

昭和62年9月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第6号(通巻6号) MSXマークはアスキーの商標です

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX FAN

**1987  
SEPTEMBER**



**360yen**

**NEW**  
生命惑星M36  
魔王ゴルベリアス  
フェアリーランド  
プロジェクトA2  
アシュキーネ  
ラビリス



**ATTACK**  
ジヤガー5  
大戦略  
魔界復活

**ドラゴンスレイヤーII**  
ゲームプログラム10本!

全12  
ページ

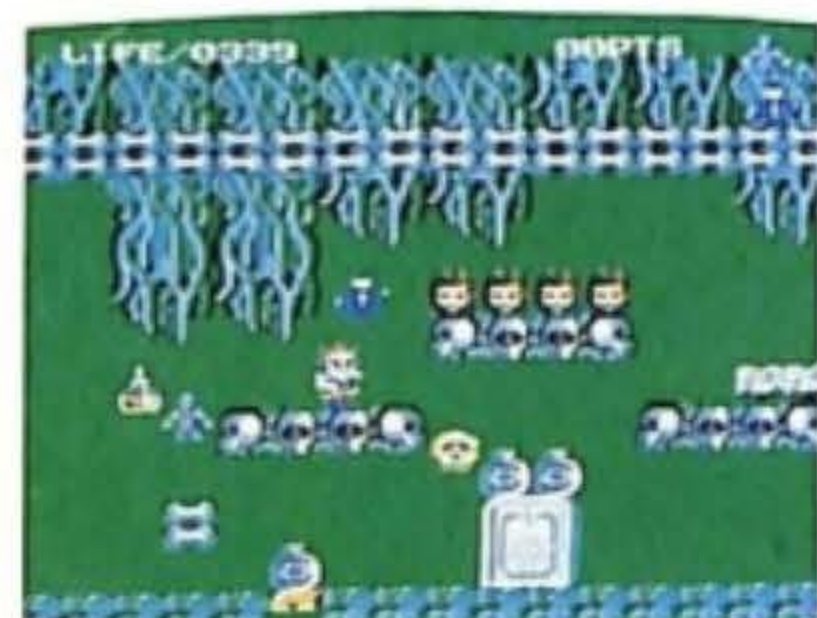
## 三国志の必勝法

全16  
ページ

## ガリウスの迷宮完全攻略法

# SONY

あの聖飢魔IIが、  
このゲームソフトの中で、  
吠えている。



新発売

## 聖飢魔IIスペシャル

我が輩は、あのヘビメタバンド<sup>®</sup>聖飢魔IIの悪魔教祖、デーモン小暮である。そして、これは究極の布教ゲーム、我らの音楽が流れる中プレイするアクションゲームだ。それでは、このゲームのお話と我々<sup>®</sup>聖飢魔IIの野望について静聴してくれたまえ。我が輩と4人のメンバーは悪魔教布教の野望に燃え、MSX界でも布教を行なうために、魔界より降りた。しかし、宿敵ゼウスに思わぬ不覚をとり、戦いに敗れ、仲間を捕えられてしまったのだ。しかも、悪魔教典も奪われてしまうという不始末もついた。あの4人はそれぞれ、まるで迷路のようなゾーンの奥深くに捕えられており、リーダーの我が輩としてはなんとしても彼らを救

出しなければならない。また、4人を救出したからといって、ゼウスを倒すことができ、大黒ミサが開けるといいう甘いものではない。途中に現れる必要なアイテムを集めなければそれは可能ではないのだ。果して悪魔教典を取り戻し、大黒ミサを成功させることができるだろうか。すべては、我が輩デーモンと君にかかっているのだ。



## 聖飢魔IIスペシャル

HBS-G064C ..... ¥5,800

©1987 CBS SONY INC.  
(64K以上、V-RAM128K)



これが我が聖飢魔IIのメンバーである。

ジェイル大橋 エース清水



デーモン小暮 ライデン湯沢 セノン石川

攻略のカギをにぎる、買ぎ物&武器。



ゼノンワールドの 強くなった敵に  
ダミアンの日記。 はジャックナイフ。



ジェイルワールドの ゼノンワールド これも買ぎ物、怪  
アダムのリンゴ。 のゼノン人形。 奇植物グーリア。

ユニークで手ごわい、敵キャラクター。



決してやさしくな しょうきな顔を  
いエンジェル。 しているカラス。



上からポトポトと スーッと静かに 一番手ごわい  
落ちてくるヘビ。 降りてくる霧クモ。 敵、黄金ドロ。

# 今月の、ライ

# Replican



## ドラゴン型スーツを装着、いざ地下世界へ。

長く伸びたレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックを必要とするぞ。いろいろなアイテムを利用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ち砕け。

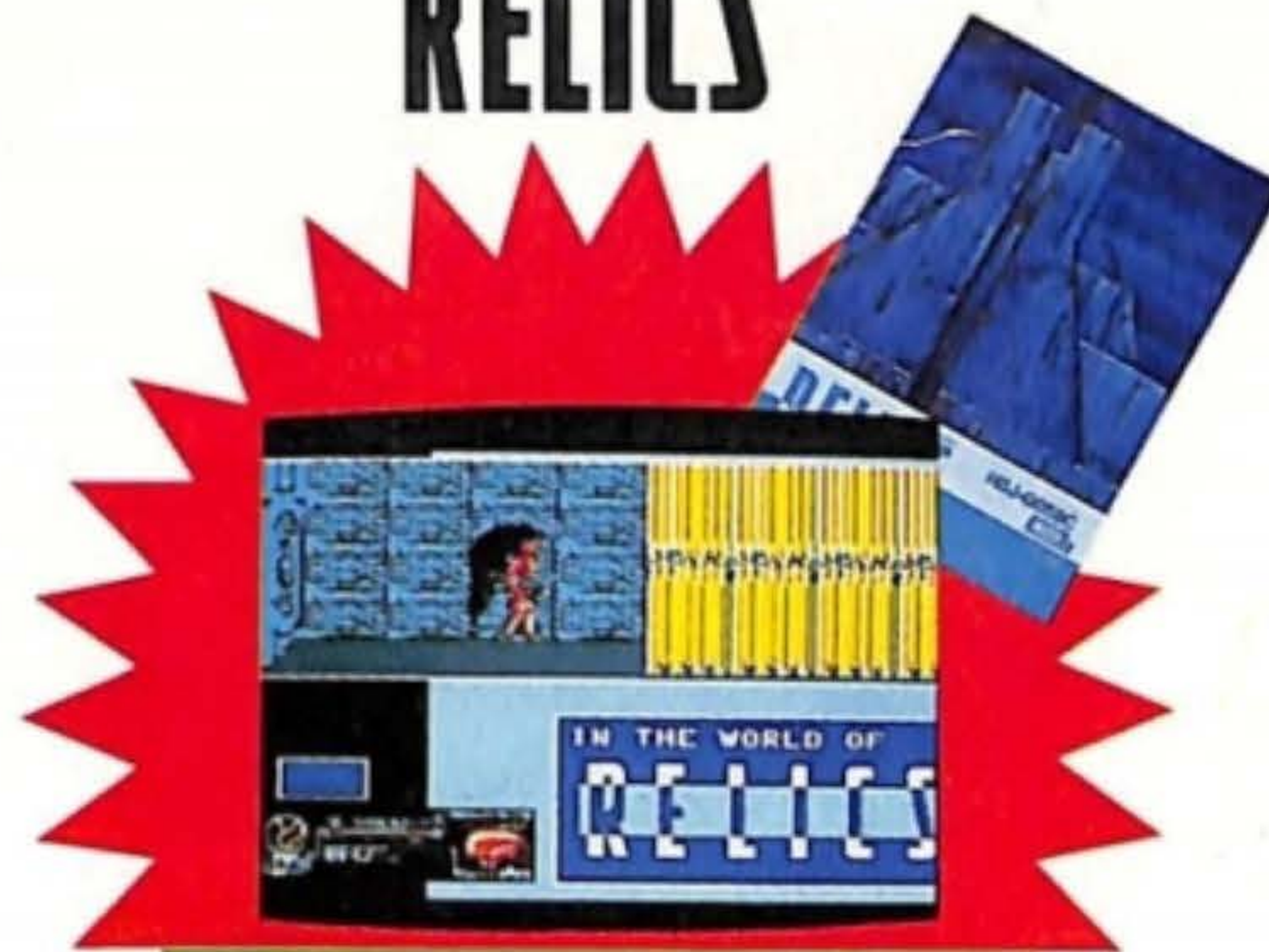
### レプリカート

HBS-G062C ¥5,800

©KLOON Sony Corporation  
(64K以上、V-RAM128K)



# RELIQS



## レリクスのミステリーワールドへ、ようこそ。

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一步足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

### レリクス

HBJ-G058C ¥7,200

©BOTHTEC 開発元: ポーステック株  
03-407-4191(64K以上、V-RAM128K)



# 雀聖



## 強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

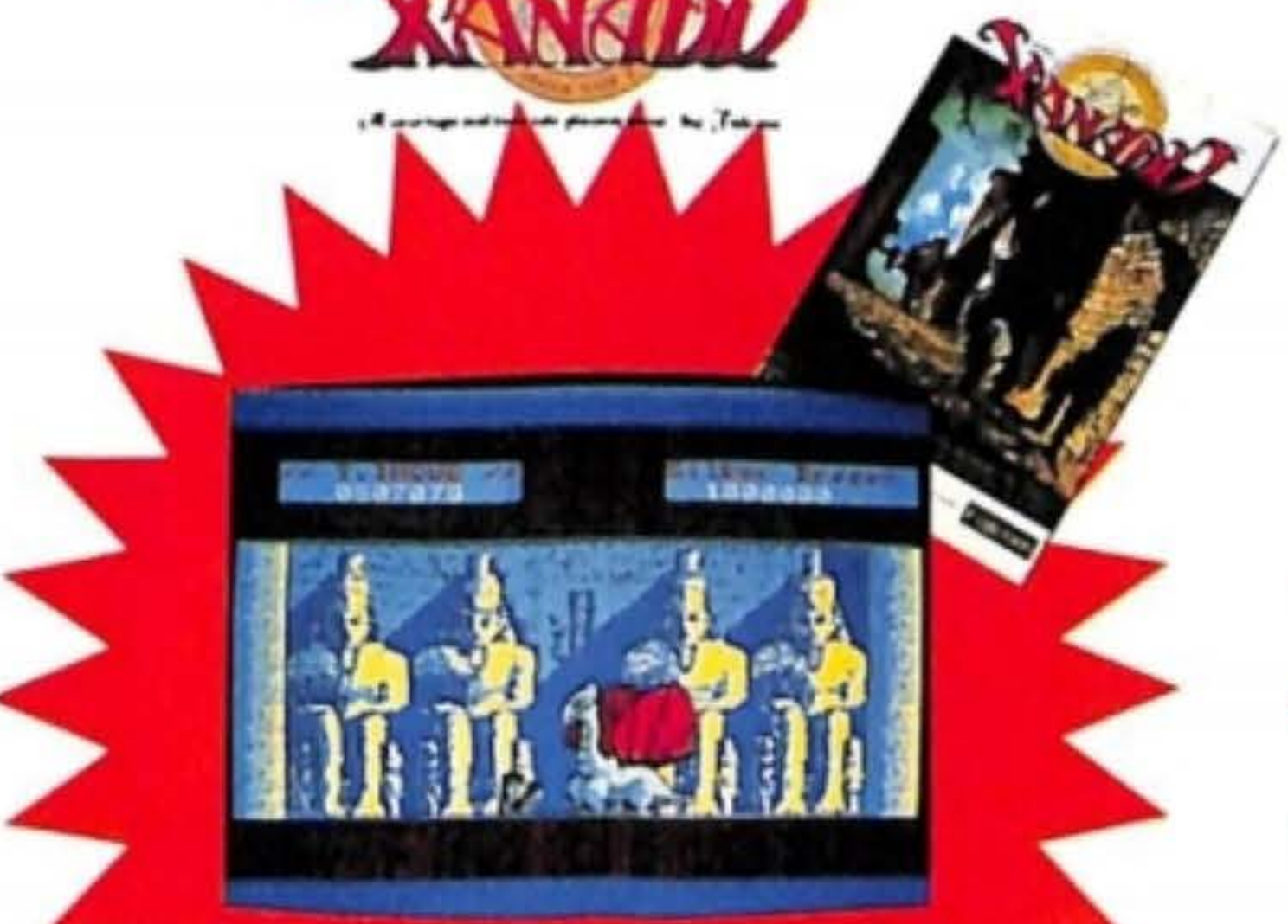
### 雀聖

HBS-G059C ¥6,800

©Chatwin, inc. Sony Corporation  
(64K以上、V-RAM128K)



# ザナドゥ



## これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いまずくに旅立とう。

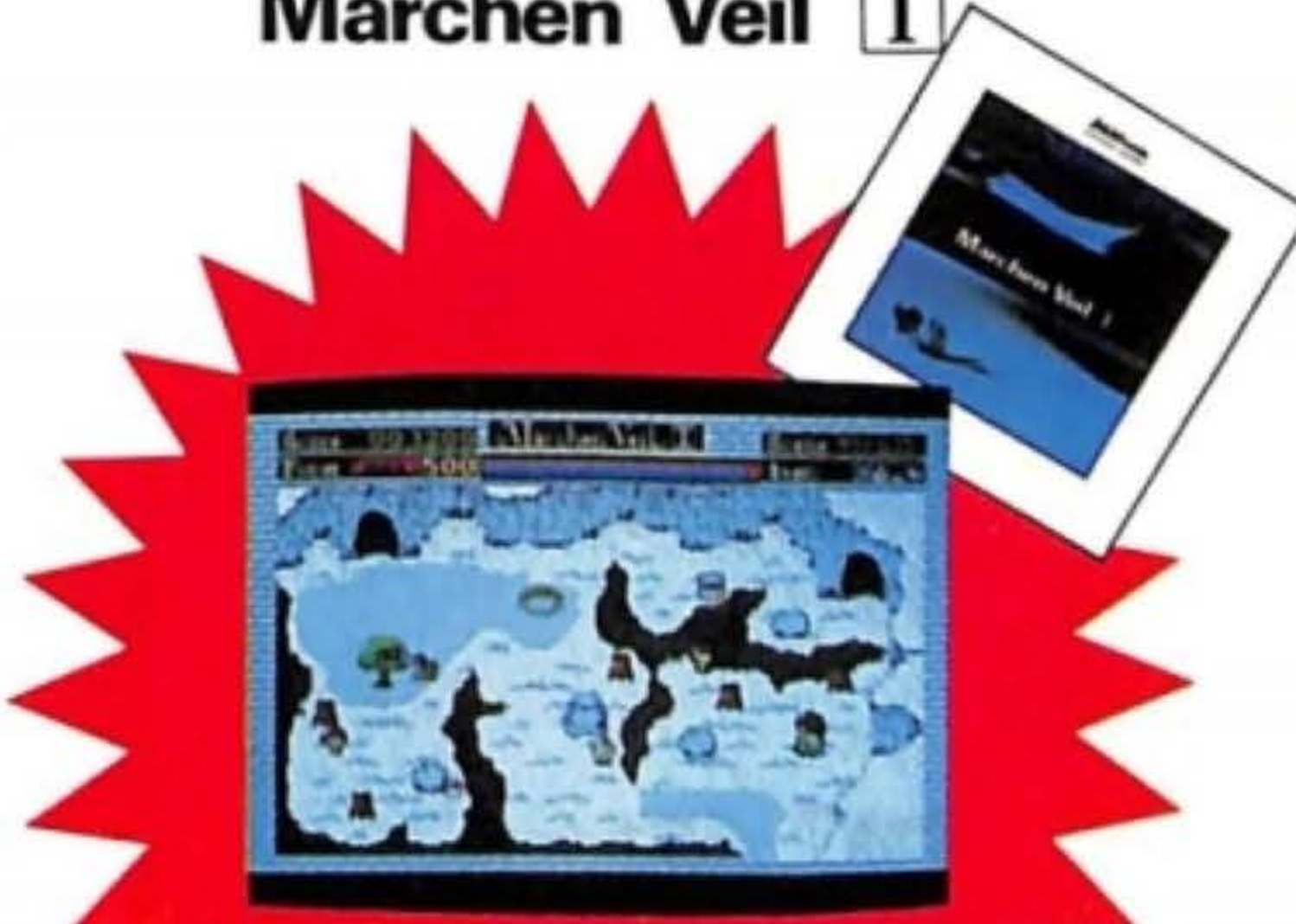
### ザナドゥ

HBJ-G056D ¥7,800

©FALCOM 開発元: 日本ファルコム株  
0425-27-6501(64K以上、V-RAM128K)



# Märchen Veil I



## 美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

### メルヘンヴェールI

HBJ-G057D ¥7,900

©SYSTEM SACOM 開発元: システムサコム  
03-635-5145(64K以上、V-RAM128K)



## 新発売



ジョイパッド

## ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感。

新開発サイクロイドパッドを採用したジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素早いアクションにも即対応できる秘密兵器。連射機能付。JS-303T..... ¥2,000

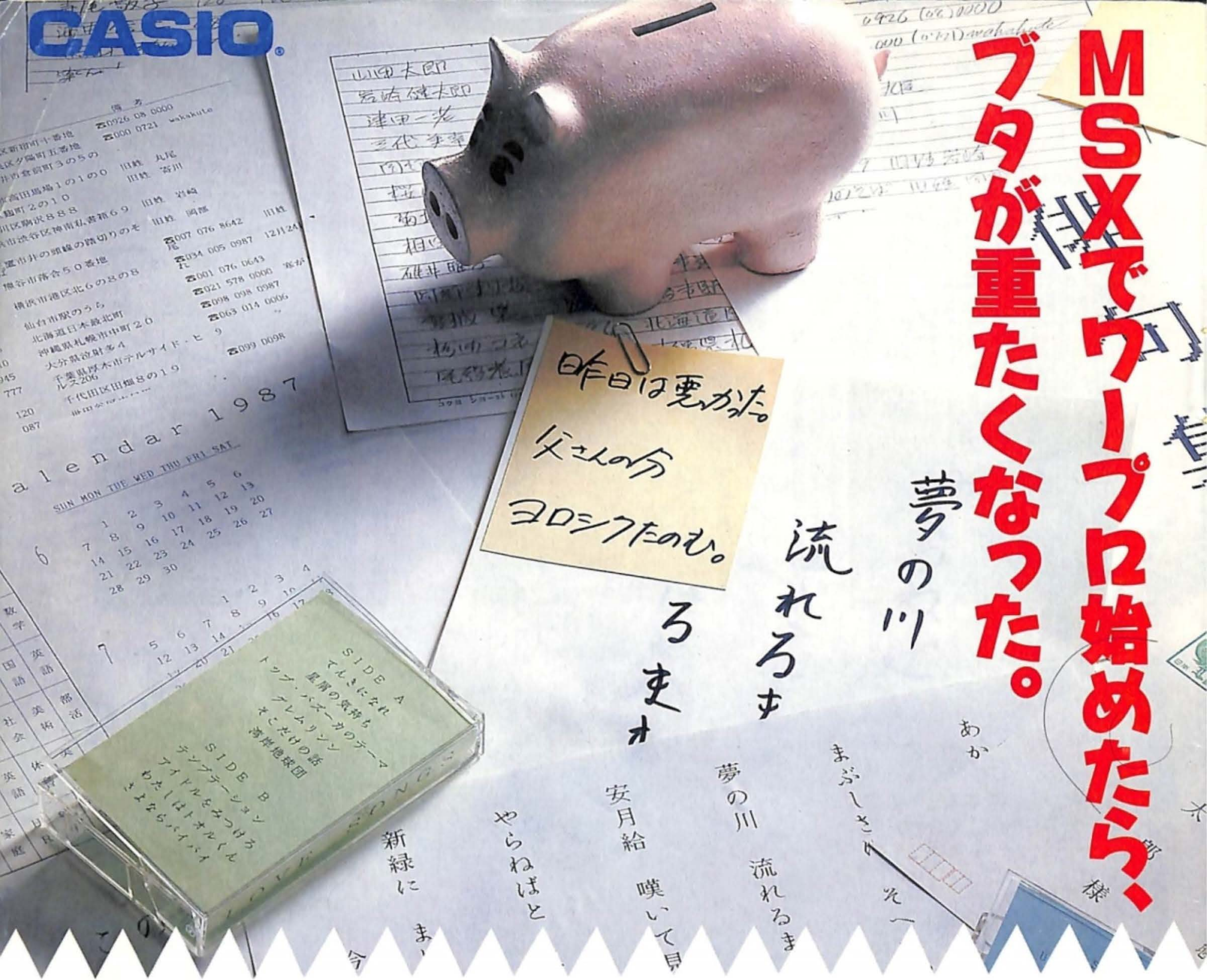
# フ。

# HIT BIT

MSX2

●カタログ送呈=住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー株式会社カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。

**CASIO**



**MSXでワープロは始めたら、  
ブタが重たくなつた。**

昨日は悪かつた  
父の命  
ヨロシクたのむ。

夢の川  
流れろま  
ろま  
安月給  
嘆いて見  
流れろま  
まがーせんと  
あか  
えー

**（カートリッジをポン!で、  
キミのMSXが本格ワープロになる。）**

父さんは、自作の俳句集を打てと言うし、母さんは、同窓会名簿を作つて欲しいらしい。僕だってケイ子にあげるカセットレーベルを仕上げたい。そう、姉さんもハガキをワープロでキメたいなんて言った。僕のMSXがワープロもできるようになってから、なんだか急に忙しくなつた。たまにはゲームだってやりたいのに…。でも、ごほうびを期待しつつ、日夜ワープロに励むのだ。

**〔MW-24の主な特長〕**

- ディスプレイは大きなテレビ画面。見やすい4つの画面表示機能
- かな文字書体は明朝・※(小町・良寛)の3種類
- 24×24ドットで美しい印字
- アドレス帳がカンタンにつくれる住所録ソフト内蔵、ハガキの宛名も自動レイアウト
- 思いつكماスラスラ打てる一括入力自動文節変換
- 印字はハガキからB4まで
- 本体の記憶容量はA4約3.5ページ分 (A4・1ページ=約1,000文字)MSX用のテープレコーダクイックディスクを使えば大量の文書保存も
- オリジナルマークやイラストが作れる外字作成機能など便利な機能を満載した、本格ワープロユニットです。

●MW-24は、MSX、MSX2のパソコンに共通してお使いいただけます。●MSX本体との接続について、ご不明な点は弊社までご相談ください。●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。●カシオPV-7には、拡張ボックス(KB-7¥14,800)が必要です。●資料のご請求は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)をお書きの上、〒163東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機株MSXF-A係へ。



好評発売中 **¥39,800**  
MSX パソコン専用ユニット  
日本語ワードプロセッサ **MW-24**

# MSX FAN 9月号 1987 SEPTEMBER CONTENTS

## FAN ATTACK アンコール

6 アイテムの位置やワールドの秘密などなど

完全攻略データ掲載 **ガリウスの迷宮** 魔城伝説II

## FAN ATTACK

22 情報を集め仲間5人の力を合わせて進め!

**ジャガー5** 魔の三角地帯

26 地下マップのすべてを一挙に公開!

**ドラゴンスレイヤーIV** ドラスレファミリー

36 真夏の夜にぴったりのホラーAVG!

**魔界復活**

## FAN ATTACK SPECIAL II

30 Small Island 5ターンズスズメ刺し!!

**大戦略** ターン3

## FAN SELECTION

48 必勝テクニックと戦略重要データ

**三国志**

39 MSXにまつわる★楽しい★トクする記事満載

**FAN♪FAN♪BOX**

●グラディウス2体験フェア……ほか

44 裏道、抜け穴、パスワードに必勝法。何でもやります!

新連載 **ゲーム十字軍**



94 読者アンケート

●最新ゲームソフト120本プレゼント

128 FAN VOICE

## FAN NEWS

111 コンパイルの新作アクションRPG

**魔王ゴルベリアス**

114 A1のキャラが冒険に出発するのだが…!?

**アシュギーネ** 伝説の聖戦士

116 映画を題材にした不思議で楽しいAVG

**ラビリンス** 魔王の迷宮

118 全100面を解きホリージェムを取り戻せ!

**フェアリーランド**

120 アクションアニメが最高のARPG!

**プロジェクトA2** 史上最大の標的

122 遠い未来には人類のはかりしれない何かが!?

**生命惑星M36** 生きていたマザーブレイン

60 グラフィック対応のMSX通信だからスキ!

**THE LINKS INFORMATION PAGE**

63 夏休みの充実プログラム10本!

**ファンダム**

●モンスターバスター 磁気ロケット COLOR NO GOAL IMPULSE しゅりけん よくある壁 パキバッキン DUV ロケットばんち

70 FANダムATTACKすわいん

124 思いっきりの超新作ソフト顔見せコーナー

**COMING SOON**

グラディウス2/BATMAN/CRAZE/牙龍王

☎03-431-1627

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、左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ありません。



**FAN ATTACK** ファンキョール  
これで絶対クリアできる!



アイテム公開! 城内マップ

ワールド別詳細マップ

ボスキャラ別攻略法

# ガリウスの迷宮

〜魔城伝説Ⅱ〜

6月号の特集以来、  
もっと詳しく教えて  
というハガキや電話が  
殺到! そんなキミの  
熱い要望に応え、攻略ネ  
タを全部公開しました!

コナミ  
☎03-264-5678  
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	4,980円



## 今度はワールドに チャレンジ!

その昔、正義の騎士ポポロンがアフロディテとともに、魔城と化したグリーク城を、大魔司教ガリウスから取り戻したという伝説があった。

そして今、また新たな英雄伝説が生まれようとしている。

新たな英雄ポポロンはキミ自身なのだ。キミは見事にパンパースを救い出し、国に再び平和を取り戻すことができるであろうか。

魔城伝説は今、クライマックスを迎えようとしている。

再び平和を取り戻すのだ!





# 城内を研究して冒険をラクにしよう

下の図には、城内で取れる全アイテムの位置と各ワールドの入口、そして冒険の手助けとなってくれる神様や妖精のいる場所が書いてあるのだ。特に要望が多かった壺と短剣の取りかた、妖精の出現位置はその下を読んでほしいっ！

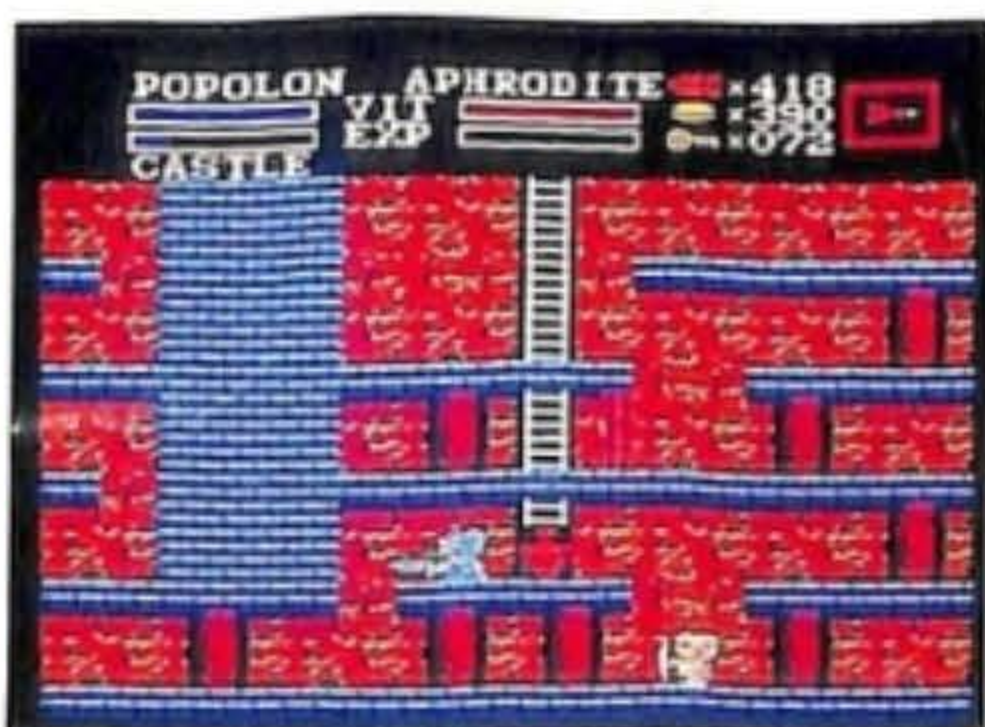
のいる場所が書いてあるのだ。特に要望が多かった壺と短剣の取りかた、妖精の出現位置はその下を読んでほしいっ！

## グリーク城内アイテム早見マップ

16								ワールド9										
15							羽		金の盾									
14			ハーブ			ワールド7				ワールド10			帽子兜					
13		バイブル		イヤリング								鎧		水さし				
12					ワールド8		サーベル	妖精										ワールド10
11				ネックレス					リング									
10		ワールド10	壺				短剣				法衣		王冠					
9				兜				ヘッパリストス		ほら貝								
8	ワールド4								ワールド5	ワールド3		銀の盾		腕輪				
7					セラミックアロー	デメテル			ローソク				ローリングファイヤー					
6												デス						
5				妖精					十字架	ワールド2								
4	パンと水			ワールド1	天使の輪	START	ワールド10	ワールド1のグレートキー		妖精								ワールド6
3	マイン								アロー									
2								ベル										
1	ペンダント			トライアングル			シューズ		銅の盾				塩					ファイヤー
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O			

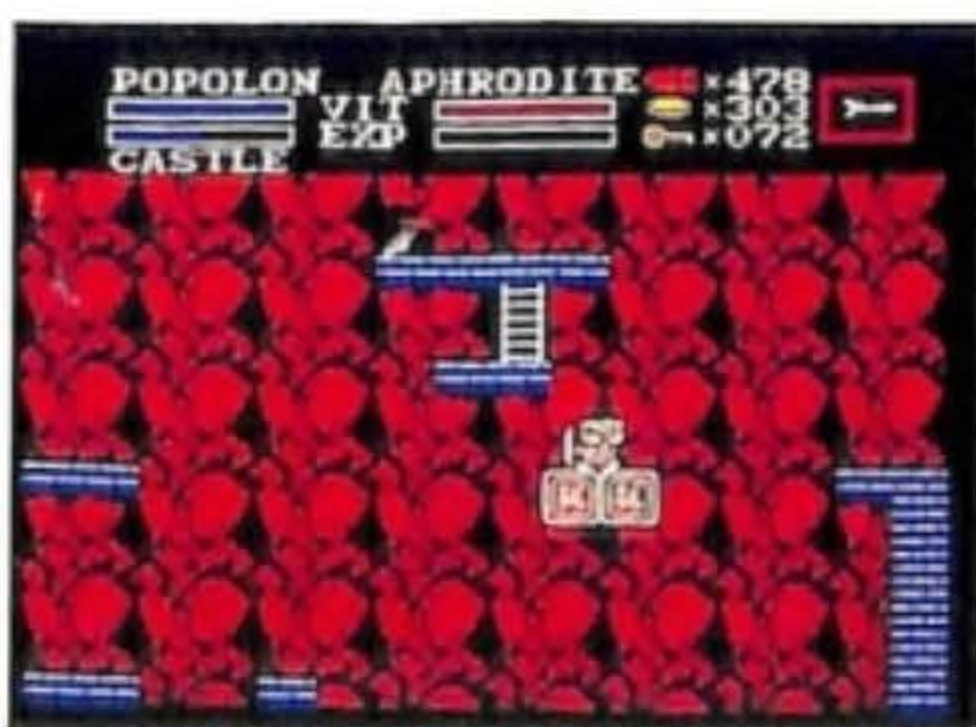
### このアイテムはこう取る!

#### 壺



ワールド1~4の大悪魔を倒したあとで、剣を右に3回、左に3回出して、さらにジャンプを3回すると壺が出現するのだ(C-10)

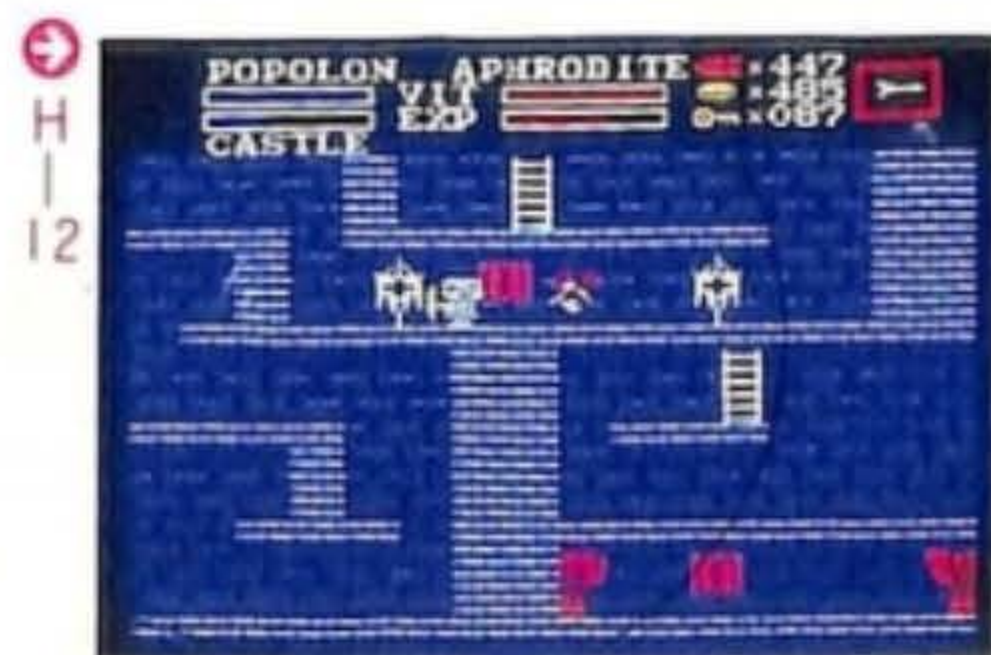
#### 短剣



この飛行石の上に乗ったままカーソルキーを、右→下→左→上の順に押しと上段のこわし岩のある場所に出現するのだ(F-10)

### 妖精はここで会おうね!

妖精にはこの3か所で会えるのだ♡ この写真の位置で数秒待っていれば妖精が姿を現してくれるよ。やっぱり体力を回復するには妖精に会うのがいちばんいいもんね。



H-12



J-4



D-5



### ガリウス Q&A

Q:「魔城伝説」を差しているのに生き返らせてくれませんか。なぜなの?  
A:それは死神のところへ行けばいいんだよ。でも死んだ後にもらったパスワードを入れてもダメなんだ。もういちど最初から「魔城伝説」を差してゲームを始めれば、99回生き返らせてくれるはずだよ。



# フルアイテムを 紹介しちゃおうぞ

このゲームのアイテムは、全部で47個もある。広い城内とワールドに隠れていて、そろえるまでにはずいぶん苦労するはずだ。でも、ひとつひとつに重要な効果があるので、

ガリウスに会う前に必ず手に入れることにしよう。前回紹介できなかったものも含めて、ここに全アイテムの効果をレポートしたので、参考にしてほしいな。

## 2人の武器アイテム

アロー		①弓矢。威力は小さいが、セラミックアローに比べて連射が効くのだ
セラミックアロー		①敵を突き抜けるパワーのある矢だ。最高は3連射までできるぞ
ファイヤー		①下へ降りていく炎。階段にいる敵に対しての狙い撃ちが可能な武器だ
マイン		①地雷。主に敵を待ち伏せして攻撃するための武器。3個までセット可
ローリングファイヤー		①主人公の立っているフロアを1周する炎。動きの鈍い敵に効果あり
虫メガネ		①石碑に刻まれている大悪魔を呼び出す呪文を読むものだ

聖水		①大悪魔を倒すまでの攻撃回数を、半分に減らすことができる
マント		①大悪魔との対戦中に受けるダメージを半分にすることができる
マジカルロッド		①大悪魔との対戦中だけ、射つ矢筒の数を減らさないですむ
マップ		①サブ画面で、ワールドの全体図と自分の現在位置が表示される
グレートキー		①大悪魔を倒すと出る、次のワールドへ入るための大切なカギ
ネックレス		①男子禁制のワールド7にポポロンも入れる。コイン25枚で買う
王冠		①雪女ウーに触れてもまったくダメージを受けないですむ
兜		①敵のエクトプラズムに触れてもダメージを受けずにすむ
オール		①ワールド5で売っている。水の上を歩けようになる
シューズ		①主人公の歩くスピードが2倍にアップ。ジャンプしやすくなるぞ
飾り人形		①ワールド2で取ることができる。2人の愛の架け橋となるだろう
法衣		①これがないとワールド9で主人公のキー操作が逆になってしまう
ベル		①グレートキーに対応するワールドの入口に近づくと、音が鳴る
天使の輪		①城内、ワールド内のどこにいてもセーブの神様のところに戻れる
ローソク		①ワールド5の池を飛びこすための浮き石を出現させるアイテムだ
鎧		①敵のバンブーシュートに触れても全くダメージを受けずにすむ
絨毯		①ワールド8で売っている。溶岩を消すことができるらしい
帽子兜		①大悪魔以外の敵から受けるダメージが半分に。コイン50枚で買う
ランプ		①サブ画面のマップ上で、大悪魔のいる部屋が青く点滅する
壺		①EXP(経験値)の増加率がいきなり2倍にスピードアップ
ペンダント		①アフロディテがワールド内の消える壁を壊せるようになる
イヤリング		①ポポロンもアローとセラミックアローが3連射できるようになる
腕輪		①ポポロンが、最高3個までマインをセットできるようになる
リング		①アフロディテがこわし岩を3回で破壊できるようになる
バイブル		①CTRLキーを押すことによって敵の動きを止めることができる
ハーブ		①SPACEキーを押すと、部屋のこわし岩を1度に壊せる
トライアングル		①ペーパー(水蒸気)に触れても、まったくダメージを受けずにすむ
ほら貝		①アフロディテが女子禁制のワールド5に入れる。コイン25枚で
水さし		①溶岩から噴き出すファイヤーに触れてもダメージを受けずにすむ
サーベル		①敵に与えるダメージが2倍になる。つまり攻撃回数が半分ですむ
短剣		①UMBRELLAと入力すれば、こうもりを全滅できる
羽		①サブ画面で1~9のキーを押すとそのワールドの入口に出る
銅の盾		①小悪魔の弾を防げるが剣を出していると無効。コイン30枚で買う
銀の盾		①こちらは中悪魔の放つ弾を防げるようになる。コイン40枚で買う
金の盾		①大悪魔が吐く炎以外ならこの盾で防げる。コイン50枚で買う
パンと水		①力の弱いアフロディテも青い回転扉をくぐれるようになる
塩		①死神のいる神殿に入るためにはこれを持っていなければならない
矢筒		①武器の弾数。こわし岩の中から出てきたり神殿で売ってたりする
コイン		①必要な武器やアイテムを買うためのお金。しっかり貯金しよう
キー		①城内やワールドにある扉を開けるのに使う。コイン5枚で買える
十字架		① ?????????????????? くわしくは20ページを見て!



ごめんなさい

●本誌6月号12ページで紹介したアイテムが一部まちがっていました。本当にごめんなさい。ランプと紹介したのがローソクで、他に壺が水さし、水さしとしてあったのが実はランプの誤りでした。





# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



## 必見！ ワールド別の攻略データだ

ここからはワールド別の攻略データを一気に公開してしまおう。誰もが行き詰まるワールド2・ワールド5はもちろんのこと、神様のセリフか

ら部屋のしかけまでバッチリ解説してあるのだ♡ また、各ワールドの大悪魔の倒しかたは、18・19ページを参考にしてほしいな。



まずは手始めのワールド1。このワールドは、よく見ると鍵の形をしているね。各部屋の構造やしかけも複雑ではないから、ワールドでの戦いに慣れるにはもってこいだ。

4つの基本アイテム(マップ、マジカルロッド、聖水、マント)を集めたら、すぐに大悪魔の部屋へ直行だ。



④デメテル

ワールド4へは地雷を持ってゆけ

虫メガネ

## 呪文を入れて大悪魔を呼びだせ!

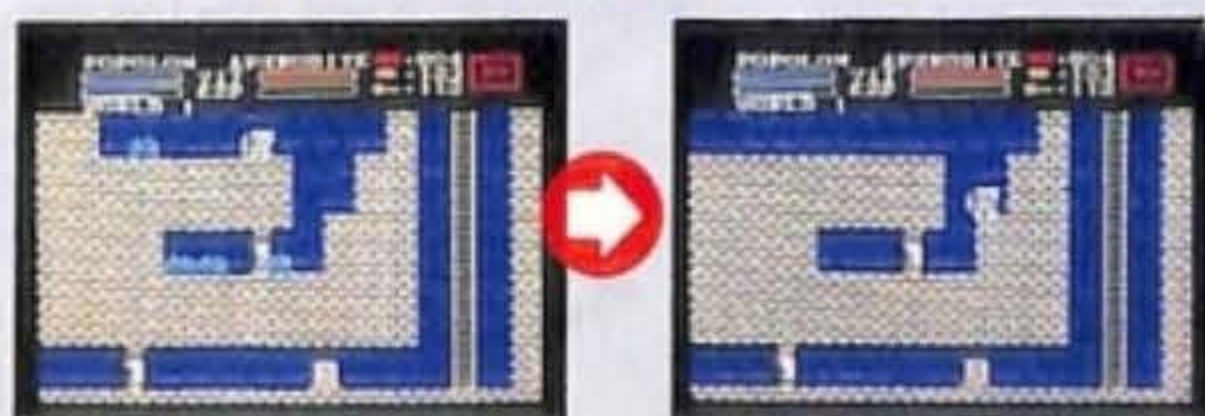


④例えばワールド1の呪文はこうなっているのだよ

④虫メガネはのぞくものでたたくものではありません

各ワールドには、大悪魔を呼び出すための呪文が書いてある石碑がひとつだけある。気がつきにくい場所にありがちなので、部屋の隅々までよく見るように!

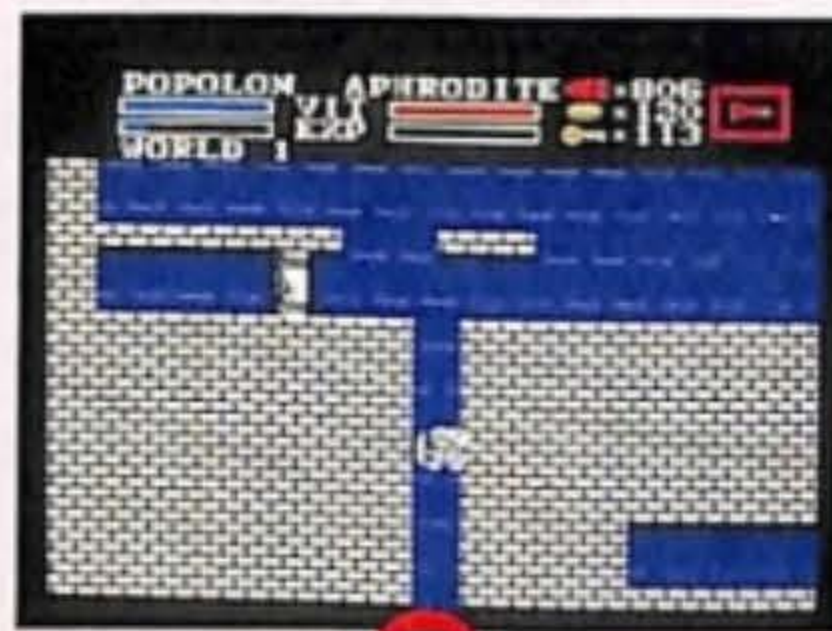
## 大悪魔は近いぞ!



④これはワールド内のしかけによくあるバタールの一例なんだ

サブ画面で見るマップでは大悪魔の部屋は隣りなのに、この部屋に降りると周りは厚い壁に閉ざされていてどこにも行けない。でもこの部屋にいるスパイダーを全滅させると、壁が貫通するのであった。

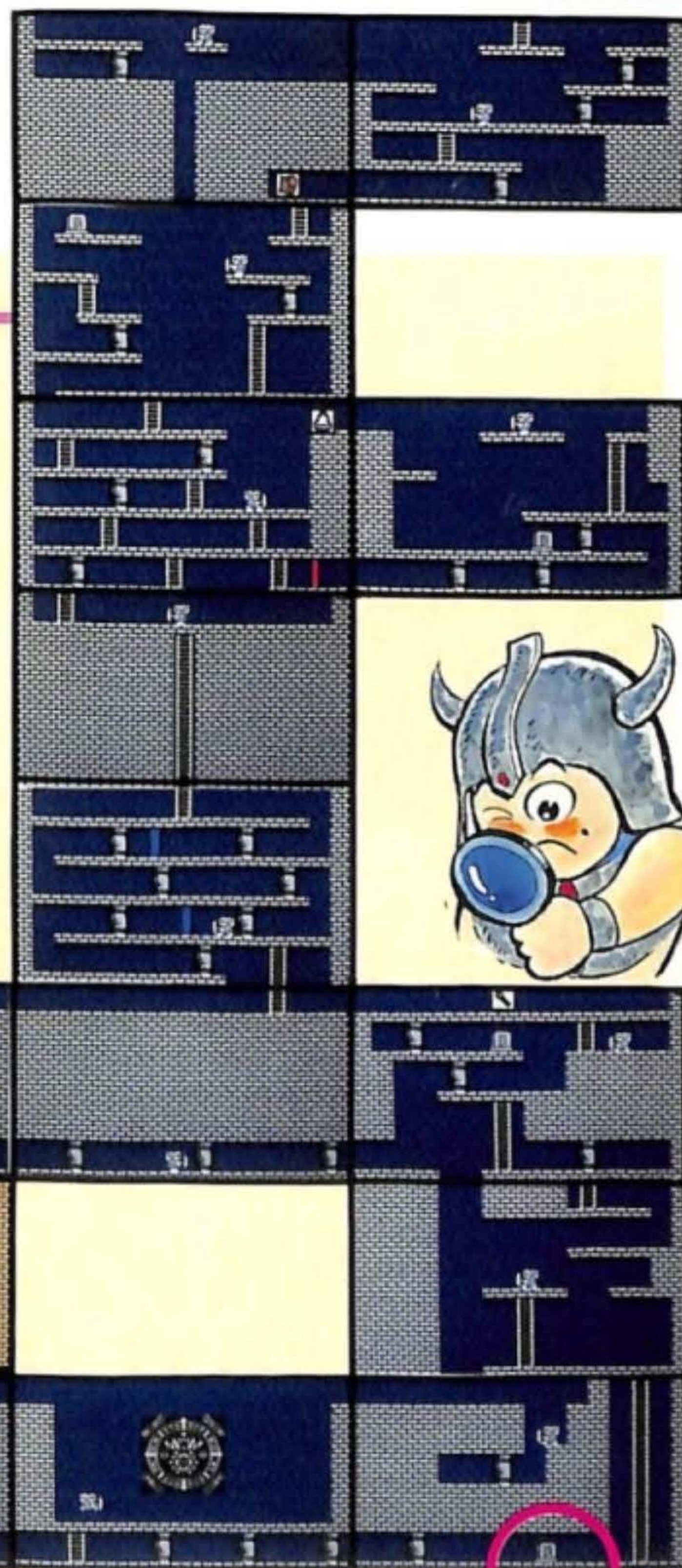
足もと危険!



④うっかり足を踏みはずしてしまった。空中ではいくらもがいてもムダな抵抗なのだ

マップを取ったあとで下へ降りるには、穴に飛びこむしかない。でも、そのまま急降下するとちょうど着地点に敵のファーンリーがいるのだ。落ちながらではかわせないぞ。

START



マップ上のアイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント



マップ

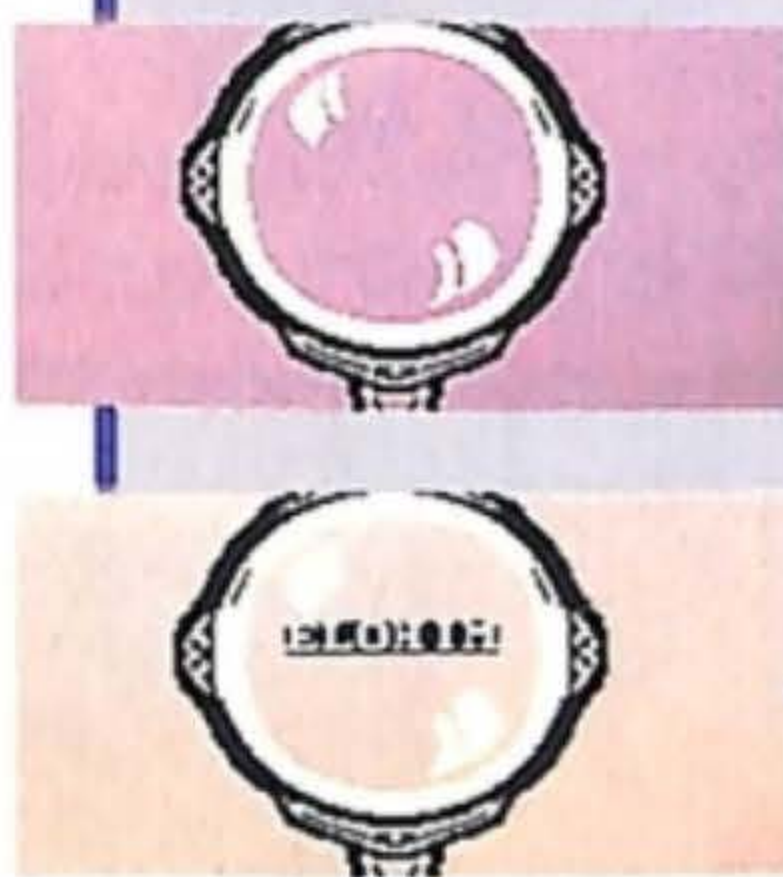


たいていの人がつまずくのがこのワールド2だ。普通に歩いているだけではまんなかの池が渡れないはずだからね。神様・アテナの言葉を思い出して、このワールド内のどこかにある、重大なアイテムを探し出すのがポイントだ。

向う岸に渡りたくば、剣で壁をうちすえろ

取るには？  
マントを

### ここに呪文が書かれている

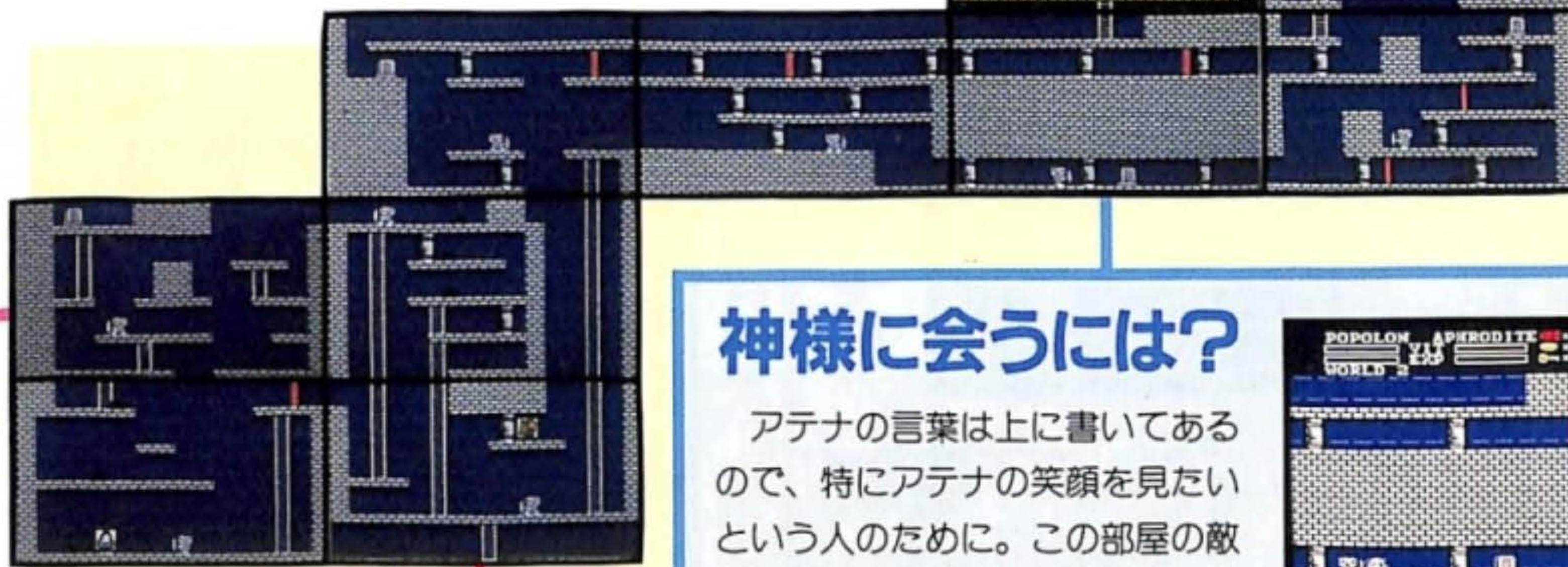
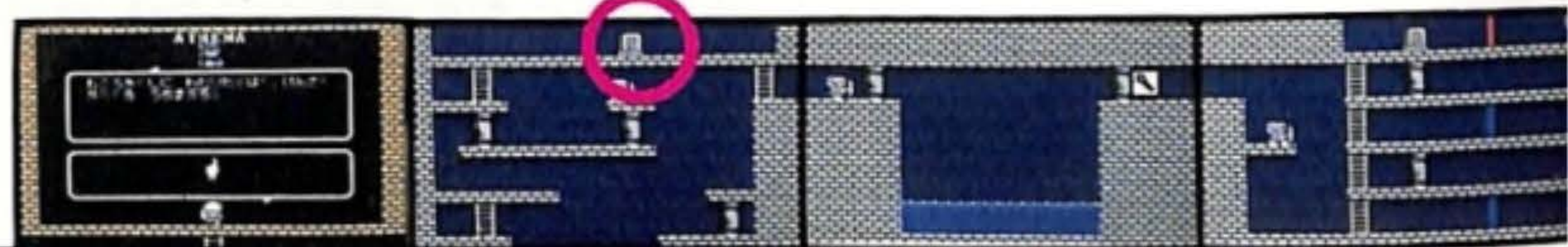


ワールド2の呪文が書いてある石碑はここだ！ なんか裏をかかれたように平凡な場所にあり、逆に見落としちゃってしまいがちだね。ワールド3以降では場所だけ教えるので呪文は自分でメモろうね。



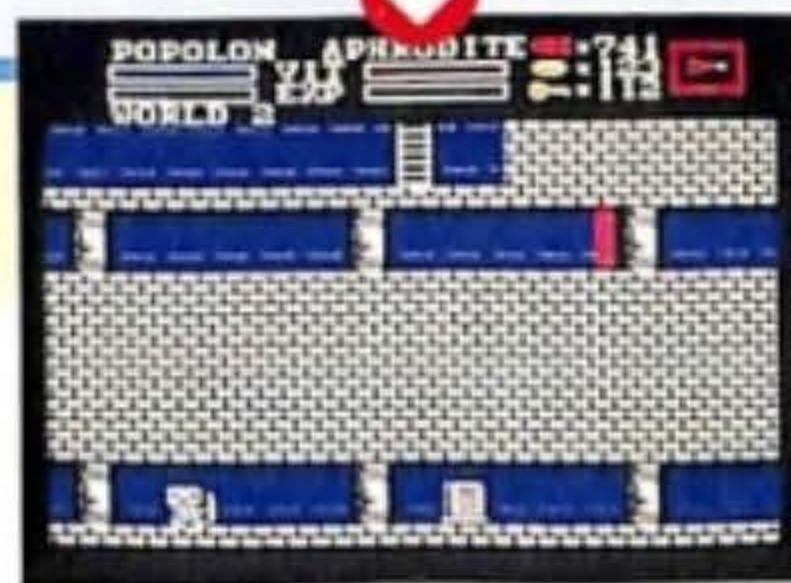
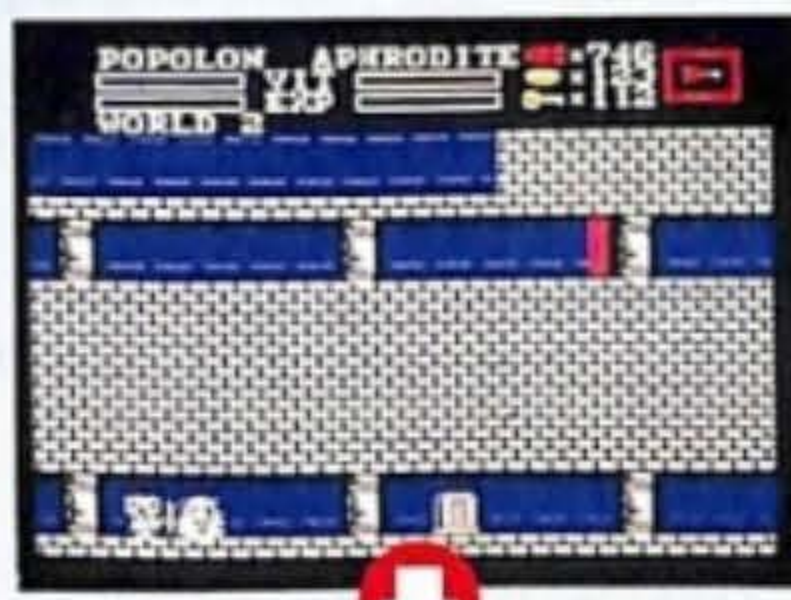
アテナ

これがみごとに当たりを発見した例なのでした！



### 神様に会うには？

アテナの言葉は上に書いてあるので、特にアテナの笑顔を見たいという人のために。この部屋の敵を全部倒すだけで会えるよ。



### ウーを倒すと……

この部屋にはウーが1匹いる。倒すと壁がなくなり、大悪魔の部屋に行ける。



アローを連射しないとなかなか当たらない

START

### 飾り人形を見つけろ！

この部屋の左上の踊り場に注目！ ここだけは、剣で突くとほかの場所と違う

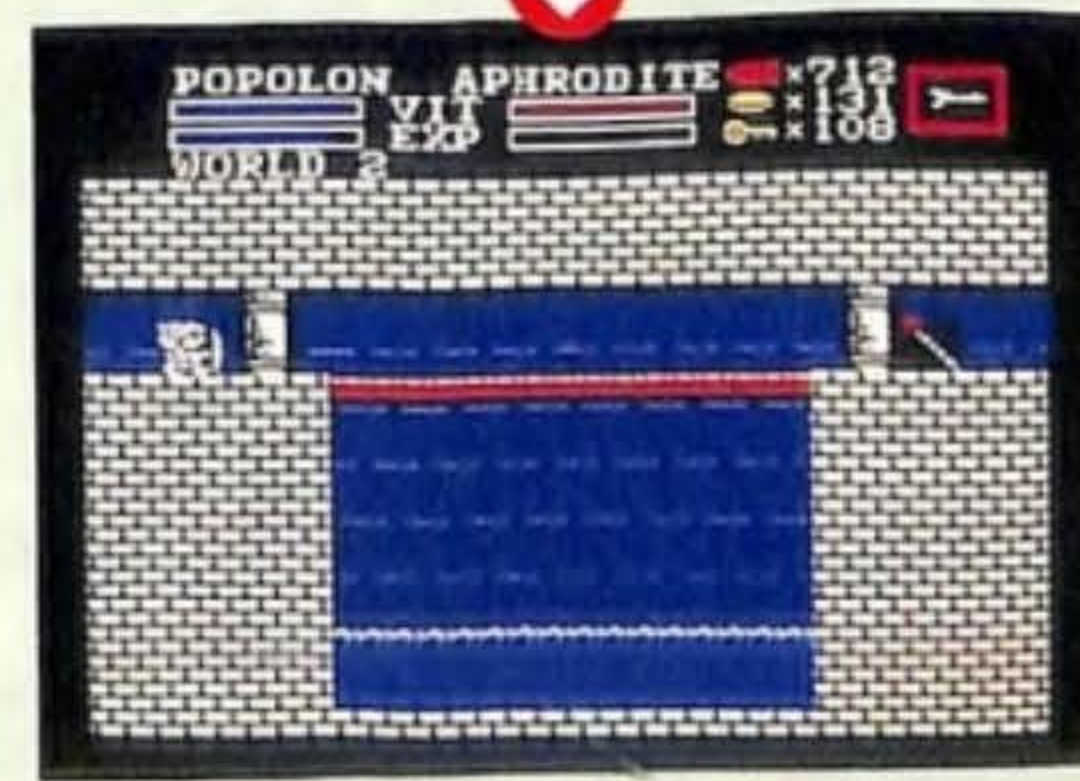
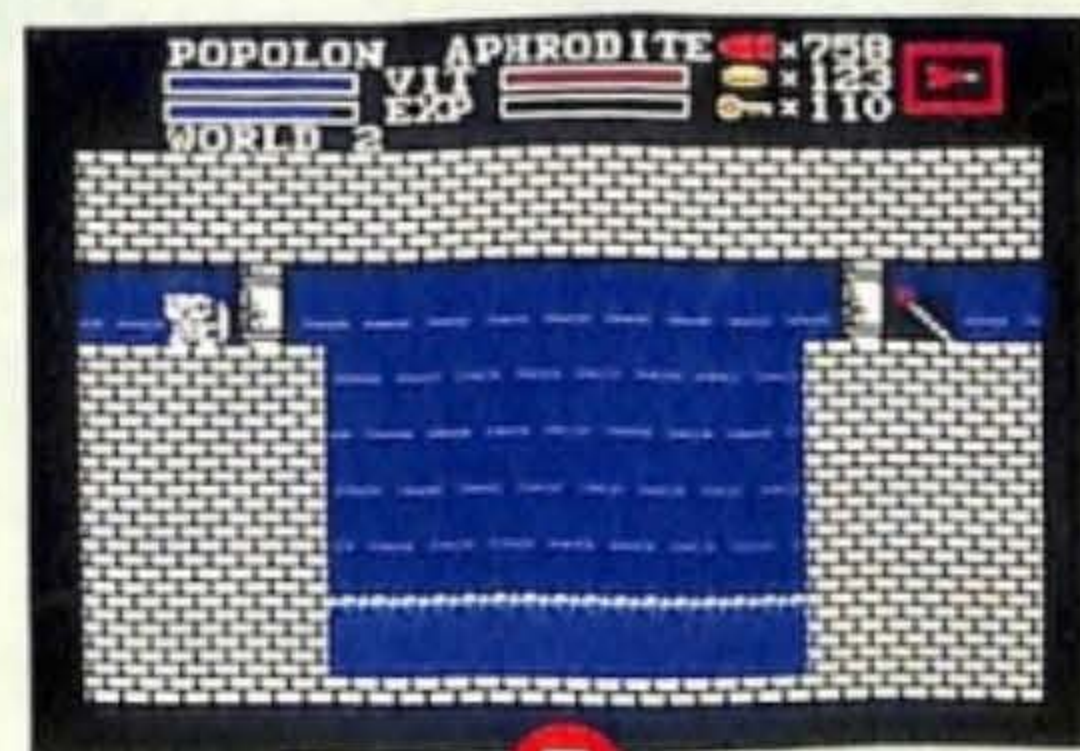


音がするぞ。アテナの言葉通りに剣で壁を(回数にして30回くらい)突くと、壁に穴が開いてなんかへんな人形が現れた。これは何の役に立つのだろう……ともったいぶったことを書いても、カンのいいキミはすぐにピンときたでしょ！

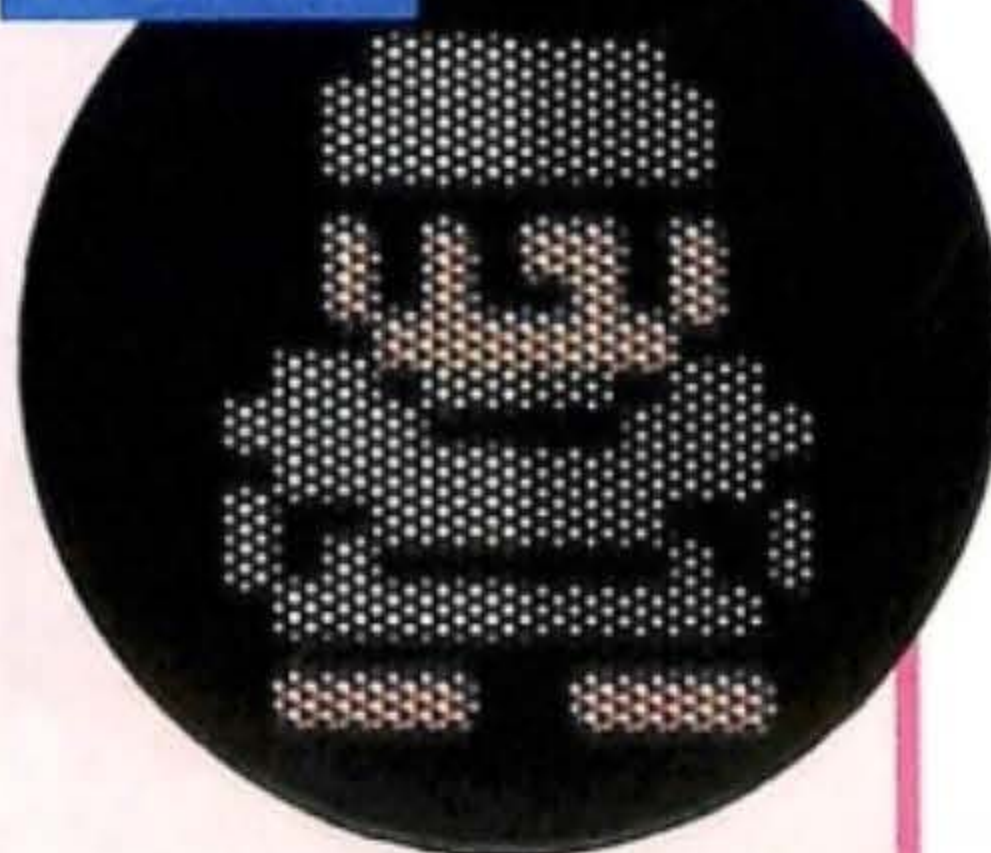


### つり橋がかかった！

ここがワールド2の問題の場所デス。アテナの言葉を守り、飾り人形を手に入れていけば、ちゃんとこの池につり橋がかかるはずだヨ！ まさかここに透明の橋があると思って、池に飛びこむやつなんかいないよな。



### 飾り人形



# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～

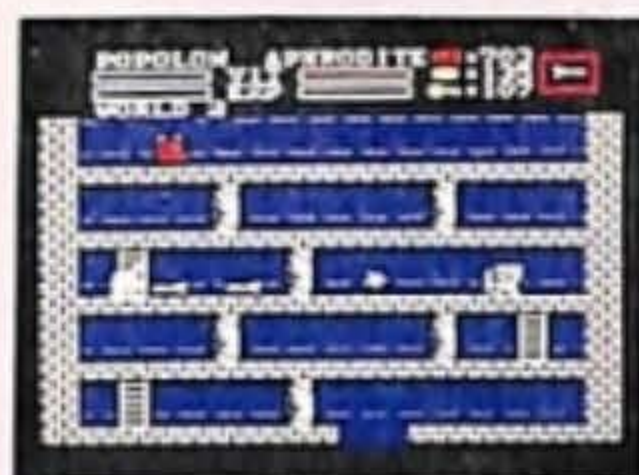


ワールド3は、スタート地点から大悪魔のいる最上階の部屋まで昇りつめていく構造になっている。途中で足を踏みはずすといちばん下まで落ちてしまうのだ！ さらに、マントと聖水がすごく意地悪な場所に置いてあるので、慎重に取りに行てね！



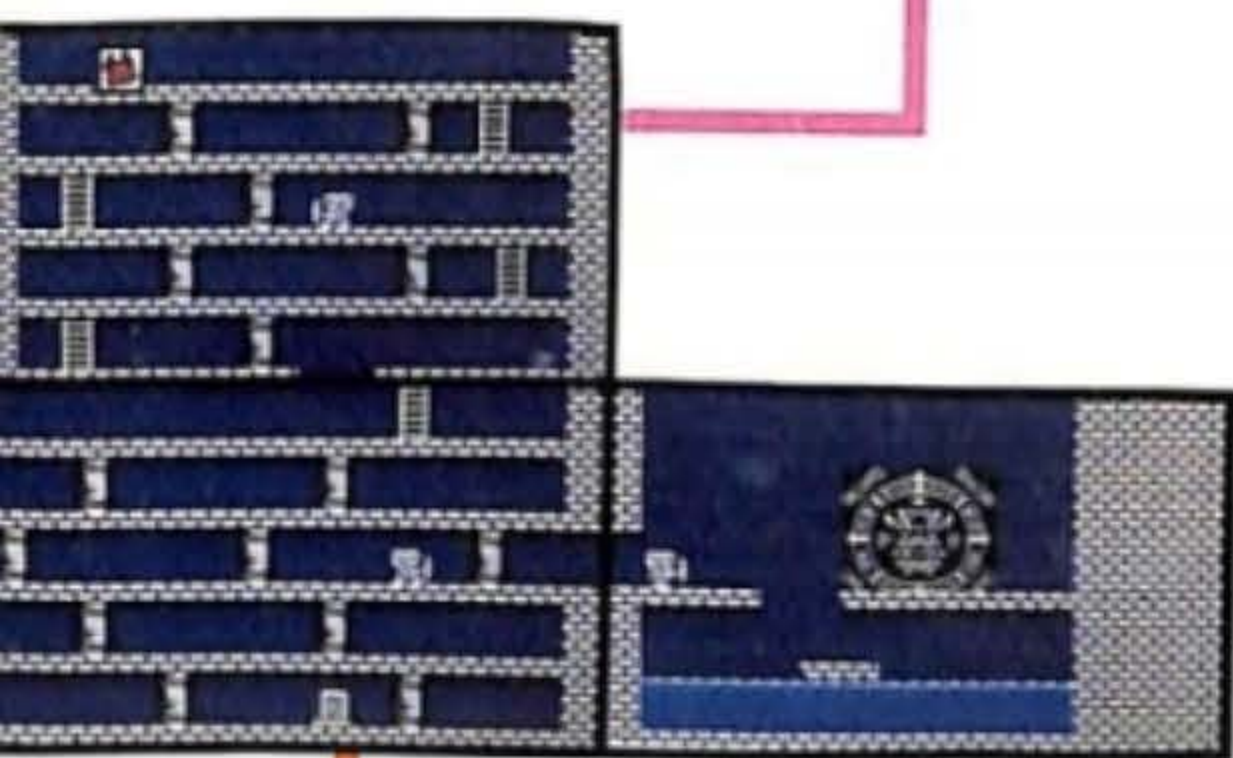
アテナ

アフロディテよ、水を恐れるな



答えは簡単。この部屋の敵フリーザーを全滅させると、はしごがかか

るのであつた。  
①ここはセラミックアローを使って攻撃しよう



ウー

## 大悪魔は近いぞ！

ついにここまで登りつめてきた。今までの例からして、ここの敵のグレムリンを全滅させればはしごがかかるはず。



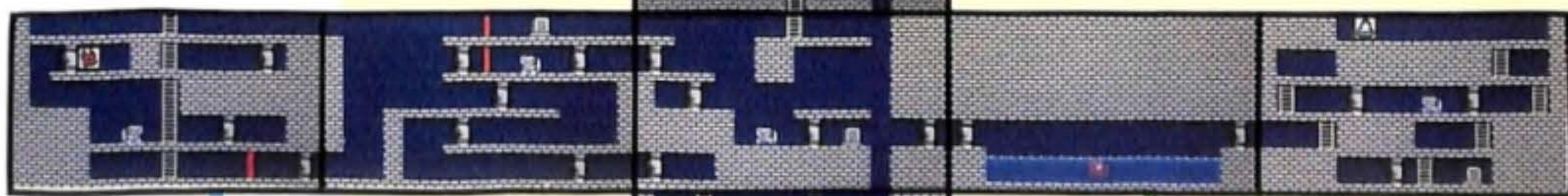
## 神様に会うには？

アテナに会いたい人は、この部屋のグレムリンを全滅させよう。倒すと突然はしごが現れて、それを登るとアテナが待っているというワケ。

アテナのためならたとえ火の中水の中。浮気性のポポロンでした！



アフロディテ、ごめん！ やっぱ僕はどーしてもアテナに会いたい



START

## おーっとこれはループか？

ここまで来てついに閉じこめられてしまったと思いきや、この部屋を上へ上へと進めば、自然に脱出できるようになっているのでした。



## 水の中は機敏にチェンジ！

アテナの指示通りに、ここはポポロンからアフロディテにチェンジ。なぜかって？ それは隣の部屋にある聖水を取るためだよ。ポポロンはかなづちだからおぼれちゃいますよ～。



マップ上のアイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント



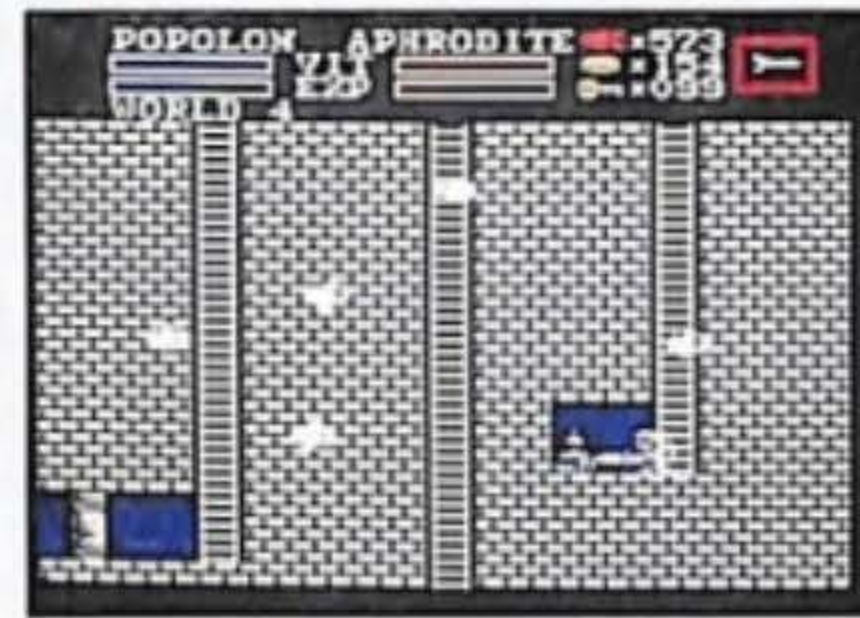
マップ



ワールド4からはしかけが凝ってくる。ここでは、右はしの下から3番めの部屋の秘

密を解かないと、大悪魔に会うことはできないぞ。読者のみんなからもその解きかたを教えてという要望が強かったので、つつみ隠さず全部バラしちゃおう！

## 聖水はここにある



④ ラーフィンガスの体当たりになんかに負けられないだわ

テメテルが「清き水は壁の中あり」と教えてくれた。どうやらこの部屋の右の階段があやしいぞ！ ラーフィンガスの体当たりもなんのその。壁を何度も突くと穴が開いて、聖水を発見！

## マップを取るには？



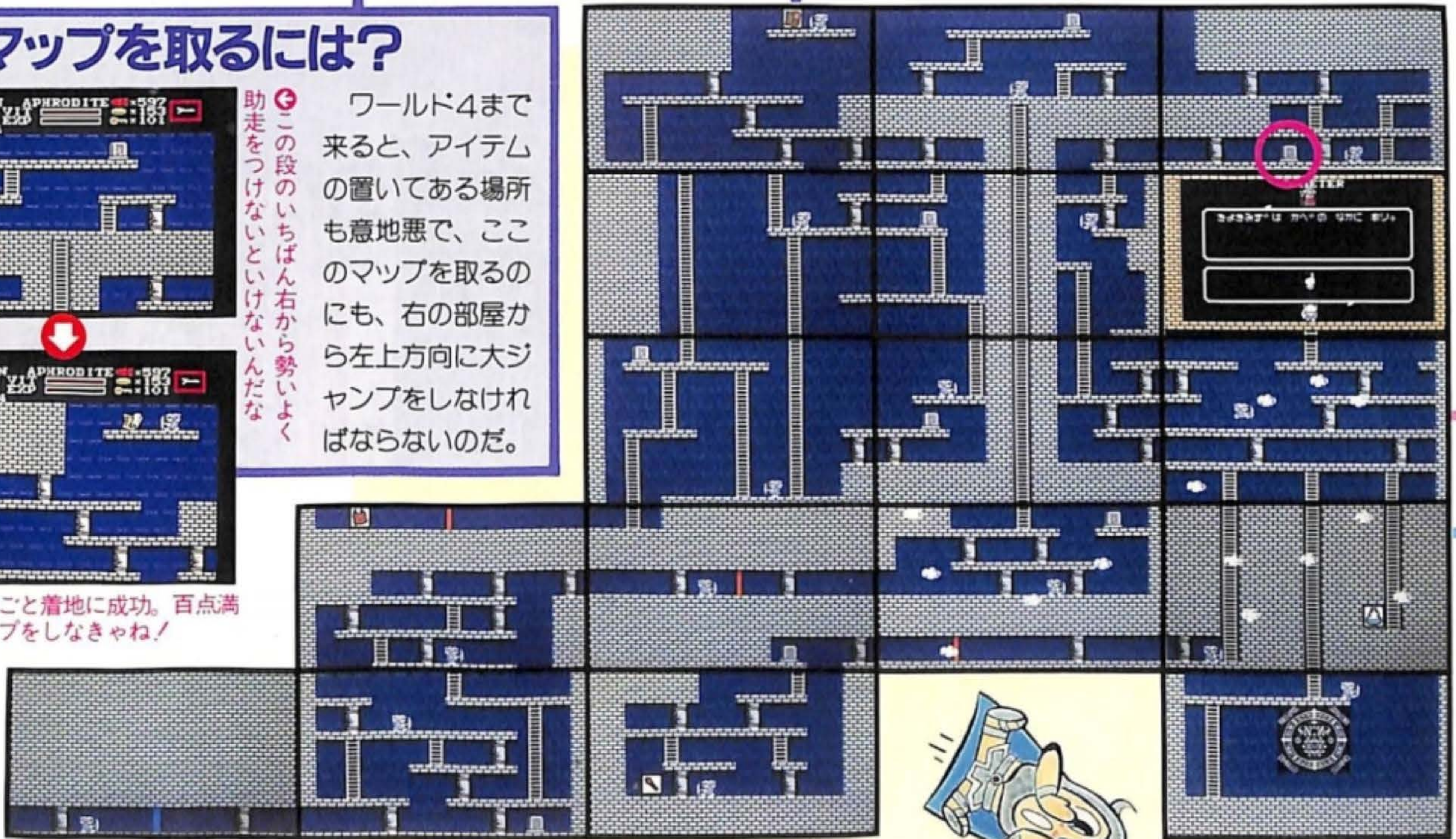
④ この段のいちばん右から勢いよく助走をつけないといけないんだ

ワールド4まで来ると、アイテムの置いてある場所も意地悪で、このマップを取るのにも、右の部屋から左上方向に大ジャンプをしなければならぬのだ。



④ うん、みごと着地に成功。百点満点のジャンプをしなきゃね！

START →



清き水は壁の中にあ

④ テメテル

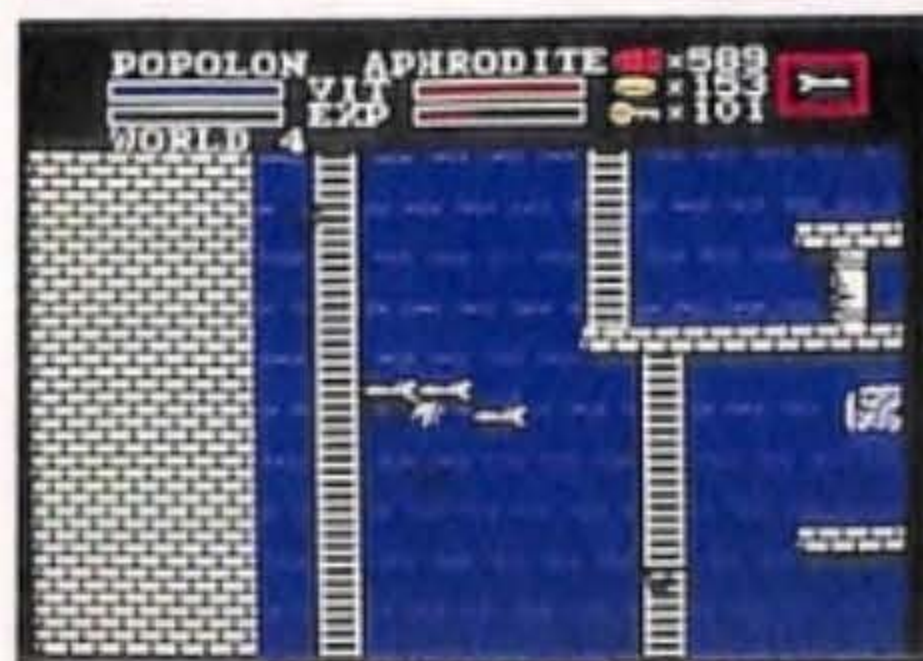


## この部屋のしかけはとても複雑

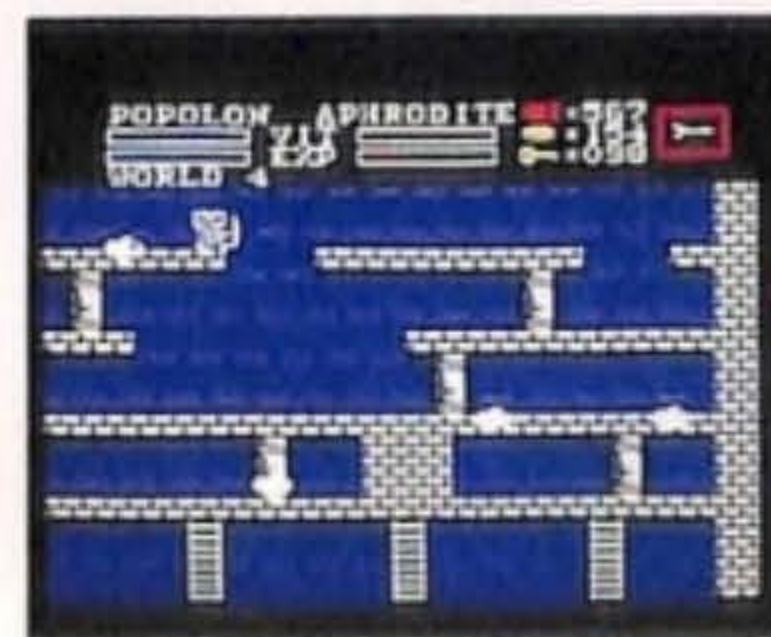


④ この部屋のバードマン全滅と

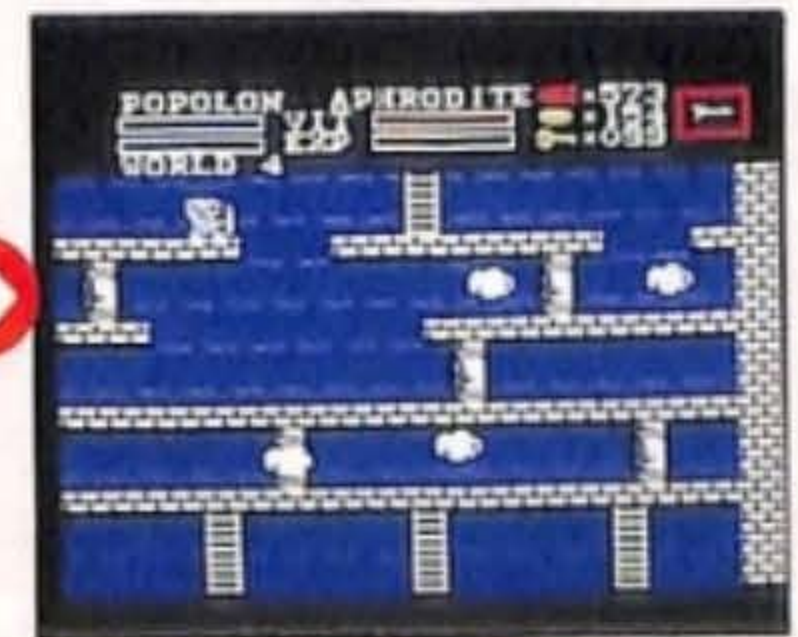
このワールドのハイライトとでもいうべきこの部屋には、しかけが2つあるのだ。この部屋の左上の部屋の敵、バードマンを全滅させると、神様の部屋に通じる階段が出現する。さらに左隣の部屋の敵のこうもりを全滅させるとまんなかの厚い壁が消えるようになっているのだ。



④ この部屋のこうもり全滅で



④ これで神様に会うこともできるし、聖水を取ることもできる。さらに大悪魔の部屋にも行ける。まさに二石三鳥だね！



難関の池は  
「う」で渡れ！



# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



この難関は、まんなかの大きな池をどうやって渡るかってとこだ。これには編集部も相当頭をかかえてしまったんだけど、なんとか解答を見つけたぞ！今まで苦しんでいた人は、やりかたを読んでしっかり池を渡ってください。感動モンだよ！

金貨と引き換えに  
余の宝を与えて  
しんぜよう



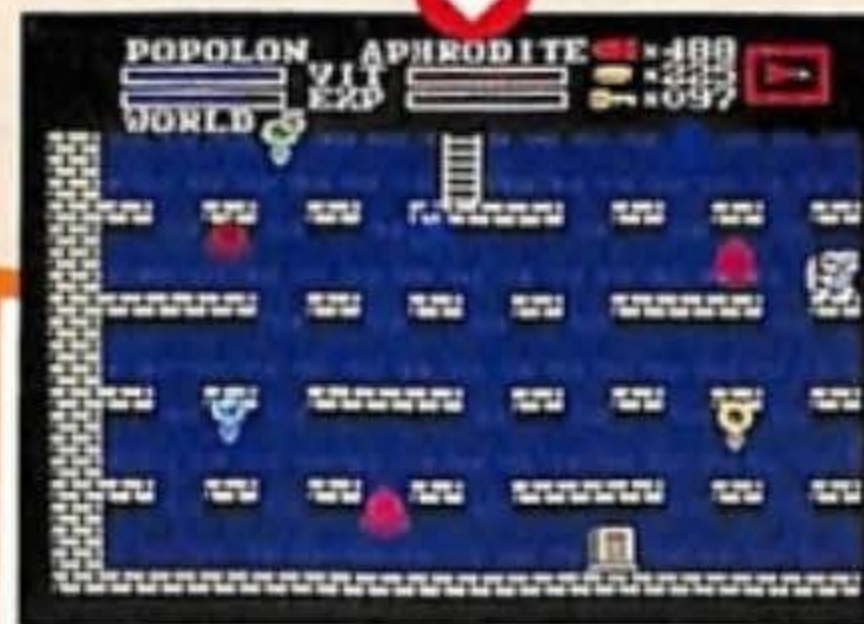
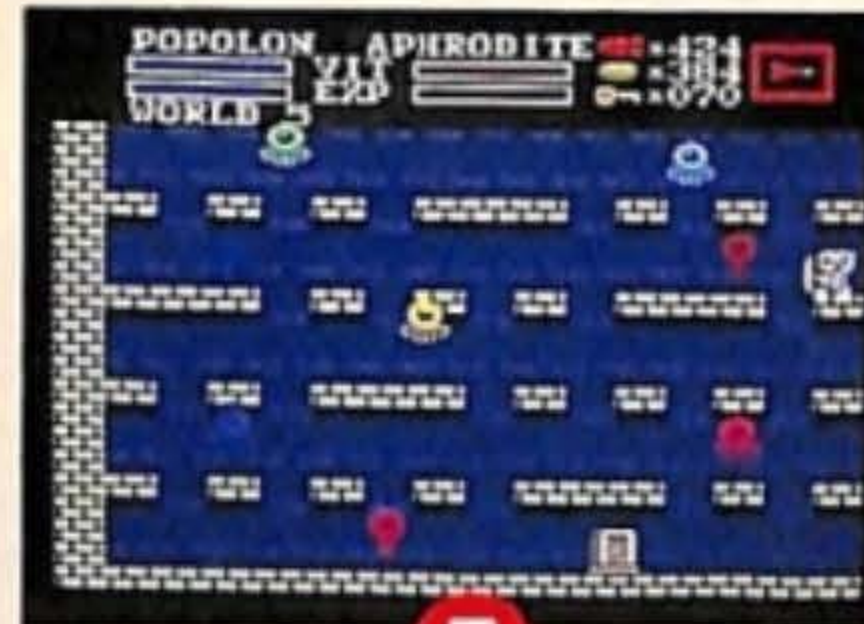
デメテル

## 神様に会うには？

アイテムを売ってくれる親切な神様にはどうやって会うの？ 秘密はスタート地点の左下の部屋にある。そこの敵のラーバを全滅させると、この部屋に突然はしごが現れるのだ。それを昇れば会えるのだヨ。



要はどの部屋でも敵を全滅させればよいということなんだよね



START

## 中悪魔を倒すと……

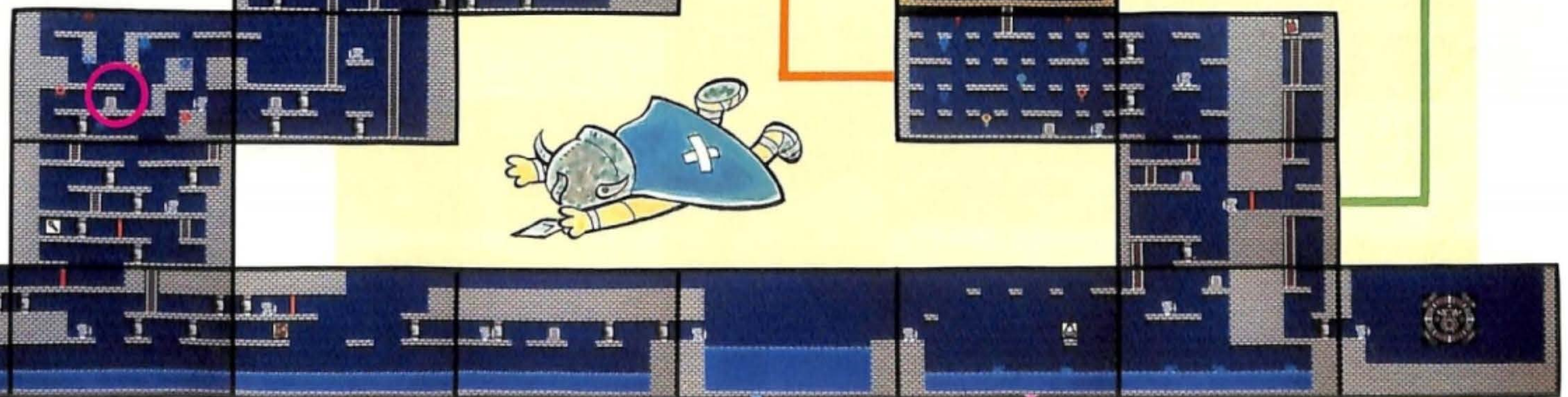
この部屋の中悪魔（中くらいの大きさの敵）ジンジローゲを倒すと、壁が消えてはれて大悪魔の部屋に行くことができる。ジンジローゲは、体から毛をいっぱい飛ばしながら攻撃をしてくるけど、アローで連射攻撃すればラクに倒せるはずだよ。



ジンジローゲ



ジンジローゲを倒して戻れば壁が貫通するはずなのだ！



ハッキリいってここは難しかった。でも話せば簡単なこと。ローソクと飾り人形を持っていて、真ん中の

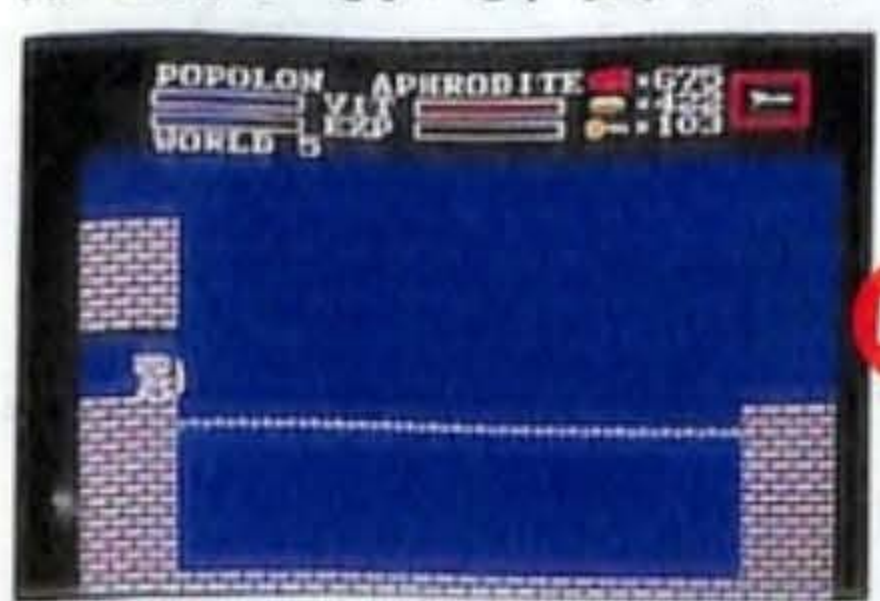
段の端ギリギリの場所で約10秒くらい待つだけなのだ。そうすれば石が出現し、池を渡れるようになる。



ローソク



飾り人形



10秒待つのがってけっこう長いんだよ。人間、辛抱が肝心なんだ

石が出現。これでこの池はやっとクリアできるわけだ！

## えっ、水の上も歩ける？

神様に会ったら、ぜったいにどうしても何があってもオールを買っておこう。そうすればなんと、この浅い水の上だけは歩けるようになるのだ。これでなんの危険もなく聖水が取れるようになるはずさつ。

オール



水の上を歩けるといってもこのワールドのこの場所だけだ

マップ上の  
アイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント

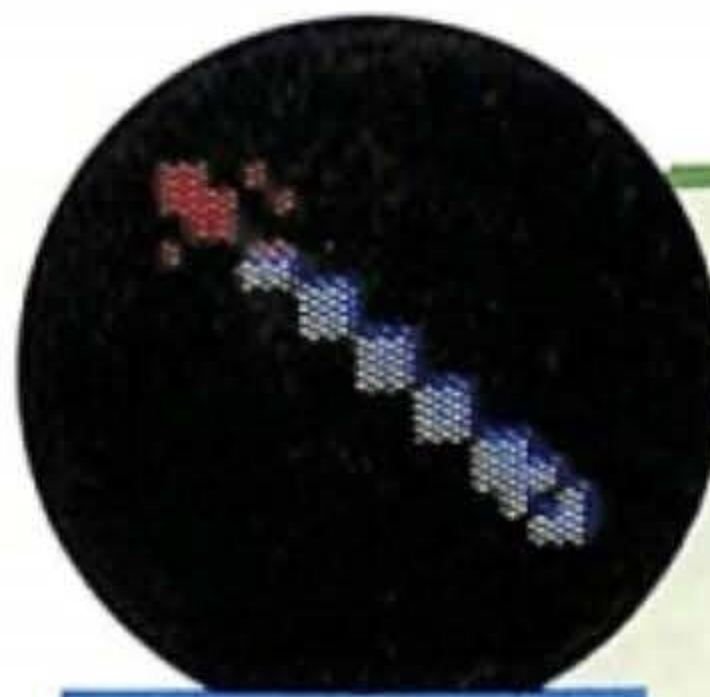


マップ



ワールド6では、なんの気なしに下まで降りてしまうと、途中のしかけ(下から2番目の部屋から左に続く部屋があ

る)に気がつかずに通りすぎてしまう。いちばん右端の部屋にあるマップを取ってから初めて気がつき、またスタート地点からやり直しなんてことがないように注意しよう。だいぶアイテムも取ったころだし、がんばって!



マジカルロッド

START



## ここに何かあるぞ!

神様の言う通りに階段の途中の壁を突くとマジカルロッドを発見した!

これもワールド4にあった隠れた聖水を、剣で突いて探し出すというしかけと同じパターンだ。



④聖水を見つけたときのように何度も何度も突くのだ

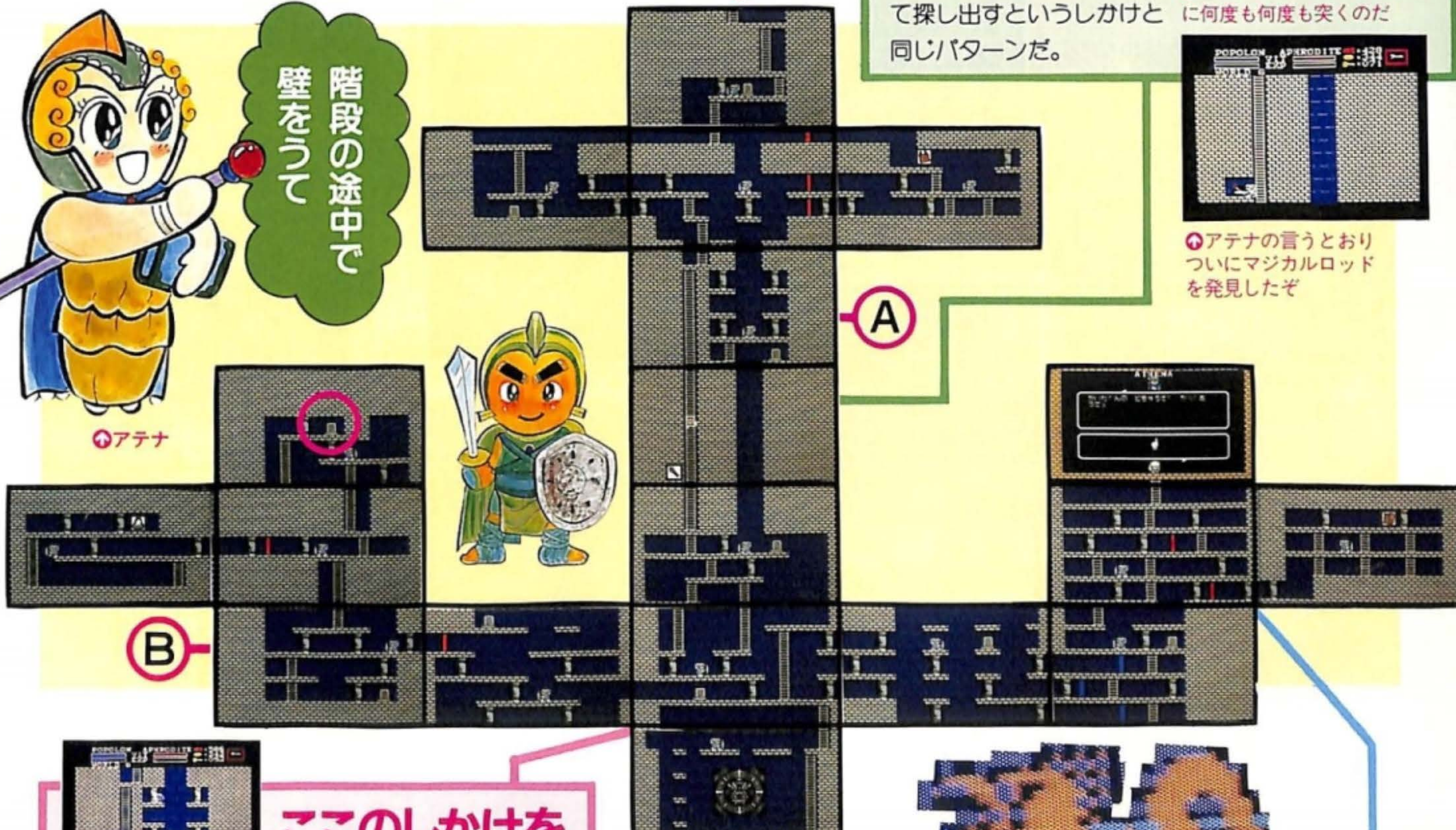


④アテナの言うとおりにマジカルロッドを発見したぞ

階段の途中で壁をうて

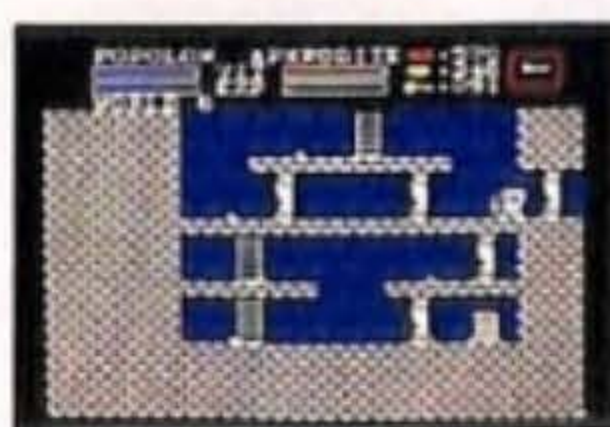


④アテナ



## このしかけを解くには?

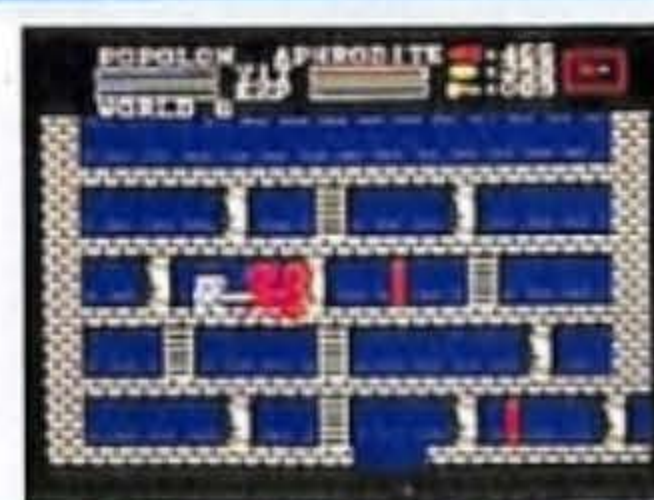
④この部屋のロックマンを倒し……



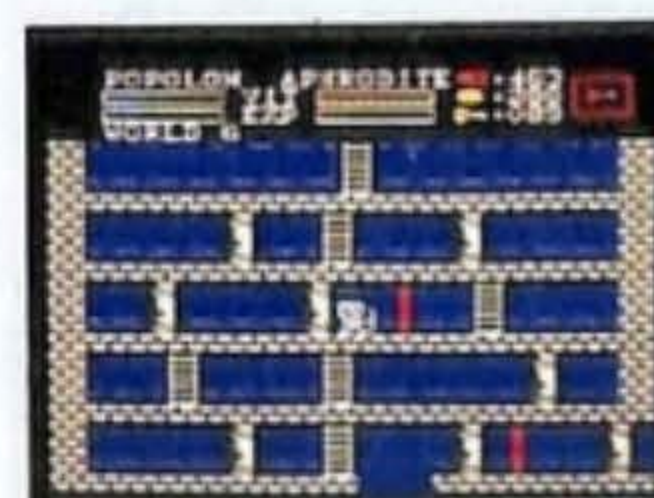
④さらにこの部屋のバイターを倒すと……



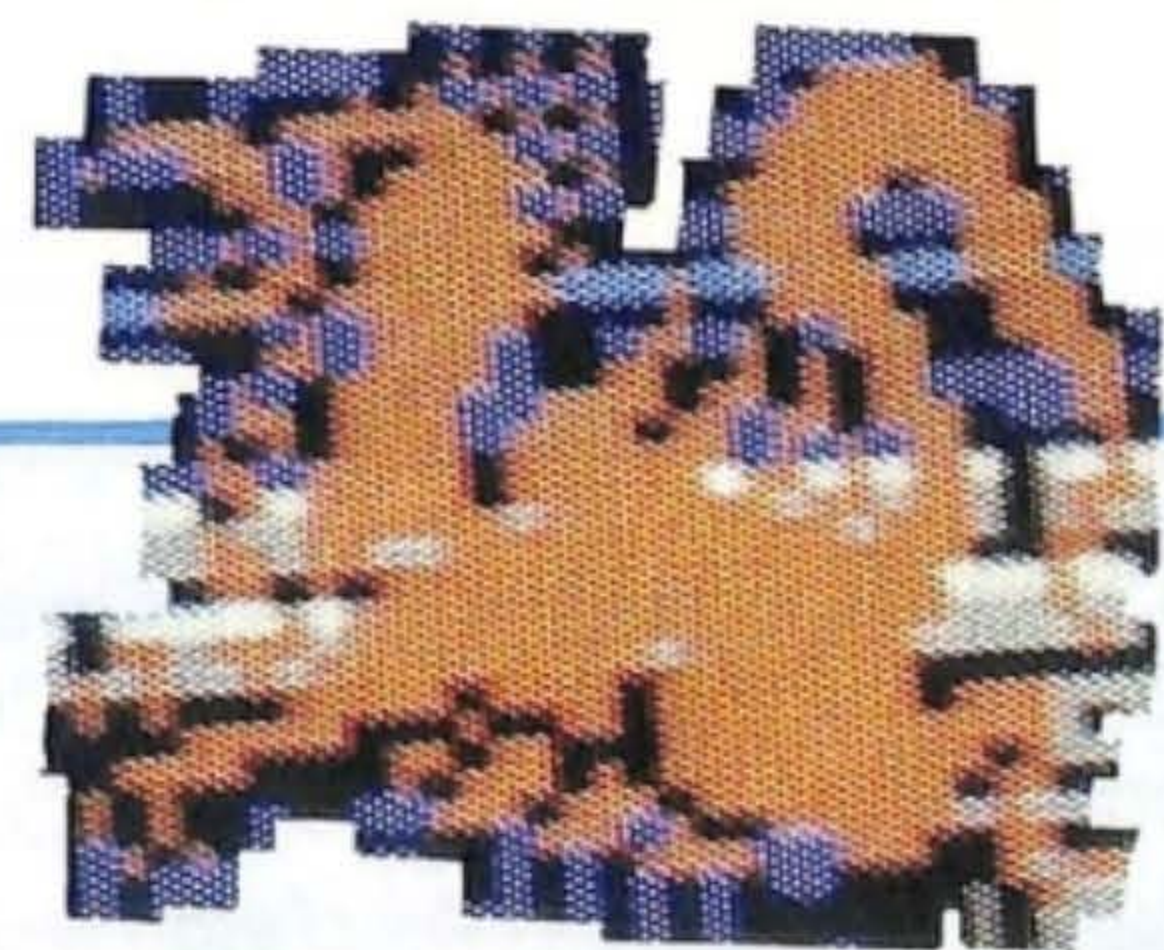
この部屋のしかけもワールド4にあった例の部屋と同じなのだ。④の部屋の敵全滅で壁が消え、⑤の部屋の敵全滅で大悪魔のいる部屋に通じる階段が出現するのだ。



④剣よりも連射の効くアローのほうが有効だ



④わーい。やっとの思いでバジリスクを倒したぞ



バジリスク

## バジリスクは強いぞ!

この神様に会うには、中悪魔のバジリスクを倒さねばならない。

でもバジリスクはとても強く、何度も自分の姿を現したり、消したりし

ながら体当たりしてくるので手がかかってしまう。

ここはひとまず右隣りにある部屋のマップだけ取って、バジリスクは無視するのが得策であろう。



# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



このワールドの中央部分は部屋が密集しているね。ここは上下左右がつながっていないので、行き来できない部屋が多い。部屋から部屋への移動

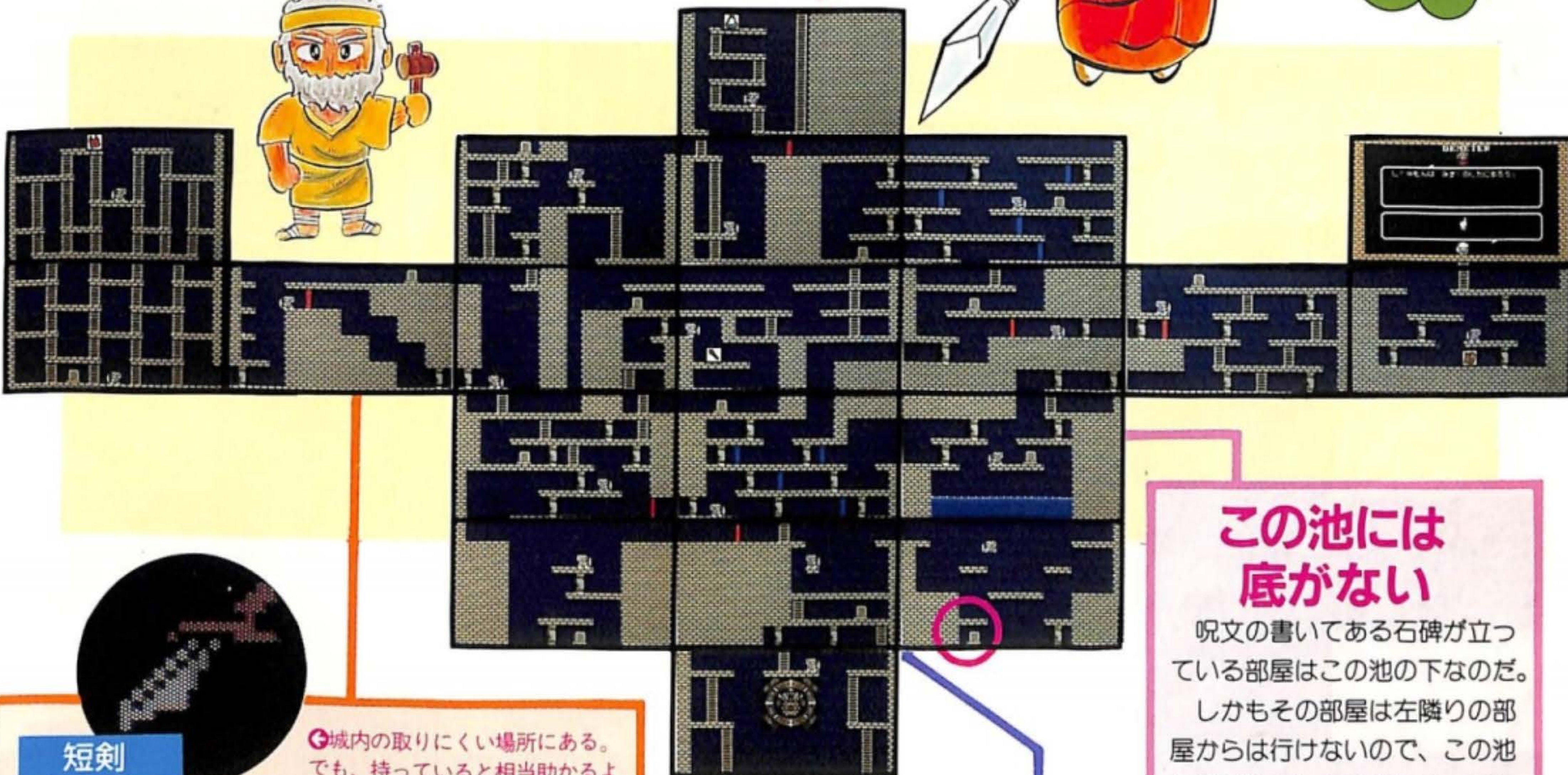
が困難で、ついマジカルロッドで取り残してしまいそうになるのだ。ワールドでの3つの重要アイテム(マジカルロッド、聖水、マント)が全部そろっていないと、大悪魔と戦うときに苦労してしまうので、とにかくしつこく回って全部手に入れよう。



デメテル

呪文は  
水の下にあり

START



短剣

城内の取りにくい場所にある。でも、持っていると同助かるよ

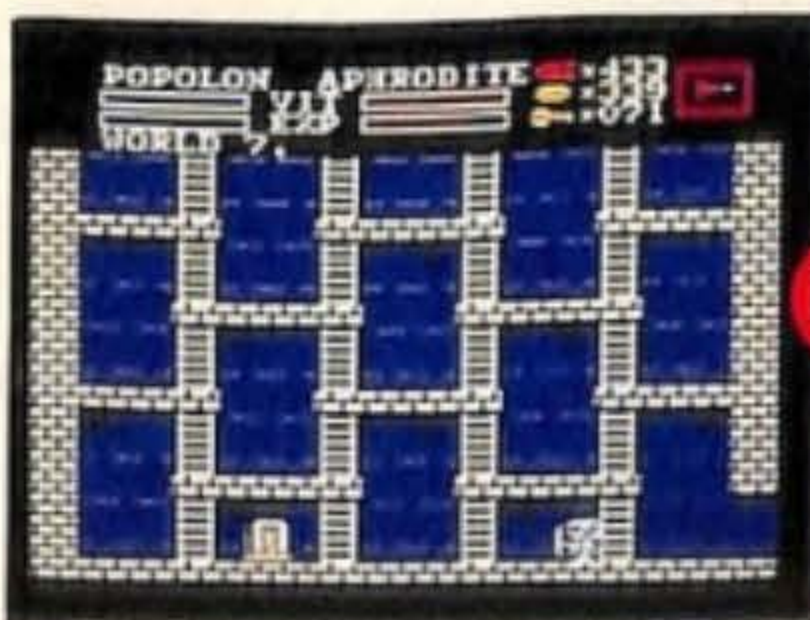
## 短剣でこうもりは全滅だ

ワールド7まで来れた人ならもう短剣を持っててもおかしくないね。

この先のワールドからは、うるさいこうもりがたくさん出現するので、短剣を持って行き、こう

もりをいっぺんに退治しよう!

実はこの部屋にもしかけがあって、左隣の部屋のこうもりを全滅させると、上の段の厚い壁が消えるのであった。



さっそく UMBRELLA と入力すると、一気にケリがつく



ホラホラ、上の段の壁がすっかり消えて無くなってしまった

## 大悪魔を倒す前に...

この部屋の敵、中悪魔のザクロンを倒すと大悪魔のいる部屋に通じるはしごが出現するぞ。アイテムはちゃんと持っているかな? この大悪魔はちょっとばかし強いぞ。



ちょっとわかりにくいけど、こいつを倒すとはしごがかかるのだ

## この池には底がない

呪文の書いてある石碑が立っている部屋はこの池の下なのだ。しかもその部屋は左隣の部屋からは行けないので、この池に飛び込むしか手がない。でも池に飛び込むのって恐くない?



ポポロンはデブ? けいなお世話ですよ



やっぱり水の中の戦いはアフロディテにお任せよ♡ エイエッ!

マップ上のアイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント



マップ



熱い熱い溶岩地獄が待ちうけるここはワールド8だ。

ここでも1歩足を踏みはずすと、溶岩の湯船にどっぷりつかってしまうことになる。でもご安心あれ！ この神様が売ってくれる絨毯というアイテムを買えば、溶岩がきれいさっぱりなくなってしまうというから、不思議だね。

このワールド8のポイントは、ズバリこの神様に会うことナリ。

## 神様に会うには？

この部屋にあるマップを取ると、さらにこの上にもうひとつ部屋が存在することに気がつくはずだ。そしてその部屋こそ重要なアイテムを売ってくれる神様の住み家だったのだ。

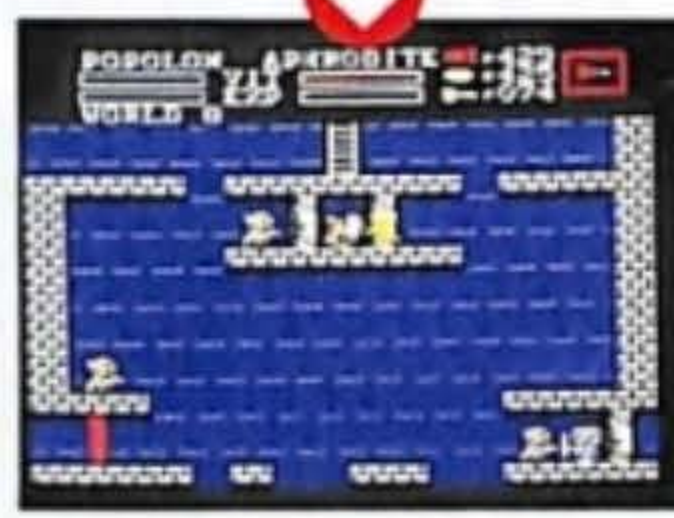
どうすればいいのかって？  
それはこの部屋のすぐ下にある部屋の敵、ファイアマンを全滅させればいいんだよ。



①ファイアマンは動きが機敏だから下に落とされないように注意！

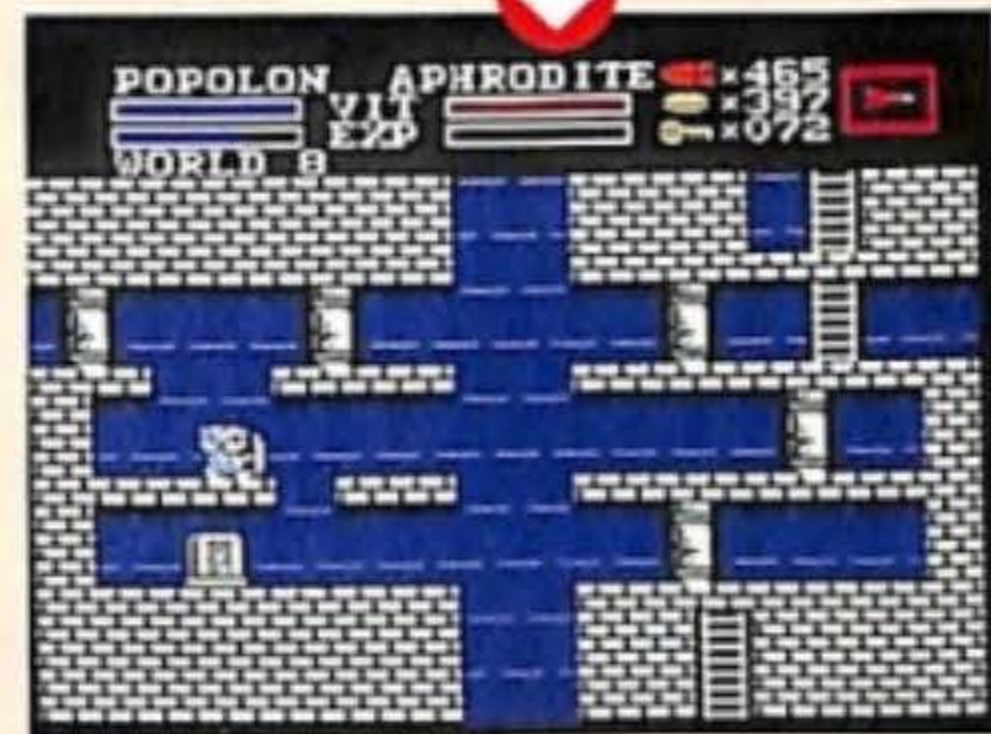


② いったん左隣りの部屋から回りこまなければならぬので、手間がかかる

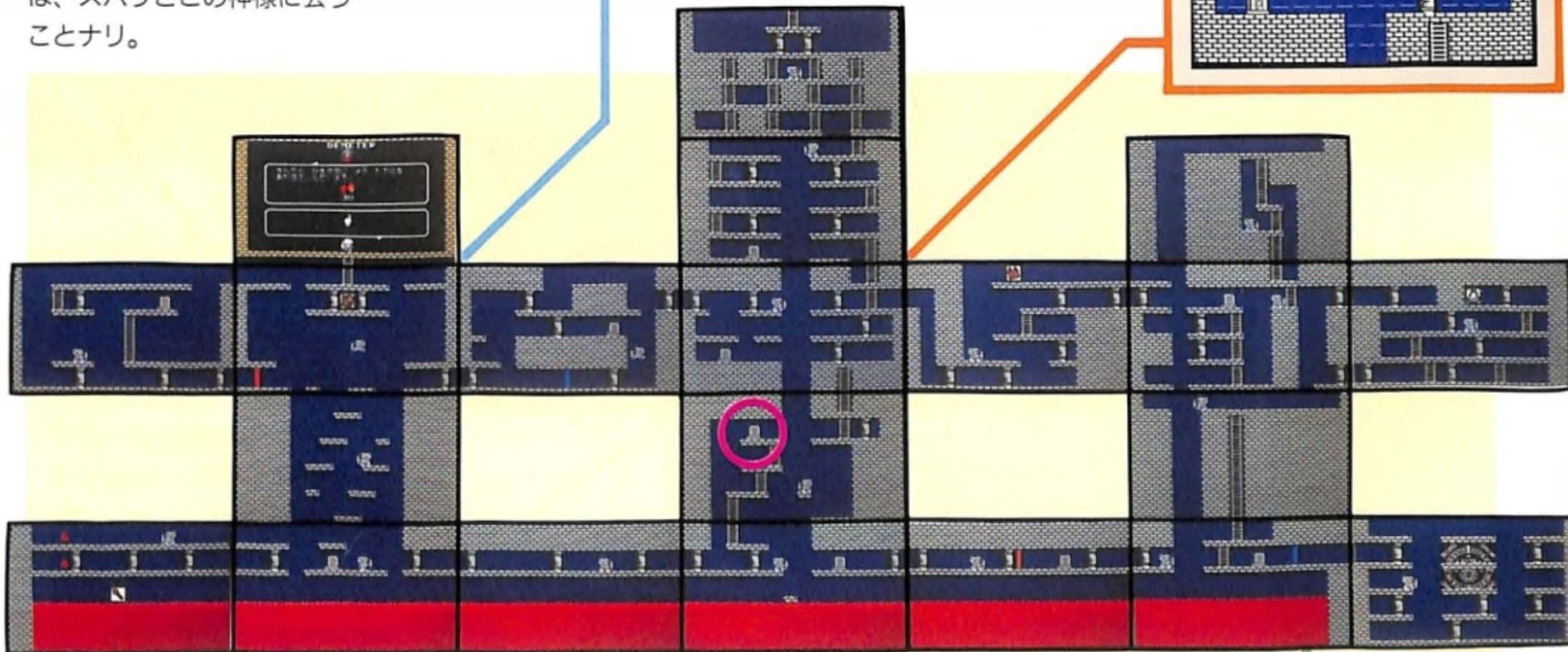


## 右の部屋へ進め

この部屋の敵、ナスを全滅させると右端の壁が消えるぞ。そして右側へ進めばマントや聖水が取れるのだ。



START



## 溶岩が消えてしまった

はてしなく続く溶岩に、水中にさえも入れないポポロンは泣いちゃうかも。でも、神様に会って絨毯を買えば平気だよ。溶岩が消えて歩けるようになるのだ。

絨毯



③ デメテル

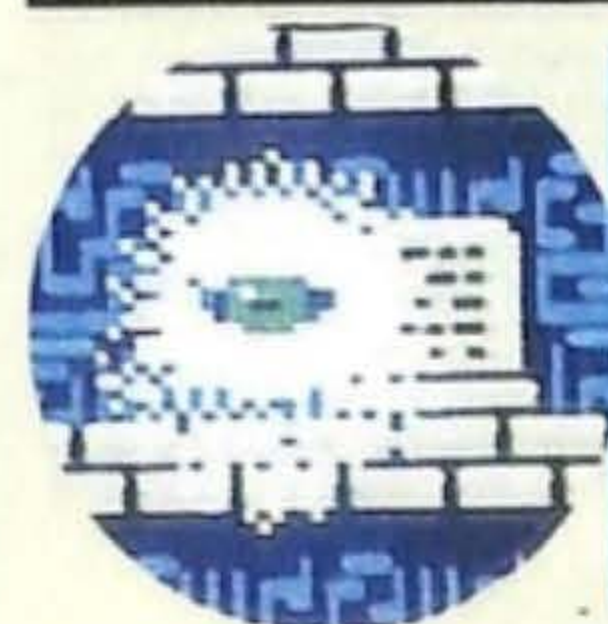
金貨と引き換えに  
余の宝を与えて  
しんぜよう



④ 取れそうもなかったマジカルロッドもこれで取れる

## アシエマを倒していざ！

この部屋の中悪魔のアシエマを倒すといよいよ大悪魔のいる部屋へ乗りこむことができるのだ。ところで、中悪魔たちはいちど倒しても、画面を切り換えて戻ってみるとまた復活しているのだ。ふんっ。やなヤツ！



アシエマ





# ガリウスの迷宮

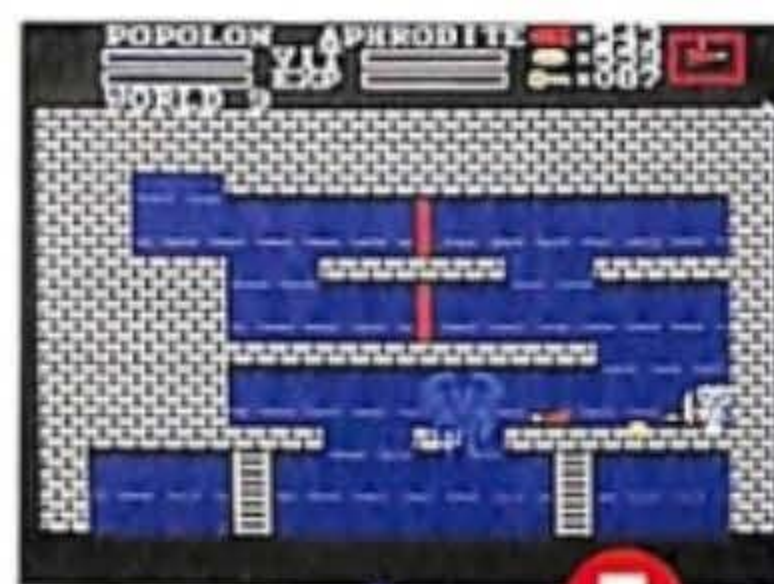
～魔城伝説II～



ここはワールド8に引き続いて、広い灼熱地獄が待ち受けている。ワールド8との違いは、たとえ絨毯を持っていても溶岩が消えないというところだ。落ちたらあきらめるしかないな。

大悪魔の部屋に行くには、左側の部屋を上昇していくのが近道なんだけど、マジカルロッドや聖水は右側の部屋にあるので、先に右側から攻めていこう。慎重な行動が成功につながるのだ。

この部屋の中悪魔のイルを倒すと天井がほつかり空き、さらにその左上の壁を突くと左側の壁が消えて、大悪魔の部屋と貫通するのだ。



この部屋の中悪魔のイルを倒すと天井がほつかり空き、さらにその左上の壁を突くと左側の壁が消えて、大悪魔の部屋と貫通するのだ。

この中悪魔のイルも、バジリスの強いのだ

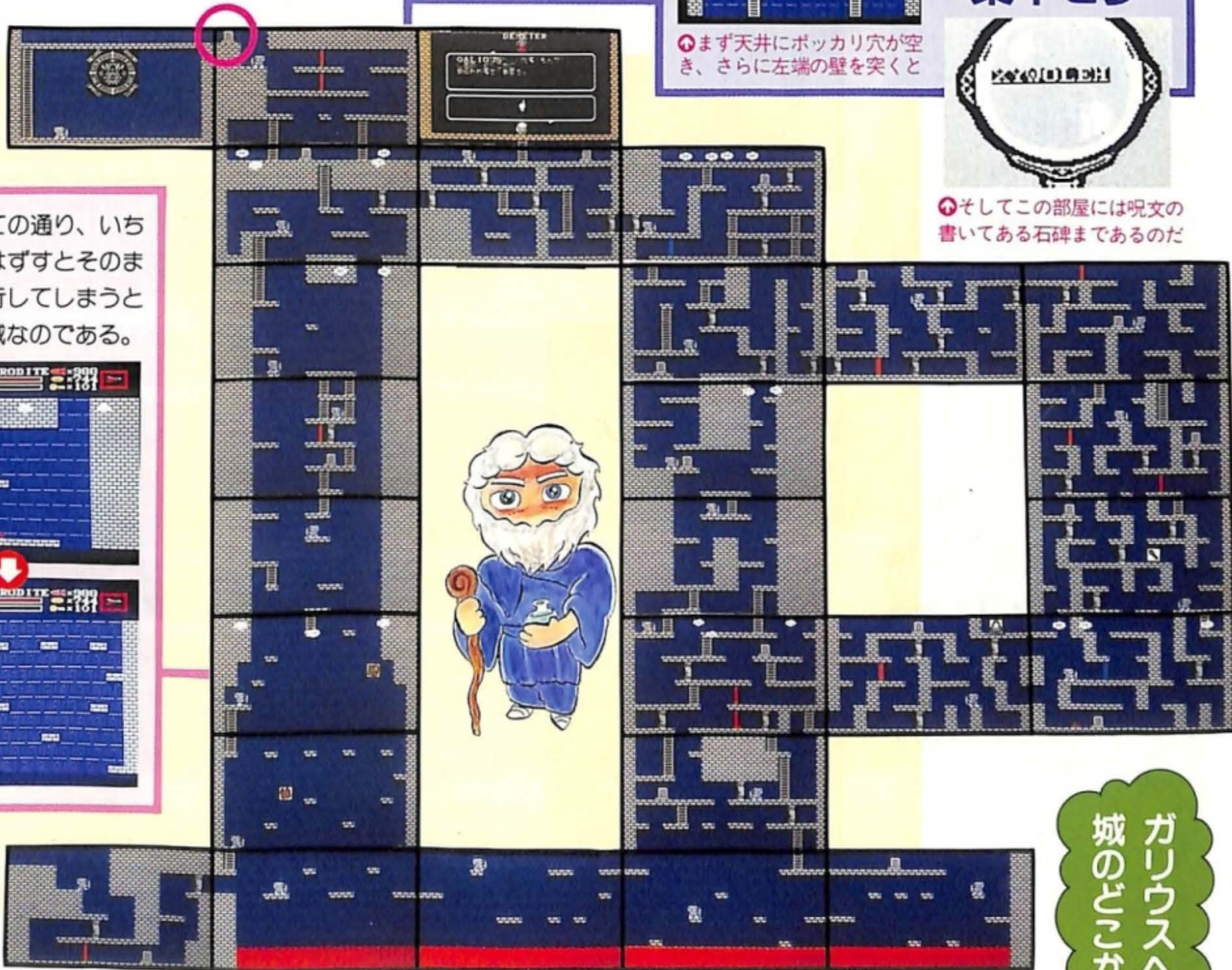
しかけはこの部屋に集中せり



まず天井にポッカリ穴が空き、さらに左端の壁を突くと

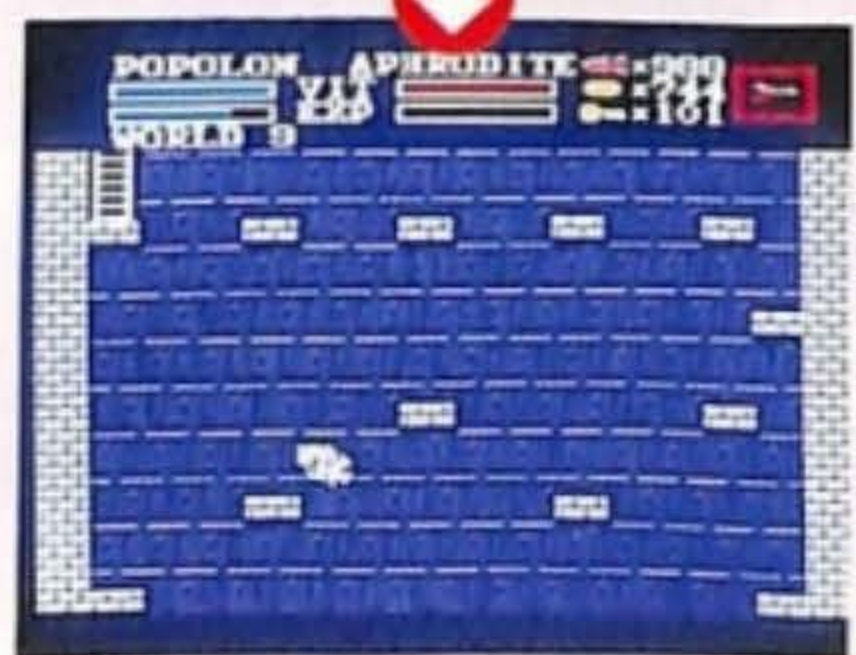
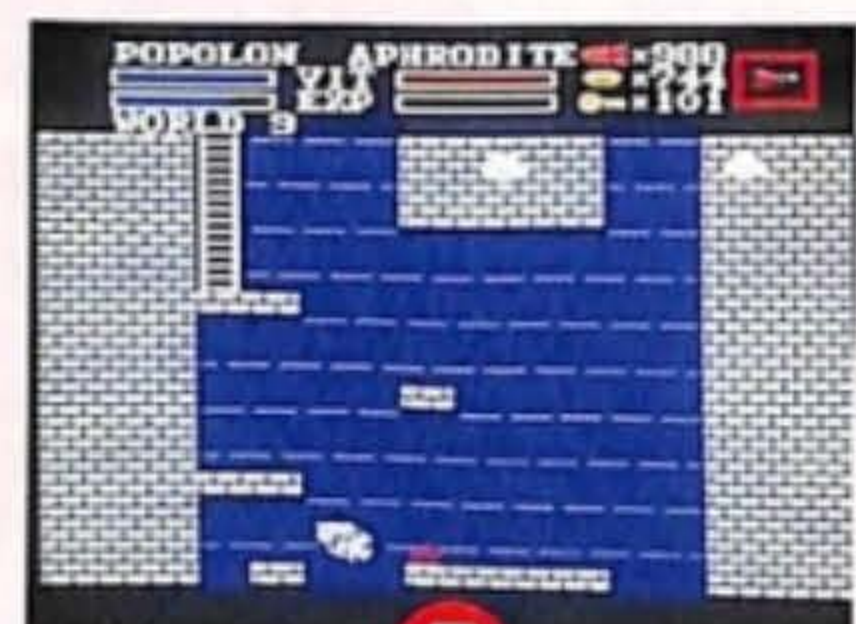


そしてこの部屋には呪文の書いてある石碑まであるのだ



落ちたらあきらめるしかない

ここは見ての通り、いちど足を踏みはずすとそのまま下まで直行してしまうという危険区域なのである。

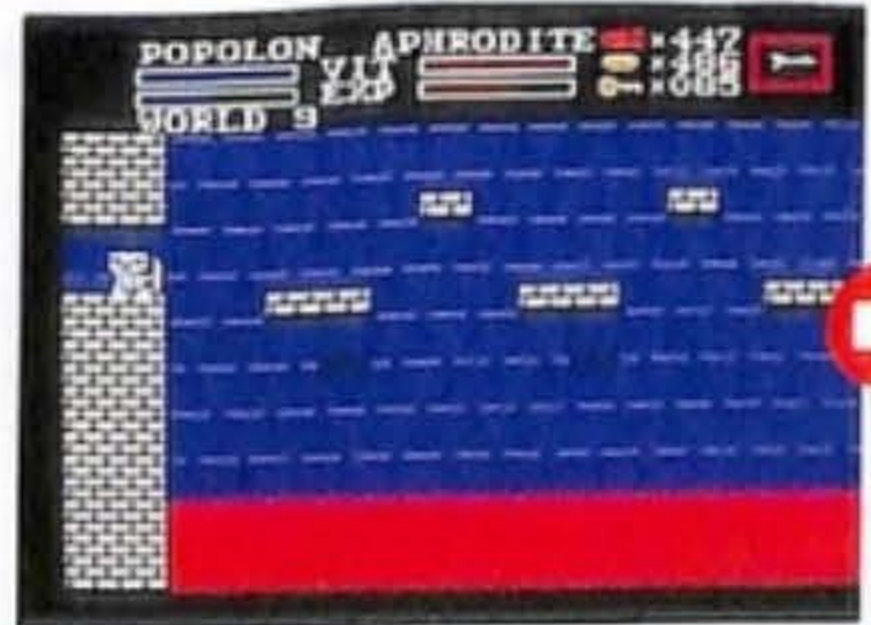


START →

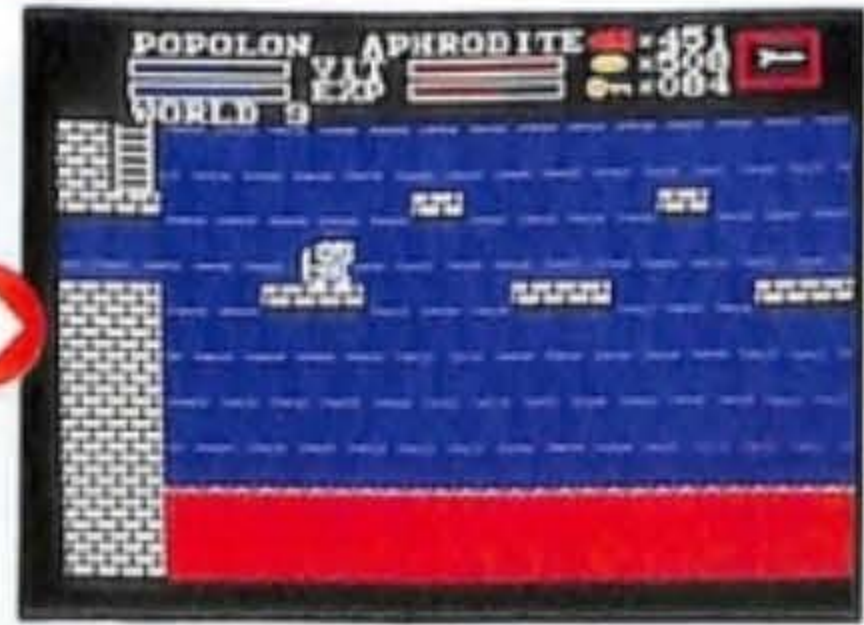


## いきなりはしごが出現

この部屋は、足場も悪いうえにこうもりの巣窟だったのだ。面倒だから短剣でこうもりを全滅させたら、いきなりはしごが出現したぞ。



よく見るとこうもりがたくさんいて、とっても危険なのだ



こうもりを全滅させると、左端にはしごが出現したぞ



デメテル

ガリウスへ至る門が城のどこかに現れるであろう

マップ上のアイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント



マップ



# 大悪魔にも必ず弱点はあるはずだ!

ここでワールド1~9までの大悪魔を、弱点を中心に徹底的に解剖してみよう!

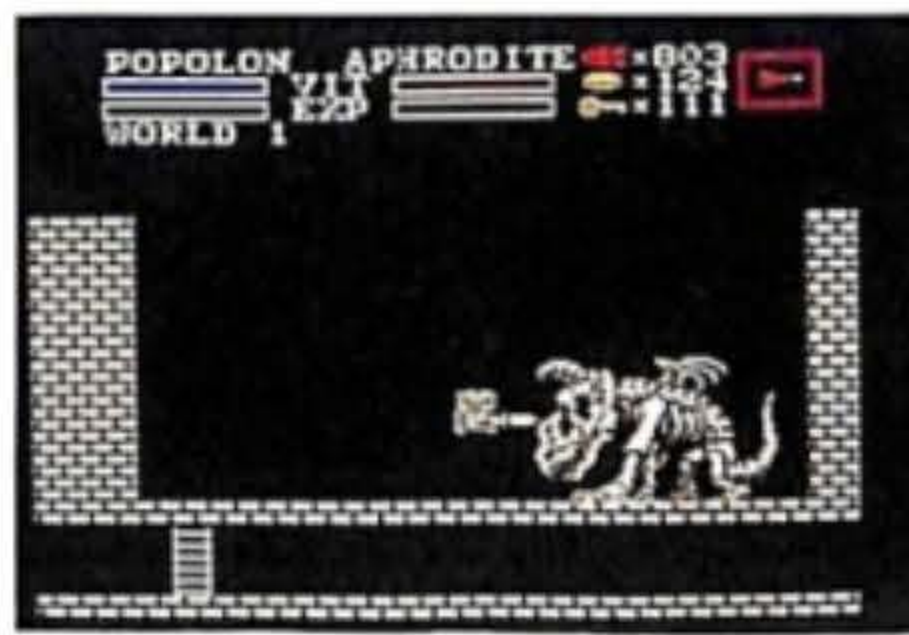
使う武器によって、大悪魔に与えるダメージがかなり違って来る。表は武器とその効果を示している、○はとても有効な武器、△があまり効果がみられない武器、×はまったく効果がない武器となっている。どのワールドの大悪魔も、だいたい効果がある武器がひとつか2つくらいなので、持っていることを確認してから攻撃をしかけよう。また、あちこちと適当に攻めるのは能率の悪いやりかたで、弱点だけにマトをしぼって徹底的に攻撃を続けるのだ!

果を示している、○はとても有効な武器、△があまり効果がみられない武器、×はまったく効果がない武器となっている。どのワールドの大悪魔も、だいたい効果がある武器がひとつか2つくらいなので、持っていることを確認してか

ら攻撃をしかけよう。また、あちこちと適当に攻めるのは能率の悪いやりかたで、弱点だけにマトをしぼって徹底的に攻撃を続けるのだ!  
大悪魔はしぶといヤツがそろっているので、忍耐力も必要だぞ。

ワールド 1

## ポニードラゴン



ポニードラゴンの弱点は額だ! 剣で突くのもいいし、面倒ならアローをガンガン見舞ってやれ!

ワールド1の大悪魔、ポニードラゴンの弱点は、ズバリツノのはえている額だ。アローならば数発で倒せるし、剣で突くのもOK! 度胸があ

るなら、接近戦でこいつが上下にジャンプするのに合わせて剣で突いても楽しいよ。ただし、こいつの投げる骨にはぶつからないようにね。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	○

ワールド 2

## シーアネモネ



何度も何度もジャンプしながらアローを連射せよ! こいつは耐久力があるので持久戦を覚悟!

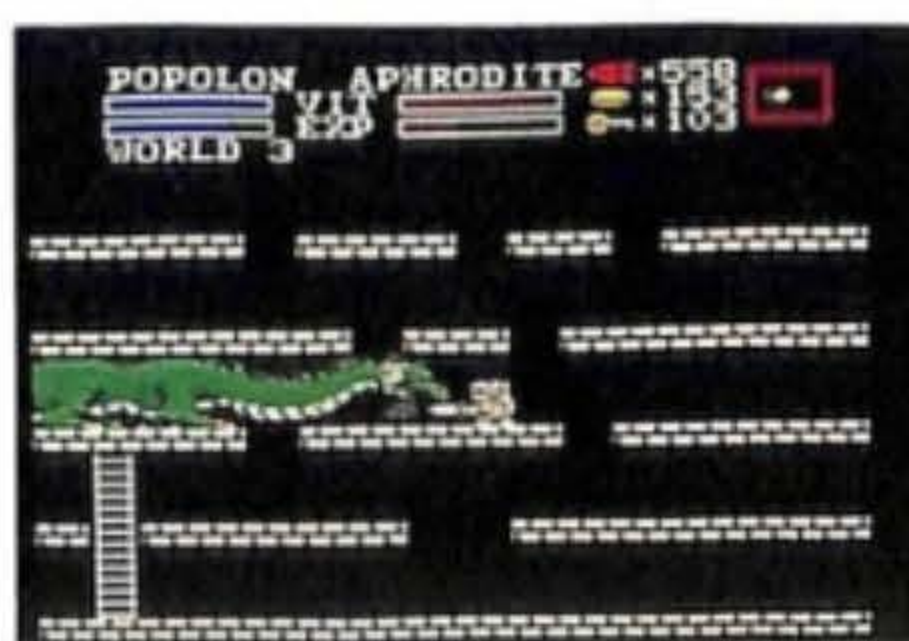
きれいな名前にそぐわないグロテスクな姿。つぼみの状態から花弁を開き、開くときに花粉を飛ばして攻撃してくるぞ。弱点はその花粉を飛ば

す突起の先端なのだ。たいして強くないので花粉に当たらなければ失敗はしないはず。ただし剣で突くのは地味で辛いので、やめよう。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	×

ワールド 3

## イルシーブドラゴン



相手をおびき寄せてから剣で突くなり、ファイヤーを使おう。接近戦に持ちこめば楽勝さっ

この長い首から吐き出す炎に触れると、かなりのダメージをくうので注意すること。

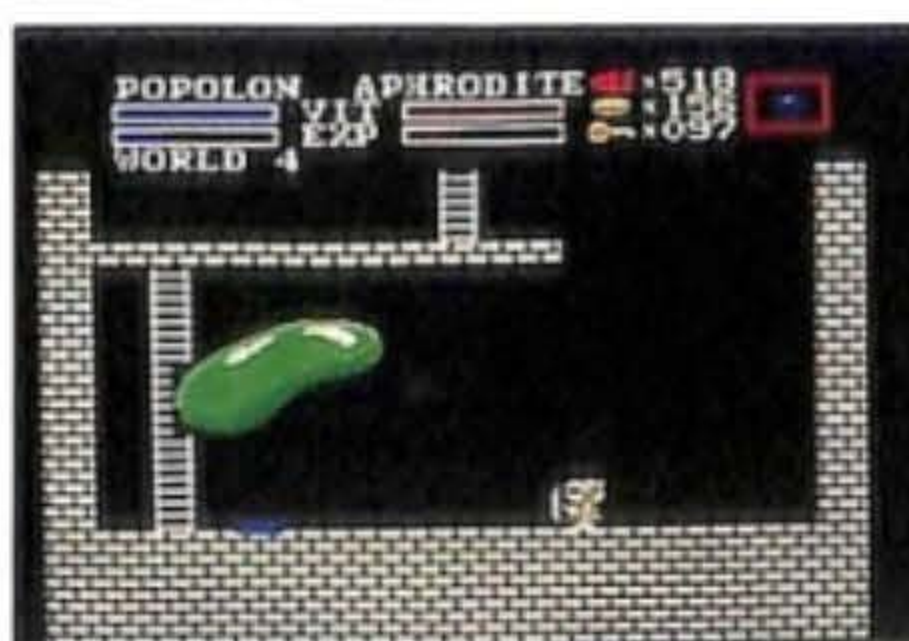
こいつは炎を吐き終わるとしばらく動かないので、そこ

を攻めよう。武器はファイヤーも効くけど、それよりもこいつは動かないのだから、弱点である口を剣で連続して突くほうがもっと効果があるよ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	×	○	△	○

ワールド 4

## シャンホスライム



意外に大きく跳ねるので最初はビックリするかもしれない。だけどその動きを読めれば簡単だよ

こいつは体をすり寄せながら体当たり攻撃をしてくるので、絶対に接近戦に持ちこんで剣で攻撃してはいけない。となると、こいつの性格を

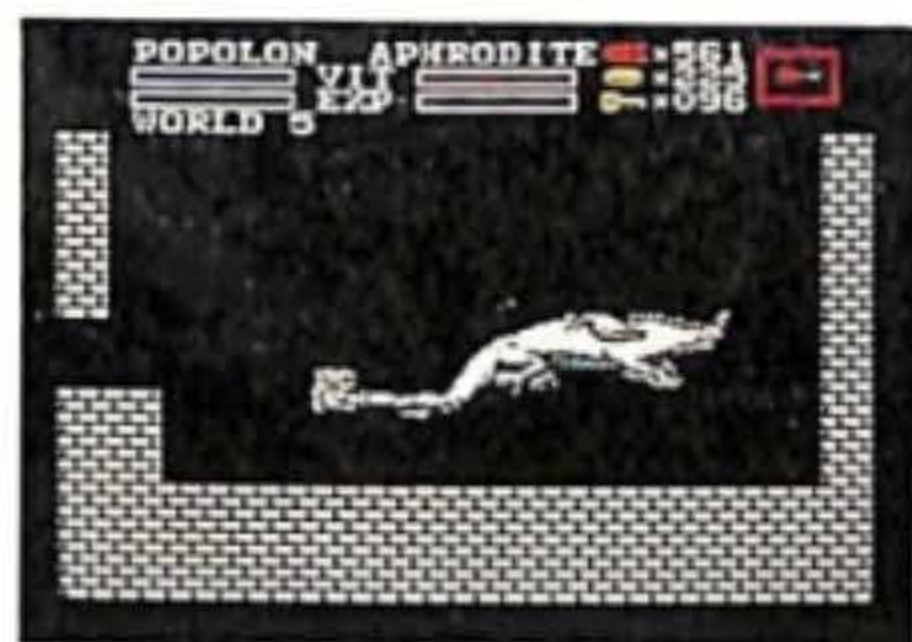
利用して、マイン(地雷)を設置しておいて近寄ってきたら逃げるという、おびき寄せ攻撃しかないね。ちょっと暗いけどがんばろう。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	×	×	○	×



# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～

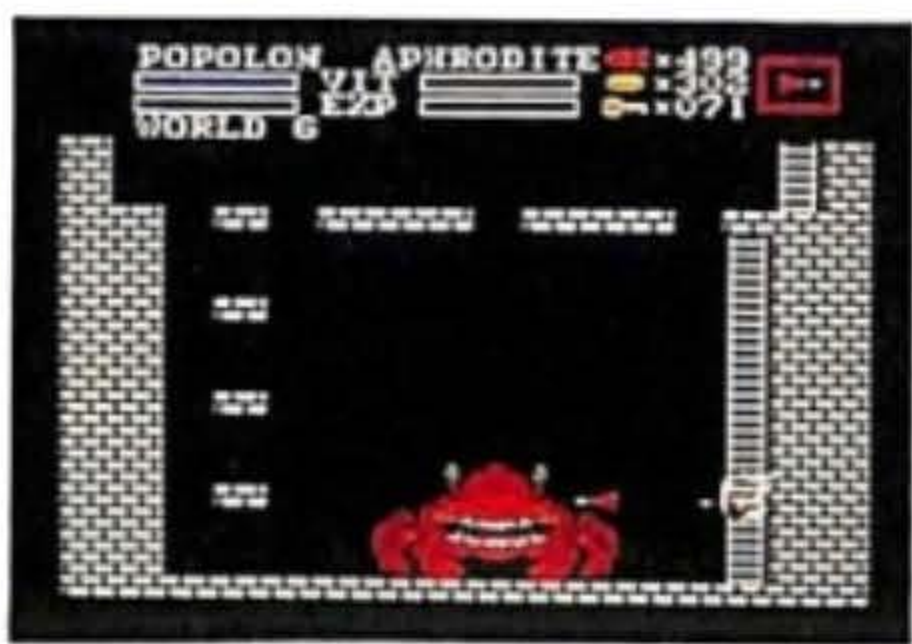


① ドンラは動きが複雑だから、よほど自信がある人以外には、剣で突くのは勧められないよ

ドンラもイルシーブドラゴンと似た性質を持つ。だから炎を吐き終わったあとで剣で突くのもいいんだけど、残念ながら効果的ではない。それ

はドンラが首をうねらせるので口への狙い撃ちが困難だからだ。ただしアローが効くので、アローを連射しての遠隔攻撃が最も倒しやすい。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	○

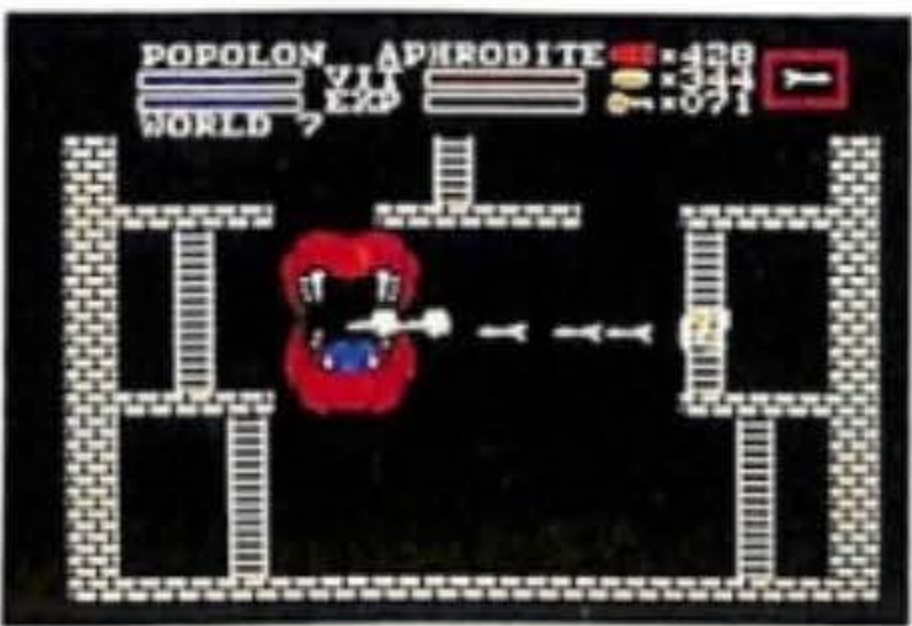


① 頭が弱点だからといって、こんな位置で戦いを臨むなんて無鉄砲もいいとこだよ

アーリアンは、とにかく下から泡を吹いて攻め立ててくる。だから下での戦いは不利な接近戦になるので絶対にダメ！ ただひたすらに上から

ファイヤーを落として攻撃しよう。でもカニの動きは横バイだから、移動パターンは読めるはず。狙い撃ちも可能ってわけ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	○	×	×

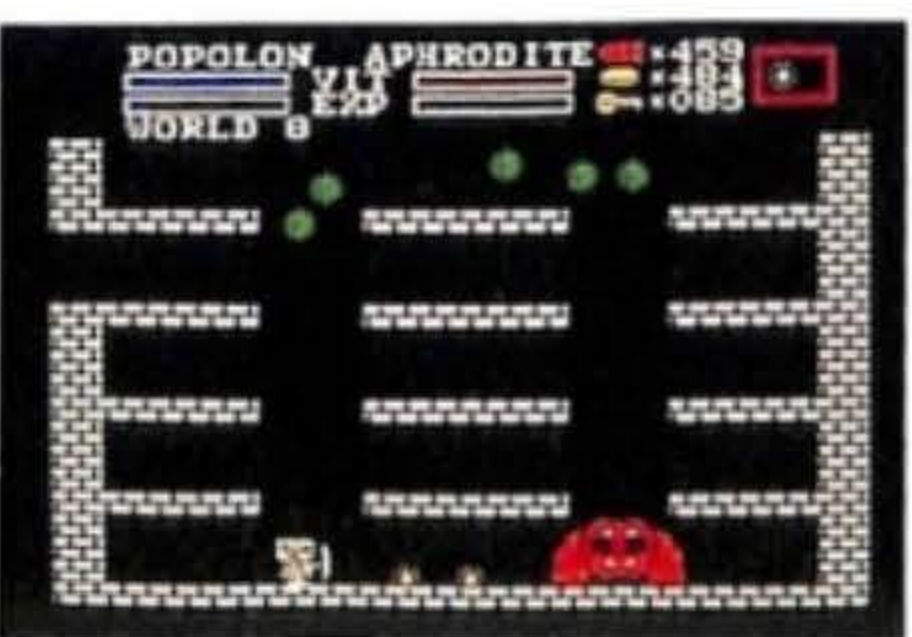


① もし追いこまれそうになったら、はしごを使ってうまく反対側に避難しなくちゃ。ホントでかい口！

いきなり口を大きく開けたかと思うと、ツバを吐きかけてくるきったねエヤツ。でも、こいつの弱点はその大きな口の中なのだ。セラミ

ックアローで攻撃すれば、吐いてくるツバごと貫通させて見事に命中させることができるぞ。ちなみに接近戦は危険なので控えたほうがいい。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	○	×	×	×	×



① うまく下に降りてきたら、チャンスとばかりにローリングファイヤーを撃ちこめ！

動きが敏捷で体が小さいので攻撃しにくい敵だ。ただしこいつの攻撃手段の、接近戦で体当たりをしてくることを利用して最下段へおびき寄

せるのも手だ。また、こいつが最初に出現する場所がいつも中央最上段と決まっているので、待ち伏せして先制攻撃もできるのだ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	○	×	△	×



① 痛い！ 熱い！ 上にいるライディーンはとにかく邪魔だ。早くあっちへ行ってくれえ～

助けてくれーって悲鳴をあげたくなるね。なにしろキングドラゴンの吐く炎と、頭上のライディーンが落としてくる雷の挟み撃ちにあうんだか

ら。階下にいることは最もタブー。雷に何度撃たれても這いあがる不屈の精神と、狙い撃ちの正確な腕がないと絶対に倒せないぞ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	○	×	×	×	×



## ガリウス Q & A

Q: ワールド9のキングドラゴンが倒せません。助けてください。  
A: バイブルというアイテムがあるよね。実は、そのアイテムを持っているとCTRLキーを押すだけで、敵の動きを止められるのだ。これでキングドラゴンの炎もライディーンの落とす雷も恐くないぜ。



# ワールド10だけど何かヘン?



ワールド9の大悪魔キングドラゴンを倒したら、目指すはガリウスの待つワールド10だ。でも、ワールド10にはなぜか入口が4か所もあるのだ。

ガリウスはいったい何の目的でこんなことをするのだろうか？ なぜ外部からの侵入者をこれほどまでに拒もうとするのか？ まったく謎である。

どこか異様な気配さえも感じさせるワールド10なのだ。これから先には、いったいどんな秘密が待っているのだろうか？

## 何か取り忘れていない？

ワールド9を突破した時点で、もういちどサブ画面でアイテムを確認してみよう。何か足りないと思わないか？

そう、このゲームで最も重要なアイテムの“十字架”がないのだ！ でも、城内もワールドもくまなく探したはずなのに、どこにも見あたらない……。てなわけで、実は城内

には隠し部屋があったのだ。7ページを見て確かめてほしいけど、1-5がズバリその隠し部屋なのだ。

ほぼ偶然に見つけたのはうれしかったんだけど、中に入ってみてまたひと苦労。肝心の十字架はとっても意地悪なところに置いてあるんだ。でも、必ず手に入れなくちゃ！

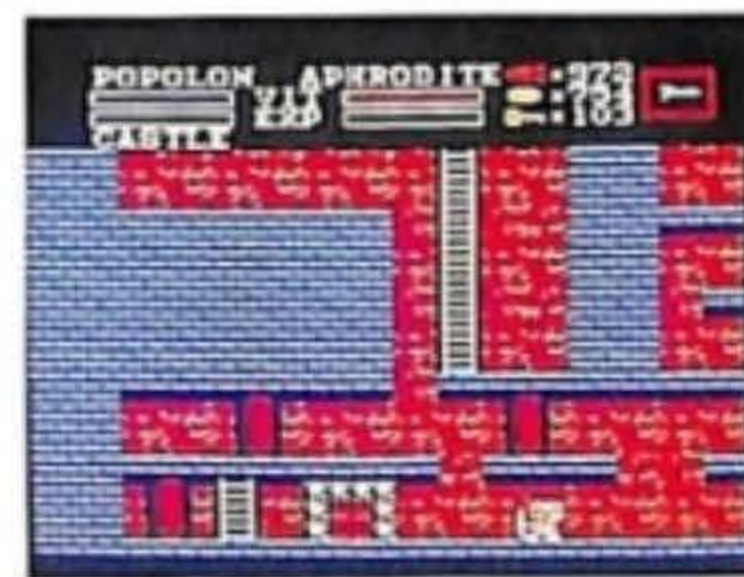
## なぜか入口が4つもある

ワールド10の入口は4か所に現れるが、その出かたには法則性がなくてまったくのランダムなのだ。場所によってかなり遠まわりしなければい

けないところもあるので、なるべく近場を選ぼう。もしイヤな場所だったら、何度もリセットしてパスワードを入力し、やり直そう。



①ワールド9のすぐそばに出現



②ワールド8から行くのが最も近い



③ここがいちばん面倒な場所なのだ



④いきなりスタート地点に出現!?



十字架

①ワールド10にはマップがないから、アイテムはこれで全部



②十字架も取ったことだし、これでひと安心だわ



③さあ、これから十字架を取りにゆくぞ



④J-5の部屋の左側の壁だけが壊せる。剣で何度も突き、下の踊り場に着地しないとイケないのだ



⑤隠し部屋を発見したのはいいけれど、実際に十字架を取るの是非常に難しい

## 物語はギリシャ神話が背景になっている

このゲームに登場するポポロンとアフロディテや、さらにテス(死神)以外の5人の神様は古い古いギリシャ神話に出てくる「12神」と呼ばれるとても偉い神様たちなのだ。ここでは少し、ポポロンとアフロディテに関する面白い話を紹介しよう。

ポポロンはアポロンと呼ばれる青年美を象徴する太陽神であり、特に銀の弓矢を射る弓の名手としても有名だった



①テスだけ仲間はずれ

そうだ。

いっぽうアフロディテは、ビーナスと同一神。愛と美の女神としてあがめられていたが、意外にも恋多き女性として数多くの男性と、浮き名を流していたと伝えられている。

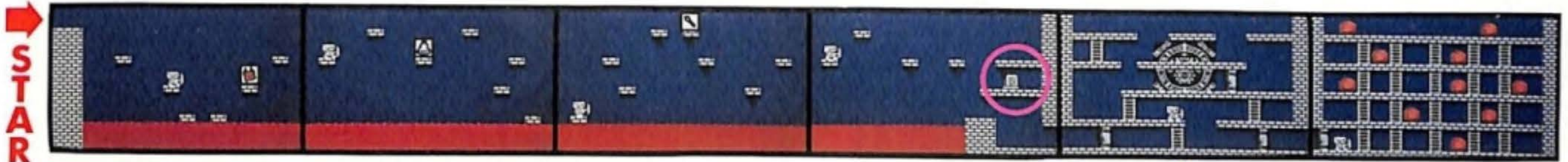


Q: 金の盾を売ってる神殿を見つけたのに売ってくれません どうしてですか？

A: それはきっと銀の盾を買ってないからじゃないかな。盾は銅→銀→金の順にしか買えないから、ちゃんとコインをいっぱい貯めておかないと。

# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



エンディングに待ちうけるものは?

ワールド10は意外に短い



いよいよ大魔司教ガリウスとの決着のときを迎えたのだ。今までクリアしてきたワールド1～9までとくらべると、ワールド10は意外に短い。

ワールド内のしかけもまったくなく、注意する点は狭い足場から足場へのジャンプだけ。もし溶岩の中に落ちたら今度は面倒だぞ。羽はワールド1～9までしか使えないから、再びワールド10の入口に戻るには歩かなければならないのだ。

魔法陣が浮かびあがっている部屋が見えるだろう。ガリウスはこの部屋にいるのだ。今まで出会ったこともないような強さを誇る敵、ガリウスをキミは倒せることができる



## ガリウス

だろうか。

さらに魔法陣のある部屋の後ろにもうひとつ妙な部屋があるのに気がつくだろう。この部屋はいったい何の部屋なのだろうか。

キミがもしガリウスを倒すことができたなら、素敵なエンディングが待ち受けていることだろう。

このエンディングを見ることができるのは、ガリウスを倒したキミだけなのだ。

### EPILOGUE

THANKS TO YOU, THE BABY WAS RESCUED SAFELY. THE KINGDOM TOOK BACK PEACE AND VIGOR. POPOLON WAS AWARDED THE CROWN FOR HIS ACHIEVEMENT. IT WAS DECIDED THAT HE PROTECT THE KINGDOM WITH APHRODITE AS HIS WIFE FOR THE REST OF THEIR LIVES. THIS LEGEND WILL BE TOLD AGAIN WHEN THEY ARE APT TO LOSE BELIEF IN LOVE.

キミのおかげでパンパースは無事救出された。グreek王国に再び平和と活力が戻ったのだ。ポポロンはその功績をたたえられ王位を継承することになった。彼は、妻アフロディテとともに2人の命あ

るかぎり王国を守っていくこととなった。

この伝説は、人が人の愛を信じられなくなるような時代が来たとき、再び語り継がれてゆくことだろう。

(魔城伝説II 一完一)



マップ上のアイテムの見方



マジカルロッド



聖水



マント

**FINAL ATTACK**

最強の戦士ジャガー5の登場! コールテントライアングルのボスを倒せ!

東南アジアの奥地、魔の三角地帯には麻薬密売ルート之源であるケシ畑がある。ジェフをはじめとする5人の勇士が正義のため現地にむかった。



魔の三角地帯作戦

ハドソン  
☎03-260-4622  
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,800円



ジェフが船で港に到着した

**麻薬組織を壊滅せよ!**

東南アジアの一角に、俗に魔の三角地帯と呼ばれる場所がある。麻薬を作るためのケシ畑があるので、そういわれ

ているのだ。その密売ルートの源を絶つために各国から5人の戦士が選ばれた。ジェフ、アン、ガーディック、ウコン、

ロジャーのメンバーだ。密令を受け5人の敵ボスそして悪の総首領を倒すため、現地におもむくのがだった。戦いに必要な武器、食料、情報を収集し任務を遂行せよ!

**登場キャラクターいろいろ**

ここで紹介するのは町や各エリア、8ステージに登場する人たちのごく一部。中には善良な市民もいる。でも、町の中に敵も隠れている。油断は禁物だ。この他に店や家の中にいろんな人がいるよ。

**市民**

①「商店街」「農場」に出でくる。女の子だけ攻撃してこない

**僧侶**

①寺院で出演。彼も敵だ。銃で攻撃してくる

**兵士**

①それぞれ攻撃されたときのダメージが違う。黒いヤツが手強い

**金を手に入れよ**

①帽子のヤツはなにも残さない

①攻撃するとお金を残していく

武器や食料などを調達するにはお金が必要だ。敵を攻撃するとお金を残していくよ。

**戦いに必要なアイテム**

5人ともはじめてから持っている武器は銃だけ。これだけじゃ悪と戦うにはあまりにも

心細い。集めたお金で「商店街」や「農場」にある店で武器を調達していこう。戦いの途

中で、ケガや空腹でパワーダウンしてしまうので、これを回復させる食料、薬も忘れず

に。アクセサリは「湖」でしか手に入らないアイテム。準備ができたなら出発だ!

<p><b>薬 A、B</b></p> <p>①黄色いほうが安い。高い薬のほうが効く</p>	<p><b>食料 A、B</b></p> <p>①丸い罐のほうが高い。体力をつけるならこれを買おう</p>	<p><b>ライフル</b></p> <p>①弾の飛ぶ距離が銃より大きい。「商店街」「農場」で買うことができる</p>	<p><b>ライフルの弾</b></p> <p>①「農場」で売ってる。敵を攻撃しても出る</p>	<p><b>バズーカ砲</b></p> <p>①「農場」でしか買えない。重要なアイテム</p>			
<p><b>バズーカ砲の弾</b></p> <p>①敵を攻撃しても出る。弾がないと使えないよ</p>	<p><b>バクダン</b></p> <p>①セットしてから3秒後に爆発する。1度に複数の敵をやっつけられるぞ</p>	<p><b>手りゅう弾</b></p> <p>①「商店街」では16個「農場」では32個、敵を倒して手に入ると20個入りだ</p>	<p><b>ボディアーマー</b></p> <p>①敵の攻撃から身を守るには必要なアイテムだ。人数分だけ買っておこう!</p>	<p><b>無線機</b></p> <p>①コンティニューするためのパスワードを出すには、これがないとダメ</p>			
<p><b>ラジコン</b></p> <p>①バクダンの爆発時間をセットできる。「商店街」でしか売っていないのだ</p>	<p><b>ジープ</b></p> <p>①「商店街」から「農場」に行くには絶対必要だ。\$500で貸してくれるよ</p>	<p><b>アクセサリ</b></p> <p>①どれも高いのだ。女の子の気をひくのため、お金がかかってたいへん!</p>	<p><b>イヤリング</b></p>	<p><b>ネックレス</b></p>	<p><b>リング</b></p>	<p><b>香水</b></p>	<p><b>ハイヒール</b></p>

## 情報集めの開始だ!

## オレたち最強の5人組

### 指令1 主役5人を集めよ

4人の居場所とその情報提供者はランダムに決定される



JAGUR 5の5人がそろって町を歩くと泣く子もだまる!



ゲームはジェフが現地に到着したところからはじまる。ほかの4人は、すでに「商店街」のどこかに来ているのだ。まずこのエリアの各家に入って情報を集め、だれがどこにいるのか探らなくてはならない。5人がそろって初めて「JAGUR5」になる。4人の居場所は電源を切るたびに変わるので、そろってまで一気にゲームを進めたほうがいい。

この5人には火炎放射器、手裏剣など、それぞれ得意とする武器がある。ボスと戦うときはそれを使うんだ。

かしら文字をとって  
J.A.G.U.R. 5だ



ジェフ  
JEF

アメリカ人27才。ベトナム戦争に参加。麻薬争いに対して異常なうらみがある



アン  
ANNE

フランス人18才。女性。共産国でスパイ教育を受けたが、アメリカへ亡命した



ガーディック  
GUADIC

国籍不明。16才。以前の経歴がいっさい不明。女ではないかとウワサもある



ウコン  
UKON

日本人、22才。伊賀と甲賀の両派に通じる唯一の忍者



ロジャー  
ROGER

イギリス人30才。貧しい子供時代を経験。もともとボクサー

### 指令2 武器を手に入れるんだ



近くの家から情報を入手だ

武器や戦いに必要なアイテムは「商店街」のジャンク屋「農場」の店で買える。でも、東南アジアの秘密めいた雰囲気がある、「商店街」の薬屋やバーでも、闇でこっそり武器を売っているのだ。薬屋でしっこくせまること。そうしないと「そんなものはない」と



かわいい女の子なんだけど

いわれてしまうからだ。バーでは女の子、つまりアンが行くと、たなの後ろから出してくれるなんてことも。

バズーカ砲や弾、バクダンなどは「農場」でしか手に入らない。その他のものは、値段の安い「商店街」でそろえていったほうがいいね。



美人のママは、アンが行くとすんなり武器を出してくれるのだ

### 指令3 農場に有力情報!



わらぶきの「農場」の家だ。ぜんぶ入ろう

同じようだけど少しずつ顔が違う



情報となるヒントを集めてクリアをめざせ!

5つのエリアに行ける「農場」は情報の宝庫だ。家に入ってどの場所で何をやるのか、ヒントを聞き出そう。

## 綿密な作戦が勝利への近道

戦うときはエリアや場所によって戦い方を変えよう。くの字型、一列など隊列の組み方や全員、または1人だけで行動するなど、フォーメーションを選ぶのがポイントだ。

### フォーメーションを選べ



「商店街」「農場」ではFREE ATTACKを使うといいよ

### バズーカ砲を使うんだ



バズーカ砲は強力なアイテムだ。どうしても壊せない場所や、困ったときはこれを使うよ!

### はこを取れ



倉庫の中には青いのはことFIREの赤いのはこがある

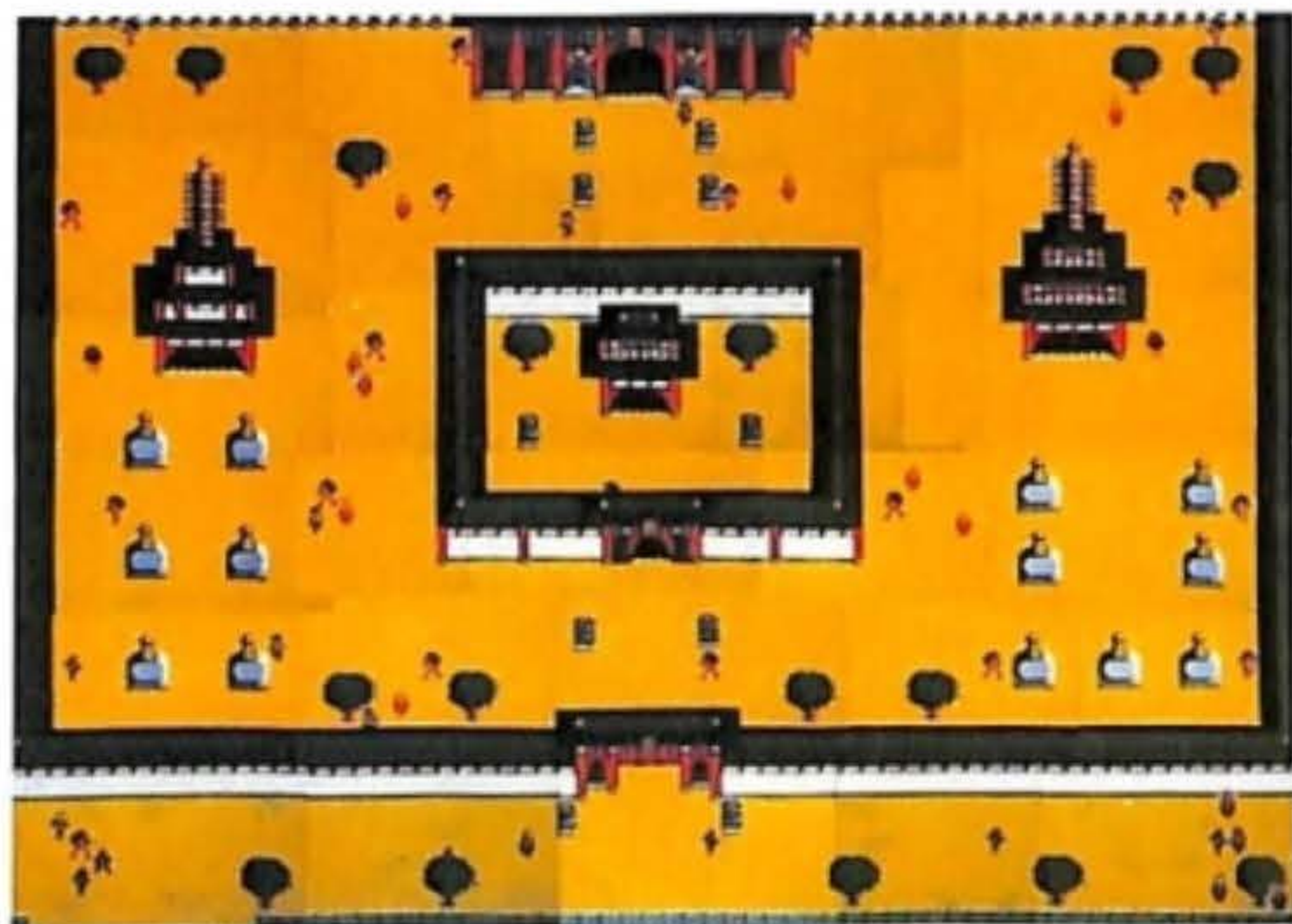
袈裟の入ったはこ。画面の下を行くと攻撃されないですむ

# 魔の三角地帯マップ

「商店街」からスタートして「農場へ」「農場」からは矢印で示した各エリアに行ったり来たりできる。各エリアで必要なものを集めたら本拠地への入口が……！

## 寺院

なんとお坊さんも敵の一味なのだ。そのほかにもサングラスの男がいる。攻撃するとライフルの弾、体力回復の薬とお金が手に入る。



### 袈裟を5つ集めよ



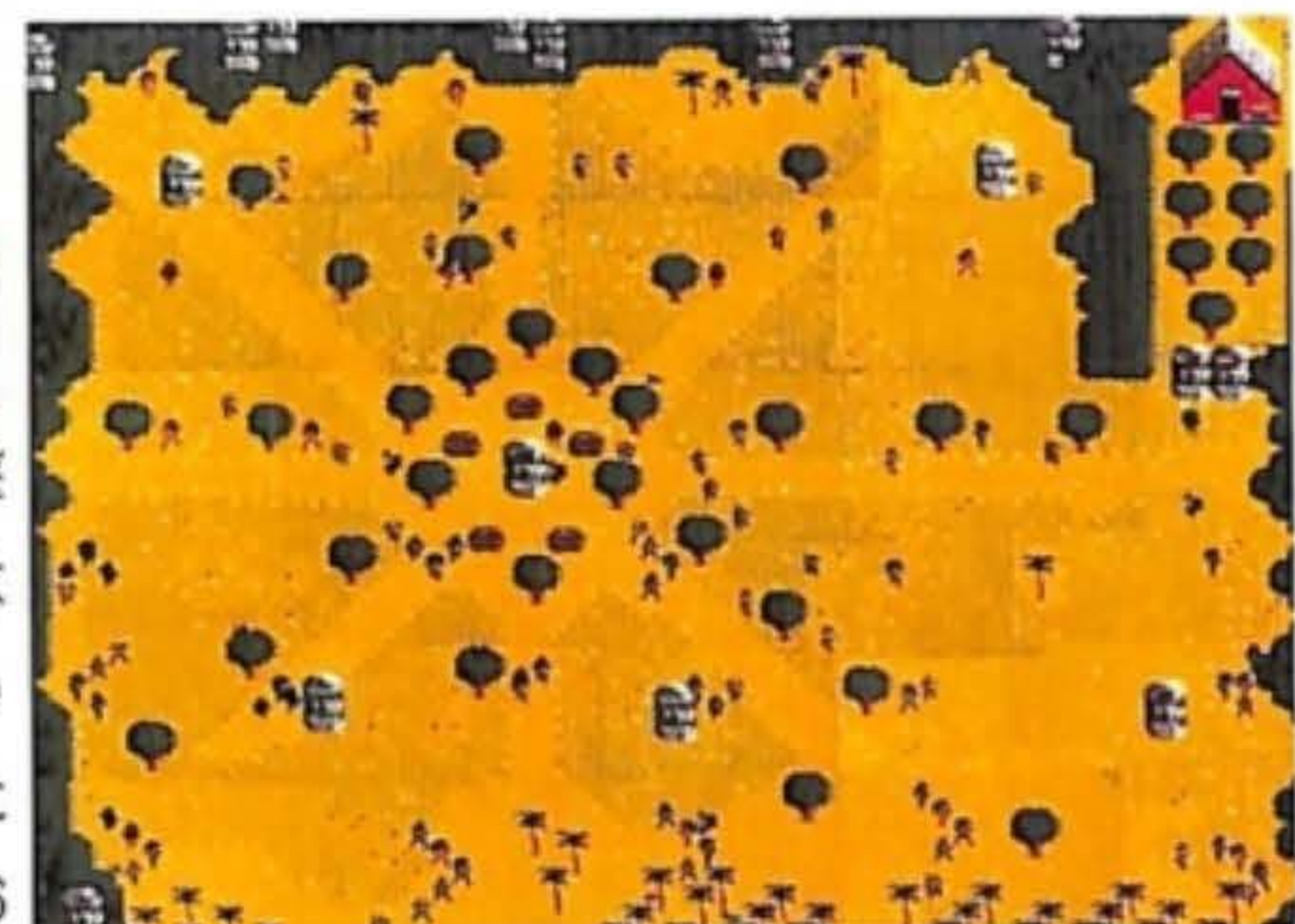
袈裟を集めるとボスのいる本堂に入れるぞ

日本と違って東南アジアのお寺はカラフルだ。5つの袈裟は、お堂と2つの塔の中にある。攻撃をかわしながら取ろう。残り2つはバズーカ砲を使ってあちこち壊してみると、秘密の入口が現れるぞ。



## ジャングル

奥地に行くとも敵の攻撃も激しくなる。ここでは銃、ライフル、盾を持った兵士と、緑の服を着た男がいる。攻撃するとお金や薬、バズーカ砲の弾になる。これらのアイテムは、画面をスクロールさせると消えてしまうので、すぐ取ろう！



### 6つの像を穴にはめるんだ

「農場」で「ジャングルには石像にまつわるいい伝えがある」との情報入手。このほ

ぼ中央にある6つの穴に、石像6つをはめると、ボスの家への入口が開くのだ。



入れる順番を間違えるとパズルの要素もあるんだ。成功すれば門が開くと、ボスの家に到着だ

寺院へ

ジャングルへ

湖へ



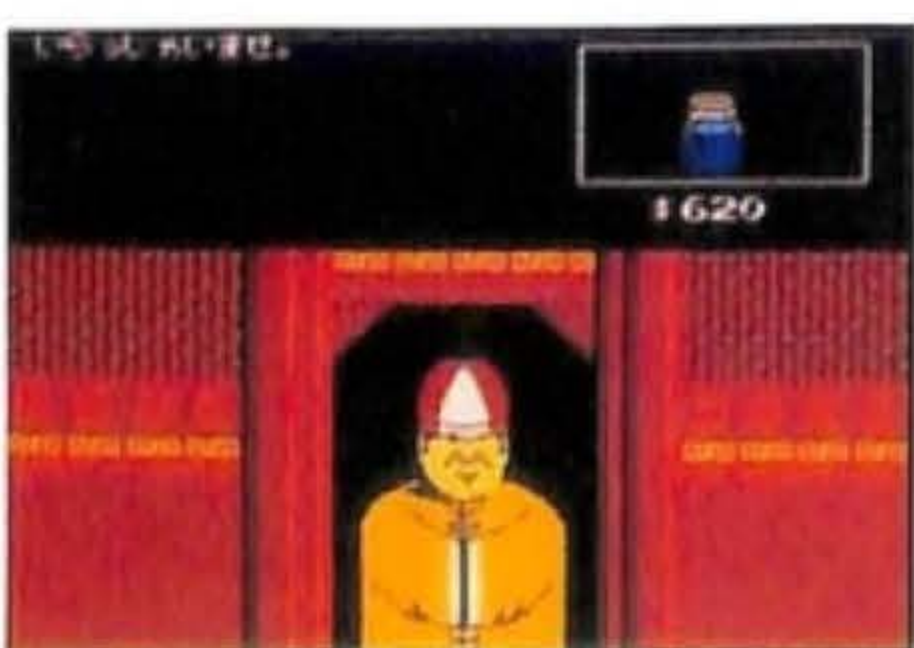
商店街へ

## 農場

「商店街」から「農場」に来る。ここでは店の看板が出ていないので、中に入らないと、農



東南アジアののどかな農村風景だ。でも敵の攻撃には注意



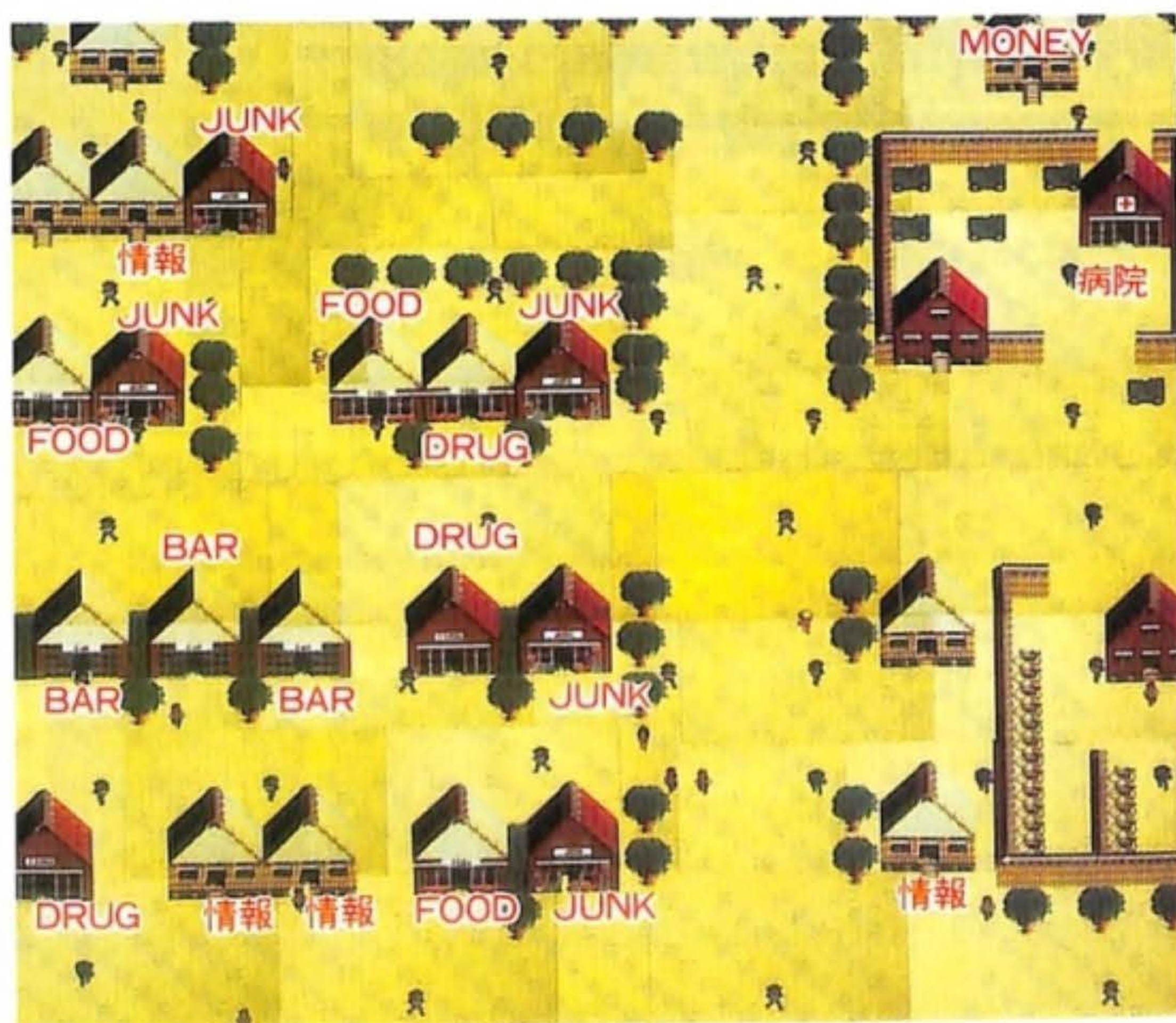
お客さん。そんな、はした金じゃたいじな商品は売れませんよ

家と区別がつかない。全部の家に入ってみよう。ここから5つのエリア「寺院」「ジャングル」「湖」「倉庫」「峡谷」に行ける。情報のメモを忘れずにとろう。各エリアですべきことはすべて農家の人々から教えてもらえる。「商店街」と同じキャラクタと、攻撃するとライフルの弾になる兵士がいる。



ボスを倒してみると、彼のいつている意味がわかるはずだ

## 商店街(スタート)







**湖** 激しい戦いをまるで知らない美しい場所だ。ここは男しか行けないんだ。しかも1人だけ。女の子とデートするからだよ！

●かわいい女の子に注意！



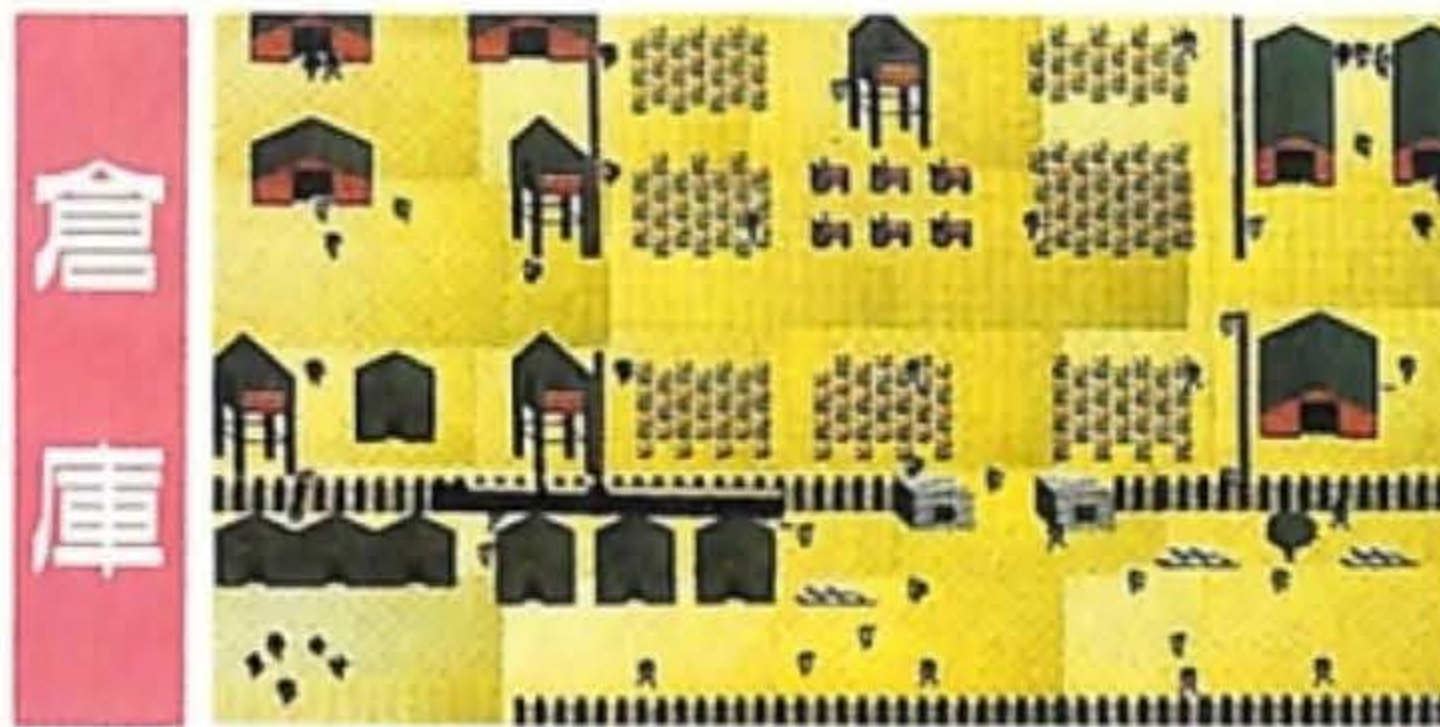
管理人に北のペンションに行けと言われる。そこにいる女の子の正体は……！



①ねえ、湖のほとりを散歩しようよ



②彼女から有力な情報が得られるのだ！



**倉庫** 悪の花、ケシ畑がある。ここでは銃、ライフル、バズーカ砲、楯を持った兵士と、倒されたあとになにも出さない軍曹がいる。残していくアイテムはお金、薬、手りゅう弾、ライフルとバズーカ砲の弾だ。倉庫の中には敵兵と、薬か弾の数をもとにもどす青いはことFIREがある。

●FIREを手に入れろ！

「ケシ畑を焼きはらえ」のメッセージを実行しよう！ そのために必要なものは、FIRE(火炎放射器)だ。左上の倉庫の中にあるらしい。扱いは慎重に！

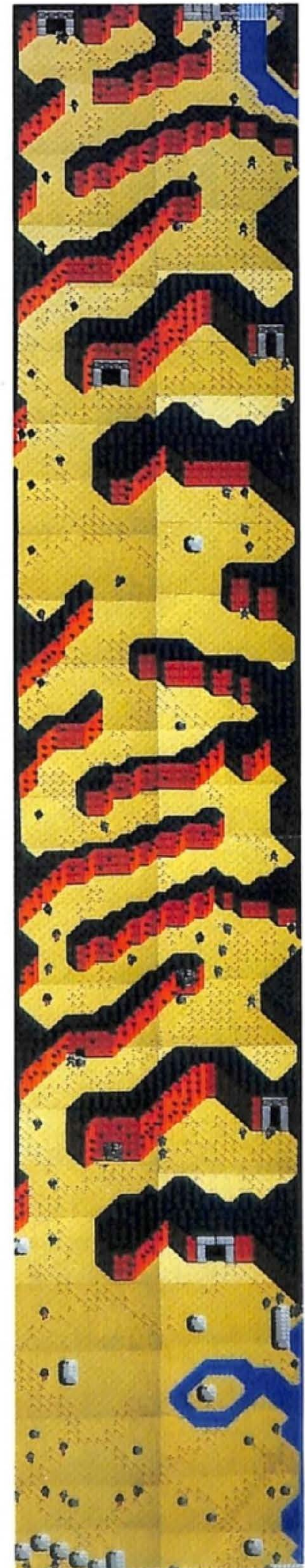
③FIREはここでしか使えないアイテムだ



④左上の倉庫の中にあるらしい。扱いは慎重に！

峡きょうこく谷

ここの一ばん奥にボスの隠れ家がある。ここでは黒服の兵士に気をつける。



ゲームは「商店街」からスタートする。ここでは店や家はすべて入ること。敵の攻撃も少ないので、お金を集めるにも便利。ある家では「うらみがある」と、カンパしてくれる人もいる。また女の子は、まったく攻撃してこないよ。



⑤店と情報をくれる人の家は色と造りが違うよ



⑥情報提供者の家は観葉植物がたくさんあるんだ

本拠地 (ラストステージ)

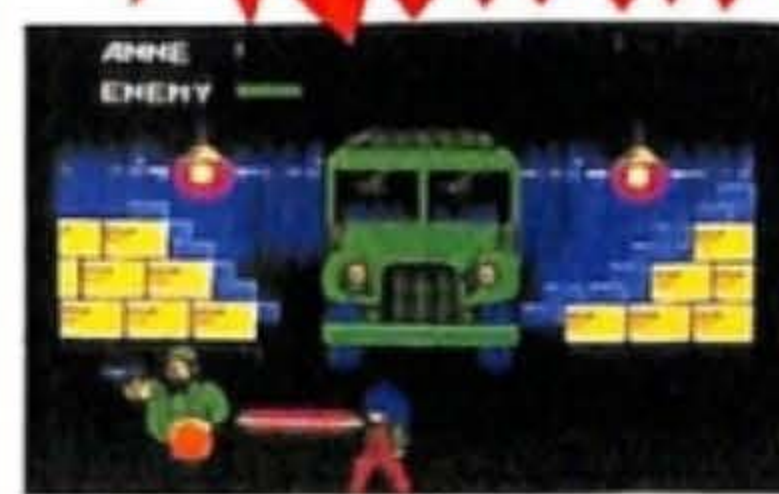
5人のボスをすべて倒さないと、ここには行けないんだ。「農場」にもどって最後の家に行くと「本拠地」の場所を教えてくれる。敵兵の総攻撃を受けるので総首領のところまで行くのはたいへんだ。またここではコンティニューのパスワードは出ない。

脱出だ!!



⑦おめでどう！悪の組織はすべて壊滅できたぞ！

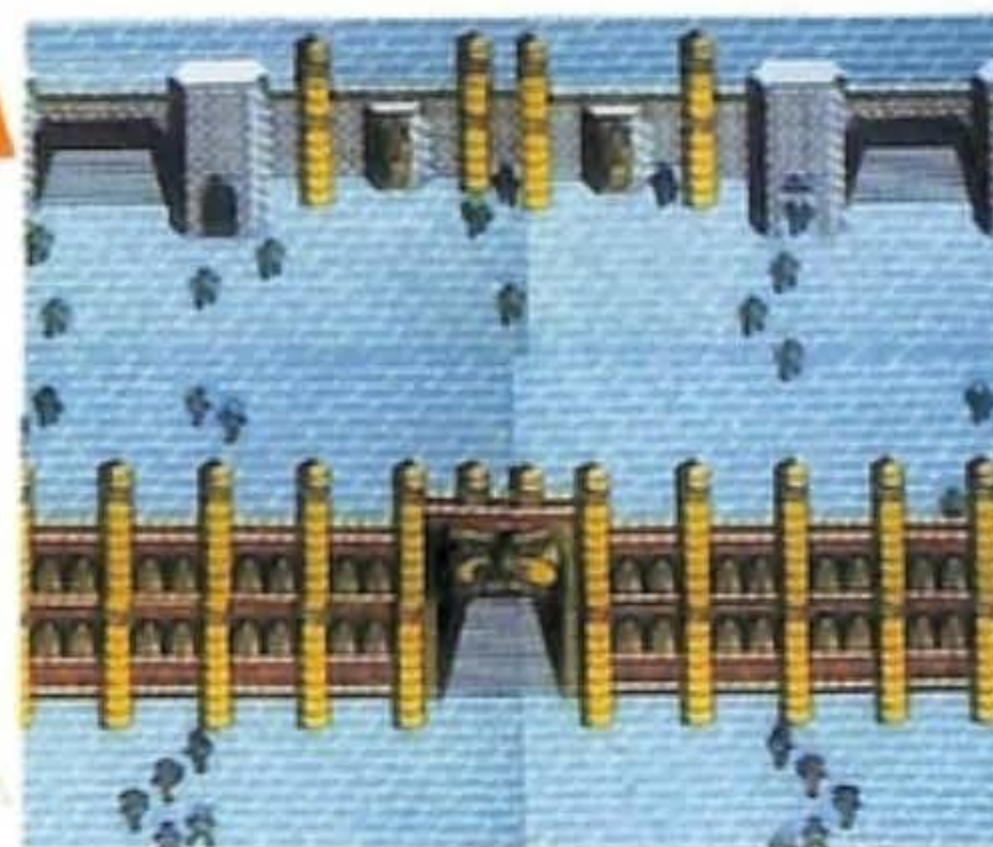
ボス敵だ!



⑧「倉庫」のボス。強力な銃で攻撃してくるぞ



⑨「峡谷」のボス。ジャンプ力があるので気をつけろ！



家族で力をあわせ、ドラゴンに立ち向かえ!



ファルコムからドラスレシリーズの最新作がMSX2に登場。そこでいきなり、ドラスレ地下マップのすべてを公開してしまおう。もうこれで安心だ!

日本ファルコム  
☎0425-27-4121  
発売中

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	6,800円

## 復活したドラゴンを倒せ!

それはずーっと昔。ある魔法使いが乱暴なドラゴンを壁画の中に封じ込め、地中深くに埋めた。しかし時間がたつうちに魔法の力も薄れ、ドラゴンは再び復活しはじめたのだ。

それを知ったあるキコリの家族(ファミリー)は、復活するドラゴンを倒すべく、地下のダンジョンへ向かった。

ドラゴンを倒せる武器はただ1つ、ドラゴンスレイヤーだけだ。この魔法の剣は4つの隠された宝冠によって守られているという。

したがってプレイヤーはそれぞれ違う能力を持った5人の家族の中からひとりを選び出し、ダンジョンの中に隠された宝冠を4つ集めて、ドラゴンスレイヤーを探し出さな



地下へ ↓

ければならないのだ。

しかし、実際にはそんなに簡単にはいかない。なにしろ、そのダンジョンというのがとてつもなくデカイのだ。地下16階、横はおよそ20画面分もあるので、むやみやたらに動きまわるとアツという間に迷ってしまう。

さらに面倒なことには、家

族の中から誰を選んだかによって、ダンジョン内で行けるところと行けないところが出てくるのだ。そこから先に進みたいのならば1度家までもどってほかの誰かに交代しよう。家ではほかにもパスワードによるセーブ、ロードができるし、コンティニューもできるので安心だ。

## これがドラスレファミリーだ

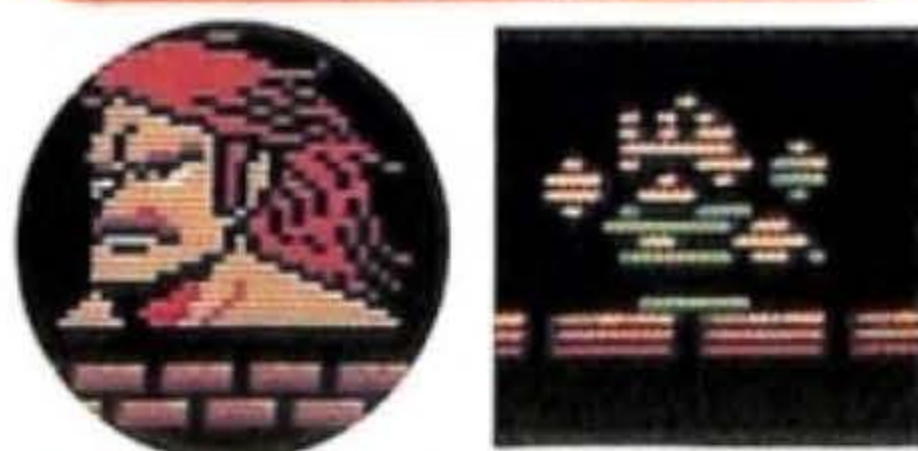
ゲームを始めるとプレイヤーはまず家族の中からひとりを選ぶわけだが、いちばん初めはポチがいいだろう。ポチはモンスターだから、敵から攻撃されずにダンジョン内を探検できる。

キコリのゼムンは力持ちなので、ブロックを動かすパズル面に強いぞ。

メリアは魔法の力が強く、どんな高いところも飛べる。

身軽なリルルはジャンプ力がある。ブロックもこわせる。

ゼムン



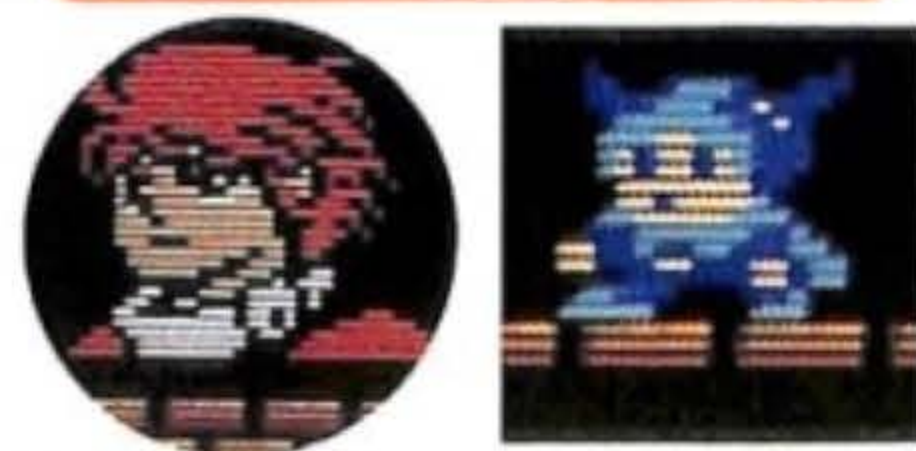
①家族でいちばんの力持ち。パズル面はおまかせしよう(父)

メリア



②なんといっても空を飛べるというのは便利なものだね(母)

ロイアス



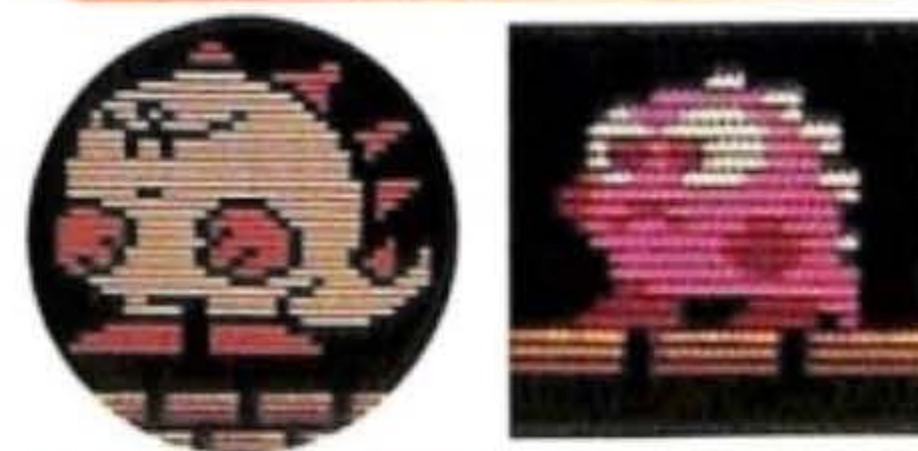
③彼が唯一ドラゴンスレイヤーを手にすることができる(兄)

リルル



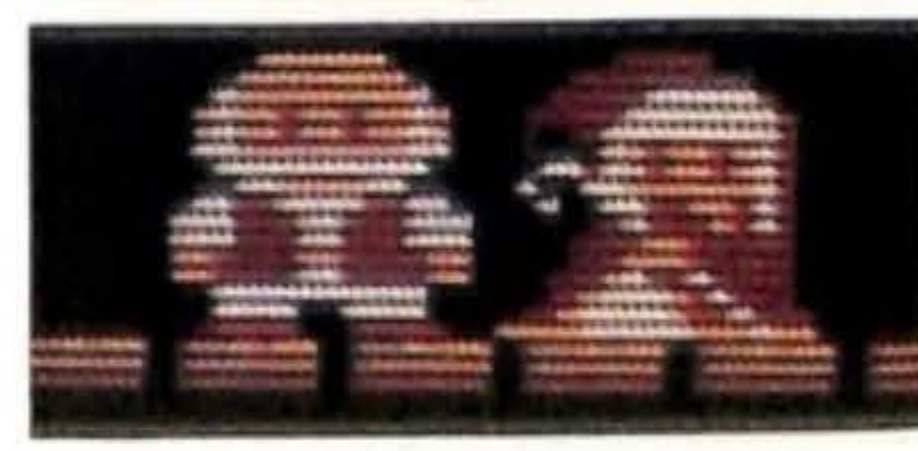
④この子のジャンプ力にはオリンピック選手も顔負けだ(妹)

ポチ



⑤犬の姿から変身して、口から炎を吐いて攻撃できる

ドウエル・ジューラ



⑥おばあさんがパスワードを覚えてくれて、おじいさんでコンティニュー

©日本ファルコム

# アイテムを集めていざ進め!

このゲームに出てくるたくさんのアイテムは、大きく分けて2種類に分かれる。

1つはモンスターを倒して得るアイテムだ。これらは取

ったその時点で効果があらわれるもので、中には毒薬もあるので注意しよう。









もう一方は持ち物の中に加えられるアイテムだ。宝箱に

隠されていたり、店(SHOP)で売っていたりする。使いた

消費するものもあるので、これも注意ね。

それからなにか新しいアイテムを取ったときにはこまめに家へもどることを勧める。なぜかという、コンティニューすると最後に家にもどった状態からはじまるからだ。

## モンスターを倒して得るアイテム

パン		これを取るとライフが5だけ増える。ありがたや、ありがたや	カギ		宝箱や扉を開けることができる。扉1つに対してカギ1つ必要	クロス		とった瞬間に画面上のモンスターを全滅させることができる	巻物		キャラクターの移動速度を速くする。スピードは3段階でアップ
ポーション		マジックが5増える。ライフもマジックも宿で回復するけどね	ゴールド		お金。宿に泊まったりアイテムを買うのに必要になってくる	毒薬		ライフが5も減ってしまう。わかっていてもつい取っちゃうのだ	指輪		一定のあいだ透明になりモンスターからのダメージを受けない

## 店に売っている、宝箱に隠されたアイテム

エリクサー		父・母・兄・妹 ライフが0になったときに、最高まで回復する	マジックポトル		父・母・兄・妹 マジックが0になったときに、最高まで回復する	クリスタル		父・母・兄・妹 どんな所からでも地上へ一気にワープできる	グローブ		父 特定のブロックを動かすときに必要になる
ウィング		母 空を飛ぶことができる。使うとマジックを消費する	バワードブーツ		母・兄・妹 ジャンプして着地するときにモンスターをふみ倒す	ジャンプシューズ		父・兄・妹 はいただけでジャンプ力が2倍になってしまうのだ	マットク		妹 特定のブロックを、きれいさっぱりとこわす
ロッド		母 特定のブロックをピュンピュンはね飛ばせる。	ファイヤロッド		父・母・兄・妹 武器の飛び距離が2倍になる。全員が使える						
キーステッキ		母 カギのかわりになる。扉1つでマジック1つ消費	パワーナックル		父・母・兄・妹 なんと攻撃力が一撃に8倍にはね上がるんだ						
アーマー		父・兄 敵を体当たりで倒す。装備してる間マジック消費	シールド		父・母・兄・妹 巨大モンスターの放つ弾をはねかえす幻のシールド						
クラウン		兄 4つ集めないとドラゴンスレイヤーは手に入らない	ドラゴンスレイヤー		兄 ドラゴンを倒すことができるという究極の武器だ						

## 敵キャラだっておかしいぞ

ドラスレIVに出てくるモンスターはとってもおもしろいんだ。で、その一部を紹介しよう。



右へ左へものすごい勢いで走り回る「怒涛の3人組」



足がなんとも気味悪い



こんなのが動きまわってる



一見宝箱。でも敵なんだ

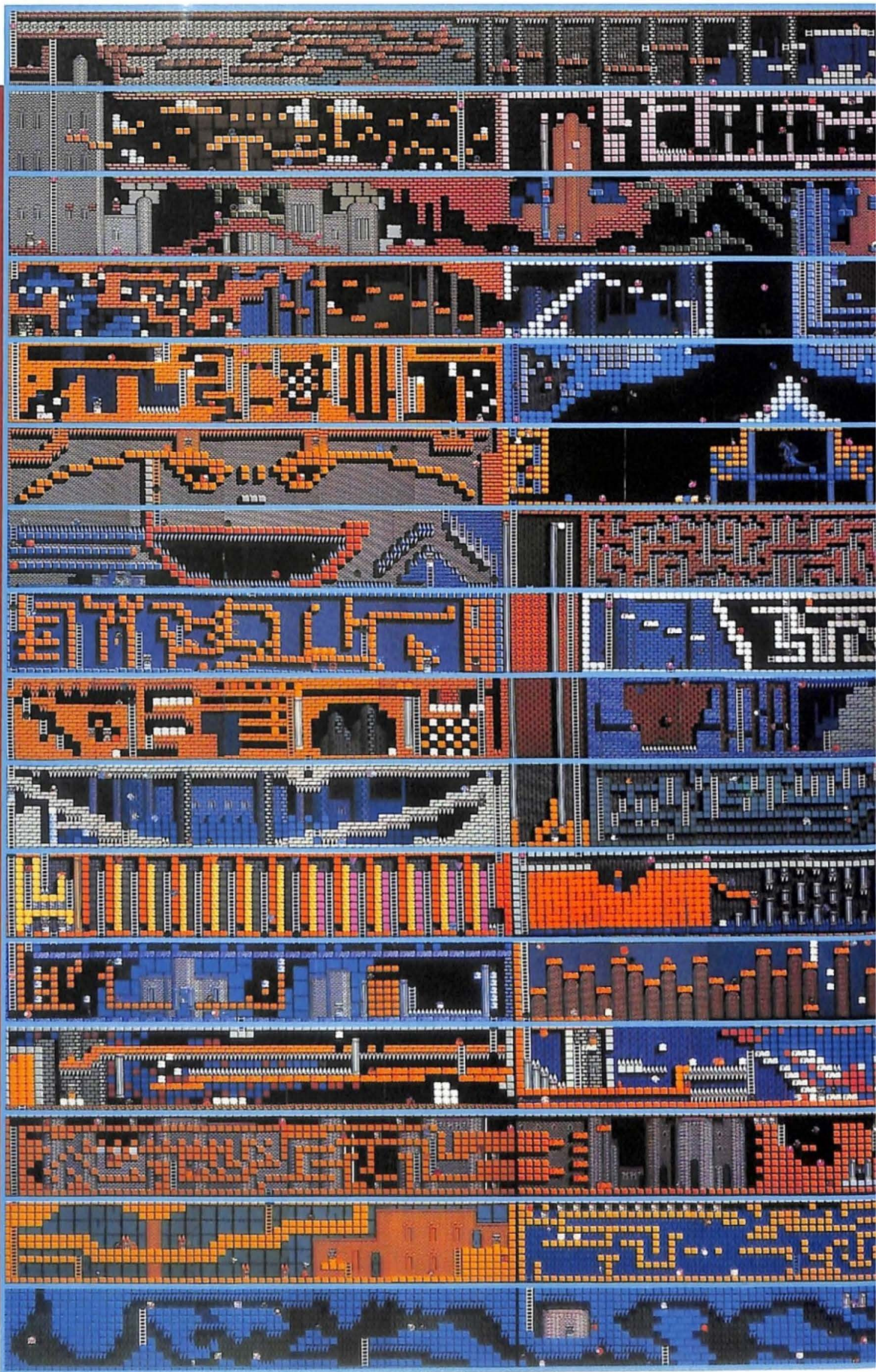


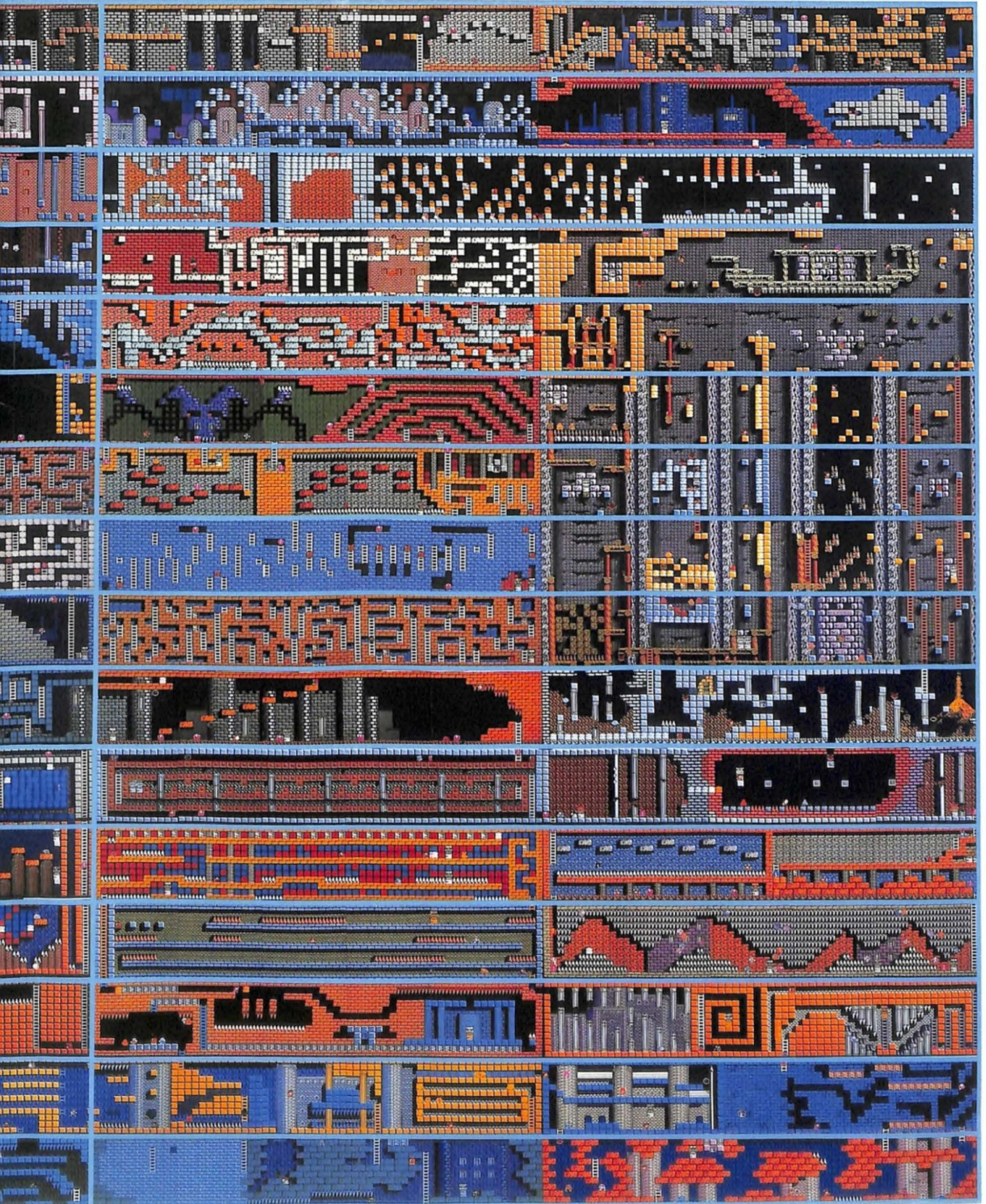
ひとが死ぬとこうなる?

これさえあれば

# ピクミンIV完全攻略地下マップ

START





# Special II ターン3

5ターンズズメ刺し!

そしていつものマップ2本!!

シミュレーションゲーム

# 大戦略

つまり、ズメ刺しは究極の電撃作戦なのだ。それにしても、マップNo.5のLast Warはつらいし、マップNo.6のBig Battleは時間がかかる。

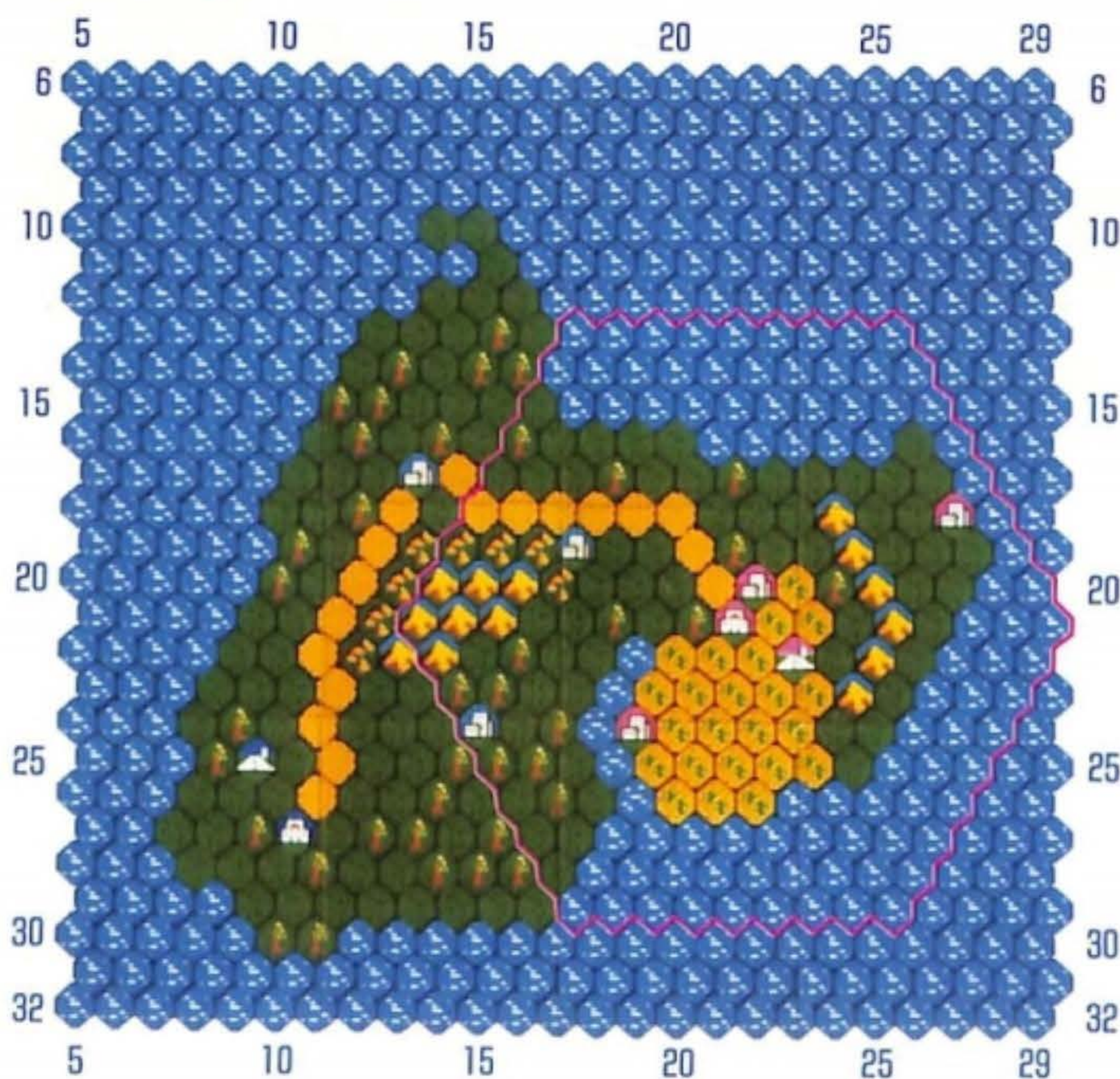
マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	 (S-RAM 内蔵)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

## Map No.1 Small Island



ズメ刺し5ターン。コンピュータ側のコマを幻惑するのがポイントだ!

いま開いている2ページには、Small Islandをズメ刺し5ターンで勝ったときのすべてのフェーズ終了時のマップがある。

ズメ刺しは、敵国の首都の近くに海や山が広がっている(地上兵器によるZOCがジャマになりづらい)ときに使いやすい電撃作戦だ。

ズメ刺しの特徴は、敵国の首都が空いているスキに自

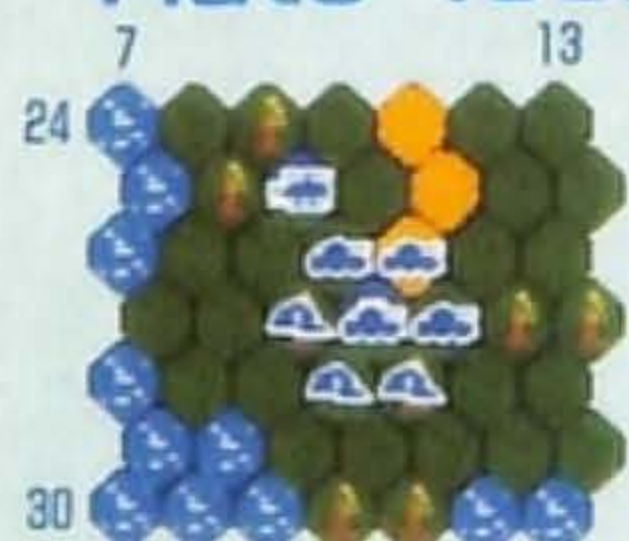
国の部隊を置き、そのターンかつぎのターンで首都か首都から2~3ヘックス離れたところに歩兵か工兵を(おもにイロコイスから)降ろし、首都にいる部隊をどかし、降ろした兵員が首都に入るところ。

ただし、大戦略は少ないターンで勝てばエライというわけではない。結果だけでなく、勝つまでの過程を楽しむゲームなのだ。

④マップのムラサキ色の線はレッド国の首都から8ヘックス領域を示している。敵国の歩兵(歩兵を乗せた輸送部隊を含む)がこのエリア(レッドゾーンと呼ぼう)に入ると「Condition RED: 首都が危ない!」になり、コンピュータはレッド国首都上にゲバルトなどを生産しようとする。ズメ刺し作戦を敢行するときは、レッド国首都上に自軍の部隊を置くまで、レッドゾーンに兵員や兵員を乗せたイロコイスを入れてはならない

## Turn 1

Rate 100%



### ブルー国フェイズ

ターン1では歩兵3部隊、装甲車4部隊、イロコイス1部隊を作る。上の列の左から装甲車①と②、下の列は装甲車③と④、歩兵は左から歩兵①~③、イロコイスはイロコイス①、都市はレッド国首都右上を都市①、左下を都市②。中立都市は島の左上を中立都市①、レッド国首都の左を中立都市②、ブルー国首都の右上を中立都市③、と呼ぶ。

### レッド国フェイズ



この例では、[19, 24]の歩兵→[22, 20]の歩兵→イロコイス→輸送トラック→レオパルド→装甲車の順で生産した。この例と同じパターンでプレイしたいときは、ゲームを始めるときにPLAYERを両方ともUSERにしておき、レッド国のターン1の生産が終わったところで、レッド国側をMSX2にプレイヤーチェンジすればいい。

## Turn 2 Rate 107%

### ブルー国フェイズ

装甲車①は中立都市①の左下に移動してレッド国の装甲車を引きつける／装甲車②は(17, 24)の森に移動してレッド国の都市上にある歩兵が川を渡ってこないようにする／装甲車③は中立都市③の右上の森に移動／装甲車④は川を渡ってレッド国の首都の下に広がる砂漠に行くため(17, 27)へ移動／イロコイス①は右に3



ヘックス移動。移動したイロコイス①に歩兵③を乗せる／歩兵②はイロコイス①の左へ移動／空港にはイロコイス②を生産。歩兵①を乗せる。

### レッド国フェイズ

レッド国の装甲車はブルー国の装甲車①を攻撃(装甲車①は4ユニットくらいになる)／レオパルドはブルー国の装甲車②、③を目指して(18, 22)へ移動／イロコイスは都市②の右上に移動→移動したイロコイスは都市②上の歩兵を乗せる(都市②上の歩兵が2ヘックス左の森に入れないようにしておけば、必ずこのパターンになる)／都市①上の歩兵は中立都市①を目指して(19, 19)へ移動／輸送トラックは歩兵のすぐ右に移動／空いた都市②には2台目のレオパルドを生産。



## Turn 3 Rate 100%

### ブルー国フェイズ

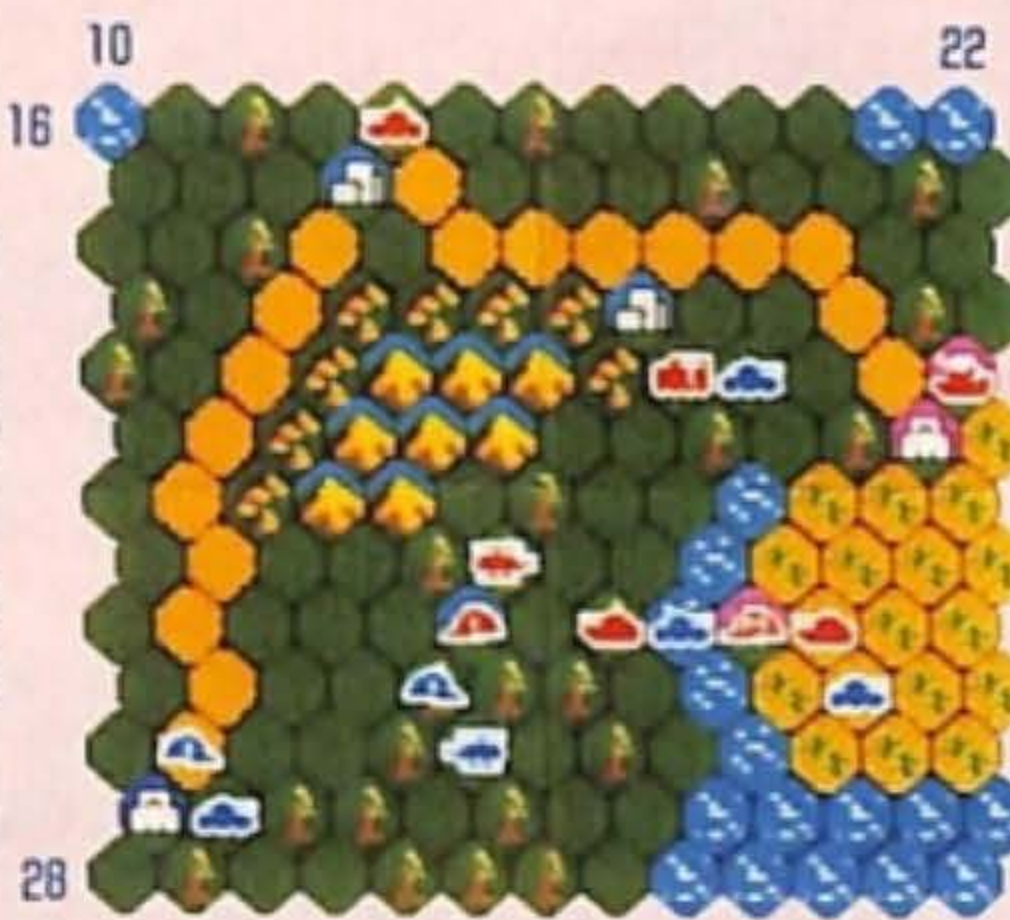
装甲車①はレッド国の装甲車がレッド国の首都のほうに行けないようにレッド国の装甲車の右上に移動／装甲車③はレッド国の歩兵の左下に移動して攻撃(攻撃はしなくてもいい)／装甲車②はレッド国のレオパルド①を引きつけるように川の上



移動／装甲車④はレッド国の首都の下に広がる砂漠に移動／イロコイス①はレッドゾーン手前ギリギリの(15, 26)に移動。イロコイス②も同じように(13, 21)に移動／歩兵②は中立都市③の左下に移動／首都の右に装甲車⑤を生産(このときお金があまったら歩兵④を生産しておく)。

### レッド国フェイズ

レッド国の装甲車はブルー国の装甲車①を攻撃して撃破／レオパルドはブルー国の装甲車②を攻撃／都市②にいたレオパルドは右に1ヘックス移動して装甲車④を攻撃／歩兵は装甲車③を攻撃して全滅(この行動はまったくもって不可解)／輸送トラックは装甲車③の左へ移動／イロコイスは中立都市③の右上に移動して中立都市③上に歩兵を降ろす／都市①にゲバルトを生産／都市②に工兵を生産(歩兵部隊が全滅したため)。



## Turn 4 Rate 107%

### ブルー国フェイズ

装甲車③はレッド国首都上に移動／装甲車②は左上に移動／装甲車④はレッド国レオパルドの右上に移動／イロコイス①はレッド国レオパルドの右下に移動して右上に歩兵③を降ろす／イロコイス②は輸送トラックの左下に移動して右に歩兵①を降ろす／装甲車⑤は中立都市③の左上に移動して中立都市上の歩兵を攻撃／歩兵②はレッド国レオパルドを引きつけるように1ヘックス右に移動／歩兵④はレッド国装甲車を引きつけるために上に移動／首都の右に装甲車⑥を生産／この時点でスズメ刺しはほぼ完了。敵国の首都が空いているスキに自軍のコマを置くのがスズメ刺しの基本だ／今回の作戦では、首都を占領するための歩兵を2部隊用意し、どちらか一方が首都に入れればいいようにしている。



### レッド国フェイズ

イロコイスは移動して歩兵④を攻撃／装甲車も歩兵④を攻撃(ほとんど全滅)／レオパルドは歩兵②を攻撃(歩兵②は5ユニットくらいになる)／歩兵は装甲車⑤を攻撃して全滅(中立都市を占領せずに装甲車⑤を攻撃した。不可解)／レオパルドは歩兵②を攻撃(まんまとオトリの歩兵を攻撃してくれた)／都市②上にいた工兵は右上に移動／空いた都市②上に工兵を生産(歩兵が1部隊全滅したため)／レッド国首都の左上にゲバルトを生産(このとき、(21, 22)に生産しておけば少なくとも5ターンでは終わらなかったのだが……)。



## Turn 5 Rate 99%



Move End	4u
Debarck	21
Move	[ 8 ]
Fuel	[ 94 ]
S-Gun	[ 8 ]
-----	[ 8 ]

Turn 5 Rate 99% 14h  
 Blue 378m 2u 1  
 Red 696m 4u 1

### ブルー国フェイズ

レッド国首都上の装甲車③をどかし、歩兵③がレッド国首都に入りゲームエンド。Small Island5ターンズズメ刺し作戦は成功！／ちなみに、Small Islandの場合は首都間がすこぶる近く、かつブルー国の経済力がかなり低いので、装甲車を使ってスズメ刺ししたのだが、ロード・トゥ・ビクトリー・ラスト・ウォー Load to VictoryやLast Warのようなマップでは敵の地上兵器のZOCがジャマになるため、

装甲車を敵国の首都に置くのはほぼ不可能。そんなときはハリヤーやヒューイコブラといった航空兵器を使う／じつは、Small Islandもターン1でヒューイコブラを生産し、ここで紹介したイロコイス①のような軌道で移動してレッド国の首都に置き、6ターンで勝つ方法もある。そのときは敵のゲバルトに気をつけないと、首都に置いたヒューイコブラがぎのブルー国フェイズに入るまえに全滅するかもしれない。

# 大戦略マップNo.5 Last War



## 初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	3	1	15/80	15/65	15/50
レッド国	14	3	15	15	15
中立	9	2			

**マップ概観** レッド国は島国。3つの橋によって大陸とつながっている。そして、島の中央がくびれているため、橋とこのくびれが攻防のポイントとなるはずだ。道路には東回りと西回りがあるが、西回りのほうが距離が短く周りに都

市も多いので、より重要といえる。初期都市数はレッド国が4.5倍以上もある上、都市の分布も圧倒的に有利。マネー50のブルー国で勝つにはそれなりの作戦が必要。対コンピュータ最後の戦いといっ

注) ブルー国の目標ターンは、「スズメ刺し作戦のとき / 正攻法で戦ったとき」のようになっています。黄色で示した領域は本国領です。



# 大戦略



## 少なくとも2つの橋を 押さえて戦いを 避け戦力を整える!

どれほどレッド国が有利かは、勝利目標ターンがマネーの影響をまったく受けてないことを見ても明らかだろう。そこで、ここではレッド国の戦略については省略することにしたい。

ブルー国でプレイする場合、正直に戦ったのではまず勝ち目がなく、考えられる戦略はほぼ3つ。

第1の戦略はスズメ刺しだ。注意すべきことは、

①レッド国がかなり早い時期から航空部隊を生産できるようになるので、ぐずぐずできない。

②イロコイスやヒューイコブラに、補給車による燃料の補給が必要になる。

③ブルー国のある大陸とレッド国のある島をつなぐ橋を封鎖してはいけない。という3つ。

橋を封鎖してレッド国の攻撃部隊の動きを制限すると、首都付近に多くの部隊がたむろすることになり、まず失敗する。橋を封鎖した場合、10回チャレンジして10回とも失敗してしまった。

第2の戦略は穴熊作戦。これはLoad to Victoryを始め、どんなに自国が不利な状況におかれているマップでも、コンピュータが相手なら必ず勝てるし、人間が相手でもおそらく引き分けには持ちこめるであろう作戦だが、はっきりいってややせこい。

自国の首都周りに歩兵によるシールドを作り、その中で部隊を育てつつ戦力が整うのを待って総攻撃に移るという作戦だ(人間が相手なら攻撃のことなど考えない)。

初めにこのマップを見たとき、スズメ刺しか穴熊しかないと思ったのだが、スズメ刺しを試しているうちに、大陸西南において一時的な勝利を得たことから第3の戦略に思い当たった。それは、スズメ刺し狙いならやってはならないとした橋の封鎖だ。

いちばん西の橋を制圧し、島の西岸の都市をイロコイス2部隊と輸送トラック2部隊で狙い、敵戦闘部隊の多くを引きつける。すると大陸内の敵の攻撃があまくなり、装甲車を2~3部隊送りこめば島の中央の橋も封鎖できる。

島の東にある橋も封鎖できるが、3ゲームやった印象と

しては、東の橋は封鎖しないほうが早く勝てるようだ。というのは、レートにもよるが、島と大陸をつなぐ橋を3つとも封鎖すると、こちらが戦力を整えている間は戦いが起こらないため、レッド国に膨大な貯金ができるしまい、これを減らすのにたいへん時間がかかるからだ。



マネー50 ターン57 レート112%  
ブルー国\$5218 都市17 空港5  
レッド国\$27413 都市9 空港1

④戦力が整ったら、このあたり(中央の橋のすぐ南)でレオバルドを使い回して(ときには全滅することもある)レッド国の貯金が尽きるのを待つ。島の東側には3部隊以上のローランドを配置しておくことが必要!

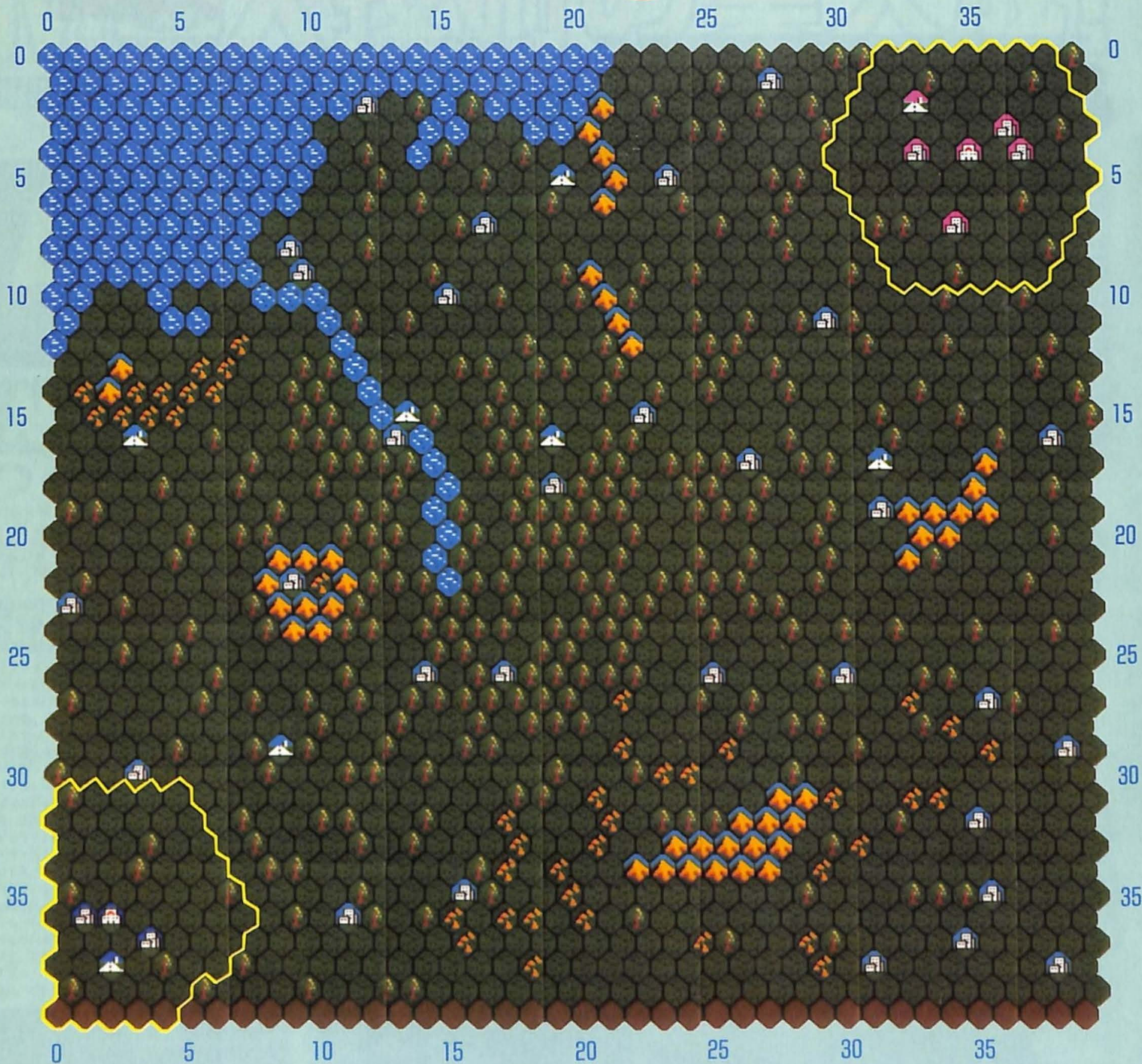


マネー50 ターン33 レート125% ブルー国\$1231 都市8 空港2 レッド国\$22334 都市18 空港4

⑤ターン1で5部隊の歩兵を生産し、1部隊は輸送トラックで東へ、残りはイロコイス2部隊と輸送トラック2部隊で南へ運ぶ。歩兵1部隊を除くすべての非戦闘部隊を島の西側に入れると、敵戦闘部隊の目が島の西岸に向くため、中央の橋の防御が甘くなり、島の中央の橋を封鎖できる。封鎖後は、輸送トラック3部隊くらいを使い回せば、1ターン内に1つの戦闘部隊からしか攻撃されないため、継続的に橋を封鎖できる。ちなみに、コンピュータは残っているユニットの数が多いうちに関しても、弾を切らしていても補給に戻ろうとしない。使い回しているうちに敵の攻撃部隊がそのような状態になれば、輸送トラック1部隊で封鎖し続けられる

# 大戦略マップNo.6

# ビッグバトル



## 初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	3	1	45	35	30
レッド国	5	1	30	30	25
中立	30	6			

**マップ概観** 平地と森が9割以上を占め、2つの首都は対角線の両端に位置する。初期都市数も都市の分布もほぼ均衡しているが、ややレッド国が有利。

道路がまったくないので、輸送トラックを作るのはナン

センス。一方、補給車の移動に時間がかかるため、早目に生産しておく必要がある。

典型的な経済戦で、中立都市の奪取速度が最大のポイントとなる。多少力に差のあるプレイヤー同士が戦うのに適したマップだろう。

# 大戦略

Campaignの次にプレイすべきマップともいえる。

勝利を目指すなら、マップ中央部の森が戦略上の最大のポイントで、敵部隊をここから追い出すことが中盤の目標となる。敵戦闘部隊がどのような行動をとろうと、相手にする必要はなく、自軍の戦闘部隊はひたすら敵国の首都を目指す。敵と戦ったり、奪った都市や空港を守ったりしていると、いたずらに時間を消費することになる(逆にいえば、戦闘そのものを楽しむためのマップという見方もできる)。

南東の都市群を早急に占領するには、道路がないことと近くに空港がないことを考えると、早期の補給車派遣が不可欠だ。

④敵部隊を中央の森から追い出すことが中盤最大の目標。ブルー国の場合は写真のような状態になれば、すでに勝利は見えたといっている(レッド国の部隊配置はゲームによって変わる。こんな形のラインを形成するのはめずらしい)

速度が最大のポイントとなる。1ターンでも早くより多くの中立都市を占領して経済的に優位になることが最大の目標。先月号の初級突破テクニックで紹介したような、歩兵とイロコイスなどの輸送部隊をうまく操作する必要がある。

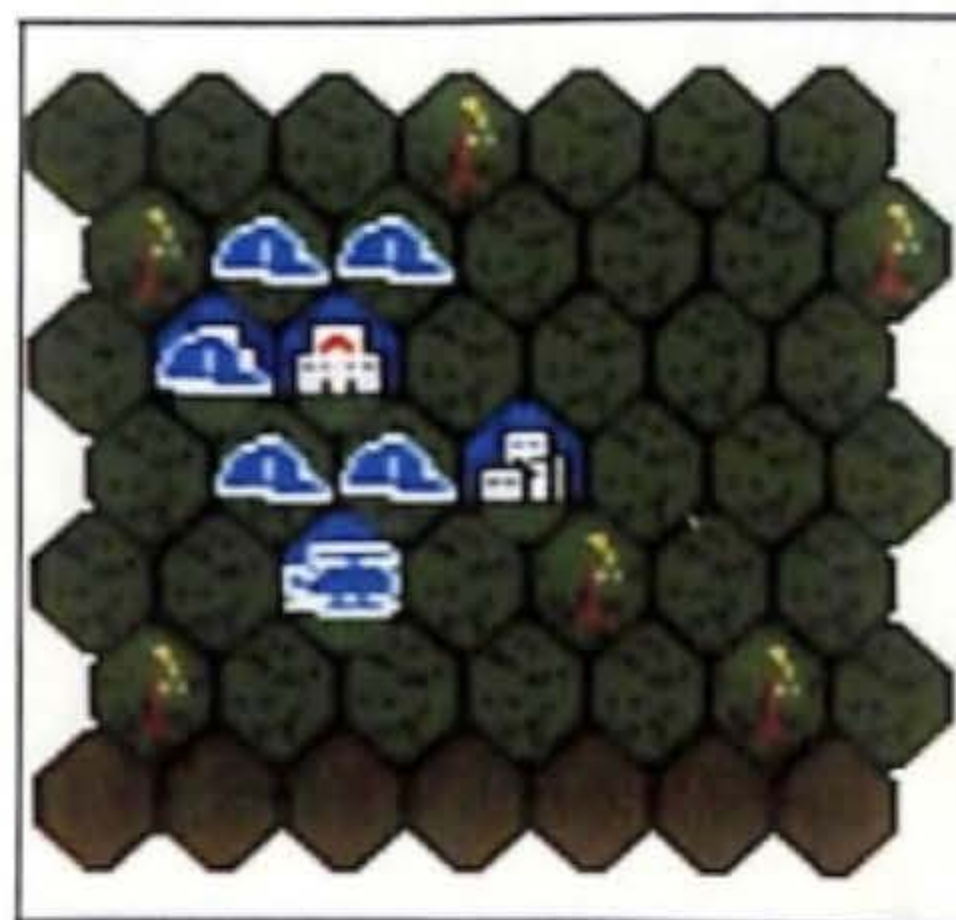
コンピュータに対する勝利を目指すよりも、いろいろな戦略を楽しむとか、人間同士でプレイするのに適したマップといえよう。初心者はSmall IslandやIsland

## 多くの兵員を生産し、戦闘部隊はひたすら敵首都を目指す

どちらの国の首都付近にも海や広い山がないのでスズメ刺しはまず不可能。一応、試してみたが、ゲバルトやローランドを避けているうちに燃料が足りなくなるか、首都へたどり着く前に弱体化してしまう。敵部隊を一方へおびきよせた上、部隊数がいっぱい

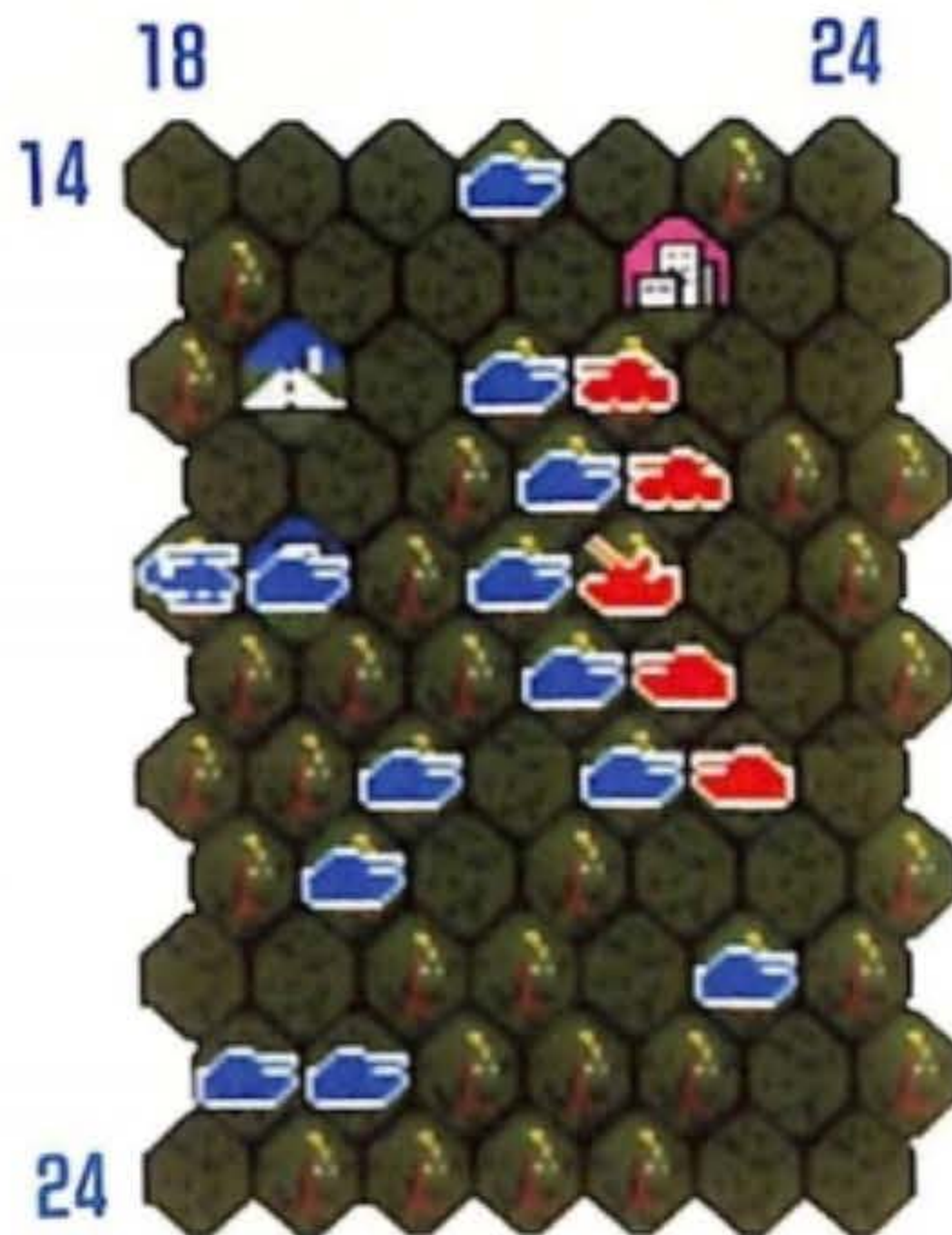
(30部隊。コンピュータはCondition REDになるまでは30部隊しか生産しない)になるのを待つことも考えられるが、そこまでしてスズメ刺しにこだわるようなマップとは思えない。

ふつうに攻める場合は、なんとんでも中立都市の奪取

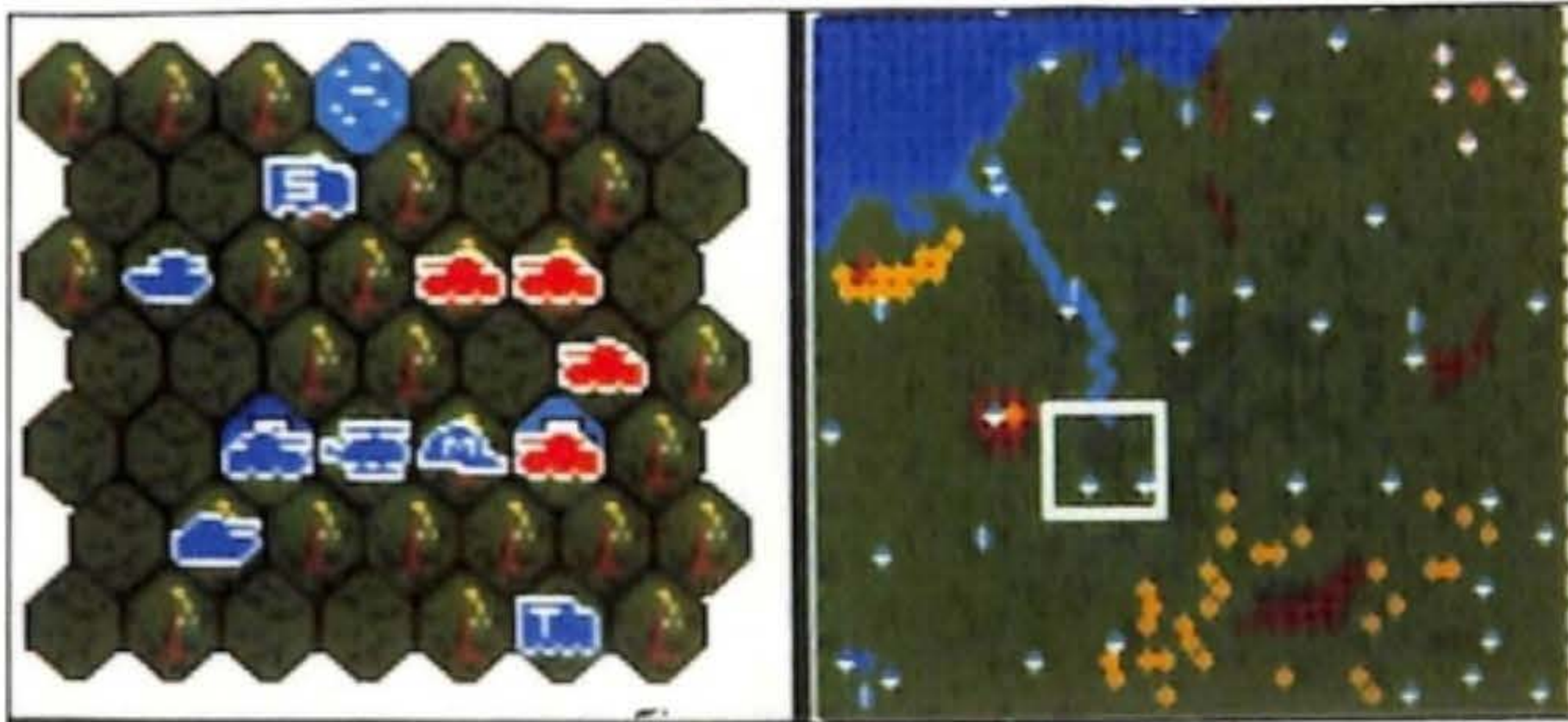


ターン1

④ブルー国の場合、2つの都市と1つの空港が歩兵の徒歩によりターン4に占領できる。左上の歩兵を輸送ヘリに載せ(1ターンで降ろす)、その左下の歩兵はすぐ北の中立都市を占領してから輸送ヘリに乗り、これも1ターンで降ろして山中の中立都市を占拠。うまくやればターン14までに23~27の都市と3~4の空港を保有できる(レッド国の動きによって多少違った状況になるし、都市を奪い返されることもある)

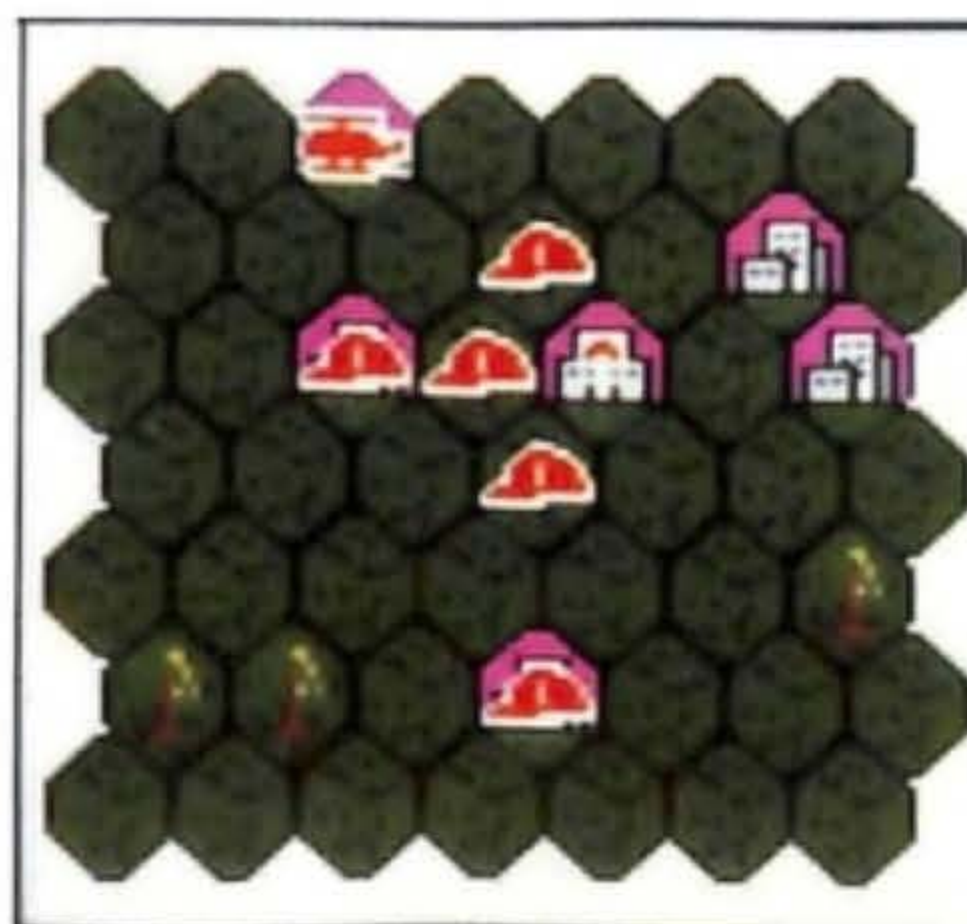


マネー50 ターン22 レート154% ブルー国\$759 都市26 空港5  
レッド国\$1538 都市12 空港3



マネー50 ターン11 レート122% ブルー国\$281 都市8 空港2  
レッド国\$1459 都市25 空港5

④レッド国の場合、主戦場はこのあたりになる。ただし、マネー50では前線を初めからずっと維持し続けることはやや困難



ターン1

④レッド国の場合も3つの中立都市が徒歩の歩兵で占領できる。下の歩兵は南東へ、そのすぐ上の歩兵は南西へ、左の歩兵と最初のイロコイスは西へ進む。ターン12までには都市が28、空港が5にはなるはずだ(レッド国の場合、これらの都市・空港は奪われない)

## 戦略募集

■募集内容 あなたの編み出した戦略・戦術を大募集! スズメ刺しのような奇抜な作戦から戦闘部隊のうまい使い回し法など、MSX2版の大戦略のマップに関するものなら、手広く受け付けています/■応募方法 市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/■送り先 ①105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「大戦略」係

# 魔界復活

ひやひやぞくぞくのスプラッタAVGだぞ!

ソフトスタジオWING  
☎0975-32-3929  
発売中

媒体	2DD (要漢ROM)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

## 消えた神の石と住職

ある日、ルポライター神城明のところへ1本の電話がかかってきた。大学時代の考古学教授、増永からだ。話はこうだった。大分県の仏の里、国東半島にある靈願寺住職が失踪した事件。そして国定重要遺跡、靈願寺修験場山頂にある巨岩「神の岩」の供岩が消滅した事件。増永はこの2つの事件が結びついていると考えた。増永は大学時代、神城

が不思議な直感の良さで遺跡を次々と発掘することができたのを思い出し、彼とこの事件を調べてみたいと思ったのである。そして、神城が増永と待ちあわせている大分空港に着いたところからゲームは始まる。このゲームはコマンド選択AVGで、キミは神城と増永をうまく操作して事件を解決しなければいけない。



増永教授から渡された写真を見ると確かに岩が消えているのだ



魔物にやられてしまうとこんな気持ち悪い画面が

神の岩の間に見えるのは数珠のようだが……



風林寺で魔物に追われている女を助けると鏡をくれるのだ



まず2人は、事件の発端ともいべき靈願寺へ足を向けた。そして、「神の岩」の供岩が消えたという山頂に登る。確かに岩が跡形もなく消えさっている。なんども山頂に登り調べてみると失踪した住職のものらしい数珠が落ちていたのを見つけた。それを拾い、さっそく情報収集に取り掛かる。

存されていた「開魔の経」と「閉魔の経」を持ち出しているらしい。何かが起ころうとしている!? そして2人は、真の目的を知らされた。2人は不動明王に選ばれし者として「開魔の経」と「閉魔の経」を取り戻し、魔界が復活するのを阻止しなければいけない! 2人は、磨崖仏や国東塔、風林寺などを調べ回り「照覧石」と「輪宝鏡」を手に入れた。天角という味方もついた。謎が解き明かされていくにつれ、魔界からの妨害も激しさを増す。困った。

まず靈願寺の住職代理の歳良の話を知ると、消えた住職は古くから寺に保

登場人物



神城明・鋭くひらめくルポライター



増永教授・豊後大学で考古学を教えている



歳良・靈願寺の住職代理をしている



国東塔の住職・どこことなく怪しいやつだ



天角・英彦山で修行している行者。強い法力を持つ

## 独鈷剣と三鈷剣

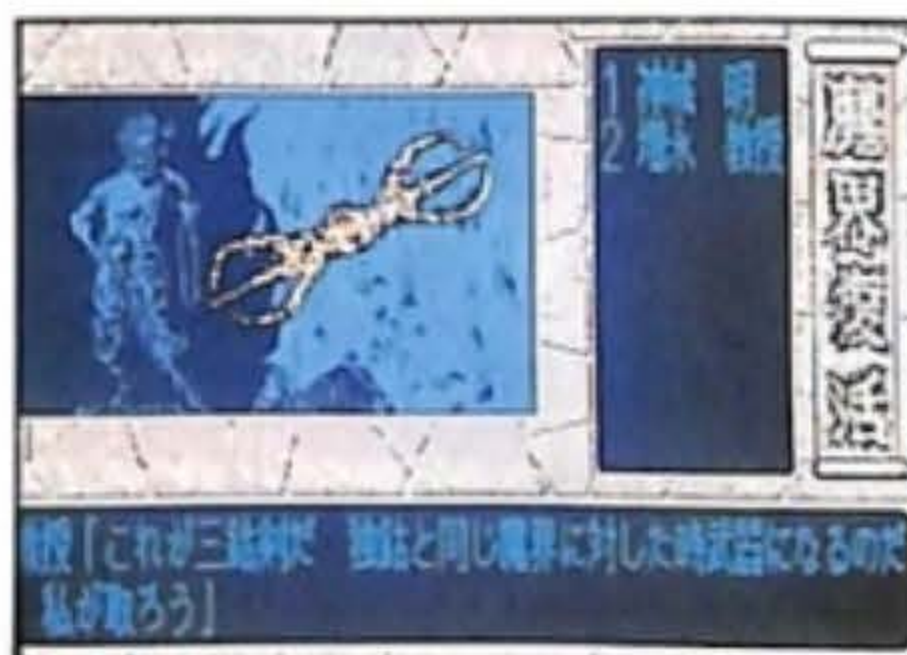
調査を進めていくうちに、魔界の者と戦うには密教に使用する仏具“独鈷剣”と“三鈷剣”を手に入れなければいけないということが判明した。これらは不動明王像や仁王像などがよく持っている剣だけど、まさか像にくっついてるのを取っちゃうわけじゃないよな。んっ？ 霊願寺の仁王像を調べるとこんなところに“独鈷剣”が……。そして2人はもう一体、篠栗霊場に不動明王像があることを聞きつけた。

途中、魔物たちの妨害を受けながらもなんとか篠栗霊場にたどりつけた。ここでは行けるところがたくさんあるので、とにかく歩き回って調べることが必要。あっちこっちと動きまわると札所二十八番、大日寺の閻魔大王像の顔が妖魔になっていたり、怪奇なことが2人にふりかかる。そして札所六十番、神変寺の大日如来像の後ろに魔道が現れたのである。魔道には1人しか入れない。ここで神城と増永、どちらを行かせるかが重要な



④車で移動するときはアニメーション表示なのだ

ポイントだ。中に入るときは、かならず数珠を持っていくようにしよう。魔物が現れたときは降魔調伏の呪文が役にたつ。魔道から戻ったら札所四十五番、浄土の滝の不動堂へ行ってみよう。ここで三鈷剣が手に入るんだけど、そうかんたんにはいかないのだ。



④魔物に対し強力な武器となる三鈷剣。これさえあれば!

## 登場人物



④心覚・英彦山で修行中の行者



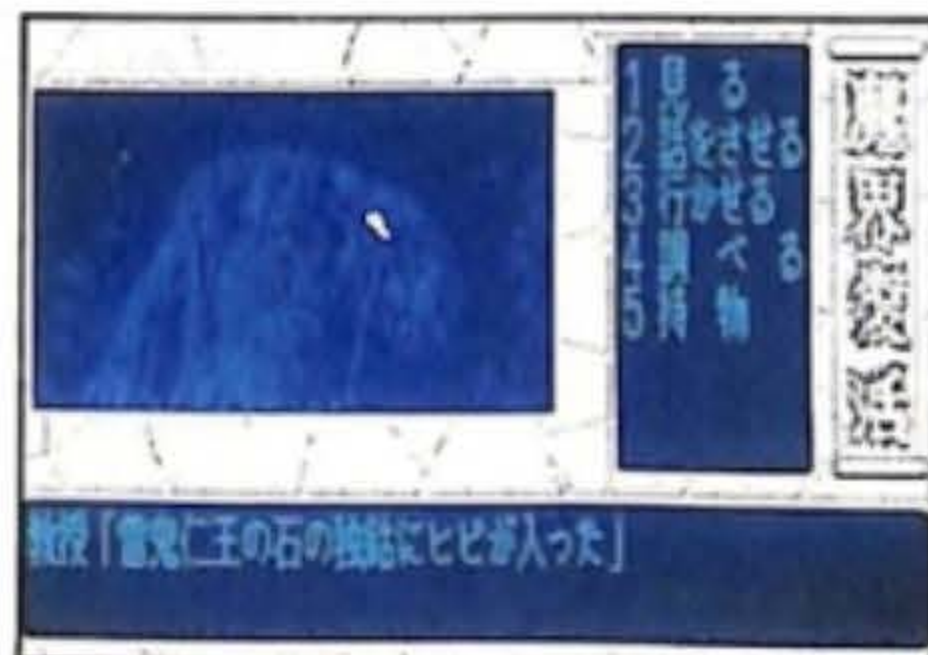
④南覚・篠栗霊場の南蔵院の住職

三鈷剣を手に入れてから、南蔵院に戻って見ると南覚が重大な知らせを持って待っていた。

重大な知らせとは!?



④ポッカーリと開いた魔道は魔界へとつながっているのか?



④雷鬼仁王の石の独鈷剣にひびが入りはじめた



④不吉だ。何かが起こるまえふれなのか……

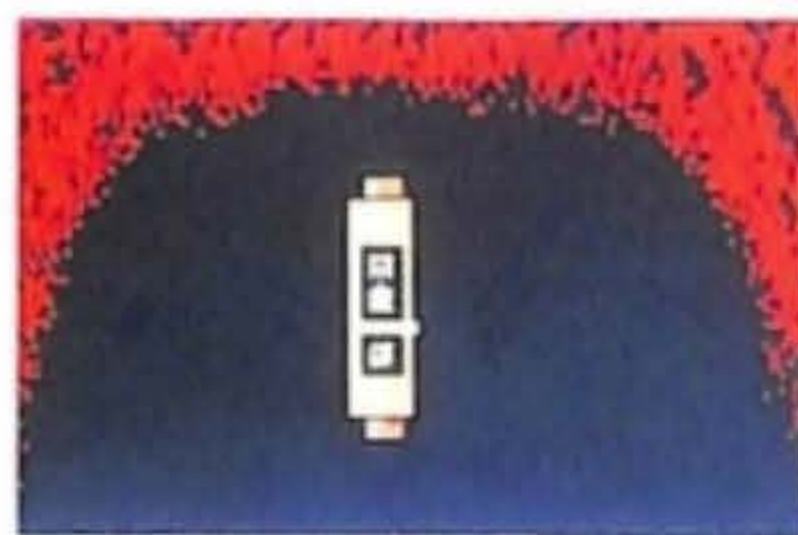
## 大魔王との対決

南覚の話によると、英彦山で妖魔たちが暴れまわっているらしい。2人は英彦山山頂へ急行した。そこで待ち受けていたのは餓鬼の群れだった。何匹か餓鬼を倒すと天角が駆けつけてくれる。すると餓鬼たちは一目散に逃げていった。しばらく3人で話をし、呪文を唱えると、轟音と共に地面が割れはじめたのだ。下を見るとなぜか心覚が落ちそうになっている。心覚に話しかけてみると、どうもようすがおかしい。なんと、心覚は魔物だったのだ。心覚を倒すと第2の魔道の入り口が見えてく

る。なんとか魔道に入っていくと、そこには国東塔の住職が待ち構えていた。戦いをしかけると、なんと住職は魔王に変身したではないか。呪文を唱え、魔王を倒すと「開魔の経」が手に入った。さらに魔道を奥に進んでいくと、目の前に奇怪な世界が見えてきた。あれが魔界か? 緊張を隠しきれない3人の前に大魔王が、突如現れた。神城と増永は無事「開魔の経」を取り戻し、魔道を封印することができるのか? 背すじがひやっとしてしまいうエンディングはなかなかのものだ。



④妖魔を攻撃すると、戦闘シーンがストロボアクションで表示されるのだ。カッコいい!



④魔王を倒すと“開魔の経”が現れた。やったあ!



## 登場魔物



④魔王・住職の姿を借り人間界にもぐりこんでいた



④大魔王・見るからに恐ろしい形相のやつだ

# 秋の 人気ゲームげじん げじん

超人気RPG3本!

イース  
サイキックウォー  
ウルティマIV



# ファミポンス

9月号は8月18日発売です!!

新作AVG6本!

アドレナリン・コネクション  
ガルフォース  
リバイバー  
新玉取物語  
天使たちの午後II  
ウイングマン スペシャル



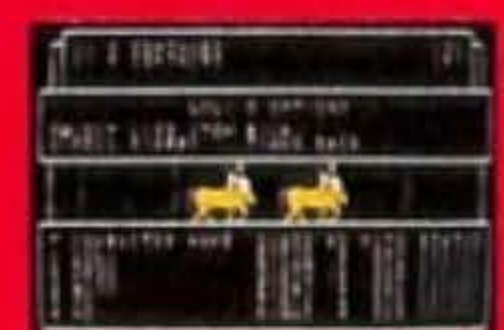
発売直前直後レポート2本!

スペースハリアー X68000  
ドラスレIV MSX2



大人気連載記事2本!

ウィザードリィ  
大戦略



毎月18日発売  
定価480円  
徳間書店

新着MSX情報にドキドキ

FAN  
ファン

おもしろゲーム情報にワクワク

FAN  
ファン

トクするプレゼント情報にキャピキャピ

BOYS  
ボックス

好評の「ゲーム十字軍」が順子ちゃん付き豪華4ページとなってF・F・Bより晴れて独立しました。それでも楽しいF・F・Bです。

お祭り気分  
WHOOPEE



小雨まじりの7月12日、F・F・B取材班は本厚木へと足を向けた。ラオックス厚木店でおこなわれる「グラディウス2チャレンジバージョン体験フェア」の様子を探るためだ。

取材班(じつは1人)は意気揚々と店内に入った……が、体験フェアはすでに終り、祭りのあとだけが残っていた。

巨大なディスプレイに流れる「グラディウス2」のデモのまゝで取材班はしばし放心状態だった。きっとフェアというくらいだから(全然理由になってない)開店から閉店までずっとやってるんだろうとタカをくくっていたのが悪かった。

あわててラオックスの現場主任の方に事情を話すと、笑顔で「いいでしょう」とうなずき、もう一度フェアをやってくれることになった。ああ、よかった。

感謝する間もなく、ディスプレイの回りは人でいっぱいにな



ラオックス厚木店オーディオ館3Fフロアにて。これが、あっという間にできてしまった人垣。「グラディウス」の人气がわかる

ってしまった。す、すごい。あっというまにできた人垣もすごかったが、動き始めた「グラディウス2」はもっとすごかった。

MSX1用とは思えないほどきれいなグラフィック、そしてサウンド。新しくバージョンアップしたビッグコアが出てきたときの感動。取材班は写真を撮るのも忘れ、しばらく画面に見入ってしまった。

このMSX・FANのために特別におこなわれた追加フェア

(といっても30分ぐらいだったけどね)でも約30人の人を集めたけれど、現場主任の話を聞くと1時間ほどまえにおこなわれた正しいフェアではなんと150人も人がフロアいっぱい集まったというから驚き!

このチャレンジバージョンからうかがい知れる本編「グラディウス2」は8月下旬発売。もちろんコナミから。待ち遠しい。画面をカラーで見たい人はCOMING SOON参照。

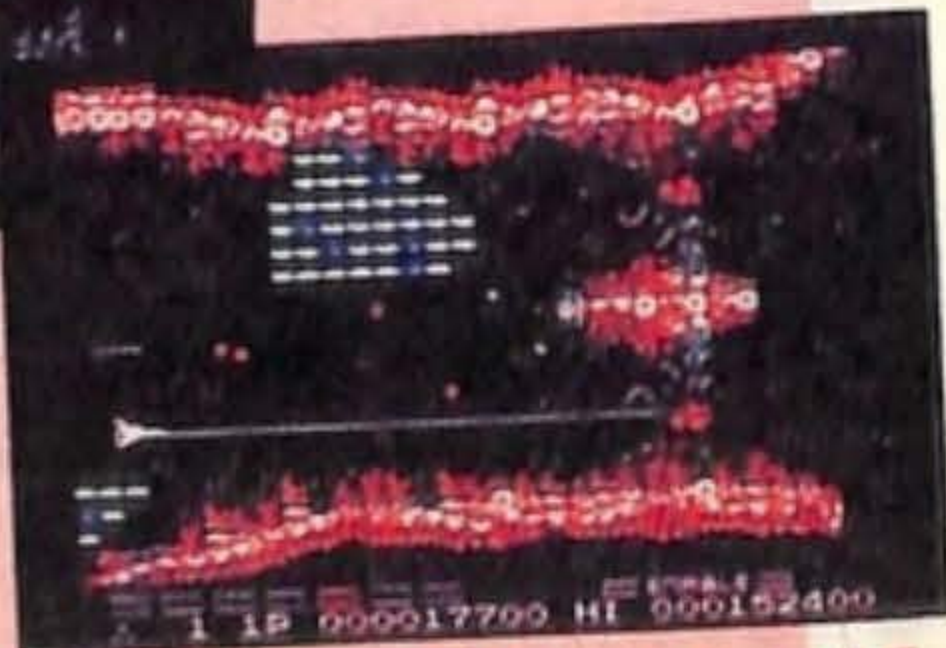
# 「グラディウス2チャレンジバージョン体験フェア」に行ってきたゾ!!



新しくなった大迫力のビッグコア。主人公よりも目立っていた



植物惑星(?)の面。気持ち悪いくらいに動く敵キャラに思わず絶賛の声があがる



敵の激しい攻撃をうまくよけてヴェノム博士の野望を打ち砕け!

音楽  
MUSIC



# さっそく遊んでみました! 話題のMSXオーディオユニットで 「なに」が「どこまで」できるのか

今回発売されたMSXオーディオユニットFS-CA1、愛称A1シンセ(以下ユニットと略)。長いあいだ期待をふくらませて待ってきた読者のためにこのユニットでなにができるのかをまとめてみた。

まず、遊び方は、

- ①内蔵ソフト「MSXミュージックシステム」を使う
  - ②拡張BASICを使う
  - ③別売りのソフトを使う
- の3つに分けられる。

③の別売りソフトウェアについてはまた次の機会に。今回は①と②、つまり、ユニットだけでできることを紹介しよう。

## ■内蔵ソフト「MSXミュージックシステム」について

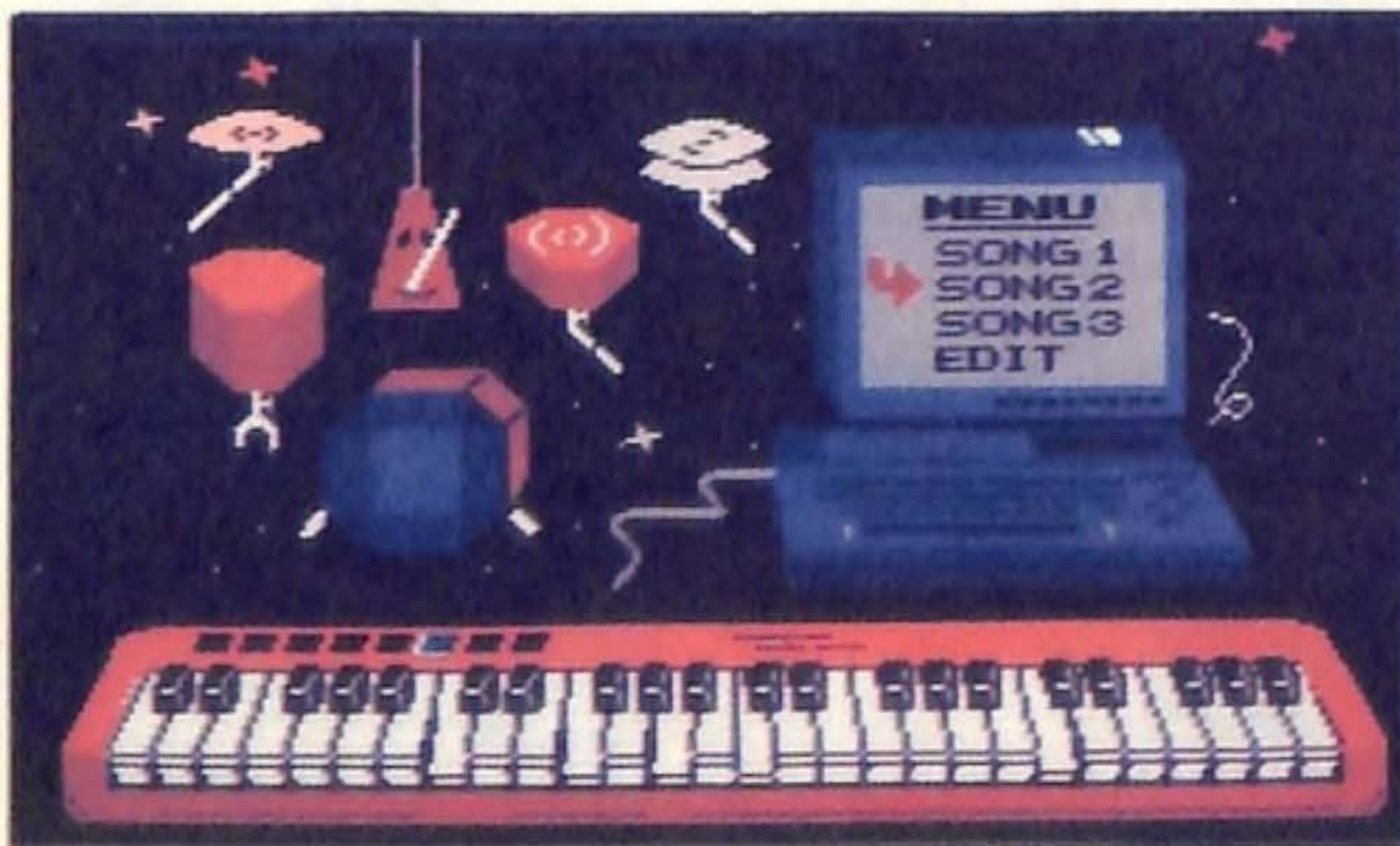
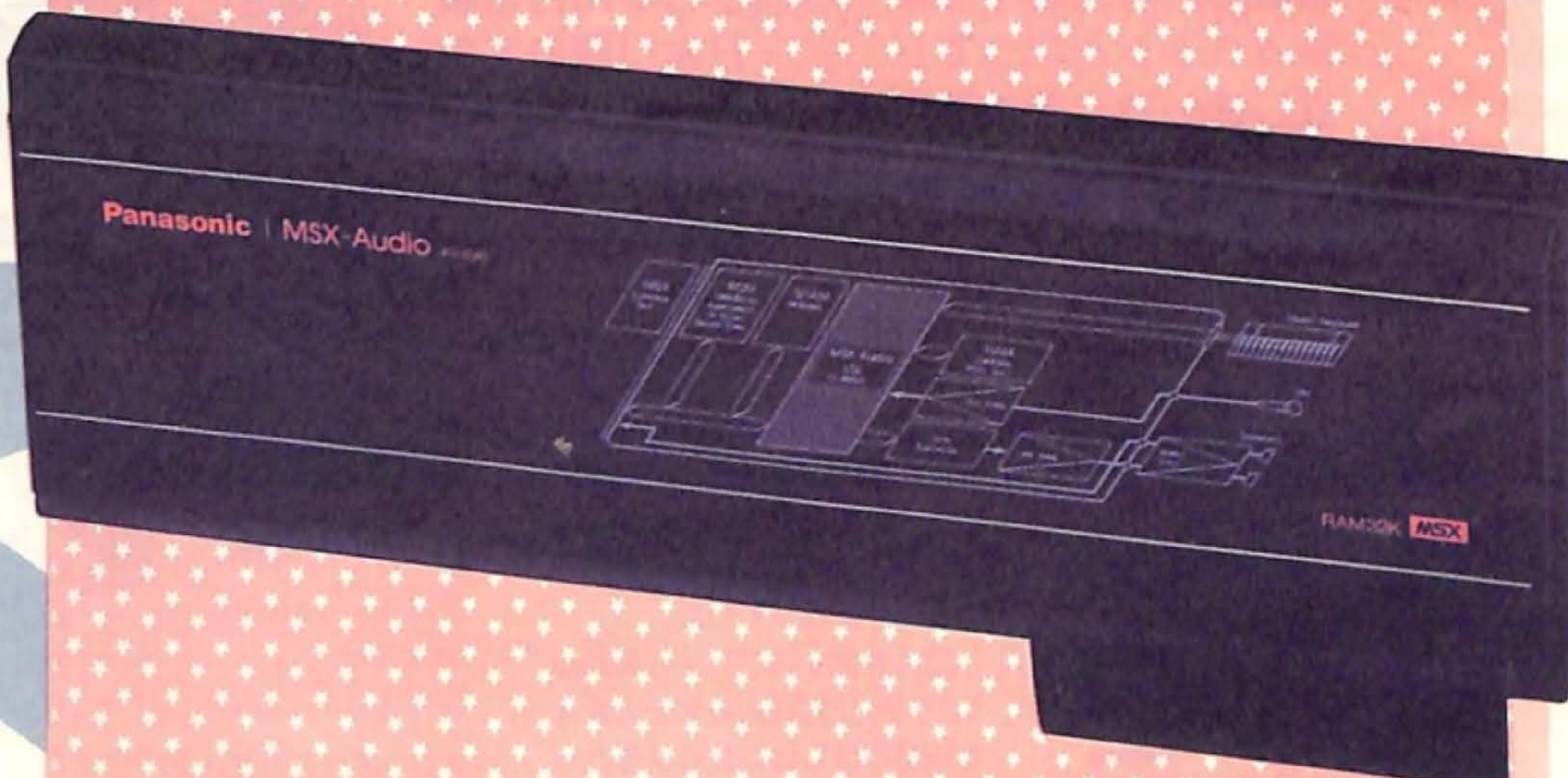
このソフトはユニットのFM音源を扱うためのもの。MSXのキーボードを鍵盤のように使った演奏が楽しめるだけでなく、いろんな機能がある。

ちなみに、別売りのミュージックキーボード(FS-MKB1:34,800円)をつなぐとさらに気分は盛り上がる(YAMAHAの製品も使用可)。

3曲分演奏データが納められているので、カーソルキーでどれかを選んでとりあえずはFM音源でのデモ演奏が楽しい。クラシックの名曲、ラグタイムミュージックの名曲、日本の名曲とちゃんと選曲のバランスも考えられている。

画面(写真左下)のメトロノームやドラムセット、鍵盤が音楽

◎これがMSXオーディオユニットFS-CA1(34,800円)。RAM32K以上のMSXとMSX2に対応している。音楽ファンは注目!



◎ユニット内蔵ソフト「MSX MUSIC-SYSTEM」のメインメニュー画面。曲の演奏にあわせて、シンセの鍵盤やドラムセットが動く

にあわせてうまく動いているのもおもしろい。

さらに、エディット画面(右ページ上の写真)に行くと今度はクリエイティブな楽しみが待っている。

各項目の値を設定していくことで、こんなことができる。

- ・65種類の音色のなかから旋律やベース、コードの音色を選択できる(なかには、WAVEという波の音や、SPNという宇宙的な効果音もあって楽しい)
- ・リズムのパターンを20種類選べる(うち1つはノーリズム)。しかも、自分でリズムをエディットすることもできる。
- ・キーボードの鍵盤機能を次の3つのなかから自由に選べる。①ノーマル(全部同じ音色)②スプリット(高音部と低音部で音

色を分けられる)③アンサンブル(ベース音を押しただけでリズムとベースラインとコードの伴奏が自動的につく)

・自分の演奏をメモリに記録し(高音部、低音部の2重録音が可能)、さらにディスクやテープにセーブ/ロードできる。

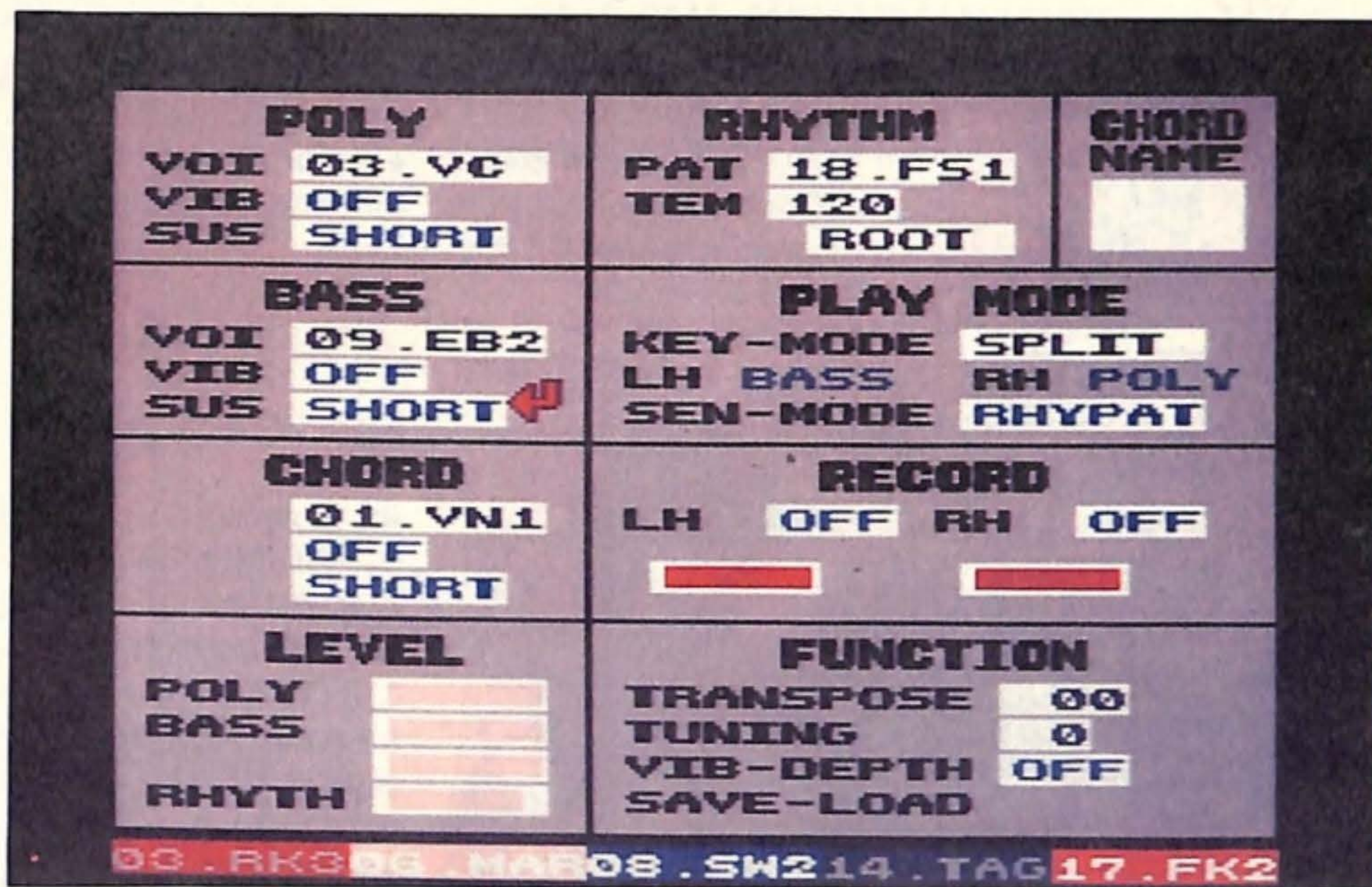
キーボードはノーマルモードの場合、同時に9音まで出せることになっているけれど、これはミュージックキーボードを使ったときのことで、MSXのキーボードでは3つ以上のキーを同時に押しと音程が狂うことがあるのがちょっと残念。とはいえ、楽しい機能が盛りだくさんなことは間違いない。

## ■拡張BASICについて

内蔵ソフトを切り離してふつうのBASICからもユニット



④右の写真が内蔵ソフトのエディット画面。それぞれの項目ごとに名前やグラフが表示されているのでわかりやすい。ちなみに、右上のコードネームのところにはオートコードを用いたときのコード名が表示される。レコードのところにはLH(左手)、RH(右手)の2つがあるのは、伴奏の部分とメロディの部分の部分を別々に録音できるようにしてあるから。④右のエディット画面でセーブ/ロードを選ぶと、下のような画面になって、音楽データなどのセーブ/ロードができるようになる



の機能を使うことができる。

ユニットのなかにはMSX-Audioという音楽用LSI(9チャンネルのFM音源と1チャンネルのPCM音源を内蔵)と拡張BASICが入っていて、PLAY文の機能がパワーアップするのだ。

拡張BASICのPLAY文を用いると、ふつうのPSG音源3音にプラスして、FM音源9音、PCM音源1音の計13音が演奏可能になるのだ。これだけたくさんの音源が使えるんだか

ら、ちょっとくらい拡張BASICが難しくっても平気。

FM音源9音というのは、内蔵ソフトの音色と同じような音色が使えるわけだけれど、なんといっても注目したいのはPCM音源。

PCM音源とは、アナログの音声信号(要するにふだん耳にする音のこと)を一定の時間間隔で分析(サンプリング)し、得られたデジタルのデータをメモリに記憶する。早い話が、このデータから音声信号を復元する

と、もとの音とそっくりの音が再生できるということなのだ。

ユニットのなかには、カッキーの鳴き声から刀を振る音まで18種類の音が用意されているけれど、拡張BASICを使えば自分の好きな音(最長8秒)を記憶させ、音楽やメッセージに使うことまでできる。飼っている犬や猫の鳴き声、自分の声でメロディーを演奏できるんだから、いろいろ遊べそう。さらに音のデータもセーブ/ロードできるので、自分だけの音のカタログ

を作ることだってできる。

ほかにも、拡張BASICには、音律を平均率、純正率など21種類から選べたり、ミュージックキーボードの演奏を記憶できたり……などなどMSXで音楽を楽しむための機能がたくさんある。

MSXオーディオユニットはRAM32K以上のMSXとMSX2で使えて、値段は34,800円。ただし、カートリッジスロットが上面にない機種では使えないので注意!



## ビデオ派にも 新兵器登場!

ビデオもすいぶん普及して、もはや一家に1台という勢い。自作のビデオもそのままじゃちょっと寂しい。タイトル画面をつけたり、テレビのようにテロップをつけたりしてみたい。

そんな願望を持っているMSX2ユーザーに便利なのが、ビデオ・テロップFS-UV1(MSX2専用:39,800円)。愛称A1テロップ。

あらかじめコンピュータ画面

上で作った文字やイラスト(別売りのイメージ・スキャナFS-RS500:59,800円を使うとかんたん)を使ったり、画面を消したりまた見せたりするワイプ機能や文章を流すテロップ機能を使ってシナリオを作り、ビデオ画面にスーパーインポーズして別のビデオデッキで録画すれば(背面に出力端子がある)、ホームビデオの編集が楽しめるというわけなのだ。



④ビデオ・テロップFS-UV1(39,800円)。これもやっぱり上面にスロットのない機種では使えない



サイケデリック  
PSYCHEDELIC



SPECIAL

幸せは歩いて  
こない。目指せ  
サイケデリック

飛ぶハエ落とす勢いで、夏が進んでいる。この本が出る頃、オレは千葉の館山で泳いでいるかもしれないし、北海道の原野で土を掘っているかもしれないと思いつつ、未来を夢見て、サイケデリックを始める。

まずイラスト部門。



千葉県・TACT。モノトーンのきれいなお姫さまだお

★TACTの作品=彼は隣のテクポリの常連。タッチを取り戻したって感じ。この調子/

★羽隆の作品=女の子らしいかわい作品。ピンクの色使いがいいね。

♡

さて、次は小説というか詩というか、なぜか読むとつい笑みを浮かべてしまう、新潟県・藤志の作品

君はその時「めざし」を食べてたね。「あじのひもの」に夢を託していた君は「たくわん」に見向きもしなかった。「にほし」を「ほしこ」という人がいるけど君の心もそれと同じで、ホントは「かつおぶし」が欲しかったんだね。それなのに君は寂しく「だしこんぶ」をかじってたんだね。今になって気付いても、もう君は「かんびょう」に奪われていた。寂しく1人だけ残る、「くさやのひもの」のほく。(FIN)

うむ、日本の味をラブストーリー仕立てで並べていくところなど、なかなかわけがわからん。

サイケ進出をねらうキミに朗報。今月からサイケデリック掲載者にはMSX・FAN特製テレカを進呈。目指せ、サイケ/



神奈川県・羽隆。アフロディーテ……かな。ピンクがきれい

気晴らし  
DIVERSION



## テレホンアドベンチャー 第5弾『デスマウンテンからの脱出』 ついに登場!!

電話でAVGが楽しめる「テレホンアドベンチャー」が始まったのが去年の6月。人気を広げつつ7月8日スタートの新シリーズ「デスマウンテンからの脱出」で5作目を迎えることになった。

このテレホンアドベンチャーの遊び方はかんたんそのもの。キミの家からいちばん近い代表インフォメーションに電話をかけるだけ。

すると、電話の向こうでストーリーが始まり、いくつかの選択肢が与えられる。その選択肢の中から正しい物を選びだすことのできた人だけが、次のシーンに進むことができるというものだ。

まあ、いうなればアドベンチャー・ブックのストーリー進行に、サウンド効果を加え、より手軽に、よりリアルに楽しめるものだと思ってもらえばいい。

まだこのゲームを知らないキミに「デスマウンテンからの脱出」のプロローグを紹介しよう。「ある夜、山のふもとのある王国で生まれた王女がデスマウンテンの悪の守護神ビゼーによって奪い去られてしまった。そして同じ夜、生まれたばかりの男の赤子が城内の大樹のわきに置き去られていた。王は神から授かった子として、その赤子を育てるが、王女を失った悲しみは忘れられなかった。男の子の名はアイアンナック。彼が17才の誕

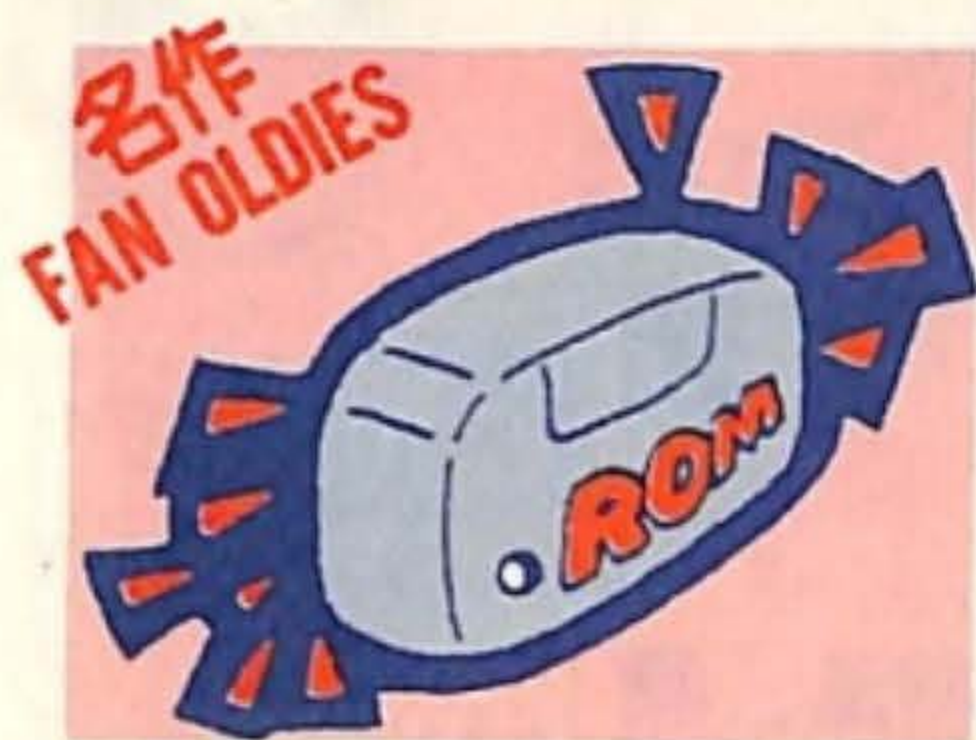
生日、王は彼に王女をデスマウンテンから救い出してほしいと願った。彼は引き受け雷雨の山に旅立った……。

代表インフォメーションは次のとおり。

- 東京=03-236-9988
- 札幌=011-821-9000
- 新潟=025-267-7000
- 長野=0262-35-8000
- 広島=082-252-0000
- 福岡=092-473-4040。

なお、実地予定期間は87年7月8日～11月7日まで。





# ぼくは『三国志』が大好きなんだ!!

創刊号以来長らく絶えていたコーナー(名作)が、読者の手紙によって復活!

★自らが英雄となる『三国志』  
このゲームは有名な文学作品『三国志』の時代を背景にプレイヤー自らが英雄となり、中国全土の統一を果たすことが目的で



数限りない戦略が楽しめる、シミュレーションの名作『三国志』

す。5つの各シナリオごとに英雄を選び、最高8人までいっしょにプレイできます。ですから、友達とワイワイやりながらプレイすると友だちどうし独自の同盟や交渉もできるのでそれなかなかのものですよ。

このゲームのおもしろいところはなんといっても自らが英雄となって自分の国を持ち、その国を思い通りにつくっていくことで、生産力を高め兵力を増やしたりして強大な国を築いていくのは楽しいことです。

もう一つのおもしろさ、それは戦略です。有能な部下と大群

を率いて敵地に攻めこみ、国を手に入れます。火計、一斉攻撃などの戦術を組み合わせ、兵糧攻め、ゲリラ戦法など数限りない戦略が楽しめます。

余談ですが、このゲームをプレイするまえに原作の『三国志』を読めば、おもしろさが何倍にもふくれあがるうえ、ゲームへのヒントにもなります。このソフト、プレイの価値ありっ。(秋田県・でえぢょん)

偶然、このページの6ページ先で『三国志』の大特集をやっている。この特集も読めば、三国志の深さがわかるかも!

## 相談事 ひそかな 情報etc. はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めています。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、『直撃』係まで。

●自分のかいたイラスト、4コママンガ、ショートショート、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、『サイケデリック』係まで。\*イラストなどは、どんな大きさの紙に描いてもかまわないけど鉛筆描きはベケ。ショートショートなどは、400字詰め原稿用紙2枚程度にまとめてください。

●キミが最近夢中になっているゲームなのに、雑誌であまり採りあげられていないようなゲームがあったら『名作』係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると、楽できてうれしい。

\*F・F・Bは読者の手、足、目、口、耳、鼻、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります!

ファン ファン ボックス

F・F・B



今月はどういうわけか豊作。いろいろ選べる今月のプレゼント!

●東宝より

①『ルパン三世カリオストロの城』のカセットインデックス……5名様

②『ルパン三世カリオストロの城』の絵ハガキ……5名様

③『ルパン三世カリオストロの城』のノート……5名様  
(各提供・アニメイト)

これは、前号で紹介しきれなかったルパングッズの数々。ぜひとも手にいれたいものばかり。

●コンパイルより

④『魔王ゴルベリアス』のポスター……15名様

●ホット・ビィより

⑤『ア・ナ・ザ〜カレイドスコップスペシャル〜』のソフト(RAM16K以上)……10名様

ムシャクシャしたときはシューティングゲームで気晴らしするのがいちばん!

●アミューズメントクラブ・プロダクツより

⑥テレアド特製テレホンカード……5名様

今、テレカ収集が大流行!このテレカもきみのコレクションに加えてほしい。

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と名前・氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号を書いて、

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部F・F・Bプレゼント係まで。

締切りは8月31日必着。当選者は10月8日発売の11月号の欄外で発表します。

ハガキを出すついでに、F・F・Bへのご意見とご要望も聞かせてね!

①『カリ城』のノート、使わずに取っておきたい



②『カリ城』の絵ハガキ6枚セット。出すのが惜しくなる



③きれいなモノトーンのイラストが入っているテレアドのテレカ



楽しいイラストばかりです。左から(北海道)宮入英博(北海道)谷口智也(千葉県)福田剛(静岡県)鋸持明男(東京都)中根雅明(静岡県)秋山豊樹

ゲームの抜け道、**秘**情報教えます!

マルヒ

新装開店

# GAME 十字軍 CRUSADERS

# ゲーム 十字軍

わが十字軍は、あらゆるゲームを制覇するぞ。諸君も協力して欲しい。こーして順子ちゃんにも従軍看護婦になってもらったのだから。



ウル技のコーナー

ゲームのぞき穴



必勝法、隠しコマンド、便利パスワードなど、ゲームの中身をこっそりのぞけるウル技を紹介するよ。

## ハイドライドII

レベル2でLIFEが999になるなんて!

レベル2の時にLIFEを999にする方法があります。

まず、キャラクタを作る時にLIFEを0に設定して始める。そしてレベルを上げればいいだけなのだ。

(埼玉県/山本関東・13歳)  
☆確かにできたけどこれでは敵にやられやすく、レベルを上げるのはとっても大変!



もっとレベルを上げてみると……

Q&Aのコーナー

通り抜け  
できます

先に進めないとお悩みのキミ達は、どんどん利用して欲しい。出来る限り質問に答えてあげるよ!

## ウイングマン2

**Q** 僕は今、COFFEE BREAKの後のシーン2で行き詰まり、悩んでいます。ハリガネとライターを手に入れただけで、そこから困ってしまって……。この後、どうしたらいいのですか? 色々やってみたのですが、どうもうまくいなくて。

持ち物は、ハリガネ、ライタ

ー、とけい、ゆびわ、がくふです。どうかヒントを!

(岡山県/まっきいまん・12歳)

**A** このシーン2で手に入るアイテムは、ライターとハリガネだけなのだ。後はポドリムスの刺客を、見つけ出すことでシーン2はクリアできるのである。

それには、桃子と久美子からOO(これくらいは自分で考えてね)を取り、その後美紅にも同じ事をすればいいのだ。すると

敵の刺客が登場するぞ。

こいつを倒せば、いよいよ次は、ポドリムスでの対決だ。がんばろう!



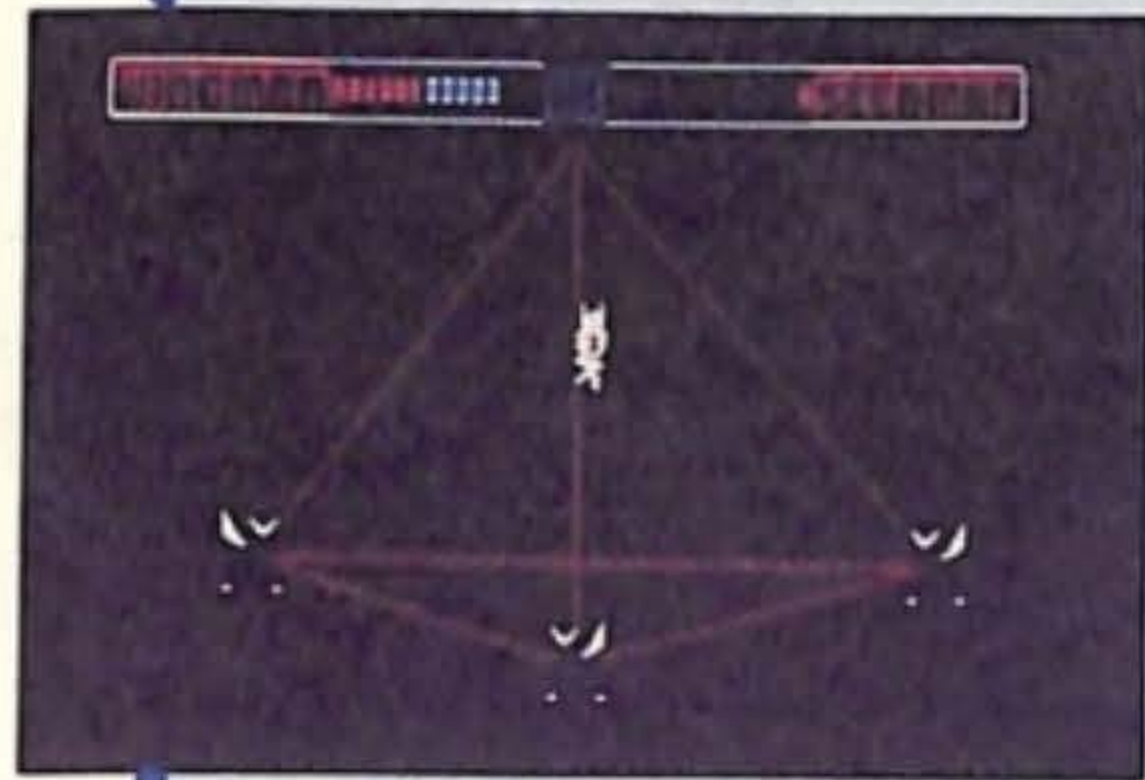
桃子ちゃんや久美子ちゃんの服を脱がすと見られる画面だ

## ウイングマン2

めんどくさいことは抜きにして戦闘シーンに

F1キーを押しながらスタートすると、何といきなり戦闘シーンから始まるぞ。

(東京都/齊藤せいご・15歳)  
☆戦闘シーンより美紅ちゃんを見るほうが良いと思うけど……。



必殺デルタエンドが決まったよ

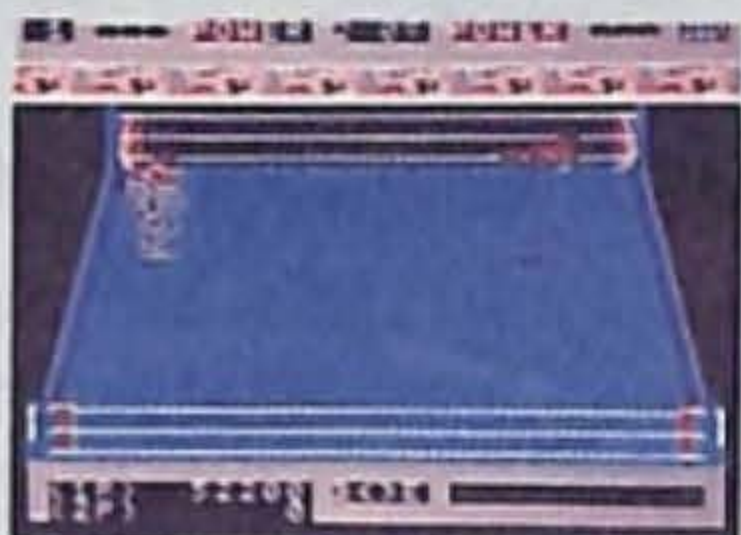
## ロボレス2001年

ロボレスラーにも変身機能が付いていたんだ

なんと、ロボットを変身させることができるんだ。

その方法とは、スカイハイをかけられる状態にして、敵のロボレスと自分のロボレスがリングの両端に別れた時に、>と?と-を同時に押すのだ。ボーナスが5000点入るよ。

(山形県/神田山陰・14歳)



変身して5000点増えるわけだね

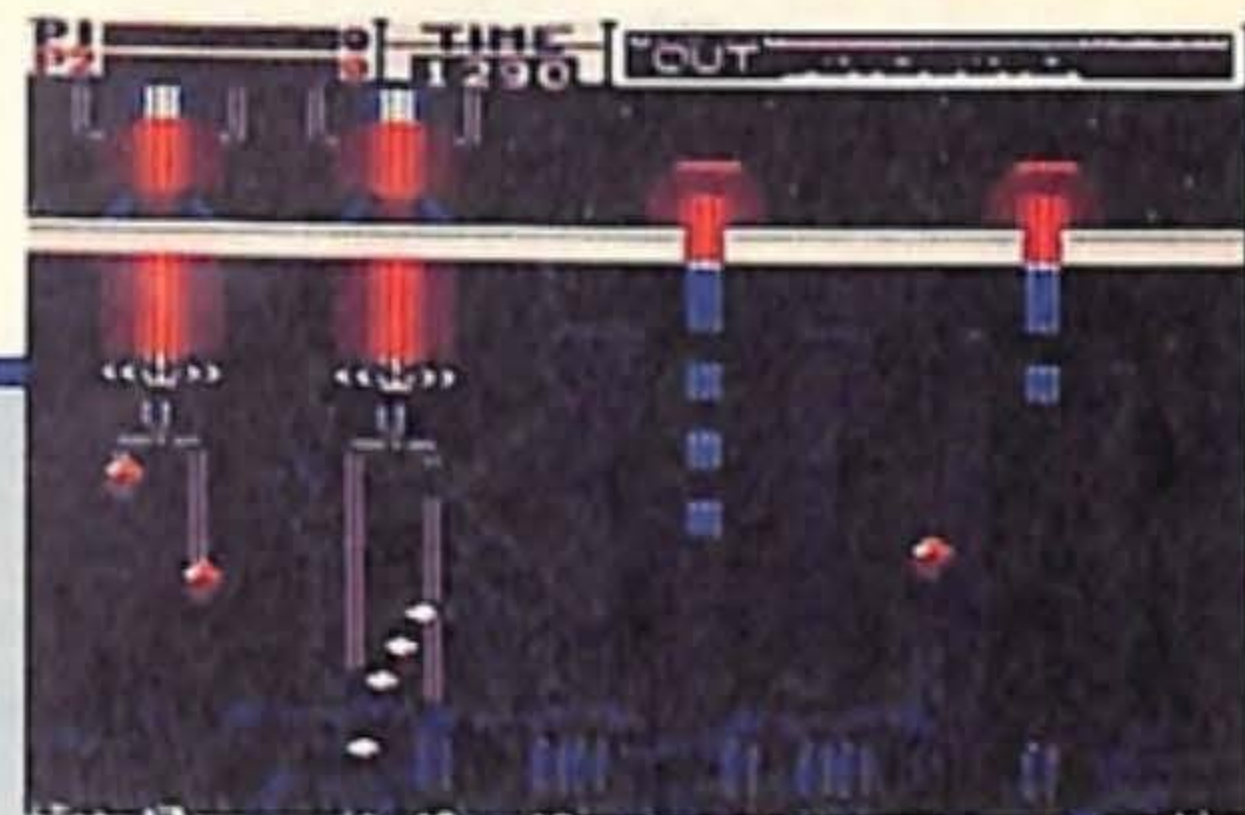
## ディーヴァ

エネルギー満タンと連射ってすごいと思うよ

はっはっは、私は『ディーヴァ〜アスラの血流〜』のコマンドを2個発見したので、ほーこくしておきます。

まず連射コマンドですが、ESCキーを押して、STOPとSELECTとBを押して、もう一度ESCキーを押すとOK。次に8月号に載っていたシールドエネルギー満タンコマンドのもっと簡単な方法もを見つけました。ESCキーを押して、STOPとSELECTと/を押すだけです。

(大阪府/松山肇・15歳)



4連射〜っ! スビビビュ〜ン



あ、エネルギーがもうナイっ!



コマンドでめいっばいになる

## ダーウィン4078

スペシャルモードは自機が減らなくなるんだ

編集部のみなさん元気してますか? じつはダーウィン4078のスペシャルモードを見つけたのです。

まずESCキーでポーズをかけます。そして、MとTとKの3つのキーを同時に押します。すると、SPECIAL MODE



おいらは無限だ。行け行け〜

と表示が出るので、そうなったらポーズを解除すればOKです。スペシャルモードになると自機の数が増えなくなるのです。

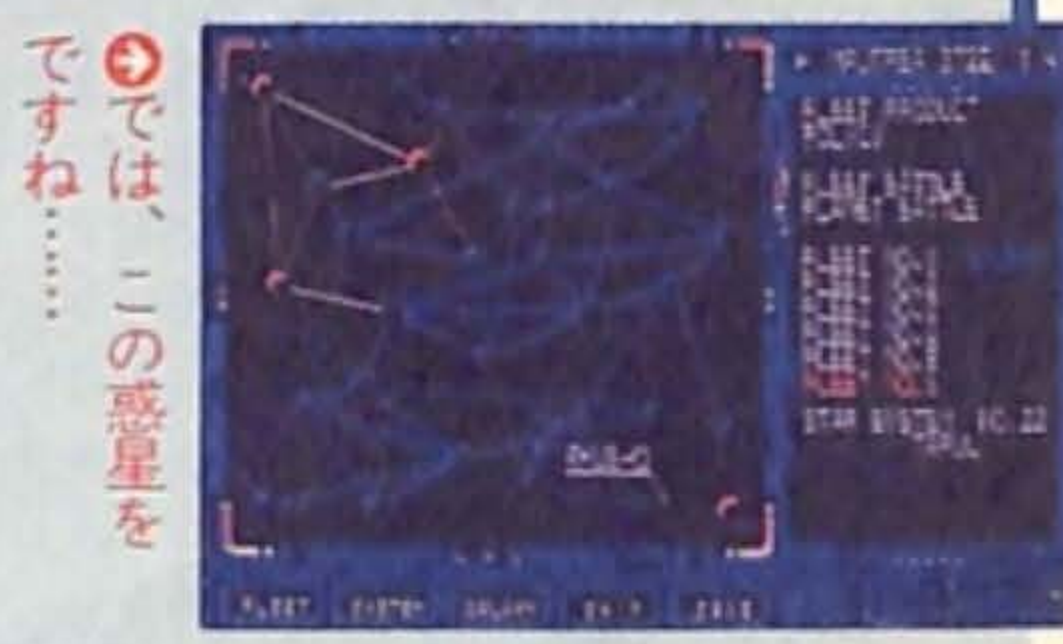
(東京都/近藤正博・15歳)

## ディーヴァ MSX2 専用

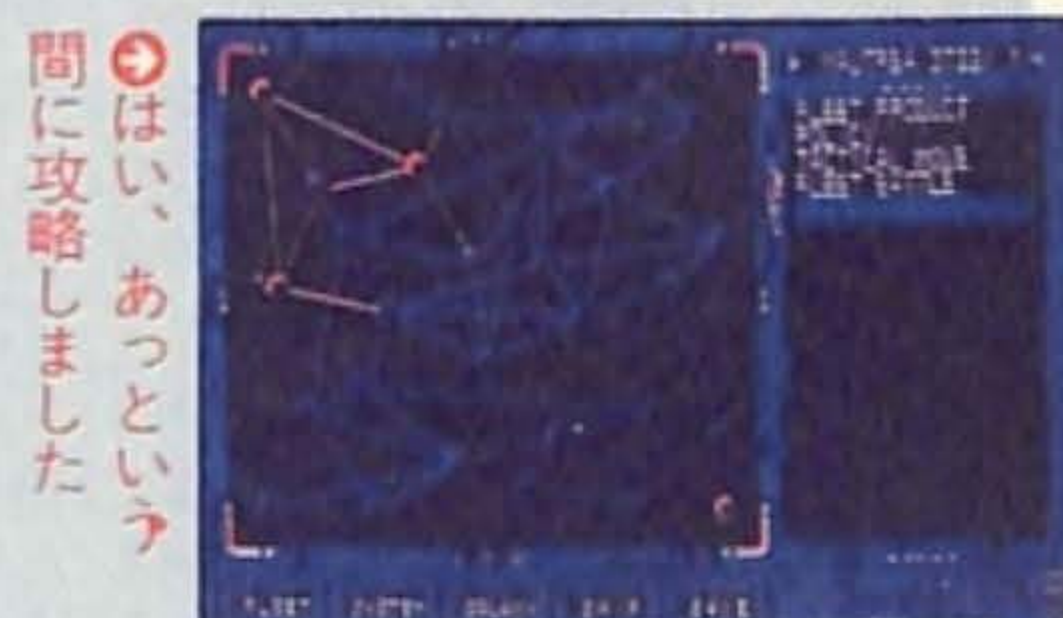
パスワードがプツンすれば、ゲームも…?

ドギョアアノ! ついに、私は惑星戦をしなくても惑星を攻略してしまうパスワードを発見したのだ。「PUTTSUN SIMASUGOMEN」(プツンしますゴメン)とやれば良いんだ。スゲエだろ〜。

(東京都/能村義男・12歳)



では、この惑星をですね……



はい、あつという間に攻略しました

## 軽井沢誘拐案内

第5章で、湖のほとりにいるおじいさんに会えないのです。新聞、写真、葉っぱ、タバコ、書類、名簿を持っていて、いしだの住所も調べました。洞窟で「かぜがふいている。」というメッセージが出てくる所が怪しいとにらんでいます。ぜひ、解答を!

(広島県/門屋智行・16歳)



これがおじいさんだ

このおじいさんはじつは神様で、いしだの家に行く道を作ってくれるのである。この神様に会うには、洞窟の入り口から、前、右、右、後、左、左と移動すればいい。

## 覇邪の封印

ハージャという勇者のいる場所はわかったのですが、助けられないのです。「ハナス」としても「たすけてくれ〜」と言うだけです。いったいどうしたら、この勇者を助けられるのですか?

(?県/?・?歳)

ハージャを助けるには他の2人の勇者を助け

たときと、同じようにすればいいんだ。ここまでやったキミならわかるはずだよ。町の長老の話をもemorしたり、旅先で商人や旅人に積極的に話しかければ、何をすればいいかがわかる。



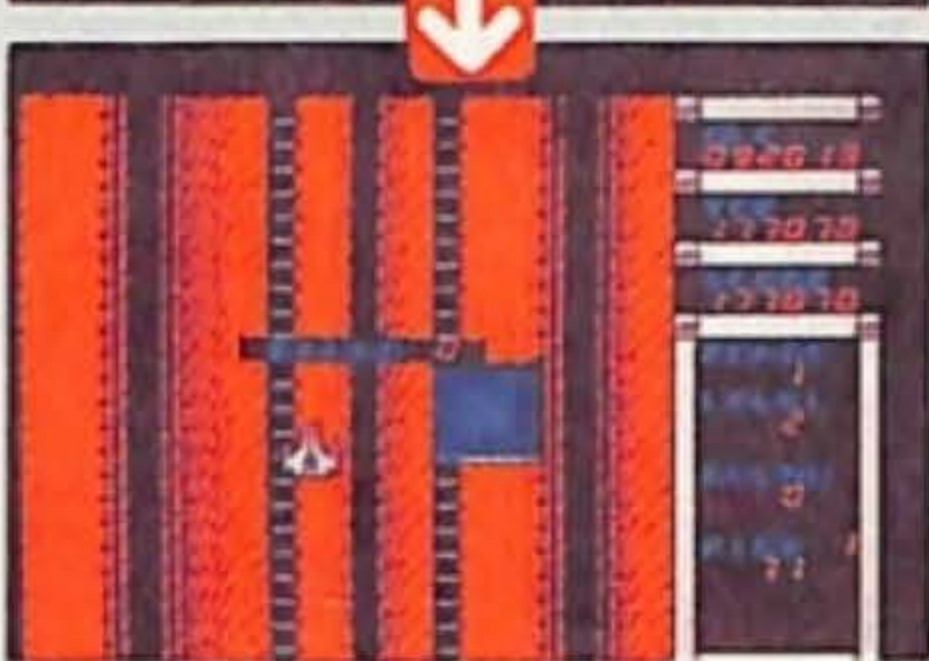
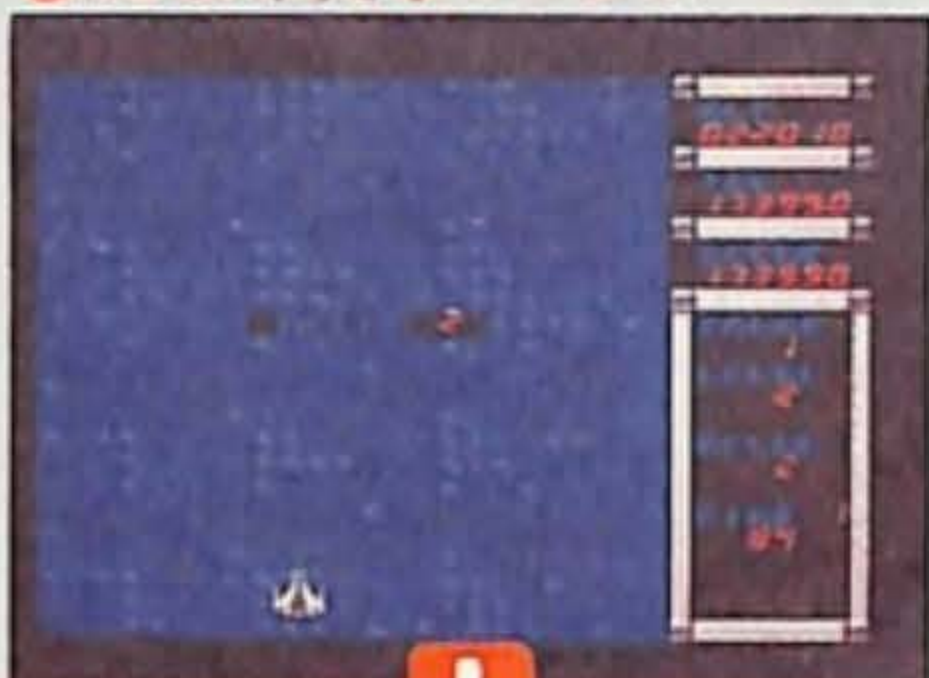
ハージャが助けを呼んでいる。なまけないなあ

## ザナック

0面があった。でもとっても難しいんだ〜い

では、私が0面への行きかたを教えてあげよう。まず2面に行き、ワープするエネミーレーザーを取って、また2面の最初に戻る。そして、ROUND2と表示が出たら、RとOの間を撃つべし！すると、エネミーレーザーが出てくるので、そいつが黒くなったら取るのだ。すると0面に行けるんだぜ！  
(宮城県/拳王様・16歳)  
☆この0面って本当に難しい。

Ⓡとⓐの間を撃つべし！



Ⓡやあ、ラウンド0に来たのね  
誰か簡単にクリアできるコツを  
教えて〜！

## ザナック MSX2専用

好きなパーツを付けて  
スタートできるんだね

0~7キーのうち、どれかひとつを押しながら、ゲームをスタートさせよう。すると、押ししていた数字のオプションが、最初から、使えるようになっているんだ。

(青森県/ドオオン/・16歳)



Ⓡ試しに0を押しながらスタートしたよ

## ザナック MSX2専用

BGMを好きなだけ  
聞いていただけるのだ

カートリッジを入れたら、SとTとDを押しながら電源を入れてごらん。いきなり、サウンドテスト画面になって、ザナックのBGM全35曲が聞けるのだ。  
(北海道/神崎DO・14歳)  
☆曲がいいんだよね。これ。

SOUND TEST  
NO. 1

Ⓡこんな画面でBGMを聞く

## ザナック MSX2専用

一か八か!? 一瞬にして  
パワーアップする

これはファミコン版ザナックでもできたんだけど、パワーチップを持っていそうなBOXに体当たりを食らわすと、ビームがいきなり3連射になってしまうのだ。

(千葉県/ポット大徹・15歳)  
☆でもこれって、ハズすとヒサンな目にあうんだよね。いきなりドッカーンなんてね。

Ⓡヤマを張ったら、突っ込め〜!



Ⓡ運よくパワーアップしました

## ドラゴンクエスト

敵キャラ自己紹介コマンドで  
竜王も見られる

カートリッジを差し込んで電源を入れたら、TAB、SHIFT、CAP、スペースとカーソルキーの右、左、下の計7つのキーを同時に押して、そのまましばらく待とう。すると、敵キャラを次々に紹介するモードになる。スペースキーで次の画面に切りかわるよ。

(群馬県/浅草伸二・18歳)



Ⓡ竜王も出て来たよ。次は何だろう



Ⓡギャー！竜王の正体まで出てきてしまいました

## 聖女伝説

Q ケイと×××することができません。どのあたりを××すればいいのか、教えてください。

(東京都/Ⓡすけべ・13歳)

A こらこら、キミはまだ13歳でしょ！教育上よろしくないな〜。ま、しょうがないからヒントをひとつ。うまく話しかけて、ケイの気を引

く。すると、ガードの堅いケイにスキができる。そこに付けこめばいいんだ。しかし、似たようなハガキがソロソロ出てくるぞ。みんなエッチだなあ。



Ⓡこれは、チョットまずいです

## ザナック MSX2専用

Q 僕は9面がどうしてもクリアできません。なにかコツがあったら、教えてください。

(栃木県/田淵智也・12歳)

A ここをクリアするのは、とってもムズイ。編集部でもクリアすることができる人はいないんだ。お隣のファミマガで1人だけクリアした人の

話によると、3番でパワーアップして、ただただ撃ちまくり、ひたすらよけまくっていたらクリアすることができるとか。キミもチャレンジしてみてね。



Ⓡここが最初の難関なんだなあ



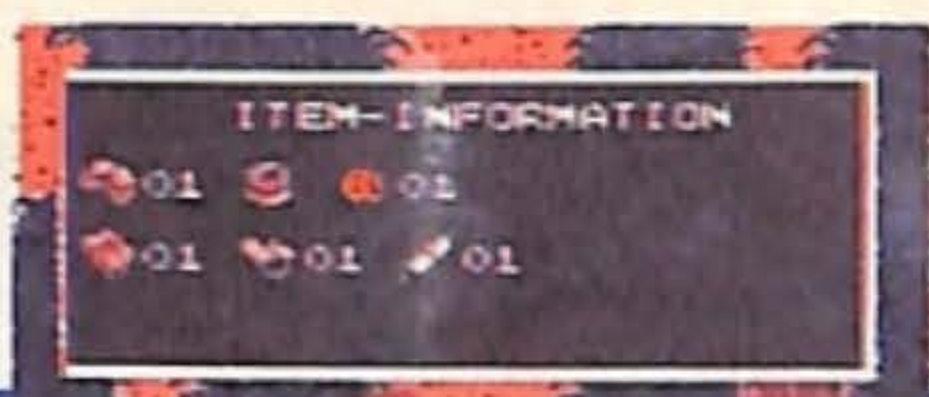
## 火の鳥～鳳凰編～

### 隠しコマンドをまとめて4つ紹介しちゃう

5月号に載っていたコマンド以外に3つを見つけました。

全部のアイテムが1個ずつ揃うのが「FULLITEMDAY OON」。羽が200枚になるのが「METALSLAVE」。心の玉が全部手に入るのが「SUPERBALL」です。

(富山県/大島孝夫・16歳)  
☆とても役立ちそうなコマンドだけど、そんなことをしなくてもいきなりエンディングを見られるコマンドもあるよ。京都府/村上寛・14歳からの情報で「ENDDEMOGAMITAIN A」だよ。



① 1個ずつだけどフルアイテムだ



② 羽が200枚になった。何にしよ



③ 心の玉全部。怒鬼と戦いますか



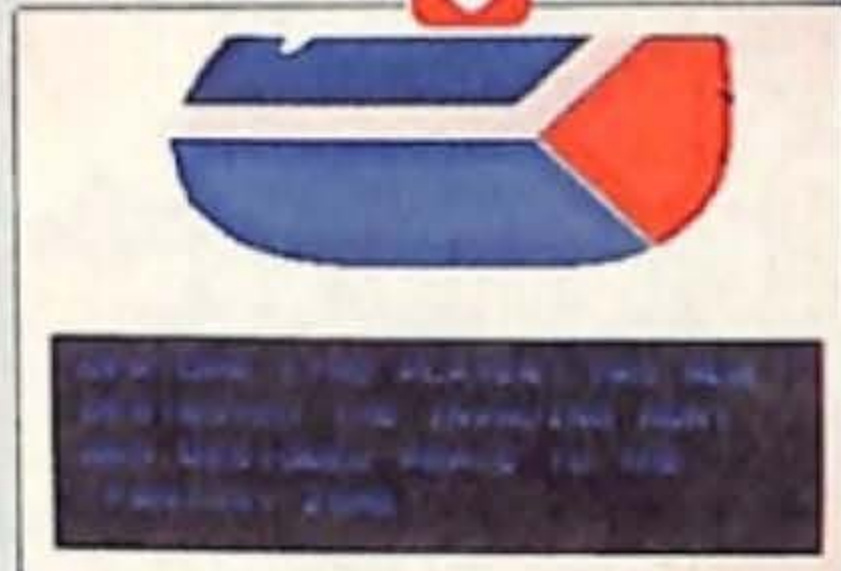
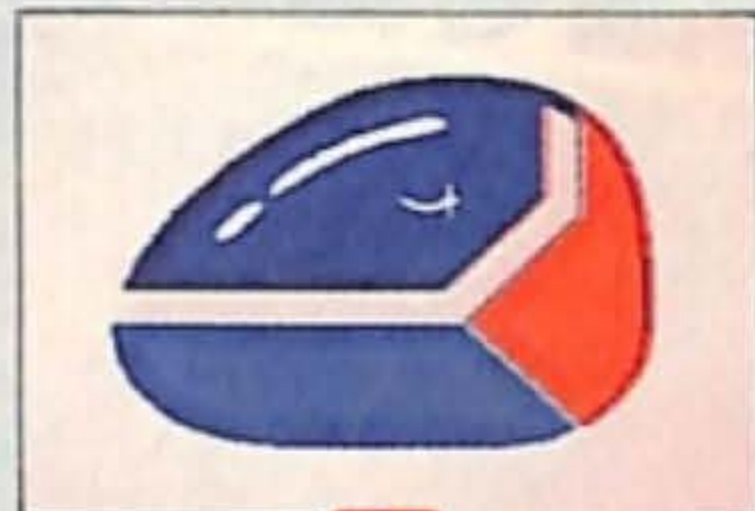
④ 最後の画面はとってもきれいね

## ファンタジーゾーン

### オパオパのおとうさんとすぐに会えるんだ

タイトル画面が出ている時にSTOPキーを20回押してからスタートしよう。いきなり、エンディングを見られるよ。

(鳥取県/藤岡宏樹・12歳)  
☆英語のメッセージを訳せば勉強になるかもね。



① 涙なくしては見られないエンディングメッセージが出ます

## ファンタジーゾーン

### なんだ～!? 口が弱点じゃなかったのか～

1面のボスは口が弱点とされているが、じつはどこに弾を当ててもやっつけられるのだ。



(神奈川県/紺野素樹・?歳)  
☆これはラクチンだね!

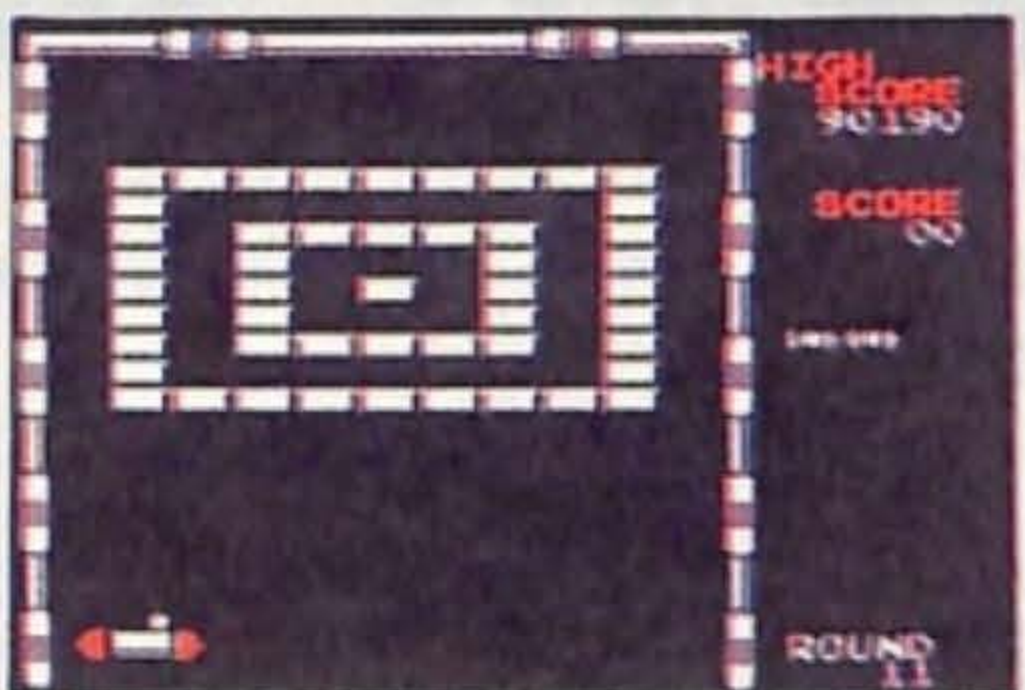
② 全身弱点なんて、かわいそうなヤツ

## アルカノイド

### コンティニューがあれば怖いものなしだね

キーボードで遊んでいても、専用コントローラで遊んでいても使える、コンティニューのコマンドを発見しました。

ゲームオーバーになって、タイトル画面に戻ったら、カーソルキーの右と左を押しながら、



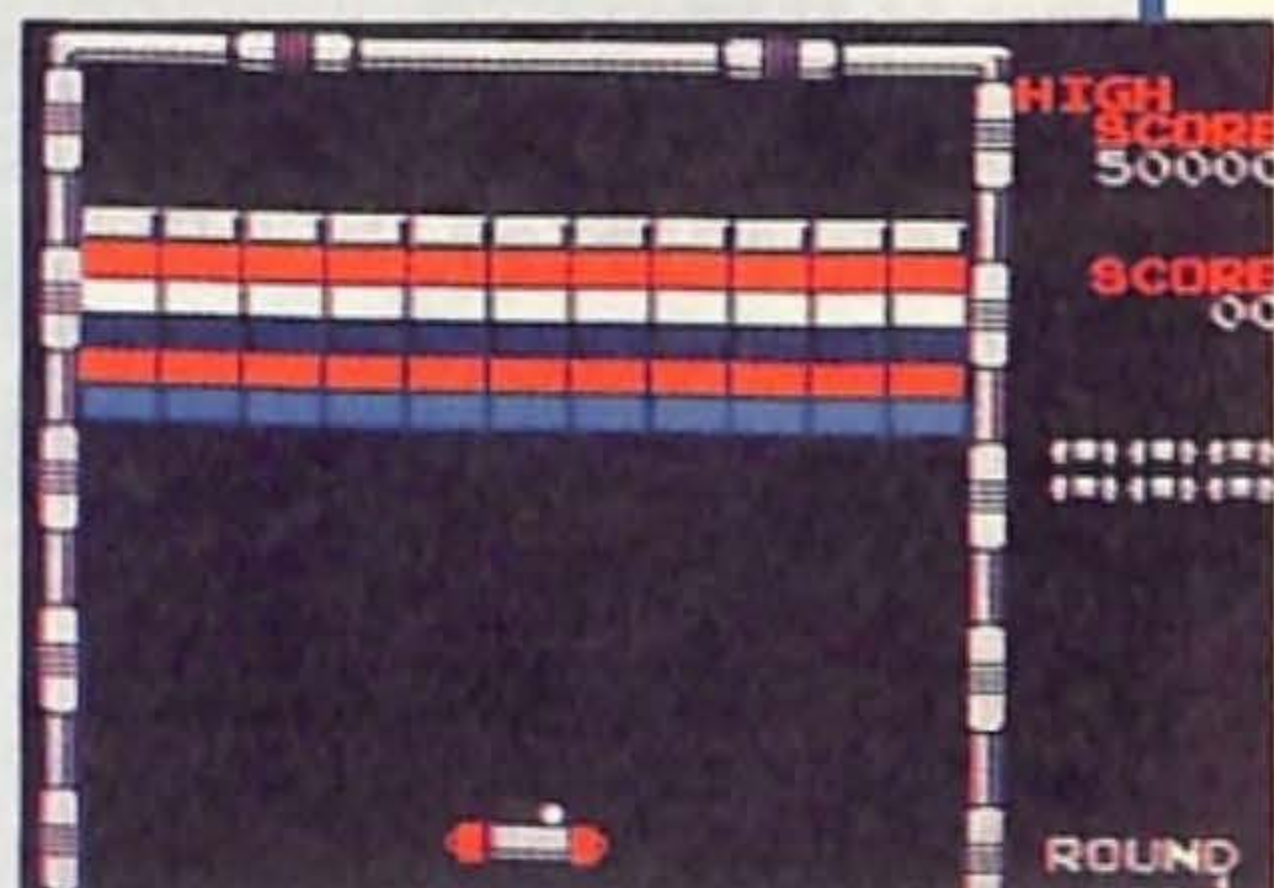
① コンティニューしたから0点だ

GRAPHキーを4回押す。そしてスタートすればいいのです。(神奈川県/井上宣・13歳)  
☆これで最後まで行けるね。

## アルカノイド

### 自機をいっぱいにしてのんびり戦いましょう

タイトル画面でカーソルキーの上下左右の全てとINSキーを押しながら、カナキーを4回押してから、専用コントローラのボタンを押してスタートしよう。画面には自機が6機しか表示されないけど、じつは242機に



② バウスがいっぱいあって7～10になってるんだぜ。(大阪府/北陽吾・12歳)

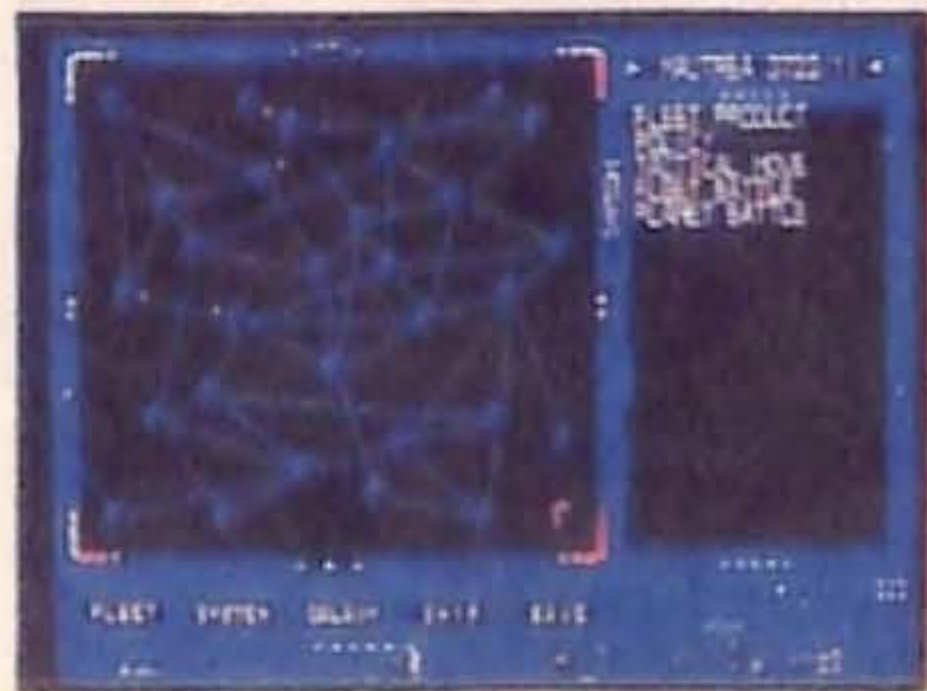
## ディーヴァ

Q ナーサティア双惑星の航路を結びましたが、「ヴリトラ」のために全く進みません。どのようにしたら、「ヴリトラ」をやっつけられるのでしょうか?

(千葉県/三井実・13歳)

A うーん、これは難しい質問だね。完全に答えちゃうとゲームそのものが終わ

っちゃうからね～。そしたらつまらないでしょ。というわけでちょっとだけヒントを。あるものを2つ持って、それぞれ使える状態にしておけばいいんだ。



① このままでは通常勝利ですね

## するどい質問とすごい情報大募集

新発見の技を発表したり、わからないことを質問できるのが「ゲーム十字軍」だ。どうしても先に進めなくて困っているキミの悩みは「通り抜けできます」まで。そしてすごいことを発見して、自慢したくてたまらないキミは「ゲームのぞき穴」まで、はがきを送って欲しい。宛先は、

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者には豪華商品を進呈する予定だよ。



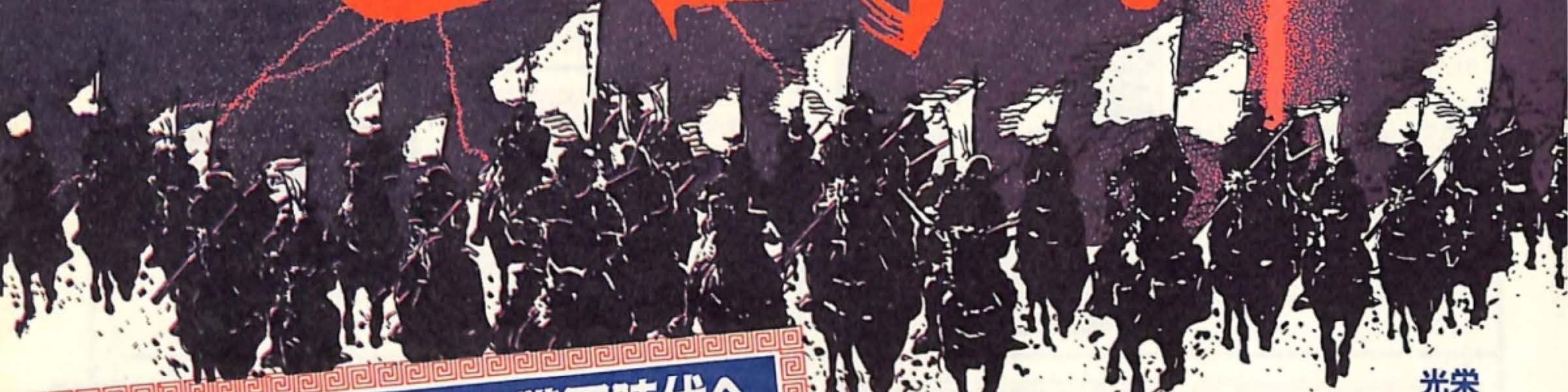
おたより  
まっまっす

すぐに遊べる!

SEAN SELECTION

必勝テクニックと戦略重要データ

三 国 志



1800年まえの中国・戦国時代へ 時空を超えてタイムトリップ!

舞台は、今から約1800年まえの中国。そのころ中国は漢(後漢)という国名で、世の中は悪政のために乱れに乱れていた。

日本の歴史でいうと、あの伝説の邪馬台国で女王卑弥乎が権勢をふるっていたよりも少しまえの時代、ほとんどまともな歴史が残っていないころだ。「黄巾の乱」(184年)という古代中国での事件が起きたのもこのころ。悪政を続ける漢王朝を倒すべく、民衆が反乱を起こしたのだ。

この事件をきっかけに中国各地で戦乱が相つぎ、ついに220年、漢王朝は滅亡する。

シミュレーションゲーム「三国志」は、その戦乱の世をゲームで再現したものだ。プレイヤーは、乱世の名将として中国全土

の制覇を目指し、さまざまな戦略・戦術を駆使して戦う。

●いくつかの「三国志」

こうした歴史的なシミュレーションゲームでは、そのもとになった歴史を知っていれば、よりおもしろく、戦略を立てるうえでの参考になることが多い。

歴史のうえでは、220年、魏、呉、蜀の3つの国に分かれ、漢王朝は滅亡する。三国志とは、もともとこの3つの国の歴史を記録した全64巻の歴史書のことを指しているのだ。

この歴史をもとにして15世紀(明の時代)に羅貫中という人が小説「三国志演義」を書いた。ふつう、三国志というと、この小説のほうを指すことが多い。

この小説を翻訳したものも出版されているし、吉川英治、柴田錬三郎、陳舜臣といった日本

の作家が「三国志演義」をもとにした小説「三国志」をそれぞれの味付けで書いている。

光荣の話によれば、このゲームのもとになった本は吉川英治版「三国志」だそうで、武将の出現国、出現時期などは、この小説にもとづいて決められているそうだ。

小説や歴史をまったく知らなくてもゲームは十分に楽しいけれど、興味があればこの小説を読んでおくとゲーム「三国志」の世界はいっそう魅力的になるだろう。

テレビでやっていた三国志を見ていた人はそれでもイメージ作りには十分。マンガになったものも出ているのでそちらを読んでも楽しい。

●だれを君主に選ぶか

ゲーム「三国志」は、189年の情勢から始まるシナリオ1から215年の情勢から始まるシナリオ5に分かれている。それぞれで、プレイヤーは自分の分身となる君主を選ぶわけだ。

光荣 ©光荣 044-61-6861 発売中

媒 格	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
価 格	12,800円

君主の基本値で選ぶのなら断然、曹操(身体88、知力93、武力94、カリスマ100、運勢97)だろうが、本誌では、劉備を選んで進めていきたい。

曹操など他の君主での戦いもそれぞれの味があり、いろいろと楽しめるのだが、なんといっても、劉備は三国志の主人公的存在だ。小説にしろ、マンガにしろ、三国志を知っている人なら、きっと劉備を選ぶはず。画面に表示される肖像画もりりしく、知的でハンサムだし……。

劉備は、義兄弟の杯をかわした張飛、関羽とともに北の小国から戦いを始める。結束の堅い仲間とともに小さな勢力から始め、全国制覇の夢を追って戦いはじめるのだ。





# 189年、劉備は20国の賈詡と呂布を引き抜く

5つあるシナリオのうち、ここではシナリオ1を選ぶ。空白地が多く、いろいろな展開が楽しめるからだ。

君主は、すでに書いたようにあえて劉備を選ぶ。

コンピュータのレベルはとりあえず1。低いレベルなら災害の確率が少なくなり、まず戦略・戦術のコツを身につけるのに都合がいい。高いレベル(災害の確率が高く、コンピュータ側の作戦も緻密になる)はあとの楽しみにしておこう。

コンピュータ側の性格は、ここでは「好戦的」を選ぶ。戦争が頻繁に起こり、諸国の情勢はそのためにつねに動く。だから、いろいろな戦略が効を奏する。

これとは逆に「理知的」では、戦争があまり起こらないかわりに武将の引き抜きが激しくなる。

君主の能力値をスペースバーで決めるときのポイントは、知力とカリスマだ。

知力は、さまざまな戦路上の成功率に影響するし、カリスマは武将を迎え入れるときの成功率を決めている。劉備なら、この2つともを100にすることが可能だ。2つが100になるまで何度でも決め直そう。

●武将の引き抜きから始める  
さて、ゲームスタート。時は189年春1月(旧暦)。劉備の最初の国である14国は、北の果てのやせた土地。選べる8人の武将

のなかでは最も不利な条件でのスタートになる。

だが、馬の数は十分。まず、この馬を使って劉備のもとに有能な武将を引き抜いておきたい。

劉備の初期体制では軍師がいない。軍師がいないまま行動していると失敗することが多いので、20国の賈詡を馬で引き抜く。1回で成功しなくてもめげずに翌月またやってみる。賈詡が引き抜けたら、次は同じ20国にいる武力100の呂布をやはり馬で引き抜く。

編集部の場合1月に賈詡の引き抜きに失敗、2月に成功して、3月に呂布を引き抜こうとしたら賈詡が「きっとわれわれのために……」といったので、実行。1発で成功した。

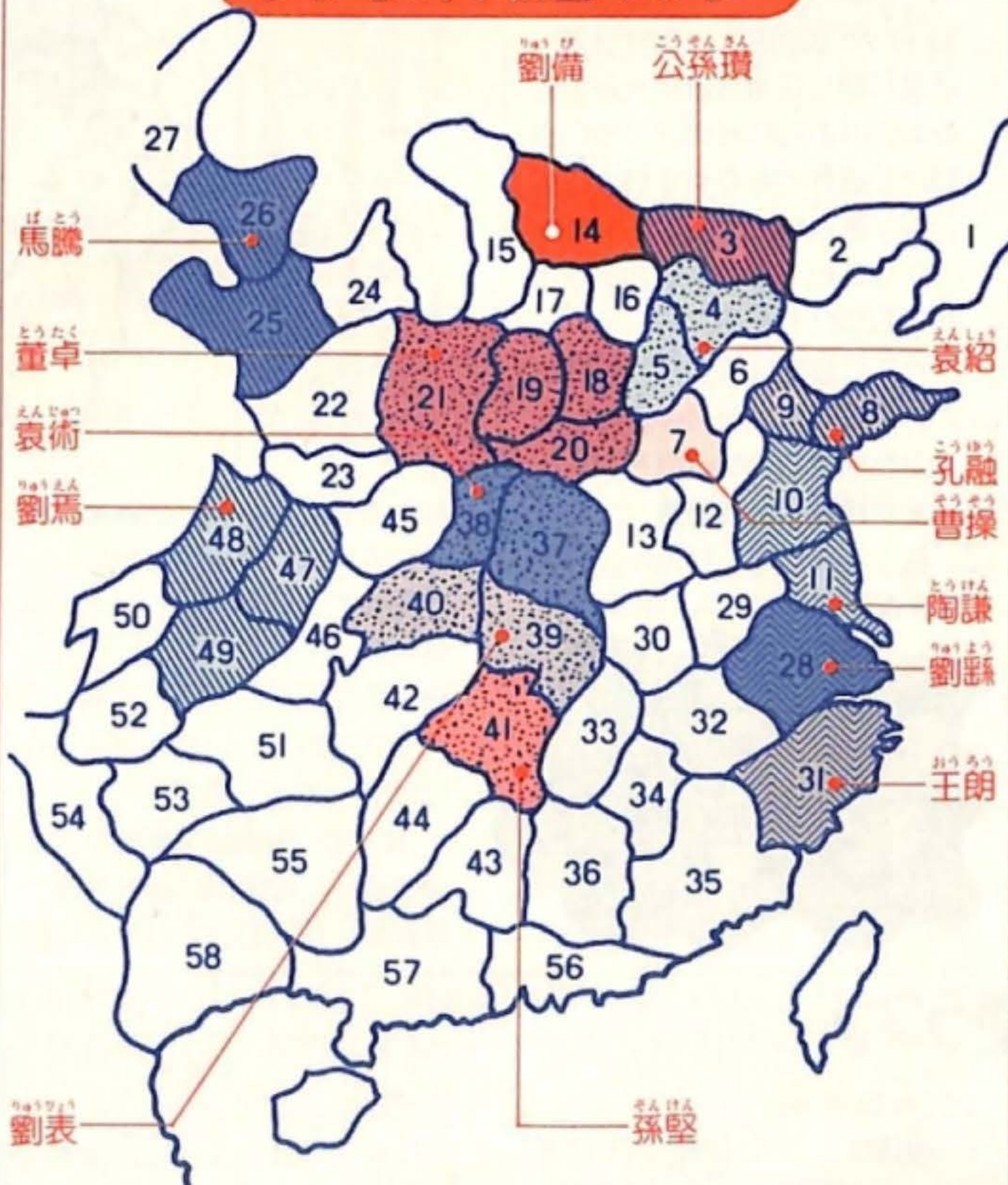
劉備の配下となった賈詡は、忠誠度91、呂布は忠誠度77。もとの忠誠度が低い武将は、引き抜いたあとは逆に新しい君主への忠誠度が高くなるのだ。

ということはつまり、他の国に先を越されてこの2人を取られた場合、引き抜きにくくなってしまおうわけだ。

もし、最初のうちにこの2人を両方とも他国に取られたら、その回の劉備はよほど悪い星のもとに生まれたに違いない。薄幸の劉備のまま戦いを進めるかリセットするかはキミ次第だ。

2人の引き抜きに成功したところでセーブしておいてもいい。

## シナリオ1 戦国マップ



## 引き抜きやすい武将

20国  
か  
く  
賈詡

知力 94  
武力 19  
忠誠度 20



◎知力が高いので序盤戦では軍師として働いてくれる。書物を施して知力を98まで上げておいて使いたい

20国  
り  
よ  
ふ  
呂布

知力 21  
武力 100  
忠誠度 32



◎呂布の武力100は全登場武将の中でも最大の値だ。しかも最初から2万の兵を持ち、すぐ戦争で活躍する

5国  
き  
よ  
し  
う  
許  
収

知力 88  
武力 42  
忠誠度 49



◎知力が88あるので書物を2度施せば知力は90となり軍師としても使えるし、開発を任せておける武将だ

5国  
ち  
よ  
う  
張  
郃

知力 52  
武力 86  
忠誠度 41



◎5国の武将を減らしておくという意味でもぜひ取っておこう。武力が比較的高いので戦争向きの武将だ



5国  
高  
覧  
忠誠度 45



18国  
李  
肅  
忠誠度 19



38国  
陳  
蘭  
忠誠度 31



38国  
呂  
範  
忠誠度 22



38国  
雷  
薄  
忠誠度 37



48国  
孟  
達  
忠誠度 41



●ともや/じつは私も\*ともや\*なんです。珍しい名前だと思ってましたが、いるんですね。全国の\*ともや\*さん、今こそ大旋風を巻き起こそうではないか 全く関係ないけど\*ともや\*っていう名前の人はわけのわからん人が多いんじゃないか?(ゴメンネ)(ともや:謝るところがまたカワイイ)(大阪府・吉川智也)⇨だろお? そうだと思ったんだよなあ。でも、そこがまたいいんだよな。(ともや)



# 190年、北の14国を捨て16国から5国をねらう

190年12月

呂布と賈詡の引き抜きに成功したあとは、とりあえず土地の開発に専念しよう。武将の引き抜きを続ける手もあるが、じつは秋になって困ることがある。

それは、兵糧だ。秋になると税収があり、軍資金と兵糧が増えるはずなのだが、呂布の引き抜きに成功していた場合は秋に兵糧が0になる。これは、兵士数に応じて兵糧が消費されるためだ。

しかも、14国は土地の価値が低いためにそのままでは商人が来てくれない。秋に商人と取引するためには土地の開発をある程度進めておく必要があるのだ。資金は1ずつ、劉備自身がやるか、賈詡など知力の高い武将にまかせよう。

開発の効果は知力の高い武将がおこなうほど高い。洪水確率は知力÷10だけ下がり、土地の価値は知力÷30だけ上がる(小数点以下切り捨て)。

秋になったら相場が多少高くても必ず兵糧は買うこと。劉備の本格的な進軍はそれからだ。

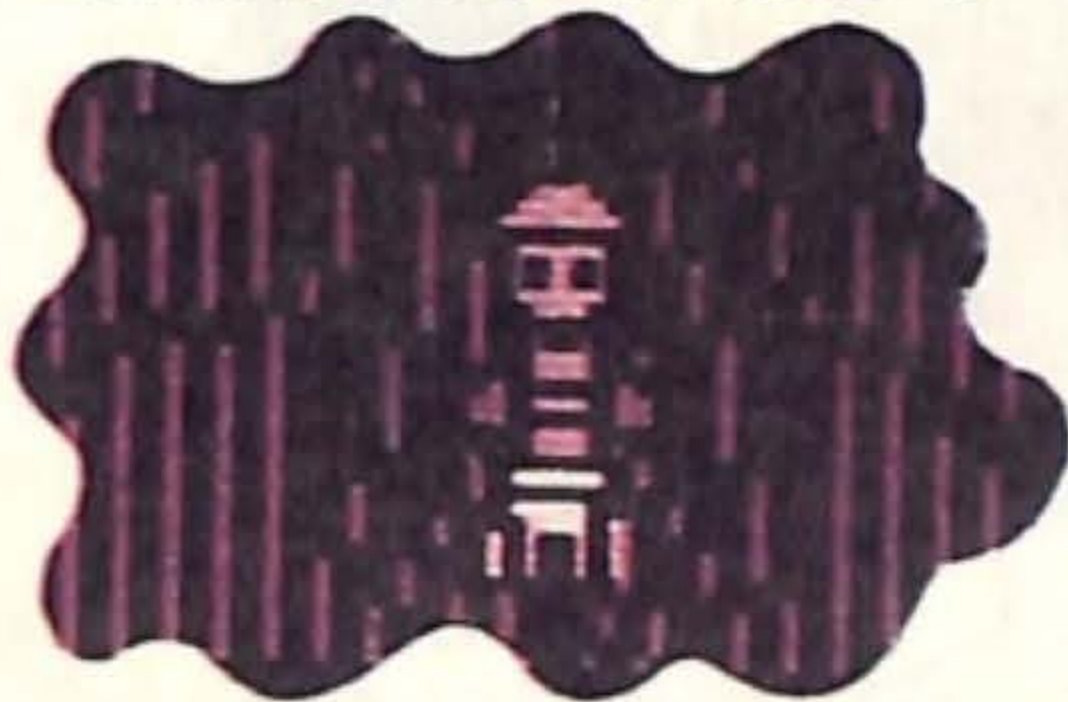
兵糧が手にはいれば、再び引き抜きに専念するのもいい。前ページで紹介しているような忠誠度の低い武将の引き抜きは、他国からの引き合いも多く、早い者勝ちの勝負だ。

まぎらわしくなるのでこの記事では避けたが、5国の太守・顔良(忠誠度89)、18国の太守・華雄(同81)に引き抜きをかけてみるのもおもしろい。どういふわけか意外と取りやすい。この2人が寝返ると国ごと劉備のものになるし、ときにはおまけの武将もついてくる。

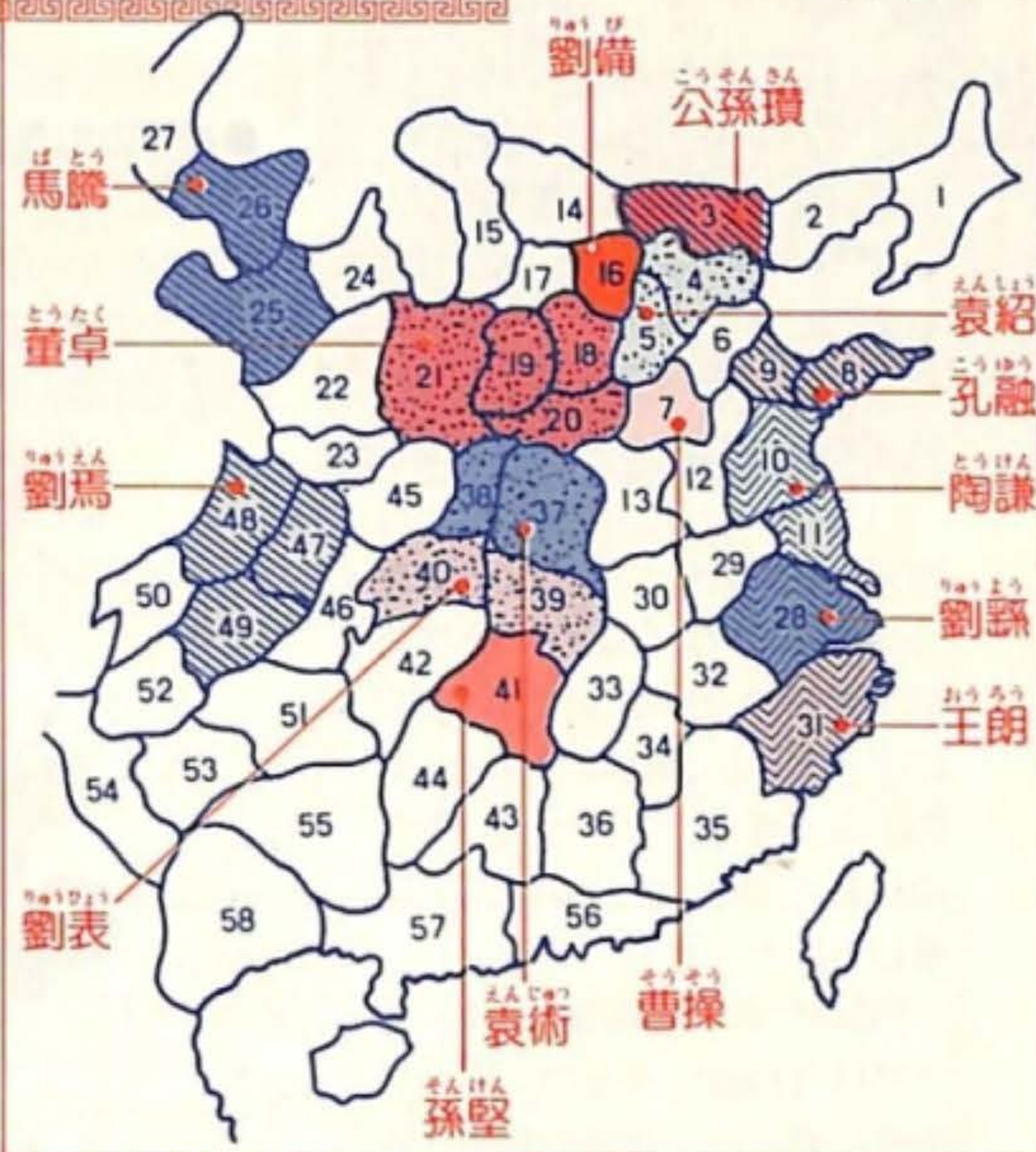
とくに華雄は兵を2万も持っているのだから、序盤戦の頼もしい戦力となってくれるだろう。

## ●まず16国へ進軍開始

新しく兵も雇いたいが、14国は民がほとんどいないため、そ



⑬国への進出をねらう劉備は賈詡と呂布の引き抜きに成功したあと秋の税収を得るために、15、17、そして16国と全武将を引き連れて移動し、5国との戦争のできる軍備を整えるためとりあえず16国を拠点とした。16国は人口が多いので兵を雇い再編成して劉備、関羽、張飛、呂布に分配しよう



れもできない。当面の兵糧さえ手に入れば、もはや14国はいったん捨てるしかない。次に中盤戦の拠点としたいのは、13国。鉄こそ産しないが人口が多く、いつでも商人がいて、兵力増強にはもってこいの国なのだ。

190年秋、劉備は全軍勢を引き連れて15、17国の空白地を通り、軍資金をかきあつめながら16国

へたどり着く。ここに翌年の春が来るまでとどまり、他国に攻めこむまえの態勢を整える。この国は民も比較的多いので軍勢も大きくできる。新兵募集と再編成で劉備、関羽、張飛、呂布にそれぞれ1万ずつくらいの兵は持たせておきたい。

当面のねらい目は13国への通り道になる5国と7国だ。

## コマンドを効果的に使うコツ

1~12までのコマンドは原則として1か月に1つしか使えない(「様子を見る」だけ例外)。たいせつなコマンド・チャンスをムダにしないためのワンポイントアドバイス。

### 1 移動

武将を移動させる命令だが、冬季に移動すると兵が3分の2になってしまう。どうしても移動したいときは兵士数の少ない武将を移動させよう。

### 2 戦争

隣接した敵対国に攻めいるときに使う。このコマンドについては本文中でさんざん出てくるので、ここでは省く。ちなみに戦争は季節の影響を受けない。

### 3 輸送

自分の支配する国へ軍資金と兵糧を送るときに使う。輸送中に山賊や敵国にうばわれることが多いので、できれば武将ごと移動して、運ばせたほうがいい。

### 4 人材登用

敵国や在野の武将の引き抜きや、兵士を雇ったり、再編成したいときに使う。武将の登用ができるのは君主のターンになったときだけだ。

### 5 様子を見る

敵国を見るときは続けて何国でも見ることが出来る。なるべく、メモしながら見ていったほうがコマンドのチャンスをムダにしないで済む。

### 6 ほどこし

民への兵糧の施しと武将への書物、金の施しができる。書物は武将の知力をあげ(ただし他に知力の高い武将が必要)、あとは忠誠度向上用の命令だ。

### 7 開発

土地の価値をあげて収穫を多くするとともに、洪水確率をさげる。かける予算は1~99まではまったく効果が同じなので1で十分。指揮は知将に任せよう。

### 8 兵士を鍛える

兵士を鍛えておくと起動力が増し、のちのちの戦争で役に立つ。あがる値は武将によって異なるが、どういう法則かはついにわからずじまいだった。

### 9 武将搜索

在野に下った武将を探すときに使う。在野の武将がいる国とない国があるが、搜索の指揮をとる武将の運勢によって見つかる可能性は変わる。

### 10 外交交渉

勝つためにはほとんど必要ないと思われるコマンド。ただ、娘を嫁に出したり、共同作戦を申しこんだりと外交らしいムードを楽しめる。

### 11 取引

相場に応じて商人相手に米の売買ができるようになる。商人は民の忠誠度の高い国を訪れるようなので土地の開発とともに重要なコマンドだ。

### 12 委任解任

内政をコンピュータにまかせるときに使う。重要でない国を武将に任せておけば、コマンドのチャンスは減るが、その分、楽できるわけだ。



# 191年、7国の曹操を討ち13国を手に入れる

5国の様子を見ると、郭図、顔良、文醜がそろっているものの、軍勢は小さい。楽勝だ。

16国には兵を5千程度残し北の守りをさせておいて、劉備、呂布、関羽、張飛、賈詡などの主だったメンバーは5国へ。

戦場では、兵1万につき1か月に軍資金30、兵糧3000を費やす。軍資金、兵糧とも戦争後のことも含めてたっぷり持っていたほうがいい。16国にも軍資金100、兵糧5000程度は残そう。

十中八、九、5国は、兵糧切れか不利を悟っての総員退却のどちらかですぐに落ちるはずだ。

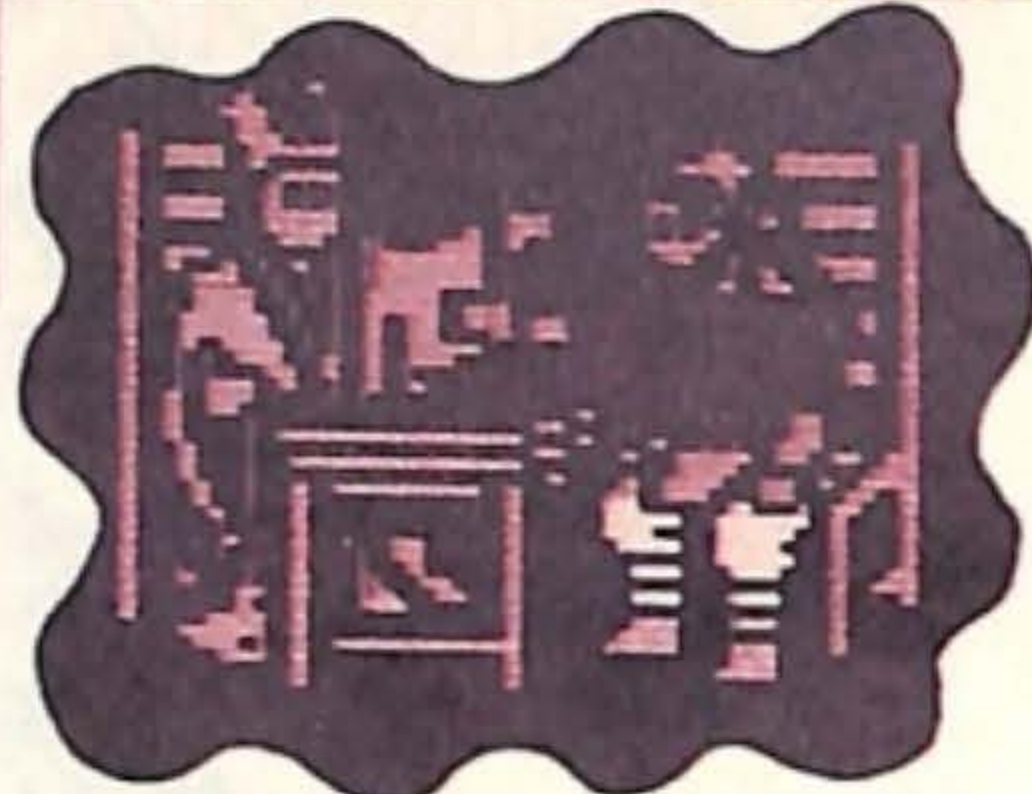
## ●曹操の一族を滅亡させる

5国では、曹操の7国に攻めこむまえの態勢作りだ。

7国の曹操、曹仁、夏侯惇、夏侯淵はそろって強敵だ。まともには戦うと痛手が大きい。

ここでは、君主の曹操ひとりをおねらいにすることだ。

191年6月、劉備は7国に攻めこんで、7国のまわりにある空白地(ここでは6、12、13国)に適当な武将を1人ずつわざと



退却させ、戦場では曹操ひとりを総員で取り囲んだ。そして火計攻撃の連続。

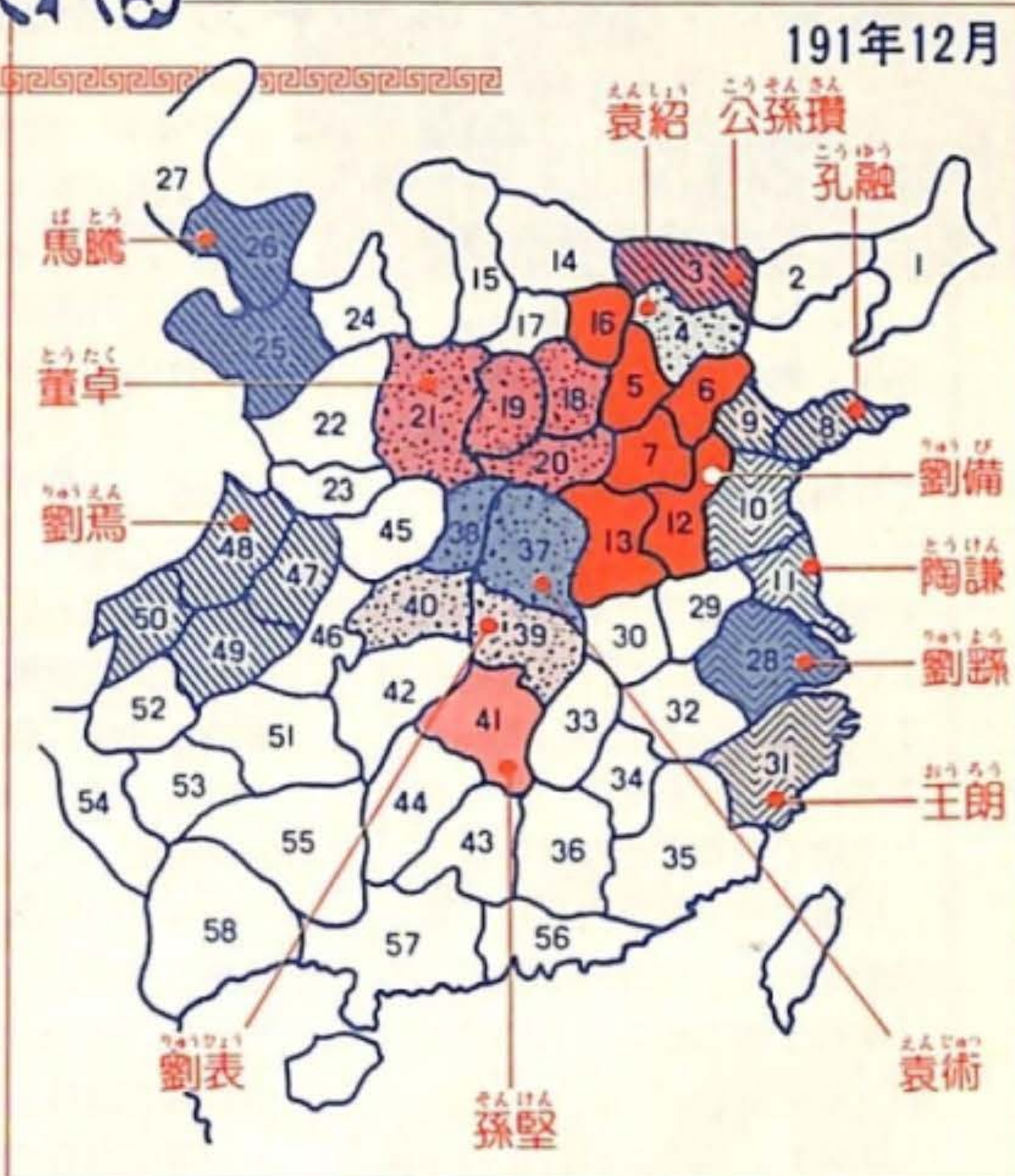
回りを取り囲まれた曹操に火がかかると曹操は退却。が、逃げ場もなく、劉備軍に捕まってあっけなく殺されてしまう。この時点で曹操軍の敗北が決定し、回りに空白地も領土もないために全武将が劉備の手に落ちることとなった。かくして、曹操の一族は191年6月、滅亡する。

7国での戦いのなかで劉備は空白地のままだった13国を手に入れ、天下統一に向けて本格的な作戦を展開しはじめる。

## ●忠誠度の高い敵武将は在野に

さて、7国のように武将を多数捕らえたときは忠誠度のマジックを心得ておくべきだ。

⑤ 5国を破り勢いにのる劉備は前半戦の最大の山場である大敵曹操の7国をも撃破し早々と曹操一族を滅亡させてしまった。そして当面の目標であった13国へたどり着いた劉備の支配国は6か国となる。支配下にある6か国は内政、おもに開発と民への施しを続ける劉備のつぎの目標は東の諸国の統一であった



忠誠度の低い武将は無条件で召しかかえ、高い武将は1人だけ召しかかえてあとは在野に逃がしてやるのが得策なのだ。

忠誠度の高い武将はこちらに入ると逆に低くなり、運が悪ければ他国に引き抜かれて、そこで忠実な武将になってしまう。

ところが、在野に逃しておいて、他国に召しかかえられたと

きにすぐ引き抜き返せば、いったん他国で忠誠度の低い武将になっているので、こちらに来たときは忠誠度の高い、扱いやすい武将に変身をとげているのだ。最初に召しかかえた1人の武将にはすぐ金を1000施せば忠誠度はメキメキあがるだろう。

## 内政アドバイス

内政を重視するかしないかは、どちらかという好み問題。ただ、安定した勢力を伸ばすためには内政にも力を入れていかなければならない。

### まずは開発

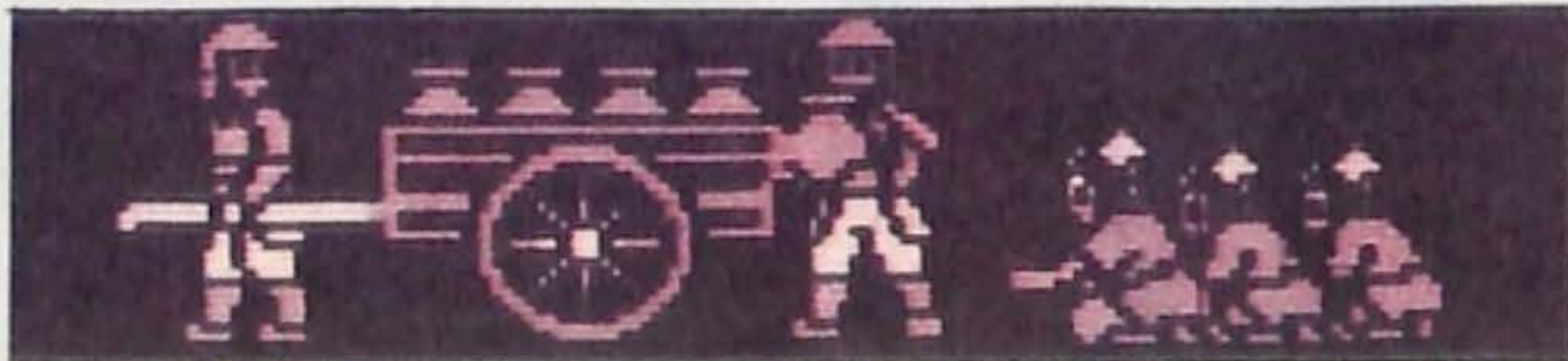
国の重要要素は土地の価値、洪水確率、民の忠誠度、人口の多さ、城の数などだが、前の3つの要素が悪くなると災害につながる。安定させておきたい。開発をおこなうと土地の価値が上がり同時に洪水確率が減る。洪水は4月に起きるので春のうちに開発をすませるのがいい。かける資金は1~99では同じ効果なのでなるべく1ずつに。

### 民への施し

このゲームでいちばん怖いのは、民が暴動を起こしてその国の武将を殺してしまう住民反乱だ。疫病も民の忠誠度が低いときに起こりやすい。そのうえ、民の忠誠度は商人が来るか来ないかにも影響する。その国の人口によって忠誠度の上がり方が違うが、やはりたくさん施せばそのぶん確実にあがる。兵糧はそれほど高い物ではないので、できれば1万施すようにしよう。

### 災害について

災害はMSX版では4種類、疫病、洪水、いなご、住民反乱だ。コンピュータの強さによって災害の確率が変わってくるが、運の強い人はレベル10でもまったく被害にあわないこともある。いなご以外は予防することができる。洪水は洪水確率、疫病は民の忠誠度の値に対する確率で発生する。また住民反乱はふつうに内政をしていけばそう滅多に起きるものではない。





# 29国に軍勢を集結し、東側諸国を征服する

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなったら、どんなに強力な武将がい

ても兵糧切れで完敗してしまうのだ。つねに戦時のことを考えた内政であることが肝要だ。

13国は兵士を6万くらい置き、兵糧をたっぷり持っているようにすれば敵に攻められることはめったにない。

開発も、まえと同じように資金は1ずつ、知力の高い武将にまかせてやれば十分。洪水確率はいつも0にしておきたい。

●29国に軍勢を集め東を攻める

13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなたら、どんなに強力な武将がい

ても兵糧切れで完敗してしまうのだ。つねに戦時のことを考えた内政であることが肝要だ。

13国は兵士を6万くらい置き、兵糧をたっぷり持っているようにすれば敵に攻められることはめったにない。

開発も、まえと同じように資金は1ずつ、知力の高い武将にまかせてやれば十分。洪水確率はいつも0にしておきたい。

●29国に軍勢を集め東を攻める

13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなたら、どんなに強力な武将がい

ても兵糧切れで完敗してしまうのだ。つねに戦時のことを考えた内政であることが肝要だ。

13国は兵士を6万くらい置き、兵糧をたっぷり持っているようにすれば敵に攻められることはめったにない。

開発も、まえと同じように資金は1ずつ、知力の高い武将にまかせてやれば十分。洪水確率はいつも0にしておきたい。

●29国に軍勢を集め東を攻める

13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

192年春、劉備は5、7、13、29、30国を手中にした。次の標的は、東側の諸国、8、9、10、11、28、31国だ。

これらの国々は、兵士数が少ないことが多く、やはり楽勝に近いが、28国の太史慈だけは武力が97と高く、手強い。

東側諸国との戦いに便利な国は29国。劉備軍はここに精鋭を集め、次々に攻略していく。

一方、戦乱の最中に獲得した武将を32、33、34、35、36、43、56国などの空白地へ送りこみ領国を広げていく。

ただ、33、36、43国などは孫堅の41国と隣接しているため、武力の高い武将を配置しておく。そのほかの東側の国はいわゆる凡将を送りこむわけだが、荒れた土地にはある程度の知力を持つ

武将がいいのはもちろんだ。

193年の秋、劉備の治める国はついに20か国に達した。

このあたりから、劉備のいる13国での命令は、他国どうしの争いで捕らえられた敵武将の引き抜きに専念する。

さらに安定した国では、運勢の強い武将を選んで人材を搜索させ、使えそうならすぐに登用

していく。

こうして、劉備の13国には武将が次々に集まる。それぞれの武将は新しい兵を与えられ、やがて迎える過酷な戦いへの準備を整えていくのだ。

次の相手は、中央部を幅広く支配している董卓だ。打倒董卓の第1歩はかつての都・洛陽、すなわち20国だ。

●29国に軍勢を集め東を攻める

13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなたら、どんなに強力な武将がい

ても兵糧切れで完敗してしまうのだ。つねに戦時のことを考えた内政であることが肝要だ。

13国は兵士を6万くらい置き、兵糧をたっぷり持っているようにすれば敵に攻められることはめったにない。

開発も、まえと同じように資金は1ずつ、知力の高い武将にまかせてやれば十分。洪水確率はいつも0にしておきたい。

●29国に軍勢を集め東を攻める

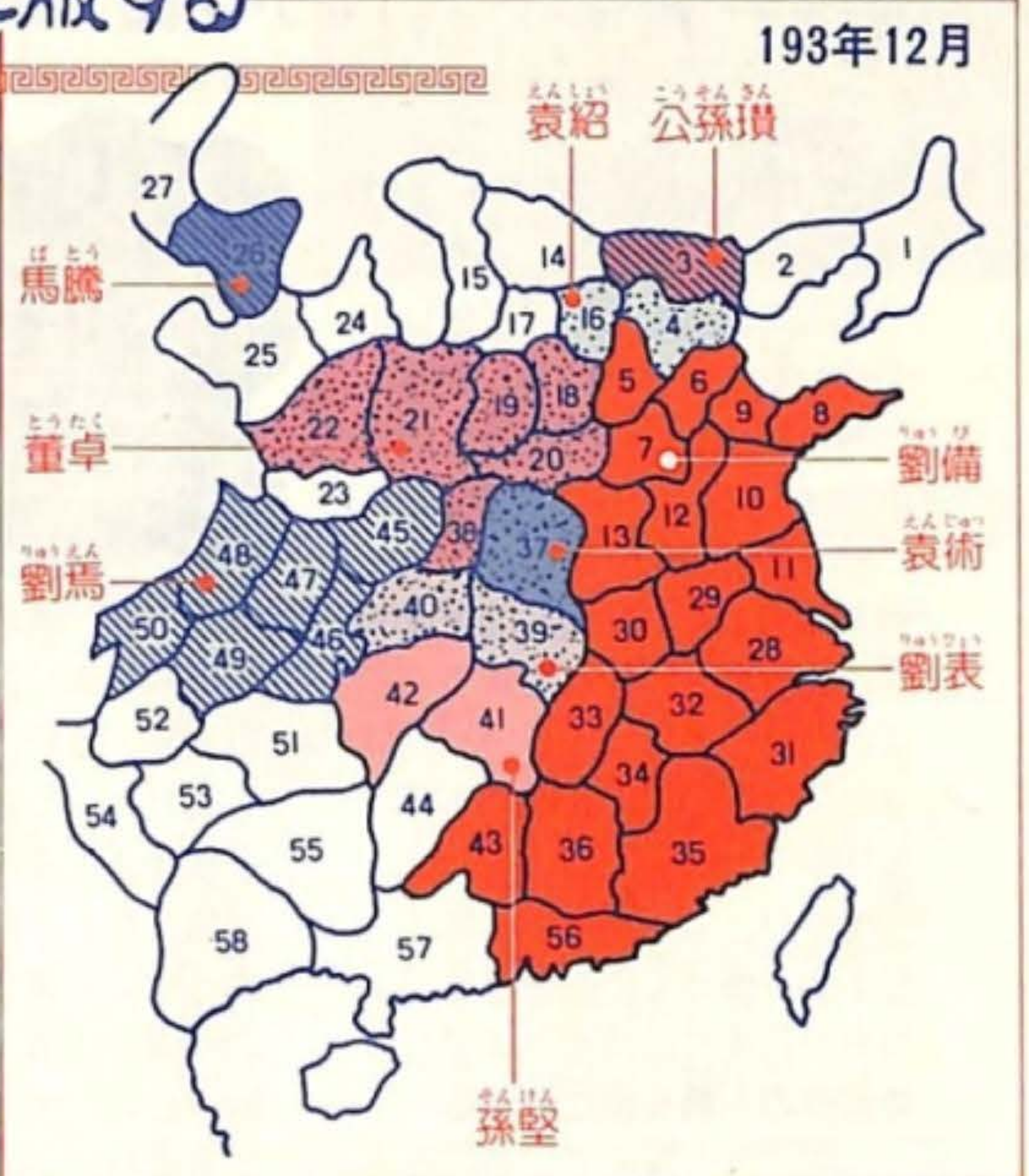
13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなたら、どんなに強力な武将がい

13国を拠点にし、兵を確実に増やした劉備は29、30国へ進出。8、9、10、11、28、31国と一方的に破り、東側諸国の君主をこごとく滅亡させた。そして戦乱の最中に獲得した武将たちを空白地である32、33、34、35、36、43、56国へそれぞれ送りこみ領地を拡大していった。劉備の支配国は20か国に達する。



つ武将がいいのはもちろんだ。

193年の秋、劉備の治める国はついに20か国に達した。

このあたりから、劉備のいる13国での命令は、他国どうしの争いで捕らえられた敵武将の引き抜きに専念する。

さらに安定した国では、運勢の強い武将を選んで人材を搜索させ、使えそうならすぐに登用

していく。

こうして、劉備の13国には武将が次々に集まる。それぞれの武将は新しい兵を与えられ、やがて迎える過酷な戦いへの準備を整えていくのだ。

次の相手は、中央部を幅広く支配している董卓だ。打倒董卓の第1歩はかつての都・洛陽、すなわち20国だ。

## 武将を引き抜く

引き抜きのテクニックはズバリ忠誠度をよく見ることだ。忠誠度の低い武将はかんたんに引き抜くことができる。

一般に知力の低い武将には金、武力の高い武将には名馬、武力が低く知力の高い武将には自ら招くがよいとされているが、自ら招くと君主が捕まってしまう可能性があり危険なので、なるべく避けておきたい。例外として諸葛亮がよいといえど何をしてもだいじょうぶだ。

しかし、基本的にすべての武将に対して馬を使うのが無難だし、安全、かつ経済的だ。

いちばん効率がいいのは、コンピュータ同士の戦いで捕らえ

全国制覇のためには多くの有能な人材を各国から引き抜く手腕が不可欠だ。

られた武将の引き抜きだ。ただし、そのためにはどの武将が誰のもとにいて忠誠度はいくつだったかを知っている必要がある。何度かゲームをしていると有能な武将を引き抜くそれぞれのコツがわかってくるだろう。

また、自分が戦争で捕らえた忠誠度の高い武将は、一度逃がして在野にし、だれかが登用したところを逆に引き抜くと忠誠度は高くなっている。

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

軍師の意見もきく

## 武将と兵士を育てる

知力向上  
知力が90近い武将がいたら、知力がもっと高い武将のいる国で書物を施せば1回につき1ずつあげることができる。めでたく知力が90を越えたら、軍師として使うことも可能なのだ。またすでに90を越えている武将でもさらに値を大きく(96以上)するのもいい。

忠誠度向上  
武将の忠誠度は金を施すことであげることができる。基本的には金25で忠誠度が1ずつあがり金1万なら40あがるのだ。

武将や兵はただ使うだけではなく、ある程度は育ててあげよう。

忠誠度向上  
兵士が武将に対する忠誠度。武将に施しをするとそれが兵士に行きわたり、兵士の武将に対する忠誠度があがる。

能力向上  
兵士の総合能力で機動力や被害の大きさに関する値。「兵士を鍛える」の命令で向上するが上がる値は武将によって違う。

武装度向上  
鉄を産する国で鍛冶屋にたのめば金100で100÷武将数ぶん上げてくれる。攻撃では破壊力が増すが機動力は落ちてしまう。

武将の場合

兵士の場合



●変声期はかく語りき/ なっなんと!! ほくの父は少年時代無口だったので声変わりしてないんだよ〜。フィクションです。(広島県・三宅敬雄)おー、あせったあ。オレ、本当に無口なやつは声変わりしないのかと思っちゃったぜ。(ともや)でも、子供みたいな声の大人を水道橋近辺で見たことがあるよ。(BIN)チェック入ってるね、いいぞBIN(ともや)

## 配下に入れたい有能な武将

終盤戦では武将の数が多いに越したことはないけれど、序盤戦は武将の数より質を重視してなるべく有能な武将だけを集めるよう心がけよう。凡将はいらぬぞ！

有能な武将がなぜ必要なのか。じつはこのゲーム、コンピュータに負けることはほとんどないといっている。やはり人間の自由な思考力に、コンピュータはかないっこないのだ。たとえコンピュータ相手に苦勞している人でも、しつこく持ちこたえていけばいつかは必ず全国制覇まで行けるはずだ。

長いあいだコンピュータに引っ張り回されていると、途中でほっぽりだしてしまいたくなることもたまにはあるかもしれないが、それではつまらない。

有能な武将を求めるのは、ゲームの進行をもっとスピーディーにしたいからなのだ。

むしろ、このゲームの目的はただ征服することというよりも、いかに早く征服するかどうかだ。

序盤から中盤にかけてどれだけ優秀な武将を数多く集められるかによってゲームの進行具合はそうとう影響を受ける。

有能な武将は右の表のとおり。顔写真入りの代表的な14人は武力と知力のどちらも高い武将と、武力知力のどちらかが際立って高い武将だ。チャンスがあれば、あまり役に立たない武将を犠牲にしてでも、これらの有能な武将を取ったほうがいい。

また、名前だけを並べた武将も有力な助けとなってくれる。

名前を覚えておけば、実戦でおおいに役立つことだろう。

シナリオ3以降で君主になっている孫権が14人の表に入っているのは、孫堅→孫策→孫権と世継ぎをするまえに孫権を配下にすることができるからだ。

また孫策は武力、知力の値は高いが身体、つまり寿命が短いのでここでは外している。

武力が高いともちろん戦争時において威力を発揮する。知力が高いと開発や外交交渉に有効だし、戦争でも敵に直接火計をかけたときの成功率が高い。

### 代表的な14人

武力、知力の合計値が170以上、またどちらかが98以上の武将をピックアップすると14人いた。とくに、趙雲や司馬懿、黄

忠、諸葛亮、馬超は小説の三国志でも重要人物だ。

有能な武将は、顔を見ただけでわかるようにしていきたい。

#### 孫 権

知力	94
武力	93
ガスマ	99
運勢	99



#### 呂 布

知力	21
武力	100
ガスマ	86
運勢	24



#### 趙 雲

知力	90
武力	99
ガスマ	86
運勢	96



#### 関 羽

知力	84
武力	99
ガスマ	70
運勢	39



#### 司馬懿

知力	98
武力	83
ガスマ	91
運勢	99



#### 甘 寧

知力	32
武力	99
ガスマ	33
運勢	36



#### 陸 遜

知力	93
武力	83
ガスマ	68
運勢	57



#### 馬 超

知力	64
武力	98
ガスマ	84
運勢	63



#### 諸葛亮

知力	100
武力	72
ガスマ	97
運勢	84



#### 許 褚

知力	19
武力	98
ガスマ	19
運勢	21



#### 龐 統

知力	98
武力	71
ガスマ	78
運勢	23



#### 黄 忠

知力	68
武力	96
ガスマ	80
運勢	97



#### 張 昭

知力	98
武力	18
ガスマ	91
運勢	89



#### 張 遼

知力	86
武力	93
ガスマ	74
運勢	98



### そのほかの有能な武将

知力、武力、カリスマのどれかが90以上ある武将たち。カリスマの高いのは時期君主候補だ。

#### ●知力の高い武将

周瑜(しゅうゆ)	知97武56
郭嘉(かくか)	知97武19
徐庶(じょしよ)	知96武37
荀彧(じゆんいく)	知96武24
揚修(ようしゅう)	知96武24
魯粛(ろしゆく)	知95武42
陳群(ちんぐん)	知95武31
諸葛瑾(しよかつきん)	知94武20
賈詡(かく)	知94武19
馬良(ばりょう)	知93武47
曹植(そうしよく)	知92武42
程昱(ていいく)	知92武35
劉琦(りゅうき)	知92武30
張松(ちようしやう)	知91武36
李儒(りじゆ)	知91武29
蔡邕(さいゆう)	知91武16
呂蒙(りよもう)	知90武47
張紘(ちようこう)	知90武27

#### ●武力の高い武将

張飛(ちようひ)	武99知32
太史慈(たいしじ)	武97知47
張苞(ちようほう)	武97知30
典韋(てんい)	武96知28
文醜(ぶんしゆう)	武95知18
王双(おうそう)	武95知15
甘寧(かんねい)	武94知52
魏延(ぎえん)	武94知41
孟獲(もうかく)	武93知16
曹丕(そうひ)	武92知74
張任(ちようじん)	武92知66
夏侯淵(かこうえん)	武92知60
関索(かんさく)	武91知57
徐晃(じよこう)	武91知56
郭囑(かくと)	武90知43
雷同(らいどう)	武90知41
華雄(かゆう)	武90知29

#### ●カリスマの高い武将

孫権(そんけん)	カリスマ99
袁尚(えんしやう)	カリスマ98
諸葛亮(しよかつりやう)	カリスマ97
曹丕(そうひ)	カリスマ97
曹植(そうしよく)	カリスマ97
周瑜(しゅうゆ)	カリスマ94
劉璋(りゅうしやう)	カリスマ91

## 戦略募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略、戦法を大募集！ MSX版『三国志』での戦法、戦略などのシナリオでもOK。■応募方法／自由に表現してください。ただし、編集部で再現できるように、データは詳しく正確に。途中経過をセーブしたテープも同封してくれるとたいへんありがたい。■あて先／MSX・FAN編集部『三国志』係（住所はF・F・Bの43ページを見てください）



# 194年、大敵董卓を破り、洛陽・長安に進軍

194年12月

193年が終わり、194年明けると、一瞬も気を休めることがない。明けても暮れても、戦争戦争戦争戦争。悪徳君主で有名な董卓を滅ぼす大戦争からそれは始まる。

このとき、董卓は52ページのマップに示すように6か国を支配していた。国の数自体はそれほど多くはないが、なんといっても、豊かな20国(洛陽)、21国(長安)をシナリオの始まりから領有し、兵士数も多い大国だ。

## ●大国は君主だけをねらう

こうした国を倒す最良の方法はその国の君主だけをねらい続けていくことだ。

全戦力を董卓のみに向けて、まず董卓の首を切ると、次は董卓。董卓を捕まえると次は李傕というように、次々に代わりしていく。

そのたびに、配下の武将たちの忠誠度が落ちていくのだ。

引き抜きやすくなるだけでなく、戦争中でもいきなり寝返ってくることもあり、じつに戦いやすい。

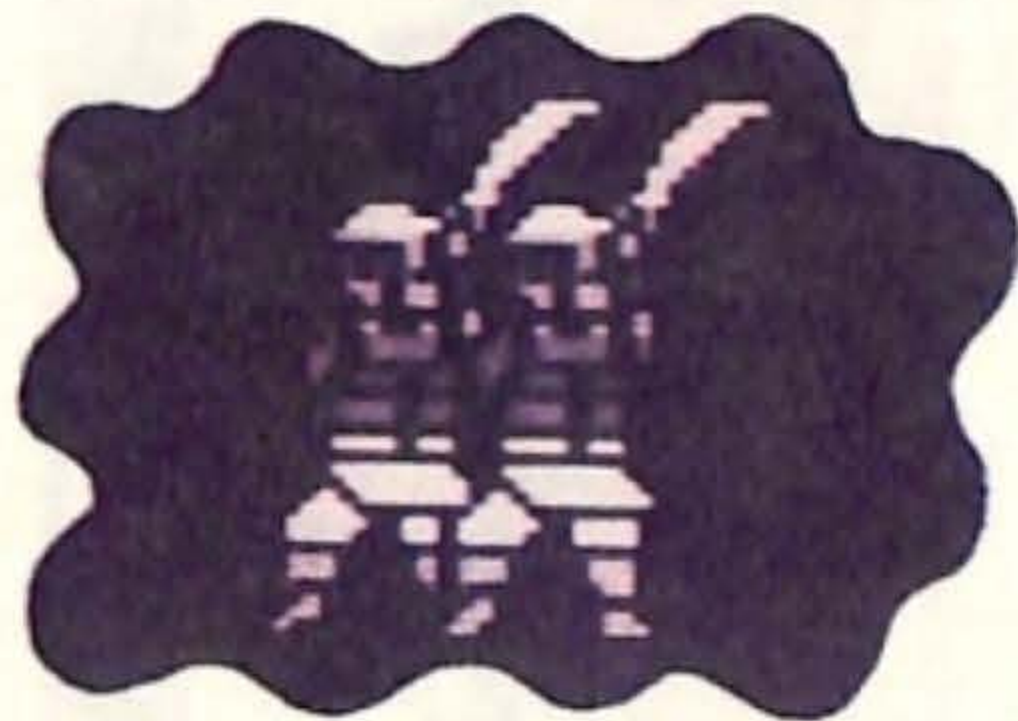
## ●危険な「あぶりだし」作戦

このとき、董卓は21国へ移動していたので、まず20国を落とす必要があった。だが、20国は武将・兵士数とも多く、兵糧・軍資金もたっぷりとある。

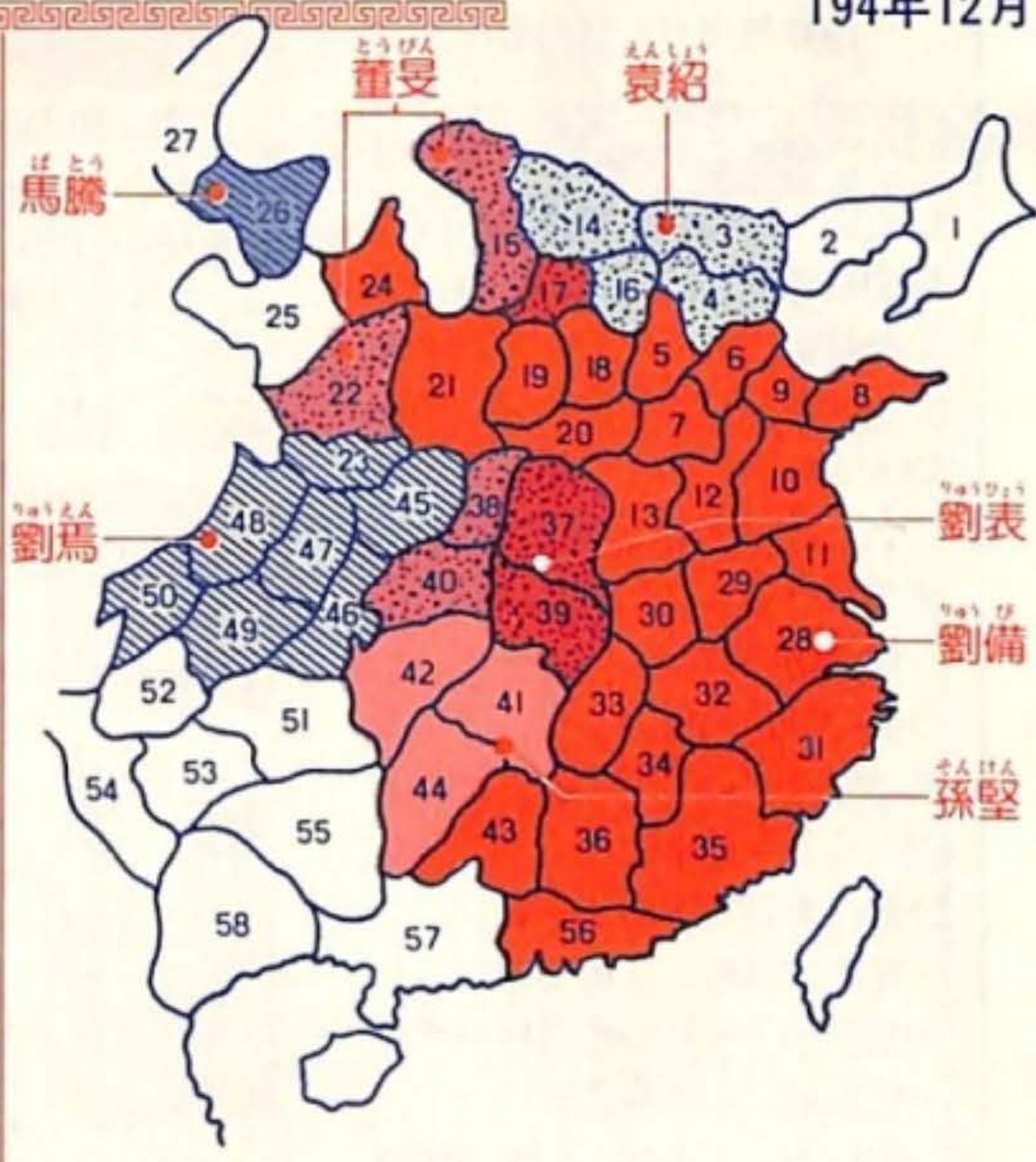
そこで、劉備はいちかばちかの「あぶりだし」作戦をとった。敵武将は、城に固まっているので、その風上になるべく多くの武将を横1列に配置し、いっせいに火をかけるのだ。

風向き次第で自分も追いつめられる危険な作戦なので劉備は同行しない。呂布、張飛、関羽、夏侯惇の4武将で攻めこむことにする。

風向きが変わらないように祈りながら4人の武将は火計攻撃を続ける……。そして、ついに火の手は董卓軍の軍勢を20国かり



①戦争戦争まさに戦国の日々は続く。打倒董卓に燃える劉備軍の呂布、関羽、張飛、夏侯惇の4人の武将は洛陽(20国)長安(21国)の都を落とし、ついに悪漢董卓の首をはねた。劉備の支配国は24か国となる。一方中央部の劉表と南部の孫策、西南の劉焉が徐々に勢力を伸ばしはじめてきている。



ら追いはらったのだ。このとき趙岑という武将を捕らえた。もとの忠誠度は低かったはずなので、召しかかえる。平凡な武将だが、2万の兵ごと手に入るのはおいしい。

20国を足がかりに、次は21国の董卓めがけて出陣した。董卓を取り囲み、直接火をかける。とたんに成功。董卓は逃げきれ

ず、董卓軍の何人かは在野にくんだり 17国に残党とともに逃げた董卓があとをついだ。これでほとんど勝負はついたも同然。大国は急に弱小国になった。

あとはじわじわと君主攻めを続けて、滅亡に追いこむのみ。

劉備の支配する国は24か国になった。シナリオ1の終わりももうすぐだ。

## 連戦連勝の戦術

勝利条件ごとの勝利のポイントを整理してみよう。

①敵国の軍資金または兵糧が0になる

あらかじめ敵国の軍資金、兵糧の様子を見ておこう。とくに兵糧が少ないのに兵士の多い国は戦争ですぐに兵糧切れになる。攻め入るチャンスだ。

②敵国のすべての城を占領した

あらかじめ敵国の城の数を確認しておく。城を占領して勝つというのはじつはあまり得策ではないが、城の数が少ないときに有効なこともある。自軍の武将数が少ないときは散開して城を占拠してもOKだ。

③敵国の武将が1人もいなくな

## 攻めこむ

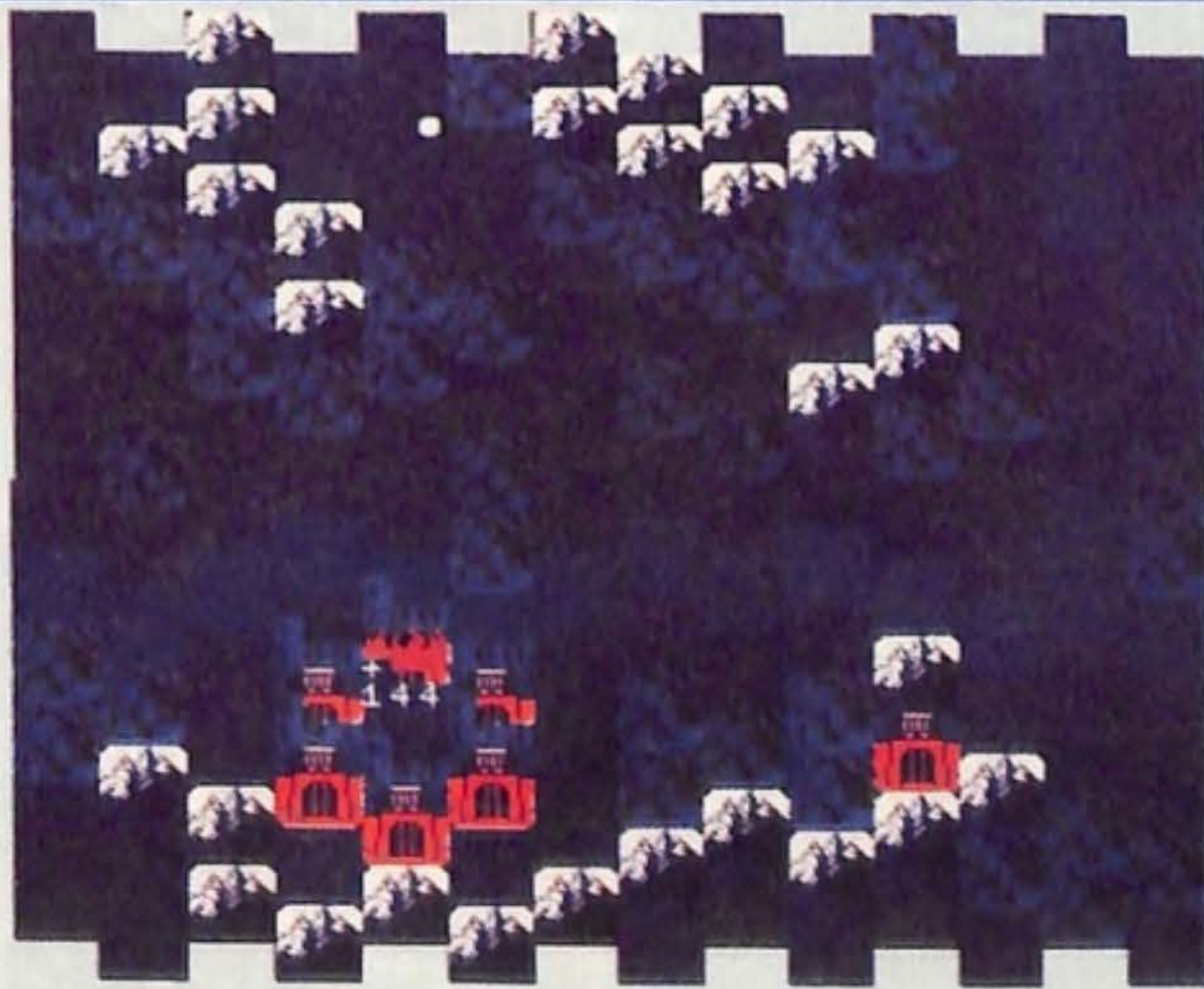
つた

敵武将を動けなくしておいて火を直接かけると敵は必ず退却する。また、兵士の少ない武将を一斉攻撃して捕らえてもいい。④攻めこんだ国に敵君主がいて、その君主を捕らえた

③と同じ作戦で敵君主を取り囲み火を放つ。隣国に空白地または敵君主の支配国がある場合は敵君主はその国へ退却してしまうこともあるが、たいてい捕らえることができる。

## 持久力作戦

これは勝利条件の①兵糧切れをねらった作戦だ。戦争時の兵糧は、1日ごとに全兵士数の200分の1ずつ消費されていく。



●火計作戦(攻撃)

この作戦を使うときは、なるべく兵士数の少ない武将に攻めいせよう。極端な話、兵士数が0なら兵糧の消費は0なので

自分の兵糧は1でもよい。ただし、このときに兵士数の多い敵武将が自軍に寝返るとたちまち兵糧切れで負けてしまう。



## 当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者①/No.1「大戦略」= (茨城県)藤原健<大阪府>山本章<千葉県>四宮岳史<奈良県>北株嘉純<大阪府>松本浩司<東京都>吉国和也<福島県>北見知広<千葉県>岡政則<広島県>平山勝規<神奈川県>高橋誉/No.2「未来」= (神奈川県)金子治<大阪府>間利子さしみ<埼玉県>比留間桂太<山形県>大泉晴樹<大分県>松井健吾<福島県>木幡智勝<愛知県>奥澤文吾<大阪府>神藤理<山口県>飯田光一<新潟県>広川博幸★敬称略(以下同)



# 200年、諸将輩出し、劉備は諸葛亮を探す

シナリオ1の目的は30か国以上を支配して都である洛陽(20国)か長安(21国)を君主が直接統治することだ。劉備は194年に支配国が24か国に達し、あと6か国でシナリオ1が終わる。

とりあえずシナリオ1を終わらせるために、北と西に分かれた董昱軍と、中央部の劉表を攻めることにする。

董昱軍は滅亡間近、劉表軍もたいした軍勢ではない。君主をねらって武将を捕らえ、丸がえにしていくなぞを取ります。

取った武将は各地に散らし、それぞれの国で忠誠度を上げ、西南の国を治める駒に使う。

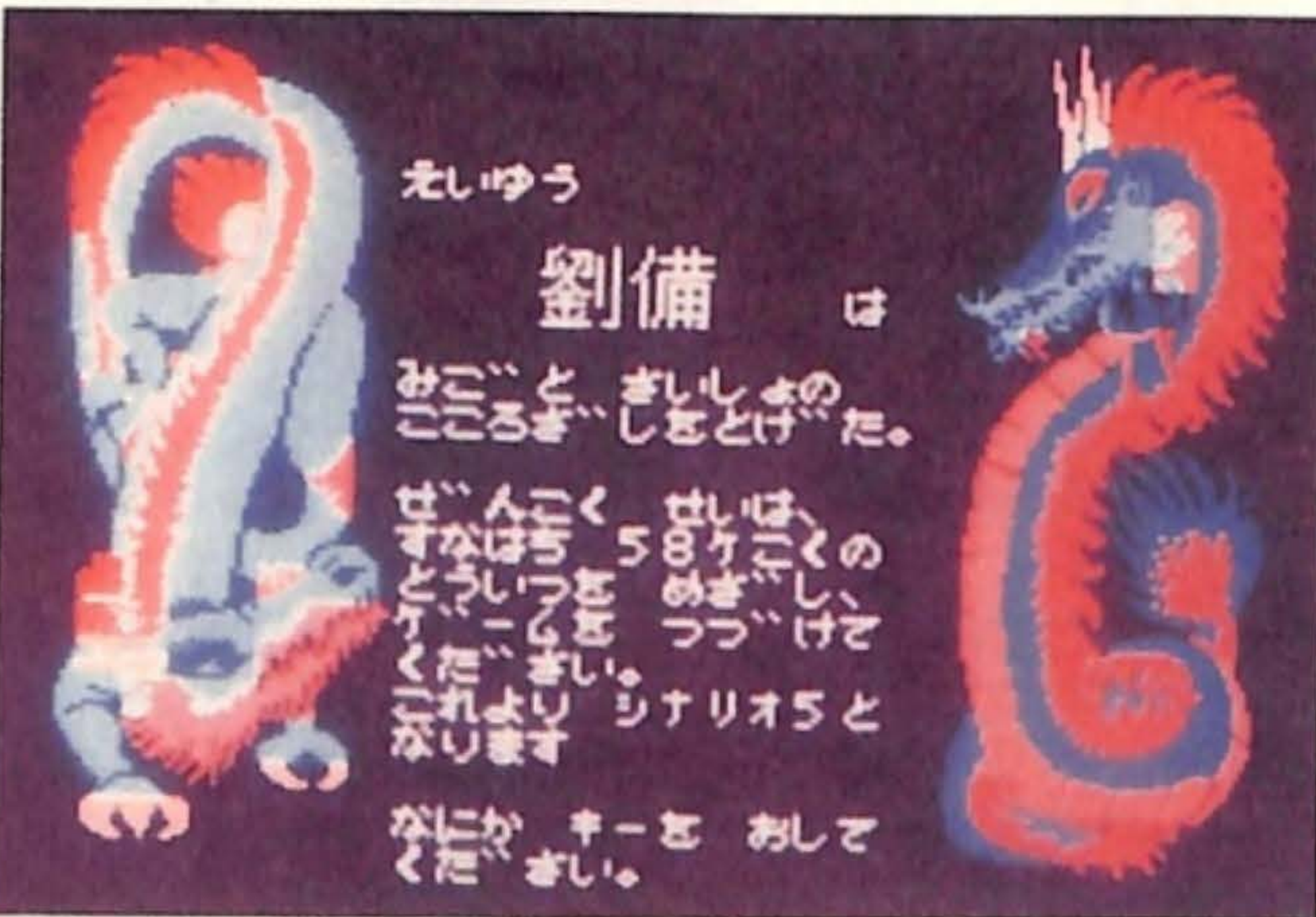
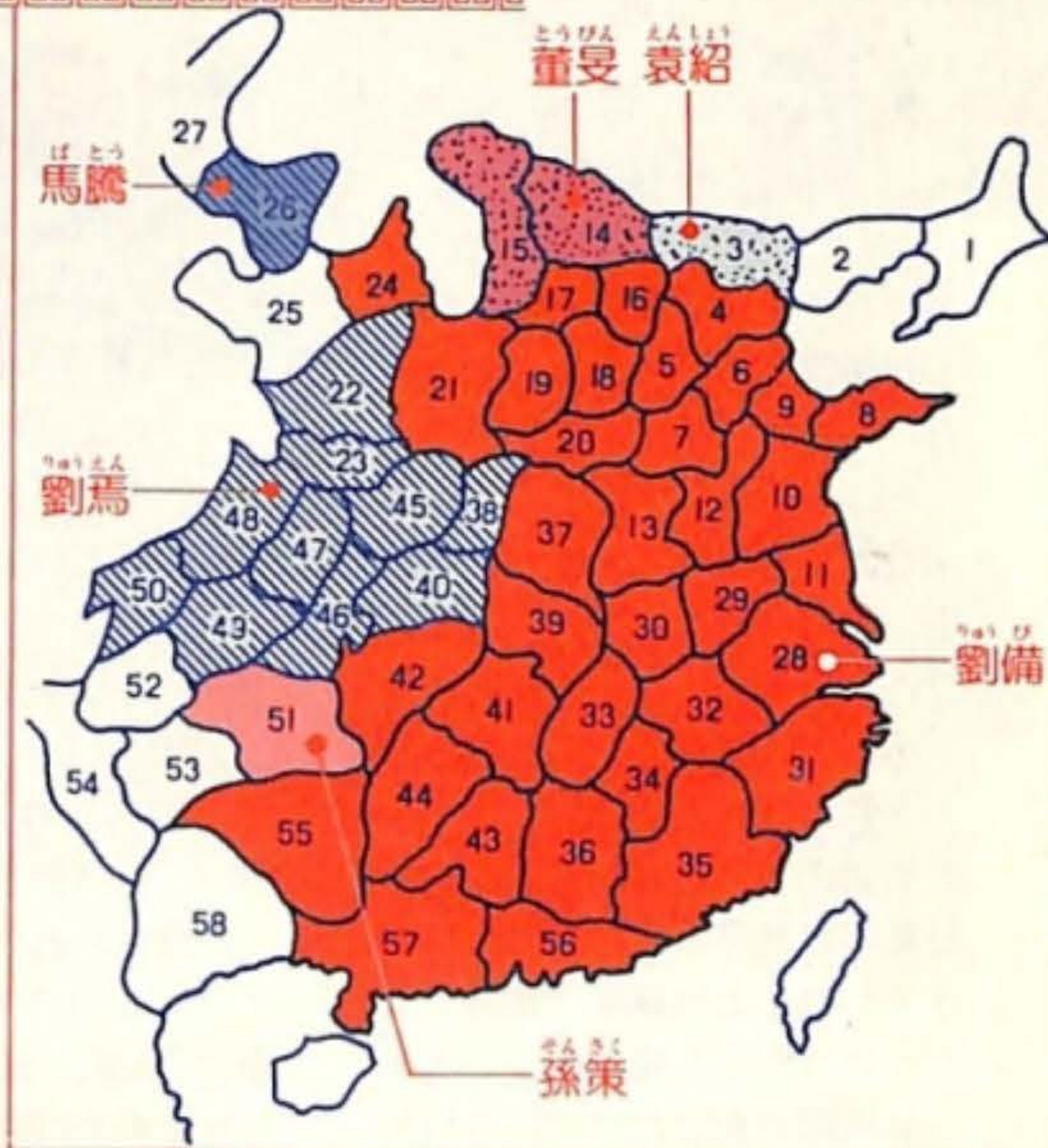
### ●諸葛亮さえいてくれたら

190年代の終わりころから、趙雲、張遼、司馬懿、諸葛亮、黄忠、陸遜などの頼もしい武将たちが次から次に在野に現れ始める。

とくに、歴史上劉備軍の名軍師である諸葛亮は、200年以降に出てくる。

200年の春あたりから、領地内を手あたり次第搜索してみよう。

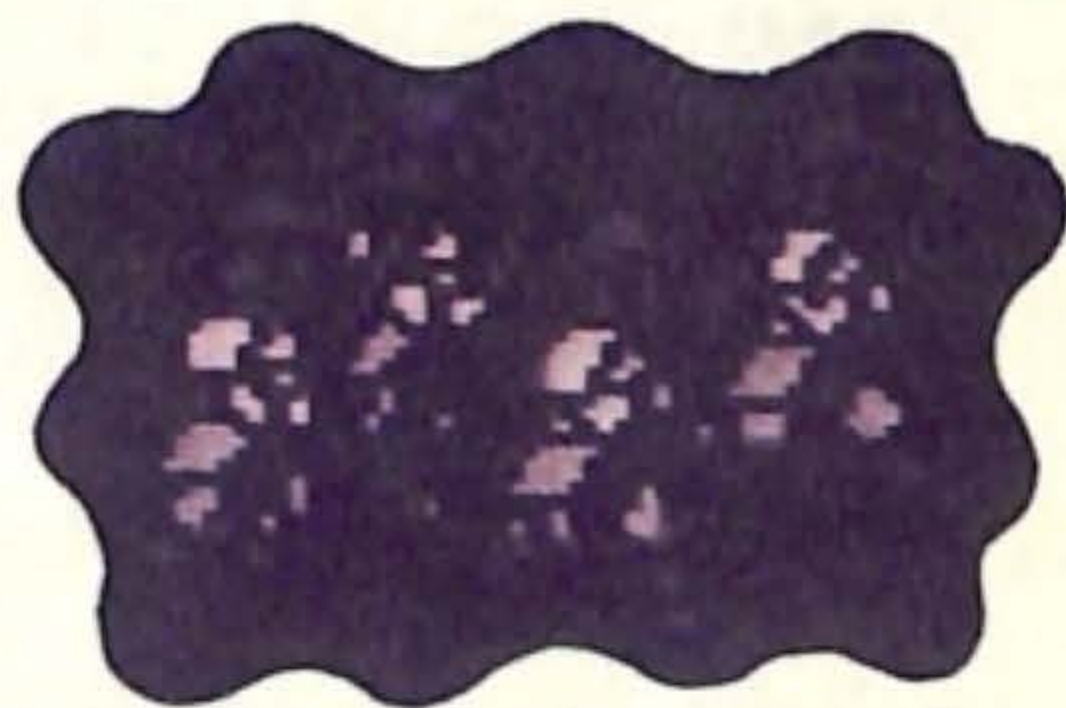
◎董昱の残党と中央部の劉表を相次いで倒した劉備はシナリオ1の目的である30か国制覇をクリア。つづいて全58か国統一に向けて新たな戦いに向かった。西南から中央部へと進出しつつある劉備の存在が不気味だ。逆に孫権、袁紹、董昱軍は劉備、劉焉軍の勢いに押されいままも滅亡しそうだ。



もしも、諸葛亮が見つかったら、最優先で登用し、すぐに忠誠度をあげておく。

諸葛亮といえば、このゲームでは神といってもいい。たとえば賈詡などはしばしばうそをついたが、知力100の諸葛亮は絶対にうそをつかないのだ。

1度「だめ」といわれても同じコマンドを繰り返しているうち



に「いい」といったら、それは必ず成功する。諸葛亮がいてくれれば、もう何も怖くないのだ。

また敵の武将数が城の数よりも多いときは、こちらの兵糧めがけて攻めてくるので最低限度の防衛ができる程度、つまり1万人くらいがベストだろう。

### 武将丸がかえ作戦

これは敵国の武将を全員召し抱える画期的な作戦だ。この作戦を成功させる条件は、敵君主がいる国の回りをその君主の国以外の国で取り囲むことだ。もしも空白地があつたらあらかじめ武将を配して埋めておこう。

シナリオ1でこの作戦で攻め落とすしやすい君主は曹操、孫堅、馬騰など国を1つしか持っていない君主たち。この作戦が成功すると一族は滅亡してしまう。

左ページのマップのような取り囲んだ火計作戦も有効だ。敵

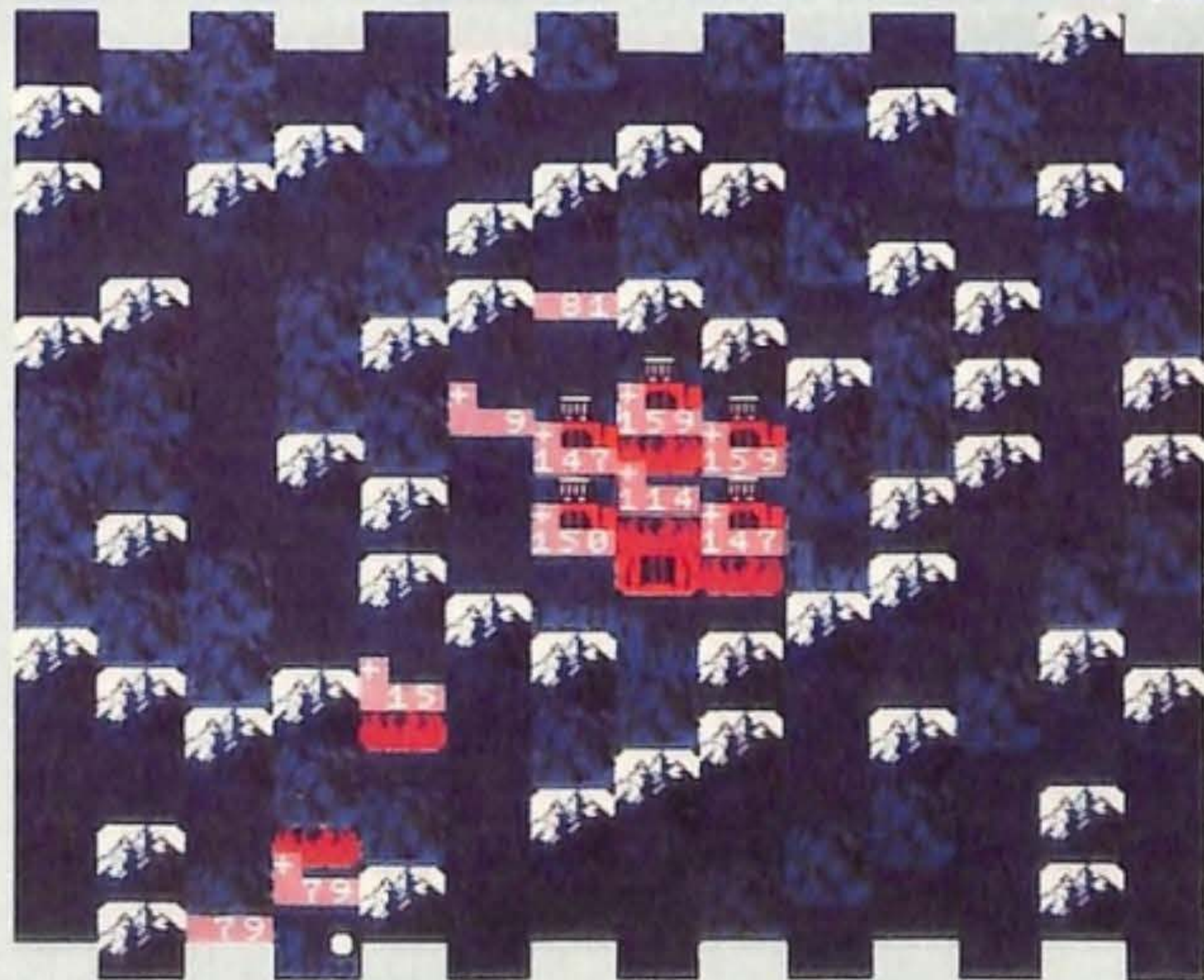
は逃げ道を失い退却してしまうがほとんどの場合退却に失敗して捕らえられてしまう。

右のマップは馬騰の26国へ攻めこんだときの戦場だ。26国は10人の武将たちがいてそれぞれ兵士数も多い堅固な国だ。

武将数が多いので敵はこちらの兵糧もねらう。兵糧は武力が高く兵士の多い武将に任せよう。

ここでまず状況を見て、風向きをはじめ、敵の武将たちの忠誠度をあらかじめ確認しておく。またどれが君主なのか兵士数のデータで見当をつけておこう。

写真の戦いでは風は下から上、馬騰は6つの城の中央、兵士数114の部隊だ。馬騰に向かって火を次々に放ち、ついに馬騰まで届いたところだ。



### ●武将丸がかえ作戦

馬騰は死に、残った9人の武将は全て劉備に捕らえられる。忠誠度の高い武将は逃がして一度在野に下らせ、他の君主が登

用したところで引き抜くと劉備に対する忠誠度は高くなる。もちろん忠誠度の低い武将は全員捕らえてしまおう。



### 当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者◎/No.3「ディーヴァ〜アスラの血流〜」=〈埼玉県〉山田聖名人〈千葉県〉栗健一郎〈滋賀県〉原田徹〈長野県〉田中澄夫〈兵庫県〉太田純〈福島県〉山田秀樹〈山梨県〉古屋崇〈大阪府〉弘田陽介〈三重県〉山城直也〈静岡県〉中野朋浩/No.4「ザナドゥ」=〈岐阜県〉佐藤学〈鳥取県〉倉本樹〈埼玉県〉金森哲志〈岡山県〉原田雅彦〈東京都〉伊川健一〈和歌山県〉奥芝崇仁〈長野県〉吉川伸章〈愛媛県〉本田泰之〈沖縄県〉新城陸〈岐阜県〉小坂賢治



# 袁尚、孫権、周瑜、続々劉備の配下に入る

202年12月

201年春、劉備はようやく諸葛亮を見つけた。

諸葛亮の力を得て、劉備は最後の仕上げに向けて、名将の獲得に乗り出す。名将獲得の第1歩は敵国どうしの戦いをよく観察しておくことだ。

たとえば、このころ袁紹の4国に董卓が攻めこんで董卓が勝ち、袁紹は3国に逃げこんだ。このとき、戦場となった4国を見ても、袁紹が董卓に召しかかえられていたのだ。

袁尚のように高い忠誠度を持っていた武将は、敵国に召しかかえられると忠誠度が極端に下がるとは何度も書いた。

袁尚は有能な武将のひとりだ。これを黙ってみているわけにはいかない。武将登用の命令で、諸葛亮がいい顔をするまで、命令を繰り返し、OKとなったら、100パーセント確実に引き抜けるのだ。

この方法で、劉備は、劉表に捕らわれた孫権や周瑜の引き抜きにも成功した。

孫策軍はこの2人がいなくな



ったことで、ほとんど壊滅状態になっている。

●待機しているだけで4万の兵  
このころになるとおかしなこともたびたび起こる。

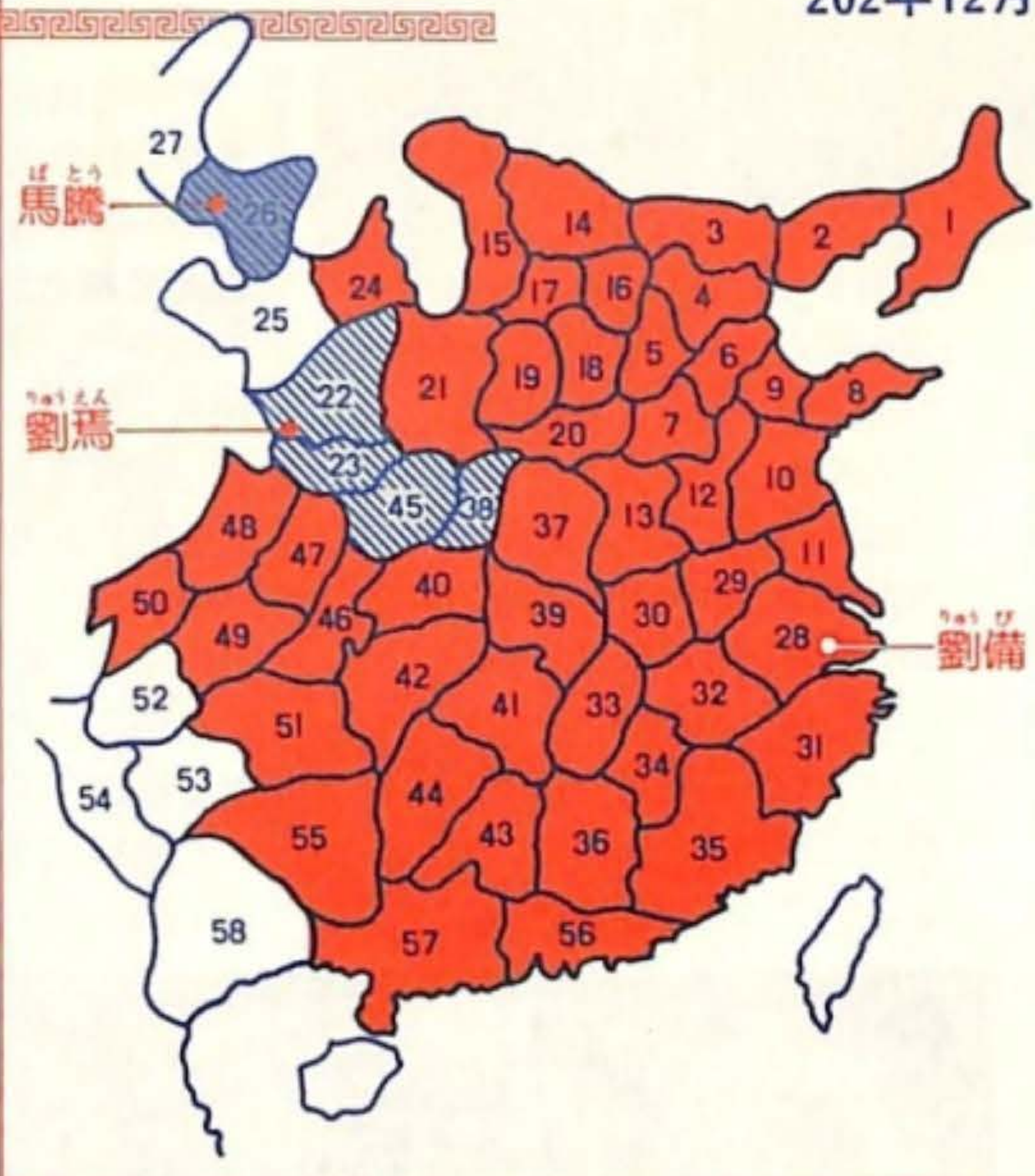
201年2月、40国、38国と勢力を伸ばしてきた劉焉が劉備側の37国へ突然攻めこんできた。

38国は、名将・黄忠に守らせていたものの、兵は1万。対する敵は、韓遂と李厳。2人ともたいした武将ではないが、兵を2万ずつ抱えていた。

ちょっとひやりとしながら、黄忠は待機。次の瞬間、思わず笑ってしまった。

なんと、敵の総大将だった李厳がいきなり劉備軍に寝返ってしまったのだ。これは総大将を捕らえたのと同じことになり、残る韓遂はあわてて退却。しかし、失敗して劉備軍に捕まって

⑤ 諸葛亮を迎えた劉備は全国制覇に自信を深めた。敵国同士の間で捕らえられた袁尚、孫権、周瑜の引き抜きを諸葛亮の助言のおかげで見事に成功する。袁紹、孫策軍を全滅させた劉備の敵は劉焉と馬騰のみ。劉焉軍のうかつな攻めこみをきっかけに劉備軍の関羽、張飛、孫権、司馬懿、黄忠らの進撃はつづく



しまった。なんと、黄忠はただ待機しているだけで4万の兵と2人の武将を勝ちとったわけだ。

このような例はほかにもある。おもしろいのは、

- ① 敵の総大将が寝返る
- ② 敵の兵糧を守っている武将が寝返る
- ③ 攻めこんだばかりの敵の総大将が兵士数0のためいきなり退

却してしまうなどなど。困る例では、兵の多い武将が寝返ってきてこちらの兵糧が底をついてしまうようなこともある。

劉焉軍はこのまめけな負け方をして以来ガタガタになり、劉備軍の関羽、張飛、太史慈、司馬懿、黄忠、孫権の軍団は劉焉軍を次第に追いつめていった。

## 連戦連勝の戦術

今度は敵が攻めてきた場合のポイントを紹介しよう。

① 敵の軍資金または兵糧が0になった

兵糧が少なく敵武将が城を占領できない場合は、逃げ回っているだけで勝てる。

② 攻撃側の総大将を倒した  
「#」か「\*」の印のついた敵の総大将の回りを囲み、一斉攻撃または火計作戦で総大将を退却させるか捕らえることができれば防御側の勝ちとなる。

③ 1カ月(30日)経過した  
自軍の兵士数がたとえ0でも城を占領されなければ30日間逃げれば防御側の勝ちだ。

④ 攻撃側の兵糧を奪った

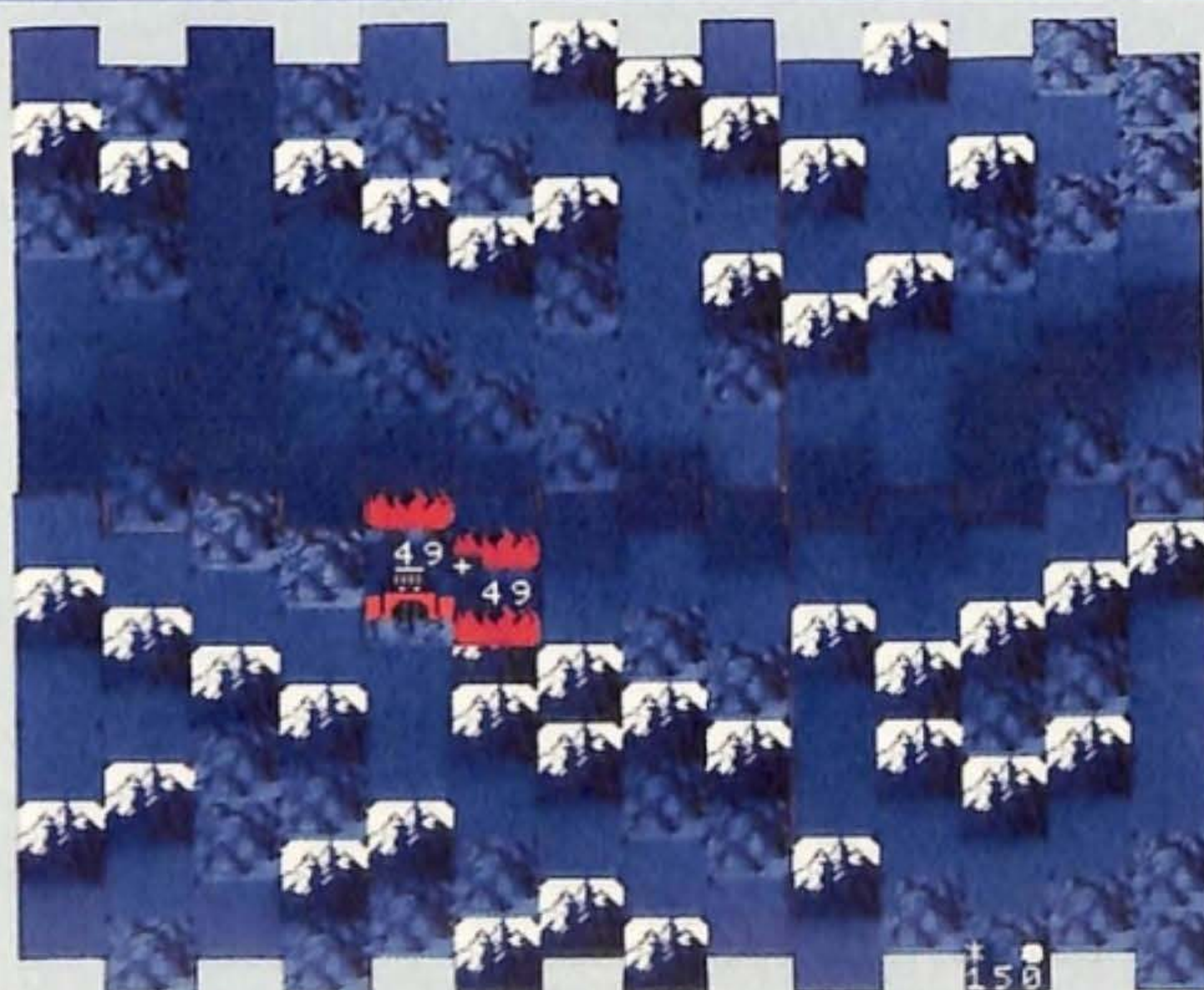
## 守りぬく

兵糧を守っている敵武将をやっつけるか火をかけて追いはらい、火がやんでからあらためて敵の兵糧を取りにいけばいい。

### 敵武将を退却させる

右のマップのように敵が2人で攻めてきた場合、1人をやっつけてしまえばもう1人の敵武将は退却してしまう。

ここでは散開している敵武将の元に火を付けた。散開からもとに戻ると焼け死んでしまうので、退却するしか道はなく、同時に残ったもう1人の兵糧を守る敵武将もコンピュータの性格上退却してしまうのだ。もしもどちらかの武将を捕らえることができれば次のターンで兵の再



● 敵武将が2人のとき

編成をおこなって忠誠度の高い武将の兵を補充できる。

### 火計作戦

右のマップは兵糧を守る敵武

将の逃げ道をふさいで火を放ち敵武将を退却させて兵糧を奪う作戦だ。

火計作戦はまだほかにもある。







# 203年、11月、劉備は全国征覇の夢を果たす

203年6月



◎中国全土統一の夢を十数年目にして果たし王者の余韻を味わう劉備

英雄劉備は、見事その志しを遂げた。スペース・キーをおしよくだざし

203年夏、劉備は右のマップのように25、26、27国を除くすべての国を支配していた。

残る敵は西の果ての馬騰のみ。

26国の馬騰は、12人の武将と6つの城を持っている。土地の価値は高く175。軍資金、兵糧ともにたっぷり蓄えている。

最後の戦いなので、君主の劉備もひさしぶりに戦いに参加し、諸葛亮、司馬懿、黄忠、趙雲、太史慈、関羽、張飛とともに兵10万で攻めこんでいった。

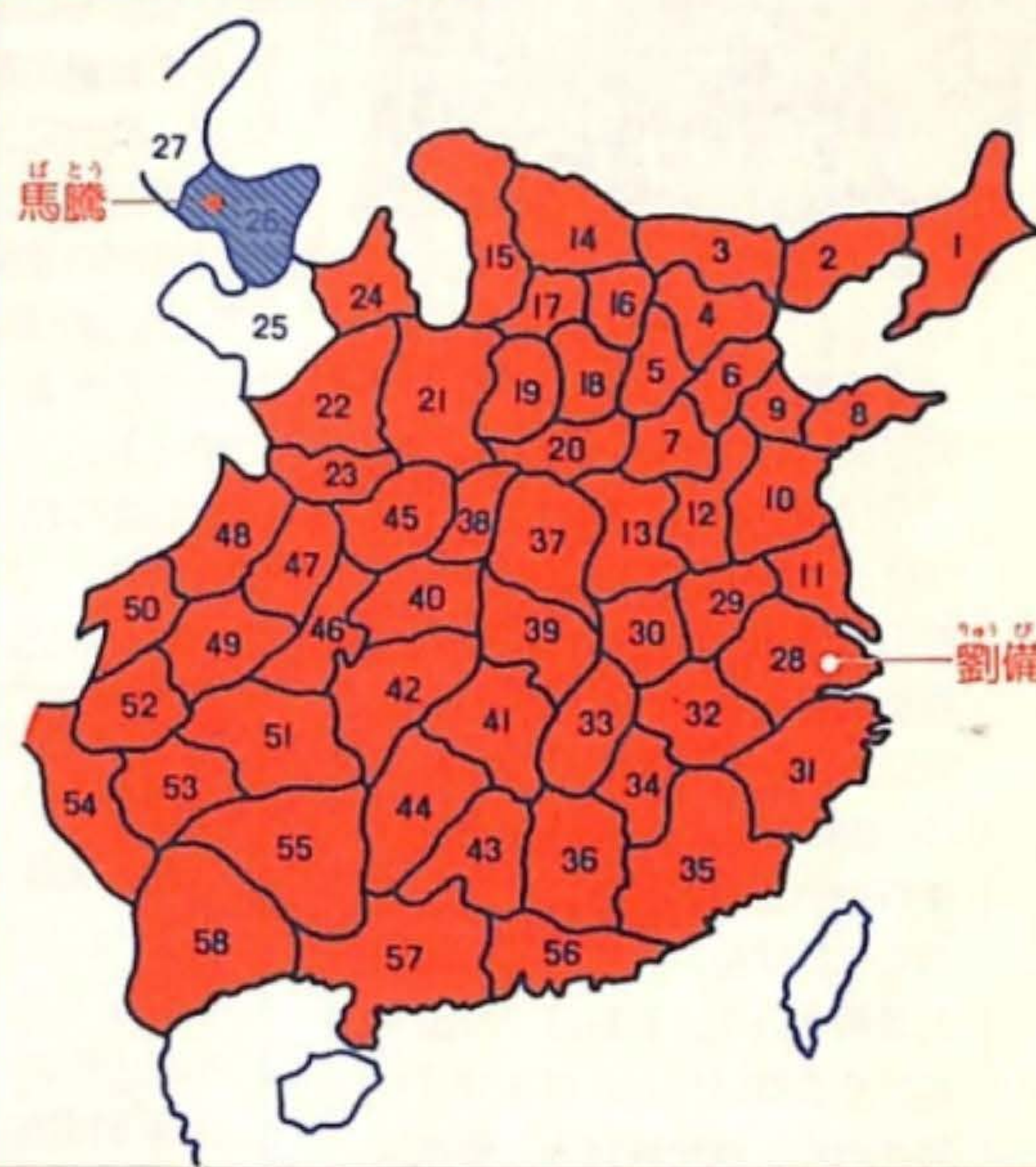
馬騰軍は10人の武将に兵12万5000人。完全に劉備軍の勢力を

上回っていた。

劉備の作戦は、曹操の一族を滅亡させたときと同じように、関羽を向こうの空白地27国に退却させ、馬騰1人を攻め抜くというもの。

ところが、関羽が退却に失敗して敵に捕らわれてしまい、そのうえ、火計の火が逆風にあおられて太史慈と張飛が動けなくなり、退却。しかし、これも失敗。勝ち目のなくなった劉備は趙雲、黄忠、司馬懿とともにひとまず25国へもどり、諸葛亮は27国へ退却することに成功した。

◎劉備軍を滅亡させた劉備軍は、残った唯一の敵である馬騰との戦いに向かう。26国へ攻めいった劉備、諸葛亮、司馬懿、黄忠、趙雲、太史慈、関羽、張飛軍は馬騰攻略に失敗し、関羽、張飛、太史慈は馬騰に捕らえられてしまう。態勢を立て直した劉備軍は大敵馬騰軍を倒すことができるだろうか？



### ●あっけない幕切れ

劉備は25国で態勢を立て直し、援軍とともに再び26国へ攻めいる。勝負はあっけなかった。

敵に捕らえられていた関羽、張飛、太史慈は馬騰のすぐそばにいたが、戦闘が始まると相次いで劉備軍に寝返ったのだ。司馬懿とともに馬騰を取り囲み、火計攻撃。司馬懿のかけた火が



馬騰について、勝負あり。

時に203年11月、劉備は全58か国制覇の夢を果たしたのだった。

風向きを考えて風上に自軍の武将を何人か配置し、兵糧の方向に向かって一斉に火を放つ。順調に火が回れば兵糧はもちろん、敵武将の逃げ道さえもふさいでしまう。こうなると敵武将はやはり退却しかなくなる。だが途中で風向きが180度変わり自軍の武将たちが火に包まれてしまうこともあるので火計作戦は十分注意しよう。

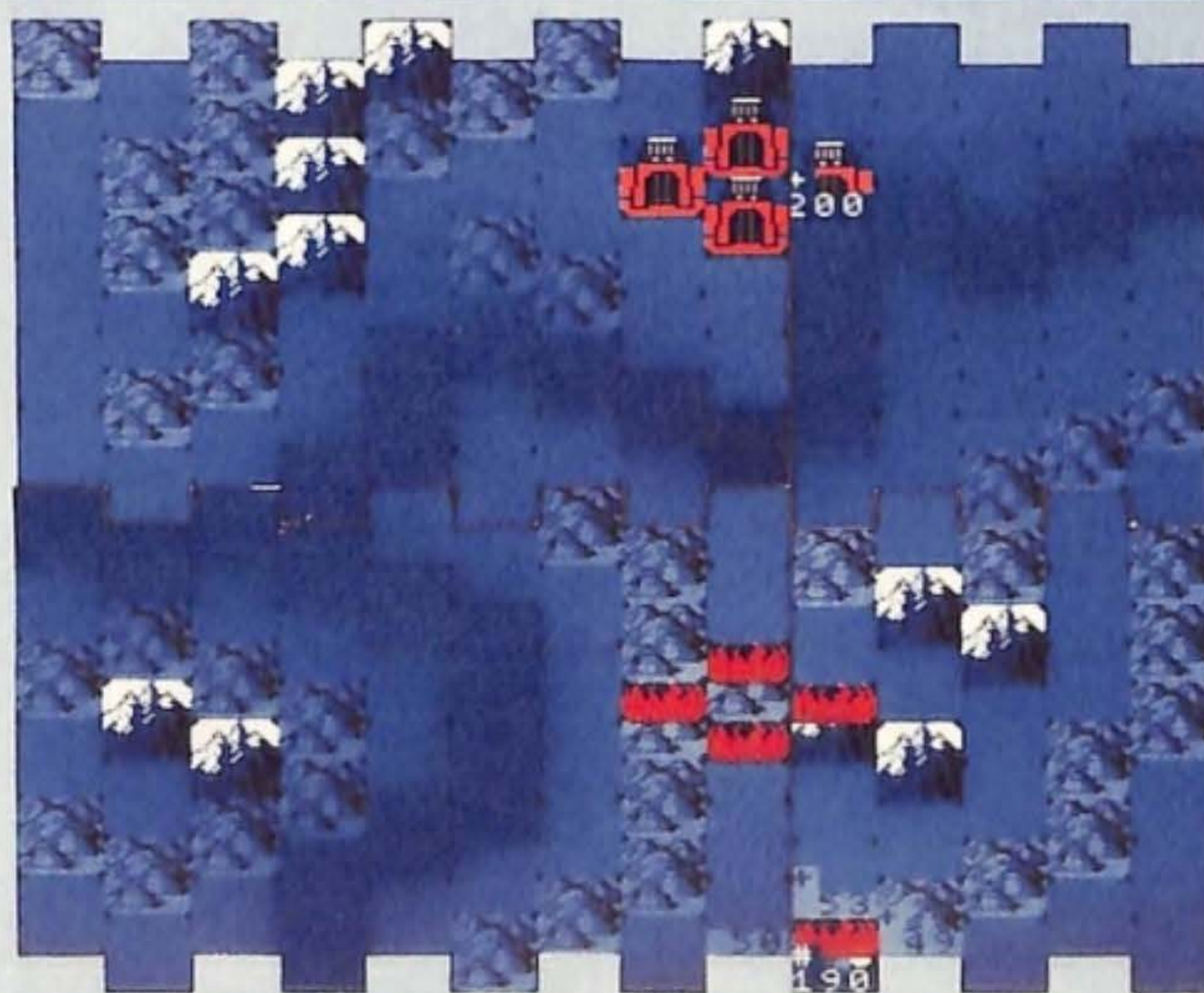
### 持久力作戦

敵の兵糧がなくなるのを待つ兵糧作戦も持久力作戦の1つだ

がもう1つの持久力作戦がある。30日間のあいだに防御側が負けなかったとき自動的に防御側の判定勝ちになる。敵軍との兵力の差が大きいときに有効だ。

戦いを30日間引き延ばすためにはその間決して城をすべて占領されるようなことはあってはならない。敵武将の数が城の占領が可能な数ならば城の隣で敵と隣接しない場所に武将を置き絶えず城に火を付け続ければ敵は城を占領できない。また敵武将が城を占領できない場合は、は自軍の兵士は0でも30日間逃げ回っていれば時間切れで防御側の勝利となるのだ。

このように防衛側は攻撃側よりも有利な戦いが展開できる。ただし委任してある国に攻めこ



### ●火計作戦

まれたり、戦争時に武将に命令を与えないとかなり非効率的な攻防をおこなうし兵士数が少なくなるとすぐに退却してしまう。

戦争の可能性のある国は委任しないほうがいいし、戦争時も必ず武将に命令を与えよう。面倒くさいがそのほうが安心だ。



# シナリオ2-5

## シナリオ2 195年 曹操の台頭

確実に勢力を増す劉璋や曹操、袁術、袁紹らに挑む孫策、劉備、呂布。戦国時代は続く。

プレイヤーの選択できる君主は8人。曹操は3カ国を治め武将の数は18人とだんぜん多い。孫堅なき後を継いだ息子の孫策は2カ国を治めて武将は12人、この中には知力の高い張昭も含まれている。劉備は2カ国を治めて武将は8人。もちろん関羽と張飛もいる。袁紹は2カ国を治めて武将は12人。袁術は4カ国を治め、武将は14人。劉表は4カ国を治め武将は12人。劉璋は5カ国を治め武将は15人。呂布は2カ国を治め武将は7人だ。

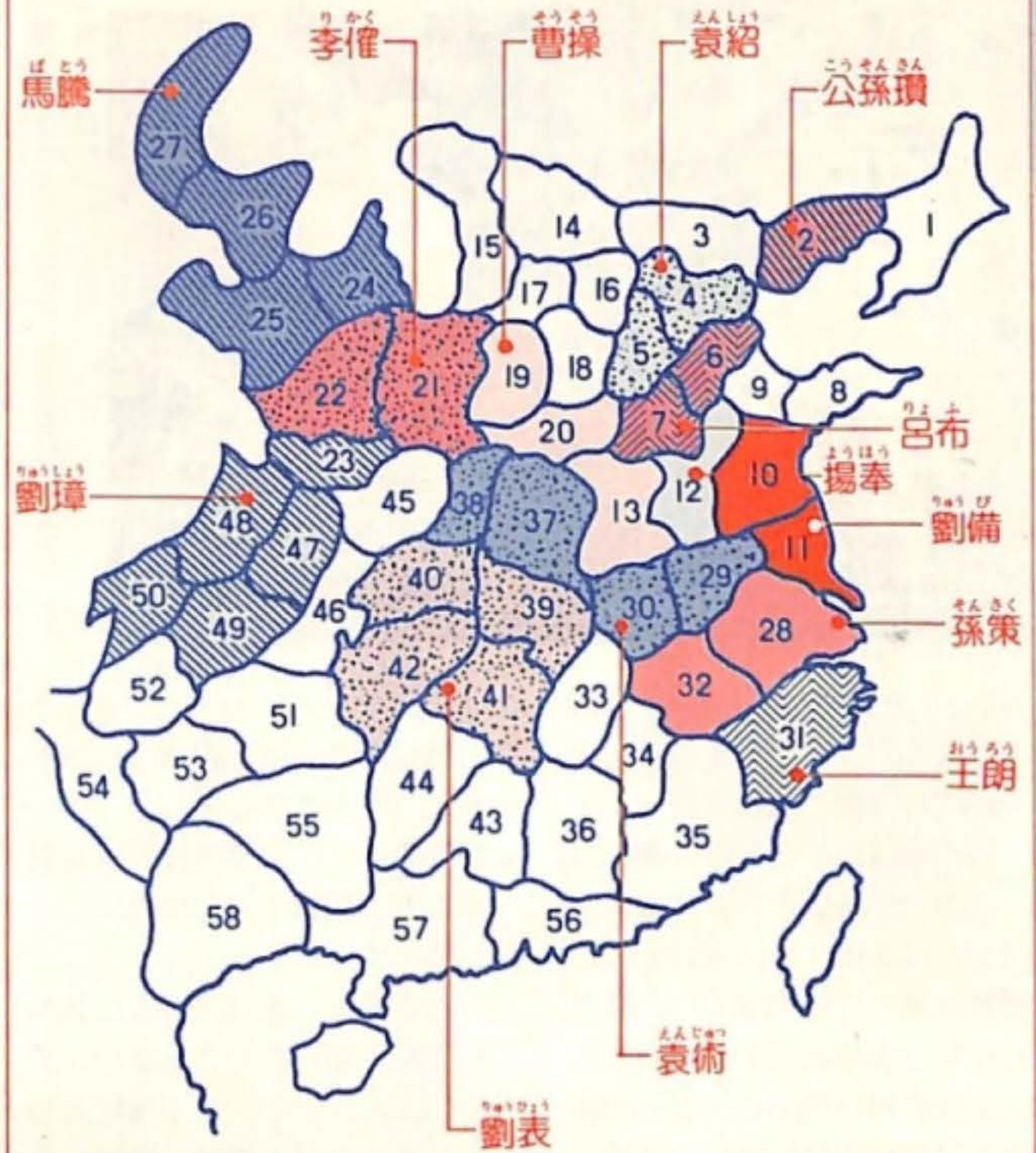
曹操の台頭というだけあってやはり曹操がいちばん有利な設

定になっている。またコンピューターの馬騰の軍勢もかなり強大だ。反対にシナリオ1では最も勢力の強かった董卓は李傕に受け継がれ支配国も2つと減っている。劉備は三国志どおり陶謙のあとを継いで徐州である10、11国を治めている。

勝利条件はシナリオ1と同じ30カ国以上を支配し、20、21国のいずれかに君主をおけばよい。

### 引き抜きやすい武将

5国・張郃(ちやうこう)	忠41
5国・高覽(こうらん)	忠45
5国・許攸(きよちよ)	忠49
7国・陳宮(ちんきゆう)	忠12
10国・曹豹(そうひょう)	忠28
21国・賈詡(かく)	忠20
29国・呂範(りよはん)	忠22
29国・韓暹(かんせん)	忠23
30国・雷薄(らいはく)	忠37
37国・陳蘭(ちんらん)	忠31
47国・孟達(もうたつ)	忠41



## シナリオ3 201年 新時代幕明

董卓が滅び、勢力を広げていく曹操、孫権、袁紹。ただ1国のみ劉備に勝機はあるか

プレイヤーの選択できる君主は7人。

許褚、司馬懿を含め32人の武将を抱え最大の勢力を持つ曹操は6カ国を支配する。亡き孫策の後を継いだ弟の孫権は張昭など24人の武将を抱え4カ国を支配している。劉備は関羽、張飛、趙雲など15人の武将で37国を支配している。袁紹は6カ国を支配し武将は18人。劉表は7カ国を支配し武将は11人。劉璋は同じく7カ国を支配して16人の武将を抱えている。西の馬騰は4カ国を支配し馬超を含めた15人の武将を抱えている。

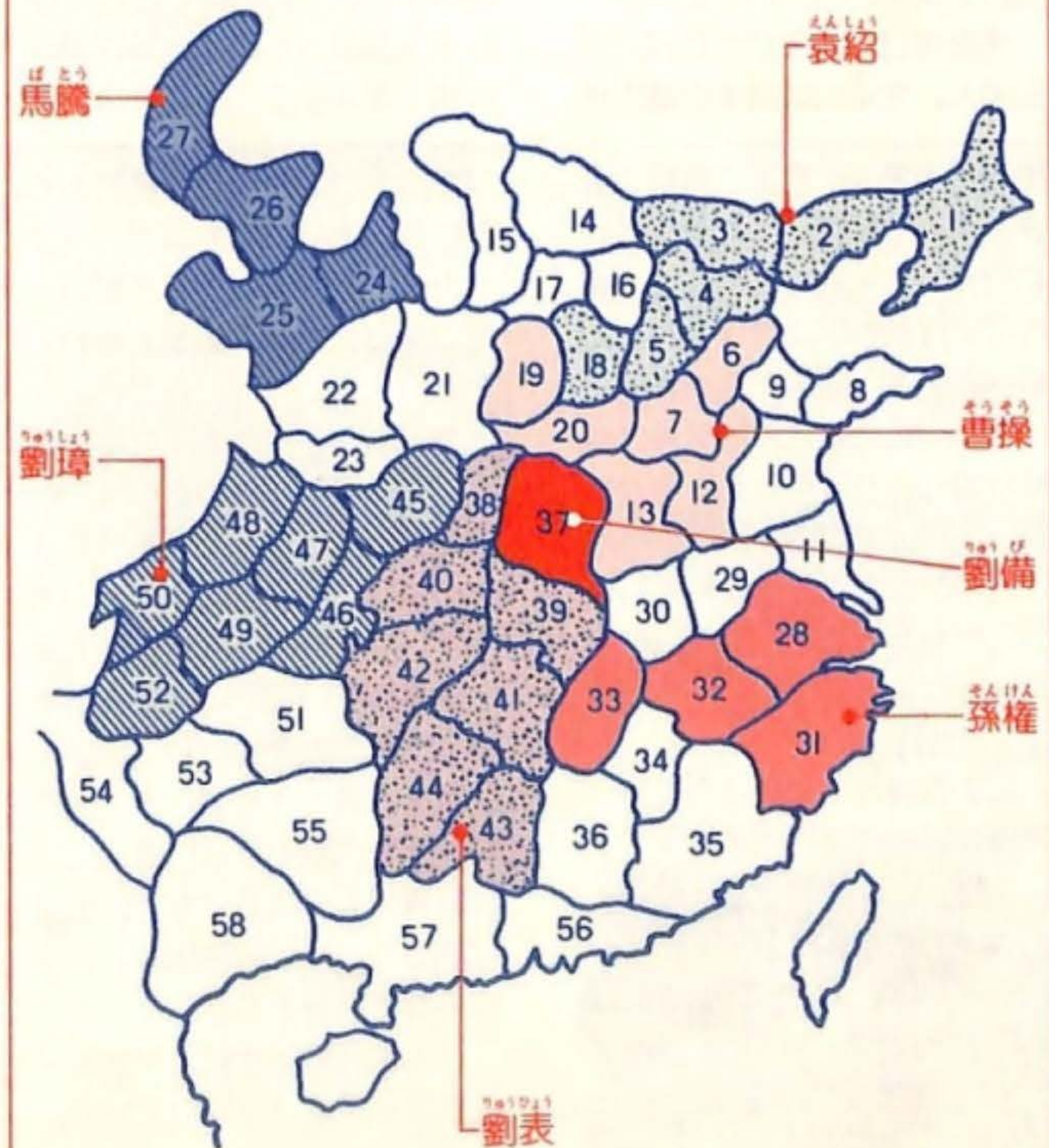
こうした勢力分布を背景に、ますます勢力を伸ばす曹操は袁紹との天下分け目の決戦に勝ち華北に勢力を進めている。

初期状態で見ると、曹操が圧倒的に有利な状況だ。次は孫権、袁紹が戦いやすい。またここではこの7人以外に君主は登場しない。シナリオ1で都を治めていた董卓の一族は滅亡している。

このシナリオの勝利条件は40カ国以上の国を支配することだ。君主はどこにいてもかまわない。

### 引き抜きやすい武将

5国・張郃(ちやうこう)	忠41
5国・高覽(こうらん)	忠45
5国・張嶺(ちやうぎ)	忠45
13国・賈詡(かく)	忠20
18国・許攸(きよしゆう)	忠49
38国・魏延(ぎえん)	忠34
45国・孟達(もうたつ)	忠41



## シナリオ4 208年 孔明の出陣

天才軍師・諸葛亮を得た劉備は宿敵曹操に立ち向かう。南の孫権、劉璋も勢力を広げる

プレイヤーの選択できる君主は5人。

華北を統一した曹操はじつに16カ国を治め許褚、張遼、司馬懿を含む42人の武将を抱えている。中央部分に勢力を伸ばす孫権は7カ国を治め、陸遜など30人の武将を抱える。劉備は4カ国を治め関羽、張飛、諸葛亮、趙雲、龐統を含めた20人の武将を抱えている。西南の劉璋は8カ国を治め武将は17人。西の馬騰は4カ国を支配し馬超を含む15人の武将を抱えている。

コンピュータのみの君主は張魯、劉度、趙範、金旋、韓玄の

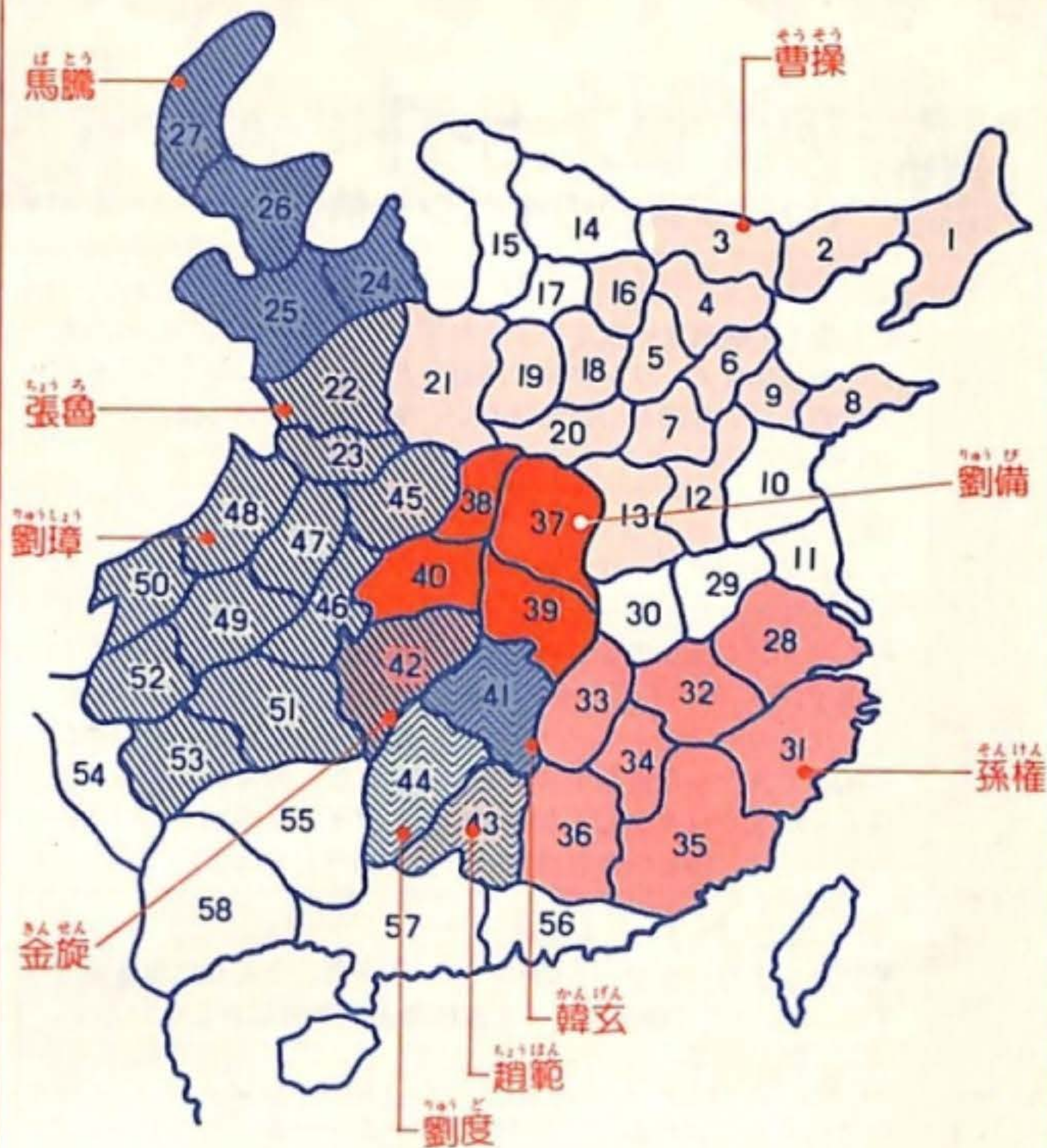
5人。

やはりこのシナリオも曹操がだんぜん有利な設定だ。孫権は武将が30人いるが有能なのは陸遜だけ。対照的に、劉備の配下は20人だが、そのうち有能な武将は5人もいる。しかも、あの諸葛亮がはじめから忠実な軍師として仕えているので、孫権との武将数の差などほとんど問題にならないだろう。

このシナリオの勝利条件も40カ国以上を支配することだ。

### 引き抜きやすい武将

2国・呂廣(りょこう)	忠45
5国・張顛(ちようぎ)	忠45
12国・賈詡(かく)	忠20
19国・高覽(こうらん)	忠45
20国・許収(きょしゅう)	忠49
21国・張郃(ちようこう)	忠41
41国・魏延(ぎえん)	忠34
45国・楊松(ようしょう)	忠32
46国・孟達(もうたつ)	忠41



## シナリオ5 215年 三国の時代表

魏の曹操、呉の孫権、蜀の劉備。3分割された中国全土をふたたび統一するのは誰だ。

いよいよ三国志のクライマックス。諸葛亮の構想どおりに魏、呉、蜀の3国がそれぞれ均衡した勢力を広げる「三国の時代表」を迎えた。

プレイヤーの選択できる君主は3人。

魏の曹操はなんと30カ国を支配し、司馬懿、張遼、許褚や曹操の息子・曹丕など45人の武将を抱えている。呉の孫権は14カ国を支配し張昭、陸遜ら30人の武将を抱える。蜀の劉備は13カ国を支配し関羽、張飛、諸葛亮、趙雲、黄忠、馬超ら26人の武将を抱える。

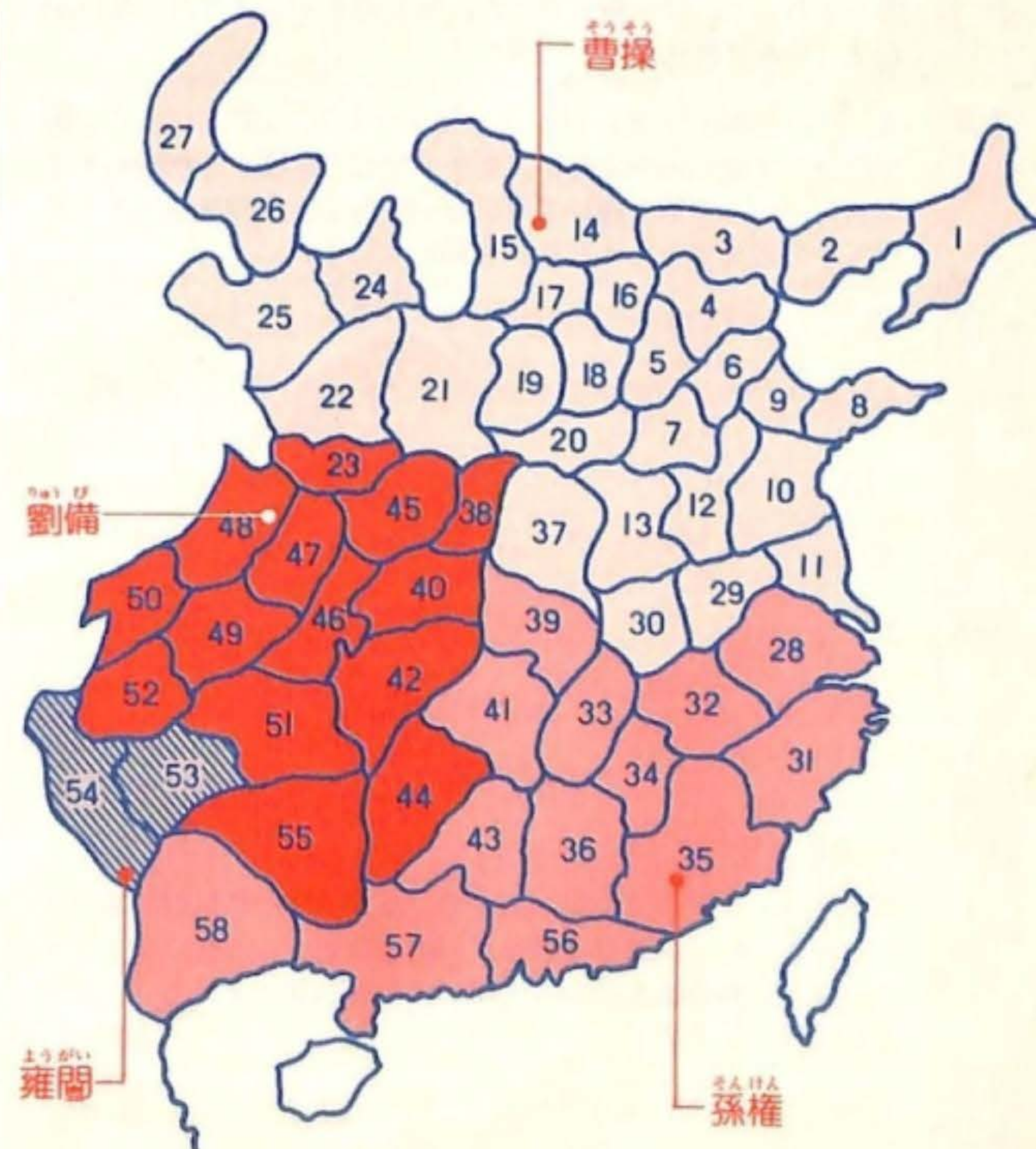
コンピュータのみの君主は南西の果ての小国となっている。

中国全土をほぼ3つに分割した体制は崩れにくい。たとえば、プレイヤーの人数を0にしてコンピュータ同士の戦いを見ていると曹操、孫権、劉備のどれが有利、不利とはいいがたい小競り合いが当分続き、徐々に曹操が南へ進出していく。この3人の力はほとんど互角といえるだろう。

このシナリオは他のシナリオの次の段階にあたり、勝利条件は全58カ国を制覇することだ。

### 引き抜きやすい武将

1国・呂廣(りょこう)	忠45
11国・許収(きょしゅう)	忠49
13国・賈詡(かく)	忠20
21国・張郃(ちようこう)	忠41
45国・魏延(ぎえん)	忠34
54国・孟獲(もうかく)	忠22
55国・孟達(もうたつ)	忠41



当選者  
発表

●7月号ソフトプレゼント当選者⑥/No.9「ダブルビジョン」= (東京都) 矢野秀隆 (福井県) 刀根誠 (静岡県) 久保田秀吉 (茨城県) 三輪与志之 (福岡県) 大井浩詞 (神奈川県) 芹沢仁 (東京都) ミツ木聡 (北海道) 杉山勝 (青森県) 大江昌朗 (東京都) 島田淳 ●7月号SF・F・Bプレゼント当選者/「ほのほの」  
① = (京都府) 中島拓郎 (東京都) 遠藤光弘 (大阪府) 森摩弥 (広島県) 沢田美和 (愛知県) 中島有香子



## グラフィック対応の

## MSX通信だからスキ!

### 遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)

7/31 ↓ 8/9	<p>●「恐ればなし」コンテスト</p> <p>むし暑くて眠れない夜をたえきれずすごしている人のための涼しいお話集合! リンクスで用意した怖いCGにキミのアイデアで恐ろしいお話をつけてほしい。誰の作品がいちばんおっかないのかな?</p>
8/7 ↓ 23	<p>●第2回「ネットワークオリエンテーリング」</p> <p>ゲームプラザで「オリエンテーリング」をアクセスすると、ちょっと変わった迷路ゲームが送られてくる。その迷路を進んで行くと、いくつかのクイズに出会うんだ。このクイズがチェックポイント。すべてのクイズに答えてゴールにたどりつけたら、リンクスのセンターへメールを送り返そう。全問正解者の中から抽選でステキな賞品がプレゼントされる。先月おこなった迷路よりかなりむずかしくなっていて、クイズも手強いというのだが……!? 詳しいことは右ページで紹介してるよ。</p>
8/4	<p>●「ミッドナイトラリー」ゲーム大会</p> <p>元租ネットワークゲームのリバイバル大会。そんなに気を張らずに、ふるってご参加を! 8月は毎週火曜日におこないます。</p>
8/5 ↓ 8	<p>●第1回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」グランプリ戦</p> <p>今年前半おこなわれていたネットワークゲーム「A1グランプリ・in・アメリカ」のヨーロッパ版。出発はもちろんロンドン。そこからスカンジナビア半島(北欧)、モスクワを経由してアルプス山脈へ。そしてゴールはアフリカのカイロ。ヨーロッパ各国をまわって、観光気分満点だ。キミのタイムはどのくらいかな? 今月は夏休み集中開催だ!</p>
8/9	<p>●第1回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」チャンピオン戦</p> <p>グランプリ戦上位完走者によるチャンピオン戦。まだ始めて2回目だからって気を抜いてはいないかな? 参加者はアメリカ版で十分鍛えていた人たちかも知れないぞ!</p>
8/11	<p>●「ミッドナイトラリー」ゲーム大会</p>
8/12 ↓ 15	<p>●第2回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」グランプリ戦</p>
8/16	<p>●第2回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」チャンピオン戦</p>
8/18	<p>●「ミッドナイトラリー」ゲーム大会</p>
8/19 ↓ 22	<p>●第3回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」グランプリ戦</p>
8/20 ↓ 23	<p>●得点登録コーナー・サマーイベント2</p> <p>ネットワークゲームのコーナーで、リンクスではおなじみのターさんと、ハイスコアを競う。対象となるゲームは「ツインビー」など。腕に覚えのある人は、どんどん参加すべし! ターさんに負けるなよ!!</p>
8/23	<p>●第3回「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」チャンピオン戦</p>
8/25	<p>●「ミッドナイトラリー」ゲーム大会</p>



夏休みということもあって、リンクスのイベントは盛りだくさん! そんな中から今回は「ネットワークオリエンテーリング」を紹介しよう。

### ついにしめ切り! 「A1クラブ」 アイデアコンテスト

7~8月号と2か月間募集していた「A1クラブ」のアイデアコンテストが8月8日でいよいよしめ切り。みんないろいろなことを考えてくれて、スタッフは選考に大忙しだ。詳しい報告と優秀者などの発表は9月8日発売の10月号にまわすとして、今回はいままでの応募の中から少し紹介しよう。MSX2専用の通信っていったいどんなふうを実現するんだろう? いまから楽しみだね。

アイデアの中でもっとも多かったのが「MSX2だからグラフィック機能を強調したもの」というものだったんだ。さて、その中でも特にユニークだったものというところ……。

●「画面つきのゲームの新作情報をしてほしい」ということって、メーカーの人の協力が大切なんだよね。

●「ハイスコアのゲーム大会をハイパーオリンピックでやらおもしろいな」これはかなり現実的なアイデア。きっとゲームに熱中してキーボードを壊す、なんてことになりかねない!

●「毎週映画をやってほしい」なんて、冗談でしょ?

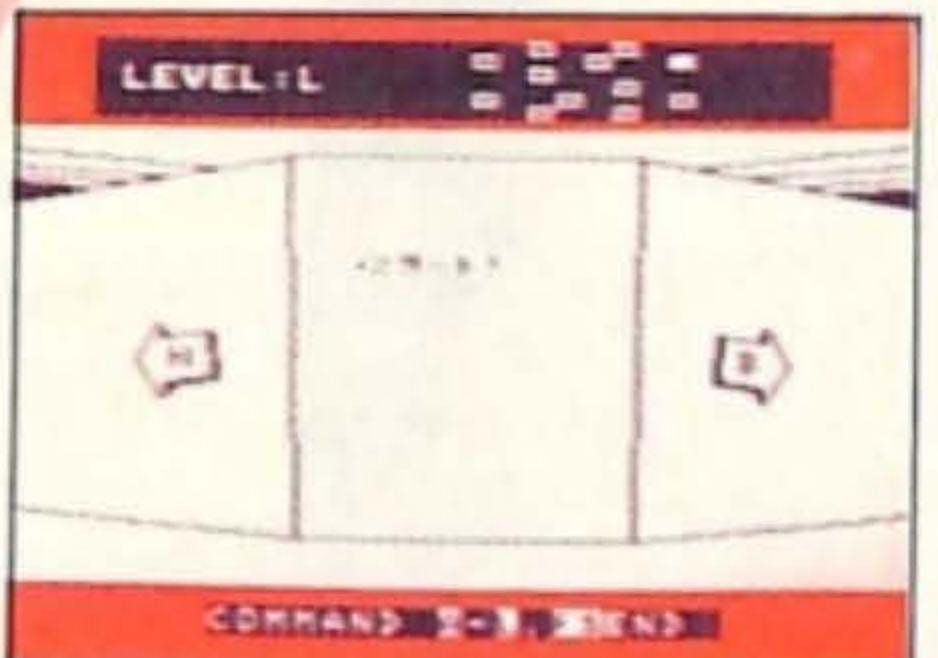
●「音楽とかの音つきのコーナーがあったらいいな」意外と実現できそうでできないのがこういうハード的なことなんだよね。うん、考えておこう。

と、こんな感じでまだまだずっとあるんだけど、それはまた来月号のお楽しみ! ちなみに奇抜で楽しいアイデアほど通信をやったことのない人からのものなんだ。通信をやっている人って考えすぎなのかな。では!

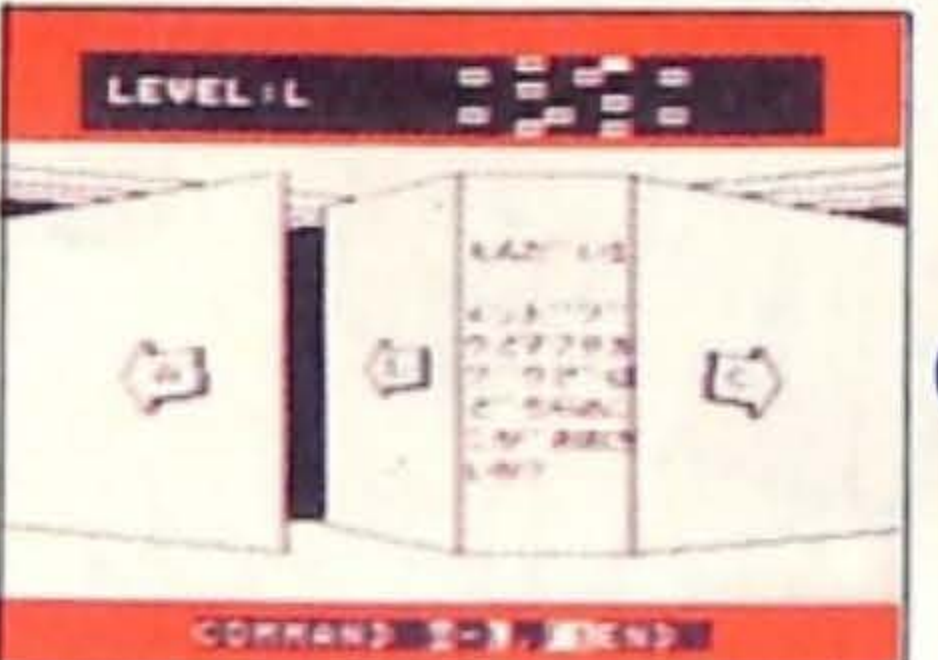


# ほのほの オリエンテーリング なんです!

ここで紹介するのは6月から7月にかけておこなわれた第1回「ネットワークオリエンテーリング」。リンクスのゲームプラ



①ここがスタート地点。さて右に進むか、左に進むか

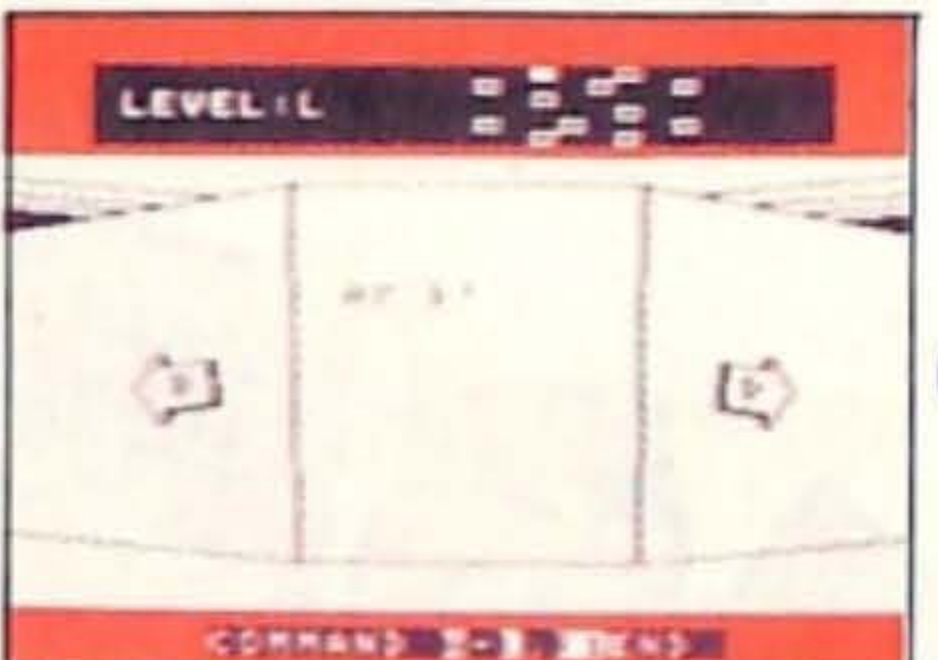


②さっそく問題1にぶつかったのだ。答えをメモしなくっちゃ!

ザの中のイベントで、迷路とクイズを楽しむというものだ。

まず、ゲームをダウンロードして、迷路を進みながらクイズを解いていく。迷路をすべてまわってクイズの答えを全問ともメモしたら、リンクスのセンターに送り返すというシステムだ。

下の写真を説明すると、ゲームをダウンロードしたら、スタート。右の方向に進むか、左の方向に進むか決めてその方向にあるアルファベットのキーを押すんだ。こうやって迷路(といってもパネルが何枚もおいてある部屋といった感じ)を右に左にうろろしていると、突然クイズにつきあたる。クイズは全部



③先に進んだら、こんどは「ハズレ!」だって。がっかり!

で5問。でも、順番に出て来るとはかぎらないんだ。さきに「おわり!」というメッセージに出くわすなんてことだってある。このあたりがオリエンテーリングというところなんだね。

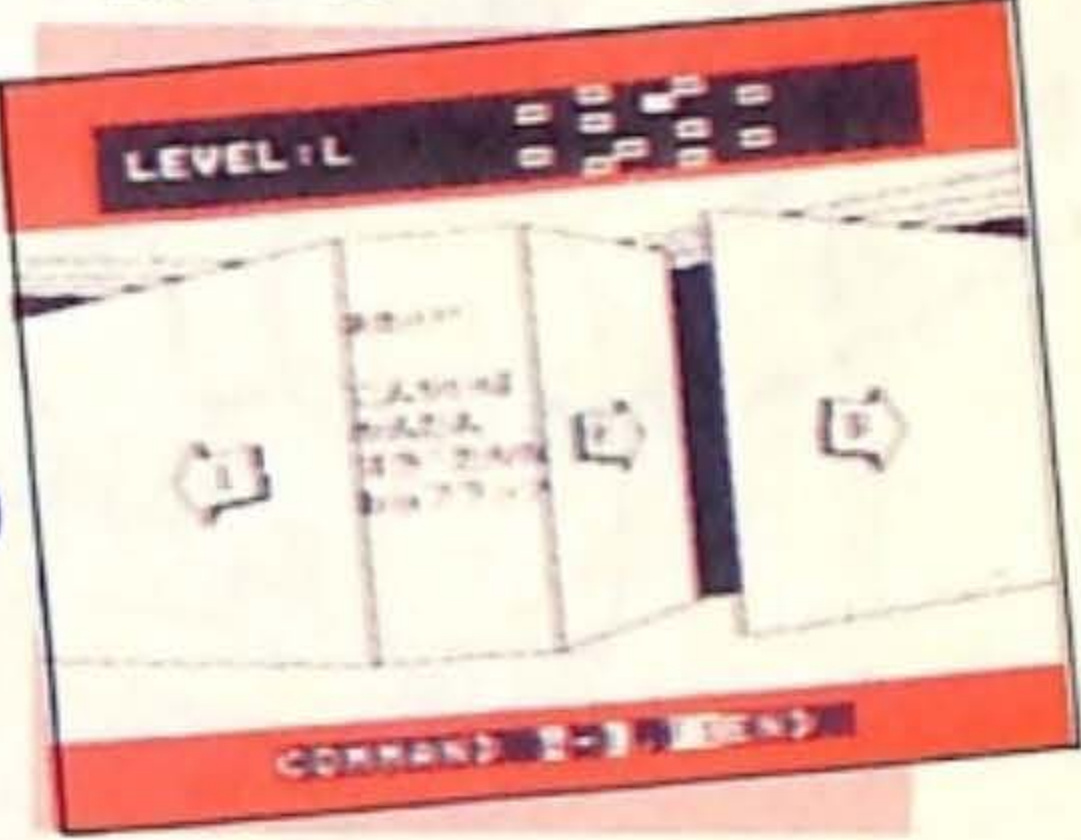
パソコン通信でこんなグラフィック画面を使ったゲームが楽しめるのはリンクスのいいところ。単純な迷路なんだけど、ほのほのとしてるんだ。友だちと何人かでワイワイやってみるとおもしろい。

ちなみに、8月の「ネットワークオリエンテーリング」は下の写真で紹介しているものよりもっとむずかしいのだそうだ。

さて、突然だけどもお知らせ。



リンクスでは、T&Eソフトの「スーパーレイドック」とリンクス専用の通信アダプターを合わせて1万4800円で販売するそうだ。これはリンクス内でレベルの登録ができたりするという。詳しくはページのいちばん下にある京都のリンクスまで問い合わせを。



④迷路をまわって全部で5問できたら「おわり!」です

## MSX-FAN-NET



さて、毎度おなじみのMファンNETのめいおう星通信です。ここで紹介するのは、届いたメールのごく1部です。この中でいろいろ意見交換をしているのですが、通信文を読んでもだいたい年令まではわからないのですが、今回掲載したものの

上のほうはなんと「おやこで」と書かれています。つい年令層の広さに驚かされてしまいます。というわけで、読者のみなさんもこの小さくて、ありんこみたいに存在感のないコーナーにパソコン通信の気分でメールをハガキか封書で送ってね。

### MSX-FAN-NETのメニュー

- The LINKS ゲームプラザ MSX-FAN-NET (アンケートに答える)
- ファンダムプログラムサービス (掲載プログラム提供)
- プログラムダウンロード
- プログラムマニュアル
- コミュニケーションボード
- ふせ字ウルテク
- ゲームQ&A
- 新作ゲーム情報
- プログラムQ&A
- めいおう星通信
- 前号までのアフターケア
- 次号のお知らせ

## めいおう星通信

FROM ID 6036883 ◆'87年06月  
おやこで"ハ"ソツウ ◆ 23日07時  
わたしまきひめで"す。MSX-FANおめでLINK  
Sのかしん人になりました。あっ かしん人になったの  
はむすこのほうなんぞ"すけど"ね。そは"で"おいて  
おんまりおもしろいので" わたしのほうか"すっかり  
やみつきになっ"てしまっ"て"ほ"くにかえ"て"と  
むすこか"おこ"っています。よむのもかくのもだ"し"す  
きなわたしにホントヒ"ツツリ!! とうさもかんたん  
だ"し わかいひとのなかにまし"っていっし"にワイワ  
イおしゃべ"りか"で"きるし"・ストレスか"し"ょうに  
しいで"すね。しょうりょう金もひょうし"されてるの  
で"おんしん。で"んわりょう金だ"けか"シン"ン"イ!

MSX-FAN

FROM ID 6012728 ◆'87年07月  
MSX-FANありか"とさん! ◆ 07日13時  
ほし"めま"でNALUTOで"す。ほ"くはMSX-  
FANおよんで"かしん人になったんぞ"すよ! 5月ご  
うごかってはいろいろかなとおもい、6月ご"うごかっては  
いろいろとおもいました。LINKSはどでもおもしろい  
です。これもみんなMSX-FANのおかげ"です。  
LINKSで"はA1ク"ランフ"リンアメリカやA  
1サーキットなど"おもしろいク"ームやし"ょうほうか  
"いろいろあります。LINKSにはいっ"て"いっ"い"とほ  
すく"LINKSにはいっ"て"いっ"い"とほ  
"ってでもおもしろい"ですよ!  
NALUTO

MSX-FAN

①親子で参加とはびっくり。こ  
んどはおかあさんからのメール  
もほしいな!  
②リンクスの中はやってみない  
とホントの楽しさってわかんない  
よね。うん、そうそう!



## 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下ル  
リクルートビル8F  
日本テレネット「リンクス・MSX-FAN」係  
〈電話〉075-211-3441

●リンクスからMSXファン読者だけのお得情報・リンクス専用モデムNGA、1万2,800円を9,800円でサービス。特典つき(ゲームソフト「A1グランプリ」無料ダウンロード)です。申し込みはハガキに右の応募券をつけて、京都のリンクスまで送ってね! 住所と問い合わせ先はすぐ上のカコミを見てね。

ぜんこく だいこうひょう め らく め つか  
 全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!

「目が悪いので、キラキラやチラツキが、気になって、しかたがなかった。広告を見て『うそだろう?』と思ったが半額につられて買ってしまった。でも、買ってよかった。キラキラやチラツキが気にならない。目もつかれない。最高だ。お金がたまったら、20型も買いたいのので半額キャンペーンつづけてください。」

東京都豊島区駒込 吉田優一くん、おたよりありがとう。

このTVフィルターFSⅡが、全国に普及すれば、テレビゲームやテレビ視聴による仮性近視は、半減すると確信しております。

TVフィルター  
**FSⅡ**  
 エフ エス ツー  
**新発売**  
**50%OFF**



※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

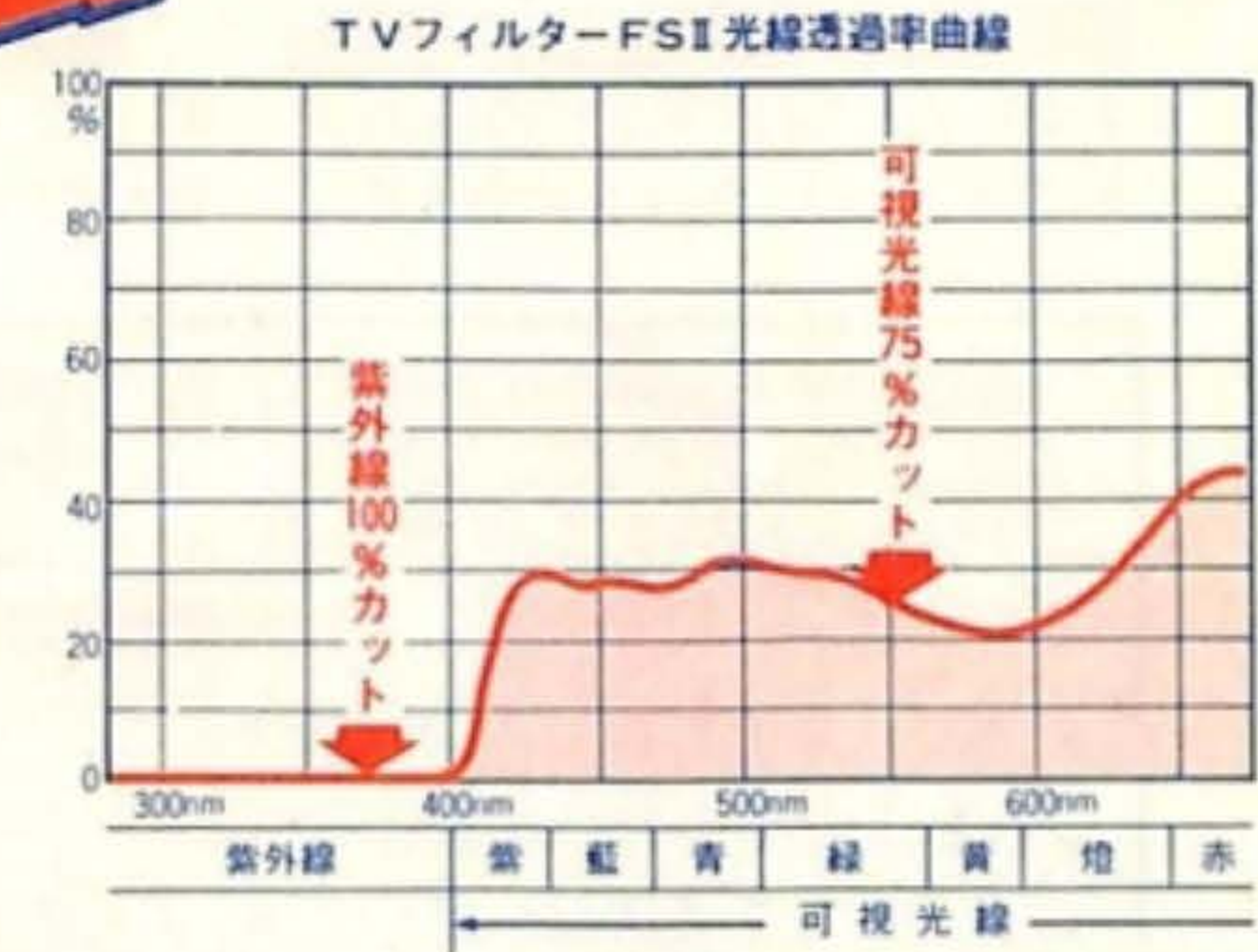


**テレビゲームから目を守る**

大好評 / 半額キャンペーン実施中!!  
 付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK!

高得点をねらえ!!

最後の新兵器、TVフィルターFSⅡ



「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」  
**TVフィルターFSⅡ**

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法 (mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	<b>4,000円</b>	<b>5,000円</b>	<b>5,500円</b>	<b>6,500円</b>

(送料400円は別途いただきます。) 商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、  
**おハガキか  
 お電話で!!**

**ハガキで**

TVフィルターFSⅡを申し込みます  
 希望する型名( )

- 住所
- 氏名・年令
- 電話番号

〒577 大阪府東大阪市 柏田西1-9-15  
 サクレストJ.P.N. 係

**電話で** 06-303-4152  
**サクレストJ.P.N**

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間  
 平日/午前9時～午後7時  
 日・祭日/午前9時～午後6時

プログラムを打ちこむあいまに今日が夏休みだったということを思い出す。たっぷり時間があるって、ほんとうにいいもんだ！

プログラムの王国

# ファミコン

たっぷり時間がある夏休みのプログラム

MENU

一気に遊べるストレートなおもしろさ！

## 1画面プログラム

- モンスターバスター
- 磁気ロケット
- COLOR カラー
- NO GOAL ノーゴール

画面のきれいなおもしろゲームぞろい！

## ハーフ&ショートプログラム

- IMPULSE インパルス
- しゅりけん
- よくある壁
- バキバッキン
- DUV テューヴ

パワーをためてじっくり打ちこもう！

## 本格プログラム

- ロケットばんち

摂氏30度のご要望におこたえて！

## FANダム ATTACK

- すわいん



① モンスターバスター



① COLOR



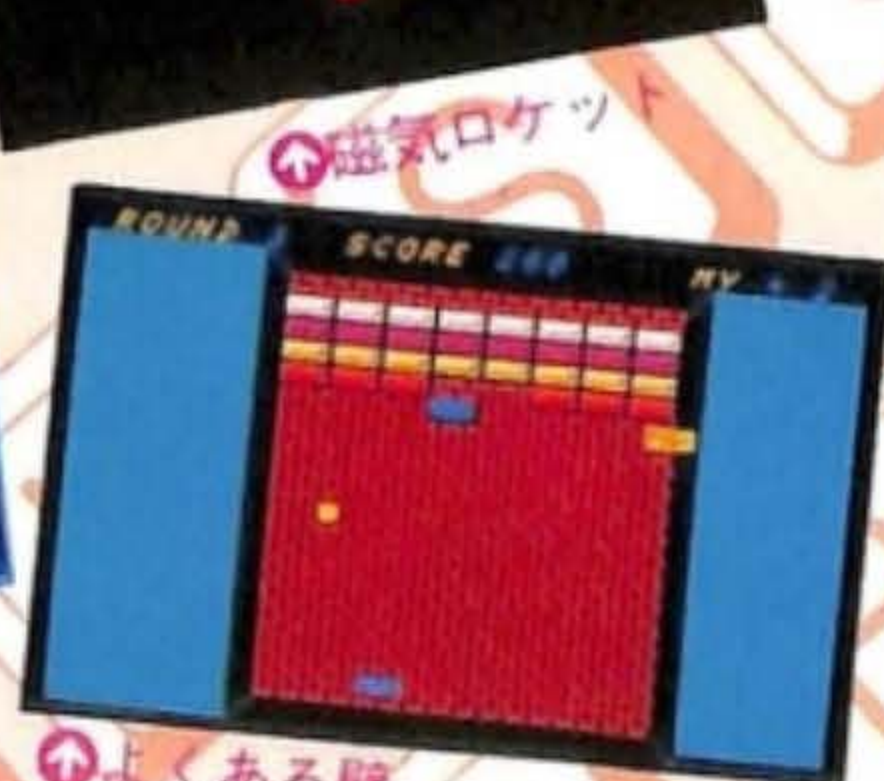
① NO GOAL



① IMPULSE



① しゅりけん



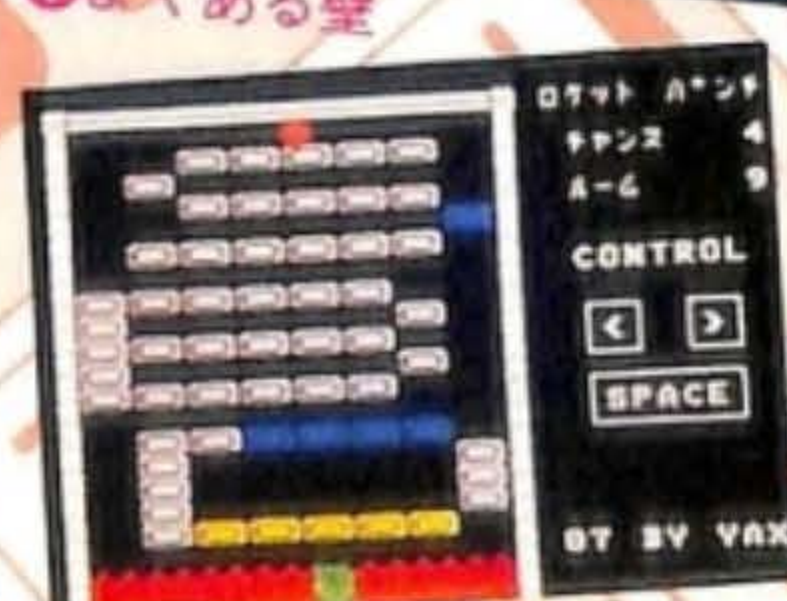
① よくある壁



① バキバッキン



① DUV



① ロケットばんち



① すわいん

# モンスターバスター

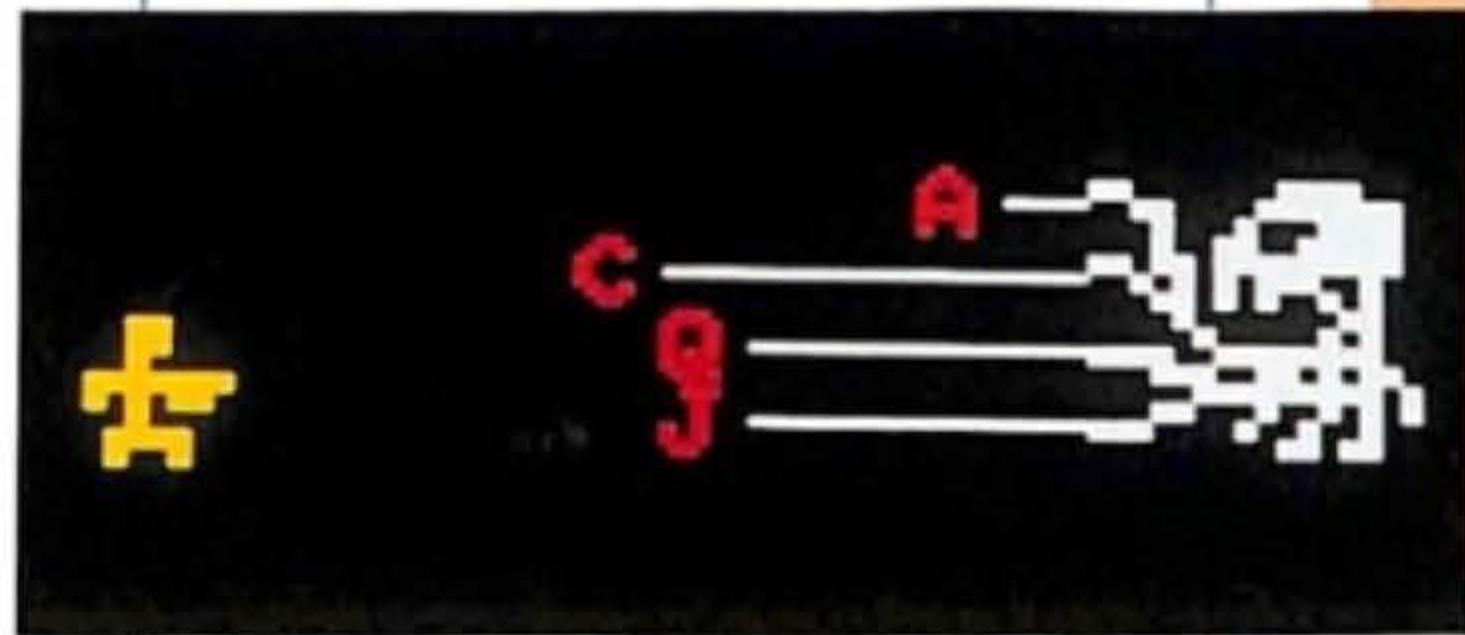
→リストは  
75ページ

モンスターの触手が不  
気味に伸びてくる、タ  
イピスト養成ゲーム!

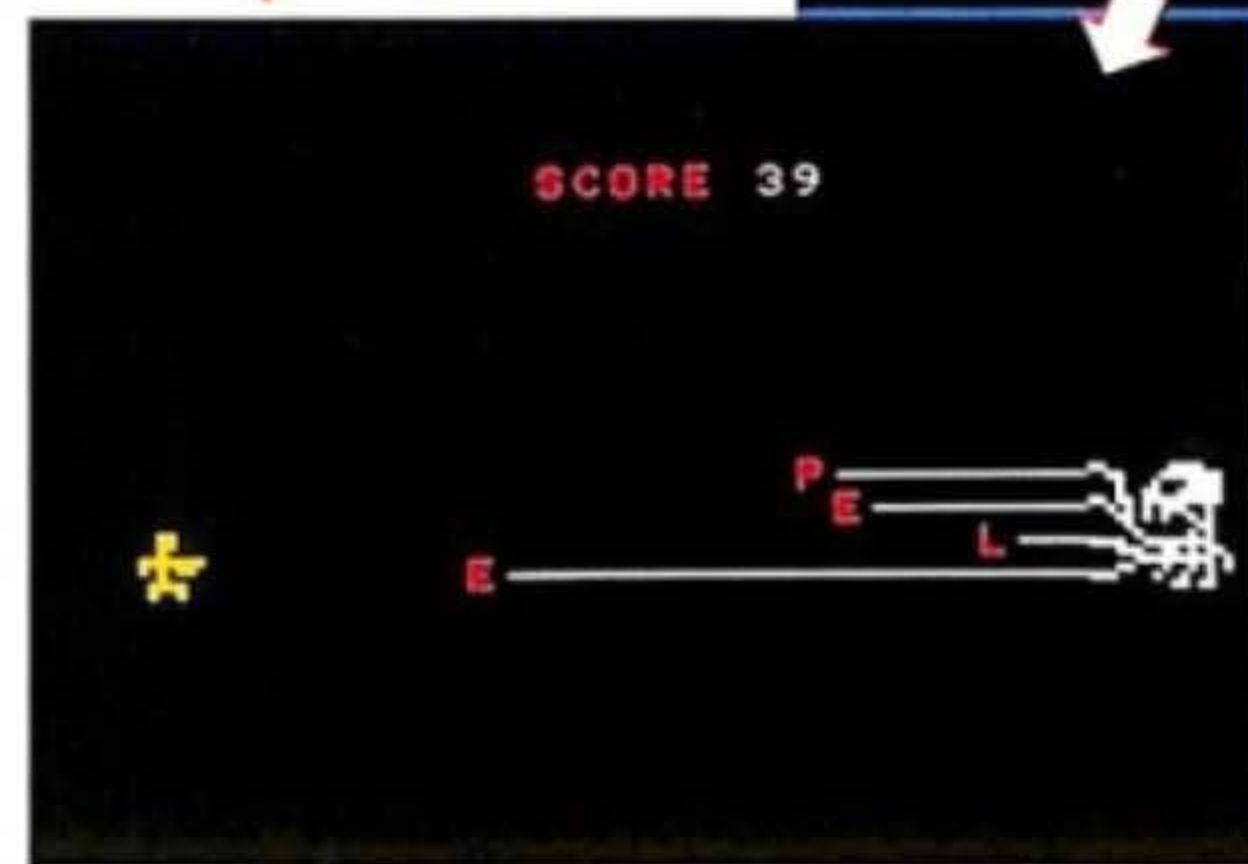
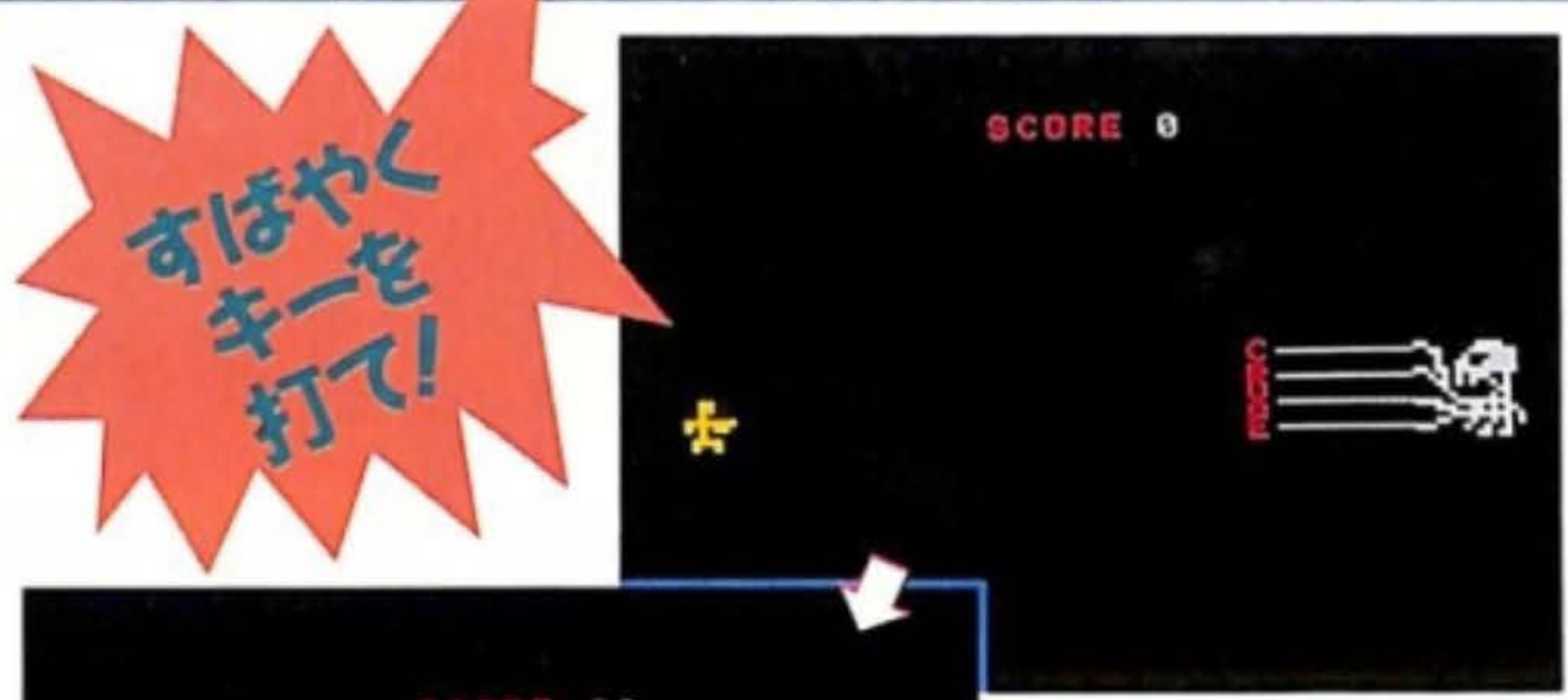
MSX・MSX2RAM8K  
BY IMPULSE  
1画面プログラム

ゲームがスタートすると、画面右のモンスターが、先端にアルファベットがついた触手を伸ばしてくる。そのアルファベットと同じキーを、キーボードから打ちこめば触手が消えるのだ。

このとき、もしキーボードを押し間違えると、触手は消えず、モンスターが前進してくる。モンスターが前進してきて、画面左のプレイヤーに触れるとゲームオーバーだ。モンスターの触手は、いっぺ



ⓐ不気味なモンスターの触手がどんだんのびてくる。急いでキーを押さなくちゃ!間違えるとモンスターがずんずん近づいてくるぞ



ⓑモンスターはいっぺんに、4つの触手を伸ばしてくるのだ。リズムよくキーをたたいて触手を消そう。CにRにX、ああ間に合わないよー!触手は消しても消しても出てくるぞ

んに4つずつ同時にのびてくるので、うかうかしているとすぐにぶつかってしまう。また、正しくキーボードが打ってモンスターの攻撃をかわしても、すぐに次の触手が伸び

てくるので安心はできないぞ。リプレイはスペースキー。最後に注意。このゲームを始めるまえに、必ずCAPSキーを押しておこう。忘れるとゲームにならないぞ。

# 磁気ロケット

→リストは  
76ページ

磁石とロケットの反発する力を利用して進むスペースアクション!!

MSX・MSX2RAM8K  
BY IMPULSE  
1画面プログラム

キミは、ロケットを操作して、隕石をよけつつひたすら右へと進んでいくのだ。

ただし、このロケットはなさけないやつで、自分自身の力では飛び続けられない。では、どうやって飛ぶかというと、画面下の黄色い磁石とロケットが反発するので、その力を使うのだ。

操作は、カーソルキーの左右のキーでロケットを横に動かすだけ。画面下の磁石の真上の位置に行くと磁石の力で

反発して、ロケットは上昇していく。下にさがりたいときは、磁石の真上から左右どちらかにずれば、磁石の反発はなくなり、ロケットは徐々に下降していくのだ。

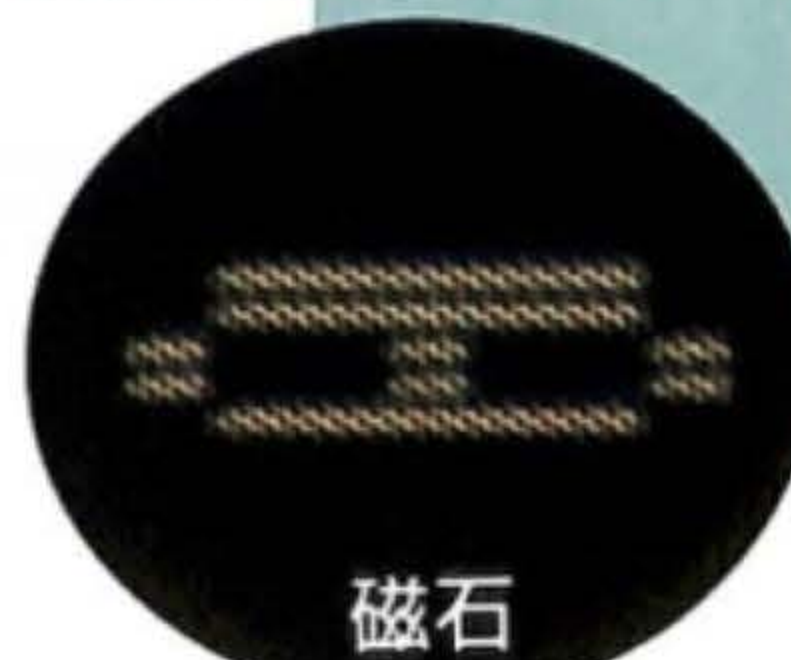
画面の上に表示されている「POWER」というのが隕石にぶつくと減っていき、0になったらゲームオーバーになる。スタート時のパワーは10。下まで落ちてゲームオーバーだ。リプレイしたいときはスペースキーで。

ⓐこれは隕石。隕石にぶつくとロケットのパワーが減ってしまうのだ

ⓑこれはロケットを浮かしている磁石。この真上に来ればロケットは上昇する

隕石

ⓒこれがキミのロケット。磁石の真上からはずれるとどんだん下降していくのだ



ロケット

マグネットパワーで浮きあがる!!



ⓓうわーっ、隕石をよけているうちに、下にさがりすぎてしまった。急いで、磁石の真上に行かなくっちゃ!!





カラー

# COLOR

楽しく遊びながら、カラーコードがお勉強できる早押しゲームだ!

MSX・MSX<sub>2</sub>RAM8K  
BY 阪田智広  
1画面プログラム

これぞファンダムプログラマ必見の、カラーコードが覚えられる便利ゲームなのだ。

ある程度BASICがわかっているけど、なかなかカラーコードまでは覚えていないもの。番号までは覚えられないかもしれないけど、とりあえず順番ぐらいは覚えられます。

プログラムをRUNさせるとすぐにゲーム画面が出て、上から2つの四角が落ちてくる。2つの四角は色が違って

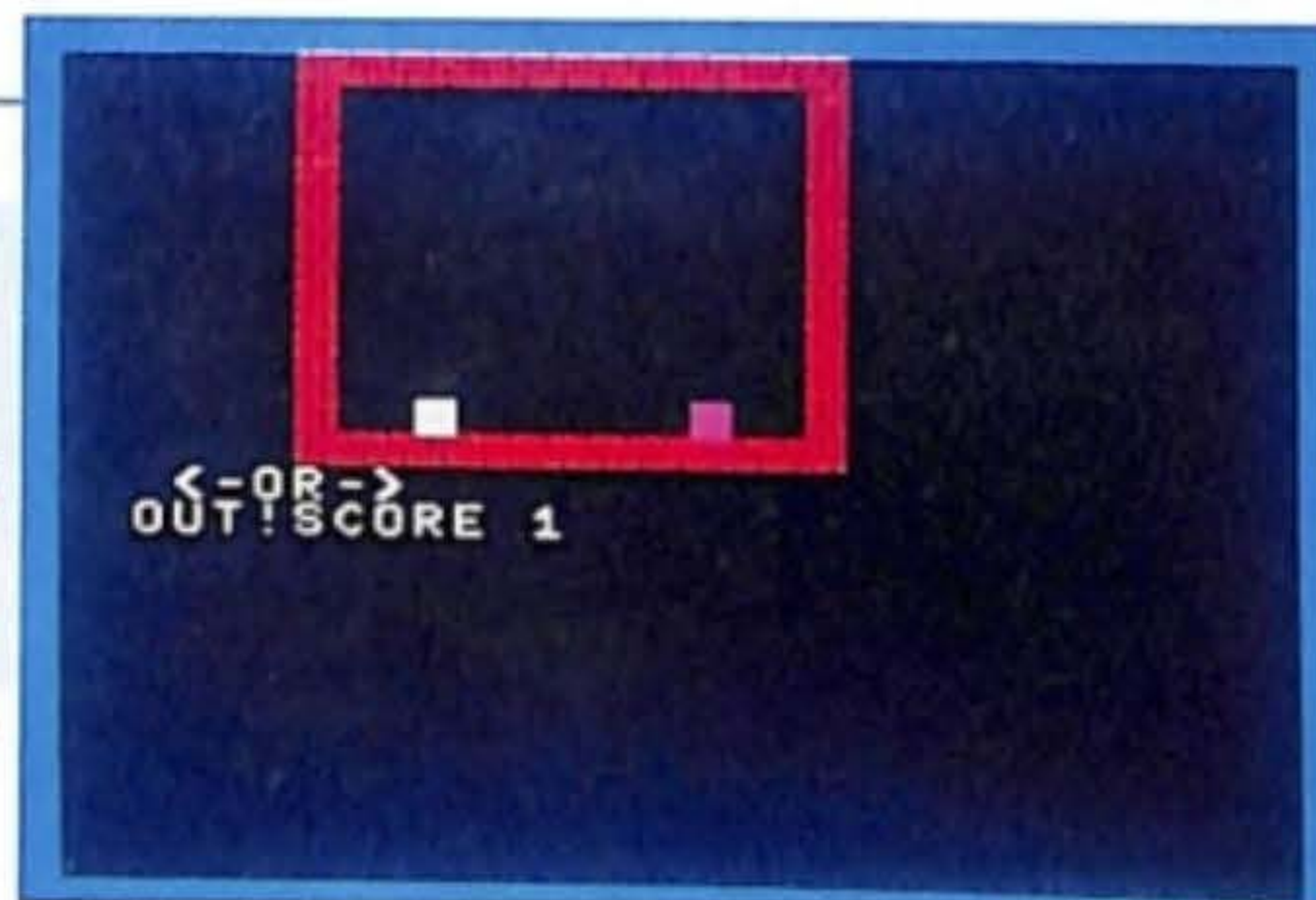
いて、一瞬の判断でカラーコードの小さいほうを選ぶのだ。

操作は、カーソルキーの左右のキーだけ。2つの四角のうち、カラーコードの小さいほうが右なら右のキー、左なら左のキーをある一定の時間内に押せばOK。正解のときは次の四角が出てくる。間違えたら、スコアを表示してゲームオーバーだ。

リプレイはスペースキー。何度も挑戦してみよう。

→リストは78ページ

①ほてっ、という感じで、2つの四角形が落ちてくる。あまり考えるひまもなく、すぐさま右か左のカーソルキーを押さなきゃ!



〈MSXカラーコード表〉

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
緑	明	暗	明	暗	水	赤	明	黄	明	暗	紫	灰	白
	る	い	る	い	色		る		る	い			
	い	青	い	赤			い		い	緑			
	緑		青				赤		黄				

※カラー番号0と1は透明と黒ですが、このゲームでは使われていないので省略しました。

ノーゴール

# NO GOAL

カラフルな四角形をよけつつ果てしない道を突き進む3Dゲーム!!

MSX・MSX<sub>2</sub>RAM8K  
BY Beta.K  
1画面プログラム

またまた終わりなきゲームの登場だ。ゴールもなければ木もない、風景もろくにない、ましてやペプシコーラの看板などあるわけがない(何度同じこと書けば気がすむの!)。なんと、今度はそのうえに自分の姿さえ単なる四角形だけなのだ。でもおもしろい!

プログラムをRUNするとすぐにゲームが始まるので、カーソルキーの左右のキーで手前の黄色い四角形を動かして、向かってくる赤や青の四

角形をよけていこう。

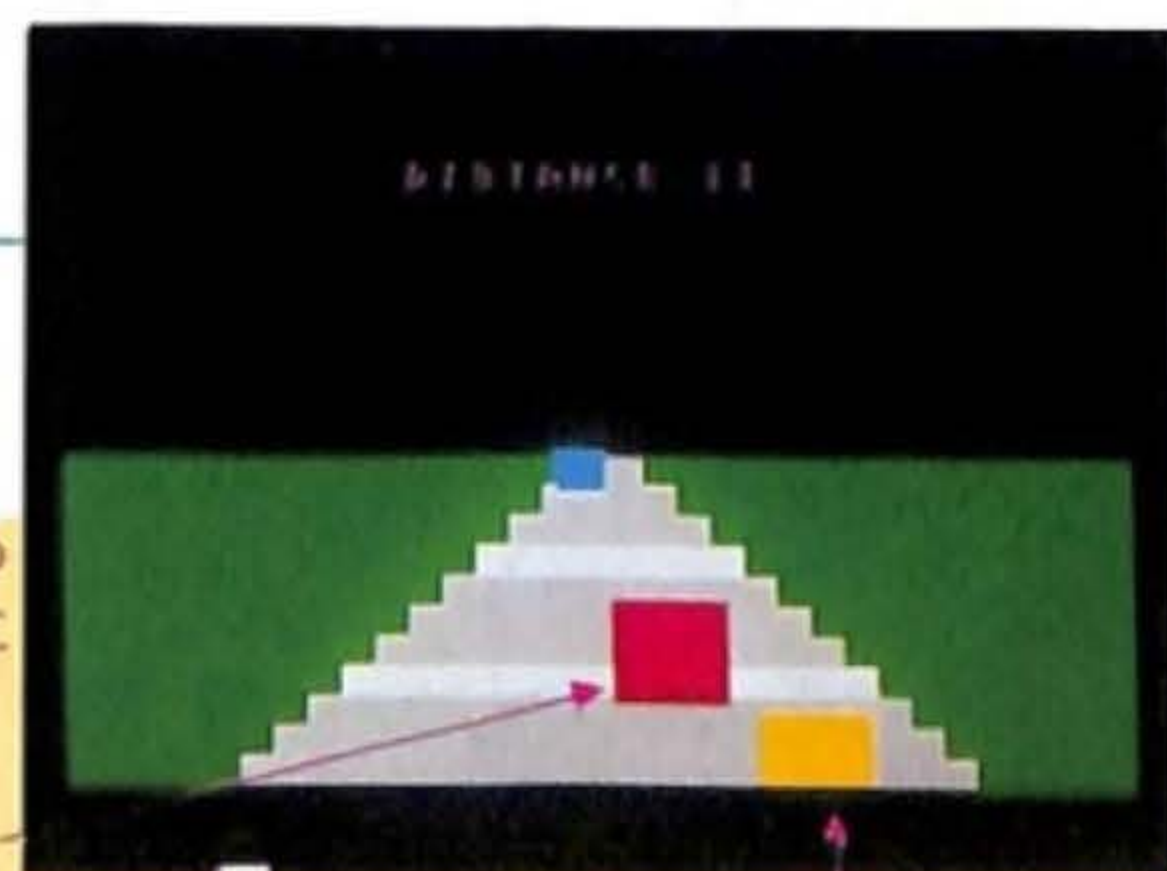
ゲームをしていくうちに、想像力のある人ならこのただの四角形が、レーシングカーにもバイクにも見えてくるはずだ。もしかしたら、ペプシコーラの看板も見えてくるかも(そんなばかな)。

それから、キミが天才ゲーマーだったとしても、1度は敵にぶつかってみよう。このゲームは、爆発パターンがとっても美しいのだ。

リプレイはスペースキー。

→リストは79ページ

①目の前に広がる3D画面を、カラフルな四角形が迫ってくるのだ。さあ、キミは、右に左にうまくよけられるか!!



敵

プレイヤー



②1つの敵をよけても、次から次へと敵がやってくる。敵は絶え間なく攻めてくるため、一瞬の判断ミスが命取りになるかも!



③とうとう敵にぶつかってしまった。せっかく続いていたのに残念!! でも、爆発パターンもきれいでしょ

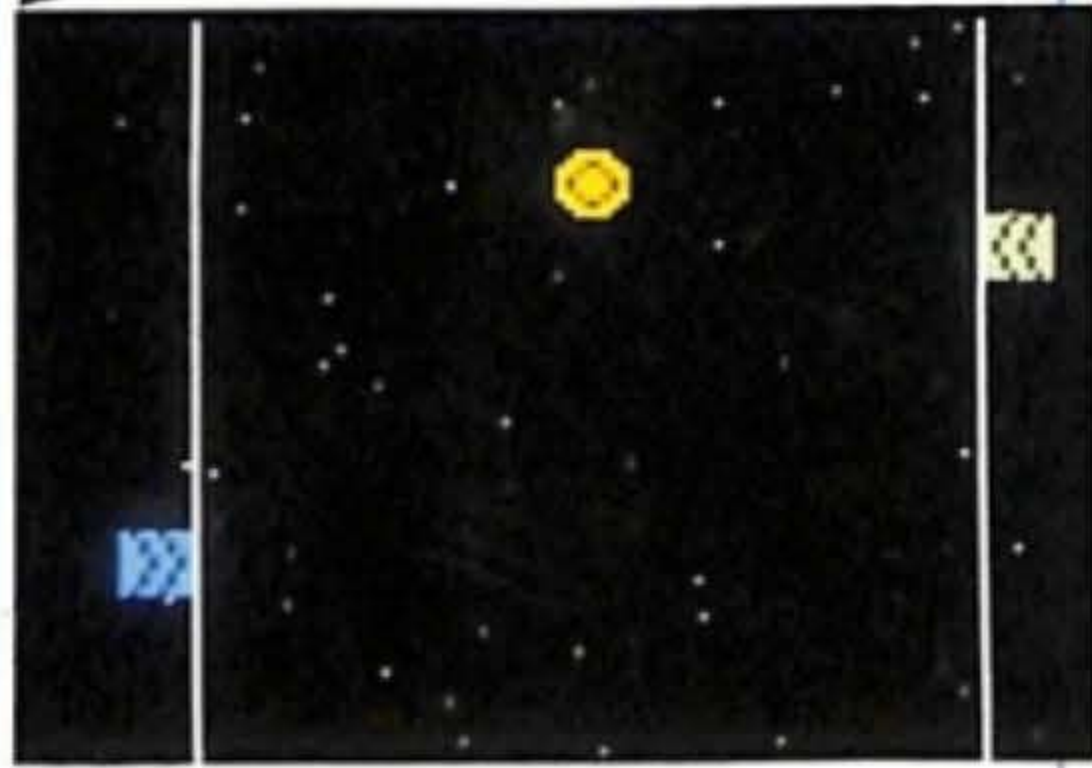
インパルス

# IMPULSE

宇宙で繰り広げる、2  
人対戦用のスペースシ  
ューティングゲーム!!

MSX・MSX2 RAM8K  
BY GEN

ハーフプログラム15行

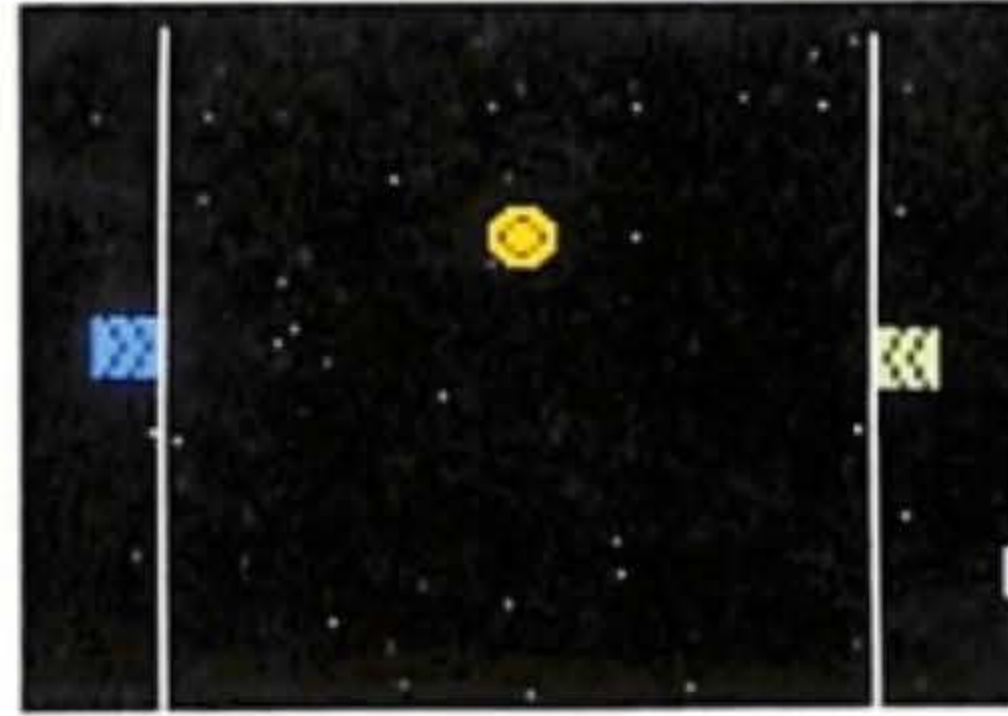


今回も、友達との仲を悪化させる、2人で戦う対戦ゲームの登場だ。シューティングゲームにひとくふう加えたような、なかなか楽しいゲームだぞ。

シューティングゲームのただの撃ち合いに、スポーツ感覚を取り入れたようなおしゃれな2人対戦用ゲームだ。ボールをねらいながらも、相手をねらい、相手の衝撃波もよけなければならないぞ!!

最初に注意! このゲームは、ジョイスティックが1つ以上必要だ。1つしかない場合は、カーソルキーが右プレイヤー、ジョイスティック1が左プレイヤーになる。2つ

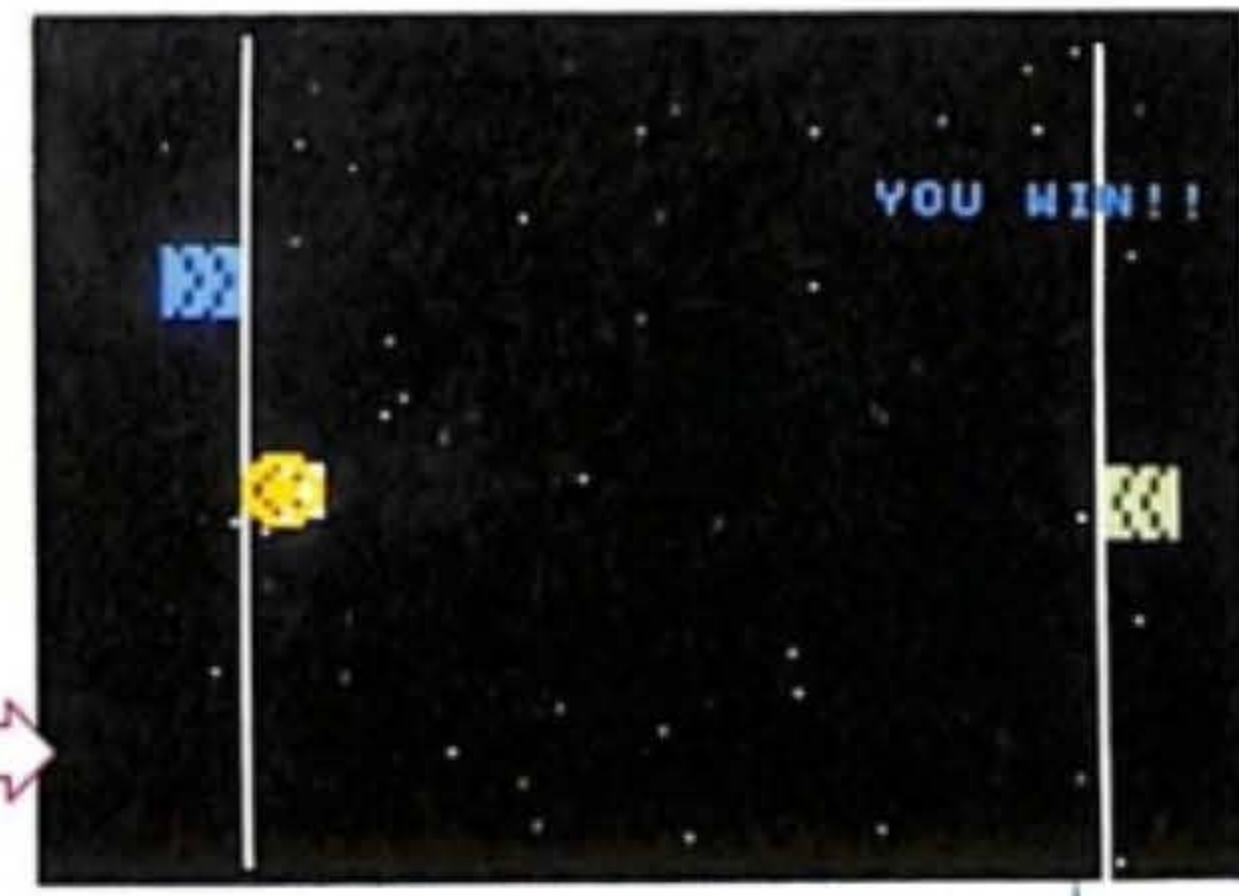
→リストは  
80ページ



①中央ではずんでいるボールを敵の方へ押し入れるか、直接敵を撃てば勝ちあるなら、ジョイスティック1が左プレイヤー、ジョイスティック2が右プレイヤーになる。

画面の左右にある線が、お互いのプレイヤーの障地の境界線。その横の、青と緑のキャラクターがそれぞれのプレイヤーだ。真ん中のボンボンはねているのがボールで、プレイヤーはこれを撃つのだ。

操作は、カーソルキーまた



②ヤッター! 右プレイヤーがボールを押し入れて勝ち。メッセージも出る。はジョイスティックで各プレイヤーとも上下に動かして、スペースキーかトリガー1で衝撃波が撃てる。

画面中央のボールに衝撃波を当てて、お互い相手側の線まで押しこめば勝ち。また、直接相手に衝撃波をあてても勝ちになるぞ。

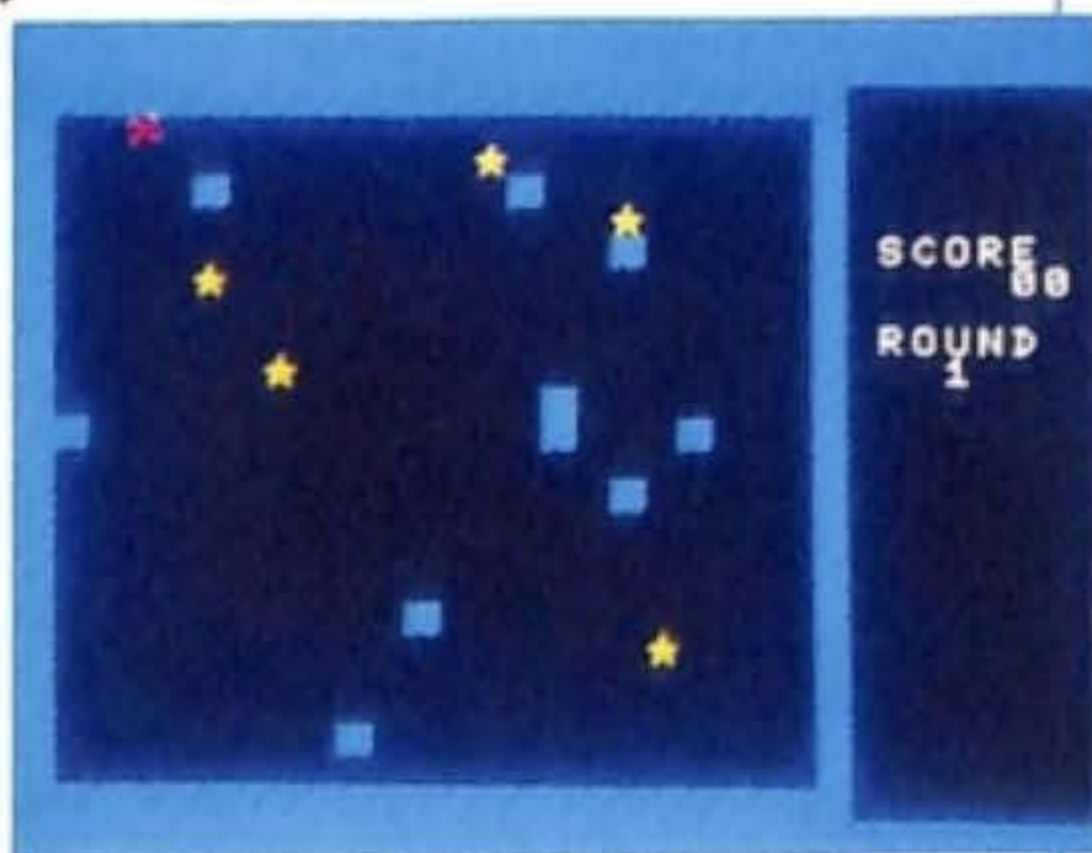
リプレイはリターンキー。敵の衝撃波をよけつつ、うまくボールや敵をねらおう!

# しゅりけん

くるくる回るしゅりけん  
んで星を取って行くパ  
ズルアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY Beta.K

ハーフプログラム30行

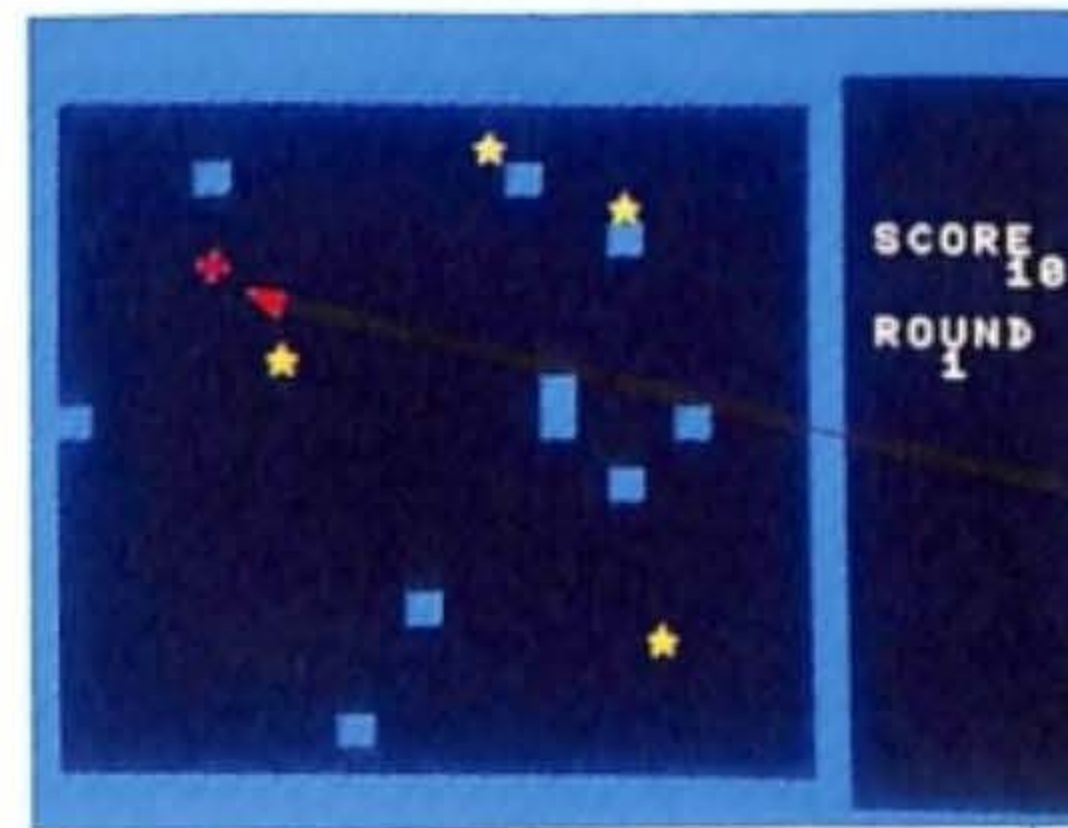


プログラムをRUNさせると、ブロックと星と、右上に真っ赤なしゅりけんが表示される。キミが操作するのは、この真っ赤なしゅりけんだ。まず、しゅりけんの動きに

しゅりけんの動きを考えて、スペースキーだけをたよりに星を取っていく、ワンキー操作のパズルアクションゲームだ。星を取ると、突然しゅりけんの回転が逆になったりして、ああ、ややこしい!

ついて説明しよう。ゲームが始まって何もしないと、しゅりけんは時計回りに回転しながら真横に右方向へすすむ。その後、スペースキーを1回押すごとに、しゅりけんは時

→リストは  
81ページ



取れた!!

しゅりけん

①赤い<sup>まじ</sup>型のキャラクターが、キミの操るしゅりけん。こいつで星を取る。ブロックには要注意!!

計回りに45度ずつ進む方向を変えていく。また、他にも星を1つ取るたびに、しゅりけんの回転は時計回りから反時計回り、また時計回りへと交互に変わるのだ。

何も考えずにうかつに星を取りに行くと、取った瞬間にしゅりけんの回転が変わってしまっ、いきなりブロックに直撃してしまうかもしれないぞ。

コツとしては、安全な場所でスペースキーを押しっぱな

しにして、しゅりけんを同じ場所で回らせておく。そのあいだに、取ったあと回転が変わることを考えながら、どう取るかを決めていくのだ。

画面上に散らばった星をすべて取るとラウンドクリア。スペースキーを押すと、次のラウンドが始まるのだ。

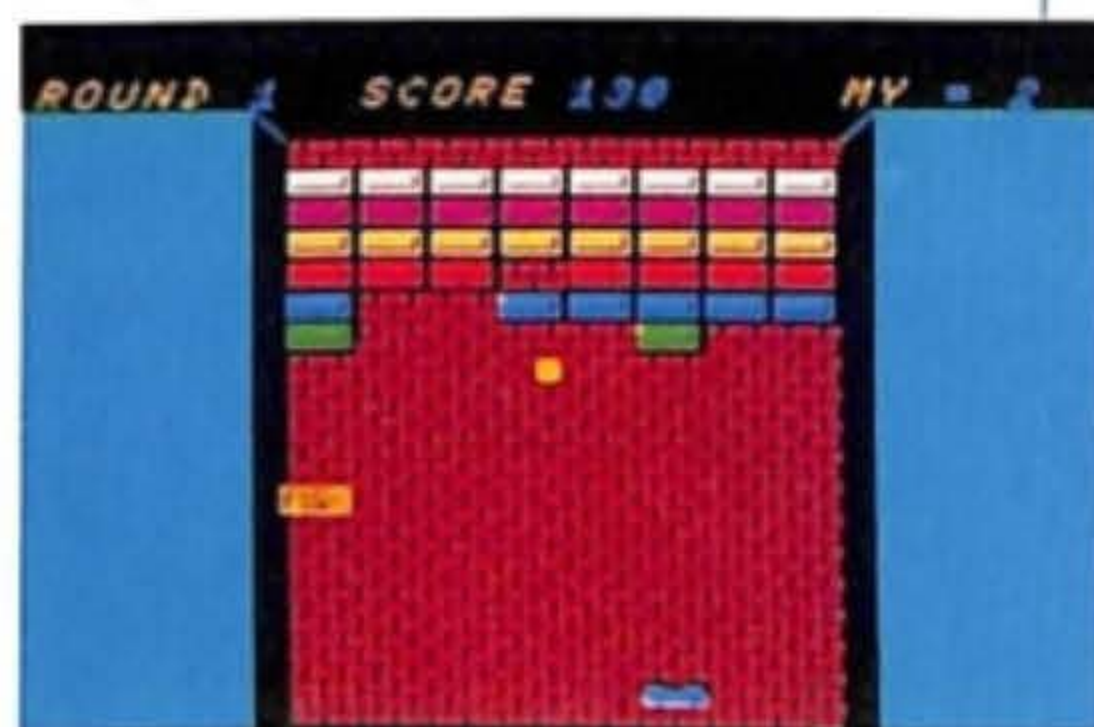
当然、ブロックにしゅりけんがぶつかればゲームオーバー。

リプレイはカーソルキーのどれかを押せばOK。

# よくある壁

ゲームは古くてもデザインは新しい！きれいなブロックくずしだ

**MSX・MSX2RAM16K**  
BY M.SATO  
ハーフプログラム56行



またまた登場のブロックくずし。今回登場の『よくある壁』は、シンプルだけど、きれいな画面といろいろな形のラウンドがなかなか。やっぱりつい遊んでしまうおもしろゲームなのだ!!

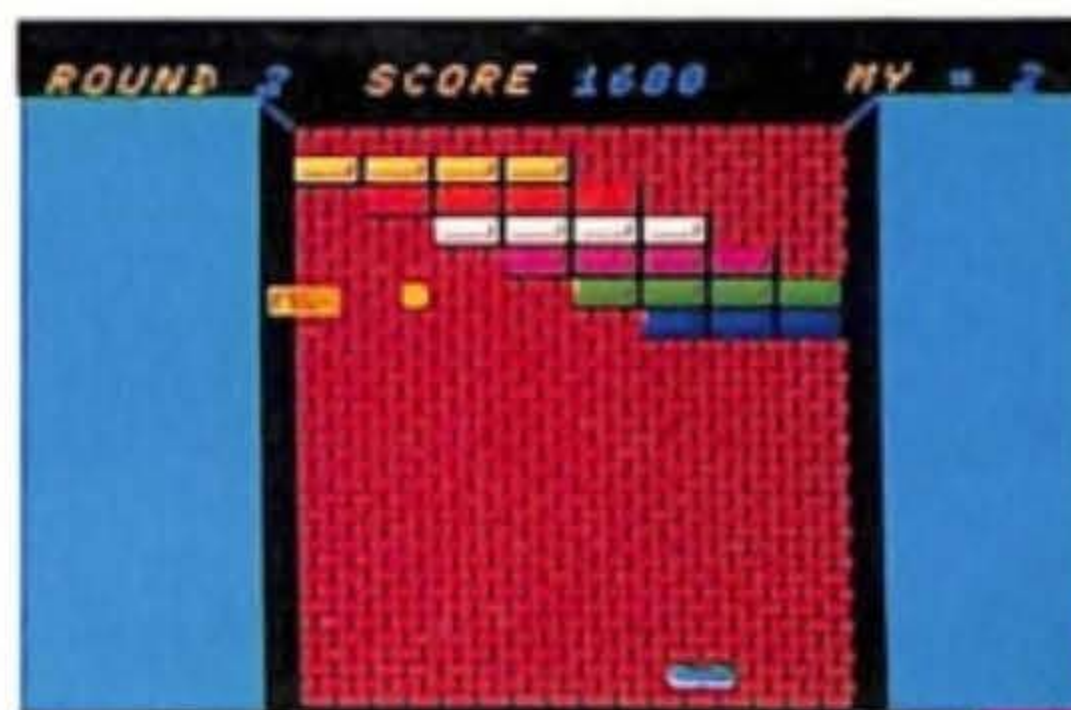
タイトル画面でスペースキーを押してゲームスタート。ルールは、ごく普通のブロックくずし。カーソルキーの左右のキーで、画面下の青いもこもこしたパッド(これが

自分/)を動かして、ボールを打ち返すだけ。あとは、とにかく画面の上に並んだブロックをくずしていくのだ。ただ、くずせないブロックもあるので要注意!!

→リストは82ページ

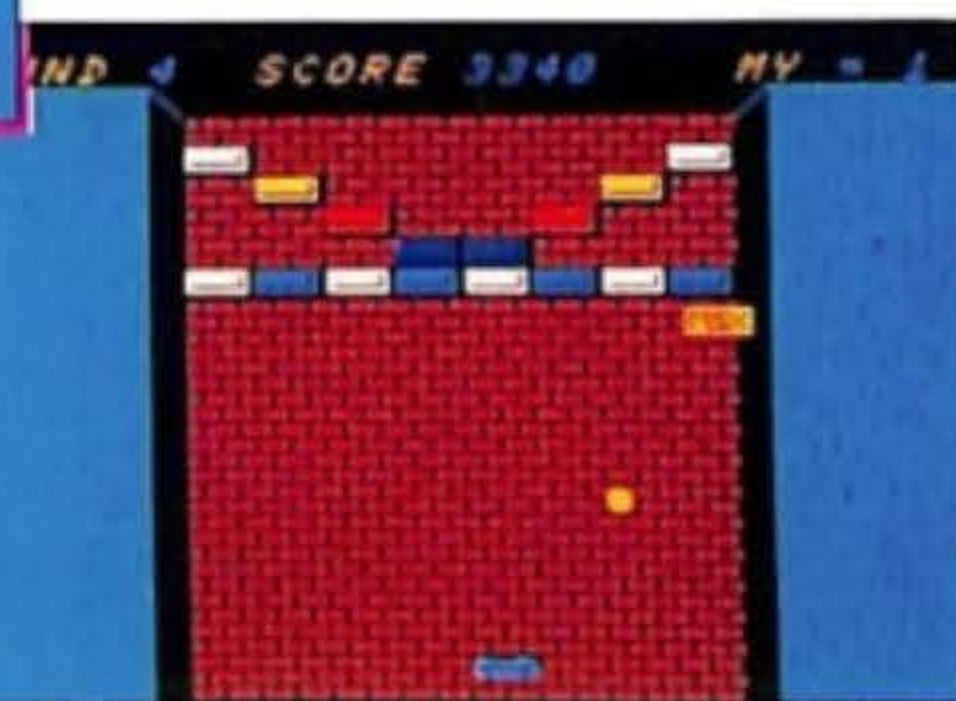
## きれいなラウンドミニ紹介

### ROUND2



これは、ラウンド2。ブロックの形も変わっているし、色もとってもきれいなのだ。いちばん手前のブロックは壊れないブロックだ!

### ROUND4



これは、ラウンド4。これもまた変わった形をしている。こういう、変わった形のきれいなラウンドが、全部で10面も楽しめるぞ!!

その他にも、永久パターン防止用キャラクタとして、MSXマークも出てくる。このMSXマークは、敵ではなくて、むしろ、ボールのはね返る角度を変えたりしてくれ

る「お助けキャラ」なのだ。

ボールを、受けそこなうと「LOST」と表示され、画面上の「MY」の表示が減って、残り数がなくなるとゲームオーバーになるぞ。

# バキバッキン

ファンダム投稿プログラム初のMSX2専用ゲームの登場なのだ!!

**MSX2専用VRAM64K**  
BY 高橋吾郎  
ショートプログラム89行



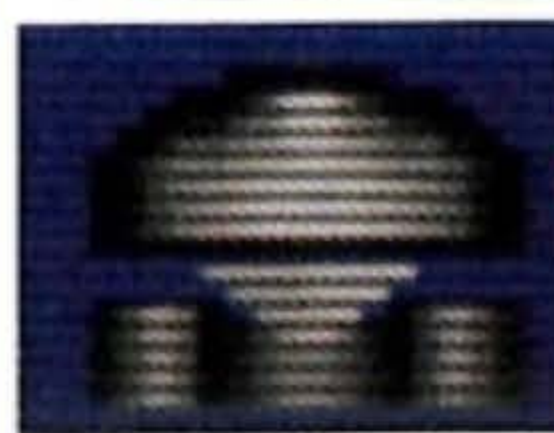
プログラムをRUNさせるとタイトル画面になるので、1~5のキーを押し、敵の速さを設定してゲームスタート。速さの設定は、1が最高速。あとは数が大きくなるほど遅くなる。

きれいな画面に、美しいキャラクタ。ファンダム初採用のMSX2専用プログラムは、バキバッキンと敵をはね返すシンプルアクションゲーム。MSX2をもっていない人、ほんとごめんなさい!

1~9のキー(テンキーでもOK)が画面左の縦に並んだ砲台の番号に対応していて、この砲台の番号のどれかを押し、飛んでくる敵キャラを打ち返しつづけよう。敵キャラを打ちそこなうと、敵キャラ

→リストは84ページ

## キャラクタのグラフィックがすごい!



### ターナー

これは、わりとシンプルに、ただポンポンはねるだけの敵



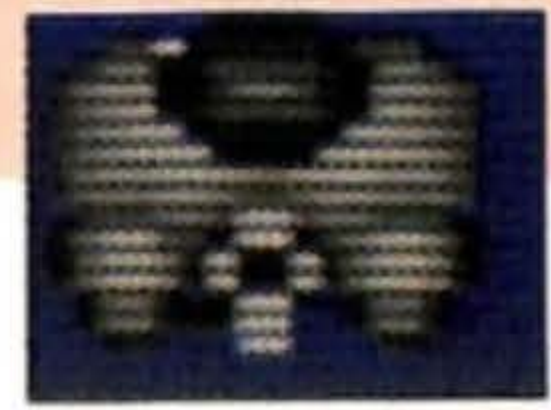
### G-マシーン

いちばんいじわるな敵キャラ。フェイントをかけてくるのだ!



### パンピーナ

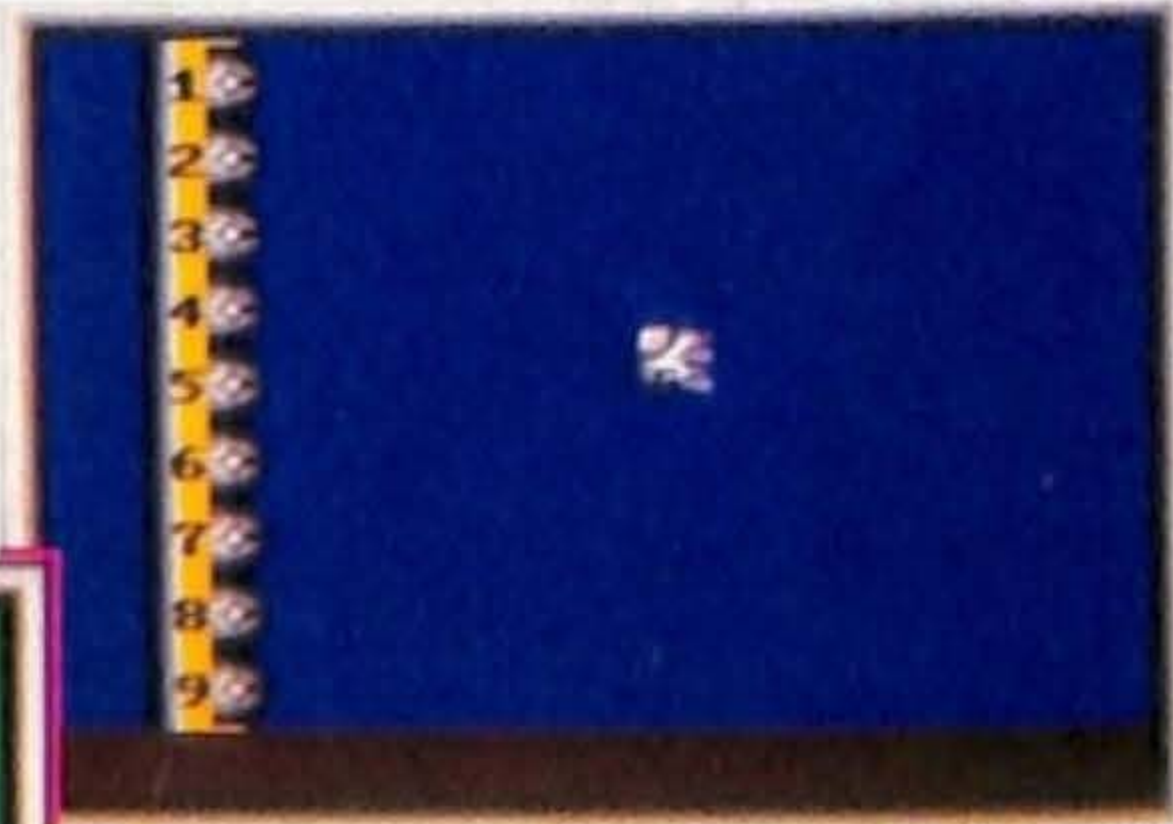
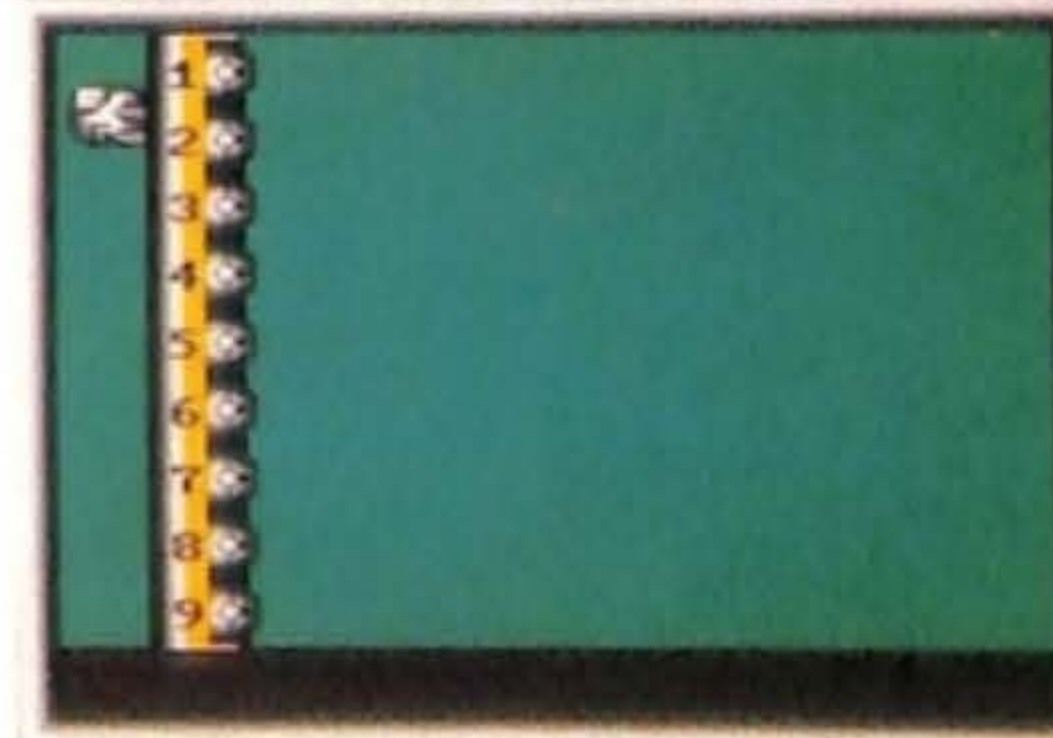
どこかパンピに似ている。これは2面で登場



### トリッパー

まるでかさかさに放物線を描いて飛んでくるいやな敵

が画面左にぶつかって、画面がフラッシュする。5回画面がフラッシュするとゲームオーバーだ。またやるときはタイトル画面で1~5キー。



打ち返すだけの単純なゲームだけど、グラフィックには圧倒される

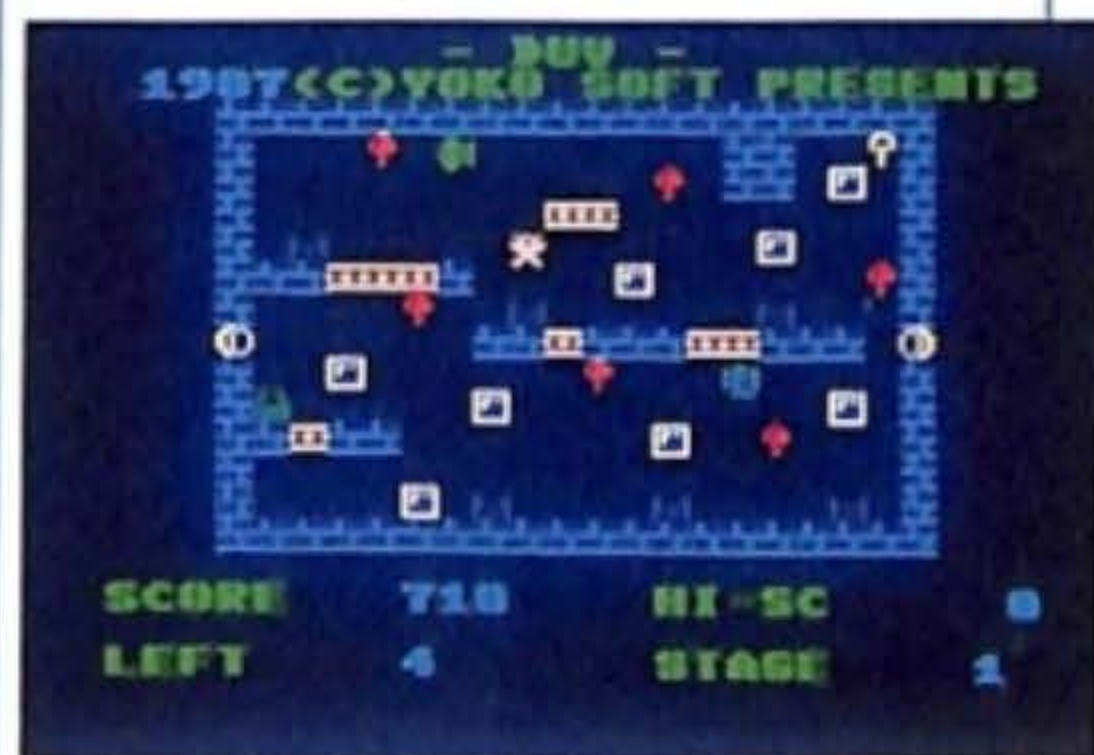
打ち返しそこなうと、画面がいろんな色でフラッシュする。きれい

# デューヴ DUV

→リストは  
86ページ

アイテムを使い敵をよ  
けながら解いていくア  
クションパズルゲーム

MSX・MSX<sub>2</sub>RAM16K  
BY 横沢和明  
ショートプログラム76行



画面上に散らばっている、DUV(デューヴ)をすべて集めていく、アクションパズルゲームだ。

キミが操作するのは、パンダイのマークみたいなかっこうをした「バムくん」。操作は、スペースキーでジャンプ、カーソルキーで左右に動ける。ところがこのバムくんは、そのままでは左右には動けず、ジャンプしかできない。左右に動きたいときは、ジャンプ

ジャンプするしか能のない「バム」くんを操作してバムくんの宿敵、「ポンチ」や「ダウ」の魔の手をのがれ、全10ステージに散らばってしまった「DUV」を、キミはすべて取ることができるか。

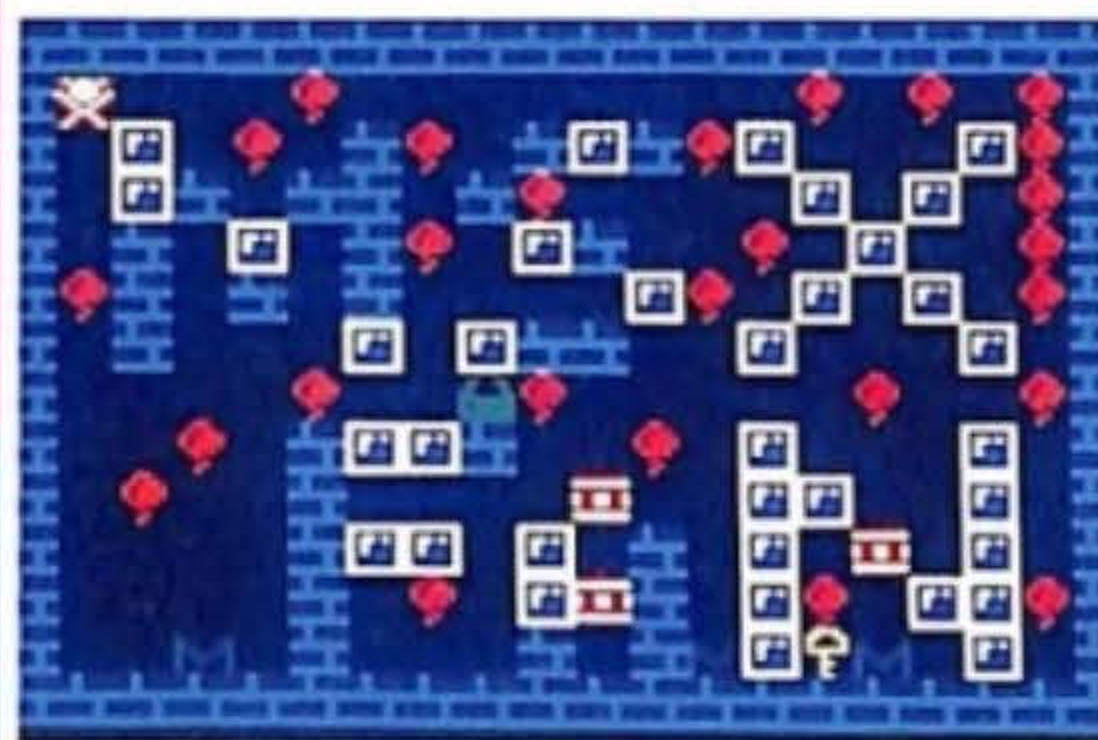
をしてから、空中で右または左のカーソルキーを押して動くしかないのだ。

ジャンプだけでは跳べる高さが限られているので、そういうときは、アイテムのバルーンやトランポリンを使おう。

バルーンを取ると、バムくんが上下左右に5歩だけ自由に動ける。カーソルキーの上下左右のキーで操作しよう。トランポリンは、ジャンプして、スペースキーを押したま

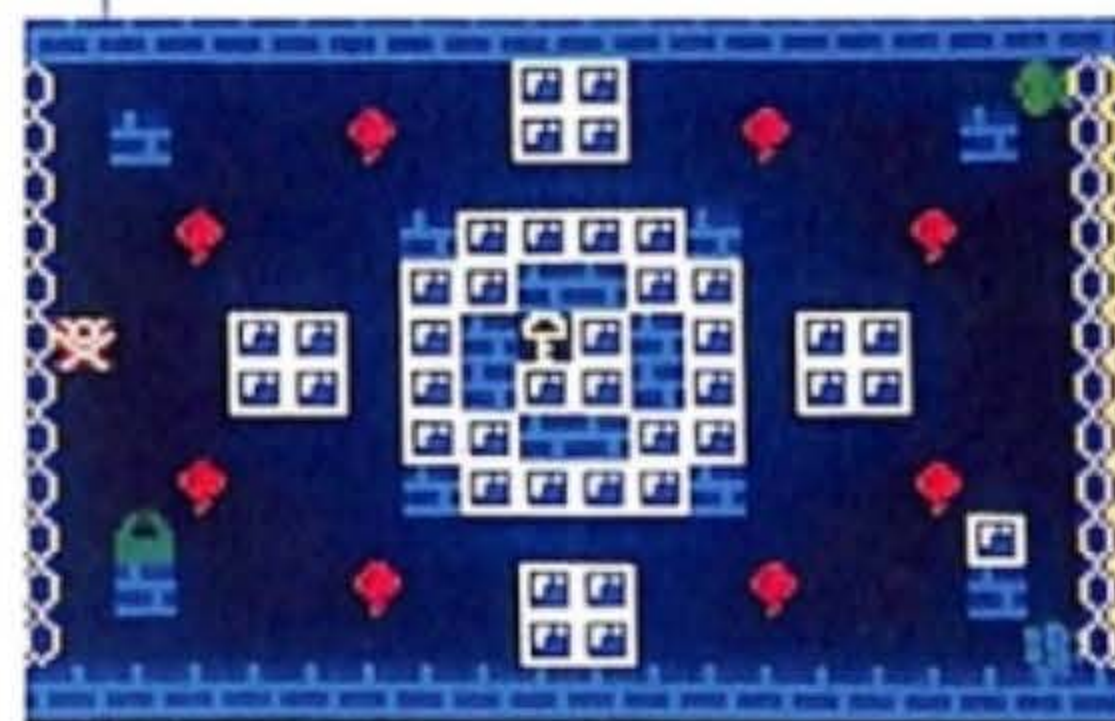
## 全ステージからちょっと紹介

### ステージ5



これは、ステージ5だ。しっかりと「MSX・FAN」の宣伝がしてあって、なかなかよいステージだ。でも、パズルとしては少々やっかいな難解面

### ステージ9



ステージ9。真ん中のほうにDUVがたくさんかたまっている。ステージは、全部で10ステージ。ここまで来れば、もうあと一息だ。がんばれ!!

ま上に乗ると、大きくジャンプができる。これらのアイテムをうまく使わないと、DUVが取りきれなかったりしてクリアできなくなってしまうこともある。

敵のキャラクタも2種類登場する。魚のような形の「ぼんち」にぶつくと、バムくんは1ダウン、水色のくるくる回っているキャラクタの、「ダウ」にぶつくと、バムくんの

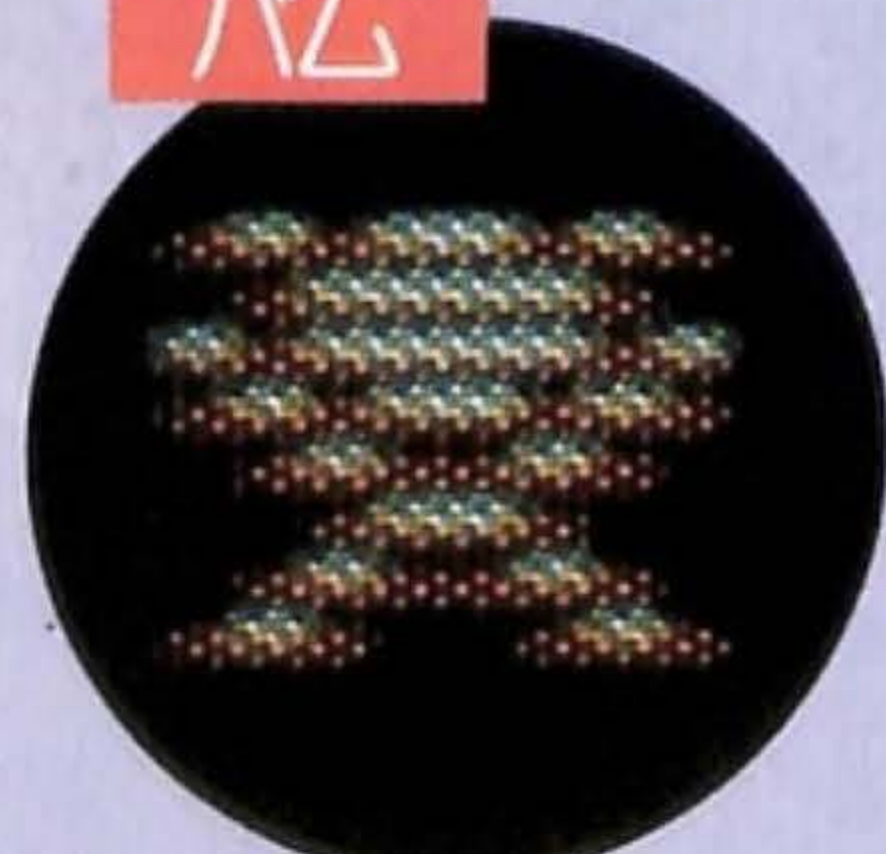
向いている方向に突き飛ばされてしまうのだ。でも、ダウは横にも飛ばしてくれるので、逆にこれを利用すればステージクリアの助けにもなるぞ。

その他、端から端へ移動できるワープやブロック、壊せるブロックなどもある。

DUVをすべて取ったら、キーを持った状態で、ドアまで行けばめでたくステージクリアだ。

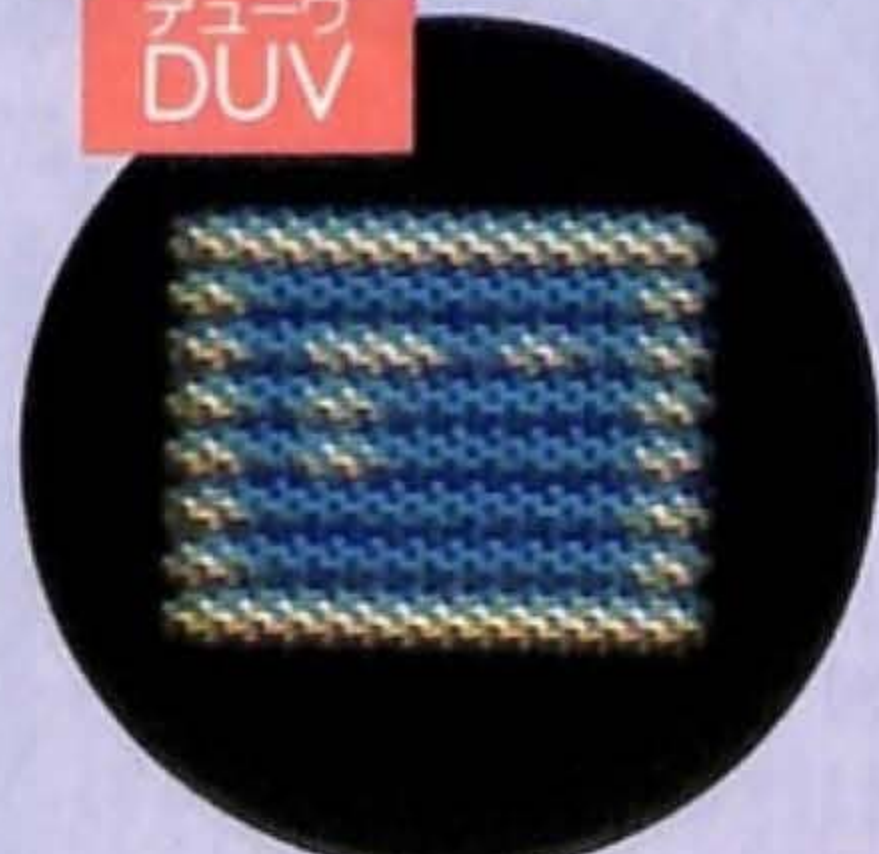
## 登場キャラクタ

### バム



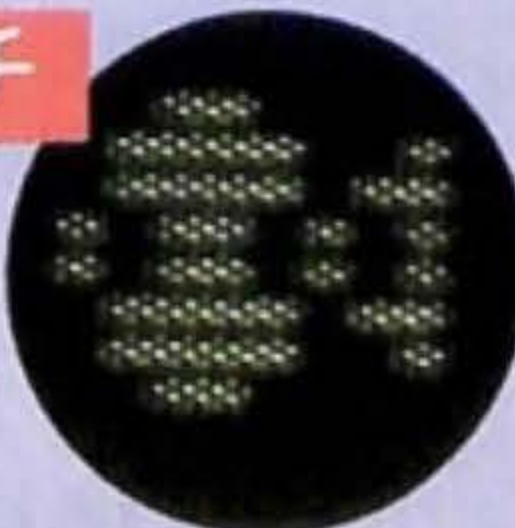
これが主人公の「バム」くん。左右には動けないのだ!

### デューヴ DUV



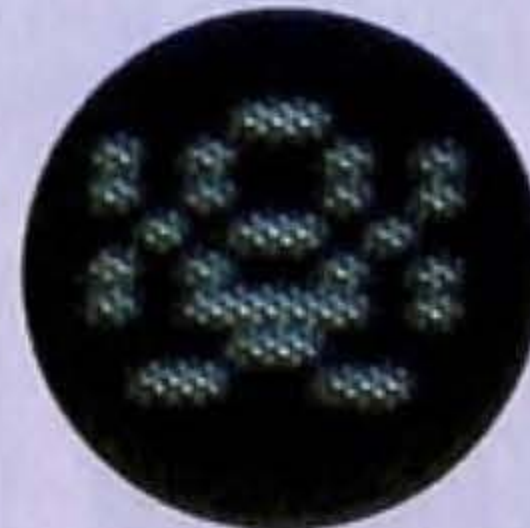
これが問題の「DUV」。これをすべてとっていかなくてはダメ

### ポンチ



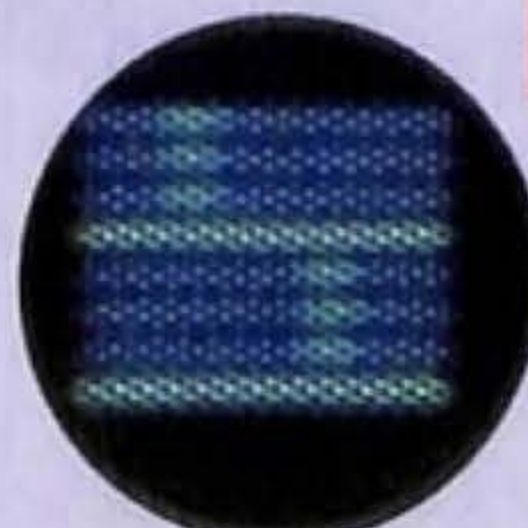
バムくんの宿敵。画面の右から左へいつも動いている。触ると1ダウン

### ダウ



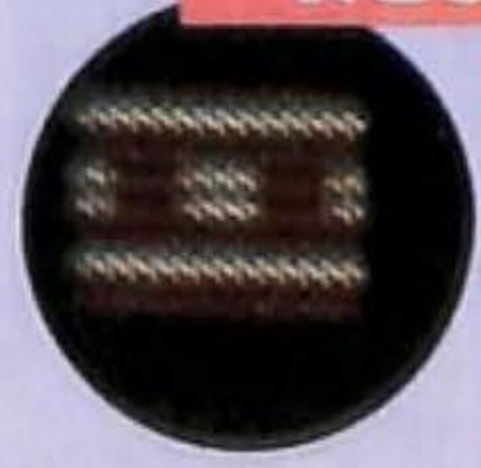
こいつもバムくんの敵。バムくんを大きく突きとばす

### ブロック



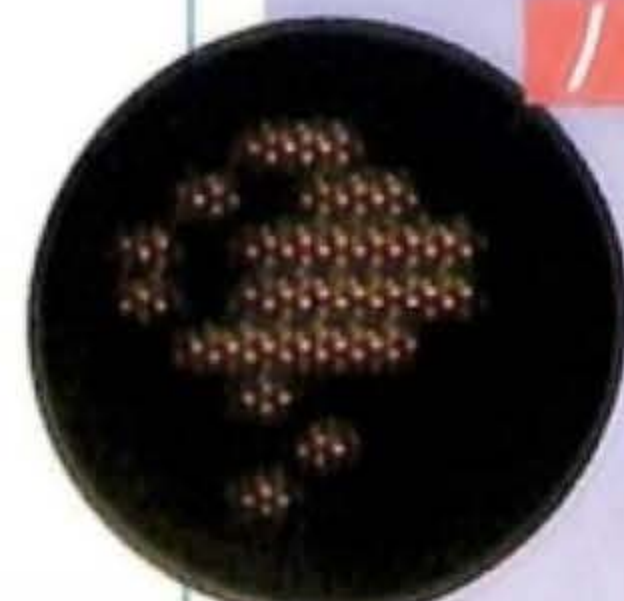
壊れないブロック。バムくんの踏み台になる。空中に浮いたこいつをうまく利用しよう

### 壊せるブロック



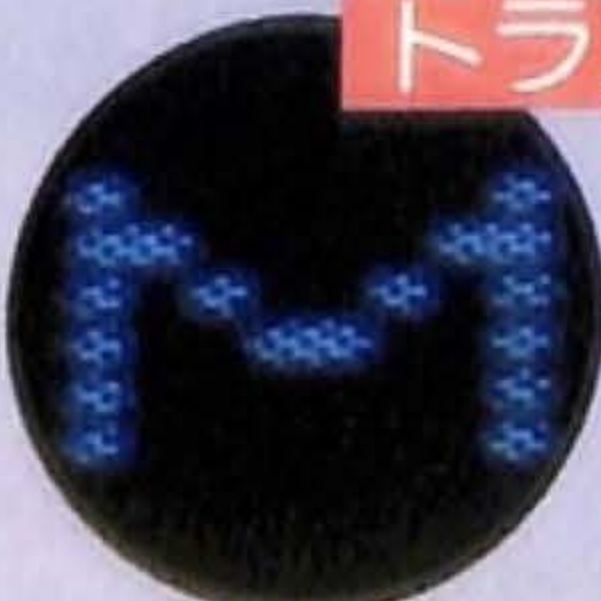
バムくんが、上または下からぶつくと壊れてなくなってしまうブロック

### バルーン



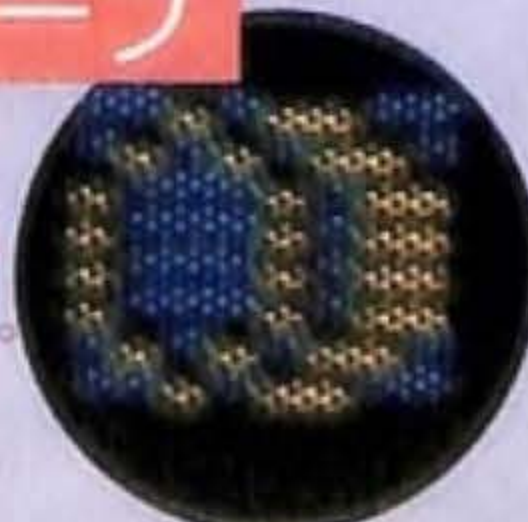
これを取るとバムくんが、5歩だけ自由に空中を歩ける。重要なアイテムだ

### トランポリン



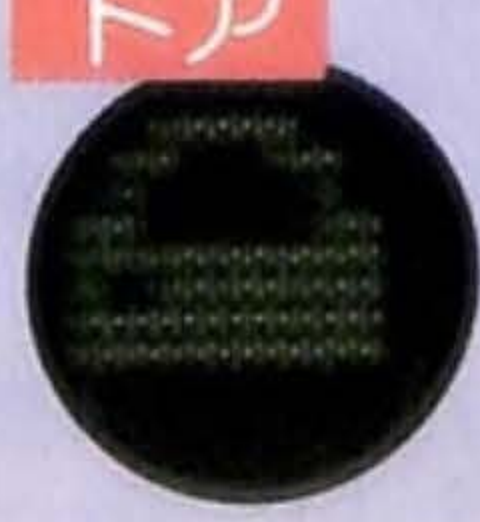
この上に乗ってジャンプすれば、バムくんは大きなジャンプができる。これも重要アイテム

### ワープ



これで、右から左や左から右にワープできる。ワープ先の敵に注意!!

### ドア



ゲーム中にキーを取って、DUVを全部取ったら、ドアまで行ってステージクリアになる

### キー



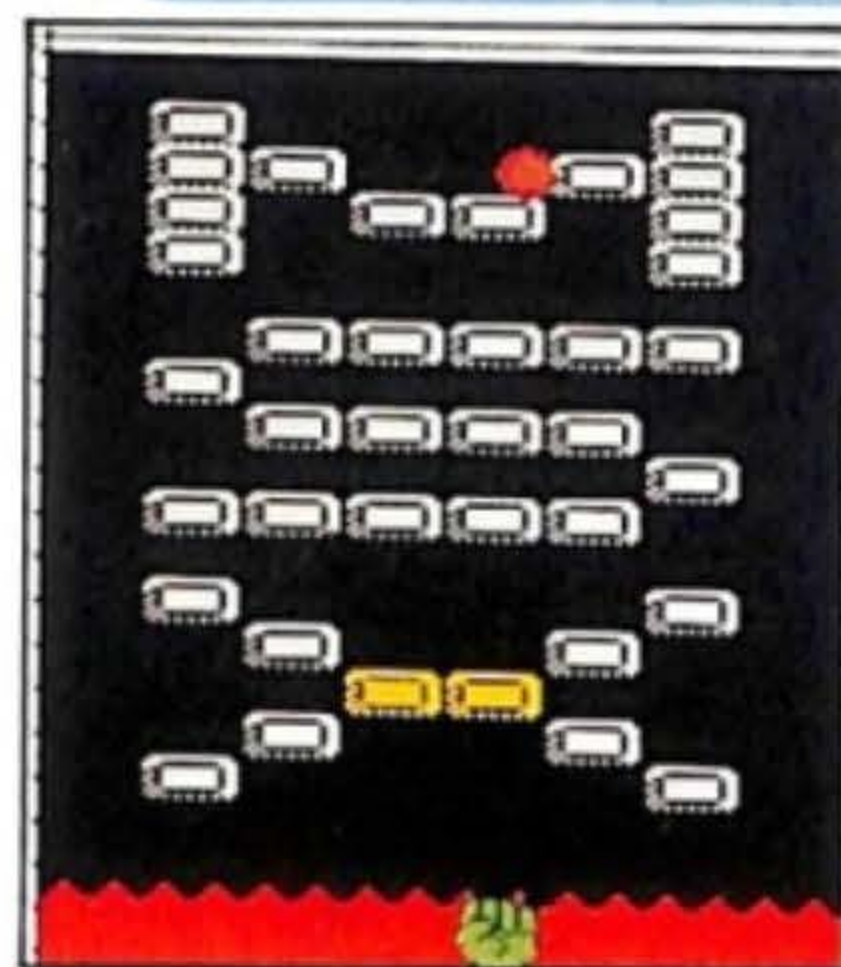
# ロケットパンチ

ドンドン、ガンガン、パンチがぶつかるアクションパズルゲーム!!

MSX・MSX2 RAM16K  
BY YAX-Zip  
本格プログラム374行

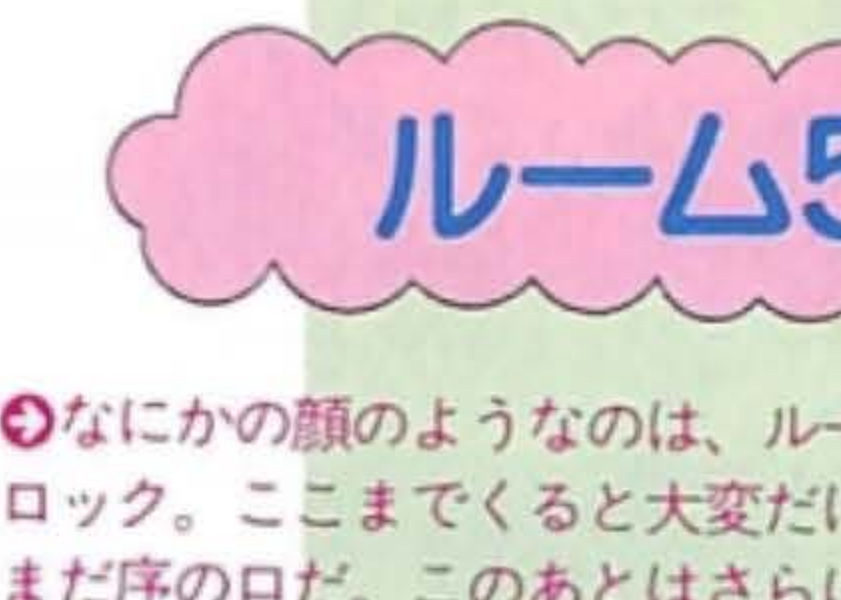
→リストは  
89ページ

## ルーム4からルーム8まで



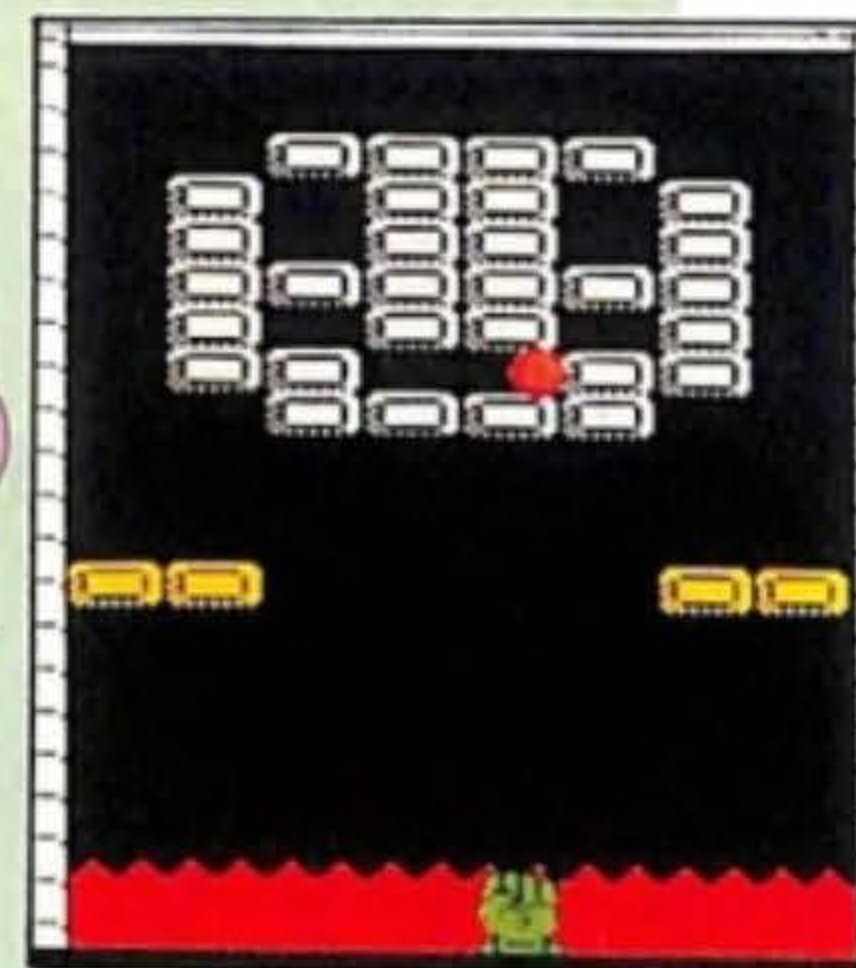
### ルーム4

④ルーム4のMSX面。なかなかきれいな面だ。ブロックは、下降中ならばすり抜けるので、うまく利用してクリアしよう!!



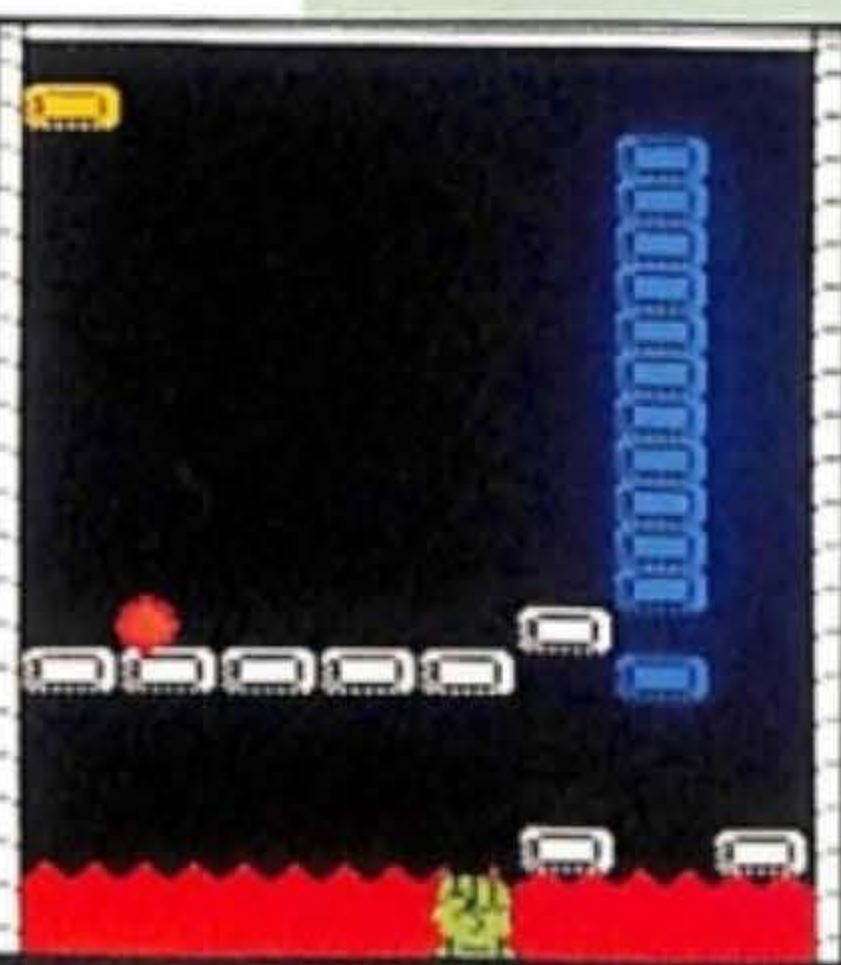
### ルーム5

④なにかの顔のようなのは、ルーム5のブロック。ここまでくると大変だけど、まだまだ序の口だ。このあとはさらに大変



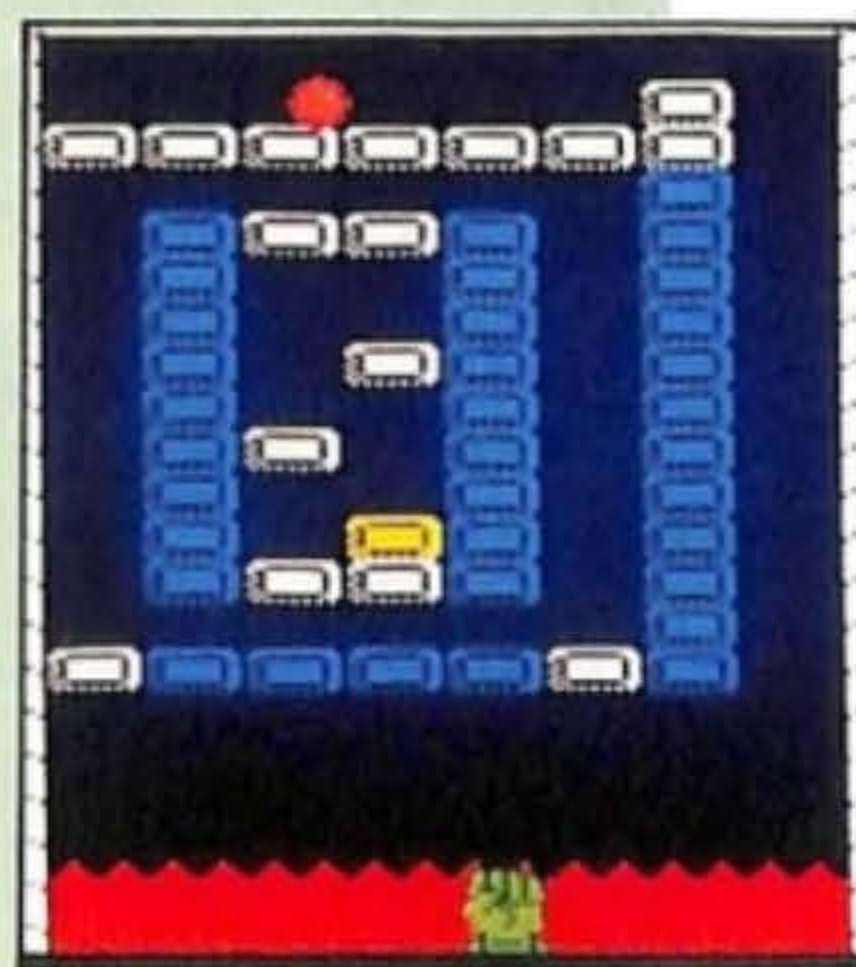
### ルーム6

④ルーム6。下から少しずつ上げていって出口のブロックまでもっていくのだ。ヘトロイドが出てくるので注意



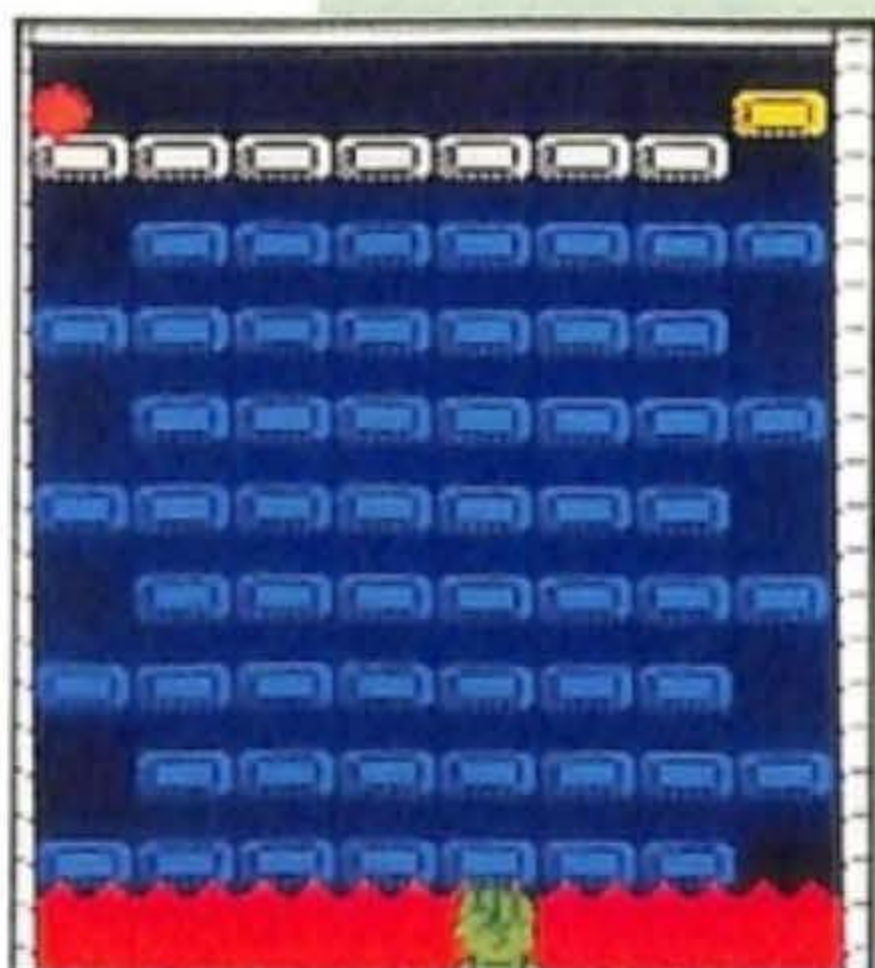
### ルーム7

④このルーム7は、比較的やさしい。こんなところでつまづいてちゃ、20ルーム全部解くのはちょっとキツそう



### ルーム8

④ルーム8は、画面いっぱいにブロックが並んでいて、上にあがるのでさえごく面倒なのだ。かなり難解だぞ



カプセルに触れるとチャンスが1減ってしまうので、出てきたらすぐにパンチで倒そう。ルームは全部で20ルームあ

って、それぞれに考えられたパズル性があるぞ。ほかにも、ストーリーとエンディングも見られるのだ。

昔なつかしいアニメ『マジンガーZ』の必殺兵器だったロケットパンチが、今ではMSXのアクションパズルゲーム。ブロックに、ガンガンぶつかるあの衝撃は、いつしか快感にかわってくるのだ。

ガン  
ガン

④④下からガンガン、ブロックを突いて、赤いカプセルを、無事に黄色のブロックまで運べればOK! ルーム数は全部で20ルームあるので、すべてパズルを解いていかなければならない。敵「ヘトロイド」も出てくるのだ。

「ロケットパンチ」というタイトルのとおり、キミが操るのは緑色のゲンコツ、ロケットパンチなのだ。

カーソルキーの左右でパンチを動かし、スペースキーのジェット噴射で上昇。

このパンチで、画面上のブロックを下から突いて上に動かし、勝手に動いている赤いカプセルを出口のブロックまで誘導すればルームクリア。もし、途中でカプセルを落としたら、チャンスは1減ってしまう。チャンスがなくなると、ゲームオーバーだ。

ブロックには3種類あって、青いブロックと灰色のブロック、そして、黄色のブロックというように分かれている。青いブロックは、いくら下から突いても動かないブロックで、パンチははね返される。灰色のブロックは、下から突けば1つ分ずつ上に動かせる。黄色のブロックは出口のブロックで、最終的にカプセルがここまでたどりつければルームクリアになるのだ。

ルームによっては、敵キャラクターの「ヘトロイド」が、画面下から出てくる。こいつが、

# FAN ATTACK!

# すわいん 全マップ&攻略

※リストは本誌7月号84ページに掲載

あまりの人気とあまりの質問のため、ファンダム史上初のファンダムアタック登場!! 全マップも今回は掲載して、あのすわいんを完全攻略。これを見ても解けないキミは、もはやファンダムゲーマーじゃない!!

あのTEIJIROの傑作「すわいん」を、KEYとSTATUEの位置も含めて全部教えよう。

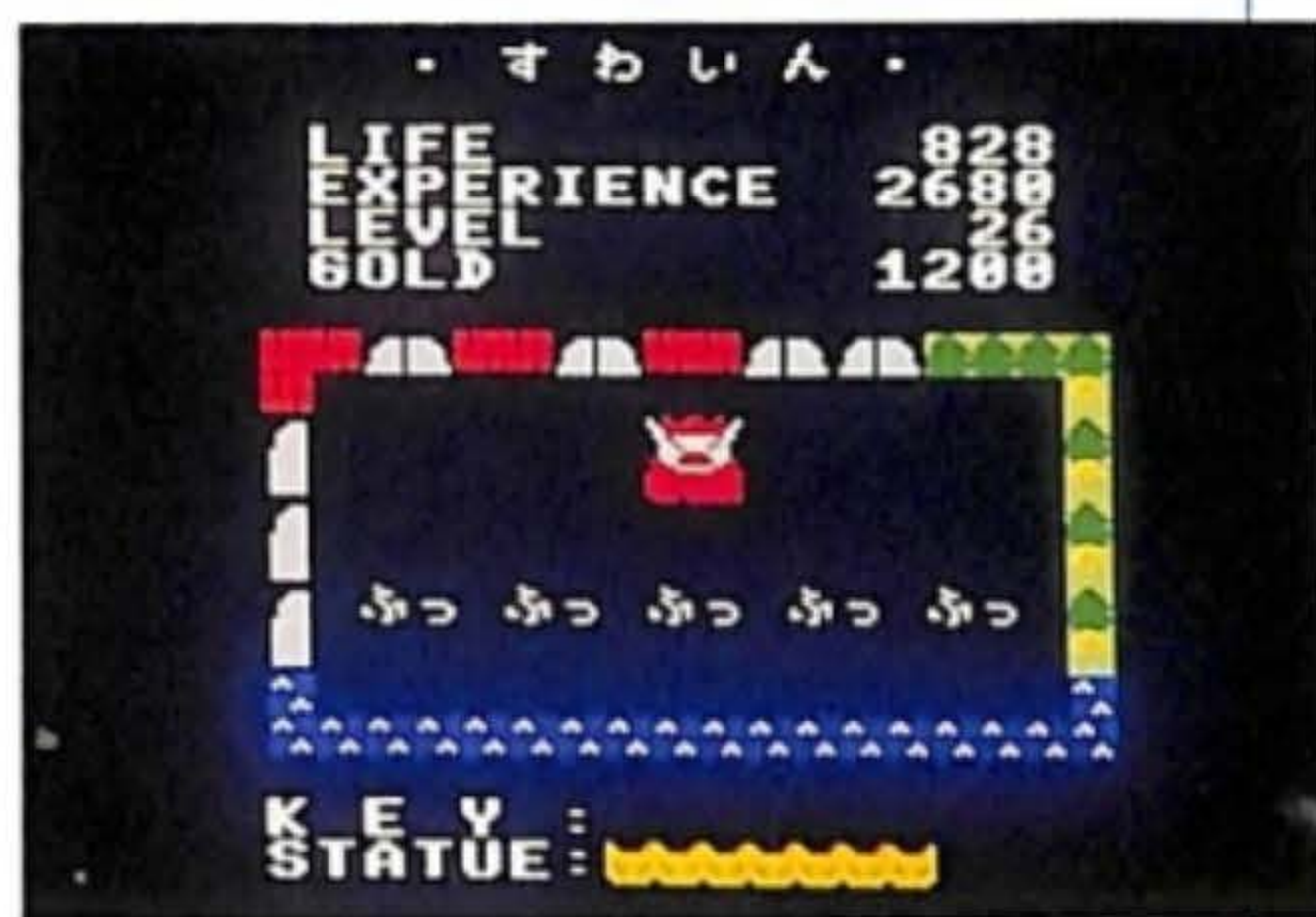
まず、スタート地点から、LIFEを売る店に出かけてLIFEを買おう。そのあとは、人に会いながら進んで行けばいい。人に会う順番は、マップのほうに数字で書いてあるので見てほしい。

ただ人に物をもらうには条件があって、最初の人にもらうには100の経験値が、次の人には150の経験値が、という具合

に50ずつ経験値を増やしていかなければならない。

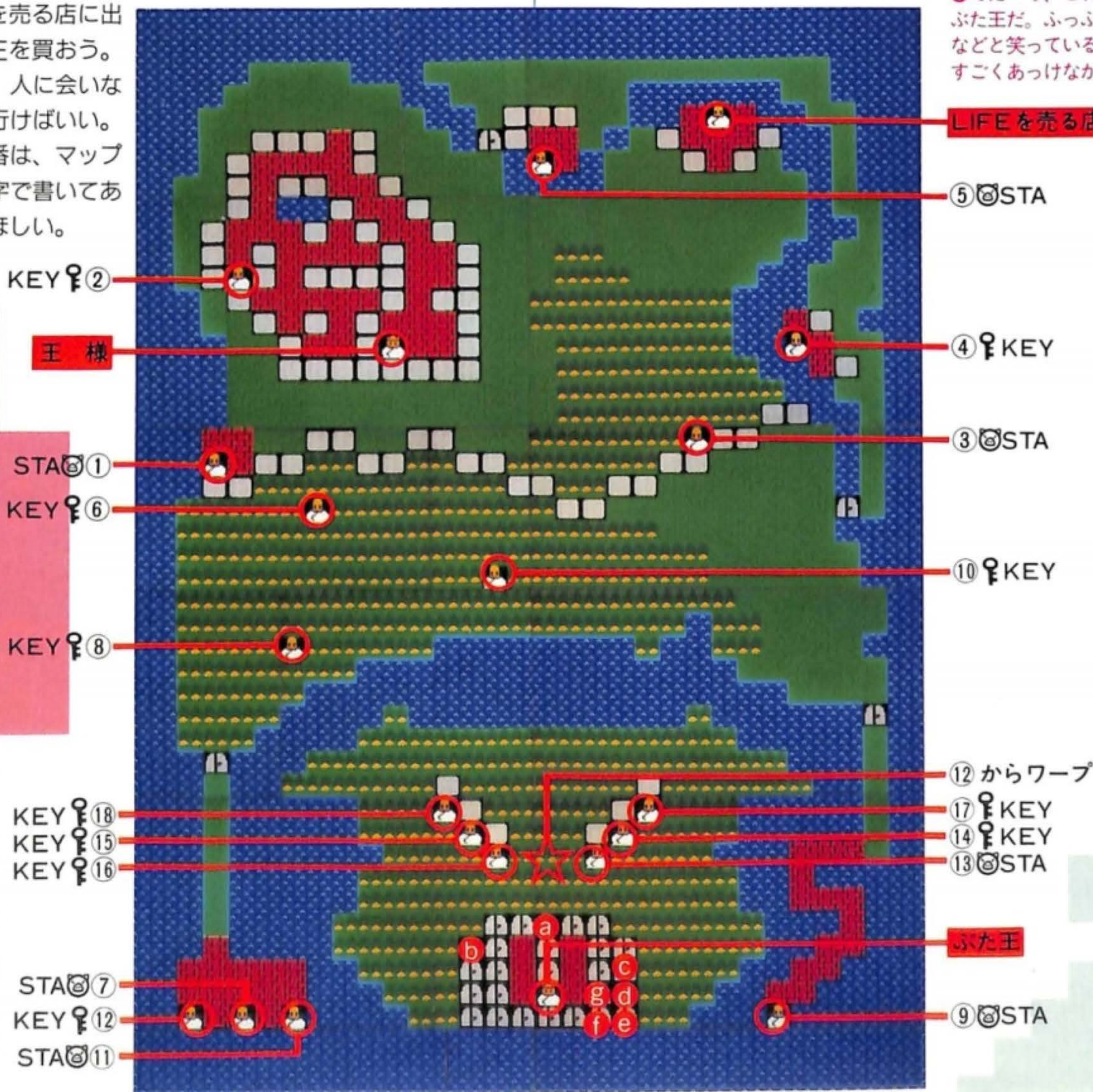
⑫の人にキーをもらうと、ふた王の城の上の星印にワープするのだ。

最後のとびらのかたまりは①～⑫の順番に開けていこう。



①でたーっ、これが初公開のふた王だ。ふっふっふっふっなどと笑っているけれど実はすごくあっけなかったりして

## すわいんの秘密全公開



④「すわいん」の全マップ公開だ。マップから引き出しているところは、人に会う順番とその人がくれるものが書いてあるので、間違えないように順番どおりにまわろう。最後の島のとびらのかたまりは、アルファベット順に開けていけば、ちゃんとふた王に会えるようになってい



今月号からハーフ以上の長いプログラムリストがちょっと変わりました。リスト中の赤い数字は、BASICの行番号です。1つの行番号のプログラムを打

ちこむたびに必ずリターンキーを押しましょう。

### プログラムの質問は

掲載プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキまたは電話でMSX・FAN編集部の「ファンダム」係

まで。ただし、次のルールを守ってください。

- ①RAMの容量などが自分の機種にあってどうかを確認。
- ②打ちこみミスではないかを確認。
- ③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。
- ④電話での質問の場合(☎03-431-1627徳間書

店インターメディア内MSX・FAN編集部「ファンダム」係は、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだにのみ受け付けます。時間外の問い合わせはご遠慮ください。また、その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください。

### ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望のものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキに、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、以上の3つを明記して、「ファンダム・アンケート」係まで。住所は、このページのコンテストの送り先と同じです。

夏休み  
特別大募集!

締切8月31日!  
キミの自信作を待つ!

賞金・賞品総額 **50** 万円!

## MSX・FAN プログラムコンテスト

### ■各賞の内容

最優秀プログラマ賞	最も優秀な作品に対して… 1名……賞金20万円
部門別優秀プログラマ賞	各部門ごとの優秀作に… 4名……賞金5万円
特別参加賞	全応募者から抽選で……200名…特製テレホンカード

### 応募資格

MSX、MSX2でプログラミングできる方ならどなたでも応募できます。

### 募集部門

MSX、MSX2用のオリジナルプログラムなら、ゲームに限らず実用プログラムなどもOK。ただし、マシン語を使用する場合は必ずBASICプログラムに組みこんだ形にしてください。また、市販のコンパイラなどを使用したものは不可。

プログラムの長さに応じて、次の4部門があります。

#### ●1画面プログラム部門

1画面の表示限界(SCREEN0で40字×24行)以内の短いプログラム。

#### ●ハーフプログラム部門

行番号で数えて50行以内のプログラム。

#### ●ショートプログラム部門

行番号で数えて100行前後のプログラム(最大120行)。

#### ●本格プログラム部門

行番号で数えて121行以上のプログラム。リストが長いだけのプログラムは不可。本格的な出来ばえのプログラムを望みます。

### 応募方法

#### ①必ずテープかディスクで!

応募プログラムは必ずテープまたはディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回同じものをセーブしてください。

※プリンタで打ち出したリストや手書きのリストは受け付けられません。

#### ②詳しい説明の手紙をつける

応募プログラムには必ず次の内容の手紙(用紙は自由)をつけてください。

- (1)住所・氏名・年齢・学校名・学年(または職業)・電話番号

を明記。

(2)プログラムの名前。遊び方、使い方の解説。

(3)プログラムで使っている変数の意味、プログラムの詳しい解説。

(4)パズルの場合はその解答。RPGなどの場合は地図や謎解き。

(5)プログラムを作るうえで参考にしたプログラムや記事、メロディーやキャラクタがあれば、その出典を明記。

※単行本の場合は出版社と書名、雑誌の場合は月号とページも明記のこと。

#### ③盗作・二重投稿厳禁!

盗作はもちろん厳禁。また、同じプログラムを同時に他社の雑誌にも投稿する「二重投稿」も絶対にやめてください。

### あて先と締切

表には赤で応募部門を明記し、〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM

MSX・FAN編集部  
「プログラムコンテスト」係まで。

締切は8月31日。当日の消印のあるものも有効です。あわてずによいものを作ってください。

### 選考日程

コンテスト応募作品のなかから優秀なものを選考し、12月号(11月7日発売)に掲載。各賞受賞者は、本誌1月号(12月8日発売)で発表します。

なお、応募作品は返却できませんので、手元にコピーを取っておいてください。また、当選作品、掲載作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

※コンテストの締切が過ぎてもファンダムではいつもオリジナルプログラムを募集しています。こちらはとくに締切はありませんので、9月以降も、どしどしプログラムを投稿してください。



スペシャル



最近MSXを買ったばかりの人はきっといろいろ困ってるだろうなと勝手に考えてスペシャルしました。わかってみればかんたんです。

# はじめてプログラムリストを打ちこむ人のために

## SCREENO WIDTH40

上の2つを打ちこんでからプログラムリストの打ちこみを始めよう。この命令をしておくと、画面の文字がファンダムに掲載しているリストと同じ40字詰めになり、わかりやすい。

ただし、このモードでは、ひらがなの「い」や「り」が「し」みたいに見えるので間違えないように注意しよう。これは、字を1行に多く詰めこむために文字1つ1つの右端がちょっと欠けているからなのだ。でも、アルファベットなどはちゃんと表示されるのでだいじょうぶ。

## 〈行番号〉～

プログラム打ちこみの基本は、行番号とそれに続くプログラムを打ちこんだら必ずリターンキーを押すということだ。

今月号のファンダム掲載のリストの場合、赤くなっている数字がその行番号だ(ただし画面では色がついたりしない)。

1画面プログラムは、行番号に続くプログラムがおわったところにリターンキーのマーク(これも赤い)がついているのでわかりやすいだろう。

ハーフ以上のプログラムでは、誌面の都合でリターンキーのマークは入っていないけれど、赤い行番号に続く文字をずっと打ちこんで、次の行番号のまえまできたら、必ずリターンキーを

押すようなクセをつけておくことが大切だ。

## LIST

全部、打ちこみ終わったら、ちゃんと打ちこまれているかどうかを確認しよう。

打ちこんだプログラムリストを画面に表示する命令が、

## LIST

この命令を実行すると、プログラムリストがズラズラッと画面に出てくる。

途中で止めたいときはSTOPキーを押すとまたSTOPキーを押すまでは、そのまま止まってくれている。または、CTRLキーを押しながらSTOPキーを押すと、中断し、カーソルが現れて文字が打ちこめる状態になるのだ。

ある行番号のところだけを見たいときは、

## LIST〈見たい行番号〉

とか、

## LIST〈見たい範囲の最初の行番号〉-〈見たい範囲の最後の行番号〉

というふうにするれば、リストの一部分だけを表示できる。

## INS, DEL, BS

リストを確認しながら修正していくときに役に立つのが、この3つのキーだ。

### ●途中で文字を追加したいとき

文字が抜けていたりしたら、抜けている部分の次の文字にカ

ーソルを置いて、INS(インサート)キーを1回だけ押すと、カーソルの形が変わって、文字を途中に追加できるようになる。ただし、カーソルキーやINSキーに再び触れると、INSキーの効果は消える。

### ●文字を削除したいとき

よけいな文字があるときは、DEL(デリート)キーか、BS(バックスペース)キーを使う。この2つのキーの働きは次のようにちょっと違う。

- ・DELキー……カーソルは動かず、カーソル以降の文字が吸いこまれるように消えていく
  - ・BSキー……カーソルがカーソル以降の文字ごと後戻りして前のほうの文字を消していく
- この3つのキーを活用して、リストを修正していこう。

修正は1つの行番号の修正が終わったら、忘れずにリターンキーを押すこと。押しわすれると、それまで直したものは全部無効になってしまう。

## RUN

掲載リストどおりのプログラムを打ちこみ終わったら念のためセーブしておいて、いよいよ、RUNと打ちこんでみよう。

ちゃんと打ちこまれていれば、カラーページどおりの画面が出て、ゲームができるはずだ。

まだ間違っているところがあると、エラーが出たり、説明どおりのゲームになっていなかっ

たりする。

プログラムの打ちこみでのほんとうの戦いは、じつはこれからなのだ。これがいわゆる「バグ取り(デバッグ)」だ。

代表的なエラーの意味とその対策を覚えておいて、かんたんなエラーならすぐに発見して直せるようにしておくと、プログラムがもっと楽しくなるだろう。

## CSAVEとCLOAD SAVEとLOAD

最近MSXを買ったばかりの人のために、BASICプログラムのセーブ、ロードについてちょっと説明しよう。

### ●カセットテープの場合

カセットテープにプログラムを保存するには、

まず先にテープレコーダ(またはデータレコーダ)を録音状態にしておいてから、

## CSAVE"〈ファイル名〉"

でセーブしはじめる。画面にOKの文字が出たらセーブ終了だ。

保存してあるプログラムを読み出す(ロードする)には、まずテープをそのプログラムの入っている部分までまきもどして、

## CLOAD

としてから、テープを回しはじめるといい。プログラムがどこに入っているのかよくわからない場合は、テープを最初までまきもどして、

## CLOAD"〈ファイル名〉"

とすれば、そのファイル名でセーブされたプログラムだけを読



み出してくれる。

ほかにも、カセットでは、セーブに「SAVE」、ロードに「MERGE」というコマンドが使える。これは、次のページの「打ちこみミス発見プログラム」

で実際に使うことになるのでこちらの説明を見てほしい。

### ●ディスクの場合

ディスクの場合は、SAVE“(ファイル名)”<sup>①</sup>でセーブ、

LOAD“(ファイル名)”<sup>②</sup>

でロードすればいい。テープと違って、ディスクを差しこんでおきさえすれば、コマンド1つですぐにセーブ、ロードができるわけだ。ディスクにはほかに

もいろんな使い道があるけれど、ここでは省略。

ユーザーの人はそれぞれ研究してほしい。

## 打ちこみミスでよく出るエラーメッセージの対策

やっと打ちこみ終わっても、プログラムをRUNさせたとき「ピッ」と鳴って、

Syntax error in .....  
なんていうメッセージが出てしまう。これがエラーメッセージだ。このメッセージは、エラーのタイプとそのエラーが出たとき、何行を実行していたかということを知らせてくれている。inのあとに表示されている数字はその行番号を示しているのだ。

エラーメッセージは苦労して打ちこんだ人にとっては辛いものだけれど、どこを間違えたかを推理するために役立つものでもあるのだ。

打ちこみミスでよく出てくるエラーメッセージとその対策について説明しよう。

### シンタックス・エラー Syntax error

このエラーは、「BASICの文法上の誤りがある」という意味で命令の書き方やつづりが間違っているというのが主な原因。

#### ●その行に間違いがある場合

このエラーが出たら、まず、inのあとに表示されている行番号のプログラムを見直そう。

すると、似た文字を間違えていることがよくあるはず。

その代表的なものが、  
「0」(ゼロ)と「O」(オー)  
「1」と「I」(アイ)と「l」(小文字のエル)  
「,」(カンマ)と「.」(ピリオド)  
「:」(コロロン)と「;」(セミコロロン)  
「o」(小文字のオー)と「o」

また、計算式などではとくにカッコの数の注意して見直そう。

#### ●その行に間違いのないとき

じつは、その行に打ちこみミスがなくても、このエラーが出

ることがある。そういうときに多いのは次の2つのケースだ。

①エラーメッセージが示す行がDATA文のとき

②エラーメッセージの示す行に「FN」で始まる単語があるとき  
①の場合は、DATAのつづりなどに間違いがなければ、そのDATA文を読んでいるREAD文にミスのあることが多い。

プログラム解説のところにはどのDATA文がどの行のREAD文に読まれているかが書いてあるので、それを参考に探してみよう。

どちらにもミスがないときは、その近くのFOR~NEXTあたり、または、ほかのREAD文の近く、または、ほかのDATA文のどこかにミスがあるはず。いずれにしても、それらのどこかが間違っているために、データが正しく読まれていないということなのだ。

②の場合、FN……は「ユーザー定義関数」と呼ばれるものだ。これがあれば、必ずどこかの行(たいていはプログラムのはじめのほう)に、「DEFFN……」という部分がある。

FNのある行が間違っていなければ、エラーの原因は多分DEFFNのなかにある。

DEFFNを探すには、プログラム解説で「ユーザー定義関数の定義」とか「初期設定」とか書かれている行を見ればよい。

### イリーガル・ファンクション・コール Illegal function call

これもよく出る。命令や関数に付く数値などが決められた範囲外になっているという意味。

このエラーの出た行に、CHR\$( )などの関数(カッコが

目印)があったら、まずそのカッコのなかを確認してみよう。カッコのなかに変数があったりした場合は、その変数の値を計算している式を探し出して調べる必要もある。

または、LOCATE、PUT SPRITE、COLOR、SCREEN、VPOKEなどなど、数値が後ろにくっついてくる命令でも関数と同じように数値の部分のひとつひとつ確認していこう。

もし、変数があったら、これもやはり、その変数の値を決めている部分を探し出してチェックする必要がある。このときは、プログラム解説や変数の意味を参考にすれば見つかりやすい。

#### ●わかりにくいケース

でも、じつは、イリーガル・ファンクション・コールが出る原因でいちばんわかりにくく、けっこう多いのは、エラーの出た行にPLAY文がある場合。

PLAY文のあとがクォーテーションマーク(“)で囲まれた文字列になっているときは、そのなかを調べればよい。l(小文字のエル)と1とか、O(オー)と0(ゼロ)などの打ち間違いや、データの抜けなどがけっこうあるのだ。

また、PLAY文が、PLAY A\$  
の形になっているときは、どこかの行で  
READ A\$

として、A\$にPLAY文データを読みこんでいることがあり、このときはちょっと複雑だ。

①PLAY文データのあるDATAを調べる。

②READ文の回りを調べる。  
PLAY文に関係あるREA

D文だけでなく、他のREAD文の回りにあるFOR~NEXTループが正しいかどうかを調べる。さらに、RESTORE文があれば、チェック。

③すべてのDATA文のカンマ(,)の数を調べる。

### そのほかによく出会う エラーメッセージ

#### ●Out of DATA(アウト・オブ・データ：データ不足)

これはREADする個数とDATA文のデータの数がちゃんと対応していないときに出る。すべてのREAD文の回りのFOR~NEXTを調べて、次にすべてのDATA文のカンマの数を調べよう。

#### ●File not OPEN(ファイル・ノット・オープン：指定されたファイルが見つからない)

エラーの意味だけ見るとなんだかすごく難しいことのように思えるけれど、じつは、わりと単純なところ打ちこみミスしていることが圧倒的に多い。エラーの出た行に

PUTSPRITE……

があったら、「SPRITE」のつづりがあっているかどうか確認しよう。多くはこのつづりのミスが原因なのだ。

#### ●Overflow(オーバーフロー：数値が大きくて現在の設定では扱えない)

このエラーはそれほど多くないけれど、やはりREAD文のある行でけっこう出やすい。でも原因は、DATA文のほう。これは数字と数字のあいだにあるはずのカンマが抜けていなかどうかをチェックしよう。

あとは、計算式のところをよく見直せばたいていすぐわかる。

● **Subscript out of range**(サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ: 配列の添字が範囲を超えている)

このエラーが出た行には必ず配列(カッコが後ろにある変数)があるはず。そのカッコのなか  
が怪しい。カッコのなかにまた変数があればその変数の値を決  
めているところを探し出してチ  
ェックしよう。それでもない場

合はプログラムのはじめのほう  
(初期設定)のDIM文も確認し  
よう。

● **Out of memory**(アウ  
ト・オブ・メモリ: メモリ容量  
がたりない)

まず、自分の持っている  
MSXのRAM容量がプログラ  
ムのRAM容量より小さくない  
かをチェック。それがOKなら、  
プログラムの最初のほうにある

DIM文やCLEAR文の打ちこ  
みミスの可能性が大きい。

\* \* \*

ほかにもエラーは多いけれど、  
打ちこみミスではこんなところ  
が代表的だ。

そのほかのエラーがもし出た  
としても、まずそのエラーの出  
た行をじっくり調べればわかる  
ことが多い。エラーの出る原因  
を探して、マニュアルを読んだ

り、プログラム解説を読んだり  
しているうちにBASICがわか  
ってくる。そのうちエラーな  
んか全然こわくなくなってくる  
だろう。

今月号から、ファンダムのハ  
ーフ以上のプログラムが、下の  
「打ちこみミス発見プログラム」  
でかんたんにチェックできるよ  
うになった。使い方をよく読ん  
で、効果的に使おう。

もうミスは  
こわくない

# 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」  
とは、BASICプログラムリス  
トの1文字1文字が正しく打ち  
こまれているかどうかを、数字  
で確認していくためのプログラ  
ムだ。

**テープかディスクにアスキーセーブする**

- ①まず「打ちこみミス発見プロ  
グラム」のプログラムを行番号  
も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUNする。
- ③それぞれの行番号と確認用デ  
ータが表示される。

9000 > 126  
↑            ↑  
行番号    確認用データ

確認用データの大きさにはほ  
とんど意味がない。このデータ  
は、掲載されている確認用デー  
タと同じか違うかだけを見てい  
くものだ。

確認用データが違っていたら、  
その行に打ちこみミスがあり、  
データが同じだったらミスはな  
いと思ってい。

④右下のプログラム確認用デー  
タと、画面に出てきたものを照  
らしあわせて、同じだったら、  
OK。どこかの行が違っていた  
ら同じになるまで修正しよう。

⑤「打ちこみミス発見プログラ  
ム」が完全になったら、いよいよ  
テープかディスクに「アスキー  
セーブ」する。

● **テープの場合**  
SAVE "CHECK" ①  
でセーブ(CSAVEではない)。

● **ディスクの場合**

SAVE "CHECK", A ①  
でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に  
「打ちこみミス発見プログラム」  
と書いて大切にす。

**「打ちこみミス発見プロ  
グラム」を使う**

「打ちこみミス発見プログラ  
ム」は、掲載リストとまったく同じ  
かどうかをチェックするもの。  
行番号はもちろん、プログラ  
ム中の省略できるスペースを省  
略したり、REM文を適当に書  
いていたりするとその行では違  
うデータが出てくるので注意。

使い方は、

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

②「打ちこみミス発見プログラ  
ム」の入ったテープ(ディスク)  
をセットし、

MERGE "CHECK" ①  
とする。これで、2つのプログラ  
ムがつながる。

③あらかじめ、  
SCREEN 0 ①  
WIDTH 4 0 ①  
としておく。

④GOTO 9 0 0 0 ①  
とすれば、「打ちこみミス発見  
プログラム」が走りはじめ、それ  
ぞれのゲームの「プログラム確認  
用データ」と同じ形式のデータ

を表示しはじめる。  
">"の左側が行番号、右側が確  
認用データだ。

長いプログラムでは、適当な  
ところで、STOPキーを押し  
ながら見ていこう。

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

⑥修正が終わったら、念のため  
④から繰り返す。

⑦データの違うところがなくな  
ったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9 0 0 0 - 9 0  
7 0 ①

として、「打ちこみミス確認プロ  
グラム」を消してしまう。

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

RUN ①

⑩これで99パーセント、正常に  
ゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プロ  
グラム解説や変数の意味を参考  
にしながら、「打ちこみミス発見  
プログラム」でも発見できな  
かった悪運の強いミスを成敗す  
るための戦いを始めよう。



## 打ちこみミス発見プログラム

```

9000 '--- 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=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING "#####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
    
```

### 打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

9000 > 126	9010 > 167	9020 > 206	9030 > 242
9040 > 95	9050 > 183	9060 > 6	9070 > 243



# モンスターバスター

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は64ページにあります

```

1 COLOR14,1,1:SCREEN1,3:WIDTH29:DEFINTA-
Z:KEYOFF:R=RND(-TIME):READA$:FORI=0TO39:
VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):
NEXT:X=27:PUTSPRITE1,(8,96),10,1:FORI=0T
03:M(I)=24:GOSUB7:NEXT:PLAY"T255V15L64":
GOSUB10:Z$=" "+K$+" "+K$+" "+K$+" "
2 FORI=0TO3:VPOKE&H2008+I,&H80:NEXT:L=1
3 IFINKEY$<>" "THEN3
4 PLAY"03G":PUTSPRITE0,(X*8,78),14,0:LOC
ATE10,1:PRINT"SCORE";S:FORI=0TO3:M(I)=M(
I)-1:LOCATEM(I),10+I:PRINTM$(I);"-":ON-
(M(I)<1)GOTO9:NEXT:T=0:IS=INKEY$:FORI=0TO
3:ON-(IS=M$(I))GOSUB6:NEXT:ON-(T=0ANDIS<
>" ")GOSUB8:FORJ=0TOL*50:NEXT:P=X-2:Q=10
5 LOCATEP,Q:PRINTZ$:IFPLAY(0)THEN5ELSE4
6 S=S+M(I):M(I)=X-3:T=1:PLAY"06C"
7 LOCATE0,I+10:PRINTSPC(32);:A=RND(1)*26
+65:M$(I)=CHR$(A):RETURN
8 T=0:X=X-1:IFX>2THENRETURN
9 LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER":PLAY"04FER
DRE4":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 K$=CHR$(29)+CHR$(31):RETURN:DATA00C03
01113DB2A1A0804F31C0718E1000078FE1E3EFEE
4940C14FCD6FD95246C1818107F56103C24
    
```

BY IMPULSE

MSX1は永遠に不滅

我が輩は怪獣である。名前はまだない。



最近、MSX1がMSX2に移り変わろうとしています。また、他機種の高性能化もあり、MSX1ユーザーとしてはたいへん苦しいのですが、ほくはMSX1とMSX2、そして他機種との共存を願っています。「MSX1は永遠に不滅」ですよ！

## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

- X……モンスターのX座標
- M(n)……触手のX座標
- P、Q……モンスター移動時の触手消去用座標

### ■その他の変数

- A……文字表示用
- A\$……データ読みこみ用
- I、J……ループ用

- IS……キー入力用
- K\$……触手消去用
- L……モンスターの攻撃の速さ
- M\$……文字表示用
- R……乱数用
- S……スコア計算用
- T……ミス入力判定用
- Z\$……触手消去用

## プログラム解説

### ①初期設定1

- 画面モードの初期設定●変数の初期化●スプライトデータの読みこみ●プレイヤーの表示

### ②初期設定2

- キャラクターのカラー設定

### ③初期設定3

- キーバッファをクリア（先行入力の取り消し）

おかげでリストの打ちこみが速くなりました



### ④表示と判定

- モンスターの表示●スコアの表示●文字と触手の表示●ゲームオーバーの判定●キー入力の判定

### ⑤触手の処理1

- モンスターが移動するときの触手の書き換え●効果音の出力

### ⑥スコアの計算

- スコアの計算

### ⑦触手の処理2

- 触手を消す●乱数による文字の設定

ニョキニョキ伸びる触手が不気味

### ⑧ミス判定

- キー入力のミスを判定

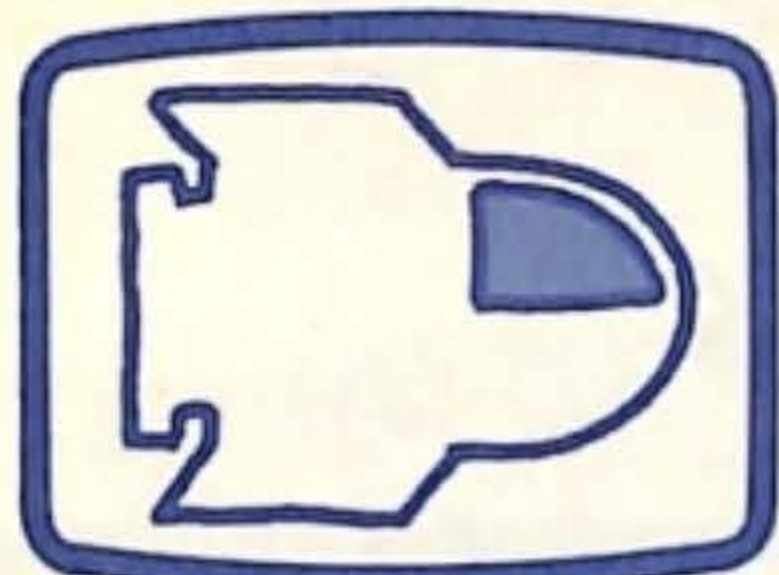
### ⑨ゲームオーバー

- ゲームオーバー処理●リプレイ処理

### ⑩キャラクターデータ

- キャラクターデータ（1行で読みこみ）





# 磁気ロケット

RAM8K  
MSX MSX2 BY IMPULSE  
遊び方は64ページにあります

```

10 'The Magnetic Rocket/1987 S.L.SOFT
20 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH29:KEYOFF:
DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):SPRITES$(0)="<fろんん
ソ~<":SPRITES$(1)="みろんんソ~み":SPRITES$(2)=">
I>":SPRITES$(3)="イpんpイ":PLAY"T255L64V15
":X=80:Y=20:P=100:W=11:FOR I=0 TO 2:GOSUB 60
:NEXT:GOSUB 70:ON SPRITE GOSUB 70
30 SPRITEON:PUTSPRITE3,(X,Y),15,1:PUTSPR
ITE4,(P,186),11,2
40 A=STICK(0):X=X-(A=7)*(X>0)*2+(A=3)*(X
<200)*2:Y=Y+1-(X>P-16 AND X<P+16)*(Y>0)*4:
B=RND(1)*18-9:P=P-B*(P+B>0 AND P+B<200):FO
RI=0 TO 2:E(I)=E(I)-S(I):ON-(E(I)<0)GOSUB 6
0:PUTSPRITE I,(E(I),F(I)),8,0:NEXT
50 SPRITEOFF:TS=TS+W:LOCATE 0,0:PRINT"SCO
RE";TS:IFY>170 THEN 80 ELSE 30
60 E(I)=256:S(I)=RND(1)*8+2:F(I)=I*64+8:
RETURN
70 SPRITEOFF:PLAY"O2DG":Y=Y+8:W=W-1:LOCA
TE 15,0:PRINT"POWER";W:IF W>0 THEN RETURN
80 LOCATE 9,10:PRINT"GAME OVER!":PUTSPRIT
E 3,(X,Y),8,3:PLAY"O4FEDC2"
90 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 90

```



定/ロケットのX座標 X←80/  
ロケットのY座標 Y←20/磁石  
のX座標 P←100/ロケットの  
パワー W←11/

①ループ開始 (I=0~2)/  
60行のサブルーチン呼び出し  
(隕石のXY座標、スピード  
決定) /

①ループ閉じ  
70行のサブルーチン呼び出し(  
パワー表示)/スプライト衝突  
時の70行への割りこみを宣言

## 変数の意味

### ■スプライト座標用 変数

- X、Y……ロケットの座標
- P……磁石のX座標
- B……磁石のX座標増分
- F(n)、E(n)……隕石の座標

S(n)……隕石のスピード(X  
座標の増分)

### ■その他の変数

- A……キー入力用
- I……ループ用
- R……乱数初期化用
- TS……スコア

W……ロケットのパワー

## プログラム解説

※10行はREM文なので省略

### 20初期設定

```

20 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH29:KEYOFF:
DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):SPRITES$(0)="<fろんん
ソ~<":SPRITES$(1)="みろんんソ~み":SPRITES$(2)=">
I>":SPRITES$(3)="イpんpイ":PLAY"T255L64V15
":X=80:Y=20:P=100:W=11:FOR I=0 TO 2:GOSUB 60
:NEXT:GOSUB 70:ON SPRITE GOSUB 70

```

画面モード→32桁×24行のテキ  
ストモード、スプライトサイズ  
8×8ドット縦横2倍拡大/画  
面の前景色→白、背景色と周辺  
色→黒/画面に表示する桁数→  
29桁/ファンクション表示を消  
す/原則として変数を整数型に  
設定/乱数初期化/スプライト  
0←隕石のパターン/スプライ  
ト1←ロケットのパターン/ス  
プライト2←磁石のパターン/  
スプライト3←ロケット爆発の  
パターン/PLAY文の初期設

### 30ロケット・ 磁石の表示

```

30 SPRITEON:PUTSPRITE3,(X,Y),15,1:PUTSPR
ITE4,(P,186),11,2

```

スプライト衝突時の割りこみ許  
可/ロケット表示/磁石表示/

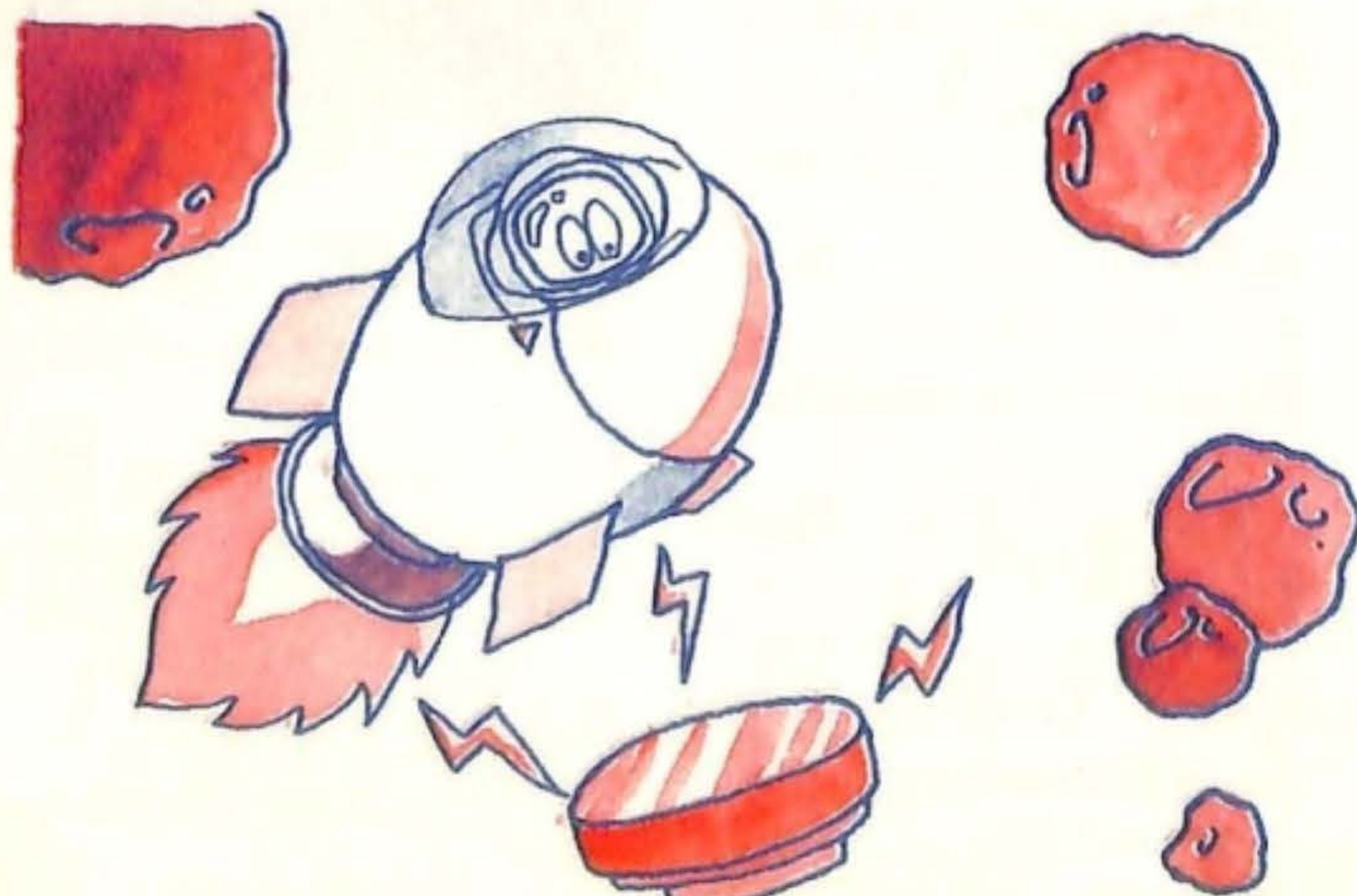
### 40各移動処理、 隕石表示

```

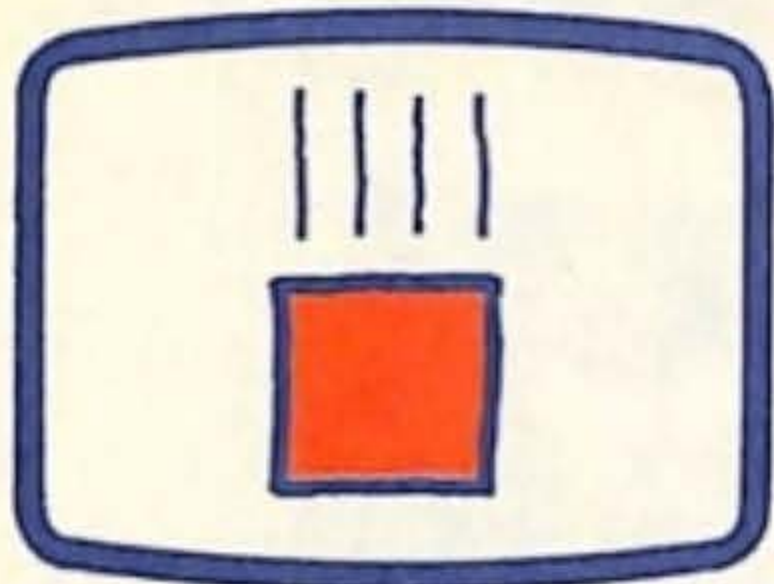
40 A=STICK(0):X=X-(A=7)*(X>0)*2+(A=3)*(X
<200)*2:Y=Y+1-(X>P-16 AND X<P+16)*(Y>0)*4:
B=RND(1)*18-9:P=P-B*(P+B>0 AND P+B<200):FO
RI=0 TO 2:E(I)=E(I)-S(I):ON-(E(I)<0)GOSUB 60
:PUTSPRITE I,(E(I),F(I)),8,0:NEXT

```

変数A←カーソルキー入力/ロ  
ケットのX座標Xに(A=7か  
つXが0より大きいとき)-2  
を加え、(A=3かつXが200よ







カラー

# COLOR

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は65ページにあります

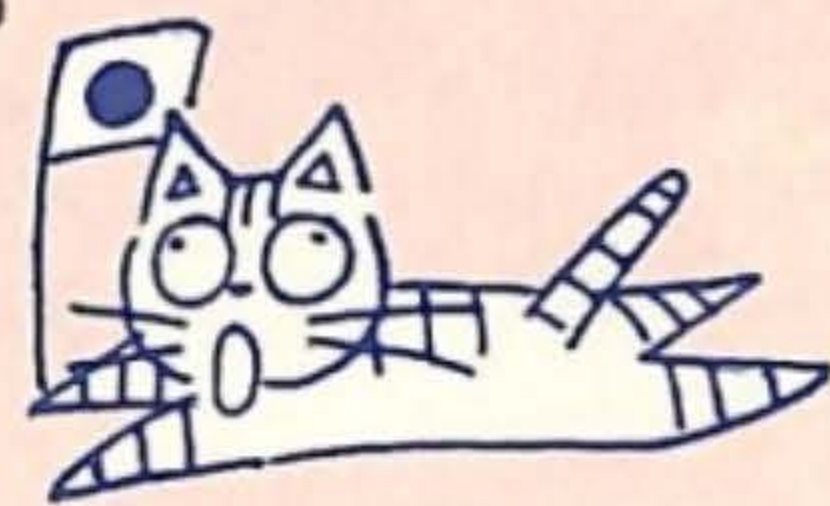
```

10 SCREEN1:COLOR,1:DEFINT A-Z:KEYOFF:A=RN
D(-TIME):ONINTERVAL=300GOSUB80
20 FORI=0TO7:READA$:VPOKEBASE(7)+112*8+I
,VAL("&H"+A$):NEXT:DATADF,DF,DF,00,FB,FB
,FB,00
30 FORI=1TO2:A(I)=RND(1)*14+2:VPOKE8203+
I,A(I)*16+A(I):NEXT:IFA(1)=A(2)THEN30ELS
EFORI=1TO10:LOCATE 4,I:PRINT"p"SPC(12)"p
":NEXT:LOCATE4,0:PRINTSTRING$(14,"p"):LO
CATE 4,11:PRINTSTRING$(14,"p"):VPOKE8206
,&H81
40 FORY=2TO10:LOCATE7,Y-1:PRINTSPC(8):LO
CATE7,Y:PRINT" ` "SPC(6)"h":NEXT:LOCATE1,1
2:PRINT"<-OR->"
50 INTERVALON:S=STICK(0):IFS=3ORS=7THENS
=S*3:INTERVALOFFELSE50
60 IFA(1)<A(2)THENB=2ELSEB=1
70 IFS=BTHENPRINT"GO NEXT STAGE!":C=C+1:
CLS:GOTO30ELSEGOSUB80
80 INTERVALOFF:PRINT"OUT!SCORE";C:FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:C=0:CLS:RETURN30

```

BY 阪田智広

次はシューティングゲーム



ほくは4月くらいに送ったプログラムが7月号に1本採用されました。でも、ほかのプログラムは採用通知がこなかったため、もう採用されないだろうと思っていました。しかし、2本目の採用になったので、とてもうれしいです。次に送るプログラムはシューティングゲームにしようと思いい、キャラクタと動きを少し作ったけど、あきらめて途中でやめてばかり。とうぶん、投稿できないだろうと思います。

## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

Y.....表示する四角のY座標用

### ■その他の変数

- A.....乱数の初期化用
- A\$.....キャラクタパターン読みこみ用
- A(n).....表示する四角の色
- S.....キー入力用
- B.....正解判定用
- C.....スコア

## プログラム解説

### 10初期設定1

●初期設定 ●タイマー割りこみ宣言※1

### 20初期設定2

●キャラクタ定義 ●キャラクタデータ

### 30問題作成・画面表示

●表示する四角の色決定 ●VRAMのカラーテーブルに表示する色を書きこむ ●画面表示

### 40問題表示

●四角の落下の処理

### 50キー入力処理

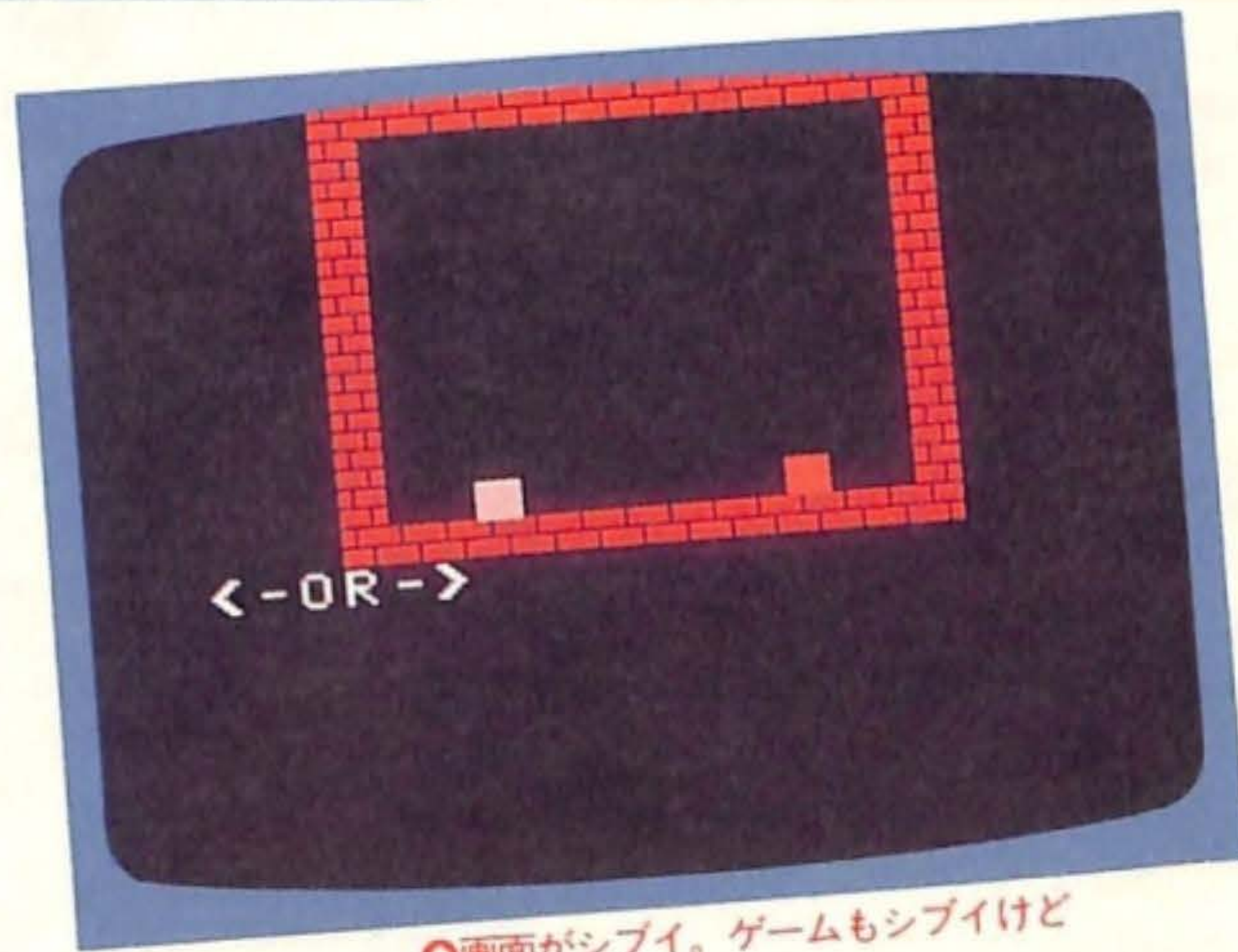
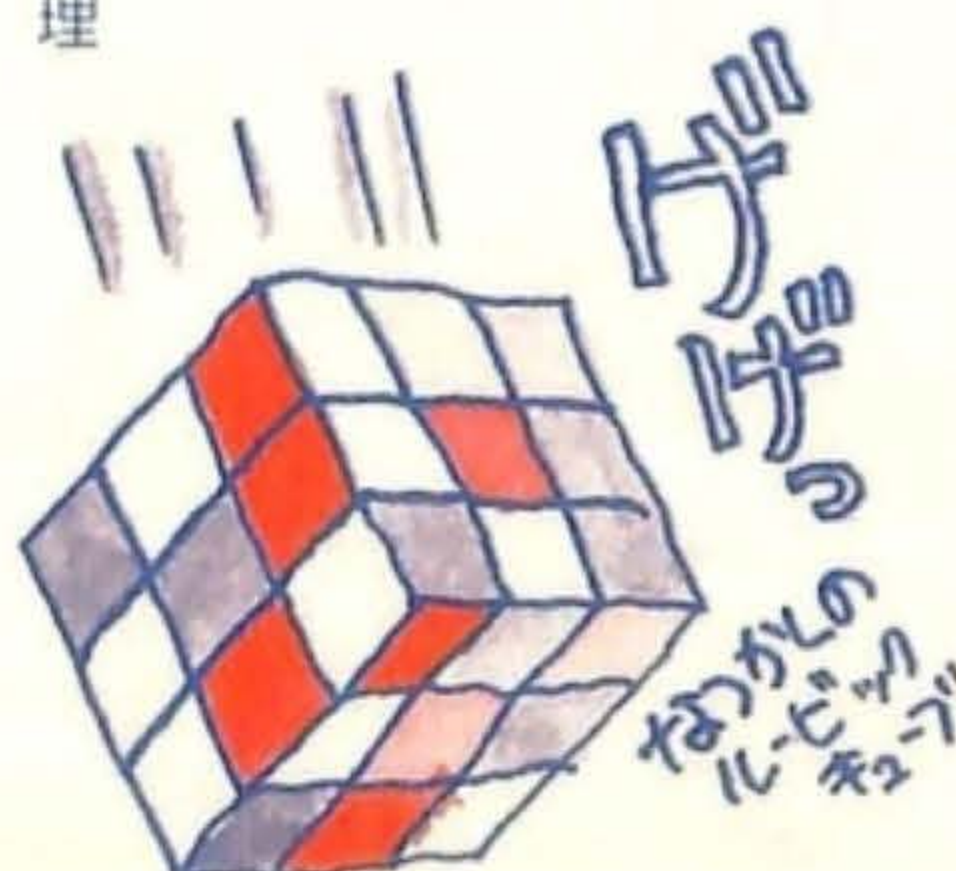
●キー入力処理

### 60~70正誤判定

●正誤判定 ●正解のときの処理

### 80ゲームオーバー

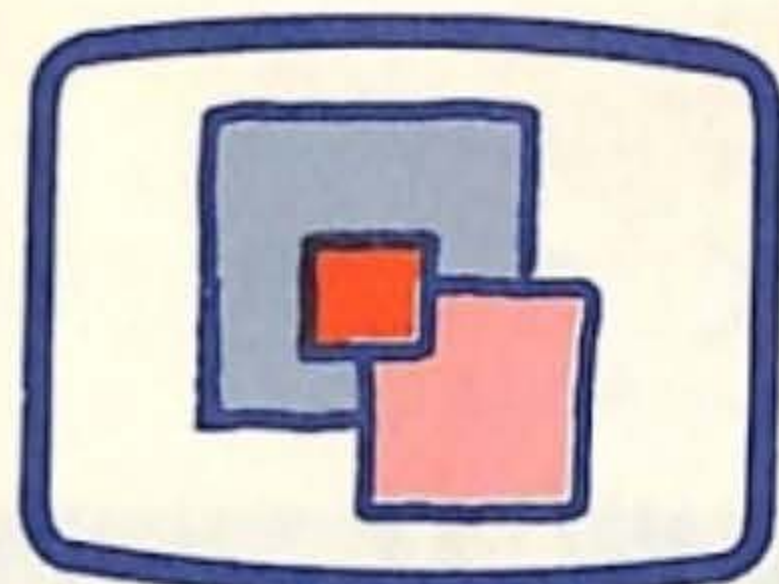
●メッセージ表示 ●リプレイ処理



画面がシブイ。ゲームもシブイけど

※1 ON INTERVAL GO SUBの宣言をしたあと、INTERVAL ON状態にしておくと指定した時間が経過することに割りこみがかかる。こ

では、キー入力の時間制限に使用して、5秒のうちにカーソルキーの入力がない場合80行のゲームオーバー処理に行くようになっている。



ノー ゴール

# NO GOAL

RAM8K

MSX MSX2

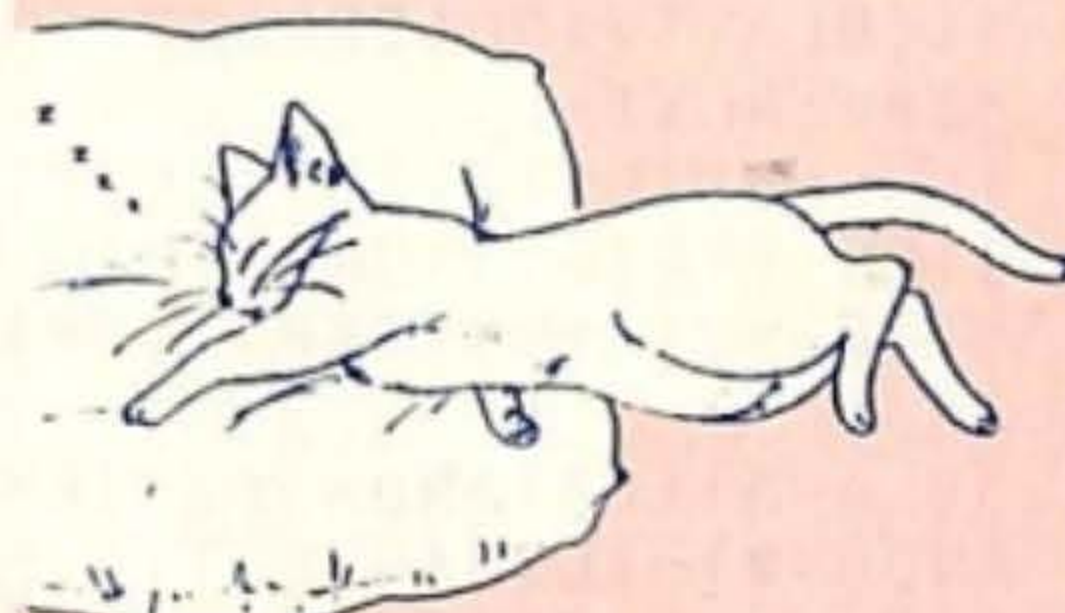
遊び方は65ページにあります

```

1 SCREEN1,3:WIDTH32:DEFINTB-Y:COLOR13,1,
1:FORI=0TO7:READD,E:FORJ=7-IT08+I:VPOKE1
4336+I*32+J,D:VPOKE14352+I*32+J,E:NEXTJ,
I:VPOKE8215,34:FORI=0TO3:VPOKE8216+I,238
:NEXT:O=8216:X=128:DATA1,128,3,192,7,224
,15,240,31,248,63,252,127,254,255,255
2 FORI=0TO10:D=192+(IMOD4)*8:FORJ=0TO31:
VPOKE6560+I*32+J,184:NEXT:FORJ=-ITOI+1:V
POKE6575+I*32+J,D:NEXTJ,I:Y=X:U=X:M=4
3 C=C+1:LOCATE10,3:D=RND(-TIME)*6-3:V=V*
1.4+D:B=X+V:X=X-(B>24ANDB<232)*V:N=N+1:P
UTSPRITE4,(X-16,85+N*N*1.5),7,N:IFN>7THE
NIFABS(U+16-X)<ATHEN7ELSEN=-1:X=128:V=D
4 PRINT"DISTANCE";C:D=RND(1)*6-3:W=W*1.4
+D:B=Y+W:Y=Y-(B>24ANDB<232)*W:M=M+1:PUTS
PRITE5,(Y-16,85+M*M*1.5),8,M:IFM>7THENIF
ABS(U+16-Y)<ATHEN7ELSEM=-1:Y=128:W=D
5 S=STICK(0):Z=Z*.6-(S=3)*A/3+(S=7)*A/3:
U=U+Z:IFU<40ORU>183THENZ=-Z*1.7:U=U+Z
6 A=17+C/30:PUTSPRITE0,(U,168),10,6:VPOK
EO+Q,238:Q=(Q+1)MOD4:VPOKEO+Q,E:GOTO3
7 LOCATE12,9:PRINT"CRASH !!":FORI=0TO3:I
=(IMOD3)-STRIG(0)*4:PUTSPRITEI,(U+RND(1)
*16,156+RND(1)*16),9+I,I+1:NEXT:RUN
    
```

By Beta.k

今ごろになって『グラディウス』



どーも、どーもBeta.佳です。ウソだよーん。Beta.Kだよーん(あ、佳さん、ゴメンナサイ)。ほんでさあ、いま試験まえでとってもハッピーなのさ。今ごろになって『グラディウス』にハマってしまったのら。ファミコン版でもハマッたっけ。ゲーセンに行ったら、サラマンタッたらぼっばっなあ(意味不明)。ではでは、ミナさま、がんばって。このへんで、グッバイ。どっかんこ!

## 変数の意味

### ■スプライト座標用変数

- U.....自機のX座標
- X.....障害物1のX座標
- Y.....障害物2のX座標

### ■その他の変数

- A.....衝突判定用
- B.....障害物X座標範囲決定用
- C.....スコア
- D, E.....データ読みこみ用
- I, J.....ループ用
- N, M.....障害物のY座標決定用
- Q.....地面の色つけ用
- S.....キー入力用
- V, W.....障害物のX方向加速度
- Z.....自機のX方向加速度

## プログラム解説

### 1 初期設定

- 初期設定●スプライト定義●カラー定義●スプライトデータ

### 2 画面作成

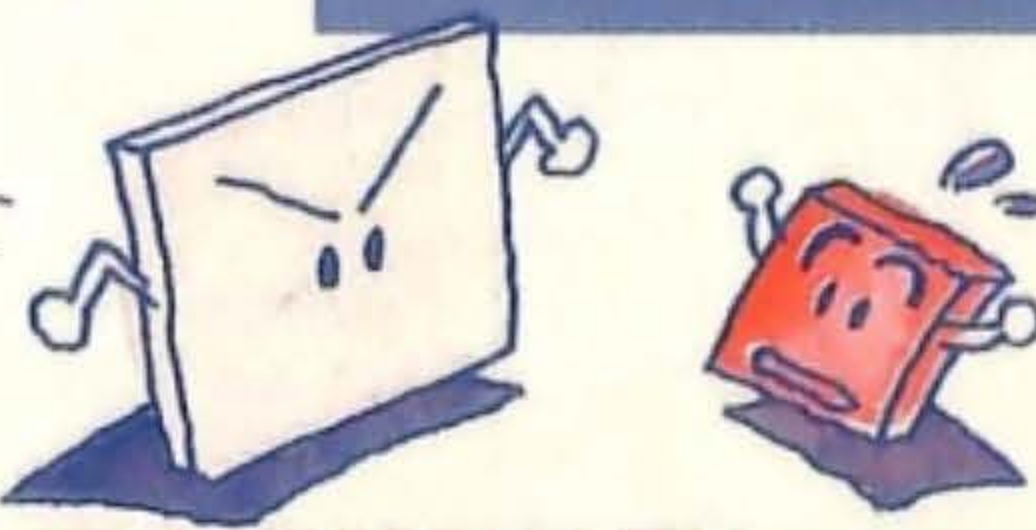
- 緑の部分をかき●道路をかき●変数の設定

### 3 障害物処理1

- 敵の座標を乱数で設定●敵スプライト(青)の表示●画面のいちばん下までいったら上へ戻す

### 4 障害物処理2

- スコアの表示●敵の移動先の座標設定●敵スプライト(赤)の表示●画面のいちばん下までいったら上へもどす



### 5 自機移動処理1

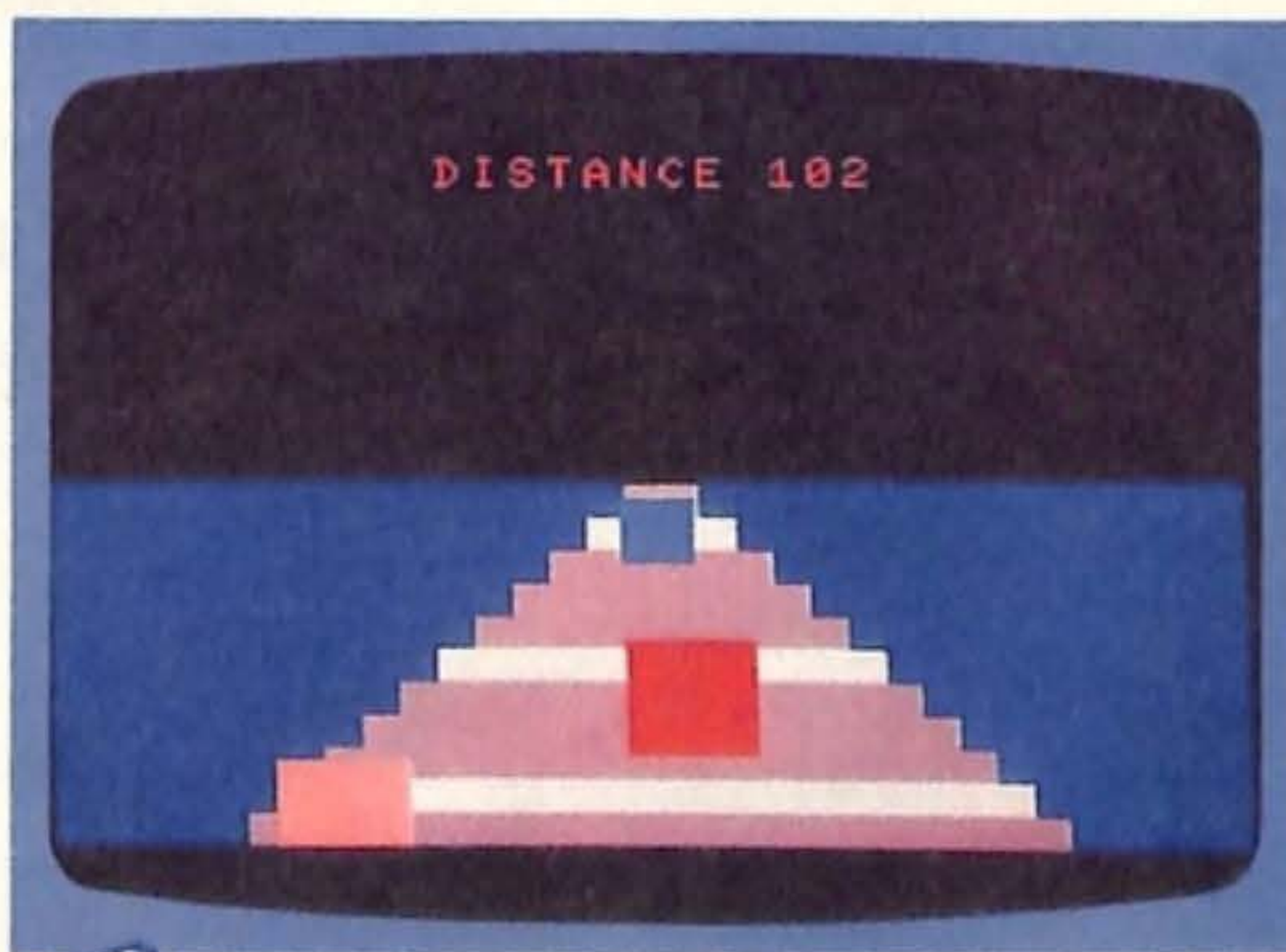
- キー入力処理●自機の移動に加速度をつける●移動範囲を決め、判定する

### 6 自機移動処理2

- 自機の表示(スプライト)●道路のスクロール処理

### 7 ゲームオーバー

- CRASHの文字を表示●敵と衝突したときの処理●リプレイ処理



ただの四角だけと雰囲気いいよ



インパルス

# IMPULSE

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は66ページにあります

```

10 COLOR7,1,1:SCREEN2,1:DEFINT A-Z:FOR I=0
TO50:T=RND(1)*256:U=RND(1)*191:PSET(T,U)
,RND(1)*14+1:NEXT
20 LINE(36,0)-(36,191),15:LINE(212,0)-(2
12,191),15:A=5:B=5:X=7:Y=5:P=1:ONSTRIGGO
SUB100,90,100:ONSPRITEGOSUB110:FOR I=0TO4
:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
30 SOUND3,1:SOUND5,2:SOUND12,1:SOUND13,
14:PLAY"V1504C8R4C8R4O5C204L16":FOR I=0TO
3000:NEXT
40 L=STICK(0)+STICK(2):K=STICK(1):STRIG(
0)ON:STRIG(1)ON:STRIG(2)ON:P=P*(1+(Y<10R
Y>10)*2):Y=Y+P:PUTSPRITE0,(X*16+4,Y*16),
10
50 A=A+(K=1ANDA>0)-(K=5ANDA<11):B=B+(L=1
ANDB>0)-(L=5ANDB<11):PUTSPRITE3,(20,A*16
),7:PUTSPRITE4,(213,B*16),3
60 IFG>0THENC=C+1:IFC>14THENG=0:PUTSPRIT
E1,(0,209):SOUND9,0ELSEPUTSPRITE1,(C*16+
4,D*16),15
70 IFH>0THENE=E-1:IFE<1THENH=0:PUTSPRITE
2,(0,209):SOUND10,0ELSEPUTSPRITE2,(E*16+
4,F*16),15

```

```

80 SPRITEON:GOTO40:DATA<フロスロフ,>,$IUIIUI$
,$IUIIUI$,*00^000*,^000*000^
90 IFG>0THENRETURNELSEG=1:C=1:D=A:SOUND9
,16:RETURN
100 IFH>0THENRETURNELSEH=1:E=13:F=B:SOUN
D10,16:RETURN
110 SPRITEOFF:IFC=EANDD=FTHENRETURNELSEI
FC=XANDD=YTHENX=X+1:PLAY"CG":C=15:IFX=13
THENQ=1
120 IFE=XANDF=YTHENX=X-1:PLAY"GC":E=0:IF
X=1THENQ=146
130 IFC=13ANDD=BTHENQ=1ELSEIFE=1ANDF=A
THENQ=146
140 IFQ=0THENRETURNELSEFOR I=0TO2:STRIG(I
)OFF:NEXT:PSET(20+Q,32),0:SOUND9,0:SOUND
10,0
150 OPEN"GRP:"AS#1:PRINT#1,"YOU WIN!!":P
LAY"CDEF GDCEGFDCEGFAO5C4":FOR I=0TO1:I=-
(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標用変数

- A.....左プレイヤーのY座標⇒表示のときは×16して使用
- B.....右プレイヤーのY座標⇒表示のときは×16して使用
- C、D.....左プレイヤーの衝撃波の座標⇒表示のときは×16して使用
- E、F.....右プレイヤーの衝撃波の座標⇒表示のときは×16して使用
- X、Y.....ボールの座標⇒表示のときは×16して使用
- P.....ボールのY方向増分
- T、U.....背景用の星の座標

### ■その他の変数

- A\$.....データ読みこみ用
- G.....左プレイヤーの衝撃波が

- 出ているかの判定用
- H.....右プレイヤーの衝撃波が出ているかの判定用
- I.....ループ用
- K.....左プレイヤーのキー入力用
- L.....右プレイヤーのキー入力用
- Q.....勝敗判定用

## プログラム解説

- 10~20 初期設定(画面作成、トリガー、スプライト割りこみ宣言、スプライトの設定とデータ読みこみ)
- 30 効果音
- 40 キー入力設定とボールの表示
- 50 スプライト表示
- 60 左プレイヤーの衝撃波の表示
- 70 右プレイヤーの衝撃波の表示

## プログラム確認用データ (使い方は74ページを) (見てください)

10>123	20>183	30>34	40>95
50>245	60>227	70>240	80>121
90>113	100>121	110>22	120>57
130>3	140>11	150>86	

by GEN

## 相手の心を読む

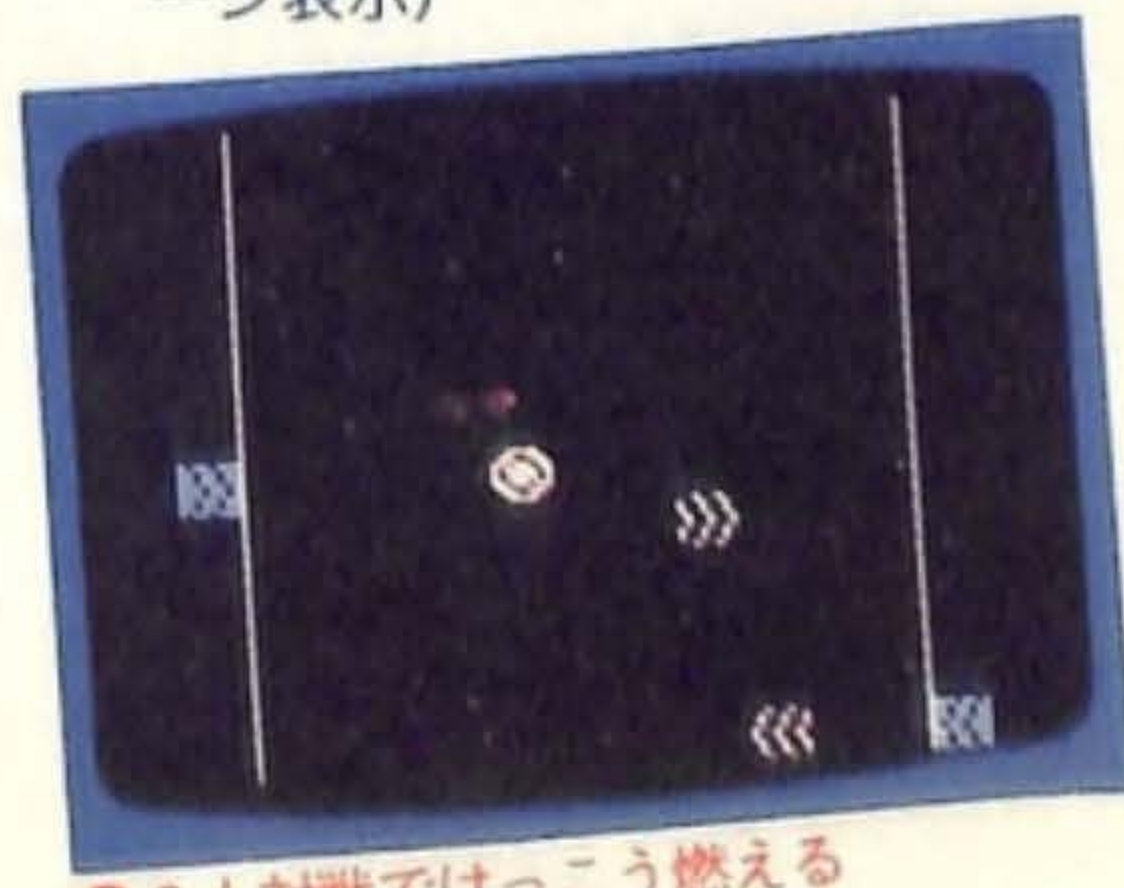
最近、MSX1を買いました。このゲーム、もとは1人用のつまらないものだったのですが、弟に「2人用にしてみたら？」といわれ、思い切ってむちゃくちゃ改造してできあがったものなのです。必勝法は「相手の心を読む」ことでしょう。



- 示
- 80 スプライトデータ(20行で読みこみ)
- 90~100 衝撃波の発射(衝撃波が出ていないか判定)

- 110~130 ボールと衝撃波、プレイヤーと衝撃波の衝突判定
- 140~150 ゲームオーバーとトリプレイ処理(勝者の判定、メッセージ表示)

あ、右と左の板ばさみ



2人対戦でけっこう燃える





# しゅりけん

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は66ページにあります

```

10 '
    | 1986.3.30 = しゅりけん! = by T.M |
20 SCREEN 1:WIDTH 32:DEFINT A-Z
30 COLOR 15,1,7:KEY OFF
40 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 31
50 VPOKE 1536+I*64+J,VAL("&h"+MID$(A$,J+
    J+1,2)):NEXT:NEXT
60 FOR I=0 TO 7:READ V(I):NEXT
70 VPOKE8216,129:VPOKE8217,&H57:VPOKE821
    8,161:R=1:C=0
80 PLAY"T200S8M900005L8C.DE.G.FE.CD.DD.E
    F.FF06L12"
90 CLS:FOR I=0 TO 22:VPOKE 6144+I,200:VP
    OKE6167+I*32,200:VPOKE 6903-I,200:VPOKE
    6880-I*32,200:NEXT
100 FOR I=-4 TO R*5:LOCATERND(1)*22+1,RN
    D(1)*22+1:PRINT"ネ":NEXT
110 FOR I=1 TO R*5:XX=RND(1)*20+2:YY=RND
    (1)*20+2:IF VPEEK(6144+XX+YY*32)=32 THEN
    VPOKE 6144+XX+YY*32,208:NEXT ELSE I=I-1
    :NEXT
120 X=6177:V=2:K=1:L=0:P=0
130 LOCATE 25,5:PRINT "SCORE"
140 LOCATE 25,8:PRINT "ROUND"STRING$(28,
    28)R
    
```

```

150 FOR I=0 TO 3500:NEXT
160 FOR I=0 TO 1:S=STRIG(0):V=(V-K*S)AND7
170 L=1-L:VPOKE X,32:X=X+V(V):A=VPEEK(X)
    :VPOKE X,192+L-(K=7)*2
180 IF A=208 THEN K=KXOR6:P=P+1:C=C+1:IF
    P=R*5 THEN 240
190 LOCATE 25,6:PRINTUSING "#####0";C
200 IF PLAY(0) THEN 200 ELSE Q=(Q+1)AND7
    :PLAY MID$("DEFEEEEE",Q+1,1)
210 I=-1-(A=200):NEXT
220 LOCATE 25,20:PRINT "GAME"STRING$(30,
    28)"OVER"
230 FOR I=0 TO 1:I=STICK(0):NEXT:RUN
240 LOCATE 25,20:PRINT"ROUND"STRING$(28,
    28)"CLEAR"
250 R=R+1:C=C+10:LOCATE 25,6:PRINT USING
    "#####0";C
260 FOR I=0 TO 1:I=STICK(0):NEXT:GOTO 80
270 DATA 0442a41818254240301012fe9010180
    02042251818a44202181090fe12103000
280 DATA 64c89123468c1931
290 DATA 101038fe7c386c44
300 DATA -32,-31,1,33,32,31,-1,-33
    
```

## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

XX, YY……障害物の座標  
X……手裏剣の座標(VRAMのパターン名称テーブル上のアドレス)

### ■その他の変数

A……キャラクタ判定用(手裏剣の移動先座標にあるキャラクタのキャラクタコード)  
A\$……キャラクタパターンデ

ータ読みこみ用  
C……スコア計算用  
I, J……ループ用  
K……手裏剣の回転方向(1=右回り、7=左回り)  
L……手裏剣のパターン切り換え用(0=まっすぐのパターン、1=斜めのパターン)  
S……キー入力用  
R……ラウンド数  
P……星を取った数  
Q……効果音用  
V……進行方向用パラメータ

By Beta.k  
**真実**

真実を求めてMSXを買った。でも、出会ったのはぼくを単なるゲーマーにしようとするゲームや難しいBASICだった。(以下次号)

(0=上、1=右上、2=右、3=右下、4=下、5=左下、6=左、7=左上)  
V(n)……移動データ用(VRAMのパターン名称テーブル上のアドレス増分)



◎BGMが独特で楽しい

## プログラム解説

- 10 REM文
- 20~30 初期設定
- 40~50 キャラクタパターン定義
- 60 移動データ読みこみ
- 70 キャラクタカラー定義
- 80 オープニングミュージック

## プログラム確認用データ (使い方は74ページを) 見てください

10 > 197	20 > 61	30 > 170	40 > 194
50 > 163	60 > 238	70 > 164	80 > 156
90 > 233	100 > 153	110 > 20	120 > 146
130 > 23	140 > 142	150 > 200	160 > 23
170 > 114	180 > 189	190 > 209	200 > 27
210 > 133	220 > 158	230 > 6	240 > 167
250 > 198	260 > 123	270 > 164	280 > 167
290 > 166	300 > 136		

※1 ここはIF文のかわりに関係演算子(77ページ参照)を利用しているもうひとつの例。変数Aの値(手裏剣の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード)が200("ネ"のキャラクタコード:ここでは壁のパターン)でないときは、I=0になり、NEXTでまた160行に

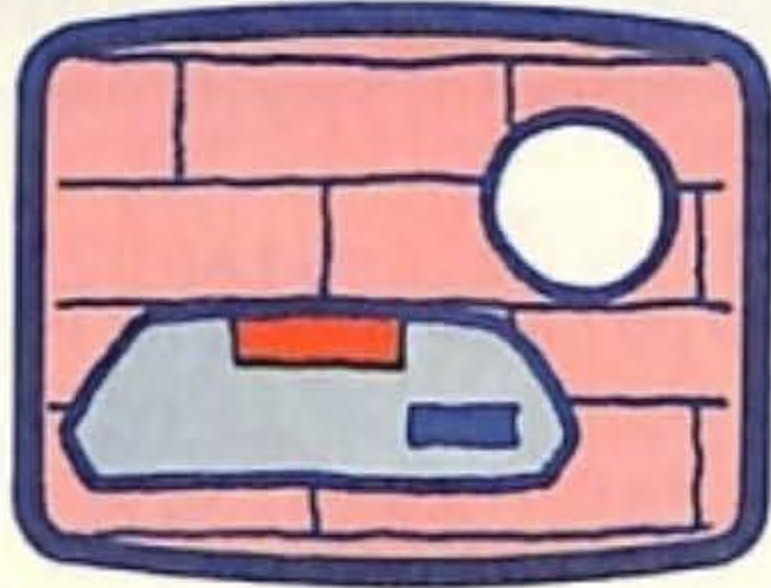
もどる。Aが200のときは、I=1になり、FOR-NEXTループを抜けて次の220行の処理に移る仕組み。つまり、手裏剣は壁にぶつからないかぎり、160行~210行のループを繰り返すことになるわけだ。ただし、星を全部取ったときは180行で強制脱出するようになっている。

- 90~110 画面作成
- 120 初期設定2
- 130~140 画面文字表示
- 150 時間待ち
- 160 キー入力処理
- 170 手裏剣表示

- 180 星を取ったときの処理
- 190 スコア表示
- 200 効果音を鳴らす
- 210 壁にあたったかどうかの判断※1
- 220 ゲームオーバー処理

- 230 リプレイ処理
- 240~260 面クリア処理
- 270~290 キャラクタパターンデータ(40行で読みこみ)
- 270 手裏剣(4つ分)
- 280 壁

- 290 星
- 300 移動データ(60行で読みこみ)



# よくある壁

RAM16K  
MSX MSX2  
遊び方は67ページにあります

```

10 COLOR7,1,1:SCREEN1,2,0,1:KEYOFF:WIDTH
32:FORT=&H2008TO&H200B:VPOKET,&HA1:NEXT:
FORT=&H200CTO&H200D:VPOKET,&HF1:NEXT
20 I=1:FORJ=96TO105:FORT=0TO7:VPOKEJ*8+T
,VAL("&H"+MID$("000000000000000000000000
00000101112355952A22204808000000003038
0F10204040403E01008081020408081020D01017
10202021031CF06040818204800778003FC00000
00C0000000C02020",I,2)):I=I+2:NEXTT,J
30 I=1:FORJ=112TO122:FORT=0TO7:VPOKEJ*8+
T,VAL("&H"+MID$("020404081090A0400404040
404040404180000000202020101020404091122C
2205048880402010121214242848408100808101
01010080700000000010204F8404182820202010
0F0086484846408F000000000FFFF00",I,2)):I
=I+2:NEXTT,J
40 FORT=1TO8:D(T)=VAL(MID$("44222111",T,
1)):NEXT:FORJ=1TO8:A=ASC(MID$("SOFTWARE"
,J,1))*8:FORT=0TO7:VPOKEA+T,VPEEK(A+T)/D
(T+1):NEXTT,J:FORT=1TO160STEP10:LOCATE11
,23:PRINTMID$("abcdefghi`pqrstuvwxyz
zzzzz`SOFTWARE ",T,10):NEXT
50 ' - [アルカハ` ] ショキッテイ -
60 FORJ=1TO23:A=ASC(MID$("0123456789MY=C
UNDL!GVPH",J,1))*8:FORT=0TO7:VPOKEA+T,VP
EEK(A+T)/D(T+1):NEXTT,J
70 FORJ=0TO2:AB$="" :READA$:FORT=1TO47STE
P2:AB$=AB$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,T,2))):
NEXT:SPRITE$(J)=AB$:NEXTJ
80 DATA78FCFCFCFC7800000000000000000000
0000000000000000,3C7FFFFFFF7F00000000000000
000000003CFEF3FE000000,00FF92AABABB8F
F00000000000000000FF1DEB37AB1DF
90 FORT=0TO3:READA,A$:B=-1:FORJ=1TO15STE
P2:B=B+1:VPOKEA*8+B,VAL("&H"+MID$(A$,J,2
)):NEXTJ,T:DATA40,101010FF010101FF,192,5
5AA55AA55AA55AA,184,8040201008040201,185
,0102040810204080
100 DATA40,101010FF010101FF,192,55AA55AA
55AA55AA,184,8040201008040201,185,010204
0810204080
110 FORT=200TO248STEP8:RESTORE110:FORH=0
TO1:FORJ=0TO7:READA$:VPOKE(T+H)*8+J,VAL(
"&H"+A$):NEXTJ,H,T:DATAFF,FF,FF,FF,80,FF
,00,00,FC,F4,F4,F4,04,FC,00,00
120 FORT=0TO7:READA$,A:VPOKEVAL("&H"+A$)
,A:NEXT:GOTO540:DATA201A,49,201B,113,201
C,145,201D,177,201E,209,201F,241,2005,22
,2018,115
130 FORT=0TO30:LOCATE,23:PRINT:NEXT:Clea
R500:RESTORE260:X=14:Y=18:XX=-1:YY=-1:P=
4:D=3:M=2:R=1:ONSPRITEGOSUB390

```

BY M.SATO  
フローチャートに困った

わたしはフローチャートというものを書いたことが1度しかありません。フローチャートを書こうとするとプログラム開発時間より長くなってしまふ。うーん、困った困った。どこかにフローチャートの鬼とかプロはいませんか。



```

140 LOCATE,1:PRINT"タタタタタタ";SPC(16);"タ
タタタタタ":FORT=2TO20:LOCATE8,T:PRINT"(((
((((((((((" :NEXT:LOCATE,21:PRINT"タタタタ
タタケ";SPC(16);"タタタタタタ":FORT=2TO21:LOCAT
E,T:PRINT"タタタタタタ":LOCATE25,T:PRINT"タタタ
タタ":NEXT
150 LOCATE1,0:PRINT"ROUND";R:LOCATE10,0:
PRINT"SCORE";SC:LOCATE24,0:PRINT"MY =" ;M
:IFPLAY(0)THEN150ELSE:SOUND1,0:SOUND0,20
0:SOUND3,0:SOUND2,80:GOTO220
160 ' - メイン -
170 GOSUB370:VPOKE&H2019,225:GOSUB410:VP
OKE&H2019,81:GOSUB370:GOSUB190:GOTO170
180 ' - ソフトウェア -
190 VL=0:IFX<9THENXX=1:VL=15:GOTO470ELSE
IFX>22THENXX=-1:VL=15:GOTO470ELSEIFY<3TH
ENYY=1:VL=15:GOTO470ELSEIFY>22THENYY=-1:
GOSUB520:VL=15:GOTO470ELSERETURN
200 ' - フロック セッテイ -
210 D=D+1:IFD>7THEND=5
220 FORT=DTOD+8:FORJ=8TO22STEP2:READA:IF
A=-2THENRESTORE260:GOTO210ELSEIFA=-1THEN
READA:GOTO170
230 IFA=0THENNEXTJ,TELSEB=192+A*8
240 LOCATEJ,T:PRINTCHR$(B);CHR$(B+1):NEX
TJ,T
250 ' - ラウンド データ -
260 DATA7,7,7,7,7,7,7,7,6,6,6,6,6,6,6,6,
5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,3,
3,3,3,3,2,2,2,2,2,2,2,2,-1,48
270 DATA5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,
0,0,7,7,7,7,0,0,0,0,0,6,6,6,6,0,0,0,0,
2,2,2,2,0,0,0,0,0,1,1,1,-1,20
280 DATA7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,7,0,0,0,0,0,
3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,3,3,3,3,
3,3,0,0,3,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,
-1,35
290 DATA7,0,0,0,0,0,0,7,0,5,0,0,0,0,5,0,
0,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,7,3,7,3,
7,3,7,3,-1,14

```



```

300 DATA7,0,0,0,7,7,7,0,0,7,0,0,7,0,0,0,
0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0,1,
1,6,6,6,5,1,5,5,5,1,5,5,-1,22
310 DATA2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,
4,4,4,1,1,4,4,4,5,5,5,1,1,5,5,5,6,6,6,1,
1,6,6,6,7,7,7,1,1,7,7,7,-1,40
320 DATA2,3,2,3,2,3,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0,
4,5,4,5,4,5,4,5,0,0,0,0,0,0,0,0,6,7,6,7,
6,7,6,7,-1,24
330 DATA1,2,3,4,5,6,7,2,1,3,4,5,6,7,1,2,
3,4,5,6,7,1,2,3,4,5,6,7,1,2,3,4,5,6,7,1,
2,3,4,5,6,7,2,3,4,5,6,7,2,3,4,5,6,7,2,3,
-1,50
340 DATA0,0,0,7,3,7,3,0,0,0,6,0,0,0,0,6,
0,4,0,0,0,0,0,4,4,0,0,1,1,0,0,4,0,6,0,
0,0,0,6,0,0,0,7,3,7,3,0,0,-1,16
350 DATA0,0,1,1,1,1,0,0,5,3,2,4,6,5,3,2,
4,6,5,3,2,4,6,5,3,2,4,6,5,3,2,4,6,5,3,2,
4,6,5,3,2,4,6,5,3,2,4,6,0,0,0,1,1,-1,40,
-2
360 ' - STICK -
370 PUTSPRITE0,(XM*4,155),7,1:S=STICK(0)
ORSTICK(1):XM=XM+((S=7)-(S=3)):IFXM<16TH
ENXM=16:RETURNELSEIFXM>44THENXM=44:RETUR
NELSERETURN
380 ' - イタノハンシヤ -
390 YY=-1:SPRITEOFF:SOUND8,15:YP=YP+P:RE
TURN
400 ' - ブロックノハンシヤ -
410 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),10,0:SOUND9,VL:
V=VPEEK(6144+(((X+XX)*8)/8)+(((Y+YY)*8)¥
8)*32):SOUND8,0:SOUND9,0:X=X+XX:IFV>199T
HEN420ELSEY=Y+YY:SPRITEON:RETURN

```

```

420 IFV=200ORV=201THENSOUND8,15:GOTO430E
LSEGOSUB440
430 YP=YP+P:GOSUB470:IFY=-1THENYY=1:Y=Y
+YY:RETURNELSEYY=-1:Y=Y+YY:RETURN
440 SPRITEOFF:SOUND10,15:SOUND6,&HFF:SOU
ND7,&HDC:SOUND5,1:SOUND4,1:FORT=1TO15STE
P2:IFY=TTHENL=0ELSEL=-1:NEXT
450 SOUND10,0:LOCATEX+L,Y+YY:PRINT"(:S
C=SC+(INT(((V-200)*1.27)*.1))*10:K=K+1:I
FK=ATHEN500ELSELOCATE15,0:PRINTSC:RETURN
460 ' - ハターンホウシヤ -
470 PUTSPRITE2,((SIN(XP)*64)+120,YP),10,
2:XP=XP+RND(-TIME)
480 IFYP<40THENP=4:RETURNELSEIFYP>112THE
NP=-4:RETURNELSERETURN
490 ' - ラウンドクリア -
500 LOCATE13,10:PRINT"CLEAR!":FORT=0TO60
0:NEXT:K=0:R=R+1:X=16:Y=18:YY=-1:M=M+1:I
F.5<RND(-TIME)THENXX=1:GOTO140ELSEXX=-1:
GOTO140
510 ' - ゲームオーバー -
520 M=M-1:LOCATE11,10:PRINT" - LOST - ":
FORI=1TO500:NEXT:LOCATE11,10:PRINT"((((
(((((:IFM<0THENFORT=0TO1000:NEXTELSELOC
ATE24,0:PRINT"MY = ";M:RETURN
530 FORT=0TO2:PUTSPRITE1,(0,0),,3:NEXT:L
OCATE11,10:PRINT"GAME OVER"
540 LOCATE9,12:PRINT"- PUSH SPACE -"
550 IFSTRIG(0)=STRIG(1)THEN550ELSE130
560 ' - by M.SATO 1987,2 -

```

## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

- X、Y……ボールの座標
- XX、YY……ボールの座標の増分
- XM……パットのX座標
- XP、YP……MSXマーク移動の増加量

### ■その他の変数

- A……データ読みこみ用
- AS、ABS……キャラクタデータ読みこみ用
- B……キャラクタデータを読みこむ範囲を計算する
- D……ブロックの設定用
- D(n)……文字データ読みこみ用
- H、I、J、T……ループ用
- K……面クリア判定用
- L……ブロック書き換え用
- M……ボールの数
- P……MSXマーク移動計算用
- R……ラウンド数
- S……キー入力用

- SC……スコア
- V……ブロックの反射計算用
- VL……効果音用

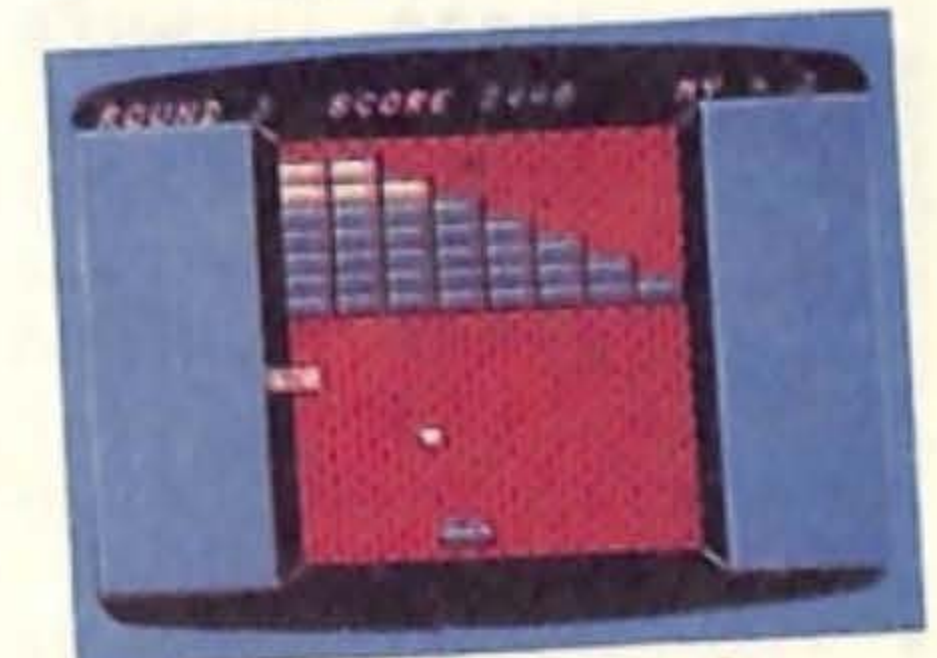
## プログラム解説

- 10~40 初期設定、タイトル
- 50 REM文
- 60~70 スプライト定義
- 80 スプライトデータ(ボール、MSXマーク、パッド:70行で読みこみ)
- 90~100 キャラクタ定義(レンガ)
- 110 キャラクタ定義(ブロック)
- 120 キャラクタの色設定
- 130~140 まわりの壁の表示
- 150 ラウンド数、スコア、ボールの数の表示
- 160 REM文
- 170 各サブルーチンにとぼす
- 180 REM文
- 190 まわりの壁の反射
- 200 REM文
- 210~240 ブロックを並べる
- 250 REM文
- 260~350 各ラウンドデータ

(220行で読みこみ)

- 360 REM文
- 370 キー入力
- 380 REM文
- 390 ボールを打つ
- 400 REM文
- 410~450 ブロックの反射
- 460 REM文
- 470~480 MSXマーク移動
- 490 REM文
- 500 ラウンドクリア
- 510 REM文

- 520~530 ミスとゲームオーバー処理
- 540~550 リプレイ処理
- 560 REM文



きれいなブロックくずし

## ●プログラム確認用データ (使い方は74ページを) 見てください

10>142	20>23	30>102	40>193
50>93	60>124	70>39	80>128
90>82	100>151	110>237	120>216
130>162	140>205	150>61	160>206
170>184	180>141	190>237	200>237
210>104	220>102	230>252	240>18
250>157	260>184	270>183	280>181
290>177	300>182	310>176	320>178
330>176	340>175	350>159	360>53
370>10	380>207	390>18	400>99
410>90	420>229	430>45	440>137
450>94	460>244	470>86	480>58
490>33	500>29	510>244	520>255
530>48	540>60	550>128	560>27



# バキバッキン

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は67ページにあります

BY高橋吾郎

もとGoro-  
チンです

ファミマガでは「Goro-  
チン」を名乗っていたけ  
れどバカみたいなのでや  
めました。ほくはMSX2  
を持っています。



```

10 COLOR14,0,0:SCREEN5,2:COLOR=(14,0,0,0
):DEFINTA-Z
20 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO1:PRESET(80+I,
100),,TPSET:PRINT #1,"GORO PRESENTS":NEX
T
30 FORI=0TO7:COLOR=(14,I,I,I):FORJ=0TO15
0:NEXT:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:FORI=7TO0S
TEP-1:COLOR=(14,I,I,I):FORJ=0TO150:NEXT:
NEXT
40 DIM A%(66),B%(66):VDP(1)=VDP(1)AND&HB
F:GOSUB630:VDP(1)=VDP(1)OR&H40
50 GOSUB520:GOSUB590
60 COLOR15,8:DRAW"BM80,100":PRINT #1,"ST
AGE ";ST+1:PLAY"T20004V14L8DEDEFEGFEDC
3":NL=G:P=0
70 IFPLAY(0)THEN70 ELSE DRAW"BM80,100":P
RINT #1,"
80 FORI=0TO3:PUTSPRITEI*3,(0,212):NEXT
90 X=230:Y=50:W=-5:Z=-((ST MOD 4)=1)*5
100 IF NL=0 THEN 380
110 V=VAL(INKEY$)-1:IFV<0ORV>8THEN 140
120 COPY A%,0TO(55,V*16+26),,TPSET:IF AB
S(65-X)<16 AND ABS(V*16+26-Y)<16 AND SGN
(W)=-1THEN W=-W:P=(P+1)MOD3:SC=SC+10:NL=
NL-1:PLAY"T255V1504CD"
130 COPY B%,0TO(55,V*16+26),,TPSET
140 B=(B+1)MOD5:IF B>K THEN100
150 ON (ST MOD 4)+1 GOSUB 200,230,260,32
0
160 PUTSPRITE(ST MOD 4)*3,(X,Y)
170 IFX<30ANDSGN(W)=-1THEN 440
180 GOTO100
190 '..... TURNER .....
200 GOSUB350:Z=Z+1:Y=Y+Z:IFY>154THENY=15
4:Z=-((INT(RND(1)*10)+8)
210 RETURN
220 '..... PANPINA .....
230 GOSUB350:Y=Y+Z:IF Y<25ORY>154 THEN Y
=Y-Z:Z=-SGN(Z)*((INT(RND(1)*4)+3)
240 RETURN
250 '..... G-MACHIN .....
260 IFP=2THEN300
270 GOSUB350:Z=Z+1:Y=Y+Z:IFY>154THENY=15
4:Z=-((INT(RND(1)*10)+8)
280 IFSGN(W)=1ANDX>180ANDP=1THENP=2
290 RETURN
300 W=-10:X=X+W:RETURN
310 '..... TRIPPER .....
320 GOSUB350:Z=Z-1:Y=Y+Z:IFY<25THENY=25:
Z=((INT(RND(1)*10)+8)
330 RETURN
340 '..... SUB .....
350 X=X+W:IFX>230THENX=X-W:W=-INT(RND(1)
*4+3)
360 RETURN
370 '..... SUC .....
380 PRESET(100,100),,TPSET:PRINT #1,"CLE
AR!":PLAY"O3GBGBF4DFDEDEFEGFEDC3"

```

```

390 IFPLAY(0)THEN390
400 PUTSPRITE0,(0,212):FORI=0TO1000:NEXT
:ST=ST+1:SC=SC+100
410 IF (STMOD4)=0THENG=G+7
420 GOTO60
430 '..... MISS .....
440 FORI=0TO5:COLOR=(8,INT(RND(1)*8),INT
(RND(1)*8),INT(RND(1)*8)):PLAY"T25504B64
D64"
450 IFPLAY(0)THEN450ELSENEXT
460 COLOR=(8,0,0,5):W=-W:P=0
470 LE=LE-1:IFLE>-1THEN100
480 PLAY"T20002DEDEFEDDC3":FORI=0TO10:F
ORJ=ITO211STEP10:LINE(0,I)-(255,I),0:NEX
T:NEXT:FORI=1TO7:LINE(I*2+50,I*2+70)-(20
0-I,140-I),I,BF:NEXT:COLOR1,15
490 PRESET(80,90),,TPSET:PRINT#1,"GAME O
VER":PRESET(80,100),,TPSET:PRINT#1,"YOUR
SCORE IS":PRESET(80,110),,TPSET:PRINT#1
, SC
500 IFSTRIG(0)=0THEN500ELSE50
510 '..... TITLE .....
520 COLOR12,0,0:RESTORE890:CLS:FORI=1TO7
:LINE(30+I*2,30+I*2)-(220-I*2,200-I*2),I
,BF:NEXT:LINE(50,50)-(200,180),8,BF
530 FORI=0TO3:READA$:PUTSPRITEI*3,(55,I*
18+99):FORJ=0TO1:PRESET(75+J,I*18+102),,
TPSET:PRINT #1,A$:NEXT:NEXT
540 FORI=1TO7:COLORI:PRESET(60+I,58),,TP
SET:PRINT #1,"BAKIBAKKIN":PRESET(90+I,68
),,TPSET:PRINT#1,"BY GORO":NEXT
550 FORI=0TO1:PRESET(64+I,78),,TPSET:PRI
NT #1,"Please hit 1-5":NEXT
560 V=VAL(INKEY$):IFV<1ORV>5THEN560
570 K=5-V:FORI=0TO3:PUTSPRITEI*3,(0,212)
:NEXT:FORI=0TO10:FORJ=ITO211STEP10:LINE(
0,J)-(255,J),0:NEXT:NEXT:ST=0:SC=0:G=7:L
E=4:RETURN
580 '.....
590 CLS:COLOR1:FORI=1TO7:LINE(10+I,10+I)
-(250-I,200-I),I,B:LINE(25-I,25-I)-(235+
I,185+I),I,B:NEXT

```

```

600 LINE(25,25)-(235,185),8,BF:LINE(25,1
70)-(235,185),9,BF:LINE(50,25)-(60,170),
10,BF:FORI=1TO7:LINE(42+I,25)-(42+I,170)
,I:NEXT
610 FORI=0TO8:COPY B%,0TO(55,I*16+26),,T
PSET:FORJ=0TO1:PRESET(40+J,I*16+31),,TPS
ET:PRINT #1,I+1:NEXT:NEXT:RETURN
620 '.....
630 FORI=0TO7:COLOR=(I,I,I,I):NEXT:COLOR
=(8,0,0,5):COLOR=(9,3,0,1)
640 FORI=0TO15:READA$:FORJ=1TO16:PSET(J,
I),VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):NEXT:NEXT
650 COPY (1,0)-(16,15)TOAX
660 FORI=0TO15:READA$:FORJ=1TO16:PSET(J,
I),VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):NEXT:NEXT
670 COPY (1,0)-(16,15)TOBX
680 FORI=0TO11:READA$:B$="":FORJ=1TO64ST
EP2:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,J,2))):N
EXT:SPRITES(I)=B$:NEXT
690 FORI=0TO4:FORJ=0TO15:VPOKE &H7400+I*
48+J,&B00000001:VPOKE &H7410+I*48+J,&B01
000010:VPOKE &H7420+I*48+J,&B01000100:NE
XT:NEXT:RETURN
700 '-----◆◆◆◆◆○○○○○○○○○○-----◆◆◆◆◆
710 DATA 1111111110000000,12222222100000
00,3333333100000000,1444444100000000,555
555100000000,1666151000000000,777161133
333333,1717770555555555
720 DATA 7717770555555555,17716113333333
33,6666151000000000,1555445100000000,444
44441000000000,1333233100000000,22222221
0000000,1111111100000000
730 '-----◆◆◆◆○○○○○○○○○○-----

```

```

740 DATA 1111000000000000,12221110000000
00,3333222110000000,1444333221000000,555
54443321000000,1666155432100000,777161544
4188888,17177711111188888
750 DATA 7717771111188888,17716154441888
88,6666155432100000,1555444332100000,444
4333221000000,1333222110000000,222211100
0000000,1111000000000000
760 '.....
770 DATA 071B255BA5ABABABFF0F077B7B7A7A7
AE0D8A4DAA5D5D5D5FF00001E5E5E5E5A
780 DATA 00071D3963676767000000D0D6D6D6D
600E0B89CC6E6E6E600F0E0CBEB6B6B6B
790 DATA 000103071F1F1F1F000F07232121212
10080C0E0F8F8F8F800F0E0C484848484
800 DATA 00000000405F545A787C7F7F7F3F0F0
0000000002FA2A5A1E3EFEFEFEFCF800
810 DATA 040E1E3F4040CBC5C78380808040200
F207078FC0202D3A3E3C1010101020CF0
820 DATA 040E1E3F3F3F3B35073B3C3F3F0F100
0207078FCFCFCDCACE0DC3CFCFCF00000
830 DATA 0000303000000010357575F4C273C0F0
00078060A6AFFE0BFC0E3EA1FE0BFC003
840 DATA 1F207E7EBCBD83FFCFCFC0C36078380
FF8FE87F3F3FFE0C0F0FF73FF204070FF
850 DATA 001F3F3F7F7E7D033F3F383B1A03000
00000787C7CE0DFBFCFE07CE05F3F0F00
860 DATA 033C4BBAABA4A3B28D720F030303010
1C03CD25DD525C54DB14EE0C0C0C08080
870 DATA 003B4786979B9C8C8173BDB6B6494F3
100DCE261E9D9393181CEAD6D6D92928C
880 DATA 0008307170787C7F7E0D717A7A31310
100000C8E0E1E3EFE7EB09E5E5E8C8C80
890 DATA "...TURNER","...PANPINA","...G
-MACHIN","...TRIPPER"

```

### 変数の意味

#### ■スプライト座標用変数

X、Y.....敵の座標

#### ■その他の変数

- AS.....データ読みこみ用
- A%(n)、B%(n).....敵キャラクタのパターン保存用
- B.....ウエイト(時間待ち)用
- B\$.....スプライト定義用
- G.....ノルマの最大値
- K.....レベル数
- LE.....ミスの数
- NL.....敵をはね返すノルマ

- P.....敵の移動フラグ
- SC.....スコア
- ST.....ステージ数
- V.....キー入力用
- W、Z.....敵移動増分

### プログラム解説

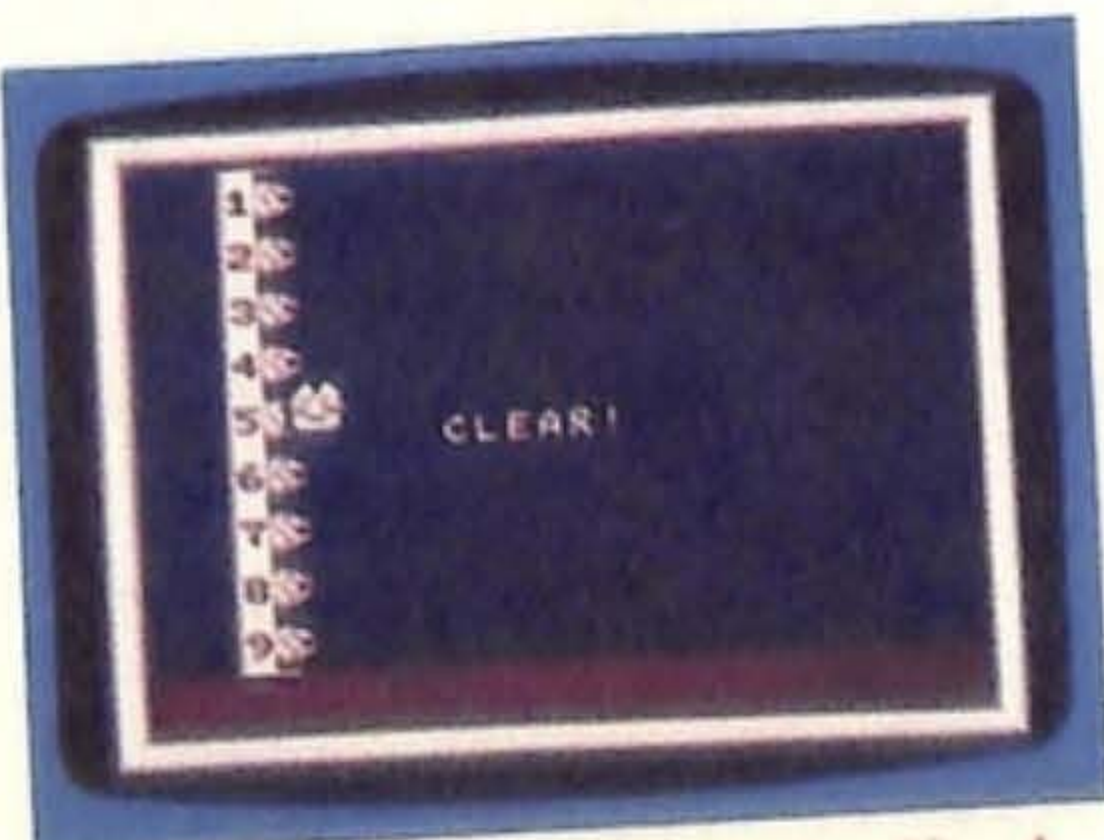
- 10 初期設定
- 20 文字表示
- 30 文字のグラデーション
- 40 画面データ用配列宣言
- 50 タイトル画面作成ルーチン、初期設定ルーチン呼び出し
- 60~80 ステージ数表示、音楽処理、文字・スプライト消し
- 90 敵移動用変数の設定
- 100 ステージクリア判定
- 110~130 キー入力処理、敵をはね返す処理、棒を消す処理
- 140 レベルごとのウエイト
- 150 ステージに応じて敵の移動ルーチンへ行く
- 160~180 敵表示、ミスの判定
- 190~330 敵の各移動サブ
- 340 REM文

- 350~360 敵移動共通サブ
- 370 REM文
- 380~420 クリア処理
- 430 REM文

- 440~500 ミスの処理、ゲームオーバー処理、リプレイ
- 510 REM文
- 520~570 タイトル画面作成

### ●プログラム確認用データ (使い方は74ページを) 見てください

10> 64	20> 228	30> 158	40> 186
50> 124	60> 142	70> 97	80> 106
90> 5	100> 254	110> 247	120> 145
130> 168	140> 6	150> 117	160> 123
170> 171	180> 227	190> 23	200> 131
210> 142	220> 26	230> 119	240> 142
250> 188	260> 222	270> 131	280> 141
290> 142	300> 136	310> 142	320> 108
330> 142	340> 146	350> 91	360> 142
370> 147	380> 87	390> 9	400> 79
410> 97	420> 187	430> 210	440> 179
450> 85	460> 195	470> 9	480> 219
490> 157	500> 191	510> 19	520> 150
530> 117	540> 147	550> 87	560> 133
570> 70	580> 83	590> 30	600> 148
610> 173	620> 83	630> 10	640> 178
650> 165	660> 178	670> 166	680> 21
690> 138	700> 214	710> 137	720> 143
730> 5	740> 138	750> 141	760> 214
770> 220	780> 174	790> 171	800> 215
810> 172	820> 172	830> 168	840> 173
850> 212	860> 170	870> 213	880> 171
890> 183			



◎とにかくグラフィックはバツグン!

580 REM文  
590~610 ゲーム画面作成  
620 REM文  
630~670 キャラクタ設定

680~690 スプライト設定  
700 REM文  
710~720 バギナーのパターン  
データ1(640行で読みこみ)

730 REM文  
740~750 バギナーのパターン  
データ2(660行で読みこみ)  
760 REM文

770~880 スプライトデータ  
(680行で読みこみ)  
890 タイトルのデータ(530行  
で読みこみ)



デューヴ

# IDUV

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は68ページにあります

```

10 ***** DUV *****
20 SCREEN1,0,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR3,1
  ,15:WIDTH32:DIMR(20,14)
30 LOCATE12,5:PRINT"- DUV -":LOCATE4,8:P
  RINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS"
40 FORI=0TO12:S$="":FORJ=1TO8:READD$:S$=
  S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITES(I)=S$
  :NEXT
50 FORJ=0TO1:FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(
  I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE
  &H2000+I,7*16+1:NEXT:VPOKE&H2000+22,1*16
  +1
60 FORI=184TO248STEP8:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
  ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:READC1,C2:
  VPOKE&H2000+(I/8),C1*16+C2:NEXT
70 CLS:RESTORE570:SC=0:LE=5:ST=1:GOSUB44
  0
80 CLS:LOCATE12,1:PRINT"- DUV -":LOCATE4
  ,2:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS":LOCA
  TE3,18:PRINT"SCORE":LOCATE18,18:PRINT"HI
  -SC":LOCATE3,20:PRINT"LEFT":LOCATE18,20:
  PRINT"STAGE":GOSUB490
90 FORI=1TO14:READD$:FORJ=1TO20:R(J,I)=V
  AL(MID$(D$,J,1)):LOCATEJ+5,I+2:PRINTCHR$
  (R(J,I)*8+176):NEXT:NEXT:READKA
100 X=7:Y=4:X1=24:Y1=15:X2=25:Y2=Y:H=0:M
  =0:JU=0:KE=0:O=0:BA=0:DEFFNV=VPEEK(6144+
  X+Y*32):DEFFNB=VPEEK(6144+X1+Y1*32)
110 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,H:PUTSPRITE1
  ,(X*8,Y*8),8,H+4:PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8),
  7,M+8:PUTSPRITE3,(X2*8,Y2*8),3,12
120 XX=X:YY=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)
  :O=O+1:IFO=5THENO=0:MX=X1:MY=Y1:X1=X1+SG
  N(X-X1):Y1=Y1+SGN(Y-Y1):X2=X2-1:IFX2=5TH
  ENX2=25:Y2=Y
130 IFS=7ORS=3THENH=(S-1)/2ELSEH=2
140 M=M+1:IFM=4THENM=0
150 IFBA=0THENY=Y+1ELSEIFS<>0ANDS<>2ANDS
  <>4ANDS<>6ANDS<>8THENBA=BA-1:Y=Y+(S=1)-(
  S=5)
160 IFFNB<>176THENX1=MX:Y1=MY
170 IFJU=0ANDBA=0ANDSTRIG(0)ANDFNV<>176T
  HENPLAY"04L16V15F","07L16V15G":IFFNV=232
  THENJU=9ELSEJU=3
180 IFJU>0THENJU=JU-1:Y=Y-2:H=0
190 IFFNV<>176THEN230
200 IFX=X2ANDY=Y2THEN380
210 IFX=X1ANDY=Y1THEN370
220 GOTO110
230 A=FNV/8-22:ONAGOSUB240,250,260,270,2
  80,290,300,310,320:GOTO200
240 X=XX:Y=YY:JU=0:RETURN
250 PLAY"04L64V15CE","05L64V15EG":LOCATE
  X,Y:PRINT"-":SC=SC+LE:GOSUB490:JU=0:X=XX
  :Y=YY:RETURN

```

BY 横沢和明

親切解説

このゲームは、な、なんと  
面セレクトの隠しキーがあ  
ります。タイトル画面でカ  
ーソルキーのどれかを押せ  
ばよいのです。それと、  
250~280行の「PRINT  
"-"」の棒(-)はマイナス  
ではなく、カナの伸ばす音  
のほうです。

△ Yoko Soft

うーん... (おれは 35才  
ええわ、たっ... 7月、号では TEIJIRO  
さんのとりに... 私のあ、こ  
たて... 705さんの  
余計に... つかさん  
に見え... (おれは)  
あーん... 打ち...  
時間を... 神さ...  
時間を... 2...  
PS... いいの...  
大門...  
...



```

260 PLAY"05L64V15GC","08L64V15BC":BA=5:J
  U=0:LOCATEX,Y:PRINT"-":SC=SC+LE*2:GOSUB4
  90:RETURN
270 PLAY"07L64V15BGE","08L64V15CBC":KE=1
  :JU=0:LOCATEX,Y:PRINT"-":SC=SC+50:GOSUB4
  90:RETURN
280 PLAY"04L64V15B","06L64V15C":KA=KA-1:
  JU=0:LOCATEX,Y:PRINT"-":SC=SC+50+LE:GOSU
  B490:RETURN
290 JU=0:IFKE=1ANDKA=0THEN330ELSERETURN
300 JU=0:RETURN
310 JU=0:X=24:RETURN
320 JU=0:X=7:RETURN
330 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CL
  S:LOCATE11,8:PRINT"- NICE -":X=1:Y=180:A
  =17
340 PUTSPRITE0,(X,Y),15,2:PUTSPRITE1,(X,
  Y),8,6:X=X+7:Y=Y-A:A=A-1:IFA=-19THENFORI
  =0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTELSE340
350 PLAY"05L16V15E8CF8GA8BE8DEGBAGED8EC8
  ","06L16V15E8CF8GA8BE8DEGBAGED8EC8","07L
  16V15E8CF8GA8BE8DEGBAGED8EC8":SC=SC+LE*5
  0:ST=ST+1:IFST=11THEN420
360 IFPLAY(0)THEN360ELSECLS:GOTO80
370 BEEP:XX=X:YY=Y:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),
  15,H:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),8,H+4:X=X+(H=3)
  -(H=1):Y=Y+(H=0)-(H=2):IFFNV<>176THENJU
  =0:BA=0:X=XX:Y=YY:GOTO110ELSE370
380 FORI=YTO23:PUTSPRITE0,(X*8,I*8),7,2:
  PUTSPRITE1,(X*8,I*8),4,6:PLAY"03L64V15C#
  ":FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
390 PLAY"03L16V15CEGBAFEDCGCGC8","04L16V
  15CEGBAFEDCGCGC8":LE=LE-1:CLS:FORI=0TO3:
  PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:IFLE=0THEN400ELS
  E500
400 LOCATE11,8:PRINT"GAME OVER!":PLAY"05
  L16V15CEGR16CEGR16GEC8BR16D8","04L16V15C
  EGBCEGBGED8BAD8"
410 IFPLAY(0)THEN410ELSEGOSUB510:GOTO70

```

```

420 CLS:LOCATE8,5:PRINT"CONGRATULATIONS"
:PLAY"05L16V15B8ECB8ECDER16DR16CR16EG4",
"06L16V15B8ECB8ECDER16DR16CR16EG4","04L1
6V13B8ECB8ECDEGDGCBE4"
430 IFPLAY(0)THEN430ELSEGOSUB510:GOTO70
440 LOCATE0,5:FORI=0TO3:PRINT"?????????
????????????????????";:NEXT:PRINT"????
????????????????????";:PRINT"????
????????????????????";
450 PRINT"????????????????????";:PRINT"????
????????????????????";:PRINT"????
????????????????????";:FORI=0TO3:PRINT"????
????????????????????";:NEXT
460 LOCATE4,3:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRE
SENTS":LOCATE10,21:PRINT"HIT SPC KEY"
470 IFSTRIG(0)THENRETURNELSEIFSTICK(0)TH
EN480ELSE470
480 LOCATE11,19:PRINTUSING"STAGE ##";ST:
S=STICK(0):ST=ST+(S=1)-(S=5):ST=ST+(ST>1
0)-(ST<1):IFSTRIG(0)THEN500ELSE480
490 LOCATE9,18:PRINTUSING"####";SC:LOCA
TE24,18:PRINTUSING"####";HS:LOCATE9,20:
PRINTUSING" #";LE:LOCATE24,20:PRINTUSIN
G" ##";ST:RETURN
500 RESTORE570:FORI=1TOST:IFI=STTHEN80EL
SEFORJ=1TO15:READD$:NEXT:NEXT
510 IFSC>HSTHENHS=SC:RETURNELSERETURN
520 DATA5A,3C,BD,5A,24,18,24,42,58,34,B4
,58,24,18,24,48,5A,24,A5,5A,24,18,24,42,
1A,2C,2D,1A,24,18,24,12
530 DATAA5,42,42,A5,5A,24,5A,A5,A4,4A,4A
,A4,5A,24,5A,B4,A5,5A,5A,A5,5A,24,5A,A5,
25,52,52,25,5A,24,5A,2D
540 DATA18,A5,A5,5A,A5,BD,18,66,18,D5,D5
,18,C5,DD,08,74,08,EC,EC,08,74,74,08,1E,
18,AB,AB,18,A3,BB,10,2E,30,79,7B,B5,B5,7
B,79,30
550 DATADF,DF,DF,00,FB,FB,FB,00,4,7,FF,0
0,FF,66,66,FF,00,FF,6,15,18,2C,5E,5E,3C,
10,08,10,9,1,3C,66,42,7E,10,18,10,18,11,
1,FF,81,B5,A1,A1,81,81,FF,15,5,3C,66,42,
C3,FF,BF,FF,FF,12,1
560 DATA00,00,81,C3,A5,99,81,81,5,1,34,6
A,D1,D1,D1,D1,6A,34,10,4,2C,56,8B,8B,8B,
8B,56,2C,10,4
570 DATA11111111111111111111,10003000000
000110041,10500050000030110501,100000000
22000000001,107000000000000050001,1112221
0000500000031,100003007000000070001
580 DATA80000001121112211109,10050000003
000000001,16000005000000000501,112110000
00050030001,10000000000000000001,1000050
7000070000701,111111111111111111,10
590 DATA11111111111111111111,80000004005
000005009,10350000000010122101,800112211
05000000009,10500000000000010001,8000700
3001003000009,10301000700000005501
600 DATA10055550112221100001,10000005000
500000601,10530000050000700101,100000050
00001100001,10112211000000005001,1705050
00700000000701,111111111111111111,19
610 DATA11111111111111111111,10050000030
030000001,10010505000302223551,800100000
70003000009,11111111111111111101,1030000
3000030035501,13111111111550000031

```

```

620 DATA10050005001001221101,10000000001
550000001,10000500301003005501,100500000
01000000001,10000000001005022001,1007007
0061700011401,111111111111111111,18
630 DATA11111111111111111111,10003000500
030100051,10000003000000000001,101500000
60501550001,10115000010001000051,1011150
0000011003001,10141170000010300001
640 DATA10100115000510000031,10150011500
510507001,10100301150010001101,101000501
17013000501,10105000311310005001,1017000
0000010500701,111111111111111111,21
650 DATA11111111111111111111,10000300000
000303031,10503013015135000531,105101101
30000505031,10105013051003050031,1310101
0000530505031,10100050511005000501
660 DATA10000300630000030031,10030155100
305000501,10300100002005500501,100001550
50105020501,10000103052105305531,1007010
0010175470501,111111111111111111,35
670 DATA11111111111111111111,10000000000
000000001,10115000555500051101,101100001
11100001101,10000001555510000001,1007001
0000001007001,10110100555500101101
680 DATA10000100000000100001,10001005500
550010001,10041000000000016001,100100000
00000001001,10100000011000000101,1050000
7000070000501,111111111111111111,20
690 DATA11111111111111111111,10000000000
000000001,10300003000030000301,100000000
00003000001,10000000500000000001,1000000
0050000000001,10000000005000000001
700 DATA10060040000300000301,10010030000
003555001,10000000000000000001,100000000
00000000001,10000000000000000001,1000000
000000000001,111111111111111111,6
710 DATA11111111111111111111,10000000000
000000001,10501050105010500501,100010051
00010000001,10001000100510050001,1030103
0103015305031,10001000150010001001
720 DATA13031303130313035301,10001040106
010005001,10101010101010505051,100010001
00010000001,15551555155515555551,1700107
0100710000001,111111111111111111,31
730 DATA11111111111111111111,80000000055
000000009,80100030055003000109,800000000
00000000009,80030001555510003009,8000000
5511550000009,80005505145150550009
740 DATA80005505155150550009,80000005511
550000009,80030001555510003009,806000000
00000000509,80100030055003000109,8000000
0055000000009,111111111111111111,40
750 DATA11111111111111111111,10151500100
000001551,11515100105555501001,151510601
05222501001,11015010105252501001,1010000
5105252501501,10055500105222501001
760 DATA15000000105555501001,10007050570
000075701,11111111111111111101,105550500
00000500501,14555011150500000001,1055700
0000000050701,111111111111111111,52

```



## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

X、Y……バムくんの座標  
 X1、Y1……ダウくんの座標  
 X2、Y2……ポンチくんの座標  
 XX、YY……バムくんの座標を一時的に保存する  
 MX、MY……ダムくんの座標を一時的に保存する

### ■その他の変数

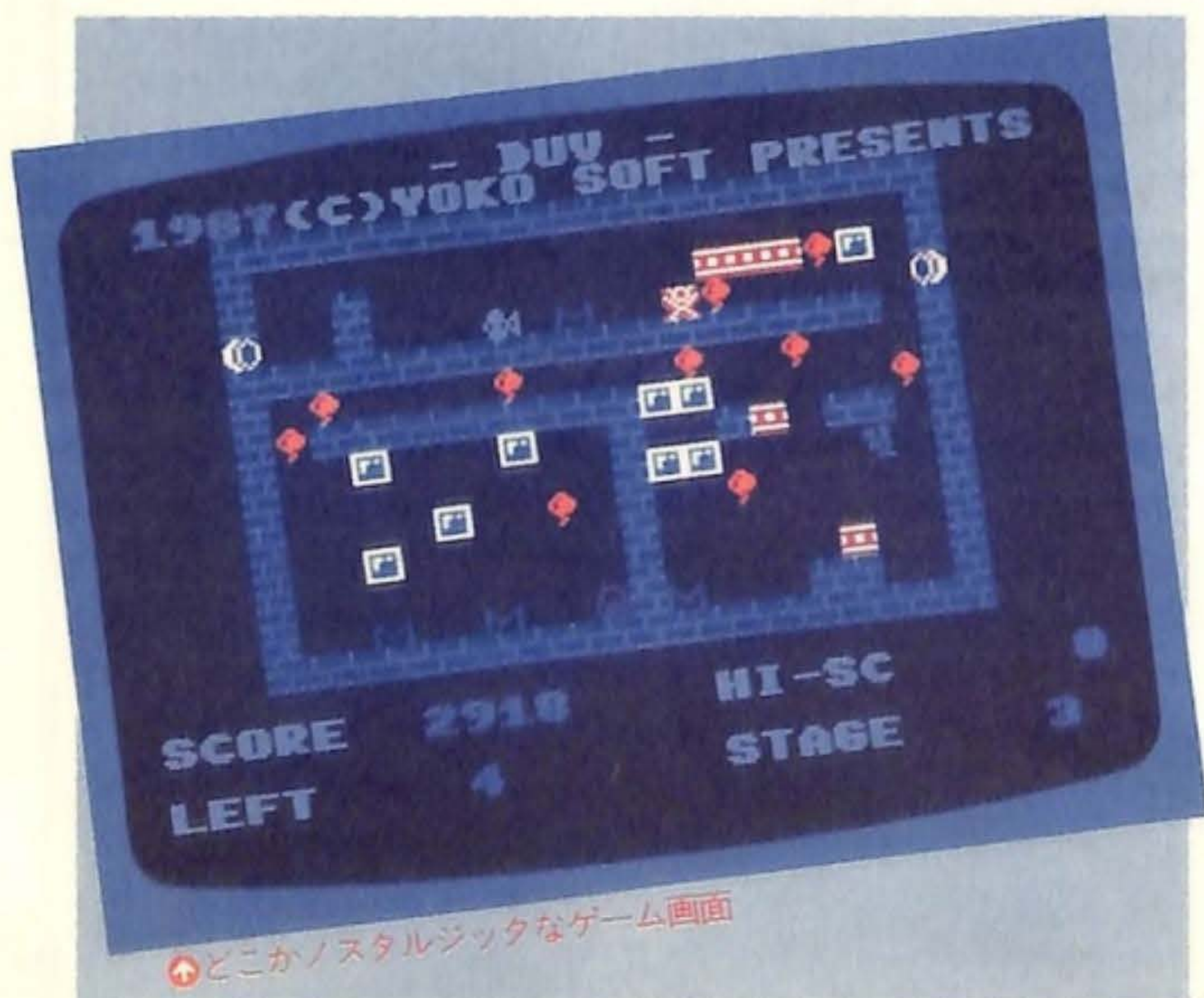
A……キャラクタ衝突判定用  
 BA……バルーンを取ったときの歩数  
 C1、C2……キャラクタ定義用  
 D\$……スプライト、キャラクタデータ読みこみ用  
 H……バムくんのスプライト切り換え用  
 HS……ハイスコア  
 I、J……ループ用  
 JU……バムのジャンプの高さ  
 KE……カギのフラグ  
 KA……取るべきDUVの数  
 LE……バムくんの残り数  
 M……ダウくんのスプライト切り換え用  
 R(n、m)……面データ読みこみのための配列変数用  
 S……キー入力用  
 S\$……スプライト定義用  
 SC……スコア  
 ST……ステージ数

## プログラム解説

10 REM文  
 20 初期設定  
 30 サブタイトルの表示  
 40 スプライト定義  
 50 太文字処理、文字の色つけ  
 60 キャラクタ定義  
 70 変数設定、タイトル作成サブルーチン呼び出し  
 80 ゲーム画面に文字を表示する  
 90 面データ読みこみ、ゲーム画面の表示  
 100 変数設定、衝突判定用のユーザー定義関数の設定  
 110 スプライトの表示  
 120~130 キー入力処理、バム移動用座標設定  
 140 変数の設定(たえず回転しているダウのスプライトを切り換えるため)  
 150 バルーンを取ったときの処理  
 160 ダウが何かにぶつかったときの処理  
 170~180 バムのジャンプ処理  
 190 バムが何かにぶつかったときの処理ルーチンへ跳ばす  
 200 ポンチにあたったときの処理ルーチンへとばす  
 210 ダウにあたったときの処理ルーチンへとばす  
 220 110行へ(メインルーチンの頭に戻る)  
 230 バムにあたったキャラク

タによりそれぞれの処理ルーチンへ跳ばす  
 240 ブロックにあたったときの処理  
 250 壊せるブロックにあたったときの処理  
 260 バルーンにあたったときの処理  
 270 カギにあたったときの処理  
 280 DUVにあたったときの処理  
 290 ドアにあたったときの処理  
 300 トランポリンにあたったときの処理(170行ですでに処理をしているのでここではリターンするだけ)  
 310~320 ワープの処理

330~360 面クリア処理  
 370 ダウにあたったときの処理  
 380~390 バムがアウトになったときの処理  
 400~410 ゲームオーバー処理  
 420~430 全面クリア処理  
 440~460 タイトル画面作成  
 470~480 面セレクト処理  
 490 スコア表示サブルーチン  
 500 面数設定サブルーチン  
 510 ハイスコア処理  
 520~560 キャラクタデータ(60行で読みこみ)  
 570~760 面データ(始めからプレイするときは90行で読みこみ、面セレクトした場合は500行で読みこむ)



## プログラム確認用データ (使い方は74ページを見てください)

10 > 20	20 > 88	30 > 37	40 > 143
50 > 68	60 > 163	70 > 193	80 > 247
90 > 39	100 > 34	110 > 105	120 > 201
130 > 119	140 > 99	150 > 227	160 > 86
170 > 79	180 > 6	190 > 144	200 > 212
210 > 218	220 > 233	230 > 89	240 > 84
250 > 45	260 > 1	270 > 217	280 > 211
290 > 43	300 > 85	310 > 207	320 > 192
330 > 118	340 > 46	350 > 30	360 > 14
370 > 107	380 > 165	390 > 171	400 > 134
410 > 9	420 > 78	430 > 61	440 > 0
450 > 89	460 > 39	470 > 185	480 > 149
490 > 168	500 > 86	510 > 241	520 > 213
530 > 168	540 > 171	550 > 221	560 > 161
570 > 129	580 > 173	590 > 132	600 > 166
610 > 134	620 > 160	630 > 135	640 > 168
650 > 129	660 > 169	670 > 132	680 > 168
690 > 130	700 > 152	710 > 130	720 > 173
730 > 133	740 > 175	750 > 134	760 > 174



# 2ケツトぱんち

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は69ページにあります



```

10 REM ***** 3ヶつとぱんち
20 REM ***** 86 BY YAX-Zip
30 REM ***** For MSX(16K)
40 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:KEYOFF
50 DEFINT A-Z:WIDTH32
60 GOSUB1380
70 FOR I=&H180TO&H2D0:VPOKEI,VPEEK(I)OR V
PEEK(I)*2:NEXT
80 DIM M(7,19),M0(7,19)
90 GOSUB1390:GOSUB3310:RESTORE2170:GOSUB
1570
100 RESTORE2300:RM=1:CH=5
110 GOSUB1030
120 GOSUB1130:GOSUB1250
130 X=4:Y=20:GX=X3:CY=Y3:CO=0:XS=1:CC=0
140 TX=0:TY=159:C1=40:SW=0
150 IF INKEY$<>" " THEN 150
160 REM ***** MAIN
170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 710
180 S=STICK(0):XX=X
190 X=X-(S=3)+(S=7)
200 IF X>7 OR X<0 THEN X=XX
210 IF STRIG(0) AND SW=0 THEN SW=1
220 IF SW=1 THEN GOSUB320
230 IF Y<20 AND SW=0 THEN Y=Y+1
240 X0=(X+1)*16:Y0=(Y+1)*8-1
250 PUTSPRITE2,(X0,Y0),3,2
260 PUTSPRITE3,(X0,Y0),1,3
270 IF SW=1 THEN PUTSPRITE4,(X0,Y0+17),9
,4
280 CC=CC+1:CC=CC MOD3
290 IF CC=1 THEN GOSUB560 ELSE FORJ=0TO3
1:NEXT
300 IF MT=1 THEN GOSUB850
310 GOTO160
320 REM ***** PUNCH!
330 Y=Y-1
340 IF Y<1 THEN 390
350 IF M(X,Y)=1 THEN 380
360 IF M(X,Y)=2 OR M(X,Y)=3 THEN 390
370 RETURN
380 GOSUB440
390 SW=0:Y=Y+1:PUTSPRITE4,(0,200)
400 PLAY"S9M500003L32C","S9M500001L8C"
410 LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"M";
420 LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L";
430 GOTO370
440 REM ***** MOVE BLOCK
450 IF Y=1 THEN RETURN
460 IF M(X,Y-1)<>0 THEN RETURN
470 IF CX=X AND CY=Y-1 THEN 520
480 M(X,Y)=0:M(X,Y-1)=1
490 LOCATE2+X*2,Y+1:PRINT" "
500 LOCATE2+X*2,Y:PRINT"a"
510 RETURN
520 IF CY=1 THEN 510
530 IF M(CX,CY-1)<>0 THEN 510
540 CY=CY-1:GOSUB650
550 GOTO480
560 REM ***** CAPSUEL

```

BY YAX-ZIP

プログラマを  
うらまさないよ  
に

わたしこそが、  
知る人ぞ知るY  
AXだ。MSX・  
FANには初登  
場だが、Zipと



Presented  
by  
Yax-Zip

いうオプションをつけてがんばるぜ! このゲーム  
にはムツとさせる要素がはつきりいって多い。何回  
もリターンキーのお世話になるかもしれないが、プ  
ログラマをうらまさないように。なお、このゲームに  
登場する"ヘトロイド"は某任天堂の某ゲームのキャ  
ラクタとはいっさい関係ないので、そこんどこよろ  
しく。では、次回作でお会いしましょう。

```

570 IF M(CX,CY+1)<>0 THEN 600
580 CY=CY+1:IF CY>18 THEN 690
590 GOTO650
600 IF M(CX,CY+1)=3 THEN 780
610 XX=CX:CO=CO+XS
620 IF CO>1 OR CO<0 THEN CO=- (CO<0)*1:GX=
CX+XS
630 IF CX<0 OR CX>7 THEN CX=XX:XS=-XS:CO
=- (CO<0)*1
640 IF M(CX,CY)<>0 THEN CX=XX:XS=-XS
650 X1=(CX+1)*16+CO*8-4:Y1=(CY+1)*8-5
660 PUTSPRITE0,(X1,Y1),6,0
670 PUTSPRITE1,(X1,Y1),9,1
680 RETURN
690 REM ***** OUT!
700 GOSUB650:FORJ=0TO99:NEXT:CY=CY+1:GOS
UB650
710 PLAY"S9M500003L16D4DDCD02C2","S9M500
002D4R16R16R16R16C2"
720 LOCATE5,8:PRINT" MISSTAKE "
730 FORI=0TO999:NEXT
740 FORI=1TO19:FORJ=0TO7:M(J,I)=M0(J,I):
NEXTJ,I
750 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
760 CH=CH-1:IF CH<1 THEN 950
770 RETURN 120
780 REM ***** ROUND CLEAR
790 PLAY"S9M500007L16D8E4CC8C4","S9M5000
05L16D8E4CC8C4"
800 LOCATE4,8:PRINT" ROOM CLEAR "
810 FORI=0TO999:NEXT
820 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
830 RM=RM+1:IF RM>20 THEN 1650
840 RETURN 110
850 REM ***** HETORID
860 IF C1>0 THEN C1=C1-1:PUTSPRITE5,(0,2
00):TY=159:TX=RND(1)*80+16:GOTO910
870 TX=TX+SGN(X1-TX):TY=TY+SGN(Y1-TY)
880 PUTSPRITE5,(TX,TY),15,5

```

次ページへ続く

```

890 IF ABS(TX-X0)<8 AND ABS(TY-Y0)<8 THE
N 920
900 IF ABS(TX-X1)<4 AND ABS(TY-Y1)<4 THE
N 710
910 RETURN
920 REM ***** HETORID DIED
930 FORI=10TO15:PLAY"S8M=I;07L64C":NEXT
940 C1=40:GOTO910
950 REM ***** GAME OVER
960 PLAY"S9M500004L8C4DDC4DDC4DDL16GFEDC
2"
970 FORI=0TO23
980 IF I=10 THEN LOCATE11,23:PRINT"GAME
OVER";
990 IF I=16 THEN LOCATE8,23:PRINT"PUSH
RETURN KEY";
1000 LOCATE0,23:PRINT:NEXT
1010 IF PLAY(0) THEN 1010
1020 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CH=5:RETURN
120 ELSE 1020
1030 REM ***** ROUND READ
1040 FORI=1TO19:FORJ=0TO7:M(J,I)=0:NEXTJ
,I
1050 FORL=1TO2
1060 READ A$,B$:C$=A$+B$
1070 FORI=1TO19:A$=MID$(C$,I*2-1,2)
1080 B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+
A$)),8)
1090 FORJ=0TO7
1100 M(J,I)=M(J,I)+VAL(MID$(B$,J+1,1))*L
1110 M0(J,I)=M(J,I)
1120 NEXTJ,I,L:READX3,Y3,MT:RETURN
1130 REM *****
1140 CLS:LOCATE12,8:PRINTUSING"ROOM ###"
;RM:FORI=0TO999:NEXT:CLS
1150 LOCATE1,1:PRINT"z";STRING$(16,"y");
"("
1160 FORI=2TO22:LOCATE1,I:PRINT"x";SPC(1
6);"x":NEXT
1170 LOCATE2,21:PRINTSTRING$(16,"♠");
1180 LOCATE2,22:PRINTSTRING$(16,"♥");
1190 FORI=1TO19:A$="":FORJ=0TO7
1200 A$=A$+MID$(" `a` `pq",M(J,I)*2+1,2)
1210 NEXTJ:IF A$<>SPACE$(16) THEN PLAY"S
9M5000L403C"
1220 LOCATE2,I+1:PRINTA$
1230 IF PLAY(0) THEN 1230
1240 NEXTI:RETURN
1250 REM ***** CRT
1260 LOCATE20,1:PRINT"ロケット ハンチ"
1270 LOCATE21,3:PRINTUSING"チャンス ###";CH
1280 LOCATE21,5:PRINTUSING"ル-ム ###";RM
1290 LOCATE21,8:PRINT"CONTROL"
1300 LOCATE21,10:PRINT" [ ]"
1310 LOCATE21,11:PRINT" |<| |>|"
1320 LOCATE21,12:PRINT" [ ]"
1330 LOCATE21,13:PRINT" [ ]"
1340 LOCATE21,14:PRINT" |SPACE|"
1350 LOCATE21,15:PRINT" [ ]"
1360 LOCATE20,20:PRINT"87 BY YAX"
1370 RETURN
1380 CLS:LOCATE12,10:PRINT"おまちをさい":RET
URN
1390 REM ***** VPOKE SPT&PCG
1400 RESTORE1790:N=0
1410 C$=""
1420 READ A$:IF A$="*" THEN 1470
1430 FORI=0TO2:READB$:A$=A$+B$:NEXT

```

```

1440 FORI=1TO32
1450 C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2
)))
1460 NEXT:SPRITES(N)=C$:N=N+1:GOTO1410
1470 READ A$:IF A$="*" THEN 1520
1480 AD=VAL("&H"+A$)*8:READ A$
1490 FORI=1TO8
1500 VPOKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2))
1510 AD=AD+1:NEXT:GOTO1470
1520 AD=&H200C
1530 READ A$:IF A$="*" THEN 1560
1540 VPOKEAD,VAL("&H"+A$)
1550 AD=AD+1:GOTO1530
1560 RETURN
1570 REM ***** STORY
1580 CLS:LOCATE5,6:PRINT"STORY OF ROCKET
PANCH"
1590 READ A$:IF A$="*" THEN RETURN
1600 FORI=1TOLEN(A$)
1610 IF STRIG(0) THEN GOSUB1380:RETURN
1620 B$=MID$(A$,I,1):LOCATEI+3,12:PRINTB
$;
1630 IF B$<>" " THEN N=RND(1)*30+10:PLAY
"T255S9M5000L64N=N;T120"
1640 FORJ=0TO49:NEXTJ,I:LOCATE0,23:PRINT
:PRINT:GOTO1590
1650 REM ***** ENDING
1660 IF PLAY(0) THEN 1660
1670 LOCATE9,4:PRINT"CONGRATULATION"
1680 RESTORE2260:GOSUB1570
1690 FORI=0TO23
1700 IF I=13 THEN LOCATE13,23:PRINT" END
";
1710 FORJ=0TO99:NEXT:LOCATE0,23:PRINT:NE
XT
1720 REM ***** MUSIC
1730 PLAY"S9M5000L405CDC8C8DCDC8C8D","S9
M5000L407CDC8C8DCDC8C8D"
1740 PLAY"S9M5000L405CDC8C8DCDC8C8D","S9
M5000L407CDC8C8DCDC8C8D","V15L405CCCCDDE
E
1750 PLAY"S9M5000L405CDC8C8DCDC8C8D","S9
M5000L407CDC8C8DCDC8C8D","CC04AA05C16R16
C16R16D8EE
1760 PLAY"S9M5000L405CDC8C8DCDC8C8D","S9
M5000L407CDC8C8DCDC8C8D","D16R16D16R16E8
FED8C2
1770 GOTO 1730
1780 REM ***** SPT
1790 DATA 00000001060D0A1D
1800 DATA 1A0D0E0701000000
1810 DATA 0000008060109048
1820 DATA A850B0E080000000
1830 DATA 00000001070F0F1F
1840 DATA 1F0F0F0701000000
1850 DATA 00000080E0F0F0F8
1860 DATA F8F0F0E080000000
1870 DATA 000B1B1B110E1E3C
1880 DATA 3B1F1F0F07071437
1890 DATA 0040686C6C6C6894
1900 DATA 7CBCBC78F0F014F6
1910 DATA 0B1424242E112143
1920 DATA 4420201008182B48
1930 DATA 40A894929292946A
1940 DATA 82424284080CEA09
1950 DATA 03020A1305050508
1960 DATA 0000000000000000
1970 DATA 6020286450D0D0C8

```

```

1980 DATA 800000000000000000
1990 DATA 0718245850B18186
2000 DATA 8F8F86700F327664
2010 DATA E0180402C2E1E1C1
2020 DATA 3171610EF04C6E26,*
2030 REM ***** PCG
2040 DATA 60,7FE09F5F9F5FA055
2050 DATA 61,FC0EF6F6F6F60E54
2060 DATA 70,7FE09F5F9F5FA055
2070 DATA 71,FC0EF6F6F6F60E54
2080 DATA 78,7E7E7E423C7E7E7E
2090 DATA 79,00FFFFFF00FFFFFF00
2100 DATA 7A,7EFEFEFE00FEC23C
2110 DATA 7B,7E7F7F7F007F433C
2120 DATA 80,10387CFFFFFFF
2130 DATA 81,FFFFFFFFFFFFFFF
2140 DATA 88,7FE09F5F9F5FA055
2150 DATA 89,FC0EF6F6F6F60E54,*
2160 DATA E1,51,A1,F1,81,51,*
2170 DATA"セ`ンメン センソウ カ` オワッタヒ"
2180 DATA"ユイツ イキノコッタ ショウネン ハ"
2190 DATA"ハカセノ ノコシタ ユイコ`ン ヲ"
2200 DATA"オモイタ`シタ。"
2210 DATA" "
2220 DATA"「 ファイナル タワーへ イケ、チョウジ`ョウニ"
2230 DATA" イマ、シ`ンルイニトッテ モットモタイセツナモノ"
2240 DATA" カ` アル....."
2250 DATA *
2260 DATA" ヤットノ オモイテ` テニシタ カフ`セルノ"
2270 DATA"ナカニハ ナント オンナノコノ アカチャンカ`"
2280 DATA"ネムッテイタノテ`アッタ....."
2290 DATA *
2300 REM ***** ROUND DATA
2310 DATA 00000000800400000000
2320 DATA 000000000000000000
2330 DATA 0000FE00FB0000000000
2340 DATA 000000000000000000
2350 DATA 0,0,0
2360 DATA 000000000000055000000
2370 DATA 000000000000000000
2380 DATA 0000AAAAAAAAA01000000
2390 DATA 2A000000000000000000
2400 DATA 0,0,1
2410 DATA 000100000000004F80000
2420 DATA 000000000000000000
2430 DATA 00030000000000000000
2440 DATA 000000000000000000
2450 DATA 0,6,0
2460 DATA 0042665A42003E403C02
2470 DATA 7C0042241824420000
2480 DATA 00000000000000000000
2490 DATA 0000000018000000000
2500 DATA 4,3,0
2510 DATA 00003C5A5A7E5A663C00
2520 DATA 0000C300000000000000
2530 DATA 00000000000000000000
2540 DATA 0000C300000000000000
2550 DATA 4,8,0
2560 DATA 008000000000000000000
2570 DATA 00000004F8000000005
2580 DATA 00800202020202020202
2590 DATA 0202020002000000000
2600 DATA 0,14,1
2610 DATA 0002FE00300000100020
2620 DATA 0010300084000000000
2630 DATA 000000024A4A4A4A4A4A
2640 DATA 4A5A4A027A000000000
2650 DATA 1,1,1
    
```

```

2660 DATA 0001FE00000000000000
2670 DATA 00000000000000000000
2680 DATA 000100007F00FE007F00
2690 DATA FE007F00FE007F00FE
2700 DATA 0,0,1
2710 DATA 003E403E007E00FC82FC
2720 DATA 82FC00604141417E00
2730 DATA 00000000010000000000
2740 DATA 0000001E0000003E00
2750 DATA 4,0,1
2760 DATA 00000100800001008000
2770 DATA 01008000010000000000
2780 DATA 00007F007E007E007E00
2790 DATA 7E007E00FE000000000
2800 DATA 0,14,1
2810 DATA 00AA55AA55AA55AA55AA
2820 DATA 55AA55AA00DB0000000
2830 DATA 00000000000000000000
2840 DATA 0000000000DB0000000
2850 DATA 0,0,1
2860 DATA 01084081102004881102
2870 DATA 400000200480200002
2880 DATA 00000000000000000000
2890 DATA 0000000000000000002
2900 DATA 0,3,1
2910 DATA 00E00000000000010E000
2920 DATA 001C141414040000000
2930 DATA 008000000000000000000
2940 DATA 0000000000000000000
2950 DATA 0,8,1
2960 DATA 0000000044AA54AA54AA
2970 DATA 542810000000000000000
2980 DATA 000000004000000000000
2990 DATA 00000000000000000000
3000 DATA 3,12,1
3010 DATA 000000010000000000000
3020 DATA 0000000600300000000
3030 DATA 00004019401040104010
3040 DATA 4010405848487800000
3050 DATA 2,15,1
3060 DATA 00020202020202020202
3070 DATA 020202020202F20200
3080 DATA 00FC000808080808080808
3090 DATA 08080808080808FE00
3100 DATA 0,16,1
3110 DATA AA55555555555555555555
3120 DATA 555555555555AB0000
3130 DATA 000000000000000000000
3140 DATA 0000000000000010000
3150 DATA 0,16,1
3160 DATA 0515108888880040E048
3170 DATA 4848480204082000000
3180 DATA 0040400000000000001800
3190 DATA 0000000000000200000
3200 DATA 0,3,1
3210 DATA 00000003000000C000000
3220 DATA 0003000000C0000018
3230 DATA 1FC4F0FCF8230F3F0FC4
3240 DATA F0FCF8230C3000C038
3250 DATA 0,0,1
3260 DATA 00F828280800121E1200
3270 DATA F8102040F8002F0000
3280 DATA 008000000000000000000
3290 DATA 000000000000000000000
3300 DATA 0,14,1
3310 REM ***** TITLE
    
```

```

3320 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):N
EXT:RESTORE3550
3330 SOUND7,28:SOUND6,10:SOUND10,10
3340 CO=0:S=0:FORI=192 TO-32-STEP-2
3350 PUTSPRITE0,(120,I),2,2
3360 PUTSPRITE1,(120,I),1,3
3370 PUTSPRITE2,(120,I+16),9,4
3380 CO=CO+1:CO=CO MOD4:IF CO=0 THEN GOS
UB3420
3390 NEXT
3400 DEFUSR=&H90:A=USR(0)
3410 GOTO3480
3420 REM *****
3430 READ A$
3440 LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L"
3450 LOCATE1-(S<19)*2,0:PRINTA$
3460 S=S+1
3470 RETURN
3480 LOCATE11,21:PRINT"1987 BY YAX"
3490 LOCATE11,23:PRINT"HIT ANY KEY";
3500 FORJ=0TO99:NEXT
3510 LOCATE11,23:PRINT" ";
3520 FORJ=0TO99:NEXT

```

```

3530 IF INKEY$<>" " THEN RETURN
3540 GOTO3480
3550 REM ***** TITLE DATA
3560 DATA ,,,,,,
3570 DATAx x x x yy x x
3580 DATAx x x x x x x x
3590 DATAx xyyx x x x x x
3600 DATAxyy x x x x x xxyyx
3610 DATAx x x x x x x x
3620 DATAx x x x x x x x
3630 DATAx x z { x x z { x x
3640 DATAzyy zy zyy yy z {
3650 DATA
3660 DATAx y yy yy x x yyyx x
3670 DATAx x x x x x x x
3680 DATAx x x x x x y x
3690 DATAxyy x x x xy xyy x
3700 DATAx x x x x y x x
3710 DATAx x x x x x x x
3720 DATAx x z { z { x x x x x
3730 DATAzyy yy yy z { zyy{ zyy{
3740 DATA ,,,,

```

## 変数の意味

### ■テキスト座標用変数

X、Y……パンチの座標  
 XS……カプセルのX座標増分  
 (テキスト)  
 CX、CY……カプセルの座標

### ■スプライト 座標用変数

X0、Y0……パンチの座標  
 X1、Y1……カプセルの座標  
 X3、Y3……カプセルの初期  
 座標  
 TX、TY……ヘトロイドの座  
 標

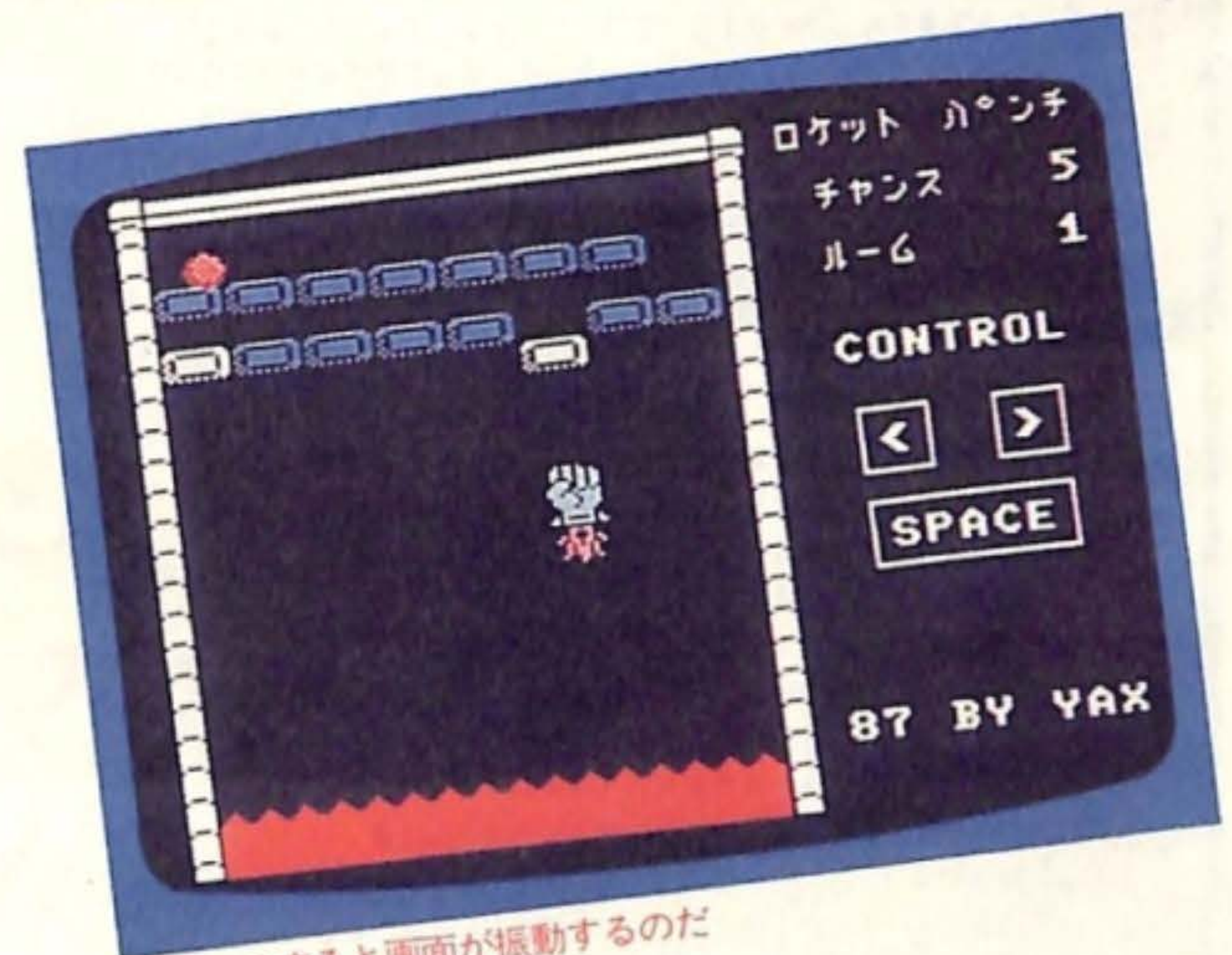
### ■その他の変数

A……PSG初期化用※1  
 A\$, B\$, C\$……スプライト  
 データ読みこみ用  
 AD……VRAMのアドレス用  
 CO……カプセルの移動用カウ  
 ンタ  
 CH……チャンスの数  
 CO……カプセルの位置用  
 I、J、L……ループ用  
 M(n,m)……画面データ用  
 MO(n,m)……画面データ補助  
 用  
 MT……ヘトロイドの出現フラ  
 グ(1=出現の可能性あり)  
 N……スプライトパターン番号  
 用

RM……ルーム番号  
 SW……パンチの上昇フラグ  
 (1=上昇中、0=下降中)  
 XX……パンチ・カプセルのX  
 座標一時退避用

## プログラム解説

10~30 REM文  
 40~60 初期設定1  
 70 太文字処理  
 80 初期設定2  
 90~150 初期設定3(変数初期  
 化・各サブルーチンへ)  
 160 REM文  
 170 リターンキーの入力判定  
 (MISTAKE)  
 180~200 カーソルキー入力処  
 理  
 210~220 スペースキー入力処  
 理  
 230~270 パンチ下降、表示処  
 理  
 280~290 カプセル移動判定  
 300 ヘトロイド移動判定  
 310 160行へ  
 320 REM文  
 330~430 パンチ上昇処理サブ  
 440 REM文  
 450~550 ブロック移動処理サ  
 ブ  
 560 REM文  
 570~680 カプセル移動処理サ  
 ブ  
 690 REM文



①パンチすると画面が振動するのだ

700~770 OUT(ミス)処理  
 サブ  
 780 REM文  
 790~840 ルームクリア処理  
 850 REM文  
 860~910 ヘトロイド移動、表  
 示処理およびパンチ・カプセル  
 との接触判定サブ  
 920 REM文  
 930~940 ヘトロイド死亡処理  
 950 REM文  
 960~1020 ゲームオーバー、リ  
 プレイ処理  
 1030 REM文  
 1040~1120 ゲーム画面用デー  
 タ読みこみサブ  
 1130 REM文  
 1140~1240 左側のゲーム画面  
 表示サブ  
 1250 REM文  
 1260~1370 右側のゲーム画面  
 表示サブ  
 1380 "おまちください"表示サ  
 ブ

※1 3400行で、DEFUSRを  
 使ってPSGを初期化するマシ  
 ン語プログラムを呼び出すよう  
 に定義しておいて、A=USR  
 (0)で呼び出し、PSGを初期  
 化している。

- 1390 REM文
- 1400~1560 スプライト、キャラクタ定義サブ
- 1400~1450 スプライトパターン定義
- 1460~1510 キャラクタ定義(パターン)
- 1520~1560 キャラクタ定義(色)
- 1570 REM文
- 1580~1630 ストーリー表示サブ
- 1650 REM文
- 1660~1770 エンディング処理
- 1780 REM文
- 1790~2020 スプライトパターンデータ(1420行で読みこみ)
- 2030 REM文
- 2040~2150 キャラクタパターンデータ(1470行で読みこみ)
- 2160 キャラクタカラーデータ(1530行で読みこみ)
- 2170~2240 ストーリーのメッセージ用データ(1590行で読みこみ)
- 2260~2290 エンディングのメッセージ用データ(1590行で読みこみ)
- 2300 REM文
- 2310~3300 ゲーム画面用データ(1120行で読みこみ)
- 3310 REM文
- 3320~3530 タイトル表示サブ
- 3550 REM文
- 3550~3740 タイトル用データ(3430行で読みこみ)

## 毎

### 度おなじみかんたん改造法

なかなかクリアできないあなたに送る、チャンス数(ロケットの数)を増やす方法と、ヘトロイドを出現させない方法です。

①チャンス数を増やす  
チャンスは、100行のCH=5

の「5」を適当に増やすだけ。

②ヘトロイド出現禁止方法

ヘトロイドは、290行を消去してしまえば、もう出てこなくなってしまうのだった。



### プログラム確認用データ

(使い方は74ページをご覧ください)

10>165	20>158	30>213	40>79	1890>216	1900>170	1910>160	1920>216
50>240	60>147	70>182	80>186	1930>165	1940>212	1950>219	1960>164
90>228	100>102	110>129	120>178	1970>214	1980>172	1990>208	2000>217
130>245	140>250	150>27	160>174	2010>221	2020>162	2030>241	2040>251
170>127	180>124	190>224	200>38	2050>139	2060>250	2070>138	2080>241
210>200	220>74	230>195	240>220	2090>134	2100>141	2110>248	2120>254
250>96	260>102	270>9	280>22	2130>129	2140>253	2150>139	2160>244
290>224	300>71	310>39	320>238	2170>252	2180>244	2190>216	2200>147
330>15	340>67	350>158	360>8	2210>164	2220>104	2230>93	2240>168
370>142	380>58	390>64	400>214	2250>142	2260>73	2270>207	2280>40
410>164	420>165	430>244	440>221	2290>142	2300>215	2310>168	2320>164
450>91	460>113	470>99	480>217	2330>163	2340>164	2350>148	2360>164
490>191	500>93	510>142	520>103	2370>164	2380>165	2390>215	2400>149
530>14	540>62	550>102	560>248	2410>223	2420>164	2430>167	2440>164
570>168	580>16	590>15	600>9	2450>146	2460>208	2470>217	2480>164
610>219	620>168	630>100	640>204	2490>173	2500>147	2510>162	2520>212
650>40	660>99	670>110	680>142	2530>164	2540>212	2550>152	2560>172
690>202	700>12	710>221	720>79	2570>219	2580>172	2590>164	2600>160
730>173	740>77	750>149	760>22	2610>165	2620>170	2630>166	2640>164
770>216	780>158	790>239	800>53	2650>149	2660>166	2670>164	2680>166
810>173	820>149	830>215	840>206	2690>167	2700>149	2710>216	2720>218
850>236	860>251	870>58	880>116	2730>165	2740>166	2750>145	2760>164
890>18	900>77	910>142	920>192	2770>172	2780>167	2790>167	2800>160
930>166	940>138	950>133	960>161	2810>164	2820>162	2830>164	2840>162
970>244	980>170	990>206	1000>239	2850>149	2860>165	2870>174	2880>164
1010>95	1020>98	1030>213	1040>15	2890>166	2900>150	2910>165	2920>215
1050>249	1060>200	1070>3	1080>194	2930>172	2940>164	2950>157	2960>164
1090>247	1100>107	1110>223	1120>221	2970>174	2980>160	2990>164	3000>165
1130>133	1140>14	1150>246	1160>153	3010>165	3020>161	3030>173	3040>167
1170>60	1180>62	1190>142	1200>17	3050>163	3060>166	3070>210	3080>169
1210>37	1220>131	1230>100	1240>126	3090>175	3100>162	3110>164	3120>167
1250>224	1260>118	1270>139	1280>8	3130>164	3140>165	3150>162	3160>217
1290>27	1300>66	1310>65	1320>68	3170>164	3180>173	3190>166	3200>150
1330>50	1340>34	1350>48	1360>11	3210>212	3220>221	3230>170	3240>160
1370>142	1380>124	1390>231	1400>240	3250>149	3260>166	3270>215	3280>172
1410>136	1420>156	1430>223	1440>192	3290>164	3300>160	3310>229	3320>91
1450>193	1460>145	1470>210	1480>104	3330>241	3340>141	3350>90	3360>95
1490>246	1500>88	1510>179	1520>202	3370>185	3380>124	3390>131	3400>96
1530>57	1540>127	1550>78	1560>142	3410>18	3420>133	3430>194	3440>158
1570>230	1580>193	1590>167	1600>230	3450>149	3460>12	3470>142	3480>29
1610>107	1620>93	1630>106	1640>13	3490>44	3500>58	3510>88	3520>58
1650>170	1660>212	1670>86	1680>195	3530>13	3540>18	3550>213	3560>136
1690>244	1700>228	1710>239	1720>228	3570>252	3580>252	3590>252	3600>253
1730>239	1740>177	1750>156	1760>146	3610>252	3620>164	3630>164	3640>166
1770>99	1780>242	1790>211	1800>211	3650>132	3660>221	3670>132	3680>133
1810>174	1820>215	1830>213	1840>213	3690>133	3700>221	3710>132	3720>132
1850>167	1860>167	1870>167	1880>162	3730>134	3740>164		



# ソフト120本 プレゼント付!

# 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴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120名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦持っていない。

② 上の質問の答えが①～③の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

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

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ
- ③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用している場合も含む)
- ⑤アナログRGBディスプレイ
- ⑥モデム ⑦持っていない
- ⑧その他(具体的に記入してください)

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

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

- ①ゲーム ②プログラミング

- ③パソコン通信 ④ワープロ
- ⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦ コンピュータミュージック  
⑧ ビジネス ⑨ 学習 ⑩ その他  
⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで『MSX・FAN』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 あなたの持っているソフトでとくに気に入っているものを表1のなかから番号で選んでください(3つまで)。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

⑩ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミリーコンピュータ
- ②セガマークIII
- ③PC-8801系
- ④PC-9801系
- ⑤X1系 ⑥FM-7/77系
- ⑦どれも持っていない
- ⑧その他(具体的に記入してください)

⑪ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ガリウスの迷宮…………… P 6	7	魔王ゴルベリアス…………… P 111
2	ジャガー5…………… P 22	8	アシュギーネ…………… P 114
3	ドラゴンスレイヤーⅣ…………… P 26	9	ラビリンス…………… P 116
4	大戦略…………… P 30	10	フェアリーランド…………… P 118
5	魔界復活…………… P 36	11	プロジェクトA2…………… P 120
6	三国志…………… P 48	12	生命惑星M36…………… P 122

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ガリウスの迷宮
3	〈FAN ATTACK〉ジャガー5
4	〈FAN ATTACK〉ドラゴンスレイヤーⅣ
5	〈FAN ATTACK Special Ⅱ〉大戦略
6	〈FAN mini ATTACK〉魔界復活
7	FAN FAN BOX
8	ゲーム十字軍
9	〈FAN SELECTION〉三国志
10	THE LINKS INFORMATION PAGE
11	〈ファンダム〉Q&Aボックス スペシャル
12	〈ファンダム〉I画面プログラム
13	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
14	〈ファンダム〉本格プログラム
15	〈FAN NEWS〉魔王ゴルベリアス
16	〈FAN NEWS〉アシュギーネ
17	〈FAN NEWS〉ラビリンス
18	〈FAN NEWS〉フェアリーランド
19	〈FAN NEWS〉プロジェクトA2
20	〈FAN NEWS〉生命惑星M36
21	COMING SOON
22	FAN VOICE

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン通信
15	ファミコンチャンピオン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

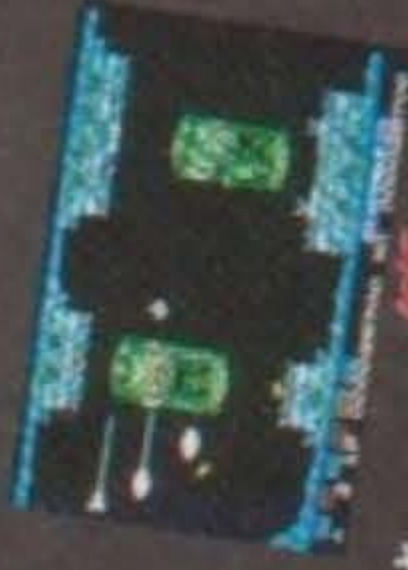
## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アシュギーネ	26	三国志	51	ハイドライドⅡ
2	アニマルランド殺人事件	27	シャウトマッチ	52	覇邪の封印
3	アルカノイド	28	ジャガー5	53	火の鳥-鳳凰編-
4	1942	29	J・P・ウインクル	54	ファンタジーゾーン
5	ヴァクソル	30	ずっこけやじきた隠密道中	55	フェアリーランド
6	ヴィーナス・ファイヤー	31	スーパートリトーン	56	プロジェクトA2
7	ウイングマン2	32	スーパーレイドック	57	ホール・イン・ワン スペシャル
8	うっでいぼこ	33	スーパーロードランナー	58	ポルフェスと5人の悪魔
9	エイリアン2	34	聖飢魔Ⅱスペシャル	59	魔王ゴルベリアス
10	オペレーション・グレネード	35	生命惑星M36	60	魔界復活
11	ガーディック	36	戦場の狼	61	魔界村
12	ガリウスの迷宮	37	大戦略	62	魔性の館
13	カリオストロの城	38	ダブルビジョン	63	マッドライダー
14	軽井沢誘拐案内	39	ダンジョンマスター	64	未来
15	ガルフォース	40	超戦士ザイダー バトル・オブ・ベガス	65	夢幻戦士ヴァリス
16	がんばれゴエモンノからくり道中	41	ディーヴァ/アスラの血流	66	迷宮神話
17	棋太平	42	ディーヴァ/ソーマの杯	67	めぞん一刻
18	キャッスルエクセレント	43	ディーブフォレスト	68	メタルギア
19	Qパート	44	トッブルジップ	69	ヤングシャーロック
20	キングコング2	45	ドラゴンクエスト	70	夢大陸アドベンチャー
21	キングスナイト	46	ドラゴンスレイヤーⅣ	71	ラビリンス
22	くりいむレモン	47	ドレイナー	72	レプリカート
23	ザナック(MSX2版)	48	ナイゼースペシャル	73	レリクス
24	ザナドゥ	49	信長の野望〈全・国・版〉	74	ロボレス2001年
25	ザ・ブラックオニキスⅡ	50	は〜りいふおっくすMSXスペシャル	75	ロマンシア

★7月号の当選者発表は54ページから59ページの欄外で発表しています。



# 緊急指令



## 第二次宇宙大戦へ参加せよ！

あの惑星グラディウスにおいて、  
元惑星グラディウス宇宙科学庁長官  
「ウエノム博士」による侵略が始まった  
というニュースが入った。  
博士はスペースプラントを破壊し、  
さらに惑星の支配を狙っているが、  
どうやら、陰で博士を操っているのは、  
亜時空星団バクテリアンだという  
未確認情報も入っている。  
このままでは、グラディウスは悪の手に  
握られてしまうことになる。  
彼らに打ち勝つのは、  
はつきりして、至難のワザだ。  
勇気ある諸君よ。  
今、我々はキミの力を必要としている。  
そのために、最新鋭の超時空ファイター  
「メタリオン」を用意した。  
宇宙の平和を守るためにも、  
我々正義は勝たねばならない。  
そこで、ここに  
キミの参戦を強く求めるのである！



ついに発進！  
8月下旬発売

## グラディウス2

サウンドも宇宙レベルだ。

新開発の音響IC搭載で、8ポート音同時出力を実現。  
従来のMSXより、オモシロ度も音響効果もグンとグレ  
ードアップされた、大スケールのスペースファンタジ  
ー。さあ、音が鳴る、ウデが鳴る！売り切れの気配も  
あり、いまずぐ近くのショップに予約しよう。

MSX対応 1Mビット 5,800円

© KONAMI 1987

### グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施。ウデ自慢よ、集まれ！  
自分のウデを試すチャンス！「グラディウス2」で出したハイスコ  
ア(ゲームオーバーの画面)を写真にとって送ろう。栄光のチャ  
ンピオンに輝くのはキミかも知れない。

●期間：S62年9月15日～11月15日

●宛先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

コナミ株式会社「グラディウス2 ゲームコンテスト」係

- 賞品 1位/ テレクターズチェア
- 2位/ オリジナルウルインドブレーカー
- 3位/ オリジナルナルプバック
- その他、上位2,000名にネーム入り  
ライセンスカードを進呈。



## △ゲームラのワクワクレポート

9月下旬発売決定

### F1スピリット

こちらは、友達を1歩リードでき  
る期待の新作情報。オモシロサ  
は間違いないし、ワタシが保証す  
みの「F1スピリット」。ウーン、そ  
れにしても、コナミのソフトは、イ  
キがいい。



MSX対応

© KONAMI 1987

中絶を覚悟

### メタルギア

キミはすでに体験したか？ ド  
キドキ、ハラハラの、このスリル &  
サスペンス。ゲーム界に新風を  
巻き込んだ大傑作だ。熱い夏  
でも、冷や汗がたっぷり、背筋を  
涼くさせてくれるゾ！



MSX2対応

1Mビット

5,800円

© KONAMI 1987



知る人ぞ知っている、  
知らない人は遅れている、  
ゲーム界のものしりマン  
「ゲームラ」。

新製品情報  
関東地区 03-262-9110  
関西地区 06-334-0399  
北海道地区 011-851-3000

コナミ株式会社  
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店/〒561 大阪府豊中市匠匠宝町1-1-5  
福岡支店/〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
札幌支店/〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
●MSXマークはアスキーの登録商標です

# Panasonic



伝説の聖戦士  
アングリーネ

話題の  
パナソニックAIの  
キャラクターが  
ゲームになった





# 君が望む 新たな 聖戦は スタート だ。

↑このパノラマ写真はイメージです。実際のゲーム内容とは異なります。

**プロlogue**  
巨大な地下文明をもつ惑星ネベントス。その文明が全宇宙の脅威となったとき、自らを神と称するバヌーティラスが現われ、宇宙意志のもとにこれを滅ぼした。原始に戻ったネベントスでは、先住民エリトリア人とバヌーティ



ラスの作ったグルル人との間で、戦いがはじまっていた。そんな両民族の血を引くライル。地下文明跡で平和に暮らしていたが、ある日グルル人に襲われ、両親を失う。変わり果てた父母の姿。その前で、彼はかたきをと、平和のために戦うことを誓った。



**ゲームストーリー**  
古代文字が記された石板を見つけたライルは、そこに描かれていた伝説の聖戦士アシュギーネの像に勇気づけられ地表へと旅立った。最初は素手でしか戦えないが、「語りべ」から情報を聞き出すことで、剣・楯・光の眼・パワー



レックなど、伝説の聖なる武具を手に入れていく。強くなるほどに、彼の前に立ちはだかる敵たち。凶暴なエリアン、巨大生物マイマイ、吸血虫デージ、命知らずの兵隊ネーマ……。こいつらを倒して進まなければ聖戦士伝説の謎は解けない。謎とはいったい何か。ネベントスに平和が訪れるのはいつか。すべては君の腕にかかっている。伝説の聖戦士アシュギーネ(パナソフト) PANA-010 標準価格5,800円 (MSX2メカロム) (要RAM64K, VRAM10K) (8月下旬発売予定) CCM LAND/MATSUSHITA



アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、A1もすごい。RAM64KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲーム。その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集なんかも楽しめるんだから。

標準価格 **29,800円** FS-A1 ▶ ボディカラーは2色: Kブラック、Rレッド ▶ RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売 FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶ お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社情報機器部MXF係まで。MSXはアスキーの商標です。

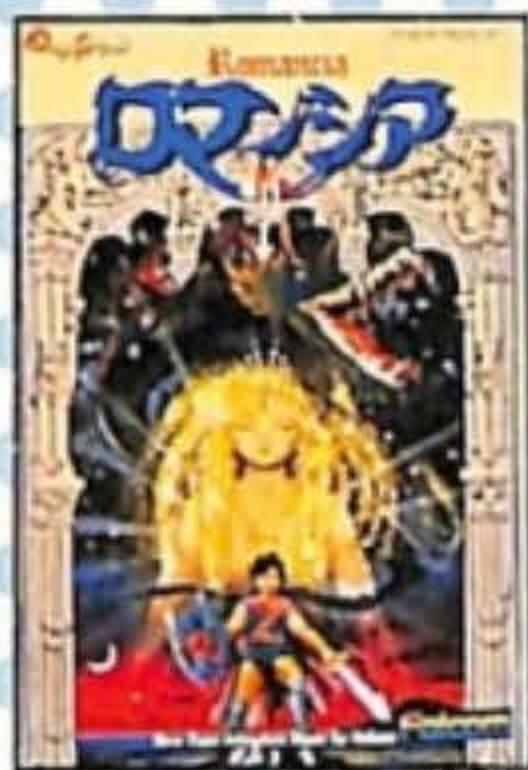


# A1

パナソニック MSX2 パソコン  
松下電器産業株式会社

Romancia™  
**ロマンス**

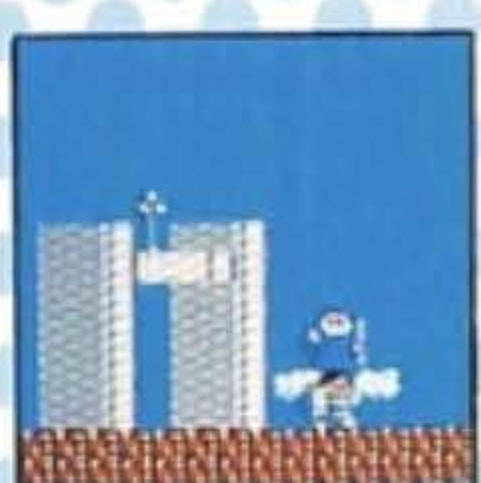
ドラゴンスレイヤーJR.



近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激!  
**かわいさあまつて  
 難しさ100%**

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコンの商標です。

「今月の告白」  
 イスラン王国・王子  
 ファンフレディの巻



「今月の告白」最終回は、僕、ファンフレディがお相手しましょう。  
 私が今まで体験してきた冒険の中でも、このロマンスは、最も困難で、奥の深い危険な冒険だった。  
 もしかしたらこれから先も、これほど入り込んだ冒険は、経験することはないかもしれない。

AVGなのに、とてもRPGっぽい画面や、アクションゲーム並のキャラクターの動き。はてしなく奥の深い謎とき。無謀や不条理のないしっかりとしたストーリー……。そしてなんといっても、いくら敵とはいえむやみに殺しては、絶対に先へは進めないこと。つまり、勇気あふれる冒険者でも、正義を振りかざす殺し屋では、失格ということだ。ロマンスの冒険を成し遂げるには、知恵と勇気はもちろん、何よりも優しい心と愛を持たなくては行けない。

何もかもが初めてで、新鮮な驚きの連続だったロマンスの冒険。ひとりでもたくさんの勇者たちに、この感動を味わってほしいんだ。  
 今度はキミと、ゲームの中で逢いたいネッ!!



☆☆☆ 好評発売中 ☆☆☆

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-9801SA/FR/MR/HR	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

**Falcom**  
 日本ファルコン株式会社  
〒182 東京都武蔵野市三軒家原2-1-14 TEL.0425-271650



# ドラゴンスレイヤーIV

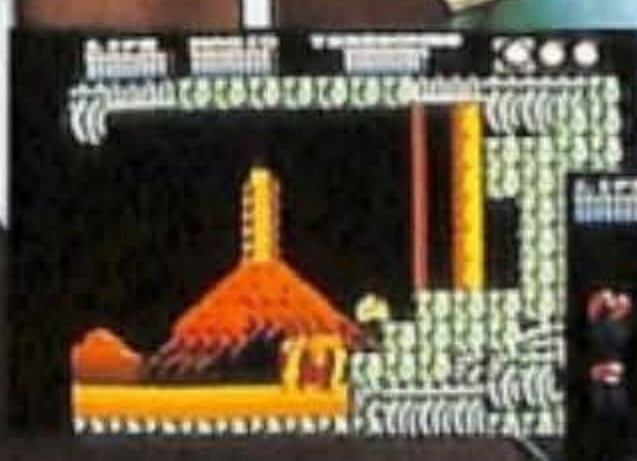


ドラスレファミリー

ファルコムがまたやった!



## カッツビのニュータイプRPG!!



MSX2専用 / 2メガROM  RAM64K /  VRAM64K以上 / 定価 ¥6,800

通販(千200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN係までお申込みください。  
〒190 東京都立川市栄町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501代

**Falcom**  
日本ファルコム株式会社

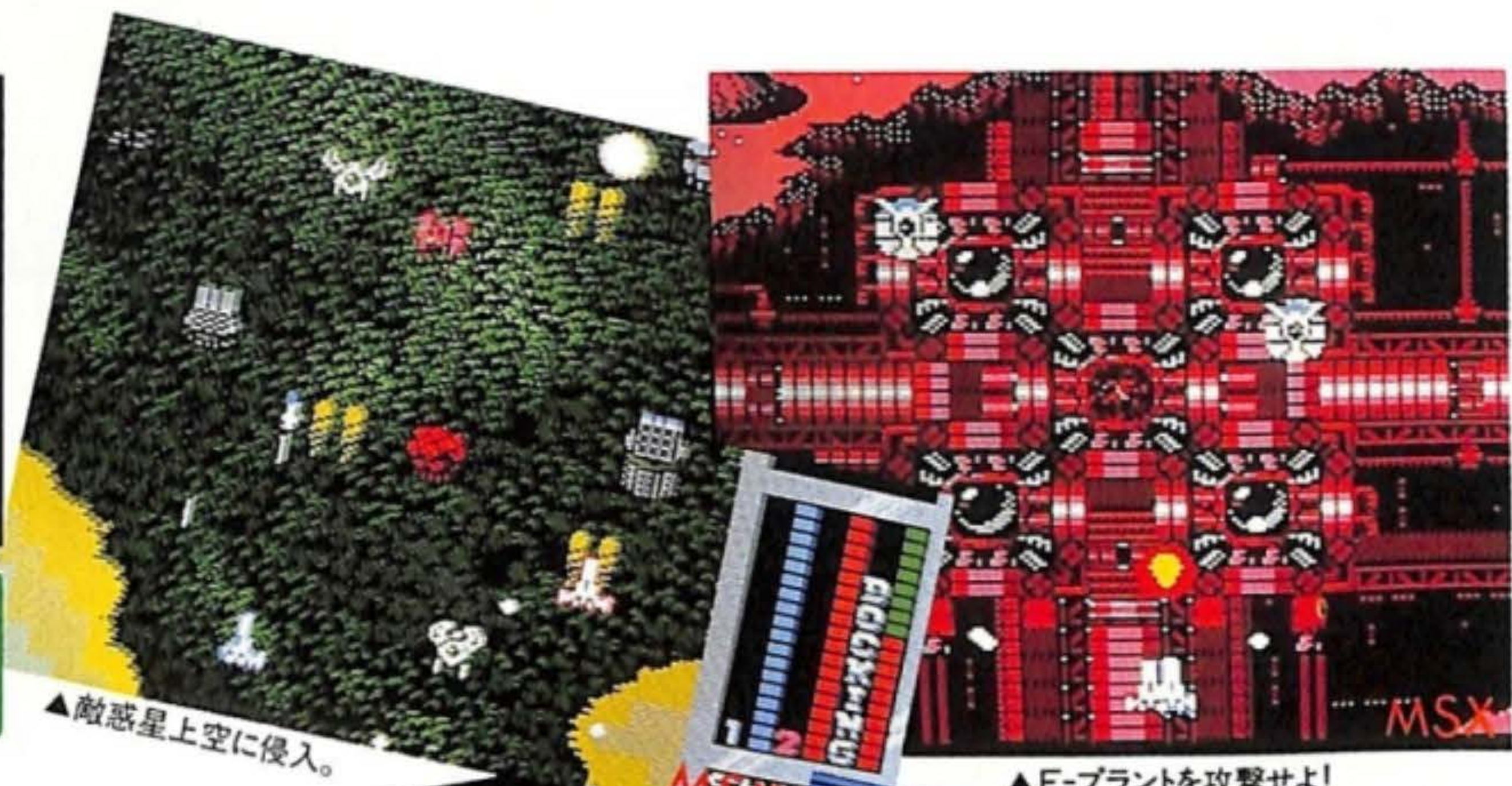
T&E SOFT®

# MSX技術の集大成!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。



**2メガROM使用  
¥6,800で発売中!**



▲敵惑星上空に侵入。

▲E-プラントを攻撃せよ!

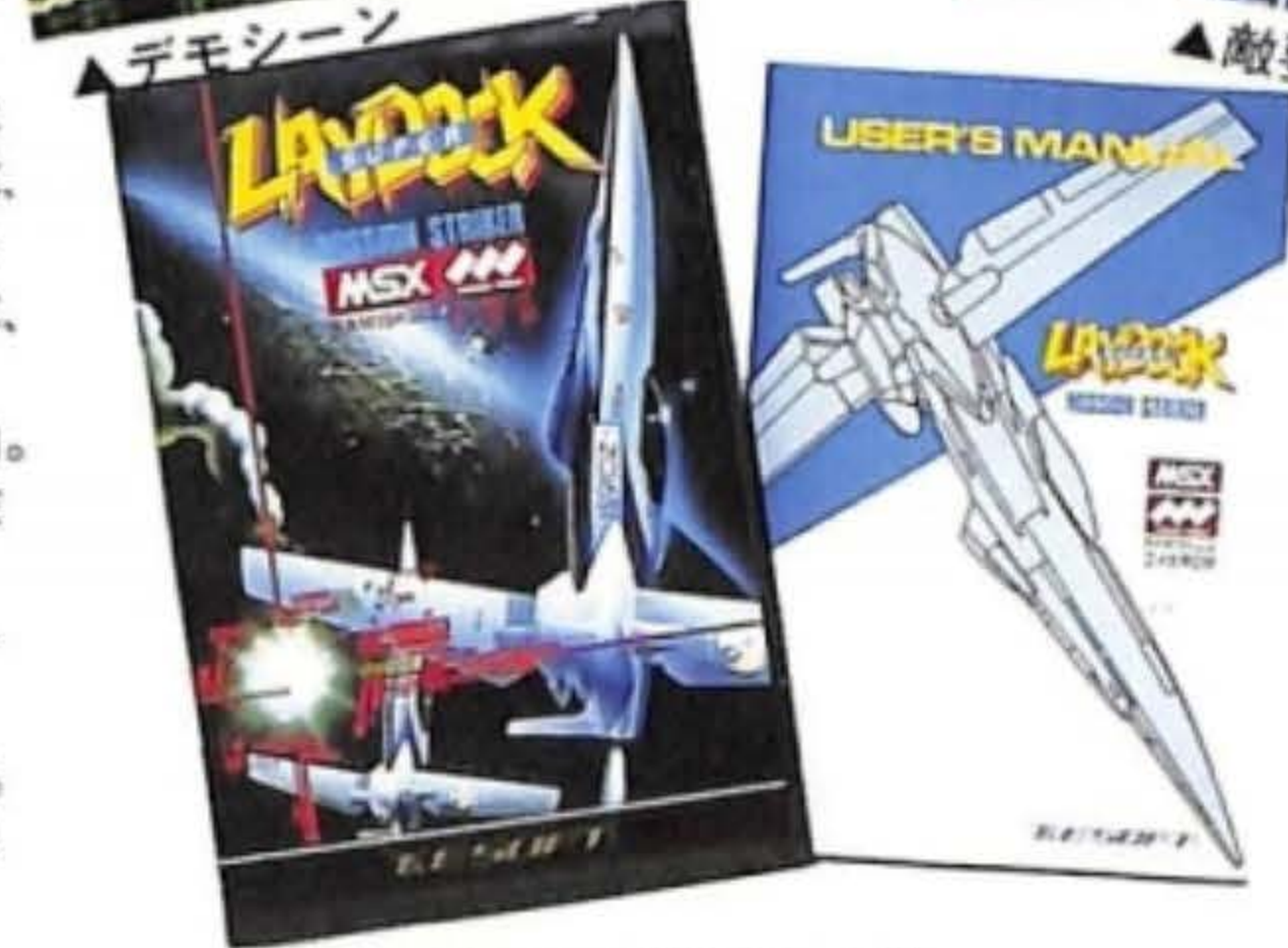
## これぞ、シューティングの真髄!

- ★2メガビット大容量ROM使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。
- ★6ステージから14ステージへ一気に倍増! 超高速スクロールステージもあります。アニメーションもあります。もちろん、グラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
- ★動く超巨大キャラが登場! なんとも「ディヴァ」の「ヴリトラ」も出現します。
- ★ネオ・ストームガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類を準備でパワーアップ! しかもゲーム中にパイロットの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用できます。

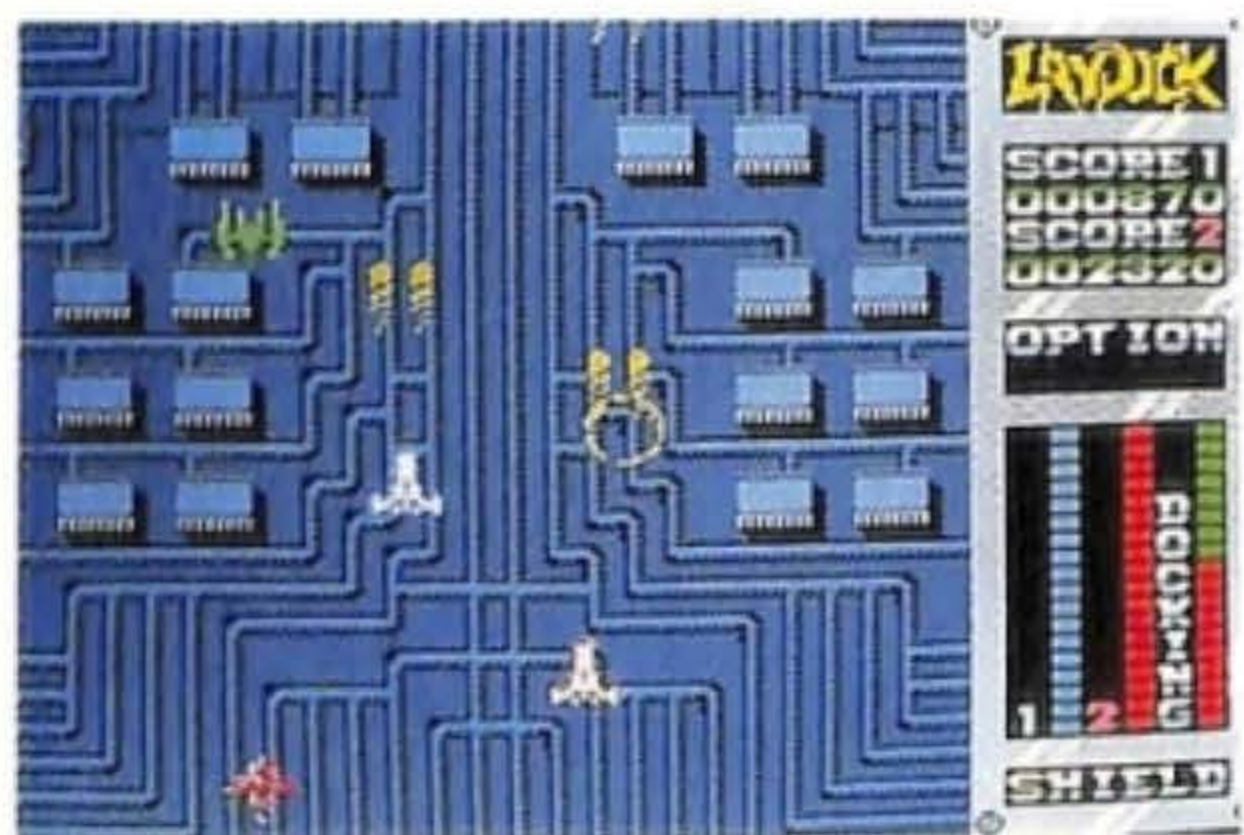
- バルカン砲、超高温光弾などが加わりました。
- ★パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士) もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。
- ★従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用! 合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、2機が分離している間に増加します。
- ★PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
- ★パスワード(14文字)としてデータをセーブすることが可能です。
- ★ジョイスティックにももちろん対応しています。
- ★スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。



▲敵要塞心臓部に到達。

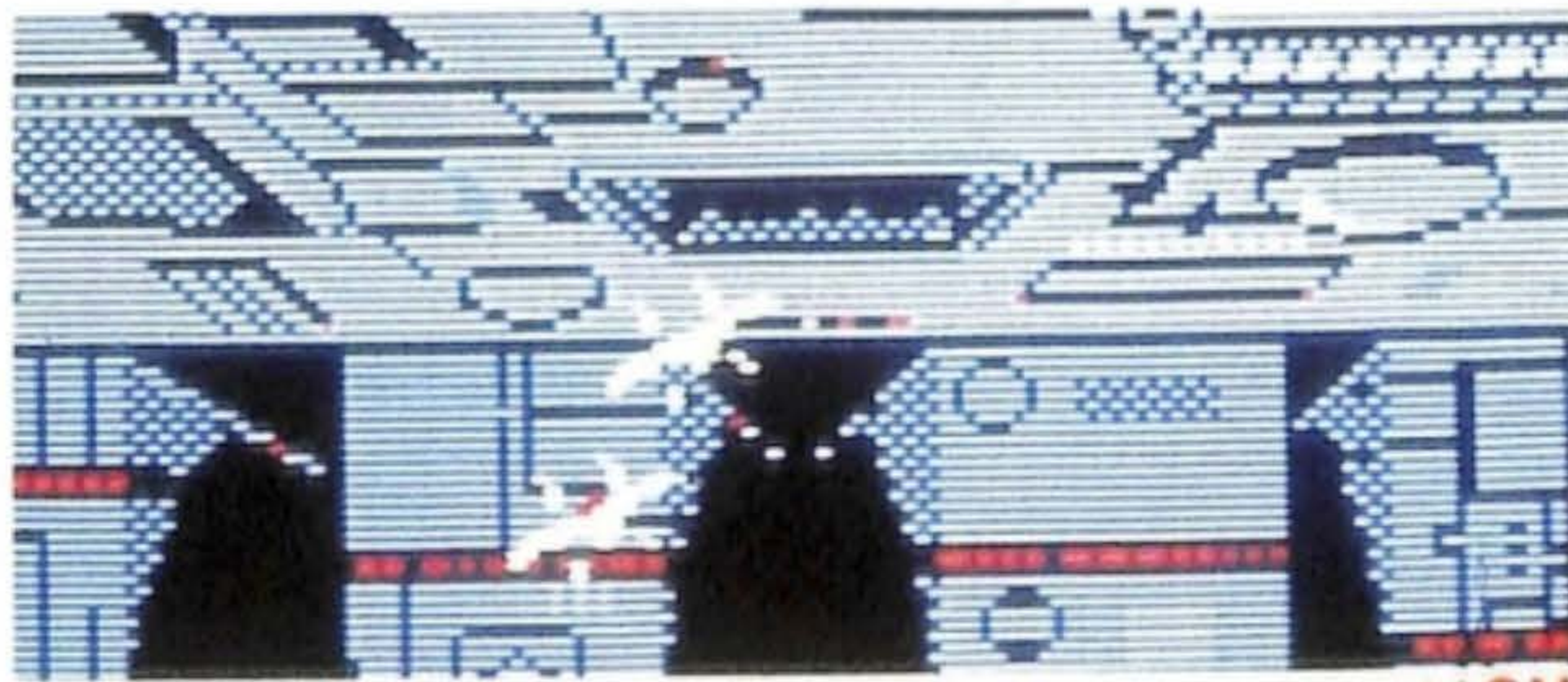


▲パッケージとマニュアル



▲不気味なサーキットゾーン

MSX



▲アニメーション(各種登場)

MSX

## 階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです) また、荣誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します。(副賞は、発送をもって発表にかえさせていただきます)



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

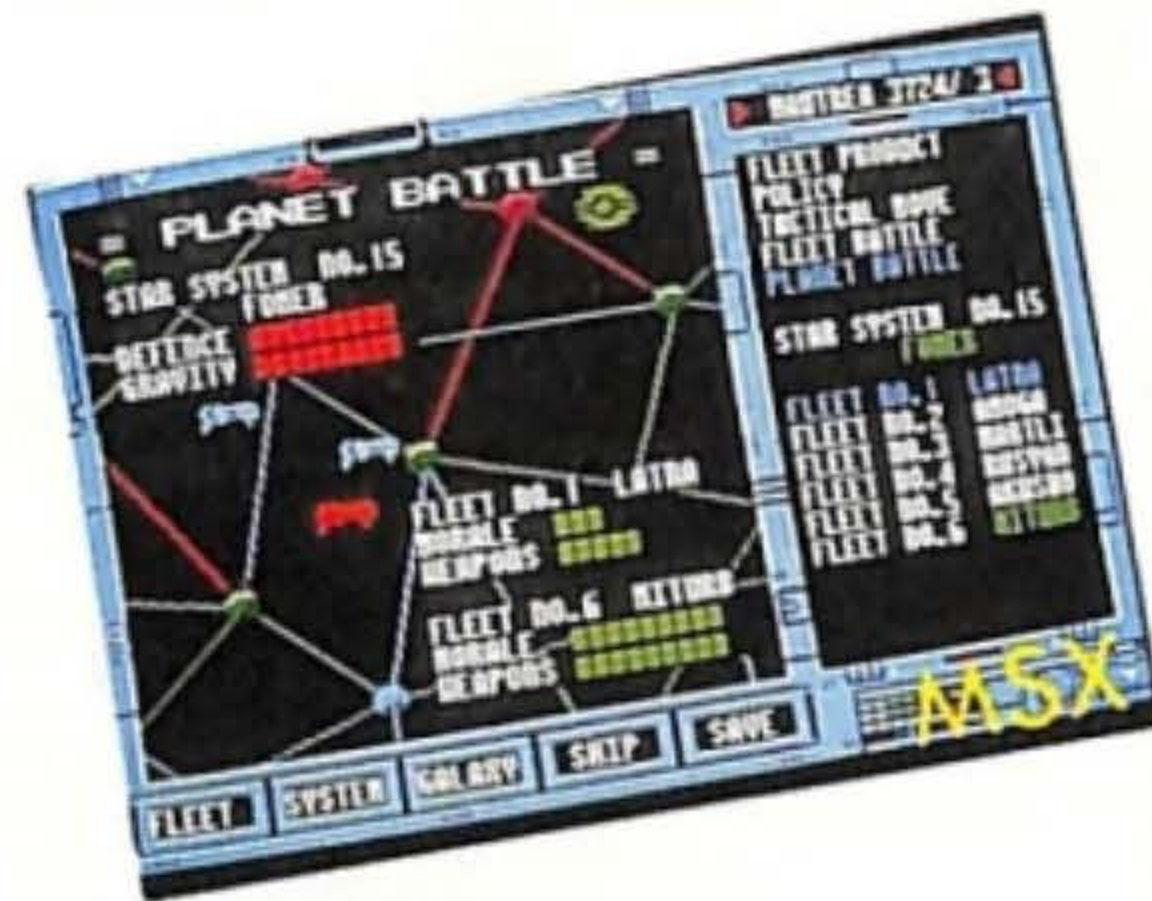
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

## ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFT テレフォンサービス ☎名古屋 (052) 776-8500

RAM16K  
以上の総て  
のMSXで  
ゲーム可能



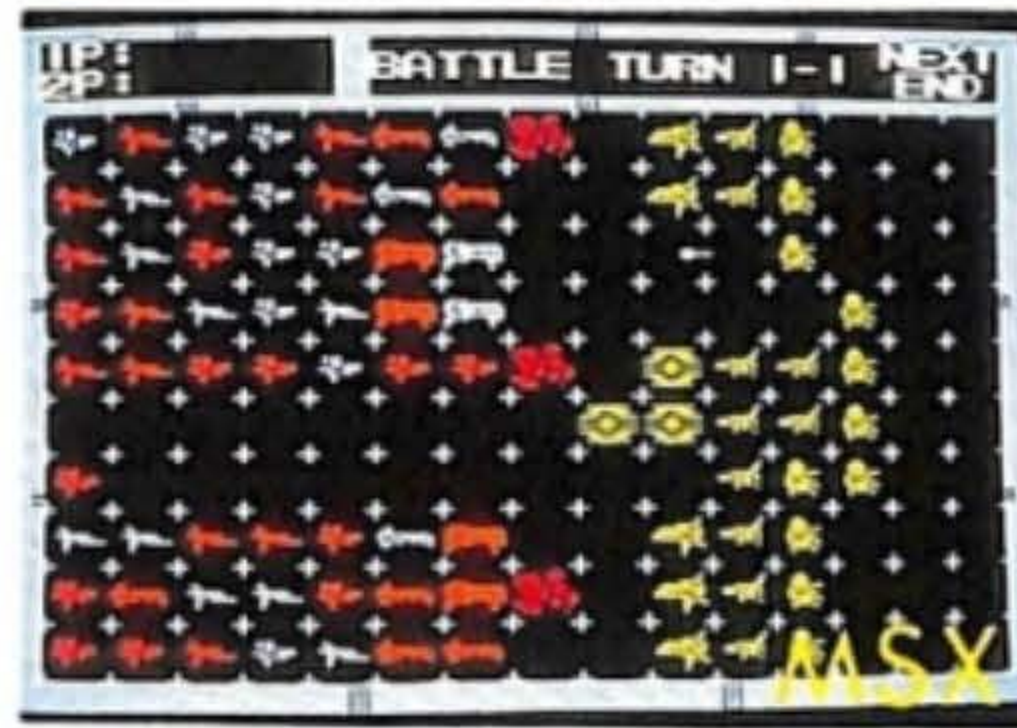
**2**メガROM使用!!  
¥6,800で発売中

### 戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。

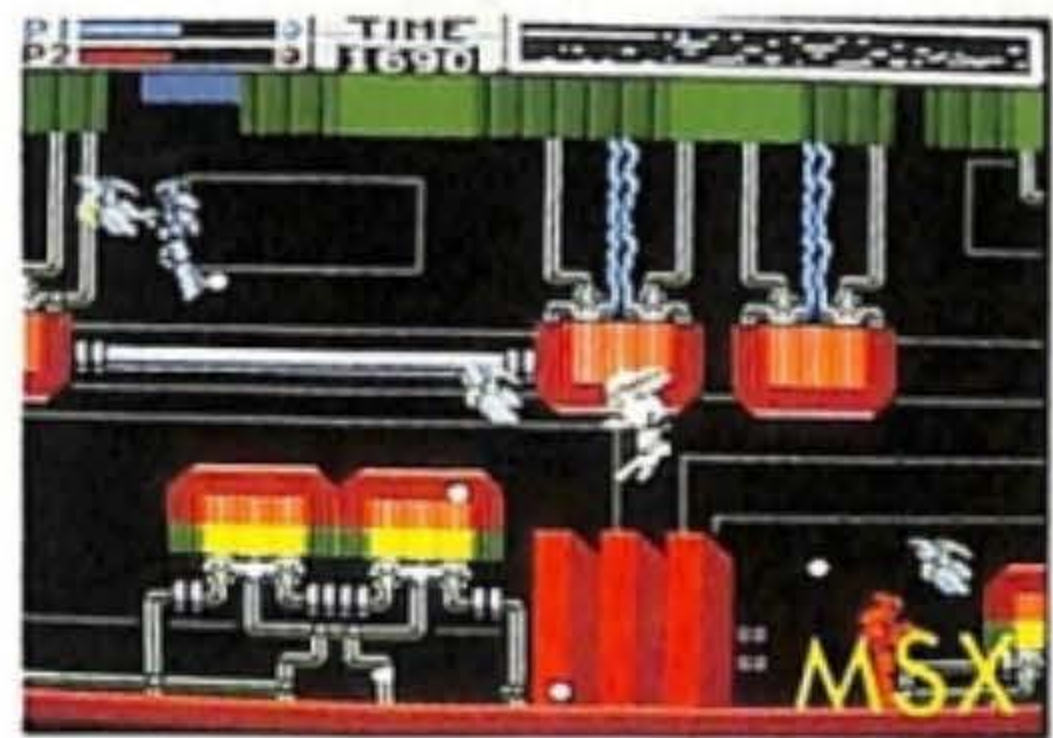
### 艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



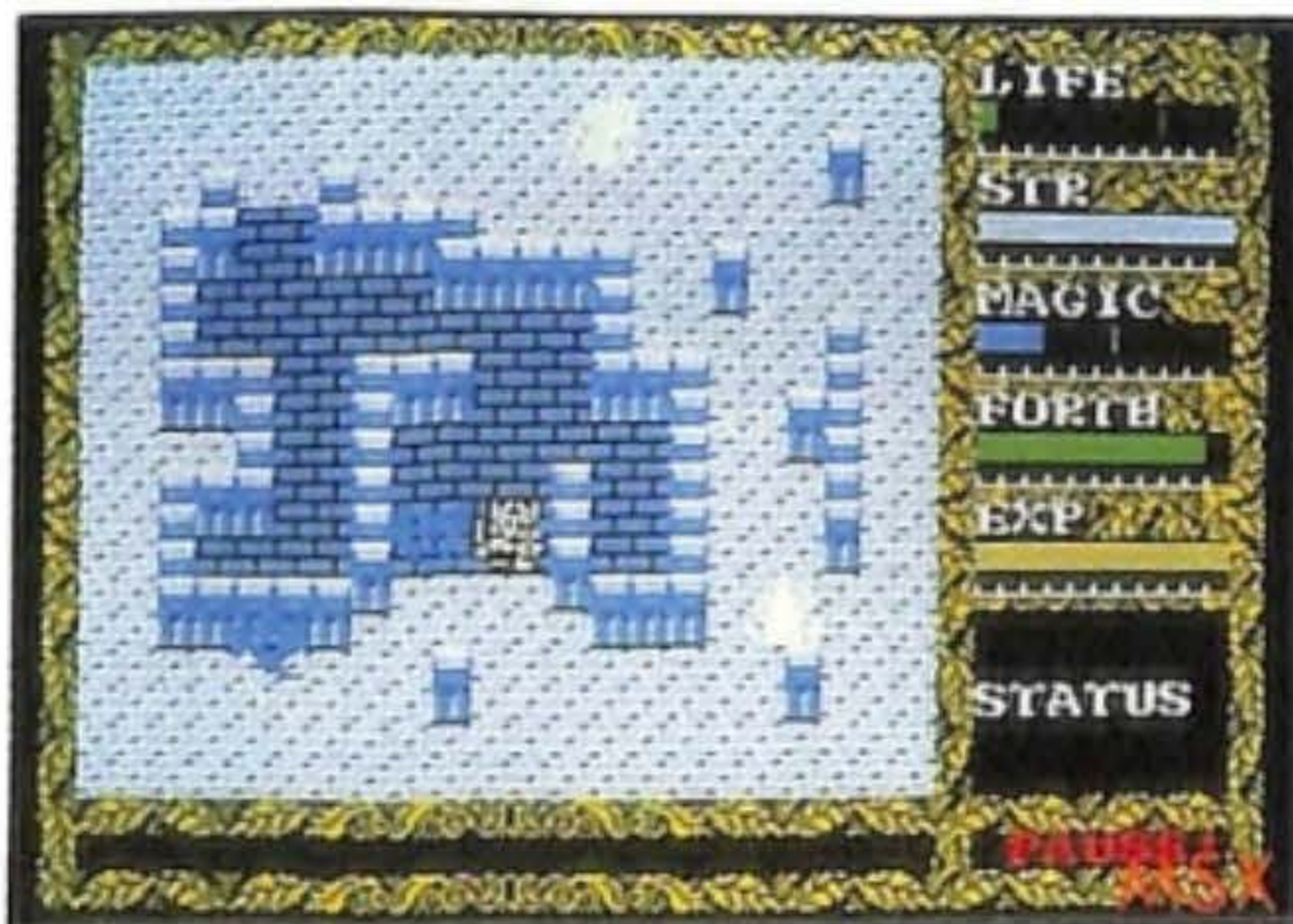
### 惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が十分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。



**MSX版発売中**  
総てのMSXで作動!!

MSX 8K以上 1MビットROM採用  
S-RAM内蔵 ¥6,400

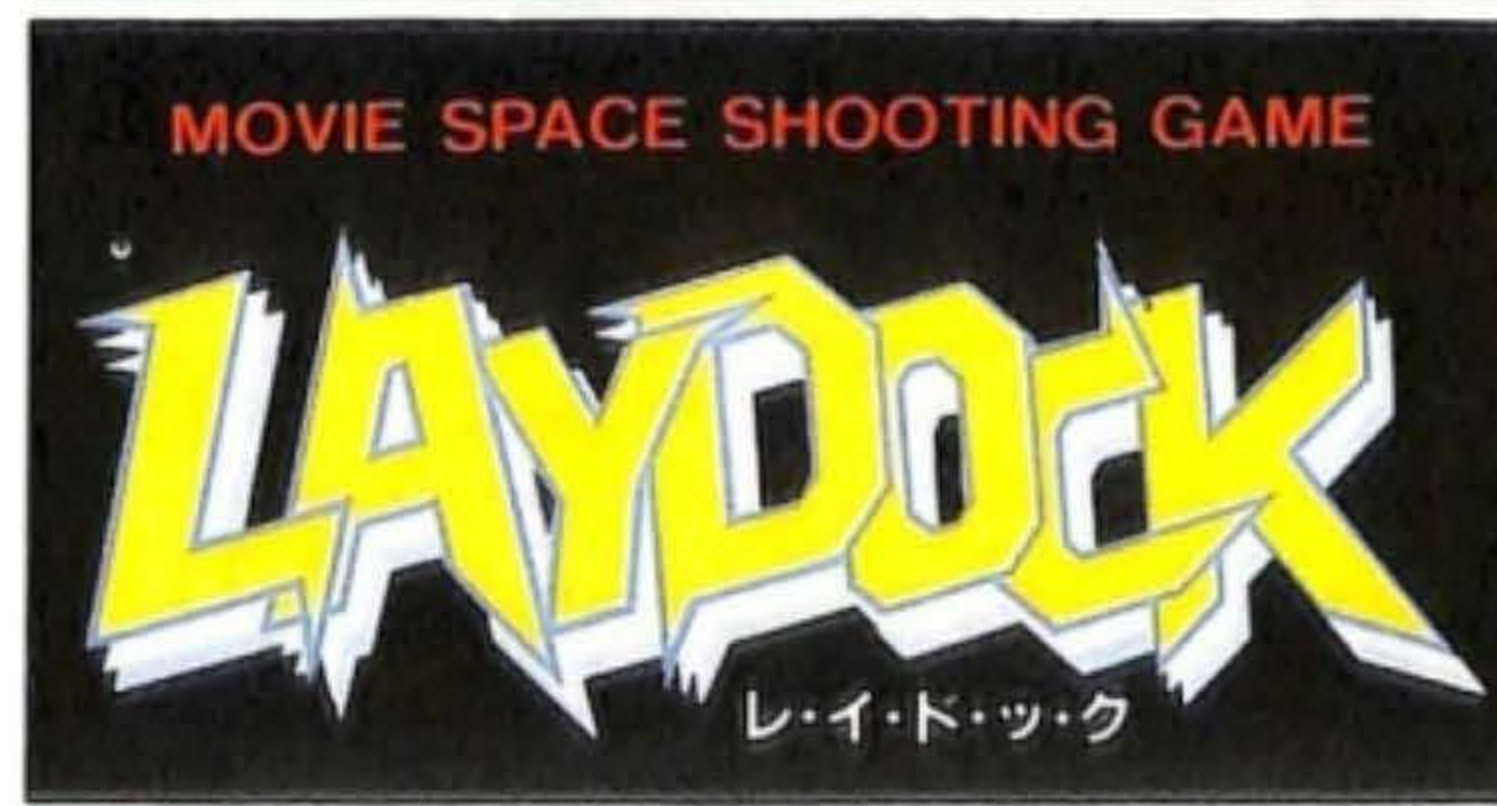


## ATTACK '87 in OSAKA

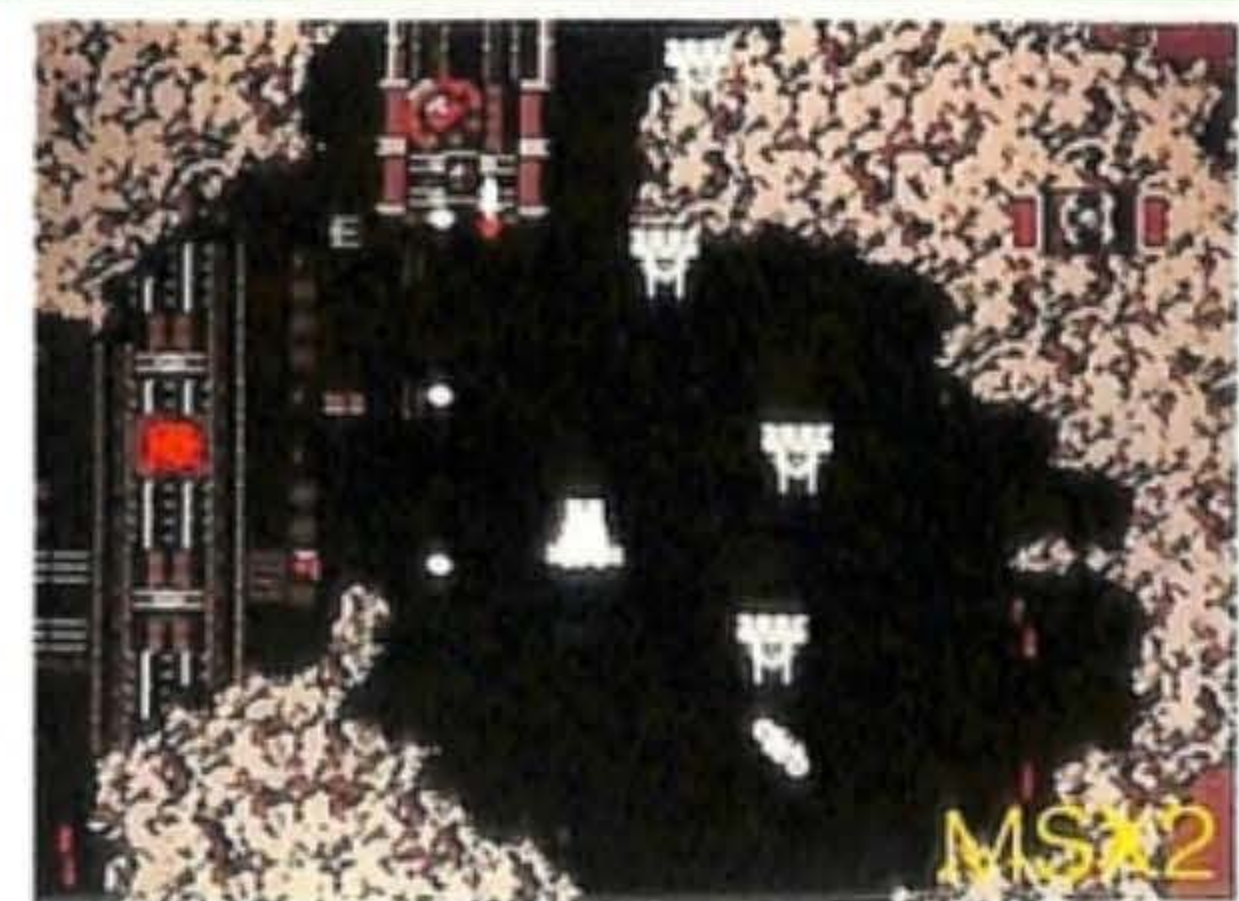
日時: 8月23日(日)・正午~午後4時30分  
※開始時間が変更になりました

会場: ABCエキスタ(アクティ大阪内)  
大阪市北区梅田3丁目1番1号・大阪ターミナルビル15階  
入場無料(右の地図をご覧ください)

大阪ターミナルビル(大阪駅ビル)15階「ABCエキスタ」にT&E開発部のプログラマーが全員集まります。普段会えないあこがれのプログラマーをしかに見て触れる(?)チャンスです。内容も、ABCエキスタにある36画面のマルチビジョンを使ってのゲームやクイズ大会、プロモーションによるゲームミュージックの演奏、そして、新作発表と盛りたくさんです。もちろん、となたでも御参加でき、入場無料です。ぜひお誘い合わせの上、御来場下さい。



MSX2 ..... 3.5" 1DD版  
RAM64K・VRAM128K専用 ¥6,800



MSXマークはアスキーの商標です。

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断りします)
- 87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断りします)



T&E SOFT R INC.

製造・販売 株式会社ティーズアンドイーソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.14 請求券  
MSX FAN 9月号  
87総合カタログ  
請求券  
MSX FAN 9月号



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

# 徹底好戦

面白さを徹底追求！好ゲームを期待できるぞ。

9月下旬  
発売予定！  
希望小売価格  
¥5,800

360度が戦場のニューバトルの世界。

君は愛機ゾイドゴジュラスに乗り込み、敵の攻撃をかわし、キャノン砲と四連速射砲を駆使して、帝国軍を撃破せよ。もうそこはハートが汗かく緊張の連続だ！！

帝国側に勝つためにはゴジュラスを強くせよ。

強化パーツや各種情報を手に入れ、徐々に階級を上げ、共和国最後の切札となる最強ゾイドのパーツ集めも同時進行。帝国の秘密とゾイド大陸の謎を解明し、君の勇気と冷静な判断力が共和国を勝利に導く。

MSX2で体感する初めてのバトルワールド。さあ戦闘開始だ！！

- ★広大なマップに展開する巻、巻さい、地下工場…そして戦場。バトルステージは迫力満点だ。
- ★1メガROMの大容量カセット。
- ★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
- ★キミがいままで経験したすべてのゲーム要素が詰まっている。

MSX2 MEGA ROM

スーパーマルチゲーム・ゾイド

# ZOIDS

中央大陸の戦い PS-2022G  
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

## TOEMILAND

お問い合わせは：東芝EMI株式会社・本社/〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(587)9148/第II営業本部・東京営業部 ☎03(843)5081/第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131/名古屋支店 ☎052(221)8226/福岡支店 ☎092(713)1251/仙台支店 ☎022(227)8211/札幌支店 ☎011(241)3713

MSXはアスキーの商標です。

ゾイドテレホンサービス 東京 03 587-7000 大阪 06 374-6491 期間 7/11 ▶ 9/10  
ダイヤルはまちがえないでね！

ゾイドイメージガール  
**CHIKA デビュー！！**



イメージソング  
「素敵なサマーボーイ」  
●シングルWTP-17979 ¥700  
●シングルカセット ZP-10-29 ¥1,000  
こらりうはっばいらいっ  
好評発売中

●ファミコン版ゾイド  
9月5日発売 ●希望小売価格 ¥5,300  
●ゾイドテレホンカード(6種)  
限定発売 各 ¥980 好評発売中  
テレホンカードのお問い合わせは  
03-587-9148まで。



●ゾイドバトル  
ミュージックカセットテープ  
9月下旬発売予定(価格未定)  
音楽監督 久石譲 発売元: TOMY

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

# CRAZE

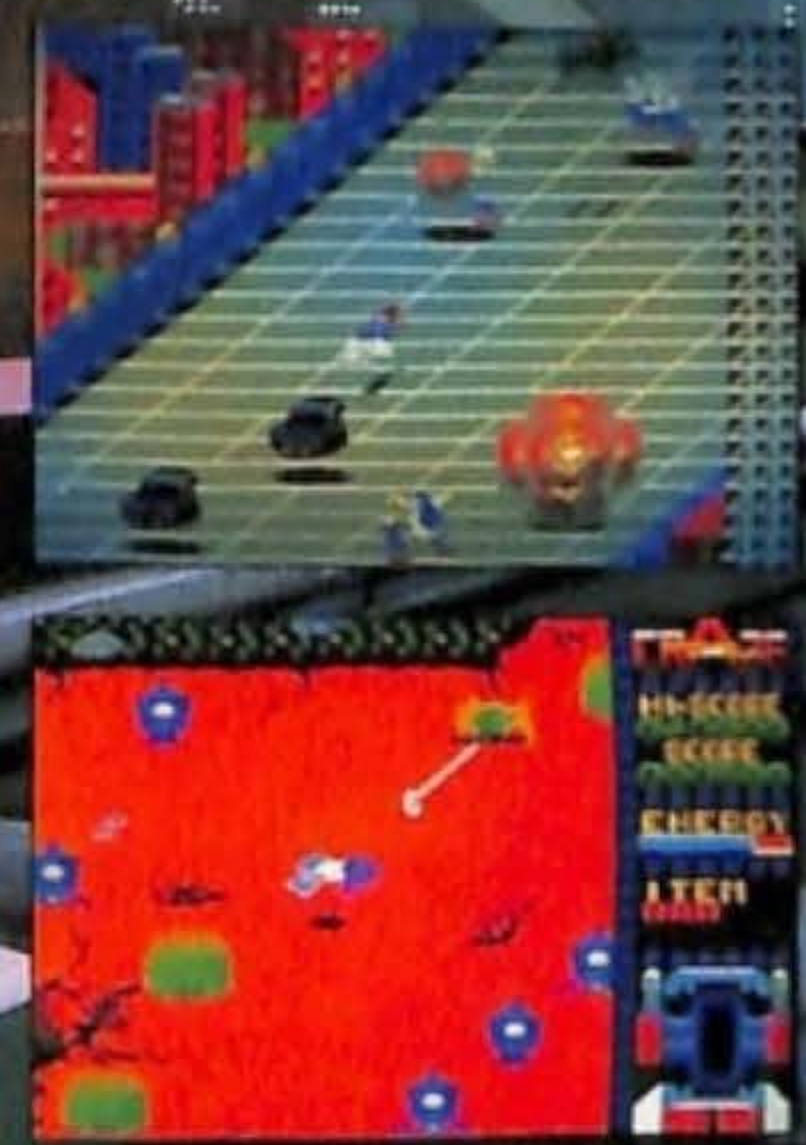
## スクランブル・ブメント・アクション・クレイズ

近日発売!!



スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーニングアルゴリズム。

遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界に逃げ込んだ。時が経ち、人々の中には、階級が生まれ、一部の人の手により巨大なコンピュータ世界が作り上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。その名は“CRAZE” / そう走る狂気と……。3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を、走りぬけるスーパーバイク。さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?



開発中の画面写真です。

MSX (RAM16K以上) ... メガロム ¥5,800  
 PC-8801SRシリーズ V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800  
 X1 turboシリーズ ..... 5"2D 2枚組 ¥7,800

## HEART SOFT

ハート電子産業株

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL 045-461-6071代

〈開発スタッフ募集〉

プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。送料サービス

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

# VAXOL

全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る / 3Dシューティング新世代 VAXOL 好評発売中!!

RAM16K MSX1MROM ¥6,800  
 PC-8801SR/FR/MR/FH/MHV2モード専用5"2D 2枚組 ¥7,800

# 花よ、超よ。

新しいことにチャレンジする。  
その直前までが、楽しくて  
ウキウキしちゃうね。  
知らぬが仏、言わぬが花よ。

そんな僕がトライしたのが、  
“ずっこけやじきた隠密道中”  
とりこになった僕、正直にいます。  
あ超～よ。

近日発売

ぎゃくやじきた隠密道中



思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。ぎつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勦をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

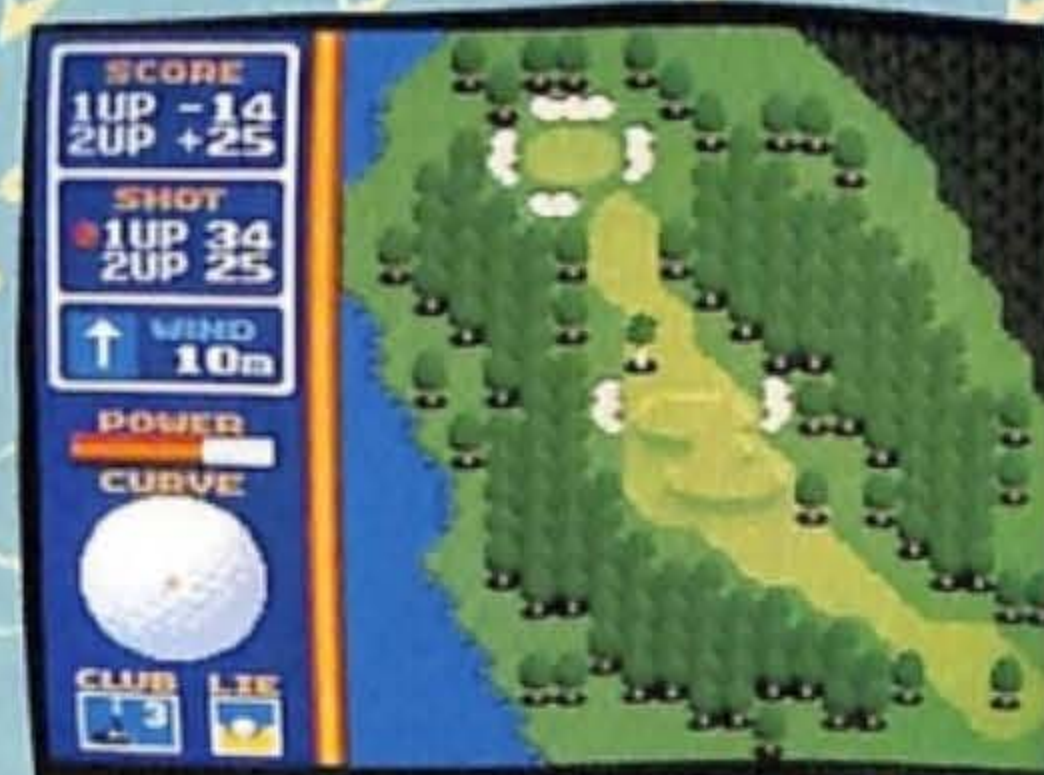


HM-026

定価 **¥5,600**



ホール・イン・ワン  
スペシャル



実践的難コース、ソクソクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク・トーナメント、マッチプレイと君の選択しだ。鮮やかな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022

定価

MSX<sup>2</sup>

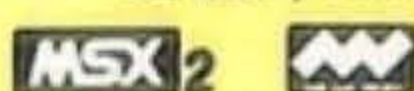
**¥5,600**

メインRAM64K/VRAM128K  
※MSXはアスキーの商標です。

好評  
発売中

謎宮神話

HM-023 定価5,600円



フルマイク 危機一髪

HM-024 定価5,600円



機動惑星 ステイルス

HM-025 定価5,600円



株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85ビル5F ☎03-252-5561代



# デジタル・デビル物語 女神転生

- ★3D階層構造のアクションRPG!
- ★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
- ★凶悪な悪者・論理パターンをもつ敵キャラクター!

飛鳥へ、そして炎の時流へ。



原作：西谷 史 アニメーション：(株)電通(書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」  
C 西谷 史・徳間書店・ムービック・シブス COMPUTE! PROGRAM C 198... レコード 開発協力：株式会社アラス



中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な間に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり返すために…」と優しくも力強い女の声が出た。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!？」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツらは知的生命体なのか!？」



● MSX MEGAROM ¥6,800

好評発売中

テレネット・エクスプレス

- PC-9801ユーザーの方へ「女神転生」の98対応版が、諸々の事情で発売できなくなりました。期待してくれた皆さん、年末までにはそれに代る面白い新作をきっと出しますから、どうかごカンベン!!
- 会員募集 テレネット・ユーザーズクラブの第一期会員登録を、速に開始(メ切りは日月末日)/応募方法は最寄りのパソコンショップか☎03(268)1159で。
- ユーザーホットライン 新作情報やアドハイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268。テレネット通になるには欠かせない話題がいっぱいだから要注意!!

## FINAL ZONE

- ★多彩なクラシカル・コースが計54ホール!
- ★臨場感あふれるリアル・タイム・プレイ!



打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版!



● MSX (ROMカセット1本+テープ2本組) ¥6,800

## FINAL ZONE WOLF

- ★アニメによるメンバーの会話シーン!
- ★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式!



複数行動モードによるフォーメーション・アタックが迫力満点! 他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄



● MSX MEGAROM ¥6,800

夢幻戦士 The Pussam Soldier

## ヴァリス

- ★1ステージ最大1024画面!
- ★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ!
- ★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション!



優子はフツの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって「ヴァリスの戦士」として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーク達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…



● MSX MEGAROM ¥6,800

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※画面写真はPC-8801mkII S/AIによるものです。  
MSX はアスキーの商標です。 MEGAROM は1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

株式会社 日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル  
TEL.03(268)1159

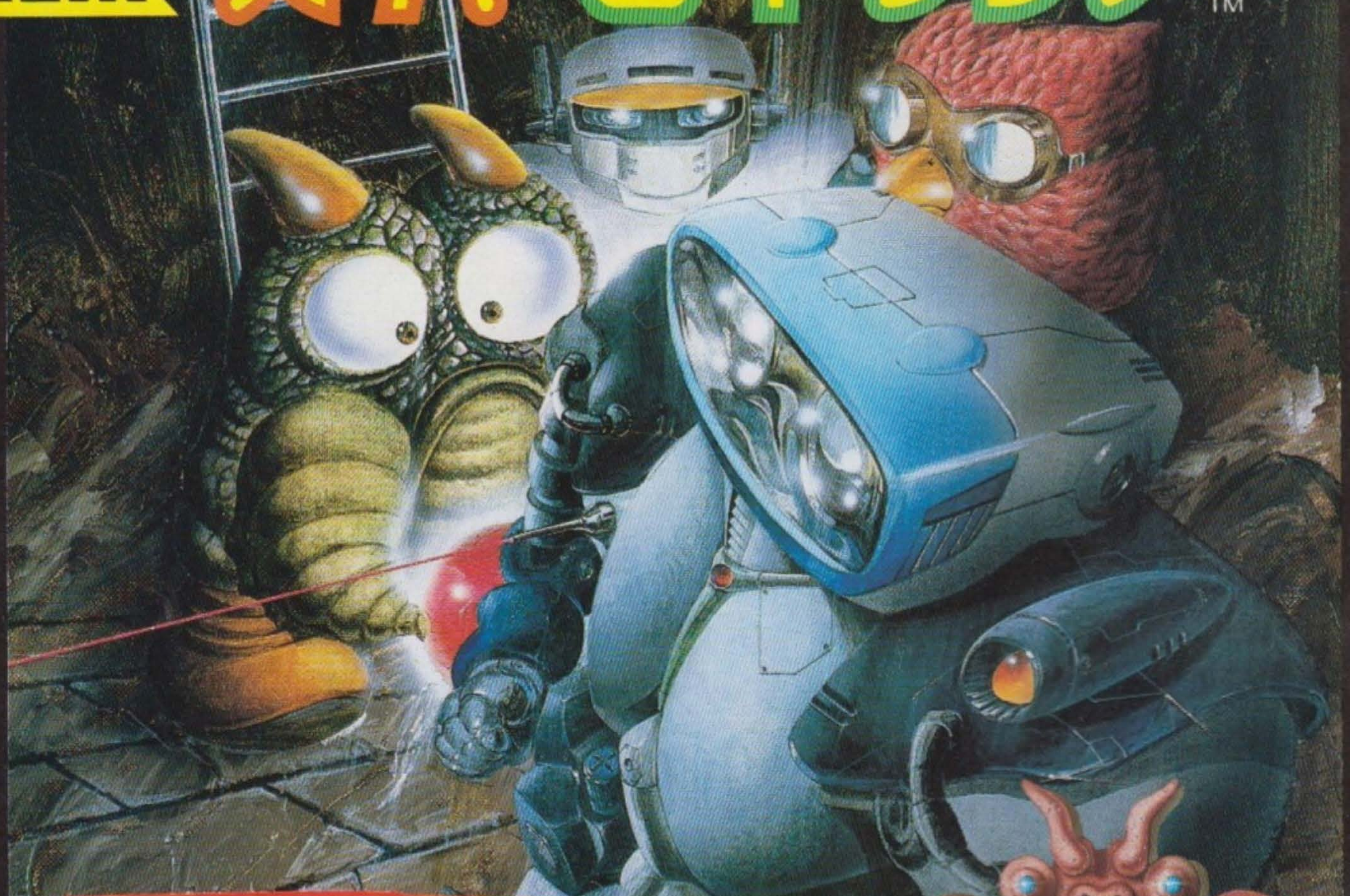
資料請求先  
MSXマガジン  
9月号

**MSX**  
FROM  
**IREM**

Super **Lode Runner**

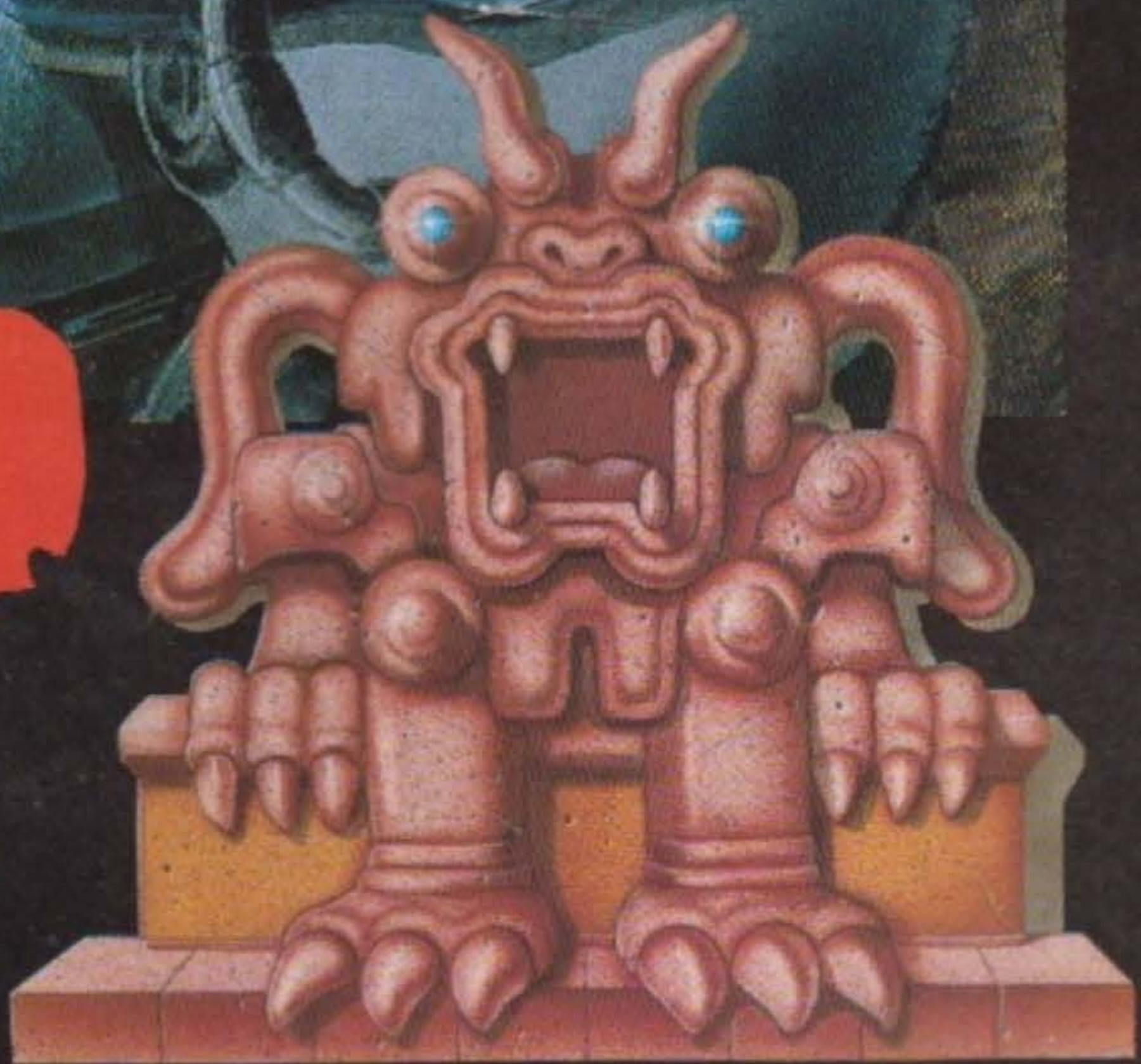
# スーパードラナー

TM



## 頭脳と友情で戦え!

ユニークなオリジナル・キャラクターが君をおそう。  
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!



ステージはなんと3種類から選べるんだ。

1PLAY

セレクト・ステージ

全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう!

チャレンジ・ステージ

アイレムから君に挑戦! 君は何ラウンド制覇できるか?

2PLAY

セレクト・ステージ

気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!

# 新発売!

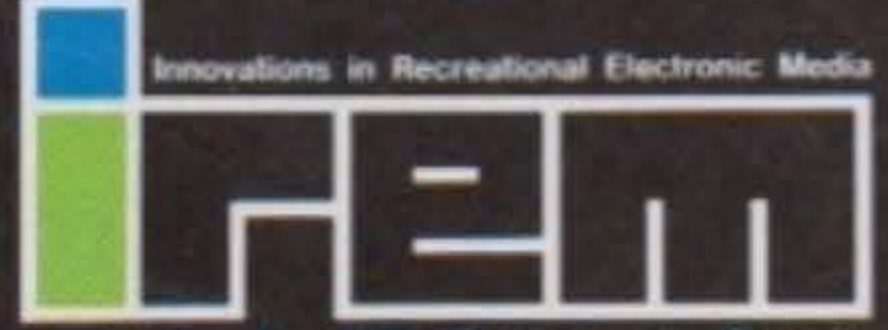
エディットモードも入っているゾ!



MSX2

IM-03  
¥5,800

©1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund  
MSXは、アスキーの商標です。



アイレム販売株式会社  
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル  
☎06(534)1060 アイレムパーティー係

新・発・売

# DEEP FOREST



深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。ここは別の世界、時を越えた中世の森。年老いた魔法使いに呼びよせられた青年は、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すためにここに勇者となる / 伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につける。勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。

ドラゴンクエスト



発売 9月 迫る！ 6日



¥5,800

場所は東洋、神々がこの地を統一しきれない時代に、神々の目を避け、至上最強の悪霊たちが集結しようとしていた。時を同じくして、遣唐使船にのった一人の若者が唐までの長い船旅の途中、想像を絶する謎の出来事に遭遇し、意識を失ってしまった。既に悪霊達は中国の玉山に集結が完了し、神々にとって最大の敵になっていた。やがて、長い眠りから目が覚めると若者は、初めて自分の運命を知る…この壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなくてはならない。闘わずしてこのゲームは語れない。

MSX2 メガロム (要VRAM 64K)

- トリートン
  - ROM版(要8K RAM)定価5,800円
  - テープ版(要32K RAM)定価4,800円
- スーパートリートン
  - MSX2 メガロム 定価5,900円

- アラモ
  - ROM版(要16K RAM)定価5,800円
- 未来
  - MSX(要16K RAM)メガロム 定価5,800円
  - MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

絶賛 発売中

MSX2 (メガロム) ¥5,800



株式会社ザイン・ソフト  
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1  
TEL (0794) 31-7453

- 通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
- この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
- 当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
- プログラマー募集 / Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券 MSXファン 9月号

# GA夢 ガム

# あの名作が帰ってきた!

## THE FAIRYLAND STORY™

アーケードゲームの移植版。さらに楽しくなった本格派シンキングアクション  
 アーケードゲーム不朽の名作「フェアリーランド」がMSXになった! しかもオリジナル敵キ  
 ャラやROUNDを加え、強気にパワーアップしてるんだ。トレミーちゃんのカワイさやおちゃ  
 めな敵キャラ。魔法で敵をケーキに変えるユニークさと、単純はいけど難しいマカ不思議な  
 本格的シンキングアクション! あなどったり油断すると、無敵キャラが現れたり、魔法をか  
 けられたりしてしまう。隠しコマンドも豊富で、画面は全部で100面の大ボリューム! 魅力い  
 っぱいな「フェアリーランド」、君もトレミーちゃんの魔法にかかる…!?

「国を守るのはアタシよ!」ケナゲに旅立つトレミーちゃんだった…。

人々の空想によって生み出された世界「フェアリーランド」に、アルファルファ王国という美  
 しく平和な魔法の国があったとさ。それがある日、大トカゲ「ドラコリスク」の魔力とたくさんの  
 モンスターに攻められ、王国は崩壊し、平和の象徴である「ホーリージェム」まで奪われてし  
 まったそうな、かわいそうなアルファルファ。そんな中で、国王の一人娘トレミーは、持ち前の元  
 気さで国を守るために立ち向かったのじゃ。また半人前の魔法とともだちの小龍ロトミーをお  
 供に、「ドラコリスク」を倒し「ホーリージェム」を奪い返すためにがんばってくれ、トレミーや



フェアリーランド(©TAITO)..... MSX MSX2 ¥5,900

※はアスキーの商標です マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです  
 当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお  
 申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビー ●金額/代金合計 ●通信欄(裏  
 面)/氏名、年齢、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書  
 留をご利用下さい。) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

### プログラマー大募集!

私たちGA夢は、年中無休でゲームプログラマー  
 を募集しています。280、8086、6502、68000など、  
 私任せなさいと言うあなた、あなたの心と体  
 と技が欲しい。詳しくは☎03 360 3621まで

8月13日、日本列島で新発売!!



MSX2+  
999

何かが起こる…  
 アニメタイプの  
 アドベンチャーの  
 2メガビットの  
 メガビットの迷宮に  
 ゲーム



Based on the Jim Henson film

# Labyrinth

## ラビリンス

魔王の迷宮

- ★MSX,初のMSX-AUDIO(FM音源)対応
- ★日本語コマンド選択方式によるスピーディーなゲーム展開
- ★キャラクターは、各ステージをアニメ感覚で動き回る
- ★ジョイスティック(カード)2トリガータイプ対応
- ★MSX2専用のスクリーン・モード5を使用したフルカラー・グラフィック処理
- ★フェイド・イン、フェイド・アウトによる画面切換え



ルトと仲よくして  
 カメラで写してあげよう



第1の関門  
 ワインスマンズガーデンの長老

●カセット・テープへの  
 セーブ機能を内蔵  
 [カセット・テープ  
 テータレコーダーを別途使用]



マルフ・アンド・ラルフ  
 どちらかが虚をついている



第2の関門ゴブリン城  
 ここをすぎるとジャレスとの  
 一騎打ちに近い

8月21日  
 発売

PC-88、X-1も  
 同時発売  
 各¥7,800  
 ■MS-6,800  
 ■MS-10

MSX2 ROM

カート  
 リッジ

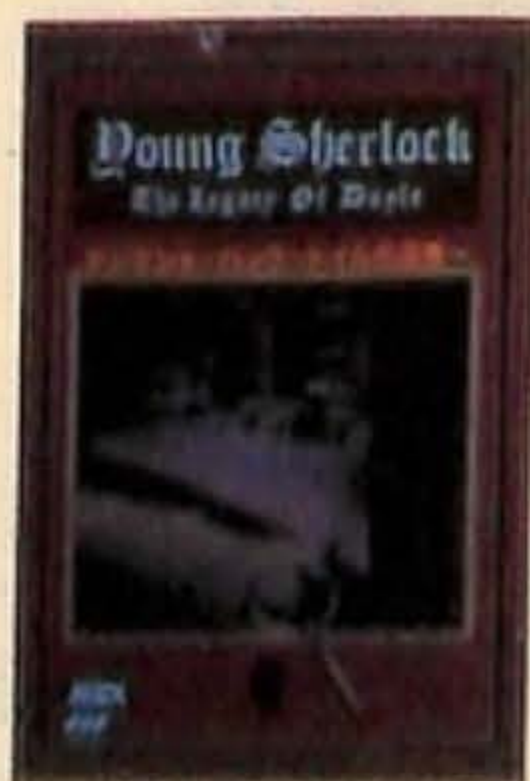


2メガロム仕様  
 (VRAM128KB以上)

TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR MSX COMPUTER © 1987 PACK-IN-VIDEO CO. LTD

### スピルバークの謎解きに挑戦!

上下左右に高速スクロールする捜査マップ  
 コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行  
 大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現



ミステリー・アドベンチャー  
**ヤングシャーロック**~ドイルの遺産~

MSX ROM カートリッジ  
 1メガロム仕様  
 (RAM16KB以上対応)  
 ■定価¥5,800 ■MS-7

好評発売中

●カセットテープへの  
 セーブ機能を内蔵  
 [カセット・テープ  
 テータレコーダーを別途使用]

COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.  
 ALL RIGHTS RESERVED. © 1987 PACK-IN-VIDEO CO. LTD.



オリジナルストーリー  
 とトリックに  
 推理力とマッピング力で  
 挑戦!



SUPER  
**RAMBO**  
 Special

MSX2 ROM カートリッジ  
 1メガロム仕様  
 (VRAM128KB以上対応)  
 ■定価¥5,800 ■MS-5



リアルタイムロールプレイングゲーム  
**RAMBO**

MSX ROM カートリッジ  
 1メガロム仕様  
 (RAM128KB以上対応)  
 ■定価¥5,800 ■MS-1

企画・開発・発売 PACK-IN-VIDEO  
 株パック・イン・ビデオ  
 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。  
 尚、お求めにならない場合は下記までお問い合わせ下さい。  
 アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637

# ネットワークゲーム時代に、乗り遅れるな。

念願の通信カートリッジ(モデム)を手にするの、いまだ!

人気ソフト「スーパー・レイドック」付で特別販売!!

**LAYDOCK**  
SUPER  
MISSION STRIKER

いつでも、楽しい。でもみんなで遊ぶには、もっと面白い!!

通信カートリッジ  
(MSX・リンクス専用)

+

「スーパー・レイドック」  
ネットワーク・バージョン

通信キット価格

¥14,800

先着500名様  
限定!!

A1クラブ  
発足記念!

あの人気ソフト  
「スーパー・レイドック」が  
ネットワークゲームになった

T&Eソフト+リンクスネットワーク

- ストーマーガンナーに乗って、敵を倒そう。
- 戦闘場面が、なんと14ステージに拡大!

通信カートリッジを持った日から、

キミはA1クラブの会員だ!



- 「A1クラブ」は、グラフィック通信で群を抜くリンクス・ネットワークを利用して、全国の仲間とゲームや会話を楽しみあうクラブ。
- 楽しいイベントもいっぱい。さらに、パソコン通信空間内にいま建設中の新しい街・A1タウンの住民にも、なれる!



**AIR RANKING**

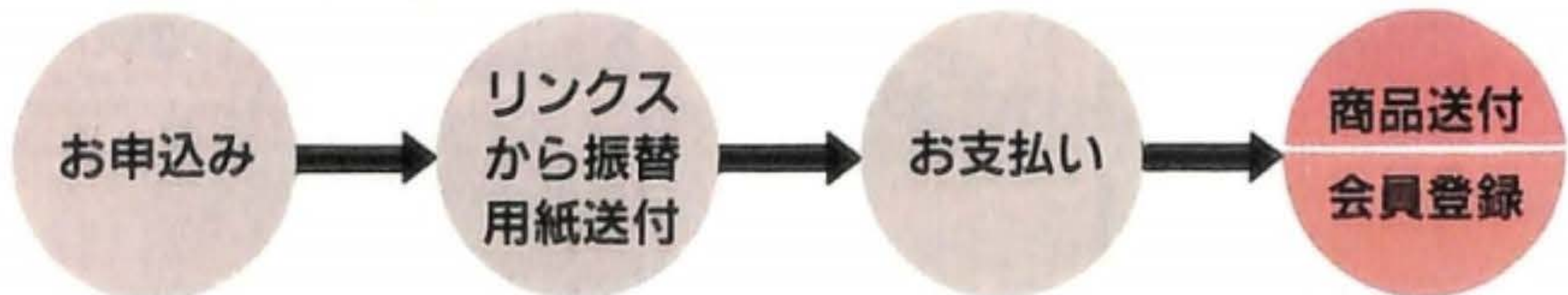
NUMBER	NAME	SCORE	LEVEL
31	1081241 KOO	982838	099
32	1081291 N.KID	827118	091
33	6023051 KENTA	781121	086
34	6084413 CHAIL	701001	083
35	6052766 DAIVA	700092	071
36	1010123 SIVA-R	699982	070
37	1089987 LATNA	654210	066
38	6200711 AKUSHO	523131	062

★キミの得点(実力)を登録。全国ランキングが、ひと目でわかる!



★毎月、上位20名に、通信版の特別階級認定章を贈呈!

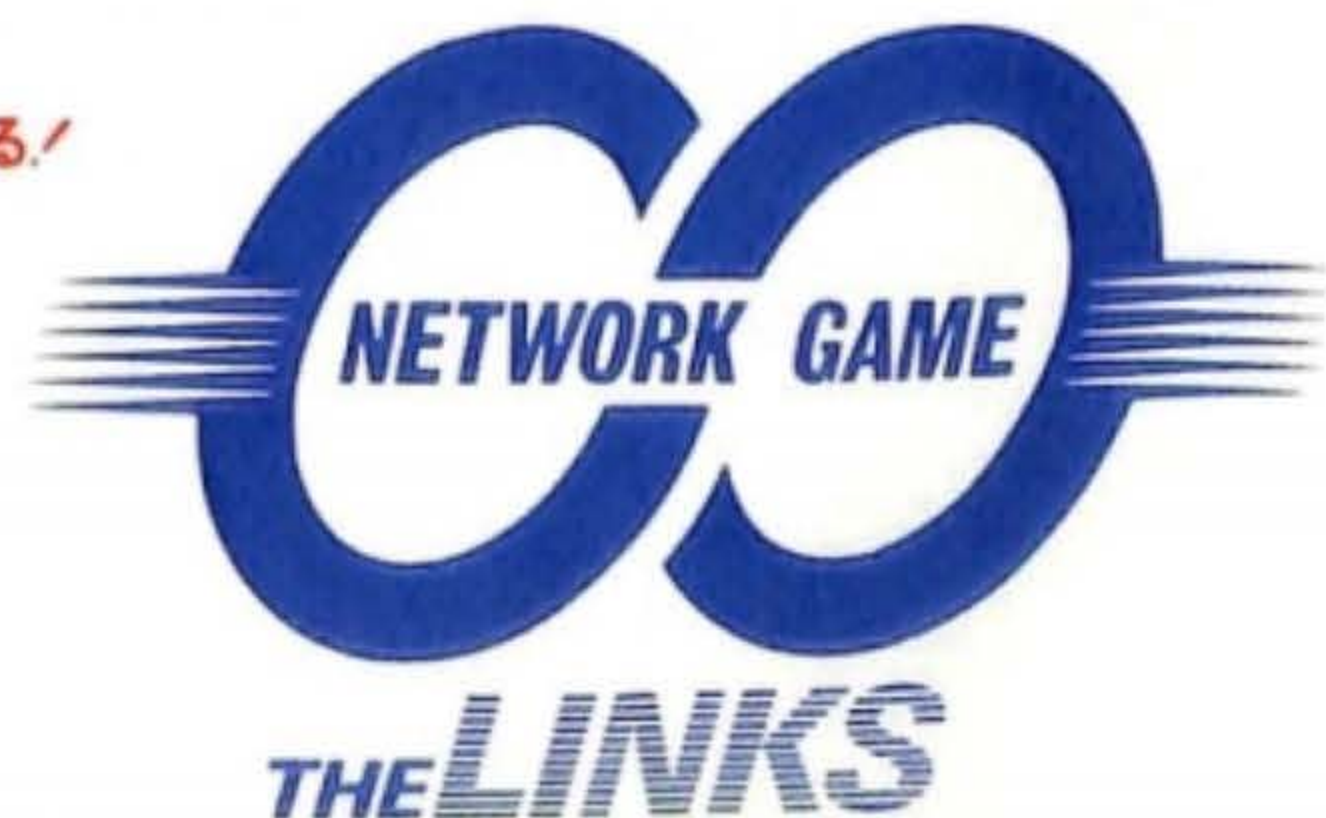
早い者勝ち! いますぐ、お申込みを。



右下の申込券とともに  
ハガキまたは封書で  
リンクス(下記)まで

振替用紙で  
金融機関へ  
払込み

その日から  
ネットワークゲームが  
楽しめる!



申込先  
京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F  
〒604 TEL. 075-211-3441  
日本テレネット「リンクス・通信キット」係

年末に向けて、

新作ネットワークゲーム「ガリー・ブロック」「ディーヴァネットワークバージョン」など続々開発中、ご期待を!

MSX・FAN9月号  
リンクス  
通信キット  
(特別販売)  
● 申込券 ●

魔王ゴルベリアス

Galvalius

BY PAC FUJISHIMA

ついに『魔王ゴルベリアス』がメガROMで登場！  
勇者ケレスは、魔王ゴルベリアスを倒せるか!!

アレイド王国に平和を取りもどせ!

コンパイル  
☎082-263-6006  
8月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,900円

リーナ姫を救い出せ!

深い谷に囲まれた平和なアレイド王国に、ある日魔物が現れた。そのことに頭を悩ます国王アレイド・アレキスはついに病におちいった。その病を治すには、谷底に生息する薬草「メア」が必要だという。王の姿を見かねた1人娘のリーナ姫は、人々の反対を押しきり谷底へ向かった。しかし、いつまでたっても帰っては来ないのだった。

この話を偶然耳にした旅の少年ケレスは、リーナ姫を捜して谷へ降りていった。

以上のようなストーリーでゲームは始まる。キミは、この少年ケレスとなって、リーナ姫を捜しに行くのだ。

まず、このゲームを進める上で大切なのは、マップ上にある洞窟に入ってみて、情報やアイテムをできるだけ集めることだ。

なかでも、PIAA(ピアー)がくれる情報にある、墓場にあるブーツを早めにお金のかわりになるのだ。

このゲームには経験値がないので、アイテムを集めて強くするしかない。横スクロール面を抜けたあとのスタート地点の右側にボスキャラがいるけど、ポーションを2個買い、強くなってから戦おう。



これがいちばん最初の横スクロール面だ! まずは腕だめしだね

ボスキャラと戦う前には、敵の攻撃から逃げやすくなるブーツを必ず手に入れよう。洞窟に入って、小モンスターたちを倒しながら進めばボスキャラが現れるのだ。

コンティニューモード

ゲームを途中でやめるときはWINKLE(ウインクル)に会えばパスワードを教えてください。



カーソルキーで選んでスペースキーを押すだけなのだ

重要人物(?)たちだ!

ここに紹介する人物(?)たちは、ケレス(つまりキミ)の冒険の手助けをしてくれる。特に、PIAAはいろんなヒントをくれるので、必ず話を聞いておこう。



PIAAは妖精なのだ。ゲームを進めていく途中でたくさんヒントをくれる。とっても重要な人物(?)だ



こいつに会ってFINDを150あげるとPOWERをいっぱいしてくれる。ちなみにこいつの名前はRANDARだ



DINAというかわい小悪魔。POWERをFINDに換えてくれる。敵を倒して手に入れたほうが早い



この子は、ENNYという名前の天使の女の子だ。FINDをほんのちょっとだけPOWERに換えてくれるのだ



ゲームを途中から始めるためのパスワードを教えてください。まめにこのWINKLEに会いに行こう

# サイバ SYPA打倒までの全マップ!

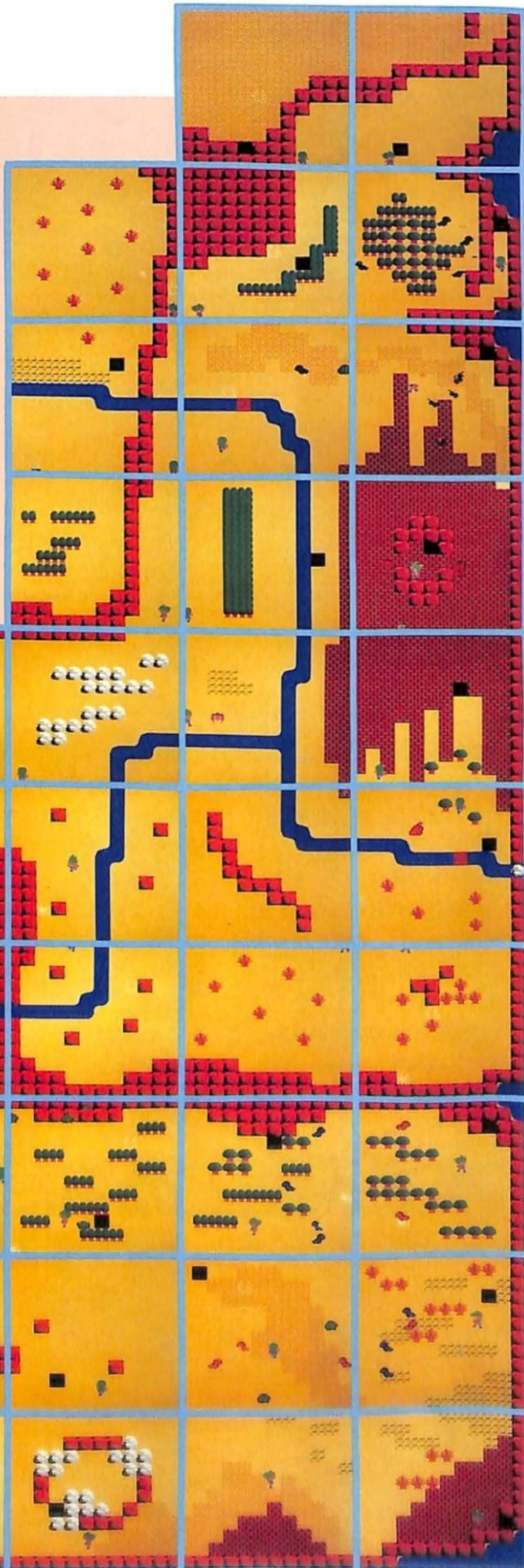
1人目のボスキャラDESVA(デスバ)を倒したら、今度は川を越えて、行けるところはすべて行ってみよう。

すると、右のマップより外には、そのままでは行けないことがわかる。やはり、洞窟に入っておくさんの情報もらえば、この謎も自然とわかるのだけれど。

洞窟を、いくつかまわって行くうちに、右のマップの中にシールドを売っている洞窟が見つかるだろう。このシールドはFIND5000で売っているけど、FINDにはMAXという上限があって、MAXが5000以上にならないと買えないのだ。MAXを上げるには、洞窟でパイプを買わないと

いけない。ただし、右のマップの中では、どうあがいてもMAXは2000までしか上がらないので、シールドは右のマップの外でMAXを上げてからじゃないと買えない。

洞窟の1つに2人目のボスキャラSYPA(サイバ)が見つかったら、ここでも、ポジションをできるだけ買ってから倒しに行こう。



ここにシールドがあるけど5000 FINDかかるので当分買えない



ここにブーツがあるのだ。このアイテムは最初に手に入れよう



## クリスタル CRYSTALを見つけだせ!

ここまでに出てきたボスキャラたちは、最後の敵である魔王ゴルベリアスの親衛隊なのだ。こいつらを倒すと、今までなかったところに洞窟ができて、そこでクリスタルが売られている。クリスタルを1個手に入れるためには、FINDが1000必要だぞ。このクリスタルは全部で7個あって、DESVAやSYPAのよ



これがリーナ姫だ。ゴルベリアスを倒して、早く会いたいなあ



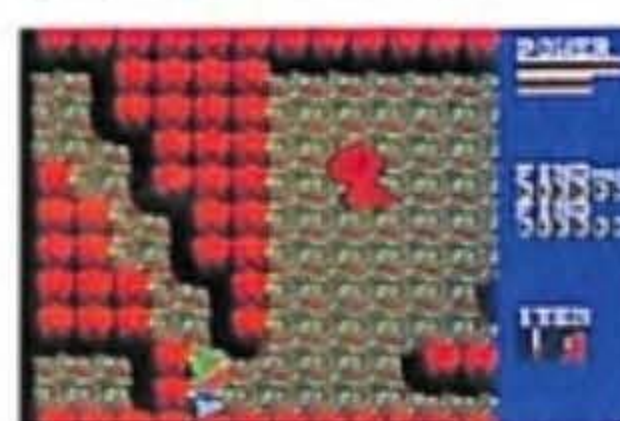
④ここはDESVAの洞窟だ。この洞窟に入ると縦スクロール面になる。入る前にブーツを取ろう

うな親衛隊を、1人倒すごとに1個現れるのだ。

魔王ゴルベリアスを倒すには、クリスタルが7個揃っていないといけない。クリスタルが揃うと、ゴルベリアスの呪いの封印が解けるのだ。



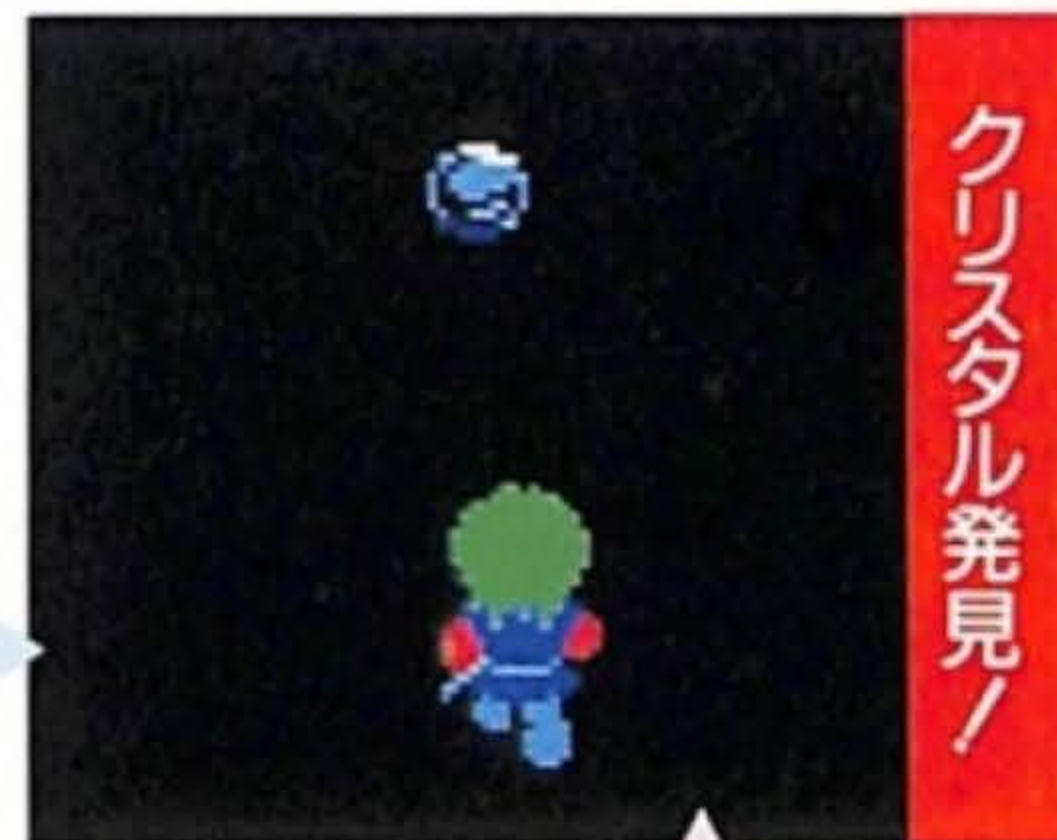
④これが、ゴルベリアス親衛隊1番手のDESVAだ。こいつは岩をケレスめがけて投げてくる。よけて撃つしかない



④SYPAの洞窟は横スクロール面になっている。SYPAだ。こいつは、ワープしながら3つに分離して炎を吐いて攻撃してくる



④DESVAを倒したあとにこの場所に来ると洞窟ができています



クリスタル発見!

④ゴルベリアス親衛隊あるモンスターを倒すとクリスタルが手に入る。全部で7個集めなければならない



④こいつが、親衛隊2番手のSYPAだ。こいつは、ワープしながら3つに分離して炎を吐いて攻撃してくる



④SYPAを倒すと砂漠地帯に洞窟ができています。1000FIND持って中へ

## アイテムを集めろ!

前にも書いたとおり、このゲームには経験値がないので、攻撃力や防衛力、生命力などの役目をするPOWERの上限を上げるには、アイテムをどんどん見つけて買って買わない。

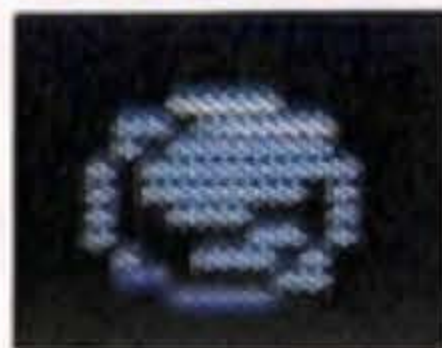
本文を読んでもわかると思うけど、このゲームはとってもお金がかかるのだ。しかしこのアイテム探しにも、アドベンチャー的な楽しみがある

### ソード SWORD



④敵を攻撃する武器で、最初から持っている。この他にも2種類の強力な剣があるとか

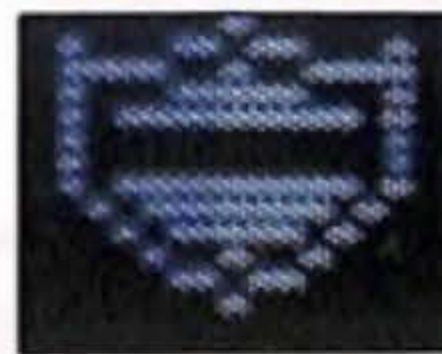
### リング オブ ブレーク RING OF BREAK



④このアイテムはゲーム中盤に出てくる。これを持っていると、岩を剣でこわせる

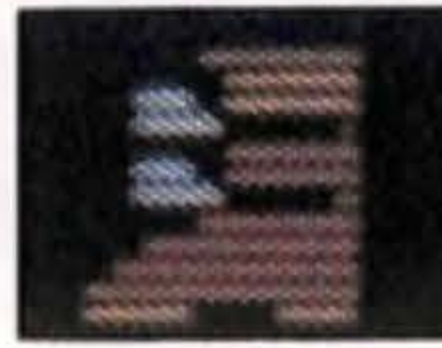
ので、がんばってお金をかせいでたくさん手に入れよう。アイテムを持っていないと行けないところもあるぞ。

### シールド SHIELD



④すぐに見つかるのだけどFINDが少なくてなかなか手に入れることができない。

### ブーツ オブ エスケープ BOOT OF ESCAPE



④最初に手に入れるべきアイテムだ。これをはくと敵の攻撃につままりにくくなる

### ペンダント PENDANT



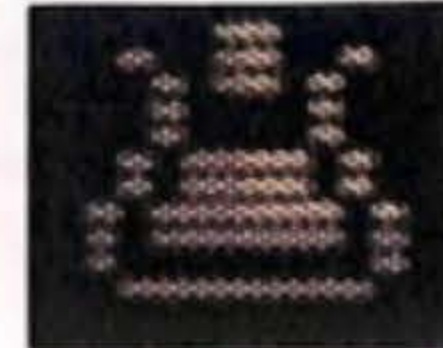
④このペンダントを身に着けると、敵からのダメージを減少させられるようになるのだ

### ブーツ オブ ウォーター BOOT OF WATER



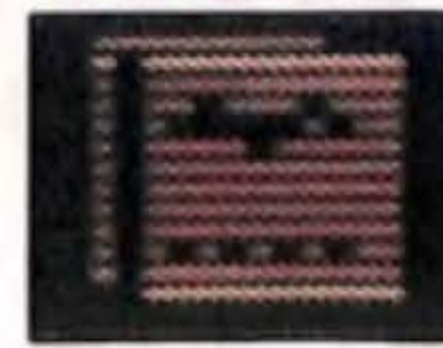
④このブーツをはくと水の上を歩けるのだ。これで行けなかった場所にも行けるぞ

### ポーション POTION



④このポーションを飲むと、POWERがいっぱいになるのだ。必ず取って行こう

### バイブル BIBLE



④この本はバイブルだ。FINDのMAXが上がる。アイテムを買うためにどんどん取ろう

## につつき敵キャラたち!

この「魔王ゴルベリアス」というゲームでは、ゴルベリアスとその7人の親衛隊、その他に小モンスターたちが、ケレスの冒険を邪魔してくる。

これらのモンスターの中でも、ナイトやトロールのように、ナイフとかおのなどの飛び道具を使う奴や、コウモリやハチのように、複雑な動き

でぶつかってくる奴など、とってもやっかいな敵がたくさんでてくるのだ。

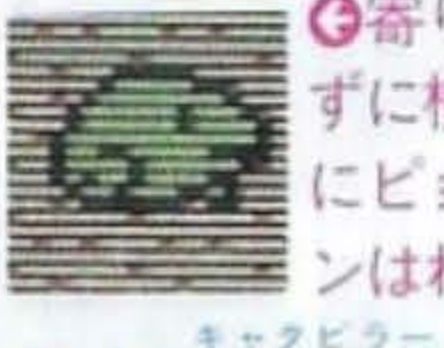
しかし、これらの敵を倒して、いろいろなアイテムを買うためのFINDや、ケレスのPOWERをいっぱいにするためのFINDを手に入れることができる。おもいっきりやっつけよう!!

### スネイク SNAKE



④ケレスめがけてゆっくりと近づいてくるのだ

### フロッグ FROG



④寄り道もせず横一直線にピョンピョンはねるだけ

### キャタピラー CATERPILLER



④耐久力があり、やっつけるのがそうとう大変

### スケルトン SKELTON



④とっても素早い動きをしてケレスに突進してくる

### ローム ROOM



④動きは遅いがとても耐久力がある、やっかいなやつ

### シャイニーバット SHINY BAT



④ケレスめがけて飛んでくる。複雑な動きがきらい

### ブラックバード BLACK BIRD



④一直線にケレスめがけて飛んでくるカラスなのだ

### トロール TROLL



④耐久力がありおのまで投げつけてくるいやらしいやつ

### ファーストナイト FIRST KNIGHT



④ケレスめがけて矢を放つ。シールドがあればなあ

美しいグラフィックスをバックにRPGの世界を満喫しよう!!

FAN NEWS

アシュギーネ

# Shinjuin

～伝説の聖戦士～

パナソフトセンター  
03-475-1721  
8月20日発売予定

媒格	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円



主  
人  
公  
ライル

しっほで

バシッ

①はじめパンチしか使えないが、攻撃力がアップすると、父ゆずりの「しっほパンチ」が使えるようになる



## ネペンテスの平和を取りもどせ!

この物語の主人公はライルという名の若者。彼には生い立ちにまつわる悲しい話があった。

ライルの住む惑星ネペンテ

スには、南半球に住む農耕民族のエリトリア人と、北半球に住む爬虫類グール人の2種類の民族がいた。しかし、エリトリア人は好戦的なグール人によって存亡の危機を迎え

ようとしていたのだ。

そんな国どうしの争いをよそに、愛しあうグール人のギーとエリトリア人のネシュア。2人のあいだに生まれたのがライルだ。しかしある日、グール人によってギーとネシュアは殺されてしまう……。

### ◎残像効果で迫力満点◎



②変わりはてた両親の姿を見て、泣きくずれるライル。ここからゲーム・スタート

## 大勢の中からちよっとだけ紹介だよ

平和を取りもどすため、戦うことを誓ったライル。しかし、彼の行く手をはばむように、ネペンテスの生き物がつぎつぎと現れるのだ。グール人の手先、沼地や森の生き物たち。どれもちよっと不気味で不思議なキャラクタだ。



ライル  
仇をとるなら武器が必要だ。  
聖戦士、アシュギーネさまの  
聖なる武具を  
そろえるがよい。



⑩ゲームを進めるのに、いなくてはならないのが「かたりべ」。いろんなことを教えてくれるので、話を聞いておこう。ステージによって服がちがうのだ

© CCM LAND MATUSHITA BIT  
※画面は開発中のものです。



## パワーをつけて出発だ!

戦いながら進んでいくと、ライルのパワーはどんどんアップしていく。上から生命力、攻撃力、防御力。みんな50からスタートするけど、経験値

はもちろん0からだ。敵によって、倒すと生命力をアップさせるものや攻撃力がつくものがあるけど、それはプレイしながら研究しよう。



Ⓢ F1キーを押すとライルのパワーや武器、ステージ名が表示される

Ⓢ 「死骸だらけだな」。ひとりごとは画面の左下に表示される



## 全25ステージ、ライルの長い旅が始まる

両親を殺害されたライルの足どりは、とても重い。でも、そんな彼の心とはうらはらに、バックのグラフィックはどのステージもきれいだね。

悪を倒すにはアシュギーネの聖なる武具が必要だ。素手

ではかなわないので、この武器を手に入れることから始めよう。先へ進んでいくと道案内してくれる「かたりべ」がいる。彼らの情報をたよりにゲームを進行させよう。ライルは彼らの話を聞いてひと

りごつをいうけど、その言葉どおりに行動するのも、ゲームのポイントだ。さからって先にあそこへいっちゃえなんて思っていると、何回もループして「なんて道は遠いんだ」ということになるよ。



Ⓢ つぎのステージにワープする画面だ

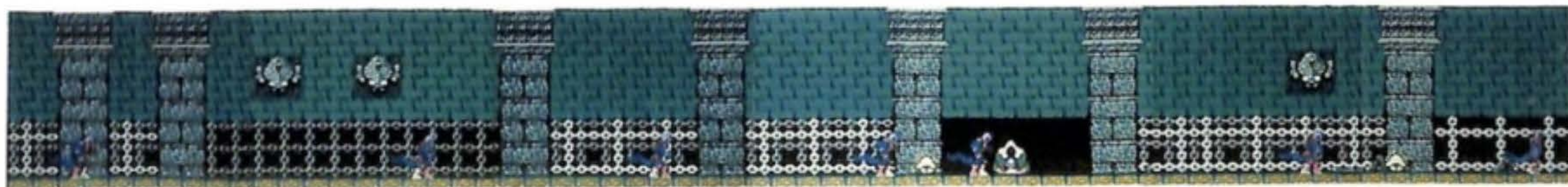
### ステージ① 神殿通路

Ⓢ アシュギーネは何年か後よみがえり、人々を憂いから救うといわれている



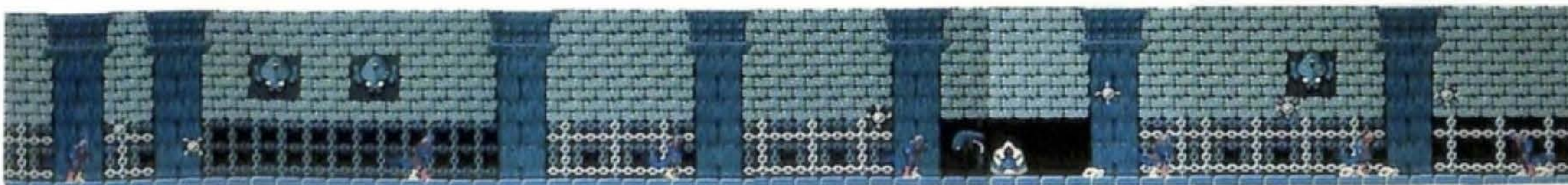
### ステージ② 地下通路

Ⓢ しっぽパンチの攻撃は便利だ。「かたりべ」にしつこく話を聞こうとすると……



### ステージ③ 地下通路

Ⓢ ステージ2と微妙に色が違う。ここに出てくるダーダはロボットなんだ



### ステージ④ 陽極山



Ⓢ 陽極山は南半球、陰極山は北半球にある。ジャンプしながらのほって行くのだ。



Ⓢ かたりべに話を聞くにはジャンプするしかないよ



Ⓢ 「神殿通路」のグラフィックはバツグンに色がきれいだ



Ⓢ 「オアスの村」この村ももう安全ではないという



Ⓢ 「オゾンテ」緑色の生き物がたくさん登場する



Ⓢ 「さばく」陽極山より西のほうにいくとここに出る



ちょっと不思議なメルヘンタッチのアドベンチャーゲームだよ

Based on the Jim Henson film.

# Labyrinth

The Computer Game.



↑映画「ラビリンス」より。左はサラと魔王ジャレス、右はサラとホグル

～魔王の迷宮～

パック・イン・ビデオ

☎03-226-9491

8月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円

## サラの冒険が始まるよ



去年公開になった映画「ラビリンス」がMSXの迷路型アドベンチャーゲームになって登場。ストーリーは原作にかなり忠実にできていて、おなじみの登場人物たちももちろん登場。映画を見ている人は謎解きがより楽しいんじゃないかな。

ストーリーをかんたんに説

明しよう。主人公の少女サラは空想好き。いつも、すてきなことを夢みてた。ある日、夢か幻か、どこからともなく魔王ジャレスがサラのまえに現れたのだ。そして、サラを彼のお城のあるラビリンスへと招き入れてしまった。心ならずも現実の世界から飛び出してしまったサラ。しかも13

時間以内にラビリンスから抜け出せないと永久に閉じこめられてしまうというのだ。

ゲームのイントロでは「たいせつなものをわたしが持っているかぎり、キミは自由になれない」と魔王ジャレスからのメッセージがある。たいせつなもの、というのはサラの自由のことだ。さっそくサラはいくつもの迷路が入り組んでいるラビリンスの中を歩き始めた。手掛かりは、途中で出会う奇妙な姿をした登場人物(?)たちや、アイテムだ。



↑こいつが魔王ジャレス。かわいい女の子サラを迷宮にさそう

奥深くの魔王ジャレスのところへ、サラはいつたどりつくことができるのだろうか。

## 入口を見つけましょう



スタートは迷宮の入口、レンガの壁のまえ。何をしたらよいのかわからないけど、

とにかく一人目のホグルに会う。どうも彼はサラの協力者らしい。だって「ここから抜け

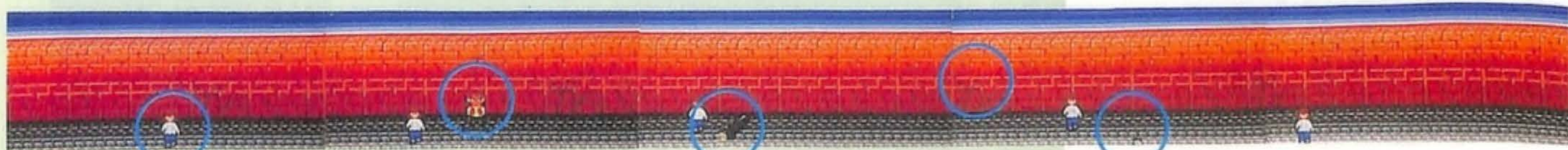
出すにはボクの助けがいるよ」というんだ。いま力を貸してくれるのか、それとも後で力を貸してくれるつもりなのかな、いまはそれ以上のことをいってくれない。しかたないので、先に進むと、いろいろなもの地面にころがって

いる。落ちているものは、みんな拾っておいたほうがいいみたい。でも、壁のまわりをうろうろしてみても、入口となるべきドアが見あたらないんだ。困ってしまったので、もう1度ホグルに聞いてみると……。

ラビリンス  
THE LABYRINTH

↑最初に出会うのはホグルだ。話しかけると「ドアは見つからないよ」というけど……

↑特に変わったところがあるようには思えない。ただの壁だけど、模様になる点がある……



↑ここがゲームのスタート地点。壁にそって進もう

↑大きな丸太を、小さな女の子サラは拾っていくのだ。重たいよう

↑小石がひとつだけポツンと落ちているけど、いったい何に使うのかな?

LABYRINTH TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT BY LUCASFILM GAMES CODE FOR MSX COMPUTER BY 1987 PACK IN VIDEO CO. LTD.

# ドアが いっぱい!



さて、なんとか壁の内側に抜けるとこんどはドアの並んだ通路。そこにはちょっとゲームのイメージとは違う自動販売機があるんだ。きっとコインを入れるんだらうけどどうしよう。う〜ん。悩んでいてもしょうがないからコインを入れてみよう。

それにしてもドアがいっぱいだ。なんとなくかたっぱしから開けてみたくね。そのひとつにとりあえず入って

みると、あれれ、そっくりな通路に出てしまった。他のドアに入るとこんどはワープしたり……、いったいどうなっているんだらう。きっとこれが、魔王ジャレスのワナなんだ。きちんとメモをとって進まなくちゃ! このさきもドアのワナがいくつも出てくるしね。

**ゴブリンに注意!**



①ゴブリンに気をつけてドアにかたっぱしから入ろう!



②いやなゴブリンをかわすには、左の写真のようにサラと同一線上にくるまでまじり待つ



③つぎに、すぐそばまでやってきたところをサッと壁のほうに逃げる

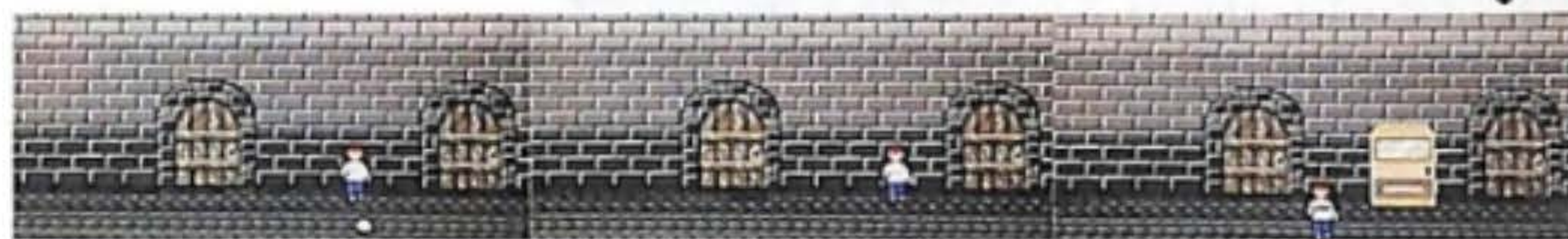
④フェイントでかわすところがコツ。足の遅いゴブリンだからもう平気!



## ブリック ホールウェイ BRICK HALLWAY



①下の2つのマップとはドアでいったり、きたりできるんだ



②上のマップと何だか同じ。かたっぱしからドアに入ってみよう



③ゴブリンは仲間にはなれないんだ。こいつとドアのワープには注意



つがまっちゃった!



④ゴブリンとぶつかると、落とし穴にワープしてしまう!

# 迷宮の奥に 迷宮が続く!?



## ストーン コリダー THE STONE CORRIDOR



①ドアのない入口、ある入口、それにはしこはどこに通じているのかな?



②ヘルメットゴブリンは「ここにはドアはない」なんて平気でウソをつく

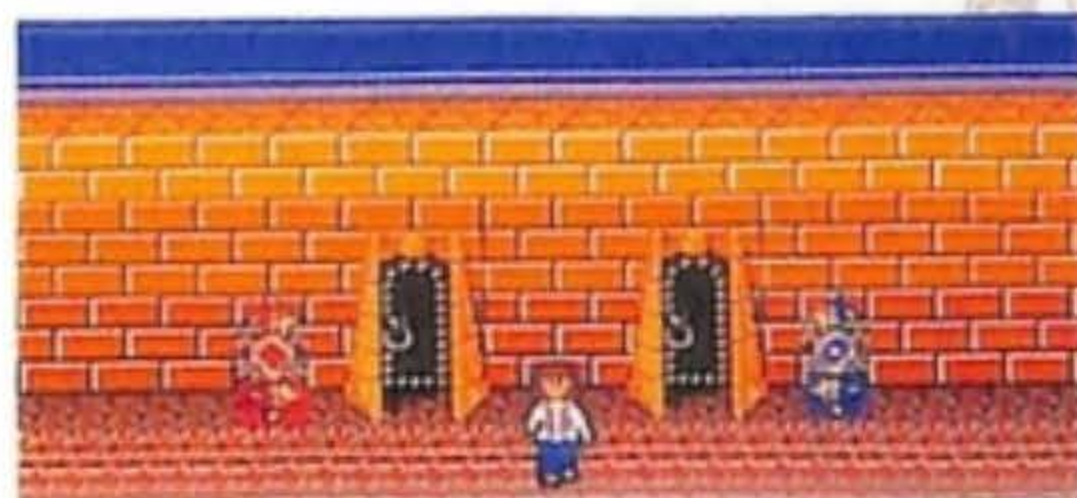
## ヘッジ メイズ THE HEDGE MAZE



③そろそろ迷宮の奥に入ってきた。でもまだまだ序の口なんだ

初めのほうのマップを紹介しよう。シンプルな構成だけど、決まったドアに入らないと先に進めない。これがくせもので、何も考えずに入るとまえのステージにワープしたりする。サラに協力してくれるおかしな仲間たちだって、そう何回もいきがたを覚えてくれるわけじゃないし、注意深く進まなくてはね。魔王ジ

ヤレスはいつだってサラをワナに落とそうとしているんだ。そうそう、クリスタルボールは大事なアイテム。夢を見るモモも大切だよ。はたしてサラは迷宮から無事抜け出すことができるかな。さきはまだまだ長い。



④片方のドアは迷宮の奥へ通じ、もうひとつは暗黒の世界へ通じているのだ



⑤穴に落ちてしまったとおもったら不思議な手が!



⑥優しい心を持っていれば手が上へ返してくれるよ



# フェアリーランド THE FAIRYLAND STORY



ホット・ビィ  
☎03-360-3621  
8月13日発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	5,900円

## 主人公は魔法使いのお姫様

人々の空想によって生み出された世界、「フェアリーランド」の「アルファルファ王国」に暮らす住人は、みな魔力を持っていて、魔法を競い腕をみがいていました。

そんな「アルファルファ王国」が、ある日、伝染病に見まわれ、人々は苦しみ、国王自らも病床に伏してしまっただけです。国王の一人娘「トレミー」は、魔法は半人前でしたが、知恵と勇気のある少女で、伝染病の原因が、大トカゲ「ドラコリスク」の魔力のせいだとつきとめました。

しかし、多くのモンスターにせめられ、平和の象徴「ホリージェム」を奪われてしまったのです。

キミは、勇敢な魔法使いのお姫様「トレミー」となって全100面をクリアして、「ドラコリスク」から「ホリージェム」を取りもどすのだ。

「ホリージェム」を取りもどすには、多くのモンスターの待ちかまえる100面を、無事に通り抜けなければいけない。トレミーは、魔法で敵のモンスターをケーキに変えてつぶしていくのだ。すべての敵を倒すか、残り1匹になると敵は自殺するので、それを待てば、次の面へ行けるぞ。しかし、面によってはパズル的な要素も含んでいるので、そうやすやすと先へは進めない。よく考えなくちゃいけないのだ。シンキングアクションゲームだからね。

「ドラコリスク」までの道は、とっても長いぞ。

👉勇敢に戦うトレミー。タイミングを見て、まとめて敵をやっつけよう!!



👉これは7面ごとに見られる、きれいなデモシーン。しっかり? アニメーションしてるのだ。トレミーが乗っているのが、味方のロドシー



- 👉敵の炎にやられてしまったトレミー。一瞬、黒こげになる。かわいそう
- 👉トレミーは女の子でも、魔法が使える勇敢な女の子。これでもお姫様なのだ
- 👉敵の魔法にあたるとフェアリーになる。もう1度あたると死んじゃうのだ
- 👉魔法を撃っているトレミー。1発でケーキになり、何発も撃てば敵を倒せる
- 👉敵にケーキにされてつぶされると、こうなるとトレミーは死んでしまう
- 👉敵にぶつかるどシャボン玉に入ると死んでしまう。でも、かわいい!



# アイテムを使って100面クリアだ!!

いくらトレミーが魔法使いでもいろんな形のパズル面を、そう簡単には切り抜けられない。そんなとき、トレミーの手助けをしてくれる強力な味方が、数々のアイテムたちなのだ。突然のように出てくるので取りのがさないように。うまく使いこなそう。

なんといっても100面もあるので、ちょっとやそっとじゃクリアはできない。右の写真のような面が、次から次へとあらわれるのだ。しかも、「ドラコリスク」を倒すには、コンティニューもパスワードも使ってはいけない。コツコツとがんばるしかないぞ。

アイテムを、その効果と有効時間、得点も含めて表にしたので参考にしな。

## アイテム一覧表

アイテム	得点	有効時間	効果
黄色い杖	1000点	一定時間	魔法1発で敵が死ぬ
白い杖	1000点	一定時間	魔法が速くなり、速くまでとどく
赤い杖	1000点	一定時間	敵の動きが遅くなる
地球儀	1000点	一定時間	フロアを歩くと得点になる
赤い炎	1000点	一定時間	敵をつきぬける炎が撃てる
白いネックレス	1000点	一定時間	無数の星が降ってきて敵に当たると死ぬ
黄色いネックレス	1000点	一定時間	月が出て、敵がケーキにかわる
白い薬	1000点	一定時間	トレミーが透明になる
透明のびん	1000点	一定時間	?不明
水色の炎	1000点	一定時間	敵を氷づけにできる
羽根	1000点		先の面にワープする



① いろんな面がトレミーを待ちうけている。左下の赤い敵に要注意



② ガバーっと大きく口を開けた、ワニの面だぞ。あーん、こわいよー



③ 「GO→」なんて言われたってそんなに簡単には進めないしどーしよう



④ 面が進むごとに敵は増えるし形は複雑になるし、ヘタをすれば動けなくなる

# 敵キャラも盛りだくさんなのだ

ゲームが100面もあるのだから、当然、敵だっていっぱい登場してくるぞ。

色々な武器を使う敵や、変わった動きの敵がたくさんいるので、まずは敵の性格をつかむのがコツ。

どんなに攻撃しても、倒せない無敵キャラもいるから、こいつが出てきたら逃げるしかない。さわらぬ敵にたたりなし// っていうでしょ(いわない)。とにかく、ひたすらがんばろう。



① こいつはオーク。いちばんよくいる豚の兵隊。本当はゴブリンの子供。魔法6発で倒せる



② こいつはサラマンダー。炎を吐いてトレミーに迫ってくる。魔法6発で倒せる。なかなか強敵



③ こいつは無敵キャラのホーンド。ひとつの面に時間がかかると出てくる。

④ これはウィザード。こいつの魔法にあたるとトレミーは、1発でフェアリーに、2発で死んでしまう

⑤ こいつはゴーレム。泥のモンスター。何を考えているかわからないやつ。14発の魔法で倒すことができる



⑥ こいつも無敵キャラのウォーム。巣穴の前に行くとき敵味方の区別なしにすべて食べてしまうイモ虫。ワープの穴と巣穴を見間違えないように

アクション  
カンフーアクションがすごくリアルなARPG!!

# プロジェクトA 2

史上最大の標的

ポニー

☎03-221-3161

8月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予価	5,800円



## 西環の虎と呼ばれる大悪党を倒すのが使命だ!!

今世紀初頭の香港は世界一の貿易港として繁栄していたが、その裏では「西環の虎」と呼ばれる暗黒街のボスが賭博場などを開いて無法の限りをつくしていた。

頭を悩ませた警察署の長官は、その昔海賊征伐で大活躍したドラゴン(水上警察所属)に、西環の虎逮捕の任務を与えた。正義感あふれるドラゴンは危険をかえりみず、悪の巣窟にのりこんでいった……。

ゲームのストーリー設定は

ざっとこんな感じ。で、主人公のドラゴンは、東環、南環、西環、北環の8つの街(4つの街はそれぞれ2つに分かれている)を歩き回る。出会った人と会話して情報を集め、いろいろな建物の中にいるボスを倒すのだ!

といってもただのアクションゲームじゃないぞ。アイテムを集めないと謎が解けないRPGでもあるのだ。そしてラストに待ちうける意外な結末とは?!

タイトル画面のあと、主人公のドラゴンはまずこのあたり(南環)に現れる。右

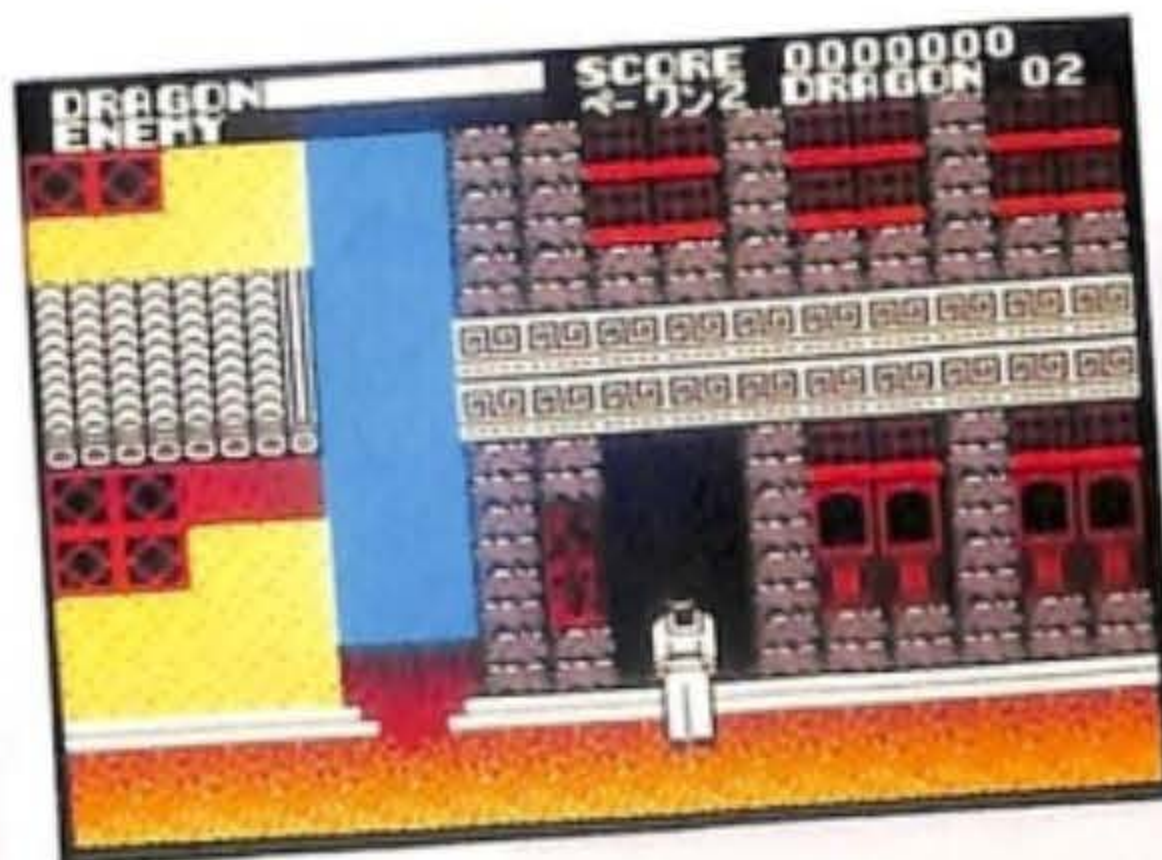
に行くと北環、東環と続き、左へ行くと西環へと続く。かなり広いぞ!!



①東環の街にあるお茶屋さん。キーというにせのボスがいる



②東環の街はずれの港の船。暗い船倉の中で敵が飛びかっている



③④街を歩いているときどきある酒屋。中に入ると色とりどりの酒びんが並んでいる。2階にはカンという名の手ごわいボスが……



長官の官邸前  
(南環の街のく一部)





## 長官の娘を助けると使命が与えられる

長官の娘リンがとらわれている部屋の前にはヤンというボスが待ちかまえているぞ。

長官はリンを助け出すとはじめて会ってくれるんだ。このとき、西環の虎を倒す使命を与えられる。ゲームはここから始まるのだ!



橋を渡ったところのビルにいるヤンというボスだ!!



ヤンを倒して奥の部屋に入ると長官の娘リンがいる



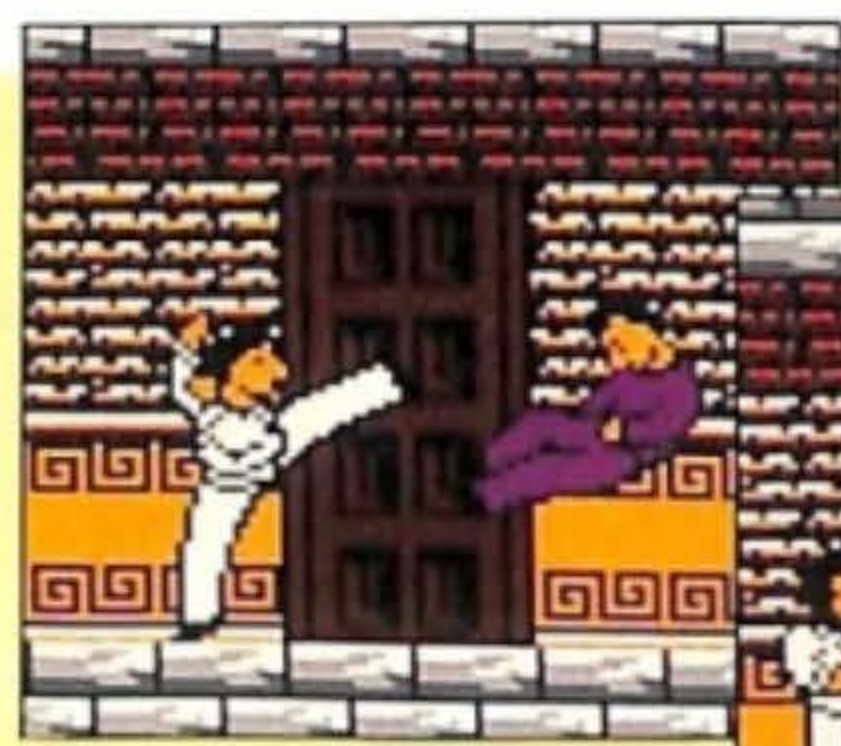
助け出した娘を連れていくと、ほら、長官が会ってくれたぜ!

## ドラゴンの大技・小技を研究して敵をやっつける!!

このゲームのおもしろさは何とんでもやっぱりキャラクターのアクション(動き)にある。さすがにドラゴンと呼ばれるカンフーの名手が主人公の映画をゲーム化したものだけあって、画面上で動きまわるドラゴンは、すごい大技・小技を持っているぞ! 技の使い方をマスターしないで手強い大ボスと対戦すると、けちょんけちょんにやられる。ということは、ゲームを進められないわけ。

敵の動きも活発で、いろいろな攻撃をしかけてくる。自分にも多くの技がある以上、敵も同レベルなんだと考えよう。「あっやバイ」と思ったら、すかさずバック転で攻撃をかわすのだ!

態勢を整えて、再び強敵に挑戦だ!!



ハイキック! 相手が近づくタイミングをつかんでうまく攻撃。はずれたらすぐ逃げよう



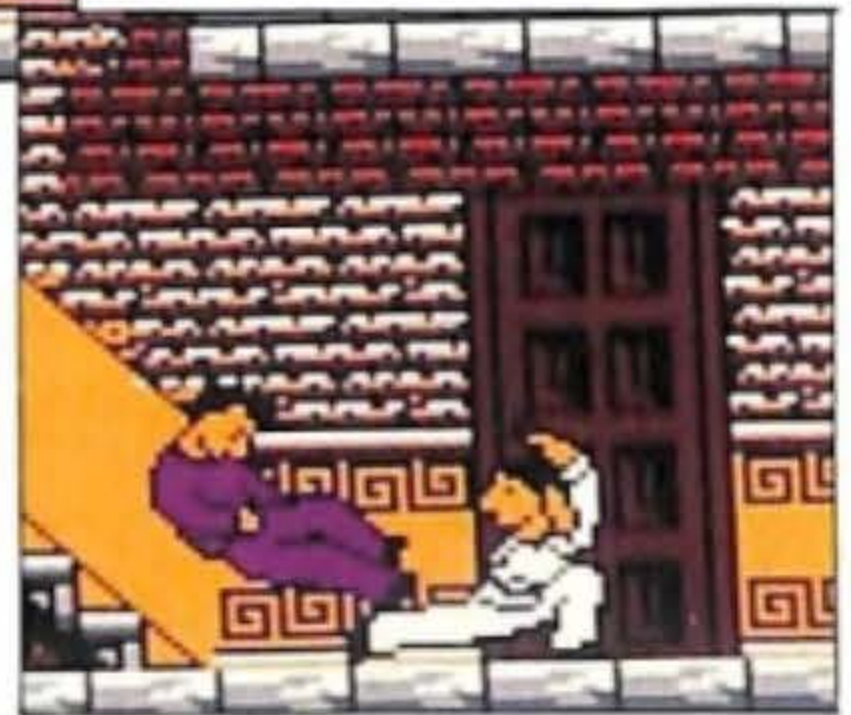
パンチ! これもタイミングをうまく取るのがコツ



受け。手のひらでキックを受けとめる基本的なワザだ!



キックされてブツ飛んだところ。痛ー!!



ローキック。とてもおもしろいアクションをするので、必見!!

### やられてもPOWERのあるうちはブリッジで起きあがる!

敵にやられて倒れても、首に力をググツと力をためて、足を上げた反動とつしよに、「エイッ」と起き上がるワザがブリッジ。

映画でもチェンがよくやっているけど、これをフツーの人がやると、かなり危険。でもゲームの中ならだれがやってもエイヤツと決まる!



### 出たっ得意技!! バック転で攻撃をかわせ!!

ドラゴンの得意とするこのバック転はスルリと敵をすり

抜けることができる。ダメージも受けない。ピンチの時に

使うと、攻撃するチャンスをつかみやすいぞ!!





SFの世界を舞台にしたRPGだけ!

# A LIFE M36 PLANET

Mother Brain  
has  
been alive

～生命惑星M36(生きていたマザーブレイン)～

ピクセル

☎03-476-3109

8月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,800円

## 惑星M36の謎とは?

風間リュウを隊長とする第2次調査隊は地球によく似た惑星M36に来ていた。突然消息を絶った第1次調査隊を救うことが目的だ。無事到着したことを地球に報告し宇宙服を着て宇宙船を降りると、そ

こには恐ろしい光景が……。他の隊員たちは、空気が存在するために宇宙服を着ずに活動し、気づかないうちに悪質なバクテリアによって無残な死をとげてしまっていた。リュウは幸いにも宇宙服を着て

いたため、ただひとり助かったのだ。文明が栄えたこの星が滅びたのはバクテリアによるものなのか? 隊員たちの死をむだにしたくない。第1次調査隊の残したメモをもとにリュウは、ビザン研究所と呼ばれる建物にむかった。



右下がメッセージ画面。LIFEはプレイヤーの生命力。EXPは経験値。NILは所持金の額

## ビザン研究所を探れ!

ビザン研究所は、右ページのマップのように4階建てになっていて、地下にはかつて住んでいた人たちの生き残りの人々が生活している。これからの惑星の調査のためには、地上階部分で敵を倒して金貨をため、地下では情報を得るようにしよう。金貨は地下の町で装備を整えたりライフを回復させたりするのに必要だ。



主人公リュウ



敵キャラたちはこんなやつ

ギウス

## 長い長い 地上マップの1部!?

暗闇の洞くつの入口からゴードゥサ研究所跡までの地上マップ。はっきりいって長い。しかも、敵に跳ね

飛ばされるからきつい。パワースーツ、パワーシューズを買ってジャンプしながら敵を避けて進もう!



上段から

# ここが ビザン研究所!

ゲームの振り出しはこのビザン研究所から。各階ごとに色分けされているので自分のいる階がわかりやすいね。重要なアイテム

ムはトビラの奥の小部屋にあるけど、敵のエイリアン・ギウスに近づくほどバクテリアが強力になるので注意!



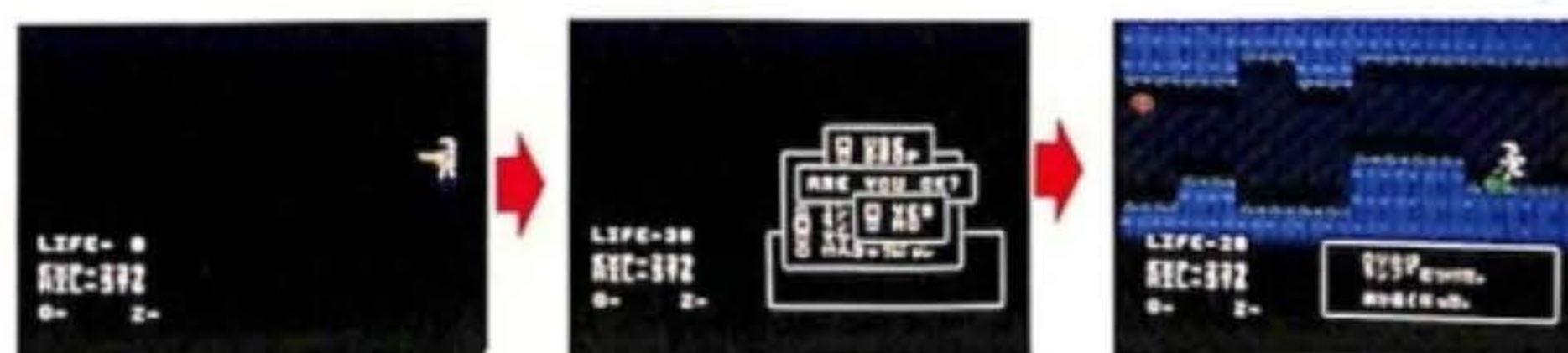
## まず、アイテムをそろえよう

アイテムは敵を倒すと出現する宝箱に入っているんだ。見つけたらかならず手に入れよう。もちろんショップでそろえられるものもある。アイテムには、体力を少し回復してくれるユンケルやランプ、手紙、武器など。この他にもロビンが母親に宛てた手紙やダリル博士の研究日誌は特に重要な手掛かりになる。研究日誌はよく読んでおこう!

### ●洞くつといえばランプ!

敵から奪ったランプは、第一次調査隊のメモにある暗闇の洞くつで使うことになりそうだが、研究所内にも闇に包まれた部屋がある。ここに大きなエイリアンのギウスがいる。ランプは有効に使いたい

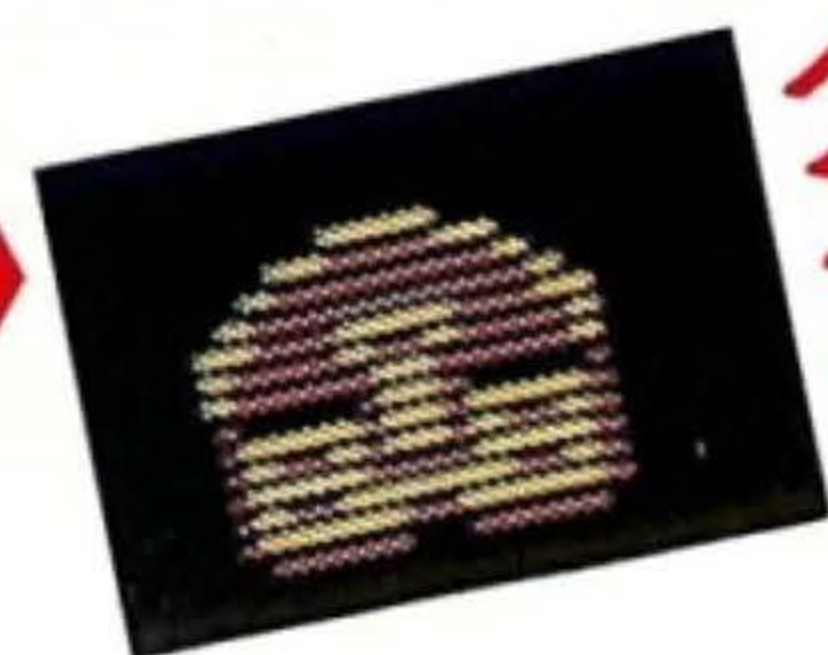
### ランプ使用法



①ランプやユンケルは敵が持っている。とにかく、撃ちまくれ!



②敵が残した宝箱はかならず開けてみよう。でも、カラっぽってことも……チキショウ!



ね。使用方法は下の写真のとおり。

### ●持てる数は7つまで

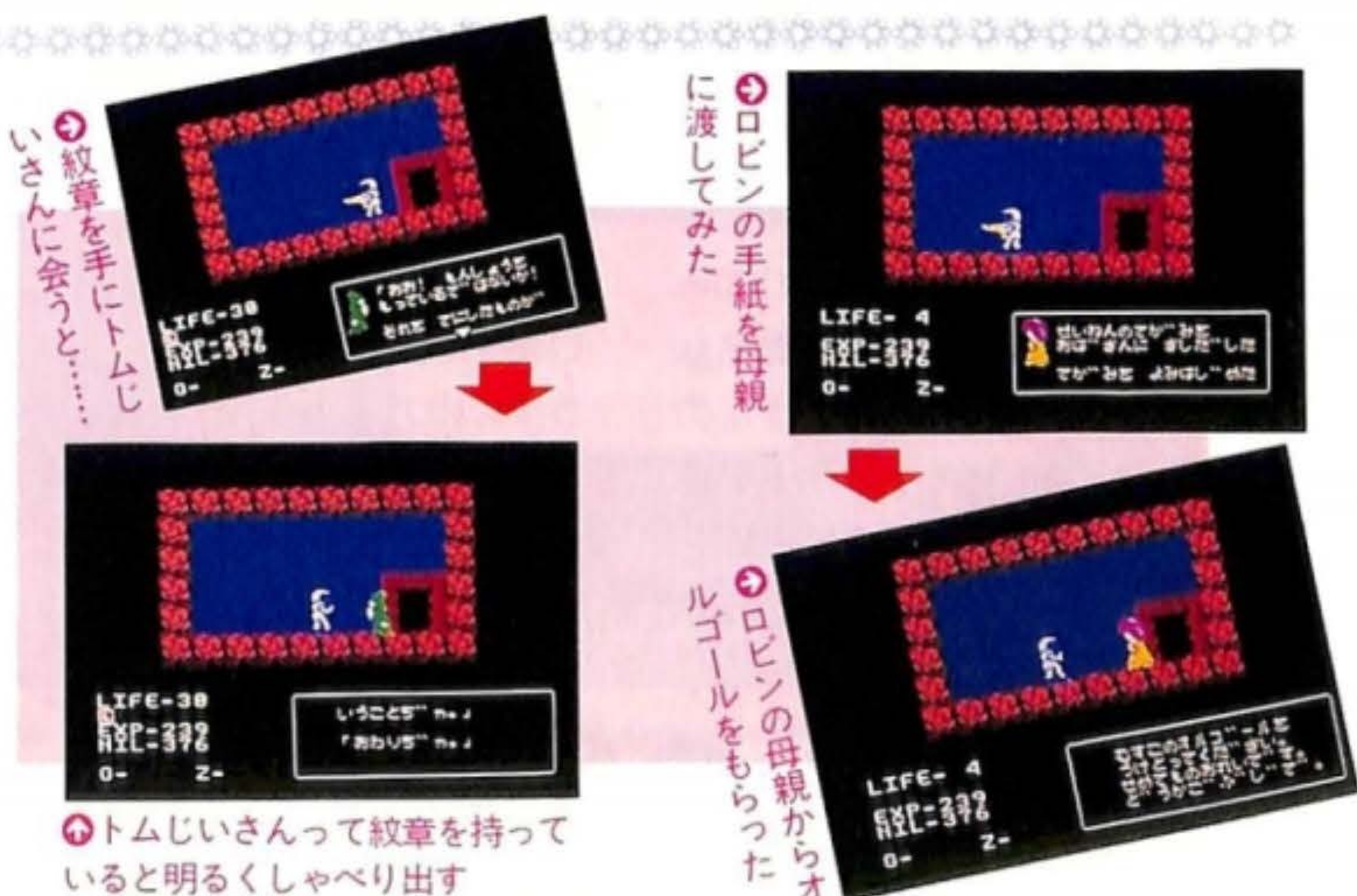
アイテムが集まってきたら町へ行ってみよう。アイテムは7つ以上は持ちきれないから必要のない物は捨てるか、使ってしまうこと。

## 情報は町の人から集めよう

地下の町に住む人たちは友好的で、いろいろな情報を教えてくれる。あるアイテムを取ると、新しい事実を話してくれることもある。おじいさんやおばあさんは特に重要な情報を教えてくれたり、アイテムをくれることがあるのだ。お年寄りは大切にね。

こうして情報を集めながら進んでいくと、ビザン研究所のギウスを倒しただけでは終

わらないことがわかる。このあとの暗闇の洞くつではゼウダとテローナ研究所では女王リンダと対決することになる。この女王の正体には何か重大な秘密があるらしい。これを解明していくとこのゲームのテーマである真の敵マザーブレインにつきあたる。すべての謎を解き明かすためにゴデッサ研究所跡へ向かったキミが見たものは……。

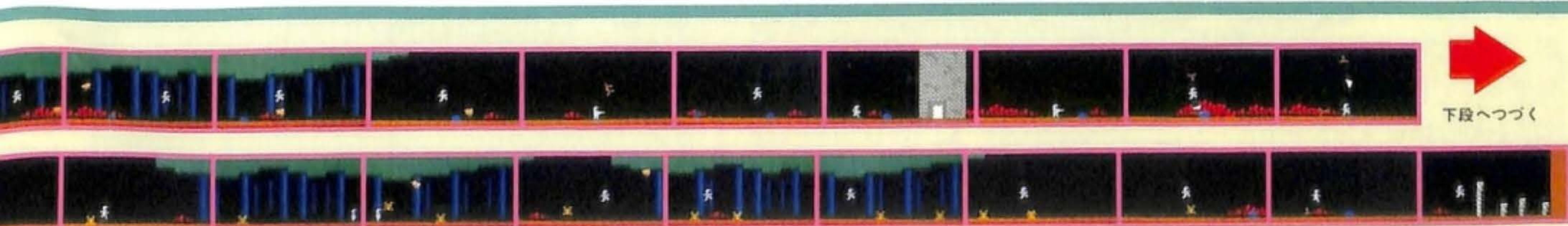


①紋章を手にトムじいさんに会うと……

②ロビンの手紙を母親に渡してみた

③ロビンの母親からオルゴールをもらった

④トムじいさんって紋章を持っていると明るくしゃべり出す



下段へつづく

思いっきりの  
超新作



ソフト顔見せコーナー!

COMING

# グラディウス2

コナミ ☎03-264-5678  
8月22日発売予定

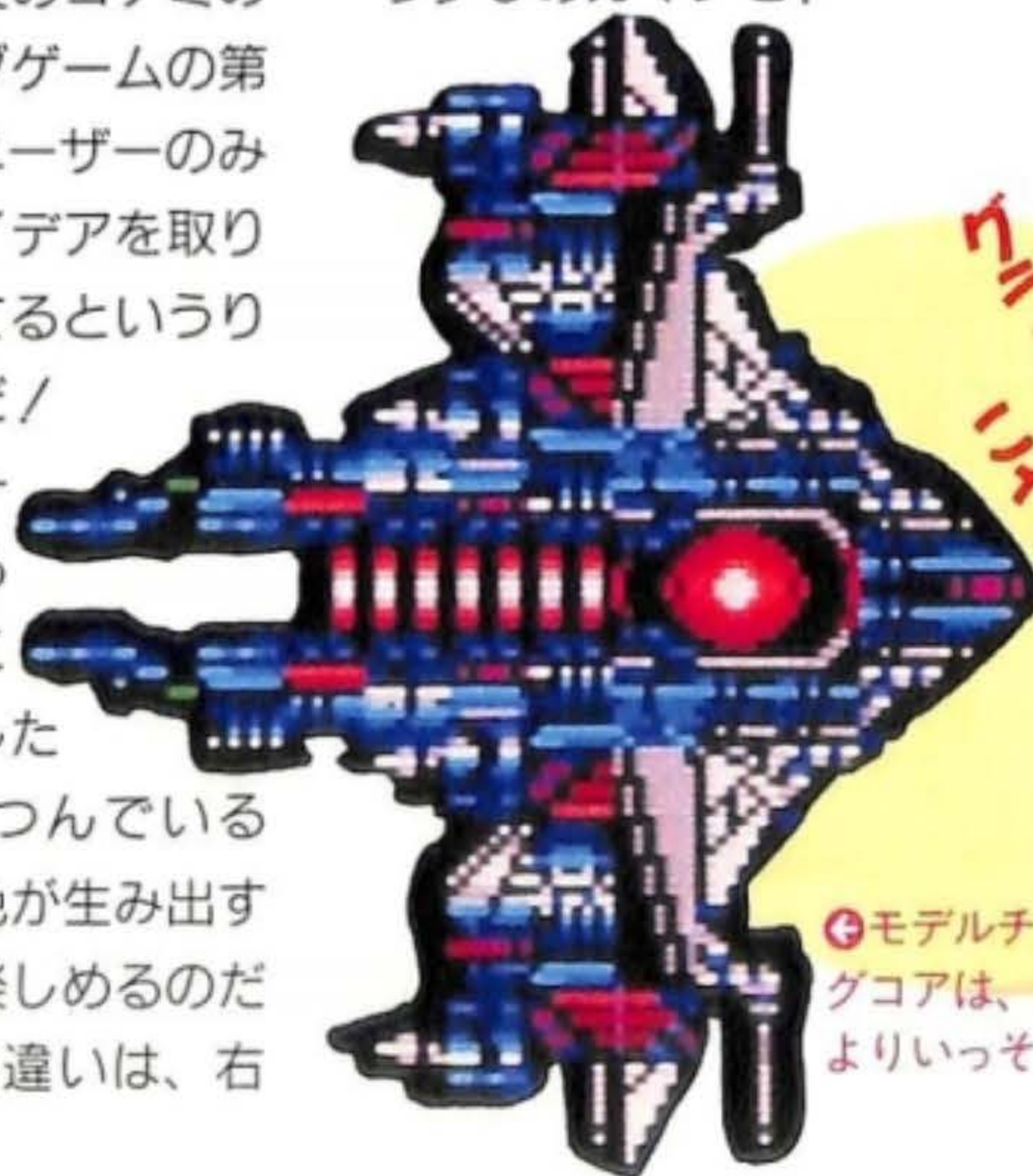
媒体		RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	5,800円

## 第2弾はモーレツ におもしろいっ!

『グラディウス』といえば泣く子もだまる(ちがうな)知らないヤツも知っている有名なゲームだね。今度のコナミの新作はそのビッグゲームの第2弾で、しかもユーザーのみんなの企画やアイデアを取り入れて開発されてるといいうっぱなものなのだ!

前作よりグレードアップしているのはもちろんのこと、独自に開発した音源用のLSIをつんでいるので、細かい音色が生ま出す異色なBGMも楽しめるのだ(もっと具体的な違いは、右

の表を見てね)。MSXでも遊べるこのゲームは、8月22日発売予定。発売日まで、もう少しのガマンさ!



ソフトのバリエーションが豊富!

モデルチェンジしたビッグコアは、カラーで見るとよりいっそうキレイな姿♡



宇宙船 6664年 グラディウス帝国宇宙科学庁長官ウエノムら10名によるクワーター誕生。生命ラースは、グラディウス軍を驚愕死させた。

再び戦う理由を、歴史をひもときながらデモ画面がエンエンと説明してくれる。ひさしぶりの疑ったデモだよ!



敵を撃ってパワーカプセルを取るやり方は前作といっしょ。特殊装備も入れてパワーアップは全部で13種類

	グラディウス	グラディウス2
メインステージ数	8	7+α
エクストラステージ数	4	?
パワーアップ	6	13
エクストラアイテム	なし	4
容量	1メガ	1メガ
音響用IC	PSG	SCC+PSG
音響出力ポート	3	8
BGM数	14	17+α
擬音数	28	47+α



# SOON

スーン

夏もたけなわで夏休みもたっぷり♡ 暑い毎日を楽しく過ごすためには、ゆっくり遊べるゲームがあるといいな！  
そういうわけで、突然やってきたコナミの超大作『グラディウス2』をはじめとして、昔なつかしのキャラクターが活躍するゲームなど、いよいよおめ切をシカトしてしまったとしても新しいゲーム情報を楽しんでください！

## ●グラフィックはますますきれいだ！

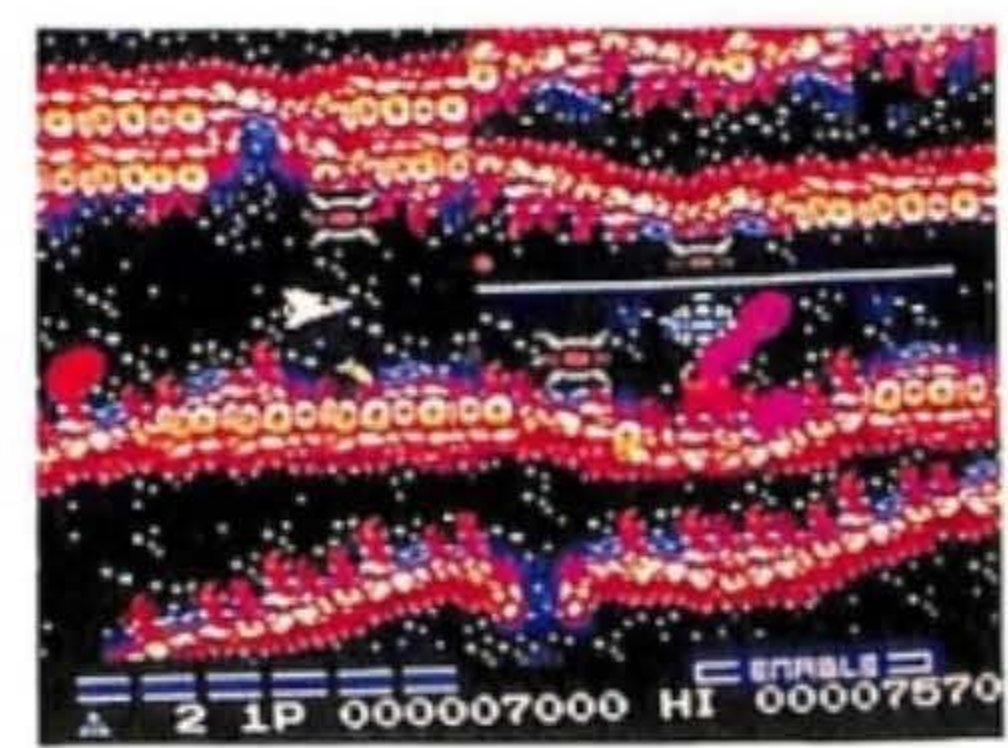
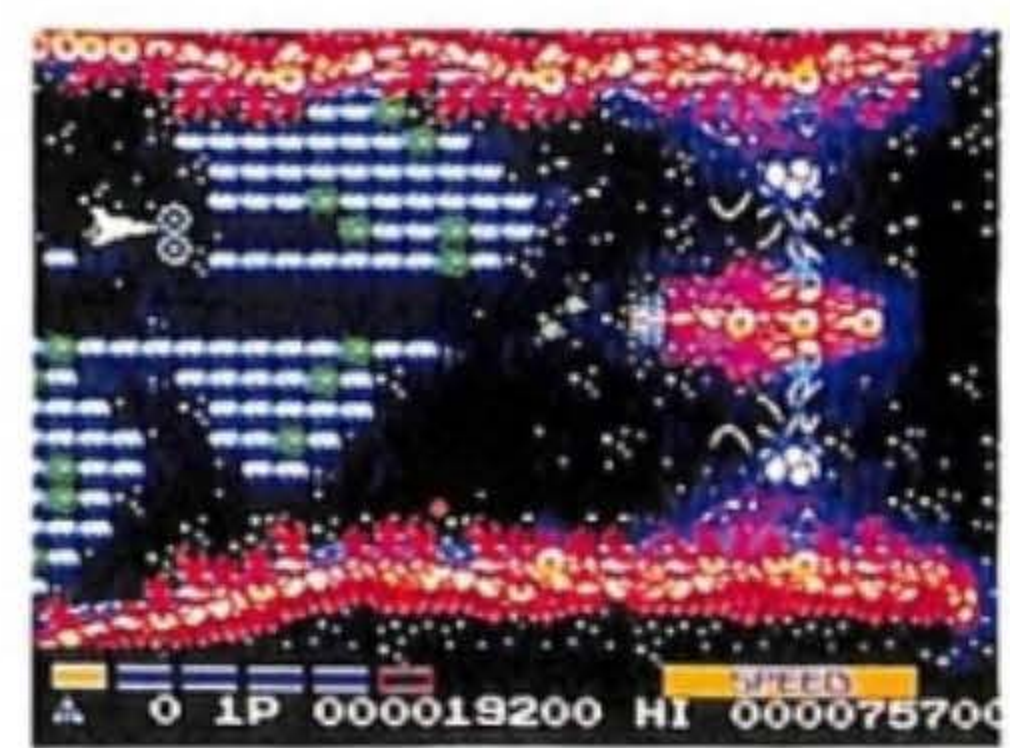
『グラディウス』の人気の高い理由のひとつにグラフィックの美しさがあるけど、第2弾もその伝説を裏切らないみごとな画面に仕上がっている。下絵が相当不気味なんだろうけどとても細かく書いてあるのでそのきもち悪さといえはかなりキョーレツなものがあるぞ。

場所によっては、目の前の柱を壊しながら自分の抜け道を作らなければ進めないところがあるなど、ステージごとのマップ構成にもくふうが見られるのだ。まだ完成していないのでステージ3までの画面写真しか見れないんだけど、これでも十分大物の予感がするね！



①ビッグパイパーのパイロットを動めたジェームスが操縦するメタリオン

## ステージ2 特殊細胞



②バリアで自機を守りながらやっとここまで来た。目の前には脳ミソらしい敵が待っている。慎重に進もう！

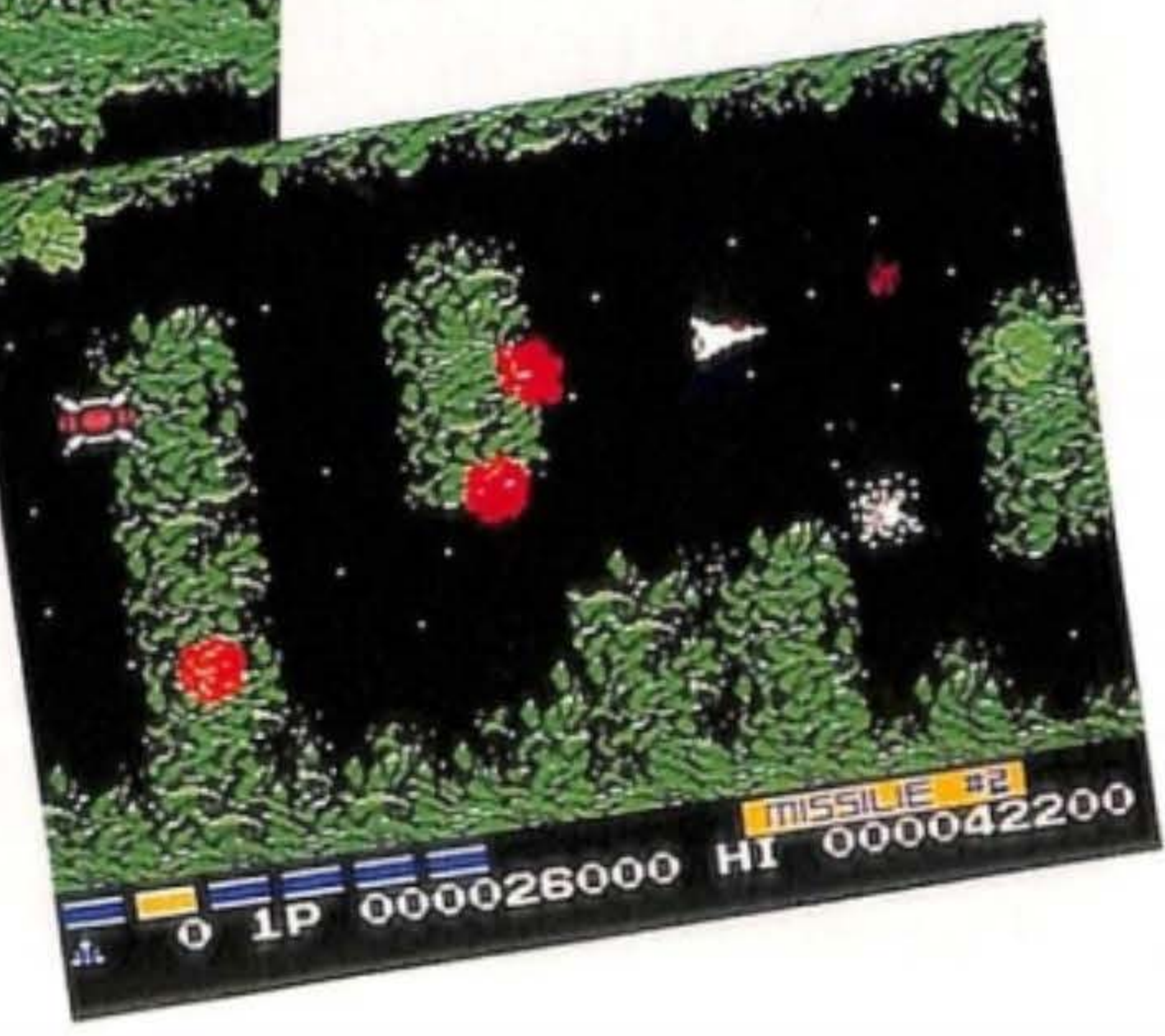
③なんとなく、血管の中を連想してしまう背景だ。狭いので敵をかわすのがせいっぱいなんだけど、疲れるなア

## ステージ1 怪奇植物

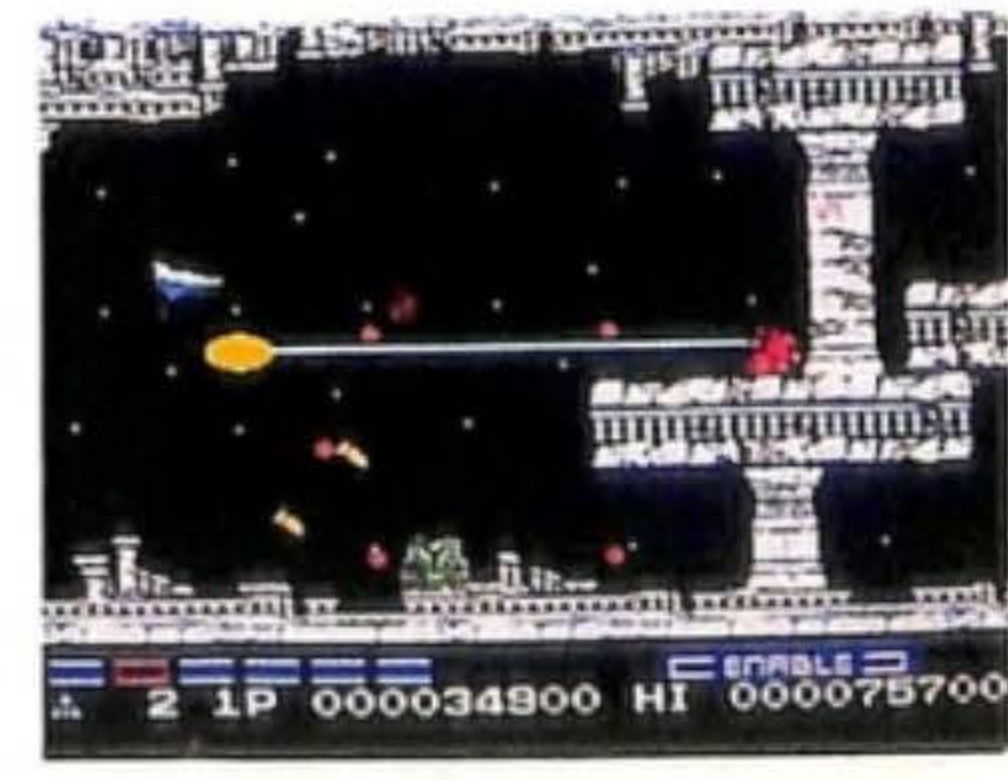


④この上下に生えている植物は、近づくと急に伸びて攻撃をしてくる。ゼンマイの怪物なのかな？

⑤青々と繁った怪奇植物は完璧なジャマもの。そこに敵が飛んでくるわけだから、音楽に聞きほれる余裕なんかないじゃん



## ステージ3 パルテノン



⑥何も考えないで柱を壊していたら、失敗してしまった。ささえのなくなった石が上から直撃してくるぞ〜！

⑦オプションにミサイルにレーザーを装備。このくらいパワーアップしないと安心してゲームできないよな

# BATMAN バットマン

バック・イン・ビデオ ☎03-226-9491  
9月下旬発売予定

媒体		RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

## ●アメリカンヒーローのアクションゲーム

アメコミ流行りの近頃ではバットマンプリントのTシャツを着てるヤツがわりといたりするけど、もちろんバットマンは服の模様になるために生まれてきたんじゃない。もとはスーパーマンみたいな正義の味方として、アメコミ界のヒーローだったんだ。

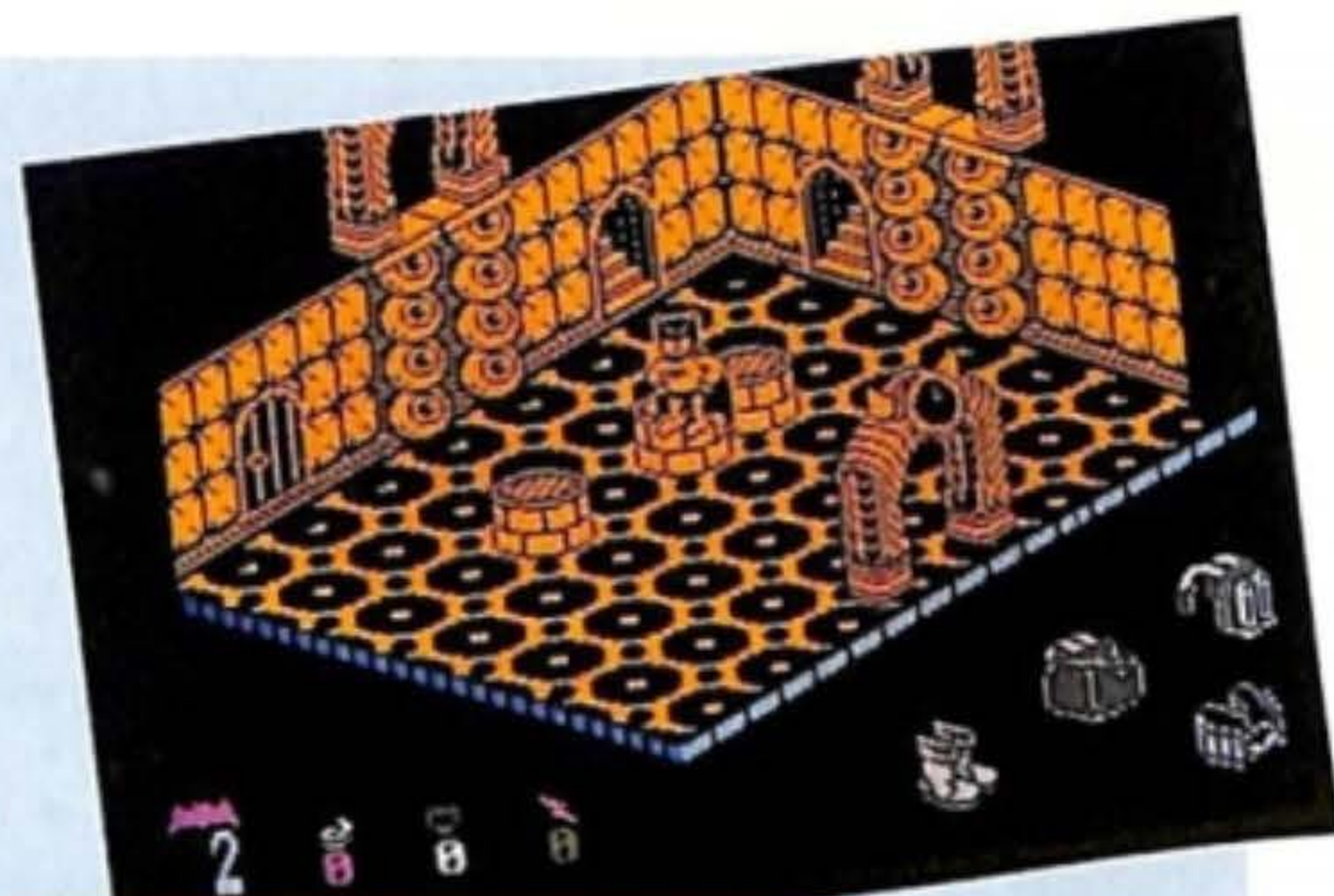
ゲームでは少し背が低くなって、2等身で登場する。彼の目的は、長年の宿敵であるジョーカーとリドラーにさらわれた、かわいい弟のロビンを救出することだ。ロビンは地下洞窟の奥に捕らえられていて、愛車の“バットクラフト”でなければ探しに行けない。



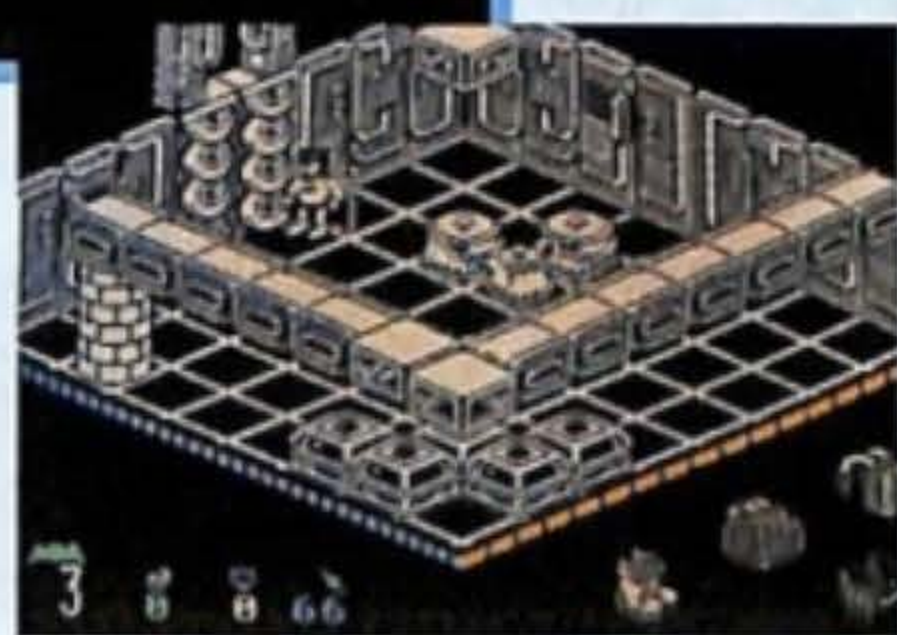
肝心のバットクラフトはバラバラになっているので、まずパーツを集めて組み立てるのが最初の目的になるんだ。パーツは150もある地下室から探すんだけど、地下室にはワナがいっぱいしかけてあるぞ。

①バットブーツ・バットベルト・バットバッグも探すもの

②画面はこんなふうに3Dっぽい。バットマンがかわいいし



③りりしいバットマン。変身前は何の仕事をしているのかな？ 独身のかな？



④バットマンは攻撃できない。敵の移動パターンを読んで動こう



⑤パーツを取るとジャンプができたり足が速くなったりするのだ

# 牙龍王 がりゅうおう

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453  
9月6日発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	未定

## ●奥深い山で神の子と悪鬼の戦いが始まる

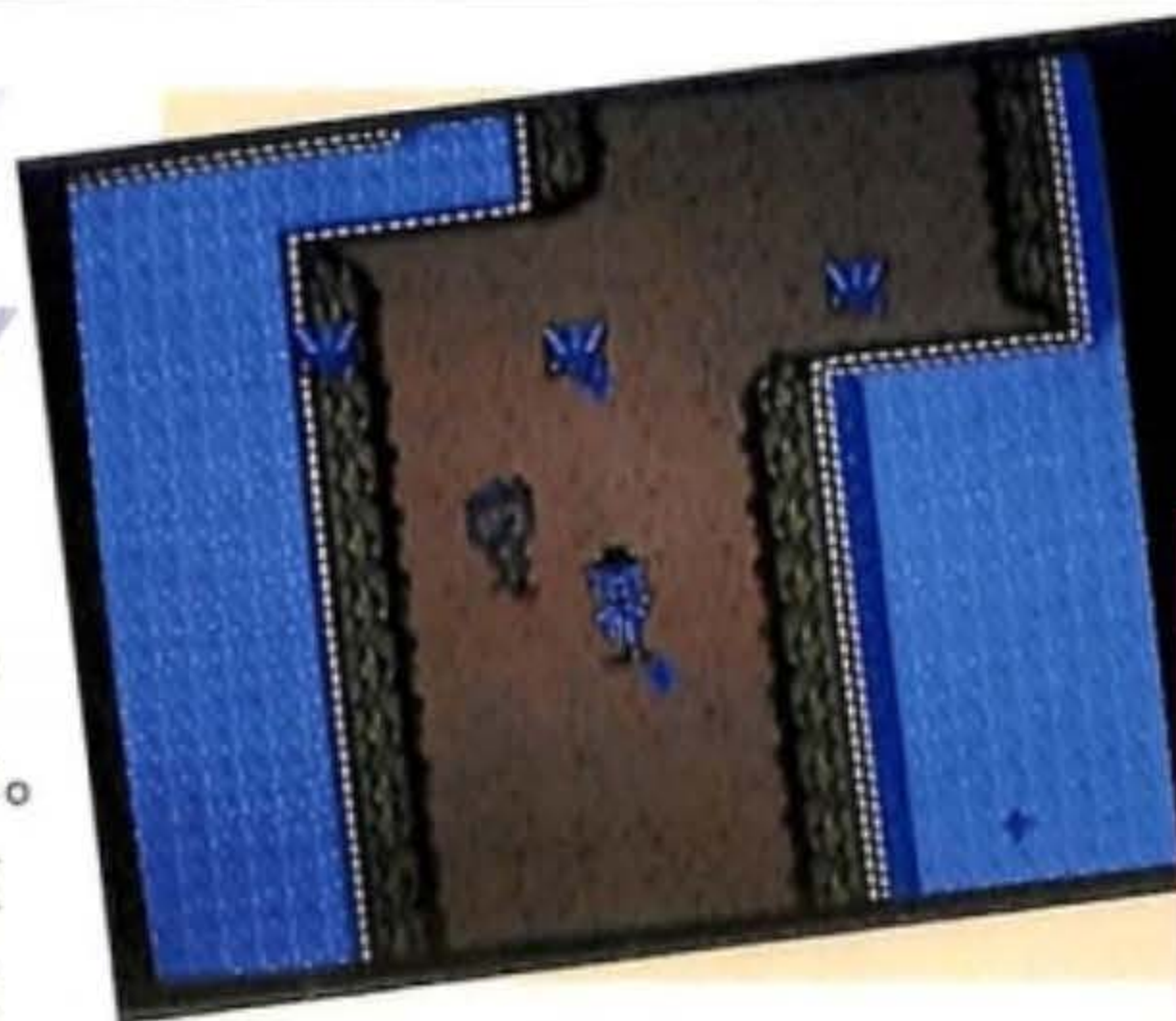
舞台は平安時代。神童と言われていた「藤原政光」は、医学を志して中国へ渡ろうとしていた。そのころ中国では“山海経”という山で、悪鬼たちがうごめいていた。

そして彼らは政光が神の子

であると知ると、政光の乗った遣唐使船を沈めてしまった。

白いモヤの中で目ざめた政光は神の声を聞き、よろいをまとって悪鬼の巢窟の山海経へ行くことを決意した。

山海経までは、全7ステー



ジからなる長い道が続いている。はたして無事にたどりつくことができるだろうか。

①敵も含めてキャラクタは全部で160種類ぐらいいるんだって

②入りくんだけわしい山道をどう進むか。緊張の連続だ！



©バック・イン・ビデオ  
©ザイン・ソフト

# COMING SOON

# CRAZE

## クレイズ

HEART SOFT ☎045-461-6071

9月発売予定

媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	5,800円

## 3D画面でスーパーバイクが激走!

核戦争からずいぶん長い時間が過ぎ、人類は再び栄華を取り戻しつつあった。やがて人々の間に、高級・中級・低級の階級が生じ、高級市民の作り出した管理コンピュータによって、低級市民は追われ

てしまう。

そんなある日、管理社会に抵抗する組織のボス「ルシア」が高級市民に捕らえられてしまった。“走る狂気”の異名を持つ「クレイズ」は、自慢のバイクで障害物やコンピュータ



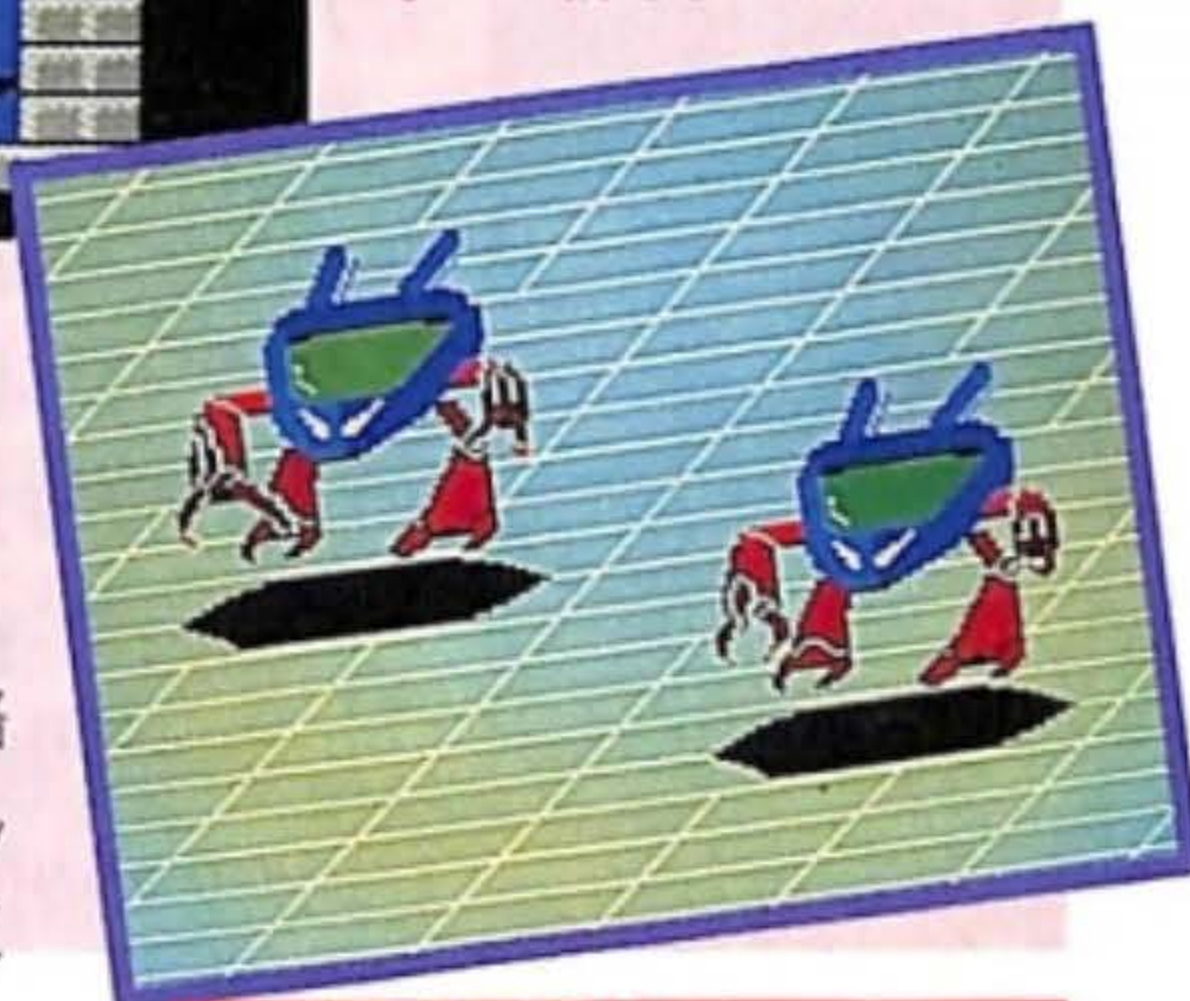
道路にはアイテムが落ちていて、クレイズのバイクはほとんど高性能になるんだ



走りならオレの右に出る者はいない。ルシアは必ずオレが助け出してみせるぜ

高級市民の街にはこんなメカメカしい敵が潜んでいる。武器を取っていないと戦えない相手だ

制御された敵の車をかわし、高級市民の街へと向かった。磁場空間やワープ空間など、さまざまなワナが隠れる道路を高速で走るのだ! はたしてクレイズはルシアを救うことができるだろうか。



敵は、ジャンプして潰したり道路から押し出してやっつけるワケ



スピードアップしすぎるとカーブを曲がりきれなくなるのだ



# COMING NEWS

「△月号のCOMING SOONに載っていたあのゲームはどうなったの?」なんて思っているキミのために情報のフォローをするこのコーナーをつくりました。

まず、アスキーの『戦場の狼』MSX2版は、9月発売の予定になりました。ハル研究所の『すっこけやじきた隠密道中』は8月下旬の発売予定に。電波新聞社のMZ版から

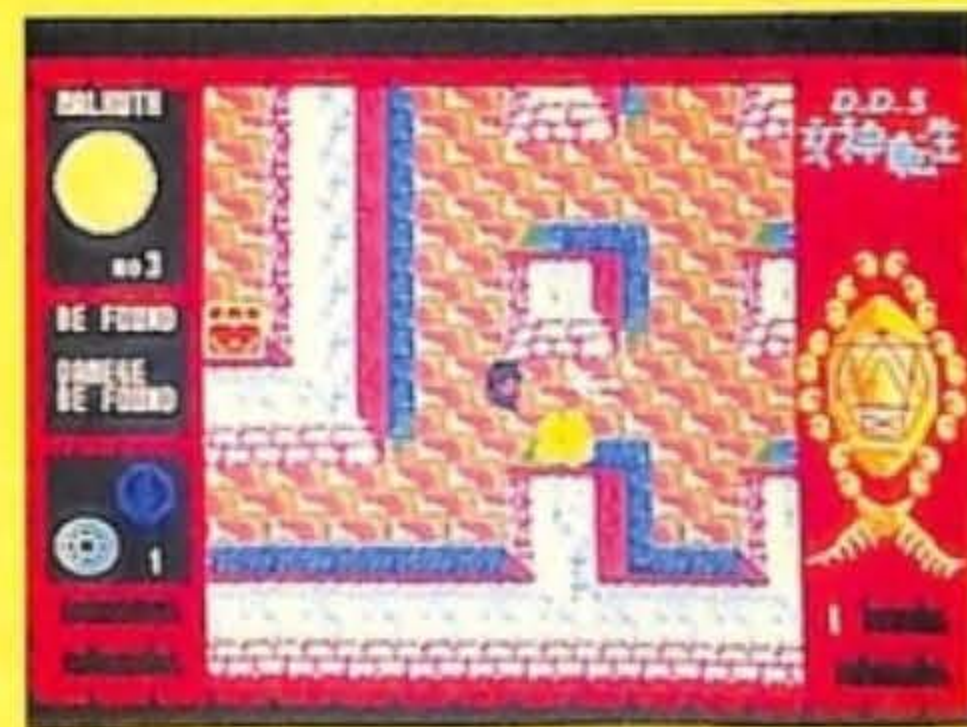
の移植ゲーム『迷宮への扉』ソフィア『Sofia』は9月発売に変更しました。また、日本テレネットの『女神転生』が7月下旬発売。東芝EMIの『ダイナマイトボウル』は8月26日に発売が決定となりました。この2つのゲームは、まだMSX版の画面を紹介していなかったため、ひと足先に完成した画面をこの場でながめて楽しんでください。

## ダイナマイトボウル



個性あふれる5人のメンバーからひとり選んで遊ぶ。迫力のボウリングは、もうすぐ楽しめます!

## 女神転生 ~デジタル・デビル物語~



好評のPC-88版に続く、MSX版の画面。グラフィックが落ちるのは残念だけど、ゲーム性はどうか?

## 通信ネットワークで結ばれた 未来社会で夢見たソフト作り

わたしたちT&Eソフトがこの業界に入って約5年たちました。そのころわたしたちが夢見ていたのはちょっとしたSFみたいなもので、一家に1台パソコンがあり、それが通信ネットワークでつながって、ソフトが週刊誌のように続々送られているような世界が到来することでした。

そういえば、MSXユーザーのみなさんにも楽しんでいただいている『ディーヴァ』も、もともとはそういうわたしたちの夢のなかから発想されたものでした。『ディーヴァ』のそもそものアイデアは、通信ネットワークを使って多くのプレイヤーが情報を交換しながら謎を解いていくという、なかなか大胆なものだったのです。

ただ、通信自体がまだ一般には普及していない状態だったので、結局ふつうのパッケージソフトとして制作することになったわけです。

通信ネットワークをはりめぐらした社会が実現するには、まず端末機つまりパソコンが普及しなくてはなりません。そのためには、規格が統一されていること、価格が安いこと、操作がかんたんなこと、ソフトが充実していることという4つの条件があるだろうと思います。最近人気のある低価格のMSX2などはまさにその条件を満たしたもので、わたしたちはいよいよ当初夢見た社会に近づいてきた、少なくともその下地ができた、と期待をかけているところです。あとは、わたしたちソフトハウスがいいソフトを作ってユーザーに提供するだけ。そんな思いでこれからもがんばるつもりです。



横山俊朗

「FAN VOICE」はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の横山氏が指名した人物は、『は〜りいふおっくす』、『大戦略』(MSX2版)、『めぞん一刻』などで有名なマイクロキャピンの大矢知社長です。

### PROFILE

よこやまとしろう 1975年、立教大学経済学部卒。81年、弟の横山英二(現・副社長)氏とともにT&E SOFTを創業(法人としての設立は82年)。現在、T&E SOFT代表取締役社長。1951年、岐阜生まれ。

## アリジゴクとかクモみたい

にただひたすら読んでもらうのを待っている……雑誌というのは、宿命的に無口で恥ずかしがり屋のメディアである。テレビ番組とかビデオとかCDのように音や光で注目を集めたいなと思いつつ、今月も「これ、コウモリに見える？」だの「この文章、ヘン」だのグチグチいいあって、ただ手にとってもらうのを待っているだけのつましいわたしたちである。だから、今ここを読んでいるキミはいい子だ、あなたはよい人だ。そういう正しい人たちともっとお近づきになりたいと思って、わたしたちはこの雑誌のいろんなところでいろんな「募集」をやっている。たとえば、もう締切が過ぎた「A1クラブ・アイデアコンテスト」、ただいま募集中の「プログラムコンテスト」、欄外の「戦略募集」、軽く募集している「F・F・B」(そういえばほとんど2色ページなあ)。雑誌の募集って何かに似てると思ったら、手紙でしか気持ちを伝えられない純情少年少女に似てる。目立たないけれど、よろしくねとかなんとかいいつつ、

次号 10月号は  
9月8日 発売!!

### AD INDEX

アイレム販売	106
アスキー	129
カシオ計算機	4
コナミ	95
ザイン・ソフト	107
サンクレスト	62
ソニー	表2、3
T&Eソフト	100、101
東芝EMI	102
株日本テレネット	105
日本テレネット(株)[京都]	110
日本ファルコム	98、99
ハート電子	103
HAL研究所	104
バック・イン・ビデオ	109
ホット・ビィ	108
ポニー	130、表3
松下電器産業	96、97、表4

■PUBLISHER=山下辰巳 <編集>徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR IN CHIEF=山森尚 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR = 山科敦之 ■SENIOR EDITORS=北根紀子+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+今野文恵+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+岩井浩之+小幡英司+佐藤善一+白戸知巳+永吉敏男+橋本光弘+半沢誠一+村松孝英 ■STAFF PHOTOGRAPHERS=渋谷納布+浜野忠夫 ■COTRIBUTORS=菅はるこ+田楽由紀+萩原脩+矢萩茂樹+横川理彦 ■EDITORIAL COORDINATOR=今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR=島宮美幸 <制作> ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=(有)デザイン(人見和一・鈴木潤)+原健二+若尾輝見+菅治孝+粕谷利昭 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+しまづ★どんき+なつやませいじゅ+中野カンフー ■COVER ARTIST=青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+株ワードポップ<佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野紀子・佐取恵・黒川万里子・飯島久美子> ■PRINTER=大日本印刷株式会社



行く手をはばむ

魔物や海賊たちを倒し

秘宝を手に入れろ!

近日  
発売予定

HIGEMARU  
**魔界島**™

~七つの島大冒険~

伝説の海賊キャプテン・ピアドが財宝を隠したという7つの島々。今ではその一帯に「ひげ丸軍団」と名乗る海賊が出没する。この「ひげ丸軍団」を倒し、隠された財宝を使って人々を幸福にする事が君の使命だ。さあ、果てしなき冒険の海へ出発! まずは、適船と戦って「島のカギ」を手に入れよう。島のボスを倒すまで、次の島のカギは手に入らない。プレイヤーのライフptsは敵を倒すごとに増えていくぞ! アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。



MSX2



V-RAM容量 128K  
メカROMカートリッジ  
定価6,800円

MSX はアスキーの商標です。

MEGA ROM は1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

製造 株式会社カプコン 販売元 株式会社アスキー

新刊

ポケバン流

**BASICのコツ**

島本笹清著 定価580円

BASICの入門書を読んだけれど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとおぼろげかすすぎると思う人に最適です。



めざせ本格派アセンブラプログラム  
**マシン語入門PART2**

秋山 晶著 定価680円

「くじけちゃいけない! マシン語入門」に続く第2弾、応用編。マシン語の魅力にひきこまれてしまった人のためのプログラミングテクニックの数々やZ80全命令セットの解説など、本格的なマシン語解説書です。また、ディスク版モニタアセンブラやマシン語命令表の付録つき。



新刊

MSX

**パワーアップ マシン語入門**

瀬木信彦著 定価1,400円

MSX2のマシン語を基礎から学ぶことができる教科書。マシン語のしくみから命令、プログラムまで、やさしく読み進められる。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書。

新刊

**MSX2 BASIC入門**

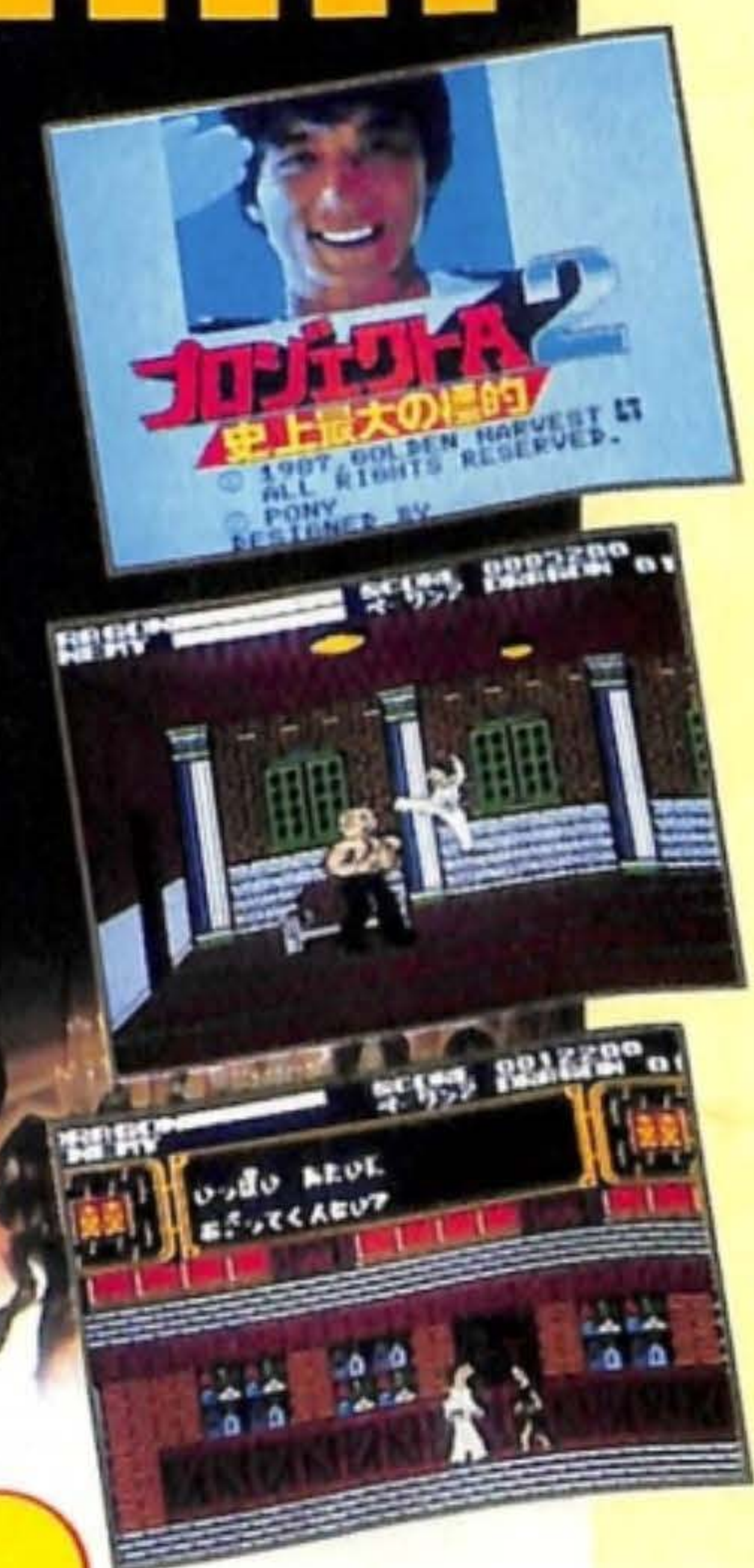
アスキー書籍編集部編著 定価2,500円

初のMSX2ユーザー向けBASIC入門書。MSX BASIC(ver.2.0)のほとんどの機能を、豊富な操作例により解説。MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる。



「長官の娘がさらわれたそうだ。」街を歩いているドラゴンはふと官邸の前で老人から話を聞く。水上警察のドラゴンは苦勞して、何とか娘のリンを助け出した。リンの紹介により、官邸に招かれたドラゴンは、長官から香港の悪党どもの退治を頼まれる。正義感に燃えるドラゴンは、こころよく引き受け、長い道へと旅立った。カンフーの連続技で何とかピンチを切りぬけ、敵を倒していったが、最後に意外な結末が待ち受けていた……。

ジャッキー・チェン主演の同名映画をいち早くゲーム化!  
 カンフー・アクションにR.P.Gの要素を盛り込んだ売れセンのゲーム内容。  
 カンフー・アクションの動きは出色。  
 美しいグラフィック。



ツウ快カンフーアクションゲーム

# プロジェクトA2

史上最大の標的

8/21  
ON SALE

MSX2 MEGA ROM  
 (メインRAM64k VRAM128k以上)

PROJECT A PART 2 R58¥5109  
 ¥5,800

© 1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト 東宝東和提供  
 © PONY, Inc.

セガ・マークⅢ用「ハイスクール! 奇面組」を

MSX2に完璧移植!

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ! 唯ちゃん、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。はたして、5人をつかまえることができるか!?



ハイスクール!

# 奇面組

9/5  
ON SALE



MSX2 MEGA ROM (メインRAM64k VRAM128k以上)

R58Y5813 ¥5,800

© 新沢基栄 / 集英社・フジテレビ・NAS © SEGA

夢工場'87

PONYCAの"ウルティマ"は、スーパーゲームZパビリオン内ウルティマ・ブースで実際に体験できます。



# パナソニックA1の キャラクターがゲームになった。

このパノラマ写真はイメージです。  
実際のゲーム内容とは異なります。

まだまだ続々登場、  
おもしろメガロムソフト。

**METAL GEAR**  
メタルギア (コナミ)  
RC750 標準価格5,800円  
(MSX2・メガロム) (要RAM64K,VRAM128K)

**LAYDOK**  
S-U-P-E-R  
スーパーレイドック (T&Eソフト)  
TEX-76 標準価格6,800円  
(MSX2・メガロム)

古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。  
やり出すとやめられないアクションRPG登場。

神殿の石版に描かれたアシュギーネ像の示すものは何か。「語り  
べ」の情報をもとに聖なる武器を手に入れてパワーアップし、迫  
り来る敵キャラを倒して進め。聖騎士伝説の謎を解くのは君だ。  
伝説の聖騎士アシュギーネ (パナソニック) PANA-010 標準価格5,800円  
(MSX2・メガロム) (要RAM64K, VRAM128K) 8月下旬発売予定



© OM LAND MATSUSHITA

伝説の聖騎士  
アシュギーネ

アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、A1もすごい。RAM64K, VRAM  
128KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲーム。  
その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集なんかも楽しめるんだから。

**パナソニック MSX2 パソコン** 標準価格 29,800円

FS-A1 ▶ ボディカラーは2色：Kブラック、Rレッド ▶ RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケー  
ブル(別売FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です ▶ お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業を  
お書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 MSX係まで、MSXはアスキーの商標です。

ジョypad (別売)  
FS-JS220  
標準価格1,500円

# Panasonic A1

松下電器産業株式会社