

昭和63年9月19日発行(毎月1回)10日発行(第2巻)第9号(通巻18号)昭和62年9月11日第三郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX FAN

●特別付録

〈迷える勇者に贈る〉  
イースの本

## イースII冒険ガイド

●NEW

### 王家の谷 エルギーサ の封印

クリムゾン

第4のユニット2

ミュール

マグナム危機一髪

激走ニャンクル

ボールブレイサー

アクロジェット

お嬢様くらぶ

●LIST

### ゲームプログラム10本

●秘情報満載

〈激ペナ大会・全国版ニュースNo.2〉

## 増ページ ゲーム十字軍

ザリタイン・オブ・インスター

# RITYPE

●ATTACK



1988

SEPTEMBER

390YEN

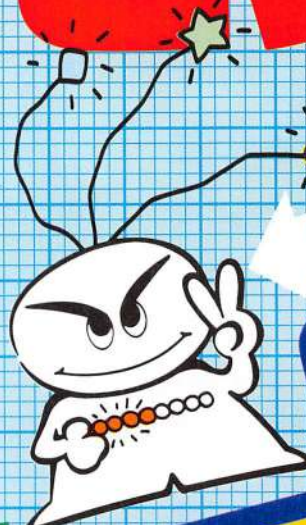
# 09

# センサ

## 温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで  
MSX2につなげてやりたいハウダイ!

- 「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての「センサー体験」へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロくなる!!



センサーキットくん



ドクターDの解説書付属



新発売

温度、光、音。  
3つのセンサーで  
MSX2を遊びきる。

センサーキット

HBJ-H081C

¥6,800

(MKU上、V-RAM128K)  
© SONY DENPA

センサーキットと  
MSX2。  
これは新しい  
オアソビなのだ。

●(温度センサー)の体験画面。センサーの先つちよを指でつまむと、キミの体温で博士が汗をかきたす。

まず、**温度** センサーで腕ならし。

応用作品例①  
真夏日(気温30以上の日)感知機  
まずモニター画面上に「センサーキット」に組みこまれたグラフ画面を呼び出す。グラフ上30°Cになったら、画面に数字が出るようにプログラムしておく。あとは、温度センサーを窓にセットするだけ。30°Cになったらプールに行ってもよいという約束を、お母さんと交わしておこう。



**HITBIT** MSX2  
MSX周辺機器製作マニュアル  
(仮題)電波新聞社より近刊  
センサーキット応用例他を満載!

# 何とあそぼ?

# キットだ。

センサーキットを  
発明したドクターD



●(光センサー)  
体験画面。暗闇の中、  
グッスリおやすみ中の  
博士。センサーを光にか  
ざすと、アレッ、まぶしさに  
目をつむってしまう博士。

さらに、**光** センサーにすすめ。

応用作品例②  
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセッ  
ト「センサーキット」にあらかじめ組みこ  
まれているプーサー音を運動させれば、  
朝の光を感じて、MSX2は目覚  
ましアラームに早がわいた ●他  
に、(コキアリ感知機)(台所  
のある場所を通った(=光を  
ささきった)コキアリの数を  
測定するなど、お  
母さんの役に立  
てる!



作品  
募集!

キミのアイデア、  
待ってるぞ!

この夏、「センサーキット」でチャレンジだ!  
「エレクトロニクス  
工作コンテスト」に応募しよう

●電波新聞社主催/ソニー他協賛  
7月1日〜9月30日 ●くわしくは、①商品付録の応募のご案内、又は  
②ラジオの制作3月号を参照下さい。

そして、**音**

センサーに挑戦。

応用作品例③  
音で占う自動おみくじ  
グラフ画面上である音の大きさになつたら、  
「大言」「吉」「凶」などのあらかじめ用意し  
た画面が出てくるようにプログラム。あ  
たは音センサーに向かって手をた  
たくだけでその音の強さで自動  
占いてくれる ●他に、大声  
大会にも使えるぞ



“センサーキット遊び”を  
極めるなら、パワフルな  
パソコン入門機、F1Ⅱ!

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲー  
ム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き  
●かな・CAP等の集中インジケータ



F1Ⅱ HB-F1Ⅱ  
¥29,800

ゲームも、プログラムも。  
実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ター  
ボ、ポーズ機能搭載●かな・CAPロック等の  
集中インジケータ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD  
¥54,800



キミのF1Ⅱを強力  
ディスクマシンに。

●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身  
させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2  
DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1  
Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800



いいアイデアなら、高性能で、  
プリントアウト。

●切り換え一発/6種のマルチフォント  
●音の静かなサーマル(熱転  
写)方式による美しい印字  
高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800



遊びが進化するなら、  
鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが  
欲しい。14型・アナログRGBモニターディ  
スプレイ ●2000文字表示のブラック  
トリニオン管の採用で、ダントツ・キレイ  
ビデオ入力つき  
F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



MSX<sub>2</sub>のワープロ!!  
文字の修飾機能も豊富で、  
アッと驚く変換速度。  
これはスゴいと、  
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX<sub>2</sub>専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteII。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

\*MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

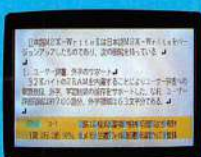
▶日本語MSX-WriteIIの主な特長 ●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能：RAMディスクへの書き込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 ほんご エムエスエックス・スライトII  
**MSX-WriteII**

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX<sub>2</sub>専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンのみで使用できます。  
MSX<sub>2</sub>は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。  
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。  
一太郎は、株式会社システムズの商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：[日本語MSX-Write]優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキを返信ください。



●カタログ送付：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー



オヤジが舌をまいた。  
本格派MSX<sub>2</sub>ワープロソフト  
新発売!!



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

### FAN ATTACK ★2大ゲーム徹底分析!

全8面のマップと連続写真で攻撃方法を分析



## R-TYPE .....6

前半64ルートをあらゆるデータで徹底分析



## ザ・リターン・オブ・イシター

呪文の解説 .....14  
データ集 .....71

### FAN NEWS ★おもしろい新作9本紹介!



掘って掘ってジャンプっのアクションパズル

## 王家の谷 エルギーザの封印 .....96

## ドラクエIIタイプの3人パーティRPG クリムゾン .....100

## 美少女プリンセスが活躍するSF・AVG 第4のユニット2 .....102

## ボードゲームみたいな惑星開拓競争 ミュール .....103

## 拳銃で悪漢を倒すアクションゲーム マグナム危機一髪 エンパイア シンディー1931 .....104

## ファミパロの主人公たちがレーシング 激走ニャンクル .....105

## SFチックな設定の1人対1人のサッカーゲーム ボールプレイヤー .....106

## アクロバット飛行の競技会をシミュレート アクロジェット .....107

## 大貧民ばいカードゲーム。目的はもちろんエッチ! お嬢様くらぶ .....108

## 発売中のゲームを再チェック

## ON SALE ●今月は6月15日から7月14日まで .....95

## 新コーナーもできてますます充実の超新作情報

## COMING SOON .....109

●サイオブレッド/めそん一刻・完結篇/ぎゅわんぶらあ自己中心派/ウイングマン・スペシャル/アークス/アルギースの翼/三つ目がとおる/GCARD/ソープランドストーリー/華三鼓 .....ほか

## 新製品の発売日はここを見ればバッチリ!

## MSX新作発売予定表 ●今月は7月27日現在の情報 .....115

特別付録

迷える勇者に贈るイースの本  
全5章+ウル技2本



## イースII 冒険ガイド

FFBから独立1周年記念の模様替えあり

## 増ページ ゲーム十字軍 .....18

●一石にかける青春/イース/イースII/ドラゴンクエストII/シャロム/ファミリーボクシング/ハイドライド3/拔忍伝説/激ペナ .....ほか

なんでも情報かんでも紹介ほんでもってルンルン

## FAN FAN BOX .....30

●やっぱり売れてる『ディスクステーション』 .....ほか

今月の目玉は、超爆笑RPG

## ファンダム .....36

●1画面6本+手作りマニュアル付き『まものクエスト』ほか3本

## ファンダムハウス .....65

## MSXの音楽とサウンド .....66

夏休み3本立てプログラムコンテスト、しめ切り間近!

## 夏休みプログラムコンテスト 応募要項 .....35

## FAN STRATEGY

## 信長の野望〈全・国・版〉

年貢率100%で富国強兵 .....68

直轄地の大名を暗殺して総大将を病死させる .....70

MSXの可能性を探る

## 新連載 FAN RADAR

手紙の文章をMSXが考えてくれる

## HAL NOTE 直子の代筆 .....92

## FAN CLIP 激ペナ コナミ・福武茂氏 .....116

たくさんのゲスト&ビギナー待ってます!

## THE LINKS INFORMATION PAGE .....90

## 読者プレゼント ●掲載ソフト60本プレゼント .....76

アールタイプ

アイレム  
☎06-535-4888  
9月発売予定

媒体	
対応機種	MSX / MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	7,300円

# R-TYPE

サンプル版でプレイした感じをありのままに伝えたい。攻略シーンの動きをビデオのようにわかりやすくしたい。だから、9分割マルチ画面と、マップの上を走るカタカナBGMという新技術を開発したのだ。

## STAGE.1

自機、R-9の行く手にはじめて現れるのは、上下に揺れながら迫る戦闘機群。ひたすら連射すれば倒せるザコだ。

戦闘機をかわして、反物質エネルギーをさまざまなエネルギーに増幅できる生命体「フォース」を味方になると、R-9よりしく波動砲を撃つ敵「スキャン」が出てきた。こい

つはかたい。波動砲を使ってやっつと破壊。と思いきや「キャンサー」が群れをなして狭くなった進路の先で待ちかまえている。フォースを利用しつつ、連射でけらせ。

ステージ1の中盤、反時計まわりに回転しつづける輪のような敵「ゴンドラン」登場。なわとびに入るような感じでタイミン

### いちばん長い、腕だめしステージ

グをとり、ただひとつの切れ目に入っていく。輪の中でどんどん攻撃して、入ったときと同じくなわとびの要領で脱出した。そこへ突然、迎撃ミサイルが迫る。モビルスーツのような敵「タブロック」の攻撃だ。このミサイルはへたによけるより撃ちまくったほうが得策。装備が充実していれば十分戦える。3体のタ



ブロックのあと、前方に巨大なエイリアン「ドブケラドブス」の触手のようなシッポがうごめく。腹の顔めがけて反射レーザーで攻撃しまくれ!

BGM

ジャンジャンジャララン〜テテテテテテテテテテテテテテジャンダラリラジャジャツジャジャツジャジャツジャジャツジャン〜チャツチャツチャツ

スタート



### キャンサー

狭くなった進路の先に群れをなしている。自機の高さに合わせるように移動。あまり強くないが、数が多いのでやっかい。



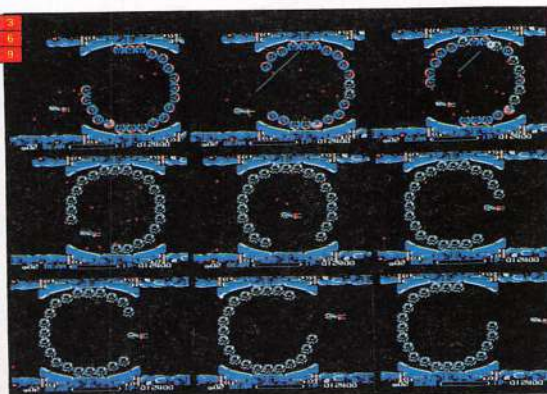
①緑色のロボットがスキャン。その先に待ち受けているのがキャンサー群。せまくなった進路に注意して、連射で倒せ

### ゴンドラン

はじめ左下にある違う形をした部分が弱点で、そこを撃てば倒せる。右の9分割マルチ画面で通り抜けるタイミングなどを見てほしい。MSX版のゴンドランは動きが速いので、スピードアップしてないとつらい。

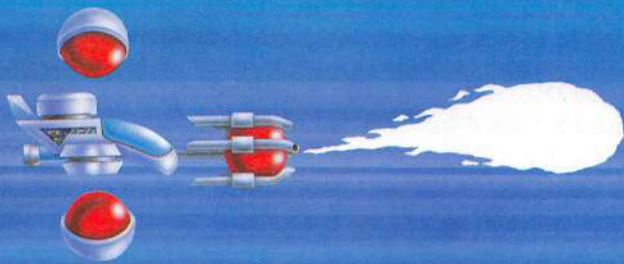


②ゴンドランの輪のなかへ



③写真は左上の四角の番号順に見る。時間を追って進んでいるのだ

# のすべてを マルチ画面で 特別中継



## 波動砲とレーザーを使いわければ楽勝!!

『R-TYPE』の R は Ray (レイ: 光線) の頭文字。だからこそ、フォースを付けた R-9 がユニットを取ると、そのときに装着される Laser (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation: 強力な光を出すための装置) からいろいろな光線が発射できるわけだ。これこそ『R-TYPE』でしか味わえないノリで、連射で敵をやっつけていくときの快感がなんともいえない。

光線とはイメージが違うが、波動砲のおもしろさというのも他のゲームと一線を画している。いつもは単発で使ってしまうエネルギーをため、一撃必殺の巨大なエネルギーの塊を敵に向かって放つ、その豪快さがたまらない。

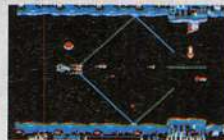
ふつうのエネルギー砲と波動砲、そして3種類のレーザーという5種類の武器を使いわけ、一気にステージ8まで攻略しよう。



### 波動砲

① 波動砲を撃つときは十分にエネルギーをためて

② エネルギーがたまるところでブンッと発射!



**反射レーザー**  
障害物にあたると反射する。前と斜め前2方向の3方向に同時に撃てる



**対空レーザー**  
赤と青の光線が交差しながら進んでいく。もっとも威力のあるレーザー



**対地レーザー**  
撃つと上下に飛び地面をほうようにして進み、地上の敵を倒してくれる

ラリラチャッチャッチャッタリラチャッチャッチャッタリラチャッチャッチャッチャ〜ジャンジャンジャジャンジャジャンジャンジャジャラーラジャンジャンジャジャン……



## BOSS ドブケラドプス

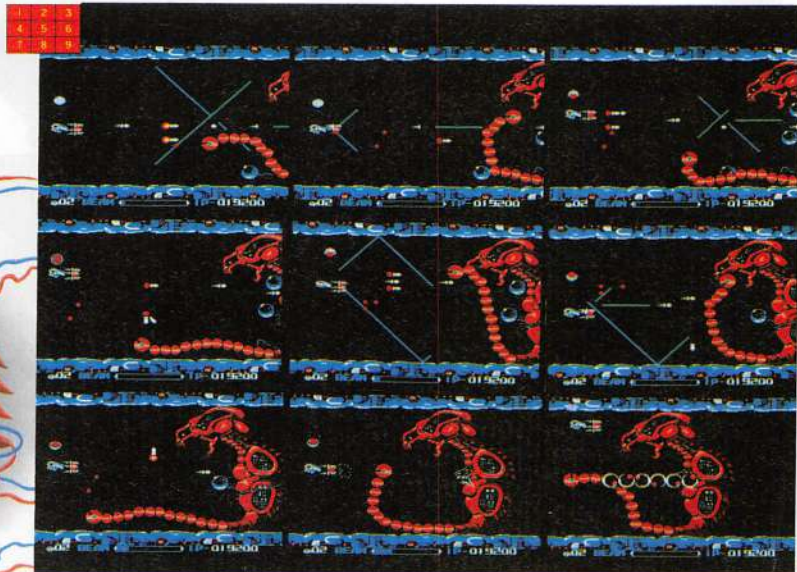
### 弱点は腹の顔

ステージ1のボスキャラ。触手のように動くシッポが気色悪い。

弱点は全身が画面におさまってから腹の部分に出てくる顔。

ここに波動砲がフォースを撃ちこめば倒せる。ただし、敵も顔の部分から攻撃してくるので、

十分注意しないと倒すまえにやられてしまう。ぐすぐすしていると向かってくるので速攻あるのみ!!



※画面は開発中のもの(MSX2)です。©アイレム

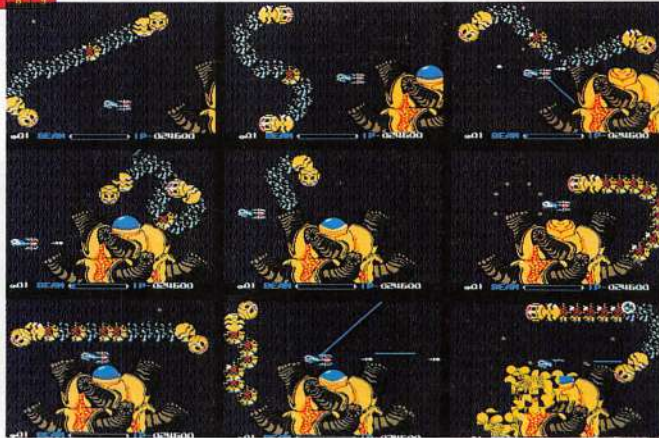




## BOSS ゴマンダー



1	2	3
4	3	6
7	8	9



弱点はまばたきする目

ステージ2のボスキャラ、ゴマンダー。こいつ自身は、なにも攻撃してはこないが、まわりにぐねぐね動くインスルーをはべらせている。弱点は中央上部のまばたきする目のような部分。インスルーをかいくぐってそこをねらうのだ。インスルーは外側に見える4本の管を出たり入ったりしながら、体を破裂させて攻撃してくる。インスルーの動きのパターンを読んで安全な場所を探し(ゴマンダーの目のわきあたり)、そこに待機してゴマンダーを攻撃するチャンス待つのだ。

ワータターーンジャジャツツツジャジャツツツ〜ジャンジャンジャジャンジャンジャンジャンジャンジャジャラーラ……



◎ちょうど巨大戦艦の後ろのあたりまで来たら、フォースをいったん離して後ろに付け換えよう。ここで換えたら一気に攻めることも可能になる。上部中央までまわりこめ



## MSXでやった MSX2では画面が違う

『R-TYPE』は、カートリッジをMSXに差しているか、MSX2に差しているかで画面のようすがすこし違ってくる。キャラクターの形はそう変わらないのだが、色はずいぶん違う。MSX2のほうが多くの中間色が使われていて、ややキレイに見えるかなという感じだ。下の写真では2面の背景と敵キャラを比べているけど、MSXの

赤い部分がMSX2では茶色っぽい色になっているのがわかるかな? この程度の違いというわけ。また、MSXとMSX2では画面(スプライト)の表示能力に違いがあるため、MSX、MSX2の両方でプレイした感じでは、MSXのほうがやや自機などのスプライトで表示されているキャラがチラつく。ゲームにはたいして影響がない程度だけだね。

MSX 画面の感じが少しだけ変わる

たとえばここ



こんなところも

◎ステージ2のガウバー。MSXとMSX2では部分的に色が違っている。ここでは、ガウバーの横腹がMSX2で見ると茶色になっていたりする





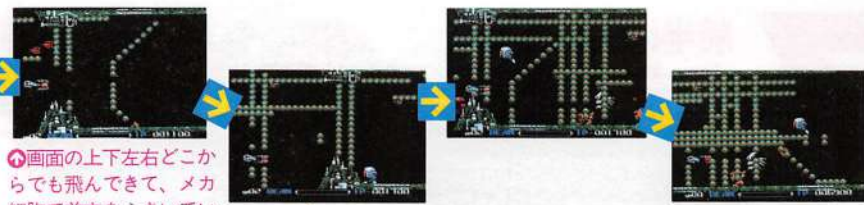
BOSS

# コンパイラ

弱点は緑色の目

3体に分離して攻撃してくるボス。弱点は3体それぞれにある、緑色の目のような部分。分離したときにうまくねらうのが正解。コンパイラは上下左右に動くので、逃げ

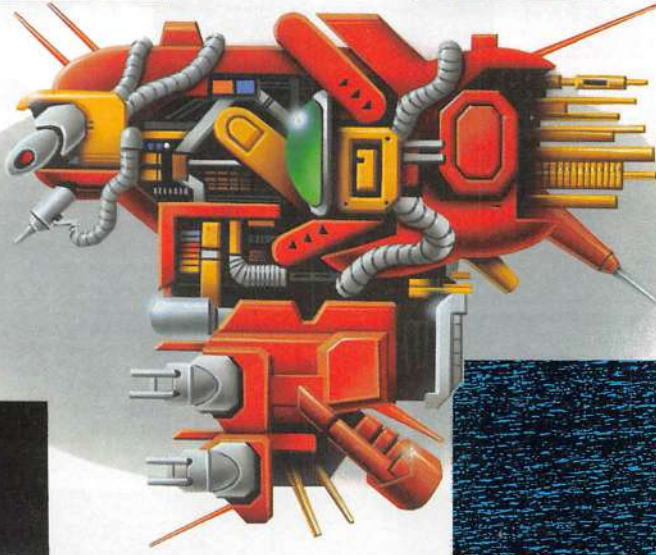
方も工夫しないとスミに追い詰められてしまう。コンパイラの右側にいるとレーザーで攻撃してくるので、なるべく右の真横には並ばないようにしよう。それほどきつい敵ではないはずだ。



画面の上下左右どこからでも飛んできて、メカ細胞で前方をふさいでいく。つねに8方向に注意をはらってよう



ヤジャラーラ……



ーンタンタンターンタンタラリラリロリロタラリラリロリロテテテテテテーンテテテテテテテーン〜ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジャ……

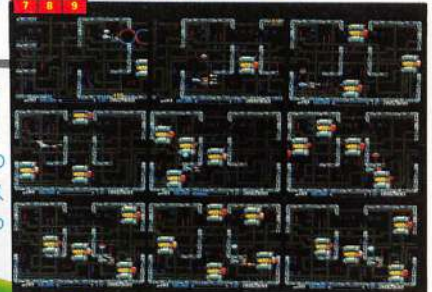


赤い弱点は中央の部分

BOSS

# ベルメイト

緑の苔に包まれたベルメイト。弱点は苔に隠された本体中央の赤い部分。こいつは苔を飛ばして攻撃してくるので、最初は敵をねらわなくてもいいから、ひたすら撃ちながらよけることに専念してチャンスがくるのをガマン強く待とう。



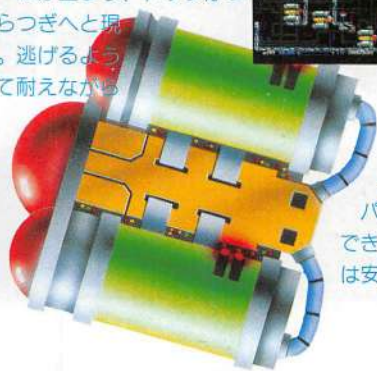
つぎからつぎへとドップが出てくる。こいつらをかかわすのだ

# ドップ(パターン?)

ステージ6のボスキャラの代わりのドップ。最後の部分ではスクロールが止まり、ドップがつぎからつぎへと現れる。逃げるようにして耐えながら

動速度が速いので、ステージ6のまえまできにかならずスピードアップしておきたい。というよりはノーマルのスピードではよ

けることすら難しいのだ。はじめに出てくるやつは1列に流れていく感じなので慎重に進めば抜ける進路はいくつかある。



撃ち続けるしかないだろう。ここでのドップの動きにはパターンがあるので、そのパターンを覚えればKOできる。L字の壁のすぐ下は安全だぞ。





④ポルドはR-9の何倍もデカイ。突然、後ろからやってくるのだ。油断はできないぞ

が狭いので、これだけでかい敵が出てくると、壁に突っこむなどのイージーミスもありがちなので注意しよう。また、こいつはとてもかたいので、倒せないときは無理せずあきらめよう。

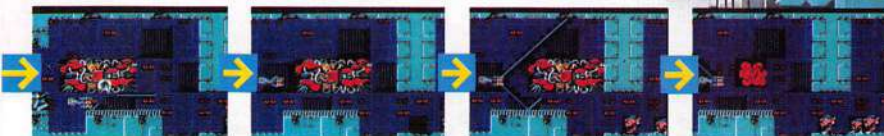


弱点は青く光る部分

BOSS

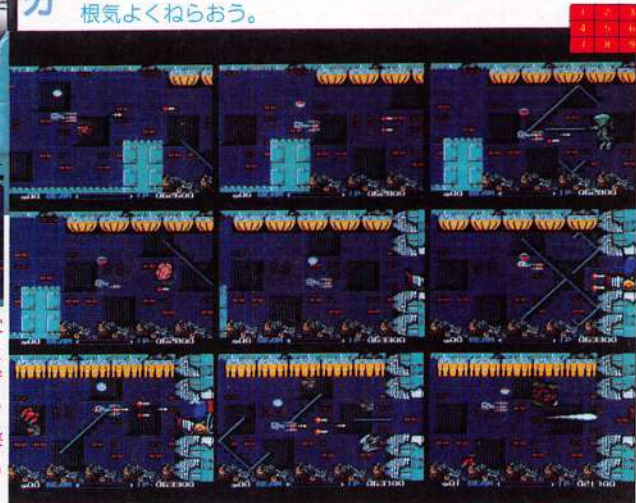
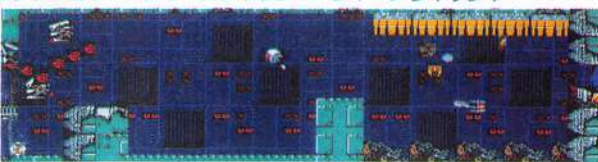
## ブロンク

ステージアのボスキャラは「ゴミだめ」のなかにいる。ブロンク自身は、右側中央で顔を出したり引っこめたりしているやつだ。上の穴から落とされてくる大小さまざまなゴミをかわしながら、ブロンクをねらうのだ。弱点はちょこっと見えてる青く光る部分。出てきてはすぐに引っこんでしまうので、うまくねらって撃たなければならない。ゴミをよけながら、根気よくねらおう。



ラタラリロリーンジャンジャツジャージャンジャツジャー……

④ポルドの登場シーンの連続写真。突然後ろから出てきた感じはわかるかな。ちょっとずつずれてきているので、R-9をポルドの下にもぐりこませてから攻撃しまくれば、いくらかたくても倒せるはずだ



ポイントはフォースを前に飛ばす



④前に付けておいたフォースをミサイルでも撃つかのように飛ばして中に入れる



## R-TYPE最新情報

### コンティニューは何回でもOK

MSX版の「R-TYPE」は、PCエンジン版などに使われたクレジット制は採用せずに、コンティニューは何度でもできるようになるそう。ゲームを遊ぶ側にしてみれば、そのほうがうれしいね。

### 2周目もしっかり入っている

じつは、開発当初MSX版は容量の問題で、いくつかアーケード版にあるものが削られるかもしれないという話があった。その中にMSX版は、2周目は削って、代わりに難易度を設定できるようにして2周目と同じような感覚を味わってもらおうという話があった。容量の問題で入らないのなら仕方ないとは思っていた

のだが、MSX版にもなんとか2周目が入ることになったらしい。ここまでやったのだから、よりオリジナルにちかくなってほしいよね。1周目が終わっても、まだまだ2周目で楽しめるぞ。

### エンディングはオリジナルのまま

発売前だがエンディングのことをいってしまう。MSX版「R-TYPE」のエンディングもオリジナルと基本的には変わらないそう。R-9がたくさん飛んでくるシーンはとってもカッコいい。ぜひMSXでも見たいもの。



④まだ見られないけど、このあとにエンディングが

### FM音源で聞いてみたBGM

「R-TYPE」は松下から発売されているFMパックに対応していて、BGMは迫力あるFM音源で楽しめる。今回プレイした「R-TYPE」のサンプルには、もうFM音源のデータが入っていて聞くことができた。MSX版を発売すると聞いてはじめて取材に入ったときから、ぜひFM音源でと必死に頼んでいたかがあったというもの。FM音源のBGMはすごいぜ。

ふつうは爆発音が入るとBGMが音飛びしてしまったりするが、FM音源ならまったくへいき。BGMに爆発音がかぶさって鳴る。ボスキャラのBGMはいつでも重々しく、ステージリアのBGMはいつでも美しい音色になる。といった感じで効果抜群なのだ。

64もある魔法の呪文と127もある部屋  
を2か月にわけてバッチリ分析!!

もうすぐMSX 2版『ザ・リターン・オブ・イシター』が発売。そこで、カイの呪文の紹介と71ページからはドアのつながりなどデータで攻略。

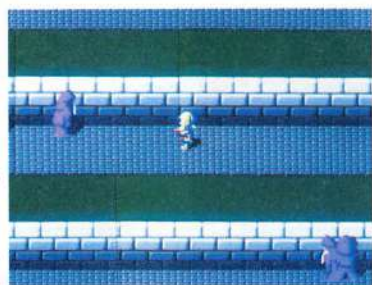
ドルアーガの塔



◀前作に引きつづき、ゲームの舞台となるドルアーガの塔。この中に127の部屋があり、モンスターがひしめきあっているのだ

こんな部屋が127もある

◀各部屋は右のマップと同じで15画面ほどの広さだ。部屋数を考えるとゾーンとしてしまう



ザ・リターン・オブ・イシター  
イシターの復活

迷路の塔から  
脱出するのだ

前作「ドルアーガの塔」のラストからこのゲームが始まるのはもう知っていると思う。黄金の騎士ギルが、助けた恋人のカイとドルアーガの塔を降りていくというわけだ。ただし、ドルアーガの塔は60階建てだったはずなのに、今回の塔は、迷路状に127も部屋（ルーム）がつながっていて脱出はとても困難だ。

各部屋にはドアとカギがあって、カギを拾ってドアを開け、つぎの部屋に行くというのがゲームの基本的な流れ。ドアやカギは8色にわけられていて同じ色のカギでないとドアを開けることはできない。このへんのド

アどうしのつながりは、71ページに載せてあるので参考にね。

ギルもカイも、敵（モンスター）を倒すと成長していく。ギルは敵を倒すごとにバイタリティ（体力）が増えていき、カイはマジック・ポイントが上がり使える呪文の数が増えていく。全部そろると呪文の数は64種類にもなるので、しっかりと特徴をつかんでおかないと、なにひとつ役に立たないうちにやられてしまう。部屋や、敵ごとに呪文を使いわけるのがポイントだ。というわけで、このあとに64種類すべての呪文を紹介しているのでしっかり見ておこう。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

ナムコ  
☎03-756-7651  
9月中旬発売予定



# カイが使う64種類の呪文を総チェック!!

64種類もあると、よっぽど頭がよくないかぎり、ゲーム中に呪文をサツと選んだりしてられない。そこで、いざというときのた

め、呪文の効果、その他もろもろを、まとめてみた。呪文は6分野ある。各分野ごとに効果の高そうな呪文をチェックしておこう。

## ATTACK(攻撃の呪文)

文字どおりモンスターを攻撃するときに使われる呪文。すべて画面になんらかの変化があるので、6つにわかれた呪文の中ではハデな魔法。最初から持っているのは、「フライング・ディスク」まで、最初のうちは「ファイアー・ボール」で敵を倒してがまんするしかない。そのうちマジック・ポイントが上がれば少しずつ増えてくる。モンスターによっては呪文が効かないやつや、限られた呪文しか効かないやつもいるのでムダにならないように、使う相手や状況をよく考えて効果的に使おう。

**Fire Ball** ファイアー・ボール 消費MP: 0 有効時間: 飛行中



火の玉を撃つ呪文。ゲームスタートから使えてマジック・ポイントも消費しない。バンバイヤ、スライムに有効

**Flying Disk** フライング・ディスク 消費MP: 2 有効時間: 飛行中



空を飛んで攻撃してくるバットにも有効な円盤を投げる呪文。威力はファイアー・ボールの10倍。4連射可

**Lightning Bolt** ライトニング・ボルト 消費MP: 4 有効時間: 飛行中

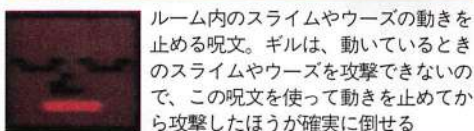


飛行速度の速い電撃を撃つ呪文。ブルー・ナイトならこれ1発で倒せる。ファイアー・ボールの23倍の威力

## ASSIST(援助の呪文)

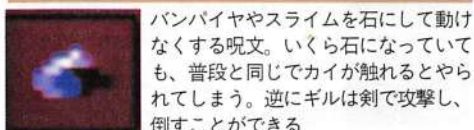
援助の呪文は、ギルやカイの危機を救ってくれるありがたい呪文。使い方ひとつで、すごく役に立って、ルーム・クリアにとっても有利になることも。わりと地味な呪文が多いけどあなどれないのだ。

**Sleep** スリープ 消費MP: 4,096 有効時間: 同ルーム内にいる間



ルーム内のスライムやウーズの動きを止める呪文。ギルは、動いているときのスライムやウーズを攻撃できないので、この呪文を使って動きを止めてから攻撃したほうが確実に倒せる

**Rock Hold I** ロック・ホールドI 消費MP: 11 有効時間: 約4.5秒



バンバイヤやスライムを石にして動けなくなる呪文。いくら石になっていても、普段と同じでカイが触れるとやられてしまう。逆にギルは剣で攻撃し、倒すことができる

**Fire Element** ファイアー・エレメント 消費MP: 8 有効時間: 飛行中、燃焼中



ファイアー・ボールの50倍の威力を持つ炎を画面中に4個まで作れる呪文。飛距離も自由に変えられるのだ

**Press** プレス 消費MP: 16 有効時間: 一瞬



バンバイヤ、スライムの一部、バット、スネークなど画面の敵を一気につぶす。楽に敵を倒せる便利な呪文

**Spark** スパーク 消費MP: 32 有効時間: 飛行中



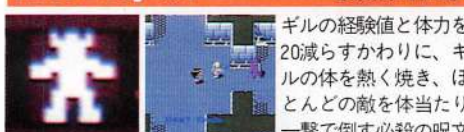
ファイアー・ボールの約150倍という威力の火花で攻撃する呪文。ウーズ類などに効果的。4発まで連射できる

**Ice Breath** アイス・ブレス 消費MP: 32 有効時間: 飛行中



下に向けて撃つ以外は敵を貫通する強力な呪文。少し離れて撃ったほうが威力が増す。ウーズやナイトに有効

**Heat Body** ヒート・ボディ 消費MP: 64 有効時間: 約4.5秒



ギルの経験値と体力を20減らすかわりに、ギルの体を熱く焼き、ほとんどの敵を体当たり一撃で倒す必殺の呪文

**Fire Explosion** ファイアー・エクスプロージョン 消費MP: 128 有効時間: 飛行中



飛距離を自由に変え、爆発を起こせる呪文。ハイパー・ナイトでも1発で倒せる強力さだが、実用価値は低い

**Thunder Bolt** サンダー・ボルト 消費MP: 256 有効時間: 一瞬



インスターの中でもっとも有名な呪文。カイを中心に雷が出て、画面のほとんどの敵を倒してくれるのだ

**Killer Cloud** キラー・クラウド 消費MP: 512 有効時間: 表示中



アキンド、ブルー・シールド・ナイト以外のナイトに効果がある。下に向けて撃つ以外は敵を貫通する

**Death Spell** デス・スペル 消費MP: 1,024 有効時間: 飛行中



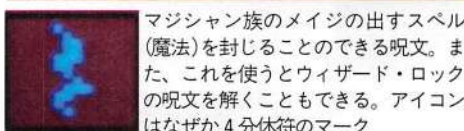
1回使うとカイの経験値が1,000も減らされるが、貫通力もあり、マジシャンやアキンド・ナイト以外に有効

**Big Burn** ビッグ・バーン 消費MP: 2,048 有効時間: 一瞬



大爆発を起こし多くの敵をいっぺんに倒す呪文。ただし、カイの経験値が3,000も減らされてしまう

**Silence** サイレンス 消費MP: 21 有効時間: 同ルーム内にいる間



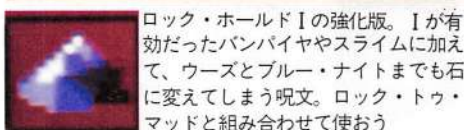
マジシャン族のメイジの出すスペル(魔法)を封じることのできる呪文。また、これを使うとウィザード・ロックの呪文を解くこともできる。アイコンはなぜか4分音符のマーク

**Smoke Screen** スモーク・スクリーン 消費MP: 42 有効時間: 表示中



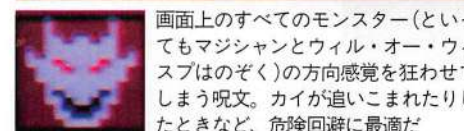
ナイトの目くらましに使う呪文。この呪文にかかると方向感覚を失い、ウロウロするのでふりきるのに使える

**Rock Hold II** ロック・ホールドII 消費MP: 194 有効時間: 約4.5秒



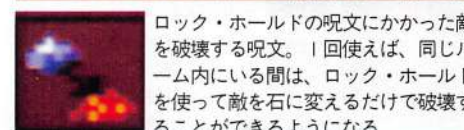
ロック・ホールドIの強化版。Iが有効だったバンバイヤやスライムに加えて、ウーズとブルー・ナイトまでも石に変えてしまう呪文。ロック・トゥ・マッドと組み合わせて使おう

**Panic** ハニック 消費MP: 540 有効時間: 約8.5秒



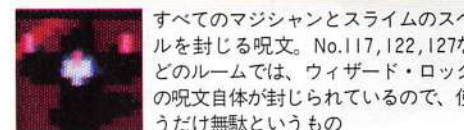
画面のすべてのモンスター(といってもマジシャンとウィル・オー・ウィスプはのぞく)の方向感覚を狂わせてしまう呪文。カイが追いこまれたりしたときなど、危険回避に最適だ

**Rock to Mud** ロック・トゥ・マッド 消費MP: 1,500 有効時間: 同ルーム内にいる間



ロック・ホールドの呪文にかかった敵を破壊する呪文。1回使えば、同じルーム内にいる間は、ロック・ホールドを使って敵を石に変えるだけで破壊することができるようになる

**Wizard Lock** ウィザード・ロック 消費MP: 6,000 有効時間: 同ルーム内にいる間



すべてのマジシャンとスライムのスペルを封じる呪文。No.117,122,127などのルームでは、ウィザード・ロックの呪文自体が封じられているので、使うだけ無駄というもの

## PROTECT(防御の呪文)

これまた読んで字のごとく、ギルやカイをおそろしい敵モンスターから守ってくれる呪文。とくにカイは、モンスターに触れただけでやられてしまうというぐらいの弱さだけに、防御の呪文でうまく守ってあげないと。

**Shield** シールド 消費MP：1  
有効時間：同ルーム内にいる間



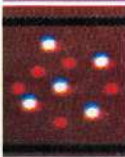
この呪文を使うとマジックポイントが1減る。だけど、ギルの防御力が上がって、受けるダメージを2分の1にしてくれる。ゲーム・スタート時から使えて、ギルくんをしっかり守ってくれているありがたい呪文だ

**Protection** プロテクション 消費MP：1  
有効時間：同ルーム内にいる間



カイのまわりにフィヨフィヨとしたバリアを張る呪文。使用中、色がかわるのは、そのときのプロテクションの強さを表している。同ルーム内では効果が続くのもうれしい

**Neutralize Spell I** ニュートライズ・スペルI 消費MP：9  
有効時間：同ルーム内にいる間



なんどもなんども試してみても、なんの効果も得られないむなしい呪文。もともとの呪文の意味は「スペルを無効にする」ということらしいけど、ぜんぜん効果がない。やっぱりむなしいだけの呪文なのだ

**Reflect Spell I** リフレクト・スペルI 消費MP：21  
有効時間：同ルーム内にいる間



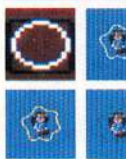
マジシャンやスライムの出すスペルを正面はもちろんのこと、斜め前から受けてもはね返すことができるようになる呪文。ただし、スペル・シールド封じなどは受けてもわかりにくいので十分に気をつけよう

**Shield Redline** シールド・レッドライン 消費MP：39  
有効時間：同ルーム内にいる間



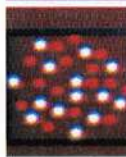
シールドの呪文をパワー・アップさせた呪文。ギルが敵から受けるダメージを通常の3分の1まで減らすのだ。ギルの場合、わりとふだんからこの呪文を使って戦うことが多いようだ。重要な呪文のひとつだ

**Protection Large** プロテクション・ラージ 消費MP：63  
有効時間：同ルーム内にいる間



プロテクションをずっと強化したものがこの呪文。カイが移動するときにはかせせない呪文のひとつだ。プロテクション同様、やはり色わけされていて、黄、緑、白の3段階に強さがかわるのだ

**Neutralize Spell II** ニュートライズ・スペルII 消費MP：142  
有効時間：同ルーム内にいる間



この呪文も、先に出てきたニュートライズ・スペルIと同様で、期待だけさせておいて、じつはなんの役にも立たない呪文らしい。それとも、なにか隠れた効果があるのかも……。とりあえずは意味のない呪文だ

**Reflect Spell II** リフレクト・スペルII 消費MP：303  
有効時間：同ルーム内にいる間



マジシャンやスライムの出すスペルを真うしろ以外ならどの方向からでもはね返すことができる呪文。ただし、ハイパー・ウィザードの出すスペルだけは斜めうしろのスペルもはね返すことができない

**Shield Blueine** シールド・ブルーライン 消費MP：30  
有効時間：同ルーム内にいる間



この呪文でギルの防御力は最大までアップできる。ギルが敵から受けるダメージもいっきに4分の1まで減り、この呪文が使えればラストまでいってもわりと楽に抜けられるはず。基本的にはラストのあたりだけで使うのだ

**Sword Barrier** ソード・バリア 消費MP：453  
有効時間：同ルーム内にいる間



カイのバリアの中でもナイトに対して防御力が高い。ただし、リザードマンやリザード格のナイトには効果がないようだ

**High Speed** ハイ・スピード 消費MP：1,810  
有効時間：同ルーム内にいる間



ハイパー・ドルイドとハイパー・ウィザード以外のマジシャンのスペルならば、ギルが一瞬消えることでかわすことができるようになる呪文。これさえあれば敵のスペル攻撃だって、こわくはないぞ

## SPECIAL(特別な呪文)

攻撃、防御、認識、治癒(ちゆ)、援助の5つの中に入らなかった特別な呪文だけを集めたのがこれ。ちょっと変わった呪文が多く、思いがけないような効果の呪文があるかもしれない。意外なところで意外な効果を発揮して助けてくれるぞ。

**Blue Crystal Rod** ブルー・クリスタル・ロッド 消費MP：3,674  
有効時間：同ルーム内にいる間



この呪文で、たまにあるトレジャー・ボックス(宝箱)の中身が取れるのだ。ブルー・クリスタル・ロッドは、女神イシターの力の源であり、これを無事に持ち帰ることが「ザ・リターン・オブ・イシター」の目的でもある

**Call Gill** コール・ギル 消費MP：0  
有効時間：一瞬



画面外のどこかで迷子になってしまったギルくんを、すぐにカイの右どなりに呼びよせてくれる便利な呪文だ。ギルがカイと同じ画面内にいるとこの呪文は使えない

**See Status** シー・ステータス 消費MP：0  
有効時間：ゲーム終了まで



画面の右下に、ゲームの残り時間を黄色の数字で表示させる呪文。ゲームがはじまったら、なにはともあれ、この「シー・ステータス」の呪文をかけておこう。残り時間には注意を払っておかないとダメだ

**Dispell Magic** ディスペル・マジック 消費MP：1  
有効時間：一瞬



ハイパー・ドルイドの「スーパー・シールド封じ」というスペルを受けたときに、この呪いを解いてくれる便利な呪文がこれだ。ほかにも、スペルを弱めて、解毒しやすくさせるなどの効果もあるのだ

**Write Mark** ライト・マーク 消費MP：27  
有効時間：同ルーム内にいる間



床にZマークをつけて目印にする呪文。ただ、同じルーム内で4回使用すると、カイの呪文が完全に封じこめられてしまい、そのルームにいる間は、すべての呪文がまったく使えなくなってしまうのだ

**Extrasensory Hearing** エクストラ・ヒーリング 消費MP：88  
有効時間：同ルーム内にいる間



ゲームの内容に直接関係のない呪文もある。そのルームでのゲームのBGMを消す呪文。この呪文を使うと、カギを取ったりするような小さな音もしっかり聞き取れる。そのかわり、少しさびしくなるけどな

**Duo Dimension** デュオ・ディメンジョン 消費MP：162  
有効時間：一瞬



残り時間はそのまま、いまいるルームを最初からやりなおせる呪文。敵モンスターなども復活し、ギルにかけておいた呪文やなんかすべて無効になってしまうというので、よく注意しておこう

**Unseen Servant** アンシーン・サーバント 消費MP：428  
有効時間約4.5秒



ウィル・オー・ウィスプ意外の敵で、カイをねらってくる敵はすべて、逆にカイから離れていくという動きをする呪文。この呪文をかけて、敵をわざと追いかけてと、逃げていくようにカイから離れていくぞ

**Metamorphose** メタモルフォーズ 消費MP：1,612  
ブルー・クリスタル・ロッドを使うまで



カイ、自らが石になってしまい、動けなくなるかわりに敵の攻撃を受けなくなる。ただし、時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプの攻撃はふつうどおり受ける。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどる

**Time Stop** タイム・ストップ 消費MP：2,001  
有効時間：約8.5秒



スネークとローパーをのぞいたモンスターの動きを止める呪文。ふだん、それどころじゃなくてよく見ていられないリザードマンとかランド・アーチンなどなど、よく観察してみるのもけっこう楽しい

**Reincarnation** リイカーネーション 消費MP：2,892  
有効時間：一瞬

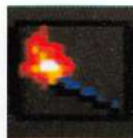


1度行ったルームも行ったことのないルームも、すべてのルームの残り時間を120にする呪文。時間切れになってしまっても、デュオ・ディメンジョンとこの呪文さえあれば、いつでもその部屋をやりなおすことができる



## LIGHT (認識の呪文)

ルームクリアを手助けしてくれるのは認識の呪文だ。ドアやカギに色をつけてくれたり、ワナのドアがどれかを教えてくれたりとなにかと便利な呪文だノ



**Identify Monster I** アイデンティファイ・モンスター I 消費MP: 1 有効時間: 同ルーム内にいる間

ギルやカイがゲーム中に敵と接触することにより、その敵の名前を表示する呪文。前作「ドルアーガの塔」に出てきたモンスターはこの呪文ですべて認識できる。まあ遊びの呪文というところ



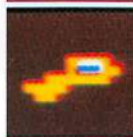
**Identify Door** アイデンティファイ・ドア 消費MP: 10 有効時間: 同ルーム内にいる間

ドアの上の金具部分を、赤・青・緑・黄・白・紫・オレンジ色・水色の8色に色わけしてくれる呪文。これがないと先のルームに進めないのだ



**Detect Monster** デテクト・モンスター 消費MP: 30 有効時間: 同ルーム内にいる間

この呪文を使えば、壁の中までが透けて見えてしまうという呪文。壁に隠れているモンスターも発見できるし、No.12や46では壁のむこうに隠れたカギを発見するのに役立ちます



**Detect Key** デテクト・キー 消費MP: 90 有効時間: 同ルーム内にいる間

アイデンティファイ・ドアの呪文と同様に、カギを8色に色わけしてくれる呪文。これがないと、どこの部屋に行かまತ್ತくわからないというわけ



**Detect Magic** デテクト・マジック 消費MP: 250 有効時間: 同ルーム内にいる間

ギルにかけられたスペルの呪いを表示する呪文。呪いの種類は3種類あるのでメッセージによって、それぞれ治癒の呪文などでうまく対処しよう。効果は2回まで



**Find Trap Door** ファインド・トラップ・ドア 消費MP: 900 有効時間: 同ルーム内にいる間

カギがなくて開けることができないトラップのドアを発見できる呪文。この呪文を使うと、トラップ・ドアはカギ穴とその上の金具が消えてしまう



**Identify Monster II** アイデンティファイ・モンスター II 消費MP: 1,200 有効時間: 同ルーム内にいる間

ゲーム中、ギルやカイが接触したモンスターの名前が、アイデンティファイ・モンスター I では認識しきれなかったぶんもあわせて、すべて表示される



**Find Secret Passage** ファインド・シークレット・パッセージ 消費MP: 5,000 有効時間: 同ルーム内にいる間

秘密の抜け道(?)の落とし穴を表示させる呪文。カイかギルのどちらかがその場所に行けば、呪文を使わなくても落とし穴に入れる。落とし穴があるルームはNo.81と126



**Detect Magic Ladder** デテクト・マジックラダー 消費MP: 8,000 有効時間: 同ルーム内にいる間

ワープができる魔法のはしこを表示させる呪文。落とし穴と同様に、呪文を使わなくてもはしこのある場所に行けばワープできる。マジック・ポイントをもっとも必要とする呪文

## MEDICAL (治癒の呪文)

すごくたくさんの試験管やフラスコのようなアイコンで表示されるのは、ギルの体をいやしたり、残り時間を延ばしたりしてくれる治癒の呪文。

ときどき出てくるトレジャー・ボックスの中には、治癒の呪文と同じような効果のあるアイテムが手に入ったりするものもあるけれど、呪文がいつでも使えるよう、早いうちにキャラクタを成長させておきたい。ほかの呪文と違って、そなえあればうれしいなといった感じの治癒の呪文だけに使いたいときに使えないのではしょうがないからね。



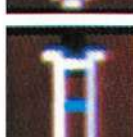
**Heal I** ヒール I 消費MP: 2 有効時間: 一瞬

ギルのバイタリティを1~8回復してくれる呪文だ。ゲームスタート時から使用可能だけど、消費マジック・ポイントに対してのバイタリティの回復量を考えるとまいち効率はよくない



**Cure I** キュア I 消費MP: 5 有効時間: 一瞬

残り時間を2増やす呪文。時間がなくなってウィル・オー・ウィスプが出てくるとやっかいなので、時間がすくなったら使いたところだが、これもヒール I 同様、効率はよくない



**Antidote** アンチドット 消費MP: 11 有効時間: 一瞬

マジシャンやスライムの出すスペルのPOISON(毒)にやられてしまったときに必要な呪文。場合によっては、数回使用しないと解毒できない場合もある



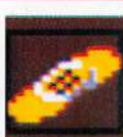
**Heal II** ヒール II 消費MP: 23 有効時間: 一瞬

ヒール I 同様、ギルのバイタリティを40~64回復してくれる呪文。ヒール I などと比べて、消費するマジック・ポイント23に対して40~64回復するというのはわりと効率がいい



**Cure II** キュア II 消費MP: 49 有効時間: 一瞬

残り時間を20増やす呪文。キュア I と比べても、こっちのほうがはるかに効率がいい。ウィル・オー・ウィスプの登場をさけるためにも、うまく時間を考えてゲームを進めよう



**First Aid** ファースト・エイド 消費MP: 96 有効時間: 一瞬

効果がはっきりとわかっていない呪文。どうやら、弱い敵のダメージをなくすようだ。ただし、マジック・ポイントの消費量がかかり高いのが気になるどころ……



**Heal III** ヒール III 消費MP: 192 有効時間: 一瞬

ヒール II の強化版。ギルのバイタリティを300~480ぐらい回復する呪文。マジック・ポイントの消費量も高いのでふだんは必要ない。ラストのあたりでは役に立つだろう



**Cure III** キュア III 消費MP: 390 有効時間: 一瞬

残り時間を60増やす呪文。キュア I やキュア II と結局同じようなものなだけで、この呪文はマジック・ポイントの消費量が高い。キュア II がいけば効率がいい



**Super Antidote** スーパー・アンチドット 消費MP: 802 有効時間: 一瞬

ギルにかけられた、マジシャンやスライムのスペルのPOISON(毒)やPARALYZE(麻痺)を一気に解いてくれる呪文。ぜひとも早いうちに使えるようにしておきたい



**Heal IV** ヒール IV 消費MP: 1,226 有効時間: 一瞬

ほかのヒールの呪文同様、ギルのバイタリティを上限までいっぱいにしてくれる強力な呪文だが、ふつうにゲームを進めるかぎり、まず必要ないだろう



**Cure IV** キュア IV 消費MP: 1,563 有効時間: 一瞬

やっぱりほかのキュア同様、残り時間をいっぱい(上限は120)まで延ばしてくれる呪文。ただ、やっぱりヒール IV と同じで使うことはまずないだろう



**Recover** リカバー 消費MP: 3,122 有効時間: 一瞬

ギルにかかった呪いを解き、ギルのバイタリティと残り時間もいっばいにしてくれる究極の呪文。あれば楽勝だけど、そうそう使うものではないだろう

# Game Crusaders

ゲーム

十字軍



## ゲームのそき穴

もっともっとおもしろい記事をめざしてこのコーナーをふくめて全体的に少し模様替えしたよ。今回でFFBから独立1周年だしね。のぞき穴からのぞくと、こんなにいることがあるもんだ。



## 今月のトビラ...『激ペナ解析マシン』

今回からトビラでは、MSXやゲームに関するおもしろい風景や人物をコレクションすることにした。第1回は前号の付録を作るために活躍したこの機械群。MSX2とPC98の互換機・PC286がエミュレータ

を介してつながっている。本来はMSXのプログラム開発のための機械群だから、解析もできるというわけだ。記念撮影ということで右打者が左打席に立つという珍妙な画面を作ってみた。どうでしょう？

## 一石にかける青春

負けても勝てたり、隠れギャルを出したり！

特定種目で特定の女の子を脱がすと隠しコマンドを教えもらえる。(7)(6)(5)(4)を押しながらゲームをたちあげるといもの。

そのとおりやると、キーワードを入力する画面になる。ここで(LOG)と入力してから(アルファベット大文字)リターンキーを押す。ゲームをすると



①こんなメッセージが出る。キーワード1は無敵を、キーワード2は謎の美少女を呼びだす

無敵になっているぞ。つまり、勝負に負けても勝ったことになって、女の子がどんどん脱いでくれるのだ。またキーワード(YOSIKO)と入力してからゲームをすると、4人のうち2人が違う女の子になるのだ。

(東京都/よしこ・?歳)

☆またしてもアタマはエッチゲームの技になっちゃった。



②寿響子ちゃんと中原美子ちゃんのところが違う顔に。謎の美少女2人組の登場だ

①謎の美少女その1。原宿を歩いてたらスカウトされてこの世界に。操縦と洗濯がすきな19歳です(ウソ)



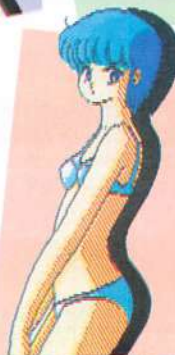
②谷山尚美ちゃんのこのポーズは前号のNEWSには載ってなかったからね



③中原美子ちゃんのこのポーズもいので載せちゃおう。白ズもいので清潔な感じ。下着がとっても清潔な感じがしていいなあ



④謎の美少女その2。高校を卒業してすぐにこの業界に入りました。好きな男性のタイプはスケベな人で(ウソ)



激ベナ・1回のホームインで30点数 とにかく点数を取りまろう。1人用では難しいので2人用で自分で投げて自分で打つ。それで20点になったら3壘にランナーを置く。このときに1、2壘にランナーがいてもいい。だけどノーアウトがワンアウトでないといけない。つぎのバッターにフライを打たせる。そのボールを野手が取り、ランナーはホームに突っこむ。ボールを3壘に投げればランナーはアウトだが、しばらくそのままにしていると、突然50点以上になってしまうのだ。(大阪府/小林寛・16歳)

## イース

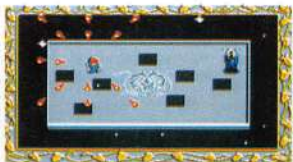
### これで強敵ダルク=ファクトもへっちゃらさ

最後の敵ダルク=ファクトはダメージをあたえたと床に穴を開けてしまうのでなかなか倒せずに苦労した人も多いはずだ。しかしあの秘密通路発見アイテム



①このとおりほど考えて戦わないと、すぐ穴だらけになってしまい身動きできなくなるが……

ムのマスコオブアイズを装備して戦うと、床の穴は半分の大ささしか開かないし、ダルクの姿もいつも見えるようになる。これで穴に囲まれて動けなくなり、死ぬのを待つだけなんて、みじめな思いをする回数は減るはず。(東京都/助格さん・15歳)



②マスコオブアイズを装備するとダルクの姿がずっと見えてるし、穴の大きさも半分なので楽だ

### ダームの塔・悪魔の回廊楽々クリアの方法だ

ここではみるみる体力が減るのでラーバの部屋まで行くのが精一杯。でも一度セーブしてからロードすると体力が減らない。(富山県/TOM<sup>2</sup>・?歳)



③ここでセーブしてからロードして再開すると柱を壊しに戻らなくても廊下で体力が減らないのだ

### 敵もアドルも壁の中でじたばたのおもしろ技

これもマスコオブアイズの技だけで今度は役に立たないぞ。まずマスクで扉が現れる場所へ行きマスクを装備したら、中に入りマスクを外すだけ。(大阪府/ふ・?歳)



④タイミングを見計らえば敵を埋めることもできる。アドルをジタバタさせて楽しみましょう。再びマスクを装備すれば抜けられるよ

### 画面をお掃除してくれちゃうマヌケなダルク

ダルク=ファクトとの戦いをディスクを抜いて始めるとIN SERT……と表示され、ディスクを入れても表示は消えない。(大阪府/ふ・?歳)



⑤戦闘再開後アドルを動かさないと、ダルクが動きまわって文字をきれいに掃除してくれる

### 家もお店もみんな、町ごと消失する現象発見

町で店や家に入りする前にゲームディスクをユーザーディスクに入れ換えておくと、店も家も消失して真っ青になる。(山形県/土田淳・12歳)



⑥真っ青な画面の中を町の人々が右往左往する気持ち悪い世界。だが普通に会話することができる

## イースⅡ

### モンスターモード見つけた。いちばんのりだ

(ESC)キーでポーズしてから(T)(O)の順に押してください。するとモンスターやアドルや町の人たちの拡大されたグラフィックといろんな向きのグラフィックが見られるモードになります。ポーズしたときにキーボードをぐしゃっと押したらなかったので、いろいろ調べてやり方を発見しました。(埼玉県/増尾陸人・16歳)



①どこでもいいからポーズをかけて[T][O]と押せばいい



②グラフィックを選ぶとビコビコ音がしてキャラクタが動いているように見えるよ。カーソルの上下ではバックの明るさを変えられるんだ。真っ白から真っ黒まで変化するぞ。好きな明るさでキャラを見られるわけ



③左にいろいろな向きのグラフィックが並んでいる。そのなかのひとつが右に拡大表示される。カーソルの左右で拡大するグラフィックを選ぶことができるんだ



④いつでも全部のキャラクタを拡大できるわけではなく、ポーズをかけてたときのマップの中に登場するキャラクタたちだけだ。近くに

### こちらはサウンドモード。発見者は多数だぞ

神殿の地下水路の中のザコキヤラにテレパシーの魔法を使い話しかけると「F3をおしなから、データディスクをたちあげてみな」といったので、一度電源を切ってからやってみました。するとなんと好きなBGMを選んで演奏させられるようになりました。

(群馬県/由井秀人・?歳)  
☆山のように同じ投書がきたけど、彼はダントツ。発売の2日後には発見してたらしい。



⑤こんなところでこんな情報ももらえるなんてびっくり

## 新コーナー タイムトルネード

こはははに占領されるのか? ゲーム十字車の教養度を上げようといっておきながら、自分で下げてしまつてしまつてすみません。どうせ私はエッチなスケベで寝るでスケケコシで歩く放浪禁止用語のかたまりです。ハッハッハッハッ。笑つてごまかすところがなんともかわいいではないですか。しかし最近の十字車はスケベがはびこつてきているではないか。たとえは8月24日のバックもいなか、ハアハアハアなどである。バックがいいは何事であるか。バックや馬乗りがはやってるが、やっぱり前からである。ちよつとあぶななつてきたのでこいらでもこいらでもやめよう。(今月も焼肉食べてパワー全快がとうかわかんないけど彼の登場だ、次のページへ続く)

Q...『イースII』の前に「イース」を終わらせておきたいのですが、シルバースードが見つかりませんどこにあるんですか？(鳥取県/佐山実・13歳)

A... ちょっと複雑なのでよくおぼえてください。いいですか！ 度しか言いませんよ。まず、廃坑のB2Fでロダの種を手に入れます。この種を持ってロダの木(廃坑の近くにある大きい木)と話しましょう。次に、南の方にある、もう1本の木に話しかけてみましょう。ほーら手に入ったでしょう？

## ドラゴンクエストII

### ファミコン版にあった大バグ技があったが?

デルコンダル城で復活の呪文を聞きほかでは呪文を聞かずにハーゴン城へ行く。ハーゴンはやつつけシドーにはやられるとデルコンダル城に戻るが、動くともデルコンダル城内にもかかわらず突然シドーが現れる。なんとかシドーを倒すと変なところにワープするが1歩動くとハーゴン城に戻る。ファミコン版ではこのあといろいろと変なことがあったけど、MSX版では普通にエンディングを見られます。

(兵庫県/平尾直樹・12歳)

☆マル勝ファミポンで見た技だ。



①デルコンダル城で復活の呪文を聞いたらハーゴン城へまっしぐら。かなり強くないとできないぞ



②ハーゴン城があった場所に立っているのだった。バグはここまで

③ハーゴンをやつつけたらつぎはシドー。だけどわざとやられちゃいましょう。そうすると……



④うわっ！ いったいここはどこなんだ。どうやらローレシア城の左すみにもうまっしてあったみたいだ。ちょっと動いてみると……



⑤デルコンダルに戻って1歩動くとシドーがでる前触れが



⑥なんか王子1人でシドーをやっつけると……

## 紫醜羅

### 無敵になったうえにアクションモードを省略

アクションモード中に(―)キーをおすと体力が99になります。また、フォース・ユニットを取って(?)キーを押すとボスとのRPGモードになる。

(埼玉県/増尾睦人・16歳)



①ボスとの戦いの前にビジュアルシーンでひと休みしているところだよ

## スーパーランナー

### 疲れたけど休めない。ウル技があるじゃない

体力切れで死んでしまう人に対策があります。(ESC)でポーズをかけて(1)(2)キーを押しながら(F5)を押すと体力が全快します。

(北海道/佐々木剛・?歳)



①スーパーボールを持っていないと体力減りまくりますが、この技で待ち伏せ攻撃も可能になった

## シャロム

### これでいつでもブロックくずしができるのだ

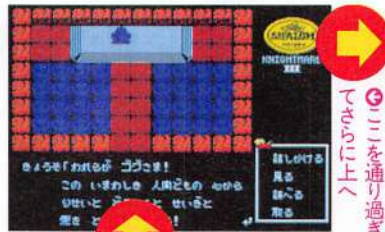
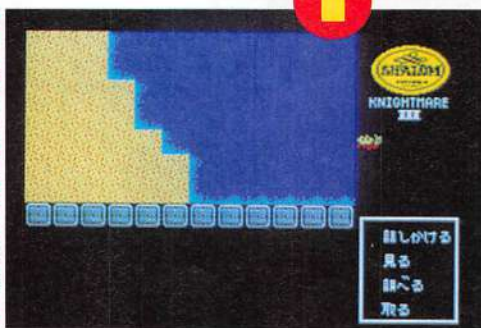
7月号のいきなりパズラに会えるウル技の応用で、いきなりリザードにも会えてしまうぞ。

まずサウルの家に行くとき、カーソルの下と(M)とスペースを押せばなする。画面右上に出たら下に歩いていき、画面が真っ暗になったら上に戻る。すると教祖が布教活動している画面になる。しかし、ここには出られないので1つ上に行く。そこには右に出られるところがあるのでそこから出る。つぎに

まっすぐ左にいき階段があるのでそれを登るとあかすの間に出るのだ。そこをクリアするとリザードとの対決となる。

(山形県/松田一行・13歳)

①7月号のいきなりパズラと対決する方法と途中まで同じだ。下に下へと歩いていくと、世界のはてが見えてから真っ暗となるので、上に戻る



②二を通過過ぎでさらに上へ



③ここを右に抜けたら今度は左にいくと階段が



④あかすの間からここまでは自分で考えてみよしえいじはどこへ行ったのだから

ボスのさきやきり たぶんもう割が女子だからである。そういふ制服がミニという高校はないのかな。不良の女子はなぜロングスカートをほく。どうせならばミニをほけ、と声を大にしたい。話(またか)ボス北田順子さんは一体どうなったのだろうか。一年交代だったのに新しい女の子はいつ進ぶのだろうか。北田順子さんに手詰めされたという(ソウソウ)情報もあるが本誌か。本誌なら、ぼくもさそくすればよかったのと思う。新しい女の子は、20歳ぐらいのポインの人がいいと思う。ポインがいいからといって、あのムテムテプリンのパギがいいというわけではない。(続く)

## ファミリーボクシング

### タイソンもフォアマンもこいつに勝てるかな

ファミボクで名前を入力するときに全部(■)にしてみよう。するとパワーが55になるけど、実際には255のすごいボクサー



①弱い相手だと一発で吹っ飛ばしよ  
②たたひたすら四角を並べてスタート



が誕生するのだ。パンチ、スピード、スタミナともに85ずつふりわけられるからとてつもなく強いぞ。

(兵庫県/村上壘・13歳)

☆あまり強すぎて、かえって操作しづらくなるかも。

### パンチばかりがボクシングじゃあないのだ

すく判定勝ちに持ちこんでしまう方法があるぞ。

パンチを相手より1発でも多くヒットしたら、相手をコーナーに追いつめよう。そしてクリンチされない程度に接近しよう。あとはたまに左右に少し動いているとほとんど相手のパンチがヒットしなくなる。



③この写真のような位置ならほとんどだいじょうぶ

これを5ラウンド続けると判定勝ちに持ちこめるぞ。

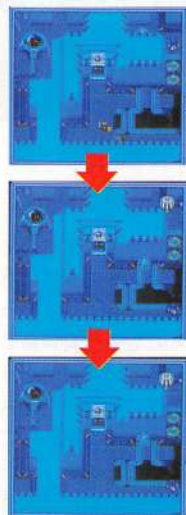
(佐賀県/変態自爆男・?歳)

☆ポーズしているとパンチされてしまうから、ときどきちょこっと動くのがコツ。

## ハイドライド3

### 時の扉のB2でほんの少しだけど楽する方法

時の扉のB2からB3へ通じるエレベーターに行くためには6角のタイルのつながった、一歩足を踏みはずせば即死という険しい道を通らなければならないのよね。でも、この危険な6角タイルの道を通らないで直接エレベーターまで行ける抜け道を見つけました。場所は6角タイルの道の手前、B3に行くエレベーターの右上にあります。ほんの少し楽になったでしょ / (静岡県/横溝ゆう・17歳)



④一見行き止まりに見えるが実はとても近道なんだ  
⑤ほら、壁の中へ吸いこまれるように消えたでしょ  
⑥ここでむだな体力を使わずにガイザツクに向けよう

### 序盤戦のハーベルの塔で通り抜けをしようか

ハーベルの塔の1階で通り抜ける壁を発見しました。右上の壁です。

(東京都/大橋智宏・10歳)

☆昔のハガキを整理していたらこんなのが出てきたのでつい採用しました。でもこの技はMSX・FAN2月号付録に載っているのにあけないう一だ。



⑦今の世の中要領のいいヤツが得をするようにできているんだよね



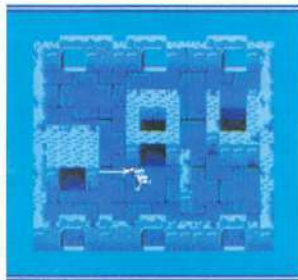
⑧いつもはぐるーっとまわっていたキミも近道することを覚えよう

## 通り抜けできます

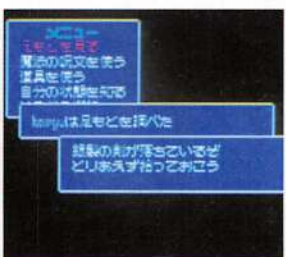
奈良は東大寺にある大仏殿の柱には子供が通れるほどの穴が開いているそうです。この穴を通り抜けると願いごとがかとうといひます。はたしてこの娘は通り抜けできるのでしょうか。



東大寺



⑨これが、幻の銀の剣。気持ち光の剣よりも長い気がしません? 銀の剣のないバージョンの人もこの写真をみてくらべてみよう



⑩光の剣を選ぶか、あるいは銀の剣でいくか。うーん大問題だなあ

### おまたせっ! ついに銀の剣を発見したぞっ

「もしもし、MSX・FAN編集部ですか? 銀の剣をお捜しのようにですけど、場所知ってるんですよ。先月の銀の剣大捜索で身も心もぼろぼろになっていた担当者Fに読者から朗報が入る。『銀の剣のあるバージョンのROMを持ってるんですよ。』の

してしまう……。「MSX・FANのためですからROMを送りましょう」。わりといいヤツなんだなあと思いつつ、感謝の心を忘れずにROMを待つ。ROM到着と同時にT&Eにも電話。以下がT&Eから聞き出した銀の剣の情報だ。

ある場所……光の剣と同じハーベルの塔113階エレベーターの中。攻撃力……70。重さ……8000。定価……15000。銀の剣は最近の出荷のみで、昔にははいってないそうだ。

(京都府/LED・15歳の提供)



⑪3000gの光の剣。8000gの銀の剣。この剣を使いこなしてこそ真の勇者といえる。

短剣が取れるように カプセルを7種類すべて作動させると地下8階の短剣がとれるようになるという。これをルウとの戦闘のときに道具として使うとルウの魔法を封じこめることができ、かなり楽になるみたいです。以上3通の情報はまだ編集部では確認してませんが、とりあえず速報ということで伝えました。魔洞戦記で作動させてからパスワードをとり、それで勇士の紋章をやるといいことがあるらしいことがわかってきたね。

Q…『イース』のゲームの塔1階で困っています。ロープから話も聞いて鏡の前まで来たのですが鏡の中にはいません。(秋田県/篠原真・10歳)  
A…ずばりひとこと、アイテムが1つ欠けています。RODというアイテムなのですが、これがないと鏡の中に入ることができないのです。さてそこで、RODがどこにあるかということになるのですが、とりあえずここはあとにして左の階段から1階へ行って探してみてください。

新コーナー  
タイトル未定

しょうほん  
抄本『抜忍伝説』  
小源太 編

疾風怒濤の小説風抜忍レポートも第3回。最後に残ったのは決して勝負のベテラン忍者、小源太。おじさんがんばって!



信義の男小源太が、友のために伊賀を抜ける

小源太は、伊賀の生まれの生粋の忍者である。すばぬけた忍術の腕と行動力、そして、あらゆる毒を中和させる特異体質によって、兄弟分で火術を使わせたら伊賀一の男、地雷也とともに、伊賀の下忍の実力者として一目おかれていた。

ある日、任務についた2人は、



地雷也と小源太は、伊賀忍軍の実戦面でのリーダー的存在だった

自分たちの行動が、敵の忍軍に筒抜けになっていることに気づく。警戒する2人の上空から、突然謎の忍者「飛び加藤」こと加藤段蔵がおそいかかった。強敵と見た地雷也は、火車の術で倒そうと得意の火薬を使いはじめた。だが、段蔵は待っていたかのように地雷也に火のついた手裏剣を投げつけた。大爆発が起こった。地雷也の姿は閃光の中に消え、段蔵もまた目をいためて退いた。

1人伊賀の里にもどった小源太は、友の仇討ちを、百地三太夫に頼んでた。だが、三太夫を統領と仰ぎ、伊賀のために命を落とした地雷也を三太夫は「たかが下忍」といい捨て、なおも頼



空飛び忍者加藤段蔵。かの武田信玄も恐れれたほどの実力の持ち主

みつづける小源太を無礼者とののしり左目に斬りつけた。あまりのしうちに怒りをあらわにした小源太に、無数の矢が飛ぶ。だが、小源太は変わり身の術でそれをかわし、友の仇を追って抜忍となった。小源太32歳の時であった。



冷酷無比な三太夫のしうちが精鋭小源太を抜忍の道へ走らせる

柳生の里でめぐりあう  
新たな波乱のきざし

邪鬼丸、幻妖斎とめぐりあい仲間を得た小源太であったが、段蔵のゆくえはしれない。あてもなく都へと小源太は流れた。都へきて出会ったのは、不思議な占師。占師は小源太に柳生の里へ行けという。

ものはためしと、柳生へ入った小源太は、盗賊につかまって



小源太が助けた又右衛門は、礼儀正しく、はきはきした少年だ

いる少年を助けることになる。礼をしたという又右衛門少年について行くと、大きな屋敷に案内された。彼の父親こそ柳生一族の当主、柳生石舟斎だったのである。

その夜、屋敷の客となった小源太は、妙な気配に目をさました。曲者が忍び込み、何か大切な物が盗まれたらしい。大盗賊

が石舟斎の著した柳生秘伝書を盗んでいったのだ。石舟斎の話では、その盗賊とは、かつての盟友、そして伊賀初の抜忍石川五右衛門であるという。五右衛門のひとがらを知る小源太は、秘伝書をとりかえすために、一肌脱ぐことを約束し、柳生の里を後にした。



柳生新陰流兵法の祖、柳生石舟斎。いうまでもなく大剣豪である

謀略渦巻く中、ついに地雷也の仇、段蔵を討つ

幻妖斎のたのみで比叡山に同行し、霧隠才蔵と対決したりしたのち、小源太は竹生島に五右衛門をたずねた。

五右衛門は、秘伝書を盗んではいなかった。五右衛門によると、天下を制するといわれる柳生の殺人剣を利用して天下取りをねらう怪僧、宝蔵院胤栄のしわざであろうと告げた。

真の下手人をもとめて、宝蔵院に忍びこもうとした小源太の前に、地雷也の仇、加藤段蔵が現れた。ここで会ったが幸いと



邪鬼丸を昏倒させた才蔵の毒霧も、小源太にはまったくきかない



天下の情勢を監視する石川五右衛門は、小源太の昔なじみである



必殺の剣と毒術で地雷也の仇を討ったまでは良かったのだが……

持てる秘術をかたむけ、ついに段蔵を倒す。だが、死に際の際段蔵は、自分に小源太たちをおそわせたのは百地三太夫であると告げる。

困惑しつつも宝蔵院の屋根裏に潜入した小源太は、胤栄と密談中の伊賀の服部半蔵を見つけた。秘伝書を盗み出したのは半蔵で、それをまた何者かに奪われたらしい。そのとき、半蔵が突然かたわらの槍をつかむと、天井を突いた。不覚にも転落した小源太は迷路のような宝蔵院をやっとの思いで突破したのだった。



柳生秘伝書を盗んだ真犯人は、かつての同胞、服部半蔵だった

悪の源 百地を倒せ。飯道山に集まる忍者たち

奈良の町で小源太は、自分を「おやっさん」と慕う少年忍者新堂小太郎に、飯道山にきてほしいと声をかけられた。そこには、宝蔵院胤栄と組み天下を我が物にするために柳生秘伝書をねらうなど、所業目にあまる百地三太夫を討つべく、上野の左や盾岡道順といった伊賀の凄腕たちや、甲賀の猿飛佐助や風魔の小太郎(邪鬼丸編に登場したあの小太郎である)といった各忍軍の者までが集結していた。

半蔵から秘伝書を奪ったのは風魔の小太郎であったが、不覚にも落としてしまったという。

# ちよっとのぞき穴

激ベナ・こまかいバグ2つ チームエディットでカーソルをSTMのSの字の下に置き、1つ上になると12人目のバッターの名前の1文字目に数字が入られる。またベナントモードの1人用で(F1)でポーズをかけ(SHIFT)を押すと敵の選手交代画面になり、そこから抜け出せなくなります。(滋賀県/久連松豊・?歳)

天下をゆるがす殺人剣が記されている秘伝書が、悪の手に渡るまえに始末したい佐助たちに賛同した小源太は、秘伝書の扱いを決めるべく柳生へ走った。



①小太郎、左、佐助など志同じくする、頼もしい仲間がそろった

## 再び柳生の里。石舟斎と三太夫の意外な関係

再び柳生石舟斎とまみえた小源太は、この次第を伝えた。秘伝書が悪の手に渡ることを恐れた石舟斎は、その処分を小源太にたのんだ。そればかりか、おどろくべき事実を小源太に告げた。三太夫は石舟斎の双子の弟だったのだ。この次第では三太夫を倒すつもり的小源太に、石舟斎は柳生剣とよばれる名刀を託し、せめてこの剣で三太夫



①石舟斎は柳生家秘蔵の名刀、その名も柳生剣を小源太に託したを斬ってほしいと語った。

決意も新たに柳生の里を出た小源太の前に、あやしい光りの玉があらわれた。小源太の特異体質を知る、三聖龍と名乗るその怪光は、いったいなにを小源太に求めるのだろうか……。



①小源太の行手に現れた光は幻妖斎にゆかりのあの三聖龍なのか!



## 名場面みせびらかし

7月号で大募集した「ハイスコアアルーム的コーナー」にやっと投書がきたぜ。東京都は中野治正くんからだけど、はっきりいってレベルが高い。発売されたばかりの『ジンギスカン』で、4人の人物が世界を統一したところの写真を送ってくれた。統一した年号が1年ずつずれているのが惜いね。

さてこのコーナーの担当者が読

### 釣りキチ三平のおおぼけ

大会4日目

TEAM	NAME	PTS
1	ニコトン チーム	02510
2	ネオソニック チーム	02450
3	ソニック チーム	02250
4	ファミリコ チーム	02200
5	ルパン チーム	02150
6	キャプテン エルゴ	02140
7	スラム エス チーム	02020
8	ワズライ	02000



④4日目ではこれな釣れた。コッぱら逆転できるはず時間をかけること

者に見せびらかしをしたくて選んだゲームが『釣りキチ三平』。デビルソードを釣って優勝したことがあるから。撮影しようとしたがバースワードを忘れてしまった。めん

どくさいので、大会4日目まで釣らずに待ち、5日目にデビルソードだけ釣って優勝しようとした。こいつだけで2000ポイントもかせるからね。ところが……。



## ジンギスカンのエンディング



大会5日目

TEAM	NAME	PTS
1	ニコトン チーム	025300
2	ネオソニック チーム	024500
3	ソニック チーム	023100
4	ファミリコ チーム	022500
5	ルパン チーム	022400
6	キャプテン エルゴ	021200
7	スラム エス チーム	021000
8	ワズライ	020000

⑥なんと最下位だ。ちょっとまってくれ。4日目トータルで510ポイントが最高だっただろう。ところが5日目は全員2000ポイント以上取るなんて。インチキだ〜。そりゃ4日目まではさぼってたけどさあ。20ポイントだったチームが2100になるなんてわざとらしい!

## イラストのコーナー



①埼玉/ゴカポーの作品。名無し

②香川/毛利金山の作品。夏は校庭の体音の授業が気になるんだよね



③東京/バティアの作品。ネバネバが洋服の下まで侵入。ウゲッ



④北海道/橋本和巳の作品。目が真ん丸

## 1等賞



①広島/べん太の作品。とほけた味におもわず笑ってしまいました。おはこんのパボが「どうして十字軍あてなの、こういうおもしろいのが。くやしいなあ。ききたい」といった感じです。イラストが4コママンガになっているのはまだ少ないので、ねらいめだと思います。アイデア勝負で絵のへたうまいは関係ないよ



## 新コーナー タイトル未定

作文コーナーにまよやく投稿ありドラスレVのリルルはかあいい! 特にゲーム中のコッぱら逆転できるはず時間をかけること、リルル見たさにリプレイしてしまう私なのであった。サコウ!! オチがない。京都府/摩可☆なつ?歳。☆さて、いまいち人気のない作文「保への魔勢」、本人もいつかオチがなくていいんだけど、下のイラストがバカウマなので採用しました。やっぱりこの企画は無理があったかなあ。

バージョン違い ショップで「アイスII」を買おうとしたら「2種類バージョンがあるんですけど、どちらがいいですか?」という、パッケージを2つ見せられた。右の写真がそうなんだけど、違いがわかるかな。そう、外側をくるんでいるビニールがツルツルかザラザラかの違いなんだよね。妙なところに凝っているなあ。感心感心。



# 激闘大会(全国版) No.2

【おもな内容】因縁の「編集部対抗・激ペナ大会」の歴史シミュレーション大会、ウォッチチーム全選手データ/激ペナ大会(全国版)開催へ向けて入り急ピッチ



第4試合、延長11回表、Mフアンチームのふぐぐ選手が決勝本塁打を放つ。円内は無関係の編集部F

有力な清室筋によると、問題の大会は、3か月まえに行われた別の大会に因縁を持つという。去る4月16日、東京都中央区銀座座コアビルで編集部対抗激ペナ大会にコナミ側主催が開催され、ポップコムが優勝、Mフアンチームは2回戦で敗退していた。これを不満とするMフアンチームの選手たちはひそかにビデオ「ログガッゴ」という極秘資料を入手。この資料には、出場全チームのデータが掲載されており、7月の激ペナ大会編集部対抗版には、このデータを使ったりウォッチモードで行われたようだ。関係者の話を総合すると、大会の様相をソニー社製8ミリビデオ「P・a・g・e・1」で録画し、Mフアンチームが優勝していく過程を雑誌掲載する計画があったらしい。以下、Mフアン編集部の燃えな

いゴミ入れて発見された8ミリテープから、7月15日の大会の様相を可能なかぎり再現する。『1回戦第4試合』MSXFAN対KONAMIS 試合は、1回表にMフアンがあつちやんF.B.ボス・32歳の適時2塁打で1点先取したあと、地味な投手戦に終局。9回ウォッチモード史上初の奇抜かと思われたエースやまもり編集人・33歳)がコナミ1、2番コンビの連打で1点を失い、試合は延長戦へ。だが、かろうじて10回表の死コナミの番手ぶちよーからぶぐな

# 歴史はぶりがえす

1か月後に迫った「激ペナ大会全国版」をまえに、7月15日深夜、東京都港区新橋A1Fスタジアムで編集部対抗版が極秘裏に行われていた。エディット機能とウォッチモードを悪用した手口に業界では怒りの声も出てきている。(社会面に関連記事)

り(バイト)・20歳)が左翼本塁打を打ち、2対1で2回戦進出を果たした。ちなみに、4月の大会でも、Mフアンチームはコナミチームを3回コールドで下している。

## 9回裏もまだ POPCOM 同点2対2

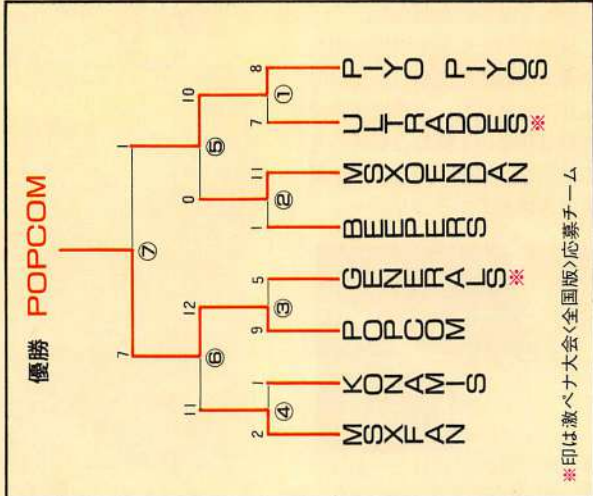
『1回戦・第6試合』MSXFAN対POPCOM 第1試合から第5試合まで、試合の細かい内容こそ違いますが、勝敗は4月の大会とまったく同じ経過をたどっている。Mフアンが敗退した試合も、このポップコム戦。Mフアンはこの試合に先立って、ポップコム相手の非公式ウォッチモード試合を10戦やった。結果は1勝9敗、やはり天敵だ。本大会1回裏、ポップコムはよしだ(有名な激ペナマシンの適時打で1点先取。しかし、2回表Mフアンはぶくちやん(ライタ1・19歳)のフェンス直撃適時2塁打で2点を投入し、逆転以降3回に3点、4回に5点、5回に1点を加え、計11点の猛攻。ポップコムは小刻みに追いかかり、9回裏2

1回戦第4試合 MSXFAN-KONAMIS (延長11回)

M	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
K	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

【勝ち投手】ぶちよー 【勝利打点】ぶぐな 【2塁打】まっぼあ2、あつちやん1、ぶくちやん1、じなし1/おかみ1、はらびし、あべし、こまつちやん1 【3塁打】あべし 【本塁打】ぶぐなり1(11回) 【盗塁のつぶし】【失策】MSXFAN1(2回)→岡チームも得点に結びつかない長打が多く、見ていて疲れる試合展開だった

勝9敗、やはり天敵だ。本大会1回裏、ポップコムはよしだ(有名な激ペナマシンの適時打で1点先取。しかし、2回表Mフアンはぶくちやん(ライタ1・19歳)のフェンス直撃適時2塁打で2点を投入し、逆転以降3回に3点、4回に5点、5回に1点を加え、計11点の猛攻。ポップコムは小刻みに追いかかり、9回裏2



★この大会は、4月に行われた本物の「編集部対抗・激ペナ大会」(各編集部対抗・激ペナ大会)「激ペナ大会(全国版)」への応募チームから2チーム出場してもらいました。参加していましたが、この大会では、「激ペナ大会(全国版)」への応募チームから2チーム出場してもらいました。



激パナ大会(編集部対抗版)参加全チームデータ

**P-YO P-YOS**

変な名前だがMマガのチーム

**GENERALS**

新湯・床村聡/15歳のチーム

**ULTRADOS**

新湯・円谷えーじのチーム

**POPCOM**

NOPPANTS3にはよく負ける

**MSXOENDAN**

応援団のチーム。やや強い

**KONAMIS**

強いのにMファンには弱い

**BEEPERS**

ビープのチーム。弱い

**MSXFAN**

勝てない気のやさしいチーム

2回戦第6試合  
MSXFAN-POPCOMS

M	0	2	3	5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
P	1	0	1	3	1	0	2	1	2	0	0	0	1	2

(延長14回)

【勝ち投手】えんじよ 【負け投手】なべちゃん 【勝利打点】くろまん  
【2塁打】ふくちゃん2、てじなし1、のっぽ1/こばやし1、ささき1、  
かみや1、こみか3、よしだ1 【3塁打】よしだ 【本塁打】ふぐなり1(4  
回)/わたなべ1(3回)、くろまん1(14回) 【本塁打】こばやし2(4  
回、7回)、よしだ2(4回、9回)、むらやま1(4回)→Mファンチームは  
単打の積み重ねで地道に得点をあげたが、ポプコムチームの長打攻撃に  
たじたじ、いい試合だっただけにやさしい

死ランナー1塁の時点を、11対9。  
あと1人のところで、よしだが打  
席に立ち、軽く大翼席へ同点2ラン  
ンを放ち、延長戦へ。ポプコム4  
番手のカス投手えんじよをMファ  
ンがなぜか打ちあぐねているうら  
みに、14回裏、ポプコムくるんまが  
きよなら犠牲フライをあげて、試  
合終了。またも、4月の大会と同  
じ結果になった。くそくそくそ、  
また負けた。くやしよー。

優勝はポプコム

その後、ポプコムはMマガチ  
ムも決勝戦を行い、7対1で優勝  
を飾った。けつきよく、4月の大  
会をまったく同じ結果、不思議な  
因縁大会だった。

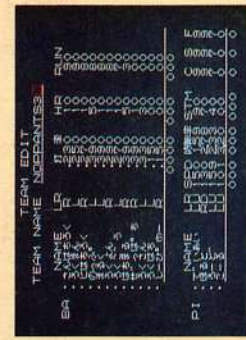
Mファンびいきで無名の糸井重良  
氏ライター・19歳、怒る  
ビデオを見せてもらった。なん  
だ、あのMファンチームのだから  
よ。は。正直いって、私は今や  
り投げになっている。ソウルには  
出ないぞ。

私は自他ともに認める巨人ファ  
ンである。ゆえに最近のスポーツ  
新聞の王座批判には腹を立てて  
いる。だが、しかし、駐米本塁手  
である。Mファンチームの監督は  
批判されてもしかたあるまい。

1回戦対コナミの試合で、1点  
の攻防をかけた投手戦だというの  
にもう球が曲がらなくなった先発  
投手を9回まで投げさせるやつが  
どこの世界にいる?! うまいと  
いうハートイズのチョコを食べて、  
それが砂糖の固まりだと認識した

《全国版》開催に向けての注意書き

来月の本大会に備え、大会実行  
委員会委員長・十字軍のボス・22  
歳では、チームメイトの入力が  
1日に数千通も行われている。  
7月8日の時点で応募総数は3  
42通、7月23日現在では、未確  
認ながら千通を超えたようだ。最  
終的なしめ切りとなる7月31日  
には、2千通に達するだろうと投書  
対策委員会では見ている。  
実行委員会の関係者によれば、



ときよりも不愉快だ。次の試合で  
負けたのは、このときの無意味な  
延長戦が響いたに違いない。  
2回戦での心の傷みは1回戦の  
ときより大きかった。9回、あの  
激ペナシンの同点2ランを、目  
撃したとき、足の小指を柱にぶつ  
けたときも同様のやり場のない傷  
みを私は感じた。(談)

今回は出場できなかった、極秘ファイ  
ル出身のNOPPANTS3。このチームは  
対ポプコム戦5連勝(非公式戦)

1回戦第1試合  
ULTRADOS-PIYO PIYOS

U	0	2	0	3	0	0	2	0	0	7
P	0	0	0	0	0	0	4	0	3	1

【勝ち投手】たろー 【負け投手】れお 【勝  
利打点】じょんせん 【2塁打】じょんせん、  
えいせい、しんまん、すーばまん1/は  
ながた2、すたろん1、かあるくん1 【本  
塁打】あーのると2(6回、8回)、ろぼこっ  
(8回)→白熱したすばらしい試合だった

1回戦第2試合  
BEEPERS-MSXOENDAN

B	0	0	1	0	1
M	0	1	0	5	1

(5回コールド)  
【勝ち投手】らば 【負け投手】らば  
わく 【勝利打点】ちよほむ 【2塁打】かり  
し、えいせい、しんまん、すーばまん1/は  
ながた2、すたろん1、かあるくん1 【失  
策】BEE  
PERS1(5回)→本塁打なし、単打2、2塁打で  
大量11点となったMファンチームの大勝

1回戦第3試合  
POPCOM-GENERALS

P	3	0	0	2	0	0	4	0	0	9
G	1	0	2	2	0	0	0	0	0	5

【勝ち投手】じえい 【負け投手】しゅうゆ  
【勝利打点】よしだ 【2塁打】よしだ2、こみ  
ち、たかし/りくせん1、せきとばい、  
ちよほうくん1、きよちよ1 【本塁打】むら  
ま1(1回)、わたなべ1(4回)、こみか1(7  
回)/きよちよ1(1回)、(笠置)こばやし1

2回戦第5試合  
MSXOENDAN-PIYO PIYOS

M	0	0	0	0	0
P	4	3	0	0	3

(5回コールド)  
【勝ち投手】しゅうま(完封) 【負け投手】ゆ  
うご 【勝利打点】かあるくん 【2塁打】か  
あるくん1、すたろん1、いんてい、はな  
がた1、あーのると1、すたろん1/こいず  
み1、ふかがい1 【失策】MSXOENDAN1  
(2回)→試合は10分で終了

決勝戦  
POPCOM-PIYO PIYOS

P	1	0	0	3	0	0	3	7
P	0	0	1	0	0	0	0	1

【勝ち投手】たかはし 【負け投手】しゅうま  
【勝利打点】よしだ 【2塁打】くるんま1、よ  
しだ1、むらやま1/じょんせん1、のり  
【3塁打】わたなべ1 【本塁打】こみか1(5  
回) 【本塁打】こばやし1(1回)、よしだ1  
(9回)、こみか1(9回)/いんてい1(4回)

# Game Invaders

ゲーム

百字軍



## 今回のプログラム

8月号の付録『激ペナ極秘ファイル』で発表したMR.Gの作り方(ディスク専用)は大きな反響を呼んだ。そこで、今月は新10倍版も作ってみた。ほかに、読者から寄せられた「夢のチームを作るプログラム」と、奇妙なモンスターチームを作る不思議技を紹介しよう。

### リクエストに応えて 「MR.G」新10倍版

8月号の「激ペナ極秘ファイル」で紹介した、打てばホームラン、走れば新幹線のMR.Gが新10倍でも作れるぞ。

#### ■新10倍版MR.G入団手続き

①MR.Gを入団させたいチームを、あらかじめチーム名を変えて、2つ作っておき、プログラムの打ちこみミスでチームを再起不能にしてしまったときに備えておく

②BASICにして、リスト1を打ちこみ、完全にあっていであることを確認してからテープやディスクにセーブする

③スロットに新10倍カートリッジだけを差し、GRAPHキーを押しながら電源を入れる。すると、BASIC画面になるので、リスト1をロードし、RUNする

④新10倍の中にあるチーム名のリストが番号付きで表示される

⑤「どのチームにつくりますか」ときいてくるので番号で答える

⑥「なんばん」ときいてくるのでMR.Gを入りたい打順で答える

⑦少しして「けんこう

のため～」というメッセージが表示されたら手続き終了

⑧電源を切って、ふつうに激ペナをはじめる

⑨試合をするまえにMR.Gがちゃんと入団しているかどうかをエディットモードで確かめてみよう。MR.Gのデータはすべて「◎」という文字だ。

■入団工作が失敗したときは  
(a)③から④の途中で、「うちこみミス××」と表示されて終わる⇒リストの行20が行××に打ちまちがいがある

(b)⑨でMR.Gのデータがおかしくなっている⇒行70~80があやしい。そこにミスがなければ全体的に見直す

(c)⑨でMR.Gがいない……他チームに入団しているかも。いなければ行30~80を見直す

(d)④でチーム名が表示されない……行20と行30~50、そして行100以降を見直す



◎MR.Gはピッチャーゴロでもランニングホームランになってしまう

## ●リスト1で、新10倍で、秘密兵器「MR.G」を作る

```

10 CLEAR300,&HA000:DEFINTA-Z:DIMF(31):U=&
&HA000:A=&HB000:B=&HB280:DEFUSR=U:DEFUSR
1=U+&HB3:COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40
20 FORI=0TO14:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VAL
L("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*16+J+U,D:NE
XT:READD:IFSK>DTHENPRINT"うちこみミス";I+10+10
0:END ELSENEXT:Z=USR(0):C=0:I=0
30 P$="":D=PEEK(A+1):IFD=16THENI=I+8:IFI
>511THEN60ELSE30
40 IFPEEK(A+I+6)=255THENF(C)=PEEK(A+I+5)
:C=C+1:FORJ=0TO4:P$=P$+CHR$(PEEK(A+I+J))
:NEXT:PRINTUSING"##:& "&";C:P$;
50 I=I+8:GOTO30
60 PRINT:PRINTUSING"どのチームにつくりますか(1~##)"
;C;:INPUTF:IFF<10RF>CTHEN60
70 INPUT"なんばん(1~12)":K:IFK<10RK>12THEN7
0ELSEK=K-1:M=F(F-1)*128+A+K*14+11:FORJ=0
TO13:POKEM+J,VAL("&H"+MID$( "1B2090150000
200B0B0B0B0B0B0B",J*2+1,2)):NEXT
80 FORJ=0TO1:S$=RIGHT$( "000"+HEX$(USR1(F
(F-1)*128+A+J*128)),4):POKEF(F-1)*2+J*2+
B,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2)):POKEF(F-1)*2+J*
2+B+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):NEXT
90 A=USR(1):PRINT"けんこうのため、つかいすぎにちゅういしま
よう。":END
100 DATA F3,CD,5C,A0,30,1B,08,3E,10,08,2
1,00,00,11,00,00,7181
110 DATA 01,00,10,E5,C5,CD,23,A0,C1,E1,0
8,3E,30,08,CD,23,12284
120 DATA A0,FB,C9,C5,D5,E5,3A,5B,A0,08,5
F,08,21,00,A0,CD,12359
130 DATA 14,00,E1,D1,D5,E5,3A,F8,F7,B7,2
0,12,3A,5B,A0,CD,16541
140 DATA 0C,00,E1,D1,C1,12,13,23,0B,78,B
1,20,06,C9,1A,5F,12622
150 DATA 3A,5B,A0,CD,14,00,E1,D1,C1,18,E
B,00,01,00,04,21,8672
160 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,C
D,8F,A0,18,03,CD,14043
170 DATA 7F,A0,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,F
F,32,5B,A0,C9,E6,17482
180 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,8F,A0,C1,D8,C
6,04,10,F6,C9,32,16586
190 DATA 5B,A0,21,10,40,CD,0C,00,FE,59,2
0,12,21,11,40,3A,7505
200 DATA 5B,A0,CD,0C,00,FE,5A,20,05,3A,5
B,A0,37,C9,3A,5B,11482
210 DATA A0,A7,C9,06,80,21,00,00,ED,5B,F
8,F7,C5,D5,1A,CD,17924
220 DATA CB,A0,D1,13,C1,10,F5,22,F8,F7,C
9,4F,11,01,A0,06,13020
230 DATA 08,79,CB,19,A7,CB,1C,CB,1D,CE,0
0,1F,30,06,7A,AC,11451
240 DATA 67,7B,AD,6F,10,EB,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,3471
    
```

### プログラム確認用データ 使い方は45ページを 見てください

10>165	20>57	30>216	40>188
50>56	60>239	70>221	80>192
90>69	100>10	110>113	120>215
130>243	140>120	150>201	160>253
170>202	180>230	190>71	200>250
210>115	220>183	230>108	240>223

編集部





Q...「イース」でダルク=ファクトが倒せません。どうすればいいのですか？ 何か必要なアイテムがあるのですか？(東京都/原田明和・?歳)  
A...シルバーシールドは黒マントの男に盗まれたというし、シルバーアーマーをディオスの店から買っていったのもやっぱり黒マントの男だという。どうやら黒マントの男は銀製の品物が入手に渡るのを恐れているらしい。ところで黒マントの男って誰だろう。キミがこずって男のマントは何色かな？

アレスタのイース発表

YERS」を作るプログラムになっているのだ。これだけでも使える。

最初のプログラムが正しいことを確認したら、いよいよ自分が作りたいチームのデータ作りだ。ここから、リスト2と3とではやり方が違うので別々に説明しよう。

■リスト2の使い方

行1000以降のデータは、チーム名と各選手名、選手データになっている。選手データは数字がつながっているのだからわかりにくい、エディットモードで見る数字と桁数がすべて同じなのですぐわかるだろう。

このデータを修正して、自分の好きなチーム用のプログラムに変えていくわけだ。

まずチーム名をアルファベット大文字または空白で打ちこむ。「」のあいだはピタリ10文字にすること。

次に選手の名前をひらがなで、データを数字で変更していき、各行の修正が終わったらリターンキーを押していく。

修正が終わったら、RUNすると各データごとにチェックしてくれる。データの形式が間違っているときは「Wrong DATA//」と表示するので、その直前に表示されていた部分のデータを見直す。だいたいよぶなら「OK」を表示して「Disk ready?」「Hit any key」といってくるので何かキーを押す。しばらくするとそのディスクのなかに望みのチームが誕生している。

■リスト3の場合

新10倍版ではチーム名を設定できず、MR、Gのプログラムと同様、あらかじめ新10倍のなかに入れてあるエディットチームのデータを変更する方式になっているので注意。

行710以降のデータをリスト2の場合と同様に自分の好きに変更していく。そして、変更し

B.	Name	R	AVE	Run
1010	DATA	1	527	299
1011	DATA	1	527	299
1012	DATA	1	527	299
1013	DATA	1	527	299
1014	DATA	1	527	299
1015	DATA	1	527	299
1016	DATA	1	527	299
1017	DATA	1	527	299
1018	DATA	1	527	299
1019	DATA	1	527	299
1020	DATA	1	527	299
1021	DATA	1	527	299
1022	DATA	1	527	299
1023	DATA	1	527	299
1024	DATA	1	527	299
1025	DATA	1	527	299
1026	DATA	1	527	299
1027	DATA	1	527	299
1028	DATA	1	527	299
1029	DATA	1	527	299
1030	DATA	1	527	299
1031	DATA	1	527	299
1032	DATA	1	527	299
1033	DATA	1	527	299
1034	DATA	1	527	299
1035	DATA	1	527	299
1036	DATA	1	527	299
1037	DATA	1	527	299
1038	DATA	1	527	299
1039	DATA	1	527	299
1040	DATA	1	527	299
1041	DATA	1	527	299
1042	DATA	1	527	299
1043	DATA	1	527	299
1044	DATA	1	527	299
1045	DATA	1	527	299
1046	DATA	1	527	299
1047	DATA	1	527	299
1048	DATA	1	527	299
1049	DATA	1	527	299
1050	DATA	1	527	299
1051	DATA	1	527	299
1052	DATA	1	527	299
1053	DATA	1	527	299
1054	DATA	1	527	299
1055	DATA	1	527	299
1056	DATA	1	527	299
1057	DATA	1	527	299
1058	DATA	1	527	299
1059	DATA	1	527	299
1060	DATA	1	527	299
1061	DATA	1	527	299
1062	DATA	1	527	299
1063	DATA	1	527	299
1064	DATA	1	527	299
1065	DATA	1	527	299
1066	DATA	1	527	299
1067	DATA	1	527	299
1068	DATA	1	527	299
1069	DATA	1	527	299
1070	DATA	1	527	299
1071	DATA	1	527	299
1072	DATA	1	527	299
1073	DATA	1	527	299
1074	DATA	1	527	299
1075	DATA	1	527	299
1076	DATA	1	527	299
1077	DATA	1	527	299
1078	DATA	1	527	299
1079	DATA	1	527	299
1080	DATA	1	527	299
1081	DATA	1	527	299
1082	DATA	1	527	299
1083	DATA	1	527	299
1084	DATA	1	527	299
1085	DATA	1	527	299
1086	DATA	1	527	299
1087	DATA	1	527	299
1088	DATA	1	527	299
1089	DATA	1	527	299
1090	DATA	1	527	299
1091	DATA	1	527	299
1092	DATA	1	527	299
1093	DATA	1	527	299
1094	DATA	1	527	299
1095	DATA	1	527	299
1096	DATA	1	527	299
1097	DATA	1	527	299
1098	DATA	1	527	299
1099	DATA	1	527	299
1100	DATA	1	527	299

④「夢のチーム」作り。打者も投手も、データの部分を変更して自由にエディットできる

たプログラムを、テープかディスクにセーブしておく。

いったん電源を切り、新10倍だけを差しこんで、GRAPHキーを押しながら電源を入れる(MR、Gのときと同じ)。

BASIC画面が出るので、プログラムをロードして、RUN。すると、新10倍に入っているチーム名が表示されるので、番号で答える。しばらくすると、選んだチームのデータが、リスト3に打ちこんだデータに変わっているというわけだ。

MONSTERチームが出現する不思議テク

大阪府・沖本？(字が読めない)から送られてきた不思議な情報を最後に公開しよう。

たとえば、ファンダムの1画面プログラムなどを打ちこんでディスクにセーブするとき拡張子として「. \$\$\$A」とつけておくと、激ペナのチームデータとして使えるのだ！

こうして作ったチームは、名前も選手データもでたらめのMONSTERチーム。ときどきMR、Gクラスの大物や超絶投手が混じっていて、遊んでみると楽しい。ぜひ試してほしい。



⑤茶色の四角がチーム名、選手の名前は……読めないよ！

ファミク  
クイズ発表

7月号でやったファミクのマップに全部で何枚の写真を使ったかを当てるといこのクイズ。正解は639枚でした。応募総数はなんと327通。ギャグを書かないと失格になるクイズにこれだけの数がくるとは思わなかった。中にはギャグを書いてなかったために正解に近いのに失格となった人もいたよ。でもしめきりに間にあっていれば参加賞のステッカーをあげる。ここでいきなりお詫びをしちゃうけど、人数が多いので参加賞の発送にはかなり時間がかかるので覚悟しておいてほしい。3等の虚空の牙城とドラスレ



⑥ボスキャラを集めたのは北海道/ONYOTOYOTA。ハガキ2枚組の大作

IVセットは624枚と書いた新潟/猪俣学くん。2等のハウメニと脱いだ図鑑セットは634枚の愛知/長谷川撰くん。MFファンテレカ5枚の1等は埼玉/田中利明くん。電話かけまろう。彼は637枚とあと2枚でピタリ賞というところだった(ピタリ賞ないけど)。優秀なギャグは来月以降紹介する予定だ。

これがB1T2さん(絵書きたとへの)の好意で、参加者全員にプレゼントされる、ファミク特製ステッカーだ。いくらでもプレゼントしますよといわれたときはびびりました。



投稿大募集

知らないうちにたくさんできたコーナーにどんどん応募しよう。①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q&Aのコーナー。③名場面見せびらかし。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文(仮題)。キャラクタに対する思いを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。以上がレギュラー

のコーナー。また、十字軍でやってほしいことのクエストもよろしく。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中から優秀な人にはMFファンテレカが、ゲームをプレゼントします。次号はいよいよ激ペナの全国大会をど〜んと天文学的なページ数でお送りします。とつぜんですがすごいお知らせ。ゲーム十字軍が単行本になります。10月上旬に880円で発売する予定。内容はMSXゲームのバイブルとするつもり。



# 感動のマンガ テクノのばら

テクノポリス編集部  
&佐藤 元



前号までのあらすじ——  
フランス革命のさなか、  
いとしのソーサリアン王子と  
はなればなれになってしまった  
マリー・テクノワネット姫  
であったが…



おおっ！  
「今月のおすすめゲーム」  
三銃士！  
ソーサリアン王子の  
行方は  
わかったか？

ソーサリアン  
・システム王子  
はおそらく、  
巻頭特集に  
なるべく——

剣士「ラストハルマゲドン」

向かった  
ようす、  
さっ  
早く姫も——

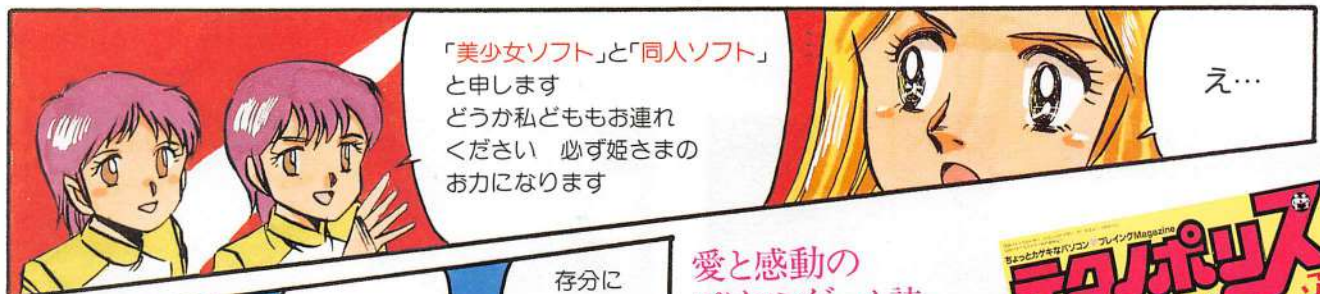
お待ち  
ください

はっ

剣士「アンジェラス」

すでに  
テクノ国  
に——

剣士「維新の嵐」



「美少女ソフト」と「同人ソフト」  
と申します  
どうか私どもお連れ  
ください 必ず姫さまの  
お力になります

え…



それは  
ありがたい

存分に  
働いて  
もらい  
ましょう

ははっ！

このとき  
この2人が姫の  
兄弟であると誰が  
知っていたらう  
…次号に続く！

愛と感動の  
パソコンゲーム誌

## テクノポリス

9月号  
好評発売中

特別定価530円  
毎月8日発売  
徳間書店



# FAN FAN BOYS



## やっぱり売れてる『ディスクステーション』

ディスクステーションが売れている。最初に出したぶんは売り切れて、増産中だという。

例えば、銀座の有名文房具店では2DDのディスクを1枚1750円で売っているというのに、同じ2DDのディスクステーション(MSX2専用、VRAM128K)は定価980円。FMパックにも対応。漢字で読むには漢ROMが必要だけれど、なくてもみらなで読むことができる。この値段とこの内容なら売れて当然だろう。

「アレスタ」の1面がプレイできたり、「ハッスルチューミー」というレトロソフトが遊べたりというのは7月号でも紹介したが、それに加えて「ソリテアロイヤル」の「クロンダイク」が完全に遊べるようになっていたのはちょっと驚いた。さらに、オマケのゲームプログラムも4本入っている。

ほかに、アドベンチャーゲー



④ディスクステーションのパッケージ(左)とタイトル画面。「Disc」と「disk」でつづりがくいちがっているけれど、まあいいや。漢ROMがない場合は、自動的に全部かな文字で表示される



④目次。40ページの予定だったのが、30ページになっているけどそれでも内容は充実している

ムふうの「小説」、読者のCGを募集する「アートギャラリー」、FMパックについての教養コーナーなどなど、バラエティに富んでいて、ほんとに楽しい。

これもオマケだけれど、かんたんグラフィックツールがついていて、それを使ってアートギャラリーに応募するという企画もいきなり実現していた。編集部でもさっそく、このオマケツールを使ってサンプルを作っ

てみた(下の写真)。すごく苦労したけれど、いちおう使える。

MSXで遊ばないときは、BGV(CGをバックに軽快な音楽が流れる)をかけたままにしているのもいい。

プレイングレイの「ラスト・ハルマゲドン」やウインキーソフト「あかんべドラゴン」のCMも画面入りで入っているのも画期的でいい。

ディスクステーションの売れ

行きのよさに声が1オクターブ高くなったコンパイルでは、第2弾の創刊号の予定を1月早めて、10月8日に、今度は2枚組1980円で発売することに決定。内容はまだまだ未定だが、もしかしたら、かつての有名ゲームやセガのゲームが遊べるかもしれない。詳しいことは、また来月のFFBで。

※問い合わせ先=コンパイル株式会社 082-263-6006



**BGV** ④CGをバックにメロディーが流れる



**ゲーム** ①1面が遊べる。タイトルデモもある



④ソリテアロイヤルから「クロンダイク」。完全に遊べる



④ハッスルチューミー。ネズミがエサを集めるアクションゲーム



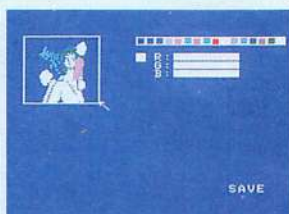
**CM** ④ラス・ハゲの紙しばいふうCM



④あかんべドラゴンのCM。タイトルとゲーム画面が見られる



**うちく** ④FMパックの教養講座。イラスト入り



**オマケ** ④オマケのツールで作ってみたミニCG



●中学生になりました/中学生になりました。部活は野球部でもたいへんです。声を出し、中かがみになり、いつも足が痛くなります。けどとても楽しいです。編集部のみなさんがんばってください。そしてもっと楽しいFANにしてください。おわり。(長崎県・羽田野宏治)⇒いいですねえ、この海外にいるババにでも送るような、さわやかな内容。そうか、宏治ももう中学生か。ちょっと見ないあいだに大きくなりやがって。(バ)



●世界の国からこんにちは。某月某日、ふたんは使用しないはずのリンクス通用の電話が鳴る。けげんそうに電話をさしてしな(24歳美少女)はい、インターメディアです。5秒後受話器を押さず、顔面蒼白になりながらしてしな(大志)がなまけな声で叫ぶ。『え、英語「よう」』。編輯部の空気が凍りついたが、誰一人としてしな(教習免許有)に答える者はいなかった。しかたなく、大きく深呼吸をして電話に向かう。は、はろー「WANNTOSPEAKTOMEAKAOKOHAMA」『トトナマ』。お、ひあじことまきまおしんば、ゆーおっ、うー「TOKYOSHIMBASHIHOHEKUSEUMETHINKTHAT...THANKYOU」英語は「わい。(三)



# 札幌発、MSXサマーフェスティバルレポート

FMパックの全国縦断キャンペーンイベント「MSXサマーフェスティバル」(松下電器主催)が開催されている。

FMパックの紹介はもちろん、発売前のソフトが直接プレイできる「新作ソフト体験コーナー」、「ザ・リンクスのコーナー」、「MSX博士のQ&Aコーナー」など内容は盛りだくさん。また、特設のミニ・ステージでは、MSX専門誌やソフトハウスのいろいろ催しが1日中行われる。もちろんMファンも、PACマ



◎MSX専門誌コーナー。ファンダムのゲームが遊べるぞ

ジックの紹介などもやっているぞ。

7月24日に行われた札幌会場のようすをちょっと伝えてみよう。会場のそごう電器YESではMSXがところせましと並べられ、「R-TYPE」や、「サイオブレード」、「めぞん一刻・完結篇」、「アウトラン」などなど発売まえから話題になっているソフトが動いていて黒山の人だかり。気分はゲームセンターといった感じだった。またミニ・ステージでは、マイクロキャビン



◎まだ発売されていない新作ゲームがおもいきり遊べるのだ

が『めぞん一刻』のクイズやプレゼント、BIT<sup>2</sup>が『シンセサウルス』の実演、コンパイルが『アレスタ』のウル技公開、T&Eソフトが『サイオブレード』と究極のFM音源デモ、アイレムが『R-TYPE』プレゼント付きクイズ大会、そして最後のMSXなんでもクイズまで、クイズ、プレゼント、講演など30分間隔で絶え間なくつづくのだった。

このイベントの今後の日程は、次のとおり。

- 大阪 8月12日(日) 梅田ABCエキスタ
  - 神戸 8月19日(金) せいでん三宮本店
  - 東京 8月21日(日) 新宿スタジオアルタ
- ※問い合わせ先(上記3つとも)



◎ステージで行われたMSX・FANの講演。つたないながらも、一生懸命やりました

も) = 松下電器・情報機器部内 PAP ☎06-908-1151

また、大阪ではA1スピリットゲーム大会も開催されていて、すでに予選が始まっているが、最後の予選大会(8月19日)にはまだまにあう。決勝は8月27日。こちらの会場と問い合わせ先は、梅田阪神ナショナルショールーム(阪神百貨店6F) ☎06-345-4161



# パンケットとはなんぞや

日本で初めて(おおげさ)同人ソフトだけの即売会「パンケットI」が7月14日の日曜日、東京は飯田橋で開催された。同人ソフトというのはアマチュアが仲間うちや個人で作り、商業ベースにのらないものだ。今度うちの会社からMSX版が出る「お嬢様くらぶ」や「まじゃべんちゃー」なんかは同人ソフト出身だ。おもしろいので商業ベースにのせてしまったわけ。

さてMSX用のソフトだけど2つしか売ってなかった。ひとつはセーラー服のおねえさんのエッチなグラフィックが6カット楽しめる『MRD2022』500円。値段のわりにはけっこうエッチだった。ハアハア。もうひとつは「GALナンバ大作戦」。原宿で女の子をナンパしてホテルに連れこみジャンケンする話(ウソ)なんだけど、これは同人ソフ



◎赤いのは忍者ウォーリアーズだって。ニセ高橋名人もいたよ

トではない。「刑事大撃」を作ったファミリーソフトというプロのソフトハウスが試作品を出品していたのだった。

このほかにもMSXのソフトを出品する予定の同人がいくつかあったんだけど、どれも完成しませんでしたごめんさ〜といった感じでした。88とかのほうは盛りあがってたので、はやくも次回「パンケットII」が開催されることが決まったみたい。今後くわしいことを知りたければテクノポリスを読もう。



# コナミのジグソーパズル

あのコナミからジグソーパズルが発売された。

絵柄は、ゲームキャラクタのイメージイラストをモチーフにした「コナミキャラクタシリーズ」と、美しい写真をモチーフにした「イメージフォトシリーズ」の2シリーズがある。

コナミキャラクタシリーズは「グラディウス」「グラディウスII」「沙羅曼蛇」「夢大陸アドベンチャー」の4作品、イメージフォトシリーズは「セピアの少女」

「セピアの思い出」「ベイパー」「ライフシーン」の4作品。サイズは38センチ×53センチ、500ピースで、価格は各1500円。

イラストもいいけれど、ゲーム画面そのものをジグソーでやってみたい気もする。そのうち、出してくれるかな。ジグソーにかぎらず今後のコナミの幅広い活動にちょっと注目しておきたい。

※問い合わせ先=コナミ(株) ☎03-264-5678(代)



◎ずらりとそろった、コナミのジグソーパズル8タイトル





# ビデオマガジン

低価格のビデオマガジンが次々と発売されるなか、Mファン編集部のあるTIMからも『ファミマガVideo』が7月21日に創刊になった。おなじみファミマガと同じノリでファミコンゲーム情報を満載。「スーパーマリオ3」の動く画面が見られたり、写真よりわかりやすいウルト技の紹介、超新作ゲームの先取り紹介など、内容は盛りだくさん。45分で1780円、VHSのみ。別冊

付録のミニ本もついている。隔月で発売していくのでよろしくとのこと。

ビデオマガジンといえば、『VINBO』、『天下泰平』などのほか、ゲーム専門の『GTV』や、最近出た『Gamers』（ピラミッドビデオマガジン）、『SUPER GAMES』などなど数が出そろってきた。来月はこういったビデオマガジンをまとめて紹介するぞ。



左がファミマガVideoのお姿。上は、なかに入っているミニ本。かわいいでしょ



# NEW ベスト10速報!

## J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	イースII
2	—	ディスクステーション
3	5	蒼き狼と白き鹿鹿・ツギスキャン
4	1	THEプロ野球激突ペナントレース
5	2	ドラゴンクエストII
6	8	信長の野望(全・国・版)
7	6	イース
8	—	殺意の接吻
9	—	ソリアアロイヤル
10	—	TDF怪獣大戦争

## アンケート調査結果おもしろかった10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド3
2	2	イース
3	4	グラディウス2
4	3	信長の野望(全・国・版)
5	6	THEプロ野球激突ペナントレース
6	5	F-1スピリット
7	8	三国志
8	7	ドラゴンクエストII
9	—	沙羅曼蛇
10	9	シャロム

「J&P売りあげベスト10」。今月は、ランクインソフトのうち半分が初登場。前回1位の「激突ペナントレース」は、ついに「イースII」にトップの座を明け渡してしまった。「イースII」は発売数日でトップにおどりたことになるが、「激ペナ」の品不足も伝えられていて、このあたりはディスク版ソフトの身軽さの勝利といったところ。2位の「ディスクステーション」も品不足の情報が伝わってきているものの、予約数では「イースII」を上回っているという話もあり、今後の動向に注目したい。また、

6位に「信長の野望(全・国・版)」が11か月連続ランクインを果たしたのと同時に、3位、10位と、シミュレーション・タイプのゲームがランクインされ、最近のブームをうかがわせている。

先月めでたく定型化した「おもしろかった10」。このベスト10は動きは少ないけれど、本当の名作だけしかランクインされないのが良いところ。やっぱり、今月も「ハイドライド3」が強かった。話題の「激ペナ」は、ここでも品不足がたたって5位止まりだった。それにしても、コナミは強い。



# さあ応募しなさい

- 「今月もアダルト・プレゼントがナイ」とお嘆きの貴兄。スケベは1日にしてならず!
- アイレムより
  - ①「R-TYPE」のテレホンカード……3名様
  - コンパイルより
  - ②「アレスタ」のポスター+ステッカーセット……10名様
  - 日本ファルコムより
  - ③「イースII」の店頭用ポスター……10名様
  - ウルフチームより
  - ④ウルフチームのステッカー……10名様

- コナミより
  - ⑤「コナミキャラクターシリーズ」ジグソーパズル……4名様
  - キングレコードより
  - ⑥LP版「コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション」……5名様
  - アポロンより
  - ⑦「オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇(MSX版)」……3名様
- しめきりは8月31日必着。発表は、10月8日発売の11月号の欄外で。応募方法は右の掲示板を見てね。



①イースIIの店頭用ポスター。インテリアとしてはなんか変だけど珍しい  
②アレスタのポスター。ステッカーは、アレスタとコンパイルのロゴ



③R-TYPEのテレカ。人によっては、ダレをたらだら流す



④ウルフチームのロゴステッカー。自転車とかバイクとかに貼るときまになりそう

●プレゼントがほしい人は、宛先はかきに下の応募券をばり、①ほしいプレゼントの番号と住所(郵便番号と都道府県名も)、氏名・年齢・電話番号(自分のF.B.でおもしろかったコーナー)④なにかおもしろいこと④を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-17 T.M. MSX FAN F.B. まで応募しなさい。承まで。●また、「おはなし(ん)にちわ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドラマ話、恋の悩み、人はいえない自己主張……意見、イラストなど掲載可能な限り募集集中。イラストは掲載者責任に、それ以外の掲載者はおもしろかった人に特製テレカを進呈!



●野見山先生ったら人気者。つづじ先生の絵を見て感動しました。弟子にしてください。(富山県・荒井盛雄)⇒7月号のネコ最高でした。おなかのレキバン(?)や、はみだしたような色のぬり方もいいです。おむすび山のような頭に焼けた頭がついてますね。首が太くて、マイク・タイソンです。(京都府・小田裕之)⇒タイソンの首は顔と同じ太さだが、野見山先生は太もも美人だ。今度、せひ、先生の太ももをかってもらおうではないか。(?)



# しめ切りまであと3週間! 夏休みプログラムコンテスト

+2

## 応募要項

恒例のMSX・FANプログラムコンテストに、ソニーと松下後援の特別コンテストも加わった本立て。プログラミングを始めたばかりの人もアイデアでがんばって

どんどん応募してほしい。夏休みは長いようで短い。しめ切りまであと3週間だ! MSXの電源を入れて、キミだけのオリジナルプログラムを完成させよう。

### 第2回MSX・FANプログラムコンテスト

#### —コンテスト対象作品—

コンテストの対象となるプログラムは、RP部門の3つのタイプです。

- 1画面タイプ……40字×24行以内のプログラム
- N画面タイプ……40字×120行以内のプログラム
- 10画面タイプ……40字×240行以内のプログラム

プログラム内容は自由。楽しいものならなんでもOKです。詳しくは今月号46ページの欄外「プログラム募集」を参照してください。

#### —各賞の選考方法—

1988年10月号(9月8日発売)

～11月号(10月8日発売)の「ファンダム」に掲載されたRP部門のプログラムをノミネート作品として、各タイプで、もっとも優秀な作品を1本ずつ計3本選びます。そのなかでもきわだって優秀なものにMファン大賞を、ほかの2本にファンダム賞を授与します。また、アイデアの優秀な作品1本に奨励賞を授与します。ほかに、抽選で表のような賞品をさしあげます。

#### —応募方法—

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。6月25日から8月25日までのあいだに編集部へ届いたRP部門の投稿作品はすべてコンテスト応募作品と

#### 各賞の内容

Mファン大賞	最優秀作品に	1名	賞金 30万円
ファンダム賞	タイプ別の優秀作品に	2名	賞金 5万円
奨励賞	アイデアの優秀な作品に	1名	賞金 3万円
特別参加賞	全応募者から抽選で	140名	特製テレホンカード

して扱います。ただし、47ページ欄外に明記してある「投稿上のルール」に違反した応募作品は受け付けられないことがありますので、ルールをよく読んで十分に理解してから応募してください。

#### —あて先としめ切り—

封筒の表に、応募する部門・タイプを赤で明記し、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・プログラム」係まで。

しめ切りは、8月25日必着。ノミネート作品は10月号、11月号で発表し、最終結果は1989年1月号で発表します。

※なお、FP部門はコンテスト期間中でも通常と同様の扱いで受け付けます。

### 2 ソニー「センサーキッド」 応用プログラムコンテスト

#### —募集内容—

ソニー「センサーキッド」(先月号31ページで紹介)を使用したBASICプログラムを募集します。内容は自由。目的に応じたかんたんな改造を施したりしても結構です。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま。

#### —各賞の選考方法—

優秀な作品2本をセンサーキッド大賞とし、それぞれ評価の高い順に、HB-T7(モデム内蔵のMSX2)、HB-F1IIを贈呈します(ソニー提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

#### 各賞の内容

センサーキッド賞(ソニー提供)	最も優秀な作品に	1名	賞品 HB-T7
		1名	賞品 HB-F1II
特別参加賞(松下電器提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名	賞品 FMバック
		5名	賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内)
		10名	賞品 特製テレホンカード



◎賞品のソニーHB-T7

選で選びます(表参照)。

#### —応募方法—

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「センサーキッド・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

### 3 松下電器「FMバック」 FM音源プログラムコンテスト

#### —募集内容—

松下電器「FMバック」(先月号94ページで紹介)のFM音源用拡張BASICを使用したプログラムを募集します。FM音源の効果を生かしたのなら、内容は自由。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま。

#### —各賞の選考方法—

優秀な作品2本をFMバック大賞とし、それぞれ評価の高い順に、A1FM(モデム+FD)内蔵のMSX2)、A1Fを贈呈します(松下電器提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

#### 各賞の内容

FMバック賞(松下電器提供)	最も優秀な作品に	1名	賞品 A1FM
		1名	賞品 A1F
特別参加賞(ソニー提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名	賞品 センサーキッド
		5名	賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内)
		10名	賞品 特製テレホンカード



◎賞品の松下電器A1FM

選で選びます(表参照)。

#### —応募方法—

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「FMバック・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上記参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

※この3つのコンテストで受賞したプログラムの著作権は徳間書店に帰属するものとします。あらかじめご了承ください。

# ぞくぞくしてくる傑作ぞろい!

プログラムの王国



## 今月のプログラム 紹介と遊び方目次

まものクエスト	36
べきばきBOXING	39
SHOPPING	40
GALLEON	41
チョコBURNER	42
燃える/中畑清	42
PIERROT	43
さらなんだ	43
ミニマラソン	44
JAMPR I	44

## まものクエスト

変な魔法で奇妙な敵をやっつけていくRPG

MSX・MSX<sub>2</sub>RAM32K  
BY TTPM.CO  
FP部門(25画面)



「勇者」として、まものクエスト世界の中心地アルバランドに降りたプレイヤーは、最初、素手と無一文と体力20(体力の上限値は生涯変わることがな

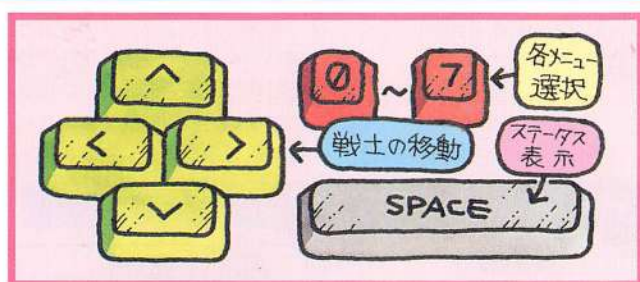


①勇者に使命を伝える長老のお話。このあと何度もお世話になる

作者いわく「こんなRPGがあってもいいんじゃないか」。あっていいとも。たくさんあっていい。クスクス笑い、バカ笑い、ニヒルな笑いに満ちあふれたエンターテインメントRPGの大傑作!

い)でスタートする。この世界にのろいをかけている魔王を探し出して倒すのが勇者の使命だ。弱ちくっておかしな敵キャラを適当にやっつけているうちに、最初の武器「金属バット」が買えるようになり、最初の呪文「ちえいんぐ」を覚える。この呪文で、まず最初の大笑いを経験するだろう。新しい魔法を試すたび、新しい事件が起きるたびに、このゲームはプレイヤーを思いきり笑わせてくれる。長い冒険の果てに魔王を倒してニヒルなエ

リストは53ページ



## 登場キャラ(ごく一部)



②船も出てる



⑤終盤で現れるローレライ。すごく強いが欠点もある



⑥後半は船に乗り、さまざまに馬で情報を集める

ンディングにたどりつくまで、プレイヤーをあきさせない、みごとなエンターテインメントRPGだ。BGMも最高。

あまりにもおもしろくて、あまりにもよくできているので、思わずマニュアルをつけてしまった。遊ぶときは、下の欄外を読んで、ぜひ、マニュアルを作ってからしてほしい。このマニュアルは、ほぼ、作者が投稿時につけてくれたマニュアルに従って作ってある。

ただし、このプログラムは、

テープ(ディスクは不可)に2本のプログラムをセーブしないと遊べないので注意してほしい。

37、38ページは裏表が「まものクエスト」のマニュアルになっています。ハサミとホッチキスを用意してください。①「切り取り線」にそってきれいに切り、2枚の紙片を作ります。②2枚とも「山折り線」は外側に、「谷折り線」側が内側になるように折ります。③上の紙片に下の紙片を重ね、文字が隠れないように2か所程度をホッチキスで止めてできあがり。遊ぶまえにマニュアルをよく読んでください。

切り取り線

なくなると死んでしまいます。このようなことを防ぐためにも宿屋にとまりましょう。お金がかからないうえ、体力、マジックポイントともに完全に回復します。また、死ぬと、持ち物も魔法もそのままで長老が生き返らせてくれます。……。

ステータス表示

通常モードでスペースキーを押すと、勇者のステータスを見ることができます。

画面文字表示について



画面に文字が表示されると、いったん画面は止まります。メッセージを読んだら、そのたびごとに何かキーを押してください。戦闘モードやステータス表示、ショップでの会話、すべて同様です。

①ステータス表示。何かキーを押すとものの画面にもどる

MAMONO QUESTマニュアル

TPM. CO SOFT WORKS 1988



まものクエスト

TPM. CO SOFT WORKS PRESENTS

ユーザーズ・マニュアル



ホチキス

ホチキス

切り取り線

MAMONO QUESTの世界



## ロード方式

- (1)まず、53ページ以降に掲載されているリスト1とリスト2をこの順にセーブしたプログラムテープを用意してください。このプログラムはディスクでは使用できませんのでご注意ください。
- (2)MSX/MSX2の電源を入れ、MSX-BASICの初期画面が出たら、「CLOAD」(1) (2)はリターンキーを押すという意味です)と打ちこんでください。  
※FDD内蔵の機種では、MSX-BASICの初期画面が現れるまでSHIFTキーを押したままにしてください。
- (3)プログラムの入ったテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットして、PLAYボタンを押してください。
- (4)画面に、リスト1のファイル名が表示されたのち、「Ok」と表示されますので、「F5」(ファンクションキーの5番)または「RUN」(1)と押してください。
- (5)ゲームのタイトルが表示され、プログラムが作動します。
- (6)そのままではしばらくすると、「LOADING」と表示され、リスト2のプログラムがロードされます。
- (7)Okが表示されたら、「F5」または「RUN」(1)と押します。

## はじめて遊ぶとき

上記の手順を終えてしばらくするとゲームが始まります。後記の遊び方を読んで、冒険の旅に出かけてください。

2

## 戦闘について

まものに出会うと、敵キャラが表示され、戦闘モードに入ります。

- ①で、武器を使って攻撃する
- ②で、まほうモードに入る
- ③または数字以外のキーで、逃げる

### (1)戦闘ができない場合

勇者がけがをしていたり、毛皮を売らないままたくさん持っていたり、そのほかの理由があるとき、勇者は勝手に逃げ、戦うことはできません。けがをなおすなど、相応の処置をしてください。

(2)②を押して、まほうモードに入ると、使える魔法が表示されますので、使いたい魔法の数字を押してください。

ただし、ゲームを始めたばかりのときや、マジックポイント(画面にはいっさい表示されません)がなくなったときは、②キーを押しても、まほうモードには入れません。

また、コマンドモードにもどるには数字以外のキーを押してください。

(3)そのほかマジックポイントがなくなると、まほうが使えなくなり、体力が



①武器で戦うか、魔法で戦うか、逃げるかを選ぶ

7

## ゲームの進め方

あなたは「ゆうしゃ(勇者)」となって、この世界を冒険します。ゲームは、アルバランド(下のイラストと4ページのマップ参照)の「ちょうろう(長老)」に話を聞いているところから始まります。この世界には、「まもの」がたくさんいます。まものを倒して、その毛皮を毛皮やに売れば、お金になります。お金をためれば、より強い武器が買え、より強いまものと戦えるようになります。まものは、決まった場所にて、一度倒すといなくなります。また、まもの数も決まっているので、くまなく歩きまわって確実にやっつけていきましょう。お金がたりない! というときは、倒していないまものがいるはずですから、探しましょう。



6

## とちゅうから始めるとき

- (1)左記の手順後、長老の話がありますが、そのあと、もう一度長老に会ってください。
- (2)①を押して、「きろくをとりだす」を選びます。
- (3)前回のデータを記録したテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットし、何かキーを押すとデータを読みこみます。
- (4)読みこみが完了すると、長老が「とりだしたぞ」といいます。これで前回の続きができます。

## とちゅうでゲームを中断したいとき

このゲームでは、次回続きをやるためのデータをセーブすることができます(ただし、かならず長老のところから始まります)。記録するためのテープをプログラムテープとは別に用意ください。

- (1)ゲームを中断したくなったら、長老に会ってください。②を押して「きろくする」を選びます。
- (2)テープをセットし、データレコーダ(またはテープレコーダ)をREC(セーブ)状態にしたら、何かキーを押してください。
- (3)セーブが完了すると、長老が「きろくしたぞ」といい、ゲームが終了します。いったん記録すると、続けて遊ぶことはできません。※このゲームでは、間違った行動のためにプレイヤーが特別な損をするということは基本的にありません。ですから、あくまでほんとうにゲームを中断するときのみ利用してください。

3

# ショッピング SHOPPING

→ リストは  
59ページ

コマの値段を考えつつ  
置いていく新型ゲーム

MSX・MSX2RAMBK  
BY YOSHIX  
RP部門N画面タイプ(4画面)



囲碁も将棋もオセロも、そのゲームをまだだれも知らないころ、熱くなって対戦していた最初の2人がいたはずだ。

このゲームも、まだ、この世に現れたばかりだ。だから、写真でゲームの進行を紹介してみても、最初はピンとこない。実際に打ちこんで、ヒマな友だちをつかまえて遊びはじめてみて

**1** 最初は警戒しながらバラバラと置いていく



**2** 赤側が★を置いた。縦横がすべて赤に変わる



**3** 青は◆で反撃。赤3つが青に変わる



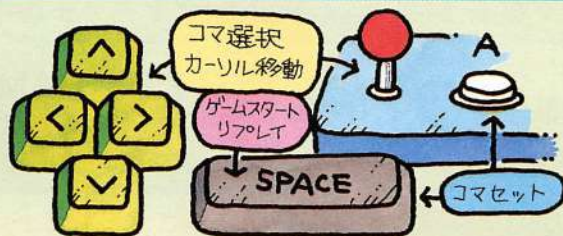
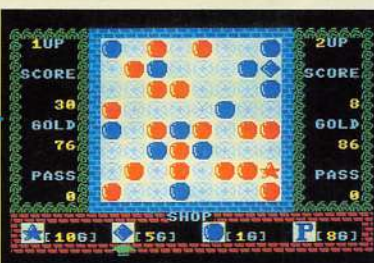
手術台の上でマシンとこうもりがさが出会ったようにおもしろい、とロートレアモンならいうだろう。碁のような、オセロのような、それでいてまったくとしたショッピング感覚の不思議なゲーム。

も、1、2局はどう考えて打てばいいのかわからない。だが、やればやるほど新しい思考ゲームの世界が見えてくるのだ。

### ■ゲームの進め方

基本的には、交互に自分の色のコマを置き、盤面をおたがいのコマで埋めつくしたときに、自分のコマのポイントを合計した数の多いほうが勝ちだ。

ただし、置けるコマは3種類あり、それぞれ値段、ポイント、効果が違う。プレイヤーは、持ち金(最初は100。画面左右の「GOLD」下につねに表示されている)からそのつど代金を支払いながら、コマを置いていかなければならない。もちろん、持ち金が0になるような買い物



をしたプレイヤーはその場で失格負けとなる。このへんが、ゲームタイトルの由来だ。

### ■3種類のコマとパスについて

- =ただ置くだけのコマ：1ゴールド、1ポイント
- ◆=上下左右のマスにある相手のコマを自分のコマに変える：5ゴールド、5ポイント
- ★=置いたマスの縦列、横列にある敵のコマがすべて自分のコマに変わる：10ゴールド、10ポイント

また、オセロと似ているのでカン違いしがちだが、このゲームでは、あいているマスならどこにでもコマが置けるためにルール上強制されるパスがない。しかし、それでも、戦略上パスしたほうがいいと判断した場合は、大枚8ゴールドを支払えばパスできる。パス操作は、画面右下にある「P」のコマを選んでスペースキーを押せばいい。ただし、パスを3回すると無条件に負けとなるので注意。

### ■終盤にエキサイト

このゲームは終盤がおもしろい。★や◆などの高いコマは相手に取られたときも損失が大きいため、形勢がダイナミックに変動するからだ。高いポイントのコマをたくさん使いたいという人は、タイトル画面でSELECTキーを押すと、最初の持ち金を200にできる。

**4** 終盤では1手で何10ポイントもスコアが変化



**5** 青は残り8ゴールド。なんとか◆が置ける!



**6** この1手で最後の最後に102ポイント対85ポイントで青の逆転勝ち。赤の★を取ったのがきいた



# べきばきBOXING

ボクシング

飛び散る汗がかわいい  
2人対戦用ボクシング

MSX・MSX2 RAM8K  
BY 臼井信之  
RP部門10画面部門(7画面)

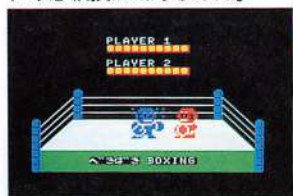
→ リストは  
60ページ



ボクサーの基本はストレートと防御だっ○○○○○○

たくさんついてるマルは、吹き出す汗だ。このゲームを見て、その細かさに感心したのが、汗。パンチを放つたびに汗が飛びちり、MSXで一時的にボクサーになったプレイヤーたちをもっと熱くさせてくれる。

さらに、強力なアッパーカットの必殺技まであるのだ。



①プレイヤー1、まぬけなストレート！ ぜんぜん届かない！

「美紀さー、ミキサーほし  
いの」「礼さー、レーサ  
ーが好きなの」「おれさー、  
おれーさんが好きなんら」  
(鼻がつまってやんの)  
「わたしさー、ワタシサ  
ーになりたいな」(なんだ、  
それ)。「ほくさー……」

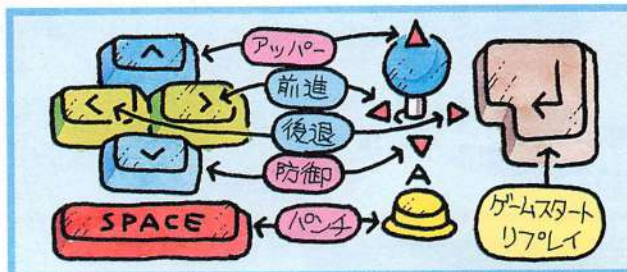
## ■遊び方の1例

まず、ジョイスティックを1つ用意して、ポート1につなぎ、友だちを1人連れてくる。なかなかついてこなかったら、1、2発なぐって逃げればきつと追いかけてきてくれるだろう。

キミの部屋まで友だちを連れこんだところで、ジョイスティックを渡し、「オレが憎ければリ



②プレイヤー2、軽く反撃。絶妙のストレート！



## ボクサーの動きがあせあせつ



③ふつうのボクサー、ちょっと緊張してる



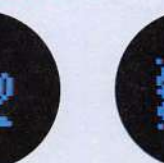
④ストレートをくりだすボクサー



⑤アッパーで大胆に攻めるボクサー



⑥防御姿勢のボクサー。ダメージをまったく受けない



⑦ダメージを受けたところ。いちめり！いちめり！

ングのうえで戦え」といって、キー操作を教えるまえにまず1試合。思う存分、ストレート(あたると相手の体力が1ポイント減る)やアッパー(相手の体力が2ポイント減る)をかまして、最初の勝利を飾ろう。

友だちが怒ったら、ストレートの打ち方だけを教えて戦い、キミはアッパー中心に戦って2戦目も手堅く勝利しよう。

友だちがアッパーに気づいてキー操作を教えろと迫ったら、アッパーのやり方を教え、3戦目は防御(ダメージをまったく

受けなくなる)をうまく利用して戦えば3連勝だ。

防御に気づくような鋭い友だちには、しかたがないのですべてを教えよう。まあ、いつかは負ける日が来る。

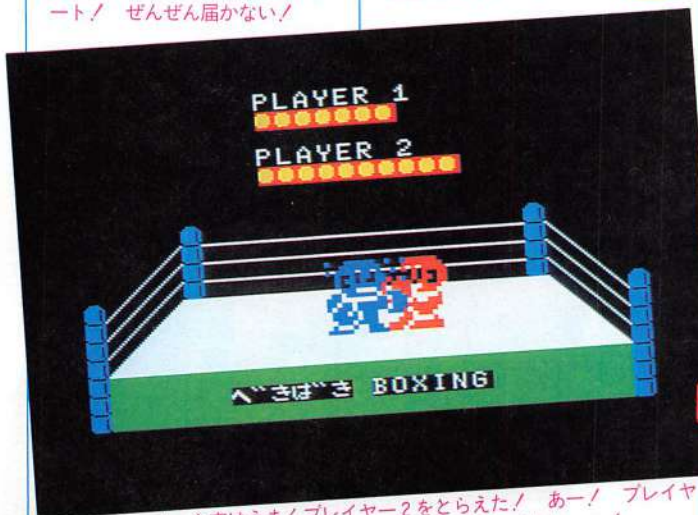
友だちが帰ったら、負けこした試合数より多めに、動かない2プレイヤー相手に戦い、通算成績を勝ちこしにしてから、充実した1日を終える。

めでたしめでたし。ついでに、2人ともジョイスティックで戦いたい場合は、プログラムのSTICK(1)とSTRIG(1)を全部STICK(1+1)、STRIG(1+1)に変えれば、ジョイスティック1と2で遊ぶこともできる。



⑧プレイヤー1、追いこまれた。プレイヤー2の連続攻撃にたじたじだっ！

⑨ダウンダウン、ゲーム終了、そういえばレプリーがいないからカウントもないっ！



⑩プレイヤー1、今度はうまくプレイヤー2をとらえた！ あー！ プレイヤー2、みごとなディフェンス、まったくダメージを受けてないっ！



# ガレオン GALLEON

リストは  
62ページ

本物のスピード感覚を  
楽しむシューティング

MSX・MSX2RAM16K

BY 川本健二

RP部門N画面タイプ(3画面)



スモモモモ、モモモモモ、シューティングゲームにもいるんなタイプがアール・タイプ。

しかし、どのシューティングにも求められるのが、スピードだ。ファンダムのようなゲームプログラムでは、BASICが多いので、スピードとグラフィックの両方がともなったシューティングゲームは少ない。

少ないなかでも、たとえば、1月号で掲載した「PURE STAR」(米屋のチャチャチャ作)は、高速でキャラクタがきれい、単独で市販ソフトにしてしまいたくなるくらいの魅力のあるシューティングゲームだった。マシン語を使っていて、プログラムは11画面あった。

そして、しばらく時がたち、名前を見たとき数々の名作プログラムを思い起こすワザ師・川本健二がマシン語使用3画面の高速シューティングゲームを送ってきた。それが、この「GALLEON」だ。

ううむ、おもしろい。

ファンダムは、基本的に読者

シューティングする理由を3人に聞いてみました。「いじめの記憶を打ち消すため」33%、「人生を考えるため」33%、「なんとなく」33%。どの理由でやる人にもおもしろい超高速シューティング。



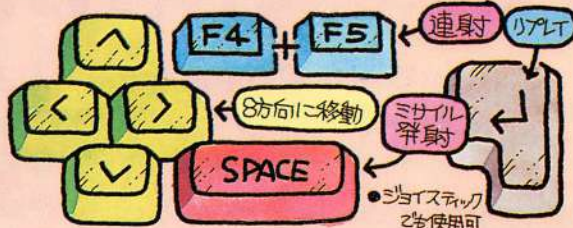
有機生命体にミサイル命中/がプログラムを打ちこんで遊ぶページなので、長いプログラムに対する評価は低いが、もしこのプログラムが10画面だったとしても、採用しただろう。

### ■GALLEONの魅力

いちばんの魅力は、敵キャラに弾を打ちこんだときに、爆発パターンと効果音で「やっつけた/」という感じがすることだ。

パンパン、パパン、パン、パンという音を立てて敵キャラが次々に爆発していくのを見ると、破壊願望と火花願望の両方が同時に満たされていく。

もうひとつは、スピード感だ。背景の星はゆっくりスクロールするだけだが、敵キャラクタの



ミサイルが敵キャラにあたると、まずバンという音とともに白く発光し、破片が微妙に色を変えながら四方に飛び散る。最後に赤く輝いて、消えてしまう

### 爆破パターンがウフン♡

降下するスピードは市販ゲームと比べても速いほどだ。

キャラクタの種類は6種。有機生命体と高速爆撃機は2タイプの動きを持つので、計8タイプの敵キャラクタが入りかわりたちかわり、集団で攻めてきて、楽しさはスーパードライだ。

### ■謎の10分後

作者によればゲーム開始から10分程度たつと、難易度が最高になるらしい。キャラクタによっては「2段攻撃」をかけてくるものもいるという。

その状態がどういふものなのかを調べようと、スタッフが何人が挑戦してみたが、最高に行った場合で約5分。敵キャラクタの登場する間隔が短くなり、一度に攻めてくる敵の数が確か

に増えた。

いちおうファンダム班で最高の記録を出したプレイヤーFにインタビューしてみた。

—すみませーん、「ゲームの紹介と遊び方」ですけど、ちょっとお話うかがわせてくださーい。今日は、お仕事ですか。

「ええ、バイトですから」

—GALLEONで最高点、すごいですね。この感激をまさきにだれに伝えたいですか。

「故郷の母です」

—高校野球か、おまえは。

「大学生のバイトです」

—ゲームをやっているあいだ、何を考えてましたか。

「何も考えてません。怖くて」

—このゲームは、人生を考えるには不向きなシューティングゲームかもしれない。

### 高速ファイター



自機ファイターにすばやく移動できる

### シヤカイヤの敵



### 標準戦闘機

まっすぐ高速に降下してくる。1機破壊することに100点



### 戦闘艇

蛇行しながら降下してくる。多くなると手ごわい。200点



### 有機生命体

フラフラくるタイプは300点。ヒュンと落ちるのは700点



### 高速爆撃機

とちゅうで止まるタイプは400点。蛇行タイプは700点



### 高速移動爆雷

上のほうでいったん止まり、フラフラと降下する。500点



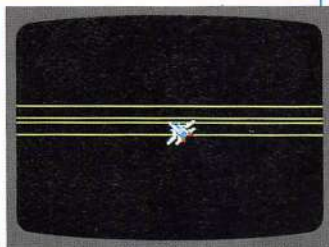
### 浮遊爆雷

おもに横方向に変化しながら降りてくる手ごわい敵。600点

# バーナー チョコBURNER

キーボードにさわれば  
アフターバーナー感覚

MSX<sub>2</sub>専用 VRAM128K  
BY Nu~  
RP部門1画面タイプ

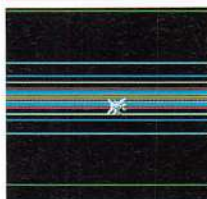
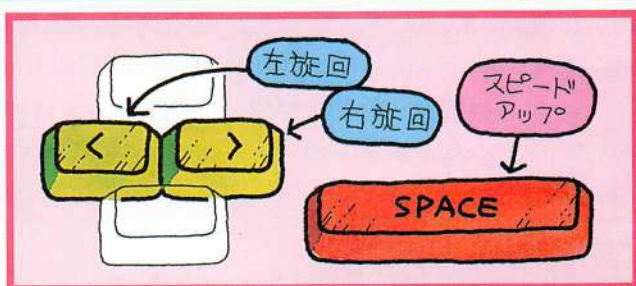


この画面を見て、アフターバーナーのようなゲームができると思ってしまった純真な読者にいたい。その素直な気持ちをたいせつにしてください。でも、やっぱり現実は厳しい。1画面で、このグラフィックで、アフターバーナーはできません。というよりも、このプログラ

むかしのSF映画に出てきそうな背景のラインがシュワシュワッと際限なく広がり、そのなかをF14戦闘機が飛んでいく。イーグル艦をおそれてか、ときおりバーナーをふかすのがどこか悲しい。

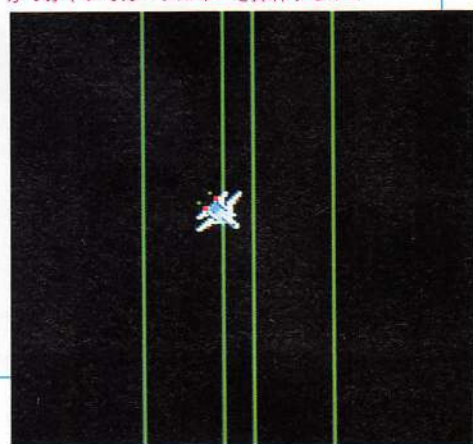
ムでは、ゲームはまったくできない。背景のラインがシュワシュワッと動く臨場感と、バーナーの効果音、F14の凝ったグラフィック4パターンを切り換え、見て聞いて触って楽しむ鑑賞プログラムなのだった。スペースキーでバーナーをふかし、スピードアップするくふうが光る。

➔ リストは  
46ページ



③背景にカラフルなラインを描いてから、パレットを切り換えてアニメーション効果を出す

④ラジャー、これより帰還します、とかなんとかつぶやいてカーソルキーを操作するやつ



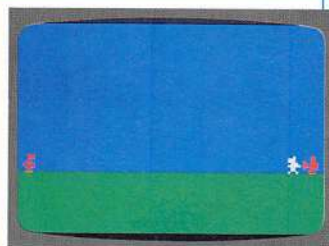
だれも見えていないところで、このプログラムを走らせ、機体の傾きにあわせて体を傾けたり、ラジャーとかなんとか口走ったりして雰囲気にはたるものたまにはいいかも。

➔ リストは  
48ページ

# 燃える！中畑清

未来の打撃王を目指す  
バッティングゲーム！

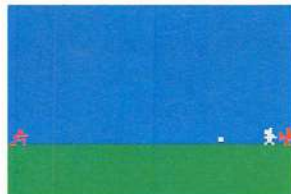
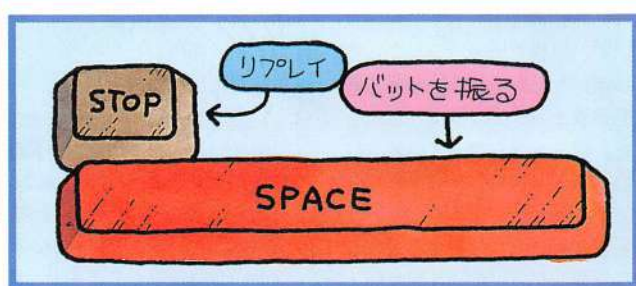
MSX・MSX<sub>2</sub> RAM8K  
BY T. Ishii  
RP部門1画面タイプ



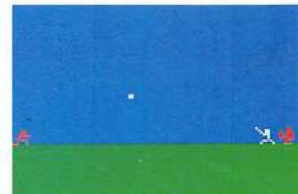
作者が書いてくれたゲームの説明がおもしろいので、そのまま引用しよう。「よお、みんな元気してるか。おれがこのゲームの主人公、燃える男、中畑清だ！今日はこのゲームの説明をしにきてやったから、よーく聞けよ！ゲー

中畑選手は、月曜日と水曜日と金曜日に、ポリバケツに入れて出してください。前の日の夜に出すと猫や犬がくいちらかすおそれがありますので、かならず、当日の朝、出すようお願いします。

ム内容はきわめてむずかしくて、ピッチャーが投げたボールをちょうどいいところでスペースキーを押して打つ。「な〜んだ、かんたんじゃんか」なんていってるやつは甘い。打つときには左手で右足をたたき、その右足で頭を押し、その反動で右手の人



①速球、チェンジアップ、落ちる球など、球種もいろいろある  
差し指に気合いをこめて押すの  
だ。どうだ、むずかしいだろう/  
(うそうそ) そんなもってバットにあたった位置によってホームラン、ヒット、アウトのどれかになる。空振りしてストライ



②タイミングをはかって打ち返す。見逃しはすべてストライク！  
クなんかになったやつはおれが根性、たたき直してやる！で、33球打ち終わると、ヒット数、ホームラン数、打率が表示されてゲーム終了だ。まあがんばってくれ。じゃあな」

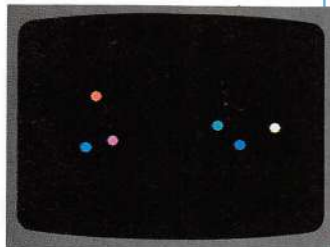
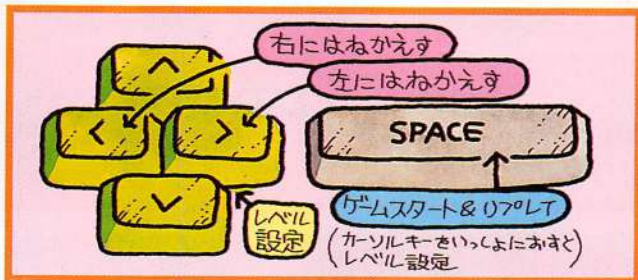
# ピエロ PIERROT

ボールではねるドット  
がピエロに見えてくる

MSX・MSX2 RAM8K  
BY OTN

RP部門1画面タイプ

リストは  
49ページ



ピエロの学校は、とても野球が強いと評判です。ピエロ学園。ちゃんちゃん。ピエロは玉に乗ったり、お手玉やったりして、玉と縁が深い。ピエロのイメージをカラフルに表現した楽しいゲーム。

RUNして何もしないでいるとまっくらなだけなので、スペースキーを押す。

ドットが左上に現れ、不思議なBGMに乗って、右下に飛んでいく。そこで、カーソルキーの右を押す。ドットは止まり、カーソルキーをはなすとそこにボールが出現し、左上にドット

をはね返す。今度はカーソルキーの左を押すと、ドットは止まり、はなすとまた違った色のボールが出現してボールをはね返す。以下、そのくりかえし。

カーソルキーを押している時間が長いほど、ドットは低い角度ではね返る。ただし、押しすぎていると勝手に下のほうには

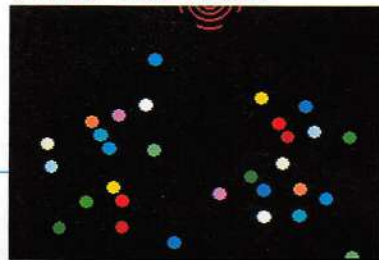
ね返ってしまうので、ほどほどに加減するのがコツ。

こうして、ドットをカラフルなボールでキープしながら、ヒュルルルン、ヒュルルルンと続けていくのがゲームの目的だ。すでに現れたボールにあたり、画面からはみだしたりすると、ゲームオーバーになり、それまでの点数が表示される。

スペースキーを押すとリプレイになるけれど、このとき、カーソルキーをいっしょに押ししている

と、カーソルキーの押されている位置によって現れるボールの大きさが変わるのだ。カーソルキーの上を押しているとボールはいちばん小さく、以下右回りにだんだん大きくなって、左上が最大。ばかでかいボールで、PIERROTが楽しめます。

不思議なBGMと画面いっぱいになるカラフルなボールがとても楽しい



# さらなんだ

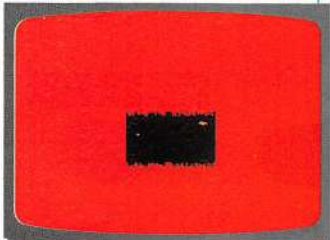
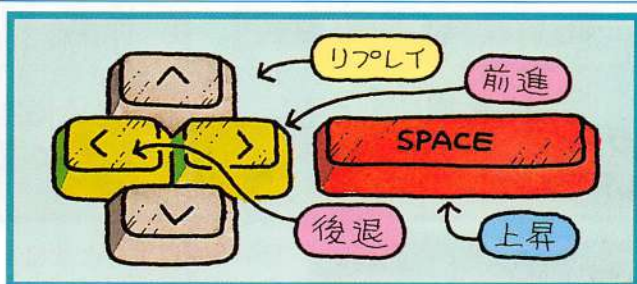
小さな画面で楽しむ、  
沙羅曼蛇ふうのゲーム

MSX2専用VRAM64K

BY 大沢元春

RP部門1画面タイプ

リストは  
50ページ



ここは食堂だ。これは、イスで、これはテーブルである。そして、これがいいよ、サラダだ。そうそう、このサラダを包んでいるのがサララップです。そんでもって、これがサラナンやねん。

自機の名前は、作者の命名によると「自機」なのだが、「驚きモアイ」(高橋吾郎作：1987年12月号掲載)から転用して、この自機もドットパイパーと呼ぶことにする。

ドットパイパーを操作して、ずっと右のほうへ進んでいくゲ

ームだが、もちろん、名前からもわかるようにコナミの「沙羅曼蛇」のパロディなのだ。

スーツと一直線にやってくるフェニックスと、わっと現れてずぼぼと消えていくプロミネンスがこのゲームの敵キャラだ。2つのどちらかにあたったり、



プロミネンスの内側ばかりを通るのは快感

上下左右の壁にあたったりすると、はでなゲームオーバーになる。

プロミネンスをよけてまんなかあたりを飛んでいくのは個人の自由だが、どうせなら、プロミネンスの内側をくぐりぬけていく、というのを目標



どこかで見たようなゲームオーバー画面。2つのゲームをあわせてみたいに飛んでいってもらいたい。するとがぜんおもしろくなってくるだろう。

# ミニマラソン

うまくペース配分して  
マラソンコースを完走

MSX・MSX2 RAM8K  
BY CHOCO  
RP部門1画面タイプ



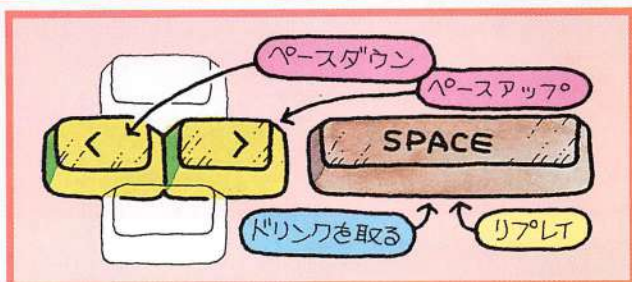
ミニマラソンといえどもマラソンである以上ちゃんと42.195キロを完走するのが目的だ。

画面下の「SPEED」がランナーの速さ、「POWER」が体力だ。あまり速く走ると体力の減りも速い。体力が0になったらその時点でリタイア、ゲームオーバーになる。

マラソンランナーは孤独だ。42.195キロなんていう半端な距離をただひたすら走るだけ。走りながら飲んだドリンクがシャツにこぼれて気持ち悪い思いをしながら、はるか向こうのゴールを目指す。

途中、10キロ地点と20キロ地点のあいだと、30キロ地点と40キロ地点のあいだに、ドリンク(D)が置いてある。ランナーが「D」の真上に来たところでスペースキーを押すと、体力が9増える。ただし、何もなかったらスペースキーを押してしまうと逆に体力が1減ってしまうの

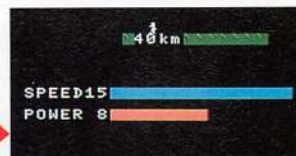
→リストは  
51ページ



①ドリンクを取りそこなうとあとが大変。慎重に確実に取ること

でタイミングがたいせつ。

体力と速さのバランスをうまくとりながら、ゴールまで完走すると、タイムが分単位で表示される。現在、編集部でのベストタイムは160分ジャスト。現実の世界最高記録に追いつくのはけっこう大変なようだ。



②40キロ地点のあたりでラストスパートをかける

③あら、ゴール直前でへばってリタイアしちゃった

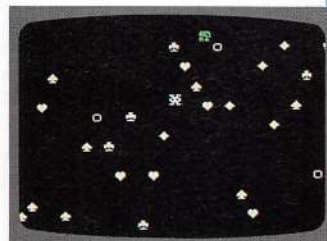


ジャンプリ

# JAMPRI

トランプマーク頼りに  
飛ぶアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM32K  
BY 拓  
RP部門1画面タイプ



ゲームの目的 緑のやつを操作してできるだけたくさんはねる。死ぬ方法 画面の下にはみだす、敵にあたる、Oにあたる。この



①これが緑色のやつ。主人公だ ②敵キャラ、前はウルハリ

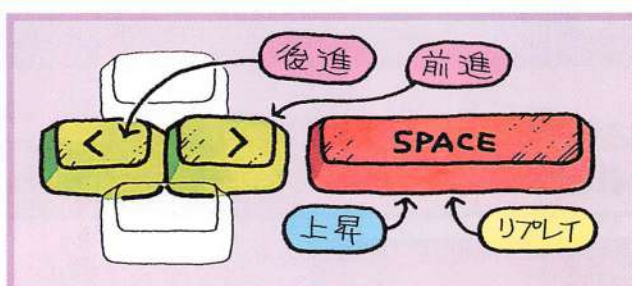
空中をポンポンとはねまわることを夢見ない少年なんているだろうか。サーカスの名人や忍者やアクションスターや体操の選手を見るたびに、重力拒否装置をソニーが新発売すればいいのにとと思う。

なかのどれでも死ぬる。

以上、作者の手紙から。「緑のやつ」とか「死ぬ方法」という表現がおもしろい。

主人公をカーソルキーで操作して、トランプマークを取っていく。マークを取ると、少し上にはね返してもらえるので、空

→リストは  
52ページ



よいキャラクタ



①このマークのどれでも取ると少し上にはね返してくれる。得点は左から、1点、2点、3点、4点。ダイヤが最高点

やなキャラクタ



①つい取ってゲームオーバーになってしまうマル

中で態勢をたてなおし、次のトランプマークにねらいをつける。

ゲームオーバーになると、トランプマークの種類に応じて計算された得点が表示される。

ところで、MSX2でこのゲームを遊ぶとごくたまに止まる

ことがある。こういうときは、CTRL+STOPして、ふたたびRUNするしかない。

プログラムにはバグはない。どうやらMSX2の「特性」のようで、MSX1のほうではこういうことはないのだ。

# ファンダム

プログラムリストと解説

## プログラムリストと解説・もくじ

- チョロBURNER.....46
- 燃えろ/中畑清.....48
- PIERROT.....49
- さらなんだ.....50
- ミニマラソン.....51
- JAMPR I.....52
- まものクエスト.....53
- SHOPPING.....59
- べきばきBOXING.....60
- GALLEON.....62
- ファンダム通信スペシャル.....63
- 第3回年間奨励賞発表.....64
- ファンダムハウス.....65
- MSXの音楽とサウンド.....66

## プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

## ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは8月31日必着。

リストが  
かわりました

## 新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

### テープかディスクにアスキーセーブする

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

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 153
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思ってい。④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリス

トで直接確認すること。

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

●テープの場合  
SAVE "CHECK" (CSAVEではない)。

●ディスクの場合  
SAVE "CHECK", A

### 「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE "CHECK" とする。これで、2つのプログラ

ムがつながる。

③あらかじめ、  
SCREEN0  
WIDTH40  
としておく。

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに  
DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

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

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを追退するための戦いを始めよう。

## 新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" *****";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

### 新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>153 9010>165 9020> 95 9030> 46
9040> 28 9050>248 9060>???
```

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! かわしくは46ページからの欄外を見てください。

ファンダムアンケート  
応募券



バーナー

# チョコBURNER

VRAM128K

MSX2専用

遊び方は42ページにあります

```

1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-S:DIMD(65):D
(0)=16:D(1)=16:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),N
(I):NEXT:FORI=2TO65:READD$:D(I)=VAL("&H"
+D$):NEXT:FORI=1TO6:COLOR=(I+8,I,I,I):NE
XT:DATA,1,,1,-1,2,-1,,3,1,1,1
2 FORI=0TO3:SETPAGEI,I:CLS:FORB=.1TOATN(
1)*2STEP.1:T=TAN(B)*6:C=(C+1)MOD7+1:FORL
=-1TO1STEP2:LINE(128-COS(A)*90+X(I)*T*L,
106-SIN(A)*90+Y(I)*T*L)-(128+COS(A)*90+X
(I)*T*L,106+SIN(A)*90+Y(I)*T*L),C:NEXTL,
B:COPYD,N(I)TO(128,106),I,TPSET
3 A=A+ATN(1):NEXT:SOUND8,15:SOUND9,15
4 C=(C+1)MOD7+1:COLOR=(C,4+H,5-H,2):S=ST
ICK(0):P=(P-(S=7)-(S=3)*7)MOD4:SETPAGEP:
IFSTRIG(0)THENSOUND7,52:H=3:GOTO5ELSESOU
ND7,60:SOUND2,46:H=0:FORI=0TO99:NEXT
5 COLOR=(C,0,0,0):SOUND0,P*4+9+C:GOTO4
6 DATA,,,EF00,C00F,,,F08E,AC0F,D000,E00,
EF,FF00,DDCC,EEDE,F0,F00,CDFC,EFDA,,D00,
CDFF,A0DF,EF00,EE00,FDDD,FADD,F0EE,E00
7 DATADDED,CFDC,AF,E00,DDEA,CCCC,88,E00,
ACFF,CCCC,2088,E00,FAE0,C0CC,3302,EE00,E
FF0,AC,3400,EF08,EE00,88,,F00E,EF00,2088
,,EF,F00E,3302,,F0,F,3400,

```



## 変数の意味

### ■グラフィック座標

X(n), Y(n)……各ページに直線を描く方向を決める  
 A……SIN, COSの引数(線を描くときの始点と終点の座標を計算するため)  
 T……TANで計算した数値(線を描くときの始点と終点の座標を計算するため)

### ■その他の変数

B, I, L……ループ用  
 C……カラーコード変更用  
 D(n)……F14のパターンデータ保存用  
 D\$……F14のパターンデータ読みこみ用  
 H……バーナー点火用フラグ  
 N(n)……F14のパターンの方向  
 P……ページ切り換えのときのページ指定用  
 S……スティック入力用

## プログラム解説

### ①初期設定

●初期設定●各種データを読みこみ●F14のパターンデータ読みこみ●カラーコード9~14までの色を指定する●直線を描く方向を決めるためのデータと、

F14を各ページに転送する方向を指定するデータ(行1で読みこみ)

### ②画面作成

●ページ0~3にそれぞれ直線を描く●F14の表示※1

### ③効果音1

●F14が飛んでいる音を発生させる

### ④スティック入力

●表示する直線の色を変える●スティック入力処理●押されたカーソルキーの方向によってページを切り換える●スペースキーが押されたらバーナー音を発生して行5へ飛ぶ、押されていなければバーナー音を消す●ウエイト(時間調整)ルーチン

By Nun~



半年まえ、あるデパートに行ったおり、プラリとゲームコーナーに立ちよってみました。そこには「AFTER BURNER II」があったのです。地平線がひっくり返ってるー! 私はあるの美しさにポーゼンとし、貰い物袋を落としてしまいました。これはウソですが、しばらく釘付けになってしまいました。店の人は変なオジサンだなーと思ったでしょう。さっそくMSXに向かい、プログラムに取りかかりましたが、思うようにならずあきらめてしまいました。この状態を救ってくれたのは、「グラフィックアニメーション」でした。NOGYさんありがとう。というわけで、構想半年の1画面プログラムでした。X1の衆川さん、載ったよー。

NOGYさんありがとう

OMOWAZU  
 KARADA WO  
 UGOKASINAGARA  
 MITESHIMAUYO!



### ⑤効果音2

●直線を消す●音を変化させる●行4へ飛ぶ

### ⑥~⑦データ

●F14のパターンデータ(行1で読みこみ)



とにかくアニメしてます

# 1画面テクニック

かんたんにアニメーション効果を出すには？ MSX2にしかない機能をうまく使って表現してみよう

## アニメーション機能を探る

「チョコBURNER」はアーケード版の「AFTER BURNER II」の雰囲気をもつMSX2で少しでも味わえるように、というところから作られた鑑賞用プログラムだ。

スムーズなアニメーションはなかなかよくできていて、F14の飛び方を4方向用意し、

バーナーを点火したときのスピード感もうまく再現するなど工夫してある。

では、じっさいにこのようなアニメーション効果を出すにはどうしたらいいのか、ということについて「チョコBURNER」の場合を例にとりながら説明していこう。

## パレット機能について

MSX2では1度に16色まで画面に表示できるが、これはあくまで電源を入れた初期状態で使える16色ということで、この16色がすべてではない。カラーコード(正しくはパレットコード)0~15に対して512色の中から好きな色を割り当てられるのだ。

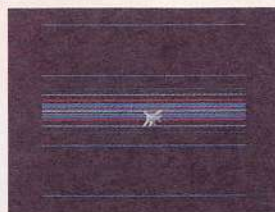
色というのは、光の3原色と呼ばれる赤、緑、青の3種類の色の混ざり具合によって表現され、例えば初期状態の明るい青(カラーコード5)は赤

が2、緑が3、青が7の割合で構成されている。

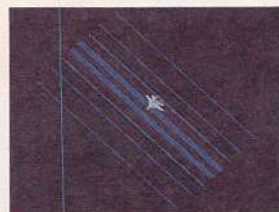
このように3種類の絵の具をパレット上で混ぜ合わせるような感覚なので、これをパレット機能と呼んでいる。

赤、緑、青の各成分はそれぞれ0~7までの8段階で指定でき、この明るさの段階を輝度という。したがって3種類の輝度の組み合わせは8×8×8=512とおりになる。

じっさいにパレットコードに各成分の輝度を設定して色



▶ページ0の画面。横方向の線が描かれている



▶ページ1の画面。斜めの線がチヨット曲がって描かれている



▶ページ2の画面。VARI28Kの機種だけが4ページぶん持てる



▶ページ3の画面。この4ページの組み合わせでアニメしている

### ■各成分の輝度による色具合■

輝度	赤	0	1	2	3	4	5	6	7
	緑	0	1	2	3	4	5	6	7
	青	0	1	2	3	4	5	6	7
それぞれの輝度をすべて同じにすると		黒 ←			暗い 灰			明るい 灰 → 白	

を決めるコマンドの書式は、COLOR=(パレットコード、赤の輝度、緑の輝度、青の輝度)となる。

黄色っぽい色をつけるカラーコードを1つずつ外側へとずらしていくことによって次々と直線が中央から外側へと流れていくような、なめらかなアニメーション効果を出しているのだ。

また、直線を描いてから消すという作業を4回も繰り返すのは、SCREEN5のページ0~3の4つのページに4

この512とおりの色をことばで表現することは不可能なので、実際に試してみて画面で確認してほしい。

種類のグラフィックを描きこんでいるからで、カーソルキーの左右が入力されることによってそれぞれのページに切り換え、F14の飛んでいる画面に変化をつけているのだ。

このカラーコード変更する方法は本誌6月号のファンダムに掲載された「グラフィックアニメーション」にも使われていたものだ。

## パレットとアニメーションの関係

「チョコBURNER」をRUNすると画面にさまざまな色の直線を描き、パッと消すという作業を4回ほど繰り返す。じつはこれがアニメーション効果を出すための準備段階なのだ。

行2で直線をカラーコード

1~7までの順で順々に内側から外側に描き、行4と行5でそのうちの1つのカラーコードを黄色っぽい色(赤、緑、青の各輝度が4,5,2となる色)にし、残りを黒(背景と同じ色)にしている。そしてこの行4と行5を繰り返すたびに、

配列変数にしまったパターンデータを画面に転送する場合のCOPY命令の書式は、COPY配列変数名[, 向き] TO(X, Y), 転送先ページとなる。

(X, Y)は転送先の画面でグ

ラフィックを描きはじめる位置で、「向き」は4種類あり、描き始めの位置からどの方向に向かって描くかを示すもので、0~3の番号で指定する(右の表参照)。なお、番号を省略すると0が指定されるようになっている。

「向き」の番号	描く方向
0	左上から右下、
1	右上から左下、
2	左下から右上、
3	右下から左上、

※1 ここでは、行6と行7にあるF14のパターンデータを、行1であらかじめDIM文により準備しておいた配列変数D(n)に読みこみ、COPYコマンドによりF14のパターンを画面に表示している。

【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年齢(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇒

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション

①

③

BROM版

定価5800円。問い合わせ先「テク



# 燃える!中畑清

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,1:R
=RND(-TIME):CLS:VPOKE8204,34:FORI=6688TO
6911:VPOKEI,97:NEXT:PLAY"L64SM500006CAG1
2 FORI=0TO50:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"38382070A87820709898F01C101C22E2000C0C1
F301E22E20838381C3E181824804C2C1C04041A2
1181898DCFC9C3038006060",I*2+1,2)):NEXT
3 FORZ=1TO33:B=0:Y=121:S=-4:PUTSPRITE1,(
8,119),8,0:PUTSPRITE2,(216,119),,3:PUTSP
RITE3,(232,119),8,5:FORI=0TORND(1)*700+9
9:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,,I:FORJ=0TO
80:NEXTJ,I:FORI=20TO228STEPRND(1)*6+2:PU
TSPRITE0,(I,Y),,6:Y=Y+.1:T=STRIG(0)
4 W=500:IFB=0ANDTTTHENPUTSPRITE2,(212,119
),,4:IFI<200THENB=1ELSEM=INT(ABS(I-216))
:PLAY"GB2":A$=""OUT!":F=-.05:GOTO6
5 NEXT:A$="STRIKE":PLAY"CEC4":I=-8:GOTO7
6 IFM=0THENA$="HOMERUN":H=H+1:S=-12:F=6E
LSEIFM<3THENA$="HIT!":O=O+1:S=-6:F=2
7 FORA=ITO4STEPS:PUTSPRITE0,(A,Y):Y=Y-F:
NEXT:C$=CHR$(27)+"Y*-":PRINTC$:A$:PUTSPR
ITE0,(0,-9):FORI=0TOW:NEXT:PRINTC$:SPC(7
):NEXTZ:LOCATE4,9:PRINTUSING"##あな`HR##
た`りつ.###":O+H:H;(O+H)/33:POKE-869,1:RUN

```

By T. Ishii



通知には「まものクエスト」を書いてあった

6月29日、ほくが帰宅すると、そこにはMSX・FANの速達があった。これがあの夢にまで見た採用通知か!と感動しながら開けてみた。すると、なかの通知には「まものクエスト」と書いてあった。不安になって問い合わせしてみると、ほかの人のプログラムでした。ところで、この『燃える!中畑清』では、バッターが中畑清選手で、ピッチャーが広〇の選手ということになっていますが、ほかの球団の選手にしたい場合は行〇の最初のスプライト表示のカラーをてきと〜に変えてやってください。それではまた……。

## 変数の意味

### ■スプライト座標

Y……ボールのY座標  
S、F……ボールの座標増分

### ■その他の変数

A、I、J、Z……ループ用(IはボールのX座標もかゝる)  
A\$……メッセージ表示用  
B……バットフラグ(0=ふっていない、1=ふった)  
C\$……表示位置指定用(エス

ケープシーケンス)

H……ホームラン数  
M……バットとボールの距離  
O……安打数  
R……乱数初期化  
T……トリガー入力用  
W……ウエイト(時間調整)用

## プログラム解説

### ①初期設定

●初期設定●ゲーム画面作成●キャラクターの色設定

### ②スプライト定義

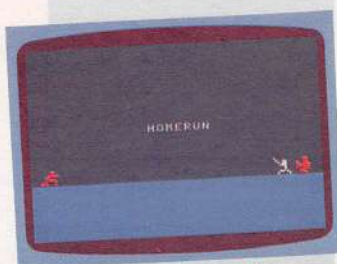
●スプライトパターン定義

### ③ピッチング

●ピッチャー、バッター、キャッチャー表示●投球●ボール表示●トリガー入力

### ④バッティング

●バッティング処理●バッティング判定処理1(アウト)



④ナイスバッティング!

### ⑤ストライク

●ストライク判定●効果音

### ⑥ヒット&ホームラン

●バッティング判定処理2(ホームランとヒット)

### ⑦ゲームエンド

●打球表示処理●打率等の表示●リプレイ処理





# PIERROT

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```

1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:
CLS:KEYOFF
2 M=0:X=80:Y=20:XI=8:YI=0:DI=1:SC=0:CO=0
:E$=CHR$(27):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
SCREEN2,0:VPOKE&H3800,128:S=STICK(0):IFS
>0THENF=S+1ELSEF=4
3 RESTORE:PUTSPRITE0,(X,Y),2:FORI=0TO13:
READS:SOUNDI,S:NEXT:FORI=1TO1500:NEXT
4 X=X+XI:Y=Y+YI:YI=YI+1:PUTSPRITE0,(X,Y)
,CO+2:P=POINT(X,Y):IF(P>1ANDP<>CO+2)ORX>
255ORX<0ORY>191ORY<0THENR=0:A=15:GOTO7
5 S=STICK(0):IFS=-DI*2+5THENDI=-DI:FORI=
0TO7:CO=(CO+1)MOD14:PUTSPRITE0,,CO+2:XI=
DI*COS(3.14*(60-I*8)/180)*12:YI=-SIN(3.1
4*(60-I*8)/180)*12:SOUND1,I:S=STICK(0):I
=-I*(S>0)-8*(S=0):NEXT:CIRCLE(X,Y),F,CO+
2:PAINT(X,Y),CO+2:SC=SC+CO:M=X
6 SOUND0,Y:SOUND2,SCMOD256:SOUND4,255-AB
S(X-M):SOUND13,9:GOTO4
7 VPOKE&H1B00,208:FORI=1TO15:R=R+I:CIRCL
E(X,Y),R,8:A=A+(I>5):SOUND8,A:NEXT:FORI=
0TO1500:NEXT:SCREEN1:PRINT$"Y()SCORE...
"SC:GOTO2:DATA,,,,,100,,,,56,15,16,16,,,60,

```

BY OTN



うれしい初採用のOTNです。このゲームは私の所属しているCGAという部活で制作したものです。部員たちにはなかなか好評で、私自身も満足しているので、ぜひ打ちこんでみてください。話はかわりますが、この数カ月、わがCGAでは、「信長の野望：全国版」が、やたらはやっています。たいていの場合は4人でやるのですが、先日、私は一人でレベル1の長宗我部スビード統一にチャレンジしてみました。結果は4時間3分、1671年春に全国統一をはたしました。みなさんも挑戦してみてください。

4時間3分、1671年春に全国統一

好評発売中!

増刊MSX

プログラムコレクション

①③

ROM版

定価5800円。問い合わせ先「テク

## 変数の意味

### ■スプライト座標

X、Y……ドットの座標  
XI、YI……ドットの座標増分

### ■グラフィック座標

F……ドット停止位置に描かれる円の半径  
R……爆発円の半径

### ■その他の変数

A……効果音消去(PSGのチャンネルAのボリュームの値：行7で爆発円を描きながら、チャンネルAのボリュームを徐々に小さくしていく)  
CO……ドットの色  
DI……ドットの移動方向  
E\$……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る

I……ループ用  
M……効果音用  
P……ドットの移動先の色  
S……スティック入力用  
SC……スコア

## プログラム解説

### ①初期設定1

●初期設定1

### ②初期設定2

●変数初期設定●ゲームスタート判定(トリガー入力)●初期設定2●スプライトパターン定義(ドット)●レベル設定(ドット停止位置に描かれる円の半径の大きさを決める)

### ③ゲームスタート

●ドット表示●効果音用データ読みこみ●効果音発生(PSGの各レジスタにデータを書きこ



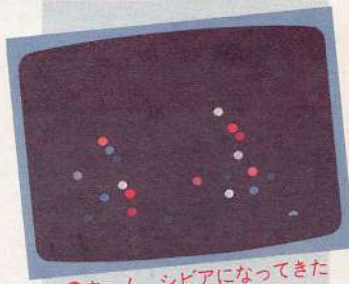
む)●ウエイト(時間調整)

### ④ドット移動

●ドット移動●ドット表示●ゲームオーバー判定(ドットと円の接触およびドットのはみだし判定)

### ⑤ドット反転

●ドット反転方向判定処理(スティック入力)●ドットの色を変える●ドット表示(停止時)●



ウーム、シビアになってきた

ドットの座標増分計算●効果音発生●ドットが停止していた位置に円を描く●スコア計算

### ⑥効果音

●効果音発生●行4へ飛ぶ

### ⑦ゲームオーバー

●スプライト消去●爆発表示●効果音消去●スコア表示●行2へ飛ぶ●効果音用データ(行3で読みこみ)



# さらなんだ

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は43ページにあります

BY 大沢元春

デベロッパーの私です



3か月連続4度目の採用で1人で常連になったかと思ってデヘデヘしている私です。このゲームは、プロミネンスの処理がうまくできなくて、途中で作るのをあきらめたのですが、論理演算との出会いで、なんとか作ることができました。話はかわって、今回は友達の大目君を紹介します。大目君は、17才で野球部に入っています。レギュラーではありません。彼の好きな歌手は、相川恵里と小川範子と我妻佳代と数をあげたらきりがありません。女だったら誰でもいいというのが彼のモットーだそうです。それでは、さようなら。

```

1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:SETPAGE
E0,1:CLS:CIRCLE(80,50),25,8:CIRCLE(80,50),
17,8:PAINT(99,50),8:LINE(0,90)-(180,140),
8,BF:FORI=0TO180:R=RND(1)*5:LINE(I,R+90)-(I,R+135),0:NEXT:
COPY(0,90)-(70,140),1TO(180,90),1:OPEN"GRP:"AS#1
2 SETPAGE,0:CLS:PAINT(0,0),8:X=99:Y=X:M=0:L=2:Q=0:E=0:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(1)="`
`0":ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON:R=RND(-2)
3 FORI=1TO180:COPY(I,90)-(I+70,140),1TO(90,90),0:S=STICK(0):X=X+((S=7)-(S=3))*2:Q=Q+L:
COPY(99-Q,20+P*60)-(135-Q,50),1TO(E-Q*1.5,110+P*10),0,OR:IFQ>75THENE=RND(1)*50+130:P=RND(1)*2:Q=0:SOUND6,13:SOUND7,135:SOUND8,16:SOUND13,9:SOUND12,70
4 M=M-3:IFM<90THENM=160:N=RND(1)*43+90
5 V=V+L:Y=Y+(1+STRIG(0))*2)*2:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(M,N),9,1:IFPOINT(X,Y)=8THEN6:ELSENEXT:BEEP:L=L+1:GOTO3
6 SPRITEOFF:FORI=0TO50:LINE(X,Y)-(RND(1)*255,RND(1)*200),IMOD16:NEXT:PSET(55,80):H=H+(H-V)*(H<V):PRINT#1,"HI-";H;"SCORE";V:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:V=0:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO2

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標

X、Y……ドットバイパーの座標

M、N……フェニックスの座標

### ■グラフィック座標

E……プロミネンスの初期座標

Q……プロミネンスの座標

### ■その他の変数

H……ハイスコア

I……ループ用

L……プロミネンスの速さ

P……プロミネンス表示位置決定フラグ(0=下側、1=上側)

R……乱数設定用

S……スティック入力

V……スコア

### ③プロミネンス表示

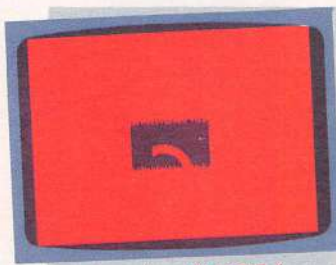
●スクロール処理●ドットバイパー横方向移動処理(スティック入力)●プロミネンス表示●効果音

### ④フェニックス移動

●フェニックス移動処理

### ⑤ドットバイパー表示

●ドットバイパー縦方向移動処理(トリガー入力)●ドットバイパー、フェニックス表示●ゲームオーバー判定



●プロミネンス無事通過!

### ⑥リプレイ

●ゲームオーバー処理●スコア表示●リプレイ処理

## プログラム解説

### ①初期設定

●初期設定●ゲーム画面作成1

### ②スプライト定義

●ゲーム画面作成2●変数初期設定●スプライトパターン定義

## ●おまけリスト『2G』MSX MSX2RAM8K

```

1 S=0:Y=99:D=1:W=256:Q=0:COLOR15,1,1:SCREEN2:LINE(0,100)-(256,97),10,8:FORJ=0TO1:FORI=QTOWSTEPD:PSET(I,Y),3:Y=Y+STRIG(0)*2+1:S=S-(POINT(I+D,Y)=10):NEXT:D=-1:SWAPQ,W:BEEP:NEXT:SCREEN0:PRINTS:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN

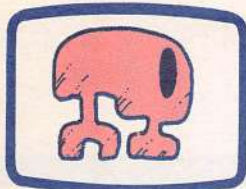
```

このプログラムは、作者から「さらなんだ」と同時に投稿されたものです。1行プログラムとして良くできていたため、おまけのリストとして掲載させていただきました。

【遊び方】画面の端から端まじを往復するあいだに線を何回横切れるかを競う。  
【キー操作】スペースを押すとドット上昇、はなすとドット下降。リプレイはカーソルキー。







ジャンプリ

# JAMPRI

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

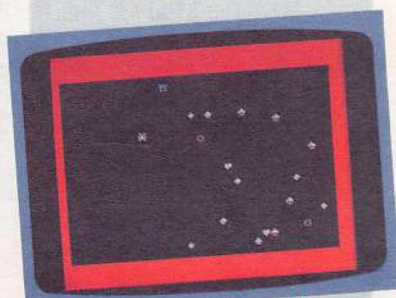
1 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,1,8:CLEAR99,&
HC7FF:U=&HC800:DEFUSR=U:DEFUSR1=U+32:DEF
FNA=6144+X*8+(Y*8)*32:FORI=0TO77:POKEU+I
,(ASC(MID$("Q1Kんz0wSSSSんz0よ2ん)0Sんz0ねh2よ&よ
4ん)0Sj('ん)0Q≡HAP0*6Bん)0I0*QPHA"り1よ2んよ0Q~
りA-H1よ2も+0",I+1,1))-48)AND255:NEXT
2 SPRITE$(0)="ぬ$~けろ~$ぬぬぬ$~りひ~めろ■とNほた~■
るん0とほ":VDP(1)=96:DEFINTC:VPOKE8208,177
3 X=99:Y=9:VPOKE6917,0:VPOKE6291,128
4 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),2+C,2+C:GOSUB5:C=
USR(1-C):VPOKE6303+INT(RND(1)*19)*32,128
+RND(1)*5:GOSUB5:S=STICK(0):A=A+(S=7ANDA
>-9)-(S=3ANDA<6):B=B+1:X=(X+A)AND255:Y=Y
+B:IFVDP(8)=191THEN6ELSE4
5 S=VPEEK(FNA):IFS=32THENRETURNELSEIFS<1
32ANDY<186THENS=S-127:PLAY"S905M999L32"+
MID$("CDEFGA",S,3):T=T+S:B=-8:VPOKEFNA,3
2:RETURN
6 PLAY"S9M4000L16CDEDEFCEDCDC":H=H-(H<T)
*(T-H):FORI=1TO32:C=USR1(0):VPOKE6463,AS
C(MID$(" GAME OVER SC"+STR$(T)+" HI-S
C"+STR$(H),I,1)+" "):NEXT:A=0:FORI=0TO1:
PUTSPRITE0,(X,Y-40+(A-6)^2):A=(A+1)MOD13
:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:A=0:B=0:T=0:GOTO3

```



## これにて失礼

うわ〜い。採用された。初採用だ。いつのまにか13本も送っていた。初めて送ったときから半年近くたった今日、郵便受けのなかに速達がついていた。いろいろ恥なことを書いてしまうとまずいので、これにて失礼。



さて出陣、いざ出発、でも敵が……

## ロリストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみ終わったらいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。また、行2にある「■」は、キャラクタコード&

HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

### 変数の意味

#### ■スプライト座標

X、Y……主人公の座標⇒-4として表示  
A、B……主人公の座標増分

#### ■その他の変数

C……USR関数呼び出し用  
FNA……ユーザー定義関数(主人公のVRAMアドレス)  
H……ハイスコア  
I……ループ用  
S……スティック入力/主人公の座標上のキャラクタコード  
T……スコア

### プログラム解説

#### ①初期設定

●初期設定●マシン語書きこみ

#### ②スプライト定義

●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定

#### ③変数初期設定

●主人公の初期座標●敵の初期X座標設定

#### ④表示

●主人公表示●敵移動●画面横スクロール処理●アイテム表示

●主人公移動●敵と主人公の衝突判定

#### ⑤衝突判定

●主人公とアイテムの衝突判定処理

#### ⑥ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

#### ■マシン語解説

&HC800~&HC826 敵移動(USR)  
&HC827~&HC84D 横スクロール(USR1)



# まものクエスト

RAM32K(ディスク不可)  
MSX MSX2  
遊び方は36ページにあります

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション①

③

BROM版

定価5800円。問い合わせ先: テク

『まものクエスト』を  
発表します

BY TPM.CO



TPM.COが半年かけたへんなRPG、『まものクエスト』を発表します。さまざまなイベント/ゴキゲンなBGM/町や城はいけれど、へんな魔法や登場人物がいっぱいです。このゲームは、「こんな魔法があつてもいいじゃん」とか「こんなやつがいて、こんなことするとおもしろいなー」という考えから出発したので、かわったRPGとなりました。BGMはウチのピアノで作曲したなかから気に入る曲を選びました。このゲームをプレイした感想をよせられた方のなかから4名にオリジナルテレカを差し上げます。  
\*『まものクエスト』感想文のあて先は編集部。締め切りは9月30日。送られてきた感想文は編集部の方で責任をもって作者のTPM.COくんに渡します。

リスト1

```
10 CLEAR 4000,&HD000:DEFINT A-Z:SCREEN 1,
2:COLOR 15,0,0:KEYOFF
20 QS=CHR$(27):Z=&HD000
30 WIDTH14:PRINT QS"Y"!MAMONO QUEST"
40 PRINT QS"Y" "STRING$(18,192)"イイイイタタイ
タタイタタイイイイ"STRING$(17,192)
50 PRINT QS"Y"!TPM.CO 1988"
60 A=&HF300:DEFUSR=A:FOR I=0 TO 48:POKE
A+I,VAL("&H"+MID$("2AF8F70610114818C5011
000E5D57CFEDB3804FEF23808EB3EC0CD5600180
3CD5C00D121200019EBE101600009C110D8C9",I
*2+1,2)):NEXT
70 A=&HF331:DEFUSR1=A:FOR I=0 TO 53:POKE
A+I,VAL("&H"+MID$("213BF21100DB0620C506
06C54E0608CB213EA838023EC0121312E5215F00
19772377E11310E9C12310E1E521600019EBE1C1
10D4C9",I*2+1,2)):NEXT
80 FOR I=384 TO 719:V=VPEEK(I):VPOKE I,V
OR V/(1-(I MOD 8*3)):NEXT
90 FOR I=0 TO 12:READ AS:FOR T=0 TO 13:V
POKE 1312+I*32+T,VAL("&H"+MID$(AS,T*2+1,
2)):NEXT:NEXT:VPOKE 8213,202:VPOKE 8214,
149:VPOKE 8215,181:VPOKE 8216,87:VPOKE 8
217,172:VPOKE 8218,156
100 A=&HF238:FOR I=0 TO 13:READ AS:FOR T
=0 TO 13:POKE A,VAL("&H"+MID$(AS,T*2+1,2
)):A=A+1:NEXT:NEXT:A=USR1(0):U=200
110 FOR J=0 TO 11:READ X,AS:FOR T=1 TO L
EN(AS)+1:GOSUB 180:S=VAL(MID$(AS,T,1)):X
=X-(S-2)*(S<5)-(S=6)*192:NEXT:NEXT
120 U=176:FOR J=0 TO 2:READX:GOSUB180:NEXT
130 A=&HD000:FOR I=0 TO 14:READ AS:FOR T
=1 TO 29:B=VAL(MID$(AS,T+1,1)):FOR U=0 TO
B:POKE A,ASC(MID$(AS,T,1)):A=A+1:NEXT:
T=T-(B>0):NEXT:NEXT:A=A-3
140 FOR I=0 TO 17:POKE A,66:POKE A+1,71:
POKE A+2,67:POKE A+3,71:A=A+4:NEXT:FOR I
=0 TO 7:POKE A,66:A=A+1:NEXT
150 FOR I=0 TO 15:READ AS:FOR T=0 TO 3:POK
E A,ASC(AS):POKE A+1,65:A=A+2:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 31:READ AS:U=ASC(AS):FOR
T=0 TO 3:POKE A,U:A=A+1:NEXT:POKE A-2,65
:NEXT
170 PRINT:PRINT" LOADING":CLOAD
180 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U+4-4*(U
=200):POKE I+96,U+8+4*(U=200):POKE I+97,
U+12:RETURN
190 ' MAP
200 DATA 0000000540000000,FFDFFFDFDFFF
FB,,3D07400F001F0F0F,C0C240F840F8FCFC,1F
01797D3E1F0F0F,0F850574EFCF800
210 DATA FFEF97FFF3FF9DFF,,0020010302230
60F,0E4F1E1F1E3F3F00,00108042C040E070,B2
50A85BA8AC5400
220 DATA 000000000001860000000081307
230 DATA 8000000018122001E1C01818F1C7
240 DATA F0701800F3FFFC70102BE3FFFE38
250 DATA 100BE7FFFE1C182307FFFF3C1802
260 DATA 07C1FF1818100C003F0038007C00
270 DATA 0E003806F80006003C0FF8000400
280 DATA 3C0E78100C003C1E30103E001F1F
290 DATA 00107F801FFF80007FC01FFF8000
```

```
300 DATA 7FC01FFF80007FC01FFF01007FC0
310 DATA 1FF80000FFC00FF00000FFC00FF0
320 DATA 0000FF800FF00001FF0007F81C03
330 DATA E000007E7F5FC00000003E000004
340 DATA 00001C00000000000000000000
350 DATA 00000000000000000000
360 DATA 2399,66646664664,317,6060,1855,
0,521,060,339,444464444646,561,6,2657,60
6066646,2471,646646,3621,60,4357,4,1869,
60646,1871,464606, -287,2279,4165
370 ' BGM
380 DATA KJH3AJKJH2AJK6AK2AJ2AK6AAZ6G
390 DATA GHHIHHGLAKAKIHHGGHHIHHKNAMAM
400 DATA KIGGHHIHHGLAKAKIHIKKMMIKNNA
410 DATA MAMKIG7A7RAAQA3MA6RAARARRQMAA
420 DATA A2GH13A9RST3A3MUMUMUOAAAPAA
430 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKA2JHKAHA
440 DATA AKHKAMA0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0
450 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKA2JHAFAH
460 DATA JAKKAAJAAHJK6KPA0A0POME8AEHH
470 DATA EEJHG2ACEHGHG3AE8AEHHEEJHG2A
480 DATA CEHGHG2HJK4AMMO4A0A0OS2ARRSRS
490 DATA R20MK3AKMOK4AMOPOPOMKJ2AG2A
500 DATA W6AV4AVVBABBABAB7ZBZBZBZB[7G
510 DATA AFADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3GA
520 DATA FADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3UUU
530 DATA K,K,H,H,F,F,G,G,K,K,H,H,F,G,K,K
540 DATA Z,Y,X,X,B,B,B,Z,Y,X,X,B,B,B,B
,Z,Z,Y,Y,X,X,B,B,W,W,X,X,B,B,B,B
550 '
560 ' MAMONO QUEST
570 ' TPM.CO SOFT WORKS 1988
580 ' LIST1 (FIRST SETTING)
590 '
リスト2
10 GOTO 100
20 DD=DD+1:DD=-DD*(DD<128-(PP=48)*16)
30 PM=M(PEEK(DD+PP-12288))-65-MC):PB=M(PE
EK(DD+PP-11840))-65-MC)
40 SOUND 1,PM*256:SOUND 0,PMMOD256
```





```

900 WW=WW-(TT=7AND II=0)*2:I=- (TT-2)*(TT
>2 AND TT<7AND II=0):M=M-2:IF I THEN MB=
I
910 GOSUB 1040:I=0:ON UU-(TT=2)-(TT=1AND
II=0)-(MB>0)*3 GOTO730,700,690:GOTO760
920 D$="1た→あわきん2つんわ 3へんうー 4けすほ 50のん
6んてんあら 7のおんど":A$=MID$(D$,1,MM*7):RETU
RN
930 PRINT Q$"Y3 ゆうし+の たいりょく"H:RETURN
940 '----- PUT SUB
950 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U+4-4*(U
=200):POKE I+96,U+8+4*(U=200):POKE I+97,
U+12:RETURN
960 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U:POKE I
+96,U:POKE I+97,U:RETURN
970 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITEI,(0,209),0:NE
XT:RETURN
980 RESTORE 2340:GOSUB970:UU=1+(20-N)*(N
>1)-(N=17):FOR I=1 TO UU*6:READ C:NEXT:
READ C(4),C(5),C,D,ME,R
990 FOR I=4 TO 9:LOCATE 3,I:PRINTSPC(8):
NEXT:IF N>19 THEN PP=48:DD=0:MC=(N=22):C
=C-(N=20)*50
1000 FOR S=0 TO 1:SPRITE$(S)=A$(UU*2+2+S
):PUTSPRITE$(120,48),-(C(S+4)*(N<18 OR N
>21)):NEXT:RETURN
1010 SPRITE$(0)=A$(F):PUTSPRITE0,(120,72
),-M(F+27)*(F=2 OR KN=0):SPRITE$(1)=A$(F
+1):PUTSPRITE1,(120,72),M(F+28):RETURN
1020 WIDTH19:PRINTQ$"Y* にはしえのこのくにに わさゝわい
あり むいに あらわねた あくまかゝ
<にをあらし ひとびとをくろしめた
りあおいふくのいしゝん そのあくまを うちとり へいむを もたらしたり":RE
TURN
1030 '----- WORD PUT
1040 IF A$="" THEN RETURN
1050 GOSUB 1110
1060 FOR I=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,
1)):S=USR2(0):ON (64-A)*(A>63) GOTO1080,
1080,1070,1080:A=A-(A>99)+(A=253)*109:PR
INT CHR$(A);:GOTO1100
1070 GOSUB70:GOSUB80:GOSUB1110:GOTO1100
1080 T=A-65+(A=68)*3:FOR S=T*6 TO T*6+5:
SOUND S(S),T(S):NEXT:IF A-65 THEN Q=0:FO
R A=0 TO 3:Q=38-Q:VPOKE 8213,Q+202:FOR U
=0 TO 40:NEXT:NEXT:GOTO 1100
1090 T=VPEEK(6915):Q=0:FOR S=0 TO 6:Q=T-
Q:VPOKE 6915,Q:FORU=0TO40:NEXT:NEXT
1100 SOUND7,56:NEXT:GOSUB70:GOSUB80:RETU
RN
1110 PRINT Q$"Y+ "SPC(84)Q$"Y+ ":RETURN
1120 '----- SAVE & LOAD -----
1130 A$="となあ ゆいおめ? 0-もむり 1-か
ねき てろんし 2-かねき しり":GOSUB 1040:II=K
1140 IF II=0 THEN A$="":GOTO 440
1150 A$="あすて● すてさてよ カー ● えさとこ茶":GOSUB
1040
1160 H$="かねき● てろんさ●せんCさん やく やいさお中!"
1170 RESTORE 1400:IF II=1 THEN 1220
1180 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1
1190 FOR I=1 TO 37:FOR T=1 TO 6+5*(I<23
OR I=34 OR I=25):READ A$:U=PEEK(VAL("&H"
+A$)&HD380):PRINT#1,U:NEXT:NEXT
1200 PRINT#1,G,L,MT,MM,O,KF,KO,KN,RD,RR,
P,AF,RR$:CLOSE#1
1210 A$="かねき さ●せんCつんの ほ● あしんる"J":GOSUB10
40:FOR I=0 TO 1:I=0:NEXT:END
1220 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1
1230 FOR I=1 TO 37:FOR T=1 TO 6+5*(I<23
OR I=34 OR I=25):INPUT#1,U:READ A$:POKE
VAL("&H"+A$)&HD380,U:NEXT:NEXT
1240 INPUT#1,G,L,MT,MM,O,KF,KO,KN,RD,RR,
P,AF,RR$:CLOSE#1

```

```

1250 RESTORE 2440:FOR S=0 TO 4:READ E,X:
T=PEEK(E+&HD380):I=(T>0 OR S=2)*(S<3 OR
T<>37)
1260 U=192-I*16:ON I+1 GOSUB 960,950
1270 NEXT:GOTO 200
1280 '----- ENDING
1290 RESTORE 2450:FOR QQ=1 TO 4:READ A$:
GOSUB 1040:MC=(QQ>1):NEXT
1300 FOR I=0 TO 500:VL=15-I/46:GOSUB70:N
EXT:DD=127:PP=320:ON INTERVAL=15GOSUB20
1310 VL=13:MC=0:GOSUB 70:GOSUB 1020:FOR
I=0 TO 1:I=- (DD=64):NEXT
1320 GOSUB970:CLS:PRINT Q$"Y8 CAST"
1330 FOR QQ=112 TO 147:Y=1:PRINT Q$"Y8 "
:A$=J$(QQ):GOSUB 1060:FOR U=0 TO 250:NEX
T U:NEXT
1340 FOR I=0 TO 45:READ A$:PRINT A$:FOR
U=0 TO 40:T=(DD<>47):PP=-PP*T:DD=-DD*T-1
27*(T=0):NEXT:NEXT
1350 PRINT Q$"Y*%THE END":VL=-VL*(DD<>47
):GOSUB 70:GOTO 1350
1360 '----- DATA
1370 DATA 0,7,24,6,7,12,7,10,16,13,0
1380 DATA 7,56,3,0,2,50,12,40,9,16,13,0
1390 DATA 3,0,9,15,7,56,2,90,2,60,2,50
1400 DATA 446,296,2F7,4C6,414,414,3B5
1410 DATA 169,41A,388,2F3,3C4,163,95
1420 DATA 35A,147,4FC,67,67,103,103,2BC
1430 DATA 2C6,1A8,13B,166,10D,206,2F5
1440 DATA 2F6,411,441,471,4FE,31C,326
1450 DATA 327,354,383,4A4,473,1A6,1D1
1460 DATA 141,16D,09,137,B8,14C,113
1470 DATA 1AD,17E,53E,4F6,15D,18B,4C5
1480 DATA 38A,94,253,254,285,2B3,225
1490 DATA 1F6,CG,102,104,131,6F,F4
1500 DATA 36F,4EE,457,3F6,305,1E4,124
1510 DATA 184,3FA,280,427,4EF,2EC
1520 DATA 2DE,3C9,3CA,4B6,365,245,4C0
1530 DATA 4C1,4F9,4CA,49B,4CC
1540 DATA 2F8,4C7,65,2FA,4C9,0
1550 DATA 587,391,368,348,329,294,262
1560 DATA 247,233,219,207,194,184,174
1570 DATA 164,155,145,130,123,97,781
1580 DATA 659,522,464,441,884
1590 DATA 5,15,11,9
1600 '----- WORD
1610 DATA けけの ひんかね ますん 1-かむせんきのふて 102-
きころおんと 100 3-すあかんねくわ 10004-つのおあろ 10000
,,さのさ のひねね さひいなわ せんお 50 つんおいお?0-おろとあ 1-お
い
1620 DATA けけの こいしほろ-ていぬ のんおねさほんぬひき●んし
んおろほしぬC やいさお.も○んこどま」
1630 DATA くつろよ! えはほうの」Cやいさお.もてんう°と!C.
けねいよま のよこすつ めよいすん!!Cけね!AAAけね!AAきよう!AAA
AACんきなわ● もよちく°!!Cてよる●めね● てろおうさ°!
1640 DATA けよ!のちききく!,くおろ● おいゆよ!,けけの てあ
るつんしぬCやいさお.せんお もよつきお」Cさ-さ-ひーろ
1650 DATA けけの もてんもつんぬCやいさお.てほりてしよおC.まん-
C.まん-Cほ°ていせん
1660 DATA ほえいの ほねさほなありすん,か●ねさほな ほえいおん と
なあ しつ°よさあ
1670 DATA すあかんねくわとよ のつなわわ● °えすりすん,んた
けなな めねさらおんありすあすんあ こんしわ°んと
1680 DATA ほねさほほめり ねるよあの かるあしんか°ん,んりさほな
の ほえいこう けろこき くわおんりぬ
1690 DATA んよあきんほの やいさおね およん● んよ°!C.しよか
らさ°ま!!
1700 DATA めたおよ!!Cやいさおの ほめねへへあなのほ°!!Cほめ
ね.もよ°-!!おあよ°ま!!Cやいさお.たきさっえ!
1710 DATA きんこよ!!Cやいさおの ちりかん● ひわ°んC.あつつ
」C.けるちろあよおと?Cやいさおの くわ°ておう°

```



当選者 ●7月号F・B当選者①/「ディスクステーション」=〈愛知県〉牛久保一彦〈大阪府〉竹中博〈島根県〉金山守/「ミュージック・フロム・イースII」=〈埼玉県〉大村修〈千葉県〉水井進吾・前田英紀〈大阪府〉谷川洋〈鹿児島県〉福森康弘/「オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス」=〈秋田県〉渡辺真也〈神奈川県〉林聡志  
 (新潟県)齊木秀樹(奈良県)田中雅彦(広島県)村上正雄

1720 DATA やいさお。て であるの てんげ?、。ゆきせんけけけつん  
 1730 DATA .めきはゆいの けいさうわ 〇んよ!!、。ふーあ おーねざん  
 1740 DATA か?とあはての かよあつんしよ!さよ!、くわおん へさあゆ  
 1750 DATA やいさお。くせま」、んよよ!しつかとはてよふ、。わ〇わ  
 1760 DATA D!つん 〇あゆつりつりーDDDD、まわへてんさよしんおん  
 1770 DATA D とほくりと!Dいつつ つされ!Dけいつあ1000さい〇ん  
 1780 DATA DかおーDとあつんDのつよたあ!Dかおー!DDかおー!DD  
 1790 DATA DDDDDDDけわDけわDCやいさお。あ 高 高」!、  
 1800 DATA 〇きとわつ はてんあろ! つんめやりさたおい! ひんたや  
 1810 DATA DDDDせらろ!BCほめ物の やいさおわ じ」〇〇 高 〇!C  
 1820 DATA !びんろーわのこしん!ん!どらんーて!Dへんつんあひ 〇るしい  
 1830 DATA おんびんよ!DDDDDDCやいさおの おほろ!、〇けんさか  
 1840 DATA おぬ〇むつおよ かとこ高 〇えよえよ こよこて てえろとよ  
 1850 DATA 人の のんーおーむー!! すあすんあ ひりたわつん きよ  
 1860 DATA けわとな きるりわお?ろりあ とん きんのの!  
 1870 DATA すあかんわ まお 〇ん 〇んよろろ!、ほめわへ高へ高  
 1880 DATA やいさおの い 〇いよ 〇!C。へんろーへんろー、えおぬ  
 1890 DATA やいさおの のんおなとよ 〇!C。は 〇よは 〇よひなおなお え  
 1900 DATA ほへいわ ちりかん 〇 さちくわ 〇す 〇!  
 1910 DATA すあかんわ まお 〇わ けいけんか!C。えろおー!Aてえ  
 1920 DATA ほめわ。いろん 〇とい 〇えうろ」、。ろーおぬさんおー、  
 1930 DATA ほめわ。んよ 〇んかたわわ!えろ ひまわ とわ 〇んせ!、けい  
 1940 DATA ほめわけいけんかDDDDCすあかんわまお 〇の わころつさほ  
 1950 DATA ほめわ。んの のんーお!、さおさ ほめわの まみかめ さと  
 1960 DATA さおさ しきんかうつさほよ  
 1970 DATA ほめわ。およあつ!Cすあかんわまお 〇。いろーわ 〇ろころ  
 1980 DATA 。んよよ およああお 〇太ひんたやDひんたやDCすあかん  
 1990 DATA ひんしDひんしDCすあかんわまお 〇。あつつよ、ほめわ。せら  
 2000 DATA 〇」ろー!してろよ 〇 〇ん!、いよ!カ 〇しんおん」  
 2010 DATA もんよ 〇くおん 〇 いよつてくろのん」C、ほめわ。かよ  
 2020 DATA Cさおさ 〇んさおん しきわつんいけんくとあ!!、””、Cほえ  
 2030 DATA 〇おんさよ 〇かとこ高、えもえも 〇ん 〇んよくとよつ」と  
 2040 DATA 〇んーへおぬおんへんわ」さんお 〇ちりん」Cろわ  
 2050 DATA けるの かゆいわはん 〇ん」C。のん?Cしきんとえ  
 りんC。のんよ!

2060 DATA 〇んーはてんあ 〇みたいた」」Cの 〇わDの 〇わDCのあ 〇  
 2070 DATA やいさおの nnn〇wwさつさほよ!、!、やいさおの たおよ  
 2080 DATA ほめわの 〇ろろな 〇うよ!、ほめわ。えうろ」、ほめわ。お  
 2090 DATA ひんかも、のつわなわ、さゆいなわ、おわらなわ、さゆいなわ、た  
 2100 DATA もてんも、はて、はて、はて、はて、はて、はて、んよあきんほ、  
 2110 DATA おわてき、とわの 〇せんき、わーるよあ、ふわとかさ、あわささ、  
 2120 DATA 〇んらわ 〇あきんわ、えおほ、のらぬしんま、〇わ〇にが、のわ  
 2130 DATA ひらて、きんそ 〇くは 〇つと、くさりか 〇たな、せいき 〇のけん、  
 2140 DATA 〇C〇F〇7010010180F0D7D0D0000F0F00  
 2150 DATA 000000000000400000002027A7A3F15  
 2160 DATA 0000070C080818080F171A1F3F3F1F  
 2170 DATA 1C1F1B323F0E0C1F3F707079203F73  
 2180 DATA 687830636566777B3371071E0F1C0  
 2190 DATA 0000171A1F0F0000C00000000000E1E  
 2200 DATA 00000B1B3F0F033F7FFFDFDF700039  
 2210 DATA 00000868CCCE6C60101000000000  
 2220 DATA 4040C46E6BCDCF676806616F000E0E  
 2230 DATA 0002001038100001030C7C90F0707  
 2240 DATA 00020010381000084C0C0C0C080FC1800、00000  
 2250 DATA 0701026E3F00030C011F3301373C30  
 2260 DATA 005022610F02000502542050010200  
 2270 DATA 000002060F0300030003062C3D0000  
 03000E0F0F0F070E080F81808E0C060060、03070  
 00000003507020010300010300F0F8180C0C0C8  
 006000E0F00E0F000



当選者発表

●7月号F・F・B当選者◎ 『THEプロ野球・激突ナントレースのノート』(埼玉県)藤田昌孝(東京都)仲野昭(石川県)吉田英生(福井県)渡辺宏(愛知県)長谷川竜也、『クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編のポスター』(青森県)石橋健孝(宮城県)佐藤秀樹(東京都)宋誠誠(神奈川県)川島真理生(静岡県)宮下芳之・村松功一(三重県)近藤和也(大阪府)内海健一郎・山田久義(兵庫県)川道一



2280 DATA 0001052A172F312E492F5B2D473B01  
00004050AAF47A8C7492F4D294E2DC8000,02084  
000040048E0F8F18D07832928200800001002  
071F0F1D8B1E0C09414  
2290 DATA 06070F69E7C1E17F183020A0E2F3DB  
0F70F0F098E08080F0F838F8D81B3FFEE0,00000  
000080E0600070F1F1F1F0C0700000000001870C  
00000C080A0E0C08000  
2300 DATA 0003046DFC7F9F830000703387979  
E00080C0F0F0EE8F070703F68600E0F0FC,07080  
000000007070F0F000C07060000D07038080800F  
0F8F8F80070FC080000  
2310 DATA 000161C1C1C1C17E3F3F3F31606060  
30000890F068F838F008F0FC0C2606030,00000  
00000000000000000E0C0C060300040C0404040  
0387038380C06060480  
2320 DATA 1C21231707E4FC0705364848484430  
1EF8CFE0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0  
000000301780000242424230000703C1E0E0F0F0  
F0707474E403E000000  
2330 ' STATUS DATA  
2340 DATA 0,0,0,0,0  
2350 DATA 5,10,24,5,0,4000,6,15,0,0,0,0  
2360 DATA 14,15,80,9,84,0,10,5,6,4,12,5  
2370 DATA 6,10,4,1,1,2,11,9,36,8,0,3000  
2380 DATA 11,12,3,1,41,1,6,14,4,5,6,7

2390 DATA 10,15,12,9,65,100,15,14,20,5  
2400 DATA 32,20,2,0,20,3,2,15,11,6,18,6  
2410 DATA 64,20,11,8,12,6,34,40,12,14  
2420 DATA 16,5,80,70,11,2,40,4,0,1,9,6  
2430 DATA 20,6,8,40,9,6,24,5,0,500  
2440 DATA 760,2279,1223,4165,101,-287,76  
2,2283,1225,4169  
2450 DATA ええ やいさお!C中きセン ほえい! °えさつきる!C°  
まこわね はてなおん おろ● みある°おん さお°わとあけて」  
2460 DATA リンガもめ もてんもめ まどゆけけてリウセンCろさよわつわ  
おなとり てど」Cやいさお! えほうなの おわさおせてりせん!  
2470 DATA ひのののDDDCやいさお.と どな●」」 きんまDDC  
リンガも えほう°なめもろ!!DDDCやいさお.きせえ!!AAAAAAA  
2480 DATA けさおまど!もよなほう!!DDDDAAADDDADDD  
ADDDDDDCいのの」」」ののの」」  
2490 DATA ,,STAFF,,SCENARIO,ART DESIGN,  
MUSIC COMPOSED,PROGRAMED,,IKUSHI TOGO,,  
,DEVELOPMENT,,SHINYA TOGO,,PRESENTED B  
Y,,TPM.CO SOFT WORKS,,,,,  
2500 ' MAMONO QUEST  
2510 ' MAMONO QUEST  
2520 ' TPM.CO SOFT WORKS 1988  
2530 ' LIST 2 (MAIN)  
2540 ' MAMONO QUEST

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。リスト1、2とも打ちこみ終わったらセーブしたのち、RUNするようにしてください。とくにリスト1の行60~70のMID\$文のなかにあるマシン語データ用の文字に注意して打ちこんでください。  
また、このプログラムはディスクに対応していません。プログラムはカセットテープにセーブ(保存)してください。

プログラムはメモリ節約のためリスト1、リスト2の2本に分かれています。2本とも走らせないとゲームが遊べないので注意してください。  
プログラムのセーブは、はじめにリスト1をセーブして、そのあとに続けてリスト2をセーブしてください。リスト1、2が続いてセーブしてあればファイル名はなんでもかまいません。

さらに、リスト2の行1620~1840のDATA文のなかにある[A]はキャラクタコード&HA0の特殊な空白なので、このままでは打ちこめません。あらかじめKEY1, CHR\$(&HA0)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。ただし、[A]は編集部が識別のために入れた記号で、実際の画面表示では空白になります。

変数の意味

■リスト1

- A.....マシン語のアドレスなど
- AS.....データ読みこみ用
- I、J、T.....ループ用
- QS.....エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る
- S、X.....キャラクタ定義用

- U.....マップデータ書きこみ用
- V.....太文字処理用
- Z.....マップデータアドレス

■リスト2

- AS(n).....スプライトパターンデータ
- C.....敵の体力
- D.....敵の攻撃力

- DD.....BGMカウンタ
- F.....ふねフラグ
- H.....ゆうしゃの体力
- J\$(n).....ことば用データ
- M.....ゆうしゃのマジックポイント
- ME.....敵に効くまほう
- M(n).....音程データ
- PP.....BGM曲目ポインタ

- N.....キャラクタの番号
  - S(n)、T(n).....効果音データ
  - X.....ゆうしゃの位置
- ※このゲームの変数の意味については作者の意向により最小限の説明に限らせていただきます。

プログラム解説

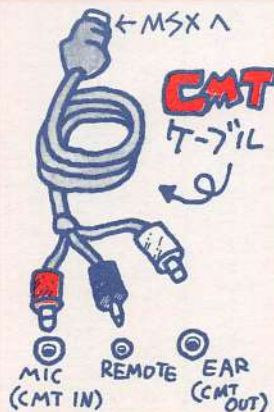
■リスト1

- 10~20 初期設定
- 30~50 タイトル表示
- 60 マシン語書きこみ1
- 70 マシン語書きこみ2
- 80 太文字処理
- 90 地形、キャラクタパターン設定
- 100 マップ書きこみ
- 110~120 山、その他書きこみ
- 130~160 BGMデータ書きこみ
- 200~210 キャラクタパターンデータ(行90で読みこみ)

データレコーダーを持ってない方へ

データレコーダー(コンピューター専用のテープレコーダー)がない場合、一般のオーディオカセットレコーダーと右のイラストにあるようなCMTケーブルがあればプログラムをテープにセーブすることができます。CMTケーブルがない人はMSXを購入したお店に問い合わせしてみてください。  
CMTケーブルとオーディオカセットレコーダーの接続方法については、MSXに付属している取扱説明書などに書いてありますのでそちらを参照してください。ただし、リモート端子(REMOTE、リモコン、REMなどと表示されているミニジャック部分)のないオーディオカセットレコーダーの場合はCMTケーブルの黒い小さなプラグは使用しません。  
プログラムをセーブするときは、CSAVE<"ファイル名">

としてリターンキーを押すまえに、レコーダーを録音状態にしてリターンキーを押してください。少し待って、画面にOkと表示されたらセーブ終了。正常にセーブされたかを確認(ベリファイ)するために、テープを巻き戻して、プログラムをセーブしたはじめての場所まで戻し、LOAD?"<ファイル名">としてリターンキーを押してから、レコーダーをプレイ状態に。  
Found:<ファイル名>とセーブしたときのファイル名がでてきて、Okが表示されたら確認終了です。もし正常にセーブされていないときは、Verify errorと表示されるので、レコーダーのボリューム、トーンなどを調整して、はじめてからセーブしなおしてください。



220~350 マップデータ(行100で読みこみ)  
 360 山、その他の位置データ(行110で読みこみ)  
 370~540 BGMデータ(行130で読みこみ)

## ■リスト2

10 行100へ飛ぶ  
 20~60 BGM演奏サブルーチン(6分の1秒おきに呼び出される)

70 BGM音量設定サブルーチン  
 80~90 キー入力サブルーチン  
 100~110 初期設定  
 120~170 各種データ読みこみ  
 180 スプライトパターンデータ作成  
 190~230 オープニング設定  
 240 REM文  
 250~350 ゆうしゃ移動  
 370~590 誰かと出会ったときの処理

600 REM文  
 610~630 ゆうしゃのステータス表示  
 640 REM文  
 650~910 戦闘ルーチン  
 650~680 ゆうしゃが戦えるかの判定  
 690 コマンド表示  
 700 ゆうしゃ逃げる  
 710~720 ゆうしゃの攻撃  
 730~750 ゆうしゃが敵をやっつけたときの処理  
 760 敵にまほうが効いているかの判定  
 770~780 敵の攻撃  
 790~820 ゆうしゃが力つきたあとの処理  
 830 REM文  
 840~910 まほう処理  
 920 まほうの種類表示サブルーチン  
 930 ゆうしゃの体力表示サブルーチン  
 940 REM文  
 950~960 山、船、海などをメモリ上のマップに書きこむサブ



ルーチン

970 スプライト消去サブルーチン  
 980~1000 変数N(キャラクタ番号)により登場キャラクタのデータ読みこみ、表示サブルーチン  
 1010 ゆうしゃ表示  
 1020 ストーリー表示  
 1030 REM文  
 1040~1110 ことば表示  
 1120 REM文

1130~1270 データのロード、セーブ処理  
 1280 REM文  
 1290~1350 エンディング処理  
 1360 REM文  
 1370~1390 効果音データ(行120で読みこみ)  
 1400~1540 キャラクタの位置データ(行140で読みこみ)  
 1550~1590 音程データ(行150で読みこみ)  
 1600 REM文  
 1610~2130 ことばデータ(行160で読みこみ)  
 2140~2320 スプライトパターンデータ(行170で読みこみ)  
 2330 REM文  
 2340~2430 キャラクタのステータスデータ(行980で読みこみ)  
 2440 ロード時に使用する位置データ(行1250で読みこみ)  
 2450~2490 エンディング用データ(行1290、1340で読みこみ)  
 2500~2540 REM文



## プログラム確認用データ

使い方は45ページをご覧ください

### リスト1

10>66	20>241	30>82	40>68
50>76	60>174	70>141	80>231
90>176	100>33	110>211	120>98
130>121	140>90	150>191	160>18
170>227	180>177	190>188	200>232
210>12	220>191	230>28	240>148
250>214	260>212	270>32	280>238
290>8	300>155	310>222	320>28
330>166	340>99	350>144	360>236
370>114	380>187	390>84	400>285
410>186	420>85	430>98	440>14
450>115	460>24	470>57	480>134
490>97	500>17	510>56	520>216
530>245	540>188	550>7	560>27
570>34	580>63	590>7	

### リスト2

10>212	20>218	30>73	40>254
50>89	60>78	70>188	80>152
90>101	100>239	110>122	120>143
130>190	140>125	150>166	160>162
170>184	180>202	190>245	200>37
210>242	220>253	230>108	240>83
250>84	260>16	270>168	280>27
290>121	300>107	310>201	320>100
330>216	340>151	350>136	360>245
370>214	380>24	390>41	400>235
410>112	420>9	430>121	440>149
450>201	460>11	470>233	480>60
490>219	500>229	510>4	520>127
530>220	540>174	550>214	560>224
570>129	580>245	590>238	600>69
610>60	620>254	630>118	640>240
650>72	660>236	670>146	680>150
690>212	700>108	710>20	720>230
730>88	740>1	750>118	760>151
770>23	780>64	790>138	800>215
810>48	820>89	830>40	840>69
850>85	860>249	870>91	880>227
890>31	900>228	910>24	920>44

930>24	940>89	950>177	960>89
970>227	980>178	990>98	1000>142
1010>143	1020>96	1030>170	1040>100
1050>162	1060>9	1070>112	1080>104
1090>133	1100>38	1110>214	1120>13
1130>3	1140>134	1150>240	1160>176
1170>121	1180>43	1190>211	1200>209
1210>100	1220>27	1230>70	1240>161
1250>60	1260>82	1270>188	1280>69
1290>165	1300>109	1310>205	1320>217
1330>41	1340>92	1350>119	1360>135
1370>36	1380>220	1390>85	1400>146
1410>73	1420>126	1430>133	1440>247
1450>136	1460>176	1470>89	1480>8
1490>91	1500>113	1510>234	1520>191
1530>240	1540>12	1550>12	1560>142
1570>79	1580>167	1590>130	1600>180
1610>1	1620>253	1630>111	1640>200
1650>221	1660>28	1670>10	1680>184
1690>11	1700>85	1710>185	1720>227
1730>105	1740>20	1750>111	1760>100
1770>50	1780>210	1790>164	1800>228
1810>41	1820>248	1830>204	1840>183
1850>166	1860>97	1870>155	1880>121
1890>135	1900>44	1910>139	1920>212
1930>197	1940>97	1950>216	1960>145
1970>73	1980>228	1990>69	2000>111
2010>196	2020>161	2030>197	2040>222
2050>254	2060>133	2070>201	2080>185
2090>97	2100>131	2110>133	2120>74
2130>25	2140>111	2150>135	2160>96
2170>174	2180>43	2190>211	2200>19
2210>87	2220>164	2230>162	2240>115
2250>34	2260>111	2270>117	2280>89
2290>69	2300>145	2310>43	2320>190
2330>235	2340>220	2350>233	2360>138
2370>34	2380>171	2390>121	2400>70
2410>255	2420>100	2430>118	2440>21
2450>194	2460>90	2470>169	2480>206
2490>243	2500>129	2510>159	2520>216
2530>165	2540>129		





# SHOPPING

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

```

10 SCREEN1,2,0:COLOR14,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINT A-Z:LOCATE 14,10:PRINT"WAIT!"
20 FOR I=264 TO 720:Q=VPEEK(I):VPOKEI,Q
OR Q/2:NEXT
30 FOR I=0 TO 2:RESTORE 700:Q=(VAL("&H"+
MID$( "A480C0",I*2+1,2)))*8:FOR J=Q TO Q+
95:READD$:O=VAL("&H"+D$):VPOKEJ,O:NEXT J
,I
40 FOR I=0 TO 10:Q=(VAL("&H"+MID$( "CCDC
ECFD0D1D2D3D8E0E8",I*2+1,2)))*8:FOR J=Q
TO Q+7:READD$:O=VAL("&H"+D$):VPOKEJ,O:NE
XT J,I
50 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 31:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J:SPRITE$(I)=
S$:S$="":NEXT
60 FOR I=0 TO 1:VPOKE8198+I,161:NEXT
70 FOR I=0 TO 9:VPOKE8212+I,VAL("&H"+MID
$( "8B8B4B4B8B8BEB472161",I*2+1,2)):NEXT
80 ' タイトル
90 CLS:G=100:LOCATE 7,3:PRINTSTRING$(17,
216):LOCATE 7,7:PRINTSTRING$(17,216)
100 LOCATE 8,5:PRINT"SHOPPING":LO
CATE 8,19:PRINT"PUSH SPACE KEY!"
110 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(24) THEN G=G+10
0:IF G=300 THEN G=100
120 LOCATE 11,13:PRINT"GOLD":G
130 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 110
140 ' メイン
150 C=0:S=0:T=0:P=0:R=0:K=0:B=G:D=G:N=13
9:M=75:D$(0)="":D$(1)="":V(0)=10:V(1)=5:
V(2)=1:V(3)=8:GOSUB 520
160 X=8:Y=1:V=0:W=21:VPOKE8216,N:VPOKE82
17,N
170 F=STICK(K):V=V+((F=7)AND(V>0))-((F=3
)AND(V<3)):PUTSPRITE0,(8+V*8*8,W*8),3
180 FOR I=0 TO 50:NEXT
190 IF STRIG(K) THEN 200 ELSE 170
200 IF B<V(V) THEN BEEP:GOTO 170 ELSE B=
B-V(V):PLAY"1120S0M500004L8E"
210 IF STRIG(K) THEN 210
220 IF V=3 THEN BEEP:P=P+1:GOTO 360
230 F=STICK(K):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),1
240 X=X+((F=7)AND(X<8))-((F=3)AND(X<22
))*2:Y=Y+((F=1)AND(Y>1))-((F=5)AND(X<15
))*2
250 FOR I=0 TO 50:NEXT
260 IF STRIG(K) THEN 270 ELSE 230
270 H=6144+X+Y*32:E=VPEEK(H):IF E<>208 T
HEN BEEP:GOTO230
280 Z=164+V*4+K*12:GOSUB 680:S=S+V(V):C=
C+1:PUTSPRITE1,(0,209)
290 IF V<>0 THEN 340
300 FOR I=1 TO 15 STEP2
310 XX=X:YY=Y:GOSUB 640:NEXT
320 FOR I=8 TO 22 STEP2
330 XX=X:YY=Y:GOSUB 640:NEXT:GOTO 360
340 IF V<>1 THEN 360
350 XX=X-2:YY=Y:GOSUB 640:XX=X:YY=Y-2:GO
SUB 640:XX=X:YY=Y+2:GOSUB 640:XX=X+2:YY=
Y:GOSUB 640
360 GOSUB 590:IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP
P,R:SWAP B,D
    
```

by 白井信之 買い物は計画的にしましょう



SHOPPING

突然ですが、私の仕事の紹介をしましょう。夏は朝4時ごろから兵庫県明石海峡の少し西のほうで魚をしています。パソコンとあまりにかけはなれた仕事をしている私です。ところでこのゲームについてですが、買い物は計画的にしましょう。はじめにお金を使いすぎてあとで、わ～たりないよなんてことにならないようにしてください。

```

370 IF C<>64 THEN 400
380 IF S=T THEN 460
390 IF S<T THEN 470 ELSE 450
400 IF P=3 OR B<1 THEN 470
410 IF R=3 OR D<1 THEN 450
420 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D
430 K=K XOR 1:SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D
:SWAP N,M:GOTO 160
440 ' わり
450 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 1UP WIN! +*":GO
TO 480
460 LOCATE 9,22:PRINT"*+ DRAW !! +*":GOT
O 480
470 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 2UP WIN! +*"
480 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"1120S0M90000
4L8GGFEDS14M600L4EDC2"
490 U0=1:FOR I=0 TO RND(1)*7:U0=U0*2:NE
XT
500 U1=RND(1)*16:VPOKE336+U1,U0:VPOKE819
7,65
510 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 490 ELSE 90
520 ' ヒョウシ
530 CLS:B$="":B$=B$+STRING$(18,21
6)+B$:C$="":C$=C$+CHR$(13):FOR I=0 TO 7:D$(1)=D$
(1)+"ミ":D$(0)=D$(0)+"モ":NEXT
540 LOCATE 0,0:PRINTB$:LOCATE 0,17:PRINT
B$
550 FOR I=1 TO 16:LOCATE0,I:PRINTC$:CHR$(
216);D$(IMOD2);CHR$(216);C$:NEXT
560 LOCATE 0,18:PRINTSTRING$(128,232)
570 LOCATE 0,19:PRINT"♠子 トナ ネ
ノ フハ ♠ツテ[10G] ニス[5G] ハ[1G] ホ
マ[8G]♠"
580 RESTORE 800:FOR I=0 TO 8:READO,Q,D$:
LOCATE O,Q:PRINTD$:NEXT I
590 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D
600 LOCATE 3,7:PRINTUSING"###";S:LOCATE
28,7:PRINTUSING"###";T:LOCATE 3,11:PRINT
USING"###";B
610 LOCATE 28,11:PRINTUSING"###";D:LOCAT
E 4,16:PRINTUSING"###";P:LOCATE 29,16:PRI
NTUSING"###";R
620 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D:RETURN ELSE RETURN
    
```

好評発売中!

増刊 MSX  
プログラムコレクション

① ③ ROM版

定価 5800円  
問い合わせ先 テク



当選者発表 ●7月号ソフトプレゼント当選者②/「アレスタ」=〈東京都〉青藤あゆむ・松本真人〈愛知県〉日高弘貴〈兵庫県〉岡田充輔〈山口県〉荒木淳/「ワールドゴルフ II」=〈奈良県〉間部まゆみ〈岩手県〉高橋広志〈神奈川県〉沢田敏幸〈静岡県〉中山智之〈奈良県〉伊佐勝彦/「蒼き狼と白き牝鹿-ジンギスカン(D)」=〈東京都〉菊池猛〈静岡県〉鈴木薫〈岐阜県〉今井誠治〈島根県〉米田克彦〈佐賀県〉福田真司

```

630 '-----
640 Z=K*12:H=6144+XX+YY*32:E=VPEEK(H)
650 IF E=184-Z THEN S=S+1:T=T-1:Z=172+Z:
GOSUB 680:RETURN
660 IF E=180-Z THEN S=S+5:T=T-5:Z=168+Z:
GOSUB 680:RETURN
670 IF E=176-Z THEN S=S+10:T=T-10:Z=164+
Z:GOSUB 680:RETURN ELSE RETURN
680 VPOKEH,Z:VPOKEH+1,Z+1:VPOKEH+32,Z+2:
VPOKEH+33,Z+3:PLAY"T255L64S0M50005C":RET
URN
690 '----- CHR DATA -----
700 DATA 00,01,03,02,05,05,7F,5F,00,80,C
0,C0,E0,E0,FE,FE,2F,1F,0F,17,2E,38,00,00
,FC,F0,F8,F8,7C,1C,00,00
710 DATA 00,01,03,06,0D,1F,37,6F,00,80,C
0,E0,F0,F8,FC,FE,6F,37,1B,0D,06,03,01,00
,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,00
720 DATA 00,07,1F,37,7F,5F,5F,5F,00,F0,F
8,FC,FE,FE,FE,5F,5F,6F,2F,3F,1F,07,00
,FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,00

```

```

730 DATA 00,3F,1F,0F,0F,0F,0F,0F,00,F8,F
C,1C,1C,1C,FC,F8,0F,0F,0F,0F,1F,3F,00
,00,00,00,00,00,80,C0,00
740 DATA 00,13,0C,44,22,31,49,47,00,C8,3
0,22,44,8C,92,E2,47,49,31,22,44,0C,13,00
,E2,92,8C,44,22,30,C8,00
750 DATA FB,FB,F9,00,BF,BF,9F,00,1C,20,5
C,46,91,AD,A2,A4,00,FB,FB,F9,00,BF,BF,9F
760 '---- SPRITE DATA ----
770 DATA 03,0F,3F,7F,FF,0F,0F,00,0F,00,0
0,00,00,00,00,00,C0,F0,FC,FE,FF,F0,F0,00
,F0,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 7F,82,82,82,82,83,FC,84,84,FC,8
3,82,82,82,82,7F,FE,41,41,41,41,C1,3F,21
,21,3F,C1,41,41,41,41,FE
790 '-----
800 DATA 2,1,1UP,1,4,SCORE,2,9,GOLD
810 DATA 27,1,2UP,26,4,SCORE,27,9,GOLD
820 DATA 2,14,PASS,27,14,PASS,14,18,SHOP

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標

V、W……矢印の座標  
X、Y……カーソルの座標

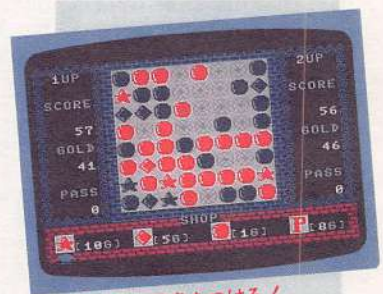
### ■その他の変数

A\$……キー入力用  
B、D……GOLD数  
C……盤面に置かれたコマ数  
E……キャラクタコード保存用  
G……GOLD初期値  
H……VRAMのアドレス  
I、J……ループ用  
K……順番  
N、M……コマの色  
Q、Q、C\$, B\$, D\$, D  
\$(n)……汎用  
P、R……パス回数  
S、T……得点  
U0、U1……結果表示用  
V(n)……コマ種類判別用  
XX、YY……コマ反転処理用  
Z……マス判定用

## プログラム解説

10~70 初期設定  
80 REM文  
90~100 タイトル表示  
110~130 ゲームスタート  
140 REM文  
150~430 メインルーチン  
150~160 変数初期設定  
170~220 矢印の移動、コマ  
選択、パス処理  
230~350 カーソル移動、コ  
マを置き、コマの反転処理  
360~420 ゲーム終了判定

430 プレイヤー交代  
440 REM文  
450~510 ゲーム終了処理  
520 REM文  
530~620 画面作成サブ  
630 REM文  
640~670 コマ反転サブ  
680 コマ表示サブルーチン  
690 REM文  
700~750 キャラクタパターン  
データ(行30、行40で読みこみ)  
760 REM文  
770~780 スプライトパターン  
データ(行50で読みこみ)



一気に勝負をつけろ!

790 REM文  
800~820 画面表示用データ  
(行580で読みこみ)

## プログラム確認用データ 使い方は45ページをご覧ください

10>215	20> 1	30>224	40>154	450>193	460>135	470> 85	480>122
50>227	60> 77	70>194	80>202	490> 67	500>114	510>251	520> 23
90>183	100>172	110> 96	120>198	530>242	540>144	550>194	560> 97
130>147	140> 19	150> 95	160>225	570>111	580>247	590> 19	600> 97
170>122	180>218	190> 45	200> 41	610>176	620>218	630> 0	640>182
210>164	220>219	230>110	240> 30	650>129	660>149	670>194	680>187
250>218	260> 9	270>132	280>201	690>191	700>107	710> 85	720>249
290> 2	300> 64	310>252	320>141	730>159	740>228	750> 73	760> 13
330>165	340> 91	350>175	360>163	770>125	780>130	790> 56	800>109
370> 39	380>171	390>178	400> 67	810> 62	820> 62		
410>159	420> 19	430>133	440> 67				



## ボクシング

# ベキばきBOXING

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

10 ◆ へきばき BOXING 1988/JUN YOSHIX ◆  
20 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH28:  
LOCATE8,8:PRINT"WAIT A MOMENT"  
30 VPOKE8208,&HAB:VPOKE8204,&H51:VPOKE82  
06,&HFF:VPOKE8207,&H22

40 FORI=3TO9:BS\$="":AS\$(0)="":AS\$(1)="":REA  
DE\$:FORJ=0TO1:FORM=0TO15:AS\$=MID\$(E\$,J\*32  
+M\*2+1,2):N=VAL("&H"+AS\$):BS\$=BS\$+CHR\$(N):C  
\$=RIGHT\$("0000000"+BIN\$(N),8)







ガレオン

# GALLEON

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```

10 CLEAR9,&HCFCF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+62:A=USR(0):LIST,'0)ヨト"オよち
ノッ.まら!ママヒ*よよ>m<# わっ==Gラ(ヨA0ラヨヨよx<ま
むGむあああーひルCgl#ウッ(ル>3<# わルLg# ア、ルU+U ニノ
11 'CD6F003E0732E9F3AF32DBF3676F22EAF322
A0FCCD6200CDC000101E1CD4700014800110038
2146D4CD5C00AF018000210003CD560011200043
210018C5CDE0306183CE60F4FC660CD4D0035
12 '791910F30101FD09C110E601050011071821
B4D4CD5C003E46211718CD4D0001120011DBD421
C9D4EDB0017C0011EED421EDD436C0EDB0010C00
114ED5214DD536E0EDB00CDE9D321987822E9C7
13 'D40603783DD9CDD500B72003D910F44721EA
D4FE02380AFE0530067EF03001347EB7782805
FE063801352BB7280CFE082804FE03300435210
347EFEAF300A78FE043805FE07300134CD2DE8
14 'D4E603200A21DBD435200436081818110005
7A3DCDD800B35F1520F62129D64677B728290428
260603ED5BE9D4214DD57EFEE0280823232310
F51810AF32E2D47BE6FC7237223360723364D
15 '0D0603110400214DD57EFEE028047ED60477
1910F421E2D47E1E00FE0D28031E0D346F3E08CD
930026002929292929AF5DCD93003C5CCD930021
E6D43520643AE7D47721E5D435201734AE412
16 'D4B720533628AF32E6D4CDE03E60732E8D4
1843CD32D41AFEC0203601010071237023712370
23CDDE037723712371237721E4D434EB36F02377
233AE8D4FE063802E603773C01ADD43D0320C0
17 'FC0A23771805CD3BD410C0CD32D4D93AE8D4
3C21B7D43D232320FB5E2356EB0150D2C5E9CDFB
D11820CD2BD21836CDF0D1CD3AD2CDFBD11810CD
FBD1CD3AD218182CD2BD2CDFBD11810CD84D37A
18 '34EB34347EFEC0021E4D435C93E02CD85D3
3403030A18233E05CD85D3030A3C2323CB462802
3D3D02B72804FE18200134E6F00F0F0F0F3C0B02
7EE603EB2334B7C8FE03C83535C9CD84D32300
19 '7EC610770707E6030C21E14CD84D3237EFE28
280134673E3094E6F80F0F0F021894D9D5D9E15E
23567BFEC028540603214DD5C54E2346CD9CD330
192B36E0233EC0D912DD9D521E4D4353AE8D42D
20 '3CCDEAD3D1C11806232323C110D8CD2DD4E6
0C2820424BED5BE9D47BFED82815CD9CD3301021
E1D435CDE9D33ED832E9D4AF32E6D4D9CD3BD405
C2A5D121A2FCE5CB4628532159D53AE3D4FE40

```

BY 川本健二

## 10分で難易度が最高



北海道工業大学電算部の川本です。このゲームは始めてから10分で難易度が最高に達し、一部の敵が2段階攻撃をするようになります。プログラムは1行目さえ正確に打ちこめば2行目以降に間違いがあるとその行のリストを表示してくれませんが、かならず全部打ちこんでからRUNしてください。

```

21 '20200B1104004336C01910FB183EF5E55F2A
2AD684477D834F7C9357D57D935FD9118ED4E126
00197ED9E173CDD5D371CDD5D3732370CDD7D371
2370CDD7D3F1C60F5F3E06CD930021E3D43487
22 'E17E47E6020F0F0FF6904F210C20CD4D0079
23CD4D000E00CD1ED4050E10CD1ED40180001100
1B21E9D4CD5C00CDB7003009CD9000CD6C00C356
0121A3FCCB56280BCB9621E7D47EFE07280186
23 '353AE9D4FED8C268D021E6D43AE1D4B72808
7E3D200C77C362D077CD2DD407D23AD0C300D1AF
D9D5E5D9E116005F19D11AFEC02806352030444D
C9E1C97892FEF33003FE0ED07993FEF530034B
24 'FE0CD0AF32E3D4ED532AD64B3E071EAECD93
003E091E10CD93003E0C1E32CD93003C1E00CD93
005937C92372233608237723C9E5ED5F212CD686
0F77E1C9AF060511DCD4211184F1A810E0060
25 'FE0A38030CD60A12C630CD4D00132D10EB3E
304F2E12CD4D002C79CD4D003AE1D4812E18C34D
0078E67F16005F217F03ED5279C34D003E07C341
01060C11EDD42169D5C913131378010800F8
26 '0947C981DBFFDB665A5A1899C3DBE7FF5A66
3C140814A9DBE77E18C3C3DB5A57E1824185A24
DBDB245A18BD7E7EC3BD665A1818245A7EFFFFDB
8142C3C34281C3C381105A3C7FFE3C5A080F58
27 '0F0F0F0F0F0F0B0B0B0B0B0A0A0A0A0909
090909080808080806000600060B0503090E0753
434F5245BED1BB01C0D1C5D1D0D1D8D1D3D1C8D1
01000000000040D2000010021000000060FFB

```

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったらいったんセーブしたのちRUNするようにしてください。とくに行10のREM文内間違があると暴走する可能性がありますので注意して打ちこんでください。

また、このプログラムは行11から行27までのマシン語用データに打ち間違いがあると、該当する行を表示したのちプログラムが停止するようになっています。ただし、掲載リスト以外の行番号に変更されているとマシン語用データの

チェックが行われなくなりますので行番号の変更は絶対にしないでください。

なお、このプログラムを実行したのちに、ほかのプログラムを実行するときは、電源を切るか、リセットをしてからおこなってください。

## プログラム解説

10 マシン語領域の確保、USR関数定義、USR関数呼び出し、REM文(マシン語用データ):行10のREM文内のマシン語により行11から行27までR

EM文の内容を読み出してデータのチェックをしたのち、&HCFCF~&HD62Cに転送しオールマシン語のプログラムとして実行する  
11~27 REM文(マシン語用データ)

## マシン語解説

&HCFCF~&HCFFA  
VRAM初期化  
&HCFFB~&HD025  
星の書きこみ  
&HD026~&HD039

画面表示

&HD03A~&HD061  
ワークエリア初期化  
&HD062~&HD067  
自機初期化  
&HD068~&HD0B0  
自機移動サブルーチン



&HD0B1~&HD0C1  
連射サブルーチン  
&HD0C2~&HD0D9  
トリガー入力  
&HD0DA~&HD0FF  
ミサイルのワークエリア設定  
&HD100~&HD113  
ミサイル移動  
&HD114~&HD137  
ミサイル発射音  
&HD138~&HD141  
敵の出現カウント  
&HD142~&HD14E  
敵の出現数変化  
&HD14F~&HD15E  
敵表示ワークエリア設定  
&HD15F~&HD1A1  
敵表示  
&HD1A2~&HD1BA  
敵別処理分岐  
&HD1BB~&HD1DF  
ジャンプテーブル  
&HD1E0~&HD1EF  
敵の動き1  
&HD1F0~&HD1FA  
敵の動き2  
&HD1FB~&HD22A  
敵の動き3  
&HD22B~&HD239  
敵の動き4  
&HD23A~&HD24F  
敵の動き5  
&HD250~&HD288  
敵とミサイルの当たり判定

&HD289~&HD29F  
敵と自機との当たり判定  
&HD2A0~&HD305  
自機爆発処理  
&HD306~&HD312  
自機の爆発音  
&HD313~&HD333  
星の1ドット移動  
&HD334~&HD33F  
スプライト表示  
&HD340~&HD34D  
キー入力判定処理(CTRLキ  
ー+STOPキーを押すと、音  
を消し、キーバツファをクリア  
し、テキスト画面にもどる)  
&HD34E~&HD35F  
一定時間ごとに難易度上昇  
&HD360~&HD378  
ループ判定  
&HD379~&HD283  
リプレイ処理  
&HD384~&HD39B  
カウンタ演算サブルーチン  
&HD39C~&HD3AD  
当たり判定サブルーチン  
&HD3AE~&HD3D4  
爆発音ワーク設定  
&HD3D5~&HD3DD  
爆発表示サブルーチン  
&HD3DE~&HD3E8  
乱数処理  
&HD3E9~&HD41D  
スコア類表示  
&HD41E~&HD42C



星の表示サブルーチン  
&HD42D~&HD431  
キー入力サブルーチン  
&HD432~&HD43A  
ループ変数初期化  
&HD43B~&HD445  
ループ閉じサブルーチン

■ワークエリア

&HD446~&HD48D  
スプライトデータ  
&HD48E~&HD4AD  
爆発の色パターン  
&HD4AE~&HD4B3

敵の色データ  
&HD4B4~&HD4B8  
文字データ  
&HD4B9~&HD4C8  
分岐先アドレス  
&HD4C9~&HD4DA  
初期化データ  
&HD4DB~&HD4E8  
データワークエリア  
&HD4E9~&HD568  
スプライトワークエリア  
&HD569~&HD628  
敵ワークエリア  
&HD629~&HD62C  
データエリア

プログラム確認用データ 使い方は45ページをご覧ください

10>105	11>167	12>246	13>148
14>224	15> 98	16> 17	17> 93
18>195	19>124	20> 2	21> 87
22> 10	23>128	24>175	25>113
26>251	27> 12		

★ ファンダム通信★ スペシャル ★

『ファンダム通信』というのは、投稿者に送られる選考結果報告新聞のこと。スペシャルと銘うたれたこのコーナーでは、おしくも不採用になった残念な作品を紹介していきます。

ファンダムには、毎月多くの作品が投稿されてきます。これらの作品のなかには採用候補になりながら、なんらかの理由により不採用になってしまう残念な作品が少なからずあります。

この「ファンダム通信スペシャル」は、不定期的にはありませんが、不採用になった作品のなかから、とくにファンダム関係

者の印象に残った作品を選びだし、作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介していきます。

今回紹介するのは、9月号のファンダム選考会で惜しくも採用からもれた2作品です。

なお、紹介した作品の作者には、MSX・FAN特製テレホンカードを送ります。

相性判断  
長野県 坂田国光



RP部門I画面タイプの作品。2人の名前を入力し相性を判断してくれるゲーム。アイデアは良かったのだが、画面表示などに、つめが甘い部分があり完成度の低さを選考会で指摘された。

無2  
富山県 松山勉志



RP部門N画面タイプの作品。以前採用された「無」のパート2。前作と比べるとグラフィック的には向上しているのだが、ゲームの展開がパターン化している。ゲーム構成の再検討をしてほしい。

好評発売中!

増刊 MSX

プログラムコレクション

① ~ ③

BROM版

定価5800円。問い合わせ先：テク

# 第3回季間奨励賞発表 異例！対象タイプの枠を拡大 『GALLEON』が受賞！



## 第3回季間奨励賞

北海道 大学2年

# 『GALLEON』 川本健二

第3回季間奨励賞は、1988年7～9月号掲載作品のうちRPP部門3画面タイプのプログラムが対象でした。

ファンダム班では、多くの優秀な作品による激しい競争を予想していたのですが、期間内に掲載された対象作品は『GALLEON』と、『ローズ=パッドの冒険/DIAMOND・DUST』のわずか2本だけとなってしまいました。担当者のなかには、たとえ候補作品が少なくとも、一定のレベルに達している以上これら2作品から授賞作品を決定すべきだ、という意見もありましたが、季間奨励賞のレベルを保つ上で多くの作品による競争が必要ではないかという点から、両氏には申しわけないと思いつつも、異例ではありますが、対象枠を3画面タ

イプから2～5画面タイプに拡大することになりました。

その結果、『馬跳び』、『LANDING IS DIFFICULT』、『流れ作業』、『PIKASOL』、『DIAMOND・DUST』、『GALLEON』がノミネートされ、さらに検討した結果、『GALLEON』と『LANDING』に選ばれました。

『GALLEON』は、多くの敵キャラに個性のある動きを持たせ、プレイヤーをあきさせないなど、ゲームのおもしろさは一流であり、さらにマシン語を使ってスプライトを高速に動かしてゲーム性を高めながら、プログラムを短くまとめたところに高い評価が集まりました。

また、『LANDING』は、MSX2のグラフィック機能を

## 受賞の言葉

川本健二さん



2度目の季間奨励賞、ありがとうございます。この作品は破壊の要素と動きに主眼をおいて造りました。BASICで爆発やSINカーブ等のサンプルを造りアセンブラで組み直していきました。とくにリスト圧縮にいちばん苦労しました。マシン語のローダー部は投稿直前に、ROM化した場合のTXTTABのずれが思ったより大きいことに気づきあわてて手直しました。これからも限界に挑んで完璧な作品を投稿していきたいと思っております。

フルに活用したいへん美しい作品でありゲームオーバーのデモなど工夫のある点が多く見られましたが、ゲームがやや単調になってしまったところで1歩譲った感がありました。最終的には、全員の意見が一致し、『GALLEON』が今回の受賞作品に選ばれました。

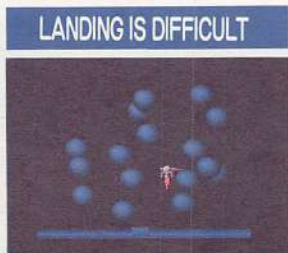
対象枠が広げられ、一時は決まりかけた賞を取り上げられたかたちになった『GALLEON』ですが、結局もとのさやに収まり、気をもんだファンダム担当者一同ほっと胸をなでおろし

ています。  
なお、第3回季間奨励賞を受賞された川本健二さんには、奨励金として3万円を贈ります。また、第4回季間奨励賞は、すでに「夏休みプログラムコンテスト募集要項」でお知らせしたように、プログラムコンテストの賞のなかに組みこまれ1988年10月号～11月号までに掲載されたRPP部門のプログラムのなかから、とくにアイデアが優秀だった作品に送られることになりました。みなさんの投稿を心よりおまちしています。

## その他の候補作品



①1988年7月号掲載。このゲームも川本健二さんの作品



②1988年8月号掲載。最後まで奨励賞を争った作品



③1988年8月号掲載。マシン語使用の高速ゲームだった



④1988年8月号掲載。お絵描き程度であれば十分にたのしめる

## 7月号「MSXの音楽とサウンド」でのおわび

### ■盗作事件でのおわび

7月号「MSXの音楽とサウンド」67ページに掲載された、東京都Y君の『SLサウンド』、『COSMOSエイリアン』は、小学館発行の『こんにちはマイコン2』(すがやみつる)著・昭和58年

8月15日初版発行)からの盗作であるとの指摘があり、調査したところ、事実であることが判明いたしました。

著者のすがや氏および発行所の小学館にご迷惑をおかけしたことを深くおわび申し上げます。

### ■投稿者のみなさんへ

ファンダムでは、投稿作品がオリジナルかどうか毎回調査して掲載していますが、力および、盗作作品を掲載してしまったことを深く恥じ、今後はいっそう注意深く調査いたします。

投稿者のみなさんへお願いします。盗作は絶対にやめてください。また、47ページの欄外「投稿上のルール」にあるように、部分的に参考にした場合でも、かならず参考文献を明記するようにしてください。



## USR関数

関数のなかでも、ちょっと異色なのが、USR関数と、FNで始まるユーザー定義関数で、この2つは、ともに、オリジナルの関数を作るためのものだ。

じつは、USR関数の「USR」もuser(ユーザー)の略から来ているので、USR関数を「ユーザー関数」と読むことが多く、ちょっとまぎらわしい。たぶん、MSXのBASICを開発した人がビギナーを混乱させようとして掘っておいた多くの落とし穴のひとつだろう。そこで、ファンダムではUSRは「ユーザーズール」と読むことにして、「ユーザー……」といえばかならずFNのほうを指すことにしている。

FNは次回に回して、今回はUSRでのお話。

### USRはマシン語を呼び出す

USRは、BASICプログラムからマシン語プログラムを呼び出すためのものだ。

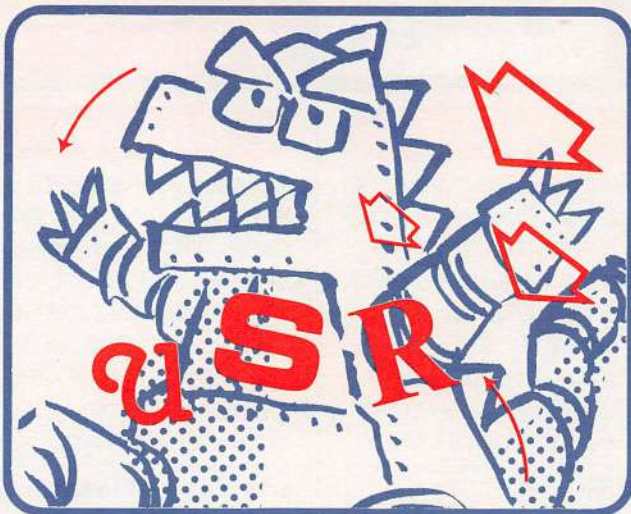
USR関数は、0番から9番まで一度に10種類定義して使えるが、ここでは、番号を省略できる0番で例をあげよう。

あらかじめ、  
DEFUSR=<マシン語プログラムの先頭アドレス>  
という形で定義しておいて、  
A=USR(値)  
とすれば、マシン語プログラムを呼び出してくれる。

変数Aや「値」の部分は、たいていの場合、あまり意味がない。ただ、USRで呼び出すマシン語プログラムによっては、ちゃんと意味を持つこともある。

マシン語がちんぷんかんぷんな人(多くのファンダム読者はそうだと思う)にとっては、マシン語と聞くだけで使うことをあきらめてしまうだろう。しかし、マシン語プログラムが作れない人でも、ちゃっかりUSRを使うことができる。MSXの内部にはBIOSというマシン

マシン語を呼び出す不思議な関数USR。マシン語を知らなくても使える方法を教えよう。



語プログラムの固まりが入っているのだ。

BIOSとは、Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。名前の一部に「Basic」とあるが、BASICとは直接の関係はない。入出力(キーボードやディスプレイなどとコンピュータとのあいだで行われる情報のやりとり)を行うマシン語プログラムの集合で、正確にいうと内蔵ソフトの一種だが、まあ、ハードの一部だと思ってもさしつかえない。

なにやらむずかしいが、かまうことはない。なにをしてもBIOS自体は壊れないから、いろいろと遊んでみよう。ただし、使い方を間違えるとディスクの中身を消してしまうことがあるので、念のためはすしておいたほうがいい。

### キーバツファクリアのやり方

ファンダムのプログラムでよく出てくるのが、キーバツファクリアに使うUSR関数だ。

キーバツファとは、キー入力されたものを一時的にためておくメモリの一部分のこと。

たとえば、INKEY\$でリターンキーの入力を受け付けてリプレイ処理を行うプログラムは多いが、いっぺんに何回もリターンキーを押すと、それ以降ゲームオーバーになるたびにすぐにリプレイになってしまうことがある。これは、キーバツファにリターンキーの信号がいくつもたまっているからで、こういう現象を先行入力という。

これを防ぐために、キーバツファの中を必要に応じて掃除(クリア)しておきたい。

たとえば、60ページ「べきばき

BOXING」の行100でもこれを使っている。

100 DEFUSR=342  
:Z=USR(0)がそれだ。

342は、BIOSのなかのキーバツファクリアのアドレスで、Z=……の部分で、そのマシン語ルーチンを動かしているのだ。この1行のおかげで、何度リターンキーを押していても勝手にリプレイになることがない。

### かんたんに使えるBIOS

ほかにも、「ファンクションキーの初期化」(アドレス=62)、「画面表示の禁止」(アドレス=65)、「画面表示」(アドレス=68)、「PSGの初期化」(アドレス=144)などが、上と同じようなやり方で使える。

とくに、画面表示の禁止は、ちょっとおもしろい。  
DEFUSR=65:A=USR(0)

と打ちこむと、画面表示がいっさいなくなってしまうのだ。SCREEN文を実行するか、BIOSの「画面表示」を同様の方法で使うかすればまた画面がもどってくる。

さらに、BASICでやるほうがかんたんだが、「スプライトの初期化」(アドレス=105)、「ファンクションキーの表示を消す」(アドレス=204)、「ファンクションキーを表示する」(アドレス=207)なども同じやり方で使える。「スプライトの初期化」はスプライトだけを初期化してくれるので、SCREEN文とはまた違った使い道が考えられるだろう。

まだまだ、BIOSのルーチンはたくさんあるが、多くはある程度マシン語プログラムを必要とする。ただ、それもかんたんなマシン語ですむ場合が多いので、ちょっとでもかじれば、自分で使えるBIOSルーチンはぐっと増えるだろう。

次回は、もっと使い方のやさしいFNのほうのユーザー定義関数で遊んでみよう。

# MSXの音楽とサウンド



セッション13

解説  
&  
プログラム

よっちゃん  
と読者

## 読者投稿特集(その2)

来た来た夏は暑い暑い。新橋のビルのベランダにたたずめば、夜風は人のざわめきを運びどこか遠くで花火の音がする。あー田舎に帰りたいだよ、スイカに麦わら帽子の縁側。

### 1. 幻想即興曲

東京都 H.N

まずは、ショパンの「幻想即興曲」なのだが、東京都のH.N君から送られてきたプログラムを打ちこんで走らせてみたらアレ、おかしいなあ……確かにそれらしい響きなのだが、いろいろ間違っている。bが5つもついた難しい調なのでしかたないが、と思いつつ、楽譜どおりに

プログラムしてみたのが下の修正版です。B1\$とB2\$の同じデータを休符で少しずらしてコーラス効果を出しているのは、もうお馴染みですね。

しかし、もとの間違ったバージョンがおもしろい。これは、「音楽そっくりショー」という新ジャンルの先駆けだろうか？

#### 幻想即興曲

```
10 CLS:LOCATE 15,15:PRINT"ケンソウソッキョウキョウ"
20 A$="T10006G+R2RA+G+CDE2RGRG+RFREDRRE
CG+R2RA+R2RA+R2RBA+DEFREDRERCR2G+EREDR
2RCR2"
30 B$="T100ER2CECR2ER2CECR2FRERDRCR2DGBR
CFARDFARDFARDFARDGFRECECRDGRGBD+R1"
40 C$="T10002CEGECEGECEGECEGERGRGRGR2R2
GFR2FDR2D2R2D2R2FGR2GCR2C2R2G2FBB+CRG+"
50 PLAY A$,B$,C$
60 GOTO 50
```

#### 修正版

```
10 CLS:SCREEN 1:LOCATE 3,10:PRINT"ケンソウ
ソッキョウキョウ・シユウセイハソウ"
20 A1$="V11T100L805G+2A+G+O6C+D+F2G+2F+4
F4D+4F.C+1605G+2"
30 A2$="A+1BA+O6D+FF+4F4D+4F4C+4.C32C+32
D+32C+32F4.D+D+1"
40 B1$="V12T100L1202C+O3G+O4CD+O3G+C+G+
O4CF+O3G+C+G+O4G+FC+O3G+C+G+O4FG+FO3G+O
4F+D+O3G+O4FC+O3G+O4D+CO3G+O4C+O3G+FO2G+
O3D+G+O4CO3G+D+"
50 B2$="O2F+O3F+A+O4C+O3A+F+O2A+O3FA+O4D
O3A+FO2A+O3A+O4DG+DO3A+D+O4F+O3A+FO4FO3A
F+O4D+O3A+G+O4FCO3C+G+O4C+FC+O3G+D+GO4C+
D+C+O3G02G+O3D+G+BG+D+O2G+O3D+GA+GD+"
60 PLAY A1$,"R64"+B1$,B1$
70 PLAY A2$,"R64"+B2$,B2$
80 GOTO 60
```

### 2. 起きなさい

東京都 深町卓次

これは、ブザー式が目覚まし時計のシミュレーション。昔のものは、1回スイッチを押せばすぐ止まるようになっていたのだが、この頃は1度止めてもまたしばらくしてなりだしたり、目を覚まさせるためのハイテクのかぎりがつくしてあって、なかなか工夫してあります。

さて、この深町クンのプログラムは、だんだんブザーの音が大きくなっていった最後はブザーの繰り返しが速くなる、というもの。「R8」や「R32」をA\$に加えてコーラス効果を出しているのは、「幻想即興曲」と同じやり方。チャンネルCは1オクターブ高い。

```
10 PLAY "T16004L16V12","T16004L16V12","T
16005L16V12"
20 V=12:A$="AR16AR32AR32AR8"
30 FOR I=0 TO 3:PLAY A$,"R8"+A$,A$:NEXT
I
40 V=V+1:IF V<16 THEN PLAY"V=V;","V=V;","
V=V;":GOTO 30
50 A$="L32AR64"
60 PLAY A$,"R32"+A$,A$:GOTO 60
```

### 3. ジョークBOX

神奈川県 堂園俊郎

PLAY文にはN0~N96で直接音の高さを指示する方法もある。O4CはN36に対応していて、半音単位で音の高さを指定するのだ。堂園クンのプログラムは、これを利用してコンピュータに自動演奏をさせようというもの。BDEG1KM Nの8文字から1つをランダムに選び出し、これをアスキーコードの数字に置き換えて、その

高さのNの音を出すのだが、同時に3オクターブ下(-36)と長三度下(-4)の音も出るので、和音が平行移動して音楽らしく聞こえるというわけ。RND(-TIME-4)などとランダム関数の初期化部分を変えたり、EやFの-36や-4の値、さらにBDE……を変えると演奏内容がいろいろ変化しておもしろい。

```
10 R=RND(-TIME):A$="BDEG1KMN":C=INT(RND(
1)*7)+1:B$=MID$(A$,C,1):D=ASC(B$):E=D-36
:F=E-4:C$="N=F;":J$="N=E;":Y$="N=D;":PLA
Y C$,J$,Y$:GOTO 10
```

## 4. キラキラコーラス

大阪府 市川宏明

市川くんが送ってくれたハガキに星のイラストがたくさん書いてあったので、きっと夜空に星がまたたいているようすを音にしたものだとおもっただけど、不思議な味わいの作品です。

プログラムとしては何も難しい部分はない。順番にMMLを書き連ねているだけ。3つのチャンネルのデータがうまく和音になっているような、いないよ

うな、このへんのハズレ具合が醍醐味になっているのだ。

おもしろさというのもいろいろあって本格的で真に迫っている、というのも1つの生き方なんだけど、ギャグが冴えているのも良い。「幻想即興曲」や「キラキラコーラス」となるとさらに高度(?)で、間違っているような、カッコイイような、とりあえずニューウェーブです。

```
10 SOUND 7,56
20 PLAY "07V10CR16L16DR16CR16DR16CR16D"
30 PLAY "06L8CR16CR16DR8DR8ER4ER4FR2F.R1
07L64DEDGR32DEDGR32DED6","06V10L32CDCDR8
L6407DR16DR32CR8CR6406AR32D.", "07V10DR32
DR16CR8CR3206F#EF#GA.E"
40 GOTO 10
```

## 5. ワープ不能

北海道 新田伸治

テレビの人気番組に「スタートレック」という宇宙SFドラマがあって、深夜枠で何回も再放送されてるし、映画でもシリーズ化されているので読者のみんなもよく知っていることと思う。バルカン星人のミスターポックが魅力的なのだが、この「ワープ不能」は「スタートレック」にでてくる宇宙船エンタープライズの出力低下時の音にそっくりだったような気がする。

SOUND 8, 15-1/

50とNEXTのあいだにウエイト・ルーチン(FOR N=0 TO 100:NEXTなど)をはさむとよくわかるが高音⇄低音の組み合わせのくりかえしが、全体として次第に低くなり、音量も少しずつ小さくなっていくのでこの効果音になる。「FOR I=0 TO 200 STEP 0, 8をFOR I=200 TO 0 STEP-1にするとワープの故障箇所が直る」とのコメントがついていた。

```
10 FOR I=0 TO 200 STEP .8:SOUND 0,I+55:SO
UND 1,IAND9:SOUND 8,15-I/50:NEXT:SOUND 8
,0
```

## 6. 宇宙

千葉県 伊藤薫

宇宙ものの3本目は千葉県は野田市の伊藤くんの作品。宇宙船が高速で飛んでゆく効果音だろうか。これも1行プログラムで、MID\$を使って0, 2, 4を順番に取り出す。というやり方は、「ジョークBOX」と共通するところがある。

投稿プログラムも次第にレベルが上がってきて、私としてはうれしきかぎりです。単音や持

続音の作品はいろいろ出そろったので、これからのねらいは「起きなさい」のように2つ以上の音を組み合わせ、ストーリー仕立てにするあたりでしょうか。1行プログラムというのも、制限があっていい。なんだかファンダムのプログラム募集みたいになってきたが、ああそうか、この連載はファンダムページになかにあるのだった。

```
10 FOR I=0 TO 13:READ A:SOUND I,A:NEXT:F
OR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 255:SOUND VAL(MID
$("024",I,1)),J:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2000
:NEXT:RUN:DATA 0,1,26,1,176,0,0,184,16,1
6,16,32,0,10
```

\*このコーナーでは、読者のみなさんがBASICで作った音を募集しています。短いプログラムはハガキなどでかまいませんが、長いプログラムはカセットテープ、ディスクに入れて送ってください。プログラムには、イメージに合わせてタイトルをつけること。ただし、著作権(基本的にファンダムへの投稿と同じです→P47欄外参照)。採用にはMSX・FAN特製レカを進呈。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

## 7. TELEPHONE

三重県 日下部豊

打ちこんでみればすぐにわかるけど、とってもしリアル。思わず受話器を取り上げそうになってしまう、傑作です。

プログラム解説。まず、チャンネルAをSOUND0, 200の高さで発音、行40のウエイト・ルーチンぶんだけ音をのぼし、次にSOUND0, 250と

にして行30のFOR J=0 TO 900:NEXTのぶんだけ待つ。次にGOTO 10で10にもどり、SOUND0, 200の音から繰り返す。行30と行40のウエイト・ルーチンの値を変えることでどうなっているかがよくわかる。

イタズラとしては、自分の家ちょっと低い音で発音、同じく行40のぶんだけ音をのぼす。次にSOUND8, 0で音量を0

```
10 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 10:SOUND 0,200
20 GOSUB 40:SOUND 0,250:GOSUB 40:NEXT:SO
UND 8,0
30 FOR J=0 TO 900:NEXT:GOTO 10
40 FOR J=0 TO 20:NEXT:RETURN
```

## 8. Bakuhatu

千葉県 金内英次

作者の金内くんのコメントによれば、「これは「メタルギア」のエンディングでバクハツしたときの音です」とのこと。プログラムのミソになっているのは行30でIが10以下になったときにSOUND7でミキサーの状態を替え、ノイズもできるようにしていること。8Bで2進法表記になっているので、各チャンネル

の状態がよくわかる。行10でチャンネルA、B、CのトーンがONになっているのに対して行30ではチャンネルAのトーンがONになってチャンネルB、CがOFFになっている。Iが10以下になるとノイズが混じってくる。というわけだ。ただし、チャンネルB、Cは実際には使用されていない。

```
10 SOUND 7,&B10111000
20 S=0:FOR I=15 TO 0 STEP -.1
30 IF I>10 THEN SOUND 0,255:SOUND 1,S:SO
UND 8,I:ELSE:SOUND 7,&B10110110:SOUND 6,
0:SOUND 1,S:SOUND 8,I
40 S=S+1:FOR A= 0 TO 7:NEXT A,I
```

## 9. 必殺!

千葉県 金内英次

最後のプログラムは、同じく金内くんの「イースの敵を倒した効果音」。剣で敵を切ったときの「ドピュッ」という音なのだが、行20~行40が最初の「ド」、行50~行70がそのあとの「ピュッ」という音にわかれている。うーむ、なるほどこういうやり方もあったのか、と感心した。

これを応用すると、効果音のはじめのところとあとのところエンベロープを使わずに音を変化させることができるのだ。いろいろと応用のできる方法なので、ほかの効果音にも使ってみてほしい。

というわけで、今回はここまで。次回をお楽しみに。

```
10 SOUND 7,&B10101110:SOUND 0,240
20 FOR I=0 TO 15 STEP .75
30 SOUND 1,I:SOUND 8,14
40 NEXT I
50 FOR I=30 TO 0 STEP -2
60 SOUND 6,I:SOUND 9,15
70 NEXT I
80 SOUND 8,0:SOUND 9,0
```

シミュレーションゲームに、こだわりたいプレイヤーに捧げる

# FAN STRATEGY

今回は『信長の野望《全・国・版》』でなかなか勝てないときに役立ちそうな、内政における年貢率と民忠誠度の関係の情報と、複数国を持つ大名を攻めるときのちょっと変わった攻略法の2本立てだ。

『信長の野望《全・国・版》』  
直轄地の大名を暗殺して総大将を病死させる 70ページ

## 信長の野望《全・国・版》



年貢率を100%にして  
富国强兵を図る

By 諸葛亮を見たくん  
(東京都)

### 2年目の夏がポイント

諸葛亮を見たいくんからの情報はつぎのようであった。

—まず、1560年の春、年貢率を50%にします。

1560年夏……米を1残してすべて民に施します

1560年秋……はじめての収穫で金が増えるので、金を100残してすべて民に施します

1560年冬……金50を民に施す

1561年春……米を1残してすべて民に施す。これまでの連続した施しは、民忠誠度をできるだけ上げておくためです

そして、1561年の夏になったとき、年貢率を100にします。

そのあとは、

①秋に、兵士を雇える最高値より1少なく雇う

②冬、兵士に米を50くらい施す(このとき、最低でも100程度の兵糧を残して)

③春、民に米50を施す

④夏、民に米50を施す

という操作を、繰り返します。途中で一揆が起こった場合は、素直にすべての金を与えて説得します。そして一揆のあとにはかならず米を売ってください(これは、ふたたび一揆が起こった場合、金0だと戦いになって兵士を失ってしまうのを防ぐため、秋に兵士1ぶん金を残すのも同様の理由です)。

兵力が必要数まで上がったら、年貢率を50%に下げてください。そうすると民財力、民忠誠度が

## 情報募集

■募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を大募集!

■応募方法/レポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!

■送り先/〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記のこと。



合計値514の織田信長で実験

うことを利用しているのうなずかせるものがある。はたして、思惑どおりにうまく国造りができるのか、さっそく実験してみた。

### 第25国織田で実験

実験地には第25国の織田を選んだ。内政の効果を引き出せるように、魅力やIQなどの初期値は、すべて100以上にした(とくに魅力が大切。魅力は民忠誠度の増減に大きく影響する)。また、再現性を考えて2年目以降の民、兵に施す米の量はいつも

グンと上がるはずです。

あとは、兵糧を売って金を増やし、全国統一へ向けて戦いに出しましょう。

### 情報をまとめると

情報の内容は、年貢率を上げることによる民忠誠度などの減少を、施しによる民忠誠度の増加でおきなう、理屈に合った合理的な内政のように思える。また、一揆が起きたときに説得する金は、持っている金の多少にかかわらず、持ち金全額だとい



一揆のときは金をすべて与える

## 実験1●年貢率100%での国造り

1560年春



ゲーム開始直後の尾張の様子。5年後にどこまで強くなるのか?

1561年夏



年貢率を100%にした直後。民忠誠度は秋には108まで下がる

1565年春



年貢率を50%に下げると、民忠誠度は176から213まで上がった

50ずつにした。

以上の条件で、1560年春から5年間、情報どおりの手順で実験した結果、左ページ下の写真のようになった。

1565年の春で、兵力343、民忠誠度213、という数字は確かにそう悪くはないが、満足できるほど効果があったとはいえない。このあと兵糧を売って金を増やしたとしても、余裕で隣国へ攻めこめるほどの国力ではないのだ。

一揆が起こることもなく順調に進んだはずの内政が、なぜこの程度の効果しかなかったのか。じつは、民忠誠度の変動に原因があったのだ。

年貢率を上げすぎると、民忠誠度の低下はとて大きく、たとえば今回のように100%にした場合、施しをしない秋や冬には、季節あたり10~15ほど下がる。これでは、年貢率を高くしたぶん増えるはずの秋の収穫量が、民忠誠度や民財力の影響で思っているほど増えないのだ。

では、いったいどれくらいの年貢率にすれば効率的な内政ができるのだろうか。そこで、年貢率を90%~60%にした場合の効果も調べてみた。

### 最良の年貢率を求めて

同じ第25国織田で、年貢率を90%から60%まで10%ずつ変えてはじめての実験と同様の条件、手順で内政を行った結果が下の写真だ。実験の経過は右の2つのグラフのとおり。グラフは当初の目的である兵力、および民

忠誠度の変動を表したものだ(破線は、疫病によって兵力が減ってしまったのを表している)。

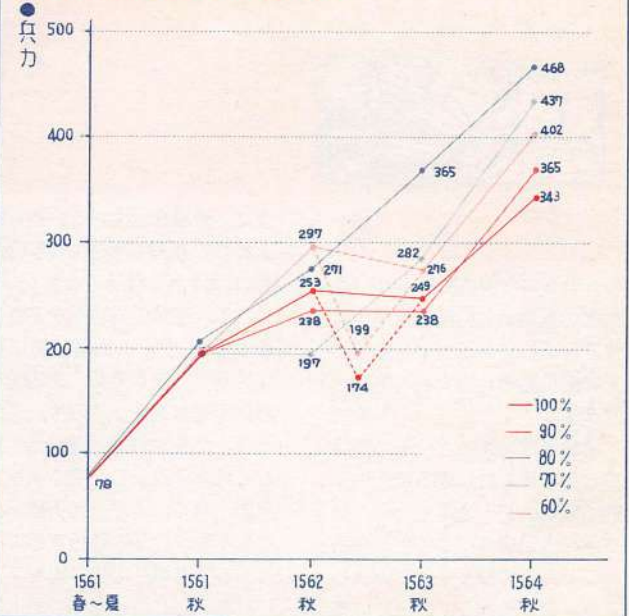
今回の実験では、兵力、民忠誠度とも、年貢率80%のときがもっとも結果がよく、民忠誠度は90%のとき、兵力は100%のときが最低という結果になった。

もちろん、一揆の起こる時期、疫病などの災害といった乱数要素があるため(信長の野望(全・国・版)では、表示されている値と乱数によって災害があったり一揆が起こったり、他国が攻めてきたりする)、いつでもこの結果になるわけではない。たとえば、90%と60%の実験では、1163年の春に疫病が猛威をふるったため、それぞれ80~90もの兵力を失ってしまった。これがなければ、年貢率60%のときの最終的な兵力は、あるいは年貢率80%の結果を上回ったかもしれない。

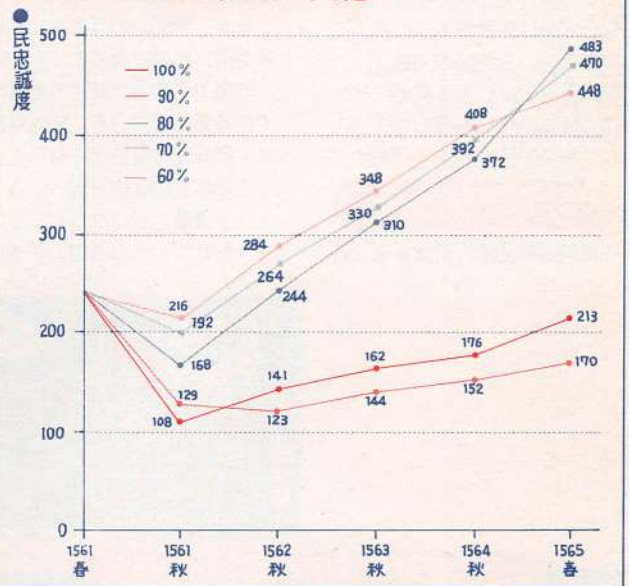
とはいえ、2度も一揆が起こり、施しの機会を失ったにもかかわらず(一揆が起こると民忠誠度が下がるだけでなく金も0になってしまうため、一揆が起きた季節には、米を売って金を増やしてあかないと、つぎの季節でまた一揆が起きたときに说得できなくなるのだ)、民忠誠度も兵力も最高だった年貢率80%が、もっともバランスのとれた国造りができるだろう。

最後に、「実験を行わなかった年貢率60%未満では、民忠誠度が極端に低くならないかぎり一揆は起こらない」というデータを付け加えておく。

### 年貢率別の兵力の増え方



### 年貢率別の民忠誠度の変化



## 実験2●年貢率別の国造り結果

### 年貢率60%



① 1562年に疫病と一揆のダブルパンチを受けたが結果はまあまあ

### 年貢率70%



① 1561年秋の一揆で、兵力の増強にブレーキがかかってしまった!

### 年貢率80%



① 1562年、63年の春に一揆があったが、最小限の被害ですんだ

### 年貢率90%



① 一揆と災害が連続し、国造りどころではなくなってしまった

# 信長の野望《全・国・版》



直轄地の大名を暗殺して本国の総大将を病死させる  
By 島村直秀(埼玉県)

## 変わった情報

—いくつか領地を持っている大名の直轄地と自国を接触させます。そして、忍者1を雇って、その国の直轄地の大名を暗殺させます。

暗殺が成功すると、その国はつぎの季節のはじまるまえに入札されるので、金を十分にかけて手に入れます。このとき相手国の総大将の様子を見てみましょう。健康値が0になっているはず。この季節が終わらないうちに、相手国の領地の数に見合うだけの金を本国に集めておきます。相手国の大名は、つぎの季節のはじまるまえに病死するはず。そうしたら、入札で複数の国を入手できます。

## 実験で効果を確認

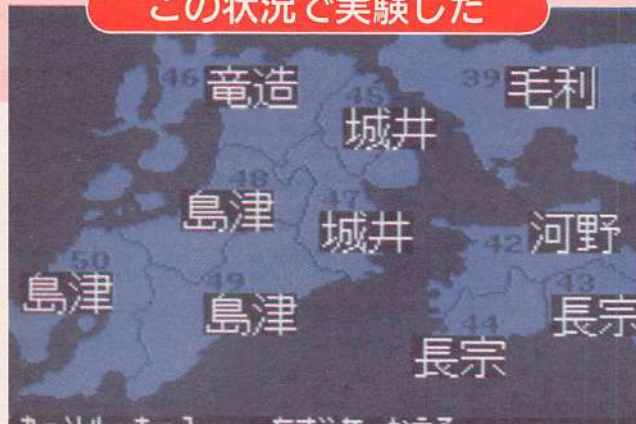
実験は第50国の島津貴久で行

調査開始時の、九州近辺の地図。城井の持つ第45国と第47国の両国は、それぞれ本州と四国へ進出するためにどうしても通らなければならない国。また、第46国を治める竜造寺はIQが高く、暗殺が難しいうえ兵力も多く持っているため、攻略するためには相当の戦力が必要。周囲をかためて計画的に攻めたい。



プレイヤーは島津貴久

## この状況で実験した



## 第47国に忍者を送りこむ



## 大名の暗殺に成功

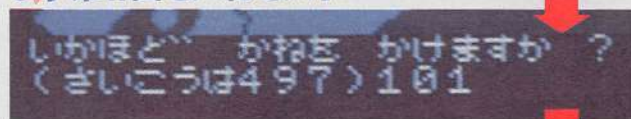


第47国を落札、そしてつぎの季節が終わるまえに本国に金を輸送しておく。つぎの季節のまえに、情報どおり、健康値0の城井はあえない最期をとげた。そして予定どおりに入札。本国に十分な金をたくわえているので、第45国を余裕で落札。つぎの年には第46国を攻めて九州を平定できた。

総大将の健康値が0になり



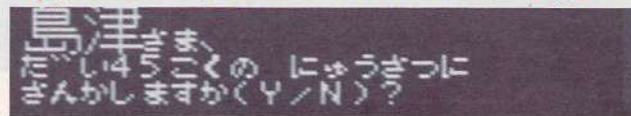
## まず第47国を入札で入手



そして総大将は病死  
直轄地暗殺を使うとき重要なことは、周囲の大名の能力がとびぬけていたりしないこと。比較的凡将の多い四国九州あるいは東北方面でうまくいきやすい大名を選ぶのがよいだろう。



## 本国の入札にも参加する



# ザ・リターン・オブ・イシター

イシターの復活

## 17ページに引き続き64部屋の前半部分をデータで

徹底的に

呪文の紹介につづいて、前半部分の各部屋の、ドアのつながりやカギの数、登場する敵キャラなどなど、あらゆるデータを表で

紹介。このデータと来月号(10月号)掲載予定の後半部分データで、『ザ・リターン・オブ・イシター』はきっと解ける。

### 省略記号一覧表

- R.....赤
- B.....青
- G.....緑
- Y.....黄
- W.....白
- V.....紫
- O.....オレンジ色
- b.....水色
- T.....トラップ
- BK.....ブラック
- BE.....ブルー・アイ
- BC.....ブルー・キャプテン
- M.....ミラー
- H.....ハイパー
- P.....ピンク
- GM.....ゴールデン・ミラー
- DY.....ダーク・イエロー
- DG.....ダーク・グリーン
- BKC.....ブラック・キャプテン

### このデータをうまく活用するには

表の項目をひとつずつ説明していくと、「ルーム名」までは見ているとおり。つぎの、「ドア」の項目は、その部屋にあるドアを表していて、RBG……というのはドアの色のこと(アルファベットと色の対応は、右側の「省略記号一覧表」を見てほしい)。この項目の数字はルーム名の前についている「No.」で、各ドアがどのルームにつながっているかを表している。矢印がついているのは一方通行のドアで、た

えば➡4というのはルーム4に行けるけど、行った先にそのドアのカギがないので、そこから帰っては来れない。また、逆に➡4というのはルーム4からは行くことができないというわけだ。Tはトラップで、普通のドアに見えてじつはどこにも行けないワナのこと。RとかBとか書かれているのは、そのルームのほかのドアとつながっているドアで、項目になにも書かれ

ていないのは、ルーム内にその色のドアがないことを示している。「カギ」は、何色のカギがあるかを表している。「登場する敵」は、そのルームの敵を種族で書いているのでカッコ内の記号でこまかい種類を判別しよう。「アイテム」は、ときどき出てくる謎だらけのルーム・アイテムだ。表の下で、敵キャラを少し紹介してるから参考にして、前半64ルームのクリアをめざせ!

No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
1	TOP OF THE TOWER	2	3	➡4						RBG	バンパイヤ (V)	
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					RBGY	バンパイヤ (V、O)	ドルアーガの墓
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					RBGY	バンパイヤ (V)、バット (V)	看板
4	TREASURE STORAGE	➡11	➡1							R	バンパイヤ (V)、スライム (G)	
5	BANQUET AREA	2	12							RB	バンパイヤ (V、O、G)	
6	JEWELRY STORAGE	2	16	15						RBG	バンパイヤ (O)、バット (V)	
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						RBG	バンパイヤ (O)、スライム (G)	
8	FOOD STORAGE	3	18	9						RBG	スライム (G、BK)	

敵キャラ  
ちょっと紹介



**バンパイヤ族**  
いちばんにお目にかかる敵。最初から使えるファイヤー・ボールの呪文で十分倒せる。クサリを揺らして4方向にのっそり移動する



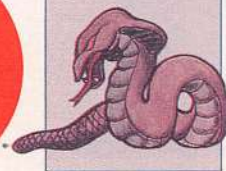
**バット族**  
8方向にちょこまかと飛んでくるジャマなやつ。小さいうえに動きもけっこう速いので、プレスなどの呪文でいべんに倒すのが効果的



**スライム族**  
おなじみの敵キャラ。動きは速くないが、移動中はギルの攻撃が効かないというやっかいなやつ。スリープの呪文で動きを止めよう

No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13					RBGY	バンパイア(O,G)、スライム(B,K)、ナイト(BC)	
10	LOCKED ROOM	3	T	T						R	バンパイア(O)、バット(V)	
11	STORAGE CHAMBER	18	26	★4						RB	バンパイア(V,O,G)	
12	SLAVE PEN	5	14	15	T					RBG	バンパイア(G,BK)、ナイト(B)	
13	SOLARIUM	9	21	20						RBG	バット(V)、ナイト(B)	
14	SECRET CHAMBER	12	51							RB	ウーズ(G)、ナイト(BK)	
15	KITCHEN	6	12	24						RBG	スライム(G,BK)、ナイト(B)	フォーク
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7						RBG	バンパイア(G,BK)、ナイト(B)	
17	PLAY ROOM	7	26							RB	スライム(G)、ナイト(BK)	
18	SPOILS ROOM	8	11							RB	スライム(G,BK,R)	
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドアは27							R	バンパイア(BK)、スネーク(G)、メイジ	
20	REST ROOM	13	28							RB	ウーズ(G)、ローパー(G)	
21	SMALL DOME	13	31	22						RBG	ナイト(B,BK)	
22	THE STAIRCASE	21	23	46						RBG	バンパイア(BK)、スライム(R)	
23	WATCH TOWER	22								R	バット(V)、スネーク(G)	
24	PANTRY	15	29							RB	スライム(B)、メイジ、ナイト(B)	
25	ADEPT'S ROOM	16	32							RB	バット(O)、ナイト(BK,BE)	
26	LARGE HALL	11	17	29	28					RBGY	バンパイア(G,BK)、メイジ	
27	WATER LINE	19	30	★126						RB	スライム(R,B)、ウーズ(G)	
28	PARTY ROOM	20	30	26	T					RBG	バット(O)、ナイト(B,BK)	
29	DINING ROOM	24	26	33	T	V	W			RBGWV	スネーク(B)、ローパー(G)	
30	COLOSSEUM	27	31	33	28	V	W	b	O	RBGYWVOb	ナイト(BC,BK)	
31	TRAINING YARD	21	36	30						RBG	メイジ、ナイト(M)	
32	PUPILS' ROOM	25	34							RB	ソーサラー、ナイト(B,BC)	
33	GREEN COURT	29	35	30	T					RBG	スライム(G)、ウーズ(G)、ローパー(G)	
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	T	T	T	T			RB	バンパイア(BK)、バット(BK)	
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							RB	ナイト(B,BK,M,H,R)、リザードマン	Mr.KNIGHT
36	INVIOLEATE AREA	31	37							RB	ナイト(BC,M)	

敵キャラ  
ちょっと紹介



### スネーク族

グリーン、ブルー、オレンジ、ブラックと4種類いる。移動は4方向で動きも遅い。タイム・ストップの呪文が効かないのが特徴



### ウーズ族

ウジウジとしていたかと思うと、スーッと8方向に動く不気味なやつ。強い敵なので、一気に倒せるサンダーボルトの呪文が効果的



### マジシャン族

瞬間移動で突然あらわれ、スペルを投げつけて攻撃してくる。ほかの敵はカイをねらうのに、マジシャン族はギルをねらってくる



No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	RBGYWVOb	スライム (B、Y、P)	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							RB	スネーク(B)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ナイト(BC)	
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	Y	G					RBGY	バット (O)、ナイト (BE)	
40	SACRED CHAMBER	37	48							RB	ソーサラー、ナイト (M)	
41	SHRINE OF EVIL	37	49							RB	ウィザード、ローパー (R)	ホワイト・ボード
42	SPECTER CELL	37	50	T	T					RB	ウーズ (BK)、ドルイド、ナイト (BE)	
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							RB	スライム (Y、P)、バット (B)	
44	PRIEST' QUARTER	39	45							RB	バット (O)、ドルイド、ナイト (GM)	
45	CHANTRY	44	46	Y	G					RBGY	スネーク (B)、ウィザード	
46	HOLY OF HOLIES	22	45	Y	G	V	W			RBGYWV	スネーク (O)	
47	INTRICATE PATH	43	52	T	T	T	T			RB	スライム(DY)、スネーク(O)、ウーズ(BK)	
48	TRAP CEILING	40	55	54	T					RBG	メイジ、ナイト (M、GM)	
49	PRIVATE ALTER	41	64	T						RB	ローパー (R、B)	
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	T	T	T		RBGY	バット(O、B)、スネーク(O、B)、ウーズ(G、BK)	
51	PASSWAY	14	52							RB	バット(B)、ローパー(R、B)、ナイト(BKC)	
52	CROSS POINT	47	78	59	51					RBGY	ウィザード、ナイト (BE、M、GM)	
53	FORGOTTEN ROOM	50								R	スライム(DY、DG)、ドルイド、ウィザード、ナイト(GM)	インターの幻影
54	TROPHY ROOM	48	60	T	T					RB	ウィザード、ナイト (BKC、M)	トロフィー
55	UPWARD PASSWAY	48	64							RB	スライム (DG)、ローパー (R、B)	
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	Y	G					RBGY	スライム (DY)、ナイト (BE、BKC)	ぬけ穴
57	TRAP DOOR ROOM											
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	T					RBG	スネーク(O)、ウーズ(P)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザード	薬
59	BOUDOIR	52	65	T	T					RB	ナイト (BE、BKC、M、GM)	
60	MUSEUM	54	66	T	T	T	T			RB	バット (B)、ウィザード	テラジ
61	LIBRARY	66	64	T	T					R	ウーズ (BK)、ウィザード、ドルイド	本
62	MAZY QUARTER	63	64							R	ローパー (B)	
63	DORMITORY	58	68	62						RBG	ナイト (BKC、GM)	
64	QUOX'S LABYRINTH	55	62	56	61	77	49	T	T	RBGYW	スライム (DY)、ナイト (H)	

敵キャラ  
ちょっと紹介



ローパー族

8方向にクネクネしながら移動してくる。気味悪く動く触手を持ち、気持ちわるさにかけてはいちばん。呪文があまり効かない



ナイト族

前作の「ドルアーガの塔」といい、このシリーズにはナイトがたくさん出てくる。全体的に動きが速く強いので十分な注意が必要だ



リザードマン族

本当はリザードマンもナイトなんだけど、とりあえずナイトとは別あつかい。前半の最後のほうに出てくる強いやつ。左利きなのだ

キラリ★キラ星

徳間書店  
アニメージュビデオ

画の谷のナツカ  
監督/宮城敏  
カラー116分  
VHS 148AH13  
βII 148AB1303



戦国魔神ゴージャク  
時の異邦人  
監督/神山昌彦  
カラー90分  
VHS 128GH6  
βII 128GB1006



天使のたまご  
監督/押井守  
カラー75分  
ステレオHiFi 128GH6  
VHS 128AH6  
βII 128AB1308



アリオン  
監督/安彦良和  
カラー119分  
ステレオHiFi 128GH6  
VHS 128AH6  
βII 128AB1308



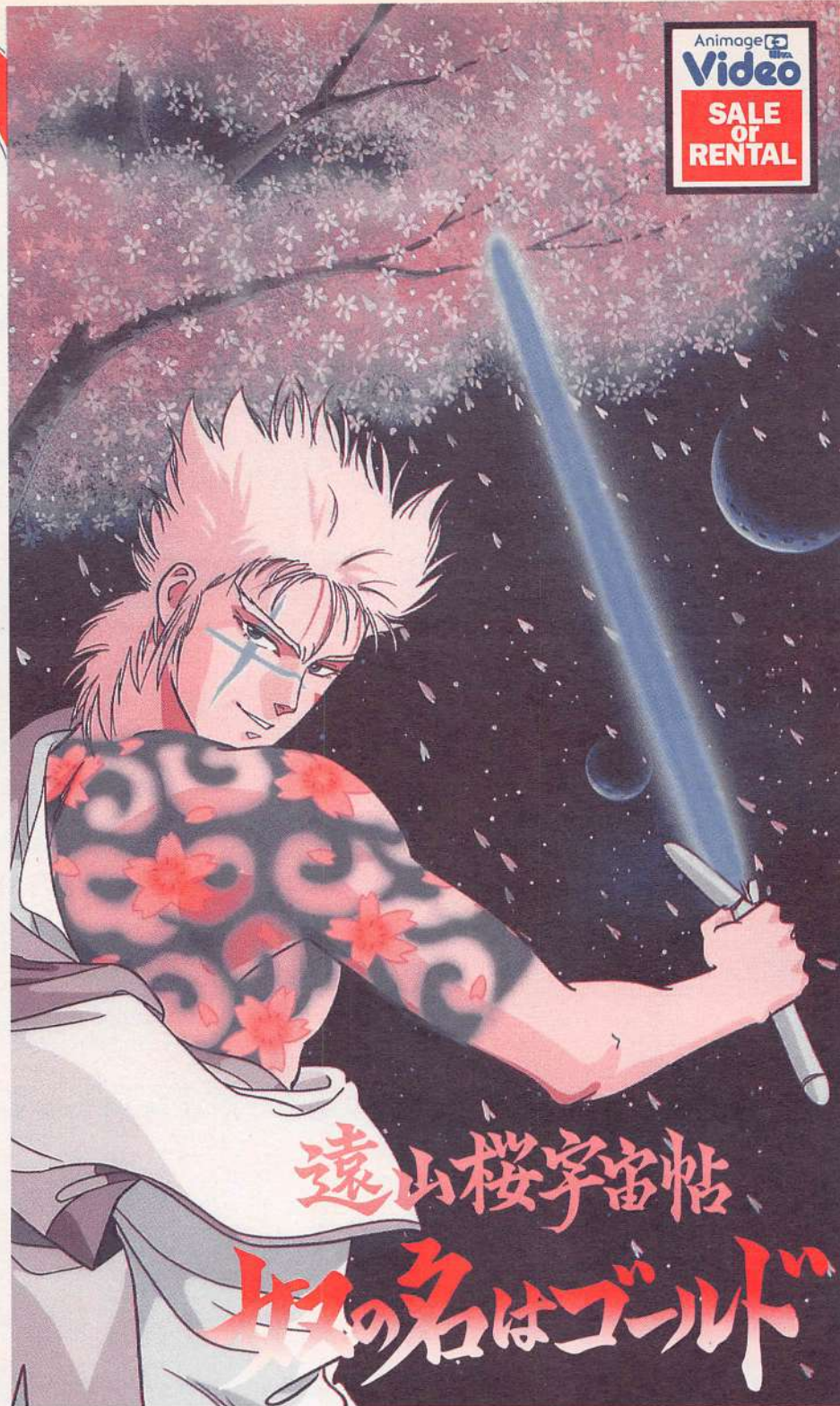
天空の城ラピュタ  
監督/宮崎駿  
カラー124分  
ステレオHiFi 128GH12  
VHS 128AH12  
βII 128AB1512



デジタルテイル物語  
女神転生  
監督/西久保瑞穂  
カラー45分  
ステレオHiFi 98GH13  
VHS 98AH13  
βII 98AB1013



大魔獣激闘 鋼の鬼  
監督/平野俊弘  
カラー60分  
ステレオHiFi 128GH14  
VHS 128AH14  
βII 128AB1514



Animage Video  
SALE OF RENTAL

男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！  
御存知！アニメ版「遠山の金さん」いまだ絶賛発売中！！

遠山桜宇宙帖  
奴の名はゴールド

徳間書店アニメージュビデオ  
遠山桜宇宙帖  
奴の名はゴールド  
ピスタサイズ ステレオHiFi  
カラー60分 12800円

VHS  
128GH-17  
βII  
128GB-5017

原作/陣出達朗 文/結城恭介  
アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖/奴の名はゴールド」(徳間書店刊)  
監督……………梅澤淳稔 美術監督……………有川知子  
キャラデザイン……………北爪宏幸 音楽……………羽田健太郎  
作画監督……………北爪宏幸・伊藤奈緒美 主題歌……………藤井一子(徳間ジャパン)  
脚本……………酒井あきよし ©陣出達朗・結城恭介/徳間書店

●製作・発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
●制作協力/徳間ジャパン  
●販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

©徳間書店・二馬力・博報堂・葦プロ・押井守・スタジオ・徳間ジャパン・安彦良和・丸紅・サンライズ・西谷史・ムビック・シブス



# TVフィルターFSII 全国で大好評!! 目が楽だ・目が疲れない!

## マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。

マイケル君



※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

### 大好評! 半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!

## 10万枚突破御礼

感謝状も2,000通を超えました。  
FSIIファンのみなさま、ありがとうございます。  
今後とも、できるだけ、この価格で頑張りますので  
サンクレストをよろしく願いいたします。

※皆様のご要望に応え……  
大型TVフィルター **新発売**

# テレビゲームから目を守る

## TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
特別注文	●22・23型用 定価14,000円 → 7,000円	●24・25型用 定価15,000円 → 7,500円	●26・27型用 定価16,000円 → 8,000円	●28・29型用 定価17,000円 → 8,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、  
おハガキか  
お電話で!!

**ハガキで**

TVフィルターFSIIを申し込みます希望する型名( )  
●郵便番号・住所  
●氏名・年齢  
●電話番号

40円

サンクレストJFN 係

〒577 大阪府東大阪市 柏田西1-9-15

**電話で**

東京 03-818-5511  
大阪 06-303-4152  
(株)サンクレスト  
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京 平日 午前10時～午後6時  
日・祭日

大阪 平日 午前9時～午後7時  
日・祭日 午前9時～午後6時

# ソフト60本 プレゼント付!

# 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で60名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス
- ⑨持っていない ⑩その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ

⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系 ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系 ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	R-TYPE	6	
2	ザ・リターン・オブ・イスター	14	
3	王家の谷・エルギーザの封印<MSX1>	96	
4	クリムゾン	100	
5	第4のユニット2	102	
6	ミュール	103	
7	マグナム危機一髪	104	
8	激走チャンクル	105	
9	ボールブレイザー	106	
10	アクロジェット	107	
11	お嬢様くらぶ	108	
12	イースII	特別付録	

## <表2>今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>R-TYPE
3	<FAN ATTACK>ザ・リターン・オブ・イスター
4	ゲーム十字軍
5	FAN♪FAN♪BOX♪
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
8	<ファンダム>ファンダムハウス
9	FAN STRATEGY
10	LINKS INFORMATION PAGE
11	<FAN RADAR>直子の代筆
12	ON SALE
13	<FAN NEWS>王家の谷・エルギーザの封印
14	<FAN NEWS>クリムゾン
15	<FAN NEWS>第4のユニット2
16	<FAN NEWS>ミュール
17	<FAN NEWS>マグナム危機一髪
18	<FAN NEWS>激走チャンクル
19	<FAN NEWS>ボールブレイザー
20	<FAN NEWS>アクロジェット

21 <FAN NEWS>お嬢様くらぶ

22 COMING SOON

23 FAN CLIP

24 <特別付録>イースII

## <表3>雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンパティーク
4	テクノホリス
5	ビーブ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	極ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

## <表1>ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	サイオブレード	51	ドラゴンズレイヤーIV
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	サイキックウォー	52	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
3	アカンベドラゴン	28	殺意の接吻	53	抜忍伝説
4	アクロジェット	29	殺人倶楽部	54	抜忍伝説番外編
5	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	30	ザナドゥ	55	信長の野望<全国版>
6	アルギースの翼	31	ザ・マン・アイ・ラブ	56	ハイドライド3
7	アレスタ	32	沙羅曼蛇	57	覇邪の封印
8	イース	33	ザ・リターン・オブ・イスター	58	パロディウス
9	イースII	34	三国志	59	バブルポブル
10	一石にかける青春	35	THEプロ野球激突ベナントレース	60	ファミフルパロディック
11	ウィザードリィ	36	シャロム	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	ジーザス	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	死霊戦線	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	スターヴァージン	64	ボールブレイザー
15	王子ピンピン物語	40	スナッチャー	65	マイト・アンド・マジック
16	お嬢様くらぶ	41	セイレーン	66	マグナム危機一髪
17	ガリウスの迷宮	42	ゾイド	67	マンハッタンレクイエム
18	ガルフォース〜創世の序曲〜	43	ソリテア・ロイヤル	68	ミュール
19	ガンダーラ	44	ゾンビハンター	69	めぞん一刻
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派	45	大戦略	70	めぞん一刻 完結篇
21	グラディウス2	46	第4のユニット2	71	燃えろ!!熱闘野球'88
22	クリムゾン	47	太陽の神殿	72	勇士の紋章
23	激走チャンクル	48	ディーヴァ〜アスラの血流〜	73	ラスト・ハルマゲドン
24	コナミの古いセンセーション	49	ディープダンジョン	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	琥珀色の遺言	50	ドラゴンクエストII	75	ワールドゴルフII

★7月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

40円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

**MSX・FAN編集部**

**読者アンケート係行**

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

# MSX・FAN9月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦  
2 ① ② ③  
3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨  
⑩ ( )

- 4 ハイ イイエ  
買う予定の周辺機器 [ ]

- 5 ① [ ] ② [ ] ③ [ ] ④ [ ]  
⑤ [ ]

- 6 [ ] [ ] [ ] [ ]  
7 [ ] [ ] [ ] [ ]

- 8 ① [ ] ② [ ] ③ [ ]  
9 ① [ ] ② [ ] ③ [ ]

- 10 ① [ ] ② [ ] ③ [ ]  
11 ① [ ] ② [ ] ③ [ ] ④ [ ] ⑤ [ ] ⑥ [ ] ⑦ [ ] ⑧ [ ] ⑨ [ ]  
12 ① [ ] ② [ ] ③ [ ]

9月号のプレゼントでほしいソフト

-

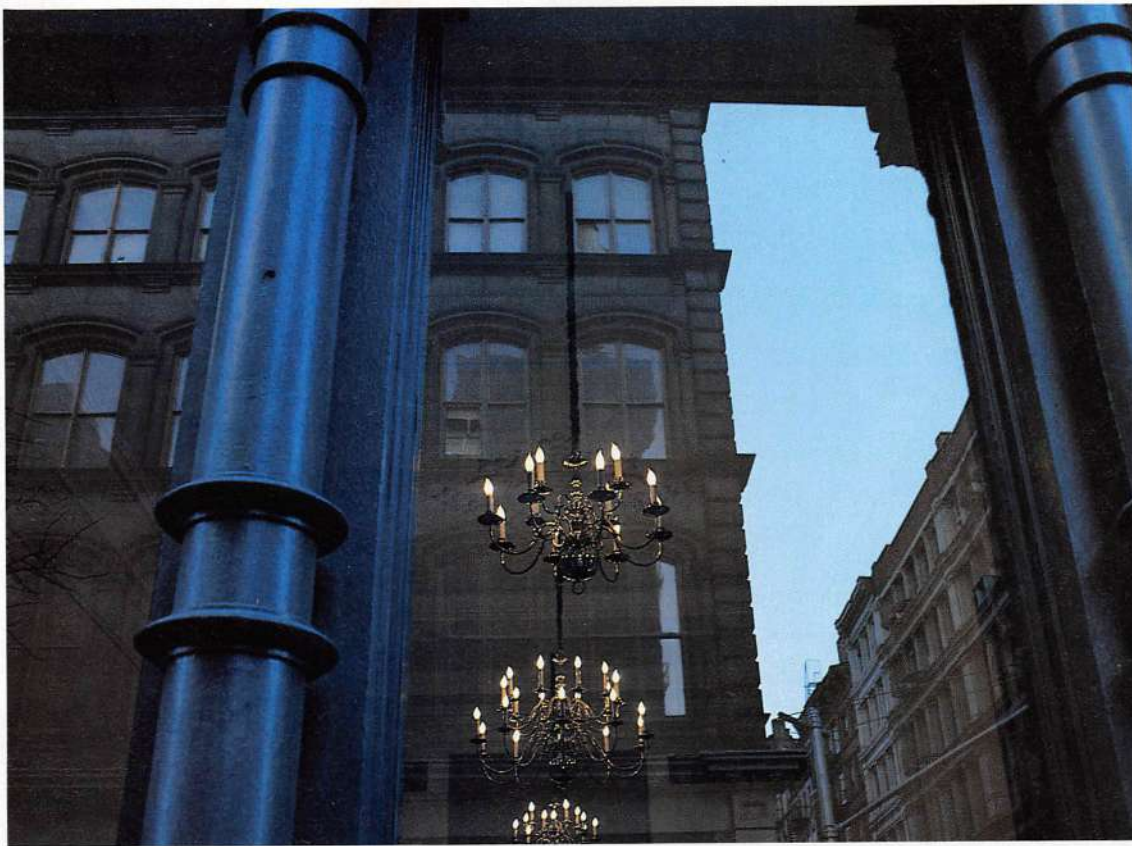
住所

氏名 ( ) 番 ( ) -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

( 学校名 ) 学年 )



# マンハッタンの街で、 もう一人のJ.B.に出会った。

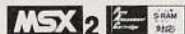
シリーズ第2弾

## マンハッタン・レクイエム



リバティタウンで知り合ったピアニストのサラ・シールズが巻き込まれた殺人事件を解決するため、独りマンハッタンに向かったJ.B.ハロルド。彼を待ち受けていたのは、財産贈与をめぐる数々のミステリー。好評第1弾に続く人気作。

〈好評発売中〉



- VRAM128K以上
  - ディスク3.5"-2DD(1枚組)
  - マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)

BGMは全7曲  
定価 7,800円

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア〈青い嘆き〉が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…? 新たな難事件に、J.B.ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版 ついに登場!



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー  
さつ い くち づ け

## 殺意の接吻〈新発売〉

**MSX2** **MSX MUSIC対応** **FM音源対応**

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD(1枚組)
  - マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)

※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。

捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。

定価 6,800円

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!! 発売元 マイクロキャビン

- J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外はリバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



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

△ 68000

5 2HD 定価7,800円

MSX MSX2 兼用

MSX MUSIC 対応 定価7,300円

MSX は、アスキーの商標です  
本体RAM 8K以上

9月発売予定

宇宙史に残る初の地球外生命との遭遇

宇宙歴220万年

数百光年の彼方の異次元空間

ハイブ帝国

しかし

類がそこで見つめたものは

憎悪と殺気かみなぎる

異形生物

生存か絶滅か

人類の存亡をかけて

最強兵器フォースをひきつれ死闘は始まった!

至上最強の異次元シューティング!!

# REINCYBER™

アーケードタイプ

IREM CORPORATION

Illustrated by NAOYUKI KATOU

Okamoto Kosan Bldg. 1-9 Nishihonmachi 1-chome, Nishi-ku, Osaka 550 Japan  
Telephone 06-535-4888 © 1988 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED



# 「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED  
THE FINAL CHAPTER

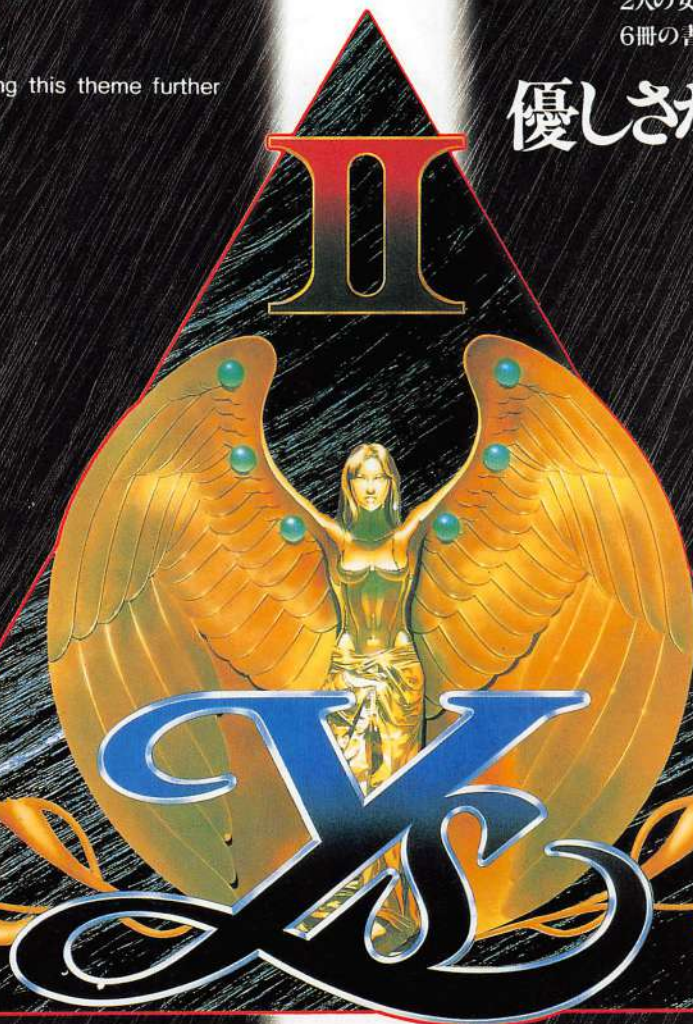
"The Impression"

We made "YsII" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo



2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■アイテム数が増え、さらに5種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックと対応。大きなマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDIにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音もゲームの臨場感をさらにアップさせます。テクニカルとの闘いも、より迫力が増します。

好評発売中!!

「イースの優しさも感動しさらにグレードアップしたイースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD  
3枚組

DISK 専用版

ジョイスティック対応  
1ドライブ使用可能 ¥7800  
パナミュージアメントカードリッジ対応(S-RAM)



イースIIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくくとイースIIがより楽しめます。



# LAST ARMAGEDDON

ラスト・アームゲドン

妖しき魔界の一族よ、  
この世はお前の  
為にある。

**MSX2 3.5" 2DD**  
**4枚組 7,800円 9月中旬発売予定**



## 拔忍伝説

ぬけにんてんせつ

翼をもった男達



**MSX2**

**3.5" 2DD 4枚組  
7,800円**

**好評発売中!**

## 拔忍伝説

ぬけにんてんせつ

▶開からの訪問者◀

番外編

**3.5" 2DD 1枚組 3,000円**

**好評発売中!**

尚、拔忍伝説番外編はブレイングレイユーザーズ  
クラブの会員の方のみの限定通信販売とさせていただきます。

MSX2 はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、  
通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記  
の上、現金書留で直接当社へお申込みくださ  
い。送料は当社負担となります。

株式会社 **ブレイングレイ**  
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039



# めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける  
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。  
巨匠ダ・ビンチもあつと驚くさまざまなテクニックを  
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

## ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブの2種類のデータセーブ方式。



©高橋留美子・小学館

## スーパーグラフィックツール

# ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)  
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

- 「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。 ©小学館
  - MSX-DOSはアスキーの登録商標です。 ©新企画社・HAL研究所
- お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ダ・ビンチならではの  
スーパーテクを駆使すれば  
キミもCGアーティストに  
なれるよ。

## 「ダ・ビンチ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で!

### お申し込み方法

官製ハガキに商品名ダ・ビンチ(機種)と数量、合計金額などの必要事項をご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印をお願いします。

### 商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。

右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。

### ●官製ハガキ記入事項

●商品名	
●数量	
●合計金額	
住所・〒 (TEL)	
氏名・年齢	印
生年月日	
保護者ご署名	印
※18歳未満の方は保護者の捺印・署名が必要です。	

40円	101□□
ソフト通販係	千代田区神田
ポップコム	神保町1の3
株式会社プロダクション	ミヤビル4F
	〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤビル4F TEL.03-294-2450

■交換及び返品について  
品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいたしません。ご了承ください。

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係  
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤビル4F TEL.03-294-2450

小学館

# FMサウンドで脳髓くだける!!

 MSX MUSIC対応  
FM音源カートリッジ

 MSX2  VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。

## 絶賛発売中!!



### アレスタ ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円/通販で買え。送料200円わすれると泣いちゃうぞ。スタジオ録音されたシンセサイザーヴァージョンで君も電腦音楽体験。

スーパー バイオ サイバー シューティング  
SUPER BIO-CYBER SHOOTING

# アレスタ ALESTTE

¥6,800

**Disc  
station**

MSX2 DISC MAGAZINE

 2DD  MSX2  
MSX MUSIC対応

- あかんべドラゴン ●ウインキーソフト
- ラスト ハルマゲドン●ブレイングレイ
- ソリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
- アレスタ ●コンパイル
- FM/パナアミューズメント カートリッジ ●パナソフト

最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神！  
 新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん。  
 名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ！  
 ハード情報で、ばあちゃん血管破裂！  
 サウンド完全武装！生き別れのお姉さん！  
 創刊準備号 980円 ★発売中！

めーみそコネコネ

**COMPILE**

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料  
200円（速達希望なら400円）を送るべし！  
商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!!

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5サンボール広交1005号  
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻

完結篇



～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

あなたに会えて本当に良かった。



パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!  
おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして……～。  
やっと就職が決まった! さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか? 悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?

MSX2

開 ■ 発 ■ 進 ■ 行 ■ 中



MSX, MUSIC対応FM音源  
(内蔵PSGにも対応)

¥7,800

■新発売■

●X1シリーズ……………¥7,800  
■バーコードナンバー■4988608 823527

■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降 ……¥7,800  
●PC-9801シリーズ……………¥7,800  
■バーコードナンバー■  
●8801 5"2D:4988608 822537  
●9801 5"2HD:4988608 821554, 5"2DD:4988608 821547,  
3.5"2DD:4988608 821448

FM音源対応

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ  
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

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

〈通信販売〉送料サービス  
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、柄マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

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

9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

# GOLLIVER

ポセイドン神殿の謎

## 予言者ヘブライより

『世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に陥し入れたからである。しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉を開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている。「勇気あるものよ!! 七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!』

- 敵キャラ60種類以上
- 臨場感あふれるBGM全6曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックはゼネラルプロダクツが担当!!
- 過去に類を見ないバトルシーン!!



ポセイドン神殿の謎!!  
いま、君の手によって解き放たれる。

**MSX2**  
 ○VRAM 128K以上  
 ○3.5"-2DD (1枚組)  
**定価 6,800円**

MSX2はアスキーの商標です。

製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS

販売元 有限会社コンピューターブレイン ☎556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820

通信販売：当社の製品が手に入らない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料)  
 プログラマー及び各種スタッフ募集：(有)コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

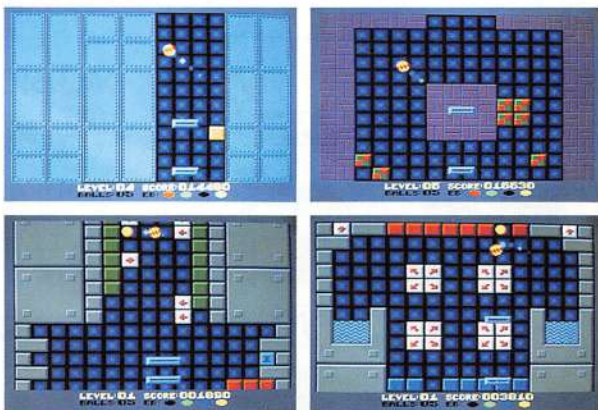
# ブロック BREAKER

プレイヤー

壊せ！動かさせ！  
つき進め!!!

好評発売中!!

MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800



### 感動！一度にバーが2本

神の助けか、はたまた悪魔のしわざか？なんと、このプレイヤーには、バーが2本もある / おまけに上のバーは上下にも動く事が出来る。君は一度に2本のバーを操作しなくては行けない。

### 快感！縦スクロール

ブロックをくずしていくたびに、どんどん画面が縦にスクロールする / あちこちに口を開けるワープゾーン / 入り組んだブロック群 / ハラハラドキドキ、次々と手強い面があらわれる！

### 興奮！ふたり同時プレイ

ふたりプレイの時はひとりか上、もうひとりか下のバーを操る。ふたりで協力したり互いにジャマしあったりして遊べるんだけど、プレイ中に突然バーが入れ替わったりなんてことも！

### ●アイテムブロック！壊すとさまざまな効果が。

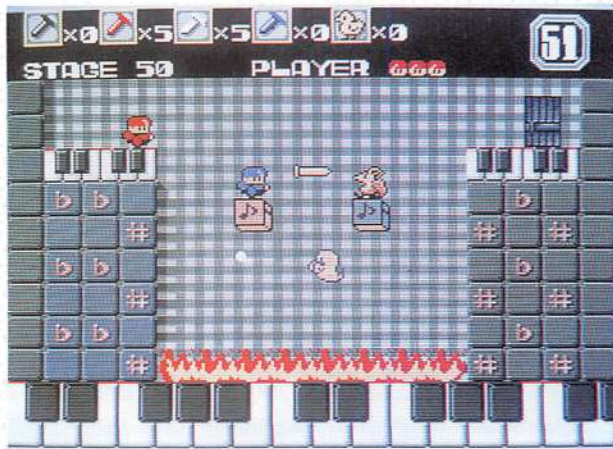
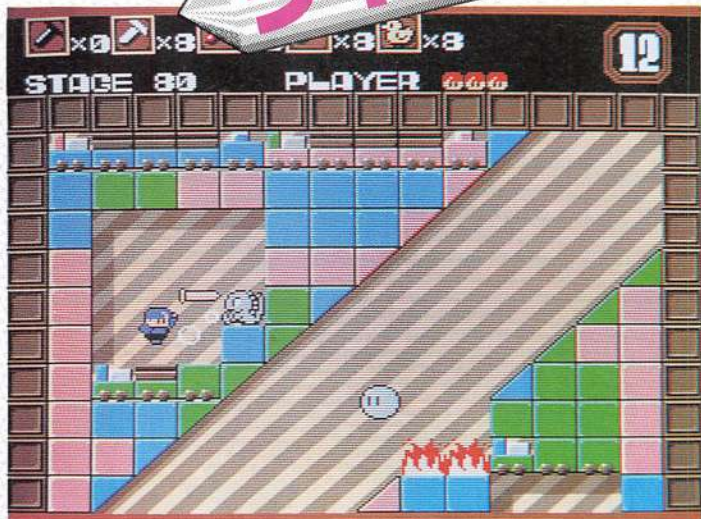
-  ブロック上の得点×10ポイントがスコアにプラス。
-  バーが一定時間長くなる。
-  バーが一定時間短くなる。
-  200ポイントがスコアにプラス。
-  上のバーが数秒間、消滅。
-  赤、青、黄、緑の4色を連続してそろえるとボーナスがひとつ増える。

Copyright RADARSOFT 1988 by C. Kramer MSXはアスキーの商標です

GA夢

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/株ホッ・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面) / 氏名、年齢、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) ●宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券  
MSXファン



MSX-MUSIC対応

MSX 2 1メガROM・VRAM128K 定価¥5,800

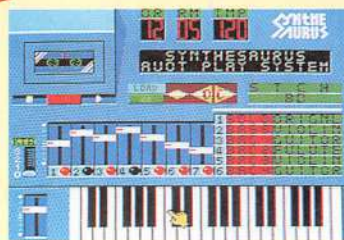
# シンセサウルス 君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

MSX-MUSIC対応



近日発売



MSX 2 MSX 対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽符入力による自動演奏も簡単
- 楽符プロセッサとして単独使用も可
- マウス対応ラクラク入力

好評発売中!

## ファミクル・パロディック



MSX 2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!  
入選者に新作ソフトプレゼント  
次回入選者発表は10月号です。  
ファミクルパロディックのマンと主人公達の  
イラストを送ってください。入選者には新作ソ  
フトをプレゼントいたします。  
送り先: BIT<sup>2</sup>販売(株)「ファミパロイラスト係」  
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)



## 年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

## 秘録 首斬り館

— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX MSXマークはアスキーの商標です。  
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。  
※製品のお問い合わせは株BIT<sup>2</sup>へ、商品の取扱いはBIT<sup>2</sup>販売株へ。

制作/発売元 **株式会社BIT<sup>2</sup>**  
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F  
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 **BIT<sup>2</sup>販売株式会社**  
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3F  
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

### 株BIT<sup>2</sup>正社員募集

- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
  - キャラクターデザイン
  - プログラマー等
- 詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで



近日発売!

# 東京終末戦争

トウキョウ

ハルマゲドン

邪教集団“Psycho temple”  
の野望によって破壊された  
首都をとりもどすため  
今“MIKADO”の命をうけた  
コマンドたちの聖戦がはじまる!

- MSX2 2メガROM 予価7,800円
- PC-8801mkISR以降(VA対応)  
(5"2D2枚組) 予価7,800円



ギャル

ウォース

## GAL WARS

きゃびきゃびるん♡ 期待しててネ!

ちょっぴりエッチな美少女アクティヴ・シミュレーション

- PC-8801mkISR以降(VA対応)  
(5"2D2枚組) 予価6,800円

まだまだあるぞ!!

## テクノポリスソフトのラインナップ

### お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用(DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※以下通販のみの販売中
- FM-7、77シリーズ用(5"、3.5"版)
- MZ-2500シリーズ用(要増設RAM)

全機種トランプ付 価格 各6,800円

### Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用(2枚組)
- ※以下近日発売予定
- MSX2専用(DISK版)

価格 各6,800円

### MSXプログラムコレクション50<sup>本</sup>

ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる/  
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①

- MSX MSX2用  
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- MSX MSX2用  
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX2用  
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格 各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

### プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用(ROM版)  
RAM16K以上 価格 4,800円

### SWEET-V2

ディスクベーシックより  
10倍便利な究極のDOS

- PC-8801シリーズ、V2モード専用  
価格 9,800円

#### ■お店で売っていない時は

通信販売実施中 / (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

#### ■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

㈱徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

### TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 港区新橋4-10-7

TEL.03(432)4471

# 全編アニメーション

アドベンチャーゲーム

## これがA.V.G.の夢だった……。

### OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。

2人のクルーを乗せた「セプテミス2」は無事バーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミス1」を追い越し、エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。

「セプテミス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミス2」の予定航路を狂わせ、人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。

鍵となる「メロディーモジュール」をめぐる奔走する地上部隊。

そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、

「セプテミス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる。

「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……」

カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME — 【サイオブレード】

# PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

### ● オープニングデモ (部分抜すい)



## ATTACK'88 in SUZUKA

●日時/8・20(土) ●会場/鈴鹿サーキット

### ★入場無料

サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。  
なお、入場希望の方は、右横にあります「アタック'88  
入場引換券」を切り取って、アタック'88当日必ず持参  
して下さい。引換券1枚で5名様入場可。

### ★雨天決行

雨天の場合は内容を変更  
して開催します。

アタック'88  
入場  
引換券

Mファン9月号

# オン!

# A.V.G.が 変わる!!

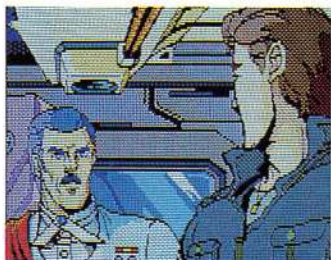
- ★「画面数」という言葉は死語になる。「全100シーン」を経てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。[マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応]
- ★付属のメモリーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
  - ・PC-88SR: サウンドボードII対応のステレオサウンド。
  - ・MSX2: FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵P.SGにも対応。
  - ・PC-98V: サウンドボード対応のFM音源サウンド。
  - ・X1 turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)に可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



## 発売機種

- PC-8801mk IISR以上(2ドライブ専用)5"2D・6枚組 ¥8,800
- MSX2 (RAM64K以上/VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 ¥8,800
- PC-9801VM/VX、PC-286V・5"2HD・2枚組 ¥8,800
- PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
- X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・6枚組 ¥8,800

(全機種T&E SOFT特製ディスクケース及びメモリーモジュール付)  
※MSXマークはアスキーの商標です。



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・運送希望の方は300円プラス)  
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(集書での請求はお断りします)



**T&E SOFT**® INC.  
製造・販売 株式会社ティーアンドイソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.18 請求券  
Mファン9月号



表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

たくさんの

# ゲスト・ビギナー

待って  
ます!



先月でモデムのプレゼントのお知らせをしたから、そろそろたくさんの通信初体験の人がアクセスしてくるかな、なんて思いつつ今月は初心にかえってリンクスしてみます!

## アクセスって いうのは 通信すること

いつも「アクセス」ってふうに使っている言葉だけど、ここでもう一度説明しよう。

「ACCESS」とは一般には接近とか入口って意味。で、コンピュータ用語でいうと、呼び出しのことだ。具体的にいうと、通信のおおもとになる大きいコンピュータとキミのMSXがつながって通信ができたってことなんだ。だから「アクセスする」ということは「通信する」という意味になっちゃうわけだ。

MSXを持っていたら、モデムを持っていたら、一度は通信を体験してみよう。そして、リンクスのMファンのコーナーへ「アクセス」してね/アクセスしたら手紙(メール)もよろしく。

## ちなみに ちょっとだけ やってみよう

さてさて初めての人のために右上から下にかけてリンクスの最新コーナーの「年令別BBS」にアクセスしているようすを順をおって掲載してみた。

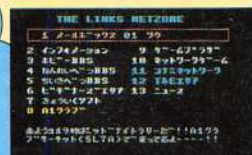
モデムを差して、電源をONして、ID(会員番号)とパスワードを入力すれば、いちばん上のSTARTの画面になる。ここがリンクス全体の入口。赤の線で囲まれたところが、自分のメールボックス。だれかからメールがきていれば、メールの数が表示される。どうやら1通届いているみたいだ。

2~13番までは、リンクスのほうで用意しているメニュー。のぞいてみたいところを決めて、番号を入力。そして、信号を送

るためのキー[F1]を押す。そうすれば、目的のメニューへ行けるというわけだ。

右の例ではいままでなかった4番の「年令別BBS」を選んでみた。[4]のキーのあとに[F1]を押す。すると、自動的に「年令別BBS」のメニュー画面になる。ここで、自分の年令にあった番号を同じ要領で入力すると……。見たいところの最初のページが登場(ほんとうはこの前に目次のページがあるけど、今回は省略)。順にページをめくって(NEXTの[N]のキーとやっぱり[F1]のキーを押して)いけばどんどん先の新しいものを見ることができる。なれてきたら、それぞれのボードにメールを出して意見交換をしてみよう。読んでばかりじゃおもしろくないからね。というわけで、来月は8番の「A1クラブ」についてレポートしよう。

↓ START



リンクスを初めてアクセスしちゃうた

この画面がリンクスの入口。玄関といった感じだ。ここから好きなコーナーを番号で選んでGO!

4 + f1

4.年令別BBS



STARTの画面から4番を選ぶ[4]を押したあとに[F1]のキーを入力。ここからまた5つに分離

1 + f1

1.中学生BBS



ここは中学生のBBS。のぞいてみると、さっそくメールが届いている。まず、自己紹介するのが礼儀。よろしく!

2 + f1

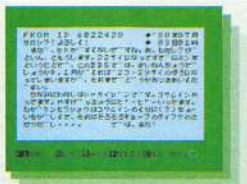
2.ハイスクールBBS



ハイスクールとは高校のこと。ここにきているラナちゃんは何年かな。それにしてもバンドやってるって、スゴイ

3 + f1

3.18~22才のBBS



ここには大学生や、専門学校生、社会人などなどいろんな若い人がくるところ。この人は建設省にお勤め

4 + f1

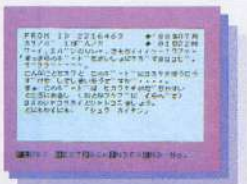
4.23~29才のBBS



社会に出てはや何年、という人のコーナー。この人は設計事務所にお勤め。残業は編集部の方がもっとつらい

5 + f1

5.30才以上のBBS



ここはオジン、オバンのコーナー……なのかな? 紫のバックの色が高貴なんですが……(担当の年がばれる)

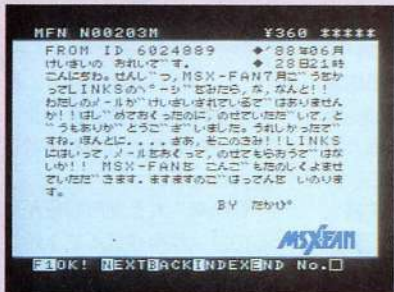
# 遊・アクセスガイド

(リンクス内のイベント情報)

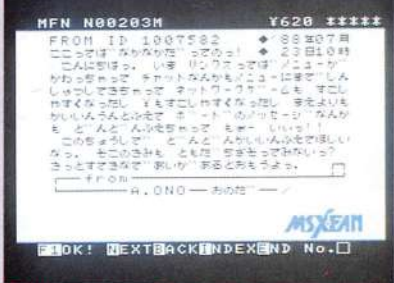


8/1 ↓ 8	●NWG『A1グランプリ』全国大会・地区予選 何度も挑戦した人もいると思うけど、今度は地区代表として出場だ。野球だったら甲子園に集結するけど、NWGの場合はA1クラブのサーキット場というわけだ。日程は、1日北海道/2日東北/3日関東/4日東海、中部/5日近畿/6日中国/7日四国/8日九州。
8/1 ↓ 20	●「ポプコム」作文コンテスト 夏休み特別企画『パソコン通信大博覧会』の雑誌社参加企画の1つ。「あなたの街のおもしろ話」がテーマ。
8/1 9/10	●ガンビー・タイラの宿題オタスケマン 夏休みの宿題で、わからないところがあったら、タイラ先生になんでも聞いちゃお!
8/2 ↓ 31	●「マイコンBASICマガジン」プログラムコンテスト作品ダウンロード 創刊70号をむかえた「ペーマガ」のプログラムコンテストの優秀作品をダウンロードサービス。
8/11	●NWG『ガーリーブロック』特別大会 ネットワークを通じて、自作ロボット(ガーリー)同士の闘いが繰り広げられる。
8/12	●NWG『ダイレス』特別大会 ポストックが作った不思議なストラテジックゲーム。メビウスの輪のような空間をクルクル進んで自分のボールを置きつつ、相手のボールを取る。ルールはカンタンだけど、頭をつかうむずかしいゲームなのだ。
8/13	●世界横断クイズ大会決勝戦 クイズに答えながら、世界旅行をしてみよう、というクイズ大会。
8/15 ↓ 17	●「MSXマガジン」千倉真理さんチャットタイム Mマガのイベントはチャットだ。
8/20	●『A1グランプリ』全国大会・決勝戦 おりしも、甲子園の決勝と同じ頃。雨など関係ないリンクスのほうが、先に結果がでるかな。
8/21 ↓ 23	●「MSX応援団」女子大チャット 女子大生の人とのチャットタイム。みんなよりおねえさんになるのかな〜? このチャットは28日~30日にもあり。
8/25 ↓ 27	●「MSX・FAN」杯クイズ大会 先月もお知らせしたけど、Mファンの7~9月号の中から、①ゲーム②ハード③プログラムの部門にわけてクイズ大会。優勝者にはMファン1年分とか、テレカを差しあげちゃいます!

## めいおう星通信



◎どうも、掲載のお礼の返事です。今後ともめいおう星通信をたくさん読んでくださいますように!



◎めいおう星通信も今月からテーマを決めてメールを交換したいと考えてる。よろしく!



毎度おなじみ、読者とリンクスの会員の人を結ぶコーナーです。いままで、初めてメールを書いたばかり掲載してきたのですが、次回から少し感じを変えて、テーマを決めてメールを募集したいと思うので、それ、まず考えたのがプロ

グラムの募集。これはメール1ページに入るぐらいの短いものだけが対象です。おもしろくて、笑えるヤツとか、見て楽しいものを待ってます。  
で、そのつぎにはMファンも参加する松下さんの夏のイベント「MSXサマーフェスティバル」に行った感想文の募集。これも1ページ以内にまとめてほしい。  
以上のようなテーマを毎月変えて募集。プログラムのほうはずっとやっていきたいとも考えているんですけど、そのあたりは反応を見つつ検討する予定です。あとは会員の人たちの感想

に対する感想や、プログラムのアドバイスをしたりとっちゃかめっちゃかのメール交換を期待します。う〜んとメールがきたら、どんどん紹介したい。このページに載せられないぐらいたくさんメールがくるのを祈りつつ、また来月!  
そうそう、優秀な作品にはテレカを用意しますよ!



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

<住所> 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル  
リクルートビル8F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
<電話> 075-211-3441

# FAN RADAR

## ファンレーダー

ハル研究所  
☎03-252-5561  
発売中

媒体	5.25
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

MSXは、ゲーム以外にもいろいろ  
ことができるはず。このコーナーで  
は、MSXの可能性を大  
きく広げてくれるソフト  
たちを、いろいろ角度か  
ら紹介していこう。



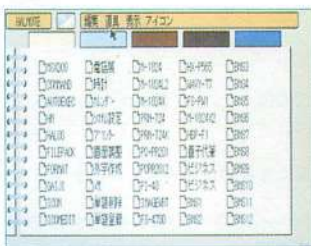
# 直子の代筆

！注意 これは、「HALNOTE」のアプリケーションソフトなので、別売のHALNOTEを、持っていなければ使用できません。HALNOTEの内容については、このページの下のカコミを参照してください。

## 作文がダメな人の賢い秘書

オフィスで使う  
おおまじめなビジ

ネス文書から、個人的な秘密の  
手紙までがかんたんにできちゃ



①電源を入れると、最初に出るのがこのHALNOTEのメニュー画面



②「道具」に矢印カーソルを合わせ、直子代筆(=直子の代筆)を始める



③早見優美たいな直子と20種類の分野の文章が出る。これはビジネス編の文書メニュー

う便利なソフトがこれ。画面の直子の指示に従って、プログラムされている文章からほしい文やあてはまる項目を選んでいくシステムで、自分で入力するのは社名、名前などの固有名詞や日付ぐらい。大きくビジネス編と個人編の2つに分かれていて、それぞれ20種類の分野の手紙(その中でさらに細かくいくつかの項目に分かれる)をさくさくっと作ってくれる。やってみるとなかなか楽しい。

文章を作る「直子の代筆」って？

このソフトには最初からサンプルとして文書や人名がいくつか入っている。差出人のサンプルはHAL研究所の「鈴木すす子」さん。いきなり始めると彼女の名前で文書ができてしまうので、名前を登録しなくちゃだめだ。ちなみに名前の登録は10人までできる。まず、直子の頭の上にある「名前変更」を選び、「差出人登録画面」を出す。写真右下のように自分の名前や会社名などを打ちこむ。ここで入力したものは、文書にそのまま生かされるので、個人的に出す手紙を作るときなどは会社名や役職をはぶいてしまっ

始めるまえに、誰が書くの？



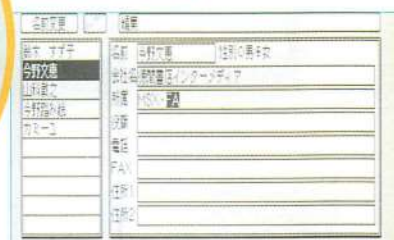
④使うまえに「名前変更」を選んで、自分の名前を登録

たほうがいい。登録データには文字数制限があるので注意して入力しよう。

住所を入れる場所が2か所あるのは、住所が長くて1行に入らない人のため。



⑤登録された名前とデータの見本。これが差出人登録画面



⑥10人まで登録できるので、みんなで使うこともできる。いっぱい登録しよう

## HALNOTEってなんだっけ？

「ワープロにも使えてパソコン通信もできて、ついでに絵も描ける機能のあるソフトがあったらいいな」という大変な欲張りな発想から「HALNOTE」は生まれた。とはいっても、HALNOTEひとつが、その全部の機能を持っているわけじゃない。HALNOTEは、コンピュータを動かす基本能力を受け持っている、ワープロや絵を描くソフトが、単独でも組み合わせでもきちんと動くように管理をまかされているのだ。「日本語ワードプロセッサ」などの入ったシステムディスクとHALNOTEカートリッジのセットでハル研究所から発売中。



⑦システムディスクと、HALNOTEカートリッジ。定価29,800円

# さっそく手紙を書いてみよう

## 〈例〉ビジネス編

ということで、なんだかよくわけわからない説明より、実際に手紙を書く手順を写真番号を追って解説しよう。「MSX・FAN編集部が引っ越しをした」という仮定で日頃おつきあいのある会社へ知らせる手紙を書いてみた。

①差出人の名前を登録して、ビジネス編のメニュー画面から移転の手紙が書ける分野を探る。答えは、「**披露挨拶**」。14の通知もそれっぽいけど、中をのぞいてみたら、イメージ違っていた。②披露挨拶の中のこんないっぱいある文例から、ずばりの「社屋の移転にともなう挨拶」をさらに選択する。

③直子から、移転したものは何ですかと聞かれる。本社、支社、店舗などの項目があるけど、どれにもあてはまらない場合はこうして打ちこむ。④移転日を直子に教える。⑤移転まえの場所も項目内になかったの、その他を選ぶ。⑥まえにいた場所を入力する。⑦直子がさらにかんたんな質問をしてくるので適当に答える。⑧貧乏でFAXがない(ほんとはあるけど秘密)とかなんとか答えていく。⑨たまに「大きなお世話!」といったくなるような質問もしてくるけど、気にしないで素直に答えていく。

⑩時候の挨拶文を選ぶ。ビジネス文書の書き出し部分で、いってみれば「やあ、元気?」という内容に季節ものの美しい単語をくっつけたもの。とりあえず「青葉若葉のみぎり……」に決める。ところで、直子は時候の挨拶もたくさん知っているの、⑩の写真の下に3つその例をあげてみた。いいわすれたけど「入梅あけの」とか「身のおきどころのない暑さ」などの季節を書いてもらうにはそのまえにMSX2に内蔵されてる時計を合わせてお



①ビジネス文書で使うほとんどの文例がこの中に。「職場の上司に不倫の恋人が出す」手紙もある



②社屋移転を。それにしても直子はていねいな言葉使いだなあ〜



③業界では引越が多いので有名な編集部。落ち着きがないのよ

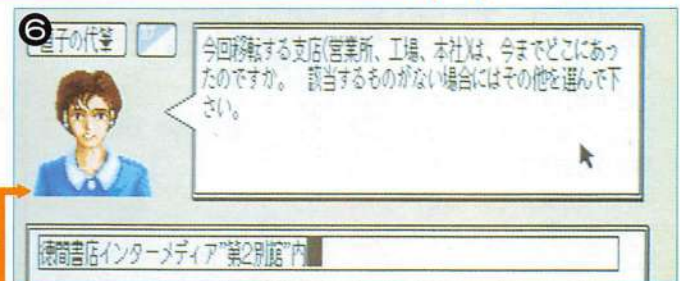


④表情が変わらない直子。ショートカットで冷たいところが魅力♡

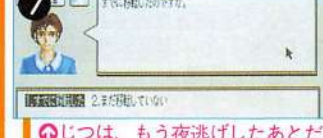


⑤大阪のような地方都市でもなく、どこにあったのでしょうか?

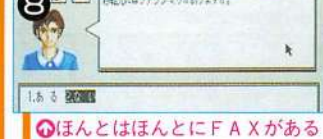
かなくちゃいけない。⑪全部の設定が終わりMSX2と直子が文章を考えている。選択に使っていた矢印カーソルがあせている顔に変わったらもうすぐできあがり / そしてそして⑩の下の長い写真が完成の手紙。どこから読んでもスキのないまじめな挨拶状になった。ね、かんたんにできちゃったでしょ。さくさくって感じなの。



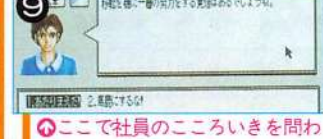
⑥じゃ〜ん。答えは第2別館でした! 誰も知らないよねえ、そんなこと



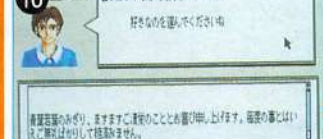
⑦じつは、もう夜逃げしたあとだったのです。だから1にしてえ〜



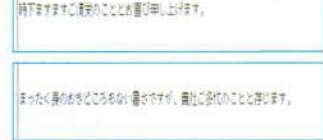
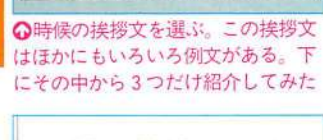
⑧ほんととはほんとにFAXがあるんだけど、ぜったいぜったい秘密



⑨ここで社員のこころいきを問われる。2を選ぶとどうなるのかな

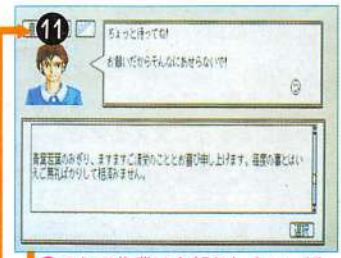


⑩時候の挨拶文を選ぶ。この挨拶文はほかにもいろいろ例文がある。下にその中から3つだけ紹介してみた

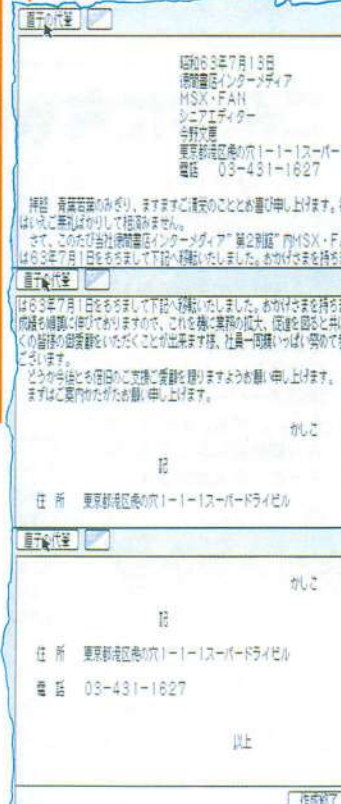


⑪するするっと3画面分ぐらいに仕上がった手紙。移転したの、引越すまえの場所、日付、の3つを入力しただけでかんたんにできてしまった。次のページでは図入りの手紙や個人編で作った危ない詩のサンプルもみせちゃお

⑫いちばん上の文なんかは、メーカーから編集部にくる手紙によく書いてあるよ。みんなていねいな人の



⑬これで作業は全部おしまい。ほら顔があせてる。もうすぐ完成



⑬するするっと3画面分ぐらいに仕上がった手紙。移転したの、引越すまえの場所、日付、の3つを入力しただけでかんたんにできてしまった。次のページでは図入りの手紙や個人編で作った危ない詩のサンプルもみせちゃお

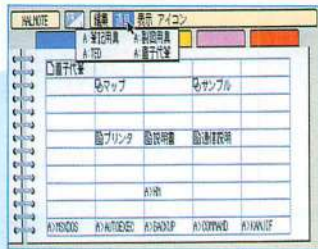
# くふうしだいでもっと便利に



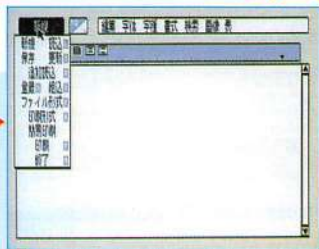
## 自分だけの「直子の代筆」を創る

直子が作る文書は、分野名、基本文、時候文の3つで構成されている。よりいっそう自分のことばで自分なりの文書を作りたい人はこの3つに登録されている文を自分で考えた文に変更して登録すればいい。ディスクを何枚も用意して登録すれば人数分の直子ができて、もっと実用的で楽しく使えるソフトになる。

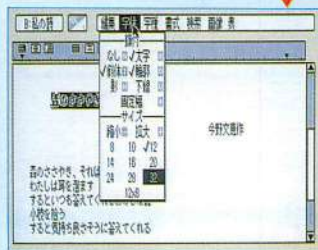
できあがった文字をいっしょと遊んでみる  
手紙が気に入らないときは、もちろん部分的に手直しもできる。それにただ文章を作るだけじゃあまりに芸がないと思う人は、HALNOTEの付属ソフト「日本語ワードプロセッサ」「図形プロセッサ」を使うといい。文章を作成中に「この手紙には堅苦しい時候の挨拶文じゃ合わない」とか「一部の言葉を変えたい」と思ってもだいじょうぶ。ちゃんと変える機能がついているのだ。文字のかたちも太字、斜体、輪郭(ふちどり)、影、の4パターンに変えられる。絵をかくのはもっとめんどくさいけど、HALNOTEを研究して使いこなせれば変化をつけられるはず。



①まず、HALNOTEバインダから道具を選ぶ。そこから「筆記用具」を選び編集できる画面を読み出す



②編集画面が出た。保存してある文書の中から、くふうしたい文書を読み出す。読み出す作業が続く



③「字体」を選ぶとこうなる。そんで、自分の好きなように文字を変えたり文章の並び方を決めたりしよう



④「森のささやき」という奇様な詩。それっぽくムードを出してみようと思って、こんな感じに仕上げました



⑤思いきって全部オリジナルの分野に変えた。まじめなかのほとんどないね

## こんなにちゃんとできた!

というわけで、HALNOTEと直子の代筆で、楽しい手紙やちゃんとした文書ができることがわかった。ここではその完成品を3例載せてみた。ちなみに、東京都港区には虎の穴という住所はない。私たちがいる所はスーパードライブでもない。でも、MSX・FAN編集部にはシニアエディターという人はいます。

### ■ビジネス編・案内招待

昭和63年7月18日  
徳間書店インターメディア  
MSX・FAN  
シニアエディター  
今野文恵  
東京都港区虎の穴1-1-1  
スーパードライブ  
電話 03-431-1627

拝啓 まったく身のおきどころもない暑さですが、貴社ご多忙のことと存じます。さて、このたび弊社では「納涼花火大会」を下記要領で催すこととなりました。一年の節目を迎えご多忙のところ恐縮でございますが、日頃ご厚情に對していささかの謝意を表し、また親睦を深めたく存じます。万障お繰り合わせのうえ、何卒ご参集下さいようお願い申し上げます。尚、会場の予約、準備などの都合がございますので、8/10日までに御返信下さるようお願い申し上げます。略式ながら書中にてご案内申し上げます。

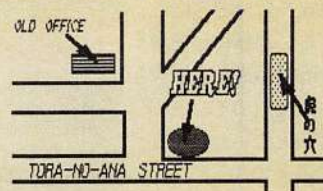
かしこ

記

1. 日時 63年8月8日
2. 会場 おろち川
3. 会費 2000円

以上

### ■ビジネス編・披露挨拶



昭和63年7月18日  
徳間書店インターメディア  
MSX・FAN  
シニアエディター  
今野文恵  
東京都港区虎の穴  
1-1-1  
スーパードライブ  
電話 03-431-1627

### 編集部へ転のお知らせ

拝啓 青葉若葉のみぎり、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事とはいえご無礼ばかりして相済みません。さて、このたび当社徳間書店インターメディア「第2別館」内MSX・FAN編集部は63年7月1日をもちまして下記へ移転いたしました。おかげさまで持ちまして営業成績も順調に伸びておりますので、これを機に業務の拡大、促進を図ると共に、より多くの皆様の御愛顧をいただくことが出来た様、社員一同精いっぱい努めて参る所存でございます。どうか今後とも旧日のご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。まずはご案内かたがたお願い申し上げます。

かしこ

記

住 所 東京都港区虎の穴1-1-1スーパードライブ  
電 話 03-431-1627

以上

## 森のささやき

今野文恵作

森のささやき、それはわたしの喜び  
わたしは耳を澄ます  
するといつも答えてくれるおかしな森  
小枝を拾う  
すると気持ち良さそうに答えてくれる  
『いや...』

森のささやき、それはわたしの喜び  
森のささやき、それはわたしのもの

①直子が書いてくれた奇様な詩。タイトルの文字や文章の位置に凝ってみました。

②小さくて読みにくくなってしまったけど、2行めの斜体と影と輪郭で変化した大きめの文字は「納涼花火大会」と書いてあるの

③前ページの手紙に地図を入れてみた。図形プロセッサを使うとこんなこともできる。でもこの地図はうそんこだよ



発売中発売中発売中発売中発売中

発売中

J&P町田店の平田さん

# ON SALE

期間 / 6月15日から7月14日まで

★印……………MSX2専用  
 (R)……………ROM版  
 (D)……………ディスク版

協力：J&P町田店

※サウンドウェア付きもあり、価格はMSX、MSX2ともに12,300円。

## 6月

- 16日 / ★ヨトウーン  
 サイン・ソフト(D)7,800円  
 モンスターとも会話ができ、説得も可能な異色RPG。悪の修道士に呪いをかけられた姫の呪いを解き、悪の修道士を倒すのだ！
- 17日 / ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン  
 ソニー(D)6,800円  
 6月号(COMING SOON)110ページ、7月号(FAN NEWS)94~99ページ、8月号(FAN ATTACK)14~19ページで紹介
- 21日 / ★ファミリーボクシング  
 ソニー(R)6,800円  
 6月号(COMING SOON)111ページ、7月号(FAN NEWS)109ページで紹介
- 21日 / ★囲碁倶楽部  
 ソニー(D)30,000円  
 7月号(COMING SOON)113ページで紹介
- 21日 / ★スペースシャトル  
 ボニーキャニオン(R)4,900円  
 7月号(COMING SOON)114ページ、8月号(FAN NEWS)106ページで紹介
- 21日 / ★ゾンビハンター  
 ハイスコアメディアワーク(R)5,800円  
 6月号(COMING SOON)114ページ、8月号(FAN NEWS)104ページで紹介
- 22日 / ★ドルイド  
 日本デクスタ(R)6,800円  
 2月号(COMING SOON)113ページ、4月号(FAN NEWS)106ページで紹介
- 25日 / ★燃えろ!! 熱闘プロ野球'88  
 ジャレコ(R)8,500円  
 5月号(COMING SOON)114ページ、6月号(FAN NEWS)102ページで紹介

## 7月

- 1日 / ★センサーキッド  
 ソニー(R)6,800円  
 8月号(FAN FAN BOX)31ページで紹介

- 1日 / ★殺意の接吻  
 リバーヒルソフト(D)6,800円  
 7月号(COMING SOON)114ページ、8月号(FAN NEWS)100ページで紹介
- 7日 / ★直子の代筆  
 ハル研究所(D)8,800円  
 今月号(FAN RADAR)92~94ページで紹介
- 8日 / ★TDF怪獣大戦争  
 データウエスト(D)6,800円  
 7月号(COMING SOON)114ページで紹介
- 8日 / ★シャドウハンター  
 チャンピオンソフト(D)6,800円  
 ある女流作家の身に起きた殺人未遂事件。真犯人を見つけ出す依頼を受けたキミは調査に乗り出すが、そこへ殺人事件が起きた。はたして真犯人は……。本格的推理アドベンチャーゲーム。
- 11日 / ★ディスクステーション 創刊準備号  
 コンパイル(D)980円  
 7月号(FAN FAN BOX)32ページ、今月号(FAN FAN BOX)30ページで紹介
- 13日 / 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)  
 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)  
 光栄(R)9,800円  
 6月号(COMING SOON)110ページ、7月号(FAN NEWS)94~99ページ、8月号(FAN ATTACK)14~19ページで紹介
- 14日 / ★ミュール  
 ビー・ピー・エス(D)7,800円  
 今月号(FAN NEWS)103ページで紹介
- 14日 / ★ソリテアロイヤル  
 ゲームアーツ(D)6,800円  
 6月号(COMING SOON)113ページ、7月号(FAN NEWS)108ページで紹介
- 14日 / ★ルパン三世 バビロンの黄金伝説  
 東宝(R)7,800円  
 7月号(FAN NEWS)100ページで紹介



王家の谷

# エルギーザの封印

コナミ

☎03-264-5678

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円



媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	パスワード(コソテニュー)
価格	5,800円



## 考古学者になったつもりで、探検のルールと基礎知識を修得する



MSX版でのエディット画面

ステージは下の写真のような感じの、設定としてはピラミッドのなか。ここにはSOUL STONE(魂の石)によって封印された扉があり、ソウルストーンをすべて集めて扉の前に立つと、扉が開きつぎのステージへ進める。

ここでは、プレイヤー(考古学者のピック13世)の行動にいろいろな制限がある。①アイテムを持っているときと頭の上にくぐフロアがあるときはジャンプできない②アイテムは1つしか持てない③掘り道具は持ってしまったら手放さない④落下中は

左右に動けない⑤ハシゴには飛び移れない。と、なかなか厳しい。アイテムにも制限がある。武器はいくら使ってもいいのに、掘り道具は使うとなくなってしまうのだ。そして、モンスターはいくらやっつけてもしばらくするとおかわりが出てくる。



エディット機能で作ったステージ(MSX2専用の画面)

①スロウマン。左右に行き来する。下に落ちる



敵キャラ

②ビョンシー。跳ねながらピック13世を追う



③フロウマン。ピック13世を追い回す

④ロックロール。石のようになって転がる

### アイテム(武器)

- ①剣。ピック13世以外にあたるまで飛び続ける
- ②ブーメラン。ある程度飛ぶともどってくる

### アイテム(掘り道具)

- ①ハンマー。横にある掘れるフロアを1枚掘る
- ②ドリル。横にある掘れるフロアを2枚掘れる
- ③スコップ。下にある掘れるフロアを1枚掘る
- ④ツルハン。下にある掘れるフロアを2枚掘る

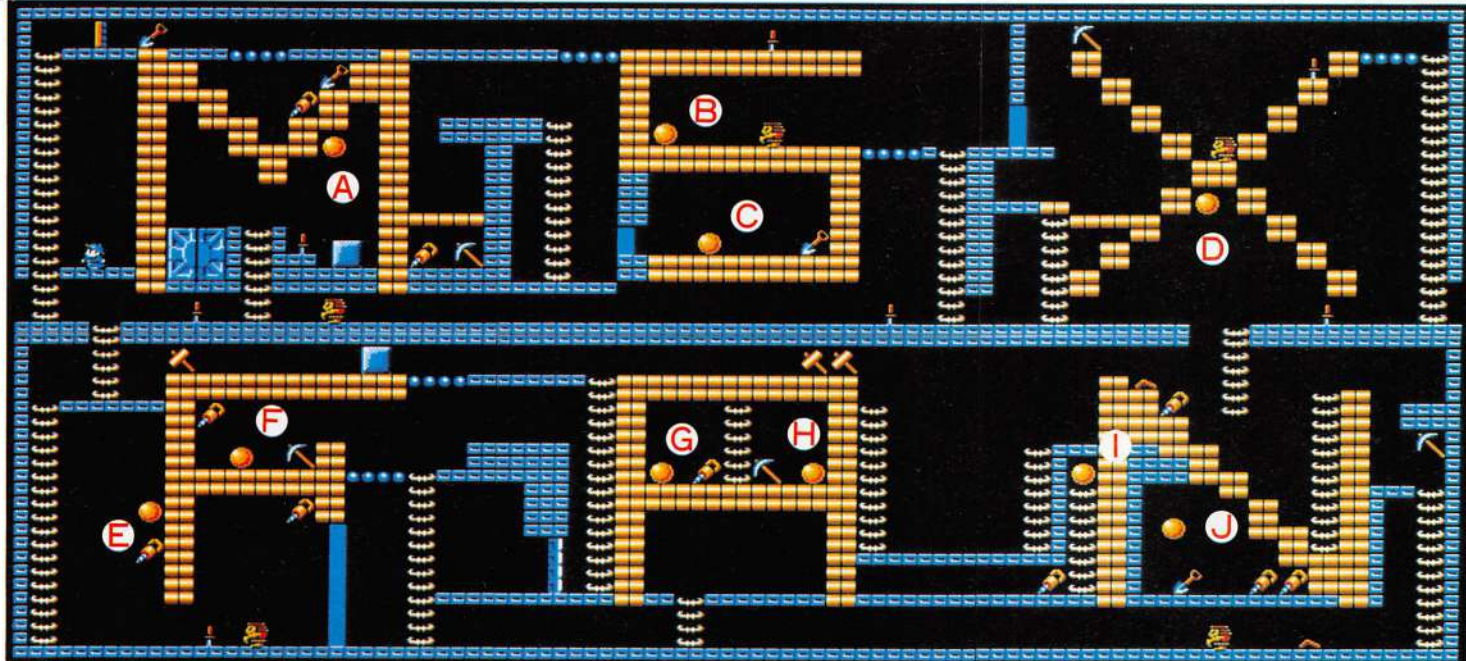
### ふつうのパーツ

- ①掘れるフロア。掘り道具で1枚か2枚掘れる
- ②掘れないフロア。下にも横にも掘れない
- ③ハシゴ。昇り降りのみ可能。飛び移れない
- ④ソウルストーン。これをすべて取らなくちゃ
- ⑤扉。ソウルストーンをすべて取ると開く
- ⑥柵。スロウマンかフロウマンが出現する

### ワナのパーツ

- ①重いドア。黄色いほうからしか開かない
- ②回転ドア。白いほうから半回転しながら開く
- ③消える橋。上を2回歩くと消えてなくなる
- ④消えるハシゴ。3回通ると消え、最上部が掘れるフロアになる
- ⑤ストーン。押すと動き、下にも落ちる
- ⑥壁のワナ。通ると1枚の掘れるフロアになる

# 発売前にプレイしている感じで、エディットしたステージを解いてみよう



## はじめりはじめり



①かんたんな全体マップは見られる

1ステージの大きさは1~6画面ぶん、縦に長いや横に長いなどまちまち。このステージ「MSX・FAN」は最大の6画面ぶんだ。このステージを使って、ソウルストーンの基本な取り方を披露するので、頭のなかでシミュレーションプレイ(ああしてこうしてなどと考えて)みよう。

## フロアを掘ってAを取る

まずは手順を無視してMのところにあるAを取ってみよう。橋は2回通れば消えるから、①橋を消して下に降り②右上にジャンプしてドリルを取る③ドリルですぐ右のフロアを掘り④

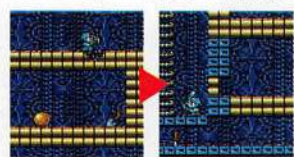
ジャンプしてスコップを取る③スコップで1枚ぶん残ったフロアを掘り④ソウルストーンに向かって飛び降りる。これでOK。



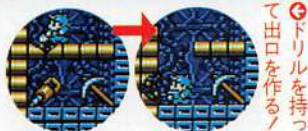
①橋を消して②降りてドリルを使い  
③スコップで残りのフロアを掘る

## 出口を考えてCを取る

つぎはすこしパズルばいSのところのC。Sの下部分から入り、Cを取って出ようとする、壁のワナに掛かってSの下に閉じこめられてしまう。ここにはスコップしかないため、どうあがいても出られないのだ。そこで、⑤のあるフロアをツルハシで掘ってSの下部分に



⑤Bの右のフロアを掘って降りる

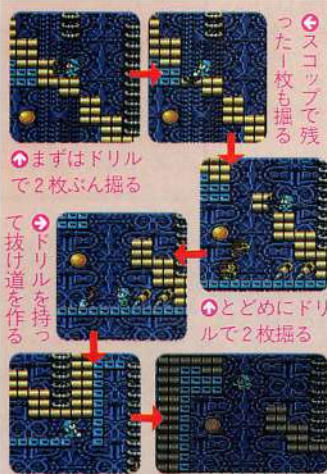


④ドリルを持って出口を作る!

降りることになる。

⑤を取って安心したのもつかの間Mの右下にある小部屋にもワナが待っている。小部屋に降りるときにツルハシを取ってしまおうと出られなくなるのだ。

## ジャンプでJを取る



①まずはドリルで2枚ぶん掘る

②ドリルを持って抜け道を作る

③抜け道を完全に通しておく

④スコップで残った1枚も掘る

⑤とどめにドリルで2枚掘る

⑥左ジャンプでソウルストーンを取る!

Nのところにある⑥は左下の三角形の部屋でジャンプしても取れない。ジャンプで取れるのは1キャラクタ半までなのだ。

## 転ばぬ先の杖



⑦壁が出現したら左上のハンマーで⑧通路を開ける!

Fのところにある壁のワナは、壁が出現したとき、すぐに通路を開けておける。Fの左上にあるハンマーを使うのだ。そうしないとあとあとたいへんだ。



⑨すべてのソウルストーンを取り扉の前に立つ。クリアだ

\*エディット機能でディスクに作ったステージには、この「MSX・FAN」のように名前が付けられる。(名前でセーブされる)。ちなみに、ステージMSX・FANは、メーカーのコナミさんに作ってもらったもの。コナミ主催のエディットコンテストもあるそうだし、超絶技巧ステージを作って友人を徹夜地獄に追いこんだり、その逆をやられたりと、激べよらしくエルギーザもこのさき長く付き合えそうです。

# パズラーになった気分で、はじめの10ステージのマップから解法を考える

そういうわけで、ステージ「M  
SX・FAN」で鍛えた明晰な頭  
脳を持って実際のステージ1  
~10を解いてみよう(マップに  
は画面表示に合わせて英語で  
STAGEとした)。マップのわ  
きにあるイラストのところは、  
頭のなかで解いているときに  
見落としそうなルールの復習や  
知っていないと解けないテク  
ニックが書いてある。また、○  
分○級という難易度は、編集  
部が設定したパズルとしての  
難しさで、4段まである。解  
答はゲームを買って自分で  
プレイして確かめるしか  
ないので、あしからず。ス  
テージ30くらいからは「3  
日で4段」クラスのステージ  
の連

続になるくらい奥が深い/  
さて、ここから先は、プレイ  
したときの感じやちょっとした  
ヒントになる。パズラーしたい  
場合は、マップとにらめっこし  
てから読むほうが効果的です。

## ●ステージ1~2

マップの上下左右がつながっ  
ているのがポイント。

## ●ステージ3

はじめての本格パズル。掘り  
道具を使う手順に注意。マップ  
の上のイラストがヒントだ。

## ●ステージ4

回転ドアの向きと扉のワナに  
注意すればハンマーは不用。

## ●ステージ5

ルールを思い知らされる。ア

イテムを持っていてもハンゴは  
昇れます。

## ●ステージ6

手順とタイミングがミックス  
された、まさにアクションパズ  
ル。「モンスターは、やっつけな  
くてもしばらくウロウロしてい  
るとそのうち自滅する」という  
特性を利用しないと解けない。  
おかわりが来るまえに走り抜  
けるのだ。このステージで初登  
場のロックロールは、このあと  
ずいぶんお世話になる。

## ●ステージ7

ピョンシーは飾りのようなも  
の。手順がすべて/

## ●ステージ8

迷路ぼさがウリ。マップがあ

るとあまりにもかんたんだ。

## ●ステージ9

ビック13世が1キャラクタ半  
ぶんしかジャンプできないのが  
ミソ。上へも横へもとどかない  
ときはモンスターに助けをもら  
わないと。

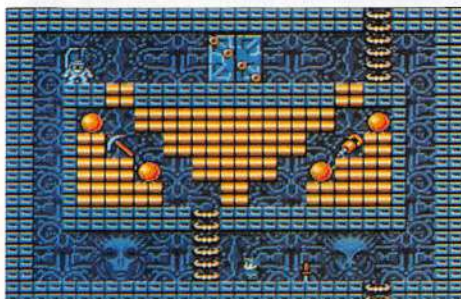
## ●ステージ10

消していい橋といけない橋を  
見分けないとアウト。

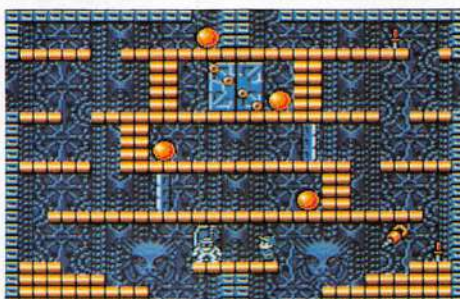
## ▲つぎのピラミッドへ

ステージ10をクリアするとつ  
ぎのピラミッドへ進む。ピラミ  
ッドが変わると背景やフロア、  
ハンゴなどのキャラが変わり、  
気分一新/ という気分になれ  
るのだけれど、そこはゲームが  
発売されるまでとっておこう。

## STAGE1 SOUL 5分 STONE 4 8級



## STAGE2 SOUL 5分 STONE 4 6級



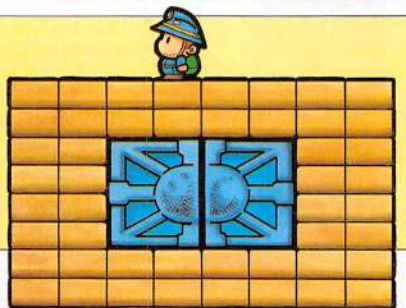
## アイテム持ちは ジャンプできない

ビック13世は武器にしる掘  
り道具にしる、アイテムを  
持っているジャンプでき  
ない。剣を持ったままだ  
ったりすると、ステージ1  
ではすぐ左上に行きたく  
ても行けないし、ステー  
ジ2では下に落ちてしま  
うのだ。

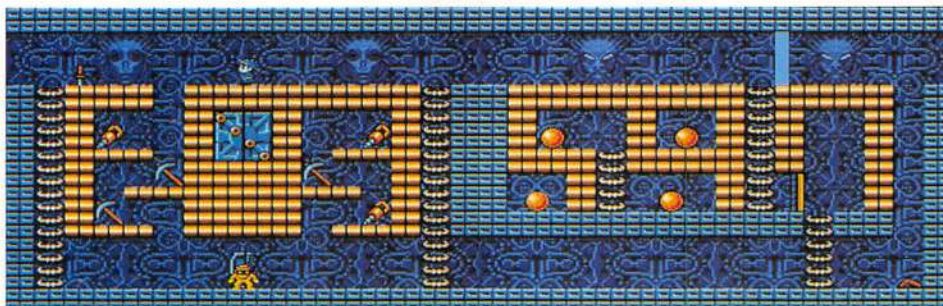


## 出口や入口の確保が大切

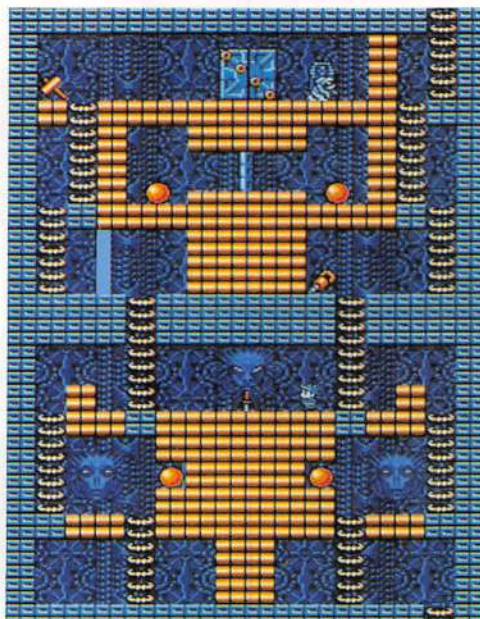
イラストは、ステージ3をはじめてプレイしたときに  
起こりやすい現象。「そのままでは扉へ行けない」とい  
うパズルを見落とした結果だ。ソウルストーンをすべ  
て取っただけではクリアにならない! そして出口。  
いちばん右上のソウルストーンを取るときにツルハシ  
を使ったりすると、出口がなくて閉じこめられる。



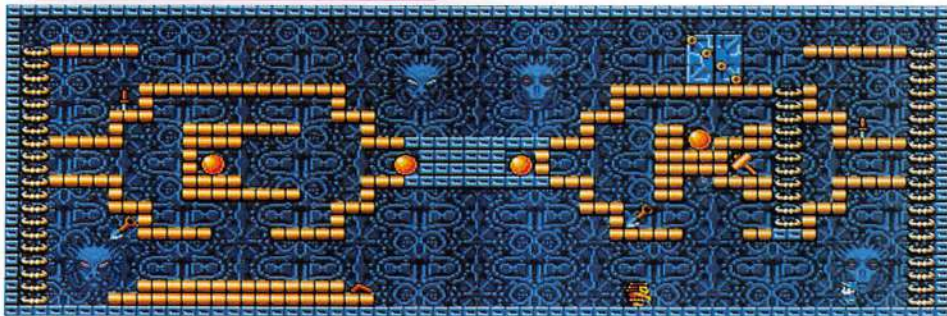
## STAGE3 SOUL 10分 STONE 4 5級



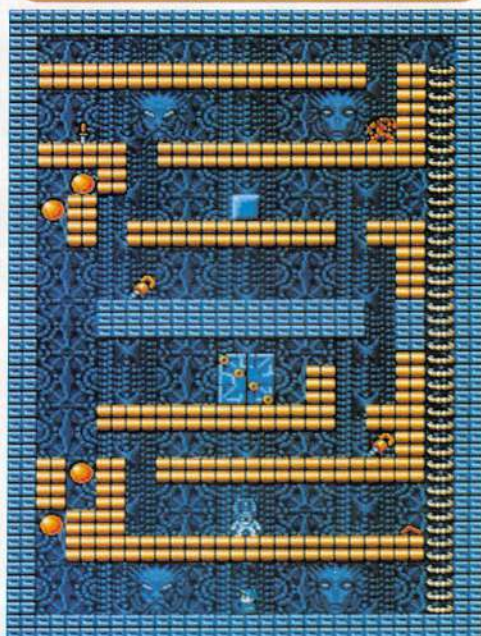
## STAGE4 SOUL 5分 STONE 4 5級



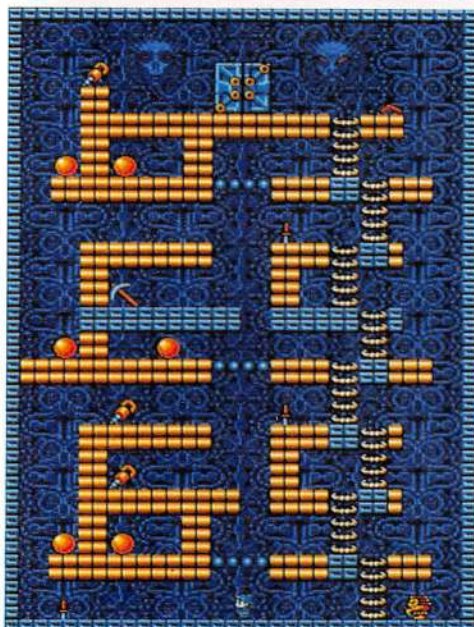
## STAGE5 SOUL 10分で STONE 4 5級



## STAGE6 SOUL 10分で STONE 4 3級



## STAGE7 SOUL 10分で STONE 6 3級



### モンスターに 助けてもらう



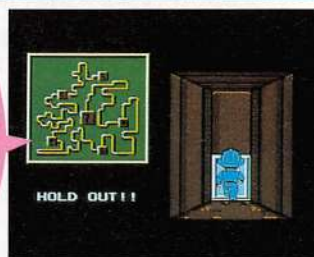
ロックロールが石のよう  
になって止まっているときは  
安心して上に乗れる。また、  
ピック13世は足元に半キャ  
ラぶんのアキがあってもふ  
つうに歩けるのだ。



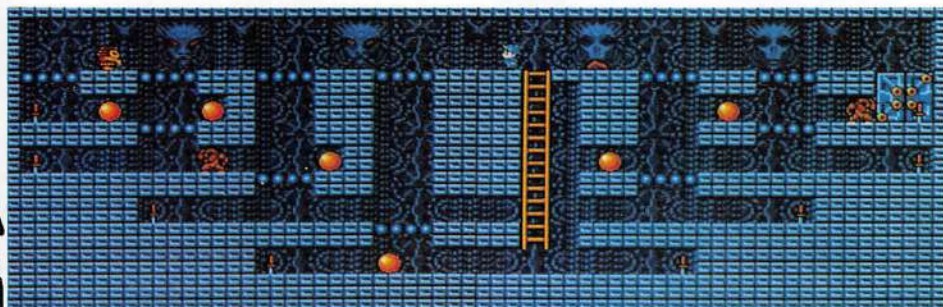
## STAGE8 SOUL 10分で STONE 6 5級



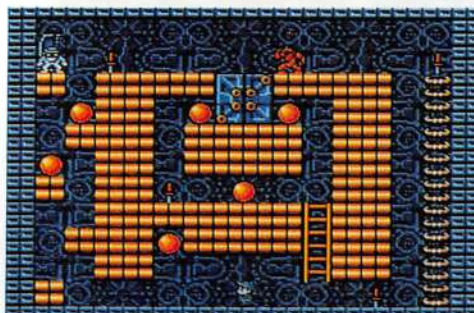
ソウル  
77.5MINITSOCK



## STAGE10 SOUL 10分で STONE 6 5級



## STAGE9 SOUL 10分で STONE 6 4級



### ロックロールを自由に止める

石のようになって転がって  
いるロックロールに武器を  
投げると、あたって場所で  
止まる。手がとどかないと  
きのイス代わりになるのだ。





スクウェア・エニックス

TEL: 03-407-0687

※本誌掲載はS11年11月発売予定のスーパーファミコン版MSX-2P対応版となります。



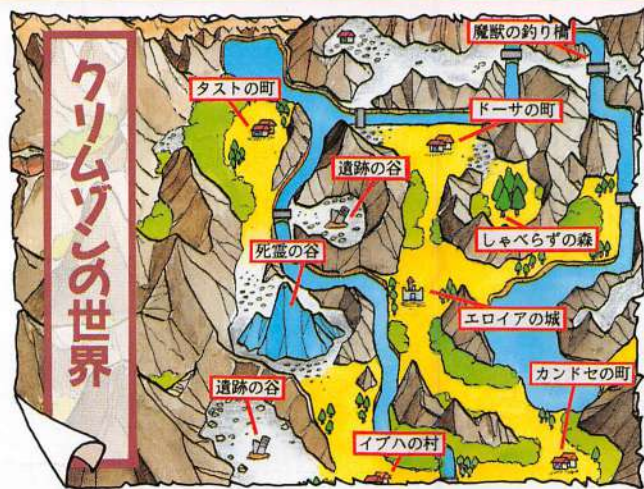
媒体		媒体	
対応機種	MSX2	対応機種	MSX2
VRAM	128K	VRAM	128K
セーブ機能	PAC	セーブ機能	PAC
価格	6,800円	価格	7,200円

謎にまつまれた統首クリムゾンの魔の手から超未来世界を救え!

時は超未来。荒廃した世界を支配するのは凶暴な統首クリムゾンだった。父が死に母が死の床に伏したいま、キミは両親の無念を晴らし世界をクリムゾンの恐怖から解放すべく旅立つ決意を固めたのだ。しかしクリムゾンを倒すには3つの勇者の証と5つの宝玉を探し出さなければならず、キミの前途は困難を極めていた。ストーリーの違いはあるが、ゲームの感じはドラクエIIほいで、だれでもスムーズにクリムゾンのゲーム世界に入っていける。



DEX値が増えると敵からの攻撃を受けにくくなる。倒した敵はガイコツになり、くずれるように消える。



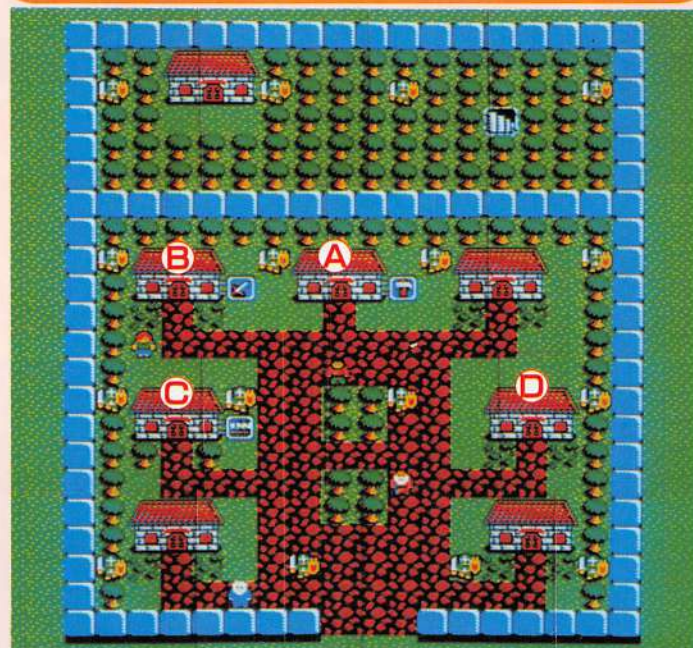
魔法はお金したい

魔法は魔法の道具とMP(マジックポイント)を消費して使う仕組みになっている。もちろん、魔法の種類によって消費するMPは変わる。目新しいのは、いくらMPがあっても、魔法の道具がないと魔法が使えないというところ。魔法の道具は治療用、攻撃用、ワープ用の3種類に大別され、基本的には町の道具屋で買える。といってもたいへん高価で、なかには店では売られていない種類もある。とりあえず、お金を集めて魔法の道具をたくさん買いこまないと、思ったように魔法が使えないのだ。

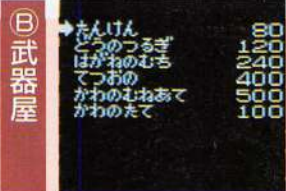


下の3品が魔法の道具。町の道具屋で購入するのだ

打倒クリムゾンへの長旅はこの「タスト」の町から



この町には基本的な施設がそろっているの、しばらくはここを足場にするといだろう。上の壁に囲まれた家へはもう少しあとになるまで行けない



まずは短剣と皮の盾がお勧め



宿泊客からの情報も忘れずに



このあとすぐに母親は息をひきとる。200Gのお金を残して……

## 広大な世界のどこかにいる2人の戦士を捜せ!

はじめにドラクエII扱いといったのは、このゲームでも世界のどこかに2人の仲間がいて、仲間を捜すことが謎解きになっているからだ。謎解きのヒントは、町やお城やなんとダンジョン



① 人目はダンジョンに

② 加えるにはある条件が

ンなどでいろいろな人との会話に、ちらほらしているのだが、あまりストレートなヒントはない。あのへんかな、このへんかな、といった具合に、足を棒にして捜すのだ。

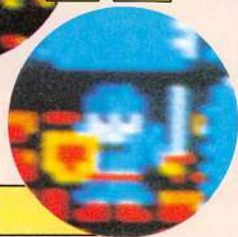
三人三様、特長を利用しろ!



主人公  
イザベラ



③ HPが高く攻撃力も強い。魔法も十分に使いこなすことができる



アーノルド

④ 女だけのエロイア城から派遣された女戦士でMPが高く重要な存在

⑤ 守備力が高く魔法もそこそこ使える。ある重要アイテムを持っている

## 死霊の谷や魔獣の吊り橋、不気味な土地で起こるイベントを紹介

クリムゾンの世界そのものはそれほど広くはない。しかし、マップ上に存在する城や遺跡、森や谷といった地形に足を踏み入れると、その場所が拡大され、複雑怪奇なダンジョンが現れる。この仕組みがクリムゾンの世界を見かけ以上に難解なものにしているのだ。また同じ人物でも状況によって会話の内容が異なるので、何か新しい展開があったらまめに話しかけてみよう。船は中盤以降の重要アイテムで、今まで行けなかった場所へ行けるようになるだけでなく、川を気にせず移動できるようになるのだ。



⑥ 青い石をはめたととき何が起るのか



⑦ この城へ来るにはまず船が必要だ



⑧ 帰れだなんて何かあるに違いない



⑨ 上の地形はキャンプ場だ



⑩ いったい何が起ったのだろうか?



⑪ こいつが魔のタンイーターなのか

## 冒険者たちを待ち受ける、美しくも恐ろしいモンスターの数々!

このゲームには美しいグラフィックで多種多様なモンスターが登場する。攻撃パターンは剣や道具などによる基本的な攻撃のほかに、毒による攻撃やこちらを石化し体の自由を奪う攻撃、そしていちばんやっかいな恐怖

を武器に闘争心を奪う攻撃など、その方法もバラエティーに富んでいる。敵は1~7匹のグループで攻撃してくるので戦術的判断も重要になってくる。敵全体にダメージを与える攻撃魔法があれば戦闘はかなり楽だ。



ひといばあ

⑫ 身の毛もよだつ声で相手を戦闘不能にする



フライングノイズ

⑬ 名前どおり相手の体を毒でおかし攻撃する



せつっじん

⑭ 輝く目を見てしまうと体の自由が奪われる



バイスン

⑮ 遺跡の谷に現れる盗賊。序盤戦では強敵



グルグル

⑯ 地下ダンジョンに現れ相手の自由を奪う



モーラ

⑰ モグラ型の怪物で鋭い爪を武器にする



ゾンビ

⑱ ゾンビだけあって再び葬るのは手こずる



ワイルダー

⑲ 野生の獣が凶暴化したものと思われる



インキュバス

⑳ 中盤以降に登場する強敵。HP100以上

発売中

美少女戦闘マシンが主人公のAVG



# THE 4TH UNIT 2

## 第4のユニット2



データウエスト

☎06-968-1236

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
データ機能	ディスク
価格	7,600円



### 謎の軍事組織WWWFと国連統合軍との戦い

武器売買で世界をあやつろうとする悪の組織・WWWFの越中博士が遺伝子操作によって人工的に造りだした、B. S. (強化人間)のBronウィンが主人公。一見普通の女の子であることがミソ。事件がなければ女子高生してるのだ。

前作でWWWFを逃げ出した越中博士と、同じB. S. であるアッシュ、セスとともに国連の秘密軍である統合軍に所属している。

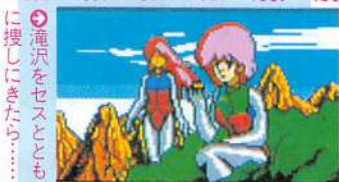


①Bronウィンは学校を早退してきたので、制服を着ている



### 今回の任務は敵の「サイボーグ計画」の調査

Bronウィンは越中博士の娘、越中りょう子となり、人格形成という目的で高校生として生活していた。そんなとき、世界各国で要人が誘拐されるが、すぐに解放されるという事件が多発した。おかしなことに、誘拐された要人たちは誰もが好戦的に



滝沢をセスとともに捜しにきたら……

なり、世界中でいつ戦争が起きるかわからないという状態になってしまった。また、統合軍情報部がWWWFに潜入させていたエージェント・滝沢晃太郎はWWWFの新計画「サイボーグ計画」についての情報を入手した。越中博士は、Bronウィンにセスとともに滝沢

②楽しい学園生活を過ごすBronウィン



③WWWFの首脳。前回の作戦が失敗して不機嫌



④おっかなそうなダルジというヤツが出てきた



⑤悲しみのろうや。セスや滝沢は死んでしまったのか

### 前作「第4のユニット」とは…

WWWFの開発した強化人間、B. S. (バイオニック・ソルジャー)試作品No.4 Bronウィンが国連統合軍にうばわれた。ところが統合軍の輸送機がWWWFに追撃されて墜落し、Bronウィンは行方不明になってしまった。気絶したBronウィンは高校生の武藤優介に彼の学校の裏山で発見され助けられる。プレイヤーは記憶喪失状態のBronウィンとなり優介の町で自分の目的を捜査するのだ。



⑥優介の学校中心に捜査を進める。左の地図は優介の住んでいる町だ

⑦ところが2人が登場する。なぜだろう



場し、セスと滝沢はサイコパワーで吹き飛ばされる。Bronウィンもサイコパワーで対抗しようとするが、敵のサイコパワーを封じこめる装置によって攻撃能力を消されてしまう。Bronウィンは捕らえられ、敵のUFOに監禁される。ところが、このことが敵の内部に潜入するよい方法となる。Bronウィンはろうやを出られるのだ。



⑧ダルジとの戦闘シーン。技を選ぶとかってに戦う



⑨ろうやを脱出したら、UFOの中を探索するのだ。危険がいっぱいだぞ



ミュール

# M.U.L.E.

ビー・ピー・エス  
0445-931-0151

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

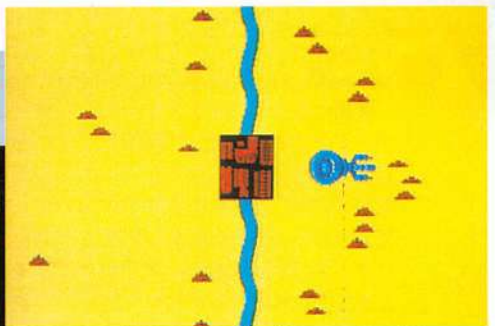
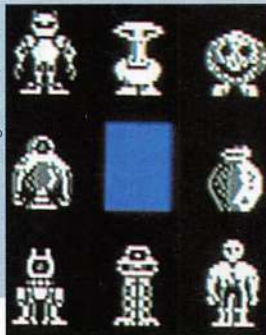


## スペースコロニーを開拓

地価高値安定のおりいかがおすこしてしょうか。地上げ屋が怖くてよく眠れない? そういう人におすすめのソフトです。このミュールはスペースコロニーで資源を調査、開拓して大金持ちになろうというのが目的です。1か月に1区画ずつ土地をもらってミュールと呼ばれる作業用ロボットで食料、エネルギー、鉱物、宝石の4つの生産物をつくります。1か月ごとに

それぞれの生産物の出来高が表示されるので、これをもとに生産物を競売にかけます。競売=取引ですから当然安いときに買い、高いときに売って大儲け、といった駆け引きが重要になります。ボードゲームっぽいアメリカ産のストラテジックゲームです。1~4人用ゲームとコンピュータデモがあり、難易度はビギナー、スタンダード、トーナメントの順に上がります。

① みんなを乗せた宇宙船がやってきてゲームが始まる。眼下に広がるこの土地に眠る巨万の富がキミたちを待っている。



② 1段目左からメクトロン、ゴルマー、バックカー。2段目左からボンソイド、スフェロイド。3段目左からフラッパー、レギー、ヒューマノイド。といった個性的な宇宙人たちの中から、好みのものを選んで出発

## トーナメントモードでプレイ

土地を決めて自分の番がまわってくる、町の中央からスタート。まずミュールを買い、自分の土地は何の産業が通しているのか(川沿いでは食料、平地ではエネルギー、山では鉱物、平地と山で宝石)ということを考えてミュールを改造。そして、改造したミュールを自分の土地へ持っていき、設置すれば作業完了です。すべての作業を終えたなら酒場へ行って残り時間をお金に換えてもらう。全員の作業が終わると生産して競売が始まります。競売は売り手と買い手が画面の上下に別れ、(上が売り手、下が買い手のキャラ)売

り手が下に行けば行くほど値は下がり、買い手が上に行くほど値は上がります。売り手買い手双方が納得のいく線で接触すると取引が成立。妙にせこいやつなど相手の性格が手にとるようになくなって楽しい。こんな楽しいことが12ターンも続くので徹夜の連続で夏休みが終わってしまうのでわたしは悲しい。

③ 1ターン終了ごとにすべての資産を合計した長者番付が表示される

④ ワンフスという原住民を解放するかわりにお金を手に入れたところ



⑤ 土地を競売しているところ。トーナメントモードだと土地の売買までできる



⑥ ミュールを買って上の工場を改造する

⑦ 1ターンの作業が終了したらPUB(酒場)に行く



⑧ 鉱石の競売。上が売り手、下が買い手。黄色の線は言い値で青い線は買値だ

## 突発事故のかずかず

突然の事件が1人のプレイヤーに1ターンにつき25%の確率で起きる。もうかっている人には災難が、損をしている人には幸運がくることになっている。他人の不幸ほどおもしろいことはないので、ここでは災難の数々を集めてみた。



FAM NEWS

# マグナム危機

エンバイアシティ-1931

東芝EMI

TS03/847-1494

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	5,800円

## ハデなアクションで撃ちまくろう

悪漢たちがのさばるマンハッタンでマグナムを唯一の武器として対決をいどむニコルソン。敵を見つけたらすかさず撃て/見つかったらやられるまえに撃て// 悪いヤツはおれのマグナムが生かしちゃおかねえぜ、という感じでストレスを解消するかのごとく、画面上の敵を片端からやっつけるゲーム。

敵の弾をかわず行動を起こしたり、やられた敵のリアクションが妙にハデだったりして、演出が

やけに細かいぞ。

8つのシーンからなるステージが6つ。つまり48シーンあって、8シーンごとにステージボスとの対決があるわけ。ボスにはそうとう苦労させられる。

銃弾を10発撃つと弾をこめるために数秒つぎの弾を撃てないので、それも注意しよう。

## 画面表示をよく見ながら行動する

敵がどちらの方向にいるかを矢印で知らせてくれるので、そちらのほうにスコープを移動させる。敵が出てきたら、スコープ内に取りこんで撃てばいいわけだけど、当然敵だって逃げるしこちらに撃ってくる。ただ、敵は撃つ前にカウントしてくれるので、これにあわせてよければいい。「3、2、1、0、パン」て

な感じで撃ってくるので、0から撃つまでのわずかな間によけよう。早くよけすぎると、やられてしまうのだ。

### スコア表示

ゲームオーバーになったらこのスコアのベスト3を表示する

### スコープ

敵や街に落ちているBOXをねらう。何でもないとこで黄色くなったら防弾チョッキのありかを示す

センサーに会えることを示す  
矢印でその方向に移動すれば敵

### プレイヤー数

自分があと何回チャレンジできるかを示す。5万点ごとに1up

### 防弾チョッキ表示

これを持っていると敵の攻撃から数回身を守れる。各シーンに1個隠されている

### ステージ表示

今日のステージ、シーンをやっているかを表示する

### ライフ値

時間、弾数の残りをあわせてのもの。当然0になれば1人死ぬ

まにあわなかったら(SHIFT)を押して攻撃をかわず。タイミングが問題

敵を撃ちとったりの図。これはステージ2のボスをやっつけたところ

敵を発見したらスコープにとらえて撃つ

マップを拳銃のスコープが移動。自分中心に街を見渡しているわけだ

## マグナムとアイテムだけがオレの味方

センサーにしたがって移動していると、たまにBOXが落ちることがある。こいつをみつけたら、撃ってみよう。アイテムが現れるぞ。空箱のこともあるけどね。出現したアイテムはもう一度撃つと手に入れることができる。

BOX



これを撃つといろいろ出る

銃弾



ライフ値が50ポイント増える

ドル袋



この2つは空から降ってくる。撃てば撃つほど点が入る

金塊



空飛ぶ男



この3つは撃つと1度だけ点数が入る。ドル袋や金塊とまちがえて連射しないように

ゴキ



極楽鳥



# NYANGLE

## 激走ニャンクル

ファミル一家がレーシングゲームに挑戦

バナソフトセンター  
☎03-475-4721

媒体	☎
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	未定

ファミル・パロディックで活躍したファミリーが、再びゲームに登場する。今回はゲーム好きの一家がレーシングゲームに挑戦するんだよ。タイトルは「激走ニャンクル」だけど、ニャンクルだけじゃなくて、家族全員がそれぞれの個性を生かして出場するんだ。個性というのは持っている機体の性能のことだよ。

ゲームをたちあげるとキレイな海岸にニャンクルの愛機がとまっているタイトル画面(上の写真ね)に続いて、ファミル一家がレースに参加することになったいきさつをデモる。ここでファミル一家の住んでる家が公開される。なんとカメ型の家だったのだ。びっくり!

ステージが3つで1つのワールド、全部で4ワールドなのでステージ数は12だ。そのステージは右のマップの約2倍長さ。これは1-2面のスタート地点から入るまで。レースはもちろんジャマしてくる敵の車との競争。どれだけ少ない時間でクリアできるかの勝負だ



ファミル アイランド モ アツイナツ ソロソロ バレーラフレース タイカイノキセツデ

①でたー! これがファミル一家が生活するカメ型ハウス



ニャンクル か オオアワチデ モー ッチキマシタ ト ウチラ ヨソニ ックカシタヨウチ ス

②予選を通ったニャンクルが戻ってきたところなんだってさ



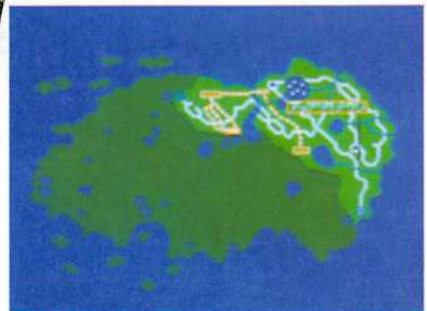
ト イクワチデ ファミルイックノ マシクノセイヒ ノ キョウヒ ッチ サチ コント / レース イッタイ ウチノコトヲ

③そんなわけでバビクル(パパ)も機体の整備に大忙しなのだ

©バナソフトセンター/BIT<sup>2</sup>  
※画面は開発中のものです。

### カワイイグラフィックでレーシング

舗装されている道路と橋の部分いちばんスピードが出るのだ。道路や橋が途切れているところはジャンプ台を利用してスピードが落ちないようにしよう。工事中的カンバン付きの穴もジャンプしてよけることを練習しよう。



④大陸の右上のワールドからレースは始まる。そこを走破するとつぎは左上の海岸線に行く



⑤ジャンプ台を利用して障害物をよけるのが基本攻略法

⑥カワイイ幼稚園児が道路を横断するのでこれもよける



⑦ワールドをクリアすると、レースの途中のランク発表がある



⑧ステージをクリアすると家族が「わたしにタッチして」と手をふっているのだ



レースはファミル一家の住んでいる大陸を縦断するという大がかりなもの。だから背景もバラエティにとんだ風景が展開する。最初のほうは街なかのふんいきだけど、面が進むにつれて、海、山、森、砂漠など田舎風になってくる。1ステージごとに家族の誰かとタッチ交代するシステムになっているので、家族の特徴とマップの特徴を考えあわせて、人選しよ

う。ワールドをクリアするたびにレース途中のランクが発表されるよ。敵を追い抜くとボーナスキャラのキャンディーが出るので、なるべくたくさん取ろう。それがあると機体を修理してもらえるのだ。修理せずに、ダメージを5回受けるとゲームオーバーになってしまうので用心。

### 家族全員レースに参加するみたい



# ballblazer

## ボールブレイザー

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	—
価格	6,800円

### 西暦3097年 プレイヤーは2トフィルに乗りこむ

はるか未来、この1対1のサッカーゲームに宇宙中のあらゆる人類の視線がそそがれている。グラウンドのプレイヤーは、小



画面中央の試合時間は1~9分に設定できる

型宇宙艇ロトフィルに乗りこみ、シートベルトを付け、試合開始を待っている。

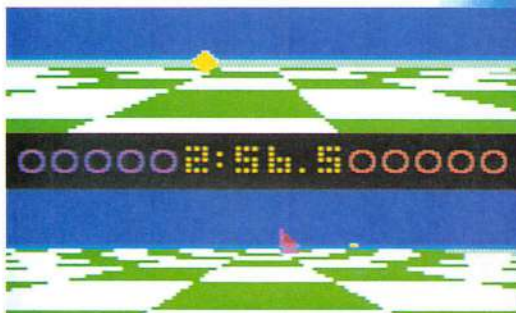
写真の上の段がプレイヤーの乗るロトフィルから見える風景で、下の段が敵のもの(敵はふつうコンピュータで強さは9段階ある。また、2人プレイも可能)。画面中央は試合時間で、その左右は得点が表示されるエリアだ。

### 縦275メートル×横105メートルの 無重力競技場

平らな地面のようにも見えるグラウンドには、1辺5メートルの正方形のタイルが、チェッカーフラグのように並べられており、目に見えない電子境界線でプラスモーブ(ボール)やロトフィルが飛び出ないようにしている。そしてグラウンドは直径800メートルくらいの、ものすごく小さな惑星の一部に作られているため、下の写真の状況をグラウンド上空から見ると、右イラストのようになるのだ(こ

のため、プラスモーブや敵のロトフィルは80メートル以内にいるときにしか見えない)。

ゴールはグラウンド両端にあり、ゴールの幅は、はじめ12.5メートルで、ゴールされることに狭くなるように作られている。そして、ゴール全体はプラス・イン(プラスモーブがグラウンドへ投げ入れられる)された方向に毎秒5メートルずつ動くのだ。



プレイヤーがプラスモーブを取り、それを敵が追っている

### プラスモーブを取って ゴールに突進、シュート!

プラスモーブがプラス・インされると、ロトフィルは自動的にプラスモーブのある方向に向く、そしてプラスモーブを取る(ドリブルのような状態なの



プラスモーブを取ったロトフィルの色が変わる



しばらくドリブルすると、ゴールビームの先端が見えてきた……

で確保しているといった感じ)と、今度はゴールのほうを向くように自動制御される。

シュートが決まると、得点表示エリアに●が点灯する。

試合は、10点を一方的に取ればコールド勝ち、それ以外では試合時間が終わったときの得点で勝敗が決まる。同点のときは先に1点でも取ったほうが勝ちのサドンディスプレイに突入する。



シュート! ゴールが決まるとロトフィルの色のフラッシュが点滅する



ロトフィルは高さ2メートル、重さ330キロ。プラスモーブは直径5・6メートル(ランダムに変わる)で重さ1トン、はじめは黄色だが、ロトフィルに確保されているときはロトフィルの色になる



ゴールビームの間隔はどんどん狭くなる!



# MicroJet

アクロ ジェット  
THE ADVANCED FLIGHT SIMULATOR



## 軽ジェット機のアクロバット競技会だ

このゲームは、実在する軽ジェット飛行機「BD-5J」(アクロジェット)を操作して、アクロバット飛行が誰にでも楽しめるフライトシミュレーションなのだ。

ゲームは、架空のアクロバット競技会を行い、10種目の競技

で得点を競って楽しむというもの。プレイしてみると、3D画面がスムーズにスクロールし、コックピット画面には、速度や高度のほかにエンジンの状態や風などの気象状況がリアルタイムに表示され、かなり精密に作られたシミュレーターなのがおわかり

る。競技も、4つのパイロンのまわりを回るだけのごく単純なエア・レースから、宙返りや旋回をくりかえして離着陸するという複雑で難しいものまで、じつに凝っていて、キミを本当のパイロットのような気分にしてくれること間違いなしだ。

システムソフト  
☎092-714-6236

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	5,800円



① 風の状態や飛行機の性能を選べるモード。レベルが上がるほど得点も高い

## 実際に競技会に出場してみよう

### パイロン レース PYRON RACEの場合 (難易度1.0)

まず、10種目ある競技のうちもっともかんたんな「PYRON RACE」に挑戦してみた。競技方法は右図のように4すみに立っているパイロン(ボールのような障害物)の外側を1周して無事に着陸するという具合。途中、操縦ミスでバランスをくずすなど、数々のアクシデントがつかまってきたが、計器を見て判断し本物の飛行機さながらのテクニックで危機を脱して着陸。得点はまあまあというところ。4人まで名前が登録でき同じレースを順番に遊べるので、みんなでタイムや得点を競うのもおもしろい。



② バランスを崩した。キミの腕のみせどころ

② バランスをたてなおせ



③ ときにはこんなことも。もはや墜落

③ エンジントラブル

ドカーン



④ 上半分は3D表示。下には計器がならぶ

④ 基本画面

競技結果だ

GO!

⑤ 着陸

これがパイロンだ

⑥ 競技後には得点が表示される



⑤ コックピット画面。計器の針も動いてとてリアルなのだ



⑥ 速度を落として慎重に着陸だ。ほんの少しの誤算も死を招く

⑤ 着陸準備

① 必ず外側を回ること

⑦ 画面が青く光ってパイロン通過成功を知らせてくれるのだ





# お嬢様くらぶ

テクノポリスソフト  
☎03-482-4471

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

## ゲームはルールを単純にした大貧民である

トランプゲームの「大貧民」をベースにして美少女スパイスを存分にふりかけてスライスしたら、なんと使うカードが11種類の4枚ずつになって、驚くべきことにカードの絵が11人の美少女になったりするわけだ。

美少女カードじゃババ抜きなんてできない相談で、もちろん「大貧民」のようなゲームになる。ただし、このカードはふつうのそれと同じには使えない。だっ

てマークがないんだもの。そういうわけで、数字をつなげて場に出すのは不可。同じ子のカードをまとめて出すか、1人で出すかの2つに1つなのだ。

コンピュータの操作する4人を相手に戦って、自分の階級が上がると、そのステージのクイーンの服装が軽くなっていくというカラクリ。ステージクイーンの衣装をすべてクリアするとつぎのステージへと進む。

## なごり惜しくも勝つためにカードを出す!

いつもの44枚のカードにステージクイーンのカード(最強)を1枚加えた45枚のカードをシャッフルして、5人に9枚ずつ配る。「大貧民」と同じカード交換をしたあと、大貧民から順番に

戦略を考えながら場にカードを出していく。

美少女カードとの別れはつらく切ないが、クイーンを脱がせるためにはしかなない。サヨナラだけが人生だ。



①場に出ているのは9番りょうこちゃん。7番あやちゃんを出そう



②あらあら、あやちゃんの上にも何も出ない。1番ゆきちゃんを出して



③8番あゆみちゃんの2枚組みを出して5番かおりちゃんで上がりだ



④クイーンの衣装は薄くなってゆく……はじらいの表情がらぶりい♡

彼女がはじめのステージクイーン  
さやかちゃん。全部で6人います

エメラルド (1) 00000000  
個人秘書 (2) 00000000  
お嬢様くらぶ (3) 00000000  
りんごちゃん (4) 00000000  
ミルクウェイ (5) 00000000

3-4000  
7700112100

プレイヤーの手持ちのカード。強い順に並ぶ!

各人の手持ちカードの残り枚数。プレイヤーは「お嬢様くらぶ」

階級順に並ぶ。上から大富豪、富豪、平民、貧民、大貧民だね

場。自分の番のときはここに持っているカードより強いを出す

## 美少女カードは数字じゃなく名前で呼ぼう

やっぱりウリは美少女カード。「1番を出して」なんていわないで、「ここはゆきちゃんて勝負」とか呼びたくなるのだ。

2番のまなみちゃんは、キュートな妹みたいな子。9番のりょうこさんは知的なお姉さまタイプ。5番のかおりちゃんは、いま流行のボディコン・ワンレンの女子大生みたい

だ。デモを見てるとみんなの血液型や趣味なんかの設定までできてるんだから、思わず相性診断したくなったりして。

とはいえ、勝負の世界は非情なのだ。クイーンのためにはみんな出してしまわないとならない。でも、さびしくなんてないもん。きっとまた逢えるものね。



④ステージクイーンはいずれ劣らぬ美女ばかり



①カードになっちゃった美少女たちを集まってもらいました。んー、場に出したりしないで持っていたい!

お嬢様くらぶトランプも  
もってけドロボー!



大きなパネルに入れて飾っておきましょう!

※「大貧民」というカードゲームは、「大富豪」とか「階級競争」とも呼ばれている。ここでは編集部まわりでいちばんよく使われている「大貧民」を採用した。ちなみに、「お嬢様くらぶ」の広告では「大富豪」という呼び方を採用している。

超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

とうとうT&Eソフトの期待のゲーム『サイオブレード』が登場。アニメ処理を多用したSFアドベンチャーをじっくり楽しめそう。そのほか『めぞん一刻 完結篇』や『ぎゅわ

んふらあ自己中心派』、『ウイングマン・スペシャル』などなどビッグタイトルのゲームがめじるおし。この秋のMSXゲーム界は期待でいっぱい、胸いっぱいなのだ!!

※画面はすべて開発中のものです。

## サイオブレード

■T&Eソフト ■ ☎052-773-7770 ■ 9月発売予定

アニメ処理をふんだんに使った、話題のSFアドベンチャー!!

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

21世紀後半、1組の夫婦がクルーとして乗船した、恒星間有人探査機「セプテミス2」が太陽系から飛び立った。太陽系外の星に人類史上初めて降り立ったのち、無事帰路についたのだが、その途中で異変が……/

コールドスリープ中の2人を乗せたまま制御不能になり、予定航路をそれはじめたのだ。一方9名のクルーを乗せて救助に向かう救助艇「キャサワリー」。だが、セプテミス2にドッキング後、救助のクルーたちがつぎつぎに殺されていく。そして、セプテミス2のコンピュータ「ラクーン」が不気味に告げる。「カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」。

というわけで、キミは事件解

決に奔走する地上部員ヒューイと、船内で必死に修復を試みるキースの1人2役をこなし、太陽系の平和を守らなければならないのだ。

ゲームは、地上とセプテミス2との2元中継で進めるSFアドベンチャー。マウスやジョイスティックに対応して操作はラクチン。通常のアニメ処理のほか、ズームなどにもその処理が使われているのでまるで映画を見ている感じかな。さらに、FMバックに対応しているから、BGMは内蔵PSGでもちろんのこと、FM音源でさらに最高の気分。曲はクラシックをもとにアレンジしてある。

とにかく、まるで映画のように楽しめそうなゲームだ。



21世紀後半、恒星間有人探査機「セプテミス2」は全世界の注目を浴びて、エウロパ基地を後にした

③ 恒星間有人探査機セプテミス2。ここで異変が起きる。ちょっと予想がつかない殺人事件



② 人物の動きをアニメ処理してる



④ 地上と船内の2元中継なのだ

### サイオブレードの登場人物



① 主要な登場人物たち。左が主人公のキース（セプテミス2に救助に向かう）とヒューイ（地上で活躍）。そして、コンピュータ技師のソフィアと光電子工学博士のブルーノ。いずれもオープニングの画面。それぞれアニメ処理されている



② 黒人の3人。髪型で見わけよう



③ 人類の危機に多くの学者も登場

● T&Eソフトの「ATTACK'88inSUZUKA」のイベントについて、8月20日(土)に鈴鹿サーキットで開かれるイベントでは、上記の「サイオブレード」が実際に見られるかも。そして、ここてつぎの新作発表もするというハナシを聞いた(どうして鈴鹿じゃなきゃいけないのかな)。のぞきにくるだけでもソッパはないと思うよ。それに、Mファンもレースに参加するしね。それでは当日が晴れてありますように!

©T&Eソフト

# めぞん一刻 完結篇 ~さよなら、そして~

■マイクロキャビン ■ ☎0593-51-6482 ■ 9月下旬発売予定

## ついに響子さんと五代くんの♥エンド!

前作『めぞん一刻〜思い出のフォトグラフ』の完結篇にあたる。『思い出〜』では一刻館の管理人の響子さんの大事にしている秘密の写真を探すという部分があるが、ストーリーになっていたが、今回ははっきりしない響子さん

と一刻館の下宿人の五代くんの恋を果らせる、というのが主旨。例によって、ちょっとふつうじやない登場人物たちが宴会ばかりやりたがる。おまけに三角関係、誤解、やきもち、行き違い、よこやり、と事態はなかなか進

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー



④キャバレーでバイトしている五代。給料で人形をプレゼント

ッピーだからなのかな。

ところで、このゲームのパッケージの中にはいろんなオマケが入っている。マニュアルはふたりの結婚式の招待状(これがかんり豪華)のようになってるし、いろいろもりだくさんのゲームなのだ。



⑤なんで宴会ばかりやっているのでしょ。これじゃ、たいへん



③「あたし……あなたに会えてほんとうによかった」♡



②五代のばあちゃんはすっごい世話好きだから……

# ぎゅわんぶらぁ自己中心派

■ゲームアーツ ■ ☎03-984-1136 ■ 10月中旬発売予定

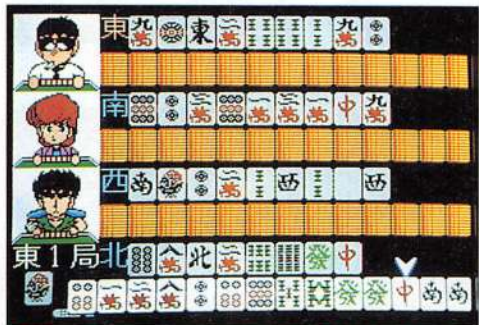
## 人気麻雀マンガからの完全移植ついに完成!

片山まさゆき氏の同名マンガをそのままそっくり移植。登場人物のキャラクタもそのままのハチャメチャな麻雀が特徴だ。タコ麻雀をするオクトパシーふみとタコ宮内、静かにくらくら〜打つ中島ハコ、明るいB型のミエちゃん、などなど。総勢

で12名登場する。その中から対戦相手の3名を選んでプレイ。さて、このゲームには6つのルール設定がある。①フリー対戦か勝ち抜き対戦②指導者の有無③ドボンの有無④一発賞の有無⑤ウマの有無⑥ツキの有無。これをすべてを決めてからスタ

ートだ。以上の設定の仕方によって、このゲームらしい自己中心的なプレイができるわけだ。逆に、ごくノーマルな方法もできるわけなんだけど……。さて、半荘が終了すると全員

の点数計算をして、順位が表示される。そして希望があれば、タコ度判定を受けることができる。フハネを勘定できないタコ5級から、チョンボをする1級、タコのオールマイティ特級まで6段階が設定されている。まあ、ヘタクソ度といったようなもの。もちろんタコ特級はどうしようもないヤツのこと。ひたすらマンガの中に入りこんでプレイするのが楽しそう。



④マンガでおなじみのヘンなキャラクタたちと打つ!



⑤みんなの思いこみが顔に出て、なかなか楽しい



⑥こんな相手とやっていると、つい自分もタコってしまいそう!

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	未定
ジャンル	麻雀

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	麻雀

注意：MSX1版とMSX2版は同じROMに収納されています。下の写真はMSX2版です。



# ウイングマン・スペシャル

～さらば夢戦士～

■エニックス ■ ☎03-366-4345 ■発売日未定

## 遊びどころが楽しいウイングマン第3弾

いたるところに遊びどころをのびせているウイングマン・シリーズの3作目がついに登場。前作のアニメのセル画っぽい感じから、おとなっぽい影をつけたリアルなグラフィックに仕上がっている。

さて、ストーリーのほうは、前作で倒した悪の帝王がいなくなったあと、突然新しい侵略者が現れて、またまたポドリムスが占領されてしまった。そのころウイングマンの健太や美紅ちゃんたちは、何も知らずに海で

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー



①歌手のくるみちゃんは前作ではコーヒーブレイクの担当でした



②北倉先生。ほんとは悪の手先なんじゃないかな～?



③海をバックに立つ美人は、あこがれの松岡先生なのだ



④ほんごうを持つ彼女は健太の恋人、美紅ちゃん



⑤かわいいけど、なんだか怖い目つきをしてる

# アークス

■ウルフチーム ■ ☎03-269-8650 ■8月下旬発売予定

## ある青年の思いをRPGでつづると……

18才の青年ジェダ。幼いときに母を亡くし、いま父をも失ってしまった。ジェダの疑問は、父がかつて騎士を職業としていたのに、なぜそれを捨ててきこりになったのかということだ。自分も騎士になれば、父の気

持ちも理解できるに違いないと考えた彼は旅に出ることにした。しかし、このアルカサスの国にはかつてない大異変の波が押し寄せてきていた。それは大昔にあわれな人間たちが、途方もない「力」を求めたために、精霊

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

たちがこの地を見捨てていったことと関係があるのか。そんなとき、平和の番人である黄金の竜が「太陽がその光を失うとき、最後の審判がくだる」と国王に告げた。さて、その審判とは何を意味することなのか。

というのが物語の始めの部分だ。この後、冒険に出たジェダが仲間を5人そろえて、谷、荒野、氷河などを旅していく。このあたりはふつうのRPGっぽいけど、大きく違うのは経験値の考え方だ。モンスターを倒せば、経験値が増え、お金もついでにもらっちゃう、というのではなく、1度倒したモンスターと同じタイプのヤツに会うと、今度は1回倒した経験があるからまえより倒しやすくなるというふうになっている。



①ひとり旅立つ青年ジェダ。すなおで正直で、たくましい、という騎士の条件をそなえている



②村のよろず屋では、まず買い物。地図とランプぐらいは買っても損はなさそう!



③ダンジョンでは、やっぱり敵と闘う。このほかに風の谷、荒野、氷河、ドラゴンの谷へも行く

# アルギースの翼

■工画堂スタジオ ■ ☎03-353-7724 ■ 9月上旬発売予定

## 両親を妖獣に殺された王子の冒険!

舞台は地球から離れた宇宙の  
かなたの第5銀河星団のα星。  
そこにアルギースという名の王  
国があった。その国では大昔か  
ら生息している妖獣を、ずっと  
遠くの山中に押しこめて、平穩  
に暮らしていた。ところがどう

したことが、突然のように妖獣  
たちが姿を見せるようになり、  
ついに王と王女を襲って、その  
命を奪ってしまった。あとに残  
ったのは23代目の王子だけ。す  
なわちこのゲームの主人公だ。  
王族の血を引く彼こそが、勇者

媒体	LD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

として妖獣に立ちむかえるので  
ある。彼は旅の支度を始めた。  
と、始まるゲームなんだけど、  
ここでアルギースの歴史にふれ  
ておこう。そもそもこの国の人  
たちは、天空界に暮らしていた。  
ある日地上にも住むようになり、

そのころから天空と地上を治め  
るべく世継ぎには双子が生まれ  
るようになった。それから時が  
過ぎ、やがて地上界のみに暮ら  
すようになったために天空界の  
扉を閉ざし、いつしか双子の世  
継ぎも生まれなくなった。だが、  
異変の起きるときにまた双子が  
生まれるという……。

というように、歴史を見ると  
謎が深まるばかり。旅の途中に  
は古代文字で書かれたメッセー  
ジがいくつも登場するらしく、  
パッケージの中に収められた  
「翼龍の書」が解読の書となっ  
ている。謎を解いていくのがメ  
インのRPGだ。



①基本画面。左上がメッセージ、左下がコマンド表示



②右上が移動マップ、右下が戦闘場面と自分と敵のHP



③ドクルという名の妖獣がついに出現。生物兵器なのだそう

# 三つ目がとおる

■ナツメ ■ ☎03-207-7500 ■ 12月発売予定

## ごぞんじ三つ目の謎ときアクション!

手塚治虫原作の人気マンガ  
『三つ目がとおる』が原作のアク  
ションゲーム。マンガのストー  
リーをそっくり移植しているの  
で、ゲームに入りやすい。アク  
ションとステージクリアに必要な  
謎解きの要素も加わって、ち  
よっと変わった感じだ。

ストーリーは、主人公の三つ  
目こと写楽の元気がないのはな  
ぜ……? というところから始  
まる。写楽は目が3つの三つ目  
族の生き残り。第3の目はいつ  
もパンソウコウで隠されている。  
変わりものの彼だけど、すてき  
な理解者がいる。ガールフレ

ンドの和登さんだ。その彼女が「旅  
行に出る」と書きおきたまま、  
帰ってこない。心配になって、  
写楽は真相を求めて街に出てみ  
ることにした。

そしてステージ1が街。その  
後には6ステージとボーナス・  
ステージがつづいて、全部で8

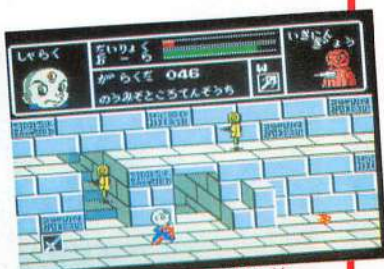
ステージだ。ステージをクリア  
しつつ、真相に近づいていくと、  
じつは和登さんがへんな外人に  
連れ去られていたことがわかる。  
アクションゲームでありながら、  
ちょこちょこといろんな人から  
情報を集めるというのが基本  
なのだ。そうこうして、彼はア  
リゾナまでいき、イースター島  
へ。ここで、突然びわ湖に舞台  
を移して、ついに悪魔王と闘う  
ことになるのだが……。ここか  
ら先は謎解きゲームである以上  
書くわけにはいかないのだ。ゆ  
るして!



①まん中の「おーら」というのは経験値みたいなもの



②右上になにも表示されないのは敵じゃないからなのだ



③写楽は、いくつかの武器を持つことができる。赤いシミみたいなのがその1つだ

# GCARD ジーカード

■ハル研究所 ■☎03-252-5561 ■10月1日発売予定

## HALNOTEと合わせてデータベース

今月号92~94ページで紹介している『直子の代筆』と同じように、ハル研の『HALNOTE』がないと使えない。『HAL~』と合わせると2万9800円+1万円で約4万円もする。ちょっと高

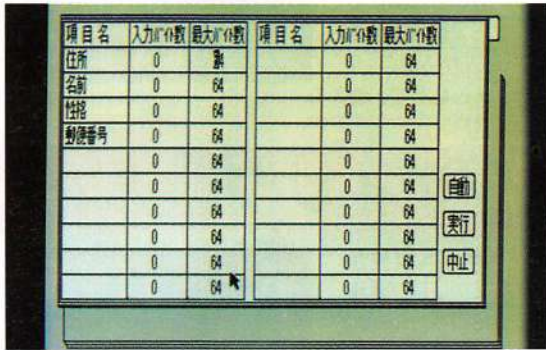
いかなって気もするけど、ワープロとか図形作成とかいろいろ使えるからしかたないか。あるパソコンのソフトなんて平気で10万円以上もするのだから、この値段は割安だ。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予 価	10,000円
ジャンル	データベース

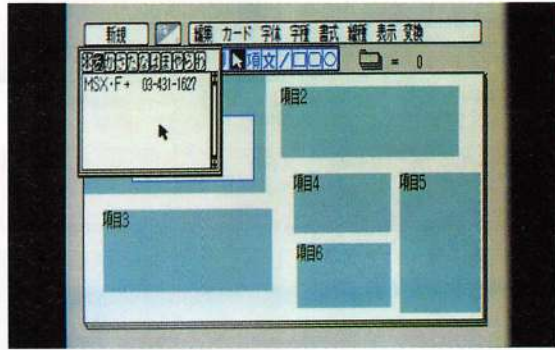
さて、この『GCARD』はいわゆるカード式のデータベース用のソフト。図書館などでやっている本の整理と同じように、1枚のカードに個々のデータを記録して、カードごとに整理し

て管理する。そうすると、ある条件を満たしたもののだけ、あるいはある2つの条件を満たしたもののみを表にするとかいろいろできる。身近なのはクラスやクラブの友だちの住所録。あとレコードの整理にもいい。

1枚のカードには20個の項目をたてられる。1項目について130字ほどのデータを入れることができ、カードは1000枚まで作れる。途中でカードの設計変更もカンタンにできるとい



ふつうのデータベースは、なんといってもお店の顧客管理に使うことが多いけど、これももっと身近で使えそう



画面の上や横にお絵描きソフトでよく使うアイコンの表示がある。マウスで使いやすいようにできているのだ

# ソープランドストーリー

■ハード ■☎03-837-1893  
■9月15日発売予定

## Hでかつ真剣なSLG的RPG

基本的にはHなゲームなのだが、ただのソレでない。なんとまじめな経営シミュレーションでもあるのだ。主人公はまずソープランドを作るために資金をかせぐ(ナンパしてお金をせびる)。そしてパトロンを見つけ、店を持つ。店を持ったら、つぎは経営。女の子を町でスカウトして教育して業務を割り当てる。あんまり働かせると体力が

低下して売上げが落ちるので、ちゃんと休みもあげる。それでも、ムリにお金をかせごうとすると、こういふときにかぎって警察の手入れがあったりする。うーん、世の中ってやっぱりおいしいハナシばかりじゃないのね。そうはいつでも、きびしくつらいことばかりではない。下の写真ではわからないだろうけど、ちゃんとHなシーンも出てくる。



①こうやって町の中をウロウロして、女の子を見つけてはくどくのだ。うわさによると看護婦さんもいるとか。どこかな〜



②この子がみほちゃん。どう、かわいいでしょ。十字軍の手下に撮ってもらった写真。きつ好みなんだね〜!

# 華三眩

はなさんげん

麻雀をする女の子はかわいいのにキレる！  
STUDIO オフサイド ■03-837-8888 ■10月発売予定

華麗に美しく、しかも優雅に上品に麻雀を。対戦相手は5人の美女。名前は南野洋子、荻野目陽子、斉藤雪、工藤志津香、浅華唯。そのうちのひとりを選ぶ。だが、なかなか顔に似合わず強いらしい。初級、ドラ爆、役満とレベルは3段階。2人麻雀がものたりないという人もいるだろうけど、相手が女の子ならそれもオツなもの。もちろん……かどうかはいいがたいけど、あなたが強ければHな画面が期待できるのだ♡



名前 工藤志津香  
年齢 18才  
星座 双子座 血液型 B  
プロフィール  
猫のように気まぐれだが情にほだされやすい。趣味は料理で、腕前の程は超一流。麻雀も手作り上手。得意手は、ボリュームたっぷりの四暗刻、字一色。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予 価	6,800円
ジャンル	麻雀

絵がなかなか好感が持てるね。ロリっぽくないのがいい

# MSXの画面がなくても COMING SOON

発売予定表に新しい情報を入れるたびに、ゲームの名前だけじゃきっとどんなゲームかわかりにくい。そう思って、あえてMSXの画面じゃないけれど掲載してみた。意見待ってます！

## 琥珀色の遺言 (リバーヒルソフト)

<10月発売予定/88版で先行発売予定>60年前の日本が舞台のミステリーAVG。夕日をあびて琥珀色に輝く西洋館。その中庭に屋敷の当主影谷氏の死体が発見される。探偵藤堂竜之介は遺言として残されたタロットカードをもとに推理する。



①アールヌーボーの装飾が美しくも怪しい琥珀館。画面は98版

## 天地を喰らう (ウインキーソフト)

<発売日未定/88版で先行発売中>本宮ひろ志原作、「週刊少年ジャンプ」に連載していたマンガのゲーム化。舞台は中国、時は漢の末期。主人公劉備とほか4人の武将(56人から選ぶ)が1つのパーティーとなって、魔物と戦っていくRPG。



①中国が舞台のRPG。マンガの味がよく出てる。画面は88版

## テラクレスタ (日本物産)

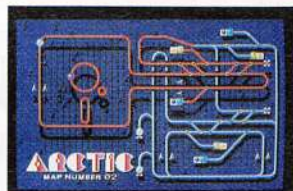
<10月上旬発売予定/ファミコン版で先行発売中>かなりまえゲーセンで人気のあった、たてスクロールタイプのシューティング。戦闘機を操って、最大4機までの味方と空中フォーメーションを組んだり、合体したりと、わりとハデなゲームだ。



①ズバズバシューティング。画面はファミコン

## アークティック (アートディンク)

<年末発売/88版で先行発売中>楽しくもむずかしいパズルゲーム。青と黄色のボールが、レールにそってコロコロころがり出したのを元に戻すだけのゲーム。レールの途中には加速があったり、しかけもいろいろ。全部で34面。頭を使う。



①ただのボールなのに悔しかったり、うれしかったり。画面は98版

## まじゃべんちゃー (徳間書店)

<9月発売予定/88、98、X1で先行発売中>家族麻雀で始めて、勝ち抜いていけば、街の麻雀荘へとレベルアップ。対戦は2人。もちろんかわいい女の子もいる。ただし、この子とは対戦しない。でも、Hは期待できる、という構造のソフトなのだ。



①麻雀も楽しいけど、ほかにもいろいろとね。画面は98版

## 孔雀王 (ポニーキャニオン)

<9月21日発売予定/ファミコン版と同時発売予定>人気マンガをAVGにしたものだ。主人公の孔雀は魔物を退治する退魔師だ。ある日比叡山が壊滅し、魔物が出現し多くの怪現象が起こった。壊滅の真相を探るために孔雀は術を使い活躍する。



①日本風サイコパワーがテーマってのもいいね。画面はファミコン

突然のフォロー

## テストメント

5月号のNEWSで紹介した「テストメント」が、ついに発売。88版で見たフルカラーによる超高速迷路探索型シューティングモード全10面に、各面の出口を守る新ボスキャラの戦闘モードがMSX2版にのみ追加された。これが全部で10パターンノ

5つの武器のうちもっとも適した装備と、ヒット&アウェイというシューティングの秘技でやりぬけるのだ！ほかに多数のミドルキャラがキミの進路に待ちかまえてる。(執筆・パシヨウハウス加藤氏) 2DD2枚、6,800円で8月20日発売予定。



①発売予定をすこしのぼして、88版をバージョンアップ。ひつぎの中から敵キャラか!?

①こいつが、各面を守る注目の新ボスキャラだ。火を吹く、弾も出す、と攻撃も多彩！ここもバージョンアップしたところだ



ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは  
MSX2専用の  
ゲームです。



# 新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	8日 ★クリムゾン(R)/スキャットラスト/7,200円
	9日 ★ファンタジー(D)/ボーステック/9,800円
	10日 ★丁半勝負(D)/オメガシステム/6,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	20日 ★テストメント(D)/パショウハウス/6,800円
	20日 ★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	20日 ★ダ・ビンチ(D)/ポプコムソフト/7,300円
	26日 ★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	27日 ★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	27日 王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	28日 ★クリムゾン(D)/スキャットラスト/6,800円
	下旬 ★スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
	下旬 ★リトルパンパイアー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円
下旬 ★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円	
下旬 ★エグザイル(D)/榊日本テレネット/8,800円	
9月	8日 MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/390円
	10日 ★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円
	上旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	上旬 シンセサウルス(R)/BIT <sup>2</sup> /6,800円
	上旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬 ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	15日 ★ソーブランドストーリー(D)/ハード/7,800円
	中旬 ★ザ・リターン・オブ・イスター(R)/ナムコ/6,800円
	中旬 ★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
	21日 ★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	下旬 ★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円
	下旬 ★マイト&マジック(D)/スタークラフト/9,800円
	下旬 ★クインプル(R)/BIT <sup>2</sup> /5,800円
	下旬 ★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイソフト/6,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬 ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
?	R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
?	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
?	★ガリバー(D)/コンピュータブレイン/6,800円
?	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/7,800円
?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
10月	1日 ★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	8日 MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/360円
	8日 ★ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円
	上旬 ゲーム十字軍増刊(仮称)(本)/徳間書店/880円
	上旬 ★テラクスタ(R)/日本物産/価格未定
	中旬 ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定(●)
21日 ★アウトラン(R)/ポニーキャニオン/6,800円	

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	
10月	下旬 ★暗黒神話(D)/東京書籍/価格未定	
	?	★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	?	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	?	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
発売日未定	★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円	
	★スナッチャー(D)/コナミ/9,800円	
	★コナミの古いセンセーション(D)/コナミ/価格未定	
	★気まぐれオレンジロード(R)/マイクロキャビン/価格未定	
	★ウイングマン・スペシャル(D)/エニックス/価格未定	
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイングレイ/価格未定	
	★スターダスト ハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,800円	
	★アークティック(D)/アートディンク/5,800円	
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円	
	★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定	
	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定	
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円	
	★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定	
	★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円	
	★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定	
	★秘録 首斬り館(D)/BIT <sup>2</sup> /価格未定	
	★死霊戦線Ⅱ(D)/ビクター音楽産業/価格未定	
	★中華大仙(D)/ホット・ビー/価格未定	
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円	
	サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円	
	★少女遊戯(D)/グレイソフト/6,800円	
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円	
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円	
	★マイト&マジック(R)/スタークラフト/9,800円	
	★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/価格未定	
	★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定	
★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本テクスタ/価格未定		
★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定		
★エメラルドドラゴン(D)/パショウハウス/価格未定		
★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円		
★雑学オリンピックPARTⅡ(仮称)/ハード/6,800円		
★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円		
★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定		
★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円		
★ドーム(D)/システムサコム/価格未定		
★シャティ(D)/システムサコム/価格未定		
★首都奪回(D)/ZAP/価格未定		
★名監督(D)/JDS/価格未定		
★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円		
★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円		
三つ目がおとる(R)/ナツメ/価格未定		
★ゼビウス(仮称)(媒体未定)/ナムコ/価格未定		

この情報は7月27日現在のものです。

●『ぎゅわんぶらあ〜』はMSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

# 激ペナ選手たちのモデルは、『パロディウス』のプログラマ

## EDITOR VOICE

パプロフの犬は、コナミのゲーム音楽を聞いただけでヨダレを流すという。ことMSXにかぎって言えば、量といい質といい、コナミと肩をならべられるソフトハウスはいまだない。今月のクリッパーは、神戸の人工島・ポートアイランドに建つ本社ビルを訪ねて、「激ペナ」など数々のコナミソフトを生み出した開発リーダーに会った。

これまでいろいろな野球ゲームが出ていますから、それに何をプラスアルファしていこうかと、いろいろ考えました。そのプラスアルファのひとつがエディット機能ですね。ジャンルによってむずかしいこともありませんが、できるかぎり、ずっと遊べるソフトにしたいというのが基本にあるんです。

ほかに、乱闘シーンを入れようとか、いろんなアイデアがあったんですが、容量の問題で断念しました。

### 投手の顔はパロディウス担当者

じつは、激ペナを担当したプログラマはあまり野球に詳しくなかったんです。キャラクタデザインを担当した女性などは、ぜんぜん野球を知らなくて、投手がどんなふうに球を投げるのかもわからない。

そこで、同じ開発部のNというプログラマがルールブック持ってきて「そんなのはルールに

## FAN CLIP

### 激ペナ

福武 茂

(コナミ開発部FC総括マネージャー)

ふくたけしげる 1959年、兵庫県生まれ。摂南大学工学部卒業。「電子応用機器の販売」という募集広告を見てコナミへ。趣味を生かしてサウンド部門に入り、現在もサウンドリーダー兼任。



ない」とかいいながらやってました。Nは「パロディウス」や「エルギーザの封印」のプログラマなので、担当外なんですが、とにかく野球が好きでしてね。熱烈な巨人ファンだし、自分でも会社の野球チームに入っているくらいですから。

投手や打者の動きも、彼がユ



ポートライナーが走るコナミ本社ビル付近



輝くように静かな、ビル1階のロビー

ニフォームを着て「こうやって投げるんだ」と実演して見せて、それをキャラクタデザイナーがスケッチして作ったんです。だから、投手の顔なんかはNによく似ているんですよ。

### 脱・グラディウスのゲームを

スポーツものはこれからも作っていきたいですね。それから、最近は横スクロールのシューティングはみんなグラディウスみたいになっちゃうので、グラディウスから脱皮した、まったく新しいシューティングも作ってみたいですね。むずかしいですが、うちの強みは、基本的にアクションゲームですから。



コナミ本社ビル内にある開発部(写真右)は、機密がいっぱいなのでコナミの社員でもおしぞとは入れない。特別な磁気カードを入口でかざし(写真上)ロックをはずさないでドアも開かないのだ



激ペナ開発の裏話を淡々と語る福武さん



## 夏は投稿の

## 季節だ。Mファン

では、ファンダム、十字軍、ストラテジー、FF日と、読者のクリエイティブな投稿を積極的に受け入れているが、夏になるとその数が急に増えてくる。とくに、ファンダムは、コンテストの勢いもあって投稿数はいつもの倍近くにふくらみ、ファンダム班はいそがしい。なにしろ、1本1本ロードして、遊んでみなくてはいけないわけで、1時間かけても3、4本しか評価することができない。ときどきすごいのがまじっていて、ひとしきり話題にしていると軽く1時間はたってしまうのだ(来月号には今月の「まものクエスト」に続いて、驚異的にももしろいのが載せられそう)。激ペナ大会への投稿もしめ切り近くになって激増し、好きものの十字軍のボスは、データ入力とウォッチモードでのテストプレイを独占している。アンケートはがきの表に書かれているメッセージだって、全部、編集長が読んで、きゃあきゃあ騒いでいる。めったに表に出ないわたりたちにとって、読者からくる郵便は、読者とふれあうことのできる貴重なメディアなのだ。そこから、次の号のアイデアも出るわけて、

## 次号10月号は

夏の成果を  
つめこんで  
9月8日発売!

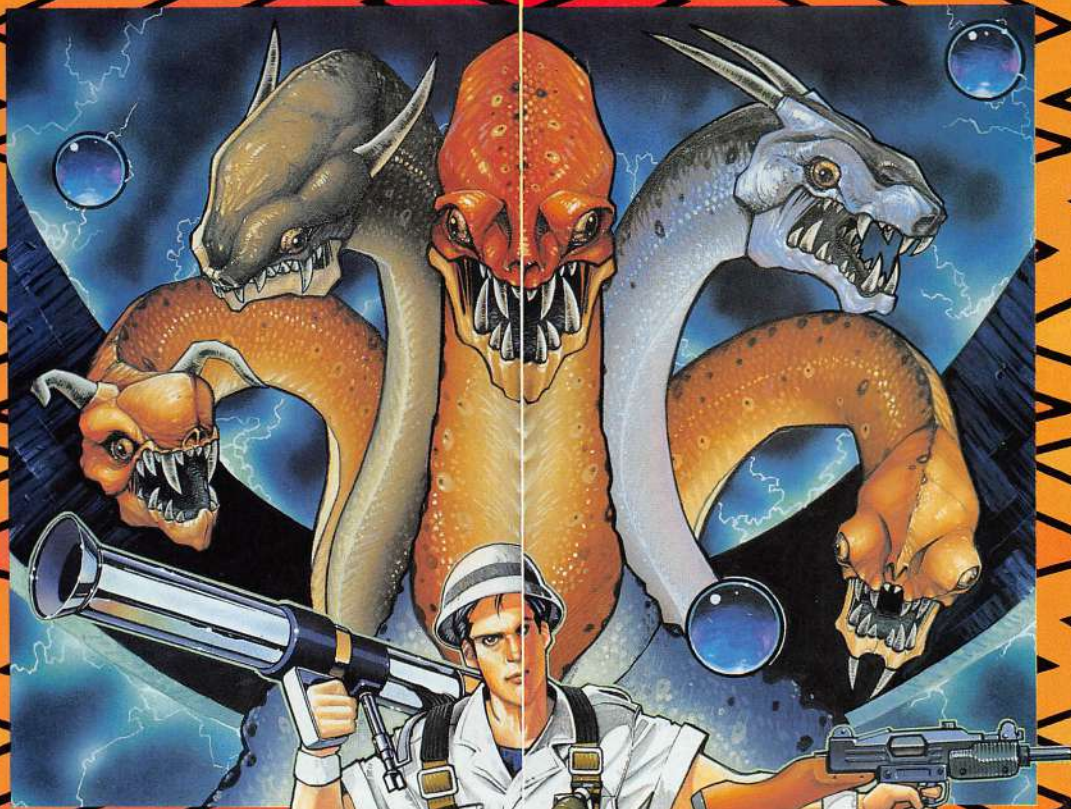
## AD INDEX

アイレム販売	.....78
アスキー	.....4
キングレコード	.....付録15
コナミ	.....119、120、表3
コンパイル	.....82
コンピュータブレイン	.....84
サンクレスト	.....75
小学館	.....81
ソニー	.....表2、3
T&Eソフト	.....88、89
徳間書店	.....29、74、87
日本ファルコム	.....79
パシオハウス	.....117、118
BIT	.....86
プレイングレイ	.....80
ホット・ビー	.....85
松下電器産業	.....表4
マイクロキャビン	.....83
リバーヒルソフト	.....77

■ PUBLISHER = 山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■ EDITOR = 山森尚 ■ EDITOR IN CHIEF = 北根紀子 ■ SENIOR CONTRIBUTING EDITOR = 山科敬之 ■ SENIOR EDITORS = 今野文恵 + 渋谷隆 ■ EDITORIAL STAFF = 上村治彦 + 永吉敏男 + 三浦昭彦 ■ ASSISTANT EDITORS = 安藤敏 + 太田雅季 + 尾上全利 + 小林英憲 + 白戸知巳 + 高田鶴 + 引田伸一 + 福成雅英 + 松村賢司 ■ STAFF PHOTOGRAPHER = 渡部孝雄 ■ EDITORIAL DESIGNERS = デザイラ(釜田泰行 + 柳井孝之) + 若尾輝見 + 鈴木潤 + 山口浩司 + 長山真 ■ ILLUSTRATORS = 高木祐一 + 青柳義徳 + 遠藤主税 + しまづ★どんき + 野見山つつじ + なつやませいじゅ + 南辰真 ■ COVER ARTIST = 高柳祐介 ■ COVER PHOTOGRAPHERS = 矢藤修三 + 大嶋一成 ■ FINISH DESIGNERS = あくせす(村山成幸) + 樹ワードポップ(筒井雅浩・石塚一・崎山裕子・平間順子・薫木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■ PRINTER = 大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

**BASHO HOUSE**



# Testament

テ ス タ メ ン ト

**BASHO HOUSE**  
ニュータイプシューティングゲーム

**テストメント**

**8月20日 待望の新発売!!**

BASHO HOUSE



Testa

テスタ

BASHO HOUSE  
ニュータイプシューティングゲーム

テスタメント

MSX<sub>2</sub>専用  
2DDディスク 2枚組  
(1ドライブ用)  
定価6,800円



1ステージ135画面分の広大なマップにくりひろげられる凄絶なサバイバル戦。主人公ラ・イールを待ち受けるのは、36種のザコキャラと18種の中ボスキャラ（こいつらしゃべるのだ）。沈み床、火縄などのトラップには気をつけろっ！



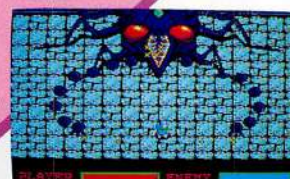
主人公ラ・イールの武器は全部で5つ。始めから持っている一方のライフル、前3方向のショットガン、前後2方向のマシンガン、連射2方向のバズーカ、それに敵全滅のハンドグレナード。うまく使われて群がる敵をなぎ倒せ！

BASHO HOUSE 〒106東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル503 TEL03-225-0913  
▶通信販売のお知らせ……現金書留にて、上記の住所に6,800円をお送り下さい（送料サービス）

# テストメント

# MSX2

# テストメント



ステージをクリアしても、次の面にはいけない。次ステージへのワープゾーンを守護するデカキャラの登場である。こいつが強い！ここに来るまでに十分なパワーアップをしておくことをおすすめする。こんなのが10種類もいるのだった！



みごと10面をクリアしたら、このペンタドラゴンとの一騎打ち！とにかく、首が5つあるのだから、これは超強い！ハンドグレナードの連射で、体力を弱めてから、決死のなぐり込みなのである。

幻の大陸ディオドラム、ラストラム城によみがえった悪鬼、妖怪のやから。彼らを動かしているのは、2億年の眠りから醒めた、5つの首を持つペンタドラゴンだった。かつてディオドラムを地底に沈めた神への復讐の戦いが始まったのだ。神は1人の男を選んだ。啓示（テストメント）を受けたラ・イールは、ラストラム城へ向った。壮絶な戦いが、今始まる！



ment

メント

8月20日 待望の新発売!!



**クイズ問題**

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミからでるサイバーバンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ツチャー」



スナッチャーグッズ&10万円を当てよう

**応募方法** 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

**あて先** 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株)「スナッチャー・プレゼント」係

**締切り** 昭和63年8月31日(当日消印有効)  
 ※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

大 好 評 発 売 中 !!

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

コナミの 新10倍カートリッジ

週刊テレホンサービス実施都市

- |   |   |
|---|---|
| <b>関東地区</b><br>本社:03-262-9110                     | <b>北陸地区</b><br>新潟:025-229-1141              |
| <b>関西地区</b><br>大阪:06-334-0399                     | <b>四国地区</b><br>愛媛-松山:0899-33-3399           |
| <b>北海道地区</b><br>札幌:011-851-3000                   | <b>九州地区</b><br>福岡-天神:092-715-8200           |
| <b>東北地区</b><br>青森:0177-22-5731<br>秋田:0188-24-7000 | 福岡-大牟田:0944-55-4444<br>鹿児島-志布志:0994-72-0606 |

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18  
 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

あなたもゲーム  
デザイナー

**GAME EDIT CONTEST**

ゲームエディットコンテスト

**内容** 『一王家の谷ーエルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

**応募方法** 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

**あて先** 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

**期間** 昭和63年9月15日▶11月14日

**選考方法** 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、「面白さ」をテーマに選考していただきます。

**賞品**

入賞者が作ったオリジナルステージ入りのROMカセットを、合計20名様に!



エディット画面作成例

『スナッチャー』発売延期のお知らせ



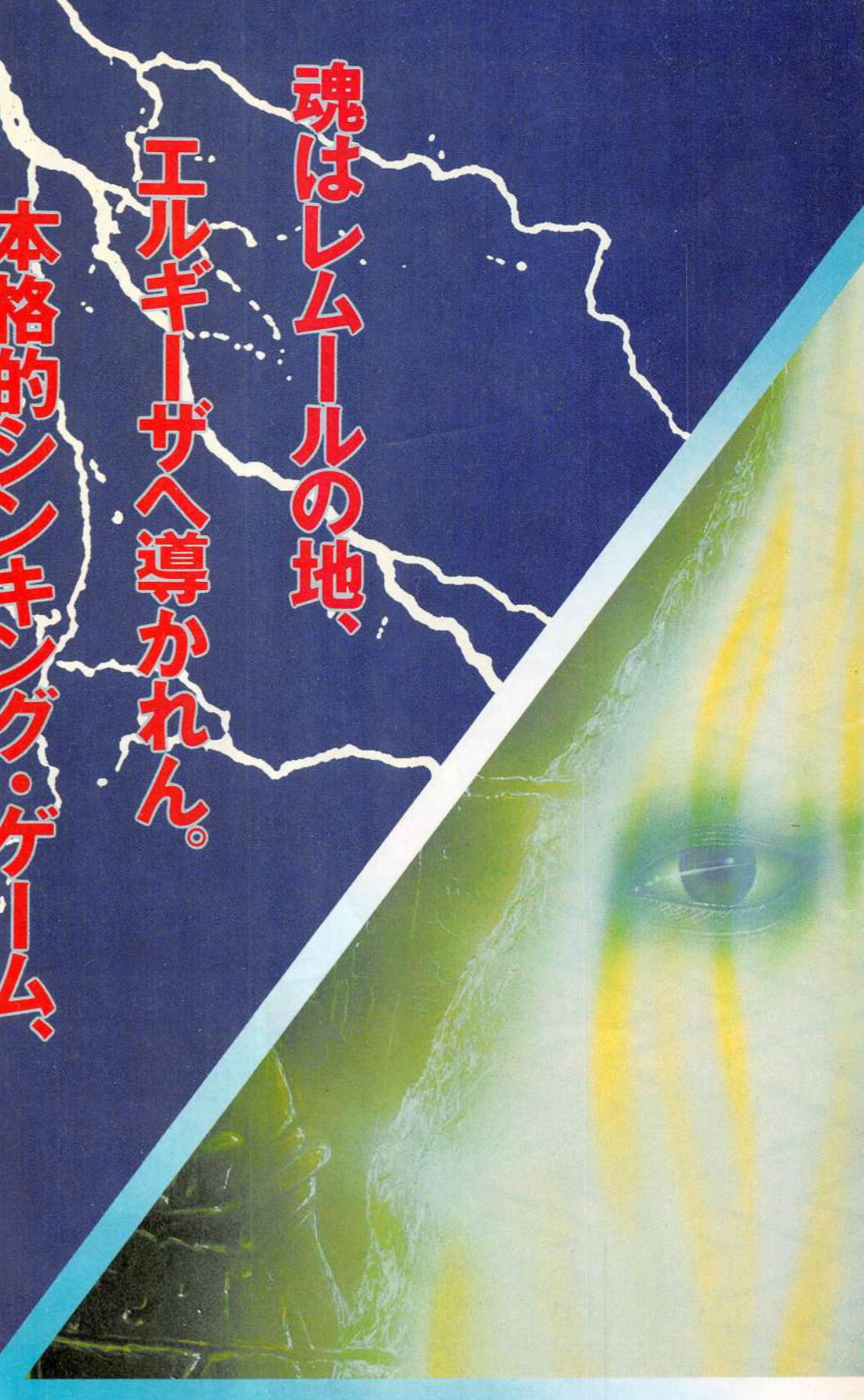
この夏発売をめざしてきました『スナッチャー』は、現在開発を進行していますが、より一層の内容充実を図るため、発売を延期させていただくことになりました。本当にゴメンナサイ……

サイバーバンク・アドベンチャー●スナッチャー  
**SNATCHER** TM 11月下旬  
 発売予定

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円  
 PC8801(SPI以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源ステレオ対応 8,800円



魂はレムールの地、  
 エルギーザへ導かれん。  
 本格的シンキングゲーム、  
 エディット機能付で新登場!



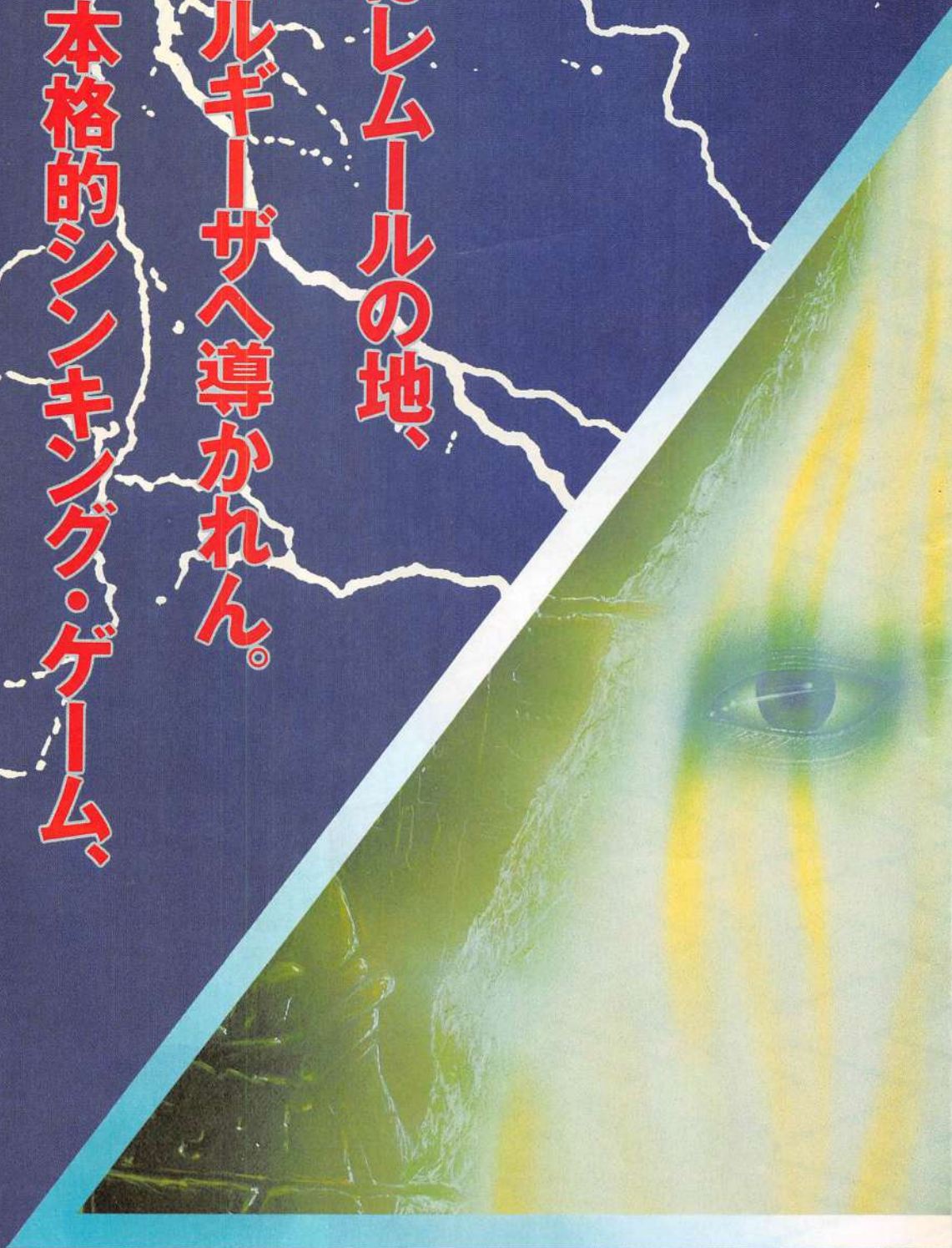


魂はレムールの地、

エルギーザへ導かれん。

本格的シンキング・ゲーム、

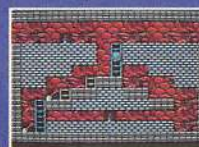
エディット機能付で新登場！



# PYRAMID'S POWER

地球が、ピラミッド  
パワーの危機に  
さらされている!?

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。  
古代エジプトの王族は惑星レムール  
からの植民であり、ピラミッドは  
崩御した王たちの魂を故郷へと  
瞬間移送する装置だったのだ!  
——はたしてピク13世  
は、エルギーザの扉をひ  
らき、この地球の危機  
を救えるだろうか!?



MSX<sub>1</sub>



MSX<sub>2</sub>

おう け たに  
王家の谷

ふういん

# エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

MSX<sub>1</sub>, MSX<sub>2</sub>対応 SCC搭載 1Mビット 各5,800円 8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です。  
●画面は、開発中のものです。

# Panasonic

心を満たす先端技術  
Human Electronics



ボクのFM音源で  
ゲームがドストライク。

おもしろい。

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が太迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあっていう間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMパナアミュージメントカートリッジ  
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ(コンパイル)  
(MSX2/2MR0M)  
IA8801  
標準価格6,800円  
©COMPILE



サイオブレッド(T&Eソフト)  
(MSX2/ZDD)  
TEM-89  
©T&E SOFT  
9月発売予定



めぜんー1 完結編  
(マイクログレイン)  
MIC-M036R  
標準価格7,800円  
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV  
10月発売予定



殺意の接吻  
(リバーヒルソフト)  
(MSX2/ZDD)  
MXRH-12002  
標準価格6,800円  
©RIVERHILL SOFT



R-TYPE  
(アイレム販売)  
(MSX/3MR0M)  
IM-04  
標準価格7,300円  
©IREM  
9月発売予定



シンセサウルス(BIT)  
(MSX/ROM)  
©BIT  
BM-813  
標準価格6,800円  
©BIT  
8月発売予定

MSX MUSIC  
対応ソフト

S-RAM  
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

**パナソニック MSX2 パソコン**

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お買い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大塚府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部MKF係まで、MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格84,800円



FS-A1MK2 標準価格29,800円



松下電器産業株式会社

1988  
SEPTEMBER  
9月号  
1988年9月10日発行  
第2巻第9号(通巻18号)  
第三種郵便物認可  
発行人 山下辰巳  
編集人 山森 尚  
発行 株式会社 徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店  
〒105 東京港区新橋4-10-7 徳間書店