

MSX tsūshin

SPECIAL ISSUE 2



2 MAJŌDENSETSU II

8 HINOTORI 12 HOLE IN ONE SPECIAL

14 ALIENS 16 RETRO-MSX 18 NEW MATERIALS

ぜひ、アナログRGB画面で見てほしい
コナミはまたやってくれた **MSX1** でこの出来

ガリウスの迷宮

魔城伝説II



コナミ(MSX1) 4,980円 ©コナミ



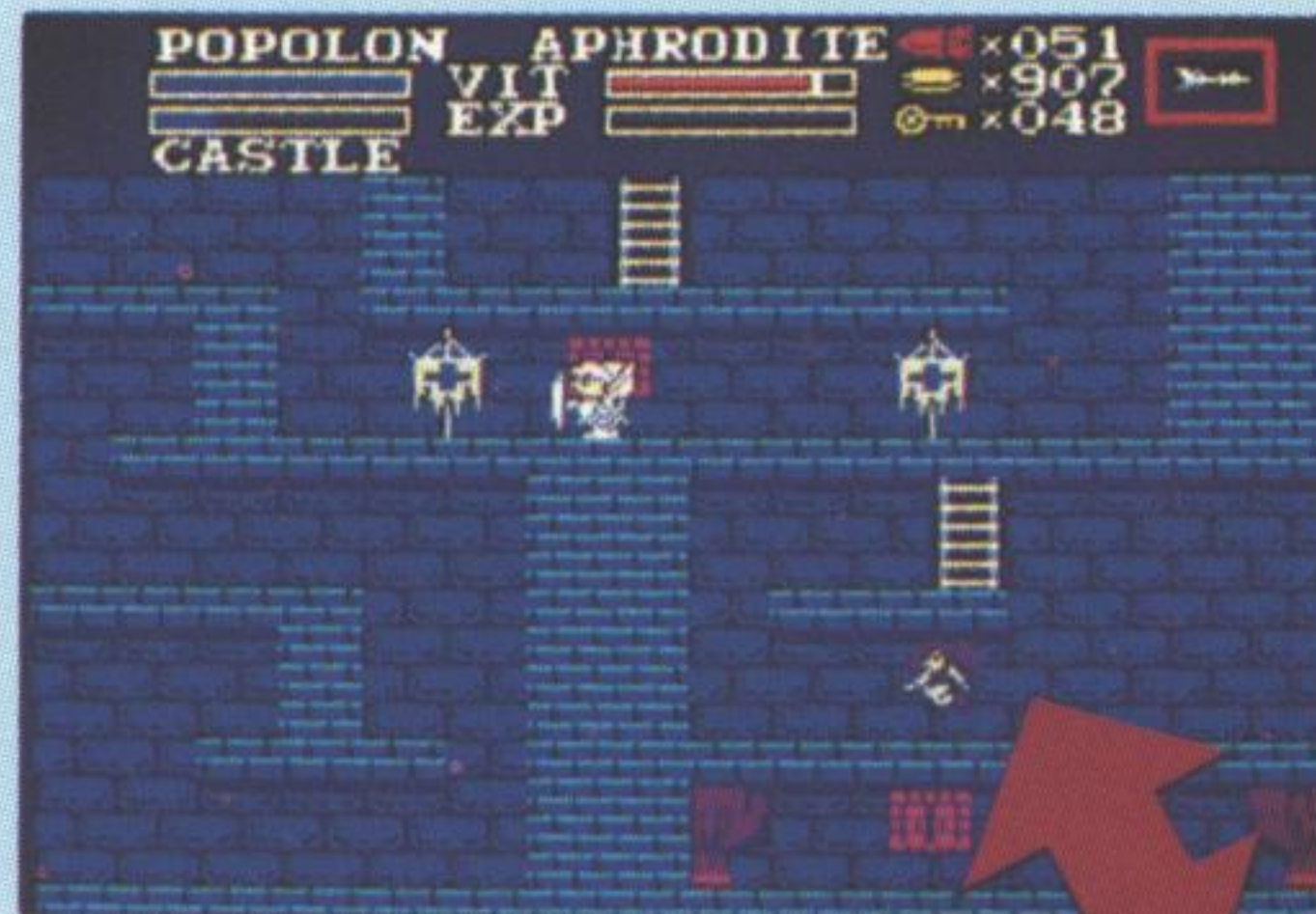
過去、『魔城伝説』なるゲームが存在した。縦スクロールのシューティングゲームであったそれは、何ヵ月もチャートの上位に居座る、良質ソフトであった。そして、その続編が誕生した。今度は、どないでっしゃろ。

『I』をしのいだ

昔、柳家金吾楼は、「ふええ、柳家キンゴローで、ございまして、昔の人は、柳の下に泥鱈じょうはいない、なんてことを申しまして……」などと、NHKのトーク番組『こんにやく問答』で言ったとか言わなかったとか(不確実)。「柳の下に泥鱈はいない」とはよくできたことわざで、この前も、近所の柳の木の下を掘ってみたんだが、結局、泥鱈は出てこなかった。実践で確かめられることわざは、非常にめずらしい。

えー、ところで、Part 2とか“続”とか、第1作からの連続人気を当てこむ企画がブームの昨今、この『魔城伝説II』は、確かな技術とノウハウで『I』を超越した内容で完成した。グラフィックスもMSX1を限界まで使いこなしている。

画面切り換えでゲーム進展!



◆メインのゲーム画面だ。自分のキャラクターを操り、敵を倒していくわけ。また、キャラクターの現在の状況を示す各種インフォメーションも表示。

◆サブ画面だ。ファンクションキーのIを押すことにより切り換わる。キャラクターの交代、アイテムの表示、武器の選択などの情報が見られる。



今回は主人公が2人



ポポロン



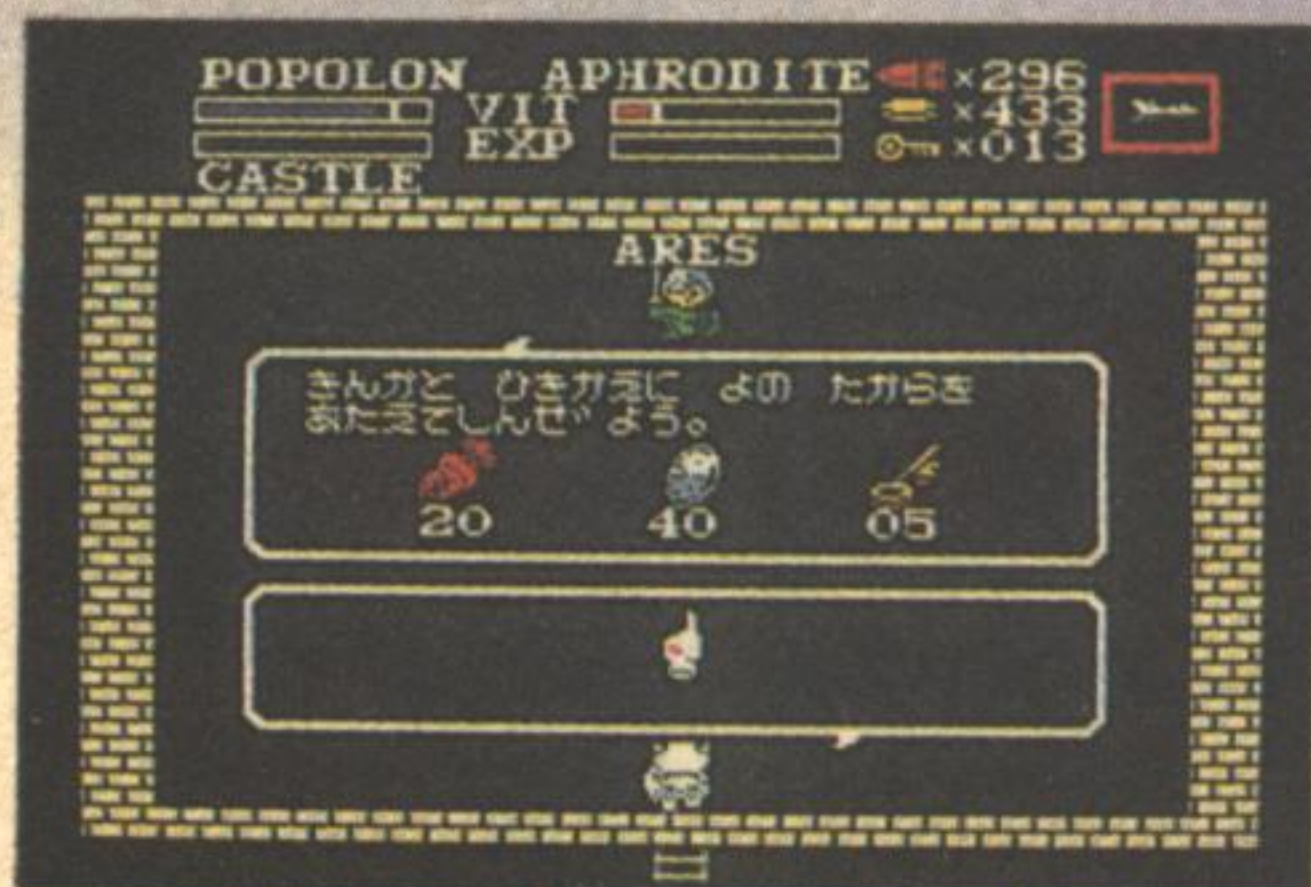
アフロディテ

◆主人公のキャラクターは、ゲーム中好きな場面で交代できる。それぞれの個性を生かした攻め方ができるわけだ。やはり、この世は男と女、なんですな。

こんなデッカイキャラが

ブビョンブビョン動く!

▶デカキャラの動きは、MSX-1の常識を超えた



◆神様のおわすほこらがいくつがある。そこでいろんないいことがあるそう。

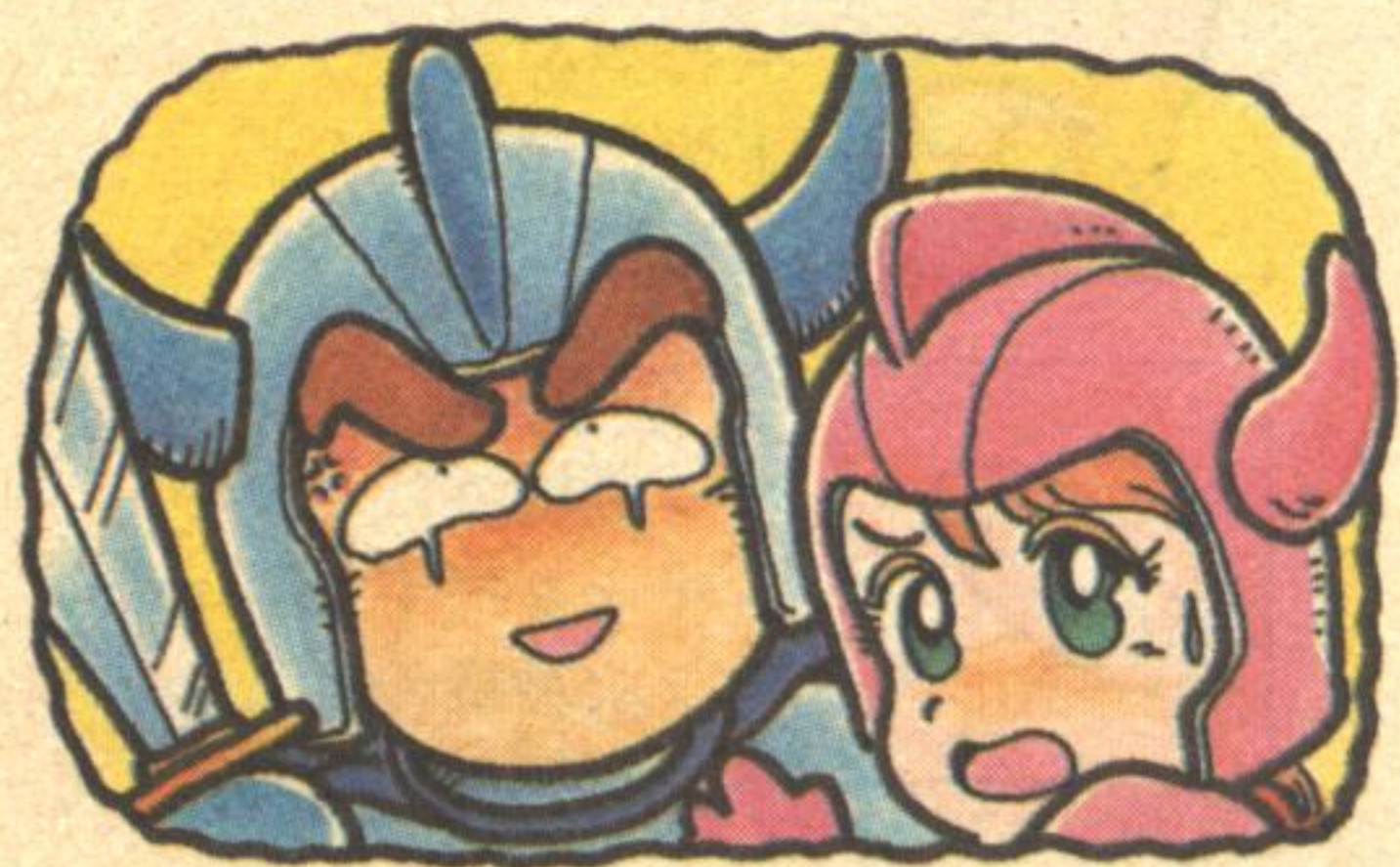
神の救いで
パワーアップ!

『営利誘拐発生』

ゲームの概略を説明しよう。『魔城伝説』で無事アフロディテを救出したポポロンは、手に手を取って我が家——グリーク城へ戻ってきた。すると、アジャパー! 大魔司教のガリウスが悪魔どもと城を占拠しているではないか! さらに悪いことに、ガリウスは天

界にまでもおもむき、ポポロンとアフロディテとの間に生まれるはずのパンパースちゃんを誘拐し、城内のどこかに拉致してしまった。本当だったら数年後に誕生するはずのパンパースちゃん。ポポロンとすれば、まだ、ねえ、そのなんだ、えーと、アフロディテと、えーと、あのねえ、とにかくまだ、おっほん。まあやりきれまい。とにかく、天界が決めた我が子なのだ。

かくして、ポポロンとアフロディテは、まだ、その、なんです、とにかく我が子を助けるために立ちあがった! 恋は盲目だ。2人は危険もか



えりみず、剣を取ったのであるう、ベベンベン。

アクション・ロールプレイングゲームである。マップは広い。全部で330画面分ある。もちろん、パスワードによるセーブ、ロード機能も付いている。ゲームバランスもいい——若干イジワルなところもあるけど。これは、買いだな。

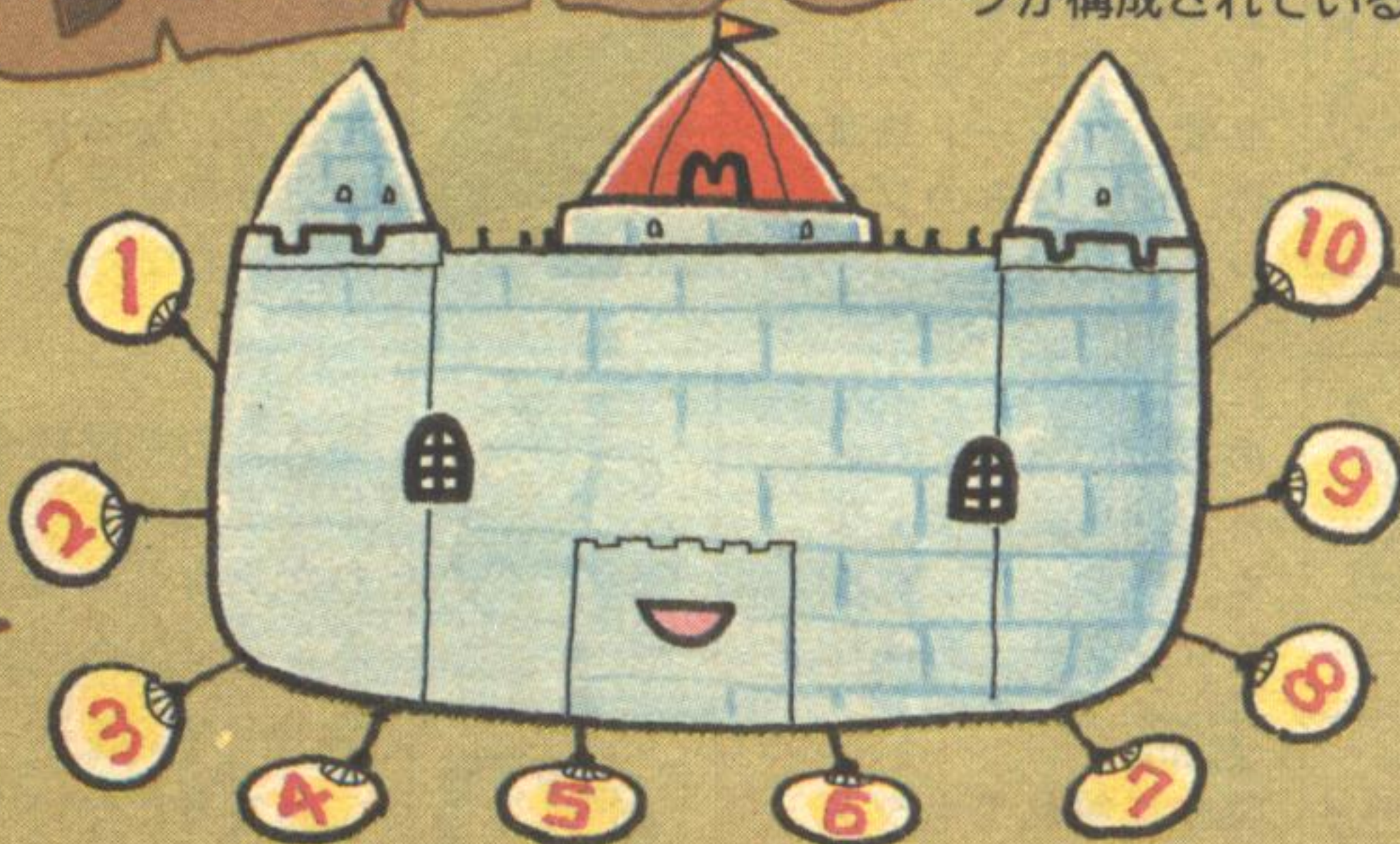
『以下は余談だ』

このMSX通信に楽しいイラストを描いてくださっている桜玉吉先生。姉妹誌『ファミコン通信』で、「しあわせのかたち」を連載執筆中でございます。そちらのほうも、どうぞごひいきに、ひとつ。へえへえ。

ところで、先生が飼ってらっしゃる猫の“姫”(♀)。これが年中サカッテサカッテどうしようもない。どなたか、猫のサカリをストップする方法を伝授してくださいよー。

CASTLEから
10のWORLD

“CASTLE”と呼ばれる城内と、城内に入り口が10個ある“WORLD”でマップが構成されているのだ。



VISUAL ALARM FOR
DETECTED ATTACK



A PLENTY OF ITEMS & ENEMIES

『魔城伝説II』ではクソほど(あっ失礼)アイテムや敵が登場する。その一部をご紹介します。しかしいっぱいあるう

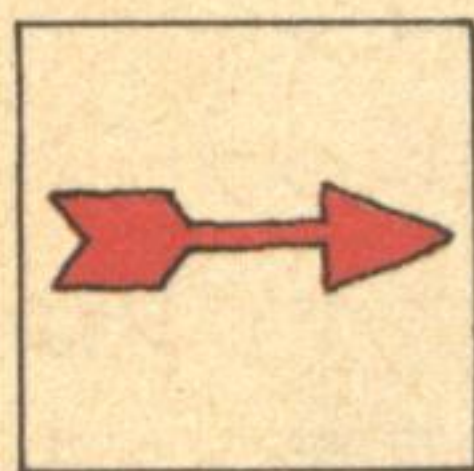


ITEMS

なんと全部で47コ!

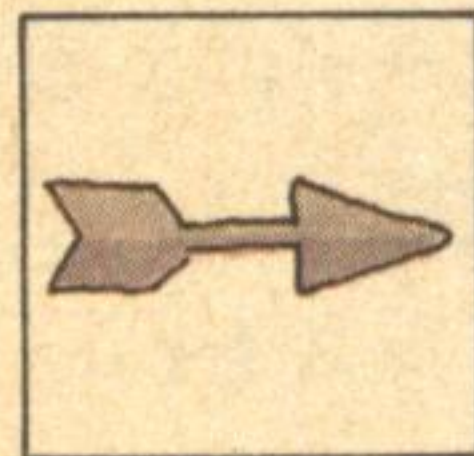
そんなに集めて明日はどっちだー

ここにご紹介したのは39種類。あとの8つは自力で探すようにとの御達しです



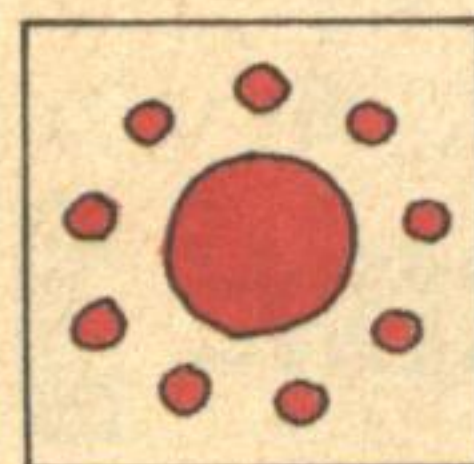
アロー

おそらく一番最初に手に入るであろう飛び道具。敵に当たると、消滅するのじゃ。



セラミックアロー

セラミック製の矢。ヤヤヤンヤン、ヤヤヤン! 敵を貫通して飛ぶのである。



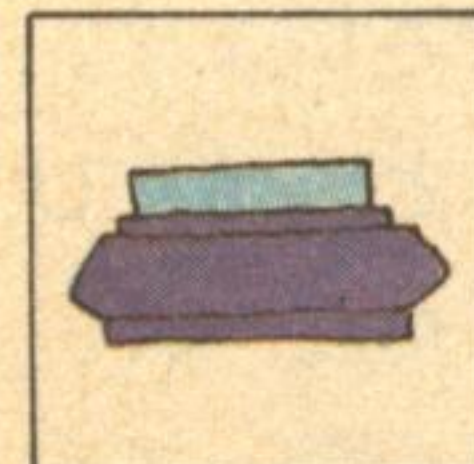
ローリングファイヤー

主人公の立っている平面の延長上を進む。おお、なんとむずかしい言い回しよ!



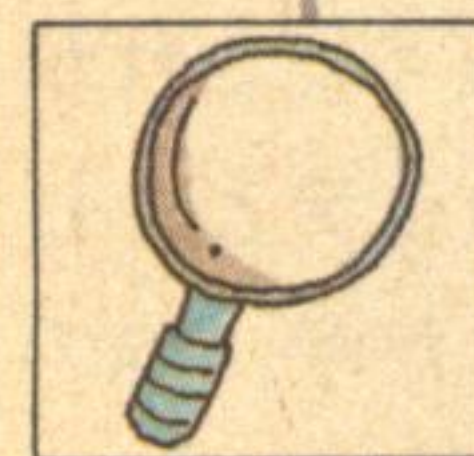
ファイヤー

フロアの上をひた走る、とても一途な炎。下のフロアへと、落ちて行く。あーっ。



マイン(地雷)

マインマインマインマイン、マインベッサンソン。敵などが触れるとドッカーン。



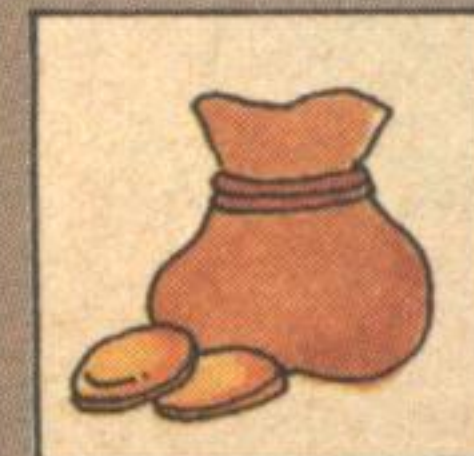
虫メガネ

ワールド内の石碑に刻まれている文字を読むのに必要。最近目が遠くなったのう。



矢筒

主人公の各武器の弾数となる。コインで売ってくれる神様もおるでよ。はいな。



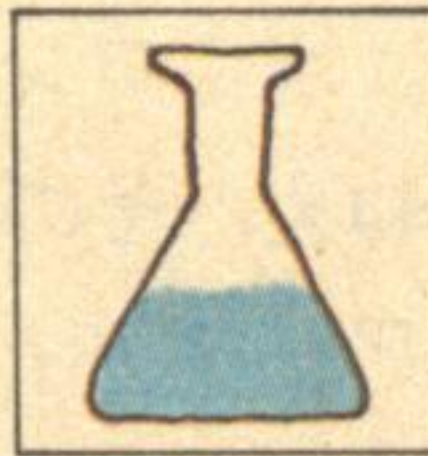
コイン

これを貯めないと、アイテムが買えない。やはり、この世は銭ずら(*銭ゲバ*より)。



キー

城内、ワールド内にある扉などを開けるのに必要。数多く持っておくことがコツ。



聖水

ワールド内で、大悪魔に対する攻撃力が倍になる。ワールド内に必ず1つある。



マント

ワールド内で大悪魔と対戦中、主人公の受けるダメージが半分になる。絶対必要。



マジカルロッド

ワールド内で大悪魔と対戦中に、矢筒の数、すなわち弾数が減らなくなるのだ!



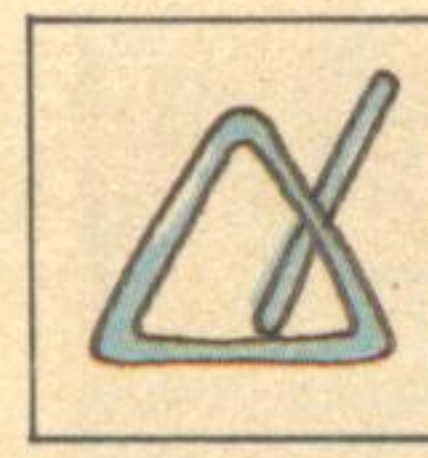
マップ

各ワールドに1つずつあり、これを取るとワールドの全体マップがサブ画面に。



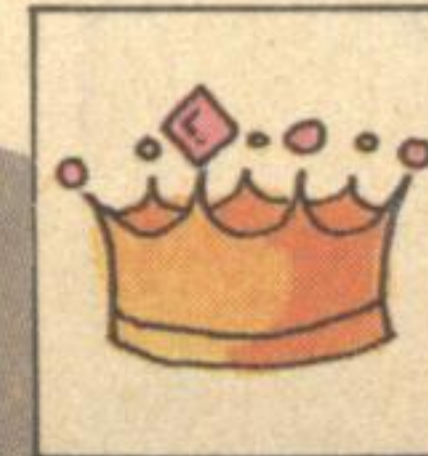
グレートキー

ワールドに入るのに必要。グレート草津は、玄人好みのプロレスラーだった。



トライアングル

ある敵に触れてもダメージを受けなくなる。トライアングルラブター、あほれ。



王冠

某敵に触れてもダメージを受けなくなる。だから、ね。おねがい。取ってね。



かぶと

マジンガーZの操縦士だ(うそ)。これも、ある敵に有効なアイテムなのだ。はい。



ランプ

サブ画面のワールドマップに、大悪魔の位置が青で表示されるようになるのだ。



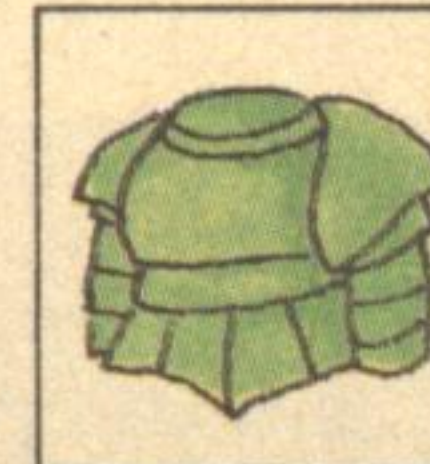
ベル

所持するグレートキーに対応するワールドの門に近づくと、音を発してくれるの。



天使の輪

サブ画面中にリターンキーを押すと、セーブの神様のところへワープ! 便利。



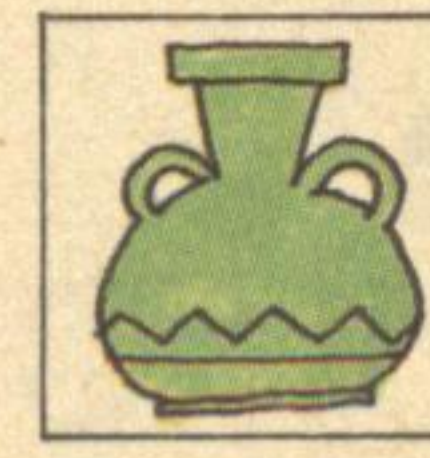
鎧

ある特定の敵に対してノーダメージになる。とにかく、見つけて入手しなさい。



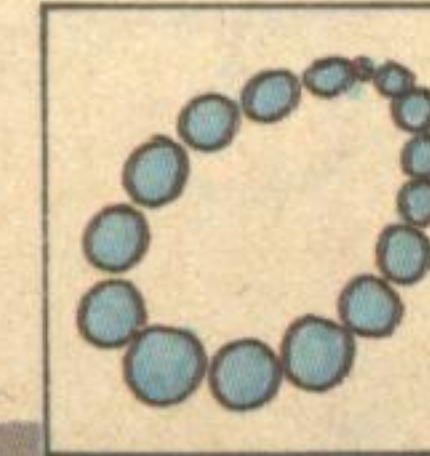
帽子かぶと

ただの兜とは、ちとちがう。なにせ、帽子兜っていうんだから、やんなっちゃう。



つぼ

主人公の経験値の増加率が倍になる。これがあるとなしでは大ちがいなんだぜー。



ネックレス

これを身につけると理想の異性にめぐり合えるのだ(大ボラもいいところだな)。



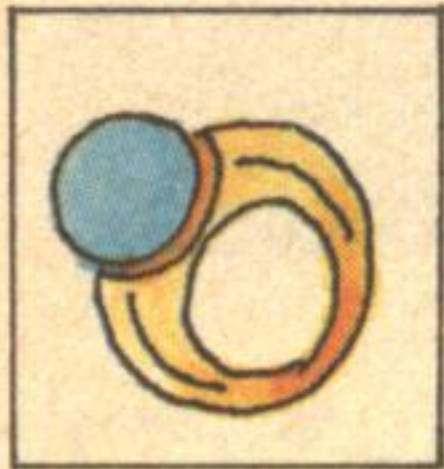
パンと水

上野動物園の童童と故水原弘だ。あ、それは「パンダとお水」か。失礼しやしたあ。



ペンダント

剣の使い方についてあることがああってこうなるので、このようになるのだ。



リング

やはり、月給の3ヵ月分は必要だ。映画館のCFによく登場するでしょ、ね♡



イヤリング

ポポロンに、アフロディテの特技が1つ身につく。実は、皿回しだ(大うそ)。



腕輪

イヤリング同様、ポポロンに、アフロディテの特技が1つ身につくのである！



ほら貝

ブウォーブウォー、ワーワー、三枝の国盗りゲーム！昔、よく見てたんだよな。



水さし

水は火に強い。だから……わかるかな、わかんねえだろうなあ(松鶴家千とせ風)。



サーベル

敵に与えるダメージが2倍になる。そう2倍2倍。じゃ、またね。バイバイ！



短剣

ある敵を一撃のもとに倒せるようになるぞ。プシュ、バシヤ、ゲホゲホ、ザクッ。



羽

サブ画面中に1から0のキーを押すと、対応するワールドの門の前にワープ！



塩

城内のある神殿に入るのに必要。塩で身を清めて。ハイパッパ、シオシオのパー。



シューズ

主人公の歩くスピードが速くなる。アシックタイガー製のくつだ(これもうそ)。



銅の盾

小悪魔の弾を防げる盾だ。盾は横に置いても盾だ。ななめに置いても盾なのだ。



緞の盾

小悪魔、中悪魔の弾を盾で防ぐことができる。イスに座って持っても、盾なんだ。



金の盾

ほとんどの敵の弾を防ぐことができる盾だ。寝て使っても、あーもうしつこい。



ENEMIES

10+59=69種もの敵キャラクター

全61のキャラクターの中から、有名どころを抜粋したぞ!!



PIRANHA

城内の下の方に棲む、とてもいやな存在。要注意だぞ。



LARVA

わー、きもちわるい動きの赤いやつ。でも一撃で倒せる。



BONES

正面からしゃ歯がたたない。背後からの攻撃が有効だ。



KNIGHT

強い強い。こいつも背後からじゃないと倒せないぜ。



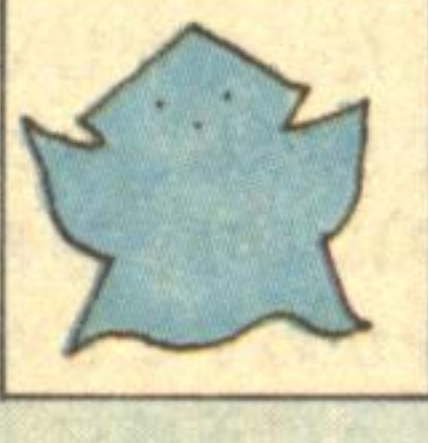
SLIME

天井にへばりつく逆スライム。逆さくらはげではない。



BAT

実は、このバットが最も強敵なのだ。とても苦労するぞ。



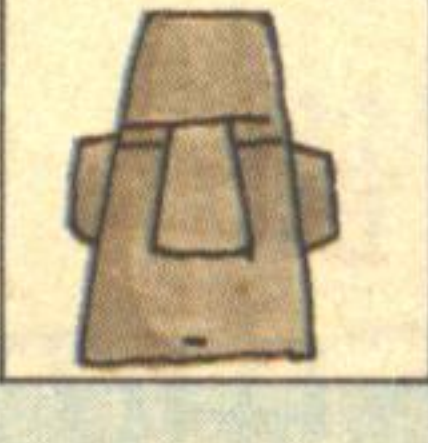
SHITORUKE

また出たあ！魔城伝説Iのレギュラーがここにも。



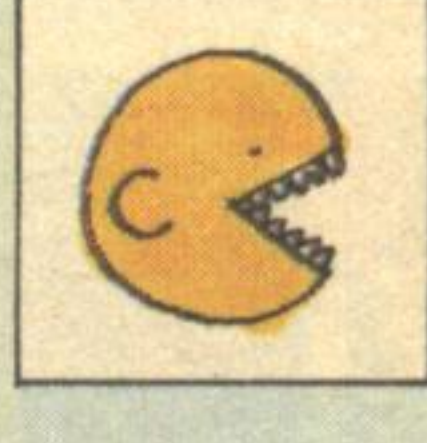
BULL

主人公のいるフロアをドン！ダイナマイトドンドン。



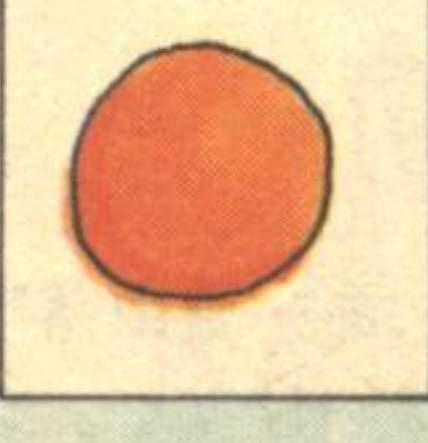
MOAI

グラディウスのモアイが、今週の特別ゲストです！



BITER

小さいパックマンか？と思いきや、巨大化してパクッ。



BOUNDER

上下にバウンドするマリ。園マリより、岡部マリだ。



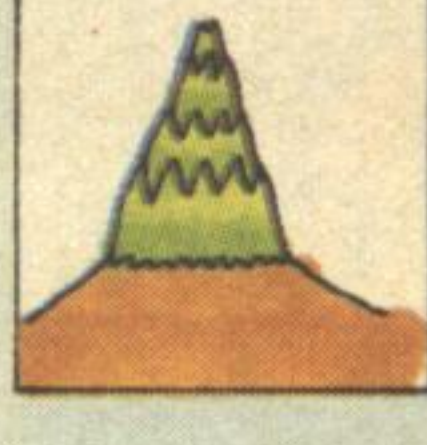
MANER

大ダコだ！きゅうりと三杯酢で、酒の肴だ。うまい。



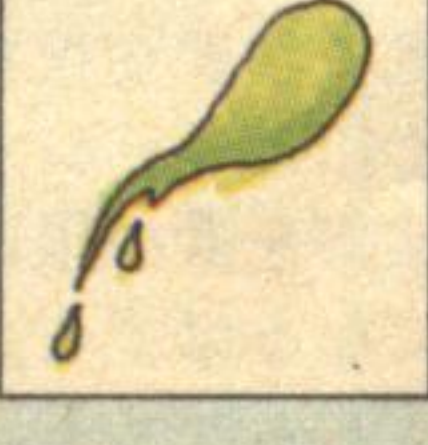
VAPOR

あーっ、地面が屁をひってる！自然現象なのである。



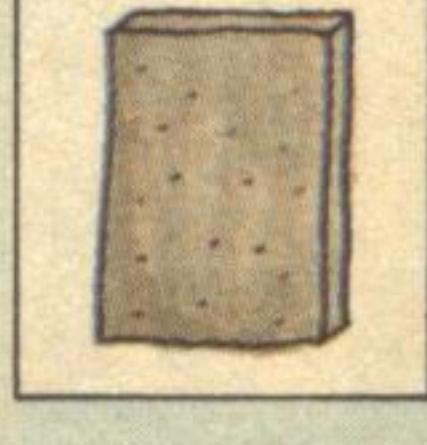
BAMBOOSHOOT

板東英二が言っていました。バンブーシュート(ABC)。



ECTOPLASM

こいつ、なかなかいやらしい。本当にいやな心霊現象。



WALL

突然現われて押しつぶされる(ピンクフロイドも可)。

魔城伝説IIを無事終えんがために 以下の技術を習得せよ!

このゲームをクリアーするためには、最小限、次に挙げる技術が必要だ!

I ジャンプ関係 ジャンプ、サンダー、マガジン、エロトピア

1



正確な至近距離ジャンプ

ジャンプが満足にできないようじゃあ、このゲームは5兆年かかってでもクリアーできない。ななめ上へのジャンプ、同じ高さのフロアへのジャンプ、天井がつかえているジャンプなど、それぞれのタイミングを体で覚えよう。それと、上下左右に動いている足場への移動。敵のあまりいない場所で十分練習し、後半戦の山場にそなえよう。

2 時計じかけのような飛び石ジャンプ



同じ間隔で、あるいは異なった間隔でフロアが存在し、そしてそのむこうにはアイテムが……。そんな場面に必ずや出くわすだろう。そういった場所では、ジャンプのふみきり場所と空中姿勢制御がポイントだ。敵がじゃまに割り込んできても、リズムミカルなジャンプにより、動きの速くない彼らをかかわすことができる。機械のように正確に!



3



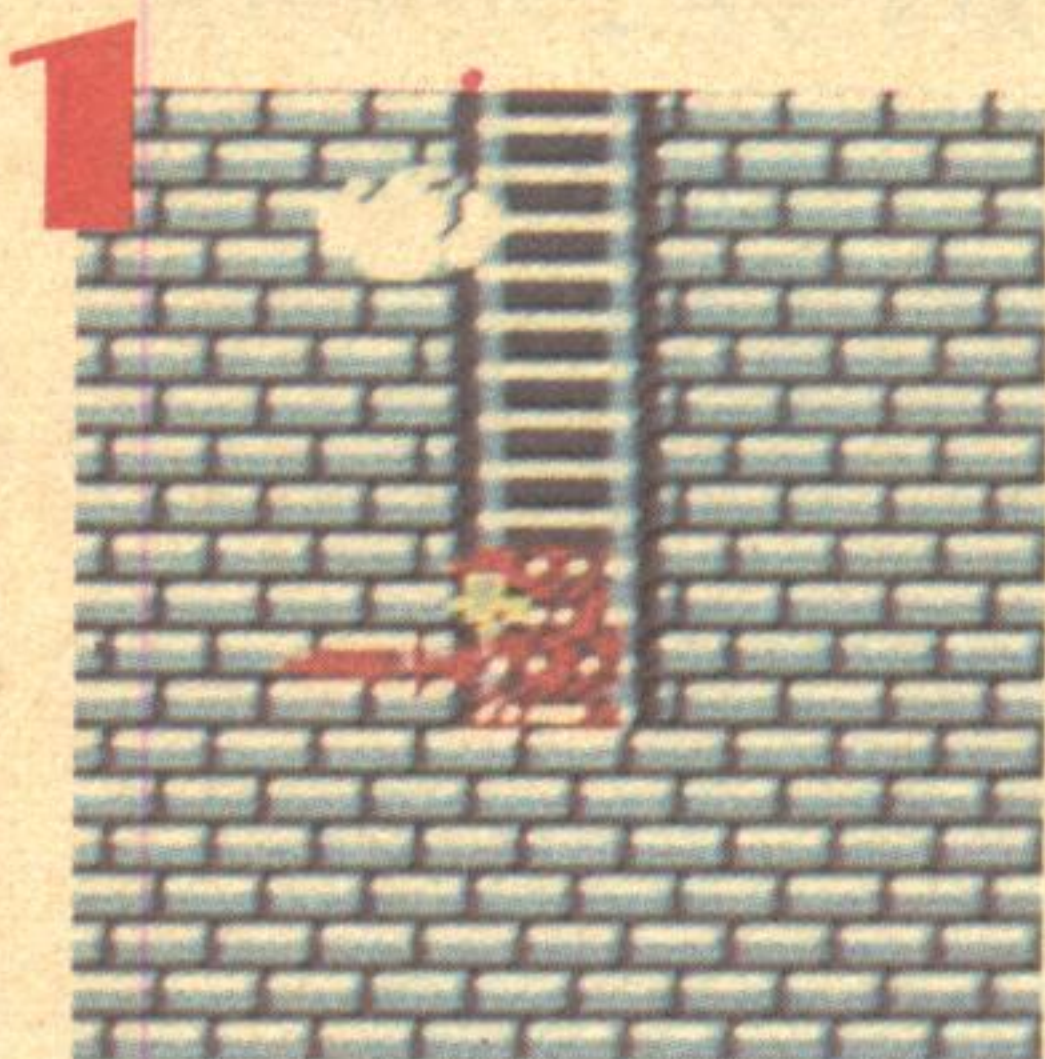
ジャンプ後 自由落下中の 左右移動

ジャンプに失敗して、あー自由落下。しかし、あきらめてはいけない。ジャンプをせずに、フロアの端からストーンと落ちたのではだめだが、ジャンプしたその後に自由落下! という場合には、主人公がある程度左右に操作できるのだ。この技で、一見行けないようなフロアに着陸することができる。少々勇気の必要な技だが、これを覚えることにより、ジャンプに失敗しても、被害を最小限に食い止められるようになるはずだ。ジャンプについては、ともかくも、安全な場所での訓練。それに尽きる。

【なお、余談だが】

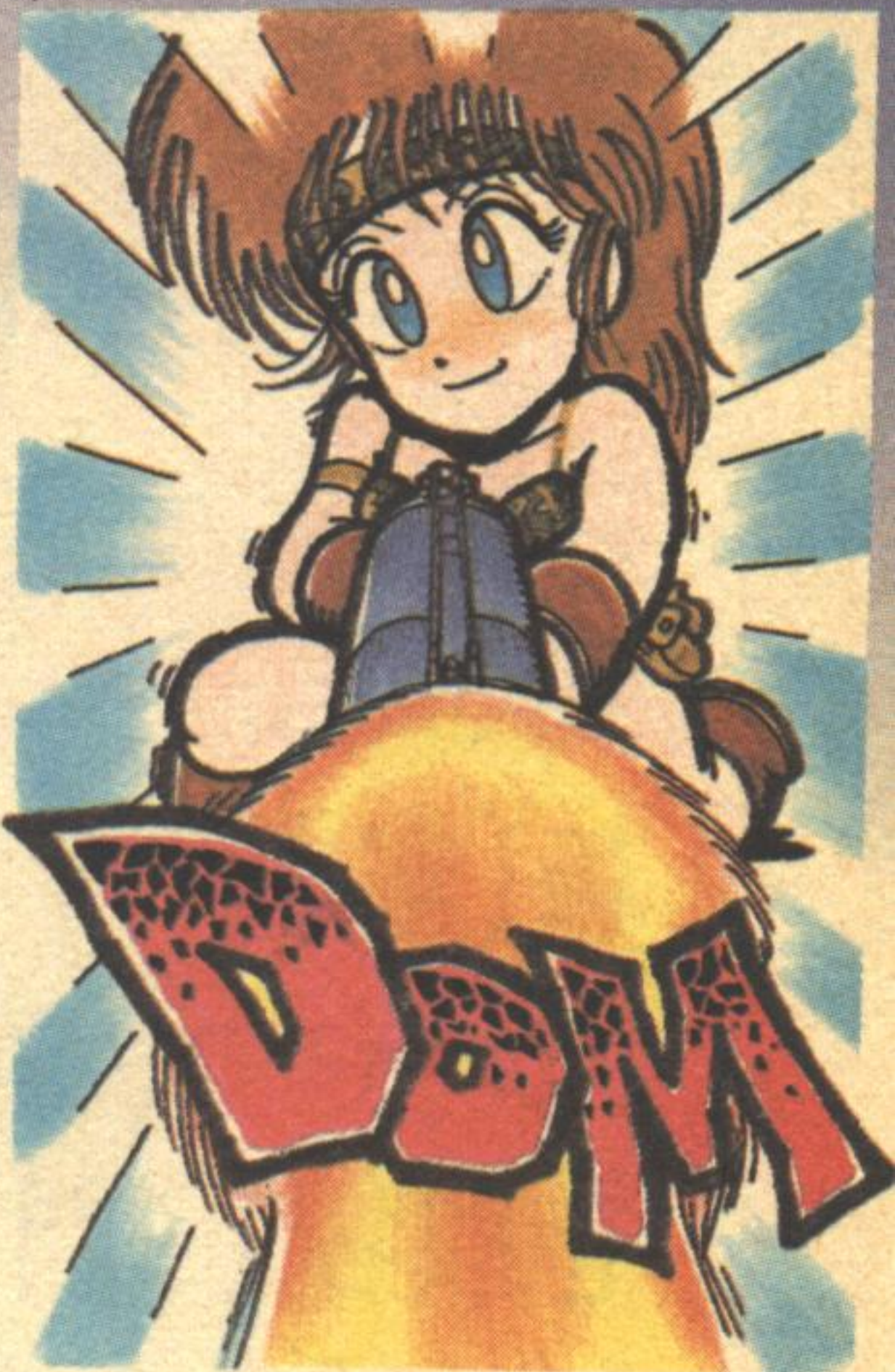
先日、友人と口論した。ネスカフェの大ビンに土を入れて蟻を飼ってるヤツは明かるいか暗いか……。明かるい! 暗い! 夜を徹しての激論の結果、ニドのビンでは蟻は飼いきりにくい、ということになった。なぜなら光による変質をさけるため、それらのビンは茶色に着色されていて、蟻がよく観察できないからである。いやあ、本当に余談だなあ。

II 攻撃関係 黄翔琴と涂阿玉は日本で活躍中のプロゴルファーだ



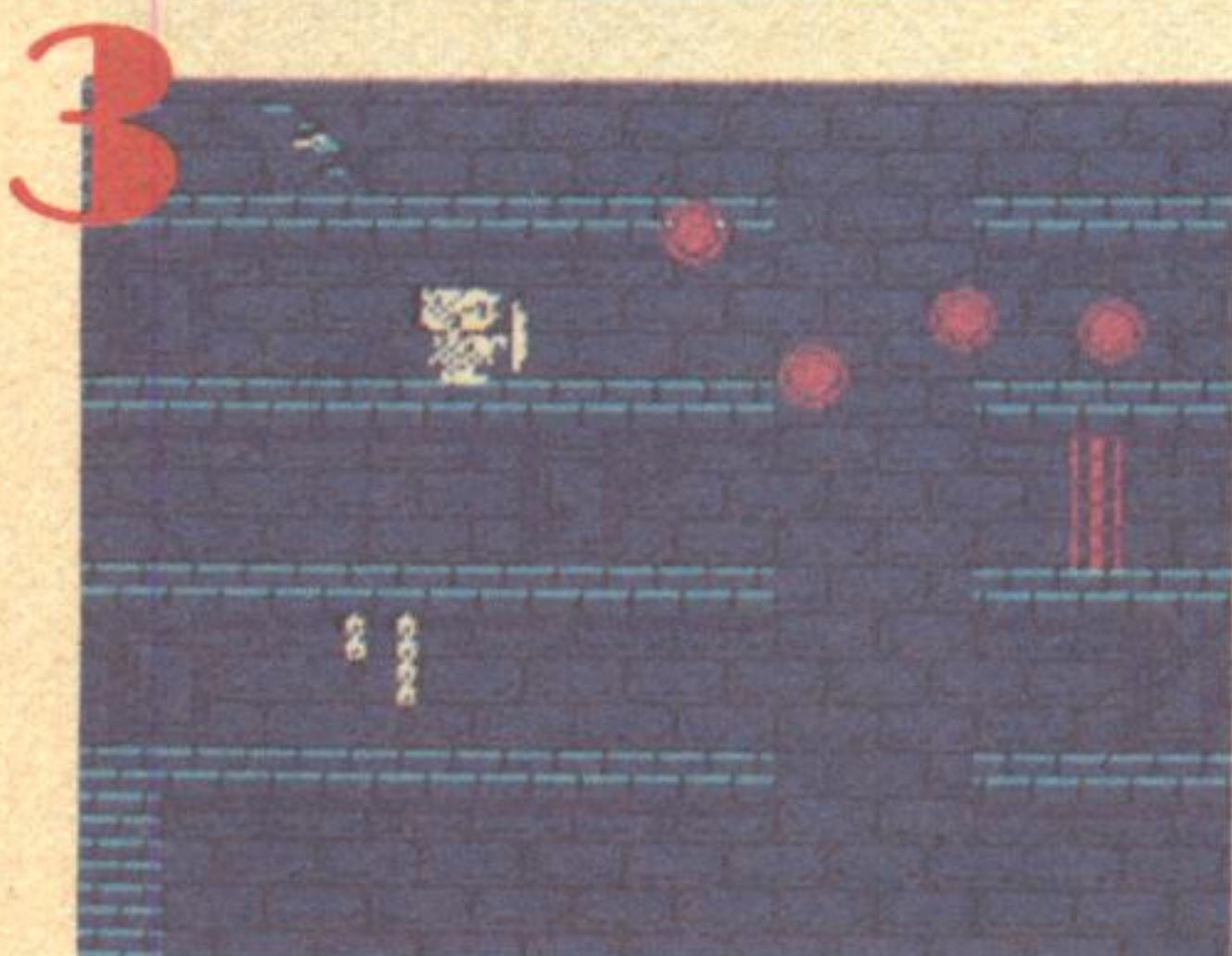
1 有効な打撃は音でわかる おいしいものも音でわかる!

敵にしろ、あるいはその他の無生物にしろ、剣や矢などで攻撃した場合、それが有効打ならば、空振りのときは音がちがうのである。たとえば、ゲームに行きづまった時、どこかの壁を剣でつついてみる。あれえ、音がちがうぞー!? そこには何かがある——こんな具合である。耳でゲームを進める、そこがポイントだ。



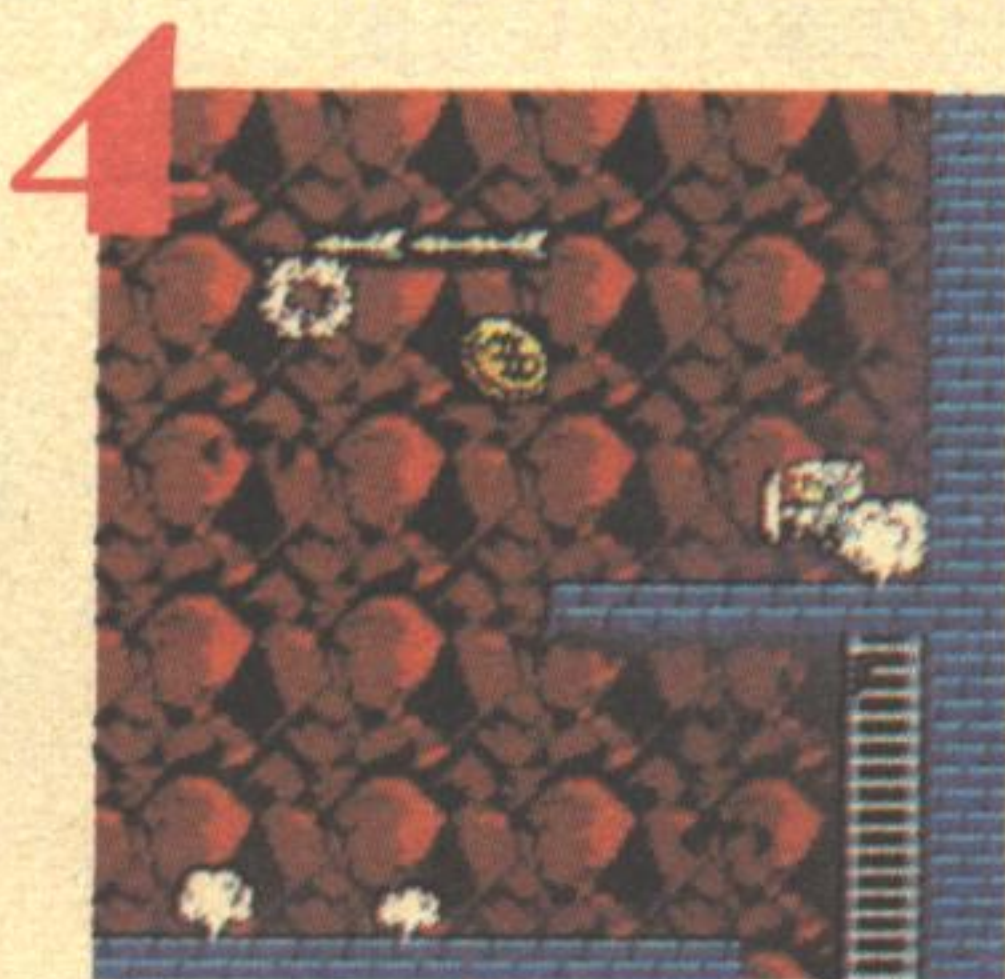
2 必ず弱点はある。そこを ウララウララと狙い撃ち

こいつ強そうだなあ。でも、ワシはガンバル。ガンバルマンチョコのシールなんか200枚を超えてんだからな。だから、ガンバル。10、20、30、40、あれえ、これだけ剣でさしても死なないぞう? 原因は2つ考えられる。1つは、攻撃する武器。特定の武器しか効かない場合が。もう1つは、敵の急所。必ず弱点はある。



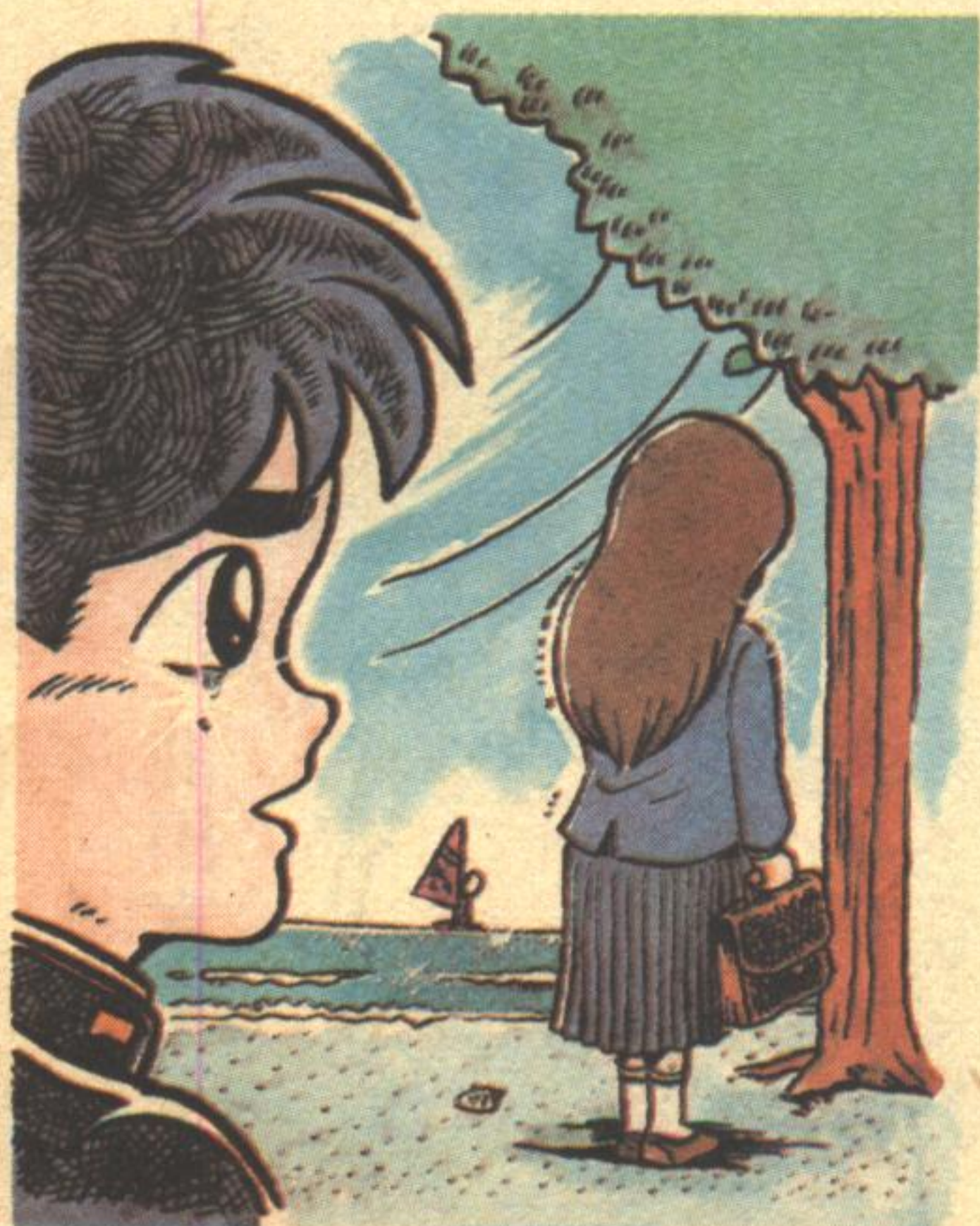
3 HIT & AWAY、あせりは禁物 待つことも攻撃なのである

はしごの上には、あの敵この敵。よしやってやれっ! とばかりかけ上ったはいけれど、よってたかってブスブス。あれえ、やられちゃった。また、ジャンプでむこうに渡りたいんだけど、むこうのフロアには敵がいる。ヤミクモにジャンプすると、ヒエーッ、彼らの思うツボ(イのリオ)。待つじゃ。敵の動きを読み。あせってはいけない。一途もいいが、ヒットアンドアウェイ。待つ心が、キミに余裕を生み、明かるい未来を約束する。



4 ジャンプして飛び道具を!

あ、あんなところにコウモリ野郎。天井などにとまっている時はとっても見にくいんだけど、ボクにはわかるぜ、ウッシッシ。でも、ちょっととどかないんだよねー。そんなときには、ジャンプして飛び道具。コウモリに囲まれたときなどに効果的なのだ。この技、必ず必要になるぞ(二重必要)。



秋田県 メタリノーム



III 他人の関係 パッパッパッパッ



金井克子!

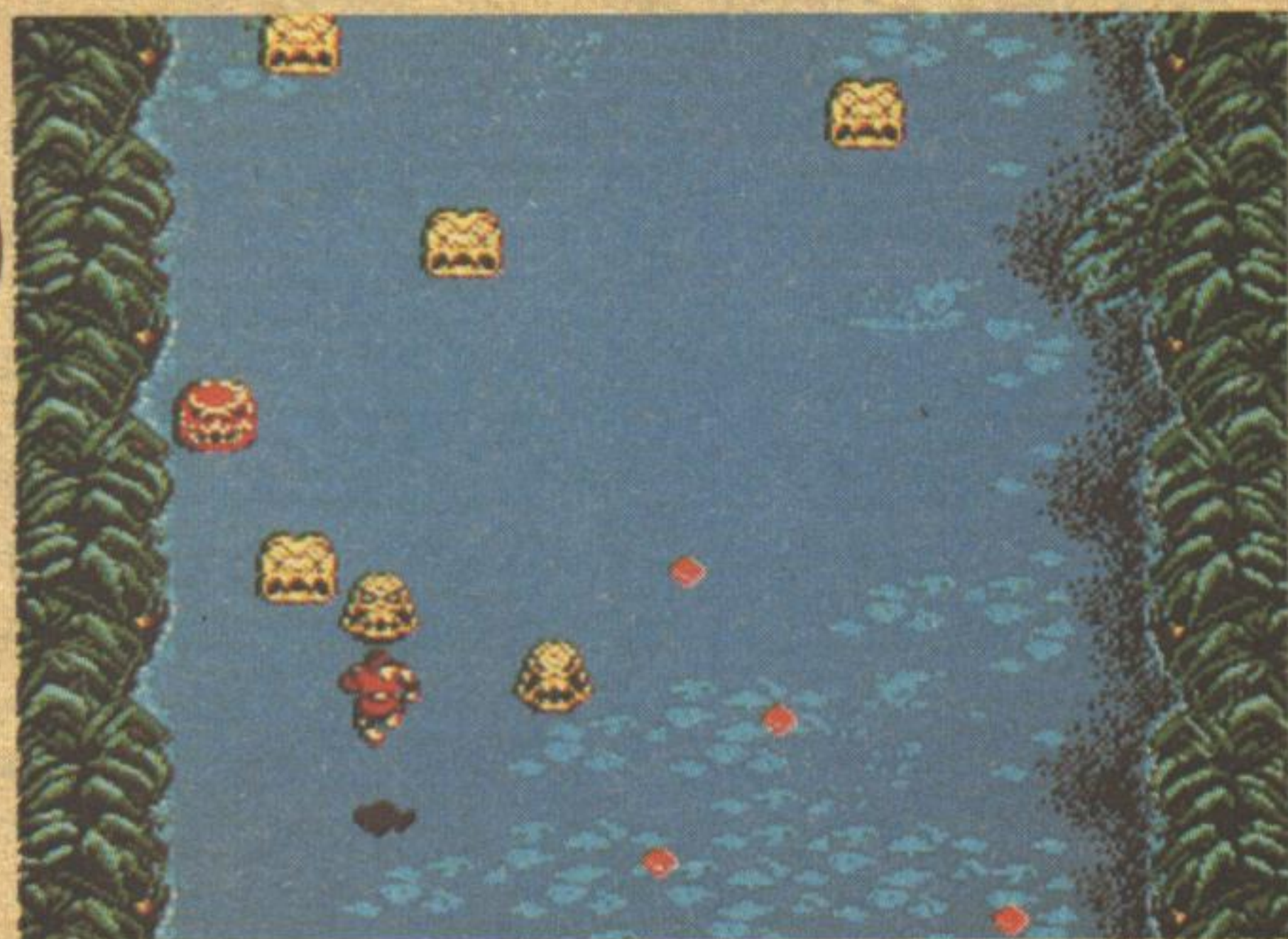
全人類にエンディングの感動を体験してもらいたい



もしかするとこの『火の鳥』、
現在までのMSX2用アクションゲームの最高峰かもしれない。何が私にそう言われしめるのか!? それをじっくりと説いてしんぜよう!

コナミ(MSX2) 5,800円
©コナミ

板(霊木ですって)と
丸いやつ(心の玉ですって)
を取って、門をくぐって
"我王"を真人間にして
やろうじゃないかないか
道頓堀よ、あ、よいよい



■おや、なんとよくできた画面なのでありませうか。

★ 星に願いを

舞台中継です。題名、『火の鳥』。出演は、M通編集部内に存在する演劇サークル“夢の若駒社”のめんめんです。

①我王 おー、ロミオ、どうしてあなたはロミオなの!

②観客 ドッ(笑い)

③黒子 ちがうちがう。

④我 わたしの名は我王。地球を征服に……。



ガオー石鹼!

⑤客 ドッ(笑い)

⑥黒 ちがうちがう。

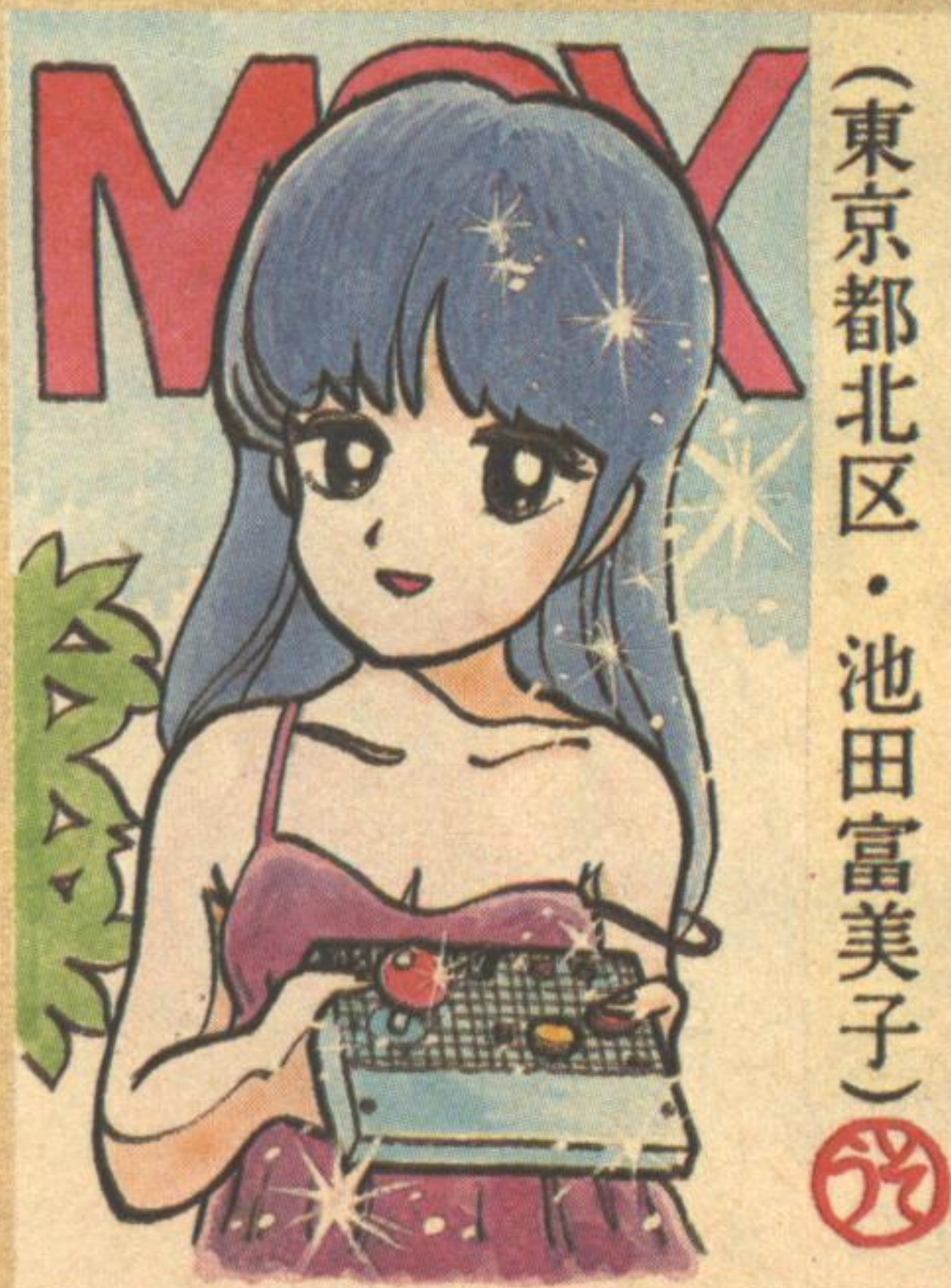
⑦我 そう、思い起こせば、わたしは悪事の限りを働いてきた。バーやキャバレーじゃあ灰皿盗み、串カツ食べりゃあ数ごまかして、その上、ゆすり、たかり、かっぱらい、美人局、そしてソフトの違法コピー。あげくのはてには、生ゴムや小豆の相場にまで手を出して集めた資金での土地ころがし……。でも、わたしは生まれ変わるんだ。試練をつんで、正しい心を手に入るんだあ!

⑧客 ジーン(感動)

⑨火の鳥 そうですすすす、我王おうおうおう……。

⑩我 はっ、このエコーの効いた優しい女性の声は一体全体、放課後のプレイングマニュアルことNAN?DA。

⑪火 聞きなさい、我王よよよよ、旅に出なさいいいい。我鬼

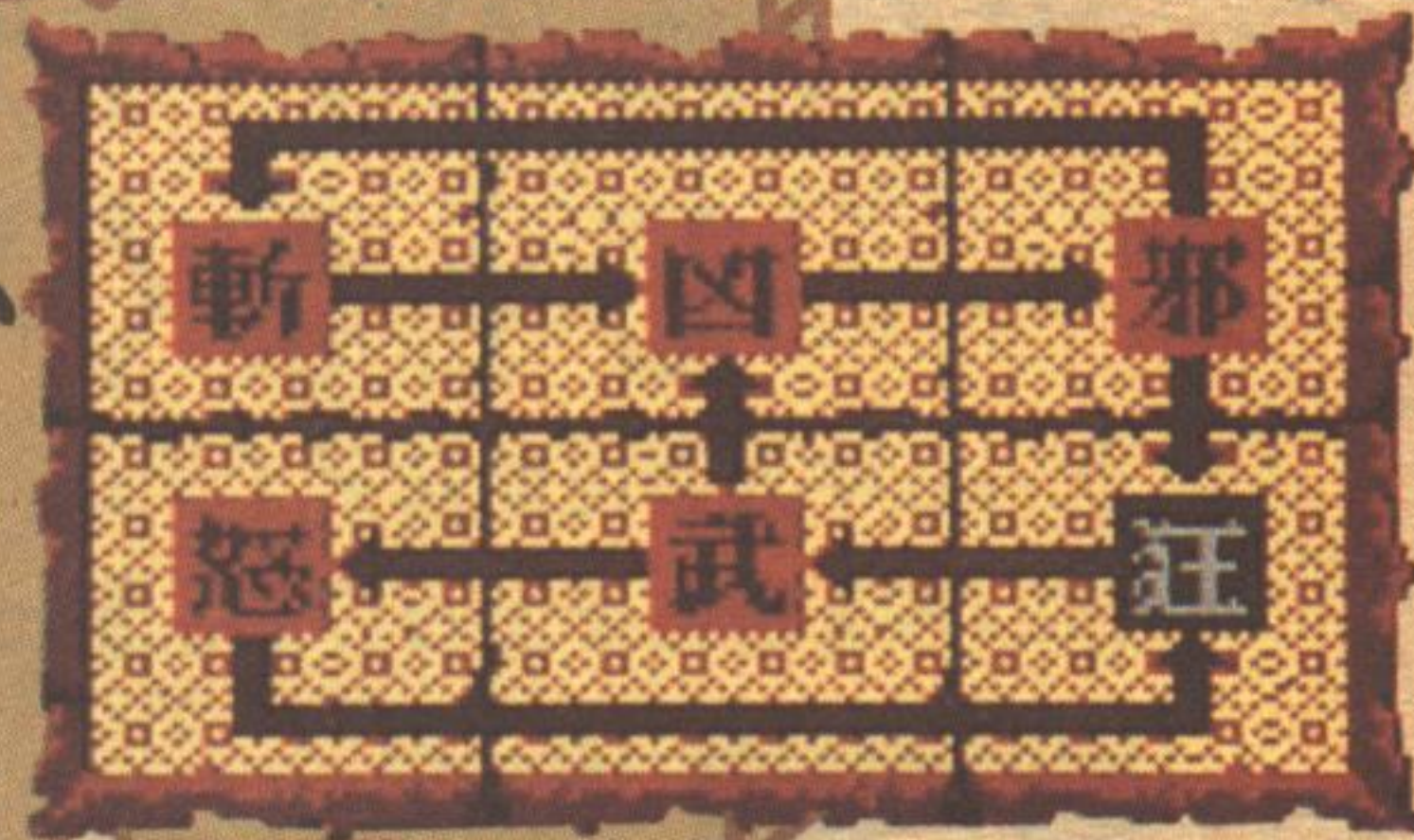


(東京都北区・池田富美子)

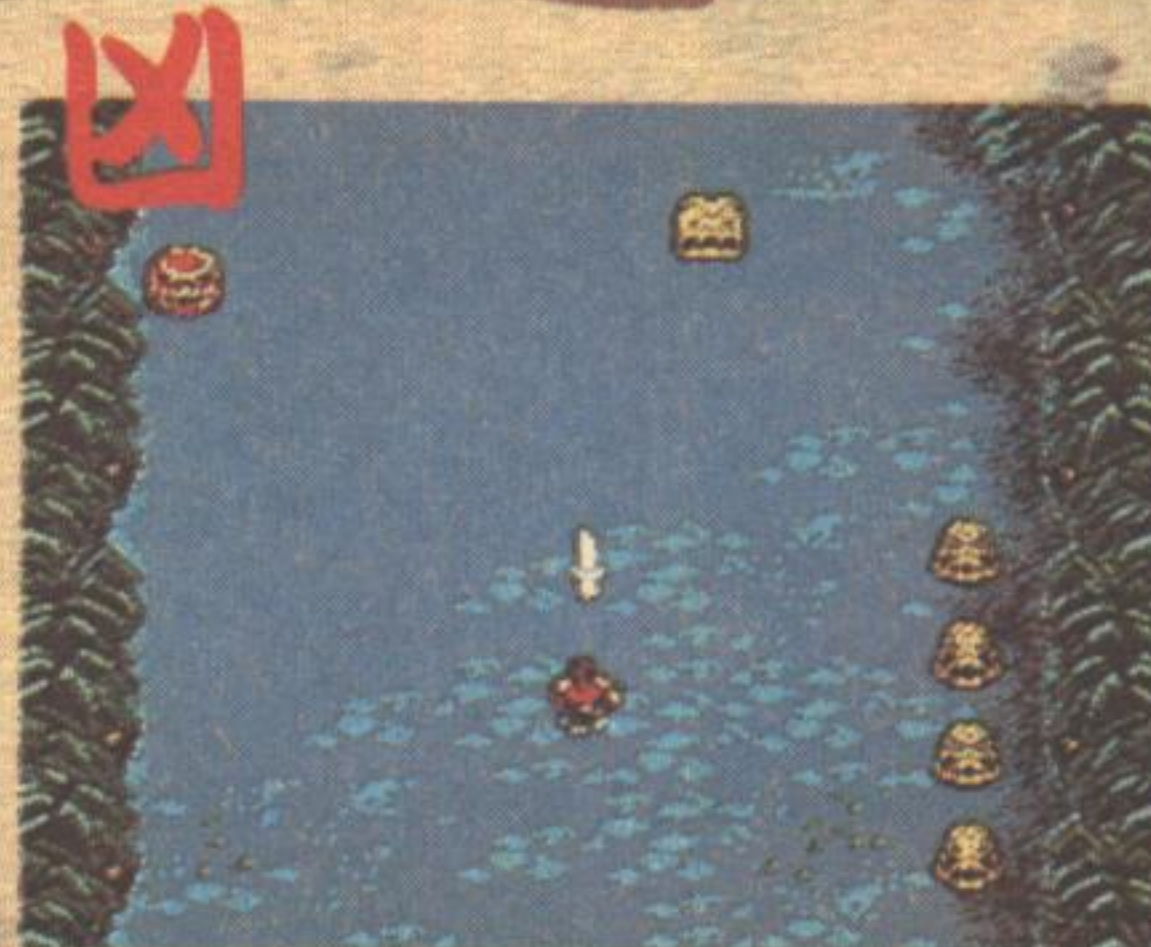


"斬"、"凶"、"邪"、"狂"、"武"、そして"怒"、
6つのステージに鬼6匹! なんだお

さあキミもチャレンジ。ビンゴシュートー!



◆竹林のステージ。物語の導入部、仕掛けも少なく、まずは小手調べ。



◆そのほとんどを水におおわれている。ここもそれほどむずかしくない。



◆中盤の山。このステージは、むずかしいぞ。ジャンプが命のステージ。



◆通路が複雑だ。急いで画面を横切り、そして左へ右へ……。敏速に!



◆"転"と"生"というワープゾーンに仕切られている。頭が必要である。



◆キャーッ! 顔がうずもれてるう。地獄とは、こういうところなのか?

を倒しししし、あなたの勇気を努力を、私に示しなさいい。

①我あなたは、だれです!?

②火私は、我王を待っていますすすす……。

③我だれなんですかあ! うーん、そーかー、こりゃあなんとかせな、あかんなー。

④舞台) パッ(暗転)

⑤弁士) かくして、我王の旅は始まったのであります。行く先々での試練に耐え、正しい人間の心を持つことができますか、否か! それは、あなたの手腕にかかっているので、ありますう(幕)。

6つの力でマッハGO!GO!GO!



8



16



24



32



32



40

敵を倒したときに出現する羽根の数に応じて、パワーアップできる。写真右下の各数値がその必要羽根数だ。以下、その使い方。

○炎は最も基本的な武器。しかし、これが最高とM通は思うのだ。

○双は炎が2つ横に並んで発射。

○散は炎が3方向へ。

○円は炎が我王の周囲を回る。

○六は炎が6方向に飛ぶ。

○広は炎が連射できるようになる。

結論! ジョイスティック操作が上手なキミなら、炎か双。それ以外は、ほとんど必要なかろう。



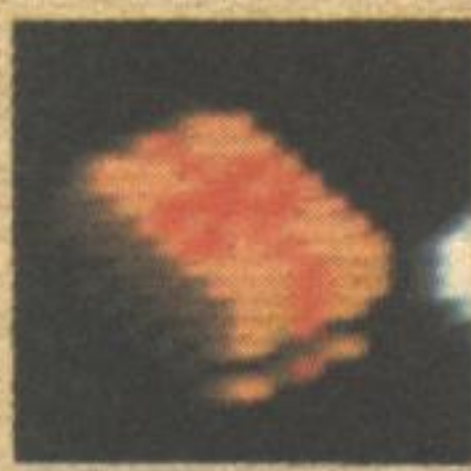
火の鳥のアイテムば ……じゃなくてだ!!

ゲーム中入手可能なアイテム。これらの在庫数、使い方を常にチェックし、闘って行こうねー!



ぞうり

◆取ると我王のスピードが上がる。3段階まで。これは必ず3つ集める。



手箱

◆ゲームオーバー時にアイテムを保存してくれる。いくつも取っておく。



巻物

◆6つのステージのつながりを示すマップだ。6つで1セット完成!



砂時計

◆一定時間、スクロールが止まる。意外と不利になる場合もあるのだ。



テントウ虫

◆炎などの飛距離と連射性がアップ。3段階まで。これも必ず3つ集める。



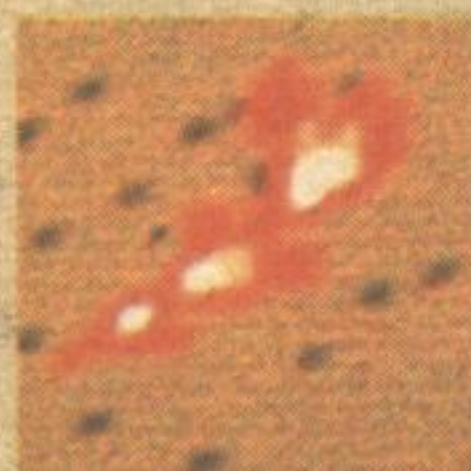
方位磁石

◆ほほいのほーいでもう1杯、渡辺のジュースの素です、もう1杯!



ひょうたん

◆一定時間、無敵に。体当たりで敵を倒していける。これはとても有用。



火の鳥の羽根

◆いわゆる、このゲームにおけるお金の役目。数によりパワーアップ!



心の玉

◆天、空、水、明、充。5つすべて揃えないと、ゲームは終わってくれぬ。



壺

◆一定時間、無敵。壺の場合は、敵とぶつかったとき、それを素通りする。



火の鳥の輝く羽根

◆普通の羽根の10枚分。これが出たら、できるだけ狙って取るように。



霊木

◆全部で17ある。門の鍵と考えればよい。同じ文字の門が開かれる。



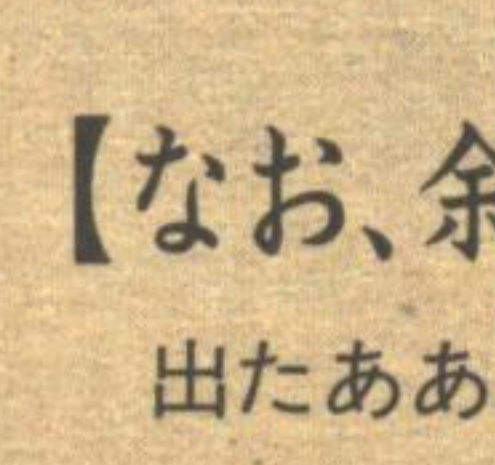
天狗のうちわ

◆飛んでいる敵が全部吹き飛ばされる。これに助けられることしばしば。



地図

◆各ステージ内のマップが見られるようになる。ただし、1回きり!



【なお、余談だが……】

出たあああっ! コナミの大技。セーブができなくて、とても悲しかった『キングコング2』。そのデータセーブを、この『火の鳥』のカートリッジがサポートしてくれるのだ!?

スロット番号の小さな方に『火の鳥』を、そして大きな方に『キングコング2』をぶっ込みます。そして電源を入れると、『キングコング2』がスタート。そしてゲーム中に、ファンクションキーの4を押すと、カセットテープにデータをセーブできるようになるんだと! ものすごいサポートの仕方をするもんだと大驚嘆。

特別寄稿

人妻驚愕!

私。火の鳥を見ちゃったんです

私、見ちゃったんです。そう、駅前公園のところで。私、火の鳥を見ちゃったんです。

私、26歳。結婚して3年目。子供はまだいません。パートで、ボウリング場の下足番をしちゃっ

てるんです。

その日は、

晩の7時ごろ、駅を出て、買い物を買って、公園の横を通った時でした。見ちゃったんです。火の鳥を。屋台の中でした。塩とかタレとかにまみれて、私、見ちゃったんです。ああ……。



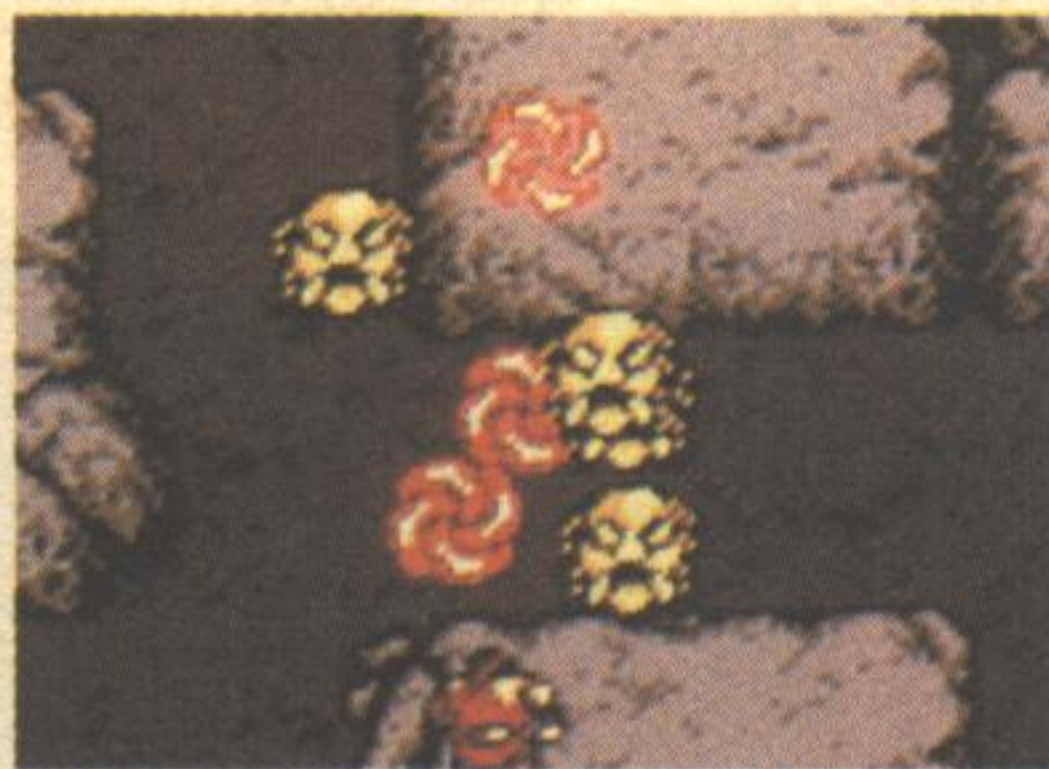
論評——火の鳥はこう遊べ

火の鳥はこう遊べである。こう遊んでいただきたい。

まず最初に**体得**してもらいたいのは、ジャンプのタイミング。**ジャンプをしながら撃つ**。敵をよけるためにジャンプする。その時に撃った弾は、目の敵をヒットする。この技

を憶えたら、もう、**8割がた**ゲームを終えたも同然である。

次に重要なポイントは、白い敵弾はこちらの



◆連射しながらジャンプ大作戦！

攻撃で**撃ち落せる**ということ。敵が攻撃してくる白い玉みたいなヤツとか、般若がひり出す電波みたいなヤツなどは、ビビビのビと撃ってやると、見事！消滅するのだ。けども、**赤い玉はだめよ**。赤い玉は撃っても消えない。そうそう、赤い、に関連してだが、赤い色をした敵は早めに倒すこと。彼らは**しつこいし、いいアイテ**

ムをくれる可能性が高いのだ。“邪”のステージ、8方向から中心に向かってくるヤツ。こいつには**手こずるなあ**。泥の中ではジャンプができない。だから、すぐやられちゃうの。でもそういった場面には**コナミの良心**が存在する。そういう場

面では、中央付近に地面があるのだ。そこにすばやく乗っかって、ジャンプをしながらの連射。ほら、できた。

話題を移そう。このソフトはゲームを10倍楽しむカートリッジに対応している。それを使えば、我王を最大99人にまでふや

◆連射スティックは邪道か？でも我々は、愛用している。



◆あー焼き鳥で一杯やりてーなー。

すことができる。しかしである。このゲームで99人というのでは少々**やさしすぎる**のだ。ほとんどの人が、3~4時間でエンディングに達してしまうだろう。だから、10倍は**使うな**。

高等テクニックを伝授しよう。“怒”のステージ。般若の攻撃に**四苦八苦**することも多かろう。そういうとき、すこし脇道にそれて、1度画面を切り換えてやる。そして再び元の画面に戻ると、般若の位置が**違ってる**場合があるのだ。通りやすい位置になっていたら、もうけもので

ある。あと**ワープ**の構成を理解して、**連射スティック**でもあれば完璧。急がば回れの精神で、最後の場面まで進むのだ。**がんばれよ**。

これだけ集めて



◆これだけのアイテムを集めると、いよいよ最後の敵とご対面！という権利を得るわけだ。

エンディングへ なだれこもう！

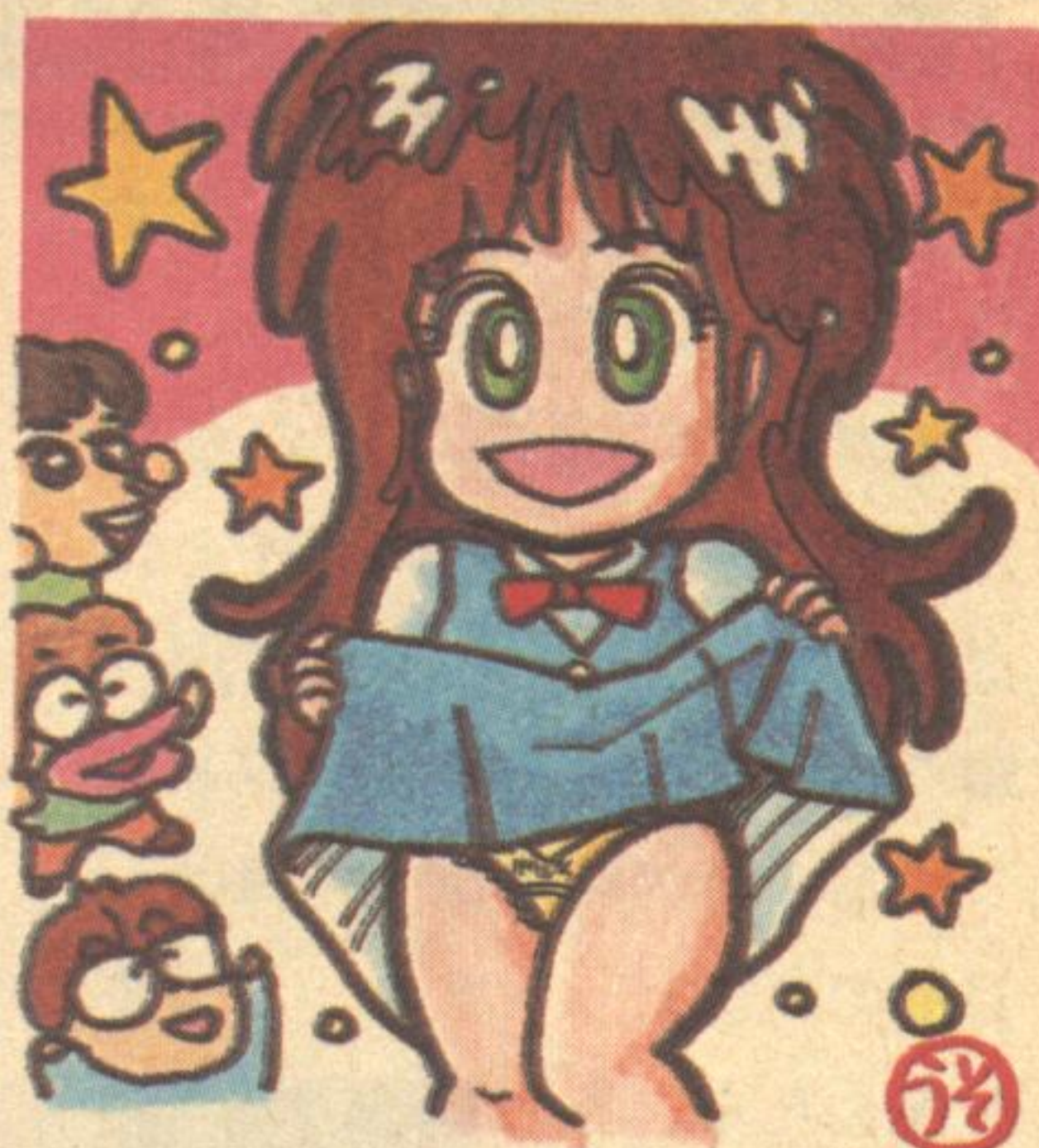
最後の敵“怒鬼”を倒したならば、魅惑のエンディングがあなたをむかえてくれる。ぜひとも、そのエンディングを“聞いて”もらいたい。終わったあ！のその次の瞬間、ボリュームを少し上げよう。私は感動した。

**そんなにむずかしくはない
キミも、実力でアタックだ！**

これは買って損はないぜーっ!



新製品紹介、というわけではないんだけど、何回も遊んでみて、あるいは編集部内での人気度も鑑みて、紹介せざるを得ないなあ、となっちゃったのである。
HAL研究所(MSX2) 5,600円 ©HAL研究所



(福岡県大野城市 伊藤辰也)

絵がイイ、盛りあがる、ゴルフファンは買い!

海外女子プロは美人揃いだなあ

たまに、日曜日、ゴロンゴロンとのたうち回りながらテレビを見ていると、やたらとゴルフの番組が多いのに気付いた。緑の多い画面と、比較的静かな番組進行は、B G Vにもなる。やたらうるさいだけで挑発的な番組よりはとっつきやすいので、無意識のうちにチャンネルを合わせてポケーツと見ているということがよくあるわけだな、これが。そういう、ぬるま湯的視聴



◆コース上のゲーム操作は、簡単かつアクティブ。風は常に変化する。つまり、第1打と第2打で風向きがちがったりするわけだ。玉のどの位置に打点を持ってくるかで、フック、スライス、トップスピン、バックスピンなど変幻自在の弾道が打てる(練習すれば)。ライ(玉の位置の状態)の絵も出て、とても親切。



◆女性のプレイヤーが打つ！ よろしい。ちなみにコースは東、西と2つある。なかなか按配がある。

から一気に覚醒する瞬間が生まれるゴルフ番組もある。海外プロを招いた、女子プロトーナメントの中継が、それ。しかしまあ、どーして欧米諸国の女子プロの方々は、すらーっとして、手足が長くて、妙ちくりんな筋肉のつき方をしないんでしょーか？ まあそれは、生物学上の基本的問題だから、仕方がないけれど。

TOURNAMENT RANKING 1st DAY

RANK	PLAYER	TODAY HOLE	TOTAL
1	L. Watkins	-5	9
2	S. Hoch	-4	13
2	G. Peete	-4	13
4	G. Halbers	-4	14
4	T. Purizer	-4	14
4	T. Irwin	-4	14
4	H. Simpson	-4	14
4	S. Sugihara	-4	14
4	T. Sutton	-4	14
4	N. Blackburn	-4	14
4	W. Blackburn	-4	14
11	C. Rose	-2	12
11	C. O'Neara	-2	12
11	M. G. Simeson	-2	12
11	T. Simeson	-2	12
11	G. Pavin	-2	12
11	B. Murphy	-2	12

HCP 0

***HAL COUNTRY CLUB* 1st DAY**

OUT PAR	1UP	2UP	IN PAR	1UP	2UP
1	4		10	4	
2	4	4	11	4	
3	4		12	4	
4	4		13	4	
5	4		14	4	
6	4		15	4	
7	4		16	4	
8	4		17	4	
9	4		18	4	

OUT 4 4 IN HCP SCORE 23 0

COURSE: EAST PART2 LEVEL: AVERAGE

サブの画面も美しい

3種のプレイができる。ストロークプレイ、マッチプレイ、そしてトーナメント。1人でコースを回るときは、コンピュータが相手をしてくれる。おもしろいのがトーナメント。1日から4日で設定でき、毎日天候も変わる。左上の写真が、そのスコアボード。サブ画面のこういった美しさもとてもうれしい。

4DAY TOURNAMENT LEVEL: AVERAGE

1st DAY START

NAME: **piyopiyo** HCP: 0

CLUB: **123456123456789PS P**

NOTE: HANDICAP: 0~36 STROKES NUMBER OF CLUBS: 1~14

ところで、『ホールイン・ワン・スペシャル』である。以前に、同じくHAL研究所から発売された『ホールイン・ワン』の大拡張版。そのおもしろさは、3.14倍にふくらんだ。

MSX2のグラフィックスの美しさ、物理的な不満やつじつまが合わない点がないこと、トーナメント方式も導入して“競う”というゲームの成立条件を満たしていること、など、

いろいろな意味でよくシミュレートされているゲームである。特にトーナメントのモードを選ぶと、ランキングのスコアボードに自分の名前が。自分の名前の前後には、どこかで見たことがあるような一流プロゴルフプレイヤーっぽい名前がずらずらずらと並んでいる。なかなか、緊縛感んじやあなかったなあしまったあ緊迫感があるぞ、そのスコア

ボードを見ているだけでも。

流行りすたりがゲームじゃない。思い出したかのように、ときどき遊んでとても楽しい。そういうゲームを何本も持って余生を過ごせば最高じゃい。あーなんまんだぶなんまんだぶ。あーお茶がうまい。ばーさんや、干菓子をくりゃれ。



プレイヤーのグラフィックスが常に女性であることにHAL研究所の良心を強く感じる

何回も何回も話題にして、すいませんねエ。女性ゴルファーの件である。この女性ゴルファー — かりに、名

前をエリザベス(通称ベス)としよう。彼女、ちゃんとパワーの値に応じて、スウィングの型がちがうのだ。フルショットは豪快に、ハーフショットも頭を残して、パットも目を離さず。ベスは、キャシー・ベーカー以上だ。ただいつもアイアンを持っているのが……。



There Are Some Places In Universe You Don't Go Alone

ALIENS

スクウェア(MSXI) 5,900円

©SQUARE

エイリアン2

あのすさまじい、SFホラーアクションドカンドカン映画“ALIENS(邦題はエイリアン2)”がゲームになった。完璧！ともいえる生殖形態をもち、侵略・攻撃のために生まれてきた個体“エイリアン”。その、おどろおどろしい雰囲気、作品の印象をどこまでゲームに生かせるか？ ゲームをザバツザバツと輪切りにして、みなさんにご報告しよう。



こうなる

◆ま、いわば、映画のこんなシーンがゲームになったわけ。いけ、(前作の“エイリアン”では3センチパンツの)リプリー！

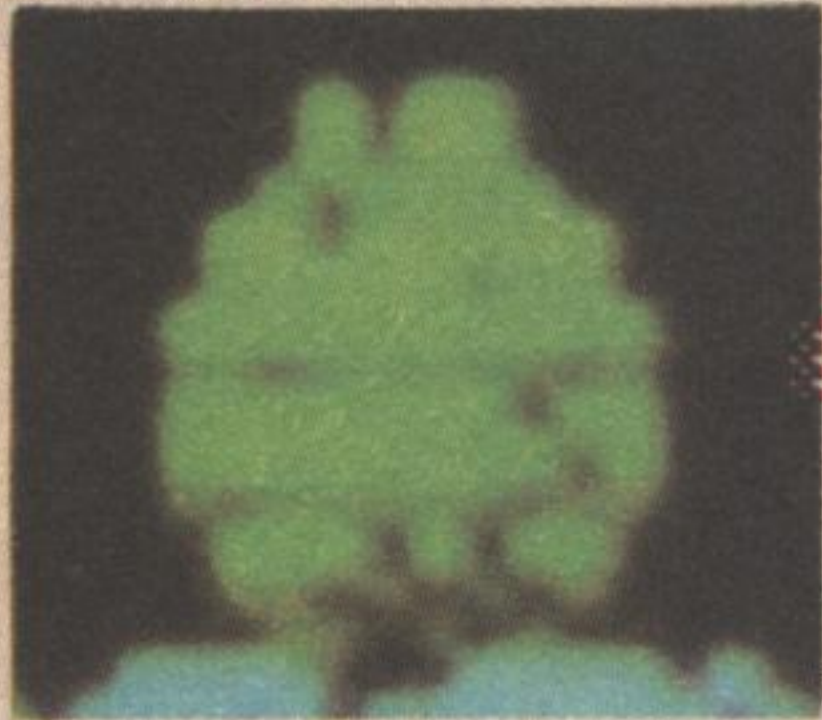


私はリプリーこと、シガニー・ウィーバー。ゴーストバスターズも見てね。



Birth

EGG



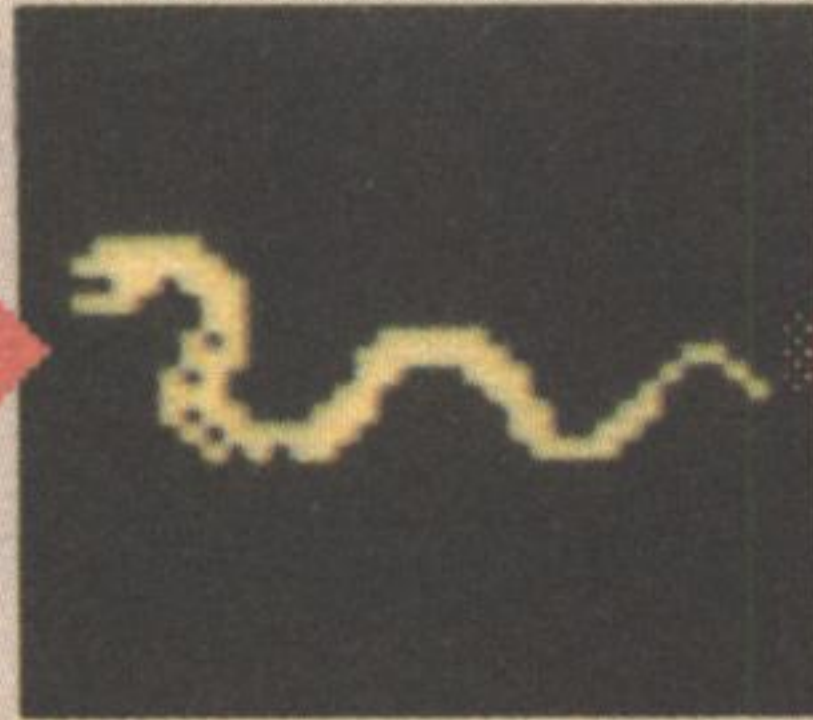
この卵を攻撃してアイテムをもらうという驚異。

FACE HUGGER



ゲーム中、かげろうのようにひよろひよろ出現。

CHEST BUSTER



す速い動きは、まるで往年の福本(阪急)のよう。

WARRIOR



いわゆる、エイリアン君だ。まだ、名は、ない。

まったくをもったのアクションゲーム。主人公はリプリー。所持する武器でエイリアンの卵やエイリアンたちを倒していく。敵を倒すと、アイテムが入手できる場合がある。それは強力な武器であったり、ダメージを回復するためのものだったりする。ジャンプ、各種ガン、M40手榴弾、あらゆる手段でエイリアンの卵、幼虫(!?)、大人たちを倒していく。そして、ある一定の距離を走破すると、デッカイ敵

ガオーツ!

のキャラが……。

この繰り返して、無事エンディングまでたどりつくことができるか?

ゲーム構成としては極めて単純な、アクションシューティングゲーム。じっく



りと攻めていけば、比較的簡単に進んでいけるだろう。では、このゲームの魅力はどこ?

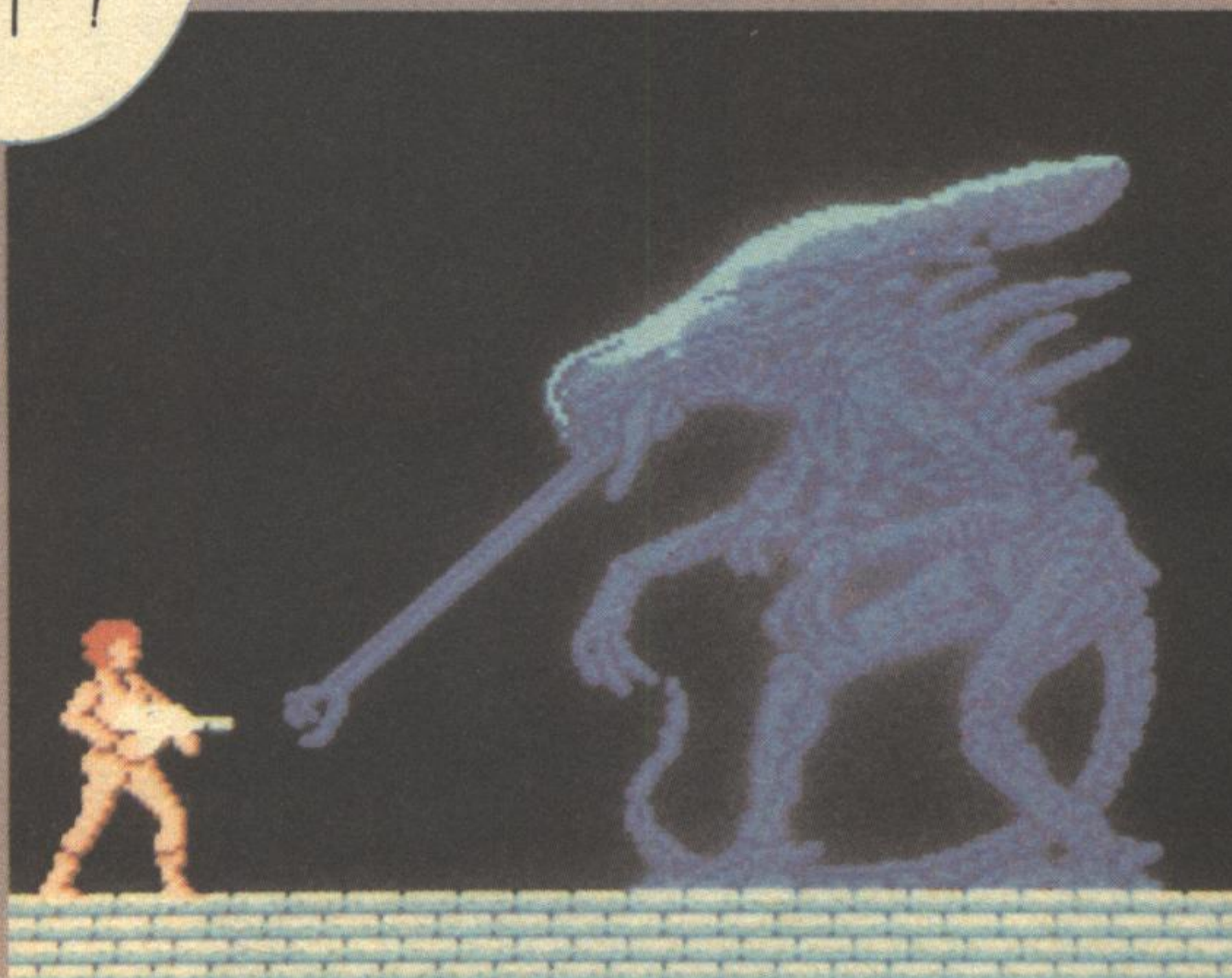
そう、エイリアンに対する思い入れである。エイリアンという個性は、あまりに巨大すぎる。それに挑んでしまったこのソフトの姿勢に敬意を表したい。出来は及第点ネ♡



エイリアンたち!
このパルスレーザー
で蜂の巣だっせ



わー、でかいキャラクター!でも、私はあなたを倒すのよ。

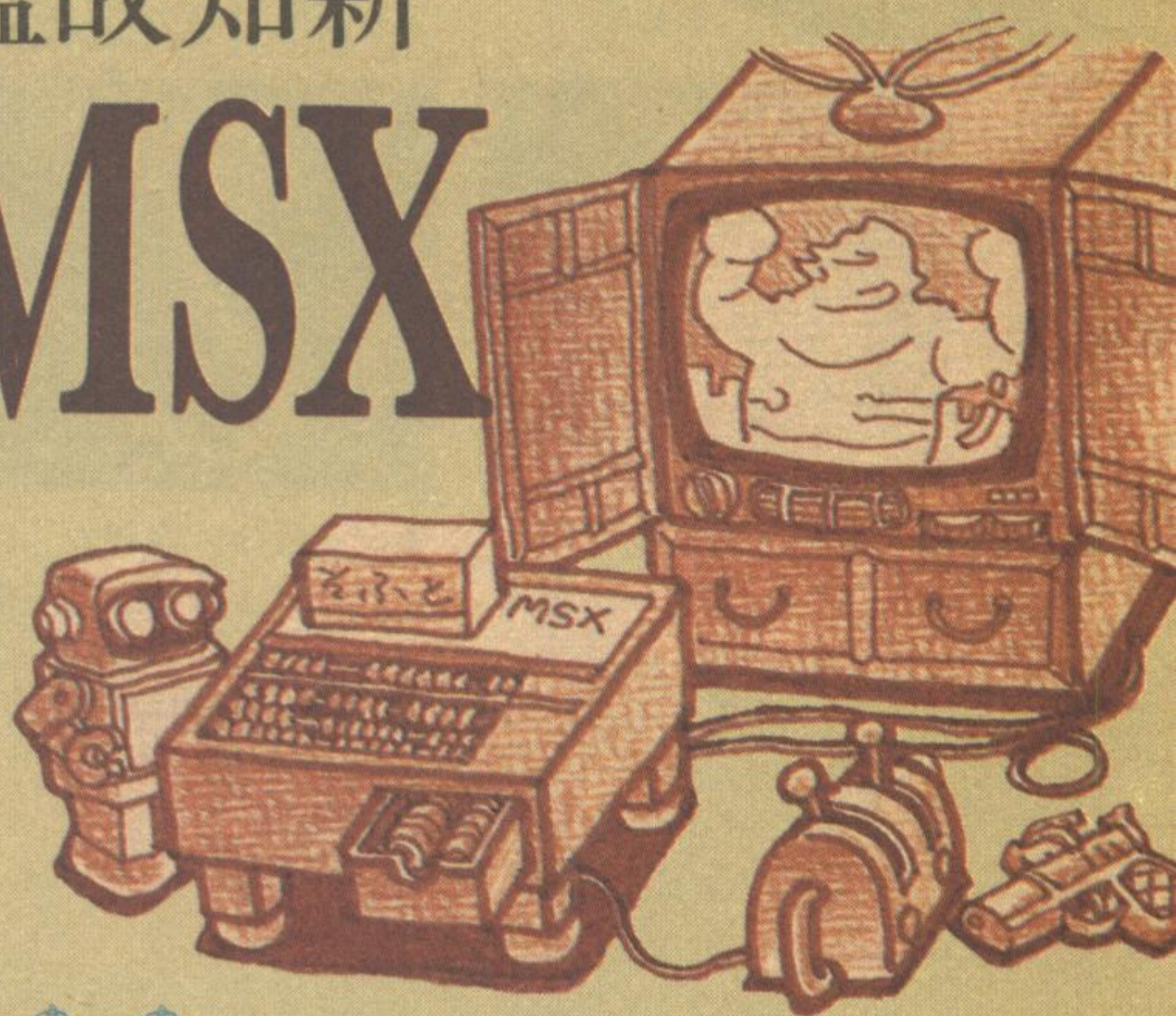


This Time It's War

大推薦のページ——温故知新

RETRO-MSX

新しいMSXのソフトも、そりゃあい
い。でも、古~い、昔の（といっ
ても2~3年前だけど）ソフトの中にも、
心臓が口から飛び出してしまうよう
な珠玉の名作があるんだ。以下のソ
フト、もし売ってたら、絶対買い！



BOSCONIAN

1984 ナムコ(MSXI) ©ナムコ

この『ボスコニアン』は、ナム
コット・ゲームセンターシ
リーズ⑩というわけで、ビデ
オゲームからの移植なのだ。
まあちょっと見には、本当に
そっくりでビックリしちゃう
ほどできがいい。ナムコの場合、
ビデオゲームからの移植
はかなり忠実で、特に
色づけなどをしないの
が特徴だ。またそこが
いいわけだな。

ところでこの『ボス
コニアン』、何がどう

面白いのか？そこを考えて
みよう。まずゲームをやっ
ていて、何か目新しいことがな
ければ人目を引けないという
ことについて。『ボスコニア
ン』の目新しいとこといえば、
しゃべること。そして自機の
前と後ろから同時に弾を出し



◆ゲームセンターでもよく遊んだよ。
て攻撃できる、という2点が
ある。前者の方は以前にも、
ヘルプッ！とかサンキュ！
なんてしゃべるやつがあった
けど、ちょっとしたギャグに
過ぎなかった。でもこいつの
場合、SF映画の戦闘シーン
のようなカッコよさがあった。
次にいいゲームをつくるには、
いいものは取り入れるとい
うこと。同社の『ラリーX』にも
あったレーダー、これをこの
『ボスコニアン』にも取り入れ、
よりいっそうゲームをわかり
やすくした。

ここまでいえば、もうわか
ってくれたと思う。このゲー
ムが面白ってことを。もし
街で見かけたら買ってみよう。



◆敵の宇宙ステーション「ボスコ
ニアン」を撃破するのが任務だよ。
◆ジョイスティックを折っちゃう
ほど、操作に力が入っちゃうぜ！

ぽんぽこパン

1984 コナミ(MSXI) ©コナミ

『魔城伝説』『ツインビー』、『グラディウス』に『ゲーニーズ』。コナミのヒット商品は数々あるが、その昔学習シリーズというMSXのソフトを出していたのを知っているだろうか？ あの『けっきょく南極大冒険』だって、その一つなのだ。その学習シリーズ・

アイラブ社会というのに、この『ぽんぽこパン』があったわけなんだよ。

パン工場が舞台で、いわゆる“はたらくおじさん”(某NHK教育)的ゲームなのだ。別に熱気球に乗って、望遠鏡を覗くわけじゃないけど。まあパン工場にいるタヌキ(なん



ゲームをしながら、パン作りを憶えられるんだ(!?)。

でタヌキなのかは知らないが、この際まったく関係ない)がイタズラをして機械を止めてしまうので、それをやめさせよう! というのがスト

ビデオハスラー

1984 コナミ(MSXI) ©コナミ

これも、本当にいいゲームだ。ゲームの内容は、単純にビリヤード。6個の玉を穴に入れればよろしい。

ただ、少々独自のルールがあって、3回以内に玉を穴に落とさなければいけない。ま

た、連続して入れていけば、得点が倍倍とふえていくん

だ。特別なルールはそんだけ。あとは、キコキコキコンとカーソルを動かし、強さを選んで、白玉をスコーンと打つのみ。いいねー、こういうの。

今、流行のゲームって、みんなややこしいわけ。いつもいつも、豪華なステーキばかり食べてると、あきちゃうでしょう? たまには、わさび



これで徹夜をしたことがあります。

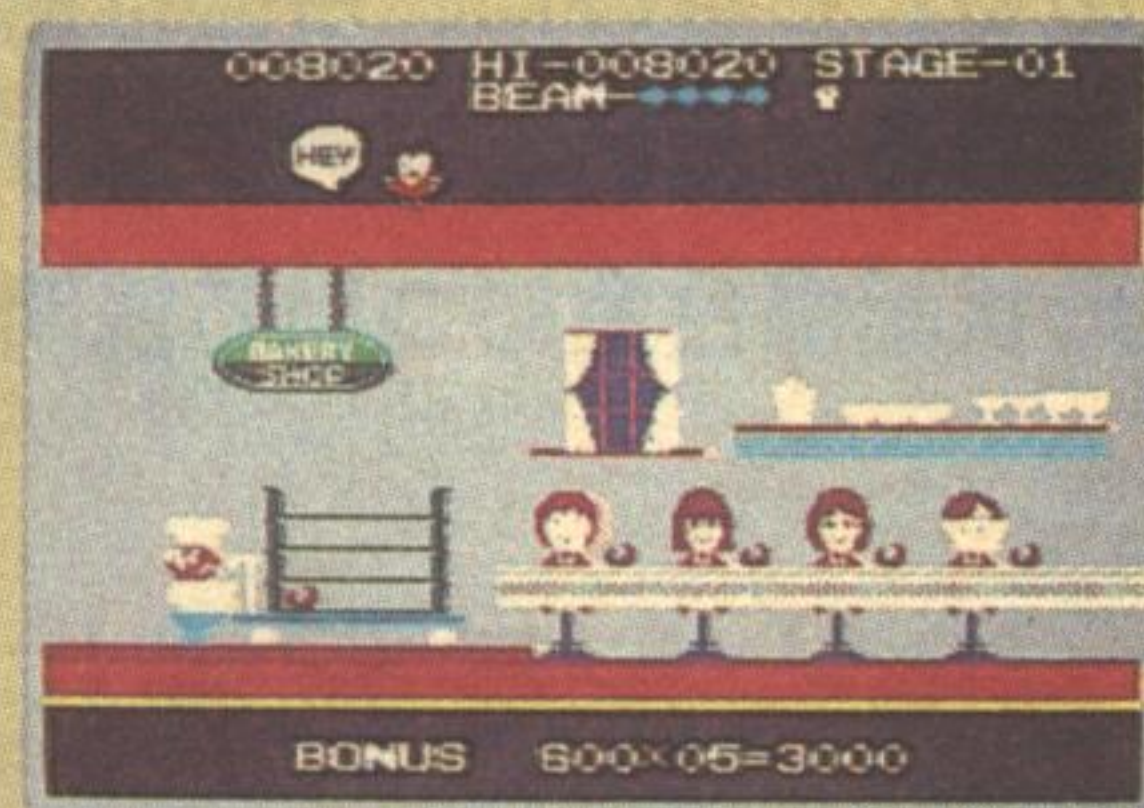
COMIC BAKERY

©KONAMI 1984

PLAY SELECT

- 1PLAYER with JOYSTICK
- 2PLAYERS with JOYSTICK
- 1PLAYER with KEYBOARD
- 2PLAYERS with KEYBOARD

ゲームのタイトルには、なぜだか英語で『COMIC BAKERY』と表示。



みんなの分だけ、パン作りっ!

一りだ。でもとりあえず4人の子供にパンをあげられれば面クリになる。こういう素朴な題材が、とってもしたしみやすい。学習シリーズといっても、そうイヤな顔しないで遊んでちょーだいよねっ!

VIDEO HUSTLER

© Konami 1984

PLAY SELECT

- 1-key 1PLAYER with JOYSTICK
- 2-key 2PLAYERS with JOYSTICK
- 3-key 1PLAYER with KEYBOARD
- 4-key 2PLAYERS with KEYBOARD

の効いた、のり茶漬けも恋しくなる。そんな存在が、この『ビデオハスラー』。

ちなみに、このソフトは8キロバイトでできてるそうです。ということは32キロビットのROMですか。今のMSXのROMは1メガ……でもね、このソフトを見ていると、メモリだけ……でないのがわかる。

ゲームセンターにもあったんだよ。

SHAPE MEMORY ALLOYS

今回の新素材研究は、なんと驚く
なかれ、"SHAPE MEMORY ALLOYS"
つまり、形状記憶合金についてで
ある。ちなみに、今回は結構マジ
である。極めてアカデミックに、
形状記憶合金について説明しよう。

温度と形を記憶!! けしからぬ金属だ

チタン、ニッケルという2
つの金属を混ぜあわせて合金
を作る。そしてその合金を針
金状にする。はい、しました
ね。では、その針金をグジュ
グジュにしましょう。はい。
グジュグジュグジュ……。グ
ジュグジュになりました。で
は、ここで問題です。そのグ
ジュグジュになった針金の玉
を元通りのまっすぐな形にす
るにはどうすればよいのでし
ょう? うーん、むずかしい
なあ。では正解。熱を加えて
みましょう。すると、あーら

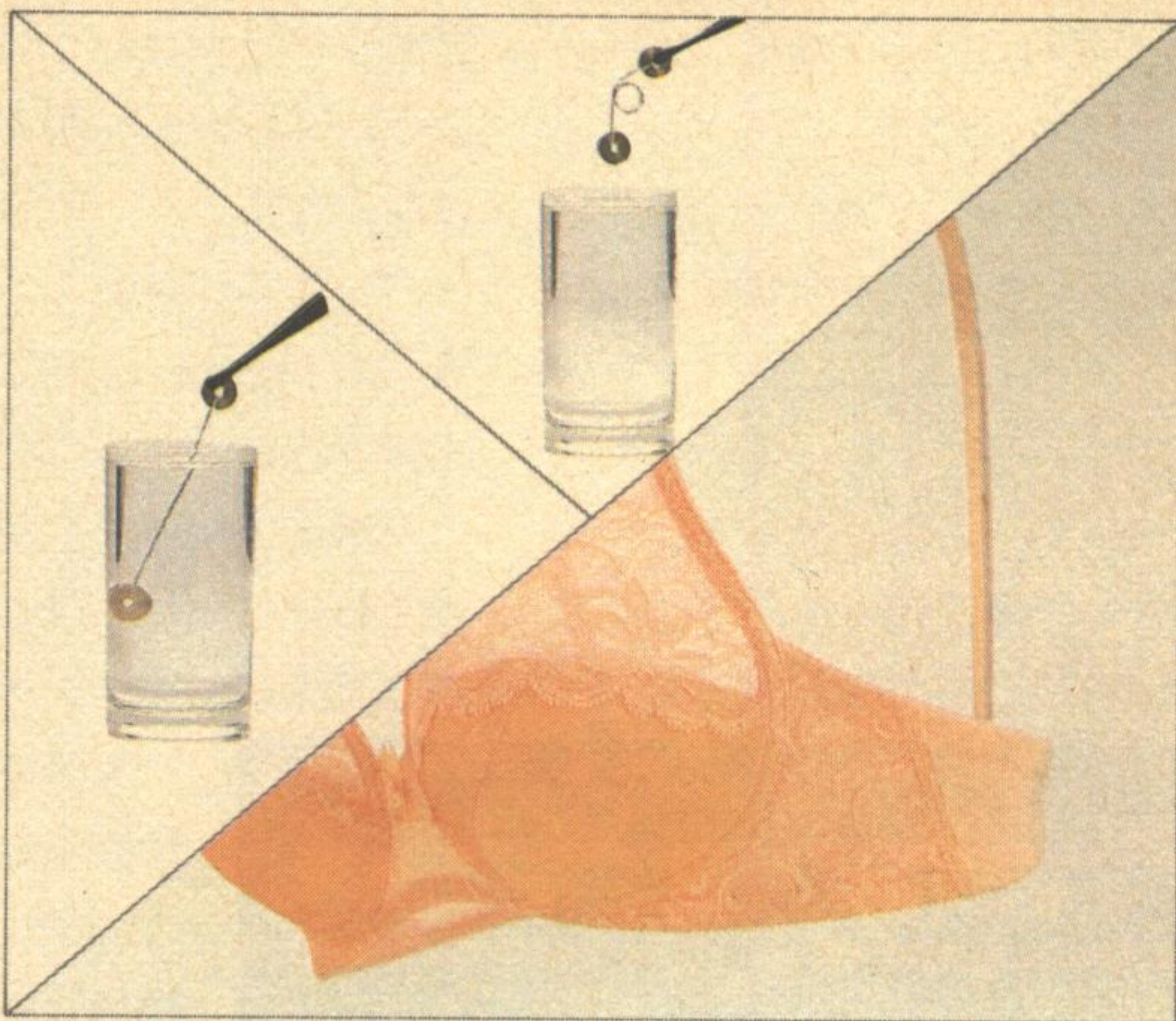
◆タカラの「フェニ
ックスアロイ」。形
状記憶合金おもちゃ。

不思議、もひよもひよと元の
形に戻っていくではありません
か……。

ニッケルとチタンの合金、
あるいは銅、亜鉛、アルミニ
ウムの合金など、特定の金属
をある比率によって混ぜ合わ
せると、変形しても熱を加え
ることにより元の形に戻ると
いう、妙な性質を持つ場合が
ある。それらの妙~な合金を
総称して「形状記憶合金」と呼
んでいるわけなのである。

形状記憶合金の
その形の記憶は、
おもと大本の形を成形す
るときの温度を変
えることによって、
原形に戻ろうとす
る温度をある程度
自由に設定できる。

◆この「フェニックスア
ロイ」は、現在入手不可
能。持てれば貴重だ。

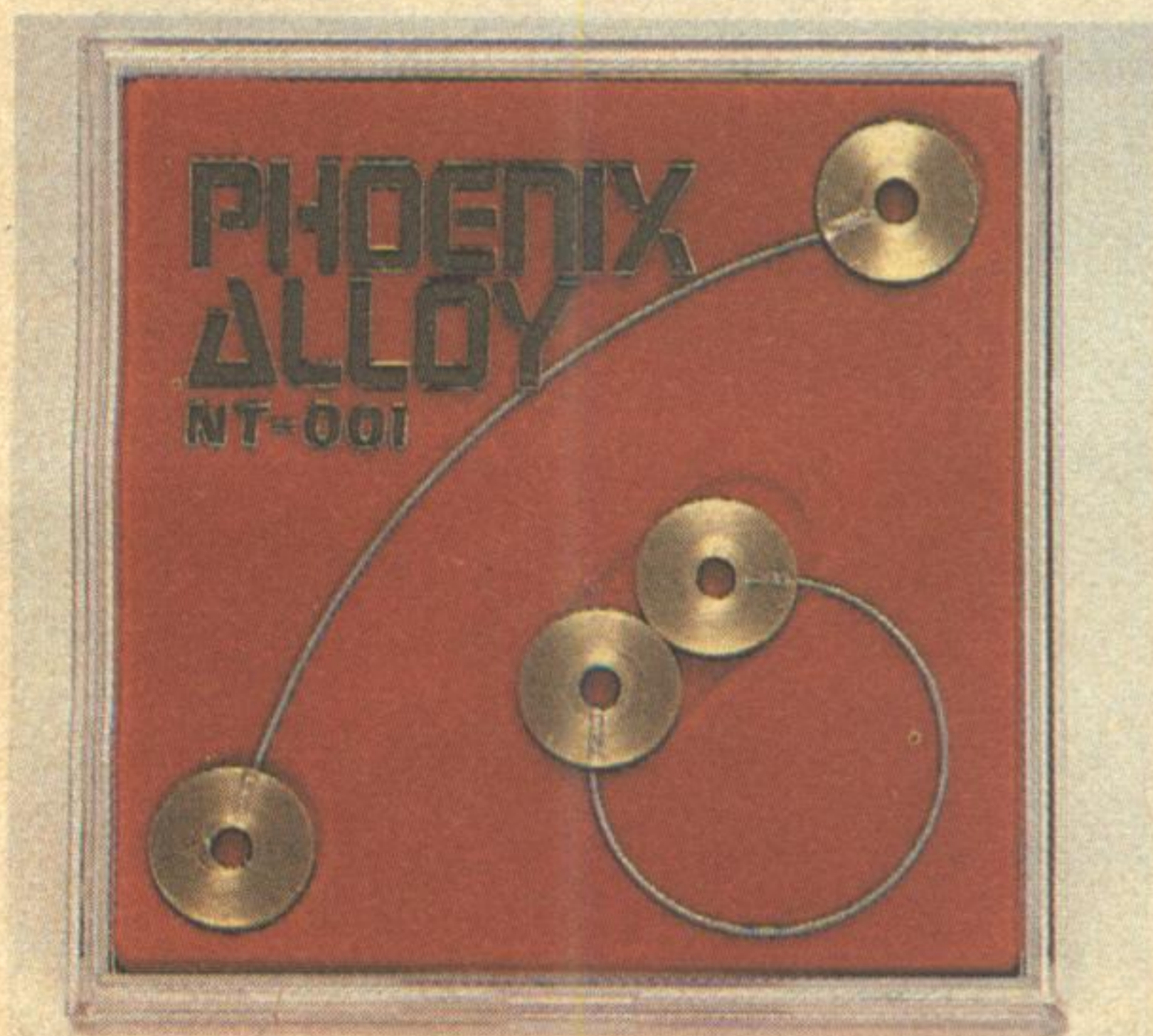


だから、人間の体温で、ある
いは熱湯で、もっともっと高
い温度でと、その用途によっ
て性質を決定できるわけだ。

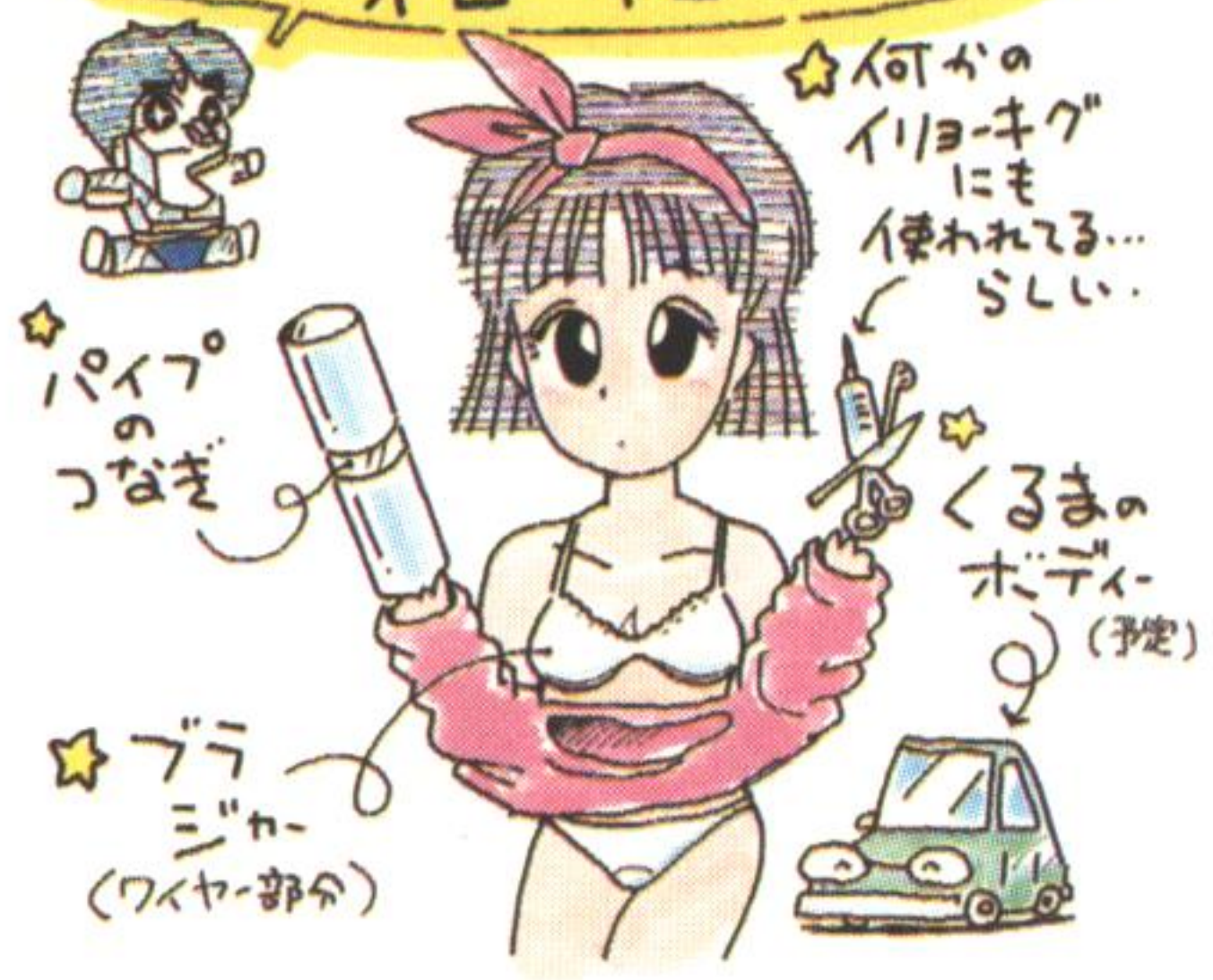
では、現在の時点で、どの
ような使いみちをされている
のでしょーか? 最も数多く、
商売として成立している例は
パイプの継ぎ手、つまりパイ
プとパイプを継ぐ金具の部分
だ。飛行機の部品として立派
に活躍している。

そのほかにも、動力エンジ
ン(形状記憶合金の変化しよ
うとする力を動力に変換する
もの)、医療用の素材など、多
岐にわたった使用法が考えら
れ実験されている。

我々M通科学技術調査委員
会(MTSTAC)で考えるに、
自動車のボディーとか、ソフ
トエアガンの的とか、そう
いうものに使ったらハッピー
だろうなあ! と思う。



ケージョキオクゴキン
イロ・イロ!



最も身近な例は、彼女の胸の内に!

じゃあ質問で一す! はい。ボクたちに最も身近な例は、なーんですか? そうだねえ、ちょっと前までは形状記憶合金を利用したオモチャなんか売られていたんだけど、今はもう、あまり手に入らないみたいだから、まー、強いて言えば“ブラ”かな?

ヒエーッ! ブラ!? ブラという、女の人が身につけてナニをナニするものですよね!? それです、それ。すこし詳しく説明しよう。

ブラといっても、その形、種類は多種多様、何百種類も



◆◆ワコールの形状記憶合金ブラ、“こちE-II”(左)と“こちEワイバックブラ”。わーい。

あるんだそうだ。その種類を大きく2分すると、ワイヤー有り、ワイヤー無し、と、その構造にワイヤーが使われているか否かで大分できる。ワイヤーとは、いわゆる針金。アンダーバストのカーブに沿って弧を描いた形をしていて、胸全体のシルエットを整える働きがある。つまり、ムギュッとバストを“造形”するわけ。

さてそのワイヤーに、しずく型の形状記憶合金ワイヤー

を採用したのが(株)ワコール。摂氏25度以上になると、つまり身につけると、あらかじめ記憶された形になり、それがバストの理想的ラインとなる。弾力性もあるので違和感なくフィットするという、男性にはわからないんですけどね、そういうことなんだって。

最先端の合金が、彼女の胸に存在するとは。周りに持っている女性がいるなら一度、ご対面を願ってみては(!?) 完

告知

①MSX通信では、勇気あるりりしいアルバイトスタッフを募集いたします。MSXに興味があつて、ギトギトしたパワーをお持ちのあなた! 待っています。履歴書に写真をそえて、右のプレゼントの住所の、『M通アルバイトスタッフ募集係』までお送りください。採用見込みの方には、こちらからご連絡いたします。集え若人よ、ランラン!

②M通は、そう! みなさんが作るページです。各コーナーに、どしどしおたよりをお待ちしています。古いけどこんなおもしろいゲームがあつたぞ! 新素材研究で、これの特集してください! などなど、キミの意見を反映させよう。また、こういうコーナーを作ったね、なんていう積極派の声もほしかったりする。まあ、よろしくたのむ。

プレゼント!

今月のプレゼント。“魔城II”を5本、“火の鳥”を5本、コナミ・キッズクラブバッチを20個! 下記住所へ。

☆宛て先
〒107 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
ログイン編集部
『MSX通信なんですけど』係

MSX tsūshin SPECIAL ISSUE 2

LOGiN 6月号特別付録

COVER PHOTO BY MARIO NODARI ©IMAGE MAKERS

月刊ログイン 昭和62年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第6号 通巻54号