

平成3年3月10日発行(毎月10日発行)第5巻第3号(通巻48号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSX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

■LIST
ゲームプログラム13本

■NEW
ドラゴン・ナイトII

花のももこ組ノ

■SCOOP
提督の決断

1991 MARCH

3

■◎情報満載
(エメドラ、サークII、
FRAY、ランペの
ウル技特集)
ゲーム十字軍

540YEN

■ATTACK
ランペール
サークII
銀河英雄伝説II
テイル・ナ・ソーク

人気RPG&SLGの増ページ特集号

■特別付録
エメラルド・ドラゴン・ミドル・クラスブック



777-8099- 武尊

HOT・ビ

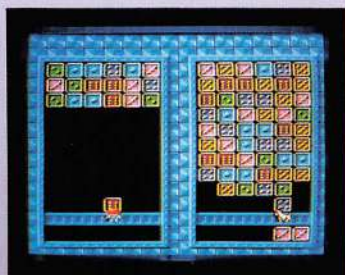
もう頭がパラメデス

ファミコン・ゲームボーイで大人気のパズルゲームがMSX2に新登場!!
自分のサイコロの目を操作して、上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

好評発売中!!

PARAMEDES

パラメデス



2人対戦モードもあるぞ!



役を作ってどんどん消せ!

同じ目がぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。

すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに「パラメデス」の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

MSX2 / MSX2+ ▶ ¥4,900 (税込)

企画 / 開発: 株式会社ホット・ビィ

SONY



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

MSXの潜在力を引き出す。

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

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



トリートメントカラーモニターCPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

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

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。



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

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

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



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

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

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



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

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

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



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

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



MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

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



らくらくアニメついた。

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



ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト「文書作左衛門XVバージョン」がついた。



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

MSX2+



クリエイティブパソコンF1XV
HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

F1-SYSTEM

FAN SCOOP

待ちましたの海戦シミュレーションゲームの登場
提督の決断 6

FAN ATTACK

攻略2回目はナポレオン皇帝になるまでだ/
ランペルール 10

ゲームも中盤に突入/ 大充実のアタックだ!!
サークII 16

スペースシミュレーションゲームのシナリオ1を攻略
銀河英雄伝説II 20

便利な魔法リストつきの徹底攻略パート2
ティル・ナ・ノーグ 24

FAN NEWS

よりオモシロく、よりエッチになった美少女RPGの続編♡
ドラゴン・ナイトII 110

花のももこ組! 仲間の助けを借りて、麻雀に勝て/
114

DMfan ディスクステーション22号/ピーチアップ8
ピンクソックス4 108

PROGRAM

ファンダム 39
1画面10本+N画面2本+FP部門1本

ファンダムスクラム 48

スーパービギナーズ講座 68

新連載・マシン語の気持ち 70

AVフォーラム お題は「車」 90

BASICピクニック 34
USR関数でますなにかができるか

FM音楽館 72
オリジナル:ダンシングモアイ/ビートルズ:タックスマン/そのほか:豪華なクシコス・ポスト、トロイカ

ゲーム十字軍 98
のぞき穴:エメラルド・ドラゴン、サークII、ランペルール、FRAY/空想科学読本:カーバンクル解剖/歴史の散歩道:水滸伝108人発表

情報 **FFB** 30
おもちゃ箱
最新GM情報、MSX-C入門ほか

FAN STRATEGY 水滸伝と三国志II 28

ゲーム制作講座 広い意味でのマップを作るということ 104

THE LINKS INFORMATION PAGE 76
ネットを離れて実際に会うオフの楽しみ

INFORMATION

ON SALE 115

COMING SOON 116
ファンタジーIV/ドラゴンアイズほか開発中ゲームの情報を満載

MSX新作発売予定表 1月25日現在の情報 119

いーしょーくーはまだかいな!? 『ソーサリアン』移植計画⑤ 106

FAN CLIP タボちゃんの可能性⑤ 120

読者アンケート 掲載ソフト30本プレゼント 38

特別企画

ターボR専用GUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)って何だ!!

MSXView 94

連載再開/ 今回はドキドキの初書きこみ挑戦ガイドだ!

パソコン通信はじめての一步 92

特別付録

MAP、武器+防具データ満載なのだ!!

エメラルド・ドラゴン

MIDDLE CLASS BOOK II

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

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

①販売、あるいは開発ソフトウェア。②購入などについての問い合わせのための、ソフトウェアのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、ROMはディスク、ROMはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのはMSX1/MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはROMと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様の場合は、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別メーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

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

☎03-3431-1627



FAN SCOOP

太平洋を舞台に本格、海戦SLGの登場だ

提督の決断

シミュレーションゲームのなかで海戦ものはプレイしたことがなかったMSXユーザーに朗報！太平洋を巨大戦艦が駆けめぐる。

光栄

☎045-561-6861

3月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価格	14,800円

※CD付きは17,200円です。

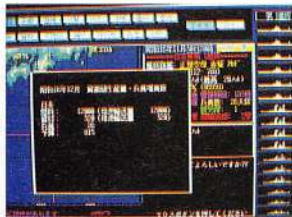


『提督の決断』はこんなゲームだ！

「巨大戦艦を自分の意のままに動かすことができる！」そんな感動を与えてくれるシミュレーションゲームがMSXに登場した。その名も『提督の決断』。

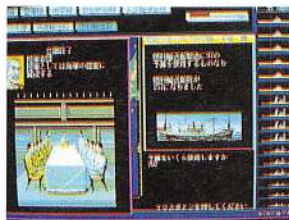
このゲームは、第2次世界大戦当時の日米両陣営の将校、艦船、戦闘機から基地、新兵器、歴史までが、正確にシミュレートされている海戦シミュレーションゲーム。

そのデータ量は、光栄が、「14800円という値段は安いくらい」といえるほど膨大なもの。今回は発売前のファンスクープということで、X68000版の画面を使って『提督の決断』のゲーム内容に迫ってみたいと思う。シミュレーションファン必見の超大作SLGだ。

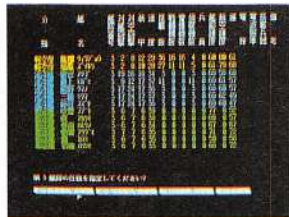


◆毎月、予算と兵員数が増える。予算の使い道を慎重に考えてから使おう!!

『提督の決断』のいちばんの魅力は、なんといっても大和や赤城などの軍艦を動かせるということ。実力を発揮できなかった大和の巨大な砲塔が火を吹き、敵艦隊を撃沈するさまを自分の目で見るのができる快感。歴史を自分で作りかえていくという、シミュレーションゲームならではの醍醐味を十分に楽しむことができるのだ。



◆予算の使い道は陸軍との作戦で決める。予算会議をクリアすると数値が上がるぞ



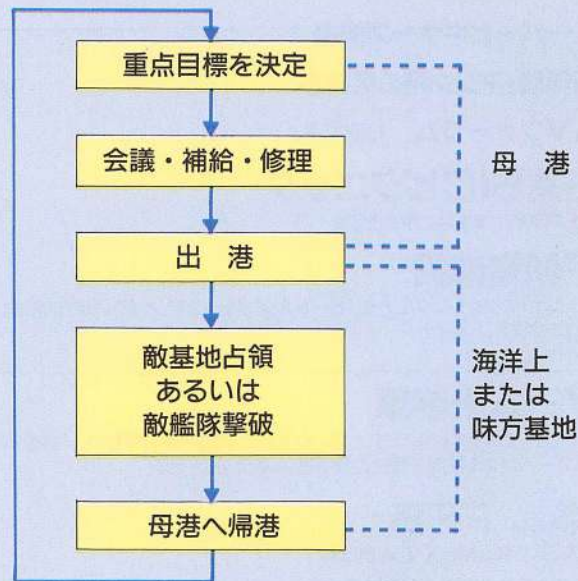
◆他の艦隊に命令を下すのも連合艦隊司令官の任務。かなりの激務だ

ゲームはこう進行する

下のチャートは、このゲームのおおまかな流れを表したものだ。最初に攻撃の目的地を決め、次に自分の艦隊に燃料や人員の補給をする。そして出港後は敵艦隊と戦いながら目的地にむけてひたすら移動する。目的を

果たしたら、母港にむけて帰還の旅にでる。そして母港では修理と補給を行い、再び新たな目的地にむけて出港する。

この一連の行動を、シナリオごとに決められている勝利条件を果たすまで繰り返すのだ。





9つのシナリオがある

このゲームには、9つのシナリオがある。タイトルを見てもらえばわかるとおり、どのシナリオも歴史上の有名な海戦ばかり。

プレイヤーは、アメリカ軍か日本軍を選んで歴史に参加することができるのだ。



シナリオは全部で9つある。どのシナリオもやりこたえ十分だ

1 日米交渉決裂

昭和16年11月1日

あくまで戦争回避の努力を続けていた近衛内閣は、陸軍大臣、東条英機の強硬な態度について総辞職。東条が首相に立った。アメリカの要求を受け入れることのできない日本は11月5日、御前会議(ごぜんかいぎ)において正式に開戦を決定した。アメリカは、日本の領土をおおむね満州事変以前の状態に戻すことなどを明文化した。ここに日米交渉は決裂した。

2 真珠湾攻撃

昭和16年12月8日

日本にとって連合軍の国力は脅威だった。資源や物資の保有量から判断して長期戦に持ちこんだら勝算はほとんどないことは明らかだったのだ。そこで開戦と同時にアメリカの前線基地ハワイに大打撃を与え、敵の戦意をくじかせることを狙った奇襲作戦が立案された。これが真珠湾攻撃作戦である。「ニイタカヤマノボレ1208」奇襲は昭和16年12月8日に決行された。

3 珊瑚海海戦

昭和17年5月7日

空母こそ取り逃がしたものの真珠湾攻撃によって連合軍に大打撃を与えた日本軍は、第2作戦としてポートモレスビー基地の攻略を立案した。東京、マークス、サイパン、トラック、ラエと太平洋を縦断する強力な防衛線を張ることが目的だった。逆に連合軍としては防衛線を遮断し、補給路を断ちたかった。ここに史上初の空母対空母の戦いの幕が切って落とされた。

4 ミッドウェイ海戦

昭和17年6月8日

真珠湾攻撃でダメージを受けたとはいえ連合軍は圧倒的な資源と工業力をもって国力、すなわち戦力を回復していた。連合軍の艦隊が日本近海に出現するようになったことに危機感を抱えた日本軍は太平洋の敵艦隊一掃を目的とし、中心基地ミッドウェイへの攻撃を計画した。しかし、連合軍はその計画を事前にキャッチ。日本艦隊を待ちかまえていたのだ。

5 ソロモン海戦

昭和17年8月8日

ミッドウェイ海戦での大打撃により海づたいの太平洋進行作戦は停滞した。これを見た連合軍は日本軍の前進を停止させるべく、反撃を加えてきた。ソロモン海域で唯一飛行場が建設できるガダルカナル島に上陸。ポートモレスビー周辺の制空権を握り、南太平洋全域の制海権を得るためだった。日本軍は連合軍の上陸を阻止するべく艦隊を派遣するのであった。

6 南太平洋海戦

昭和17年10月26日

ガダルカナル島での攻防戦で日本軍は苦戦を強いられていた。ガダルカナル島は、日本軍は、アメリカ本土に接近する足がかりとして、連合軍はそれを未然に防ぐための防衛線として、どちらの軍にとっても戦略的に重要な地点。日本軍はトラック島で、損傷した艦隊の修理を行いつつ戦い、連合軍には電波照準機が開発されていた。天下分け目の一戦だ。

7 マリアナ沖海戦

昭和19年6月19日

太平洋中心部を縦断するサイパン、テニアン、グアム基地は日本軍にとって本土と南方の味方基地を結ぶ1大防衛線、一方連合軍にとっては、日本本土空襲の前線基地となる重要なポイントだった。新型空母を続々と戦線に投入してくる連合軍に対し、日本軍は数隻の商船改造空母のほかは新たな攻撃空母を持たなかった。連合軍側の本格的対日反攻が始まった。

8 比島沖海戦

昭和19年10月23日

絶対的防衛拠点サイパン、テニアン、ヤップ、パラオが連合軍の手に落ち、フィリピン近海には連合軍の艦隊が集結していた。日本にとってフィリピンは南方資源地帯との重要な連絡路であるため、これを失うことは資源を失うことに等しかった。マニラが落ちれば連合軍の次の攻撃目標は日本本土。日本軍にとっては、まさに背水の陣の戦いだった。

9 大和特攻

昭和20年4月7日

比島沖海戦後の日本軍現存艦船はわずか28隻。84隻を持つ連合軍側の戦力にはとうてい及ばなかった。B29による本土爆撃が始まり制空権はもはや連合軍側のものだった。日本国内では本土決戦が叫ばれ、一億玉砕がスローガンとされた。沖縄では地上戦闘が激しさを増し、多数の市民が死んでいった。もはや日本軍の敗戦は火を見るより明らかになった。

豊富な攻撃ユニットがある

『提督の決断』は艦隊を率いて戦うシミュレーションゲームであるため、いろいろな艦船を自分の持ち駒として操ることができる。日本軍のラインナップを例にとって説明しよう。ムサシ、ヤマトなどの弩級戦艦、ナガト、キリシマなどの通常戦艦、アカギ、カツラギなどの空母、チトセ、リュウホウなどの軽空母、アシガラ、アブクマなどの巡洋艦、カゲロウ、シラヌイなどの駆逐艦、伊1、伊9などの潜水艦など艦船だけでもシナリオ1で、120種類以上のユニットを操ることができるのだ。戦争後半、次々と新しい艦艦を投入してきた連合軍のほうは当然それより多い計算になる。

もちろん空の勇者も忘れちゃいけない。戦闘機をはじめとし、雷爆機、長距離爆撃機、新型戦闘機と空の戦いをいろいろユニット勢ぞろいだ。当然、砲台や機雷などの基地兵器や兵員などもサポートされてるぞ。各ユニットは、技術力の向上によって改造も可能になっているのだ。



攻撃ユニットのうち、艦隊を構成する艦船たち。どの船もカッコいいよね

MSX版の画面はこうなるゾ

さて、MSX版への移植は基本的にPC-88版をもとに行われている。といっても、PC-98版やX68000版から変わっている点はグラフィックや画面レイアウトくらい、画面はまだ開発段階のものだが、くらべてみても遜色(そんしょく)ないことがわかる。



ゲームの基本画面だ。艦隊がキミの命を待っている。さあ、決断を下せ!!



戦闘画面もほらこのとおりだ



大地図を見たところ。ゲームの舞台となる世界を見ることができる



ゲームはこうやって進行する

1 母港では

まずは出港前にすべきことをかんたんにまとめてみよう。戦いは敵に直面した時に始まる

のではなく、この時点で、すでに始まっている。いや、もしかしたら終わっているのかも……。

互いの国力、兵器がわかっている場合、戦争では、戦略がその戦争の勝敗を握っている。出

港前、母港ですべきことは、その勝敗を握っている戦略自体を決定することなのだ。

1 しっかりと初期設定



①予算振り分け画面。国の予算をうまく使うことが戦いに勝利する鍵を握るのだ

シナリオを決定した後、まず最初にするのは、国の予算を決定することだ。国民士気、工業力、技術力、情報収集力、燃料備蓄量、資材兵員数などの国力データに数値を振り分けることによって、国の軍事力が上がり、戦いが大きく変化する。国力の基本となる燃料と資材を重視して予算を振り分け、余った予算を技術力の低いものや工業力に振り分けるのが基本だ。

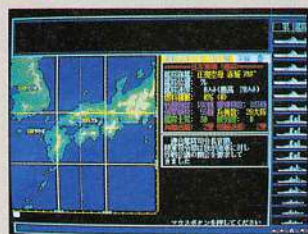
将校の能力値もゲームでは重要な意味を持っている。将校は会議に出席させたり、艦隊司令官に任命したりするため、この数値が大きな意味を持つことになるのだ。かんたんに説明すると、艦隊、航空の数値が高い将校は艦隊攻撃の命中率や航空機の攻撃命中が高くなり、作戦の数値が高い将校は陸軍との会議で賛成を得られる確率が上がるといった感じ。めんどうさがあって、いいかげんに決めたりすると、後が大変になってしまう。

大切な将校の能力値



②将校の能力値決定画面。将校の能力は戦闘や会議において重要な意味を持つのだ

2 作戦会議



③陸軍から戦略目標を決める会議の要求がきた。ここで出港後の目的地を決める

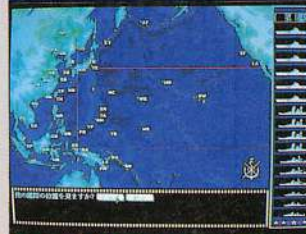
初期設定が終わったら、1航海ごとの目的地を決める作戦会議だ。これには自分、つまり海軍が目的地を提案する方法と陸軍が目的地を提案する2つの方法がある。作戦の数値が高い将校を会議に参加させると、陸軍の賛成が得られやすいとはいえ、海軍が目的地を決めて会議に提案しても、陸軍の将校たちが反対することが非常に多いし、陸軍が提案する作戦にして

も、けっこう無理難題といったものが多いから、調整にはかなりの苦労があるのが現実。そこで、陸軍が提案する作戦にとりあえず賛成しておいて、後から変更してしまえばけっこう楽ちんなのだ。



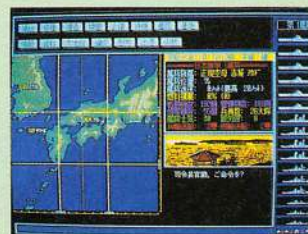
④こんな情報も飛びこんでくるといいかも

自分で目的地を決定できる



⑤戦いの舞台となる世界の全図。赤が日本軍、青が連合軍の基地を表している

3 艦隊と基地への補給



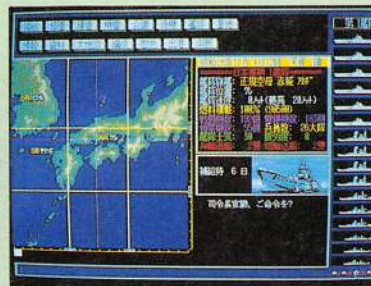
⑥ゲームの基本画面がこれ。目的地を決定したら、まず第1に艦隊への補給を行おう

目的地が決まったらいよいよ出港準備だ。ゲーム開始時には各艦隊の燃料は0、すなわち出港できない状態ではないため、まず各艦隊の燃料を補給することからはじめよう。各艦隊によって移動スピードが違うため、スピードが遅い艦隊から補給を開始して順番に出港させていくのが賢いやり方だ。すべての艦隊に一気に燃料補給してもいいのだけれど、時間がかかり

⑦兵員補給画面。輸送船に兵を乗せることも忘れてはいけない



すぎるし、その間にも世界情勢は大きく変化していく。それから、基地への補給も忘れてはいけない。



⑧艦隊への補給待ちの間いろいろな国政を行わなくてはならないのだ

4 会議で政策決定



⑨政策を決定し、会議でそれが可決されると、それによって、それに見合った数値が上がる

会議も出港まえの重要課題なのだ。これは陸軍との話し合いによっていろいろな政策を決定するもの。なかでも重要なのが、兵器生産と作業者。航空機や輸送船は基地や艦隊に補給していくうちに、すぐに底をついてしまうため、あらかじめ増やしておく必要がある。敵基地の情報を知るためには、重点目標はもちろん、多くの基地に多くの作業者を送りこんで、敵の

兵力をチェックすることが必要なのだ。それから、外交政策も重要な会議の議題だ。同盟国との技術協力によって、自国の技術力を高めたり、新しい兵器の分配が行われたりする。また、自軍の基地に



⑩基地住民の友好度を高めることも必要なのだ

対する政策も大切。ゲリラなどの攻撃を防ぐ意味でも、基地住民の友好度は上げておいて損はないのだ。そして、第1艦隊の補給が終了したら、いよいよ母港からの出港、出撃開始だ。



⑪すべての準備が整った。いよいよ、出港だ!!



ゲームはこうやって進行する 2 出港後

政策を決め、艦隊の準備が整ったらいよいよ出港。多くの国民の期待が、司令長官の艦隊、

第1艦隊にかかっている。出港後にはいよいよ敵との遭遇による直接的な戦闘が待ち受けてい

るのだ。行動の1つ1つ、すべてに文字通り艦隊の浮沈がかかっており、国の未来がかかって

いるのだ。このページはそんな出港後の様子をダイジェストにしてまとめてみたぞ。

1 目的地まで移動

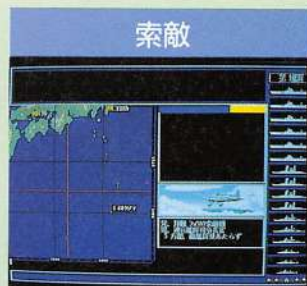


移動画面。移動地点を決定し、戦略目的の目的地まで、少しずつ移動していくのだ

出港後の移動では、まず速度を決定する。最高速度で移動すると燃料消費量が大きいため、通常は最高速度の半分くらいで移動するのがベスト。速度の次は移動目標の決定だ。目標地点まで直線の最短コースで進むため、目的地にむかうまでに陸地がある場合などは、少しずつ目標地点を定めながら進んで行く。移動中には索敵、直掩(ちよくえん)、隊形などの命令を

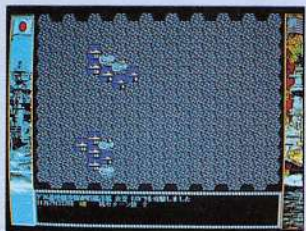
行える。「索敵」は自分の艦隊の周りに、敵の艦隊がいるかどうかをチェックするために、偵察機を飛ばすことだ。「直掩」は自分の艦隊が敵基地の近くなどにいる場合、敵の戦闘機からの攻撃を防ぐため、戦闘機を艦隊の護衛をする命令。「隊形」はバラバラになっている艦隊の配列を、洋上で不意の敵襲に備えて、戦闘時の艦隊の隊形を決める命令。

目的地に向かう途中、海上で敵艦隊と遭遇すると艦隊戦が行われる。



索敵は敵の先制攻撃を防ぐ意味でも重要な命令。マメにおこなうことが大切だ

2 艦隊戦



艦隊戦は自分の戦術のみせどころだ。少ないダメージで敵を倒すのだ!!

敵と遭遇すると移動画面から、HEX画面の戦闘画面に切り替わる。「提督の決断」では、ゲーム中の戦闘を、攻撃のさい砲弾が100%命中することのない実際の戦闘に近づけるため、命中率というパラメータがもうけられている。これは天候、乗組員の熟練度、艦船の能力などによって変化し、攻撃の命中率を左右する。夜間の戦闘では視野が悪い、移動スピード、

攻撃射程距離が落ちるなどの制限がつく。

攻撃方法には、艦船攻撃、航空機砲撃、魚雷、爆雷、爆弾、ロケット弾などがあり、敵の種類によって使い分けられることになる。特に艦隊戦で射程距離が短いとはいえ、魚雷が有効な手段だ。



やった!! ついに敵の艦船を撃沈したぞ!!

3 敵基地戦

敵基地に到着したら、基地攻略作戦に入る。基地攻撃には艦隊機による空撃、艦隊による砲撃、兵員の上陸の3つのステップがある。最初に空撃、基地に近づいたら砲撃、そして基地が弱体化したら、兵員の上陸を開始する……。セオリー通りの攻撃であるとはいえ、敵の基地がかんたんに陥落するとは限らない。残存勢力を確認し、戦うのがポイントだ。



基地に上陸するためにはまず、艦隊による砲撃で敵基地にダメージを与えるのだ

4 政治も大切



基地住民の友好度が下がるとゲリラ活動が活発になる。上の写真がよい例だ

基地を陥落させたらその基地は自軍のものになる。突然攻撃された基地の住民たちの友好度は、当然低いはず。友好度が低いとゲリラなどの攻撃によってせっかく自軍のものとした基地の弱体化にもつながるのだ。戦略拠点の住民とは友好度を高めておくことが必要。また、戦闘で傷ついた自軍の兵士を慰労し、疲労度を回復したり、補給なども大切なのだ。

5 母港への帰港



母港への帰港。艦隊の戦果によって、国民は一喜一憂するのだ

作戦会議で決定した目標地点をクリアしたならば、母港への帰還だ。多くの国民が艦隊の成果を待ちわびているぞ。目的を達成したか、否かによって国民士気は大きく変わってくる。大成果をあげた艦隊が帰ったとき、国民は帰港を歓迎し、国民士気も大いに上がる。国民士気を下げないためにも目的を果たすまでは母港への帰港はしないほうがいいのだ。

6 艦隊修理



艦隊は度重なる戦いで傷んでいる。修理して新たな気持ちで戦いにでるのだ!!

母港に帰りついた時には、長い航海と激しい戦闘で兵士は疲れはて、艦隊はボロボロになっているはず。兵士は慰労に出し、思いっきりハネを伸ばさせてやろう。

傷ついた艦船は修理し、新兵器が開発されているときには、それを組みこむための改造をするのだ。また、すぐに新しい戦いに旅立たなくてはいけないのだ。将兵に安息のときはない。

FAN ATTACK

軍の司令官からついに権力の座へ!!

LEMPEREUR

ランペルール

ランペルール攻略の第2回は、軍人から権力者になったナポレオンの行動のレポートと、新しく使えるようになる政府コマンドについて考えてみたぞ!

光荣

☎045-561-6861

発売中

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価格	11,800円

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

※CD-ROMは、ディスク版に200円、ROM版は200円です

最高司令官ナポレオンはさらに上をめざす!

フランスの生んだ英雄、ナポレオンの半生を題材にした歴史シミュレーションゲーム攻略の第2回。

今回はフランス軍最高司令官の地位にあるシナリオ2「権力への意志」から、国政を掌握し第一執政となってからのシナリオ3「革命の終結」をクリアするまでを攻略レポートする。

このゲームはナポレオンが出世するに当たってその権限が変化していくという特徴がある。

シナリオ1をクリアし、イタリア方面の司令官からフランス

軍全軍の最高司令官になると、それまで自由にできなかった都市間の移動ができるようになる。これによって、兵員を後方の都市から補充したり、有能な軍人を戦線以外の都市からつれてくる事が可能になる。

また最高司令官から第一執政への出世のときには敵対する国の都市への遠征(戦争)と自分のいる都市への内政のみおこなうだけだったプレイヤーに国政レベルの権限が与えられる。他国と同盟を締結したりする外交や、物資や食料を輸出入する貿易、

司令官コマンド



現在いる都市の司令官となり、軍や都市への命令を毎月1回おこなうことができる

制海権を得るために重要な艦船の建造などの政府コマンドが3か月に1回使えるようになる。

これにより、それまでナポレオンであるプレイヤーを無視して変化していた国際情勢を、プレイヤーの意志によって操作することが可能になる。

国際関係が運命を決めるのだ。

政府コマンド



3か月に1回、自国フランスとヨーロッパ全土を見回して国政をおこなう

戦闘画面



敵の都市を遠征してあげ、領土を拡大

1798年のヨーロッパ



シナリオ2からスタートしたときは、やはりオーストリアが最初の交戦国になるだろう



常勝將軍とよばれ、フランス軍最高司令官となったナポレオンは、さらに出世の道を開けるのによって、権力の座へと近づいていくのである

移動のついでに人材を引きぬけ!!

シナリオ2は、フランス軍最高司令官となったナポレオンを、最前線に移動することから始まる。

ナポレオンはシナリオ1をクリアしたときは28都市パリに、シナリオ2からスタートしたときには27都市サンマロにいる。

シナリオ1の場合、ナポレオンのいる都市が敵対する都市と接しているときには、ナポレオンはその都市を離れることができなかった。

しかし、最高司令官になると都市間の移動は、どんなときでも自由になる。

これを利用して、ここで人材を集めることを考えたい。

フランスの西海岸やパリには、

有能な軍人がたくさん存在している。

歩兵能力Aのスルト、指揮能力と歩兵能力がAのダヴー、また騎兵能力Aで、ミュラと並べて騎兵の突撃に活躍させたいベシェールなどがそうだ。

またAレベルの能力はなくても、Bレベルの能力が多く、将来が期待できるベルナドットなどは、経験を積ませるとレベルが上がることを考えあわせ、早めに手元にほしい軍人である。

人材の確保と同時に、あまり能力の低い軍人が指揮している砲兵や騎兵の軍団を解体し、大砲や軍馬などの戦力をプレイヤーが動かせるナポレオンの指揮する軍隊の、有能な軍人の軍

優秀な人材を確保



①イタリアへ移動の途中、ベシェールという、騎兵能力が優秀な軍人を見つけた。団に再編成するのも、戦力を手早く集めるのには有効な手段である。

シナリオ2の戦略としては、やはりまずイタリア半島の最後の38都市ナポリをおとしイタリアを平定。続いて34都市ヴェネツィアに侵攻し、オーストリアと対決するというのが流れとし



②次へ移動するときには、彼も連れていく。ナポレオンの直属はさらに強化されたので考えられる。

海のむこうにあるイギリスは、北海の制海権をにぎるまでは手出しができない。

また都市のつながりから3都市を連続的に攻めおとすための大戦力を集中したいスペインに遠征をするのは、今は得策ではないだろう。

研究 橋は戦いの要所である

マップには川が流れ、そこに橋がかかっているものが多い。この橋は歩兵によって爆破することも、架橋することも可能なので大部隊を渡可させる場合は、建設能力の高い歩兵部隊をつれていき、橋の数を増やすことを考えよう。また、敵が橋の上に乗っているとき、その橋に向けて大砲を打ちこんだり歩兵の工作によって爆破をしかけると、橋が落ちて1部隊を全滅させることもできる。これを応用すれば冬季の凍結した川や海の上にいる部隊にも同じような戦法が使えるので、覚えておくといいだろう。



研究 経験をつめば軍人がレベルアップ

軍人がなにかの行動をすると、経験値を得ることができる。この経験値は、一定数たまると、軍人の持つ8つのパラメータのうちどれかを1つ押し上げる。つまり、軍人を数多くつかってやれば、それだけ軍人を成長させる

ことができるのだ。このとき、レベルCやDばかりの者を成長させるのは、時間がかかる上に効果がうすい。やはりレベルBの多い者やレベルAを持った軍人をさらに育てるようにながめるのが得策だろう。



①スタートしたばかりでも十分優秀だが

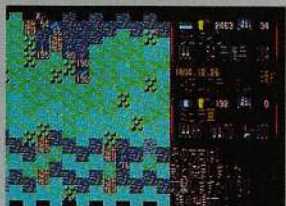


②経験をつまめると能力がさらに上がる

研究 大砲の射界の変化を考える

砲兵隊は、敵と直接戦闘しないため、長持ちさせることができる部隊だ。しかし、この砲兵には天候や障害物によって、その射界(砲弾のどく範囲)が大きく変化するという弱点がある。敵の周囲に森や丘がある場合、む

やみに敵に接近していくよりも近くの高い山に移動し、砲撃ポイントをさがすとよい。天候によってもその射界は変化し、特に雪のときには移動力の低下もあって、ほとんど戦力にならない。冬の遠征は極力さけるべきである。



①冬はすべての面で遠征には不向きだ



②障害物がなく雨や雪のないときの射界



③天候がよいときの射界(2軍団)



④障害物と同じ高さでは砲弾はとどかない



⑤雪が降ると極端に射界はせまくなる



⑥遠退して高さをあげると砲撃が可能に

ナポリを平定しオーストリアに無血侵攻

ナポレオン率いるフランス軍の精鋭部隊は、イタリア半島の南端、38都市ナポリ攻略のため37都市、古都ローマに集結した。

ナポリはイタリア半島の先端で、陸路ではローマからしか攻めこめない位置にある。

海軍力が弱体化フランス軍としては、艦船が建造でき、制海権を握るのに必要な軍港のある

ナポリ



港があるため、たとえ周辺の都市をおさえなくても、海からの援軍があらわれる



フランス軍がミラノへ遠征をかけた

この都市は、ぜひともほしい。

このゲームでは、敵と味方の戦力比がいちじるしい場合、敵が戦わずに撤退することがある。

今回もそれをねらい、一度に遠征に参加できる軍団数の限度である10軍団、モローの率いる砲兵部隊以外はすべて限度いっぱい200の兵力という、敵の約5倍でナポリに遠征した。

予想に反してナポリはフランス軍と戦闘に入った。戦力的にはまず負けないので、損害をいかに抑えるかが問題になる。

東にある山地から、都市を砲撃できたので、砲兵部隊の遠距離からの砲撃で敵の戦力を減少させる戦術をとることになった。



敵は戦わずに退却。無血で侵攻に成功した

2軍団総兵数で400に満たないナポリ軍は簡単に崩れた。

イギリスから歩兵1軍団が敵の援軍として都市の北側に上陸したが、味方の誤射をさせて山地がわを大回りしたダグーの歩兵部隊と、都市に突撃する準備のため北側にまわりこんでいたミュラの騎兵軍団によって牽制され、そのすきに混乱した敵軍にベシェルの騎馬軍団が突撃し、遠征はフランス軍の圧倒的勝利に終わった。

そのころ、ナポレオン以外の司令官の都市でもあいついで遠

征が行われ、32都市ミラノが34都市ヴェネツィアを攻め落とし、22都市ウィーンも陥落して、2つのオーストリアの都市を占領。自国の都市は12となり、幸運にもシナリオクリアが達成された。

ウィーン



ウィーンも直接戦わずに入手



フランスの都市が12をこえた。これでシナリオ2をクリアできた。そして……

そして政変はおこったのだ!!

シナリオ2をクリアすると、「パリの民衆が閣下のお帰りを待ち望んでおります」というメッセージがナポレオンにとどく。

史実では1799年2月におこった、「ブリュメール18日のクーデター」が待っているのだ

バラスを総裁とする政府を打ち破るためには議会の支持が必要で、ゲームでは元老院と五百人会議の2つを演説によって説

得しなければならない。

議会を説得するのはナポレオンよりも、政治家(政治能力Aの軍人)の仕事である。

政治の専門家タレイランと、警察長官のフーシェがナポレオンの代弁者になってくれる。

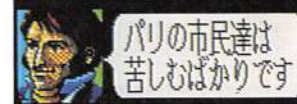
議会でだれに演説させるかを聞かれたら、この2人のうちどちらかを選べば議会は説得され、内乱の危機はさけられるだろう。



外交官として有能で、ナポレオンの政敵にもなった男。政治能力はAレベルだ



ナポレオン時代の内政をささえた1人。タレイランとならんで政治能力はAレベル



同志たちがナポレオンにつきつぎと進言



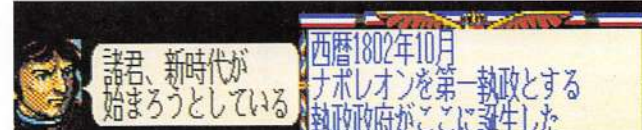
まずは議会の支持をえなければならない。ここは軍人より政治家にまかせよう



元老院に続いて五百人会議を説得。タレイランの演説は迫力がある



元老院に続いて五百人会議を説得。タレイランの演説は迫力がある



西暦1802年10月 ナポレオンを第一執政とする執政政府がここに誕生した

そしてナポレオンは第一執政に就任して国政をにぎり、ここからシナリオ3がはじまる

ついに国政を手にしたぞ!!

クーデターが終わり、国の政治をおこなう第一執政に就任するとシナリオ3がスタートする。

ここからは都市の司令官としての毎月1回の司令官コマンドのほかに、3か月に1回、国としての行動を決める12の「政府コマンド」が追加される。

外交や貿易などに関する命令を1回につき2つ出す「国命令」と、自国の各都市に1つずつ命令を出す「都市に対するコマンド」の2種類がある。

ゲームのBGM やウェイト切り換えのための設定コマンド以外の11のコマンドは、ゲーム上重要な意味を持っている。

下の8つのコマンドは、主と

して国内に対する命令で、特によく使われるのは移動と情報だ。

移動は司令官コマンドにも同名のコマンドがあり、軍人や金、食料を隣接する都市へ移動することができる。これによって前線の都市へ後方の都市から戦力、金品を補給することができ、戦略的に大きな意味がある。

また情報は、司令官コマンドでは1回の命令数を消化してしまうが、政府コマンドでは命令数に数えられないので、自国、諸外国の状況を自由に確認できる。これをうまく使って、自国に有利な戦略を考えよう。

また命令は毎年1月の直接税(金)を納める税率の高い国税納



①政府コマンドは3月に1度、表示がこのような国全体の情報をみせるように切り替わる

入都市の指定と、物資(5月・11月)と食料(11月)を国庫に納入する補給都市の指定をするコマ

ンドだ。
国の財政を考えて指定、解除をおこなうこと。

軍備



①大砲製造費の投入と補償の登用ができる

配備



①できた大砲を各都市へ移動し、配備する

命令



①各都市の税の負担を設定する

移動



①軍人、金品を都市や国庫へと移動する

人事



①司令官や軍人の人事や予備役を決める

休養



①政府コマンドの終了を決定する

情報



①都市や軍人の状態も自由にしらべられる

流通



①国庫から各都市に均等に輸送する

研究

市民生活を考える

このゲームでは季節に応じて、ストや内乱のような事件と、コレラ、ペストなどの疫病が発生することがある。

事件や疫病が発生すると都市の生産力は激減し、軍に所属する兵士

の数も減少する。これらのうち事件は都市の物資や食料の充足度が低いと発生しやすく、また、疫病は衛生度をしめす病院数によって発生率が変わる。物資や食料の充足度は分配によって、また病院数は医療への投資によって数値を上げることができるのだ。

とくに前線に位置する都市では、これらが命とりになり、敵に攻めこまれたときに対処できないおそれがあるので、都市の状況をよく見て、都市の市民たちへも金を回すべきである。



①都市への投資は司令官コマンドでできる



①別名黒死病、もっとも恐れられた疫病



①疫病は軍人にも被害が及ぶのだ



①ストになると生産力が一気に低下する



①生産力とともに、兵士まで減少する

外交を制する者は戦いを制す!!

国政のなかで、特に重要なものに外交がある。

シナリオ2までは、プレイヤーの思惑に関係なく、不戦同盟や友好条約が結ばれていた。

このため苦労して軍備を整え、いざ遠征というときに政府が同盟を結び、軍備をじっと保持し続けたり、あわててほかの方面に移動させたりと、はがゆい思いをさせられるのだが、これからは、プレイヤーの判断で外交関係を調整できる。

外交は当面の敵となる国以外の国と、できるだけ交戦しない関係を維持することを考えるようにする。

これによって戦線をしぼり、兵力の拡散をふせぐことができるため、外交戦略は極めて重要なのである。

外交のコマンドには、同盟締結、友好条約、宣戦布告、貿易停止、捕虜交換の5つがあり、その成否は常に交渉の相手である諸外国の、フランスに対する感情いかんによっている。反仏

感情が高い国とは条約、同盟の締結が成立しにくくなり最終的には宣戦布告をされるだろう。

国家間の状態には同盟、友好、中立、戦闘状態の4つがある。

同盟は不戦同盟が成立している状態で、通常は同盟後3年間、交戦中の国と一時停戦したときは1年間はその国とは交戦しないことになる。

同盟の期限が切れたときと、友好条約を結んだ場合友好関係になり、その国の反仏感情が一定以下の間は無期限に続く。

貿易中止を相手国に通告すると、その国は同盟、友好の状態から中立になる。

そして宣戦布告は、その国と交戦状態になることを示し、遠征が可能になる。

友好国には宣戦布告ができるが、友好を裏切る宣戦布告は兵の士気や軍人の忠誠度を下げる。

捕虜交換は、敵国の捕虜になっている軍人を自国の捕虜、または、1人あたり1000の金と交換することができる。

戦略的外交の手順



現在はイギリス、プロイセン、ロシアと交戦中



後方を守るため、スペインと同盟したい



政治能力の高い物を使者にたてて交渉



交渉の結果無事に同盟に成功した



反仏感情も低下。安心して敵と戦える

貿易は強力な戦略手段なのだ!

貿易は物資や食糧を外国と輸出入するためのコマンドである。

このコマンドは食糧や物資が不足したり、余ったりしているときに商売として輸出入をおこなうことができる。

輸出によって得た金を軍備に回したり、輸入した食糧や物資を国内に流通させ、国力の安定、増大をはかるわけである。

また、貿易には商売以上に重要な意味がある。

フランスは農業生産力が豊か



反仏感情を見ると、プロイセンの数値がジリジリと上がっていることに気付いた

な国なので食糧の輸出が貿易の中心となるのだが、これによって外交関係を維持することができるのだ。

貿易が成功すれば、その国の反仏感情は下がる。

したがってある同盟国の反仏感情がじりじりと上昇し、同盟の期限が切れると同時に宣戦布告されそうな場合、その国に食糧を安く輸出する。

するとその国の反仏感情が下がり、同盟の期限が切れても、



このまま交戦状態になってもこまるので、フランスの経済的武器である食糧を輸出

それを更新することもできる。その間に当面の敵と戦い、そ



値段の交渉は、この場合安くてもいい

の影で、つぎの敵に対する遠征の準備をすることができるのだ。



貿易終了。反仏感情の低下がわかる

研究 制海権をとる準備

政府コマンドに、船舶というのがあり、軍港を持つ都市に艦船を建造したり、それを移動あるいは廃棄するためのものである。

このゲームには地中海、大西洋、北海、バルト海の4つの海域があって、それぞれを安全に航行して、他の都市へ遠征したり、金品を移動したい場合には制海権が必要。制海権は、その海域にある軍港を持ち、配備した艦船数が、他の国

を上回れば得られる。余裕があったら艦船を建造しよう。



今艦船を作っておけば、あとあと有利だ

対プロイセンからスペイン転戦、ついに皇帝に!!

ナポレオンは第一執政として政権をにぎった。

いままで総裁政府の、身勝手な外交政策や、あてにならない陳情処理によって振り回されていたのが、こんどは自分が陳情を処理し、諸外国との交渉も直接できるようになったのだ。

これによって、遠征の計画はすいぶんやりやすくなった。

外交使節はナポレオンのいる都市の軍人でなければならないので、外交関係の仕事させるために、軍事的には無能なタレイランをつれて回らなければならないのが多少面倒だ。

遠征のほうは、クルクルとネコの目のように態度を変えるオーストリアを相手にしている。外交を駆使してオスマントルコ、ロシアとは同盟を結んだので、反仏感情の変化に注意しながらときどき食料を安く輸出し同盟関係を維持している。

同盟を結ぶコツは、一度その国の都市に大戦力で遠征し、占領する。すると相手国の反仏感情が下がるので、すかさず外交の交渉をするのだ。

したがって、遠征をしかける

ならば政府コマンドのある月のまえがいいということになる。

ミュンヘンやパリに力を注いでいるうちに26都市ルールをプロイセンに占領されてしまった。この失策をきっかけに戦況は悪化し、プロイセン、オーストリア、フランス、そしてデンマークの4か国がにらみあう状況になってしまった。

23都市ブラハや9都市アムステルダムをめぐって、少しでも有利な状態に都市のつながりを持ちたい4国はこぜりあいを繰り返した。

そうしているうちに、スペインに宣戦布告されてしまった。

とにかく力押しでブラハを攻略し、オーストリア、プロイセンと同盟を結んだナポレオンは、戦場をスペイン戦線に移した。

予想よりも軍備のととのっていないスペインの3都市を陥落させたとき、パリからメッセージが来た。都市を18占領、シナリオ3をクリアしたのだ。

急いでパリに帰ったナポレオンを民衆が熱狂して出むかえた。

そしてナポレオンは、ついに皇帝の座についたのだ。



北ヨーロッパは4つともえの状況。スペインとは友好関係だが、反仏感情が高まりつつある

アムステルダム



湿地が多く、砲兵の移動に苦労するだろう

プラハ



森林が多く、砲兵の配置に注意がいる

バルセロナ



地中海に近い軍港があるのでおそえたい

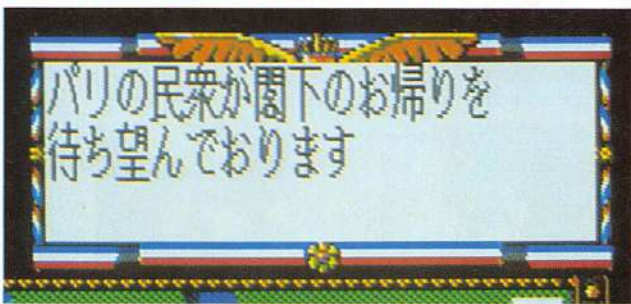
マドリード



険しい山地があり、移動に時間がかかる



スペイン攻略はここまででは楽勝できた。しかし人民が蜂起することがあり油断ならない



パリの民衆がナポレオンを呼んでいる。時代は英雄を、さらに上へと押し上げるのだ

ついに皇帝に!!



ついに、権力の頂点に立った。民衆によって選ばれた皇帝、ランペールの誕生だ!

ここがふんばりどころの中盤戦だ!



Xak II

Rising of The Redmoon



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

Xak IIのアタックももう3回目だ。そろそろ真の敵の姿も見えはじめ、物語も中盤戦に突入したところだ。ラトクをビシバシ鍛えて、レベルをガンガンあげていこうぜ! 今回はカウリヤンの城の攻略だ!

媒体	☐×5
対応機種	MSX2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

*ターボRの高速モード対応

再び旅に出たラトク……

バドゥーとの戦いから3年……行方不明になっている父を捜すためにふたたび旅に出たラトクは、ボローズの森で迷っている途中、シャナという不思議な女の子にであい、彼女の案内でなんとかバヌワの町にたどり着いた。町の神父に森のモンスター退治を頼まれたラトクは森の先にある洞窟で妖魔四天王の1人、東天王ボグレイウスを倒す。帰り際にシャナそっくりのミューンという眠ったままの女の子

を見つけ、町に連れ帰った彼に、今度は町長からの依頼がはいる。町の西の結晶の谷にある鉱山に巣食うモンスターどもをどうに



☉Xak IIはじめてのボス、東天王ボグレイウス。なかなか手こわい

かやっつけてほしいというものだ。鉱山のモンスターはボローズの森のやつらとは比較にならないほど強力だったが、モンスターとの戦いのなかで成長したラトクは西天王エプ・フィールを倒すことができた。

だが、ここまでの戦いはまだ序章にすぎなかった。以前から教会を訪れるたびに気になる存在だった修道女はフェル・パーウと名乗り、ラトクをいままで真の勇者かどうかためしていた

とうちあげた。そして、町を離れられない自分のかわりに、カウリヤンの城に行ってもらいたいとのむのだった。



☉西天王エプ・フィール。さんざんえらそうなことをいうわりには弱かったような

重要人物のおさらいもしてみよう

ゲームも中盤にきていろんな人がラトクに関わってきた。その人物をここでちょっと整理してみよう。だれがなにをしているのかを把握しておかないとゲームについていけなくなるぞ。Xak IIのおもしろさはここにあるといってもいいすぎではない。



☉町の教会の修道女だがなにかほかにも秘密がありそうな感じがした

☉武器屋のおやじ。昔ラトクのお父トルクといっしょに戦ったことがあるという

☉ボローズの森で出会った吟遊詩人。たんなるスケへ野郎とは思えないのだが……

☉バヌワの町の医者。巫堂に聞いている腕らしいが、いっつもよっぽどはなっている

☉前作で活躍した主人公とあなし戦神デュエルの血をひく冒険家だ

☉ボローズの森の民。彼女とそっくりなミューンとはどんな関係があるのだろうか

☉もとは船長だったが恋人を救えなかったシヨックでいまは飲んだくれる日々

さあ、カウリヤンの城へゴー!!

教会を出るとき、酒場にいるミリアの持っている星のカギをうけてから、町の南にある

水の柱の中を通して



噴水から水柱が空へとのびていく……

噴水に向かうようにしよう。噴水のそばには老人が立っていて、カウリヤンの城までの秘密のルートに導いてくれるぞ。

噴水から伸びる水柱のなかを通ると、あっというまにカウリヤンの城にたどりつく。

カウリヤンの城は複雑なので、マップをよく見て迷わないようにしよう。迷ってポーズとするとモン



一気にカウリヤンの城へ飛んでいくのだ

カウリヤンの城へ!!



星のカギは城のなかで必要なアイテムだ

ターにばりばりと攻撃されてやられちゃうぞ。

それから、鍵のかかっているドアを開けるときは鍵の種類を



誤ったカギを使うとこうなってしまう

トラップだ!!

間違えないようにしよう。間違えるとトラップにひっかかって体力が減ってしまうのだ。何度も失敗すると死んじゃうぞ。



このドアの先にはエア・エレメンタルが……

不気味なドア

強い!! モンスター軍団

カウリヤンの城を守るモンスターたちはもうムチャクチャに強い! 敵がこんなに強くていいんだらうか? なにせ1回の攻撃で受けるダメージがただものではない。敵の攻撃に注意しながら進もう。

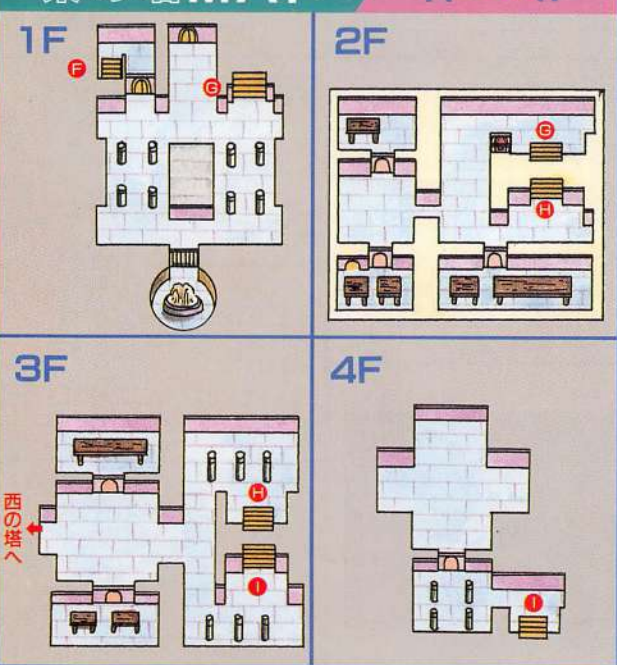


ポケつとするとやられちゃうぞ

オーク	フleaナイト
やりを投げてくる	花から弾を吐いてくる
長いやりを武器としている	
ポケつとしてるとやられちゃうぞ	
ラナブ	

まずは東の塔でエア・エレメンタルと戦闘だっ!

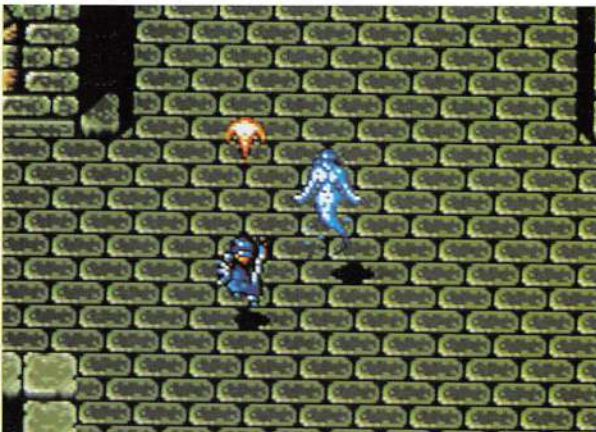
東の塔MAP 1F~4F



カウリヤンの城は東と西の塔にわかれていて、最初は東の塔を登っていくことになる。そして東の塔の4階には、中ボスであるエア・エレメンタルにであう。彼女はこの城の主である南天王、ヴァールのしもべ。4つに分裂して攻撃してくるが、合体したところをねらいうちだ。



妖魔に魂を売った妖精。ヴァールの誕生にも手を貸した



合体したところをフォースショットでねらうのがコツだ

※階段Fは18ページの「東の塔MAP・B1F~B3F」のB1Fに通じます。

塔の西と東を行ったり来たり



ヒヤッとするぜっ!!

エア・エレメンタルを倒したら、塔の3階にもどって、となりの西の塔に行ってみよう。西の塔と東の塔の間はとび石のようにジャンプしながら渡っていくのだが、これがけっこうヒヤッとするのだ。2重スクロールする背景のおかげで異様に高いところにいるという感じがして

Ⓞ高所恐怖症になりそうな西の塔と東の塔のあいだ

Ⓞこれがないと水のなかで大ダメージをうけてしまう



変な服みつっけ!!

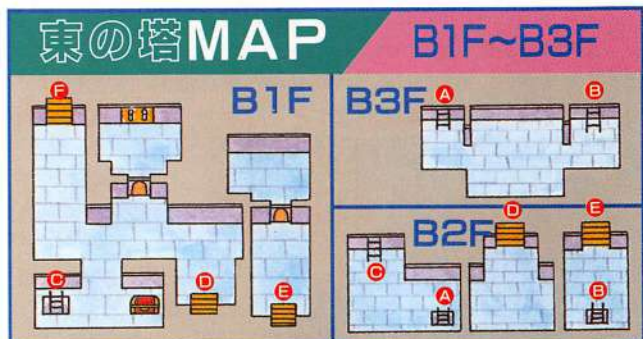
しまう。

そして地下1階で不思議な服をみつけたら、また東の塔にも

カニさんだ



Ⓞ巨大なカニが通路をふさいでいる。おいおい



どる。東の塔の地下でこの変な服が必要になるのだ。そして、エア・エレメンタルからもらったアイテムで2階の小さな穴のなかにあるアイテムをひろってこよう。

そして地下に行ってみると、不死身のカニがシャコシャコと動いているのでうまくよけて、

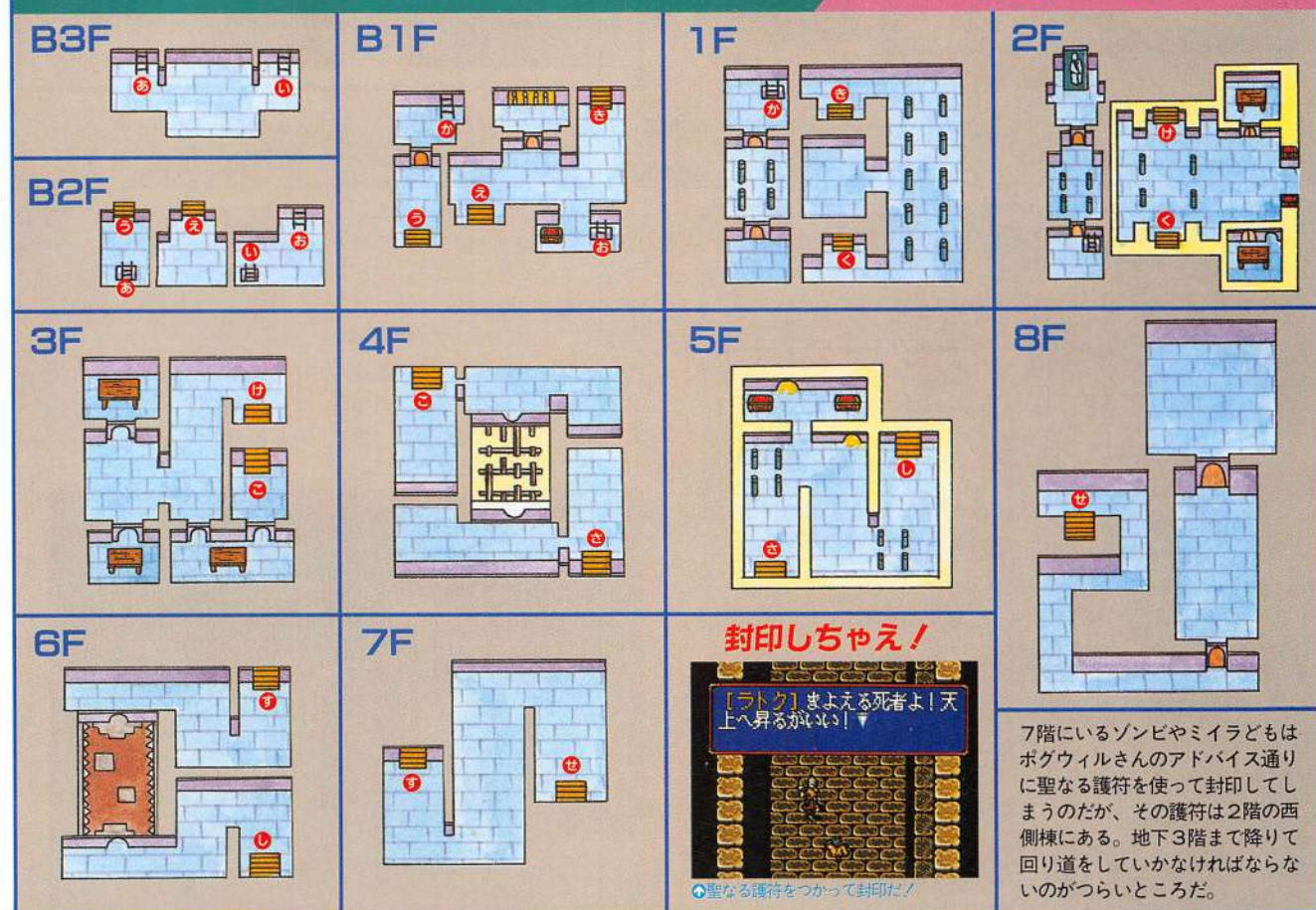
地下3階の反対側から階段を昇り、地下1階にいるボグウィルさんとアイテムを交換だ。



ボグウィルさん

Ⓞこのひとにフルーグリンをあげよう。なにがいいところあるかも

西の塔MAP



南天王・ヴァールと勝負! だがその前に……

ちょっと待ったあ



①ラトクの前に立ちふさがるボスたち



②と、どこからか聞いたことのある声がある

こちらもちょうと待った



③レイの復活だあ!

7階にいるゾンビやミイラを聖なる護符の力で封印したら、迷わず最上階へゴー! いよいよボスの登場だ。と、前に進もうとするときなりどこからか聞き覚えのある声。そして目の前に今まで倒してきたはずのボスの亡霊がラトクの行く手に立ちふさがるのだ。

と、そこにバヌワの町の酒場で飲んだくれていたはずのレイがちょっとまったとばかりに飛び出してくる。しかも仲間を大勢ひきつけて……。どうやら自分をとりもどして本来のレイにもどったようだ。

レイの復活



④仲間も戦いに来たのだ

おれたちにまかせて!!



南天王・ヴァール

⑤えらいような態度をとる南天王・ヴァール。この自信はどこから?

さて、レイとその仲間が亡霊の相手をしているあいだに次のドアを開ければ、いよいよ南天王、ヴァールとの戦いだ。



⑥こどももまたコスベルの名前が出てきた

ヴァールはフツツと笑って呪文をとなえると、あたりの景色が一変した。なんと空の上で戦うのだ。こわいよー!



⑦瞬間にして戦いの舞台は空中へ。やつ弱点は口だ!

空中戦(?)だあつ!!

ヴァールの意外な過去! そして次の冒険は……

⑧ひざをついてくずれおちているヴァール



⑨実はレイのライバル、ボーティスだった



レイのライバル

熱き友情?



⑩レイのやさしいひとこと



⑪テレポート・マジックで一気(バヌワへ)

町に戻ろう

町にもどると、大変なことになる。黒いマントの男が、教会をおそってシャナをさらっていったのだ。神の導きにしたがってつぎなる冒険はデスマウンテン……。いやな予感がある。ゲームもいよいよ佳境だ。

⑫すきをつかれてシャナをさらわれてしまった



シャナがさらわれた!



⑬船に乗ってデスマウンテンのりこぼせ

デスマウンテンへ……

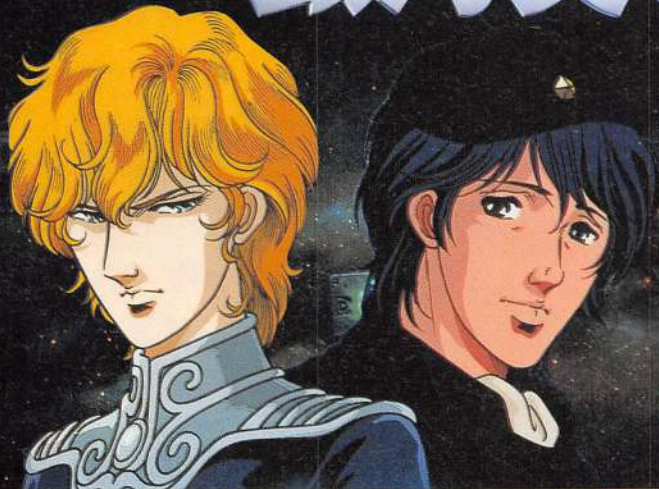
ヴァールはいつたの?

ヴァールをしとめると、あたりはもとにもどった。彼はべつに聞かれたわけでもないのに自分の過去について話しはじめる。レイのライバルだった彼は、レイに負けたくないという思いから風の剣をうけとったが剣の魔力に負けてしまった。そして彼の肉体を元素としてヴァールが生まれた。その誕生の儀式は北天王がおこなったものなのだ。彼はレイに風の剣を渡すようにたのむと力尽きた。レイは彼をとむらってやるため城に残り、ラトクは町にもどる。

FAN ATTACK

シナリオ1を両軍から徹底攻略

SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説II



人気SLGの第2弾、ついに登場！ マウスにもターボRにも対応して興奮度120%アップ!! シナリオ1の戦略を中心に銀河を縦横無尽にかけめぐるのだ。

ボーステック
☎03-3708-4711
発売中

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

※ターボRの高速モード対応

銀河の英雄となるために

銀河の覇者となるためにこれだけは知っておきたい4つの常識

1 能力にあった行動をとれ

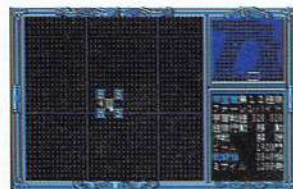
指揮官たちはそれぞれ能力値が違ふ。1人がすべての能力を兼ね備えているわけではなく、惑星の占領にむいている指揮官や戦闘にすぐれている指揮官など、それぞれ突出した能力があるのだ。その能力をいかし、惑星占領には誰、ビーム攻撃には誰、と適材適所に指揮官を使うことが勝敗の鍵を握る。右上の



能力値はゲーム中、大きな意味を持つ写真は同盟軍のヤン・ウェンリーのものだが、彼は例外ともいえるすば抜けた能力の持ち主だ。

2 艦隊を組み替えろ!

指揮官の艦船構成を見ればわかる通り、指揮官の艦隊構成は決まっている。たとえば、ミッターマイヤーの艦隊は速度の速い艦を中心に構成されていて、原作で「疾風ウォルフ」と呼ばれているように、スピード感あふれる艦隊になっている。しかし、スピードを必要としない作戦では、攻撃力に劣る駆逐艦を



艦隊の組替えは状況によって行う艦隊からはずし攻撃力の強い艦を増援で出して艦隊に組みこみ、攻撃力を上げたほうがいい。

3 偵察はマメにしろ!

めんどくさくて、ついおろそかにしてしまいがちなのが偵察。しかし、偵察は重要なコマンドなのだ。偵察をすることによって、敵の艦隊の動静をすばやくキャッチし、それに見あった行動ができるというのは大きな利点。偵察をおこたり、自分の艦隊のまえに敵の主力艦隊が突然現れたとき、キミの艦隊は絶滅、



偵察は敵の先制攻撃を防ぐためにも必要または、それに近い打撃を受けるに違いない。偵察はまめにしておくべきだ。

4 星を占領し、前線基地に……

目的とした惑星を占領する場合、いきなりその惑星に攻めこむのは無謀というものだ。まず目標惑星にいちばん近い惑星を攻略し、その惑星を前線基地にして、目標惑星を攻撃したほうがいい。目標惑星の攻防戦でダメージを受けた場合、すぐにその惑星で補充や補給を受け、新たな戦力で、攻撃にかかること



前線基地を持っていると戦いは楽になるができるからだ。戦いではまず、艦隊の安全を考え、壊滅のダメージは避けるのだ。


28人の指揮官の能力を確認しておこう

このゲームでは、帝国軍14人、同盟軍14人の計28人の指揮官が登場する。彼らの能力しだいで

戦局は大きく変化する。出撃できる指揮官は5人までなので、この5人の選抜には十分に気を

使いたい。出撃するまえに「提督情報表示」画面で各指揮官の駐留している惑星を確認し、下

の表を使って、各パラメータをくらべればカンベキの人選ができるだろう。

1 アッテンボロー  士気値.....98 統率力.....104 状況判断.....90 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...100/91 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...96/90 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...100/102 艦隊構成.....BCCBBB	8 アップルトン  士気値.....85 統率力.....79 状況判断.....60 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...98/96 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...88/78 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...106/85 艦隊構成.....BAACBB	1 ラインハルト  士気値.....120 統率力.....140 状況判断.....100 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...120/102 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...110/110 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...100/100 艦隊構成.....BCCBBL	8 ルッツ  士気値.....97 統率力.....77 状況判断.....84 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...89/110 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...78/88 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...96/100 艦隊構成.....BBBCCS
2 バエッタ  士気値.....89 統率力.....86 状況判断.....55 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...97/105 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...108/78 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...85/90 艦隊構成.....BCCBBS	9 アル・サレム  士気値.....83 統率力.....79 状況判断.....62 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...95/79 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...103/98 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...85/92 艦隊構成.....HHHCCD	2 キルヒアス  士気値.....110 統率力.....102 状況判断.....108 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...110/98 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...98/112 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...92/88 艦隊構成.....BCCBBS	9 ワーレン  士気値.....90 統率力.....82 状況判断.....72 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...76/95 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...118/88 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...89/80 艦隊構成.....BCCBB
3 ルフェーブル  士気値.....88 統率力.....82 状況判断.....52 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...102/89 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...88/94 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...78/86 艦隊構成.....BBLLD	10 フィッシャー  士気値.....102 統率力.....98 状況判断.....90 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...98/98 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...108/98 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...94/86 艦隊構成.....HHHCCC	3 ミッターマイヤー  士気値.....107 統率力.....128 状況判断.....100 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...96/105 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...102/96 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...89/98 艦隊構成.....HDDHHH	10 フォーゲル  士気値.....89 統率力.....84 状況判断.....62 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...92/104 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...78/92 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...80/94 艦隊構成.....BBBCC
4 バストーレ  士気値.....86 統率力.....97 状況判断.....74 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...87/100 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...105/90 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...85/80 艦隊構成.....BBBCCS	11 ムライ  士気値.....98 統率力.....85 状況判断.....92 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...96/85 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...97/99 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...102/100 艦隊構成.....BBBLSC	4 ロイエンタール  士気値.....105 統率力.....92 状況判断.....120 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...88/94 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...116/99 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...97/101 艦隊構成.....BBBCCS	11 ケンブ  士気値.....89 統率力.....78 状況判断.....54 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...86/82 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...102/90 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...112/110 艦隊構成.....BAABB
5 ビュコック  士気値.....106 統率力.....110 状況判断.....90 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...110/108 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...112/102 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...96/90 艦隊構成.....BCCBBS	12 キャゼルヌ  士気値.....84 統率力.....86 状況判断.....89 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...80/83 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...86/90 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...96/92 艦隊構成.....BBBCCS	5 ビッテンフェルト  士気値.....103 統率力.....90 状況判断.....80 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...118/82 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...120/84 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...96/78 艦隊構成.....BBBCCB	12 ファレンハイト  士気値.....92 統率力.....87 状況判断.....82 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...116/78 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...87/92 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...99/98 艦隊構成.....BBBSSD
6 シェーンコップ  士気値.....96 統率力.....98 状況判断.....82 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...87/80 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...84/85 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...120/100 艦隊構成.....BBBAAS	13 ヤン  士気値.....126 統率力.....138 状況判断.....100 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...120/106 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...116/112 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...110/110 艦隊構成.....BCCDBB	6 ミュラー  士気値.....92 統率力.....96 状況判断.....90 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...99/106 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...108/112 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...77/110 艦隊構成.....BCCBBS	13 シュタインメッツ  士気値.....88 統率力.....82 状況判断.....75 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...98/94 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...86/78 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...92/102 艦隊構成.....BCCBBL
7 ホーウッド  士気値.....87 統率力.....88 状況判断.....48 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...98/96 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...99/98 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...86/88 艦隊構成.....BBBSDD	14 メルカッツ  士気値.....103 統率力.....98 状況判断.....100 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...108/102 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...98/98 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...85/91 艦隊構成.....BCCBBS	7 メックリンガー  士気値.....88 統率力.....95 状況判断.....91 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...86/93 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...88/90 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...109/98 艦隊構成.....BBBCCD	14 ケスラー  士気値.....106 統率力.....80 状況判断.....91 ビーム攻撃効率 / 防御率 ...82/86 ミサイル攻撃効率 / 防御率 ...100/85 戦闘機攻撃効率 / 防御率 ...87/96 艦隊構成.....HCCHHS



シナリオ①

同盟軍 「神々の黄昏が作戦」はこう守れ!

指揮をとることになったヤン提督だ。このシナリオ①では我が同盟軍はフェザーンカイゼルローンどちらかを守りきればよいことになっている。しかし、

攻撃は最大の防御といえる。果敢に攻めて、敵帝国軍を攪乱するのだ。フェザーン宙域で戦闘を展開し、イゼルローンを守る戦術をとることにした。



1 イゼルローンを防衛しろ

まず、帝国軍に対するおとりとして、私、ヤン率いる第13艦隊がイゼルローンから出撃する。敵帝国軍に戦域をこちら側に展開すると思わせるためだ。敵惑星アルテナ近辺まで侵攻し、敵艦隊を発見したらすぐに撤退するのだ。無駄な戦闘をする必要はない。帝国軍がフェザーンに到着するまでの時間稼ぎをするだけでいいのだから。



2 フェザーンの宙域を確保

一方でフェザーンの宙域を確保するため、キフォイザーから、1艦隊、ヴァンフリートから2艦隊をフェザーンにむけて出撃させよう。キフォイザーからの艦隊をフェザーンで待機させヴァンフリートからの艦隊と合流するのだ。敵はまずカストロブを占領しようとするに違いない。その間に陣型を整えておこう。



3 カストロブを占領

敵帝国軍がカストロブに対し、占領行動を始めたら、ある程度、カストロブの惑星防御力が落ちたのを見はからって、フェザーンに待機していた3艦隊で、一気にカストロブ占領行動中の帝国軍艦隊を攻撃だ。惑星の防御行動と我が軍の攻撃で敵艦隊はすぐに撃破できるだろう。敵を撃退したら、防御力が下がったカストロブを占領。



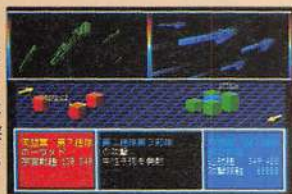
4 集中攻撃で敵を討て!

カストロブを占領し終わった頃、帝国軍からはオーデインからの、カストロブ占領軍に対する援軍が到着するだろう。カストロブを補給基地としてその援軍を1艦隊ずつ撃破していくのだ。補給船を集中攻撃し補給を断つのもいいし、旗艦を叩き、一気に壊滅するのもいい。もはや、この宙域において、帝国軍は敵ではない。



旗艦をつぶせ!

艦隊は旗艦の命令によって行動している。旗艦を潰すことは命令系統を崩すことにほかならない。旗艦を集中攻撃し、叩きつぶせば、敵軍をあっさり撃破できるのだ。



物量作戦で攻めろ

敵、味方も1艦隊同士で戦っていると戦闘が長引き、自軍にもかなりのダメージを受ける。1艦隊に対し、複数の艦隊で立ちむかえば、敵をすばやく撃破できるのだ。



補給はマメにしろ

戦闘機、ミサイルなどは艦船によって、搭載量が決まっている。いざというときのためにマメに補給をしておこう。弾切れによる攻撃不可能という状態を回避できるぞ。



距離にあった兵器を使い

艦船の持つ兵器にはそれぞれ、射程距離がある。いくら射程距離内にあっても遠くにいる敵にはダメージを与えられないのはあきらめ。距離に見合った兵器を使うのだ。





シナリオ①

帝国軍

「神々の黄昏作戦」はこう攻めろ!

FAN ATTACK 銀河英雄伝説II

リーゼンドルフ

レンテンブルク

カストロブ

フェザーン

キフォイザー

ヴァンフリート



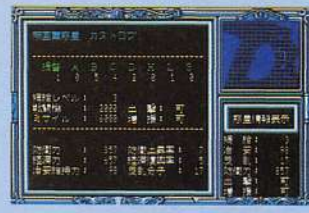
私、ラインハルトがいる限り、我が帝国軍はかならず勝利するのだ。今回の作戦では、第1目標をフェザーンに、第2目標をイゼルローンにおく。イゼルロ

ーンは、要塞惑星の名の通り、一筋縄では攻略できないからだ。私は2艦隊を率い、フェザーンを攻略後、そのままイゼルローン攻略にむかうことにする。



1 戦力を二分しろ!

まずは、オーディンから出撃する艦隊を2つに分けることにする。私が率いる2艦隊ともう1艦隊だ。2艦隊はフェザーン攻略に1艦隊はイゼルローン攻略に備えて、アルテナにむかう。アルテナにむかう艦隊はそのまま南進し、イゼルローン宙域に進攻させ、おとりとする。フェザーン進攻を同盟軍に察知されてはいけないからだ。



2 カストロブを占領

次にフェザーン攻略の足がかりとして、カストロブ侵攻をはかろう。レンテンブルグのワーレンをカストロブにむかわせ、占領行動をとるのだ。その際、敵惑星キフォイザーからの同盟軍に備え、アルテナに向かった艦隊をアルテナに待機させ、リーゼンドルフから1艦隊援軍を差しむけることも忘れてはいけない。



3 フェザーンを攻略

カストロブを占領したら、1艦隊を反乱に備え駐留させ、オーディンからの援軍と合流、フェザーン占領作戦に入る。補給艦を持つ艦隊をカストロブとの中心に置き、補給路を作る。これで、フェザーンの占領はかなり楽になるはずだ。占領の合間にフェザーン防御に現れた同盟軍艦隊もつぶしておこう。同盟軍の奪還を防ぐのだ。



4 イゼルローンへむかえ!

フェザーンを占領したら、それを足がかりにヴァンフリートを占領し、同盟軍のフェザーン奪還を完全に防ごう。指揮官のいる旗艦を潰すだけでいい。そして、いよいよ、イゼルローンへ向かう。アルテナからの艦隊とはさみ撃ちにするのだ。左の写真はその途中、艦隊をつぶしてしまったために、シナリオをクリアしてしまった例。



惑星 はこうやって 占領 しろ!

補給路を作れ

補給路は艦隊にとって生命線ともいえる重要なものだ。惑星を占領するにあたって、防衛攻撃を受けた艦隊に対し、艦船をまめに補充しておけば、占領に失敗することはないぞ。



揚陸艦を使え

戦闘において、さっぱり役にたたない揚陸艦だが、惑星占領に対しては、かなりの効果を上げる。占領は揚陸艦のいる艦隊で行え。いなければ、艦隊を組み替えておこう。



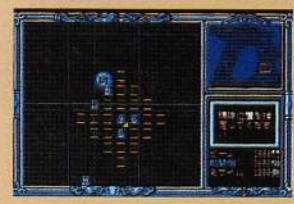
短期占領を心がけよ

占領は短期決戦で行うのが美しい。もたもたしていると、敵の艦隊が援軍として到着するかもしれない。複数艦隊で短期間で占領行動を終わらせるのだ。



隊型に気をつける

惑星戦略中、占領艦隊は移動ができない。しかし、いつ敵艦隊が襲ってくるかもしれないのだ。偵察で敵を発見したら、隊型を組み替え、敵の攻撃に備えておこう。



禁断の塔

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノグ

システムソフト

☎092-752-5262

発売中

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

※ターボRの高速モード対応

10億のシナリオを持つ、「ティル・ナ・ノグ」の攻略第2弾は、あると楽しい魔法リストつき。これでゲームも進めやすくなることまちがいなさだ。ストーリー比較もついてるから、ゲームを持ってなくても楽しめるぞ!!

『ティル・ナ・ノグ』の世界

地上は光と闇の戦いにあふれ、天上の神々は心を痛めていた。

戦いを止めさせようと考えた神々は世界を2つに分け、光と闇の2つの世界が生まれた。

しかし2つの国が接していれば、また戦いがおきる。

神々はさらに、中間地帯に無数の小世界を置き、ダーナ女神を主神とするダーナ神族に治めさせることにした。

光の国の住民、人間たちはダーナ神を敬い、その世界を常若の国(ティル・ナ・ノグ)と呼びたいなる憧れの地とした。

しかし、退屈しきったダーナ

神族が、光の国の住民どうしの戦いに参加してしまい、神々の怒りにふれた彼らは神の特権である不老不死の能力をとりあげられ、彼らを敬う者もなくなってしまった。

闇の世界の者たちは、そんなティル・ナ・ノグの衰退を知り、この楽園の支配のため進入し、年月が流れた。

そして世界の混乱がまた始まるろうとしたとき、世界の乱れを正す、ダーナでありながら光の世界の英気をもあわせ持つ英雄妖精がティル・ナ・ノグの世界に現れたのだった。



◆ゲーム中、突然いろんな種族が現れて、パーティへの参加を求めている



◆種族によって能力に特徴がある。代表的なものは魔力や毒の有無が上げられる

登場するキャラクター

●ヒューマノイド系

外見が人間とかわらない種族。武器、防具をうまく使いこなす。

●妖精系

いわゆる妖精といわれる種族で、性格はとってもさまざまだ。

●小妖精系

この種族はすべて友好的で、とても協力的だ。

●魔獣系

獣の姿を持ちつつも、知性もかねそなえている種族だ。

●ドラゴン系

戦闘力が高く、知性も兼ね備えている種族。光の者と闇の者がいる。

●野獣系

まさに野獣そのものの姿を持ち、素早い動きで攻撃してくる。

●悪魔系

闇の世界からの使者。旅の行く手をはばみ、攻撃をしかけてくる。

●アンデッド系

成仏できなかった死体が闇の世界の力によってよみがえったもの。

●幽体系

この世に対する未練からさまよっていた靈魂たちだ。

●無機質系

本来、命のない物体に命が吹き込まれた者ども。

●下等生物・化物系

まちがった進化をとげたおぞましい姿の化物たち。

●インセクト系

毒性を持ったりした巨大な昆虫。やっかいな敵だ。

●植物系

食虫植物のようなものが巨大化したもの。毒を持つものもある。

●ジャム系

不定型で不気味な変形を持つ。スライムがその代表だ。

魔法の呪文は全部で56種類!!

ティル・ナ・ノグの世界は魔法が活躍する世界である。魔法はパーティの各キャラクタが、

その魔法を使えるだけのMPがあれば、誰でも使える。呪文を唱えたりアイテムを使

ったりするのだが、約210種類あるという魔法のなかから呪文による魔法を全部まとめたのが

下の表だ。各呪文には効果に応じた最大3つのレベルがあり、その消費MPも変化する。

攻撃用魔法

攻撃魔法は戦闘中に敵を攻撃するために使用する魔法で、もっともよく使う。

名前	消費MP	効果
ギマド	10~20	火炎の嵐を巻きおこす。敵すべてに有効だ。
ルグート	8~16	いなずまをおこし、敵全部にダメージを与える。
メルキナ	12~22	吹雪をおこし、敵すべてに吹き付ける。
キケアーヌ	14~35	「致死の嵐」を巻きおこし、敵すべてを攻撃!
ルシネマ	2	「災いの嵐」をおこす。敵、味方関係なく攻撃。
ファダナ	5~15	火炎で敵1人にダメージを与えるぞ。
ピガルト	6~18	電撃を加え、敵1人を攻撃するのだ。
ベリノゼ	5~15	「風雪の刃」を作り出し、敵を攻撃する。
ベモクーナ	7~21	敵を凍りつかせてしまう魔法だ。
キルフ	4~12	「致死の刃」を作り出し、敵を攻撃する。
ベジホ	6~15	敵の体力を奪い、自分のものとする。
ベセム	8~24	左の数値のHPを消費し、敵のMPを自分のものとする。
ティデモフ	4~10	敵の魔力を減少させるのだ。

攻撃支援魔法1

戦闘中に仲間に対して使う魔法。味方の力を増強したりすることができる。

名前	消費MP	効果
ファイタル	3~7	士気を高めることができる。
フォノロマ	5~10	味方1人のすばやさを上げることができる。
フォナルマ	8	味方全員のすばやさを上げることができる。
フォストル	5~15	味方1人の攻撃力を上げることができる。
フォナスト	8~16	味方全員の攻撃力を上げることができる。
フォデク	5~15	味方1人の器用さを上げることができる。
フォナデク	8~16	味方全員の器用さを上げることができる。
ルストーワ	3~1	空にまい上がり、障害物に関係なく攻撃できる。

攻撃支援魔法2

戦闘中に敵に対して使う。敵の能力の妨げとなる効果を発揮する魔法。

名前	消費MP	効果
ジュノ	4~12	敵1人の呪文を封じ込めることができる。
ジュナド	10~20	敵全体の呪文を封じ込めることができる。
オドルト	3~5	敵のステータスを一瞬にして見破ることが可能。
ダルス	2~5	敵全体の士気を下げることができる。
ホレス	3~15	敵全体を眠らせることができる。
パーラム	4~16	敵全体をマヒさせてしまうのだ。
カチブ	10~40	敵1人の動きを止めてしまうぞ。
カチブラ	30~50	敵全体の動きを止めることができる。
ミュドレア	5~14	敵全体を魅了させ、攻撃意欲をなくしてしまう。
ネパタル	5~15	敵をパニックにおちいらせてしまうのだ。
ドノロマ	3~7	1人の敵の動きを鈍くさせるぞ。
ドナノロマ	6~9	敵全体の動きを鈍くすることができる。
ドストル	3~7	敵1人の攻撃力を低下させる。
ドナストル	6~9	すべての敵の攻撃力を下げることができる。
ドデク	3~7	敵1人の器用さを低下させる。
ドナデク	6	敵全部の器用さを下げることができる。
リマジカ	10	敵味方の区別なく魔法を効かなくするのだ。
ティキナ	8~16	死霊を消し去ることができる。

防衛用魔法

戦闘中に使用し、味方を敵の攻撃から守る働きをする魔法である。

名前	消費MP	効果
ルナファ	6~12	剣や弓などの武器から、味方全員を守る。
メディ	9	魔法による攻撃から、味方全員を守る。
コリキア	3~7	剣や槍などの攻撃から魔法使用者を守る。
メデ	3~7	魔法による攻撃から味方1人を守る。
メリト	3~7	剣や弓などの攻撃から味方1人を守る。

回復用魔法

ダメージを受けた味方を回復させるための魔法。戦闘中でも使用できる

名前	消費MP	効果
ホナミ	4~10	魅了、睡眠、泥酔の状態を直す。
ベフェミ	2~20	味方1人の体力を回復させる。
デリホ	2~8	麻痺、病毒の状態を直す。
ベポワ	8~80	左の数値のHPを使い、消費したMPを回復させる。
ホナ	2~8	眠りから目を覚まさせる。
マニユ	6~12	いろいろな状態の治療をする。
キュマ	4~10	石化した仲間を元に戻す。
ベフォマ	10~24	味方全員の体力を回復させる。

通常時使用魔法

戦闘時ではなく、通常の移動時に使う魔法である。

名前	消費MP	効果
リマルカ	10	洞窟などの暗闇を1フロア分、明るくする。
モーラ	10	洞窟などから一瞬にして脱出できる。
キュマラ	6	巻物の封印を自分で解くことができる。
ヴォクト	10	宝箱や罠を見つけることができる。

アイテムを秘めた宝箱

アイテムには店で買うもののほかに宝箱に隠されたものがあり、武器や金、魔法の巻物や道具などが入っている。

特に魔法のアイテムは貴重だが、宝箱がモンスター(キラボックス)であるときもあるので、宝箱を開けるときには残りHPなどに注意しよう。



魔法には、呪文と巻物がある。MPにあわせて仲間たちに分散しておくとうい



宝箱にはお金やアイテムが入っている



魔法が封じ込められたアイテムもある

やってみました 『ティル・ナ・ノーグ』

数字の組合せで、10億とおりのシナリオを作ることができる『ティル・ナ・ノーグ』の同じシナリオ(シナリオコード/045-336-376)を、ゲームの初心者と上級者がプレイするとどんな違いができるか実験してみたのが、この2ページです。鬼ができるか、蛇ができるか。結果は見てのお楽しみ。では、スタート!!

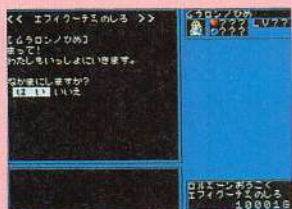
後藤紀子^{サン}(ゲーム歴3か月)

16才のあたしは、ゲームを最近始めたばかり。このゲームは弟がやっているのを見て始めたの。ドラクエⅣとかは終わったんだけど、このゲームむずかしくて、キャラクターをたくさん殺しちゃったの♡



おもわず感動!

あたしの主人公の名前はピグマリオン。王様の願いを聞いたあと、王女さまが仲間になりたいっていつてきた。きゃあ、このコってけなげだわ! 母をさがして何千里ってわけね。もちろん、仲間にしてあげたわ。



①最初の仲間は王女だった。女だてらにいいさましい人。現代女性のタイプだね

武器、買ってみました

まずは武器を買ってと……。でも、いったいどれがいいのか迷ってしまう。しかも1種類につき1個ずつしかないし……。

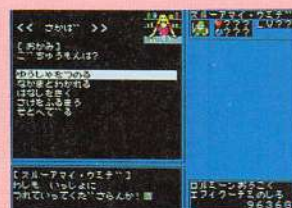
お金に余裕があるので全部買ってにおいて、適当に装備させることにした。



②よろず屋で装備を整える。数に限りがあるので、なくしちゃったらバーなのだ

仲間、見い〜つけた!

外をウロウロしているうちに夜になった。でも敵には全然会わない。これって、ラッキー? 町の酒場で仲間を探したら1人が名乗り出てきた。もちろん仲間にしたんだけど、でも、このコ、オジンだった……。



③酒場で勇者を探したら、このジジが名乗りでた。年上は好みじゃないんだけどね

戦いはムズかしい

武器の数が足りないのおじさんには武器をあげなかった。人生経験で切り抜けてもらっちゃおう。

宿屋に1泊して3人で冒険の旅に再出発だ。

敵に会った。もちろん、断固戦っちゃうもんネ。

だけど、こいつらの強いこといったら、1匹も倒さないうちに体力が0近くになっちゃって、しょうがないから逃げることにしたの。

医療所で体力を回復させるため、町に帰ることにしたんだけど、そのとき、てっ敵が……!!



④ラクに勝てると思ったのが間違いのもと。最初の戦いは苦しかった……



⑤命からがら逃げることに成功した。しかし、悲劇はこのすぐ後におこった

浜村 純^ク(ゲーム歴6年)

RPGはほとんどクリアしてきた俺。当然、このゲームだって楽勝さ。なんたって、俺はRPGのキングなんだからよ。ベテランのテクニクってのを見せてやるぜ! それっ連射、連射、れんしゃだっ!!



目的ってこんなもの!?

まずはRPGおなじみの目的ってやつか。なるほど、魔物の手から王妃を救い出すわけね。

情報はきつといるんな町で聞くことができるんだろうな。王子は仲間にしておいたほうがいいよな、きつと。

まずは武器の用意だ!

まずは装備を整えるとするか。このゲーム、武器は1種類1品ずつか。攻撃力と防御力をチェックして最高の装備を手に入れるぜ。自分を強くして、王子のほうは余った装備で十分だ。自分が死んだら困るしな。

野原で仲間を見つけたが

酒場で仲間にしたおっさんも弱そうだし、どこかで強い仲間を見つけなきゃな。

おっと、かわいいコちゃんだ。でも弱そうだからパスしよう。いまは強い奴がほしいんだよね。どっかにいねえかな。

レベルアップはつらい

自分のレベルが上がると出会う敵や仲間も強くなることがわかってきたので、しばらくレベルアップに専念するとしよう。

序盤はダークエルフやスネーク類は避けたほうが無難だな。魔法攻撃や毒攻撃はイタイもんな。まあ、ワーカーアントなんかを相手にしておこう。最初はそのほうが安全だもんな。

弱い敵ばっか、相手にしていると、レベルアップに時間がかかるけど、このゲーム、すぐに死んじゃうから慎重に戦ったほうがいいし……。まあ、キツイけどしかたがないか。辛抱しよう。



①王妃を救う旅。なんかRPGにしてはスケールが小さすぎるような気がするが……



②武器の購入は慎重にやろう。その武器の特徴を十分にチェックしよう



③ちょっとかわいいコだったけど、俺の理想のパーティには不向きそうだった



④レベルアップに時間がかかるのが実につらい。でも、ムリは禁物だ!!



⑤やった。待ちに待ったレベルアップ!! この瞬間、今までの疲れはふっとぶのだ

あ、死んじゃった

な、なんていうことだろ！
始めて10分もたたないうちに全滅してしまうなんて悲しすぎる。
しかもこんなダサイお墓までたっちゃうし……。しばし、呆然としたあたしだったけど、こんなことではくじけないのだ！！



①敵に出会い、死んでしまったのだ。あたしは、とっても悲しかったよ

このコ、使えなーイ！！

Kult という名前に変えてもう一度挑戦することにした。
なんかもうすっかりとゲームにはまっている。あたしってば、オタクなのかもしれない。
そのうちに、仲間も増え、レベルも上がって戦いが楽になってきた。マンモスうれびい♥
でも、ひとつ頭にくることがある。最初のころに仲間になったおじさん、今はガラティアという名前だけど、こいつが使えなくて、戦いになると逃げてばかりいる。



①ようやく戦いにもなれ、レベルも上がった。戦いは楽になったハズなのに……



①いつも逃げているガラティアだけど、今回はがんばろうとしているらしい

暗いココロはイヤ

通りかかった廃墟に入ってみることにした。
真っ暗だ。なんとなくジメジメしてそうで、気持ちが悪い。
歩いたところが明るくなるのと、敵がそんなに強くないのはいいけど、暗いところってやだ。



①廃墟の中はほんとに暗い。歩いたところが明るくなるのが、唯一の救いだ

よーし、ガンバッ！！

河崖の中の星マークを踏んだとたん、どこかわからないところにワープしちゃった。ここは、いったいどこなのだろう。
どうやらまだまだ先があるらしい。いったい、いつになったら王妃さまを助け出せるのだろうか。さあ、がんばらなくちゃ！！



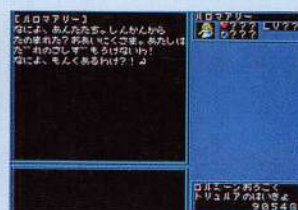
①まだまだ、旅は続くらしい。エンディングめざして、がんばらなくちゃね

イベントがおこったぞ！

そうこうしているうちにパーティのメンバーもおちついた。
まあ、使えない奴が死んでいくのはしょうがない。
パーティのメンバーが死ぬと、持ってた道具や装備もパーだから、大事なメンバー以外にはいいアイテムを持たせないようにしておこう。

おっと、イベントか。なにに、慢心した弟子の神官見習いを改心させればいいのか。
魔法を使って悪さをしているねえ。よし、俺が改心させてやろう。

トリュルアの廃墟の中で、見つけたぜ、悪いコちゃん。
口でいってもわかんないコには、俺の愛のムチだからね。
おいおい、自分で戦わないのかよ、どこまで根性がネジ曲がってるんだろうね、このコは。
まあ、こんなウルフふぜい、俺にしてみりゃ、楽勝だけどね。



①廃墟をさまよい、やっと目的のコをみつけた。まったくイケナイこだぜ



①ウルフを使っておそってくるとは……。やはり魔法で操っているのだろうか



①神殿に戻ったら、ゴグユウの魔球という武器をくれた。けっこう、強力だぞ

宝の箱からなにが出る？

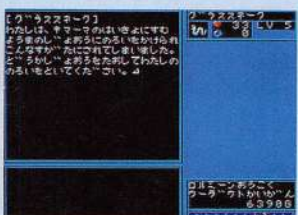
宝箱があったぜ。こいつにはいい武器や道具が入ってんだよ。
もっとも、キラーボックスという箱のお化けもいるから、HPやMPには注意しとかないと。
化物さえたおせば、お宝が待ってるはずだからな。



①宝箱を開ける瞬間がいちばんドキドキする。モンスターの時もあるしね

またまたイベントだ！！

廃墟を出てうろうろしているとグラススネークの登場だ。
呪いを解いて欲しいのか。頼まれごとは聞いておくとときといいことがあるに違いない。
しかし、このぶんだと俺の冒険はまだまだ続きそうだな。



①また頼まれごとをしてしまった。頼まれると断れないのが、俺の性格なのだ

同じシナリオでもこんなにちがーう

上の2人の物語は同じシナリオ上でのもの。まったく、違うシナリオみたいでしょ。
パーティの構成メンバーだって、右の写真どおり。てんでんバラバラなのだ。
「テイル・ナ・ノグ」ではプレイする人の行動によって物語がどんどん変化していく。

ある人におこったことが、自分におこるとは限らないし、イベントが順番におこったりもしない。
同じシナリオをプレイしても、同じものはマップとアイテムだけ。人によって、ストーリーがまるで違ってしまふのだ。
うーむ奥が深い。



①後藤紀子さんのパーティには、ドラゴンがいる。しかし、ヒューマノイド型が中心になっているパーティ構成だ



①かたやこちらは狼の入った浜村純クンパーティ。強いキャラクタを選ぶところなのだろうか。不思議なものである。

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい!

FAN STRATEGY

情報募集



MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実践で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

●水滸伝

史進のおいしい技 ■鹿児島県・植村哲也

敵が戦わずに逃げ出して、金と兵糧をたっぷり置いていく

●手順●

- | | |
|------------------|--|
| シナリオ1・レベル1で、 | 5月 休養 |
| 1月 李吉(りきつ)を仲間にする | 6月 2人で食糧をすべて持って19国へ遠征。19国には強者が1人しかいないので、戦わずに逃げ出す |
| 2月 18国へ逃亡 | |
| 3月 ねぐらを定める | |
| 4月 狩猟で食糧を得る | |



●李吉を仲間にした後、18国にねぐらを定める



●4月は狩猟をして食糧を手に入れる

▶前提条件

6か月の間に19国で小者を雇ったり強者を増やしたりしているとダメ。

▶実験

レベル5では無理のようだが(1回しか試していない)、レベル

ル1なら4回に3回成功した。

▶コメント

この後については、19国はもともと高俵の国なので、共鳴度を上げると取り返されるのは目に見えている。19国は捨てて、どこか高俵の国から離れたところへ移動するほうがいだろう。



●19国には強者が1人しかいないので、敵は戦わずに逃げ出す



●1か月休養したら、食糧を全部持って、李吉と一緒に19国を攻める



●およそ5000の金と2000の食糧が手に入った。毛皮を売れば、もう少し金が入るだろう

●三国志 II

月に3人の知力を上げる ■兵庫県・堂後勇樹

3人の知力80以上の武将を使って、ひと月に3人の武将の知力を上げてしまう

●手順●

3人の知力80以上の武将を a・b・c、知力を上げたい武将のいる国をA・B・Cとする。ただし、A国は本国で、命令の順番はB国がC国より先とする。また、B国とC国は隣り合っていないなければならない。準備としてaをA国に、bをB国に配置し、cはB国に移動できる国に置く(B国にいてもいい)。

- ① A国でaを軍師にする
 - ② 書物を施す
 - ③ bを軍師にする
 - ④ B国で書物を施す
 - ⑤ bをC国に移動させる
 - ⑥ C国で書物を施す
 - ⑦ cをB国に移動させる(①～⑥と同じ月までならいつでもいい)
- 翌月は2人目の軍師をcにすれば、永遠に繰り返せる。

▶前提条件

B国・C国の命令の順序がわかっていないこと、変わらないことが必要。

▶コメント

命令の順序が決まる要因まで書いてあれば完璧だったが……(担当者の経験では人口または兵力と民忠誠度・町の価値が関係しているような気がする)。

しかし、初めて読んだとき思わず「うまい!!」と叫んでしまったので、ゲームをあげよう。



④本国で諸葛亮(しょうかつりょう)を軍師にして書物を施した後、7国にいる李儒(りじゆ)を軍師にする



⑦7国で書物を施し、李儒を5国に移動させる

⑤5国で書物を施す



⑥来月は賈詡(かく)を2人目の軍師にするため、7国に移動させる

長期戦の大将交代 ■和歌山県・片山裕介

君主は無条件に大将となることを利用して長期戦の大将を交代させる

●手順●

①十分勝ち目があるのに大将がやられそうなとき、30日までに大将以外の武将を少なくとも1人退却させる

②君主の国の順番がきたら君主を攻めこませる。長期戦が再開されると君主が大将になっている

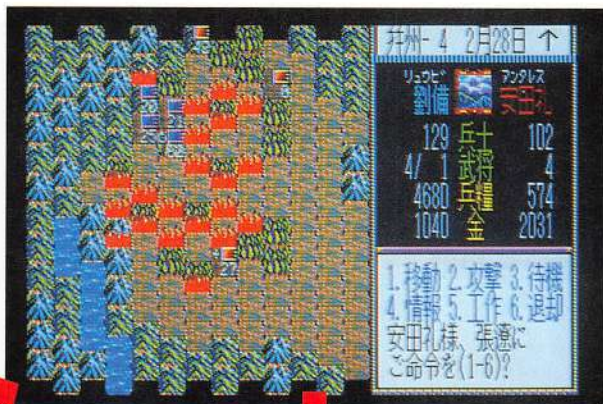
▶コメント

敵が大将に攻撃をかけてくるときは、逃げ回るのがいちばん

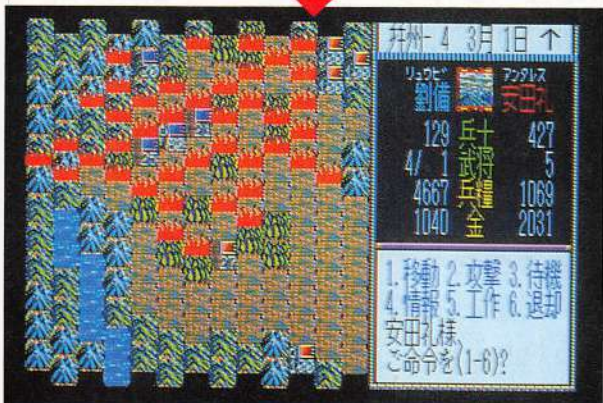
いい(勝ったときは大将を追いかけている武将の兵が手にはいる)。したがって、大将がやられそうになることはまずないが、

ときどきあるので、そのときは君主が隣国にいれば大将を交代

させることができるというわけだ。



①しかし、趙雲の兵力が力になってしまったので、こころいときは、まず少なくともひとり退却させる



②そして君主を糧として攻めこませると、大将を交代させることができる(右下陣にいるのが君主)



③趙雲(ちょううん)を大将として3国から4国に攻めこんだ

ファン

F

ファン

F

ボックス

B

ゲームミュージックのいきおいがすごい。もちろん出来のほうだってすごくいい。この際だから、聞いたCDの感想とか意見、要望などをハガキに書いて送ってくださるとうれしい。

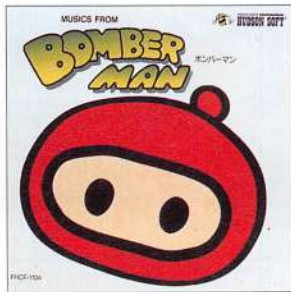


最新GM情報

※このコーナーの税込価格です。

12/24 ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンドトラック

爆弾をしかけて敵を倒すという気晴らしには最適の「ボンバーマン」のCDがついに発売になった。作曲者である竹間淳氏によるアレンジ曲と、PCエンジン版とファミコン版のオリジナル・サウンドを収録。アレンジ曲は、エスニックなムードがたがようハウス・ミュージック風のもの(3曲)となっている。ボンバーマンの音楽は、どこかとぼけた感じのするコミカルな曲が多い。リーズナブルな価格も魅力。
※CD1800円。(ファンハウス)



12/24 みつばち学園オリジナル・サウンドトラック

かわいいう女の子のデジタイズ画面がいっぱいのPCエンジン・ROM版ゲームのCD化。このゲームは、出演している女の子が、そのまま美少女コンテストのノミネート者という画期的なもので、実際にグランプリも先日決まったところだ。CD-ROMなので、オリジナル自体がアレンジ曲みたくないもの。全19曲、ボーカル曲も3曲入っているので、アイドルおたく関係の人も要チェックという感じ。
※CD1800円。(ファンハウス)



1/21 アートディンク全曲集

シミュレーションの王道を行くソフトハウス、アートディンクの全作品を集めて作り上げたアルバム。発売されたばかりの「A列車で行こうIII」までをフル・カバーしている。オリジナル・サウンドのイメージをくすさずにアレンジする、というのがこのアルバムの基本コンセプトになっているらしい。収録ゲームは、「ハウメニロボット」「アークティック」「A列車で行こうII」「大海令」「ダブルイーグル」「南海の死闘」「ファーサイドムーン」「機甲師団」「栄冠は君に」の、計10アイテム。モーツァルトやホルストなどのクラシック音楽に、その原曲をおいているものが多いのが特徴だ。
(ティチク)
※CD2800円。



2/21 シャドウブレイン

ヴァーチャル・リアリティ(仮想現実)という言葉聞いたことがあるだろうか。一言でいうとコンピュータの世界を実際に人間の五感で体験できること。疑似体験ではなくその世界に入りこんだ感じが得られる最先端テクノロジーだ。このCDはその技術を駆使して制作されている。立体音響のヴァーチャル・オーディオを録音の際に使用。このシステムの開発者、クリストファー・カレル氏みずから最高級シンセのシンクラヴィアを演奏。アルフィーの高見沢氏のボーカルも1曲収録。とにかく3D音響のすばらしさは従来の比ではない。感動はもとより、驚かされた。絶対に聞くべきだっ！
※CD2500円。(ポニー)



2/21 サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1990

昨年度営業開始のアーケード・ゲーム中、月刊ゲームメストの読者投票で選ばれた上位10位作品を収録したCD。オリジナル・サウンド完全収録。アレンジも全作品について、これまでに発売されたアルバムから再収録されている。「キャメルトライ」のアレンジは新収録された。収録ゲームは「ファイナルファイト」「マーベルランド」「空牙」「ダークシール」「G-LOC」「エア・バスター」「ロッドランド」「ナム1975」「ウイングラン・鈴鹿GP」。3枚組なのに4枚入っているわけは、1枚が特典のCD型カレンダー・タペストリーだからなのだ。
※CD3枚組4500円。(ポニー)



3/13 LOOM

「スター・ウォーズ」をはじめ、数々の超大作映画を世に送り出した映画監督のジョージ・ルーカス。その彼が、アメリカでコンピュータ・ゲームソフト会社「ルーカス・フィルム・ゲームズ」を設立。「Loom」は、そこで制作された世界初の文字のないRPGの名前だ。ゲーム・ミュージックはチャイコフスキーの楽曲を原曲としていて、それを音楽家の橋本一子氏がアレンジしている。同氏は、ピアノやボーカルなども担当。ほかのアーティストも、バイオリニストの中西俊博氏きけるカルテットなど豪華な面々だ。ピアノ中心のストリングス編成で、格調高く美しいサウンドに期待！
(メルダック)
※CD3000円。

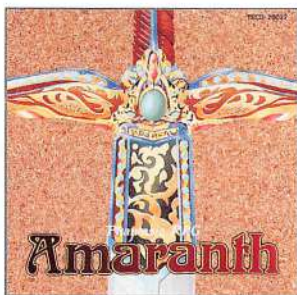


香川県小豆郡の銀谷尊さん・24歳より、F.M.バックを手に入れるにはどうすればよいでしょうか、大阪府豊中市の橋本毅くん・12歳より「F.M.バックってどこに売っていますか?」と、もう生産されていない、ショップにたまたま残っているものを探し方方法がなくなったF.M.バックについてのハガキがまだにきています。そこで、昨年の年末に松下電器のほうへ、たまたまハガキを持って行って話をきかしたところ、けっこう電話での問い合わせも来るのだそうです。年が明けて、もう1度考えずにもう一度調べてみようかな、という話が松の社内で持ち上がっているという連絡を受けました。だけど、まだ決定は出ていません。この話が流れてしまわないようにF.M.バックのどうしてもほしい人ははげましの書き添えをアンケートハガキの表側に書いてください。というわけで、今日は相談室は内容変更でお送りしました。

1/21 アマランス

新鋭ソフトハウス、風雅システムのオリジナルRPGの音楽集。作詞・作曲・編曲・演奏は安芸出氏という人が担当している。オリジナル作曲時にはもうCDの発売化が決まっていた、さらに作曲家自身のアレンジというということで仕事はしやすかったはず。アルバムは、オリジナルとアレンジ・バージョンの2本だ。作詞、と書いたように当然ボーカル曲も2曲あったが、はっきりいって×だった。キーが合っていないのかもしれない。それ以外、どの曲もメロディがふるっていて、かなりよかった。オリジナルでは、曲自体の質の高さがよけいによくわかった。

※CD2800円。(ティック)



1/25 X・na&イルミナ!

「X・na」(フェアリーテール)と「イルミナ!」(カクテル・ソフト)の美少女RPGのカップリング・アルバム。違う社名の2社だけど、実際は兄弟会社の仲よしCDなのだ。さて、かんじんの音のほうだが、もうすこしラフなサウンドではないかと思っていたが、かなりキッチリと作られていたので感心した。アレンジも、ジャズ風の高ゲームのイメージ・ソングをはじめ、なかなかの出来だった。美少女ゲームというわりには、サウンドはかなり硬派。ちなみに、恥ずかしい声とかは入っていない。期待している人がいると思うので、念のため。

※CD2400円。(ポリスター)



1/25 みつめていいよ♡バレンタインスペシャル

今年もついにやって来た! 恋愛一大イベント、バレンタインデー♡。当選確実の方にも予選落ちの方にも、まちがいはなく2月14日はやってくるのである。まさに悲喜こもごも。で、「喜」の人は勝手になんでもしてもらおうとして、「悲」になってしまった人にはぜひ、このCDを聞いてほしい。おなじみの3人組のミキ・カスミ・ショココが登場して、バレンタインの小風景ドラマと歌声を披露してくれている。いつもどおり、ちょっと恥ずかしいノリでパワフルな内容。ただし、キミの乾いた笑いで部屋が異常乾燥しても責任はもてない。てなわけで!

※CD2800円。(ポリスター)



2/6 交響曲「ドラゴンクエストⅣ」

なんと、ポニーキャニオンから「ドラゴンクエストⅣ」のGMソフトが発売された。メディアも、ビデオ・LD・CD・テープの4種類が作られた。交響曲アレンジを、ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団が演奏。作曲者である、すぎやまこういち氏みずから、指揮棒をふっている。映像メディアにはこの演奏風景にインサートする形で、イギリスの古城ワーウィック・キャッスルを中心とするイメージ・カットが収録されている。中世の西洋といったドラクエの世界が見事に再現されていて、美しい一語。

※ビデオ、LD(80分)5800円。/CD、テープ2800円。(ポニー)



2/21 コナミファミコン・ミュージックメモリアル・ベルトVOL.3

買やすい価格で評判のシリーズ第3弾。今回は、新作とファンから要望が多かった作品を集めてのアルバム構成になっている。まずは、いまいちばん注目のファミコン・ソフト「悪魔城すべしやる・ぼくドラキュラくん」。つづいての「愛戦士ニコル」は、ファンのリクエストにのせての収録。最後の3作品目は、年末年始にCMでおなじみの「ワイワイワールド2」となっている。もちろん、ファミコン・オリジナル・サウンド完全収録だ。ポーっとするときのBGMに、無機質なファミコンの音はみように合う。むなくなくても責任は負えないが……。

※CD1500円。(キング)



2/25 ピンクソックス ON♡AIR

Mファン読者にはおなじみ、ウェンディマガジンの美少女ゲーム「ピンクソックス」のアルバムが発売になる。収録アイテムも、創刊号から「スーパーピンクソックス」までのシリーズ5作品におよんでいる。アルバムは、ピンクソックス・ギャルズの3人組の、まなみ・さやか・ゆかによるDJ形式で進み、オリジナルとともにアレンジ曲を収録。ミニ・ドラマやお便りのコーナーも入る予定になっている。3人のおしゃべりが楽しそう。ジャケットには、新作のオリジナルCGを使用。「ちょっとびりHな世界に誘います」と資料には書いてあったぞ!

※CD2800円。(ポリスター)



3/5 いただきストリート

ドラクエの堀井雄二氏のシナリオによる、アスキーのファミコン版マネー・ゲームのフル・アレンジ・アルバム。ゲーム自体は、3年もの開発期間を要してねられた1人遊び用の思考ゲームの魅力がことごとく。アルバムの最大の魅力は、サウンド・プロデューサーにフェアチャイルドの戸田誠司氏を迎えたということだろうか。彼自身、コンピュータ、キーボード、ギターを担当している。レッド・ツェッペリンのドラムをサンプリングしたり、サクソフォのソロをコンピュータにまかせたりと、試みもおもしろい。かなりこだわった、というふんいきが伝わってくる。

※CD2600円、テープ2300円。(アポロン)



2/21 スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第1弾ゲームの1つ、「スーパーマリオワールド」のガイド・ビデオが発売になる。マリオといえば、アクション・ゲームの代名詞的存在。今回でシリーズの4作目になる。そして、スーパーファミコンといえば、グラフィックはもちろんエンコーをはじめとする特殊効果が追加された音源など、すべてにおいてパワー・アップしたことは、ご承知のとおりだ。このビデオは、模範プレイの映像と、あの小林亮也氏の軽妙なナレーションがリアルタイムにからみ合っていくというものになるらしい。「ちょっと、アメリカナイズされた」という担当者のお言葉も、うなずける気がする。また、アミガを使ってのデスク・トップ・ビデオ映像も考えているとかで楽しみ。 ※VHS45分 カラーステレオ Hi-Fi 3900円。スーパーマリオワールド特製路線案内図つき。(ポニー)



●聴知らず/MSXフェスティバル札幌会場でエルフ美少女アルバムをもらった聴知らずの友だちです。ちなみに彼は庄司等といいます。彼はいまごろあときは理性を失っていたと後悔しています。(北海道・逸見直幸)⇒「ピンゴ大会でターボRよりエルフを選んだやつです。北根」と編集長じきじきに説明までしていたハガキですが、それはその後、夜のおかずになっていますか、庄司くん。ということでした。もう一度ご連絡をください、北根さん。(ハ)

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領①官製はがき(下の応募券を貼り、①ほしいプレゼントの番号と各都道府県住所(市)・氏名・年令・電話番号)②(3月号の)FFBでおもしろかったコーナー③④にかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒100 東京都港区新橋4-10-1 T.I.M. MSX FAN「FFB」さあ応募しなさい係まで ●また、「おはなし」に「わっわ」へのイラストやお便り、わたくしに「か」への「お相談」のほかに「FFB」への「お意見」(希望をお寄せください)。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈。

各社新譜情報

ポニーキャニオン

(3月21日)……●ストリートファイターII(アルフ・ライラ・ワ・ライラ)⇒カプコンのファイティング・アクションのアルバム化。オリジナルとアレンジのCD2枚組。「ファイナルファイト」からもニュー・アレンジ1曲を追加収録。CD3500円。●コラムス&コラムスII⇒キレイな宝石でおなじみの、セガのアクション・パズルのカップリングCD。アーケード版を音源に、オリジナルを完全収録。●E.D.F.⇒ジャレコの新作機スクロール・シューティングのアルバム化。オリジナルに比べ、ジャレコ・サウンドチームによるアレンジ1曲を収録。
——後者2タイトルは、G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

キングレコード

(3月5日)……●MA・DA・RA⇒約1年の期間をおき、ふたたび「摩陀羅」のCDが発売される。オリジナルとアレンジ・ディスクの2枚組。オリジナルでは、コナミのオリジナル・サウンド・チップのVRC6のパワーが聞こえどころ。アレンジは、再録とリミックス、そして山本健司氏による新録4曲が入る。CD3300円。
(3月15日)……●ファルコム・パーフェクト・コレクション・イースIII⇒2枚組フル・アレンジ・アルバム。ディスク1は、米光亮氏(予定)による全曲アレンジ。ディスク2は、ボーカル、スーパーアレンジ、J.D.K.アレンジ。CD3800円。
(4月7日)……●プレ・プリマII⇒日本ファルコムのGMをニューエイジ・ミュージック風にアレンジ。前作同様、アレンジには藤澤道雄氏を迎える予定。今回は、春をイメージ。

東芝EMI

(4月上旬)……●チェイスH.Q.&S.C.I.(タイトー)⇒アーケードから移植の、PCエンジン版ゲームのアルバム化。オリジナル20曲+アレンジ10曲を収録。●ヴァリスIII⇒PCエンジン・CD-ROMをいかけた、ビジュアル・アクションのアルバム。オリジナル9曲に比べ、新曲を5曲収録予定。このCDは、グラフィック・データの入ったCD-G。●改造町人シュビピンマンI&II⇒NCSのPCエンジン版ゲームのアルバム。
——3作品いずれも詳細未定。

ビクター音楽産業

(2月21日)……●ダンジョン・マスター〜迷宮の勇者たち⇒ビクターのTOWNS版RPGのアルバム。「I」と「続」をカップリングで収録。CD-ROMからのオリジナル・サウンド11曲と、メガ・ミックス・アレンジ2曲を

収録。CD2500円。

(3月6日)……●虹のシルクロード⇒ビクターのファミコン版RPGのCD化。あの小林亜星氏が、GM作曲を担当。オリジナルとアレンジ(ボーカルなども)を収録。CD2500円。

(3月21日)……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.4⇒今回は、縦スクロール・シューティング「ドラゴンセイバー」のアルバムを2枚組で発売。1枚目にはオリジナル、2枚目には裏技オリジナル・サウンドとアレンジ曲を収録。CD3000円。

徳間ジャパン

(4月25日)……●ザーク・レジェンド・スペシャル⇒J&UのPCエンジン版アクション・ゲームのCD。あの中村泰士氏がGM作曲を担当。

ポリスター

(3月25日)……●セガ・メガドライブ・ベスト⇒セガ作品をふくむメガドライブ作品をオムニバス形式で収録。●サークII⇒MSXユーザーにはおなじみの「サークII」をメインに、「FRAY」の曲も収録したアルバム。
——いずれも詳細不明。

アポロン

(5月7日)……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇒ゲームボーイ版の音楽集。アレンジ11曲とオリジナル・サウンド・モデルを収録(約60分)。CDにはヒミツの音のおまけがつくとか。CD2600円、テープ2300円。

メルダック

「忍者龍剣伝」と「双截龍」のオリジナル・ビデオ・アニメを現在制作中。2つとも発売日、詳細は未定。VHSカラーステレオHi-Fi145分もの。

アルファ

(4月下旬)……●ミスティ・ブルー⇒古代祐三氏作曲の、エニックスの恋愛AVGのアルバム。オリジナル+アレンジ4曲を収録。架空のオリジナル曲を書き下ろす予定とか。詳細未定。
☆最近のGMパワーに、このコーナーもFFBから独立したほうが、なんて話もチラホラ。そこで、とりあえずGMファンの人のお便りを募集します。このコーナーに望むことでもなんでもかまわないから、よろしく!



MSX-C入門 上・下巻

MSXには、BAS I Cとマシン語以外の言語もある。他機種でもよく耳にするC言語(MSX-Cコンパイラ)アスキーから発売中)だ。実行速度はBAS I Cよりすくなく速くて、マシン語と同等ぐらい。なぜなら、C言語の役割はBAS I Cを自動的にマシン語に書き換えるコンパイラだからだ。そのC言語の魅力をこの本では①手軽なわりに高速度を発揮できる②構造化言語なので大きなプログラムも作りやすい③マシン語と相性がよいのでMSXのハードウェアを活用しやすい④理屈はともかくシステムプログラミングの楽しさを味わえる、と4つにまとめている。で、上巻でC言語の文法を、下巻ではゲームを例にあげて具体的なテクニックを紹介している。入門書にありがちなつまらぬ文章ではなく、魅力的な読みやすい文章になっているので、なんだかわからなくても、いつのまにかC言語の使い手になれるように書かれている。MSXでもっとプログラムの世界をのぞいてみたい人には、おもしろい本となるはずだ。発行はアスキー、税込定価各1450円。



◎文法を中心に構成、なぜ使うのかという疑問にも答えてくれる

◎機能を使いこなす実践編、ゲームが例なので、つい作りたくなる

SHOW MSX フェスティバル'90 turbo TOUR



◎イベント初登場の機日本テレネット

◎声優の古谷徹氏とターボRの魅力話

◎地元というわけでT&Eの人も参加

ついにMSXの冬のイベントが終わってしまった。暖冬とはいっても、札幌は当日大吹雪。東京も名古屋も風の冷たい1月だった。だが、反対に会場はいつもギューギューで、思うようにターボRを体験できない人もいたのではないだろうか。それでも、「シードオドラゴン」の画面はたっぷり見られたと思うし、「FRAY」のセリフつきのデモなんか驚いたにちがいない。各会場でPCMで声を録音して遊んだり、ファンダムの「ターボR専用・RACE気分」も楽しかった。16ビットってどんなに速いか実感してもらえたと思う。MIDIサウルスもようやく発売になったし、まだまだMSXでやることはいっぱい。そういつているうちに、近いうちにつぎのイベントの話ができると思う。さらなるMSXの発展を願って、また会場で会うではないか?

プレゼント さあ応募しなさい

●コンパイルより

①メイキング・オブ・ランダーのビデオ……5名様
コンパイルの会社をはじめ、どうやってゲームを作っているかなどをいっぱい紹介している特製のビデオ。もちろん店頭では売っていないプレミアもの。ふだんコンパイルのソフトや会報

で名前だけは知っているけど、姿や声は全然というスタッフが登場。ドットを打っている姿はすごい一言! しめ切りは2月28日。発表は4月8日発売の5月号の欄外で。応募方法は左の欄外を参照のこと。



◎「メイキング」の1シーン。右は社長さん

おはなしこんにちわ



●出来杉くんの名前にこだわるなら、「のび太のママ」についてもこだわる。第1巻のP145では「玉子」なのに、11巻のP103では「のぶ子」になっている。ついでに11巻のP104には「できるくん」の存在も確認されている。

(大阪・田村健作)

これを書いている今、イラクでは戦争の真っ最中だ。どの局も特番をやっているが、たぶんこんなときにドラえもん関係の話をしているのはここだけかと思ったら、なんとテレビ東京ではやっぱり杉良太郎の時代劇をやっている。しかも伊東四郎までいる。

●22巻P158、23巻P100。

(千葉・松川晋吾)

謎めいた暗号のようだが、なんのメッセージもなく証拠物件だけ送ってくれた。つまり、両方の出来杉くんの名前が、かたや英才、かたや太郎になっているのだ。コピーをくれた松川も謎だが、藤子不二雄のAやFもけっこう仲悪そうだぞ。

●原さんは鋭い！ じつをいうとJR

の自動改札機に大人・子供の区別はないのです。でもナイショだよ。テレください。(東京・ニトログリセリン)

●子供料金のキップを入れると子供ランプがつくぞ。(東京・毎日自動改札機を使っている佐々木くん)

わたしはまえの人が切符を入れたすぐあとにまざれこんだが、やっぱり罪がしまつてプザーを喝らされたぞ。センサーで分別するのだろうか。では、子供切符で子供ランプがついたとしても、それが2メートルくらいある、でかい子供だった場合はどうなるのだ。

●医学生退学パートII：某医学生が解剖で、腸を切って「二重とびいノ」といながらなわとびをして退学になってほんとうか。(大阪・小川洋平)

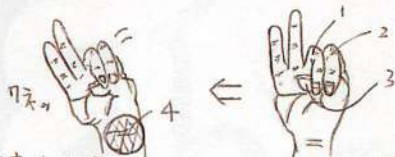
むかし、「腸をのぼすとテニスコート1つぶん」とかいうCMがあったが、ほんとうかどうかやってみたいのは確かだ。気持ちはわかるぞ。しかし生ぐさぞーだ。

●人はなんのために生きるのですか。最後には死ぬと知って生きるのは悲しすぎます。納得のいく説明をしてください。(兵庫・MAHRA)

人はいつでもいみが臨終、と本願寺

よいこのホッコン講座

みんなもやってみよう



①まず、1と2と3の指におもいきり力をこめます。
②そのままの状態を「うご」とうごかすかにかんせつたけをまっすぐにまげます。すると今の所がどっかとうごかすはず(うごかない人は何度ぞれんしゅうしてうごかのようにしよう)さらにれんしゅうがと大きくうごかしてしまえば、そしてそのうごかしている場所(物体)を物体(なんでもよいか)でできればかるいもの)をのせてやってみると物体がホッコンとてびはねます。
※3日くらいでできるようにになります。

このきょうなホッコンをマスターしてみんなをあとおどろかせよう!!

注)長時間練習するときには30分に5~6分の小きゅうけいをとります。
※来月は今日本でも注目されたある気功テクニックをおしるぞ!!

のまわし者のようなことをいっているが、とりあえずはいつ事故に会って救急車で運ばれて、きれいな看護婦さんに服を脱がされても恥をかかないように、いつでもきれいな下着を身につけていよう。どうだ、深いだろう。
●ついに恋人ができた！ 長かったトンネルをぬけたような感じがです！
(福岡・宮原周平)

トンネルをぬけたら1人になっていたということのないように……。
●ぼくの彼女はHな人が嫌いだそうだがHゲームをするのは好きかもしれ

ないのでゲームください。(神奈川・これでも俺は生徒会長だったせい)

Hな人が嫌いでもHは大好きなはずだ。なんならわたしが教えてやるから。ブルブルいわせてやるぞ。こんなことを書くともた編集長にイジメられるが。
●今月はMファンを買うのを忘れて、しかもハガキはすべてファミ通「キスミーお習字」に費やしてしまい、かといってたかがMファンのためにハガキを買いたくないので年賀状のあまりで出します。(東京・菅原竜治)

では使い終わったテレカをやるう。

イラスト講座

◎大分・福田介は九州地方で局地的に知られているイラストレーター。コインを置くことホントにはわかるが、編集部の人には筋をちがえてしまったので要注意。イタは大胆にも連載を予告してきたけどみんな負けるなよ

BABO'S わたしにきくか!?



Q むかし、のび太が「植物人間になるなどのウワサが流れた。真相をつきとめよう」とFのほうに電話してみたところ、Fは「それはAが流したデマです」といっていたが、じつはほんとうでしょうか。(富山・石井真樹)

A 富山県民というのを利用して富山出身のFに電話したというの信じてしまいそうな話だが、このさい「わたしにきくか」というのを「ききにくいことでもわたしがきてあげると

するか」に変更して、とりあえず藤子不二雄関係のききにいきがいておきたいネタ50くらい集まれば、わたしが悪い切っ掛け本人にきてみようではないか。たぶん、うその子供字でお便りなどを出すと、ドラえもん絵入りびんせんで、ドラえもんよりとかいう、うそのドラえもん字の返事がくるかもしれないが、そのまえに捨てられるかもしれない。とりあえず今回の募集テーマは「藤子不二雄A & F」だ。ききたいことを送りなさい。



◎京都・?(氏名不詳)→名前が書いてない(封筒に入っていたはずだがわからなかった)が、宣教師のセリフからして、どたんばで歴史を暗記している受験生とみた。そんなに追いつめられてならマンガなんか描いてんじやねーよ。テレカあげるから連絡してね

アンケート人がキヨ

●よこせ②/バボさん、ハミングバードソフトの河内さんは長髪で知的な顔をしていて好みのタイプだと思っちゃ。北根編集長、アメリカ行ったんやったらみやげよこせ。(奈良・奈良の三冠王)→せっかくここまで無視してきたのに、こう毎月毎月びんせんに20ネタくらい書いて送られてくるとんだかかわくく思えてきたが、よこせとはだれに向かっていっているのだ。わたしもいえるもんならいいぞ。ということで河内さんに会ったらよろしく。(V)

BASIC ビジュアル

#21 USR関数でまずなにができるか

まだ寒いがとっくに春は立った。春が来てはじめてほんとうの新しい年がはじまり、新しい心が芽生えてくる。そろそろ、マシン語をかすめてみようか。

モニタ マシン語の話に出てくるモニタとは、ディスプレイのことではなく、マシン語データを直接メモリに打ちこんだり、読み出したり、実行したりするツールのこと。MSXでも、マシン語入門の記事や本ではモニタのリストが掲載されていることが多い。

ダンプリスト ある範囲のメモリの状態をリストにしたもの。ダンプリストを打ちこむには、モニタが必要。

USR関数 Mファン編集部内部では、「ユーザー関数」ではなく「ユーエスアール関数」と読んでいる。DEFFN~のユーザー定義関数とまざらわしいためだ。

USR関数は、USR0~USR9までの10個を設定できる。USR関数の定義は、

DEFUSRn=<アドレス>
(nは0~9)

という書式でおこなわれ、
A=USRn(<引数>)

などの形でUSR関数が使われたときに定義されたアドレス以降のマシン語プログラムを実行する。なお、nが0のときはnを省略できるので、USR0とUSRはおなじもの。

BIOS Basic Input Output System。「バイオス」と読み、基本入出力システムなどと訳されるが、早い話がMSXの入出力用のマシン語サブルーチン集でROMに内蔵されている。ふだんでも内部でこのBIOSをしょっちゅう使っているはずだが目に見えない。このBIOSを使うときは、各機能に応じたアドレスから入らなければならない。そのアドレスのことをエントリ(入口)ということがある。

関数がマシン語を実行する

マシン語はたしかにわかりにくい。

BASICのプログラムは、あるていど日常生活に根ざしたわかりやすさを持っている。PRINTとか、COPYとかいうステートメントには、プリントしませ、とか、コピーしちゃうよ、などという肉声が多少なりとも感じられ、そのステートメントの使い方を知らなくても、なんとなく安心できる。

しかし、マシン語は、命令もその命令があつたかアドレスも計算に使う数値もルリもハリもミソもクソもみんな数字でできている。じっさい、たとえば&H21という命令と&H21という数値をいったいこやつらはどうやって区別しているのだろうと怪しんだものだ。

■MSXにおけるマシン語

基本的にわかりにくい存在であるマシン語は、「ホームパーソ

ナルコンピュータ」であろうとするMSXでは日陰者あつかいされてきた。たとえば、PC88などの他機種ではふつう内蔵されているモニタ(傍注参照)がMSXでは内蔵されていない。そのために、他機種で見られる「ダンプリスト」(マシン語プログラムリスト。傍注参照)が掲載されることはまずない。

そういうMSXであるから、オールマシン語のプログラムを打ちこむという習慣はふつうのMSXユーザーにはなく、オールマシン語のプログラムを保存したり読み出したりするための命令、BSAVEとBLOADはじっさいにはその目的で使われることがあまりない。

そのかわり、MSXではBASICプログラムがマシン語プログラムを抱きかかえている。ある行のほんの一部に短いマシン語が16進数の文字列で入って

いたり、DATA文のなかにマシン語が混じっていたり、リストのほとんどがDATA文でそれぜんぶがマシン語だったり、リストのほとんどがREM文で、そのREM文がじつはマシン語だったりする。

こんなふうなMSXのマシン語はBASICプログラムのなかに溶けこんでいるのだ。溶けこみ方にはいくつかあるが、なかでももっともよく使われ、かつ有用なのがUSR関数である。わたしは個人的にこの不思議な関数が大好きだ。

前置きが長かったが、ようやく本題に入れようだ。

■マシン語を呼ぶUSR関数

USR関数は、BASIC中でマシン語プログラムを呼び出すためのものだ。

機能的にUSR関数にもっとも近いBASICの命令は、意外かもしれないがGOSUBだ。

■マシン語プログラムのいらないUSR関数のサンプル

①USR0の定義

```
DEFUSR0=&H41
```



① USR0を定義する画面

USR0



まず「画面表示の禁止」という機能があるBIOSエントリのアドレスをUSR0に定義。これで関数USR0を使うところが実行される。ちなみにUSR0の「0」は省略することが多い。

②USR1の定義

```
DEFUSR1=&H44
```



② USR1を定義

USR0

USR1



次に「画面の表示」という機能のあるエントリのアドレスをUSR1に定義。「画面表示の禁止」という毒に対する解毒剤としてこれを定義しておかないと、リセットするしかなくなる。

③USR0を使う(BIOS呼び出し)

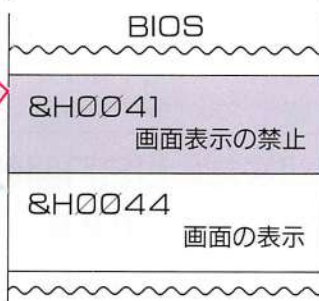
```
A=USR0(0)
```



③ いよいよ実行。真っ暗

USR0

USR1



そこで「A=USR0(0)」を実行すると、定義してあった&H41が呼ばれる。この直後、ディスプレイは真っ暗になり、画面上はまったくなんの反応も起きなくなる。ほんとうは、周辺色(この場合、故意に黒にしておいた)の色だけになるので、周辺色が青の場合には真っ青になるのだが。

④USR1を使う(BIOS呼び出し)

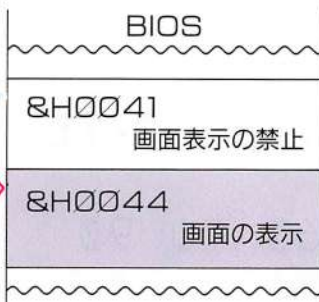
```
A=USR1(0)
```



④ できてふたたび見える

USR0

USR1



そこに、解毒剤USR1。この関数を「A=USR1(0)」という形で使い、&H44「画面を表示」を実行。ふたたびもとの平和な世界にもどりましたとさ。めでたしめでたし。

GOSUBは、指定した行からはじまるサブルーチンを実行してもとの場所にもどってくる。USR関数も、指定したアドレスからはじまるマシン語サブルーチンを実行してもとの場所にもどってくるのだ。

ただ、USR関数はとにかく関数なので、BASICプログラムにおける現れ方は、ほかの関数とまったくおなじである。代表的な形式は、
A=USR(0)

という代入文の形で、いかにも、変数Aに引数0で計算した関数USRの値を代入することが目的のように見える。しかし、たいていの場合、これはBASICの文法にいちおう従った儀式のようなもので、引数0にも変数Aにも意味のない場合が多い。

真の目的は「USR関数を使う」こと、それ自体にあり、DEFUSRでアドレスを指定しておいたマシン語プログラムを実行することだけが目的というケ

ースが多いのだ。しかも、実行されるマシン語プログラムは、「A=～」という計算とはまったく関係のないことをする。たとえば、画面の表示を禁止するとか、ふたたび表示するとか。

そういうことを実感するには、じっさいに使ってみるのがいちばんだ。マシン語プログラムもわざわざ作る必要はない。MSXにはBIOSというマシン語サブルーチン集がすでに入っているのだから、USR関数の定義を

するだけで使えるものがいくつもある。

上の図に示している①～④の手順どおりにダイレクトモードで打ちこんでみよう。①、②の段階ではべつになにも起こらないが、③でいきなり画面が消え、④でふたたび画面が現れる。

それがどうした、といわれるととても困る。「A=USR(0)」という計算式と画面の表示が禁止されるという現象との無関係さが美しいではないか。

サンプルプログラム解説

10 初期設定。マシン語をプログラム中に含む場合は、かならずこのようなCLEAR文が必要。ここでは&HD 0 0 0以降にマシン語プログラムを置くためにCLEAR文でメモリを確保し、そのアドレスにUSR 0を定義

20 画面の初期設定。とくにこのプログラムではVRAMのアドレスが関係するためにSCREEN 0である必要がある。ここをSCREEN 1にする場合は、行40のデータの一部を変更する(行40の解説に指示)

30 マシン語プログラムを&HD 0 0 0以降に書きこむ

40 マシン語プログラムデータ。行20をSCREEN 1にしたい場合は、データ6個目の「C 0」を「0 0」に、9、10個目の「0 0、0 0」を「0 0、1 8」に変更すること

50~80 USR関数呼び出し。引数になるA%は65から90まで変化しながらUSR関数を呼び出す。この場合、A%は画面を埋める文字のキャラクタコードになっている

*ちなみに、CTRL+STOPでこのプログラムをいったん中断したあと、U=USR(好きなキャラクタコード)

をダイレクトに実行すれば、そのつど、好きな文字で一瞬にして画面を埋めることができる。

引数に意味のあるUSRの場合

前ページのUSR関数に使われた引数「0」は、じつは923でも71444でもなんでもかまわない。この場合は、ただひたすらBAS ICで扱える数値でありさえすればいいのだ。

それほどこうしたケースの引数には意味がないので、くだくだといわずに0を使うことが多い。さらに、USR 0の0は省略できるため、たいていは省略してしまう。その結果、USR関数となると、A=USR(0)という形で見かけることが多く、USR関数を使うときは、カッコのなかに0を入れないといけないと思っている人がいたとしても笑えない。あはは。

こうした「無意味な引数」などのことを、プログラマ系の人々はダミー(dummy)と呼ぶ。引

数にかざらず、無意味な存在はダミーと呼ばれるようだ。ダミーとは、もともと物いわぬ人形や、テクノボーのことを意味する英語だが、どういうわけかいろいろんな形であちこちの分野で使われるので気をつけよう。

■引数に意味を持たせるには

ところで、USR関数の引数がダミーでないこともある。

下のプログラムは、その1つの例だ。行60で使われているUSR関数は、引数として入ってくる数値(ただし整数型にかざらず)をキャラクタコードとみなし、それに対応する文字で画面全体を一瞬にして埋める。あまりにそれが速いので、行70に時間待ちの空ループを入れないと下の4点の写真のような変化が目に見えないほどだ。

これは、前ページ同様、BI

OSを利用したもののだが、そのBIOSの機能は、

「HLレジスタで指定されるアドレス(VRAM)以降を、BCレジスタで指定される個数(バイト)だけ、Aレジスタにあるデータで埋める」

というややこしい機能であったため、その各種レジスタに適切な値をセットするためのマシン語を使わざるをえなかった。

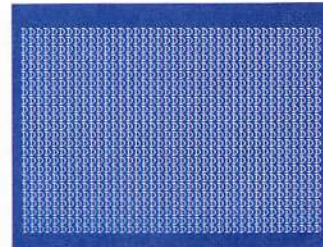
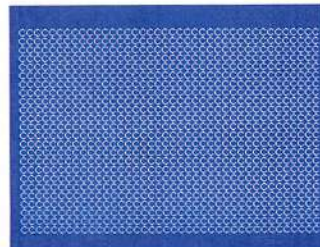
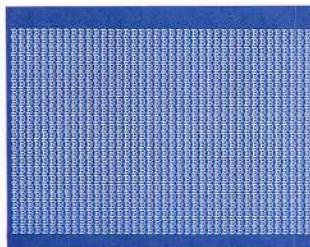
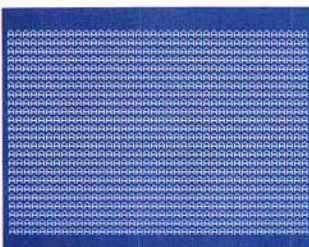
この手のBIOSエンリを使うには、このようにどうしてもマシン語を避けておれない。また、USR関数の引数をたとえば「キャラクタコード」などのように意味を持たせるためにも、マシン語は必要だ。

■必要なマシン語のレベル

ただし、そのマシン語はたいへんかんたんなものでだいじょうぶ。ここで使ったマシン語に

■かんたんなマシン語を含むUSR関数のサンプル

```
10 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000:DEFUSR=AD
20 COLOR 15,4,7:SCREEN 0
30 FOR I=0 TO 13:READ A$:POKE AD+I,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATA 21,F8,F7,7E,01,C0,03,21,00,00,CD,56,00,C9
50 FOR A%=65 TO 90
60 U=USR(A%)
70 FOR W=0 TO 200:NEXT
80 NEXT:GOTO 50
```



●アルファベットのAからはじめて徐々に画面いっぱいに表示していく。行50で渡された引数は表示される文字のキャラクタコードだ

しても、

21 xx xx

7E

01 xx xx

CD xx xx

C9

の5種類で、それぞれ「HLレジスタに2バイトのデータを入れる」、「HLレジスタが示すアドレスからAレジスタにデータを持ってくる」、「BCレジスタに2バイトのデータを入れる」、「指定したアドレスにあるサブルーチン(BIOSなど)を呼び」、「もときたところ(USR関数ではBASIC)にもどる」という意味。

これに、あと10個くらいの命令を覚えていれば、いくつかのBIOSを使うためのマシン語プログラムくらいはすぐに作れるはずで、それについてはファンダムの「マシン語の気持ち」でやっていく予定だ。

で、USR関数の引数をこのAレジスタに入れることもすぐできる。

USR関数の引数は、その数値の型によって扱われ方がちがうため、ここでは整数型に限定した。整数型の引数は、メモリのF7F8(16進数。以下、16進数を表す「&H」は省略)に入れられる(引数の値がFFを超える場合はF7F9に上位の桁を収める)。

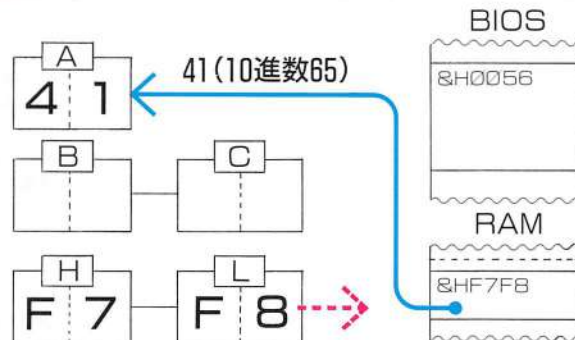
この数値を引っ張ってAレジスタに入れてある部分がマシン語の「21, F8, F7, 7E」だ。以下、図のように次々にレジスタに決まった値がセットされ、BIOSが呼ばれて、VRAMのある領域が同一データで埋められる。ここでは、HLにSCREEN0のパターン名称テーブルの先頭アドレスを入れたので同一キャラクタで画面中が埋められることになるわけだ。

ここでは引数を利用するケースをあげたが、70ページには引数とその結果出てくるUSR関数の値の両方を利用するサンプルを掲載しているので興味のある人は参考してほしい。

■USR関数で呼ばれたマシン語の働き

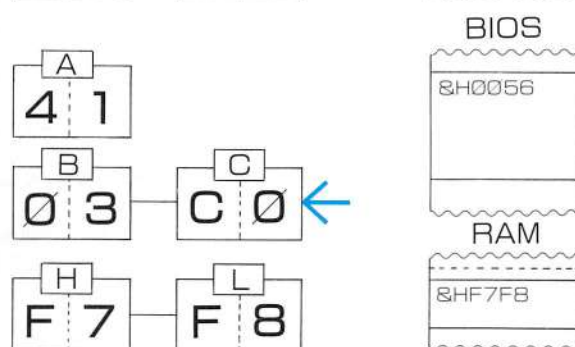
①21, F8, F7, 7E

RAMのアドレスF7F8に、引数A%の値が収まっている。これをAレジスタに送りたい。そのために、「21, F8, F7, 7E」(HLレジスタにF7F8を入れる：マシン語では16進数4桁は2桁ずつ逆転させて置く)のあと、「7E」(そのHLレジスタが指すアドレスにある値をAレジスタに入れる)を実行してとりあえず引数をAレジスタに入れた。



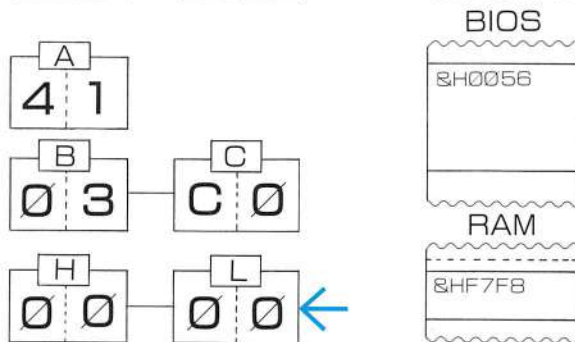
②01, C0, 03

さて、このマシン語の目的はBIOSの0056にある「VRAMの指定領域を同一データで埋める」ためのエントリを呼ぶこと。ここは、Aレジスタにそのデータ、BCレジスタに書きこむ領域の長さを入れる必要がある。ここではSCREEN1の全画面ぶんの文字数、960(10進数)、16進数にして03C0。「01, C0, 03」は、BCレジスタに03C0を入れる命令だ。



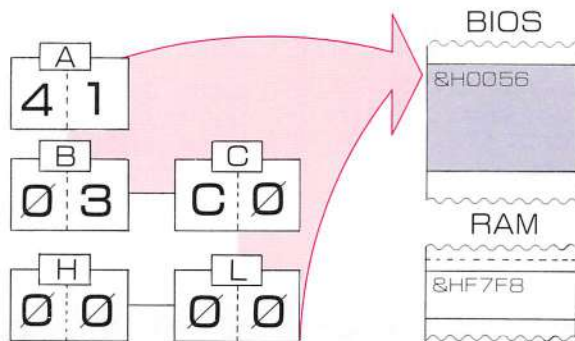
③21, 00, 00

さらにそのエントリを呼ぶまえに、書きこみを開始するVRAMのアドレスをHLレジスタに入れば準備完了だ。「21 0000」とは、HLレジスタに00と00を書きこむ命令だ。



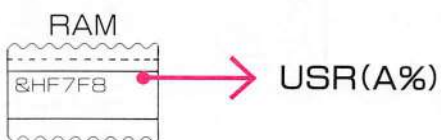
④CD, 56, 00

ここがBIOSを呼んでいるところ。「CD」は、次の2バイトで指定されるサブルーチン(この場合はBIOS)を呼ぶという意味。①~③でパラメータ(A, BC, HLの各レジスタの値)をセットしたうえで一気にBIOS 0056を呼べると思っていた。



⑤C9

この「C9」は、BASICのRETURNに似ている。USR関数で呼び出されるマシン語の最後に置かれるのがふつうで、これが実行されるとマシン語からBASICに帰ってきて、BASICリスト上、USR関数の次にあったステートメントに実行が移る。そのときに、F7F8にあった値をUSR関数の値として渡してしまうのだ。



掲載ソフト30本の プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは2月28日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5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は数字の大きいほうを教えてください。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR
- ⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビ

デオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①願望
- ②青い地球に帰りたい
- ③POTETTA
- ④ひとりテニス
- ⑤RGO
- ⑥GO/GO/わたる君
- ⑦くるくる
- ⑧SOLE HOLE
- ⑨バウンド
- ⑩まっつ
- ⑪ひこぎ
- ⑫キセロゲル
- ⑬TAR-BOT2

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

15 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ダンシングモアイ
- ②タックスマン
- ③豪華なクシコス・ポスト
- ④トロイカ

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	提督の決断	6
2	ランベルール	10
3	サークII	16
4	銀河英雄伝説II	20
5	ティル・ナ・ノーグ	24
6	ドラゴン・ナイトII	110
7	花のももこ組	114
8	ディスクステーション22号	108
9	ピーチアップ8	109
10	ピンクソックス4	109

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉提督の決断
3	〈FAN ATTACK〉ランベルール
4	〈FAN ATTACK〉サークII
5	〈FAN ATTACK〉銀河英雄伝説II
6	〈FAN ATTACK〉ティル・ナ・ノーグ
7	FAN STRATEGY
8	FFB
9	BASICピクニック
10	〈ファンダム〉ゲームプログラム
11	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
12	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
13	〈ファンダム〉マシン語の気持ち
14	FM音楽館
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	AVフォーラム
17	パソコン通信ははじめの一歩
18	MSXView
19	ゲーム十字軍
20	ゲーム制作講座
21	〈FAN NEWS〉ドラゴン・ナイトII
22	〈FAN NEWS〉花のももこ組
23	DMfan
24	いーしょーくーはまだかいな!?
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	〈特別付録〉エメラルド・ドラゴン・ミドル・クラス・ブック

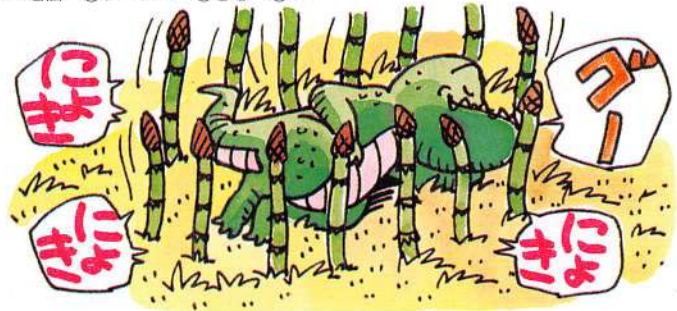
〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポップコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	エクスタリアン
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クォース
23	グラディウス2
24	クリムゾンII
25	クリムゾンIII
26	激突ペナントレース2
27	コラムス
28	サーク
29	サークII
30	ザナドゥ
31	沙羅曼蛇
32	三国志
33	三国志II
34	THEプロ野球激突ペナントレース
35	シードオブドラゴン
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シュヴァルツシルトII
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スーパーピンクソックス
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ダンジョンハンター
48	ディスクステーション各号
49	DPS SG
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デ・ジャ
53	電脳学園III
54	ドラゴンアイズ
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	にゃんぴ
60	信長の野望(全国版)
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	ハイドライド3
63	花のももこ組
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ブライ上巻
70	フリーコマンダーII
71	FRAY
72	魔導物語1-2-3
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	野球道II
75	ラスト・ハルマゲドン
76	ランベルール
77	ルーンワース
78	レイ・ガン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記・福神漬

1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。



ファンダム

Mファン4周年を目前にした記念事業のえっへんとして、ファンダムのロゴをうつふんしてみた。本文のデザインもあっはんにして、気分もあらたにおっほんしようと思う。そっいえば、4周年のすぐあとに50号記念もあつていっひんだぞ。

P 願望①.....39/51	P まっとう①.....44/60
P 青い地球に帰りたい①.....40/52	P ひこーき②.....44/61
P POTETTA①.....40/53	P キセロゲル③.....45/62
P ひとりテニス①.....41/54	P TAR-BOT2④.....46/64
P RGB①.....41/55	●ファンダムスクラム=情報局特集 (スペシャル チェックサムにバグ発見ほか).....48
P GO / GO / わたる君①.....42/56	●スーパービギナズ講座.....68
P くるくる①.....42/57	●新連載・マシン語の気持ち.....70
P SOLE HOLE①.....43/58	※ P はプログラム、①~④は画面数
P パウンド①.....43/59	

16個の形容詞からはじまる連想の果てに 願望

画1面 **MSX MSX2/2+ RAM8K**
BY 山下修 ▶リストは51ページ

このプログラムのシステムは、「数年まえ、TBS「アッコにおまかせ」という番組でゲストの田代まさしを相手にやっていたもので、心理学者が考案したものの」(作者)だそうだ。

タイトル画面でスペースキーを押してスタート。

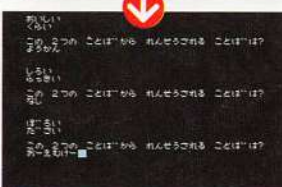
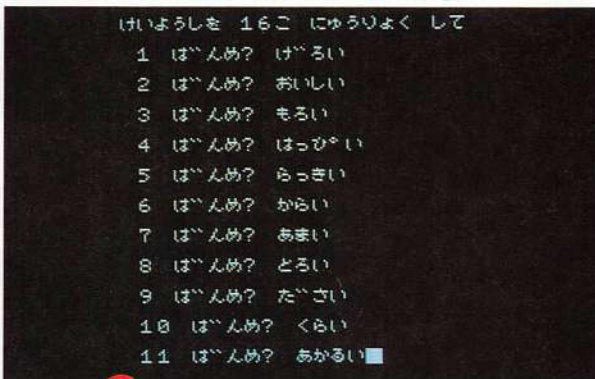
まず16個の形容詞をひらがなで入力する(MSX2以上の人には、CAPSをオフにして、SHIFT+かなキーを押せばローマ字で入力できる)。

形容詞でなくてもとにかくひらがなの「い」で終わりさえすれば受け付けてくれる。たとえば、「はっぴい」とか「お〜い」なども

ここでは形容詞とみなされるわけだ。逆に、ひらがなの「い」で終わっていないことばや、すでに入力されたことばを入力しても受け付けない。

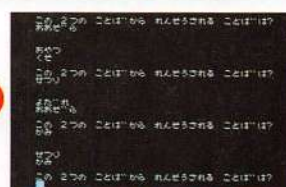
16個の形容詞を入力しおえると、そのうちから2つずつを組み合わせて連想することばをきいてくる。ここからは、すべてのことばを受け付けるようになる。あまり深く考えずに直観的に答えていくこと。連想ゲームはトーナメントのように進み、やがて1つのことばにたどりつく。そのことばこそ、あなたの願望だ! というわけである。願望までたどりついたあとは、

自分のボキャブラリーの貧困さをなげきつつ、16個の「形容詞」を入力



16個の形容詞から2つずつ組み合わせて連想することばをきいてくる

リターンキーでおなじ16個の形容詞で再挑戦でき、そのほかのキーを押すといちばんはじめにもどってリプレイできる。



深く考えず、どんどん連想ゲームを続けていくと、突然……



この画面になってどっきり、でも、だれだって真理を求めているだろうけどね

宇宙飛行士養成シミュレーションゲーム 青い地球に帰りたい

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu~ ▶リストは52ページ

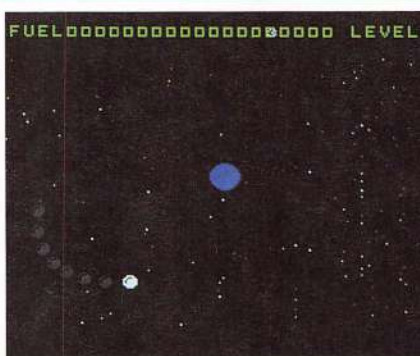
慣性と地球の引力で宇宙をくると周回するボール型宇宙船を、無事に地球に着陸させるシミュレーションゲーム。地球も宇宙船もただの丸でしかないが、動きはけっこうリアルで、いい気分になるゲームだ。

宇宙船の操作は、8方向への噴射だけ。基本的には逆噴射をくりかえしながら、じょじょに小さな円軌道に入り、ふわりと着陸することを目指す。

とうぜんだが、スピードがついている状態で地球に着陸しようとする、宇宙船は大破してしまう。また、のろのろしているうちに画面の上部に表示され

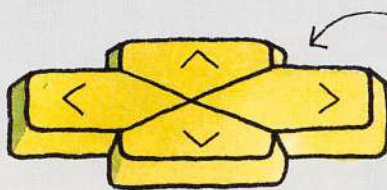
ている「FUEL」(燃料)のメーターが0になっても、やはり失敗。宇宙船はこの場合もなぜか爆発する。FUELは、ただ回っているだけでも少しずつ減少し、噴射するとそのたびに急激に減るようになっていく。

たとえば惑星が恒星のまわりを周回するとき、ケプラーの法則に従う。宇宙船が地球をまわるときも同様だが、作者の有名おじさんプログラマーNu~さんによると、その計算をやっていると超コマ



地球を中心にして周回する宇宙船を逆噴射で制御して……

送りになって、ゲームにならないんだそうだ。そこで地球との相対座標だけによって飛行する仕組みのため軌道が変になることもある。あしからず。



8方向に噴射

★ジョイスティックでも遊べます!



いきなりドスンと地球に着陸しようとする宇宙船は大破してしまふ
かといってあまり慎重になつていると燃料切れでやっぱミス
しよじょに小さい円軌道にして、ふわりと着陸おめでとう、秋山さん

2つの道がある集団熱血ハマリゲーム POTETTA ポテッタ

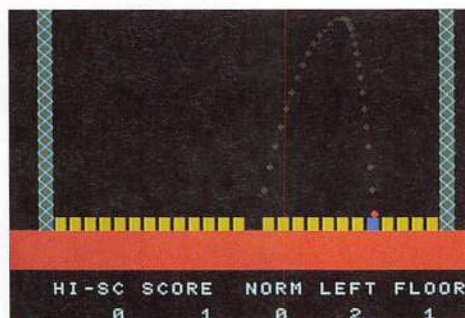
画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY GEN ▶リストは53ページ

単純なルールがよくありそうなゲームだが、ハマる。最初は数十点から数百点だったのに、いまでは4千点を超えるあたりでシノギを削っている。

基本的には上から落ちてきてはねまわる赤い玉を操作して、床にならぶ黄色く小さい柱を取っていく。玉は例によって慣性のきいたいやらしい動きをする。

玉が黄色い柱にあると柱が消え得点が入る。柱を取るたびに1回ごとの得点が1点、2点とあがっていくのであとのほうほど得点が高くなる。

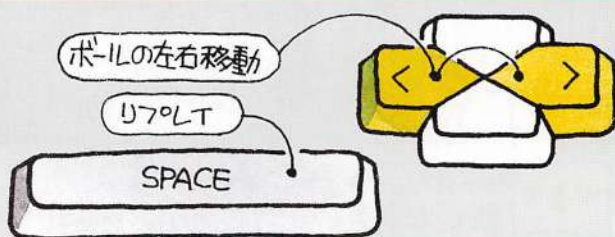
1つ取るたびに画面下の「NORM」(ノルマ)の数値が減っ



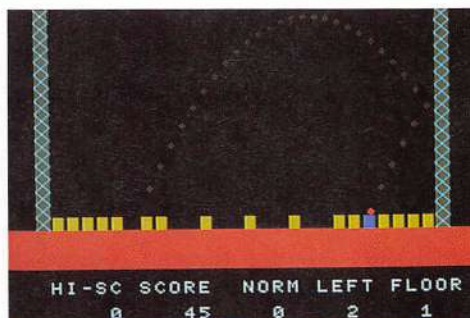
ステージ1。1回でノルマが0になるのでいきなり青い柱をねらう

ていく。ここが0になれば、いつでも青い柱に赤い玉をあてることでステージクリアになる。

このとき、ボーナス得点が入るのだが、ノルマが0になった直後に青い柱にあると大量の



スペシャルボーナスが入るのだ。そこで、高得点を目指すためにはノルマが0になった直後に青い柱を目指すことになる。ステージが進むほどノルマは増える(上限あり)ので、青い柱に命中



スペシャルを取りそこねたら黄色い柱をなるべくたくさん取るう

させるまでの緊張は長期化し、泥沼の様相を呈してくる。

柱のなくなったところに落としたり、ノルマが0になるまえに青い柱にあると1ミス。3回ミスでゲームオーバー。

画面の上と下で1人2役、おおいそがし ひとりテニス

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY ヘンテコ ▶リストは54ページ

左右が壁になっていて上下がつながっている画面(コート)のなかで1人で打ちあう、大笑いのゲームだ。

ゲームをスタートすると画面の右上から紫色の四角い枠が飛んでくる。これがボールだ。

これをブロックくずしなどでおなじみの黄色いラケットを操作して打ち返す。

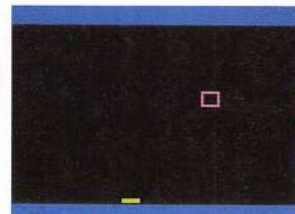
打ち返したら、画面の下からまわりこむような感じで、画面上部にひょろっとワープして打ち返す。

そしたらすぐにまた画面下部にワープして……というふうに1人でボールを打ちあうわけ

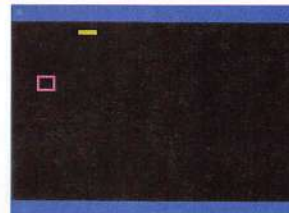
ある。ボールをそらしてしまつたらゲームオーバー。

ひいひいしながら1人で遊んでふと冷静になるとばかばかしくなる虚しさがいい。

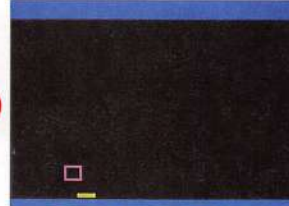
1回、ボールを打ちかえすと1点で、25点ごとにボールのスピードが変化する。



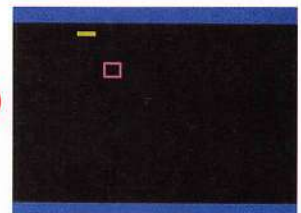
①ゲームスタート。画面の右上からボールが飛んでくる



②画面の下から上にワープして、ボールを打ち返す



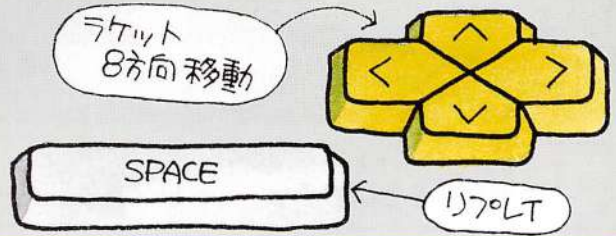
③打ち返して上に向かって飛んでいくボールの先回りをしなくてはならない



④ボールを打ち返し、こんどはラケットを画面の上から下にワープ。いそがしいぞ



⑤打ち返したボールをそのまま追いかけて、ぜったいにまにあわない



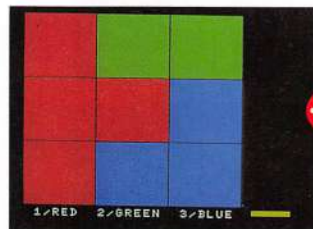
赤、緑、青のどれがいちばん多い? RGB

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY しゃちょう ▶リストは55ページ

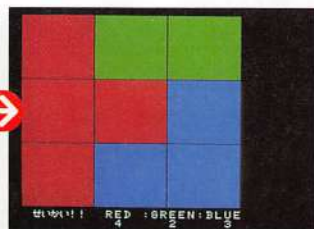
画面に表示される赤、緑、青の3種類のパネルのうち、どの色のカラーパネルがいちばん多いか、制限時間内(約1秒)にあてるゲーム。正解していくと、2²、3²、4²、5²……とパネル数が増えていき一瞬の判断が難しくなっていく。たとえミスし

たとしてもミスしたまえの問題にもどるだけ。タイムオーバーだと2問まえにもどる。

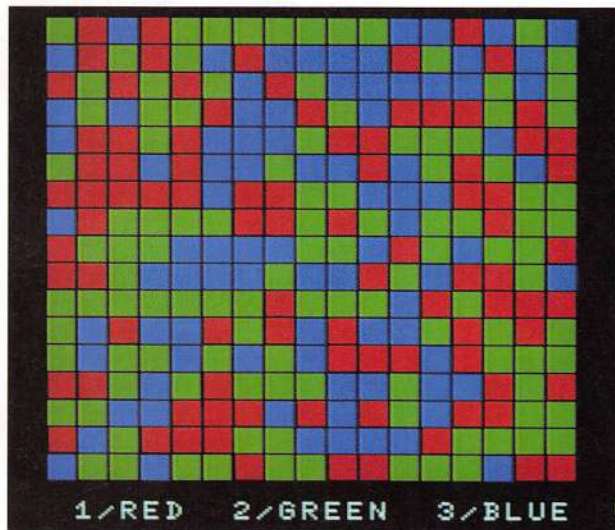
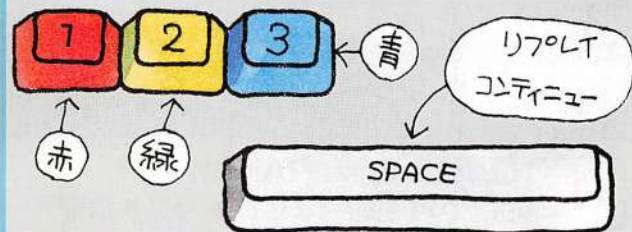
最初のうちはちょっと数えたりすることもあるが、そのうち数えることはできなくなる。ん、赤みがかっているから、赤/なんてふうにするしかない。



①このぐらいの問題ならかんたん。右下の黄色いバーがタイムメーターだ



②答えは赤。今の問題にてきた各色のパネルの数を表示してくれて、次に進む。



③16問続けて正解すると、ここまで細かく分割された問題になる。正解はぼたった。そしてまた細かく分けて……

不思議な海上道路をひた走る GO!GO!わたる君

画1面 MSX 2/2+VRAM64K
BY そういちろう ▶リストは56ページ

「20XX年。特別警察のわたる君が警察署の花びんをわってしまった。逃げる/わたる君/」(作者の手紙から)。

という、わけのわからない理由で、わたる君は「速いマシン」に乗って海上道路の上を走って

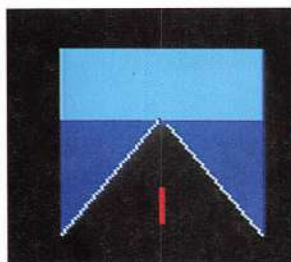
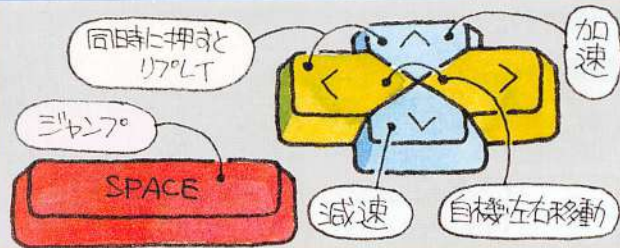
逃げることになった。もちろんプレイヤーがわたる君だ。

海上道路は道が右半分や左半分になったり、途中で道が途切れているところがあったりするが、そんなときは加速をして、ジャンプでかわす。画面には表

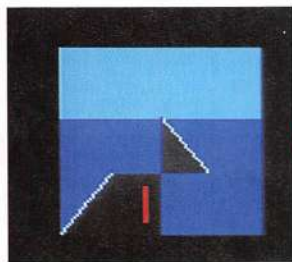
示されないけれど、このジャンプに必要なエネルギーは、ふつうに走っているときに少しずつたまっていく。だから、連続して大きいジャンプはできない。

最初はうまく「速いマシン」が操作できなくてすぐに海へ落ち

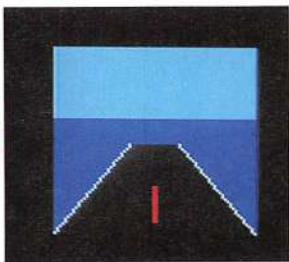
たりして、いやになってしまうが、そのうち流れるようなスピードで3D画面を駆け抜けていくのが快感になるだろう。



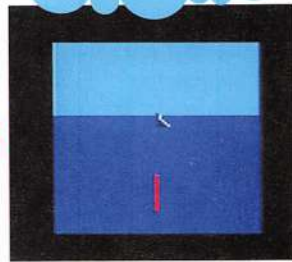
果てしなく速くまで続いていそうな海上道路の上をいま、全速力で逃げていく



左半分だった道から、右半分の道に変化している。ジャンプを使え



うわっ、道が途切れている。ようし、ここから加速をつけて一気に飛んでやる



ジャンプ力がたらず海に落ちてしまっただけでゲームオーバーとなった

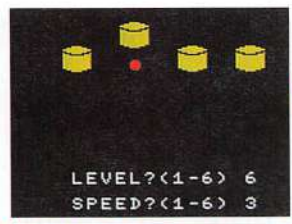
レベルに応じて動きが変わる新システム くるくる

画1面 MSX MSX 2/2+RAM8K
BY VTEC ▶リストは57ページ

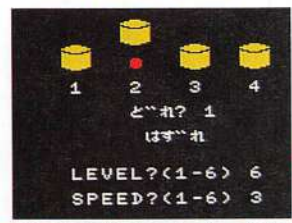
おっと、こんな感じのゲームをどこかで見たことがあると思ったら1990年9月号に掲載した「賭け」(ろんぐTEAM・作)に似ている。さらにそのまえに「あてっこ」(川本健二・作)というお手本もあった。

この作品は、お金をかけたらず、ただ、4つの筒を、レベルに応じた動かし方で動かしてからボールが入っている筒をあてる純真なゲームだ。そのかわり動きにバリエーションがある。

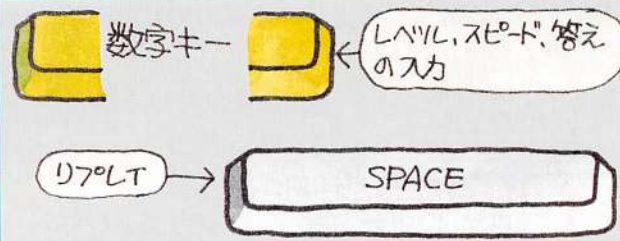
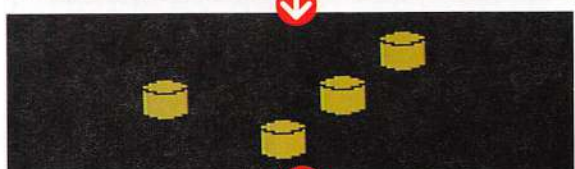
最初に「LEVEL」と「SPEED」を聞いてくるので、1から6の数値を入力。数値が高いほど難しく、速くなる。



LEVEL6, SPEED3でチャレンジしてみた。左から2番目の筒を見逃すな



筒の動きが止まりボールが入っている筒はどれか聞いてきたぞ。……1/はずれ



となりあう2つの筒をくるくる入れ替える。このおいて回転する動きが加わったのがレベル3、4、5、6

さらに、筒を筒に1つおいて回転する動きが加わったのがレベル3、4、5、6

さらに、両端の入れ換

1発にかけるパチンコシミュレーション

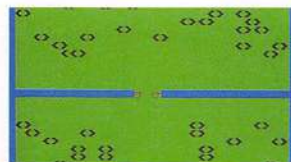
SOLE HOLE

ソールホール

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY HIDEYUKI ▶リストは58ページ

軍艦マーチの曲とともにやってきました「SOLE HOLE」。釘の並びをチェックして台を選び、選んだら好きな位置に入賞口を移動させて、プレイ開始だ。と、いってもあとは「いけ、入れ！」などとかげ声を出しながらながめているだけの全自動。玉100発でおしまい。

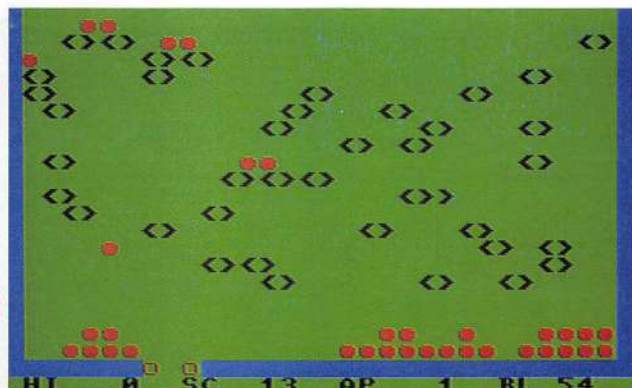
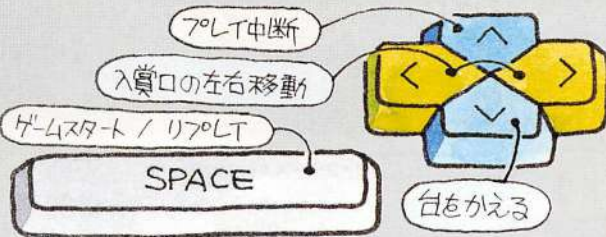
スコア欄の見方について。BLは残りの玉数で、APは次に玉が入賞したときに加算される点数だ。APの初期点数は1点で、玉が入賞口の両端にある赤丸にぶつかって入賞するとAPは2倍になり、ストレートに入賞口に入れば3倍になる。連続



①まずは慎重に台選び。ただし見逃した台は二度と出てこないと思うべし



②玉が100発降ると結果を表示して終了。おっ、編集部最高得点が出てしまったして入賞しつづけるとAPはそのたびに2倍、3倍になる。1個でも玉が入らないとその時点



③台の左寄りの部分に玉が集まりそうな釘の並びだったのでそこに入賞口を移動させてみてプレイしてみた。しかしランダムに落ちてくる玉はなかなか入賞口に入っていかない

でAPは1点にもどってしまうが、残りの玉数(BL)が10発になるとボーナスタイムとなり、

APの値は下がらなくなるので、最後に一気に高得点を達成するチャンスがある。

影が楽しい3Dスカッシュ

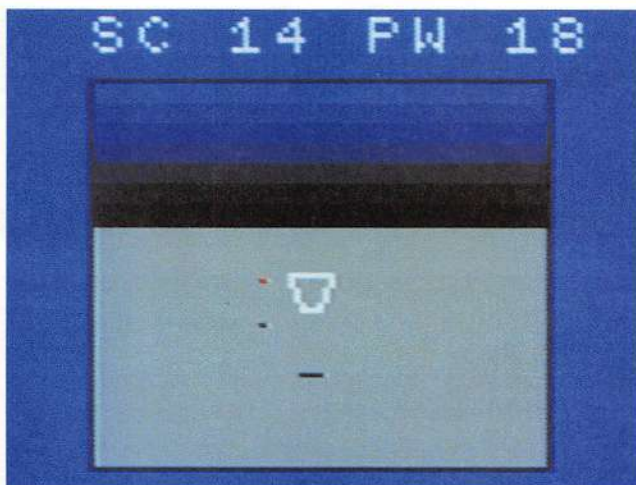
バウンド

画1面 MSX2/2+ VRAM64K
BY Cock-M ▶リストは59ページ

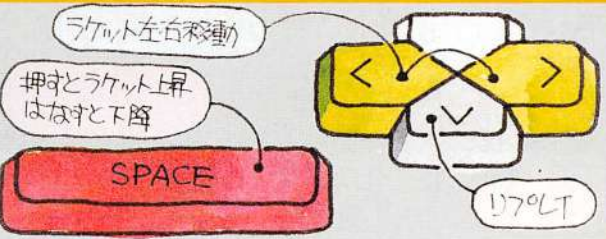
壁を相手にボン、ポンはずんてくるボールをラケットで打ち返すスカッシュゲームだ。

最初に自分はパワーを12持っていて一回打ち返すたびにスコアが1点、パワーが1増える。ミスしてボールをそらすとパワーが4減って、パワーがなくなるとゲームオーバー。また、スコアが3点増えるたびにバウンドが高くなり、スコアが40点に達するとクリアとなる。

バウンドが高くなるとボールを打ち返すのは難しくなる。でも、ボールの影とボールの動きをよく見ながらやれば打ち返せるぞ。



①スコアも高くなり、ボールのバウンドもいよいよ高くなってきた。ラケットの高低の調節が必要になり、このあたりからだんだんおもしろくなってくる。



②最初はボールのバウンドも低いので、わざわざラケットを空中で動かす必要もない



③結局、ボールをそらしてしまった。だいたいボールが小さいと思う

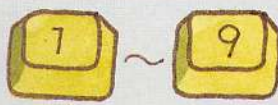
なぜかゲームオーバーが美しい キセロゲル

画3面

MSX2/2+ VRAM128K

BY てっくんレ

▶リストは62ページ



ピルカーの大きさを設定

コロイド粒子をとばす
●コロイド粒子をとめる
●とばす方向を決定
●とばすパワーを決定



作者の手紙の最後に、「GAME OVER時の画面を見てキセロゲルを思い出しませんか?」と書いてあり、困った。キセロゲルを思い出そうにも、記憶のなかにいなかったからである。コロイドのゾル、ゲルなら高校時代の化学の時間にならった記憶があるが、キセロゲルとは友だちになったことがない。まわりのいろいろな人にきいてみたが、やはり知らないという。しかし、三省堂の教科書「化学・三訂版」の97ページ図15にゾルとゲルとキセロゲルの図がなっているので、いまはそういう時代なのかとなんとなく悲しくなった。

そこで、63ページで、永遠のファジー少年鈴木伸一くんが、よい子の化学講座を開いているので、ゲームをするまえに読んでおくように。

エリア1

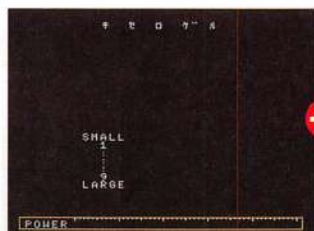


いちばん小さい枠。勝負が速いので気の短い人向け

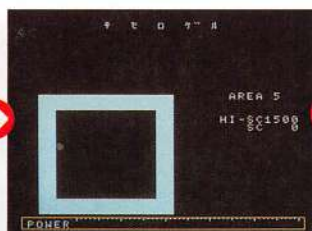
エリア9



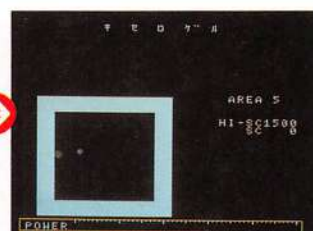
大きくて埋めがいがある。できあがりも迫力あり



最初に枠の大きさを1~9の9段階から選ぶ。それぞれにハイスコアがある



左端を上からコロイド粒子が落ちてくる。そのままにしておくともた上がってくる



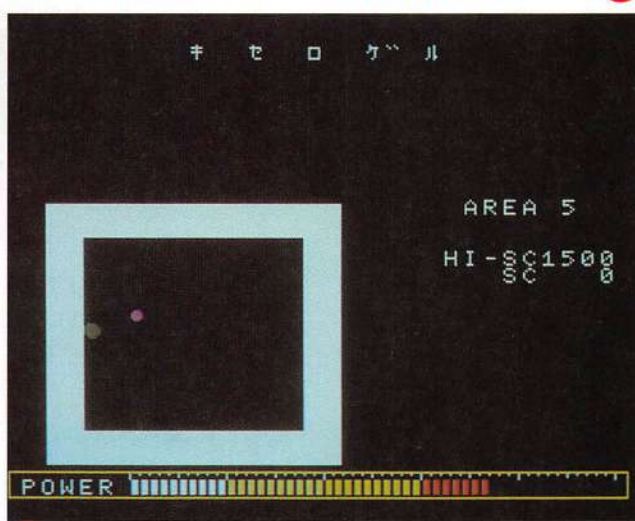
スペースキーを押すと止まって、方向を指示するモードに入る

では、授業に入る。RUNしてしばらくすると上の写真のような画面になるので、ここで枠の大きさを9段階(1~9)のなかから選ぶ。これはいわばレベルで、レベル別にハイスコアが登録されるようになっている。

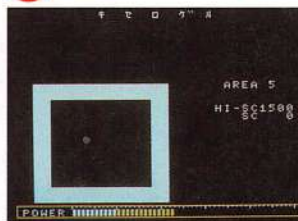
で、たとえば5を選ぶと、AREA 5のハイスコアと枠(ピルカーと思うことにしよう)が表示され、枠のなかをコロイド粒子がゆっくり落ちてくる。

コロイド粒子には、緑(小、10点)、赤(中、30点)、青(大、60点)の3種類がある。このなかからランダムに選ばれて落ちてくるので、そのつど判断しながら、枠のなかで効率よく収めていくのがゲームの目的だ。

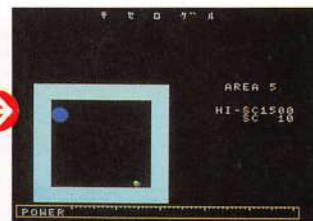
粒子は、枠の左端をゆっくり降りていき、下の端にたどりつくとゆっくり昇っていく。できるところまでスペースキーで粒子を止め、方向を決め、パワーを決めると粒子が右のほうに飛んでいく。いちおう重力に従っているので放物線に飛んでいくが、壁かほかの粒子にあたるとその時点でくっつく。以下、そのくりかえしで粒子でいっぱいになってくると、左端を降下する粒子がときどき枠の外に表示されるようになる。これはここでは粒子が通れなくなっている



画面下のパワーメーターを見ながらパワーを決めて粒子を飛ばす



ビュッと飛んで落ちる。こうして壁やほかの粒子とくっついていく



ベタベタとくっついてちょっと見には気持ち悪いかも

ることを意味している。そのうち、はじめから最後まで枠の外に表示されるようになると、そこでゲームオーバーになる。粒子を飛ばすのはゴルフみたいだし、ゲームオーバーの画面がいちばん美しい。そのうちちょっと化学の勉強もできて、なかなか奇特なゲームであった。



ゲームオーバー直前の画面。どういわけが化学の勉強をしたような気になる

1つのりっぱな卵を作っていくパズル TAR-BOT2 ターボットツー

画12面 MSX MSX2/2+ RAM32K
BY たかさん ▶リストは64ページ



サウルスがぐるぐるまわっている

もし、卵を上下で分けるとしたら、それぞれなんと呼ぶだろう。上の部分は上卵。下の部分は下卵とでもいうのだろうか。

このゲームは、上卵と下卵をくっつけて1つのりっぱな卵にしようというのが目的だ。

■主人公登場

このゲームの主人公、サウルスがSHIFT+カーソルキーで動かせるのは動く壁、反射板と下卵である。動かしたキャラクタは何かにあたるまで止まることがない。逆に動かないキャラクタは灰色の壁、緑色の壁、上卵、くっついた1つの卵。

下卵が動いたあとには灰色の壁ができてしまい不用意には動かさないけど、なんとかうまく下卵を動かして、動かない上卵にぶつければ卵ができあがる。

■パスワードとコンティニュー

全部で10フロア。2から10のフロアにパスワードがあり、タイトル画面で「PASSWORD」を選んで遊びたいフロアのパスワードを正確に打ちこむと、

サウルス 卵の上半分の部分だ。上下左右のどこからでも下卵がぶつかれば1個の卵となる。これは動かすことができない。

上卵

下卵 卵の下半分の部分。移動させると灰色の壁ができて、やっかいなやつ。

動く壁 これはサウルスで動かせるので、下卵を目的の場所にうまく移動させるために利用する。

④上卵と下卵が合体してひとつの卵となった。これは動かさない

③飛んできたものの進行方向を90度変える反射板

④カーソル。かならずへアで出てきて、一方から一方にカーソルできる

⑤緑色の壁、サウルスだけが通り抜けられ、あとは灰色の壁になる

いきなりそのフロアが現れる。ちょっとでもちがうといつまでもたっても抜けられなくなる。まず最初は知るパスワードなんてないから「START」を選んでスタートしよう。制限時間はないので、ミスになるのはギブアップしたときだけ。5回ミスでゲームオーバー。ゲームオーバーになると、3桁の数字が表示され、すごい勢いで減っていく。これが0になるまえにスペースキーを押せばコンティニューできる。また、ステージクリアすると、パスワードが表示されるのでメモしておこう。

フロア1を解いてみる

①すべて卵にしてクリア。パスワードが表示される

②2つ目の卵を作ったときにできた灰色の壁を利用して

③さらに、もう1つ卵をクリアだ

④動く壁を画面の右へ移動させる

⑤移動させた壁を利用して卵が1つできあがった

ピックアップしてみた4つのフロア

①これはフロア2。3つ目までの卵はかんたんに作れるが最後の1つで苦労する

②フロア7。右下にあるじゃまな反射板をどかさないとクリアできない

③フロア8。ワープで下卵を通して卵を作る。卵を4つも作るのがたいへん

④フロア9。難しい、と思ったら、作者の解答よりかんたんな別解も見つかった

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

86

169-00

(受取人)

105

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都新宿区百人町2-1-11)

差出有効期間
平成5年1月

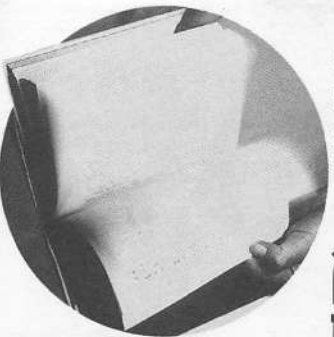
10日まで

★切手不要★

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FAN・S@係



最新版の案内資料
無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。(切手不要)

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		都道府県	市区郡	
氏名	フリガナ		電話番号	市外局番	市内局番
			年齢	NE	番号
			性別	M819SA1208	
			1 男		
			2 女		

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

(きりとり線)



表面上に必要事項を記入にのりまわすだけでOK!!
新・速読法の無料送呈
 案内資料を

“速読”で学習・受験に勝つ!!

新・速読法

はてしない物語
 星の王子さま
 こころの扉をたたいた猫たち
 ソロモンの指環 (童話に誘われる)

宇宙からの帰還 立花隆

インテリの道

河童を捕まえたゾンド 猿尾阿童

素敵女はどろろがま 和田勉

異国の窓から 京本輝

ほろよびげん

謎の子孫たち 桐島洋子

思い出トランプ 向田邦子

もしも魔法のり

クリッ

悪魔の選択

いっしょに遊ぶ消ゆ

ハートにまわる作戦

一俳優の告白

私自身のための復讐回廊

アイストリー

イタリカドベータ

IACOCCA

(きりとり線)

3~10倍のスピードで本が読める!!

●これなら差がつく! 読書速度が3倍→5倍→10倍に!!

新・速読法

1冊を30分!

右脳開発でパワー全開! ライバルに**差**差をつけろ!!

★学習・受験に大きな効果が!!
★秘められた潜在能力を一気に開発!
もう受験勉強にムダな努力はいらない!

集中力が身につく!
理解力が深まる!
記憶力が高まる!



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

あなたも2カ月でマスターできる!!

●自宅にいなから1日わずか30~40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください
最新版的詳しい案内書を

無料進呈中 至急

●新・速読法の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。日本通信教育連盟グループ 日本カルチャースクール
〒109 東京都新宿区百人町2-1-11 ☎03(3223)8222 代

話題の新・速読法

集中力が身につく
理解力が深まる
記憶力が高まる

ENGLISH

強化
集中力
記憶力

完全合格

受験や資格試験の突破をめざしてキミも今すぐチャレンジ!! 左のハガキでご請求ください。

ファンダム

スクラム

長年使われてきたファンダムのロゴが新しくなりました。おおっとそれどころではない、スペシャルチェックサムにバグが見つかって、もうたいへん。

今月は3月号ということで、1行プログラム特集の予定だったんだけど、なんと1990年11月号から新たに使われてきた「スペシャルチェックサム」に、バグが見つかってしまったのだ。

「スペシャルチェックサム」の産みの親としては、もうこれは歳のぶんだけあやまるしかないだろう。

「ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい……ごめんなさい」。

断っておくけど、わたしの年齢は5歳ではないので注意。

「……」の部分を読面では省略したが、これを書いているとき、心の中でちゃんと歳の分だけあやまっていたのだ。

ところで、問題のバグといまままでの確認用データについては、すぐ下に書いてあるので、掲載プログラムを打ちこむまえに読んでおいてほしい。

ちょっと話かもどるけど、1行プログラムは正月休みの影響

で、打ちこんで評価する時間がなく、延期することにした。

代わりとってはなんだけど、今月は改造法などの情報局特集にした。

改造法は1990年7月号(ファンダムライブラリー⑧)に掲載された「GOLFLAND」と11月号の「SOLIDJUMP」の面データ紹介だ。

打ちこんで持っている人は読んでみよう。

そうだ、忘れていたが、マシ

ン語に関する記事を載せてほしいという、読者からの強い要望に応じて、今月から「マシン語の気持ち」がスタートした。

どちらかという、マシン語の「マ」の字も知らない程度の人でも、じゅうぶん理解してもらえる内容をめざしている、これからマシン語を学ぼうとしている人は、70ページをすぐさま開いて、読んでほしい。

来月は2部門の年間奨励賞発表をするので、乞うご期待。

情報局

スペシャルチェックサムにバグ

「スペシャルチェックサム」にバグが生じています。1990年11月号の「THE EARTH」を打ちこんだとき、行140のS=STICK(0)をS-STICK(0)にしても確認用データがおなじになってしまいます。

(徳島・林和明/16歳)

はじめは「そんなばかな」と半信半疑だったが、試してみたところ、事実であった。

すうっと血の気がひく思いをしながら、データ計算の部分のことを細かく解析していくと、ばつと原因がわかり、今度は逆に、頭に血

がのぼってしまい、赤面しそうになってしまった。

原因はごく単純なもので、1行に入っている命令などの数が多くなると、精度が悪くなり、その行の、最初の部分のデータが無意味になってしまうのだ。

確認用データを計算して、保存している変数がS/なわけだが、「/」が付いているために、値がいろいろ加減になってしまうのだ。

S/は単精度型の変数なので、6桁までしか数が残らない。

試しに7桁以上の数字を代入し、変数の内容をPRINT文で

11月号「THE EARTH」の確認用データ変更点

10>Bgj4 60>mtf4 120>6aM8 140>pfE5
280>A085 360>SiZ5 370>2wd5

調べれば、上位6桁以外の部分は0になっているのがわかるだろう。

すでに「スペシャルチェックサム」を打ちこんで持っている人は、下のリストで水色の部分を修正すればだいじょうぶだ。

この修正にともない、昨年11月号から2月号までに掲載したプログラム確認用データの変更点を、右ページに掲載した。

確認用データの信頼度にかかわる大手柄ということで、林くんには特別にMファン特製テレカを3枚贈ることにしよう。



□の部分が変更されました

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A\$=""

9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)

9090 A\$=CHR\$(C)+A\$:S=S-A*B:NEXT

情報局

『GOLFLAND』の改造法

1990年7月号の「GOLFLAND」は海の上にある、ということは「海風」が吹いているはずだ(中略)。これで平和だった「GOLFLAND」にもたまには暴風注意報が発生するでしょう。

(京都・和泉篤士/年令不詳)
「GOLFLAND」といえば、間違いみで強いコンピュータとのゴルフゲームだ。

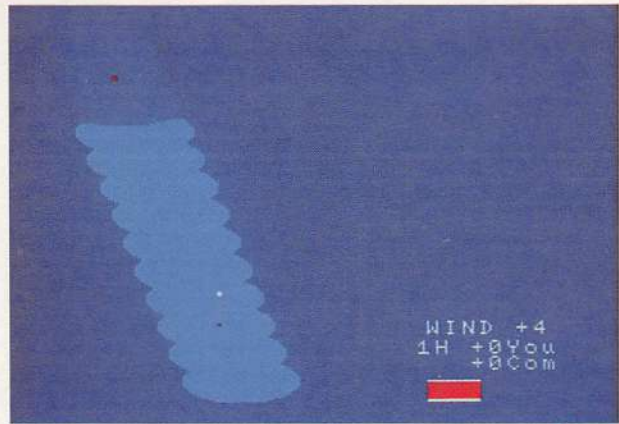
この改造法で、コンピュータに

```
35 W=INT(RND(-TIME)*8-RND(1)*6):DRAW"BM1
80,150":PRINT#1,USING"WIND +#";W
90 PUTSPRITEN,(A,B),15-N*7,0:ONN+1GOSUB1
70,190:V=2+Z*2:SOUND9,V*5:IFB+U*9>BTHENW
I=-WELSEWI=W
95 P=P+RND(-TIME)*3+W
210 IFC(P)=5THENP=P-1:GOTO210ELSEP=P-W:R
ETURN
```

も少しはミスが増えて、人間にも勝ち目があるかもしれない、というこで、さっそく試してみた。

和泉くんの「海風」は飛距離に影響するもので、打つ方向にはまったく影響しない。

まあ、プレイしてみた結果としては、風の強さが影響するおもしろさの反面、正確にカップを狙ってくるコンピュータとの差は、開いていく一方であった。



画面を見てもらえばわかると思うが、右下にあるパワーゲージの上のところに、「WIND」の表示とともに、海風の強さが表示されている

情報局

『SOLIDJUMP』面エディット

1月号「SOLIDJUMP」の面データの解説が神奈川の竹氏まくん(14歳)から送られてきた。

面データは行560~580にある文字列データと数値データがそれぞれ、1つの面は1つの文字列データで構成され、4つの数値はニコニコと旗の座標になっている。

文字列でできた面構成データは3文字で1つの単位になっていて、それぞれの文字の意味は、

●1文字目:そのキャラクターのX座標。画面左の壁の内側から「A」~「Z」、「」の27種類のなかで指定するが、陸と爆弾は「¥」までの28種類で指定できる。

●2文字目:そのキャラクターの

Y座標。画面上の壁の下側から「A」~「T」の範囲で指定する。

●3文字目:キャラクターの種類。文字は「A」からキャラクターコード順で「c」までを使用する。

A.....ジャンプ台
B.....すばあシューズ
C~G.....爆弾(Cから順に1~5個まで指定できる)
H~c.....陸(Hから順に1~28個まで指定できる)

座標データはニコニコのX、Y座標。画面左の壁の内側から「A」~「Z」、「」の27種類のなかで指定するが、陸と爆弾は「¥」までの28種類で指定できる。ただし、ニコニコのすぐ下には何もおかないこと。

情報局

ニヤニヤしてたりして

A1ST(タボちゃん)買いました! さっそく昔の「BASICピクニック」(1990年11月号)にあった、ダイヤモンドを打ちこんで、WX(2+)と比較して感動を味わったりして.....「俺もいいたしこいて、バカだな〜」と思いつつ、

モニターをみてニヤニヤしてたりして。30歳ちかいおっさんがこれていいのか。

(鹿児島・松原友一/29歳)
編集部にはA1STがきたときに、編集部じゅうがそんな雰囲気になっていたので思い出すなあ。

情報局

BEEPをとると速くなります

ぼくはLASTLONGで12911点とり、VULCANで1263点とり(中略)、DRIVE気分で879点とったひまなやつです。けんけんばーの行3の最後にあるBEEPをとると、スピードが速くなりいっそうおも

しろくなる。
(福岡・宗浩太郎/12歳)
前置きの長い改造法だけど、ほとんどのゲームは効果音(BEEP)やPLAY文をとると速くなるので覚えておくといい。

- ゲームの真髄(1990年11月号)
340>XKq4 380>h8Z9 390>Qer6 400>L8f5
- 激走LABYRINTH(1990年11月号)
280>Ae87 320>Ieg6
- 惑星歩兵戦(1990年11月号)
10>OFd5 130>iOD5 440>m3p6
- ICE CREAM SHOP(1990年11月号)
20>8GB6 120>Ghn6
- DRIVE気分(1990年12月号)
10>77a7 40>aua9
- DRIVE気分turboR(1990年12月号)
20>T7U5
- Activity for Employment(1990年12月号)
50>XDv5 70>xqv4 160>Dak4
- STRAWBERRY ISLAND(1990年12月号)
10>iHD5 210>RUq5 240>VQI5 280>JuY6
- SOLID JUMP(1月号)
80>6g85 130>W3A6 140>rWG5 560>Lwf6
- さべるおぶしべら(1月号)
250>pWi5 260>dGd4 310>dOZ5 340>Jbp4
- JIG-PUZZ(1月号)
10>QgY5 50>hTm4

- 100M競走(1月号)
10>O5R6 30>ASK5 50>cum5
- ICE MAN(2月号)
10>Vow6 20>dEa7 30>6S65 40>mJi4
50>IHp5 70>W5D6 240>xmg5
- MARSII(2月号)
10>wP7A 20>TxN9 30>NYnA 40>TTIA
50>WjCA 60>p2RA 70>H57A 80>jUr9
90>EAga 100>bDAB 110>hSWA 120>QGmA
130>ceJ9 140>uuJ8 150>0Vm8 160>S7AA
170>Pd79 180>kou8 190>LL89 200>Qqv7
210>d0b8 220>k1W8 230>EBc8 240>OPE7
250>LSP9 260>Fr0A 270>R9x8 280>bU88
290>pZm9 300>Mva9 310>XJj7 320>nPbA
330>AjaA 340>kCT9 350>exqA 360>TSMB
370>NL49 380>9515 390>DHF6
- ネイティガの悪魔(2月号)
290>DqV6 430>Osc5 470>9XY7 580>putA
980>Ckd4 1520>xwn4 1780>IhSF 1790>LYxF
1800>5US9 1840>xpn9 1850>wH2C 1880>DVaD
1900>Eo47 1910>HGc4 1920>AwG6 1940>81LA
1980>XFx5 2100>UUq4 2150>ik58 2330>SGX8

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データ となっている、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。
●ディスクの場合
SAVE「ファイル名」、A
●テープの場合

SAVE「CAS:ファイル名」(OSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、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る、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておく。

よるごびいさんでRUNしたら、暴走してしまったり、なんてことになったら、しやれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったり、もういちどロードしなおせばいい。②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE「ファイル名」を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 ' SPECIAL 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 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60*(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING"####& &";VS:A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

を実行しておき、④GOTO9000とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、

SCREEN0:WIDTH40を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40行×24行として、空行やOKは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。
①住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
②プログラムの遊び方、タイトル名
③使われている変数の意味と、プロ

グラムの各処理ごとの詳しい解説

*マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売されるムック「プログラムコレクション50本」に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

2つの奨励賞

■第14回季間奨励賞

4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円をさしあげます。

第13回季間奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

■第3回FP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されるFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

①1行プログラム
文字どおり1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。

②質問箱
誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。

③情報局
掲載プログラムの改造法やバグ情報、読者から読者へのメッセージ、イラスト、ゲームにしてほしいアイデアなど、なんでも受け付けます。あて先のところに「ファンダムスクラム係」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記してください。

あて先はこちら

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
※表には各コーナー名を明記。住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタメディアに帰属するものとしてます。



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態か動かないか、どういうエラーがでるかを確認。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-3431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

願望

MSX MSX2/2+RAM8K BY 山下修

▶遊び方は39ページ

```

1: 1639163 2563 1639163 して
2: 1639163 2563
3: 1639163 2563
4: 1639163 2563
5: 1639163 2563
6: 1639163 2563
7: 1639163 2563
8: 1639163 2563
    
```

```

1 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1:CL
AR999:DEFINTA-Z:DIMMS(16),NS(16):GS=SPAC
E$(20)+"かんぼう":ES=CHR$(27)+"Y"
2 PRINT$( "GS$4*HIT SPACE":IS=INKEY$
:IFIS<>"THENG$=RIGHT$(GS,28)+LEFT$(GS,
1):T=TAN(1):GOTO2ELSEPLAY"S7M1000L8CCDEG
FEDCEGEC":FORI=0TO8000:NEXT
3 CLS:PRINT"けいようし 16こ けうりよく して":PRINT:
FORI=1TO16:PRINTI"はんめ":INPUTAS:A=0:FOR
J=0TOI-1:A=A-(A$=M$(J)):NEXT:IFRIGHT$(A$
,1)<>"い"ORA>0THENPRINT:PRINT"やりなおし!":BE
EP:I=I-1:PRINT:NEXT:CLS:GOTO4ELSEMS(I)=A
$:PLAY"S0M500005L64FED":PRINT:NEXT:CLS
4 FORI=1TO16:SWAPM$(I),M$(INT(RND(-TIME)
*16)+1):NEXT:FORI=1TO16:NS(I)=M$(I):NEXT
5 FORI=0TO3:FORJ=1TO8/2^I:PLAY"CEG":PRIN
TN$(J*2-1):PRINTNS(J*2):PRINT:AS="" :INPU
T"この2つのことはかられんそうされることはは":AS:NS(J)=
AS:PRINT:PRINT:NEXT:NEXT:CLS
6 PRINT$( "NS(1)E$", これは あなたの かんぼうを
あらわしています":PLAY"L805C06C05BAG2L4EDCL64":
FORI=0TO8100:NEXT:PRINT$(4)HIT ANY KEY"
7 IS=INKEY$:IFIS=""THEN7ELSEIFIS=CHR$(13
)THENCLS:GOTO4ELSEAS="" :GOTO3
    
```

プログラマから
ひとこと

よしなしごとをそこはかとなくかく④

【山下修】>>>少し古い話だが、1月号のプロコンの記事を読んだ。もちろん私のゲーム「PUSHPIGK」は賞にはかすりもしなかったが、それが得点表の中にあるのを見るだけでこみあげてくるうれしさがあった。何かの間違いかもしれないが、「PUSHPIGK」に100点をつけてくれた宮城の小川君、どうもありがとう！>>>私はプログラムボシェットの頃から投稿し続けているのだが、最近特に自分と他の投稿者とのレベルの違いを痛感する。時代の流れにとり残された感じだ。マシン語を勉強する時間もないし。老兵は消え去るのみ……。>>>今まで投稿者がこの欄に、「まさかこのゲームが採用されるとは思わなかった」と書いてあるのを読むと「イヤミか！」と思っていたが、今の私はこれと同じ気持ちだ。なぜって、アイデアが借り物で数年前TBS「アッコにおまかせ」でやっていたのが元になっているのだ(投稿時にこのことは手紙に書いた)。でも面白いよ。>>>野球道IIを買ったが、ディスクアクセスはものすごく遅いし、バグもたくさんある。そこそこ面白いゲームだとは思っているのだが、詰めが甘いぞ！



変数の意味

- A……形容詞がだぶるかどうかの判定用
- AS……文字列入力用
- ES……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る
- GS……タイトル
- I、J……ループ用
- IS……キー入力用
- MS(n)……入力した形容詞の

- 保存用
- NS(n)……入力した言葉の保存用
- T……時間待ち用

プログラム解説

- ① はじめに
 - 画面初期設定●文字領域の確保●変数の整数型宣言●入力された文字列の保存用配列宣言●タイトルメッセージ設定●表示

位置指定のエスケープシーケンス設定

② タイトル

●タイトル表示●スペースキー入力判定⇒入力がない場合はタイトルの文字列変更/時間待ち(計算に時間がかかるため、空ループと同じ動きになる)/行2へ飛ぶ●入力があれば効果音/時間待ち

③ 形容詞の入力

●画面消去●メッセージ表示●形容詞入力ループ開始●メッセージ表示●形容詞入力●入力された形容詞が、だぶって入力されていないか調べる●形容詞になっているか(語尾が「い」になっているか)とだぶっていないかの判定⇒判定があればメッセージ表示/効果音/形容詞入力ループの繰り返し、終了●文字列の保存/効果音/形容詞入力ループの繰り返し、終了

④ シャッフル

●形容詞の順番を入れ換える●形容詞の保存先変更

⑤ 連想される言葉は?

●進行用ループ開始●入力用ループ開始⇒進行とともに回数が増える●効果音●2つの言葉を表示●連想される言葉の入力●入力された言葉の保存●各ループの繰り返し、終了●画面消去

⑥ あなたの願望です

●結果の表示●効果音●メッセージ表示

⑦ リプレイ

●キー入力受け付け●入力判定⇒入力がない場合は7へ飛ぶ●入力がリターンキーなら行4へ飛ぶ(同じ形容詞で順番を変えてリプレイ)●その他の文字なら行3へ飛ぶ(形容詞の入力からリプレイ)



青い地球に帰りたい

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は40ページ

注意

行10にある「■」は、カーソルキャラクタです。この文字はキーボードから直接打ちこめませんので、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

10 COLOR3,0,1:SCREEN2,0:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="<f°ツツ■<":SPRITE$(1)="Pい ゃP"
20 FORS=1TO8:READT(S),U(S):A(S)=T(S)*9-2:B(S)=U(S)*9-2:NEXT:DEFFNR=RND(1):H=3.8
30 PUTSPRITE1,(0,208):F=144-L*8:V=0:W=0:X=(L&2MOD2)*248:Y=(LMOD2)*184
40 CLS:DRAW"BMB,0":PRINT#1,"FUEL";STRING$(19-L,"0");" LEVEL";L+1:P=418+L*99:FORI=9TO191:PSET(PEEK(P+I),I),FNR*7+9:NEXT:CIRCLE(128,96),8,4:PAINT(128,96),4:BEEP
50 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS=0ORPLAY(0)THEN60ELSEPLAY"L4S12M64N64":FORI=0TO15:PUTSPRITE0,(X+A(S),Y+B(S)),15-I,1:NEXT:V=V-T(S):W=W-U(S):F=F-8
60 V=V+SGN(128-X)/4:W=W+SGN(96-Y)/4:X=X+V:Y=(Y+W)*2&2+1:PUTSPRITE1,(X-4,Y-4),15,0:PUTSPRITE2,(F+40,1),15,1:F=F-.1:IFF<0THENFORI=0TO13:PUTSPRITE2,I:BEEP:NEXT:GOTO8
70 IFPOINT(X,Y)<>4THEN50ELSEIFABS(V)<HANDABS(W)<HTHENPLAY"SM888N52N48":FORI=0TO999:NEXT:L=L+1:GOTO30
80 FORI=0TO14:LINE(X,Y)-STEP(FNR*98-49,FNR*98-49),15:COLOR,15-I:BEEP:NEXT:GOTO30:DATA,-1,1,-1,1,1,1,1,-1,1,-1,-1,-1
    
```

プログラマからひとこと



全部手動で

【Nu~】このゲームを作っているとき、ちょうどあの秋山記者の乗ったソユーズ打ち上げの実況中継中でした。ロケット発射のシーンは何回観ても感動的ですね。秋山さんは無事帰還できましたが、このゲームでは無事帰還できません。何しろソユーズはコンピュータが逆噴射して着地するけど、ここでは全部手動で操縦しなければなりません。無事帰還を祈ります。イラストは「このゲームは何がおもしろいかわからない」と言っていた娘が描いてくれました。



変数の意味

スプライト座標

X、Y……宇宙船の座標⇒それぞれ-4して表示

A(n)、B(n)……逆噴射の表示座標増分⇒宇宙船の座標X、Yに加算して表示

その他の変数

F……宇宙船の燃料
 FNR……乱数用ユーザー定義関数※リスト省略のため
 H……着地判定用
 I……ループ用
 L……レベル
 P……星の表示用
 S……スティック入力用
 T(n)、U(n)……宇宙船の座標増分計算用
 V、W……宇宙船の座標増分

プログラム解説

10 初期設定

●画面色設定●画面をグラフィックモードに設定●グラフィック画面への文字表示準備●宇宙船と逆噴射表示用スプライトパターン定義

20 配列変数設定

●宇宙船の座標増分計算値の読みこみ●逆噴射の座標増分計算●乱数をユーザー定義関数に定義●着地判定用変数設定

30 変数初期化

●すべてのスプライトの消去●燃料の設定⇒レベルが上がると燃料が減る●宇宙船の座標増分を初期化●宇宙船のスタート位置をレベルにより設定

40 画面作成

●画面消去●燃料メータ、レベルの表示●背景の星を表示●地球の表示●効果音

50 逆噴射

●スティック入力●逆噴射判定⇒入力がないか噴射中ならば行60へ飛ぶ●効果音/逆噴射表示/宇宙船の座標増分計算/燃料を減らす

60 燃料はあるか

●宇宙船の座標更新⇒Y座標を奇数にすることでY座標が208になって燃料メータのスプライトが消されるのを防いでいる

●宇宙船の表示●燃料メータ表示●燃料の減少●残り燃料の判定⇒なくなったらメータの色変更/効果音/行80へ飛ぶ

70 地球に帰ったか

●地球に帰ったか判定⇒地球でなければ行50へ飛ぶ●着地時の速度判定⇒範囲内なら成功、効果音/時間待ち/レベル更新/行30へ飛ぶ

80 爆発

●宇宙船の爆発処理●画面をフラッシュさせる●効果音●行30へ飛ぶ●座標増分計算用データ(行20で読みこみ)

ひとりテニス

MSX MSX2/2+RAM8K BY ヘンテコ

▶遊び方は41ページ

注意

行10にある「■」は、カーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

10 SCREEN1,1,0:WIDTH32:COLOR15,1,4:KEYOF
F:DEFINTA-Z:ES=CHR$(27):SPRITES(0)="■":
SPRITES(1)="■♥♥♥♥♥♥♥♥":PLAY"TO5L16V15
20 CLS:PLAY"FDEGEFG":FORI=1TO8:READM(I),
N(I):NEXT:SC=0:X=120:Y=185:V=240:W=0:F=0
:T=-7:U=7:H(0)=-16:H(1)=4:I=RND(-TIME)
30 PUTSPRITE0,(X,Y):10,0:PUTSPRITE1,(V,W),
13,1:S=STICK(0):IFX+M(S)>-8ANDX+M(S)<2
48THENX=X+M(S)
40 V=V+T:IFV<0ORV>240THENV=V-T:T=-T:PLAY
"O4C32D32
50 W=W+U:IFW<-16ORW>190THEN100
60 IFVDP(8)AND32THEN90
70 Y=Y+N(S):IFY<-5ORY>190THENIFFTHENF=0:
Y=185:ELSEF=1:Y=1
80 GOTO30
90 PLAY"O6C":U=-U:T=((RND(1)*((SCMOD100)
%25+SC%100+3))+4)*SGN(T):SC=SC+1:W=Y+H(F):
GOTO30
100 HS=HS-(HS<SC)*(SC-HS):PRINTES"Y*,SCOR
E"SC;ES"Y-,HI-SC"HS:PLAY"O5E8FEDEDC":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0)+PLAY(0):NEXT:RESTO
RE:GOTO20:DATA 0,-4,10,-4,10,0,10,4,0,4,-
10,4,-10,0,-10,-4
    
```

変数の意味

スプライト座標

V, W……ボールの座標
T, U……ボールの移動増分※
Tはスコアと乱数により決まり、
Uはフカーフの値
X, Y……ラケットの座標
M(n), N(n)……ラケットの
移動増分(nにはスティック入
力値が入る)

その他の変数

ES……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る
F……反射フラグ⇒つぎにボー
ルがはじかれる方向をあらわす
⇒F=0のとき上、F=1のとき下
HS……ハイスコア
H(n)……ボールがラケットに
はじかれたときの移動増分(n
にはFが入る)
I……ループ用/初期設定時に
は乱数初期化用としても使用
S……スティック入力用
SC……スコア

20 ゲーム前設定

●画面消去●効果音●ラケットの移動増分読みこみ●スコア、ラケットの座標、ボールの座標など初期化●乱数初期化

30 ラケット横移動

●ラケット表示●ボール表示●スティック入力受けつけ●ラケット横移動判定⇒画面から出なければラケットのX座標更新

40 ボール横移動

●ボール横移動計算●ボールが画面左右から出たか判定⇒出ていればボールの座標をもどす/ボールの移動増分反転/効果音

50 ボール縦移動

●ボール縦移動計算●ボールが画面上下から出たか判定⇒出ていれば行100へ飛ぶ

60 はじいたか

●ボールとラケットのスプライト衝突判定⇒衝突していれば行90へ飛ぶ

70 80 ラケット縦移動

●ラケット縦移動計算●ラケットが画面上下から出たか判定⇒出ていればラケットの座標と反射フラグ設定●行30へ飛ぶ

90 スコア加算

●効果音●ボールの移動増分更新⇒Y座標増分はスコアや乱数により決定●スコア加算●ボールのY座標更新●行30へ飛ぶ

100 ゲームオーバー

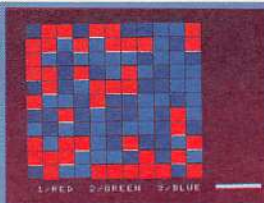
●スコア、ハイスコア更新・表示●効果音●リプレイ処理●つぎに読みこむデータの指定●行20へ飛ぶ●ラケットの移動増分データ(行20で読みこみ)

プログラマからひとこと

一言でコケる

【ヘンテコ】4度目にして再びの人です。前作「OUT-VADER」で、冗談とはいえ「凝り性」を自称してしまった人としては、今回も何かに凝らねば申し訳ないと思いました。そこで何を思ったか「くわしい解説の手紙」に凝ってしまいました。プログラムより時間をかけたこの解説、お見せできないのが残念です。さて、この作品も古典のパロディでは芸がないので、次回作もこの路線で行って、見事日本連続パロディを決めてみたいと思います。が、こうしたゲームは前例がある可能性が高いので、あっさり「盗作」の一言でコケるかも知れません。さようなら。





RGB

MSX MSX2/2+RAM8K BY しゃちょう

▶遊び方は41ページ

```

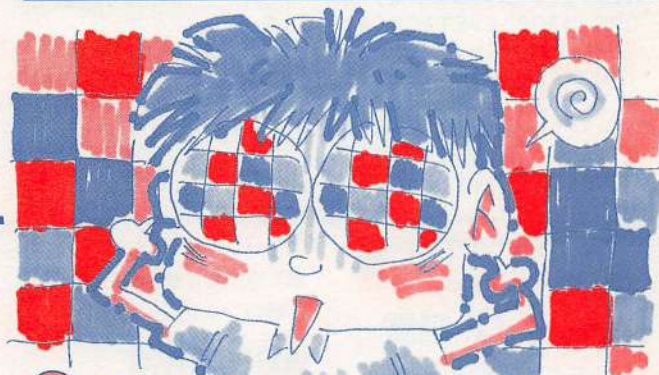
1 COLOR15,1,1:DEFINTF-Z:DEFSTRA-E:OPEN"GR
  RP:"AS1:Z(0)=8:Z(1)=2:Z(2)=5:SOUND1,2
2 R=RND(-TIME):N=PEEK(45):IFN=0THENSCEE
  N2:Y=175:Z=170ELSESCREEN5:Y=195:Z=192
3 P(0)=0:P(1)=0:P(2)=0:H=Z/(F+1):M=SGN(N
  )*2:FORI=0TOF:FORJ=0TOF:O=RND(1)*3:P(O)=
  P(O)+1:LINE(H*J,H*I)-(H*J+H-M,H*I+H-M),Z
  (O),BF:NEXTJ,I:R=P(0):G=P(1):H=P(2):SOUN
  D1,2:FORI=-1TO0:I=(INKEY$<>"):NEXT
4 LINE(200,Y)-(249,Y+4),10,BF:PSET(10,Y)
  ,1:PRINT#1,"1/RED 2/GREEN 3/BLUE":SOUN
  D8,15:T=50:A="V1506SM3000E6C":B="V1503C2
5 C=INKEY$:T=T-2:SOUND0,250-T*5:LINE(200
  +T,Y)-(201+T,Y+4),1,B:IFT=0THEN7ELSEIFC<
  "1"ORC>"3"THEN5ELSE SOUND8,0:PSET(10,Y),1
  :I=VAL(C)-1:IFP(I)>=RANDP(I)=>GANDP(I)=>
  HTHENE="せいかい!! ":PLAYA:F=F+1ELSEE="はずれ
  !! ":PLAYB:F=F+(F>0)
6 LINE(0,Y)-(255,212),1,BF:PSET(10,Y),1:
  PRINT#1,E"RED :GREEN:BLUE":PSET(66,Y+9),
  1:PRINT#1,USING"### ### ###":R;G;H:S
  OUND8,0:FORI=-1TO0:I=STRIG(0)IMPPLAY(0):
  NEXT:CLS:GOTO3
7 E="TIME UP!":F=F+(F>0)+(F>1):GOTO6
  
```

プログラマから
ひとこと

自分にいきかせるしか



【しゃちょう】MSXを購入してから約1年半、めずらしくまともなゲームを作ってみました。友人の市川さんと極原くんにやらせてみたところ、最初は結構楽しそうにやっていたのですが、結局10分足らずで投げ出されてしまいました。ぼくは「しょせんファミコンユーザーにはファミコンにはないこのゲームの面白さがわからないのさ」と自分に言いかせるしかなかった。さてプログラムのほうですが、もともと半画面しかなかったものを、MSX1でもできるようにしたり、制限時間をつけたりしたら2画面になったので、「こんなゲームが2画面では採用されないだろう」と思い、強引に1画面にしました。だからかなりきたないプログラムになってしまいました。打ちこめば10分は遊べると思うのでぜひ遊んでください。それでは！



変数の意味

グラフィック座標

Y……メーターとメッセージの表示位置用

M……パネル間の黒枠用⇒MSX2以上のときに使用

その他の変数

A、B……効果音用

C……答え入力受けつけ用

E……メッセージ表示用

F……ステージ数

H……1枚のパネルの大きさ

I、J……ループ用

N……MSX1かそうでないかのフラグ⇒0ならMSX1、0以外ならMSX2以上

O……表示するパネルの色

P(n)……各色のパネルの数⇒それぞれR、G、Hの各変数に設定される

※各変数と添字との対応は

R: n = 0……赤のパネル

G: n = 1……緑のパネル

H: n = 2……青のパネル

R……乱数初期化用

T……残り時間⇒メーターの表示座標にも使用

Z……パネルの大きさ決定用

Z(n)……パネルの色

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●変数の一部を整数型に、残りを文字型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●パネルの色設定●PSGレジスタ設定

② 画面モードは?

●乱数初期化●MSX1か2以降かの判定⇒判定により画面モードをSCREEN2またはSCREEN5にし、パネルの総ドット数とメッセージ表示位置の設定をおこなう

③ パネル表示

●各色のパネルの数初期化●1枚のパネルの大きさ設定●パネル間の線の太さ設定●問題作成ループ開始●パネルの色設定●その色のパネルの数加算●パネルの表示●問題作成ループの繰り返し、終了●各色のパネルの数を表示用変数に設定●PSGレジスタ設定●キーバッファクリア

④ メーターの表示

●タイムメーター表示●メッセージ表示●効果音●タイム設定●効果音用変数設定

⑤ さあ答えよ!

●キー入力受けつけ●タイム減算●効果音●タイムメーター表

示更新●タイムがなくなったかの判定⇒なくなったら行7へ飛ぶ●入力の範囲外判定⇒1から3以外のキー入力ならこの行を繰り返す●範囲内の入力なら効果音消去/メッセージ表示位置指定●正解したかの判定⇒正解ならメッセージ設定/効果音/ステージ数更新●はずれならメッセージ設定/効果音/ステージ数更新

⑥ 正解は

●メッセージ表示準備●答えの表示●効果音消去●リプレイ●画面消去●行3へ飛ぶ

⑦ タイムアップ処理

●メッセージ設定●ステージ数更新●行6へ飛ぶ



当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者 ①「コラムス」= 北海道大田仁<広島県>小田康正<兵庫県>松本知也/②「ウィザードリィ3」= 東京都高橋成典<大阪府>西浦一義<広島県>岡田富美子/③「鋭可英雄伝II」= 千葉県石毛稔<東京都>島津博信<静岡県>日下部友也/④「にゃんぴ」= 三重県清水智志<愛媛県>高岡嗣善<福岡県>松本高太郎

GO! GO! わたる君

MSX2/2+ VRAM64K BY そういちろう

▶遊び方は42ページ

```

1 SCREEN5,1: CLEAR: DEFINT A-Z: Z=20: SPRITE$(
(1)="♠": COLOR13,3,3: OPEN"GRP:"AS#1:N=9:X
=127: LINE(0,0)-(255,211),3,BF: J=80:T=131
2 LINE(90,50)-(165,J),11,BF: LINE(90,81)-
(165,T),7,BF: LINE(X,J)-(90,T),13: LINE-(1
65,T),13: LINE-(128,J),13: PAINT(128,100),
12,13: LINE(X,J)-(128,J),6: LINE(91,T)-(16
4,T),12: Y=110: SPRITE$(0)="♠♠♠♠♠♠♠♠"
3 FORT=0T012: READA,B,C,D: COLOR=(A,B,C,D)
: NEXT: DATA14,0,0,7,5,0,0,7,3,0,0,0,15,0,
0,7,12,2,2,2,2,0,0,0,11,0,2,0,7,0,0,7,9,
2,6,7,11,2,6,7,4,2,6,7,6,2,2,2,13,7,7,7
4 D=RND(-TIME)*2: H=RND(-TIME)*2: FORI=80T
0131: I=I+R: R=(I-80)/Z: LINE(90+H*38,I)-(1
27+H*38-D*38*(H=0),I+R),2,BF,XOR: IFPOINT
(X,124)=14ANDY=110THENPRESET(80,150): PRI
NT#1,"ソコウキョリ": G;"km": PLAY"S14M800GEC": F
ORE=0T08: E=STICK(0): NEXT: RUN
5 W=POINT(X,124)*4+76: PUTSPRITE0,(X,Y),8
: PUTSPRITE1,(X,W),3: S=STICK(0): X=X+(S=3)
*(X<160)-(S=7)*(X>95): Z=Z-(S=1)*(Z>1)-(S
=5): IFSTRIG(0)ANDL=0THENL=N: Q=N: N=9
6 Y=Y+(L-(Q+1)/2)*(L>0): L=L+1*(L>0)
7 NEXT: G=G+1: R=0: N=N-2*(N<25): GOTO4
    
```

プログラマから
ひとこと

雑種を産みました



元気にしてるかなあ

【そういちろう】採用ありがとうございます。とても情けなさそうなゲームですが、一度ためしに遊んでください。まずまず情けなくなります。このゲームは僕の3D好きが高じて出来上がったもので、一応3Dが売りなのですが、3Dに見えるかどうかは定かではありません。ところで先日、僕の家で飼っている血統書付きの柴犬が、雑種を産みました。一匹だけですが、とても可愛いです。でも、もうもらい手が決まっているので、これが載る頃には……。最後に、福岡県立明善高校のみんな、載ったぞ!!

変数の意味

スプライト座標

W……影のY座標
X、Y……自機の座標

グラフィック座標

J、T……画面作成時に使用

その他の変数

A、B、C……汎用
E……リプレイ用
G……スコア
H、D……道の分岐処理用
I、R、Z……スクロール用
L、N、Q……ジャンプ用
S……スティック入力用

プログラム解説

① 初期設定

●画面設定 ●変数型宣言 ●スピード設定 ●影のスプライトパターン定義 ●画面の色設定 ●グラ

フィック画面への文字出力準備

●変数初期化 ●画面の塗りつぶし ●画面作成用変数設定

② 画面作成

●ゲーム画面の作成 ●自機のY座標設定 ●自機のスプライトパターン定義

③ パレット操作

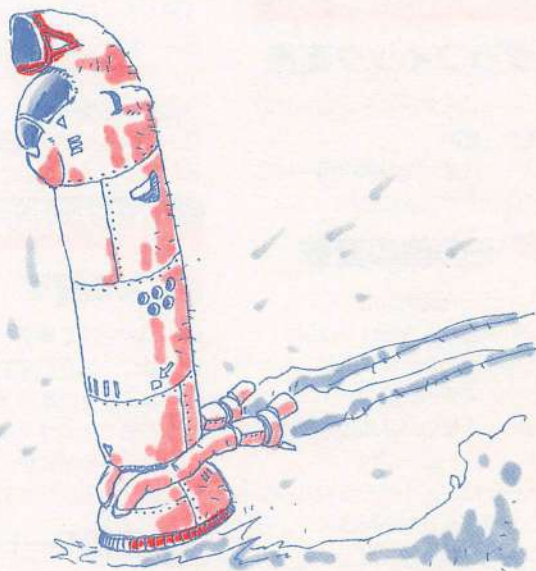
●パレットデータ読みこみとパレット切り換え処理 ●パレットデータ(行3で読みこみ)

④ スクロール

●道の状態設定 ●道を書き変える(スクロール) ●自機が道の上か判定 ⇒道の上でなければスコア表示/効果音/リプレイ

⑤ 自機移動

●影のY座標計算 ●自機と影の表示 ●スティック入力 ●自機X座標更新 ●自機スピード更新 ●トリガー入力判定 ⇒ジャンプ中



でなければジャンプ用変数設定

⑥ ジャンプ

●自機Y座標の更新 ●ジャンプカウンタ減算

⑦ スコア計算

●スコア加算 ●ジャンプ力更新 ●行4へ飛ぶ



当選者
発表

●1月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「F1道中記」=〈神奈川県〉柴田和典〈山梨県〉松下和樹〈広島県〉小田和正/⑥「フリーコマングーII」=〈兵庫県〉山崎清〈岡山県〉岩井勇、宗塚義信/⑦「パラメデス」=〈埼玉県〉長谷川智希〈千葉県〉岩崎孝志〈福岡県〉石井兼司/⑧「電脳学園III」=〈神奈川県〉小口真和〈長野県〉中神正彦〈京都府〉鈴木京太

くるくる

MSX MSX2/2+RAM8K BY VTEC

▶遊び方は42ページ

注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

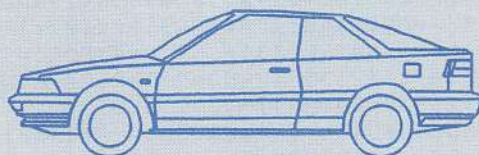
```

1 SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH13
:DEFINT A-Z:VPOKE8208,129:SPRITES$(0)=CHR$(7)+"?■?あみ?"+CHR$(7)+"わわ■わち"+CHR$(15)+"■わた":FORI=1TO4:READX(I),Y(I):PUTSPRITEI,(43+I*32,47),10,0:NEXT:LOCATE,16:PRINT"LEVEL?(1-6)":FORI=0TO1
2 L=VAL(INPUT$(1)):I=-L*(L<7):NEXT:PRINT LSPC(12)"SPEED?(1-6)":FORI=0TO1:V=VAL(INPUT$(1)):I=-V*(V<7):NEXT:PRINTV:S=RND(-TIME)*4+1:T=6374+S*4:VPOKET,133:FORI=0TO320:VPOKE538+T,I#20+31:NEXT:VPOKET,32:B(S)=1:FORK=1TOL*9+15:F=SGN(RND(1)-.3)
3 R=RND(1)*L/2+1:P=RND(1)*(4-R)+1:SWAPB(P),B(P+R):Q=P*32+43:FORJ=1TO4:PUTSPRITEP,(Q+X(J)*R,47-Y(J)*R*F):PUTSPRITEP+R,(Q+32*R-R*X(J),47+Y(J)*R*F):FORI=0TO(6-V)*9:NEXTI,J,K:LOCATE,9:PRINT"1 2 3 4"SPC(17)"とれ?":DATA5,9,16,13,27,9,0,0
4 A=VAL(INPUT$(1)):IFA<10RA>4THEN4ELSEPRINTASPC(20):E=0:FORI=1TO4:E=E+I*B(I):NEXT:IFE=ATHENPRINT"あたり!":PLAY"V1306L32CDEF6"ELSEPRINT"はずれ!":PLAY"V1302C2
5 VPOKE6374+E*4,133:VPOKE6912+E*4,31:IFSTRIG(0)THENRUNELSE5
    
```

プログラマからひとこと

こんなん作ってんねんけど

[VTEC]ははじめまして。19歳の大学生です。ある日のこと、私は無線部(パソコンもあつちがっている)の先輩と呼ばれ、「こんなん作ってんねんけど、ちょっと手伝ってくれへんか」とたのまれた。それがこのゲームの原型だったのだが、かなり無駄の多いプログラムだった。それでも98ES(32bit)だったので、スピードには全く問題がなかったが、骨格がだいたいできてしまっていたため、また先輩の手前ということもあり、根本から作り直すわけにもいかず、そのまま完成させたら数百十行もの長いプログラムになってしまった。そこで、自分のMSX2で作ってみたところ、見事に1画面におさまったというわけだ。はじめ、回転するところを98版と同じく三角関数で計算させていたら、ゲームにならんかった。うーん、8bitの遅さを実感させられた。



HONDA INTEGRA 3DOOR COUPE

変数の意味

スプライト座標

Q.....筒のX座標

その他の変数

- A.....入力した筒の番号
- B(n).....筒の状態(nは筒の番号)⇒1ならボールがある
- E.....正解の番号
- F.....回転の方向⇒1なら時計まわり、-1なら反時計まわり
- I、J、K.....ループ用
- L.....レベル
- P.....回転させる筒の番号
- R.....回転する半径
- S.....最初のボールの位置
- T.....ボールの位置(VRAMのアドレスが入る)
- V.....スピード
- X(n)、Y(n).....シャッフル

時の筒の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

- 画面設定●ファンクションキーの表示禁止●画面色設定●変数を整数型に宣言●ボールの色設定●筒のスプライトパターン定義●筒の移動増分読みこみ●筒の表示●メッセージ表示

② ゲームスタート

- レベル入力受け付けと範囲外処理●メッセージ表示●スピード入力受け付けと範囲外処理●ボールの位置設定●ボールの表示●筒をかぶせる●シャッフル用ループ開始●回転方向決定

③ 目をはずすな!

- 回転半径とシャッフル位置決



- 定●筒の状態入れ換え●X座標計算●回転表示●シャッフル処理の各ループ繰り返し、終了●メッセージ表示●筒の移動増分データ(行1で読みこみ)

④ さあどれだ!

- 答え入力●入力の範囲判定⇒

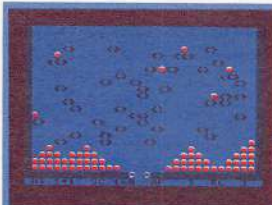
- 範囲外なら再入力●正解の計算/当たりか判定⇒当たりなら「あたり」の表示/効果音●はずれなら「はずれ」の表示/効果音

⑤ 正解表示

- シャッフル後のボールと筒の表示●リプレイ(トリガー入力)



●1月号ソフトプレゼント当選者 ⑨「DPS SG」= 北海道二階堂孝彦(東京都)岡名敏(山口県)原岡隆/⑩「ディスクステーション#20」= 神奈川県 工藤健一(広島県)木下英樹(岡山県)矢谷泰之



SOLE HOLE ソールホール

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は43ページ

```

1 SCREEN1,,RND(-TIME):COLOR0,2,0:WIDTH32
:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=384TO671:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV#2:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y7"
2 VPOKE8204,68:VPOKE8208,130:SOUND7,46:F
ORI=0TO21:PRINTES"a"SPC(30)"a":;IFI>2AND
I<18THENSOUND8,15:FORJ=0TO2:SOUND0,I*15-
J*8:LOCATERND(1)*29+1,22:PRINT"<>":NEXT
3 SOUND8,0:NEXT:PRINTSTRING$(32,97):;P=1
:B=100:X=13:Z=6113:SOUND6,31:SOUND12,64
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<27)-(S=7)*(X>0
):LOCATEX,22:PRINT"aO Oa":;IFS=5THENSELS
EIFSTRIG(0)THENSOUND8,15:SOUND9,16ELSE4
5 B=B-1:PRINT$USING"HI#### SC#### AP
#### BL ##";H,T,P,B-(B<0);:A=Z+RND(1)*3
0:U=118:VDP(7)=0:IFB<0ORSTICK(0)=1THEN8
6 U=U+2:R=SGN(RND(1)-.5):D=0:FORI=1TO3:IF
VPEEK(A+D+32)>32THEND=D+I*R:R=-R:NEXT:S
OUND0,255:P=P+(P-1)*(B>9):GOTO5
7 SOUND0,U+D*36:VPOKEA,32:A=A+D+32:VPOKE
A,133:IFA<6848THEN6ELSEVDP(7)=10:SOUND13
,9:T=T+P:P=P+P-P*(D=0):VPOKEA,32:GOTO5
8 FORI=0TO10:SOUND13,9:SOUND8,0:H=H+(H<T
)*(H-T):T=0:PRINTES:LOCATE,I:PRINTSPC(64
):NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2

```

変数の意味

テキスト座標

X……穴のX座標

その他の変数

A……玉の位置(現在玉のあるVRAMアドレス)

B……残り玉数

D……玉のX座標増分/効果音にも使用

E\$……座標指定のエスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y7"が入る

H……ハイスコア

I、J……ループ用

P……AP(スコアに加算されるポイント)

R……右か左かのフラグ⇩下になにかあったときにどちらに落ちるかの優先順位

S……スティック入力用

T……スコア

U……効果音用

V……太文字処理用

Z……VRAMアドレス

② ③ 台の表示

- キャラクタの色設定●台の枠表示●効果音●クギの配置●台の底を表示●変数初期化●変数設定●PSGレジスタ初期化

④ 台を決める

- スティック入力●穴の移動・表示●別の台にするか判定⇨カーソルキーの下が押されていれば行2へ飛ぶ●トリガー入力判定⇨押されていれば効果音

⑤ スコア表示

- 玉数減算●スコアなど表示●玉の出現位置設定●効果音用変数設定●背景を黒に●終了判定⇨玉数が0かカーソルキーの上を押されたら終了、行8へ飛ぶ

⑥ 玉の落下

- 効果音用変数更新●玉の移動先が空白でないか判定⇨なにかあれば玉のX座標増分更新/効果音/AP更新/行5へ飛ぶ

⑦ 穴に入ったか?

- 効果音●玉の落下●玉が穴に落ちたか判定⇨まだ途中なら行6へ飛ぶ●画面フラッシュ/効果音/スコア加算/AP更新/玉消去/行5へ飛ぶ

⑧ ゲームエンド

- 効果音●ハイスコア更新●スコア初期化●画面を上スクロールさせながら、上から2行ずつ消去していく●リプレイ

プログラム解説

① 初期設定

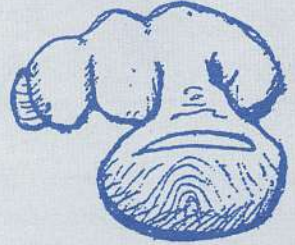
- 画面設定(乱数初期化)●変数型宣言●太文字処理●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

プログラマからひとこと

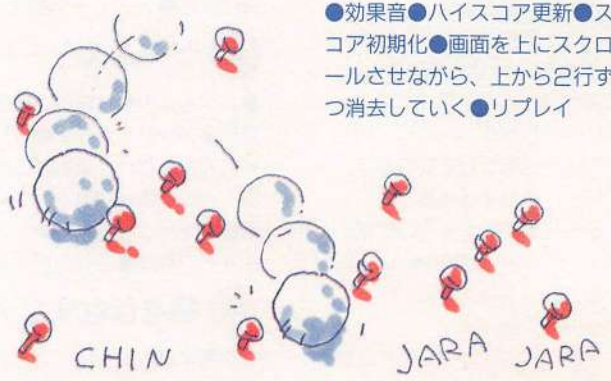
18才未満でも遊べる

[HIDEYUKI]すっかり寒くなった今日この頃、みなさんいかがお過ごしですか。僕は受験が1年先にひかえ、パソコンもひかえなければ……と思いつつ、しつこくやり続けている今日この頃です。これは、18才未満でも遊べるパチンコです。などというたわけたことは股が裂けてもいえませんが、これは一見パチンコゲームのようで、じつはパチンコ風ゲームです。最後に、このゲームに多大な協力をして下さいました田中くんに、この場をお借りしてお礼を申し上げたいと思います。「ありがとー」。

そこの君、今すぐ



打ち込みなさい!



当選者発表

●1月号FFB福袋当選者① 北海道)松田祐一、柴田秀行、木本智久(青森県)和田富英(岩手県)佐々木隆一(宮城県)青木勝、遠田直哉(山形県)戸田まき子(秋田県)伊藤卓矢(新潟県)三富整太郎、長谷川雄一、永田向太郎、近雅人(石川県)佐藤明(福島県)稲葉浩一、杉浦潤、野本崇(埼玉県)小嶋宗、高橋健二、村上将貴、荒井博、大元一弘(群馬県)門倉豊(千葉県)若菜久美子、森田剛夫、小茂田誠

バウンド

MSX2/2+VRAM64K BY Cock-M

▶遊び方は43ページ

注意

行1の最後のほうにある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは、直接打ちこめませんので、KEY1、CHAR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

1 DEFINT A-Z:COLOR15,7,7:SCREEN5,0:LINE(89,33)-(167,110),14,BF:LINE(88,32)-(168,110),1,B:FORI=1TO7:COLOR=(I,0,0,I):LINE(89,29+I*4)-(167,33+I*4),8-I,BF:NEXT:FORI=0TO3:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:B=12:OPEN"GRP:"AS#1:DATA♥♥BBB$<,<,♣,タタ
2 X=99+RND(-TIME)*50:Y=90-RND(1)*20:A=126:M=1:N=-1:SOUND7,245:SOUND6,10:SOUND8,234:GOSUB6:PLAY"SM99L64":O=0
3 F=10+(Z/3):FORI=1TOF:S=STICK(0):A=A+(S=3)*3*(A<158)-(S=7)*3*(A>90):T=T+2*(T>0):T=T+STRIG(0)*4*(T<20):PUTSPRITE0,(A,82-T),15:PUTSPRITE1,(A,90),1:U=I*(F-I)/5
4 Q=U/18+2:X=X+M:M=M*(1+(X>166ORX<90)*2):Y=Y+N:N=N*(1+(Y<62)*2):PUTSPRITE2,(X,Y-U),8,Q:PUTSPRITE3,(X,Y),1,2:IFA<XANDA+8>XANDY=89ANDU<T+9ANDU>=TTHENZ=Z+1:B=B+1:N=-1:PLAY"m2000B8M99":GOSUB6:IFZ>39THEN7
5 IFY>107THENBEEP:B=B-4:GOSUB6:IFB<1THENO=1:GOTO7ELSE2ELSENEXT:PLAY"C":GOTO3
6 PSET(89,20):PRINT#1,"SC"Z"PW"B:RETURN
7 PSET(108,50):PRINT#1,MID$("CLEAR-END-",0*5+1,5):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

プログラマからひとこと

マッハJ

[Cock-M]ははじめまして、Cock-Mです。何年か前は、あんなにポロかったMSXも、今では16ビットのターボPが発売されました。ほくのは2+ですが、2+ははやらなかったようです。だからターボPがほしいのですが、もしかしたらあと何年かしたら、「マッハJ」とかいう32ビットのMSXができるかもしれない、などと考えるとターボPもやたらに買えません。まあほくは、MSXの成長を期待しています。



変数の意味

スプライト座標

- A.....ラケットのX座標
- T.....ラケットの高さ
- U.....ボールの高さ
- X, Y.....ボールの座標

その他の変数

- A\$.....データ読みこみ用
- B.....パワー
- F.....ボールの跳ね返り用
- I.....ループ用
- M, N.....ボールの移動増分
- O.....メッセージ表示用
- Q.....ボールの表示切り換え用
- S.....スティック入力用
- Z.....スコア

プログラム解説

① ② 初期設定

●変数型宣言●画面初期設定●

ゲーム画面枠作成●パレット切り換え●ゲーム画面作成●スプライトパターン定義●パワー初期化●グラフィック画面への文字出力準備●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●ボールの位置設定●ラケットの位置設定●ボール移動増分設定●効果音●PLAY文設定

③ ラケット移動

●ボールの跳ねる距離計算●スティック入力受け付け●ラケットの座標計算●ラケットの高さ計算(トリガー入力)●ラケットとラケットの影表示●ボールの高さ計算

④ ボールの移動

●ボールの座標計算●ボールとボールの影表示●ラケットとボールの衝突判定⇒当ればスコアとパワー増加/ボールを跳ね返らせる/効果音/行Bのスコア



表示サブ呼び出し/ゲーム終了判定⇒スコアが40点なら行Aへ

⑤ しくじったか?

●ミス判定⇒ボールのY座標が107より大きければ効果音/パワー減少/行Bを呼び出す/パワーの残り数判定⇒0以下なら行Aへ飛び●パワーがあれば行Bへ飛び●ミスしていなければ

効果音/行Bへ飛び

⑥ スコア表示サブ

●表示位置指定●スコア、パワー表示●もとの処理へもどる

⑦ ゲームオーバー

●表示位置指定●変数Oの値によって各メッセージの表示●リプレイ(スティック入力)



当選者発表

●1月号FFB福袋当選者◎ (東京都)滝沢信之、長瀬剛直、森達也、長野充宏、佐藤武司(神奈川県)豊田直樹、川上芳裕、平戸隆海、石井亮、後藤敬二(静岡県)瀧美享、望月源啓(山梨県)広田敏夫(長野県)岩垂洋一(岐阜県)片岡修、恩田和親(愛知県)西岡朋生、水野有二、石川駿嗣、千田みちる、本田佳克、今田賢、林野広、白木伸征(三重県)須崎剛之、池田浩之

まとう

MSX MSX2/2+RAM8K BY Oes

▶遊び方は44ページ

注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタです。この文字はキーボードから直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

1 SCREEN1,0:WIDTH10:KEYOFF:DEFINTA-Z:COL
OR15,0,0:ES=CHR$(27):FORI=0TO2:AS(I)=CHR
$(96+I*9):NEXT:SPRITES(0)="&FOもBG% "
2 FORI=0TO4:VPOKE8204+I,34+I*34-(I=3)*94
-(I=4)*22:NEXT:FORJ=1TO8:VPOKE959+J,ASC(
MID$("■♥ヶアっ♥■",J)):NEXT:R=RND(-TIME)
3 PLAY"V15L64":X=16:Y=15:O=0:P=0:U=0
4 PRINT$"Y*#I":IFINT(RND(1)*5)=1THENLOC
ATERND(1)*6+4,10:PRINT"x"ELSEIFINT(RND(1)
)*6)=2THENPRINT$"A"AS(RND(1)*3)
5 LOCATERND(1)*6+4,10:PRINT"*":IFSTRIG(0)
ANDY>0ORY>15THENY=Y-1:U=U+1:PRINT$"Y2!
-":V=VPEEK(6731):IFV=32THENO=O+(O>0):PLA
Y"O3C"ELSEPLAY"O6C":O=O+(V-90)÷3:P=P+1
6 PRINT$"Y' のりすう"Y:S=STICK(0):X=X+(S=3)
*(X<20)-(S=7)*(X>15):PUTSPRITE0,(X*8,14
3),10:PRINT$"Y* ":E$L"
7 V=VPEEK(6720+X):IFV=120THENPLAY"O5EB":
Y=Y+1:GOTO4ELSEIFV=32THEN4
8 PLAY"O3GC":H=H-(H<0)*(O-H):PRINT$"Y
SCORE"O;E$"Y! HI-SC"H;E$"B":IFU=0THENPRI
NT"i-----i"ELSEPRINTUSING"rめいちゃうりつr
#.### `###.## `";P/U:(P/U)*10+(O/2)
9 POKE-869,1:CLS:GOTO3

```

変数の意味

スプライト座標

X……プレイヤーのX座標

その他の変数

A\$(n)……まと表示用(n: 0=緑、1=青、2=赤)

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

H……ハイスコア

I、J……ループ用

O……スコア

P……まとに当たった回数

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

U……矢を发射した回数

V……キャラクタコード検出用
→矢とまと、プレイヤーとタイ
ルの各衝突判定に使用

Y……矢の残り数

プログラム解説

① 初期設定

●画面初期設定●ファンクシ
ョンキーの表示禁止●変数を整数
型に宣言●画面の色設定●エ
スケープシーケンス設定●まとの
キャラクタ設定●スプライトパ
ターン定義

② キャラクタ定義

●各まと、タイル、木のキャラ
クタの色設定●タイルのキャラ
クタパターン定義●乱数初期化

③ ゲーム開始

●効果音●プレイヤーの座標、
矢の残り数、スコアなど設定

④ 画面作成

●柵の表示●タイルの表示判定
→判定があればタイル表示●ま
との表示判定→まとの表示

⑤ 木の表示

●木の表示位置設定、表示●矢
の発射判定→矢の残り数減算/
発射回数更新/矢の表示/命中
判定→スコア更新/効果音

⑥ 画面スクロール

●矢の残り数表示●スティック
入力受け付け●プレイヤーの移
動計算●プレイヤーの表示●ス
クロール処理→エスケープシー
ケンスの1行挿入を利用して画
面をスクロールさせる

⑦ 矢の補充

●タイルを取ったかの判定→取
っていれば効果音/矢の補充/
行4へ飛び

⑧ ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア更新●ス
コア、ハイスコア表示●発射回
数判定→1回でも打ってれば
命中率、ポイントの表示

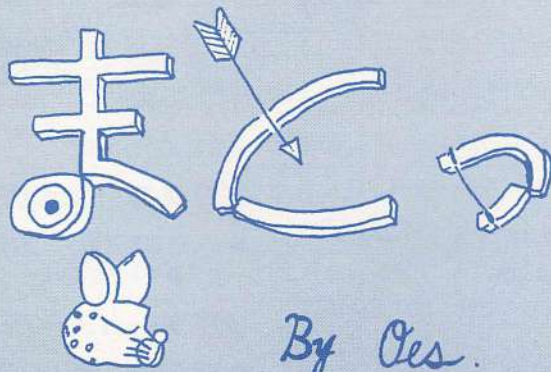
⑨ リプレイ

●リプレイ(STOPキー)●画
面消去●行3へ飛び

プログラマから ひとこと

うっとうしいことを

[Oes]やあ、Mファン読者のみなさま、また編集部のかたがた、2度目の投稿で初採用のOesです。こんにちには、これは1画面ながらMSXの能力をフルに発揮/画面上を動きまわるさまざまなキャラクタ/多彩な色使いがほどこされた背景/と、どれもあてはまらないゲームでございます。あまりうっとうしいことを書いてないでそろそろ終わりにしましゅう。Mファンに親しみのあるたくさんの人たち、これからもよろしく!!



当選者 発表

●1月号FFB福袋当選者◎ <滋賀県>小林世世<大阪府>山本晋吾、芦田将樹、榎本武司、野山泰志、中澤望、前田康、福本香奈、矢野良治、森本智史、古市大介<奈良県>岩本登<和歌山県>服部克彦<兵庫県>田中義文、岡田智、日向良仁、前川善次、山口明啓<岡山県>石原晴弘<広島県>山本幸二<香川県>森本公昭、香西宏昭、前川浩志、石川広秋<高知県>片岡龍二<大分県>高橋竜<佐賀県>秀島直樹<鹿児島県>鈴木裕美

ひこーき

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 荒井盛雄

▶遊び方は44ページ

```

10 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:
Y=80:G2=120:C1=15:K1=5:C2=15:K2=5:ONSPRI
TEGOSUB250:SPRITEON:R=RND(-TIME)
20 FORI=0TO6:FORJ=0TO7:READR:S$=S$+CHR$(
R):NEXT:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT
30 FORI=0TO7:READR:VPOKE264+I,R:NEXT:FOR
I=0TO7:VPOKE320+I,255:NEXT:VPOKE8197,196
40 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,10
50 FORI=0TO1:LOCATE0,20+I:PRINTSTRING$(3
2,"("):NEXT
60 LOCATE10,0:PRINT"SCORE"
70 LOCATE15,0:PRINTSC:LOCATEAX,19:PRINT"
":ST=STRIG(0):IFST=0THEN100ELSE80
80 SOUND13,0:IFK=1THENAX=23-INT(Y/8):LOC
ATEAX,19:PRINT"!ELSE100
90 IFAX=G1/8ANDK1=5ORAX=G1/8+1ANDK1=5THE
NC1=8:K1=6:SC=SC+10ELSEIFAX=G2/8ANDK2=5O
RAX=G2/8+1ANDK2=5THENC2=8:K2=6:SC=SC+10
100 S=STICK(0):IFZ=-.5ORZ=0ORZ=.5THENK=0
ELSEIFZ>.5THENK=1ELSEIFZ<-.5THENK=2
110 Z=Z+(S=1)-(S=5)
120 IFS=0THENZ=Z+(K=2)*.5-(K=1)*.5

```

```

130 IFS=3THENZ=Z+(Z>0)-(Z<0)
140 IFZ<-8THENZ=-8ELSEIFZ>8THENZ=8
150 IFZ<-.5ANDZ=>.5THENZZ=0ELSEZZ=Z
160 Y=Y+ZZ:IFY<8THENZ=0:Y=8
170 PUTSPRITE1,(20,Y),15,K
180 IFY>143THEN250
190 TX=TX-24:IFTX<0THENTY=INT(RND(1)*120
)+8:TX=240
200 PUTSPRITE2,(TX,TY),3,4
210 G1=G1-8:IFG1<0THENG1=240:C1=15:K1=5
220 PUTSPRITE3,(G1,143),C1,K1
230 G2=G2-8:IFG2<0THENG2=240:C2=15:K2=5
240 PUTSPRITE4,(G2,143),C2,K2:GOTO70
250 SOUND12,50:SOUND13,0:SPRITEOFF:PUTSP
RITE0,(20,Y),8,3:LOCATE11,10:PRINT"GAME
OVER"
260 ST=STRIG(0):IFST=0THEN260ELSERUN
270 DATA 0,128,217,253,167,125,1,0,0,128
,216,188,101,31,2,4,2,2,154,253,229,184,
112,0,68,146,40,162,85,74,36,42,0,1,3,63
,101,255,0,0,126,90,126,90,126,90,126,12
6,0,0,0,68,16,76,168,52,0,8,72,8,42,8,90
,60

```

変数の意味

スプライト座標

Y……自機のY座標
TX, TY……敵機の座標
G1, G2……ビルのX座標

その他の変数

AX……着弾位置
C1, C2……ビルの色
I, J……ループ用
K……自機のスプライト番号
K1, K2……ビルのスプライト番号
R……データ読みこみ用
S……スティック入力用
SC……スコア

ST……トリガー入力用
S\$……スプライトパターンデータ作成用
Z, ZZ……自機移動増分

プログラム解説

10 初期画面設定/変数設定/スプライト衝突割りこみ設定
20 スプライトパターン定義
30 キャラクタパターン定義
40 PSGレジスタ設定
50 地面の表示
60 「SCORE」と表示
70 スコア表示/弾発射判定
80 着弾処理
90 弾命中判定/命中処理
100~160 スティック入力/自機移動計算
170 自機表示
180 地面衝突判定
190 敵機移動計算
200 敵機表示
210~240 ビル移動計算/ビル表示
250 ゲームオーバー処理
260 リプレイ

270 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
タパターンデータ(行30で読みこみ)
タ(行20で読みこみ)/キャラクタ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと

120円切手をおはりください

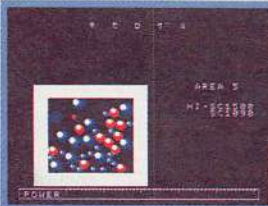
【荒井盛雄】このゲームは、送ってから1か月ほどたってあきらめかけていたときに採用通知がきたのでとてもうれしいです。このゲームを送るとき120円の切手をおはりくださいと書いてある封筒でケースごとディスクを送る場合、175円必要らしいです。それにしても本当に採用されたのでしょうか。そういえば私は実は受験生。勉強しなくてはいけません。しかし、つついIMSXをやっています。まあ、息ぬきも必要ですし……。MFファンは創刊号からほとんど買っているのですが、創刊当時とくらべてプログラムのレベルがだいぶ高くなってきています。それなのに私の作品が採用されたなんて。またプログラムができたらしら送ってみたいです。それでは……。

プログラム確認用データ

使い方は50ページ

10>7LF1	20>roT0	30>L7S0	40>pE40
50>r7F0	60>Zr10	70>V000	80>CYJ0
90>gcN2	100>RIv0	110>WT30	120>faC0
130>IX60	140>4r70	150>GiE0	160>7D60
170>0U10	180>qQ10	190>B700	200>wi10
210>YYC0	220>mS20	230>wZC0	240>Qx30
250>iOM0	260>mv50	270>03N4	





キセロゲル

MSX2/2+VRAM128K BY てっくんレ

▶遊び方は45ページ

```

10 '●●●●● キセロゲル by てっくんレ ●●●●●
20 DEFINT A-Z: DIM X(80), Y(80), H(9): COLOR 15
   ,0,0: SCREEN 5,2: OPEN GRP: "AS#1: SOUND6,31:
   SOUND7,7: SOUND8,16: SOUND11,0: SOUND12,3
30 FOR I=RND(-TIME) TO 40: X(I)=SIN(I/40*3.1
   4159)*100+.5: X(80-I)=X(I): Y(I)=-COS(I/40
   *3.14159)*100+.5: Y(80-I)=Y(I): NEXT
40 PSET(76,0): PRINT#1,"キセロゲル": LI
   NE(0,199)-(255,211),10,B:PSET(6,203): PRI
   NT#1,"POWER": FOR I=0 TO 50: LINE(50+I*4,200)
   -STEP(0,-(IMOD5=0)-(IMOD10=0)): NEXT
50 FOR I=1 TO 9: H(I)=I*300: NEXT: SPRITE$(3)=
   "p777p": FOR I=0 TO 2: SETPAGE 0,3-I: CLS: NEXT:
   FOR I=0 TO 4: LINE(I*40,0)-STEP(39,6),12-I-(
   I=0)*3+(I=4)*2,BF:CIRCLE(215,I*30+15),I*
   2+6: PAINT(215,I*30+15): NEXT
60 FOR I=3 TO 7 STEP 2: FOR J=0 TO 3: X=240-J/8*I:
   Y=I*8-16-J/8*I: C=VAL("&H"+MID$( "C23F689F
   457F",I*2+J-5,1)): CIRCLE(X,Y),I-J/6*I,C:
   PAINT(X,Y),C: NEXT: B$="": FOR J=0 TO 31
70 A$="": FOR K=0 TO 7: A$=A$+CHR$(49+(POINT(
   232-(J>15)*8+K,I*8-24+JMOD16)=0)): NEXT: B
   $=B$+CHR$(VAL("&B"+A$)): NEXT: SETPAGE 0,0:
   SPRITE$(I*2-1)=B$: SETPAGE 0,1: NEXT
80 SETPAGE 0,0: FOR I=0 TO 6: PSET(58,114+I*8)
   ,0: PRINT#1,MID$("SMALL 1 : : :
   9 LARGE",I*5+1,5): NEXT: SC=0
90 L1=VAL(INKEY$): IFL1 THEN L2=L1*10+40: FO
   RI=0 TO 3: SETPAGE 0,3-I: J=I*2-(I=3): LINE(16
   ,164-L2)-(L2+47,195),,BF: LINE(39-J,187-L
   2-J)-(L2+24+J,172+J),0,BF: NEXTELSE 90
100 PSET(188,72): PRINT#1,"AREA" L1: PSET(1
   80,96): PRINT#1,USING"HI-SC####": H(L1)
110 PSET(204,104),0: PRINT#1,USING"SC####
   ": SC: G=1
120 R1=RND(1)*3: R2=R1*2+3: C=12-R1/R2*26

```

```

130 FOR I=0 TO L2*2-R2*4-3: X=32+R2: Y=179-R2
   -ABS(I-L2+R2*2+1): SETPAGE 0,R1+1: IF POINT(
   X,Y) THEN X=15-R2: S=0 ELSE S=STRIG(0): G=2
140 SETPAGE 0,0: PUTSPRITE 0,(X-8,Y-9),C,R1
   : IFSTHEN I=999: NEXT: GOSUB 220 ELSE NEXT: ONGG
   OT 200,130
150 FOR I=0 TO 79: PUTSPRITE 1,(X+X(I)*5-2,Y+
   Y(I)*5-3),13,3: IFSTRIG(0) THEN XX=X(I): YY=
   Y(I): I=79: NEXT: GOSUB 220 ELSE NEXT: GOTO 150
160 FOR I=0 TO 99: P=49.5-ABS(I-49.5): COPY(P
   *4,0)-STEP(2,6),1 TO(51+P*4,203),0,XOR: IF
   STRIG(0) THEN P=P-(I<50): I=99: NEXT: X=X*10:
   Y=Y*10: XX=XX*P*50: YY=YY*P*50: PUTSPRITE 1,
   (0,-32) ELSE NEXT: GOTO 160
170 X=X+XX: Y=Y+YY: SETPAGE 0,R1+1: IF POINT(
   X*10,Y*10)=0 THEN YY=YY+5: SETPAGE 0,0: PUTSP
   RITE 0,(X*10-8,Y*10-9),C,R1: GOTO 170
180 X1=(X-XX)*10: Y1=(Y-YY)*10: X=X*10: Y=Y
   *10: J=X-X1+ABS(Y-Y1): FOR I=1 TO J: IF POINT((
   X1*(J-I)+X*I)*J,(Y1*(J-I)+Y*I)*J) THEN X=(
   X1*(J-I+1)+X*I-X)*J: Y=(Y1*(J-I+1)+Y*I-Y)
   *J: I=J: NEXTELSE NEXT
190 SETPAGE 0,0: PUTSPRITE 0,(0,-32): SOUND 1
   3,9: COPY(232,R1*16)-STEP(15,15),1 TO(X-8,
   Y-8),0,TPSET: FOR I=0 TO 2: COPY(200,(R1+I)*3
   0)-STEP(29,29),1 TO(X-15,Y-15),I+1,TPSET:
   NEXT: SC=SC+(R2-2-(R2=7))*10: LINE(50,203)
   -(250,209),0,BF: GOSUB 220: GOTO 110
200 FOR I=0 TO 8: PSET(L2*2-4+I*8,148-L2),0:
   A$=MID$("GAME OVER",I+1,1): PRINT#1,A$: SO
   UND 13+(A$=" ")*9,9: FOR J=0 TO 500: NEXT J,I: I
   FH(L1)<SCTHEN H(L1)=SC
210 IFSTRIG(0) THEN PUTSPRITE 0,(0,-32): FOR
   I=0 TO 3: SETPAGE 0,3-I: LINE(16,18)-(177,195
   ),0,BF: NEXT: GOTO 80 ELSE 210
220 IFSTRIG(0) THEN 220 ELSE RETURN

```

プログラマから
ひとこと

頭の中が白くなりました



キセロゲルを見た
てっくんレ思い出して
下さい

注
自画像ではありません

【てっくんレ】以前サウンドフォーラムにも載ったてっくんレです。じつは僕は、かの有名な米チャの中学時代の級友のいとこのです。しかも米チャ本人に会ったこともあります。僕が某電気店で「たごご」をしていたとき、後ろで3人の高校生が「これお前の作ったゲームとちがうん?」とか「遊んでもらえてうれしなあ」とか話し合っているのを見て、頭の中が白くなりました。いや、茶色だったかもしれませんが。とにかくあせて上の長い自己紹介をしました。いろいろあって僕がクリアすると、「おお、俺の名前も出とうやん」とか言いながら、その3人は去って行きました。トトこのプログラムで衝突判定などでページを変えてまたもどすところがありますが、ページ0の(0,0)にコピーしてから色を調べるのと速くなります。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……コロイド粒子の中心の座標

その他の変数

A\$, B\$……汎用

C……コロイド粒子の色

G……ゲームオーバー判定フラグ

H(n)……各エリアごとのハイスコア

I, J, K……ループ用

L1……エリア番号

L2……エリアの大きさ

P……パワー

R1……コロイド粒子の種類

R2……コロイド粒子の半径

S……トリガー入力用

SC……スコア

X1, Y1……コロイド衝突判定用

X(n), Y(n), XX, YY……コロイド粒子の移動増分

プログラム解説

10 REM文

20 変数型宣言/配列宣言/初期画面設定/効果音設定

30 移動方向による増分設定

- 40 タイトル表示/パワーゲージ表示
- 50 ハイスコア設定/スプライトパターン定義/画面設定
- 60~70 コロイド粒子のスプライトパターン定義
- 80 エリア選択画面表示/スコア設定
- 90 キー入力/エリア決定/枠表示
- 100 エリア表示/ハイスコア表示
- 110 スコア表示
- 120 コロイド粒子の種類決定
- 130~140 コロイド粒子の位置決定/ゲームオーバー判定
- 150 方向カーソル表示/方向

- 決定
- 160 パワーメーター表示/パワー決定/方向カーソル消去
- 170 コロイド粒子移動計算/衝突判定/コロイド粒子スプライト表示
- 180 コロイド粒子衝突位置計算
- 190 コロイド粒子スプライト消去/効果音/コロイド粒子グラフィック表示/スコア加算/パワーメーター消去/行110へ戻る
- 200~210 ゲームオーバー/ハイスコア判定/リプレイ
- 220 トリガーの連続入力防止サブ



プログラム確認用データ

使い方は50ページ

10>wv00	20>k9m0	30>gs52	40>Vqk2
50>A2H4	60>GHG3	70>1mx2	80>0ZH1
90>ngE3	100>Ab00	110>iY90	120>o8H0
130>Iw92	140>RXe0	150>wBS1	160>AVe4
170>WKb1	180>MJj6	190>AR16	200>9mQ2
210>QAq0	220>3f20		

鈴木ファジー伸一のよいこのゼミナール

キセロゲルってなに？

(いつものようにミルがMSXでゲームをやっていると、友達のキクがやってきた)

キク：ええねえ、ミルちゃん。何やってんの？

ミル：あ、キクちゃん。これはね、「キセロゲル」っていうゲームだよ。

キク：きれいな画面ね。この白い枠は何なの？

ミル：これはビーカーだよ。

キク：この赤や青のボールみたいなものは？

ミル：えっ、これは、ええと……なんだろう？

キク：じゃあ、「キセロゲル」ってどういう意味？

ミル：それは……。

(ちょうどそのとき、せんせいが登場)

せんせい：やあ、ミルちゃん、キクちゃん、何やってるんだい。

ミル：あ、せんせい、いいところに来た。ちょっとこれ何だか教えて。

せんせい：どれどれ(画面をのぞいて)。うん、これはコロイドだね。

ミル・キク：コロイド？

せんせい：そう。この赤や青や緑の●をコロイド粒子というんだ。

ミル：それって、どういうものなの？

■大きさだけで決まってしまうコロイド粒子

せんせい：コロイド粒子の定義は10~1000オングストローム(注：1オングストロームは1000万分の1ミリ)程度の大きさをもつ粒子ということになる。これは、食塩水中のイオンや砂糖水中の砂糖分子なんかよりはずっと大きいんだ。もっとも、いくら大きいといっても肉眼では見えなわけだね。キク：じゃあ、大きさが10~1000オングストロームなら、みんなコロイド粒子になるの？

せんせい：いいところに気がついたね。そうなんだ、コロイド粒子は大きさだけで定義されるものなんだ。だから、その種類も非常に多いんだよ。そして、このコロイド粒子が他の物質中に分散したものをコロイドというんだ。

■スタンドグラスだってコロイド溶液

キク：じゃあ、このコロイドは、液体の中にコロイド粒子が分散しているわけね。

せんせい：こういうのをコロイド溶液というんだ。たとえば、セッケン水やゴムのりなんかもコロイド溶液になるね。

キク：コロイド粒子が、気体や固体に分散したものもあるのかし

ら？

せんせい：うん、コロイド粒子が気体に分散したものと、雲や霧、固体に分散したものととして色ガラスやステンドグラスがあるね。

ミル：ふへん。コロイドについてはわかったけど、キセロゲルってのは何なの？

せんせい：それにはまず、ソル・ゲルの話からしようか。

ミル・キク：ソル・ゲル？

■ゼラチンからつくるゼリーだってコロイド溶液

せんせい：2人とも、ゼリーは好きかい？

ミル：好き！

キク：私も！

せんせい：じゃあ、ゼリーはどうやって作るか知ってるかい？

キク：私知ってる！ 少しのお湯にゼラチンを溶かして、ジュースを加えて、冷蔵庫で冷やすとできあがり。

せんせい：そうだね。このゼラチンを溶かした液体は、じつはコロイド溶液なんだ。

ミル：じゃあ、ゼリーってコロイドなんだ。

■コロイド溶液の3兄弟、ソル・ゲル・キセロゲル

せんせい：そういうこと。ゼリー

はじめは液体で、冷やすと固まるよね。このように液体の状態のコロイド溶液をソル、固体の状態のコロイド溶液をゲルというんだ。キク：固体の溶液って何かおかしくない？

せんせい：ゲルは、分散していたコロイド粒子が結合して不規則な網の目状になったもので、網目の間には溶媒の分子をふくんでいるだよ。

ミル：なんか難しそう。

■こんな身近なものまでコロイド溶液

せんせい：例をあげると、コンニャクや豆腐、肉やくだものなんかゲルになるね。

ミル：へえ、そんなものまで。

せんせい：そして、ゲルが乾燥して、溶媒をほとんど失った状態をキセロゲルというんだよ。身近な物では、お米やおもちがキセロゲルにあたるね。

ミル：なんだか食べ物のななしばかりだなあ。

せんせい：いや、他にも例はあるけど、このほうが食いしん坊のミルちゃんにはぴったりだと思ってるね。

ミル：それはひどいなあ、せんせい。

せんせい・キク：ハハハハ。



TAR-BOT2

MSX MSX2/2+RAM32K BY たかさん

▶遊び方は46ページ

注意

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行10~110と行160~180はとくに注意して打ちこんでください。プログラムを走らせる前に念のためセーブしておいてください。また、行950にある「**■**」と行960にある「**□**」はキーボードから直接打ちこめない文字です。打ちこむときは、KEY1, CHR\$(144):KEY2, CHR\$(160)を実行し、それぞれF1キーとF2キーで打ちこめます。ただし、この2つの文字は画面では空白に見えてるので注意してください。

```

10 '0000000E3F7E7EFFFFFFEFFFFFFF7F67B0000
0070FC767A7BFF7B7FFF7FEF6FDE0101010001
0101000101000100010080808080008884840084
80008000800000000070F1C1B373F37373F3F
20 '7FFFFFF00000F0FCFEE6FBFDFFFB7F5FE0
FF040E0F0860632408C04808C0400000010387C
0C00000000000000000000000000E3E7F67
FBFDFFF9F9FFEFF0FF000000707CFEE6DFBFF
30 '9F9FFFF0FFF01010101010000000000000
00000000808080808000000000000000000000
00000000F3F7F670FBFFDFDFFDEFA07FF000000E0
E038D8ECFCECFCEFF081C3E300000000
40 '0000000000000000002070F01006C6241003
121003020000003F7F6340000BF9FFCFEC60200
00FDF980D5AFDFBDF603F016BD5FBFDFB1EFC00
073F7FE781C78300E0FCFE1F1F0F0F83C781E7
50 '7F3F07000F0F1F1FFEFCE0007FD5A0C080C0
5500FCFEFCFEFCFA54000672F8F04202183C7FD5
A0C080C05500FCFEFCFEFCFA5400F088B4BA5D02E
170B00000000008040A00502010000000000D0
60 'E874BA5D2D110F0000000000102050F112D
5DBA74E8D00B172E5DBAB488F0A0408000000000
0061819F9FFFFFFF1F161819F9FFFFFFF1F16181
9191919191618191919191919191919191A1ABAB
70 'BFBF11616191919191919191919191916161
9A9A9A9A91616111F1FEFEFEFEFE100F1E1E1E1
E1E1E1004151414141414141A1A3A3A3A3A22111
A13131313121211171717171F1F1F1F1F1F1F1
80 'F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1
717171F1F1F1F1F1F1F1F171717171F1F1F1F1F1
F1F1F171717171F1F1F1F1F1F1F1F1F1F19191
919191F1F1F171717171712100C0110038016001
90 'CD5C002100C111080301A800CD5C00210020
3EF1010018CD560021A8C111082301A800CD5C00
200A2150C20E00C5118021010800CD5C00C105B0
080FC5EB7DD6086FE521080019EBE118E6B120
100 '0C0C061AC52158C211082218D7218001015
801CD4A00570FB2E6F05F7A0F0FB3CD4D000B237
8B120EA210000110008010010CD4A00EBCD4D
110 '00EB23130B78B120F121002011002801001
0CD4A00EBCD4D00EB23130B78B120F1CD7E00C9
120 CLEAR300,&HBFCD:COLOR,1,1:SCREEN1,2:
WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFFNV(A)=VPEEK
(6210+X*2+Y*64+A):E$=CHR$(27):DIMA(117):
ONKEYGOSUB750:ONINTERVAL=25GOSUB720
130 FORI=0TO9:K$(I)="":FORJ=0TO1:K$(I)=K
$(I)+MID$("kkkkijjilmLabcdefghef kkggh
nopqrstu",I*4+J*2+1,2)+CHR$(31)+STRIN
G$(2,29):NEXTJ,I

```

```

140 FORI=1TO8:A(ASC(MID$("kilae nr",I,1)
))=I:NEXT:FORI=1TO10:READF$(I),XY(I),BO
(I),W1(I),W2(I),P$(I):NEXT
150 FORI=2TO10:P$(I)="":FORJ=1TOLEN(P$(
I)):P$(I)=P$(I)+CHR$(ASC(MID$(P$(I),J,
1))-1):NEXTJ,I:READM$
160 A$="2A76F61100C02BD511070019D10E002
37EFE5CC8B728F0D630FE113802D6074779B7280
AF107070707B0121318DF78F50C18DC"
170 FORI=0TO50:POKE&HBFCD+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT
180 DEFUSR=&HBFCD:A=USR(0):DEFUSR1=&HC25
F:A=USR1(0):DEFUSR2=342
190 A$="ckckckckckckckckckckckckckckckck
ckckckckckckckckckckckckckckckckckckck
kckckckckckckckckckckckckckckckckckckck
aakkkkaakkkakkaaa":FORI=0TO4
200 PRINTE$Y "E$L"E$Y$#MID$(A$,I*26
+1,26):NEXT:PRINTE$Y*.NO.2"E$Y,(PROGRA
MED BYたかさん"E$Y1.START"E$Y3.PASSWORD":X
=5:Y=7:SOUND1,0:GOSUB810:GOSUB820
210 FORZ=0TO6STEP2:FORJ=0TO2:S=STICK(0):
IFSTHENY=Y+(S=1ANDY>7)-(S=5ANDY<8)
220 GOSUB510:IFSTRIG(0)=0THENNEXTJ,Z:GOT
O210ELSECLS:GOSUB530:IFY=7THEN260
230 PRINTE$Y,&PASSWORD:"SPC(16):B$="":F
ORI=1TO16:A=USR2(0)
240 A$=INKEY$:IFSTRIG(0)THEN250ELSEIFAS=
""THENLOCATE14+I,12:PRINT"_":GOTO240ELSE
LOCATE14+I,12:PRINTA$:B$=B$+A$:NEXT
250 FORI=2TO10:IFB$(I)>P$(I)THENNEXT:GOTO
230ELSEFL=I:CLS:LE=5:GOTO270
260 FL=1:LE=5
270 X=XY(FL)MOD14:Y=XY(FL)¥14:X(0)=W1(FL
)MOD14:Y(0)=W1(FL)¥14:X(1)=W2(FL)MOD14:Y
(1)=W2(FL)¥14:BO=BO(FL):Z=4:GOSUB540
280 MF=0:MU=0:J=0:FORI=1TOLEN(F$(FL)):B$
=A$:A$=MID$(F$(FL),I,1):A=ASC(A$):IFA<64
THENLOCATE(JMOD14)*2+2,(J¥14)*2+2:PRINTK
$(VAL("&H"+A$)):J=J+1:NEXTELSEA=A-64:FOR
K=JTOJ+A:LOCATE(JMOD14)*2+2,(J¥14)*2+2:P
RINTK$(VAL("&H"+B$)):J=J+1:NEXT:NEXT
290 GOSUB540:GOSUB510:KEY(1)ON:SOUND7,56
:SOUND12,19:PLAY"S0M5000L1605ER32GFR32EG
R32GB","V15L1605CR32FGR32CF":GOSUB860
300 '-----MAIN-----
310 INTERVALON:S=STICK(0):D=PEEK(&HFBEB)
AND1:IFSMOD2=0THEN310ELSEP=(S=7)-(S=3):Q
=(S=1)-(S=5):Z=(S¥2)*2:GOSUB830
320 QX=X:QY=Y:X=X+P:Y=Y+Q:GOSUB410
330 ONA(FNV(0))GOTO340,350,370,360,350,3
80,390,400
340 IFFNV(32)=107THENGOSUB420:GOTO310ELS
EB=1:C=6:GOSUB430:GOTO310
350 GOSUB460:GOTO310
360 B=0:C=3:GOSUB430:GOTO310

```

```

370 GOSUB420:F=1:GOTO310
380 X=X(-(X=X(0))):Y=Y(-(Y=Y(0))):GOSUB4
20:GOSUB810:GOTO310
390 B=0:C=8:GOSUB430:GOTO310
400 B=0:C=9:GOSUB430:GOTO310
410 X=X-(X=-1)*14+(X=14)*14:Y=Y-(Y=-1)*
0+(Y=10)*10:RETURN
420 IFF=1THENF=0:LOCATEQX*2+2,QY*2+2:PRI
NTK$(1):GOSUB510:GOSUB840:RETURNELSEGOSU
B510:RETURN
430 IFDTHENX=QX:Y=QY:RETURNELSEQM=X:QN=Y
:X=X+P:Y=Y+Q:GOSUB410
440 ONA(FNV(0))GOTO450,460,460,460,470,4
80,490,500
450 IFFNV(32)=107THENGOSUB520:GOTO430
460 X=QX:Y=QY:GOSUB850:RETURN
470 IFFNV(32)=103THEN460ELSEIFC=6THENGOS
UB800:B=1:C=4:GOSUB520:GOTO550ELSE460
480 X=X(-(X=X(0))):Y=Y(-(Y=Y(0))):X=X+P:
Y=Y+Q:GOSUB410:GOSUB810:GOTO440
490 IFX=QMANDY=QNTHENGOSUB520:GOTO430ELS
EGOSUB820:P=(Z=0)-(Z=4):Q=(Z=6)-(Z=2):X=
X+P:Y=Y+Q:GOSUB410:Z=-(Z=0)*6-(Z=2)*4-(Z
=4)*2:GOTO440
500 IFX=QMANDY=QNTHENGOSUB520:GOTO430ELS
EGOSUB820:P=(Z=4)-(Z=0):Q=(Z=2)-(Z=6):X=
X+P:Y=Y+Q:GOSUB410:Z=-(Z=0)*2-(Z=4)*6-(Z
=6)*4:GOTO440
510 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*16+16,Y*16+1
4),13+I*2,Z+I:NEXT:RETURN
520 LOCATEX*2+2,Y*2+2:PRINTK$(C):LOCATEQ
M*2+2,QN*2+2:PRINTK$(B):RETURN
530 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
540 LOCATE4,0:PRINTUSING"FLOOR ## LEFT
# BALL #":FL:LE:BO:RETURN
550 INTERVALOFF:BO=BO-1:GOSUB540:IFBO>0T
HEN460ELSEKEY(1)OFF:PRINTES"Y5" FLOOR"FL"
CLEAR!":FL=FL+1:IFFL<11THENPRINTES"Y6%P
ASS WORD:"PSS(FL)
560 PLAY"T130V1505L16CDEG4R32G","T130V13
05L16FGAB806C8R3205B","T130V1305L16R16CD
EG4R32G":FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0ANDSTRIG
(0)):NEXT:CLS:GOSUB530:IFFL>10THEN570ELS
ELE=5:RETURN270
570 PRINTES"Y-+ALL CLEAR!!"
580 PLAY"S0M800005L16CV13C8S0ES0GV13G86S
0AV13A8AS0B8A8GV13G8GS0AV13A8AS0BV13B4R8
S006CV13C4C8S0DV13D4D8S0EV13E1","S0M8000
05L16EV13E8S0GS0BV13B8BS0D6CV13C8CS0D8C8
05BV13B8BS0D6CV13C8CS0DV13D4R8S0O6EV13E4
E8S0FV13F4F8S0GV13G1":GOSUB860
590 A=10:GOSUB670:FORI=0TO12:PRINTES"Y8
":NEXT:PRINTES"Y1"STRING$(96,"K");STRIN
G$(32,"j");:X=0:Y=8:Z=2:RESTORE950:A=5:G
OSUB670:FORK=0TO2:X=X+1:GOSUB510:GOSUB83
0:FORL=0TO50:NEXTL,K:Z=4:GOSUB510
600 F=2:GOSUB680:A=25:GOSUB670:SOUND6,25
5:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND12,200:SOUND13
,0:GOSUB860:A=25:GOSUB670:SOUND7,56
610 MF=1:F=3:GOSUB680:A=15:GOSUB670:F=2:
GOSUB680:A=15:GOSUB670:F=3:GOSUB680
620 FORL=1TO3STEP2:PRINTES"Y4"SPC(L):A=
5:GOSUB670:GOSUB850:NEXT:Z=6:GOSUB510:F=
2:GOSUB680:Z=2:GOSUB510:SOUND8,0:MF=0
630 C=2:FORJ=0TO4:FORL=0TO1:X=X+1:GOSUB5
10:GOSUB830:NEXT:C=C-(J>0)*3+J:PRINTES"Y
4#"SPC(3+C):NEXT:F=2:GOSUB680:GOSUB530

```

```

640 FORI=0TO255STEP2:SOUND0,I:SOUND7,56:
SOUND8,16:SOUND12,100:SOUND13,0:NEXT:GOS
UB860:PLAY"V15L1604CF":A=10:GOSUB670:SOU
ND1,0:F=3:GOSUB680:A=20:GOSUB670:CLS
650 F=3:GOSUB680:A=15:GOSUB670:SOUND7,42
:SOUND6,120:PLAY"V15L1605R16R16R8DR64DR1
6EE-CR8DR8E","S0M1000L16CCM5000C8R16R64R
16R16R16R16CR8CR8C8M1000CC":GOSUB860
660 A=15:GOSUB670:CLS:RETURN260
670 FORK=0TOA*100:NEXT:RETURN
680 B=0:IFF=2THENAS="サウルス"ELSEAS="かみさま"
690 PRINTES"Y%"SPC(180);ES"Y%!"AS
700 READB$:FORJ=1TOLEN(B$):C$=CHR$(ASC(M
ID$(B$,J,1))+1):IFC$="A"THENB=B+1:GOTO70
0ELSELOCATEJ+5,*B:PRINTC$;:IFMF=1THENS=
(S=0)ELSES=30
710 C=30+S:PLAY"V12L1606N=C;":GOSUB860:N
EXT:RETURN
720 SOUND7,56:SOUND8,0:MU=MU+1:IFMU=53TH
ENMU=1
730 AS=MID$(M$,MU,1):PLAY"","","V13L1604
":PLAY"","",AS:RETURN
740 '-----MISS-----
750 KEY(1)OFF:INTERVALOFF:LE=LE-1:IFLE=0
THEN770ELSECLS:FORI=0TO1000:NEXT:A=Y*16+
14:B=-10
760 B=B+1:A=A+B:IFA>191THENSOUND8,0:GOSU
B530:PRINTES"Y--MISS!":PLAY"V15L8FR805B4
L32ABABAL8FDCR8D2":RETURN270ELSEFORI=0TO
1:PUTSPRITEI,(X*16+16,A),5+I*10,Z+I:NEXT
:SOUND0,50+A:SOUND7,56:SOUND8,15:GOTO760
770 CLS:GOSUB530:FORI=1TO8:SOUND6,2-(I>4
)*253:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND12,100:SOU
ND13,0:LOCATE10+I,11:PRINTMID$("GAMEOVER
",I,1)::FORJ=0TO1000+(I<5)*500:NEXTJ,I
780 SOUND7,56:SOUND8,0:PLAY"V15L804E4FGD
4CC16R8D2D205","V14L803D4DDDGF16EDCO3B0
4C03B16A16B4B":GOSUB860
790 FORI=0TO1000:IFSTRIG(0)THENCLS:LE=5:
RETURN270ELSEPRINTES"Y-","1000-I":NEXT:CLS
:RETURN190
800 FORI=0TO255STEP20:SOUND0,255-I:SOUND
7,56:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:RETURN
810 FORI=0TO15STEP3:FORJ=0TOI:SOUND0,255
-I*J:SOUND7,56:SOUND8,15:NEXTJ,I:SOUND8,
0:RETURN
820 FORI=0TO40STEP2:SOUND6,I:SOUND7,1:SO
UND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0:NEXT:RETURN
830 FORI=100TO0STEP-50:SOUND7,56:SOUND0,
I:SOUND8,16:SOUND12,2:SOUND13,0:NEXT:RET
URN
840 FORI=255TO0STEP-50:SOUND6,I:SOUND7,1
:SOUND8,16:SOUND12,2:SOUND13,0:NEXT:RETU
RN
850 FORI=0TO100STEP15:A=I*(I>50)+(I<51)*
I:SOUND1,104+I:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND
12,20:SOUND13,0:NEXT:GOSUB860:SOUND1,0:S
OUND8,0:RETURN
860 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
870 '-----FLOOR DATA-----
880 DATA1M0C10D110D50A50110A60E1A0A11500
60A110J110D60C110A30B30A110J1M,63,3,,1
00A110A1C0E5001B03050B601B0A60C51B006050
C1C00B6301E0D1H001R,63,4,,0BOOP,50C1F0C
310K109090E101050C1L0C1010G30A106080G10F
60B10G90A1E,30,2,,PINZHE

```

890 DATA 1101100110C10101010B10110A100110A10G510151B0901A060A30A930C300110101011801001001A01010100101009080A6001010B10A100,46,2,,MFUJTHPHP,3M0J330C10C6330B8990C330B8890C330B8980C330B50010B330B1A0C330J3M,64,1,,LPOCB00ZBB

900 DATA 1313131313131313130A10C1A0A9360D3301050D3011051F00330G600110D60C3350112280C110010G331313131313131,76,3,,PHFOLJ

910 DATA 40K40D604B040A80B4274040460B74224040F4224040A30800422404090509004224040F4204040B40A4508040F4C,19,2,50,39,B0Q80

920 DATA 1M50C60A25110A1001010A11506070010880110A60A10080110C1700100110C20D11005011600100110J11L,75,4,77,47,UBLPZBLJ

930 DATA 1M50I11081010A60A110B9030060011050H110B10103006110B90A50A10A6050F10J1M,105,4,,NBEBNBEB,1C0A1D0B1090B70100511060A10050010B50060010010700110B51010020A103001060110260B910800110050B10990D6001189001A30B1,62,5,60,25,MBTUGMPPSEBBB

940 DATA "CCEEGGECCEEGGAFAAFDCEDFCDD DDFGGFFEECDCECCCECC " "

950 DATA たっよんちほわゆうときん°ょ°ける°んくお中,おわ°わしかん°つ回きはんおんつりすん°、°、°、°、°とままきんあああ 回,け°けねろ°さおちきょ°クンツミ°回,ひんさん°きさえつ°回,やりこきをきわ 回,ほ°のさんむおよクンツミ°おすつり回

960 DATA いはゆはゆはゆ°、°、°、°、°ろお°せん°つむうのん00むわあさん°ゆい°回,ゆ°かんるつんちまるときつ回,けんほおせいてさつりわ°んと °、°、°へ°へこんく °、°えたつ°ほりおつ °、°ろまきを °、°ひよひよひよひ回けるおん°わてね°、°つせん°せん°せん°せん°

変数の意味

マップ座標

QM, QN……移動中の物体を消す位置

W1(n), W2(n)……フロアnのワープゾーンの座標(座標合成値: Y座標を14倍したものにX座標を足したもの)

X, Y……サウルスまたは押された物体の座標

X(n), Y(n)……プレイ中のフロアのワープゾーン座標

XY(n)……フロアnのサウルスの初期座標(座標合成値)

その他の変数

A……BGM演奏用/汎用

AS, BS, CS……汎用

A(n)……キャラクタコードnに対応する画面構成キャラクタの番号

B……物体が移動したとき、その場所に表示する画面構成キャラクタの番号(床または壁)

BO……未完卵の数

BO(n)……フロアnでの未完卵の数

C……移動中の物体の番号

D……SHIFTキーが押されているかのフラグ(1=押されている、0=押されていない)

E\$……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る

F……緑の壁のフラグ(緑の壁に入ると1、出ると0)/エンディングでも使用

F\$(n)……フロアnの画面構成データ

FL……フロア番号

FNV(n)……画面上のテキスト座標(X, Y)にアドレスnを加えた位置にある文字のキャラクタコード検出用ユーザー定義関数

I, J, K, L……ループ用

K\$……画面構成キャラクタ表示用

LE……サウルスの残り数

M\$……BGM用MMLデータ

MF……エンディング時の効果音用

MU……BGM演奏用

P, Q……サウルスまたは押された物体の移動方向

P\$(n)……フロアnのパスワード(変換前のもの)

PS\$(n)……フロアnのパスワード(変換後のもの)

QX, QY……サウルスの座標保存用

S……スティック入力用

Z……サウルスまたは押された物体の移動方向(0:上, 2:右, 4:下, 6:左)

プログラム解説

10~110 REM文形式のマシン語データ⇔データの内訳はスプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ(&HC0000~&HC25Fに格納される)、マシン語プログラム(&HC25F~&HD311に格納され、上記のデータをVRAMに転送し、多色刷りの設定をおこなう=USR1)

120~180 初期設定

120 画面初期化

130 画面構成キャラ表示用配列の作成

140 フロアデータ読みこみ

150 パスワード変換

160~180 REM文形式のマシン語データを展開するマシン語の書きこみと実行⇔展開用マシン語(USR0)は&HBFCD~&HBFFFに格納され、REM文マシン語データをメモリに展開する

190~260 ゲーム初期化

190~220 タイトルの表示とメニュー選択処理

230~260 パスワード入力

270~290 フロア初期化

270 変数初期化

280 フロアデータの展開とゲーム画面の表示

290 パラメータ表示/サウルス表示/ファンクションキー入力時の割りこみ許可/効果音

300~400 ゲームメイン

300~320 スティック入力受け付け/サウルス移動

330 サウルスの移動先の状態により各処理(行340~400)へ分岐

340 下卵または床のとき

350 上卵、卵、壁のとき

360 ブロックのとき

370 緑の壁のとき

380 ワープゾーンのとき

390 反射板A

400 反射板B

410 画面の上下左右をつなぐための座標調整サブ

420 サウルスが緑の壁をすり

ぬけたかの判定と処理

430~500 物体の移動サブ

430 SHIFTキー入力判定/物体の移動

440 移動先の状態により各処理(450~500)に分岐

450 床のとき

460 壁、緑の壁、下卵、ブロックのとき

470 上卵、卵のとき

480 ワープゾーンのとき

490 反射板A

500 反射板B

510~540 サブルーチン群

510 サウルス表示サブ

520 物体移動時の表示・消去サブ

530 サウルス消去サブ

540 パラメータ表示サブ

550~560 卵が完成したときの処理

570~710 エンディング

570~660 エンディングのメイン処理

670 時間待ちサブ

680~710 メッセージ表示サブ

720~730 BGMサブ(一定間隔ごとの割りこみ処理)

740~760 ギブアップ処理(ファンクションキー入力時の割りこみ処理)

770~790 ゲームオーバー

800~860 効果音サブ

800~860 効果音サブルーチン群

860 効果音の演奏終了待ちサブ

870~960 データ

870~930 フロアデータ(行

140で読みこみ)

940 BGMデータ(行150で読みこみ)

950~960 エンディングメッセージデータ(行700で読みこみ)

マシン語解説

●USR0

&HBFCD~&HBFFF
行10~110のREM文形式のマシン語データをメモリに展開

●USR1

&HC000~&HC0FF
スプライトパターンデータ

&HC100~&HC1A7
キャラクタパターンデータ

&HC1A8~&HC25F
キャラクタの色データ

&HC25F~&HC26A
スプライトパターン定義

&HC26B~&HC276
キャラクタパターン定義

&HC277~&HC2C1
キャラクタの色設定

&HC2C2~&HC2DD
太文字処理

&HC2DE~&HD311
多色刷り設定

補足

行120で設定している配列A

は、118個のうち8個しか使われていないので、とても無駄な使われ方をしているが、

DEF FNA(X)=INST R("k ilae nr",CHR \$(X))

とすれば、わざわざ配列Aを使わなくてもすむようになる。

しかし、それよりもマップをあらわす2次元配列(仮想VRAM)を用意し、その配列を使って管理していくほうがいい。

そうすれば、画面を構成しているキャラクタの判別に、3通りものマップキャラコードを使う必要がなくなるので、ぜひ覚えておいてほしい。

また、行230などにある、 $X=X+P$: $Y=Y+Q$

は、 $X=(X+P+14)\text{MOD}14$: $Y=(Y+Q+10)\text{MOD}10$

とすれば、行410にある、XとYの長い計算式を使わなくてすみ、すっきりするだろう。

行490のZへの代入文のように、変数を2つの値で切り換える場合には、 $Z=6-Z$

とすれば、とてもかんたんになるので、覚えておいてほしい。



プログラマから
ひとこと

卒業式を待つだけ

【たかささん】高校生の最後の思い出として、どうしても載せてほしかったので、とてもうれしいです。やっぱりいちばん自信があるのはグラフィックで、けっこう気に入っています。今、いちばん作りたいと思っているRPGを作っていて、なかなかスムーズにはかどっています。この3月号が売られるころには、もう3年生は学校が終わって、卒業式を待つだけになっているから。最後に、雄ちゃん、河内くん、村山くん(ヤングナイン)、ムーくん、増本くん、佐志くん、その他たくさん思い出ほんとうに、ほんとうにありがとう、ありがとう。ありがとう!!!



プログラム解読用データ

使い方は50ページ

10>TI53	20>TPH3	30>LYH3	40>YJL3
50>TuA3	60>RmC3	70>kYB3	80>OWA3
90>DOA3	100>m7h1	110>stm0	120>k2I2
130>okj2	140>8k51	150>jvE1	160>7FV1
170>aGL0	180>ehJ0	190>Zmm4	200>XqY2
210>pIh0	220>SSJ0	230>leL0	240>Dpt0
250>GV00	260>UC10	270>D7p1	280>oXa7
290>8k51	300>NR90	310>lNa1	320>IsA0
330>d0B0	340>GsG0	350>ae00	360>cp20
370>Jc10	380>tAJ0	390>Dq20	400>Kq20
410>WYY0	420>VwV0	430>3QS0	440>xvG0
450>LP40	460>GE30	470>jKP0	480>4pd0
490>3ke2	500>tqe2	510>nW00	520>s500
530>Fd50	540>gWH0	550>wTt1	560>eRR3
570>Pw20	580>Lex6	590>6aL3	600>Ktk0
610>5kT0	620>ow41	630>mGH1	640>f5a1
650>FJL2	660>RI20	670>ih20	680>BCI0
690>J640	700>p832	710>USA0	720>0PD0
730>poG0	740>n960	750>KZs0	760>Dbf3
770>YHD2	780>ML01	790>gOW0	800>FNH0
810>6VT0	820>fWG0	830>4AJ0	840>1ZI0
850>nP81	860>Tf40	870>Ng60	880>wEE6
890>cw5	900>6YY1	910>JhY1	920>kVV1
930>oPS6	940>xmS0	950>bJb6	960>gJg6

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

講座

第4回

前回予告したとおり、今回の講座はスプライトパターンの作り方を教えるぞ。パターンの作り方さえ覚えてしまえば、MSXがいっそう楽しくなるはずだ。

スプライトパターンの作り方

ファンダムに掲載されているゲームなんかのプログラムを打ちこんでいるとき、よく目にするのが「SPRITE\$」とか「PUTSPRITE」という命令だろう。

この命令についてマニュアルを読んでみると、「スプライト」という言葉が出てくる。

スプライトとは、画面に表示されている文字なんかに影響されずに、画面のなかを飛びまわることのできる特殊なものだ。

こいつはだれにでもかんたんに使うことができ、しかもこいつを使うと、けっこうかんた

んにゲームが作れたりする。

シューティングゲームを作りたいなあ、とか思ったら、スプライトの出番だ。

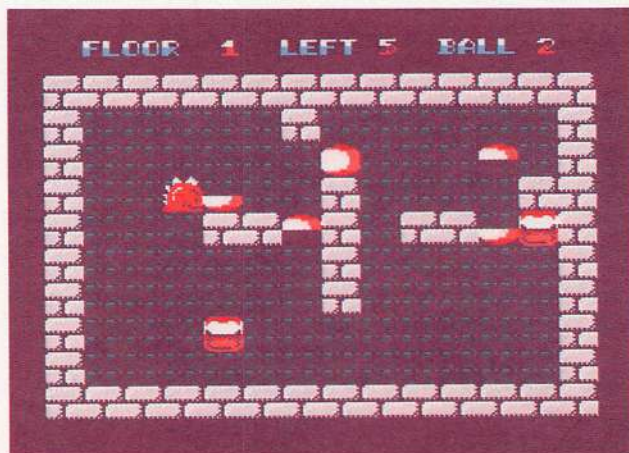
せまりくる敵機やカッコイイ自機、ミサイルなんかもみんなスプライトで作れるのだ。

RPGでもパズルでも、動くものならスプライトを使うととても便利なんだ。

■パターンデータを作る

1枚のスプライトは8×8の点で構成されている。

だから、スプライトにしたいもの、例えば飛行機なんかを8×8のマスキに書いてみよう。



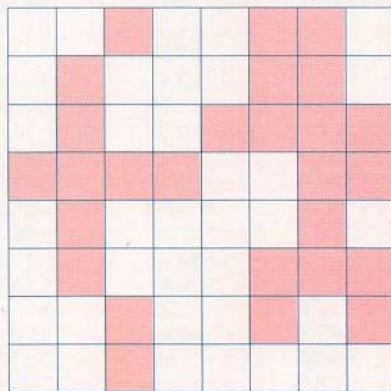
64ページに掲載されている「TAR-BOT 2」のゲーム画面。主人公のキャラクターは、スプライトで表示されているから、自由に動きまわることができるのだ

じつはこれさえできればあとはかんたんで、点にしたところに「1」、点のないところに「0」と置き換える。

つぎに横1列ずつ取り出してあたまたに「&B」をくっつける。これでスプライトパターンデータのできあがり。

■パターンデータの作り方

パターンの元図を作る



方眼紙などの紙か、ふつうの紙に8×8のマスキを書いたものを用意し、その中を塗りつぶしてキャラクターをデザインしていく。8×8のマスキを有効に使う。

元図に1と0の数字をふる

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

塗りつぶしたマスには「1」を書きこみ、空白のままのマスには「0」を書きこんでいく。別の紙におなじ並びで数字だけを書いておいてもいい。

データに変える

◆◆	&B00100110
◆◆	&B01000110
◆◆	&B01001111
◆◆	&B11110011
◆◆	&B01000010
◆◆	&B01000111
◆◆	&B00100101
◆◆	&B00100000

横1列ごとに数字を並べていき、そのあたまたに「&B」という文字を付ければ、データのできあがり。

スプライトパターンを定義する

作ったスプライトパターンデータを、MSXに登録しよう。どうやって登録するのか？ここで、「SPRITE\$」というものが登場するのだ。まず、下の写真のように「PRINT」と打ちこんだあと、続けてスプライトパターンデータを打ちこみ、実行しよう。すぐ下に数字が表示される。こうして8つとも数字にして、順番にメモしておこう。全部数字にできたら、
 SPRITE\$(0)=CHR\$(1列目のデータ)+CHR\$(2列目のデータ)+……+CHR\$(8列目のデータ)
 というふうに、「SPRITE

\$ (0)=」のあとに、メモした数字を「CHR\$()と」)」の間に入れ、上の列のデータから、順番に足し算の形にして打ちこんでいくのだ。全部打ちこんだらリターンキーを押して登録完了。ところでファンダムに掲載されたプログラムでは、下のリストのようなスプライトパターン定義をしていることがある。
 PRINT CHR\$(38)を実行すると「&」と表示されるように、「&」も「CHR\$(38)」も同じ文字なので、プログラムを短くするために、あらかじめ文字に変えたものを登録しているのだ。

!! キーボードにふれてみよう①

```
SPRITE$(0) = "&FOもBG% "
```



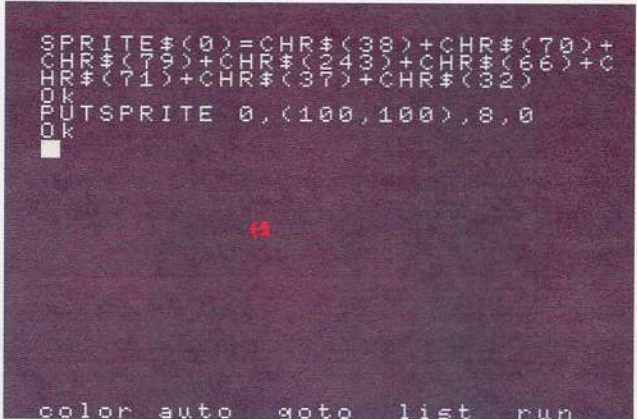
スプライトを表示してみよう

さあ、それではスプライトを画面に表示してみよう。スプライトを表示させるには、「PUTSPRITE」という命令を使うのだ。ただし、下の写真やリストにあるように、「PUTSPRITE」のあとに、いくつか数字を付ける必要がある。どこにスプライトを表示する

かを指示するのが、かっこのなかの座標だ。かっこの次の数字でスプライトの色、その次の数字がスプライトの形を指定している。SCREEN1であることを確認してから、「キーボードにふれてみよう」の①と②を実行してみよう。左ページにあるスプライトが画面に表示されるぞ。

!! キーボードにふれてみよう②

```
PUTSPRITE 0,(100,100),8,0
```

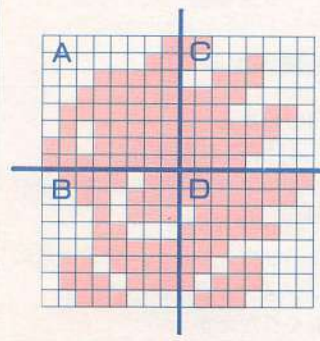


◎左のページの下で作った8×8ドットのスプライトを、SPRITE\$とCHR\$を使って定義し、PUTSPRITE命令で表示しているところ。赤く表示されたのがスプライトだ

16×16ドットのスプライトの作り方

スプライトは8×8の点でできていると教えたが、じつはSCREEN命令によって大きさを変えることができるのだ。と実行すると、16×16の点でできたスプライトも作れるのだ。
 ■16×16ドットのスプライトパターンデータの作り方
 16×16のスプライトを作る方

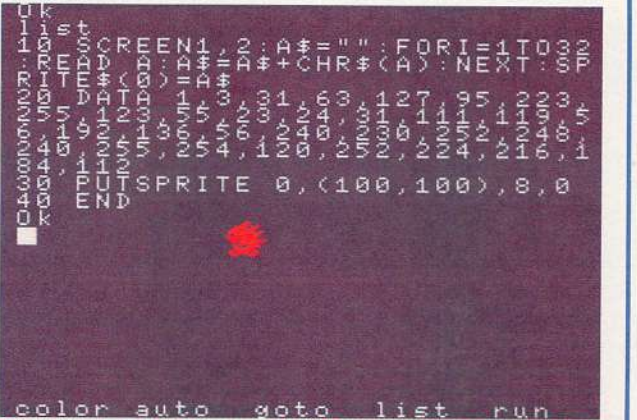
法は、8×8のスプライトとほとんど変わらない。元になる絵を16×16のマスキに書き、点のあるなしによって1と0を振っていく。次がちよっと違うのだが、左下の図のように、8×8の大きさに4分割してしまう。そして、それぞれ8×8のスプライトを作る要領で、数字にして



■データはABCDの順にならべて定義する
 左図でいうとデータをABCDの順に並べて定義するのだが、ほとんどの場合、SPRITE\$(0)=CHR\$(1)+……と続けて打ちこんでいても長すぎてうまくいかない。右の写真のようにプログラムを組んで定義するのが確実だ。文字変数に1文字ずつ足していき、その文字変数で定義するのだ。DATA文にパターンデータを順番どおりに並べるだけだから、かなり楽になる。

いくのだ。さて、問題はスプライトパターン定義の部分にある。スプライトパターン定義を、数字にしたデータをCHR\$関数の中に入れて、SPRITE\$のあとに並べておこなうのには、変わる

りはないのだが、4つに分けたスプライトパターンデータを、左上、左下、右上、右下の順に並べ、32個の数字をすべて並べて定義しなければいけない。詳しいやり方は左下に書いてあるので、よく読んでおいてほしい。



◎16×16ドットのスプライトはプログラムを組まないとうまく定義できない。写真のプログラムを打ちこんで、行20のデータのところに、32個の数字を打ちこめば定義できる

0 から わ か る

マシン語 の気持ち

第0回：マシン語はUFOである

妙なタイトルだが、マシン語入門記事のつもりである。そのうえ、もくじに新連載と書いてあるくらいだから連載だ。

♪

マシン語入門記事というと、2進数や16進数、ニーモニックとかコンピュータの基本的な原理や構造といったよくわからない話を大量につぎこんでから、では1+1を計算するプログラムを組んでみましょう的な、多国籍軍60万人を総動員して近所のいじめっ子をしっかりといくようなものばかりで、読者の多くはマシン語の核心にたどりつくまえに16進数の森で行方不明になってしまっていた。

じつは、わたし自身、生半可な気持ちでその手の記事を読みはじめ、森のなかで方向を失った経験がある。

スタートラインになんとかもどったものの、わたしの心の一部はまだアセンブリ言語の樹海に取り残されたままだ。

これを救出したい。それがこの記事の出発点だった。

♪

しかし、ひらがなもろくに読めない2歳の幼児のために記事を作るつもりは毛頭ない。これはケアタマないではなくて、モウトウないと読む。

BASICがあるていどわかっているのに、マシン語となるとつぜん暗闇にはいりこんだようになる、そういう人をわた

しは中心的な読者と考えてこの記事を作っていくつもりだ。

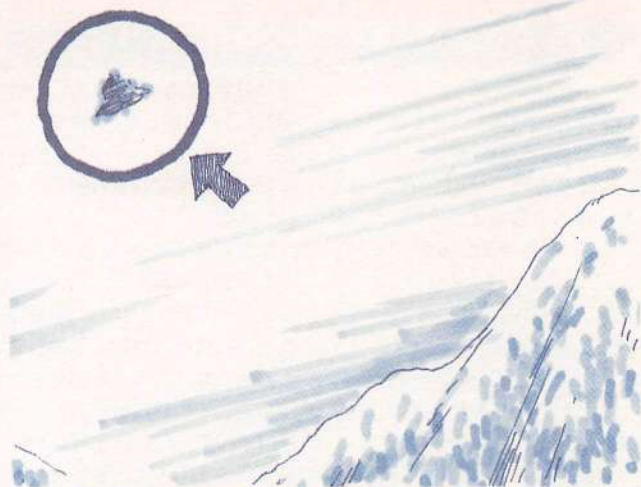
入門記事の担当者でありながら、こういうのもなんだが、わたし自身が、じつはまだマシン語のことをよく知らない。知らないからこそ、知らない人たちの「マシン語がわからない」気持ちがよくわかる。

マシン語がむずかしい感じがするのは、マシン語のイメージがさわめて混乱しているからだと思う。ある人は、マシン語をなでて、ヒモのようだというし、ある人は、壁のようだというし、ある人は、柱のようだという。

考えてみると、マシン語は、そのマシン(わたしたちの場合はMSX)のできる言語なのだ。なぜなら、マシン語とはそのマシンを動かしている母国語だから。あまりにもたくさんの側面がありすぎて、人によって抱くイメージがちがってしまうのも当然だろう。マシン語はすばやく現れ、すばやく消え、UFOのようにわたしたちの心に不確かな印象だけを残している。

♪

わたしたちはBASICという、なじみやすい言語を持っているのだから、とりあえず、マシン語を「BASICのできないことをする言語」と規定しよう。もしBASICですべてできるのなら、べつにマシン語は必要ないわけだから。



BASICにできないことは、大きく2つに分けられる。

①BASIC以上の実行速度
②BASICに用意されていない機能

①は、いわゆる「高速化」で、この高速化はできることが多すぎて、入門者にふさわしいテーマではない。やはり、入門者は、②からはじめるべきだろう。

それにこのテーマは目に見えて楽しい。いまのところ、わたしのマシン語使用目的は「BIOSを使うために必要なパラメータをセットする」である。

BIOSとはなにかは、このあと説明するとして、この記事はとうぶんこのテーマにそってやっていきたい。

BIOS(Basic Input Output System: 基本入出力システム)とは、すべてのMSX本体のROMに内蔵された、きわめて重要なソフトの1つで、その名のとおりMSXの入出力をコントロールするマシン語サブルーチンの集合である。

■サウンドレジスタの値を読み出すには

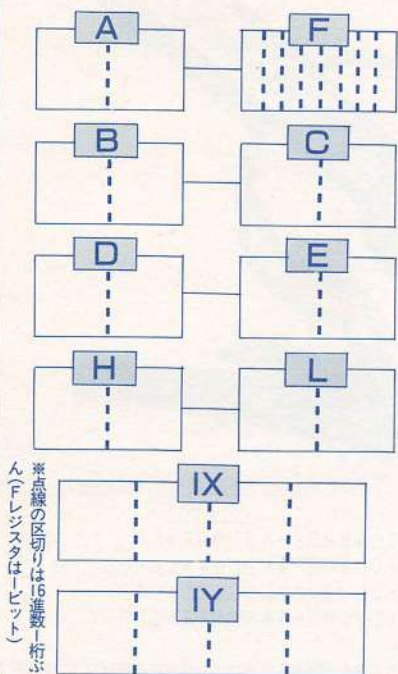
- ①リスト1 (71ページ) をRUNする
- ②A%=7:PRINT USR(A%)
を実行するとサウンドレジスタ7 (ミキサ) の値が表示される (初期状態なら184を表示するはず)
- ③②の「7」を、読み出したいサウンドレジスタの番号に変えて実行すると、そのレジスタの値が表示される
- ④音を出したりしながら③をくりかえす

CPU

メモリ

おもなレジスタ

レジスタはCPU内部にある、小さな記憶部品のこと。A、B、C、D、E、F、H、Lのレジスタは8ビット、X、Yは16ビット。ほかにもいくつかあるが、ここでは省略。線が結ばれた2つのレジスタは1つのレジスタになっているので16ビットレジスタとして使われる。またFレジスタは16ビットの特別な意味を持っている。



標準的なメモリの構成

ROMのX、Yレジスタを使用している場合、マシン語をROMに書き込むとき、メモリに注意。機種によって、正常に動かない場合もある。また、メモリ空間は64Kだが、そのうちの半分はROMが占めているのでRAMは32Kぶんしか使えない。RAMの64Kの機種は残り32Kぶんは、その裏で待機しているのだ。



■リスト1 サウンドレジスタの値を読み出すUSR関数のためのマシン語を書きこむ

```
10 CLEAR 200,&HD0000:DEFUSR=&HD0000
20 FOR I=0 TO 8:POKE &HD0000+I,VAL("&H"+MID$("21F8F77ECD960077C9",I*2+1,2)):NEXT
```

■リスト1で書きこまれるマシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語(16進表示。2桁で1バイトであることに注意)	その気持ち
&HD0000	21 ● 次々の2バイトの数値をHLに入れる	●&HF7F8はメモリのワークエリアの一部。USR関数に入れた引数(ただし整数型)はマシン語に飛ばすためにここに置かれる。最初の21F8F7は、このアドレスに照準を定めているという感じの部分。 ●7Eは、解説どおりHLレジスタが示すメモリのアドレス、つまり&HF7F8にある内容(USR関数の引数、ここでは目的のサウンドレジスタ番号)をAレジスタに移す命令。このように、BIOSを使うためのマシン語は、ほとんど、レジスタやメモリに値を入れ、移動させたりするマシン語だけで済むのだ。
+1	F8 ● *マシン語で16進数4桁を表すときは、上位下位2桁ずつが逆になっている	
+2	F7 ● &HF7F8	
+3	7E ● HLが示すアドレスの内容をAに入れる	●ここが、かんじんのBIOSを使う部分。「BIOSを呼び出す」とか「BIOSをコールする」という。 ●「サウンドレジスタの値を読み出す」ところは&HD0096。ここを呼び出すと、そのときのAレジスタの値をレジスタ番号とするサウンドレジスタの値を読み出し、それをAレジスタに入れ直す。つまり、Aレジスタの値は目的のサウンドレジスタの値に変わるわけだ。
+4	CD ● 次々の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	
+5	96 ● &HD0096	
+6	00	●目的の値はAレジスタに入っているため、これを&HF7F8(HLは変化していない)に移す。
+7	77 ● Aの内容をHLが示すアドレスに入れる	
+8	C9 ● BASICにもどる	●制御がBASICにもどると、&HF7F8の内容がこの場合のUSR関数の値になる。成功。


```

90 A8="Q32L32B4F+ABF+ABF+ABF+ABF+EDF+EDC
+CBAGF+E"
100 A9="L16F+8DC+F+EDC+B-4L32GF+EDC+<AB>
C+"
110 AA="DC+F+C+GC+AEBF+B>C+EF+AB>C+4<B>E
16<B>D16<B>C+"
120 AB="L32F+8DC+F+DC+F+DF+DC+F+DC+F+ABA
F+AB-BAGF+EDEC+<"
130 AC="Q14L1605B<BB>B<BB>BB<A8>A<B-8>B-
<AB-"
140 B1="Q24V1305L8F+.A.BL16<G>GG<G>G<GG8
>"
150 B2="L8F+.A.BL16<AR8AR8A8"
160 B3="Q46V11R206C+C+F+F+AABB"
170 B4="Q2405DR8DR8DR16C+4C+4"
180 C1="Q6V11L205F+G"
190 C2="F+L16ER8ER8E8"
200 C3="Q24V13L1604BR16>F+R16<B>F+<BR16>
F+8.F+<BR16>F+F+"
210 C4="<F+R16>C+R16<F+>C+<F+R16>E8.E<F+
R16>EE"
220 C5="05BR8BR8BR16A4B-4"
230 D1="Q6V11L205DE"
240 D2="DL16DR8DR8C+8"
250 D3="Q24V13L16R8DR8DR8D8.DR8DD"
260 D4="<R8AR8AR8>C+8.C+R8C+C+"
270 D5="05F+R8F+R8F+R16E4F4"
280 E1="Q12V15L802B.>F+.A<GB>GE"
290 E2="02B.>F+.A<A16R8A16R8A"
300 E3="02L8B.>D.EF+EDC+"
310 E4="<F+.F+.EF+ABA"
320 E5="02L16B>B<A>A<G>G<F+>F+<E>E<D>D<C
+>C+<B>B<"
330 E6="A>A<G>G<F+>F+<E>E<D>D<C+>C+<D>D<
F+>F+"
340 F0="V11Q15R2M!16M!16M!16M!16M!16M!1
6BSC!16"
350 F1="HB8.HB16BSC!8M!16M!16M!16M!16M!8
BSC!8BSC!8"
360 F2="MC!8BSC!16M16M16BSH!16BSH!16BSH!
16MC!16M16BSH!16H16M16BSC!16BSC!16BSC!16
370 F3="SBC!8H16SBC!8H16SBC!8H16SBC!16SM
!32SM!32SM!32SM!32SM!16SM!16SM!16SM!16"
380 PLAY#2,"",B1,"",",E1,"",V1305"
390 PLAY#2,"",B2,"",",E2,F0
400 FORJ=0TO1:FORI=0TO3
410 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1
420 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F1
430 NEXT:FORI=0TO3
440 PLAY#2,A3,B1,C1,D1,E1,F1
450 PLAY#2,A4,B2,C2,D2,E2,F1
460 NEXT:NEXT
470 PLAY#2,A5,B3,"",",",F0
480 FORI=0TO1
490 PLAY#2,"",",C3,D3,E3,F1
500 PLAY#2,"",",C4,D4,E4,F1
510 NEXT:FORI=0TO3
520 PLAY#2,A6,"",C3,D3,E3,F1
530 PLAY#2,A7,"",C4,D4,E4,F1
540 NEXT:FORI=0TO1
550 PLAY#2,A6,"",C3,D3,E5,F2
560 PLAY#2,A7,"",C4,D4,E6,F2
570 NEXT:FORI=0TO3
580 PLAY#2,A8,"",C3,D3,E5,F2,A8
590 PLAY#2,A9,"",C4,D4,E6,F2,A9
600 PLAY#2,AA,"",C3,D3,E5,F2,AA

```

```

610 PLAY#2,AB,"",C4,D4,E6,F2,AB
620 NEXT:FORI=0TO1
630 PLAY#2,"",B4,C5,D5,E3,F3
640 NEXT:FORI=0TO3
650 PLAY#2,AC,B4,C5,D5,E3,F3
660 NEXT:GOTO400

```

確認用データ 使い方は50ページ

10>JaP0	20>NM50	30>vr40	40>fa80
50>LJA0	60>GLG0	70>WnA0	80>1nB0
90>CCI0	100>6iC0	110>IpK0	120>keN0
130>FGE0	140>YkC0	150>hw50	160>kE60
170>Gk50	180>Na20	190>t030	200>1KN0
210>mcF0	220>tD40	230>uM20	240>3u20
250>QB80	260>Q960	270>C150	280>mq60
290>mn50	300>vn30	310>nL20	320>0EI0
330>Q0F0	340>Yx00	350>xfH0	360>jfL0
370>L5k0	380>4m50	390>b230	400>Kh20
410>KR30	420>KS30	430>5510	440>WR30
450>WS30	460>eA00	470>Wq20	480>Yb00
490>EI30	500>xI30	510>5510	520>nM30
530>eN30	540>n410	550>kN30	560>b030
570>5510	580>PR40	590>eS40	600>tV40
610>AX40	620>n410	630>mQ30	640>5510
650>fW30	660>0000		

ビートルズ・コーナー

タックスマン

北海道・福士航知区田中一樹

このコーナーになかなかよい
作品をずっと投稿してきている
2人組の新作は、アルバム「リボ
ルバー」からジョージ・ハリソン
の作品「タックスマン」。いや、

ていねいにプログラムしてある
のに感銘を受けました。エレ
キ・ギターのリード・パートな
んかは雰囲気がよく出ている。
カッコいい。

```

10 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1):POKE&HFA3C,2
4
20 CLEAR 3000:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
30 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
40 CALLVOICECOPY (A%,Q63):DEFSTR A-J
50 DATA 0C00,CC18,0000,0000,4001,FFC2
60 DATA 0000,0000,0011,FFD1,0000,0000
70
80 A0="Q6V1505L4R1R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4R1
R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4"
90 A1="R1R2R8>C8D8C8E8R8CR2R8FEED8R8D&D8
<B2AR2R4"
100 A2="R1R2R8>CEC<A8R1R8>DC<BG8R1R8>CEC
<A8R1R8>DC<BG&G8R4R1">
110 A3="D8R8D1R2R4R1R1R1R1R2R8C8D8C8"
120 A4="E8R8CR2R8FEED8R8D&D8<B2AR1R2A8>C
DDCEC<A&A8R4"
130 A5="R1R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4"
140 A6="R1R2R8>C8D8C8E8R8CR2R8FEED8R8D&D
8<B2AR4R8AB>C<B>CDC&C8R8<BA8">
150
160 B0="Q6V1506L8R1R1R1R1AR8A4&AAAA2F+R1
R2R1"
170 B1="AR8A4&AAAAR1R1R8A4G4G4GR8F4&FD2&
D4R2R4"

```


ネットを離れて実際に会う オフの楽しみ

どんな人と話しているのかわからないのが本来の通信の楽しみだけど、会ってみるのも悪くない。

パソコン通信の本来の楽しみは、見たこともない人と会話をすることである。同じ話題で気の合った人と出会い、そしてメールの交換をするのは楽しい。年令も職業もわからない、遠くに住んでいる人との会話はわくわくするものだ。でも、あんまり気が合うので、せっかくだったら1回くらいは会ってみたい、と思うのも人情だろう。会ってみたら、意外に美人のかわいい子だったりしたら……なんてすけべ心もあたりするからね。そうして、通信上で気の合った仲間と実際に会ったりすることをOFF LINE MEETINGなんていったりする。略してオフミとかオフということのほうが多いけど……。そのオフがリンクスではけっこうさかんに行われているという。

たとえば、年令別のコーナーの30歳以上の人の集まりでは、会報を作っているのだから、それを口実にひんぱんに顔を合わせているというし、インディーズのコーナーの企画屋R-Teamでは、クリスマス会やモノポリー大会をやってワイワイ楽しんでいるという。

さらに、リンクスでは積極的にオフを主催している。リンクスは京都にあるから、どうしても集まりが京都の近くにかたよってしまいがちだが、去年は滋賀県の信楽(陶器で有名なところ)に、リンクスのスタッフと日帰りだけでかけたそう。今年は、リンクス内で新年会を行って、ビンゴ大会やらなにやら楽しいことをめいっぱいやりたい。

もちろん、MSXのイベントでもみんなて顔を合わせて、し

ばしおしゃべりを楽しんでいることも確かだけどね。こうやってみんなと顔を合わすと、意外な発展があることもあるのは事実。まあ、こんなことはめったにないけど、恋人になっちゃったりすることもある。これは実際にあったから、ホラではない。でも、ふつうの場合の驚きは、

いつも書きこみの多い人が会うととても物静かな人だったり、ものすごく背の高い人だったり……といったところ。

というわけで、リンクスではまた5月のゴールデンウィークあたりにつきのオフを計画しているのだそう。今度はどこあたりでやるのかな。

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

今回の初メールの掲載範囲は去年の11月の末から今年の1月の始め。2年越しなのだ。ただそれだけなんだ。

けど、なんだかすごいことのような気がするから不思議。そして、今年に入ってすぐにメールをくれた2人は超新人。始めてすぐにメールを送ってくれている。なんだか楽しい気分だ。この調子で今後もよろしく。

<p>FROM ID 6855936 ◆98年11月 ◆25日6時</p> <p>●LINKSの11月イベント、イベントがあったので、いろいろと楽しんでいます。11月のイベントは、おもしろいものがありました。●11月のイベント、おもしろいものがありました。●11月のイベント、おもしろいものがありました。●11月のイベント、おもしろいものがありました。</p> <p>MSX/FAN</p>	<p>FROM ID 6909139 ◆98年12月 18日 ◆13日15時</p> <p>こんにちは！お久しぶりです。またメールが来たのって嬉しい。お久しぶりです。またメールが来たのって嬉しい。お久しぶりです。またメールが来たのって嬉しい。お久しぶりです。またメールが来たのって嬉しい。</p> <p>MSX/FAN</p>
<p>FROM ID 1813975 ◆98年11月 11日 ◆27日6時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>	<p>FROM ID 6503569 ◆98年12月 18日 ◆26日2時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>
<p>FROM ID 6924133 ◆98年12月 18日 ◆27日6時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>	<p>FROM ID 6909683 ◆98年12月 18日 ◆25日2時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>
<p>FROM ID 6853798 ◆98年12月 18日 ◆27日6時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>	<p>FROM ID 6852628 ◆98年12月 18日 ◆27日6時</p> <p>お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。お久しぶりです。</p> <p>MSX/FAN</p>

遊・アクセスガイド	リンクス内の イベント情報
2/11、18 25	●チャットイベント「おーい、バブルスくん」 Bamネットのスタッフと楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。11日「フリーチャットだよ」、18日「IDなしの仮面チャット」、25日「2時間耐久・クイズ&なぜなぜ大会」。
2/12、19 26	●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用のオリジナル便せん)をプレゼント。
2/13、20 27	●「魔術師妖精学校」課外授業チャット ネットワーク上でやっているテーブルトークRPGの「魔術〜」に参加登録しているキャラクタ同士の交流の場。いままでの習練の成果はどんなものか話し合ってみては？ 13日「精霊の宴」、27日「水の宴」。
2/14、21 28	●「ゼロ子の部屋」 前回の好評に答えて再来日(?)をはたすゼロ子姫が、リンクス内で活躍中の会員に直撃インタビュー。今回はリクエスト特集。いったい何が起ることやら。
~3/31 好評続行中	●ネットワークテーブルトークRPG「魔術師妖精学校」 魔法使いの育成を目的とした学校での生活を、テーブルトークゲームの手法を使って、ネットワークで展開する。参加希望者は、自分のキャラクタを登録しよう。



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上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

てんとうはんばい

店頭販売

かいしきねん

開始記念

記念価格
2,980円
14・15型用

販売店

- 玩具店(おもちゃ屋) ●ファミコンショップ ●有名家電量販店
- 大型書店など一部地域で販売いたします。

★販売店募集中!! TEL 06-720-7759 (株)サンクレスト 植田まで

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!



★平面・わん曲の画面にも取付けOK!!

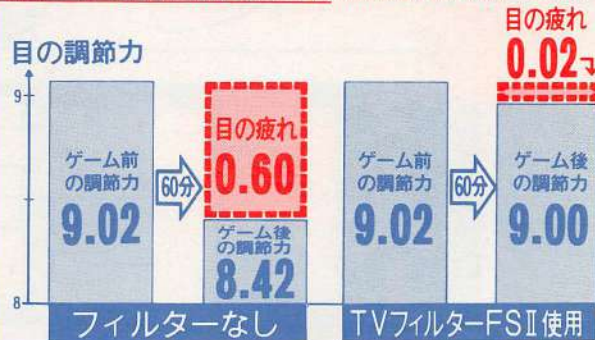
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を使用しておりますので、品質は保証いたします。

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力を調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の度がわかります。ゲームを60分連続して行った場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

このTVフィルターの事は、1年くらい前から知っていました。でも広告を見ただけでは、半信半疑だったので、買おうか買まいが、ずっと悩みました。それで今回、買うことにした第1の原因は、弟の視力低下だったのです。僕も受験が終わってテレビを見る時間が少し増えて目が痛くなり出しました。買ってみてさっそく取り付けたら画面のちらつきがなくなり目が痛まなくなりました。弟の視力もこれ以上下がらないと思います。もっと早く買うべきでした。

長野県小県郡東部町滋野乙 中沢浩明さま
おたよりありがとうございます。

付けてみて、すぐにはFSIIの性能がわからなかった。でも、ゲームをやり始めるとギラギラやチラツキがほとんど感じられなくて、今まで、やっても進めなかった所に行けるようになりました。アドベンチャーゲームとかでも、小さな文字がはっきり見えるようになり、1時間以上やってもほとんど目が疲れるようなことはありません。これで目が悪くなることを気にせずにゲームに熱中できます。さすが、FSII!!

岐阜県土岐市東栗岡町5 本多篤史さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!! (通信販売のみ) 大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円 (株)サンクレスト JPN係	〒577 大阪府東大阪市 柏田西1-9-15	TVフィルターFSIIを申し込みます。	22・23型用⇒5,980円
		●型名(型用)	24・25型用⇒6,480円
		●郵便番号・住所	26・27型用⇒6,980円
		●氏名・◎・年令	28・29型用⇒7,480円
		●電話番号	

商品到着後10日以内に、商品代金十消費税十送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担をお願いします。

●電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00~PM6:00 (株)サンクレスト

診断

あなたは今のままで充分だ

予習、復習をしっかりとやろう

学習塾に通うべきだ

これがあなたに合った勉強法だ!!

勉強をしなくてもテストの成績はいい。

小説よりマンガのほうが好きだ。

物事を計画通りに進める自信がある。

BF(GF)が欲しい。

遊んでいる時よりも勉強している時が楽しい。

試験中はいつもあがってしまう。

ラクして勉強できたらいいと思う。

好きなものは最後まで食べる。

スーパー暗記法

★偏差値急上昇!! 受講生総数 100,000名

一発合格の秘密がわかる

カラー案内書
無料プレゼント中!

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

大学受験コース

高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学カアップコース」があります。

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

不 暗 記 法TM

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験生のが、キミにも身につく！！

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウツサの「不」暗記法の正体だ！

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



郵便はがき

1 6 6 - □ □

料金受取人払

杉並局承認

153

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

差出有効期間
平成4年4月
30日まで

切手は
いりません

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) B298

1 大学受験 3 小6進学
 2 高校受験 4 小5学カアツク
 5 小4学カアツク

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

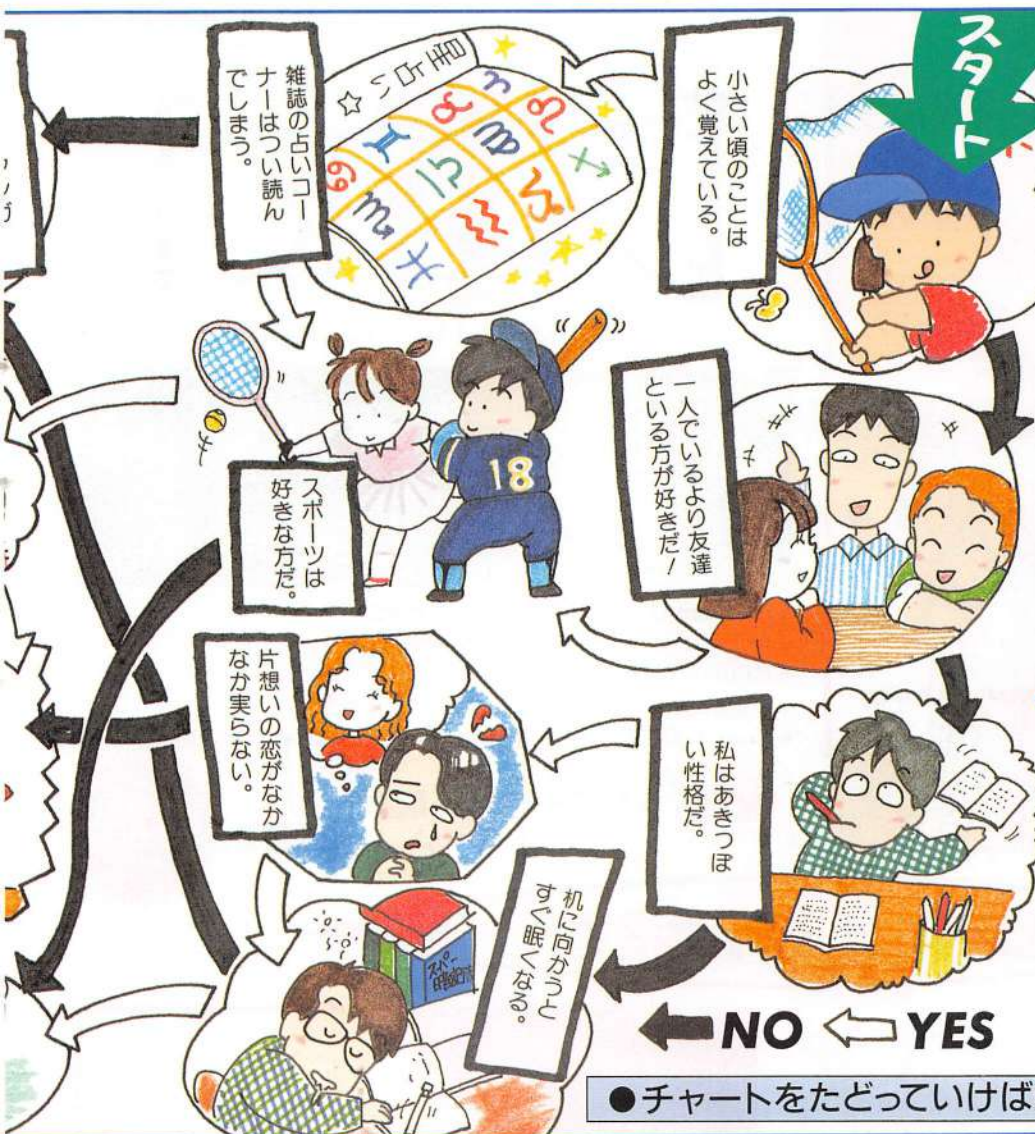
氏名	フリカナ	学年	
〒	フリカナ	電話	()
住所	フリカナ		
	フリカナ		

無料進呈カード

スーパー暗記法案内書

●あなたに一番合った勉強法を見つける『学習法チエックテスト』!

学力が飛躍的にアップしてテストもバッチリ!



← NO ← YES

●チャートをたどっていけばOK!

左のハガキを今すぐポストへ!

これはほんの一例です

キミに先輩からのメッセージ

日本進学指導センター 〒166 東京都杉並区 成田東4-36-15
 ●お急ぎの方は 03(3318)6111 (受付/朝9時30分～ 夜9時 ※年中無休) お電話でどうぞ

突破。最強の暗記テクここに公開!!



合格術の達人 現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう!

●主任講師 独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみにも与えられるもの。)

ゲーム感覚で勉強!
 ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコロ/世界史の年表なんか、覚えるのがモシロイのなんのって、勉強なんかともっと嫌いな私が、あそこがれの高校にはあったからこそ、アリガトウ。

江口 尚美
 日大二高 (杉森中卒)

多くの東大合格作戦!
 合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。多くの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

武南 宏治
 東京大学理I類
 慶応大学工学部
 (筑波大附属高卒)

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

山岡 信一郎
 慶応大学経済学部
 (戸山高校卒)

勉強が楽しくなった!
 スーパー暗記法を元談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまらぐえずに覚えられ、定期試験がきつてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。

植木 義満
 東京農大附属一高
 (青葉台中卒)

Xak II

Rising of The Redmoon



- Produce & Scenario write / 加藤雅史
- Game Design & Graphic / 柳島秀行
- Graphic / 川口洋一郎・青木文秀
- Programming / 三曾田明・山田浩司・永井勝也
- Sound / 新田忠弘・笹井りゅうじ ● Image Illustration / 菊池通隆

シリーズ第1弾

「Xak」 ● MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版
好評発売中! 3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源

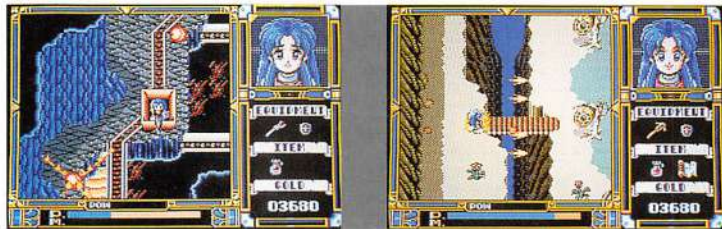
好評発売中
¥8,800
税別

サーク界騒然

In magical adventure

FRAY

©1990 MICRO CABIN



- Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦
- Game Design & Graphic / 末永仁志
- Graphic / 古屋賢三・陣内靖弘 ● Sound / 新田忠弘
- Image Illustration / ここまひ

MSX ONLY! Special Version

新機種MSX turbo R ● MSX turbo R 専用3.5"2DD5枚組

操作性アップ! 魔法を使うと、プレイが呪文を叫ぶ!
プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン!

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源



好評発売中
各¥7,800
税別

「竜の末裔、ここに眠る。」

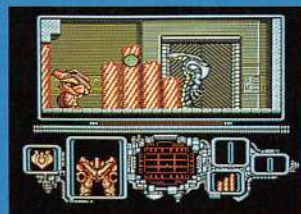
帰還せしもの邪悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」

暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、ついに地上制圧を完成しつつあった。地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を受け継ぐものだけだ。「生命の仮面」を抱き、今“竜戦士”が目覚める。

Seed of Dragon

シード オブ ドラゴン

竜の末裔
りゅう まつ えい



神殿内部

竜戦士は、全6エリアを戦い進む。襲い来る120種以上のモンスター達を封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。



特殊能力“火竜”

新発売

3.5"-2DD(3枚組)

ジョイパッド対応

FM音源対応

標準価格8,800円(税別)



専用

- たぐいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 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)
- 上記時間外はトークインフォメーションよりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通取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 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

COMPiLE

ゲームスターマガジン

POWER UP DISC MAGAZINE

特別付録コンパイルオリジナル 8cm C.D. 第2弾!



- 収録曲
- 1 魔導物語
 - 2 テーブル
 - 3 魔導物語 聖地巡礼
 - 4 魔導物語



Disc Station DX

子猫を動かして黄色い風船を全部破るのだ!
ゲームアーツの
サムゲームス総集編

DSに搭載された超人気ゲーム「サムシリーズ」
全12種類のゲームが楽しめるおもちゃ箱!

DISC 2枚組
3,880円 絶賛発売中!

DISC STATION DELUXE

MSX2 MSX2+ 200

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

2月8日(金)発売!

■日本物産/花のももこ組(遊べるバージョン) ■アリスソフト/DPS・SG(遊べるバージョン)
 ■もものきはらす/ピーチアップB号(遊べるバージョン) ■MSX-FAN ■MSXマガジン ■はいはー河内のハミングパートソフトニュース
 ■コンパイル/ BGV(バレンタイン コーゴ-11)/オンライン小説(エスパー戦記前編)
 /あーとぎゃらりい/マンスリーフォーチュン/投稿プログラム/お便りコーナー/編集後記



MSX2 MSX2+ 200 VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。
©1991COMPiLE DS#22

8cm C.D. 1枚
Disc 2枚組

バックナンバーのお知らせ (表示価格は税別)

DS4号	1,908円
DS5-7号	1,940円
ニューDS1月号	2,900円
ニューDS2月号・4月号-12月号	1,940円
DS#20(3枚組)	2,980円
DS#21	1,940円
DSSP春号	3,980円
DSSP初夏号	4,800円
DSSP夏休5号/秋号/クリスマス号	3,880円
DSDX#1ルーンマスターII	3,880円
DSDX#2魔導師ラルバ	3,880円
DSDX#3にゃんぴ	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ/アレスタ2	6,800円
魔導物語1-2-3	8,800円
ランダーの冒険III-闇に魅せられた魔術師-	7,800円
DS98#0(PC-9801用)	2,900円
DS98#1(PC-9801用)	3,980円
DS準備号から3号までと、3月号は、完売しました。 ※DS#0-6春号、TAKERUでも納入可	

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税分3%と送料210円(速達420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒にご送ってください。

ハイテクゆうパック

お申し込みは、あなたご希望の商品名等、必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけ。後は商品が一週間程度で届くのを待つだけ。

毎朝新聞

発行所
日本テレネット株
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
電話 (075) 251-0635

四結社設立!

マイクロキャビンコーナー/JB倶楽部
コンパイルコーナー/ハミングバードソフトコーナー

MSXソフト 世界中で話題騒然 ゲームソフト界に 夢の実現!!

ソフトハウス大手四社による「マイクロキャビン」「JB倶楽部(リバーヒルソフト)」「コンパイルコーナー」「ハミングバードソフト」が、一月二〇日設立された。

世界中で、パソコンが一家に一台時代を迎え、ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステムの現況が切望されていた。今回、発表されたソフトは、メーカーからメッセージを受ける

ことができ、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の実現といえる。

各メーカーの特徴を上げると、●マイクロキャビンコーナー/ターボRソフト「FRAY」のプログラムによるSIG Oパペソフトに関する意見交換の場を設置●JB倶楽部/会員誌「JB倶楽部」(毎月一回発行)と運動させ、告知カードネット情報までペーパー

人気殺到!! 魔術師妖精学校開校中

東洋の魔導師、真霜大松さんと東洋の魔女、半田百香子さんは銀の美から「ラスト」と呼ばれる結晶の精製に成功したことを昨夜発表した。

今から一〇〇年前に、銀の美に魔力が発見されてから各界の研究者によってその美から魔力を取り出す方法が考案されてきた。このラストの結晶法は、魔力を引き出すのが容易なばかりでなく、機械を使用しても引き出せる点において大いに期待されている。従来、魔力を扱うことは非常に至難の技とされており、魔力を十分コントロールできず



タイトル画面「妖精と魔法をひかしたハルセンの魔法が、指先から、ゴーストにほじこされて

題騒然となっている。なお、このラスト結晶法は、学校法人「魔術師妖精

MSXパソコン通信 THE LINKS 会員

募 集 中
今、入会申し込みするとモデムが当たる!!

三、〇〇〇円(月会費料金五、〇〇〇円の6ヵ月分の基本金のお支払いのみで、今なら入会金・年会費をサレの上、毎月一〇〇〇円はTHE LINKS専用モデムNNGAIIをプレゼントします。また下の資料を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、THE LINKSまで送ってください。

お問い合わせ
0120-251-063

資料請求券
MSX.f

日米共同声明 ターボR活用に 新展開!! AI-STプロジェクト

プログラミンク界に一大ブームを巻き起したターボRであったが、その高機能性により、関係者は頭を悩ませていた。政府は、今後の光コンピュータへの前研究に不可欠なターボR活用に「AI-STプロジェクト」を日米共同で結成したと発表。

AI-STプロジェクトにより、CPUの高速化、PCMプログラミンクの情報

学校」で独自の精製設備を持つことから、入学志願受付開始以来、大勢の魔術師志望の若者達が殺到している模様。また最近、社会問題となっている、魔力の制御ミスによるラスト漏れ大事故を未然に防ぐ価値においても、評価が高い。この学校法人「魔術師妖精学校」では、入学希望者を随時募集している。

街の たより レモン探偵団現る!



今、全国津々浦々でにぎやかなのが、通称「サブ・ハナコ」こと「レモン探偵団」と名乗る約五〇人のギャルたち。チャ

ンネルの画面に「いそいそ 現れたかと思えば、『ガビン』とカラオケBOXに突然姿を見せたりと、市民はいびつ女達

再乗日決定!

十一月にチャンネル感星から初来日したゼロ子嬢が、

一月に再来日することに決定した。前代未聞のスピード来日となったその要因は、我がリンクス国得意のマスコミ戦略であったのは言うまでもない。番組「ゼロ子の部屋(チャンネル6)」毎週木曜日21:00~23:00)がゼロ子ブームの引き金となった。リンクス国民の著名人をゲストに、ゼロ子嬢が話を聞くのだ。安直な番組ではあるが、トーク番組好きの我が国民。予想どおりの高視聴率を得、飽き性の国民の興奮の冷めぬうちに、今回再来日となったのだ。そこで、番組制作局から、ゼロ子嬢と対談して欲しいというゲストがあればリンクスを受け賜っているとの事【ID0000050】までメールにて受付中。

が現れるかとひやひやはらばら。その原因は、このレモンちゃんたちがいずれば、あのマニアックなものを一般的にしたというハナコ(現代のOLの事)にならという恐怖感と、反面、やっぱり憎めないという可愛いさの心の葛藤があるとかないとか。そんな市民の心境は鶴呑みとせず、いつどこからともなく現れるレモン探偵団。もし、身近に現れたら、本社まで連絡ぐれたし。

ハドソンコンピュータデザイナーズスクール
HUDSON C.D. SCHOOL

コンピュータの夢。

夢中にさせる、とは、文字通り
夢の中にいるような気持ちにさせることをいうのでしよう。

メカと遊ぶのではなく、夢と遊ぶ。
コンピュータ・ゲームの新しいステージは、
こうあるべきだと思います。

絵が好き、18歳から25歳までの男女

生

徒

募

集

中

コンピュータ・ゲーム業界で
グラフィックデザイナーとしての
仕事を望む人

コンピュータ・ゲーム業界で
広く仕事を望む人

ハドソン独自の教育方式で
コンピュータ・ゲーム・
グラフィックデザイナーの
プロフェッショナルを
養成します。

4 月 開 校

募 集 要 項

- 養成期間 ■ 1年間 月～金 土日祝日休み
夏期冬期休暇あり
- 願書受付期間 ■ 1月15日～2月28日
- 試 験 ■ 一次(書類選考・作品添付)
二次(面接)
- 合格発表 ■ 一次3月5日 二次3月20日
- お問合わせ先 ■ 開校準備室
札幌市豊平区平岸3条
5丁目4番22号
平岸クラッドビル402
ハドソン コンピュータ
デザイナーズ スクール株

TEL (011)822-3212
募集要項ご希望の方は無料でお送りいたします。

自然と人間の調和が大切なように、ハドソンは、コンピュータと人間の調和を大切に、より人間味溢れた、より人間を豊かにさせるソフトウェアの開発をしてきました。コンピュータの未来とソフトウェアの可能性を、より多くの将来性ある人達と語り合いたい——そんな思いで、この度のスクール開設となりました。

人の、気持ちの中へ。アート新時代。
HUDSON COMPUTER DESIGNERS SCHOOL
札幌市北区北9条西4丁目エスターNガリア5F&6F

テクノポリス

話題沸騰!
戦慄内容!



美少女A.D.V.
真髓の感動!

91年1月PC9801V~版発売中!2月PC8801SR~版発売!
3月MSX2/2+版・X68版発売!各定価6,800円!

- 大人気的美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目が作った、美少女ゲームの真髄!
- すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきつとゲーマーの心をつかんで放しません。
- シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かろやかなシーンには、遊び心が

- いっぱいキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。
- 美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならでは。
- そしてスーパーレベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

夢・クリエイトする
GAME
テクノポリス

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM パソコンソフト制作室

フェアリーテール

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売

●現金書留の場合-商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合-郵便用の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

皇女アイネスと育った一角狼ジエア。平和な惑星ガールドリア。しかし皇子グ lindがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か? それとも、不穏な計略の前ぶれか? 日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼ジエアはアイネスを守る女衛士ブリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか? 運命を開く“渡り星”とは? そして最後ご現れたドラゴンアイズ!

ついに日本版が誕生!!

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

視力回復 トリーニソンの講座

近視、乱視、遠視、老眼の
復活は夢ではない!!



●このハガキ1枚でああなたの
眼が変わる!!

郵便はがき

166-□□□

料金受取人私

杉並局承認

290

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

切手は
いりませ
ん

※このハガキを今すぐポストへ!!

B298

●視力回復トレーニング講座の<わしい

案内書無料急送

氏名		フリガナ	フリガナ
〒		フリガナ	フリガナ
住		フリガナ	フリガナ
所		フリガナ	フリガナ
電話		()	年令

ついに
誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED ★アメリカ視力回復協会編

視力回復

トレー
ニング
講座



●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!



強度の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、視野はアザヤカ!!

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にしながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国で大変な評判となっています。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で絶賛された《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼をよみがえらせます。

アメリカから上陸。全米で最新理論に基づいた画期的なトレーニング方法。全25パターンを遂に公開!!



ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨナラ!

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをとほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、「朝晩20分」続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に小・中・高の10代の近視には高い効果をしめし、早急の実行があなたの眼を救います。メガネやコンタクトは何かと不便なもの。あきらめる前にあなたも体験してみませんか!

●当プログラムの開発者のご経歴



●ユージンクオーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

ユージンクオーリー博士

体験者の喜びの声



中学に入った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群! 両眼が1.0以上になりました。(島田龍也さん。15才)



以前サッカーをやっていたのでメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ...。(加藤建二さん。20才)

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

お急ぎの方は
お電話でどうぞ!!

●東京03-3318-6111(代表)
●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

左のハガキを今すぐポストへ!!

日ソ交流新時代へ向けて

東京⇄モスクワ間パイプライン着工!

ゴルビーの パイプライン

大作戦

日ソ交流新時代へ向けて、東京⇄モスクワ間をパイプラインでつなごうというビッグプロジェクトが動き出した。落ちてくるパイプブロックを組み合わせパイプラインを造るのだ!



パイプラインをのばしていく!

パイプブロックをつなげて



Tim
GAME PROJECT **1**

4月12日
発売予定

ファミコン
ROMカセット

4,900円(税別)

発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

制作 徳間書店インターメディア株式会社

©TOKYAMA SHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE INC.

Little Master

リトルマスター

ライクバーンの伝説

だれでもスグに遊べるRPGシミュレーションゲームの登場!! 簡単な操作で、お話がどんどん進んでいくぞ。間の司祭がザガインを倒して、ライム姫を救出すんだ!! 仲間どうしを合体させて強力な種族に変身しよう。アニメーションする戦闘シーンもかっこいい!!



戦闘シーンだ!!

勇者の攻撃	シープの攻撃



Tim

GAME PROJECT 2

4月19日
発売予定

ゲームボーイ
シミュレーションゲーム

4,200円(税込)

発売 株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

制作 徳間書店インターメディア株式会社

AV フォーラム

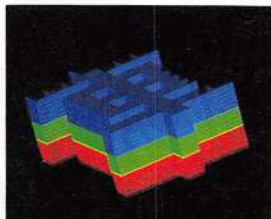
塾長:よっちゃん



原稿を書いているのは、1月15日の夜、休日出勤はまあいいとして、イラク情勢が緊迫しているというのに、冗談ばかり書いていいのだろうか。

規定部門 お題は「車」

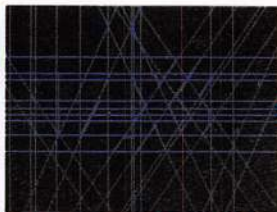
車社会なのだ。毎日の交通事故の件数を見るとびっくりします。ま、実際に仕事とかで車が必要になると、なしでは暮らせなくなるのも事実ですけど。東京の空気は排気ガスで相当悪化しています。この前京都に行ったんだけど、市内でも東京よりはかなり空気がきれいでした。じゃあ、空を飛べるようにすれば交通渋滞もましになるかな、というのが浜岸くん(MSX t)の「そらとぶくるま」。美しいです。



フワフワ動くのが気持ちいです

そらとぶくるま* ■福井県・浜岸雄

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE(0,1)-(6,1):LINE(1,3)-(5,7),B:LINE(0,9)-(6,9):LINE(3,0)-(3,10):LINE(1,5)-(5,5):FORA=0TO9:LINE(29+A,A/2)-STEP(-19,9),7:LINE-STEP(6,30),4:LINE-STEP(5,23),2:FORB=8TO15:LINE-STEP(1,4),B
2 NEXTB,A:FORA=1TO19:LINE(19+A,15-A/2)-STEP(6,30),5:LINE-STEP(5,23),3:FORB=8TO15:LINE-STEP(1,4),B:COLOR=(B,0,0,0):NEXTB,A:FORA=0TO10:FORB=0TO6
3 P=POINT(B,A):LFP=15THENCOPY(10,0)-(38+5+28+6,113)TO(108-B*19+A*10,A*5+B*9),0,TPSET:NEXTB,AELSENEXTB,A
4 FORA=9TO15:COLOR=(A-1,6,2,2):COLOR=(A,5,1,1):C=A-16:SETADJUST(C*.8,C):COLOR=(7,0,0,ABS(C*.8)):NEXT:FORA=15TO9STEP-1:COLOR=(A,0,0,0):C=A-16:SETADJUST(C*.8,C):COLOR=(7,0,0,ABS(C*.8)):NEXT:GOTO4
```



まずはじめにLINE文で線をひく

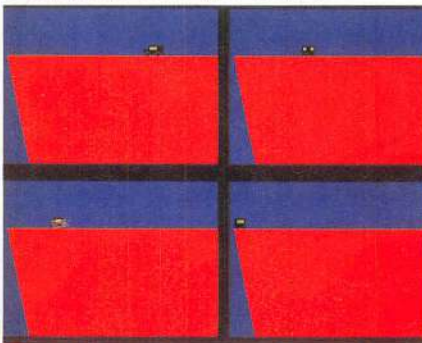


最初は白で外形を表示します



カタカナのタイトルも付けて赤くなる

浜岸くんの2作目は「すこいくるま」。崖に向かって走ってきた車が急ブレーキをかけて、ぎりぎりのところでどうにかストップする、というチキチキマシ的なシチュエーション・ギャグ。土けむりのあがり方、車がスピンするところがなかなかすばらしい。えーと、高速道路を走っていると、しばしば事故の現場を目にすることがときどきありますが、これが怖い。明らかにガードレールを越えて崖の向こうに飛び出した形跡があったりして、事実は漫画はどうまくはいかない。



ちゃんとしたアニメーションになってるのがすばらしい

すこいくるま* ■福井県・浜岸雄

```
1 COLOR1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE(40,12)-(2,0),BF:LINE-(6,4),4,BF:FORA=0TO1:CIRCLE(6+A*13,12),3,5:PAINTSTEP(0,0),1,5:LINE(29+A*7,13)-STEP(1,1),1,B:LINE(9+A*20,2)-STEP(8,3),3,BF:NEXT
2 FORA=0TO30:C=0:FORB=1TO25STEP1+A/2/18:COPY(B,0)-(B,14+(A>13)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:C=0:FORB=0TO25STEP1+(25-A)/2/30:COPY(26+B,0)-STEP(0,12-(A>4)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22+FIX(A/6)*20)*20+(A>23ANDC>7ANDC<30)*(-1-(A>24)):C=C+1
3 CIRCLESTEP(0,4)-(A<110RA-RND(-TIME)*3>24)*120+RND(-TIME)*9,2,14,RND(-TIME)*6,RND(-TIME)*3)*6:NEXT:NEXT:LINE(26,0)-(26,13),4
4 SETPAGE0,0:CLS:LINE(0,65)-(255,211),8,BF:LINE(3,60)-(30,211),4:PAINT(0,65),4:FORA=1TO156:COPY(0,0)-(26,14),1TO(255-A,50):NEXT:FORA=0TO30:COPY((A-FIX(A/6)*6)*40,20+FIX(A/6)*20)-STEP(37,16),1TO(99-A*3+(A>24)*4,48):FORB=0TO15-(A=30)*1500-(A=29)*700
5 NEXTB,A:GOTO4
```

このページの下に応募規定があって、来月掲載のものからは29字×29行に限定するつもりなんだけど、今回は例外あり。先月号のお題の「MSX・FAN」の最高峰、おめあてくん(MSX t)の「タイトル」です。これがよくできていて、たしかに表紙のMファンのロゴにそっくり。LINE文とDRAW文で作ってるんだけど、まめですなあ。

タイトル* ■鳥取県・おめあて

```
1 SCREEN5:COLOR4,1:CLS:SETPAGE1,1:COLOR,15,15:CLS:FORJ=3TO5:COLOR=(J,0,0,-(J>3)*5):NEXT
2 OPEN"GRP:"AS#1:X=255:SETPAGE,0:FORJ=0TO8:READL:LINE(0,L)-(X,L):GOSUB8:NEXT:LINE(62,0)-(0,154):GOSUB8:LINE(81,0)-(0,203):GOSUB8:FORJ=0TO21:READS:E:LINE(S,0)-(E,211):GOSUB8:NEXT:LINE(154,0)-(X,170):GOSUB8:LINE(172,0)-(X,140):COLOR5
3 DATA64,80,94,100,106,114,134,140,156,53,53,72,72,128,0,148,21,152,26,10,138,30,158,174,46,194,66,64,150,84,170,132,132,138,138,140,140,160,160,214,130,234,150,184,184,204,204,222,222,226,226,244,244
4 FORJ=0TO1:SETPAGE,J:DRAW"BM202,80L18M-24,54U20R7M+6,-14L13U6R16M182,80L42D58M128,110BR4D4R6U8L6D4BL4M138,94U16R9M156,64L20M120,90M116,80L36M74,90D16M+8,13M72,136U56L19M+4,8U8L19M6,140R19M31,128D6R18
5 DRAW"M+4,-6D12R35M101,118M89,98M98,84M+10,26M80,156R20M16,130M+4,10R58M+6,-14D14R18U60BR2D0R18U28M+4,8D20R18U60L18D14M222,80L18":NEXT:PAINT(40,90):PAINT(134,110):PAINT(220,90):SETPAGE,0:FORJ=1TO7:COLOR=(5,J,J,INT(4-J/2)):NEXT
6 GOSUB8:SETPAGE1,1:FORJ=7TO1STEP-1:COLOR=(15,J,J,J):NEXT:COLOR3:PSET(154,71),1:PRINT#1,"E6エッセツス・ファン":GOSUB8:GOSUB8:FORJ=1TO7:COLOR=(5,7,8-J,8-J):COLOR=(3,J,1,1):NEXT
7 IFSTRIG(0)THENCLOSE#1:RESTORE3:GOTO1ELSE7
8 FORT=0TO50:NEXT:RETURN
```

おなじみの藤井石材店くん、今回は日本採用で、称号はズドラトニーチェ再見と進化しました。規定部門のほうの作品内容は、ありがちなアニメーションなんだけど、同タイプ

■おわびと訂正 2月号「木曜」の行10、5行目「文字自」の「」は「」タイプでした。おわびして訂正します。ごめんなさい、もうしません。

の作品がいろいろあるなかで、いちばんまとまってきました。東北自動車道を走っているとどこまでもまっすぐに道が続いているところがあって、アメリカン・ロックを聴いているととても爽快なだけでなく眠たくなりやすいので注意が必要。危ないです。



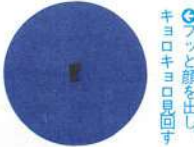
④道はまっすぐ、地平線まで続く

車でGO* ■岡山県・ストラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 SCREENS:COLOR15,0,10:J=1:N=0:FORI=2TO25:J=J*1.1:N=N+1:LINE(0,J*I)-(256,J*I+I+2),NMOD 8+1,BF:NEXT
20 LINE(130,0)-(0,220):LINE(130,0)-(250,220):PAINT(0,0):PAINT(255,0):LINE(130,0)-(20,220),9:LINE(130,0)-(230,220),9:LINE(130,0)-(100,220),9:LINE(130,0)-(160,220),9:PAINT(128,10),9:PAINT(132,10),9
30 COLOR=(10,2,2,7):COLOR=(15,1,4,1):COLOR=(9,1,1,1):LINE(0,0)-(256,7),10,BF
40 FORC=1TO8:COLOR=(C,6,6,6):COLOR=(C,1,1,1):NEXT:GOTO40
```

自由部門 潜水艦に乗って

おめあてクンの2作目は、『レッド・オクトーバーを追え!』。なんのことはない、海面上に潜水艦の望遠鏡が顔を出してキョロキョロとあたりをうかがい、また沈んでいくたあいのない作品ですが微妙なユーモアが感じられて好評でした。ショーン・コネリーもかっよかったし。



④ソフトと顔をキョロキョロと出す

レッドオクトーバーを追え!* ■鳥取県・おめあて

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN2,0:DEFIN TX-Z:SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
2 Z=RND(-TIME):X=RND(1)*230+10:Y=RND(1)*180+10:A=1:PUTSPRITE0,(X,Y),4:SPRITE$(1)="pPpppY":FORJ=0TO7:PUTSPRITE1,(X,Y-J),1:GOSUB4:NEXT:PS="ppppp":SPRITE$(1)="pPpP"+PS:FORJ=0TO3:READS$:A=6:GOSUB4:SPRITE$(1)=SS+PS:NEXT:GOSUB4:A=1
3 FORJ=0TO7:PUTSPRITE1,(X,Y+J):GOSUB4:NEXT:SPRITE1,,4:RESTORE3:GOTO2:DATA"xxx","ppp","ppp","ppp"
4 FORT=0TO20*A:NEXT:RETURN
```

プログラムを見ただけですぐわかるけど、BUTAXクン(M)の作品は音だけ。ふっふっ、そっくりです。「トイレ」と命名しても納得しちゃうけど、それを「小便小僧」としたところにオフィシャルなメディアに発表するという社会性への配慮が感じられます。これが大切なのだ!と、突然興奮。

小便小僧* ■青森県・BUTAX

```
1 SOUND8,15:SOUND0,RND(1)*80:SOUND0,0:GOTO1
```

全画面ブルーは海でもあり空でもある。藤井石材店クンの2作目は大空をジェット機が飛んでいく。飛行機雲がくっきりと2本の線になるんだけど、これが消えていくのがなかなかリアルです。小さな頃に空を見上げて見る飛行機雲には夢があったなあ。



④飛行機雲を見ると、なんとなくいいことがある気がする

飛行機雲* ■岡山県・ストラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5:DEFINT A-Z:FORI=0TO256:LINE(I,100)-(I+2,100),15:PSET(I-1,100),4:PSET(I-1,99),15:PSET(I-1,101),15:X=RND(1)*256:Y=RND(1)*3:CIRCLE(X,99+Y),4,4:NEXT
```

WORKSクン(MS)の作品もいたってシンプルなんだけど、美しいです。「A HAPPY NEW YEAR」というメッセージとともに送られてきたプログラムは、新年のパリ、年がかわると同時に花火が打ち上げられて塔のまわりがきらきらと光る。遅ればせながら、今年がよい年であることを祈ろう。

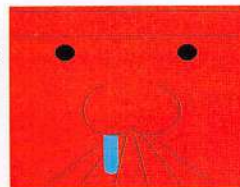


④花火はけっこうユニバーサル

エッフェル塔* ■宮城県・WORKS

```
1 SCREEN2,0:SPRITE$(0)="00":COLOR,1,1:CLS:VDP(1)=VDP(1)XOR 64:CIRCLE(0,0),220,8,,1,71:CIRCLE(256,0),220,8,,1,71:CIRCLE(127,210),45,8,,1,2:PAINT(127,60),8:VDP(1)=VDP(1)XOR 64
2 X=RND(1)*100+78:Y=RND(1)*192:C=RND(1)*15:PUTSPRITE0,(X,Y),C:GOTO2
```

はっはっは、いやー、どうみてもバカボンのパパです。顔の中央部分を取り出しているんだけど、これだけ特徴的な顔も少ないだろう。青っぱなをたらしめているのがポイントなんだけど、ほめていいものやら……。シンプルな顔面模倣シリーズとしてサザエさん、サンダーバードなどが予想される。

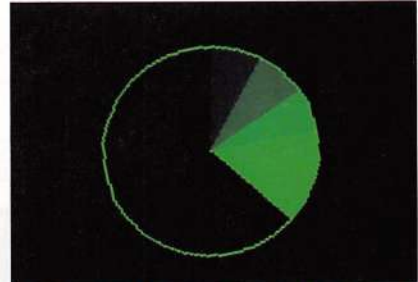


④青っぱながリアルなのがいや

パパ* ■岡山県・ストラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 COLOR1,9,9:SCREEN5:CIRCLE(108,120),30:CIRCLE(150,120),30:LINE(100,90)-(158,140),9,BF:FORI=0TO1:LINE(10,I*30)-(240,I*30),1:NEXT:CIRCLE(60,50),10:CIRCLE(188,50),10:PAINT(60,50):PAINT(188,50):FORI=0TO5:LINE(108+I*8,150)-(40+I*35,210):NEXT
20 COLOR0:SETPAGE,1:CLS:CIRCLE(7,75),7,7:PAINT(7,75),7:LINE(0,0)-(14,75),7,BF:FORI=0TO135:COPY(0,150-I)-(14,150),1TO(100,151),0,TPSET:NEXT:COLOR15
30 GOTO30
```

海洋ネタ第2弾、TOMクン(M)の作品は、ソナーで魚雷の位置を確認している。どんどん本艦に近づいてきて、爆発しちゃうという悲劇的結末を迎えます。ソナーの画面上に魚雷が白い点で表示され、「ピーン」という音が出るのがきれい。猪木は実際に偉いと思いつつ、世界人類の平和を祈ります。



④ね、なかなかリアルでしょ。音がまたいいんだよね

ソナー* ■大阪府・TOM

```
1 SCREEN5:COLOR,0,0:CLS:P=-6.2831853071796#:S=-P/14:C=0:FORN=0TO6:C(N)=6-N:NEXT:SPRITE$(0)="000":X=169:Y=76:BEEP:ONINTERVAL=286GOSUB6
2 FORI=PTO-(S*2)STEPS:C=C+1:CIRCLE(128,96),60,C,P,I+S,1,1:PAINT(160,90),C:NEXT:CIRCLE(128,96),60,14,,1,1
3 CIRCLE(128,96),60,14,P,P+S,1,1:PAINT(160,105),14:CIRCLE(128,96),60,15,,1,1
4 FORN=0TO6:C(N)=C(N)+(C(N)=14)*14+1:NEXT:IFC(0)=12THENSOUND0,30:SOUND7,62:SOUND8,16:SO UND11,103:SOUND12,94:SOUND13,0:G=7:INTERVALON:GOTO5
5 FORN=0TO6:COLOR=(C(N),0,6-N,0):NEXT:GOTO4
6 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:COLOR=(15,0,0,0):G=6-1:IFG=-1THENINTERVALOFF:X=X-5.125:Y=Y+2.5:IFX=128THENCOLOR=(0,7,7,7):CLS:GOTO 8
7 RETURN
8 SOUND0,255:SOUND1,13:SOUND2,255:SOUND3,14:SOUND4,255:SOUND5,15:SOUND6,31:SOUND7,0:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUND12,90:SOUND13,0:FORI=0TO150:NEXT:SOUND12,255:SOUND13,0
```

お題

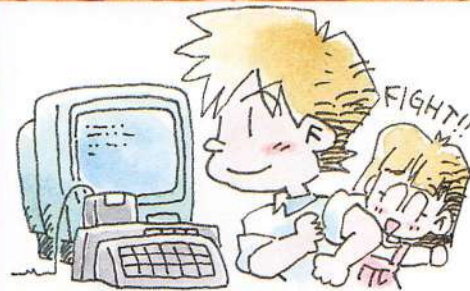
もはや忘却のかたがた、AVフォーラムの前身、ソフトフォーラム第一回のお題は「伝統的なギャグ、植木等先生の偉大な姿を大きく写真で取り上げたのを覚えてる人もいるだろうが、昨年のお題「スター伝説以来、紅白歌合戦から新年のお笑い番組まで、戦後最大のスターの復活がはすまじい。そこで、5月号のお題はきびしく限定して、植木等師匠とします。お喜びでない、「わかっちゃいるけどやめられない等のすばらしいギャグ、腰の低いダンス・ステップ、笑いながら歌うギャグな歌唱法などを研究しつくした聖子の力作を待つ。うむ、植木ももさびさに興奮している。はい、スイスイスターラッタ……」。

MSX

でパソコン通信
したい人のページ
——第3回

パソコン通信

はじめ
の一步



はじめての書きこみ

さあパソ通する人よっといで!! 連載再開のパソコン通信のコーナーだよ! 今回はいよいよネットにメッセージを書きこむ「アップロード」に挑戦するぞ!

ネット利用の真ずいは書きこみにあり!!

1か月お休みして再開のこのコーナー。前回までにパソコン通信に必要な道具と、主要な有料ネットの紹介、そして実際にネットに入会して情報を引き出す方法を紹介してきたけれど、実はまだとっても重要なことを紹介していない。

パソコン通信は情報を読むだけでなく、参加者であるキミたちが、情報の提供者なのだ。つまり書きこみ(アップロード)をやらなくちゃ、「パソコン通信をやってます」なんて、いえないと思わない?
「僕は作文は苦手だし、おもし

ろいことなんて書けないよ……」なんて思っちゃいけない。とにかく、習うより慣れるの精神で気軽にやってみようじゃないか!
最初はメッセージを書くのに時間がかかるし、手順をまちがえて何度も失敗するものだ。

かくいう担当者もはじめてネットに文書をアップしたときは、わずかに数行の「はじめまして」のメッセージを書くのに40分もかかったものである。
というわけで、今回はMSXユーザーのためのメッセージ書きこみガイドだ!

はじめの一步をふみ出すための心得

今回も大手のネットである、NIFTY-Serveを例にしてみた。ここには初心者専用のビギナーズコーナーがあり、書きこみの練習をするためのフォーラムがある。操作がわからなくなったときのためのヘルプ機能

も充実しているので、安心して書きこみに挑戦できるだろう。さて、メッセージを書きこむときには、やはり漢字を使った文書にしたい。
MSX専用ネット「LINK S」など一部をのぞくと、ほとん

どのネットでは漢字が使える。一部の機種をのぞくMSX2+やターボRには、MSX-JEという、日本語入力の機能がある。MSX-JEを積んでいなくても、HB1-J1(*1)などのカートリッジがあれば、漢字まじりの日本語が入力できる。
CALL KANJI
と打ちこむとBASICでも日本語入力の実験ができる。さてネットにアクセスしたら、(CTRL)キーを押しながらス

ペースキーを押してみよう。すると画面の下に漢字変換用の行が現れるのだ。

NIFTY-Serve/ビギナーズコーナー

ビギナーズコーナー BEGIN

1. ご案内
2. NIFTY-Serve 虎の巻
3. 練習フォーラム
4. ビギナーズフォーラム
5. マニュアル販売コーナー

MSX・PANさん。練習フォーラムへようこそ!!

☆ Welcome to RENSHUU Forum ☆

- ◆ 入会後、初めてお越しの方は『お知らせ』からお読みください
- ◆ 練習フォーラムのリアルタイム会講教室は毎月『6』の付く日 夜10時から11時までフォーラム運営陣が待っています
接続時間 00:06:10 バッファ容量 21.0Kb 外

◎NIFTY-Serveのビギナーズコーナーは、練習フォーラムのほかに、初心者向けの情報がたくさん集められています

ヘルプ機能

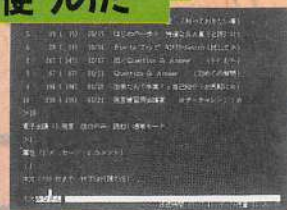


◎ネットに入っているときに操作がわからなくても、ヘルプ機能が助けてくれる

MSX-JEを使うのだ



◎MSX-JE搭載の機種であれば、(CTRL)とスペースキーを押して入力モードにできる



◎漢字変換用の行が画面の下に表示される。これで漢字まじりの文が打ちこめる

さあ！はじめての書きこみに挑戦だ！！

● 文書作成用キーの操作例

働き	キー	意味	
		変換前	変換中
変換	スペースキー	変換開始	次の候補に進める
	[GRAPH] キー	——	前の候補に戻す
	▲ キー	変換開始	変換対象を長くする
	▼ キー	変換開始	変換対象を短くする
確定	[RETURN] キー	ひらがなのままで確定する	変換中の部分を確定する
全確定	[F5] キー	入力中の文字を、現在表示されている状態で全部確定する	
カタカナ変換	[F2] キー	入力中の文字を全角のカタカナに変換する(漢字もカタカナになる)	
半角変換	[F3] キー	入力中の文字を半角に変換する(ひらがなと漢字は半角のカタカナになる)	
コード変換	[F4] キー	入力されたJISコードを、文字に変換する	
カーソル移動/変換中断	◀ ▶ キー	カーソルを1字分左右に移動する	すべてひらがなに戻す
	SHIFT+◀ SHIFT+▶	カーソルを左端または右端に移動する	すべてひらがなに戻す
後退削除	[BS] キー	カーソルの1字前の文字を削除	——
削除	[DEL] キー	カーソルの位置の文字を削除	——
全角スペース	[SHIFT]+スペースキー	全角のスペースを入力する	——
モード切り換え	[F1] キー	アルファベット入力とローマ字入力を切り換える	
作業中断/変換中断	[ESC] キー	すべての文字を消す	すべてひらがなに戻す
	[CTRL]+[STOP] キー	すべての文字を消す	——

※HBI-J1使用の場合

さあ、いよいよ初書きこみに挑戦だ。ビギナーズコーナーに入ったら、手順にしたがって、練習フォーラムに入会し、『発言練習用会議室☆ザ・チャレンジ☆』に入ってみよう。

書きこみをすると、いくつかのエチケットがある。

たとえば、メッセージの最後には、必ず自分のハンドルネーム(ネット上で使われる、ペンネームのようなもの)を書くことがその1つだ。

自分の書きこみに対しては責任を持つ、ということはネット参加者の最低のルールだ、ということ覚えておいてほしい。

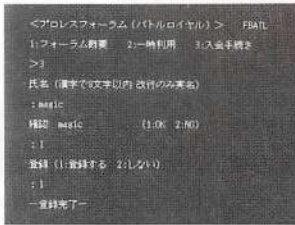
文書の入力にはローマ字入力とカナによる入力がある。

ふだんからワープロを使ったりしていれば文書の入力はそんなに難しくはないはず。

これからキーボードの入力を覚える人は、ローマ字入力をさきに覚えたほうがいいだろう。

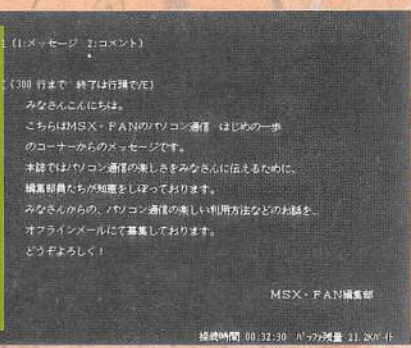
さあキミのメッセージをたくさん仲間たちにむけて発信してみよう！

フォーラムに入る

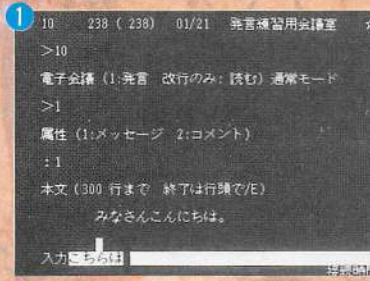


●フォーラムを利用するには、まず自分のハンドルネームなどを登録する

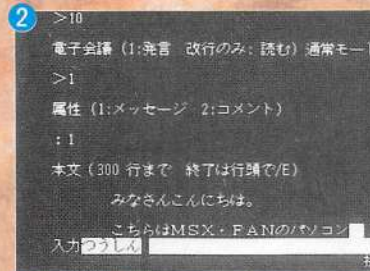
完成！感動の初書きこみだ！！



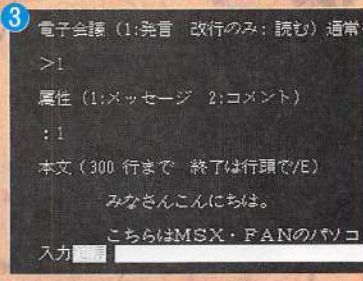
●これは編集部で作った見本のメッセージだ。最初は書きこみに時間がかかるかもしれないが、なればは3〜4分で入力できるようになる。



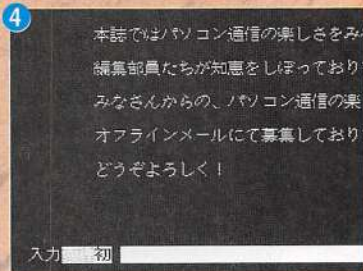
1 フォーラムに参加し、掲示板を利用する。まずはひらがなを入力する方法だ。[CTRL]+スペースを押すとMSX-JEの入力モードになる。その後キーボードから入力した文字は、画面の下に表示される。このままリターンキーを押せば、ひらがなの文字が確定し、画面に表示される。



2 英字を入力するには、F1のキーを押す。すると英文入力に切り替わる。日本語入力にもどるときは、もういちどF1を押す。ひらがなの漢字への変換は、スペースキーを押すこと。もし思った漢字にならなかったら、スペースキーをくりかえし押す。すると次々と候補の文字が出る。



3 候補の文字は例えば「きしや」を変換し、スペースを押すと「貴社、汽車、記者、帰社、着しや、帰しや……」と変換していくので、正しい文字のところでリターンキーを押して確定する。またカタカナは、ひらがなを入力したあとでF2キーを押すと、カタカナに変換されるのだ。



4 「へんしゅうぶ」が「変種初」と変換されたら、カーソルの上を押して、変換対象の文字数を減らし「へんしゅう」を先に変換することができる。メッセージがきたら行頭で/Eと入力してリターンすると入力は終了。あとは手順にしたがって登録するだけだ。さあ、やってみよう！



エムエスエックスビュー MSXView

ターボR専用GUI

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

GUIとはグラフィカル・ユーザー・インターフェイスの略。これまでの、コマンド入力主体だったコンピュータの難しさを、グラフィックをふんだんに使った画面によって解決しようというものだ。さて、その実力はいかに……?

媒体	ROM 2D0×3
対応機種	MSX TURBO R
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

GUIとはいったい何ぞや?

はじめての人でも安心!!

MSX=ゲームマシンとされているあなた。その考えは、間違っている。悔い改めよ(笑)。

では、MSXの誕生した背景にはいったいなにがあったかという、「ホームコンピュータ構想」、つまり、子供からお年寄りまですべての人に便利に使えるコンピュータなのだ。極端に言えば、おこづかい帳から、ワープロまで家族全員がいろいろな用途に手軽に使えるモノを目指していたわけが、しかし!! MSX-DOSにしてもMSX BASICにしても、コンピュータをまったく知らないごくフツツの人にしてみれば、それはそれは不親切きわまりないものであったのだ。

MSX-DOSを起動したときのプロンプト「A>」なんてその最たるもの。あれではなににも知らない人には「だからなんなの?」で終わってしまう。これではホームコンピュータどころの騒ぎではない!! 困った……。

というわけで登場したのがこのMSXView。操作をわかりやすくするため、最近注目されているGUIを取り入れて、初めての人にも手軽に扱えるように考慮されている。

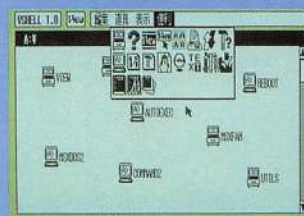
さて、GUIとはいったいな

にか? 早い話がプログラムやファイルをアイコンと呼ばれる図形にして画面に表示し、それをマウスで選ぶことによって自動的にプログラムが実行される、というシクミのこと。

MSX-DOSなどのコマンド型のインターフェイスでは、DIRやTYPEといったコマンドを覚えないとなにもすることができなかったのに対し、MSXViewのようなGUIではあらかじめ実行できるプログラムなどのファイル一覧が画面に表示されているので、ただマウスを動かしてクリックするだけのラクチン操作ですむ。これでMSXは、また一歩「ホームコンピュータ構想」という野望に近づいた!

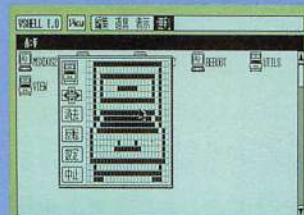
●アイコン様のおかげです

アイコンとは、いってみればビデオデッキの■●▶マークのようなもの。つまり停止、録画、再生などの文字(コマンド)を図形に置き換えたものだ。これがわかりやすさの秘訣なのである!!



アイコンの種類

MSXViewのアイコンにはこれだけの種類がある。文書ファイル、画像ファイル、プログラムファイルといったファイルの種類によって使い分けられるのだ。



アイコンをデザインする

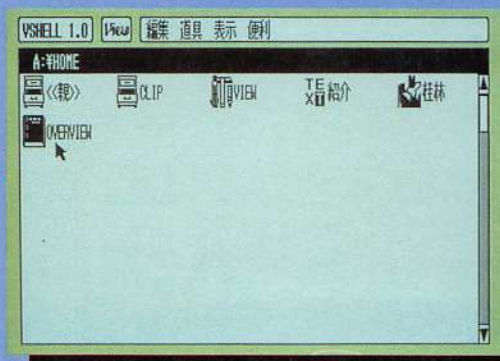
また、アイコンは自分の好きなデザインに変更することもできる。イカしたアイコンを描いて、他人とはひと味違ったMSXViewに仕立てあげることだって可能だ。

●わかりやすさが一目瞭然!

MSXViewの使用前、使用後。とてつもなく殺風景だったコンピュータ画面が、MSXViewでこんなに華やかに、わかりやすくなる。



これが



いなる!

10分学べば一生便利!?これがVShellだっ

●編集メニュー

エディタかな?と思われがちだが違う。新しくディレクトリを作ったり、ファイルの削除や名前変更、複写、移動といったファイル操作を行うメニューだ。

●道具メニュー

アプリケーションを実行。システムディスクに登録されているものは「ViewDRAW」、「ViewTED」、「ViewPAINT」、「ViewBOOK」の4種。

●表示メニュー

ファイルをアイコンで表示するが、ファイル名だけで表示するかを選択する。また、バラバラに配置されたアイコンをキレイに整頓することもできる。

●便利メニュー

ボリューム名(ディスクにつけることのできる名前)の変更、設定や、アイコンを自分の好きな図形に変更したりするときなどにこのメニューを開く。

●タイトルメニュー

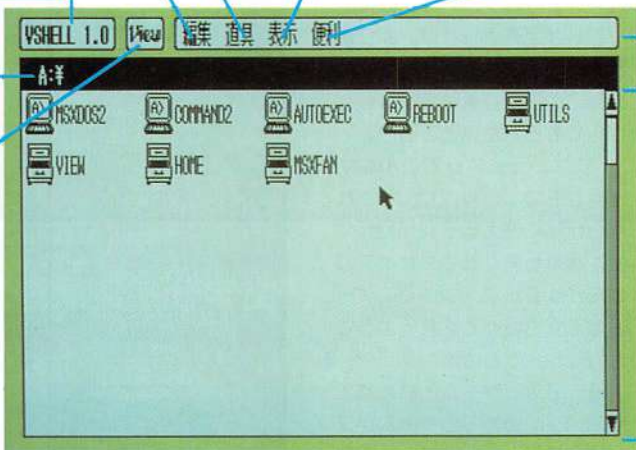
ドライブの切り替え、ファイル情報/ディスク情報の表示、ディスクのフォーマット、印刷といった作業を行う。

●デスクアクセサリメニュー

システム設定(マウスの使用、かな入力方式の設定など)、プリンタ設定、画面調整、単語登録、外字登録などができる。

●ディレクトリ名

現在画面に表示されているファイルのあるディレクトリ名が表示される。またボリューム名がある場合、それも表示される。



●メニューバー

メニューが表示される段。横棒状になっているため「バー」と呼ばれる。メニューを選択するとサブメニューが現れる(☺)。



●スクロールバー

ファイルが多すぎて1画面に表示しきれない場合などは、ここをクリックして画面をスクロールさせるという寸法だ。

MSXViewの中核をなすのが上の写真のVShell。MSX-DOSでいうところのCOMMAND.COMにあたるプログラムだ。ファイルを複写、削除したり、MSXView用のアプリケーション(プログラム)を実行したりといったことが、マウスひとつでかんたんにできるように作られている。

では、画面を見てみよう。

まず、いちばん上にある行がメニューバーだ。たった1行しかないけれど、実はここに、VShellの機能の8割くらいがぎっしり詰めこまれているのだ。写真のまわりに書いてある説明が、ほとんどこのメニューバーの説明になっていることから、その重要さをうかがい知ることができるというものだ。

そして、その下には、広いスペースにアイコンが並んでいる。ここが、ディスクのなかに入っているファイルを表示するエリア。MSX-DOSではDIRと打ちこまないとファイル一覧が

出なかったが、VShellでは常にDIRした状態になっているというわけ。

ここで、例えばViewTED(MSXView付属のテキストエディタ)で書いた文書をクリック(マウスのボタンを押すこと)すると自動的にViewTEDが起動して、その文書を編集することができるのである。んー、いたれり尽くせり。

画面右端のタテ1行はスクロールバーといって、ファイルの数がものすごく多くて、1画面に入りきらなかったときに使うもの。ようするに、このスクロールバーで画面をスクロールさせ、すべてのファイルが見えるようにしようというモクロミだ。

と、いろいろ説明してきたがこんな文章を読むより、実際に使ってみたほうがはるかにわかりやすい。最初は多少わからなくても、マウスでいろんなところをクリックしているうちに自然と使い方が身についてしまうのである。

●MSXViewの未来は……?

本格的なGUIを実現するにはアイコンなど大量のグラフィックを高速に扱う必要があるのですが、これまでのMSXでは速度的にツライものがあった。が、ターボRに搭載されたR800という高速CPUのおかげで、その難題もクリア。MSXViewの誕生とあいなったわけだ。

では、他のマシン(16ビット機や32ビット機)だとどうなのかというと、既にGUI環境はしっかり整っている。

なかでも、マッキントッシュはGUI環境を実現するために誕生したマシンだけあって、使い勝手に関しては他のマシンを寄せつけないほどの実力と実績を持っている。

国産マシンでもPC-9801+MS-Windows、X68000+SX-Windowと続々、GUI化が進められている。しかも、これらは画面のなかにさらに画面をいくつも作って、複数のプログラムを同時に実行できたりする。

●Macintosh



●GUIの老練。長い時間をかけて着々と改良されてきただけあって、細かい部分での使いやすさにもみがかかっている

●X68000+SX-Window



●昨年登場したX68000用GUI。複数のプログラムを同時に動かすことができるようになっているのだ

どんどん増えてね、アプリケーションソフト

「コンピュータ、ソフトなければただの箱」という名言があるが、それはMSXViewにしたって同じこと。ただ「わーい、アイコンが出たー!」と喜んでいただけではまったく能がない。

そこで、MSXViewにはすぐに使えるようにテキストエディタViewTED、グラフィックエディタViewDRAW/ViewPAINTなどのアプリケーションソフトが付属している。

テキストエディタとは、いわばかんたんなワープロのようなもの。倍角や網かけといった飾りはつけられないものの、プログラムやかんたんな文書を書くだけならば必要十分な機能を持っている。

ViewDRAWとViewPAINTはともにグラフィックエディタだが、どんな絵(図形)を描くかによって使い分けができるようになっている。

現在MSXView上で動くプログラムはこれらの付属アプリケーションソフトしかない、と

いうのがいささか心もとない部分ではあるのだけど、MSXViewが普及していけば自然と対応ソフトも増えていくはず。項目ごとに書いた数値が自動的に計算される表計算ソフトや、大量のデータを管理するデータベース、データをカード式に管理するカードソフトなどの実用ソフトが発売されれば、より便利になることは確実。とりえず、このあたりを早急になんとかしてもらいたいところだ。

「コンピュータってこんなに便利なものなのね」とか、「これなら仕事に使えるぞ」と母上、父上が理解してくれて、サイフのヒモがゆるんで、ついでにゲームなんかを買ってくれるようになればシメたもの!!

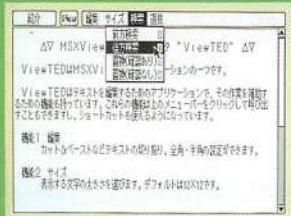
そうそう、ゲームといえば、MSXView対応のゲームソフトにも期待したいところ。操作が統一されるので、ゲームごとにシチ面倒くさいマニュアルを読まなくても、すべて同じ感覚で遊べるようになるからね。

●View TED

ViewTEDはテキストエディタ。文書を作成するのに使う。ワープロとどこが違うのかというと、ワープロが文書をきれいにプリントアウトすることを目的としているのに対して、テキストエディタでは大量の文書を効率よく入力することをめざしている。

そのため、ViewTEDにはワープロという倍角や下線、罫線などの機能はない。が、ViewTEDで作成した文書は、ViewDRAW、ViewPAI

NTなどで読みこめるので、必要であればそちらで装飾してからプリントアウトすればよい。また、そのほうが、ワープロよりもキレイに出力できるのだ。



検索やカット・アンド・ペースト(文字の切り貼り)といった機能も、マウスでメニューをクリックするだけで行える

文字サイズは画面に合わせて3種類

●12×8



RGBディスプレイじゃないとつらいが、そのぶん広い範囲が一瞥に見られる

●12×12



標準の文字サイズ。ビデオ入力のテレビなどでも普通に読めるだろう

●16×16



また読みにくいときの最終手段。お年寄りにもよく見える大きさだ(多分)

●ViewDRAW・ViewPAINT

ViewDRAW/ViewPAINTはともにグラフィックエディタ。なんで2種類もあるのかというと、それにはレッキとしたわけがある。

まず、ViewDRAW。

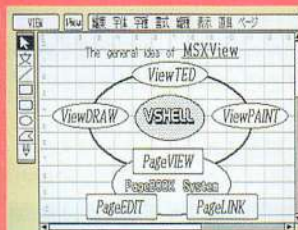
これは絵というよりも正確な図形を描くためのソフトだ。ふつうのグラフィックエディタと違って、絵が座標データとして記録されるのである。BASICでいうLINE文やCIRCLE文で絵を描いていくようなものと思えばよいだろう。この方式だと、ふつうの絵を描くにはよっぽど練習しないとギザギザな線しか描けないので「あー、イライラするなー」ということにもなるけれど、ちゃんと利点だってあるのだ。

それは、「拡大、縮小しても線がなめらか!」ということ。

ふつうは拡大するとドットが荒くなってしまいが、ViewDRAWのように座標データで絵を描くツールだと拡大、縮小する場合は座標をずらして線を引きなおすため、ドットが大きくなったりはしないというわけ。そしてViewPAINT。

こちらはよくあるツワーのグラフィックエディタ。マウスでグリグリっとやればそのまま線が引かれる。

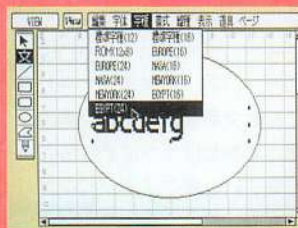
なお、ViewDRAW、ViewPAINTともに色をつけることはできない。どうしても色をつけたいときには、1度セーブしてから、PageEDITというソフトで着色しよう。



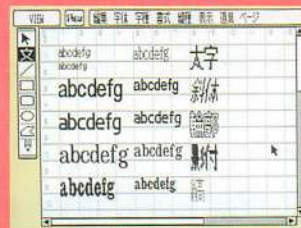
ViewDRAWはこのような図形自体の絵を描くのに適している。図形ごとの配置変更などもちょちょいめんどい



いわゆる「絵」を描く場合はViewPAINTのほうが有利。使い方は他の市販グラフィックエディタとほとんど同じだ



ViewDRAW、ViewPAINTともに文字を動かすこともできる。しかも、フォント(99%)や罫線の種類が豊富なのだ



使えるフォント(字種)や飾りを使い分けてみた。さらに罫の大きさなども自由に設定することができる

PageBOOKでカンタン♥プログラミング

MSXView付属のアプリケーションのなかでも特におもしろそうなのが、PageBOOKだ。これは、PageEDIT、PageLINK、PageVIEWの3本からなるプログラミングツールである。もっとも、プログラムというよりは、どちらかというとな本を作っていく感覚に近いだけ……。

そしてなによりありがたいのが、ただか25個のスク립トコマンドを覚えればよいだけのお手軽さ。じゃあ、大したことはできないんじゃないの？と思われがちだが、ところがどっこいなかなかすごいヤツなのだ。

確かに、複雑な計算や高度な処理なんかはできないもの、かんたんなアドベンチャーゲームくらいならすぐに作ってしまうほどの実力を持っている。

では、実際に作っていく過程を説明しよう。

まず、PageEDITで表示したい絵を描く。本の1ページ1ページを作っていくようなもの

のだ。そして、さらに画面のどの部分がクリックされたかによって実行するスク립トコマンドも一緒に書きこむ。スク립トコマンドには、

- ・指定のページにジャンプする
 - ・文字列の表示
- などの命令があり、たとえば、画面上の「3ページへ行く」という部分がクリックされたら go 3 (3ページ目に移動) が実行されるようにしておけば自動的に3ページ目が表示されるというわけ。

で、絵をすべて描き終えたら今度はPageLINKの出番。

PageEDITで描いた絵は、まだどの絵が何ページかが決まっていないので、これをページごとに並べてホチキスで止めるような作業を行うのだ。

こうしてできた本(プログラム)を読む(実行する)のがPageVIEW。

アイデアしだいで、単語帳やクイズゲームなど、作れるものは無限大だっ!!

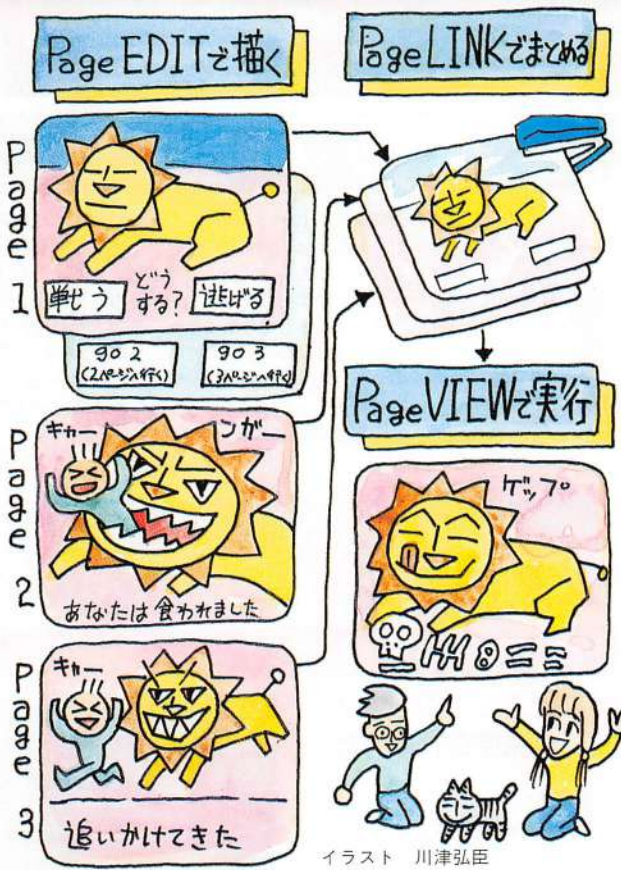


イラスト 川津弘臣

MSXViewの機能はPageBOOKが教えてくれる



①買ってよかったと思わせるゴージャスなタイトル画面。選択肢をマウスで選んでいだけのかんたんな操作でMSXViewの機能を紹介

PageBOOKの機能を知るいい例が、MSXViewを紹介するサンプルプログラムとして入っている。

画面の指示に従ってマウスをクリックしていくと、MSXViewのすべて

の機能がわかるようになっていく親切なデモなのだ。

知りたい機能を選ぶと、懇切丁寧な説明がパッと表示されるのはなかなか気持ちが良い、と同時にいい意味で「本当にこれがMSX?」と疑いたくなくなってしまったりもする。

また、MAZEというごくかんたんなゲームや、季節のスケッチというデモからもPageBOOKの可能性がわかるぞ。

●MAZE

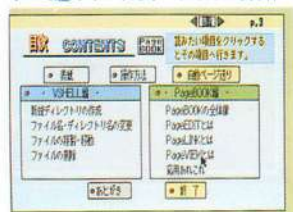


②矢印の方向に進んでゴールにむかうかんたんなゲーム

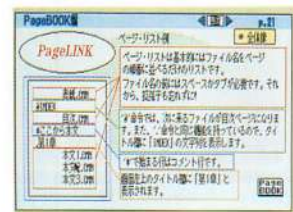
●季節のスケッチ



③春夏秋冬の文字をクリックすると、葉の色や葉が移り変わるデモプログラム。ちよつと寂しい木ではある……



④目次画面。見た機能呼び出すだけでなく、本のように順番に読むこともできる



⑤PageBOOKでのデータの作り方などひとつひとつの項目ごとに詳しく解説



⑥あとがきでは、使ってみての感想を聞いてくれる。これに答えると……

■サークII

やっぱりあったぞ。ポツ・グラフィック集！



④ゲームをクリアしてこの画面になったら、あとは5分間待つだけでいいぞ

まず、がんばってゲームをクリアする。エンディングが終わったら、そのまま5分間ほど



④ポツ・グラフィック集のタイトル。こういうのってファンにはうれしいのだ

待っていればいだけ。するとポツ・グラフィック集のタイトルが出る。スペースキーでつぎつぎにグラフィックが見られる。(三重県/大辻司・?歳)



④サークIIにまったく関係のない、おまけのグラフィックも2枚入っている

やっと来たのに……。哀れラトクのハマリ技

デスマウンテンにむかう船で、プレイと1回話したあとでプレイに何度も体当たりをすると、変なところに行ってしまう。(大阪府/浜田和弘・?歳)



④ここでピクシーと話した後、そのまま何回もプレイに体当たりを続ける



④いざ、行くことのできないところに行けたけど、プレイがじゃまで出られない

とってもお得な宝箱がこんなところにあるぞ

カウリヤンの城、「西の塔の2F」にある右下の部屋の小さな穴の奥に、ゲミルポーションが12本も入った宝箱がある。(千葉県/塚越康隆・14歳)



④ここが西の塔にある部屋のなか、よく見ると、ラトクの後ろの壁に小さな穴がある



④穴のなかはちょっとしたダンジョンのようだが、がんばって進むと宝箱がある

■FRAY

サークで予告していた隠しゲームがあった！

「GOGOピクシー」という隠しゲームがあるのを発見しました。(G)と(O)のキーを押しながらデモディスク1を立ちあげれば、派手なタイトルの後にゲームが始まります。プレイヤーはピクシーを操つ



④この派手なグラフィックがタイトル画面なのだ

て、ロボットなどを倒しながら進む。最後には巨大化したプレイが襲って来たりして、けっこう楽しいです。

また、ポツグラフィック集が終わってから5分ほど待っていると、さらに4枚ほどグラフィックが出てくるんです。(長野県/田村洋・?歳)

☆グラフィックのやり方は右上。



④この巨大なプレイと女の戦いをくり広げるのだ

ポツグラフィック集を発見！今回は4枚だ

(B)のキーを押しながらデモディスク0を立ちあげるとポツグラフィック集を見ることがができます。(三重県/北村俊雄・14歳)

WX、WSXにだけできる高速モードを発見

(T)のキーを押しながら立ちあげるとパナソニックのA1-WXとWSXではクロック周波数6MHzで動きます。ふつうは3.57MHzだから倍とはいわないまでも速くなることは間違いありません、よく知らないけど。詳しくはデモディスク



◆◆◆
新コーナー
タイトル未定

◆◆◆
第2回激へな大会(うしろ)委員会御中、「激へな大会はまだかいないというコーナーを作りました。(神奈川県/小西泰仁19歳)という意見に代表されるように、激へな大会を待ち望む声は多い。だが、今回はあえて激へな大会を行わなかったらどんなあわせが待っているかというところ……。①編集部がしあわせとあわせはもう、ただでさえ忙しいのにこれ以上仕事が増えてたまるかってなものである。②読者もしあわせ！意外なようだが、激へな大会はページをたくさん使う。必然的に増ページ特別定価となって価格が上がってしまったのだ。もっとも本当は高い本を安く売っちゃいますというのが特別定価なんだけど……。次号ではいよいよ。」



④こんなグラフィックが4枚ほど入っているのでゲームが終わっても楽しい

OのOSIRASE.BASを見て。(愛知県/フレア・ジェルバン・?歳)



④OSIRASE.BASをRUNするとこんなメッセージが表示された

真夜中のラジオ Kクンは自室でラジオを聞きながら勉強していた。ふと、時計を見ると11時30分。よく勉強したなあと思ってる。とラジオのニュースが耳に入った。「本日、7時10分A市で火事がありました。なかにいた老人が逃げ遅れて……さうか、それで夕食時に救急車が走っていたんだ。Kクンは思った。「10時20分A市のコンビニエンスストアに強盗が入り、男は店員を殺害した後、逃走。いまだ捕まっておられません。この近くだなあ」と思ったら急に大雨が降ってきた。そして、轟音の「うおん……うっつ」

ランペルール

なんと隠れシナリオがあるという意外な真実

ランペルールで隠れシナリオを発見しました。

①ナポレオンの身分を皇帝にする(シナリオはどれでも可)。

②戦闘でわざとナポレオンが捕らえられるようにする。周りに退却できる都市がない状態で攻めこまれるとよい。

③するとナポレオンは「フランスよ、私は帰ってくる」と捨てゼリフを残し、エルバ島に流されてゲームオーバーになるが、もう1度プレイしますが、と聞いてくるのでYを選ぶ(リセットをしないこと)。

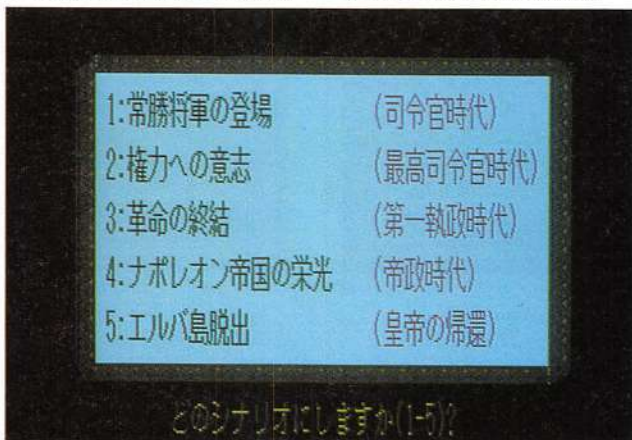
④新しくゲームをはじめると、シナリオ選択画面で、「5. エルバ島脱出(皇帝の帰還)」という幻のシナリオが現れる。

これでまた、ゲームが楽しめる。

(滋賀県/弥山兵衛・12歳)

☆光栄のハンドブックに、ナポレオンの百日天下の隠れシナリオがあるらしいことが載っていたけど、ついにそのやり方が説明された。

はっきりいってこのシナリオはかなり難しい。フランスは全部で6都市持っているのだが、配下の軍人が少なく(もちろん兵力も)、周りは敵だらけ(しか



◆ふだんなら4種類しかないシナリオ選択画面に、新しい5つ目のシナリオが増えている

ロゼッタストーン発見しちゃうエジプト遠征

隠しイベント、エジプト遠征を発見しました。

ナポレオンを最高司令官の身



◆総裁バラスがエジプト遠征を許可してくれる



◆さあ、エジプト遠征に出撃だ。敵を討ち滅ぼしてくれるわ



◆我がナポレオン軍団に敗北の2文字はない

も1度滅亡した国まで復活しているのだ)。加えて、史実通りミュラやベルナドットが連合国側に寝返っているうえ、イギリスがアムステルダムに上陸してガンガン攻めこんでくる/よほどうまくプレイしないと、フランスの滅亡は時間の問題。上級者向けのシナリオといえるだろう。

1度ゲームをクリアした人は挑戦してみたいかかな。

続けていくと、1799年1月に学術調査隊がロゼッタストーンを発見する(これを見つけなければダメ)。翌月フランスに戻ると、有名なブリュメール18日のクーデターを起こし、シナリオ2のクリア条件を満たしていなくても第一執政になれる。たまに遠征に失敗して、ロゼッタストーンが発見できないこともある。

(北海道・伊藤秀幸・19歳)



◆ゲゲッ、ネルソンの攻撃で味方艦隊が壊滅的な打撃を受けた。でも、負けないもんね



◆やった、ロゼッタストーンを発見! まさに権力への石(意志)ってやつですね



☆ブリュメールとはフランス革命暦で2月のこと。このイベントでも、史実どおり、1799年2月にクーデターを起こして総裁政府を倒し、第一執政になることになる。

なお、エジプト遠征中にはなにもすることができない。

水滸伝

90年の12月号で募集した「108人の豪傑を集める」レポートが全国からソクソクと送られてきた。今回はその発表ってわけだ。

水滸伝「108人の豪傑を集める」レポート大募集結果発表

ゲーム3本は菊池直樹の手に

90年12月号で募集した、水滸伝「108人の豪傑を集める」レポート。3か月間お待ち。ついに大賞作が決定した。

みことゲーム3本の栄誉に輝いたのは、岩手県の菊池直樹くん。彼は2月号で載せた、宋江でプレイ・レベル5・108星以外は仲間にならないという3つの条件をすべて満たしてくれた。

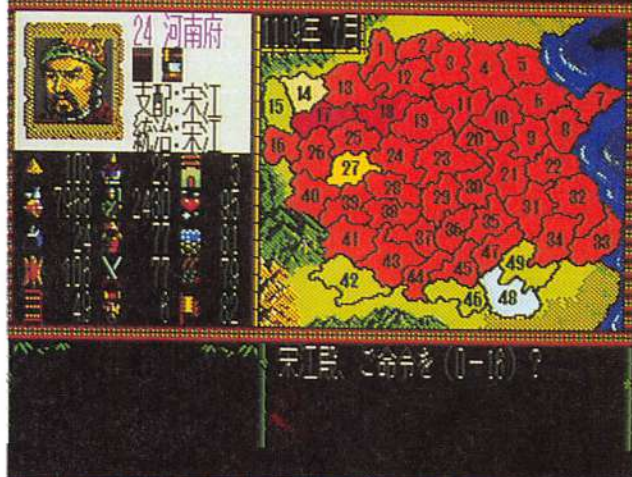
加えて、彼のレポートは小冊子3冊にわたる力作。内容も小説仕立てになっており、読んでいてとてもおもしろい。全部紹介できないのが残念なくらいだ。主人公の宋江をはじめ、義兄弟

の呼延灼・朱同等のキャラクタもそれっぽい雰囲気を出している。レポートのデキという点ではこれが全投稿作中でいちばん。攻略図も付属していてビジュアル的にもよろしい。

そしてこれは余談になるが、ゲームおくれという高飛車な態度に出なかったことも担当に好感を与えた。担当はひねくれているので、ほしいという奴にはあげたくなくなってしまうのである。

以上の理由で、文句なしの大賞受賞である。オメデトウ！ゲーム3本はキミのものだ。

大賞受賞作品



みこと108人集めたの図。とこころに他の勢力が残っているのがまたいい

それではレポートを見てみよう

大宋国 宋江 百八星伝

■逃亡

1104年1月、欧鵬を誘い、金州へ。以後、岳州、江陵府、峡州、房州と逃亡する。欧鵬もいやがらずについてくる。うれしいことだ。

そして、6月房州をねぐらと定める。高俅め、星の力を見せてくれるわ。覚悟している！

■義兄弟欧鵬

金100を施して、欧鵬の忠誠度を上げる。が、67、もう1度施す必要がありそうだ。50ばかり施すと96になった。よし、これで義兄弟にできそうだ。彼は快く義弟になってくれた。

さっそく、欧鵬を金州へと送った。金500、米508をつけて。ここに、李三思という者がいたが無視する。星のない者は必要ない！

■悲運の江陵府軍

秋になって、襄州の朱同領へ高俅軍が攻めて来た。しかし、

相手は弱将で、しかも訓練・武装とも悪い。朱同の敵ではなかった。

けっきょく、官軍はすべて捕まった。最後には追放するという条件で、董澄のみ仲間にするかと思ったが、ここは情けは禁物。

董澄	処刑
韓存保	処刑
仲良	処刑
項元鎮	処刑

許せ。この処置はすべて、あの条件◎108星以外は配下にするな、のせいだからな。

■罪人解宝救出作戦

李俊・張横らが率いる水軍は、罪人となっている解宝(天哭星)を救出するため江州を攻めることにした。

黄分輝を手はじめに捕らえる。李俊は水の上を自在に移動。黄分炳も捕らえ、白欵・范全らは退却。蔡得章も退却したようだ。江州はおちた。江州の民を

助けていた黄分輝は命は助けた(捕虜)。しかし、解宝を罪人にしたのはおそらく黄分炳だろう。奴は許せぬ。黄分炳は処刑した。李俊らは無事に解宝を救出した。

■晁蓋領、密州をおとす

「俺の名は呼延灼。人は双鞭と呼んでいる。元は官軍についていたが宋江軍に投降。今は宋江殿の義兄だ。

俺は今から密州へ出陣する。官軍時代の同僚、張清・李雲・韓滔・彭玘も同行している。野郎共、行くぞ！

宋江殿の弟さん宋清殿を捕らえ、つぎに周通・王英、そして朱貴には飛び道具の嵐。最後に首領の劉唐を捕らえ、密州をおとした。もちろん、捕らえた者はみな星なので全員仲間にした」

■沂州陥落

「宋同です。私は花榮殿・林冲殿・郭盛殿・董兄弟と共に、沂州を攻めました。魯知深軍は戦わずに退却。あっけなく私たち

のものとなりました」

■京兆府に最後の星、李逵を仲間にする

いよいよ終わりに近づいた。河中府の呼延灼軍が、最後の星・天殺星・黒旋風李逵を仲間にするために出陣していった。

敵は3人。我が軍が圧倒的に有利だ。李逵軍の李懐を捕らえたところで、残った程勝祖はたまらず商州へ退却。

けっきょく、李逵は逃げ遅れて捕虜となり、李懐は処刑された。逃げた程勝祖は好漢として李逵のあとを継いだ。

ときに1119年6月、ついに108星が全員、宋江のもとに梁山泊に集結した。

宋江はいよいよ、晋州の高俅をつぶしにかかったのである。

☆とても全部は入らなかった菊池くんのレポートだが、とくにおもしろいと思われた所をピックアップして紹介してみた。彼の水滸伝に対する想いが見える。

野に下った歌を詠む会



今月号は「の」でした。時節柄(じせつがら)受験をはかんだ歌が多かったです。●のんびりと遊んでいるのもうすうすに受験だ、さいあくなく(香川県)梶原清司(15歳)●のびのびとパソコンやって、みたいけど、親かるさい、受験の嵐(広島県)幻想の魔術師? 感●残された、時間でもなく、お勉強、めざすは早稲田か、東大か(神奈川県)井上淳(17歳)●信長を、夜中の4時まで、やっていて、おかげで、ペース、中間テスト(茨城県)小川聡(15歳)☆5月号は「へ」です。イラスト J.P.A.N.D.A.2

①トリアイデア②CGの元ネタを募集③ゲームのゼキ穴④ワル技⑤通り抜けてきます⑥症状を詳しく⑦歴史の散歩道⑧再現したい史実を送って⑨空想科学読本⑩ゲームをSF考証したレポートを送って⑪第2回激ベナ2大会御中⑫激ベナ2大会への意見をどうぞ⑬マップコレクション⑭複雑なデザインはキミたちにおまかせ⑮歌を募集⑯歌人の気持ちになろう⑰新コーナータイトル未定⑱そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-17 T I M M S X F A N 編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコナーまで

こんなのもあったよん

厳正なる選考の末、ようやく大賞作を決定したのち、おしくもゲームを逃した投稿の山(応募総数79通)をまのあたりにして、このまま目の見ずに埋もれさせてしまうのは忍びないと思うにいたった。そこで、相談の結果、そのなかから5通を選び、特別賞を送ることになっ

た。なお、その選考基準は担当の独断と偏見である。

ほかにもおもしろい投稿作があったのだが、誌面の都合上やむなく割愛した。機会があれば紹介したいと思っている。

特別賞の5名にはMFファン特製テレカをおくるので、首を待っているように。

よくやったで賞

山梨県・和田将史くんの投稿。全投稿者のなかで、彼のレポートはいちばん詳しく書かれていた。というのは、なんと入力した1コマンドごとに、全43ページにわたってレポートしてくれたのだ。また、ところどころにゲームのポイントをもとめたコラムもマル。



必殺の詳細レポート。頭がさがります

執念で賞

埼玉県・吉田康太郎くんの投稿。なんと彼は、ディスク版を持っていないので、水滸伝のROMそのものを送ってきた(ウケねらいか?)。その執念に免じて、特別賞をつかわす。ただし、この手は今回限りなので心するように(返却するの大変なんだぞ)。



これが、執念で送ってきたROMだ

集めたで賞

東京都・下山吉行くんの投稿。彼はシナリオ1の楊志でプレイしてくれたのだが、特筆すべきはゲームに登場する全キャラクター(高球をのぞく254人)を仲間にしたこと。しかも、それでもなお金国が攻めてくるまで年月がだいぶあまっているのはスゴイ。



生懸命仲間を集めて、ついには254人

苦労したで賞

兵庫県・尾家正剛くんの投稿。彼は、あの黒旋風・李逵でプレイしてくれた。FAN STRATEGYで紹介した「おいしい技」を使ってがんばったようだ。李逵は腕力が高いが他の能力が低いので、かなり苦労したんじゃないかと思う。よって、特別賞を送る。



李逵は暴れ者だけど、人気があるキャラだ

マイナーキャラで賞

新潟県・佐藤勝弘くんの投稿。メジャーな好漢があまたいるなか、彼はあえて李俊を選んでプレイしてくれた。そのマイナー精神に敬意を表して、特別賞を送る。担当も李俊でプレイしたことがあったけど、能力があまり高くないので結構大変だったもんね。



李俊は小説「後水滸伝」の主人公なのだ

総評

予想をはるかにこえる応募に、うれしい悲鳴をあげながら、投稿チェックもつがなく終わり、まずはほっと一息。投稿してくれたみなさん、本当にありがとうございました。

ただ、チェックしていて残念だったことが2つある。1つは、歴史へのこだわりが少なかったこと。投稿者の75%はレベル1・シナリオ2の兎蓋でプレイしていた。確かに兎蓋でプレイすればはじめてから20人もいるので大変有利。しかしこれは歴史の散歩道のページなのだから、もっと歴史にこだわってほしかった。具体的にいうと、まず選択プレイヤーは宋江。梁山泊の頭領は宋江なのだから当然。もちろん義兄弟も小説どおり、施恩や武松にする。そして108星に対してもこだわ。108星以外にも優秀な人材はいるが、ここはあえて仲間にしないうらいの気概がほしい(とくに史分恭なんかは捕

らえたら斬り捨てる)。小説でも、108人集まるまでは、他の無頼漢を仲間にするにはなかったということに注目してほしい。

そして2つ目は、レポートの貧弱さ。どうレポートを書いたらよいかというとまどいはあったとは思いますが、それにしても、レポート用紙1枚ではお話にならない(けっこういたんだよ、この手の人が)。それでなくても、ただ年代順にずらっと書きなぐっただけのものが多かった。レポートを楽しみにしてただけに、少しがっかり。そんななかで、青森県の藤田裕一くんはイラストが楽しかったし、神奈川県の小泉祐介くんはグラフがあって見やすかった。内容もさることながら、グラフや表・図・イラストをいれるなど、ビジュアル的にも工夫をしてほしかった。

今後こんな宿題を出したりするので、今回の反省をもとに新たにチャレンジしてほしい。

三国志Ⅱ一騎討ちトーナメント団体戦途中経過

さてここで、一騎討ちトーナメント団体戦の中間報告をすることしよう。

みんなの三国志好きがうかがえるかのようにチーム募集へのハガキが予想外に多くて、ウレシイかぎりだ。これだけハガキが多いとやっぱり、なにか特徴のあるほうが採用されやすい。みんなのハガキを見ていると、なにかひとつの共通性を見出そうとしているようだ。たとえば関羽ファミリーチームと命名して関羽、関平、周倉、関興、関索の5人を選んできたり、夏侯一族ということで夏侯惇、夏侯淵、夏侯覇、夏侯徳、夏侯尚を選んできたり。必ずしもひとつの共通性にとらわれなくてもいいぞ。とくに名前が似ている武将を5人集めてきたって、採用される可能性は低い。なかには徳川家康、酒井忠次、本多忠勝……なんてチームを送ってきた人もいる。おもしろいけどこれは採用しようがない。担

当者をうならせるようなスゴイチームを待っているぞ。

次号でいよいよトーナメントの組み合わせと、1回戦の回報をお伝えしようと思うので、楽しみに待っていてくれ。

	我が身を典軍後けて立とう	シャレ一騎討ちだ	
文醜の文集!	賈詡が隠れた!		
徐晃の徐行運転!	甘寧はいかんー!		
黄蓋の公書!!	司馬懿のお芝居!!		
司馬師しばし待て!!	長江の張紘!!		
楊康何か用かい!!!	呉蘭をござらんだい!!!		
審配が心配!!!	郭嘉を書るか!!!		
袁紹が延焼した!!!!	曹操がうなずくそうぞう!!!!		

「おはなしこんにちわっ」に送られてきたのをインターセプト!(高城 鈴木健大)



ゲーム制作講座

講師 飯島健男
第11回

さあ、今月こそは約束どおりマップの作り方の講座に入ろう。マップというとRPGを思い浮かべるが、じつはほとんど

のゲームにマップはつきものだ。広い意味で、物の配置や構成といった視点でゲームごとのマップの作り方を考えてみる。

広い意味でのマップを作るということ

マップはどんなゲームに必要なのか。また、そもそもマップとはどんなものか。そのへんをまず最初に考えてみよう。

たとえば、ロールプレイングゲーム。これはもう、いうまでもないね。マップを歩かないとゲームをしている気にならない人がほとんどだろう。それほどロールプレイングゲームにはマップがなくてはならないものになっている。初めて見つけたダンジョンや塔などに入るときは、いったいどんなようすなのか、迷路なのかどうかと思わずそくそくするものだ。これは、3Dタイプであろうが、フィールドタイプのものであろうが、変わりはない。マップのよしあしが、そのままゲームのバランスに影響しているのだ。

むかし、まだコンピュータ・ゲームが生まれて間もないころ、テキストタイプ(文章だけで構成されたゲーム)のロールプレイングがあった。いまみたいに、ものすごく多い色数で描かれた絵やマップなどはまったくなくて、ただユーザーがN(北)とかE(東)とかを入力してゲームを進めていっていたのだ。何かに当たるとそこでメッセージが出て、何かが起こるといった具合だ。そんなゲームなんてつまらない、と思うかも知れないが、決してそんなことはない。同じストーリーでも、絵のついたマンガと小説、どっちがおもしろいかなんていちがいにはいえないよね。ようするにそれと同じことなのだ。

で、ついでに余談だが、その

当時のロールプレイングの最高傑作という、「ウィザードリィ」ではないだろうか。ファンの人は、あのなんともシンプルなワイヤフレームで表示されたダンジョンがいいという。あれに想像力をかき立てられて、冒険心をそそられるらしい。そういう意味では、もっとシンプルなテキストタイプのゲームは、ものすごく想像力をかき立てられてしまうに違いない。

そう考えると今のゲームは、グラフィックにこだわりすぎてゲーム本来の持ち味を忘れてしまっているものが多いかもしれない。グラフィックでの表現をふんだんにすればするほど、その世界はかっちり表現されすぎてしまって想像力の入る隙間もないということだ。まあ、そういう気持ちもわかるけど、ゲームは人それぞれ楽しみ方が違うのだから、これが正解、といものはないと思うけれどね。

あっ、話がどんどん横道にそ

れてしまったな。元に戻そう。何が良かったかということ、グラフィックのないゲームでも、マップは存在し、しかもその効力は絶大な力を誇っているということが良かったわけ。

こういったテキストタイプのゲームは、アドベンチャーゲームが元相だ。アメリカでは、テキストタイプのアドベンチャーゲームが一時期主流となったほど人気が高かった。一方日本でも、「表参道アドベンチャー」(アスキー)なんか有名だ。聞いたことあるかな? こういったアドベンチャーゲームにだってマップがついてまわることはもう、おわかりだと思う。1軒の家を舞台にしたゲームだって、その家のマップは必要だ。

もちろん、ロールプレイングゲームとアドベンチャーゲームではマップの考え方やもち方は違ってくる。たとえば、アドベンチャーの場合は、北に進んで、つぎに西に進むと元いた場所に

戻るなんてことも起こりうる。そういったある意味で曲がりくねった道を歩いていたたり、いちおう北に進んでいるけどほんとは北西に進んでしまっているなんて、ちょっといい加減に思えるようなところもある。しかし、これはすべてゲーム・デザイナーの意図によるものなのだ。決していい加減に作っているわけではない。ちょっとわかりにくいだろうが、北に進むということは、北側の地域に踏みこむ、あるいは前に進むといったあいまいな意味なのだ。だから、遠くに見える城も目の前の家も、みな同じ北に進むという表現になる。また、北にある東西に長く広がる公園も北、そこから出てくるときは、東のはしから出て西のはしから出て、南に進むということになる。そういうわけで、元いた場所に戻ることが起こりうるわけだ。

しかし、これをロールプレイングでやろうとすると、それはある意味で、プレイヤーに対するひっかけ、つまりトラップになってしまう。1歩北に進んで、つぎに西に1歩進んだならば、そこは元の地点から北西の地点に位置していなければならない。ロールプレイングゲームには明らかに座標が存在するからね。そうでなければ、これは完全にトラップになる。このへんはゲームの質の違いである。わかってもらえただろうか。

いまは、アドベンチャーゲームという、映画的に絵がどんどん変わって進んでいくものが主流となり、ややこしいマップ





や、よく考えないで構造がつかめられないような不思議なマップは影をひそめてしまった。それは、アドベンチャーゲームの草創期に主流だった単語を入力して主人公に行動の命令をするタイプから、見せるゲームに移っていたからだろう。まえのタイプは単語の入力が、一種の言葉当てゲームみたいなところがあったので、物語の展開を知りたいというよりも、つぎのシーンに進みたいだけに、自分のポキャブラリーをフル回転させて、似た言葉をいくつも当てはめていくといったものだった。ほくはそれがつらかったけど、じつにおもしろくもあったのだ。

だから、最近のアドベンチャーゲームは、各場所がきっちりとマップ上に配置されているというよりも、各場面場面がある一画面を介してつながっているという感覚のものが多い感じだ。そういった意味では、アドベンチャーゲームにおいては、あんまりロールプレイングゲームのようにマップを書くという作業はなくなったな。むかしは、アドベンチャーゲームでもマップを書いて進まない、解けないものが多かったのだけだね。

これが、シミュレーションになると、マップの概念もかなり違ってくる。ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームの場合は、未知のマップを進んでいくというところに楽しみ方があり、つぎにどんな展開が待っているか胸をわくわくさせるのだが、シミュレーションゲー

ムの場合は、最初からあらかじめ全体が把握できていないと、作戦を立てられなくなってしまふ。どんな地形なのかわからないと、ゲーム性に大きく影響が出てくるのだ。

そういった意味で、シミュレーションゲームの場合は、マップ上でゲーム・デザイナーとユーザーの知恵比べといった傾向が強くなる。そのマップで、ゲーム・デザイナーはどこに気を配って作っていたかを見抜くことができれば、作戦もたてやすくなるというものだ。まあ、ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームでも、マップ上での知恵比べというものは存在するが、シミュレーションゲームの比ではないな。

これは、結構作る側は気を配るものなのだ。シミュレーションゲームの場合、マップ上で海のとなり沼地を置くか平地を置くか、城はどの地点に置くべきか、また城までの道筋はどういう経路を用意しておくかなど、いろいろなことに気を配らなければいけない。このへんに気を配るか適当に作るかで、一流と二流の差というものが出てくるものなのだ。

これはシミュレーションゲーム以外では、パズルなどでもよく使うな。まあ、「テトリス」などは例外だが、たいていのパズルゲームの場合は、マップ(ようするに面だね)がどれだけ考えられているかによって、そのゲームのよしあしが決まってくる。いや、パズルゲームの場合は、

そのゲームのおもしろさのほとんどをマップが決めるというてもいい過ぎではないだろう。それほど、パズルゲームにとってマップは命なのだ。

ここで、ちょっと余談だが、パズルゲームのマップをどうして面といふかなのだが、これはマップのチップ(部品)だけでなく、キャラクタのチップ(主人公やアイテム)もあらかじめ配置する場面が多いからなのだ。覚えたかな。

さて、このようにすべてのゲームにおいてマップは存在し、その出来のよしあしがゲームのおもしろさを決定するわけだ。え？ アクションゲームやシューティングゲームはどうなのかって？

もちろん、アクションゲームやシューティングゲームだって、マップは重要だ。ただし、マップの経路がどうだというより、どちらかという背景としてのマップの重要性に気をつけなければならぬ。この手のゲームの場合は、マップ自身の構造よりも、ゲームを進めるにおいて、いかに背景として見た目の美しさを強調しているかが大事なのだ。「グラデウス」や「R・TYPE」、「ダライアス」を思い浮かべるとわかってもらえると思う。

もちろん、マップの構造自体に気をつけなければならぬが、それ以上にゲーム性をそこなわれないようなマップを作らなければならない。これは、キャラクタがその現場に置かれているといったのめりこんだ気分を、ほ

かのゲーム以上にマップによってかもし出そうというわけだ。

たとえば、ストリート・ファイトものなら、そういった状況をマップに盛りこむことによって、いかに荒れた町並みや無造作に投げ出されたドラム缶などが、ふんいきを盛りあげなければならない。また、宇宙を舞台にするからといっても、超科学的なのか、未開発の惑星なのかによってマップは変わってくる。そして、その世界観にプレイヤーはのめりこんでいくことになるのだ。そういった意味で、背景としての細かいマップの演出には、アクションゲームやシューティングゲームはいちばんこだわらなければならないだろう。

マップの重要性がわかってもらえただろうか。マップは、ゲームにとけこめばとけこむほど、いいものといえる傾向が強い。ゲーム中は必死なのだが、ゲームを解き終わった後、あの場面がすごかったとか、あそこのマップにはてこずったなどといえるもの、一般的に出来がいいといえるだろう。というよりも、ゲーム・デザイナーの苦労が実ったところだろうか。最初、ゲームを作ろうとすると、結構マップの存在をないがしろにしがちである。

しかし、ほんとうにおもしろいゲームを作ろうとした場合、マップの作り方こそ修行を必要とするものであり、基本的なのだ。どーだ、わかったか？ 精進すべし!!

次回の

お

題

次回もすごいぞ。なんとゲーム・デザイナーが持つべき七つ道具について述べてみようと思う。自分ではゲーム・デザイナーにはなれそうにないと思っている人でも、この七つ道具さえそろえれば、もう気分はゲーム・デザイナーだ。滋養強壮剤とか、歯ブラシとか、カップラーメンとかの冗談アイテムではないぞ。私も実際に愛用している大まじめなものばかりだ。期待してくれ!

シナリオ 募集

このコーナーでは、励ましの便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたい、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ! あて先は<〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターネットメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。



いーしょーくー はまだかしいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

『ソーサリアン』 移植計画 その5

移植希望ゲーム BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	77
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	71
3	4	ポピュラス	イマジニア	P	57
4	5	シムシティ	イマジニア	P	46
5	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	F	40
5	—	大戦略III'90	システムソフト	P	40
7	7	信長の野望・武将風雲録	光荣	P	33
8	9	天地を喰らう	カプコン	A	28
9	18	ファイナルファイト	カプコン	A	26
10	19	ダイナソア	日本ファルコム	P	25
10	8	パロディウスだ!	コナミ	A	25
10	13	グラディウスIII	コナミ	A	25
10	—	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	25
14	9	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	F	16
14	17	天と地と	コナミ	P	16
16	—	プリンス・オブ・ペルシャ	プロダクション・イグ	P	14
17	6	大戦略III	システムソフト	P	12
18	15	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	11
19	16	天下統一	システムソフト	P	10
20	9	ファイナルファンタジーII	スクウェア	F	9

■1月号アンケートハガキ1000通より
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

知らされたような気がした。や
って当たり前、やらなきゃ大バ
カ者よばわりである。少しひが
んでるみたい。

ま、いいか。

チャートの方は、相変わらず
『ソーサリアン』がトップだが、
先月の移植決定告知で票数はが
くくと減っている。もうこのペ
ージには投票しなくていいから、
製品が出たら絶対に買うように。
日月発売予定だから、それまで
に『ソーサリアン』資金として用
意しておこう。このソフトはた
だ出たんじゃない、おれたちの
力で世に出したんだ、というこ
とをよーく覚えておいてもら
いたい。『ソーサリアン』移植計画
は引き続き、Mファン誌上で逐
一お知らせする予定である。『ソ
ーサリアン』本体は移植が決定
的だが、50数本に及ぶシナリオ
はどれだけ移植されるかは今の
ところ未定である。これも本
体がどれだけ売れるかにかかっ
ている。要するに売れば、誰で
も出すのである。

『ブライ下巻』はどうなった!?

今月は他にも大きな変化が見
られる。

『ブライ下巻』が初登場。これ
はどういうことだろう。『ブ
ライ』は上巻が出ているので下
巻も当然ということで、こんな
チャートに登場するべくもない
と思っていたのだが、現実は何
が起るかわからない。英雄と密
かに慕っていたゴルバチョフさ
んがにわかに独裁者の風貌を帯
びてきているのと同じく、MS
Xの味方リバーヒルソフトにも
なにやら怪しげなムードが漂っ
ている。『カミングスーン』の担
当者に聞くとところによると「M
SXに移植するためには大幅な
仕様変更が必要のため、現在発
売は未定である」というコメン
トが聞かれた。これはゆゆしき
事態である。だって、そうでし
よ。上巻と下巻といったら、弟
と兄、夫に妻、親と子、『ソー
サリアン』に追加シナリオ、イラク
にフセイン、アメリカに星条旗

という感じで2つでひとつ。片
方なしでは生きていけない、そ
んな密接な関係なのである。そ
れが上巻だけ売って置いて、下
巻は出ません、なんてこといっ
てみなさい。これはただではお
けないわけである。そんなこと
になったら、このコーナーとし
ては俄然抗議しちゃうかね。
ちなみに直接コメントをもら
おうと思って電話したら研修中
で電話が通じない。うむ、来月
には必ずきちんとしたコメント
掲載すっからね。

それから『大戦略III'90』が上
位に進出してきた。これはこれ
まで『大戦略III』としてくられ
ていたんだけど、分離独立した
わけである。両方の票を合わせ
ると52票になり、なんと4位に
くいこむのである。うーん、こ
れはすごいなあ! システムソ
フトはほかにもシミュレーシ
ョンで『天下統一』が出ている。日
本のシミュレーションの“雄”と

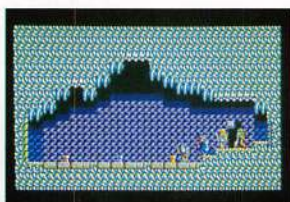
これが努力の結実なわけである



④MSXの画面はまだよ



④夏までガマン



④でも早くやりたい



④今すぐやりたい

いう感じなんだけど、もう一方の“雄”光栄の作品がここでは出ていない。これは、そのほとんどが移植されているからで、システムソフトのMSXに対する貢献の度合いが少ないのが遺憾

なわけである。これは別にイカンといっているわけではないけど、なーんちゃって……。全然ウケない。

ま、いいや。別にウケをねらっていったんじゃないやい/でも『大戦略Ⅲ'90』はいいゲームなので、多少のデフォルメはあるにせよタボちゃんでもいいから出して欲しいな、と思う。これは今度博多に行ったらいおうと思っている。あー、このために博多に行くのも悪くはない。博多はすごく好きな場所

である。博多に住んでいる人は幸せである。日本でも一番住みやすい場所だと思う。ばおばおも何を隠そう博多に2年半ぐらい住んでいたのである。ばおばおの人生でも、もっとも幸福な時代のひとつであった。ちょうど、井上陽水とかチューリップとか海援隊とかがデビューするとかしないとかといった時代で、今みたいに地方の時代なんていう前に東京より博多の方が進んでいたなんて時代があったのだ。ヒットチャートだって博多の方

が動きが早かったのである。ま、なつかしいわけである。

他では『武者アレスタ』というゲーム知ってる? メガドライブで好評のプリプリシューティングなんだけど、これがもしこのコーナーにおいて評判とか要望が高ければ移植を考えてもいいという声がかかっている。これは消息筋ではあるが、かなり信頼できる筋ではある。ばおばお応援しよう。RPGもいいけどバリバリのシューティングというのもMSXの大切な財産なのである。こればかりは時代を超越していつまでも遊べるかんね。ね、『スペース・インベーダー』なんかいまだに遊べるんだもんね。こういう提案があるときはチャンスである。組織票をお願いしたい。

読者の声は冷たくも現実的であるわけだ……

さて、いまいまい読者のお便りである。なんでいまいいかは読んでみればわかると思う。「『いーしょーくーはまだかいな!?』ってなんで『ソーサリアン』のことしかやらないの? 『ソーサリアン』だけ移植されてもおもしろくないと思う。だから、他のソフトも頼みます。こういうときは『ソーサリアン』の移植決定おめでとうございませぬ。読者として喜びに堪えませぬ。今後もいろんなソフトがM

SXでプレイできるようにがんばってください」というような書き方をしてほしい。伝える内容は同じでも、伝える力はこの方が数百倍上である。「『いーしょーくーはまだかいな!?』は『ソーサリアン』にかたよりにすぎだ、他のゲームにも言及してほしい。『ソーサリアン』に片寄っていたから、移植が実現したんじゃないか? ったくもう。

「『いーしょーくーはまだかいな!?』の1位の『ソーサリアン』の移植が決定したなら、とっとと表から消して2位以下を繰り上げた方がすっきりして投票のしがいがあると思うのは私だけではないはずだ。『とっとと』だと? 悪いことはいわないから、年上の人に対する口のきき方を

考え直した方がいいと思う。答はノー。このコーナーでは投票に対しては一切、手を加えない方針なのである。

今回は「『いーしょーくーはまだかいな!?』で『ソーサリアン』が移植されるのを知って少し浮かれています。さすがはMファンですね。この調子でユーザーの希望をかなえてください。うちは一家揃ってMSXが好きなので、楽しく読ませてもらってます」というもの。これはうれしい。一家揃ってというところがいい。MSXが家族のコミュニケーションの一部になっているなんてうらやましい。「『いーしょーくーはまだかいな!?』のコーナーの担当者の人へ、『ブライド下巻』をMSX版で

ばっちり完全移植するようにバーヒルさんにいってね」だって。おまえは十字軍担当の福成か!? すごく口調が似ているので、思わず差出人の名前を確認しちゃいました。

「編集部さんからモイマジニアに『シムシティ』をMSXに移植するように頼んでください」だって。うーん、『シムシティ』は次なるターゲットとしてにらんでいるのだが、ちょっと難しそうである。ま、難しそうだな、なんて思っている限り物事はうまく行くはずはないのであるが、物事をうまく生かすというのはこれはこれで結構大変なことなのである。その代表が人生なわけ、極端な話、いつまで生きられるかわからないわけ。だから「私はこれこれこういう人間になります」といってもその通りにはなかなかないわけである。

と、いうわけで今月はおしまひ。来月は次なるターゲットを見すえて、未来に向かうかんね。お楽しみに!



④これが問題の『ブライド下巻』



④『ダイナソア』は10ランクアップ



④『プリンセス・オブ・ベルシャ』はこんなの



④メガドライブ版『武者アレスタ』だ

DAM fan

（ 今月は画面写真の点数が多い月になった。とくに『ピンクソックス』はいっぱい紹介している。とはいえ、いちばんおいしい部分は載せてない。これでいいのか悪いのか。どんなもんでしょ？ ）



DS#22 ディスクステーション22号

(付録「魔導物語」のシングルCDつき)

● CD X2 ● MSX2/2+ 2,980円・発売中(毎月8日発売)
● コンパイル

とにかく今月のDSは楽しい。まず、第一に『魔導物語』のシングルCDがつくこと。ようするにゲームミュージックが4曲楽しめる、ということ。しかも特別にアレンジされたものだ。こういってはなんだけど正直な話、すごくいい。サンプリングがバシバシ使ってあって「やったなー」「ダイヤキュートノ」のセリ

フや、ダンサブルなアレンジでものすごくノリがいい。『おどるぼんぼりん』的なノリのよさ、といったところだ。

そして、第二にBGVがすごし遊べるようになったこと。いちおう立場はあくまでBGVだけど、男の子にチョコレートを届ける女の子を操作することができる。障害物やらもぐらが途

中に出るのをよけながら進む、というぐあいだ。早くいえばびっくりとしたゲームなのだ。

そういうわけで、今月のDSはかなりお買得の号なのだ。そして、あとはいつものように下に紹介したとおり。今月も遊べるものが多くて、うれしいではないですか。ほかには、ハミングバードソフトの河内さんのコ



魔導物語のCDがオマケ

ーナーや、オンライン小説などレギュラーものが入って、今月も元気いっぱいなのだ。

花のももこ組P

仲間の助けを借りて、闘う麻雀ゲーム「花のももこ組」の敵1人とだけ遊べるバージョン。ちょっとばかしエッチなところも。

日本物産



オンライン「エスパー戦記」テ

主人公のアリスほか4名は元の世界に戻れない。旅の途中そのカギをにぎる小人たちと出会うが……。連載小説もオツなもの。

コンパイル



DPS・SGP

インターレースモードで仮想400ラインを実現したきれいな画面。あんまり長い時間があがっていると、目がチカチカするけど。

アリスソフト



MIRROR MAZE P (オリジナル面)

一面にしきつめられた鏡をすべて表にもとせばOK。そうすれば閉じこめられていた女の子が助かる、というわけなのだ。

もものきはつす



バレンタイン・ゴゴゴ!! テ

男の子にチョコレートを渡そうと障害物をよけながら進む女の子の姿がテーマ。男の子はカーバンクルだったり、いろいろ。

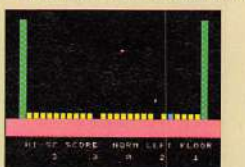
BGV



POTETTA / 青い地球に帰りたいP

はねるピンポン玉を操作して青いブロックに当てる『POTETTA』とロケット噴射を操作して地球に着陸する『青い〜』。

MSX-FAN



※マーク……デモ
Pマーク……遊べるもの



ピーチアップ8

隔月で発行してきた『ピーチアップ』もついに今回でマガジンの形をとるのをやめるそうである。いやはや残念である。

まあ、そういっていても始ま

らないので、1月に発売になった8号の内容を紹介しようと思う。先月号で、多少紹介したのだが、もう1度詳しく紹介しようと思う。左の「ライアット〜」

のほうはカードによるジャンケン。カードの出し方は、弱いものから出すという「大富豪」というトランプゲームにならうというようだ。「鏡の〜」ほうは、カ

ンペきなパズルゲーム。面が進むごとに頭をしっかりと使わないと、思わぬワナにはまる。アイテムの使い方が問題だ。がんばってね!

●MSX2+ MSX2/2+ 3,800円・発売中
●もものはうす

プチ・ゲーム/アウターリミッツ番外編Ⅱ ライアットポリス採用試験 P

それぞれに点のついたゲーチョコキバーのカードを出し合って、強いカードの人が勝ち。強いカードを後に残しておくのが必勝法。



MIRROR MAZE 鏡の中の天使たち P

鏡を敷きつめた床の上を歩いて、裏になっているのをすべて表に向ける。アイテムの使う順や数、敵との攻防がクリアのカギだ。



ピンクソックス4

発売を心待ちにしている隠れファンが多いと聞く、「ピンクソックス」の第4弾がついに発売になった。あいかわらずかわいい女の子が登場して、いたれりつくせりのサービスをしてくれる。今回は、ゲームの結果がそんなに高得点でなくても、女の

子に会えるようになってのはうれしい。かといってゲームがつまらないわけではない。とくに「一発くん」は気に入ってしまった。最初のうちはヘタクソですがすぐにゲームオーバーになってしまうが、慣れてくるとこれが意外におもしろい。同じ種類

の頭と胴体を、同じ向きにくっつける、というだけのゲームなのだが、カーソルキーを忙しく動かしながら、ついにはまってしまう。こういう単純なゲームは気持ちがいい。女の子の絵の数も多いね。

それと、先月入るといったも

ので入らなかったものがあるのでお知らせしておこう。「とうちゃんも勝負ノ」というのがそれ。また、「生活指導室へ来なさいノ」というのは、タイトルが変わって「YUKA NO 恋の平均台」になった。あしからず念のため。

●MSX2+ MSX2/2+ 3,600円・発売中
●ウエンティマガジン

一発くん P

上から落ちてくる頭に同じ胴体を左右を合わせてくっつけるアクションゲーム。瞬時の判断力が要求される。けっこう忙しいのだ。



ピコ ピコ PICO PICO P

ようするにもぐらたたき。ノルマの得点を上げればつぎへ進める。女の子をたたくとマイナス。それぞれ穴がA S D Z X Cキーに対応。



一発くん2 P

上から落ちてくる物体を瞬時に止める、というだけのゲーム。落ちる速さや、キーの入力方法に差があるところにポイントがある。



ゆかの YUKA NO 恋の平均台 P

エッチなのは体育の先生かと思ったら、英語の先生。生活指導室でお説教を聞くのになぜ下着姿にならなければいけないのだろうか。



ハーフ タイム ラバー HALF TIME LOVER P

ある日、ゆうが帰ってくると先に帰っているはずのメグがいない。机には置き手紙が。なんと、広告会社に勤める彼と旅行だった!



誰か…… P

コールドスリープから目覚めるとミハルという女性の体になっていた主人公。今回もミハルと間違われてレズのロシアに……!





ドラゴン・ナイトⅡ

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

媒体	☒×9
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

大ヒット美少女RPGの続編。4ページをさいてその魅力をドックンドックン紹介しちゃうのだあ!!

街中の女の子が呪いをかけられちゃった

美少女ソフトとしては驚異的な売れ行きをみせた前作『ドラゴン・ナイト』。CDも発売され、夏まえにはアニメビデオも出ちゃうというフィーバーぶりである。そんなこんなで前作発売から1年、ついに『Ⅱ』が登場した。エルフといえば、いまや美少女ソフト界の横綱的存在で、このゲームは今月号の表紙にもなったほど。それだけ期待できるゲームってことなのだ。

主人公となるのは今回も“ヤマトタケル”。国から国へ、村から村へと旅するさすらいの剣士である。前作で闇の軍団ドラゴン・ナイトの魔の手からストロベリーフィールズ王国を救ったタケルは、コップスの村の酒場でバーンという大男に出会った。

酒の飲みくらべてバーンに負けたくれはフェニックスの街まで荷物をとどけることになってしまったのだ。その荷物とは「ありがたいお言葉」の書かれた經典で、近々街で開かれるという結婚式に必要なものとか。「なんでオレがこんなものをとどけなきゃいけないんだ!」とブツブツいていたタケルだが、バーンの「酒は飲めるわ、女は抱けるわ、おまけに謝礼もタンマリもらえるぜ」ということばにつられたタケルはフェニックスの街へとやってきた……というのがプロローグ部分である。うーん、早くも美少女のスッポンポンのボンが頭に浮かび、お股がモコモコするじゃありませんか。いよいよエルフお得意の

ニクニクしい 魔女メサーニャ



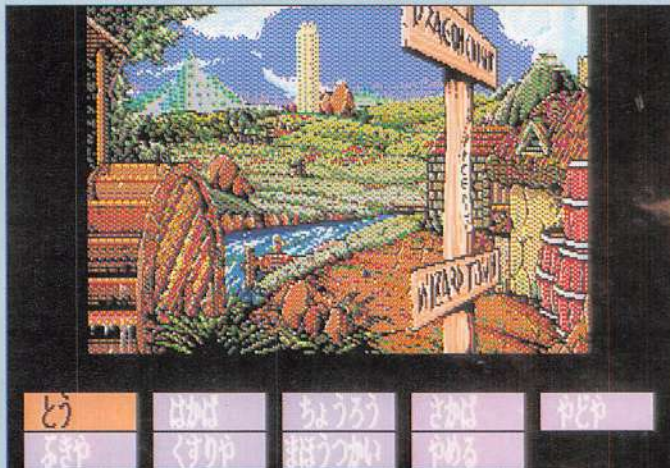
コイツが街中の娘たちに呪いをかけた魔女だ。見るからにムチとローソクがお似合いな女である。ヒュー、ビシッ!



悩ましくもカワイイ女の子たちが目のまえにいい……と思ったら大まちがい。世の中そんなに甘くはなかったのである。なんとなんと、メサーニャという魔女が街中の女の子に呪いをかけ、街はずれにある魔女の塔に閉じこめてしまったのだ。そのなかには結婚式をひかえていた長老の孫娘もいるという。呪いを解

くにはタケルが運んできた經典を使えばいいのだが、その經典も塔のなかにバラまかれてしまったのだ。「娘たちを助け出してくれ。報酬は♡心じゃ」と、女の子救出をたのむ長老。そう、ゲームの目的は、塔のなかに散乱している經典を拾い集め、呪いを解いて女の子たちを助け出すことにある。

こんどの舞台は フェニックスの街!!



☑フェニックスの街の中央広場。一見平和そうに見える街だが……。遠くに見える細長い建物が魔女の塔で、街の娘たちは一夜にしてみんなアソコに閉じこめられてしまった



☑魔女の塔の入口にはカギがかかっている。このカギは墓場の地下にある。女の子はマリーという名前だよ



☑中央広場の南には墓場がある。ここは、そのむかしドラゴン・ナイト一族の塔があったところだ。彼女はクララ♡

前作と変わったところはココなのねん

今回の「II」でいちばん大きく変わったのが女の子のグラフィック。前作はキュートでセクシーな感じだったけど、カワイイ美少女タイプにガラッと変わったのだ。はっきりいって、はじめはとまどった。けど、ていねいに細かく描かれた女の子たちは、前作以上にグラフィックの質がアップし、とても魅力的になったのだ。

『ドラゴン・ナイト』はこんなだったのよ

美しいグラフィックに美少女バンバン、それといてシナリオもゲーという最強美少女ソフト。とにかくスゴイ。どこがスゴイかって……こんなスペースではとても書ききれないほどスゴイ。



そしてダンジョンの数が増えた。塔の1フロアあたりの広さは18×18マスと変わらないけど、タケルが冒険するのは魔法の塔だけではなくになったのだ。そのぶん謎も敵も多くなったってことだけど、タケルには心強い仲間が見ついたので大丈夫。右にも載せるように、パーティを組めるようになったのだ。これってRPGとしてないほうが不思議だったくらいだよ。

もちろん、エルフおなじみの“おまけディスク”もついてるから、ゲームを解けば女の子のグラフィックが自由に見られるし、BGMを聞くこともできるのよん。



▶ パーンに運ぶようにたのまれた經典はこんな。これが魔法の塔にバラまかれてしまったのだ。バラバラになったページには、モンスターの呪いを解くことが書かれている

仲間となるおふたりさん



バーンは荷物をとどけるようタケルにたのんだ大男。ソフィアは治療、解毒、ワープの魔法が使えるプリースト。この2人は途中でタケルの仲間となり、一緒に冒険することになる。タケルにとってじつに心強い味方だ。

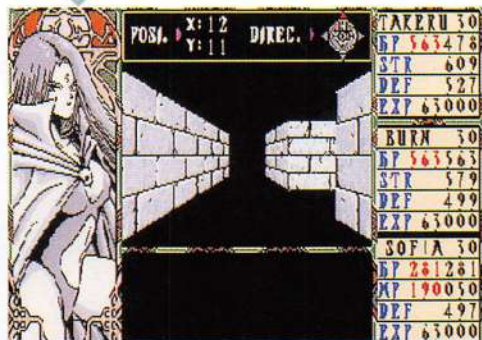


バーン



ソフィア

ようするにパーティが組めるのだ



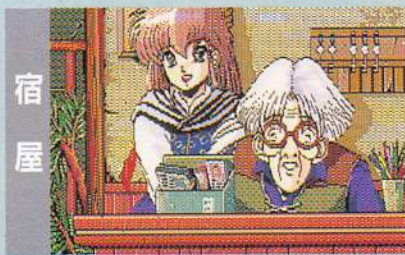
▶ 画面右はしに注目あれ、タケルくんじゃなくバーンとソフィアがパーティに加わっているのわかる。これがドラゴン・ナイトIIの特長だ

長老の家



▶ 街の長老と孫娘のケイト。彼女は隣村のビエトロという男との結婚をひかえていたのだが……

宿屋



▶ 娘の使った歯ブラシで歯を磨きたいという主人と、その娘のリカ。ダメージをうけたらここへ来よう

薬屋



▶ 鳥に似たおやじの薬屋。イブとララの2人娘がいる。塔へ行くまえに、必ず体力回復の薬を買っていくこと

酒場



▶ バニーちゃんのいる酒場。ヨップスの村でひどい目にあわれたバーンとはここで再会することになる

武器屋



▶ プロレスラーのようなおやじがやっている武器屋。メイとマミがおやじ似じゃなくてホントよかった

魔法使いの家



▶ この街でただひとりの魔法使い。両脇にいるのは魔法の修行をしているミミとチェリーという女の子だ

モンスターはぜ〜んぶカワイコちゃんよん♡

前のページで敵についてすこし触れたけど、今回出てくるモンスターはぜ〜んぶ女の子になった。彼女らは、メサーニヤによって呪いをかけられた街の娘たちなのである。

ダンジョン内でモンスターに遭遇するとすぐに戦闘シーンとなる。このとき「攻撃する」「呪いを解く」「魔法を使う」など、コマンドで行動を決める。戦いに勝てば♡♥な絵がおがめ、出会った敵を倒すための経典を持っていれば、女の子にかけられた呪いを解くことができるぞ。いっとくけど、戦って勝つのがゲームの目的じゃないからね。塔にバラまかれた経典を探し出して、女の子の呪いを解いてあげるのが目的だからね。で、街の宿屋にもどって休んでいると、塔の

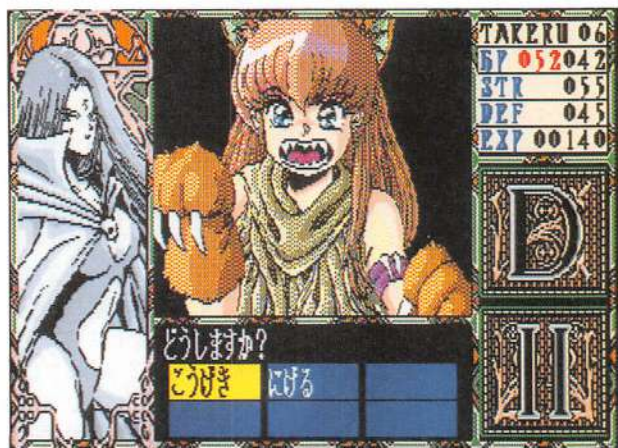


●パラメータ表示画面。各種データや、装備している武器・防具が確認できる



●お金がたまったら武器屋に直行。装備を強化し、モンスターに立ち向かえ!

なかで助けた子がやってきて「お礼よ♡」ってな感じで♡となるのである。マジな話、タケルがうらやましい。



モンスターに遭遇!!

「モンスターが出た!!」ってわけで戦闘シーンに。攻撃したり、魔法を使ったり、逃げたり、をコマンドで選択する。カワユすぎて倒すのがツライって!? でも心を鬼にして……。

経典を手にいれたぞ

塔にバラまかれた経典の一部を見つけたところ。これをたくさん集め、女の子たちの呪いをひとつひとつ解いていこう。



呪いを解くと…

経典を持っていれば、このとおり呪いを解くことができる。みんなスッポンポンなのはなぜ?

勝つと…

これが勝つとこ。でも呪いを解かないと何度でも出てくるぞ。うれしいやら悲しいやら。



マミー変化♡



●ダンジョンで遭遇したとこ、ポロポロの包帯姿がなんともいえない

●経典で呪いを解いてあげるとこうなる。包帯の下からは、こんなオインソウな体が出てきたぞ。ガル〜っ!!

●やっつけたとこ、破れた包帯のすき間からのぞくオッパイがグーね♡



イベントいっぱいワナもいっぱい

モンスターを チラッと紹介



シーフ



ヘイジ



ビエロ



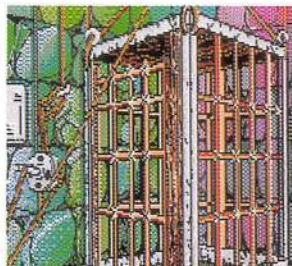
パプリーハプル

111ページのスペック表を見た人は気づいたと思うけど、このゲームはディスク9枚組(ノ)である。前作が4枚組だったことを考えると、なんと倍以上にもふくれあがっているのだ。ダンジョンが増え、モンスターとして登場する女の子のグラフィックもてんこ盛り。さらにそれだけでなく、たくさんのイベントがタケルを待ちうけている。これは、はっきりいって前作の比じゃないよん。

また、塔のなかにはヘンテコリンなヤツらがあちこちにいる。



◆タケルにイロイロ情報をくれる大ネズミ。生意気なのが玉にキズなのだ



◆塔の上の階へはこのリフトで移動。リフトを動かすにはちょっと頭を使わねば……

ただみんな悪いヤツじゃなく(!?), タケルに様々な情報を教えてくれるのだ。だからテンポよくゲームがすすんでいくってわけ。RPGっていうと何か面倒くさいって考えがちだけど、この「ドラゴン・ナイトII」はそ

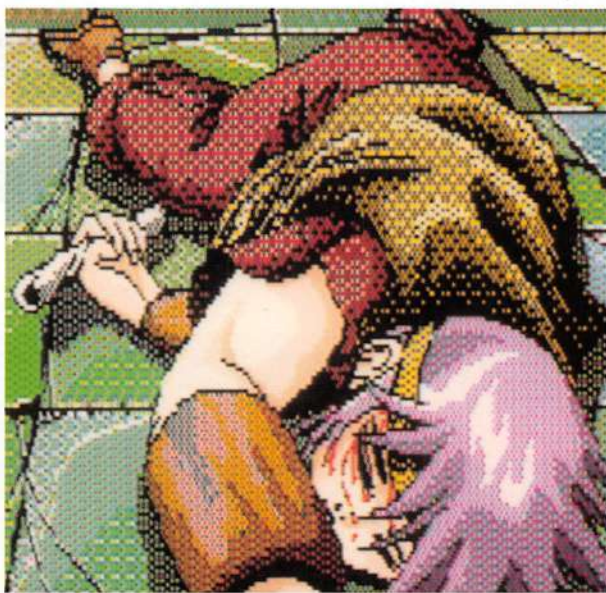


◆悪魔の面のついた扉。じつはこれにはある謎があって……

の心配はないのだ。おまけに、ソフトにはダンジョンマップまでついているので、マッピング嫌いの人も大丈夫。このへんが、つねにユーザーの立場でゲームをつくるエルフらしいところである。



◆燭台の上に浮いている銅のカギ。うかつに手を出すと手首を落とすハメに……



◆塔の1階に倒れていたピエトロ。長老の孫娘ケイトの婚約者だ。早く助けろっ!!



◆モンスター名はマミーだけど、街では薬屋の娘イブ。呪いが解け、街にもどってきたところだ



◆助けてくれたお礼にと、タケルの宿へやってきたイブ。かわいいカッコね



◆どうだろっ!! ベッドに横たわるイブは度べちゃいたいほど絶望的。では一眠に……♡



ファミコン NEWS

花のももこ組! 麻雀刺客外伝

日本物産
☎06-353-5211
発売中

媒体	ROM×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,700円

前作「麻雀刺客」の続編が早くも登場だ。裏麻雀界から送りこまれた裏麻雀の刺客たちを倒し、雀荘に平和を取りもどすのだ。



裏麻雀界から関東の麻雀界を統括しようと刺客が送られた。そんな裏麻雀界の魔の手から麻



④地図の印は刺客の拠点になっている場所

裏麻雀界をたたきのめせ!

雀界を救うために、主人公のももこは麻雀勝負をして刺客を打ち負かすのだった。

基本はふつうの2人麻雀だけど、特殊能力を使える仲間がいて、変わった麻雀になっている。



③ピンクの髪の子がももこ。後ろは仲間



②刺客の女の子たちは、リーチをかけるときやアガリのと きなどに、表情を変えたり手を動かしたりと、まるで本物の人間のようにアニメーションで動くのだ

手強い刺客とかわいいお供たち

裏麻雀界の刺客として送りこまれる女の子は4人。対戦の順番は決まっていないので、自分

の好きな順番で対戦できる。でも、どの女の子も手強いぞ。しかし、こちらには特殊能力

の使える3人の仲間がいる。ほとんどイカサマ技ともいえるけど、あるものは有効に使いたい。



自分の雀力を補ってくれる、とても頼りになるかわいい仲間たちといえる。

勝負は、自分の持ち点がなくならないうちに3回勝てば、クリア。4人の刺客すべてに勝てば黒幕が登場する。

麻雀刺客四人衆

裏麻雀界の刺客たち。それぞれ個性的な麻雀を打ってくるのだ。

ひよつこのエリカ



麻雀刺客/007。本名/関本エリカ。彼女の職業は、埼玉東のある学園を占拠して毎夜、裏麻雀教室を開いている裏麻雀教室教授である。

能面のみさこ



麻雀刺客/009。本名/相場みさこ。新宿高層ビルの地で、裏麻雀の会を開催している。職業は、おじょうさまなのだぞうだ。

ジェイソン・ミカ



麻雀刺客/008。本名/浜中みか。彼女の職業はロックアーティスト、ライブハウスで若者を相手に、麻雀ライブを開く麻雀ロッカー。

おたふくのいずみ



麻雀刺客/010。本名/機手いずみ。千原直を中心と活動している。また中学生なのだが、麻雀クラブに所属して手強いのだ。

お供三人娘

何度もお世話になる仲間たち。特殊能力が使い、頼りになる。



犬江

通称イヌ。氣迫パワーが使える。ももこに有利な牌をツモることができるといわれる。



さる美
きじ子

通称サル。ツミコミ技と万通称キジ。通称サインと通しパワーが使える。相手のアガリ牌を強引に連発させる。



①麻雀に勝つと、刺客は1枚ずつ服を脱いでいく。1枚、1枚脱いでいくところをツソルぞ



④刺客に負けると、仲間が服を脱がされてしまう。負けてもうれしかったりする

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

今月は、期間中になんと23本ものソフトが発売になった。こんなに出的んじゃ、いくらなんでも迷っちゃうよね。Mファンを読んで、どれにするかよ〜く考えてね。

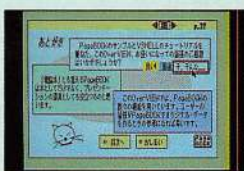
協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。☒はMSX-MUSICに対応したソフト。



12月9日から91年1月15日までに発売されたソフト

- 12月13日 サークII (D) / マイクロキャビン / 8,800円 ☒
- 14日 DSテラックス#3にゃんぴ (D) / コンパイル / 3,880円 ☒
- 14日 ウィザードリィ3 (D) / アスキー / 9,800円
- 14日 フリートコマンドーII (R) / アスキー / 9,800円 ☒
- 14日 コラムス (D) / 日本テレネット / 7,200円 ☒
- 15日 ランペルール (R) / 光栄 / 11,800円 ☒
- 15日 ランペルール (R: サウンドウェア付) / 光栄 / 14,200円 ☒
- 15日 ●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑧ (D: タケルでのみ販売) / 徳間書店 / 2,800円
- 15日 DPS SG (D) / アリスソフト / 6,800円
- 15日 スーパーピンクソックス (D) / ウェンディマガジン / 4,800円 ☒
- 15日 サウルスランチVOL.3 (D) / ビッツ / 3,400円 ☒
- 20日 ランペルール (D) / 光栄 / 9,800円 ☒
- 20日 ランペルール (D: サウンドウェア付) / 光栄 / 12,200円 ☒
- 21日 花のももこ組 / (D) / 日本物産 / 8,700円 ☒
- 23日 ★シード オブ ドラゴン (D) / リバーヒルソフト / 8,800円
- 23日 エメラルド・ドラゴン (D) / グローディア / 8,800円 ☒
- 23日 銀河英雄伝説II (D) / ポーステック / 9,800円 ☒
- 27日 ティル・ナ・ノグ (D) / システムソフト / 8,800円 ☒
- 28日 ★MSXView (R+D) / アスキー / 9,800円
- 1月8日 ●ダンジョンハンター (R+プラスXターミネーターレーザー) / アスキー / 12,800円
- 11日 ディスクステーション#21 (D) / コンパイル / 1,940円 ☒
- 15日 MIDIサウルス (R+D) / ビッツ / 19,800円
- 15日 ピンクソックス4 (D) / ウェンディマガジン / 3,600円 ☒



ついに出了「MSXView」



J&P 売上げベスト 10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	ディスクステーション#21	コンパイル
↑	2	—	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↑	3	—	ティル・ナ・ノグ	システムソフト
↓	4	2	FRAY (プレイ)	マイクロキャビン
→	5	5	ランペルール	光栄
↓	6	1	サークII	マイクロキャビン
↑	7	—	MSXView	アスキー
↑	8	—	銀河英雄伝説II	ポーステック
↓	9	4	フリートコマンドーII	アスキー
↑	10	—	電腦学園III	ガイナックス

◎新登場が多い今月のベスト10。注目は7位の「MSXView」だ。94ページの記事でも紹介してるぞ。

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(1月15日調べ)



ユーザーの主張

今月のテーマ『ソフトの価格について』

前回は文字数が少なすぎてヒドイ目にあつたので、今月から級数を下げることにした。級数とは文字の大きさのこと。こんなこと書いてもしょうがないのだが、あまりにくやしかったんでちょっと書いてみた。失礼。

では、本題にはいる。今月のテーマは「ソフトの価格について」である。編集部にとどいたハガキ1枚1枚に目をおして行くのだが、きまって「高い」の文字が書かれているのだ。いまMSXのソフトは、8,800円を越えるもののがかなり目立ってきている。ちょっと気になったので、Mファン2月号に載っているソフトの平均価格を計算してみた。でた答えは「7,553.2円」。ディスクステーションやタケルから売られているソフトがかなりあつたため、それほど高くならなかつたが、ソフトを購入する年齢層を考えるとやっぱり高いかな……って気がする。

では代表的な意見を2つ紹介しよう。「いまのゲームは高い。そりゃ、むかしよりゲームの質もよくなりオモシロいものが多いんだけどね……」とは、福岡県の真島弘嗣クンのご意見。これと似たようなハガキがとて多かつた。半分あきらめられて感じたね。つづいて大阪府の井上康宏クンの登場だ。「ソフト

1本ガマンすれば、CDが3枚買えます。もし、買ったゲームが3時間で解けて、二度と遊びたくないようなものだったら、その3時間は音楽を聞いていたほうが有意義な気がします。ソフトハウスとしても、開発費などでこれ以上単価を下げられないことでしよう。だけど、これが相場だからといってクソゲーをCD3枚分の値段で買わされた日にゃあ、どこに怒りをぶつけていいやら……。ハガキには小さく書かれた文字がビッシリ。さらに彼は「ソフト1本ガマンするとこれだけ買える」というのを表にして送ってくれたのだ。これは下に掲載したので見てもらいたい。どうやら井上クンはかなりひどい目にあつたらしい。これからはMファンをよく読んで、損をしないような買物をしてもらいたい。まあ、結局のところ「高い」がユーザーの共通した意見ってこと。今回はこのへんでおひらき。さて次回のテーマだが「Mファンに望むこと」だ。発表となる5月号でMファンは50号をむかえる。そこで、今後こんなことをやってほしいとか、Mファンのスタッフへの個人攻撃とか、なんでもけっこう。おもしろいハガキを待ってるよ。締め切りは2月末日(必着)だぞ。

●ソフト1本(8,800円の場合)ガマンするとこれだけ買える

Mファン1月号(560円)	15冊	15冊ありゃ風呂ぐらいはたけるなあ
ラッキーストライク	35箱	ボクの場合1か月分だ
週刊誌(220円の場合)	40冊	約9か月分かな
C D(2,800円の場合)	3枚	400円おつりがくるぞー
電話(市内の場合)	44時間	会って話したほうが早いな
ビール(500ml)	30本	急性アルコール中毒で病院行き
ハガキ	214枚	これだけ出しゃ何か当たるだろう
学食の天ぷらうどん	58杯	わんこソバじゃね。そんなに食べるか?
映画	6回	一日中観てられる
喫茶店のコーヒー	29杯	おなかピービー
パチンコの玉	2200個	777、1回くらいかかるだろ
バイク(ZXR750)	0.01台	タイヤ! つも買えん……

(大阪府/井上康宏) ※努力賞の井上クンにはテレカを進呈

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「3月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

カミング スーン

超新作ソフトを先取り

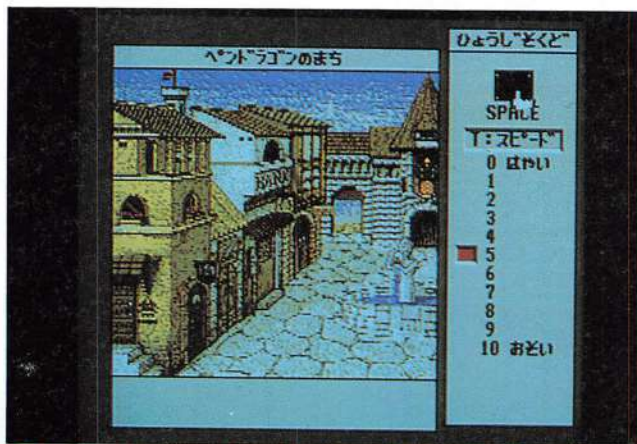
はじめ『ファンタジーⅣ』の発売日は2月上旬だったんだけど、この号が出る直前に急遽発売されてしまったのだ。う〜、これではカミングスーンにならないではないか。……と、こまったところでどうしようもないので、今月はこのままってことでカンベンしてちょーだいな。

ファンタジーⅣ 英雄の血脈

- スタークラフト
- ☎03-3988-2988
- 発売中

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価格	9,800円

1月号で今年期待のソフトとしてとり上げたこの作品。いわずと知れた『ファンタジー』シリーズの4作目だ。今回も舞台となるのはスカンドール島。邪悪なるニカデモスが滅び去った前作から20年後という設定で新たな物語が展開される。『ファンタジー』シリーズをす〜とプレイしてきた人にとって、これはこたえられない作品といって



①スカンドール島のほぼ中心にあるペンタゴンの町。じつにキレイなグラフィックだ



②おぼえた呪文がズラリと表示される

いいだろう。

ゲームはフィールド型のRPGで、6人パーティ制。キャラクタは10人まで作って登録することができる。キャラクタはそれぞれ、強さ・知性・機敏さ・体格・カリスマの5つの能力を備えているほか、攻撃や防御など11の特殊技能が設定されている。この細かなパラメータこそ『ファンタジー』シリーズの特徴でもあるわけだ。

基本的には前作とあまり変わりはないけど、大きく変わったのは戦闘システムである。これ



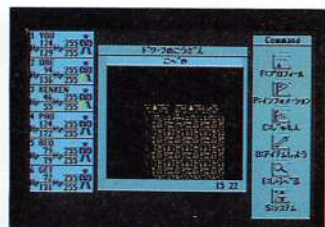
③ダンジョン内ではこんな表示になる



④フィールド移動中の画面

までのコマンド選択方式から、実際にキャラを動かして戦う形になったのだ(オートバトルも可能)。ダメージをうけると負傷した体の部分が青→赤→黄と色が変わっていく。たとえば腕をケガすると武器が使えなくなったりもするわけだ。

また、これまでは使えなかったマウスやジョイパッドの使用が可能になったため操作性も格段にアップ。ただ、他機種版ではできた『Ⅲ』からのデータの転送は、メモリの都合でカットされてしまった。残念。



⑤戦闘中画面はこんな感じ

ドラゴンアイズ

■GAMEテクノポリス

■☎03-3200-9834

■3月発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	6,800円



「スペースキー」を、押してください。

月刊テクノポリス誌とフェアリーテールが美少女最強タッグを結成。そして生まれたのが「GAMEテクノポリス」というブランドだ。テクノポリス誌で連載されていた原作をネリネリして完成させたこのゲームは、宇宙を舞台にした美少女AVGなのだ。

惑星ガールドリアの皇女アイ

●子供のころのアイネス。一角狼ジエアとは大のなかよしである。全体画面はこんなかんじになる。

ネスは17歳。その美しい容姿から「生命ある宝石」と国民に愛されていた。ある日のこと、アイネスのもとに「義兄のクリンド皇子が突然消息を絶ってしまった」という情報がはいった。誘拐か!? はたまた事故か!? 日があたつにつれクリンド蒸発事件は他の星々をも巻きこみ、惑星間戦争にまで発展する危険がでてきたのだ。アイネスは守護獣である一角狼ジエアと女衛士フリッカとともに、クリンドの捜索に向かうことになる。

ゲームはコマンド選択式で、ハラハラドキドキのストーリーがウリ。行く先々でかわいい女の子と出会うのも魅力。さらに、ゲーム中に登場するメカはアニメでおなじみ、あの「スタジ



●うるうるした瞳が可愛いアイネス



●なかよくお茶を飲むアイネスとジエア

オメエ”がデザインしたっていうからコイツも見逃せないぞ。エッチを前面に押し出す美少女ソフトが多いけど、このゲームはちよいとばかしちがうぞ。



●アイネスの護衛をするフリッカ



●先見師エテルナ。彼女もベッキンさん

追跡 開発中ゲーム情報

このコーナーは、MSXの超先取り情報や、発売が延びているソフトのフォローなど、新作ソフトのもろもろの情報をおとどけしようと思っている。ひとことという「追跡カミングスーン」と「お話だけでもいいですか?」を合体させたものといったコーナーだ。まずは発売が遅れているもの

から。去年の8月号で紹介したアリスソフトの「ランス2」。1月15日の予定だったが、ちょっと開発が遅れぎみで3月にズレこむとのこと。

フィールド型RPG「エクスタリアン」でデビューしたディー・オーは、3月5日に「星の砂物語」の発売が決定。これはペンションで起こった事件の謎を探

るちょっとHなAVGだ。

フェアリーテールは「X・na」と「[ドラゴンシティ]X指定」の2本。現在、新しいグラフィックがドンドンあがっているところ。発売日のほうは新作予定表をみて確認してほしい。

つづいての情報は、先月の「お話だけでもいいですか?」でもチラッと書いた、もものはうすの「ピーチアップ総集編」だ。これまでに発売された「ピーチアップ」全8本より、人気のあった作品のバージョンアップ版を



●いつも編集部にドーナツを持ってきてくれるディー・オーさんの「星の砂物語」

中心に収録。これまでのタイトルグラフィックや、隠しコマンドなんか盛りこみ3月26日に発売予定。ディスク4枚組、6,800円はお買い得。

そしてもう1本。コンパイルから「魅惑の3DRPG〔仮題〕」というゲームが発売になる。コンパイル営業の田中氏の話によると、「いままでになかった画期的なシステムのRPG」だそう。これじゃまったく内容がわからん。来月までの宿題ということでカンペンね。では。



●フェアリーテールの「X・na(キサナ)」は3DダンジョンRPG

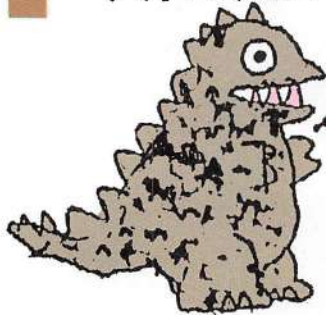


●人気急上昇中のアリスソフト。「ランス2」は期待できそうぞ



●「X指定」とはアメリカの成人映画指定のこと。ようは、18歳未満禁止って意味だ

ソフトハウスの



うちにも
いわせて
ください

ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月も14社の登場だ。

今月号でゲームの紹介をしているソフトハウスから、春にむけて新作を開発中のところまで、てんてんこ盛りなのねん。

GAMEテクノポリス

PC-98版で好評発売中のAVG『ドラゴンアイズ』の移植のまっただ中です。制作室は修羅場と化していますが、ダレる間もなく全力を出して取り組んでいます!! ぜひ、ご期待ください。3月に成果をご披露しますわ♡
(広報担当・稲村しょう子)

光栄

みなさん待望の『提督の決断』が、いよいよ発売間近となりました。太平洋を舞台に、大戦艦同士の決戦から機動部隊による航空戦。さらには戦略拠点となる基地をめくり、壮絶な上陸戦が展開される本格派シミュレーション・ウォーゲームですよ。
(高)

エルフ

『ドラゴン・ナイトII』は、もう楽しんでいただけたでしょうか? まだ購入していない方は販売店に走りましょう!! ゲームの内容を他機種とほぼ同様にしたら、なんとディスク9枚組になってしまいました。9枚組で7,800円。う〜ん、安すぎる!!
(阿部)

グローティア

こんにちは。『エメラルド・ドラゴン』は進んでいますか? ここでおわびをします。MSX版『エメ・ドラ』はFM音源でBGMをならしていますが、「BGMはPSGには対応していません」と書いてなかったのです。本当にごめんなさいね。
(成田 聡)

ディー・オー

まだまだ寒い日が続きますねえ。部屋も冷えてふところも冷えて、ついには心まで冷えちゃったりもします。そんなときは、ディー・オーの美少女ソフトの女の子たちに暖めてもらいましょう。AVG『星の砂物語』は3月5日、ついに発売です。
(K)

バーディーソフト

毎度お騒がせいたしております。こちらはバーディーソフト、バーディーソフトでございます。——ということですが、MSX界では新顔ですが、この先みなさんに楽しんでいただけるソフトを開発しますので、ど〜ぞヨロシク。
(毎度お騒がせ……安藤 夏)

ビッツ

1月15日。成人したみなさま、これからはXXXなこともできちゃうってワケだあ。おめでと〜♡そして、同日ついに『MIDIサウルス』も発売されました。やったあ。めでたし、めでたし。みなさん、ぜひぜひ買ってくださいね。
(ヒロリ)

フェアリーテール

ひびきさに出ました本格美少女3D-RPG『X・na』いやー、MSXは制限が多くて苦労しました(いまでもしてるけど)。でも、そのかいあってデキは最高。動きもいいしキレイだし。♀♀♀はXXXだし……。近日発売、こうご期待!!
(YOH)

ブラザー工業

『花のももこ組』はいかがでしたか? 突然、年末に発売したんでビックリしたんじゃないかな。じつはわたしも店頭にならぶまで知らなかったんです。これからもどんどんアーケードの麻雀ゲームを移植していくので、みなさんも応援してね。
(みう?)

ポニーテールソフト

お正月、生意気にもスキーに行った私は、なっ、なあ〜んとポッキーファンだという女の子と知り合っちゃいました(わたし、しあわせもんだよ。デヘッ)。全国のみなさん、『ポッキー2』はもうすぐ発売するからスゴ〜期待して待っててね。
(片山)

マイクロキャビン

寒うござんすねえ。バレンタインデーも近づいて心も寒々としてまいりました。マイクロキャビンから新企画の情報も、まだキャッチされてない……。なんだかスゴイ寒〜い。こんなときは『FRAY』か『サークII』をして暖まろう。ソレ、ソレ!
(谷口)

もものきはうす

もものきはうすもやっこマガジンから卒業。これからはオリジナルをガンガン作って、みんなの相棒をばげましつげたいと思います。よろしく応援してネ。感謝の印に『ピーチアップ総集編』をお送りします。
(成人式をむかえたばっかりの一美)

ひとめで
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

MSX 新作発売予定表



この情報は
1月25日
現在のものです!

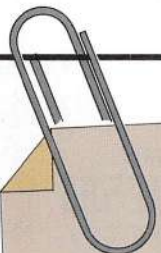
記号の意味▶無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
2月	8日 ディスクステーション#22(D:CD付)/コンパイル/2,980円□
	上旬 宇宙翔けるビジネスマン(D)/全流通/6,800円
	上旬 アズ・ユー・ライク やりたい放題3(Vol.1ヨーロップツアー)(D)/全流通/6,800円
	15日 MSX-Datapack(本+D)/アスキー/12,000円
	中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
	中旬 (ドラゴンシティ)X指定(D)/フェアリーテール/6,800円
	下旬 イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	? キャル(D)/パーティーソフト/6,800円
	? ビースト(D)/パーティーソフト/7,800円
	3月
8日 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/価格未定	
8日 ディスクステーション#23(D)/コンパイル/1,940円□	
上旬 ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツ/47,500円	
上旬 ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/52,000円	
上旬 ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツ/66,800円	
26日 ピーチアップ総集編(D)/もものきはうす/価格未定□	
下旬 提督の決断(R)/光栄/14,800円□	
下旬 提督の決断(R:サウンドウェア付)/光栄/17,200円□	
下旬 レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円	
? ドラゴンアイズ(D)/GAMEテクノポリス/6,800円	
? ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円	

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/価格未定
	中旬 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	? ディスクステーション#24(D)/コンパイル/1,940円□
	? ピンクソックス5(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
5月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□
	信長の野望・武将風雲録(R)/光栄/価格未定□
	魅惑の3DRPG(仮称)(D)/コンパイル/3,880円□
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定□
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/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/7,800円
	毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□
	ビバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□
	スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
	エフェラ アンド シリオラ シェンフルム フロム ダークネス(D)/プレイングレイ/価格未定
	3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定	
囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円	
銀河英雄伝説II シナリオ集(D)/ボーステック/価格未定□	

※「ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)」は、MIDIサウルスと音源ユニットがセットになったもので全部で3種類発売予定。AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHm(カワイ)の音源がセットになる。



FAN CLIP

タボちゃんの可能性⑤

いわずと知れた、あの米チャは 予約のターボRをじっと待った

姓は米屋の、名はチャチャチャ。変わった名前だが、有名なアマチュアプログラマである。少なくともわたしはよく知っている。創刊の年からだから、もう4年近い付き合いだが、今回の取材ではじめて会った。会って驚いた。目が3つ、手が1本、足が6本という、馬に乗った丹下左膳のようなモンスターだったからではない。頭も性格もよさそうな、とても感じのいい高校生だったからだ。

小学5年生の夏休み、いろいろな家電メーカーが個性豊かなMSXを発売していた美しい時代に、彼ははじめてパソコンを手にした。三洋電機のライトペン付き、RAM32KのMSX。

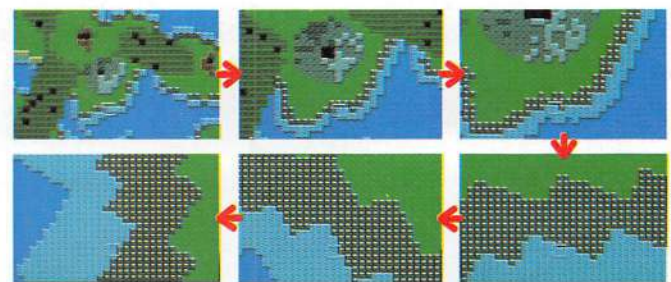
「買うまえにBASICO入門の本を読んで、誕生日を入力すると星座を教えてくれる、しよ

うもないプログラムを作ってたんです。それを打ちこんだら、エラーなしにちゃんと動いて(パソコンって)すごいなと思った。わたしはその話を聞いて、米チャってすごいなと思った。梅檀は双葉より芳し。意味は辞書で調べてください。

プログラムは最初からずっと独学。マシン語は、MIAの「マシン語入門」(入門編、応用編、実践編の3冊)で覚えた。

「この本はぜったいお勧めです」たこの海岸物語3部作や「PURE STAR」は、ずっとMSX1とカセットテープでハンドアセンブルして作ってきた。

MSX1から、FDD付きのMSX2+、ソニーXDJに乗り換えたのが中学卒業の春。そして、それから1年半後にターボRが発表された。



地形が拡大縮小、回転する新作「BABO(仮題)」も開発中だったが、ファイルが壊れて中断



米チャの後頭部と愛機付近の状況。雑誌にノートパソコンも置いてある。足もとにMファンがずらっとそろえてあるのは編集部への心づかい



A1STで作ったプルダウンメニュー式のキャラクタエディタ。マウスでクリックとやるとジャツとメニューがおりてくる

「A1STは予約して買った。ほしい機能がぜんぶあったから」ではここで問題です。米チャのほしかった機能とはなんだったでしょう。PCM? アニメのセリフを吹きこんで楽しそうに遊んではいたけれど、正解は、16ビットで速いことと、本物のRAMディスク。なんか、キャンペーンクイズみたいだな。

「いちばんうれしいのはアセンブルが速いこと。10倍くらい速くなった。これまでMSX-DOS TOOLSのMEDとかM80とかが遅くて使いものに

ならなかったので自分で作っていたんですけど、ターボRになったらどちらでも使いものになるようになって、もう自作する必要がなくなった」(笑)

いまは、元Mファンの副編少年Sのプロデュースでファミコン用のソフトを開発中。そのキャラクタエディタをA1STで作っていた。マウスでクリック、プルダウンメニュー式の使いやすいようなエディタだ。

この春に高3になり、本格的な受験フェーズに入る。全国の米チャファンよ、彼がよい大学に無事合格してくれるように、みんなで祈願しよう。

※MIAの「マシン語入門」は現在出版されていないため、古本屋さんなどで探すしかありません

EDITORIAL WEATHER

いまわたしは

しめ切りを48時間くらいすぎているが、この後におよんでこのコラムのネタを考えている。今月は手下にだまされてマシン語入門記事を書かされるはめになった。考えが少しずつ真理に向かって収束し

て、おっ、来た来たと思っているところに「あの草かんむりの漢字ってどうやって出すんですか」などと声がかかる。わたしをワープロのマニュアルだと思っているのだ。答えて、原稿にもどると頭のなかはすっかり初期化されている。その後、びかっとひらめいたとた

ん、「緊迫ってどう書くんでしたっけ」。わたしを国語辞典だと思っているのだ。また暗闇へもどり、それでも、気を取り直して、原稿を書こうとすると、「あの、いま何時ですか」。おれは時計じゃない! 壁にあんなに大きく時計がかかっているじゃないか。

次号4月号は

いまいよザ・4周年を迎えて、いろいろ企画を熱い胸に秘め

3月8日発売!

AD INDEX

アスキー	121
コンパイル	82
サンクレスト	77
ソニー	4
徳間書店	85, 86, 88, 89
日本カルチャースクール	47
日本テレネット	83
日本視力回復協会	87
日本進学指導センター	78, 79
ハドソン	84
ファミリーソフト	122, 表3
ブラザー工業	表2, 3
マイクロキャビン	80
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	81

〈発売〉徳間書店〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社 PUBLISHER = 柳窪宏男 EDITOR & LEPRECHAUN = 山森尚 EDITOR IN CHIEF = 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR = 山科敦之 EDITORIAL STAFF = 加藤久人 + 鶴田洋志 + 引田伸一 + 福成雅英 ASSISTANT EDITORS = 川井田茂雄 + 川尻淳史 + 佐伯憲司 + 鈴木伸一 + 諸橋康一 + 山本晃夫 + 渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER = 浜野忠夫 CONTRIBUTORS = 高田陽 + 高橋俊哉 + 田原由紀 + 諏訪由里子 + 横川理彦 + 星野博和(制作) ART DIRECTOR & COVER DESIGNER = 井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS = 井沢俊二 + 高田亜季 + デザイラ(釜田泰行 + 柳井孝之) + TERRACE OFFICE + 清水保邦 + 井上美香 ILLUSTRATORS = 尾台誠 + しづ★どんき + 中野カンフーノ + 野見山つづじ + 南辰真 + 成田保宏 COVER ARTIST = 佐藤任紀 COVER PHOTOGRAPHERS = 矢藤修三 + 大嶋一成 FINISH DESIGNERS = あくせす(村山成幸) + 榎ワードポップ(筒井雅浩・石井浩道・熊木紀久枝・崎山裕子・姫野典子・佐取恵・富岡欣子) PRINTER = 大日本印刷株式会社

ASCII

緊張



敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

追真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

艦種	名前	HP	攻撃力	防御力	機銃
駆逐艦	秋月	400/400	50	30	113機
潜水艦	伊401	20/20	0	0	241機
航空機	零戦	100	0	0	371機
駆逐艦	秋月	50%	10	10	
潜水艦	伊401	20%			

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての

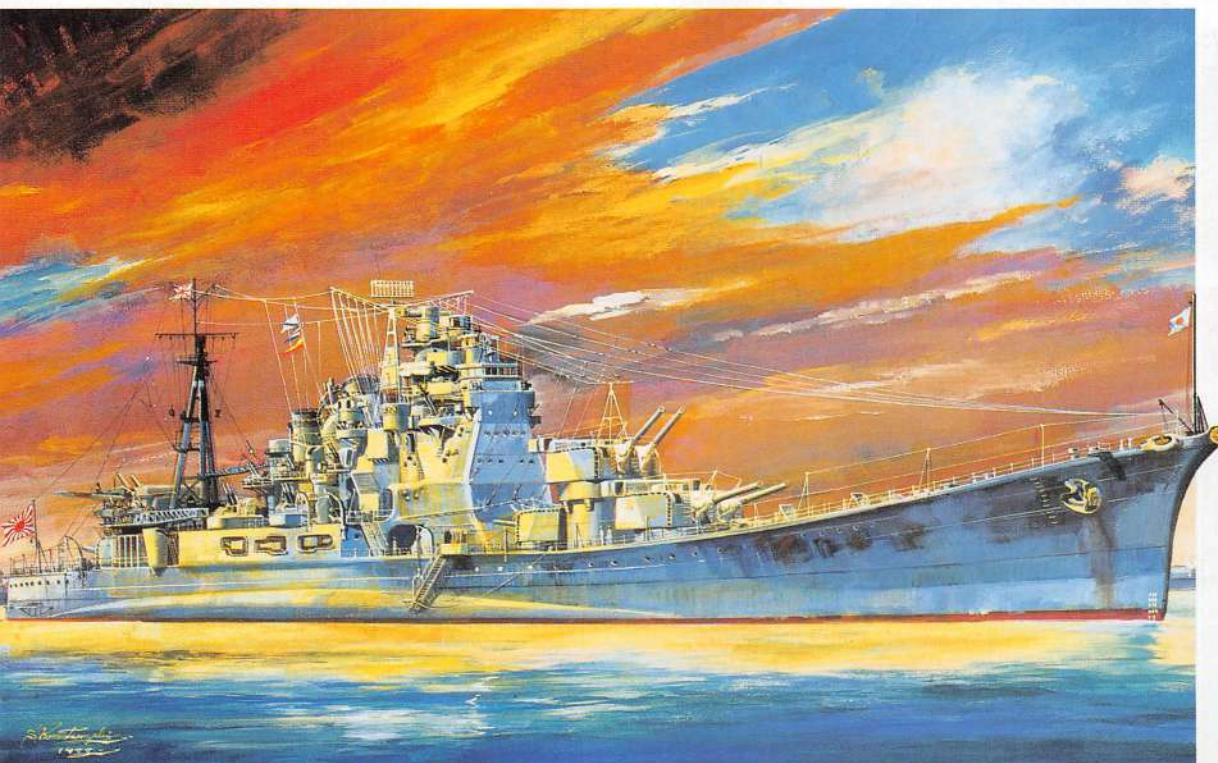
の戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトンの艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快



アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。



イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種: MSX2 (VRAM128K)MSX2+, turboRでも動作します。

2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーⅡ

黄昏の海域



画 美樹本 晴彦



000	000
001	001
002	002
003	003
004	004
005	005
006	006
007	007
008	008
009	009
010	010



聖戦士ダンバイン

Aura Battler Danbain

©制作エージェンシー・サンライズ

バイストンウェルの物語を
覚えている者は幸せである。
心豊かであろうから……

ファミリーソフトから、ターボR対応
ソフト第一弾ついに登場!!

好評発売中!

MSX2 MSX2+ MSX R

3.5インチ2DD 6枚組

RAM 64KB・VRAM 128KB

FM音源対応

要漢字ROM(第一水準)

MSXはアスキーの商標です。

標準価格 8800円

(この価格に消費税は含まれておりません)

- 店頭がないときは直接通販で購入できます。ユーザー対応TEL03(3924)5435 FAX03(3978)3498 での注文も受け付けております。
- 通販システムは、電話一本で商品が4日以内にお手元に届きます。(送料、消費税はサービス)
- グラフィッカー募集! X68000, PC-9801など

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

Family Soft

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
R-800搭載。ゲームも
ワープロも、グンと速い。



ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。

NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX Turbo R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5~6倍速で実行(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能 ▶ 音声録音再生機能 ▶ デジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる ▶ 内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付 ▶ 電子システム手帳対応(別売通信セット使用)
MSX Turbo Rパソコンは、MSX1 MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
● MSX Turbo Rは日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業課 MSX係まで



心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社