

MSX tsūshin

NEW YEAR SPECIAL



SALAMANDER

2 STORY

4 STAGE

6 CHARACTERS

10 POWER UP

14 SCC

16 SCORE

18 KNIGHTMARE III SHALOM

24 MSX SOFT CATALOG of
KONAMI

30 VIDEO SOFT of
SALAMANDER

31 PRESENTS



今回の『シードリーク作戦』において諸



他に何も言うことはない。前書きの美辞麗句も必要ない。MSX版『沙羅曼蛇』、まずは、その設定とキミのとるべき作戦行動について説明する。

DOCUMENTARY PROLOGUE

このようにしてシードリーク作戦が敢行されることになった。

1



宇宙空軍本部に入電。緊急信号！大きなざわめきが起こる。信号の発信源は、惑星ラティス。沙羅曼蛇により攻撃されています！至急、応援願います！そのとき惑星ラティスは、バクテリアンの精鋭部隊である沙羅曼蛇軍に完全に包囲され、ただ彼らの手に落ちるのを待つのみであった――。

2



バクテリアンとは、グラディウス2のエピソードにおいて、ヴェノムを復活させた張本人であった。一度は敗北に終わったものの、その裏では虎視眈眈と宇宙軍に対する報復措置を講じていたのである――。

3



宇宙空軍は惑星ラティスを救出するために一計を案じた。未開の無生命惑星を改造し食糧プラント化するための“シードリーク”と呼ばれる惑星改造法を軍事利用し、宇宙空軍に有利となる条件を作り、沙羅曼蛇軍に致命的攻撃を与え、星系奪回を計画したのだ(シードリーク作戦)――。

4



作戦遂行のために、宇宙空軍の最新鋭艇、スラッシャーとサーベルタイガーが用意された。それらの艇には“ALEX”と呼ばれるコンピュータが搭載され、各種情報を即座に分析することができるようになっている。今回の作戦で取るべき行動は全部で4項目。それらをすべて迅速に処理し、勝利を宇宙空軍にもたすのだ。今、爆音を残して、2機の宇宙艇が飛び立っていく――。

君の努力を期待したい……

“SEED REEK” OPERATION

惑星群ラティス5小惑星、ラティス、アイネアス、ラウィニア、キルケ、オデュッセウスを救出することが作戦の任務だ。

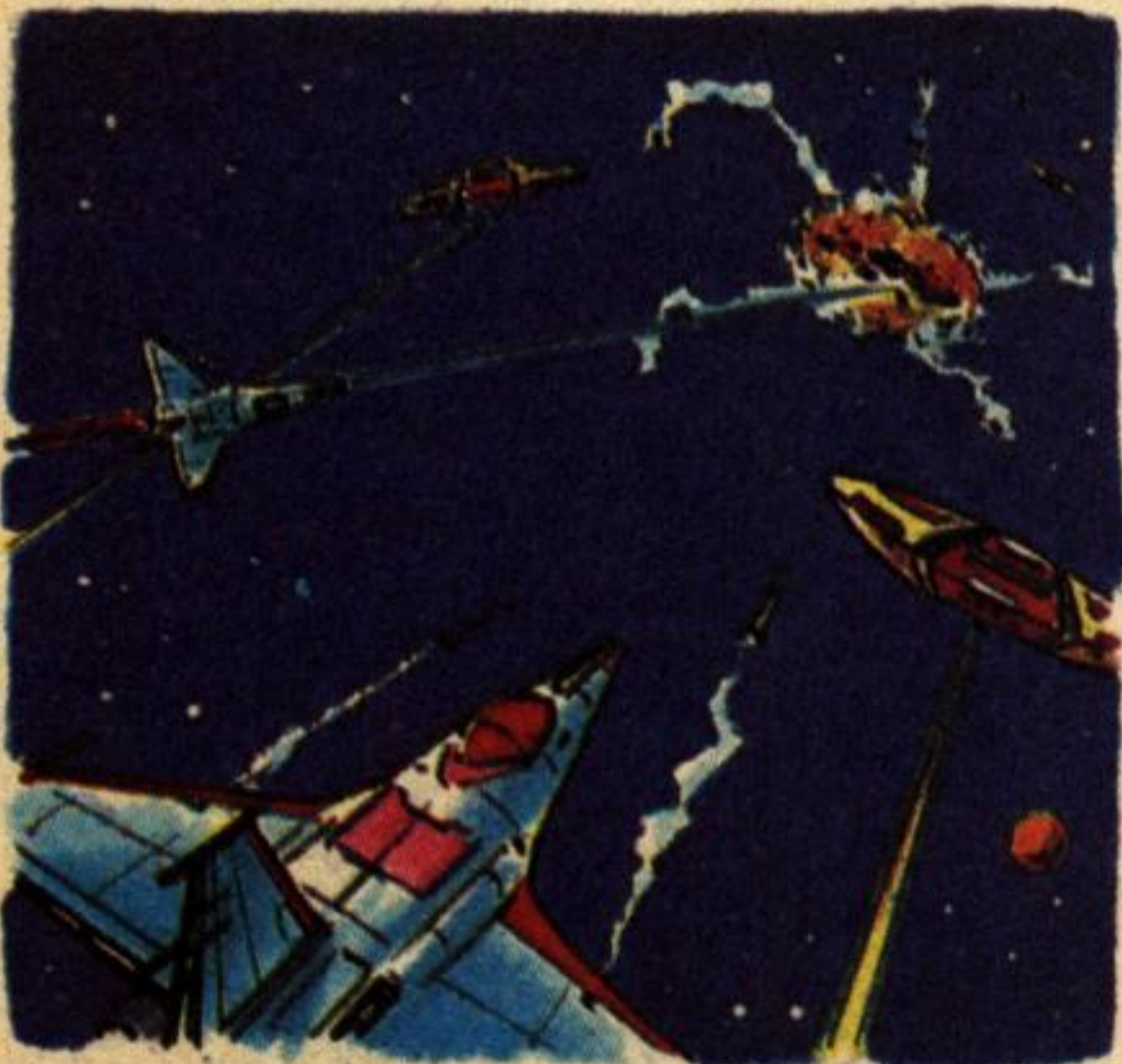
Operation 1

惑星ラティスへの突入。惑星ラティス中心部に幽閉されている、残留ラティス人の解放。宇宙空軍戦闘艦スラッシャー、サーベルタイガーは惑星ラティスの中心部に突入、残留ラティス人全員を輸送船レイラに搭乗させ、救出する。宇宙空軍の調査によれば、残留ラティス人の状態は以下の通り。生存者480名、負傷者68名、食糧ストック2.5日分。すみやかな作戦行動が望まれる。我々に残された時間は、非常に少ないのだ。



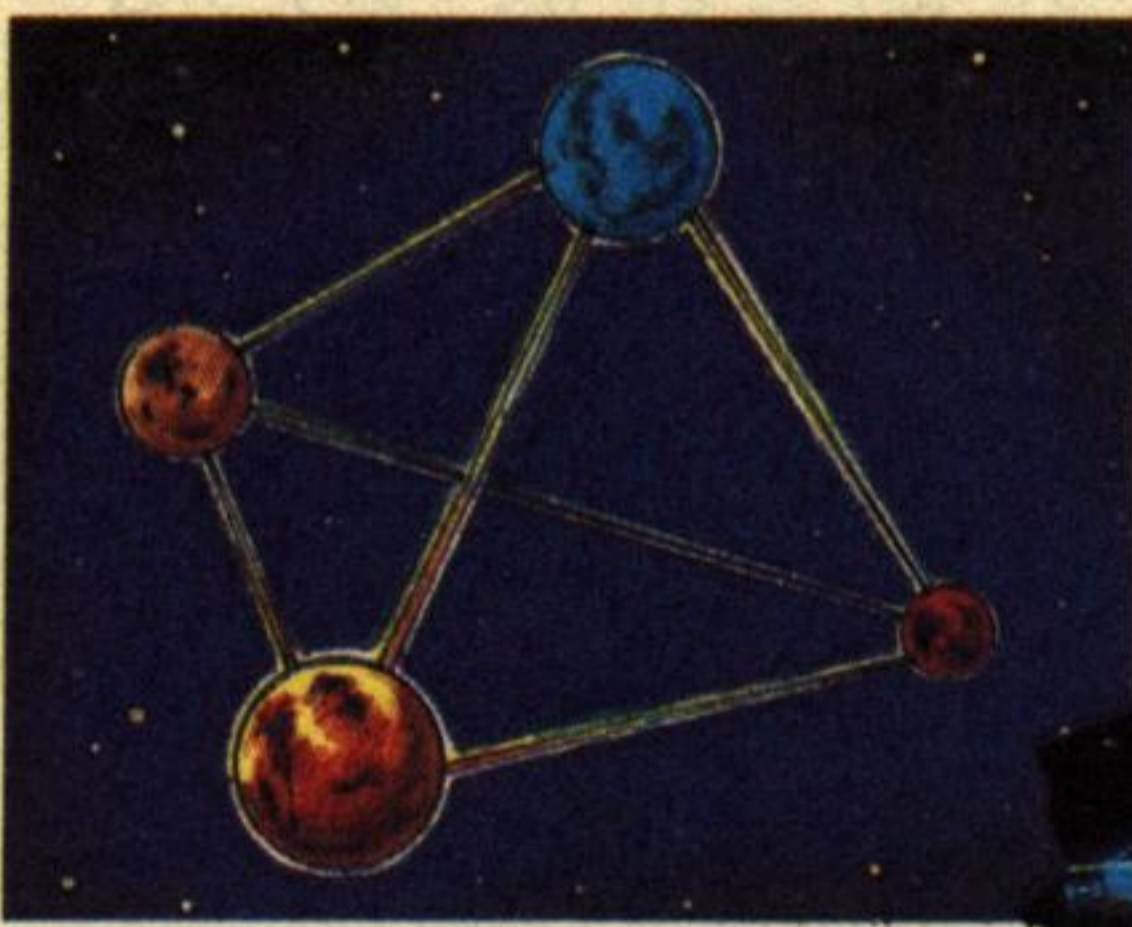
Operation 3

救出したラティス人を乗せた輸送船レイラを安全な星域まで誘導。その後、宇宙ステーションZOTにすみやかに收容する。ここでも機敏な行動が要求される。



Operation 2

惑星アイネアス、ラウィニア、キルケに存在する沙羅曼蛇軍を殲滅。そしてリークシステムを設置せよ。ただその際、各惑星の敵軍配備状況をコンピュータのALEXを使用して調査し、その結果から、高い軍備率を示す惑星を判断し、進路を選択、決定せよ。宇宙空軍の各惑星観測データによると、沙羅曼蛇軍は着実に軍備を進めている。軍備率の低い惑星は攻撃を加えやすいが、ひとたび最強配備になってしまった惑星は、その奪回が非常に困難と思われるため、高軍備率の惑星から順に、優先して攻撃を取行する必要がある。その判断を誤れば、この作戦は失敗に終わるやもしれぬ。その点を留意せよ。

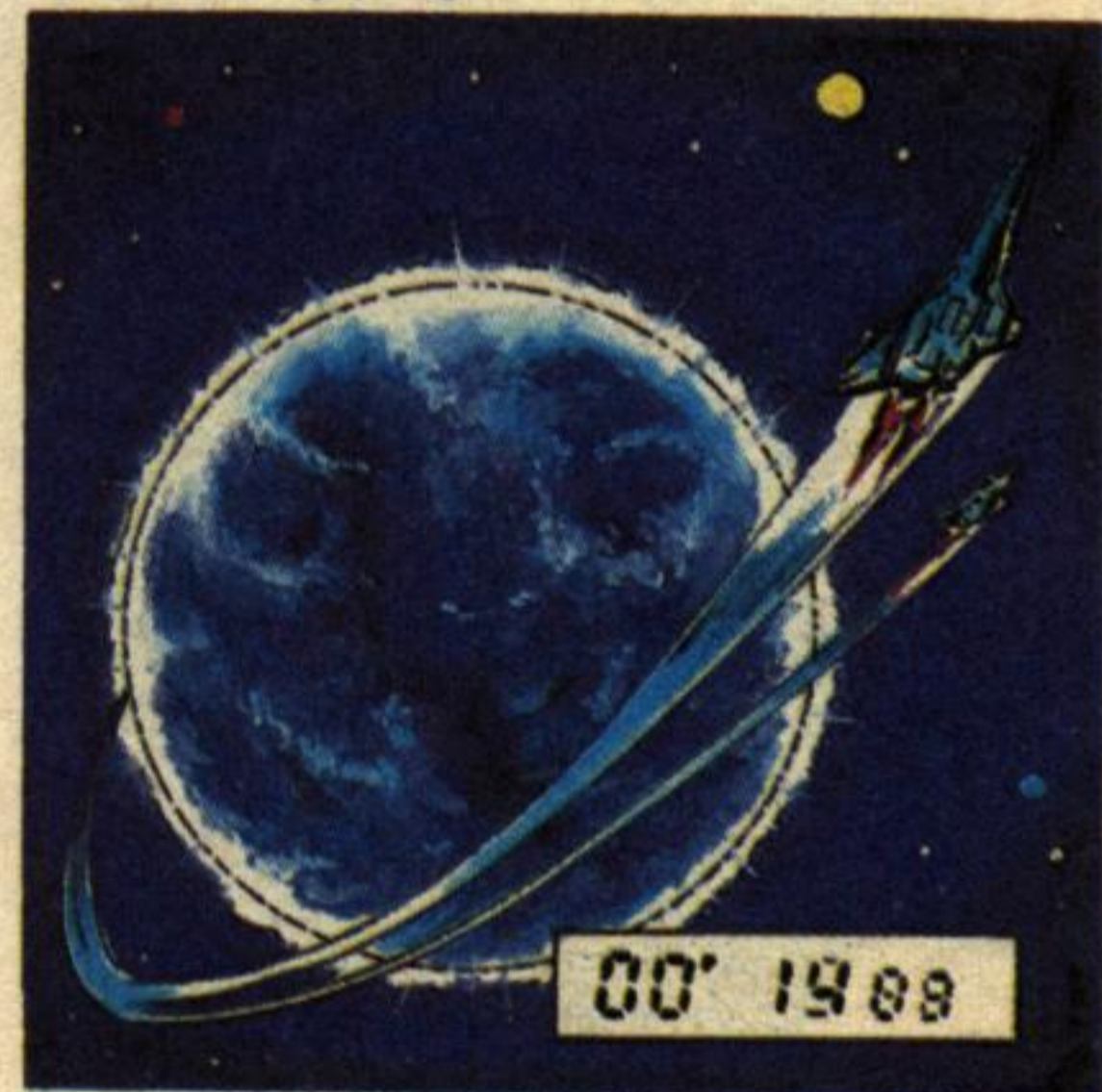


Final operation

沙羅曼蛇軍の中心、軍司令部がある惑星オデュッセウスの敵軍を殲滅、そして解放せよ。そしてその後、すみやかにリークシステムを設置し、リークパワー照射を行なうべし。我々に残された時間はわずか。沙羅曼蛇軍は驚くべき速度で、その勢力を拡大しつつある。ALEXによる各種データをもとに的確な判断を下して、すべての惑星を敵軍から解放するのだ。

スラッシャー、サーベルタイガー両戦闘艦は、そのフォーメーション攻撃、ウエポンのパワーアップを有効に利用し、目的を遂行のこと。

作戦行動に参加する諸君の健闘を心より、祈る。



OPERATE.....

Important

惑星ラティス上での戦闘において、重要な要素が1つある。惑星ラティスに古くから伝わる「炎の予言」だ。その予言の一部は金属プレートに刻印された形で発見。今ではコンピュータにより解読されており、それらは、現在の宇宙空軍対沙羅曼蛇軍の戦闘状態を正確に予言している。

研究所からは、すでに発見された序章、第一章の他に、4つの章が存在する可能性がある、ということも報告されている。もし、その4つの章が発見されたならば、我々の作戦行動に大きな指針、力を与えてくれることになるであろう。

STAGE

6つのステージで構成されている沙羅曼蛇。各ステージの設定、様子をちよいとのぞいてみよう。では、ちょっと、キャー！ エッチスケッチワンタッチッ！！

A 惑星ラティス(戦略細胞)



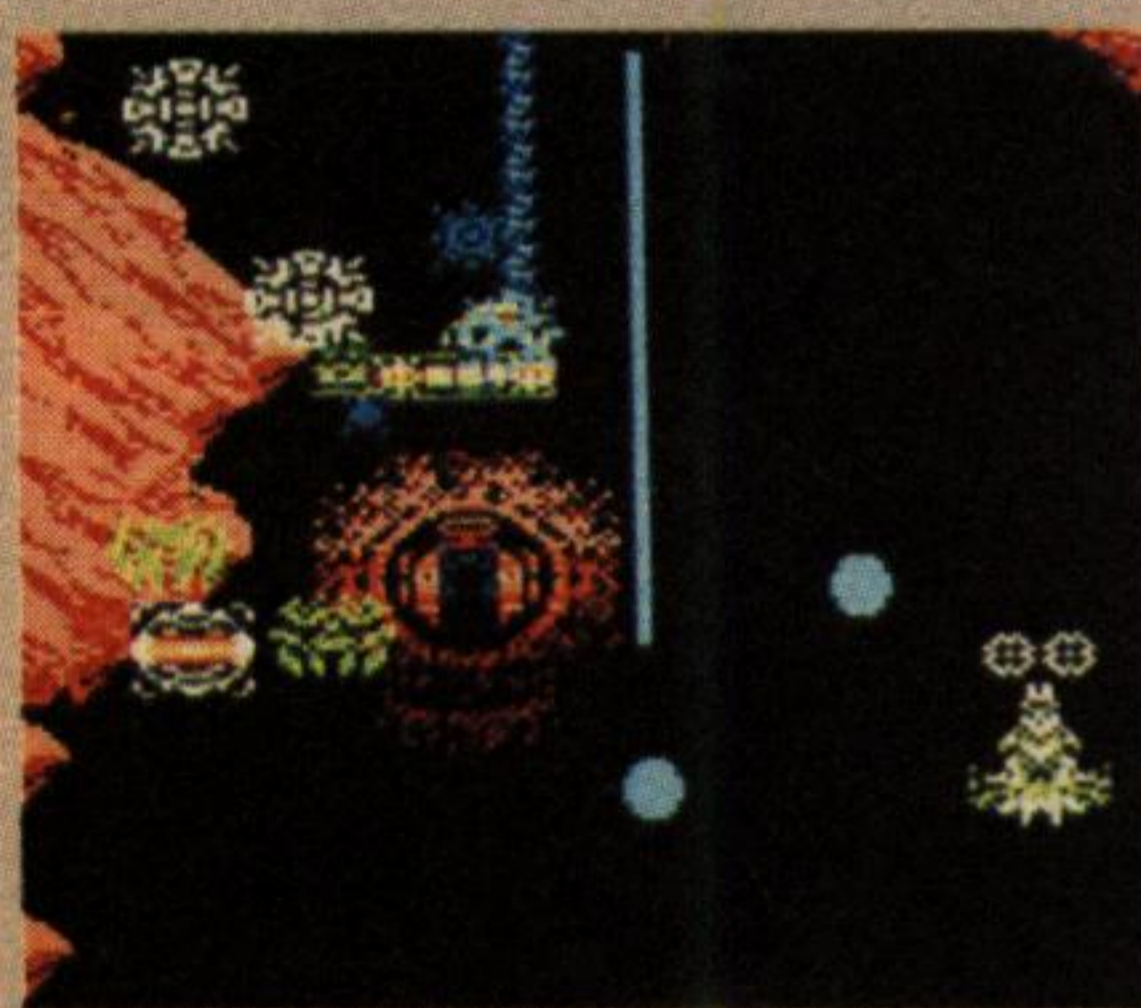
惑星ラティス星系の中核をなす惑星。沙羅曼蛇軍の侵略以前は第二期ラティス文明が栄えていた、が、沙羅曼蛇軍のゼロスフォースのため、国民の大半は宇宙線病に侵されて死滅した。残されたわずかのラティス人も、敵軍基地内に幽閉されている——最初のステージは、アーケード版やファミコン版でおなじみ。横スクロールに加えて上下2画面分、縦スクロールする。最初だからといって油断していると、ビピンチョ攻撃のエジキに。

B アステロイドベルト地帯



惑星ラティスと安全星域を結ぶ唯一の航路上に位置する。沙羅曼蛇軍は、航路閉鎖のために、このアステロイド・ベルト地帯に強力な宇宙磁力を設置し、要塞壁とした——このステージも、従来のもの。しかし、後半からはMSXのオリジナルとなるのだ。縦スクロール部である。アステロイド・ベルトがキミの行く手をはばむ——！

C 惑星アイネアス(地底火山)



惑星ラティス星系の小惑星のひとつ。かつて、古代ラティス文明が最も栄えた星として記録されている。現在では、古代太陽爆発の傷跡を残し、切り立った岩盤壁がそそり立ち、昔の面

影はない。沙羅曼蛇軍は、深い谷底に要塞を建設中である——縦スクロール部分。この動きを見れば、必ずやビックリギョーテン!?



ステージは全部で6つだ。基本的には、横スクロールと縦スクロールのステージに区別され、そのいくつかは上下あるいは左右にシフト（アーケード版『グラディウス』にあったように、上下または左右に少しだけスクロールするのだ）する。MSXでは画期的だ。

また、3番目のステージ以降は、実はここに挙げた順番通りとは限らないのだ。コンピュータALEXの情報から判断し、自分なりのコースで作戦を進行させることができるのである。また、ゲーム自体のエンディングも複数用意されており、戦闘結果でストーリーの終末が変化する。

シューティングゲームとしての母体はしっかりと残したまま、アドベンチャーあるいはシミュレーション的な味付けもほどこしてある。

巷のウワサでは、グラディウス2を併用すれば、さらにステージに変化がなどと……。

D 惑星ラウィニア(メカノイド駐留基地)



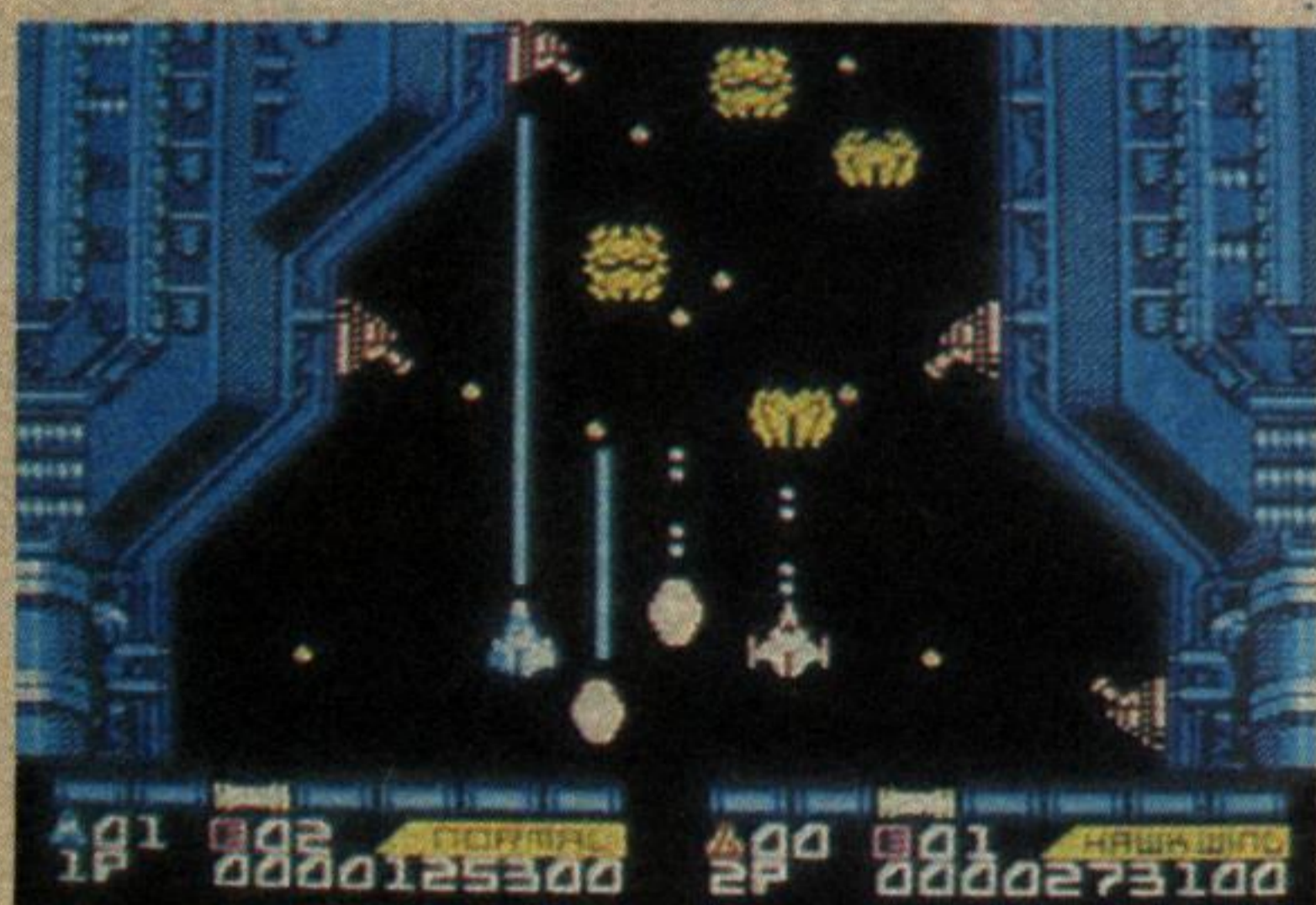
ラウィニアには、古代より豊富な鉱物資源が埋蔵されており、ラティス文明の発展に大きく寄与してきた。しかし、今では沙羅曼蛇軍によってすべての坑道は基地に作り上げられてしまった。敵軍のメカノイド部隊が駐留している——ここは、まるっきりのMSXオリジナルステージ。画面は横スクロールプラス2画面分の縦スクロール。なぜこんな動きができるのか!? 感動と興奮の第4ステージである。ぶったまげーション!

E 惑星キルケ(亜空間生命体)



かつてはラティス星系の水資源確保のための重要惑星であった。しかし、強力な宇宙線の照射によって惑星は枯渇、生命体は死滅してしまった。現在ではその影響で強力な磁場がいたるところに点在するようになり、その磁場周辺には亜空間生命体が存在し、ゼロスフォースによってそれはさらに、死のアリジゴクと化す地域になっている——ここもMSX版オリジナルのステージ。横スクロールである。ムニユムニユなのだ!?

F 惑星オデッセウス(最終要塞)



ラティス星系で、最も外宇宙に近い惑星。かつて、ラティス人の聖地であった。沙羅曼蛇軍はここが資源調達のためには最適の惑星と判断、最重要要塞基地をここに建設したのであった——縦スクロールプラス横2画面分の横スクロール。プログラマーは、出来がよすぎて、ただただ笑っているだけだそうだ。

G 古代ラティス文明 地下遺跡

古代ラティス文明繁栄のあとを顕著に残す地下遺跡群。その場所はラティス星系の惑星に多く点在するとされているが——この地下遺跡に、沙羅曼蛇軍攻略の鍵とも言うべき、炎の予言が隠されているのだろうか?

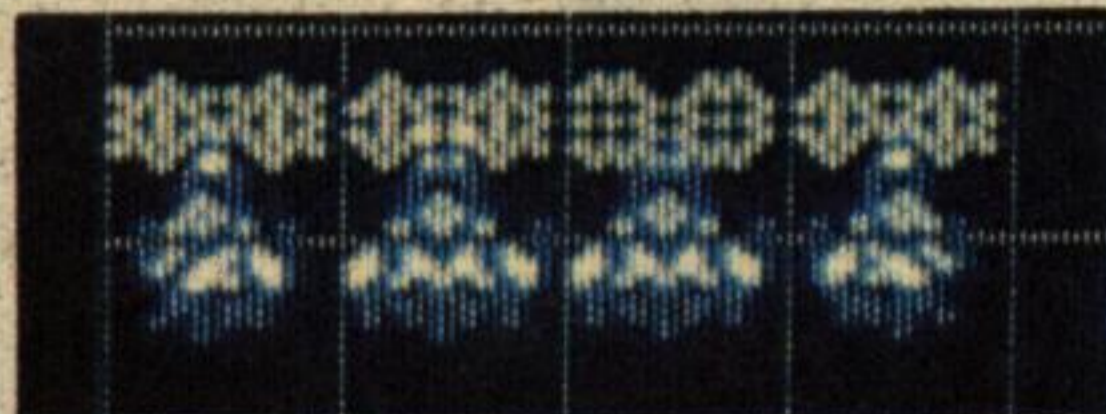
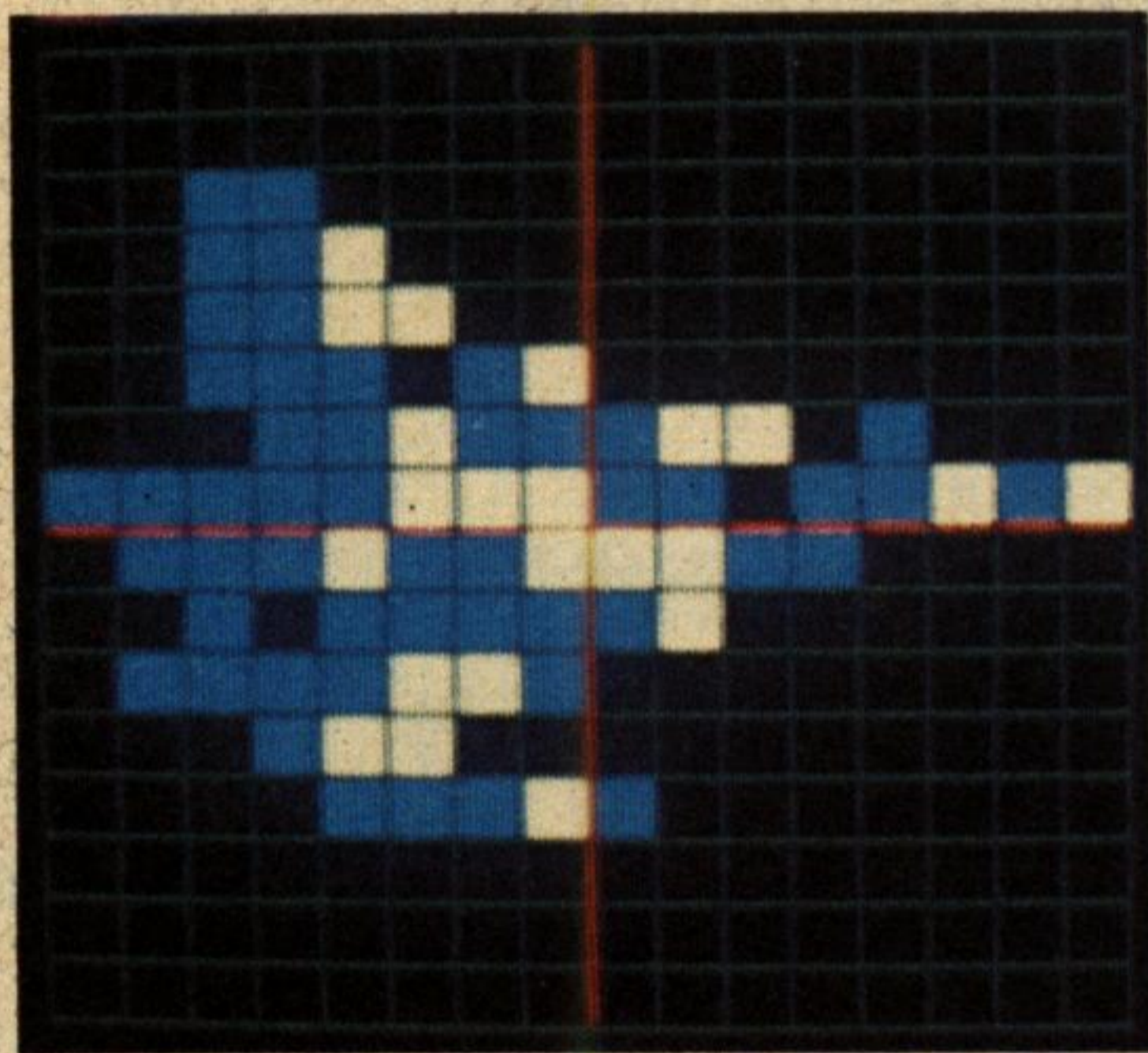
実は、そうなのである。全ステージのどこかに炎の予言は隠されている。しかしその発見は容易ではなかろう。なぜなら、地下遺跡の入り口は、プレイをするたび変わるという……。



CHARACTERS

SLASHER・SABER TIGER

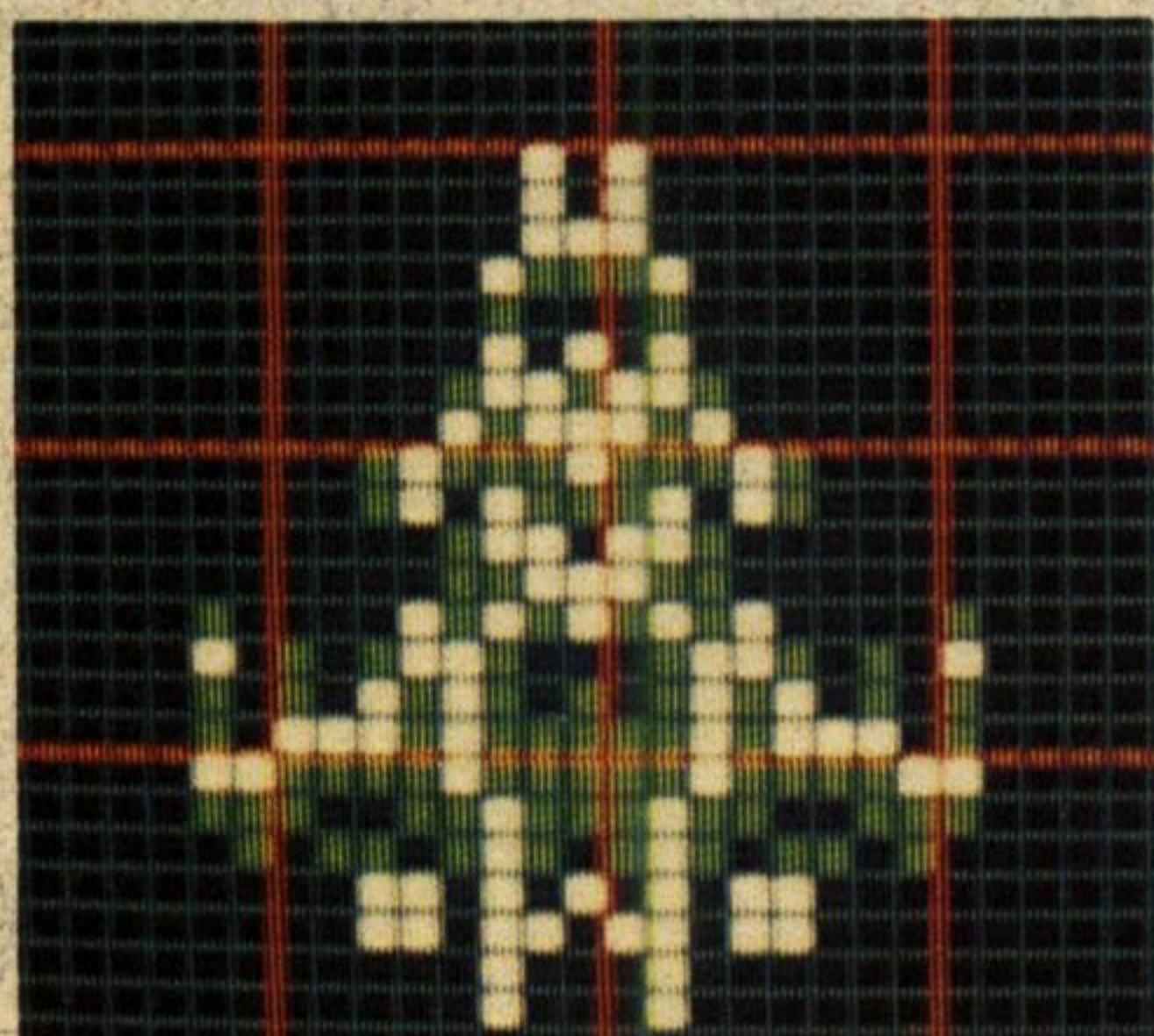
コナミのお絵描きさんが、精魂をこめてつくったキャラクターだ、1ドットたりとも、粗末にしちゃなんね。



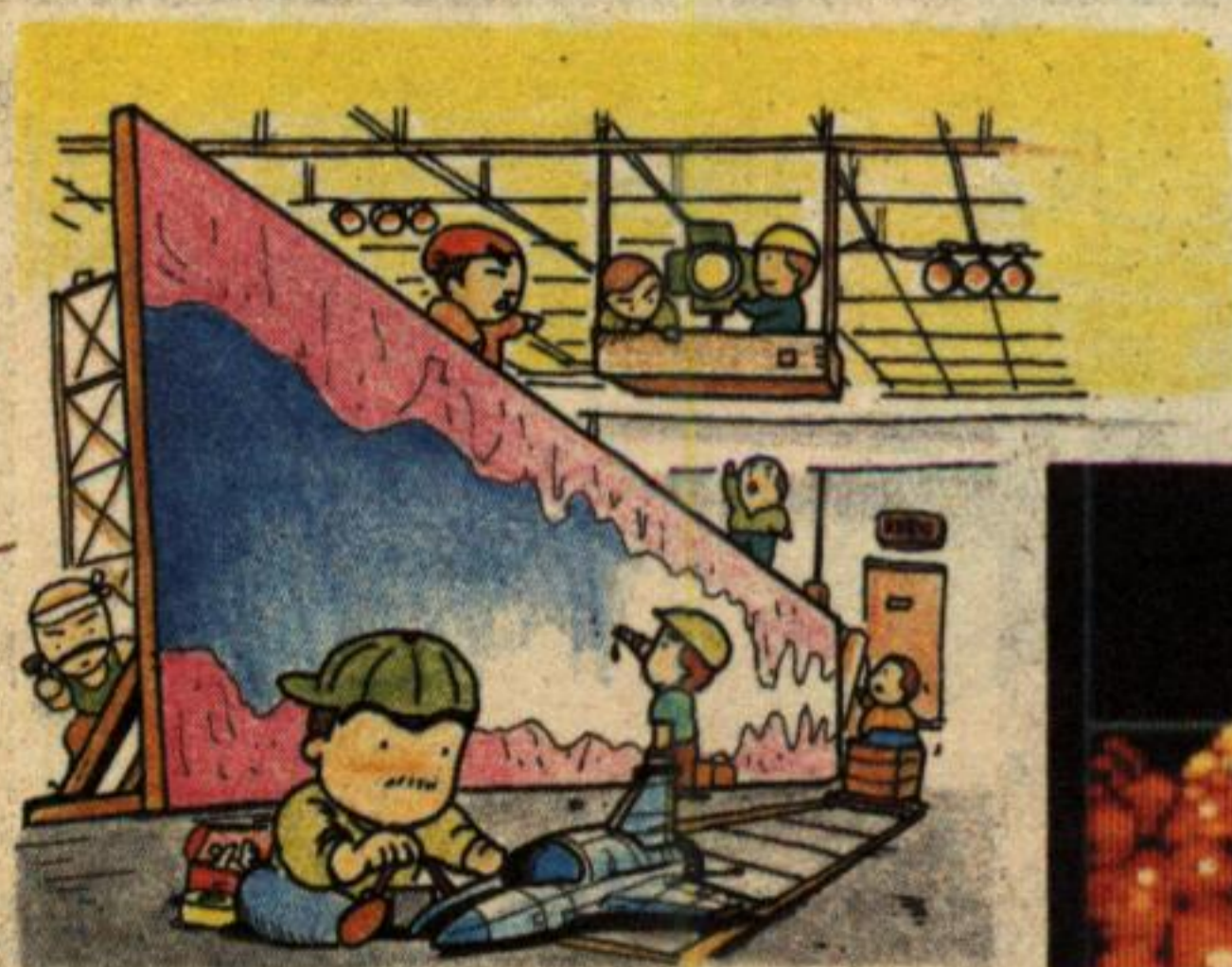
これが新しい自機だ。ビックバイパー、メタリオンよりも若干小さいような気もするが、それは気のせい。それにしても、ずいぶんとかっこうよくなりましたなあ。上から見たところだつて、ちゃーんとありますよ。



COMBINED FORM

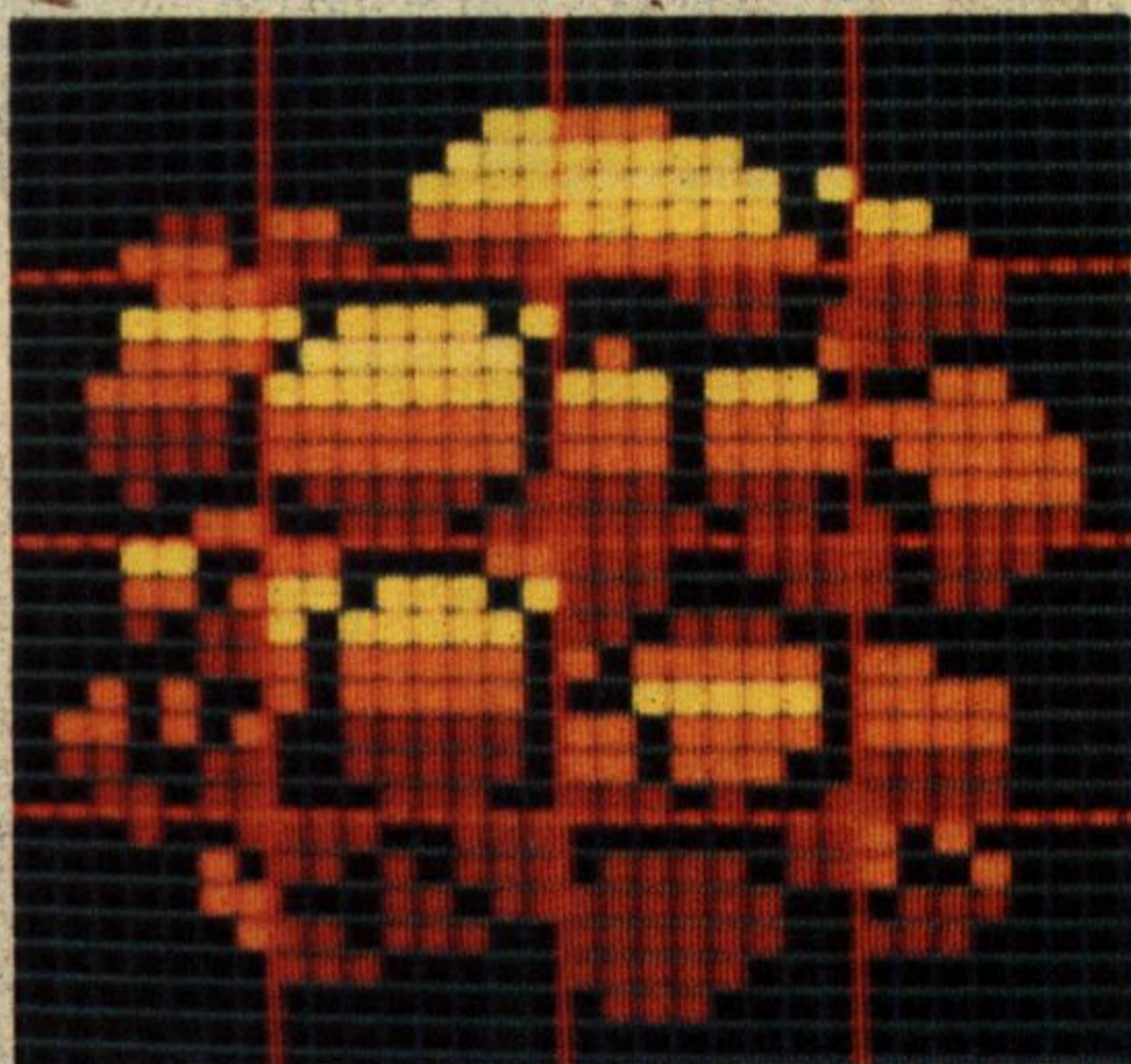


2機のプレイヤーが合体したところ。2回りぐらい大きくなって、外見からして強力そうだ。合体時のみ使える3ウエポンだつてあるんだぜ。



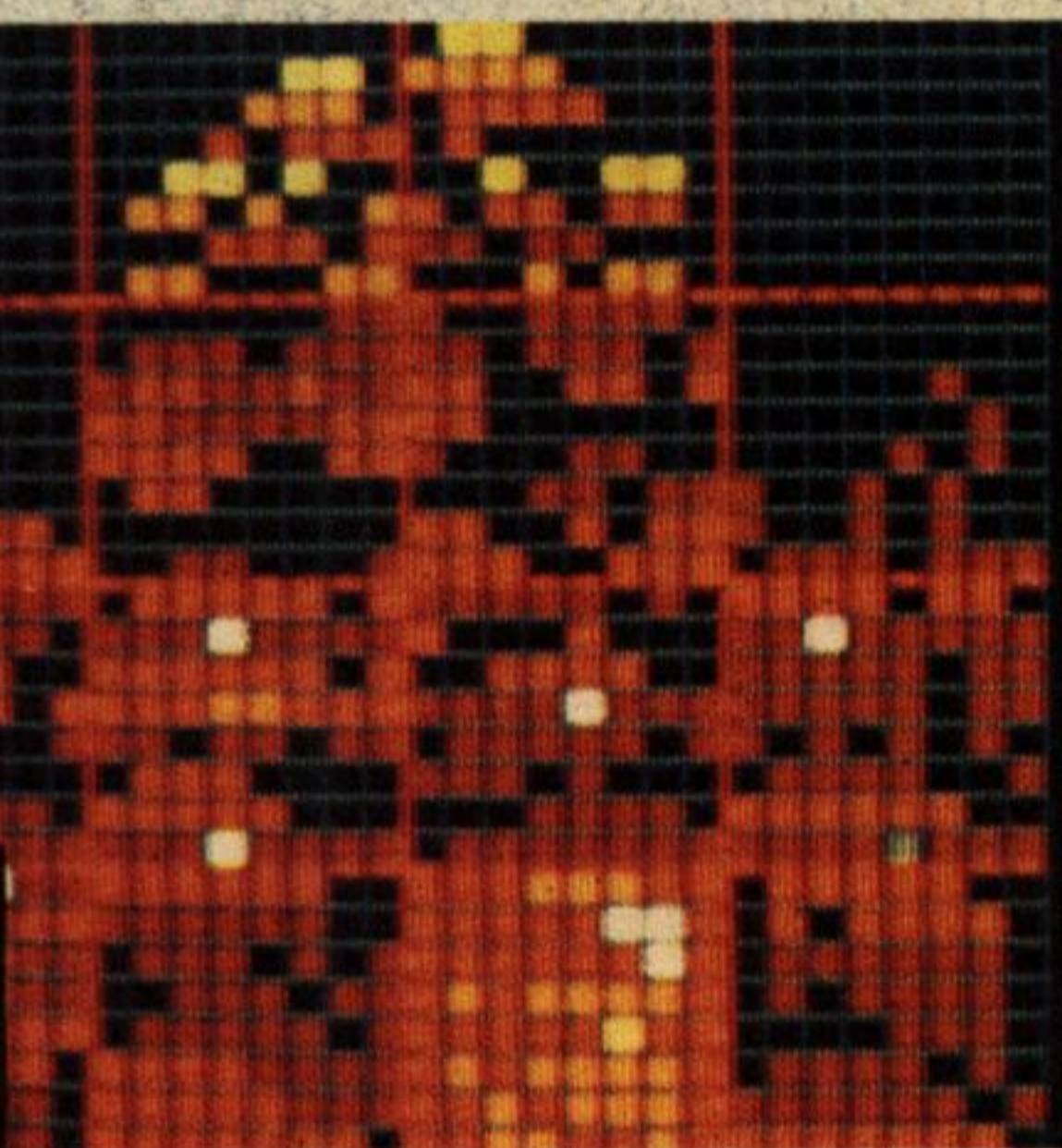
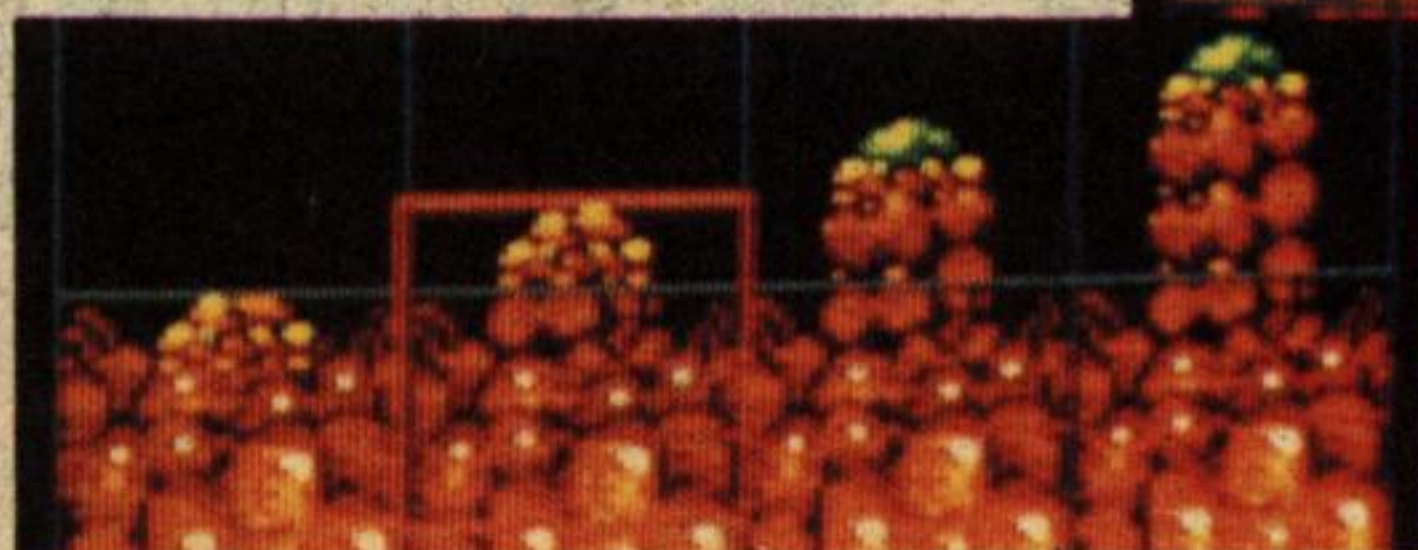
SWELLING STONE

撃つと膨らむ不思議な石。このモコモコ具合がたまらないと、茨城のK君は語ってくれた。

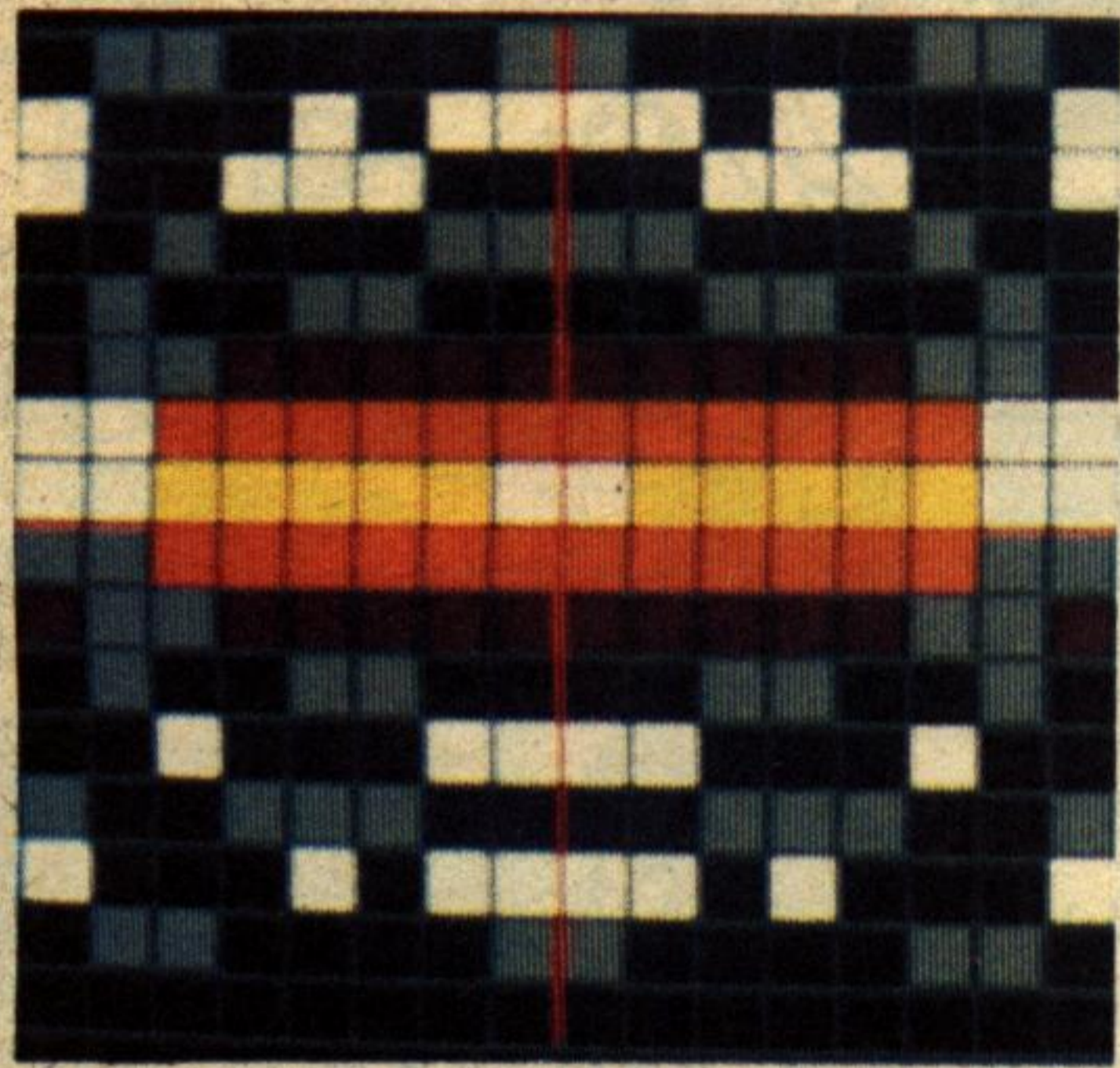


SCENERY(FIRST STAGE)

地面からモコモコ出てくる変な岩。オレだって生きているんだぜ！ とばかりに伸びてくる。へーんだ、岩のくせに。



POWER CAPSULES



グラディウスシリーズの最大の魅力は、パワーアップにある。そのパワーアップの素であるパワーカプセルは、やはりこれ「沙羅曼蛇」にも登場する。それも、こんなにいっぱい。「グラディウス2」にも、エネミースローやオプションバリアーなどがあつたように、「沙羅曼蛇」にもオプションフィールドなどが登場する。そ

れらひとつひとつにアイテムが必要で、それがこのパワーカプセルというわけなのだ。まああまり深く考えずに、使ってしまったらこっちのものなんだから、気楽にいつてほしい。しかし、それぞれの役割を覚えるのはひと苦労だろうな。どうせだったら、カプセルに書いといてくれればいいのに。なんにしても、取っでうれしいパワーカプセルなのだっ!

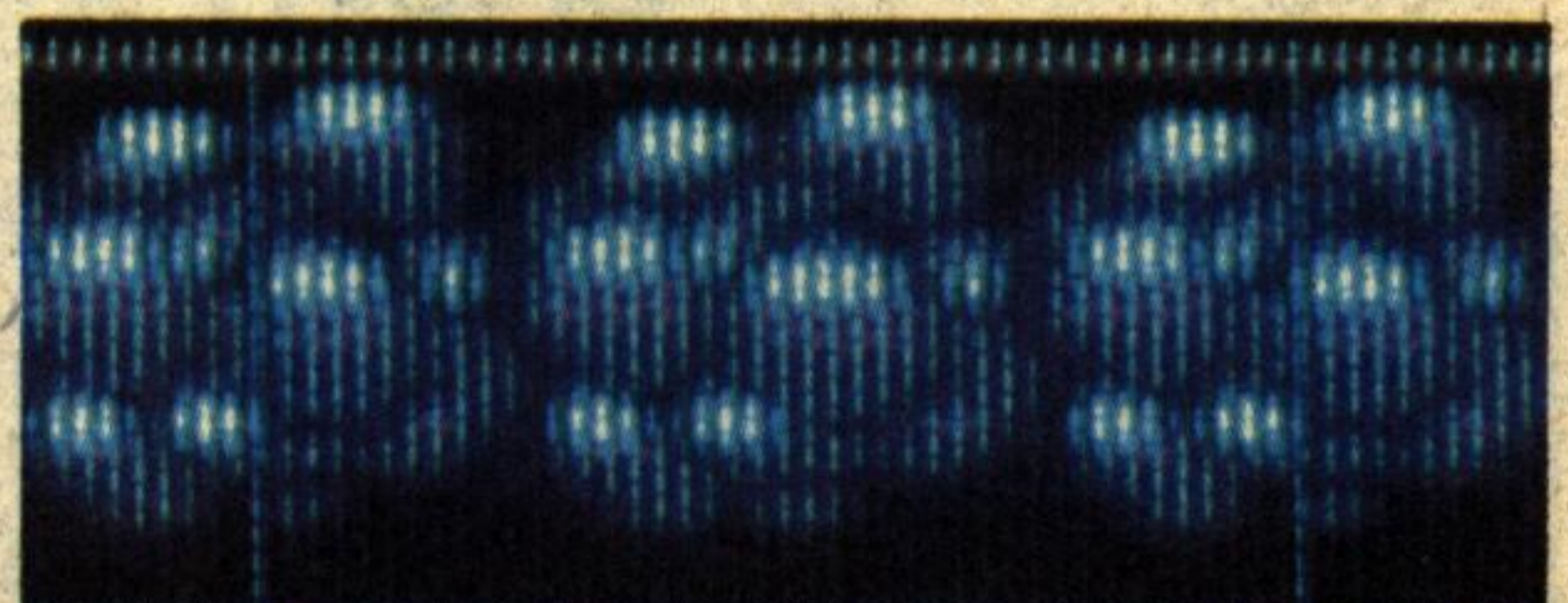
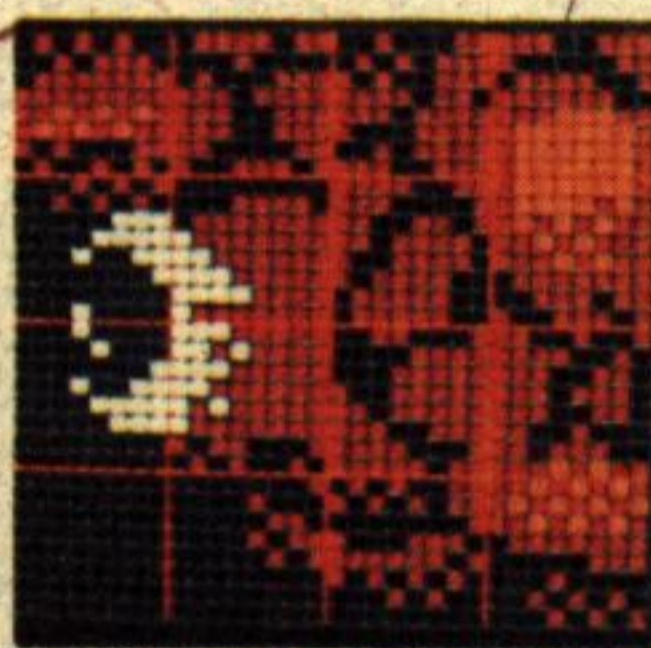
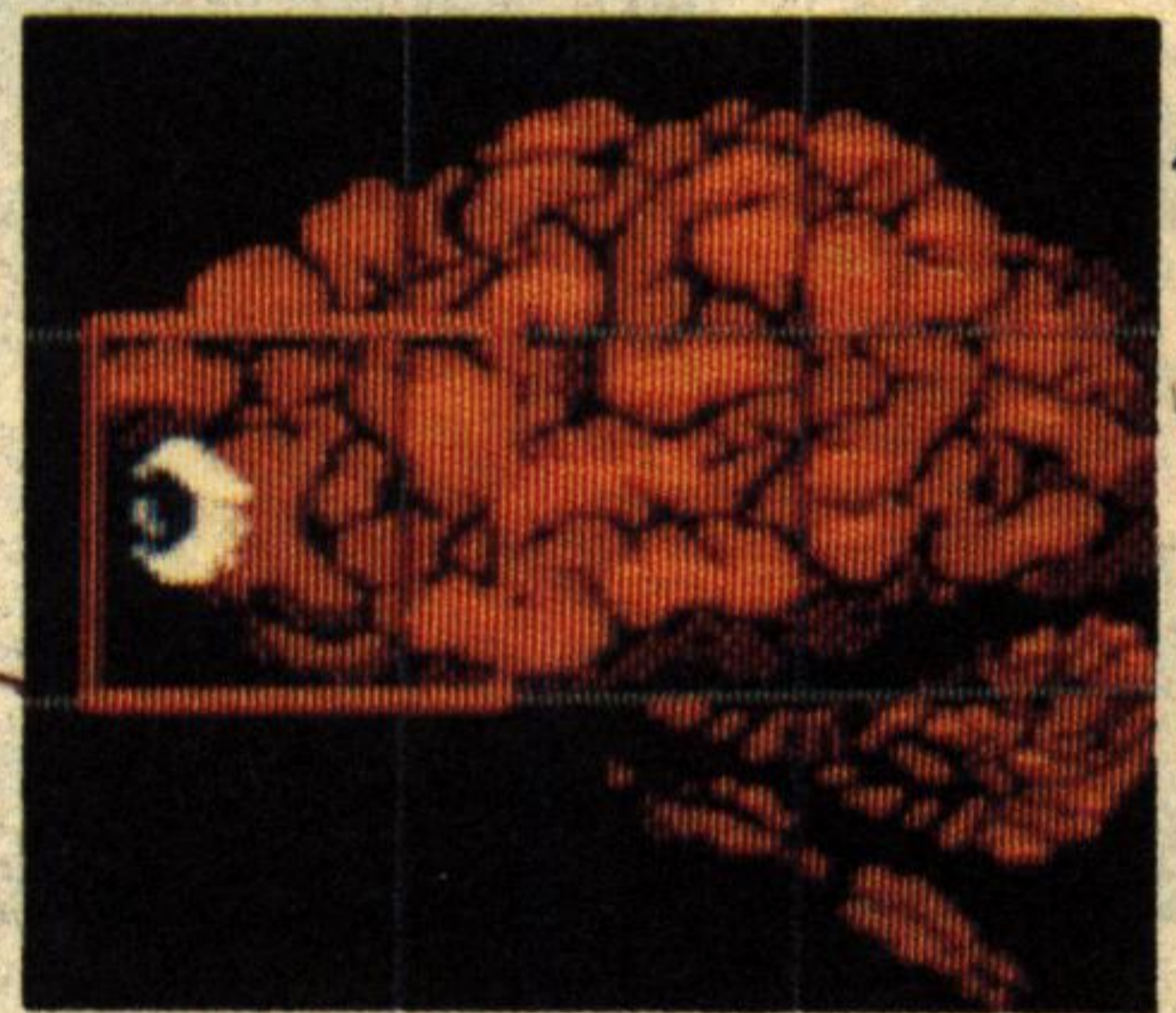
すごい。MSXでこんな色数が出たっけかや? その昔、爆笑寄席は限界に挑戦していたが、今やコナミのMSX開発部隊は、爆笑寄席以上に限界に挑戦しているのがあつた。今度も、ドデカイキャラクター動きまっせー。ビリヤードでマッセはおことわりだっせー。最初のステージ最後のボス敵、そう、あの目ん玉脳みそも、こんなにリアルに表現。おきばりやしたなー。ほんまにもうコナミはん。

今号では、そのキレイどころをいくつかご紹介。ドットパターンのおまけもつけちゃえ!



BRAINS & EYE

出たあーっ! 脳ミソに腕2本と目ん玉ひつつけたキモチワルイ野郎だ。このバカでっかいボスがグニグニ動くってーから、すごいじゃないか。それに見てくれ! 腕のふしひとつひとつまで、しっかりと描かれているのだ。泣かせてくれるねえ、コナミさん。



開発者直撃テレクラインタビュー ①

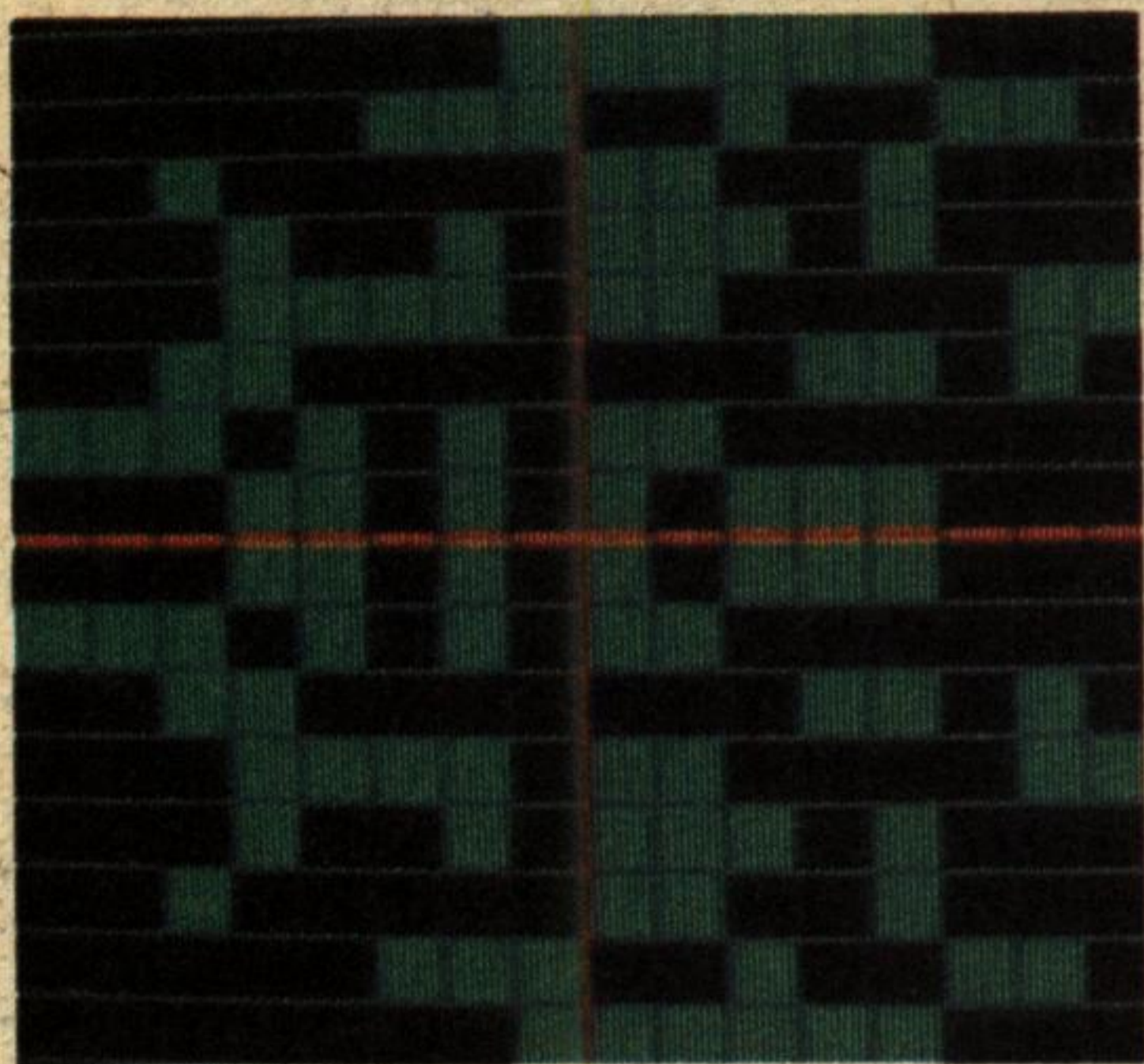


沙羅曼蛇の開発者に、直接テレクラからインタビュー! 聞き手は編集部のチャフラフスカ加川、先方さんはMSX開発の松井さんです。彼は、お若いのにまあ、今までに、「コナミのサッカー」、「キングコング2」、「火

の鳥」、「グラディウス」、「グラディウス2」と、大作をいくつも手がけていらっしゃる方です。
●お忙しいときに、すみませんですねえ。忙しいとわかったら、インタビューとかもやめりゃあいいんですけどね。
●松……。

●沙羅曼蛇、自信のほどは?
●松とにかく最強版です。アーケード、ファミコンにはない要素がグラディウス、グラディウス2以上に、めいっぱい入ってます。
●うわあ、すごい自信でございませすねえ、はい。(つづく)

UGU(like GARUNN)



敵の戦闘機のひとつ“ウグ”。別に誰かになぐられたわけではないが、“ウグ”という。誰だい、こんな名前を付け

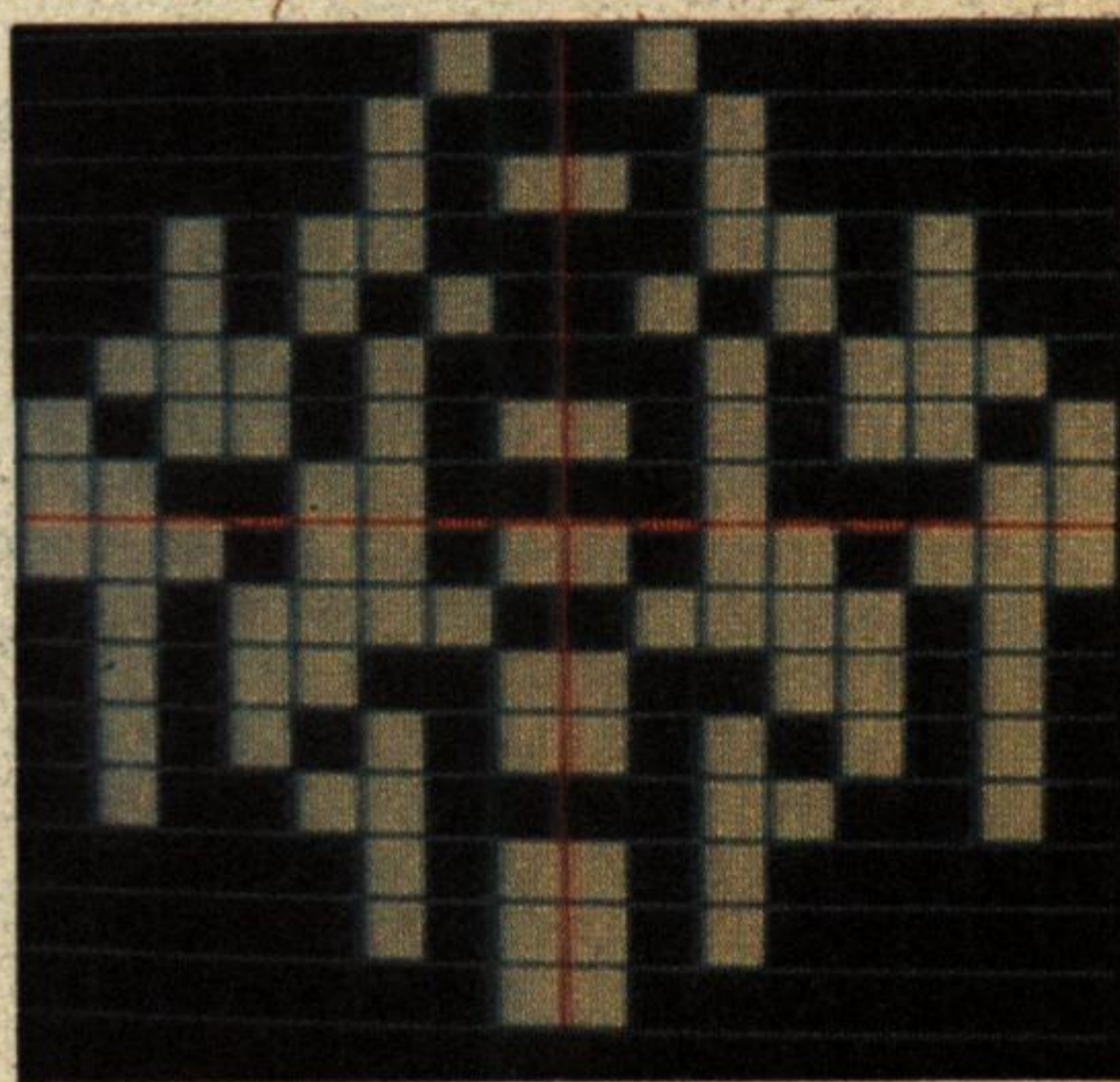
たヤツは。ほんとにもう。そんなことはどうでもいい。こいつはどこまで行っても、単なる敵の戦闘機“ウグ”なんだから、ねえ。



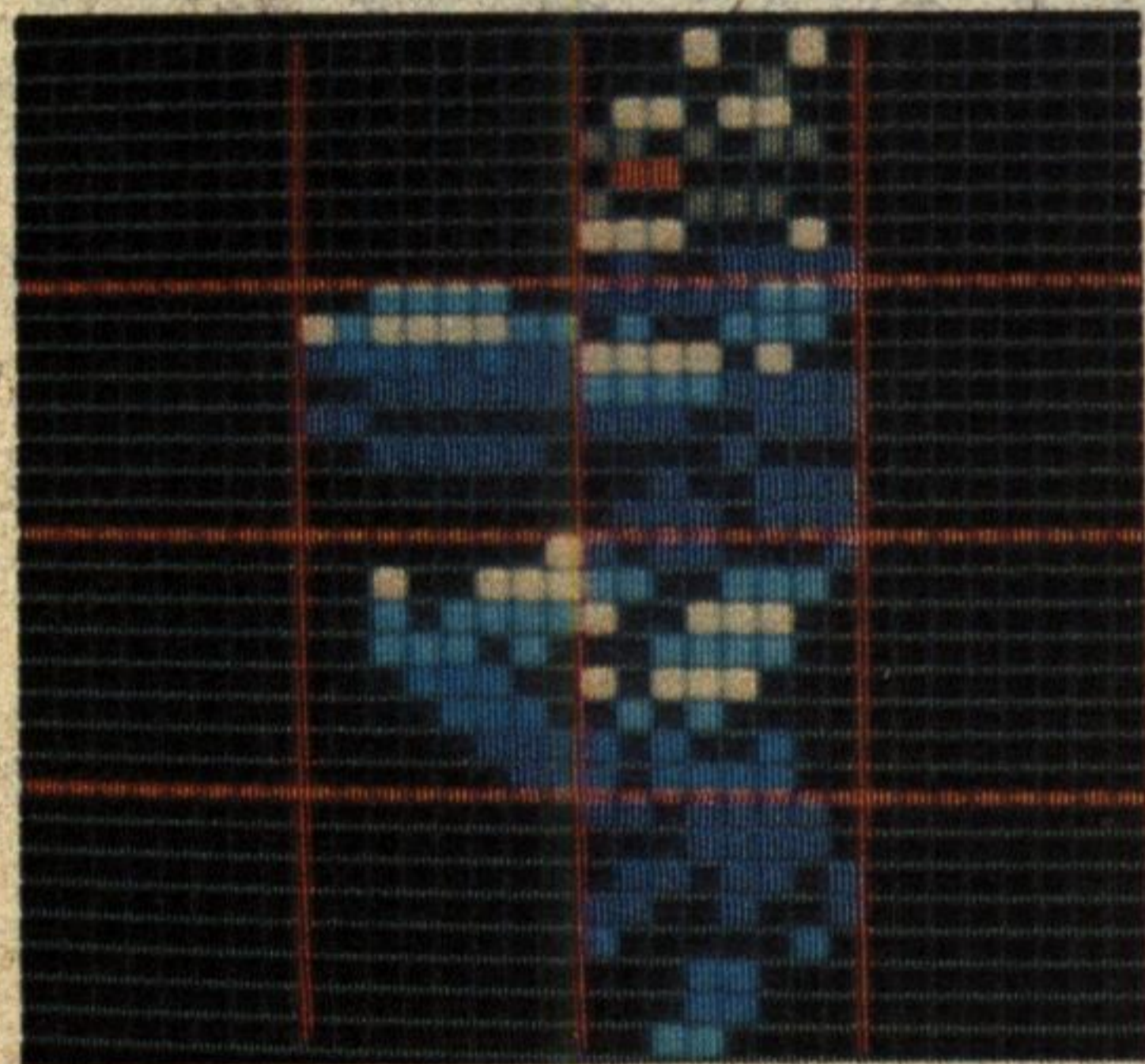
WHITE UGU



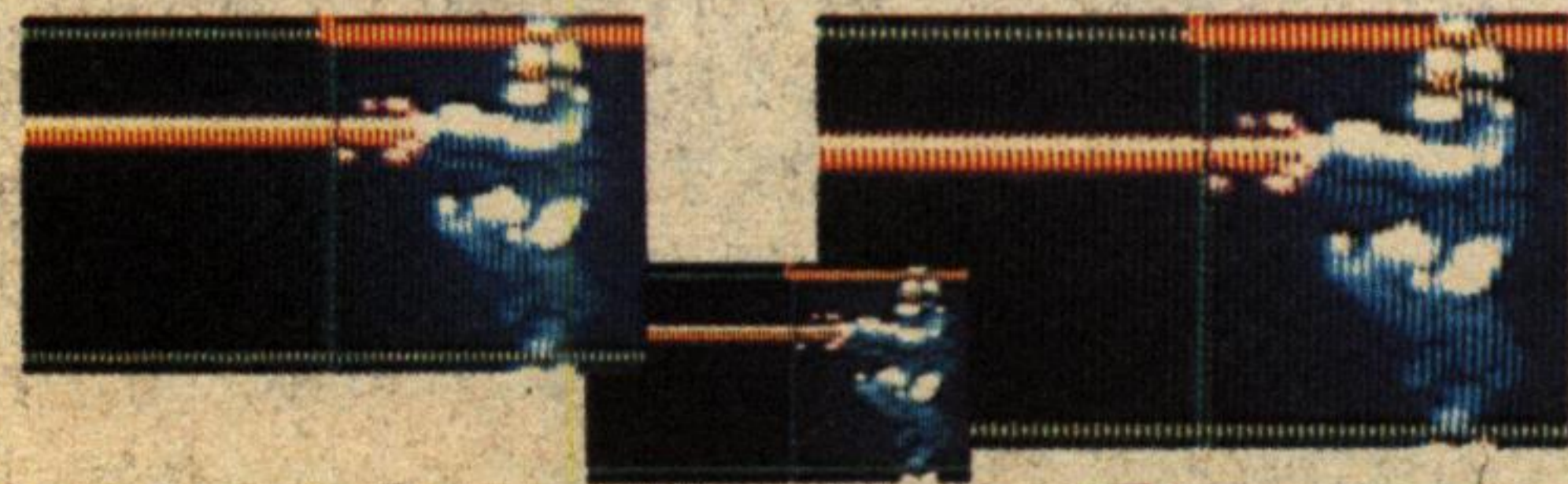
白というのは、何か良い意味があるようだ。勝つことを白星というし、犯人ではないというのも白という。白い服は清潔そうだしね。かといって、この“ホワイトウグ”が良い者というわけではない。もちろん敵の戦闘機なのだ。“ウグ”とどう違うのかはよく知らないが、少なくとも色が違うことだけは確かだ。



ROBOT

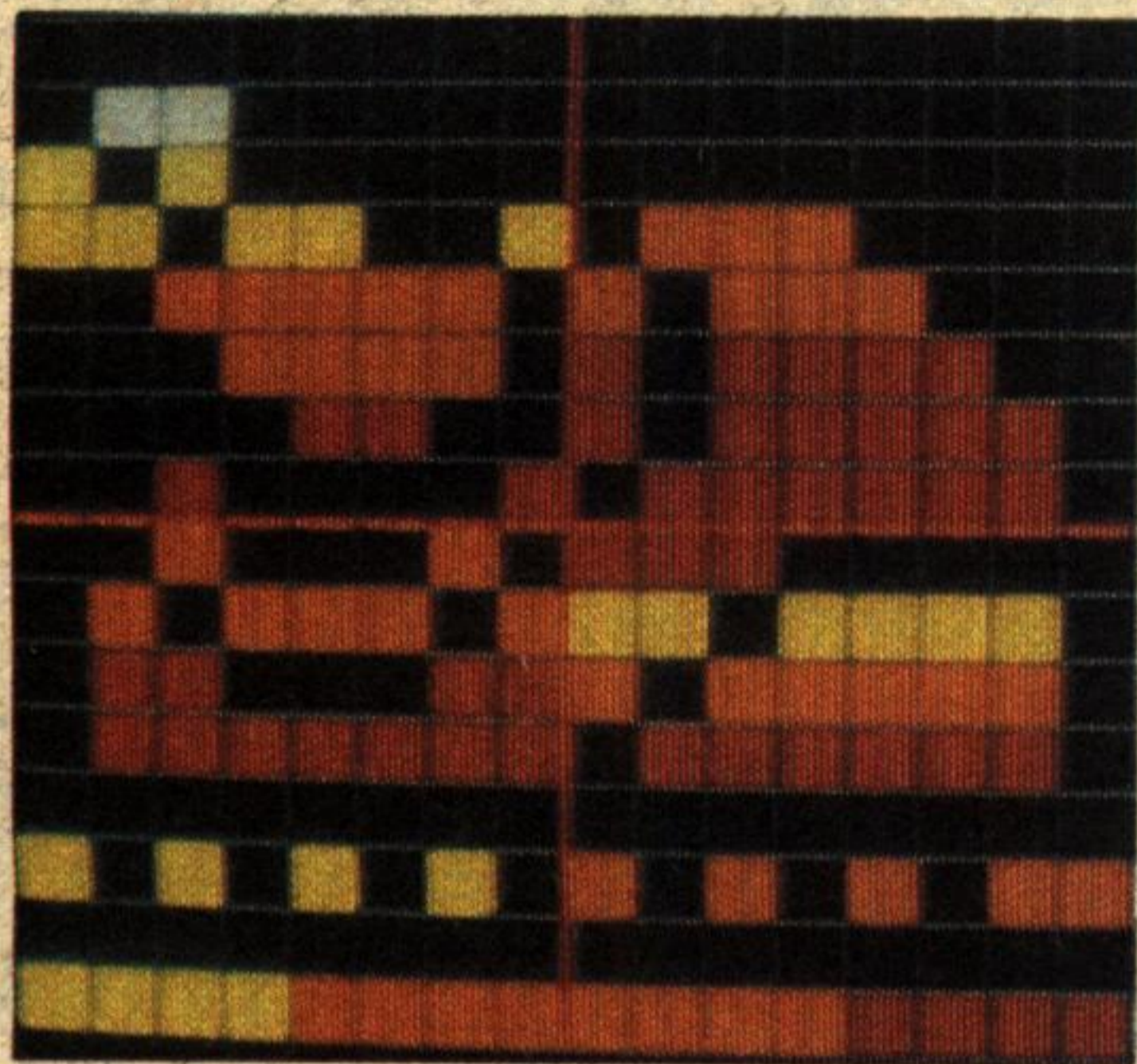


人型のロボットが登場するようになって、グラディウスシリーズもずいぶん進化してきた。今までほとんどいなかったレーザーを撃ってくる敵だ。かなりの強敵になりそうだが、パワーアップしていれば恐れることは何もないっ!! はず……。



実はMSXというマシン、8カケル8ドットの枠の中、その中の横一列には2色までしか使えない。そういう制約がありながらも、ここまで描いてしまうのであります。我が編集部所属のドット野郎も、ドットパターンを見て感心しておりました。日ごろ、あまり物事に動じない、朝日新聞にも載った、ちょっとギクシヤクした、引っ越しをしたはいがガスが止まったままで風呂にも入れなかった、かの鈴木アルトをして、「このカプセルは、よく、出来てる、な

BATTERY

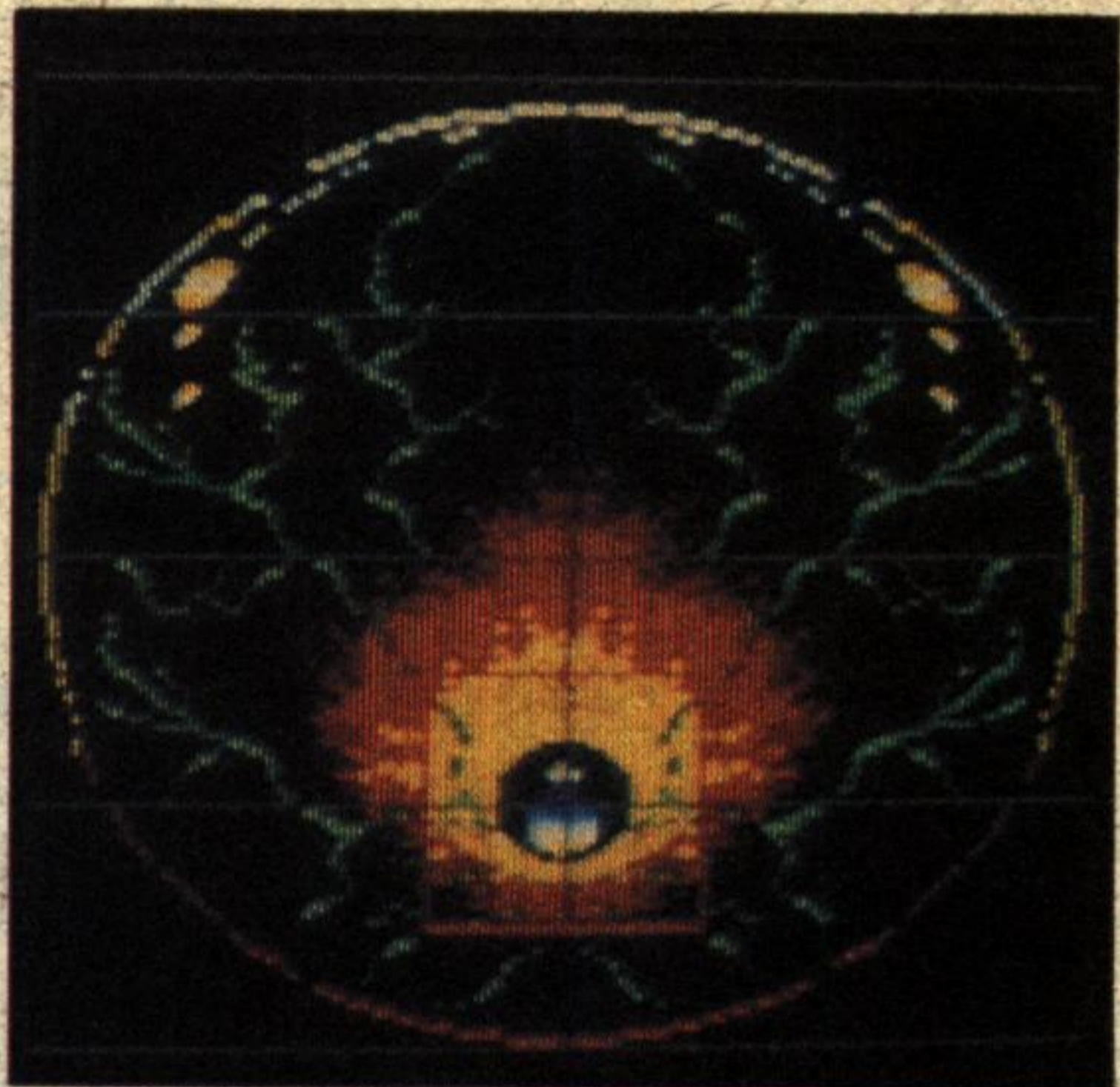


こいつはいわゆる砲台だ。グラディウスシリーズってのは、とにかくたくさんの種類の砲台が登場する。そんなに砲台が好きなら結婚しちゃえ。

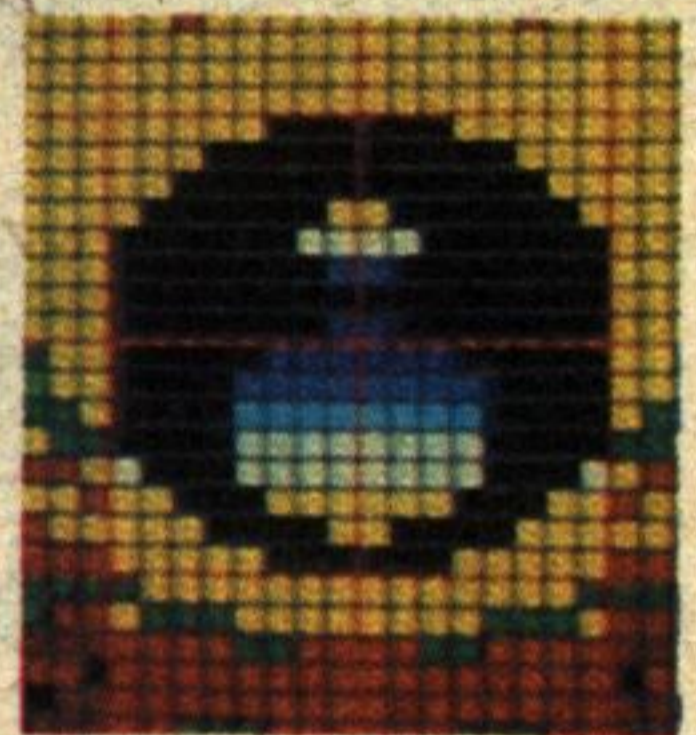


あ、としきりに感心していたご様子であります。そりゃ確かによく描けてると思うけど、もっと他のことにでも感心してみろよ！「ええ」なんだこいつは、家賃7万円の部屋なんか借りやがって、そのうち麻雀部屋にしてやるからな！覚えてらっしゃい。「ええ」。ゲームソフトでもそう、こういった雑誌でもそう、1ドット、1文字にも、誰かの手によって成された仕事が存在するのです。何事にも、万物に、生命は宿っているのです。「じゃあ、軽石にも、命は、あるんですか？」お前はもう帰ってもよろしい！「はい」、バカ、すつとこどっこい。

BOILED EGG dropped SOYSAUCE



超巨大な目玉が出現！中は透き通っていて、血管までよく見える。中央部の瞳(?)の部分だけで、スラッシャーよりも大きいってから、ビックリ日本新記録だね。こうなったら、キミもチャレンジボーイの精神で、思いっきりアタックしてみようじゃないか！



超巨大な目玉が出現！中は透き通っていて、血管までよく見える。中央部の瞳(?)の部分だけで、スラッシャーよりも大きいってから、ビックリ日本新記録だね。こうなったら、キミもチャレンジボーイの精神で、思いっきりアタックしてみようじゃないか！



開発者直撃テレクラ インタビュー

②

●また、例の、ROMの複合ワザが出てしまうんでしょうか？ Qパートといつしよに差すと煙を吹くとか？
●よくぞ聞いてくれました！今の時点では、まだ詳しいことは話せませんが、グラディウス2といつしよに差せば、重要なアイテムが1コ、それから結末に変化が……。ストーリー的にも、時空を超えた壮大なスペースロマンが体験できるようになるのです。まだ、グラディウス2を持っていないお友達は、今のうちに買っ

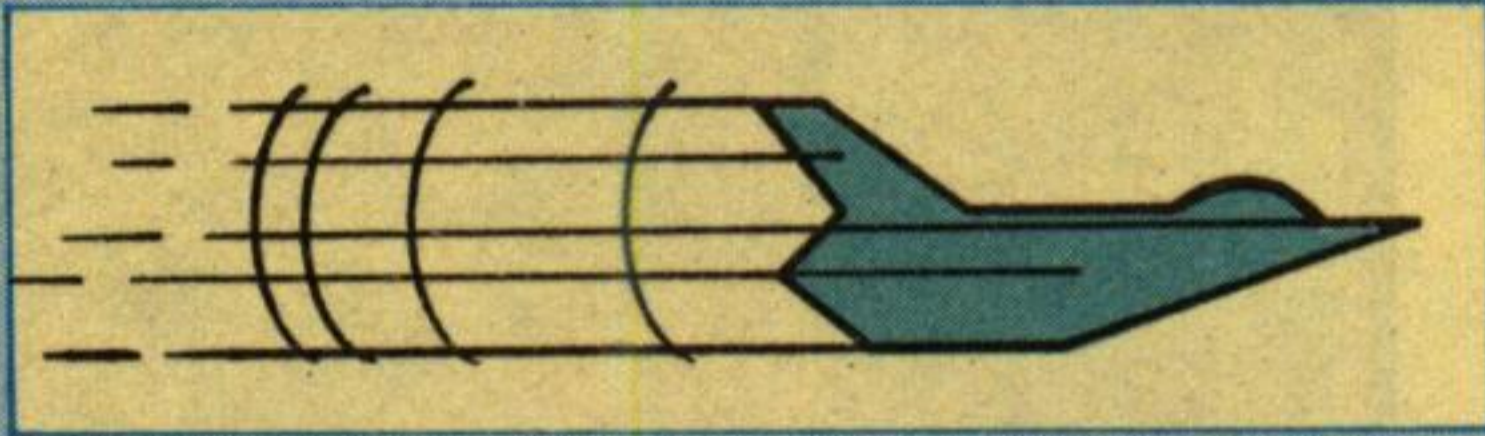
ておきましょうね!!

●思いっきり、宣伝してますねえ。松井さん。
ちなみに松井さんという人は、自他共に認めるヘビメタ青年、もちろんバンドを結成していて、フライングブイのギターで、ウニーンウニーンやっているそうです。体中に鉄を打ってるそうです(ウソ™)。
●エンディングは……？
●ま、進み方によって違いますが、ひと言で言えば、シードリーク作戦の結果が、出るということなんですよ(づつく)。

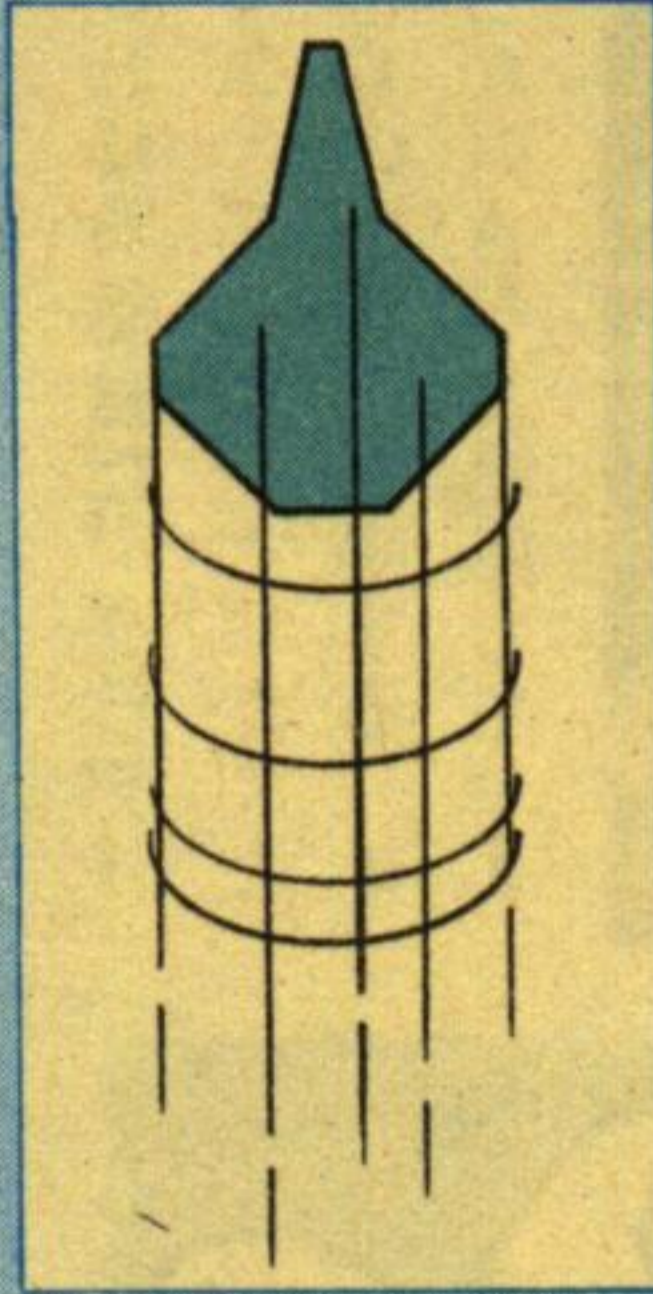
POWER UP!

この『沙羅曼蛇』には、こんなにも多くの種類のパワーアップがある。本物ではどう動くのか、期待しておこう。

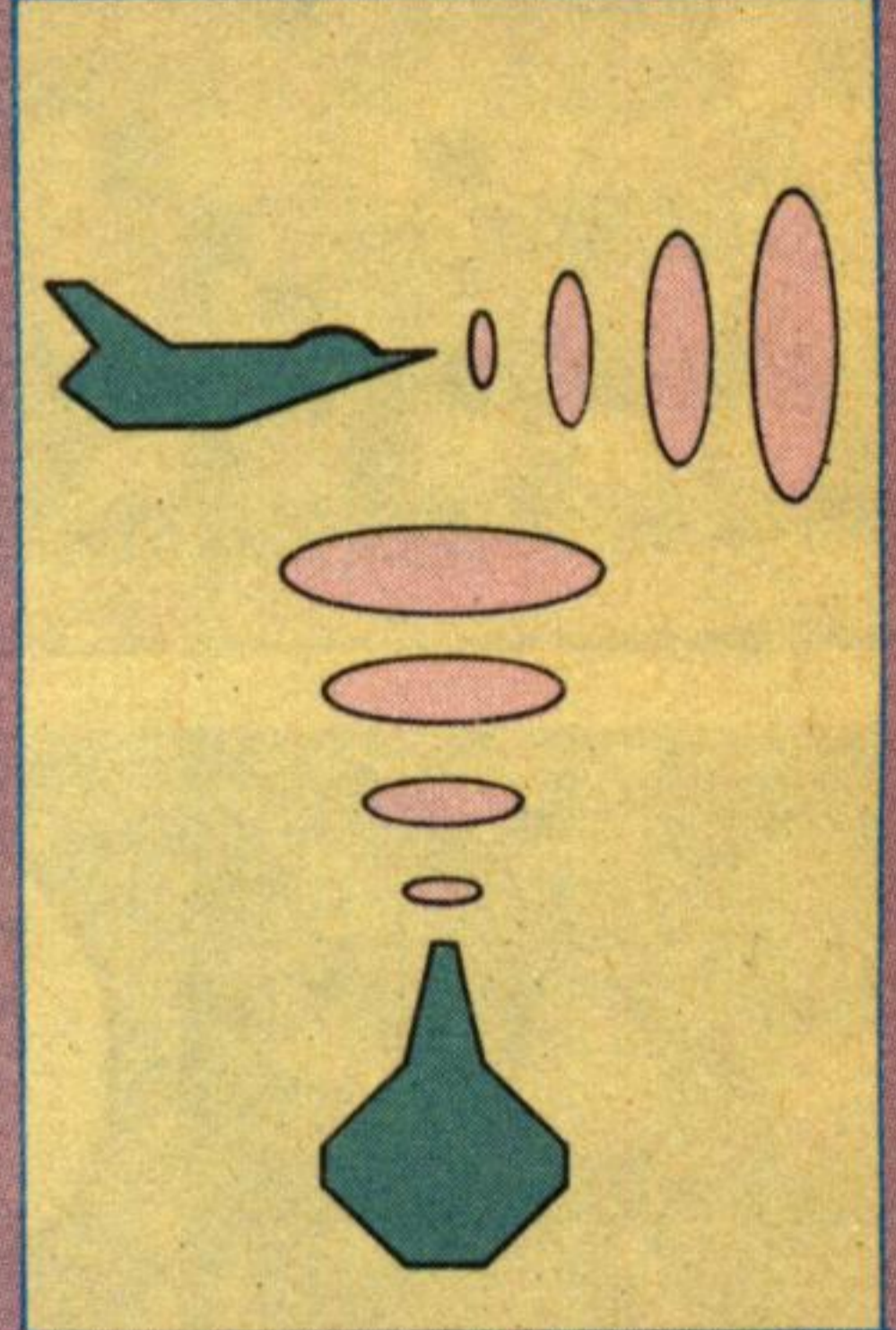
SPEED UP



グラディウス1、2でもあったスピードアップ。いくつまでとれるかは秘密だが、少なくとも多くても困っちゃうことは確か。できもしないくせにやせガマンして、スピードアップしすぎるのは身体によくないよ。

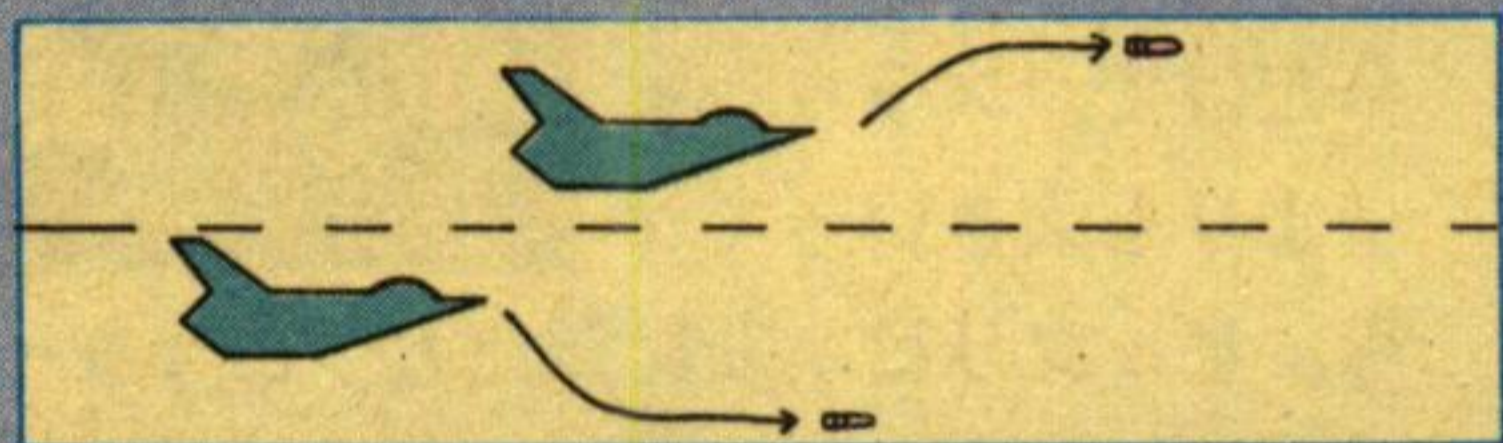


RIPPLE

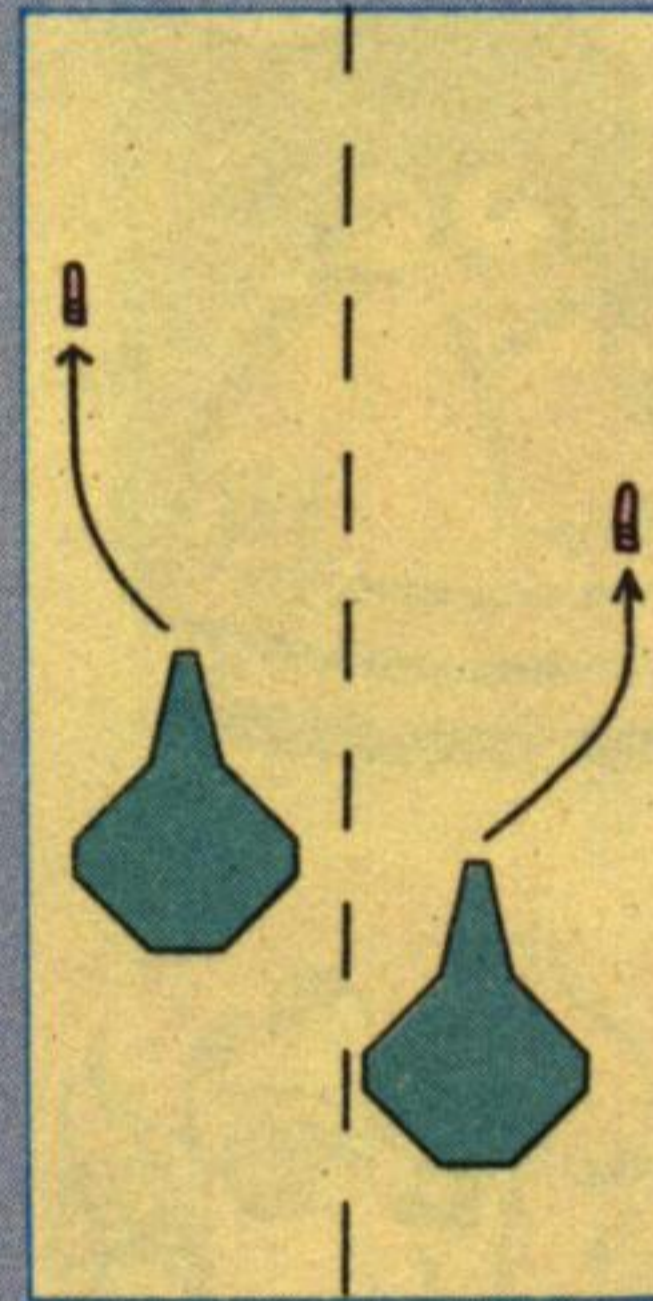


タバコの煙で輪を作るように、レーザーを輪っかにして撃つことができる。その輪っかは、遠くに行くほど広がり、広範囲で敵を攻撃できるようになっている。輪ゴムではないので、伸びた後、ちぢんでしまう心配もない。あーよかった。

MISSILE

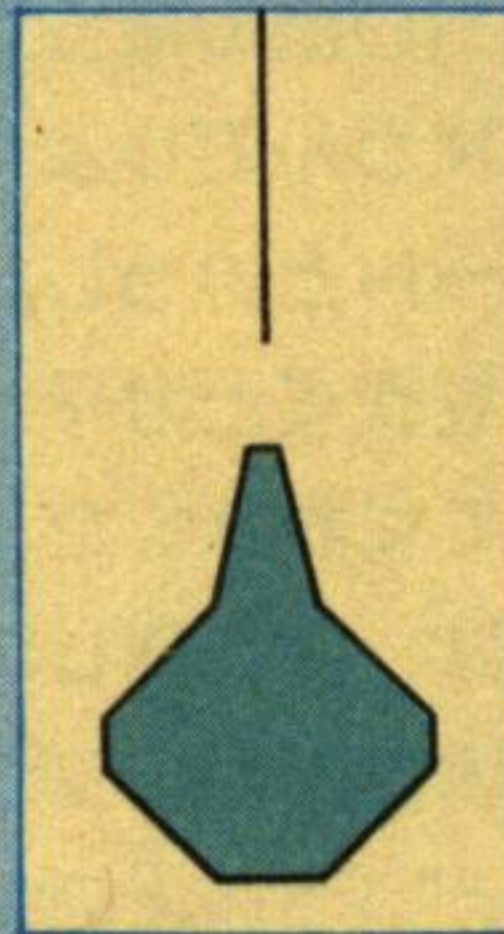


地上にある基地や、敵を破壊するために有効なミサイル。一度に何発も撃てないから、ちゃんと狙いをつけてからじゃないとダメだ。ミサイルは、短気な奴には使えない。これが『沙羅曼蛇』格言その1だっ！

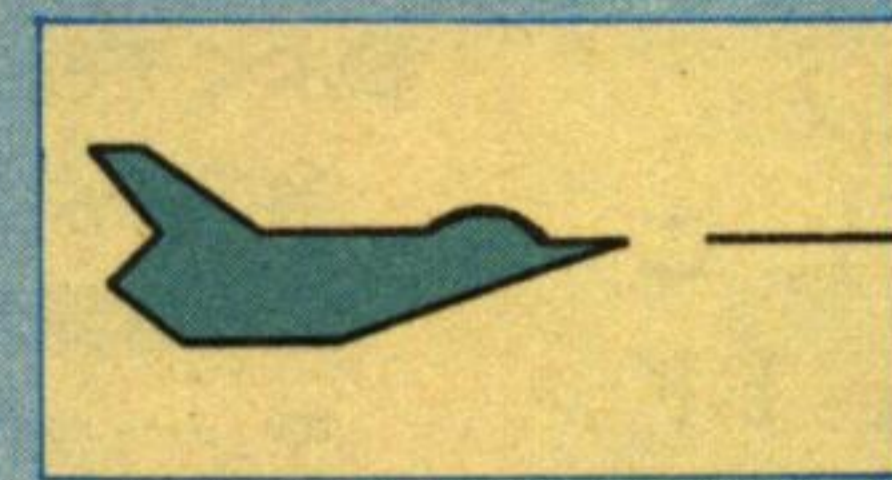


こんなにたくさんあるなんて。わたし困っちゃう。困ってはいられないのだ、早く沙羅曼蛇を倒さなくては。ほれ、急いでパワーアップカプセルを取って、いいウエポンをお持ちなさい。しかし、こんなにパワーアップできるなんて、パワーアップされたわけだよな、グラディウス2よりは。2人でも遊べるし。2機が合体なんて新しい技も入ってるし。2人で、仲良くケンカしながら、バコンバコン、敵キャラを蹴散らしちゃおうぜ。

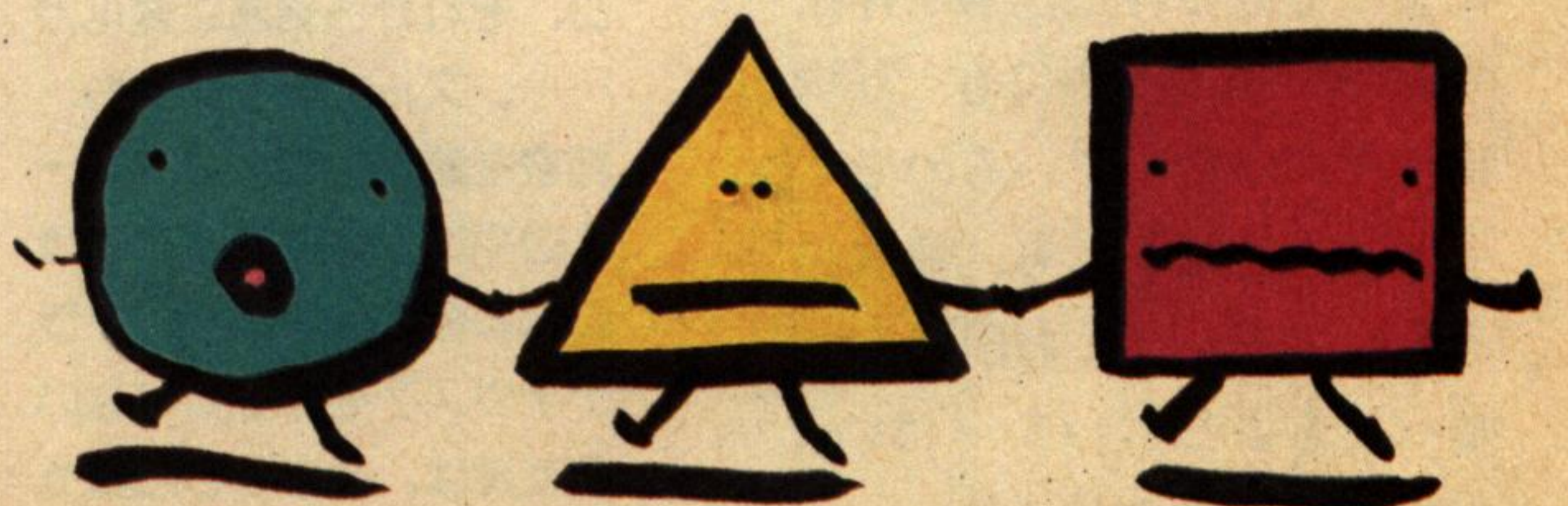
LASER



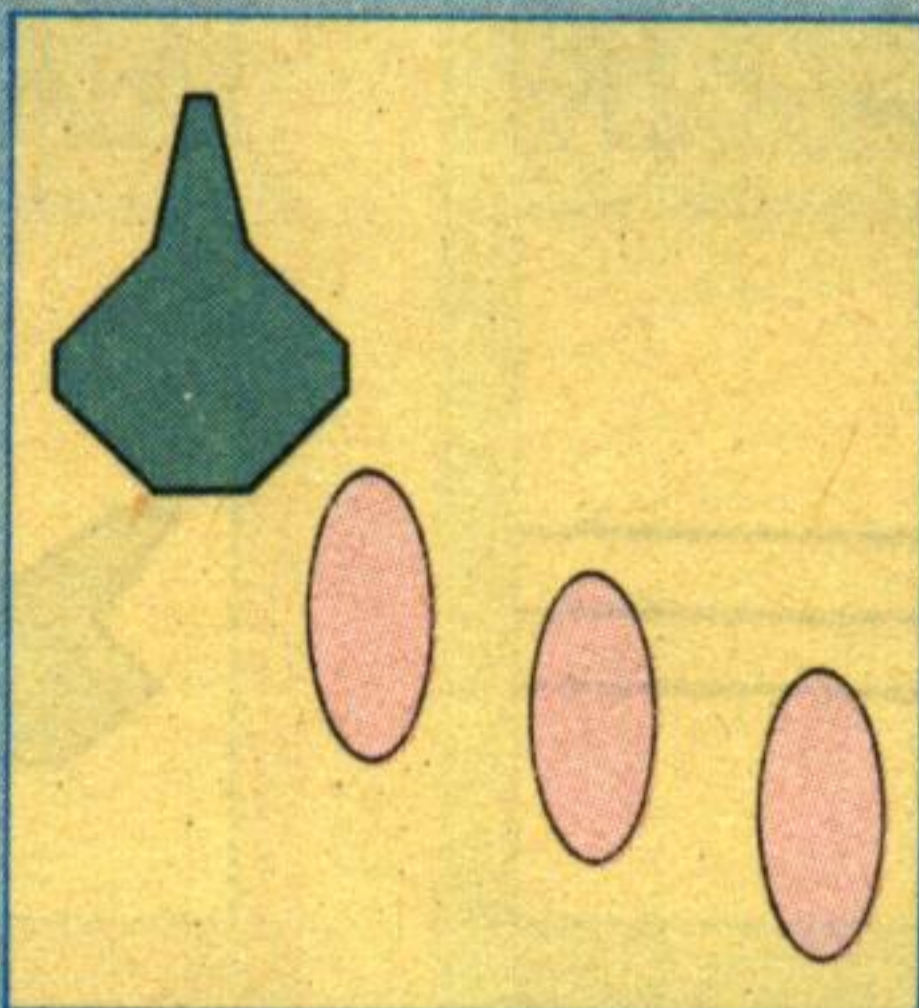
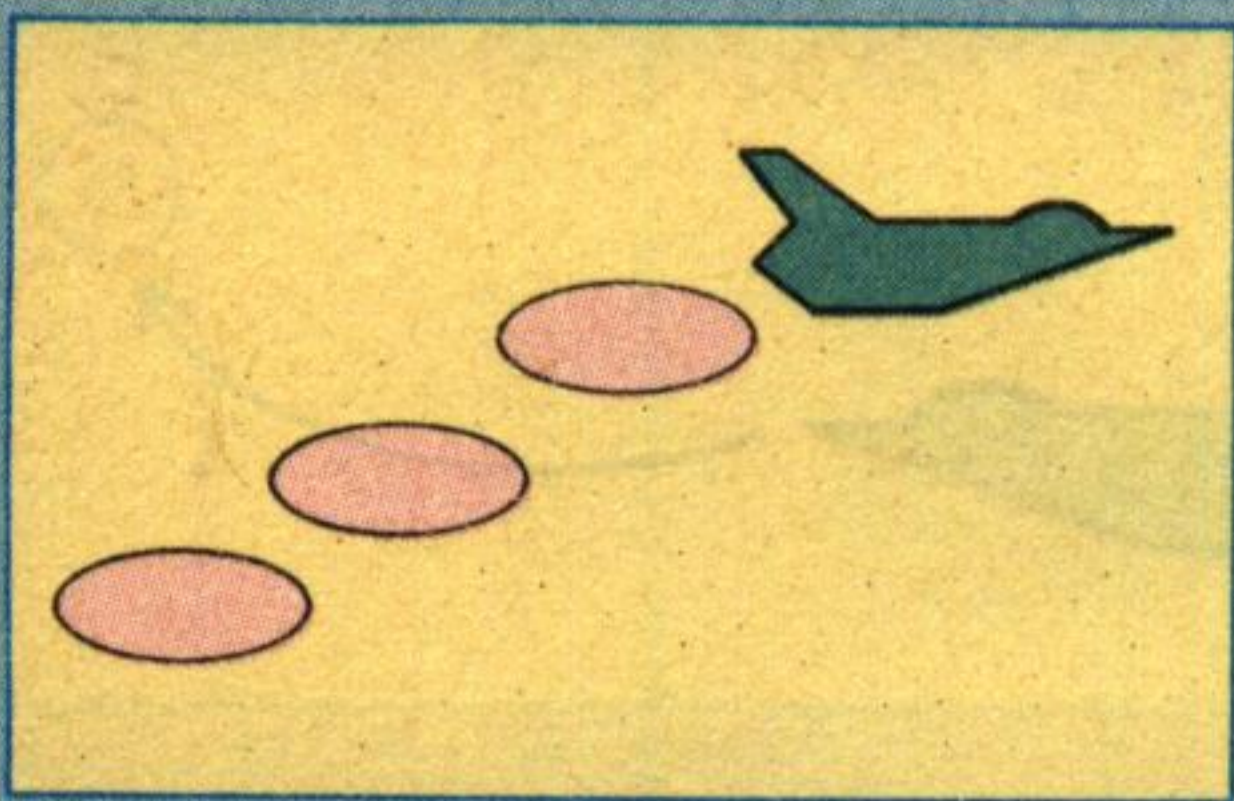
猪突盲進！ まっすぐに伸びる光線。こいつが敵を貫くかは、プレイヤーの腕しだいだが、



グラ1、2の例から見て便利なことは間違いない。竹を割ったような性格の人向け。

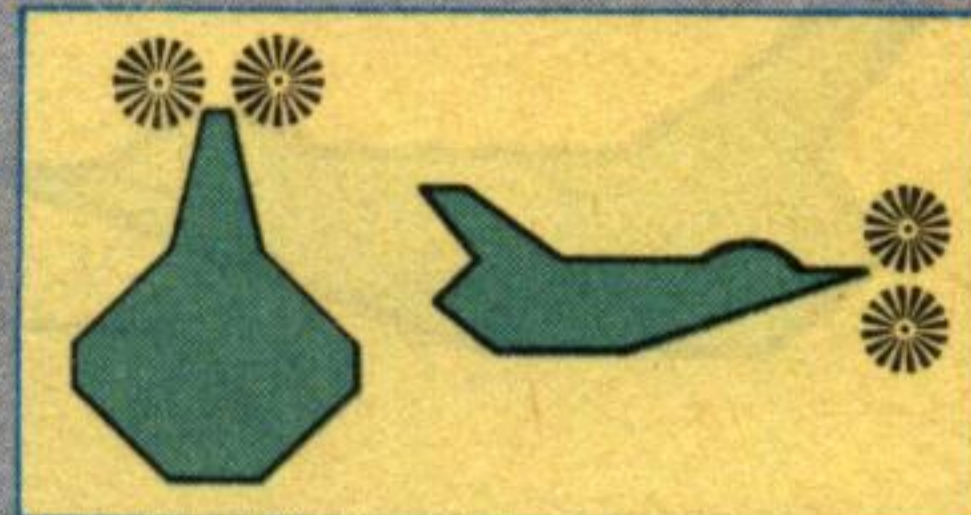


OPTION



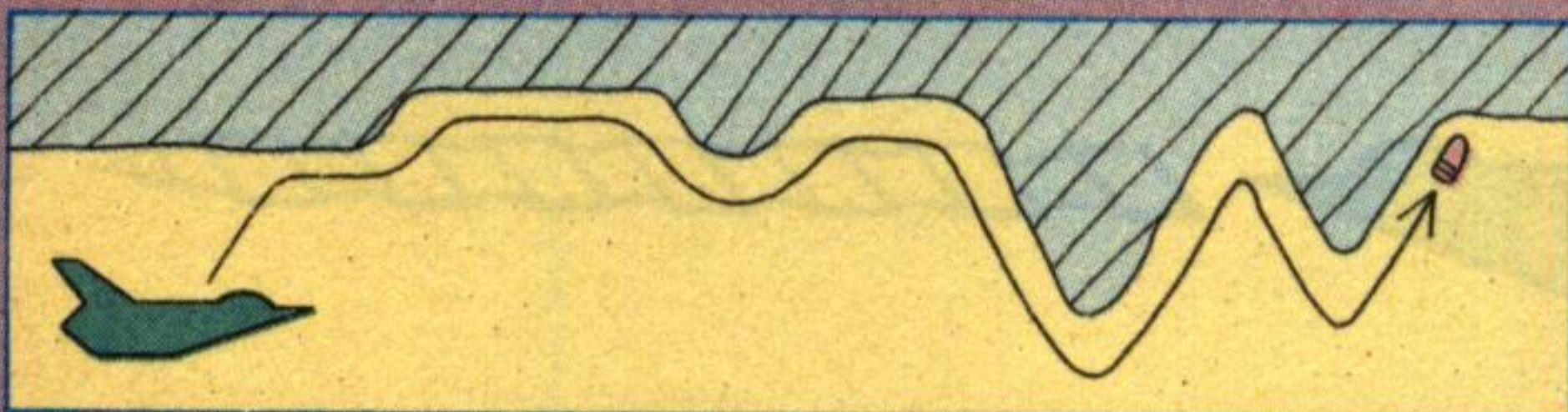
ハンコに朱肉、朝ごはんにミソ汁、犬に電信柱、グラディウスに……、とくればオプションである。「沙羅曼蛇」の場合、ひとりで付けられるオプションの数は合計4つだけ。

FORCE FIELD



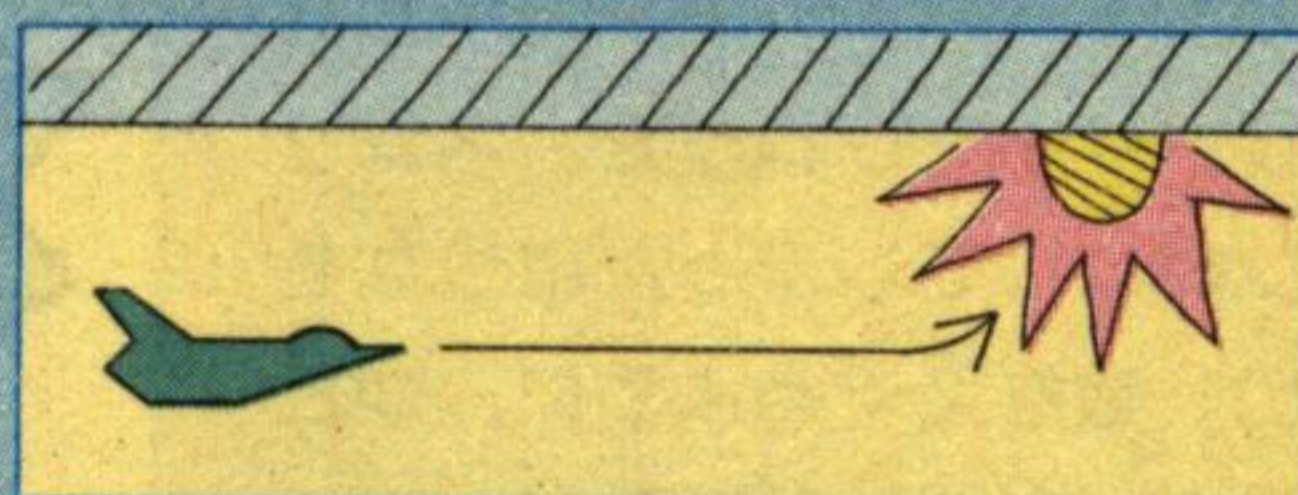
フォースフィールドを付けていると、弾に当たっても大丈夫なのだ。でも、後ろからの攻撃には弱いんです。

HAWK WIND



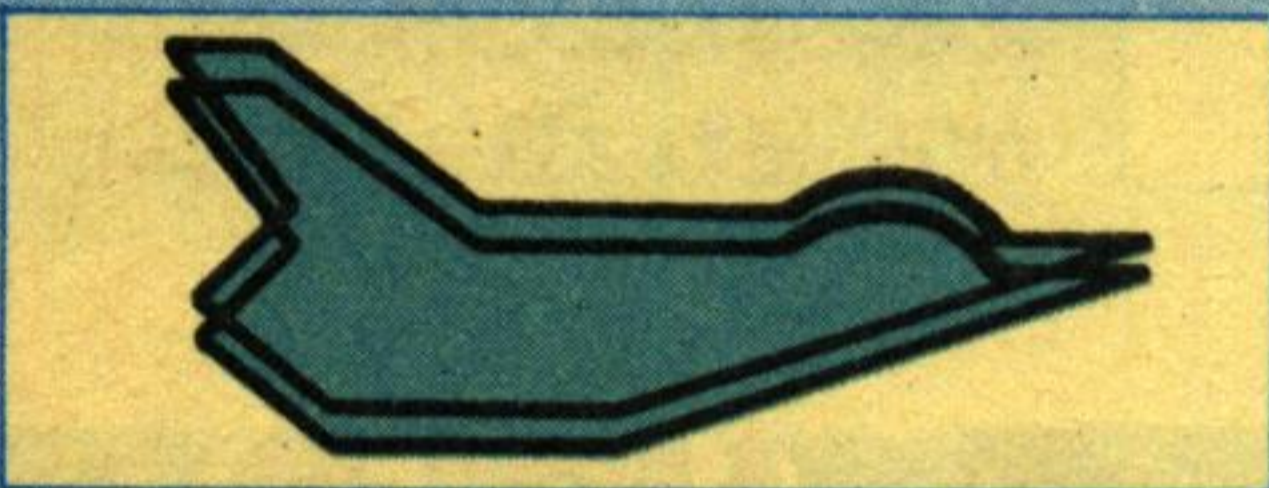
クネクネと地形に合わせて進むミサイルだ。曲がった性格の人間は嫌われるが、こいつの場合人間ではないので関係ない。かえって好まれやすいタイプだ。

HOWMING



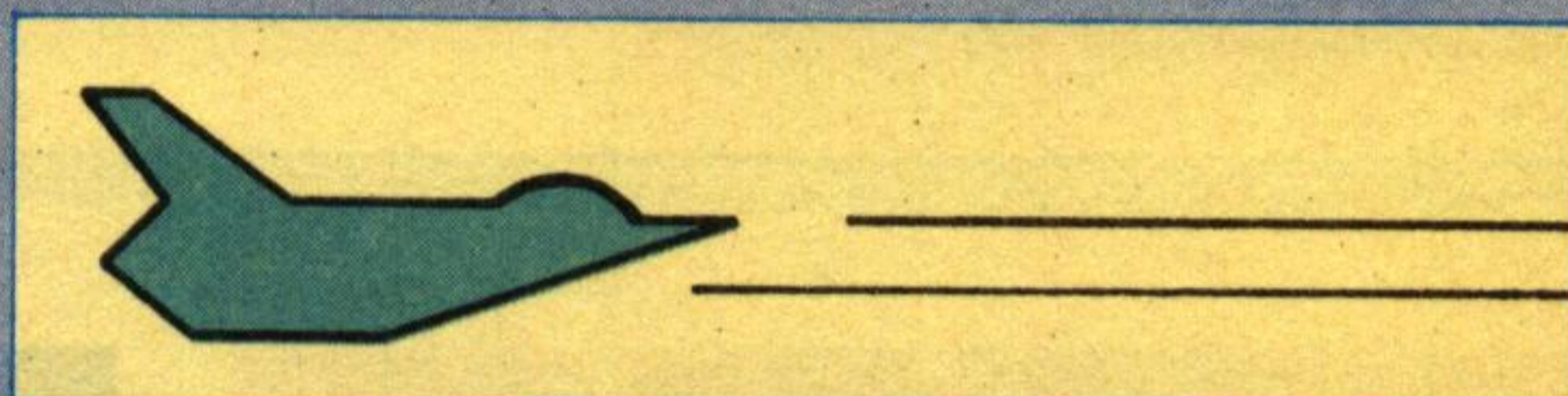
撃てば勝手に敵に当たってくれる便利なミサイル。ホーミング、短気な奴に向いている。「沙羅曼蛇」格言2。

UNION



今回新しいのは、2機のファイターが合体できるようになったことだ。1+1=100人力なのだあーっ!!

TWIN LASER



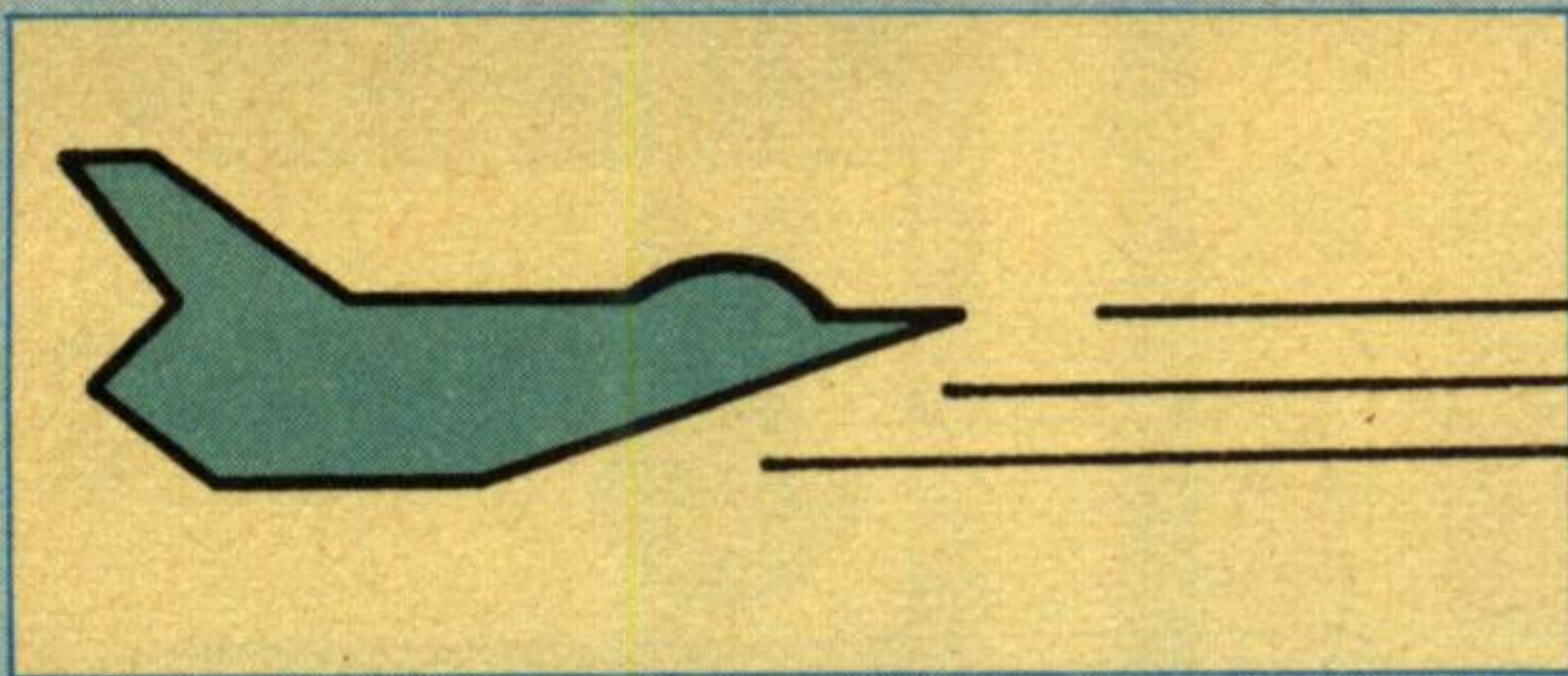
読んで字のごとし、2本のレーザーが撃てる。飛んでいったレーザーは敵をはさみ、つぶしてしまう(ウソ)。エクステンドレーザーと、どっちが強いっ!?

「コラム」 肉まんので、ちまき

●この原稿を徹夜で書いてるときに、新しい肉まんの食べ方を発見したのでお知らせします。冷凍モノじゃない、生の、ふかす前の肉まんを用意します。それを1回、ポチャンと水につけます。そして、ラップできっちり包みましょう。空気がもれないように。それで電子レンジに入れる。ちょうどいいなというときに、外に出して、そのまま1分間、ほっときます。すると、見る見る肉まんが縮小!完全に縮んだところで、ラップを取ってパク。具入りのちまき。

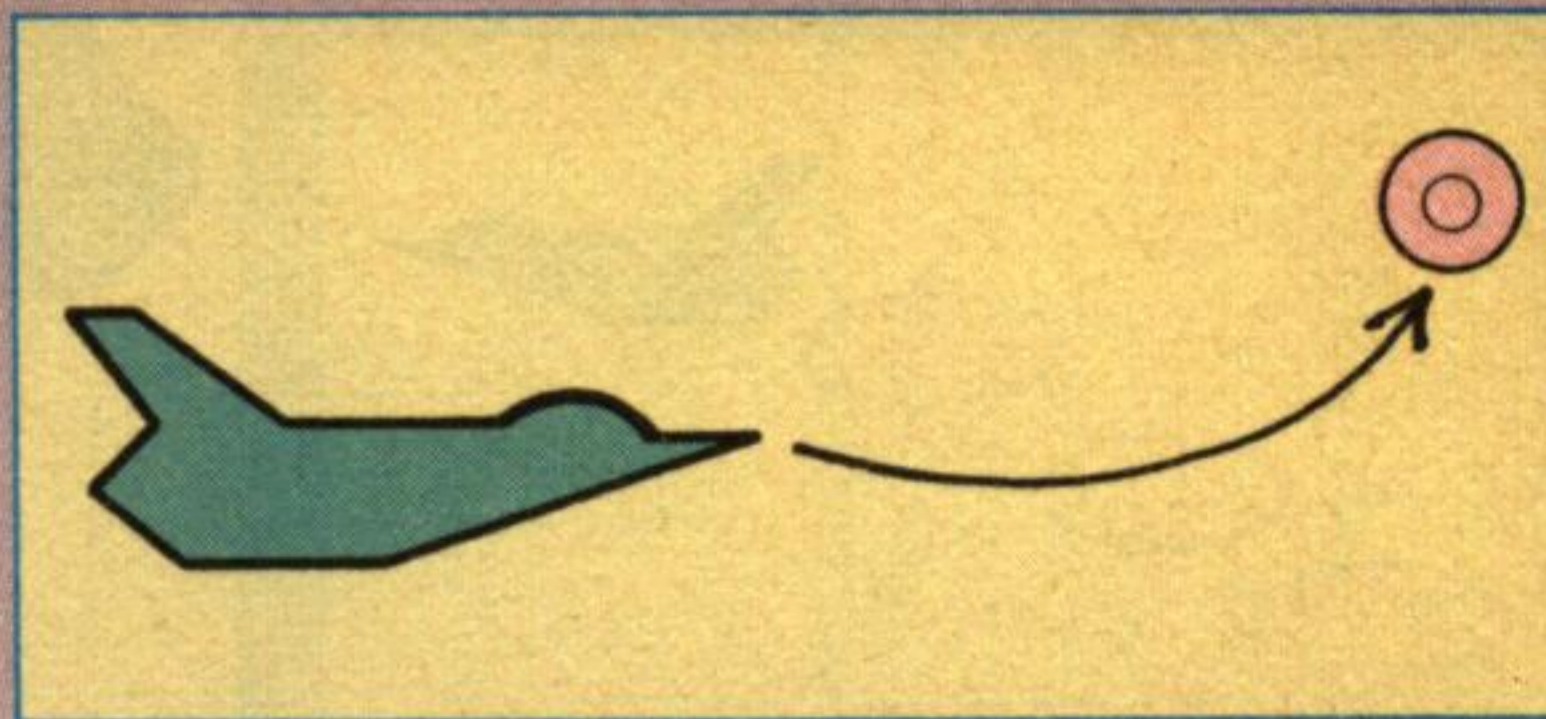


TRIPLE LASER



1本が2本、2本が4本、じゃなくて3本っ!!
なんとレーザーが3本も出ちゃう。そこで「沙
羅曼蛇」格言その3っ! レーザーは、たくさん
あればいいってもんだよ (字余り)。

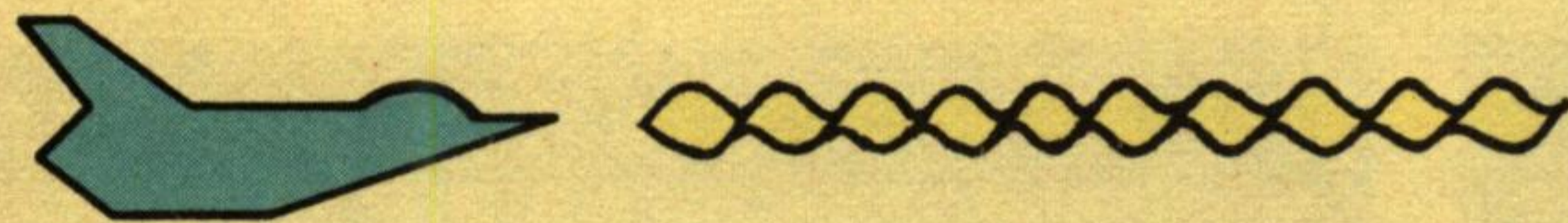
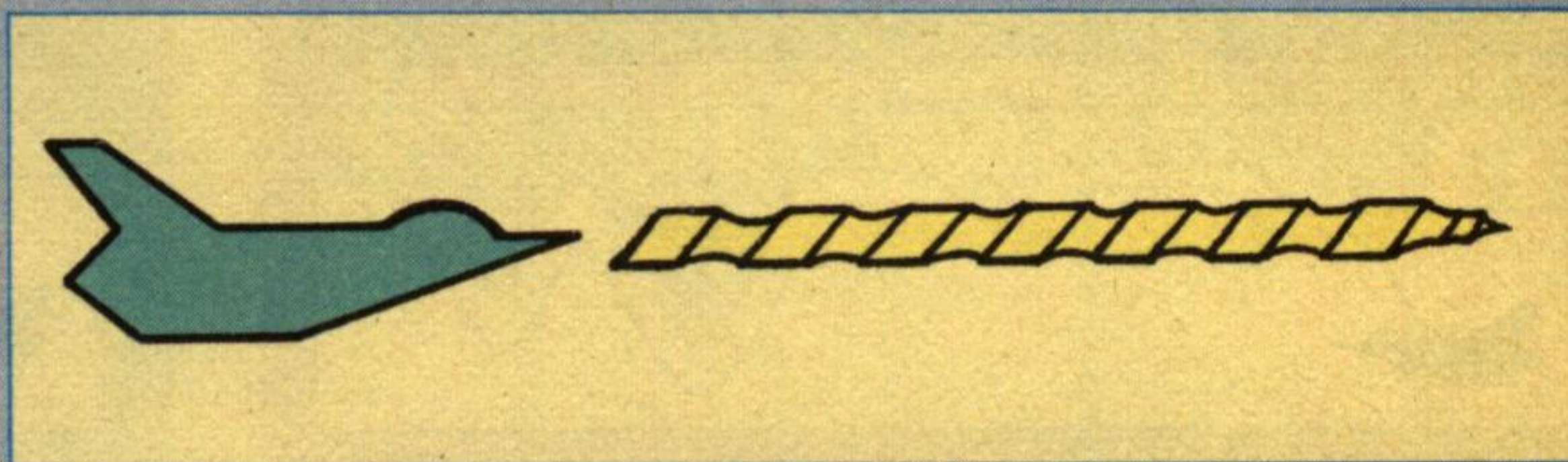
ARMING BALL



合体時に相棒が、撃った弾を誘導できる
というウェポンだ。クネクネクネッと操作し
て、うまい具合に敵を倒すっ!! これ
ですよ、これ。コンビネーションッ!

METEOR

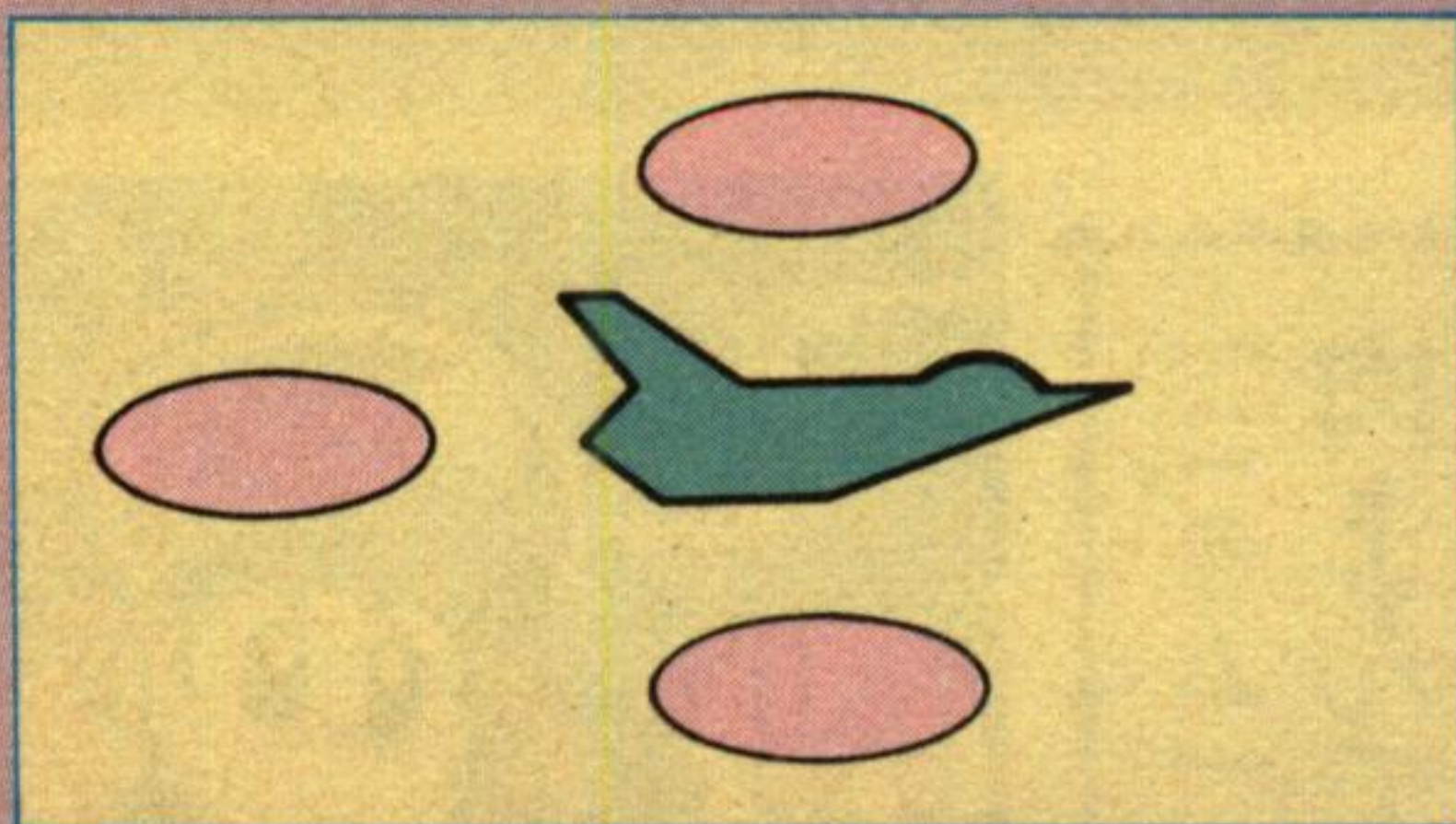
レーザーをひねって、ネジリ
ン棒にしてしまったようなも
の。敵をえぐるように、つき
進んでいく。強そうだ。



SCREW

昔のSF映画にでてくるような
レーザー。何かの波形にも見
える。はたしてその実体は何
か? それは誰も知らない。

OPTION HOLD (ITEM)



自機に対してオプションの位置を固定してし
まえる。それほどたいしたことはなさそうだ
が、こうした方が狙いがつけやすいのだ。オ
プションよ、私のまわりにいておくれ。「沙羅
曼蛇」格言その4。覚えておくよーにっ!

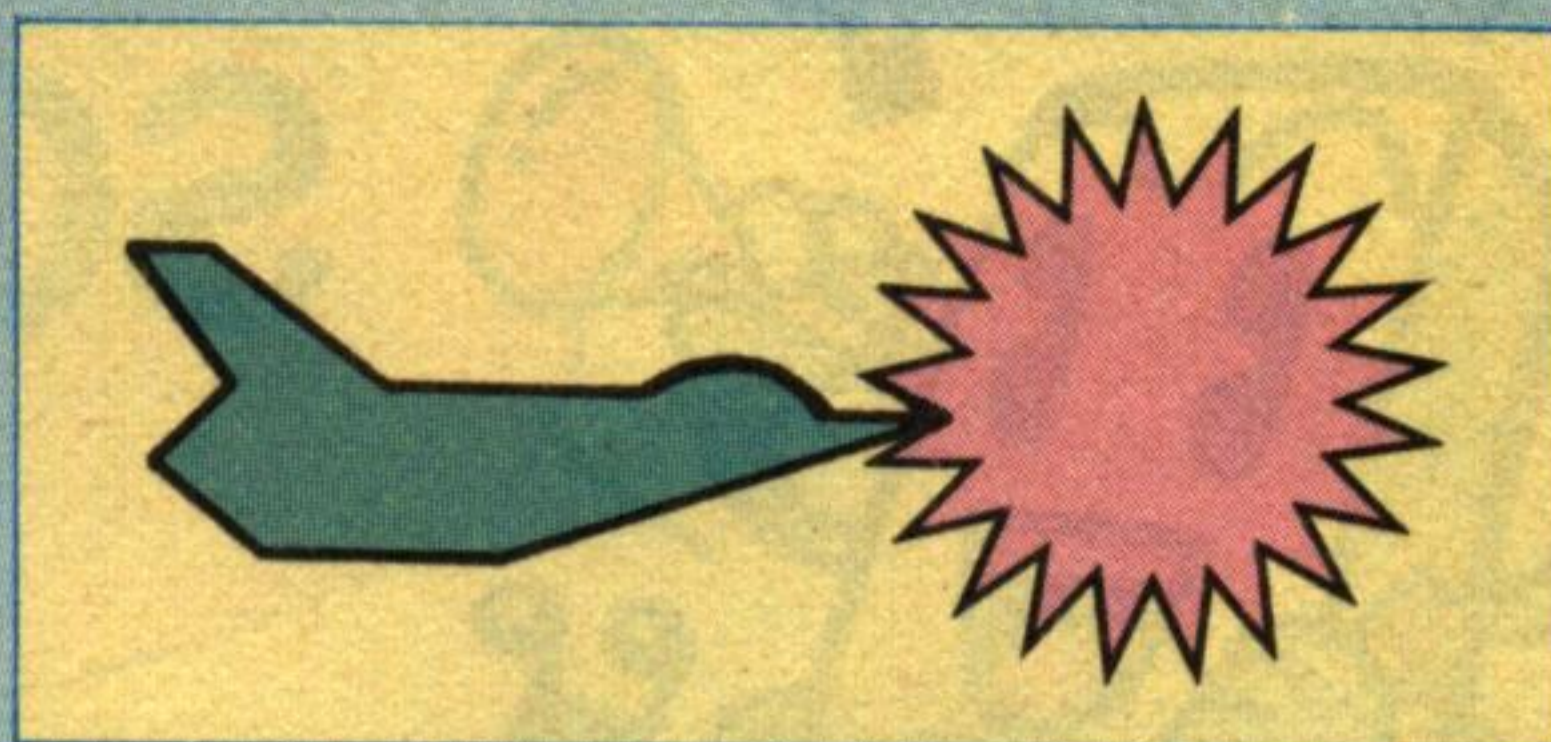


SCROLL STOP



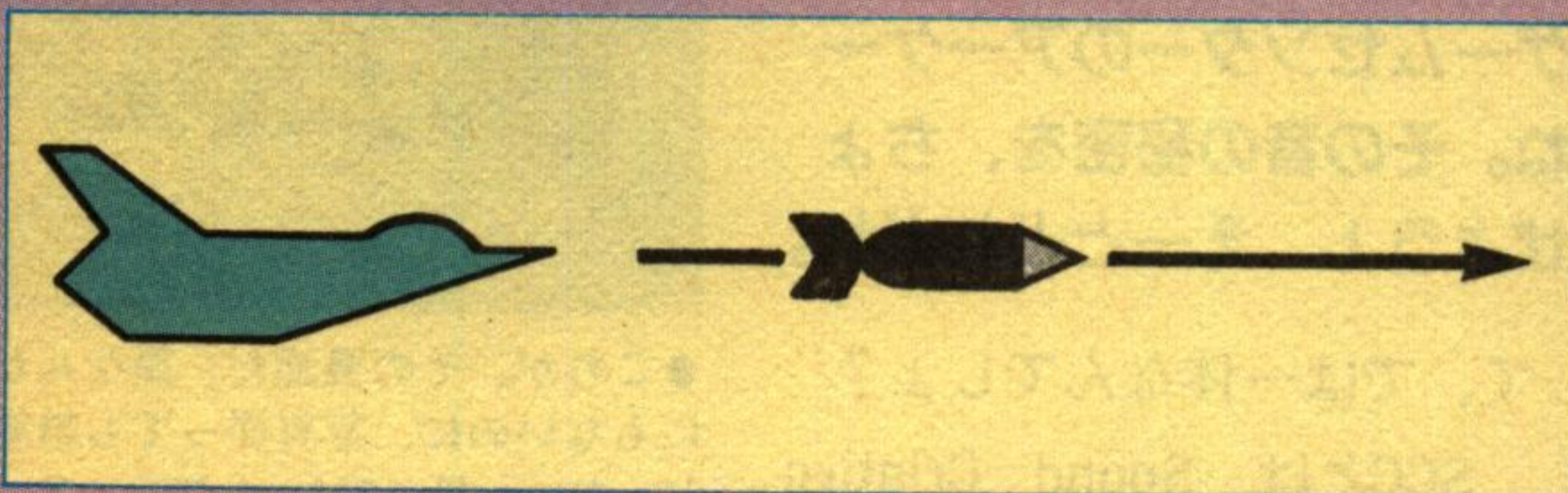
とあるアイテムを取ると、一定時間スクロールがストップ！ セクシーバスストップ！ 編隊止まれ！ どういう利点があるのかは、この際秘密。

SPARK LIGHT



ダークゾーンがある。まっくらな場所だ。そのとき、あるアイテムを取ると、一定時間、照明弾のような役割りを果すってなわけでございますよ。だんな。

TRAMPLE MISSILE (ITEM)



ドーンと一発、ミサイルだ！ アイテムを取らないと使えないのが欠点だけど、いざってときには役に立つ。不便なようで、実は便利。こういうやつを待ってたんだよね。

自分の操る戦闘機がどんどん成長していき、強力な武器で攻撃できるようになっていく姿を見ていると、ロールプレイングゲームのキャラクターが敵を倒して強くなっていく様を思い出す。ステージの途中で手に入れたパワーアップアイテムで、それみたことか！ と、急に（一定時間ではあるが）強くなった自分に自信がわいてくる。

反射神経の要素に押しまくられ、ともすれば流されがちなシューティングゲームの中にあって、こういう趣向は、メリハリとなって、新たな緊張感を生んでくれる。ま、そんなこんなのパワーアップなわけですよ。



開発者直撃テレクラ
インタビュー——③

●苦労話をお聞かせください。

●MSXの沙羅曼蛇でやりたいことがいっぱいありました。容量のかかることから、処理時間のかかることまで。また、デザイン的な表情というものをグラディウス、グラディウス2とは変えようと自分に言い聞かせました、です。

●やはり、ご苦労なさったわけですね。ウツウツ(嗚咽)。

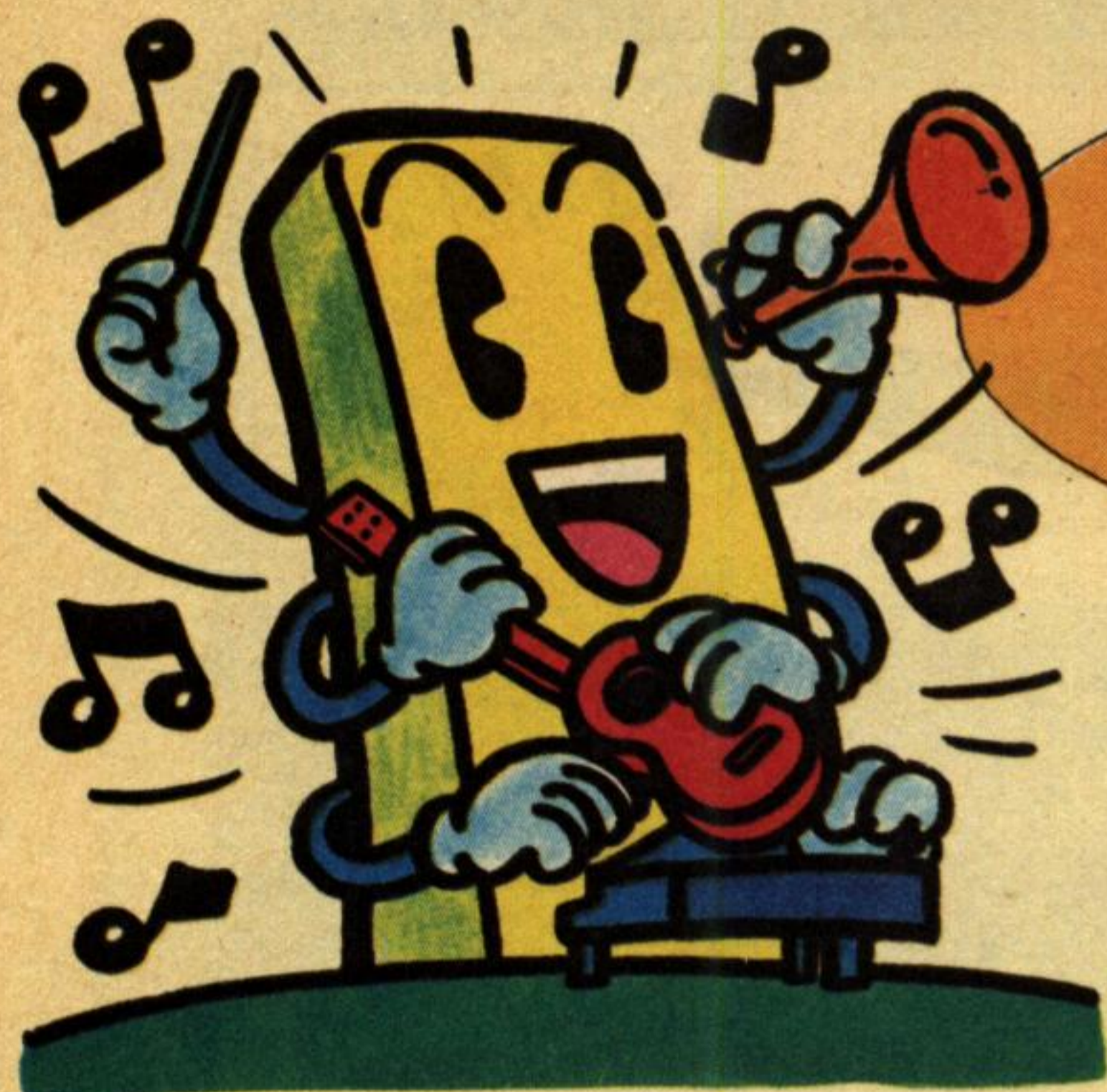
●メインプログラマーいわく、「苦労以外はしてません!」。そうです！ 誰がMSXで沙羅曼蛇ができると予想したことでしょう！ すごい

よ。ここだけの話ですが、紙尾さん(コナミ広報)の出してくれた予定表には、私の休日が1日もなかったのです。紙尾さんのパパは、きつとヴェノムにちがいありませんよ。きつと、きつと……。

●そうですよね、うんうん。その気持ちよくわかりますよ、うんうん。

後日、紙尾さんに聞いたところによると、そんなことはありませんよ〜と、おっしゃてましたが、プログラム開発の人は、誰もがそう信じて疑わないようです。私も、そう思います。

ではここで、ちょっと話題を変更

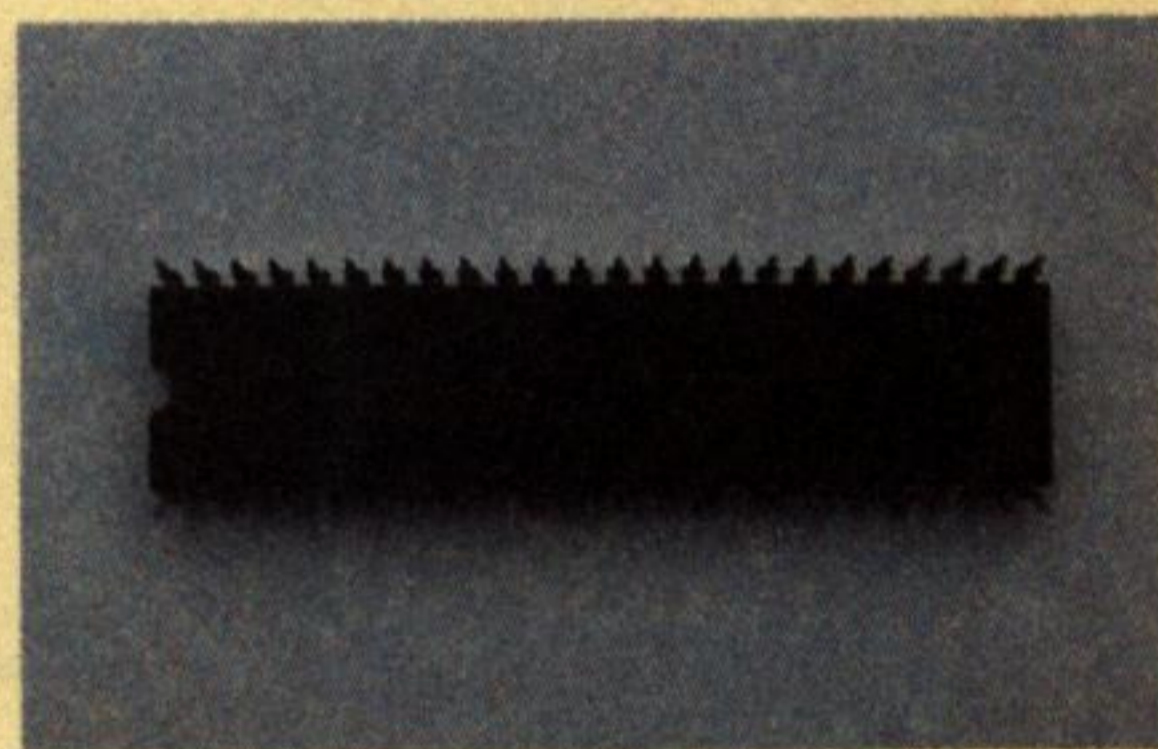


SCCって NANDA?

音が良くなった
コナミのゲームの
秘密をあばく



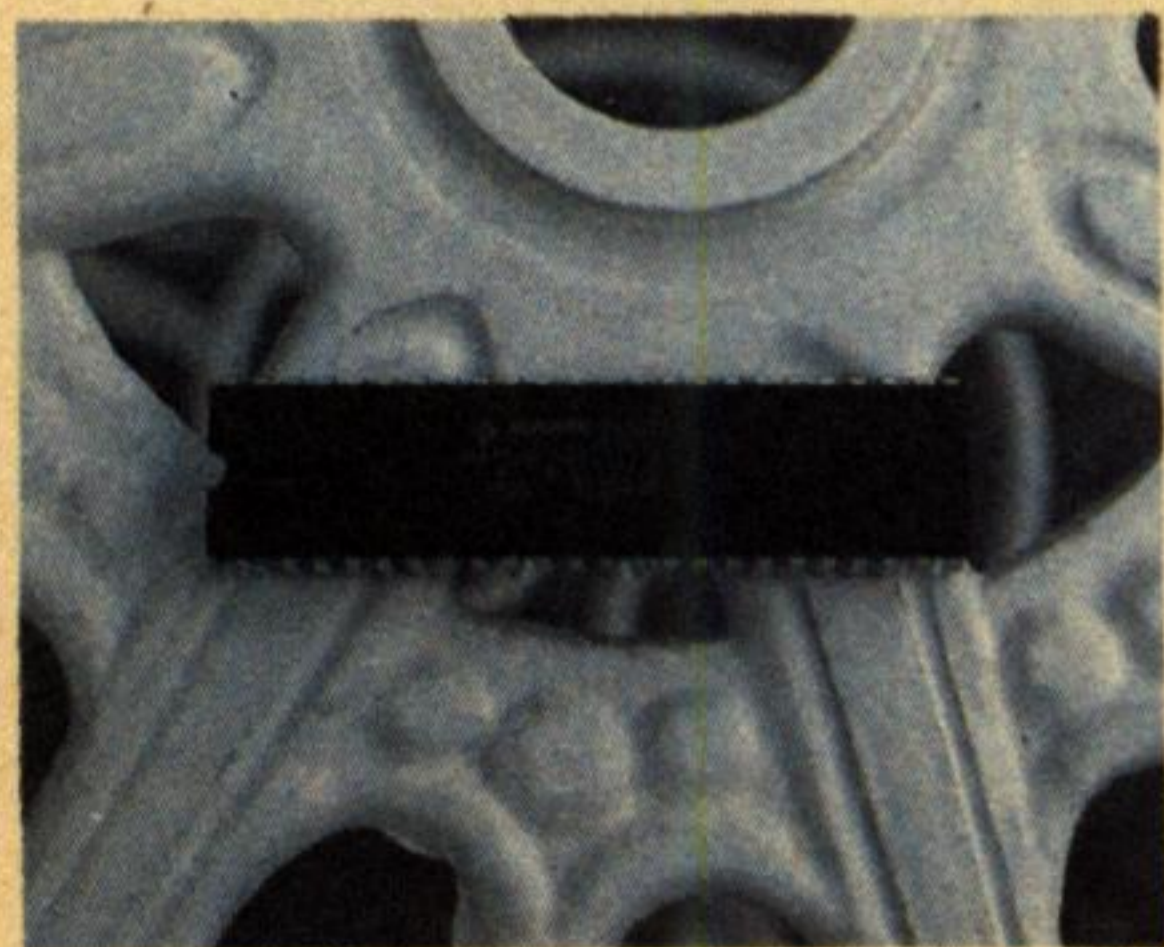
裏面



グシャッポエ〜ンピシュンスガスガードデスカデン！
SCCと呼ばれるチップが内蔵されているコナミのゲームは、どうして音がいいの？ ゲームセンターのアーケードマシンに迫るものがあるよね。その音の秘密を、ちょいとのおいで、あばいてしんぜよう！ えーとどれどれ。

コナミオリジナルの 音源チップなのだ!

「グラディウス2」以来、コナミのMSXソフトの一部には、「SCC」なる音源チップが搭載されている。それで、そのゲーム、音がイ〜ンダア〜ッ！ MSX本体に標準装備のPSG、Programable Sound Generatorの3声と合わせて、8つの音が同時に出来るから、厚みが出て、エコー効果もかけられるようになる、のがその理由。8ひく3で5、その5つの音を操ることができるSCCっ



て、では一体なんですよ？

SCCとは、Sound Criative Chipの略。波形を自由に設定できる音源チップなのだ。従来のPSGというのは矩形波しか発生させられない、というのに比べ、SCCは自由に波形を設定できる。専門的な話になると、わけがわかんなくなっちゃうので、あんまり深く首を突っ込むのはやめときますけどね、ま、早い話が、この

■これが、その裏面だ。裏なんか何にもないのに、写真撮っても無意味じゃないか!? でもいいでしょ？ 光あるところには、影もあるのです。

SCCに、細かい音設定のソフトをあてがってやれば、そのままシンセサイザーなんかすぐできちゃうよ！ というものなわけ。チップの設計はもちろんコナミのオリジナル。近い将来、単体で販売する、なんていうウワサも流れておりますのです、はい。

SCC搭載ソフト
その1

GRADIUS2



記念すべき、別に記念にしなくてもいいけど、SCC搭載ソフトの第1弾。一番最初に

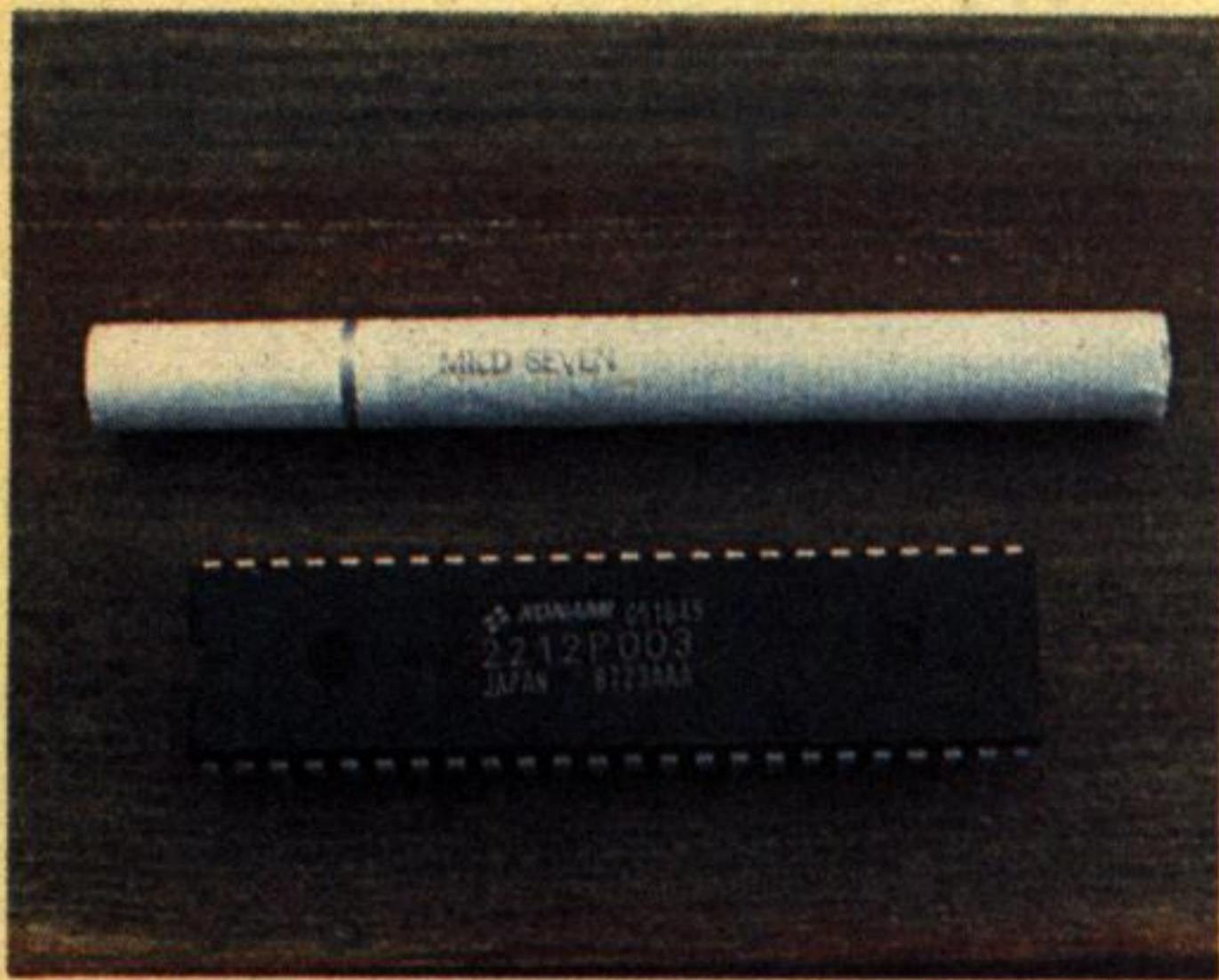
プレイしたときはドギモをぬかれたものでした。ゲームのBGMと効果音は、やはり重要な構成要素だな！ ということ、MSXユーザーに今一度認識させてくれたソフトだ。爆発の効果音など、臨場感バツグン。エコー効果の余韻も泣かせてくれます。ホロロ。

今後の可能性

物知りの人のために、もうちょっと詳しいスペックも書いておきましょう。

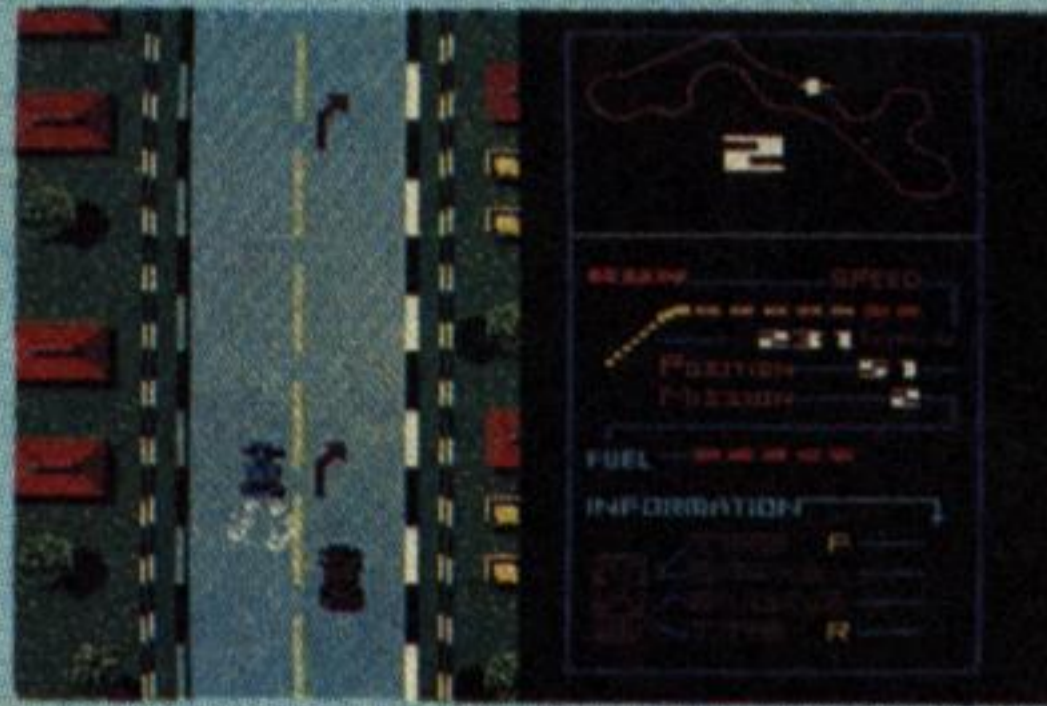
SCCは5声同時に出力でき、その波形、エンベロープは自由に設定できる。ただし、1、2、3チャンネルはそれぞれ独立しているが、4と5チャンネルは同一波形しか出力できない。ソフトによりADSR (ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE、シンセサイザーなんかでなんかあるでしょう、こういう専門用語) やフィルターのようなものを供給してやれば、シンセサイザーなんかお茶の子サイサイのアクションプリケだ。先にも触れたが、SCCとそのオペレーションマニュアルが市販される予定

■チップの大きさは、マイルドセブンと比べてこんなもの。ちなみに喫煙は20歳から。



SCC搭載ソフト その2

F1 SPIRIT



カーレースゲームに、いい音楽。その関係は、なくてはならない、大助・花子のよう

な間柄だ。この「F1スピリット」のBGMは、その意味からしても秀逸。クロスオーバー、はちと古いなあ、フュージョン、インプロビゼーション、まあなんでもいいや。ノリノリの曲で、気分はもうアラン・プロスト。ブレーキ時のタイヤの悲鳴も、心に響きます。

らしいので、その節には、腕に自信のある人、MSXを使ったオリジナルシンセサイザーなんか、作ってみてはいかがです？ 値段は、かなり安くなりそうです、だって。

コナミでは以前に、「新世サイザー」というシンセサイザーの実験的ソフトを発売していたが、このSCCがせつ



▲チップの生産風景(大ウソ™)。

かく出現したんだから、新世サイザーのアップバージョンかなんかを作ってくればいいのにね。どうですか、コナミさん。「そうですね。考えておきましょう」。うわあ、大人の返事！ SCCを使った

シンセサイザーソフト、うん、サンプリングなんかもできたらしいなあ……そんなソフトをぜひほしい！ というご意見をお持ちの方は、コナミのMSX企画室あてに、はげましの
おたよりを出しましょう。世論とコナミ上層部の心が動けば、採算を度外視してまでも
いいシンセソフトを作ってくれ
ることでしょう。

あ、もちろん、今後のMSXソフトにも、このSCCは搭載されていきます。2つ載っけちゃって、ステレオ出力端子かなんかついちゃうと、かっこいいのに、と思いますけど。

★音源チップを使えばシンセサイザーとかにすぐなっちゃう！



思いのままにコントロールできちゃうの!!

矩形波
(くけいは)

正弦波
(せいげんは)

のこぎり波

その他

みんなで口ずさもう 沙羅曼蛇BGM

コナミから極秘入手した、
「沙羅曼蛇」のBGMの楽譜
だ。煮ても焼いても食べら
れんが、PLAY文にするなり
、ピアノやリコーダーで
弾くなり、お好きなように。



サラマンダ 1st BGM

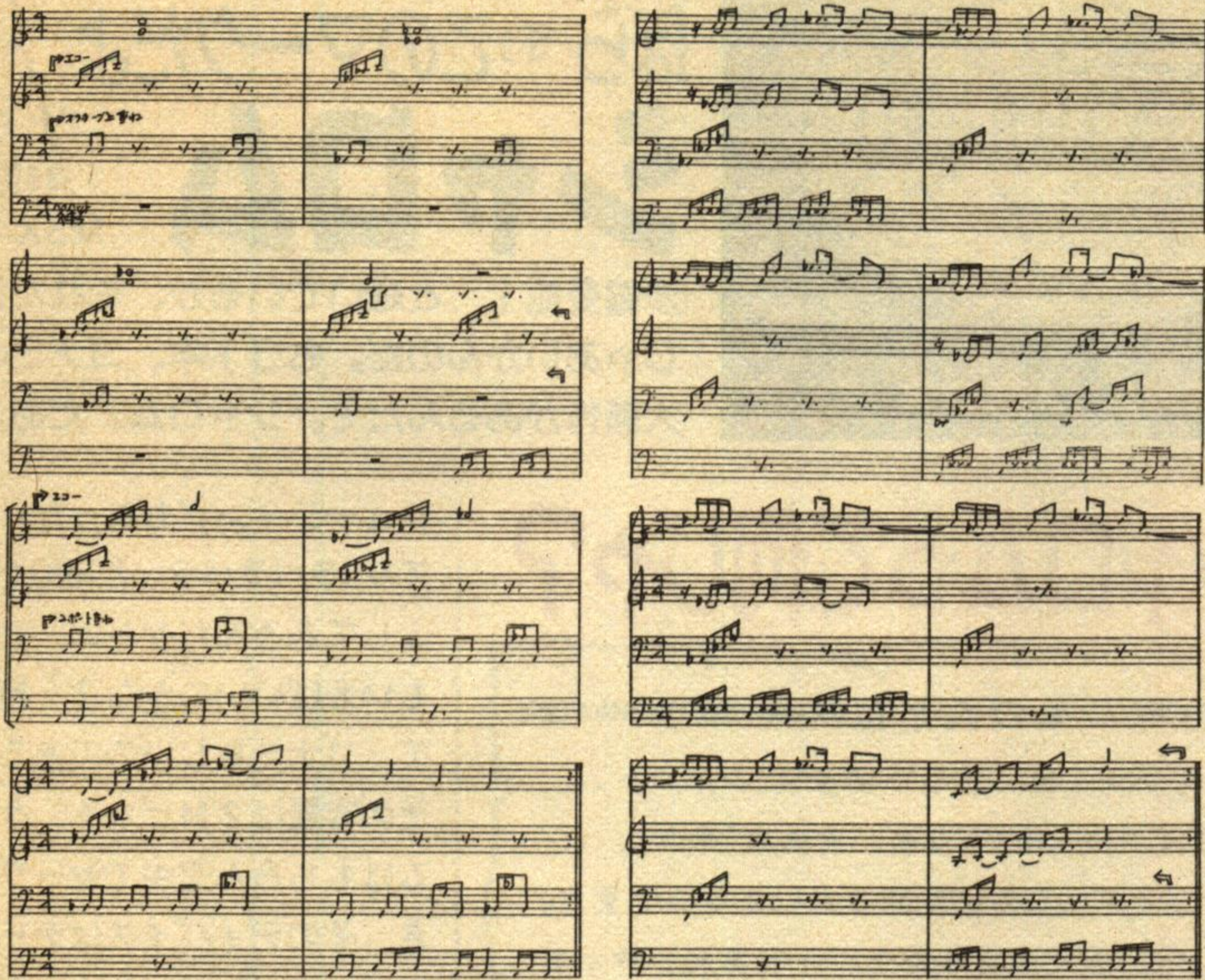
◆これはアーケードのBGMと同じも
ので、聞き慣れている人もいるだろう。
最もポピュラーな沙羅曼蛇BGMなの
である。歌詞でもつけちゃおうかな。

◆MSX版オリジナルBGMのひとつ。
もちろん、SCCの持てる力をいかん
なく発揮できるような作曲がされてい
る。うーん、なんてオタツキーなんだ。

サラマンダ 3rd BGM



サラマンダ 4th BGM



◆こちらオリジナル。いやもうホント、コナミのMSXに賭けるいきごみに脱帽しちゃういますよ。といつつ、ついサラマンダBGMをロずさんでしまうのであった……。



特別コラム 世界の街角



コナミのMSXソフトは、海外でも大人気。ここスペインにも、MSXのソフト屋さんがあった。「コナミショップ」って書いてあるね。コナミの人に聞いてみたら、あちらの人が勝手に、開店しちゃった店らしいけど、もうかっているからいいや、だってさ。コナミのN氏いわく、「スペインは安かった」。この一言にスペインのすべてが、凝縮されてる。



さあーすが、アメリカ。狭い土地を、めいっばい使って、高い高いビルをたてるどこかの国とは大違い。自然に囲まれた良い環境の中で、広いビルをたて、コナミアメリカの人々は働いている。このように、アメリカや、ヨーロッパ、中東などでも、コナミのMSXソフトは活躍をしているのである。ああ、なんてインターナショナルなことでしょう。コナミはスゴイッ！

アメリカ発





コナミのもう1本 ほら このマークだよ シャロム

コナミ
5,980円
MSX 1

沙羅曼蛇! と騒いでいるが、それだけじゃあいかんのだ。もう1本、コナミの大新作があるんだぞ。『シャロム』だあ!

ん!? シャロムって何じゃ?

シャロムとは

シャロムとは、ヘブライ語。正しい発音は、シャローム。発音記号で書けば、([alɔ:m])となる。意味は“平和”。へ、平和ラッパです。ユダヤ人の伝統的なあいさつの言葉だ。別れのときの……。古くの意味だと、平安あれ、神があなたと共にあられますように、ということになるそうだ。

コナミがRPG風の味付けに挑戦した

そりゃあさ、沙羅曼蛇はおもしろそうだよ。でもね、ボクなんかね、デパートの自動ドアのところで、受付のお姉さんに見とれてて、そんでもって、自動ドアに首をはさんじゃうような、ドンクサイヤ

ツなんだよね。アクションゲーム、できないもんね。ふんだ。何よ、いいわよ。

こういう人は、ケッコウいる。そういう人は、年末年始の新作では、何で遊べばいいのだ!? コナミは考えてある。RPG、あるいはアドベンチャーゲームで遊びたい人のために、大作を用意していたのであるっ! その名は、「でっかい軽石大作戦!」(ウソ™)、『シャロム』だ。

このシャロム、魔城伝説シリーズの第3作目という肩書きを持つ。ゲームのジャンルは、アドベンチャー・アクション・最後の方では

シューティングもあったりして・パラパラパラッとRPGをまぶしてあるんだゲーム、とでもいえばいいのかな? 極めて、コナミらしいのである。その容量は2Mビット。ゲームはもちろん途中でセーブでき、そのデバイスはテープ、ディスク、S-RAM(あとで詳しく説明するねっ!）、そしてパスワード。親切設計だ。地上面が512面、その他の面と合わせると600画面分の広さを持つマップ構成。やってくれるじゃないか。



◆イエーイ、家だぜ、きれいだぜ、イエ〜イ。



◆山で仕切られた通路。その奥にはきつと!?

主要登場人物

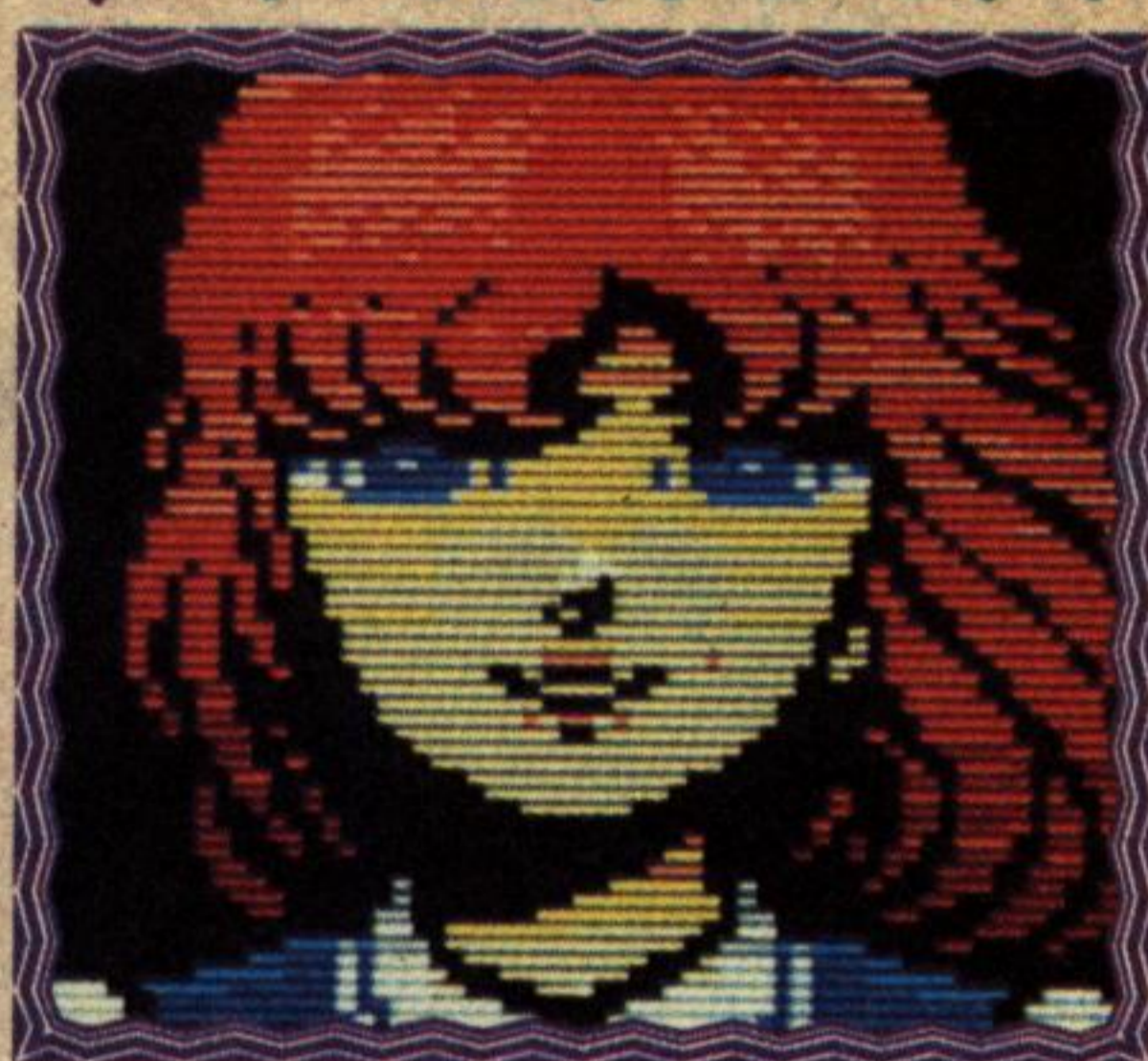
わー、キレイな女の人！ ウオーッ、きたないジジイ。わけわかんないブタ子。登場人物は個性あふれる名優でかためている。MSX1の絵はキレイ。

キミ(ゴンベ、ぱんつ、よたろうetc.)



◆プレイヤー、つまりキミ自身。別にキミがこのグラフィックスのような顔というわけではない。ゲームの最初にキミの名前を入力して、それ以降、主人公はその名前になるというわけ。設定は、とあるハイスクールの学生で、パソコンクラブのリーダー。パソコンクラブか、暗そうだなあ……。

キミの好きな人



◆キミがほの字な人の名前を入れよう。たね、はつ、よねこ、あさみ、あけみ、レーガン、のぼる、なんでもいい。キミの好きな人が、こんなにカワイイことをM通編集部一同は望みます。勇者に幸あれ、ピカーッ！

大魔王ゴグ



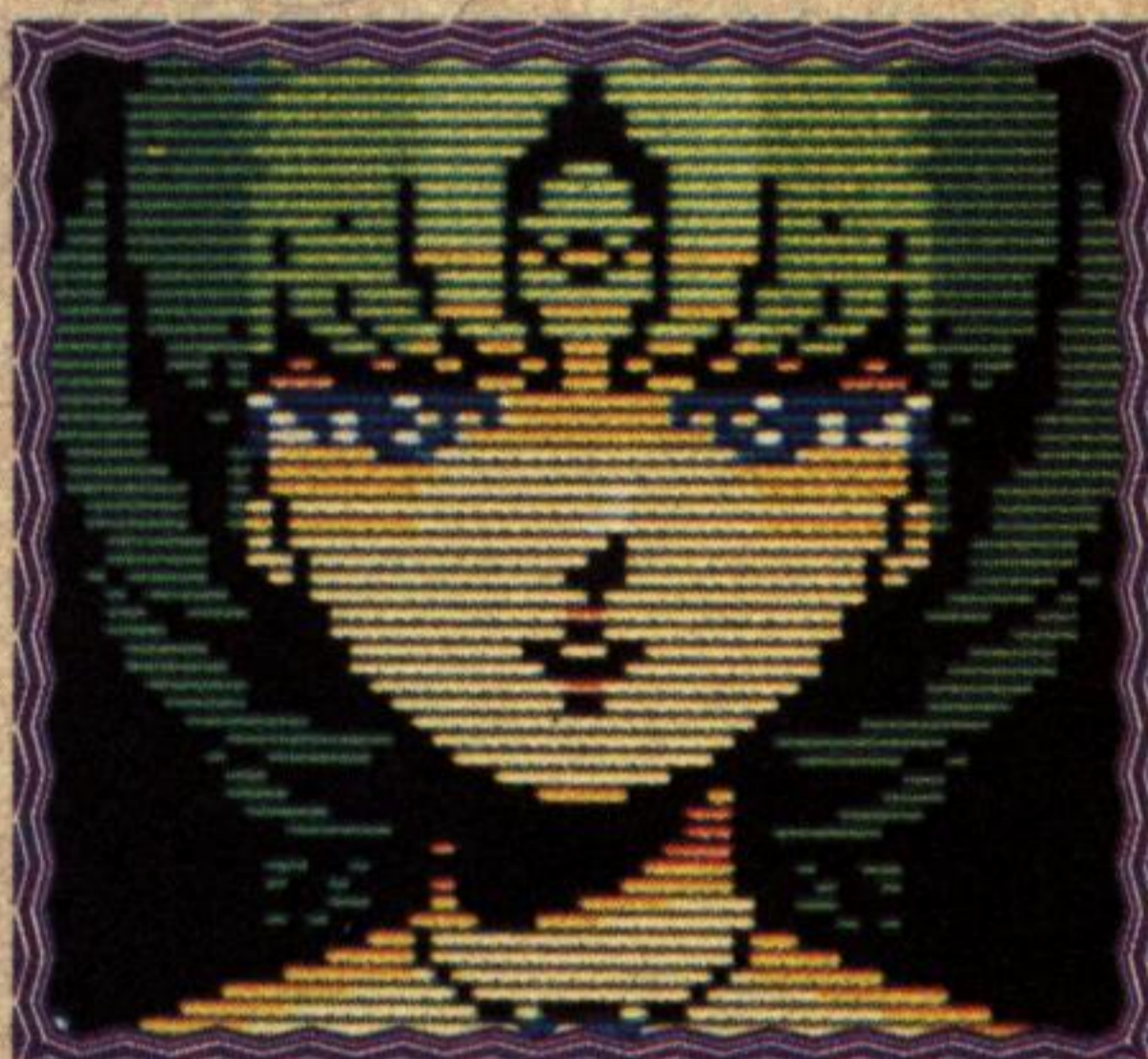
◆悪いヤツ。最終的に倒さなくてはならない敵。闇の世界に君臨する、恐怖の大魔王。アラジンドビンハゲチャビン！ それからどしたの。今、人間世界に悪を災難を広くまきちらすために、地獄の底から蘇らんとしているのだ。あんたさんの手で、丁重に葬ってやってください。

アフロディテ



◆魔城伝説I、IIでおなじみだった彼女、ハイ彼女、お茶でも一発どう？ パシッ！ こういうフェイスをしていらっしやっただですね。なかなかお美しい。ハイ彼女、パシッ！ 今ではもう天に召されて、天の人となり、空の上からグリーク王国を見ていらっしやるのです。

チエルシー姫



◆バンバース王の一人娘。王国一の美貌とやさしさを持ち、国民たちの憧れの的であった。が、ある日突然、姿を消してしまったのだ！ おお、チエルシー、もひとつチエルシー、ベッツィ&クリス、万歳！！

バンバース王



◆ポポロンとアフロディテの間に生まれた赤ちゃんも、こうなってしまったんですねえ。これじゃあ、あつと驚くタメゴローだよ。ハナ肇のドラムソロ、なかなかかっこいいんだぜ。フランキー堺もドラムうまいし。おんや、何の話だっけ？ おんや？

ポポロン



◆ヒュドノス、ガリウスと二大化物を倒し、グリーク王国を救った勇者もいまや天上の人。やきもきしながら、雲の上で地上を見えています。あつ、そこじゃないって、もつと右、そこじゃないってば、そっちだよそっち。

ブタ子



◆何じゃこいつ！ 実は、このゲーム中でのキミのパートナー。人間の言葉をしゃべるブタなのだ。まるで三遊亭金馬師匠の声でしゃべる馬のエドみみたいなものだ。こりゃ。背中におぶって、冒険するのです。ああ、こりゃこりゃ。

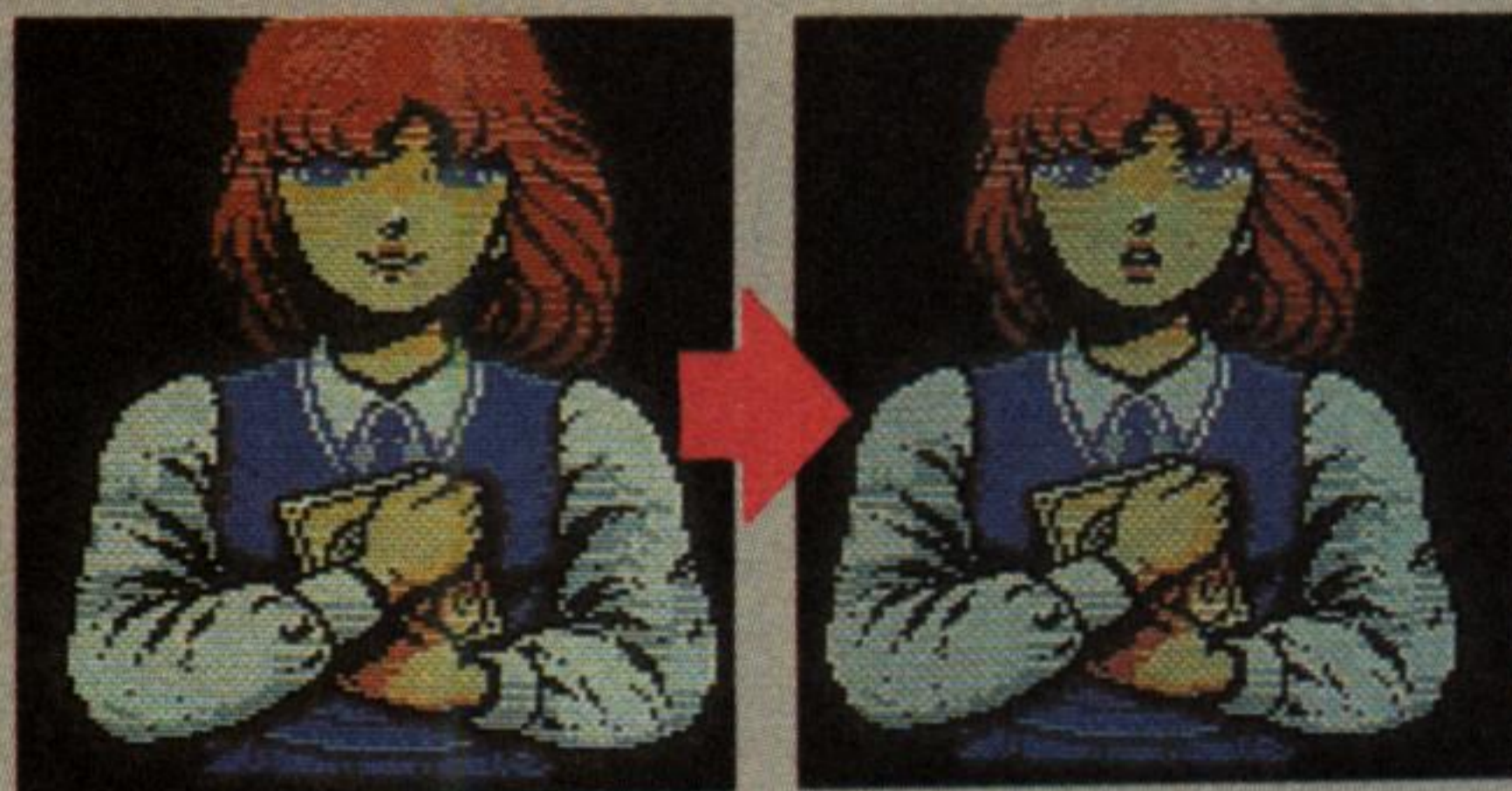
『こーんなゲームだよ』

ちょーっとむずかしい。必然性のない謎が多いような気もしなくはないんですけどもネ。

ゲーム中で詳しいシナリオ説明—— **導入部**

すいこまれた!

表情の変化



◆女の子の微妙な表情の変化まで、ちゃーんと作ってあるところがまた、ニクイねえ。

シャロム、ゲームの本編に入るまでが長い。かったるくて長いのではない。ゲームの設定、ゲームスタートまでの必然性を、せつせつと説いてくれるのだ。それもこれも、メモリの余裕のおかげだね。昔のパソコンのゲームなんか、特にMSX、ROMの容量が16Kビット、32Kビットなんていう小さい小さいものだった。だから、タイトル画面の次はすぐゲーム、細かい説明は付属の説明書で、ということだった。その説明書読むのっていやなんだよね、すぐ遊びたいから。しかし今では、ぼちぼち、メモリの余裕もできて

ブタとの出会い



◆いきなりブタのどアップだあ!! そんなに近よらなくたって、ちゃんと話はできるんだからさあー。



◆この国の王様だ。そう、このお方こそ、赤ちゃんだったパンパースちゃんの成長した姿なのである。

きた。早く、説明書不要、誰もが自然にゲームに入り込める導入部を持つソフト、作ってくださいよ。早く〜ん。

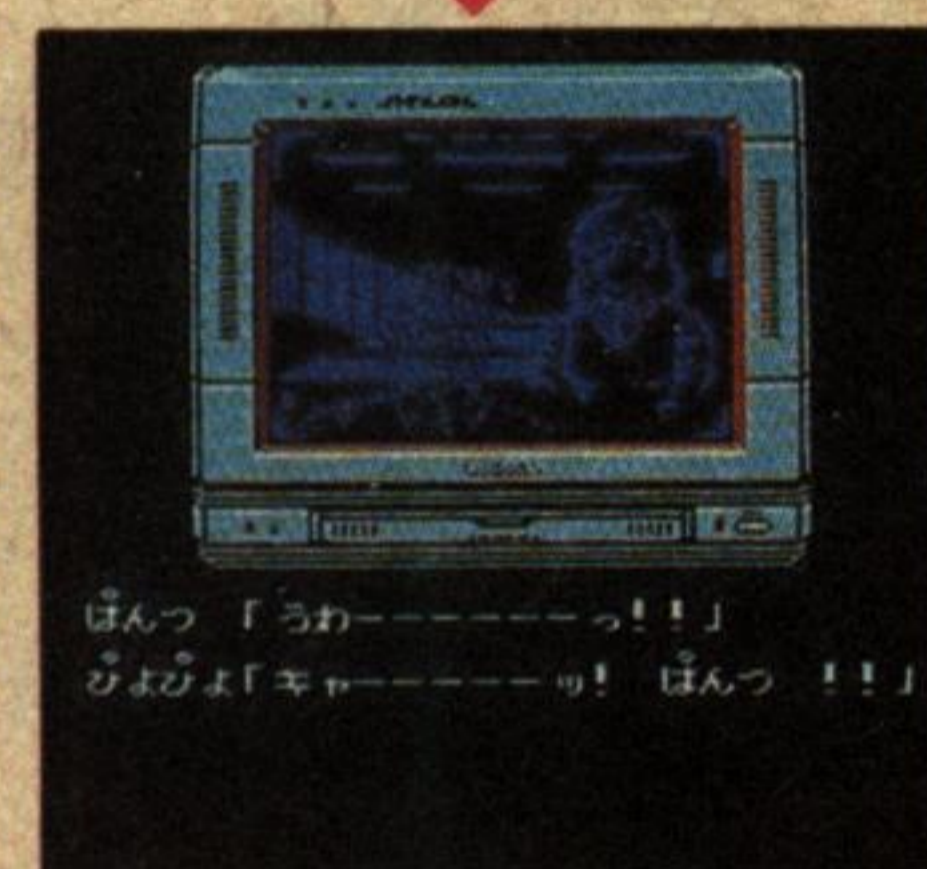
シャロムの冒頭は、そんな願いに近いオープニング。

自分の名前を入力、そしてヒロインたる、自分の好きな人(彼女)の名前を続いて入力。そうすると、自然にゲームは始まります。

最初の場面は、ハイスクールのパソコンクラブの部室。そこでひともんちゃくあって、実はヒロイン役の女の子と、ちょっといろいろあって、そうしたら、突然シャロムの世界へホエ〜ッとすい込まれて



◆なーにをふたりで、ゴチヤゴチヤ言ってるんだっ!



◆うわあーっ! 吸い込まれてしまう、たすけてえ!!

いくのです……。ブタ子との出会い、そして王様への謁見。悪いヤツの存在も教えてもらって、いざいざレッツラゴー。これぐらい余裕のあるゲームオープニングのほうがいいよね。気分的に。

悪いヤツ



◆ジャーン! こいつが暗幕かっ!! いや違った、角膜、煙幕……じゃない! 黒幕だった。どうも失礼。

ちょっとな主人公

おそらく製作者の人物像を反映!

アドベンチャーとしてアクションへと——展開部

さあ、ゲームの本編だ。パートナーのブタ子を背負って歩きます。コマンドはすべてテキスト式。ウインドーの中にあるコマンドを選んで、話をし、物を取り、物を探す。歩いていても敵は出てこない。出てくるのは善良な民だけ。その人

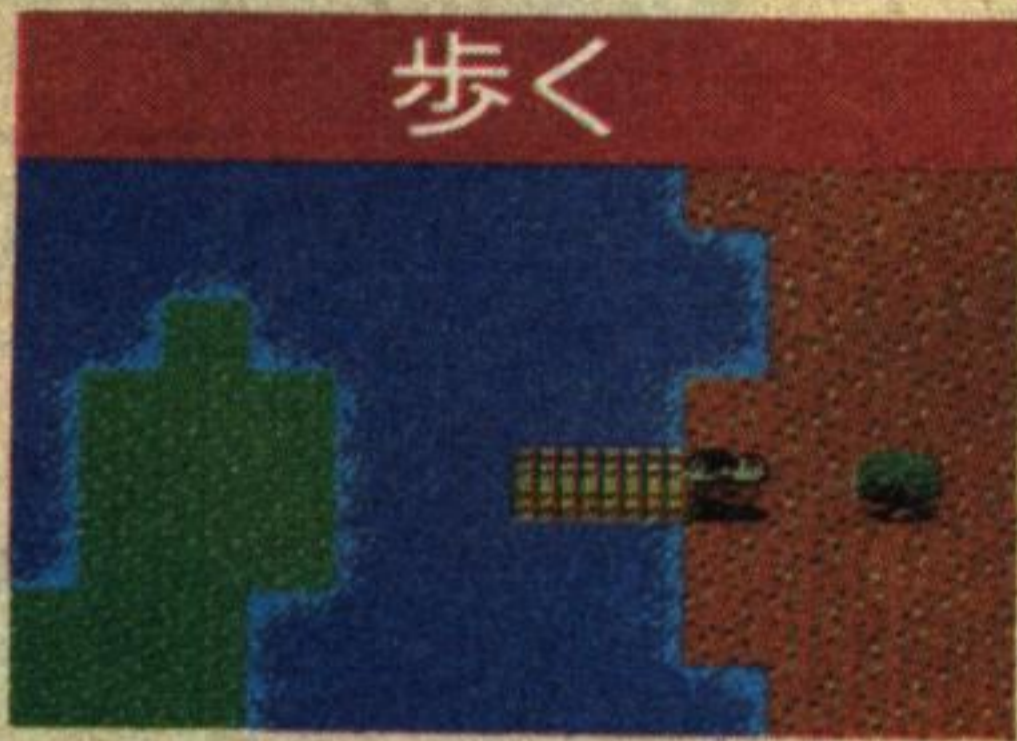
たちからいろんな情報をもらって、物ももらって、ストーリー上にちらばる謎を一つ一つ解いていく。紙しばい方式のアドベンチャーゲームの“紙しばい”の部分に機動性をプラスした構成だ。

やはり、この手のゲームは解くのに長い時間がかかるで

しょう。途中で中断したいときは、はい、ゲームをセーブしましょう。ここで、感じるコナミの親切。シャロムは、テープ、ディスク、S-RAM、パスワードと、4つのセーブ方法でゲームを保存できるのだ。データレコーダをつなげばテープに。ディスク

が付いているマシンならディスクに。なんにもない人ならパスワードを表示させてメモします(100文字と大量だけでも)。さて、もう1コ、方法がある。S-RAM、何じゃ?

コナミから発売される、『新ゲームを10倍たのしむカート

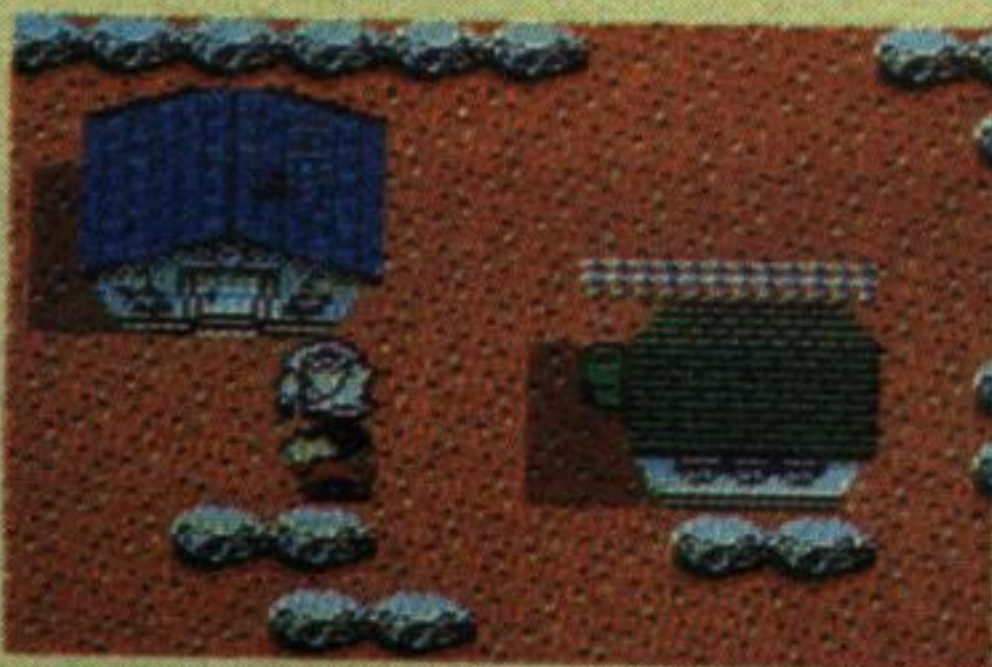


歩く

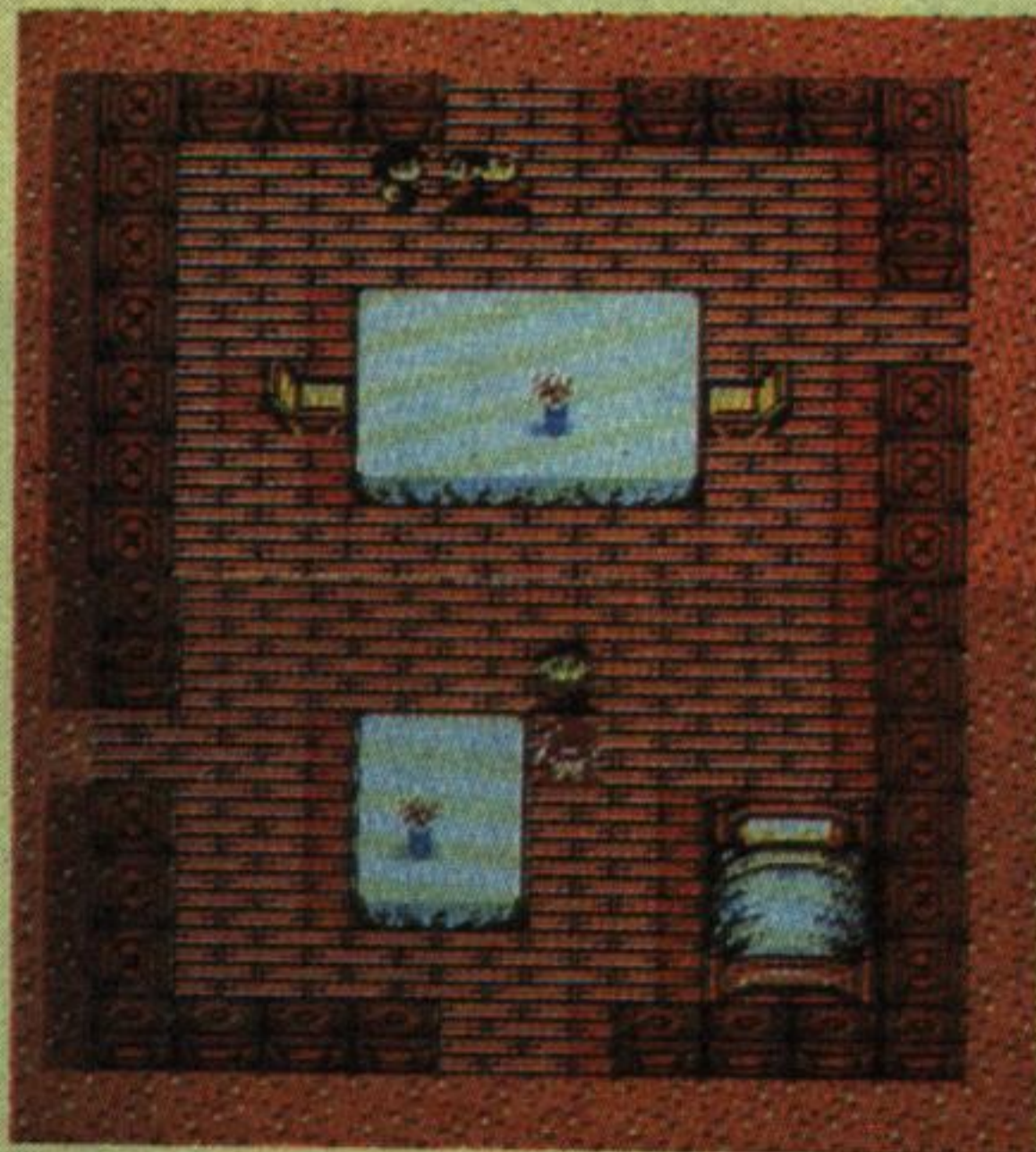
▶ブタ子を背負って、エッチラオッチラ。のんびり歩こう。



家と部屋



▶▶家がれば、部屋がある。部屋があれば、そこにはテーブルがある。ベッドもある。と、いうよりは、それしかないのである。なんて貧しい家庭なんだ。

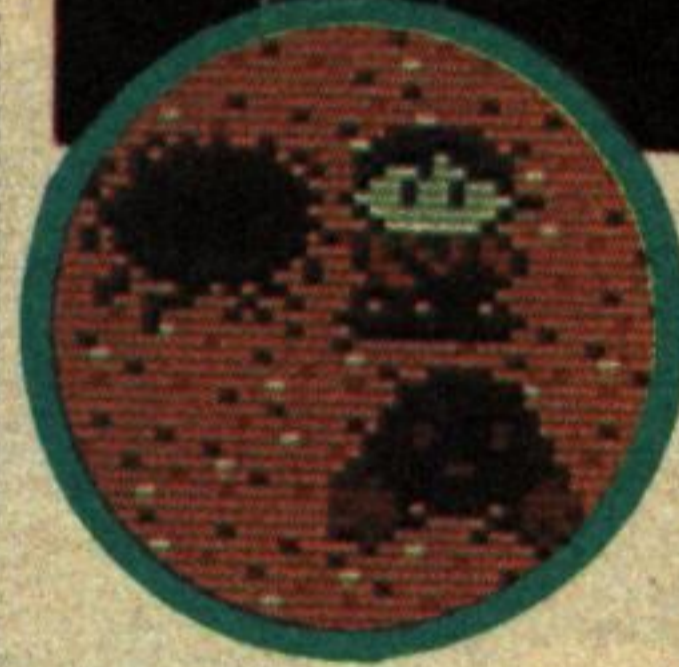


セーブで優勝



▶セーブをするところには、キヨハラ、ヒカシオ、イシゲなんて人がいる。ハハハハハ、こりゃまいった。

出会いと別れ



▶いろんな人々と出会い、そして別れてゆく。モグラやヤギにも会っちゃうの。

リッジ』にその秘密がある。従来からある『10倍』のカートリッジの働きに加えて、ゲームを途中セーブできるような、バッテリーバックアップRAMが搭載されていて、その機能に対応するソフトのセーブをしてくれるのだ! こりゃあ便利だ。そいつを買っちゃえば、一発セーブができるのか。'87年の12月中旬ごろ発売の予定らしいよ。うひょー。

アクションで締め



▶テイヤーッ! 敵との戦闘はアクションだ。もっている武器を使って、それぞれそれぞれ、チェストーッ!

シャロム観光案内

これがシャロムの地上マップ。マップは見せてあげるけど、謎は自分で解きましょう。これはM通とのお約束。



【特別読み切り
恋愛サイエンス小説】
マイ♡シャロムナ

男 おーい久美子、ごはんができたよー。今日は鍋物だよ。
女 えーと、このイットリウムを3パーセント減らして、代わりにケイ素を……。
男 さめるよ。お鍋。
女 わたし、猫舌なのよ知ってるでしょ！ バカ！
男 でもね、熱い方がね。
女 ……熱い、そっだわ、成型窯の温度を上げてみましょう。あーん、ダーリン好きよ。
男 さめるよ、お鍋。





↑歩いていると、ほら人が。すべての人に別々の名前が付いてるんだぞ

このゲームは……

街やひろっぱを歩いていても敵は出てこない。人にどんどん話を聞いていかなければ謎は解けない。ボス敵を倒すときは、アクションゲームになる。RPGのにおいもある。いろいろな要素のごった煮なんだが、消化不良は起こしていない。MSXでのコナミのゲ

ームの作り方、だいたい固まってきたのかな？ そんな気もする。へんな意味でじゃないよ。いい意味でのこと。

今度はぜひ、まったく別の骨格を持ったアクション・アドベンチャーゲームを見てみたいなあ、なんていうのはゼイタクかしらん。

コナミMSXソフト

の四十八手+1

MSXは、コナミなしには語れない。とまでうたわれたのはなぜか？ もう一度、すべてのコナミソフトのおさらいを試してみよーじゃないか、諸君！



RC 700

わんぱくアスレチック
Athletic land

●MSX1 1983・12 4,800円



コナミMSX用ゲームソフトの第1弾っ!! すべてがここから始まった。タイミングよくジャンプして障害物をよけ先へ進むという、昔よくあったアクションゲームだ。

RC 703

タイムパイロット
Time Pilot

●MSX1 1984・1 4,800円



やっと、アーケードゲームからの移植ソフトが出た。8方向スクロールのシューティングゲーム。今でも、8方向スクロールのシューティングはめずらしい。

RC 704

フロッガー
Frogger

●MSX1 1983・12 4,800円



かえるさんが、車をよけ、丸太に乗り、お家へ帰るというゲーム。この単純な内容の中に、なんとも味わい深いものが隠されているのだ! 震えが止まらんぜ。

RC 701

けっきょく南極大冒険
Antarctic Adventure

●MSX1 1983・12 4,800円



地理のお勉強になるのかは知らないが、とにかく南極のことがわかるというソフトなのだ。主人公のペンギンのかわいさで今でも女の子たちの間で強い支持を得ている。ああ、なんて幸せなペンギン君なのであろうかっ!!

RC 705

スーパーコブラ
Super cobra

●MSX1 1984・1 4,800円

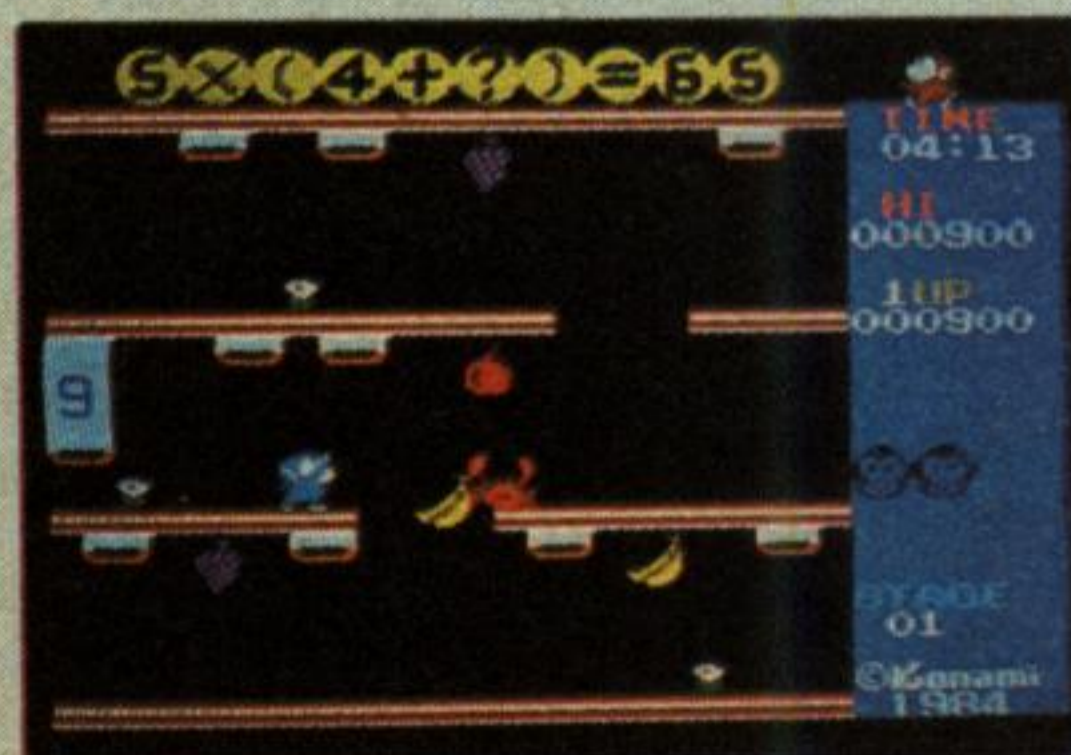


ヨコスクロールのシューティングゲームはめずらしくないが、自機がヘリっていうところが新しいのだ。「スクランブル」「グラディウス」の原点ともいえる一品。

RC 702

もん太君のいち・に・さんすう
Monkey Academy

●MSX1 1984・1 4,800円



ペンギンのお次はといえば、コナミの場合、おさるさんらしい。おさるのもん太君と算数しようっ! という勉強ソフト。小学校低学年に合わせたレベル設定。

RC 706

ビデオハスラー
Video Hustler

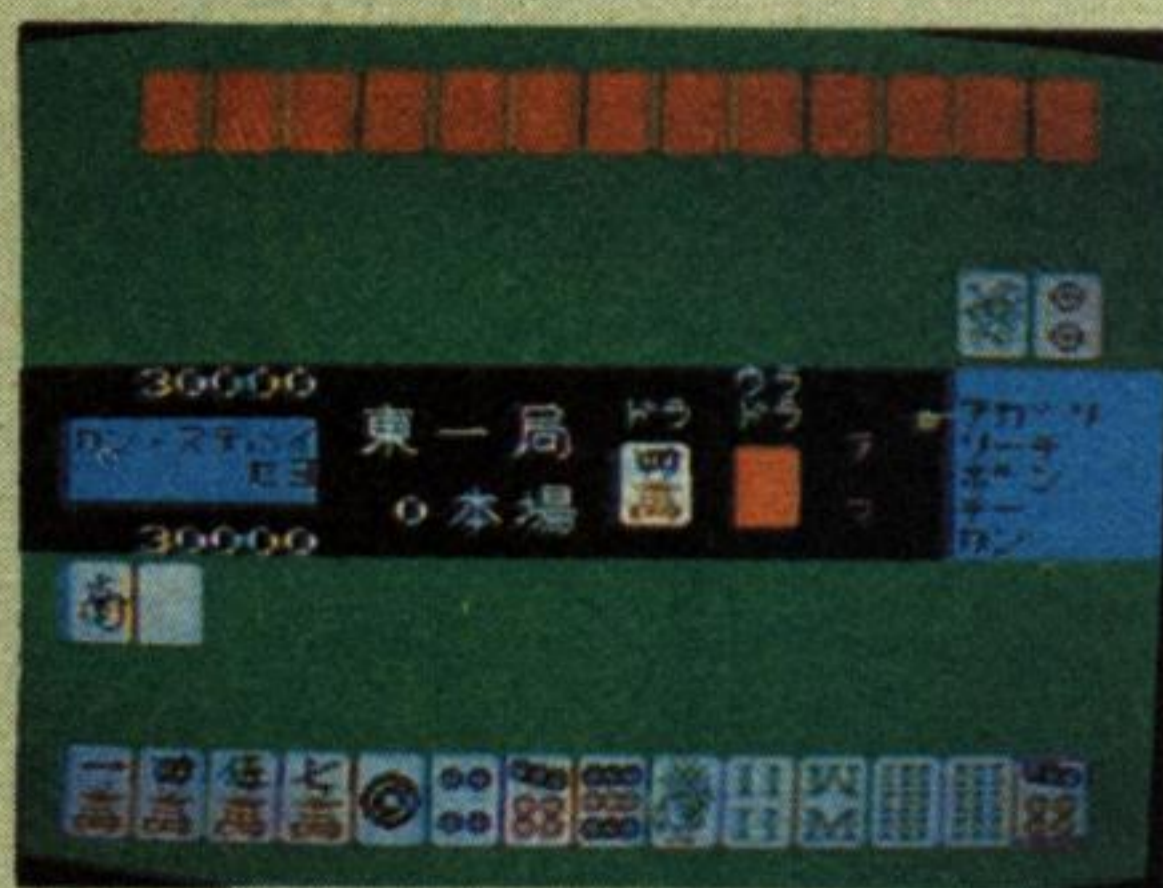
●MSX1 1983・12 4,800円



当時、大人のゲームとされていたビリヤードを、子供のTVゲームにしちゃった度胸がスゴイ。流行に敏感なコナミだけのことにはある。買って損はないっ!!

RC 707 **コナミの麻雀道場**
Konami's Mahjong

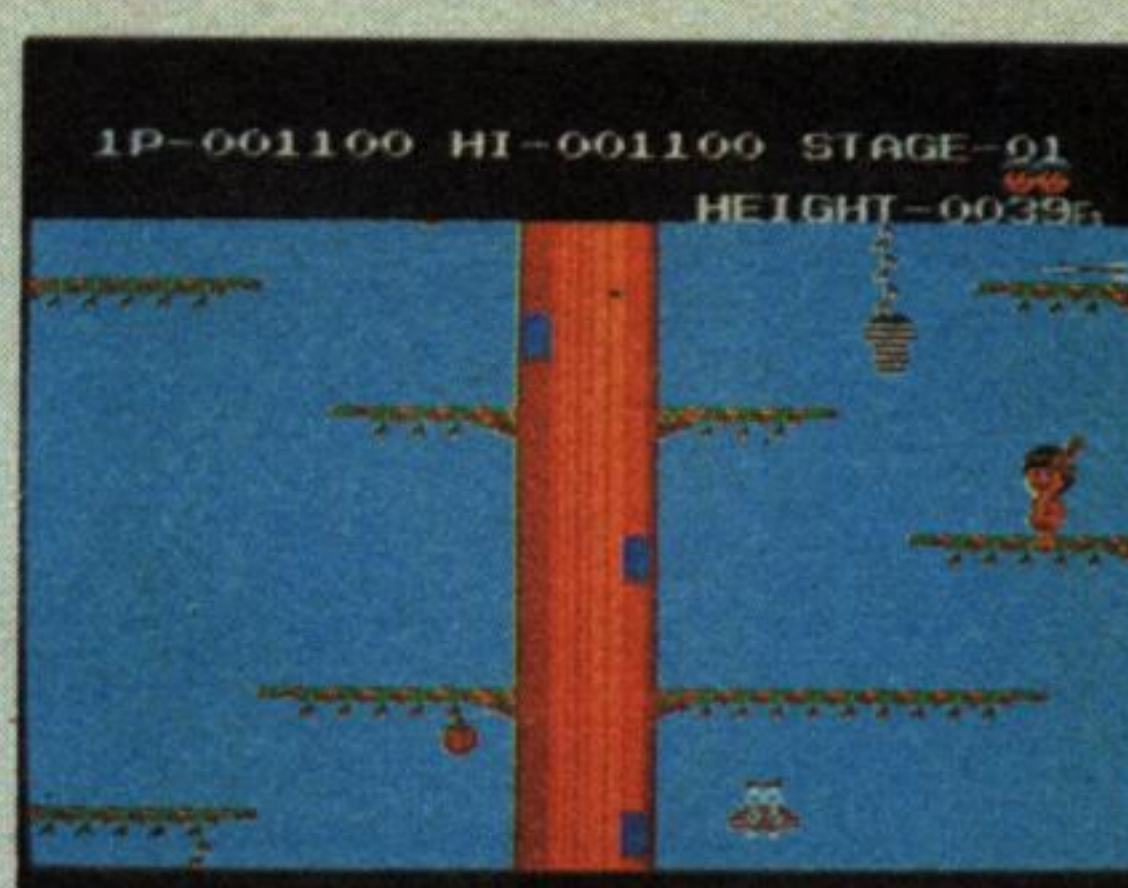
●MSX1 1984・6 6,800円



コナミがアーケード、ファミコンなどの、どのメディアでも出していない麻雀がMSXにはある。普通の2人打ち麻雀であるが、MSX1ではピカ1の思考ルーチンだ。

RC 713 **マジカルツリー**
Magical Tree

●MSX1、2 1984・11 4,800円



地上2,000メートルもある、高い高い木を登っていくというゲーム。途中、ミノ虫、ケ虫、カミナリ雲なんか攻撃してくる。タイミングよく枝につかまれっ!!

RC 708 **ハイパーオリンピック1**
Hyper Olympic 1

●MSX1 1984・4 4,800円



とにかくボタン(スペースキーかな?)を連打して、そのスピードを競うゲーム。専用のハイパーショット(4,800円)も発売されて、さらに人気が高まったという代物。

RC 714 **ぼんぼこパン**
Comic Bakery

●MSX1 1984・6 4,800円



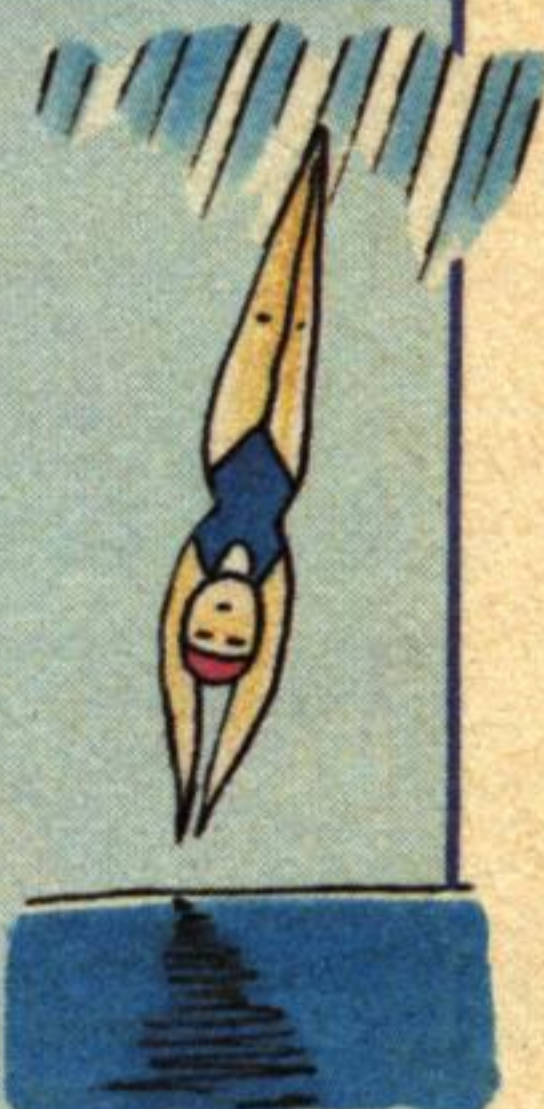
とあるパン工場で、イタズラだぬきが悪さをしていた。たぬきをやっつけて、パンを作るというゲームの中で、パンができるまでを上手に説明している、勉強ソフト。

RC 715 **ハイパースポーツ1**
Hyper Sports 1

●MSX1 1984・6 4,800円



ハイパーオリンピックシリーズとは違い、ボタンを押すタイミングを重視したスポーツソフト。ダイビング、跳馬、トランポリン、鉄棒の4種目で遊べる。これならスペースキーを痛める心配がないから、思っきり遊べるね。



RC 711 **ハイパーオリンピック2**
Hyper Olympic 2

●MSX1 1984・4 4,800円



このころからみんな、ボタンを連打するのに器具を使うようになってきた。金の定規をはじいて連打したり、ライターなんかでこすったり。そんなのインチキだ。

RC 712 **サーカスチャーリー**
Circus Charlie

●MSX1 1984・7 4,800円



「わんぱくアスレチック」に近いのりのタイミングアクションゲーム。主人公チャーリー君を操作して、綱渡り、玉乗り、火の輪くぐりなんかをしちゃうのだ。

RC 716 **キャベッジパッチキッズ**
Cabbage Patch Kids

●MSX1 1984・10 4,800円



「わんぱくアスレチック」のリメイクで、ゲーム内容はまったく同じだ。自分でキャラクターを作れたり、名前をつけられたりするので、より一層楽しくなった。

RC 717 ハイパースポーツ2
Hyper Sports 2

●MSX1 1984・10 4,800円



人気のあるものは、
どんどん続編を出す。
かなりのヒットをと
ばした「ハイパー
スポーツ」だって例外
じゃありませんよ。
新しい4つの種目に
チャレンジだっ!!

RC 718 コナミハイパーラリー
Konami Hyper Rally

●MSX1 1985・7 4,800円



MSXでは絶対出ない
と思われていた3D
のレースゲーム。や
っぱりコナミから出
ましたね。12種類も
の多彩なコースを走
りぬける。ゴールを
めざしてつっぱしれ。

RC 720 コナミのテニス
Konami's Tennis

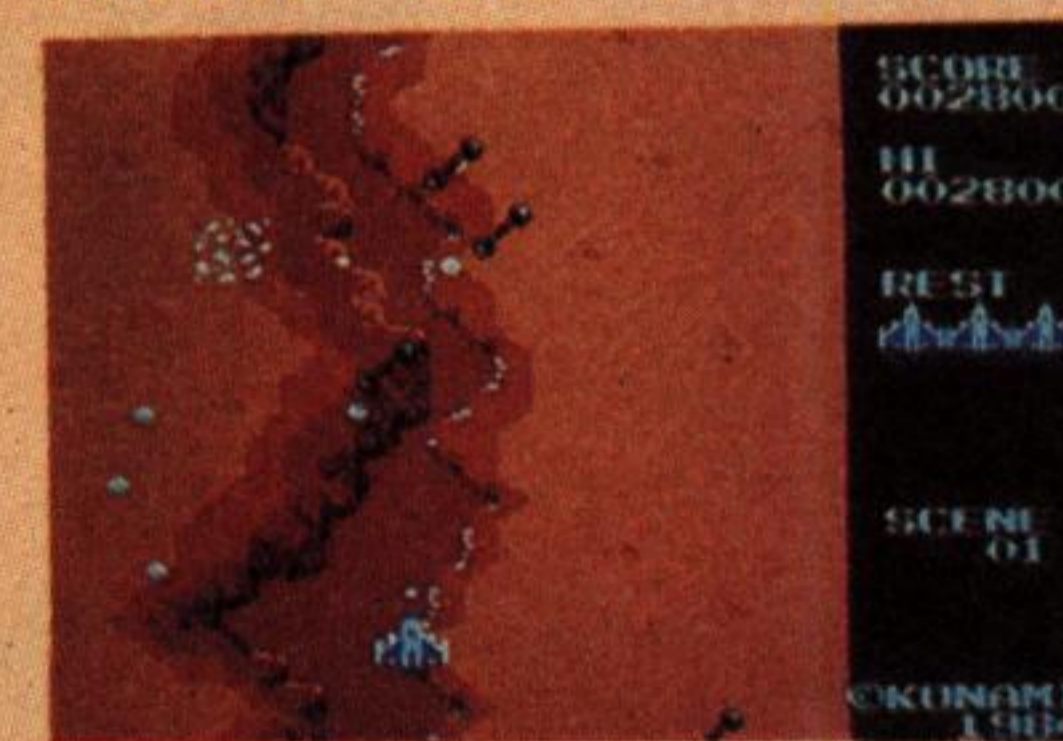
●MSX1 1984・11 4,800円



よくあるタイプのテ
ニスゲームだが、当
時のソフトと比べると、
最高の出来だ
ったといえる。動きが
なめらかで、きれい
で見やすい画面構成。
テニスボーイ必遊だ。

RC 721 スカイジャガー
Sky Jaguar

●MSX1 1984・12 4,800円



タテスクロールのシ
ューティングゲーム。
この頃から、自機の
パワーアップの歴史
が始まる。アイテム
を取って、2連射、
3連射! コナミら
しさ、ここにあり。

RC 723 コナミのゴルフ
Konami's GOLF

●MSX1 1985・2 4,800円



どんなゲーム機でも、
たいいゴルフゲー
ムはあるものだ。こ
の「コナミのゴルフ」
は、3Dのリアルな
画面で美しい。いろ
んなゴルフがあって、
いいんじゃない。

RC 724 コナミのベースボール
Konami's BASEBALL

●MSX1 1985・1 4,800円



テニスにゴルフと
くりゃ、野球が出
て当たり前。全12
球団のうち、好き
な球団を選んで遊
ぶ。アウト、セー
フ、ストライク!
とは、しゃべらな
い。あしからず。

RC 725 イー・アル・カンフー
Yie Ar Kung-Fu

●MSX1 1985・1 4,800円



格闘技ブームの到来で、空手やカンフーもののゲームが
はやっていた。この「イー・アル・カンフー」もそのひとつ
で、5人の敵をパンチやキックで倒すというゲームだ。
この調子でプロレスでも作ってくれたらよかったのに。

RC 727 王家の谷
King's VALLEY

●MSX1 1985・3 4,800円



昔の単純明解なも
のから、アドベン
チャー要素を含ん
だ、複雑なものへ
とゲームは変って
きた。マップを作
り、解き方を考え
る。新時代到来を
予感させたゲーム。

RC 728 モピレンジャー
MOPIRANGER

●MSX1 1985・2 4,800円



コナミにはめずら
しい、パズルゲー
ム。本来売りのほ
ずのキャラクター
が小さかったのは
残念だが、パズル
性を重視したと思
えば、うなずける。
いや、これホント。

RC 729

ピポルス
PIPOLS

●MSX1 1985・5 4,800円

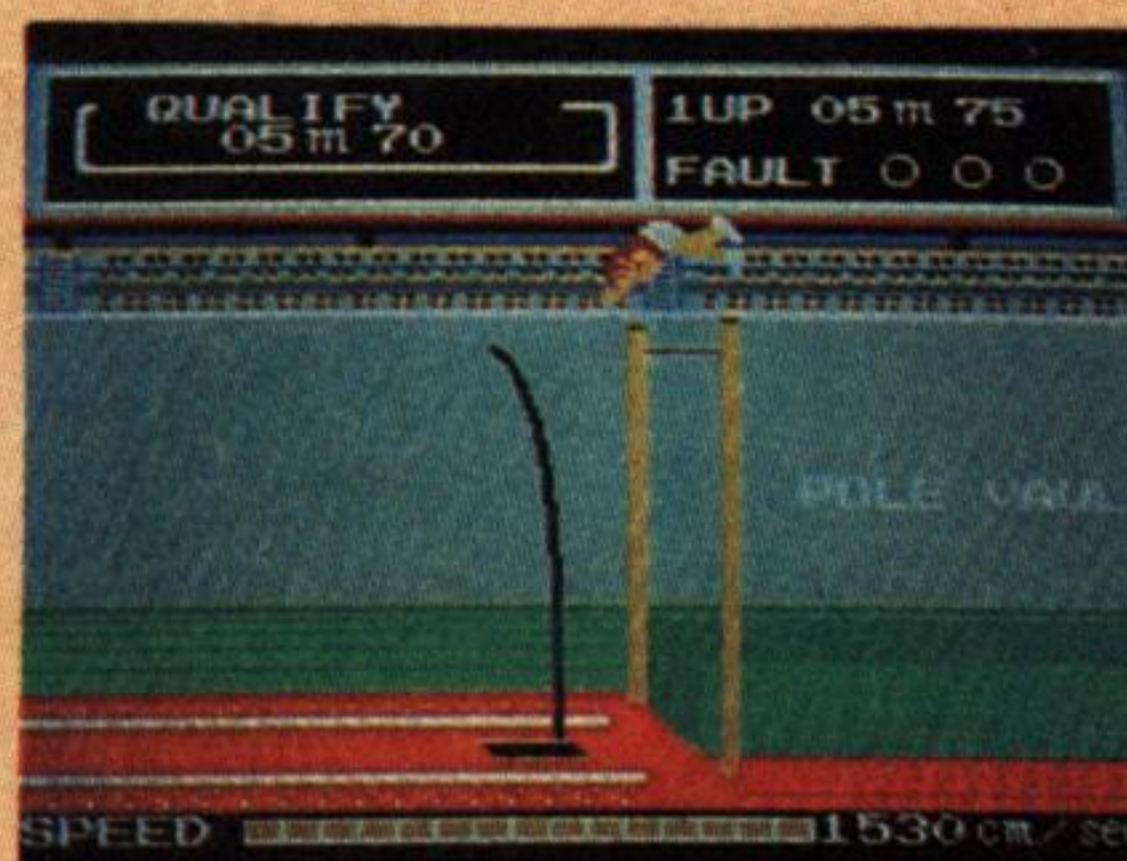


メルヘンチックな舞台とはうらはらに、ゲームはタテスクロールシューティング。主人公ピポルス（どこのやつだ）の目的は、幻の水晶玉を手に入れることだっ！

RC 733

ハイパースポーツ3
Hyper Sports 3

●MSX1 1985・9 4,800円

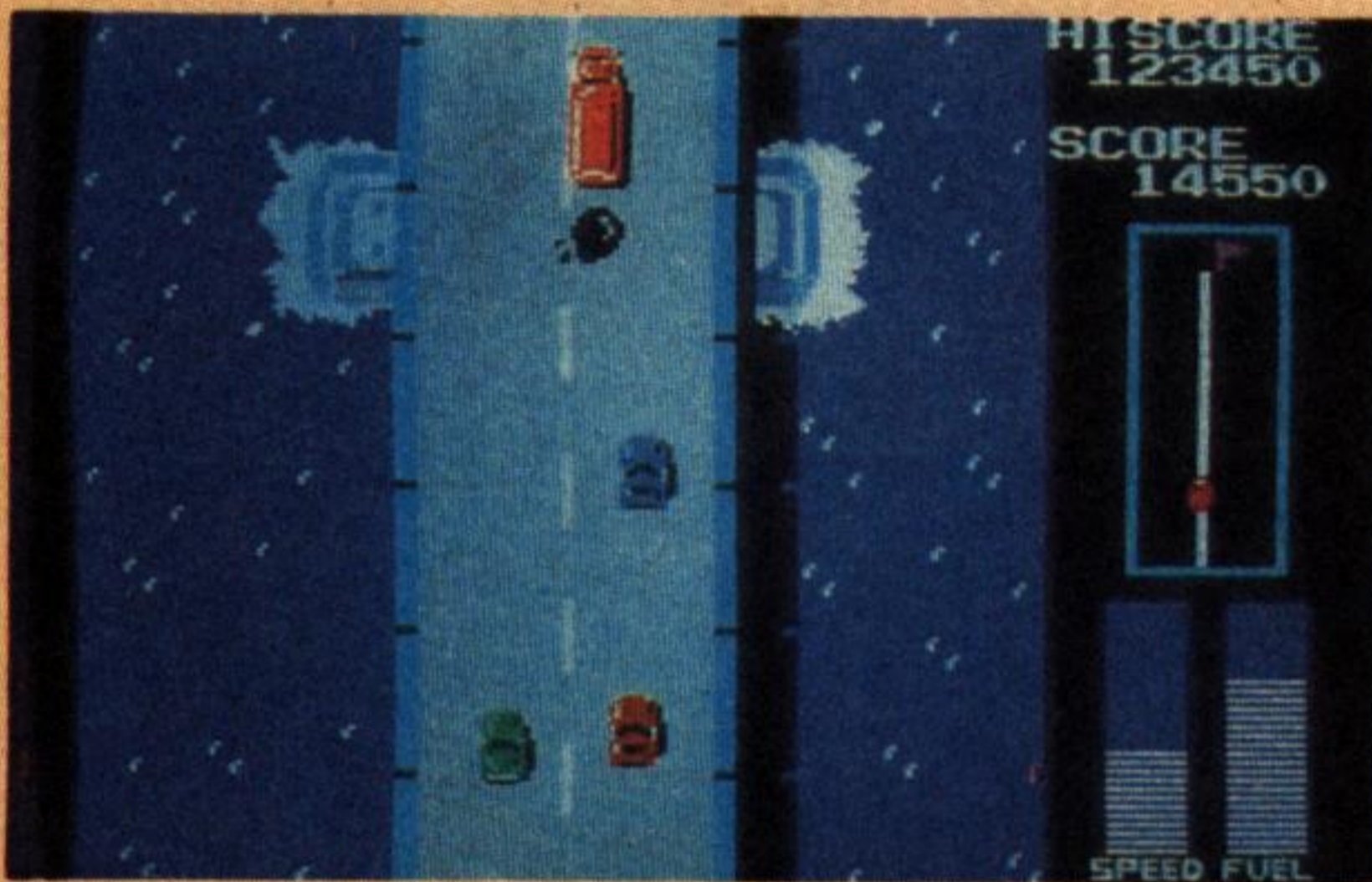


1年ぶりに再び登場！ ハイパースポーツシリーズ。いろんな種目があったけど、この競輪ほど熱くなれるやつはめずらしい。ハイパーショットはどこいった!?

RC 730

ロードファイター
ROAD FIGHTER

●MSX1 1985・8 4,800円

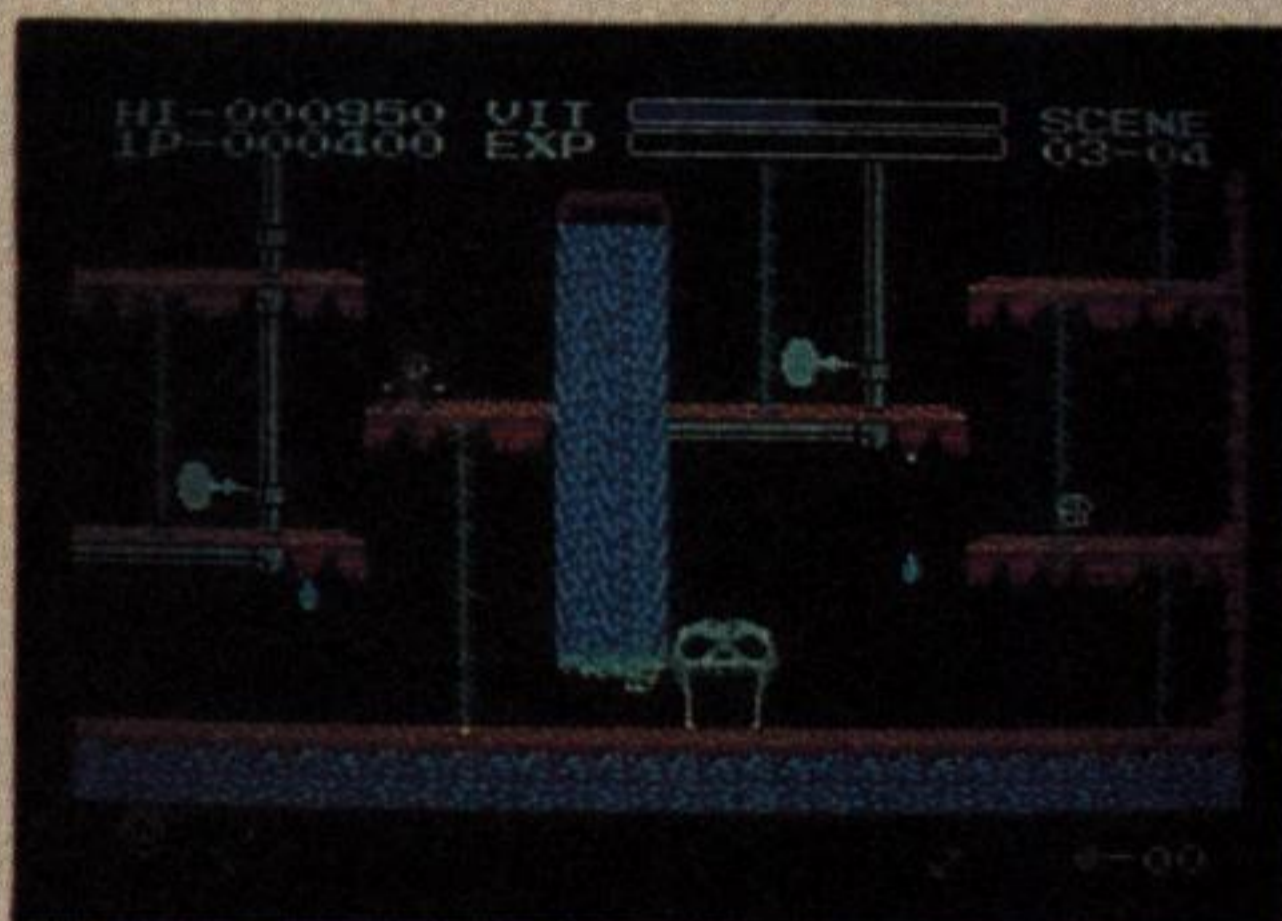


なんで今さらトップビュー（上から見たところ）のレースゲームなのか！ っと思いがちだが、このソフトは一味違うタケヤミンだぜ。スピード感があって、妙にリアル。

RC 734

グーニーズ
GOONIES

●MSX1 1985・12 4,800円

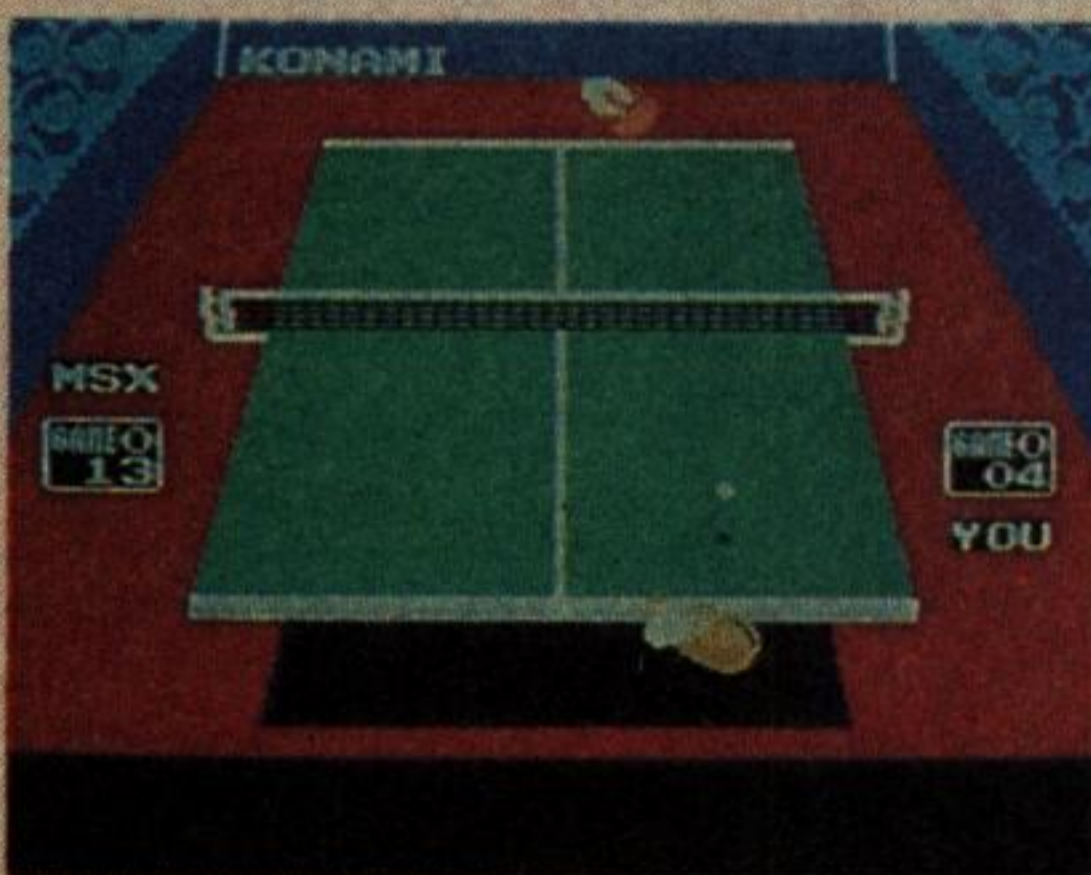


『王家の谷』のパズル性を減らして、アクション性を高めた、ニュータイプのゲーム。数々のアイテムを見つけ出し、広いマップを走りまわる。同名の映画をゲーム化したもので、BGMもノリノリのシンディ・ローパーなのだ。

RC 731

コナミのピンポン
Konami's PING-PONG

●MSX1 1985・5 4,800円



ピンポン。ごめんください。私、コナミのピンポンと申します。普通のサーブにドライブサーブ、カット、スマッシュ、何っでもできます。どうぞよろしく！

RC 735

コナミのゲームを
10倍楽しむカートリッジ

●MSX1 1985・12 4,800円



このカートリッジがあると、好きなステージから始められて、好きな人数（最高99人）で遊べるようになる。シティボーイの必需品とも、いわれているらしい。

RC 732

コナミのサッカー
Konami's SOCCER

●MSX1 1985・12 4,800円

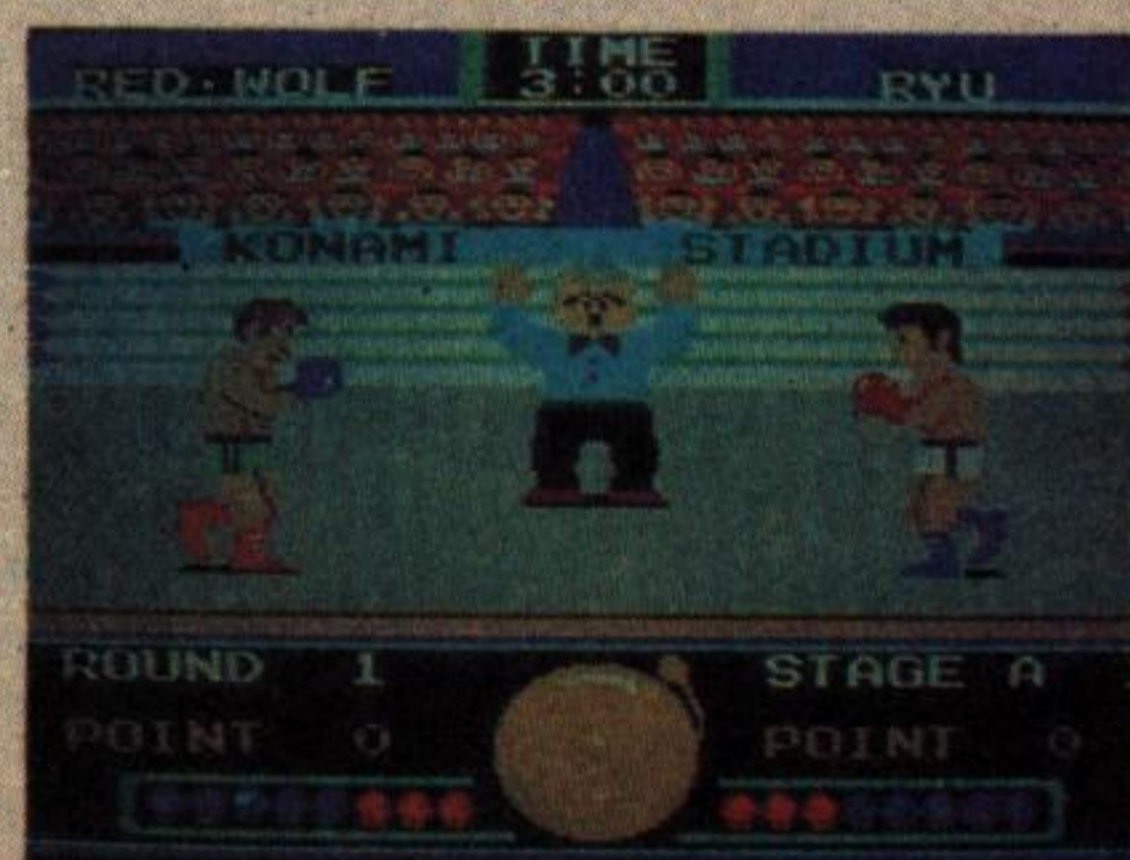


いやあ、ついにサッカーですか。こりゃまいったなあ。上下にスクロールするサッカーゲームとはねえ。今までにありませんでしたよ。こんなにおもしろいの。

RC 736

コナミのボクシング
Konami's BOXING

●MSX1 1985・10 4,800円



“Konami'sシリーズ”の集大成（今のところ）は「コナミのボクシング」だ。今までにない、デカキャラ同士がパンチをくり出す。男と男の闘いが、今始まるのだっ！

RC 737 イーガー皇帝の逆襲
Yie Ar Kung-Fu II

●MSX1 1985・12 4,800円



「イー・アル・カンフー」の続編で、同じく、カンフーゲームだ。「イー・アル・カンフー」を2スロットに差し込むと、隠れキャラが出るというアイデアも入った。

RC 739 魔城伝説
KNIGHTMARE

●MSX1 1986・3 4,800円



ピポルスの発展型ともいえる、タテスクロールのシューティングもの。パワーアップもバラエティーに富み、個性的なボスキャラも登場する。このシリーズはガリウス、シャロムと続く。なんと壮大なドラマなのだろうか！

RC 740 ツインビー
TWIN BEE

●MSX1 1986・5 4,800円



アーケードゲームのヒット作、2人同時プレイが魅力の「ツインビー」。MSXオリジナルキャラ「シットルゲ」も登場する、コミカルシューティングゲームだ！

RC 741 新世サイザー
Sound Creator

●MSX1 1986・9 6,800円



コナミ初のゲームに直接関連してないソフト！名前のダジャレ(失敬)からもわかるように、シンセサイザーをモチーフにした、音楽ツールソフトなのだ！

RC 742 グラディウス
GRADIUS

●MSX1 1986・7 4,980円(1M)



「スクランブル」(アーケード)のパワーアップバージョンといわれている「グラディウス」。初のメガROMで、オリジナルステージも盛り込まれてるのだ。遊べるぜ。

RC 743 夢大陸アドベンチャー

●MSX1 1986・10 4,980円(1M)



ヒット作「けっきょく南極大冒険」の続編。ステージが増えたばかりか、ボスキャラ、アイテムなんかもどっさり入った、おもちゃの罐詰めみたいなゲームだ。

RC 744 悪魔城ドラキュラ

●MSX2 1986・10 5,800円(1M)



アクションRPGといったジャンルになるのだろうか？ムチ使いのシモンが、ドラキュラを倒しにゆくというゲーム。コナミもいよいよMSX2に参入したぜ。

RC 745 キングコング2
KING KONG 2

●MSX2 1986・12 5,800円(1M)



同名の映画があったが、ストーリーは完全オリジナルで、RPG仕立てのニューゲーム。アドベンチャー要素が濃いので、長く遊べていい。ジックリ解こう。

RC 746 Qバート

●MSX1 1987・1 4,800円



一風変わったパズルゲームで、四角形の箱を回転させて、ある向きにするというよくわからないゲーム。でもこいつがあると、いろんなゲームに有利になるのだ。

RC 747 火の鳥 HINOTORI

●MSX2 1987・4 5,800円(1M)



迷路のようになった地上をつき進む、シューティングゲーム。和風のアレンジで、BGMもそれっぽい。はんじゃのステージがカッコイイ。がんばれ我王！ガオー。

RC 748 がんばれゴエモンからくり道中

●MSX2 1987・2 5,800円(1M)



ゴエモンとネズミ小僧が、江戸城めざして悪人を倒す。これも世のため人のため。がんばれゴエモン！隠れキャラの数はコナミで一番であろうことよ。

RC 749 ガリウスの迷宮 KNIGHTMARE II

●MSX1 1987・4 4,980円(1M)



魔城シリーズ第2部。今度はガラっとかわって、『ゲーニーズ』、『悪魔城ドラキュラ』タイプのゲームだ。マップの広さとイジワルさは、他のソフトに負けないぞ！

RC 750 メタルギア METAL GEAR

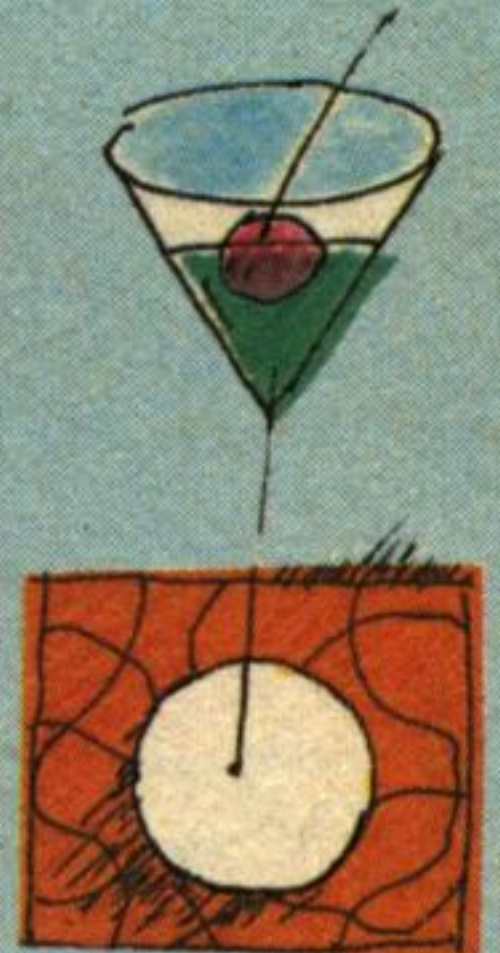
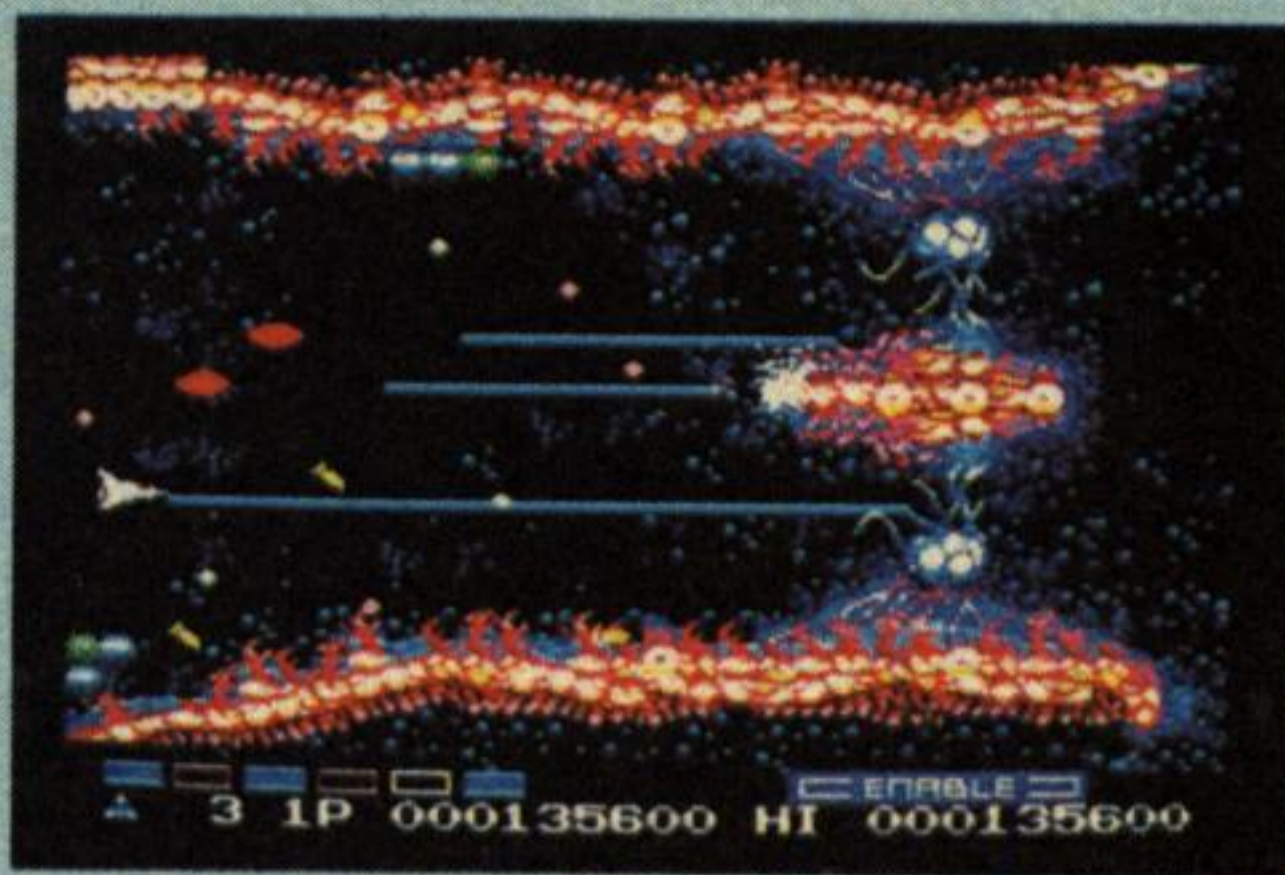
●MSX2 1987・7 5,800円(1M)



敵は倒すのではなく、見つからないようにする。これが、このゲームの新しいところ。最終兵器メタルギアを破壊するのだ。どっちかっていうとマニア向けだな。

RC 751 グラディウス2 GRADIUS 2

●MSX1 1987・8 5,800円(1M)



今度のグラディウスは、ビッグコアがザコキャラだ。もっと強力な母艦が次から次へと出現する。SCC搭載で、BGMもFM音源なみ。パワーアップされたウエポン。その数13！MSX1とは思えぬグラフィクスもスゴイ。

RC 752 F1スピリット F1 SPIRIT

●MSX1 1987・10 5,800円(1M)



ちょっと見た目は『ロードファイター』だけど、こいつはちと違うぜ。もっとリアルにレースをシミュレートしてあるのだ。自分で車も作れるってからビックリだ。

RC 753 ウシャス USAS

●MSX2 1987・11 5,800円(1M)



今までにないコナミのキャラクターで、ガリウスタイプのゲームになっている。ちまたでは『ウシャス』と呼ばれて親しまれているそうだ。これ、本当の話(ウソ™)。

RC 754 シャロム KNIGHTMARE III

●MSX2 1987・12 5,980円(2M)



出たーっ！魔城伝説完結編。これでホントに終わりのかわからないが、とりあえずそうらしい。本格的なADVは初めてのコナミ。はたしてその出来栄は!?

その他の
関連情報!

沙羅曼蛇がオリジナルアニメに! ビデオで発売されるぞ

いやあ、キャラクター商売! コナミ
の大ビデオ進出大会のおウワサなのだ



マニア泣かせの 一流スタッフ陣

もう、ノッテケサーフィン
だ。沙羅曼蛇のキャラクター
をフィーチャーしてアニメ化
だってさ。そしてその監督は

監督 **鳥海永行**

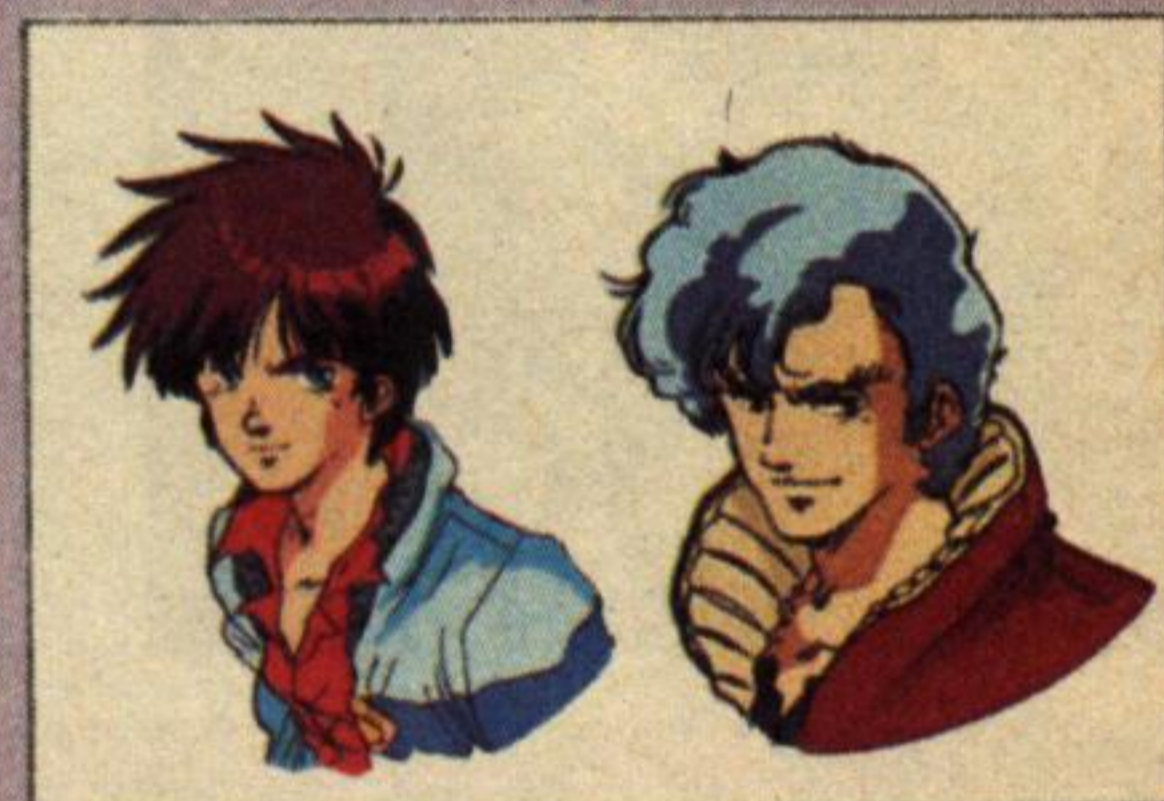
そう、鳥海永行さん。その手
のファンの人なら、「えっ、あ
の科学忍者隊ガッチャマンの
鳥海さんかい?」、「おお、エリ
ア88でおなじみの鳥海ちゃん
ね」と、思わずオタクの会話
をしてしまうのでしょうか。

そして気になる、キャラク
ター設定はと言えば、ジャーン!
美樹本晴彦! そうな
のだ、超時空要塞マクロス、
そいでもってメガゾーン23の
美樹本晴彦。わー、受け筋!

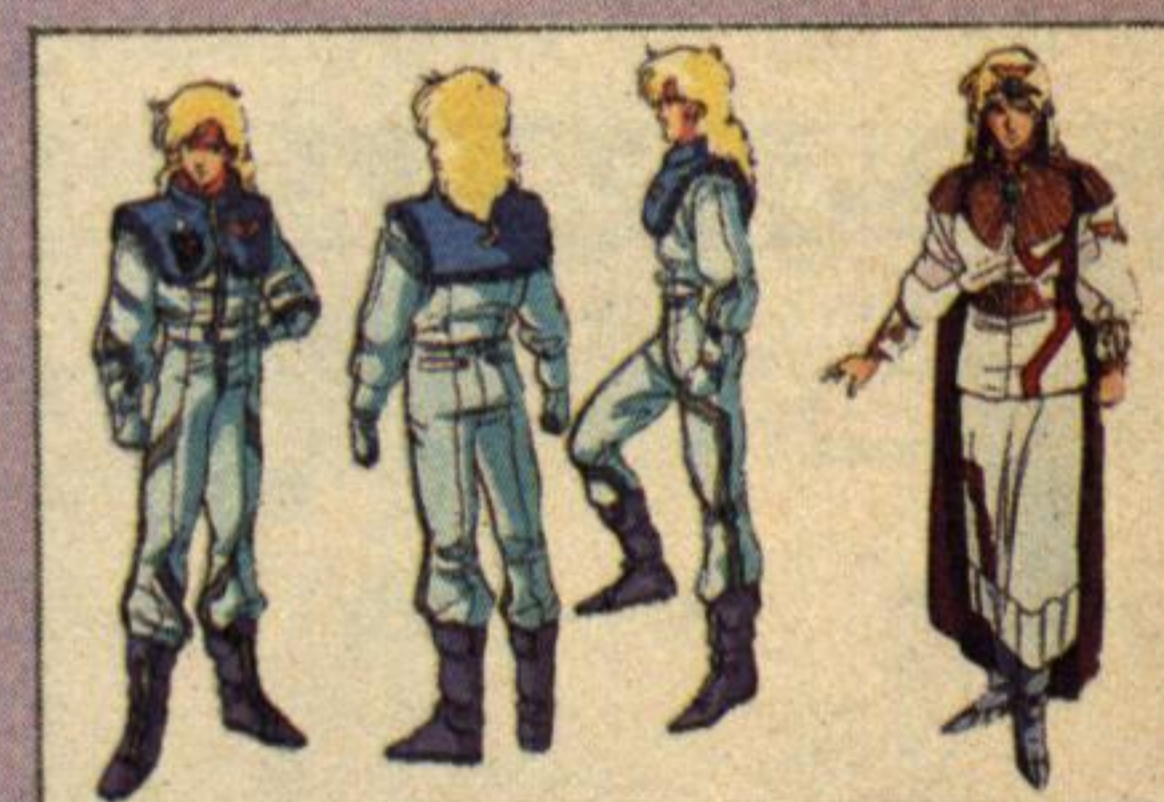
ただ今、まだ、「製作快調」と
いう段階なので、細かいとこ
ろまではお話しできないけれ
ど、ひっかき集めたこま切れ
の情報をまとめてみると……。

ダーンってやつがいるわけ
だな。ふむふむ。そいつが、
グラディウス防衛軍のパイロ
ットで、ビック・バイパー号
に乗り込むって寸法か。なる
ほどね。で、SFアニメにつき
もののヒロイン役はといえば、
ステファニィちゃん。はあ、
この女性が、ダーンにいろい
ろからむのか。それで、惑星
ラティスの王子が、ロード・
ブリティッシュ。ほう、ロー
ルプレイングゲームでも作っ
てる人なのかしらん。この人
が、ああ、カッコいいニヒル
な人なんでしょうね。ガーガ
ーはアヒルさんね。そんで、
エディ・イーヴァンって人が
なんかパイロットさんなのか。

他にも出てくるぞ。ド
ドロモ司祭。ドロ
◆こいつは、ロード・ブリティッシュ号だ。



◆左がダーン、右はエディ・イーヴァン。



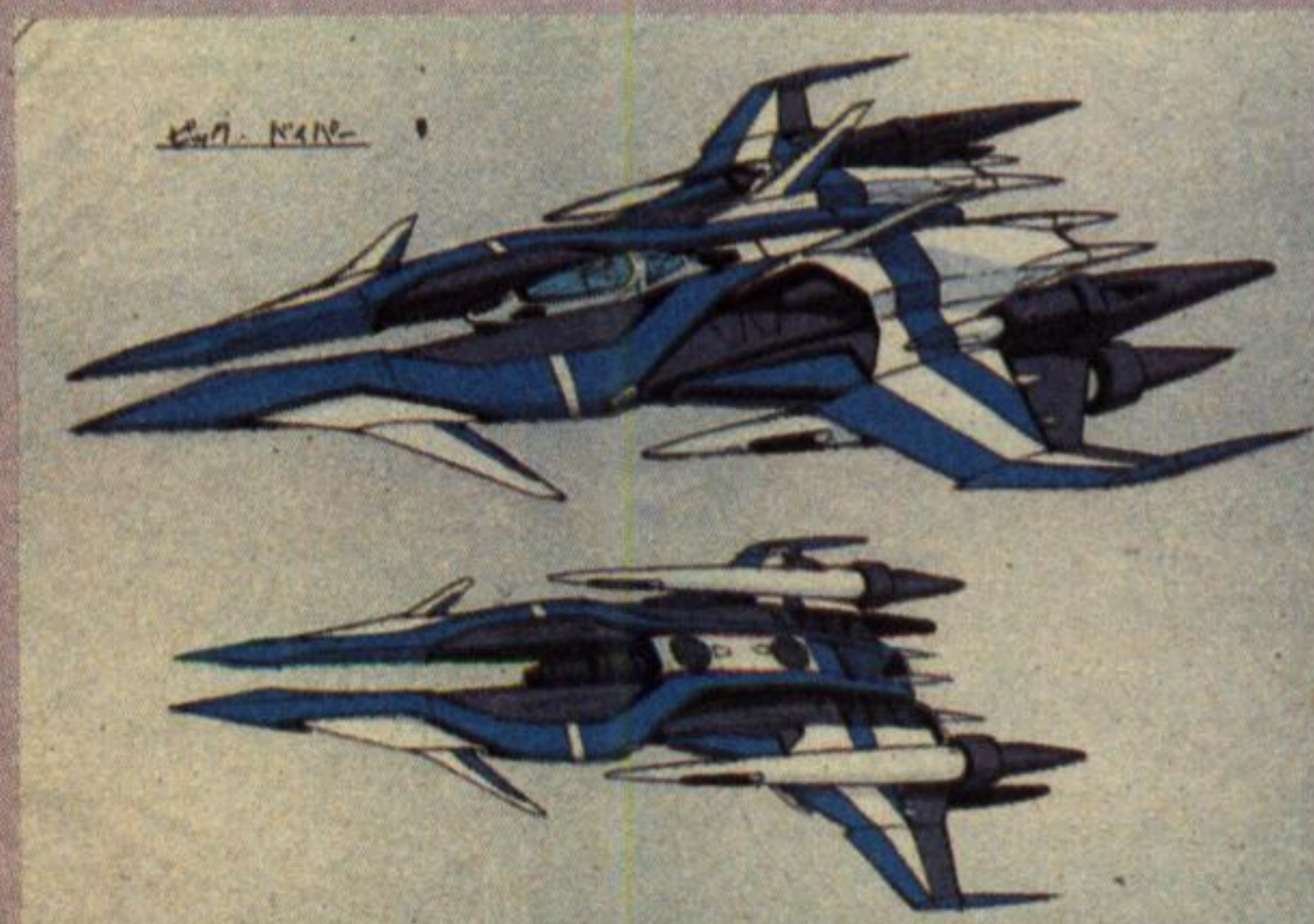
◆ロード・ブリティッシュのお姿であります。

キャラクターデザイン

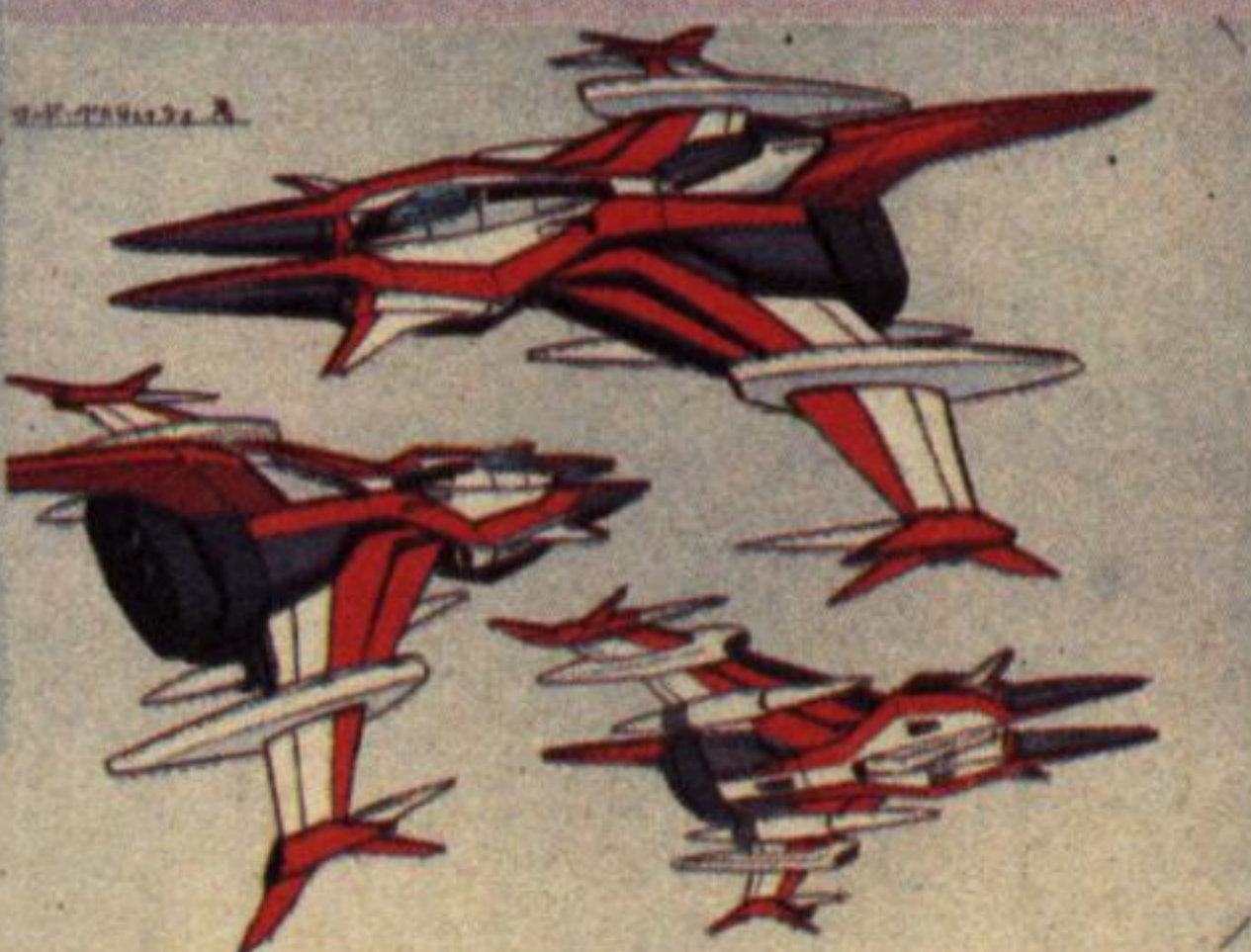
美樹本晴彦
美樹本晴彦

モスイマセンなんてな。

わー、なんのことかさっぱ
りわからんなー。発売は'88年
春の予定か。その頃には、も
っと詳しいことが
わかっているでし
ょう。ああ、当たり
前田のクラッカー
ですね。それまで、
楽しみにしてよう
じゃないか、みん
な! ハハハ。



◆これが、ビックバイパーの設定図。なんか
アオシマのキットみたいね。ありゃりゃー。



この別冊付録を最後までお読みくださったみなさまに

メガトンパンチプレゼント!

沙羅曼蛇その他を

もらっちゃおう!



クイズに答えて

MSX
沙羅曼蛇30名!
ポスター10名!
ステッカー10名!

久々の別冊付録を記念して、ついでにお正月も記念して大プレゼントだ。この際だ、

便所の火事だ、ヤケクソだ。もってけドロボー、50名様! 別冊付録特別プレゼントだぞ。下にあるクイズに答えて、もらっちゃえ。でも、このクイズ、とてもむずかしいぞ。M通特別モンスターアタックチームが3日徹夜でビールを飲みながら、それで寝て、起きて、30分で考えた問題だ。まあ、果敢にアタックしてくれ

たまえ。全応募はがきの中から全問正解者を選び、その中から抽選で50名を選び、その中から、賞品をふりわけて発送します。全問正解者が50名以下の場合は、正解数が多い人から順次選出していきましよう、やはり。当選者は、'88年3月号のMSX通信で発表する予定です。がんばれよな、みんな、俺は待ってるぜ。

問題

- 問1 素浪人花山大吉の大好きな食べ物はなんでしょう?
- 問2 歌手野口五郎のデビュー曲は何だったでしょう?
- 問3 十和田湖で初めて鱒の養殖を始めた人は誰でしょう?
- 問4 アメリカTV番組「俺はハマーだ」に出てくるマグナムの名前は?
- 問5 編集部の川村さんが共にハワイに逃避行した女性の職業は?
- 問6 ボーリングで、4、6、7、10番ピンが残った状態を何という?
- 問7 コナミが開発したオリジナル音源チップは何という?
- 問8 赤銅色の肌を持つ、編集部渡辺妙子のニックネームは何かな?
- 問9 NHK教育テレビで、はにわが主人公の番組名は何でしょう?
- 問10 MSX版の沙羅曼蛇に出てくる作戦名は何だったかな?
- 問11 編集部の下山牧子が最近気にしている体の変化は何でしょう?
- 問12 竹下新内閣を称して、社会党土井たか子委員長は何と言った?
- 問13 MSX版沙羅曼蛇は、コナミのMSXゲームの第何作目にあたる?
- 問14 江川卓が経営するレストランに出てくる動物は何でしょう?
- 問15 月刊ログイン担当の共同印刷株式会社営業の男性の名字は?
- 問16 馬が西を向いています。その尾は、どの方向を向いていますか?
- 問17 日本で最も強酸性の水質を持つ湖(沼)は何県にありますか?
- 問18 AMラジオで、小沢昭一が出演している夕方ごろの番組は何?
- 問19 まだ消しゴムがなかった時代、鉛筆の文字は何で消していた?
- 問20 植木等の「これが男の生きる道」で、帰りに買っていくものは何?



応募方法&あて先

官製はがきで応募してください。その裏に解答、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、女性の方はB、W、Hのサイズも書いて、下記の住所まで送ってください。締め切りは'87年12月31日の消印まで有効と

二たえだもん

① パンツ
② ミニ
③ ミニ
④ ミニ
⑤ ミニ
⑥ ミニ
⑦ ミニ
⑧ ミニ
⑨ ミニ
⑩ ミニ

住所
〇〇市
〇〇区
〇〇町
〇〇番

年齢 55歳

職業 主婦

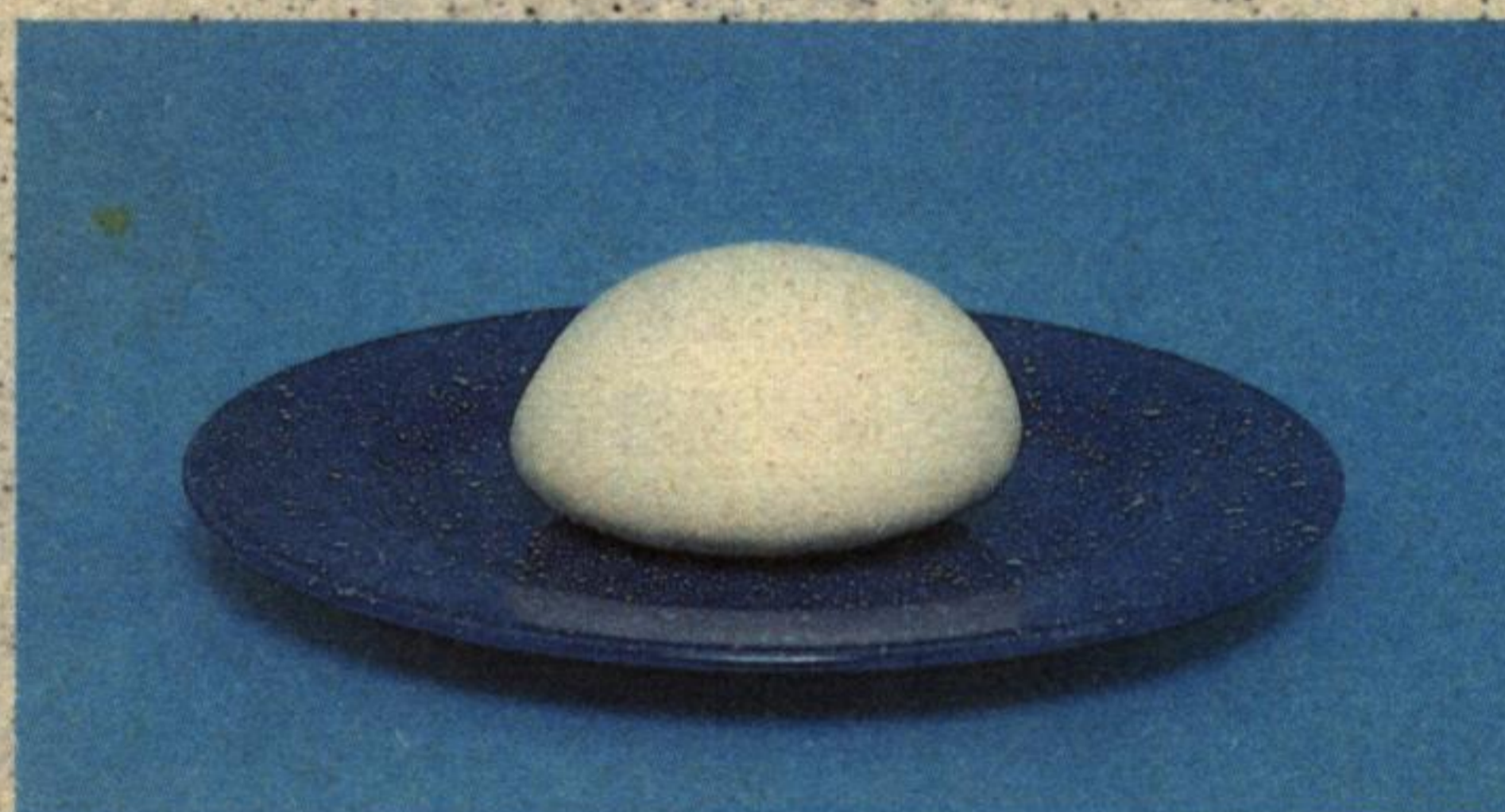
〒0011-415-0529
B2, W17, H21
159-05-1225

しますが、やはり早いにこしたことはありませんよ。お気軽な気持ちでチャレンジしてみましよう。

【あて先】

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ログイン編集部
『M通メガトンパンツ』係

MSX tsūshin NEW YEAR SPECIAL



LOGIN 1月号特別付録

COVER PHOTO by ADALBERT GUARNERIO ©IMAGE MAKERS

月刊ログイン 昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第1号 通巻61号