくれるのだ。しかし、魔空衆を倒すためには護神剣という剣が必要だと伊織はいう。その剣は密教のある術者が遙か異国の地に封印したということだ。そうか、護神剣はバルセロナの海岸の洞窟だ！

### ルアンのお部屋



④那古屋城の屋根にあらわれたルアン・カーン。そんなところにいると、アプナイよ！

ここに注目!!



こんどは、尾張の国にある那古屋城に現れる。「光の忍者ルアン・カーン参上！」。どうもルアンは雲の上から落ちても全くこりないのかもしれない。いまは城の屋根に登っている。ということは……「わははは、わあー」「落ちた……」もう救いようがない。合掌。

### やっぱりいました。ウルフチームの方々

やっぱりいましたね！ ウルフチームの面々(といっても3人だけと……)。まずは、いつもこちらの無理な要求を「はい」の2文字で答えてくれる後藤さん(伊予の国の遊び人)。いつもほんとうにありがとうございます。今回は「あーくしゅ」のシナリオを担当したそう。おつぎは小笠原さん(尾張の国の町

娘)。小笠原さんは、ユーザーサポートをしているのだ。ユーザーサポートの電話をかけたことのある人は、知ってるんじゃないかな？ 最後は、牧野さん(尾張の国の牧乃助)。牧野さんは、『アークスII』のモンスターをかいいた人。『あーくしゅ』のグラフィックは鈴木Gさんという人がやったんだ。写真はナシ。

後藤さん



小笠原さん

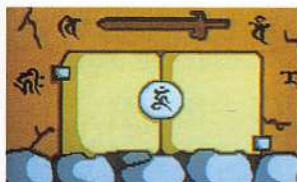


牧野さん





## 護神剣は、現代に



①バルセロナの海岸にある洞窟のトビラ。このトビラは最空しかあけられないのだ



②洞窟の中には護神剣、CD、割り符なんかも見つけれられる。CDはトビラのところで使おう!

護神剣を探してやってきた、じえだ、ピクト、最空、沙羅の4人。バルセロナの店はすべて閉店なので、すぐに海岸にある洞窟に向かう。ピクトとじえだではびくともしなかった洞窟の壁は、最空の法力で開くことができる。予想どおり洞窟の中には、護神剣があった。それだけではない! CDも1枚手に入るのだ。そして、宝箱の中には、ヨツン Heim が探していた割り符も入っているのだ。洞窟の扉の所でCDを聴くと、2本目のルーンブレードが手に入る。そして、割り符をヨツンのところへ持って行くために、近未来へ行こう!

## ヨツン Heim の正体は……



①天空界にいるヨツン Heim に割り符を渡すと、お礼にCDをくれる。



②ヨツン Heim から受け取ったCDをここで聴くと、ルーンブレードがあらわれる

護神剣と共に見つけた割り符をヨツン Heim に渡す。はたしてヨツン Heim の持っている小箱の中身は? いま、それがわかるときがきたのだ。小箱の中身は……機械油だったのだ。なんとヨツン Heim はロボットだったのだ。でも、割り符を探し出してくれたお礼にCDをくれる。結局CDはヨツン Heim が持っていたわけだ。あとはこのCDを忘却の罅穴に持って行き、そこで聴けば最後のルーンブレードが、手に入る。ほかにすることといえば! 過去に残されたバザンを見つけたこと。

## 死魔神と対決だ!!

無事3本のルーンブレードを集め終わったじえだとピクト。まずは本願寺へ伊織に会いに行く。最空、伊織は、魔空衆と対決するために那古屋城へ、ピクトたちもその後を追って那古屋城へ。尾張の国の町娘は、バザ



①ついに魔空衆との戦いのときが来た! すでに尾張の国の城下町は燃えている

ンが城の地下牢に捕えられていると教えてくれる。那古屋城はすでに炎につつまれていて、魔空衆と最空たちが戦っている真っ最中だった。(なんとく話がシリアスなほうに傾きはじめていくような気がする……) このスキにバザンのいる地下牢へ行き、すかさずカギを開けてバザンを助けようとするのだ。でもバザンがなかなか外に出ようとしない。どうやら先祖代々から伝わるかぶとをなくしたようで、このままここに残るといわれるのだ(そんなことされたらゲームが終わらないではないか!)。



①那古屋城の地下牢にはバザンがいる。そして、魔空衆の親玉の情報を教えてくれる



②蝦夷に行くにはこのMAP画面から行くのだ。ところで、蝦夷ってどこにあるんだあ?



③出ました! こいつが悪の根源である死魔神だ! ついに最後の決戦のときが来た!



④おお! なんだなんだ! どうしたというんだ? じえだがピクトが、シリアスになってるぞ!

そこで、エリンがまくらの代りに使っていたバザンのかぶとを渡す。すると、いきなり元気になって悪魔退治へ行こうという出す始末だ。バザンの話によれば魔空衆の元締め死魔神が、蝦夷(えぞ)にいて次元の混乱を悪用しているらしい。戦いに行くといつて聞かないバザン

なんとか説得してDOSバーガーに向かわせ、ピクトたちは一路蝦夷へ。

ついに死魔神との対決だ! ここに来て、じえだの様子がおかしくなった。なんか一瞬だけじえだが、シリアスになったような気がしたけど「そんなわけじゃないよね?」「ほう」やっぱりいつものじえだだった。やはりここはじえだにたよらずピクト

ががんばらないと。そして、死魔神との戦いになるのだが……やはり敵は強い、アツという間にピクトはやられてしまう。気を失ったピクトを励ます声とする、それはピクトの両親のイリスとフォトノだった。「努力と根性があれば必ず道は開ける!」ピクトが目覚めたとき、そこにいたのは、じえだではなくマトモなジエダだった。さあ! あとは2人で協力して死魔神を倒すのだ! そして、みんなと一緒に元の世界へもどるのだ!

## 努力と根性でぶっとばせ!!

①ピクトの両親のイリスとフォトノだ。努力と根性で突き進むのだ!

②仲間たちはみんなジエダたちの帰りを待っているのだ。がんばれ!



最後の戦いのときには2つの重要なアイテムを使わなければ死魔神は倒せないのだ。まあ、ここまでやってこれた人には、わかるはずだね。さて、『あーくしゅ』の攻略もここでおしまい。このあとの展開は、キミしだいだ。ラストは近いぞ!

EM-ATTACK

大海をかけめぐる  
大スケールの  
RPG!!

# NAVITUNE

THIS IS A STORY OF ACTY, PERSES AND HIS DRAGON.  
THEY BROUGHT DOWN THE VERY BIG MONSTER NAMED GRUAMOS.

ナビチューン・ドラゴン航海記

工画堂スタジオ

☎03-353-7724

3月23日発売予定

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

正義感あふれる少年アクティ、両親を失ったドラゴン、鷹のペルセスが魔物の復活をくいとめるため幾多の島をめくり聖印を集める旅に出た。魔物の復活まであと999日しかない。魔物に再び封印をすることができるか？

## デュセイル島

## 旅立ちの島

ある日、島を襲った魔物が卵を産んだばかりのドラゴン夫婦を打ちのめしていた。さらに追いつけるように、そのとき島の火山が噴火し、地震によって夫婦の宝であった卵が海へ放り出されたのである。だが、そのことによって卵は難をのがれたのだ。

卵は流れ流れてデュセイル島にたどり着いた。卵はその間に次第に成熟し、意志を持つようになっていた。そして、自分を生んでくれた両親のために一緒に戦う同志を探していた。

町の南に大きな卵が流れ着い



☉卵の祈りはアクティの心を動かした

たという噂を耳にした少年、アクティは海岸を訪れてみた。

卵からの必死の叫びはアクティの心を激しく打ち、彼は一緒にたき討ちをすることを約束した。彼の説得の真剣さに父親も折れ、鷹のペルセスと海図をくれた。

手持ちの1000Gではどうしても武器をすべて揃えるわけにはいかない。草原を歩いていると飛び出してくる、ギザを倒してお金を稼ぐしかない。

船を手に入れ、占い師のシャーマンに占ってもらって出発だ。



☉アクティの旅立ちに父親は海図とペルセスを手を交わした

## 店 — SHOP —



武器屋



道具屋



ギルドショップ



宿屋



道場

この世界は、モンスターと戦ってそのキバを集めてギルドショップでお金に交換するシステムだ。道具屋には主に船に関する商品が、武器屋には当然武器が置いてある。強くなりたければ道場に行き、疲れたら宿屋で休むのだからみんなお金がかかる。



## ミュージム島——学術の島——



④ 進行証

航海に不慣れなアクティたちは、まずは近場を航海してみることにした。占い師のお告げどおり、東に船首を向けた。海はどこまでも青く、澄んでいた。

しばらくすると、島が見えてきた。ミュージム島だ。入口で通行証を金払って作ってもらい、町の中を探索してみる。この島には学術の島らしく、図書館や博物館がある。さっそく見学に行く図書館で古文書探しのアルバイトを頼まれた。ちょうどお金にも困っていたところだ、

### 図書館でアルバイトじゃ



④ お金に困っている以上やらねば



④ やっとの思いで見つけた古文書

すぐにひきうける。しかし、なかなか目的の勇者の島についての本は見つからない。ふてくされて壁にやつあたりしたら、スウッと壁に体がめりこんでいった。中は通路になっていて、奥に部屋があり、目的の本はそこにあった。見つけた本を図書館員に渡すと、この本を読めるドーキー先生にこれを渡してくれと頼まれた。あれくらいのアルバイト料でこき使われちゃたまらんと思いつつも頼みをしぶしぶ引き受けた。ドーキー先

生の自宅は島の南側だ。

一方、博物館では大変なことになっていた。陳列室に展示されていた、太陽の石が盗まれてしまったらしいのだ。受け付けの人は大変悔しがっていた。太陽の石を探さないと、ドラゴンのかたき討ちにぜひ必要な勇者の力を借りることができなくなる、と直感したアクティたちは図書館中を探し回ったが、手ごかりは何もなかった。

いったん石探しを中断したアクティたちは、ドーキー先生宅を訪れることにした。しかし、家には先生の奥さんだけが残っていた。先生は勇者の島を探索するために出かけた後だったのだ。奥さんの厚いもてなしを受けたアクティたちは、本を届けるために次の島を目指すことに

した。船の帆をいいものに取り替え出航。ドラゴンが卵からかえった。早く成長して、目的の達成に力を貸してほしいものだ。

### 太陽の石は?



④ 盗まれた太陽の石は一体どこにあるのだろうか?

### ドーキー先生は?



④ 先生を探して勇者の謎を解明してもらうことが重要だ



## アメン島——神殿の島 その1——



アメン島には、アメンという神様がまつつてある大きな神殿がそびえ立っている。この町に入るのにも通行証がいる。この貧乏旅に80Gはつらいものだ。

アクティたちは町に入るといきなり変な男に話しかけられた。船の調子を見てやるという。しかし、さっきお金を使ってしまって100Gなんてお金は残っていない。また後で立ち寄ることにした。

道ゆく人はみんな神様にささげものをすることを勧めてくるので、興味半分で神殿に立ち寄



④ 神殿にお供えものをするのっていいぞ



④ 船を整備してくれる大工さん  
ってみた。すると、かなりいばった神官が出てきて、何を捧げるのか聞いてくる。

困ったアクティたちは、町の人々の言葉を思い出し、デュセイル島でもらったものを供えることにした。すると手のひらを返したように丁寧な言葉つきになった神官は保護の聖印を渡してくれた。

町の中をぐるりと回ってみたが、ここには太陽の石もドーキー先生も見あたらない。一行は船の改良を待って、新たな目標を探して旅立った。次はどこへ行こうか?

## 魚つりは大変



④ タイは食べても売ってもオイシイ魚

航海中にエスケープキーを押すことで、船はイカリを下ろして停泊状態になる。ここでは魚を釣竿でつったり、網で捕ったりできる。釣った魚はイクスに売って陸に持ち帰ってギルドショップで売ることができる。キバより高く買ってもらえるのでおいしいのだ。他には神殿に捧げてマジックポイントを回復してもらえる。釣竿や網は道具屋で手に入るが、最初のうちはいいものは手に入らない。

そして、魚釣りには体力がいる。すなわちヒットポイントを消費するのだ。1回の釣りで20ポイントぐらい消費するので陸までに出会うモン

スターとの戦闘を考えるとあまり何度も釣れない。魚釣りのくわしい人ならわかるが、魚にはよく釣れるポイントがある。このゲームにもその考えは取り入れられていて、ふつうは陸に近い浅瀬になっているところがポイントだ。それから、アクティが父親からもらった海図にも大きめの魚種類の絵が出ているが、その絵のあたりにポイントがあるということを示しているのだ。航海が進むにつれて、イベントで魚を釣ることにもなるから海図はおおいに利用しよう。道具もいいものがほしいね。



④ イセエビはとっても重要な魚種類だ



# ファング島

# 盗賊の島

再び海に出た一行は、海流に流されアメン島から東南に位置するファング島に流れついた。これでひと安心、と息をついて船から降りた彼らは、静かすぎる町に疑問をもつ。やっと1人の男を捕まえて話を聞くと、この町は盗賊の町で、町の支配権はやつらにあるらしい。

盗賊の家は町の北にあった。家には2つ入口があり、右のドアから中に入るとすきを狙うかのように盗賊が襲いかかってきた。かなり手ごわいが、何とか

## 恐しい盗賊の家



①町はずれの大きな家が盗賊の住み家

倒せた。しかし、この部屋には何も無いようだ。さっさと引きあげる。左のドアに入ると、部屋の中央に人がいる。彼は盗賊に復活の薬を作らされていると語った。盗賊が不老不死になっては町はそれこそおしまいだ。

男に頼まれるまでもなく、アクティたちは奥の部屋に進んで行く。幾度かの戦闘で一同、かなりダメージが増えてきた。とくにドラゴンはまだ飛ぶことができないから、お荷物でしかない。パンの消費量は増えてい

## 筋肉モリモリの盗賊



②とても強そうな盗賊たちだ。こわい

くばかりだ。しかも、なぜか要所所を盗賊はガードしている。統制のとれている証拠だ。親分は相当頭のいいやつにちがいない。

3階が上がると、通路だけになってしまった。おかしい。親分の部屋なら大きな部屋だと思っていた一行は拍子抜けした。その一瞬について、敵が攻撃してきた。大男だ。どうやらこいつが親分らしい。だが、全力を振り絞って突撃したかいあってなんとか倒すことに成功した。やつの死体のあとから、なんと

## 大事な石を発見



③こんなところに石があるなんて……

## 盗賊におびえる人々



④毎日おびえてばかりじゃ大変だ

太陽の石が出てきた。急いで拾って出口に向かう。が、出口だと思ったところは池のようなところになっていて、いきどまりだった。引き返すと、さっきの人が復活の薬を1つ分けてくれた。よかった！

## 復活の薬だ!!



⑤ドラゴンが死んでしまってもOK



# プレメン島

# 謎の島

太陽の石をミュージム島に届けるつもりで西に向かって進んでいたアクティたちはまた海流の流れに押されて自分の位置を見失ってしまった。とりあえずパンを補給するために島を探してさまよっていると、奇妙な建物のある島にきた。

おそろおそろ上陸してみると、イースター島のモアイ像のようなものと、石柱がいたるところに建っている。神秘的な島だ。島を西に進んでいくと、老人が1人で何かを探しているようだ。その老人こそ、探し求めていたドーキー先生だった。先生は古

## 神聖な雰囲気だ



①イースター島を思い起こさせる景色

文書を受け取ると、その内容を読み出した……。

この島の名前はプレメン島といい、かつてこの世界に危機が訪れたとき、世界を守った勇者が眠る島なのだ。

古文書の内容にそって歩くと、ピラミッドの中に入ることができた。もちろん、ピラミッドの中にも敵はいる。このごろはドラゴンもすっかり飛行をマスターし、戦闘中も飛び回れるようになり、お荷物扱いされなくなった。危険をおかしてベルセスの飛行を何度も見せたかがあるというものだ。

## 勇者のいわれが……

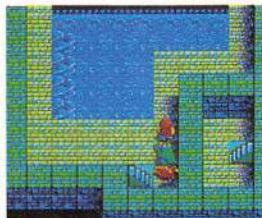


②ドーキー先生の話とはいったい……

ピラミッドの中でついに行は勇者の霊と対面することができた。勇者は、今回の戦いに参加できないことをわび、代わりに炎のリングを渡してくれた。このリングを戦闘中にアクティが使うことで、やっとドラゴンの武器、火炎の学習ができるようになるのだ。さっそく外に出て試してみる。炎のリング自体の攻撃力は成長したアクティの一撃には遠く及ばないが、ドラゴンの成長のために比較的体力の弱い敵に出会った場合には積極的に使っていくかなくては行けない。まだまだ苦しいドラゴンの教育は続く……。

これだけみんなが成長してくるとそろそろセーブをする必要が出てきたようだ。3つの柱がとなりあって建っているところに行けばいい。この場所はどの島にもあるわけではないらしいから、注意が必要だ。

## 謎のピラミッドの中は……



③中はこのようになっているのだ



④いよいよピラミッドに入っていくぞ



⑤奥のアイテムのようなものは何だ？



## テト島——神殿の島 その2



ブレメン島からうまく脱出できたアクティたちは、海流にうまく乗って、テト島までやってきた。神殿がある島はこれで2度目だ。今までの旅の疲れを宿屋でいやし、休息をとった彼らは町に出た。町の中で、たまたまお金で防具を買いそろえ、ふらっと外に出てみると、きれいな花が咲いているところへやってきた。そこには1人の少女が立っていた。花をこの島の神、テトに捧げるといいことがあるそうだ。その花の種を川向こう

### 花屋さんと娘さんなの



◎花畑に1人の少女が立っている



◎花屋で花の種をもらうのだ

の花屋で配っているらしい。そして種は特殊な泉でしか育たないと彼女はいった。アメン島のようにうまくいけば何かもらえるかもしれない。すぐに花屋に飛んで行くと、泉の場所は教えてもらえなかった。

しかたなく町に戻った一行は町の人々に花について聞いてまわった。そのうちアクティはこの島以外で花がたくさん咲いている場所を思い出した。他に何もなかったが、確かにあんな花を見た記憶がある……。そして

### 花を育てろ!!



◎花の成長はかなり早いのだ

彼は島の名前を思いだし、急いで船に飛び乗った。海流を利用して、風を巧みに操って彼はある島に到着した。泉のまわりにはテト島の花と似た花がたくさん咲いていた。すぐに種に水をかけ、土に埋めると種はあっという間に成長し、きれいな花を咲かせた。アクティたちは急いで花を持ち帰った。枯れてしまうと大変だと思ったからだ。

そして花屋に行き、数本を譲り、残りを神殿に供えに行った。

神官は大変喜び、花と引き替えに回復の聖印を与えてくれた。聖印は困ったときに使うと、マジックポイントを消費して奇跡を起こすことができる。マジックポイントの回復は、神殿に行ってお金や魚を寄付することで行われる。武器もかなりいいものを装備して、しかもみんな成長した今となってはあまりひんぱんに使うことはないだろうが、とにかく6つの聖印を集めないことには闇に潜む悪を倒すことはできないのだ。

### ありがたい回復の聖印



◎体力回復の効果があるといわれる



## ヒューリー島——海賊の島



この辺の海域にくるとよく出会うのが海賊船だ。砲撃してきたり体当たりしてきたりするので1回の戦闘でアクティたちが受けるダメージも大きいのだ。そのかわり1回戦闘に勝てば700Gもの金が入る。

海賊船との戦闘の傷をいやすために一行はヒューリー島に立ち寄った。酒場に行くと町の人に酒をおこるのはこの世界のおきてらしいが、いろいろ重要な話を聞けるのでけちけちしてもいられない。話をひととおり聞いてとりあえず町の外に探索に出た。北のほうに小さな村を見

### 海賊退治するぞっ!



◎海賊船に殴りこみをかける!!

つけたのだが、村人の話が通じない。酒場での情報で、島の西に物知りな人物がいることがわかり、すぐに尋ねてみたが、たいした情報はえられなかった。おまけに食べ物まで要求されてしまう始末。彼に必死の思いで釣り上げてきたイセエビを与えると、辞書をくれた。辞書を片手に聞いた村人の話は、海賊が村を荒し回っているという内容だった。

村を救うべく、アクティたちは入江に停泊している海賊船に乗りこんだ!

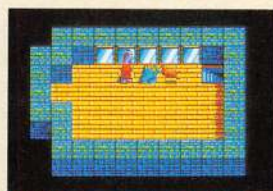
海賊をやっつけると……。



◎盗賊よりもっと強い海賊なのだ

### この後は……

#### ギルマン島



◎ギルドショップが集まった町をもつ

ヒューリー島のさらに北にはギルマン島がある。ギルマン島はギルドショップが多く立ち並ぶ商業の町だ。店によって物価がまちまちなので、うまく利用すれば経費の節約になる。ここでアクティたちは毛皮の輸出をギルド協会から頼まれることになる。貿易をするには、市役所で貿易許可証を発行してもらわなければならない。アクティたちはさっそく市役所に行くのだが、受け付けをたらいまわしにされてしまう……。

#### ヌン島



◎2つ町があるにぎやかな島

ヌン島は、町が2つもある大きな島だ。島の中央にはヌンの女神をまつた神殿がある。ヌンの女神が、最近鏡をなくして困っているという噂。すぐに探したいのだが、この島にはそれがない。この後は、高速帆船がないと進むことができない。今まで行っていない東の島々に行くことになるだろう。数々のドラマがアクティたちを待ち受けている。ドラゴンも両親のかたきを討てるのだろうか……。

### がんばってくれたまえ!!

中盤の美味しいところを紹介だ!!

FAN ATTACK



Rune Worth, that's the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

# 黒衣の貴公子

T&Eソフト

☎052-773-7770

発売中

ようやくゲームにも慣れてきて、いろんなことがわかってきた。親の敵、レシェル・カロスを討つために主人公の旅は果てしなく続く……。先月にひきつづき熱狂レポートをお送りしたい。

媒体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## いろんな町を訪ねてみよう!!

親父や仲間を皆殺しにされ、落ちこんでいたおれだが、偶然会ったサイアの女王ミリムっていうやかましいガキにつきあって旅をしているうちに、だんだん悲しみも薄らいできたって感じかな。旅といっても、まだそんなに歩いてないけど、いろんなことがあった。南のガルシアの町の食通(といえば聞こえがいいが実はただの大食らいじゃないか)のスサノバ公爵には酔った勢いでとんだ疑いをかけられて貸しをつくらたり、北の端の港町ウェルトリアで海賊



ヘルレスの奥さん、エマリアさん。おれが王様だなんて……

自分の出生のカギをにぎる人

マノイとケンカ(?)の末にマップダチになったりして楽しいこともあった。マノイにはそのあとで何回か世話になったしなあ。

それからこの旅で、今まであいまだった自分の過去がだんだんわかってきた。おれの魔法の師匠のはずだったベルレスの奥さんがおれのことを知ってくれた。でも、いきなり王子さまとかいわれてもなあ、なんか実感わかないよなあ……。

でも、奥さんにはわるいことしたなあ。くっそー!! レシェル・カロスめ!! あいつの悪行三昧ははかりしれない。成人の儀式を控えていたミリムをさらいやがった。町の人の話ではどうやらリファニアにあるサリス城跡で暗殺魔術団「ヴィーフォ」を率いてあやしげなことをやっているらしい。そこに行けばミリムも見つかるだろう。このルーンワースの世界もそろそろ慣れてきたことだし、いっちょ乗

りこんでやろうじゃないの!! いきこんで乗りこんだリファニアはおれの本当の故郷だ。先の戦いで城が落ちてから町の人の顔から笑いが消えていた……。警備の目をのがれて、夜を待ちサリス城跡に忍びこんでいくと、中央の祭壇にミリムが横たわっている。やりっ! / と思ったが、まわりを「ヴィーフォ」の連中が囲んでいて簡単には近付けそうにない。やっぱり正攻法で行くしかないと思ったおれはまっすぐにやつらに向かって行っ



サリス城跡から脱出。カナン王のもとにミリムを帰してやろう。親子の対面

た。そして、ついにやつらに仮面を割ることができた。が、捨てぜりふを残して(くさいやつ)まんまと逃げられてしまった。逃げ足の速いやつだぜ。

とにかくミリムはサリス王、カナン王のもとに帰った……はずだったがまたおれといっしょに旅することになったし、お供のアルまでついてきちゃって、おれの旅はメチャクチャなことになりそう。トホホ。

宿敵/レシェル・カロス



仮面をサータルスで切りさいたが逃げられた



この世界のもう1つの港町がミランタ。沖に浮かんでいるラマスカエルとの交易で成り立っている町だが、いきなり荒れた海のおかげで、船が出せなくて町の人は困りはてている。半年以上、船が出せないなんて、これは何かウラがあると思えない。

物知りそうなじいさんと呼び止めて話を聞くと、この海には

マノイに頼め!



## ミランタの町を救え!!

伝説があり、海の神を鎮めていた「リカルトの豎琴」を誰かが無断で持ち出してしまったらしい。今はどこにあるかわからない、ということで、おれはすぐにひらめくものを感じ、交易で栄えるテネーベの町に飛んでみた。ここなら、あらゆる物が手に入るだろうと思ったからだ。でも、豎琴のことを知っているやつはいなかった。そこでもう1つの港町ウェルトリアについてマノイに相談してみた。すると、船の底から出てきた出てきた、豎琴が出てきた!! 闇

のルートに流れていたんだ。さっそくミランタの町に帰って海に豎琴を投げ入れると、波はおだやかになってくれた。これで、女の子がいっぱいいるというラマスカエルへ行けるぞ!! ウヒョヒョ。イテツノ ミリム、つねるなよお(「なんでそんなに一生懸命だったかわかったわ!!」とミリムの声)。うーむ、女って、こういうときには、怖いんだ。でも行かないわけにはいかんだよな。これも大志のためだ。文句いうなよな、ミリム。しかし、ラマスカエルは本当に楽しみな島だ。

◎半年も海が荒れているなんて……



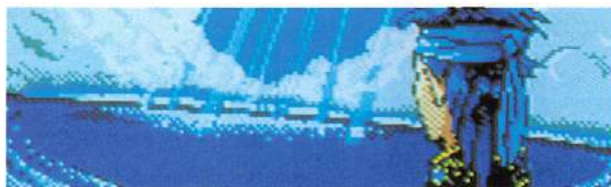
荒れた海



こうなる



ラマスカエルへ……



◎明るい日差しがまぶしい

## 船に乗ってラマスカエルへGO!!



◎船旅は楽しい。噂のラマスカエルに行ける。女の子がいっぱいでウハウハ

リファニアで、カロスはこうのたままった。「この装衣はそのサータルスでは切ることではできない。セイルソートでなければな」。そう、セイルソートを探さなければいけないのだった。親の敵を殺すために……。と、暗くなってちゃダメだ。とにかく、ここラマスカエルは今までの町とは全然違った雰囲気を持っている。言葉がちよっとなまって



寝てんじゃないよ



◎東南アジアの霧団気だ。北にあるはずなのに

いるし(あとで聞いたらバカにされてるだけだった)、町の人は木作りの家に住んでいるし。噂にたがわず、きれいな女の子はいっぱいいるし、おっと鼻を伸ばしているとまたミリムにつねられるからな、気をつけよっと。

夜になって、情報を聞こうと思って入った酒場であつち調子づいちまった。飲みすぎでぶっ倒れ、プロドウィンがミリムが飲ませてくれて助かったが、飲みすぎには注意しようと思心を決めた。でも、いろいろ話を聞かうち、森の奥には何かあるらしいことがわかった。セイルソートかな? よっしゃ、行ってみっかあ!!



◎この森の中に何か待ちかまえているのか

中に入ってみると、怪しげなモンスターがいたが、結局何もめぼしいものはなかった。毒の



◎ジメジメしたかんじの気持ち悪いモンスター

沼はあるし、とんだ食わせものだけ。プンブン。さっさと帰るにかぎるな。

## セイルソートをさがすのだ!!



セイルソートの噂は、いろいろなところに広まっていた。あの食い道楽のスサノバ侯でさえ、「あれさえ手に入れば……」と言っているほどだ。物知りのウェーデル山の大家イトウールによると、ルーンワースの世界に存在する秘剣の中で1番の力を持つのがセイルソ

ートだという。大変なしろもの。とっとと探してラクしたいぜ。デイトウールは続けた。「シン・ハン、やつならセイルソートのありかを知っているかもしれない。」シン・ハンってどこにいるんだあ! ミランタの町の少年に聞いたシンおじいさんにでもきいてみるか。









電源を切ってマニュアルを閉じて記憶と推理のなかへ

# BASIC シカニツク

#11 机上のMSX

春になったことだし、4月号だし、ほんのお遊びでMSXに関するクイズを作ってみた。MSXを片づけて、紙とえんぴつと消しゴムだけでやってみよう。

**CTRL+A** コントロールコードの1つで、キャラクタコードは1。コントロールコードとは、キャラクタコード0~31の特殊な「キャラクタ」(文字ではなく、電気信号=符号としてのキャラクタ)で、画面を消去したり(CTRL+L)、カーソル以降の文字を消去したり(CTRL+E)、ビー音を鳴らしたり(CTRL+G)、いろいろなことをしてくれる。そのなかでもCTRL+Aは変わり種で、グラフィックヘッダという符号を入力するものだ。グラフィックヘッダは、「月」などのグラフィックキャラクタを表示するとき、頭につけるキャラクタで、たとえば「月」をCHR\$(1)を使って表示するとき、PRINT CHR\$(1)+CHR\$(65)

という形で実行しなくてはならない。CHR\$(65)そのものは「A」という文字だが(これはCTRL+AのAとは関係ない)、そのままにCHR\$(1)を入れることで、「月」という文字に変えてしまうのだ。

**SHIFTキーを押しながらかなキー**  
MSX 2以降の機種にある、ローマ字かな入力モードに入るための操作。このとき、CAPSがオンになっていればカタカナ、オフになっていればひらがなになるが、さらに文字が確定するときSHIFTを押していると、その関係が逆転するのだ。

**3つのキーを同時に押す** MSXのハードの性質上、3つ以上のキーを同時に押すと押していないキーが押されたことになってしまう場合がある。問題3の結果は、そのためだ。

## まぶたのMSXにきいてみよう

たとえば、知らなかった人にはわりとショックなキー入力のクイズから話をはじめよう。MSXで試したりせずに、頭のなかだけで考えてほしい。

### ・第1問

アルファベット大文字モードになっているとき、次の①、②の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか。

①CTRLキーを押しながらAキーを押す

②Aキーだけを押す

### ・第2問

おなじくアルファベットのの大文字モードになっているとき、次の①~③の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか(MSX2/2+のみ)。

①SHIFTキーを押しながらかなキーを押す

②Sキーだけを押す

③SHIFTキーを押しながらAキーを押す

### ・第3問

次の3つのキーを同時に押すと、どんなことが起きるか。CTRLキー、SHIFTキー、スペースキー

答えは、このページの最後に書いてある。

こういうクイズは、MSXに電源が入っていればすぐにわかるわけだが、そういう「実験」をせずに頭のなかだけで答えを探ってみると正解にいたらなくてもなにかが見えるのではないかなと思う。

そのなにかとは、MSXを擬人化していえば、MSXの「精神構造」のようなものだ。

MSXの精神構造は、人間のそれと本質的にちがう。人間は、あえていえば神が作った知的システムだが、コンピュータは古いことばでいえば「人工知能」のシステムだ。その「人工」のぶんだけ、不自然なところ、むだな

部分がかときどきある。

問題1~3の現象は、その1例だ。役にたつかなかったりかはべつにして、少なくとも設計した段階ではそういう「機能」は計算に入れていなかったらと思う。なぜなら、具体的にそのことが書いてあるマニュアルは存在しないからだ。

こういう不思議な現象などを含めて、MSXに関するクイズを作ってみた。なぜいまクイズなのかと問いつめられると、なんとなく春だからとしかいいようがないが、最初はクロスワードを洗茶でもすすりながら解いてウォーミングアップしてじっくりとりくんでほしい。

では、問題1~3の答えを書く。あとで、MSXの電源を入れて試してみよう。

問題1→「月」

問題2→「さ」(ひらがな)

問題3→CLSが起こる

# MSX非公式模擬試験問題A

## 問1

【クロスワードパズル】X軸(横)方向のカギとY軸(縦)方向のカギにふさわしいことばで下図の空欄を埋め、クロスワードパズルを完成しなさい。1マスにアルファベット1文字が入る。また、登場することばは、MSX、またはBASICに関するものだけで構成されている。

1	I	F		3	C		4	F	O	R		
		I		6	T	R	O	F	F			
7	U	L	D	R				8	F	9	S	
		E		10	L	I	S	T			P	
12	U	S	13	A					14	O	R	
	S		B	A	S	I	C				I	
16	I	N	S			T			17	O	C	T
	N			18	T	R	O	N				E
20	G	O	T	O				21	N	T	T	

### X軸方向のカギ

- 1=ある国会議員がアメリカで電話をかけて「もしもし」のかわりにこれを2回回ったという、笑い話がある
- 4=TO、NEXTとチームを組んでループを作る
- 6=X軸方向の18番のコマンドでいったモードを解除するコマンド
- 7=DRAW文のデータとして読むと「上左下右」。四角をかくGML
- 8=パナソニックA1シリーズの機種名にはかならずこの2文字が付く
- 10=リストを表示するコマンド
- 12=BASICの生まれた国
- 14=どちらかが真なら結果が真になる論理演算子
- 16=文字と文字のあいだに新しく文字を追加するときを使うキー
- 17=もともとBという意味。このあとに\$とカッコをつけると数値を8進数表記の文字列に変換する関数になる
- 18=このコマンドを実行しておいて、テキストモードのプログラムを実行すると行番号がすらすら出てくる。
- 20=もともと「～へ行く」という意味。後藤さんではない
- 21=パソコン通信をするときにお世話になる巨大企業。むかし公社だった

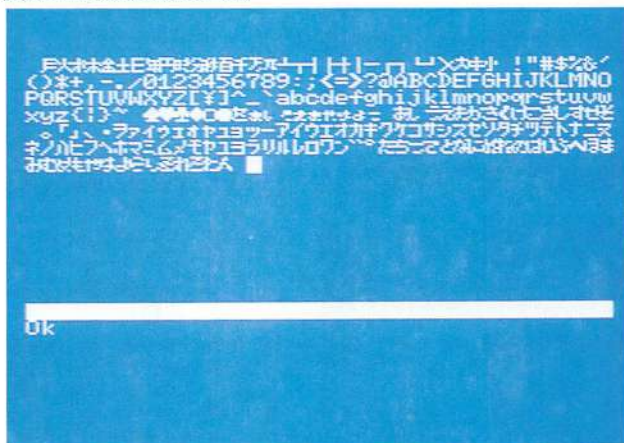
### Y軸方向のカギ

- 2=ディスクに入っているプログラムなどの一覧表を表示させるコマンド
- 3=このキーを押しながらGキーを押すとビーブ音が鳴る
- 4=&H\_\_\_\_のキャラクタコードを持つキャラクタはカーソル
- 5=このことば単独ではBASICに現れないが、SPRITEやINTERVALと組み合わせると出てくる
- 9=もともと妖精という意味。細かい動きが得意
- 11=ある文字列の何番目に指定した文字列が登場するかを判定する関数
- 12=PRINTと組み合わせ、文字の表示の仕方を決める
- 13=たとえば5から7を引いたときでも答えを2にしてしまう関数
- 15=やめたとちゅうから再開するコマンド。市販のゲームソフトには通用しない
- 18=もともと、「～へ」という意味。FOR～NEXTループやCOPY文に出てきて、行き先を表す
- 19=Y軸方向の5番のことばとは反対の意味を持ち、INTERVALやSPRITEなどのほか、GOTOやKEYなども組み合わせられる

## 問2

【ワードメイズパズル】画面中央下部付近で、ある文(※注参照)を実行したところ、写真のように画面上部に文字がずらりと表示された。下図のある文字から順に縦横斜めの8方向いづれかに文字をつないでいけばその文ができあがる。図にその順路を示せ。

I	,	I	+	6	1	4	4	,
E	K	:	5	5	2	O	T	E
F	O	F	2	O	T	Ø	Ø	=
O	P	E	5	5	I	=	Ø	I
K	V	:	5	R	\$	I	=	R
E	I	,	C	H	P	R	I	O
,	+	I	T	O	F	O	R	F
4	6	:	X	R	:	=	I	T
4	1	N	E	=	5	5	2	O



◎中央付近である文(写真では白く隠されている)を実行すると上部にずらりと文字が

※注 その「ある文」は、3つのステートメントを2つのコロン(:)でつないだもの。文字数は総計で25文字。また、カンマ(,)を1個含み、スペースを含まない。

# MSX非公式模擬試験問題B

## 問3

【打ちこみミス発見/パズル】右の画面は、左のリスト1 (MSX2/2+用)を一気に打ちこんだばかりのところ(LISTによるリスト表示はまだしていない)だが、打ちこみミスが6か所ある。リスト1と写真とでくいちがう文字を、リスト1上で丸で囲んですべて示せ。

### ■リスト1

```

10 COLOR,0,0:SCREEN6,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):COLOR
=(3,0,0,7)
40 LINE(50,82)-(113,113),1,BF
50 PUTSPRITE0,(25,49),1,0
60 PUTSPRITE1,(25,113),7,0
70 LINE(114,82)-(177,113),2,BF
80 PUTSPRITE2,(57,49),2,0
90 PUTSPRITE3,(57,113),6,0
100 LINE(178,82)-(241,113),3,BF
110 PUTSPRITE4,(89,49),3,0
120 PUTSPRITE5,(89,113),14,0
130 GOTO130
    
```

```

10 COLOR,0,0:SCREEN6,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):COLOR
=(3,0,0,7)
40 LINE(50,82)-(113,113),1,BF
50 PUTSPRITE0,(25,49),1,0
60 PUTSPRITE1,(25,113),7,0
70 LINE(114,82)-(177,113),2,BF
80 PUTSPRITE2,(57,49),2,0
90 PUTSPRITE3,(57,113),6,0
100 LINE(178,82)-(241,113),3,BF
110 PUTSPRITE4,(89,49),3,0
120 PUTSPRITE5,(89,113),14,0
130 GOTO130
    
```

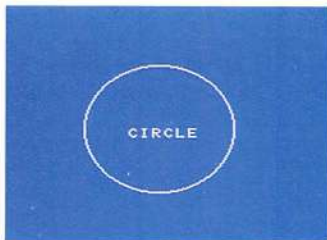
## 問4

【RUNの結果】下のリスト2 (MSX 2/2+用)を実行したあとの画面状態を(a)~(c)のなかから選べ。

### ■リスト2

```

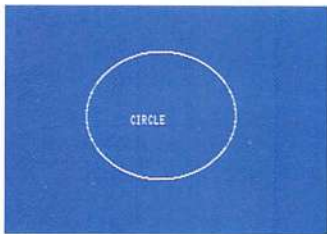
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 80:PRINT"
CIRCLE IS COMING! CIRCLE IS COMING!":FOR
W=0 TO 500:NEXT
20 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
30 WIDTH 40:DRAW"BM100,100":PRINT#1,"CIR
CLE":CIRCLE (120,100),50
40 GOTO 40
    
```



### 選択肢

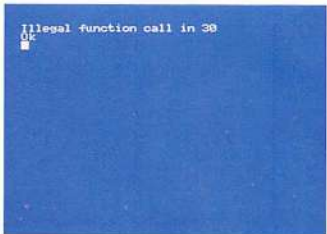
(a)

一瞬、縦長の文字で「CIRCLESCOMING! CIRCLE IS COMING!」と表示して、円とそのほぼ中央に「CIRCLE」という文字を通常の文字で表示する



(b)

一瞬、縦長の文字でメッセージを表示し、円を表示するまでは、(a)どまったくおなじだが、円のなかに表示される文字は、最初に表示されたメッセージとおなじような縦長の文字である



(c)

一瞬、縦長の文字で「CIRCLESCOMING! CIRCLE IS COMING!」と表示してから、写真のようなエラーメッセージを出して停止する

## 問5

【ダイレクトステートメント】(a)~(g)の文(白い四角はカーソル)を実行した結果、表示される文字をそれぞれ答えよ。ただし「Ok」は含まない。なお、それぞれリセットした直後に実行したものとする。

(a) ㄨ

PRINT HINT

(b) ㄨ

PRINT &B1010

(c) illegal f

SCREEN 1+1=2

(d) (なし)

SCREEN E=NOTE

(e) (なし)

DEFUSR=342

(f) (なし) illegal direct

DEFFNA=RND<1>\*6+1

(g) ㄨ

Mマカ`モオモシロイケト`=100:Mファンハモットオモシロイ!=80:PRINT テハ、Mファンハサンテンカ

# 電源を入れて解答と解説

**問1** 下図(問1)のとおり。

**問2** 下図(問2)のとおり。

ちなみに、全文をしるすと「FOR I=0 TO 255:VPOKE I, I:NEXT」となる。人によっては、VPOKEの直後のIに「+6144(16進数にすると&H1800)」が入るはずだと思った人もいるかもしれないが、それはSCREEN1での話。この写真をよく見ると横の字数は40字だし、文字も6ドットぶんしか表示されていないので、SCREEN0だとわかる。この文は、SCREEN0のパターン名称テーブル(VRAMアドレスは0からはじまる)に、0~255を書きこむことで、グラフィックキャラクタを含む全文字を表示しているのだ。

**問3** ちがっているところは、①行30の右端から6文字目の「:」「:」に打ちミス)②行80のPUTSPRITE1の「1」(小文字の「1」に打ちミス)③行90のPUTSPRITEの「1」(数字の「1」に打ちミス)④おなじく行90の右端から4番目の「:」「:」に打ちミス)⑤行100の真ん中付近にある「-」(「=」に打ちミス)⑥行130の最後の「0」(アルファベットの「O」に打ちミス)

ところで、打ちこみミスを修正して、このリスト1を実行すると、右下のような画面になる。このプログラムは、パレットコード(いわゆるカラーコード)が

## 問1



0~3しかないはずのSCREEN6で10色を表示するものなのだが、くわしくは右の傍注参照。ただし、SCREEN6は、SCREEN7が使える機種(ほとんどのMSX2が使える)では実用的価値が薄い。

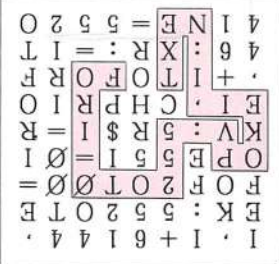
**問4** (C)。つまり、エラーになる。(C)を選んだ人にさらに問いたい。エラーは行30のどの部分で出たのか。次の①~③のなかから選べ。①WIDTH文②DRAW文③PRINT#文。答えは、②。DRAW文以降を行31、32にわけたうえで実行してみるとわかる。

しかし、じつは、エラーの原因を作っているのはWIDTH文で、じっさい行30のWIDTH文を削除するとエラーは出ずに②の画面になる。妙な話だ。

じつはこのエラーのもうひとつの原因は行10にある。これとおなじ現象を、3月号のファンダムに掲載した「BATTLE SHOOTING」の「恐怖のWIDTHを発見」というカコミで紹介しておいたが、記憶に残っていただろうか。

**問5** (a)「0」、次の行に「Syntax error」⇒変数Hの内容(0)を表示したあと、INTという予約語が直接続いたためエラーになる。(b)「5」、2文字あいて「0」⇒2進数&B101を10進数で表示したあと変数Oの内容(0)を表示。(c)「Illegal function call」。⇒関係演算式「1+1=2」の値は-1になるため、SCREEN-1を実行しようとしてエラ

## 問2



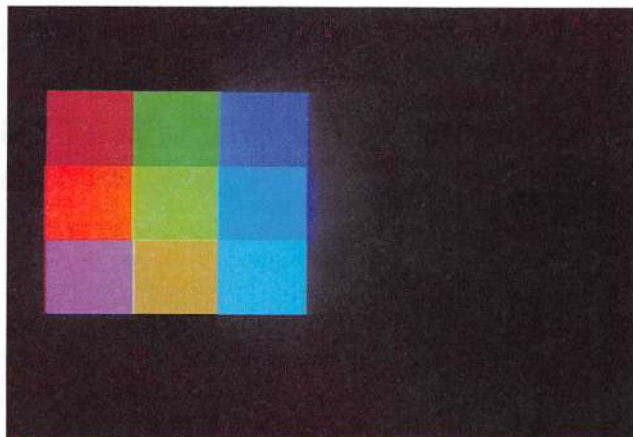
ーになる。(d)なにも表示しない(SCREEN0を実行して画面をクリアする)。⇒関係演算式「E=NOT E」の右辺は否定の論理演算子の変数Eについている形。EがEの否定に等しいことはないので、この関係演算式の値は0。したがってSCREEN0を実行する。(e)なにも表示しない。⇒この文はキーバッファクリア(先行入力をカットする)をUSR関数に定義するもの。(f)「Illegal direct」。⇒DEFFN~は、プログラム中でのみ使用できるステートメントで、ダイレクトモードで使用しようとするこのエラーが出る。(g)「100」。⇒プログラム中でもそうだが、REM文やDATA文、文字列以外でのひらがな、カタカナなどは完全に無視される。だから、この文は、「M=100:M!=80:PRINT M」とおなじことになる。だから、「100」が表示されるのだ。数値変数は、初期状態では「%」、「!」、「#」(それぞれ、整数型、単精度型、倍精度型)の型宣言文字をつけないと倍精度型とみなされるため、変数Mは倍精度型変数、M!は単精度型変数として別々にあつかわれるのだ。

ちなみによく見られる「DEFINT A-Z」はA~Zではじまる数値変数全体について整数型宣言をするという意味だ。

**SCREEN6** SCREEN6は、パレットコード(いわゆるカラーコード)が0~3しか使えないことになっている(マニュアルをよく読むとどこかに書いてあるはずだ)。じっさい、前景色、背景色の指定に4以上の数値を使っても、自動的に4で割ったあまりをかってに計算して、その数値で色を表示している。しかも、初期状態では、パレットコード0は透明、1は黒、2、3は明るさのちがう緑で、ほとんどなんの色気もない。SCREEN2以上のプログラムをSCREEN6に変えて走らせてみると色気のなさがよくわかる(SCREEN7のプログラム以外は左右のサイズも変わる)。そこで、COLOR=でパレットを変更するほかないのだが、じつは 周辺色(画面の枠の外にある色)やスプライトだけは、4つのパレットコードのうちから2つをシマ模様(SCREEN7のプログラム以外)に組み合わせると10色ぶんを表示することができるのだ。

リスト1は、パレットコード1~3を赤、緑、青に変更して中段にLINE文のボックスフィルでパレットコード1~3の四角をかき、上段と下段にそれぞれの色の組み合わせ(0~3から異なる2つを取る組み合わせで6とおり)でスプライトを表示している。これで9色。残りはバックの透明(0)だ。じつは透明色もある方法でパレット変更できるが、ここでは手抜きした。ところで、スプライト(周辺色もおなじ)のパレットコードはふつうのコードではない。ここの数字は2進数2桁を2つ組み合わせたものなのだ。たとえば、スプライト面番号0の色は1だが、2進数4桁にすると、&B0001。2桁ずつ取ると、0と1。そこで、このスプライトの色は透明(ここでは黒とおなじ)と赤のシマ模様になり、暗い赤に見える。2進数4桁にしたときの上位2桁がグラフィック座標の偶数番目の色を指定し、下位2桁が奇数番目の色を指定しているのだ。

**恐怖のWIDTHを発見** 3月号のファンダムのくりにかえしになるが、SCREEN0、WIDTH41~80のテキストモードで始まるプログラムでは、WIDTH40以下を実行すると、そのときのスクリーンモードがなくてあってもSCREEN0にもどってしまうのだ。だから、リスト2の行30のWIDTH40でSCREEN0になり、DRAW文でエラーになるわけだ。



4色しか表示できないSCREEN6で10色表示









# 通り抜けできます

いよいよ「サーク」の出番です。坊ちゃんも嬢ちゃんも、見てらっしゃい。念のため、Mファンの1月号と2月号も持ってくるとう用意ばたん整いますよ。

# サーク

さて、例によってチャートの見方は上が場所を表しています。とすれば、下はその場所でなければならぬこと、ですね。さらにサークではボスと戦うと

きはレベルや武器ではどうしても埋められない溝がありますので、あまり意味がないといわれるかもしれませんが、適正レベルも書いておきました。

**スタート**

**フェアレスの町**  
村長のメガネを見つけ、600Gと王家の紋章をもらう

**森**  
プレイ(女の子)を助ける

**プレイの家**  
プレイを病院まで連れて行ったあと、木の精を倒してほしいと頼まれる

**森の奥**  
木の精を倒し、300EXP、500Gを手に入れる

**プレイの家**  
1000Gもらう

**砦**  
①老人に傷薬を渡し、マスターキーをもらう  
②ニルの箱を手に入れる  
③1階の男にスープを渡し王家の紋章を見せる  
④1階の北出口へ行く  
⑤1階の男から水圧調整室のカギをもらう  
⑥水圧調整室の男から水槽室のカギをもらう  
⑦水槽室で水竜を倒し、(レベル10)、600EXP、1000G、サークティール(青)を手に入れ、北出口へ  
⑧北出口へ行く

**ノルマナの町**  
ゴンドラの情報を聞き、町長にゴンドラの使い方を教わる。

**洞くつ**  
ズーンを助ける

**ノルマナの町**  
ズーンを倒し(レベル15)、一度外へ出る。町長と話し、ESPメダルをもらう

**洞くつ**  
①海賊に酒を渡し(2回くり返す)、海賊の宝箱のカギをもらい、宝箱から1000Gと赤い宝石を手に入れる  
②ロックバイター第1、2の門で王家の紋章を見せる  
③エレメンタルを倒し、(レベル19)、800EXP、4000Gを手に入れる  
④石像には赤い宝石、ロックバイター第3の門には王家の紋章をそれぞれ見せる

**ネムヌの町**  
ユーイに会う

**セグラードの塔**  
①ゴースト(ケイン)と話す  
②ノームの子供を助け、ノームの両親からディスベル・マジックをもらう  
③ケインにディスベル・マジックを使う

**ネムヌの町**  
ケインからラビイーをもらう。ピクシーに会う

**セグラードの塔**  
リューンに会う。ユーイの兄の死霊からユーイにメッセージを頼まれる

**ネムヌの町**  
ユーイに会う

**セグラードの塔**  
もう1度ユーイの兄の死霊と話し、フロードソードを手に入れ、ネクロマンサーを倒し(レベル20)、1000EXP、5000Gを手に入れる。

**洞くつ**  
レイチルから耐火マントを手に入れる

**炎の砦**  
2階でガスマスクを手に入れ、レイチルの父から奇跡の薬を手に入れ3階の階段へ行く

**洞くつ**  
男からドラゴンの指輪の話聞く

**炎の砦**  
2階で指輪を手に入れ、3階で指輪を使う

**溶岩地帯**  
サラマンダーを倒す(レベル25)

**洞くつ**  
リューンからグレードソードを手に入れる

**聖域**  
迷宮を抜け、バドゥーを倒す(レベル25)

**エンディング**



## サークウル技クイズ発表!

ウル技の答えは「隠し・メニュー」でした。やり方はふつうのメニュー画面で「ロード」の上にある空白にあわせてジョイスティックのBボタンを押しながら「上・上・下・下・右・左・右・左」と押し、Bボタンは押したまま、Aボタンを押すだけです。この「隠し・メニュー」のうち、SUPER LATOK、LEVEL、2プへいどうはできません。当選者は、中野一平ほか4名。マイクロキャビンの特製テレカを送るからね。

◆◆◆新コーナー◆◆◆  
**タイトル未定**  
 ◆◆◆怒っているんだぞプレイボールIII◆◆◆  
 ◆◆◆期待して買って、裏切られた。野球ゲームに不可欠なスピード感がない。(広島県) 大沢真也・16歳◆◆◆  
 ◆◆◆12月10日、プレイボールIIIを期待して買う。スピードは遅めで反射神経のよい人でもプレイでき、さらにはホームランと内野安打以外のヒットは一切なし、という大胆な、親しみがもてる3曲+αの音楽。うーん、すばらしい。この日、Mファンの記事に信頼が持てなくなった。(神奈川県) 花岡朋和・14歳◆◆◆  
 ◆◆◆広告と内容が違う。ゲームのいいところばかりを書いて、悪いところは全然書かないじゃないか。悪いなら悪いでしっかり事実を書いてほしい。(岐阜県) 花村健太・14歳◆◆◆





## 歌を詠む会



4月号のお題は「ロードス島戦記」。みんなが首を長くして待っている様子を切々と歌うTYUBIOの姿が涙を誘います。もうすぐ発売日、よかったね。

ロードス島早くソフトを出してちょうだい  
期待してーる  
全国の人が

TYUBIO

ロードス島ルーラースに  
イースIIIブライスはいい  
がふとこころ寒ー

紀国屋

紀国屋もロードス島は好きだけどちょっと様子が違う。「89年5月号の発売予定表に載ったときは、買うつもりだったけど、ゲームを買いすぎてお金がなくなってしまった。彼はお金があったら買おうという慎重派。

ロードス島買予定では  
いたのだがゆうわくに負  
けてメガドライブ  
なりん

なりん

たりんの和歌からはこんな思いが読める。「すーっと待っていたけれど、メガドライブの宣伝がメガドライブを買えというのでメガドライブを買った。メガドライブのゲームをやっちゃったら、MSXのゲームなんか……」ことわっておきますが、私は和歌の解釈をただけです。本当だってば。

## ●投稿をまつ!

歌を詠む会ではイラストの文字ではじまる和歌(五七五七七)を募集中です。歌を詠まれるたびに5点ずつ加算されていき、20点でテレカ、50点でゲームソフトと交換します。また、3月号以前に採用された人の点数もそのまま加算されていますので心配なく。



6月号のお題 西川俊男

## ●さーて次回は…

「こ」です。光栄の「こ」です。信長の野望、三国志、水滸伝、維新の嵐などなど怒涛(どとう)のごとく歴史シミュレーションゲームを発売しているKOEIの「こ」です。どんな歌がくるか楽しみです。

## イラストのコーナー

ハンギョウソフト  
ロードス島戦記

「発売してほしいゲーム」のイラスト第3弾はめでたく発売日の決まった「ロードス島戦記」。つい先日、新婚旅行へ行ってほっかほっかの湯気が立っている河内さんのおくれちゃってごめんなさいのコメントだ。「たいへんお待たせいたしました。ロードス島戦記MSX版は3月16日発売です。いろいろありましたが、3月16日をお忘れなく(河内氏談)」



①にぎやかなロードス島で見てほしい、にとろん



②ハーンかなんか3枚目でかわいいぞう、竜田弥希



③ハーンとティートの2人の様どこかで見たような、道原



④アニメ化おめでとうという気持ちだね、WORKS



⑤この不気味なイラストは本当にロードス島か?キムなら



⑥「ほくたちロードス3人組」幸田大輔



⑦ハーンと……ティートかなあ?尾崎隆二

## 投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGのアイデア募集中(イラストつきだとなお結構)。ただし、「リリア」とか「フィーナ」とかゲーム関係はすべて無効です。②ゲームのぞき穴→ウル

技のコーナー。発売されたばかりのゲームなら採用される確率が高い。③通り抜けできます→考えても終わらないゲームをチャートで攻略。④歌を詠む会→イラストの

端に書いてある文字ではじまる和歌を募集中。5月号は「こ」ではじまる和歌。⑤イラストのコーナー→イラストテーマは「発売してほしいゲーム」。他機種で発売されていてMSXにはないゲームのイラストを描いて、ソフトハウスに発売してもらおうという企画。⑥新コーナータイトル未定→そのほかかなん

でもありのコーナー。MFファンに対する文句でもいいし、最近、身のまわりにおこったおもしろいことでもいい。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはMF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。

◆◆◆新コーナー  
タイトル未定

◆◆◆

誰か知っている人いませんか? いつも思うんですがね、日本テレネットのゲームって立ちあげると「RENO」ってでっかくでてきますよね。その出方が確か、4通りくらいあるはずですね。下から出てくるやつと、MSX2+のタイトル画面みたいに左右からにゅーんと出てくるやつ、上からでーん降ってくるやつ、まっ白になっちゃうわわって出てくるやつですね。その規則性がよくわかるんですがね(編:しのぶ言葉だ)。教えてほしいわけですよ(編:知らない)。まあそんなことよろしくお願いしますわ(編:読者の皆さんお願いします)。 (埼玉原、浅野成祥・3感)

# ファミコン

●むかし話ふう2人対戦ゲーム⇒P45<金太と風>①●一生かかってクリアできるかどうか⇒P46<8192階建ての塔>①●緊張の連続⇒P47<恐怖天井男>①●コンピュータと遊ぶスポーツゲーム2種⇒P47<2人バレー>①、P48<LINES MAN>①●2本入り変則文字あてゲ

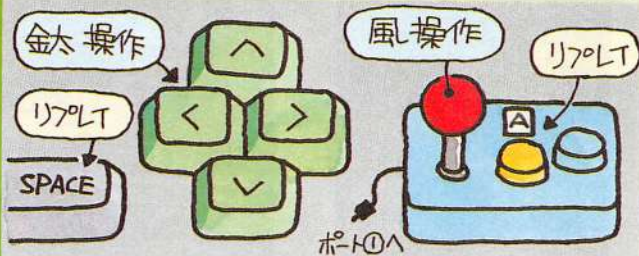
ーム⇒P48<クルクル>①●ボールのポウリング⇒P49<BALLING>④●カラフルなジャンケンゲーム⇒P49<JANKEN BATTLE>④●電子楽器⇒P50<キーボードシステムV2>⑧●ブロックくずしとヘビゲームのまぜごはん⇒P52<SNAKER>⑩●丸囲み数字は画面数

1画面

どすこい金太とビュルルン風のシュール対戦

## 金太と風

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Romi



●やっている当人にしかわからない神経戦

いちおう、すもうゲームの一種だが、登場するおすもうさんは1人しかいない。こういうのを英語で「ヒトリズモウ」というのだろうか。どこが英語じゃ。おすもうさんの名前は「金太」。カネ・フトシさんではなくて、たぶんキンタと読む。むかし、

1Pの勝ち!



2Pの勝ち!



①金太と風の力が正反対の方向になっていると静止している  
②一定時間がんばりつづければ金太の勝ち  
③金太が土俵から落ちて消えると風の勝ち

クンタキンテというアメリカ黒人のルーツの人がいたけどほとんど関係ない。この金太の別名はプレイヤー1。「1」がいるからには「2」もいるはずだがとあたりを見まわすとだれもない。さては、土俵が相手か。とかなんとかわざとボケているうちに残り行数が少なくなってきたので打ちあけると、「風」がプレイヤー2なのであった。

金太・プレイヤー1は、風・プレイヤー2が土俵の外に吹きとばそうとするのに逆って一定時間ふみとどまっていれば勝ち。逆に風・プレイヤー2はどすこいつづける金太・プレイヤー1を土俵の外に一定時間内に押し出せば勝ち。力士と風のすもうは力士の自滅などもあって微妙な駆け引きの連続。相手の出方を読みながら戦うシュールな神経戦なのだ。

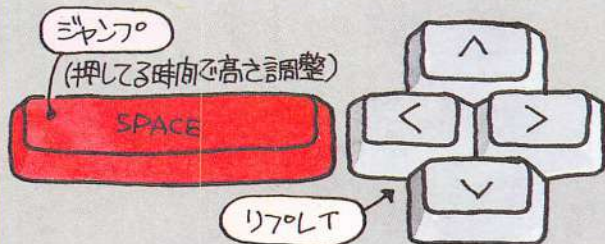
1画面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときに参考にしてください。

上へ上へ上へ果てしなく高い塔を昇っていく

# 8192階建ての塔

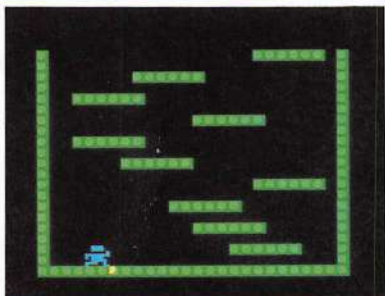
MSX MSX2/2+RAM8K BY NAGI-P SOFT



2005年、ある探検家がアフリカの奥地に雲の上にまで伸びているとつもなく高い塔を発見した。現地に伝わる伝説によるとその塔は8192階までであるという。キミはその塔を制覇するため、アフリカに向かった……。

だが、実物の塔(右のマップ参照)を見ておそれなし、左右に往復することとジャンプすることしかできない分身を塔のなかに送りこんだ。かってに往復運動を続ける分身の位置を見はからって、プレイヤーはスペースキーでジャンプの命令を出すわけだ。スペースキーを押している時、しりあがりになる音がほぼ0.5秒ごとに連続して出て、スペースキーをはなしたとたんジャンプをはじめ。その直前に出ていた音が高ければ高いほどジャンプは高くなる。

床(2つで1階ぶん)をふみは

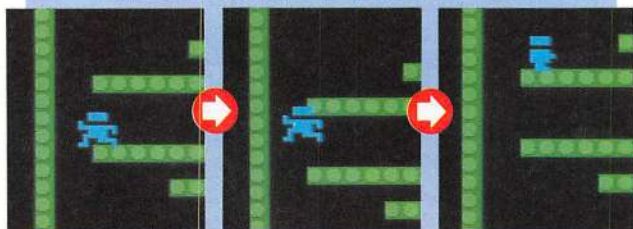


●塔の1階付近。かってに往復運動する分身をジャンプさせて、この果てしない塔を昇っていく

ずして奈落の底に落ちるとゲームオーバー。また、高いところから下の床に飛びおりたときに運が悪ければ床をふみはずしてやはり奈落の底へ。

編集部では30階くらいでたいていゲームオーバーになってしまっていたが、作者でさえ80階までしか行かなかったことがないという。もしほんとうに8192階まで昇った人がいたとしたら、なぜこの塔が8192階建てなのかの秘密を知ることができるだろう。まあ、だいたい予想はついているだろうけど。

## 壁ぎわのマジックジャンプ

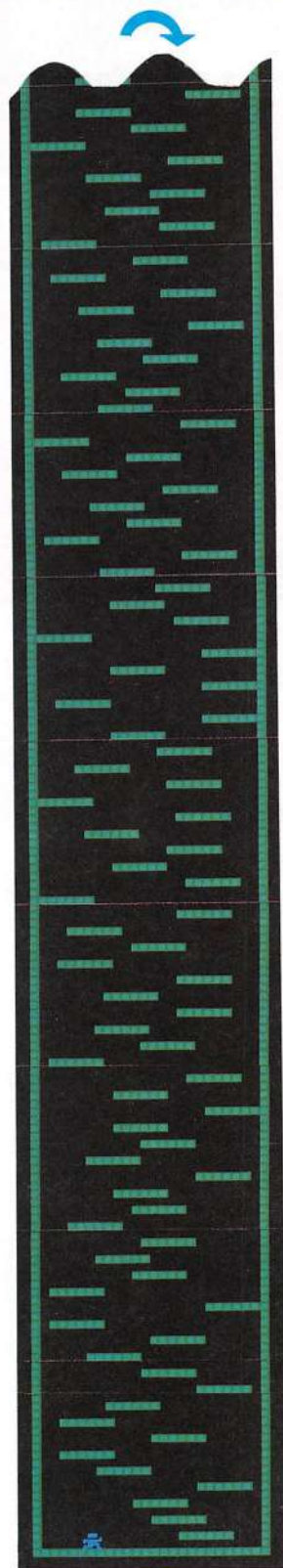


●端があいているところではこのように壁をクッションにして昇っていく

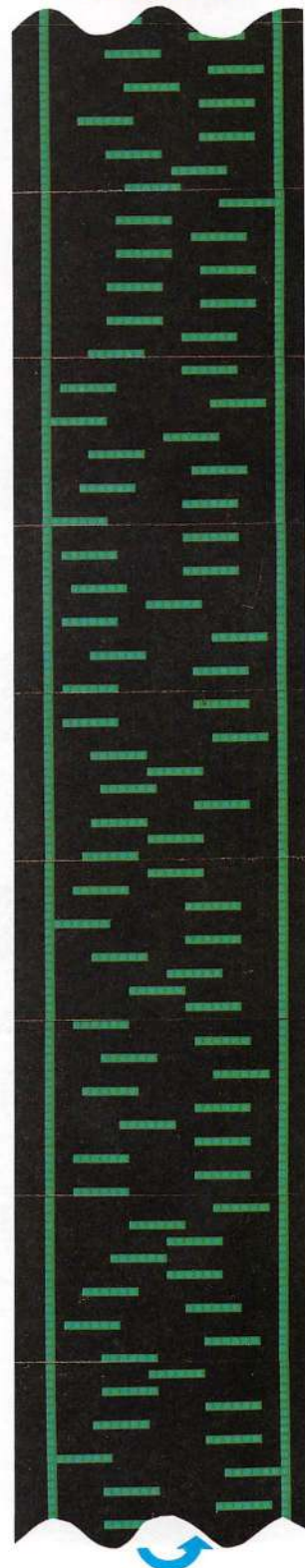
リストは61ページ

●とちゅうを省略して掲載してみてもこれでまだ100階ている。先はまだまだ長い

まだまだ続く



スタート



スタート

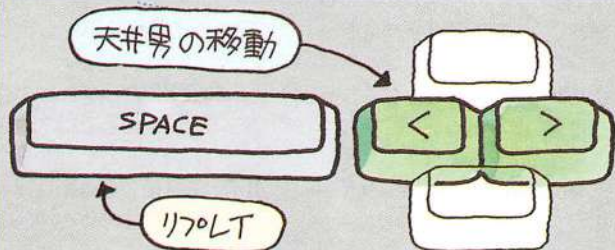
1画面

いったいオレがなにをしたというんだああ  
てんじょう

# 恐怖天井男

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 高橋吾郎



そういえばそんな悪夢を見たことがあるような気がする。

どういうわけか、夢のなかでは自分の住んでいる国がチャウシエスク時代のルーマニアのような強圧的な国で、たとえばスポーツコメンテーターの江川氏が独裁者になっているというような設定になっていて、つい「江

川さんの耳はゾウの耳」とか口走ったばかりに秘密警察に逮捕され、「エガワ大統領ノ耳ハツウノ耳ダトイエ」「自分の感性にうそはつけません」とかなんとかそれなりのやりとりがあったあと、このゲームのような恐怖の部屋に入れられる。

そこは、吊り天井になってい

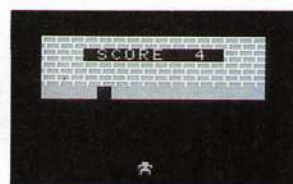


①ピリリリリリブルルルルと音がして天井が落ちてくる



②天井のあなの下にもぐりこめば今回かぎりは生きのびることができる

リストは62ページ



③こんなふうにあなが1個しかあいていないときにかぎって



④足がすくんで動けなかったりすることが多い。あえなくベシヤンコの人間ジャム

て、一定間隔で天井が勢いよく落ちてくる。そのままだと押しつぶされて死んでしまうので生きのびるために、数か所のあなに逃げこむ。幸運にもここで生きのびても、天井はまたあがり、ふたたびあなの数と位置を変えて落ちてくる……以下、永遠にくりかえす。

このゲームは、そんな悪夢の

ハイライトシーンだけを取り出したようなものだ。

天井が落ちてくるときには親切に効果音がちょっと変わるのでもタイミングははかりやすいが、たまに足がすくんで動けない瞬間もあったりしてこわい。それにたまに1個しかあながあいていないこともあったりして、これもなかなかこわい。

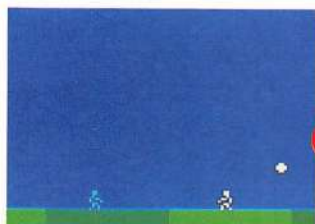
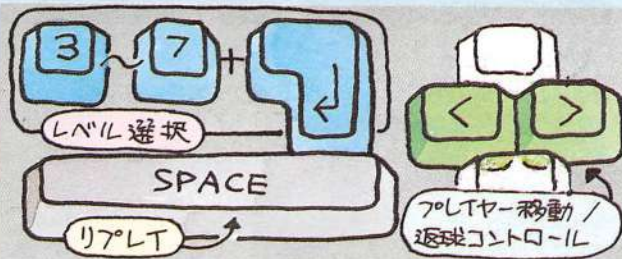
1画面

1人で楽しむ対コンピュータ用バレーボール

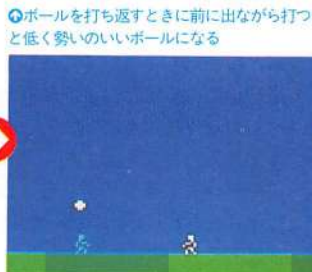
# 2人バレー

MSX MSX2/2+ RAM8K

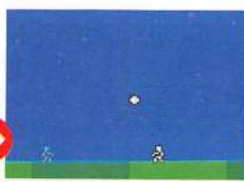
BY 下村かつひこ



①試合開始。画面の右側からボールが飛んでくる。見えない選手のサーブ



②ボールを打ち返すときに前に出ながら打つと低く勢いのいいボールになる



③打ち返したボールは高々とコンピュータ選手の頭上を越えて  
④どちらかが15点取るとそこでゲームエンド



リストは63ページ

このゲームのタイトルを見ると2人対戦用かと思われそうだが、じっさいには対コンピュータ専用の1人遊びのバレーボールゲームだ。ありがちな設定のゲームだが、レシーブの仕方によって変化するボールの動きがなんだか楽しい。

プログラムを実行すると、まず「LEVEL(3-7)?」ときいてくるので、てきとうな数値を入力してリターンキー。数が大きいほどコンピュータ側の選手がスピーディーになる。

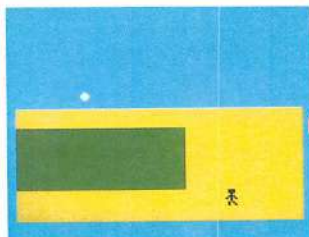
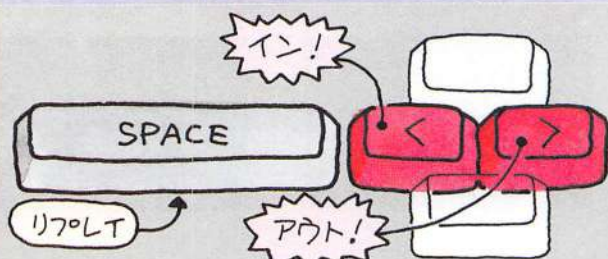
向かって左側がプレイヤー側、右側がコンピュータ側だ。サー

ブ権はつねにコンピュータ側にあり、コート右のほうからシュッと鋭いサーブが入ってくる。これをレシーブするのだが、1発で打ち返してもいいし、自分のコート側で何度打ちあげてもかまわない。また、打ち返したときにプレイヤーの状態によって返球を変化させられる。前に出ながら打つと思いきり前方に飛び、その逆だとうしろに、止まって打つとほぼ真上に打ち返される。このへんのテクニックだけを活用してぜひコンピュータのレベル7に勝ってほしい(なにもあげないけど)。

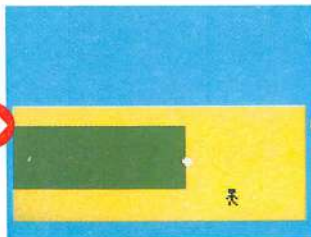
一瞬でインかアウトかを判定する線審の気分

# ラインズマン

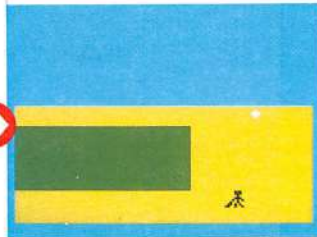
MSX MSX2/2+RAM8K BY 下村かつひこ



①ボールがスーッと飛んでくる



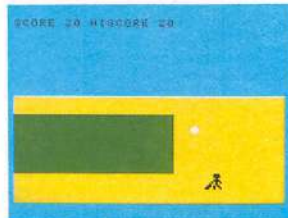
②着地/ オンラインでインか



③旗を下げてインのサイン。あつたりー

バレーボールでもテニスでも野球でも、ボールが地面に落ちたときに、それが線の内側か外側かを正確に見て判定してくれる人、つまり線審(ラインズマン)がいなければゲームにならない。はたから見ていても楽なようだが、へたにまちがえると熱狂した観衆に袋だたきにあつたりしかねないので日頃から目と判断力を養っておかなくちゃいけない。

で、このゲームはそんな線審たちのためのトレーニングゲームだ。左から飛んでくるボールがラインの内側(イン)か、外側



④正解していくと速度があがってくる

(アウト)かをテキパキと判定していく。

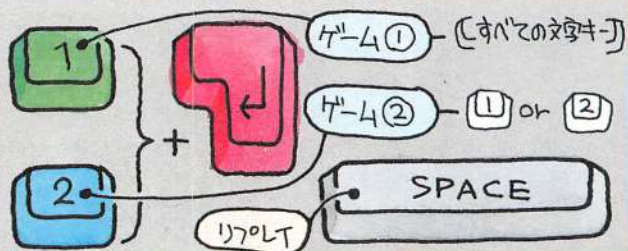
画面の左側からボールが飛んできてライン付近でバウンドして右側に消えていく。ボールが着地する寸前から消えていくまでのあいだにすばやく判定しなくてはいけない。判定するよりもまえに画面からボールが出ていってしまったり、まちがえたりするとゲームオーバー。

ジャッジは、インだと思ったときカーソルキーの左、アウトだと思ったときは右を押す。つまり、ボールがラインの左右どちら側に落ちたかをカーソルキーで示すような感覚だ。

2種類の変則文字あてクイズが入ったお得用

# クルクル

MSX MSX2/2+RAM16K BY BATON



RUNすると「?」と表示される。実行されたことをプログラムが疑問に思っているのではなく、ゲーム1にするか、ゲーム2にするかをきいているのだ。ゲーム1にしたいときは1、2にしたいときは2を入力してリターンキー。0を入力するとアンパンマンでも正解できないゲ

ーム1がはじまり(制限時間が0になる)、3以上の数値を入力すると数値に応じて制限時間が大きくなったゲーム1がはじまるが、せいぜい10とか20にしておこう(あまり大きくするとオーバーフローになることがあるので)。このへんちょっといいかげんぼいけどね。

## ゲーム1



①かなキー、GRPHキー、SHIFTキーなども正確に押さなくてはいけない

## ■ゲーム1の遊び方

中央付近に1文字が表示され、その文字のパターンがクルクルと横スクロールする。この文字を制限時間内にキーボードから打ちこめば残りタイムがスコアに加算されて、次の問題に移る。出題される文字には、かなや記号がしょっちゅう出てくるし、正解していくたびに制限時間がどんどん短くなっていくし、お手つきのたびに時間が2、3秒短くなってしまいますので、5、6問正解できればけっこういいほうだろう。

## ゲーム2



②じっくり見すぎるとかえってわからなくなりやすい

## ■ゲーム2の遊び方

あるでたらめな文字パターンが出題され、それとおなじパターンとよく似たパターンが1つずつ、ゲーム1と同様の横スクロールで表示される。2つに1つ、どちらが本物かをあてるゲームだ。じっくり見るよりカンがものをいうゲームだ。こちらはミスすると即ゲームオーバー。

ゲーム1を遊んでいてゲーム2をやりたくなった場合は、CTRL+STOPでプログラムを止めてまたRUN。その逆もおなじ。

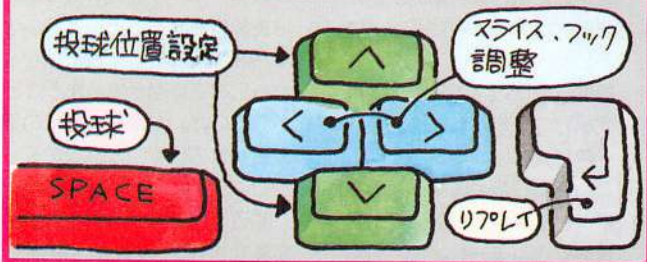


4画面

それなりのボウリング感覚が手軽に楽しめる

# ボウリング BALLING

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 平平平平



●ボールの位置と曲がり方向を決めて投球



●ビビピンと的残が3つ残った

リストは66ページ



●ストライクやスベアのマークを使った本格的スコア。G(ガーター)やー(ミス)はないけど

タイトルはBOWLINGじゃなくてBALLING。本物のボウリングとはちょっとちがってピンかわりにボールを使うボウリングなのだ。

でも、遊んでみた感じは本物のボウリングに近い。

手球(投げるボール)の位置を決め、青い調整球でどちらに曲がっていくかを設定してスペースキーで、手球が動き出す。

調整球は曲がっていく方向を決めるだけでボールがその方向に投げられるという意味ではないので注意。それにもともと乱数で右か左にそれるようになっているので、かならずしも思い

どりにいくとはかぎらない。でも、そのへんがじっさいにボウリングをやっているときの感じによく似ているのだ。

手球が的球(ボウリングのピンに相当)にあたる時の球が連鎖反応して消えていき、スコアが計算される。かすただけだと音はしてもボールが動かないことがある。

ベストスコアを超えるると緑色のボールが現れて3文字の名前が登録できる(3文字入力すると自動的に登録)。

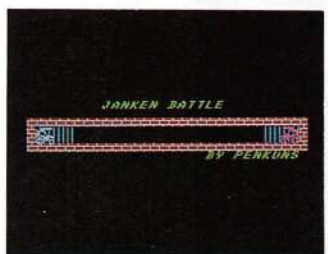
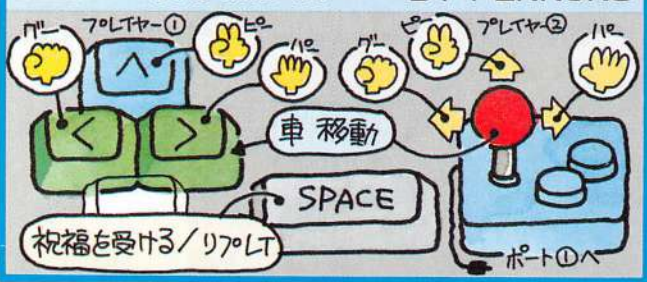
ストライクやスベアのコツや、スプリットをとったりするコツもボウリングと似ている。

4画面

ジャンケンポンで決着をつける1本道レース

# ジャンケンバトル JANKEN BATTLE

MSX2/2+ VRAM64K BY PENKUNS



●左がプレイヤー1、右がプレイヤー2

よくよく自分の小さなころのことを思い出してみると、ただのジャンケンがドキドキするほど楽しいゲームだったときがたしかにあったような気がする。しかしさすがに毛がはえるころには、ただのジャンケンでは満足できなくなっていた。

で、このゲームは、ジャンケ

リストは71ページ

●両者いっせいにスタート。センターライン突破目指して走っております



●出会う(あたりまえ)



●負けたほうはスタート地点にもどされる

ンに毛がはえて、ふつうのゲームのような顔をしている。2人対戦専用なのだが、1人で2人ぶんを操作してやってみるとさすがにつまらない。

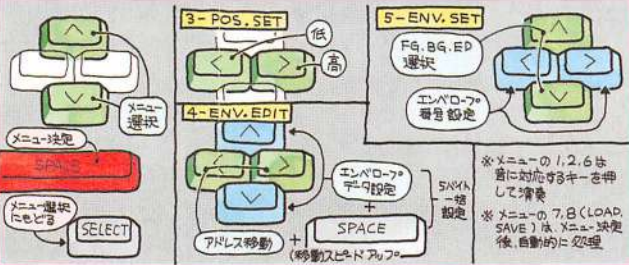
1本道をおたがいに反対の方向から車に乗って走り、出会ったところでジャンケンポン。勝ったほうはその地点に残り、負けたほうはスタート地点にもどる。そしてまたすぐ相手の陣地

を目指して移動する。これをくりかえし、先に相手の陣地にたどりついたほうが最終勝利をおさめる。ちなみに勝利者への祝福がちょっと不気味。

メロディの録音や音色のエディットもできる

# キーボードシステムV2

MSX MSX2/2+ RAM32K BY KANDO



1989年5月号で「採用まであと一歩」として画面だけ紹介した1画面タイプの「MSX・キーボードシステム」を8画面に増幅させた改良版。タイトルの最後にV2とついているのはそのため、V1に相当するものは掲載していない。念のため。

このプログラムを走らせるとMSXがちょっとした電子楽器のように遊べてけっこう楽しい。それにしても、1つの作品を1年近くかけて改良、バージョンアップしてきた作者のKANDOKくんには感動。いや、シャレ

のつもりじゃなくてね。

さて、とりあえずこのプログラムを走らせるとMSXのキーボードなどが表示される。細かな部分の文字をかくのに数秒ずつかかるので、あわてず騒がず、画面右下に「BY KANDO」とかかれるまでじっと待つ。

### ■モードを選ぶ

中央に1~8までの数字がついたメニューが赤い字で表示されている。基本的には次の2つの操作でメニューとじっさいのモードとを行き来する。

・各モードに入るとき……カー

ソルキーで赤い三角形を動かし、モードを指定してスペースキーを押す

・メニューにもどるとき……SELECTキーを押す

ただし、7、8のモード(LOADとSAVE)は、モードを選択決定したあとは自動的に進んで自動的にメニューにもどってくる。

では、以下、各モードの機能と使い方の説明をしていこう。

### 1-PLAY

ごくあたりまえにMSXのキーボードを楽器の鍵盤に見たてて演奏できるモード。

キーボードの上2段と下2段のキー列がそれぞれ1列の鍵盤として機能する。見た目どおり、2段のうち上の列が黒鍵、下の列が白鍵になる。音が割りあてられていないところは白くなっている。音の高さは、初期状態でCのキー(XとVのあいだのキーで下の写真では音を出しているため黄色くぬりつぶされている)が「03C」に相当。

基本的にこのモードは同時に3音出せるのだが、MSXの特性上、3つ以上のキーを同時に押すと押ししていないはずのキー

が押されたことになってしまう場合がある。たとえば、プログラムを打ちこんでいるときなどでも、1と0とスペースキーを同時に押すとHOMEキーも押されたことになってカーソルが上に飛んでしまう。そのために、このキーボードシステムでも、3重和音を出そうとして3つのキーを押しても、1音だけぜんぜん別の音になってしまうことがあるのだ。だから、3音の組み合わせのいくつかはこのモードでは出せないことになる。

すると3重和音ばかりの曲は演奏できないのかというところでもない。次のメニューの2でちょっとくふうすればいい。

### 2-PLAY(BGM)

あらかじめこのシステムで録音しておいたBGMと、キーを押しておこなう演奏(メニューの1番と同様)との共演モード。

BGMとは、メニューの6番でメモリに録音しておいたメロディ(同時には1音のみ)のことで、メロディを再生しながらそれにあわせて演奏を楽しめる。

キーを押して出す音は2音に限定して、もう1音がBGMで鳴るようにしておけば、どの3

### フォアグラウンドエンベロープ

メニューの1番、2番でキーを押したときに出る音のエンベロープ番号をここで指定する。初期状態では4。

### バックグラウンドエンベロープ

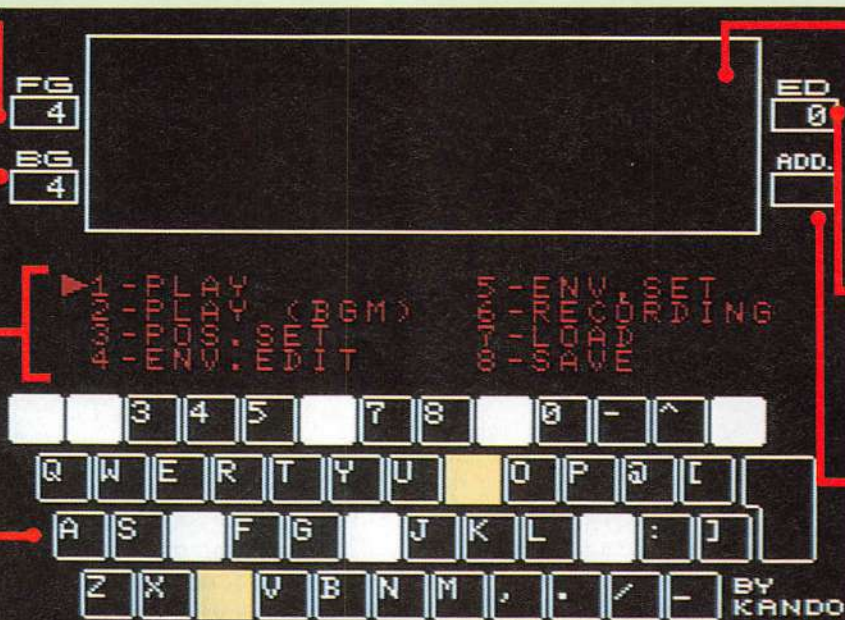
メニューの6番で録音用に演奏したり、2番で録音したものを再生したりするときに出る音のエンベロープ番号。初期値4。

### コマンド選択画面

8つのモードから1つを選ぶ。カーソルキーで三角形を動かして選択し、スペースキーを押すとそれぞれのモードに入る。各モードからメニュー選択にもどるときはSELECTキー。

### キーボード

下段の右端から上段の左端に音がつながっている。音が割りあてられていないキーは白く、音が現在出ているキーは黄色くなる。



### エンベロープエディット画面

エンベロープパターンを設定するときに表示される画面。一度にエンベロープパターン全体の8分の3を表示する。縦の棒グラフは15分割されていて1つが「V1」に対応。

### エディット番号

エンベロープエディットされるエンベロープ番号。0~3のなかから選択。初期状態では0がセットされている。

### エンベロープデータアドレス

エディット時に矢印型カーソルが指しているデータのあるアドレス(相対番地)。16進表記で&H00~&HFF。

音の組み合わせでもまったく問題なく演奏できることになる。

### 3-POS.SET

キーと音との対応を半音単位でずらすモード。

このモードに入ると右上の写真のようにオクターブごとの「C」にあたるキーの右下に青い数字が表示される。これはそのキーのオクターブの位置を表している。そこで、左右のカーソルキーを押すと、この数字が半音単位でキーの上を移動していく。つまり、押すキーを変えずに移調できるわけだ。

自分の設定したいところまでずらしたらSELECTキーでメニューにもどって、1番や2番の演奏モードで音を出すと設定した高さで音が鳴る。

### 4-ENV.EDIT

エンベロープの波形をエディットしてオリジナルな音を作るモード。

このシステムでは5種類の音から最大2種類(メニューの2番の場合、1番のときは1種類)選んで出せるようになっていて、その5種類をエンベロープ番号0~4として区別している。このうち0~3がエディット可能で、4はエディットのできないただの「V15」の音。ただし、初期状態では、0~1には無音。2~3にはV15とおなじ音が設定されている。

このモードでは、画面右上の「ED」に表示されている番号のエンベロープをエディットできる。カーソルキーの左右でデータのアドレス(0~&HFF)を

選び、上下で音量の棒グラフを増減していく。カーソルキーを操作するときにスペースキーを同時に押しておく、左右はスピードが速くなり、上下は5バイトぶんを一度に増減できる。

全体でエンベロープの波形となる音量のグラフは、1単位がVコマンドの1になっていて全体は3段階に色分けされている。

なんだかわずかしそうだが、ようすに見た目で波形をかわしていけばいいのだ。ただし、エディット画面に一度に表示されているのは&H60ぶんだけで、残りは矢印型のカーソルを端にもつてくるとスクロールして出てくるようになっている。

エディットされた音はこうしてかいた波形のエンベロープがかかるようになり、&HFFまでの変化をすませるとまたはじめにもどる。したがって、あるアドレス以降に波形をかわしていなければそのあいだ音が切れることになる。

エディットしたエンベロープの音を聴きたいときは、一度このモードを抜けてFGのエンベロープ番号をエディットしたものにセットしなおして(次の項目参照)演奏してみればいい。

### 5-ENV.SET

FG、BG、EDのエンベロープ番号をセットする。

FGは、キーを押したときに出る音、BGはBGMの音、EDはエンベロープエディットするときのエンベロープ番号だ。カーソルキーの上下で三角形を動かしてFG、BG、EDを選

## ポジションセット「3-POS.SET」



このモードに入るとオクターブごとの「C」の位置に青い数字が表示される



カーソルキーの左右でこの数字を半音単位でずらすことができる。たとえば、Kキーに「3」を移動させると、Kキーが「03C」になり、もとのCキーは「02E」になる

択し、左右で番号を増減する。

### 6-RECORDING

BGMを録音する。

このモードに入っているあいだはずっと録音されているので、すみやかに演奏をはじめ(ただし1音のみ)、おわたらすみやかにSELECTキーを押してこのモードから抜けること。演奏中メモリがたりなくなったら自動的にメニューにもどる。

### 7-LOAD

### 8-SAVE

エディットしたエンベロープデータをロード、セーブする。つねに0~3番をまとめてあつかう。Disk-BASICのときはディスク、そうでないときはカセットテープに対応。

このモードを選ぶと自動的にファイル名「EV」でロード、セーブをするようになっているので、ディスクの場合、ちゃんとセットしていないと、エラーが

出ることになる。とくに、エディットしたばかりのデータをセーブしようとしたときにディスク関係のエラーが出たときは、書きこめる状態のディスクをセットして、

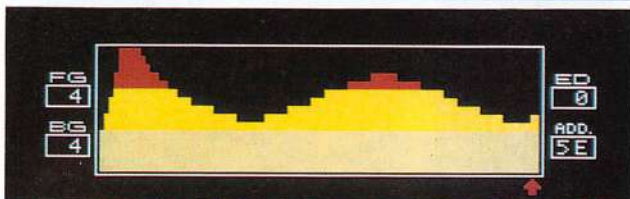
### GOSUB220

を実行すれば、エンベロープのデータをちゃんとセーブしてくれる。セーブが終わったらあらためてRUNをしよう。

また、プログラム中でファイル名が1つに限定されているので、0~3番でエディットしてセーブしたあと、また新しいデータをセーブすると、まえのデータがなくなってしまうので、ディスクを変えたり、プログラムの行210、220のファイル名を書き換えたりなどのくふうが必要になる。

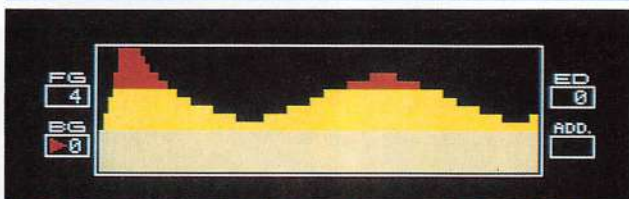
オリジナルエンベロープはあまり期待するとがっかりするが、雰囲気は味わえるだろう。

## エンベロープエディット「4-ENV.EDIT」



EDに表示されている番号のエンベロープをエディット。下の矢印型カーソルの位置はアドレスとしてADDに表示されている。矢印型カーソルはカーソルキー左右で動かし、上下を押すとカーソルのある位置の棒グラフが1単位ずつ増減する

## エンベロープセット「5-ENV.SET」

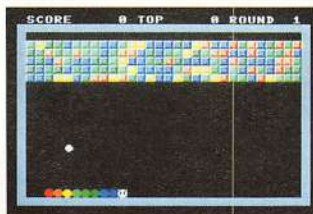
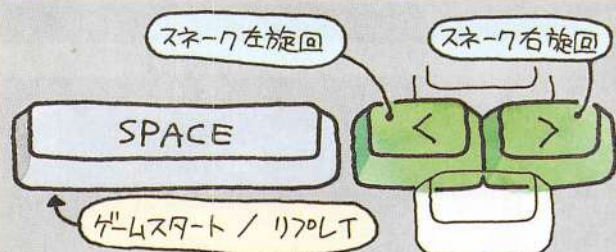


FG、BG、EDにエンベロープ番号をセットする。カーソルキーの上下で三角形カーソルを動かしてセットする場所を選択し、左右で番号を増減する。たとえば、写真はエディットしたばかりのエンベロープ番号0をBGにセットしたところ

# スネーカー SNAKER

MSX MSX2/2+RAM 32K

BY MEIWA



④スネークの動きが楽しい

ボールを打ち返してブロックにあて、くずしていくという点ではようするにブロックくずしだが、ボールを打ち返すパッドのかわりにスネークを操作する。

スネークの操作も、むかしながらのヘビゲームでよくあるように、カーソルキーの左右がスネークの進行方向に対する左右のコントロールになっている。

左右のカーソルキーを押すたびに、スネークが45度ずつ左右に旋回していく仕組みだ。

## ■色で区別されたパワーと点

スネークの胴体は、8つの色でぬり分けられている。しっぽが赤で、とちゅう黄色になり、

## ブロック



## スネーク



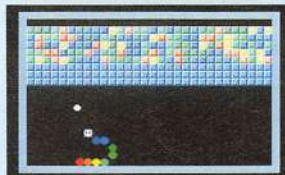
④ブロックとスネークの胴体の色はパワーを表している。右端の赤が最強で8、左端の青が最弱で1

最終的に青になる。虹とおなじ順番だ。この色はただの飾りではなく、それぞれの場所で打ち返したボールに色に応じたパワーを与えているのだ。パワーは青がいちばん低く1単位、赤が最高で8単位ある。打ち返されたボールは次にヘビが下の壁にあたるまで、そのパワーを維持しつづける。

対するブロックのほうも8色あって、点数もそれに応じて1~8点にわかれている。このブロックの色以上のパワーを持ったボールだけが、そのブロック

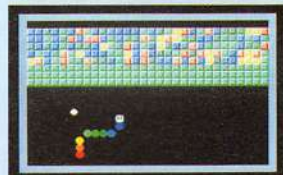
## 行けたらえらいラウンド2~5

### ラウンド2



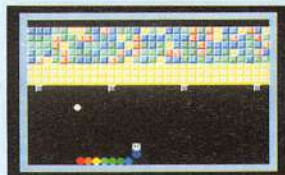
④パワー2のブロックのかたまりが増える。まあ、このくらいならなんとかなるかも

### ラウンド3



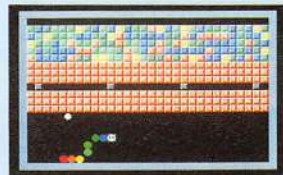
④ラウンド2をちょっとむずかしくしていい。もしかしたらクリアできるかも

### ラウンド4



④このゲームに慣れてくるとこの黄色いブロックのかたまりを見ただけでゾッとする

### ラウンド5



④悪魔の黒いブロックが目立つ最終面。この面を正当な手段で見ただけではまだいない

を消すことができるのだ。あたたったボールのパワーのほうが高いときは、そのパワーのぶんだけブロックの色を変える。

で、ついボールをそらしてしまいが、それだけではこのゲームはゲームオーバーにならない。ボールが下の壁にあると、ボールのパワーを1にもどし、そのときのスネークのしっぽの位置に岩(障害物)を出す。

この岩はあたってきたボールをかならず下のほうへ飛ばす、いやな性格の障害物だ。

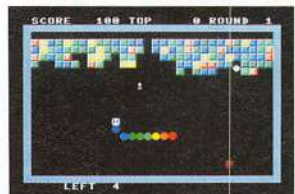
また、ラウンド4、5ではふつうには壊せない黒いブロックが登場し、これにボールがあたると次にスネークが下の壁にあたるまで見えなくなってしまう。

スネークが壁、ブロック、自分自身にあるとゲームオーバーになる。しかし、編集部でちょっと改造して、好きな数だけ生き返るようにしておいた。行60の「CF=0」を「CF=5」などに変えておくと、その数だけ生き返ることができるようになる。この場合は残り数を画面下に表示する。

そうそう、スコアがちょうど50の倍数になったとき、スネークの各胴体からミサイルが出て、ブロックをくずしてくれる。このときに破壊したブロックは点数にならないが、なかなかありがたいおまけだ。それに黒いブロックも破壊してくれるからさらにありがたい。

## 最初はこちらを変更して遊ぼう

```
60 CF=500=USR1<0>:PRINT#"$ "STRING$(32,224)SPC(32);
```



④スコアが100点ぴったりになって各色の胴体からミサイルが出るの図



④中央突破に成功。ここにボールをほうりこめばちょっとのあいだ集めることができる



④岩がたくさん出てきてニッチモサッチモ。あと3個なのにおしくもジョンド



④ふつうの人間にもこの画面が見られるだろうか。オールクリアのデモ画面

郵便はがき

料金受取人私

杉並局承認

314

166-166

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間  
平成3年10月  
8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) C298

無料進呈カード  
スーパ一暗記法案内書

- 1 大学受験コース
- 2 高校受験コース

フリガナ

氏名

学年

〒

電話

( )

フリガナ

住所

フリガナ

受験生が待っていた、驚異の合格テクニク誕生！

# 不<sup>レ</sup>暗記法

通信指導システム

学校では教えてくれない  
受験テリが、キミにも身につく！！

信じられないほど膨大な量を！

信じられないほど短時間に！

信じられないほど簡単に覚えらる！

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！！

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

# スパ暗記法

TM

- ★英単語2000個を1日で丸暗記!
- ★世界史年表(約300項目)を1日で!
- ★漢字や理数の公式などは通学途中!
- ★定期試験なら一夜づけで十分!



通信指導システム

驚異の秘暗記テク、遂に公開!!  
「高校受験コース」と「大学受験コース」

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))

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!  
私の暗記テクニックすべてを  
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Ⅲ(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、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

学カアップの秘密がいっぱい!!

**カラー案内書  
無料プレゼント中**

左のとじ込みハガキを送るだけでOK!

日本進学指導センター

〒166東京都杉並区成田東4-36-15  
☎03(318)6111

定期試験に大満足!



高原 有知  
三愛高校  
(豊沼中卒)

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。なぜ? ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

やっぱり頼りになる暗記法!



牧野 早江子  
名古屋北高校  
(名塚中卒)

なぜ、学校では試験のテクニックを教えないで、テストばかり受けさせるのか、それがとても疑問だったの。そういうふうを感じて、このスパ暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!

難関、早稲田の壁を突破!



山田 和範  
早大商学部  
中大経済学部  
(海城高卒)

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。

偏差値アップにすごい威力!



山岡 信一郎  
慶応大学経済学部  
(戸山高校卒)

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

先輩からの熱き体験メッセージ!

# プログラムの王

# 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	金太と風	60
PROGRAM	8192階建ての塔	61
PROGRAM	恐怖天井男	62
PROGRAM	2人バレー	63
PROGRAM	LINES MAN	64
PROGRAM	クルクル	65
PROGRAM	BALLING	66
PROGRAM	キーボードシステムV2	68
PROGRAM	JANKEN BATTLE	71
PROGRAM	NAKER	73
WONDER	EDファンダム	55
FORUM	ファンダムバーラー	58
FORUM	AVフォーラム	76

## 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タイプにわけられる。

- 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、規定の謝礼と掲載費、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10回季間奨励賞は4~6月号に掲載された全RP部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、作者には奨励金として3万円をさしあげます。また、今回からFP部門奨励賞を新設し、4~9月号に掲載されたFP部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

## ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事は3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、3月31日必着です。

## プログラムの質問は

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。

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てくるので注意。

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するとデータかわかる)。

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打ちこむ。  
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

④GOTO9000  
SCREEN0  
WIDTH40

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する。

⑦データの違うところが、すべてなくすべく「アスキーセーブ」する。

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ははじめよう。

## 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:V=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 OF FANDAM掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！

ファンダムアンケートの応募券





# EXENDED DEFINITION FANDOM

## &H06 : サウンドオブBGM

いままで沈黙のあなたにいたMSXがプログラムを打ちこんでいるときにも歌っている。音楽が帰ってきたんだ。

### ■なにも起こらない1画面

まずことわっておくが、左の1画面プログラムをRUNしてもなにも起こらない。下のサンプルプログラムなどを追加しないとMSXは歌わないのだ。つまり、サウンドオブBGMのプログラムは、BASICにBGM機能を付け加えるシステムのプログラムなのである(BGMはPSGのチャンネル2と3を使う)。だから、プログラムが行10~20と行900以降にわかれているのだ。このあいだにBGM機能を使うゲームなどのプログラムを入れるわけだ。

なにも起こらないのでは打ちこみミスがあるかどうかよくわからないので、サンプルプログラム1を追加して打ちこむ。念のためセーブしてからRUNしてみる。これで、「Ok」と表示されてからずっと、1秒ごとにヘンな音が出るようなら、サウンドオブBGMは正常に動いている。もし、音がしなかったりしたら、いちどリセットしてからさっきセーブしたサウンド



```

10 CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z:GOSUB900
20 END
900 RESTORE920:FORI=0TO245:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IFS<>27614THENPRINT"DATAミス":END
910 DEFUSR=&HD000:RESTORE:RETURN
920 DATAF3,2A,F8,F7,11,7,D1,D5,1,,4,ED,B0,E1,7E,23,3D,32,3,D1,7E,23,3D,32,FB,D0,F5,7E,23,32,6,D1,7E,23,32,FE,D0,7E,32,F6,D0,23,23,22,F8,D0,F1,E5,3C,6F,26,,29,29,D1,19,22,,D1,AF,32,FA,D0,32,2,D1,32,F7,D0,32,FF,D0,21,9F,FD,11,95,D0,1,5,,ED
930 DATAB0,21,60,D0,11,9F,FD,1,3,,ED,B0,FB,C9,C3,63,D0,F5,3A,EC,FB,7,7,30,2F,21,F7,D0,6,2,C5,7E,B7,CC,A8,D0,35,11,5,,19,C1,CD,D3,D0,10,EF,3E,7,CD,96,,E6,E4,4F,3A,F6,D0,B1,5F,3E,7,CD,93,,F1,FB,,,,,F3,21,95,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,18,EB,E5
940 DATA23,5E,23,56,23,7E,23,E5,F5,6F,26,,29,29,19,5E,23,56,23,4E,F1,E1,E5,46,23,73,23,72,E1,B8,47,3E,,28,2,78,3C,2B,77,E1,71,C9,78,87,57,5E,4B,23,CD,93,,5E,23,8,7B,B1,4F,8,3C,CD,93,,79,B7,1E,,28,1,5E,23,3E,B,90,CD,93,,C9
    
```

### ■サウンドオブBGM用音程データ一覧

音名	1	2	3	4	5	6	7	8
C	D5D	6AF	357	1AC	D6	6B	35	1B
C#	C9C	64E	327	194	CA	65	32	19
D	BE7	5F4	2FA	17D	BE	5F	30	18
D#	B3C	59E	2CF	168	B4	5A	2D	16
E	A9B	54E	2A7	153	AA	55	2A	15
F	A02	501	281	140	A0	50	28	14
F#	973	4BA	25D	12E	97	4C	26	13
G	8EB	476	23B	11D	8F	47	24	12
G#	86B	436	21B	10D	87	43	22	11
A	7F2	3F9	1FD	FE	7F	40	20	10
A#	780	3C0	1E0	F0	78	3C	1E	F
B	714	38A	1C5	E3	71	39	1C	E

### ■サンプルプログラム1「神経にさわる秒針」

```

20 DIMAX(11):AX(0)=514:AX(1)=3855:AX(2)=56:FORI=0TO3:READD$,D:AX(I*2+3)=VAL("&H"+D$):AX(I*2+4)=D:NEXT:I=USR(VARPTR(AX(0))):END:DATA 153,10,0,50,110,2,0,58
    
```

### ■サンプルプログラム2「二人の琴奏者のための春の海」

```

20 SCREEN0:WIDTH40:ONSTOPGOSUB90:STOPON
30 N=16:DIM AX(N*4+3):AX(0)=N*256+N:AX(1)=15*256+15:AX(2)=&B111000
40 FORI=0TON-1:READD$,D:AX(I*2+3)=VAL("&H"+D$):AX(I*2+4)=(512#D):NEXT
50 RESTORE
60 FORI=0TON-1:READD$,D:AX(N*2+I*2+3)=VAL("&H"+D$)-5:AX(N*2+I*2+4)=(128#D):NEXT
70 A=USR(VARPTR(AX(0)))
80 A=&HD0F7:LOCATE0,CSRIN:PRINTUSING"CH2 オト=### カウント=### CH3 オト=### カウント=###":PEEK(A+3):PEEK(A):PEEK(A+11):PEEK(A+8)::GOTO80
90 STOPOFF:POKE&HFBE0,0:DEFUSR1=&H90:A=USR1(0):END
100 DATA 2A7,8,1C5,16,17D,16,153,16,FE,16,E3,16,FE,16,153,2,2A7,8,1C5,16,17D,16,153,16,FE,16,E3,16,BE,16,AA,2
    
```

オブBGMをロードしてリストを確認すること。ちなみに、「DATAミス」と表示されたときは、行90以降のDATA文にミスがある可能性が高い。

### ■サウンドオブBGMのケース

うまくいったとき、この秒針の音が気にさわらなくなったから、SELECTキーを押して音を止めよう。サウンドオブBGMが鳴らしている音は、PLAY文で鳴っている音と違って、CTRL+STOPには反応しない。SELECTキーを押したときに止まるようになっているのだ。

SELECTキーでBGMを止めるのは、じつはとても重要。BGMを鳴らしているときに重ねてサウンドオブBGMを呼び出すと暴走してしまうかもしれないのだ。かならず、SELECTキーを押していったんBGMを止めてからサウンドオブBGMを使うこと。

### ■BGMを鳴らす方法

ブツブツとか鳴らしているだけではあまりにも芸がない。こんどはBGMらしいやつを鳴らしてみよう。サンプルプログラム2だ。打ちこみミスがなければ、祝福の「春の海」が流れる。いま鳴っている「春の海」は、

下の楽譜のように2小節だけ。これをPSGのチャンネル2と3でテンポをかえて演奏している。BGMのデータはサンプルプログラム2の行100だ。

BGMのデータは、右上の「配列A%(n)の内容」のように、音符数(データの長さ)、ボリュームデータ、ミキサーデータ、PSGのチャンネル2、3用の音符データの4種類のデータの集まり。このうち、音符データ以外は下の「A%(0)~A%(2)の作り方」を見ればわかるように、手軽に作れる。

ちょっとめんどくさい音符データは、楽譜の下でやっているように、いったんPLAY文のMMLにしてから左ページの左下の一覧表を見て音程データを作り、これに音の長さをつけて1つずつ作っていく。

ちなみに、音の長さのデータは、「長さの値×60分の1秒鳴る」ようになっているのだが、サンプルプログラム2のBGMデータで音の長さが音符名になっている。このままでは、数字の小さい音符のほうが短く鳴ってしまうのだが、じつは、演奏される配列A%(n)にデータを入れるときに細工しているのだ。行40を見ればわかるように、定数

### ■配列A%(n)の内容

A%(0)=(CH2の音符数)\*256+(CH3の音符数)  
 A%(1)=(CH2のボリューム)\*256+(CH3のボリューム)  
 \*ボリュームを16にするとエンベロープになる。  
 A%(2)=(ミキサーレジスタ(レジスタ7)の値)  
 A%(3)=(CH2の1つめの音符の音程データ)  
 A%(4)=(CH2の1つめの音符の長さ)  
 \*このあとCH2の音符データをつけ、そのあと同じパターンでCH3の音符データを入れる。

(行40では512)を音符名の数字で割って音の長さのデータにしているわけだ。このやり方のほうが見ためにわかりやすいと思う。

### ■自作プログラムに使うとき

自分でBGMデータを作るときや、自作プログラムにサウンドオブBGMを使うときは、右下の「サウンドオブBGMの使い方」のようにすればいい。とりあえずは、サンプルプログラム2を改造するのも手だ。

サンプルプログラム2は、BGMデータのデバッグ用にプログラムが行80で永続ループになっていて、画面に「オト(何個目の音符を鳴らしているのか)」と「カウント(その音をあとどれだけ鳴らし続けるのか)」を表示し続ける。これを見ながら聞けば、データのミスなどがすぐにわかるはずだ。

また、行20でSTOPキー割

りこみの設定をしているので、CTRL+STOPすると行90を実行して終わる。行90にあるPOKE&HFBEC, 0は、プログラムでBGMを止める方法(SELECTキーが押されたフリする)だ。プログラム中でBGMを切りかえたいときには、このPOKE文でいったんBGMを止めてからUSR関数を使えばいい。また、自作のプログラムでサウンドオブBGMを使うときには、サンプルプログラム2のようにSTOPキー割りこみとPOKE文のセットをつけておいてほしい。

ファンダムに投稿するプログラムに関しては、サウンドオブBGMをそのまま使ってもらってかまわない。これだけで1画面あるので、ゲームに使おうとすると5~6画面のプログラムになるだろうが、BGMひとつでゲームはグンとよくなるぞ。

### ■楽譜から音符データを作るには

CH 2 : J =  $\frac{3600}{128}$  CH 3 : J =  $\frac{3600}{32}$

03E8 04B16 05E2

「いちどMMLにしてみたら音符データにするのわかりやすい」

```
100 DATA 2A7,8,1C5,16,17D,16,153,16,FE,16,E3,16,FE,16,153,2,2A7,8,1C5,16,17D,16,153,16,FE,16,E3,16,BE,16,AA,2
```

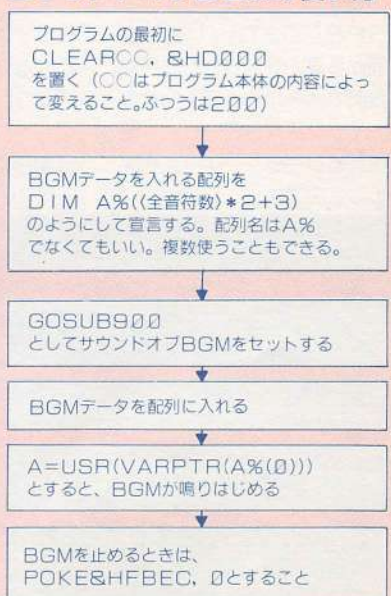
### ■A%(0)~A%(2)の作り方

変数NはCH2と3の音符数。CH2とCH3の音符数が同じなら、Nの値を変えるだけでそのまま使える  
 <CH2の音符数×2>+<CH3の音符数>×2ということ

```
30 N=16: DIM A%(N*4+3): A%(0)=N*256+N: A%(1)=15*256+15: A%(2)=&B111000
```

ボリュームデータ      ミキサーデータ

### ■サウンドオブBGMの使い方



# ファンダムパーラー

ファンダムのいろんなコーナーがここに集まってきて、はやくもろか月。今回は季節間奨励賞の発表と、ひさしぶりの残念賞がメインです。

## 第9回季節間奨励賞発表

### 受賞作『<sup>スピーダー</sup>SPEEDER』 栃木県 高校2年 小曽根正男

3か月に1回の季節間奨励賞発表も第9回を迎えました。

今回は、1990年1月号から3月号までにファンダムに掲載されたプログラムのなかから、1画面とN画面の作品を対象として選びました。

みごとに季節間奨励賞に輝いた作品は、1990年1月号に掲載された、OZOこと小曽根正男さんの『SPEEDER』です。

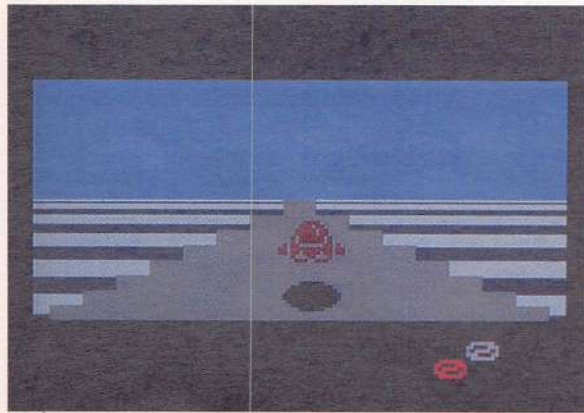
『SPEEDER』はいろいろな面から高く評価された作品で、3画面でオールBASICなのに、マシン語なみのスピード感あふれるレーシングゲームを実現したものです。

また、自機(スピーダー)のフワフワした感じもよくできていて、さわやかなゲームにまとまっていた。

作者の小曽根くんには賞金3万円をさしあげます。

次の第10回季節間奨励賞は、4月号から1990年6月号までに掲載される、FP部門をのぞく全RP部門の作品を対象とします。

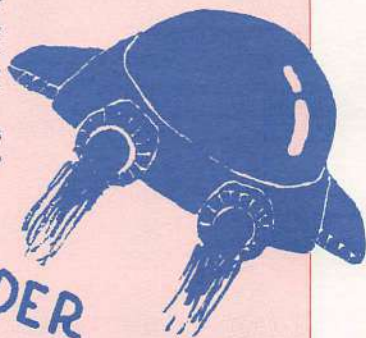
また、いつも奨励賞のワクからはずされて、日の目を見ることがなかったFP部門にも、このような賞を設けることになりましたので、投稿者のみなさんは明日の栄誉をめざしてがんばってください。



① 赤い色の黒い影をわけて飛んでいるのが自機のスピーダー。このフワフワしたところがポイントだ。

### 受賞のことは

「やった〜! 季節間奨励賞もったぞ〜!」と、とても喜んでいるOZOです。これを読んでいる人は、「SPEEDER」をやったのかな? いま、ぼくは新しいゲームを作っています。その名は、「FIGHTING SOCCER(ファイティング・サッカー)」。いろいろな技が使えるゲームです。もし採用されたらやってみてください。

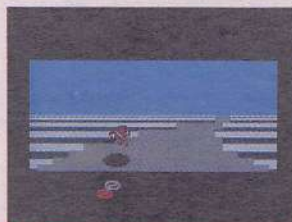


季節間奨励賞に選ばれた『SPEEDER』は、マシン語を使用していた『GR2』(1989年12月号掲載、第8回季節間奨励賞受賞作品)にもひけをとらないスピード感がありました。とてもオールBASICの3画面とは思わせない、バランスのとれたすぐれたレーシングゲームです。

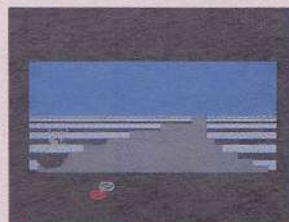
コースは全7パターンあり、色も鮮やかで、制限時間内に左右に揺れ動くコースを疾走していきま

す。画面の下には時間メーターと距離メーターが表示されていて、これがまるで「時間と距離」が競争しているようなエキサイティングな効果をもって、プレイするものをとりこんでゆくようなゲームに仕上がっています。

採用された当時に、はやくも季節間奨励賞の声があったほどで、ファンダムアンケートでもダントツの1位となり、まさに季節間奨励賞にふさわしい作品となりました。



② 「時間」メーターをにらみつつ、カーブを走り抜けていくスピーダー



③ 「ドーン!」画面の端にぶつかってクラッシュ。しばらくすると復活する

# 今月の残念賞

ほんとうにひさしぶりの残念賞ですが、今回は1画面タイプにいいものが多かったようです。N画面、10画面はちょっと低調気味。また、FP部門は大作が多かったため、今月はスペースの関係で見送りました。

それでは残念賞の報告です。

今回の候補にあげられたのは、「ゴキちゃん」「たおれるよ」「耳をそばだてて」「3D」そして「シャッター」の、いずれも1画面部門の5作品です。

この5作品はいずれもなかなかのできて、採用ラインぎりぎりのものばかりです。ただし、「シャッター」はパーラー担当者の強力な押しによって敗者復活をとげ、はやくも来月5月号の採用作品に決まりました。

「シャッター」は、いわゆるよっぱらいゲームで、おなじような作品も多いため、いったんはボツにされてしまったのですが、遊んでいるうちにゲーム性の高いことがわかり、来月での採用が決定されました。

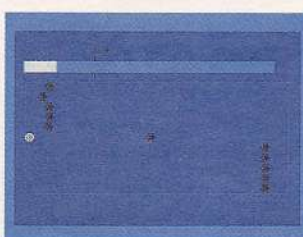
今月の残念賞には残りの4作品が決まりました。どれも採用すべきかどうか迷ったものばかりで、この4作品とも、来月の選考会にもう一度出品して、あらためて選考しなおす予定です。したがって、このなかから5月号の採用作品が出る可能性もあります。なお、4作品の作者には残念賞としてMファン特製テレカをさしあげます。

## ■投稿者の方へ

ところで、最近、遊び方がちゃんと書かれていなかったり、未完成のままのプログラムを送ってきたり、とマナーのよくない投稿がめだちます。

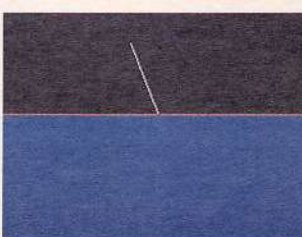
プログラムを投稿するまえには十分なテストプレイと、どんなプログラムかがはっきりわかるような説明を付けること。画面設定などの基本的な初期設定を付けることはもちろん、むだなステートメントを取り除くことも忘れずに。また、投稿の際にはかならずプログラム名も書いてください。

## ゴキちゃん



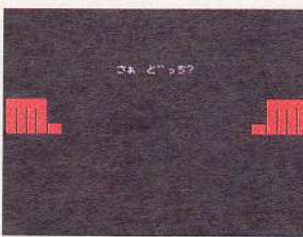
埼玉・大沢元春(18歳)作品。プレイヤーめがけて突進してくるゴキブリから逃げまわる生き残りゲーム。ありふれた感があつたが効果音がうまく使われていた。

## たおれるよ



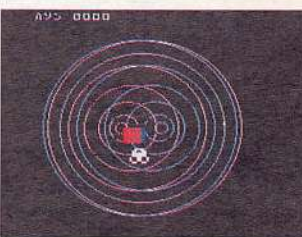
大分・水田孝信(12歳)作品。画面上にそびえ立つ棒を、バランスをとって倒れないようにするゲーム。プレイ感覚はよかつたが、棒の動き方に違和感があつた。

## 耳をそばだてて



北海道・二階堂孝彦(16歳)作品。むかしよく輪ゴムを使ってやった遊びをMSXにしたもの。雰囲気とアイデアはよかつたが、残像で答えがすぐわかるのが難点。

## 3D



栃木・沼尾弘志(43歳)作品。「3Dに見える」というウリの部分が逆効果になり、意見がわかれた。しかし、3Dでなくてもおもしろいので、敗者復活の有力候補。

## 情報局

### メイキング シンディー

## バグ情報:2月号『MAKING CITY』

1990年2月号掲載の、『MAKING CITY』のプログラムにバグがありました。

本誌に掲載されたプログラムでは、人家を空き地に変換することができなくなっていて、かわりに人家に道路を敷くことができるようになっています。

このバグは『MAKING CITY』の解説担当者がつけてしまったバグで、作者が投稿した状態では正常に動いていました。

投稿されたプログラムは掲載するまえに、打ちこみやすいリストに変更したり、動作上の不備を修正したりするためにプログラムの一部を修正することがありますが、

今回はそのときにもととなかったバグをつけてしまったわけだといへん恥じ入っております。

作者ならびに読者のみなさん、ほんとうにもうしわけありませんでした。行260~270の部分を下のように訂正してください。

また、3月号のいじわるファンクションコールでも記載しましたが、遊び方の説明にも一部まちがいがありました。荒地を空き地に変換するのにかかる費用は100万円ではなく、200万円です。

これから、本誌掲載のファンダムプログラムに関するアフターケアも、この情報局でおこなっていきますので、よろしく。

### 『MAKING CITY』訂正リスト

```
260 IFDTHENIFE=1920RE=201ANDYO>1990RE=186ANDYO>99THENA=100*(E=186)+200*(E=201):GOTO280ELSE210
270 IFE=177ANDYO>9THENA=-10:GOTO280ELSE210
```

## 1行 1行プログラムついにコーナー化!

いやあ、1行プログラムもとうとうコーナー化してしまいました。これというも「1行プログラムのコーナー化」を求める声意外が多かつたためです。

また、1行プログラムでいい作品が多く送られてきたら、ほかのゲームプログラムやAVフォーラムのような規定を設けて、独立したページにすることも考えています。さあ、みんなで1行プログラムを盛り上げましょう!

でも、いまのところはこんな感じのカコミでまんしてね。1行プログラムは「1行ない

い」というわけじゃありません。今回は、こんなじゃダメだよという例で、斎尾裕史くんの1行プログラム『ALPHABET』を例にお話しします。

このゲームは画面のいちばん下にいる文字が自分で、自分以上の文字(自分がGならGからZ)にぶつかっていき、自分がZの状態ではZにぶつくとクリアで残りタイムを競います。でもバグがあり、あまりおもしろくありません。

でも、掲載された斎尾裕史くんには、特別にがんばりま賞としてテレカをさしあげます。

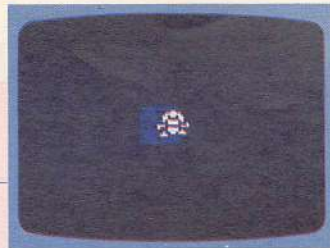
```
ALPHABET
『ALPHABET』 BY 斎尾裕史
1 SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:A$=CHR$(27)+"L":C=65:X=6895:R=RND(-TIME):FORI=999TO0STEP-1:LOCATE14,0:PRINTI:SPC(RND(1)*32+15);CHR$(RND(1)*26+65);A$:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):V=VPEEK(X):VPOKEX,C:IFV=32THENNEXTELSEIFV=CTHENC=C+1:BEEP:IFC<91THENNEXT
```

# 金太と風

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Romi

👉👈遊び方は45ページにあります



```

1 COLOR15,0,0:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH29
:DEFINT A-Z:FORI=0TO3:READA$:B$="":FORJ=0
TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
))) :NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:X=112:Y=64
2 SOUND7,62:DATA7FFFFCFFFFEDDBDBDDFEFF
FFFCFF7FFEFF3FFFFFF7FBBDBDBBB7FFFFFF3FFFE
,000001070D0C0B2338030B1D00000000000080E
0B030D0C01CC4C09038,000001070D0C0B033823
03091C000000000080E0B030D0C41CC0D0B8
3 DATA00000001070D0C0B2338030B1D00000000
000080E0B030D0C41CC0D0B8:PUTSPRITE1,(X,Y
+7),4,0:SOUND6,30:SOUND1,0:FORI=0TO650
4 V=0:W=0:FORJ=0TO1:S=STICK(J):V=V-(S=3)
+(S=7):W=W-(S=5)+(S=1):S(J)=S:NEXT:A=1-(
S(0)=S(1)):V=V*A:W=W*A:X=X+V:Y=Y+W:PUTSP
RITE0,(X,Y),10,1+IMOD3:FORK=0TO29:NEXT:O
N-(X>139ORX<86ORY>82ORY<46)GOTO5:NEXT:P=
1:PLAY"S9M400004L4CBDBL8CBDBC4":GOTO6
5 P=2:VPOKE6915,0:SOUND8,15:FORI=0TO130
:SOUND0,I:FORJ=0TO9:NEXTJ,I:SOUND8,0:SOU
ND7,55:COLOR,6:PLAY"S9M40000C64C2"
6 LOCATE8,20:PRINT"PLAYER"P"WON!":IFSTR
IG(0)+STRIG(1)THENRUNELSE6
    
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……金太の座標/土俵の座標⇨土俵はX, Yの初期値を利用して、(X, Y+7)に表示される

V, W……金太の座標増分(×Aして使用)

### その他の変数

A……座標増分の切り換え用  
A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用

B\$……スプライトパターン作成用

I, J, K……ループ用  
P……勝者表示用のプレイヤー番号

S……スティック入力用  
S(n)……プレイヤーのスティック入力用(n=0:金太, 1:風)

## プログラム解説

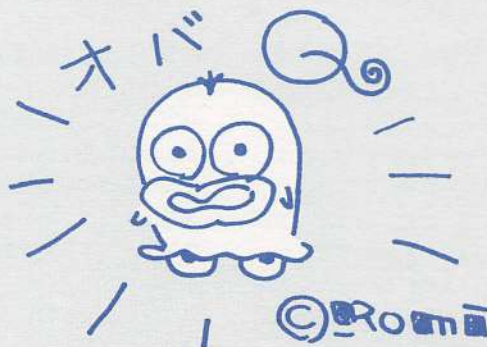
### 1 初期設定

●初期設定 ●スプライトパターン定義 ●変数設定

フログラマからひとこと

## フータンの首都はチンプーだ

[Romi] ●パピヨンRom iのよもやま話 [第1回: 超ヘボグッズ到来] / それはクリスマスも間近な、12月なかば。ぼくの家には、親戚の家族が遊びにきていた。ピンポン。宅急便だった。送ってきたその薄汚いダンボール箱には「MSX・FAN」の印が押され、「プレゼント」と書かれていた。「クリスマスプレゼントじゃない?」「わー、いいなー、親類縁者は口々にそういったが、ぼくは箱の中がなにかはわかってた……超安物グッズだ。みんなの面前であけてはなかつたが、せかさされ、しぶしぶ箱に手をかけた。みんなの興味は箱の中へ。中には、くしゃくしゃに丸めてある新聞と、ほとんど壊れた超ヘボグッズの品々が入っていた。足の取れた変なゼンマイ人形、タイヤのないリモコン車、「糊卸(たなおろし)放出品」と書かれたわけのわからないテープ……。親戚一家は、あきれかえっていた。しかし、ぼくは「フータンの首都はチンプーだ。だからといってフータンの人々を笑っちゃいけない」と自分にいいかせるしかなかった。つづく。



### 2 データ

●スプライトパターンデータ (行1で読みこみ)

### 3 土俵表示

●スプライトパターンデータ (行1で読みこみ) ●土俵表示 ●PSG設定 ●金太移動表示のループ開始(時間制限)

### 4 金太移動表示

●変数設定 ●スティック入力 ●金太移動処理⇨風と金太のスティック入力の方向S(0)、S(1)の値がおなじならばA=2、ちがってればA=1にする ●金太の座標移動の増分計算⇨A=2のとき、つまり金太が進もうとしている方向に風が吹けば金太の移動量は2倍になり、風にあおられる ●金太移動表示 ●金太が土俵を割ったかの判定

処理⇨土俵から出たら行5へ飛ぶ ●金太勝利の処理⇨行3の最後にあるFOR~と対応し、NEXTまでの処理を651回くりかえす。651回終了するまで金太が土俵を割らずにいれば、金太の勝利となる ●勝者表示用の変数Pを1にする(金太勝利) ●効果音 ●行6へ飛ぶ

### 5 金太落下

●勝者表示用の変数Pを2にする(風勝利) ●金太を消す ●落下音を鳴らす⇨PSGのレジスタ8で音量を設定、FOR~NEXTループを使ってレジスタ0で周波数を連続的に下げ、落下音を作る ●落下音を止める ●画面の色を変える ●効果音

### 6 ゲームオーバー

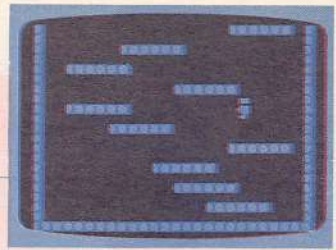
●メッセージ表示 ●リプレイ処理



# 8192階建ての塔

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY NAGI-P SOFT 遊び方は46ページにあります



```

1 SCREEN1,1,0:COLOR15,0,0:WIDTH24:KEYOFF
:DEFINT A-Z:DEFFNA=VPEEK(6208+X*8+(Y*8)*3
2)ORVPEEK(6209+(X+7)*8+(Y*8)*32):FORI=1T
032:VPOKE14335+I,ASC(MID$("jja-kk)zjj.je
jffjj/-#l pjj.jljfj",I,1))-46AND255:NEXT
2 A=RND(-9):VPOKE8208,50:FORI=0TO20:VPOK
E6211+I*32,133:VPOKE6236+I*32,133:NEXT:F
ORI=0TO9:LOCATERND(1)*19,2+I*2:PRINT"●●
●●":NEXT:LOCATE0,22:PRINTSTRING$(24,133
);:X=32:Y=160:A=1:F=1:SOUND1,0:SOUND7,62
3 X=X+A*4-2:P=PXOR1:GOSUB6:IFFNA=32THENY
=Y+8:SOUND8,0:GOTO3ELSEB=S:S=STRIG(0):IF
STHENJ=JMOD12+1:SOUND0,99-J:SOUND8,15:G
OTO3ELSEB=S:IFB=0ANDS=0THENJ=0:GOTO3
4 X=X+A*4-2:Y=Y-J:J=J-1:GOSUB6:IFJ<0ANDF
NA<>32THENJ=0:Y=(Y*8)*8:GOTO3ELSEIFY>64T
HEN4ELSEF=F+1:FORI=0TO3:C=C+1:LOCATE0,2:
PRINTCHR$(27)+"L":Y=Y+8:IFCMOD2=0THENLOC
ATERND(1)*9+(C/2MOD2)*10,2:PRINT"●●●●●●"
5 GOSUB6:NEXT:LOCATE10,0:PRINT"F":GOTO4
6 PUTSPRITE0,(X,Y),7,A*2+P:A=AXOR-(X=320
RX=208):IFY<176THENRETURNELSEPLAY"SM999L
64DD-C":FORI=0TO20:LOCATE,2:PRINTCHR$(27
)+"M":NEXT:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## 維新の嵐のせいだ

設定項目: 思 禮

担当者X 身分: 徳島書店社員

第1ターン

まさしくその通り

思想: 博用 先達性: 2000 体力: 2000 精神力: 2000

NAGI-PはNAGI-PSOFTのゲームの必要性を熱心に主張している

[NAGI-P SOFT]テ  
ーブルゲームには興味がない。ディスクマガジ  
ンは内容がないよという読者のためのアクション  
ゲームです。ほんとに8192階あります。80階ま  
でしか行ったことないが。LAST WARRIIの制  
作が進まない。維新の嵐のせいだ。でもおもしろ  
いから許す。

### 変数の意味

#### スプライト座標

- A.....分身のX座標増分→×4-2して加算
- J.....分身のY座標増分→減算
- X、Y.....分身の座標

#### その他の変数

- B.....直前のトリガー入力の状態
- C.....ブロック(床)表示用カウンタ

- F.....階数
- FNA.....分身の足もとの座標上にあるキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)
- I.....ループ用
- P.....パターン切り換え用
- S.....トリガー入力用

### プログラム解説

#### 1 初期設定

●初期設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義

#### 2 画面作成

●分身のX座標増分初期化および乱数初期化※RND関数のなかにあるマイナスの数値を変えればブロックの出現パターンが変わる●キャラクタ色設定●画面作成(塔の壁/ブロック表示)●変数初期設定●PSG設定

#### 3 チャレンジ

●X座標計算●えっさほいさ●行6(スプライト表示)を呼び出

す●落下判定処理(落下計算/行3へ飛ぶ/今のトリガー入力の数値を保存する)●トリガー入力判定処理(ジャンプ時のY座標増分計算/効果音/行3へ飛ぶ)●トリガー入力が終了しジャンプか、通常走行のままかの判定処理

#### 4 ジャンプ

●ジャンプ計算●行6を呼び出す●ブロックへの着地判定処理(着地時にブロックと分身が重ならないための処理/行3へ飛ぶ)●画面スクロール判定処理

(階数加算/ブロック表示用カウンタ計算/エスケープシーケンスで画面の上部に1行挿入)●ブロック表示判定処理

#### 5 どのくらい登ったぞう

●行6を呼び出す●分身のいる階数表示●行4へ飛ぶ

#### 6 スプライト表示サブ

●分身表示●分身の進行方向別によるX座標増分の切り換え処理●ゲーム終了判定処理●効果音●落下スクロール処理●リプレイ処理

### エスケープシーケンスによるスクロール

このプログラムでずんずん塔の頂上へ登っていくときと、ブロックを踏みはずして落ちていくときの画面のスクロールはエスケープシーケンスを使っている。ファンダムのプログラムを打ちこんだことがある人ならすでにエスケープシーケンスをご存じだろう。おもに1画面タイプでもっとも多く使われているエスケープシーケンスは、カーソルの位置を指定する「CHR\$(27)+"Y~"」だ。これは、おもにプログラムを短くする目的で使われている。というのも、プログラムの長さを気にしなければLOCATE文でまったくおなじことがかんたんにできるからである。しかし、このプログラムで使用している2つのエスケープシーケンスはちょっとちがう。

まず、上に登っていく(画面は下にスクロールする)ときに使っている「CHR\$(27)+"L"」は指定した行に1行挿入するもので、これを使って画面上部に挿入し続けられれば、その行以降がみごとに下にスクロールしてくれる。一方、ゲームオーバー時に落下していく(画面は上にスクロールする)ときに使っているのが「CHR\$(27)+"M"」。これは指定した行を1行削除してその行以降を上にスクロールさせる効果がある。エスケープシーケンスは、これらのほかにも「CHR\$(27)+"J"」、「CHR\$(27)+"K"」、「CHR\$(27)+"I"」などをつけることで画面クリアや、行の終わりまでの削除や、画面の終わりまでの削除などの機能をもつものなどがある。いろいろ試してみよう。



〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート(2月号)の結果〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈熊本県〉福田美智子(埼玉県)増見敏典(大阪府)山口進司(静岡県)相馬俊昭(鳥根県)大賀純子(東京都)斎藤和宏・王天良(群馬県)竹内恵介(北海道)池田智彦(新潟県)山田成樹(敬称略) 以上のみなさん、おめでとうございました。



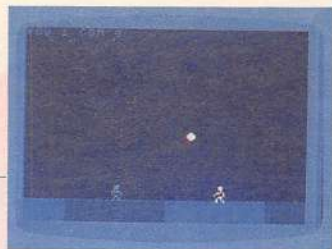


# 2人バレー

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 下村かつひこ

遊び方は47ページにあります



```

1 SCREEN0:COLOR7,4,7:DEFUSR=342:INPUT"LE
VEL(3-7)";Q:IFQ<3ORQ>7THEN1ELSEQ=Q/3
2 SCREEN2,1:FORI=0TO27:VPOKE14336+I,VAL(
"&H"+MID$( "606040B0886050900606020D11060
A09183C3C18",I*2+1,2)):NEXT:Z=-52:FORI=1
TO4:READA:LINE(Z,170)-(Z+89,212),A,BF:Z=
Z+90:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:ONSPRITEGOSUB7
3 X=70:O=-6:K=-8:P=154:L=220:U=160
4 SPRITEON:SOUND7,1:PUTSPRITE1,(X,154),7
,0:S=STICK(0):ONSGOTO5,5,10,5,5,5,11:N=2
5 P=P+K:K=K+.6:L=L+O:PUTSPRITE3,(L,P),15
,2:PUTSPRITE2,(U,154),15,1:IFU<HTHENU=U+
QELSEU=U-Q:IFU<126THENU=126
6 IFP>166THEN8ELSE4:DATA2,12,2,12
7 K=-8:SPRITEOFF:PLAY"T100S2M3000L8C":IF
L<123THENO=N:H=X+N*28:RETURN5:ELSEIFU<18
0THENO=-2:RETURN5:ELSEO=-5:RETURN5
8 LINE(124,10)-(1,1),4,BF:J=POINT(L+3,P+
3):IFJ=2AND0>0THENY=Y+1ELSEC=C+1
9 PRINT#1,"YOU";Y;"COM";C::IFY>14ORC>14T
HENFORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:B=USR(0):R
UNELSE3
10 X=X+2:N=5:IFX>114THENX=114:GOTO5ELSE5
11 X=X-2:N=-1:IFX<0THENX=0:GOTO5ELSE5
    
```

プログラマから  
ひとこと

## 採用されるんなら

【下村かつひこ】採用どうもありがとうございました。初投稿でこんなにうまくいくとは思いませんでした。採用されるんならもっとカッコいいタイトルにすればよかった。もうすぐ受験なので今はプログラムはやってないけど、高校に合格したらまたたくさん投稿しようと思います。



## 変数の意味

### スプライト座標

- L、P……ボールの座標
- O、K……ボールの座標増分
- U……敵のX座標
- Q……敵のX座標の増分/レベル入力用
- X……自分のX座標

### その他の変数

- A……画面作成用(地面の色データ)
- B……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)
- S……スティック入力用
- H……敵の移動方向決定用
- I……ループ用

- J……得点判定用(ボールの座標の色の検出用)
- N……ボールのX座標の移動量(ボールのX座標増分Oの値)
- Y……自分の得点
- C……敵の得点
- Z……画面作成用

## プログラム解説

- 1 レベル設定**
  - 初期設定●USR関数定義●レベル入力処理
- 2 画面作成**
  - スプライトパターン定義●地面を描く●グラフィック画面をオープン●スプライト衝突時の割りこみ先指定
- 3 変数設定**
  - 各種変数設定
- 4 プレイヤー表示**
  - スプライト衝突時の割りこみ許可●PSG設定●プレイヤー

側のキャラクタ表示●スティック入力判定処理(Sの値が3ならば行10へ、7ならば行11へ飛ばす)●ボールの座標増分を2にする

### 5 移動表示

●ボールの座標計算●ボールの表示●敵表示●敵移動座標計算(行7で計算されるHの値より敵の座標Uの値が大きければ右へ小さければ左へ移動する)●敵がセンターラインに来たらそこで移動をストップする

### 6 ボールが落ちたか

●ボールのY座標が166より大きくなったら行8へ飛ばす●地面の色データ(行2で読みこみ)

### 7 ボールを打ち返す

●ボールのY座標の移動方向を上にする●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ボールのX座標が123より小さければボールの座標増分OをN(N=2)にして敵の移動方向決定用の変数Hを計算し行5へもどる

／ボールのX座標が180より小さければボールの座標増分Oを-2にして行5へもどる／以上の条件を満たしていなければOを-5にして行5へもどる

### 8 得点判定

●得点表示位置を決める●ボールの座標の色を調べる●得点判定

### 9 リプレイ処理

●得点表示●ゲームオーバー判定●リプレイ処理

### 10 右移動

●自分のX座標を+2する●ボールの座標増分を5にする●自分がセンターラインに来たらそこで移動をストップする●行5へ飛ばす

### 11 左移動

●自分のX座標を-2する●ボールの座標増分を-1にする●自分が画面左端に来たらそこで移動をストップする●行5へ飛ばす



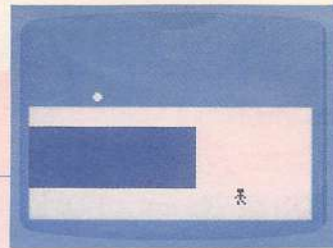
**当選者発表** ●2月号FFBプレゼント当選者① ルーンワースのトレーナーとバンダナのセット=〈神奈川県〉徳光聡・中村進〈長野県〉高山泰〈徳島県〉梅野和仁  
〈中野朋之/「アークスII」のCD=〈宮城県〉小川仁(新潟県)川村光矢(愛知県)安井雅宣/「テレネット・セレクション」のCD=〈北海道〉若月康広(秋田県)  
高藤孝秀(長崎県)篠崎公一/マイシユガーベイビーのシングルCD=〈岩手県〉菅原敬市(東京都)鎌田光宣(愛知県山県)高野哲弥

# ラインズマン LINES MAN

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 下村かつひこ

👉 遊び方は48ページにあります



```

1 COLOR1,10,7:SCREEN2,1:FORI=0T027:VPOKE
14336+I,VAL("&H"+MID$( "0E0E040E15040A090
E0E040E15246AC98ECE4FE45040A09183C3C18"
,I*2+1,2)):NEXT:LINE(0,0)-(255,80),7,BF:
LINE(0,100)-(150,160),12,BF:T=0:M=50:CLO
SE:OPEN"GRP:"AS#1:PLAY"T150L805"
2 X=0:Y=50:H=3:G=1:R=RND(1)*2+1:PUTSPRIT
E2,(180,160),1,0
3 FORI=0TOM:NEXT:PUTSPRITE1,(X,Y),15,3:X
=X+18:Y=Y+H:H=H+R:IFY>125THENH=-H+1.5:F=
POINT(X,Y):G=0
4 S=STICK(0):IFS=3THENP=2:C=10:GOTO6ELSE
IFS=7THENP=1:C=12:GOTO6ELSEIFX>255THEN7
5 GOTO3
6 ONGGOTO3:PLAY"S2M5000C":PUTSPRITE2,(18
0,160),1,P:IFF=CTHENT=T+1:U=U+(T>U)*(U-T
):LINE(255,38)-(1,1),7,BF:PRINT#1,"SCORE
";T;"HISCORE";U:D=TMOD3:IFD=0THENM=M-5:G
OTO2ELSE2
7 DRAW"BM70,80":PRINT#1,"GAME OVER":I=ST
RIG(0):IFITHEN1ELSE7
    
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの座標  
H……Y座標の増分

### その他の変数

C……イン、アウトの判定用カラーコード  
D……ボール加速のカウント用  
F……ボールが落ちた座標のカラーコード  
G……ボールが地面に落ちるかのフラグ(0=落ちる)  
I……ループ用  
M……ボール移動速度調節用  
P……ジャッジ表示切り換え用(P=1:イン、2:アウト)  
R……Y座標の増分Hの増分  
S……スティック入力用  
T……スコア  
U……ハイスコア

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定 ●スプライトパターン定義 ●画面作成 ●変数設定

グラフィック画面をオープンして文字を表示できるようにする

●効果音

### 2 ラインズマン表示

●変数設定 ●ラインズマン表示

### 3 ボール移動表示

●ボールのスピード調節用時間待ち ●ボール表示 ●ボール移動座標計算 ●Y座標の増分設定 ●次の表示でボールが地面に落ちるかの判定処理(Yの値が125より大きくなったら、Yの移動増分Hを-H+1.5にしてボールをはずませる/ボールの座標のカラーコードを調べる/地面に落ちるといふフラグを立てる)

### 4 イン? アウト?

●スティック入力 ●アウトだと思ったとき(S=3)旗を上げていいるスプライトパターンを用意する(P=2)/判定用カラーコードを場外の色にする(C=10)/行6へ飛ぶ ●インだと思ったとき(S=7)旗を下げているスプライトパターンを用意する(P=1)/判定用カラーコード

プログラマからひとこと

## FM-7を改造して



【下村かつひこ】このゲームは友だちをよんできて点数を競いあうと楽しいでしょう。関係ないけど、MSX2版サークを買おうと思っています。もし、買った人がいれば、おもしろいかどうか教えてください。このまえ、うちにあるFM-7を改造してMSXのジョイスティックにしてやりました。重たいうえに使いにくく、なんの役に立ちません。書くことがなくなったので、これで終わりにします。



をコートの色にする(C=12)/行6へ飛ぶ ●ボールが画面から出たら行7へ飛ぶ

### 5 くりかえし

●行3へ飛ぶ

### 6 ジャッジの判定

●ボールが地面についていなけ

れば行3へ飛ぶ ●効果音 ●旗表示 ●ジャッジが正しかったらスコアを加算 ●ハイスコア、スコア処理 ●3ボールごとにボールの速度を速くする ●行2へ飛ぶ

### 7 ゲームオーバー

●メッセージ表示 ●リプレイ処理

## グラフィック画面に文字を表示する

SCREEN2以上の画面モードのことをグラフィック画面という。グラフィック画面にはふつう文字が表示できないが、SCREEN2以上のゲームでもスコアやメッセージなどの文字を表示していることが多い。いったいどうすればそんなことができるのかという質問がときどきくるので、ここでかんたんに説明しておこう。まず、グラフィック画面に文字を表示する準備をしなくてはならない。プログラムでは「OPEN」GRP:"AS#1」となっている。これは、グラフィック画面に#1

という番号をつけて「あける」という意味で、グラフィック画面があくと、PRINT#1,"<文字列>"という形式で文字列が表示できる。ただし、文字の表示位置はグラフィック座標で指定しなくてはならない。グラフィック座標の指定は、PSET(点を置く)やPRESET(点を消す)なども使われるが、座標が定数なら、DRAW"BM100,100"などのようにDRAW文を使うといい。この場合は座標(100,100)に文字が表示されることになる。



# クルクル

MSX MSX2/2+ RAM16K  
BY BATON

遊び方は48ページにあります



まんが

## 注意

このプログラムでは一部マシン語(USR)を使用しています。打ちこみおわったらRUNするまえにかならずセーブしてください。打ちこむときは、とくに行1の2つのDEFUSRと、行2のPOKE文のところに十分注意して打ちこんでください。

```

1 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:
KEYOFF:DEFUSR=-2752:DEFUSR1=342:N=1
2 FORI=0TO20:POKE-2752+I,VAL("&H"+MID$(
23235E2356626B0608CD4A00CB07CD4D002310F5
C9",I*2+1,2)):NEXT:ES=CHR$(27):INPUTN:IF
N<>2THENFORK=0TO1:CLS:R=30:H=2:A=RND(-TI
ME)*159+93:M=5:C=A-(A=127ORA=144ORA=160)
:PRINTES"Y+."CHR$(C):F=C:GOSUB5:K=0:NEXT
3 C=RND(-TIME)*8:E=CMOD2:FORI=0TO7:A=RND
(-TIME)*248:VPOKE320+I,A:VPOKE328+I,A-(I
=C)*8+1:VPOKE336+I,VPEEK(320+E*8+I):NEXT
:C=40:D=41:R=60:H=5:F=E+49:M=60
4 CLS:PRINTES"Y*,1 2"ES"Y+,( )"ES"Y-
*% は どちろてしよ ? [1または2]":GOSUB5:GOTO3
5 S=30*N-G:VPOKE8192+C*8,202:A=USR1(0)
6 A=USR(C*8):A=USR(D*8):FORI=0TOR-S:NEXT
:PRINTES"Y4#TIME"S:K$=INKEY$:IFK$<"THE
NIFK$=CHR$(F)THEN8ELSE$=S-M:GOTO6ELSEIFT
IME<S*3THEN6ELSETIME=0:S=S-1:IFS>0THEN6
7 PRINTES"Y%+REGRET !!"ES"Y'+TOTAL"T:T=0
:G=0:PLAY"T180V1502LC203GEDFDGEC2":GOTO9
8 T=T+S:G=G+H:PRINTES"Y%*CORRECT !!"ES"Y
43TOTAL"T:PLAY"T250V1505L4ED8F2R8GF."
9 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
    
```

## 変数の意味

- A.....乱数初期化/USR関数呼び出し用
- C.....表示文字コード(ゲーム1およびゲーム2の左側のキャラクタコード)
- D.....表示文字コード(ゲーム2の右側のキャラクタコード)
- E.....ゲーム2の正解番号
- E\$.....エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
- F.....正解文字のキャラクタコード
- G.....ゲーム時間調節用
- H.....ゲーム時間調節用変数設定用
- I.....ループ用/汎用
- K.....ゲーム1のループ用
- K\$.....文字入力判定用
- M.....はずれのとときにスコアから減点する値

- N.....ゲーム選択用
- R.....時間待ち調整用
- S.....残り時間
- T.....スコア

## プログラム解説

### 1 初期設定

- 画面初期設定●変数整数型宣言●ファンクション表示のオフ●USR関数定義

### 2 ゲーム1

- マシン語書きこみ●エスケープシーケンス用変数E\$にCHR\$(27)を設定●ゲーム選択●ゲーム1用変数初期設定●文字表示●サブ(行5~9全体がサブルーチンになっている)呼び出し●ゲーム1くりかえし(行2のとちゅうのFORにもどる)

720グラマからひとこと

## だからインケン



BATON

一丘の草履戦のユーザたちを誦んじよる

[BATON]それにしても採用されるとは思わなかった。今まではポツポツポツの連続で、これもポツだと思っていたらだぶー。だから死ぬほどうれいんだよー。初投稿で初採用? ふざけるな/オレがどんだけ苦労したか。で、私たちのサークルの紹介をします。会員8名、週2回集まってプログラミング活動をおもにしている(ゲームばかりしているが)。会

長は私(BA)であり、副会長はTONです。これを機会に会報などを出して会員を増やしたいと考えています。この作品ははじめ驚異の1ドットスクロールのゲームだったけどくだらないので、むちゃくちゃやっているうちにこれになりました。だから、いろいろとインケンなのです。最後に、今にでもサークルに入りたい人は、上宮高校1年5組のロジャー(BA)まで。

NANTO NAKU  
NATSUKASHI NO  
"MAWARIDORO"  
OMOIDASHI CHATTA

KURU  
KURU



M  
ZEN ZEN  
KAN KE  
NAI KE DO  
NE..

### 3 ゲーム2

- 表示文字コード変数設定●表示パターンの作成●ゲーム2用変数初期設定

### 4 メッセージ表示

- 画面消去●ゲーム2用メッセージ表示●サブ(行5~9)呼び出し●ゲーム2くりかえし(行3へ飛ぶ)

### 5 ゲーム用サブ開始

- 初期タイム設定●キャラクタ色設定●キーバツファクリア(USR1)

### 6 文字横スクロール

- 文字パターンを横スクロールさせる(USR)●時間待ち●時間表示●文字入力●正解判定

- スコア処理●ミス時のスコア処理●リプレイ時の変数処理●ゲームオーバー判定

### 7 ゲームオーバー

- 失敗時のメッセージ表示●スコア表示●効果音●入力待ちサブ(行9へ飛ぶ)

### 8 クリア

- スコア処理●正解時のメッセージ表示●スコア表示●効果音

### 9 入力待ち

- 入力待ち●行5をGOSUBで呼んだ場所にもどる

## マシン語解説

- &HF540~&HF554  
文字パターンを横スクロールさせる(USR)



## 当選者発表

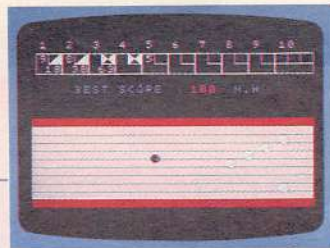
●2月号ソフトプレゼント当選者①「ロード島戦記」<埼玉県>加藤徳太(東京都)松本卓<富山県>林宏智/「サーク」<秋田県>杉湖巧(茨城県)石川正喜・杉田隆之/「スペース・マンボウ」<長野県>池田剛士(兵庫県)庄司薫<福岡県>坂井徹吉/「維新の嵐」<新潟県>高畑慶一郎<富山県>吉田直人<愛知県>川茂夫/「ルーンワース」<宮城県>高平茂昌<福島県>藤田勇気(東京都)斉藤英毅

# ボーリング BALLING

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 平平平

👉 遊び方は49ページにあります



```

10 DEFINT A-Z:DEFSNGU-Y:COLOR3,1,1:SCREEN
2,0:SPRITE$(0)="<zmm3~<":DIMB(24),C(24)
:OPEN"GRP:"AS#1:ONSPRITEGOSUB230:DEFFNW=
RND(1)*4-2:W=RND(-TIME):B$="BEST SCORE
"
20 FORZ=1TO10:READX,Y:PX(Z)=X*8+160:PY(Z)
=Y*8+88:FORQ=0TO1:P(X-1,Y-Q)=Z:P(X,Y-Q)
=Z:NEXTQ,Z:PY(0)=209:H=100:READP$,Q$,R$
30 PSET(40,48),1:PRINT#1,B$;" H.H":
COLOR9:PSET(136,48),1:PRINT#1,H
40 LINE(0,80)-(255,167),6,BF:LINE(0,88)-
(255,159),10,BF:FORZ=96TO152STEP8:DRAW"C
2BM0,=Z;R255":NEXT
50 COLOR15:LINE(255,40)-(0,0),1,BF:FORZ=
1TO10:PSET(Z*24-24,4),1:PRINT#1,Z:LINE(Z
*24-20,16)-STEP(23-(Z=10)*12,20),15,B:DR
AW"U10L12U9":NEXT:DRAW"D9L12U9D9L12":M=1
60 E=0:J=0:K=0:FORZ=0TO24:B(Z)=0:NEXT
70 FORF=1TO10:FORZ=0TO10:X(Z)=PX(Z):Y(Z)
=PY(Z):A(Z)=0:PUTSPRITEZ,(X(Z),Y(Z)),15,
0:NEXT:T=0:C=0:L=F=10:SPRITEON
80 X=16:Y=112:U=2.5:V=0:A=0:G=0
90 S=STICK(0):G=G+(S=3)*(G<9)-(S=7)*(G>
9):Y=Y-(S=1)*(Y>85)+(S=5)*(Y<154):PUTSPR
ITE0,(X,Y),1,0:PUTSPRITE11,(32,Y+G),4,0:
IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE11,(0,209)ELSE90
100 X=X+U:Y=Y+V*(Y>82)*(Y<158):V=V+RND(1)
*G/360+FNW/90:PUTSPRITE0,(X,Y),1,0:IFX<
240THEN100
110 FORZ=1TO10:A=A+A(Z):NEXT:A=A-C:GOSUB
200:E=E+A:K=K+1:IFT=1THEN140ELSEC=A:D=F*
24-24+J*12-(A=10)*L*12:J=J-L:DRAW"BM=D,;
18"
120 IFA<10THENPRINT#1,AELSEGOSUB270:DRAW
"C15BD8BR16E10L10F10":PAINT(D+18,20):PAI
NT(D+24,20):B(K)=-2*(F<10):IFLTHENIFJ=3T
HEN150ELSEF=9:NEXTELSE150
130 IFJ=3THEN150ELSESET=1:GOTO80
140 D=F*24-12-(J=2)*12:J=J-L:DRAW"BM=D,;
18":IFA+C<10THENPRINT#1,AELSEPLAY"O4XR$;
",O3XR$;":DRAW"C15BD8BR4E10":PAINT(D+12
,20):B(K)=-2*(F<10):IFF=10THENIFJ<3THENF=9
:NEXT

```

```

150 GOSUB210:NEXT
160 IFINKEY$<>"ORPLAY(0)THEN160
170 IFE<=HTHEN190ELSELINE(128,48)-(220,5
6),1,BF:GOSUB270:FORZ=0TO10:COLOR(ZMOD7)
*2+3:PSET(40,48),1:PRINT#1,B$;E:NEXT:H=E
180 COLOR3:FORZ=0TO2:PUTSPRITE0,(183+Z*8
,47),2,0:FORQ=0TO32:Q=ASC(INPUT$(1)):NEX
T:PSET(184+Z*8,48),1:PRINT#1,CHR$(Q-1):N
EXT:PUTSPRITE0,(40,48),0:PRINT#1,B$
190 IFINKEY$=CHR$(13)THEN50ELSE190
200 FORQ=0TOK:IFB(Q)=0THENNEXT:RETURNELS
EB(Q)=B(Q)-1:E=E+A:IFB(Q)=1THENE=E+C-A:C
(Q)=C(Q)+A:Q=K:NEXT:RETURNELSEGOSUB220:N
EXT:RETURN
210 FORQ=0TOK:IFB(Q)=0THENNEXTELSEQ=K:NE
XT:RETURN
220 PSET(M*24-19-(M=10)*4,28),1:PRINT#1,
USING"###";E:M=M+1:E=E+C(K-1):C(K-1)=0:R
ETURN
230 SPRITEOFF:IFPTHEX=X(P):YM=Y(P):PUT
SPRITE0,(0,209)ELSEXM=X:YM=Y:XA=U:YA=V
240 P=P(XM/8-20,YM/8-11):IFA(P)THENSPIRIT
EON:RETURNELSEBEEP:XA=(X(P)-XM+XA+FNW)/3
:YA=(Y(P)-YM+YA+FNW)/3:A(P)=1
250 X(P)=X(P)+XA:Y(P)=Y(P)+YA:PUTSPRITEP
,(X(P),Y(P)),7,0:SPRITEON
260 IFX(P)<172ORX(P)>240ORY(P)<84ORY(P)>
155THENPUTSPRITE0,(0,209):P=0:RETURNELSE
250
270 PLAY"O4XP$;O5CO4XQ$;O5CC2",O3XP$;O4
CO3XQ$;O4CC2":RETURN
280 DATA2,4,4,3,4,5,6,2,6,4,6,6,8,1,8,3,
8,5,8,7,S9M9000L8CC16C16E16G,A4..A+AG16,
S9M9000L8AA+GECF2

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……手球の座標※Yは調整球のY座標としても使用  
 U、V……手球の座標増分  
 G……手球のY座標増分変化用  
 ※調整球のY座標増分としても使用

PX(n)、PY(n)……的球の初期位置座標保存用(nは的球の番号)

X(n)、Y(n)……移動するの的球の座標(nは的球の番号)

XA、YA……的球の座標増分

XM、YM……移動してあつた球(手球または的球)の座標保存用※その球がどの的球にあたるかをP(n、m)によって調べ

る

### グラフィック座標

D……球数表示用X座標

M……スコア表示用フレーム数(確定スコアを表示するときのX座標計算に使用)

### その他の変数

A……1投で消した的球の数

A(n)……的球が消去されたかの判定用(0=ある、1=消去、nは的球の番号)

A\$……ハイスコア時の名前入力用

B(n)……ストライク・スペア判定用(0=ノーマル、1=スペア、2=ストライク、nは投球数)

B\$……「BEST SCORE」



- E 「」の文字が入る
- C……1投目で消えた球数
- C(n)……消した球数保存用(ストライク時のスコア計算用)
- E……スコア
- F……フレーム数
- FNW……乱数発生用(ユーザー定義関数)
- H……ハイスコア用
- J……10フレーム時の投球数
- K……全投球数
- L……10フレーム用フラグ
- P……移動している的球の番号
- ※あたった球が手球か的球かの判定にも使用(0のとき手球)
- P(n, m)……スプライト衝突時に移動している球(手球または的球)があたる的球の番号(n, mは移動する球の座標から計算される仮想座標で行20で設定)
- P\$, Q\$……PLAY文データ(ストライクとベストスコア時の効果音用)
- Q……ループ用
- R\$……PLAY文データ(スベア時の効果音用)
- S……スティック入力用
- T……2投目かどうかの判定フラグ(1=2投目)
- U, V……手球の座標増分
- W……乱数初期化用
- Z……ループ用/汎用

## プログラム解説

- 10 初期設定/画面初期設定/スプライトパターン定義/スプライト衝突割りこみ先設定/ユーザー定義関数定義/メッセージ設定
- 20 的球開始座標設定/つぎにあたる的球設定/ハイスコア初期値設定/PLAY文用データ設定
- 30 開始時のハイスコア表示
- 40 レーン表示
- 50 スコア表示
- 60 開始時の変数初期設定
- 70 開始時の的球表示
- 80 投球時の変数初期設定
- 90 投球位置およびスライスフック調整(スティック入力)/手球およびスライスフック調整球表示/投球判定(トリガー入力)
- 100 手球移動表示/レーンの

- 終わりにつきたかの判定
- 110 消した的球数処理/行200(スコア処理サブ)を呼び出す/スコア加算処理/2投目かどうかの判定(2投目のとき行140へ飛ぶ/1投目のとき球数表示座標処理)
- 120~130 1投目
  - 120 ストライクでないかの判定/(ストライクでない場合)球数表示/(ストライクの場合)行270(効果音サブ)を呼び出す/ストライクマーク表示/ストライク・スベア判定用変数設定(10フレーム以外は2)/10フレーム処理(10フレームの1, 2投目なら行70のループ先頭にもどる/それ以外は行150へ)
  - 130 10フレーム処理(10フレームの3投目なら行150へ/それ以外は2投目判定用フラグTを1にして行80へ)

- 140~150 2投目
  - 140 2投目の球数表示座標処理/スベアでないかの判定/(スベアでない場合)球数表示/(スベアの場合)効果音/スベアマーク表示/ストライク・スベア判定用変数設定(10フレーム以外は1にする)/10フレーム処理(10フレーム2投目でスベアの場合もういちど行70のループ先頭にもどる/それ以外は次の行150へ)
  - 150 行210(スコア表示サブ)を呼び出す/次のフレームへ(行70のループ先頭へもどる)
- 160~190 ゲーム終了
  - 160 入力待ち
  - 170 ベストスコア判定/行270(効果音)を呼び出す/メッセージ表示
  - 180 ベストスコア時の名前入力および表示
  - 190 入力待ち(リプレイ)
- 200~220 スコア処理サブ
  - 200 ストライクおよびスベアの判定処理(ストライク、スベアによるスコアが確定したらスコア表示サブを呼び出してそのぶんのスコアを表示)
  - 210 スコアを表示するかの判定サブ(スベア、ストライク



のときにスコアが確定していない場合は表示しないでもともにもどる)

220 スコア表示サブ

230~260 スプライト衝突時の割りこみサブ

230 スプライト衝突割りこみ禁止/移動している球が手球か的球かの判定(Pは0のとき手球、それ以外は移動している的球の番号を表す)/(移動している球が的球のとき)移動してきた的球の座標保存/移動してきた的球消去/(手球のとき)手球の座標と座標増分保存(あたった的球の判定とその的球の座標増分計算に使用)

240 あたった的球の番号設定/その的球があるかどうかの判定/(すでに消えている場合)スプライト衝突割りこみを許可してもともにもどる/(まだある場合)効果音/その

的球を移動させるための座標増分処理/その的球がすでにあたったことを配列A(P)に記録

250 移動するの的球座標処理/移動するの的球表示/スプライト衝突割りこみ許可

260 移動するの的球がレーンの外に出たかの判定/(レーンの外に出た場合)的球消去/移動するの的球の判定用変数Pを手球にもどしてもともにもどる/(まだレーンのなかにある場合)行250へ飛ぶ

270 ストライクおよびベストスコア時の効果音サブ(PLAY文の中に文字型変数を使い、オクターブを変えて同一のデータを2つのチャンネルで演奏させている)

280 的球の初期位置座標計算用(行20で読みこみ)/PLAY文データ(行20で読みこみ)

プログラマからひとこと

ざけんじゃねー!



[平平平平]まいどーも。そろそろ私のファンもつくころじゃないかと思えます。モデルの藤崎あやさんみたいな女の子なら大歓迎です。ところで、よくこの欄に「テストまえなので」か書く人がいますが、ざけんじゃねー! そんなにうまくテストまえに採用通知が来るかよ! とか思っていたら、ほんとうにテストまえに来てしまいました。ま、いっか。写真は3年まえの、まだカタギだったころです。

## プログラム確認用データ

使い方は54ページ

10>210	20> 94	30> 59	40>233
50>228	60> 53	70>149	80> 20
90>137	100>240	110>216	120> 8
130> 61	140>181	150> 96	160>181
170> 29	180> 90	190> 12	200> 23
210>119	220>187	230> 67	240>141
250> 13	260>254	270>102	280>198



当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者◎ 「せまってみたい」<宮城県>森規幸<埼玉県>新井彰<京都府>奥田和重 / 「ディスクステーション8号」<福島県>新妻智道<埼玉県>北村真路<滋賀県>百田智道

# キーボードシステムV2

MSX MSX2/2+ RAM32K  
BY KANDO

遊び方は50ページにあります



## 注意

このプログラムはほとんどマシン語です。ちょっとした打ちこみミスによって、すべての苦労がリセット攻撃でパーになってしまいかも知れません。プログラムをRUNするまえにかならずセーブしましょう。ブッ飛んだときのショックが1000ぶんの1になります。また、行30にある「■」はカーソルキャラクタなのでぶつうには打ちこめません。「KEY1, CHR\$(255)」を実行し、F1キーを使って打ちこめてください。

```
10 CLEAR200,&HBE7F:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1
:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"A0$4":D
EFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HBE80:DEFUSR2=&HBF
DD
20 N(0)=&HC43A:N(1)=N(0)+1:N(2)=&HBFDC:C
(0)=6:C(1)=10:C(2)=11:FORI=&HBE60TO&HC43
FSTEP32:READA$:FORJ=0TO31:POKEI+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:GOSUB240
30 SPRITE$(0)=CHR$(24)+"<"<<<<":SPRITE$(
1)=STRING$(32,255):SPRITE$(2)="タキヲヒキタ"
:FORI=0TO7:READA$:S$="":FORJ=0TO4:S$=S$+
CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SP
RITE$(3+I)=S$:NEXT:FORI=0TO2:A=&H1B70+I*
4+2:VPOKEA,4:VPOKEA+1,11:NEXT
40 '-----MAIN
50 GOSUB230:O=(S=5)*(T<7)-(S=1)*(T>0):T=
T+O:C=6-(R=0)*(C=6)*C:PUTSPRITE2,(23-(T>
3)*112,79+(T+T>3)*4)*8),C:IFOTHERBEEP
60 IFRTHENBEEP:ONT+1GOSUB80,90,100,150,1
60,200,210,220:BEEP:PUTSPRITE28,(0,208):
GOTO50ELSE50
70 '-----SUB
80 A=USR(0):RETURN
90 A=USR(2):RETURN
100 W=PEEK(&HC340):GOSUB130
110 S=STICK(0):O=(S=7)*(W<56)-(S=3)*(W>0
):W=W+O:IFOTHERBEEP:POKE&HC340,W:GOSUB13
0
120 IFINKEY$=CHR$(24)THENFORI=3TO10:PUTS
PRITEI,(0,209):NEXT:RETURNELSE110
130 FORI=0TO7:IFI*12<WORI*12>W+39THENPUT
SPRITEI+3,(0,209)ELSEA=PEEK(&HC401+I*12-
W):B=(AAND192)/64:PUTSPRITEI+3,(X(B)+(AA
ND15)*17+8,126+19*B),7
140 NEXT:RETURN
150 PUTSPRITE0,(29,66),6:A=USR1(0):PUTSP
RITE0,(0,209):LINE(232,48)-(246,54),1,BF
:RETURN
160 Q=0:FORI=0TO2:V(I)=PEEK(N(I)):NEXT
170 GOSUB230:O=(S=5)*(Q<2)-(S=1)*(Q>0):Q
=Q+O:IFOTHERBEEP
180 IFOTHERPUTSPRITE2,(0,209):C=6:RETURN
ELSEA=19-(Q=2)*224+(Q=2)*3:B=24-(Q=1)*24
:PUTSPRITE2,(A-9,B-1),C,2:C=6-C
190 O=(S=3)*(V(Q)<4+(Q=2))-(S=7)*(V(Q)>0
):V(Q)=V(Q)+O:IFOTHERBEEP:LINE(A,B)-(A+6
,B+6),1,BF:DRAW"BM=A; ,=B;":PRINT#1,CHR$(
48+V(Q)):POKEN(Q),V(Q):GOTO170ELSE170
200 I=PEEK(&HC43A):POKE&HC43A,PEEK(&HC43
B):A=USR(1):POKE&HC43A,I:RETURN
```

```
210 BLOOD"EV":RETURN
220 BSAVE"EV",&HC43D,&HC849:RETURN
230 S=STICK(0):R=STRIG(0):F=(P=0)*S:P=(S
=0):S=S+F:U=(INKEY$=CHR$(24)):RETURN
240 '-----SCREEN
250 FORI=0TO2:FORJ=0TO23:LINE(32+J*8,4+I
*20)-(32+J*8,23+I*20),C(I):NEXTJ,I:A=USR
2(0):LINE(4*8-2,2)-(28*8-1+2,65),15,B
260 Y=120:FORI=0TO3:READX,Q,A$:X(I)=X:F0
RJ=1TOQ+11:DRAW"BM=X; ,=Y;C15D13F1R13E1U1
3H1L13BD2BR1":AA$=MID$(A$,J,1):IFAAS="
THENPAINT(X+2,Y+2),15ELSEPRINT#1,AA$
270 X=X+17:NEXT:Y=Y+19:NEXT
280 DRAW"BM222,138C15R19F1D32G1L14H1U16H
1L3H1U14":FORI=0TO3:READX,Y:LINE(X,Y)-(X
+19,Y+10),,B:NEXT:DRAW"BM19,24":PRINT#1,
"4":DRAW"BM19,48":PRINT#1,"4":DRAW"BM240
,24":PRINT#1,"0"
290 COLOR6:FORI=0TO3:PRESET(32,80+I*8):R
EADAS:PRINT#1,A$:NEXT:COLOR15:FORE=0TO6:
READX,Y,A$:FORI=0TO4:FORJ=0TO15:D=VAL(MI
D$(RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("&H
"+MID$(A$,I*4+1,4))),16),J+1,1))*15:D=D-
(D=0):PSET(X+J,Y+I),D:NEXTJ,I,E:RETURN
300 '-----DATAS
310 DATA3A2DC43D3DC2A0C03E7F3201C3C3A0C0
320 DATA 16005AC304BF3E07CD41010707D0AFC
DD80047AFD9CDD500D90F30EA0F30370F
330 DATA 381B7BFE5F28031C186A04200406061
80206047AFE0284C1410F818477BB728
340 DATA 031D18500420040606180206047AB72
8331510F9182EF5CDD2BF7ACDC8BF7BCD
350 DATA C8BF0420020605F10F380D7EFE0F280
1342310F70602180C7EB72801352310F8
360 DATA 060218007A32DBBF09CD71BF090505C
A86BE18167B87C61D21011BCD4D002100
370 DATA 2078B720052B7CB520FB7A83D9F521E
806011000AFC05600F111300021E800F5
380 DATA 0F0F0F0FE60FCD53BF1E60FCD53BF0
9C386BEFE0A38040E3718020E3081ED53
390 DATA B9FC22B7FCE5D5CD8D00D1E10108000
9C916001E0FCDD2BF7A8787C0C8BF3ADB
400 DATA BFCDC8BFAF06040EC0F53E109396300
4F1B1180328FAF123CB09CB0910EBF57A
410 DATA 878787C6206F260043CB38DCCBDF280
32410FDF10604F5CD4D00F12310F81D20
420 DATA B4147AFE1820ACC9856FD024C923232
323C9F53ADCBCFCDFC2F1C90000213DC4
430 DATA 113EC43600010702C5EDA0EAE9BFC13
60FEDA0EAEFBFC071BFC9
440 DATA CDDFC2CD90003EC32170C1F3329FFD2
2A0FDFB3A3CC4B720163E07CD41010707
450 DATA 3B1D3A2DC43D200072A38C4232336FFA
F323CC4CD56013EC9329FFDCD9000C9CD
460 DATA 5EC0CD60BECDCBC0CD00C13A2DC43D2
0082103C3367F23367FCD2BC118B521FF
```

```

470 DATA C2AF575FCD4101060807D47FC010FA1
47AFE0620EF3E0393367F233D20FAC9F5
480 DATA E57A878787803D2110C3CD1DC27EFEF
FE1280B77231C7BFE032003F1F1C9F1C9
490 DATA 0E033A2DC4FE0220010D11FFFC2411AF
E7F280CC52102C341BE28082310FAC113
500 DATA 10ECC9CBFE3E7F12C118F406033A2DC
4FE02200105AF2102C3CB7ECBBECCE6C0
510 DATA 233CB820F4C9367FCD3EC2E5C5F547C
DBBC246F1F5210BC3CD1DC270F1C1E1C9
520 DATA 2102C311FFFC206031AFE7F2809F57EF
E7F2008F177231310EF18032318F03A2D
530 DATA C43D3DC03A33C43204C3C906001102C
3D51AFE7F28364F3A40C381F52141C3CD
540 DATA 1DC2F1CD1DC24E2366695D7887CD930
05C3CCD9300210BC378CD1DC25E3E0880
550 DATA CD9300D1130478FE0320C5C91E0018E
DF3D90806002108C31102C31AFE7F2808
560 DATA 343A0FC3BECC22C223130478FE0320E
B3A2DC4B7287A47212EC4343E03BE2070
570 DATA 360005282A2132C4347E2BBE2062233
6002A2FC47EFEFF285E3233C4237E3231
580 DATA C423222FC43E022104C3CDE6C018413
A02C3CBBF2A38C4BE28252323E52A36C4
590 DATA 5D54E1B7E5ED52E130092238C477233
601181D36FF2336FF3E01323CC4181123
600 DATA 347E3C200B2B7E2323772238C423360
1CD4FC208D9FBC9AF322DC418F3856FD0
610 DATA 24C93600C5D5E52B2B2B344ECDBBC27
9CD1DC24EE1E523232371E1D1C1C9E5F5
620 DATA 2105C3CD1DC2AF7723232377F1E1C90
60021701BE52102C378CD1DC27ECBBFE1
630 DATA FE7F2813E5C5CD83C2C1E17BCD4D007
A23CD4D002323230478FE0320D73ED0CD
640 DATA 4D00C92101C4CD1DC27EF50707E603F
506134FCDAEC2C6775F1DF12129C4CD1D
650 DATA C256F1E60F06114FCDAEC28257C9AF0
C0DC8CB39300180CB2018F43A2DC4FE02
660 DATA 28053A3AC4180878FE0220F63A3BC42
13DC4D5110401B72804193D20FCD1C923

```

```

670 DATA 237E322DC42A34C42238C4222FC4367
F233601214DC806003E0F772310FCC97F
680 DATA 7F7F7F7F7F00000000000000000000
122FFFF16181AFF1D1FFF2426FF2527FF
690 DATA 11130D0F1012000804FF170507FF200
A0C0E0B0921231419021B1E0615031C01
700 DATA 145D0D9C0CE70B3C0B9B0A020A7309E
B086B08F20780071407AF064E06F4059E
710 DATA 054E050105BA0476043604F903C0038
A0357032703FA02CF02A70281025D023B
720 DATA 021B02FD01E001C501AC0194017D016
801530140012E011D010D01FE00F000E3
730 DATA 00D600CA00BE00B400AA00A00097008
F0087007F00780071006B0065005F005A
740 DATA 00550050004C004700430040003C003
9003500320030002D002A002800260024
750 DATA 00220020001E001C001B00190018001
6001500140013001200110010000F000E
760 DATA 0080C081C1C283C384C4C586C687C78
8C8C98ACA8B4041024203430444450646
770 DATA 07474809490A4A0B4B0810151D00005
1C901007F51C900D351C9040400000000
780 DATA 8,2," 345 78 0-^ ",16,1,"QWERT
YUIOP[",21,1,"AS FG JKL :]",29,0,"ZXCVB
NM,./_","229,46,229,22,8,22,8,46
790 DATA "1-PLAY 5-ENV.SET","2-PL
AY (BGM) 6-RECORDING","3-POS.SET 7-
LOAD","4-ENV.EDIT 8-SAVE"
800 DATA 231, 40,673894A4F4A494A49739
810 DATA 231, 16,FEFC8082FC828082FEFC
820 DATA 10, 16,FE7E8080FC9F8081807F
830 DATA 10, 40,FC7E8280FC9F8281FC7F
840 DATA 219,178,F2208A20F9C08880F080
850 DATA 219,185,98E2A113C1F2A1129912
860 DATA 235,185,278E2451A4516451278E
870 DATA 1010101010,F8047880FC,F8047804F
8,909090FC10,FC80F804F8,7880F88478,FC081
02040,7884788478

```

## 変数の意味

### グラフィック座標

X, Y……画面にキーボードを  
描くときに使用

X(n)……画面のキーボードの  
各列の左端のX座標

### その他の変数

A, A\$, B, O……汎用(Aは

おもにUSR関数呼び出し用、  
A\$は各種データ読みこみ用、  
Bは矢印を表示するときなどの  
座標指定用、Oはいろいろ)

AAS……画面にキーボードを  
描くときに使う

C……矢印の色(0から6)

C(n)……エンベロープパター  
ンをエディットするときのグラ  
フの棒の色

D, E……画面に「FG」「BG」

## プログラム確認用データ

使い方は  
54ページ

10>129	20>30	30>233	40>96
50>60	60>98	70>65	80>10
90>28	100>193	110>223	120>98
130>171	140>205	150>152	160>159
170>27	180>5	190>157	200>109
210>242	220>167	230>24	240>87
250>195	260>108	270>164	280>216
290>235	300>185	310>141	320>237
330>107	340>229	350>136	360>24
370>64	380>165	390>212	400>133
410>161	420>243	430>245	440>137
450>188	460>24	470>172	480>12
490>185	500>124	510>10	520>184
530>92	540>70	550>61	560>188
570>23	580>146	590>43	600>50
610>51	620>169	630>223	640>90
650>101	660>183	670>191	680>143
690>44	700>21	710>59	720>152
730>23	740>197	750>35	760>24
770>160	780>15	790>49	800>56
810>240	820>169	830>41	840>93
850>209	860>129	870>165	

プログラマから  
ひとこと

## このプログラムの裏ワザ

[KANDO]Mファン1989年5月号のファンダム通信ス  
ペシャルで、名前が載らないでくやレー思いをしたKAN  
DOです。以下にこのプログラムの裏ワザを少々。行  
560の2行目「3E03」の「03」を「01」にすると録音  
したものを聞くと、鮮明になります。また伴奏データ  
を自分で打ちこむこともできます。&HC951番地か  
らがその場所で原則的には(音階データ)(長さ)でならん  
でいます。ちなみに写真は私の足です。

などの特殊な文字を表示するときを使う

F、P……スティック入力安定させる※カコミ参照

I、J……ループ用

N(n)……FG、BG、EGに何番のエンベローブパターンが設定されているかが入るマシン語プログラムのワークエリアのアドレス

Q……FG、BG、EGのエンベローブパターン番号を設定しているときの矢印の位置(0=FG、1=BG、2=EG)

R……トリガー入力用

S……スティック入力用

S\$……スプライトパターン定義用

T……メニューの項目の番号-1が入る

U……SELECTキー入力用(押されているとき-1)

V(n)……FG、BG、EGに何番のエンベローブパターンが設定されているかが入る

W……「A」キーを押したときに出る音の高さがオクターブ4の「ド」から何半音ぶん離れているかが入る

## プログラム解説

10 マシン語領域確保/スクリーン設定/グラフィック画面に

文字を表示するための準備/USR関数の定義

20 変数初期化/マシン語プログラム書きこみ/行240を呼び出す(画面作成)

30 スプライトパターン定義/スプライト面番号0~2のスプライトパターン番号と表示色をセット(VPOKEを使ってスプライトアトリビュートテーブルに直接書きこんでいる)

40 REM文

50~60 メニュー選択処理(トリガー入力があるまではずっとここにいる。トリガー入力があると、そのときの矢印の位置によって行80以降の各サブルーチン呼び出す)

70 REM文

80 PLAYモードのサブルーチン(マシン語プログラムを呼び出すだけ)

90 PLAY(BGM)モードのサブルーチン(ここもマシン語プログラムを呼び出すだけ。USR関数の引数が2なのがミソ)

100~140 キーを押したときに出る音の高さをかえるモードのサブルーチン(ここはオールBASICだ)

100 現在「A」キーに対応している音の高さがオクターブ

4の「ド」から何半音ぶん離れているかをマシン語プログラムのワークエリア(&HC340)から読み出す/行130を呼び出す(現在の状況を表示) 110 スティック入力によって状況をかえる(マシン語のワークエリアも書き換える) 120 SELECTキーの入力があつたら状況の表示を消してメニューにもどる 130~140 Wの値によって現在の状況を表示するサブルーチン

150 エンベローブパターンをエディットするサブルーチン(エンベローブパターンをエディットするための矢印を表示/マシン語プログラムのUSR1を呼び出す。実際のエディット作業はすべてマシン語でやるわけだ/矢印のスプライトを消す/「ADD.」のアドレス表示を消す)

160~190 FG、BG、EGに何番のエンベローブパターンを

割り当てるのかを設定するサブルーチン

160 現在、どう割り当てられているのかをマシン語のワークエリアからV(n)に読みこむ

170~190 スティック入力によってFG、BG、EGの選択用の矢印を動かし、トリガー入力によってどれのエンベローブパターン番号を変えるかを選択し、スティック入力によってエンベローブパターン番号を変える。SELECTキーが押されるまでここにいる

200 レコーディングモードのサブルーチン(マシン語のワークエリアをレコーディングモード用に設定してUSRでマシン語プログラムを呼び出す。引数が1なのがミソ)

210 エンベローブパターンデータをロードするサブルーチン

220 エンベローブパターンデータをセーブするサブルーチン

## オリジナルエンベローブの原理

キーボードシステムにはオリジナルエンベローブ機能があって、PSGをFM音源のように自由なエンベローブパターンで鳴らせる。この機能によって、あのべっとした音しか出ないはずのPSGが、けっこうイロっぽく鳴るのだ。

BASICのPLAY文にもエンベローブ機能があって、エンベローブパターンを8種類のなかから選んで使えるのだが、これは1つ1つの音の長さとは関係なく一定の速度で音量を変化させてしまうし、変化パターンがあまりにも単純なので、いまいちおもしろみがない。やはり、1つ1つの音に鳴りはじめと鳴り終わりがあり、かつ、鳴りはじめ方と鳴り終わり方に違いがあってこそ、色気が出るのだ。

キーボードシステムでは、キーが押されると、設定したエンベローブパターンに従って60分の1秒単位で音量を調節している。至高のメニュー作りをしている海原雄山の心境か。

それのまねごとをBASICでやるプログラムを作ってみたので、下のリストからニュアンスをつかんでほしい。重要なのは行60で1音ずつ鳴らしているところと、行70でその音が鳴り終わるまで行90の音量データに従って音量を調節しているところだ。ちなみに、行70にある「FOR W=0 TO 100:NEXT」というループは、音量データの個数と鳴らしている4分音符の長さをあわせるための時間待ちでキーボードシステムにはこういったものはない。

## スティック入力を安定させる

スティック入力を使ったプログラムで、たとえば右を1回しか押していないつもりなのに2回ぶん動いてしまった、とかいうことがよくある。これは、STICKがI NKEY\$などと違い、その場でどのキーが押されているのかを調べるための関数だからだ。シューティングゲームならユーザーもアセッティングがあるので何回ぶん右に動いたのか?なんてことは気にならないのだが、キーボードシステムなどの静的なものではどのキーを何回押したのかが重要になる。キーを押すタイミングや押している時間によってキーの受け付け方がちがってはマズイのだ。そこで、ばつと行230に目をやると、おもしろいテクニクがある。STICK関数を使いつつも、キーの受け付けを安定させているのだ。

Sでスティック入力を受けて、最後のほうでSにFを加えている。このFは何かと調べると、「F=(P=0)\*S」だからPが0のときマイナスS、それ以外では0になっている。つまり、Pが0のときはSも0、Pが0以外のときにSはスティック入力として認めてもらえるわけだ。で、Pはいつ0以外になるのかというと、「P=(S=0)」。スティック入力がなかったとき、むずかしくなってきた。結論してしまえ。スティック入力を受け付けられたら、いちどスティック入力がなくなるまで次のスティック入力を受け付けられないようにしているのだ。これでスティック入力が安定して、思いどおりに矢印を動かしたりエンベローブパターン番号を変えたりできるというわけだ。

```
10 DEFINT A-Z:DIM V(12)
20 FOR I=0 TO 12:READ V(I):NEXT
30 PLAY"V15L4"
40 AS="CDEFGAB"
50 FOR I=1 TO LEN(AS)
60 PLAY MID$(AS,I,1):C=0
70 C=(C+1)MOD13:FOR W=0 TO 60:NEXT:SOUND
8,V(C):IF PLAY(0) THEN 70
80 NEXT:GOTO 50
90 DATA 14,15,15,15,13,10,8,8,8,8,8,8
```



230 スティック入力、トリガー入力、SELECTキー入力をいっぺんに受けるサブルーチン  
 ※ここでのFとPの動きはカコミ参照

240 REM文

250~290 画面作成サブ

250 エンベローブパターンをエディットするときのグラフを描くときに使うグラフィックパターンを作っておく(ほとんどの作業はUSR2で呼び出されるマシン語プログラムがおこなっている)

260~270 画面にキーボードのグラフィックを描く

280 リターンキーを描く/FG、BG、EGの値が表示

されるワクと初期値の表示  
 290 メニューを表示する/「FG」「BG」などの特殊な文字を表示する

300 REM文

310~770 マシン語データ(行20で読みこみ)

780 画面に描くキーボードのデータ(行260で読みこみ)/FG、BG、EGのワクの座標(行280で読みこみ)

790 メニューのデータ(行290で読みこみ)

800~860 「FG」「BG」などの特殊な文字の座標データとパターンデータ(行290で読みこみ)

870 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)

### マシン語解説

&HBE80~&HBFDA  
 エンベローブパターンエディット(USR1)

&HBFDD~&HBFF9  
 エンベローブデータの初期化など(USR2)

&HC000~&HC05D  
 キーボード、BGM演奏、レコーディングのメイン(USR)

&HC05E~C09F  
 キー入力処理

&HC12B~&HC16F  
 PSGにデータを送る

&HC170~&HC21C  
 60分の1秒ごとに呼び出されるタイマ割りこみルーチン

### ワークエリア

&HC310~&HC33F  
 キーボードと鍵盤の対応表  
 &HC340

BASICの変数Wと同じ  
 &HC341~&HC400  
 音程データ

&HC401~&HC42C  
 画面上のキーの位置データ

&HC430~&HC950  
 エンベローブデータ

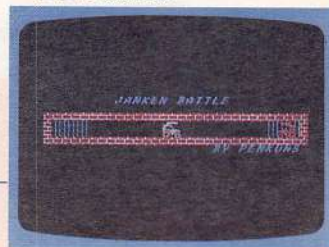
&HC951~&HD300  
 レコーディングデータが入る

\*&HC436~&HC437  
 が使うメモリの下限アドレスになっていて、変更可能。&HD300は初期値。

# ジャンケン バトル JANKEN BATTLE

MSX2/2+ VRAM64K  
 BY PENKUNS

👉👈 遊び方は49ページにあります



## 注意

このプログラムは「SETBEEP」(ビープ音を変更する)を使用しているためこのままではMSX1では動きませんが、行80の「SETBEEP 2, 4」、行100の「SETBEEP 1, 4」を削除すれば、MSX1のRAMBKでも動きます。

10 COLOR 3, 1, 1: KEYOFF: SCREEN 1, 2, 0: WIDTH 30  
 : LOCATE 8, 12: PRINT "JUST A MINUTE": FOR I=0  
 04: READ A\$: FOR J=0 TO 31: B\$(I)=B\$(I)+CHR\$(VAL  
 ("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1, 2))): NEXT J, I

20 PLAY "V14L406CDCDCDCDFEFO5DCCDCDCCE  
 EFL2E": FOR I=256 TO 727: A=VPEEK(I): A=AORA  
 #2: VPOKE I, A#VAL(MID\$("88442211", IMOD 8+1, 1))  
 ): NEXT: FOR I=1128 TO 2023: A=VPEEK(I): A=AORA  
 #2: VPOKE I, A: NEXT

30 FOR I=0 TO 7: VPOKE 776+I, VAL("&H"+MID\$("F  
 7F700BFBFBF00F7", I\*2+1, 2)): NEXT: FOR I=0  
 1: FOR J=0 TO 7: VPOKE 832+I\*64+J, &H11: NEXT J, I  
 : FOR I=0 TO 7: VPOKE 960+I, VAL("&H"+MID\$("F  
 EF EF EF EF EF 0301", I\*2+1, 2)): NEXT

40 FOR I=0 TO 3: VPOKE 820+I, VAL("&H"+MID\$("6  
 E707075", I\*2+1, 2)): NEXT: FOR I=0 TO 4: SPRIT  
 E\$(I)=B\$(I): NEXT: A\$="hhhh": B\$="pppp": C\$=  
 STRING\$(30, "a"): D\$="xxxxxx xxxxxx"

50 X(0)=4: X(1)=56: T(0)=2: T(1)=2: P(0)=0: P  
 (1)=0

60 CLS: LOCATE 8, 9: PRINT "JANKEN BATTLE": LO  
 CATE 0, 11: PRINT C\$: : FOR I=0 TO 1: PRINT "a": A\$S  
 PC(20)B\$: "a": : NEXT: PRINT C\$: : PRINT SPC(19)  
 "BY PENKUNS"

70 FOR I=0 TO 1: S(I)=STICK(I): X(I)=X(I)+(S  
 (I)=7 AND X(I)>4)-(S(I)=3 AND X(I)<56): NEXT: F  
 ORI=0 TO 1: IF VPEEK(6144+X(I)\*2+385-I)=112-  
 I\*8 THEN A=I+1: GOTO 210 ELSE NEXT

80 IF X(0)>X(1)-3 THEN SETBEEP 2, 4: GOTO 100

90 PUTSPRITE 0, (X(0)\*4, 96), 14: PUTSPRITE 1,  
 (X(1)\*4, 96), 13: GOTO 70

100 BEEP: SETBEEP 1, 4: FOR I=0 TO 300: NEXT: PUT  
 SPRITE 0, (0, 208): CLS: LOCATE 6, 8: PRINT D\$: : F  
 ORI=0 TO 3: PRINT SPC(11)"x"SPC(4)"x"SPC(7)"  
 x"SPC(4)"x": : NEXT: PRINT SPC(11)D\$: LOCATE 4  
 , 17: PRINT P(0): "しょう": SPC(9)P(1): "しょう"  
 110 PUTSPRITE 0, (72, 48), 14: PUTSPRITE 1, (17  
 6, 48), 13: FOR I=0 TO 500: NEXT: PLAY "T140V1506  
 L4ED05B06D"

120 IF PLAY(0)=0 THEN 130 ELSE 120

130 FOR I=0 TO 2: LOCATE 13, 10: PRINT MID\$("THR  
 EE TWO ONE ", I\*5+1, 5): BEEP: FOR J=0 TO 120:  
 S(0)=STICK(0): S(1)=STICK(1): NEXT J, I

140 FOR I=0 TO 1: IFS(I)=7 THEN T(I)=2 ELSE IFS(I)  
 =1 THEN T(I)=3 ELSE IFS(I)=3 THEN T(I)=4

150 NEXT: LOCATE 13, 10: PRINT "E!!": PUTSPR  
 ITE 2, (72, 78), 10, T(0): PUTSPRITE 3, (176, 78)  
 , 10, T(1)

160 IFT(0)=T(1) THEN LOCATE 13, 15: PRINT "あい  
 !!": FOR I=0 TO 1000: NEXT: PUTSPRITE 2, (0, 208)  
 : FOR I=0 TO 1: LOCATE 13, 10+I\*5: PRINT  
 : NEXT: GOTO 110

170 IFT(0)=4 AND T(1)=2 THEN A=1: P(0)=P(0)+1  
 : X(1)=55: GOTO 190 ELSE IFT(0)=2 AND T(1)=4 THE  
 NA=2: P(1)=P(1)+1: X(0)=4: GOTO 190

```

180 IFT(1)=T(0)+1THENA=1:P(0)=P(0)+1:X(1)
)=55ELSEA=2:P(1)=P(1)+1:X(0)=4
190 LOCATE8,15:PRINTA;"PLAYERのち!!"
200 PLAY"S0M900003L4GL8DDL4E-DRL4F+G","S
0M900006L4GL8DDL4E-DRL4F+G":FORI=0TO20000
:NEXT:PUTSPRITE2,(0,208):GOTO60
210 PLAY"L3204CDEFGABO5CDEFGAB","R2L3204
CDEFGABO5CDEFGAB","R1V13L3205BAGFEDCO4BA
GFEDC":PUTSPRITE0,(0,208):CLS:LOCATE4,11
:PRINTA;"PLAYERさんおめでとう!!";:PRINTSPC(45)
"わたしのしゅくふくうけて♡":FORI=0TO20000:NEXT:PRINTS
PC(37)"PUSH SPACE KEY!"
220 IFSTRIG(0)THENCLS:GOTO230ELSE220
230 FORI=0TO100:LOCATEINT(RND(1)*30),INT
(RND(1)*24):PRINT"フ`チュ♡":NEXT:FORI=0TO1
000:NEXT:CLS:LOCATE7,12:PRINT"PUSH SPACE
KEY"

```

```

240 IFSTRIG(0)=-1THEN50ELSE240
250 DATA 0F0FDE7F71E0E0FCC7BB6DDEE82EE6C3
8FCFC000080804078FEFF1EEDB111B0E,3F3F00
000101021E7FFF8F77DB88D870F0F07BFEE8E0707
3FE3DDB6774177361C
260 DATA 00313F7F71E1C18303030307070E1C3
800C3DBDBD8C0C08080BFBF000000000,00E0E0
E0E0FFFFFE0E0E0E0E0FF7F3F1E3F33333FDEC0
C0007F7F0000F8F8F8,00003B3B3B39397170707
0707070E0E0E1E3FB3B3BFDEC0CEFEFE0E070703
838

```

## 変数の意味

### 座標変数

X(n)……車の位置(4倍すればスプライト座標、2で割ればテキスト座標)

### その他の変数

A……斜体太文字、太文字処理用/勝利プレイヤー(1=プレイヤー1、2=プレイヤー2)  
A\$……プレイヤー1の陣地:  
「h」=CHR\$(104)  
B\$……プレイヤー2の陣地:  
「p」=CHR\$(112)  
B\$(n)……スプライトパターン(n=0:車1、1:車2、2:グー、3:ピー、4:パー)  
\*ピーはチョコキのこと  
C\$……壁:「a」=CHR\$(97)  
D\$……じゃんけんシーンの枠:「x」=CHR\$(120)  
I、J……ループ用  
P(n)……各プレイヤーのじゃ

んけんの勝ち数(n=0:プレイヤー1、n=1:プレイヤー2、以下おなじ)  
S(n)……スティック入力用  
T(n)……各プレイヤーのじゃんけんの手(スプライトパターン番号とおなじ数値)

## プログラム解説

10~40 初期設定  
10 画面初期化/スプライトパターン読みこみ  
20 効果音/斜体太文字(スペース~「Z」、太文字(「ゆ」~「ん」)処理  
30 キャラクタパターン定義  
40 カラー設定/スプライトパターン定義/陣地、壁、枠などのパターン用文字列設定  
50 ゲーム初期化(リプレイ時はここから)  
60 バトル画面作成(じゃんけんシーン終了時はここから)  
70~90 バトルシーン  
70 車の移動(座標計算)/勝敗判定

80 衝突判定  
90 車の表示  
100~200 じゃんけんシーン  
100~110 画面作成  
110~120 かけ声表示  
130 カウントダウンとスティック入力  
140~150 手の判定と表示  
160 あいこの処理  
170~200 勝敗判定と結果表示  
210~240 結果表示  
210 結果表示  
220 入力待ち  
230 ゲゲゲな祝福  
240 入力待ちとリプレイ  
250~260 スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

手ならプレイヤー1の勝ちになる。しかし、一方がパー(4)、もう一方がグー(2)だとうまくいかないで、行170でこの処理をしているわけだ。  
しかし、行180のIF文の条件式を次のようにすれば行170はいらなくなる。

$T(1) = (T(0) - 1) \text{MOD } 3 + 2$

つまり、もし手の識別番号が0~2だったなら「 $T(1) = (T(0) + 1) \text{MOD } 3$ 」でいいわけだから、MODするまえに2を引いて0~2にしてやり、MODのあとで2を加えて2~4にもどすわけだ。

もっとも、手の識別番号が2~4になっているのは、スプライトパターン番号の関係らしい。車のパターン番号を3、4にして、手の識別番号とパターン番号を0~2にしてもよかったし、手の識別番号は0~2にしてスプライト表示のときは2を加えるという方法もあった。

どちらの方法でも先ほどの説明とおなじ理由で行170はやはりいらなかったわけだ。

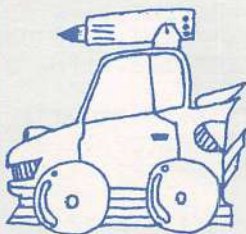
### からくちの補足

行170と行180は条件判断以外はまったくおなじだ。この2つの行はじゃんけんの勝敗判定をしているのだが、配列T(n)に入るグー・ピー・パーの識別番号が順に2~4なので、たとえばプレイヤー1の手がグー(2)やピー(3)の場合、それに1を加えたものが、プレイヤー2の

プログラマからひとこと

## 2人でやっとりま

[PENKUNS]初投稿にして初採用/もうあきらめかけてたところへ、あの「速達」が……。顔がにやけてしょうがなかったすね。じつはこのPENKUNSは2人でやっとりま。ほかプログラム担当で、かたわれが音楽とアイデア担当です。ちなみにこのゲームの最後にある変な祝福は、このかたわれが考えました。まあ、まだまだ未熟ですけど、いちど打ちこんで、しょーもない祝福を受けてくださいな。それから、このイラストを書いたのは飛び入り参加のおまけくんです。



## プログラム確認用データ

使い方は  
54ページ

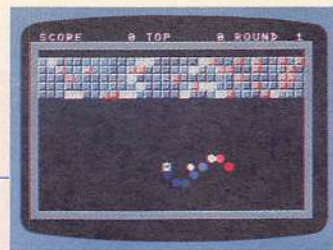
10 > 52	20 > 175	30 > 171	40 > 182
50 > 189	60 > 14	70 > 9	80 > 5
90 > 60	100 > 163	110 > 135	120 > 67
130 > 143	140 > 122	150 > 129	160 > 167
170 > 247	180 > 69	190 > 241	200 > 119
210 > 146	220 > 71	230 > 118	240 > 175
250 > 73	260 > 222		

スネーカー

# SNAKER

MSX MSX 2/2+ RAM16K  
BY MEIWA

👉👈 遊び方は52ページにあります



スネーカー

## 注意

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行20でマシン語の書きこみをおこなっていますので、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを停止したときに、画面に何も表示されない場合がありますが、そのときはF1キーを押してください。表示は正常にもどります。

```

10 CLEAR200,&HD000:COLOR15,0,0:SCREEN1,0
  ,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:P$="04L32SM1
  000C":SOUND6,30:SOUND7,184:R=RND(-TIME):
  E$=CHR$(27)+"Y":KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13)
20 FORI=0TO36:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(
  ("210D201125D0010700CD5900210C20112CD001
  0100CD59002125D0110C20010800CD5C000C9",I*
  2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=342
30 FORI=0TO18:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$(
  "4050C02030A09080EE600F",1+I*2+(I>7)*16,
  2))-15*(I#8=1):FORJ=1TO8:VPOKE775+I*64+J
  ,VAL("&H"+MID$("3C7EFFFFFFF7E3C012B572
  B572B7FFF7EFFFDEEFDAD56A",J*2+16*(I#8+(
  I=18),2)):NEXTJ,I
40 FORI=1TO32:VPOKE&H37FF+I,VAL("&H"+MID$(
  "387CFEFEFE7C38002020F82020000000BD7E
  DBDBDBFF7EBD20707070502070A8",I*2,2)):NE
  XT
50 FORI=264TO727:J=VPEEK(I)/2:VPOKEI,JOR
  J/2:NEXT
60 CF=0:A=USR1(0):PRINTES"$ "STRING$(32,
  224)SPC(32);
70 PRINT"  けけ あ   あ   う   ♥   ♥yyyyyyqqqq
  け   けあ あ   う   う   ♥   ♥   y   a   q   q   け   あ
  ああ   う♥♥   y   a   q   けけ あ   ああ
  う♥♥   yyy y qq q   けあ   あうううう♥♥   y
  q   q   け   けあ   あ   う♥♥   y   q   q
  けけ あ   あ   う♥♥   ♥yyyyyq   q"
80 PRINTSPC(32)STRING$(32,224)E$)3)PUSH
  SPACE KEY":FORI=0TO1:FORJ=0TO50:R=VAL(IN
  KEY$):IFSTRIG(0)THENR=1:CLSEELSEIFR>0ANDR
  <6THENCLSELSENEXT:A=USR(0):I=0:NEXT
90 PRINTES"! "STRING$(32,224);:FORI=0TO1
  9:PRINT"左"SPC(30)"左";:NEXT:PRINTSTRING$(
  32,224);:FORI=3TO7:LOCATE1,I:PRINTSTRING
  $(30,161):NEXT
100 FORI=0TO6:FORJ=1TO24-I*2:A=6240+RND(
  1)*159:IFVPEEK(A)<>161THENJ=J-1:NEXTELSE
  VPOKEA,I*8+169:NEXTJ,I:FORI=0TO2-(R=5)*4
  :PRINT"左"STRING$(30,R*16+137+(R=1)*121):
  NEXT:O=150-(R>1)*90-(R=5)*90:IFR>3THENAS
  ="   む":PRINTES"+! む "ASASAS
110 PRINTES"! "USING"SCORE##### TOP####
  ## ROUND #";C:T;R:FORI=0TO1:A=USR(0):I=
  -(VPEEK(8204)=64):NEXT:FORI=0TO7:X(I)=31
  :Y(I)=0:NEXT:X=1:Y=21:N=7:V=1:W=0:P=15:Q
  =168:G=3:H=-4:Z=8:U=15:IFCFTHENPRINTES"7
  %"USING"LEFT####";CF;
120 S=STICK(0):E=(S=3)*W-(S=7)*W:F=(S=7)
  *V-(S=3)*V:V=V-E*(E<>V):W=W-F*(F<>W):K=X
  (N):L=Y(N):VPOKE6144+K+L*32,32:X(N)=X:Y(
  N)=Y:I=USR(0):VPOKE6144+X+Y*32,N*8+97

```

```

130 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-1),1
  5,2:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>32THEN260
140 N=(N+7)MOD8:P=P+G:Q=Q+H:PUTSPRITE0,(
  P-3,Q-4),U,0:IFP<12THENPLAYP$:P=12:G=-G:
  ELSEIFP>243THENPLAYP$:P=243:G=-G
150 IFQ>172THENPLAYP$:Q=172:Z=8:VPOKE614
  4+K+L*32,233:H=-H:U=15:GOTO120ELSEIFQ<19
  THENPLAYP$:Q=19:H=-H:GOTO120
160 A=6144+P*8+(Q#8)*32:B=VPEEK(A):IFB=2
  33THENG=-G:H=4:P=P+8*SGN(G)-G:Q=Q+4:PLAY
  "03L64SM1000G":GOTO120ELSEIFB>32THEN180
170 A=A+((QMOD8>3)*(H>0)-(QMOD8<4)*(H<0)
  )*32:B=VPEEK(A)
180 IFB=224ORB=233ORB=32THEN120ELSEIFB<1
  60THENIFH>0THEN220ELSE120
190 K=VPEEK(A-SGN(H)*32)-161:L=VPEEK(A-S
  GN(G))-161:IFK<0ANDNOT(L<0ANDRND(1)<.5)T
  HENH=-H:Q=Q+8*SGN(H)-HELSEG=-G:P=P+8*SGN
  (G)-G:IFK>-1THENH=-H:Q=Q+8*SGN(H)-H
200 IFB=241THENPLAY"02L64SM2000FEDC":U=0
  :GOTO120
210 K=- (B-Z)*(B-Z>160)-32*(B-Z<161):B=B-
  1,53:VPOKEA,K:IFK>160THENPLAY"07SM900F64"
  :GOTO120ELSEVPOKE8196,15:PLAY"01L64V15CO
  2B.":C=C+B/8:O=O-1:PRINTES" &"USING"####
  ##";C:VPOKE8196,241:IFO=0THEN290ELSEIFCM
  OD50=0THEN240ELSE120
220 U=15:Z=B-N*8+(B>N*8+97)*64-33:A=Z+20
  :PLAY"L64SM1500N=A;";
230 G=RND(1)*3+2:G=G*SGN(RND(1)*2-1):IFG
  =0THEN230ELSEH=-RND(1)*2-3:GOTO120
240 Z=8:FORI=0TO7:PLAY"07L64SM200008GO7
  C":M=Y(N):FORJ=0TO1:M=M-1:PUTSPRITE3,(X(
  N)*8+1,M*8-1),11:A=6144+X(N)+M*32:B=VPEE
  K(A):IFB>160ANDB<224ORB=241THENVPOKEA,32
  :O=O+(B<>241)ELSEJ=- (B=224)
250 NEXT:N=(N+7)MOD8:NEXT:VPOKE6927,0:IF
  O=0THEN290ELSE120
260 SOUND7,7:PLAY"L1SM200000C":IFCF=0THE
  NPRINTES"! ) GAME OVER ":T=T-(C-T)*(C>
  T)
270 PUTSPRITE2,(X*8-V*4,Y*8-W*4-1):FORI=
  -1TO0:PUTSPRITE1,(X*8-V*4+INT(RND(1)*12-
  4),Y*8-W*4+INT(RND(1)*12-4)-1),10:I=STRI
  G(0)IMPLAY(0):NEXT
280 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,0:NEXT:SOUND7,
  56:IFCF=0THENC=0:CLS:GOTO60ELSECF=CF-1:D
  EFUSR2=65:A=USR2(0):FORI=0TO7:VPOKE6144+
  X(I)+Y(I)*32,32:NEXT:PRINTES"! "STRING$(
  32,224):DEFUSR2=68:A=USR2(0):PRINTES"7%"
  USING"LEFT####";CF;:GOTO110
290 PLAY"06L16SM300000CDEGCDEGCDEGFAGB07C
  2":PRINTES"! * CLEAR !! ":IFR<5THENFORI
  =-1TO0:I=STRIG(0)IMPLAY(0):NEXT:FORI=0T
  O2:PUTSPRITEI,0:NEXT:CLS:R=R+1:GOTO90EL
  SEFORI=0TO7000:NEXT:DEFUSR2=65

```

次ページへ続く

```

300 A=USR2(0):CLS:FORI=0TO7STEP5:VPOKE
6144+I,INT(RND(1)*8)*8+97:NEXT:FORI=0TO2
:PUTSPRITEI,0:LOCATE8,7+I:PRINTSPC(16):
LOCATE6,14+I:PRINTSPC(20):NEXT
310 PRINT$((" ALL CLEAR !! "ES"/& YO
U ARE GREAT !! ":DEFUSR2=68:A=USR2(0)

```

```

320 PLAY"O6L16SM10000C8FC8FC8FC8FCDEFEC
DEFEC8FC8FC8FC8FCDEFEGACDEFAGD8GD8GD8
GF8EF8EFECDC05B06CDEFECGFEB07C1":FORI=
0TO1:FORJ=0TO10:IFPLAY(0)=0ANDSTRIG(0)TH
ENT=T-(C-T)*(C>T):CLS:C=0:GOTO60ELSENEXT
:A=USR(0):I=0:NEXT

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……スネークの頭の座標  
 ⇒X×8, Y×8-1して表示  
 V, W……スネークの移動増分  
 (それぞれ-1から1の値)  
 P, Q……ボールの座標⇒P-3, Q-4して表示(ボールの中心の座標がP, Qになる)  
 G, H……ボールの移動増分  
 M……ミサイルのY座標⇒X(N)×8+1, M×8-1して表示

### テキスト座標

X(n), Y(n)……スネークの胴体の座標

### その他の変数

A\$……黒いブロック表示用  
 A……おもにボールやスネークの移動時にVRAMのパターン名称テーブルのアドレスとして使用/マシン語呼び出し用  
 B……ボールやスネークの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード  
 C……スコア  
 CF……スネークの残り数  
 E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る(テキスト座標指定)  
 E, F……スネークの移動増分

計算用

I, J……ループ用  
 K, L……スネークのしっぽの座標保存用/ボールの衝突判定処理時には汎用として使用  
 N……スネークの移動用カウンタ  
 O……ブロックの残り数  
 P\$……ボールが壁に当たったときの効果音データ  
 R……乱数初期化用/ラウンド数  
 S……スティック入力用  
 T……ハイスコア  
 U……ボールの色(通常は白で、黒いブロックに当たると透明になる)  
 Z……ボールのパワー(最低で8, 最高で64の値を持つ)

## プログラム解説

10 初期設定/効果音データ設定/PSGレジスタ設定/乱数初期化/エスケープシーケンスの設定  
 20 マシン語の書きこみ(メモリの&HD0000から&HD024までに書きこみ)/USR関数定義(USR0に書きこんだマシン語を、USR1にキーバッファクリアを定義)  
 30 スネークの胴とブロック、石のキャラクタパターン定義とそれぞれのキャラクタの色設定  
 40 スネークの頭とボール、ミ

サイルなどのスプライトパターン定義

50 太文字処理  
 60~80 スネークの残り数設定/タイトル表示処理/ゲーム開始入力処理(トリガー入力でラウンド1, 1~5のキーでのその番号のラウンドから開始)  
 90~100 ゲーム画面作成  
 110 スコアなど表示/スネークの胴の色初期化/スネークとボールの座標や移動増分、ボールの色、パワーなどの変数初期設定/スネークの残り数表示  
 120 スネークの移動入力と増分計算/スネークの胴移動  
 130 スネークの頭移動/スネークの衝突判定(ミス判定)  
 140 スネークの移動用カウンタ更新/ボールの移動/ボールと左右の壁の衝突判定処理  
 150 ボールと上下の壁の衝突判定処理(ボールが下の壁に当たったとき、スネークのしっぽ

があった位置に石を表示)

160 ボールと石の衝突判定処理(衝突があればボールを落下させる)/ボールの衝突判定(衝突があれば行180へ飛ぶ)  
 170 ボールの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検出  
 180 ボールとスネークの衝突判定(衝突があれば行220へ飛ぶ)  
 190 ボールとブロックの位置関係によって増分と座標変更  
 200 ボールと黒いブロックの衝突判定処理(効果音/ボールの色を透明に変える)  
 210 ボールとブロックの衝突処理/ブロックが壊れたかの判定処理(壊れたら画面フラッシュ、スコア更新処理、残りブロック数減算)/ラウンドクリア判定/ミサイル発射判定  
 220 スネークとボールの衝突処理(ボールの色を白に/ボー

## はじめて見たIMPの実用例

『SNAKER』のプログラムでは、ちょっと変わったリプレイ入力の判定をしている。行270や行290にある、  
 FORI=-1TO0:I=STRIG(0)IMPPLAY(0):NEXT  
 という部分がそれぞれ、IMPという論理演算子を使っている点に注意してほしい。

ここでは効果音が鳴り終わるまではトリガーの入力を受け付けず、鳴り終わったらトリガー入力待ちになるという処理をおこなっているが、今までファンダムに送られてきたプログラムでは、おなじような処理が効果音の鳴り終わり待ちと、トリガー入力待ちの2つの処理に分けられていた。しかし、『SNAKER』のようにIMPを使えば、ひとつのループの中にシンプルに収まってしまう。

このIMPという日ごろ見かけない論理演算子には、とてもおもしろい性質があるのだ。

A IMP B  
 は、ビットごとに  
 0 IMP 0⇒1  
 0 IMP 1⇒1  
 1 IMP 0⇒0  
 1 IMP 1⇒1  
 という計算がおこなわれる。つまりIMPではAのビットが1でBのビットが0の場合だけ結果が0になるのだ。だからAとBが入れかわると結果も異なってくる。『SNAKER』の入力処理ではこの性質を利用して、トリガー入力があるときAの部分が一になり、効果音が鳴り終わるとBの部分にあたるPLAY関数が0になる。その結果、1に0(このループの終値)が入り、ループから抜け出す仕組みになっているのだ。

ちなみにIMPをほかの論理演算子を使って表すと、  
 (NOT A)OR B  
 などと置き換えることができる。この効果的なIMPの使い方は、ひさびさの魅力の1行に値する。

プログラマからひとこと

## PSGのほうがいいな



[MEIWA]こんにちは。ひさしぶりですね。さて、今月はFMバックを買ってきて少し鳴らしてみたのですが、なんかちょっと期待はずれでした。こんなところでこんなことを書くのもなんですが、ほくはPSGのほうがいいな、という感じがしてしまいました。まだ慣れてないせいかもしれませんが……。

ルのパワー計算/効果音)

230 ボールの移動増分計算

240~250 スネークのミサイル発射処理(効果音/ミサイルの移動)/ミサイルとブロックの衝突判定処理/ミサイルの消去/ラウンドクリア判定

260 効果音/ゲームオーバー判定処理(メッセージ表示/ハイスコア更新)

270 スネークの頭の部分に火花を表示/リプレイ入力判定(トリガー入力)

280 スプライト消去/スネークの残り数判定(0ならばスコア初期化/行60へ飛び/0でなければ残り数減算/画面の表示禁止/スネークの胴消去/メッセージ消去/画面の表示許可/スネークの残り数表示/行110

へ飛び)

290 ラウンドクリア処理(効果音/メッセージ表示)/オールクリア判定(オールクリアでなければトリガー入力処理/スプライト消去/画面消去/ラウンド数更新/行90へ飛び)

300 オールクリア処理(画面の表示禁止/画面消去/エンディング画面作成/スプライト消去)

310 オールクリアメッセージ表示/画面の表示許可

320 効果音/トリガー入力判定(入力があればハイスコア更新/画面消去/スコア初期化/行60へ飛び)

### マシン語解説

●USR

BIOSのキーバッファクリア(&H156)を呼び出す

●USR1

&HD000~&HD017

VRAMのカラーテーブルからワークエリアへデータを転送(このときデータの最初を最後に持ってくる)

&HD018~&HD024

メモリからVRAMのカラーテ

ーブルにデータを転送

●USR2

BIOSの画面表示の禁止(&H41)または画面表示の許可(&H44)を呼び出す

### ワークエリア

&HD025~&HD02C

カラーテーブルのデータを一時保存するワークエリア

### プログラム確認用データ

使い方は54ページ

10 > 21	20 > 125	30 > 177	40 > 73
50 > 212	60 > 110	70 > 11	80 > 85
90 > 24	100 > 232	110 > 136	120 > 183
130 > 140	140 > 119	150 > 69	160 > 194
170 > 81	180 > 247	190 > 111	200 > 222
210 > 120	220 > 152	230 > 237	240 > 26
250 > 231	260 > 219	270 > 237	280 > 234
290 > 249	300 > 249	310 > 126	320 > 208

## スネークのなめらかな動きの秘密

スネークのなめらかな動きの裏には、いくつかのテクニックが使われている。この部分を見るかぎりでは、かなり考えぬかれた処理になっているのだ。

そのテクニックのひとつには、行120にあるスネークの移動増分計算の方法があげられる。

ここの処理で使われている、EとFの変数の役割に、作者の柔軟な思考力を感した。

■入力から8方向の増分へ

『SNAKER』の移動入力はスティックの左右だけおこない、スネークはこの入力にたいして向きを45度ずつ変えていく。

プログラムのなかでスネークの向きを変えているのが、移動増分の計算部分で、問題のEとFの変数は、EはX方向増分のVの計算用、FはY方向増分のWの計算用として姿を見せる。しかし、Eの計算にはY座標増分Wが関係し、Fの計算にはX座標増分Vが関係している。

このややこしい関係は、それぞれ方向の計算に、他方の増分の状態を利用しているからだ。

図1を見てほしい。X方向の増分を見ると、増分の計算はかんたんそうにおもえるが、増分が1や-1の値になったとき、Y座標の増分を参照しなくては、どの方向かわからない。これはY方向にとってもおなじで、増分の計算には他方の状態が深く関わっているのだ。

たとえばスネークが右を向いて

いたとしよう。X方向増分のVは1になり、Y方向増分のWには0が入っている。ここで、スティックの入力が左ならば、Wは-1になり、右なら1になる。しかしVは1のまま。

また、スネークが左上を向いていたなら、VもWも-1になっていて、入力が右ならVが0になりWはそのまま、左ならWが0になりVはそのままだ。

『SNAKER』のような方法で移動する場合、増分はスネークの向きに関わらず、どちらか一方しか変化しない。

スネークが斜めの向きだったときは、どちらの増分も0以外の数値が入っていて、入力によってどちらの増分が変化するが決まる。

縦横の向きなら、どちらかの増分は0になっていて、左右どちらの入力があってもこの0になっているほうが変化することになる。

この複雑な関係をEとFがうまくまとめあげているわけだ。

■スネークが動く原理

ところで、スネークは頭がスプライトになっていて、胴体はキャラクターでできている。

こんなスネークが動くとき、ひとつひとつ胴体を書き直していたのでは動きが遅くなってしまふ。

それではどうやってなめらかな動きを表現しているのだろうか。

図2をみると、上から順に番号が振ってあり、プログラムの中で処理の順番を示している。

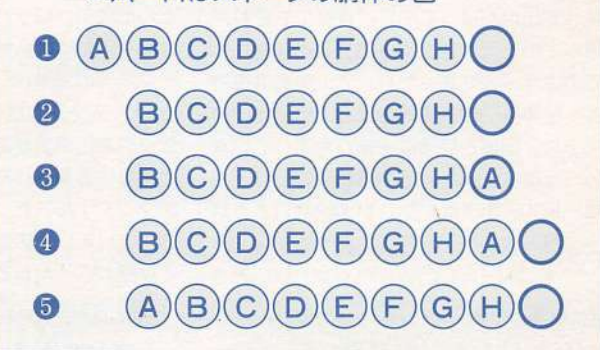
このプログラムの流れにそって

■図1 方向別移動増分



■図2 スネークの移動の原理

※A~Hはスネークの胴体の色



スネークの動いていく仕組みを解説しよう。

①まず前述のようにスネークの移動増分を計算する。図ではもとのスネークの状態

②胴体のいちばん最後を消す。プログラムの中ではX(N)とY(N)にテキスト上での座標が入っているため、空白を書きこむ

③スネークの頭のある位置に、いま消した胴体とおなじキャラクターを書きこむ

④スネークの頭を次の移動先に表

示しなす

⑤マシン語を使って、キャラクターの色をずらし、見た目には移動したように見せる。そして、最後にNの値を-1してX(N)とY(N)が移動後の胴体の最後の位置になるようにする

この一連の処理で、スネークのなめらかな動きを表現している。

ちなみに変数Nは、ボールをはじめ処理にも使われていて、そこではボールのパワーを計算するのに用いられている。

ON AIR:8 MAR.,1990

# AVフォーラム

塾長：よっちゃん

スイス→オーストリア→西ドイツ→フランス→オランダ→デンマーク→イタリアという順番で30日間に19公演(塾長は音楽家なのだ)というスケジュール。



## 規定部門: お題は「ヨーロッパ」

1万キロ以上の距離を7人乗りのバンで駆け巡る、ハードなツアーでした。日本にいると、いろいろなイメージはあっても、なんとなく同じような人が暮らしているような気がするかもしれないけど、いやいや、国とか民族によってほんとに違いがあるのには驚く。ドイツ人はバンク兄ちゃんまで時間に正確、イタリアに行くと、まず時間を守る人はいないというのはまったく誇張ではない。スイスはドイツ系、フランス系、イタリア系と地域によって出自が違って、性格にもそれが反映しているけれど、やっぱりスイス国民としての生活習慣もあたりして、事情は複雑です。世界史の教科書をちょっと見ると明白なように、国境と民族はあまり対応していないし、幾度も変遷を経ているわけで、ほとんど単一民族、国境はだいたい明快な日本とはぜんぜん違う世界がそこにあります。おっと、ファンキーFLOWERくん、いいとこ

### 『三色旗』神奈川県・ファンキーFLOWER

```
10 SCREEN1:WIDTH18:KEYOFF
20 COLOR15,7,7:FORI=1TO7:READ
AS,N,C(0),C(1),C(2):FORJ=0TO2
:VPOKE8204+J,C(J)*17:NEXT
30 LOCATE0,5:ONN+1GOTO0,50
40 FS="~~~~~hhhhhhpppppp":FORJ=1TO12:PRINTFS:NEXT:GOTO60
50 PRINTSTRING$(72,"");STRING$(72,"h");STRING$(72,"p")
60 LOCATE5,19:PRINTAS:SPC(5)
70 FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXTJ,I:RESTORE:GOTO20
80 DATAフランス,0,4,15,6,は,ドイツ,1,1,6,10,ヘルキ,0,1,10,6,オーストリア,1,6,15,6,イタリア,0,2,15,6,オランダ,1,6,15,4,ハンカリー,1,6,15,2
```

ついてるね。来月からはゲラツパファンキーFLOWERと呼ぼう。三重・JUN(MS)も同工異曲の多い規定部門のなかで光ってた。

東欧諸国には行けなくて残念だったので、オーストリアの東側の、もうチェコスロバキアに近いあたりではだんだん人々の風貌がダーク(地味というか暗いというか)になってきて、同行のマネージャー兼運転手のフェルディナンド(フランス人)も「チェコっぽいなあ」といってました(英語で)。高速道路ではときどき東ドイツの車(DDRのステッカー)を見かける。買い出しに来ていておんぼろ車に荷物満載、というパターン。

国境の検問でちょっと緊張する以外にはほとんど東ヨーロッパの動きを感じさせるものではなく、もっぱら新聞を見てはベルリンやルーマニアの激動ぶりをフェルディナンドや各地のスタッフと話していました。これまた個々にお国事情があるのですが、若者が自由と物質の豊富さにあこがれていて、その象徴がマクドナルドだったりするのはなんともいえない苦いものがある。それに、ベルリンでは壁がなくなってドイツ人意識が高まる

### 『処刑』神奈川県・ファンキーFLOWER \*

```
1 COLOR 6,0,0:SCREEN5:DEFINTA
-Z:CLS:OPEN"GRP":AS#1
2 FORI=0TO2:X(I)=I*80+30:S(I)=30:NEXT:SOUND7,55:SOUND6,30
3 FORI=1TO9:PLAY"SM3000C12":FORJ=0TORND(-TIME)*500:NEXTJ,I
4 FORI=0TO211:FORJ=0TO2
5 X(J)=X(J)+RND(1)*5-2:S(J)=S(J)+RND(1)*5-2:LINE(X(J),I)-STEP(S(J),0):NEXT
6 X=RND(1)*250:Y=RND(1)*200:IFPOINT(X,Y)THENNEXT:GOTO8
7 CIRCLE(X,Y),RND(1)*6,,,RND(1)*2+1:PAINT(X,Y):NEXT
8 COLOR14:DRAW"BM112,96":PRINT#1,"カック":GOTO8
```

同時にトルコ系などの移民の人々が暮らしにくくなっていたりして(友人のピーターというドラマーはトルコ人街のすぐ近くに住んでいる)、東西問題に南北問題、経済格差に人種

### 『1989 ベルリンの大海日』三重県・JUN \*\*

```
1 SCREEN7:CLS:COLOR15,1,1:DIMV(12):X=256:Y=50
2 LINE(0,50)-(512,212),14,BF:RESTORE9:FORI=1TO12:READV(I):NEXT:FORI=1TO108
3 R=INT(RND(1)*30):Q=INT(RND(1)*30):IFRMOD2=0THENR=-R
4 LINE(X,Y)-(X+R,Y+Q),1:X=X+R:Y=Y+Q
5 RESTORE:FORJ=0TO13:READA:SO UNDJ,A:NEXTJ
6 FORP=1TO12:VDP(24)=3+V(P):NEXTP
7 FORW=1TO1000:NEXTW:IFY>210THENY=50+INT(RND(1)*162):NEXTLSENEXT
8 DATA 170,15,190,15,200,15,0,56,16,16,16,250,250,9
9 DATA 1,-1,2,-2,3,-3,2,-2,1,-1,0,0
```

◎富山県の川西徹くん(M)の作品「シュールなようなホノボノするような不思議なタツツ」。それにしてもフランスのワインはおいしかったなあ、ワイイ



酔らッパ(ヨーロッパ)

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

差別と、問題は複雑です。

音楽というコミュニケーションの手段があるから、ずいぶん各地で親切にしてもらったし、知りあひも増えました。イタリアの田舎町では公演終了後にお爺さんが感激して握手を求めてきたり、フランスではパリ在住のマリ(アフリカ)出身のミュージシャンとスワヒリ語と日本語の共通性のお話で盛りあがり、オーストリアのやまあいの牧場の夫妻に昼食をごちそうになったり、デンマークのオールフスで日本からそちらの大学に留学しているハーフの女の子に針治療をしてもらったり、

今考えると不思議な出来事ばかりです。

日本にいと、自分のことをへんな日本人だなど思うことが多いのですが、外国に出ると逆に自分が日本人であることを思い知らされることが多い。これは善し悪しの問題ではなく、自分のアイデンティティなのでそれを見とめざるをえないといった類のことです。風呂の入り方からみやげものを選ぶ美意識にいたるまで、ふだんは気にもとめないようなことがらにいちいちはっとするのはおもしろい。旅行は自分の鏡にもなります。帰りは大阪の伊丹空港着だったのですが、友だちに迎

えにきてもらって、ファミリーレストランで食事したあと豊中の銭湯に直行、露天風呂につかりながら旅の疲れを癒すという日本情緒ぶりで、落差がなかなか楽しかった。明治時代のように文化の格差が激しければ国粋主義者になったりヨーロッパ一辺倒になったりしたのですが、現在の日本のように先走ってしまうと、いろいろなヨーロッパとの違いに笑うほかなかったりして。

だんだん欲深くなってきて、今度はアメリカ/カナダ、さらにタイ、ベトナムなどの東南アジアも回ってみたい、と思っています。



## 自由部門:

くるくる回り、  
血もしたたる

『季節はずれのストーブ』愛知県・平野凡平太\*\*

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN7:FORA=
2T014:COLOR=(A,0,0,0):NEXT:FO
RA=6T018:FORB=0T01:CIRCLE(A*2
0+B*10,106),15,A-4,5.5,4,2:NE
XTB,A
20 IFINKEY$="" THEN20ELSEFORA=
1T0500:NEXT
30 FORA=1T019:FORB=0T012:C=A-
B:IFC<0THENC=0ELSEIFC>7THENC=
7
40 COLOR=(B+2,C,0,0):NEXTB,A
50 GOTO50
```

平野凡平太くん(MS)、好調です。今回は、電気ストーブの電源を付けて、コイルがだんだんと赤くなっていく場面をシリアスに表現しています。そろそろ冬ものを整理して春のものを取り替えるシーズンです。たまにちょっと寒い日があって、なかなかストーブがしまえなかったりするんですね。

『II』岡山県・S-A 1 \*

```
10 CLS:PRINT"15分ほどおまちなさい。"
:FORI=0T02000:NEXT:N$="BM0,0"
20 COLOR15,0,0:AS$="00000000":
BS$="01111110":CS$="00100100":D
S=A$+BS+CS+CS+CS+CS+BS+A$:SCR
EEN5:FORI=0T031:PSET(IMOD8,I#
8),VAL("&H"+MID$(0CC00880C32
C8F98C22C89980CC00880",I+1,1)
):NEXT:S=0:FORA=1T03:SETPAGE0
,A:CLS:FORP=0T011:FORZ=0T063
30 X=(ZMOD8)-3.5:Y=(Z#8)-3.5:
COPY(VAL(MID$(DS,Z+1,1))*4,0)
-STEP(3,3),0T0((PMOD4)*64+(31
+(X#COS(S)-Y#SIN(S))*5),(P#4)
*64+(31+(X#SIN(S)+Y#COS(S))*5
)),A,PSET:NEXT:S=S+.0873:NEXT
P,A:SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS1
4,DRAWNS:PRINT#1,"HIT SPACE
KEY":IFSTRIG(0) THENCLSElse40
50 FORP=1T03:FORY=0T02:FORX=0
T03:COPY(X#64,Y#64)-STEP(63,6
3),PTD(96,74),0,PSET:NEXTX,Y,
P:GOTO50
```

S-A 1くん、今回の「II」には笑いました。「アフターバーナーII」のタイトルが回るころだけをシミュレートしているのだが、よい出来です。RUNさせてから実際に回り始めるまで15分くらいかかるけど、それだけ待たせたいがあります。やはり目のつけかたとプログラムの完成度はさすがにベテラン。次回からはFS-A 1と呼ぼう。ふふ。

『水を大切に……』沖縄県・賢者ドラゴン

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:KEYO
FF:PS=CHR$(27):FORI=0T05:READ
D$:FORJ=0T07:SS=S$+CHR$(VAL("&
H"+MID$(DS,J*2+1,2))):NEXT
20 SPRITES(I)=S$:S$="":NEXT:P
RINTP$Y$(水を大切にせよ...PS"Y/
,":FORI=9T014:LOCATE12,1:P
RINT"|" :NEXT:FORI=0T03:PUTSP
RITEI,(112-(I>1)*8,55-(I=10R1=
3)*8),15,I:NEXT:SOUND7,56
30 FORI=0T01000:NEXT:FORI=62T
0117STEP1.5:PUTSPRITE4,(123,I
),7,(I=116)+5:FORJ=0T0-(I<66)
*80:NEXTJ,I:SOUND1,0:SOUND8,1
5:FORI=255T00STEP-8:SOUND0,I:
NEXT:PUTSPRITE4,(0,209),,5
40 GOTO30:DATA1010171610181F1
F,1F1F1F1810101010,0000FCECE0
E0F8FC,FEFFFF3F1F1F0000,00000
00081422400,20207070F8F8F870
```

賢者ドラゴンくん(M)、じょうず。水道の蛇口から水滴がポツンポツンと落ちている上に「水を大切に……」の表示。水滴が地面に落ちたときの「ポチャッ」という音もよくできています。うーん、身にたまされます。東京はもう慢性的な水不足で、夏になると水節約のキャンペーンが張られるんです。

『通路を走る』神奈川県・相続AOTAX \*

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:SOUND7,7
:SOUND6,0
20 FORI=20T097:C=C+1+(C=10)*1
0:A=EXP(I/20):B=SIN(3.14159/4
.5*C)*A/5:LINE(127+A,105-A+B)
-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105
-A+B)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND8,0:FORI=1T010:COLOR=
(I,0,0,0):COLOR=(IMOD10+1,7,7
,7):NEXT:SOUND8,15:GOTO30
```

『うずまき』神奈川県・相続AOTAX \*

```
10 COLOR,15,15:SCREEN5:COLOR=
(15,2,3,7)
20 P=3.1415926#:FORI=1T050:FO
RJ=0T02*PSTEPP/I:C=C+1+(C=14)
*14:CIRCLE(127,105),I,C,J:NEX
TJ,I:SOUND7,7:SOUND6,10:SOUND
8,15
30 FORI=1T014:COLOR=(I,2,3,7)
:COLOR=((I+2)MOD14+1,7,7,7):N
EXT:GOTO30
```

最後は相続AOTAXの3作をまとめて掲載。ROMもたまじりの量産態勢です。

まず1作目はパレット切り換えによる「通路を走る」。左右の壁の微妙な上下動と足音がリアルな感じを強めています。

次は、これまたパレット切り換えによる「うずまき」。始まるのに時間がかかるのだが、あまりにより出来なので採用。

最後は実際に文字から血がにじみ出ていく「血もしたたるAVフォーラム」。これで次回からは相続所得AOTAXに昇格。

『血もしたたるAVフォーラム』  
神奈川県・相続AOTAX

```
10 COLOR8,0,0:SCREEN2:DEFINTA
-Z:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME
):B=70:AS$="ちもしたたる AV
フォーラム":C=LEN(AS):A=(256-C#8)
#2:PSET(A,B,0):PRINT#1,AS
20 X=RND(1)*C#8+A:Y=RND(1)*8+
B:IFPOINT(X,Y)=0 THEN20
30 IFPOINT(X,Y)=8 THENY=Y+1:GO
T030ELSEPSET(X,Y):GOTO20
```

## 6月号のお題「おたく」

90年代から21世紀へのキーワード、「おたく」をテーマにする。Mくん事件以来、否定的なニュアンスで語られがちな「おたく」だが、塾長はおたく道を追求したその壁の向こうに未来が開けているような気がする。えーと、まあこのテーマからかってに想像力を展開してユニークな作品を投稿してちょーだい。しめ切りは3月末日、応募規定は左ページの欄外にあります。イラスト、自由部門への投稿もよろしく。ではまた来月。

## 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回目では「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+」になるまでがまんし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(はくだつ)もあるのだから(塾長)。

このページは要♪です!

# FM音楽館

あのですね、このごろ多いのが、CDや雑誌に載ってるゲームミュージックの楽譜をそのままプログラムにした投稿。ひどいものになると某ゲーム誌のプログラムをそのまま打ちこんで「サイヨーしてね」だって。ためため、ちゃんと自分で工夫しないと。作品と呼べないでしょ。オリジナリティを示さない!

■楽評: よっちゃん



## ビートルズコーナー

### HELP!

◎よっちゃんの作品◎

今月から新しく登場したビートルズコーナー。初回は、選者であるところの私が「HELP!」を作ってみた。このくらいの長さでまとめてもらうといいなあ、という見本です。プログラムはいたってノーマル、音色やボリュームをひんぱんに変えているのがコツですな。

えーと、ビートルズは知ってるよね。リンゴスターやポールマッカートニーが来日したり、ジョンレノンがブームになった

り、そーいえば1年ほどまえにジョージハリソンもヒットを飛ばしてたけど、ビートルズというのはこの4人が1960年代に結成していたバンドです(1967年に解散)。だれでも知ってる名曲が山ほどあって、「イエスタデイ」、「レット・イット・ビー」、「ヘイ・ジュード」、「ノルウェーの森」、ほらほら、知ってるでしょ。だれでもきくと感動するので、この機会に聴くことをお勧めします。

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 'INTRO
30 A1$="V12L806F+2R4.E8F+4EDE4D4G2R6<B6>
D6F+E4DE4D<B>G+2R8<B>D<B>F+4EDE2>C+4.<BA
2"
40 B1$="V12L806D2R2R1D2R2R1D2R2R1A4.F+E2
"
50 C1$="V10R102B2A2G1G2F+2E1R1L8>EGGBD+G
GBDGGBC+EGB"
60 D1$="V4L404F+F+F+F+F+F+F+GGGGGGGEE
EEEEEE"
70 E1$="V4L404DDDDDDDDDDDDDD<BBBBBBBB"
80 F1$="V4L403BBBBBBBBBBBBBBBG+G+G+G+G+
G+G+G+"
90 G1$="C!1R1C!1R1C!1R1R4B!4R4B!4R4B!4R4
M!16M!16M!16M!16"
100 'A PART
110 A2$="06@36V10L8R4C+C+4.C+4C+4C+4C+4
C+4C+4C+4E4.CC+4.<BA4.RB>CC+CC+2C+C4C+4
C+4C+D4D4DD4C+&C+1R4C+4C+4C+4C+4C+4.C+
4C+4C+4C+4EC+4.&C+4<BA4.>R4C+CC+4.CC+CC+
2R8<A>D4D4D4DC+&C+2."
120 B2$="@36V804A1&A4AB4A4G+&G+1R4>C+4EC
+<BA&A1R1B4B4BB4A&A1A1&A4A4BA4G+&G+1R4>C
+4EC+<BA&A1R1B4B4BA&A2."
130 C2$="@303L4AR4ER4A.ABER4C+R4G+R4C+.C
+8G+R4F+R4C+R4F+.F+8C+R4DR4GR4A8A8AER4"

```

```

140 D2$="05@14V8L4EE.E8R4E.EE.EE.E8R4E.E
E.F+F+.F+8R4F+.F+F+.F+F+GGR8E8EE2EE.E8R4
E.EE.EE.E8R4E.EE.F+F+.F+8R4F+.F+F+.F+F+G
GR8E8EE2"
150 E2$="@1405V8L4C+C+.C+8R4C+.C+C+.C+C+
.C+8R4C+.C+C+.C+C+.C+8R4C+.C+C+.DDDDR8C+
8C+C+2C+C+.G+8R4C+.C+C+.C+C+.G+8R4C+.C+C
+.C+C+.C+8R4C+.C+C+.DDDDR8C+8C+C+2"
160 F2$="04@14V8L4AA.ABR4A.AA.G+G+.G+8R4
G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A8AA2AA.ABR4A.
AA.G+G+.G+8R4G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A
8AA2"
170 G2$="V4@A13B!H4HS!H4HS!H4HS!H4HS!H
4B!H4S!H4H4S!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4S!
4H4HS!4H4HS!4B!H4HS!4H4HS!4H4HS!4H4HS!4B
!H4HS!4H4S!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4S!H4H
4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4S!4H4HS!4H4HS!4B!H
4S!H4H4S!H4B!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8"
180 'B PART
190 A3$="06@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR
4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>R1V12EE
8EEE.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>V14R2EEA1F+8E.E8
DC+.R4F+2F+2F+2T160A.F+8E2F+1"
200 B3$="05@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR
4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.R1>BB8BB
B.AG+8F+A8&A2G+8F+.R2EE>V15C+1B8A.EB<V12
DC+.R4F+2F+2F+2>V15T160E.D8C+2C+1"
210 C3$="@33V1002L4BBF+ABBF+ABBAAGG
>DD<GG>DD<GG>DD<GGF+F+EEG+G+BBG+BEEG+G+B
BG+BA1R1F+F+>C+C+<F+F+>C+C+<A1"
220 D3$="@14V1004L4BBBBBBBBBBBBBBB2A2BBBBB
BBBBBBBBB2A2BBBBBBBBBBBBBBBR1R1AAAAAAAAA
1"
230 E3$="@14V1004L4F+F+F+F+F+F+F+F+F+F
+F+F+2E2GGGGGGGGGG2F+2EEEEEEEEEEEEEE
EL8EGGBD+GGBDGGBC+GGBL4C+C+C+C+C+C+C+E
1"
240 F3$="R4@14V13L404BR4BR4BR4BR4BR4BB2A
2R4GR4GR4GR4GR4GR4GG2F+2E1R4ER4ER4ER4ER
4EV1505L8EGGBD+GGBDGGBC+EGBO4L4V13F+F+
>C+C+<F+F+>C+C+<A1"
250 G3$="V15@A15B!C4CS!4C4S!4C4S!4C4S!
C4B!C4S!C4C4S!C4C4S!C4H4S!C4B!C4S!C4C4CS
!4C4CS!4C4CS!4B!C4CS!4C4CS!4C4CS!4C4CS!4
B!C4CS!4C4S!C4C4S!C4C4S!C4B!C4S!C4C4S!4
C4S!C4C4S!C4C!1R1B!C4S!C4C4S!4C4CS!4C4C
S!4C!1"
260 PLAY#2,"T200@24","T200@24","T200@11"
,"T200@11","T200@11","T200@11","T200V10A
15"
270 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
280 PLAY#2,A2$,B2$,C2$+C2$,D2$,E2$,F2$,G
2$
290 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$

```

日本音楽著作権協会(出)許諾第89726701901号

HELP! Words & Music by John Lennon and Paul McCartney  
© Copyright 1965 by NORTHERN SONGS LTD., London, England  
Rights for Japan controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo  
Authorized for sale in Japan only



# 親玉登場

◎神奈川県・高畑基海の作品◎

ボスキャラが登場するときの  
効果音ですな。RND関数で音  
の高さを決め(行50~70)、これ  
を文字変数に読みこんで(行30、  
40)演奏させてます。音色の組み  
合わせ(@18のピラフォン、  
@14のハーブシコード、@24の  
シンセサイザー)が絶妙です。長  
さも短い。こういった、いか  
にもありそうなイメージミュー

ジックもいいですね。同作者  
のディスクには、「さくら さく  
ら」というプログラムも入って  
いて、期待して聴いたらただ三  
味線と琴の音でメロディをなぞ  
っているだけなのにもびっくり  
しましたけど。

あ、4月といえば桜のシーズ  
ン、大阪の造幣局の通り抜けは  
なかなかよかった記憶がある。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
20 CALL VOICE(@16,@14,@24)
25 CALL TEMPER(9)
30 AS="T150V15L64N=A(0):"
40 BS="T150V13L64N=A(1):"
50 FORI=0T01
60 A(I)=RND(1)*10+40-I*30
70 NEXT
80 PLAY#2,A$,B$,B$
90 GOT050
```

# Junk War

◎群馬県・K,浜松の作品◎

奇妙な味が気になってつい  
つ採用してしまいました。群馬  
県にいるのにペンネームが浜松  
なのも謎につつまれています。

えー、作品はですね、ちょよ  
とかわったメロディが「A-  
B-A」という形式で展開され  
ているんだけど、チャンネルご  
とにデータの演奏時間が違うの  
で中途半端な感じのままです

のパートに移っていくのが斬新。  
メロディの半音の多用と相乗効  
果で、なんともいえない雰囲気  
です(好みですけど)。

周到な計算のもとに作ったの  
か、いきあたりばつりに作っ  
たのかは問わないことにして、  
これもシンプルにまとまった行  
数、効果的な音色の組み合わせ  
が評価されています。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 AS="T120L12V12Q805046
30 A1$="CCRCC->CCRFC<DDDRDDDDR
40 B$="T120L12Q803V10012
50 BA$="<F>CFCFC<F>CFCFC
60 B1$=BA$+BA$
70 C$="T120L12Q604V1208
80 C1$="E4E4E4E4E4&G1
90 C2$="E-E-E-E-E-E-E4E>E<E>E<E>E<E
100 D$="T120Q804L12V13
110 D1$="GFEDCBA
120 D2$="L1607AV15AV14AV13AV10AV9AV8AV7A
V6AV5AV4AV7AV8AV9AV10A-A-A-A-A-A-A-A-B-B
-B-B-B-B-
130 PLAY#2,A$,B$,C$,D$
140 FORI=0T01
150 PLAY#2,A1$,B1$:NEXT
160 PLAY#2,"",",",C2$,D1$
170 FORI=0T01
180 PLAY#2,A1$,B1$,"",D2$:NEXT
```

イースより

# Welcome!

◎愛知県・鏡味剛史の作品◎

鏡味クンはディスクに5曲入  
りて投稿してくれたのだが、い  
ずれも音楽的完成度の高い作品  
ばかりでどれにするかちょっと  
迷いました。

さて、この作品のポイントは  
A n \$ と E n \$ を見比べればす  
ぐわかる。同じメロディを E n  
\$ のほうは「R 1 B」(16分休符)  
だけ遅らせてエコー効果をつけ

ていることです。これはもう何  
回も紹介しているテクニックな  
んだけど、音色による効果の違  
いもある。ここでは@9のオル  
ガンを使っていて、ほら、オル  
ガンが後ろで鳴っている感じに  
なるでしょ// むすかしいこと  
をしなくてもかっこよく聞こえ  
るという好例です。いいぞいい  
ぞ。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@9,@12,@12,@5,@9,@9)
30 CALL TRANSPOSE(100)
40 T=160
50 AS="T=T;V15L8
60 BS="T=T;V6L4
70 C$="T=T;V6L4
80 D$="T=T;V6L8
90 A1$="04B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16A16B16>
C+16
100 B1$="04G<B>G<B>G<B>GA
110 C1$="04E<B>E<B>E<B>EF+
120 D1$="03E4>CC<E4>CC<E4>CC<E4>CC
130 A2$="05DGF+GBAGF+ARBE2EF+
140 B2$="04BDBDAC+AE8F+8
150 C2$="04G0GDEC+F+E8F+8
160 D2$="03G4>GG<G4>G<G+A4>AA<A4>AA
170 A3$="05G2.(GAG)4F+2D2
180 B3$="04GCEF+8G8ADF+A
190 C3$="04ECEFF+8G8F+DF+A
200 D3$="03C4>CC<C4>CC<C4>DD<C4>DD
210 A4$="05E2.F+ED+2&D+4GA
220 B4$="04F+<B>F+<B>L80+<B>D+F+BAGF+
230 C4$="04E<B>E<B>L8BF+B>D+GF+ED+
240 D4$="02B4>BB<B4>BB<B4>BB<B4>BB
250 A5$="05B2.B>DD4&DC16<B16A2
260 B5$="04BBGR8ER8GR8AR8AR2
270 C5$="04GGER8CR8ER8F+R8F+R8R2
280 D5$="03E4.>ER8<B>D4<D4&D>DR<B4
290 A6$="05A2.A>CC4&CD16<B4GA
300 B6$="04A A F+R8 D R8>CR8<BR8BR8R2
310 C6$="04F+F+DR8<B>R8 AR8 GR8GR8R2
320 D6$="03D4.>DR8<B>D4<ER8>E2&E4
330 A7$="06C2<B4G4E1
340 B7$="04AAF+R8DR8>CR8<BAGF+E4
350 C7$="04F+F+DR8<BR8>AR8BAGF+E4
360 E1$="04V15R16B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16
A16B16>
370 E2$="05R16DGF+GBAGF+ARBE2EF+16
380 E3$="05R16G2.(GAG)4F+2D4&D8&D16
390 E4$="05R16E2.F+ED+2&D+4GA16
400 E5$="05R16B2.B>DD4&DC16<B16A4&A8.
410 E6$="05R16A2.A>CC4&CD16<B4GA16
420 E7$="06R16C2<B4G4E2&E4&E8&E16
430 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,A$,A$
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,A1$,E1$
450 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,A2$,E2$
460 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,A3$,E3$
470 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,A4$,E4$
480 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,A5$,E5$
490 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,A6$,E6$
500 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,A5$,E5$
510 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D6$,A7$,E7$
520 GOT0430
```

# 投稿募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いませ  
ん(でも、できればオリジナル作品がいい)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM・MSX・FAN編集部 FM音  
楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。



## 高い、遅い、時間かせぎの謎のあるゲームは最低最悪!

by 飯島健男



1年にわたって連載したスーパーデータ学も今月で最終回。そこで、これからのゲーム業界の発展を祈りつつ、おおいに不満を述べてもらった。では2月号の結果から。

ほんとうにおもしろいものから遊ぶ時間がムダに思えるくらいつまらないゲームまで、次から次へとゲームは発売されていく。これだけたくさん出ているというのに、ユーザーサイドに立ったゲームはいったい何本あるだろう。また、ほんとうにユーザーが望んでいるゲームってどんなのだろうか。

①は、現在のゲームに不満をもっているかどうかを表したもの。不満のある人は、78.6%。この数字を見て、メーカー側はどう思うだろう。個人的にはなんだか中途半端な数字のような気がする。多いといえば多い数字だけど、不満がないという人の数字をみると、案外満足してしまっている人が多い、という感じだ。

さて、数字の解釈は個人の判断に任せるとして、この数字をメーカー側には多いと読みとってほしい。少なくとも、これだけのユーザーが現在のゲームに対して不満をもっていると実感してほしいの

だ。自分のところはいいものだけにしか作っていない、この数字に含まれてはいない、と思うメーカーの人もいるかもしれないが、決してそんなことはない。以下の不満を見てほしい。

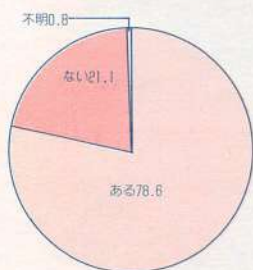
②は、ゲームの実際の内容以外の客観的な部分での不満。1位は圧倒的に値段だった。この値段のつけ方だが、いったい何を基準に決められているのだろうか。ユーザーにはまったく想像がつかないだろう。オールカラーのふ厚いマニュアルや付録がたくさんついて7800円のものもあれば、コピーのマニュアルがついただけの9800円のものだってある。まあ、付録は二の次として、内容も手応えのあるものまでさまざまだ。それなのに値段がたいして変わらないのはなぜなのか、と値段の設定の理由を疑問に思うのも当然であろう。

③は、内容面での不満。1位は「時間かせぎと思われるところが

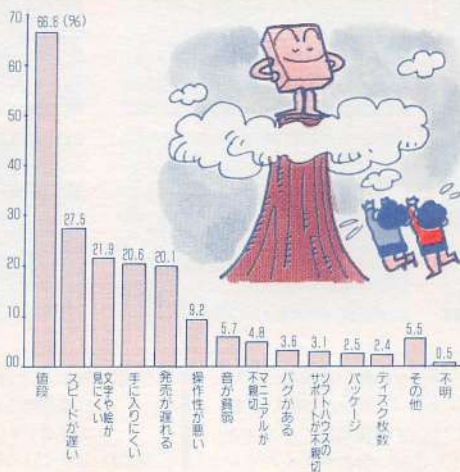
ある」ということだが、これは手厳しい意見だ。内容の濃いほんとうのボリューム感と、時間かせぎとは明らかに違うものであることをユーザーは気づいている。ほんとうはあたりまえなんだけど、メーカー側ははたして気づいているだろうか。アイデアつまると、意味のない部分を入れてごまかしたり、迷路を作ってみたり、とりあえずストーリーに関係あるとなかろうと何でもかんでもぶちこんで、一見すごそうに見せればいいと考えているような気がする。そんなことでは、もうユーザーに相手にされない。

いま、ゲーム業界は過渡期にきている。ほんとうにおもしろいゲームとは何か。メーカーは、プロとしての立場を再認識して、いま一度初心に戻るべきではないだろうか。あくまでも、ユーザーあつてのメーカーなのだから。それをどんなときも忘れないでいてほしい。

① いまのゲームにたいして不満をもっていますか。



② 不満がある人に聞きます。あるとしたらどんな点ですか、客観的な観点で2つまで答えてください。



③ ②について、今度は内容面での不満を2つまで答えてください。



### 次回のお題

さて、次回からは新連載が始まる。どんな内容か、まだ明かすわけにはいかないけれど、ユーザーサイドに立ったゲームデザインに関する連載にしたいと思う。そこで、読者からゲームを作るうえでの悩みや相談を募集したい。さらに、ゲームシナリオも受けつけたいと思う。送り先は54ページのファンダムと同じ住所で「ウササの新連載コーナー」まで。

## 無料AVGの『ハパザード2』

アドベンチャーゲームが無料でダウンロードできる。こんなうれしい話はない。で、その内容は？



先月号で紹介した無料ソフト「ハパザード」の第2弾のダウンロードサービスが、3月10日からスタートする。このソフトはリンクスの会員であれば、だれでも手にいれることができるもの。置いてあるのは、ネットのなかの「Bam/ネット」のコーナー。9日までは1作目のRPGの「ハパザード」をサービスしているので、まだの人は急いでのぞいてみよう。ダウンロードの時間と手間はけっこうかかるけど、それでも電話料金とアクセス料金をたして約1000円。市販のゲームが7~8000円もすることを考えると、とてもお得だね。こんどの「ハパザード2」は、前作よりも容量の大きいソフトということなので、やりがいも前にも増して大きいということらしい。こんなふうゲームがリンクスではかんたんにダウンロードできる。Mファンのファンダムもそうだけど、それ以外のものもあるので、近くにパソ



●「ハパザード2」のタイトル画面

コンショッブのない人は利用してみるといいかも。

さて、「ハパザード2」の内容は、近未来の宇宙が舞台のお話。青く美しい地球は、つねに異星人の興味の対象となるらしく、今回もドロイド星人が移住を目的として地球に侵略しようとしていた。かなしいかな、地球の防衛力は、まったく歯がたたな



●高い科学力をもつドロイド星人たち

### 遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

- 3/10 ●「ハパザード2」ダウンロード開始  
ネットワークダウンロード用オリジナルソフトシリーズ第2弾。今度は前回とかわってアドベンチャーゲームだ。内容は左で紹介しているので参考に。
- 3/13 ●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦  
毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称OF)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
- 4/3 ●チャットイベント『お〜い、パブルス』  
チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今月もこんなテーマでやります。意見のある人はどしどし参加を/ 12日「町人チャット」、19日「ホワイトデーの報告してほしいな」、26日「春休みだ/ 楽しいことして遊ぼう!」。

い。残された手段は最終兵器を搭載した戦艦i-SPY号でいちかばちかの勝負に出るしかない。

かった……。さて、いかなる結果とあいなりますか。このさきは内緒ね。



●異星と衝突するから地球を侵略するとは



●ドロイド軍と闘って帰還した主人公



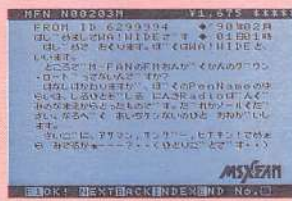
●上官はなんとかわいい女の子だった♡



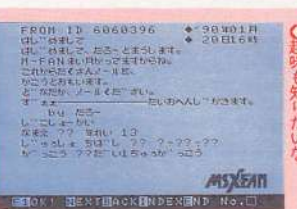
冬眠していたカエルやヘビが、こもこも土のなかから顔を出す季節が到来。なにか新しいことが起きそう、気持ちがドキドキ。初めてメールを書いたときも、ちょうどそんな感じだったような気がするなあ。



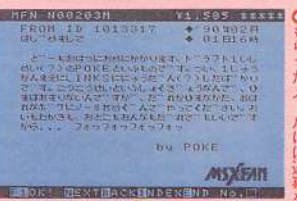
●感動は終わったかな?



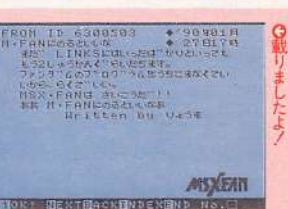
●ラジラって東海ラジオ?



●趣味も知りたいな



●もらったメールには返信を



●観りましたよ!



●ちやげくんは高校生かな



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548ナショナルビル3F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
〈電話〉 075-251-0635

# 3周年記念 大感謝セール

さらに  
半額価格より  
**1,000円  
割引**

お1人様2枚まで

★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)

★7日間無料使用OK!!

★効果がなければ返品自由!! (7日間使用し、キズがついても返品できます。これは(株)サンクレストだけのシステムです。)

★商品代金は、使用して、お気に入りになりましたらお支払いください。

## テレビゲームから 目を守る



さらに  
**1,000円  
割引**

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

ファミコン好きのおじいちゃんが、いつもなみだ流しながらゲームをしているのでぼくの愛用のこのフィルターを1日かしてあげました。「目がいたくない。なみだが出ない。」と言ってかえてくれませんか。  
14型もう1枚送ってください。サンクレストのみなさんありがとう!  
東京都荒川区西日暮里1 村本 健くん おたよりありがとう。

### その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるキラキラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果がなければ返品自由!! FSII担当 植田

★取付金具を改良いたしました★

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	<b>4,000円</b>	<b>5,000円</b>	<b>5,500円</b>	<b>6,500円</b>
型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	<b>7,000円</b>	<b>7,500円</b>	<b>8,000円</b>	<b>8,500円</b>

★消費税は含まれております

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りになりましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、  
**おハガキか  
お電話で!!**

**ハガキで**

TVフィルターFSIIを申し込みます  
●型名(型用)  
●郵便番号・住所  
●氏名(年令)  
●電話番号

41円

株サンクレスト  
NPO法人

〒577 大阪府東大阪市  
柏田西1-9-15

電話で

(大阪) さあ～さよいい子に  
**☎06-303-4152**

(株)サンクレスト 平日/午前9時～午後7時  
日・祭日/午前9時～午後6時

プログラムの作り方が

どんどん分かる!



# 300種の

## オリジナル・プログラムが

# 作れる!

### MSX 対応 ターボパワーの パソコン講座

- ★グラフィックも思いのまま!
- ★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!

★キミはパソコンを使いこなしているか? 買って来たソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきってしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

暗号作成  
& 解説



パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!



### すぐ役立つ! 講座案内資料

# 無料送呈

プログラムが作れるようになる! さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

プログラムを作って

# 自慢できる!

プログラマが  
自分で作れるようになる

パソコン講座

MSX対応

講座



ぜひ役立ち  
くわしい案内資料が  
おウシター！

送料です！  
このハガキを今すぐポスト

いさ！  
する！  
トク！  
したい！  
でも！  
見ただけ！  
でも！  
すぐ！  
出！  
して！  
表面！  
に！  
記入！  
して！

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

169-00

新宿北局承認

18

(受取人)

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

差出有効期間  
平成3年12月  
31日まで

切手不要  
切手を貼らずに  
お出しください。

財団法人 電子技術教育協会  
文部省認定 パソコン講座  
社会通信教育

MSX・FAN③係

キミもプログラムが  
作れるようになる!

パソコン  
MSX対応講座

無料

★くわしい案内資料  
送呈券

↓必要なことを書いてたらスタグ出してください!

住所	〒□□□-□□□□		MSX・FAN③係
氏名	フリガナ	市外番号 ( )	市内番号 ( )
		電話番号	番号
		年齢	性別
			男 女
			1 . 2
		様方)	
		RE	M819SA0308

このハガキを今すぐポストへ!

キリトリ線





Rune Worth, the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

# 黒衣の貴公子

©1989 T&E SOFT

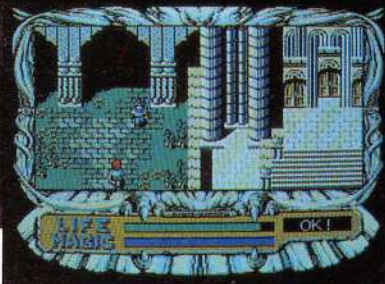
## 今、開かれる運命の扉。

### ハイドライドシリーズに次ぐ 新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン...。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同一化する。「ルーンワース」は、一言では語れない、空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろうか。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG战士们よ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を...そして、数々の感動のシーンを、君はもう気づいているだろうか?新たな旅立ちが迫っているのを。開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子.....

### ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる **PC-9801版** 4月新登場!



MSX<sub>2</sub>



MSX<sub>2</sub>

#### 経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

#### ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

#### ★BGMは全70曲!

**MSX<sub>2</sub>** MSX-MUSIC (FM音源) 用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

### 絶賛発売中!!

**MSX<sub>2</sub> / MSX<sub>2+</sub>**  
(RAM64K以上、VRAM128K以上)

- MSX-MUSIC (FM音源) 対応
- ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組..... **標準価格 ¥8,800**

PC8801SRシリーズ5"2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

表示価格に消費税は含まれません。MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」

ALL SOUNDS OF RUNE WORTH

ポリスターレコードより好評発売中!  
● CD: PSCX-1003

**¥2,472 (税込) ¥2,400 (税抜)**

高速・高機能CGエディター

## DD倶楽部

© 1989 T&E SOFT



### 100以上の機能を贅沢に満載!!

「DD倶楽部」は、ツールボックスである「ビジュアル」とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様CGエディターです。50を超える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とソフトウェアエディターの機能を兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあまで徹底追求しました。MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必須のCGソフトです。

### 好評発売中!!

**MSX<sub>2</sub> / MSX<sub>2+</sub>** 標準価格 **¥9,800**  
3.5"2DD ● マウス対応 (RAM64K以上、VRAM128K以上) 表示価格には消費税は含まれません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。



T&Eマガジン25号3月発行予定!!

★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.O.」★「ルーンワース」PC9801版など情報満載。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。

当社はソフトレンタルに対する許可は一切していませんのでご注意ください。レンタル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。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)

■マガジンNo.25ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(本書での請求はお断りします)

■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(本書での請求はお断りします)



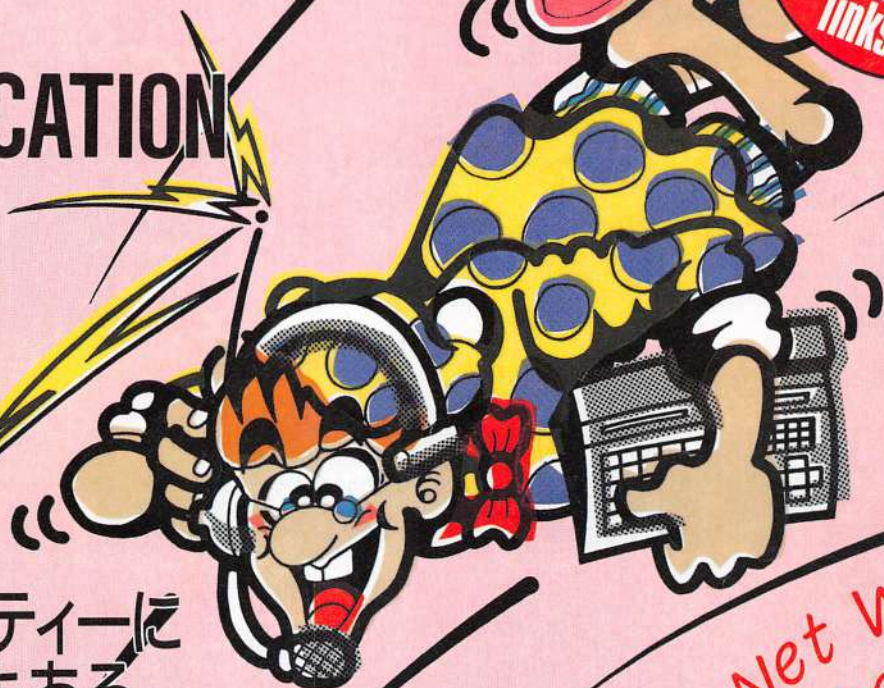
製造・販売 株式会社ティードアンドイソフト  
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン  
No.25請求券  
Mファン4月号  
カタログ  
請求券  
Mファン4月号

# 僕らの、 FUNKY COMMUNICATION PARTY

funky  
communication  
broadcasting  
links!



こっそり、パーティーに  
出かけた夜もある

じゃあ、出かけようよ  
でも部屋から抜けだすのは、  
ハートだけ。

Net Work  
The Links!

## Funky Communication Party

Flying Boys vs Lemon探偵団

CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクス  
に大集合。

キミと一緒にあそびあって女の子が待ってるぞ。

DATE | THU.FRY.SAT.SUN TIME | Part1 21:00→22:00 | Part2 22:00→23:00

### GAME STUDIO

プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しい  
ゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのための  
クリエイティブなスタジオだ。

DATE | 1990・5・1→ TIME | 24hours

### ゲーム三昧

MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲーム  
が、700タイトル!!

コレクションをふやすチャンスだ。

DATE | ●MSX FAN ●Basic MAGAZINE ●MSX MAGAZINE 7days  
●MAKER & ADULT SOFT 7days

### INFORMATION | SPECIAL PRESENT 「LINKS ORIGINAL R-P-G」 HAPHAZARD

●パーティー招待状ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話  
番号をご記入の上、左スミの□をはって、お申し込み下さい。

LINKSモデム  
NT-300  
¥14,800(税別)



もものきぼうす



ピーチは月夜、君に  
かすかにふれろ。

やっぶー。  
げんぽーですか？  
私は超元気だよー。  
さし、ピーチアップ3号ですが、  
まあだほとんど決まっていなくて、  
もー。くりもとくん！大丈夫？  
あらう、また死んでる。  
超かわいい。  
ま、なんのほほっおいて、  
分かってるものだけ紹介してね。  
お先に初体験のコーナーは、  
ゼネラルプロダクツの『電腦学園』と  
アリスソフトの『あぶないてんく伝説』  
オリジナルゲームは、STG。

「究極ピーチ」仮称。  
あと、ビーチクラブも、こいつの  
単品でせちまうってのが  
入ってるもーだよ。  
さし、お便りにいってねよー。  
東京都のHO君  
「とってもピーチな  
プレゼント」とか言って、  
桃の詰め合わせ  
（年分とか届いたら  
笑っちゃいますよ。）  
ってもあって、良い考えね。  
くりもとくん、どう思う？

3月23日(金)  
3,800円

(表示価格に消費税は含みません)

とってもピーチなディスクマガジン

CHERRY  
BLOSSOM  
PARTY

3  
THIRD ISSUE

MSX2 MSX2+



●MSXマークはアスキーの登録商標です。



ピーチアップ2号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一諸に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号-3,800円 PU2-3,800円 消費税別

# 時は来たのだ、天

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

- シナリオ 飯島健男
- キャラクターデザイン・作画 荒木伸吾&姫野美智
- サウンドプロデュース SHOW-YA

## ●オープニング

- 第一部 ザン・ハヤテの章……………ギ八島
- フロット兄妹(コンザ&マイマイの章)……………ヒューイ島
- 幻左京の章……………カムイ島
- ロー・タム一家の章……………モート島
- アレック・ヘストンの章……………ソレス島
- ロマル・セバスチャン七世の章……………ヘルン八島
- リリアン・ランスロットの章……………アラメンテ島
- 第二部 オープニング
- 八玉の章……………サイアス大陸
- エンディング

# BU

俺がヒーローだ。

# 光



- 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「リバーヒル情報局」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)

# 命は我にあり!!

## 手に汗にぎる、たのしいっぱいのゲームシステム

- 玉の変化によって常にキャラクターの状態がわかるステータス表示
- 移動中に訓練や読書ができ、レベルアップもできる行動コマンド
- キャクターの個性で上がり方が違うパラメーター
- 一度に数万人が登場したり、巧みな攻撃を仕掛ける個性的な敵キャラ 第二部では、合体・分裂する敵キャラもあり
- 通常戦闘では全滅直前に離脱でき、コマンドモードで体力回復すればもう一度戦える
- 各勇士に備った個性的な特殊能力でゲームの面白さも倍増 さらにゲーム中の本屋で本を買って読めばマル秘の能力も体得できる 勇士が協力して使える強力な特殊能力も、第二部に登場

# ブライ RAI 上巻

3月23日金店頭発売

MSX2 MSX2+ 

- ディスク6枚組
- 要漢字ROM
- ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 標準価格8,800円(税別)

俺がヒーローだ。

# 闇



※画面はPC-9800版です。



● スタッフ募集中(プログラマー、サウンドクリエイター、営業企画スタッフ)  
詳細は、本社人事課城内までお問合せください。



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

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!

# スリー 3D ティー Modeling Techniques

## モデリング テクニック

通信講座

アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。



## 創作意欲がわいてくる!

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

—— 充実した講座内容 ——

工具から特殊素材まで基礎知識 / 基本工作テクニック / 必見改造テクニック / スケッチワークテクニック / ファンドによる原型製作テクニック / ポリパテによる原型製作テクニック / 複製製作テクニック / バキュームフォームによるフルスクラッチビルド / ディオラマ&特殊撮影etc.

### 資料無料贈呈

▶かわいい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今すぐ、ポストへ!

☎03(317)2811

受付/AM7:00~PM9:00 年中無休

東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3

「3D製作講座の  
資料送れ」  
●郵便番号・住所フリガナ  
●氏名フリガナ ●年令  
●電話番号(市外局番も)

41  
3Dモデル講座  
588 C 係行

〒164 東京都中野区  
私書箱105号  
東京ホビーセンター

ファンタジーロールプレイングゲーム

# ロードス島戦記

## 灰色の魔女

原作／安田均・水野良  
オリジナルキャラクターデザイン  
出渕裕

3月16日発売

いよいよ  
新発売!!



Record of Lodoss War

MSX2/MSX2+

VRAM 128K

4枚組

ジョイパッド・ジョイスティック対応

標準価格 9,800円

MSX マークはアスキーの商標です。  
© Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255  
平日の午後1時から6時の間は、お問い合せにお答えします。その他の時間と土・日・祝日は、まるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。  
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

 **Humming Bird Soft**  
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト  
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

# 掲載ソフト36本の プレゼントつき!

# 読者アンケート

「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36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3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6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(RAM8K)
- 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②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お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 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

## 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	あーくしゅ.....20
2	ナビチューン.....26
3	ルーンワース.....30
4	SDスナッチャー.....112
5	クォース.....114
6	ロボクラッシュ.....116
7	HALゲームコレクションVol.1...119
8	HALゲームコレクションVol.2...119
9	湘南伝説.....121
10	帰ってきた探偵団X.....122
11	アルパトロスII.....123
12	ディスクステーション4月号...124

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ロードス島戦記
3	〈FAN ATTACK〉プライ上巻
4	〈FAN ATTACK〉あーくしゅ
5	〈FAN ATTACK〉ナビチューン
6	〈FAN ATTACK〉ルーンワース
7	BASICピクニック
8	十字軍
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉EDファンダム序章
11	〈ファンダム〉EDファンダム
12	〈ファンダム〉AVフォーラム
13	〈ファンダム〉ファンダムバーラー
14	FM音楽館
15	スーパーデータ学
16	LINKS INFORMATION PAGE
17	MIDI
18	FFB
19	FAN STRATEGY
20	記憶のラビリンス
21	〈FAN NEWS〉SDスナッチャー
22	〈FAN NEWS〉クォース
23	〈FAN NEWS〉ロボクラッシュ
24	〈FAN NEWS〉HALゲームコレクションVol.1 & 2
25	〈FAN NEWS〉ダンジョンハンター
26	〈FAN NEWS〉湘南伝説
27	〈FAN NEWS〉帰ってきた探偵団X
28	〈FAN NEWS〉アルパトロスII
29	DMfan
30	ON SALE
31	COMING SOON
32	FAN CLIP

## 〈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	ポップコム
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
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルパトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	A列車で行こう
13	F-1スピリット
14	F-1スピリット3Dスペシャル
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	帰ってきた探偵団X
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ベナントレース2
29	ゴーフアーの野望へエピソードIIへ
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THE プロ野球激突ベナントレース
36	時空の花嫁
37	シャロム
38	シュヴァルツシルト
39	湘南伝説
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
45	ソリッドスネーク
46	ダンジョンハンター
47	ディスクステーション各号
48	ディスクNG
49	ディスクNG2
50	電脳学園シナリオI
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンナイト
53	ドラゴンスピリット
54	ナビチューン
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	ハロディウス
59	ビーチアップ各号
60	ピンクソックス各号
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	プライ上巻
64	プレイボールIII
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	夢幻戦士ヴァリスII
69	野球道
70	ラ・ヴァル
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンワース
73	レナム
74	ロードス島戦記
75	ロボクラッシュ





-----（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・FAN4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
- 2 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- 5 [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14]
- 6 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- 7 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- 8 [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14]
- 9 [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14]
- 10 [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14]
- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- 12 [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- 14 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

4月号のプレゼントでほしいソフト

住所

氏名

番( ) -

年齢

歳

性別 男・女

職業

趣味

(学校名

学年 )

新シリーズ  
第2弾!!  
の広告マンガ

# 電技戦士 テクディオス

いいのかなー  
こんなネタやって  
…と不安な

佐藤 元

+テクノポリス編集部

地球をねらうPC星の  
バグットラー総統はついに  
究極の必殺兵器を  
そなえたメカを  
完成させた!

はっはっはっ  
どうだ  
テクノディア  
この…



読者が選んだ  
パソコンゲーム  
BEST 50特集  
ならば  
テリンなどは  
簡単に勝てるぞ!!

はっ さすが  
総統!  
亜空間**おすすめ**  
ゲームさえあれば  
テリンなど  
赤子も同じ!

いけ——っ!!  
わが  
**テンブルマスター**  
帝国の力を  
見せてやれ!!



よーし  
来たな!!  
テクディオス  
必殺…

いのまたむつみ  
C.G.めり絵  
コンテスト  
ビーム!!



亜空間戦艦  
ポピュラス  
バルバトウスの魔女  
ダンジョン・  
マスター  
発進!!



このマンガのオモシロさがわからないキミも  
オモシロく読める! パソコンゲーム誌

## テクノポリス

4月号  
好評発売中!

特別価格  
530円

毎月8日発売  
徳間書店



短期集中  
連載!!

# MIDI



## 第2回：MIDI機器のいろいろ

前号ではMIDIがどんなものなのか、そのしくみや機能をかたんに説明してきた。今月はMIDIであやつる機器にどんなものがあるのか、カタログ風に紹介してみた!! しかもMSX用のMIDIカートリッジもスクープ。

文：古山俊一

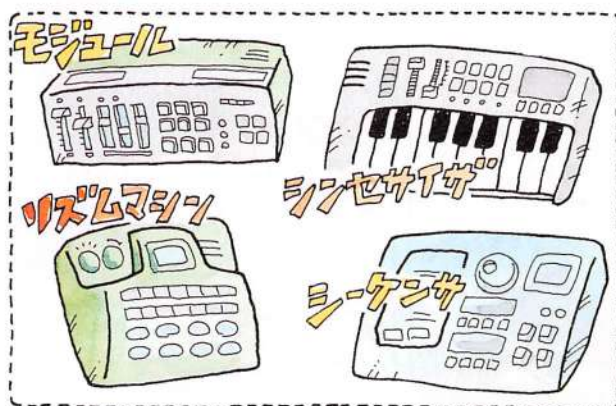
### つなげて楽しいMIDI機器

前号でも書いたとおり、MIDIというの、電子楽器間のデジタル信号のやりとりのための規格として作られた世界共通の規格です。そして、この規格により、国やメーカーを問わずMIDI規格のあらゆる楽器が接続でき、コントロールできるのです。

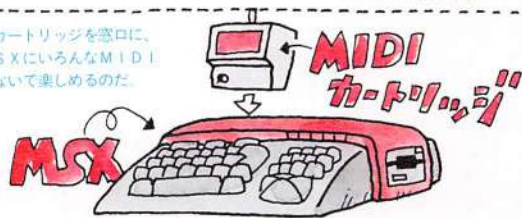
MIDIは、本来電子楽器のための規格ですが、デジタル信号のやりとりをするという、その性質から、コンピュータとの相性が良く、コンピュータミュージックの幅を広げるにはもってこいの規格といえます。コンピュータにMIDIの入出力端

子がついていれば、あるいはカートリッジやボードで装備すれば、世界中のMIDI機器を接続して自由にコントロールできるのです。

では、接続できるMIDI機器にはどんなものがあるでしょう。シンセサイザ、リズムマシン……etc.以下に、各機器ごとに機能の説明と、その代表的な機種をカタログ風に紹介しておきます。MIDI機器を使ってどんなことができるのか、こんなことをするにはなにが必要なのかなど、これからMIDIをはじめようとするときの参考にしてみてください。



MIDIカートリッジを窓口に、キミのMSXにいろんなMIDI機器をつないで楽しめるのだ。



### MSX用MIDIカートリッジ開発中!!

先月にもこのコーナーで書いたMSX用のMIDIカートリッジのうわさについて、なんと、はやくもそのうわさの真相をつかんだ。

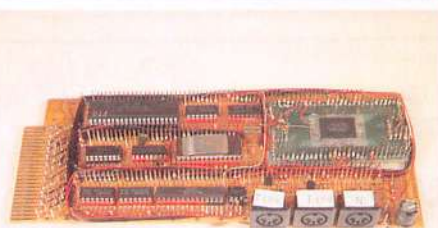
右の写真が、そのインターフェイスカートリッジの開発中の試作品。このカートリッジの開発をしているのが、あの「シンセサウルス」などのソフトでおなじみのBIT<sup>2</sup>。予定としては4月16日ごろに、「MIDIサウルス」というタイトルで、このカートリッジとディスク1枚(シーケンスソフト)をセットで発

売するらしい。価格のほうは19,800円の予定となかなか安い。しかし、音源は搭載していないので、これにシンセサイザや音源モジュールが必要。

基本的に「MIDIサウルス」がターゲットとする音源は、カシオの「CSM-1(96ページを参照)」。付属のシーケンスソフトはこのCSM-1に対応している。コルグやローランド、ヤマハ、カワイなどの音源用にはシーケンスソフトのみ随時発売していくということだ。また、6月ごろには「シンセサウルス

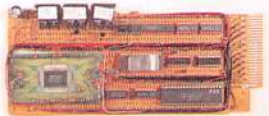
Ver.3.0」というMIDI対応のシンセサウルスも発売されるという。付属のシーケンスソフトでは、楽譜でのデータ入力などはできないということなので、こちらのほうが使いやすいものになるはず。

まだ、動作チェック用のソフトしかないので性能は未知数だが、MSX用のMIDIカートリッジが登場しただけで十分期待していいのでは?



製品はこの半分くらいの大きさになるとか。OUTを2つ装備

開発中のため配線がぐちゃぐちゃ。発売まで一か月ほど待つべし



# シンセサイザ

そもそもは音響合成装置として開発されてきたためシンセサイザ(合成器)と名前が付けられています。あらゆる音の要素(音の高さ、音色、強さなど)を操作することができ、じつに画期的な機械です。音源モジュールのように装置部分だけで、鍵盤の付いていないシンセサイザもありますが、現在では、ほぼキーボード楽器の1種類として認識されているでしょう。

最近のシンセサイザは単に音を作り出すだけでなく、シーケンサやエフェクタといった機能を内蔵し、手軽に音楽が作れるミュージックワークステーション化の傾向にあります。シーケンサやエフェクタなどの機器を

バラバラにそろえるよりもコンパクトですし、予算的にもかなりお得です。

シンセサイザのサウンドは、その機種の内蔵している音源方式によって、そのキャラクタは大いに変化します。MSXにも使われているFM音源をメインとしたものやリアルなサンプリング音源を持ったもの、あたたかみのあるアナログ音源のものなど、個性豊かに何種類もあります。また、FM音源とサンプリング音源などといった組み合わせで、2種類以上の音源を1台に内蔵したものもあります。いろいろな機種の音を聞いてみて、自分の好みにあったものを選ぶといいでしょう。

## 20万円台

ローランド

### Roland W-30

268,000円



16音のサンブラとマルチトラックシーケンサを組み合わせたミュージックワークステーションです。シーケンサは16トラック仕様で、SCSIインターフェイスを装備すると、CD-ROMやハードディスクも使用できます。

コルグ

### KORG M1

230,000円



サンプリングされた波形とアナログシンセサイザのプロセスを融合したaiシンセシスによるリアルなサウンドが魅力です。8トラックのシーケンサや2系統のデジタルエフェクタを搭載しているので1台で音楽を完成させることができます。

## 10万円台

ヤマハ

### YAMAHA V50

156,000円



FM音源を中心としたオールインワンシンセサイザです。PCM音源のリズムマシン、8トラックのシーケンサ、マルチデジタルエフェクタを装備していて、これ1台で音楽制作が行えます。シーケンサや音色のデータはディスクに記録できます。

カワイ

### KAWAI K4

149,000円



PCM波形を180種類、DC波形(短い波形をループした波形)を96種を持ったデジタルシンセサイザです。これらの波形をミックスして、デジタルフィルタを用いてアナログシンセサイザ的に音を作ります。デジタルエフェクタも装備しています。

## 10万円未満

### Roland D-5

99,800円



LA音源を搭載したデジタルシンセサイザです。マルチティンバーモード(1鍵で複数の音色を鳴らす機能)などをもち、コードプレイやアルペジオなどの機能も装備しています。コンピュータに対しては、8パート+リズムパートの音源になります。

### YAMAHA EOS DS55

79,000円



FM音源を搭載した入門者にも親しみやすいシンセサイザです。エフェクトとしてデジタルディレイを内蔵していて音色に変化与えられます。プリセットされたパターンをバックに演奏できるオートパフォーマンス機能を装備しています。

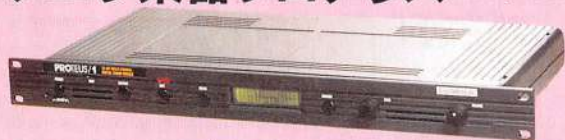
# モジュール

音源モジュールは、基本的にはシンセサイザです。ただし鍵盤が付いていないので、それだけでは演奏できません。MIDIを介してキーボードやシーケンサなどの演奏データを受信して発声します。キーボードの分だけ価格が安くなるのも魅力のひとつです。しかも、たいいていシンセサイザに比べてコンパクトです。キーボード付きのシンセサイザを持っていて、もう1

台追加したいときに最適です。またキーボードを使わずにコンピュータミュージックをやりたい人にもおすすめできます。こういった用途には、さらにコンパクトにまとめられたMT-32やCM-64といった機種がいかにデスクトップミュージックらしくていいでしょう。もちろん音源モジュールの中身はシンセサイザ同様で、同じサウンドを得られます。

## 20万円台

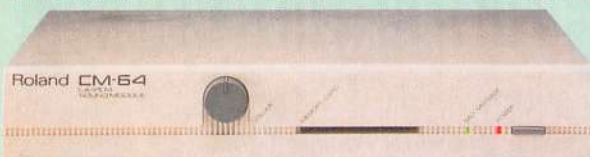
### ナニワ楽器プロテウス 200,000円



高級サンブラのメーカー、Emu社のライブラリ(効果音や楽器音)を音源に持つモジュールです。音の良さには定評がありコンピュータの音源に最適です。音色の合成などもできます。

## 10万円台

### Roland CM-64 129,000円



LA音源9パートとPCM音源6パートを合わせもったコンピュータミュージック対応の音源モジュールです。「ミュージ郎」の音源として有名です。規模の大きなアンサンブル演奏にも十分対応します。PCMライブラリカードで音色が増やせます。

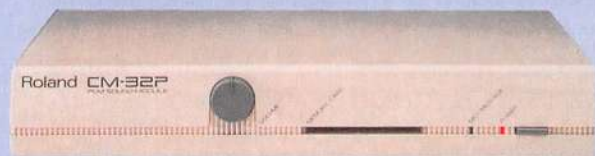
### KORG M3R 124,000円



同社のM1で好評のaiシンセシスを採用した音源モジュールです。サウンドキャラクタはM1ゆずりで90のマルチサウンドと45種のドラムサウンドデータを持っています。2系統のマルチデジタルエフェクタを内蔵しています。

## 10万円未満

### Roland CM-32P 72,000円



サンプリングされたPCM音源を採用したコンピュータミュージック対応の音源モジュール。ピアノやコーラス、ストリングスなど64種類の音色を装備しています。CM-64同様、PCMライブラリカードで音色を64種類増やすことができます。

### Roland MT-32 64,000円



コンピュータミュージックのために設計された音源モジュールです。「ミュージくん」の音源としておなじみです。LA音源を搭載したマルチティンバー仕様で、8パート+リズムパートの機能を持っています。

### KAWAI PHm 38,000円



PCM波形と倍音加算で作ったシンセウェーブを音源としたモジュールです。アコースティック楽器や効果音などが200種類用意されています。マルチティンバー音源として使用でき、コンピュータなどと接続して活用できます。

カシオ

### CASIO CSM-1 27,700円



効果音やパーカッションサウンドを含むCD音源(サンプリング方式)を搭載した、コンパクトな音源モジュールです。なんと単3乾電池6本で動作します。20種のオートリズム機能を内蔵し、さらに4チャンネルのMIDIマルチ受信が可能です。

## リズムマシン

リズムマシンはサンプリング技術を駆使しリアルなドラムやシンバル、パーカッションサウンドを録音した音源を持つ楽器です。効果音なども音源として持つ機種もあります。現在の音楽制作には欠かせない楽器となりました。

リズムマシンにはリズム音源のほかにリズム演奏用のシーケンサが内蔵されています。演奏はパッドを叩いて行います。最近のリズムマシンはパッドにタッチセンス機能を持ったものが多く、叩く強さでアクセントを

つけることができ、いかにも自動演奏という感じの機械ノリでない、リアルなリズム演奏ができるようになりました。

リズムマシンのシーケンサは、まず、パターンという単位で1から数小節の演奏をレコーディングし、ソングモードでパターンをつなぎ合わせて1曲の演奏データを作成できるようになっています。なお、パターンが複雑でパッドでの演奏が難しいときは、ステップレコーディングでデータ入力するやり方も用意されています。

### Roland R-5

72,000円



16ビットPCM音源を採用したリズムマシンです。音色数は64種類でドラムだけでなく、効果音やベース音も備えています。パッドを叩く強さで音色が変化するので人間的な演奏が可能です。

### YAMAHA RX8

51,000円



リアルなドラムサウンドで演奏できる16ビットPCM音源を内蔵したコンパクトなリズムマシンです。音色は43種類で、シーケンス部は100パターン、20ソング記憶できます。

### KAWAI R-50Ⅲ

49,800円



コンパクトなボディですがパーカッションやドラムサウンドを72種類内蔵しています。操作はやすく、フランジャやディレイなどのデジタルエフェクタも装備しています。

### BOSS DR-550

32,000円



手軽なリズムマシンとして定評のあったドクターリズムシリーズの新製品です。48種のエディット可能なPCM音源を持ち、ステレオ出力やMIDI IN端子も装備しています。パターンは64種までプログラム可能で内蔵パターンも64種あります。

### KORG PSS60

102,000円



バックイングをまかせられる楽器です。3つのパート(コード伴奏、ベース、リズム)で構成された70のバックイングパターンやフィルインなどで曲を構成できます。シンセサイザに近いリズムマシンです。

## シーケンサ

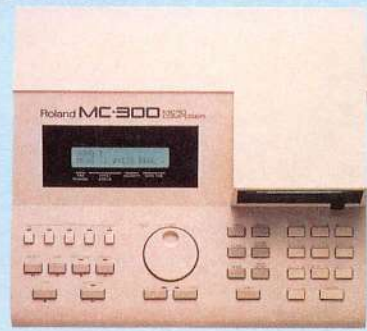
以前は自動演奏装置と認識されていましたが、現在はもっと広くMIDI情報のレコーダと考えたほうがいいでしょう。この装置も現在の音楽制作に欠かせない機器です。

シーケンサのレコーディングにはリアルタイムレコーディングとステップレコーディングが

あり、リアルタイムはキーボードで演奏した、そのままを記録し、ステップレコーディングは音符のデータ1つずつをキーボードなどで入力します。また、現在のシーケンサはほとんどマルチトラック仕様ですので、シーケンサ1台あれば、かなり複雑な多重演奏も可能です。

### Roland MC-300

98,000円



4トラック仕様のシーケンサです。最大25000音のデータを記憶できます。MTR感覚で使用することができ、オーバーダビングなどの録音もできます。また、同社から別売のスーパーMRCソフトを使用すれば、さらに機能がグレードアップします。

## YAMAHA QX5FD

89,800円



3.5インチのフロッピーディスクドライブを内蔵したシーケンサです。レコーディングトラックは8で、ほかにマクロトラック(リズムマシンのパターンに近い単位)も装備している。ほかにも、さまざまな編集機能を装備しています。

## KAWAI Q-80

69,800円



32トラック+100モチーフ(リズムマシンのパターンに似た単位)を持ったシーケンサです。多くの編集機能やディスクドライブなども装備しています。

# コントローラ

MIDI機器はシンセサイザなどのキーボードによるコントロールが一般的でした。これだけでは絵的にもおもしろくないし、キーボード以外にもMIDIを活用したいという願望もあります。そこでキーボード以外のMIDIコントローラが開発されました。

コントローラには管楽器型のウインドコントローラ、ギター型のコントローラ(音源内蔵型

のギターシンセサイザと呼べるものもあります)、スティックなどで叩くパーカッションコントローラがあります。

MIDIコントローラは音源モジュールなどと組み合わせ、演奏効果を上げることができます。感度の高いセンサを搭載した機種も多く、表情豊かな演奏ができます。また、デザインも斬新なので、ステージに花を添える役目もこなします。

## CASIO PG-300

115,000円



音源内蔵のギターシンセサイザです。64種の音色を持っており、ギター音とミックスして効果の高い音色が多くあります。MIDIコンバータも装備しているので、外部のシンセサイザなどでギターならではの演奏を楽しむこともできます。

## YAMAHA WX11

42,000円



管楽器タイプのMIDIコントローラです。吹く息の強さに対応してシンセサイザの音量や音色を変化させることができます。同社WT11が音源に最適です。

## CASIO DH-500

45,000円



サクスをディフォルメしたようなユニークなスタイルのデジタルホーンの高級機です。6音色とデジタルリバーブを装備しています。

# その他の機器

## ミキサ

ミキサはいくつかの音声信号を混ぜ合わせる装置で、録音や再生には欠かせません。ミキサも規模によって、コンパクトなものから、レコーディングスタジオにあるような大きなものま

でさまざまです。シンセサイザやリズムマシンなどをつなぐには最低でも6チャンネルはほしいところです。また、機種によってはエフェクタ内蔵のものやMIDI対応のものもあります。

## BOSS BX-16

73,000円



16イン2アウトと、コンパクトながら、チャンネル数になかなか余裕を持ったミキサです。2系統のエフェクト SEND/リターンなども持っています。

## KAWAI MX-8SR

56,000円



このミキサは見かけは8チャンネル入力ですが、ステレオインプットなので、実質16チャンネル入力です。最近増えてきたステレオ出力の楽器を接続するために開発されたものといえます。



## モニタ

一般家庭でMIDIを楽しむには、手持ちのステレオやラジカセでモニタすることができますが、余裕があれば専用のモニタシステムを用意したいところです。家庭で鳴らす程度なら、小さなアンプ付きのモニタが場所を取らなくて便利でしょう。また、ステレオモニタするときには左右、特性のそろったセットを使用するようにしましょう。

### BOSS MA 12AV 14,000円



3系統の入力を持った10Wのアンプ付きモニタスピーカーです。トーンコントロールも装備しています。

### KAWAI PMS-102 18,000円



最大出力10W+10Wのアンプを持ったステレオモニタシステムです。2系統の入力を備えパワフルな音が出せます。

### YAMAHA MS 101 11,200円



コンパクトな10Wアンプ付きのモニタスピーカーです。3入力とトーンコントロールを装備しています。

## マルチトラックレコーダ MTR

MTRはマルチトラックレコーダの略です。これはテープレコーダの一種ですが録音できるトラックが、一般のステレオレコーダの2トラック以上(通常は4、8、16、24、32、48)のトラックを持ったものです。

MTRは多重録音を行うため

のテープレコーダで、これを使えばたった1台しか楽器を持っていないでも、何人分かの演奏を録音できます。手軽なMTRはカセットテープを使うタイプの4トラックのもので、単純に録音しても4つのパートが録音できます。

### YAMAHA CMX100 52,000円



4トラックのカセットMTRです。コンパクトながら同時録音やオーバーダビングなどが行え、テープスピードも標準、倍速を装備しています。

### フォステクス FOSTEX X-26 49,800円



コンパクトなボディですが6つの入力チャンネルを持つミキサの付いた4トラックのMTRです。入力チャンネルを組み合わせることで録音できます。

## エフェクタ

電子楽器の音はアコースティック楽器のように共鳴する箱を持っていません。またホールなどで演奏するわけではないので、音の響きがたいへんドライになります。

そこでエフェクタが必要になります。エフェクタには電子的に残響を作り出すデジタルリバーブやエコー効果を作り出すデジタルディレイなどがあります。

またギターなどの音作りに使われるフェイズシフタやフランジヤ、コーラス、ディストーションも重要なエフェクタです。シンセサイザなどのサウンドにエフェクタをかけると、そのイメージは大きく変わります。とくにリバーブは欠かせません。最近はこのように多くのエフェクタをひとつにまとめたマルチエフェクタが一般的です。

### BOSS RV-2 24,800円



デジタルリバーブをたいへんコンパクトなボディにまとめたものです。ルームやホールなど多くの効果が得られます。

### BOSS CE-3 14,000円



ステレオコーラスエフェクトを作り出します。コーラスでは音が複数鳴っているように聞こえる効果が得られます。

### BOSS RDD-20 24,800円



デジタルディレイはエコー効果だけでなくモジュレーション機能を使ってコーラス効果やフランジヤ効果などを作り出すことができます。RDD-20はマイクロロックシリーズのひとつで小型ながら高性能なデジタルディレイです。

### YAMAHA FX500 49,800円



ギター対応のマルチデジタルエフェクタです。ギター対応のためエフェクトを直列使用(たとえばディストーション⇄モジュレーション⇄リバーブなど)でき、レコーディング対応のエフェクタでは得られないサウンドも作り出せます。



MSXが40万台を突破してMマガとMファンでMSX大賞を募集する。ふるって応募を。というわけで3周年のプレゼント企画は来月号に延期。しばし待て。

# 特報 MSX400万台突破記念コンテストM



ふだん夏休みを利用してMファンではプログラムコンテストをやっているけど、今回のこの企画はMSXの400万台突破を記念してMSXマガジンとMSX・FANが協力して行う特別共同企画なのだ。

MSX大賞は大きくわけて、プログラム部門と論文部門がある。そのどち

らでも、また両方応募してかまわない。大賞は下に紹介しているように豪華なもの。おとうさんやおかあさん、学校の先生の応募も大歓迎だ。ふだんファンダムでは長いプログラムはあまり載らないけど、そういうのを出してもらってもいいし、CG(コンピュータグラフィックス)も対象となる。

## プログラムコンテスト

### ゲーム部門

楽しくて、あっとみんなを驚かせるような自作のゲームプログラムを送ってほしい。友だちと共同で作ってもかまわないし、とにかくオリジナルならなんでも歓迎だ。長さも自由。短くてもピリリとアイデアの光るものがあればいい。市販のゲームを意識しすぎて、似たものになってしまっは入賞はちょっとむずかしいけどね。

とにかくしめ切りまで3か月ちかくあるので、新学期が始まってから有志をつかって始めるのも遅くない。クラブで制作したものでOKだ。

オールBASICからオールマシン語まで今回は受けつけている。

詳しい応募方法はいちばん下に書いておいたので(ファンダムと同様だけど)、よく読んで応募してね。

### CG部門

MファンにはCG(コンピュータグラフィックス)を募集するコーナーがなくて、作品の発表の場がなかった人、お待たせ! MSXの機能を最大限に使った美しく、楽しく、愉快で、おもしろい、オリジナル作品を送ってほしい。1枚ものでもアニメーションしているのもOK。よろしく!

### 音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほしい。オリジナルから歌謡曲、ロック、クラシック、民謡、GM、なんでもかまわない。ただし、GMのドラクエやイースなどは応募が殺到するので、自作曲でないときびしろう。PSG、FM音源、音源はなんでも可。

## MSX大賞(各1名)

●MSX2+とRGBモニター  
プログラムコンテストのなかの3部門で最も優秀な作品に対して、部門ごと各1名にMSX2+とRGBモニターをセットで進呈。

審査はMマガとMファンで合同でおこなう。だから、両誌あわせて各1名ずつの合計3名が対象だ。優秀な作品がたくさん集まれば、市販も考えたいし、力作をお寄せいただきたい。MSXはそこのゲーム機とは違うんだぞ、というところを見せていただきたい。

## Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

●日本語MSX-DOS2  
●MSX HD Interface  
●MSX-SERIAL232  
おしくも大賞をのがした作品にMマガとMファンからMSXマガジン賞、MSX・FAN賞が贈られる。各部門

## 論文コンテスト

### 小中高生部門①

テーマ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになってほしい、と思う姿を論文にまとめてほしい。CPUが何で、スプライトが何枚で、ということより、こんなことができるMSXになったらもっとおもしろい、ということを考えてほしい。

### 小中高生部門②

テーマ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中にはパソコンはいっぱいある。そのパソコンは、将来どんなふうに生活のなかに入っていくだろうか。電話やテレビみたいになるのか。そんなパソコンの未来を想像してみたい。

### 一般部門

テーマ:ホームコンピュータ

ふだん編集部に送られてくるハガキを読んでいても、秋に毎年やっている文化祭のMSXの貸し出しの行事の企画書を読んでいても、つねに感じるのは、MSXを使っている人はほんとうにいるんな人がいるということ。おとうさんをはじめ、おかあさん、おじいさん、若い主婦の人、先生……。MSXってそんな人々にどんな機械にみえているのだろう。そして、コンピュータと教育、仕事や家庭はどう結びついていこうか。いろんなテーマが考えられると思う。ぜひ、現場の意見などもそえて、まとめていただきたい。みなさんの意見待っています。

### 応募方法

応募は各部門とも以下の規定にしたがってください。

- プログラム部門
  - ①盗作、二重投稿厳禁
  - ②テープかディスクで投稿のこと
  - ③詳しい解説の手紙をつける(住所・氏名・学年)・電話番号・郵便番号②プログラムの遊び方、使いか3ペ
- 論文部門
  - ①盗作、二重投稿厳禁
  - ②400字づつ原稿用紙4枚以内

ズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど4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、メモリー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

- 送付先
  - ①住所、氏名を書いて、〒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「MSX大賞」係まで郵送し

## MSX大賞(各1名)

- CDラジカセ(小中高生部門①、②)
- 8ミリビデオカメラ(一般部門)

論文部門は、MSXを軸にパソコンやコンピュータのことをまじめに考えてみたい。プログラム部門はBAS1Cがわからないと応募できないけど、こちらは誰でもOK。友だちや学校の先生などにも教えてあげてほしい。賞品も、ちょっと魅力的でしょ!

## Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

●ヘッドホンステレオ  
各部門とも大賞にもう1歩という作品に、MマガとMファンからMSXマガジン賞とMSX・FAN賞を用意している。各部門2名ずつで合計6名。

③原稿用紙の横外にも住所と名前を明記をお願いします

- 送付先
  - 封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア
  - MSX・FAN編集部「MSX大賞」係まで郵送し

●解答を募集する/①ザリガニのオス・メスの見分け方を教えてください。できればテレカをください。(埼玉・福田重工)②最近、ぼくの家に黒猫がやってきてなにかを食べていくのですが、どうしたらやめてくれるでしょうか。(新潟・斎藤高未)③見て見ぬふりをすればできるのだからほど思いつめているのだろう。だれか知っている人がいたら教えてください。ところで「母性本能」という歌をだれか歌っていたか知りませんか。(バ)

# SX大賞

また、この期間中に送られてきたファンダムやFM音楽館の応募も審査の対象となる。応募はMマガでもMFファンでもかまわない。MSX大賞は両誌に応募のあった全部のなかから審査するというわけだ。しめ切りは1990年5月31日(当日消印有効)。詳しい内容は以下を読んで、どしどし応募を。

## MSX大賞



パナソニックのA-1WSX



ソニーのFIXV



サンヨーのWAVY 70FD

各2名、合計6名だ。

日頃MSXをいじっていて、使ってみたけれどなかなか手の出ないツール類を選んでみた。この際、MSXの有能ぶりをとくと味わってもらえたらと思う。MSXは何でもできるって。

## MSX大賞

ソニーのハンディカムTR-55中段はサンヨーのダブルCDラジカセWCD 950下段はパナソニックのCDラジカセRX-DT 9



サンヨー、ソニー、パナソニックの人気商品が予定されている。これは何台あってもいいな、なんてはしたないぞ。なお、優秀な作品はMマガ、MFファンとも掲載。お楽しみに。

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

●しめ切り  
1990年5月31日(当日消印有効)

●発表  
1990年8月8日発売のMSXマガジン、MSX・FAN誌上



# MSX フェスティバル'90 夢をのせて400万台

お待ちせ！春のイベントの予定が決定した。今回は北は北海道札幌市から南は九州福岡市まで、全国7か所で行われる。ぜひ、参加を。

さて、内容のほうは、恒例の新作・人気ソフトの体験コーナーをはじめ、ソフトハウスの人たちによるステージもある。さらに今回は、ビデオに各ソフトハウスのようすをまとめたものもあわせて上映する。ふだん見たことのないソフトハウスの現場や、開発スタッフの顔ぶれが見られる予定だ。また、下で別にまとめているが、MSX大賞の番外編として音楽部門とCG部門の受けつけと、当日集められた作品の表彰もある。かだめしに参加してみるのもわるくないね。

各会場はざっと以上のような感じだけど、東京はいつもと趣向を変えて行う。会場をイベントスペースからホールに変えて、全員着席のかたちでイベントをやる。さっきのMSX大賞番外編の表彰も高いステージの上。なんだかいまからドキドキするでしょ。そして当日はピッツーのMIDIを使った演奏もあるのだ。そのほか、いままでと違う感じているんことをやろうと考えている。司会は人気声優の古谷徹氏。楽しみだね。もちろん、東京でも新作ソフトの体験コーナーは用意されている。ご心配なく。ただし、会場がホー



春のイベントのイメージイラスト。ビデオ上映やFAX便、演奏も楽しめ。

ルなので入れる人数に限りがあるので注意(当日は朝10時から会場前でチケットを配付する)。

このほか、どの会場にも遠いところに住んでいる人に耳よりのお知らせ。じつは、「イベント番外編〜でんわでボンノ」という企画が用意されている。これは何かというと、イベント期間中に電話でクイズを出して、それに答えてもらうというもの。(〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2・6F「イベントスタッフ事務局・でんわでボンノ」係)にハガキで応募してほしいとのこと。そのかんじんの電話の番号は☎03-348-0031)。案内は4月8日まで。正解者のなかから抽選で100名にイベン

トで使ったソフトハウスのビデオとディスクパンフレットが当たる。

また、3月26日の東京会場にFAXを置いて、みんなのお便りをお待ちするという企画もある。FAX番号は☎03-289-0920)。お便りや質問は会場でどンドンソフトハウスの人が答えていく予定だ。このFAX便は当日のみ。返事を送る予定もあるので、送った人はかならず住所、氏名、年齢、電話番号、FAX番号の明記も忘れずに。

最後に、各会場では恒例のディスクパンフレットの配付を先着順にそれぞれ200名に、また新しいイベントスタッフの受けつけも行うとのこと。

では、また元気な顔で会いましょう。

## MSX大賞番外編 MSXサウンド・グラフィックコンテスト

左の欄で募集しているMマガとMFファンの合同企画の「MSX大賞」の番外編を、各イベント会場で行う。ただし、部門は音楽とCG部門のみ。受けつけは当日の会場で行う。ただし、審査時間のつこうで受けつけは午後2時まで。応募作品は1枚のディスクに1作品。希望者には表彰が終了したのち返却されるので、各ディスクにはあらかじめ部門名・作品名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記のこと。コメントがあればそれもメモしておくといい。

また、ここに応募して表彰された作品も5月31日しめ切りのMSX大賞の対象となるので、もしかしたらまた大賞に選ばれる可能性もある。かだめしに参加してみよう。

以上のような作品のうけつけは、東京にかぎらずどの会場でも行なう。

審査は当日会場に来ている各ソフトハウスの人や、松下の人などスタッフ全員。こんな機会もなかなかないので、自信のある人もない人もぜひ参加しよう！

3/26 東京会場・ヤクルトホール

会場へは、JR山の手線/京浜東北線/横須賀線/東海道線、都営地下鉄浅草線、営団地下鉄のそれぞれの新橋駅下車してください。

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO (5F イベントホール)	3月21日水	10:30~17:00	011-214-2850
東京	ヤクルトホール (地図参照)	3月26日月	11:30~17:00	03-5388-6096
名古屋	テクノ名古屋 特設会場 (大同生命ビル6F)	3月29日木	10:00~17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店 (8F マルコポーロ)	4月1日日	10:00~17:00	082-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ (8F ラビングホール)	4月2日月	10:00~17:00	078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY (4F イベントホール)	4月4日水	10:00~17:00	082-248-4343
大阪	ABC エキスタ (大阪駅ターミナルビル15F)	4月8日日	10:00~17:00	03-5388-6096

※イベントの内容などの問い合わせは、イベントスタッフ事務局 ☎03-5388-6096まで。



## 相談室

福島県郡山市の影山卓次くん(14歳)のアンケートハガキの裏面からのご相談です。編集部でゲームの画面の撮影をするとき使うテレビの型を教えてください。『群雄伝や三國志がきちんと画面におさまっているのが、うらやましいかぎりです。』秘密兵器がバレしてしまいましたか。じつは編集部では特別の機械を使って撮影しています。もちろん特別なもので、世の中には売っていません。ただし、パナソニックやソニー、サンヨーのRGBモニターは、カンベキとはいってませんが、うちのテレビよりかなり見やすいので購入をおすすめします。



●小野、片岡、中辻、肘井の続き「これはちがうぞ」。橋の上でたたずんでいた開口はそう叫んだ。そう、じつは愛川は……虚しさだけがあたりの空気に広がった(愛知・高橋一寛)「愛川の表情が絶望へと変わろうとした瞬間「あなたはカーテンじゃないわ」。宮土理の声だった。手を引かれ川をのぞきこむとカーテンの愛川はいなかった。同時に宮土理は絶叫した。宮土理の顔がカーテンになっていたのだ。(北海道・ロバの中身)◎また続く。

大阪府豊中市の杉本雅行くん・17歳のアンケートハガキの表面からの相談です。●ふつうのCDプレイヤーをパソコンにつなぐとCD-ROMは使えますが、もし使えないならそのためのアダプタなど売られていますか。●相談の主旨はたぶん、ふつうのCDとCD-ROMは同じかどうかわからないのですが、はつきりいって同じです。ふつうのCDプレイヤーに、CD-ROMをかけるとデータの音質が聞こえてきません。CD-ROMを自分自由に使うにはあと何年か必要でしょう。●ふつうのCDプレイヤーをパソコンにつなぐとCD-ROMは使えますが、もし使えないならそのためのアダプタなど売られていますか。●相談の主旨はたぶん、ふつうのCDとCD-ROMは同じかどうかわからないのですが、はつきりいって同じです。ふつうのCDプレイヤーに、CD-ROMをかけるとデータの音質が聞こえてきません。CD-ROMを自分自由に使うにはあと何年か必要でしょう。



# GMはもう止まらない。今月もド〜んと10本一挙紹介なのだ!

# 最新GM情報

## 3/21 悪魔城ドラキュラ ~ファミコン・ベスト~

コナミの有名アクション・ゲーム「ドラキュラ」シリーズの待望のアルバム化。今回はファミコン版の「悪魔城ドラキュラ」「呪いの封印」「悪魔城伝説」の3タイトルをオリジナルで完全収録。また、日本では聴くことのできないアメリカ・バージョンも追加収録。さらに、コナミ・サウンドチーム矩形波倶楽部のアレンジバージョンとして、「悪魔城伝説」のなかから「逢かなる凱旋」を収録。  
※CD2800円、テープ2500円。  
(キング)



## 1/21 秘録 首斬り館

時代劇の世界を、そのままパソコンの世界に仕立てたB.I.T.のゲームが、ついにGM界に登場。ゲームは昨年全編発売になった「秘録 首斬り館」。全曲打ちこみがメインのアレンジバージョンとなっている。編曲、演奏を担当しているのは「S・T・R・A・D」というコンピュータ・ミュージックを生業とする覆面バンド。サンプリングとシンセサイジングに詩吟からめる尺八で、和楽ふうの音をうまく表現している。  
※CD2600円、テープ2300円。  
(日本コロムビア)



## 2/25 ルーンワース全曲集

1月12日に発売になった人気の高いT&Eソフトの新作RPG「ルーンワース」のアルバムがリリースされた。音源にはサウンドボードIIを使用し、全35曲・約70分。GMアルバムの特長としてBGMのタイトルがわかるというのがあるが、それにしてもこのゲームの場合かなりオチャラケている。「KANAN-PO」「URE-PO」「神々のガミガミ」……これらのタイトルを見てどの曲だと見当のついた人は相当スゴイと思う。いろんな意味で……。  
※CDのみ2472円。(ポリスター)



## 3/13 交響組曲 ドラゴンクエストIV ~導びかれし者たち~

このソフトのためにひたくりから放火まで起きたという、今最も話題のゲーム「ドラゴンクエストIV」が早くもGMに登場。それもオーケストラとオリジナルの2バージョンの2枚組だ。オーケストラのほうは、あのNHK交響楽団による演奏で、作曲家であるすぎやまこういち氏自ら、編曲・指揮を担当している。耳慣れたメインテーマを「序曲」として配し、演奏するN響の洗練されたテクニックが光る。ただメロディ自体は、IIIのときのように「一度聴いて耳に残る」といった力が弱いように思われた。  
※CD、テープ、LP3500円(それぞれ2枚組)。(アポロン)



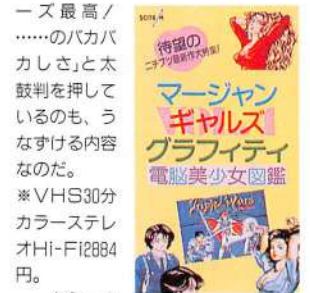
## 3/21 Ys III J.D.K. SPECIAL

あの日本ファルコムの人気RPG「WANDERERS FROM YS」がX68000に移植される。今回はその全曲をX68000版へアレンジ(X68000にしてみればオリジナルだけど……)。さらに、新曲6曲と日本ファルコム・サウンドチームJ.D.K.による初のバンド・アレンジ・バージョンを4曲収録。コナミの矩形波倶楽部に続きキングの二枚看板となるのか、その実力のほどが注目されることである。  
※CD2800円、テープ2500円。  
(キング)



## 3/21 マージャンギャルズ グラフィティVOL.4 ~電腦美少女図鑑~

このシリーズも回を重ねること、今回で4作目。麻雀ゲームってこんなにあったんだね。今回はニチブツの最新マージャンギャル特集。なかでも注目目は、世界初のファンタジーRPG風マージャンゲーム「トリプルウォーズ」。ふつうRPGでは戦闘シーンになると武器その他が出てくるが、このゲームではナント雀卓が出てくる。そのほかのゲームは、ぎりぎりの内容でせまる「ギャルの告白」「ギャルの開花」、そしてニチブツのお家芸であるサスペンス・タッチの「麻雀Gメン'89」など。計5タイトルを一挙収録。担当者が「シリーズ最高/……のバカバカしさ」と太鼓判を押しているのも、うなずける内容なのだ。  
※VHS30分カラーステレオHi-Fi12884円。  
(ポニー)



## 3/21 桃太郎伝説①

毎週月曜日(午後6時30分~7時)テレビ東京系列9局で放映されている連続アニメ「桃太郎伝説」が、1巻につき2話ずつセットのシリーズ・ビデオとして発売される。桃伝はファミコン版で人気を博したRPG。アニメは、ゲームの基本設定をそのままに独自のストーリーを展開させている。アニメ桃伝では、桃太郎・犬(ボチ)・猿(紋太)・雉(キョコ)はもちろんのこと、関西弁の金太朗、お人好しの浦島太郎、紀子さまタイプのかぐや姫など、昔話のスターたちがさまざまなドラマをおりなしている。だけど、これは「ずっと未来の昔話」。桃太郎は変化テクターなるものをつけ、鬼たちの戦いははてしなく繰り広げていくのだ……。  
※VHS44分カラーモノラルHi-Fi14800円。(キング)



## 3/25 ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして♥ ~SF麻雀スペシャル~

前フリが長かったぶん読者のみなさんも待ったと思うが、ついに超人気脱ぎ麻雀「スーパーリアル麻雀」のビデオ「はじめまして♥」が発売になる。本編では、ミキ(声:荘真由美)・カスミ(柴田由美子)・ショーコ(山本百合子)、3人の素顔を約10分ずつ追っている。資料には「もちろん♥シーンもあり!」とあるのだが……ボク子供だからわからないやあ。でも、妙にエッチだなあ……。そして映像録として、本誌2月号にも掲載したデフォルメ・キャラによる「デフォルメ・ギャグ・ドラマ」が3分間入っている。さらに、好評のデフォルメ・キャラ・4コママンガも6本おまけとしてついてくるのだ。ファンにはこたえられない。  
※VHS32分カラーステレオHi-Fi15800円。(ポリスター)



※このGMのコーナーのみ税込価格です。

●小野、片岡、中辻、肘井、高橋、口ハの続き/すると電灯の光の輪のなかに1人の青年が立っていた。鳥打帽にコート姿の名探偵・明智小四郎がこちらを見ながらだまってつたつたっていたのだ。(新島・品田克仁)/3枚のハガキをてきとうにつなげたら続いたぞ。次回には明智が天知で、イタコなども登場させて死んでしまった有名人の登場を望む。まだ生きてはいるがジミー・原田、北尾なども出していたきたい。(バ)

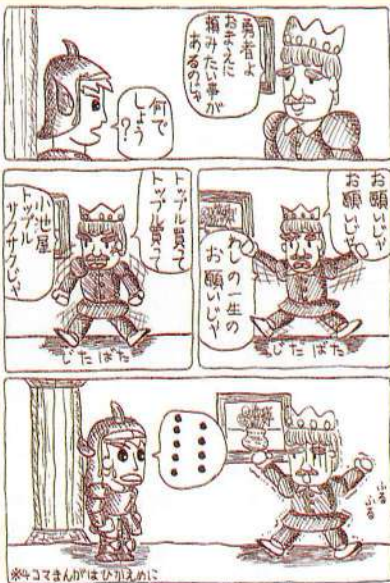


# おはなしこんにちわ



◎宮城・WORKS⇒「お姫さまが「画割れた」という4コマがそういえばむかし寄せられたが、その続編か? 勇者といえど一介の使用人。どんな仕事もいやとはいえない。あ、ひと事とは思えない

とつぜん怒るが、やけにぶ厚く字に力のない手紙にはかならず住所も名前もない。そのクセ内容といえ、意味も把握もしていないことばをならべたてて「なめるなよ」だのなんだの。基本的な常識もわきまえずになんてでも人のせいにするのはやめなさい。ちあきなおみの「夜急ぐ人」というおそろしいEPを送るぞ。  
●友人のKくんがアニメファンだった。アニメージュも読んでらしい。おたがいむかしのTVにくわいしからなよくなったのだが、ほくはいま「友とはなんぞや」と悩んでいる。(東京・菅原竜治)



※4コマまんがはひかりえぬに

●友人のKくんが純粋なアニメファンとわかった。それもマイナーなものが好きらしく、水島裕と佐久間レイが結婚したことも聞いてトクしたし、安心した。(東京・菅原竜治)

安心するな。それだけで十分なおたくだ。しかし、佐久間レイはもとサンデーズだ。わたしも負けてはいないぞ。

●小4のころの文集を見ていたら、ほくは「夢」という欄に「トラックの運転手が工事の人になりた」と書いていた。(岡山・福嶋哲也) かわいそすぎるおまえにテレカをあげる。他人に見つからないようにパンツのなかに隠しておこう。  
●いつそやは、つわりゲロゲロのときに出生したが、いまはとなりで1か月になる息子が乳をくれと

◎大阪・SUN⇒大胆にも第1話と書いてくるところが気に入った。タコくん、青い鳥は今自分がいるところにかしいんだよといつつニューフェイスに進んでいくわれわれはいいなんなんだ



## 暮らしの適当手帖

4月のテーマ：  
まぬけアラカルト

先月のダジャレで切れてしまったワケではないが、なんとなくまぬけなものに触れさせてほしい。

①JT 某企業の広告には企業名ではなく「J」と出る。が、これはこの企業の「コミュニケーションネーム」だそう。日本たばこ産業株式会社というはせこい。社名変更したければすべいいの。あの変な街頭宣伝も、マズイドリンク類も、不鮮明な企業CMもイヤだ。あらを探そうにもなをや

っているのかわからなくて困る。そのうち何気に日本中が「J」というようになったらほんとうにイヤだ。あーせこい。社名入りの塩も売っているクセに。

②E電 こっちはわざわざ小林亜星まで審査員にして選んだのに、けっきょくはなんだかわかからなくなってしまった。

③麻原彰晃 本名・松本智津夫。中江滋樹ではない。「おはようナイスデー」家総出演で、夫婦のなれそめまで話すカリスマ性のなさ。特別なDNAがあるとか百万円で血を飲めるとか、あのまぬけな影見ソングとか(テイクノバージョンもある)話はいろいろあるが、坂本弁護士一家の「この家族を探してください」の看板まで選挙活動をしていたのには、ことばでは片づけられないようなイヤなものを見た気がした。

④土井たか子 べつにこの人がどーのというのではなく、社会党でやっている「ガンバレおたかさんカンパ」の振込口座名が「ぐんぱれおたかさん・日本社会党」だというのがまぬけだというだけの話。ほんとうは「マドンナ」の話はいろいろあるのだが、女が仕事をする以上は仕事ができなければいけないとわたしは思う。仕事ができもしないのに、男女平等を騒がてたりする女がいるから、だれかの発言のように「しよせん女には——」という下世話な話に発展するのだ。賢さのちがひというのはそのへんで計られるのではないかと思う。

⑤勝新太郎 ヌラをつけて謝る妻の姿も

僥倖のため  
色づき  
注意しよう



を何度も見たが、人殺しをしたわけじゃないんだから、そんなに騒がなくていいのに。芸能人があのテのことで世間に反省しろなんていわれる筋合いはない。しかし、パンツのなかというのはまぬけだった。一説にはひもで結びつけていたといわれるが、想像するとほんとうにまがぬけていてよい。⑥週刊誌の見出し 以前に取りあげたのでべつにいまさらいいのだが、たまたま通りかかった本屋で佐川一政「私は三回ボツキした」>「柳ルミ子は「あげまん」というのがおかしかったので。佐川くんは、バリ人肉殺人事件をモデルにした映画を観て3回そうだったという話で、彼がまぬけなのではなく、それをわざわざ取材に行った週刊ポストがおかしかったのだが「あげまん」というのは古語で「福を呼ぶ女」という意味らしい。何事かと思ってしまうではないか。

ほかにも、ストーンズのチケットを借金までして300枚買いこんだダフ屋のような業界人や、フランス有名芸術家によるアサヒビール新社屋の「炎のオブジェ」が子どもたちのあいだでただの「金色のうんこ」といわれていること、十万円金貨、海部首相のあくまでも水玉、プロレスラー北尾の「お笑い」デビューなど、次から次へとまぬけの波はやってくる。

好きなことを書かせてもらったが、とつぜん背後から襲ってきて「殺意はなかった」とかいいうのはやめてください。

泣いています。今年もいい年でありますように。(香川・泉保一恵)

わたしはここしばらくだれにもやっていないぞ。どんと来いなのに。

●家の山には佐賀マンダリンというみかんがなっています。(ほいですが? (佐賀・北川和明)

ほしいぞ。歌舞伎町には、ホテルマンダリンというのがあるが。

●Mファン裏表紙のA1WSXは、内蔵ソフトの切り換えスイッチの向きが逆になっている。(広島・貫目浩二) ほんとうだ。しかしわたしは悪くな

い。5月号までに17×4行で松下さんからコメントをもらおう。こんなページ読んではいないだろうが。

●バボさんの好きな、ちゅうかなシリーズが終わり「美少女仮面ポワトリン」がはじまったが、花村優子なんて知らないなあ。(佐賀・北川和明)

あのシリーズは捨てた。わたしはいま「アンパンマン」だ。あんな気味の悪い、おなかのやっついている子に自分の体の一部をやったりする怖いアニメが、なんでもフロロセットにまでなるんだ。ところで来月は新ネームで登場の予定。

★イラスト・評野見山つつじ

# FAN STRATEGY

ファンストラテジー

## 情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。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、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された荣誉のうちどれか1つをさしあげています。



信長の野望・戦国群雄伝の「10日作戦」。  
石川県・石黒嘉貴くんからの情報を、シナリオ1・  
レベル5で試した結果をもとに物語調に紹介!

### ■献策

1560年3月、織田信長の居城・清洲では軍議が開かれていた。

「殿、読者方から新戦法の建議がござる。」

「うむ。」

秀吉が合図をすると、読者方、石黒嘉貴が入ってきた。嘉貴は信長に深々と一礼すると、みずからの考案した戦法について説明しはじめた。

「間者どもの報告によりますと、敵方には10日未満の兵糧で攻めまかれるとみずから深刻な兵糧不足に陥っている場合以外は決して動こうとしないという妙な癖があるとのことござります。あの無敵を誇る武田騎馬軍団でさえ例外ではないとの由。」

そこで、大兵力の敵をかんとんに攻め落とす方法を考案致しました。

700騎の兵に2俵の米を持たせて攻めこみます。とうぜん、お味方は兵糧切れにて負けますが、敵方の兵糧を8日ぶん減らすことができます。これを敵の兵糧が10日ぶん未満になるまでくり返します。

最後に、お二方の侍大将に攻めこんでいただきます。お一方には少しの兵をお預けになり総

大将としていただきたく、さらにお一方には多くの兵をお持たせいただきたい。

兵糧は敵の兵糧と同じ日数ぶんだけお持ちいただき、最後の日の夜に兵の多い侍大将に退却していただければ、勝つことができます(注1)。

ただ、兵糧がほとんど残らないため、他国にすぐ攻めとられるのが欠点にござります。まず、まわりの国々を攻めとってから行えばよろしいかと……。

伊勢攻めのまえに小手調べとして三河の徳川に対して試していただきとう——。」

と、そのとき柴田勝家が口を開いた。

「まわりの国をとる力があるのなら、そのようなことをせいで落とせるわ。そのように3か月も4か月もかかる策をとる必要がどこにある。」

「ですから、大軍を擁する国に対する策と申し上げたではござりませぬか。」

「どんな大軍が相手であろうと、まわりの国をすべてとりながら攻めあぐることなどあり得ぬわ。」

「しかし……。」

「もうよい!!」

信長が2人を制した。

「伊勢攻めじゃ!」

「兵が足りませぬ」と秀吉。

「足りなければ集める。ひとりにつき3000騎の兵を集めよ。さすれば伊勢攻めには十分じゃ。」

こうして、過酷な徴兵が行われ、15000騎の兵を得た信長は秀吉を率いて夜襲をくり返し、伊勢志摩を落とした。

伊勢志摩でも、ふたたび徴兵が行われ、合わせて20000騎となった織田軍は、捕らえた武将とともに4月には尾張へもどっていた。総兵力は33000騎である。

「せつかく取った伊勢志摩を捨てると仰せでござるか?」

「当面、最大の敵は三河の徳川じゃ。こたびの戦は三河攻めに必要な兵を集めたまで。伊勢志摩などいつでも落とせるわ。」

### ■三河攻め

尾張にもどった信長は、先日、策を献じた石黒嘉貴を呼び出した。「そちの策、兵糧攻めとしてはどうかと思うが、ちと考えがある。佐久間信盛と丹羽長秀を預けるゆえ、思うようにやってみる。」

「はは一つ。」

そこへ秀吉が駆けこんで来た。「殿、三河で謀叛が起こり申したぞ。鳥居元忠が反旗を翻したようござる。」

「何っ、して徳川の兵力はどうなった。」

「家康の軍が勝ったのは間違いござりませぬが、残った兵力については調べさせておるところにござります。」

「よし、場合によってはすぐにも三河を攻めるぞ。だが、嘉貴の策のほうも準備を進めておけ。」

こうして、硬軟両様の準備が進められたが、ふたたび事態は一変した。武田の武将、内藤昌豊が三河を攻め取ってしまったのである。

「三河の兵力は?」

「20000騎にござる。」

「もと徳川の武将で武田に心服しておるものは?」

「ほとんどおりませぬ。」

「徳川の兵がこちらに寝返るとすると兵力はどうなる?」

「15000ほどにござりましよう。」

「よし、三河攻めじゃ。」

信長は、20000騎の兵を率いて三河に攻めこんだ。すると、信長の思惑通り、徳川の武将だった者たちが寝返ってきたので、夜襲をくり返してあっさりと勝ってしまった。ただ、もと徳川の武将のうち、本多忠勝・酒井忠次の2人は信濃へ送られたの

【注1】〈兵糧が切れるまでの日数〉=〈兵糧〉×30÷〈兵力〉、小数点以下切捨て。ただし、兵力は100人を1とする(つまり画面に表示されるそのままの値)。なお、兵7に兵糧2のほか、兵4に兵糧1(7日ぶん)、兵10に兵糧3(9日ぶん)という手もある。また、敵の兵糧が6日ぶんなど中途半端に残った場合は兵7に兵糧1(4日ぶん)で攻めこむといい。

か見あたらす、服部半蔵は最後まで寝返らなかつた。寝返つたのは、石川数正と榊原康政の2人だ。また、武田の武将、高坂昌信・山県昌景・秋山信友も捕らえることができた。6月のことであつた。

### ■美濃の10日作戦

それからしばらくのあいだ、信長は内政に従事していたが、同時に読者方の新しい策を齋藤義竜の治める美濃に対して実行していた。

7月に丹羽長秀が700騎の兵と2俵の米を持って攻めこむと、なるほど敵はまったく動こうとしない。8日間(24ターン)待つと兵糧切れで負けになったが、敵の兵糧が8日ぶん減つた。ところが、翌8月に攻めこんだ長秀は退却に失敗でもしたのか帰って来なかつた。そこで、9月に榊原康政が攻めみると、やはり長秀は捕まっていたが、すぐに寝返つてきた。

「榊原氏、夜襲に気をつけなされ。拙者、2日目の夜、夜襲にやられ申した。」

総大将に夜襲をかけることのできる武将は攻めて来るというのである。榊原康政は夜襲を受けないよう十分離れた地点に陣取って待機し、兵糧切れを待つて退却した。

そして10月、ついに齋藤軍の兵糧は3日ぶんを残すのみとなつてた。

「兵糧攻めで美濃を取れるとはいへ、すぐに他国に取り返されるは必定。なぜに殿が読者方の献策をおいれになつたのかわかりませぬ。」

「すぐに美濃をとるつもりはない。そちたちのいうとおり、あの策は兵糧攻めとしては使えぬ。」

「これはしたり。では、一体何のためにあのようなことを？」

「まあ、見ておれ。もうすぐネズミが餌にとびつくわ。」

信長のいうとおり、その月のうちに越前の朝倉軍が美濃を攻めた。ところが、どうしたことか齋藤軍は朝倉軍を撃退してし

## 実例・美濃の10日作戦

●兵148の美濃に10日作戦を実行すると、1日に4.93、8日間で39.44の兵糧を消費し、2回の攻撃で104から24(4日ぶん)に減つた(8月8日の夜が終わると5減る)。——この経過は本文とは直接関係ない

美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃	美濃
7月18日朝	7月21日朝	7月24日朝	7月27日朝	7月30日朝	8月2日朝	8月5日朝	8月8日朝	8月11日朝	8月14日朝	8月17日朝
兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148	兵148
兵糧104	兵糧99	兵糧94	兵糧89	兵糧84	兵糧79	兵糧74	兵糧69	兵糧64	兵糧59	兵糧54

●10日作戦の結果、美濃は浅井軍に攻め取られ、もと齋藤義竜の家臣は皆、忠诚度が20以下になつた



●ふたたび美濃に10日作戦を使うと、次々と武将が寝返つて、残る兵力は5100となつてしまつた



●1561年1月、寝返つた竹中半兵衛は、榊原康政と美濃を攻めとつた

まった。恐らく朝倉に攻められる直前に兵糧を補給していたのであろう(注2)。

しかたなく、8日ぶんの兵糧で攻める作戦を続け、12月、ふたたび美濃の兵糧は3日ぶんを切り、近江・浅井長政の軍がこれを攻め取つた。

「ハハハ、ついにネズミが餌にとびついたわい。丹羽長秀に10日作戦を命ぜよ。」

いつしか、10日未済の兵糧で攻めることを10日作戦と呼ぶようになっていた。

「もう一度10日作戦をと申されるか？ いつまで続けるおつもりでござるか。」

「これが最後じゃ。長秀に伝えよ。もと齋藤の武将がすべて寝返つたら8日を待たずに退却せよとな。」

これを聞いた秀吉は膝を叩いた。

「なるほど、齋藤の武将を寝返らせる作戦でござるか。」

兵糧攻めで捕まった武将は兵が減らないから、行動力さえあれば出陣可能だ。そこで、攻めこめば寝返ってくれるというわけだ。

「どうせ取られるものならば、国はくれてやり、心服する武将と兵を得るのが得策というものであろう。」

丹羽長秀が美濃に攻めこむと、2日のうちに全員が寝返り、当

初9200騎だった敵兵力は、城主・赤尾清綱の抱える5100騎のみとなつた(注3)。とくに智将・竹中半兵衛は伏兵のまま寝返つてきた。

「拙者、城のすぐそばにて伏兵しております。このまま城に奇襲をかけさせてください。」

「竹中氏、貴殿がいかにか智将といえどもその兵力では城を落とすことはかないませぬ。しかも、こちらは兵糧がほとんどない。どうか尾張に落ちてくだされ。」

こうして、泣く泣く尾張に退却した竹中半兵衛は、あくる1561年1月、榊原康政と12000の兵を率いて美濃を攻め落とした。

三河・美濃が落ちれば伊勢志摩は落ちたも同然。2月には高坂昌信と滝川一益が伊勢志摩を攻め取つた。

### ■佐久間信盛の裏切り

ときは遡つて、齋藤軍が朝倉軍を撃退した頃、信長は、三河にあって信濃に対する10日作戦に従事していた。

「美濃攻めは解せぬが信濃攻めはわかります。兵糧のつきたところを攻めれば武田軍は甲斐に退却し、1兵も失わずに信濃を取ることができるとい

うこととござりましょう。」  
「うむ。しかし、それも三河・信濃の両国を守る兵力あつてのこと。今はまだ信濃を取る時期ではない。さらに、他国に先に取られるやもしれぬ。ねらいは別にあるのじゃ。」

「と仰せられますと？」  
「確たる自信があつてのことではないし、すぐに効果が現れるわけでもない。じゃが、兵糧6~8俵を失うだけで済むのなら試す価値はある。」

ところが、それだけでは済まなかつた。石川数正と佐久間信盛が2月まで10日作戦を続けて信濃の兵糧は2日ぶんとなつたが、よりによって最後の戦で佐久間信盛が捕まってしまったのだ。とり返す間もなく飛騨の姉小路が信濃に攻め入り、武田軍は甲斐へ退却したが、ここでも信盛は姉小路に捕まってしまった。さらに、同じ月に越後の上杉が信濃を取つたが、信盛は飛

【注2】途中で兵糧を補給することもあるが、しない場合がほとんどで、してもたいていはほんの少し。【注3】いつもこんなにうまくいくわけではない。寝返るハズの武将(忠诚度20未満くらい)が4~5人いても8日間にひとりも寝返らないこともあつた。



## 大和攻め

驍へ退却して姉小路良頼の忠実な家臣となってしまったのである。

信長は激昂した。調べてみると信濃の上杉軍は6700しかいず、ちょうど3月の徴税期にあたっていたので急遽徴兵して今川に対する守りを固めると、秀吉を率いて信濃を攻め落としてしまった。しかし、飛驒攻めを敢行するほどの力はなく、佐久間信盛を奪い返すには至らなかった。

### ■棚からぼた餅

信濃が落ちるほんの少しまえ、伊勢志摩を落とした高坂昌信から書状が届いた。これより先、東を重視した信長は昌信に対して、伊勢志摩を攻めとったあと、丹羽長秀と最初の伊勢志摩攻めで味方になった北畠政成に後事を託して、三河へ来るよう命じていた。ところが、昌信からの書状は、三河へ行くのはしばらく待ってほしいという内容であった。

浅井長政の治める大和には、19100もの大軍がいるものの、長政に心服している者がなく、10日作戦であっさり落ちそうだから、これを攻めたいというのである。むろん信長は許可した。

浅井長政は近江から伊勢志摩経由で大和を取っていたが、伊勢志摩を奪われたため、孤立していたのである。

返書を受けた高坂昌信が3か月に渡って10日作戦を行うと、次々と大和の武将が寝返ってき

たため、大和の兵力は長政自身の5100騎のみとなってしまった。奪った兵力は14000であるから大和を攻め取るのは赤子の手をひねるようなもの。6月、高坂昌信と滝川一益が攻めこみ、浅井長政は討ち死にした。

### ■甲斐攻め

一方、信濃を取った信長は甲斐からもどってきた間者の報告を聞いて驚いた。

「申し上げます。武田軍は北条軍を迎え討つ様子にて待機中。その数120000騎、兵糧105俵にござります。」

120000騎の兵力もすごいが兵糧はたったの2日ぶんである。上杉謙信の治める越後・上野も兵糧不足気味であるが、これほどではない。

「さすがはわが殿、信濃の10日作戦のねらいはこれでござったか。兵糧不足のところを攻めたてられた武田軍は甲斐へ退却する。甲斐ではいきなり1か国ぶんの兵が増えたために兵糧が不足すると、こういうわけでござるな。いや、この秀吉、感服つかまつた。」

「しかし、信濃から甲斐へ逃げた兵はせいぜい16000。これほど膨れ上がるはずはないが……。」  
(注4)

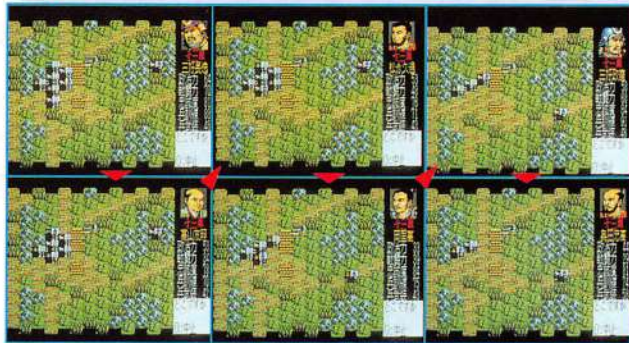
何はともあれ、すぐにも攻めたかった信長であるが、兵の疲労が激しく、6月まで休養しなければならなかった。そのあいだに甲斐は北条から二度に渡る攻撃を受け、ついに落城した。

7月、北条の手に落ちた甲斐の間者からの報告では、その兵力89200、兵糧36俵であった。1



◎大和には1万9000の兵がいるが、どの武将も大名・浅井長政への忠誠度が低い

↓ ◎10日作戦によって次々に武将が寝返り、浅井軍は5100となってしまった



↓ ◎浅井長政は高坂昌信と滝川一益の攻撃により討ち死にした



日ぶんである。わずか8500の兵で信長自身が攻めこむと、北条軍はいきなり退却してしまい、1兵も失わずに甲斐を取ることができた。いや、それどころか4人の武将を捕らえることができたため、兵力は31700にまで増えたのである。

甲斐にいた北条軍がどこへ逃げたか今はわからないが、もと武田の武将が数多く残っているはずである。そのなかにはあの山本勘助もいる。彼らを10日作戦で寝返らせれば北条氏滅亡もそう遠いことではないだろう。関東平定の野望を膨らませる信長であった。

◎タイトル下が占領されたので最後になりましたが、石黒クンには好きなゲームを1本プレゼントします。

## 甲斐攻め



↓ ◎甲斐。北条軍の兵糧は1日ぶんしかなく、信長が攻めこむとすぐに退却した



↓ ◎4人の武将を捕らえたため、8500だった信長の軍勢は31700に増えた



◎こうして1561年7月には、信長の領地は7か国となった

## 佐久間信盛の裏切り



◎10日作戦を行っていた佐久間信盛は捕まり、飛驒の姉小路の忠実な家臣となってしまった



◎怒った信長は徴税によって徴兵し、兵の少ない信濃を攻め取った

## 解説

10日作戦は、2か国以上を持つ国に対して行う場合と、1か国のみ国に対して行う場合とでは、そうとう事情が異なる。1か国のみ国に対して行う場合は、はじめから、他国に取らせて捕まった武将を寝返らせるのが目的だ。もっとも、兵もいっしょに奪えるので、たいていは国も取ることができるだろう。大和のような状態になってくれれば理想的だ。三河は謀叛が原因で10日作戦の結果と同じような状況になったが、2人の武将しか捕らえられなかった。

こういふことがあるということも知っておくべきだろう。

一方、信濃のように2か国以上持つ国に対して行った場合、実際問題としてはみずから攻めこめる可能性はほとんどない。甲斐は北条と織田以外の国に接してなかったから取れたのだ(シナリオ2の織田軍に対しては使えそう)。そして、他国に取られてしまった場合は、ほとんど目に見る効果はないといつていい。

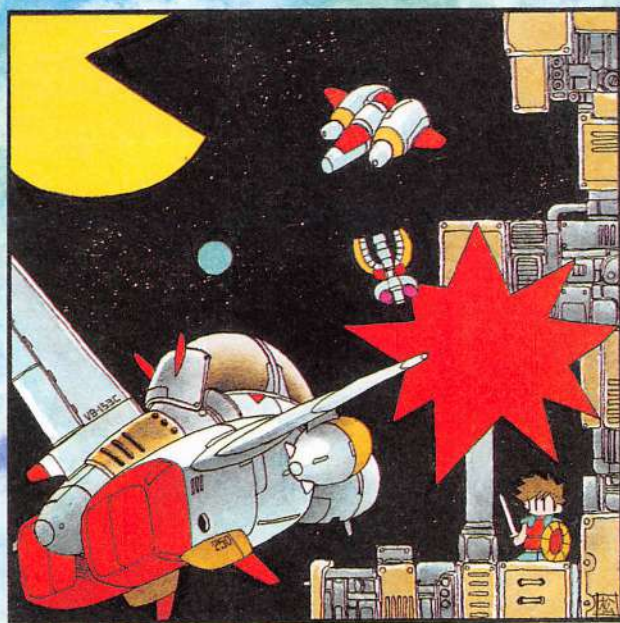
なお、信濃への10日作戦と甲斐の兵力膨張には因果関係はないと思う。

[注4] 兵糧が不足気味になるとつぜん兵が増えるらしい。三河の徳川に対して10日作戦実行中のときのこと、金はぜんぜん減っていないのに、いきなり兵力が200台から500台にハネ上がったことがあった。

# 記憶のラビリンス

特大!!

ゲームのレトロスペクティブ  
あれっ?  
というまにMSX7周年!!



## ゲームと恋愛の秘かなアナロジー

世の中にももしろいことのネタはつきない。人と会ったり、話したり、人を好きになったり、好きになられたり。ものを見たり、歩いたり、どんなことでも人間は楽しめるようにできている。お金を使わなくても楽しいことはこんなにたくさんある。お金を使えば、なおのことである。500円でプラモデルを作ることから、50億円かけて映画を作ることまで、何でも楽しい。それがいちばん楽しいかというところ、そんなものは誰にもいえない。だが、あたえられる楽しみよりも自分で作り出す楽しみのほうが上等である。深いものがある。だが、自分で何もないところから作るの、大変だ。けっこう苦勞する。精神的に負担が多いのだ。だから、人にあたえられる楽しみと、自分で作り出す楽しみの中間の領域というものが存在する。いわばレディーメイドでありながら、クリエイティブな楽しみというものがある。例えば飛ぶが、パリーダカールラリーなんかは、そんなものの一つだろう。

ゲームもそうだ。世の中にはほかにいろいろと楽しみがあるのにどうして数千円を出して、貴重な時間を割いてゲームをするのだろう。いろんな理由が考えられる。まず、第一に現実逃避。人生のさまざまな悩みやつまらない煩惱から逃れたいときに人はゲームに走る。精神的な無気力状態をなんとかしたい、という場合にもゲームがいい。どちらも、ゲームという虚構の世界に没頭して現実をきれいさっぱりすかーっと忘れられるというメリットがある。いわゆる気晴らしというやつ。

まだある。ファッションである。これは例を出すまでもない。発売日に行列ができるほどのソフトがある。これがすべてファッションというわけではないが、なにも発売と同時にプレイしなくても、という気がする。

これが一番の理由。面白いから、というもの。面白いにもいろいろあるが、ゲームをやりつづけるというのは、一種中毒のようになる状態で、それには自己満足とか、自己陶醉とかいう

んな理由があるのだが、一度始めるとやめられなくなるような中毒性の面白さというものはある。それが、名作といわれたりするのとは当然のことではある。毎日に帰るのが楽しくて楽しくてしょうがない。当然外で遊ぶなんて考えられない。とにかくもうそのゲームをすることだけが生きがいようになってくる。

だが、人間というのは飽きっぽいもので、どんなに熱中したゲームでも、ある日ふと面白みが失せてしまう。つまらなくなってしまうのだ。こういうことは現実の人生にもあることだが、いずれにしても淋しいものだ。

何年かしてそんなゲームに再会したときに、どういふ感情が生まれるかはその人と、そのゲームと、そのときの状況でいろいろあるだろうが、それはちようちよかつて愛した女性がいて、当初は熱愛していたのだが、自分勝手な気まぐれからその女性と別れてしまった、という状況を想像してみしてほしい。別れてからいろんな女性とつきあってみた。かなりの期間にわたって、



▶「コナミのゲームコレクション」



▶ナムコ「ディスクNG」

その女性のことなど頭の中からすっかり消え去ってしまっている。年月が過ぎたある日その女性と出会ってしまう。そんな状況だ。うーん、これってトリュフォーの「隣の女」に近い設定だな。そう、とにかく2人の間には再び熱いものが流れる場合もあるし、そうでない場合もある。現実の世界はそうだが、ゲームはだまってこっちの気まぐれにつきあってくれる。そんな健全なソフトたちが、今月のお題。コナミ、ナムコ、ハル研など、老舗メーカーのレトロオムニバス集を中心に選んでみた。

## 過食の時代はおれが幕を開けた!

### パックマン

#### ●ナムコ

もう古典中の古典。「春はあけぼの」というぐらい古典。日本のみならずアメリカでも流行ってPACK-MANだと2字書き換えるだけでアブナイ言葉になるのでPAC-MANに直されたなんていう逸話があるぐらい。

ゲームの構成そのものも単純ながら、パワー餡の効果でいつもは無条件に逃げ回らなくてはならない怪物達が青くなってパックマンに食べられてしまう、という逆転が面白かった。4匹いる怪物をすべて食べると得点が倍倍にはねあがっていくというしかけと、怪物達が正常に戻るタイミングが絶妙で、これもゲーム性を高



めていた。

だが、パックマンの魅力はやはりデザインがかわいかったというのが大きかったように思う。黄色のパックマンに赤や青のモンスター。それも、大昔のアメリカ映画にでてきそうな、シーツをかぶったお化けみたいなやつ。単純なグラフィックなのに、目の表情だけは雄弁で、各モンスターの特性やそときの状態が如実に出てくるのだ。

その後に出た「パックランド」にはその輝きはない。

#### ■ソフトの入手方法

ナムコ ディスクNG2  
4800円

## アチョーッ! 正義は必ず勝つ!

### イー・アル・カンフー

#### ●コナミ

『燃えよドラゴン』のブルース・リーが超人気でその後もカンフー映画が流行った。アメリカのソフトでカンフーを素材にしたゲームも出ていたが、これは日本の代表作。とにかく、ジョイスティックだけでこれだけのことができるんだ、と感心した記憶がある。しゃがんで相手の足をねらう足蹴り、立ったままで下段、中段、上段の蹴り、



そしてパンチ。それから、ジャンプしながらの飛び蹴り。これがキーボードではなかなかできなくて悔しい思いをしたが、アスキースティックで何とかこなせるようになったときはうれしかった。出てくる敵の個性も強烈で棒、手裏剣、鎖鎌、それから人間魚雷というか無重力がばぶ頭突き男と役者が揃っている。特にこの最後の敵の頭突きをタイミングよくパンチでカウンターで逆襲できるようなったときの感激はひとしおであった。

売れ線ゲームの常で、パート2があった。「イーガー皇帝の逆襲」である。難易度に多少問題はあったもののできがよくてこっちもおすすめてある。フーッ……、アチョー//

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1  
4800円

## 南極の地理の勉強なんてうそでしょー?

### けっきょく南極大冒険

#### ●コナミ

このソフトが発売された頃、コナミの人が「これは教育用のソフトです」とっていたのを思い出す。南極の地理が覚えら

れるというわけで、本当にそう思っていたのかどうかは、いまとなってはやぶのなかというか。

単純といえば、驚くほど単純。「夢大陸アドベンチャー」から、弾を打つ機能がなくなっていると考えてよく、まさにシンプルそのものなのだが、これがかえって、あなほこやアザラシをよけながら氷の上をすいすい走る

というゲームの主旨にぴったりだったような気がする。

特にカーブで横Gがかかるときはレーシングゲームよりもずっと臨場感というか、自分がカーブをきっている、という実感があつた。テーマソングはもちろんスケーターワルツ。終点にたどりついた時のペンギンの喜びようがかわいかった。



#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1  
4800円

## 一粒で4度おいしいピンボールソフトだ

### ローラーボール

#### ●ハル研究所

Appleの「ミッドナイトマジック」「ピンボールコンストラクション」が一部で流行って、前者は日本の機種にも移植され、かなりのヒット作になった。日本



では、オリジナルではこれとハミングバードのものが記憶に残っている。

構成はパソコンならではのフ

リッパー4対という変則ピンボール。それぞれに役割や個性があつて、1粒で4度おいしいソフトなのである。最上段は得点の稼ぎ場所、2段目はスロットマシン、3段目は直接ここに降りてくることはなくて最下段からはねあがってくる。4段目は地獄の一手前。うまくすると、ここから2段目へ上げる。

仕掛けはあるが特別演出を凝

らしているわけではない。ここまでくると、ゲームは自分との対話といえるようになってくる。誰がやっても条件は同じ、運はあるにしても頼るは自分のフリッパーさばきだけなのだ。今回取り上げた中で唯一のシミュレーションである。

#### ■ソフトの入手方法

ハル研 H.A.L.ゲームコレクション  
3800円(タケルでのみ販売)

## シンプルイズベストの正攻法ドライビング

### ロードファイター

●コナミ

単純といえば、これほど単純なものもないのではないかと究極の単純さを誇る。今考えても単純だが、当時も単純だったという印象があった。道はまっ



すぐ、適当に障害物を選んで走るだけなのだ。それがどうして面白いのか、意味も考えずに昔は熱中して遊んでいた記憶があ

る。障害物は、赤と青の自動車、幅寄せをしてくるトレーラー、それから、道の工事中マーク、漏れたオイルといったところ。しかしこれだけの単純さのなかにもキーになる仕掛けがあった。カウンターステアである。他の車に当たってもそれだけではクラッシュにはならない。はしき飛ばされるだけなのだ。そのままだとガードレールにぶつかっ

てオシャカになるのだが、カウンターステアを切ると、立ち直れたりする。これが気分良かった。これさえ覚えれば、この手のゲームが不得意な人でも結構うまく遊べるのがこのゲームのいいところだったのではなからうか?

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクション番外編  
4800円

## 伝説のアクションRPG。絶後!

### ザナドゥ

●日本ファルコム

なんともいえすなつかしい作品。日本ファルコムだけでなく日本のゲームソフトのなかでも最重要なソフト。Mファンの創刊当時売れに売れまくっていた。このソフトの面白かった理由というのは今から思うと、というか当時からそう思っていた人は多いだろうが、この先に何が出てくるのか? というサスペンスがずーっと最後まで持続する、



というのがある。

不気味だったり、ひょうきんだったりする敵キャラ、戦闘に入るといきなり数が多かったりしてびっくりしたり、殺した後に出現するアイテムが楽しみだったり。いつでも新しい挑戦を強いるゲームというも珍しいのである。もちろん、それに見合う喜びも与えてくれるけどね。

アイテムの使い方がうまいのも特筆もの。空を飛べたり、壁を破れたり、ステージを移動したり、骸骨になったり、透明になったり。あきさせない仕掛けがふんだんに盛り込まれていた。2では、ちょっとまちがった方向にってしまったような気がしないでもないが、これは「ザナドゥ」の価値を傷つけるものではない。

#### ■ソフトの入手方法

日本ファルコム ディスクとROM  
7800円

## なごやか、にこやか、きこさんゲーム

### ぼんぽこパン

●コナミ

またまたコナミ。こうしてみているとMSXの歴史はコナミの歴史なんだなー、とつくづく思う。本当はここに選んだもののほかにも「ハイパーオリンピック」シリーズや、「サーカスチャーリー」「魔城伝説」と数え上げればきりがなし。

パン作りの工場にタヌキが出現、コックがそれを追い払うというもの。こっちを追い払えばあっちに出現という状態で気が休まる時がない。どうしてパン工場にタヌキが出現してコック長がそれを追い払わなくてはならないのか? 理解に苦しむ設定だが、こういうナンセンスがコナミのいいところ。パンの



生産ラインをまさしく死守するといった雰囲気がいい。これは風船が線路の上においてあって、その線路には針のついた汽車が走っている、といったシチュエーションのゲームに近いものがあって、面が進むにつれてそのあわてぶりがエスカレートしていくノリがいい。

どうしてそんなに忙しいだけのゲームが面白いのか、と聞かれてもなんと答えるのがない。バランスをとりながら工程を守るのがミソなのだ。

#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(コナミ)  
3300円

## ぎぎぎぎぎぎ……パズルでうれしいアクションさ

### 王家の谷

●コナミ

「ロードランナー」以来、パズルアクションが大流行した。これもそのひとつ。はじめてプレイしたときは、あの扉が開まっ

ていく瞬間、本当に冒険に向かうような気分になったものだ。

独特のBGMが雰囲気を感じ上げてくれた。これはいまだに、このゲームのことを話す人が口ずさむ。それほど印象深いものだったのだ。

行ったり来たりしながらこちらに向かってくる敵の動きや、画面上を直進するナイフの動き

など見ていて気持ちよく、プレイするのが楽しくてしょうがないといった気分させてくれる。コナミファンを大量に作ったの



もこの作品だったと思う。

「コナミゲームコレクション Vol.1」にはこのゲームのマップエディット機能がついているニューバージョンが入っている。ディスクを1枚まるごと使ったゴーカ版なのである。

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1  
4800円

## 人生をはずに構えて見る人に最適？！

### ザクソン

#### ●ポニーキャニオン

どうして最近はこのパターンのゲームがないのだろう。疑似3次元というか、斜め45度、後方45度くらいから眺めた戦闘艇を操って、敵の基地をジュー

リンしていく。これは結構快感。高さもあって、敵の攻撃も左右だけでなく高さの変化でもかわせる。自機の影を見ながら、高さを調整する。もちろん敵の基地の施設もちゃんと高さがあわないと破壊できない。低い砲台などを狙っていると地表に接触してしまう。

色がかなり派手目だったのもいい。最初に遊んだのがApple

だったと思うが、いかにもそんな色使いだった。縦スクロールも横スクロールも3次元ものもいいのだが、この手法でのシューティングも可能性があるのではないかと思うのだが、どうだろう。

もちろんジョイスティックはグリップタイプがいいね。

残念なのは、MSX2では遊べない、ということ。



#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(ポニーキャニオン)4000円(MSX2不可)

## カポンカポンカポンカポンカポンカッ！

### コナミのピンポン

#### ●コナミ

ホテルというよりも旅館風なところに行くとき必ずあるのがピンポンだ。こういう時は卓球というよりもピンポンといったほ



うがニュアンスはぴったりくる。「コナミのピンポン」はしかし、名前に似合わず本格的に卓球である。コンピュータとも人間と

も対戦できる球技としては「激ペナ」なんかの先輩かな。ラケットの出し方や、打つ強さで、ボールのコントロールが微妙にできて、相手との駆け引きやなんかもちろんできる。バックハンドを修得したら、ほぼ攻略といってもいいが、その先には人間対人間での対戦がある。これは「激ペナ」同様奥が深いのであ

る。

観衆にまぎれこんでいるペンギンが、こっちが負けたりするとしくしく泣いてくれる。これもかわいかったりする。もちろん勝ったらおおはしゃぎしてくれるけどね。

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.4 4800円

## あの子がほしい！

### ブーヤン

#### ●ハドソン

これは見たこともない、聞いたこともない、という人が多いのではないのかな？ 狼にさらわれた子豚のブーヤンを助けるためにお兄さんのブーヤンとお母さんが、狼退治をするというお話。もう、これはテレビゲームという言葉を出してしまうほど、古いゲームで見た目も操作感もとてつもなく古い。でもそこがなごむのだ。

風船にぶらさがって降りてくる狼を、直接やっつけるんじゃなくて、その風船を撃ち落とす、というルールも平和的でいい。ベレストロイカなのだ。撃ちそこなつた狼は下からこっちの陣地に昇ってくる。ピーンチノ



というわけなのだ。

このゲームの仕掛けは、敵、つまり狼の撃つ玉が放物線を描いてとんでくる。へたに避けようとする、逆に当たりにいったりする。そこがこのゲームの眼目だ。いわば、一発芸ともいえる単純さがいいんだな。なんかこう、昔って、ゲームに対する考え方が自由だったような気がする。安易というか、リラックスしているというか。最近はいろんなことを考えすぎているような気がする。窮屈なのである。

#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(ハドソン) 3800円

## あの子じゃわからん！！

### ギャラガ

#### ●ナムコ

ナムコのインベーダータイプシューティングの中でも超傑作といえる作品。仕掛けが凝っていて飽きさせない。しかも完全に攻略してしまうと、そこがまた美しいというか、様式美が成立してしまうという希有なゲーム。

このゲームの仕掛けはなんといっても敵にとらえられた自機を再度助け出して、2機あるい



は3機編隊になって敵に向かえること。こうなると鬼のように強くなるのだが、また弱も大きくなってやられやすくなるという間抜けさもあるにはあるが、あつという間に敵の集団を倒せるのは気分いい。3ステージごとに出てくるボーナスステージも編隊攻撃で俄然有利になる。パーフェクトを達成できたときの満足感もかなりのもの。

細かい仕掛けだが、敵機がいきなりサソリのような虫に変わるのも不気味でいい。得点も跳ね上がる。早くやっつけられいってもんじゃないというのがこのゲーム。しつこい攻撃も余裕でかわせるようになれば、絶好のストレス解消のネタになる。コレクションの対象になるソフトといえるだろう。

#### ■ソフトの入手方法

ナムコ ディスクNG 3800円



GAME NEWS

# SDスナッチャー

コナミ

☎03-264-5678

4月27日発売予定

媒体	2D X2 音源カートリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

三頭身キャラでシリアスなストーリーのRPGをプレイする。この mismatch 感覚がゲーム世界にどんどん連れていってくれるから不思議だ!

スナッチャーのストーリーの中で三頭身キャラがRPGする!



1991年6月6日モスクワ。チエルノトン研究所においてバイオハザード(大惨事)発生。開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れ、東欧、ユーラシア大陸の80%が壊滅した。

50年後、2039年12月22日。航空機事故の遺体の中から未知のバイオロイド発見。新たな危機がその幕を開けた……。

退廃の町、ネオ・コウベ・シティ。多数のメタル・クリーチャーをあやつり進攻し、次々と

人を殺害していく謎のバイオロイド「スナッチャー」。人類は恐怖の底へ落とされた。極限の恐怖は、対スナッチャー用特殊警察班を生み出した。JUNKERである。

1年ちょっとまえに発売されたAVG、「スナッチャー」と同じ設定。あのシリアスなストーリーを上タイトロゴで遊んでいるような三頭身キャラでRPGしてしまうのが、この「SD(スーパーデフォルメ)スナッチャー」なのだ。



ギリアン・シード

スナッチャーを追う

主人公のギリアン・シード。長期間コールドスリープの後真症で記憶喪失。その過去は深い謎に包まれているのであった。



物語はジャンカー本部からはじまり、まず出会いがある

ギリアン・シードはジャンカーになるべくジャンカー本部へと向かった。本部の受付でミカ・スレイトンに会う。三頭身もいいセンってる。つぎに、局長のベンソン・カニングムに会ってジャンカーのこと、メカニックのハリーに会って武器を調達してもらうことなどを聞く。このへんまではAVGそのまま。メカニックルームに行ってハリー・ベンソンに会い、ナビゲーターのメタルギア……げ、三頭身どころかてのひらサイズのプチ・メタルになってしまっている。頼りないなあ。また、ここでハンドブラスターという銃をもらえる。クリーチャーを倒してお金を集めるまではこれですがまんするしかない。ハンドブラスター用の弾を買い、ついでにスティックボム(手榴弾)な



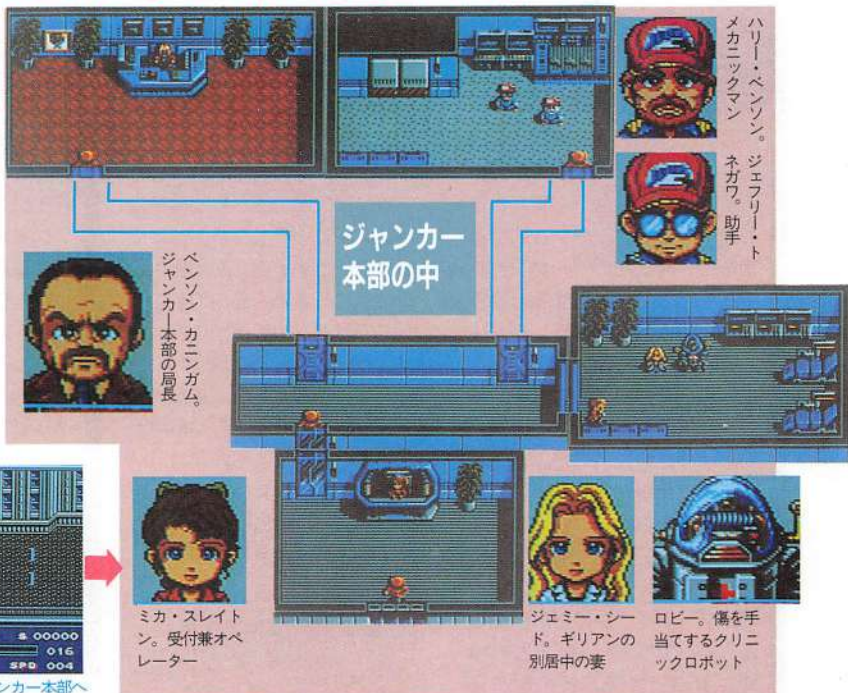
ハリーのてのひらに乗っているのはプチ・メタル。相棒だ

どの攻撃アイテムも作ってもらった。

クリニックルームに行くと、ジェミーが体力回復剤のジャンカーハイをくれた。「体力」か、だんだんRPGぽくなってきたではないか。



●ギリアンはどっさりジャンカー本部へ



## ギブスンと「17さんばし」へ。スリルとサスペンスがはじまる

ジャンカー本部にある部屋をすべてまわり終わって、さてどうしようかと思ひ、なんとなくハリーに会いにいくと、先輩ジャンカーのジャン・ジャック・ギブスンが局長室に来ていて局長が自分を呼んでいるという。さっそく局長室へ行くと、ギブスンは、やはり三頭身で立っていた。局長いわく、17さんばしでスナッチャーを見かけたとい

う情報があり、これをギブスンといっしょに調査してこい、とのこと。よし、初仕事だ。

ギブスンはさっさと局長室を出ていくので、ギブスンを追いかける。ジャンカー本部から出ると、ギブスンがジャンカーの乗り物であるトライサイクルの説明をしてくれた。ギブスンについて乗りこむと、トライサイクルはシュシュッと走り出し、

画面に「NOW LOADING (読みこみ中)」という文字をほんの1、2秒表示してから17さんばしに着いた。

ここには2つの倉庫がある。ギブスンは、第2倉庫を調べるからおまへは第1倉庫を調べるといい、さっさと第2倉庫に入ってしまった。あとを追ってみたが第2倉庫には入れなかった。しかたなく1人+プチ・メタルで第1倉庫へ入る。

倉庫のなかはクリーチャーだらけだった。ハンドブラスターを握る手に汗がにじむ。



ジャン・ジャック・ギブスンを紹介され、スナッチャー捜索へ向かう



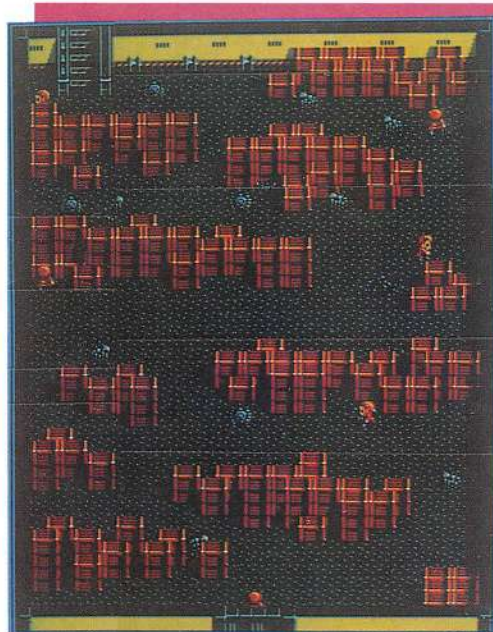
行き先の17さんばしへはオートドライブのトライサイクルで行く



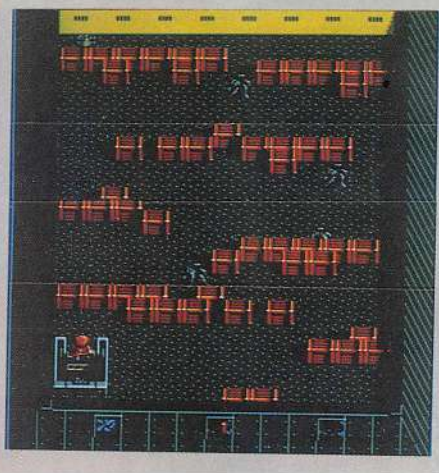
17さんばし。ギブスンの指示で第1倉庫へ



倉庫内はクリーチャーの巣だった。三頭身が緊張する



17さんばし  
第1倉庫  
◀1階  
▼2階



## こりにこった戦闘シーン。敵の弱点を探して集中砲火!

さっそくクリーチャーにぶつかってしまった。丸い写真のようにいろんな種類がいる。

バトルモードでは5つのコマンドが使える。ATTACKは持っている銃で攻撃、OPTIONで攻撃アイテム(ハリーに作ってもらえる、スティックボムなど)による

攻撃、DRUGはジャンカーハイなどの薬品の使用、METALはプチ・メタルによる自動攻撃、ESCAPEで逃げる。

アタックを選ぶと持っている銃の一覧が表示され、どれを使うのかを選ぶ。今度は照準が表示される。これで敵のどの部分をねらうのかを決めるのだ。位置によって、敵に与えるダメー

ジが違う。攻撃力(へたに0にすると敵が自爆して骨折り損になる)、防御力、動作、敵の弾のねらいの正確さ、ライフ(これを0にすれば勝ち)のどれにダメージを与えるのかを考えながら攻撃するわけ。もう誌面がつきた。次号を待て!



オプト・クラウン



クリーチャーは複数で攻めてくるかも



ライト・クリスタル



フュネラル・マスター



ランニング・アキューム



ホロリス・ホイール



クリーチャーにあたるとバトル開始



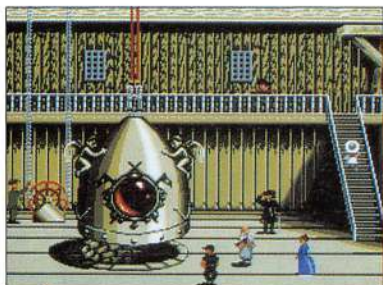
バトルモードはコマンド選択式



ハンド・ブラスターをかまえて撃つ



あたると敵のダメージが表示される



# クォース

コナミ

☎03-264-5678

3月9日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	5,800円

テトリスブームの続くなか、もっとシューティング感覚のアクションパズルゲームが登場した。2人対戦が、とにかくおもしろいのだ！

## 落ちてくるブロックを消すアクションパズルゲーム

業務用でけっこう人気のあったクォースがMSX2版で登場することになった。2人プレイが編集部ではかなりうけている。

ゲームシステムはかんたん。落ちてくるブロックのかたまりを下からブロックを撃って四角くすればいいのだ。詳しいことは右のカコミを参照。

ゲームモードは3種類用意されていて、2人プレイの対戦モードなんかをやったら、もう白熱、熱狂といった感じだ。



①自機の種類は4つ。性能は変わらない



①ブロックを地道に消して得点をかせぐのだ

②2人で協力しながらブロックを消していく

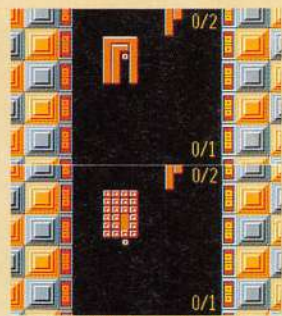
③対戦モード。消したブロックでじやます

### まずはかんたんにルール説明

さてルールを説明するでしょう。上からいろいろな形のブロックが落ちてくる。これに弾を撃って、四角い形にする。ブロックを四角形にすると消える(写真参照)。撃ち切れずブロックが自機のある下までできてしまうとゲームオーバーなのだ。



④弾を撃ちこみ、四角くすればブロックは消えてなくなる



⑤まわりだけを囲ってしまえばいいので、これでもブロックは消えるのだ

## ブロックの特徴をよくつかんで消しさろう!!

落下してくるブロックは、いろいろな形のブロックがへんてこりに組み合わせさせたもの(もちろん、1つ1つのブロックが単体で落ちてくることもある)。ブロックの組み合わせは何通りもあって、いろいろな消し

方ができ、消し方によって得点も違ってくる。ブロックに弾を撃つ順序によって、消え方が変わってくるので注意しよう。

また、ふつうのブロックとは色違いの灰色や黄色といった特殊なブロックもあるぞ。



こんな消し方もできる

⑥3つ組み合わせさせている。順序を考えて撃てばイッキに消える



これでは消せないぞ!

⑦外縁が埋められていないので消せない。ジャマものから消そう

### 1 灰色のブロック

このブロックを消せば、画面上のすべてのブロックが消えるという、とても便利なブロック。1人プレイでもうれしいけど、対戦モードなら、まさに起死回生、一発逆転の可能性を秘めた大切なブロックなんだ。消したブロックがそっくりそのまま相手側のブラインドになるのだ。



⑧ほらっ! イッキにブロックが消えるぞ

すべて消去!

### 2 黄色のブロック

このブロックは1人用のときだけのもの。これを消すことによって、ステージクリアできる。いくら画面上にブロックが残っていても、これを消しさえすればクリアなので、ブロックが下のほうに迫ってきたら、すかさずこの黄色いブロックを撃ち消し、ステージクリアだ。



⑨やった! これ下次のステージへいける

面クリアだ!!



## 2Pモード2で白熱した対戦モードを展開!!

1人プレイでは味わえないおもしろさが2人プレイの対戦モードにはある。テトリスの対戦モードと同じような、じゃまのしあいができるんだ。3つ以上の単品ブロックが組み合わさったブロックをいっぺんに消すと、

消したブロックの数だけ、相手の画面にブラインドをおろすことができるのだ。これによって相手側の視界が狭くなり、画面が見づらくプレイしにくい状況になってしまう。では、白熱の対戦モードを実況中継しよう。

### 1P：担当者A VS. 2P：ふぢも

**1 回戦** 試合まえの予想では実力はほぼ互角。白熱したゲーム展開が期待できそうだ。ギャラリーの視線のなか、試合開始。



**2 回戦** 「ふぢも」に先手をゆるした「担当者A」。担当者の意地でなんとか巻き返せるか? 注目の2回戦が、いまはじまる。



### まずは「ふぢも」の勝ち

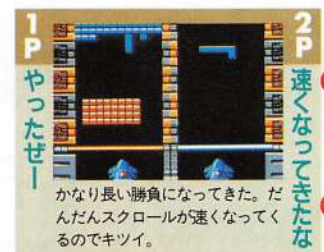


### 「担当者A」の逆襲だ!

### ルール説明

担当者みずから1P(プレイヤー1)となり対戦モードにのぞんだ。相手は百戦錬磨の「ふぢも」。クォースはかなりやりこんでいるということだ。ではここで2人対戦に入るまえに、MSX・FAN編集部における2人プレイの公式ルールを説明しておこう。試合は3回戦。2回勝ったほうの勝利。おたがいにハンディキャップはなし。持てるものを出しつくし、ずるがしこくもフェアにプレイすること。そして、試合ははじまった。

**3 回戦** タイでもかえた3回戦。両者の特徴は、素早さの「担当者A」、堅実さの「ふぢも」。どっちが勝つか?



### ついに「ふぢも」の勝利

担当者Aのコメント  
臥薪嘗胆(かしんしょうたん)。このくやしさをかてに明日を生きます。





# ロボクラッシュ

システムソフト

☎092-752-5262

3月16日発売予定

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

コンプティーク誌で連載しているロボクラッシュがRPGふうの味付けで市販ゲームになった。敵を倒してクレジットを集めロボットを強化するのだ！

## キャラクタメイキング気分でロボット作り

人類は未知の星々を開拓するために画期的な道具を完成させた。ワーカーマシン。人間型機械ロボットだ。

ワーカーマシンのパイロットたちはマシンをあやつることに誇りを持ち、マシンどうしの格闘がはじめられた。それはやが

てひとつのルールを持つようになり、大会が開始された。「ロボクラッシュ」である。

さあ、話はSFだ。キミも、独自のロボットを作って敵ロボットを倒し、倒したときの賞金で自分のロボットをパワーアップさせていくのだ。

はじめに持っているお金は500クレジット。これをもとにまず最初のロボットを作る。ボディ、コンピュータ、エンジン、タンクの4つのパーツが基本で、これに武器や特殊パーツで武装

する。これらのパーツはショップで売っている。左のゲーム開始直後の画面で、ピンク色のロボットのすぐ右(斜め上から見た感じの画面になっているので、画面では右上に見える)にある建物がはじめに買い物ができるショップ。ここで買えるパーツは下のカコミのとおり。かなり種類が多い。これだけあれば十分に個性的なロボットが作れる。ちなみに、ゲームが進んでいくとショップで売っている物も増える。ゲームが進むほどロボットの差別化が激しくなっていくわけだ。

ロボットを作ったら、つぎは作戦(ロボットのコンピュータの設定)を考える。敵と離れて戦うか接近戦でいくかなどなど。作戦が決まったら行動開始だ！



### ロボット作成

ゲーム開始直後、ピンク色のロボットがプレイヤー。これからロボットを作る！



作成開始。どんなロボットにしよう



まずはボディ。万能型のナイトでどうだ



作戦を検討中。行動パターンと攻撃目標、接近距離を決めるのだ

## ロボットのもともになるパーツはこんなにある

### ボディタイプ

ボディは大きく3つの系列にわかれている。スプライト型はもっとも古くからあるタイプで装甲は薄い機動性は高い。ナイト型はもともと兵器として開発されたもので、もっとも汎用性が高い(これはゲームがかなり進んでからでないという意味)。ケンタウロス型は敏捷性は低いが装甲の厚さが魅力。接近戦に適している。

ボディタイプ	コスト	HP	MP	攻撃力	防御力	機動性
スプライト	100	100	100	10	10	10
ナイト	150	150	150	15	15	15
ケンタウロス	200	200	200	20	20	20

ボディタイプ	コスト	HP	MP	攻撃力	防御力	機動性
スプライト	100	100	100	10	10	10
ナイト	150	150	150	15	15	15
ケンタウロス	200	200	200	20	20	20

ボディタイプ	コスト	HP	MP	攻撃力	防御力	機動性
スプライト	100	100	100	10	10	10
ナイト	150	150	150	15	15	15
ケンタウロス	200	200	200	20	20	20

### コンピュータ

コンピュータの性能はキャパシティの値で示されている。ただし、同じキャパシティでもメーカーによっていろいろと違う部分があるので、いちかばいかにキャパシティが高ければいいというものでもないようだ。

メーカー	キャパシティ	コスト
ED-250C	100	100
HERRIC	150	150
ED-250C	200	200
HERRIC	250	250

### エンジン

エンジンの性能はパワー係数と燃費、重量の3つの数字で表される。ロボットの特徴にあわせて選ぶ。

エンジン	パワー係数	燃費	重量	コスト
ED-250C	80	80	80	100
HERRIC	100	100	100	150
ED-250C	120	120	120	200
HERRIC	150	150	150	250

### タンク

容量はエンジンの燃費と作戦に応じて選ぶ。燃料が切れると動けなくなるので大きいほうが安心だ。

タンク	容量	コスト
ED-250C	100	100
HERRIC	150	150
ED-250C	200	200
HERRIC	250	250

## まずはこの島にいる敵をすべてやっつけるのだ！

右のマップは、はじめにいる島の一部。ところどころに茶色いロボットがいる。やつらが敵だ。敵ロボットのほうへトコトコ歩いていって、接触すると、戦闘シーンに入る。

戦闘シーンでは、プレイヤーは、作戦どおりに戦うロボットを見て応援することしかできない。これはけっこうがゆい。戦闘はどちらかのロボットが破壊されるか両方とも燃料が切れるまで続く。戦いの最中にせっかく買った武器や特殊オプションが壊れてしまうこともある。しかし、コンピュータやボディに受けたダメージは戦いが終わるとすぐに、自動的に修理されるし、燃料も補充される。

戦闘に勝つと賞金が手に入る。これで武器や特殊オプションを補充したり追加したりしていくのだ。

戦闘を見ていることしかできないのはいかにもシミュレーションゲームだが、ロボクラッシュ

ユでは、イベントをクリアしてクレジットをもらうというRPGっぽいことも起こる。島をくりくり歩いているとメッセージが表示されることがあって、困っている人を助けたりするとクレジットがもらえるのだ。また、この島には地下に迷路っぽい通路があったりする。

そうこうしているうちに島にいる敵ロボットをすべて倒したら、つぎの島へ行ける。もちろん、島が変わるごとに敵ロボットもショップで売っているパーツ類もレベルアップしていくのだ。このへんもRPGっぽい。

いったい島は全部でいくつあるのか、何体の敵ロボットを倒せばゲームクリアになるのか、もっとも強いロボットはいったいどんな型でどんな装備になるのか、先々のことを考えるのもおもしろい。

### 最初の島の部分マップと縮小全体マップ



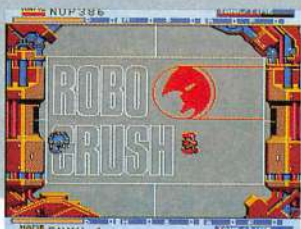
①はじめの島の左端の部分のマップ。斜め上から見ている感じは斬新だが、マップは作りにくい

②島の全体マップを表示する機能があるのはうれしい。どことなく日本に似ている島だけど、離れ小島に行く方法は？

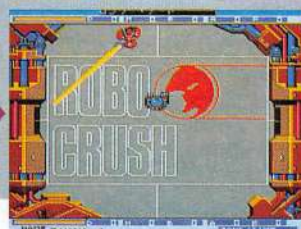


③戦闘に敗れたロボットは島のマップから消えてなくなる。ゴミを捨てて島を掃除している気分だ。ただ、あまりにも粗大ゴミなのでなかなか捨てられない。イベントでクレジットをふやして強力な武器を手に入れたりしないとなかなか勝てないのだ

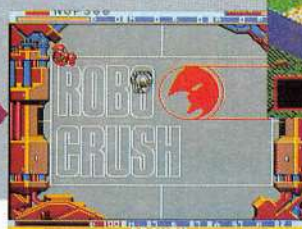
### 戦闘シーンに突入



④緊張のおももちでバトルフィールドへ



⑤プレイヤーのロングソードがうなる



⑥倒されたロボットは灰色になって消える

### 武器

武器は攻撃可能な距離の違いで大きく4つにわけられる。戦闘中に壊れてしまうこともあるので、たとえば長距離武器を2つ以上持つことも意味がある。作戦とロボットの特性に応じて選ぶ。

#### ▼近距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
パンチブースター	70	8	4	15
スモールソード	50	13	6	25
ブレードアーム	70	14	4	17

#### ▼中距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ショートソード	85	16	6	25
マグネティックソード	80	18	8	29
レーザーソード	80	20	6	35
バトルアックス	60	20	7	25
ウォーハンマー	50	23	12	20
モーニングスター	70	15	8	15

#### ▼長距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ロングソード	50	18	8	29
ライトニングウィップ	70	13	6	27
ジャベリン	45	11	4	20
ロングランス	45	8	11	20

#### ▼遠距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
クロスボウ	45	4	8	25
シュリケンランチャー	50	9	6	30

### 特殊オプション

はじめから買える特殊オプションは4つしかないが、どれも効果大きい。ヘタに武器を増やすよりも特殊オプションを買ったほうが得。

#### ▼特殊オプション

名前	重さ	値段	備考
ターボブースター	4	15	エンジンパワーアップパーツ。移動速度アップ
Mg. コーティング	12	22	関節駆動装置に磁性を持たせて反応速度を上げる
シールド	12	22	防御用のタテ
ターンパーツ	4	7	腰関節の駆動強化。武器のねらいがつけやすくなる



# FAN NEWS

## HAL ゲームコレクション Vol.1 & Vol.2

ちかごろはやりのレトロゲームコレクションが今度はあのハル研から登場だ!

ハル研究所

☎03-252-5561

3月10日発売予定

媒体	各 200 × 1
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	128K
セーブ機能	
価格	各3,800円(タケルのみ)

### 古きをたずねて新しきを知る

HALゲームコレクションVol.1 & Vol.2(2本同時発売)は、このごろ流行している、かつて発売されたゲームを集めて1枚にしたディスクソフトだ。1枚に4つもゲームが入ってしかも価格が比較的安い。これはいつ

もサイフと相談しながらパソコンショップのショーウィンドウをのぞきこんでいるMSX少年少女にとって、なかなか魅力的なことだろう。内容はというと、ゴルフやバスケットボールなどのスポーツゲームやパズル、ピ

ンボールに麻雀とバラエティーに富んでいて楽しい。ゲーム自体はリバイバル作品なので特別に目新しいところはないけれど、昔のゲームを遊んでみると、最近のゲームにはないおもしろさも発見できるかも。

### SELECT GAME

- てつまん
- HOLE IN ONE
- ダンクショット
- エッガーランドミステリー

●Vol.1のセレクト画面。ゲームを選んでスペースを押す。Vol.2も同様だ

## HALゲームコレクションVol.1



### てつまん

4人打ちタイプの麻雀ゲームだ。最初にコンピュータがわの強さを初級、中級、上級の3段階から選択、クイタンのありなしを決めてゲーム開始。あとはカーソルキーとスペースキーだけでゲームができる。あ

たり牌やポン、チー、カンに必要な牌にはメッセージを出してくれる親切システム。もっともゲームのほうは上級になるとかなりごわいようだ。なお、誤リーチはそのままアガリ放棄になってしまうので、そそっかしい人は御注意を。



●とりあえずメンタンピンめざしてがんばっているけど、西家の手が大きいぞうだなあ



●思ったとたん商家がはりこんだ。1回ごとに点数表示してくれる。いまトップだな



### HOLE IN ONE

1~2人プレイ用のゴルフゲーム。ゲームはストロークプレイになっている。操作はまず風の方向、強さを考えてカーソルキーで方向を決め、続いてパワーとカーブをスペースキーで決めるとショットしてくれる。

コースは全18ホールで池越えや砂漠のような大バンカーなど変化に富んだプレイが楽しめる。グリーンには芝目があって、パット後のコースにかなり影響をあたえるようだ。コースレイアウトを研究してトップスコアをめざせ!



●1番ホール331mパー4風はアゲンスト。とりあえずドライバーでいけな



●これをしずめてパー。距離がかなりあるし芝目が右上へ流れているからよく考えて



### ダンクショット

自分でエディットしたチームを操作して、チャンピオンをめざすバスケットボールゲーム。プレイヤーは同時に監督の役割もはたすわけだ。エディットされた選手たちは、プレイを重ねていくうちにだんだんと

レベルアップし、シュート力やジャンプ力などをつけていくのだ。ルールは本物のバスケットボールにできるだけ近づけた本格的なもの。スピーディーな試合展開をしないと、3秒ルールや30秒ルールにひっかかってしまうぞ。



●まずは自分のチームを作成。チーム名やユニフォームを決めてから選手を6人作る



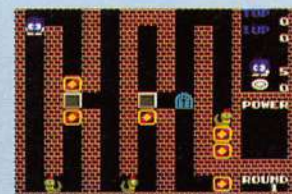
●敵陣を中央突破してダンクショット! この黒人選手はシュートの成功率がいいぞ



### エッガーランドミステリー

かわいいキャラクターを操作し、動かせる壁や弾による攻撃を使っておじゃまな敵をどかしたりとじこめたり、ときには利用したりして出口をめざすアクションパズル。ゲームには時間無制限でパズルを解くTY

PE1と制限時間の間に画面のどこかにいくつかかくされている王冠をとっていきながら解くTYPE2の2つのモードがある。また自分でステージを作るコンストラクションもあるので、友達とステージの出しあいをしてみよう。



●1面目のスタート。●のコマをとることに2発ずつ弾を撃てるようになるのだ



●無事脱出に成功してふんぎーい!! でもこのあとのステージは当然きびしいぞ

## どうしてこんなにはまってしまう?!

たとえば、Mファン編集部では、数週間にわたってVol.2に入っているローラーボールが異常に流行した。原稿書きやプログラム解析のあいまに1プレイ2プレイ、そしていつのまにか1時間もたってしまうてあわてることもしばしばだった。だれでもすぐにゲームができて、しかもプレイヤーの腕前がすぐに得点に反映するゲーム性のすなおさが人気のもだったようだ。昔のゲームは画面が単純だし、BGMも最近のものに比べれば比較にならないほどシンプルだ。しかし、そのゲームのシステムは、最近のゲームに比べ

ても決して見おとりしないような工夫がこらされている場合が多い。たとえば、ダンクショットはかなりリアルに設定されたルールなどもおもしろいが、プレイヤーが自分で設定した選手をきたえてやるとその選手が成長するようにできていて、プレイヤーが上達すれば選手のレベルも上がって行くのがおもしろい。スポーツゲームにRPG的要素が入っていて、アクションのほかに選手の実力アップが楽しめるわけだ。要はそのゲームが楽しめるようにできていれば、プレイヤーははまってしまうのだ。当然のことだけどもね。



↑エッグランドミステリーは、登場キャラクターのかわいさと敵の多彩さが魅力的



↑つきの捨て牌をすらすらして表示したり、メッセージが出たりと親切設計のつまみ



↑これがMファン編集部にインフルエンザみたいに行したローラーボール。最上段はエキストラポイント、2段目はスロットマシン、3段目は得点場所が多い。ちなみに編集部記録は203万点だ

## HALゲームコレクションVol.2

### スーパービリヤード



6つの的玉をポケットに落とすビリヤードゲーム。1〜2人プレイ用。まず台のまさつの強さや突く回数、何点マッチかなどの基本設定を入力してゲームスタート。的玉は色に応じて10〜60点で、ポケットに入

れたプレイヤーの得点になる。また、6つのポケットのうち1つがラッキーポケットになって、ここに入るとボーナスポイント。台のまさつを少なくして、こおりの上でビリヤードをしているような変則プレイをするのもいいかもね。



↑左か右にあるグレーにみえるのが甲玉。ピンクの玉がおいしいところにいるぞ



↑うまくピンクに当たってポケットに入った。ピンクは1番点が高く60点だ



### ホールインワンプロフェッショナル

Vol.1に入っているHOLE IN ONEのバージョンアップ版。通常のストロークプレイのほかに、マッチプレイやトーナメントモードもあり、アベレージ、エキスパート、プロフェッショナルの3段階でゲーム

がむずかしくなる。コースはキングとクイーンズの2コース36ホールある。どれも趣向をこらしたレイアウトの難ホールばかりだし、写真のようなへんでこりんなホールもたくさんあって、スコアを伸ばすのもなかなか大変なのだ。



↑クイーンズコース1番ホール。ドライバーでピンめがけてまっすぐにショット!



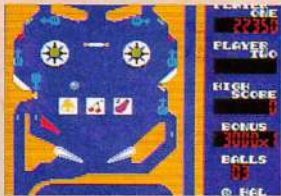
↑出た! クイーンズの10番ホールはなんと、つめてついている巨大な足型なのだ



### ローラーボール

縦約4画面分のスマートな台に、4組のフリッパーのついたピンボールゲームで1〜2人用だ。ベル、チェリー、ナスの3種類の絵が出るスロットマシンが途中にある。ベルならボーナスポイント、チェリーな

ら台の下のほうに行った玉を上段に打ち上げてくれるが、ナスが出ると上に上げて玉が打ち降ろされてしまう。普通のピンボールと同様に、1つの玉をどれだけ長持ちさせられるかが勝負になる。ともだちと2人でやるとはまるぞ。



↑スロットマシンでチェリーをそろえておけばたとえば下に落ちても復帰できるのだが



↑こうなってしまったらもうおしまい。ボールも3発使いきってゲームオーバーだ

### EDDY II

このソフトだけはゲームではない。じつはトラックボール対応のグラフィックツールなのだ。直線、曲線、円や楕円を描く、色をぬるといった基本的な機能のほかに、画面の複写や画面全体のスクロールといった機能もある。また、描い

た絵をBASICのデータに変換して保存してくれる機能がついているので、自分で組んだプログラムの中にEDDY IIで作った画面を組みこむのもかんたんだ。最近のものに比べれば処理速度は少しおそいが、十分使えるツールだ。



↑EDDY IIの初期画面。右に表示されているメニューを選んで自由に絵を描く



↑とりあえずこんな絵を描いた。画面データはディスクやカセットにセーブできる



# ダンジョンハンター

アスキー

☎03-486-8080

3月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	16K
セーブ機能	コンティニュー
価格	未定

画面にむかって光線銃をバシバシ撃つ爽快シューティングゲームの登場だ。むかって来る敵は、手に持った光線銃でバツバツとなぎ倒そう！

## 光線銃を使って敵をバンバン撃ちまくれ！！

すでに、中近東(サウジアラビアやクウェート)では発売されているダンジョンハンターは名前の通り、ダンジョンのなかを歩きまわり、出てくるモンスターを光線銃でガンガン撃ちまくるという、わりと単純なゲーム。ゲームは6つのステージで区切られている。各ステージにいくつかある墓場でモンスターと戦い、全滅させるとマップやカギが出てくることある。このカギを持ってボスのいる墓場まで

行き、ボスを倒すとステージクリアとなるのだ。こう書くとかんたんそうだが、けっこう熱くなれるのだ。

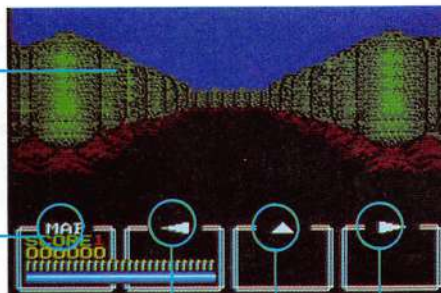


①Plus-Xターミネータ  
レーザーという光線銃

### 画面説明

#### メイン画面

画面上部がメイン画面になっている。ゲームは3Dで展開され、敵がジワジワと近づいてくる感じだ。



#### マップ・アイテム

ここを光線銃で撃つことによって、マップを見たり、ばくだんなどを使ったりできる。

**移動** 3つの矢印を撃つことによって、その矢印の方向に移動するんだ。うしろに行きたいときは、右か左の矢印を2回撃てばうしろにむけるぞ。

## ステージ1は森！ボスを捜し出し倒せ！！

ステージ1は森での戦闘だ。まず、マップをさがして墓場荒らしだ。途中で吸血こうもりやスケルトンなどのザコキャラが襲ってくるのをちょちょいのちょいとかわし、先へ進む。マップを手に入れたらカギのあたりがわかるので、今度はカギを求めて墓場荒らし。カギを手に入れたら、ボスとの対決が待っている。



マップだ！！



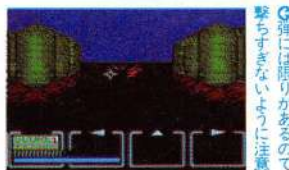
②あちこちにある四角いブロックが墓場。カギが隠されているたりボスが

### 役に立つアイテム一覧

<b>薬(青)</b> 	<b>薬(赤)</b> 	<b>マガジン</b> 	<b>たて</b> 
アイテムを取るには撃てばいい。ダメージを少し回復	このアイテムを撃つとダメージをすべて回復してくれる	弾を撃ちつくしてもこれがあれば、弾が満タンになる	プレイヤーの防御力を、ある回数だけアップしてくれる
<b>ばくだん</b> 	<b>ピン</b> 	<b>マップ</b> 	<b>カギ</b> 
これを使えば画面上の敵(ボス以外)すべてを一掃する	2種類。移動スピードを(黄→はやく、赤→おそく)変える	これを持っていないと全体マップを見ることができない	ボスと戦うにはこのカギが必要。重要なアイテムだ



③迫ってくる敵を光線銃で撃つんだ



④弾には限りがあるので撃ちすぎないように注意



カギを取って...



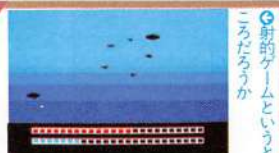
ボスと対決だ！！

⑤墓場では一定の敵を倒せば抜け出せる

⑥カギを取ったらボスを捜して対決だ！

### 続々とソフトを開発！！

このダンジョンハンターを買うと、光線銃がいっしょについてくる。アスキーはこの光線銃の発売に合わせて、続々と新しいソフトを開発している。このつぎのゲームはディスクで発売されるのだが、そのディスクにはいくつものゲームが入っているそう。つまりディスクマガジンのいろいろなゲームが遊べるわけだ。右の写真はまだ開発中のものだが発売が待ち遠しいね。



⑦射的ゲームというところだろうか



⑧差置く5つの標的を撃たなければいけない

# THE LEGEND OF SHONAN 湘南伝説

© 1990  
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

湘南NEWS

しょうなんでんせつ

# 湘南伝説

ビクター音楽産業

☎03-423-7901

発売中

媒体	CD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K (要ROM)
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

湘南を舞台とした暴走族同士の抗争がテーマのシミュレーションゲーム。海岸道路を己れの支配下に置こうとするヨコヤマ連合の野望を打ち破るのだ!!

## 横浜の暴走族が攻めてきた

湘南を支配下におさめようと、横浜の巨大チーム・ヨコヤマ連合が侵攻してきた。プレイヤーは、それを阻止すべく戦う、という設定の陣取りシミュレーションゲームなのだ。目的は敵の本部にいる総長を倒すこと。全部で10ステージあって、1人でも2人対戦でもプレイできる。



①左上は通常移動用マップ。右上のは全体マップ。下には自軍と敵軍のデータが表示されるのだ。

## これが基本コマンドだ!!

部隊(ユニット)に対するコマンドは大きく分けて、移動、攻撃、特命の3つがあるのだ。

このほかに、右で紹介しているような、自軍を強くするコマンドがある。

### 移動

ユニットには移動力がそれぞれ設定されていて、その数値以内で移動できる。

敵のユニットに隣接しても止まらなくてもいいので、敵のすぐそばでも自由に移動できる。



①移動させたい部隊をカーソルで指定する

②すると移動できる範囲が示される

③あとは移動させて決定するだけだ

### 攻撃

基本的に隣接している部隊しか攻撃することはできないけれど、一

部の部隊は離れたところから一方的に攻撃することができる。地形によって守備力が違ってくる。



①1人1人が画面の中央に向かっていく

②全員が中央にいくとフラッシュして……

③生き残った者だけが画面に表示される

### 特命

このコマンドには6つの種類がある。セーブやロードをするのもこのコマンド。なかでもユニークなのは、行動が2倍行える「気合」や、スカウトした幹部をクビにできる「幹部クビ」などだ。



①幹部は1人しか雇えないのでなくなった幹部はクビにするのだ

## 兵士をやとって幹部を集める 徴兵

重要なのは、まず学校を占領することだ。学校からは収入を得ることができるし、自分の所持金を使って部隊を徴兵することもできる。部隊は切り込み隊、攻撃隊など全部で10種類。学校ではさらに、特攻隊長などの自分の右腕になる幹部をスカウトできる。するとその幹部の特徴に対応した部隊の攻撃力と移動力がアップするのだ。

学校と本部でのみ部隊を徴兵することができる。所持金以内だったら、何部隊でも動員することができるのだ。



①各部隊は10人で1チームなのだ

### 購入

オートバイか、車をこのコマンドで買うことができる。値段が非常に高いけれど、ローンを組んで分割支払いもできる親切さ(?)なのだ。



①バイクのほうが移動力がある

### スカウト

部隊徴兵と同じように学校で幹部を雇うことができる。ただし、毎ターンごとにこづかいを与える必要がある。



①幹部は全部で8人。誰を雇うか?

## 1人でも2人でも楽しめる

うれしいことにこのゲームは1人でも2人でもプレイできる。2人の場合は、さまざまなタイトルのついた10種類あるステージのなかから好きなものを選んでプレイするのだ。1人の場合は、自軍の総長の名前とチーム名を入力して、スタートする。ステージを選ぶことはできなく

て、10ステージをひとつずつ勝ちすすんでいくのだ。各ステージは、約42画面の広さを持っていて、まさにヤリガイがあるだろう。しかし、システムはとっつきやすく、SLGの初心者にはうってつけである。

### モード選択画面 学校を占領する



①1人用と2人用の好きなほうを選ぶ



②学校は自軍の部隊が入るだけで占領できる

### ヴィクトリー!!



①でもって敵の総長を倒すところなる。気分はサイコーだぜ!



FAN NEWS

# 帰ってきた探偵団X

ハート電子産業

☎045-461-6071

3月9日発売予定

媒体	CD-ROM×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

しゅん、みき、やす、のぶ、の4人の探偵団Xのメンバーが巻き起こすギャグとパロディの爆笑アドベンチャーゲーム。シナリオは豪華3本立て！

## ギャグ満載のアドベンチャーゲーム

脈絡のないストーリーと、思わず笑っちゃうパロディ、「真面目にやれ！」と怒ってしまいそんなギャグの連続を強力な武器とするアドベンチャーゲーム。アドベンチャーゲームといっても何日も頭を悩ませながら解くようなタイプではなく、笑いながら先へ進む新人類タイプ。「移動」「話す」「調べる」の3つしかないコマンドから1つ選び、そのあとに現れる目的を選ぶだけでズズン先へ進むのだ。ディスクへのセーブ、ロードは事務



画面下部のメッセージウィンドウにはギャグがバニバン表示される

所です。また、このゲームにはシナリオが3つ用意されており、自分の気に入ったシナリオからはじめることができるというのも魅力だ。

3人組  
株式会  
社



元学校の先生が結成した悪の組織。なかなか手強いぞ

## 主人公と悪玉

主人公たちは名門じゃがいも学園のハチャメチャ4人組(しゅん、みき、やす、のぶ)が結成した正義の組織「探偵団X」。一方、悪玉は元先生の集団「悪の白寺山株式会社」だ。

VS.

しゅん

探偵団Xのリーダー。キミのこと

みき

探偵団Xの紅一点。気が強い

やす

大げさかかまさない。ペンな奴

のぶ

ドラえもんみたい。便利な奴だ

## 乙姫の涙は深海の果てにの巻

ある日、探偵団Xの事務所にやってきた亀が「竜宮城が大変なことに……」とメッセージを残して死んでしまうところから

ストーリーがはじまる。正義感の厚い探偵団Xのメンバーは、「さあ、竜宮城へ行こう」と張り切って出発。潜水艦をつくり、

太平洋でモンスターと戦いをくりひろげ、冒険の旅を続ける。そして、やっとたどりついた竜宮城で探偵団Xを待ち受けていたものは……。

### 亀からの依頼

ひょんなことから依頼を受けた探偵団X。目的地の竜宮城に行くために博士の所や、町のバイク屋に行き、みきの色気を使って情報を集める。

竜宮城に詳しい。Iバ3世博士

パンテラス2世は潜水艦を研究中

話はこの亀の死からはじまる

### 太平洋の戦い

潜水艦が完成し、いよいよ竜宮城に向けて出発！しかし太平洋にひそむモンスターを倒さないとたどりつけない。モンスターとはジャケンで勝負だ。

太平洋で4匹のモンスターと対決。体力がなくなるとゲームオーバー

人魚のお宿。ここでダメージを回復してくれる

## 竜宮城を救え

竜宮城にたどりついたが、悪の白寺山株式会社3人組に捕まってしまう。なんとか、牢屋を抜け出し3人組と対決だ！

迷路を抜けて乙姫を救出する

ついに3人組と対決。やっつけろ！

## ★ ブリバリ伝説の巻 ★ ★ ★

みきの勝手な行動でグランプリレースに参加することになった探偵団X。狙うは総合優勝だ。レースには悪戦苦闘のバイクレースゲームが用意されているゾ。

スポンサーの所に行くとエンジンを提供してもらうが……

いよいよグランプリレースが開始された。ライダーはキミだ

## ★ がんばれ地球防衛軍の巻

地球防衛軍のかわりに探偵団Xが怪獣退治をすることになった。ところが怪獣を調査していくうちにある秘密が隠されていることをつきとめた。

こいつが大怪獣ドメストだ。こいつに食われないように注意

おっとどこかで見たキャラだな。どこで出るか楽しみに

乙姫様、さよなら

玉手箱を開けたら……





FAN NEWS

マスターズ・ヒストリー

# アルバトロス2

日本テレネット

☎03-268-1159

3月13日発売予定

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

古きよき時代の香りのする新しくレトロなゴルフゲーム。なめらかなスクロールと美しいビジュアルシーンで、前作よりさらにグレードアップ!!

## リアルさを追求したゴルフゲーム

アルバトロス2は、ゴルフのもつメンタルなリアルさを追求しながらも、初心者でもわかりやすく操作性を第一に考えて作られた良心たっぷりのゲーム。マウスを使えば片手で操作できる。舞台は、栄えあるイギリスの20世紀前半の古きよき時代。トータルの打数を競うストロークプレイ、4日間に渡って成績

を競うトーナメントプレイ、ホールごとに勝敗を決するマッチプレイなどバラエティにとんだ5つのモードがある。そしてコースは、難易度の違うものが3つ、計54ホールが用意されている。残念なことに、これらは実際に存在するコースではないが、とてもよくできている。



木にボールが衝突する風を考慮しないというなる



④カントリークラブ全景。ここから優雅な戦いの繰り広げられる

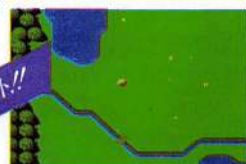
## スクロールはなめらかに

このゲームのウリともいえるスピーディなスクロール。ちょうど上から見た2D表示のコースが、流れるようにスムーズに動いていく。ホールには凹凸があり、変なところにボールを落とすと転がって、バンカーに捕まることもあるのだ。



④グリーンは三角形の記号で芝目が表示される。記号は3種類、複雑なグリーンもある

④クウウインとボールが落ちていく。スクロールのせいもありかなりの迫力だ



ショット!!

## 5つのモードで対戦する

5つのモードの中で特徴的なモードが2つある。1つはあの麻生優子ちゃんがキャディになるトレーニングモード。優子ちゃんが各ホールの説明をしてくれたり、風の有無の設定や、ショットした後のやり直しができたりする。もう1つは、近代ゴルフの基礎を築いた日本人の名プレイヤーたちと対戦するビジュアルマッチ。相手によってコースが変わり、勝つと美しいビジュアルがあらわれ、プレイヤーを讃えてくれるのだ。



④ビジュアルマッチの対戦者の一人。ホビー・ジョンス



④女性も登場する。2人目の対戦者セシル・リンチ

※画面は開発中のものです。

基本画面なのだ

**コース名・ホール名**

選択したコース名と現在のホール名が表示される。\*

**ショットウインドウ**

ボールの接地面の状態、クラブの選択やパワーゲージを表示する。

**スクロールウインドウ**

ショットしたボールが飛んでスクロール画面になる。

**マップウインドウ**

各ホールの全体マップ、風向きと強さがあらわれる。矢印をウインドウの一部分にあわせると拡大マップを見ることができる。

**断面図**

ホール全体を横から見た断面図。前回までのボールの弾道が、点線により表示される。

**スコアテーブル**

プレイに必要なデータであるプレイヤーの名前、トータルスコア、そのホールの規定打数、ヤード数などが表示される。



セピア色のグラフィックを見ると、なごみか落ち着くようだ

# DM fan

パソコン、ゲーム機は数あれど、ディスクマガジン(DM)があるのは当MSX界だけ。しかも、しっかり定着して人気を得ている。春にむけてDMはさらに充実。注目度急上昇なのだ!



**DS#11** ディスクステーション11号/4月号

● 2枚 × 2 MSX2/2+1,940円・発売中(毎月8日発売)  
● コンパイル

どんどん出るディスクステーションは、3月8日発売の号で11号目の4月号となった。こうやって毎月発売の月刊になると、その号らしい特徴というものがなかなか希薄になりがちだ。Mファンにしても3月号ってどんなだったかな、と考えるとすぐに何が特集されていたかなんてうかんでこない。これはある意味で宿命みたいなもので、そのぶん中身が最新情報満載の情報中心になっていく。

というわけでDSも、今回初めてお知らせというものが入っている。ゼネラルプロダクツという「電腦学園」を作っているソフトハウスがやるイベント「パ



◎サイコロで遊ぶ人気RPG「ランダーバーン」の第2弾はDSから独立したソフトになる



◎途中の町で競馬ならぬ競馬でキャンブル。持ち金が減るといって



◎タイトル画面は???

ソコンゲーム大会」の詳細だ。たぶん、今後もこういったものが増えるのではないかな。そういえば、MSXのイベントの報告が入っていたことがあったけど、こういうことはもっとやってもらいたい。

さて今月は右に紹介している(株)日本テレネットの「ヴァリスII」、データウエスタの「ミステイ」、コンパイルの「ランダーバーン」、Mファンの「スネーカー」が遊べるもの。そのほかはデモ。ほかに恒例のBGV。テーマは国民的行事のお花見。コンパイルさんもやってくれます。これからもどんどんお願いしたい。来月あたりは期待の「SDスナッチャー」なんかどうでしょうか。というわけで4月6日発売の12号はいかに?

日本テレネット

## ヴァリスII

あこがれの優子ちゃんが、活躍するアクションゲーム「ヴァリスII」を体験できるのだ。気味の悪い敵をパジャマ姿の彼女がやっつけていくようすはなんだかあぶなくて、早く武装用スーツを着せてあげなくちゃ、と思うのだ。



データウエスト

## ミステイ

ミステリーの短編を楽しむ推理ゲーム「ミステイ」。今回の事件は主人公神代探偵が出会った白い着物姿の亡霊が、ほんとうに亡霊かそれとも何か別のものであるかを捜査する。山奥村で、何が起きようとしていたのか。



MSX・FAN

## スネーカー

今月のファンダムで掲載しているブロックくずしタイプのゲーム。操作するのは虹色のかわいいへびのみ。カーソルで8方向に移動させて玉をはじき返すと、ブロックが1つずつ消えていく。最初はむずかしいけど、ハマる。



コンパイル

## ランダーバーン

4月といえばエイプリルフールというわけで、このゲームは、連載シュートティングの「プラスターバーン」のパロディ版。主人公のランダーくんは全宇宙に粗悪なみかんをバラまき、宇宙征服をねらっている悪者みかんを退治するため、オレンジ星に向かうという話。



コンパイル

## BGV (お花見)

春といえば、花。花といえば桜。桜といえば、花見。花見といえば宴会……。というわけで、コンパイルのいつものノリでBGVは楽しい花見となった。ランダーくんをはじめ、かつて登場したDSのキャラクターが総出演。



※**P**マーク……遊べるもの  
**D**マーク……デモ



## ピーチアップ3

●**D**×2 **D**MSX2/2+3,800円・3月23日発売予定(奇数月25日発売)  
 ●もものきはうす

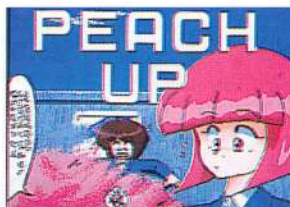
♡ゲームにシューティングがあったっていいじゃない、というわけで3月23日発売予定のピーチアップ3はなかに『究極ピーチ』というれっきとしたシューティングゲームが入る。詳細は未定だが、きっとああなっそうなる……というわけだろうから期待したい。そのほかに、プチゲームとして『ピーチクラブ世界一周双六編』というサイコロゲームが入る。いずれも開発途中というわけで、右に紹介している画面写真も試作中のものだ。これだけではわからないけれど、やっぱり心の部分もた

くさん入るわけで、楽しみにして損はなさそう。

左下のイラストは3号のパッケージに使用予定のもの。まえの桃子ちゃんがよかったなあ、と個人的に思いつつも、ミンメイみたいでかわいい、とこれも気に入ってしまう。

さて、このほかの予定はゼネラルプロダクツの『電脳学園』の前回と違うバージョンのもの、アリスソフトの『あぶないてんぐ伝説』、そしてユーザーからのお便りを集めた『MAIL BOX』、編集後記が入る。以上が、この記事を書いている段階でわかっ

ている内容全部だ。来月には、すでに発売になっているので、さらに詳細をお伝えすることができると思う。すこし舌つたらずな紹介となったがこのへんでご勘弁。では、来月号で。待ちきれない人は3月23日ね。



◆ディスクのタイトル画面



◆メニュー画面はこんな感じになる

### 究極ピーチ **P**

どこが究極なのか、いまのところ不明ですが、♡もののシューティングゲームなのでかなりだいたんな想像をすると……やっぱり究極としかいいようがないでしょう。ああ、なんてスケベな私。



### ピーチクラブ世界一周双六編 **P**

サイコロをころがして運命を決める。そんな生き方がテーマのゲームがこれ。やはり途中でお待ちかねの♡シーンが登場。紹介している画面は開発中なので、どこで登場するかは不明。お楽しみに!



## ピンクソックス2

●**D**×1 **D**MSX2/2+2,800円・発売中  
 ●ウェンティマガジン

かなり♡指数が高いピンクソックスシリーズの第2弾がついに発売になる。前回登場のまなみちゃんにくわえて、『グラムキャッツ』のさやかちゃんと、ゆかちゃんが参加。もちろん連載小説の『ハーフタイムラバー』も入っている。今回の話はいよいよ中盤にかかっておもしろくなりそう。また、これも連載のアドベンチャーゲームが入る。前回の話でコールドスリープから目覚めた主人公が宇宙船内の自分の部屋に落ち着いたところから、いよいよほかのコールドスリープの人たちが何人か目覚めて話はさらに進んでいく。男

のに女である、というヘンな設定の展開はどうなるのだろう。興味あるところだ。さらに、自然画を使った『アダルトカード合わせゲーム』は、美少女といえば白夜書房の月刊誌『オトメクラブ』から、かわいくて、おいしそうなお女の子を選んで使用するという。それが1点にふつうのグラフィックタイプが1点あって合計2点だ。

さて、新コーナーも登場する。『やぶって見せてボン』というものでトランプのスピードという



◆メニュー画面。「グラムキャッツ」のさやかが登場!



◆「やぶって見せてボン」に出てくる女の子

ゲームをコンピュータと対戦しながら、勝ったら女の子の一部分を隠しているテープをはがせるというもの。エッチだなあ。そしてさらに、とっても刺激的な『どしどしふんどし』だってありますぜ!



◆「どしどしふんどし」は止まらない!

発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

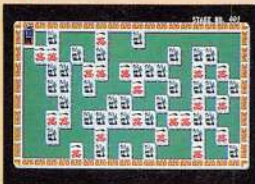
期間/1月15日から2月14日まで

## 期間中に発売されたソフト

1月

18日 紫禁城(D)/スキップトラスト/6,800円

マーじゃん牌を使った、かわったアクションパズル。スタート地点からゴールまで牌をどけて進むだけのゲームだけど、これがなかなか難しい。牌の絵がからもキレイで楽しい。



銀河英雄伝説+セット(D)/ボーステック/11,600円

シミュレーション「銀河英雄伝説」とその追加シナリオ「パワーアップ&シナリオ集」を1本のソフトとして発売。これから銀英伝を買おうと思っているキミにぴったり。



19日 ドラゴンナイト(D)/エルフ/6,800円

あるときは本格RPG、またあるときはかわいい女の子の出るエッチゲーム。しかして、その正体はエッチな要素たっぷりのRPGだ。RPG好きのスケベなキミに/



今月は新作がやたらと不作。たった7本しか発売されていなかった。年末年始と多くのソフトが出てみんなのおこづかいもつきるところだし、ちょうどいいか!

### 対応機種の記事の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。ⓁはMSX2か2+、ⓄはMSXかMSX2かで機能が切りかわります。ⓂはMSX-MUSIC対応です。

25日 ピーチアップ2(D)/もものきはうす/3,800円

これまたエッチ。エッチなディスクマガジン「ピーチアップ」の第2弾。安い価格とエッチな中身で大好評。この先も、奇数月の25日に発売され続けるとはうれしい。



ミスティVol.3(D)/データウエスト/5,000円

すでに2作発売されているシリーズもののミステリーAVGの3作目。最近ではめずらしく数枚のグラフィックのみのテキストアドベンチャーに近いタイプのゲームだ。

30日 ウルフAT(D)/テクノポリスソフト/6,800円

主人公は正義感の強いトラック野郎ウルフ。悪の秘密結社「XXX」を倒すべく、街のヤクザなどをピシバしたたきのめしていく、爽快なアクションゲーム。



2月

8日 ディスクステーション3月号(D)/コンパイル/1,940円  
月刊化を果たした「ディスクステーション」の3月号。新作もたくさん見られるけど、今号にはレトロゲームも収録。

## ソフトなんでもベスト10

年末年始と新作発売予定表にも多くのエッチゲームが名をつらねたのに目をつけ、先月、エッチゲームのベスト10を募集したわけだが、ハガキがくるにつれてMSXユーザー(あるいは本誌の読者)のスケベさを痛感させられる思いだ。いままで、ベスト10のハガキには見られなかったイラストまで多くなった。というわけで結果は右のようになった。プレゼントの当選者は来月のこのページで。

つぎのベスト10は「思わず涙したベスト10」。どんなジャンル

でもかまわないから、ゲームを解いて、プレイして、こいつは感動した/と思ったソフト(1990年3月8日現在発売中のもの)を1~3位までハガキに書いて送ろう。あて先は、〒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 ベスト10係まで(3月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。選んだゲームに対する意見などもどしどし書いておくこと。

1989年話題の当選者:〈東京都〉小平和志に「激突ペナントレース2」を、〈東京都〉武政俊〈千葉県〉島村和仁〈愛知県〉井戸一賢〈福島県〉志賀惣一郎〈沖縄県〉平良直樹(敬称略)にテレカをプレゼント。

### エッチゲーム ベスト10

順位	ソフト名
1	ピンクソックス(ウェンディマガジン)
2	ポッキー(ポニーテールソフト)
3	ドラゴンナイト(エルフ)
4	カオスエンジェルス(アスキー)
5	グラムキャッツ(ドット企画)
6	せまってみたい(ハード)
7	びんきいぼんきい(エルフ)
8	リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール)
9	ピーチアップ(もものきはうす)
10	ワイライツゾーンII(グレイト)

◎エッチソフトのベスト10だとなぜかハガキの返りがいい。1位はピンクソックス。その1位とたった3票の差で2位なのが、続編が発売される予定のポッキー。以下、RPGの2本が弊れている。

### J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション3月号
2	—	ドラゴンナイト
3	—	ピーチアップ2
4	2	ルーンワース
5	—	レナム
6	—	グラムキャッツ
7	—	イースII
8	—	信長の野望・戦国群雄伝
9	—	アークスII
10	—	銀河英雄伝説

◎あいかわらず1位はDS、3位にピーチアップとディスクマガジンが強い。しかし、2位にドラゴンナイトというのはなかなか健闘、人気の高さがうかがえる。エッチものの人気全体が高い(2月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

ここMSX・FAN編集部のアシスタントの  
間で『ドラクエⅣ』の話題でもちきりだった時  
期もすぎ、ようやく落ち着きを取りもどして  
きた。落ち着きを取りもどすまでは『ドラクエ

Ⅳ』の情報が飛びかう、飛びかう……。  
さて、ドラクエブームが一部でつづくなかで  
MSXはというとタケルががんばっている。  
6本中2本もタケルが入っているぞ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、  
枚数は表記していません。

## シリーズ4作目でストーリーも大づめ ゼロ 第4のユニット4

- データウエスト
- ☎06-968-1236
- 3月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

第4のユニットシリーズ第4作目「ゼロ」がMSX2によいよ登場。多彩な登場人物、超強力なシナリオなどシリーズ中最高の完成度をほこっています。BGMはもちろんFM音源に対応。メッセージも漢字ROMなしでの漢字出力を行い読みやすさ文句なし。

もうおなじみになってきた「第4のユニット」シリーズの最新作が登場した。その名も「ゼロ」。シリーズ4作目だ。

1作目。航空機事故から奇跡的に助かったBronwinという少女が、失った記憶を取りもどすべく調査をはじめ。そして、自分が悪の組織WWWFによって作られた4番目のBS(バイオニック・ソルジャー)であることを知り、統合軍の一員となりWWWFと戦うことを決意する。

続いて2作目。ふたたびWWWFとの戦い。少しずつ暴かれるBSの秘密。Bronwinは、



◎主人公がじつはオリジナル!? その謎を解き明かすための新しい調査がはじまる

BSがクローン技術によって作り出された生体兵器で、自分もその1人だと知る。

3作目では、統合軍の越中博士がさらわれる。博士を助けにむかった彼女のまえに、もうひとりのBronwinが登場。自分がクローンなのではと悩みつつも彼女は戦い、勝利する。そして、もうひとりのBronwin、スイーセから自分がオリジナルだと聞かされる。

そして、この4作目。自分がオリジナルだとわかった彼女は、



◎表情をかえるといろいろな情報がきける



◎おなじみのキャラクターも登場

いくつかの疑問を持つ。オリジナルでありながらBSの力が備わっていること。両親など、自分の記憶について……。彼女は少しでも情報を得ようと調査を開始した。おなじころ、ある問題が発生していた。助け出された博士がクローンなのではないかというのだ……。

以上のような物語のSF感覚のAVGだ。わりとオーソドックスなシステムだが、その場に応じた表情をコマンドとして選択できるあたりがおもしろい。



◎第4のユニットシリーズファンのみなさま。お待たせしました。やっとです。

お話だけでも  
いいですか?

(ルーンマスターにつづく新作)DSクリスマス号で好評だった『魔導物語』のⅠ～Ⅲまでシリーズ3作を1本にまとめた『魔導物語Ⅰ～Ⅱ～Ⅲ』が、コンパイルから発売される。MSX2/2+、ディスク版で、発売日は6月20日を予定している。価格は予約で8,800円。1本のなかに3つのシナリオが入ったお徳用ソフトだ。内容は来月のカミングスーンで紹介するぞ。

## 新しく遊べるマップがたくさん スーパー大戦略マップコレクション2

■マイクロキャビン (タケルでのみ販売)

■☎0593-51-6482

■3月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,500円
ジャンル	データ集

メーカーより

SUPER大戦略マップコレクション2はいよいよ、3月20日タケルにて新発売です。2か国戦から4か国戦までさまざまなマップがあなたを待ちうけています。マップのなかにはMSX・FAN2月号のマップ募集をみて応募されたユーザーからのマップやMSX・FAN編集部作成のマップも入っています。ご期待くださいね。

スーパー大戦略ファンのキミにとてもうれしい情報。「スーパー大戦略マップコレクション2」がタケルで発売される。

収録されるマップの数は全部で80枚の予定。そのうちメーカーで作ったものが50枚、あとの30枚は『お話だけでも〜』を見て読者からメーカーに送られたマップなどだ。なんと、MFファンからもマップを用意しているぞ。



Ⓢ 空港のそばの街はうるさいだろうなあ



Ⓢ きっと九州地方にちがいない



Ⓢ 島をどう占領するかポイントだ



Ⓢ 青森がモデルかもしれない



Ⓢ 大陸にある街を占領しよう

80枚の「予定」というのは、応募マップ数が30枚以上になったらという条件つきのため。というのもマスターアップ寸前までマップを募集しつつ、それまでに集まったマップをできるだけ多く収録したいというマイクロキャビンのおもしろい試みのため。正確な収録枚数は買ってからのお楽しみ。

これはマップデータ集なので「スーパー大戦略」がないと遊べない。でも、これから「スーパー大戦略」を買うキミにはおすすめ。セットで買うのもいい。

## パズルゲームの御先祖様が復活 石道

■アスキー

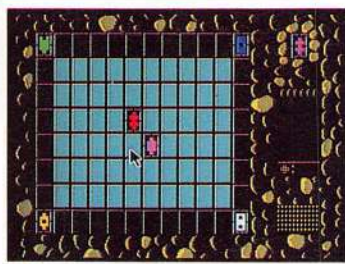
■☎03-486-8080

■発売日未定

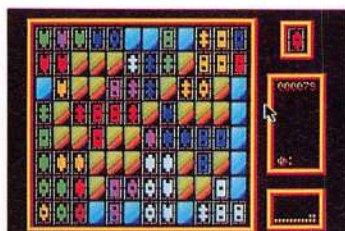
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	パズル

メーカーより

「石道」には「オラクル(神託)」という機能があります。プレイ中「4-WAY」という石の形を作ると画面上にメッセージが表示されるのです。これは中国の易経にもとづくものであり、石をどこにおくかというプレイヤーの意識状態を反映したものになります。プレイヤーは暗示的なメッセージを自分で読み解くのです。



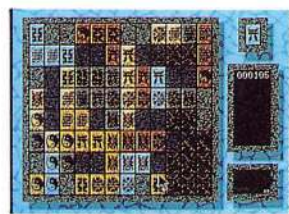
Ⓢ はじめは6個だけおいてある。この横に石をどんどんおいていくのだ



Ⓢ 右下にあるのが手持ちの石だ。これを置ききればクリアだ

突然、現れたパズルゲーム「石道」。もともとこのゲームはとてつもなく古いパズルらしい。時代はエジプト文明ぐらいさかのぼってしまうとか。

数種類の柄や色の石が2個ずつあり、それをつつぎと8×12のマスキに区切られたボードにおいていく。しかし、石はおなじ色か、おなじ柄の石の横にしかおけない。石と石にはさまれた場所や石に囲まれたところにおくときは、触れる全ての石の条件を満たした石しかおけない。しかし、こういう難関をクリアすると高得点になる。とくに4-WAYといって4つの石に囲まれた場所や、または3-WAYといった3つの石に囲まれた場所におくと得点がとても高い。そして、手持ちの石を全部おききつてしまえばクリア。途中でおけなくなったらゲームオーバーだ。かんたんじゃないか



Ⓢ 気分によって石とボードが変えられる。好きな組み合わせでプレイしよう

とあまくみではいけない。よく考えてプレイしないと石が1個もおけなくなって、スカスカのままゲームオーバーになってしまう。そして、ゲームの途中でオラクル(神託)というお告げみたいなものがでてくる。これは3-WAYができたときにでる。できた状況によってオラクルの内容も変わってくるのだ。

画面に表示されるボードが3種類、石の柄が8種類あり好みにあわせて変えられる。気に入った組み合わせで気分よくプレイができるぞ。

## お話だけでもいいですか?

〈日本ファルコムが動き出した!〉あのイースシリーズなど人気ソフトを続々発売している日本ファルコムがなにやら夏にむかって動き出したようです。「イースIII」を発売して一段落ついて、MSX用に、他機種からの移植を開始したらしいといううわさ。なんのソフトかは、まだくわしくわからないけど、発売は夏ごろの予定で開発が進んでいるらしい。

## 麻雀狂時代がバージョンアップ 麻雀狂時代スペシャルII

■マイクロネット (タケルでのみ販売)  
■☎011-561-1370  
■4月中旬発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	4,900円
ジャンル	マーじゃん

### メーカーより

2人打ち麻雀にはストーリーがついていて、麻雀+ゲームクリアの楽しみがあります。ついでにかわいい女の子が脱いてくれます。ほっほっほ……  
4人打ち麻雀は卓をかこんだ雰囲気のなかで進み、対戦結果なども記録しておけるので相手のあがり手なども一目瞭然。あとで自分の上がりやすい手などもじっくり考えることができます。

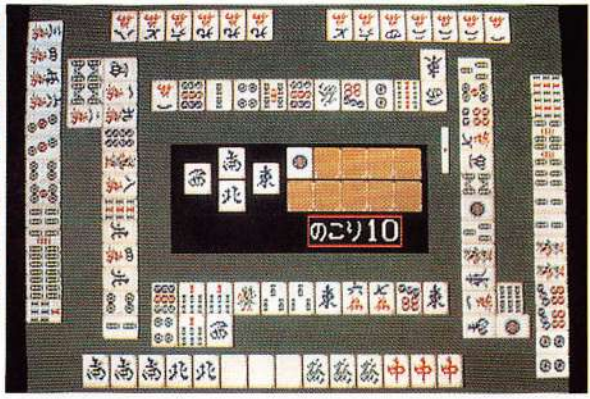
正統派麻雀の「麻雀狂時代スペシャル」が冒険編となって帰ってくる。ゲームは4人打ちと2人打ちとにわかれている。4人打ちは前作のように麻雀だけを楽しみたいひとむけだ。それに対して2人打ちはアドベンチャー形式でとことこでエッチなシーンも見られる。

2人打ち麻雀は麻雀大会(麻雀狂時代スペシャルのこの)の



2人打ちならこんな女の子の絵も出る

4人打ち麻雀の画面、これはトリプル役満というものです。こい役で上がったところ



最中に誘拐された彼女を救うというひとつのストーリーにそって、つぎつぎと雀荘をまわって勝負するのだ。そして雀荘で人々から彼女に関する情報を買うのだ。しかし、麻雀に勝たなきゃ情報は売ってもらえない。だから麻雀でお金をもうけ、情報を買いまくるのだ。  
一度対戦した相手の癖や上がり手などのデータを記録する対

戦者レコード機能など楽しい機能もたくさん用意されている。こういった機能を使って、自分自身や友だちの打ち方なんかを研究すれば、実際の麻雀のときにもいろいろ役立てることができるとも。  
ストーリー性のあるコンピュータゲームならではの2人打ちと通常の4人打ち。2つのモードで楽しく麻雀できるのだ。

## サイコロはいらぬ双六風RPG ルーンマスター・II

■コンパイル  
■☎082-263-6165  
■4月20日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

### メーカーより

コンパイルの「等身大ランダー君」営業の田中だ。ディスクステーションスペシャルクリスマス号で好評の「ルーンマスター」の続編が発売されます。新たなグラフィック、前作を超越したスケールのイベントということで、この「ルーンマスター・II」は友だちも呼んで、パーティなんかしながらみんなで遊んでね。

DSクリスマス号に収録されていた「ルーンマスター」をさらにパワーアップした「ルーンマスター・II」ができるぞ。

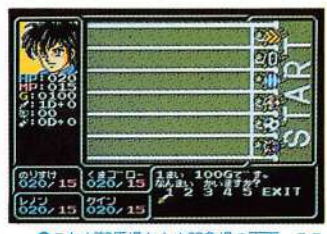
DSに収録されたのはRPGの要素を取り入れた双六を楽しむゲームだったけど、今度はRPG要素を強化して、双六風RPGとして生まれ変わった。  
ストーリーはというと、平和



8人のキャラクターの中から1人を選んで、さあ、いよいよゲームスタートだ

な王国に突然、魔物の大軍が押し寄せてきた。王国側は魔物を迎撃してきたが国王の側近の裏切りによって王国は滅び、国王はとらわれの身になってしまった。そして王国の勇士たちは平和な王国を取りもどすために立ち上がった。だが仲間の裏切りを恐れ、それぞれが単独で行動しはじめた。

王国の勇士たち8人のなかからキャラを選んでゲームスタート。4人までプレイ可。そして、途中でワナをしかけたり、モンスターを逃がしておいたりと妨



これが競馬場ならぬ競亀場の画面。ここで亀を競争させてギャンブル、ギャンブル

害アイテムなどで他人のじゃまをしながら進むのだ。  
競馬場ならぬ、競亀場というところでは、ギャンブルをしてお金を稼ぐなど、楽しい趣向もたっぷりつまっている。



ゲーム中には、人からたのまれてこんな海賊なんかも戦ったりする



ゴールはすぐ目の前。というところで敵キャラ、ゾンビが出現。悲びーノ

## お話だけでもいいですか?

〈福神漬のゆくえ〉「ロードス島戦記 灰色の魔女」がついに発売になる。さて、このソフトの番外編ともなる「福神漬」のMSX版の発売予定だが、いまのところはないとのこと。ただし、「ロードス島戦記 灰色の魔女」の売れ行きだいで発売されるかも。内容は「ロードス島〜」の戦闘シーンだけが遊べるものなど、おまけソフト的なもの。はたして発売されるのか?

# ついにMSX2版に移植された! 三国志 II

- 光栄
- ☎044-61-6861
- 4月中旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	14,800円
ジャンル	シミュレーション

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	14,800円
ジャンル	シミュレーション

※C D付きはどちらの媒体も17,200円です。

歴史シミュレーションならまかせとくと、光栄が本格派戦略シミュレーション『三国志II』をMSX2に移植した。「三国志」が発売されたのが2年前。つい最近、PC-88シリーズなどで『三国志II』が発売になり、MSXに移植を待ち望んでいた人も多いはず。そういうキミにはうれしいニュースだ。

キミは三国時代の魏・呉・蜀の三国の君主の1人になって外交・計略を駆使してプレイするのだ。そして、国内に散らばる優秀な武将を集め、中国全土を統一するのだ。

外交では、他国の信用を得ると援軍・共同作戦などの攻め方もできるし、戦闘方法も一騎打



④自分のプレイする武将を選ぶ。どれも強そうだ

ち・伏兵戦などさらに実戦にちかくなった。用意された6編のマルチシナリオのなかに出てくる登場人物は350余名、最大12人まで同時プレイが可能だ。

媒体はROM、ディスクの両方で、ともにおなじみのCD付きバージョンも発売される。



④強くなると他から外交で協定を結ぼうといろいろな密書がとどく



④シナリオを選んでゲームスタート。シナリオは全部で6種類だ



④戦闘モード。どうやって攻めたらいいかよく考えよう



④正々堂々と一騎打ちだ。なんだか爽快さがいいなあ



メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいことのあるメーカーはどんな名の前でてください!

## リバーヒルソフト

出るぞ、出るぞ、出るぞ〜!  
期待の大作RPG『BURAI』。キミの8,800円は3月23日に『BURAI』に変わる運命にあるのだ。覚悟しておけよ〜。それと、いまリバーヒル情報局を聞くと、なにかいいことがあるかもしれないぞ! 来月から情報局などでマル秘情報をおとどけますのでぜひ聞いてね。

## 工画堂スタジオ

長い間お待たせしていた『ナビチユーン』が発売になる。これといくらか肩の荷がおりた感じがする。当社が自信を持っておとどけるこの作品は、某MSX・FAN編集部新作担当からも、「最近これだっ! というソフトの少ないMSX界で久々の秀作、とにかくイチ押しだ」といわれたような気がする。気のせいだろうか?

## ハミングバードソフト

3月16日はホワイト・デーではありませんが、「ボクといっしょに平和への旅路を歩いてくれないか」とささやきながらMSX2版『ロードス島戦記』をチョコレートのお返しにするのが成功の秘訣だと思ふ今日このごろのわたし。お待ちかねMSX2版『ロードス島戦記』は3月16日発売だよ。★新婚ホヤホヤの河内でした★

## 追跡 COMING SOON

### 妖魔降臨

以前12月に発売される予定だった『妖魔降臨』が、バージョンアップのため延期になり、やっとこの3月中旬に発売になるといので、さっそく日本デクスタの担当者、萩原さんに連絡をとった。

萩原さんいわく、以前のサンプルを各編集部などに配って、動きなどが少しごちないなどの指摘をうけたので、その直しも含めてバージョンアップしたとのこと。そのサンプルを、無理をいって借りてきた。

魔族にお姫様がさらわれてしまうという設定や、3人のキャラクターから1人をえらんでプレイするという設定に変更はない。動きがよくなった、敵キャラが増えたりと、より楽しくなるよう手直しされている。なにより大きく変わったのは声が出るようになったこと。1ステージの中ボスを倒すと「これで負かしたと思うなよ」なんてしゃべる。そのあとの大ボスたちも、やや聞き取りづらい「魔族の声」を発するのだ。



徳川吉宗

最近ではあまり見られない、デカキャラが画面せましと動きまわるオーソドックスなタイプのゲームだが、戦闘の迫力もなかなか爽やかなアクションゲームに仕上がっている。

MSX2/2+、7,800円、ディスク版で3月20日発売予定。



八丁半蔵

動きはスムーズになっ  
てプレイしやすい

## お話だけでもいいですか?

〈ロボクラッシュのあと……〉システムソフトは『ロボクラッシュ』のほかにもゲームの開発をすすめていたらしい。夏が秋ぐらいに予定されていたのだが開発が順調すぎて『ロボクラッシュ』発売のあと、そんなに間をあげないで発売されるかもしれないとのこと。どうやらRPGらしい。期待して待てよう。



# MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。  
 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
3月	8日 ディスクステーション4月号(D) / コンパイル / 1,940円☒
	9日 コース(R) / コナミ / 5,800円
	9日 ディスクNG(D) / ナムコ / 4,800円☒
	9日 帰ってきた探偵団X(D) / ハート電子産業 / 5,800円
	10日 ●HALゲームコレクションVol.1(D:タケルでのみ販売) / ハル研究所 / 3,800円
	10日 ●HALゲームコレクションVol.2(D:タケルでのみ販売) / ハル研究所 / 3,800円
	10日 ハバザードI・II(D) / 日本テレネット(株) / 2,980円
	13日 アルバトロス2(D) / (株)日本テレネット / 8,800円
	16日 ロードス島戦記(D) / ハミングバードソフト / 9,800円☒
	16日 ロボクラッシュ(D) / システムソフト / 7,800円☒
	20日 妖魔降臨(D) / 日本テクスタ / 7,800円
	20日 スーパー大戦略マップコレクション2(D:タケルでのみ販売) / マイクロキャビン / 3,500円
	中旬 夜の天使たち(D) / ジャスト / 価格未定
	中旬 天使たちの午後 番外編Ⅲ(D) / ジャスト / 8,800円
	23日 プライ上巻(D:要漢字ROM) / リバーヒルソフト / 8,800円☒
	23日 ナビチューン(D) / 工画堂スタジオ / 8,800円
	23日 ピーチアップ3(D) / もものきはうす / 3,800円☒
	下旬 らくらくアニメ(D) / ソニー / 5,800円
下旬 ゼロ 第4のユニット4(D) / データウエスト / 8,800円☒	
下旬 ●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー) / アスキー / 価格未定	

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
4月	6日 ディスクステーション5月号(D) / コンパイル / 1,940円☒
	MSX・FAN5月号(本) / 徳間書店 / 価格未定
	10日 電脳学園Ⅰ(D) / ゼネラルプロダクツ / 8,800円
	上旬 MIDIサウルス(R+D) / BIT <sup>2</sup> / 19,800円
	上旬 雀ボクすずめ(D) / ポニーテールソフト / 7,800円☒
	20日 ルーンマスターⅠ(D) / コンパイル / 3,880円☒
	中旬 三國志Ⅱ(R) / 光栄 / 14,800円☒
	中旬 三國志Ⅱ(R:サウンドウェア付き) / 光栄 / 17,200円☒
	中旬 三國志Ⅱ(D) / 光栄 / 14,800円☒
	中旬 三國志Ⅱ(D:サウンドウェア付き) / 光栄 / 17,200円☒
	中旬 麻雀狂時代Ⅱ(D:タケルでのみ販売) / マイクロネット / 4,900円
	27日 SDスナッチャー(D+専用カートリッジ) / コナミ / 9,800円
	下旬 SDガンダム ガチャポン戦士2(D) / パンプレスト / 価格未定
	下旬 かんたん手帳リフィルくん(D+R) / アスキー / 9,800円
	? 雪の国クルージュ(D) / ザイン・ソフト / 8,800円
	? ファミフルパロディック2(D) / BIT <sup>2</sup> / 価格未定☒
	? ハルンバ(D) / ナムコ / 価格未定☒

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
5月	8日 MSX・FAN6月号(本) / 徳間書店 / 価格未定
	8日 ディスクステーション6月号(D) / コンパイル / 1,940円☒
	中旬 愛をありがとう イカせ男入門(D:タケルでのみ販売) / ファミリーソフト / 5,200円
	中旬 トワイライトゾーンⅣ(D) / グレイト / 7,800円
	? ラ・ヴァルー(D) / 工画堂スタジオ / 価格未定
	? エストランド物語(D) / イーストキューブ / 価格未定
? ビバラスベガス(D) / ハル研究所 / 価格未定	

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
6月以降と発売日未定	石道(D) / アスキー / 7,800円
	火星甲殻団(D) / アスキー / 価格未定
	フリーコマンドー(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
	パーミリオン(D) / グレイト / 6,800円
	シュヴァルツシルトⅡ(D) / 工画堂スタジオ / 価格未定
	ソリッドスネーク(R) / コナミ / 7,800円
	魔導物語Ⅰ-Ⅱ-Ⅲ(D) / コンパイル / 8,800円☒
	ザ・カップ・オブ・ウォー(D) / ザイン・ソフト / 価格未定
	麻雀悟空 天竺への道(R) / シャノアール / 価格未定
	ベトナム1968(D) / スキャットラスト / 価格未定
	トンネル・アンド・トロールズ(D) / スタークラフト / 9,800円
	ハイウェイバスター 電脳学園Ⅱ(D) / ゼネラルプロダクツ / 8,800円
	トップをねらえ 電脳学園Ⅲ(D) / ゼネラルプロダクツ / 8,800円
	サイレントメビウス(仮称)(D) / ゼネラルプロダクツ / 価格未定
	シェナンドラゴン(D) / テクノポリスソフト / 6,800円
	ディスクNG2(D) / ナムコ / 4,800円☒
	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) / 日本テクスタ / 7,800円
	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 / 8,800円
	ジェイルベイツ(D) / BIT <sup>2</sup> / 価格未定
	シンセサウルスVer.3.0(D) / BIT <sup>2</sup> / 価格未定
	ワークスグラフィックス(D) / BIT <sup>2</sup> / 16,800円
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D) / ファミリーソフト / 7,800円
	晴れのちおおさわぎ / (D) / フェアリーテール / 価格未定
	うるつき童子(D:タケルでのみ販売) / フェアリーテール / 価格未定
	殺しのドレスⅡ(D) / フェアリーテール / 価格未定
	リップスティックADVⅡ(D) / フェアリーテール / 価格未定
	キャンキャンパニー(D) / フェアリーテール / 価格未定
	ヒーロー・オブ・ランス(R) / ポニーキャニオン / 価格未定
	ポッキー2(D) / ポニーテールソフト / 価格未定☒
	プロの碁パート3(D) / マイティマイコンシステム / 9,800円
対局三連星(D) / マイティマイコンシステム / 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☒	
エメラルドドラゴン(D) / グローディア / 価格未定	

この情報は2月23日現在のものです。

# FAN CLIP

MSXのおかあさん・アスキーの  
奥深くで、400万台の歴史を見た

## MSX推進部



ここがMSX実験室。ソフトハウスなどが各機種での動作チェックに利用している

その「部屋」は東京・南青山の、エレベータのない小さなビルの4階にあった。なかにはいきなりアセンブリ言語でしゃべりだすような青年が1人いるだけでほかに人影もなく、おびただしい数のMSXが図書館の書庫のような棚にならべられていた。見たこともないMSXがたくさんある。案内してくれたMSX

推進部リーダーの中島さんは「ここにはこれまで出たMSXがほとんどあるはずですよ」とこともなげにいった。

担当者は棚のいちばん上に妙な箱を見つけた。これはなんですかとさいたら「海外箱は意外か」と回文でききかえされた。あけてみると、箱のなかには左から読む英語と右から読むアラビ



MSXのこれからの方向を探るMSX推進部。あちこちにMSX本体やMSX用ソフトがひしめく

加藤推進部次長と実験室窓口でもある武井さん。加藤さんはMSX界3大おもしろ男の1人

ア語をおなじページで対称的に配置したマニュアルと、アラビア諸国向けのヤマハ製MSXが入っていたのだ。

「ブラジル、アルゼンチン、イギリス、ソ連圏、中東、香港、韓国……、MSXのない国は中国くらいですね」(MSX推進部・松田辰夫部長)

とつぜん場面は変わってここは推進部のありりっぱなビルの応接室。MSX推進部は、メーカーに情報提供したり、基本的な部分の開発を進めたりするところで、どうやらMSXの方向性を模索する中枢はここらしい。「現在、世界で29社がMSXをライセンス生産しています」(松田さん)。MSX400万台の内訳は日本国内200万台で、残りの200万台が海外なのだ。ヨーロッパ5万



台、アジア・オセアニア78万台、中東36万台、北・南米35万台。日本ではアミューズメントが中心だが、海外ではワープロやCAIなどで使われることが多いのだそうだ。

「ホウキから掃除機、洗濯板から洗濯機、と世の中は置き換えて変わってきました。MSXは数万円でいろんなことを置き換えていける機械です。だんだんと家庭内での用途が広がっていくでしょう」(松田さん)

MSXの次のステップは……それは秘密、秘密、秘密、秘密のアッコちゃん、だそうだ。



取材中発掘したアラビア向けMSX。リターンキー近くのマークはイスラム教関係か

## EDITORIAL WEATHER

### ヨーロッパか

らの風が、最近やたらに編集部に吹いてくる。AVフォーラム塾長がヨーロッパ演奏旅行中のビデオを見せてくれたり、先月ファンダムパーラーで紹介したように西ドイツからとつぜん手紙が来たり、と

思っていたら、オランダからファンダムライブラリーの購入申し込みが来て、へえ、と思っていたら、スペインからMファンの年間購読方法の問い合わせまで来た。どれも、海外に住む日本人からではなくて、英語のへたくそな生粋のヨーロッパ人だったので、ちょっと

驚く。このスペインの人が変な人で、とりあえずMファンの最新号とディスクステーション(!)の4号がほしいといきなり日本円で2500円を同封してあった。ここはコンパイルじゃないし、第一、送料ぶんたりないぞといってやりたいが、敵はスペインにいるし。

次号5月号は 発売日が1日早いのでしめ切りも1日早いぞ。ぞくじよー 4月7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 = 山森尚 ■ EDITOR IN CHIEF = 北根紀子 ■ SENIOR CONTRIBUTING EDITOR = 山科敏之 ■ SENIOR EDITOR = 渋谷隆 ■ EDITORIAL STAFF = 加藤久人 + 上村治彦 + 福成雅英 ■ ASSISTANT EDITORS = 奥村英明 + 川尻淳史 + 佐伯憲司 + 神保雄雄 + 引田伸一 + 藤本勝巳 + 本多幸子 + 諸橋康一 + 山本晃央 ■ STAFF PHOTOGRAPHER = 浜野忠夫 ■ CONTRIBUTORS = 高田陽 + 田樂由紀 + 諏訪由里子 + 横川理彦 + 星野博和 + 古山俊一 (制作) ■ ART DIRECTOR & COVER DESIGNER = 井沢俊二 ■ EDITORIAL DESIGNERS = 井沢俊二 + 高田進季 + デザイル (渡部孝雄 + 釜田泰行 + 柳井孝之) + TERRACE OFFICE + 清水保邦 + 井上美香 ■ ILLUSTRATORS = しまづ★どんき + 中野カンフー + 野見山つじ + 南辰真 + 尾台誠 + 成田保宏 ■ COVER ARTISTS = 佐藤任紀 ■ COVER PHOTOGRAPHERS = 矢藤修三 + 大嶋一成 ■ FINISH DESIGNERS = あくせす (村山成幸) + 樹ワード (高井雅浩 + 石井浩道 + 崎山裕子 + 野々峯千尋 + 矢沢妙子 + 平間順子 + 井橋紀代子 + 蕪木紀久枝 + 姫野典子 + 佐取恵 + 富岡欣子) ■ PRINTER = 大日本印刷株式会社

## AD INDEX

アスキー	4
コナミ	135、表 3
サンクレスト	83
ソニー	表 2、3
T & Eソフト	85
電子技術教育協会	84
東京ホビーセンター	90
徳間書店	93
株日本テレネット	133
日本テレネット株	86
日本進学指導センター	52
ハミングバードソフト	91
松下電器産業	表 4
もものきはうす	87
リバーヒルソフト	88、89

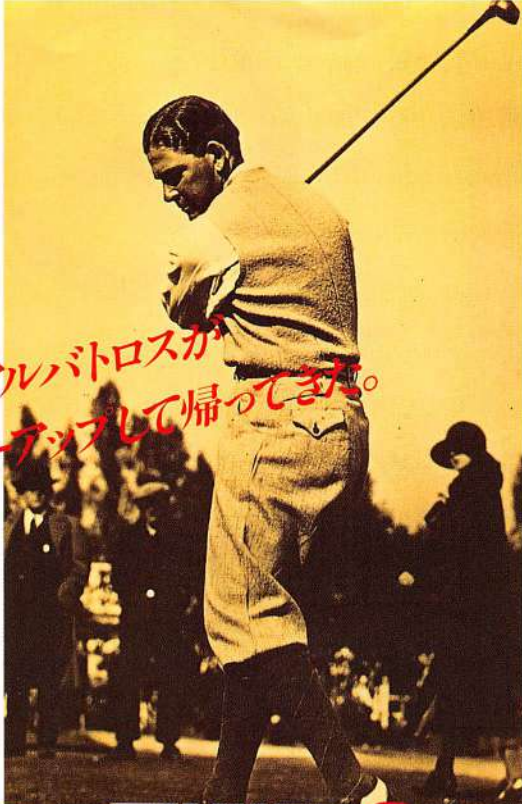
発売中

「東芝EMIインフォメーション」

東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!

テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価¥2,530  
 MT■TOT-5617 税込定価¥2,250  
 アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」  
 歌) 麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価 ¥ 930

あのアルバトロスが  
 パワーアップして帰ってきた。



アルバトロス2 / マスターズ・ヒストリー

# MASTERS' HISTORY

特典! オリジナル マウスパッド付き

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。  
 弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能が満載。  
 操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、  
 誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。  
 リアルにシミュレートされた風を読み、  
 変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。  
 それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

## 5つのモードで自由にエンジョイ

### 【ストロークプレイ】

1~3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

### 【トーナメントプレイ】

出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

### 【マッチプレイ】

君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

### 【ビジュアルマッチ】

ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

### 【トレーニングモード】

ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。



クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。



リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。



リアル&レジェンダリーのクラブハウス。



芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



コース全体図。それぞれ個性的な全33コースを用意。



ビジュアルマッチでは、こんな絵も見えるぞ。

絶賛発売中  
 PC-98VM/UV(5'2HD/  
 3.5'2HD) ¥9,800(税抜)  
**マウス対応!**  
 新発売  
 MSX2/2+(3.5'2DD)  
 ¥8,800(税抜)



ホールの緑地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン  
 03-268-1268  
 045-784-2800  
 \*貴問等には、下記の専用電話でお答えします。  
 ユーザーサポート・ダイヤル  
 03-268-1157(毎週 月、木、土・15~18時)

※お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。  
 ※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。  
 ※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

**RENO**  
 Renovation Game

株式会社日本テレネット  
 〒152 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159



世にも楽しいシューティングパズル

# クオース™

## QUARTH™

©1990 KONAMI

—— 打つ、消す、夢中になる。 ——

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームが作りたくって、とうとう出てきた。その名も「クオース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べて、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中楽園へ。全国イッキに新発売。

**MSX2版 3月9日、一番乗りで発売。**  
**ROMカセット 5,800円** (税別)



X68000版 4月3日発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月16日発売 ■ ファミコン版 4月13日発売

落ちて来るブロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。



コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(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092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ファミコン コンピュータ ファミコン ゲームボーイは任天堂の商標です。MSXマークはアスキーの商標です。

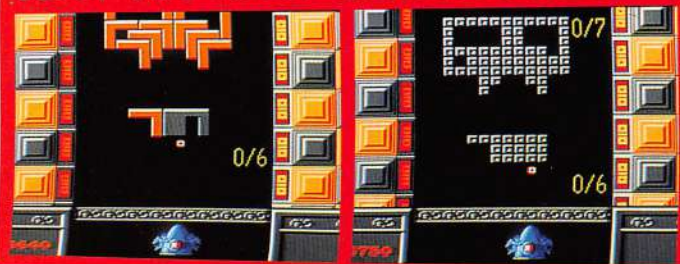
ダイヤルは正確に/

夢中なときが、いちばん楽しい。

「クオース」のことが、すごいんだ。



得点かせごとと四角を連射していると、よぶんにつちやっでとんとんフロックが大きくなって、自めつする。そんなとき、アイテムフロックが出てくるとラッキー。敵を一時ストップさせたり、全めつさせたりできるんだ。



# Panasonic

MSX  
MSX2+  
MSX2+ 価格をのべて400万台

MSX2+ APRIL 1990 4月号  
平成2年4月10日発行 発行人 山下辰巳 発行 株式会社徳間書店  
第4巻第4号(通巻37号) 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105-5555 東京都港区新橋4-10-1 603(433)6231代  
第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 603(431)1027代 (本体466円) 特別定価480円

**もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。**  
総構成の高速スクロールだからスピード感が違う、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。

**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(OCR使用時)と、かたい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて、難しそうな漢字もぐっぐぐ変換だ。

**ああ、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・青・緑の4色で、CG作品ならなんの違和感もなく表示・印刷(OCR使用時)できるのだ。

●ブルー  
発売(14E7)  
●ブルー  
発売(14E7)



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・カラー一印字対応ワープロソフト内蔵

## WSX

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、MSX2+のソフトも使用できます

- ▶ハイパーUIシステムでデータ互換可能(国産実用ソフト採用)
- ▶最高速度で実行される32ビット命令実行。▶漢字対応の内蔵。▶FM音源内蔵。▶住所録、フリーカードなど美しい便利なソフトを内蔵。▶マウスを標準に255色のRGBカラーに対応したグラフィックボードなどのソフトが入ったディスクが付属。▶お買い得な「カラオケシステム」の方は、住所・氏名・年齢・職業(年次別)を登録できる。▶5.25インチ軟磁気ディスク100枚下取標準。標準コンピュータ事業部 価格部 105-7167。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷ソフトはA1WSXの機能を使った作成です。  
(色調等、実際ものと異なる場合があります。)

使い方もアイディアも、自由自在。  
キミのカラーがだんぜん引ききたしG.P.だね。

花の万博 EXPO'90

別売・マウスFS-JM1-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**

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お願います。 各調剤・丸薬・錠剤 Human Electronics 松下電器産業株式会社