

MSX

m a g a z i n e

DEC. 1990

12

MAGAZINE
FOR
HOME
PERSONAL
COMPUTER
SYSTEM

550YEN



特集 オールザット MSX turbo R

turbo Rのことなら、なんでもかんでもおまかせなのだっ!

FRAY
シード オブ ドラゴン
F1道中記
エメラルド・ドラゴン
ランダーの冒険Ⅲ

SONY

MSX

MSXをのせて400万台。



※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザ、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

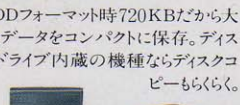
キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。0.37mmピッチのファインブラックトリートロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。



トリートロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格 36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力。そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の「プリントショップⅡ」を使えば、ガキヤカードのカラーフルなプリントアウトもできる。



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

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)



連射ジョイパッドJS-303T 標準価格 2,000円(税別)
グラフィックボールGB-6 標準価格 9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カードリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カードリッジが、新たな人との出会いを可能にする。



MSX通信カードリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーつuita。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。



らくらくアニメつuita。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

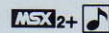


ワープロもつuita。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。



- MSX2+仕様 ●JIS第1,第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASiC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備



クリエイティブパソコン F1 XV

HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

F1-SYSTEM



さて次は何へ発展させようか。

ファミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。



◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C.、田人C.C.、長瀬C.C.、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。



選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。



◎大リーグメジャー球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。◎ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。◎ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。◎バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。◎生々しい迫力のFM音源対応BGM。



プレイボール
PLAYBALL III
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 MSX2+
HBS-G068D 標準価格6,800円(税別)

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSX2が有能なワープロに進化するワープロソフト

●30文字×20行のゆりの画面表示。●フルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です) MSX2 128KB×2
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラストデザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D 標準価格6,800円(税別)

文書作左衛門

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です) MSX2 128KB×3
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラストデザイン ©Broderbund Japan
HBS-B013D 標準価格7,800円(税別)

はがき書右衛門

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーンティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です) MSX2 128KB×2
手づくり印刷キット
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan / ©1989 Sony Corporation
HBS-B014D 標準価格12,800円(税別)

プリントショップII

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに变身

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、「文書作左衛門」「はがき書右衛門」も使用可能。
●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の漢文変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985, エルゴソフト ©1985, 1988, Sony Corporation
MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 標準価格17,000円(税別)

F1-SOFTWARE

●カATALOGを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都港区南区内ソニー株式会社カATALOGMM係へお申し込み下さい。
●MSXはアスキーの商標です。

MSX

m a g a z i n e

DECEMBER
1990

12



特集

52

オールザット MSX turbo R

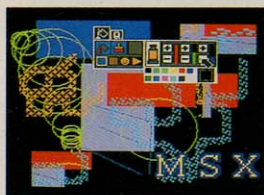
ついに発売されたMSX turbo R。これまでのソフトウェア、ハードウェアの資産をそのまま残し、CPUを16ビットのR800へと進化させたマシンだ。このエポックメイキングなturbo Rのすべてを、ここに公開する！

MAGAZINE
FOR
HOME
PERSONAL
COMPUTER
SYSTEM

C
O
N
T
E
N
T
S

COVER

イラスト/加藤 直之
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹



PART1

FS-A1STの内蔵ソフトの解剖だ!! —54

FRAY サーク外伝 —60

シード オブ ドラゴン —64

MSX ViewにHDD環境を —68

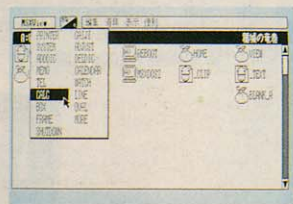
PART2

テクニカルアナリシス —104

MSX-DOS2活用研究 —108

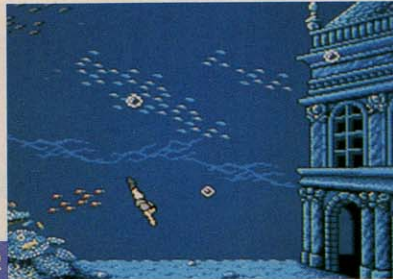
PCM限界ギリギリ活用法 —112

おもしろNETWORK —116





20



22



23

MSX SOFT TOP30

■12月といえばクリスマス！ 楽しいなったら楽しいな 6

南青山ゲームプロジェクト

■10月号で行なったBGM募集に、多数の作品が寄せられたぞ 72

木原美智子のチャットDEデート

■今回のゲストは……開けてみてのお楽しみ 74

月刊MSX画報

- 桜玉吉の帰ってきた"おなじとこさかし" 83
- MSX人生相談 90
- パンバカ大将 88
- MSXゲーム指南 技あり一本 92

■種子島からのロケット打ち上げレポート第2弾だよ！ 94

ハイテクワンダーランド

■バランスの呪文、チチンパイパイのプー 96

めざせ！ ロールプレイングゲームの達人

■Tスクエアのリーダー、安藤まさひろさんにインタビューしちゃったよん 98

音楽のこころ

■悪のヘビメタを倒すため、マッスルおすもうがいま旅立つ 118

ラッキーのプログラミングに夢中!

■ポインター、構造体と盛りだくさんの内容だ！ 122

わくわくC体験

■いろいろなセンサーを使って、A/Dコンバーターを活用する 126

ハードウェア事始め

■新連載の本格シューティングゲームに目が離せないぞ 143

MSXディスク通信

■メリークリスマス！ ってことで、神様ありがとう 144

売ります買います

■Danteの応募締切の発表だ！ 急いで作品を送ろう！ 130

PROGRAM HOUSE

- ソフトウェアコンテスト 135
- ショート・プログラム・アイランド 136

NEW SOFT

- F1道中記 -----10
- エメラルド・ドラゴン-----12
- 野球道Ⅱ-----14
- ティル・ナ・ノグ -----15
- ディスクステーション12月号-----16
- ピーチアップ7号-----16
- 宇宙翔けるビジネスマン-----17
- 星の砂物語 -----17
- 全国新作予報 -----18

最新ゲーム徹底解析

- 大航海時代-----44
- ランダーの冒険Ⅲ -----48

SOFTWARE REVIEW

- ドラゴンスレイヤー 英雄伝説-----20
- ランダーの冒険Ⅲ -----22
- うろつき童子 -----23
- もりけんのすけべで悪いかつ!! -----24
- エクスタリアン
- ピーチアップ6号

- INFORMATION -----76
- EDITORIAL -----146



44

MSX SOFT TOP 30

今年も残りわずか、楽しいソフトを提供してくれたソフトハウスの皆さん、毎回集計に協力してくれた販売店の皆さん、そしてもちろん、このコーナーを応援してくれた読者の皆さん、1年間どうもありがとう。来年も、たしかな情報をお届けするため頑張ります!! ご意見、ご要望など、どしどし送ってくださいね。



1 大航海時代

●光栄 '90年9月11日、28日発売



この『大航海時代』は、ほかの光栄歴史シミュレーションとはだいぶ毛色が違う。ロールプレイングや、シミュレーションのおいしい部分を混ぜ合わせて、独自のスパイスをきかせているのだ。こりゃひさびさに、徹夜が楽しくなりそうだぜ。

大航海時代



16世紀の今日に至り、わが一族、いや、われら父子は一介の船乗り身をやつしていた

2 ディスクステーション10月号

●コンパイル '90年9月7日発売



またまた今月も2位ですか。最近強敵が続々登場するんで、DSもうかうかしてられません。10月号は『電脳学園Ⅲ』の一部が遊べちゃうし、連載シューティング『ブラスターバーン』の最終回も入ったお買い徳な一本なんだけどなあ。



3 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

●日本ファルコム '90年8月7日発売



先月、圧倒的な得票数で1位の栄光に輝いたドラスレが3位に後退。光栄のシミュレーションブラザーズ(?)にはさまれ、RPGファンとしても判断を許さない状況です。来月の頑張りに期待しましょう。セリオスちゃんゴーゴー!

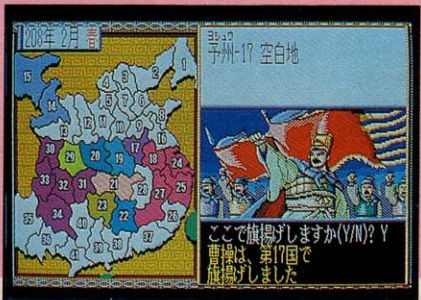


4 三國志Ⅱ

●光栄 '90年4月14日発売



先月から1ランクダウンの『三國志Ⅱ』。そうはいいっても、同じ光栄の大航海時代がみごとに1位に輝いている。依然として光栄のシミュレーション強し! なのだ。この勢いは、とどまるどころをしないって感じがするなあ。そうでしょ?



5 ピーチアップ6号

●もものきはうす '90年9月28日発売



6号のおすすめは、なんといっても『ピンクダイナマイト』なのだ。女の子に取り付けられたユニットを外すためには、カーソルの動きに気を配らなければならない、でもグラフィックも見たい。このジレンマが、いかしてるんだよなあ。



※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	大航海時代	光荣	MSX2 MSX2	2DD メガROM	11800円 9800円		5400
2	NEW	ディスクステーション10月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		3970
3	1	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		2810
4	3	三国志Ⅱ	光荣	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円		1510
5	NEW	ピーチアップ6号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		1450
6	NEW	ランダーの冒険Ⅲ 闇に魅せられた魔術師	コンパイル	MSX2	2DD	7800円		1440
7	NEW	電腦学園シナリオⅡ ハイウェイ・バスター	ガイナックス	MSX2	2DD	8800円		1290
8	4	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	MSX2	SCC搭載ROM	7800円		1240
9	6	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	3800円		950
10	8	DE・JA	エルフ	MSX2	2DD	6800円		680
11	2	ディスクステーション9月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		630
12	11	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		580
13	5	ピンクソックス3	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		520
14	21	魔導物語1-2-3	コンパイル	MSX2	2DD	8800円		480
15	16	SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記	バンプレスト	MSX2	2DD	8600円		410
15	17	SDスナッチャー	コナミ	MSX2	2DD	9800円		410
17	7	クリムゾンⅢ	クリスタルソフト	MSX2	2DD	8700円		330
18	—	ガンシップ	マイクロブローズジャパン	MSX2	2DD	9800円		320
19	10	麻雀刺客	日本物産	MSX2	2DD	9700円		300
20	NEW	晴れのちおおさわぎ!	カクテルソフト	MSX2	2DD	5800円		270

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21	—	FOXY	エルフ
22	18	魔導師ラルバ 総集編	コンパイル
23	14	信長の野望・戦国群雄伝	光荣
24	26	シュヴァルツシルトⅡ	工画堂スタジオ
25	23	クォース	コナミ

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
26	—	激突ベナントレース2	コナミ
27	22	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム
28	30	サーク	マイクロキャビン
29	12	きゃんきゃんパニースペリオール	カクテルソフト
30	13	サウルスランチVol.2	BIT ²

ジャンル



ロールプレイング



シミュレーション



アプリケーション



アドベンチャー



パズル



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1990年9月1日から9月30日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

サーク



◆皆さん応援ありがとうございます! 「サークⅡ」と「FRAY サーク外伝」もよろしくね。

やった! ついに「サーク」が1位の座に輝いた。初登場以来10ヵ月、つねによい位置をキープしていながら、なかなかTOPになれなかった「サーク」が、とうとう宿願を果たしたぞ。

そのほかにも、今月は順位の入れ替わりが激しいことに注目して欲しい。毎月のようにジリジリと順位をあげている『三國志Ⅱ』などは、要チェックなのだ。

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	サーク	マイクロキャビン	674
2	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	656
3	3	イースⅡ	日本ファルコム	584
4	5	三國志Ⅱ	光荣	564
5	4	信長の野望・戦国群雄伝	光荣	458
6	7	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	364
7	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	331
8	11	スナッチャー	コナミ	252
9	8	Dante	MSXマガジン	248
10	9	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	238
11	-	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	236
12	10	激突ペナントレース2	コナミ	234
13	-	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	193
14	13	スペースマンボウ	コナミ	191
15	14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	188
16	12	三國志	光荣	176
17	18	SDスナッチャー	コナミ	166
18	15	テトリス	BPS	159
19	17	アレスタ2	コンパイル	153
20	16	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	146

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光荣	157
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	136
3	4	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	114
4	3	イースⅡ	日本ファルコム	110
5	7	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	101
6	4	サーク	マイクロキャビン	98
7	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	66
8	9	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	55
9	-	スナッチャー	コナミ	40
10	8	SDスナッチャー	コナミ	36

●10月7日現在

●10月7日現在

TAKERU TOP10

今月5位にランクインした『電腦学園シナリオⅡ ハイウェイ・バスター!!』。このゲームは、自分が

いかにオタクであるかがわかってしまう前作に続く第二弾で、交通法規の勉強ができるというスグレ

モノのゲームなのだ。

でもただのゲームだなんて、なめてかかっちゃいけない。いかつ

い参考書を読むよりも、ずーっと勉強になっちゃうこと請け合い!

だって、クイズに答えられなきゃ、女の子のナニも見れないものね。普通のエッチゲームに飽きちゃったっていうキミに、お勧めだ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格 [税込]
1	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
2	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
3	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
4	うろつき童子	フェアリーテール	MSX2	5300円(3.5D)
5	電腦学園シナリオⅡ ハイウェイ・バスター!!	ガイナックス	MSX2	7400円(3.5D)
6	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
7	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット	ファミリーソフト	MSX2	6100円(3.5D)
8	麻雀狂時代SPECIAL PARTⅠ 冒険編	マイクロネット	MSX2	4900円(3.5D)
9	愛をありがとう いかせ男入門	ファミリーソフト	MSX2	5100円(3.5D)
10	ミュージックエディター音知くんデータ集Vol.1	TAKERUソフト	MSX2	2500円(3.5D)

●10月8日現在

電腦学園シナリオⅡ



◆真面目な問題が多く、すべてに正解するのは至難の技なのだ!

期待の新作ソフトTOP10

FRAY サーク外伝



▲いきなり4位の「FRAY サーク外伝」。フレイチちゃんの活躍が楽しみなのだ。

さて今回は、質問の多い「期待の新作TOP10」への投票方法についてお答えしよう。このコーナーは、基本的にこれから発売されるソフトを対象としている。つまり12月号のはがきで投票する場合、1月号(12月8日発売)で集計結果が発表されるわけだから、12月8日以降に発売が予定されているソフトが有効となるのだ。スケジュール表を参考にすると便利だぞ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	296
2	2	サークⅡ	マイクロキャビン	160
3	7	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	48
4	-	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	47
5	8	ランペルール	光荣	43
6	3	ドラゴンスピリット	ナムコ	42
7	4	天と地と	コナミ	34
7	6	ティル・ナ・ノグ	システムソフト	34
9	-	電脳学園シガリオⅢ トップをねらえ!	ガイナックス	29
10	-	ウィザードリィ3	アスキー	27

●10月7日現在

年末です、応募は素早く速やかに

「ナビチューン」をプレーして感じたこと。まず第一に戦闘時のバランスが悪い。自分の方が強いと全然ダメージをうけないし、弱いとすぐに死んでしまう。また頻りにアクセスするところや、処理の遅さにもいらいらさせられた。

でもドラゴンを成長させるという設定はおもしろかった。1度やってみる価値はあるぞ。
栃木県 佐山浩之 17歳

突然だけど「ラプラスの魔」ってもっと注目されてもいいゲームだと思わない? 凝ったキャラクターメイキングやおどろおどろしいグラフィック、それでいて正統派の香り漂うゲーム仕立て。今やっても新鮮さが感じられ、楽しめること請け合いた。みんな、ハミングバードソフトをなめちゃあいけないよ。
東京都 船戸潤一 17歳

なにげなく買ってしまった「ファミルパロディック2」。最初のうちは、ムチャクチャ難しくてちょっと後悔した。でもやりこんでいくうちに、すっかり夢中になってしまった。いろいろなゲームをパロっているの、早く次が見たいという思いで、頑張っちゃうんだよな。シューティングの嫌いな僕のお勧めゲームだ。
大阪府 上田竜平 14歳

今月のモニター当選者

- RAY・GUN
東京都 光永裕則 18歳
- サークⅡ
神奈川県 清野亜樹 18歳
- 銀河英雄伝説Ⅱ
静岡県 石垣 卓 20歳
- 火星甲殻団 ワイルドマシン
長野県 白木拓郎 14歳
- エメラルド・ドラゴン
兵庫県 川村美穂 18歳

調査協力店リスト

北海道	池袋WAVE ☎03-5992-8627	うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136	上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321
ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221	J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141	大阪	近畿
デービーソフト ☎011-222-1088	ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211	ニミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031	上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299	J&P 町田店 ☎0427-23-1313	マイコンショップCSK ☎06-345-3351	ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454	まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371	J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311	J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
パソコンショップハードソン ☎011-205-1590	関東	上新電機あびこ店 ☎06-607-0950	上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
東北	パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721	ニノミヤエレランド ☎06-632-2038	上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591	パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221	ブランドンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077	J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111	パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721	ニノミヤ別館 ☎06-633-2038	パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744	ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901	J&Pテクノランド ☎06-634-1211	三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
東京	鎌倉書店 ☎0467-46-2619	上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151	J&P姫路店 ☎0792-22-1221
サームセンパソコンランド ☎03-251-1464	多田屋サンビシア店 ☎0475-52-5561	J&Pメディアランド ☎06-634-1511	上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171
システムイン秋葉原 ☎03-251-1523	西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111	上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171	中国・四国
ヤマキワ テクニカ店 ☎03-253-0121	西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314	上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1131	ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
ラオックス 中央店 ☎03-253-1341	ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711	上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181	紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411
第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191	ラオックス志木店 ☎0484-74-9041	上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111	九州
真光無線 ☎03-255-0450	中部	NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351	カホマイコンセンター ☎092-714-5155
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011	真電本店 ☎025-243-6500	J&P千里中央店 ☎06-834-4141	ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846	PIC ☎025-243-5135	上新電機泉北パソコン店 ☎0722-93-7001	トキハママイコンセンター ☎0975-38-1111
マイコンショップPULSE ☎03-255-9785	三洋堂パソコンショップ♪ ☎052-251-8334	ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038	ダイエー福岡店 ☎0985-51-3166
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901	カト一無線本店 ☎052-264-1534	上新電機さきわだ店 ☎0724-37-1021	
ソフトクリエイティブ渋谷本店 ☎03-486-6541	九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681	上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741	
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141	パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828	J&Pくずは店 ☎0720-56-7295	
	すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819	J&P高槻店 ☎0726-85-1212	
		上新電機せつとんだ店 ☎0726-93-7521	

NEW SOFT

冬の訪れを感じる季節、寒さをふきとばしてくれるようなおもしろいソフトがほしいなあ。

なんぴとたりとも オラの前は走らせねえーっ!!

F1道中記



今シーズンのF1グランプリはもう終わっちゃったけど、この『F1道中記』でF1ドライバーの気分を味わってしまおう。ノリはもう、ゆーっくぞー地の果あーてー、だ!

今シーズンもいろいろと話題の多かったF1だけど、この本が出るころはオーストラリアGPも終わって結果が出ているんだよね。担当がこの原稿を書いている時点では、日本GPもまだなんだけど。今年のチャンピオンは一体誰なのかな? ホント、こういった最後の最後まで結果が見えてこないところがF1のおもしろさだね。考えてみるとF1の人気は、最高300千

ロものスピードをほこるマシンに世界最速の男たちが乗り込んで速さを競う、すじ書きのないドラマがあってこそ。このF1道中記はそのドラマをほんの少しだけ味わうことのできるゲームなんだ。しかもゲーセンや家庭用ゲーム機でおなじみの道中記シリーズとしてリリースされる。妖怪道中記でおなじみの、あの“たろすけ”がイメージキャラクターとして、そしてき

みの分身として登場するわけ。

このゲームのレース形式はサーキットを走るだけの普通のレーシングゲームとはちょっと違っている。タイトルの道中記が示すとおり、北は北海道から南は九州まで、全国各地の定められたチェックポイント間をセレクトしたF1マシンで走りぬくという独特の形式。つまり公道でGPレースを行なっているわけだが、モナコGPなんかとは違ってなぜか一般車両がうようよと走っている。しかも普通に走っているならまだしも蛇行して邪魔するヤツがいるからたまらない。そしてこのテのゲームにつきもののオイルまである。ここまで聞くと、なんか自分にとって不利なものばかりあるように聞こえる

だろうけど安心してほしい。F1だからして、燃料補給などができるビットもしっかりあるからね。

ところで、このゲームには3つのモードが用意されている。ひとり用の練習モードとGPモード、そして友達と対戦ができるふたり用GPモードだ。練習モードでは好きなコースというか、区間を選んで走行練習ができる。GPモードでは本物のGPのように日本全国を転戦するんだ。ひとり用ではマークするマシン、つまりライバルの設定ができるようになっているし、ふたり用では友達と同じコースで腕を競えるんだから燃えるよね。ちなみに各モードでの走行前には所属するチームの選択とセッティングがある。ドライバーとしてだ

マシンを選べ!

しよてろびちーあに えんごてくばい。

TEAM	カワサキ・マクラーレン
SPEED	(160)
GAS. C	(152)
PIT. T	(148)
B. D	(152)

▲セナとベルガーのファンなら、バランスのとれたカンダ・マクラーN2Bだね。

しよてろびちーあに えんごてくばい。

TEAM	フロア・641Y12
SPEED	(158)
GAS. C	(160)
PIT. T	(145)
B. D	(144)

▲プロストとマンセルのファンはフローラ・641Y12で。全車種中最速のマシンだ。

本文中でも触れたが、マシンの選択は非常に重要な要素である。選択画面でマシンのグラフィックの下に4本のパーメーターがあるが、これがそのマシンの基本的な性能をあらわす数値なのだ。SPEEDはマシンの初期スピード値。セッティングでさらに向上が可能。GAS.Cは燃

費である。PIT.Tはピットでの所要時間を示している。数値が高いほどピットインしてからの作業時間が少なくてすむ。B.Dはボディーの基本耐久力をあらわしている。いずれの数値も多ければ多いほど良い。なかには基本性能の一部が大きく突出したマシンも。きみはどれを選ぶ?



▲コーナーはブレーキングが重要。左画面にはライバルのマシンが表示される。

▼マシンの状態によってはピットインが必要となる。まずは燃料補給だ。



けでなく、メカニックとしてもたのしめるのがウレシイね。チームの選択では12チームの中からひとつを選ぶ。各チームの持つマシンはそれぞれ異なった特性を持っているので、表示されるグラフをもとにして、自分の走りに合ったチームを選ぼう。最初のうちは自分の好きなチームのマシンを選んでもいいかもね。セッティングではスピード、ステアリング、タイヤ、ニトロといった4つの項目に、10個ある持ち点を割り振っていく。当然ながら割り振り方はまったく自由なので、自分の好みのマシンにセッティングすることが可能だ。たとえばスピードに点を多く割り振れば走り重視のマシンになるし、ステアリングに点を多く割り振ればコーナーを曲がりやすい、走行



◆自動車工学の粋を集めた究極のマシンに世界最高のドライバーが乗り込む。人間と機械の一体化を具現したのがF1なのだ。

能力を重視したマシンになるのだ。自分の好きなマシンに自分流のセッティングがほどこせるなんて、これぞまさにF1感覚じゃないかな。

レースが開始されたらひたすらゴール目指して突っ走ろう。前にも書いたとおりコースには乗用車やトラックも走っている。妨害してくる悪質なヤツのトリッキーな

動きをうまく見てかわしていかないと一般車や路肩と衝突してボディの耐久力が低下するぞ。一気に邪魔なクルマを追い抜くにはニトロを使う。一時的にエンジンのパワーが上がってスピードの伸びがすごく良くなるぞ。でも使える回数には限りがあるし、多用しすぎるとエンジンがブローしちゃうから注意が必要。当然タイヤだっ



◆出走前に走行区間が表示される。ピット位置をチェックしないと後が大変だよ。



◆ピットクルーの女の子がレースの結果を教えてくれる。がんばらなきゃね！

悲喜こもごも……それがレースだ

GPモードでは本物のF1GP同様順位によってポイントがあたえられる。もともとドライバー個人ににあたえられるドライバーポイントだけで、チームにあたえられるコンストラクターズポイントはないけどね。ここでこのふたつのポイントについてちょっと説明。

ドライバーズポイントとは各レースごとに1位は9点、2位は6点……といった具合にあたえられ、ベスト11戦が有効ポイントとなる。コンストラクターズポイントとは各チームごとに与えられるポイントで、たとえば1、2フィニッシュをすれば9+6=15ポイントがあたえられる。こっちは有効ポイント制はない。まあなんにせよ勝たなきゃポイントはもらえない。ピリでゴールインした日にやポイントのかわりに酷評がきみを待っているぞ。



◆優勝すればハイレグのレースクイーンがお出迎えてくれる。これは燃えるぞっ！



◆ボロ負けの図。キツイお言葉を聞かされるぞ。よけいなお世話だい、ちえっ！

て交換しなきゃイカれちゃう。画面中央のインパネで常に車体の状況を把握しておこう。そうすればいつピットに入るか作戦も立てやすい。ピットに入ればすべての不調箇所は修理できちゃうからね。

さて、このF1道中記は従来のレーシングゲームとくらべてけっこう難しい。それだけにいままでのレーシングゲームじゃ簡単すぎるという人におすすめしよう。初心者の方もやりこんでいけばそこそこイける程度だから安心してね。さあ、きみも打倒セナを目標にGPを勝ち抜け！ ま、レースクイーン見たさにはげんでもいいけどね。

アクション

- ナムコ
- MSX2・2DD
- 11月27日発売
- 価格6800円【税別】

発売日決定! 年末に向けてついにカウントダウン開始 エメラルド・ドラゴン



そうなのだ。上のキャッチに書いてあるとおり、『エメラルド・ドラゴン(以下エメドラ)』のMSX版の発売がついに決定したのである。前評判もかなり高いこのRPG、あと1ヵ月の辛抱だぞ!!

Mマガ本誌で毎月集計されている期待の新作ソフトのコーナーでも、毎回ぶっちぎりの快走を続けている『エメラルド・ドラゴン』。現在も、2位以下をまったくよせつけない強さをみせているほどだ。読者からも「エメドラの情報をできるだけかぎり載せてくれ」だとか、「開発状況はどれくらい進んでいるのか」などというお便りがたく

さん送られてきているのだ。正直言って、編集部としてもあまりの反響の大きさに驚いていたりする。発売前からこれほど人気が出たソフトなんて前代未聞の事態だ。いったい、エメドラとはどんなRPGなのだろうか……? 今月はエメドラを知らない読者のためにも、最後のおさらいという形で紹介していくぞ。

ローディアさんに無理を言いながらちょこちょこ情報をもたらしていたわけだからね。

しかし、今月からはもうそんなことはないだろう。開発元のローディア側に聞いた最新情報では、X68000版の開発のために遅れていたMSX版の開発もようやく完成に近づいているようなのだ。では10月末現在、MSX版はどこまで出来上がっているのだろうか。

「はい、現在はマップ、メインシステム部分はすべて完了してあります。あとは戦闘シーンの部分がまだ仕上がっていないというところでしょうか。また、オープニ

ング以外のビジュアルシーンの開発も急ピッチで進んでいます。シナリオの最初の部分は完璧に出来上がってますよ」

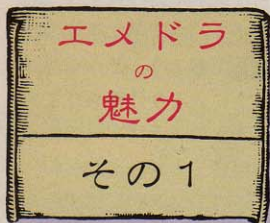
とのこと。このゲーム導入部分については、ディスクステーションにも載せられたのでご存じの読者も多いことだろう。ということは、発売日はいつになるのか?

「12月7日に決定しています」

へ? それじゃ、来月発売のMマガより先に発売されるわけですか。おお、つまりこの号が発売されるころにはエメドラの発売はあと1ヵ月を残すのみとなっているのだ。ということは、これをキミが読んでいるころにはプログラムも最終的な詰めの段階か、ほぼ完成しているということになるわけである。嬉しい誤算というか、まあとにかくよかったよかった。



▲ゲーム開始直後の画面。ほら、シナリオはもうすっかり出来上がっています。



エメドラの魅力 その1

オート戦闘システムで戦闘もラクラク

RPGで一番大切なシナリオ部分の出来不出来については申し分ないと言われるエメドラだが、それではほかの要素、たとえばゲームとしてのシステムの部分に注目した場合、エメドラはどう評価すればいいのだろうか。このゲーム、一見オーソドックスなまとめかたで作られているRPGに思えるが、実際にプレイしてみるとかなり新しい試みを行なっている部分がある。

その第1の特徴が戦闘シーンだ。いったん戦闘シーンに入ると画面を見ればわかるように、今までのRPGにありがちな戦闘シーンとはだいぶ雰囲気が変わっていることに気づくはずだ。コマンド入力で勝ち負けを決定する方式ではなく、どちらかと言えば『ロードス島戦記』のような、一定のフィールド内を戦闘の舞台にしたタイプに入るかもしれない。ただエメドラでは、仲間は魔法を使うけど、プレーヤー側から「魔法を使いなさい」といった指示ができない(!)のだ。さらに「魔法には従来のRPGにあったような



▲アトルシャンだけは、オート戦闘とマニュアル戦闘のどちらかを選ぶことができるのだ。

MP、つまり魔法の消費ポイントといったものはない」ことも特徴。エメドラの世界では魔法は何度使ってもなくなったりかわり、コンピューターが管理するキャラクターが「こいつは倒れそうだな」と思ったときにしか体力を回復してくれない。プレーヤー側は魔法で誰を攻撃するか、といった命令は一切与えることができないわけだ。好きなときに魔法で回復させたいと思ってプレーヤーは自由にできず、あくまでメンバーのひとりとして活躍することになる。完全にオートにして楽しむのも悪くない。



▲人と話をするときにも、自分が話す内容を選べたりする。これも最初のシーン。



▲タムリンのステータス画面。魔法専門なので、アトルシャンで守ってあげてね。



◆このゲーム、マップがとにかく広い。自分の位置を常に把握しておくように。

それでは7月号に引き続いて、ここではもう一度エメドラのストーリーの紹介をすることにしよう。

かつてイシュバーンは人間とドラゴンが共に仲良く暮らすことのできる、平和な土地であった。ところがある日、何者かによりこの地に住むドラゴンだけを呪い殺す強力な死の呪いがこの地にかけられた。ドラゴンたちは、呪いの影響が届かない次元を隔てたドラゴン小国へと移り住んでいった。

しかし、そのドラゴン小国にある日1隻の難破船が流れ着いた。そして驚いたことに、その船内には赤ん坊の女の子がひとり生き残っていたのである。

子供の尊さを知るドラゴン一族は、この少女にタムリンと名づけ、ちょうど同じ年ごろのブルードラゴンであるアトルシャンと共に育てていくことにした。以来、タムリンとアトルシャンは本当の兄弟のように仲良く育っていった。

16年後、ドラゴンの長老の勧め



相談コマンドで 今後の計画も バッチリわかるぞ

により、生まれ故郷であるイシュバーンに戻ることをタムリンは決意する。だが、人間界に戻ったタムリンがそこで見たのは、魔軍の侵略によって戦場と化し、廃墟となったイシュバーンであった。

故郷を守るために魔軍と戦うことをひとり決意したタムリンは、幼なじみのアトルシャンから言われたことを思いだした。「困ったことがあればこの角笛を吹いてごらん。僕は必ず君のところに来るよ」と。タムリンは祈りの丘の上で、角笛を吹いた……。

このタムリンとアトルシャンのふたりが軸となり、ストーリーは進んでいくわけだ。エメドラがユ

エメドラをプレーした人に聞いてみると、誰もがマップが広大だと言っている。これは、もともとストーリーの序盤から場所移動の制約は受けないように作られているからだ。つまりレベル1のタムリンたちでも、ある程度自由にイシュバーンの世界を歩き回れるようになっているということなのだ(もちろん、敵が強すぎて先に進めないとは思っただけ)。

ただ、このあまりの広さのために何をしたいのかわからなくなる場合もある。で、そこで活躍するのがこの相談コマンドだ。このコマンドを使うと、現在パーティーに入っている仲間どうしが相談しあって、次に何をすればいいのかという目的を教えてくれる。会話の端々からキャラクターの個性が見え隠れするのも気がきいている便利なコマンドなのである。



◆ついに人間界で出会うことができたふたり。相談コマンドで、次にやるべきことを探せ。

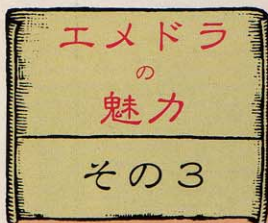


◆酒屋で出会う3人目の仲間、バギンだ。でも、マジュレスの洞窟はどこにあるのかな？

そのほかにも画期的なオート戦闘システムや、便利な相談コマンド、広大なマップなどオリジナリティー溢れる魅力がいっぱいだ。ま、そのあたりはコラムでも触れているから読んでみてほしい。

ロールプレイング

- グローディア
- MSX2・2DD
- 12月7日発売予定
- 8800円[税別]



オリジナルの サブシナリオも そっくり移植



◆サブシナリオは各自で探してみるのが一番だ。

エメドラならではの特征として、サブシナリオが何本か入っているのも忘れてはならない。これは、ストーリーの本筋からはずれたおまけ的なシナリオなのだ。本筋とは関係ないから解いても解かなくてもいいんだけど、できることなら解いておきたい。ちなみに、他機種のサブシナリオと同じものが入ることになったぞ。



指導者としての才力が試される……? 野球道 II

野球ゲームファンのみなさんに朗報だ。約1年間の歳月を経て、あの『野球道』のバージョンアップ版が登場するぞ。前作から大幅に変更されたシステム、球団のエディット機能などが魅力的だ。



▲わーい、野球だー。こういう画面は何度見ても胸が躍るなあ。



▲デジタルっぽいグラフィックだ。思わずカットパサー！と言いたくなる。

'90年のペナントレースはセ・パ両リーグともにワリとあっけなく勝負がついてしまい、多くの人々が拍子抜けしたことだろう。とくに巨人と西武以外の球団のファンは怒りすら覚えたのでは。仮にもプロどうしなのだから、ほかの球団ももっとがんばってほしい。

そんなモヤモヤしたファンの心を察してかどうかは知らないが、このところ御無沙汰していた野球ゲームに新作が目見えするぞ。その名も『野球道Ⅱ』。以前発売された『野球道』の続編というより、野球道に対してユーザーから寄せられた意見や要望を参考にして開

発された、別物のゲームと捉えるべきだろう。

とはいえ、プレイヤーが野球チームの監督となり、選手の管理からマネージメントなどを行なっているチームを優勝に導くのが目的のシミュレーションゲーム、という基本的な部分は変わらない。前作と大きく異なる点は、それらの過程がより本格的になったことだ。毎日の指令、キャンプ、ドラフト、トレードなどに新システムが導入され、細部にわたってよりリアルに追求したコマンド群が用意されている。試合中のグラフィックもバッターが打ち返すとグラウンド全体画面に切り替わる、という迫力あるものになった。さらにプレ一気分を盛り上げる数々のエディット機能もあり(下のカコミ参照)、野球ファンには至れり尽くせ

りのソフトといえよう。

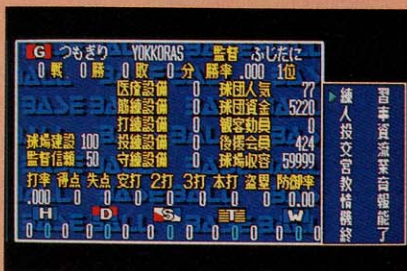
野球道ではチームの成績ががんばりしないとクビにされてゲーム終了となったが、野球道Ⅱでは再度復帰を狙える監督浪人モードなるものが追加された。テレビ局で野球中継の解説者をしたり、本を出版したり、ボランティアでピッコ野球教室を開いたり(!)と、なんとも人間臭いことができちゃうのだ。ミスタージャイアンツの気持ちがよくわかるかもね。

選手データは'90年度オールスター戦以降の最新版。より現実に近い試合が展開されるだろう。



▲今期のキャンプ地はハワイに決まりました。▲キャンプ地はルーレット方式で決定する。やったー、ハワイだ！ 大当たりだ！

監督はなにかと大変だ



▲ペナントレース中のメイン画面。比較的、地味。

野球ゲームのメインはなんと言ってもペナントレースだ。とくにプレイヤーが全責任をとる監督になる野球道Ⅱでは進退問題に関わるので、慎重にプレーしなければならない。ここではペナントレース中に実行できるコマンドを紹介しよう。

練習……これを怠ると戦力は低下するが、反対に猛特訓は選手がバテてしまうので注意。

人事……選手やコーチ陣などの調整をする。なんとなく偉くなった気分がする。投資……各設備の維持、充実のため、定期的はこのコマンドを。交流……選手やコーチ陣、オーナーと交流をはかる。円滑な人間関係を保つためにね。

営業……球団の運営資金を獲得するためのマネジメンタ的作業。ファンを増やして人気を上げるのだ。教育……選手やコーチ陣の知性、精神面の向上をはかる。情報……自球団や他球団の状態を把握するためのコマンド。情報を征する者はペナントを征す！終了……1日のコマンドを終了させる。当日試合があれば試合、なければプロ野球ニュースに進む。

エディット機能をいじろう

前作(野球道)にもエディット機能はあったが、決して満足のいくものではなかった。しかし、野球道Ⅱではより自由度の高いエディットが楽しめるぞ。各球団の名前、選手名、球団旗、ユニフォームが思いどおりに設定できるのだ。アヤしげな部分にチョコッと手を加えて修正したり(ぼやかした表現)、まったくのオリジナル球団を作って球界を荒らしたりと楽しみ方はいっぱいありそうだ。

もはや野球ゲームに欠かせなくなったエディット機能。野球道Ⅱを未永くプレーするためには是非とも有効に活用したいね。



▲球団の旗をエディットしよう。オー。



▲ユニフォームまで設定できちゃうぞ。

シミュレーション

- 日本クリエイイト
- MSX2・2DD
- 10月下旬 TAKERUで発売
- 価格8800円

キミだけのストーリーがここにある!

ティル・ナ・ノグ

かねてから移植が待ちこがれていた『ティル・ナ・ノグ』がついに完成! 無数に存在するパラレルワールドの中で、キミだけのシナリオを完成させる画期的なソフトの登場だ!



◆ティル・ナ・ノグのオープニング画面。レリーフ風のバックがよい。

この『ティル・ナ・ノグ』は非常に画期的なソフトだ。画面を一見ただけではそれはわからないだろう。グラフィックなどは、他のソフトと比べるとむしろレベルが低いぐらいである。このゲームを凄まじいものたらしめているのは、その異常なコンセプト、つまりプレイヤーによって、シナリオやマップが完全に異なってしまう、という特異点にある。

もちろん、これは無数のバージョンが発売されるという意味ではない。ティル・ナ・ノグを立ちあげると、まず最初にコンピューターが自分でシナリオやマップを創り出してしまうのである。つまり、このゲームは一種のコンストラクションツールを備え持っているわけなのだ。創り出せるシナリオは当然有限個数になるが、その数は何億単位になるので、常識で考えると、同じ組み合わせになる

ことはほとんどないと言って差し支えないだろう。

このコンストラクションの方法が、どういふアルゴリズムで動いているのかはわからないが、よほど強力な人工知能を搭載しているとみえ、バランスが悪いと感じさせられることはない。ランダム要素も多分に含まれているのだろうが、スタートの町の隣に最後のボスがいる、なんてことは起こらないのだ。もちろん、従来の1本道のシナリオRPGと比べるとストーリー的なものは貧弱になってしまうが、このシステムはそれを補って余りある魅力には違いない。



◆ダンジョン内では歩いた場所だけ表示されるので、迷わずに探索できる。便利。



◆シナリオ作成には30分ぐらいかかる。



◆廃墟のようだがこれでも立派な町だぞ。

こういうゲームだから、ストーリーはほとんどないのだが、あえて解説すると、このティル・ナ・ノグの世界は、無数に存在するパラレルワールドを構成していて、プレイヤーであるキミは、その中のひとつの世界に足を踏み入れることになる。この世界に共通していることは、いずれの世界もなんらかの問題を抱えていること。その問題が、悪の侵略なのか、国王の誘拐事件、はたまた宝物の紛失であるかはその世界によって異なっている。が、いずれにせよ、その世界の問題を解決し、平和な安息の日々を取り戻すのがキミの使命であることは言うまでもないであろう。

このゲームの場合、シナリオを紹介することは意味を成さないもので、ここではすべてのシナリオに共通するシステムを解説していこう。まず、この世界は幾つかの町、

洞窟、塔などが点々と存在するひとつの大陸である。主人公は、独りぼっちでなんの装備もない状態でこの大陸にやってくる。城に行きこの世界の問題の解決を依頼され、わずかなお金を受け取るころからこのゲームはスタートする。このあと、敵を倒して経験とお金を貯めるのは従来どおりの感覚だが、ともに戦ってくれる仲間の登場の仕方が変わっているのだ。仲間は酒場に居ることもあるが、ほとんどは歩いている途中で突然話しかけてくるやつが多い。しかも、こいつらがじつに個性豊かなのだ。ティル・ナ・ノグは戦闘もコンピューターまかせなので、このときの戦いぶりを見ていると、性格が顕著に表われるのがおもしろい。鈍い奴、向こう見ずな奴、すぐに逃げ出す奴……。これもこのゲームならではのおもしろさだ。ちょっとクセのあるゲームだが、従来のRPGに飽きた人には強くお勧めしたい怪作である。



◆アイテムは100種類以上。その中から50種ぐらいがひとつのシナリオに登場する。

ロールプレイング

- システムソフト
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 8800円[税別]

戦闘はフルオート

このゲームの特異点その2は、戦闘がコンピューターに任せきりだということだ。もちろん、アイテムや魔法の使用を細かく指示することもできるが、通常の攻撃や移動などは、とくに命令しなくても勝手に判断して実行してくれ

る。このときにパーティーのメンバーの性格が露見するのがおもしろいのだ。変な奴になると、戦闘から逃げ出したまま戻って来なかったのであきらめていたら、1週間後、忘れたころにひょっこり戻って来た、なんてこともあるぞ。



わーいエッチ特集だ、いけいけーっ! ディスクステーション12月号

あっちこっちでエッチな特集が花盛り。『DS』だって、負けてはいないぞ。近ごろどうも元気がないんだよ、というキミにぴったりのDS12月号だーっ。

では、さっそく12月号の内容を紹介するぞ。まずはガイナックスの『電腦学園シナリオⅢ トップをねえ!』のデモだ。オタククイズにみごと答えられれば、女の子が脱ぎ脱ぎしてくれるぞ。

次はハードの『はっちゃけあや



◆BGVの『クリスマス・イヴ?』なのだ。

よさんⅡ いけないホリディ』の、ちょっと遊べるバージョン。ハードのヒット作の続編は、お友だちのトモコさんも加わって、さらに大胆になったというウワサなのだ。

そして、エッチ特集のもう1本は、アリスソフトの『DPS SG』だ。



◆すげべに重点をおいたという『DPS SG』。

◆おお、クリスマス。12月号と聞いて水着ギャルを思い浮かべる奴はいないだろう。

インタレースモードの採用によ

り、これまでにない高画質なCGが見られるという。そして、なんとエッチゲームの原点に帰り、すげべに重点をおいているというではないか。DS版では6本あるシナリオのあらすじと特徴を紹介する。

さて、もちろんエッチ以外も充実している12月号。12月14日発売のDSデラックス号に収録される、『にゃんぴ&サム総集編』のデモがこれまたおもしろいぞ。猫が風船を割りながら目的のバケツまで行く、というパズルゲームと、ゲー



ムアーツの超大作サムシリーズの総集編なのだ。DSに収録されていたすべてのサムがここに集結。懐かしいなあ。

そして、おなじみBGVはもちろんクリスマスもの。クリスマスイブの演出は、これでキマリだね。

アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- 11月9日発売
- 1940円【税別】

じつはイメージチェンジしてみました ピーチアップ7号

なんと、今回からすっかりイメージチェンジした『ピーチアップ7号』だ。でもだいじょうぶ、安心してくれたまえ。基本はもちろん、すげべなのである。

イメージが変わっても、基本は“エロ”ではない“すげべ”だそう。それは大いに結構、ということで、今回のオリジナルゲーム3本を紹介しよう。

まずは『学園処刑人ラビットちゃん』というアドベンチャー。悪徳



◆学園処刑人ラビットちゃんが大活躍!

先生により施行された“女性徒は透明のブルマーを着用のこと”という校則。そこで登場するのが、学園処刑人ラビットちゃん。教育問題を通じ、愛とは性とはを考えるアドベンチャーロマンなのだ。

次に『チンと手と 放送禁止のエ



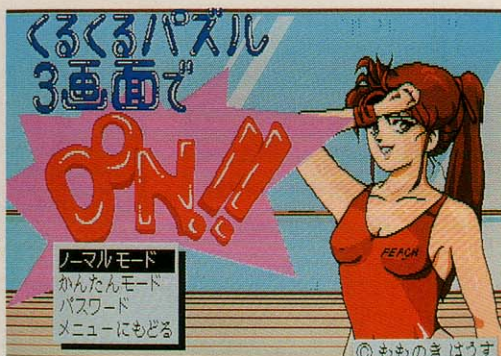
◆“チン”が映ってしまったらキミはクビ。

◆時計方向に回る画面を上手に合わせる「くるくるパズル3画面でドン!」だ。

クスター」というアクション

ゲーム。キミは実演コマercialのプロデューサー。キミの前には8つのモニターがあり、それは何者かのしわざによって放送コードにひっかかるモノ“チン”が映されるように仕込まれている。放送時間中に“チン”を映さないために、自らの手で覆い隠さなければならぬ。3分間がんばれば恋人のごほうびモードが見られるぞ。反射神経を必要とするゲームだ。

もうひとつは『くるくるパズル3画面でドン!』というパズルゲ



ーム。もものきマークを利用して、時計方向に回る画面を合わせればクリア。すると3画面分の女の子のグラフィックがスクロールして……とまあ、そういうわけだ。

ほかにも日本物産の『麻雀刺客』の先取りプレーが楽しめる予定だ。

アプリケーション

- もものきぼうず
- MSX2・2DD
- 11月22日発売
- 3800円【税別】

ビジネスマンよ、働くだけが人生か？ 宇宙翔けるビジネスマン

ビジネスマンは働く、24時間働く、ではいったいいつ寝てるのだ。それは永遠の謎だが、とにかく未来においても、働きまくるのはたしかなようだ。トホホ。

時は20XX年、人類は飽くなき欲望を満たすため、宇宙へと、その触手を伸ばしていった。これはそんな時代の物語である。

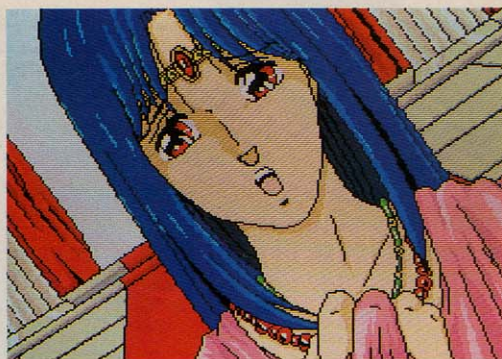
日本の企業戦士、日々闘い続けるビジネスマン坂上敬一、これがキミの役どころだ。キミは仕事の

ため、惑星ノルマに降り立った。しかしこの惑星ではある問題がおこっており、とても商談を進めるどころの話ではなかった。そこでキミは、勤め先の大友商事本社に連絡を取り、仕事が続行不可能なことを告げようとしたのだが……。

◆頼まれたら断れない！ 男ってのはそおいうもんですよ。

そんな甘い考えが通用するはずもなく、逆に言い返されてしまった。「ならば、問題を解決して商談を進めよ！」と。こうなったらやるしかない、俺も男だ！ ジャパニーズ・ビジネスマン。というわけで、キミの仕事が始まるわけだ。

キミはある問題、つまりこの惑星の女王姉妹を助け出さなくてはいけない。そして、みごと商談をまとめなければならないのだ。幸いなことに(?)、この惑星は人口のほとんどが女の子、こりゃ楽しみながら仕事ができると思ったの

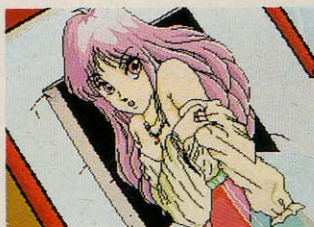


だが……。

さて、Mマガでくわしい紹介をするのは初めての全流通だが、このゲームの前にも、MSXのゲームをずいぶん出しているのだ。今後も、期待できるメーカーのひとつとなりそうだね。

アドベンチャー

- 全流通
- MSX2・2DD
- 発売中
- 6800円 [税別]



◆挑発的な視線がミリヨク的なのだ。

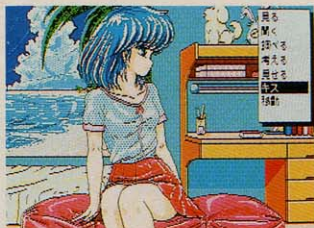


◆ヘビはイヤ、イヤァンなの……。

甘く哀しい、ひと夏の経験なのだ 星の砂物語

夏といえば、誰もが開放的になる季節……。これはそんな季節におこった物語……。過ぎてしまった夏を惜しみつつ、プレーしてみようぜ。

さてお待ちかね、過激な美少女がいっぱい登場することで有名な、ディー・オーの最新作が登場だ。今回の舞台は、夏の湘南海岸(誰だ、生唾ゴクンするにはまだまだ早いぞ)。このゲームでは、キミが主人公の今井彦五郎となり、ペンシ

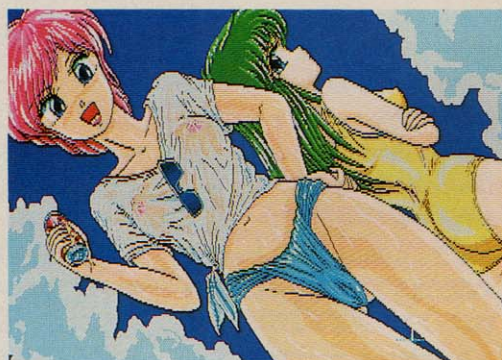


◆恋人を亡くし、物思いに沈む由香……。

ョンでアルバイトをするという設定になっている。

夏、湘南、ペンションとくれば、必然的に女の子が集まるもの。もちろん、彦五郎の働くペンションにも、かわいい女の子たちがやってきた。女の子たちは、ペンシ

◆「恵美理、ふんどし姿なら、宮沢りえちゃんにも負けないわ」なんて思っているのかな？



ンのオーナーの娘、津波由香の

友達の女子大生グループだった。6人のきれいなお姉さまにかこまれ、有意義な夏休みが過ごせる！ そう思ったのも束の間、事件は起こってしまった……。

由香のボーイフレンドの、帳英治が溺死したのだ。しかもその手には、彦五郎のシャツの切れはしが握られていた。事件のあった時刻のアリバイがはっきりしない彦五郎は、警察で取り調べをうけるハメになる。どうにか釈放されたのち、彦五郎は自分が巻き込まれ

た殺人事件の解決を決意する。もちろん捜査を進めながらも、女の子たちとは遊んじゃうけどね。さあ、キミの経験したかもしれない夏、またこれから体験するかもしれない夏を、このゲームで楽しんでみようぜ。

アドベンチャー

- ディー・オー
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 6800円 [税別]



◆かつみ、こんなこともしちゃうの。

菅沢美佐子

全 国 新作 予報



夜中にひとりて歩いていたらいきなり卵をぶつけられました。それよりも、上から下まで卵まみれになった私を指さして笑ったアベック、顔は覚えたぞっ。

こんにちは。菅沢美佐子です。ついにturbo Rも発売されて、気になるのは今後のソフトの動向ね。どんなゲームが登場してくるのか、とっても楽しみです。

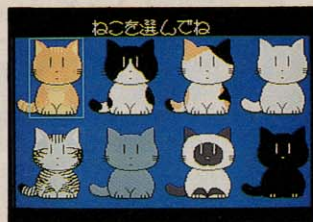
それでは、今月も新作ソフトの情報をお届けします。まず、**ポストエック**の「**銀河英雄伝説Ⅱ**」が12月21日に発売されることが決定しました。田中芳樹の小説をシミュレーションゲーム化した第2弾は、前作よりもぐーんとパワーアップ。マップが4倍になったこと、提督の顔が出るようになったこと、作戦コマンドが使えるようになったこと、戦闘シーンが3D画面になったこと、BGMがオリジナルになったことなど、あらゆる点が改善されています。来月号でくわしく紹介できると思うので、待っててね。



◆前作をどどーんとパワーアップさせた「銀河英雄伝説Ⅱ」がついに登場するっ。

次は、**コンパイル** 新作。12月14日発売の「ディスクステーションDX3号」の情報です。内容は、「にゃんぴ」というパズルゲームと「サム総集編」の2本立て。にゃんぴは、かわいい猫8匹の中から1匹を選んで、画面上の風船を割り、目的のパケツまでたどり着けば面クリアー。プレイヤーが思考中の間に、後ろ足で耳をかく猫の姿がとってもかわいいのです。

サム総集編のほうは、言うまでもなくDSに連載されていた人気ゲーム、サムシリーズをすべて集めたもの。「おさむちゃん潮干狩り」や「仮面ハラダーサム」など、



◆かわいい猫ちゃんのパズルゲーム「にゃんぴ」はDS DX3号に収録されます。

懐かしいサムがたくさん登場します。あのサムシリーズに再び出会うなんて、感激しちゃっ。

感激ついでに、もうひとつうれしいお知らせ。ずっと延期になっていた**アスキー**の「ダンジョンハンター」が、ついに発売される運びとなりました。で、それと同時にターミネーターレーザー対応のソフトも出るそうです。これには、射撃のゲームが3、4本収録される予定。キーボードやジョイスティックじゃもの足りないって人にぴったりの、刺激的なゲームよ。発売は、11月下旬の予定です。

さて、**ホット・パイ**からは11月下旬に「パラメディス」が発売される予定です。これは、ファミコンで人気のあったパズルゲームで、上から落ちてくるサイコロを消していくシンキングアクションタイプ。運の要素に左右されることが少なく、指先の反応と思考力で焦りを誘います。秋の夜長にぴったりのゲームといえるでしょ。で、次もパズルゲームの情報です。

日本テレネットから、あの「コラムス」が登場するのです。コラムス



◆エッチゲームの原点に返ったというアリスソフトの「DPS SG」は本当にエッチ。

といったら、テトリスと並んで人気の高いパズルゲーム。ゲームセンターでたくさんの人たちが遊んでいたのを私は見たです(じつは私もやってみた)。発売は12月の予定だからもう少し待っててね。

次はこのページに初めて登場する**ライトスタッフ**。「ラストハルマゲドン」や「BURAI」などのヒット作を生み出した飯島健勇さんとそのスタッフが「アルシャーク」という宇宙もののRPGを制作しているそうです。発売はまだ先という話だけど期待の1本になりそうね。

ところで、今回はエッチモノがないの? というキミのために、最後は思いっきりエッチなゲーム。**アリスソフト**の「DPS SG」は、すくべに重点をおきましたと言い切ってしまうほど、そりゃあもうエッチ。しかも、これまでにない美しいCG。どんなにエッチでも絵がきたないと幻滅しちゃうけど、そういう心配もなく、かわいい女の子たちがすっごーい姿で登場してくれるってわけね。12月15日の発売日までに、体力つけておきましょう。それでは、このへんで。

■メーカーさんこんにちは

この人の話はもう飽きた、とおっしゃる方も多いと思いますが、今回はプレゼント付きなんで、聞いてやってください。コンパイルの田中さんから「魔導物語 音楽館」というカセットテープが3本届きました。読者の方に差し上げてくださーいということなんで、差し上げます。

内容は「魔導物語1-2-3」のサウンドトラックで、DSに収められていた魔導物語音頭をランバダふうにあ

レンジしたものや、ハウスアレンジしたものなどいろいろ。あえてインディーズっぽく作ってあるようです。ま、とりあえずヘンなテープなので、聴いてみる価値はあるかも。田中さん、いつも夜中にいると思ったら、こんなもの作ってたってわけね。

欲しい、くれー、という人がもしいたら、インフォメーションのプレゼントのコーナーのあて先に「魔導物語 音楽館」希望と書いて送ってね。



新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は10月20日現在のものです。

11月発売のソフト

8日	●ディスクステーション12月号 コンパイル <i>DISC STATION 12</i> MSX2/2DD/1940円
10日	●電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ! ガイナックス MSX2/2DD/8800円
15日	●スーパーピンクソックス ウェンディマガジン MSX2/2DD/4800円
22日	●Misty Vol.6 データウエスト MSX2/2DD/5000円
22日	●ピーチアップ7号 もものきはうす MSX2/2DD/3800円
27日	●F1道中記 ナムコ <i>F1... (NAMCO)</i> MSX2/2DD/6800円
中旬	●アス・ユー・ライク やりたい放題3 全流通 MSX2/2DD/6800円
中旬	●野球道Ⅱ 日本クリエイト MSX2/2DD/8800円(TAKERUで発売)
中旬	●プロの碁 パート3 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予価)
下旬	●ダンジョンハンター アスキー MSX2/ROM+プラスXターミネーターレーザー/価格未定
下旬	●エクスタリアン ティー・オー MSX2/2DD/6800円
下旬	●サークⅡ マイクロキャビン <i>XAK II</i> MSX2/2DD/8800円
	●MSXView アスキー <i>(ASCII)</i> turbo R/2DD/価格未定
	●ピアス ドット企画 MSX2/2DD/6800円
	●MIDIサウルスVer.1.00ST BIT ² <i>SAURUS VER.1.00ST</i> MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)

12月発売のソフト

7日	●エメラルド・ドラゴン グローディア <i>EMERALD DRAGON (GLOBIA)</i> MSX2/2DD/8800円(予価)
7日	●シード オブ ドラゴン リバーヒルソフト <i>SEED OF DRAGON</i> turbo R/2DD/8800円
8日	●ディスクステーション1月号 コンパイル <i>DISC STATION 1st</i> MSX2/2DD/2980円
14日	●フリーコマンダーⅡ 黄昏の海域 アスキー <i>FREED COMMANDER II (ASCII)</i> MSX2/ROM/価格未定
14日	●ウィザードリィ3 アスキー メディア未定/9800円(予価)
14日	●ディスクステーションデラックス3号 にゃんび・さむ総集編 コンパイル MSX2/2DD/3880円 <i>DISC STATION SPECIAL ANNIVERSARY</i>
15日	●DPS SG アリスソフト MSX2/2DD/6800円
21日	●銀河英雄伝説Ⅱ ポーステック MSX2/2DD/9800円
上旬	●FRAY サーク外伝 マイクロキャビン <i>FRAY</i> turbo R/MSX2/2DD/7800円
	●ピンクソックス4 ウェンディマガジン MSX2/2DD/価格未定
	●ランベール 光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定
	●ティル・ナ・ノーグ システムソフト MSX2/2DD/8800円
	●コラムス 日本テレネット <i>COMAS (J) (TELENET)</i> メディア未定/価格未定
	●パラメデス ホット・ビー <i>PARAMEDS (HOTB)</i> MSX2/2DD/4900円(TAKERUで発売)
	●X指定 フェアリーテール MSX2/2DD/6800円

1月発売のソフト

12日	●聖戦士ダンバイン ファミリーソフト MSX2/2DD/8800円
15日	●ランスⅡ 逆逆の少女達 アリスソフト MSX2/2DD/6800円
25日	●Misty Vol.7 データウエスト MSX2/2DD/5000円
25日	●ピーチアップ8号 もものきはうす MSX2/2DD/3800円

上旬

- X-na フェアリーテール
MSX2/2DD/6800円
- イルミナ! カクテル・ソフト
MSX2/2DD/6800円
- ファンタジーⅣ スタークラフト
MSX2/2DD/9800円
- 毎日えっち ハート電子産業
MSX2/2DD/価格未定

2月発売のソフト

- ドラゴンウォーズ スタークラフト
MSX2/2DD/9800円
- ポッキー2 ボニーテールソフト
MSX2/2DD/7800円(予価)

3月発売のソフト

- | | |
|-----|--|
| 25日 | ●Misty Vol.8 データウエスト
MSX2/2DD/5000円 |
| 26日 | ●ピーチアップ9号 もものきはうす
MSX2/2DD/3800円 |

発売日未定のソフト

- 火星甲殻団 ワイルドマシン アスキー
MSX2/2DD/価格未定
- エストランド物語 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- 斬 夜叉円舞曲 ウルフチーム
MSX2/2DD/価格未定
- RAY・GUN エルフ
MSX2/2DD/6800円
- ドラゴンナイトⅡ エルフ
MSX2/2DD/7800円
- パーミillion グレイト
MSX2/2DD/6800円(予価)
- シルフィード(仮称) グレイト
MSX2/2DD/価格未定
- 提督の決断 光栄
MSX2/ROM/2DD/価格未定
- 信長の野望・武将風雲録 光栄
MSX2/ROM/2DD/価格未定
- 麻雀悟空 天竺へのみち シャノアール
MSX2/ROM/価格未定
- マジックキャンドル スタークラフト
MSX2/2DD/9800円
- 星の砂物語 ティー・オー
MSX2/2DD/6800円
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ
MSX2/ROM/7800円(予価)
- 花のももこ組 日本物産
MSX2/2DD/価格未定
- ピバ ラスベガス HAL 研究所
MSX2/2DD/6800円
- シンセサウルスVer.3.0 BIT² *SYNTHESAUURS 3.0*
MSX2/2DD/価格未定
- スコアサウルス(仮称) BIT² *SCORESAURUS*
MSX2/2DD/価格未定
- エセランド/ジラオラ ジエンプレム フロム ダークネス プレイン・グレイ
MSX2/2DD/価格未定
- エリート マイクロ・プローズ・ジャパン
MSX2/2DD/価格未定
- アルシャーク ライトスタッフ
メディア未定/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。 なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

SOFTWARE REVIEW

こんなゲームの楽しみ方もあるよ ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ひさかたぶりのレビューが大好評ロールプレイングゲームで、しかも見開きページ！ こいつは荷が重いなあ……なーんてね。俺は緊張するどころか、変なことを言いたくてウズウズしていまーす。

うーん、プラスチックのファーストアルバム“ウエルカム・プラスチック”はいいねえ。ちゃんなコンピューターサウンド(けなしちゃいないよ)、投げやりなノリ……“古い”の一言では済まされない何かをグッと感じるぜ。こんにちは。今ハヤっている音楽よりも10年前流行したテクノポップに波長が合うイヤな若者、ぎーちです。まあ、あえてそうしているフシもあるけど、それを感性がすっかり許しているからすごい。恐るべしEarly 80s,といったところか。

レビューとまったく関係ない話

題だったね。失敬。それでは俺とロンドン小林がふたりきりで過ごしたあの夜の話をば……よそう。

今月のトップを飾るのは『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』。これはハマったなあ。徹底解析の担当でもないのに。しかも最近ゲームをやる気がおこらないのに……。なのに、なぜ、歯を喰い縛り、俺はプレーしたのか、ドラスレⅦ。あ、この“ドラスレⅦ”ってのは、ドラゴンスレイヤー英雄伝説の通称なのだ。というのも、これは昔から大人気のドラゴンスレイヤーシリーズの第6弾だからな(ドラ

ゴンスレイヤーシリーズといえ

ば、たしかMSXはⅦがないんだよね。ほらあの、なんて言ったっけ。ソーなんとか。あれさあ、移植してほしいという意見が結構多いそう。上位機種版のturbo Rもでたことだし、いっちょドカーンとやってくれないかなあ。カッコ内の文にしては長すぎるなあ)。

他機種版で初めてこのゲームの画面を見たとき、まったくといっていいほどやりたいとは思わなかった。ドラクエの亜流ゲームはもういいっす、という先入観があっ



■日本ファルコム MSX2 8700円[税別](2DD)

たから。それ以来、ドラスレⅦに関する情報とは無縁の生活を送ってきた。しかし忘れもしないのは覚えてもいないからという某月某日、MSX版の製品バージョンが編集部に届いたその日に運命のふすまは開いた。スーッと。

プログラムディスクを起動させると、オープニングデモが始まった。夜空をバックにストーリーが紹介されていく。このとき“うっ”と思ったのはBGMである。前述のプラスチックのような変な音楽も好きだが、いかにもロールプレイングゲームっぽい音楽も嫌いではない。俺はひとつ気になったBGMがあると勝手にイメージがふくらんでいき、結局そのゲーム自体を肯定してしまうという、考えようによってはシアワセな能力がある。このドラスレⅦでもその能力が大いに発揮されたというわけだ。では実際に俺がどんな感じでドラスレⅦを遊んだか、コッソリと教えよう。とくにコッソリし

検証その1

セリオス



●男も顔が命よっ!!

セリオスちゃんってかわいいの。たった6歳でお父さまを亡くし、お母さまとも離れて暮らしてる。なのに全然いじけちゃったりしないで、元氣いっぱい!! これって母性本能ってヤツをくすくすっちゃってくれるのよ。

趣味が“スライムいじめ”ですって! いいわ、セリオスちゃんのやることならなんでも許してアゲル。なあーに、困ったことがあったら、おねーさんに話してね。

セリオスちゃんをみると、そんな気にさせ

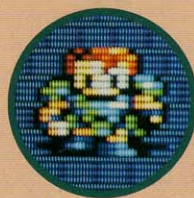
られてしまうの。なんてことを考えながらゲームをしてる私ってあぶないかしら……。

個性的な脇役に囲まれて、主人公にしては影の薄いセリオスちゃんだけど、次作ではもっと活躍してね!!

(福田ブルーニー)

検証その2

リュナン



●ダンディーな髭男。

俺はこのオヤジが一番気に入った。自らも王子の身分でありながら他国の王子、それも年下のガキの引き立て役に徹するなんてシブすぎる。そう、このオヤジは精神的にもオトナなのだ。この5人のメンバーの中で一番しっかりしているに違いない。そう信じている俺は、彼を意識的にリーダー(画面に表示されるプレイヤーのシンボル)にした。ほかの連中にパーティーのまとめ役をされては悔しいからな。

戦闘での役割もかなり

シブかった。ほかの男たちがむやみやたらに格闘、女が魔法を多彩に操るのに対し、オヤジは仲間の体力を回復させることに全力を注ぎこんでいた。

そんな“男は黙って仕事する”を地で行くオヤジに1000点捧げたい。

(ぎーち)



▲しよっぱなからイキな演出がある。

なければならない理由もないがな。

まず、主人公に自分なりのイメージを確立させた。ゲームを始めてから5分後、俺はセリオス王子に『頭悪くて力弱いけど好奇心だけはある始末の悪い少年』という特徴づけをした。俺の趣味がモロ出ているな。次の段階は、そのイメージをゲームの実際に反映させることだ。能力値の設定(レベルアップ時にもらえる、各能力値に加算できるボーナスポイントの振り分け方)をマニュアルにして、各キャラクターごとに極端な特徴をもたせた。前ページ上部の画面写真を見てもらえばわかると思うけど、セリオスが弱々しく見えるでしょ。これというのもボーナスポイントの大部分を運の良さに投資したからなのだ。おかげで会心の一撃が出やすくなり、戦闘で結構活躍したのは予想外だったな。

そのほか「検証その2」のコラムに代表されるような、ゲームを進める上で何の意味もない操作をして、イメージの世界に突っ走ったわけだが、その中でも極めつけはオートバトルの設定。ドラスレⅦはパーティーのキャラクターひ

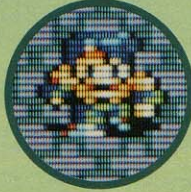


■平和の象徴、鳩はどこへ向かうのか。

検証その3 ゲイル

ども。「技あり一本」のコーナーの担当者です。私の方のチェックに何かと不手際があった点をこの場をかりてお詫びいたします。本当にごめんなさい! 以後気をつけます……あ、ここは「ごめんなさいコーナー」じゃありませんね。ごめんなさい。

私もこのゲームは仕事抜きでプレイしました。登場するキャラクターの中では、ゲイルがもっとも印象深かったです。彼の言動は相当ガサツですが、なぜかにくめない雰囲気がありました。自分



■バンダナがイカサネ。

の心の中に、このような人格に対する憧れがあるのかもしれない。

余談ですが、ウラ技のチェックをするために、まだ自分が来たことがない場所をプレイするのは辛かったです。つくづく因果な仕事ですね。

(技あり一本担当)

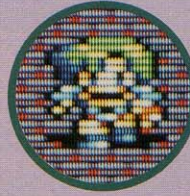
と少しずつ自動戦闘のON/OFFを設定できる。俺は主に「ひとりだけOFF、残りはON」でプレイした。

敵と遭遇する。オートバトルの設定がONのキャラクターたちは思い思いに戦う。そんな彼らは仲間であるが、他人だ。しかしOFFの、つまり俺自身が操作するキャラクターはまさに自分なのだ。あるときはセリオスが自分、あるときはリュナが自分、というようなあんばいで冒険を続けると、それぞれのキャラクターになりきったときに生まれた様々な思いや感情が累積されていく。そして、気がつけば表面的なストーリー展開と同時に、感情を押し殺している

検証その4 ソニア

え? ドラスレ関係で書かせてくれるの? 書く、書きます。書かせてくださいぎーち様。

さて、いきなりだがこの英雄伝説って、結構ゼイタクなRPGだと思う。なんといってもきれいだころのヒロインがふたりも登場するんだから。で、このソニアってよくあるパターンの、恋人(この場合親どうしが決めた婚約者だけ)のいる主人公に横恋慕するというフツウの? ヒロインなんだけど、そのお相手のセリオスが4つも年下っての



■露出度が……。

がスゴいでしょ。まーいや、かわいいから許す(大バカ)。ところで英雄伝説ってパート2も制作するらしいけど、セリオスの許婚のディーナ姫とソニアの冷戦(死語)はどうなるのだろう? 興味あるよな、やっぱり。

(ラタッキー鹿野)

検証その5 ロー

私は遊び人ロー、気に入ってます。理由? だってさ、一番人間臭さを感じさせてくれるキャラなんだから。ゲームをやればわかることだけど、誰だって自分の職を失うのはいやだし、怪物なんかと戦いたくない。カッコワルイけど彼の気持ちはよくわかるのだ。あと、ドラスレの登場人物のところでローだけが「村でブラブラしながら遊び回っているいいかげんな男」と紹介されてあった時点で、もう最初から「コイツは何かや



■赤いマントが目にしみる。

ってくれるな」と思っていました。実際期待にたがわぬ大活躍(?)をしてくれるし。人間らしさでは一番でしょ。

(遊び人ロンドン)

者、強さに憧れる者、生真面目な者、焦躁感を抱いている者、そして何も考えていない者たちが織りなす人間模様を楽しんでいたのだ!

ここまでくるとイメージを通り越して陶酔の世界だな。我ながらかなり暴走しているぜ。でも暴走も悪くないよ。方向性はともかくゲームの世界が広がるからな。そのぶん楽しみ方も増えるし。ゲームのアラをとりあげて不平不満を並べるよりずっといいと思うぞ。まあドラスレⅦに関していえば、遊んでいてとくに気になる点はなかったけどね。

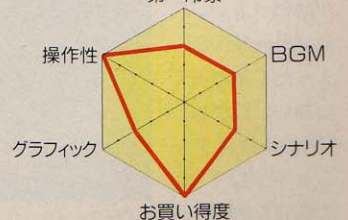
最後に。冒頭で俺とロンドン小林がなんたらかんだらという話を

したが、誤解のないようにフォローしておく。たんに渋谷のカラオケボックスで歌いあかした、というだけのこと。それ以外は何もございません(よけい怪しいか)。

評/ぎーち
(プラスチックになりたい)

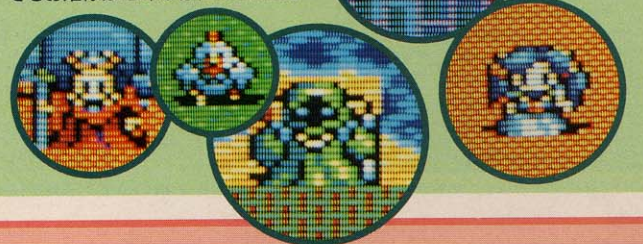
5段階評価

第一印象



検証その6 そのほかの皆さん

主人公はもとより、各地の町や村で登場するワキ役たちもいろいろ味をだしている。考えようによっては彼らの「視覚的行動」が、このゲームの醍醐味ではないだろうか。それにしてもお姫様は地味な存在だったな。



コンパイルと言えばこのキャラ!

ランダーの冒険Ⅲ

コンパイルのマスコットキャラクター、ランダー。彼が何時何処で生まれたかは不明だが、かわいくて人気があるのは事実だ。いつもは裏方の仕事が多い彼が、英雄として活躍するゲームがこれだ!

ランダーってキャラクターを初めて知ったのは、確かファミコン版の『ザナック』をやったときだったと思う。シリアスなリアルシューティングゲームの中に、いきなりマンガ的なキャラクターが出現するという、みょーな違和感のおかげで、かなり強烈な印象を与えられたのを覚えている。そのあとでこのキャラクターがコンパイルのマスコットだということを知った。当時はまだコンパイルは自社でソフトの発売をしておらず、ゲームマニアの中では超有名な外注メーカーだった。タイトル画面に堂々と社名を出せない代わりに、隠れキャラ、効果音などを使ってコンパイル製品だということを示したかったのだろう。ま、そういうこともあって、このランダーと、あの“タタ、タララ、タララン”という効果音は、いろんなゲームにしばしば登場してきた。その後、ついに念願叶って自社ブランドでソフトの発売を開始したコンパイルが、マスコットのランダーを主人公にしたRPGを作るのは、あまりにも当然な成り行きではないだろうか。

コンパイルの得意ジャンルは言うまでもなくシューティングだ。さらに言えば、横スクロールのもの

のより、縦のほう



◆グラフィックはけっこうきれいだぞ。



◆敵との遭遇の仕方に多少の難がある。

コンパイルはいろんなジャンルのゲーム制作に挑戦してきた。初めは不慣れなこともあって、DSにたくさん入っているゲームの中の1本、という域を出るものはなかったが、最近はいっこう侮れないソフトを作り始めている。そのいい例が『魔導物語』であろう。

今回の『ランダーの冒険Ⅲ』の前々作『ランダーの冒険Ⅱ』はDSスペシャル春の号に入っていた。まだDSも実験期で、内容も超人気RPGもどきの簡単なものだった。だが、そのときと今のコンパイルは、もうまったくべつの会社と言っていいほど進歩しているのだ。ランダーⅢをⅠやⅡと同じだと考えると痛い目に遭うぞ。

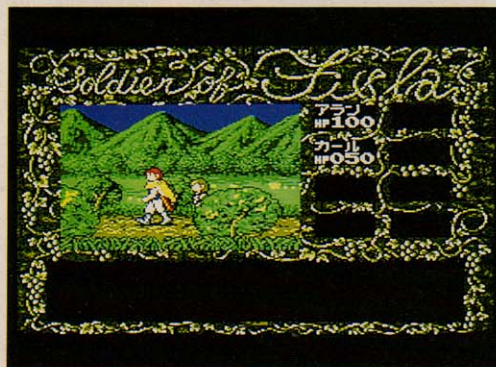
もともとコンパイルには技術力があつたのを忘れてはいけない。

リアルタイムのシューティングゲームを作るのは簡単なようで

難しい。少しでもスピードを早

くするためのプログラムの裏技を発見し、そのノウハウが蓄積されているからこそあれほどに優れたゲームが作り出せるのだ。今回のランダーⅢでもそのノウハウは十分に使いこなされていると言える。ディスクアクセスを極力避けた無駄のないメモリーの使い方といい、異常なまでの画面切り替えのスピードといい、シューティング畑で鍛えられた経験が最大限に活かされているのがよくわかる。シナリオの作り方も、かなりうまくなってきたようだ。難しすぎず、かといって簡単でもないバランスを保っているのには感心した。また、盛り上がるシーンには、お得意のアニメーションを効果的に使った演出の仕方もかなり絶妙だ。コンパイルも、だいたいRPGの作り方がうまくなったなあ、と実感してしまった。

しかし、まだまだ完璧とは言い難く、欠点も多分に残されている。まず残念なのは、主人公が普通の人間になってしまい、ギャグ要素



◆おまけディスクはアニメーションがバリバリに使用されている。



■コンパイル MSX2 7800円[税別](2DD)

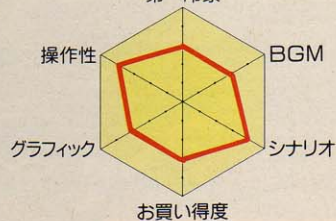
が完全に排除されてしまったことだ。今回、ランダーはいわゆる伝説上の勇者として扱われている。前作までの路線が好きだっただけに、これは惜しい。人それぞれ好き嫌いはあるだろうが、やはりコミカルタッチのRPGであってほしかった。また、モンスターの出現方法が中途半端にアクション的なのも落ち着かない。狭い通路内を歩き回るときなど、身体が障害物に引っかかりやすく、必要以上にモンスターと戦わなくてはならないので非常にイライラさせられる。ダンジョン内のトラップの位置が毎回ランダムに変化するのもいただけない。

結論を言えばランダーⅢは、それなりにおもしろいし、買っても損はないと思うけれど、技術的なこと以外はこれといって飛び抜けた魅力がないんだよな。どちらかという、技術力を前面に押し出したおまけディスクのゲームのほうが、コンパイルらしさが出ていて、俺は好きでした。

評/もりけん
(ヤセタンとコロタン)

5段階評価

第一印象



学校をうろつくからじゃないぞ

うろつき童子

すけベソフトだよー、で片付けるにはもったいない。しっかりしたシナリオがあれば、すけベソフトを敬遠していた私にでも楽しめるわけだ。食わず嫌いはいけないよなあ、でもタラコは食べないよ。

私にとってこの「うろつき童子」というのは、最初に手を染めてしまったすけベソフトだ。すけベソフトなんつーのは、女の私がやってもつまみに決まるとかたくなに思っていたから、まるっきり無視していたのだ。だってさ、お姉ちゃんたちの裸を見てもエキサイトするわけじゃなし、頭の3倍もあるような胸くっつけて邪魔だらーにねえ、などと冷やかな感想を述べるくらいのもんだった。

しかし、実際にやってみたら、これがすつとこどっこいおもしろいのなんのってウハウハで……とは書きませんよ。やっぱりお姉ちゃんの裸を見たところで女の私が大喜びするわけなく、「とっとと次のシーンになれえ」と意味もなくスペースキーを連打するだけだったのだ。ただでさ、こんなシーンでこそ大切なメッセージが隠されてるかもよ、と疑う癖がついてるので長居してみたりして。結局なんにもなかったけど。これがエッチなだけのゲームなら絶対に投げ出してたと思うな。たくさんの女の子とエッチすることだけが目的

だ、とかだったらね。

それにしても、最近のスケベソフトの中にはそのへんのアドベンチャーゲームに負けないくらいいいソフトがあるという評判は本当だったのね。エッチなシーンがあることを差し引いてもなかなかじゃーんって思えたんだから、エッチなシーンを歓迎する人にはさらによろしいのではないでしょーか。

さーて、長いこと思っていたのだが、最初からグイグイ引き込まれるアドベンチャーゲームっていうのは少ない。この「うろつき童子」も、始めはちょっとダラダラしてたなあ。舞台が学校だから、当然ながら変わりばえのしない教室がたくさんあったりするわけで、そこを移動しながら手がかりを探すわけでしょ。しかも主要な登場人物以外の生徒の顔はみんな同じグラフィック。そのことについては主人公の天邪鬼のちょっと言い訳っぽいセリフでフォローされていた。私はキーを叩いているだけだけど、あっちこちの教室をまわっていたので、肉体労働でもしているような気分でした。こ

ういう、同じような場所を右往左往させる場面があるかと思うと、



◆超神候補のひとり。女にモテるのも超神の要素だそーだ。



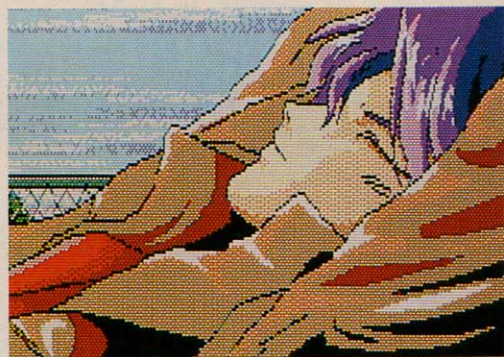
◆生徒の90パーセントはこんな顔だ。

話がスムーズに展開していく場面もある。ストーリーにはメリハリが必要だけど、その差が大きすぎるとギクシャクして気持ち悪いよね。前半にそれがちょっとあったかなーと思ったりして。

私は原作を読んでないから、ストーリーの予備知識はなかったわけだけど、意外なエンディングでした。まだプレーしてない人もいだろうから、詳しくは書けないけど、大団円ってわけではないよなあ。時代設定が1999年だから、ははーん、なるほどと思ったりして。だけど、やっぱりすけベソフトっていうのが頭にあるから、余計に意外度は高かったです。最近のすけベソフトの中にはこういうタイプのエンディングが多いそう。時代のせいかな。

残念だったのは、シナリオがしっかりしているわりに、登場人物の印象が薄かったこと。天邪鬼の子分、黒子ぐらいたな、印象的だったのは。私はああいう情けないけど憎めないタイプのキャラクターっていうのに弱いんです。

ディスクアクセスとかメッセージ速度なんかは、可もなく不可もなくってところ。あ、やっぱりメッセージはもっと速くできたほうがいいな。アドベンチャーゲームって、同じメッセージを何度も聞くハメになることって多々あるじゃない。そんなことないようにプレーすりや



■フェアリーテール MSX2 5800円[税別](2DD)



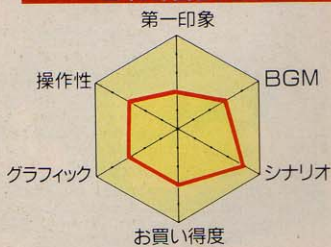
◆やっぱりあるよね、お姉ちゃんの裸も。

問題ないんだけど、そうもいかない。で、それが長いメッセージだったりすると、やっぱりイライラするもんね。それを乗り越えた挙げ句にゲームオーバーになったら、今日はこのへんでってことになるけど、ゲームオーバーはないので安心できる。どーしても行き詰まったときは総当たり戦でなんとかなるってことだね。あまりお勧めはしませんけど。

まあ、エッチなシーンもほしいけど、ゲーム自体の質が損なわれているのはイヤって人にはいいゲームかもね。え、うろつき童子っていうのはなにかって？ それはエンディングを見ればわかります。ずるい返答だなあ。

●
評/中村へび
(クイーンがきたらどーしよう)

5段階評価





もりけんの すけべで悪いかつ!!

巷では、持っているやつはみんなすけべだ、とまで言われるMSX。すけべソフトとMSXは相性がいいのかな……の巻

どーも、もりけんです。えー、どうしたとか、今回も4ページになってしまった。すけべソフトがMSXの新作のうちの3分の1を占める昨今、毎月4ページぐらいあっても大丈夫かな？とも思うけど、やはりソフトが出ない時期もあるに違いないからねえ。浅く広くよりも、深く狭くいい物だけを皆様に、のモットーで続けていければそれでいいと俺は思っているのだ。

しかしそれにしてもMSXはすけべソフトの発売数が多いねえ。すけべソフトの本数を全新作ソフトの本数で割ったものをすけべ係数と定義するならば、すけべ係数が最も高いパソコンはどう考えてもMSXに決まりだろう。

始めから考えられていたとはどういえないが、MSXというマシンは、じつにすけべソフト向きにできているんだよな。まず、値段が安く、パソコン初心者の中高

生が手にしやすいこと。すけべソフトに興味を持つのも、この年齢層が多いはずだからね。そしてまた、この値段にしてはグラフィック機能は結構優れているし、グラフィックを扱うコマンドも、ほかのパソコンと比べると異常なまでに便利にできている。COPY命令とPAGE命令をちょっと使えば素人にだって簡単に、グラフィックをアニメーションさせることができるんだもんな。やっぱり、すべて

のパソコンの中でこれだけの好環境が揃ったものはMSX以外には考えられない。

話は変わるが、数日前に噂されていたMSXの上位機種turbo Rが発売された。こいつの登場によってMSXソフト業界がどう変化するのはわからないが、すけべソフトに限って言わせてもらうと、じつにおもしろいマシンが出てしまったものだと思う。処理速度が速くなったことで、今までスピード

サナトリウム・オブ・ロマンス

THE SANATORIUM of ROMANCE

ア、悪い。

牙をむきだしにして、にらんでいる。目をそらせば、おそってくる。

あれは？

静世「好き。くもらせて、死のことが考えられないくらい」

静世「わたしたちは、死ぬから。どちらかが死ぬと、どちらかが悲しいから。好きになると、涙しみが大きくなるから」

静世「死ぬと、嫌になっちゃうよ」

ピンクダイナマイト

Pink DYNAMITE

「サナトリウム……」が今回のメインゲーム。純粋な女の子たちの悲しくも美しいストーリーのアドベンチャーなんだけど、短い上にすけべを挿入するもんだから感情移入する以前に終わってしまうのがちょっと……。『数当て』もちょっといただけない出来だ。

ピーチアップ6号

数当て



■もものきはうす MSX2
3800円 [税別] (2DD)



的にはかなり難ありだったすけべソフトも随分快適なものになるだろうし、メモリー容量が増えてアニメーションも今までのものより高度にすることは可能だろう。PCM機能に至っては、まさにすけべソフトのためにある! といっても過言ではないのでは。グラフィック機能がバージョンアップしていないのは残念だけど、グラフィックなんて言うものは作り手の創意工夫によってなんでもなるものなんだよね。

たとえば、あるソフトが他機種から移植されたとする。その移植のさい、当然グラフィックをMSX用のものに直さなくてはならないわけだ。その手順はふたとおり。MSXのグラフィックツールを使って新しく描き起こす方法、またはなんらかのツールを用いて他機種のグラフィックデータをMSXで読み込めるように、直接変換してしまう方法だ。後者のほうが手間も時間も節約できるために最近はこの方式のソフトがめっぼ多い。しかし、どちらが美しいかというと、これは文句なく前者のほうがなんだよね。画面の表示ドット数が違うんだから、ただデータ変換しただけじゃ、どうしたって輪郭な

どがぼやけ、絵が粗くなってしまうし、MSXでは使う必要のない中間色までそのまま変換するから、結局、非常にザラザラした感じの絵になってしまうことになる。たとえ原画が同じでも、変換と描き下ろしでははっきりとした違いが出てくるはず。ようするに、グラフィックは、かける熱意によって歴然とした違いがあるということなんだ。

また、こういう例もある。アリスソフトの「DPS SG」というソフト(次号で紹介しよう)なんかは、グラフィックをインターレスモードで表示するという画期的な方法で、PC-9801並の精彩な画像を実現している。俺もサンプルを見せられたときは、そのあまりの細かさに驚かされた。これがMSXの画面とは信じられなかったほどだ。うーむ、これは何物も使い方だいて成果は大きく違うということのいい見本だ。どんなに時代が変わっても、努力と根性は重要なのだな。

ま、しかし、なにはともあれ、turbo R専用のすけべソフトを早く見てみたいものだ。灰色の角張ったMSXから、悩ましい声が流れてくる日が、じつに待ち遠しい……。



フィールドタイプのRPG。グラフィックはすべてMSX用に新たに描き直しているの、さすがにきれい。モンスターのデザインもシュールで今風に描かれていて、かなり秀逸。ゲームスタイルはオーソドックスだが、総合的に見て出来はかなりいい。

エクスタリアン

■デー・オー MSX2 6800円 [税別] (2DD)

1度はやりたい 名作ソフト選 (9)



DPS

■アリスソフト MSX2 6800円 [税別] (2DD)

「DPS」といっても写真屋のことではない。あ、あれはDPEか。こいつはドリーム・プログラミング・システムの略で、よーするに自分の好きな夢を見ることができる、という未来のオモチャのことである。誰しも一度ならず、好きな夢が見られたらどんなにいいだろうなあ、と思ったことがあるはず。その夢を叶えてくれるのがこのDPSなのだ。

一応念のために言っておくが、このソフトを買って来て、MSXを枕にして寝ても、いい夢が見られるわけではないんだぞ。あくまでもこれは、そういう設定の元に作られたソフトであって実際に夢を操作する機械ではないんだからな。まあ勘違いする奴はいないと思うが念のため。

このDPSには3本のソフトがついている(という設定になっている)。そして、それぞれが2種類の立場から進められるので、計6つのストーリーを楽しめるわけだ。俺が初めてこのゲームのパッケージを見たときは、グラフィックが出るだけの見るだけソフトかな? と思ったんだけど、これは間違いだった。行動選択式のアドベンチャーゲームなんだよね。今までのアリスソフトのゲームからすれば簡単なほうなのだが、そ

れでもちょっと間違るとゲームオーバーになってしまう。好きな夢を見るための装置なのに、なんで夢の中でも苦勞せにやらんのじゃー! という疑問も残るが、これはゲームだから……と割り切って遊ぶことにした。勇者とお姫様、身体検査の医者と女子高生、アイドルとそのファンといったシチュエーションはなかなか味わい深かったな。



第1回輝け!

すけべソフト ガールズコンテスト!

さて、後半2ページはついにやってしまう秘蔵の企画、すけべソフトのギャルコンだ。往年の名作から最新ソフトまでに登場したたくさんの女の子たち。その中から俺、もりけんが独断と偏見で選りすぐった10人の娘たち。その粒揃いの彼女たちの魅力を余すところなく紹介してしまおうというこの企画。苦し紛れの穴埋め企画、と

いう声もちらほら聞こえてくるが、このさい無視して進めてしまうぞ。選考基準としては、第1にかわいいこと。第2に過激なこと。第3はなかなか拝めないこと。この3つを重点において選ばせてもらった。もちろん個人的な趣味も多分に含まれているのだが。なんにせよ、かなり上玉を集めたわけだから、読者諸君にもきっと満足し

ていただけるだろう。

えーっと、女の子にはそれぞれ番号がついているけど、これはべつに順位というわけではなく、単なるエントリーナンバーだと思ってくれ。俺自身、この中から優勝者を決定しようなんて気はさらさらしない。なんなら読者投票で決めてもいいけど、集計するのがめんどくさそうだから、やっぱパス。

それでも、どーしてもこの娘がいんだっ! と言いたい人ははがきにその旨をしたためて送って来てもらってもいいけど。べつに止める理由もないし……。

ではそろそろ、中高生の心の友、官能の嵐、エロチックなひととき、それらをひっくるめた目の保養企画、すけべソフトギャルコンさっそく始めてみようか!

1 美紀

in ポッキー

この娘は、主人公のおとのことが好きで、それゆえにおとのがパンティー争奪戦に優勝するのを何としても妨害しようとしてたん

だよ。まー、結構苦勞させられたけど、最終的には美紀ちゃんと抱き合っってハッピーエンド。みゆき先生はどーなったんじゃー!



3 千晶

in きゃんきゃんバニーズペリオール

国際線のスチュワーデス。パイロット研修生の主人公はわけあって、ひとりで飛行機のアクシデントを解決する羽目になってしまった。そのあとで千晶と、ま、そういう状況になるわけだ。人間は、極度の緊張が解けると、解放的で感情的になっちゃうからねー。



2 幽霊の女の子

in ピンキー・ボンキー

この若さで事故死してしまった悲しい女の子。男の子とつき合ったことがないのが心残り、いつも通学電車の中で見つめていた主人公の男の子を、夢の世界に誘う。初めてのデート、初めての体験。彼女の夢の世界が消える寸前、少年はすべてを思い出していた。

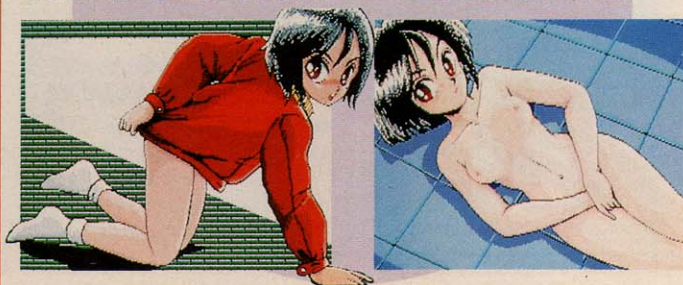


4 万城目ユリ

in 電腦学園

電腦学園の2年生。主人公はこの学校の特別受講生として彼女からクイズのテストを受けるのだが、それに正解することにこぼろびと

して服を脱いでくれる。理不尽な世界だが、そんなことを言っているのはすけべソフトは成り立たないので大きな心で寛容しよう。



5 峠の女王様

in ハイウェイ・バスター!!

電腦学園ツーリング部の部長。クイズ勝負の最中は非常にツンケンしているのだが、負けた途端にしおらしいかわいい女の子に早変わり。気が強くて何かに絶対的な自信を持っている娘がその自信のある部門で打ち負かされるとこうなってしまう、といういい見本。



8 シュリーカー

in カオスエンジェルズ

カオスエンジェルズのアラーム娘。出現すると同時に泣きわめき、違うモンスターを呼んで自分は逃げるのでめったに攻撃できないが、

先手さえ取れれば楽勝で勝てる。シュリーカーを1回も倒さずにゲームを終わらせてしまった人も、かなり多いのではなからうか？



6 すずめ

in 雀ボグすずめ

マッドサイエンティストのおじいちゃんに右手をサイボーグ化されるという不幸な身の上ながら、世界の平和のため、悪の使者たち

を麻雀で倒していく。そして、我々のために敵の女の子の服を脱がせていくことも忘れない。じつに、けなげで優しい女の子だ。



9 ユキ

in ベロンチョ身体検査

このゲームの隠れキャラ。森の奥に続く秘密の通路を発見しないと彼女に逢うことはできない。ま、気合を入れて遊んでいる人に対するごほうびといったところだろうか。エンディングについて過激なグラフィックなのでこれを見ない手はない。捜してみてくれ。



7 マッチ売りの少女

in ドラゴンナイト



ゲームの本筋にはまったく関係してこないけれど、ゲーム中でもっとも過激なポーズで迫ってくれる。しかも、おまけディスクではその姿を拝むことができないという、いわくつきの女の子なのだ。今回の赤丸特別大サービス!

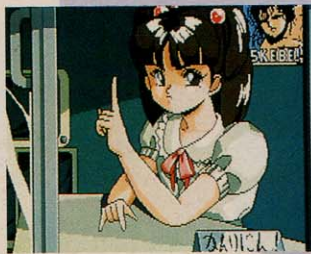


10 ひよこ

in ピンクソックス3

ピンクソックス1に出てきた、あのすけべジジイの孫とは到底信じがたい。この娘とマンジャラというゲームをやって、勝ち続けれ

ば、最終的に裸になってくれるのだが、そこまで行くにはかなり苦労させられるのだ。それなりに見返りも大きいんだけどね。



KOEI

失われたロマンを求めて、
冒険者達の旅が始まる！
ポルトガルの威光のもと、
輝かき航海のセイルをはれ！
待ちうける嵐・海賊ものともせずに
七つの海をかけめぐれ！



REKOEITION GAME

「待望の新星プロデューサー：フクザワ・エイジ デビュー作」

大航海時代

MSX2(4メガROM版)：11,800円 (初回限定生産)
(DISK版)：9,800円 好評発売中

- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo 好評発売中：9,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
- ハンドブック好評発売中：1,860円(税込)
- サウンドウェア好評発売中 CD：KECH-1002：3,000円
販売：ポリアル株式会社

- ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド。
(要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売)

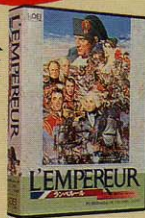
●REKOEITION GAME●

シミュレーションゲームのもつ、リアルに絶えず変化していくゲームの中で自由に自分だけの世界を創っていく楽しさと、ロールプレイングゲームもつ、主人公となり物語の中を活躍、成長していく面白さを合せ持った光栄独自の新ジャンルゲームです。

91年1月発売予定

L'EMPEREUR

ランパール



- MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円/
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- サウンドウェア CD：KECH-1004
3,000円(税込)

信長の野望

戦国群雄伝



- MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- ガイドブック：910円(税込)
- サウンドウェア CD：H29E-20001：2,987円
(税込)/CT：26CE-1001：2,678円(税込)

維新の嵐



- MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- ガイドブック：910円(税込)
- サウンドウェア CD：H29E-20004：2,987円
(税込)/CT：26CE-1004：2,678円(税込)

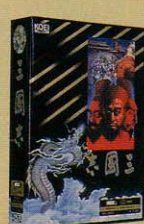
水滸伝

天命の誓い



- MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円/
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- ガイドブック：910円(税込)
- サウンドウェア CD：H29E-20003：2,987円
(税込)/CT：26CE-1003：3,678円(税込)

三国志



- MSX2(2メガROM版)：12,800円
ファミコン：9,800円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- ガイドブック：910円(税込)

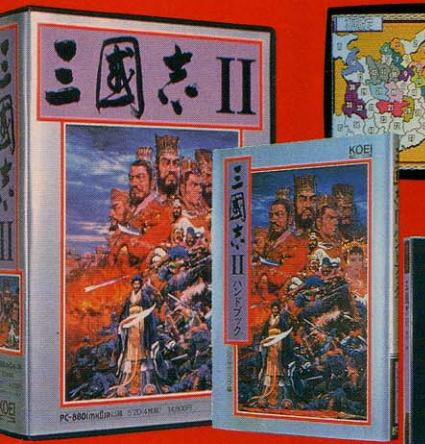
蒼き狼と白き牝鹿

ジギスカン



- MSX2(4メガROM版)
/ファミコン：各9,800円
withサウンドウェア：12,200円
- ハンドブック：1,860円(税込)
- ガイドブック：910円(税込)
- サウンドウェア CD：H29E-20002：2,987円
(税込)/CT：26CE-1002：2,678円(税込)

高望が、熱狂が、あの「三国志」を動かした。
 ま、不滅の名作が、さびる進化を志す。
 ジェラエティに富んだ軍師の策が、
 くるめく権術術数の世界を描き出す。
 あ、新たな決意を胸に秘め、再び戦場へと向え！
 「三国志」を超えるのは、やはり「三国志」だけなのだ！



三国志II

MSX2(ディスク版)/(8メガROM版):
 14,800円 好評発売中!

PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1turbo好評発売中/X68000:14,800円
 withサウンドウェア:17,200円
 FM TOWNS:16,800円
 ※PC-8801MGまたはCD-ROMドライブでは、ゲームのオープニング・エンディング
 に対してサウンドウェアがお楽しみいただけます。
 ハンドブック好評発売中:1,860円(税込)
 サウンドウェア好評発売中
 CD:H29E-20009:2,987円(税込)
 CT:26CE-1009:2,678円(税込)
 販売:ポリドール株式会社



歴史シミュレーションゲーム

SOUNDWARE

●販売/ポリドール株式会社



Keys of the city

絶賛発売中

CD:KECH-1006:¥3,000(税込)



ランペルール

絶賛発売中

CD:KECH-1004:¥3,000(税込)



光栄オリジナルBGM集Vol.4
大航海時代

好評発売中

CD:KECH-1005:¥2,700(税込)

BOOKS



ようこそ、ゲームワールドへ。
ザ・ゲームカタログ'90

カード、ボード、コンピュータ、
 それぞれのゲームを融合した日本
 で初めての総合ゲームカタログ。
 プレイヤー数別の編集で、
 世界から厳選された300点以上の
 ゲームを収録。
 この一冊は、'90年代
 ゲームワールドのバイブルになる!

●AB版160頁 2,800円(税込)

ぞっぴん!
シミュレーション

好評発売中!

●B6判128頁 定価680円

光栄ゲーム用語事典

絶賛発売中!

●B5判320頁 本文オールカラー・
 ケース付き 定価5,000円(税込)

テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
 請求めは、全国パソコンショップ・デパートで、お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、
 消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
 尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
 当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
 MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
 価格には消費税は含まれておりません。



株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

COMPiLE
POWER UP DISC MAGAZINE

ディスクステーション

12月号
DECEMBER
¥1,940
(税別)
DISC2枚組
DS#19

絶賛発売中!



Disc station

■コンパイル
DSDX#3 (デモ)
「にゃんぴ」「ゲームアーツのサムシリーズ総集編」

■アリスソフト
D.P.S・SG (デモ)
(要漢字ROM)
他、レギュラーコーナーも満載。

©1990 COMPiLE

ランダーの冒険III
～闇に魅せられた魔術師～



DISC5枚組(NGディスク1枚含む)

7,800円(税別)
絶賛発売中!

特典1-付いている /
業界初、NGディスク
特典2-当たる //
ライブビデオ「メイキング オブ ランダー」
締切り：12月31日(当日消印有効)

バックナンバーのお知らせ
(表示価格は税別)

DS4号	1,980
DS5号～7号	1,940
ニュー-DS1月号CD付	2,980
ニュー-DS2月号～9月号	1,940
DSDX#1ルーンマスターII	3,880
DSDX#2魔導師ラルバ	3,880
DSSP春号	3,980
DSSP初夏号	4,880
DSSP夏休み号/秋号/クリスマス号	3,880
真・魔王ゴルベリアス	7,800
アレスタ/アレスタ2	6,800
魔導物語1-2-3	8,800
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,800

DS創刊準備号から3号までは、完売しました。
※DS#0～6春号、TAKERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か低額為
商品の定価+消費税分3%と送料210円(遠送料
円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、
名を書いたものと一緒に入れてください。

ハイテクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必
項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓
差し出すだけ。後は商品が一週間位で届くのを
だけ。

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM

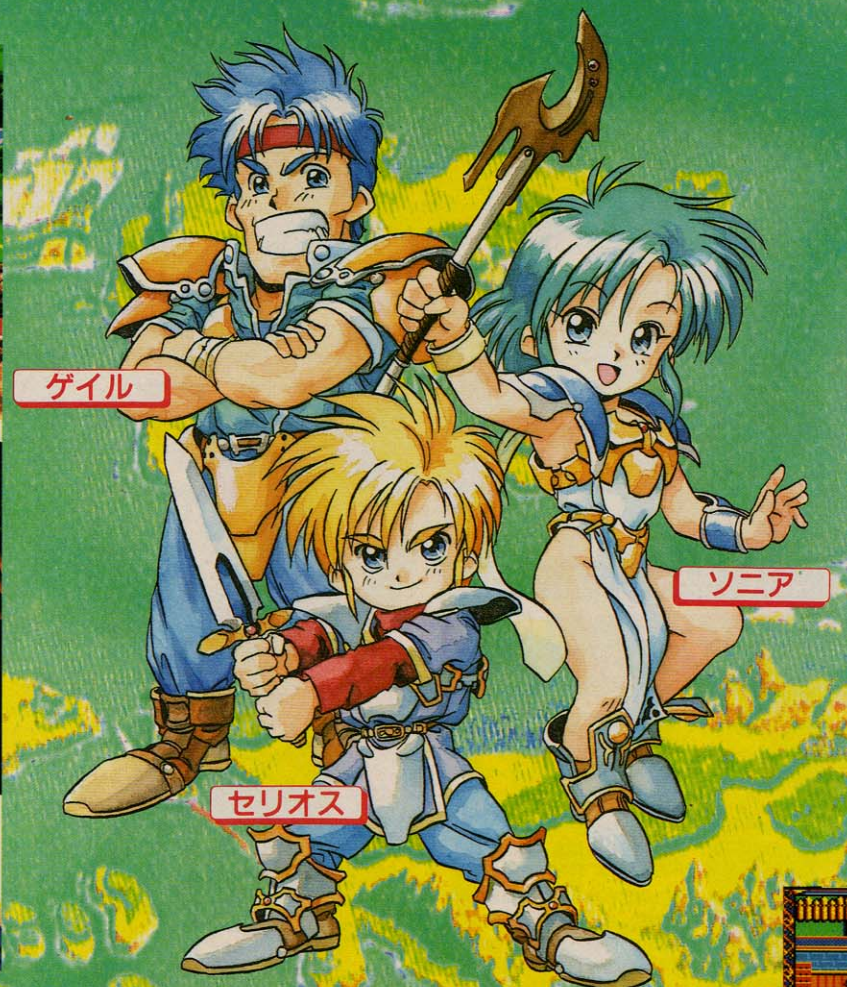
●MSXマークはアスキーの登録商標です
●編集の都合により、内容が一部変更す
る場合がありますが、あらかじめご了承
下さい。

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

Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes

MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?



ゲイル

ソニア

セリオス



ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版

U2DD VRAM128K



■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2/2+ ■3.5" - 2DD 5枚組
■定価: ¥8,700(税別)

- MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
- FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
- セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

好評発売中



■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハカキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミービル TEL. 0425(27)6501 FAX. 0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom[®]
Falcom[®]
Nihon Falcom Corporation

大宇宙消滅の刻迫る! 努力と根性で立ち向かえ!!

トップをねらえ!

GUNBUSTER

電腦学園 III

西暦2032年、宇宙中心核「グレートアトラクター」から伸び、大宇宙全体を支える〈宇宙の紐〉が、今まさに切断されようとしていた!? この危機を救えるのは超弩級マシン兵器「グレートガンバスター（通称：ガンマスター）」しかない! 鬼コーチのオオタはさっそくユンタ、カズミ、ノリコ、そして「あなた」を作戦室に召集した。はたして「あなた」は手強い3人のライバルの桃戦〈個性あふれる600問のクイズ〉を退け、見事「ガンマスター・パイロット」になる事ができるかッ! PC88&PC98で噂の〈ちょっとHな〉クイズアドベンチャー、いよいよMSXユーザーへ向け、移植完了!!

★ゼネプロ通販利用者には
トップをねらえ!
トッパをねらえ!
電腦まる見えディスクプレゼント!!

MSX2 MSX2+ ▶ 11月10日発売予定

3.5"2DD/3枚組 RAM64K

VRAM128K以上

対応▶ ジョイスティック・ジョイマウス

定価▶ 8,800円(税抜き)

"あなた"に挑む、3人のライバルたち!



① ユンガ・フロイト



② アmano・カズミ



③ タカヤ・ノリコ

監督 ■ 庵野秀明 OVA「トップをねらえ!」監督

作画監督 ■ 窪岡俊之 同・作画監督

キャラクターデザイン ■ 美樹本晴彦 同・キャラクターデザイン

©BANDAI-VICTOR-GAINAX



電腦学園 シナリオ I

美少女咲き誇る禁断の花園(電腦学園)。その男子禁制の門が三千年ぶりに開かれた!? 学園きっての美少女たち—各学年より選ばれた3人の特別講師を校内より探し出し、〈SF&オタク〉クイズ600問を打ち破れ! 正解すると彼女たちはゴホウビに♡♡を××してくれるゾ!!



ハイウェイ・バスター!!

電腦学園 II
首都高速を炎に染める、謎のエアバイクライダーを追え! キャラクターデザインに新鋭の新田真子、明貴美加、菊地通隆を迎えた好評第2弾は、〈乗り物・交通法規クイズ篇〉でさらにHに迫る! ウィング・ランを駆け抜けるのは誰かっ!?

MSX2 MSX2+ 2DD RAM64K VRAM128K 全国小売店 通信販売 で好評発売中! 各 ¥8,800 (税別)

電話一本でスグ配送! しかも消費税、送料サービス!!

0422-22-1980

平日 昼12時~夜7時まで受付

通信販売は電話、郵便で取り扱っております。御送金は現金書留・郵便為替・郵便振替で。振替Noは東京8-350836です。
★電話一本で即通販、代金&手数料と引き換えに商品を受けとれる、迅速・確実な代引サービスも取り扱っております。セビ御利用下さい。

◎ゼネプロへ通信販売でお申し込みの方に限り、特典として電腦 I には『特製おまけシール』が、II には『ハイウェイバスター・電腦まる見えディスク』が付きます!

製作 **GAINAX**
販売 **ゼネラルプロダクツ**

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1
東町ビル2F Tel.0422-22-1980

ゲームバトル'90~'91キャンペーン.....90.11.1~91.1.31

THE LINKS専用モデムプレゼント!

MSXプログラム600本が キミのものに!



この冬、ザ・リンクスネットワークでは、
MSXのゲームプログラム600タイトルを用意して、
キミたちのアクセスを待っている。
MSXのソフト・コレクション充実を希望するキミなら、
もう考えている時間はないぞ!
ウォーミングアップなんていらぬ。
キミも、ゲームバトルに参加してみないか。

THE LINKSネットワークへ入会して ゲームバトルしよう!

- *****スタート'90.12.20~'91.1.10*****
- メーカーソフト[100タイトル].....480円より
- ユーザーソフト[600タイトル].....アクセス料
- ネットワークゲーム.....400円
- ネットワークRPG.....アクセス料

以上のゲームソフトがTHE LINKSの会員になると購入できるというおいしいキャンペーン/そこでキミがこのゲームソフトを手に入れ、ゲームバトルするには.....

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払ってTHE LINKSの会員になる。今なら、入会金と年会費をサービスの上、毎月100名様にTHE LINKS専用モデム(NGA II)をプレゼント/さあ、このページの資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE LINKSまで送ろう。入会案内資料がキミのところに届けば、ゲームバトル準備OK!

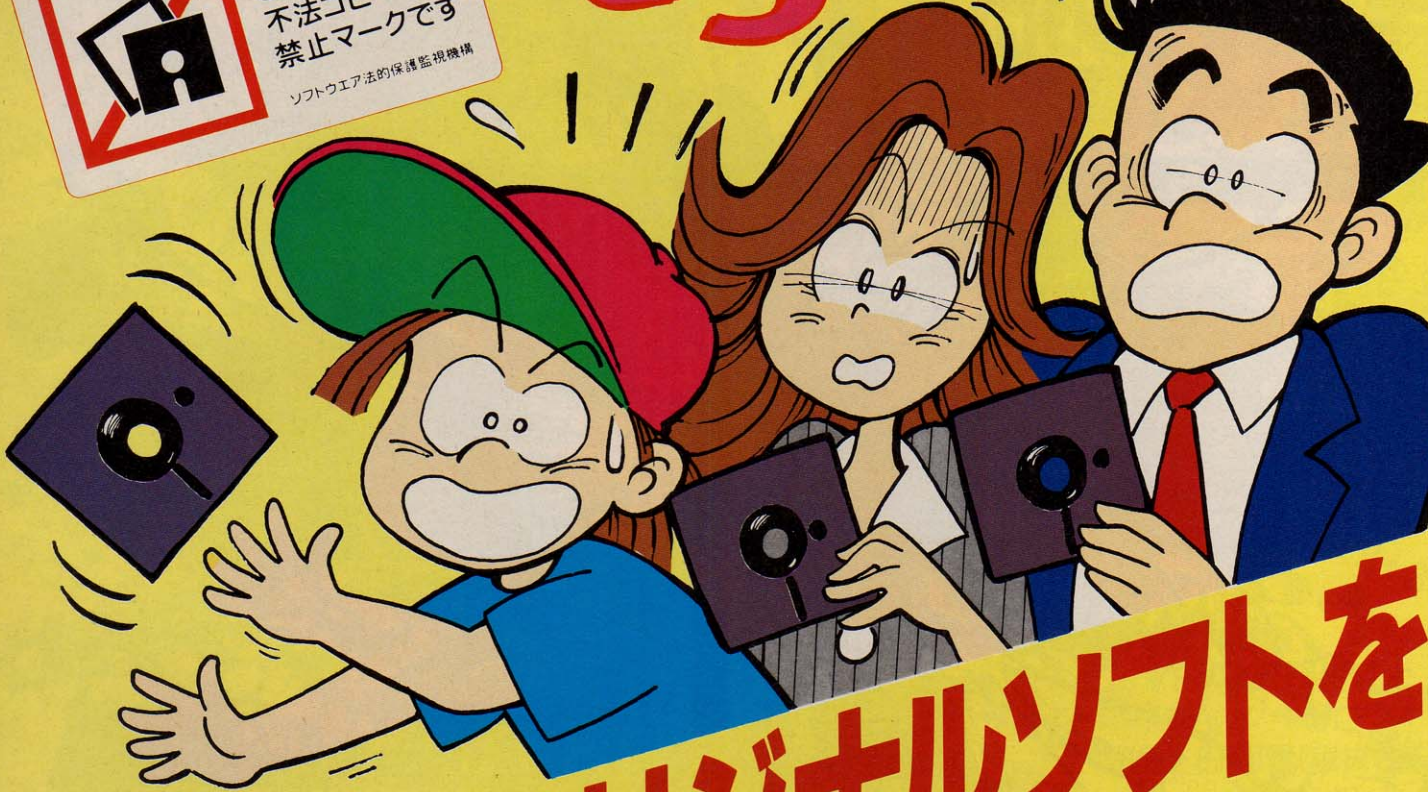
お問い合わせ先.....0120-251-063

コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の
コピーやレンタル・中古品販売など疑似
レンタルを認めません。



えっ



あなたはオリジナルソフトを 持っていますか?

あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはず。著作権法では、オリジナルを持っていてバックアップを開発することさえむづかしくなっています。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えました。





Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたんですけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしているという現状では、レンタルを認める訳にはいきません。



Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしよう。



Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。



Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買われない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めています。仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

株アートディンク	株ケービーエス	株ステラシステム	徳間書店インターメディア株	富士ソフトウェア株
株アスキー	ケンテックス株	ストラットフォードコンピュータセンター株	株ニテコ	株富士通ビー・エス・シー
有アルシスソフトウェア	株ゲームアーツ	株ズーム	日本アシトン・テイト株	ブラザー工業タダノ事務局
株インターコム	株コーパス	株セガ・エンタープライゼス	日本SE株	株ブレイングレイ
株ウィンキーソフト	株光栄	株ソフトウイング	株日本科学技術研修所	株プログラマーバンドジャパン
株ウルフチーム	株工画堂スタジオ	株ソフトウェアジャパン	日本クリエイト株	プログラム企画サービス株
ヴァルソフト販売株	株神津システム設計事務所	創歩人コミュニケーションズ株	日本コンピュータシステム株	ポーラテック株
イー・アイ・ソフト株	株構造システム	ソフトスタジオリング	株日本ソフトバンク	株ポーランドジャパン
有エーシーオー	コナミ工業株	ソフト屋しゃんぼら	株日本テレネット	株ポニーキャニオン
株エー・エス・ピー	株コンパイル	株ソリマチ情報センター	日本テクスタ株	株マイクロキャビン
FAシステムエンジニアリング株	株ザイン・ソフト	タットジャパン株	日本ナレッジ・ボックス株	株マイクロソフト
株エス・シー・アール	株シヤノアール	大学生生活協同組合東北事業連合	日本ファルコム株	株マイクロソフトウェア・アシエイツ
株エス・ピー・エス	株シーアンドシー	株ダイナウェア	有ハウテック	株マイクロネット
エデュカ株	株OSK	株チャンピオンソフト	株ハドソン	マイクロブローズジャパン株
株エニックス	システムサイト	株ツァイト	株ハル研究所	マスターネット株
株エム・イー・シー	株システムサコム	株ティーアンドイーソフト	株バックス	株まつもと
株エルム企画	株システムセンター	テックソフトアンドサービス株	パーソナルメディア株	メガソフト株
株オービックビジネスコンサルタント	株システムソフト	株テクノソフト	バル教育システム有	株メタテクノ
株大塚システム研究所	株システムハウスミルキーウェイ	株デアイエス	ビーズ・ジャパン株	株モーリン
株音研	株新学社	デービーソフト株	株ピッツァ	株ラウンドシステム研究所
カナン精機株	株新企画社	デザインオートメーション株	有ビービーエス	株ラントコンピュータ
株管理工学研究所	有シンキング・ラビット	株デジタル・リサーチ・ジャパン	ピクチャー音楽産業株	株リード・レックス
株キャリアラボ	有ジーエーエム	株電波新聞社	ビーシーイー株	株リギーコーポレーション
クエイサーソフト株	株ジャスト	有東亜コンピュータブラザ	株日立ハイソフト	株リバーヒルソフト
クリスタルソフト株	株ジャストシステム	株クレオ	株ファミリースoft	ロータス株
有呉ソフトウェア工房	株キャップトラスト	東峰通商株イーストキューブ	有風雅システム	株アシスト
グレイト株	有スタジオブランサー	有コマキシステム研究所		
イマジニア株	日本ワードハーフェクト	ダイナミック企画株		
株イメーテックノロジー研究所	シェラオンラインジャパン株	日本化薬株		
	株ケーエスピー			

森本祐章顧問弁護士

8月25日現在、142社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはず。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当 久保田
TEL03(839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

悟空!



どれがオリジナル?

『不正コピーを業務に使用するこ
とは違法である』という認識を
持ちながら、多くの企業では不
正コピーを放置しています。こ
れは、ソフトウェアの管理方法
がわからないからではないでし
ょうか。「企業内違法コピー追放
キャンペーン」は知的財産権思
想の普及の一環として、各企業
に合ったソフトウェア管理体制
監査体制作りを応援します。



企業内ソフトウェア違法コピー追放キャンペーン

「企業内でのパソコンソフトのコピーは著作権法違反です」この事実をあなたはご存知でしたか？ 企業倫理を疑われるその前に、著作権について勉強してみませんか。

「企業内ソフトウェア管理」について無料セミナー

- 名古屋 10月22日(月) AM10:00～PM4:30 中日パレス(不正協フェア10/18～10/22)
- 大阪 11月13日(火) AM10:00～PM4:30 OMMビル(大阪マーチャンダイズ・マート)

●9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。



コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

コンピュータソフトウェア著作権協会

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当 久保田
TEL 03(839)8783(代表)
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8
外神田田島ビル4F



Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入るとしますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。どんなに小さくても会社は会社です。



Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますがバックアップ用コピーも同時に使用して

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

ます。いけませんか。



Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが

A 著作権法違反です(21条)。ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売っていた電器店が、摘発されました。



Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。

問題ありますか。



Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれ

A お友達は正しい事をおっしゃっていません。法律では私的使用のための複製は認めています。仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。



たんですけど……。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

株式会社アートディンク	株式会社クレオ	有限会社ジー・イー・エム	東峰通商株式会社キューブ	株式会社フェイザーインターナショナル
株式会社アスキー	有限会社ソフトウェア工房	株式会社ジャスト	徳間書店インターメディア株式会社	衛風雅システム
有限会社アルシスソフトウェア	グレート株式会社	株式会社ジャストシステム	株式会社ニテコ	富士ソフトウェア株式会社
株式会社アシスト	株式会社クエスト	株式会社キャップトラスト	日本アシュトン・テイト株式会社	株式会社富士通ビー・エス・シー
イマジニア株式会社	株式会社ケーエスピー	有限会社スタジオパンサー	日本エヌ・イー株式会社	プラザ工業株式会社タケル事務所
株式会社イメージジテック/ロジック研究所	株式会社ケーピーエス	株式会社ステラシステム	株式会社日本科学技術研修所	株式会社フレイングレイ
株式会社インターコム	ケンテックス株式会社	ストラッドフォードコンピュータセンター株式会社	日本化薬株式会社	株式会社プロダクターバンドジャパン
株式会社ウインキーソフト	株式会社ゲームアーツ	株式会社ズーム	日本クリエイト株式会社	株式会社プログラム企画サービス
株式会社ウルフチーム	株式会社コーパス	株式会社セガ・エンタープライゼス	日本コンピュータシステム株式会社	株式会社ポニーキャニオン
株式会社ヴァル研究所	株式会社光栄	株式会社ソフトウイング	ソフトバンク株式会社	株式会社ポーランドジャパン
イー・アイ・ソフト株式会社	株式会社工画堂スタジオ	株式会社ソフトウェアジャパン	株式会社日本テレネット	株式会社マイクロキャビン
有限会社イーシーオー	株式会社神津システム設計事務所	創歩人コミュニケーションズ株式会社	日本デクスタ株式会社	株式会社マイクロソフト
株式会社イー・エス・ピー	株式会社構造システム	ソフトスタジオWING	日本ナレッジ・ボックス株式会社	株式会社マイクロソフトウェア・アソシエイツ
株式会社エスシーアール	コナミ工業株式会社	ソフト屋しゃんばら	日本ファルコム株式会社	株式会社マイクロネット
株式会社エス・ピー・エス	有限会社コマキシステム研究所	株式会社ノリマ情報センター	日本ワードパーフェクト	株式会社マイクロプロローズジャパン株式会社
エテュカ株式会社	株式会社コンパイル	ダットジャパン株式会社	有限会社ハウテック	株式会社マスターネット
株式会社エニックス	株式会社デザイン・ソフト	株式会社大学生活協同組合東北事業連合	株式会社ハドソン	株式会社まつもと
FA・システムエンジニアリング株式会社	株式会社シャノール	株式会社ダイナウェア	株式会社ハル研究所	株式会社メガソフト
株式会社エム・イー・シー	株式会社シーアンドシー	ダイナミック企画株式会社	株式会社ボックス	株式会社メタテクノ
株式会社エルム企画	株式会社シー・エス・ケー	株式会社チャンピオンソフト	パーソナルメディア株式会社	株式会社モーリン
株式会社オービックビジネスコンサルタント	株式会社セラオンラインジャパン株式会社	株式会社ソファイト	パル教育システム有限	株式会社ラウンドシステム研究所
株式会社大塚システム研究所	システムサイト	株式会社ティアーアンドイーソフト	ヒーズ・ジャパン株式会社	株式会社ラントコンピュータ
株式会社音研	株式会社システムサコム	株式会社テックソフトアンドサービス	日立ハイソフト株式会社	株式会社リード・レックス
株式会社カナン情報機	株式会社システムセンター	株式会社テクノソフト	株式会社ビッツ	株式会社リギーコーポレーション
株式会社管理工学研究所	株式会社システムソフト	株式会社ティアアイエス	有限会社ビービーエス	株式会社リバーヒルソフト
株式会社キャリアラボ	株式会社システムハウスミルキーウェイ	株式会社デービーソフト	株式会社ビクター音楽産業	株式会社ロータス
株式会社クエイザーソフト	株式会社新学社	デザインオートメーション株式会社	株式会社ビー・シー・イー	顧問弁護士森本結華
株式会社クリスタルソフト	株式会社新企画社	株式会社デジタル・リサーチ・ジャパン	株式会社ファミリイソフト	
	有限会社シンキング・ラビット	株式会社電波新聞社		

(90. 9. 26日現在)

9月25日現在、142社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずで



デルファイは、
知りたいことがあれば
知ってる人を連れてくる。



⑤ 便利なメール・サービス

私の、かっこいい情報源。

アスキーネットDPI(デルファイ)。

電子メールを送れば、お目当ての人を連れてくるのだ。と彼は鼻を高くして言った。アスキーネット[DPI]は、アメリカのパソコン通信DELPHIへのゲートウェイ・サービスです。つまり、ここでの電子メールは、アメリカとのエメールになるわけ。日本ではわからないことでも、アメリカで誰かが応答してくれる。ワールドワイドな情報を収集するのに役立ちます。通常の電子メール交換はもちろん、ファクシミリ、テレックス、テレグラム、レポート(封書)など、さまざまなカタチに変換が可能。24時間いつでもOKの翻訳サービスも行なっています。DELPHIは、国境を越えたコミュニケーションの広場。You are not alone. あなたの探している“何か”が、きっと見つかります。

つくば、藤沢、浜松、奈良の4ヶ所にアスキーネット共通アクセスポイント新設。アスキーネット共通アクセスポイント：札幌、仙台、つくば、浦和、所沢、東京、八王子、多摩、千葉、川崎、横浜、藤沢、静岡、浜松、名古屋、金沢、京都、大阪、奈良、神戸、広島、松山、福岡、那覇(以上、全国24ヶ所)アスキーネット利用料

登録料：3,000円([ACS][PCS][MSX][DPI]のすべてのネットに共通です。また、複数のネットに加入の場合でも、登録料は3,000円のみです。)
[ACS]●基本料金(5時間まで)：4,000円/月◎5～20時間：20円/3分◎20時間以上：10,000円/月
[PCS]●基本料金(5時間まで)：2,000円/月◎5～20時間：20円/3分◎20時間以上：8,000円/月
[MSX]●基本料金(5時間まで)：1,500円/月◎5～20時間：20円/3分◎20時間以上：7,500円/月
[DPI]●基本料金：2,000円

●アスキーカードをお持ちの方は、毎月の利用料金を基本料金([ACS]=4,000円/[PCS]=2,000円/[MSX]=1,500円/[DPI]=2,000円)のみでご利用いただけます。尚、DELPHI™/Infolink™のご利用に際しましては、各サービス毎に別途付加使用料金が必要となります。
*「DELPHI」および「Infolink」は、米国General Videotex Corporation社の商標です。
*上記の価格には消費税は含まれておりません。ご利用の際には消費税額が必要となります。

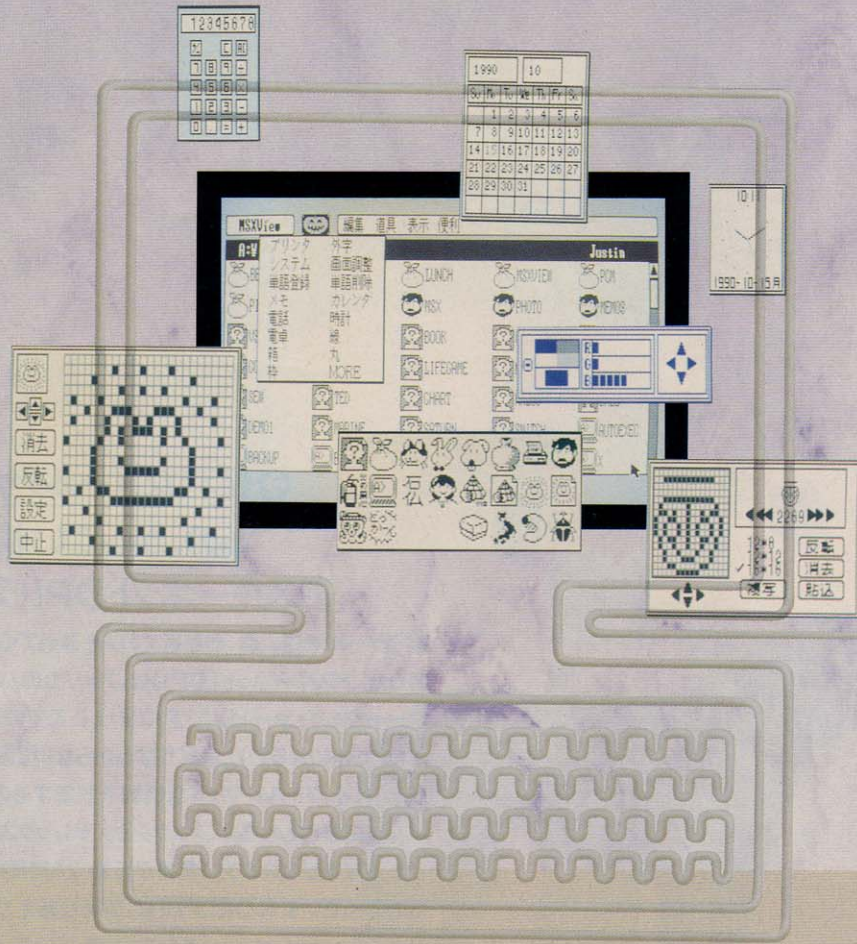
お問い合わせ・お申し込み：電話 03-486-9661 アスキーネット事務局まで

アスキーのパソコン通信サービス

ASCII NET

マウスに思想がある。

ウィンドウに主張がある。



MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス「GUI」を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウィンドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットフォームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長……●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED:簡単な文書を作成するためのプログラムです。ViewDRAW:絵を描くためのプログラムです。PageBOOK:電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス「エムエスエックス・ビュー」

MSXView

対応機種: MSX R専用 価格:9,800円(送料1,000円)

●パッケージ内容 システムディスク (3.5-2DD)
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

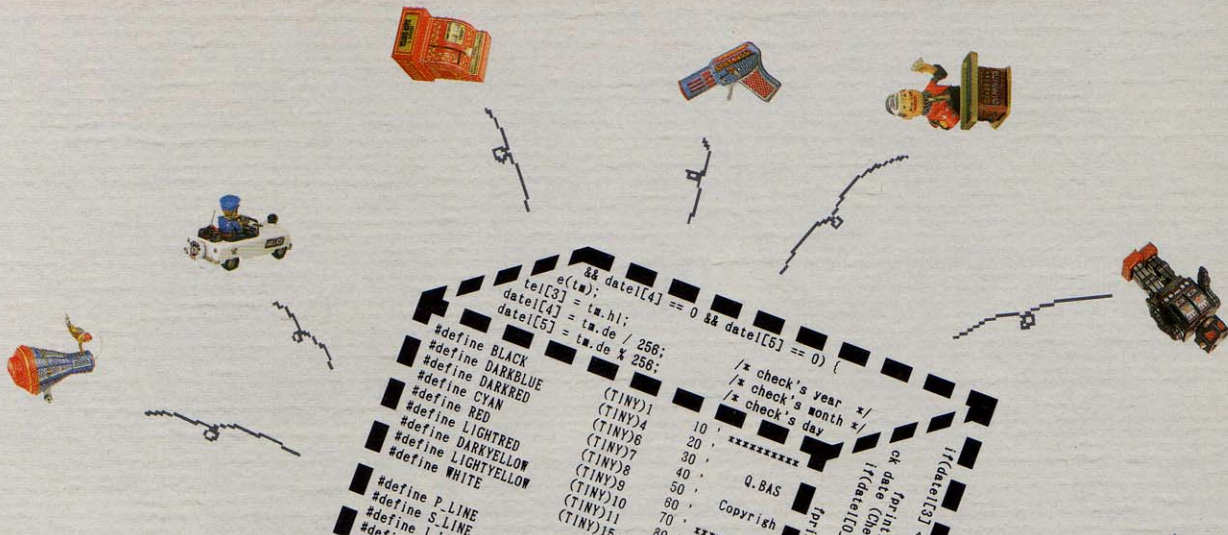


●MSXViewが起動した画面です。

●MSX MSX-DOS2 MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。●上記の写真は、開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります。

【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ●お問い合わせ先:営業本部 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018



MSXを、レクチャーする。

```

e(tm), date[4] == 0 && date[5] == 0 {
    tel[3] = tm.hi;
    date[4] = tm.de / 256;
    date[5] = tm.de % 256;
}

#define BLACK
#define DARKBLUE
#define DARKRED
#define CYAN
#define RED
#define LIGHTRED
#define DARKYELLOW
#define LIGHTYELLOW
#define WHITE

#define P_LINE
#define S_LINE
#define L_LINE
#define FORE
#define BACK

/* check's year */
/* check's month */
/* check's day */

ok date (checkeday ... < 1 | | date)
if(date[10] < 1901 | 1980/01/01 - 20
for(int i=date[10]; i < 2079 |
for(int i=date[11]; i < 1 | | date)
if(date[12] < 1 | | date)
if(date[13] < 1 | | date)
if(date[14] < 1 | | date)
if(date[15] < 1 | | date)
if(date[16] < 1 | | date)

Q.BAS
Copyright

CYAN LIGHTRED
LIGHTYELLOW
WHITE
DARKBLUE

100 DEFINT A-Z
110 DIM X(100)
120 SCREEN 8:GO
130 N=80
140 FOR I=0 TO
150 X(I)=RND(

160 NEXT I
170 K=RND(1)*25
180 C=RND(1)*25
190 IF INKEY$=<
200 FOR I=0 TO
210 LINE X(I
220 X=X+0: IF
230 L=L+P: IF
240 X(I)=A(I)
250 LINE X(I
260 A(I)=X: B
270 NEXT I
280 GOTO 180

static int daytab[2][14] = {{31,31,28,31,30,31,

```

もっと実践的で、具体的な仕様が知りたい。」と言う、悩めるMSXプログラマーたちへ。アスキーが、可能な限りMSXの仕様を公開。MSX、MSX2、MSX2+の機能を、ハードとソフトの両面から統一的に解説した「MSX Datapack」は、まさにMSXのバイブル。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージ化した、MSXユーザー、プログラマーたちの救世主です。

MSX、MSX2、MSX2+の仕様を大公開「エムエスエックス・データパック」

MSX-Datapack

MSX Datapackの内容
マニュアル編……●ハードウェア仕様：システム構成、メモリマップ、カードリッジ、システムを拡張する際の注意、アドレスマップ●システムソフトウェア：ブートシーケンス、割り込み、BASICのコマンド、ASICの内部構造、内部ルーチン●MSX-DOS：コマンド、MSX-DOSの構造、ファンクションコール●
DP:V9938、V9958●スロット●標準的な周辺装置へのアクセス●オプションの周辺装置：RS-232C、MSX-MODEM、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、MSX-JE、漢字プリンタ、拡張BIOS●付録：BIOS一覧、ワークエリア、I/Oマップなど
ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込み、DOSからのSubROMコールなど

価格：**12,000円** (送料1,000円)

対応機種：**MSX、MSX2、MSX2+** メディア：3.5-2DD

MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。●表示価格に、消費税は含まれておりません。

近日発売予定

[MSX Datapack]は、全国有名パソコンショップでお求めください。
 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
 ●お問い合わせ先：営業本部 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018

株式会社アスキー

ウィザードリィ Wizardry

ゲームデザイナーの集団グループSNEと“ウィザードリィ”のアスキーが贈る
驚異のテーブルトークRPGシステム

コンピューターRPGの名作ウィザードリィがテーブル
トーク版となって発売されて2年。すでに
基本セットの他に3種類のサプリメントと、
キャンペーンシナリオ集が発売され、
ゲーム界でも確固とした地位を占めている。
さらに同じ世界を背景にした
カードゲームのシリーズも始まり、
今後もウィザードリィRPGの
世界は拡大していくばかりだ。

最新作

サプリメント03 定価 3,000円

ガザル=ボダの紅い疾風



サプリメント第3弾はなんと、
3本のシナリオが入っている。
表題作の『ガザル=ボダの紅い疾風』は、
リザードマンの町を舞台に展開する
ミステリアスな、ストーリー性豊かな作品。
さらに待望のコンピューター
シナリオ『ダイヤモンドの騎士』か
モンスターデータとともにキミの手に!



ウィザードリィ
ロールプレイングゲーム
基本セット
定価 5,200円

ウィザードリィRPG
はこれが基本!



サプリメント01
ダロスの盾
定価 3,000円

シナリオ集第1弾!
「ワードナの帰還」シナリオつき!



サプリメント02
ノームの黄金を求めて
定価 3,000円

シナリオ集第2弾!
「リルガミンの遺産」シナリオつき!

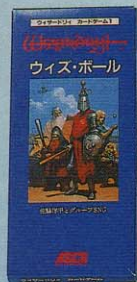
新シリーズ ウィザードリィ・カードゲーム第1弾

ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE/作

ウィザードリィRPGから派生した新シリーズがこのゲームだ。
鉄の球を投げ、鉄のバットでそれを打つ、という
ファンタジーゲームがこの“ウィズ・ボール”だ。
ロールプレイングならぬボールプレイングゲームというわけだ。
長いキャンペーンゲームの息抜きに、
あるいはテーブルトークの
メンバーが集まらない
ときなどに最適の
カードゲームなのだ。

定価 2,500円



トレボー戦役

〈キャンペーン〉

安田均とグループSNE/作

コンピューター版ウィザードリィIの影の
主役ともいえる狂王トレボー。
彼が、ウィズRPGオリジナル世界、
エセルナートを舞台に繰り広げよう
とする大戦争を背景に展開する
キャンペーンシナリオ集
がこれだ。マスター
スクリーンもついた、
ボックス版の最新作!

定価 5,800円



表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー書籍営業部 TEL (03) 486-1977

これは、もう時代の要請です



日本初のノートブックパソコン情報誌

LAPTOP

ラップトップ

[月刊]

ノートブック型パソコンのすべてのノウハウと情報をお伝えします。



1990年 **11月17日(土)**

毎月18日発売 A4変型 定価680円(税込)

[創刊]

MSXゲーム徹底解析

知らないアナタの欲求不満解消ページ。知ってるアナタは納得しながら自己満足してね。

大航海時代

海は広いな大きいな、行ってみたいインド洋。スパイス買って帰りましょ。ということで、大航海時代である。まだ飛行機なんてない時代だから、コショウの買付けも命かけの冒険なのだ。そんな危険な旅を少しでも安全にすべく、ビシッと解説していくぞ。



■光栄 MSX2 1万1800円/9800円 [税別] (ROM・2DD)

序盤攻略のポイント

このゲームでもっとも難しいのは、序盤から中盤にかけてだろう。資本金も少なく、船も小さいうちは、敵国の貧弱な商船隊を襲うことすらままならない。とりあえず中型船が4隻そろって、ある程度

の資本金ができるまでは、海賊行為など考えないほうがいだろう。

また商売をするにも、有益な航海ルートを見つけるまで、相当苦勞する。たとえ見つけたとしても、金も船も貧弱だから、大量に買い付けることができないから、儲ける金額もたかがしれているわけだ。

しかし、こういった苦勞もじつはこのゲームを楽しんでいる要因である。序盤で苦勞をしながらうまい貿易方法、風や潮をみる航海のしかた、そして船員の数によ



●売り買いの칸を地中海で養うのだ。

る食料と水の消費量など、提督としての知識をたたき込んでおけば、それらは今後のゲーム展開をじつにラクしてくれる。

ゲームをしているうちに、純率

最初はとにかく小航海!

そういうわけで、そのツライ序盤をいかに乗り切るか? それは、セコク慎重であるべし! だ。プレイヤーが最初に持っている船はラテンという一番小さくショボいタイプ。こいつでムリして遠洋へようものなら、たちまち無人の漂流船になってしまうだろう。

まずは、自分の国のまわり、地

力や知力といった、キャラクターの数値ばかりでなく、それを操作しているプレイヤーも一緒に成長していく、めずらしいタイプのゲームといえるだろう。

地中海周辺で小ゼニを貯めることに専念すること。小さな貿易をしながら、航海に必要なアイテムを購入していけば、自然とキャラクターの航海レベルも上がり、資金も貯まってくる。そうすれば1ランク上の船を購入できるし、仲間だって増えてくるはず。提督たるキミの修行場が、地中海なのだ。

これが海の男必須アイテムだ!

六分儀	緯度、経度を測量して、艦隊の現在地を知ることができる。価格は金貨800枚。海上で"調査"コマンドの"測量"を使う。
望遠鏡	いちいち岸に接近しなくても、港を発見できるようになる。価格は金貨1000枚。遠くにいる艦隊や港を監視もできるぞ。
武器	海戦の際に白兵戦による攻撃力が高くなる。短剣や長剣、サーベルなどがあり、価格は金貨750枚から。
護符	自分の艦隊の防御力を上げる。海戦はとっても恐いっス、なんて人の必需品。ニフの護符や白夜の護符などがある。
彫像	艦隊の砲撃による攻撃力をアップするのだ。隼や鷹、鷲などの彫像があり、値段が高いほど効果が絶大だ。

正しい小ゼニの貯めかた

それでは、いかにして地中海で小ゼニを貯めるのか。まず、リスボンでは砂糖が安く、他国に持っていても購入価格を下回ることにはまずない。つまり、最初はリスボンで砂糖を購入し、すぐ南へ下ってゼビリアで売る、という交易ルートを発見するはずだ。

リスボンで砂糖を購入する場合も、金貨1枚でも安く値切することを忘れてはならない。この砂糖商人は、儲けは少ないけど着実に金

貨を貯められるだろう。

そうして、少しずつ交易ルートを広げていながら、六分儀や望遠鏡などのアイテムを購入しよう。



小ゼニを貯めたら中航海

さて、六分儀や望遠鏡も購入し、金貨も余裕がでてきたならば、いよいよ商売に本腰を入れなければならない。砂糖貿易だけでは儲かる金額もたかがしれているから、ここはひとつ、ドカンと大口取引ルートを見つけなければならない。しかし、かといって遠出をする

にはまだまだ経験不足なので、とりあえず地中海を完全マスターすべきだろう。そこでオススメの特産品は、マジョルカの穀物、ナポリの羊毛、そしてピサの美術品だ。47ページに地中海の詳しいマップを載せているので、そこでこれらの港にチェックをいれておくこと。

自分の経済レベルに合わせて、取り扱う商品を決めればいい。たとえば、まだまだ貧乏だったら安い穀物を扱えばいいし、ちょっと余裕ができてきたら高価な美術品でドンと稼げばいい。

とくに美術品は儲かるぞ。購入価格をメモしておいて、一番儲かる港を探し出せ！



▲リスボンからずうっと南東へ進めば地中海。地中海こそ提督の経験値稼ぎのポイントなのだ。むやみに遠出するよりも、よっぽど安全で儲かる場所だ。

仲間を集めてパーティープレー!?

さて、どの国の港にいてもままず忘れてはならないのが、酒場で人材募集だ。いわゆる、船長候補を見つけ出すわけなんだけど、最初のうちはなかなか仲間になってくれないはず。提督のレベルが低いと、勧誘も見事に蹴られるのだ。そういう場合は、自分を鍛えて出直してくるべし。

扱う船が増えてくれば、どうしたってそれを指揮する船長が必要なので、こればかりはいくら提督が優秀でも、どうにもならない。なるべく早めに仲間を見つけだし、航海の経験を積ませてやること。最初からベテラン船長なんていやしないのだ。提督と一緒に成長させてやるわけだ。



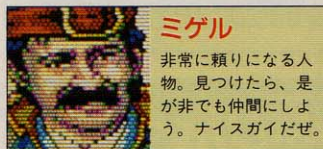
マルコ

リスボンにいる。おそらく、一番最初に仲間になる人物だ。鍛え上げろ！



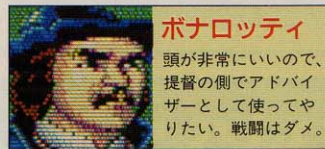
ホセ

戦闘は得意でないが、航海士としての腕はなかなか。序盤で仲間になってくれる。



ミゲル

非常に頼りになる人物。見つけたら、是が非でも仲間にしよ。ナイスガイだぜ。



ボナロッチイ

頭が非常にいいので、提督の側でアドバイザーとして使ってやりたい。戦闘はダメ。



人を見てものをいいな！

そんなコ
言うナ

まずは中古でガマンする

中古船購入ガイド

ある程度資金を貯めたら、2隻め、3隻めの購入だ。最初は中古で十分。小型、中型船を何隻か購入してもいいし、ドカンと大型船を購入するのもいい。工業力の高いゼビリアには、ガレオン戦艦が売っているぞ！



ラテン



プレイヤーが始めから持っている小型船。こいつで戦闘を仕掛けようなどは思わないほうがいい。積荷もたいして積めないが、価格は安いぞ。

レコンダ



ラテンの帆を四角にしたタイプ。ラテンに比べて戦闘時の旋回性が劣っているが、移動速度は優れている。地中海貿易くらいなら、こなしてくれる。

ベルガンティン



小型船だが吃水が深く、積荷も多く積める。商業船にするにはちょうどいいだろう。価格もお手ごろなので、早めに購入したい。十分実用に耐える船だ。

ナオ



吃水の浅い中型船。荷物があまり積めないで、商業船よりも戦艦向きだが、あまり強くない。フリと中途半端な船といえる。中盤の護衛艦にしよう。

カラック



ナオをひと回り大きくした大型船だ。吃水が深く、商業船では最高のシロモノ。戦艦としても十分使えるから、資金さえ許せばコイツを購入したい。

ガレオン



吃水が浅いが、商業船にも戦艦にも使える大型船。ガレオンが旗艦になるようなら、海賊なんか恐くないだろう。船長の航海レベルが低いと扱えないぞ。

新造船で処女コーカイ♡

船を新造する場合のポイントは、目的に応じた船造りをする、ということだ。たとえば、商業に使用したいのであれば、商品がたくさん

積めるように吃水の深いタイプの船を選び、乗員数や砲台の少ない船にしなければならない。戦艦はこの逆にしていけばいいわけだ。

船首像

船首像とは帆船のへさきに付いている彫像のこと。値段が高いほど、嵐に遭いにくいという効果がある。長旅をよくする冒険野郎は、コイツに凝るといい。



帆とマスト

戦艦なら小回りのきく三角帆、外洋にでるなら、スピード重視の四角帆を取り付けよう。場合に応じて変えることもできる。改造費は、そんなに高くないぞ。



材質

船のパーツの中で、もっとも重要な部分だ。ここで無理をしてもいい素材を使っておこう。丈夫な船は、戦艦にしる商船にしろありがたいものである。



武装

新造すると、砲台の搭載スペースを設定できる。武器は、射程の長いカルバリン砲が、強力なカノン砲がいいだろう。好みに応じて選択してくれ。



そして中盤攻略のポイント

艦隊を組むようになり、アイテムもそろえ、資金も余裕がでくると、地中海では満足しなくなるはず。うんと遠出したくなるのが

冒険野郎のサガというものだ。また、商人や王様からの依頼もかなりキツくなっているはず。たとえば地中海周辺では売っていな

い特産品を頼まれたりする。

そんな依頼もマユひとつ動かさず、むしろふたつ返事で引き受けるのが海の男だ。遠洋航海は危険がついて回るが、そういった危険を楽しめるようになれば、それは真の冒険家といえるだろう！



それぞれの人生

闘いの人生



▲憎っくき敵国の艦船は、1隻残らず叩き潰せ！ いやー、正義って大変だぜ。

海の男の荒くれ人生を経験した人は、もうかたっぱしから他国の艦隊を攻撃してやろう。ガレオン船の2隻もあれば、大丈夫だ。船員数は常にマックス、艦船はすべて戦艦使用でギルドでは強力な武器や彫像、護符を買ひあさり、食料や水すら敵から奪い取れ！ポルトガル艦船以外は、すべて敵だ。やるからには徹底すべし。

商いの人生



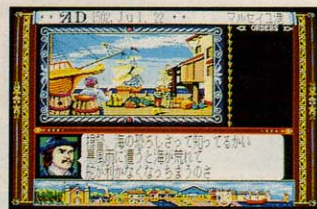
▲頼まれた仕事はサッとこなす。名声も上がるし、金貨も貯まってウハウハ！

金貨をせっせと貯めているうちに、商売の楽しさを覚えた人は、大規模な商船隊を組織しよう。武装や船員数は極力抑え、積荷スペースをめいっぱい広げるのだ。そうすれば、小さな港なら1回の売買で相場がガラリと変わってしまうだろう。ああ、ビッグビジネスの快感。問題は、貯めた金貨の使い道だろうな……。

冒険の人生

見知らぬ大陸を求めてか、はたまた莫大な富を探してか、大海原をさまよう冒険旅行だ。

嵐が襲い、浅瀬に座礁しても、その冒険は終わらない。水や食料のストックは多めにすること！



▲いかなる危険も恐くはないぞ！ だってセーブできるもん。……それズルイ。

大海戦時代



さて、効率よく海戦に勝利するにはどうしたらいいか。

まず、お互いの戦力を確認して、絶対に勝てる相手と戦うように心がけること。小型船しかないうちは、海戦など考えずに、真面目に商売に精をだすこと。

もし、戦いを仕掛けるのならば、風上から仕掛けるといい。また、ギルドで売っている武器や護符の威力は、なかなか侮れないのだ。高いヤツを買っておくこと。

船の修理や船員の補充はこまめに行なうのも忘れてはならない。

ヨーロッパ・アメリカ大陸・地中海沿岸・アフリカ大陸

大航海時代マップ大公開だい!

① リスボン (ポルトガル同盟国)

- A
- B
- C
- D

経済価値 800 工業価値 800
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 砂糖

① リスボン (ポルトガル同盟港)

経済価値 800 工業価値 800
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 砂糖

② ゼビリア (イスパニア同盟港)

経済価値 950 工業価値 950
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器

③ アルジェ (中立港)

経済価値 145 工業価値 138
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物

④ チェニス (中立港)

経済価値 88 工業価値 97
商品 オリーブ油

⑤ バレンシア (イスパニア同盟港)

経済価値 361 工業価値 289
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 羊毛

⑥ マルセイユ (中立港)

経済価値 382 工業価値 380
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器

A……その港の名前と、どこの港に属しているかが示してある。中立港に、経済や工業の投資をすることで支持率を上げて、ポルトガルの支持が80パーセント以上になればその港はポルトガル同盟国になるのだ。

B……その港の経済繁栄度を表わしている。投資することによって、数値を上げることが可能だ。

C……その港の工業繁栄度を表わしている。投資することによって、数値を上げることが可能だ。

D……その港で扱っている商品の品名が示してある。めずらしい商品はチェックしろ!



⑦ マジョルカ (中立港)

経済価値 275 工業価値 239
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 穀物

⑧ ナポリ (中立港)

経済価値 288 工業価値 309
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 羊毛

⑨ ピサ (中立港)

経済価値 305 工業価値 320
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 美術品

⑩ ジェノア (中立港)

経済価値 311 工業価値 200
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物

⑪ ヴェネチア (中立港)

経済価値 340 工業価値 210
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 陶磁器

⑫ イスタンブール (イスラム同盟港)

経済価値 820 工業価値 820
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 美術品

⑬ トレビゾント (イスラム同盟港)

経済価値 174 工業価値 166
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物

⑭ アゾフ (イスラム同盟港)

経済価値 233 工業価値 219
商品 乳製品 穀物

⑮ アレクサンドラ (イスラム同盟港)

経済価値 353 工業価値 256
商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 綿

⑯ ボルドー (中立港)

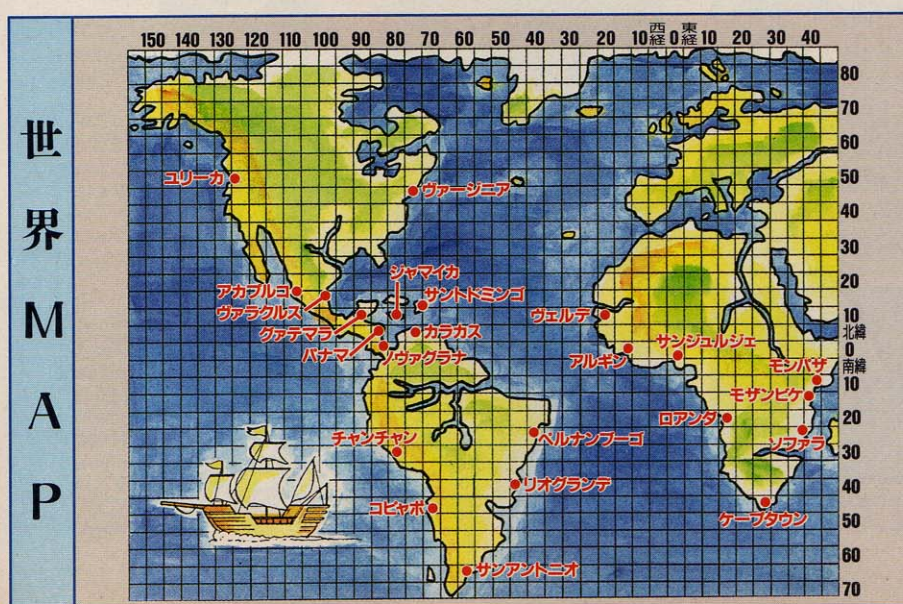
経済価値 333 工業価値 399
商品 乳製品 穀物 綿織物 武器 ワイン

⑰ アントワープ (中立港)

経済価値 395 工業価値 356
商品 乳製品 穀物 綿織物 武器 陶磁器

⑱ ロンドン (中立港)

経済価値 315 工業価値 437
商品 乳製品 穀物 綿織物 武器 羊毛



ランダーの冒険Ⅱ

闇に魅せられた魔術師

『ディスクステーション』から生まれた『ランダーの冒険』がパワーアップして帰ってきた。今回の徹底解析は、クリアまでの道のりをガイドツアー形式で紹介していく。便利な特技早見表もあるぞ。



WORLD GUIDE

- 1.....サンタルクの街
- 2.....アトラス城
- 3.....リオネの街
- 4.....コーランの街
- 5.....セイランの街
- 6.....コタンの街
- 7.....ペトの街
- 8.....マイトの街
- 9.....アミルセンの街
- 10.....ラーサスの街
- 11.....オリヌの街
- 12.....シエルの街
- 13.....ハルコンの街
- 14.....フォーレンの街
-レナの教会(計3棟)
-泉の水
- ★.....ランダーの石碑(計8基)
- ☆.....魔界への入口

『ランダーの冒険Ⅲ』は、『ディスクステーション』から生まれた、同シリーズの3作目にあたるRPGだ。ただ、今回は1作目の続編として作られており、その舞台は前作から数百年後の世界が舞台になっている。前作で勇者ランダーが魔界の帝王ヴァールを封印したことも、いまでは伝説上の出来事になっているのだ。

物語のほうは、謎の魔術師ネビロスが前作で封じ込めたヴァールを復活させたところから始まる。国の将来を憂えたアランとその仲間たちが、伝説の勇者ランダーの意志を受け継いで魔物退治のために冒険をすることになるのだ。

ところで、今月の徹底解析は少し趣向を変えてレイアウトを組んでみたぞ。題して、「アトラス王国ガイドツアー」だ!

これは、アランたちが冒険の先

先で訪れる街を順番に紹介していく、さらにその街で起こるであろうさまざまなイベントと一緒に載せていこうというものなのである。

現在自分はどの辺りまで来ているのかということも、上のアトラス王国の全体地図と街の番号を見ればバッチリ。また、街ごとにチェックポイントを設けてみたので、やり忘れたことがあるんじゃないかなと思った人はここを読んでみてほしい。シナリオもそれほど難しくないので、ここはゆったりと観光気分ゲームを解いてみよう。



◆幽霊のようなものと接触しなければ、ドンドン先へ進むこともできちゃうぞ。

冒険の仲間たち

アラン



20歳になったばかりの正義を愛する若き剣士。父のルイスのような強い剣士になるのが夢だ。本編の主人公。

グレイン



アトラス王直属の兵士で、何事にも恐れず向かっていく強い意志を持っている。序盤は頼もしい仲間になるはず。

ソフィア



戦闘のサポートをしてくれる19歳の女の子。最初は病気のために声を出すことができない。テレバシーを使う。

エミール



看護婦として働いている20歳の女の子。治療を受け持つ。アランの幼なじみという点をチェックしておきたい。

アミス



25歳の女戦士。数々の武器や防具を装備することができ、攻撃力もある。古代文字が読めるのは彼女だけだ。

歴史の重みを感じる王国内の優雅な街並み

1 のんびりしたい気分を味わいたいなら サントルク

アランの生まれ故郷がここ、サントルクだ。アトラス城が近いため治安もよく、人々は平和に暮らしている。また、旅の途中で傷ついたらこの街に住むアランの両親の家に行ってみよう。喜んで泊めてくれるはずだ。街の北東にはキングオークに住むといわれるイルナの洞窟がある。アランの最



初の使命はこのキングオークを倒すことだ。ちよくちよく御両親にもアランを会わせてあげよう。

- ★CHECK POINT ●キングオークを倒すことができたか？
●エミールを仲間にしたあと、この街に来たか？

2 威厳を漂わせるアトラス王国の象徴 アトラス城

アトラス城は王国の中心に位置する所に建てられている。国王アトラスのお膝元でもあり、城には直属の親衛隊がつねに城の警備を行なっている。そのため魔物から襲われることはまずないのだが、最近、王家の宝石が何者かに奪われるという事件が起きた。この事件によって城内の警備は一段と厳しくなっているようだ。



どの街でも移動することができるアトラスの笛と通行証がもらえるはずだ。また、何かあるたびに国王に謁見することを忘れないこと。仲間のアミスに会えるかも……。

- ★CHECK POINT ●5つの王家の宝石をすべて取り戻したか？
●アトラスの笛は捨てても何度でももらえるはず
●エミールを仲間にしたあと、城に行ったか？
●アミスが無実の罪だということを証明したか？

3 ロマンを感じさせる活気あふれた城下町 リオネ

ここは、アトラス城からすぐ北にある城下町だ。盗まれた宝石について街の人々に聞いてみよう。吟遊詩人のフェリアスが有益な情報を伝えてくれるはずだ。装備をここでそろえておくのも悪くない。



- ★CHECK POINT ●バラムの隠れ家でトパーズを見つけたか？

4 緑深い森と山々。自然と共に暮らしてみる コーラン

この街に来る前に、リオネの街でフェリアスからソフィアの話聞いておいたかな？ 彼女は人の心が読める特殊な技能を持っているから、ぜひ捜してあげよう。そうそう、人助けもしてあげること。



- ★CHECK POINT ●ソフィアを仲間にしたか？

5 白い屋根、白い壁。純白の輝きに映える セイラン

街の人々の間では、近ごろ南の湖に怪物が棲みついたという噂でもちきりだ。湖の中に不気味に光るものを見たとか、怪物の卵がふ化したものだとか、いろいろなデマも流れ人々は不安にかられている。この不安を取り去るには湖の底に潜って調べてみる以外になさそうだ。ただ、湖の底を調べるに



はダイブ(素潜り)の技能がないとできない。コタンに素潜りの名人がいるから、頼みに行ってみよう。

- ★CHECK POINT ●エメラルドを見つけることができたか？

6 広大な森のそばにたたずむ情緒あふれる街 コタン

コタンにいる素潜りの名人とは、じつは女性。彼女はベトの街の近くの海岸でなくしたペンダントを探している。海岸の魔物が持っているので取り返してあげよう。また、街の西にある迷いの森に行くことも忘れずに。話によればこの森にある不思議な泉の水には、ど



んな病気でも治せる力があるそうだ。ソフィアの病気も治るかも。

- ★CHECK POINT ●マリンにダイブの技能を教えてもらえたか？

7 黄金色に輝く草原のまぶしさが豊かさの証明 ペト

ベトの街にはすごいお金持ちがいるらしい。しかし、どうやってお金を儲けているのかは謎である。でも、だいたい働かもしないでお金を儲けているなんてどうせ裏で悪いことをしてるに違いないのだ。



- ★CHECK POINT ●ダイヤモンドをジャイルから取り戻したか？

8 めずらしい品々はマイトで！ 商業の盛んな街 マイト

マイトの街には、質のいい武器や防具がある。西の山に棲むグリフォンを倒すためには、ここで装備をかためてみるのもいいだろう。ところで、湖のほとりにあるレナの教会でお祈りしてみたかな？ 3カ所ある教会すべての場所でお祈りすると、水の精霊「レナ」に会う資格がもらえる。レナはコーラ



ンの北の湖にかかっている橋の先で会うことができるぞ。水の魔法は強力だから必ず教えてもらおう。

- ★CHECK POINT ●ダイヤモンドとサファイアを手に入れたか？
●3カ所あるレナの教会をすべてまわったか？
●水の精霊「レナ」に水の魔法を教わったか？

9 ロマンチックな街の雰囲気恋人は酔う アミルセン

最初に街にたどり着くとき、明らかにこの街の異常さに気づくはずだ。人の姿はなく、あるのは何かにおびえているような石像だけのだから。どうやら、人々は魔物によって石にされているらしい。



★CHECK POINT ●メデューサを倒して人々を助けたか？

10 旅する人に安らぎを与えてくれる優しい街 ラーサス

アミルセンの人々をもとに戻すには、この街の南にある森に住む、魔法使いのナジャの助けが必要だ。ナジャの話だと、この原因はアミルセンの西にあるメデューサの墓場からメデューサが復活したためらしい。メデューサを倒すには魔封じの鏡が必要だが、じつはそれだけでは倒せない。ナジャの話を



よく聞くこと。また、街にあるルドの屋敷に入れないと思うが、ここはかなりあとで入れるはずだ。

- 南の森に住む魔法使いナジャに会ったか？
- 魔封じの鏡と試練の指輪を手に入れたか？
- ルドを倒してアミスの無実を証明したか？

★CHECK POINT

11 グルメも納得!? イーグルの肉が名物だ オリーヌ

この街の病院には、アランの幼なじみのエミールが看護婦さんの見習いをしているはずだ。メデューサを倒すことができれば、彼女も仲間として加わってくれるはずだ。石化や麻痺した仲間を治せるので早めにパーティーに入れておきたい。この街はゲーム終盤にな



ると一番重要な拠点になる街だ。イーグルの肉を買っておこう。

★CHECK POINT ●街の病院に行ってエミールと会ったか？
●メデューサを倒してエミールを仲間にしたか？

12 湖畔の風が薫る、エレガントな香り漂う港街 シェル

シェルは、おもに海産物で暮らしてはたてている港街だ。ところが、最近になって9本の首をもった大蛇ヒドラが、漁に出る船乗りを襲い人々を苦しめているという。

ヒドラは簡単に倒せるんだけど、じつはそのあとが問題。水の男爵フォカロスが仲間をさらってしまうからだ。ひとり残されたアランは仲間を助けるために海底奥深くにある城に行かなければならない。



タイプの技能を持つアランでも落れないほど深い場所に、その城はある。風の精霊の力を借りれば、どんな深い海でも平気で潜ることができただけどねえ……。

★CHECK POINT ●仲間を4人そろえて来たか？
●“空気のもと”を風の精霊シルフにもらったか？
●フォカロスを倒すことができたか？

13 厳しい自然の中で暮らす人々の心を感じる ハルコン

砂漠地帯を抜けて平原を北上していくと、この街にたどり着くだろう。ここは東の山に住んでいるキメラがちよくちよく街を荒しにやってくるためか、街の人々の間では「自分の身は自分で守るしかない」という自己防衛の考えが深く根付いている。弱い者はキメラに食い殺されてしまうという事実が、



人々を強くさせているのだろうか。ハルコンに来たら、まず宿屋に泊まってみよう。何かが起きるぞ。

★CHECK POINT ●宿屋でアミスをかくまっけてあげたか？
●東の山に住むキメラを倒したか？

14 リゾート気分を満喫できる南海の孤島 フォーレン

アトラス王国最果ての街、フォーレン。ここは別名“風の街”とも呼ばれ、空気を自由に扱える風の精霊“シルフ”を呼び出す風の巫女がいることで知られている。フォカロスにさらわれた仲間を救出するには、風の精霊の力を借りなければならない。しかし、風の巫女であるシルフィーは重い病にかかっている。彼女を治すには、



南の山に囲まれた狼の森の中にあるセイロンの木の実が必要。戦いになるべく避けつつ、狼の森へ向かう。ひとり旅の無理は禁物だ。

★CHECK POINT ●狼の森でギリアンから木の実をもらったか？
●シルフィーの病気を治してシルフと話したか？
●狼の森にもう一度行ってみたか？

特別にヒントを大公開!!

Q：魔封じの鏡を使ってもメデューサを倒せないのですが。

魔封じの鏡は確かにメデューサの石化攻撃を防ぐためのものですが、すでにその魔力は消えてしまっています。魔力を取り戻すためには、ナジャの家から北西にある塔に行き、魔力を回復させる試練の指輪を使う必要があるでしょう。

Q：石は全部でいくつあるの？

はい、全部で7つあります。これらの石はヴァールの手下を倒すことで手に入れることができます。メデューサの姉妹→琥珀の石
キメラ→黄色の石
ネクロマンサー→銀の石
フォカロス→青の石
ミノタウロス→白の石
ダークドラゴン→黒の石
サラマンダー→赤の石
以上7匹。ただし、これらの手下は人間界にいるとは限りません。

Q：石碑の意味を教えてください。

石碑は全部で8つあり、このうち7つはランダーを復活させる方法を書いたものです。魔物を倒したときに得た7つの石をある順番に並べるとランダーが復活するようになっているのだ。どの順番かは教えてあげないけど、8つの石碑の内容をここに載せておきます。
●シェル南西 [暗黒、それはすべての始まりのあとに現われる]
●オリーヌ北上 [青い空は白き光の前につくられるもの]
●オリーヌ南下 [黄色は世界の終わりに]
●砂漠 [銀色はすべての始まり]
●ハルコン [琥珀は世界の安定を]
●フォーレン [白き光とは黒と正反対の世界にあるもの]
●魔界 [3]、[か]、[あ]
●コタン南西……石碑にはヴァールの封印方法が書かれてある。

特技一覽

特技とは、各キャラクターが個々に使える特殊な能力のことだ。これは魔法のようなものだと考えて差しつかえないだろう。一覧表としてまとめたのでぜひ活用してくれ。

名称 系列	(a)特技の説明 (b)その効果がおよぶ対象 (c)MP消費量	ア ラン	グ レイ ン	ソ フィ ア	ア ミス ル	エ ミール	名称 系列	(a)特技の説明 (b)その効果がおよぶ対象 (c)MP消費量	ア ラン	グ レイ ン	ソ フィ ア	ア ミス ル	エ ミール
ストアー STORE系	(a)力をためて攻撃力を上げる (b)自分ひとり (c)3	○	-	-	○	-	キラ KILLER系	(a)成功すれば敵が一撃で倒せる (b)敵一匹 (c)10	○	-	-	○	-
オールストア STORE系	(a)全身で気を出し攻撃力を上げる (b)仲間全員 (c)10	-	○	-	○	-	フィジカルガード GUARD系	(a)仲間の受けるダメージが減る (b)仲間全員 (c)12	-	-	-	-	○
リトルヒール HEAL系	(a)体力を100ほど回復させる (b)仲間ひとり (c)6	-	○	○	-	○	マジックガード GUARD系	(a)仲間の受けるダメージが半分に (b)仲間全員 (c)28	-	-	-	-	○
オールヒール HEAL系	(a)体力を100ほど回復させる (b)仲間全員 (c)12	-	-	-	-	○	パワーオフ P.DOWN系	(a)敵の攻撃力を減らす (b)敵一匹 (c)4	-	○	○	○	-
メニーヒール HEAL系	(a)体力を完全に回復させる (b)仲間ひとり (c)14	-	-	-	-	○	パワーロス P.DOWN系	(a)敵の攻撃力を減らす (b)敵グループすべて (c)7	-	-	○	-	-
ラストヒール HEAL系	(a)体力を完全に回復させる (b)仲間全員 (c)30	-	-	-	-	○	ディフェンスオフ D.DOWN系	(a)敵の防御力を減らす (b)敵一匹 (c)4	-	○	○	-	-
ウインドカッター WIND系	(a)風のカマイタチで敵を切り裂く (b)敵一匹 (c)4	-	-	○	-	-	ディフェンスロス D.DOWN系	(a)敵の防御力を減らす (b)敵グループすべて (c)7	-	-	○	-	-
ホールウインド WIND系	(a)台風を発生させ敵を吹き飛ばす (b)敵グループすべて (c)6	-	-	○	-	-	スロー SLOW系	(a)敵の動きを鈍らせてしまう (b)敵グループすべて (c)8	○	-	-	-	-
ウインドストーム WIND系	(a)ハリケーンを呼び敵を切り裂く (b)敵グループすべて (c)12	-	-	○	-	-	ファイアーボール FIRE系	(a)火の玉を吐き出し敵を攻撃する (b)敵一匹 (c)5	-	-	-	○	-
アイスカッター WATER系	(a)氷のカッターで敵を切り刻む (b)敵グループすべて (c)6	○	-	-	-	-	フレイムプレス FIRE系	(a)炎のプレスで敵を攻撃する (b)敵グループすべて (c)18	-	-	-	-	-
レナスクリュ WATER系	(a)水の竜巻により敵を切り裂く (b)敵グループすべて (c)20	○	-	-	-	-	アブソーバー ABSORB系	(a)敵の体力を吸い取ってしまう (b)敵一匹 (c)2	-	-	-	○	-
セカンドキュ CURE系	(a)毒と麻痺にかかった者を治療 (b)仲間ひとり (c)8	-	-	-	-	○	ヴァールシール RANDAR系	(a)魔法でヴァールを封印する (b)ヴァールのみ有効 (c)0	-	-	-	-	-
ストーンキュ CURE系	(a)石化した者を元の状態に戻す (b)仲間ひとり (c)10	-	-	-	-	○							



魔界への入口—勇者ランダーはどこにいるのか？

4つの石を集めることで、アランたちはついに魔界の入口を通ることができるようになる。いままですら冒険してきた世界とはまったく違った、邪悪な雰囲気漂う魔の世界。魔物たちの強さも半端じゃないが、いままですらヴァールの復活を防がないと世界は闇に包まれてしまうのだ。ただ魔界で登場する敵の中には強力な武器をくれるものもいる。強い武器

や防具が入ったら、すぐそちらのほうを装備するようにしよう。弱かったはずのキャラクターでも、一気に前線で活躍するようになるぞ。

しかし、石碑に刻まれている古代文字の内容が本当だとすると、ヴァールは不死身だということになる。伝説の“ランダーの書”、そして勇者ランダーがいなかったら、アランたちにはヴァールを倒す手だてがない

のだろうか……。

さて、そこで気になるのが吟遊詩人フェリアスの存在だろう。彼は最初から最後までアランたちの動向を見守っていたかのようであった。いったい、フェリアスとは何者なのか。そして、勇者ランダーとは本当に実在する人物なのだろうか？ ま、この辺りは実際にゲームを進めればわかることだ。

▲魔界に入ったらすぐ北のほうに進めば、この場所にたどり着く。妖精が魔物に襲われているので、ぜひ助けてあげよう。

さあ、ここまで来ればエンディングももうすぐ。物語は一気にクライマックスへと向かって行くのみだ。すべては、伝説を記した石碑に答えが隠されているのだ!!ランダーはキミのそばにいる。



Mマガはじめて以来の先月号の一大特集でも、
MSX turbo Rのすべては
語りつくすことができなかった。
この限りない可能性を秘めたニューマシンを、
いままたMマガが総力を上げて
徹底的にレポートしてみようと思うのだ。

特集

オールザット turbo R

MSX



CONTENTS

FS-A1STの実力は?

ついに店頭姿を現わした、パナソニックのニューマシン『FS-A1ST』。今月は内蔵ソフトに迫ってみる。

54

発売間近、FRAY

12月の発売日まで、秒読み段階となったマイクロキャビンの『FRAY』。その最新情報をここに公開する。

60

シード オブ ドラゴン

プレイヤー自らが敵と融合し変化するという、リバーヒルソフトの『シード オブ ドラゴン』を徹底解析。

64

MSXViewにHDD環境を

MSXにビジュアルシェルの環境を持ち込んだアスキーの『MSXView』が、ビジネスソフトを一新する!!

68

S1990テクニカル・アナリシス

システムサポートチップとして開発されたS1990の機能と、I/Oポートなどのテクニカル情報を公開する。

104

MSX-DOS2なんでも情報

turbo Rに内蔵されたことで、いままた脚光をあびる日本語MSX-DOS2の有用性について考えてみる。

108

PCM限界ギリギリ活用法

新たにturbo Rに採用された、PCMの録音再生機能を大研究。基本操作から高等テクニックまでを公開。

112

おもしろネットワーク

パソコン通信の端末として、turbo Rはどれだけのパフォーマンスを示すのか、ツールを駆使して調査する。

116

FS-A1STをチェックする！

パナソニックのturbo R1号機



ついに発売されたパナソニックのturbo Rマシン、『FS-A1ST』(価格8万7800円 [税別])は、これまでのパナソニックのマシンの伝統を受け継ぎ、ワープロや住所録など、数多くのツールが内蔵されているのだ。そこで今回は、その内蔵ソフトに焦点を当ててみよう。

豊富な内蔵ソフトが魅力のマシンだ

やっとの思いで買った、新しいパソコン。手に入ったら、すぐにも使ってみたくて人情というもの。そんなとき、内蔵ソフトが充実しているパナソニックのA1シリーズなら、買ったその日のうちから存分に楽しむことができる。ワープロやグラフィックツールのような、ユーザーの需要が多いジャンルのソフトがはじめてから内蔵されているからね。A1シリーズが高い人気を集めている秘密は、豊富な内蔵ソフトにあるという



◆明かるいグレーのカラーリングがとても印象的な、A1STのボディー。

いいんじゃないかな。

パナソニックから発売された最新のturbo Rマシン、FS-A1ST(以下A1ST)にも、その伝統がしっかりと活かされている。従来機にもあったワープロなどはもちろん、turbo RのPCM音源を活用するために、新たにデジトクツールが

付属されているのだ。このツールは、PCMで記録した音声データを編集するためのもの。ユーザーが気軽にPCM音源を扱えるようにするための配慮がうかがえるね。

そこで今回は、A1STに内蔵もしくは付属しているソフトのなかから、日本語ワープロとデジトクツールを取り上げて、その機能や操作性などについてレポートする。これからA1STを買ってみようかな、と思ってる人も、もう買ったもね！ という人もぜひ読んでほしい。

FS-A1STの主なスペック

- CPU/Z 80 A (3.58 メガヘルツ)+R 800 (7.16 メガヘルツ)
- メインRAM/256 キロバイト(メモリーマップパーに対応)
- ビデオRAM/128 キロバイト
- VDP/V 9958 (MSX2+と同様)
- DOS/MSX-DOS+日本語MSX-DOS2
- プログラム言語/MSXターボ日本語BASIC
- サウンド/PSG+FM音源+PCM音源(8ビットPCMサンプリング)
- マイク/PCM音声入力用マイク端子および内蔵マイクを装備
- 映像出力/アナログRGB 21ピン+S映像出力+ビデオ+RF
- プリンターインターフェース/セントロニクス社準拠
- ディスクドライブ/3.5インチ2DD×1台
- 備考/日本語ワープロ機能内蔵、デジトクツールほかを付属

気軽に使える本格派

内蔵ワープロを徹底解析だっ!

A1シリーズに内蔵されているソフトは? と聞かれて、たいがいの人がまず最初に思いつくのはこの日本語ワープロではないだろうか。内蔵ソフトながら、その機能の豊富さは専門機なみ。コイツを見逃す手はないゾ、というわけで、その使い勝手などについてレポートするぞ。

前代未聞(?)のおしゃべりワープロ

思えば、パナソニックのワープロソフト内蔵型MSXが初めて登場したのは、今からもう5年以上も前のこと。なんと本体に熱転写プリンターをドーンと内蔵してしまったMSXパソコン「FS-4000」の

ことを覚えている人は、かなり古くからのMSXユーザーか、はたまたオタクキーなヤツでは……。

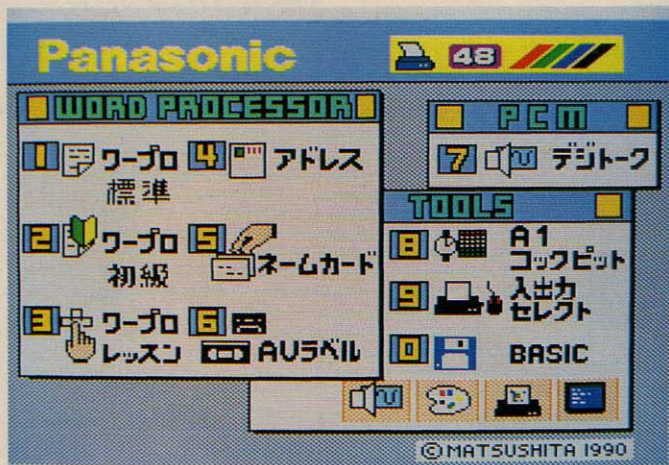
「あ、知ってる知ってる。ワープロ・パソコンだから、略してワーコンとか呼ばれていたマシンでしょ」

ああ、そういえばそんな話も聞いたことが……。

「でもさー、あれってまだ『パナソニック』じゃなくて

『ナショナル』ブランドで出てたんじゃなかったっけ?」

げげ。なんでそんなことまで!? まあ、ここはMマガ編集部だから当たり前か。とにかく、まだ単漢字変換だったけど、あのスタイルは斬新だったな。



▲A1STを起動すると、このメニュー画面が表示される。ここでは1番を選んでくれ。



▲文字ごとに表示色を設定したり、白抜きや影づけができるのも特色のひとつだ。



▲複写などをやろうとすると、明瞭な声で「どこからですか?」と聞いてくれる。

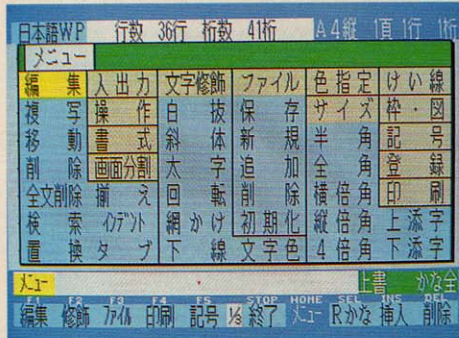
と、思わず昔話に花が咲いてしまったところで閑話休題。あれから5年。ハードウェアの性能が上昇するとともに、内蔵ワープロの機能も着実に成長を続けてきた。そして今、最新マシンのA1STの内蔵ワープロに到達したわけだ。

ここで覚えておいてほしいことは、パナソニックのA1シリーズの内蔵ワープロとハードウェアとが、お互いに刺激を与えつつ、ともに進歩していったことである。

MSX 2 + マシンのFS-A1WXでは、ワープロ専用機特有の“実行”とか“取消”なんてキーが用意された。当然、内蔵ワープロの操作性をにらんだ上でのことだ。さらに、次のFS-A1WSXの内蔵ワープロはカラー対応になり、同時にカラー印字プリンターが発売された。

そして、A1STの内蔵ワープロ。機能的な面での大きな変化は見られないんだけど、ハードの高速処理機能のおかげで、従来より格段に操作感覚が快適に感じられるようになってきている。

おっと、A1STの内蔵ワープロには、忘れちゃいけない特徴があった。そう、声が出るのだ。文書をセーブしようとしたり、文字の検索をしようとしたりするたびに、「よろしいですか?」なんて語りかけてくる。ホームユース向けのワープロ専用機の中にも、さすがに“しゃべるワープロ”なんてのはなかったんじゃないかな。まあ、声の出る出ないは操作性と直結しないけど、新鮮な感覚が味わえるぞ。



▲[HOME]キーを押すと、このワープロで使える基本機能がズラリと表示される。もちろん、ここで選択することも可能。

あると便利な周辺機器

大きな文書を作るときなど、どうしても画面を長時間見つめなければならないことになる。そんなときのために用意しておきたいのが、表示がきれいなアナログRGB端子付きのカラーモニター。パナソニックからは、右の「TH-14G2」が発売されている。のちに紹介する縮小表示モードのためにも、できれば手に入れておきたい。

また、ないと話にならないのがプリンター。内蔵ワープロのカラー印字機能を使うためには、

パナソニックの「FS-PC1」が必要だ。このプリンターは48ドット文字でしかもなんと255



TH-14G2

▲チューナー内蔵で、テレビを見ることが可能。価格6万円 [税別]。

色のカラー印刷が可能。はがきからB4サイズまでの用紙に対応しているのもありがたい。



FS-PC1

▲48ドット、255色カラー印字のスタイル。価格5万9800円 [税別]。

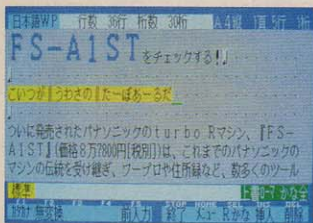
目を見張る 変換スピード

それでは、これから内蔵ワープロの機能を検証していこう。

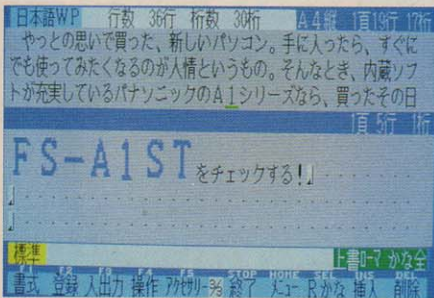
本体の電源を入れると、軽やかな音楽が流れ出し、そして画面には内蔵ソフトの一覧表がパッと表示される。お目当てのワープロには“標準”、“初級”、“レッスン”の3つのモードが用意されているんだけど、この記事では“標準”モードを前提に話を進めていこう。ちなみに“初級”を選択すると、画面の上部に、使用するキーの機能説明が常に表示されるようになる。また、“レッスン”は、画面の指示にしたがって、キーボードをたたき練習をするモード。ここで基本操作を覚えることができるのだ。

さて、ワープロが起動したら、さっそく文字を打ち込んでみよう。入力は、かな、ローマ字の両方に対応していて、変換はスペースキー、そして確定は実行キーで行なうことになる。

実際に短い文章を書いてみたところ、変換スピードはかなり速く感じられた。辞書をROMで持っているうえに、turbo Rのパワーもあいまって、なかなか心地よい。



●文字の入力中にリターンキーを押すと、文節の区切りの位置を指定することができる。こうすると変換速度が上がる。



●文書を上下分割して編集する、なんてこともできるのだ。

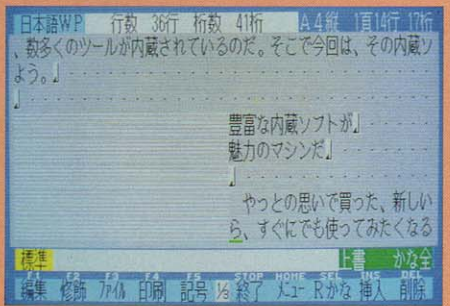
イラスト入りの文書も作れる!

内蔵ワープロの特色のひとつとして、文書の中にイラストを入れる機能がある。もちろんカラー一文字にも対応しているので、視覚的にも凝った文書を作ることができるのだ。

ワープロ起動中でも簡単な線や円を描くエディターを使うことができるし、パナソニックのUIワープロシリーズ用のイメージスキャナーでイ

ラストを取り込むこともできる。さらに、付属のグラフィックツールで描いたカラフルなCGを組み込むことまでできるのだ。

ひとつだけ難をいえば、カラーイラスト入りの文書を印刷するとインクリボンをあっという間に消費してしまうこと。ランニングコストがけっこう高つくんだよね。



●サンプルイラストを文書の中に取り込んでみたところ。

少々長い文章を入力しても、あっという間に一括変換してくれるのだ(ちなみに一度に変換できるのは32文字まで)。

また、変換スピードをさらに上げたり、誤変換を少なくするために、文節の区切りの位置をリターンキーで指定することもできる。慣れないうちはうまく扱えないかもしれないけれど、使いこなせるようになれば編集効率がかなり上がるはずだ。

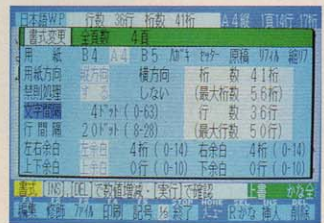
それから、句読点を入力するだけで自動的に変換を行なうように設定することもできる。こうすると、いちいち変換のたびにスペースキーを押さなくても済む、という利点があるのだ。ただ、この場合、変換させるつもりがないときでも、ついつい句読点を打ったがために強引に変換されてしまう、ということがままある。変換させたくないときは、句読点を打つ前に確定させておく必要があるわけで、そのあたりは好みの分かれるところかもしれない。

実用性重視の 編集機能

通常、1画面に表示できる文字量は31字詰めめで8行まで。ふつうに使っているぶんにはこれで問題ないかもしれないけれど、長い文書を作る場合などには、もっとたくさん文字が表示されたほうが編集しやすい。

そんなときのために、文字を縮小して、画面に表示できる文字量を増やすことができるモードも用意されている。このモードに設定すると、通常16ドット角で表示されていた文字が12ドット角になるかわりに、42文字詰めめで11行まで表示できるようになるのだ。見映えは悪くなるけれど、心持ち表示スピードも速くなるし、使い勝手はむしろこっちのほうがいいかもしれない。

また、画面を上下に分割して、同じ文書の一部分を参照しながら、ほかの部分の編集を行なうこともできる。これまた長い文書作りに

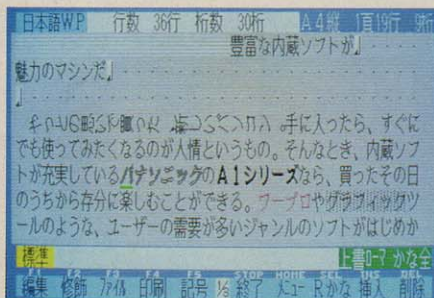


●これが書式設定の画面。はがきやファイル用紙に印字することもできる。

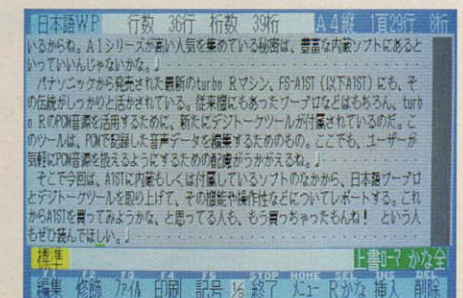
は効果的だ。

さて、編集機能についてだが、ワープロ専用機にあるような機能はほぼすべて揃っている。とくに文字の検索や置換、複写などの処理スピードはととても速い。

機能の選択は、基本的にCTRLキーとファンクションキーの組み合わせで行なうことになる。しかし、このほかにも、HOMEキーを押すと、使える機能の一覧表が表示されるのだ。もちろん、その中からカーソルキーで機能を選択することもできる。これならファンクションキーの割り当てを覚えていなくても操作できるし、マウスをつなげば操作感覚も快適だ。



●文字装飾には白抜き、斜体、太字、網掛けなどがある。



●縮小モードでは、文字の大きさがが12ドット角になる。

文書の印刷や保存処理について

文書に視覚的な効果を出すための表現力の高さ、というのも重要なポイント。その点、内蔵ワープロでは、文書に図形やイラストを組み込むことができるのが大きな魅力だ。

とくにカラー印刷に対応しているのがうれしい。専用のカラープリンター、FS-PC1を用意しなければならぬが、組み合わせると大きな威力を発揮する。たとえば、付属のグラフィックツールなどで描いたCGを、そのまま文書に組み込むことができちゃうのだ。ただし、印刷時間がやや長いのと、インクリボンの消費が早いのが少し気になる。

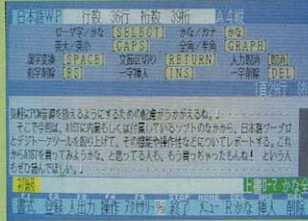
文字の装飾については、白抜き、斜体、太字、網掛けなどがある。けって豊富だとはいえないけれど、とりあえず必要性のあるものは押さえてあるようだ。また、文字の大きさは4倍角までだけど、最近のワープロ専用機のほとんどに搭載されているスムージング機能(拡大した文字をギザギザなしで印字する機能)にも、もちろん対応している。

さて、文書を保存するときには、たくさん記録方式が用意されて

初めてでも大丈夫

いくらワープロが一般家庭にも普及するようになったとはいえ、まだ触れたこともない、という人も多いに違いない。とくに、初心者にとってはまずキーボードという大敵が待っている。でも、おかげでワープロの恩恵を受けられないまま、というのはあまりにも悲しい。そんな人たちのために、“ワープロ・レッスン” “ワープロ・初級” というのがある。“レッスン” は、画面に表示された文章をなぞるように、キーボードをたたいていくもの。ここでキーの役割や配列を覚えておきたい。“初級” では、画面の上部に、使用するキーについてのガイドが表示される。

“レッスン”の画面。例文を打ち込むことによって、キーボードの使い方を初歩の初歩から学ぶことができる。



●画面の上部に、特殊な動きをするキーの一覧表が出ている“初級”の画面。操作にまだ慣れていなくても、安心して使える。

いる。項目が多いただけ初心者にはちょっと複雑かもしれないけれど、そんな場合は、ファイル形式を“標準”に指定しておけば問題はないだろう。

ファイル形式にはこのほか、パナソニックの過去のワープロ内蔵型MSXで作成したファイルとの互換性を持たせたものや、PC-9801などの他のパソコンとの間でも、データのやりとりをすることができるテキスト形式などが用意されている。ただし、標準以外のファイル形式を選択した場合は、図形のデータや線線などが記録できなかったりするなど、いくつか機能が制限されることがあるので、注意が必要だ。

ホームユースを意識したワープロだ

最後に、ここまで紹介しなかった機能の説明をしよう。

まず、英文ワープロ機能。文字の間隔の均等割り付けや、単語がふたつの行にまたがってしまわないように調整することができるようになっている。

また、ちょっとした電卓機能や、カレンダーや時計を表示する、なんて機能もあるのだ。

さて、ここまでずっと内蔵ワープロの機能を検証してきたわけだけど、使ってみた感じとしては、パソコン用のワープロソフト、というよりも、むしろワープロ専用

機に近い印象を受けた。それは、実行キーや取消キーがあるせいでもあるし、パナソニックのワープロ専用機、U1シリーズの仕様が下敷になっている、ということもあるだろう。

しかし最大の要因は、ホームユースのワープロ、ということを大前提に作られているからにほかならない。そのために、操作性を専用機に近づけて、機能も一般家庭向けに考えられているのだ。

もちろん、グラフィックツールで描いた絵を組み込めたりするなど、パソコンならではの機能も、ちゃんと用意されている。たんなる内蔵ソフト、と片付けてしまうにはもったいないワープロだ。

そのほかの内蔵ソフトにも注目してみよう

内蔵ソフトには、ワープロのほかにも、簡単なデータベース機能を持ったソフトがいくつか用意されている。

まず、“アドレス”や“ネームカード”は、いわば住所録やネームホルダーのようなもの。住所や氏名、電話番号などのデータを簡単に整理できるように工夫されていて、フロッピーディスクにデータを保存できるようになっている。それに、はがきやリフィル用紙、タックシールなどにも印字できるのがうれしい。

また、“AVラベル”は、ビデオやカセットテープ、フロッピーディスクの内容を管理するためのソフトだ。作品のタイトルや記録時間、内容などを簡単にまとめることができ、専用のラベル作りにも威力を発揮してくれる。

“フリーカード”は、自分で項目を作ってデータを管理することができるソフト。自分でレイアウトを決めて印刷することができるので、バリエーションに富んだカードを作れるぞ。

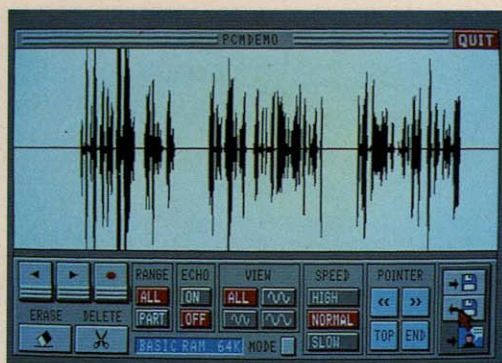


●フリーカードは、自分で項目を決めてデータを管理することができるのが魅力。いろんな用途が考えられるね。

●ビデオやフロッピーディスクなどの管理に便利なAVラベル。AVといってもアダルトビデオを扱う必要性はない。

音声の編集が自由自在にできる! デジトークツール

最近、しゃべる機械に出くわすことが多くなった。自動販売機にコインを入れたら、いきなり「いらっしゃいませ」なんて声が響きわたって、ドッキリ! という経験がある人も多いだろう。『デジトークツール』は、そんなドッキリ感覚がたっぷり味わえるツール。音声の録音、再生、編集が自在にできちゃうのだ。これで友達を怖がらせてあげよう。



◆操作は簡単だけど、けっこうマニアックなこともできるのだ。

PCM音源を活かすためのツールだ

turbo Rから新しく搭載されたPCM音源は、音の信号を分解して、そのひとつひとつの大きさをデジタル信号によって記録する方式の

もの。原理的にはCDの記録方式といっしょで、自然の音を容易に記録できるのが魅力の音源だ。

このPCM音源はBASICのコマンドを使っても録音、再生させることができるんだけど、ふつうに録音させると、どうしてもゴミやム

ダな部分が出てしまう。そこで、記録した音をオーディオテープ感覚で編集、加工するためのツールとして、このデジトークツールが付属されたわけだ。

このツールを使うと、記録した音声に、不要部分の削除や別の音

声との合成など、さまざまな編集をすることができる。最大でも20秒間しか録音できないし、音質もさほど優れてはいないんだけど、使ってみるとこれがなかなかおもしろい。A1STを手に入れたら、ぜひいじってみてほしい。

record

録音

録音は、テープレコーダーとほぼ同じ感覚で行なえる。便利なのは、音声の入力が感知された時点から自動的に録音を開始してくれ

ること。おかげでムダなく録音することができるわけだ。

録音は内蔵マイクのほか、背面の音声入力端子からも行なえる。録音中の音声を同時にモニター再生することも可能だ。また、特定の部分だけ録音し直す機能もある。

edit

編集

デジトークツールの本領が発揮されるのが多彩な編集機能。画面に表示されている音声の波形データをもとに、いらぬ部分を取っ

たり、無音部分を設定したり、といった処理が簡単にこなせるのだ。

また、ディスクにセーブした音声データを、メモリー上の音声データと合成する機能もある。その気になれば、かなり凝った音を作ることでもできるんじゃないかな。



◆まず、録音する範囲を指定してやる。



◆音声感知されると録音が始まるのだ。



◆波形の一部分を拡大してみたところ。



◆不要部分をカットすることも可能だ。

play

再生

再生モードも凝っている。再生スピードを3段階に調整することができるほか、エコーをかける機

能も用意されている。

おもしろいのが逆再生機能。テープを逆回転させるような感じで、おしりから逆方向に再生させられるのだ。エコーと併用するとわけがわからなくて笑える。

作成したデータの活用もラクチン

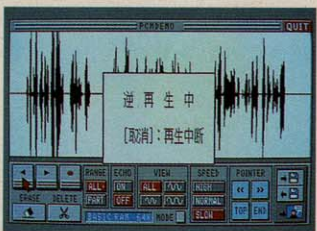
デジトークツールで作成したデータは、簡単なBASICプログラムを組むだけでそのまま活用することができるようになってい。プログラムの組み方については、112ページからの記事に詳しく書いてあるので、そっちのほうを見てね。

また、グラフィックツールなどで描いた絵と合わせて、紙芝居のようなものを作る機能もある。絵を表示する順番や表示時間などを

決めるコマンドが用意されていて、その組み合わせでシナリオを作っていく形式。あまり複雑なものではないけれど、設定はしごく簡単だ。しゃべる4コママンガみたいなものを作るとおもしろいかも。



◆部分的に再生してみるとおもしろい。



◆再生スピードは3段階に調整できる。



◆5種類のコマンドを組み合わせて作る。

MSX turbo R TOUR フェスティバル '90

- 主催
Panasonic
- 協賛
ソフトメーカー約20社
- 特別協賛
MSXマガジン
MSX-FAN

またまた年末恒例のイベントの季節がやってきた。今年は話題のMSX turbo Rの登場もあって、例年以上の盛り上がりを見せることは確実。一刻も早く最新情報を手に入りたい人は、最寄りの会場に集まれー!

もうすっかりおなじみとなった、パナソニック主催のMSXフェスティバル。全国のMSXユーザーと、ハードメーカーやソフトメーカー、雑誌の編集部、そしてMSX関係商品を取り扱っている全国のショップとが、仲良く交流し合うことが目的で始まったこのイベントも、今回ではや……えーっと、何回目だったっけ。とにかく、イ

ベントはいつも大盛況。MSXユーザーはもちろん、そうでない人も楽しめるイベントとして、いまや完全に定着した感じだ。
今回のイベントの最大の目玉といえば、なんといってもturbo R。これまでMマガ誌上でもさんさん、速いぞ速いぞと書いてきただけに、気になってしかたがなかった人も多いんじゃないかな。そんなキミ

たちのために、今回はどの会場でもturbo Rが大量に展示してあって、だれでも自由にその機能を体験することができるようになってるのだ。自分の目でturbo Rのパワーを確認することができるなんて、またとないチャンス。これだけでも、会場に足を運ぶ価値は十分にあるね。

もちろん、これまでのイベントと同様に、これから発売される期待の新作ソフトがプレーできるスペースもバッチリある。turbo R対応の「FRAY」や「シード オブドラゴン」はもちろん、もしかしたら、まだ姿の見えない謎の超新作ゲーム、なんてのもあるかもしれない。それは実際に会場へ行ってのお楽しみだ。

さて、イベントの華といえばステージだね。今回も多彩なステージが繰り広げられそうなのだ。最初のステージは、turbo RのPCM録音機能を活かした、音声吹き替えコンテストだ。これは、会場に来てくれたみんなの中から、我こそはモノマネ王者だ! という人を募って、ステージでモノマネをしてもらい、その音声をturbo Rに再生させて、採点するコーナーなのだ。

そしてふたつ目は、あの人気声優、古谷徹さんが参加した、店頭用デモソフトのナレーション録音風景のビデオ上映。いろんなアニメ番組でおなじみの古谷さんが、turbo Rについてメッセージを送ってくれるのだ。詳しい内容については左のコラムを参照してね。

さて、わがMマガ編集部と、Mファン編集部では、前回のイベントで開催したMSX大賞で、みごと大賞に輝いた作品を発表する。さすがに厳しい選考の末に選ばれただけあって、レベルが高いぞ。

そのほかにも、当日会場に来てくれた人全員が参加する恒例の大ビンゴ大会や、協賛ソフトメーカーによる楽しいステージがめじろ押し。BIT²は注目のMIDIサウルスを使ったコンサートを行なう予定だし、ステージから少しも目が離せなくなりそう。また、ステージの最後にはturbo R講習会なるものを開いて、キミたちからの質問を受け付けてくれるそうだ。

最後にとっておきの情報を。各イベント会場で、FS-AISTのモニターになってくれる人を募集するそうなのだ。これはもう、なにがなんでも行くしかないね。

古谷徹さんも参加するぞ!

右の写真は、FS-AISTの店頭用デモソフトのためのナレーション録音風景。そう、あの人気声優の古谷徹さんがナレーションを担当してくれたのだ。

じつは、古谷さん自身、活発なMSXユーザーのひとり。各イベント会場にビデオでメッセージを送ってくれるほか、東京会場では直接会場に来て、なんと声優吹き替え講座をやってくれるそうだ。

さらに、会場で配られるイベントディスクにも秘密がある。これを使ってAISTの内蔵ワープロを起動すると……、これは内緒。



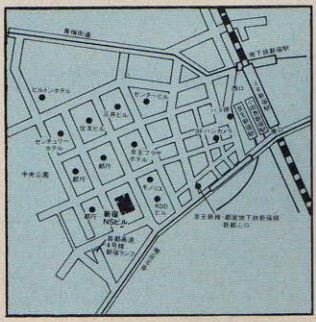
東京会場で待ってるよー。

▲古谷さんは、turbo Rがすっかりお気に入りのようだったぞ。

全国7大会場で行なわれるイベントのスケジュール表だ!

地域	開催会場	日程	開催時間	電話
大阪	ABC エキスタ 大阪ターミナルビル15F	11月18日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096
広島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	11月23日(金)	10:00~17:00	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	12月2日(日)	10:00~17:00	092-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ 8Fメンバーズサロン	12月9日(日)	10:00~17:00	078-391-8171
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール	12月16日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	新宿NSビル B1F中ホール	12月23日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096
名古屋	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F)	12月27日(木)	10:00~17:00	052-581-1241

東京会場の場所はココ!



『サーク』の世界が楽しめるRPG風アクションゲームだぞ

FRAY

フレイ

あのアクションRPG『サーク』の外伝として作られたこの『フレイ』は、見た目はRPG仕立てなのに中身はしっかりアクションしているというちょっと風変りな作品だ。かわいいフレイちゃんの活躍に期待しよう！



■マイクロキャビン MSX2/TurboR別売(2DD)7800円 [税別]

今月の徹底解析に入る前に、ここでちょっとごめんなさいの記事です。先月号の特集をはじめとする11月号のMSX マガジンでフレイに関する紹介部分のタイトルがすべて『フレイの大冒険』となっていますが、これは広告を見てわかるように『FRAY(フレイ)』の誤りでした。関係者にご迷惑をお



■メニュー画面。画面の雰囲気はRPGなのに、中身はアクションゲームなのです。

かけしたことをお詫びします。ちなみにフォローのつもりで書かせてもらうと、フレイの大冒険というタイトル名は、じつは企画段階で使われていた名前。つまり、本来は表に出ることのない幻のタイトルだったわけなんです(あ、フォローになってないか……)。

このフレイ、開発当初からサークの番外編として制作されただけあって、サークの持つ雰囲気や世界観を徹底的に参考にして作られているようだ。シナリオのほうもサークとサークⅡの間の話という形をとっているため、違和感を感じないはずだろう。

ただ、実際にフレイをプレーし

てみると、やはりそのゲームシステムのあまりの違いにとまどうかもしれない。これはフレイがアクションRPGではなく、あくまで縦スクロールのシューティングをメインにおいたアクションゲームとして考えられているからなのだ。

そう考えてみると、面ごとに用意されたさまざまな仕掛けや各面の最後に待ち受けるボスキャラの存在も、サークが持っていたアクション性の要素を拡大解釈したものだとも思える。もうひとつのサーク、それがフレイなのである。

ジャンプ

自分の身長2倍までの高さまで飛ぶことができる。何かの上に乗ってジャンプすると、さらに高く飛ぶことができるのだ。敵の当たり判定も高低差がある。

フォースパワーショット

ショットボタンを押しっぱなしにすることで、フレイがフォース(気合い?)をチャージする。ロッドの装備に関係なく、最強の光弾が発射される。対ボス用。

ROD

ロッドとはフレイが通常攻撃するとき使う武器を指す。一度店で購入すれば、半永久的に使用が可能。好みで選ぼう。

マジカル・ロッド

フレイが最初から持っているロッド。威力もなく、敵との当たり判定がとてもシビア。早くべつつのロッドに買い換えよう。

アロー2・ロッド

光の矢を2本前方に飛ばすことができる。広い範囲に有効だが、それはつまり、集中攻撃ができないという欠点にもなる。

アロー4・ロッド

光の矢を4本、前方に飛ばすことができる。矢が左右に広がるのはいいのだが、そのぶん隙間は広がりが敵に当たりにくい。

ファイア1・ロッド

火炎弾を前方に発射する。威力もそこそこあるし、何よりも当たり判定が大きいのが魅力だね。買って損することはない。

ファイア3・ロッド

火炎弾を3つ前方に発射することができる。一番使いやすいロッドだろう。通常はこれを使っていれば大丈夫なのだ。

サイド2・ロッド

光弾を真横に発射する。横からの攻撃にはめっぽう強いが、前後からの攻撃にはまったくの無防備と言っていいたろう。

サイド4・ロッド

こちらは横と斜めの4方向に光弾が飛んでいくタイプだ。サイド2・ロッドよりはずっと使いやすいものになっている。

ローリング・ロッド

光弾が円を描いて前方に飛んでいく特殊なロッド。時と場所を選んで使わないと意味がないだろう。巨大な敵に有効か？

MAGIC

プレイのウリのひとつが、このスクロール(巻物)による魔法攻撃だ。画面を見ればわかるように、すべての魔法には派手な演出がされている。スクロールによる魔法攻撃は1個につき1回しか使えない(使うとなくなる)ことを忘れずに。

ファイア1



プレイから走り出た火炎が一番近くにいるモンスターに襲いかかり、焼き滅ぼす。

ファイア2



ふたつの火炎でモンスターを焼き滅ぼす。2匹しか倒せないのがとっても残念。

ファイア5



5つの火炎がモンスターに襲いかかる。5匹まではほぼ確実に倒すことができる。

ライトニング・ボルト1



1匹のモンスターめがけて天空から雷が落ちる。空を飛ぶモンスターにも有効だ。

ライトニング・ボルト3



天空から3つの雷がモンスターめがけて落ちる。彼らに避けるすべはないのだ。

ライトニング・ボルト5



電撃系では最強の魔法。5つの雷がモンスターを直撃するのだ。これは効きます。

ファイア・ウォール



前方に火炎のかべを作りだす。プレイより後方にある敵にはまったく効果がない。

フレイム・ドラゴン



火炎龍を召還することで画面上のすべての敵を灰になるまで焼き尽くしてしまう。

フレイムバード



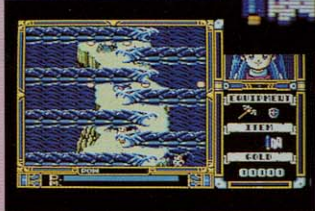
フェニックスを召還し、すべての敵を焼き尽くす。一番派手な魔法じゃないかな。

ビッグ・ウェーブ



巨大な津波で、すべての敵を流し去る。ビッグウェンズデー? 稲村ジェーン?

ウォータ・ドラゴン



水龍を召還し、すべての敵にダメージを与える。フレイム・ドラゴンと効果同じ。

テレポート



いままで行ったことのある場所に一瞬で移動できます。何度も使える便利な魔法。

HEALTEM

パン

体力を2割ほど回復できるそうだ。かなりおいしいと評判のアイテムだ。

ほし肉

体力を5割近く回復することができる。焼いて食べるとうまいんだってさ。

ゲミル・ポーション

体力を完全に回復させることができる魔法の薬。まずい。良薬口に苦し?

SHIELD

スモール・シールド

最初からプレイが装備しているシールドがこいつだ。効果のほどは不明。

ラウンド・シールド

スモール・シールドの2倍の強さ。つまり、ダメージが半減するってこと。

タワー・シールド

スモールの4倍の強度を持つ。ゲーム後半ではこいつを装備しておきたい。

シールドを装備すれば、敵モンスターから受けるダメージを減らすことができる。ま、敵の攻撃を全部避けることができる! と言う人だったら一番弱いシールドでもよろしいんじゃないでしょうか。でも、タワー・シールドぐらいまでは装備したい。

シルバー・シールド

スモールの8倍もの強度をほこる。コーティング処理が強さの秘密らしい。

ナイツ・シールド

騎士が扱うナイツ・シールドは、強度がスモールの16倍という無敵の強さ。

OTHER ITEMS

ところで、いままで紹介してきたアイテムはすべてアクションシーンで使われるものばかりだった。ここで紹介するのは、シナリオやイベントをクリアするために必要になる特殊アイテムのことだ。たとえば、息子の病気を治すために持ってきてくれと頼まれるリーフの秘薬などは、シナリオと深く関係するアイテムだ。

リーフの秘薬

このほかにも特殊なアイテムはあるんだけど、今月はまだナイショです。



STAGE 1

森の女王様(神殿)



フェアレスの町 今も昔も変わらない懐かしい町並

物語は、フレイア・ジェルバーンことフレイが3年間におよぶ魔法学校での修行を終えてフェアレスの町に戻ってきたところから始まる。家にまっすぐ帰らずに町に寄り道した理由はもちろん、愛しのラトクに会うためだ。フレイはこの3年間、魔法戦士としての資格を取るために魔法都市ミルセアで厳しい修行を受けてきたばかり。それもこれも、ラトクの父ドルクをふたりで捜しに行こうとラトクと約束したからだったのだ。

町の人々は昔と少しも変わらずフレイを迎え入れてくれる。武器屋ダックおじさん、道具屋のルミ

クお婆さん、恋仇のエリス……。だが、フレイにとって一番会いたかったラトクは彼女の前に現われない。サリアからラトクの手紙を渡され、ラトクがすでに父親を捜しに町を出たことを知ったフレイ。ラトクを助けるため、フレイの冒険も始まろうとしているのだ。



◆町の中は昔のイメージとそっくりだ。サリアに会う前にいろいろ調べてみよう。

町の人々



◆ラトクの母親。目が見えないから優しく接してあげよう。ラトクを育てた立派な人だ。



◆人のいい、どこか憎めない感じのする武器屋のオヤジ。前作でもお世話になったよね。



◆幼なじみという特殊な立場(?)を使ってラトクに接近する、フレイの恋のライバルです。



◆気だてがよいと評判の、道具屋のルミクお婆さん。この方も以前はお世話になりました。



◆ダックおじさんの息子。ルックスは悪くはないんだが、なぜかもうないかわいそうな人。



◆魔法屋の女主人。フレイに魔法戦士になることを勧めたのは、彼女だ。色っぽいから好き。



◆最近フェアレスに引っ越してきたばかりの青年細工師。でも、誰かに似てるような……。

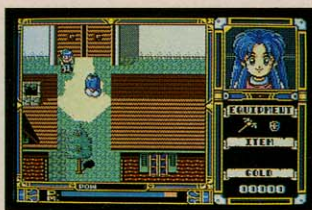


◆この方も誰かに似てます。ここで紹介していない町長さんや神父さんにも会っておこう。

アーザルの町

モンスターと戦う前に装備のチェックを

フレイがこの町に着いた時点で、若き戦士(ラトクらしい)は数日前に町を出たあとだった。ただ町長のデムスに話を聞いてみたところ、モンスターにさらわれたデムスの娘のアイリーンを助けるため、その戦士はひとりアーザス平原に向かって行ったらしい。テレポートの魔法をもらって追いかけて。



◆若い人たちが突然いなくなるという怪しい事件があちこちで起こっているためか、町の雰囲気はどこどなく沈んでいる。

町の人々



◆愛する娘をモンスターに奪われ、すっかり元気をなくしてしまったアーザルの町長さん。



◆も、もしかしてセーラー服を着ているのか? 年を聞きたくなるロリロリ風の宿屋さん。



◆ダックおじさんとはまた違う泣きを感じさせてくれる武器屋です。売物は、ほぼ同じ。



◆エンドラさんといい、魔法屋のお姉さんはみな色っぽい。大人の魅力、ってやつですかね。

ACTION POINT

ジャンプに慣れよう

最初のアクションステージは、フェアレスの町からアーザルの町までの間だ。フレイは最初、マジカルロッドという最弱の武器しか装備していない。その代わりに敵の攻撃も激しくないの、ここは敵を倒すことよりも今後の戦いに備える意味でフォースパワー・ショットやジャンプしたときの感覚を身につけておきたい。とくにこのジャンプしたときの感覚を忘れないようにしておこう。ステージ1の後半でも動く板(?)を飛び移りながら神殿内へと向かう場所があるが、ここで板から板へ飛びたい

ミングを間違えば、即ゲームオーバーになってしまう。このゲームではいくら体力が残っていても、足場を踏み外せばそれで終わりなのだ。フレイより高い位置にいる敵を倒すときや、敵に囲まれたときに逃げられるかどうか、ジャンプのテクにかかっているぞ。



BOSS アルセイデス



このボスの攻撃パターンは、剣士たちによる剣の直接攻撃と彼女のムチから放たれるレーザー(?)による複合攻撃が特徴だ。合計4人の剣士がフレイを狙ってくるが、足が遅いのでフォースパワーをフルチャージするまで逃げ回るといった方法が効果的である。この剣士たちをすべて倒すとムチの攻撃パターンも変わるのど気をつけること。攻略法としては、フレイにY軸を合わせて降り立ったところをフォースパワー・ショットで攻撃し、すかさず左右に逃げて敵のレーザー弾をかわす、この繰り返しで倒すのがベストだ。

◆第一印象ではかわいい小悪魔のように感じるかもしれないが、フレイにお婆さん呼ばわりされて逆上するところを見ると、じつはかなりの年増なのかもしれない……。「やっとおしまいっ!」びしっ。

STAGE2 湖の主(沈没船)

レイジアの村 ◀ 湖を渡り、リーフの秘薬を手に入れろ

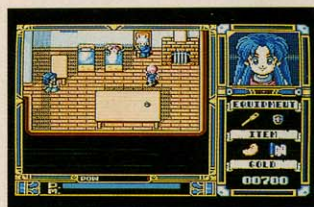
アルセイデスを倒したフレイが、たどり着いたところは、今までの町よりもさびれた雰囲気があるレイジアの村。なんでも町の人に聞いたところ、村の北側のガケが崩れてしまって先に進めなくなってしまっているという。湖のほうにかけられた橋も、モンスターのために壊されてしまったらしい。

そうそう、宿屋に泊まって体力を回復することも忘れずに。あとは村人の勧められたとおりに村長のザルモフに会って話をすれば、今後の展開が開けるだろう。

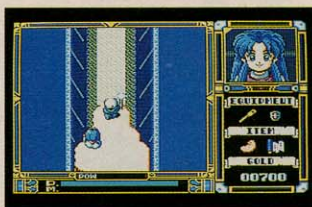
ザルモフの家で話をしていると、ザルモフの息子のザルクが病気で

倒れていることがわかる。そして、たまたまザルクの病気を看っていたアイザックという偉い魔法使いと話をすることができるようになる。

アイザックに話をすれば、湖を渡りきる手伝いをしてやってもいいと言ってくれるはずだ。ただし条件として、ザルクの病気を治すために必要なリーフの秘薬を湖の向こうにあるヴァルアの町で手に入れてほしいと頼まれるだろう。フレイがその条件を受ければ、アイザックはフレイが湖を渡るようにするためにあることをしてくれる。この演出には、きつとびっくりするんじゃないかな。



◆ザルモフの家で相談するフレイ。湖をわたる何かいい方法はないものだろうか。



◆旧約聖書のモーゼが行なった奇跡と同じ方法で、湖をわたるわけなのでした。

ACTION POINT

ステージ2のアクションステージは、湖から沈没船内部に進んでいくという設定だ。敵の攻撃が数段アップしているの、安全のためにも湖の中へ入る前にファイア1、ファイア3などの接近戦で使えるロッドを買っておきたい。

また、1面でも述べたような高低差のある敵キャラがここでは多く登場する。ジャンプしながら弾を当てることができないと、こいつらを倒

湖を渡り沈没船へ

すことはできないぞ。ジャンプしながらフォースパワー・ショットを撃つという複合テクニックをここでしっかりと磨いてほしい。

沈没船内には、ユニークな敵キャラがたくさん登場する。転がってくる樽や、歌による攻撃をするセイレーン、のびるハサミで攻撃してくる超巨大ガニなどなど、見ていて飽きない敵ばかりだ。敵の動きを観察するのもおもしろい。



◆ステージのあちこちに置かれている宝箱には、さまざまな魔法アイテムが。



◆魔法攻撃で一気に敵を全滅させてしまうのも、ひとつのデではあるな。

町の人々



◆一見やさし風ですが、これでも立派に村長さんなんです。案外、苦労人だったりして。



◆フレイのような魔法使い1年生がかなはずもない偉大な魔法使い。と思われるが……。



◆魔法屋のお姉さまトリオの中では一番いひのでは？健康的な色っぽさを感じますねえ。



◆少なくとも宿屋の女主人としては、アーザルの町のシーラより雰囲気が出てるから好き。

CHECK POINT

ここウェービス王国では、最近あちこちの町で若い人たちが消えるという事件が起こっている。ところで、この事件を調べていてこんな話を聞かなかっただろうか。

「青いフードの怪しい男が、村をうろついていたんだがよ。その後、町長の娘がさらわれちまってね。オレは、その男が関係してるんじゃないかとらんでるんだがね。」

じつは、フレイもここレイジアの村

青いフードの男の正体は誰？

でその青いフード姿の男を見かけることになる。フレイに気づかれたのを知って突然姿を消してしまったこの謎の男、彼が今回の事件の鍵を握っているのかも知れない。



◆この男の正体とは？魔法を使うようだから、あなどれない相手だ。

BOSS カティルキング



◆画面の半分ぐらいの大きさはあろうかという巨大イカ。倒したときの海中に沈んでいくアニメーションが迫力モノなのである。

船内の奥に生息する巨大イカ、カティルキングはフレイめがけて一直線に向かって来る子イカ(?)と、その巨大な足を画面いっぱい回転させて攻撃してくる。この複合攻撃はかなり手ごわい。足をジャンプで避けてからすかさずフォースパワー・ショットを相手に撃ち込む、この繰り返しで倒そう。

ステージ3以降の展開は？

フレイは全7ステージで構成されているが、なかでも一番気になるのがステージ4に入るシューティング面だ。フレイは最初からアクション要素の高い作品として作られているが、さらにその上でシューティング面を専用で作ってしまうというメーカーの意気込みを考えると、もしかするとサークシリーズ通して一番過激なステージ

に仕上がる可能性が大きい。これはちょっと楽しみ。



◆インディジョーンズを思わせるトロップのシーンがおもしろそうな感じがする。

SEED OF DRAGON

シード オブ ドラゴン

竜の末裔

突然、世界中に現われ、人々を襲ってきた異形のエイリアン。なすすべもなく侵略されていく地上。人類の希望は、太古の遺跡から発掘された“彼”に託されたのだ！ 今月号では、サイバーSFアクションゲーム、『シード オブ ドラゴン』の詳しいゲーム内容を紹介するぞ！

■リバーヒルソフト MSX2 turbo R 8800円 [税別] (2DD)

今回は「シード オブ ドラゴン」のゲームシステムについて、詳しく解説していこう。まずは、前回のおさらい、ストーリー説明だ。

22世紀の終わりに、突然襲ってきた異形の侵略者たち。米ソ2大勢力は結託し、これを迎え撃ったが、侵略者の悪魔的な強さの前には、まったくなすすべがなかった。

人を殺すために存在する軍隊の兵器では、エイリアンには役にたつたなかったのである。

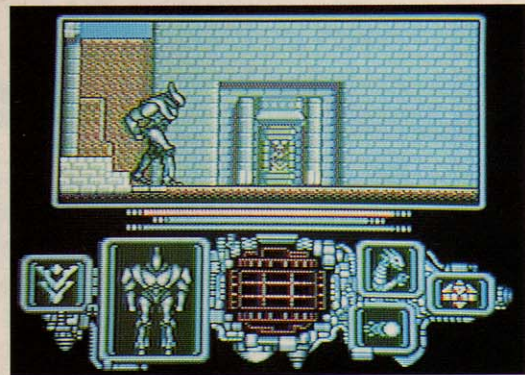
人類の必死の反撃もむなしく、地上はじわじわと侵略されていった。人々は戦争用に開発された地下シェルターでの生活を余儀なくされてしまったのだ。

そんなとき、運命的に彼が発見











された。地下シェルターの増設工事中に、太古の遺跡が発掘され、その中には人間の幼児が、まるで封印されるかのように眠っていたのだ。その幼児は驚くべきスピードで成長していき、たった半年でたくましい青年へと成長した。

青年は人類の言葉を覚え、自分が人為的な処理で幼児にされ、遺跡に納められたと語った。また自分は戦士であり、迎え撃つべき相手が地上にいることを本能的に感じていたのだ。

そして、第1号転送装置の実験を兼ねた特別作戦、“オペレーション シード オブ ドラゴン”が発動されることになったのである。



エリア1のアイテム

- | | | | |
|---|--|---|--|
|  | 赤い鍵
ほとんどの扉は、この鍵で開けることができる。 |  | ざくろ
生命力を回復させる。見かけは悪いが味はいい。 |
|  | 大地の印
大地の鍵を手に入れるために必要なアイテム。 |  | 心臓樹の球根
これを持っていれば一度だけ、死から復活可能。 |
|  | 大地の鍵
天空の鍵と対で、クリアーするためには絶対必要。 |  | 神獣の回復
弱った神獣を回復させて、神獣と会話が可能になる。 |
|  | 天空の印
天空の鍵を手に入れるために必要だ。欲しいぞ。 |  | 解呪
神獣の封印を解き、竜戦士に特別なパワーを授与。 |
|  | 天空の鍵
最後のブロックにたどり着くために必要なのだ。 |  | 金属片
エリア1のボスキャラを倒すと手に入るアイテム。 |

コンソール説明

メイン画面

デカイキャラクターが動き回るメイン画面。最大4重スクロールの美しい画面を見せてくれる。主人公の竜戦士はいろいろな攻撃パターンを持ち、プレイヤーを飽きさせないのだ。

生命力ゲージ

ロールプレイングでいうところのHP。これがなくなると竜戦士は死亡する。融合を繰り返せばゲージは増えるぞ。

特殊能力ゲージ

竜戦士が特殊能力を使えば、これが減る。また、時間と共に回復していくからバシバシ特殊能力を使える。

攻撃力ゲージ

これは、生命力や特殊能力のように減ることはない。竜戦士の攻撃力の高さを示すゲージなのだ。

紋章

竜戦士の胸にあるアザ状の紋章。体の変化と共に変形していく。ゲーム後半のイベントの展開に関わってくる。

正面図

ここで、いかに竜戦士の体に変化しているかがわかる。人間の形をしていた竜戦士も、やがてこんなモンスターに……。

レーダー

現在のメイン画面を中心に、縦横3画面、合計9画面分の敵の存在をリアルタイムに表示する。先のプロックへ進むうえで、心の準備をするためのものだ。思いっきり活用しよう。

特殊能力シンボル

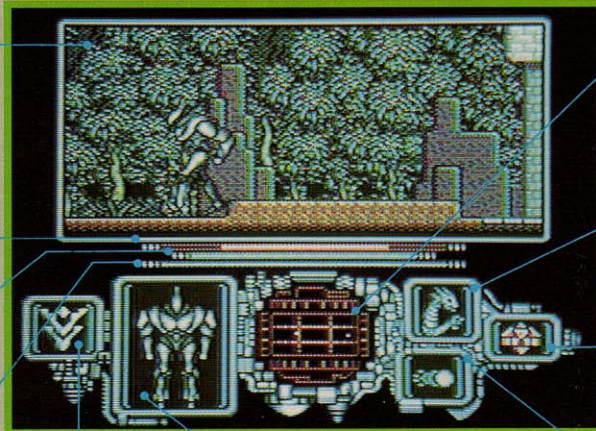
特殊能力は、竜戦士の体パーツの変化によって決定される。その特殊能力のタイプを表示しているのだ。

装備アイテム

アイテムの中には、装備すれば攻撃、防御力が変化するものがある。ここで表示しているものを装備しているのだ。

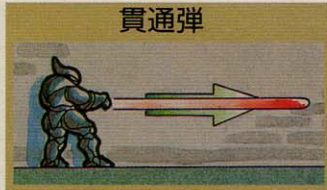
攻撃シンボル

竜戦士の攻撃力は、腕パーツの変化で決定される。自分が、いまどんな攻撃をしているのか、ここでわかるのだ。

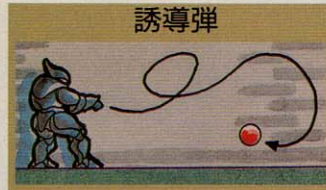


攻撃方法

竜戦士は殴るほかにも、いろいろな種類の弾を飛ばして攻撃できる。これが、その基本的な攻撃パターンだ。特殊能力とは違い、何発撃ってもなくなることはないから安心していい。



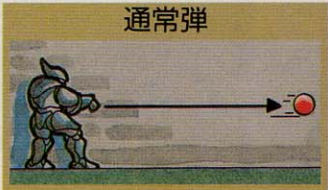
◆レーザーのように、相手を貫通していく。場所によってはかなり使えるはず。



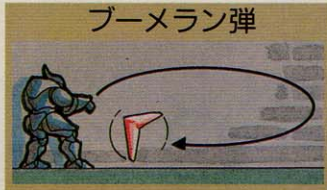
◆敵が障害物の向こうに隠れていても、確実にヒットできる。かなり便利だぞ。



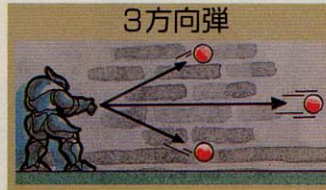
◆地面に沿って飛ぶため、歩行型の敵にかなり有効。空を飛ぶヤツにはツライか？



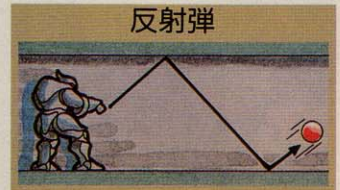
◆火や酸の球を、まっすぐに飛ばす。攻撃パターンとしては、基礎中の基礎だ。



◆行きと帰りで2度ダメージを与えられるぞ。ボスカラにかなり有効だろう。



◆ヘタな鉄砲も数撃ち当たる。命中精度がアップするのだ。問題は連射性。



◆カベに反射するため、狭い場所では超有利。反面、広い野外では少し不便かも。

特殊能力

竜戦士が使用する特殊能力の一部を紹介しよう。特殊能力は、まだこのほかにも存在するらしい。どれも強力で、まさに必殺の一撃だ。

地震 EARTH QUAKE



◆自分の周囲にすさまじい振動を起こし、落盤や地割れで相手にダメージを与える。天災を自由に操れるなんて、かなりスゴイ。気軽にやられると困るな……。

火柱 FIRE POLE



◆灼熱の炎で敵を黒コグにになってしまう能力。いかなる生物も“火”には抵抗できないはず。エイリアンの丸焼きなんて、あまり想像したくない。ホントに。

稲妻 LIGHTNING BOLT



◆何十万ボルトもある稲妻で、敵をメタメタにする。強力な電気には相手はマジさせる力があるが、これはそんなもんじゃすまないはずである。あー怖い。

第2変形 METAMORPHOSIS



◆通常変化ではできない、超強力なモンスターに変身する。これによって、攻撃力や防御力がドカンと増えるのだ。変身中は、まさに無敵だな。

融合変化

敵を倒して腕や体を変化させるといふのは、いったいどういったことなのか。とりあえず、基本的な例をいくつかあげてみたらぞ。

◆コイツはもっとも弱い敵、ズイホウ。腕の先から粘液状の弾を発射してくるのだ。

◆主人公の竜戦士も、まだまだ弱い存在。生命力も攻撃力も非常に弱い。ちと頼りないぜ。

変化は続く……

ボディチェンジ

エリア1 オールマップ

竜戦士が転送装置によって送り出される最初のエリアだ。かなり複雑なマップ構成で、各所に設置されている扉は、鍵がないと開かないものが多い。迷うなよ。

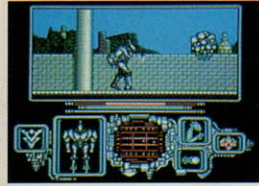
スタート

野外
ブロック

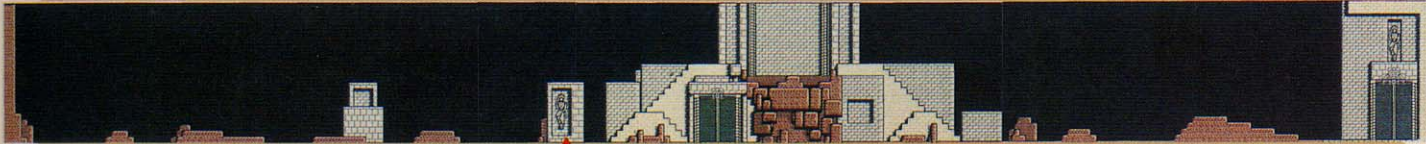
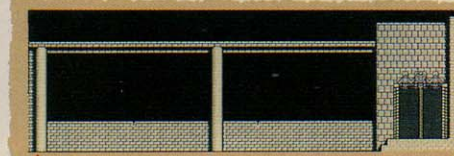


スタート地点には、あまり強い敵はいない。

12世紀初頭に最盛期をむかえたインド、クメール王国の遺跡、アンコール・ワット。ここは、一番最初に敵の攻撃を受けた場所である。いったいなぜ、こんな遺跡に……。



まるで、迷路のようなエリアだ。

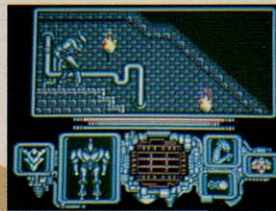


神獣の牢獄

敵がここを攻撃してきたのは、どうやら神獣という生物が関係しているらしい。その神獣が封印されている場所がここなのだが……。



● 洞窟の中には機械的な装置があちこちに……。
● 神獣はいったいどこに。解呪アイテムはあるのか？



ギーガーの世界
その2

エイリアン

ギーガーの世界
その1

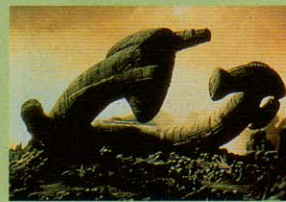
画集ネクロノミコン



● これは輸入モノ。日本語版も5000円 [税込] で発売されている。すごいぜ！

「シード オブ ドラゴン」のゲームデザイン兼グラフィックデザインを手掛けたリバー・ヒルソフの若松さんは、このH.R.ギーガーという画家に影響を受けたようだ。

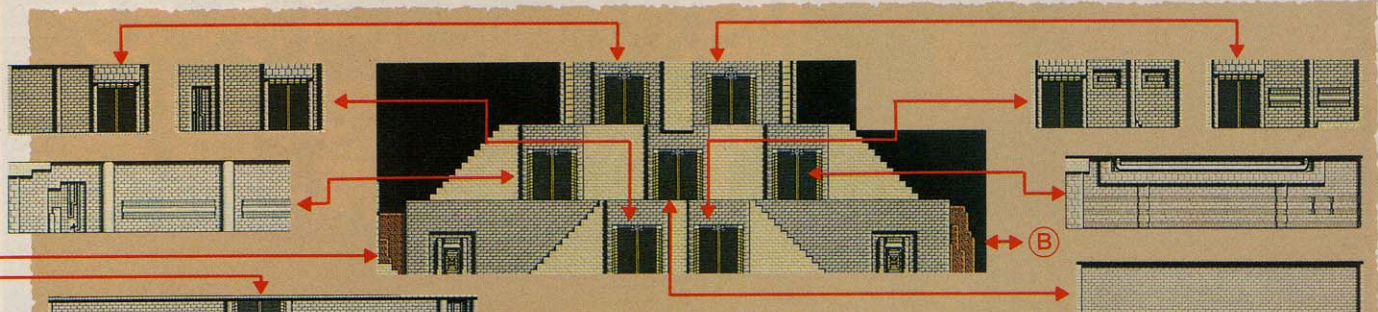
H.R.ギーガーに少しでも興味ある人は、この画集「ネクロノミコン」を見てほしい。パイオテックで有機的なアートは、狂気と芸術、表裏一体。彼の感性のすごさがわかるはずだ。



映画、「エイリアン」のイメージコンセプト&アート・ディレクターを担当したのも、H.R.ギーガーだ。あの映画に登場するエイリアンのデザイナー、といえばわかる人も多いと思う。もし読者の中で、まだこの映画を見ていない人がいるなら、絶対に見ることをオススメする。宇宙船という閉鎖空間の中で、今まで遭遇したことのない異形

生物に、次々と乗務員が殺されていく恐怖。少し前にはやったスプラッタ映画なんかより、よっぽど恐怖感やスリルを味わわせてくれる。この映画を見て、H.R.ギーガーの世界を十分に堪能してくれ。

ビデオは、シービーエス・フォックス・ビデオ・ファーマーから117分、価格1万5490円 [税別] で発売中だ。



大地の館

いくつもの扉があり、行き止まりの場所が多くある。アイテムをそろえたり、強い敵と融合するチャンスでもある。すべての扉をくまなく探索すること！

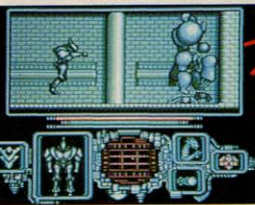
ジャングル

インド政府の森林保護政策により、かなりの森林地帯がある。幸い都市は少し離れた場所にあったので、被害は遺跡の修復をしていた作業員だけにとどまった。敵の中にはこの作業員が生体改造されたヤツも含まれる。彼らを倒し、その呪縛から解放してやることこそ、竜戦士の務めなのだ。

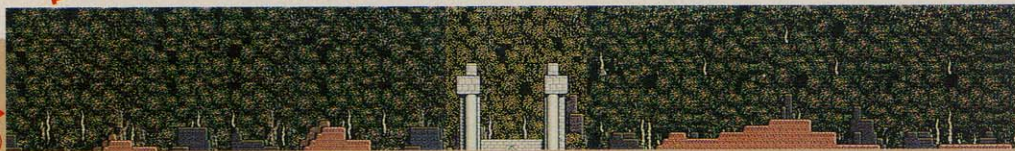


◆飛びかかってくる敵をぶちのめせ！

ガンマ出現



◆岩でできた各部分のパーツが浮遊している中ボス敵ガンマ。見るからにカタそうな野郎だ。



ギーガーの世界 その3 ギーガー・バー



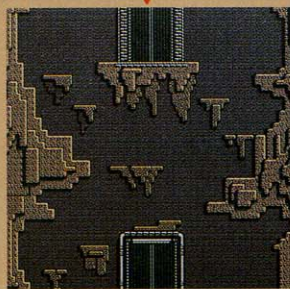
そして極めつけがこれだ！ H.R.ギーガーの世界を見事に再現した空間がここにある。この店は内装から外装、オブジェクトに至るまで、すべてH.R.ギーガーが創作しているのだ。

まず、店の構造がすごい。中央が吹き抜けで、カベは有機的なデザイン。薄ぐらい店内を天井からスポットライトで照らしていて、そこに神秘的な音楽が流れている。店員もビシッとコスチュームを決めて、絶妙な雰

囲気をかもしだしているのだ。ここには、オリジナルの料理もある。たとえば“性の交流”や“死骸”、“宇宙の侵略者”など……。すごい名前だ。

お酒のパリエーションも豊富なので、彼女をつれていくには絶好のポイントだな。彼女はいない人はさみしく友人と行ってくれ。ちなみにパーティーや展示会も受け付けてくれるそうだ。

場所は、白金台にある目黒トンネル前。☎03-440-5751



BOSS!!

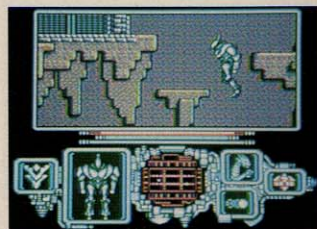
アイテムをそろえ、地下洞窟を抜けるといよいよボスキャラである4本腕のマジュラと対決することになる。コイツはこれまでの敵とは比べものにならないくらい強力だ。万全のパワーアップをしてから来るべし。倒せばアイテムが手に入る。



地下洞窟

いったいなぜ、エイリアンたちはこの遺跡を襲ったのか。竜戦士の失われた記憶とはいったい何か。このエリアのボスを倒せば、そういったナゾも少しは解明されるだろう。

この地下洞窟を通過するには、あるアイテムをそろえなければならないぞ。



◆神獣の封印を解きいざマジュラへ……。

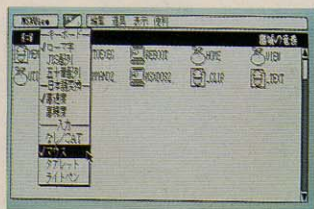
MSXViewとハードディスクで 快適環境を



MSX turbo R用グラフィカルユーザーインターフェース(GUI)のMSXView。このGUIは、ハードディスクと一緒に使用することで、とても快適な環境を作り上げてくれるものだ。さっそく見てみよう！

MSXViewの 役割って何だろう？

MSX turbo R(以下turbo Rと略)の発表で、ますますパワーアップしたマシンとなったMSX。みんなも、先月号の特集や各種のベンチ



▶プルダウンメニューにコマンドが表示される。マウスの操作だけで実行可能だ。

マークテストなどの記事を読んでみて、その実力のほどがわかったことだろう。CPUがR8000になって、確実にスピードアップされたわけだから、その能力を十分に引き出すソフトの登場が待たれるのだ。

今月号の特集の中でも、turbo R対応のいくつかのゲームソフトを紹介しているが、ここでは、MSXの使用環境をますます良くしてくれるMSXViewを紹介することにしよう。それと同時に、さらに快適な操作環境を作り出す、ハードディスクとの組み合わせも見ていくことにする。

じゃ、さっそくMSXViewを紹介するぞ。これはグラフィカルユーザーインターフェース(以下GUIと略)といわれるもので、ひと言でいえば、わずらわしいさまざまなオペレーションから、ユーザーを開放してくれるものなのだ。

まずMSXViewが起動すると、最初に行うのが、Visual Shell(以下Vshellと略)だ。Vshellは、ファイルの削除やコピー、ディレクトリーの移動などの一般的なディスクオペレーションを、視覚的にわかりやすく、簡単な操作だけで行なうことができる。

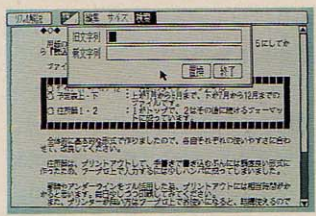
わかりやすく説明すると、今までのようなコマンド入力方式では、キーボードからコマンドを打ち込んで、実行させるというものだった。それに対して、GUIではアイコン

(絵文字)を画面に表示して、マウスだけのオペレーションでいろいろなアプリケーションソフトを起動させたり、ディスクオペレーションができるのだ。

つまり、ほとんどの作業をキーボードを使わずに、マウスのボタンをクリックするだけで行なうことができるということだ。これで、マニュアルのあっちこっちを引きながら、あーでもない、こーでもない、なんて悩むことなく、画面に出るメッセージだけで、だいたいのコマンドを行なうことができるようになる。

今までめんどろだった、ユーザーインターフェースの部分が統一されることで、利用者もとまどうことなく操作できるようになるわけだね。

開発期間も短縮できてラクになるぞ!



◆検索、置換も高速に実行される。文字列入力は、さすがにキーボードからだ。

GUIといえば、有名なところではMacintosh(以下Macと略)が挙げられる。そのほかにもMS-DOSマシンで作動するMS-WINDOWSや、X68000のSX-WINDOWSなど、最近ではGUIが一種のブームになっているといっていだらうね。とくにMacの使い勝手のよさは、やはりすばらしいものだ。そういった快適な使い勝手をMSXで実現しようというのが、このMSXViewといえるのだ。

MSXViewのもうひとつの大きな特徴としては、ユーザーインターフェイスが統一されたことで、アプリケーションソフトの開発がラクになるということだ。

今までのソフト開発の工程で大きな部分をしていたのが、このユーザーインターフェイスだったといっても言い過ぎじゃない。これが一元化されたということで、

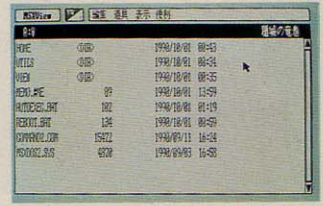
開発を効率化することができるのだ。また、MSXView上で開発されたアプリケーションは、ハードがバージョンアップしたときでも、MSXViewがその差を吸収することになるので、ソフト側はほとんど問題なく作動することになる。

ざっと、先月号の特集で紹介したMSXViewのおさらいをしてきたが、だいたいことはわかっただろうか。ここでMSXViewのその他の機能を紹介しておこう。MSXViewには、使い勝手をよくするための、さまざまなアクセサリ類が用意されているのだ。使いこなしてね。

ファイルを整理整頓する!

Vshellの画面で、いろいろなファイルがたくさんある場合、画面がゴチャゴチャして見にくくなってしまふことがある。とくにハードディスクを利用している場合は、容量が大きいためにたくさんのファイルの存在が可能だ。またMacを使ったことがある人はわかると思うんだけど、アイコンはウィンドウ内のどこにでも移動することができる。このように、画面上でいろいろなオペレーションをしていると、どうしても見にくくなりがちだよな。

そんなときに、このメニューで整理すると、あっという間に画面がスッキリするのだ。前にも書いたけど、ハードディスクでファイルを管理するときには、整理整頓が大事だよな。



◆アイコンだけではなく、こういった形のファイル一覧もできるのだ。



◆あっちこっちとバラバラになっているアイコンを、整理したいときには……。



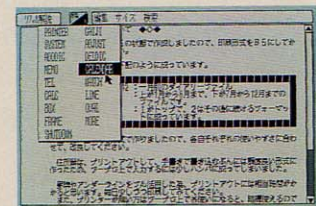
◆このコマンドを行なうと、このようにアイコンを詰めて整頓することが可能。

アクセサリもいろいろあるぞ

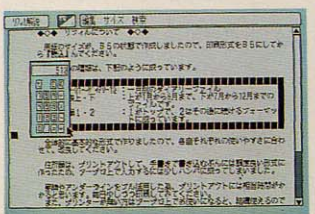
MSXView上でアプリケーションソフトを起動しているときに、簡単な計算などを行ないたいときがあるはずだ。そんなときに、便利なのが数々のアクセサリだ。たくさんの種類があるが、ここではカレンダーや計算機の画面を紹介しておこう。

実際にこういったアクセサリを使うには、このようにプルダウンメニューで簡単にできないと、使う意味がなくなってしまう。そばに電卓があればすむ話だし、カレンダーを見ればいいことかもし

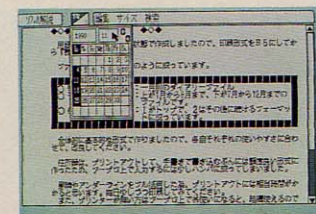
れない。ただ、マウスを使って作業している最中は、それに集中したいし、それにはマウスを離すことなく使いたいよね。そういった意味で、このような機能はあると便利なものなのだ。



◆メニューを見るとわかるが、たくさんのアクセサリが用意されているのだ。



◆計算機が画面に現われて、マウスで数字をクリックすると計算できるのだ。



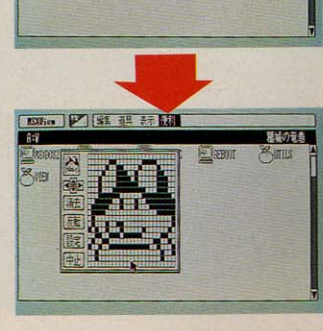
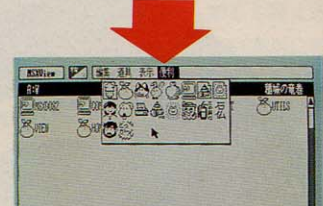
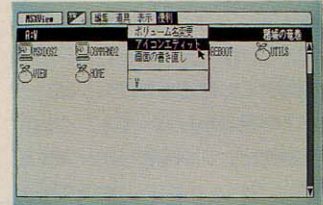
◆カレンダー表示。マウスで年や月をクリックすると、いろんな時期を表示可能。

自分の好きなアイコンが作れる!

Vshellの画面上で、イヤでもつきあわなきゃいけないのがアイコンだ。アイコンっていうのは、いつも目にするものだし、自分自身でひと目ただけでファイルの種類がわかるものにしたいよね。

そういうわけで、キミの好きなアイコンを作ることができる、アイコンエディット機能がついているぞ。右の画面写真でわかると思うけど、メニューでアイコンエディットを選択すると、アイコン一覧が表示される。そこで、好きなアイコンを選ぶと拡大画面になって、エディットすることが可能。

みんなも、ファイルの分類がわかりやすいようにアイコンをエディットして、活用してほしい。まあ、あまりへんなアイコンにしてしまっ、他人にみせるのが恥ずかしいっていうのは、作らないほうがいいかもネ。



ハードディスクを使う メリットを考える

最近は大容量のハードディスクを、比較的安い値段で手に入れることができるようになった。ひと昔前(といってもほんの数年前だけだね)の感覚からいうと、ええっ! と驚くような価格で売られていることがある。やはり、40メガバイトのハードディスクが10万円を切るというのには、ビックリさせられるのだ。

そこで今回のテーマ、気軽に購入できるようにになったハードディスクとturbo R、MSXViewの組み合わせについて考えてみたい。

まず最初に、ハードディスクの特徴を簡単に挙げておこう。ハードディスクのことを詳しく知っている人は、そんなことわかりきっているよ! っていうかもしれないけど、ま、もう一度再確認の意味でもお付き合いしてね。

ハードディスクの特徴は、なんといっても容量が大きいということなのだ。20メガバイトだと2DDのフロッピーディスクの20数枚分、40メガバイトだと50数枚分ということになる。これだけのデータを入れておけるんだから、省スペースの観点からいっても、やっぱり便利だ。フロッピーディスクが

部屋のあちこちに散乱している人って、けっこう多いんじゃないのかな? そういう人にとっては、ハードディスクがあると整理が簡単にできるだろうね。

それから、もうひとつの特徴は、アクセススピードが、フロッピーディスクドライブ(以下FDDと略)とくらべて、格段に速いことだ。よく、MSXのFDDは遅くてイヤになる、っていう人がいるけど、それもハードディスクだとぜんぜん気にならなくなるわけだ。さすがに、RAMディスクのスピードにはかなわないけど。

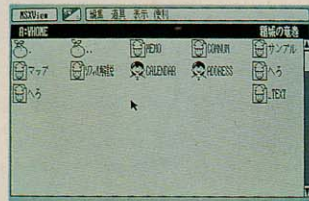
そういった特徴を考えると、ハードディスクは自分でプログラムを組む人やネットワークワーカにとって、とてもいい環境を提供してくれるといえる。

MSX-Cなどでプログラムを組んで、それをコンパイルするとディスクに中間ファイルを作る。そんなときに、フロッピーディスクに中間ファイルを作るのと、ハードディスクに作るのでは、時間にかんがいの差が出る。

コンパイルするときの待ち時間が減る

から、プログラム開発の時間も短縮されるわけだ。

また、ネットにアクセスしたときに、わりと大きなPDSをダウンロードする場合には、しょっちゅうディスクに書き込みを行なう。つまりハードディスクだと、時間の節約になるのだ。アクセス時間の節約ということは、電話料金やネット使用料金の節約にもなるわけで、トータルでみるとお得だ。



★MSXViewでは、ディレクトリーもこのようにアイコンで表示されているのだ。

ハードディスクと turbo Rのマッチング

ここで、ハードディスクインターフェイスに接続して、動作確認済みのハードディスクの一覧表を下に掲載してみた。前にもいったとおり、いろいろな種類が比較的安い価格で出ているから、自分の用途と予算で選んでみてね。なお、価格はすべて消費税別となっているので注意してほしい。また、これらのハードディスクはPC-9801で使えるので、MSXと両方持っている人にとっては、どちらでも使えるという利点がある。

じゃあ、そういった優れた特徴を持つハードディスクとturbo R、MSXViewを組み合わせる使うこ

■動作確認済みのハードディスク一覧表

会社名	型番	容量	価格
アイシーエム	MC-20EX	20MB	108000円
	SR-20	20MB	98000円
	MC-40S	40MB	148000円
	SR-40	40MB	118000円
アイテック	IT H-320S	20MB	125000円
	IT MJ4	40MB	128000円
ウィンテック	HD202	20MB	98000円
	HD404HS	40MB	138000円
グロリアシステムズ コンピュータリサーチ	GHD-340	40MB	148000円
	CRC-HD2A	20MB	89800円
	CRC-MH4	40MB	118000円
緑電子	CRC-MH4B	40MB	99800円
	DAX-H1	20MB	175000円
	DAX-H1V	20MB	139000円
ランドコンピュータ	DAX-H5V	40MB	198000円
	LDP-521A	20MB	98000円
	LDP-541A	40MB	168000円
ロジテック	LHD-32NR	20MB	118000円
	LHD-32HR	20MB	158000円
	LHD-32V	20MB	128000円
	LHD-34HR	40MB	198000円
	LHD-34SR	40MB	248000円
	LHD-34V	40MB	153000円
	SHD-40(JUSTin)	40MB	99800円

注: アイシーエムのハードディスクは、別売の増設用ケーブルが必要です。



▶ハードディスクインターフェイスカートリッジの価格は3万円(税別)

とを考えてみよう。

これまで何度も記事になっているから、みんなもよく知っているとおりに、turbo RのCPUは今までのZ80からRISCチップのR800になった。RISCについては、ここでは詳しくは触れないので、興味があったら自分で調べてほしい。

とにかくCPUがR800になったことによって、クロックが7.16メガヘルツにスピードアップされたのだ。そして、そのクロックが上がった以上に各種の処理速度がアップしている。MSX2+にくらべて、平均で10倍程度のアップだといわれているのも知っているだろう。

というわけで、そのturbo R専用ソフトということでMSXViewが登場する。68ページからの記事で紹介したとおり、MSXViewは視覚に訴えたオペレーションで、わかりやすい環境を作って操作を行なうというものだ。

つまり、turbo Rにハードディスクを接続して、そこにMSXViewをインストールすることで、スピードの面でも、容量の面でも快適な環境が実現することになる。

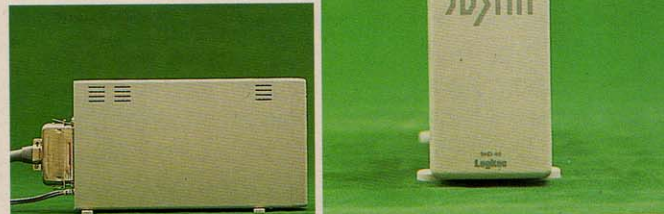
ハードディスクの階層化ディレクトリー

MSX-DOS2では、階層化ディレクトリーをサポートしているのは知っているだろう。階層化ディレクトリーというのは、ディスク内をいくつかのディレクトリーに分割して、その下にさらに子ディレクトリーを作るなどして、ファイルの整理に利用するものだ。たとえば、"%pds"というディレクトリーの下に"%bin"などというようにすると、ディレクトリーの名称によって、そこにどんなファイルがあるかの見当をつけやすい。わかりやすい分類が可能になるのだ。

とくにハードディスクでは、その容量の多さのために、いくつかのサブディレクトリーを作ってファイルを整理するのが一般的だ。こういった場合、今までのコマンドシェルでは、ディレクトリー間を移動するだけでも、いちいちディレクトリー名を打ち込むなど、めんどくさいものがあった。とこ



◆◆◆ ロジテックのSHD-40(JUSTin)。写真で見てもわかるとおり、この薄さなのに、なんと40メガバイトの容量があるのだ。価格は10万円を切る9万9800円〔税別〕。コンパクトなサイズだから、机の上のスペースをあまりとらず、収まりがいいぞ。これがMSXの横にちょこんと座っている姿は、けっこうカワイイ感じがして、なかなかいいものだ。



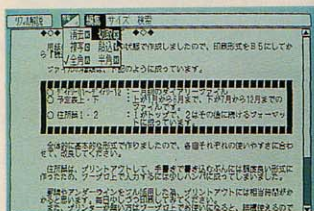
ろが、Vshellではマウスの操作だけでディレクトリーの移動ができてしまうのだ。そしてアイコンによって、どんなファイルがあるかがひと目でわかるようになっていく。

容量が大きく、ディレクトリーがたくさんあるハードディスクでよりいっそう、MSXViewの重要性が増すのだ。

今後のMSXの可能性を見せてくれる

ここまで、MSXViewとturbo R、ハードディスクの関係についてみてきた。ハードディスクを使いこなすために、MSXViewはとても便利なものといえるし、ハードディスクのアクセス速度の速さの恩恵を、MSXViewは十分に受けるわけだ。まさにベストマッチングということになる。

自分でプログラミングする人、バリバリのネットワークカー氏にとっては、とても使いやすい環境を提供してくれるセッティングといえるだろう。実際に、この組み合わせで作業してみると、今までのMSXのイメージからすると驚くほどの変化を感じる。十分実用に耐えるマシンとして、使いこなすことが可能なのだ。みんなにも、この快適さを一度味わってみてほしいものだ。



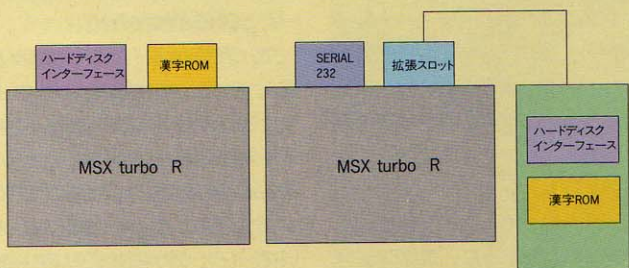
◆ ファイルのロードやセーブなどは、ハードディスクだと格段に速くなるのだ。

ハードディスク使用例

ハードディスクインターフェースは、カートリッジスロットをひとつ占有してしまふ。そのため、MSX2+などのMSX-DOS2内蔵じゃないマシンでは、スロットが足りないよ！ という話をよく聞いた。このturbo Rは、

DOS2が内蔵されているおかげで、そのような悩みが少なくなったといえる。

下の図のように、ハードディスクをSERIAL 232と一緒に使うなどすると、パソコン通信のときにも、威力を発揮するのだ。



南青山ゲームプロジェクト

さようなら。
そして、またあう日まで……

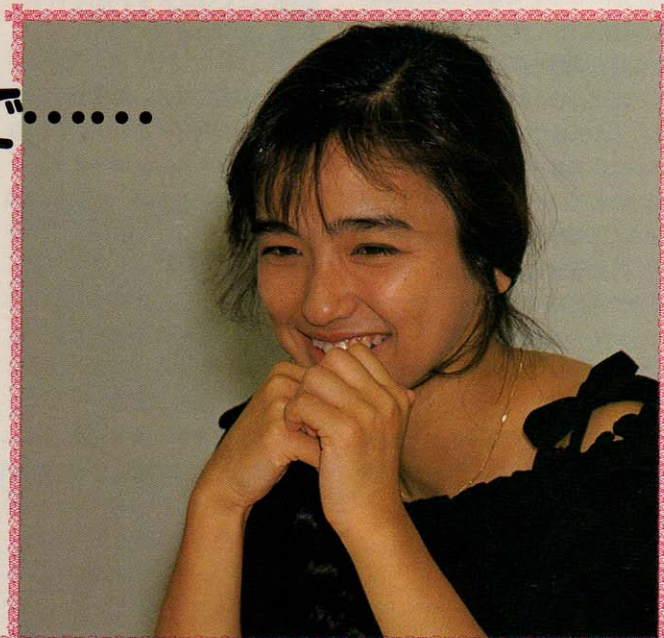
今年の7月号からはじまった南青山ゲームプロジェクト。アイドルグループのBABY'Sを主人公にしたアクションRPGを作ろうってことで、スタートした連載だ。順調に回を重ねて、これが6回目。ゲームの完成にはまだもう少しかかりそうだけど、本誌での連載はひとまずこれで最終回。でもゲームの開発は続くから、お楽しみに。

Mマガにアイドル化の波

BABY'SがはじめてMマガに登場したのは、6月号のチャットDEデートのページ。翌月からは南青山ゲームプロジェクトがスタートし、BABY'SはMマガの常連さんとなった。また、同じ7月号のチャットDEデートには、パソコン通信出身のアイドル、木原美智子さんも登場。いつの間にやらチャットルームの主となって、現在にいたるわけだ。

とまあ、表紙がグッとおとなっ

ぽくなったとはいえ、BABY'Sの登場がキッカケでMマガのアイドル化計画(そんなものないって!)は、着実に進行してきた。おかげで編集部にながらにして、数多くのアイドルと接する機会もできうれし限り。かくなるうへは、巻頭カラーで水着写真でも載せるかー!? という話も聞かれる今日このごろ……南青山ゲームプロジェクトは最終回を迎えてしまったのでした。ううむ、残念。



もっとも、連載が終わるからといって、ゲーム作りも止めてしまうわけではないから、ご安心を。これまでの記事で決まった設定やキャラクターをもとにして、しばらくの間はプログラム作りに専念するという意味での最終回なのだ。その成果は間もなく発表できると思うので、待っててね。

何だかんだで6カ月経過

さて、わずか6カ月の連載ではあったけど、アイドルグループとしてのBABY'Sにも、そして彼女たちを中心としたゲーム作りにも、さまざまな変化が訪れた。セカンドシングル『ティーチャー・ティーチャー』のリリース、8月に開かれた小田原競輪場でのファーストコンサート、そして現在は来年発売の第3弾シングルを、着々と準備中という。

また、この忙しいスケジュールの合間を縫うように、アクションRPGの企画会議にも参加。そのよ



◆シウダードラゴンの完成予定図(?)。面クリアータイプのゲームで、アクションだけでなく、パズル要素も合わせ持つ。

うすは、TBSのCatch upという若者向け情報番組で、しっかりと放映されたぞ。アイドルの売り出し戦略の一環として、パソコンゲームを取り入れたことがトレンドイードと評価されたのだ。

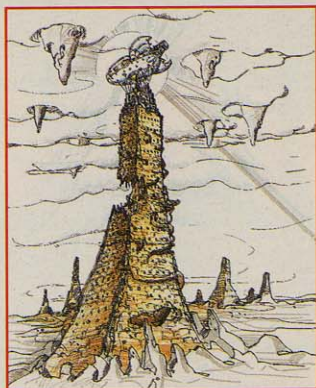
で、肝腎のゲーム作りも着々と進んでいる。当初はRPGコンストラクションツールの『Dante』を使う予定が、まったくのオリジナルゲームへと進化。基本的にはアクション要素の強いRPGを目指していて、ひとつの画面をクリアすると次に進んでいくゲームシステ



◆はじめてMマガに登場したときのJURI。なにか、ずいぶん前のように思えてしまう。

ムを採用。ステージ数は、戻らずの塔から水の塔、世界樹、採掘所、暗黒城へといたる5つだ。

主人公はもちろんJURIだけ、MITSUやTOMOも合わせて、3人同時に操作できる方式を取る。状況に応じて隊列を組み替える、なんてことも可能なのだ。またキャラクター設定としては、JURIがオールマイティーな勇者で、TOMOが機敏な戦士、そしてMITSUがミステリアスな魔術師といった役どころ。3人とも個性的なのだ。



◆ゲームの世界をイメージし、描きおこしたイラスト。これは戻らずの塔の外観。

BGMは聴きものだよ

BABY'Sが、突き詰めていけばJURIがいだいたゲーム作りに、Mマガをはじめとするスタッフが巻き込まれるかたちで結成された、南青山ゲームプロジェクト。どうせなら読者のみんなにも参加してもらおうと企画したのが、10月号でのBGM募集。シウダードラゴンと名付けられた、BABY'SのアクションRPGで使用する曲やフレーズを、ステージごと、イベントごとに、読者のみんなに作曲してもらおうというものだ。

雑誌やゲーム作りのスケジュールの関係もあって、応募期間は1ヵ月弱。さらに同じ号の特集で紹介したばかりの、MuSICAという音楽ツールで作った作品しか受け付けられないなど、応募してくれるみんなにとっては、かなり制約も多かったんじゃないかな。ごめんなさい。正直いってスタッフ一同、どれだけ作品が集まるか、冷や汗ものだったのだ。

ところが、そんな心配もいまとっては懐かしい思い出(?)。なかなかの力作が多数寄せられてきた。いつもは口うるさいプログラマーのそらまめをして、「けっこうレベルが高いですよ」といわしめたのだから、期待している。

右上にまとめたのが、そんな高レベルな作品が寄せられた中で、見事に最終選考まで残った人のリスト。彼らの作品の中から、シウ

ダードラゴンに流れるBGMが決定するのだ。作品数がけっこう多いこともあるので、1ステージにつき1曲というわけではなくて、複数の曲を豪華に使われることになりそうだ。

なお、ここに掲載した人たちの作品の中から何曲かが、本誌と同じ11月8日にTAKERUで発売された、MSXディスク通信12月号に掲載されている。シウダードラゴンの発売を前に、音楽だけでも雰囲気味わってほしいな。

そうそう、これらのBGMは、すべてFM音源があることを前提にして作られている。だから、マシンにPSGしか内蔵されていないようなら、ぜひともFM付きのものを調達してほしいな。また、中にはコナミのSCC音源を使って音に厚

BGMの応募をありがとう

10月号で告知した、シウダードラゴンのBGM募集。応募期間が1ヵ月弱と短かったにもかかわらず、多くの力作が編集部に送られてきたぞ。みんな、どうもありがとう。さっそくゲームプロジェク

トのスタッフを集めて、選考会を開いたのだ。で、現在のところ最終選考に残っているのが、以下の9人の作品。この中のいくつかが、実際にゲームのBGMとして使われることになるのだ。

東京都葛飾区 古川健太郎	世界樹のステージを除く4ステージのBGMと、アイテム発見時のフレーズを送ってくれた。どれもメロディアスな曲ばかりで、スタッフの評価も高いぞ。
栃木県宇都宮市 磯邊館孝明	FM音源にPSG、さらにはSCCまで鳴らすという贅沢な使い方、戻らずの塔のテーマを作曲してくれた。さすがにSCCが入ると音に厚みが出るかと評判だ。
神奈川県秦野市 IZURU	水の塔、世界樹、採掘所の3本のBGMと、ふたつの効果音を送ってくれた。ほかの人の作品がアップテンポな中であって、スローな曲奏が印象に残っている。
神奈川県藤沢市 PAN-D	曲作りはうまいのだけど、水の塔のテーマなどはイースの影響を受けすぎかもしれない。またアレンジの際に、音の厚みを出すことをもっと意識してみよう。
愛知県尾張旭市 内田稔	最終ステージ用に応募してくれた作品が好評。頼りなさそうな雰囲気もいい味を出している。これからは、応募のとき自分の連絡先を忘れずに書くように!
東京都足立区 北見陽一	MSX大賞で、Mマガ賞を受賞した北見くんの作品。BGM11曲とエフェクト4曲という膨大な数を応募してくれた。SCCの使い方はビカイチじゃないだろうか。
群馬県伊勢崎市 豊島隆志	オリジナル曲ははじめてのことだけど、堂々最終選考に残ったよ。ただ残念なのは、PSGとFM音源のバランスが悪いこと。PSGの音が大きすぎるのだ。
東京都足立区 (YMD)A	何曲も応募してくれたけど、共通したことはノリの軽い、明かるい曲が多いこと。エンディングのスタッフスクロール用の曲とかに評判が集まっているぞ。
滋賀県近江八幡市 南芳樹	採掘所のステージを彷彿とさせる曲をひとつだけ応募してくれた。音の厚みもあって、アレンジはなかなか。できるなら、ほかの作品も聴いてみたかったな。

みを出した作品もあるので、SCCカートリッジもあればベストだね。読者のみんなの多大なる協力もあって、着々と製作が進むシウダードラゴン。南青山ゲームプロジェクトの連載は今回で終わってし

まうけど、ゲームが完成したあかつきにはBABY'Sの3人もまじえ、このMマガ誌上でおあいしましよ。それまで、しばらくの間は、さようなら。そして、またあう日まで……。





木原美智子の

第5回 坂上香織ちゃん

チャットDEデート

話したら近所のオバサン連中にも負けないとウワサされる？ 木原美智子ちゃんがお送りするこのコーナー。今月のお相手は“ガミちゃん”こと坂上香織ちゃん。ドラマに目覚めた美智子ちゃんとの女優対談やいかに？

[みちこ] ゲームは好きですか？

[かおり] 好きです。お兄ちゃんがファミコンを持ってまして、私も一緒にやっていたんですよ。

[みちこ] そのころって、何かはやっていました？

[かおり] やっぱ、「スーパーマ

リオ」ですね。たぶん、有名なゲームはほとんど持ってたと思いますよ。

[みちこ] そう、私もスーパーマリオがいちばん好き。あとは『ボンバーマン』も好きかな。

[かおり] あ、知ってます。あれ

って、暗号みたいなのがあって無敵になるの知ってます？

[みちこ] あー、そうなんですよねー(笑)。そうです、それを弟にやらしてもらって、そのあとを私がやっていたんです。

[かおり] あー、私もよく教えてもらってた。

[みちこ] ファミコン以外のゲーム機は、やったことありますか？

[かおり] ゲームボーイに凝ったことはありますね。友達がスゴク好きで、それでわたしも好きになってやりました。でも、最近あまりやってないですね。

[みちこ] 私も最近あんまりやらないですね。私のゲームボーイを誰かが持って行ってしまって、なくなっちゃったんです。ゲームは、やっぱり「テトリス」をやりましたか？

[かおり] そうですね、ほかのも

いろいろやりましたが、やっぱりテトリスがいちばん楽しかったですね。

[みちこ] ロケットを出したことがありますか？

[かおり] 1回だけありました。

[みちこ] じゃあ、けっこうスゴイですね(笑)。

[かおり] でも、それ1回だけです(笑)。

[みちこ] ところで、パソコンって聞いてどう思いますか？

[かおり] 私、パソコンってちゃんとやったことないんですよ。だから絶対できないだろうな。

[みちこ] 機械は弱い方ですか？

[かおり] 機械は全然ダメなんです。ビデオの録画もまだにできないくらいですから。

[みちこ] あ、私もビデオの予約はできない。ウラの配線とかもやってもらわないと全然わからない



美智子の
ソフトレビュー

MICHIKO'S
SOFT
REVIEW

シューティング？ まかせてよ！

スペースマンボウ ■コナミ MSX2 6800円[税別]

みなさんこんにちは、ゲーマーの木原美智子です。と言いたところですが、じつは私MSXを持ってないのです。だからMSXのゲームをやるときは、わざわざMマガ編集部までこなきゃいけないので、RPGだとかの時間がかかるゲームができないんですよ。というわけで、誰かMSX turbo Rくださいね。

さて、今回のゲームですが、コナミさんから発売されている「スペースマンボウ」というシューテ

ィングゲームです。私、シューティングは得意だからまかせてくださいよ！ ってな感じで挑戦したのですが、意外と難しかったですね。自機の頭の青い色と画面に出てくる青い色が同じなので、見分けがつかなくて目が痛くなっちゃいました。それと自分の射っている弾と相手の弾の区別ができなくて、知らないうちにやられちゃうのが頭にきましたね。ステージ1の巨大要塞で手こずっているよ



◆とにかく1画面に現われる敵キャラの多いこと。グラフィックも美しいね。

うじゃ、まだまだアオイですよ。

ハマると奥の深いゲームのような気がしますので、アイテムの使い方をマスターすれば7面クリアもできるかもしれない？



んですよ。でもね、新しいヤツを買ったんですよ。バーコードで予約するヤツだから、やっどできるようになったんですけど、それでもひとつしか番組が入らないの。ホントはもっと予約できるんですけど、それもわからないからしょうがないですよ。

[かおり] 私もわからない(笑)。

[みちこ] でもね、それなのにパソコンだけではできないですよ。

[かおり] でも、スゴいなあ、パソコンなんて。

[みちこ] 一応お仕事ですからねえ。今度、一度挑戦してみてくださいよ。

[かおり] そうですね、やってみたいですね。

[みちこ] ドラマを撮っているんですけど、どんなドラマですか？

[かおり] 「浮浪雲」っていう時代劇です。いろんな人が出ていて、撮影はとっても楽しいですよ。とくに、ビートたけしさんがアドリブでいろんなおもしろいことを話すから、笑っちゃいけないシーンなのに笑っちゃってダメ(NG)になったりすることが、しょっちゅうありますよ。

[みちこ] 私も今、ドラマやっていますよ。夜中に20分くらいの番組なんですけど、1本を1日で撮っちゃうので大変なんです。でも、みんなおかしい人たちばかりなので楽しいです。

[かおり] ドラマって楽しいです

よね。

[みちこ] ところで、好きな男の子のタイプってありますか？

[かおり] タイプってないんですよ。しつこくなくて清潔な人だったらどなたでもかまいませんよ。

[みちこ] 芸能人で好きな人っていますか？

[かおり] 一度もお会いしたことないので、どんな方かよくわからないですけど、チェックーズのフミヤさんが好きでした。

[みちこ] あー、結婚しちゃって悲しいですよ。

[かおり] 私、サッパリしてる人って好きなんですよね。

[みちこ] ここで恒例の質問ですけど、今何が欲しいモノってありますか？

[かおり] 本を読むのが好きなので、図書券が欲しいです。

[みちこ] あ、図書券だと自分の好きな本が買えますからね。どんな本を読みますか？

[かおり] 何でも読んじゃうんですよ。小説でも雑誌でもコミックでも何でも読みます。それで部屋に本類があふれちゃったので、本専用の部屋を作ったんですよ。

[みちこ] 私、本を読むの遅いんですよ。だからいっぱい読める人がうらやましいですね。

[かおり] お金を持ってると全部

買っちゃいそうになるので、あんまりお金を持って本屋さんに行けないんですよ。

[みちこ] じゃあ、図書券があるとラッキーですよ。みなさん送ってあげてください(笑)。ちなみに、私は使えるモノが欲しいので、それも送ってくださいね。

[かおり] 使えるモノ？

[みちこ] 洗剤だとか調味料だとかって使えるでしょ。

[かおり] あー、それはイイですよ。私も欲しい。

[みちこ] なんか話がトンでもない方向へ行ってしまいそうなので、今回はここまで(笑)。そんなわけで、みなさんよろしくおねがいします。



PROFILE

●本名も坂上香織。1974年7月25日長崎県出身。現在16歳。身長155センチ、体重40キロ、スリーサイズ78、58、83、血液型はA型。趣味は映画を見ることで、特技はお料理。

今月のお客さま……………♡坂上香織ちゃん 寒さに負けず踊りましたヨ!

どうでしたか？ 今回のチャットDEデートは、機械モノが全然ダメという香織ちゃんなんだけど、モニターに向かって打ち込みをする美智子ちゃんの横で、熱心に見入っていましたよ。

ところで、香織ちゃんの最新アルバム『ARE YOU REDAY?』に収められている曲を中心にした、ビデオクリップ集『Tri-Angle+メイキング』が発売されました。シングル曲『瞳のダイアリー』はもちろん

んのこと、メイキングも入っていてお得。ロケをしたのがまだ寒いところで、震えながらの撮影が大変だったそうですが、とってもカッコよく踊ってますので、みんなも絶対に見てくださいね。今秋はドラマ『浮浪雲』に全力投球するということなので、これもチェックを入れとかなきゃ、ネ。

さて、みんなにうれしいお知らせ。坂上香織ちゃん直筆のサイン色紙を5名様にプレゼントしまー

す。あて先はインフォメーションのプレゼントコーナーと同じで、『香織ちゃんの色紙がズーったいに欲しい』って書いて送ってね。応援のほうも忘れずにたのむよ!

問い合わせ先

〒107

東京都港区赤坂7-5-1-604

(株)ライジングプロダクション

KAORI倶楽部

☎03-589-1567



INFORMATION

GOODS

■CDがカラオケに速変わりっ！

音楽を聴きながらつい口ずさんでしまうってことはよくあると思うけど、そんなときボーカルがなければカラオケ代わりになるのになあ、と感じたことはない？

ソニー(株)から新発売されたCDプレーヤー「CDP-K1」は、手持ちのCDをボタンひとつでボーカル部分の音を小さくし、手軽にカラオケを楽しむことができるというもの。ほかにも、ピッチコントロールで曲のテンポを変えたり、楽器を接続してミキシング演奏をしたり、

オリジナルの編集テープを作ったりと、くふう次第でいろいろな楽しみ方ができるのだ。

また、別売のボイスチェンジ機能付きマイクロホンと、キーをただでドラム音や効果音を出せるドラムパッドと一緒に使えば、さらに楽しみ方が広がるってわけ。



- ソニー(株)
- ☎03-448-3311
- 2万9800円 [税別]

■お風呂でプカプカ浮くラジオ

お風呂で浮く、といっても小さな子供が遊ぶおもちゃじゃないよ。クラゲの形をしているが、れっきとしたラジオなんだな、これが。その名も「クラゲディオ」で、完全防水のAM専用ラジオだ。しかも、お湯の中に入れて足の色が変わるというオマケつき。そして、水が動いても回転したり反転したり

といったこともないので、激しい入浴(?)にも耐える。

用途はお風呂だけとは限らないわけで、プールや海などでも大活躍。べつに水のあるところじゃなくても、旅行に持って行ったり机の上に置いてもいいよね。デザインがユニークだからプレゼントにしても喜ばれるかもしれない。



色はブルー、ピンク、グリーンの3色。ビルに囲まれた場所や山間部、ワイヤ入りガラス窓の部屋などでは感度が悪くなる場合があるので注意されまし。

- (株)パイロット
- ☎03-5487-8014
- 3500円 [税別]

■お化粧品気分のスタンプパッド

そろそろクリスマスカードや年賀状の用意をする季節。手作りのスタンプを押すっていうのもなかなかいいよね。その際、絵の具や色鉛筆みたいに色の豊富なスタンプパッドがあれば、もっといいでしょ？ (株)ツキネコの「COLOR PALETTE」は、単色の40色に加えて5色コンビ4種類、3色コンビ12種類、合計でなんと56種類という豊富な色揃え。しかも、まるで化粧パレットみたいで、これがスタンプパッドとは思えないほどオシャレだ。

インクは、べたつかずに速く乾き、印面も濡れた布で簡単に洗い落とせる。もちろん、指や顔についちゃったよーという場合もひと拭きで落ちるから安心だ。また、パッド面が本体から少し高くなっているの、大きなスタンプでも楽に付けることができるぞ。



- (株)ツキネコ
- ☎03-891-4776
- 単色 600円 [税別]

■修正文具をひとまとめ！

消しゴムをはじめとして、ペンタイプのものやテープタイプのものなど、たくさんの種類が登場している修正文具。それらをひとまとめにした「CORRECTION SET」が、三菱鉛筆(株)から発売された。セットになっているのは4種類で、まずノック式の消しゴム。これは、1文字だけとか1行だけと

か、小さい範囲を消したいときに最適だ。そして、多目的に使用して携帯に便利なペンタイプの修正液。部分的な目かくしをして、上からの書き込みがしやすい修正紙。もうひとつは、鉛筆の先などでこすって転写する乾燥待ち不要の修正テープ。用途別に「消す」ことだけを考えてセットされている。



まちがえたっ、と思ったら、誰かに気づかれる前にさっさと修正してしまおう。さて、このセットをなんとMマガの読者30名にプレゼント。応募方法は81ページを見てね。

- 三菱鉛筆(株)
- Pixy事業部☎03-835-0606
- 1000円 [税別]

GAME

■エキサイティングなマネーゲーム

ここ数年、世界のあちこちで改革の嵐が吹き荒れ、思いがけない状況が生まれている。それに伴って、世界経済は微妙に揺れ動いているのが実情だ。今や、世界のマーケットは現代人の最大の関心事。そんななかで、ゲーム部門を持つアメリカの代表的な出版社の考案によって生まれたのが「ディーラー」というマネーゲームだ。世界のマーケットの最先端で活躍するディーラー。相場の動きをす速く読み取って瞬時に売買し、成功と失敗、危険と感動を背負っ

て勝負する投資のエキスパートたち。彼らのエキサイティングでスリリングな世界を体験でき、現代のキーワードや投資のメカニズムを知ることができるのが、このゲームの特徴なのだ。

遊び方は、まずボードのまんまにマネーウール(市場掲示板)があり、現在の市場価格を示している。この市場価格を見ながら、底値で買って、高値で売る。ただし、売るにも買うにもいろいろな条件があるので、その条件を満たしながらお金を増やしていかなければ

ならない。また、自分が得をしたり相手の邪魔をしたりするマーケットカードを有効に使って蓄財していくことも必要だ。

さて、こういったゲームの場合、興奮のあまり、思いもよらない人間性がまる出しになることが多い。でもまあ、そこがまたおもしろいところでもあるんだよね。

- (株)シュウクリエーション
- ☎03-802-5531
- 3950円 [税別]



CD

光栄オリジナルBGM集Vol.4 大航海時代



従来のカップリングスタイルから1タイトル1枚となった光栄オリジナルBGM集。その最初の作品が『大航海時代』だ。オープニングの前とエンディングの後のグレードアップバージョンでは絶妙のシンセアレンジを聴くことができるのだ。

- 光栄
- 発売中/2700円 [税込]

古今東西

森高千里



みんなが待ってた森高のニューアルバムはスゴイぞっ! 犬、猿、きじを引き連れて鬼たいじには行っちゃうし、岡っ引きは登場するし、ゴキブリホイホイだし。もちろん、ゴーカ写真集とキレイポスターという特典もあるからお楽しみに。

- ワーナー・パイオニア
- 発売中/2900円 [税込]

DOWN BY LAW

GALAPAGOS



カッコいい。ポークルが人気ギタリストの妹だとか、パワウワウを意識してるだろうとか、ゼルダに似てるぞとか、そんなことどうでもいいよね。全体的に熱帯をイメージさせる言葉とメロディー。今後の動向が気になる新人バンドだ。

- 東芝EMI
- 発売中/3000円 [税込]

イン カスミディティ

マルコシアス・パンプ



T・レックス、グラムロックといった言葉からどうしてもまめがれない彼らだけど、むしろそれは良い意味で言われているんだよね。ロンドンで録音されたこのメジャーレビューアルバムは、エロチックなカッコよさ。文句なしにおすすめ。

- ビクター音楽産業
- 発売中/3000円 [税込]

errorCD

平沢進



2年前の暮れに事実上の解散となったP-MODEL。その後のソロ活動で、独自の展開を繰り広げてきた平沢進の初ライブアルバムが出た。ここでも、精神宇宙の追求と、外界へのメッセージという両端の世界をみごとに見せつけてくれる。

- ポリドール
- 発売中/3000円 [税込]

ビットウィーン・ユー・アンド・アイ

アンヌ・ドールト・ミケルセン



11月に来日が決定し、その記念盤として日本未発表だったアルバムが2タイトルリリースされたのだ。この作品は'83年のソロデビューアルバムで、発売直後にプラチナディスクを記録した話題盤。部屋でくつろぎながら聴くのに最適だよ。

- CBS・ソニー
- 発売中/2300円 [税込]

BOOKS

サイバーテクノロジー 監修/月尾嘉男

●NTT出版 ●2400円 [税込]

先端の空間アークヒルズで開催されている「アーク都市塾」。ここでは、現代を反映する課題を主題に講義と実習が行なわれている。その様子を1冊にまとめたのがこの本だ。講師には(株)アスキー社長の西和彦や、ディスコ「ゴールド」のプロデュースなどで活躍中の武邑光裕など、8名。



バッド・シティの快樂学 監修/榎本了吉

●TOTO出版 ●1700円 [税込]

こちらも都市を対象に建築、美術、音楽などさまざまな角度から探求している「東京都市学校」での講演をまとめた本。鈴木慶一、伊東順二、林海象などいろいろなジャンルで活躍中の8名が、仕事のこと、都市について、文化論などを文章だけでなく豊富な図版や写真を使って語ってくれる。



大航海時代ハンドブック

●光栄 ●1860円 [税込]

16世紀初頭を舞台に、海に生きる男を描いたシミュレーションゲーム「大航海時代」。よりいっそうゲームを楽しめるハンドブックが登場したぞ。世界全図、各地方地図、世界に散らばる70港の位置などのデータ集のほか、ゲームの攻略や歴史背景などがふんだんに盛り込まれているのだ。



電腦遊技考

山下章

●電波新聞社 ●1500円 [税込]

ゲーム評論家の山下章が真正面からゲームについて考え、本音で評価し、まとめた1冊。ゲームを評価する際、とかくおもしろいとかつまらないとかいうあいまいな表現で終わってしまうことが多い。だが、山下章の場合、それらの部分をもっとさまざまな言葉で表現しているからスゴイ。



VIDEO

アメリカン・グラフィティ

「1962年、きみはどこにいたか」というキャッチフレーズで登場した、青春映画の歴史的名作がついにビデオ化された。ジョージ・ルーカスのたった3本の監督作のうちの1本。日本に'50年代ブームを巻き起こした、元祖ポパイ少年のバイブルともいべき作品だ。未見の人には絶対のオススメだぞ。



●CIC・ビクタービデオ ●112分
●1万4830円 [税別] ●発売中

ブルース・ブラザーズ

公開当時に、作家小林信彦が、現代で成功したスラップスティックコメディの奇跡的な例として絶賛した作品が待望のビデオ化。ジョン・ベルーシとダン・エイクロイド演ずるブルース・ブラザーズが巻き起こす、「小さな親切大きなお世話」騒動は、もう爆笑まちがいなし。すごいぞ。



●CIC・ビクタービデオ ●133分
●1万4830円 [税別] ●発売中

ブルー・スチール

ホラークイーンとも呼ばれるJ・リー・カーティスが主演する、ニューヨークを舞台とした女性ポリスをの。彼女が紛失した銃で殺人を続けるサイコラーとの息詰まる戦いは、ホラータッチで恐ろしいことこのうえない。これで監督が女性というのだから、これもまた怖い。



●アスキーベストロン ●102分
●1万4800円 [税別] ●発売中

ミレニアム

ジョン・ヴァーリーの短編小説「空襲」の映画化というニュースは10年くらい前から流れていたが、ようやく実現したのがこの作品だ。1000年の時をかけるラブロマンスを描く、ロマンチックなタイムトラベルテーマのSF映画なのだ。また、脚本も、原作者自身が担当しているぞ。



●ギャガ・コミュニケーションズ ●106分
●1万4300円 [税込] ●発売中

フィールド・オブ・ドリームス

公開されたばかりだから、感動が鮮明に残っている人も多いと思う。トウモロコシ畑で不思議な声を聞いた農夫が、その声に導かれて畑に野球場を完成させる。そして、いくつかの小さな奇跡によって、さまざまな人々の心に温かい波紋が広がっていく。夢を信じて愛すればいつか必ず叶うと教えられる。



●東和ビデオ ●107分
●1万5800円 [税別] ●発売中

夢みる瞳の天使たち

「小さな恋のメロディ」や「炎のランナー」の大プロデューサー、デビッド・バットナムが放つ少年映画の傑作。1984年の公開時には、「初恋キッパババン」というタイトルだった。14歳の少年アランが抱く3つの夢を中心に、少年が大人になっていく過程でのせつなさが描かれているのだ。



●HRSファイ ●81分
●1万4800円 [税別] ●11月30日発売

MOVIE

■トータル・リコール

“全米興業収入第1位”、“ハリウッド10大シナリオの一篇が生んだ至高の娯楽大作”なんて華々しい賛辞とともに公開されるのが、シュワルツェネッガー主演の『トータル・リコール』。文句なしに、この冬最大の話題作なのだ。

舞台となるのは西暦2080年の地球。主人公のダグ・クエイドが、火星への旅を夢見てリコール社を訪れるところから、映画は始まる。

低予算で安全に、夢の世界を実体験として記憶に植え付けるハズのリコール。ところがクエイドは現実、火星を巡る巨大な陰謀に巻き込まれてしまい……。

総製作費に史上最高

- 東宝東和配給
- 12月上旬公開



の7000万ドルを投入したというこの映画。ノンストップで地球から火星へと突き進む演出のスピード感もさることながら、各シーンに登場するセットのリアルさは必見だ。これだけ贅沢にエンターテイメントに徹した映画は、観ていて気持ちいい。多少の科学考証のアラや、ディックの原作と違うぞ、なんて不満も、どこかに吹き飛ばして楽しめてしまうもの。

■ドラッグストア・カウボーイ

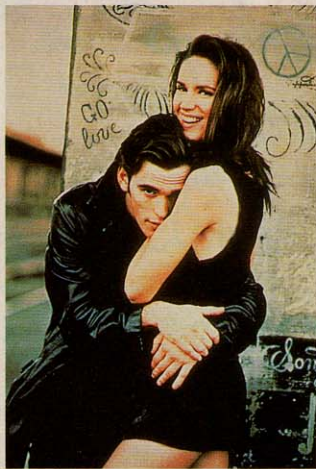
’70年代前半の孤独と喪失に彩られた都会を舞台に、ドラッグカルチャーに生きる若者を描いた物語。

オレゴン州ポートランドに生息する札付きの麻薬常用户者ボブは、妻のダイアンや仲間たちとドラッグを手に入れるために薬局を襲い、逃避行を重ねていく。彼らにとっては麻薬を失うことによって訪れる生気のない日々が、何よりも悲劇であったのだ。ところが、仲間のひとりの死によって、彼らは破局を迎えることになる。だが、それはボブにドラッグをやめて生の意識を持つ機会を与えるのだ。そして、愛するダイアンとも別れることになってしまう……。

マット・ディロンとケリー・リンチの個人的な演技ももちろんいいけど、後半で登場するウィリアム・バロウズに注目したい。文学、

アート、音楽、映像など多方面に影響を与え続けるバロウズが、麻薬中毒者の牧師役を演じているのだ。もう、それだけでもこの映画を観る価値はあると断言したい。

- ギャガ・コミュニケーションズ配給
- 12月中旬公開



編集チヨの今月のコレ!

今月から始まったこのコーナーは、私がコレだ、と思ったものを紹介するというワガママなコーナーなのだ。対象とするのは、インフォメーションで紹介するジャンルに限る、ということにする。だから、MSXのゲームはやらない。

で、今月のコレ、は映画だ。「カプリコン1」という映画を知っ

ているかな。火星探査ロケット打ち上げにまつわる陰謀を描いた、なかなかおもしろい映画だった。この映画の監督ピーター・ハイアズムが、私は好きだね。デビュー作の『破壊!』という映画を観たとき、いっぺんにファンになってしまったのだ。どうってことない当時はやりのポリスムービーの1本だけど、クライマックスのスー

パーマーケットでの銃撃戦が、全部これ移動撮影、という迫力いっぱい映画だった。最近ビデオが出たから、未見の人はどうぞ。

当時’70年代半ばというのは、優秀な監督がいっぱい出た年だね。スピルバーグとかウォルター・ヒルとかね。そのなかでも私はハイアズムがごひいきでした。でも、この後の第2作『Our Time』は日本未公開、3作目の『Peeper』は本国でも未公開(に限りなく近い扱い)と不幸が連続、やっといギリス資本の「カプリコン1」で復活というつらい人生を歩んでいる。その後も「アウトランド」とかコンスタントに撮っているけど、イマイチ一線級になれない。「2010年」を作るはめになったのもどちらかといえば不幸だね。

そんな彼の新作が正月にやってくる。マフィアの殺人を目撃した



●クライマックスは列車アクション!

美人の証人とタフな検事が、深夜特急列車の中で殺し屋に追われるというスリラー映画「カナディアン・エクスプレス」だ。正月らしさはないけど、スピーディーなアクションと緊迫感あふれるサスペンスは映画の醍醐味そのものという感じ。手堅い映画なのだ。

- 東宝東和配給
- 12月上旬公開



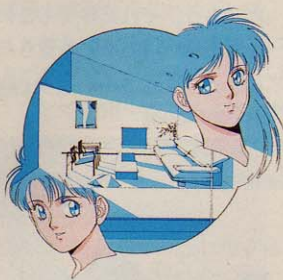
◆この映画は'50年代の映画のリメイクなのだ。



◆『破壊!』はワーナーから発売中。

■菊池通隆のカレンダー発売情報

『超音戦士ボーグマン』や『冥王計画ゼオラマー』で人気のキャラクターデザイナー、菊池通隆のオ



◆カレンダー表紙用の描きおろしイラストだっ。

リジナルカレンダーが発売されるぞ。(株)バンダイ発行のサイバーコミックスのカバーを飾ったオリジナルキャラクター、彩花と遙子の姉妹も登場。菊池通隆が描き出すキュートなイラストを1年間楽しめるという、ファンなら絶対に手に入れたい1冊だ。発売は11月下旬で、価格は1200円 [税込]。なお、通信販売の予約も受付中なので、申し込みたいという人は、(株)バンダイ ☎03-5379-1911

■パナソニック・ジャンパープレゼント

10月号でお知らせした『パナソニック・キャンパス・ネットワーク'90』を覚えているかな。松下電器産業(株)のバックアップにより、学園祭の企画を募集するというものだ。募集が開始されてから、おもしろい企画が次々と集まっているそうだ。とくに、今年は社会を

反映してか、地球の環境問題や中東問題をテーマにしているものが多いとか。夢の学園祭部門はもう締め切られてしまったが、AV部門の締切が11月15日だから、急いで応募すればまだ間に合うぞ。

応募内容については10月号に載っているからそちらを見てもらい

あて先

〒150 東京都渋谷区神宮前3-42-13 スズキビル
(株)クラブハウス「パナソニック・キャンパス・ネットワーク事務局 ジャンパープレゼント」Mマガ係

■MSXフェスティバル'90

11月号でもちらっとお知らせしたとおり、今年もMSXフェスティバルが開催されるのだ。今回は、新ハード「MSX turbo R、FS-A1ST」のデビュープロモーションの一貫として、turbo Rを中心にしたイベント内容となっている。従来のハードとの違いや、turbo Rの特徴を比較させるための展示に趣向が凝らされ、見てさわって楽しめる、というものだ。

ステージでは音声吹き替えコンテストやビデオ上映、MSX大賞サウンズ&グラフィックス部門発表、大ピンゴ大会、MIDIコンサートなどが予定されている。

また、展示ではturbo Rの機能を自由に体験できるお試しコーナーや、今秋発売される新機種ワープロの体験コーナー、turbo R対応の新作ソフトや人気ソフトの展示などが予定されているのだ。

東京会場では、特別ゲストに人気声優の古谷徹氏も駆けつけてくれるというから楽しみだ。

11月18日の大阪を皮切りに、広島、福岡、神戸、札幌、東京、名古屋の順で開催される。くわしい内容や会場、日程などは、59ページを読んでくれればわかるよ。話題のニューマシンにさわれるチャンスを見逃す手はないぞ!

まで問い合わせしてみね。

さて、このカレンダー発売を記念して、イベントが開催される。内容は上映会、サイン会、トークショーなど。日時は11月25日で、午前の部が10:00開演、午後の部が15:00開演となっている。場所は東京の高田馬場エモーションシアター・パール座B-CLUB SHOP2だ。参加希望者は、往復はがきに午前の部か午後の部かを明記して、右記のあて先まで申し込んでね。希望者が多数の場合は抽選になるぞ。締切は11月16日で、当日消印有効だ。

で、じつはここでうれしいお知らせがあるのだ。このオリジナルカレンダーを、Mマガの読者3名にプレゼントしちゃう。応募方法は、プレゼントのコーナーを見てね。下記のあて先にまちがえて応募しないように!

あて先

〒160
東京都新宿区新宿1-26-6
加藤ビル6F
(株)バンダイ 出版課
「菊池通隆イベント」MSX係

たいんだけど、10月号を持ってないよという人は、パナソニック・キャンパス・ネットワーク'90事務局、☎03-402-0290まで問い合わせね。

さて、学園祭の会場でスタッフが着用する「パナソニック・スタッフ・ジャンパー」を5名にプレゼント。住所、氏名、年齢、



職業を明記のうえ、左記のあて先まで送ってね。締切は11月30日だ。

■ウィザードリィ誕生10周年記念祭 WIZ91

『ウィザードリィ』がアメリカに誕生して、来年で10年を迎える。あらためて、歴史の長いゲームだなあとと思うのだ。そんなわけで、'91年1月5日に『ウィザードリィ誕生10周年記念祭 WIZ91』が開催される。会場は東京の九段会館ホール。開演は12:00からと15:00からの2回だ。参加希望者は官製はがきに住所、氏名、生年月日、電話番号、職業、入場希望数(ひと

りかふたりか)を明記して下記のあて先まで。締切は11月30日必着。WIZファンは大集合なのだ!

あて先

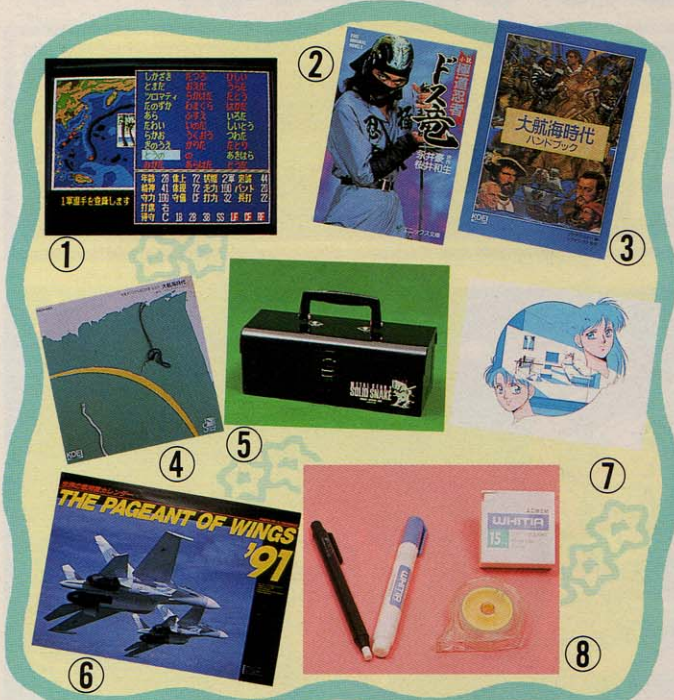
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
PMG「WIZ91」係

ごめんなさい

11月号の中で誤りがありましたので、訂正させていただきます。100ページの音楽のこころの記事で「スペースハリアー」の作品で採用された方が「埼玉県/岩本明」となっていますが、正しく

「大阪府/毛利孝」です。毛利さん、岩本さん、たいへんご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。本当にごめんなさい! なお、岩本さんの作品は、12月号で採用されています。

PRESENT



わーい、今月はプレゼントがいっぱい集まったのだ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて、右のあて先まで送ってね。締切は12月8日だよ。よろしくね。

◆あて先◆
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
12月号プレゼント係

- 1 野球道Ⅱ5名**
(株)ブラザー工業から、ゲームソフトを5名にプレゼント。今月は、日本クリエイイトから発売される「野球道Ⅱ」だ。チームの監督となって優勝に導くシミュレーションゲームだ。本物の監督気分を味わえるぞ。
- 2 小説 極道忍者ドス竜5名**
11月号のビデオのコーナーで紹介した「極道忍者ドス竜」の小説がエニックス文庫から発売された。著者は桜井和生で、原作はもちろん永井豪。ビデオの名シーンも入ったこの本を(株)ビデオ・グラフから5名に。
- 3 大航海時代ハンドブック5名**
BOOKSのコーナーで紹介している光栄の「大航海時代ハンドブック」を5名にプレゼント。これからゲームをプレーする人はもちろん、すでにプレーした人でも楽しめる、シミュレーションファン必携の1冊なのだ。
- 4 大航海時代CD2名**
こちらもCDのコーナーで紹介している、光栄の「光栄オリジナルBGM集 Vol.4 大航海時代」だ。大航海時代のグレードアップバージョンメロディーが収められたこのCDを聴きながらプレーすればいっそう盛り上がる!
- 5 ソリッドスネーク カセットケース3名**
(株)コナミから、「ソリッドスネーク メタルギア2」のカッコいいカセットキャリングケースを3名に。カセットテープが10本収納できる大きさで、鋼板を使用した丈夫な作り。いろいろ使える使い方ができそうぞ。
- 6 世界の軍用機カレンダー5名**
DACTから5名に提供してくれたのは、'91年度版の「世界の軍用機カレンダー」。アメリカ空軍のトムキャットやソビエト空軍のホーイSu-27など、軍用機好きならだれが出そうなのが1年間も楽しめるぞ。
- 7 菊池通隆カレンダー3名**
NEWSのコーナーで紹介した菊池通隆のオリジナルカレンダーを(株)バンダイより3名にプレゼント。とってもキュートなイラストストーリーを1年間堪能できるんだから、ファンなら絶対対っていきやダメだね。
- 8 コレクションセット30名**
三菱鉛筆(株)より、GOODSのコーナーで紹介している「コレクションセット」をなんと30名にプレゼント。ノック式消しゴムや修正ペン、修正紙、修正テープなどがセットになっている。

LOG IN No.22 発売中 特別定価550円

戦国時代に三国時代、中世ヨーロッパに第2次世界大戦、仮想現代戦まで、シミュレーションゲームファンなら、絶対にこの特集、『時代は今、シミュレーション番長!』を読まなくちゃ。

最新ゲーム徹底解剖

ラグーン

特集

時代は今、シミュレーション番長!

ファミコン通信

No.23 発売中 特別定価 390円 No.24 は 11月9日発売

●スーパーファミコン大特集

スーパーマリオワールド徹底解剖

いよいよ2週間後に発売が迫ったスーパーファミコンの全貌を暴くっ!! 発売直前緊急特集だっ!!

2 大特別付録

- ① Sa・Ga2 攻略ブック
- ② スーパーファミコン特大ポスター

デパートが鍋を運ぶときなにをするか!?

月刊MSX画報

ペンギンが独立運動
いよいよ飛行訓練か

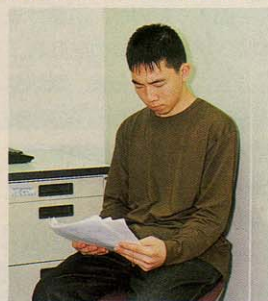


夢をありがとう 私のこの一本 第わすれた回 ぎ一ち

“Mマガ編集部の人思い出のソフトを語る”という夢の企画が初めて世に姿を現わしたのが今年の4月号。あれからもう8ヵ月になるんですね。突然ですが、長いあいだ連載してまいりました“私のこの一本”も、今回をもちまして終了させていただくことになりました。応援してくれた読者のみなさん、本当にありがとうございます。またどこかでお会いしましょう！

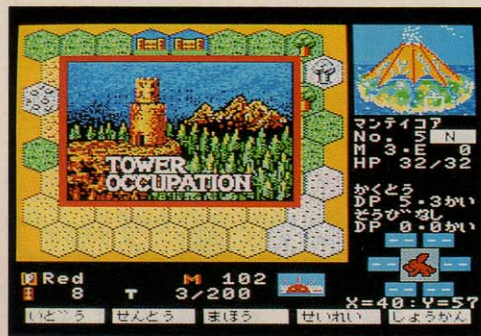
なーに言ってんだよ。実質上、最初の4回しかやっていないくせに。偽善者っぽい挨拶するなバカ。あ、ちょっとデニッシュアップクリーム(うまいぞ)を買いに外へ出て行ったスキにとんでもないことが書かれている！でも反論できないからそのままにしよう。とりあえずこのコーナーの取りを飾るのは、12月号の原稿を早めにあげてほかの編集者から「いい子ぶりやがって」と陰口を叩かれているぎ一ちです。とっと書きやがれ。

ゲームで、最も長い時間プレーしたと思われるのは「マスター オブ モンスターズ」シミュレーションゲームだから当然のような気がするけどね。高校生時代はコイツのおかげで眠れぬ夜を何日も過ごしたなあ。そんでもってその翌日は学校をよくズル休みしたなあ。けっこう、不良だったんだなあ。俺がファンだったモンスターはリザ



◆いつもバカな写真はたっぷりなので、今回はムリしてみた。どう見てもムリ。

ードマン。青っちょろいヤツだけど、山岳地帯でロック鳥を次々と弓で射落とすさまは、さながら“愛の狩人”といったところだろうか。えっ、もう終わりなの？



◆高3の夏休みはこれにハマったっけ(マネしないほうがいい)。

なつかしの対面!!



◆懐かしさのあまり握手を求めるとき一ち。しかし先方はてんで無視。



◆これをプレーする気になったきっかけは“ファミコンのとあるゲームを見たから”なんて口が裂けても言えない。キングオブなんとかなんて。

●このごろ、キョロキョロしながら歩いています。すごく危険です。

桜玉吉の 帰ってきた"おなじとこさがし"

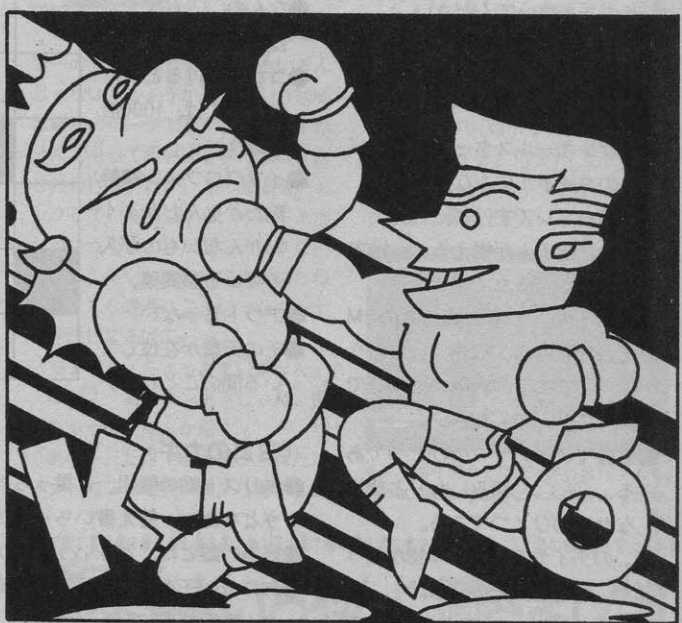
先月の解答

先月号はちょっと難しかったんじゃない？ ところで、ずっとMマガを購読しているが、今回初めておなじとこが見つかったという喜びの声が届きました。ところが初めて見つけたという解答が、見事にはずれてたりすることもあつ

て、こちらとしても何やら複雑な思いです。多分、解答を見てギクッとしていることでしょう。まあ、いいじゃない。これに懲りずにまた挑戦してちょーだい。はずれたからといって名前は出さないでおくからさ。おお、親切。



10月号の当選者は茨城県の武井光晴さん。それから東京都ドイツ郡のエリツィンさん、本名と住所がわからないので、このコーナー宛に連絡してくださいね。そんなわけでしたー。



原作かなり無視まんが
トコラゴンスレイヤーン

交通安全

ほくせりおす王子

ようし、アクダムさんをとちめてやる

王子、敵に「さん」をつける必要はないと思いますが

ニッリナン

じゃあ「アクダム」かな

まあ どうでも いいけど

るでいあの城

あーい アクダム君 いるー？

外出中ってこと にしといて

今いないんだって がっかりだね

あんた底なしの バカだね

いやーとうとう バレちゃったか いっしょけんめい 隠してたのにな

やばーさー、バカって 定かぬさか治んないのかねえ

さあ

こちん

1+1=2

バカが 治てる!!

ハッピー エンド

●手首をおもいつきり強く握っておいて、急にパツと離すと気持ちいい。うほほほーって感じた。

アタマのラジオ体操第2

《タテのカギ》

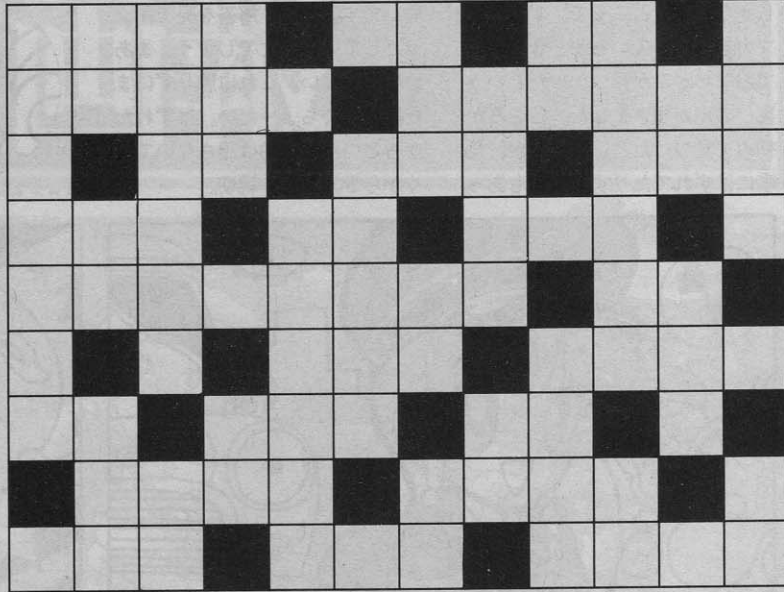
- 「優しい悪魔」、「危ない土曜日」などのヒット曲で有名なトリオ。うちふたりは芸能界に復帰しましたよね。あー簡単。
- P、マッチで連想するものを、そのまま書いてください。
- アマゾンの次に登場したのは、仮面ライダー○○○○○○。
- おもちゃ会社。
- サザンオールスターズのアルバムのタイトルにもなりました。季節ハズレですけど。
- 都会に出る人が増えると、地方の人口が減るんです。
- みのもんたの木ノ葉のこのCMでおなじみの、飲物。いちおう薬用ですので、付属のカップで測って飲んでください。
- 麻雀でのイカサマのひとつである、○○○○積み。わりと簡単なサマのひとつである。
- このダイヤモンド、本物かどうか○○○○してみよう。
- オーヤンフィーフィー(漢字で書かないでおう)の大ヒット曲「雨の○○○○○」。
- クルマ。
- パズルを解くには、○○○○○
○を繰り返さなければならぬ。
- 高の逆。

- まあそのう、なんていいですかね。いわゆるゲロのことなんですけど。あーあ。
- 死んだ人の法名を書いた木の札。
- なんの○○もなく、ただ町をさまよう。
- コレをつけるとつけないとでは、1000倍も違う。
- イブプロフェン鎮静剤だかなんだかよくわかんないものが入っている頭痛薬。
- アウトじゃない。
- その天皇が在位している間のことれす。

《ヨコのカギ》

- キリスト教の開祖。と言っちゃうとなあー。答え書いちゃった。
- 雌雄の雌とは、どういう意味か。
- おニャン子クラブ出身で、お姉さんも芸能界にいる、我妻○○。もしかして、もう引退してる？
- マルチクリエイター、いとうせいこうに曲を提供している人の名前。いやー難しい。
- 函館名物といえば、やっぱりコレでしょうね。透き通っていて、

簡単だー簡単だーという意見が多いので、腹が立ちました。というわけでヒントをできるだけ難しくしました。解けるものなら解いてみれ。今月は「イ」の数を答えておくんまし。じゃーやれ。



ツルツルッと食べちゃうのよ。

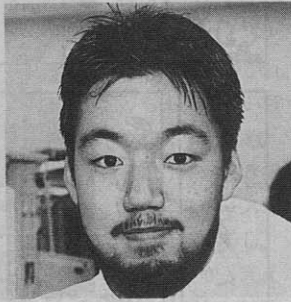
- ハイじゃない。
- 愛媛、和歌山などで知られる、柑橘類の総称。
- 最近の娯楽施設によくある、ジャンボ○○。キミは何時間で脱出できるかな？
- インドにある高原の名前。
- とりあえず音楽に詳しい人なら、○○&ナンシーというだけでわかるでしょう。
- この山のヌシは、3メートルもある○○のクマだ。

- コナミの「○○○○○○○○の逆襲」はアクションゲームだ。
- NaCl。
- 厚くないです。
- 壊れたら、出しましょう。
- 骨の○○までしゃぶってやる。
- 女優の○○陽子。誰かな？
- A u。科学特集だな、今月は。
- ハイテクノロジーを略すと。
- 音読みだと、それにサインしちゃうので注意してね。
- バンドの○○○があるから、キミもきてよ。
- 米を炊いたものです。
- 煮たり焼いたり蒸したり。

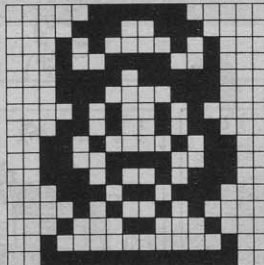
ドットおたく吉田のドットクイズ

今月の問題

さーて、今月の問題は今までになかった形式のものだっ。右にある写真を16×16のドット絵に描いてください。写真に忠実に、つまりリアルに描いてもいいし、デフォルメさせてもいいです。とにかく、いかにそれらしく見せるか、そこをドットおたく吉田は評価するのです。そんじや、今月もがんばってちょーだい。



◆ 10月号の当選者 ◆



◆神奈川県横溝昌幸さんの作品。今回は初投稿なんだってー。

先月号の解答

先月号の解答は6つでした……うおーい、そんな一つ。先月はこのコーナーお休みでしたね。だから、先月号の解答はないです。あるわけないです。あったらヘンです。さあ、それでは10月号の当選者を発表しましょう。まずは青森県の板橋秀美さん、それから探偵団への依頼は受け入れられなかった神奈川県阿部裕文さんです。図書券をお送りいたしますね。おっ、もしかすると来月は当選者がいないってことか。ほほう、これはこれは。

MSX探偵団

あなたの忠実なる奴隷、伊集院太介です。おかげさまで多数の依頼が寄せられ、嬉しい悲鳴、上げてます。しかし私への依頼料は高いよ。図書券マイナス3000円分だから。



依頼状

本来なら探偵さんに依頼するような事柄でもないのですが、プレゼント希望のはがきを出したついでに言わせてください。ロッテの南淵選手のホームランボールを入手してください。僕はダイエーファンですが、なんとなく欲しくなったんです(こんな不埒な動機じゃ相手にされないだろうな)。 熊本県 井沢淳

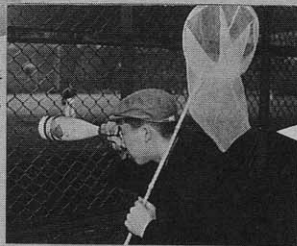


川崎球場へゴー!

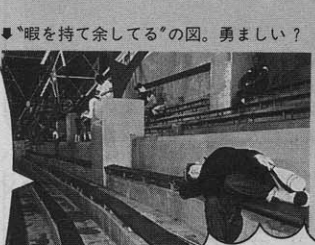


私は無敵だわ!

甘い井沢くん。私はそういう依頼にクラッとさっちゃう体質なのだ。ええいいですとも、ホームランボールだろうがモランボンだろうが、なんだって持ってきますよ。



退屈なのだ……



◆この装備なら南淵選手のホームランボールは私のモノ。 というわけで足取りも軽くやって参りました川崎球場。今日のカードは電灯のロッテ対オリックス戦。消化試合とあって盛り下がる。

◆しかし肝腎のホームランが出なければ何の意味もない。こいつは予想外だ。

ライト側で彼の一発を待っていた。が、ついにそのときが訪れることなく試合は終了。結構、乱打戦だったのになあ。野球は筋骨きのないドラマだ、と茶を濁す。



ぞんねん無念

10月13日 当日売り 内野手は ぞんねん無念 しょうがないので売店でロッテグッズを買いました。井沢君、これで我慢してね。さらに3名の読者におんなじものをプレゼントしちゃおう。

10月号当選者発表

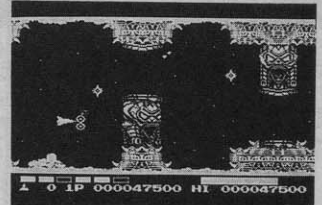
こんなへおいプレゼント企画に、はがきが山のようにきたので、あせりました。みなさんもスキですね。で、見事当選したのは埼玉県の小山正樹、大阪府の植木信明、香川県の六車友之の3名です。ソレと一目でわかるように発送します。案外、本気かもね。ハズれた人は自分で買いにいこう(余計なお世話)。

私のこの一本 ロンドン小林の巻



◆以前から荒井画伯に似顔絵のイラストを描いてほしがっていたロンドン。ほれ、よかったな。

でくださいよ。今回は書きたいことがたくさんあるんだから。さっそく本題に入ってよね。頼みましたよ。しょうがないな。それでは、ロンドン小林が語る思い出の一本です。おーい、ロンドン、まかせた。「どうも、ロンドン小林です。ほら、だからとくだらないこと書いてるから私の書くスペースがやけに小さいじゃないの。さて、私の思い出の一本はズバリ、コナミの「グラディウス2(略称グラ2)」です。このお」残念、もうスペースがない。ま、グラ2は有名だからいっか。



◆やっぱりグラ2はMSX界の名作である。初のSCC音源内蔵のゲームでもあったな。



クイズ やよいちゃんに聞きました! きんぴらライスバーガー考

昔々(2カ月前くらい前)、「チルドレン・フニュー」というバンドがありました。ライブの前日に散髪をすると、という真面目なバンドでしたが、メンバーのひとり、冷凍したピロシキを日向で温めたら食べることができるかどうかを調べるために渡米してしまいました。途方に暮れるやよいちゃんを見たカラバナ山本(本名)は、後ろ向きにスキップしたり、止まって見えるほど速いダンスを披露しましたが、そんなことで元気になるや

つはけません。どうすればいいの。カジョン・ローンのポーズで悩むカラバナの横で、きんぴらライスバーガーを食べながらソロ活動計画するやよいちゃんなのでした。 という話を耳にしたので、私もきんぴらうんたらを食べたのですが、おいしかったです。ベーコンがちよつとくだいけど。きんぴらとベーコンはともかく、ほんの気持ちです、と言わんばかりのあの海苔はいいななのでしよう。さて。



●最初のページで「最終回」としておきながら、なぜこんなところまでロンドンの私のこの一本があるんだあつ。まあ、いいじゃん。

●ボディービルダーがボディービルダーと結婚した。おめでたいけど、なんかこわい。

お達者クラブ

テーマ 捕虜体験談



今回は楽しいクイズ形式の紙面構成にしてみました。いかがなものでしょうか。え、そのかわりにテーマが重い？ そういわれてみればそうだなあ。なんか非常にマズいぞ。でも、ま、いいか。これで最後だし。え？

Q 次の方々は、それぞれどのゲームに登場したのでしょうか？ 線で結んでみてもべつにいいよ。

A

私は世にも恐ろしい拷問を受けました。ふたりの兵士に挟まれて写真を撮られたのです。早死にしちゃう。

B

私も映画で活躍したグーニーズの一員でした。なのになぜゲームでは捕虜？ マネージャー、話が違うぞ。

C

捕虜となった私は、なぜか味方からも命を狙われました。悔しさのあまり、敵に寝返ったこともあります。

α

1 PLAYER
2 PLAYERS
COPYRIGHT 1987 BSC II
COPYRIGHT 1985 CAPCOM

当時、アーケード版をプレーしたことがある人がこのMSX版をやって失神したケースが多数あった、かも。

β

THE GOONIES™
©KONAMI 1986
THE GOONIES™ IS A TRADEMARK OF WARNER BROS. INC.
©1985 WARNER BROS. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

「映画のゲーム化」では、数少ない成功例。そこそこ楽しめた。このゲームのBGMは今聴いても良いぞ。

γ

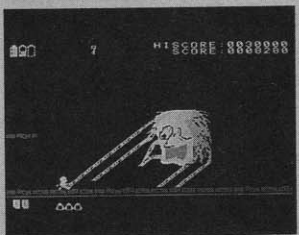
SCORE 00 HI SCORE 30000
PUSH SPACE KEY
NAMCOT
© 1981 1984 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

MSXゲーム界初期の名作。関係ないが、私はこれのアーケード版を初めてプレーしたとき、指がつつた。

歌詞大発表

10月号で募集した歌詞の優秀作の発表です。ライン数が少ないので急いでやります。まずは沼田靖子さんの「ハイドライドはローハイド」。ゲームはもちろん「ハイドライド」ね。「ここはフェアリーランド/化物だらけさ/べつにいいじゃん」勇ましいジムさんの姿が目につかびませんね。続いて伊東聖夫くんの「ギッターパソコンエッサッサ」。ゲームは「C-SO!」。「ぎったんばっこん/シーソー使い/悪ガキ倒せ/ふんづけたり/はねとぼしたり/とにかく悪ガキ倒せ」最後が投げやりでいいっす。

やっぱりこのスペースじゃ、無理があるな。また今度紹介の場を設けるってことで。とりあえず今回紹介したおふたりにはMマガグッズを差し上げます。「レトロゲームに関するなにか」を探したけれど、なかった。



◆予想外の反響に、妖怪屋敷(1986年カシオ)の生首もビックリ仰天!

* 解答は87ページの欄外



◆アダルトな漫画本がこれほどまでに需要が高いとは。ひとりで10枚以上応募した読者もいた。

Mマガネットウルフ

アダルトなプレゼントに全国から予期せぬ応募数

Mマガ10月号から、このMSX画報の中でスタートした、MSX探偵団。ぎーちがサングラスをかけて、よそ様に迷惑をかけようというコーナーだ。うそです。女性ファンに大人気のぎーちを全面に押し出した……うそです。えー、そのMSX探偵団の記念すべき第1回目のプレゼントはアダルトな漫画本であった。まったくこんなことして、読者が怒るよっ、との予想は見事に破られたのであった。最初は恥ずかしそうにヒラヒラッと数枚のはがきが、MSX探偵団・今夜の友・係宛に届いた。こんなもんだらうと思っていたところ、目を追うごとに、まあ来るわ来るわ。しかもそのほとんどが未成年者からの悲痛な叫びと似たもんだ。未成年者を当選させて透明な封筒で送ってやろうとの意地悪な意見も出たが、それはあまりにヤバイということで2秒で却下された。しかし、当選者の名前が誌上で公表されることがあらかじめわかっていたら、これほどの応募はなかったに違いない。

●私の「和菓子運」を占つて下さい、浦菜宇代さん。

浦菜宇代の タロットで占うよ

ハイ、元気してた？ 菜宇代は超ゲンキでーす！ 今月はねー、タロットカードの並べ方について少し説明しようと思うんだ。耳の穴がっぼじて聞いてね。

右図の展開のしかたは「ヘキサグラム法」ってゆーの。セッカチ君向きの展開法といえるわね。じゃ、図と比較しながら説明しまーす。魔術師(キーワード：創造)の位置は「近い過去」を表わしてるの。この場合逆だから退廃してきたわけね。死神(キーワード：終末)は「現在」。ヤバイってことかしら。恋人(キーワード：あとは自分で調べてよ)の位置は「未来」を表わすんだって。戦車の位置は「対策・可能性」、正義の位置は「周囲の状況」、審判の位置は「願望」、そして中央の悪魔は「最終的な答え」を表わすの。悪魔のキーワードは「束縛」。それが逆ってことは……エ、これは何を占ったかって？ 1999年7月の地球の運命よ。

展開図



正義(逆)



魔術師(逆)



審判(逆)



恋人



悪魔(逆)



死神

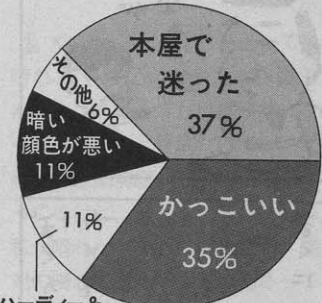


戦車(逆)

タロットカードの神秘性を追究する、というコンセプトで始まったこのコーナー。やっぱフツの女の子にライターを頼んだのは失敗だったかね。このコーナーの存在に関するご意見をお待ちしております。はあ……。



★表紙が変わって4カ月……



ねえねえ、9月号からMマガの表紙がガラッと変わったって知ってたあ？ このことについて何か言わずにはおられん、という方からのおはがきを、MSX画報担当者がひよいと集計してみました。結果はこのとおりだ！

まず一番多かったのは、Mマガを目の前にしながら探しまくったというやつね。婦人雑誌のコーナーに並べられてたところもあるそ

ーです。ひ、ひどい……。それから、かっこいいというの多かった。年の数が多めの人からは、買やすくなったとの声も。2年以上の間、表紙に登場していたハーディーとソフティーのゆくえを心配してくれている人も、思いのほかいましたねえ。彼らも喜んでるでしょう、どこかで(どこだ?)。このあともご意見をお待ちしておりますので、どーかよろしく。

ハーディー&ソフティーが心配

予告!!

予告である。何を予告するかというと、じつはあまり言いたくない。なぜなら予告したことをキチンとやり遂げる自信がいまひとつないのだ。じゃあ、「予告II」などと書かなきゃいいじゃないか。そう、だけど……。一度は決心したんだけどなあ。ま、とにかく予告しとこう。このページ、来月から変わるかも。

ちっとも当たらない天気予報

さすが秋である。天気予報がちっとも当たらない。ここまでハズれると見事なもんだ。だけど天気予報がハズれるからといって、それがたばこをやめた理由というわけでもないけれど。Mマガ編集部が喫煙室からかなり離れた所に移動したため、たばこをやめちゃう人もいたりして、などと以前Mマ

ガネットワークに書いたけど、書いた本人が最初にそうだったのだ。そう、喫煙室まで歩くのを面倒くさがる横着者は私のことだったのである。コーヒーも飲まなくなっただけ。このへんまでは体にいいんだけど、トイレをギリギリまで我慢するという悪い癖もついたので。おお、そろそろ……。

くださいってば

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
子供のうちからとらば一ゆ係

パンパカ大将

おたより万歳

私は切手をいつも持って歩いています。突然おたよりが書きたくなったときのためにです。見習いたまえ、見習いたまえ。

前 略、母上様おげんきですか？ ぼくは夕べすぎのこずえにあかるく光る星をみつけました。その星は気のせいかな、ぼくにガンをとばしてくるのです。でもぼくはこわいのでシカトしました。それではまたおたよりします。お体に気をつけて、ごきげんよう。(北海道 にじおとこ)

おかしーなー。ホントならばその星は母上様のように優しくきみのことを見つめ、きみは星に向かって「くじけませんよ」と言うハズなんだけど。あんた、一休さんじゃないね。こっちだってあんたの母上様じゃないもんね。かといって父上様でもないよ。姉上でも兄上でも……。

とんちのきかない編集者

投 稿しても投稿しても、なお、我がネタMマガにのらず、じっと手紙を見る。

(大阪府 松田 健)

払えども払えども、なお、我がローン減らず、じっと赤いカードを見る、というのが私。書けども書けども原稿仕上がらず、じっとひげをのばしているのがロンドン小林。えーかげん剃れよ。ずいぶん伸びたもんねえ。あれだけ伸ばすと、あれかね、シャンプーなんかもするのかな。そんなに伸ばして編集長にでもなろうっていうのか……わからん。こうなったら、ZZトップ目指してがんばれ！

ローン以外の借金は返した編集者

ね えねえ、おじちゃん、どーして1年の学習とかは、学研のおばちゃんかとどけにきてくれるのに、MSXマガジンは学研のおばちゃんとかかとどけにきてくれないの？

(岐阜県 広沢 直毅)

それはね、MSXマガジンは学研で作ってるんじゃないからだよ。科学の付録に人骨がついてくると信じていた編集者

10 月号のお達者クラブのスレン王さん(71)の歌う裸の王様は文法的に間違っていると思います。3行目の「目指せ敵の城へ」を「目指せ敵の城を」とするべきです。全国60億人のチビッコマガ読書や海外のかたに日本語を間違えて覚えられては大変です。しいては、日本の文化を誤解されることにもなりかねません。もし日本人はチョンマゲをしているなんて思っている人間がいたら、あのページにイラストをかいたぎ一ちゃんのせいです。

(栃木県 3人敵を倒して重兵卒になったたんすスレン王においてかれた男)

きみだって「読者」のことを「読書」って書いてるじゃないの。おーほっほほほほ、これでまるくおさまったねえ。児を感嘆に間違えるのにはワープロが位置晚いわね。いろんな監事が卓算でてくるからね。あ、やめよ、こんなこと。校正さん、この漢字は



直さなくていいですよー。読者がチビッコだけで60億人いるわりにはおたよりが少ないな。おたより書いてくださいねー、チビッコ60億人。

辞書もろくに引けない編集者

くが住んでるところは戸塚区なので、戸塚ぎ一ちゃんが編集部に入ったことを記念して、いまお祭りをやっています。

(神奈川県 篠原 仁吾)

彼のような若輩者のためにそのようなお祭りを企画していただいて、本当にどうもありがとうございます。あの男も豊島園のフライングカーベットに乗って喜んでいました。バカみたい。そんな彼も、学生時代は自分の名字で相当苦勞したようです。ほら、例の事件がありましたよね、戸塚ヨットスクール。「やーい、ヨット」とわけのわからない野次に耐えて過ごした数年間は、彼にとって決して無駄な日々ではなかったようです。な、ぎ一ち。

「ウッス」

そうでもないみたい。

寂しい編集者

2 ら！ あんたたち！ いつもいつもこんなバカなことしてて社会がそん

のしぎさん
No.189741660
木炭王 ぎ



●あ、ここに何を書こうか悩んでいたら、胃が痛くなった。こんなこと書くなら悩むんじゃないかった。

●みんなで祈ろう！ あさつてが晴れるように！ 気象庁に負けるな！

ケガをしませんように

冷蔵庫を開いたら突き指をして爪をはがしかけました。はさみを何の気なしに触っていたら、指を切つて血が出ました。それから、小指で薬指を引っかけて皮がペロンとなりました。ひい。小さなケガではありますが、あたしの手はバンドエイドでまるまっています。しかも点取り占いをしたら「気をつけないと2階

から落ちるよ、2点」と書かれていました。イラストつきで。ホントなんだから。工事現場から石が降ってきたこともあるし、こりゃ気をつけなきゃね。さて、問題です。来週の今ごろ、私の手には何枚のバンドエイドが貼られているでしょう。当たった人には、バンドエイドをお送りいたします。多分。

なに甘いとも思ってるの！ はやく家に帰って寝なさい！ あっ、まだ寝てないなっ。そんなやつは、おしりペンペンしてやるっ。
(兵庫県 だけ)

うわー、おしりが痛い、痛い、あー、痛い。まったく痛くてやんなっちゃうよ。はー、参ったね、こりゃー痛くて。はいはい。

読者を挑発する編集者

はやだ。
(群馬県 大久保 尚規)

やだね。とくに、あさつては晴れてくれないとやだね。困るんだよ。あさつてだけは快晴になってほしいね。昼間だけでいいからさ。秋雨前線がどーのこーのいつてるけど、そんな関係ないね。私が晴れがいいっていったら、絶対に晴れてもらいます。あさつてだよ、あさつて。晴れるっ！ え、何かあるのかって？ あるに決まってるじゃない。

あさつてのことで頭がいっぱいの編集者

んには。暑いと思っていたら、いきなり涼しくなるようなヘンな気候で死にそうです。編集部はどんなでしょう？ もしかしてクーラーの効きすぎて、北極になっているのでは？ そんなときは温度調節のつまみをそっ

と動かしてあげましょう。うちはクーラーがあるのにほとんど使いません。まあ長野だからなあ。
(長野県 白木 拓郎)

えー、こちらは北極状態のMMマガ編集部です。ただいま私は冷えきった鎖を首にかけたまま、震える指でワープロを打っています。まわりでは半袖姿で漂う人間が見受けられますが、私には信じられません。少なくとも寒さに耐えかねているのは私ひとりのようです。寂しいです。余計に寒くなってきましたっ。しかし私ひとりのために温度調節が許されるかということ、そうではないようです。あっ、今入手した情報によりますと、私の席と隣の林ロロオの席の気温ではかなりの差があるとのこと、つまり、日ごろから冷え性の私にとってこれほど不利な、つまり、ああ、もうダメです。みなさん、さよならっ。

寒さの原因は空腹にある編集者

んでパソコンの名前というのはFS-A1STのようにおぼえにくいのでしょうか。もっと簡単にMとかSとかXにすればいいのに。
(石川県 松島 一美)

げ、そんなじゃカッコがつかないじゃないの。「オレ、M買ったんだよ」

「へー、だけどSのほうがいい思ってるぜ、ヘッヘッヘ」なんかヤバそうじゃない、ねえ。それにアルファベットじゃ26機種以上数えられないし。まあ、こんなこと信じる人はいないでしょうね。だけど、9月号のMSX画報のトップを飾った「こわい世界」の写真を見て、腕を振り上げるロンドン小林の後ろに霊が写っていると信じた人はいたようですねえ。信じかけた編集者

読者というのは、自分が書いた文が本に載ると、それを宝物のようにして一生とっておくものです。だから、僕の文も載せて！
(岡山県 山下 宗夫)

そーでしょ、そーでしょ。だから今月は返事のほうを短めにして、たくさんの人のおたよりを載せてみました。宝物にしてよね。1回だけ載ったのなら保存もしてくれるだろうが、常連になったらどうなんだろう。何度載ってもきちんと保存してくれるんだろうか。それにさ、あまりにばかな内容のために採用されたときなんかは、あまりとおきたくないんじゃないかね。だけど、今月号はとっといたほうがいいよ、ふっふっふ。
思わせぶりの編集者



しゃんしゃん手拍子！

ムースをつけすぎた髪をかきあげると、ガサッゴソツという枯れ葉の音が……。おお、これはまさに、秋！ だけど髪を洗うときにぬるぬるして気持ち悪いです。そんなことを考えながら仕事をしてたら、顔色が悪いと言われました。枯れ葉の頭に青い顔……もう帰ります。

おたよりちよーだいね。洗髪しながら待ってます。

〈あて先〉

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 散髪するならバーバー中村係

●忙しくて忙しくて目が回りそうだけど、コンソールに行くことだけは欠かしたことはないのだ。



人生相談指南役
もりもり博士

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ!

MSX 人生相談

めっきり寒くなってしまったが、読者諸君は風邪などひかず、元気にやっているかな？ 私は冬が大好きなので寒さも身体に心地よい。とはいえ裸で走り回ったりはしないがね。

ソリッドスネーク



螺旋階段を登って20階まで行ったのですが、ハングライダーで飛ぶことができません。風向きを調べればいいらしいのですが、そのやり方もわかりません。どうすれば飛べるのか教えてください。

愛知県 秋田正道



日常生活で風向きを調べるときには芝生をちぎってばらまいたり、指をなめて垂直に立てたりするのだろうが、このゲーム中ではこの方法は使えないようだ。となると



残った方法は、なんらかの煙を発生させ、その流れる方向から風向きを見定める方法しかないだろう。さて、では煙を出すアイテムを探してみると……ふたつあった。ガスの入ったスプレーとタバコだ。これらを使ってみれば風向きはわかる。あとは飛ぶだけだ。



もちろんできるよ。できなかったらキャラクターメイキングの意味がないからね。でも、正規の6人でやる場合と比較すると多少のデメリットが出てくる。正規のメンバーは、初めからいい装備をしているから、序盤はかなり楽し、森の抜け道を自動的に発見してくれる特典もある。ビジュアルシーンの会話内容も少し多い。でも、自分でパーティーを作る場合には好きな職業を選べるし、名前も自由に決められる。これはRPGにとっては大きな魅力だね。まず正規メンバーで最後までやってみて、もういちど改めてプレーするときに自分の作ったメンバーでやるのが一番いいんじゃないかな。

ソリッドスネーク



収容所の中でなんとかという名前のボスを倒して、カード8を手に入れたのはいいんだけど、カード9が見つからないんです。通信によれば、カード8を持っていたやつが落としたり、と言っていたので、そいつがいた4画面を探したんだけどいっこうに見つかる気配がありません。カード9はいったいどこに落ちているのでしょうか？ 教えてください。

岐阜県 村橋誠



問題のカード8を持っていたボスがいた場所は、雑草が生い茂った荒地だったと思う。見通しが利かない土地で、落ちている1枚のカードを探すのは、さぞかしいへんだらう。しかしここでは調べる範囲を狭くするヒントしか与えることができない。というのも、カード9はいつも同じ場所に落ちているとは限らないんだ。それはなぜか、と言えばカード9はボスが力尽きた場所に落ちているからなんだよ。キミはどの場所でボスを倒したか覚えているかな？



ロードス島戦記



ゲームを始める前にキャラクターメイキングができますが、オリジナルの6人を使わずそこで作ったキャラクターで、ゲームの最後まで行き、クリアできるのでしょ

新潟県 清水健太郎



悩み疲れたらはがきちょうだい



このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。RPGやアドベンチャーゲームの謎の解き方から、シューティングゲームのボスキャラの倒し方まで、わからないことなら何でもけっこうです。電腦心理学博士、ペーター・F・もりもり博士が、親切丁寧にお答えします。

技

|M|S|X|ゲ-|ム|指|南|

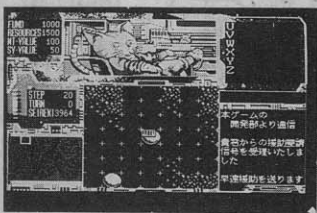
あり一本



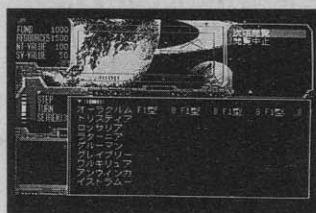
コーナータイトルの右側にいるオヤジは、ワザアリ王国の君主“ワザチェック1世”です。またの名を“裸の王様”といいますが、本人はそう呼ばれることを好ましく思っていないようです。そんな彼からのメッセージは「技をいっぱい送ってチョーダイ」とのこと。

一本

シュヴァルトシルトⅡ ハル坊、ピンチ通信よ!



▲このかわいい猫がえげつない援助をしてくれるのだ。素直に喜んでいいのやら。



▲パスワード“ATOMB”を入力した直後の状態。いったい何がこうさせたんだ!?

先月号で「シュヴァルトシルトⅡ」の技をたくさん紹介しましたが、今回がその極めつけです。これはキツパリと断言できます!

TURN(月のようなもの)が0のときに“処理コマンド”を選択します。そして“処理終了”の項目の下の空白にカーソルを合わせて実行すると、アルファベット5文字のパスワードの入力モードにはいります。

やたらめったら入力してもなにもおこらないので、右の表を参考にしてください。なおこれらパスワードは何度も使えるので(一部例外あり)、やろうと思えばゲーム開始時の星暦3964年でクリアも可能です。でも、かなり虚しいですよ。

情報提供:

埼玉県 長谷川智希

禁断のパスワード一覧

KNMSC	資金と資源が9999になり、F3型戦艦が建造できるようになる。
PDMAX	主星のPD(防衛)値が最大になってとっても安心。
SVS00	SV(総括)値が最大の500になる。1艦隊で500隻所有できるのだ。
DRILL	全4艦隊の能力がすべて最大になる。これで負けるはずがない。
BONUS	資金、資源が9999になる。最初のパスワードと似ているが……。
STOCK	2無所属艦隊に、NT(科学)値相応の戦艦がSV値ぶん配備される。
TYPEZ	2無所属艦隊に、最高級のFB型戦艦配備される。嬉しいですよ。
ALIEN	2無所属艦隊に、異星戦艦が配備される。こいつはタマゲタ!
REMOV	行動済みの艦隊を再度行動させられる。なんでもアリな感じ。
STEPS	STEP数が20になる。永久に他国の番は回ってこないみたい。
ATOMB	自国以外の戦艦すべてがなくなる。はっきり言って怖いです。

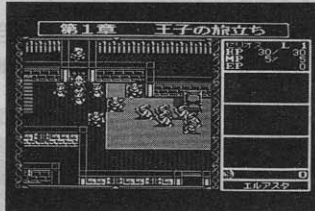
技あり

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 過去の栄光にしがみつけ

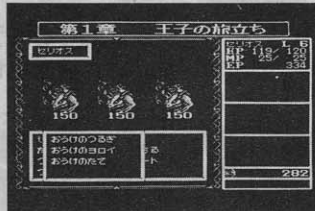
ゲーム冒頭で装備する“王家の装備”をいつまでも持ち続ける方法です。装備を受け取ったら、エルアスタの町から脱出する前に、ディスクをシナリオ3ディスクに入れ替えます。そして脇目もふらずにクルスの村に直行します。村

に入ったら再びシナリオ1ディスクに入れ替えます。いちど村から出て、もういちど村に入るところからゲーム続行です。ただ、仲間になるはずの人がなくなってしまうなどの不都合もありますけどね。

情報提供:大阪府 後藤栄一



▲さあ王子、今のうちにディスクを入れ替えてください。「わかった、じい」



▲じい、見てくれ。僕はひとりでこんな強い怪物と戦っているぞ。褒めてくれ。

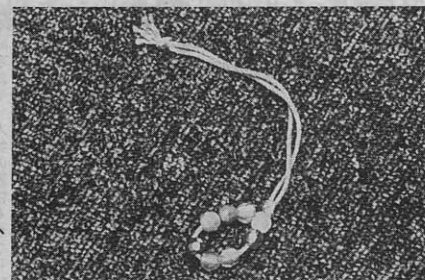
技あり

BURAI 3次元からの挑戦

え、これは何かって? 「BURAI」をプレーした人ならわかると思うけど、“八玉”のミニチュア(ピース製)なのです。こういった“作品”も方向性としておもしろそうなので、載せてみました。

作品提供:

神奈川県 けれの綺羅



▲これが送られてきたときは、編集部内で大ウケだった。キミもゲームに関する“なんか”を作ってみては?

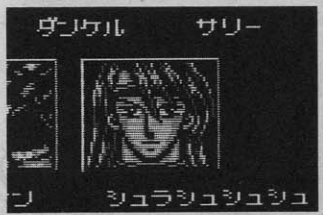
●受験に絶対合格するおまじない。「チチンブイブイのエイツ」じつはくまーいー

技あり ランダーの冒険Ⅲ 隠れていてもムダだよん

「ランダーの冒険Ⅲ」を堪能しているアナタにちょっとうれしいニュースです。ちょっとですよ。いきなりディスク4を立ち上げると、ボツになった仲間の皆さんのグラフィックが登場します。NGディスクに登場している人もいたりして、なかなか盛観ですね。さらにこの技には続きがあるんですよ。ボツキャラクターの中に「シュラ」という名前の人物がいますが、F2キーを押すと「シュラッシュシュ」&改変?してしまいます。心がなごむニュースでした。



◆ボツになった人々も日の目を見たね。



◆この人はお船に揺られるのが趣味かも。

情報提供：千葉県 松村知哉

有効 ピーチアップ5号 目ではなく耳を凝らせ

ピーチアップ5号に収録されているオリジナルゲーム「女子寮めぐり」のスクリーンショット。女子寮めぐり シーズンで、ペロントチョというキャラクターが描かれています。

ぐり・シーズンでペロンチョ」の技です。といっても隠しグラフィックではなくミュージックモードなのです。まあまあ、そうガッカリしないで。やり方は、メニュー画面で1、5、F5のキーを押しながら「女子寮……」を立ち上げるだけでオーケー。はたして何人の人がこの技を試すのかしら？

◆タイトル画面の音楽は結構気に入るのですが、いかなげなんでしょう？

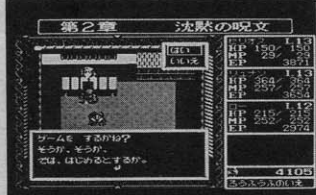
情報提供：京都府 川戸高博

効果 ドラゴンスレイヤー英雄伝説 お年寄りも大切に……?

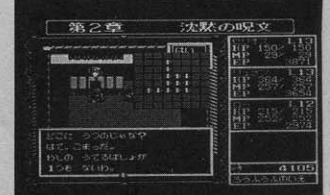
2章で、オセロをふっかけてくるジイさんがいます。この人をギャフンと言わせる技です(言わん)。左下のマスの座標をX軸=0、Y軸=0と仮定します(Xは左右の位置、Yは上下の位置をあらわす。最大はX、Yともに7)。そして以下の順番にコマを置いていくと、盤上のコマをすべて白にすることができま

ることができます。
注・表記は「(X、Y)」です。
①(3、2) ②(1、2)
③(5、2) ④(5、4)
⑤(3、6)
とまあ、わずかに9手で詰んでしまえますが、べつに得することはありませんのであしからず。

情報提供：鹿児島県 西俊郎



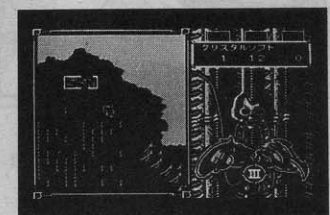
◆おおっ、このオレ様に挑戦しようってえのか? 返り討ちしてくれるわ。



◆いやー、ボクとしたことが大人げなかったかな。ごめんね、おじいちゃん。

効果 クリムゾンⅢ 声変わりたあ大人だね

もう解きましたか? 「クリムゾンⅢ」。え、まだ? がんばれ。マップ上での移動シーンでTABキー、CAPキー、BSキーを同時に押すと、BGMがPSG音源になります。もちろん、FM音源内蔵のMSXでなければ意味のない技です。



◆たまには気分を変えてPSGの旋律に聞か入るのも一興かと存じますか……。

情報提供：兵庫県 匿名希望

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他何でも募集しています。紙面に採用された方には全員、1000円相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。ツールや1万円以上のゲームソフトは原則的にプレゼントできないのでご了承を。

的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。ツールや1万円以上のゲームソフトは原則的にプレゼントできないのでご了承を。

サークの隠しメニュー

メニューを
出し「装備」と「ロード」の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック(キーボードは不可)のトリガー-Bを押しながら、上上下下右左右左のトリガー-Aを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!
★SDスナッチャーがほしいー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山一郎 TEL 03-796-1919

107-24

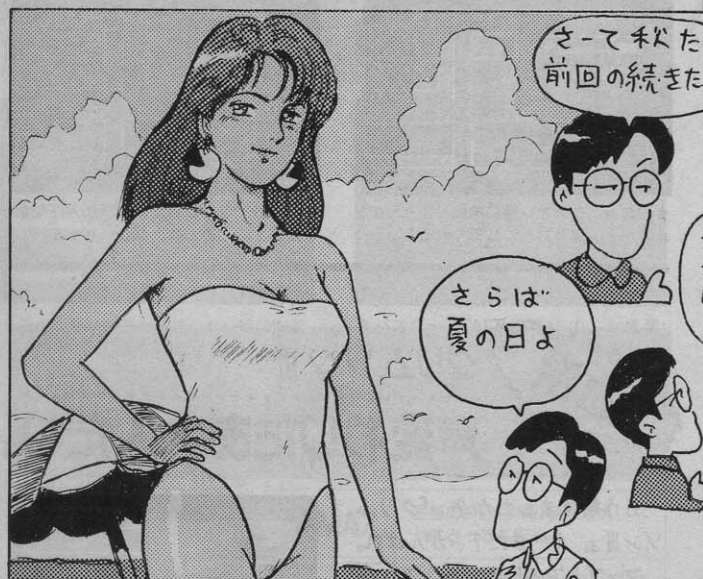
東京 都港区南青山
スリエラ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
技系リ一本係
6-11-1

はがきの書き方

米田裕のハイテクワンダーランド

ロケット打ち上げの巻(後編)

打ち上げの時刻がせまってくる。少しずつ日が暮れていく中、カウントダウンは続く。高まる緊張、はたして打ち上げは無事に成功するのか。先月に続き、種子島からのロケット打ち上げのレポートだよん!

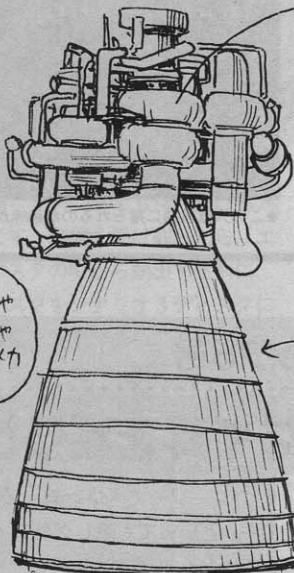


さーて秋だ。前回の続きた。

さらば。夏の日よ。

ごちやごちやしたメカ

LE-7エンジンはだいたいこんな形をしている



エンジンの心臓ターボポンプ

ひよろひよろと細いパイプが多いものすごい振動でもここから水素をもらえないのか。むずかしい

ノズルはストローのように中空のパイプをたはねて作ってある。その中を冷却剤として液体水素と液体酸素が流れる。これで3000度の燃焼ガスからノズルを守っているわけだ。

さーて前回の続きた。さっそくロケットエンジンについておさらいをしてみよう。

前回もちょっと書いたけど、ロケットがなぜ大変なのかというところ、エンジンを作るのが難しいわけだ。エンジンは矛盾するような条件を満たさなくてはならない。軽くてしかも丈夫ととか、超低温にも高温にも耐えなければいけないとか。まるで、いちばん重いバーベルを持ち上げる、重量挙げの選手にもっとやせろ、頭に氷をのせておしりに火をつけるぞなんて言うようなものだ。

現在もっともクリーンなエンジンは、液体水素と液体酸素を燃焼させる方式のエンジンだ。今回打

ち上げたH-Iロケットの2段目のエンジンもこの方式だが、このエンジンは空気の薄くなったところで稼働すればいいので、あまり推力が大きくない。そのうえ、タービンを廻す力となる燃焼ガスはそのまま捨ててしまうというもったいないものだ。これでは、次期主力ロケットとなるH-IIロケットのエンジンには物足りない。

そこで、LE-7というエンジンを開発しているというわけだ。このエンジンは、海面上で推力86トン、320秒間発生させる。エンジン自体はそれほど大きくないが、これでジャンボジェット1機分の力を出すのだから、あちこちにすごい力がかかる。それにしても各部

分はひよろひよろとしていて、まるで、竹ひごで作ったダンプカーのようなものだ。ちなみに、液体水素を燃焼室へ送り込むタービンは、馬力換算すると3万トンのタンカーを動かせるだけの力がある。どっしーてなもんでしょ。

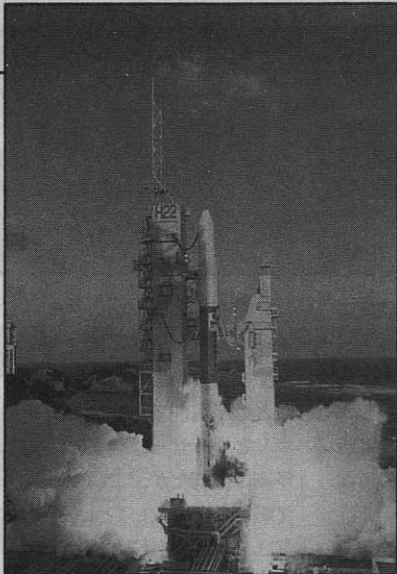
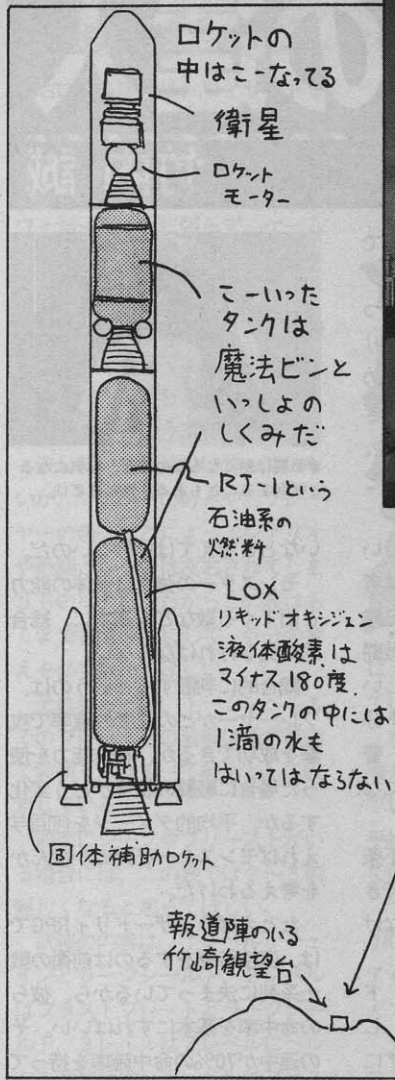
これじゃ、技術的になかなか難しいわけだ。がんばってください技術者の方々。

こうしたロケットの技術もハイテクなんだと思ったらおおまちがい。じつはけっこうローテクなんだそう。ロケットに必要なのは信頼性だ。いくら新しい技術でも、何年もかけた信頼性にはおおよばない。信頼性を求めると、昔のものということになる。だから慣性航

法用コンピューターのCPUだって、記憶容量32キロバイトなんてもの。いまじゃICカードだってもっと容量があるよね。それも1系統のみの搭載だそう。コンピューターのせいで打ち上げが失敗したらと聞いてみたら「人間が乗っているわけではないので、安全率はそれほど高くなくていいんです」とのお答え。つまり人間が乗っているなら人命はお金に換算できないけど、ロケットはまた作ればいいということだ。それにしても何百億円という機体と衛星だ。日本でお金持ちだね。

説明を聞いているうちに太陽は天空高く上がっている。Y-0カウントダウン、X-3H30Mカウントダ

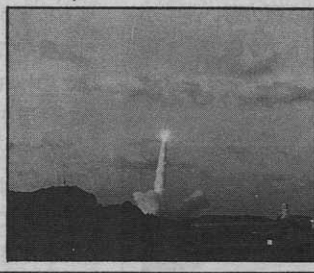




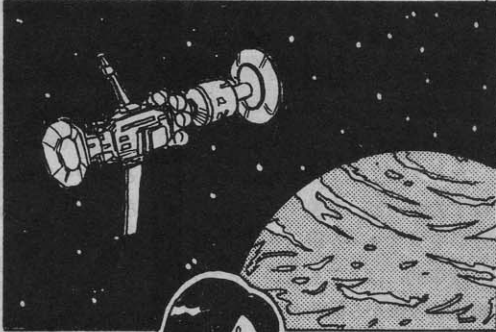
↑打ち上げの瞬間



報道席からの打ち上げのようすはこのぐらい小さく見える



打ち上げ85秒後の
固体補助ロケット
と切り離しは
とってま
ギシたよん



人類が宇宙で生活する日は遠い。そのころにはオチサンはもう死んでるだろから遺骨でも打ち上げてもらよーっと

ウンという時間だ。このYは日にちを、Xは時間を表す。つまり打ち上げ当日の打ち上げ3時間半前ということだね。朝っぱらから引きずりまわされた報道陣が、控え室の椅子の上で死んだマグロのように横たわっている間も、管制室では緊張した会議が続いていた。おりしも近づいていた台風のために風が強いのだ。30分後、結果的には打ち上げが決定されたが、このために30分遅れの打ち上げとなった。この間、われわれは気が気ではない、ここまで来て打ち上げがなかったら、どぎゃんしてくれなはっと、とインチキ鹿兒島弁でうたえていたのだ。種子島名物のお菓子「衛星りんかけ」を買って

帰っても許してはもらえないだろう。台風のパッキャローなんてことになっていたかもしれないのだ。よかったよかった。いよいよ打ち上げが近づいてきた。射場のロケットのまわりではスプリンクラーによる放水が始まっている。自動車、電話、無線も使用が制限された。カウントダウンの声が宇宙センターいっばいに響いている。33、32、31、30……、このときはじめて液体酸素、水素が100パーセント充填となる。あんまり早くから充填しておく、と、気化して漏れてしまうのだ。10、9、8……、いよいよだ。5、4、3、2、1、サンダーバース、ア、ゴーじゃない。エンジンスタート

となり、ロケットはリフトオフした。まだ音は聞こえてこない。音速は秒速331メートル。取材陣のいる報道席は3キロメートル以上離れているのだ。やっと音が聞こえだす。バリバリバリとお腹に響く音だ。報道席ではカメラのシャッター音やモーター音が響き、ビデオカメラを天に向かってふりあげている。リフトオフ後85秒、燃焼を終えた個体補助ロケット9本を分離する。空に大輪の花が咲いたように広がった。た～まや～と思わず声をかけたくなるが、花火じゃないつーの。ロケットはみるみるうちに小さくなって水平線の彼方へと消えていく。

長い1日だった。このときに燃焼を終えた個体補助ロケット、1段目は太平洋上へと落下している。2段目は大気との摩擦で燃えながら落下している。衛星は人間の手の届かない遙かなる高みへと昇って行ってしまった。いつの日か人類は、その高みへと生活圏をのぼしていけるだろうか？ そしてもっと彼方へ……。衛星放送が3チャンネルも見られるとか日本人初宇宙飛行士とかなんて、未来では笑い話かもしれない。将来人類は生きるために宇宙へ行かねばならなくなるぞ。きびしいっ！ なんて考えつつ、取材班は船酔いに悩まされながら帰ってきたのだ。おえ～。



マスター ロールゲームの達人

◆ 戦闘バランス編

竹内 誠

戦闘のバランス

今回はゲーム全体のバランスについて話したけど、今回は戦闘のバランスについて説明しよう。

最初にそう言っておいてんだけど、戦闘のバランスというのは有ってないようなものなんだ。

いいか減なこといいやがって、と思う人もいるだろうが、これは戦闘に乱数を使用するためにある程度避けられないことなのだ。

たとえば7割で攻撃が命中するはずの戦士と、3割でしか命中しないモンスターが戦ったとする。

確率的にはとても低いことだが戦士の攻撃が5回外れて、モンスターの攻撃が5回連続して命中することだってあるのだ。

また戦士の攻撃が命中しても、ダメージのサイコロが最低の目し

かでなければ、同じような状況になってしまう。

けれども反対にモンスターのヒットポイントを低くしたり、攻撃を当てないようにしてしまうと戦闘が緊張感のない単調なものになってしまう。

戦闘は死ぬか死なないかの瀬戸際がおもしろいのである。つまり楽な戦闘よりは、ギリギリの戦闘がおもしろいということになる。

ではそのギリギリのバランスはどうやって取るかというと、そんなものは取れないというのが正直な答えなんだよね。

戦闘というのは、サイコロ運が存在しているために完全な予測ができない。本当に運の悪い連中が相手ならスケルトン1匹で、1レベルの6人パーティーを全滅させることもできるのだ。

だが最高に運がいいグループであっても、1レベルではグレートデーモンのような強い敵に勝つことは不可能である。つまりギリギリというせっぱ詰まった状態の予測は無理だが、「こいつは強すぎて戦闘にならない」という予測や、「こいつなら倒せるはずだろう」という予測はできるのだ。

つまりやさしい、普通、難しい程度の区別ならある程度までは考えられる。先月に言った起承転結で、転の部分なら楽か普通の戦闘を設定して、結の部分なら難しい戦闘を設定するようなことは十分に可能である。運によっては、普通が難しいに、難しいが普通になってしまうのはしかたない。

大事なのは、プレイヤーに不条理と思われるような相手は、できるだけ出さないように努力しなければならない。

ときには強いモンスターを、ドンと出してみたくなるだろう。しかし強すぎるモンスターを出すには、プレイヤーが十分納得する理由がなければならない。

理由を聞かれて、出してみたかったから、では良いマスターであるとはいえない。爆弾を抱えて敵に体当たりする特攻シナリオでは、マスターの技量を疑われるぞ。

ではモンスターの強さの目安とは、何を基準に判断すればいいのだろうか？

モンスターの強さ

だいたいモンスターの強さというのは、簡単に定められるものではない。防御力や攻撃力、特殊能力によっては1ポイントのHPの藻でも強敵になる。つまりどれかが低いから、このモンスターは弱



◆ 戦闘は熱くなるものだが、本気になるると怪我することもある。ほどほどに。

いなどと考えてはいけけないのだ。モンスターの強さは個体の能力と出てくる数などを基本に、総合的に見なければならぬ。

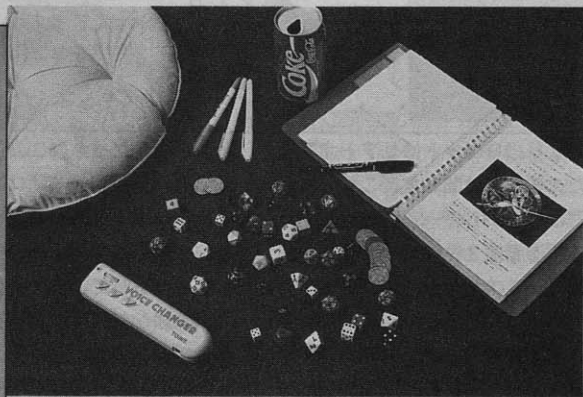
総合的に判断するというのは、プレイヤーがどの程度の確率で攻撃を成功できるか、特殊能力を使った場合に戦闘の状況がどう変化するか、平均的ダメージを何回やればモンスターが死ぬかなんかを考えるわけだ。

たとえばウィザードリィRPGでは、直接戦闘をするのは前衛の戦士系列に決まっているから、彼らの命中率を基本にすればいい。その連中が70%の命中確率を持っていれば楽な戦い、30%を切るならそうとう苦しい戦いになる。

特殊能力なら回避の有無というのを考える。回避できるなら、どれぐらいの確率なのか？ 回避できない場合は、それはどの程度の確率でプレイヤーを行動不能にするのかを考えるんだ。

平均的ダメージというのは、プレイヤーの持っている武器を基本に考える。6面ダイス2コと書いてあれば、7がダメージの平均値になる。その平均値で何回当たればモンスターが死ぬかを考える。その回数が少なければ、命中率が低くてもモンスターを倒せる確率は高くなる。つまりプレイヤーは生き残りやすくなるのだ。

ゲームプレイヤーの必需品！



今回はゲームをするときの七つ道具の説明だ。

まず絶対に必要なのが筆記用具と紙、これがないとすごく困ることになる。次は各種ダイス、数は多ければ多いほどいい。

クッションは、長時間座ってプレーするRPGにはなくてはならない品である。

ジュースの類も忘れてはならない。喋れば喉が乾くので、水

分補給は欠かせない。それから人間空腹になると判断力が低下する。肝腎な場面で間抜けな行動しないためにも、おやつやスナックを用意するといいい。

男が女性のキャラを演じるときに声が太くて気持ち悪いと思うなら、ボイスチェンジャーを用意すればいい。

あとは時計。時間にルーズなゲームはしちゃいかん！

危険度表について

右にある表には、ウィザードリィRPGを題材にして、妥当と思われるプレイヤーのレベルに対するモンスターの危険度を書いてみた。ウィザードリィに限らず、ゲームに慣れるまでは、こういった表を作成するといいたろう。

最初に断っておくと、この表はあくまで目安である。この表を基に戦闘を設定してみたが、うまくいかないという文句は困るぞ。

決していい加減には作っていないが、マスターの好みや、プレイヤーの趣味などによってシナリオや戦闘というのは左右されてしまうものなのだ。だからこの表はあくまで参考程度にして、自分の考えを必ず加えてほしい。

それから一応、1~5レベルまでのプレイヤーの装備は通常装備で前衛3人はすべて戦士として設定している。

前衛にシーフやプリーストがいる場合には、この表では2~3割難しくなると思ってほしい。

武装の内容は、1レベルがチェーンとラージシールド、2レベルはブラストプレートとラージシールド、3レベルは2レベルにヘルムを追加装備、4レベルはブラストプレートをプレートメイルに着替えている。5レベルは4レベル

おもしろゲーム・インフォメーション

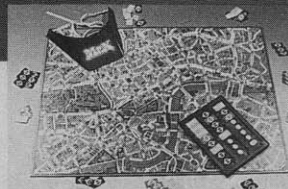
怪盗Xを追いつめろ

最近、以前にも増して家庭用ゲーム機にパーティーゲームの移植版が増えている。でも出来がいいものばかりじゃなく、遊べないものが多いのもまた事実。そのあたりメーカーさんも少し考えてほしいなあ。さて、今回紹介するゲームはスコットランド・ヤードというボードゲーム。ちなみにこのゲームもゲームボーイ版が発売される。このゲームの舞台はロンドン、市内に潜伏している怪盗Xを刑事たちは24時間(1時間は1タ

ーン)以内に逮捕しなければならぬ。つまり24時間逃げれば怪盗Xの勝ち、逆に24時間以内に怪盗Xを逮捕すれば刑事の勝ちになるシンプル内容のゲームなんだ。ゲームボードの199のポイント上で展開される追いつ追われつの大活劇にはタクシー、バス、地下鉄といった交通機関を利用する。通常1ターンで1ポイントの移動ができるが、怪盗Xだけは1ターンに2ポイント移動できるカードを持っている。

ゲームの進行だが、怪盗Xは神出鬼没なので通常ボード上に駒を置か

ない。定められたターンでだけ姿を現わせばよく、乗り物を利用するためのチケットも使いたい放題。おまけにテムズ河を移動する船も利用できる。一方の刑事たちはというと、チケット枚数が限られているうえに船も利用できない。もし手持ちチケットがなくなれば、その刑事は移動不可能となるなど、不利な点が多い。だからこそ刑事どうしの連携プレーやチケットの有効活用が怪盗X逮捕の鍵となる。さあ、君は腕利きの刑事となって怪盗Xを捕まえるか? それとも怪盗Xとなってマヌケな刑



◆発売元は(株)富士商 ☎03-377-3051。価格は4200円[税別]。3~6人用だ。

事たちをあざ笑うか? このゲーム、かなり奥が深いよ。

ところで先月書いた「新情報」けどスペースないから1月号に延期ね、ゴメン。少しだけバラしちゃうと、例のアレ。あのカードゲーム関係の情報だから、お楽しみに。

モンスター危険度表

キャラクターレベル	A	B	C	D	コメント
1	バブリースライム	オーク	コボルド	アンデッドコボルド	1レベルのときは、なるべくモンスターの出現数を抑えよう。
2	ガスクラウド	L1魔法使い	ゾンビ	ポーパルバニー	ガスクラウドの数は少なめに。数が多いと全員が麻痺してしまう。
3	L2戦士	L2プリースト	コヨーテ	大ガエル	敵の戦士やプリーストの武器は、普通のものを使おう。
4	カピバラ	L3戦士	ドラゴンフライ	腐った死体	ドラゴンフライはプレスを使いたないように注意しよう。
5	L3魔法使い	ワーベア	オーガ	ガスドラゴン	ガスドラゴンの数は少なめに、プレスも連続して使わないように。

危険度Aは1~6匹、Bは1~4匹、Cは1~3匹、Dは1~2匹が基本である。危険度が上昇するほど、パーティーが全滅する可能性が高くなるたに注意せよ。HPは平均値近くのほうが望ましい。

にカップングローブを追加装備している状態である。

攻撃回数などはルールどおりに増えていると思っている。プレイヤーもモンスターも、HPは平均値が増えていると思っている。

つまり1レベルから9、12、15、18、21のHPを持っていると考えてくれ。まあプレイヤーのHPは多くても困ることはないはずだ。

そうそう、プレイヤーの武器はロングソードで統一している。ほかの武器でも両手用でないかぎり、そんなに変化はないと思う。

攻撃回数やそのほかの特性は、ルールブックどおりである。キャラクターの特性数値は全部平均でボーナスがない。戦士の職業用の攻撃ボーナス10%だけは、加算して考えている。

つまりこの表は平均的キャラクターのパーティーが、平均的装備でダンジョンに突入した場合の危険度である。だから平均よりも強いパーティーだったらモンスターの数を増やすか、レベルの高いモンスターの数を減らして出してもいいのだ。まあ、そのへんはケースバイケースというところだ。

まあ、ほかにも注意すべきことは表に書いてあるので、良く読んでほしい。何度か自分のシナリオをこなしてみれば、微妙な部分での手加減の具合というのがわかってくると思う。

戦闘のバランスで大切なのは、常にプレイヤーの状態を把握しておくこと。HPが少なくなったらプレイヤーに注意して、治療させるなり逃げるなりの選択をさせるフォローを最初のうちは忘れてはならない。

さて次回は何の話にするかまだ決めてない。お楽しみに。

音楽のこころ

ヲタッキー鹿野のゲームAV情報

安藤まさひろさんに直撃インタビュー!!

前はタイトルが抜けていてまいった! ところで、今回からGMだけでなくゲームに関連したビデオなども紹介することになり、タイトルを変更したんでヨロシク。さて今回は、コナミ矩形波倶楽部初のオリジナルアルバム『矩形波倶楽部』をプロデュースされた安藤まさひろさんに、いろいろとお話をうかがったよん。

鹿野 最初に、今回の「矩形波倶楽部」の制作にかかわったいきさつをおうかがいしたいんですが。安藤まさひろ(以下安藤) 僕もよくわからないんですけど(笑)、ミッシェル古川君がもともとTスクエアとか好きで、僕の名前が(候補に)あがったらしくて。それで僕もお話きたとき「やらせてください」っていうことで。じつは今回が初プロデュースなんですよ。

鹿野 そうだったんですか。初のプロデュースということで、とくに気をつけたことはありました? 安藤 要するにプロデュースという作業自体が非常にあいまいなものなので、僕もどういうことができるか自分ではっきりしていなかった。ただ僕も古川君もフュージョンのギタリストということで共通点が非常に多かったから、やり

だせばなんとかなるだろうって(笑)。たまたまTスクエアの3月に出たアルバムが、アメリカの西海岸で活躍しているフュージョンギタリストをプロデューサーに迎えて制作したものだったんで、なんとなくその人のようにやればいかなという感じはあったんですよ。だからやる前にどうしようというのはとくになかった。

鹿野 じゃあまったくのセッション形式というか、古川さんとのその場でのせめぎ合いみたいなかたちで進行なされたんですか。

安藤 そうですね。本当はアレンジもっていう話もあったんですけど、時間的に無理だったんで今回は勘弁してくださいということで。

鹿野 じゃあ次回あたりはアレンジもありうると(笑)。



PROFILE

安藤まさひろさん

日本を代表するフュージョングループであるTスクエアのリーダーにして、日本屈指のギタリストである。そのサウンドは世界中の音楽ファンを沸かせている。本物のミュージシャンの風格を漂わせている安藤さん、カッコいいよねやっぱり。

安藤 そうですね(笑)。

鹿野 ところでGMというものはどういう感想を持たれていたんでしょうか?

安藤 僕はゲームは好きですけど、GMに関する知識というものはまったくなかったんで、とくに感想はなかったんです。ただ今年になってからドラクエⅢをやりだして、

今月のおすすめアルバム

矩形波倶楽部

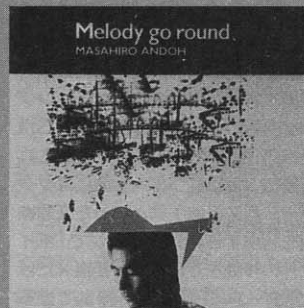
キングレコード KICA-1020
11月21日発売 3000円 [税込]



今回のインタビューの話題となったアルバムがコレ。アレンジ6曲のほか、古川氏のオリジナル曲が4曲という豪華絢爛な1枚。燃えるぜ!

Melody go round

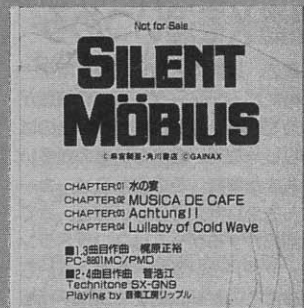
CBSソニー CSCL-1545
発売中 2800円 [税込]



安藤まさひろさんのセカンドソロアルバム。キャリアと技術、そしてセンスに裏付けられた本物のギターメロディを十分に堪能できるアルバムだ。

サイレントメビウス

ガイナックス 商品特典(非売品)



直販特典の非売品CD。音楽は作家の香浩江さんほか。ほしい人はゼネラルプロダクツ(☎0422-22-1980)でPC-9801版を買って残り少ないCDを手に入れてくれ。



◆キングレコード本社での記者発表。今回のアルバムについて説明があった。

その作曲がすぎやまこういちさんでしたよね？ あれがすごく良くて、これは確かにいいやって。GMのレコードが売れるのもわかるなあって感じていました。

鹿野 じゃあ安藤さんから見て、今後GMが音楽の1ジャンルとして成り立つとは思いますか。

安藤 うーん、実際ゲームは好きだけどGMっていうのはイマイチわからないんで、あまりどうこうと言えないですよ。

鹿野 そうですか。では、今回矩形波倶楽部(以下矩形波)をプロデュースをなさるにあたって、ほかのGMのアルバムも聞かれたりはしましたか？

安藤 いいえ、まったく聞いてないです。というのは今回の矩形波のアルバムは一般の音楽ファンに

アプローチしたいということだったんで。

鹿野 あくまで矩形波としての音楽の確立を目指したわけですね。

安藤 そうですね。古川君の作った曲をいかに一般の音楽ファンが気に入る、聞きやすい曲にするかというところに気をつけて。

鹿野 矩形波の曲っていうのはロックとか、フュージョン系の曲調が多いと思うんですが、それに対してなにか方向性を持たせるとか考えられましたか？

安藤 そうですねえ……パッと聞いた印象がすごくいいし、そのまま十分ギターやフュージョンのファンに通用するんで。たださっきも言ったように聞きやすい音楽を目指していたし、矩形波というのは一般の音楽ファンにはまだ認識が浅いと思うんで、聞きやすさを心掛けつつもグレードの高いものをという考えはありました。

鹿野 じゃあやはり、矩形波としての音楽と安藤さんご自身の音楽性をプラスして、それをさらに楽器で演奏して引き出したのが今回のアルバムというわけですね？

安藤 そうですね、そのとおりで



◆スタジオで、安藤さんと古川さんのツーショット。らしい雰囲気でしょ？ 安藤さんのほかに、Tスクエアからベースの須藤満さん、ドラムスの則竹裕さんが参加している。

す。すばらしい分析力だ(笑)。

鹿野 ありがとうございます(笑)。ところで今回のアルバムで気に入っている曲はありますか？

安藤 やっぱ古川君のオリジナル曲がすごくいいですね。

鹿野 それでは今後のTスクエアのスケジュールをお願いします。

安藤 えーとですね、11月1日に僕のソロアルバムが、なんて宣伝したりして(笑)。Tスクエアのアルバムは今年の3月に出たばかりなんで、来年の3月あたりに。コンサートは、年内はいろいろあるんで来年の4月あたりから全国ツアーに入りたいと。

鹿野 では最後に、読者にコメントをひとことお願いします。

安藤 そうですね。今までGMのファンだった人も「矩形波倶楽部」を聞いていいな、と思ったらぜひTスクエアと僕のソロのほうも聞いてみてください。あと、いろいろと音楽を聞いてほしいですね、ゲームばかりやってないで(笑)。

インタビューのあと、安藤さんちょっと雑談させていただいたんだけど、GMのことで逆に質問されたりして、その気さくな人柄に驚いてしまった。こういった、常に自分の知らないことを知ろうとする姿勢が日本のトップミュージシャンとしての地位を確立してきた秘訣なのかも。安藤さん、これからはがんばってくださいね！



◆矩形波のリーダー、ミッシェル古川さんのギターの前はプロ顔負けだ。

GAV EXPRESS

美少女もりだくさん！ ゲームビデオは花盛りっ！！

「みつめていいよ」でおなじみのポリスターから新作ビデオの情報が届いたぞ。11月25日発売予定の『美少女ソフトオリジナルカタログ Vol.2』は好評のVol.1に続いてパソコンソフトの美少女キャラが大集合！今回はどんな女の子が収録されているのかな？そして12月21日に発売予定の『麻雀バトルスクランブル』(仮)では大人気の麻雀ギャル・ミキ、カスミ、ショー子が前作とは違って変わった冒険活劇で登場だ。しかも最新作P4のキャラ・香織、悠、愛菜も登場するスペシャル版！こいつあ2本とも「買い」だぜ！

GB版ウィザードリィ CD化決定

ウィザードリィのゲームボーイ版が発売されることは、RPGのファンなら先刻承知だろうけど、それに合わせてGMアルバムの発売が決定した。発売元のアポロンによると全曲GB版のための新曲で、作・編曲もファミコン版の羽田健太郎氏から藤原いくろう氏にバトンタッチされている。肝腎の内容だが、既に発売されているFC版のアルバムと同様、アレンジとオリジナルの2バージョンが収録されるようだ。音楽的にも高いクオリティを誇るウィズだけに、期待もひとしおだよね。来年初めに発売の予定とのことだ。

と一せん、このコーナーもタイトル変更なのだ。今回はウィザードリィのアニメ情報もあるですよ！

ウィザードリィ アニメ化速報



◆アニメファンには定評のあるスタッフだけに迫力ある画面だ。スゲゼ！

ウィザードリィのアニメ化が決定した。松竹富士株式会社と東京ムービー新社の共同制作で、チーフディレクターに『ルパン3世』の篠原俊哉氏、脚本は『ガンヘッド』に設定協力に参加した寺島優氏、キャラデザイ

ンは「キャッツ・アイ」の作画監督、平山智氏と実力派スタッフが顔をそろえている。またスーパーバイザーとしてあの須田PINも参加、さらにモンスターデザインは末弥純氏のものそのまま使われることになった。ストーリーはシナリオ1「狂王の試練場」がベースになっていて、主人公である侍のシンと仲間との出会いから始まる。ロードのアレックスや忍者のホーク・ウィンド、メイジのシーラなど個性的なキャラが登場する。彼らは悪の大魔術師ワードナーの野望を打ち破れるか——？
発売は'91年2月21日。今後も続報が入り次第紹介するぞ。

第3回

こころのコンテスト 今月の優秀作品(要FM音源)

こころのコンテストもいよいよ3回目。回を重ねるごとに、投稿作品の質、量、ともに格段にパワーアップしているぞ。

こころのコンテストも、おかげさまで3回目。例によって、締切日を決め、その日までに送られてきた作品に豪華な賞品を贈る予定だ。今のところ締切日と賞品はまだ未定だけど、決まり次第お知らせする。

'90年10月号で紹介した「MuSICA」を使った作品も、そろそろ集まり始めたので、来月あたり紹介できるんじゃないかな。ただ、リストを掲載するとなるといろいろ面倒なことが多いので、BGMとして鳴らせるようにしたプログラムを掲載しようかと思っているんだけど、どうでしょうか? 異議のある人はお手紙ください。

で、今回紹介する作品は7本。ゲームミュージック4本、オリジナル3本、とバラバラなんですけど、どれも聞きこたえのある作品ばかりだ。

応募要項を読むべし!!

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていたいでもけっこうです。ただし、以下の点に注意してください。

BASICの場合、曲を演奏する際にマシン語を使う場合は、そのマシン語をプログラムの中にDATA文として入れておき、掲載するプログラムが1本になるようにしておいてください。また、MuSICAの場合は音色データもディ



スクにセーブして送っててください。

採用されたかたすべてに、掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

■ゲームミュージック部門

ファイナルファンタジー III チョコボのテーマ BY 岩本 明

ほほカンペキ、ともいえる仕上がりがた。メロディの音色やバランス、タムの音色など、ほとんど文句のつけようがない。うますぎるぞ。

```
100 FINAL FANTASY III
110 チョコボのテーマ
120 (C) SQUARE
130 CLEAR 1000
140 MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
150 PITCH(443)
160 DIM A$(15):DEFSTR A-T
170
180 POKE &HFA2C+2*16,16
190
200 FOR W=4 TO 15
210 READ X$:A$(W)=VAL("&h"+X$):NEXT W
220 VOICE COPY (A$,063)
230
240 DATA 0C00,000A,0000,0000
250 DATA 0002,F0FA,0080,0000
260 DATA 0001,23F5,0080,0000
270
280 A0="g4bgfa4agbgbf4af"
290 A1="c4gca4ag>d>g>d<f>d<d>d<"
300 A2="f+>c<e>c<d>c<c>c<<a>a>gf+e4d4<"
310
320 B0="r1.r4.r16<a+64b64>c64c+64"
330 B1="dr8.<br16gr16er16>dr16<br16gr16r8.gr8.b4r8ar16"
340 B2="gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr16dr16e4r8.<a+64b64>c64c+64"
350 B3="gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr16dr16e4r8.c64c+64d64d+64"
360 B4="er8.cr16<ar16f+r16ar16>cr16er16dr8.gr8.d4r8<br16"
370 B5="cr8.<ar16f+r16dr16f+r16ar16>cr16<br16b>c<br16ar16b4r8.>c64c+64d64d+64"
380 B6="ar16abar16gr16a4r8gr16ar16ab>cr16dr16er8.f+4"
```

```
390 B7="112<gggggab-br3r12dddef+g>116"
400
410 C0="r1.r4.r16.<a+64b64>"
420 C1="c64c+64dr8.<br16gr16er16>dr16<br16gr16br8.gr8.b4r8ar32"
430 C2="r32gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr16dr16e4r8.<a+64b64>"
440 C3="r32gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr16dr16e4r8.c64c+64"
450 C4="d64d+64er8.cr16<ar16f+r16ar16>cr16er16dr8.gr8.d4r8<br32>"
460 C5="R32cr8.<ar16f+r16dr16f+r16ar16>c r16<br16b>c<br16ar16b4r8.>c64c+64"
470 C6="R32<ar16abar16gr16a4r8gr16ar16ab>cr16dr16er8.f+8.."
480 C7="r32112<gggggab-br3r12dddef+g>116"
490
500 D0="r4dr4r16cr8.cr8.dr8.dr4r16cr8."
510 D1="r4cr4r16cr8.cr8.dr8.dr8.dr16"
520 D2="r8cr8.cr8.cr8.cr8.cr16er16dr16cr8.c+4"
530
540 E0="r4br4r16ar8.ar8.br8.br4r16ar8."
550 E1="r4ar4r16ar8.ar8.br8.br8.br8.br16"
560 E2="r8ar8.ar8.ar8.ar8.ar16>cr16<br16ar8.a+4"
570
580 F="y21,194@w64y21,172@w64y21,151@w64y21,117@w64y21,94@w64y21,72@w64y21,51@w64y21,17@w64r8"
590 F0="r2.y37,26"+F+r2.y37,24"+F
600 F1="r2.y37,26"+F+r2r8y37,26y21,169@w64y21,134@w64y21,102@w64y21,82@w64r16y37,24"+F
610
620 G0="b4h8b8b4r4b8h8b8b4r4"
630 G1="b8h8b8b8b4r4b8h8b8b8r4r4"
640
650 VOICE (@33,@63,@63,@10,@10,@63)
660 T="t150":Z=0
670 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
680 PLAY#2,"v1518o3","v13116o6","v10116o6","v12116o6","v12116o5","v15o5","v15y22,150y24,131","v12116o6","v12116o5","s018o2m5000"
```

```
690 PLAY#2,A0,"",",",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
700 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,B0,D0,A0
710 PLAY#2,A0,B1,C1,D0,E0,F0,G0,B1,D0,A0
720 PLAY#2,A0,B2,C2,D0,E0,F0,G0,B2,D0,A0
730 PLAY#2,A0,B1,C1,D0,E0,F0,G0,B1,D0,A0
740 PLAY#2,A0,B3,C3,D0,E0,F0,G0,B3,D0,A0
750 PLAY#2,A1,B4,C4,D1,E1,F0,G0,B4,D1,A1
760 PLAY#2,A1,B5,C5,D1,E1,F0,G0,B5,D1,A1
770 PLAY#2,A1,B4,C4,D1,E1,F0,G0,B4,D1,A1
780 PLAY#2,A2,B6,C6,D2,E2,F1,G1,B6,D2,A2
790 PLAY#2,A0,"",",",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
800 PLAY#2,A0,"",",",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
810 IF Z=0 THEN 830
820 IF Z=1 THEN 880
830 PLAY#2,A0,"",",",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
840 PLAY#2,A0,"",",",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
850 PLAY#2,A0,B7,C7,D0,E0,F0,G0,B7,D0,A0
860 PLAY#2,A0,B7,C7,D0,E0,F1,G0,B7,D0,A0
870 PLAY#2,"",@16v15",@16v12":Z=1:GOTO 690
880 PLAY#2,"",@63v13",@63v10":Z=0:GOTO 690
```

■オリジナル部門

REGRET BY 杉山 淳

オリジナルに命をかける杉山くん。何回か送ってきてくれるんだけど、だんだん曲の作り方が手慣れてきた気がする。やっぱ才能かね?

```
10 REGRET
20 CLEAR 1000
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 DIM A$(15)
50 FOR I=0 TO 15
60 READ A$:A$(I)=VAL("&H"+A$)
70 NEXT
80 CALL VOICE COPY (A$,063)
90 DATA 0000,0000,0000,0000
100 DATA 0C00,0001,0000,0000
110 DATA 7F40,FE80,0080,0000
```


GGG8G", "@60505L16DDDD8D8Q6E8L16EEEE8E",
"Q5L16FFFFF8F0F+B>Q3F+F+<Q8>Q3GG<Q", "B
!16BH!16BH!16BH!16BH!16BH!16BH!16H!16H!16
!16SMH!16H!16H!16H!16", "L16CCCCC8C8LCC
", "R2RCR8"
310 GOTO160

オリジナル部門

MADY
BY 沼田晴子

数少ない女の子の作品なので特別掲載した。あり
がちなフレーズという人もいるかもしれないけど、
とにかく曲の雰囲気がいいのだ。

100 MUSIC (0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)
110 POKE&HFA4C, 30: POKE&HFA6C, 20: POKE&HFA
3C, 20
20 A1\$="@0T130V1004L4AA>D<AA>D<AA>D<AA>
D
30 A2\$="@0T130V804R8L4E>E<BE>E<BE>E<BE>
E<B8
40 B1\$="T130A2>E4D2<B4>L2C. <A. >EG4F+2D4
E&E1
50 A3\$="@0T130V1502A1&A4&A8A8A1&A2
60 B2\$="@004L4AA>D<AA>D<AA>D<AA>DCCFCFC
<AA>D<AA>D
70 B3\$="@004R8L4E>E<BE>E<BE>E<BE>E<BG>G
<G>GD<E>E<BE>E<B8&
80 B4\$="@002A1&A4&A8A8A1&A203C1&C4&C802
A8A1&A2
90 C1\$="A2A4G2E4L2D. <B. A2>L4C<BAGA1&A2
20 C2\$="O4L4FFAFFABB>D<BB>D<AA>D<GGBAA>
<AA>D
210 C3\$="O4B8L4C<C<FC>C<FC>G<BG>G<BE>ED<GE>E<BE>E<B8
220 C4\$="O2A1&A4&A8G8G1&L2GA. G. A&A4
230 C5\$="@16T130R1R1R1R1R2R8V1004L8B>D
V13
240 C6\$="@16T130R1R1R1R1R2R8R16V1005L8
CEG16V13
250 D1\$="V502204L12AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA>CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCC
260 E1\$="O4AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBBBBB
BBBBBBAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
270 D2\$="T130V402204L12EEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
AAAAAAAAAAAAAAAA
280 E2\$="FFFFFFFFFFFFFFFFGGGGGGGGGGGG
GGGGGGEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
E
290 E3\$="@22T130V5R1R1R1R1R405L4EF
G
300 F1\$="@22V805L2A. G. E. &E. A. L4BAGL2E. &E
310 F2\$="O5V12L8FFFFFGGGGGGCCCCCCCCCCC
FFFFFFFFGGGGGGCCCCCCCCCCC
320 F3\$="O5V11R16L8CCCCDDDDDD<GGGGGGGG
GGGG>CCCCDDDDDD<GGGGGGGGGGG16&
330 F4\$="@1202L2A. B. >C. &C. <A. B. >C. &C.
340 F5\$="@14V10R1R1R405L4CEDEL2F. GD4E. L4E
F. G8
350 G1\$="A2. L4BAB>C2<BL2A. A. >D. <B. &B.
360 G2\$="FFFFFFFFGGGG>CCCC<AAAAAD+D+D
>D+D+D+D+D+D+D+D+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G
>G+
370 G3\$="G16CCCCDDDDDDDEEEEEEECCCCCCCC
CCCCCCCCEEEEEEEEEEEE16
380 G4\$="O2A. B. >C. <A. >D+. &D+. E. &E.
390 G5\$="L2F. D. E. C. &D+. A. G+. O5G+. A. B. @14
04V10
400 G6\$="@22V1005R2R4L4GFGG2G+L2A. A. A. G+
&G+.

410 H1\$="@1405V13A4L8>ED+L4EDCCL8<AB>
CDL4ED+EE<L8G>CEGF+2L4DEL8ED+L4EEC<G
420 I1\$="A2A4G2E4L2D. <B. &B. T120A2>L4C<BA
GA1&A2
430 I2\$="O4L4FFAFFABB>D<BB>D&D2. T120<AA>
D<GGBAA>D<AA>D<AA>D<AA>D1<L2A. &A.
440 I3\$="O4B8L4C<C<FC>C<FC>G<BG>G<B&B2. T
120E>E<BD>D<GE>E<BE>E<BE>E<BE>E2<B1
450 I4\$="O2A1&A4&A8G8G1&L2G&G. T120A. G. A&
A4
460 J2\$="FFFFFFFFFFFFFFFFGGGGGGGGGGGG
GGGGGGG2.
470 J1\$="O4AAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBBBBBB
BBBBBBBB&B2.
480 J3\$="O6A4L8FGAB>L4C<ABBL8GAB>CL4DC<B
&L2B. T120A. G. A.
490 PLAY#2, A1\$, A2\$, A3\$, A3\$, "@1404V8", "@1
404V8"
500 PLAY#2, B2\$, B3\$, B4\$, B4\$, B1\$, B1\$
510 PLAY#2, C2\$, C3\$, C4\$, C4\$, C1\$, C1\$, C5\$, C
6\$
520 PLAY#2, B2\$, B3\$, B4\$, B4\$, D1\$, "", B1\$, B1
\$, D2\$
530 PLAY#2, C2\$, C3\$, C4\$, C4\$, E1\$, E3\$, C1\$, C
1\$, E2\$
540 PLAY#2, F2\$, F3\$, F4\$, F4\$, F1\$, F1\$, F5\$, F
5\$
550 PLAY#2, G2\$, G3\$, G4\$, G4\$, G1\$, G1\$, G5\$, G
5\$, G6\$
560 PLAY#2, B2\$, B3\$, B4\$, B4\$, D1\$, H1\$, B1\$, B
1\$, D2\$
570 PLAY#2, I2\$, I3\$, I4\$, I4\$, J1\$, J3\$, I1\$, I
1\$, J2\$

ゲームミュージック部門

パロディウスだ!
イーグル佐武のテーマ
BY 佐田谷順一

妙に耳に残る作品。PSGのつやっほい音をうま
く使っていて、聞いてて気持ちがいい。PSGの
ボリュームが大きめなので調節してほしいぞ。

5 COLOR 7, 0, 7
10 CALL MUSIC (1, 0, 1, 1, 1, 1, 1)
20 CALL VOICE (@ 0, @33, @14, @30, @30, @ 0)
30 T=150:PLAY#2,
"V 05Q L8 T=T:", "V 03Q7L16T=T:",
"V 06Q L4 T=T:", "V1207Q L4 T=T:",
"V110307L4 T=T:", "V7 05Q L8 T=T:",
"V T=T:", "V 05 L8 T=T:",
"V 0 L8 T=T:", "V 0 L8 T=T:"
40 _TRANPOSE (0)
100
101 A1\$=" D. D-. <B. B. B>D- D. D-. <B. B. B>D-
102 A2\$="D. D-. <B. B. B>D- D. D-. <B. B. B>D-
<
200
201 B1\$="G8>GG<G8>GG<G8>GG<G8>GG<G8>GG<G8>GG
<G8>GG<G8>GG<G8>GG<
202 B2\$="A8>AA<A8>AA<A8>AA<A8>AA< A8>AA
<A8>AA<A8>AA<A>A<A>A<
300
301 C1\$="GGGGGGGG
302 C2\$= C1\$
400
401 D1\$="RCRCRCRC8. <A16>
402 D2\$="V15RCRCRC8. C16RL16 CCCC LV12
500
501 E1\$="RCRCRCRC8. <A16>
502 E2\$="RCRCRC8. C16R V5L16 CCCC LV11
600
601 F1\$="B. G. G. G. GG B. G. G. G. GG
602 F2\$="A. E. G. E. EA A. A. E. E. EA

700
701 G1\$="C1HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
702 G2\$=" HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16H16S16H16H!M16H16
800
801 H1\$="S1M1100 R8CR8<C>R16CC16<C4>
R8CR8<C>R16CC16<C4>
R8CR8<C>R16CC16<C4>
R8CR8<C>R16CC16 >>>C16
<C16<C16<C16
900
901 I1\$="S1M1100 L8 05G07G08G05G04G0G0G0
7G05G08G04G07G04G07G08G05G07G
902 I2\$="S1M1100 R1RR8 L1604A03A02A04A
01A03A04A03A07A08A
1001
1200
1203 B3\$="G4RRR8G8G4RRR8G8
1204 B4\$="A4RRR8A8A4RRR8A8
1205 B5\$= B3\$
1206 B6\$="A4A4A4A8A8A8A8A8A8A8A8
1300
1305 C5\$="L8R31>>D. D-. <B. B. B>D- D. D-. <B
. B. B>D-64 L<<
1306 C6\$= C5\$
1400
1405 D5\$="
1406 D6\$="RRRRRRRC16C16C8
1700
1703 G3\$="B4RRR8B8 B4RRR8B8
1704 G4\$="B4RRR8B8 B4R84S8B8
1705 G5\$= G3\$
1706 G6\$="B4B4B4B8. B16 BH8H16H16 BSH8H1
6H16 BH8H16H16 HBS!16HS!16HM!16H16
1900
1991 S3\$="V120L64 R1RR8 08C<BAGFEDC<
BAGFEDC<BAGFEDC<BAGFEDC<BAG VO5L8
1992 S4\$="V120L64 R1RR8R1608C<BAGFEDC<
BAGFEDC<BAGFEDC<BAGFEDC<BAG VO L8
1993 S5\$="V12L64R1RR8O2CDEFGB>CDEFGB>
CDEFGB>CDEFGB>CDEFGB VO L8
4900
4991
4992
4993
4994
5000 GOTO 5010
5010 PLAY#2, A1\$, B3\$, " ", " ", " ", " ", F1\$, G3\$
, " ", F1\$,
5020 PLAY#2, A1\$, B4\$, " ", " ", " ", " ", F2\$, G4\$
, " ", F2\$,
5030 PLAY#2, A2\$, B5\$, C5\$, " ", " ", " ", F1\$, G5\$
, " ", F1\$,
5040 PLAY#2, A2\$, B6\$, C6\$, D6\$, " ", " ", F2\$, G6\$
, S3\$, S4\$, S5\$
5100
5110 PLAY#2, A1\$, B1\$, " ", D1\$, E1\$, F1\$, G1\$
, H1\$, F1\$, " "
5120 PLAY#2, A1\$, B2\$, " ", D2\$, E2\$, F2\$, G2\$
, H2\$, F2\$, I2\$
5130 PLAY#2, A2\$, B1\$, C1\$, D1\$, E1\$, F1\$, G1\$
, H1\$, F1\$, " "
5140 PLAY#2, A2\$, B2\$, C2\$, D2\$, E2\$, F2\$, G2\$
, H2\$, F2\$, I2\$
5200
5210 PLAY#2, A1\$, B1\$, " ", D1\$, E1\$, F1\$, G1\$
, H1\$, F1\$, I1\$
5220 PLAY#2, A1\$, B2\$, " ", D2\$, E2\$, F2\$, G2\$
, H2\$, F2\$, I2\$
5230 PLAY#2, A2\$, B1\$, C1\$, D1\$, E1\$, F1\$, G1\$
, H1\$, F1\$, I1\$
5240 PLAY#2, A2\$, B2\$, C2\$, D2\$, E2\$, F2\$, G2\$
, H2\$, F2\$, I2\$
6000 GOTO 5110
9901 ---- Thama From EAGLE SABU ----
9902 J. Satatani '90, 8

特集 オール ザット MSX turbo R

MSX turbo R特集の後半は、ちょっと難しめのお話。システムチップS1990の解析から、本体に内蔵された日本語MSX-DOS2、そして新たに追加されたPCMの録音再生機能の解説、さらにはネットワークの端末機としての、turbo Rの実力を探っていくぞ。

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

turbo Rの内部構造を解き明かすテクニカルアナリシス。今回はR800CPUとともに新開発された、システムチップのS1990について解説する。CPU切り替えにメモリー管理にと、何とも多機能なチップなのだ。

ハードウェア構成の真相はこうだった

先月号の記事を書いたとき、筆者はMSX turbo R(以下turbo R)には1組みのアドレスバスとデータバスがあり、そこにCPUのR800とZ80、さらにはS1990システムチップが接続されていると誤解していた。しかし、試作機を分解して調べた結果、turbo Rのハードウェア構成は図1のようになっていることが判明した。

まず“TC9769”は、型番から推定すると東芝製のCMOS-LSI(低消費電力のデジタルLSIの一種)。一般に“MSX-Engine”と呼ばれる、Z80互換のCPUと、PSG音源などをふくむLSIらしい。以下、記事中でZ80という表記が出てきた場合は、このチップを意味する。

その下の“273”は、プリンターを制御するためのバスバッファ。"OPLL"はFM音源、“FDC”はフロッピーディスクコントローラーのことだ。また“SRAM”というのは、漢字辞書の学習結果を電源を切っ

ても保存するためのメモリーだけれど、このSRAMと連文節変換辞書については、メーカーオプション機能となっている。

ところで、R800とメインRAMは、S1990をとおしてバス(図では長い縦線)につながっている。たとえば、R800がVDPを操作するときなどは、S1990が信号を中継し、さらに必要に応じてR800にウェイト信号を送って、信号のタイミングをZ80の信号のタイミングに合わせる操作を行なう。逆にZ80がメインRAMを使うときは、S1990とR800が信号を中継し、メモリーマッピングを処理するわけだ。

turbo Rが、こうした複雑な構成になった理由は、すべて従来のハードウェアやソフトウェアとの互換性を保つため。よくここまでやったと思う。あっぱれ。

さてこのように、turbo Rの部品点数は少ないけれど、その内部処理は非常に複雑なものへと変化を遂げた。さらにS1990は160ピンのフラットパッケージで、普通の手作業によるハンダ付けは不可能だ。

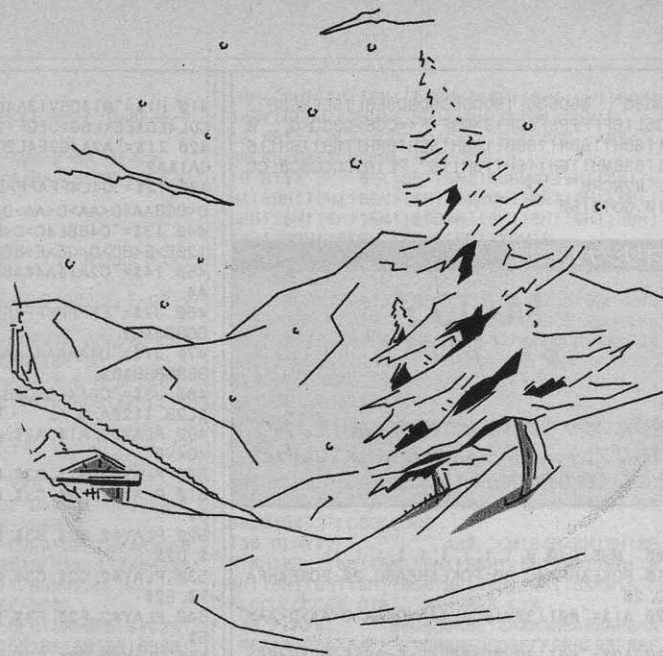
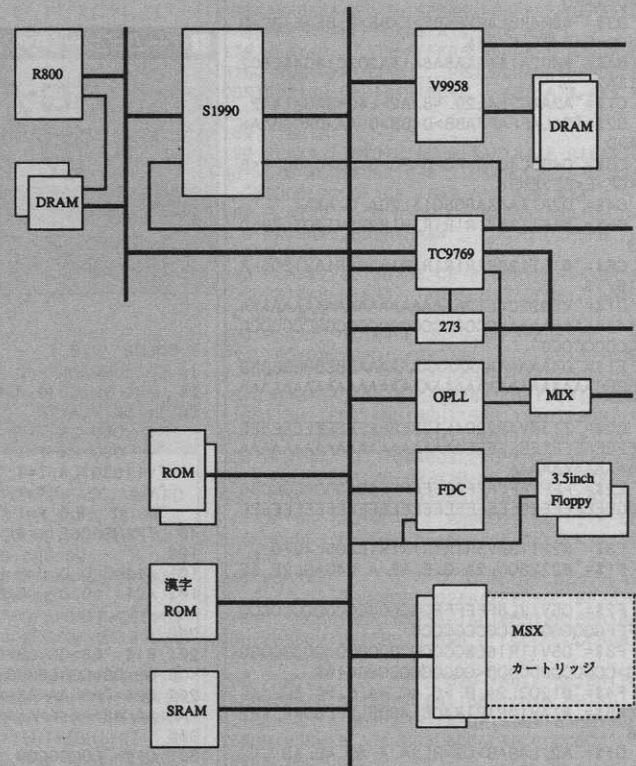


図1 MSX turbo Rのシステム構成

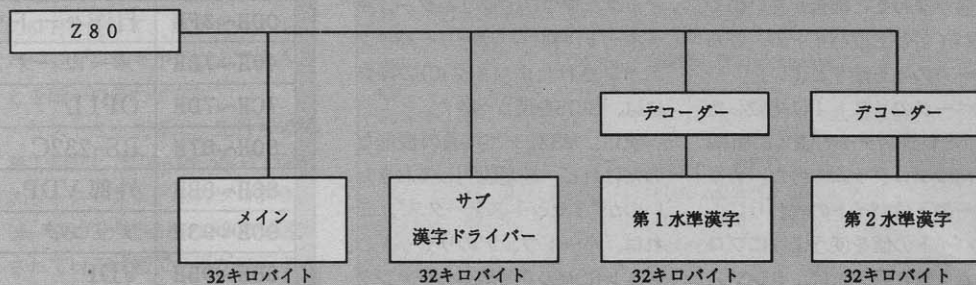


turbo Rのハードウェア構成を、細かい制御信号線を省略して簡単に表してみた。まず画面表示をコントロールする、VDPのV9958からの出力はビデオ信号に、その下のTC9769(Z80を含むシ

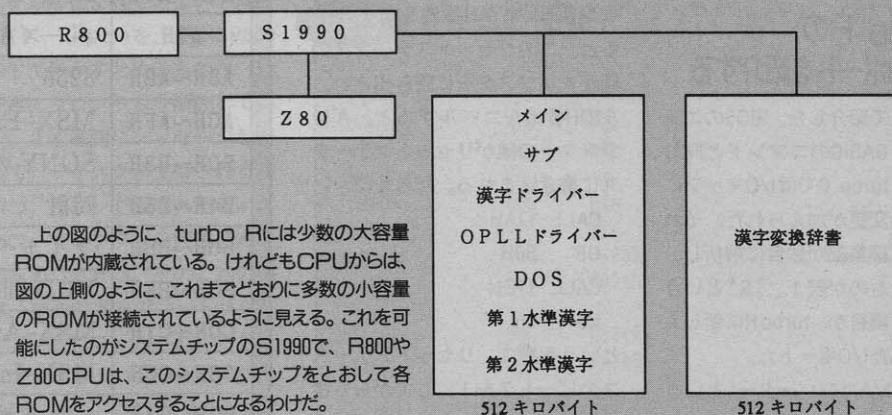
ステムチップ)につながっている線は、キーボードとジョイスティックへと続いている。また273からの出力はプリンターポート、そしてMIXの出力はオーディオ信号となっている。

図2 MSX turbo RでのROM構成の変化

●MSX2+の場合



●MSX turbo Rの場合



上の図のように、turbo Rには少数の大容量ROMが内蔵されている。けれどもCPUからは、図の上側のように、これまでどおりに多数の小容量のROMが接続されているように見える。これを可能にしたのがシステムチップのS1990で、R800やZ80CPUは、このシステムチップをとおして各ROMをアクセスすることになるわけだ。

水準漢字のすべてを、詰め込んでしまった。しかしCPUとROMの間に入っている、S1990のメガROM

制御機能により、ソフトウェアからは、たとえば第1水準漢字ROMは、I/OポートのD8H番地とD9H番地に接続されているように見えるわけだ。

また、合計64キロバイトのDOSのROM（MSX-DOSが16キロバイト、MSX-DOS2が48キロバイト）は、スロット3-2の16キロバイトの空間に、4バンク切り替え方式で接続されている。

速さを調節するシステムタイマー

R800がV9958（画面表示を制御するLSI）を8μ秒以内の間隔で使おうとすると、S1990に内蔵されたVDPインターフェース回路が、自動的にR800にウェイトをかける。これにより、CPUの処理が速すぎるために、V9958が誤動作する心配はない。

しかし、ほかの周辺LSIには自動的なウェイト機能がないので、ソフトウェア自身がタイミングを調整する必要がある。従来のソフトウェアの多くは、

```
EX (SP),HL
EX (SP),HL
または、
PUSH HL
POP HL
```

のような、時間がかかるけれども副作用がない命令をプログラムに埋め込んで、タイミングを調整していた。しかし先月号で説明したように、R800の命令の実行時間は不確定なので、こうした方法でタイミングをとることは不可能だ。そこでturbo Rには、速さを調整するための“システムタイマー”が用意された。

これは3.911μ秒毎に値が増える16ビットのカウンターで、下位

ハードウェアの高速化と小型化はありがたいけれど、古き良きワンボードマイコン時代の、工作技術が通用しなくなってしまった。しかし、MSXのカートリッジスロットは昔のままだから、これからもMSXはハードウェア入門の教材であり続けるだろう。

何でも詰め込む RマシンのROM構成

turbo Rには多くのROMが内蔵されているはずだけれど、ふたを開けてみるとROMの数が意外に少ない。その理由が、S1990が持つメガROM制御機能だ。

MSX2+には、図2の上側のようなROMが内蔵されている。メインROMとサブROMは別々のスロットに接続され、漢字ROMはI/Oポートに接続されるので、合計の容量にかかわらず、別々のROMである必要があるわけだ。しかし、32キロバイトのROMを4個使うよりも、128キロバイトのROMを1個使う方が、価格も安いし、基板の面積や消費電力も小さくできる。

そこでturbo Rでは、図2の下側のように、1個の512キロバイトのROMに、メイン、サブ、OPLLドライバー、DOS、第1水準漢字、第2

List1 システムタイマーのプログラム例

```
COUNTLOW EQU 0E6H ;カウンター下位8ビット
COUNTHIGH EQU 0E7H ;カウンター上位8ビット

;
; Z80
;
; Bレジスターで指定された時間待つ
; 待つ時間は B×3.911μ秒
; 誤差は -3.911+0μ秒
; 0を指定してはいけない
; 割り込みは禁止されていなければならない
; C、A、Fは破壊される
;
WAIT:
IN A,(COUNTLOW) ; カウンターの現在値を得る
LD C,A ; それを保存する

WAIT_LOOP:
IN A,(COUNTLOW) ; カウンターの現在値を得る
SUB C ; 経過時間を算出する
CP B ; 指定された時間経過したか?
JR C,WAIT_LOOP ; 経過していなければループする
RET
```

バイトはI/OポートのE6H番地に、上位バイトはE7H番地に接続されている。ただし16ビットの値を読もうとして、その途中でカウンターの値が変わると都合が悪いので、下位バイトと上位バイトの、どちらか一方のみを使うとよい。

前ページのリスト1に掲載したのは、Bレジスターの値×3.911μ秒を待つプログラムの例だ。カウンターの下位バイトの代わりに、上位バイトの値を使うようにプログラムを書き換えれば、Bレジスターの値×1001.2μ秒待つプログラムができる。

turbo RのI/Oポートを紹介する

先月号で紹介した、BIOSのエントリーやBASICのコマンドと同じように、turbo RではI/Oマップにも若干の変更が加えられた。それをMマガ編集部が独自に解析し、まとめたものが表1。“R”という注が付く項目が、turbo Rに新しく追加されたI/Oポートだ。

まず“D/Aコンバーター”というのは、PCMの録音再生を、BIOSをとおさずに操作するためのI/Oポート。詳細は来月号あたりで紹介できると思う。

“ポーズキー制御”は、ポーズキーによるプログラムの停止を禁止、許可するためのI/Oポート。ディスクの入出力中にプログラムが中断され、ディスクが破壊されるような事態を防ぐために、用意されたようだ。

“漢字ROM拡張”は、24ドットの漢字ROMや、将来作られるかもしれないJIS第3水準漢字ROMに備えての、予約機能らしい。その下の“?”は、どの資料にも書かれていないのだけれど、I/Oポートを読み書きするとS1990の内部で何らかのハードウェアが動作するようだ。turbo Rのハードウェアを、工場で検査するためのI/Oポートではないだろうか。そして“システムタイマー”は、既に説明した

とおりのものだ。

なお、これは表には書いてないのだけれど、turbo Rの速さに対応するためにも、PSG、ジョイスティック、マウス、プリンター、キーボード、時計(バッテリーバックアップされたクロックIC)の操作には、BIOSを使うべきだ。

次に、MSX2+と共通の機能なのだけれど、補足説明しておきたいのが“リセットステータス”。これは、ハードウェアのリセットと、メインROMの0番地へのジャンプによる再起動とを、区別するためのI/Oポートだ。具体的には、メインROMの17AH番地をコールすると、このリセットステータスの値がAレジスターに読み出され、

17DH番地をコールすると、Aレジスターの値がリセットステータスに書き込まれる。たとえば、

```
CALL 17AH
OR 80H
CALL 17DH
RST 0H
```

という手順で、リセットステータスのビット7を1にしてから0番地にジャンプすると、MSXを確実に再起動できるわけだ。

ところで、なぜBIOSをとおさずにリセットステータスを使ってはいけないかというと、マシンによってリセットステータスのハードウェアの信号の論理が、逆になっているから。BIOSがその違いを補正しているというわけだ。

DOS2が標準装備されたturbo Rで、ますます重要な存在になったのが“メモリーマッパー”。やや複雑な手順で拡張BIOSを使い、操作する必要があるのも、これは来月号で詳細を説明しよう。

最後は余談になるけれど、表1にはかつて実用化または試作されたが、現在のMSXには搭載されていない機能も含まれている。最近のMSXは当たり前のコンピューターになってしまい、カワリモノの周辺機器が少なすぎると筆者は思うのだが、どうだろうか。

表1 MSX turbo RのI/Oマップ

番地	用途	注
00H~3FH	自作ハードウェア用	
40H~7BH	メーカーオプション用	
7CH~7DH	OPLL	2+, B
80H~87H	RS-232C	1, B, X
88H~8BH	外部VDP	2, XX
90H~93H	プリンター	2
98H~9BH	VDP	2+
A0H~A2H	PSG	1
A4H~A5H	D/A コンバーター	R
A7H	ポーズキー制御	R
A8H~ABH	8255	1, B
ACH~AFH	MSX-Engine	2
B0H~B3H	SONYのSRAM	1, XX
B4H~B5H	時計	2
B8H~BBH	ライトペン	2, XX
BCH~BFH	VHD制御	2, XX
C0H~C1H	MSX-Audio	2, XX
C8H~CCH	MSX-Interface	2, XX
D0H~D7H	フロッピーディスク	2, -, XX
D8H~D9H	第1水準漢字ROM	2
DAH~DBH	第2水準漢字ROM	2
DCH	漢字ROM拡張	R, -, X
E3H~E5H	?	R, ?
E6H~E7H	システムタイマー	R
F4H	リセットステータス	2+, B
F5H	デバイスイネーブル	2
F6H~F7H	AV制御	2, X
FCH~FFH	メモリーマッパー	2, B

この表は、Mマガ編集部が独自に調査したMSX turbo RのI/Oマップの一覧。以下に、注の部分に書かれた略号の意味を、順番に紹介していく。

- 1 MSX1 互換
- 2 MSX2 互換
- 2+ MSX2+互換
- R turbo Rに新設
- B かならずBIOSをとおして操作すること
- アプリケーションプログラ

ムが操作してはいけないメーカーオプション機能。ただし今回調査した試作機には実装されていない

XX 従来の仕様には含まれていなかったけれど、turbo Rの仕様から削除された

? 何か接続されていたけれど、仕様書には書かれていない。どうやらハードウェア検査用のレジスターがあるようだ

Z80とR800CPUをソフトで切り替える

リスト2は、先月号の特集ページで紹介した“CHGCPU.COM”のソースリスト。turbo RでDOS2が動いているときに、

CHGCPU 0

でZ80モードが、

CHGCPU 1

でR800ROMモードが、

CHGCPU 2

でR800DRAMモードが、それぞれ選択される。プログラムの内容を解説すると、DOSのワークエリア（正確には default FCB area）の5DH番地からコマンドの第1パラメーターの先頭の文字を得て、それに応じてAレジスターの値を設定。そして、メインROMの180H番地のBIOS、“CHGCPU”を呼び出すというものだ。

じつは先月号に掲載したプログラムでは、パラメーターに“012”以外の文字が書かれた場合は、どんな動作をするかの保証はなかった。そこでこのソースリストでは、パラメーターの指定が違った場合には、何もせずにDOSに戻るように変更してみた。

また、できるなら、DOSのバー

ジョンをチェックする処理も追加したい。具体的には、まずメインROMの2DH番地の内容が03H以上であることを確かめ、DOSのシステムコールの6FHを使って、DOSカーネルのバージョン番号が2以上であることを確かめるわけだ。

リスト3も同様に、先月号の特集で紹介した“GAMEBOOT.COM”のソースリスト。このプログラムは、DOS2が起動されR800が選択されている状態で、ほかのディスクに入っているプログラムを起動するためのもの。つまり、DOS2のシステムが含まれていないプログラム（ゲームなど）を、強引にR800モードで動かすためのものだ。

簡単にプログラムを解説していくと、まず画面にメッセージを表示して、ディスクが交換されるのを待つ。次に、交換されたディスクのブートセクターを読み込んで、それを実行させる。そのときの環境は、普通の方法でブートセクターが2回目にコールされるときと同じで、ページ1はDOSのROM、そのほかのページはRAM、キャリアフラグはセットされている。

さらに、エラー処理プログラムへのポインターの、ポインターを記憶するためのDOSのワークエリア(F323H番地)をHLレジスターに、またページ1をRAMからDOSのROMへ切り替えるプログラムの番地(F368H番地)をDEレジスターに、それぞれ設定している。



List2 CHGCPU.COMソースリスト

```

                .z80

ld      a,(005ch+1) ; command parameter
sub     '0'         ; 0:Z80, 1:R800ROM, 2:R800RAM
ret     c          ; abort if parameter < '0'
cp      3          ;
ret     nc         ; abort if '3' <= parameter
or      80h        ; set change-LED flag
ld      ix,180h    ; address of CHGCPU
ld      iy,(0fcc1h-1) ; slot of main ROM
call    001ch      ; inter-slot call
ret     ; return to DOS

end
    
```

List3 GAMEBOOT.COMソースリスト

```

                .z80

_conin      equ     01h
_strout     equ     09h
_setdta    equ     1ah
_rdabs      equ     2fh

dos         equ     0005h
enaslt      equ     0024h

notfirst   equ     0f340h
master      equ     0f348h

ld          sp,(6)
ld          de,prompt ; print prompt message
ld          c,_strout
call        dos
ld          c,_conin ; wait for key in
call        dos
ld          de,0c000h ; read boot sector at 0c000h
ld          c,_setdta
call        dos
ld          de,0 ; logical sector 0
ld          l,0 ; drive A:
ld          h,1 ; read 1 sector
ld          c,_rdabs
call        dos
ld          h,40h
ld          a,(master)
call        enaslt
ld          hl,0f323h
ld          de,0f368h
xor         a
ld          (notfirst),a
scf
jp          0c01eh

prompt:
db          'Insert game disk in drive A:.',0dh,0ah
db          'and press any key $'

end
    
```

MSX-DOS2? 活用研究

MSX turbo Rに標準搭載されたことで再び脚光を浴びているMSX-DOS2。とはいっても、まだまだその有用性を知らない人が多いのもまた事実だ。DOSとはいったいなニモノなのか。なにをしてくれてくれるのだろうか。これから順を追って解説していこうと思う。

DOSを知るはマシンを知ることなり

turbo RにMSX-DOS2が標準搭載されることになった！と、感嘆符をつけて書いたところで、それがどれほどの意味合を持っているのか理解できない人が多いかもしれない。DOSとはなんぞや？と聞かれても、たいていの人が答えに窮してしまうことだろう。

ズバリ、DOSとはディスク・オペレーティング・システムの略だ。ディスクドライブの管理を中心に、コンピューターの基本的な動作について管理するための重要なソフトウェアなのである。

なぜにDOSは重要なのか。その答えのひとつとして、まずメモリー空間のことが挙げられる。

ディスクの管理なら、わざわざDOSを使わなくても、DISK-BASICで事足りるような気がする。でも、BASICの場合は、BASICのプログラムを処理するための“BASICインタープリター”をメモリー上に置いておく必要があるため、フリーエリアはわずか25キロバイトほどしか確保することができない。ところが、DOSの場合は、システムのワークエリア以外はすべてフリーエリアとして使えるので、53キロバイトもの空間を確保することができるのだ。

また、MSX-DOSは、PC-9801や、IBM互換機など、他のさまざまな機種で使われているマイクロソフト社製の基本ソフトウェアである、MS-DOSとの間でファイルの互換性を持っている。おかげで、

異なる機種との間でも互いにデータのやりとりをすることができるのも大きな魅力だ。

さらに、コンピューターの基本的な動作を管理するためのDOSに関する知識を身につければ、コンピューターが行なっている処理についてより深く理解することができる。それによって、コンピューターの能力を大きく活用することが可能になるだろう。

しかし実際のところ、これまでMSXユーザーの中で、DOSの恩恵を目に見えるカタチで受けてきた人が少ないのもこれまた確か。

つい最近まで、MSXのソフトはROM版が主体になっていたために、ユーザーはカートリッジの抜き差しをするだけでよかった。それに、ディスク版のソフトが増えてきた昨今でも、はじめからMSX-DOSを組み込んでいたり、オリジナルのディスク管理システムを使っていたりで、ユーザーの目にDOSの姿が映らなくても不思議はなかったのだ。ディスク装置やディスク内蔵型マシンを買ったときについてくる、MSX-DOSのシステムディスクを見ても何をするためのものか分からず、ゲームのセーブ用ディスクにしてしまった人も多いだろう。かくいう筆者の私もそのひとりだったりして。

でも、MSX-DOS2がturbo Rに標準搭載されたことによって、そういった傾向はなくなっていくに違いない。ハードウェアが高機能化することによって、DOSが果たすべき役割も必然的に大きくなっていくのだ。

MSX-DOS2はここがスゴイのだ

ハッキリ言って、ただたんにゲームを遊ぶだけだったら、DOSはあまり必要ないものかもしれない。しかし、もっと能動的に活用したい！と思っている人にとっては、DOSは強力な味方になってくれるに違いない。

MSXとしては最初のDOSとして登場したMSX-DOS(以下DOS1と略)は、先にもふれたとおり、マイクロソフト社のMSX-DOSと互換性があるのか売りものだった。ただ、機能的には、必要最小限のものしか持っていなかったため、時が経つにつれて不満な点も出てきた。

そうした点を考慮して、大幅な改良を加えたうえで登場したのが、今回取り上げる日本語MSX-DOS2(以下DOS2)なのだ。

DOS2の大きな特徴は、その名のとおり、なんといっても日本語に完全対応したこと。日本語のデータを処理することができるだけでなく、画面に表示されるメッセージもしっかり日本語なのだ。なんと、こちとら日本人なんだから、日本語で表示されなくちゃ困って一もんだ。

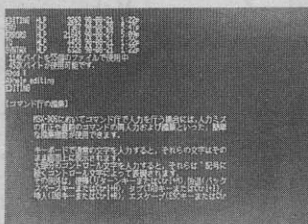
また、新たに階層ディレクトリ機能も採用されたことも大きい。ファイル数に制限のあったDOS1とは違い、木の枝分かれのようにディレクトリを重ねることができるようになった。ファイルの種類によってディレクトリを分類して、整理することが可能になったのだ。詳しいことは右ページのコラムを参照してね。さらに、本格的

なRAMディスク機能がサポートされたのも見逃せない。おかげで、大容量のRAMを効率よく利用することができるようになったのだ。RAMディスクのアクセススピードは、フロッピーディスクとは大違い。これを使いこなせれば、プログラミングの能率もグーンとアップするぞ。

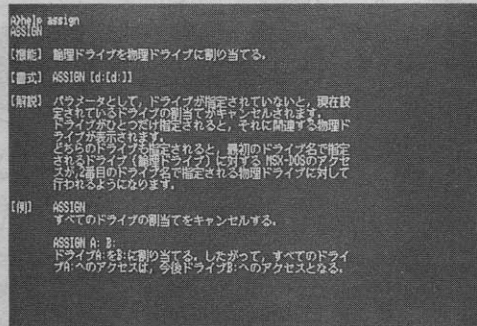
もちろん、MS-DOSとのファイルの互換性は保証されている。他機種とのデータのやりとりも余裕でこなしてくれるのだ。

turbo Rに標準で搭載されることになったことで、DOS2はより多くの人に使われることになるに違いない。また、これからはDOS2対応のアプリケーションソフトも続々と登場してくるだろうから、操作を覚えれば必ず役に立ってくれるはずだ。

そこで、今回はDOS2の活用ガイドをお届けする。さすがに簡単に使いこなすことはできないけれど、使い込むほどにジワジワと隠し味が出てくる。DOS2は、そんな魅力を持っているのだ。



■階層ディレクトリ機能のおかげで、ファイルの管理がしやすくなったのだ。



■日本語対応となったDOS2。メッセージも日本語で表示される。

頻出コマンドを解説するぞ

これから、DOS2を使いこなすために覚えておいてほしいコマンドについて解説しよう。

コマンドには、内部コマンドと外部コマンドの2種類がある。外部コマンドを実行するためにはシステムディスクが必要になるので、注意してくれ。

ASSIGN

RAMディスクの容量を設定すると(設定のしかたについては後述)、最初はHドライブに割り当てられる。こういった、ドライブの割り当てを変更したいときに使うのがこの命令だ。たとえば、

```
ASSIGN H: A:
```

とすると、RAMディスクをAドライブに割り当てることができるのだ。

```
ASSIGN
```

とだけ入力すると、ドライブの設定をもとに戻すことができるぞ。

ATTRIB

DOS2では、ファイルにいろいろな属性を持たせることができる。ファイルを見えないようにして、ほかのコマンドによる影響を受けないようにしたり、内容が変更できないように設定することも可能なのだ。たとえば、

```
ATTRIB +H FILE.TXT
```

とすると、FILE.TXTというファイルは基本的にDIRコマンドなどで見ることができなくなってしまう。また、ファイルの内容を変更されたくない場合は、

```
ATTRIB +R FILE.TXT
```

と入力すると、FILE.TXTというファイルは以後読み出し専用となり、変更したり、削除したりすることができなくなるのだ。

CHDIR

DOS2の大きな特徴として、複数のファイルを階層化して管理する階層ディレクトリーという概念が

採り入れられた、ということがあ。詳しい説明は下のコラムを参照してくれ。で、この命令は指定したドライブで扱うディレクトリー(カレントディレクトリーと呼ぶ)を変更するためのもの。省略してCDと表記することも可能だ。

```
CHDIR A:UTILS
```

と入力すると、AドライブのカレントディレクトリーをUTILSに変更することができる。

```
CHDIR B:
```

とすると、Bドライブのカレントディレクトリーを教えてくれる。

DISKCOPY

COPYコマンドがディスクの内容をファイル単位でコピーするのに対して、このコマンドはディスクに書かれている内容をそっくりそのままコピーするものだ。ただし、コピー元のディスクとコピー先のディスクのフォーマットは必ず同じでなければならない。コピー元が1DDフォーマットのディス

クの場合は、コピー先も1DDフォーマットである必要があるのだ。

FIXDISK

DOS1でフォーマットしたディスクは、基本的にDOS2と互換性があるんだけど、そのままでは、後述するUNDELコマンドなど、DOS2特有の命令を使うことができない。そんな場合は、ディスクを完全なDOS2互換のものにしてやる必要がある。そのために用意されたのがこのコマンド。

```
FIXDISK B:/S
```

とすると、Bドライブのディスクが、完全なDOS2互換のものに更新されることになる。

ちなみに、turbo Rは起動するさい、ディスクのフォーマットがDOS1のものかDOS2のものなのかをチェックしている。そして、DOS1フォーマットの場合はZ80モード、DOS2フォーマットの場合はR800モードで起動する、ということ覚えておいてくれ。

ファイルの整理に役立つ階層ディレクトリー

DOS1の場合、1枚のディスクで作れるファイルの数は、最大で112個までとなっている。ディスクの残り容量がどんなに余っていたとしても、これ以上たくさんファイルを作ることは不可能だったのだ。

しかし、DOS2の場合は、階層ディレクトリーという機能が追加された。これにより、ファイル数に関する制限がなくなったのだ。

DOS2のシステムディスクをDIRコマンドで調べてみると、

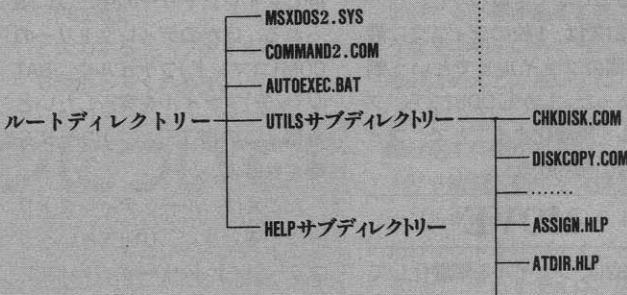
```
UTILS <dir>
```

などのように、本来拡張子が表示されているはずのところ、へんなマークが表示されているものがある。これはファイルではなく、サブディレクトリーと呼ばれるもの。この中にまたファイルが入っているのだ。サブディレクトリーの中のファイルは、

```
DIR UTILS
```

というふうに、サブディレクトリーの名前を指定してDIRコマンドを実行することによって、見ることができる。階層ディレクトリーの概念は、ちよ

うど右の図のように表わすことができる。木の枝分かれのような構造をしていることから、ツリー構造とも呼ばれているのだ。このうち、根っこにあたる部分は、ルートディレクトリー、そして、その下に作られるのが、サブディレクトリーと呼ばれる。ファイルをその内容ごとに分類して、階層ディレクトリーを活用すると、効果的だぞ。



```

MSXDOS2.SYS 54400 02-08-14 7.00%
COMMAND2.COM 37400 03-07-20 7.13%
AUTOEXEC.BAT 52336 00-07-26 5.30%
UTILS 12800 00-07-26 1.41%
CHKDISK.COM 12800 00-07-26 1.41%
DISKCOPY.COM 12800 00-07-26 1.41%
ASSIGN.HLP 12800 00-07-26 1.41%
ATDIR.HLP 12800 00-07-26 1.41%
TOTAL 128000 00-07-26 14.00%
  
```

◆システムディスクの中をDIRコマンドで調べてみたところ。

```

MSXDOS2.SYS 4070
COMMAND2.COM 12800
AUTOEXEC.BAT 36
UTILS 29
UTILSサブディレクトリー
DISKCOPY.COM 7259
CHKDISK.COM 8990
ATDIR.HLP 12800
DISKCOPY.COM 12800
UNDEL.COM 3253
FIXDISK.COM 646
UNDEL.COM 963
YIELD
ASSIGN.HLP 58
ATDIR.HLP 58
CHKDISK.HLP 58
DISKCOPY.HLP 58
DISKCOPY.HLP 58
CHKDISK.HLP 58
DISKCOPY.HLP 58
CHKDISK.HLP 58
DISKCOPY.HLP 58
CHKDISK.HLP 58
  
```

◆XDIRコマンドは、サブディレクトリーの中身まで表示する。

KMODE

漢字テキストモードを設定する。KMODEは外部コマンドなので、ディスクの中に、KMODE.COM というファイルがないと使えない。

使い方は、DISK-BASICのCALL KANJI命令と一緒にだ。

KMODE 3

といった具合に、0～3までの漢字モードを指定できる。ANK(半角の英数字やカナ)モードに戻るときは、

KMODE OFF

と入力すればいいぞ。

MKDIR

DOS2では、すでに説明したように、複数のファイルを階層化して管理することができるようになった。MKDIR(メイクディレクトリー)は、新しいサブディレクトリーを作成するためのコマンドだ。省略して、MDと表記することもできる。たとえば、

MKDIR A:¥NET¥PDS

と入力すれば、AドライブにあるNETというディレクトリーの中に、PDSという新しいディレクトリーを作ることができるわけだ。

DOS1では、1枚のディスクに最大112個のファイルまでという制限があった。しかしDOS2なら、ファイルを階層化することで、ファイル数の制限がない。

MOVE

DOS2は、ファイルを階層化して管理できるため、同じディスク上のあるディレクトリーからべつのディレクトリーへファイルを移動したい、ということが生じる。こんなときに便利なのがMOVEコマンドだ。

MOVE CALC.COM ¥UTILS

と入力した場合は、今、自分がいるディレクトリーのCALC.COMというファイルをUTILSというディレクトリーへ移動するわけだ。

移動先のディレクトリーと同じ

名前のファイルがあった場合は、“ファイル名が重複しています”と表示され、ファイルの移動は行なわれない。

MVDIR

MOVEがファイル単位での移動だったのに対して、MVDIR(ムーブディレクトリー)は、ディレクトリーをまるごと、同じディスクのべつのディレクトリーへ移動させるためのもの。

MVDIR ¥TOOLS ¥UTILS

と入力すると、TOOLSというディレクトリーの中にあるすべてのファイルをUTILSというディレクトリーへ移動する。また、/Hとか、/Pといったオプション設定が可能。/Hは、表示禁止のファイルも含める(ATTRIBコマンドを参照)。/Pは1画面表示したところでポーズがかかり、キー入力待ちになる。

PATH

DOS1、DOS2に限らず、拡張子が“.COM”、あるいは“.BAT”のファイルは、DOS上でファイル名を入力するだけで実行できる。ただし、DOS2の場合、これが有効なのは、同じディレクトリーの中だけに限られる。ほかのディレクトリーのCOM(コマンド)ファイルや、BAT(バッチ)ファイルを実行したいときは、このPATH(パス)の呪文を唱えればよい。

たとえば、ルートディレクトリーにいるときに、UTILSというサブディレクトリーの、KMODE.COMを実行したいときは、

PATH ¥UTILS

と入力すればいいわけだ。

たんにPATHとだけ入力すると、現在のパスの状態が表示されるぞ。

また、現在のパスに新たにBINというディレクトリーを追加したい場合は、

PATH +BIN

と設定する。取り消したい場合は、

PATH -BIN

と設定しよう。

RAMDISK

RAMディスクとして使用するメモリー容量を16キロバイト単位で設定する。設定可能範囲は、0～4064キロバイトまで。設定した数値が16で割り切れない場合は、もっとも近い16キロバイトの倍数に切り上げられる。もちろん、RAMディスクとして使用できるメモリー容量の最大値は、実装されているメインRAMの大きさにより異なる。メインRAM256キロバイトのturbo Rの場合、RAMディスクの最大容量は96キロバイトだ。

RAMディスクを削除してしまいたいときには、

RAMDISK /D

と入力すればよい。

RMDIR

MKDIRが新しいディレクトリーを作成するのにに対し、RMDIR(リムーブディレクトリー)は、ディレクトリーを削除するためのコマンドだ。RDと略することも可能。

注意してほしいのは、削除しようとしたディレクトリーの中にファイルがあると、削除できないこと(ディレクトリーを作成したときに作られる、“.”および、“..”という特殊なファイルは除く)。

ディレクトリーを削除するときには、あらかじめ、DEL(デリート)コマンドか、MVDIRコマンドでディレクトリーを空っぽにしておく必要があるということだね。

RNDIR

RNDIR(リネームディレクトリー)は、ディレクトリーの名前を変更するためのコマンド。

RNDIR COM BIN

とした場合、COMというディレクトリーがBINという名前に変更される。変更後のディレクトリー名がすでにディスク上に存在している場合は、エラーとなり、受け付けてもらえないぞ。

ワイルドカードも使用でき、

RNDIR COM + BIN *.OLD といったことも可能。この場合、COM、BINというディレクトリー名が、それぞれCOM.OLD、BIN.OLDという名前になる。

UNDEL

大事なファイルをまちがえて、消しちゃった! なんて苦い経験が誰にもあるんじゃないかな。そんなときは、慌てず、騒がず、このコマンドを実行しよう。

UNDELは、消してしまったファイルを復活してくれるコマンド。

UNDEL *.*

とすれば、そのディスクの修復可能なファイルを復活してくれる。ただし、消去したあと、べつのファイルを書き込んだりすると復活はむずかしい。

また、UNDELは外部コマンドなので、ディスクにUNDEL.COMが入っていないと使えないぞ。

VOL

VOL(ボリューム)コマンドは、ディスクのボリュームラベルを表示したり、変更したりできる。

VOL B:WORK DISK

とすれば、Bドライブのディスクのボリュームラベルを“WORKDISK”という名前に変更する。半角の場合11文字、全角の場合5文字まで設定可能だ。

XDIR

XDIRは、DIRコマンドと似ているが、サブディレクトリー内のファイル名も表示する。ただし、ファイル作成の日時は表示されない。

XDIR /H

とすれば、表示禁止の設定されているファイルも表示される。また、UNDEL.COMというファイルが、どのディレクトリーにあるのかわからないといったとき、

XDIR UNDEL.COM

とすれば、ディレクトリー名を表示してくれるので便利だ。これも外部コマンドだからね。

DOS2に対応した DISK-BASIC

さて、DISK-BASICのバージョン2.0には、DOS2に対応するために、いくつか拡張された命令がある。

拡張命令は、
CALL XXX
といった形で表記される。CALLを、`_` (アンダーバー) に置き換えることも可能だ。これらの命令を使えば、BASIC上でもDOSライクな制御をすることができる。

CALL CHDIR

DOS2のCHDIR命令と同じ働きをする。つまり、カレントディレクトリを変更するための命令で、設定方法も同じなのだ。ただし、省略して表記することはできないので気をつけてくれ。

CALL CHDRV

参照するドライブを切り替えるためのコマンド。たとえば、
CALL CHDRV("B:")
と入力すると、FILESなど、ほかの命令でドライブの指定を省略したときに、Bドライブの内容が参照されるようになるのだ。ちなみに、DOS上では、直接ドライブ名を入力するだけで指定できる。

CALL MKDIR

これは、新しいサブディレクトリを作成するための命令。DOS2のMKDIRコマンドと同じ働きをしてくれるのだ。ただ、CALL CHDIR命令と同様に、省略して表記することはできない。

CALL RMDIR

CALL MKDIRとは対をなす命令。ひとつあるいは複数のサブディレクトリを消去するための命令で、機能や設定方法はDOS2のRMDIR命令とまったく同じ。これもまた、省略して表記することはできない。

CALL RAMDISK

RAMディスクの大きさを設定するための命令。DOS2のRAMDISK命令と同じ働きをするのだ。そうそう、自作プログラムなどで、画像データをあらかじめRAMディスクの中に入れておくようにしておくと、非常に便利だぞ。

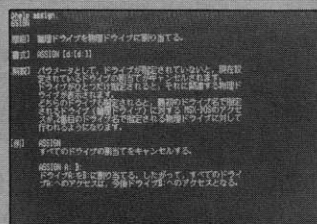
CALL SYSTEM

BASICからDOSに制御を戻すためのコマンド。あらかじめDOSを起動して、DOS上からBASICを起動したときのみ使うことができる。
CALL SYSTEM("DIR")

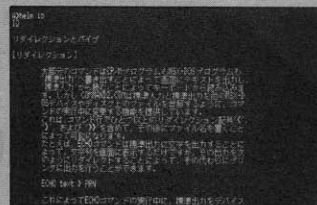
困ったときのHELP機能

とにかく、これだけコマンド数が多く、設定方法が複雑だと、そう簡単には操作方法を覚えることができない。ある程度慣れていない人でも、ときどき(しょっちゅうという話もある)使い方を忘れてしまうこともあるのだ。ましてや、初心者には、なにをどうすればいいのかわからなくて、困ってしまうことも多いだろう。

で、そんなときに、いちいち分厚いマニュアルをひもどくのは面倒くさいもの。そんなときのために、DOS2はヘルプ機能が充実しているのだ。たとえば、
HELP MKDIR
と入力すると、MKDIRコマンドの機能や設定方法がちゃんと画面に表示されるぞ。



設定方法をド忘れした、なんてときにはホントに便利なのだ。



リダイレクションやパイプに関する説明を表示させることもできる。

というふうに入力すると、DOSに制御が戻ってから実行する処理を指定することができるのだ。

FILES

DOS2のDIR命令と同じで、ディスク上のファイル名、ディレクトリ名を表示できる。ただし、ファイル作成の日は表示されない。
FILES,L
と入力すると、ファイルの大きさも表示してくれるぞ。

ヒストリー機能も 充実しているのだ

そのほかにもDOS2には、強力なヒストリー機能がある。ヒストリーとは、これまで入力してきたコマンドの文字列の「歴史」を記録するものだ。たとえば、複数のファイルをコピーする必要があるとき、似たような文字列をいちいち入力し続けるのはめんどくさいよね。

このように、同じような処理を繰り返す必要がある場合に、ヒストリー機能が効果を発揮する。カーソルキーだけで、これまで使ったコマンドを呼び出すことができるのだ。これを使えば、少ない修正で処理を続けられるので、手間がはぶけるわけだ。

さて、まだまだ紹介していないことがらが多いんだけど、残念ながらもう誌面が尽きてしまった。DOS2を活用するためのツールが集まった「MSX-DOS2 TOOLS」などについての話も取り上げたかったんだけどね。

とにかく、これから先、ますますDOS2に注目が集まるのは必至。しばらく目が離せなさそうだ。

リダイレクションとパイプについて

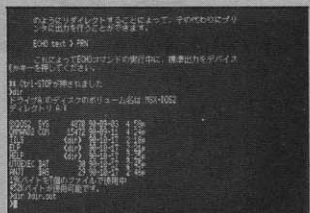
DOS2には、I/Oリダイレクションと呼ばれる機能がある。これは、DOSのコマンドの入出力の方法を切り替えるためのものなのだ。

たとえば、DIRコマンドを実行すると、ディスク内のファイル名が画面に表示されるよね。で、このコマンドの結果を、画面に出力する代わりに、ファイルに出力するように設定することができるのだ。

DIR >DIR.OUT
というふうに指定すると、DIRコマンドの出力がDIR.OUTというファイルの中にされる。そして、
TYPE DIR.OUT
と入力して、DIR.OUTのファイルの中身を見てみよう。ちゃんとコ

マンドの結果が記録されているはずだぞ。同様の方法で、コマンドの結果をプリンターに出力させることももちろん可能だ。また、ファイルに書かれた内容をコマンドに入力することもできるぞ。

さて、パイプ機能とは、あるひと



DIRコマンドの内容を、画面に表示する代わりにファイルに書き込んでみた。

つのコマンドが出力した内容を、べつのコマンドにリダイレクト、つまり入力することができる機能。つまり、ひとつのコマンドを実行した結果を、もうひとつのコマンドが参照して、それをもとに実行結果を出力することができるというわけだ。



TYPEコマンドを実行すると、ちゃんと書き込まれていることがわかる。

turbo RのPCMで遊んでみよう

限界ギリギリ活用法

turbo Rに加えられた新しい機能、PCM。せっかく用意された機能なんだから、いろいろ使ってみたい、性能をギリギリまで引きだしたい、というのが人情。そこで、BASICからマシン語、水平走査線割り込みを使った特殊な使い方まで、PCMのすべてを紹介する。

基礎編 BASICでの使い方

まずはBASICを使った基本的なものから紹介しよう。

そもそも、PCMはマイクなどから入力した音声をデジタルに変換してメモリーに記憶させ、任意にそれを再生させるものだ。

MSXの場合、PCMデータはメインRAMまたはVRAMに記憶させることができる。サンプリングレートは15.75KHz、7.875KHz、5.25KHz、3.9375KHzの4種類。値が大きいほど、より質の高いサンプリングができる。BASICからPCMを使う場合は、命令をふたつだけ覚えておけばいい。右に掲載しているふたつだ。この命令を実行するだけで、PCMの録音や再生が可能なのだ。ただし、開始番地と終了番地の設定には、じゅうぶん注意しなければいけない。

まず最初に、BASICの“CLEAR”命令でPCMデータ用のメモリー領域を確保しておかないと、間違いなく暴走してしまう。たとえば、

サンプルプログラム

```
10 CLEAR100, &H9000
20 PRINT "イマカ オキオンシマス。";
30 A$=INPUT$(1):PRINT
40 _PCMREC (@&H9000, &HCFFF, 0)
&HCFFF, 0)
50 PRINT "サイセイ シマス。";
60 A$=INPUT$(1):PRINT
70 _PCMPLAY (@&H9000, &HCFFF, 0)
&HCFFF, 0)
80 GOTO 20
```

C000番地からD000番地までをPCMデータ用に使うときは、“CLEAR 200, &HC000”のようにしておこう。とりあえず、下に簡単なサンプルプログラムを載せておいたので、これを入力して遊んでみるといいだろう。

もちろん、VRAMをPCMデータ用に使う場合は、任意のどの番地にもデータを置くことができるので、このようなことを気にしなくてもいい。それにVRAMの場合はPCMデータを目で確認することができる。最初に“SCREEN 8”のようにスクリーンモードを設定してからPCM録音すると、データがズラズラっと表示されておもしろいかもしれない。

とりあえず、この命令だけで基本的なPCMの録音、再生はできるだろう。それに再生サンプリングレートを変えれば、4段階のスピードで再生することもできる。ただ、問題はPCMを再生しているとき、コンピューターがそれにかかりっきりになってしまうことだ。

```
10 ST CLEAR100, &H9000
20 PRINT "イマカ オキオンシマス。";
30 A$=INPUT$(1):PRINT
40 _PCMREC (@&H9000, &HCFFF, 0)
&HCFFF, 0)
50 PRINT "サイセイ シマス。";
60 A$=INPUT$(1):PRINT
70 _PCMPLAY (@&H9000, &HCFFF, 0)
&HCFFF, 0)
80 GOTO 20
```

▲左のサンプルプログラムを使って、いろいろ録音してみよう。

PCM関係のBASIC命令

CALL PCMREC

書式

CALL PCMREC MAIN RAM, VRAMへの録音 (@開始番地, 終了番地, サンプリングレート [, [トリガレベル], 圧縮スイッチ] [, S])

CALL PCMREC 配列変数への録音 (配列変数名, [長さ], サンプリングレート [, [トリガレベル], 圧縮スイッチ])

サンプリングレートの設定

- 0 = 15.75 (KHz)
- 1 = 7.875
- 2 = 5.25
- 3 = 3.9375

トリガレベルは録音が始まるべきの入力レベルを設定します。値は0から127までで、この値以上の入力レベルになると録音が始まります。0または省略するとすぐに録音を始めます。圧縮スイッチは1で無音部分を圧縮し、0または省略すると圧縮しません。

CALL PCMPLAY

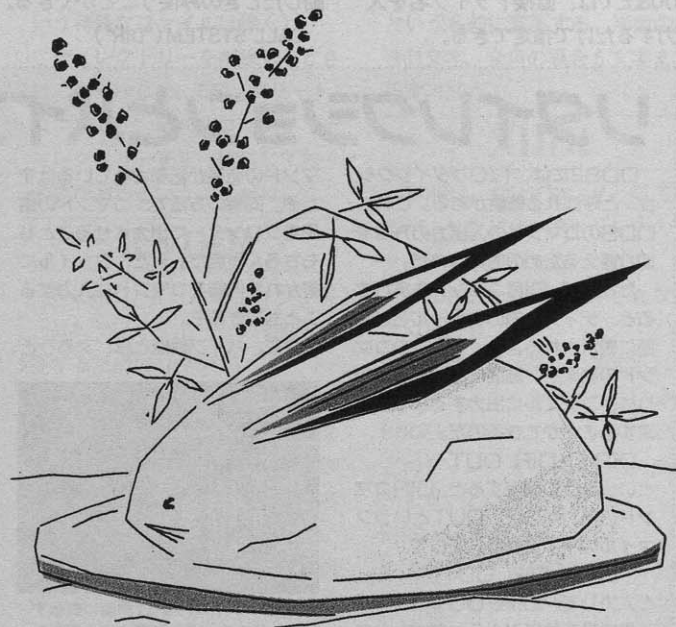
書式

CALL PCMPLAY MAIN RAM, VRAMからの再生 (@開始番地, 終了番地, サンプリングレート [, S])

CALL PCMPLAY 配列変数からの再生 (配列変数名, [長さ], サンプリングレート)

PCMREC、PCMPLAYともに、高速モードでないときは、一時的に高速モードにしてから実行し、終了するともとの状態に戻します。また、R 800 ROMモードで15.75KHzが指定されるとエラーになります。

録音、再生中にSTOPキーが押されると実行が中断されます。PCMデータの形式は、1から255までが通常のデータで、0は特殊なもので、この後に続く1バイトで指定された回数分、0レベル(127)を出力します。



BEEP音をPCMで鳴らすのだ!

BASICのプログラムを実行しているときに、**CTRL**と**STOP**キーを同時に押しプログラムを中断させると、「ピッ」とBEEP音が鳴るのは知っているだろう。「LIST」命令でリストを表示させ、**CTRL**+**STOP**で止めたときも同じように「ピッ」と音がする。BASICの「SET BEEP」命令で音を変えることはできるん



■注意事項が画面に表示されるので、よく目を通しておこう。

けど、4種類用意されている音も、インパクトがないのだ。

このBEEP音をPCMで鳴らすとどうなるか。変なセリフを入れておくと、ことあるごとに変なセリフをMSXがしゃべるので、けっこううるさくて楽しいかもしれない。

というわけで、このプログラムを実行すると、BEEP音をPCMで鳴らせるようになっている。もちろんturbo R専用だ。このプログラムとサンプルのPCMデータをMSXディスク通信に入れておいた。

詳しい使い方は上のコラムを参考にしてもらおうとして、ここでは注意すべき点を説明しておこう。

このプログラムはメインRAM

プログラムの使い方

①PCM BEEP セット

以降BEEP音がPCMになります。1回実行しておけば電源を切るまで設定は有効です。また、CLEAR文の設定を変更してもかまいません。

②PCM BEEP リセット

BEEP音を、もとの状態に戻します。「C ALL SYSTEM」でDOSやDOS2にするときは、必ずこのコマンドを実行しておいてください。

③PCM データ再生

現在設定されているPCM音を再生します。確認用に使ってください。

④PCM データ録音

PCMを15.75kHzで録音します。録音時はB000番地からCFFF番地を使用。

⑤PCM データ LOAD

拡張子「.PCM」のBSAVE形式でフロッピーディスクにセーブされたデータをメモリーへ読み出します。

⑥PCM データ SAVE

4番のコマンドで録音したPCMデータをディスクに記録します。

⑦END

プログラムを終了します。もちろん、**CTRL**+**STOP**でもかまいません。

のページ1(4000Hから60FFHまで)にあるので、このプログラムを実行したあとは、「CLEAR」命令でユーザーエリアの上限をB000H以上にしてもかまわない。ただし、メモリーディスク関係は使えない

ので、うっかり「CALL MEMINI」なんてやらないように。それから、BASICの「BEEP」命令を使うときは、「PRINT CHR\$(7)」を代わりに使わないと、BEEP音がPCMにならない。注意してくれ。

このプログラムを実行してみよう

```

10 SCREEN0:WIDTH40:DEFINT A-Z
20 CLEAR100,&HB000
30 DEFUSR=&HD800:DEFUSR1=&HD806:DEFUSR2=&HD803
40 FOR I=&HD800 TO &HD87F
50 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
100 PRINT
110 PRINT"1) PCM BEEP セット"
120 PRINT"2) PCM BEEP リセット"
130 PRINT"3) PCM データ サイセイ"
140 PRINT"4) PCM データ ロクオン"
150 PRINT"5) PCM データ LOAD"
160 PRINT"6) PCM データ SAVE"
170 PRINT"0) END"
180 PRINT"... HIT 0-6 KEY=";
190 A$=INPUT$(1):I=ASC(A$)-ASC("0")+1
200 IF I>0 AND I<8 THEN ELSE190
210 ON I GOTO 230,240,310,220,340,390,430
220 PRINTCHR$(7);:GOTO 190
230 GOSUB 470:END
240 GOSUB 470:I=USR1(0):I=USR(0)
250 PRINT"PCM BEEP ヲ ヲカウコトカ テキマス。"
260 PRINT"DOS マタハ DOS2 ヲ ヲカウトキハ カナラズ PCM BEEP ヲ リセット シテオイト クダサイ。"
270 PRINT"PCM BEEP ノ データ ハ ヘージ 1(4100H) カラ 60FFH)ニ アリマス。"
280 PRINT"CLEAR メレイ テ B000H イジョウ ニ セツ テイ シテモ カマイマセンガ、CALL MEMINI ナドノ メモリーテ ィスク カンケイ ノイレイ ハ ヲカウコトカ テキマセン。"
290 PRINT"ナオ、BEEP メレイ ヲ シヨウ スルトキ ハ PRINT CHR$(7) ヲ ヲカッテ クダサイ。"

```

```

300 END
310 GOSUB 470:POKE &HFDA4,&HC9
320 PRINT"PCM BEEP ヲ リセット シマシタ。"
330 GOTO 100
340 GOSUB 470
350 PRINT"PCM ロクオン ヲ ハジメマス。(HIT ANY KEY!)";
360 A$=INPUT$(1):PRINT:_PCMREC(@&HB000,&HCFFF,0):I=USR(0)
370 PRINT"ロクオン シュリヨウ デス。"
380 GOTO 100
390 GOSUB 470
400 PRINT"PCM データ LOAD"
410 INPUT"FILE NAME(8マジ) =" :A$
420 BLOAD A$+".PCM":I=USR(0):GOTO 100
430 GOSUB 470
440 PRINT"PCM データ SAVE"
450 INPUT"FILE NAME(8マジ) =" :A$
460 I=USR2(0):BSAVE A$+".PCM",&HB000,&HCFFF:GOTO 100
470 PRINT CHR$(I+47):PRINT:PRINT:RETURN
480 DATA C3,4D,D8,C3,5F,D8,CD,6D
490 DATA D8,3A,42,F3,32,2A,D8,21
500 DATA 2E,D8,11,00,40,01,00,01
510 DATA ED,B0,CD,76,D8,21,29,D8
520 DATA 11,A4,FD,01,05,00,ED,B0
530 DATA C9,F7,00,00,40,C9,FE,07
540 DATA C0,01,00,20,21,00,41,3E
550 DATA 03,D3,A5,F3,DB,A4,D6,01
560 DATA 38,FA,7E,D3,A4,23,0B,79
570 DATA B0,20,F1,B,C9,CD,6D,D8
580 DATA 21,00,B0,11,00,41,01,00

```

上級編 マシン語でPCMを!

システムタイマーを使う

マシン語でPCMを使う場合、手っ取り早いのがBIOSを使う方法。右に掲載したものがそれだ。サンプリングレートや、トリガーレベルなどの設定は、BASICのものとはほぼ同じなので問題はないだろう。

上級編ということなので、このBIOSを使わずに、PCMを録音したり再生したりできるプログラムをふたつ紹介する。

BIOSの場合、サンプリングレートは15.75KHz、7.875KHz、5.25KHz、3.9375KHzの4種類しか選べない。63.5μ秒ごとに値が変わるカウンターを使っているため、4種類以上のサンプリングレートを設定できないのだ。このカウンターを、3.911μ秒ごとに値が変更されるシステムタイマーで肩代りしたのが今回紹介するもの。

まず、下にある録音プログラム

の使い方を説明しよう。HLレジスタにはPCMデータを格納するメモリの先頭アドレスを、BCレジスタには録音するデータの大きさをそれぞれ設定しておく。そしてEレジスタには、システムタイマーで何カウント分のウェイトを入れるのか、を設定する。16で、だいたい15.75KHzに相当する。

右ページの再生プログラムの方も同じだ。HLに再生するPCMデータの先頭アドレス、BCにはデータの大きさ、そしてEレジスタにウェイトのカウント数を設定しよう。

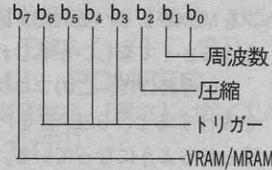
PCM録音プログラムのリストの途中に"0EDH,70H"というヘンなものがあるが、これは"IN (HL), (C)"の命令で、Cレジスタのポートから値を読み、それをフラグだけに反映させるR800の命令だ。

とにかく、使ってみてちょうだい。Eレジスタの値を変えると、音が変わって楽しめるはずだ。

BIOSの使い方

PCMREC

機能: PCMの録音
番地: メインROM・0189H
設定: A

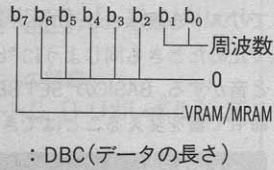


: EHL(データの番地)
: DBC(データの長さ)
Aレジスターのビット7、1、0の設定方法は、PCMPPLYのものと同じ。Aレジスターのビット6からビット3は"トリガーレベル"といい、録音をはじめるきっかけとなる音の大きさを指定する。この値が0ならば、ただちに録音が始まる。

また、Aレジスターのビット2が1ならば、録音データが圧縮される。0ならば圧縮されない。

PCMPPLY

機能: PCMの再生
番地: メインROM・0186H
設定: A



: DBC(データの長さ)
Aレジスターのビット7が1ならばビデオRAMに、0ならばメインRAMにPCMの音源データが置かれる。Aレジスターのビット1とビット0で、サンプリング周波数を設定する。ただし15.75KHzは、turboRがR800のDRAMモードで動いている場合だけだ。

周波数の設定
00 15.75KHz
01 7.875KHz
10 5.25KHz
11 3.9375KHz

PCM 録音プログラム

```

PMDAC EQU 0A4H
PMCNT EQU 0A4H
PMCNTL EQU 0A5H
PMSTAT EQU 0A5H
SYSTML EQU 0E6H

REC:
    LD A, 00001100B
    OUT (PMCNTL), A ;A/D MODE
    DI
    XOR A
    OUT (SYSTML), A ;カウント0

REC1:
    IN A, (SYSTML)
    CP E
    JR C, REC1
    XOR A
    OUT (SYSTML), A

    PUSH BC
    LD A, 00011100B
    OUT (PMCNTL), A ;DATA HOLD
    LD A, 80H
    LD C, PMSTAT
    OUT (PMDAC), A ;BIT CONVERT
    
```

```

DEFB 0EDH, 70H ;IN (HL), (C)
JP M, RECAD0
AND 01111111B

RECAD0:
    OR 01000000B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD1
    AND 10111111B

RECAD1:
    OR 00100000B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD2
    AND 11011111B

RECAD2:
    OR 00010000B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD3
    AND 11101111B

RECAD3:
    OR 00001000B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD4
    AND 11110111B

RECAD4:
    OR 00000100B
    
```

```

OUT (PMDAC), A
DEFB 0EDH, 70H
JP M, RECAD5
AND 11111011B

RECAD5:
    OR 00000100B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD6
    AND 11111101B

RECAD6:
    OR 00000010B

    OUT (PMDAC), A
    DEFB 0EDH, 70H
    JP M, RECAD7
    AND 11111100B

RECAD7:
    OR 00000000B

    LD (HL), A ;DATA カタログ
    LD A, 00001100B
    OUT (PMCNTL), A
    POP BC
    INC HL
    DEC BC
    LD A, C
    OR B
    JR NZ, REC1
    LD A, 00000011B
    OUT (PMCNTL), A ;D/A MODE
    EI
    RET
    
```

**PCM
再生プログラム**

```
PMDAC EQU 0A4H
PMCNT EQU 0A4H
PMCNTL EQU 0A5H
PMSTAT EQU 0A5H
SYSTML EQU 0E6H
```

```
PLAY:
LD A, 0000011B
OUT (PMCNTL), A ;D/A MODE
DI
XOR A
OUT (SYSTML), A ;カウント0
```

```
PLAY1:
IN A, (SYSTML)
CP E
JR C, PLAY1
XOR A
OUT (SYSTML), A
```

```
LD A, (HL)
OUT (PMDAC), A ;DATA シュツリョク
INC HL
DEC BC
LD A, C
OR B
JR NZ, PLAY1
EI
RET
END
```

PCM再生プログラム

IOポート番地[Read/Write]	Bit7	Bit6	Bit5	Bit4	Bit3	Bit2	Bit1	Bit0
0A5H Write	0	0	0	SMPL	SEL	FILT	MUTE	ADDA
0A5H Read	COMP	0	0	SMPL	SEL	FILT	MUTE	BUFF
0A4H Write	DA7	DA6	DA5	DA4	DA3	DA2	DA1	DA0
0A4H Read	0	0	0	0	0	0	CT1	CT0

●ADDA (BUFF):バッファモード

D/Aコンバーターの出力を指定します。D/A時は0(ダブルバッファ)、A/D時は1(シングルバッファ)にしてください。なお、リセット時はダブルバッファの状態になっています。

●MUTE:ミュート制御

システム全体の音声出力をオンにしたり、オフにしたりします。
0:音声出力オフ(リセット時)
1:音声出力オン

●FILT:サンプルホールド回路入力信号の選択

A/D時にサンプルホールド回路に入力する信号を、フィルターの出力信号にするか、基準信号にするかを選択します。0で基準信号、1でフィルタ出力信号音になります。リセット時は0です。

●SEL:フィルター入力信号の選択

ローパスフィルターに入力する信号を、D/Aコンバーターの出力信号にするか、マイクアンプの出力信号にするかを選択します。0でD/Aコンバーター出力信号、1でマイクアンプ出力信号音です。

●SMPL:サンプルホールド信号

入力信号をサンプルするか、ホールドするかを選択します。
0:サンプル(リセット時)
1:ホールド

●COMP:コンバーターの出力信号

サンプルホールドの出力信号とD/Aコンバーターの出力信号を比べます。
0: D/A出力 > サンプルホールド出力
1: D/A出力 < サンプルホールド出力

●DA7からDA0:D/A出力データ

PCMデータを再生するときに、用意されたデータをここに出力することで、PCM音を再生することができます。データの形式はアブソリュートバイナリで、127が0レベルに相当します。

●CT1、CT0:カウンターデータ

63.5μ秒ごとにカウントアップされます。D/A時にはカウントアップに同期して0A4H番地に書かれたデータが繰り返し出力されます。0A4Hにデータを書き込むとカウンターはクリアされます。

音楽と同期させてPCMを鳴らす方法は?

普通にPCMを使っているときは、MSXはそのPCM再生の仕事にばかりきりになっている。つまり、PCMが鳴っているときは画面は動かないし、BGMの演奏などもその間止まってしまうのだ。これじゃ、あまりゲームに使えないだろう。なんとかPCMを鳴らしながら、画面をフラッシュさせたり、BGMを演奏させたりできないものだろうか?

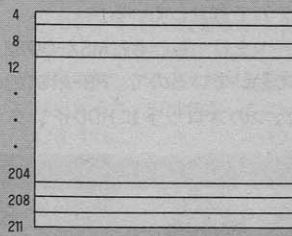
ひとつ考えられるのが、VDPの

水平走査線割り込みを使って、割り込み処理ルーチンの中でPCMを鳴らす方法だ。そもそも、画面の特定の走査線を表示し終えた瞬間に発生する割り込みを、水平走査線割り込みと呼ぶ。レジスタ19に走査線番号を書き、レジスタ0のビット4を1にすると、割り込みが発生するようになるのだ。そして割り込みがかかると、FD9AHのフックが呼び出される。

たとえば、水平走査線4ラインごとに割り込みを発生させ、その中でPCMを鳴らすことができれば、疑似的に一定の間隔でPCMデータを出力できるはずだ。

問題は処理速度。MSXの普通の割り込みは、60分の1秒ごとにかかる(垂直帰線割り込み)。つまり、画面を1枚書くたびににかかる割

こいつが水平走査線割り込みの原理ね



水平走査線割り込みを使うとき、レジスタ19に走査線番号を設定する。たとえば4ラインごとに割り込みをかけたい場合は、最初、4ラインで割り込みを発生させ、その割り込み処理ルーチンの中でレジスタ19の値に4を加え、処理を終了する。これを繰り返せばいいわけね。

り込みだ。今考えている水平走査線割り込みは、数ライン画面を表示することにかかるわけだから、数十倍の頻度だ。R800といえども、処理速度的にかなりキツイ。

おまけに、水平走査線割り込みを2ラインごとにかけた場合でも、サンプリングレートに換算するとだいたい3KHzぐらいかな? かなり音質が悪いのだ。

そういった問題はあんだけど、なんとか実現させたい。たとえば、

'90年10月号で紹介した「MuSICA」で、PCMのドラムが鳴らせたらどんなにスゴイか。考えるだけでワクワクしてくるでしょ? 今、なんとかできないか検討中なので、今後の「音楽のこころ」に注目しててくれい。

原理的にはまず問題はない。上のリストを見てもらえればわかると思うけど、割り込み処理ルーチンの中で、ポート0A4H番地にPCMのデータを出力するだけでいい。



■なんとかMuSICAをPCM対応にしたい。ねえ? そう思うでしょ?

おもしろ turbo R版 NETWORK

ネットワーク者たちにとって、MSX turbo Rは、やっぱり気になるマシンだ。MSX-DOS2 が内蔵されたことや、R800モードの高速性による恩恵を一番授かるのは、じつはネットワーク者たちかもしれないぞ。

網元さん2の動作実験

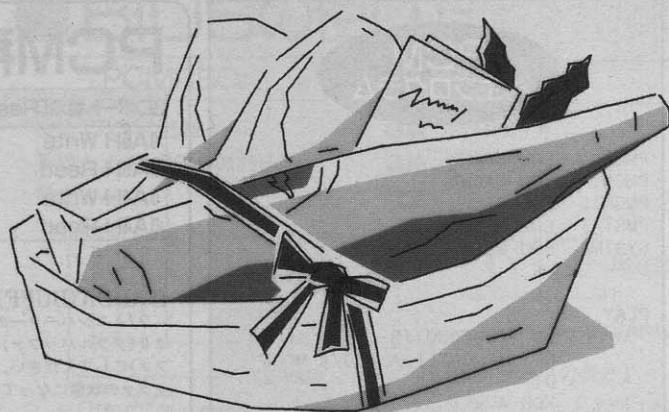
網元さん2でネットワークを開局している人にとって、ただならぬ関心事は、MSX turbo R。はたして、MSX turbo Rで網元さん2が動くのか？ 動くとしたら、どのくらい速くなるのか？ この疑問に答えよう。

ちなみに、網元さん2は、MSXをホストマシンにしてネットワークを運営するためのプログラムだ。もちろん、Mマガ編集部が運営する“お湯ネット”も、網元さん2を使用している。自分でパソコン通信ネットワークのホスト局を作りたい人、網元さん2はTAKERUで発売中なので、よろしく！

ところで、お湯ネットのホストマシンは、DAISENのMX-1という

工場のライン監視や制御などに使われる、FA(ファクトリー・オートメーション)用の特殊なMSX2を使用している。さすがにFA用だけあって、24時間フル稼働で酷使してもビクともしない。もうひとつ、このMX-1の特徴は、MSX-DOS2が組み込まれていること。お湯ネットは、MX-1にハードディスク(以下HDD)インターフェースとコンピュータリサーチ社のCRC-HD2A(20メガバイト)のHDD、それにパナソニックのモデムカートリッジFS-CM1という組み合わせのシステムで運営している。

つまり、もともとMSX-DOS2上で動いているので、FS-A1STのふたつのスロットにHDDインター



お湯ネット 速度比較

書き込みを読む

ホストマシンからアクセス。最終アクセス時刻を変更し、約1週間分のすべての新規書き込み(約36キロバイト)を自動的に読み終えるまでの時間を計測し、比較した。

MX-1 (MSX2)

8分56秒

FS-A1ST(turbo R)

2分48秒

網元さん2の起動

起動時にディスクから必要なファイルを読み、MEM DISKに転送し、着信待ちの状態になるまでの時間。

MX-1 (MSX2)

58秒

FS-A1ST(turbo R)

19秒

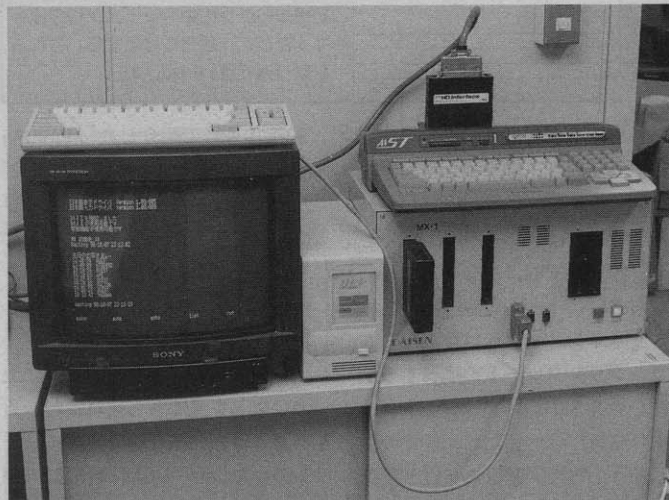
フェースとFS-CM1を差し込めば、スロットを拡張することなく接続が完了し、そのままR800モード起動することになる。やはり、turbo RでMSX-DOS2が内蔵されたことの恩恵は、はかりしれない。

というわけで、さっそく動作実験の報告をしよう。結論から先に言えば、実験したかぎりでは、網元さん2はFS-A1STのR800モードで問題なく動作した。

まず、書き込みを読むスピードだが、ホストマシンからアクセスし、U(ユーザー)コマンドで最終アクセス時刻を変更、約1週間分の新規書き込みをA(オートダウンロード)コマンドでいっきにすべて読み終える時間をストップウォッチで計測した。MX-1(MSX2)では8分56秒。FS-A1ST(turbo R)では2分48秒。約3.2倍速くなる

という結果が出た。ちなみに、あとで同様の条件で新規書き込みをダウンロードしたファイルの大きさは約36キロバイトだった。注意してほしいのは、あくまでホストマシンからのアクセスであること。電話回線を使った外部からのアクセスでは、モデムの転送速度によって制限されることはいうまでもないが、ホストマシンの処理が速くなるに越したことはない。

次に、網元さん2の起動にどのくらいかかるか、つまり、MSX-DOS2のコマンドラインから、A:>BASIC AUTOEXEC.BASとし、必要なファイルを読み込み、MEMDISKに転送したあと、着信待ちの状態になるまでの時間を計測。結果は、MX-1(MSX2)が58秒、FS-A1ST(turbo R)が19秒。約3分の1の時間で済むことが確認できた。



◆お湯ネットのホストマシン、MX-1はFA用のMSX2で約40万円。FS-A1STは8万7800円。

NETWORK TOOLS 速度比較

ネットワークカーたちにはおなじみのアーカイバーとファイルコンバーターの速度比較だ。詳しくは

各コラムを読んでほしい。実験では、FS-A1WSXとFS-A1STを使用した。また、HDD使用時とあるの

は、ロジテックのSHD-40(40メガバイト)のHDDをFS-A1STに接続したときの結果だ。

はじめに、この実験は厳密なものではないことを断っておこう。頻りにディスクアクセスをするの

で、目的のファイルがディスク上の物理的な、どの位置にあるかによっても、実験結果にプラスマイナス1~2秒程度の誤差が出てくる。しかし、いちおうの目安にはなるのではないかと思う。

LHA ver.1.04b

現在、主流となっているアーカイバー(圧縮プログラム)だ。お湯ネットからダウンロードした約36キロバイトのログファイルを半分以下の17キロバイト(47パーセント)まで圧縮できた。

圧縮率から言えば、後述のARKよりも優れている。ただ難点は圧縮に時間がかかることだったんだよね。FS-A1WSXでは、6分33秒かかるのを、FS-A1STでは、わずか1分29秒で終了。約4.4倍、速くなることを実証した。

```

D:\TYPE LHA\TEST.BAT
TIME
DIR OVUNET OVUNET.LOG
TIME
LHA\TEST
Current time is 12:35:09p
Enter new time: 1:00:00
File (C): 1987.01.04p by H.Saito(Creamy)
Size: 359,221
MSX-DOS/2 version
Create new archive: OVUNET.LZH
Reading file: OVUNET.LOG (36k)
End 4%
Current time is 1:01:29a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	6分33秒
FS-A1ST(turbo R)	1分29秒
HDD使用時	58秒

LHRD ver.1.11f

LHRDは、LHAで圧縮されたファイルを展開し、元のファイルに戻すためのプログラムだ。現在の最新バージョンは、1.11fで、タイムスタンプ機能や、MSX-DOS2対応にするためのパッチあてプログラムなどもパソコン通信ネットワークのフリーウェアとして発表されている。

実験の結果は、FS-A1WSXが2分27秒、FS-A1STが59秒。約2.5倍といったところ。感覚的には相当速いってカンジがするけどね。

```

TIME
DIR OVUNET *.*
LHRD\TEST
Current time is 12:32:27p
Enter new time: 1:00:00
Original LHRD v1.11 S66 25 April 1989
LHRD v1.11f by H.Saito(Creamy) Update 1
Sep 23 87
Special thanks V.Kudo & K.K.R.S.T.(A.R
MSX-DOS/2 version
File: OVUNET.LZH
Extracting: OVUNET.LOG (35k)
End of archive. Current time is 1:00:59a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	2分27秒
FS-A1ST(turbo R)	59秒
HDD使用時	22秒

ARK

LHAが登場するまでは、アーカイバーといえば、ARKが主流だった。もちろん、現在でも使用している人は多い。LHAのときと同じく、約36キロバイトのお湯ネットのログファイルを圧縮。約60パーセントの圧縮率を得た。

圧縮率ではLHAにかなわないが、圧縮にかかる時間では、FS-A1WSXで2分9秒と速い。FS-A1STだと、これが1分28秒に短縮。さらに、HDDを使用すると、わずか18秒で完了してしまう。

```

D:\TYPE ARK\TEST.BAT
TIME
DIR OVUNET OVUNET.LOG
TIME
ARK\TEST
Current time is 12:32:09p
Enter new time: 1:00:00
Ver: 1.01b
Brian E. Moore
MSX-DOS/2 version
Creating new archive: OVUNET.ARK
Reading file: OVUNET.LOG (36k)
Hiring done: Current time is 1:01:28a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	2分9秒
FS-A1ST(turbo R)	1分28秒
HDD使用時	18秒

UNARC

UNARCは、ARKによって圧縮されたファイルを展開し、復元するプログラム。フリーウェアとして登録されているプログラムやデータには、依然、ARKを使用しているものが多いので、ネットワークカー必携のツールといえる。

実験結果は、FS-A1WSXが58秒、FS-A1STが43秒と大差なかったわりに、HDD使用時の7秒というのは驚異的だ。こんな結果を見せつけられると、HDDが欲しくなってしまうね。

```

D:\TYPE UNARC\TEST.BAT
TIME
DIR OVUNET *.*
UNARC\TEST
Current time is 12:32:09p
Enter new time: 1:00:00
Archive file: OVUNET.ARK
Size: 359,221
New Length Date Modified Ver Stored Speed Size Time OS
-----
OVUNET 118 3598 44 0 0 0 0 1 2512 410 27 56 0 0 4 0 0 0 0 0 0
Current time is 1:00:43a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	58秒
FS-A1ST(turbo R)	43秒
HDD使用時	7秒

ISH(凍結)

ISHはバイナリー形式のファイルをテキスト形式にコンバートするプログラムだ。同時に強力な補正機能があるので、パソコン通信でデータをやり取りするさいに生じる、文字落ちや文字化けなどに対しても、少々なことは自分で直してしまう。

ここでは、LHAによって圧縮した、お湯ネットのログファイルにISHをかけてみた。結果は右のとおり。約半分の時間で済んだ。まあまあ結果だな。

```

D:\TYPE ISH\TEST1.BAT
TIME
DIR OVUNET LZH /SS
TIME
ISH\TEST1
Current time is 12:32:37p
Enter new time: 1:00:00
ISH file converter for CP/M (Z80 only)
Ver: 1.10b
Copyright (C) 1986, 1987 by M. Ishizu
Restore (Shift JIS format) (C) 1
ISH file is created.
Current time is 1:00:31a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	52秒
FS-A1ST(turbo R)	31秒
HDD使用時	6秒

ISH(解凍)

ISHの場合、ひとつのプログラムでバイナリー形式からテキスト形式、あるいは、ISHによって作られたテキスト形式のファイルを元のバイナリー形式に戻すことができる。ここでは便宜上、凍結と解凍という言葉を使った。

さて、ISHの解凍にはFS-A1WSXが42秒、FS-A1STが28秒という結果が出た。UNARCのときと同じくフロッピーディスクでは大差がつかなかったもののHDD使用時では、5秒という結果を記録した。

```

D:\TYPE ISH\TEST2.BAT
TIME
DIR OVUNET ISH
TIME
ISH\TEST2
Current time is 12:32:32p
Enter new time: 1:00:00
ISH file converter for CP/M (Z80 only)
Ver: 1.10b
Copyright (C) 1986, 1987 by M. Ishizu
Restore (C) 1
ISH file restored successfully.
Current time is 1:00:28a
Enter new time:
    
```

FS-A1WSX(MSX2+)	42秒
FS-A1ST(turbo R)	28秒
HDD使用時	5秒

ラッキーの プログラミングに夢中!



- 戦闘処理とマップ移動処理をリンクして、プログラムはいよいよRPGらし
- くなってきた。とはいえ、これ以上プログラム作りを進めるのは、いまのま
- までは不可能だ。というも、肝腎のゲームのストーリーとかがちっとも決
- まっていないんだよね。今回は、そのへんに重点をおいて進めていきたい。

ゲームの設定を考える

いまになってゲーム作りが行き詰まってしまったのは、“設定”だとか、“ストーリー”だとかをまったく考えずにここまでできたから。RPGを作ろうというからには、このへんをもうちょっと早く決めておくべきだった。そこで、遅まきながら“設定”を決めてみよう。

RPGというですぐに思い浮かぶのは、“平和だった世界を悪の魔王が支配し、美しいお姫様をさらって行ってしまふ。そこで選ばれし正義の騎士(プレイヤー)が、悪の魔王を倒しに行く”といった設定。まあ、プログラムを自作すること自体が目的なのだから、これでもいいかもしれない。でも、どーせなら、Mマガ流にアレンジした、ちょっと変わった設定にしたいよね。

と、こうなる。“平和だった世界を悪のヘビメタが支配しようとし、お姫様をさらってしまう。そこで正義の相撲取りが悪のヘビメタを倒しに旅立つ”。うーむ、“魔王”と“騎士”の文字列を置き換えただけで、ずいぶん斬新な設定になったな。“お姫様”がそのままなのはノーマルだけど……まあ、これでも十分ヘンだからいいや。

それでは次に、この設定をもとにしてストーリーを作ってみよう。“ヘビメタ”と“相撲取り”以外の部分はノーマルにしてみる。

——その昔、キングダム王国は平和な国でした。しかし、ある日

のこと。プリンセス姫がラッシュアワーの駅を歩いていると、うっかり前の人の靴を踏んでしまいました。靴を踏まれたのは、ヘビメタだった上に、礼儀に厳しい名古屋人でした。箱入り娘だった姫は、謝り方を知りません。姫の態度に非常に頭にきたヘビメタは、プリンセス姫をさらい、マウンテン山の奥にタワーの塔を建て、そこに姫を監禁してしまったのです。

そんなことも知らないキング王のもとに、ヘビメタより一通の手紙が届きました。“姫を返してほしくば慰謝料をよこせ”。非常に貧乏だったキング王は、慰謝料を払おうにも払えず、胃を痛めて寝込んでしまいました。

一方このことを小耳にはさんだのは、以前から密かにプリンセス姫に思いを寄せていた正義の相撲取り、“マッスルおすもう”です。

彼は怒りに燃え、姫を救い出すべく、ヘビメタのいるタワーの塔へとひとり向かったのです——

うん、こんなもんだな。このストーリーは、ゲームのオープニングで表示することにして、次はアイテムだとか、魔法だとか、敵だとかいったものを、決めていこう。でも、ストーリーが決まったあとだから、そのへんはスムーズにいくと思うな。

表1 マッスルおすもうのアイテム一覧なのだ

0. やくそう	1. やくそう2	2. やくそうturbo R	3. まほうのしお
4. むのまわし	5. かわのまわし	6. てつのまわし	7. ひかりのまわし
8. ぐんて	9. メリケンサック	10. てつにつめ	11. ひかりのほりて
12. ピースのペンダント	13. よび	14. よび	15. よび

アイテムは何にしよう

まずはアイテム。これには、“使用するアイテム”と“装備するアイテム”の、2種類があることにする。まず“使用するアイテム”として、こんなものを考えてみた。

●やくそう

ヒットポイント(以下HP)を少し回復する。30くらいかな? マップ上でも、戦闘中でも使える。

●やくそう2

HPをやくそうよりちょっと多く回復する。100くらいかな?

●やくそうturbo R

HPをやくそう2よりさらに回復する。これはマックス(最大値)までもどすことにしよう。

この30とか100とかの回復値は、敵の強さや自分の初期のHPによって、ずいぶん変わってくると思う。でも、とりあえずは適当に設定しておいて、あとで問題があるようなら変更すればいいだろう。

●まほうのしお

マップ移動中に使うと、最後に立ち寄った街まで一瞬でもどれる。

うーん、使用するアイテムとしては、とりあえずこんなものでいいかな。それでは次に、装備するアイテム、つまり武器とかについて考えてみよう。

装備するものとしては、攻撃力を上げる“武器”と、守備力を上げる“防具”があるね。相撲取りって設定だから、防具はやっぱりこうなるだろうな。

●ぬのまわし

最初から身につけている。

●かわのまわし

ぬのまわしよりも、防御力が少しだけ上がる。

●てつのまわし

かわのまわしよりさらに強い。

●ひかりのまわし

最強の防御力を誇る。

いやー、相撲取りだと装備できるものが限定されるんで楽だわ。問題は武器だなあ。相撲取りの武器は、やはり体と手かな? ちょ

っと不自然だけど、手を強化することにしよう。

●ぐんて

攻撃力が少し上がる。

●メリケンサック

攻撃力がぐんてより強い。

●てつのつめ

メリケンサックよりも、さらに攻撃力が上がる。

●ひかりのはりて

最強の武器。もちろん、最強の攻撃力を誇る。

あっ、そうそう。これは使用するアイテムの一種だけど、“特殊アイテム”も用意しよう。最後の敵の“ヘビメタ”を倒すには、“ピースのペンダント”が必要なことにして、ストーリーのどこかで手に入れることにするのだ。

●ピースのペンダント

ヘビメタとの戦闘時にのみ使える。ヘビメタの悪の力を封印する効果がある。これがないとヘビメタに勝つことができない。

とまあ、こんなもんかな? プログラムするときには“予備”のエリアを作っておいて、あとからアイテムを追加できるような構造にしておけばいいね。

アイテム表示を作る

敵のキャラクターを考える前に、アイテム関連のプログラムを作ってみよう。それには、いくつか考えなくちゃいけないことがある。

- ①マップを歩いているときに、アイテムを使うにはどうするか?
- ②アイテムの効果や使える場所をどうやって判別するか?
- ③アイテムを何個まで持てるようにして、どこに表示するか?
- ④アイテムを手に入れる方法は?

まず①については、マップを歩いているときにスペースキーを押したら、アイテムを使う処理に入ることによって解決しよう。

②はアイテムの種類別に番号をつけ、その番号で判断するようにすればいい。いままで考えたアイテムは13個。予備を3つとって、

List1 アイテムの表示部分

```

5 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(15),
IT(7)
6 KEY OFF:COLOR 15,0,0:GOSUB 9000:WIDTH
30
8 X=54:Y=8
12 RESTORE 30000:FOR I=0 TO 15:READ IN$(
I):NEXT
13 IM=8:FOR I=0 TO 7:IT(I)=I:NEXT
20 GOSUB 5000:GOSUB 3200:GOSUB 10000:GOT
0 4000
1010 LOCATE 1,11:PRINT" タカウ"
1020 LOCATE 1,12:PRINT" ニゲル"
1030 LOCATE 1,13:PRINT" アイテム"
1040 CY=0
1050 A=STICK(0):LOCATE 1,CY+11:PRINT" ";
1055 IF A=1 AND CY>0 THEN CY=CY-1
1060 IF A=5 AND CY<2 THEN CY=CY+1
1065 LOCATE 1,CY+11:PRINT">";
1070 IF STRIG(0)=0 GOTO 1050
1080 C=CY+1
2020 ON C GOSUB 2500,2600,2700
2700 M$="ナニモ モッテナイ!":GOSUB 3000
2710 RETURN
2800 ' ケス
2810 ' ケス
3100 IF INKEY$<>" " GOTO 3100
3105 LOCATE 15,22:PRINT"♥";
3130 IF INKEY$<>" " GOTO 3105
3200 ' アイテム ヒョウジ
3210 FOR I=0 TO 7
3220 LOCATE 16,I+7
3230 IF IM=<I THEN PRINTSPACE$(14); ELSE
PRINTLEFT$(IN$(IT(I))+SPACE$(14),14);
3240 NEXT I
3250 RETURN
3500 LOCATE 8,11:PRINT"EH=";EH
3510 LOCATE 8,12:PRINT"ES=";ES
3520 LOCATE 8,13:PRINT"EF=";EF
3530 LOCATE 8,14:PRINT"ED=";ED
3600 LOCATE 16,1:PRINT"LV=";LV;" ";
3610 LOCATE 16,2:PRINT"HP=";HP;" ";
3620 LOCATE 16,3:PRINT"ST=";ST;" ";
3630 LOCATE 16,4:PRINT"DF=";DF;" ";
3640 LOCATE 16,5:PRINT"DX=";DX;" ";
6000 FOR I=10 TO 16:LOCATE 0,I:PRINTSPAC
E$(15);:NEXT
30000 DATA やくそう,やくそう2,やくそうturboR,まほうのしお
30010 DATA ぬのまわし,かわのまわし,てつのまわし,ひかりのまわし
30020 DATA ぐんて,メリケンサック,てつのつめ,ひかりのはりて
30030 DATA ピースのペンダント,よび,よび,よび
    
```

16個分のデータ(0~15番まで)を用意すればいいね(表1参照)。

③は8個まででいいかな。画面のあまったところをうまく使って、常に表示しておくようにする。

④は、街で売っていることにしよう。ピースのペンダントだけは、

どこかで条件を満たしたら手に入るようにする。となると、街や店の処理も作らなくちゃいけないけど……とりあえずはあとまわし。以上のことを頭に入れて作ったのが、リスト1のプログラムだ。まず、アイテムの名前を入れて

おく変数を、IN\$(15)とする。持っているアイテムの種類は、表1と同じ番号をIT(7)に入れ区別しよう。以上の変数の宣言を、DIM文に加えたものが5行。30000行以降のDATA文にアイテム名を収納し、12行で設定している。

プレーヤーが持っているアイテムの数は、変数IMに入れる。13行で所持しているアイテムを8個とし、0~7番まで(表1参照)を所持するように仮設定した。

次に、アイテム表示のプログラムを追加。ここで問題となるのが、“どこに表示するか”だ。いろいろ迷っただけで、結果として画面全体のレイアウトを、かなり変えることになってしまった。とくに戦闘時のコマンド表示や、敵のステータス仮表示あたりね。

3200行からが、アイテム表示の部分。IMがアイテムの数なので、変数IT()については、IT(0)からIT(IM-1)までが有効な(所持している)アイテムということになる。3230行で、この範囲内ならアイテム名を、範囲外なら14個のスペースを表示するようにした。

3500行からは敵のステータスを、3600行からは自分のステータスを表示する部分だ。どちらも表示位置を変更している。また、戦闘終了時にクリアしていたエリアを、6080行で変更している。

さらに戦闘時のコマンド表示も移動する必要があるのだけど、ものはついでだから、戦闘部分自体をカーソルキーで選べるように変更してみた。

で、さらについて、魔法関係の部分を取ってしまった。いまの状態だと魔法がなくてもゲームになりそうなので、問題ないだろう。1000行からのサブルーチンで、変数Cが2なら魔法、3ならアイテムだったものを、2ならアイテムに変更した。

それにともない、2020行のコマンド分岐も変更。2800行からのアイテム処理を、これまで魔法処理

のあった2700行からに移動。同時に、2800行からのアイテム処理は削除というわけ。

さて、戦闘コマンドを選択するのに、INKEY\$じゃなくてSTICK関数を使うようにしたら、押されたキーがバッファにたまってしまったようになった。そこで、戦闘終了時のスペースキー入力待ちの部分で、たまったキーをクリアしよう。まず3100行を3105行に移し、3130行のGOTO命令も3105に書き換える。そして3100行でバッファをクリア。

また、アイテム表示ルーチンを作ったからには、どこからか呼んでやる必要がある。いまは最初からアイテムを持っているので、20行のマップ表示のあとぐらいいれればいいのか。あとついでに、8行で設定するスタート位置も変更した。このリストでは右上の街になっているハズだ。

アイテムを使ってみる

さて、どんどん進む。“マップを歩いているとき、スペースキーを押すことでアイテムを使う、あるいは捨てる”という処理を作ってみよう。さらに、あとで“戦闘中にアイテムを使う”処理を作ることとも考え、便利そうなサブルーチンも用意する。ということで、作ってみたのがリスト2だ。

まずは“アイテムセレクト”の処理。リスト1で表示させたアイテムにカーソルを合わせ、戦闘中のコマンド選択のようにアイテムを選ぶサブルーチンだ。カーソルキーの上下で動かし、スペースキーで選択すればいい。コマンド選択と違うのは、キャンセルできるようにする必要があること。これはリターンキーに割り当てよう。

戻り値には変数Cを使い、0だとキャンセル、あとは所持アイテム番号+1を返す。これを3300行からに置いている。3320行はキーリピート防止、3370行がキャンセルの処理だ。

続く3400行からのサブルーチンは、“アイテムセレクト解除”。名前は仰々しいけど、3300行からのサブルーチンで表示された“>”マークを、削除するだけのものだ。3370行の、GOTO 3400って命令で呼び出しているのだけれど、これはGOSUB 3400:RETURNの省略形。こうした型でサブルーチン呼び出すときは、GOTO XXXXと置き換えられることを覚えておこう。

さて、“移動中にスペースキーを押してアイテムを使ったり捨てたりする”という処理をやるため、マップ移動処理のはじめ、つまり4000行でキースキャンして、スペースキーが押されていれば4100行に飛ぶようにする。4100行からがアイテム処理になるわけだ。

まず必要なのが、アイテムを使うか捨てるかのセレクト。これはアイテム選択と同じような処理でいいと思う。4800行以降に変数Cを使い、0だとキャンセル、1だと使う、2だと捨てるとしてみた。表示位置は、戦闘コマンドを表示する場所があるので、そこに表示させることにした。

GOSUB 4800を実行したあと、キャンセルならば、戦闘処理のあとの戦闘のコマンドを消す処理と同じものを実行し、4000行に戻ればいい。このコマンドを消す処理はサブルーチンにしてなかったから、いまやってしまおう。まず6080行の処理を6100行以降に移し、サブルーチン化する。本当なら6080行は、GOSUB 6100:RETURNとすべきなのだけど、6080~6100行はふつつつながっているの、リマークにしておいた。

キャンセルじゃない場合は、使うなら4200行、捨てるなら4500行に振り分ける。まず使う処理から説明すると、4210行で所持アイテム数が0なら、“使うアイテムがありません”を表示。これには3000行以降の、メッセージ表示のサブルーチンが使えそうだ。

ただ、これを使うには、変数WY

とDYを渡す必要がある。WYはウィンドー最上段のY位置、DYはウィンドー内のカーソル位置だ。WYは2000行で定義していたけど、ゲーム中に変化することはなさそうなので、プログラムのはじめの8行に移してしまおう。

DYは0に設定し、GOSUB 3000でメッセージを表示。そして3100行でキー入力待ち、10000行でウィンドーの消去、6100行で戦闘コマンド表示部分の消去、3400行でアイテムのセレクトマークの消去と続いている。この一連のサブルーチン呼び出す処理は、あとで同じものを使いそうなので、4600行以降にサブルーチンとしてまとめておいた。

4220行では、アイテムセレクトのサブルーチン呼び、キャンセルされたらアイテムを使うか捨てるかのセレクトに戻る。で、4230行で、アイテム別の使ったときの効能処理に分岐する。

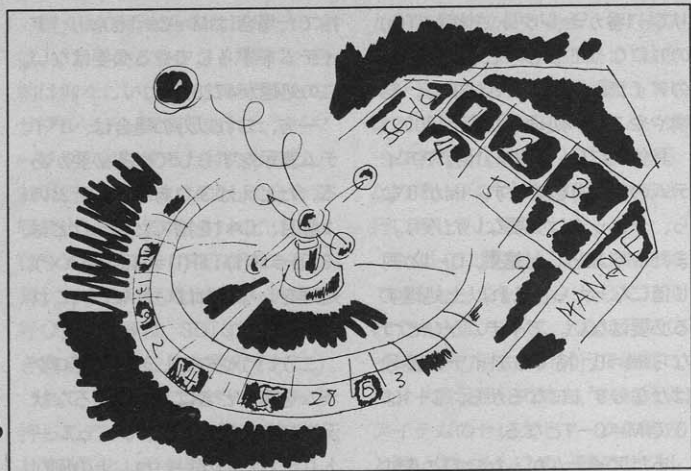
とりあえず、“やくそう”を使った処理だけ作ってみた。4240行がやくそう、4270行がやくそう2、4280行がやくそうturboだ。それぞれ、回復するHPの値が違って、最終的な処理は同じになる。また、やくそう以外のアイテムを使っても、何も起こらないように4290行で処理しておく。

回復の処理を作っていて気がついたら、HPの最大値を決めていなかった。あわてて変数HMを最大値として9行で定義、3610行でもHMを表示するようにした。これでめでたく、4250行のHPがHMを超えないようにする処理や、4280行のHPをHMの値まで回復する処理が、できるわけだ。

さて、アイテムには使ったらなくなるものと、なくならないものがある。やくそうなど前者にあたるので、所持しているアイテムを削る処理を作ろう。それが4700行からのサブルーチン。これを呼び出すときは、アイテムセレクトサブルーチンを通してあと、つま

ポインターを使いこなそう わくわく わC体験

先月に引き続き、ポインターの説明をしていくことにするが、それと合わせて構造体についても、触れてみたい。構造体を利用することで、いろいろな種類のデータを一括して処理できるようになるのだ。ぜひとも、使いこなせるようになってね。



先月までの おさらいをしよう

今回は、先月説明したポインターの応用編だ。その前にちょっぴり復習をしておこう。まずは、配列からだ。下の図1を見てほしい。配列は、

```
char array [10];
```

と宣言した場合には、array[0]からarray[9]までの10個の部屋が確保されるというのは、以前説明したからわかっているよね。このときarrayというラベルは、配列の先頭のアドレスを意味する。だから、

図1のリストのように

```
ptr = array;
```

とすると、ptrというポインター変数にarray[0]の先頭アドレスを代入するということになるのだ。図2では、ポインター変数に格納されるのが、アドレス値ということを表わしている。

ポインターというのは“指し示すもの”という意味だったのは、覚えているかな。イメージを捉えてもらうために、身近な例をあげておこう。ここに一冊の辞典がある。それを使って項目を調べる場合、みんなはどうするか？ 最初の

ページから、順に調べていくというのもひとつの方法ではあるけど、効率が悪いよね。

おそらく大部分の人は、索引なり目次なりを使うはずだ。索引や目次というのはその調べたい項目そのものではないけれど、その項目が書いてあるページ数が載っているのだから、それをたよりに項目を探し当てることができる。これと同じ考え方に立っているのが、ポインターなのだ。

ポインター変数はデータその物ではないけれど、データが書き込まれているメモリー上のアドレスを持っている。ここでいう番地とは、目次に書いてある、項目のページ数だと思ってくればわかりやすいんじゃないかな。つまりページ数さえわかれば項目を読み出すことができるように、アドレス

さえわかればそのデータを取り出すことができるのだ。

もうひとつ先月説明したことに、“アドレス演算”というものがあった。これも、みんながよく聴いているCDに当てはめると、わかりやすいかもしれない。だいたい普通のものだと、1枚のCDに10数曲入っている。ある曲を聴いていて、そこから2曲後の曲を聴きたいという場合、たいていの機種では、 ボタンを2回押すと、2曲後の先頭から聴けるようになっている。“アドレス演算”というのはこれに似ている。違うところはどこかわゆる使用宣言部分だ。これは、れる曲の長さがバラバラなのに対して、アドレス演算ではスキップされる長さが一定だという点だ。ここでいう長さに対応しているのが、char、intというデータ型だ。

■図1 配列とアドレスの関係

```
array
↓
[0] [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9]
```

chararray [10]; と宣言すると、array [0] ~array [9] までの10バイトの領域が確保される。そして、"array"というラベルは、この配列の先頭アドレスを示している。下のリストの "ptr = array" でアドレスを代入することになる。

```
func ()
{
    char *str = "Pointer";
    char *ptr;
    char array [10];

    strcpy (array, str);
    printf ("%s\n", array);
    ptr = array;
    printf ("%s\n", ptr);
}
```

■図2 ポインター変数の考え方

```
char *name; この宣言では、nameという変数に入るのはポインターで、そのポインターが示す先は、char型の変数ということだ。
```

```
name
[ ???h ]
```

```
char *name = "T.Aoyama";
と宣言した場合、nameという変数には、
```

```
T . A o y a m a
```

↑この先頭アドレスが格納される。

構造体は、いったい どういうモノなのか

配列は同じ型のデータを集めた物だけど、構造体は違った型のデータを集めた物といえる。アドレス帳や電話帳を例にとってみよう。それらを構成している1件1件のデータは、名前や住所、電話番号などといった要素の集まりになっている。人によっては、会った回数などを記録している人もいられるかもしれない。こういう文字や数字の混在したデータの集まりを扱うのが構造体だ。図3では、アドレス帳の構成要素の例を挙げてみた。

もっと簡単に構造体をイメージしてもらおう。みんなはコンビニエンスストアで、おにぎりを買ったことがあるかな？ このおにぎりというのは、まん中に梅干しやめんたいこといった具が入っていて、ごはんの周囲をのりで巻いてある。おにぎりというのは基本的にこういう構造を持ちながら、しかも1個のおにぎりとして成り立っている。ここでいう具、ごはん、のりというのがおにぎりという構造体の要素であるということだ。

そしてこの構造体に格納されるデータは、ある場合には {こんぶ、ごはん、のり} かもしれないし、 {しゃけ、混ぜごはん、のりなし} かもしれない。こういう考え方を進めていくと、オブジェクト指向ということになるのだけど、それはまたべつの機会があったら話すことにしよう。

では、リスト1をみてほしい。見慣れない形式のデータ定義がされているのがわかると思う。

“struct”というのが先頭についているところが、構造体に関わる部分だ。初めてみた人にはどうなっているのかわかりにくいと思う。じつはリスト1では構造体を定義する部分と、その定義した構造体に対する使用宣言を行なう部分に分かれている。

最初のstructが定義の部分で、

いわゆる入れ物の形を定義しているところだ。そのあとのmain関数の中で使われているstructが、いわゆる使用宣言部分だ。これは、

```
int a;
```

などと宣言するのと同じことで、つまり“int”という変数の型の代わりにstruct addressbookという属性を持つデータを宣言したということだ。ここまで読んできて予想ができると思うけど、structというのは内部構造を持つデータであることを明示するための属性なのだ。リスト1の例では関数の内と外に分けているけれど、すべて大域変数として宣言することも、局所変数で定義することも可能だ。

このふたつの違いについては、以前説明したことがあるので、わかと思う。ただリスト1のように書く利点は、定義を共通化することによって、局所変数と大域変数の両方で宣言できるようになるということにある。これは、多くの関数で同じ構造を持つデータを扱うときに、たいへん便利な方法である。

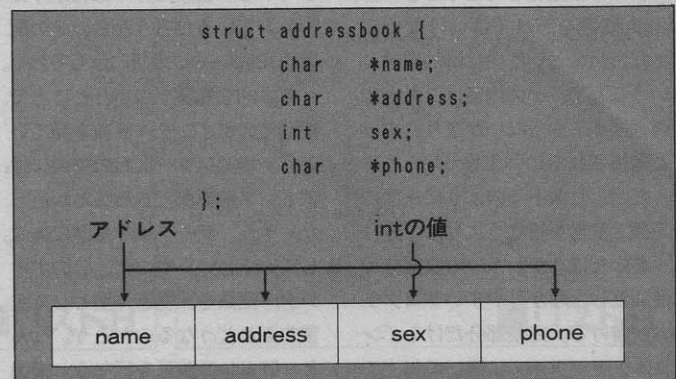
さて、もう一度リスト1を見てほしい。関数の中で代入を行なっているけれど、左辺の形式がいつもと違うよね。そう、“.”で結ばれていることに気がついたはずだ。これは、“data1.name”の例でいうと、構造体データとして宣言されたdata1の要素である“name”ということなのだ。構造体の各要素への代入は、今までやってきた方法と同じだからとくに説明はしないけれど、配列を使わずにポインタを使っているのは、配列への要素の代入は冗長になりやすいという理由からである。

このほかにも、構造体の定義と宣言を一度にすませる方法もあるのだ。それを示したのが、リスト2になる。定義の後に続けて変数名を宣言することで、構造体型(ここではstruct addressbook型といえる)の変数の、data1を定義したことになるのだ。

■図3 構造体の要素の例

名前	青山太郎
住所	東京都港区南青山6-11-1
性別	男
電話番号	03-486-7111

■図4 構造体addressbookの中身



■リスト1

```
#include <stdio.h>

struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
};

main()
{
    struct addressbook data1;

    data1.name = "K. Koizumi";
    data1.address = "Suginamiku";
    data1.sex = 1;
    data1.phone = "03-0000-0000";

    printf("%-20s%-15s\n", data1.name, data1.phone);

    return 0;
}
```

■リスト2

```
#include <stdio.h>

struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
} data1;

main()
{
    data1.name = "K. Koizumi";
    data1.address = "Suginamiku";
    data1.sex = 1;
    data1.phone = "03-0000-0000";

    printf("%-20s%-15s\n", data1.name, data1.phone);

    return 0;
}
```

ポインターと構造体の関係

構造体の概要は、だいたいわかったかな？ それじゃ、ほかの例を見ていこう。構造体は、定義と宣言と初期化を一度に行なうことができる。それを示したのがリスト3だ。注意してほしいのは、このように初期化を行なうときには、static属性を忘れてはいけないことだ。staticというのは静的変数ということで、その内容はこちらで書き換えてやらないかぎり、ずっと保持されるというものだ。

ただ、リスト3のように一度に定義と宣言を行なうよりも、分けて書いたほうがいろいろな部分で便利だし、わかりやすいプログラムが書ける。定義部分だけをインクルードファイルに書いておくこともできるからだ。その場合には、"typedef"宣言子によって、新しい型として宣言しておくことさらにわかりやすくなる。その方法を示した例が、リスト4だ。

新しい型名を大文字で書いてるのは、かなり一般的な手法で、こうすることによってプログラムの可読性を高め、無用の混乱を防

ぐことができる。以前に出てきたFILE属性で示されるファイルストリームは、このようにして使われている代表的な例といえる。次に、構造体の配列について触れておこう。宣言ののところを見ると、変数が配列変数になっているのがわかるね。この場合、同じ構造体をした要素がふたつある配列を宣言している。言葉だけではわかりにくい人もいだろうから、その配置を125ページの図5に示しておく。

基本的な知識がついたところで、構造体のポインター変数を見ていこう。ポインター変数の特徴には、アドレス演算ができることがあった。そう、データ幅を基準に加減していくというやつだ。このポインター変数を、構造体型として宣言するとどうなるのだろう。なんと、アドレス演算を行なうと構造体のデータ幅ごとに移動してくれるのだ。つまり、ある構造体を1件のデータと見なして、自由に前後にアクセスできるのだ。

リスト5では、ポインター変数の参照方法が複雑になっているね。Cではこれを"->"演算子を使ってわかりやすく書くことができるのだ。その例がリスト6だ。

■リスト3

```
#include <stdio.h>

static struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
} data1 = {
    "K.Koizumi", "Suginamiku", 1, "03-0000-0000"
};

main()
{
    printf("%-20s%-15s\n", data1.name, data1.phone);
    return 0;
}
```

■リスト5

```
#include <stdio.h>

typedef struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
} ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK *dataptr, data;

    dataptr = &data;
    (*dataptr).name = "K.Koizumi";
    (*dataptr).address = "Suginamiku";
    (*dataptr).sex = 1;
    (*dataptr).phone = "03-0000-0000";

    printf("%-20s%-15s\n", (*dataptr).name, (*dataptr).address);
    return 0;
}
```

■リスト6

```
#include <stdio.h>

typedef struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
} ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK *dataptr, data;

    dataptr = &data;
    dataptr->name = "K.Koizumi";
    dataptr->address = "Suginamiku";
    dataptr->sex = 1;
    dataptr->phone = "03-0000-0000";

    printf("%-20s%-15s\n", dataptr->name, dataptr->address);
    return 0;
}
```

■リスト7

```
#include <stdio.h>

typedef struct namestr {
    char *myoji;
    char *name;
} NAMES;

typedef struct addressbook {
    NAMES name;
    char *address;
} ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK data;

    data.name.myoji = "Miyazawa";
    data.name.name = "Rie";
    data.address = "Ohtaku";

    printf("Myoji : %-10s\nName : %-10s\n",
        data.name.myoji, data.name.name);

    return 0;
}
```

■リスト4

```
#include <stdio.h>

typedef struct addressbook {
    char *name;
    char *address;
    int sex;
    char *phone;
} ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK data[2];
    int i;

    for (i = 0; i < 2; i++) {
        switch (i) {
            case 0:
                data[i].name = "K. Koizumi";
                data[i].address = "Suginamiku";
                data[i].sex = 1;
                data[i].phone = "03-0000-0000";
                break;
            case 1:
                data[i].name = "K. Koizumi";
                data[i].address = "Suginamiku";
                data[i].sex = 1;
                data[i].phone = "03-0000-0000";
        }
    }

    printf("%-20s%-20s\n", data[0].name, data[1].name);

    return 0;
}
```

もっと複雑な 構造体の例

さらに複雑な構造体について説明していこう。まずは、構造体の中にべつの構造体を含む例だ。リスト7で、“ADDBOOK”という構造体の要素に“NAMES”という構造体があるのわかるかな？このように構造体をネストすることができる。ただし、自分自身をネストすることはできないので、べつの方法がある。それが次に示すリスト8だ。

これは自己参照という方法なのだが、要するに自分自身と同じ構造体を持つ次の構造体へのポインタを要素としているわけだ。図5の下のほうの例で理解できるかな。この方法はポインタの要素を増やして、複雑なデータベースを構築することも可能だ。このポインタを縦横無尽に張り巡らせていけるようになれば、Cの難関はひとつ越えたことになる。

さて、ここで少し前に戻って、typedef宣言子について少し話しておこう。typedefというのは型定義(type define)のことで、あるデータ型を指定した別名で使うことができる。MSX-Cではint, char, unsignedしかないけれど、構造体型をtypedefすることで、より手軽に扱うことができる。もちろん既存の型を

```
typedef int INT2;
```

などのように別名で扱うことも可能だけど、意味なく頻繁に使うと、かえって混乱のもとになる。

それから構造体を扱う上で、注意すべき点を挙げておこう。そのひとつは構造体どうしの代入はできないという点だ。代入をする場合には、構造体を構成する要素をひとつひとつ代入してやる必要があるのだ。

ポインタに関するテクニックで、よく使われる方法に、パラメータのポインタ渡しというものがある。この手法が使われる背

```
#include <stdio.h>

typedef struct numbers {
    int i;
    struct numbers *next;
} NUMB, *NUMP;

main()
{
    NUMB a, b, c;

    a.i = 1;
    a.next = &b;
    b.i = 128;
    b.next = &c;
    c.i = 4096;
    c.next = (NUMP) NULL;

    printf(" %d\n%d\n%d\n",
        a.i,
        a.next->i,
        a.next->next->i);

    return 0;
}
```

■リスト8

```
#include <stdio.h>

typedef struct parameter {
    int a;
    char *b;
} PARAM;

main()
{
    PARAM *p1, arg;

    p1 = &arg;
    sub(p1);
    printf(" %d\n%s\n", p1->a, p1->b);
    return 0;
}

sub(ppp)
PARAM *ppp;
{
    ppp->a = 100;
    ppp->b = "This is test.";
    return 0;
}
```

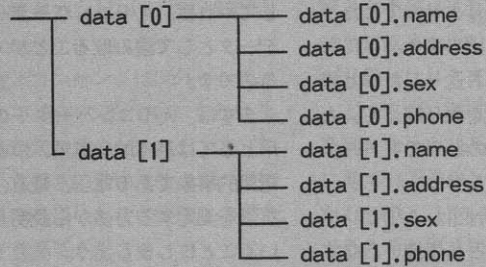
■リスト9

景には、Cの仕様に関する話がある。それは、Cの関数というのは値をひとつしか返せないということだ。このために複数の値をどうしても返したい場合には、何かべつな方法に頼らざるを得ない。もうひとつはパラメータとして、構造体を渡すことができないという点がある。これらを解決するための方法がポインタ渡しというものなのだ。

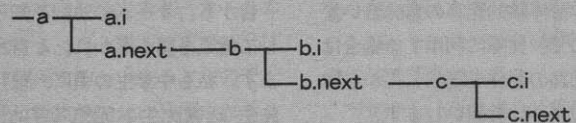
つまり構造体を指すポインタをパラメータとして渡すことで、相手先の関数とその構造体から値を取ったり、逆に値を設定したりすることができるようになる。この方法は、関数の外にある実体に対して直接値を入れる方法である。このため関数としての独立性は低くなるが、どうしてもやむを得ない場合があるのが現状だ。ポインタ渡しの例として、リスト9を見てもらいたい。

今月は構造体とポインタについて説明してきた。少し難しかったかもしれないね。来月はコマンドラインからのパラメータの渡し方についてやる予定だ。来月は応用プログラムにも挑戦していくので待ってほしい。

■図5 構造体の配列とポインタ



リスト4で出てきたように、“addressbook”という構造体を配列でとった場合、各要素は上の図のような関係になる。



リスト8の中で宣言したように、構造体の要素の中に同じ構造体へのポインタがある場合は、このようなチェーンになる。



各種センサーを使って遊ぼう!

ハードウェア事始め

関 鷹志

うーん、残念だ!

先月号では、「鈴鹿にF1を見に行くぞ!」と言っていたにもかかわらず、じつのところ入場チケットすら入手できずに(つまり、抽選ではずれたわけですが)、自宅でテレビ観戦してしまった関です。せめて予選だけでも見に行きたいと思っはいたのですが、実際にはそれすらまなりませんでした。こういう悲しい出来事をバネにして(!)、今月はお送りしたいと思います。哀しみを乗り越えて、人間は成長するものなのです……。

今月は前回のA/Dコンバーター編の続きです。今回は、A/Dコンバーターを測定器として使いこなすためのノウハウ集をお送ります。なお、今回は製作記事というよりは、学習体験の記事の意味合いが強いので、実際に利用する場合は十分回路の動作を理解してから取り組むようにお願いします。

A/Dコンバーターを使うことにより、アナログ値である電圧をデ

今回は、先月製作したA/Dコンバーターを使用して、いろいろな測定をしてみます。圧力センサーや温度センサーなどの各種のセンサーが、わりと安い価格で手に入るので、それらを使って、いろいろ測定してみましょう。

デジタル値に変換してMSX-BASICでも取り込むことができることは、ある程度理解してもらえたと思います。しかし、実際にそれを利用しないことには、何のおもしろみありません。世の中には、アナログ情報がいっぱい散らばっています。気温、気圧、湿度などというのも、そういったもののひとつです。これらの情報を電圧に変換してやれば、A/Dコンバーターはデータとして読み取ることができるのです。

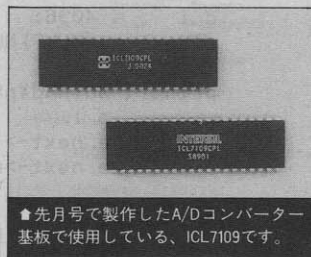
まずは、A/Dコンバーターの利用としては基本的な事項、つまり電氣的現象である電圧、電流、抵抗値を測定する方法から説明していくことにしましょう。

基本はオームの法則

昔から、オームの法則を知らずして電気を語るなかれ、と言われてます。私も中学生の頃に、理科の先生(氏家先生お元気ですか?)に言われたものです。ハードウェア

事始めをず〜っと愛読していただいている読者の方も、アレっ?と思いませんか。そうです、このページでは、オームの法則について一度も説明したことはないのです。

だからという

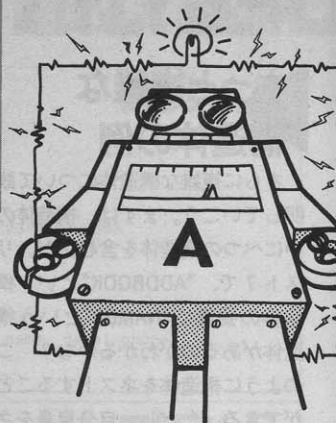


▲先月号で製作したA/Dコンバーター基板で使用している、ICL7109です。

わけではないのですが、ここでざっと説明しておきたいと思います。当然知っているから、今さら何を……とおっしゃる方もいるかもしれませんが、ちょっとの間お付き合いください。

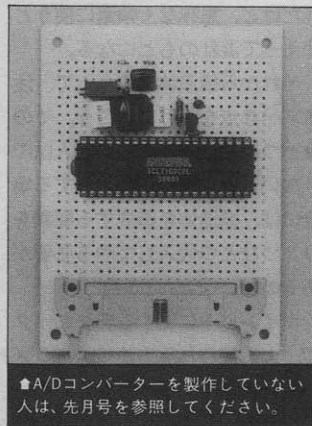
オームの法則とは、「電流は電圧に比例する」というものです。これは1827年にドイツの物理学者のG・S・オームが発見した法則なのです。1827年という日本という江戸時代の文政10年、シーボルト事件があった前年というおそろしく大昔なのです(じつは日本史が好きな私……)。

オームの法則を式で表わすと、 $E = k \cdot I$ となります。ここで、 I は電流(単位はアンペア)、 E は電圧(単位はボルト)、 k は比例定数を示しています。この k こそが、抵抗値と呼ばれるものです。一般的には、上の式は、 $E = I \cdot R$ 、 $I = E/R$ 、 $R = E/I$ というように用途に応じて、3つの違う形で(とはいっても、中身はまったく同じ)表わされます。もともと単なる定数であった k には単位はなかったのですが、発見者の名に基づいて、オームという単位(Ω)が命名されたのです。通常はその人の名前の

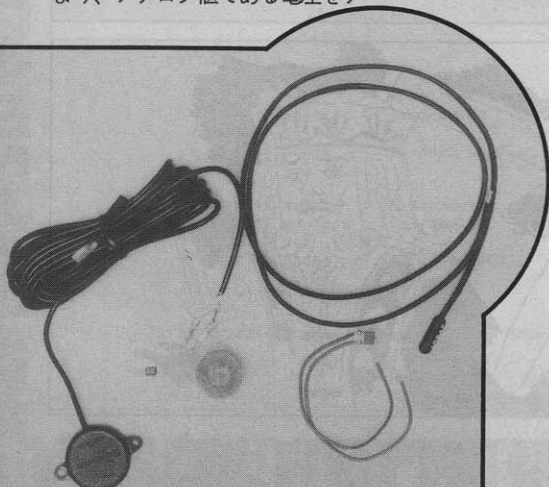


頭文字が単位として用いられるようなのですが、運悪く(?)オーム(Ohm)さんの頭文字はOなので、数字の0と間違えられやすいため、ギリシャ文字であるオメガ(Ω)をあてて、オームと読ませているのではないのでしょうか。

ちょっと身近な例を挙げてみるだけでも、電圧の単位であるボルト(V)はボルタ(イタリア人)に、電流の単位であるアンペア(A)はアンペール(フランス人)に、コンデンサーの容量の単位であるファラッド(F)はファラデー(イギリス人)に、コイルのインダクタンスの単位であるヘンリー(H)はヘンリー(アメリカ人)にちなんで、それぞれ命名されています。彼らがどういった業績によって、単位に名を残すようになったかは、各自で調べてみてください。そんなに難しいことではないはずですよ。ようするに、何かの新発見や新発見をした人たちの名です。あなたの名前もひょっとしたら未来には



▲A/Dコンバーターを製作していない人は、先月号を参照してください。



単位になっているかもしれません。

なお、日本人でもちゃんと単位の名前になってしまった人もいます。それはいったい誰でしょう？ ヒントは有名な物理学者(故人)です。

ちょっと話が脱線してしまいましたが、ともかく、オームの法則によると、電圧1ボルトを両端に与えると、電流1アンペアが流れる導体の抵抗値が1オームだということが、この式によってすんなり理解できるはずです。

一般的には、オームの法則とは、「電流は電圧に比例し、抵抗値に反比例する」と覚えておくことと便利で役に立つはず。これを知っていると、どんな特典があるかという、これから先の説明がグッと理解しやすくなるということですが……。

また、A/Dコンバーターの入力抵抗値はかなり大きく、数メガオームはあると思われるので、電気的にはほかのものにはほとんど影響を与えないと考えられます。そこで、この際、A/Dコンバーターの存在は無視して話を進めることにします。

電流の測定方法

オームの法則がわかると、電流の変化を電圧の変化に直してやるのは、じつにたやすいことです。図1のとおり、抵抗器1本で電流の変化は電圧の変化になってしまいます。

回路に流れる電流Iのすべては抵抗Rに流れると考え、抵抗の両端には電圧Vが発生します。これは、オームの法則で述べられていることそのままです。

抵抗Rの両端に発生する電圧Vと、回路に流れる電流Iとの間で次のような式が成り立ちます。

$$I = V/R$$

つまり、A/Dコンバーターで測定された電圧値をRで割った数値が、求める電流値となるわけ。たとえば、抵抗器に1オームの

ものを用いれば、A/Dコンバーターの電圧範囲はマイナス2.048～プラス2.048ボルトまでなので、マイナス2.048～2.048アンペアまでの測定範囲を持った電流測定器として用いることができるわけです。ただし、ここで注意すべき点は、抵抗器に電流を流すと熱(厳密にはジュール熱といいます)が発生します。この熱であるP(ワット)は電圧と電流の積になるので、これを式で表わすと

$$P = I \cdot E$$

これにオームの法則を利用してIを消去してやると、

$$P = E^2/R$$

となります。これは何を意味するかというと、電力は電圧の2乗に比例し、抵抗値に反比例するということです。つまり、この場合、ざっと計算しただけでも定格で5ワットクラスの抵抗器を使わなければ、いけないことになります。これを守らないで、通常の小型抵抗器(8分の1ワットとか4分の1ワットのもの)を使うと、1アンペアも流さないうちに発熱で燃えてしまうことになります。

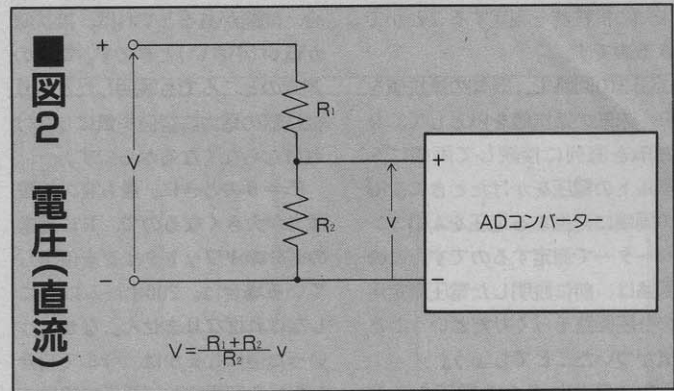
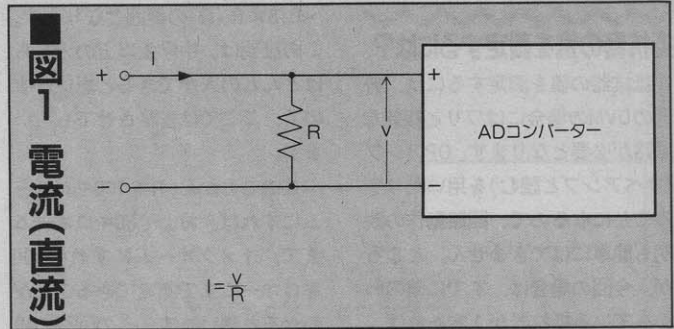
せめて1アンペアまでも測定したい場合は、1オームの場合には余裕を見て2ワット級の抵抗器を用いるようにしましょう。なお、10オーム2分の1ワット(できれば誤差が少ない金属皮膜抵抗を用いる)の抵抗器を10本並列に接続すると、1オーム2ワットの抵抗器として用いることができます。このあたりの実証は簡単に計算することによってできるはず。なお、このように電流を測定する場合に用いる抵抗器を、分流器と呼びます。

このあたりの実証は簡単に計算することによってできるはずです。

なお、このように電流を測定する場合に用いる抵抗器を、分流器と呼びます。

電圧の測定方法

マイナス2.048～プラス2.048ボルトの測定範囲しかないA/Dコンバーターでは、一般的な使い方はできません。MSXコンピュータ内部の主要電圧は、プラス5ボルトやプラス12ボルトですし、家



庭の電源コンセントにはAC100ボルトがかかっています。

電源コンセントは例外として、せめて直流の20ボルトぐらいまでは測定してみたいものです。こういうときに登場するのが、抵抗器2本を用いたこの回路なのです。図2を見てください。

抵抗R₁とR₂は直列に接続されているので、流れる電流は等しくなります。そうすると、オームの法則によって、電圧は電流と抵抗値に比例するという事なので、電圧は抵抗値の比に分圧されることとなります。

こういったことから、この回路は分圧器とか、分圧装置と呼ばれたりします。

入力電圧VとR₂の両端、すなわちA/Dコンバーターが測定する電圧vとの関係は、次の式で表わすことができます。

$$V = \frac{R_1 + R_2}{R_2} \times v$$

Vが20ボルトのときに、ちょうど2.000ボルトとして測定できると、なんとなく具合が良いように

思えますが、そのためには、R₁ = 90キロオーム、R₂ = 10キロオームが必要となります。

ところが、抵抗器の値は、E12系列とか、E24系列といった数値に基づいて作られているものが大半なので、こういう値は実際のところ入手しにくいのです。

でも、安心してください。LED表示器を直接駆動させるDVM(デジタルボルトメーター)と違い、A/DコンバーターのデータはCPUで自由に加工できるので。

ですから、この場合比較的好き勝手な値の抵抗器を用いることができます。R₁に100キロオーム、R₂に10キロオームを用いても、Vの係数が10から11に変わるだけなのですから……。

抵抗器の比だけが測定範囲に影響を与えるのは言うまでもありませんが、実際に測定装置として用いるならば、R₁とR₂の合計値(これが、電圧計としての入力抵抗値にほぼ等しくなる)はある程度大きくするようにしてください。R₁とR₂の合計値は10キロオーム以上は欲しいところです。

抵抗器の値を測定するには？

抵抗器の値を測定するには、普通のDVMの場合にはワリと複雑な回路が必要となります。OPアンプ(オペアンプと読む)を用いたりすることになるので、回路動作の説明も簡単にはできません。ところが、今回の場合は、すでに値のわかっている抵抗器が1本あれば、未知の抵抗器を測定することができるのです。

図3の回路で、既知の抵抗値をR、未知の抵抗値をRxとして、RとRxを直列に接続して両端に5ボルトの電圧をかけたときに、Rxの両端に発生する電圧をA/Dコンバーターで測定するのです。この回路は、前に説明した電圧測定用の分圧回路そっくりだということ気がついたことでしょう。

Rxの両端にかかる電圧をVとすると、以下のような式が成り立ちます。

$$V = \frac{R_x}{R_x + R} \times 5$$

この式を式中で唯一の未知数のRxについて解くと

$$R_x = \frac{R \cdot V}{5 - V}$$

Vは0~2.048ボルトの範囲(抵抗値にマイナスはないため)になるので、Rxの測定範囲はおおよそ

~0.8×R(Ω)の範囲となります。この証明は、中学生以上の人ならほとんどの人ができると思いますので、ここでは省略させていただきます。

このことから、Rを100キロオームにすれば、おおよそ80キロオームまで、1メガオームにすれば800キロオームまで測定できることがわかんと思います。この回路の場合、問題があるとすれば、抵抗値が低い(小さい)ときです。電流の測定のところでも説明したとおり、抵抗器の電力許容値を気にしなければならなくなるからです。

Rx=0のときに、最もRの消費電力が大きくなるので、Rに通常の8分の1ワットタイプを使用している場合は、200オーム以上しなければなりません。なぜこういった値になるかは、今まで紹介した式を利用すれば簡単に解けるはずですが。

なお、基準としている5ボルト電圧はあまりアテにならないので、実際に用いる場合は、もっと信用できる基準電圧源を用意したり、もしくは値が正確な抵抗器を数本用意して、係数を補正して精度を上げるようにするといいでしょう。プログラム上だけでかなりの補正ができるので、製作したA/Dコンバーターの校正をいいかげんにやっていたとしても、実用上は問題にはならないはずですが。

センサーを利用しよう!

ここまでは、電気に関連ある基本的な事象を、A/Dコンバーターで扱える範囲の電圧に変換する方法を紹介しました。これらはこれらで、それなりに役に立つはずですが、しかし、やはりフツツの人にとっては、もっと自然現象であるいろいろな変化状態が測定できないと、つまらないのではないのでしょうか。私だってそうです。

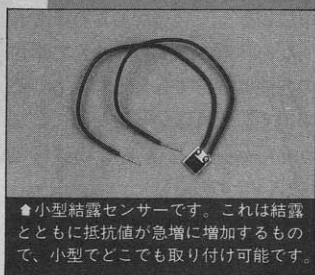
世の中うまくできたもので、必要だと思われるものはちゃんと探せば市販されているものなのです。それが、各種のセンサーなのです。写真にもいろいろと写っているように、私がちょっと探ただけでも、温度センサー、圧力センサー、アルコールガスセンサー、湿度センサーなどがありました。各種センサーからは、電圧、電流、抵抗値などの変化として結果が出力されます。アナログ測定用のセンサーのほとんどは、ある一定の変化つまり関数によって規則的に変化するようにです。

直線的な一次式の変化をするものもあれば、対数変化をするものなど、センサーの種類によってじつに様々です。通常は、A/Dコンバーターの前に、これらの変化を直線変化に直して、なおかつA/Dコンバーターの測定範囲に収めてやるための変換回路が必要になります。前にも述べているとおり、幸い、A/Dコンバーターに与えられる電圧変化が非直線的であっても、BASICプログラムの関数を利用して目的のデータを得ることが出来ます。

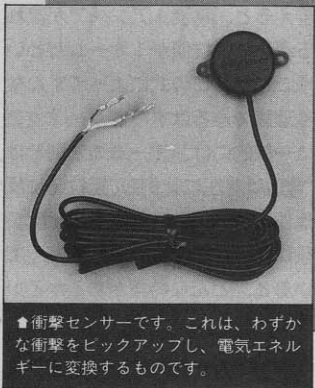
温度センサーを使う

ここで、センサー応用例として、単なる抵抗変化型のものを紹介してもあまりおもしろくないので、電圧変化型の温度センサーを紹介してみることになります。

ここで取り上げる温度センサーは、セイコー電子工業から発売さ



◆小型結露センサーです。これは結露とともに抵抗値が急増するもので、小型でどこでも取り付け可能です。

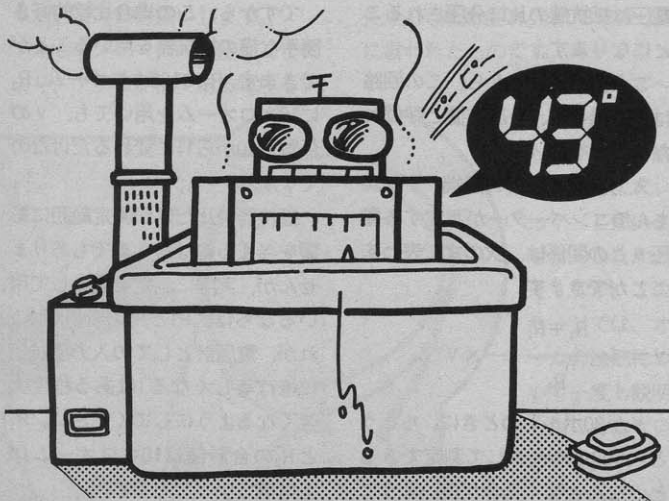


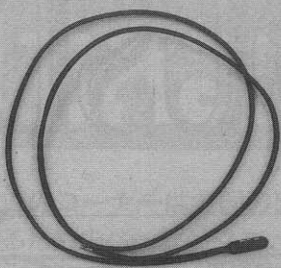
◆衝撃センサーです。これは、わずかな衝撃をビックアップし、電気エネルギーに変換するものです。

れているCMOS温度センサーICであるS-8100Bです。このICはマイナス8.0mV/K(絶対温度1度あたりの電圧変化量)温度係数を持つ出力電圧が得られる高精度の温度センサーです。外形は3本足が出ているだけで、フツツの小型トランジスタと見分けがつかないようなものです。外形図は図5のとおりです。

温度測定範囲はマイナス40度~100度となっていて、内部に温度センサー、ドライブ用OPアンプ、定電流回路が内蔵されているので、外付け部品なしでそのまま即使用できてしまいます。このセンサーの出力電圧Voutと温度Taの関係はグラフ1のとおりです。見てのとおりの一次曲線変化で、いわゆる“y=ax+b”という形で表わすことができます。

ここで、YをVout、xをTaとすると、a≒-8.1×10⁻³、b≒1.75となります。ところが、実際にはICにはバラツキがあり、手元のデータシートによると、Taがマイナス20度のときに、Voutの最小値は1.884ボルト、最大値は1.932ボルトの範囲である、となっています。





◆高感度サーミスターです。温度の変化によって回路のオン・オフを制御するなどの、応用が考えられます。

また、プラス80度のときにでも、最小値は1.071ボルト、最大値は1.119ボルトとなっています。これだけバラツキがあれば、やはり校正が必要となります。幸い、0度に近い温度と100度に近い温度は、誰にでも簡単に作り出すことができるので、これを元に補正を行ないます。

0度の環境に近いものとは、氷水です。また、100度の環境に近いものとは、沸騰しているお湯です。いうまでもないことかもしれませんが、お湯でヤケドしたり、氷水でシモヤケ(?)にならないように十分に注意して、校正を進めてください。

もともと、この温度センサーはDVM用として設計されて作られたものなので、うまい具合に電圧変化がA/Dコンバーターの電圧範囲にピッタリと適合していましたが、それ以外の場合は、やはり分圧のテクニックなどを駆使しないと使えないことがあります。また、今回は説明できませんでしたが、センサーによってはどうしてもOPアンプを使用しないと利用できないものもあります。そういった場合でも、センサー付属のデータシートなどをよく読めば、たいしては使えるはずですよ。

センサーをうまく活用すれば、いろいろなことの自動測定も簡単にできるでしょう。温度センサー、湿度センサー、大気圧センサーを使って(もちろん、A/Dコンバーターも3回路必要ですが)、気象予測

装置を作る、なんてのもいいのではないのでしょうか。残念ながら、私には気象学の知識がないので製作記事にはできませんが、そういった事項に詳しい方は、ぜひチャレンジしてみてください。どなたか作って見たら、編集部あてにご一報を！ 待っています。

問題の解答です!

今回紹介したA/Dコンバーターを利用する場合は、変換速度が遅いので、BASICでプログラムを組んでもほとんど問題は生じないはずですが、どうしてもBASICじゃイヤだとか、さらなる応用を考える場合は、そのほかの言語を利用することになるでしょう。そういった場合にでも、関数演算が必要になってくるはずですよ。わざわざ複雑な関数ルーチンを作らなくても、MSX-BASICの演算ルーチンであるMath-Packを利用するのいいと思います。これを使えば、わざわざ作るよりはずっと簡単に、浮動小数点演算や三角関数ルーチンを利用することができるのです。

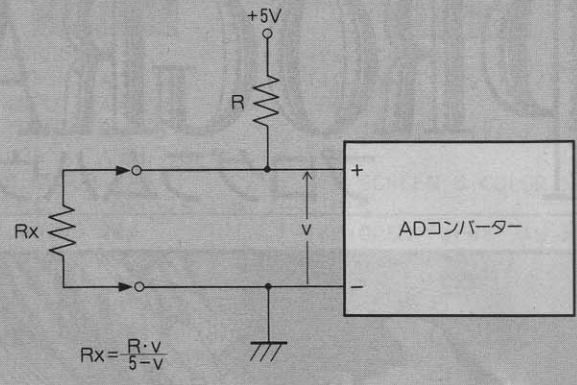
この演算はBCDで行われるため、いわゆる丸め誤差が起きにくいので、学術計算などにも最適です。こういうノウハウまではとても私の技量と、このページ数では説明しきれないので、関連書籍をご覧ください。

アスキー刊のMSX2テクニカルハンドブックや、MSX2+データバックがこういうときには欠かせません。というところで、今月はここまで。

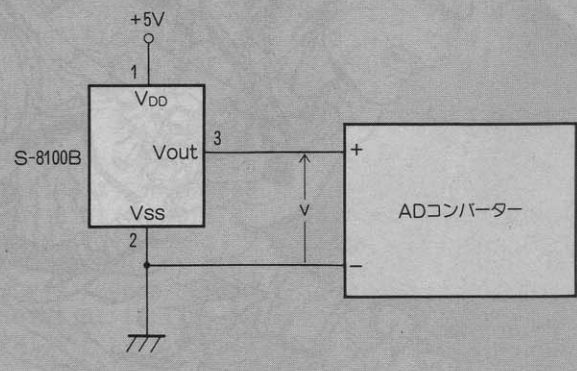
なお、写真や本文で紹介した各種センサーは、お近くの販売店でお求めください。入手不可能な場合は、通信販売などを利用するといいでしょう。CMOS温度センサーS-8100Bは200円(送料別)でした。詳しくは専門雑誌の広告などをご覧ください。

最後になりましたが、先ほど出した問題の解答です。日本人で唯一、その名前が単位に使われてい

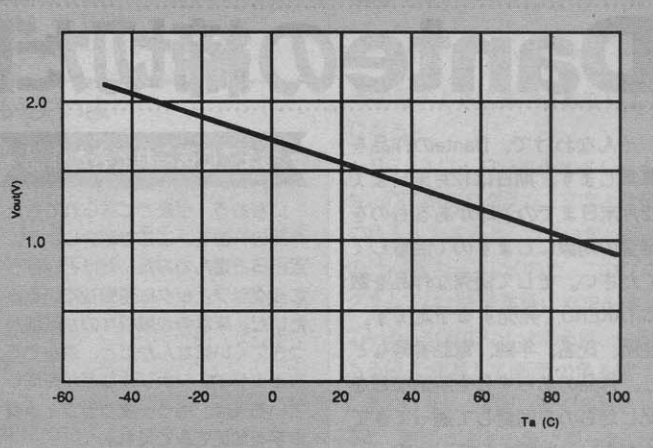
■ 図3 抵抗測定



■ 図4 温度センサー



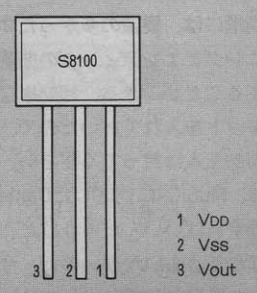
■ グラフ1 S8100の電気特性



るのは、湯川秀樹博士です。原子物理学で用いられる長さの単位で“Y”、または“yukawa”と表わされています。1 Yは10⁻¹³センチメートルで、この単位は、イタリア人の物理学者の名を取ってつけられた単位“フェルミ”と同じものとなっています。

次回は、かなり大規模な製作を予定しています。お楽しみに。

■ 図5 S8100の配線



ベーシック BASICの神様

このコーナーは全国のBASICプログラマーを応援するためのページ。マニュアルや専門書を読んだだけではイマイチわかりづらいことを、懇切丁寧に説明するのがお役目だ。今月は論理演算の活用法をガイドするぞ。

今月のお題目 ロジカルオペレーション

先月号での2進数の話が続いて、今月は「ロジカルオペレーション」なるものを解説する。なんだか小難しくそんな言葉だが、日本語に訳すと「論理演算」である。そう、先月号で出てきたANDとかXORと

か、そのたぐいの話だ。今月は、グラフィック処理命令におけるロジカルオペレーションの設定方法を伝授する。利用価値がとても高い機能なので、ぜひとも覚えておいてほしい。

2進数で負の数を表わす

本題のロジカルオペレーションの話に入る前に、まずは2進数の話の続きから始めることにする。BASICの整数型変数は2バイト、つまり16ビット(16ケタの2進数)で処理されていて、扱える数値は-32768から32767までである。と、ここで問題をひとつ。16ケタの2進数で、どうやって負の数を表わすのだろうか？ 試しに、PRINT BIN\$(-1)とやってみると……、あらららら、「1111111111111111」。1がズラズラと16個も並んでしまった。ほんとにこれが負の2進数なの？

2進数の世界における負の数の概念を正しく説明するためには、「2の補数」というややこしい話を持ち出す必要がある。でも、ここではそんなカタい話は抜きにし

て、もっと簡単な2進数の負の数の表わしかたを教えよう。

16ビットの範囲で2進数の負の数を表わす場合、2の16乗(2進数に直すと「1000000000000000」)から、負の数にしたい数を引いてやるだけで求めることができる。たとえば、-1を2進数に直したい場合は、2の16乗マイナス1を2進数で計算すればいいわけだ。これを実際に計算してみると、答えは「1111111111111111」。ほーら、さっきBIN\$を使って調べたときと同じ結果になったでしょ。これで、とりあえず負の数を2進数で表わせるようになったはずだ。

さて、リスト1は論理演算のテストをするプログラムだ。適当な数値をふたつ入力すると、そのふたつの数値に対して論理演算を行ない、2進数と10進数で答えを表示してくれる。負の数も交えて、性質を完全につかんでおこう。

ロジカルオペレーション	機能
PSET(省略値), TPESET	「指定色」で描く
PRESET, TPRESET	「NOT(指定色)」で描く
XOR, TXOR	「(背景色)XOR(指定色)」で描く
OR, TOR	「(背景色)OR(指定色)」で描く
AND, TAND	「(背景色)AND(指定色)」で描く

リスト1

```

100 SCREEN 0
110 DEFINT A, B, S
120 INPUT "A=" ; A
130 INPUT "B=" ; B
140 LG$ = "AND" : S = A
AND B : GOSUB 200
150 LG$ = "OR" : S = A
OR B : GOSUB 200
160 LG$ = "XOR" : S = A
XOR B : GOSUB 200
170 PRINT "NOT" ; RIGHT$
(" " + STR$(A), 8) ; S
PC(5) ; RIGHT$("0000000000000000" + BIN$(A), 16) ; "B"
180 PRINT " = " ; RIGHT$
(" " + STR$(NOT A),
8) ; SPC(5) ; RIGHT$("0000000000000000" + BIN$(NOT A),
16) ; "B"
190 END
200 PRINT " " ; RIGHT$
(" " + STR$(A), 8) ; S
PC(5) ; RIGHT$("0000000000000000" + BIN$(A), 16) ; "B"
210 PRINT LG$ ; RIGHT$(" " + STR$(B), 8) ; SPC(
5) ; RIGHT$("0000000000000000" + BIN$(B), 16) ; "B"
220 PRINT " = " ; RIGHT$
(" " + STR$(S), 8) ; S
PC(5) ; RIGHT$("0000000000000000" + BIN$(S), 16) ; "B"
230 PRINT
240 RETURN
    
```

リスト2

```

100 SCREEN 1
110 INPUT "モジ" / I O Λ "
;FC
120 INPUT "ハイキ" / I O Λ "
;BC
130 SCREEN 5 : COLOR FC, B
C : CLS
140 OPEN "grp:" AS #1
150 PRESET (0, 0)
160 FOR I = 0 TO 255
170 PRINT #1, CHR$(I) ;
180 NEXT I
190 FOR I = 0 TO 15
200 IF STRIG(0) =
0 THEN 200
210 PSET (0, 64)
220 PRINT #1, "モジ"
;FC ; "XOR" ; I ; " = " ; FC
XOR I
230 PSET (0, 72)
240 PRINT #1, "ハイキ"
;BC ; "XOR" ; I ; " = " ; BC
XOR I
250 LINE (0, 0) - (25
5, 63), I, BF, XOR
260 IF STRIG(0) <>
0 THEN 260
270 LINE (0, 64) - (2
55, 79), BC, BF
280 LINE (0, 0) - (25
5, 63), I, BF, XOR
290 NEXT I
300 END
    
```

いよいよ ロジカルオペレーション

LINEやPSET、COPYなどの命令には、ロジカルオペレーション機能がついている。これは、命令で指定した色と背景の色との間で論理演算を行ない、その結果出てきた色を表示させる機能なのだ。表1にロジカルオペレーションの種類と機能についてまとめておいた。ちなみに、ロジカルオペレーションの最初に「T」をつけると、指定した色が

透明色のときは表示されないようになる。

リスト2は、ロジカルオペレーションの応用プログラム。文字と背景の色を入力すると、つぎつぎと画面の色が変わっていくのだ。このプログラムでは、論理演算にXORを使っている。XORのいいところは、一度ある値で演算して画面の色を変えたあとにもう一度同じ値で演算させると、画面がもとの色に戻ってくることだ。文字の反転などに使うと便利だぞ。

質問や意見を待っているぞ!

BASICに関する質問があったら、遠慮せずに右記の住所までがきを送って。できるかぎり誌上でお答えするぞ。それから、このコーナーで取り上げてほしいテーマも募集している。キミたちの率直な意見を聞かせてほしい。

あ 〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
て (株)アスキー
先 MSXマガジン編集部
BASICの神様係



マシン語を使ったコンテストなので、そんなにたくさんの応募はないだろうと思っていたんだけど、意外なことにけっこうな数が送られてきた。あらためて、MSXユーザーのレベルの高さを思い知らされたのだ。

たくさんの応募に感謝、感謝

前回の題材はVRAMのページ3に文字フォントを置いておき、それをページ0に表示するルーチンだった。AからZまでの文字を画面一杯に何秒で書けるかタイムを競うもので、結果は下のとおり。最速プログラムは右に掲載してあるリスト(作ったのは水島くん)だ。

計測は厳密を期するためにMSXを2台を使った。ひとつは実行用、もうひとつは計測用に使った。詳しくは右のページを参考にしてほしい。測定誤差はだいたい0.05秒なので下の計測結果は信頼できるものだろう。

なぜ2台のMSXを使うかというと、今回のプログラムは"DI"(割

り込み禁止)と"EI"(割り込み許可)を必ず使うことになる。BASICで用意されているTIME関数は、割り込みルーチンの中で、TIME変数の中に入っている値をカウントアップしているの、割り込み禁止されると正確な値が望めないのだ。そういうわけで、MSXを2台使って計測したのだ。

いろいろな応募プログラムがあって、見てておもしろかったんだけど、いくつか反則ワザと思われるものがあって注意しておく。ほんとはプログラムを募集する際に、注意事項として書いておけば良かったな。

まず、スプライトの表示をオフ

こいつが計測結果だよ〜ん

	氏名	タイム
1位	京都府京都市 水島久幸	7秒15
2位	山形県酒田市 後藤晃	7秒26
3位	兵庫県宝塚市 尾塚悪造	7秒56
4位	石川県河北郡 織田哲男	7秒60
5位	千葉県習志野市 原田栄次郎	7秒75
5位	青森県弘前市 井上雄巳	7秒75
7位	北海道北見市 澤直之	7秒78
7位	神奈川県三浦市 宮下勝	7秒78
9位	埼玉県南埼玉郡 小笠原大輔	7秒81
9位	福岡県粕屋郡 澄川太志	7秒81

1位に輝いたプログラムだぜ

```

:
:
:     ベージ0 モジ ヒョウジ
:     ヤク 7.067 ヒョウ
:     ミス'シマ ヒサキ セイサク
:     A=ascii cord 0-255
:     D=y(dot) 0-204
:     E=x(dot) 0-248
:     レジスタリ スペ'ネソ'ンス
:
MOJI:  PUSH AF
      PUSH BC
      PUSH HL
      LD H, A
      RRCA
      RRCA
      AND 38H
      LD L, A
      LD A, H
      ADD A, A
      ADD A, A
      ADD A, A
      LD H, A
      PUSH HL
      PUSH DE
      LD BC, (0006H)
      LD DE, 028FH
      INC B
      INC C
      LD L, C
      LD C, B
      DI
      OUT (C), D
      OUT (C), E
      LD DE, 2091H
      OUT (C), D
      OUT (C), E
      INC C
      INC C
      LD H, C
      LD C, L
      LD B, 03H
      LD L, 01H
      POP DE
      LOOP: IN A, (C)
            AND L
            JR NZ, LOOP
            LD C, H
            POP HL
            OUT (C), H
            OUT (C), A
            OUT (C), L
            OUT (C), B
            OUT (C), E
            OUT (C), A
            OUT (C), D
            OUT (C), A
            LD HL, 08D0H
            OUT (C), H
            OUT (C), A
            OUT (C), H
            OUT (C), A
            OUT (C), A
            OUT (C), A
            OUT (C), L
            DEC C
            DEC C
            OUT (C), A
            LD A, 8FH
            OUT (C), A
            EI
            POP HL
            POP BC
            POP AF
            RET
      END

```

R #15に2を書く
 R #17に32を書く
 H (C).....PORT#3
 ソース X、Y
 転送先 X、Y
 NX、NY
 CCR
 ARG
 CMR
 R #15を0にする

計測システムを紹介

タイムを厳密に測るためには、ちょっと工夫が必要だ。ほんとはRS-232Cを使ってやりたかったんだけど、RS-232Cが無かったので、代わりにMIDIサウルスの通信モード('90年9月号を参照)を使ってみた。

MSXを横に2台並べて、それぞれにMIDIサウルスを差す。MIDIケーブルでつないでオーケーだ。プログラムを実行する前後に、2回信号を出すようにプログラムを作ってその間隔をMSXで測るわけ。これなら正確だ。



にしているプログラムは、審査の対象からははずしておいた。これをやるだけで全然タイムが違ってくるし、あまり汎用性があるとは言えないから。

それから、文字を1列表示したあと、それをコピーして画面いっぱいにするのもダメ。やっぱりひとつひとつ表示してちょーだい。

そして一番多かったのが、メインROMの6番地と7番地関係の反則ワザだ。6番地が読み込み用のポートアドレス、7番地が書き込み用のポートアドレスなんだけど、これがふたつとも同じ値であることを期待して作ってあるプログラムや、6、7番地の内容を読まずにデータを読み書きしているプログラムは、残念だけどボツにしておいた。

6、7番地の値を読まないのは論外だけど、同じ値を期待して作

った人は悔しい思いをしているかもしれない。まあ、今のMSXすべて(turbo Rを含めて)が同じ値なので間違いなく動くんだけど、将来の拡張のためにそれぞれの値を読んでから使うよう、仕様で決められているんだからそれに従ったほうが賢明だ。

では、最速プログラムの説明をしよう。このプログラムが速い一番の原因は、ウェート部分より前に、レジスタ17に32を書いていること。なぜこれで速くなるのかを説明しておこう。

VDPの仕事時間を時間で区切る、命令待ち、コマンドの実行(転送作業をしている時間)、終了、命令待ち、コマンドの実行、の繰り返しだ。コマンドの実行時間は変えることができないので、終了から命令待ちの時間を削ると速くなるのだ。普通のプログラムでは、この

ときCPUはウェート、レジスタ17に32を書く、転送データのポートへの出力、コマンド実行の命令を出す、の仕事をごこなしている。

最速プログラムでは、このレジスタ17に32を書く、の部分のウェートの前に置いているわけ。つまりVDPがコマンドを実行している間にやってしまうわけだから、その分、VDPが命令を待つ時間が短くなるのだ。わかる? とにかくVDPが仕事をしている間にできることはすべてやってしまう、これが速さの秘訣、というわけだ。

ただ、最速プログラムは割り込み禁止している時間が長すぎる。実際のゲームで使うと音楽の演奏などに支障が出るかもしれないな。やっぱりウェートの直前と、直後(レジスタ15を0にしてから!)に"DI"、"EI"をするべきかも。あまり速くはないけどね。

反則ワザなんだけど.....

この反則ワザはなかなかいいのであえて取り上げてみた。

文字を表示するときに、普通は文字パターン8ドット×8ドットを転送するんだけど、これは横6ドット、縦7ドットを転送している。これだけでタイムが1秒ほど短くなる。場合によっては(かなり限られた条件だけど)使えるかも。

今回の文字表示ルーチンは、文字パターンの代わりにマップパターンをVRAMのページ3に置き

```

        LD D ; DY
        OUT (C), A ; DP

        LD L, 6 ; NX
        LD H, 7 ; NY

        OUT (C), L ; NX
        OUT (C)
    
```

ておけば、そのままマップ表示ルーチンになる。こういう場合はもちろん使えないワザだけだね。

総評 VDPを酷使しよう!

これ以上速くならない?

今回のアルゴリズムコンテスト、どうだったでしょうか? VRAMのある場所からある場所にパターンを転送する、というのはVDPを扱う上で基本中の基本。逆にこれがすべて、とも言える。これさえマスターすれば、かなり自由にVDPを使いこなせるようになるはずだ。とにかく"VDPを酷使す

る"、これをいつも念頭に置いてプログラムするといいだろうな。

ただ、今回の最速プログラムより速いものって、作れるんだろうか? 当たり前だけど、ウェートの部分にもいくらか時間がかかることはわかるよね? その、ウェートにかかる時間と、VDPがコマンドを終了する時間のタイミング次第で、若干のタイムのズレがあることは確かなんだけどね。

注意して読め 以下の点に

- VDPのレジスタ15番を必ず0にしておくこと
- ステータスレジスタを参照したあとは、必ずレジスタ15を0に戻すこと。正確には0以外のときは割り込みがかからないようにし、0に戻してから"EI"するのだ。

```

        XOR A ; A=0
        OUT (C), A
        LD B, 80H+15
        OUT (C), B
    
```

- ポートアドレスはきちんと6番地・7番地の値を読みこれは多かった。6番地と7番地の内容が同じものだと期待してプログラムしているものがほとんどだ。

MSXは互換性を大切にしているマシンだ。将来VDPに関してどんな拡張があるかわからないので、こういう約束ことはきちんと守って、プログラムするように心がけてほしいのだ。

- スプライトオフをして実行速度を上げるのは反則そうなんです。スプライトの表示を禁止すると、VDPコマンドが少しだけ速くなるんですね。でも、この技はヒキョーです。今回のコンテストは、純粋にアルゴリズムのスピードを競うものだったわけだから、こういうハードウェアの環境を変更してスピードを上げてても何の意味もないでしょう。

- 空ループでタイミングを取るのも反則ワザだ
- VDPがコマンドを受け付けるまでCPUを待たせるウェートの部分で、ステータスレジスタを読まずに、でたための命令を入れてタイミングを取る、というものなんだけど、あまり感心しない。
- だって、そのプログラムはZ80で動いてもR800では動かないわけでしょ? やっぱりダメですよ。

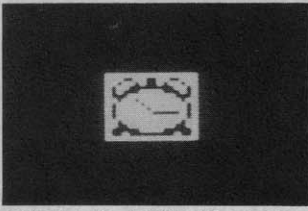
出題

今回はスプライト表示なのだ!

アルゴリズムコンテスト 2 回目
は SCREEN 5 のモードでスプライト表示をやってみよう。

VRAM上にあるスプライトパターンとスプライトカラーテーブルの大きさは、ゲーム(とくにシューティング)を作るときにとってもじゃないけどりない。

そこで、メインRAM上にスプライトのパターンと色のデータを用意しておき、表示するものだけをVRAMに転送する、という方法を取ることが多いのだ。今回のものがまさにそれだ。



◆今回もスピードで勝負だ! 1 ステートの無駄も見逃すんじゃない!

計測プログラムのリストを見てくれ。*SPRDAT:*以降にパターンと色のデータが置いてあり、そのアドレスをHLレジスタに格納する。そしてX座標をCレジスタ、Y座標をBレジスタ、プレーン番号(スプライト面番号のこと)をDレジスタに入れてスプライトを表示させるようになっている。

今回もこのプログラムを実行し終えるまでの時間を審査の対象にする。右に掲載したサンプルプログラムでは11秒という結果が出た。例によってVDPにアドレスを設定するBIOS(0171H)を使っているの、ここを中心に改良してみよう。

ちなみに、サンプルプログラムの途中に“NOP”の命令がふたつ入っているんだけど、これはタイミングを取るためのもの。こうしないとポート出力が速すぎて、正確なデータが送れないみたいなのだ。

計測プログラム

```

;          テイソク プログラム

TEST:     LD HL, 0F3E0H      ;size 16*16
          LD A, (HL)
          OR 00000010B
          LD (HL), A
          LD A, 5           ;screen 5
          CALL 005FH       ; call CHGMOD
          ;
          LD B, -1         ;y=-1
          LD C, 0          ;x=0
          LD D, 3          ;D=プレーン 3
          LD HL, SPRDAT
TEST1:    CALL SPRPUT
          INC C             ;x=x+1
          JR NZ, TEST1
          LD A, B           ;y=y+4
          ADD A, 4
          LD B, A
          CP 195
          JR NZ, TEST1
          RET

;          sprite data

SPRDAT:
DB 255, 230, 218, 176, 163, 143, 219, 189
DB 190, 191, 191, 223, 207, 131, 144, 255
DB 255, 103, 91, 13, 197, 241, 251, 253
DB 253, 5, 253, 251, 243, 193, 9, 255
DB 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
DB 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
    
```

サンプルプログラム

```

;-----
;
;:エントリー
;
;          HL = スプライトデータ カクノウ アドレス
;          B = ユニット (-1 から)
;          C = X ユニット (0 から)
;          D = プレーン番号 (0 から 31)
;
;          レジスタ - ハ スペテ ホリソノ スル コト
;
SPRPUT:  PUSH AF
          PUSH BC
          PUSH DE
          PUSH HL
          ;
          PUSH HL           ;アトリビュートテーブル
          LD L, D
          SLA L
          SLA L
          LD H, 76H
          LD E, C
          CALL 0171H       ;call NSTWRT
          LD A, (0007H)
          LD C, A
          OUT (C), B       ; set [y]
          NOP
          OUT (C), E       ; set [x]
          NOP
          OUT (C), L       ; set [pattern]
          POP HL
          ;
          PUSH HL           ;ジネレーターテーブル
          LD H, 0
          LD L, D
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          LD BC, 7800H
          ADD HL, BC
          CALL 0171H       ;call NSTWRT
          LD A, (0007H)
          LD C, A
          POP HL
          LD B, 32
          OTIR
          ;
          PUSH HL           ;カラーテーブル
          LD H, 0
          LD L, D
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          ADD HL, HL
          LD BC, 7400H
          ADD HL, BC
          CALL 0171H       ;call NSTWRT
          LD A, (0007H)
          LD C, A
          POP HL
          LD B, 16
          OTIR
          ;
          POP HL
          POP DE
          POP BC
          POP AF
          RET
    
```

ソフトウェアコンテスト

Software Contest

第3席入選作品 賞金10万円

FANTASIA

大阪府/西原清裕 MSX32K以上

今月3席に入選したのは西原君のRPG、『FANTASIA』だ。

操作方法から説明しておこう。カーソルキーまたはジョイスティックで主人公を移動、スペースキーを押すとキャンプモードに入る。基本的にスペースキーで決定、リターンキーでキャンセルなので、覚えておこう。

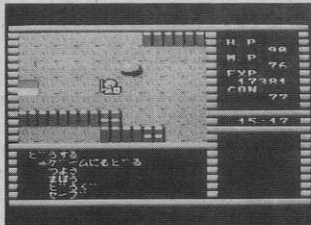
■アイテムはこんな感じ

名前	効果	名前	効果
氷の雫	水を凍らせる	光の腕輪	神器のひとつ
薬	HP、MPが回復	石の靴	熱砂の上を歩ける
鍵	山の扉を開く	精霊マント	崖から飛び下りる
魔法の杖	結界を作る	ペンダント	魔物を寄せ付けけない
炎のコイン	氷の魔法に強くなる	ダイヤ指輪	ルウの母親の形見
水のコイン	炎の魔法に強くなる	羽根	光の神に会える
土のコイン	毒の魔法に強くなる	薬草	加工しないと使えない

キャンプモードでのコマンドは強さ、魔法、道具、セーブの4つ。セーブデータは、ゲームディスクにそのまま書き込むので、あらかじめライトプロテクトを書き込み強化の状態にしておいてほしい。それと、セーブは1ヵ所しかできないので気をつけよう。

強さを選ぶと主人公の状態を見ることができるが、RPGでおなじ

turbo Rはもう使ってみた？ 基本的に速くなっただけなんだけど、プログラムをする上では猛烈に使いやすくなっているマシンなのだ。一度、turbo Rを使うと、今までのMSXには触りたくなくなるほどなのだ。



▲MSX1だから画面はちょっと地味かもしれない。ショーがないね。

みのHPやMPのほかに、“CON”という見えないものがある。これはコンセントレーション(集中力)のパラメーターで、夜、寝ないで歩き続けるとだんだん下がってくる。戦闘での命中率が格段に下がってしまうので、夜はきちんと寝る習慣をつけることだ。

魔法一覧

FIRE	炎の魔法。敵にダメージを与える。
STOP	敵の動きを止める。移動時には使えない。
ICE	氷の魔法。敵にダメージを与える。
HEAL	HPを最大まで回復する。いつでも使える。
RETURN	村まで戻る。戦闘時は使えない。
SPELL	敵の魔法を封じる。移動時は使えない。
POISON	毒の魔法。敵にダメージを与える。

とにかくオーソドックスなRPGなので安心して遊べと思う。今月のMSXディスク通信に入っているので遊んでみてちょうだい。

■アドバイスだ

この作品を評価した一番大きな要因は操作性の良さだ。簡潔にまとめられたコマンドや、ディスクアクセスの速さ、なかなかのもんだと思う。



そらまめ

逆に問題なのが、マップの大きさと戦闘だ。とにかくマップが広すぎるし、戦闘もいまひとつ単調なのは認めなくちゃいけないだろう。あ、それからCTRLキーを押しながらたち上げないといけないのも気になる。メインRAM32K以上なので無理もないか。

グランプリ賞金50万円
ソフトウェアコンテスト応募要項

“MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト”では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そ

して優秀であると認められた作品に対して、荣誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。

●募集部門

- ①ゲームシナリオ部門
- ②ゲームプログラム部門

●応募条件

雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により

MSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したものを。
- ②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実

行方法、遊び方を記載したものを。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したものを(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あ 〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ソフトウェア・コンテスト係

ショートプログラム・ハウス

最近、掲載作品のリストが長すぎる！ というお手紙がいくつか届いたので、今月は反省して、やや短めの作品を2本紹介することにした。もちろん、作品の質は少しも落ちていないから、安心して打ち込んでほしい。

第2席入選作品 賞金5万円

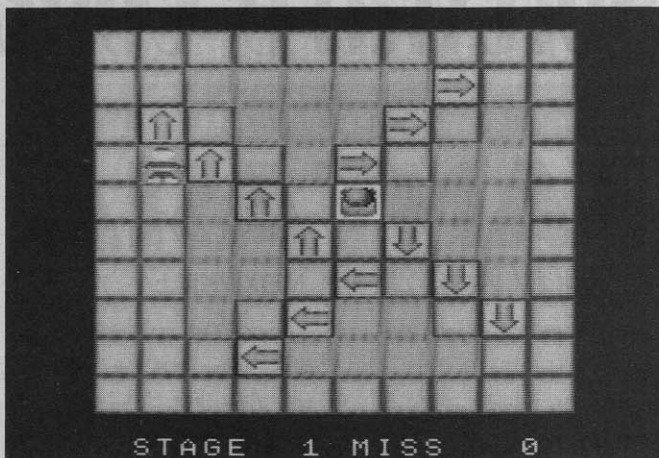
DURL

東京都/山田英征 MSX2 VRAM64K
リストは138ページに掲載

パズルゲーム作りで大切なのは、斬新なアイデアだけではない。むしろ、破綻をきたさないように、矛盾のないルール設定をするほうが重要だし、難しいことなのだ。投稿作品の中には、まだまだそのへんのツメが甘いものが多いんだよね。で、よくできた作品の一例がこれ。リストの長さも手ごろだし、ぜひ打ち込んでみてほしい。

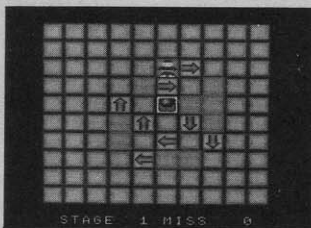
タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタート。カーソルキーまたはジョイスティックで猿みたいなキャラクターを上下左右に操作して、黄色いワクで囲まれた水晶玉があるところまで誘導することが目的だ。

一度歩いたあとには、赤いブロックができる。クリアするためには、水晶玉にたどりつくまでに、

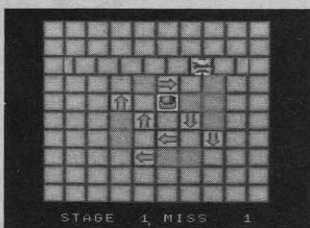


画面じゅうに赤いブロックを敷きつめなければならない。また、矢印のマークのプレートに乗ると、その列にあるプレートが矢印の方

向に1個ずつシフトするようになっている。スペースキーを押すとステージの最初からやり直すことができるぞ。



▲矢印のプレートの上に乗ると……



▲その列にあるプレートがグリッと動く。

編集部からのアドバイス

バランスに注意せよ

これはいい。非常にいい。よくこのコーナーに送られてくるゲームはルール設定に問題があるものが多く、ゲームの魅力が十分に伝わってこないんだよね。しかし、このゲームは設定に無理がないので、純粋に謎解きを楽しめるのが

よかった。

ただ、ひとつだけ気になったのは、序盤から難しい面が多すぎるのかな。大切なのは、プレイヤーが最終面まで解きたくなる意欲を持たせるようなバランスにすることだよ。



吉田哲馬



変数表

- A1\$, A2\$, B1\$ 音楽演奏用
- B1 プレートの数
- B2 消したプレートの数
- C1 スクロール方向
- CX, CY, CM キャラクターのコピー先の座標
- MQ, MW スプライトの移動方向
- MS ミスした回数
- P%(n) キャラクター表示用
- S キー入力用
- SM ステージ数
- X, Y スプライトの座標
- M\$ ステージのデータ
- SP\$ スプライト定義用
- C1\$, C2\$ スプライト色設定

行番号表

- 10~110 初期設定
- 120~190 ステージの作成
- 200~360 メインルーチン
- 370~380 足元のプレートを調べる
- 390 通過したところに赤いプレートを置く処理
- 400~420 効果音の処理
- 430~470 キャラクターの移動
- 480~500 プレートのスクロール
- 510~540 ミスしたときの処理
- 550~570 ステージクリアの処理
- 580~660 エンディングの処理
- 670~1020 キャラクターデータ
- 1030~1130 ステージデータ
- 1140~1160 メッセージデータ

第3席入選作品 賞金3万円

RUSH

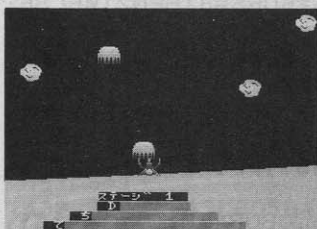
京都府/清水和成 MSX2 VRAM64K 要MSXべっ君
リストは140ページに掲載

地球を襲う侵略者を倒せ！ というノリのゲームは腐るほどある。とりくめる敵機をガンガン撃ち落とす、というのもよくあるパターン。でも、このヘンな操作感覚だけは、ちょっとほかでは味わえそうにな

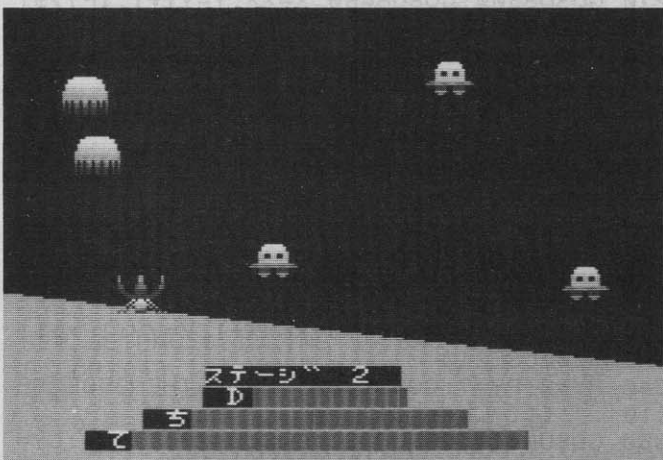
い、そんなゲームだ。このゲームを実行するためには、MSXべっ君が必要。操作は、キーボード、ジョイスティックの両方に対応している。

ふつうのシューティングゲームとは違って、このゲームでは自機を直接コントロールすることはできない。どうやって操作するのかというと、地面を強引に傾かせて、その方向に自機をすべらせるのである。ううむ、パワフル。

空から降ってくる敵を、地面にぶつからないうちに撃ち落とすの



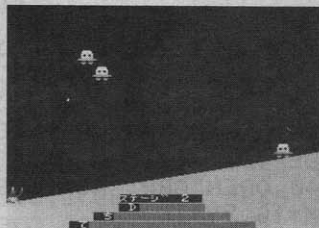
◆なかなか思った方向に動いてくれない。



変数表	
W	ステージ数
S	キー入力用
Y	地面のY座
F	敵のダメージ
D	自機のダメージ
E	地球のダメージ
U	自機の横方向の移動量
J	自機のY座標
Z(n)	弾が発射されているかどうかの判定用
M(n), N(n)	弾の座標
V(n), Y(n)	敵の座標
R(n)	敵の移動量
SA, SB, SC, SD	効果音の出力用

行番号表	
10~140	タイトルの表示
150~290	初期設定
300~330	地面の処理
340~390	自機の処理
400~460	弾の処理
470~520	敵の処理
530~570	命中判定
580~620	敵を撃撃したときの処理
630~650	自機のダメージ処理
660~680	地球のダメージ処理
690~710	地面の傾きの処理
720~730	スプライトの表示
740~750	効果音の処理
760~900	各種データ
910~940	エンディング処理

が目的。カーソルキーまたはジョイスティックで地面を左右に傾かせて、スペースキーまたはトリガーAでミサイルを発射する。敵機を一定の数だけ撃ち落としたりステージクリアだ。ステージは4つ用意されているぞ。



◆だんだん敵の攻撃も厳しくなってくる。

編集部からのアドバイス

もっとシンプルに

地面を傾かせて自機を操作する、というのはとてもおもしろいアイデアだ。もっとも、それを除いてしまえばたんなるシューティングゲームなんだけどね。ただ、こういうゲームの場合、操作感覚がいかにリアルであるか、というのが

重要。その点、このゲームは慣性がややきつすぎるような気がする。



林 羅 羅 子

それに、シューティングゲームにするよりも、もっとシンプルに、ただ降ってくるものを受け止めるようにしたほうがよかったかもね。

あと一步で入選! の作品たち

KANDHI (カンジー)

青森県/五十嵐幸雄

画面上に散らばった漢字の中から、同じ読み目の字をふたつひと組で取っていくゲーム。アイデアは

悪くないんだけど、肝腎の判定ルーチンが問題。JISコードを判定に使うのはよくない。ほかに方法がないのはわかるけど、これでは穴が多すぎるのだ。そんなわけで、今月は残念賞です。

かいじゅうをたおそう

京都府/さざんた

パズル好きな少女が怪獣の作ったパズルを解いていくゲーム。数字が書かれたパネルの上を、続け

て同じパネルの上に乗らないようにして歩いていくんだけど、それだけではイマイチ、ゲーム性が弱く、情性でクリアできてしまう。また、細かい操作性も、ちょっと不親切だったかな。

作品募集中で一す!!

今月もみなさんの作品を大募集します。このところゲームの投稿ばかりが目立ちますが、ゲーム以外の作品も歓迎しています。どんなジャンルのものでもかまいません。おもしろいアイデアの作品ができれば、どしどし編集部まで応募してくださいね。

採用者には、作品の出来映えに応じて第1席が10万円、以下第2席には5万円、第3席に3万円、佳作には1万円の賞金をお支払いいたします。

できあがった作品は必ずディス

クまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や行番号表など、プログラムの内容に関する資料を添えて編集部までお送りください。なお、盗作や他誌との二重投稿は絶対におやめください。

あ 〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
て (株)アスキー
先 MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

ショートプログラム・ハウス

リストページ

PROGRAM

1

DURL

操作方法は136ページに掲載

```
10 ' ( ( ( D U R L ) ) ) BY HIDEYUKI
YAMADA
20 ' {{{ ショキセツテイ }}}
30 CLEAR300:SCREEN 5,2:COLOR 15,1,1:CLS:
DEFINT A-Z:DIM P%(65):SM=1:MS=0
40 OPEN"GRP:"AS#1:DEFNPO(CX,YY)=POINT(X
X*16,YY*16)
50 FORI=0TO31:D=VAL("&H"+MID$("0000000004
1072107070007025101070362026402400371070
104650227037707",I*2+1,2)):VPOKE&H7680+I
,D:NEXT:COLOR=RESTORE
60 FORI=0TO31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$
("&0307070D07031F3F6F4F070F1F061E00C0E0E0
B0E0C0F8FCF6F2E0F0F8607800",I*2+1,2)):N
EXTI:SPRITES$(0)=SP$
70 C1$=CHR$(10):C2$=CHR$(11):COLORSPRITE
$(0)=C1$+C1$+C2$+C2$+C2$+C2$+C1$+C1$+C1$
+C2$+C1$+C1$+C1$+C2$+C2$+C2$
80 FORI=0TO6:P%(0)=16:P%(1)=16:FORJ=2TO6
5:READD$:P%(J)=VAL("&H"+D$):NEXT
90 COPYP%,0TO(I*16,0),1:NEXT
100 COLOR=(15,0,0,0):PRESET(70,90):PRINT
#1,"((( D U R L )))"
110 FORI=0TO6:FORJ=0TO4:COLOR=(15,0,1,1)
:NEXTJ,I
120 ' {{{ ステージ リート & ヒョウジ }}}
130 READM$,B1
140 PRESET(62,186):PRINT#1,USING"STAGE #
#";SM
150 PRESET(134,186):PRINT#1,USING"MISS #
##";MS
160 FORI=0TO9:FORJ=1TO10:COPY(80,0)-(95,
15),1TO(16*I+48,16*J),1:NEXTJ,I
170 X=4:Y=9:L=0:B2=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO7
:L=L+1:CH=VAL(MID$(M$,L,1))
180 COPY(16*CH,0)-(16*CH+15,15),1TO(16*I
+64,16*I+32),1:NEXTJ,I
```

```
190 COPY(48,16)-(207,175),1TO(48,16),0
200 ' {{{ メインーチン }}}
210 PUTSPRITE0,(16*X,16*Y):S=STICK(0)ORS
TICK(1):XX=X+(S=7)-(S=3):YY=Y+(S=1)-(S=5
):IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)=-1THEN520
220 IFS=0ORS=2ORS=4ORS=6ORS=8THEN210ELSE
PX=0:PY=0:GOSUB380
230 IFPO=6THEN210ELSEIFPO=4THENGOSUB410:
GOSUB390:X=XX:Y=YY:GOTO210
240 IFPO=10THENGOSUB410:GOSUB390:IFB2=B1
THEN560ELSE520
250 PX=7:PY=13:GOSUB380:IFPO=6THEN260ELS
E280 ' {{{ Down }}}
260 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=144:CY
=159:CM=16:GOSUB440:MW=1:C1=-1
270 GOSUB500:GOSUB460:X=XX:Y=YY+1:IFY>9T
HEN520ELSE210
280 PX=7:PY=2:GOSUB380:IFPO=6THEN290ELSE
310 ' {{{ Up }}}
290 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=32:CY=
47:CM=160:GOSUB440:MW=-1:C1=1
300 GOSUB500:GOSUB460:X=XX:Y=YY-1:IFY<2T
HEN520ELSE210
310 PX=13:PY=7:GOSUB380:IFPO=6THEN320ELS
E340 ' {{{ Right }}}
320 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=176:CY
=191:CM=48:GOSUB450:MW=1:C1=-1
330 GOSUB490:GOSUB470:X=XX+1:Y=YY:IFX>11
THEN520ELSE210
340 PX=2:PY=7:GOSUB380:IFPO=6THEN350ELSE
210 ' {{{ Left }}}
350 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=64:CY=
79:CM=192:GOSUB450:MW=-1:C1=1
360 GOSUB490:GOSUB470:X=XX-1:Y=YY:IFX<4T
HEN520ELSE210
370 ' {{{ POINT COLOR }}}
380 PO=POINT(CX*16+PX,YY*16+PY):RETURN
390 B2=B2+1:FORI=0TO1:COPY(80,0)-(95,15)
,1TO(16*X,16*Y),I:NEXT:RETURN
400 ' {{{ SOUND }}}
410 FORI=0TO13:OT=VAL("&H"+MID$("F601F50
1F4010F38101010640000",2*I+1,2)):SOUNDI,
OT:NEXT:PUTSPRITE0,(CX*16,YY*16):RETURN
420 PLAY"04V5L64CV6CV8CV10CV11CV12CV13CV
13C","05L64V6CV7DV8EV9FV10GV11AV12B":RET
URN
```

```

430 ' {{{ COPY }}}
440 COPY(XX*16,CX)-(XX*16+15,CY),1TO(XX*
16,CM),1:RETURN
450 COPY(CX,YY*16)-(CY,YY*16+15),1TO(CM,
YY*16),1:RETURN
460 COPY(XX*16,32)-(XX*16+15,159),0TO(XX
*16,32),1:RETURN
470 COPY(64,YY*16)-(191,YY*16+15),0TO(64
,YY*16),1:RETURN
480 ' {{{ SCROLL }}}
490 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(XX*16+MW*I,YY
*16):COPY(64+C*I,YY*16)-(191+C*I,YY*16
+15),1TO(64,YY*16),0:NEXT:RETURN
500 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(XX*16,YY*16+M
W*I):COPY(XX*16,32+C*I)-(XX*16+15,159+C
1*I),1TO(XX*16,32),0:NEXT:RETURN
510 ' {{{ MISS }}}
520 PRESET(84,96):PRINT#1,"[ M I S S ]":
MS=MS+1
530 PLAY"V13L805B4B4FEDCDC","V12L806G4G4
DC05BABA","V1105L8FEDFEDFEDD":GOTO140
540 FORI=0TO15:PUTSPRITE0,(X*16+MC*I,Y*1
6+CM*I):FORI=0TO200:NEXT:NEXT:RETURN
550 ' {{{ CLEAR }}}
560 PRESET(84,96):PRINT#1,"[ CLEAR ! ]":
PLAY"V1105L8EEFFGG","V1206L16FEFFGAGAGG"
570 SM=SM+1:IFSM=11THEN580ELSE130
580 ' {{{ ALL CLEAR }}}
590 FORI=0TO699:NEXTI:PUTSPRITE0,(0,212)
:PRESET(62,186):PRINT#1,SPC(17)
600 FORI=0TO9:FORJ=1TO10:COPY(80,0)-(95,
15),1TO(16*I+48,16*J),1:NEXTJ,1
610 FORI=0TO9:COPY(96,0)-(111,15),1TO(16
*I+48,128),1:NEXTI
620 SETPAGE0,1:LINE(64,64)-(191,111),1,B
F:COPY(48,16)-(207,175),1TO(48,16),0
630 CLS:FORI=0TO6:READE$,E1,E2:PRESET(E1
,E2):PRINT#1,E$:NEXTI:SETPAGE0,0
640 A1$="L8S1M3000005FGA2.B406C2.05AGA1.
FAG1E1FEF1D1":B1$="L8S1M3000004FGA2.B405
C2.04AGA1.FAG1E1FEF1D1":A2$="EFG1E1FEF1D
1"
650 PLAYA1$:FORI=0TO134:COPY(62,1)-(189,
47+I),1TO(64,64),0:IFI=55THENPLAYA1$,B1$
:PLAYA2$,A2$:NEXTIELSEFORJ=1TO229:NEXTJ,
1
660 GOTO660
670 ' {{{ #+ウクテ`-タ }}}
680 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2622,2262,3C23,22C3,6822
690 DATA 2286,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,9968,8699,3C22,26C3,8968,8698,3C62

```

```

700 DATA 22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6
298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926
710 DATA 6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,8926,6298,3C22,32C3,8926,6298,3C23
720 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
730 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,8926,6298,3C23,22C3,8926
740 DATA 6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22
750 DATA 22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6
298,3C22,26C3,8968,8698,3C62,22C3,9968
760 DATA 8699,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,6822,2286,3C22,32C3,2622,2262,3C23
770 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
780 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2222,2222,3C23,22C3,6222
790 DATA 2222,3C22,22C3,6226,2222,3C22,2
2C3,8668,6666,3C66,26C3,8889,8888,3C88
800 DATA 68C3,9999,9999,3C99,68C3,9999,9
999,3C99,26C3,8889,8888,3C88,22C3,8668
810 DATA 6666,3C66,22C3,6226,2222,3C22,2
2C3,6222,2222,3C22,32C3,2222,2222,3C23
820 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
830 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2222,2222,3C23,22C3,2222
840 DATA 2226,3C22,22C3,2222,6226,3C22,6
6C3,6666,8668,3C22,88C3,8888,9888,3C62
850 DATA 99C3,9999,9999,3C86,99C3,9999,9
999,3C86,88C3,8888,9888,3C62,66C3,6666
860 DATA 8668,3C22,22C3,2222,6226,3C22,2
2C3,2222,2226,3C22,32C3,2222,2222,3C23
870 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
880 DATA 4444,4444,4444,4444,5545,5555,5
555,5455,7745,7777,7777,5477,7745,7777
890 DATA 7777,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7
745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477
900 DATA 7745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE,E
EEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE
910 DATA EEEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7
745,7777,7777,5477,7745,7777,7777,5477
920 DATA 5545,5555,5555,5455,4444,4444,4
444,4444
930 DATA 6666,6666,6666,6666,8868,8888,8
888,8688,9968,9999,9999,8699,9968,9999
940 DATA 9999,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9
968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699
950 DATA 9968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD,D
DDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD

```

```

960 DATA DDDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9
968,9999,9999,8699,9968,9999,9999,8699
970 DATA 8868,8888,8888,8688,6666,6666,6
666,6666
980 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,BBAB,BBBB,B
BBB,BABB,BAAB,88DA,1D86,BAAB,AAAB,99A8
990 DATA 6188,BAAA,AAAB,DD89,6698,BA1A,D
AAB,DD89,6698,BA1D,AAAB,9988,6688,BA1A
1000 DATA AAAB,8868,6686,BA1A,ADAB,66A6,
6166,BADA,AEAB,66EA,1E66,BAEA,A7AB,7777
1010 DATA 7777,BA7A,A5AB,5555,5555,BA5A,
A4AB,4444,4444,BA4A,BAAB,AAAA,AAAA,BAAB
1020 DATA BBAB,BBBB,BBBB,BABB,AAAA,AAAA,
AAAA,AAAA
1030 ' {{{ STAGE DATA }}}
1040 DATA 544444350544435440543544440564
4444405144444525144452445145244445,49
1050 DATA 552445556545442544545554434405
444444455444410444054455440445444,44
1060 DATA 044444444445544445452455450134

```

```

5545020455453454550425544443464442,45
1070 DATA 444444444134426444444444434454
2443444424444444444034420444444444,62
1080 DATA 554434555545554555444545544445
1544444425044454444444335645544445,39
1090 DATA 544545554624455543455055344404
5544424355451444454450445044245444,42
1100 DATA 355544554543446544445444454555
5444441544404445440445343444554553,43
1110 DATA 6555541555554244555414055554243
4554140455444345551404555543455555,32
1120 DATA 44555554441455515044451151454
0445244524504544455445504544434456,40
1130 DATA 445554454443454454444345541555
5151044445644404455414502544405555,41
1140 ' {{{ DATA }}}
1150 DATA ((( D U R L ))) ,67,47,CONGRATU
LATIONS!,63,71,ALL STAGE CLEAR!,63,87
1160 DATA 1990 ,87,135,Programed,95
,151,by,119,159,HIDEYUKI YAMADA,71,175

```



RUSH

操作方法は137ページに掲載

```

10 '
20 ' 1990 /9
30 ' RUSH (ラッシュ)
40 ' BY SHIMIZU
50 '
60 ' タイトル
70 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:DEFINTA-Z:DEF
SNGU
80 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:SETBEEP3:KEYOFF
90 FORI=0TO24:DRAW"C4BM=I;,150U100R50D50
L50F50C10BR10BU100D100R50U100C6BR60L50D5
0R50D50L50C12BR60U100D100U50R50D50U100BM
113,160":NEXT:PRINT#1,"ラッシュ";SPC(55);"PU
SH SPACE KEY":H=0
100 W=0:S=STRIG(0)+STRIG(1):IFS=0THEN100
110 '
120 CLS:W=W+1:IFW<>5THEN140
130 SCREEN1:WIDTH32:LOCATE10,10:PRINT"HA
PPY END"SPC(50)"PROGRAM BY SHIMIZU":END
140 DRAW"BM100,100":PRINT#1,"ステージ"W:FOR
I=0TO2000:NEXT

```

```

150 ' ガムン ヒョウジ
160 CLS:Y=0:GOSUB700:PAINT(128,200),3
170 COLOR=(1,2,1,W):DRAW"BM95,171":PRINT
#1,"ステージ"W
180 DRAW"C4BM110,180R50D7L50U7L16":PRINT
#1,"D":DRAW"C4BM90,189R90D7L90U7L16":PR
INT#1,"チ":DRAW"C4BM70,198R130D7L130U7L1
6":PRINT#1,"テ"
190 ' ジョキセツテイ
200 _TURBOON(W,H)
210 DIM N(2),M(2),Z(2),X(7),Y(7),R(7):FO
RI=181TO199STEP9:PAINT(130,I),4:NEXTI
220 ' スフライト
230 F=31:RESTORE:FORI=0TO5:READD$:GOSUB7
30:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
240 ' カラー
250 B=0:C=0:F=15:FORI=0TO2:READD$:GOSUB7
30:FORK=0TOC:COLORSPRITE$(B)=S$:B=B+1:NE
XTK:C=C+1:NEXTI
260 ' カラー
270 F=15:RESTORE870:FORI=0TOW-1:READD$:N
EXTI:GOSUB730:FORK=3TO5:COLORSPRITE$(K)=
S$:NEXTK
280 ' アンズク ジョキ
290 FORI=1TO2:Z(I)=0:M(I)=-19:NEXTI:FORI
=3TO5:Y(I)=0:NEXTI:J=120:Y=0:X(3)=64:X(4
)=128:X(5)=192:U=0:D=51:E=91:F=131:ONSPR
ITEGOSUB540:SPRITEON
300 ' ジムン

```

```

310 S=STICK(0)+STICK(1)
320 IFY<=50THENIF5=7THENY=Y+2:LINE(0,Y+1
54)-(128,154),0:LINE(0,Y+153)-(128,153),
0:GOSUB700
330 IFY>=50THENIF5=3THENY=Y-2:LINE(128,
154)-(256,154-Y),0:LINE(128,153)-(256,15
3-Y),0:GOSUB700
340 ' ジ*
350 U=U+(Y/-150):IFU>8THENU=8ELSEIFU<-8T
HENU=-8
360 J=J+U*2:K=-((Y*2)/256)*J+Y+140:PUTSP
RITE0,(J-8,K),,0
370 IFJ<8THEN:U=U*-1-1
380 IFJ>255THEN:U=U*-1+1
390 IFJ<8THENJ=10ELSEIFJ>255THENJ=253
400 ' タ
410 S=STRIG(0)+STRIG(1):IFS=0THENS=0
420 IFSS=0THENS=STRIG(0)+STRIG(1):Z=Z(1)
+Z(2):IFZ<2ANDS=-1THENS=1:Q=Q+1:N(Q)=J-
8:M(Q)=K:Z(Q)=1:IFQ=2THENQ=0
430 S$=INKEY$:IFS$="E"THENEND
440 FORI=1TO2:IFZ(I)=0THEN460ELSEM(I)=M(
I)-8:PUTSPRITEI,(N(I),M(I)),,1
450 IFM(I)<-24THENZ(I)=0
460 NEXTI
470 ' テ*
480 FORI=3TO5:R(I)=R(I)+(RND(1)*W*2)-W:I
FR(I)<-8THENR(I)=-8ELSEIFR(I)>8THENR(I)=
8
490 X(I)=X(I)+R(I):Y(I)=Y(I)+1:PUTSPRITE
I,(X(I),Y(I)),,W+1
500 P=POINT(X(I)+8,Y(I)+16):IFP=3THENX(I)
=RND(1)*256:Y(I)=-7:GOSUB670ELSEIFX(I)>
247THENX(I)=10ELSEIFX(I)<9THENX(I)=246
510 NEXTI
520 GOTO 310
530 ' アタリハンテイ
540 SPRITEOFF:FORI=1TO2:FORL=3TO5:IFX(L)
-16<N(T)ANDN(T)<X(L)+16ANDY(L)-16<M(T)AN
DM(T)<Y(L)+16THEN590
550 NEXTL:NEXTT
560 FORL=3TO5:IFX(L)-16<J-8ANDJ-8<X(L)+1
6ANDY(L)-16<KANDK<Y(L)+16THEN640
570 NEXTL:SPRITEON:RETURN
580 ' テキノタ*メ*シ*ジョリ
590 SA=31:SB=135:SC=0:SD=50:GOSUB750
600 M(T)=-20:X(L)=RND(1)*256:Y(L)=-7
610 F=F-1:LINE(F+70,198)-(F+70,205),8:IF
F=0THENH=1:GOTO 920
620 GOTO 550
630 ' シ*キノタ*メ*シ*
640 SOUND0,200-D:SOUND1,0:SA=13:SB=128:S

```

```

C=1:SD=13:GOSUB750
650 FORO=0TOW:D=D-1:LINE(D+110,180)-(D+1
10,187),8:IFD<=0THENH=0:GOTO 920ELSENEXT
O:X(L)=RND(1)*256:Y(L)=-7:GOTO 570
660 ' チキュウノタ*メ*シ*
670 SA=6:SB=135:SC=176:SD=54:GOSUB750
680 FORO=0TOW:E=E-1:LINE(E+90,189)-(E+90
,196),8:IFE=0THENH=0:GOTO 920ELSENEXTO:R
ETURN
690 ' ジ*メ* SABU
700 LINE(0,Y+156)-(256,156-Y),3
710 LINE(0,Y+155)-(256,155-Y),3:RETURN
720 ' スフ*ライト*サフ*
730 S$="":FORJ=0TOF:A=VAL("&H"+MID$(D$,J
*2+1,2)):S$=S$+CHR$(A):NEXTJ:RETURN
740 ' SOUND*サフ*
750 SOUND6,SA:SOUND7,SB:SOUND13,0:SOUND8
,24:SOUND11,SC:SOUND12,SD:RETURN
760 ' DATA
770 ' SPRITE PATTRN
780 DATA 81818181C3C363733F1F050B172B53A
381818181C3C3C6CEFCF8A0D0E8D4CAC5
790 DATA 0F3F3F7F7F7FFFFFFFADADADADADA
DF0FCFCFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
800 DATA 070F0F1F77EFF6FBFFFF773B1C0F0F0
7E0F8FC8EF6FBFFFFFEFEFE7CF0CF0F8C0
810 DATA 00070F0F1F19191F1F7FFF1E1E1E0C0
000E0F0F0F89898F8F8FEFF7878783000
820 DATA 00000000386CCEDEFF7F39000000000
000000000102060C0DFFFF81F00000000
830 DATA 080808080402181E7FFFEFCF8F1F3E7
01010101020401878FEFFF7F3F2F87C0E
840 ' SPRITE COLOR
850 DATA 090909080808060606060F0B0A03020
C
860 DATA 0F0F0B0B0A0A0A090909080806060
6
870 DATA 0E0E0E0E0B0B0B0B0B0B0A0A0A0A090
9
880 DATA 0A0F0F0B0B0A0A0A0A0505060609090
2
890 DATA 020202020F0F030302020C0C0202020
2
900 DATA 0F0F0E0E05050808040405050707030
3
910 ' クリア-
920 _TURBOOFF
930 IFH=1THENFORI=0TO3:BEEP:NEXT:SCREEN5
:GOTO 120ELSEFORI=0TO50:SA=15:SB=135:SC=
176:SD=54:GOSUB750:NEXTI
940 SCREEN1:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO 80

```

MSX ディスク通信

12月号・11月8日発売!

艱難辛苦を乗り越えて創刊されたディスク通信も、これで通巻3号目。読者(?)のみなさんからも、たくさんの意見や感想、激励や批判の手紙をいただいた。みなさんの期待を裏切らないよう、スタッフ一同がんばります!

担当者も気合が入ってます

いきなり内輪の話で恐縮だが、この原稿を書いている現在、まだディスク通信12月号は完成していない。いつもそうなんだけど、ディスク通信の製作進行は本誌より遅いので、この記事の作成時点では未定の部分が多いのだ。おかげで、先月号では本誌のほうで予告した「南青山ゲームプロジェクト」が容量の関係で入らなかったり、

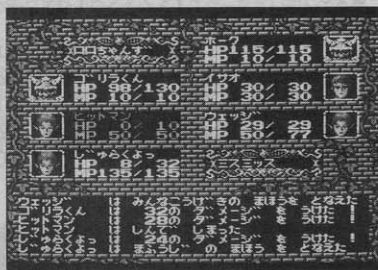
逆に新連載ゲーム「うわさのコロシウム」を本誌では紹介できなかったりと、ちぐはぐな面が多くて、スタッフ一同反省してます。

今月はできるだけ製品版の内容に忠実に紹介できるよう注意したつもりだ。新連載シューティング担当の吉田哲馬もきばってるぞ。ディスクいっぱいにつめ込んだ情報を受け取ってくれ。

『うわさのコロシウム』続報

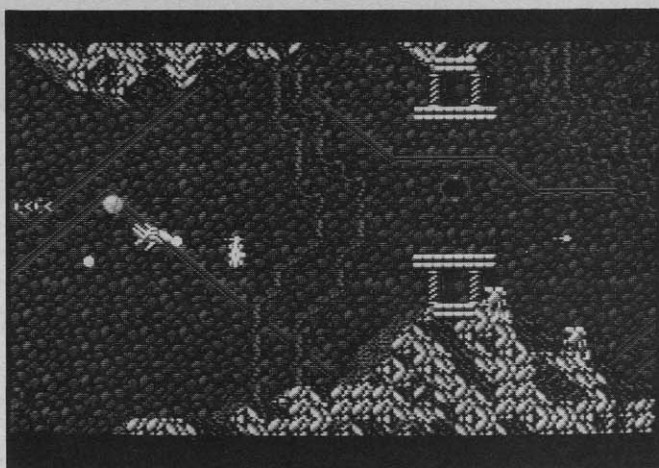
ディスク通信11月号に掲載した新連載ゲーム「うわさのコロシウム」はもう遊んでくれたかな? これがまた、おもしろいゲームなんだな。締切の関係もあって、本誌の先月号では詳しい紹介ができなかったため、今月の本欄でフォローしておこう。

このゲームは、RPGから戦闘シーンだけを抜き出した新しいタイプのもの。勇者3人で構成されるパーティーどうしを戦わせるゲームなのだ。勇者ひとりにつき、種族や戦闘能力、武器や防具の装備などを設定できる。それらのバランスを調整して、最強のパーティーを作ることが目的だ。



▲トーナメントの結果発表は1月号で行なう予定。

なお、編集部では、このゲームで作ったパーティーによるトーナメントを企画している。強いパーティーができたら、データの入ったディスクを編集部まで送ってくれ。応募締切は11月の15日の消印まで有効。上位入賞者にはプレゼントがあるぞ。



▲今月号の目玉は連載シューティングゲーム。そらまめ&哲馬コンビの力作なのだ。

新連載シューティングゲーム 『SEA-SARDINE』だ!

先月号の「うわさのコロシウム」に続く、第2弾の連載ゲームがこれ、『SEA SARDINE』(MSX2+以降)だ。それも、ただ弾を撃つだけのシューティングじゃないのだ。

プレイヤーが操作する自機「サードン」は、ボール状のオプションをひとつ装備でき、トリガーBでオプションを発射する。オプションは弾を出しながら、パウンドして画面内を動き回る。そして、もういちどトリガーBを押すと自機の方にまっすぐ戻ってくるようになってる。

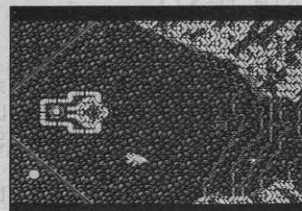
また、オプションが自機にくっいているときにトリガーAを押しながらトリガーBを押すと、オプションの装着位置を変更できる。自機の右上、右下、上、下、左上、左下に装着でき、それぞれ違った方向にオプションから弾が出る。地形に合わせて装着場所を選択してくれ。さらにトリガーを押し続けると、自機の回りをクルクル回転し、同時に弾も発射するので、バリアーのような使

い方もできるのだ。

「SEA SARDINE」は、このように、オプションの使い方が大きなウェイトを占めているシューティングだ。まわりの状況にあわせて、自分なりの使い方を見つけよう。

もちろん、自機、オプションともにパワーアップしていくし、そのパワーアップした状態を次の回に持っていくことができる。連載シューティングなので当然のことだろう。

あの名作シューティング、「R-TYPE」のようなオプションの操作と、華麗なグラフィック、ぜひ堪能してほしい。



▲オプションの動きがクセモノなのだ。

南青山ゲームプロジェクト

先月号ではディスク容量の関係で泣く泣くオープニングデモの掲載を断念したんだけど、ご安心ください。今月はちゃーんと入ります。

さらに今月はなんと、読者のみなさんから募集したBGMの中から、優秀作をドーンと発表する。これがもう、ホントにすごい出来のものばかり。聴きごたえ満点だぞ。



▲ゲームの完成はいつか? 気になるな。

ソフコン入選作品にも注目!

今月も定例コーナーは盛りだくさん。いつものとおり『音楽のこころ』や『プログラム・ハウス』のコーナーに掲載されているリストはすべて入っているし、ラッキー先生のプログラムも健在だ。

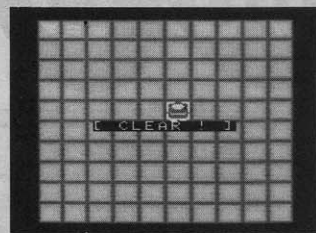
それに、忘れちゃいけないのがソフコン。今月は第3席入選作品が誕生したのだ。ひさびさの大作RPG、その名も『FANTASIA』。大阪府の西原清裕クンの手によるこのゲームは、オーソドックスな内容ながらやりこたえ十分の作品に仕上がっている。連載シューティングゲームと同様に、ディスク通信12月号の目玉といってよい佳作だ。このゲームの詳しい操作方法については、本誌のソフコンのページを参考にしてね。

おっと、さらにもうひとつ、重

要なものがありました。今月は、あのRPGコンストラクションツール『Dante』をパワーアップさせるためのツールも入っているのだ。

Danteといえば、Mマガオリジナルソフトとしては最大のヒット

を記録したコンストラクションツール。設定する要素が非常に多いにもかかわらず、これまでユーザーのみなからたくさんの作品の応募がありました。もしかしたら、近いうちにこのディスク通信上で優秀作品を紹介することができるかも。期待しててね。



◆今月もショートプログラムは2本ある。

MSXディスク通信は **TAKERU** で販売中なのだ!

- 機種MSX2(VRAM128K)以降
- メディア3.5インチ2DD(2枚組)
- 価格3000円[税込]

そうそう、ディスク通信の10月号や11月号がほしい! という人も安心してくれ。バックナンバーも最新号と同様にTAKERUで販売されているから、いつでも簡単に手に入れることができるようになっているのだ。

問い合わせ先

〒467
名古屋市長区堀田通9-38
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

アスキー直販部でも販売中!

家の近くにTAKERUがない人のために、アスキーでは直販も行なっています。直販の方法は3種類。いずれの場合も送料はサービスで、価格3000円[税込]を送ってください。

まず、郵便局にある「郵便振替用払込通知票」を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、価格3000円を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込み場合や、郵便小為替

3000円分を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
MSXディスク通信係
☎03-486-7114

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXディスク通信〇年〇月号を希望します。
数量は1個。3000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話03-796-1903

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面		裏面	
<p>払込通知票</p> <p>東京 4 16 11 44 課 円 ¥3000</p> <p>株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎</p> <p>この払込通知票は、機械で使いますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)</p>		<p>払込票</p> <p>東京 4 16 11 44</p> <p>株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎</p>	

ここには、何もしないでください

この欄は、記入者あての通信にお使いください。

MSXディスク通信の〇年〇月号を希望します。数量は1です。よろしくお願いします。

右の欄は、機械で使いますので通信文を記載したり、汚したりしないようしてください。

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

売ります 買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でいねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が“……以下”“……くらい”となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせは一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の

①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきをお願いします。
〒107-24 見本
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

※自分の購得したコーナーを並び、はっきりと記入してください。
※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

責任を負いません。

3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は“手渡し”もしくは郵便局の“代金引換郵便”、運送会社の“代金集金サービス”などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

売ります買いますコーナー係

売ります

- 幽霊君を2000円、ゴーフアーの野望 EPISODE II を1500円で。すべて箱、説明書付。
〒939 富山県富山市月見町1-2 毛利英貴
- パナソニック MSX2+、FS-A1 WSX を4万円で。
〒166 東京都杉並区高円寺南5-3-5-B103 山越敏生
- ソニー MSX2+、HB-F1XDJ(箱、説明書、付属品付)を3万円で。
〒197 東京都福生市福生2978 村野雅彦
- アシュギーネ虚空の牙城、アシュギーネ復讐の炎を各3000円で。すべて箱、説明書付。まとめてなら5000円くらいで。
〒251 神奈川県藤沢市辻堂新町3-6-5-202 中田 圭

- ぎゅわんぶらあ自己中心派1、ぎゅわんぶらあ自己中心派2をまとめて9000円。激突ペナントレースを1500円で。すべて箱、説明書付。
〒253-01 神奈川県高座郡寒川町宮山939 木田文将
- ソニーカラープリンター、HBP-F1Cを2万5000円以上。サンヨーRGBモニターを3万円以上で。
〒350-13 埼玉県狭山市狭山台3-26-5-10-104 森下晃路
- 三國志を4000円、ジンギスカンを3500円、ドラゴンクエストを2500円、シンセサウルスを2200円で。すべて箱、説明書付。
〒386-04 長野県小県郡丸子町長瀬1363-98 中島裕樹
- サンヨー MSX2+、WAVY70FDを2万5000円で。
〒590-02 大阪府和泉市青葉台24-10 宮本総一郎

- パナソニック MSX2+、FS-A1 WSX、プリンター、FS-PC1をまとめて8万円で。箱、説明書、付属品、マウス付。
〒390-17 長野県南安曇郡梓川村大字梓169 上嶋直規
- パナソニック MSX2+、FS-A1 WSXを4万円で。箱、説明書、付属品一式付、新品同様、手渡し可能の方優先。
〒790 愛媛県松山市竹原町3-5-45-15 藤本靖司
- パナソニック MSX2+、FS-A1 WXを3万円。FMPACを4000円で。すべて箱、説明書付。
〒480-03 愛知県春日井市神屋町1344-2 落合雄一郎
- ソニー MSX2+、HB-F1XDJ、ベ一っ君ぶらすをまとめて4万5000円で。新品同様。
〒649-64 和歌山県那賀郡打田町東三谷378 藤並 彰

買います

- ソニーディスクドライブ HB-DF1を1万円。A列車で行こうを3500円以下で。送料込み。
〒063 北海道札幌市西区平和1条6-9-4 中路智一
- FMPAC、信長の野望・戦国群雄伝を7000円以下で。箱、説明書付希望。
〒983 宮城県仙台市青葉区小田原7-3-7 大場社輔
- ソニー MSX2+、HB-F1XV(箱、説明書、付属品付)、ジョイカードをまとめて3万5000円以下で。傷など不可。
〒989-47 宮城県登米郡石越町東郷字蕪木72 千葉大介
- FMPACを2000円以下で。
〒950 新潟県新潟市太平2-14-9 斎藤桂広

交換します

●アシュギーネ復讐の炎を1500円以下で。箱、説明書付、送料込み。〒340 埼玉県八潮市鶴ヶ曾根 1389-33 岡岡政彰

●FMPACを8500円で。説明書付、故障、破損のないものに限る。〒348 埼玉県羽生市西2-7-4 植村茂伸

●MSX用漢字プリンター(24ドット以上、JIS第2水準内蔵)を、1万円くらいで。〒144 東京都大田区蒲田5-7-4-601 谷田部栄造

●アイワデータレコーダー、DR-2かDR-20を4000円で。ケーブル付、送料込み。〒194-01 東京都町田市能ヶ谷町 1090-1-102 本間貴行

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万5000円で。〒596-01 大阪府岸和田市積川町 349 積川敏文

●FMPACを4000円以下で。箱、説明書付希望。〒852 長崎県長崎市大園町72-4-210 本田紀世志

●FMPACを5000円、アシュギーネ虚空の牙城、パロディウスを各4000円で。箱、説明書付希望。〒239 神奈川県横須賀市浦上台2-27-1136 沼田幸江

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJを2万円くらいで。ただし完動品であれば、他のMSX2+でも可。〒230 神奈川県横浜市鶴見区馬場7-4-16 徳田武亮

●ディスクドライブを7000円で(メーカー、機種問わず)。水湖伝天命の誓いを4000円で。〒479 愛知県常滑市榎戸町2-75 伊藤 有

●ヤマハコンポザー(YRM55、SFG05、UCN01)を1万円、ディスクドライブ(メーカー問わず)を1万円。〒722-14 広島県御調郡久井町山中野78-3 藤本義男

●信長の野望・全国版を2000円、ハイドライド2を1000円で。どちらもMSX1、箱、説明書付希望。〒690 島根県松江市比津町28-6 金澤昌彦

●私のソリッドスネーク メタルギア2を、あなたのゼビウス、アレスタと。双方とも箱、説明書付で。〒089-05 北海道中川郡幕別町札内桂町560-58 村瀬善美

●私のゼビウス(箱付、説明書無)、クォース(箱、説明書付)を、あなたのFMPAC(箱、説明書付)と。〒271 千葉県松戸市古ヶ崎2-3110 林 寿和

●私のパチプロ伝説、ランポー、イーガー皇帝の逆襲を、あなたの信長の野望・戦国群雄伝と。双方とも箱、説明書付で。〒572 大阪府寝屋川市上神田2-3-25 久下宗一

●私のソニーMSX2、HB-F1XDに2万円をつけて、あなたのMSX2+(メーカー問わず)と。説明書付の完動品のみ。〒501-35 岐阜県武儀郡武儀町中ノ保3898 長谷部貴生

●私の三國志(MSX1)、三國志Ⅱを、あなたのFMPACと。双方とも箱、説明書付で。〒742-27 山口県大島郡大島町出井351 寺脇伸也

●私のグラディウス、夢大陸アドベンチャーを、あなたのF1スプリットと。双方とも箱、説明書付で。〒311-17 茨城県行方郡北浦村山田1246 井坂暢宏

●私のスーパー大戦略、激突ペナントレース、パロディウスを、あなたのR-TYPE、激突ペナントレース2、奇々怪界と。1本ずつのバラでも可。〒431-12 静岡県浜松市村櫛町 3698-2 井上雅氏

●私のイスターの復活を、あなたのパチプロ伝説と。また、私のザナドゥ、アンドロギュヌスを、あなたのスーパーランポースペシャルと。〒461 愛知県名古屋市中区矢田南2-8-4 稲葉浩之

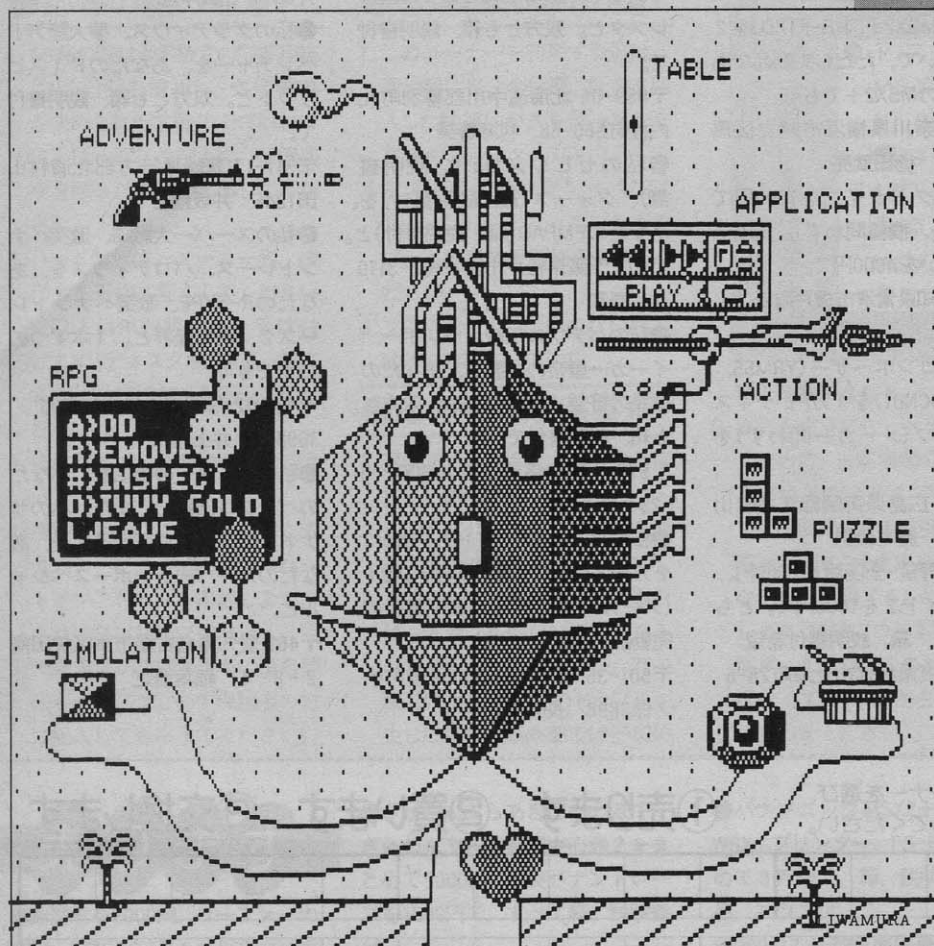
売ります 買います 応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります ②買います ③交換します

●																				
〒																				

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 _____ 捺印 ○



STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人	小島 文隆
編集長	宮野 洋美
副編集長	金矢八十男
編集スタッフ	宮川 隆 本田 文貴 清水早百合 中村 優子 高橋 敦子 菅沢美佐子 山下 信行 福田知恵子 都竹 善寛 林 英明 川尻 角栄 佐々木幸子
制作スタッフ	荒井 清和 小山 俊介 福田 純子 浜崎千英子
校正	唐木 緑
編集協力	上野 利幸 土方 幸和 森岡 憲一 小林 仁 吉田 孝広 吉田 哲馬 戸塚 義一 大庭 聖子 泉 和子 東谷 保幸 栗原 和子 三須 陸弘 橘 史宏 鹿野 利智
制作協力	成谷実穂子 筒井 悦子 スタジオB4 CYGNUS 井沢 利明 辻 秀和 古川 誠之 中島 秀之
アメリカ駐在	トム・ランドルフ
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦 木村早知子
イラスト	桜 玉吉 岩村 実樹 なかのたかし 水口 幸広 ポビー n 石井 裕子 及川 達郎 池上 明子 新井 孝代 赤山 寿文 米田 裕 林 幸蔵 横山 宏 加藤 直之

あー、はやいはやい。turbo Rは速いけど、月日のたつのも早いぞ。次号は、なんと新年特別号なのだ。新年とくれば、わかってるね。そう、新年恒例のMSXソフトウェアカタログの特別付録付きなのだよ。

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

☎03-796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の対応を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承ください。

1月号は12月8日発売! 予価 590円

●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「〇〇〇」係

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU R-800搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。



ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、ゴトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。



NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5-6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声ガイド機能。▶デジトーク機能。▶内蔵ワープロもスピーディ。▶音声ガイド機能。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)。

MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX-日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社ワープロ事業部営業課 MX 係まで。



心を満たす先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社