

平成2年6月10日発行(毎月10日発行)第4巻第6号(通巻99号)昭和62年9月11日第一種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です

ENTERTAINMENT FOR USERS

EMESUEX・ファン

月刊

MSX・FAN



- NEW
ソリッドスネーク
ラ・ヴァルー
ゼロ 第4のユニット4
魔導物語1-2-3
麻雀狂時代SPECIAL PART II

- LIST
ゲームプログラム14本

- ATTACK
三国志Ⅱ
SDスナッチャー
ブライ上巻
SDガンダム ガチャポン戦士2

- 特別付録
ロードス島戦記戦略マニュアル下巻

●秘情報満載
〈群雄伝で川中島の
合戦をシミュレート〉
ゲーム十字軍

1990
JUNE
490YEN

6

RPGの中で
デフォルメ現象が
増殖をはじめている。

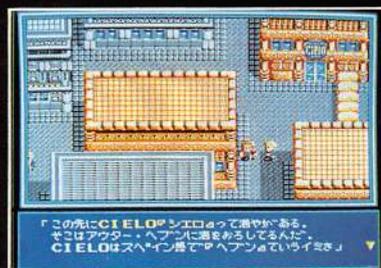




SD SNATCHERTM

©KONAMI 1990

キャラクターに異変が起きた。とつぜんアタマが大きくなってしまったのだ。何がそうさせたのか、深い理由は聞かないで。でも、その分、おもしろさが急増。画面を所せましと動き回り、やたらおしゃべりになって騒がしい。RPGとしては類をみない奥深いストーリー展開、愉快的なSDキャラ。この不思議な空間に、引き込まれたら最後。あなたの回りの世界は、やがてデフォルメ化されてしまう。ほら、はじまったぞ。



MSX2,2+ ディスク + 「SDスナッチャー」専用SCCカートリッジ 好評発売中 9,800円

コナミ株式会社

本社 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店 / 〒561 大阪府豊中市市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

SONY

MSX

MSX2+ 標準価格 29,800円(税別)
MSX2 標準価格 25,800円(税別)
MSX1 標準価格 21,800円(税別)
MSX0 標準価格 17,800円(税別)
MSX3 標準価格 33,800円(税別)
MSX4 標準価格 39,800円(税別)
MSX5 標準価格 45,800円(税別)
MSX6 標準価格 51,800円(税別)
MSX7 標準価格 57,800円(税別)
MSX8 標準価格 63,800円(税別)
MSX9 標準価格 69,800円(税別)
MSX10 標準価格 75,800円(税別)
MSX11 標準価格 81,800円(税別)
MSX12 標準価格 87,800円(税別)
MSX13 標準価格 93,800円(税別)
MSX14 標準価格 99,800円(税別)
MSX15 標準価格 105,800円(税別)
MSX16 標準価格 111,800円(税別)
MSX17 標準価格 117,800円(税別)
MSX18 標準価格 123,800円(税別)
MSX19 標準価格 129,800円(税別)
MSX20 標準価格 135,800円(税別)
MSX21 標準価格 141,800円(税別)
MSX22 標準価格 147,800円(税別)
MSX23 標準価格 153,800円(税別)
MSX24 標準価格 159,800円(税別)
MSX25 標準価格 165,800円(税別)
MSX26 標準価格 171,800円(税別)
MSX27 標準価格 177,800円(税別)
MSX28 標準価格 183,800円(税別)
MSX29 標準価格 189,800円(税別)
MSX30 標準価格 195,800円(税別)
MSX31 標準価格 201,800円(税別)
MSX32 標準価格 207,800円(税別)
MSX33 標準価格 213,800円(税別)
MSX34 標準価格 219,800円(税別)
MSX35 標準価格 225,800円(税別)
MSX36 標準価格 231,800円(税別)
MSX37 標準価格 237,800円(税別)
MSX38 標準価格 243,800円(税別)
MSX39 標準価格 249,800円(税別)
MSX40 標準価格 255,800円(税別)
MSX41 標準価格 261,800円(税別)
MSX42 標準価格 267,800円(税別)
MSX43 標準価格 273,800円(税別)
MSX44 標準価格 279,800円(税別)
MSX45 標準価格 285,800円(税別)
MSX46 標準価格 291,800円(税別)
MSX47 標準価格 297,800円(税別)
MSX48 標準価格 303,800円(税別)
MSX49 標準価格 309,800円(税別)
MSX50 標準価格 315,800円(税別)
MSX51 標準価格 321,800円(税別)
MSX52 標準価格 327,800円(税別)
MSX53 標準価格 333,800円(税別)
MSX54 標準価格 339,800円(税別)
MSX55 標準価格 345,800円(税別)
MSX56 標準価格 351,800円(税別)
MSX57 標準価格 357,800円(税別)
MSX58 標準価格 363,800円(税別)
MSX59 標準価格 369,800円(税別)
MSX60 標準価格 375,800円(税別)
MSX61 標準価格 381,800円(税別)
MSX62 標準価格 387,800円(税別)
MSX63 標準価格 393,800円(税別)
MSX64 標準価格 399,800円(税別)
MSX65 標準価格 405,800円(税別)
MSX66 標準価格 411,800円(税別)
MSX67 標準価格 417,800円(税別)
MSX68 標準価格 423,800円(税別)
MSX69 標準価格 429,800円(税別)
MSX70 標準価格 435,800円(税別)
MSX71 標準価格 441,800円(税別)
MSX72 標準価格 447,800円(税別)
MSX73 標準価格 453,800円(税別)
MSX74 標準価格 459,800円(税別)
MSX75 標準価格 465,800円(税別)
MSX76 標準価格 471,800円(税別)
MSX77 標準価格 477,800円(税別)
MSX78 標準価格 483,800円(税別)
MSX79 標準価格 489,800円(税別)
MSX80 標準価格 495,800円(税別)
MSX81 標準価格 501,800円(税別)
MSX82 標準価格 507,800円(税別)
MSX83 標準価格 513,800円(税別)
MSX84 標準価格 519,800円(税別)
MSX85 標準価格 525,800円(税別)
MSX86 標準価格 531,800円(税別)
MSX87 標準価格 537,800円(税別)
MSX88 標準価格 543,800円(税別)
MSX89 標準価格 549,800円(税別)
MSX90 標準価格 555,800円(税別)
MSX91 標準価格 561,800円(税別)
MSX92 標準価格 567,800円(税別)
MSX93 標準価格 573,800円(税別)
MSX94 標準価格 579,800円(税別)
MSX95 標準価格 585,800円(税別)
MSX96 標準価格 591,800円(税別)
MSX97 標準価格 597,800円(税別)
MSX98 標準価格 603,800円(税別)
MSX99 標準価格 609,800円(税別)
MSX100 標準価格 615,800円(税別)
MSX101 標準価格 621,800円(税別)
MSX102 標準価格 627,800円(税別)
MSX103 標準価格 633,800円(税別)
MSX104 標準価格 639,800円(税別)
MSX105 標準価格 645,800円(税別)
MSX106 標準価格 651,800円(税別)
MSX107 標準価格 657,800円(税別)
MSX108 標準価格 663,800円(税別)
MSX109 標準価格 669,800円(税別)
MSX110 標準価格 675,800円(税別)
MSX111 標準価格 681,800円(税別)
MSX112 標準価格 687,800円(税別)
MSX113 標準価格 693,800円(税別)
MSX114 標準価格 699,800円(税別)
MSX115 標準価格 705,800円(税別)
MSX116 標準価格 711,800円(税別)
MSX117 標準価格 717,800円(税別)
MSX118 標準価格 723,800円(税別)
MSX119 標準価格 729,800円(税別)
MSX120 標準価格 735,800円(税別)
MSX121 標準価格 741,800円(税別)
MSX122 標準価格 747,800円(税別)
MSX123 標準価格 753,800円(税別)
MSX124 標準価格 759,800円(税別)
MSX125 標準価格 765,800円(税別)
MSX126 標準価格 771,800円(税別)
MSX127 標準価格 777,800円(税別)
MSX128 標準価格 783,800円(税別)
MSX129 標準価格 789,800円(税別)
MSX130 標準価格 795,800円(税別)
MSX131 標準価格 801,800円(税別)
MSX132 標準価格 807,800円(税別)
MSX133 標準価格 813,800円(税別)
MSX134 標準価格 819,800円(税別)
MSX135 標準価格 825,800円(税別)
MSX136 標準価格 831,800円(税別)
MSX137 標準価格 837,800円(税別)
MSX138 標準価格 843,800円(税別)
MSX139 標準価格 849,800円(税別)
MSX140 標準価格 855,800円(税別)
MSX141 標準価格 861,800円(税別)
MSX142 標準価格 867,800円(税別)
MSX143 標準価格 873,800円(税別)
MSX144 標準価格 879,800円(税別)
MSX145 標準価格 885,800円(税別)
MSX146 標準価格 891,800円(税別)
MSX147 標準価格 897,800円(税別)
MSX148 標準価格 903,800円(税別)
MSX149 標準価格 909,800円(税別)
MSX150 標準価格 915,800円(税別)
MSX151 標準価格 921,800円(税別)
MSX152 標準価格 927,800円(税別)
MSX153 標準価格 933,800円(税別)
MSX154 標準価格 939,800円(税別)
MSX155 標準価格 945,800円(税別)
MSX156 標準価格 951,800円(税別)
MSX157 標準価格 957,800円(税別)
MSX158 標準価格 963,800円(税別)
MSX159 標準価格 969,800円(税別)
MSX160 標準価格 975,800円(税別)
MSX161 標準価格 981,800円(税別)
MSX162 標準価格 987,800円(税別)
MSX163 標準価格 993,800円(税別)
MSX164 標準価格 999,800円(税別)
MSX165 標準価格 1,005,800円(税別)
MSX166 標準価格 1,011,800円(税別)
MSX167 標準価格 1,017,800円(税別)
MSX168 標準価格 1,023,800円(税別)
MSX169 標準価格 1,029,800円(税別)
MSX170 標準価格 1,035,800円(税別)
MSX171 標準価格 1,041,800円(税別)
MSX172 標準価格 1,047,800円(税別)
MSX173 標準価格 1,053,800円(税別)
MSX174 標準価格 1,059,800円(税別)
MSX175 標準価格 1,065,800円(税別)
MSX176 標準価格 1,071,800円(税別)
MSX177 標準価格 1,077,800円(税別)
MSX178 標準価格 1,083,800円(税別)
MSX179 標準価格 1,089,800円(税別)
MSX180 標準価格 1,095,800円(税別)
MSX181 標準価格 1,101,800円(税別)
MSX182 標準価格 1,107,800円(税別)
MSX183 標準価格 1,113,800円(税別)
MSX184 標準価格 1,119,800円(税別)
MSX185 標準価格 1,125,800円(税別)
MSX186 標準価格 1,131,800円(税別)
MSX187 標準価格 1,137,800円(税別)
MSX188 標準価格 1,143,800円(税別)
MSX189 標準価格 1,149,800円(税別)
MSX190 標準価格 1,155,800円(税別)
MSX191 標準価格 1,161,800円(税別)
MSX192 標準価格 1,167,800円(税別)
MSX193 標準価格 1,173,800円(税別)
MSX194 標準価格 1,179,800円(税別)
MSX195 標準価格 1,185,800円(税別)
MSX196 標準価格 1,191,800円(税別)
MSX197 標準価格 1,197,800円(税別)
MSX198 標準価格 1,203,800円(税別)
MSX199 標準価格 1,209,800円(税別)
MSX200 標準価格 1,215,800円(税別)

夢をのせて400万台。



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

MSXの潜在力を引き出す。

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

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



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

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

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



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

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

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



サマールカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格 49,800円(税別)

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

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



連射ジョイパッドJS-303T
標準価格 2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格 9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

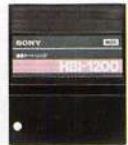
ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可)



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

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



MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

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



らくらくアニメついた。

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



ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。



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

MSX2+



クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV標準価格 69,800円(税別)

F1-SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪区内ソニービルカタログMF係へお申し込み下さい。
●MSXはアスキーの商標です。

FAN ATTACK

全シナリオの君主データと◎新君主システムの全貌 /

三国志II 6

いよいよ明らかになるスナッチャーの正体とは?!

SDスナッチャー 14

光と闇の謎を追って第2部をアタック /

ブライ上巻 22

モビルスーツの51体全データを徹底分析 /

SDガンダム ガチャポン戦士2 30

FAN NEWS

ソリッドスネーク 強敵メタルギアが再び登場 112

ラ・ヴァルー 魔法使いに支配された国を救え / 113

ゼロ 第4のユニット4 自分の出生の秘密を探るSFAVG 114

魔導物語1-2-3 魔術の修行に出た女の子が主人公のRPG 115

麻雀狂時代SPECIAL PART II さらわれた恋人を捜して雀荘へ 116

DMfan 117

ディスクステーション6月号 / ピーチアップ4

PROGRAM

ファンダム 37

1画面9本+N画面5本

EDファンダム 47

ファンダムパーラー 48

AVフォーラム 68

新連載 ダンジョンRPGの過程 64

新連載 ちえ熱あっちゃん 70

BASICピクニック 102

コントロールコード

FM音楽館 71

オリジナル: Beyond the Galaxy / ソーサリアン: TOWN1 / ピートルズ: BLACK BIRD

ゲーム十字軍 96

のぞき穴: ロードス島戦記、ブライ上巻、アレスタ2、維新の嵐 / そのほか: 信長の野望・戦国群雄伝、ピッツーCG講座、歌を詠む会、イラストコーナー

情報おもちゃ箱 **FFB** 106

3周年プレゼント、GM情報、イベント報告など

FAN STRATEGY 74

水滸伝: 黒旋風李逵のおいしい技

ゲーム制作講座 76

第2回 ゲームデザイナー5つのチェックポイント

THE LINKS INFORMATION PAGE 83

自己紹介のコーナー新設

INFORMATION

ON SALE 118

COMING SOON 119

エメラルド・ドラゴン / シュヴァルトシルトII / フォクシー / シェナン・ドラゴン / 魔導師ラルバ総集編 / 陽炎迷宮 / 〈追跡COMING SOON〉ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX新作発売予定表 4月17日現在の情報を満載 123

FAN CLIP バンプレスト 124

読者アンケート 掲載ソフト33本プレゼント 36

短期集中連載

MIDI 78

第4回 / もっとMIDIを知りたい /

特別付録

ロードス島戦記 攻略マニュアル 下巻

後半部分のダンジョンマップとアニメ版『ロードス島戦記』をスクープ

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-431-1627

1月23日発売予定

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

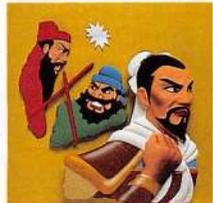
①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源、☐はROM、☐はディスク、☐はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種 / ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。⑥RAM、VRAM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

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

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

☎03-431-1627



EM ATTACK

力を試し、知を争い、覇を競い合う武将たち! 戦いは終わらない

三国志II

光荣
☎044-61-6861
発売中

眠りを破る関の声! 群雄が割拠する1800年前の中国にタイムスリップ! 君主となりかわり、知力と武力の限りを尽くし、全国統一を目指す本格的歴史シミュレーションゲーム『三国志II』。その戦略から、君主データ、隠し技まで、魅力の全てをお伝えしたい!

媒体	☒×2☒
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	14,800円

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

*C.D付きはどちらの媒体も17,200円です。

20種のコマンドをうまく使い分け天下を取れ!!

劉備、曹操、孫権、その他のどんな君主を選んでも内政、外交、戦争の3つは、全国統一のためにやらなければならないことだ。これらは、20ものコマンド群の中に集約されている。そのつどそのつど、適切なものを選び、命令を下そう。各コマンドの役割を把握しておくことも

もちろん大切だが、何よりも重要なことは、武将の確保ということだ。三国志では武将がすべてだといっても、過言ではない。人材登用、武将搜索など、その場に応じた命令を出し、武将確保に精を出そう。

さあ全41か国の統一を目指してがんばろう。

189年 9月

并州-4 君劉備 (50)

大劉備

0. 待機	5. 人事	10. 治水	15. 地國
1. 移動	6. 外交	11. 褒美	16. 委任
2. 移動	7. 情報	12. 褒美	17. 委任
3. 移動	8. 情報	13. 商人	18. 特別
4. 軍事	9. 開発	14. 徴収	19. 機能

1. 登用 2. 搜索 3. 任命 4. 解任
なにをしますか(1-4)? 3_

◉コマンド数は20。慣れてくると何番か何のコマンドか覚えてしまう

武将の数だけ命令が出せる

さて一か月に実行できる命令の回数は、武将の数と一致する。その国に10人の武将がいれば10回の命令を出せるといこと。君主がいればこれにプラス1。武将が多ければいるほど、それだけ早くその国が豊かになるというわけ。とにかく武将の数が大切なのだ。とりえない武将でもいるだけで価値があるのだ。くれぐれも人手不足なんて状況にならないように注意しよう。猫の手もかりたい、っていうでしょ。そう、猫の手でもないよりましっていうわけ。

No. 1	武将	知力	No. 5	武将	知力
2	曹操	85	6	孫権	50
3	劉備	81	7	張飛	70
4	張飛	96		趙雲	78

曹操には誰を送りますか(1-7)? 2_

◉武将の数だけ命令を出せる。後継コマンドは君主しか出せない命令もある。

曹操	100	70	82	85	55
劉備	100	31	87	82	68
孫権	100	45	28	84	51
張飛	77	89	63	30	71

次を見ますか(Y/N)? _

◉赤い表示は命令済みの武将。何もしない状態の武将、何もできない状態の武将は表示されない。

并州-4 12月9日

曹操 302

劉備 203

孫権 2430

張飛 2000

曹操の首を取った

◉戦争に情けは無用! いけいけー

并州-4 12月9日

曹操 (0)

劉備 (0)

孫権 (0)

張飛 (0)

趙雲 (0)

曹操の提督は君主に不満があるようです

HIT ANY KEY

◉たまには軍師に意見を求めてみるのも

これだけは知っておきたい基礎知識だ!

じっくり時間をかけて国を豊かにするのが先決。その間、他国との外交(同盟締結)も忘れずに。共同作戦を申しこむときや、援軍を求めるときには、あらかじめ同盟を結んでいなければならないからだ。同盟を結ぶのに損はないはずだ。もうひとつ、戦力アップをはかるためには徴

兵もしなければならない。戦力がある程度整ってきたらよいよ戦争。ばんばん他国に攻めこもう。そうしてじょじょに領地を1つ2つと拡大して行って、天下の覇者を目指すわけである。ここに取り上げたのは最小限必要なことだ。しっかり頭にたたきこんでくれ。

—内政— 武将をうまく使い分けろ!

武将の引き抜きは魅力の高い者に、訓練は武力の高い者に、開発・治水は知力の高い者に行わせたほうがいい。コマンドによって対象となる要素が違ってくることを、覚えておこう。各

コマンドを実行するとき、対象となってくる要素が出る。一目でわかるようになっているので、能力が高いか低いかが簡単にわかる。親切な設計になっているところがうれしいね。



◎他国の様子は何の能力も関係ない。愚将にやらせよう

◎開発は知力の高い者にやらせよう。能力値も一緒に出るのがよい

—外交— 外交馬の動きをチェック!

全国マップをじっくり見ていると、馬が動いているのがわかる。外交を行っているのだ。注目して見ていると、たまに馬の色が赤から青に変わっていることがある。これは外交が失敗したことを表しているんだ。使者が途中で他国に密書を奪われたり、武将引き抜きするとき、その国の君主に発見されたとき、馬は青くなる。ちなみに外交馬の表示は消すこともできる。1度試してみてもいいかな。

馬の色に注目!!

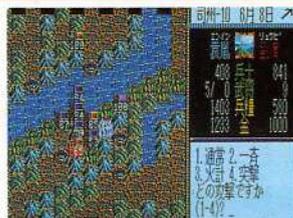


◎青い馬は密書を発見されたとき。最悪の場合、捕らえられてしまうこともある。武力の高低も影響する

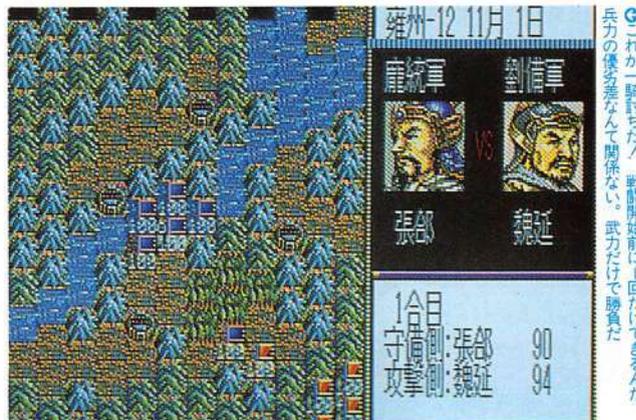


—戦争— 臨機応変の攻撃が大切!

攻撃の種類も豊富。一斉攻撃、突撃、伏兵、火計、一騎討ち、さらには援軍を呼ぶこともできる。こうなると、まさに本物の戦いだね。がむしゃらに敵を倒すだけでなく、巧みに攻撃を変え、スマートに攻略したい。



◎その場その場に応じて使い分けよう



◎これが一騎討ちだ? 戦闘開始前に1回だけできるんだ。兵の優劣なんて関係ない。武力だけで勝負

—火計をうまく決めよう—

三国志ではもうおなじみになった火計。前作ではかなり有効な攻撃方法だったよね。もし火計にかかってしまってもそのままほっておくと、一発で焼け死ん

でしまい、もう退却しかなかった。しかし今回は火計にかかって逃げられなくても、兵数が減るだけになった。さらに敵のいないヘックスに火計をかけようとしても、かかりにくくなった。つまり前作より火計が有効な攻撃方法ではなくなったのだ。



◎誰もいないところでもかからないときが



◎火をかけたからといって逃げなくても兵士数が減るだけだ

毎月の始めにおこるイベントも様々

いなご



◎前作をプレイした人なら知っていると思うけど、本当に凄惨な存在。被害は隣接国にランダムに広がっていくので予想がつかない

疫病



◎人口、兵士数、さらに民の忠誠度まで下がってしまう。いなご同様春から夏にかけて発生し、ランダムに広がる。翌年には必ず止まる

洪水



◎発生すると人口、兵士数、土地価値、治水度、民忠誠度が下がる。被害は治水度が高いと小さくなる。洪水が起こらない国もある

死の予感



◎有能な君主・武将だけに起こるイベント。起こったその人間は翌年、必ず死んでしまう。あと10年の命ということを表している

中国統一を目指してガンバロウ!!

ゲームシステムばかり紹介しては、実際どんなふうに進めていくのか、わからない人もいるだろう。ここではゲームの進め方をお見せしよう。あくまでこれは1つの例なのであって、必ずしもこの通り行わなければならないというわけではない。あたりまえだが……。

シナリオは1を選んでスタートしてみた。シナリオ1は多くの君主が登場して、様々な戦いが生まれておもしろいからだ。君主は劉備を選んだ。シナリオ1の劉備は最初、君主の他に2人の武将しかいない状況から始まる。さあどうなったか、とくどと眺めよう。

飛の3人、我り3人、生まれは日違わうが願わくは同年同月同日に死なうといふ有名な言葉を残した。三國志ファンならこれぐらい知っているよね



189年春 国力のアップをはかる

いよいよゲーム開始。開発を行いつつ、治水工事をやる。劉備、関羽に命令させた。このとき金を惜しまず、最高額の100をかけた。知力の低い張飛には訓練でも行わせる。関羽を軍師に任命したのもこのときだった。知力80以上の武将は軍師に任命できることを忘れず。



3人しかいない。しかし頼もしいことに、どの武将も一騎当千の強者ばかりだ

190年秋 袁紹に共同作戦を申し入れる

富国強兵につとめながら、その一方、袁紹と同盟を結んだ。ターゲットは3国(幽州)だ。袁紹も3国を狙っている様子なので、それより先に攻める。運のいいことに6国の韓馥から同盟の願いが来た。これで3国に攻めこんだとき、背後から狙われる心配が少し減った。



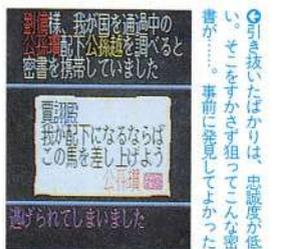
緑色に表示されている君主は同盟を結んでいることを表す。敵対心も低い

189年冬 他国の使者を捕まえる

10国から賈詡を引き抜いた。金も名馬もすくない今、人材登用には手紙が有効だ。引き抜いたら忘れずに褒美をあたえて、忠誠度を上げておく。他国でも盛んに外交馬が往来している。さながら引き抜き合戦というところだろうか。おりもおり、他国の使者を捕まえた。もちろん密書を奪って中身を拝見。さらにこの武将を捕らえようとしたが、残念ながら逃げられてしまった。さあ配下にした知力の高い賈詡を、関羽に代わり軍師に任命。



他国の使者を捕まえるとやっぱりうれしい



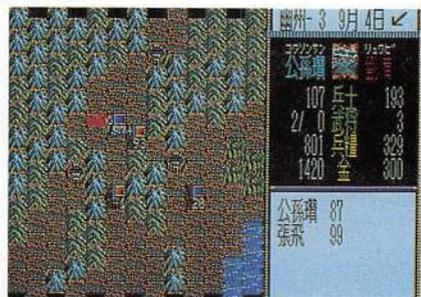
引き抜いたばかりは、忠誠度が低い。そこをすかさず狙ってこんな密書が……。事前に発見してよかつた

190年秋 袁紹軍と共同して3国を攻める

袁紹に共同作戦を申し入れた。袁紹もOKしてくれ、共同で攻めることになった。共同で攻めれば戦いが有利になることは間違いない。戦争開始。一騎討ちを申しこんだが、敵は断ってきた。敵兵が逃げていく。序盤からいい状況だ。しかし日が1日1日と過ぎていくのに、いっこうに、袁紹軍は到着しない。結局袁紹軍が来る前に決着をつけた。公孫瓚は討ち死に、公孫越は捕らえた。もちろん仲間にしたぞ。



関羽、張飛に兵力100をもたせて3人で攻めこませた。袁紹軍も攻めこんでくれるぞうだし



武力の高い張飛が公孫瓚に突撃した。一気に勝負!

189年秋 猛将、呂布を引き抜く

賈詡の次は呂布に白羽の矢を立てた。呂布の引き抜きには名馬をつりえさに、簡単に配下に加わった。こういう武将は裏切りやすいのでくれぐれも注意。褒美には名馬をあたえる。忠誠度がグーンとアップした。今は国を豊かにすることと、武将の頭数を集めることに専念。



名馬を与えれば、たいしてはすぐにとびついてくる。ちょうりちちょうり

— 在野武将・趙雲を発見 —

3国を攻め取った理由は在野武将にある。在野に趙雲が潜んでいるらしいのだ。搜索して発見。すかさず配下に加えた。知力・武力・魅力どれをとってもすごい。趙雲を取ってしまえばもうこれで3国には用はない。ある程度豊かに育て上げた4国に戻った。



搜索してみた。いたいた趙雲がいた。すかさず人材登用に配下に加えよう

192年春 并州に潜み戦力アップ

いくら趙雲を得たといってもそれだけで他の列強相手と比べては、まだまだ力不足の我が劉備軍。他国の武將を引き抜きつつ、空白地をとり領地を拡大していった。その間、董卓と袁胤(袁術が死んでその後を継いだ)が戦いを繰り返して、戦力を消耗させていた。



◎おっと？ 放浪中の孔融が第38国で旗挙げた。今はあまり関係ないけど

192年夏 袁胤と全面対決へ!!

いつしか武將も増え、他の強国とも肩を並べるように。しかし今いる国は人口が少ない。袁胤のいる国は人口が多いのが魅力。在野にも有能な武將が潜んでいるかもしれない。そこでついに袁胤に対して戦いを挑むことにした。連れていく武將は5人まで。



◎このラインナップを見てくれば、ほれぼれしてしまうのではないかと、さらに曹操軍が協力してくれるし、いうことなし

関羽・張飛・趙雲・華雄・張郃と選りすぐった5人を出陣させる。まだ心配なので曹操に援軍を求めた。これで勝機も見てきた。結果は大勝に終わった。

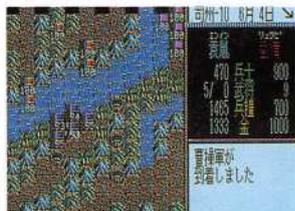


◎一騎討ちを断ると兵士数が減ってしまう。注意しよう

—曹操に協力を求めよう—

今はまだ曹操とは対決の時ではないという決断。曹操とは同盟を結んで、さらに袁胤との戦いのときも協力を求めることにした。しかし簡単に同盟が結ばれたわけではない。敵対心を下げるために何度も贈り物をするによって、やっと同盟が結ばれたのだ。共同作戦もすんなり認めしてくれたわけでもない。しかし味方になればこれほど心強いものはない。

共同作戦!

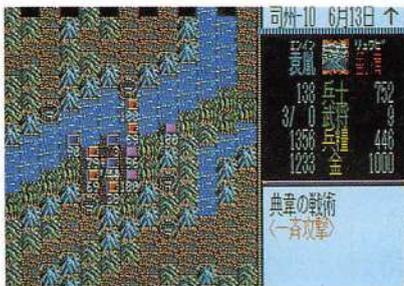


◎共同軍が到着した。到着日数はマチマチだが、敵対心や信用度によって変化する

お礼も忘れずに



◎送ってきてくれた兵力に応じて、金・兵糧を支払うんだ



◎曹操軍の典章が戦ってくれてはいないか

193年春 洛陽・長安進行開始

新たに徐庶と張遼を加えた劉備軍。残るもう1国。ここに袁胤がいる。とどめとばかりに攻めこんだ。連戦連勝。袁胤を捕らえたが私の慈悲で逃がす。次は董卓と的を絞った。内から崩れていった董卓は、もはや劉備の敵ではなかった。



◎張遼を外交の使者に仕立て徐庶が助言を



◎捕らえた君主は殺すか逃がすかできる。生かすも殺すも自由だ



◎武力90もある董卓を倒すにはかなりてこずった

—中原に覇をとる—

在野に有能な人材の多いことを狙って、中原に勢力を伸ばしてきた劉備軍。国も4国にまで増え、かなりのものに。まさに破竹の勢いだ。しかし中央に進出したぶん、まわりからも狙われやすくなった。さらに戦力をアップさせるため、搜索・引き抜きといろいろ試みる毎月だ。



◎悲願成就。ついに悪逆、董卓を滅ぼすことができた。でも天下統一はまだだ

194年春 宿敵曹操と対決!!

内政、外交、国が豊かになったら領地拡大のため、戦争。それを繰り返していくうちに、いつしか領地も増え、他の列強ともわたりあえるようになった。機は熟したとばかりに、曹操討伐への準備をすすめる。さあ準備が整った。194年春、ついに曹操討伐隊を編成した劉備軍は、長年の宿敵と、とうとう決着をつけるときがきたのである。

一騎討ち!



◎一騎討ちでは太史慈が見事、夏侯惇を討ち取った。一気に展開が有利になった

劉備、関羽、張飛、趙雲、太史慈と屈強な武將が5人。それぞれ100ずつ兵を持ち、総兵力500の大部隊ができあがった。選ばれた精鋭中の精鋭が、いま……。さあついに決着の時は来た!



◎人数こそ多いものの、曹操軍は弱小武将揃いばかりだ

シナリオ別全君主データ一覧!!

『三国志II』には6つのシナリオがある。各シナリオとも全41か国を自分のものにすればゲームクリア。どのシナリオから遊ぶかはプレイヤーの自由だぞ。最高11人までプレイできるのもうれしい。ここでは各シナリオに登場する君主すべて(選べる君主から、選ぶことのできない

その他の君主まで)のデータを公開だ。知力、武力、魅力さらには年令や最初から持っている兵数までもわかる。さらにシナリオ1だけは、スタート直後から配下にいる武将のデータまでも公開。どの君主がどんな有能な武将を配下しているか、一目瞭然だネ。

- シナリオ1 董卓洛陽を騒がし群星起つ 189年
- シナリオ2 群雄割拠し盛んに覇を競う 194年
- シナリオ3 劉備荊州に潜み脾肉を嘆ず 201年
- シナリオ4 曹操華北を制し天下を望む 208年
- シナリオ5 天下三分し関羽荊州を守る 215年
- シナリオ6 魏・呉・蜀鼎立し三国成る 220年

シナリオ1

全シナリオ中、君主が最も多く登場するシナリオ。プレイヤーが選べる君主が11人、選べない君主が4人。あわせて15人の君主が出てくる。最初から強大な国から、弱小国まで様々。シナリオ名からなんとなくわかるように、董卓が強い力を持っている。

—選べる君主—

曹操	35 100	95 91 95
劉備	29 100	85 70 99

孫堅	34 100	87 90 89
袁紹	45 100	70 81 70
袁術	36 100	69 80 50
馬騰	34 100	54 95 87
劉焉	53 100	85 45 90

劉表	48 100	74 73 68
董卓	51 100	55 90 44
公孫瓚	37 100	70 75 72
陶謙	58 100	82 51 78

—その他の君主—

王朗	38 100	60 48 48
孔融	37 100	82 55 87
韓馥	41 84	53 51 50
劉繇	39 100	56 18 23

↑11人

↑4人

有能な部下達

ゲームスタート直後からいる武将達。どの君主がどの武将をかかえているかチェック!

董卓配下(10国)

呂布	35 50	82 25 100 15
----	----------	-----------------------

董卓配下(10国)

賈詡	43 10	80 95 42 82
----	----------	----------------------

劉備配下(4国)

関羽	28 10	100 83 99 91
----	----------	-----------------------

劉備配下(4国)

張飛	22 10	100 32 99 35
----	----------	-----------------------

劉繇配下(28国)

太史慈	24 20	92 68 95 71
-----	----------	----------------------

孫堅配下(21国)

孫策	15 50	100 88 94 93
----	----------	-----------------------

曹操配下(9国)

夏侯惇	33 20	95 59 93 71
-----	----------	----------------------

曹操配下(9国)

夏侯淵	32 20	95 60 90 71
-----	----------	----------------------

3国在野武将

趙雲	36 100	99 86 99 92
----	-----------	----------------------

君主別難易度

- ランクA 董卓、劉焉、劉表、袁紹
- ランクB 孫堅、劉表
- ランクC 劉備、袁術
- ランクD 馬騰、公孫瓚、陶謙

シナリオ2

シナリオ1同様、選べる君主が11人、その他の君主が4人。董卓がいなくなった代わりに呂布が登場したり、孫堅のかわりに孫策が登場したり……。世代交代という感じがする。

—選べる君主—

曹操 (そうそう)

劉備 (りゅうび)

袁紹 (えんしょう)

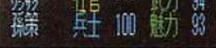
袁術 (えんじゆつ)

馬騰 (ばとう)

劉表 (りゅうひょう)

公孫瓚 (こうそんさん)

孫策 (そんさく) 

劉璋 (りゅうちやう) 

呂布 (りよふ) 

李傕 (りけつ) 

↑11人

—その他の君主—

孔融 (こうじゆう)

劉繇 (りゅうりょう)

楊奉 (やうほう) 

張魯 (ちやうろ) 

↑4人

シナリオ3

シナリオ3以降のシナリオは、すべての君主を選べる。選べない君主はないということだ。孫権がいよいよ登場。シナリオ2では選べなかった、張魯も選べるようになった。

—選べる君主—

曹操 (そうそう)

劉備 (りゅうび)

袁紹 (えんしょう)

劉璋 (りゅうちやう)

馬騰 (ばとう)

張魯 (ちやうろ)

劉表 (りゅうひょう)

孫権 (そんけん) 

↑8人

シナリオ4

曹操の領地の多さが目につく。このシナリオは金旋、韓玄、趙範、劉度とマイナーな君主が出てくる。有名でないぶん、戦力も弱小だ。しかし、こんな君主を選んで天下統一を目指すというのも三國志の通といえそう。

—選べる君主—

曹操 (そうそう)

劉備 (りゅうび)

孫権 (そんけん)

馬騰 (ばとう)

劉璋 (りゅうちやう)

張魯 (ちやうろ)

劉度 (りゅうど) 

韓玄 (かんげん) 

趙範 (ちやうはん) 

金旋 (きんせん) 

↑10人

シナリオ5

曹操、劉備、孫権の3人の他、孟獲がいる。たったの4人になってしまった。戦いの焦点は荆州になるだろう。荆州は劉備の領地だが、ここをめぐる三つ巴の争いが展開しそうな予感。

—選べる君主—

曹操 (そうそう)

劉備 (りゅうび)

孫権 (そんけん)

孟獲 (もうかく) 

↑4人

シナリオ6

曹操の後を継いだ曹丕が登場する。荆州は曹操のものになっていた。シナリオ6(220年)ともなるとどんどん武将が寿命で死んでいく。早めに決着をつけなければならないぞ。

—選べる君主—

劉備 (りゅうび)

孫権 (そんけん)

孟獲 (もうかく)

曹丕 (そうひ) 

↑4人

三国志II 攻略のポイントをここに!!

さほど時間がかからないで国は豊かになる。武将もある程度揃った。そうすると戦争しかやることはなくなる。しかし戦争に連れていけるのは5人まで。防御側は10人まで武将を登場させられる。圧倒的に守るほうが有利だ。この限られた状況の中でどう戦っていけばいいかをお教えしよう。援軍、共同作戦なんかはあたりまえのことだぞ。



④利用できるものはなんでも利用しよう

無理やり二虎競争の計



④兵力はなるべく多いほうがいいぞ



④曹操軍が到着した。援軍をやっつけてくれ



④戦いの最中、曹操軍の諸将が見えた

うまくいけば...



④敵に捕らえられた直後は忠誠度も低い。すかさず引き抜いて自分のものにしよう

基本中の基本! 大将だけを狙え

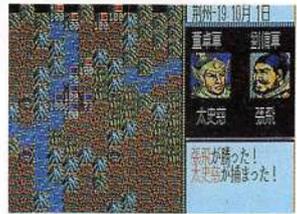
勝利条件は敵の大將を倒すか、城を奪い取るかである。だから他の武将には目もくれない必要もない。城にいる大將だけを狙えばいいのだ。ムダな戦いは避けるということなんだな。もちろん敵もこちらの大將だけを狙ってくる。この性質を利用して、敵をうまく引き付け一気に敵の大將を……。戦いの中で戦略を学んでいくことも大切だね。



④マークのついているのが大將。攻撃側は大將を倒すか、城をとるか。がんばれ!



④攻撃のシーンだ



④一騎討ちのシーン。たとえ自分より武力の高い者でも勝てる。勝てば武力がアップ

30日以上経過したときは...

もし30日以内で決着がつかなかったら……。攻めこんだほうの負け? いやそうではないのだ。戦いはまだ終わらない。長期戦ということになり、次の月にまた戦闘を再開できるのである。その間も普通に命令を出せる。注目なのは援軍も送れるということ。ただし、援軍は隣あった国からしか送れない。敵もきちんと援軍攻撃に出るからこっちはも忘れずに送ってあげようね。



④30日か5過ぎた。とりえず引き分け



④応援部隊を入れても攻撃側は最高5人しか戦闘に参加できないシステムは変わらず



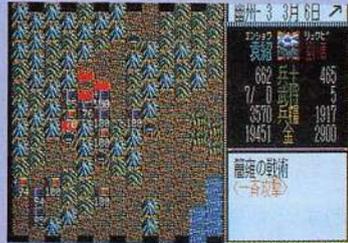
④応援部隊を派遣できる。助けに行つてやろう

こんなこともある! 戦利品を見つけたぞ!!

さて耳よりの情報を一つ。戦いに勝ったとき、戦利品が出ることもある。具体的にどこにどんなものが出るかは教えられないが、一つでないことは確か。戦利品は自分の部下の武将に与えるもので、与えられた武将には何かしらいいことがある。例えば、知力や武力のパラメータアップとかね。さてさて、何が出るか、お楽しみ。といってもなかなか出ないのが現状。



④とにかく戦いに勝たなければ戦利品もクソもない



④誰にあげるか選んでど... やった! 知力が上がったぞ。こんなうれしいことはない。戦いに勝つたばい戦利品が出ればいいのになあ

④三国志の原作を読んだ人なら知っていると思うけど、この戦利品は原作でも出てきたよね。うーん何の戦利品かでてるか楽しみだね。まだまだいっぱい隠されているようだし。1回ゲームをクリアした人は、かたっぱしから戦利品を捜してみるのもおもしろいんじゃないかな



MSX版にもあった新君主システム

最後にとっておきの情報をスクープした。前号ではないとお伝えした「新君主システム」。MSX版以外の『三國志II』にはあるのに、なぜMSX版だけにはないのかと思った人も少なくないはずだ。しかしなんと隠コマンドねたとして、入っていたのである。

やり方は普通にゲームをたちあげ、何人でプレイするかを決め、君主選択画面にしよう。ここで「かなキー」と「CAPSキー」をロックして、ひらがなで「しんくんしゅ」と打ちこむ。すると画面が切り換わり、新君主のデータ入力画面になるのだ。やったー！



①簡単なやり方もある。君主選択画面で、最も高い番号に1多くたして入力する



②するとこの画面になる。武将名、生年月日、年令、性別などを入力する



③データをすべて入力したら、何国からプレイするかを決める。空白地ならどこでも選べるぞ

ボーナスポイントを配分せよ

名前を入力し(『三國志II』に登場する武将の漢字しか使用できない)生年月日、年令、性別を入れると能力が勝手に決まる。さらに50ポイントある能力を知力・武力・魅力の3つにふり分ける。すると新君主の顔が出る。空白地を1国選んで自分の領地に。どこの空白地でもいいぞ。



④50ポイントのボーナスポイントは3つの要素にふり分ける。これで顔が決定

—新君主でスタートしてみると—

さあ待望の新君主でゲームスタート。うきうき新君主で始めたはいいが、これがけっこうキビシイ状態だ。配下に誰か武将がいるわけではないし。自分1人なのである。早く武将を取りたいところだが、引き抜くにも1回しか命令は出せない。他にもすることはあるし……。さらにシナリオ5から6で新君主でスタートした場合、空白地がほとんどない。3つしかないのだ。周りは強国ばかりだというのに。しかしやりこたえは十分だぞ。



⑤シナリオ6でなんか始めたらもうゲロゲロ。かなりのものが要求される



⑥ここまでくれば、張飛を仲間に加えたのは大きい

これが噂の新君主の顔、一覧表

年令、性別、武力が知力より高い武力重視型、あるいはその逆の知力重視型によって、新君主の顔が決まる。顔で全国を統一するわけではないが、やっぱり自分の好きな顔でプレイしたいよね。

	年令 1 ~ 20		年令 21 ~ 40		年令 41 ~ 99	
知力 タイプ						
武力 タイプ						

FAN ATTACK

スナッチャーの核心にせまる! アタック第2回

スーパーでおるめ・スナッチャー

SD SNATCHER



見かけはコミカル、中身はシリアスというアンバランスさが魅力のRPGがこの「SDスナッチャー」だ。今回は工場跡に潜入するところまででちょっとびびりがえめだったが、今回はスナッチャーの正体にせまってみよう。

コナミ

☎03-264-5678

発売中

媒体	CD×3 音源カードリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

今までの捜査報告だ!

スナッチャー……毎年冬になると現れ人間を殺し、ひそかに本人とすりかわり(スナッチ)社会に浸透してゆくアンドロイドのことをいう。その姿は本人との区別がほとんどできないのでスキャンによる捜査が必要だ。スナッチャーの恐怖からNEO・KOBE市民を守るために生まれたのが特殊警察「JUNKER」なのだ。んー、シリアスな設定だ。

その捜査員「ランナー」パオパオ(ここには好きな名前が入られる)・シードは、着任早々同僚のジャン・ジャック・ギブソンとともに、「17さんばし」にス

ナッチャーがいるらしいというタレコミ(通報)の真相を確かめに現場に急行した。トライサイクル(ランナー専用パトカー)を降りた2人はふた手に別れ、ジャンは第2倉庫、パオパオは第1倉庫にそれぞれ調査するために潜入した。いやー、かっこいい。でも、これは敵のワナだったんだ。第1倉庫の2階には時限爆弾がしかけられていた。どんだん爆発の時がせまる。パオパオは間一髪倉庫の2階の窓から飛び降りることができて爆発に巻きこまれずにすんだ。ヒュー、まさにスリルとサスペンステな感じだね。

気がかりなのはジャンのほうだ。ビデオフォンでさし話をしたが、どうも様子がおかしい。さっそく第2倉庫に向かったパオパオを待っていたのはたくさんのクリーチャーそして地雷源……なんだこりゃ。そしてジャンのもと思われる血痕が床に/ ジャンがあぶない。急いで先に進まなくちゃ。それにしてもじゃまなのはクリーチャー

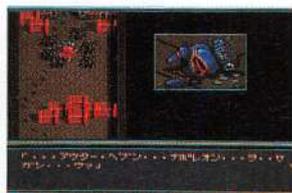
どもだ。次から次へとのこのこ出てきやがって、うざったいったらありやしねーぜ。

あっ/ ジャンの相棒のリトルジョンが破壊されている/ かわいそうに……。絶対かたきはとってやるぞ。とにかくジャンのことが心配だ。先を急ぐことにしよう。第2倉庫を抜けて、いよいよ廃工場に突入だ/ わくわくするなー。

丸い顔してシリアスなの



途中で薬を発見したりする



リトルジョンがスクラップにされていた



しもぶくれの顔がどあつぷり出て来る。オープニングの緊張感をぶちこわす迫力



強敵出現だ!



④フェネラル・マスター。ちょっと堅い



④仲間を呼ばれるとやっかいなことになる

廃工場に突入したのはいいけど、中は倉庫とはくらべものにならないほど複雑怪奇な構造になっている。さすがに勢いだけではいぎまってしまいそうだ。

それにあいかわらずクリーチャーどものマークはきびしいものがある、こっちの動きを読んでいるかのごとく猛烈にアタックを繰り返してくる。そう何度もエスケープしてられない状況なのもしんどい。なんとかジャンカーズ・ハイや銃のエネルギー(弾)を発見して生きながらえているのだ。オプションもそろそろ切れてきたし。ここは1回外に出て、本部に戻って態勢を立て直すとするか……ん? まてよ、何だあのデカイクリーチャーは? ううむ、なにかあると睨んだパオパオはそのクリーチャーに戦いを挑むことにした(無謀な奴)。

案の定、いきなり敵のミサイルにバコバコとあたりまくってしまい、ジャンカーズ・ハイの

残りを使い果たしてしまったパオパオはあっけなくやられてしまった。無念だ……。

運良くやられる直前でセーブ

強い!



④アミーベアという名前らしい



④グランド・マインで片足を破壊だ

しておいたパオパオはすぐに復活して、有り金を全部自分のためにつぎこんだ。普通の銃ではやつは倒せない。いや、ちまちまやっつけるのがいいかげん面倒くさくなった彼は、奮発してグランドマインを5つも買ってしまった。ほとんどの敵は足を破壊することができはす。ふふふ、ヤツめこれで動けまい。

さあ、あのいまいましいクリーチャーにふたたび挑戦だ。結果は……なんとかが倒せたようだ。



④どうにか片付けることができた

ギブスンが殺されていた!!



④ジャンが殺された? ひどいでもおかしいな(この顔)

あわれ……

なにかある、と睨んだパオパオのCANは当たってしまったみたいだ。クリーチャーの守っていた部屋の中に絶叫にちかい声が響きわたったのだ。プチ・メタルギアの声に動かされて、となりの部屋をおそるおそるのぞいてみると、1人の大男がダダッと走り去るのが見えた。やつがスナッチャーなのか? どこへ行ったんだ? しかし、そのあとには? 男の人の死体が転

がっている……よく見てみるとジャンじゃないか! 首をものすごい力でねじ切られている。

ああ、こんなバザマな姿になっちゃって(なんか笑っちゃう顔だけど)スナッチャーを追い詰めたはずが、返り討ちにあうとは……ちっくしょー、やつはどこ行っちゃったんだあ! たしかにこの方向に逃げていったはずなのに、ヤツらしい人影はどこにも見あたらない。くそー。



④2頭身にするともっとおかしい

いろいろ探し回ったけど、あの男の姿は見えない。行き止まりのはずの部屋にもいない。おかしいな。しかたなくパオパオはJUNKER本部に帰ることにした。細い通路をいくつか抜けると、鍵がかかって入れなかった廃工場の入口に出ることができた。すいぶん遠回りしてしまったな。おかげでジャンの命が

④細い通路を抜けていくとはたして?



④出口がないのにスナッチャーが消えた?

……。悔しさを押し殺し、彼はトライサイクルをビデオフォンで呼び出し、JUNKER本部へと引き揚げたのだった。

百戦錬磨の相棒の突然の死は着任そうそうの新米ランナーにはきびしすぎた。これからどうする……。パオパオの頭には何も浮かんでこなかった。

頭の中はまっ白である。

④工場跡の出口に出ることができた



工場あとから脱出!



悲しんでいるヒマはない

本部に帰ったパオパオを迎えたのは受付のミカ・スレイトン嬢だ。でも、今日は彼女の笑顔は見る事ができない。涙をポロポロこぼしながらジャンの思い出話をするミカには、なにも言葉をかけてやる事ができない。いつもは威勢のいいおやじさん、ハリー・ベンソンもどことなく元気がない。局長のカニガムはさすがに落ちついてい

た。ジャンと彼のナビゲーター・リトルジョンの残したアウターヘブンとナポレオンという言葉が解明しなくてはいけない。彼はテキパキとこれからの捜査方針を指示してくれた。言葉の意味を局長が調べてくれている間にジョンの愛娘カトリーヌのところへ行くとしよう。なぜか連絡がとれないらしい。心配だよ〜/

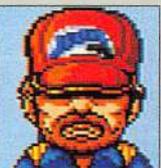
情報を整理しよう

ジャンのナビゲーター・リトルジョンが死の間際に残した言葉「アウターヘブン」「ナポレオン」。この意味は？ ジャンの死の現場にいた奴はいったい誰なんだ？ ジャンの自宅に行って連絡の絶えている娘カトリーヌの様子を見る必要があるぞ。

したわれていたギブスン



④ジェミー。泣いている



④まさに帽子をかぶる



④悲しむジェフリー

ジャン・ジャック・ギブスン。55歳。妻をスナッチャーに殺されてJUNKERに転職、妻を殺したスナッチャーを誰よりも憎み、ネオ・コウベ・シティをひとりて守

ってきた男……。その死はあまりにも突然だった。JUNKERの誰もが彼を慕っていた。彼なしてはJUNKERは成り立たなかっただろう……。



④カニガムは元気が



④言葉もかけられない



④意志の強いカトリーヌ



カトリーヌのところへ急行だ!!



④コナミのビルがあたりすぎるのかわいい

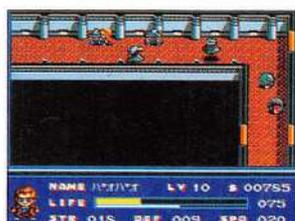
いつもなら捜査はトライサイクルを使うのだが、今回は歩いてカトリーヌのところまで行かなくてはならない。急がなくてはいけないのになぜかおさんぽ気分なのだ。よりみちしてみるとコナミのビルなんかあったりして、のどかな町並みである。

しばらくビル街を進んでいくとゲッ/ なぜかクリーチャーがこんな町のど真中をの〜の〜とうろついているじゃないか。しかもすぐうしろにはジャンの



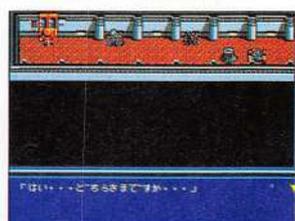
④マンション前はクリーチャーだらけ

家が/ カトリーヌが音信不通だったわけがわかったような気がしたパオパオは敵の群れに突っこぶようにしてビルの中に入っていった。案の定、建物の中にもクリーチャーが大きな顔をしてうろついている。少しは骨のあるヤツはいないのか/ と思いつつやっとなら部屋の入口らしきドアを見つけたパオパオがドアをたたくと、部屋の中から女の子の声が……カトリーヌだ。ずいぶんおびえた声だ。パオパ



④マンションの中もクリーチャーだらけ

オが自分の身分を告げると、すんなり彼女はドアを開けてパオパオを部屋の中に入れてくれた(前作はこんなに簡単じゃなかったぞ〜)。覚悟はしていたとはいってもさすがにジャンの死は彼女にはショッキングだったようだ。涙にあふれた目を見つめるパオパオには悔しさと怒りが再びこみあげてきた。その思



④ようやくジャンの家にとり着いた

いをスカッと消してくれたのが、カトリーヌの献身的な申し出だった。「どうぞ、父の部屋を調べてください」。パオパオは導かれるままにジャンの書斎に入っていた。遺品にはスナッチャーに関するいろんな資料が残っていた。その一部が下の写真だ。いろいろ参考になるものが多いぞ。

ギブスン家の中



④周囲、めほしいものはない



④ジャンの部屋、重要な品が

※ジャンの日記

④バラン・パーネットがあやしいな

どにかく、『ナポレオン』のしょうほうきもどに、あの『バラン』という男についてしらべておかなければなるまい

※ワープロ

④スナッチャーの秘密が明かされる

スナッチャーの「ドラキュラ」みたしゅうせい、オへて『太陽光線』をさけるためのものである。ではなぜ、太陽光線をさるのか？ その理由は奴らの不完全な『人工ヒョウ』にある。

※メモ

④モスクワとスナッチャーの関係は？

「モスクワ……今は中立地帯になっている、完全に『エトの地帯』ですが……スナッチャーとモスクワがかんげいあるんでしょか？」

GO TOセンタープラザ!!

パオパオがジャンの遺品から仕入れたデータを本部に持ち帰ると、局長のほうも調べが進んだようだ。アウターヘブンとは、



④ショーパブ? お酒も飲めないのに



④中国系の顔をしているようだ

「センタープラザ」にあるショーパブの名前。ショーパブなんて、なんかエッチな感じだが、ジャンはそんな楽しいところに入りしてたのか……。なんてこといっての余裕はない。ナポレオンという情報屋に会いに、センタープラザに車を走らせるパオパオであった。

町の人に話を聞くと、アウターヘブンは会員制で、招待状がないと店に入れないそうだ。ど



④センタープラザに急ぐのだ!!

シエロ



④アウターヘブンにお酒を卸している

うすれば手に入るんだろう?他にもいろんな人に聞きこんでみると、なんでも「シエロ」という酒屋で招待状を発行しているらしい。バーに酒を卸しているところなら話はやすい。急いでいるので唐突にマスターに話しかけてみる。でも何をいっているのか分からないぞ。困っていると、そばにいる客が「そのマスターはスペイン語しかわからな

アウターヘブンだ



④会員制クラブ。中に入らないと……

いよ」と忠告してくれた。なーんだ。でも、話ができないと、招待状がもらえない……。



④マスターの言葉が理解できない

街はクリーチャーによって分断されていた!!



④ガードマンも大変な職業だ

とほうにくれて、パオパオは町をぶらついてた。手がかりは何もない……。そこに1人の女の人があらわれて一言。「たしか……『ジョイ・ディビジョン』に翻訳拡張ディスクがあったはずですが。ガーン。そんな便利なものがあるんだ。で、そのジョイ・ディビジョンって店はどこにあるの? ってことまでは、おねーさんも知らないみたい。でも、少し希望の光がさしてき



④このコンビはもうさいてー!!

たぞ。ガードマンがいたので、刑事らしく聞きこんでみた。彼いわく「クリーチャーに町が分断されているんですよ」。そんな一いきなりさっきの決心がにぶるような話だ。たしかに、ちょっと先をみると敵がうろろしている。しかし、ジョイ・ディ



④駐車場跡をつきさいていこう

ジョンを探さないと捜査は先に進まない。いやいやながらパオパオは敵の待つ危険地帯に足を踏み入れた。

敵に仲間を呼ばれたりしてひどい目にあいながら、パオパオが危険地帯を抜けて最初にたどりついたのが、ラッキーなことに目的のジョイ・ディビジョンだった。店のおじさんに翻訳ディスクを注文すると、「品切れです」と言わ



④こんなところにも人がいる

れてしまった。えーん。暴走したパオパオはあっけなくクリーチャーのエジキとなってしまった。プレイヤーの性格が乗り移ったのか、妙に短気なようだ。反省。あらためて駐車場を敵をさけつつ進んでいくと、ゲームセンターがあった。どうせディスクが見つからなくてくさっていたところだ。思いっきり遊ぶぞ! 賞品もくれるみたいだしがんばってみるか。



④探していた翻訳ディスクが賞品



④これがスナッチャーたきゲームだ



④ハイスコア獲得で賞品が手に入る



④これが翻訳拡張ディスク



今度は火星旅行チケットだあ? いいかげんにしろ!!

またゲーム



●またゲームしにいかなくっちゃ……

ゲームセンターの賞品はなんと探していた翻訳拡張ディスクだった。もともとゲームなんておちゃのこさいさいのパオパオは上機嫌でシエロに戻った。「きみは、スペイン語がわかるのか?」と、店のマスターはびっくりしている。今までの苦勞を一字一句残らず話してやるうかとも思ったが、先に話をされてしまったので聞いてみよう。家族旅行のチケットをなくした?

●こんなのもうおちゃのこさいさい



どうやら火星探検旅行の招待状です。

ひょっとしてこれも探さなくてはいけない……んだろうなあ。いいかげんにしろよ!! やっとディスクを見つけたばかりだというのに……。

いやいや、短気を治そうとしたばかりだというのにこんなことじゃいかん。素直に探していくとしよう。と、店を出たはいいが、どこにあるんだかさっぱり分からない。このゲームはアドベンチャーゲームのように推理力を要求するのね。

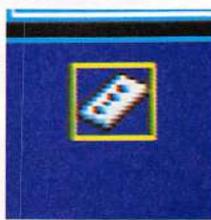
うーむまたゲームセンターにでも入ってみよう。次の賞品はなんだろう? なんと火星旅行チケットだ。いやーまいったな。こんなにすんなりいくとはね(またテングになっている)。この『スナッチャーたたきゲーム』は最高点をあげると賞品がもらえるシステムになっている。ってことは少しでも高い得点をとればいいので最高点をとったらその時点でゲームをなげて、ボーナスとしていけばいいのだ。キーの使い方はアドベンチャー版の戦闘シーンと同じ操作だから、前作をやった人は楽にプレイできるよね。さて、ピュピュッとシエロに戻ってマスターにチケットをあげると、ようやくアウターヘブンへの招待状を書いてくれた。このときをどんな

●人に感謝されるのは気持ちがいいもの



「あっ!これはなくした招待状-ホーン! ありがとう! にさっさとよ!!」

●この紙切れのために今までこんな苦勞をしてきたにき……。わかってんのかよ



に待ち望んだことか! うれぴー。

いよいよ、情報屋ナポレオンに会うときがやってきた。でも、ナポレオンについて何も知らないのに大丈夫かなあ?



やった! アウターヘブンに入れたぞ!!

アウターヘブンの店内は豪華ケンランだ。カウンターではバーテンが客としゃれた会話を楽しんでいる。ちょっとおじゃましてナポレオンについて聞いてみたが、だれも顔を知っている人はいない。手がかりなしか……パオパオはイザベラ・ベルベットの踊りを見ているしかないのか? 映画館で上映されている映画のCMにナポレオンが出演しているという話を信用して映画館に行ってみたけど、CMは流れなかった。おかしい。

すこすこアウターヘブンに戻って店内をうろついてみると、店員用の裏口があった。中に入ると女の店員が忙しそうに働いているだけ。困ったぞー。



●へいへい、俺はVIPだぜい



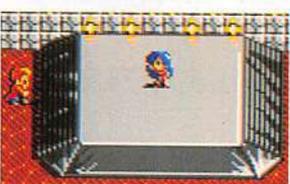
●怒ってもそれが情報屋の仕事



●どうやらジャンクのCMでござい

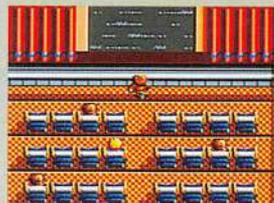


●ほんとは? 大狙い情報屋



●踊っているのはイザベラ

映画観たかい?



リメイク・オブ・コジラ

3Dメガネ

町の北のほうの映画館で上映されているのが『リメイク・オブ・コジラ』。これは特殊な映画で3Dメガネがないと見られないのである。メガネはジョイ・ディビジョンに売っている……かもしれない。しかし、情報収集を完璧にこなしておかないとナポレオンの出演するCMはおかめがないぞ。そして、いつもはすいているはずの映画館が立見になっていたらチャンスだ。トイレに入ってスクリーンをのぞくと、映画の終わったあとにCMが始まるぞ。ちょっと臭いけどな。



話を聞くと



ナポレオンの正体見たり!!

ナポレオン=バーテンとはねえ……



情報屋ナポレオン



①クイーンという病院がどうやらくさい



②スナッチャーを治療できる施設がある

ちいっ、ナポレオンのやつに1杯くわされた// ちくしょう、とちめてやる。店にダツとかけこんで中を見渡すと、いたいた、まだのーのーと話をしてやる。さっすが、情報屋のくせにCMに出たりするずぶとい神経の持主だぜ。

また短気が出てしまった。おさえておさえて、と自分の心に



③まさか店のウラから情報を聞くとはね



④こんなところ入ってほしいよぶ?

いい聞かせる。奴は情報屋だ。話を聞かないことには目的のジャンの敵討ちができなくなる。「あんたギブスのだんなとどういう関係だ?」「おれはパオパオ・シード。新任のジャンカーだ。ギブスは殺された。おれの目の前でな……」。またジャンを失ったあのとときの悔しさが心の中によみがえってきた。くっ……。怒りをこらえてさらにナポレオンに話を聞くパオパオ……。

話によると、スナッチャーらしき「バラン・パーネット」とか

いう人物は「サウス・ダウンタウン」にある「ランド・シャフト」に出入りしているらしい。かなり凶暴な性格というが、スナッチャーに温厚な性格の奴なんかいるもんか。でも、あの頭の大きさはそうとう背が高く強そう。ちょっぴり怖いけど、そんなことはいってられない。

パオパオは店をあとにした。ナポレオンの「気をつけるよ。あのギブスのだんながやられちまうほどだ……」という言葉に背に受けながら。パオパオのコーストを北風がはらませた……。

情報を整理しよう

クイーンというのは病院の名前で、スナッチャーはそこで治療を受けるらしい。スナッチャーと思われる「バラン・パーネット」は「サウス・ダウンタウン」の「ランド・シャフト」に出入りしているらしい。かなり凶暴な性格で、注意が必要だ。

サウス・ダウンタウンの恐怖……

局長にセンタープラザで得た情報を報告すると、局長はさっそくトライサイクルにデータをインプットしてくれた。サウス・ダウンタウンに出発だ。

うー、えらくきたくないさびれた町だね。ニューヨークのダウンタウンみたいな雰囲気。行ったことないけど。まさにスナッチャーのねじろにふさわしい雰囲気だ。

でも、見かけだけで判断しちゃいけない。と思い直してパオパオは町の中を歩き始めた。てはじめにモヒカン頭のおにいちゃんにランド・シャフトについて尋ねると、のっけからいきなり「ここにもジョイ・ディビジョンがあるんだよ」とかたすかし、

敵が多すぎるぜ



①すぐそこには地獄が待っている

むーん、めげずにほかをあたるう。

しかし、そう簡単に情報収集はできそうもない。少し町の奥に入るというわいるわ、クリーチャーがうようよ。困るなー。しかも、センタープラザにいたやつよりも数段上をいく迫力にはもうお手上げ。ナポレオン捜してレベル上げをさぼったのが効いて、あっさりGAME OVERになってしまった。トホホ……。とくに仲間を呼ばれてしまおうとうつ手がない。で、アンテナを破壊しようとするとうるまふかして逃げちゃうし、もー。結局、たくさん戦って経験値とお金を稼がないと、たちうちできないということだ。

いったん本部に帰ったパオバ



②クリーチャーがいるのによく生きてるな

③こんな状況じゃ販売あがったりだ



つぶれた店

オは新しい銃を購入することにした。「ナイト・スプリンター」だ。プラスター型でスピードが速く、強さが支給品のハンドブラスターの3倍だ。こいつは強力な助っ人だぜい。それから、オプションの中で有効なのがデストラクション・ボール。スティック・ボムではどンドン出て



④意味シマセリフだよな

⑤砂漠のオアシスみたいなもんだね



ジョイ・ディビジョンPart2

くる強敵には少々非力なので買って見たが、なんとこれがえらく強力なのだ。そこらへんの敵なら1撃で破壊してしまおう。急脱出用に迷わず5つ手に入れておくべきだ。あと、ジャンカーズ・ハイをたくさん持って再度サウス・ダウンタウンにGO!

ランド・シャフト



⑥やっとランド・シャフトに到着だ

ランド・シャフトの中は？



ランド・シャフト

やっとジョイ・ディビジョンのことを知っている人に会うことができた。町の南東部にあるらしいので、敵をなぎたおしながら進んで行くぞ。お？ 女の子が寄ってきた。「カジノによく来る大男と中国人ね。あの2人ね。スナッチャーじゃないかしら。なぜかあの2人だけロボットたちには襲われないのよ。」大

男っていうのはバラン・パーネットのことだ。中国人って誰？ ナポレオンかなあ。バランはこの証言をもとにするとまちがいにスナッチャーだから、その子分であるクリーチャーがバランを襲わないのはわかるが、なぜナポレオンは襲われないんだろう？ 謎だ。でもいくら考えてもわからないものはわからない。とりあえずバランの居所を突き止めよう。

ランド・シャフトをやっと見つけて店に入ってみると、おうおう、さすがカジノ。ギャンブル好きにはたまらないルーレットやスロットマシンがいっぱいあるな。試しにスロットに手

VIPルームは？



VIPルームってなにがあるんだろう

を出したがスカだらけ。一発台のスロットもあるみたいだけど財布の中がさびしい……。自分の運のなさにあきれたパオパオは仕事を再開した。

ボーイの話だと、ルーレットのディーラー、ミユキという女の子がバランのことを知っているらしい。なんでもバランの「オ



ギャンブルにはたまらない

スロットマシン

ンナ」というのだ。ジェミーと別居中の身にはうらやましい話だ。ミユキはバランの居所をあっさり教えてくれた。ナガタ町の8丁目にあるオンボロマンションに潜伏しているらしい。「CDラジカセ」の看板が目印だ。

ナガタ町の8丁目には？



CDラジカセの看板が目印なのだ。すぐにわかるよ。

バランの潜むアパートはすぐ見つけた。でも、中に入っぴっくり / アパートといってもなかはクリーチャーがうようよ。すばやいフットワークでかわしてムダな戦闘はさけるようにしよう。クリーチャーはこちらの位置にあわせて接近して来るので、敵をひきつけてからうまく回りこんでかわすのがボイ

屋上

女の子は、バランの居所を知っているからついて来るようにと言って、先に行ってしまった。



クリーチャーをうまくかわしていこう

ントだ。運悪く戦闘に巻きこまれても、自分のスピード値が敵を上回ってさえいればエスケープできるはず。あきらめないことが肝心だ。

1、2階はなんなく進んだパオパオだが、3階で大きな壁にぶつかった。倉庫街のときにリトルジョンが破壊されていた状況と同じように6体のクリーチャーに女の子が包囲されているのだ。ピンチ// ここで、デストラクション・ボールが役にたったのだ。戦闘中、ボイッと敵に向けて投げるとあっけなく全滅してくれるのはすごく快感だぜ。なんてこたねーぜ。

急いで追いかけるな。1階にかけ降りると、開かなかったドアが開いている。やったね。



リトルジョンのときと同じだ！

1F 1階は特に問題はない。部屋もかなり大きいので逃げるにはかっこうの場所だ。さっさと逃げて2階に行ってしまう



こいつがやっかいのタネなんだよな

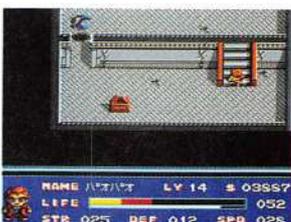


次にはどんな奴が待っていることや

2F 敵をかわし続けるにはちよいと厳しくなってくる2階。もし捕まってしまったら、自分のスピードをよく考えて行動



いきなりクリーチャーにあうとはね



人が住んでいたにしてはひどい室内だ

3F この階がこのマンションでの大きな壁になる。アイテムを温存してきて一気に使いまくるもよし、地道に戦うもよし



また仲間を呼ばれてしまった……



やっぱりバランはスナッチャーだった！

FAN ATTACK

真の平和のために！八玉の勇士たちが走る！！

BURAI



光と闇の物語を追っての**アタック**も、今回が**最終回**。第2部の**ストーリー**を紹介しながら、**攻略のポイント**をチェックするぞ！

イラスト・荒木伸吾&姫野美智



リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

媒体	CD×6
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

※要漢字ROM

光の平和のために八玉の神器をさがし出せ！

光の神の加護のもと、6000年のあいだ平和な日々を送っていたキプロスの人々。だが、闇の魔神ダールを復活させたビドー・クレラントと、その腹心の七獣将の率いる闇の軍勢によって、光の平和はふみにじられた。最後の希望は、キプロス王家に伝わる「キプロス創世期」のとおり、光神リスクの降臨する光の御子として王家最後の王子が誕生したこと、そして御子の守護星として地上にあらわれる八玉の勇士の伝説だった。王家から、勇士たちの証となる八玉の首かざりをたくされた王家側近の精



①光の御子をまもって城を脱出した三銃士は、殺し屋の手にかかってたおされる

鋭である三銃士にまもられて、陥落する王城から脱出する御子。だが、ビドー軍の殺し屋によって、三銃士は惨殺される。すべての希望が失われそうになったとき、三銃士は最後の力をふりしぼって、御子の周囲に光の力による結界をはり、殺し屋をしりぞける。そして、三銃士のリーダー、ダニエルの手から、首かざりの8色の玉が八玉の勇士をもとめて宙に舞った。青玉はビドー軍への反逆者として捕まっている、海賊の特攻隊長で暴れん坊の無頼漢ザン・ハヤテのもとへ。白玉は竜の一族の長、



②刑務所を脱出し、決意を胸に秘めて、青玉の勇士ザン・ハヤテが旅立つのだった

竜神である氷竜こと、幻左京の手に渡る。黄玉は悲しい死をとげた強力な念術師であるバビル・ロー・タムの手から、その息子のクーク・ロー・タムへ。赤玉、藍玉は親の仇をもとめて旅をする、大きなリスを思わせる姿をしたウォッシュ族のゴンザとマイマイのプロット兄妹に。紅玉は恋人をさがすため占い師の町へとむかっていた針使いの女の子、リリアン・ランスロットを選ぶ。緑玉は父急病の知らせで、故郷へ急ぐ爬虫類型のリーザズ族の剣士、ロマル・セバスチャン7世をさそい、紫玉



③ソルテガの廃屋で待つ御子のもとに、光の守護星八玉の勇士たちが集結する

は、敵の獣将の1人、ハジャ・周芳のもとで、勇士たちの行動を見張っているようなふりをしてハジャをおちよこっていた、強力な魔術を使うアレック・ヘストンが持っていた。それぞれに自分の目的をはたした彼らは、御子の待つソルテガの港町の廃屋に集まる。御子と勇士たちをたおそうと、廃屋を100万の軍勢でとり囲んだビドー軍を光の結界の力を借りてしりぞけた勇士たちは、闇の力を封じる力を持つという八玉の神器をさがして、広いザイアス大陸へ、冒険の旅に出るのだった。



④闇の力でキプロスの世界を戦乱につきおとす、ビドー・クレラントと七獣将たち



黄念棒

首髪の村の人たちとハラーム族

黄玉の神器、黄念棒。勇士たちの中で最も幼いクークにとって、心強い武器となる。勇士の一行が小さな村に立ちよろうとしたとき、クークの黄玉が光り出した。八玉は、その玉の色と対応する神器が近くにあると、光を発するのだ。しばらく村を歩いていると、アレックに声をかける者があった。なんと、アレックがソレス島(第1部のアレック・ヘストンの章の舞台)の



④アレックとの再会を単純に喜ぶ、あくまでも軽い性格のエミとサンペイの夫婦

ビド一軍兵士養成所で助けた、エミとサンペイの夫婦だった。再会を喜んだあと、彼らは村の守護神である首髪が黄玉の神器を守っていることを知り、これと対決する。首髪は、まず首本体である大首と髪の毛である髪だるまに分かれた状態で攻撃してくる。そして両方を1度たおすと、合体して首髪となり再度攻撃してくる。目から不思議な光を出して勇士たちをマヒさ



④首髪の祭られる神殿の、神官のメダム。よそものを警戒して首髪をみせてくれない

せたりするので、回復系の特殊能力を持つアレックやリリアンを防御することを忘れずに。なんとかたおした首髪の中には、親指ほどの小人たちがぎっしり。彼らは6000年前の光と闇の戦いで滅んだはずのハラーム族だった。長老シーシーヤーはいった。「光の一族は勝ってはならぬのでござる!」と。それでも平和を願うところが信用され、神器黄念棒はクークの手に戻る。



④首髪をたおすとふたたび2つに分かれる。大首から異様な煙が吹き出す

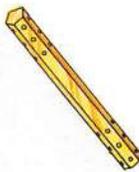


ハラーム族

④大首がまっつたつに割れると、その中にはハラーム族の小人たちがぎっしり

黄玉の神器 黄念棒

ハラーム族によってまもられていた黄玉の神器黄念棒は、その名のとおり黄金色にかがやく六角棒で、その形状は山伏の持つ杖によく似ている。棒の両端には、攻撃用の突起が各面に3つずつ、ついでいて本来棒術用の武器であると推察できる。



赤宝鑑

ダイダラボッチの洞窟

赤宝鑑。おきやんでかわゆいリスのようなプロット族の少女、赤玉の勇士マイマイ・プロットの身を守る神器である。ザイア大陸の東部に、大きな洞窟があった。「マイマイの赤玉がびきやびきや光ってるでちゅよ」。どうやら神器はこの洞窟の中にあるらしい。不気味なモンスターの攻撃をしのいで奥へ入ると、巨人ダイダラボッチが、手足のない姿で岩壁に封じこめられていた。赤宝鑑は彼が持っていた。魔神ダールによって封じられているというポッチのたのみで、勇士たちは彼の手足をさがしに、さらに奥へと入って行く。この洞窟は複雑なダンジョンになっている。ここの敵は体力があり、またマヒの攻撃をかけるものが



④ポッチのいる洞窟の入り口。中には不気味なモンスターがうようようこめている

多く、戦闘は思ったよりも長引くことが多い。ここでは、1回目の攻撃で敵の特殊能力を封じられればかなり楽だろう。アレックの特殊能力ババーンは、あらわれた敵の全員の特殊能力を封じられるので、かなり有効だ。ポッチの手足の封印を解き、ふたたび彼の本体のあった場所に行ってみると、ポッチは五体そろった姿で、勇士たちにおそいかかった。ポッチは実は闇に属



④6000年もまえから苦しげな表情で岩壁に封印されていた、巨人ダイダラボッチ



④封印をとかれ五体のそろったダイダラボッチが八玉の勇士たちにおそいかかった!

する者、封印したのは光神リスクだったのだ。

ポッチは叫ぶ「リスクは天界のおきてをやぶったのだ!」と。

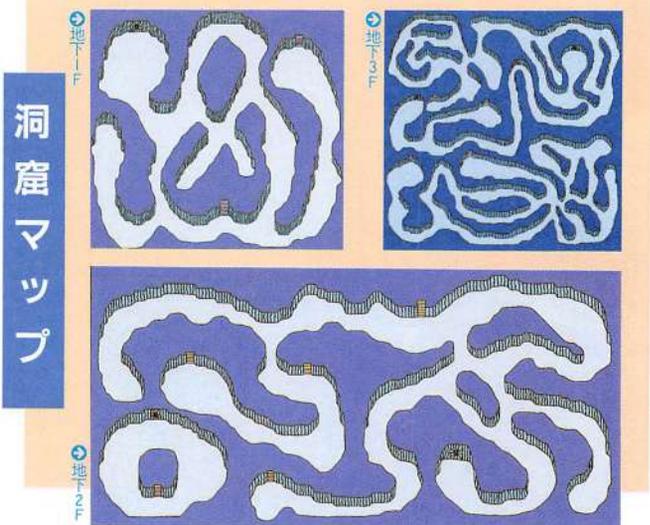
あつでちゅ!



④なんとかポッチをたおし、その口の中から赤宝鑑を発見。よだれてべちよべちよ

赤玉の神器 赤宝鑑

マイマイの物になる、赤宝鑑。画面ではそのデザインがはっきりしないが、どうやら胸当てと腕をまもる小手とがセットになっているようだ。マイマイが使えるということは、軽いものでなければならぬだろうが、その材質などは不明である。



緑刺剣 月狼一族の選択と決断

緑玉の神器、緑刺剣。その柄が緑色にかがやくしなやかで強力な剣。剣士であるロマルにふさわしい武器だ。大陸の西部にある陰気な廃村で、緑玉が光った。村を調べているうちに、くずれかかった教会で狼の一群にまもられた緑刺剣を見つける。動物と話のできるクークが話を付け、満月の晩まで待っていると、月の光を浴びた狼たちは人の姿に変身した。彼らは6000年まえの光と闇の戦いで闇についた、失われた種族の1つ、月狼一族だったのだ。族長である牙

王は、緑刺剣を渡すかわりに、亡霊が数多くいる教会の地下室にある、命の水の入ったつぼをクーク1人で取ってくるようにいった。勇気をふりしぼってクークは地下室へ入る。地下室の亡霊たちは、そう強力ではないので、体力回復剤をたっぷり用意しておけば、まず大丈夫。黄念棒を手に入れておくのも心強い。父の霊に守られたりしながら無事に地上にもどったクーク。勇士たちの勇気と平和を願う心を信じた牙王は光の側につき、緑刺剣はロマルの手に。



①月狼一族の長、牙王は、勇士たちの勇気をためすために、クークを代表に選ぶ



②クークは、亡霊と戦いながら進むうちに地下室の奥で、牙王のいった命の水のはいったつぼを見つけ出すことができた



③クークの両親を殺したカルロスの亡霊がせまってきたとき、モモンガのバビがとびだす

緑玉の神器 緑刺剣

緑刺剣のデザインは刺したり突いたりして用いるレイピアそのものだ。緑色ににぶくかがやく柄の部分には美しい細工がほどこされていることが、ゲーム画面からも見てとれる。武器系の神器の攻撃力は、全装備品中最強の64である。これがあれば、他の武器は必要ないのだ。



おとうさあ〜ん!



④バビには、クークの父バビルの霊が宿っていた。バビルはやさしいことばをかける



⑤廃村の奥で狼の群れにかこまれるが、クークが話をして、満月の晩を待つことに



⑥満月の光を浴びた狼たちは、人間のような姿に! 彼らは、月狼一族だったのだ

白氷鏡 影の旅団6000年の謎

事件は突然おこった。御子を乗せていたロバのソフィの影が人の形になり、御子を入れたかごと抱きかかえると、すると影の中へ消えてしまったのだ。影の声が、勇士たちの耳を打つ。「我々は影の旅団/ 光の御子はいただいた/ ラガンテ山の山頂で待っているぞ」。ラガンテ山こそ、6000年まえに光と闇が最後の決戦をした古戦場だった。大陸の東にあるラガンテ山のけわしい山道を登る勇士たち。山のけものやへびをなぎ

はらいながら、ついに山頂につく。このラガンテ山のイベントは、第2部の前半最後のイベントだ。山頂へ通じる道は2〜3の袋小路につながる別れ道があるだけで迷路になっているわけではない。しかし、途中で登場するモンスターたちにはBタイプの敵キャラ(普通の大きさの敵)のなかでもかなり上位にランクされる強力なものもある。できればこのイベントに入るまえに装備を整え、また読めるだけの本を読み、勇士たちの特殊能力のすべてを使えるようにしておくのがいいだろう。山頂の遺跡の影の中から、影の旅団の

者たちがあらわれた。旅団のリーダー、パーシル・ボルバンは、勇士たちに乱暴な方法をとったことをわび、勇士たちが信頼できるかを試させてほしいといった。そしてハラーム族や月狼一族が勇士たちを信じたことを知り、6000年まえの影の旅団の英雄、今は闇の軍団の殺し屋、四死面の1人影男と名乗るコロサス・マーフィーのことを勇士たちに託すと、白玉の神器、白氷鏡を勇士たちにゆずり渡した。「彼らもまた、6000年まえの犠牲者か」。左京は、勇士たちに光と闇の戦いについての事実を語ることを決心した。



⑦勇士たちはこれまで出会った者の話から、6000年まえの事件のことに気づく

白玉の神器 白氷鏡

白氷鏡は、ゲーム中その姿を画面にあらわさない。取材したところによると、忍者の使うくさりかたびらのように着物の下に着けるタイプの鏡で、ガラスや氷のような材質の小さな板をつなぎあわせた物ということ。イラストは想像図である。



⑧あらわれた影の旅団。リーダーのパーシル・ボルバンは、勇士たちの真意を聞く

あっ! 御子が!!



⑨突然あらわれた影の旅団。引き止める間もなかった



⑩呼び出しに応じて、勇士たちはラガンテ山の山頂の遺跡へと入りつく

左京の語る真実。そしてビドーが動く！

影の旅団が残していった白氷鎧を手にした左京は、悲しげにいった。「やはりうわさは本当だったのか」と。勇士たちは、今まで出会ったハラーム族、ダイダラボッチ、月狼一族、そして今、影の旅団の者たちが、同じように悲しげな目をしていたことに気づいていた。そして、すべてを知っているようすの左京に、6000年の昔にながったのかをたずねる。平和を求めて戦っている勇士たちが、悲しみの種をまいてはならないはずだ。そして左京は語り出した。

宇宙は、神々の住む天界、人やその他の命あるものすむ下界、そして霊界とに分かれる。天界の神は、全部で16人。それぞれが絶大な力を持ち、たとえば光と闇、火と水のように、たがいのバランスを保っている。



④くちぐちに疑念をいう勇士たちに、6000年まえの事実を知る左京が語り始める

そして、ときおりゲームを楽しむように地上にあらわれ、その力を発揮して、たがいの力をあらそうのだ。6000年まえ、光と闇はこのキプロスで戦い、光が勝利した。このとき負けた闇の神ダールは天界に帰らねばならなかったのだが彼は帰らなかった。光神リスクは、ダールは他の星へ行ったと神々に説明したが、やがて天界にうわさが流れた。ダールは、リスクによって封印されたのではないかというものだ。闇がなければ光もまた

存在できなくなる。だから、ダールを殺すことはリスクにはできない。しかしもし天界の定めをやぶり、闇の神の「力」だけを封印できたなら光の力はバランスを無視した強力なものになるのだ。竜神氷竜である左京は、そのうわさの真偽を確かめるために地上に降り、そのうわさが真実であると思った。今、闇の神は復活し、光神もやがて降臨しようとしている。ふたたび光と闇は衝突し、キプロスは6000年まえのように、戦火につつまれるだろう。そして多くの犠牲の上に、光が闇のどちらかのためだけの平和がくる。だがそれは勇士たちがもとめる、すべての者が平和に暮らせる真の平和ではないのだ。勇士たちは、光神、闇の神の両者を他の者をまきこむことなく、天界に帰すこ



④皇帝を名乗るビドーは配下の獣将たちに、勇士をたおし神器をうばうことを指令

とが、彼らの使命であるを知り、戦いにのぞむ決意をあらたにしたのだった。

そのころ、キプロス王城にいるビドー・クレラントは、配下の七獣将のうち、ハジャ、サイモン、マントス、リーの4人に指令していた。彼らの手にある4つの神器を使って勇士たちをおびきだし、彼らをたおして神器をうばおうというのだ。それぞれの本拠地をなはる獣将たち。戦いはさらにその激しさを増していくのである。



④アレックへの復讐心に燃えるハジャ・周芳は、異次元空間にある気圏城の門をひらく



④地底大陸の主マントス・ゴードンは、巨大ナマズのゲッペルツに乗り、地底城へ帰る



④爆風隊のリーダー、サーリヤとともに天賦城にむかう闇の芸術家サイモン・ルシファー



④リリアンへの思いを断ち切れないうまま、ベサッドのピラミッドへむかうリー・シャノン

ゲーム中はこんなこともおこります

仲良きことは美しきかな？

プライでは、登場人物たちの人間関係から生まれる感情の状態を、ゲームシステムの中で表現している。たとえば、リリアンはハヤテが大っ嫌いだ。親の仇だと誤解しているからなのだが、そのためか、彼女の特殊能力である回復



④毒をうけたメンバーを治療するのだが

系の針術は、ハヤテに対して効果がない。特に毒消しの術であるサナレータがきかないということから、ハヤテのためだけに、毒消し薬をいくつか用意しなければならない。人間、仲良くしているに越したことはないということである。



④何度ためしてもハヤテには針が効かない

かくしショップ発見！

プライの勇士たちのパラメータの中で、好奇心というパラメータは、敵との戦闘のあとにアイテムを発見する確率を決めたりしているのだが、これが高くなると、かくしショップを発見することができるようになる。これは移動中に突然



④草原のまんなかで、ハヤテが店を発見

発見できる露店や行商人であったり、町中のおもいがけない場所にある店だったりするが、いずれも普通の町や村の店より価格が値引きされていたり、強力なアイテムを売っていたりする。早めに発見できれば、かなりお得だろう。



④入ってみると、お買い得な商品ばかり

紫雷杖**ハジャとアレックの対決!**

空中に浮かぶ不思議なドアの下で、アレックの紫玉が光る。ドアのむこうは、かすみのかかったような異次元空間。そこにあらわれたのは、アレックにさんざんコケにされ、復讐に燃える気獣将ハジャ・周芳だった。

勇士たちは、ハジャの能力によって異次元空間の各所にバラバラにとばされてしまうが、敵はあらわれないので、おちついて道なりに歩いて行けば、ハジャの本拠の気獣城のまえでおちあえる。そしてアレックがなかなかあらわれないため左京、ゴ

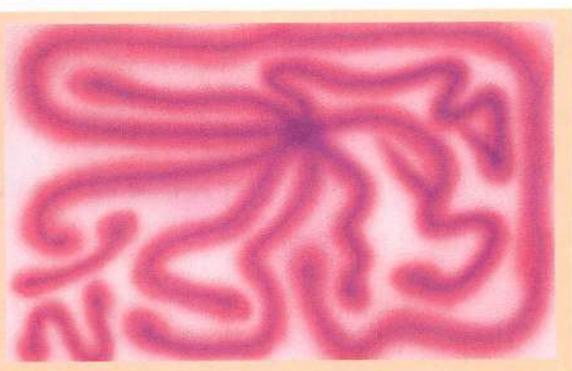


④ 出た! アレックの笑える秘府シリーズ、秘術千人のアレック! なんだかなあ

ンザ、ロマール、リリアンの4人が気獣城の中へ紫玉の神器、紫雷杖をさがしに入る。気獣城は3階まであり、それ自体は複雑な構造ではないが、ハジャの配下のエレメンタルたちの攻撃がきびしい。左京の防御能力、リリアンの回復能力を効率よく使うことが必要。はぐれているアレックはハジャのしつこい攻撃をうけるが、特殊能力が切れなければまず大丈夫。やがて心配顔のクークのまえにアレックが生還。左京たちも紫雷杖を見つけ、勇士たちは地上へもどる。



⑤ アレックを待つ間に気獣城に潜入した左京たちは、紫玉の神器、紫雷杖を発見する

異次元空間マップ**気獣城1Fマップ****紫玉の神器 紫雷杖**

頭部に宝石をいただき、稲妻のようにするどく折れ曲がった特異なデザインの紫玉の神器、紫雷杖。武器として用いる神器に共通する特徴だが、戦闘中に不思議な力をあらわして、敵の体力を奪ってくれるのだ。

**藍裂斧****マントス・ゴードンの地下大陸**

ゴンザの藍玉が光るのは、大陸の南部にある地面が大きく陥没した地帯だ。溶岩地帯をぬけ、地底へと進入すると、そこには広大な地底大陸がひろがっている。そして、勇士たちにマントスのペット、巨大ナマズのゲッベルツがおそいかかった!

藍玉の神器、藍烈斧は、ここにある地獣将マントス・ゴードンの地獣城のどこかにある。地底大陸にあらわれる敵のもっとも重要な特徴は、そのほとんどが毒を持っていることだ。1回の戦闘で、おそらくだれかが毒をうける。そのままにしておくと、徐々に体力を失ってしまう

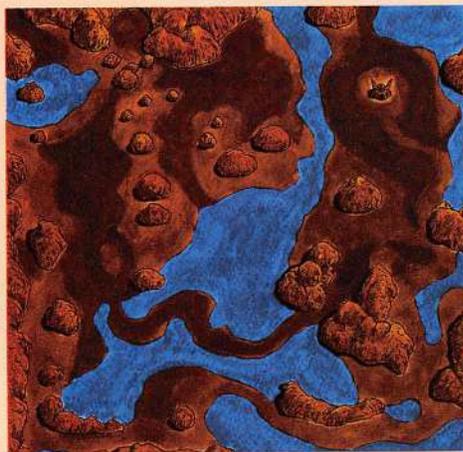


⑥ 複雑な迷路のような地獣城の奥で、巨大な戦斧、神器藍烈斧を見つけるゴンザ

ので、かならず治療が必要。毒を抜くのは、リリアンの特殊能力サナレータでいいのだが、ハヤテにはリリアンの術はきかないので、彼のために毒消し薬ポイズンゼロを必ず用意することを忘れずに。また地獣城の内部は、かなり複雑な迷路になっている。敵の攻撃も激しいので、ここまでで強力な特殊能力を習得していないと、苦戦するだろう。ゲッベルツや毒虫の攻撃を切りぬけ、ついに藍烈斧を見つける勇士たち。だがそこにゲッベルツを殺され、怒り心頭のマントスがあらわれる!



⑦ 勇士たちのまえにあらわれた地獣将マントスは、なぜか突然たおれて苦しみ出す

地下大陸マップ**藍玉の神器 藍裂斧**

巨大な両手持ちの戦斧である神器藍烈斧。その攻撃力は絶大で、ゴンザが力まかせにふりまわしたときの威力は、クークやマイマイの持つ強力な攻撃系特殊能力と同等。まさに力持ちのゴンザむきの武器だ。

**地獣城1Fマップ**

青爆剣 ザン・ハヤテの幸福な悲劇

勇士たちは、奇妙な風景に出会う。雲の上から1本のロープがおりているのだ。ハヤテの青玉が光る。ロープをつたって青く澄んだ空に雲が大地のように広がる不思議な場所に上がる勇士たち。そこで出会った敵は、七獣将の中でももっとも狂った性格の男、天獣将サイモン・ルシファーだった。彼の趣味は、自分が気に入った美女をさらってその心と体を改造し、記憶をうばい、タカのような翼と爪をあたえて自分の意のままに動く空



高所恐怖症のハヤテをなだめて上った空ではサイモン・ルシファーがまちうける



サーリヤのふりかざす青爆剣が、無抵抗のハヤテに今、突き立てられようとするノ

飛ぶ凶戦士、爆風隊の一員とすることだ。そして青玉の神器、青爆剣をたずさえてサイモンにしたがう美女、爆風隊隊長サーリヤを見たハヤテは、たましいを抜かれたようにつぶやいた。「かあちゃん……俺のかあちゃん」と。サイモンの顔が狂喜にゆがむ。サーリヤは、ハヤテの母親だったのだ。記憶を失った母が、青爆剣をふりかざして息子をおそう。リリアンの針が飛ぶ。針は一瞬サーリヤの記憶を呼びもどすがサーリヤはショックで



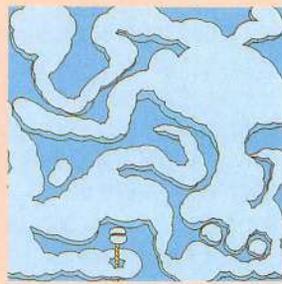
怒りと悲しみのあまり、血の涙を流すハヤテが信じられない力を示す



ハヤテの怒りはサイモンの天獣城をふきとばし、サイモンの美しい顔をこがす

絶命。そのとき、ハヤテは怒りと悲しみのあまり信じられないことを起こした。ハヤテのオーラが天獣城をふきとばしたのだ。

雲の上のピラミッド



青玉の神器 青爆剣

青玉の神器青爆剣は、青い柄をもつ、幅広で両刃の長剣である。柄の中央に宝石がうめこまれているのが特徴的。このタイプの剣は、格闘戦用である。パワフルで、ケンカファイトの好きそうなハヤテにはうってつけの武器になるはずである。



紅麗鎧 リー・シャノンの愛のかたち

大陸の一角にひろがる砂漠の中にあるベサッドのピラミッドのまえで、リリアンの紅玉が光り出し、勇士たちは、ピラミッドの中へ進入する。ピラミッドの中は、ブライ上巻でもっとも複雑、かつ広大な迷路になっていて、たとえば右のマップを見ながら進んでいたとしても、気を抜くとすぐに迷ってしまうだろう。ピラミッド内部に登場する敵はいずれも強く、へたをすると、たちまち戦闘不能になってしまう。もし迷ったら、むりをしないでマイマイの特殊能力ピューンパを使って1度ダンジョンから出ることをおすすめする。ピラミッドには、風獣将リ



危険な毒さそりや岩石生物のうろつく砂漠の中に、ベサッドのピラミッドはあった

ー・シャノンと配下の四死面がいる。勇士たちは四死面の襲撃をつぎつぎにうけるだろう。

四死面の1人、影男が勇士たちにおそいかかろうとしたとき、いすこからともなくあらわれたバージルと影の旅団が、伝説の英雄コロサス・マーフィーである影男をとりおさえた。そしてバージルは光と闇の本当の事実を勇士たちに告げる。やがてピラミッドの奥で見つかる神器、紅麗鎧。それは敵味方になってもしリアンをずっと案じ続けていたリーからの、密かな贈り物だった。なにも知らずに喜びリリアンを見送ったリーは、いすこともなく姿を消した。



影男ことコロサス・マーフィーを止めたバージルが、光と闇の真実を語りだす



ピラミッドの中に置かれていた紅麗鎧。壁の文字を残したのはリー・シャノンか

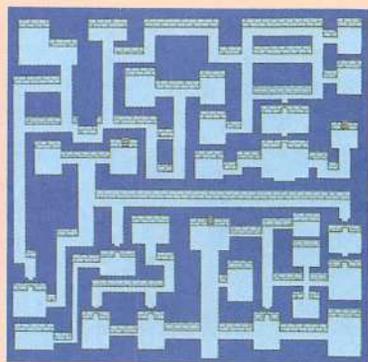


四死面がおそってくるがおそれることはないだろう



リリアンを見送り、ビド軍からもはなれて、砂漠の風とともに消えるリー・シャノン。彼はなぜ、闇の者となったのか

ピラミッドのマップ



紅玉の神器 紅麗鎧

紅玉の神器紅麗鎧は、スカート状の布のついたデザインで、はじめから女性用であることがわかる。胴体をまもるプレートと、ヘルメット、腕あてがセットになっていて、その名のとおり紅色にかがやく流麗な美しさを持った鎧だ。スタイルのいいリリアンにはピッタリだろう。



そしてブライの真実が語られる！

ここから先は、ブライの謎にかなりせまっている。これからブライを解こうとしているキミは、読むのを後にしてゲームをしよう。いよいよ最終決戦。勇士たちの胸に、今までの冒険の思い出がかげめぐる。はじめは光の御子をまもり、闇をうちたおすことが平和への道と思っていた。だが、今はちがう。光も闇も、すべての者たちが自由に暮らす、真の平和をキプロスにもたらすには、闇の神ダールを、そして光神リスクも、天界へ帰さねばならないのだ。闇の神を封じ、また天界へ送る力も持つ八玉の神器はそろった。勇士たちは勇躍キプロス城に飛びこむ。城内は、まっすぐな通路をビドーのいる王座にむかってひたすらにつき進む。途中、ビドー軍の新精鋭部隊、特殊部隊といった、自力で体力を回復できるような最強クラスの敵がおそいかかってくるので、ここに来るまでにできるだけことはしておくべきだ。最強の武器や防具をそろえる必要はないが、最低必

要な攻撃力、防御力は整えるべき。また、すべてのパラメータを100%回復させる、最高の回復薬アスロンキングをたっぷり用意できるだけの金をためておくことも必要だろう。ここに来られるころには、勇士たちの経験値は十分に高められているはず。準備さえきちんとしていけば、恐れるものはないのだ。そしてビドー・クレラントと対面する八玉の勇士。光と闇の決戦の時は来た。王座にいるビドーとそれを囲む七獣将の背後に、彼らの力のみなもとである闇の神ダールが、その巨大な姿をあらわした。一触即発の闇と勇士たち。おとなしく天界に帰るようにさとし、竜神氷竜である左京の説得にも耳をかさず、光に対する敵意をむきだすダール。そしてついに、八玉の勇士たちと闇の神ダールの最終決戦がはじまる。……そしてそのあと光神リスクも登場し、ビドーの正体をはじめ、数々のおどろくべき事実があかさされるが、その秘密はキミ自身の力で解きあかしてほしい。

ビドー・クレラントと七獣将だ！



闇の魔神ダール



④八玉の勇士をむかえうつビドーと七獣将の背後に、闇の神ダールがその姿をあらわした

光神リスク



③御子のなから姿をあらわした光神リスク。長い旅のあいだに事実をつかんだ竜神、氷竜の左京に、すみやかに天界に帰るように説得されるのだが



⑤最終決戦のときは来た。キプロス城の王座に、最後の敵ビドー・クレラントが待つ



⑥ビドーがリスクにおそいかかる！神もおそれないビドーの正体はいったいなに？

謎の空間が出現！



⑦空中にあらわれた不思議な空間はいったいなに？左京が叫ぶ「いかんこのままでは……！」



データを中心に各面を攻略していくぞ

SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記

モビルスーツを使って敵軍に進攻。敵を撃ち負かせ！ シミュレーションにアクションの要素を加えたこのゲームを徹底攻略。さらにモビルスーツの全データ付きだ。

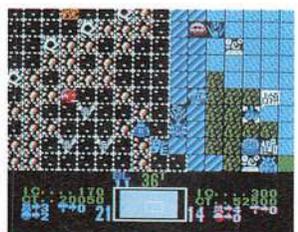
バンプレスト

☎03-847-6320

5月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,600円

キミはすべてのマップを攻略できるか？



モビルスーツを使って敵軍に攻めこむ。補給地を占領すれば戦いが有利に展開する



戦闘開始前。この画面では戦闘をコンピュータにまかせることもできるんだ



さあ戦闘だ。指先に全神経を集中させて戦え。画面下に表示されているメーターが体力だ

とってもユニークなキャラが売りのSDガンダム。簡単にゲームの進め方を紹介しよう。モビルスーツを動かして都市を占領。これで生産力が高まり、1ターンに入る収入が増える。そしてお金がたまったら、強力なモビルスーツを生産だ。これで戦いが有利に進むハズ。このへんは普通のシミュレーションゲームと同じ。敵モビルスーツとぶつかるか戦闘になるんだ。戦闘だけはアクションで行く。ここが普通のシミュレーションゲームと少し違うところ。アクションがからむので戦況が有利、不利といってもどうなるかわからない。このへんがおも



60秒の制限時間のあいだ戦闘を行う。いくつもの地形の特徴をつかむことが勝利への第一歩

しろい。マップ数は40もある。1つ1つどれも凝ったものばかり。これをじっくり攻略していくとかなりの時間がかかる。ということは、逆にそれだけ遊べ

るということだネ。今回の攻略では違った特徴をもつ3つのマップ、No.17、No.23、No.40を、それぞれ違った角度から攻略してみたぞ。

●これが全40本のマップリストだ!!

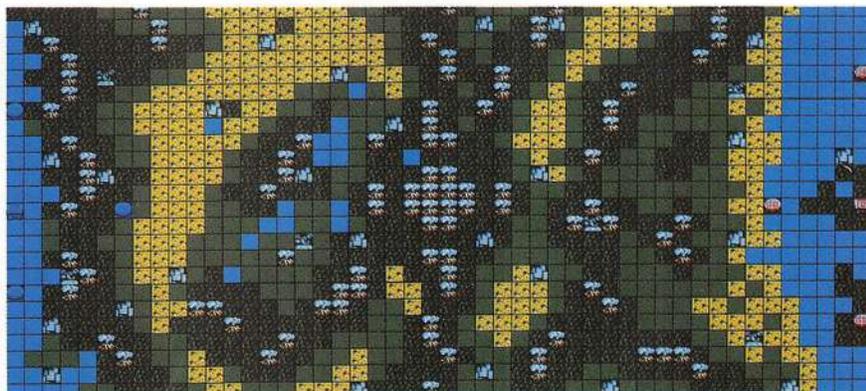
マップ名	サイズ	マップ名	サイズ
No.01 グッドモーニングBANDAI	S	No.25 エリア ジュピトリス	LL
No.02 クルクルドアン ノ シマ	S	No.26 LAND CONFUSION	LL
No.03 ハングキ	S	No.27 ウチュウ ラ カケル	LL
No.04 YOKOHAMA BAY	S	No.28 ラスト シーン	LL
No.05 テキ ノ ホウイモウ ラ タタケ	S	No.29 1ネン センソウ アカイ チカラ	LL
No.06 ホキユウキチ ラ タタケ	S	No.30 1ネン センソウ ホシ1ゴウ	LL
No.07 セキドウ ジョウクウ	S	No.31 ハロー バンプレスト	L
No.08 FULL MOON ISLAND	S	No.32 ランド ブリッジ	LL
No.09 NEW HONGKONG	M	No.33 ロシアン ルーレット	M
No.10 LABIAN BAY	M	No.34 サバク ノ ロンメル	LL
No.11 ロスト アイランド	M	No.35 SMALL WORLD	L
No.12 ナンカイ ノ センシ	M	No.36 HOKKAIDOU 199X	S
No.13 D-DAY	M	No.37 ウチュウ カンタイセン	L
No.14 コハン	M	No.38 KC センソウ	S
No.15 ハカイ ノ ミチ	M	No.39 SIDE-21	L
No.16 SATELLITE WAR	M	No.40 サイゴ ノ タタカイ	LL
No.17 2クワセイ グキトウ ヘン	LL		
No.18 HORIZON	LL		
No.19 タイセイヨウ ノ カゲ	LL		
No.20 アタック ムーン ベース	LL		
No.21 オイナル タビダチ	LL		
No.22 OVER LORD	LL		
No.23 キリマンジャロ ノ アラシ	LL		
No.24 ウチュウ ノ ウズ	LL		

*マップには地上だけの面と、宇宙だけの面。さらには地上面+宇宙面の3種類ある。各マップ名の色分け表示は、青が地上面、黒が宇宙面、赤が地上面+宇宙面を表している。またマップサイズはSが小さく、Mが普通、Lが大き、LLが最大の大きさを表す。

No.23 キリマンジャロノアラシを攻略!!

これといって特徴のないマップ。平地が多いわけでもないし、海が多いわけでもない。しいていうなら、砂漠と森が目立つ程度というところか。

こういうあまり特徴のないマップは、その地形ごとに異なった戦い方が大切。1戦1戦大事に戦おう。青軍は砂漠の多い上部から攻めるのは避け、中央から攻めるのがいい。赤軍は青軍の中央進攻を食い止めつつ、上下から攻めこもう。



都市……………26
 地上用補給基地……………3
 ガチャベース 青軍……………3
 コロニー……………0
 宇宙用補給基地……………0
 赤軍……………0

1 まずは普通にプレイ!!



青軍はプレイヤー。赤軍はハモン。どちらも小軍で戦闘開始だ。

4 強力なMSを生産する



お金がたまったらモビルスーツを生産しよう。戦力アップだ!

2 キャラの移動力を知れ



モビルスーツを移動させるときに、移動可能範囲が表示される。

5 地形の特徴を把握せよ



地形ごとに戦い方が異なる。戦いに勝つには地形の特徴を覚えること。

3 補給地はすべて占領だ



補給地を占領すれば生産力が高まる。収入が増えるぞ。いいことだ。

6 波状攻撃を有効に使え



1対1では勝てないキャラも、複数でかかれは倒すこともできる。

モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能	モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク					○	百式					○
グフ					○	バラス・アテナ		1			○
ドム					○	ムサイ					○
ズゴック					○	メッサラ					○
ゾック					○	アール・ジャジャ					○
ケンブファー					○	Zガンダム			1	1	○
ザクレロ					×	キュベレイ					×
ゲルグ	1				○	Sガンダム					×
マラサイ	1				○	ヤクト・ドーガ					×
バーサム	4	1			○	ラビアン・ローズ					×
リックディアス					○	ハンマ・ハンマ					×
ギラ・ドーガ					○	ジ・オ					○
ジェガン				4	○	ZZガンダム					○
ガンダム					○	ビッグ・ザム					×
カプルス					○	サイコ・ガンダム					○
ズサ					○	サザビー					×
アレックス					○	サイコ・マーク2					×
ガ・ソウム					○	ガンダム					×
エルメス					×	クイン・マンサ					×
ガンダムマーク2					○	ソティ・アック					×
アッシマー	1			1	○	ホワイト・ベース					○
ドライセン	1			1	○	アルバ・アジール					×
パウンド・ドッグ	1			1	○	レールラ					×
ジオング					×	ラー・カイラム					×
ハンブラビ					○	コロニーレーザー					×
リ・ガスィ	2	2		1	○	合計	6	11	6	11	-

※表中の数字は初陣配置モビルスーツ数を表します。

武器紹介

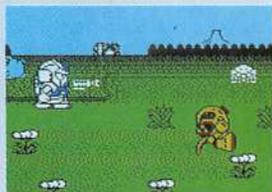
Part 1

メジャーでそしてベーシックな武器紹介

モビルスーツの主力武器をここに取り上げてみたぞ。

●ビームライフル

ほとんどのモビルスーツが使っている有名なもの。ビームが1発だけ発射される。これといつてとくに特徴のない武器。



●バズーカ

ビームライフルと同じような武器。ビームとは違い、障害物にあたると、弾が爆発してその爆風でもダメージをあたえられる。



●カクサンビーム

ビームが3方向に出る。そのため、命中率高い。しかし命中率の高いぶん、威力が低い。一長一短というところだ。



●ファンネル

体の両脇に付いている2個の付属物から、発射される。カクサンビームは3方向だが、これは同方向に2連射のビームが出る。

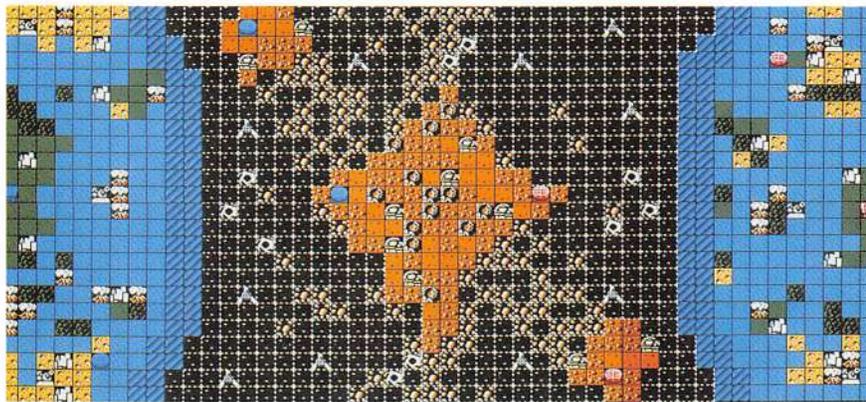


No.17 2ワクセイゲキトウヘンを攻略!!

都市.....14
 地上用補給基地.....6
 ガチャベース 青軍.....3
 赤軍.....3
 コロニー.....10
 宇宙用補給基地.....10

左右の地上に両軍が陣取っている。中央に宇宙が広がり、ここが両軍の主な戦場となるだろう。全マップ中、1、2を争う規模を誇る。

大軍モードで始めると、最初から30ものモビルスーツが配置されている。1ターンに12体までモビルスーツを動かせるといっても、30体もあれば全部のキャラを動かせはしない。慎重に移動させるキャラを選ぼう。補給地占領も確実にしよう。



1 長い戦いになりそうだ

大軍同士の対決。所持金も最高額からスタート。すごい戦いの予感。

4 すかさず倒しに行こう

体力が減ったところをとどめとばかりに攻めこもう。展開が有利に。

2 30対30の激しいバトル

なんと最初から両軍とも30体のモビルスーツがいるではないか。

5 キャラ数制限に注意!

マップ上に出せるのは32体まで。残りは生産工場内に待機している。

3 戦艦のマップ上攻撃だ

戦艦のマップ上攻撃は無傷で敵にダメージをあたえられるお得な手。

6 単独行動は避けよう

1体で乗りこむのは危険だ。何体かで固まって行動しよう。

モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能	モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	百式					○
グフ					○	バラス・アテネ					○
ドム	1	1	1	1	○	ムサイ	1	1	1	1	○
ズゴック			2	1	○	メッサラ	1	1	1	1	○
ゾッグ		1		1	○	アール・ジャジャ		1		1	○
ケンパファー					○	Zガンダム		1		1	○
ザクレロ	1	1	1	1	○	キュベレイ		1		1	○
ゲルグ	1	1	1	1	○	Sガンダム					○
マラサイ	1	1	1	1	○	ヤクト・ドーガ		1		1	○
バーザム	1	1	1	1	○	ラビアン・ローズ					○
リックディアス	1	1	1	1	○	ハンマ・ハンマ					○
ギラ・ドーガ			1	1	○	ジ・オ		1		1	○
ジェガン	1	1	1	1	○	ZZガンダム					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ビグ・サム					○
カプルス	1	1	1	1	○	サイコ・ガンダム					○
ズサ	1	1	1	1	○	サザビー					○
アレックス	1	1	1	1	○	サイコ・マーク2					○
ガ・ソウム	1	1	1	1	○	νガンダム					○
エルメス	1	1	1	1	○	クイン・マンサ					○
ガンダムマーク2	1	1	1	1	○	ゾディ・アック					○
アッシュマー	1	1	1	1	○	ホワイト・ベース	1			1	○
ドライセン					○	アルバ・アジール					○
パウンド・ドッグ	1	1	1	1	○	レウルーラ					○
ジオング					○	ラー・カイラム					○
ハンブラビ	1	1	1	1	○	コロニーレーザー					○
リ・ガスィ	1	1	1	1	○	合計	8	30	8	30	-

武器紹介 Part 2

接近戦のときにとても役に立つ武器紹介

敵に近付いたらこれを使え！どれも接近戦に役立つものだ。

●ビームサーベル

ビームライフルと同じく、メジャーなものだ。敵に近付いてビシバシ斬りこむというもの。即効で決着をつけたときはコレ。

●ビームナギナタ

その名の通りのナギナタ。ビームサーベルを2本にしたようなものだ。1回斬りこむだけで2回のダメージをあたえられる。

●グレネード

手榴弾のようなもの。敵に投げつけ爆風でダメージをあたえる。あまり強力でないし、敵に投げつけるといっても遠くまで飛ばないのが難点。

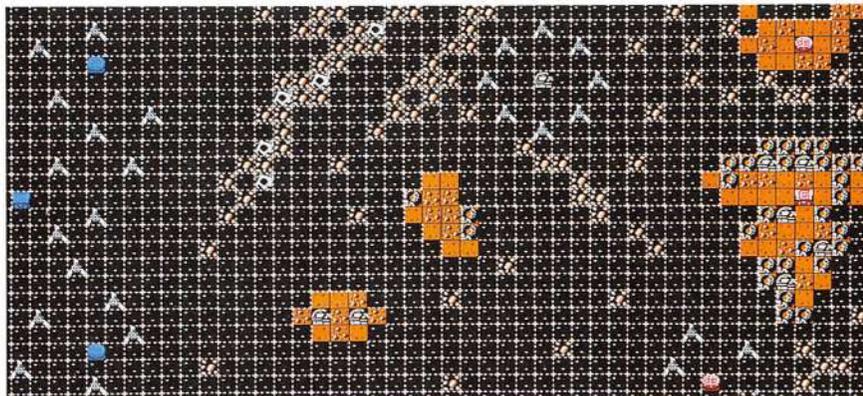
●バルカン

接近戦用武器というより中距離武器に近い。額から機関銃みたいに弾が出る。1発の威力は低いが連射できるのがいい。

No.40 サイゴノタタカイを攻略!!

マップ全体が宇宙で構成されている。クレーターや小惑星も少なく移動しやすい。マップは広いが、わずかの時間で敵エリアに進攻できる。

宇宙での戦いは、モビルスーツをコントロールしにくい。いくら強いキャラでも、どの程度活躍するかが読みにくい。ここは大量にモビルスーツを生産して、数で敵を圧倒してしまおう。どちらが早く中央に進出できるかが勝負である。



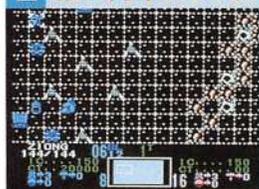
都市……………0
地上用補給基地……………0
ガチャベース 青軍……………2
宇宙用補給基地……………2
コロニー……………28
赤軍……………26

1 ちょっと変速でプレイ



プレイヤーは赤軍。赤軍は大軍。青軍は2万持って戦闘開始。

2 おっ青軍はジオン軍か?



青軍を見ているとジオン軍やらゲルググ、ビッグサムなんかもいる。

3 では赤軍は連邦軍か!!



一方赤軍のほうはいろんなガンダムが勢揃いしている。すこい!

4 数の多さで一気に突撃



補給地占領なんかには目もくれず、ただただ敵軍に突進だ。

5 玉砕戦法のきわめつけ



1機ぐらい負けても気にするな。とにかく戦え。戦闘がすべてだ!

6 一人一殺テロリスト!



体力の減ったところを攻撃。1機やられたら1機たたきつぶせよう。

モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能	モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク					○	百式					○
グフ					○	バラス・アテナ					○
ドム					○	ムサイ	1				○
ズゴック					×	メッサラ					○
ゾグ					×	アール・ジャジャ					○
ケンパファー					○	Zガンダム					○
ザクレロ		2			○	キュベレイ					○
ゲルググ	2	2			○	Sガンダム			1	1	○
マラサイ					○	ヤクト・ドーガ					○
バーザム					○	ラビアン・ローズ					○
リックディアス					○	ハンマ・ハンマ					○
ギラ・ドーガ					○	ジオ					○
ジェガン					○	ZZガンダム			3	3	○
ガンダム			2	2	○	ビッグ・サム	3	2			○
カプルス					×	サイコ・ガンダム					○
ズサ					○	サザビー					○
アレックス			1	5	○	サイコ・マーク2					○
ガ・ソウム					○	vガンダム			1	1	○
エルメス		2			○	クイン・マンサ					○
ガンダムマーク2					○	ソディ・アック			1	1	○
アッシマー					○	ホワイト・ベース					○
ドライセン					○	アルバ・アジール					○
パウンド・ドッグ					○	レウルーラ					○
ジオング					○	ラー・カイラム					○
ハンブラビ	1	4			○	コロニーレーザー	1	1			○
リ・ガズィ					○	合計	8	13	9	16	-

武器紹介

Part 3

と一っても強力でハイパーな武器紹介

●ミサイル

弾のスピードは遅い。しかし誘導ミサイルのように、敵につよく追っていく。爆風でもダメージをあたえられる。



●メガリュウシホウ

発射するにはエネルギーを充填しなければならない。パワーをためているとき攻撃をうけると、始めからためなければならないので注意しよう。



●カクサンメガ

これもパワーをためなければならない。しかし強力なメガリュウシホウが、カクサンビームのように3方向にも飛ぶ。



一撃必殺のパワーをもった強力なものばかり。

●ハイメガ

最強の武器。カクサンメガのように3方向には発射できないが、その威力は最高とていい。もちろんパワー充填式。



永久保存版！モビルスーツ全データ大掲載！！

登場するモビルスーツは首都を守る1体を含むと全部で52体。

ここには首都にいるモビルスーツを除く、51体を掲載。各キャラ、全データ付きのおまけつきだ。これぞどのキャラがどれくらいの能力を持っているんだとか、値段はいくらだとか、わかるね。

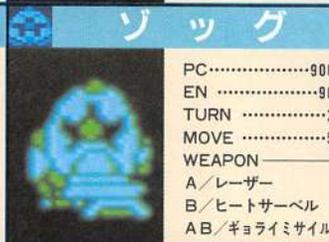
キャラはモビルスーツか戦艦に分類されるが、その両者にも属さないコロニーレーザーなんていう、特殊なものまで。さあとくとご覧あれ。

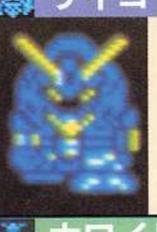
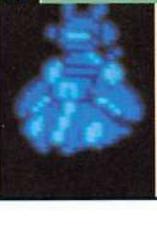
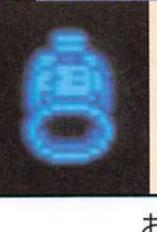
表の見方

PC……価格 EN……体力 TURN……生産期間 MOVE……移動力
WEAPON……武器 A……トリガー1で使用可能武器

B……トリガー2で使用可能武器 AB……トリガー1+2で使用可能武器

 キャラは水中用モビルスーツを表す。  キャラは戦艦を表す。

 <p>ザク</p> <p>PC………100 EN ……80 TURN ……1 MOVE ……4 WEAPON—— A/マシンガン B/ヒートホーク AB/グレネード</p>	 <p>グフ</p> <p>PC………200 EN ……80 TURN ……1 MOVE ……4 WEAPON—— A/マシンガン B/ヒートロッド AB/グレネード</p>	 <p>ドム</p> <p>PC………500 EN ……80 TURN ……1 MOVE ……4 WEAPON—— A/バズーカ B/ヒートサーベル AB/グレネード</p>	
 <p>ズゴック</p> <p>PC………700 EN ……80 TURN ……1 MOVE ……4 WEAPON—— A/レーザー B/ヒートサーベル AB/ギョライミサイル</p>	 <p>ゾグ</p> <p>PC………900 EN ……96 TURN ……2 MOVE ……5 WEAPON—— A/レーザー B/ヒートサーベル AB/ギョライミサイル</p>	 <p>ケンプファー</p> <p>PC ……1000 EN ……90 TURN ……1 MOVE ……5 WEAPON—— A/バズーカ B/グレネード AB/ショットガン</p>	 <p>ザクレロ</p> <p>PC ……1000 EN ……80 TURN ……2 MOVE ……6 WEAPON—— A/カクサンビーム B/なし AB/ミサイル</p>
 <p>ゲルググ</p> <p>PC ……1100 EN ……88 TURN ……1 MOVE ……5 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームナギナタ AB/グレネード</p>	 <p>マラサイ</p> <p>PC ……1200 EN ……88 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>バーザム</p> <p>PC ……1300 EN ……88 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>リックディアス</p> <p>PC ……1500 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/バズーカ B/ビームサーベル AB/バルカン</p>
 <p>ギラ・ドーガ</p> <p>PC ……1500 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/グレネード</p>	 <p>ジェガン</p> <p>PC ……1500 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>ガンダム</p> <p>PC ……1500 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>カプール</p> <p>PC ……1700 EN ……104 TURN ……2 MOVE ……6 WEAPON—— A/レーザー B/ヒートサーベル AB/ギョライミサイル</p>
 <p>ズザ</p> <p>PC ……1800 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……5 WEAPON—— A/ミサイル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>アレックス</p> <p>PC ……1800 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ガトリングホウ B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>ガ・ゾウム</p> <p>PC ……1800 EN ……96 TURN ……1 MOVE ……6 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ミサイル</p>	 <p>エルメス</p> <p>PC ……1900 EN ……104 TURN ……2 MOVE ……8 WEAPON—— A/ビット B/なし AB/バルカン</p>
 <p>ガンダムマーク2</p> <p>PC ……2000 EN ……112 TURN ……1 MOVE ……7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>アッシマー</p> <p>PC ……2000 EN ……104 TURN ……1 MOVE ……7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ヘンケイ</p>	 <p>ドライセン</p> <p>PC ……2300 EN ……112 TURN ……1 MOVE ……7 WEAPON—— A/バズーカ B/ビームナギナタ AB/グレネード</p>	 <p>バウンド・ドッグ</p> <p>PC ……2500 EN ……112 TURN ……2 MOVE ……7 WEAPON—— A/カクサンビーム B/ビームサーベル AB/ヘンケイ</p>

 <p>ジオング</p> <p>PC3200 EN.....144 TURN2 MOVE6 WEAPON—— A/サイコミュ B/なし AB/メガリュウシホウ</p>	 <p>ハンブラビ</p> <p>PC3200 EN.....120 TURN1 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ヘンケイ</p>	 <p>リ・ガズィ</p> <p>PC3400 EN.....128 TURN1 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>百式</p> <p>PC3500 EN.....136 TURN1 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>
 <p>パラス・アテナ</p> <p>PC3600 EN.....136 TURN1 MOVE7 WEAPON—— A/ミサイル B/ビームサーベル AB/メガリュウシホウ</p>	 <p>ムサイ</p> <p>PC3800 EN.....160 TURN2 MOVE5 WEAPON—— A/ビームホウ B/ミサイル AB/バルカン</p>	 <p>メッサーラ</p> <p>PC4000 EN.....144 TURN2 MOVE7 WEAPON—— A/カクサンビーム B/サーベル AB/ヘンケイ</p>	 <p>アール・ジャジャ</p> <p>PC4000 EN.....144 TURN1 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>
 <p>Zガンダム</p> <p>PC4000 EN.....152 TURN2 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ヘンケイ</p>	 <p>キュベレイ</p> <p>PC4200 EN.....152 TURN2 MOVE8 WEAPON—— A/ファンネル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>Sガンダム</p> <p>PC4300 EN.....175 TURN2 MOVE8 WEAPON—— A/スマートガン B/インコム AB/バルカン</p>	 <p>ヤクト・ドーガ</p> <p>PC4400 EN.....160 TURN2 MOVE8 WEAPON—— A/ファンネル B/ビームサーベル AB/ミサイル</p>
 <p>ラビアン・ローズ</p> <p>PC4500 EN.....150 TURN2 MOVE5 WEAPON—— A/ビームホウ B/なし AB/バルカン</p>	 <p>ハンマ・ハンマ</p> <p>PC4700 EN.....160 TURN2 MOVE8 WEAPON—— A/サイコミュ B/ビームサーベル AB/ミサイル</p>	 <p>ジ・オ</p> <p>PC5300 EN.....160 TURN2 MOVE7 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ミサイル</p>	 <p>ZZガンダム</p> <p>PC5500 EN.....160 TURN3 MOVE8 WEAPON—— A/ビームライフル B/ビームサーベル AB/ハイメガ</p>
 <p>ビッグ・ザム</p> <p>PC5500 EN.....176 TURN3 MOVE6 WEAPON—— A/カクサンビーム B/ミサイル AB/カクサンメガ</p>	 <p>サイコ・ガンダム</p> <p>PC5700 EN.....176 TURN3 MOVE6 WEAPON—— A/カクサンビーム B/ミサイル AB/カクサンメガ</p>	 <p>サザビー</p> <p>PC5800 EN.....168 TURN3 MOVE8 WEAPON—— A/ファンネル B/ビームサーベル AB/カクサンメガ</p>	 <p>サイコ・マーク2</p> <p>PC5800 EN.....178 TURN3 MOVE6 WEAPON—— A/ファンネル B/なし AB/カクサンメガ</p>
 <p>ZZガンダム</p> <p>PC6200 EN.....168 TURN3 MOVE10 WEAPON—— A/ファンネル B/ビームサーベル AB/バルカン</p>	 <p>クイン・マンサ</p> <p>PC7000 EN.....168 TURN3 MOVE8 WEAPON—— A/ファンネル B/ビームサーベル AB/ハイメガ</p>	 <p>ゾディ・アック</p> <p>PC7000 EN.....180 TURN2 MOVE7 WEAPON—— A/ビームホウ B/なし AB/ハイメガ</p>	 <p>ホワイト・ベース</p> <p>PC8000 EN.....176 TURN3 MOVE6 WEAPON—— A/ビームホウ B/ミサイル AB/バルカン</p>
 <p>アルパ・アジール</p> <p>PC8500 EN.....176 TURN3 MOVE6 WEAPON—— A/カクサンビーム B/ミサイル AB/カクサンメガ</p>	 <p>レウルーラ</p> <p>PC11000 EN.....184 TURN3 MOVE7 WEAPON—— A/ビームホウ B/ミサイル AB/バルカン</p>	 <p>ラー・カイラム</p> <p>PC14000 EN.....192 TURN4 MOVE8 WEAPON—— A/ビームホウ B/ミサイル AB/バルカン</p>	 <p>コロニーレーザー</p> <p>PC20000 EN.....160 TURN4 MOVE4 WEAPON—— A/ビームホウ B/なし AB/ハイレーザー</p>

掲載ソフト36本の プレゼントつき!

読者アンケート

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

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト、参照)を差し上げています。しめ切りは5月31日必着。当選者の発表は7月7日発売の本誌8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)
- ⑦MSX2+ ⑧持っている

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか(①で⑦以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

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

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

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてく

ださい。あるとすればそれは何ですか。⑬の番号でお答えください。

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

- ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

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

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

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

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

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

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

- ①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

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

⑬ 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMバック ⑤どれも持っていない

⑭ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

プレゼントリスト

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

No.	プレゼントゲーム名	
1	三国志II	6
2	S D スナッチャー	14
3	プライ上巻	22
4	S D ガンダム ガチャボン戦士2	106
5	ソリッドスネーク	112
6	ラ・ヴァル	113
7	ゼロ 第4のユニット4	114
8	魔導物語1-2-3	115
9	麻雀狂時代SPECIAL PART II	116
10	ディスクステーション6月号	117
11	ビーチアップ4	117
12	ロードス島戦記	特別付録

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>三国志II
3	<FAN ATTACK>S D スナッチャー
4	<FAN ATTACK>プライ上巻
5	<ATTACK>S D ガンダム ガチャボン戦士2
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>E D ファンダム
8	<ファンダム>ファンダムパーラー
9	<ファンダム>A V フォーラム
10	<ファンダム>ダンジョンRPGの過程
11	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
12	F M 音楽館
13	FAN STRATEGY
14	ゲーム制作講座
15	MIDI
16	LINKS INFORMATION PAGE
17	ゲーム十字軍
18	BASICビクニック
19	FFB
20	<FAN NEWS>ソリッドスネーク
21	<FAN NEWS>ラ・ヴァル
22	<FAN NEWS>ゼロ 第4のユニット4
23	<FAN NEWS>魔導物語1-2-3
24	<FAN NEWS>麻雀狂時代SPECIAL PART II
25	DMfan
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	特別付録 ロードス島戦記攻略マニュアル下巻

〈表3〉雑誌

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

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルパトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	F-1スピリット
13	F-1スピリット3Dスペシャル
14	エメラルド・ドラゴン
15	S D スナッチャー
16	S D ガンダム ガチャボン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	クオース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ベナントレース2
29	ゴーフアの野望〜エピソードII〜
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THEプロ野球激突ベナントレース
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シュヴァルツシルトII
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
44	ゼロ 第4のユニット4
45	ソリッドスネーク
46	ダンジョンハンター
47	ディスクステーション各号
48	ディスクNG各号
49	ティル・ナ・ノーグ
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	ナビチユーン
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望<戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	バルンバ
59	パロディウス
60	ビーチアップ各号
61	ピンクソックス各号
62	ファイナルファンタジー
63	フォクシー
64	プライ上巻
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	麻雀狂時代SPECIAL PART II
68	マスター・オブ・モンスターズ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	ラ・ヴァル
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンマスター
73	ルーンワース
74	ロードス島戦記
75	ロボクラッシュ

●4月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。



MSX・FAN6月号 アンケート回答ハガキ

- ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- ② ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- ③ ① ② ()
- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- ⑤ [] [2] [3] [4] []
- ⑥ [] [] [7] [] [] [] []
- ⑧ [1] [2] [3] []
- ⑨ [1] [2] [3] [] ⑩ [1] [2] [3] [] ⑪ () ⑫
- ⑬ [1] [2] [3] []
- ⑭ []

6月号のプレゼントでほしいソフト

□□□□-□□



住所

氏名

□() -

年齢

歳 性別 男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

(キリトリ線)

郵便はがき

105-□□

41円切手を
貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージを自由にお書きください。

プログラムの王国

ファミ

●2人対戦シリーズ⇒P38<TAL-GUN>①、P39<ろみんくる棒倒し風味>①、P41<サテライトI>①、<くさいっ/>①●究極の得点を目指す1画面⇒P37<くさとリアルバイトおNEW>①、P38<Fighting Plane-X>①、P39<ANNOYANCE>①、P

40<PYRAMID>①、<GRYB>①●奇妙な円軌道⇒P42<おーたらいと>③●背景を眺める⇒P42<バンダーバード>②●3Dシューティング⇒P43<ポケットファイアー>③●ホームランノ⇒P43<とばし屋コンテスト>⑤※丸囲み数字は画面数

3万以上ものレベル、3とおりのゲームエンド

くさとリアルバイト おNEW^{ニュー}

MSX MSX2/2+RAM8K BY いおくん



「おNEW」がついているのは、作者のいおくんが、おなじゲームを3度、改良して投稿しつづけたからである。そのあいだに小学6年生から中学1年生のおにいさんになってしまった。

まず、レベル設定。ふつうはただりターンキーを押すが、一

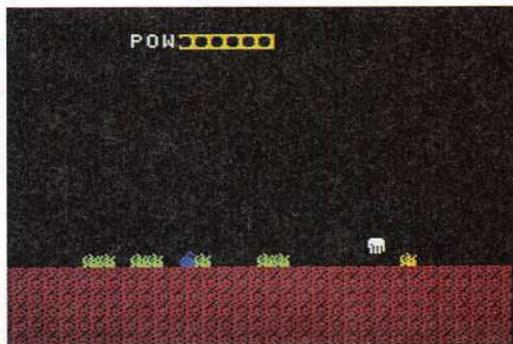
20から32742までのレベル設定ができる。数字が大きいほど特殊アイテムの出現率が低くなる。

特殊アイテムは、パワーを一気に回復するゴールド草と、パワーがガクンと減るかわりに地面の上のものをすべて消滅させられる爆弾の2つ(両方もそ

1画面

リストは50ページ

●おもな登場アイテムが出そろっているところ。画面上部はパワーメーター。手が上で止まっていると自然に回復するようになっている。草を上から取るのが基本だが、横すべりで行えることもできる(パワーがたぐさん減る)



手 草 ゴールド草 爆弾



れ自身は得点なし)。アイテムを利用しつつ、なるべくたくさんの草を取っていくのが目的だ。

ゲームエンドには3種類ある。草が12個以上はえると「クビ」でバイト料はなし。まあまあのものが、「パテた」。パワーがなくな

ってとちゅうで終わるわけだが、いちおうそれまでのバイト料(取った草の数)が入る。いちばんいいのが「おしまい」。一定時間ねばるとバイト完了でキチンとバイト料もらって、円満退職いたします。

1画面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときに参考にしてください。

スクリーン3の宇宙は2人の血められた決戦場

タルガン TAL-GUN

MSX MSX 2/2+RAM8K BY いおくん



自機が小さいかわりに、チームと勝利表示の文字が大きい2人対戦専用のシューティングゲーム。見る人が見れば、この宇宙がスクリーンモード3だということはすぐにわかるだろう。

ゲームスタートすると、左側にプレイヤー1(水色)、右側にプレイヤー2(赤)の宇宙船が現

れる。宇宙船は「凸」という字に似たかっこうをしていて、この上のでっぱりからビームを発射する。

なにもしないと両者とも画面の上のほうを向いたままじっとしているので、方向を決めてからスペースキーなりAボタンなりを押そう。すると、でっぱり

1画面

①「P」地獄へ落ちろ！スクリーン3のラインは大きいビームノリ。Pは、おまへのビームはかすっただけさ、オレがドット見切りの名入ってことを忘れたか！Pはたしてさうかな、すく見ろ！」

②「P」ぶっぶっこのオレにわき腹を負せたな！」



③「P」くはっこんなんであたつてさなんて！」

の向いている方向にシュワツと発進する。以後、スペースキーやAボタンは加速ボタンとして使う。はなしているが減速するが、停止することはない。

2機で画面内を駆けめぐりつつ、おたがいに相手をビームでうって破壊するのが目的だが、じつはおそろしい落とし穴があ

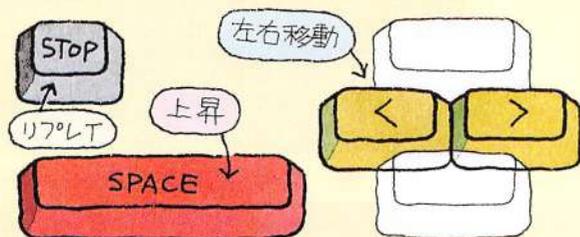
る。4方向にある見えない壁だ。ようするに画面の外枠。相手のうしろにまわりこもうとしているときなど、うっかりぶつかってしまうことが多い。

1本勝負の対戦で、勝つたびに勝利者が画面上部にでかく表示される。負けてくやしかったらSTOPキーで再挑戦。

スリルとサスペンス、3Dで迫る謎の壁穴抜け

Fighting Plane-X

MSX 2/2+VRAM64K BY AX



いわば、3D版のよっぽらいゲームといったところか。

画面の奥のほうが「前方」。前方から謎の壁が迫ってくる。この壁は、自機をとりかこむ枠とおなじ大きさで、近づいてくるにしたがって枠いっぱいに見えてくる。もちろん、壁にあたってららぶつう自機「X」はぺちゃん

こになってしまうわけだが、どこの世界にも抜け道があるものだ。この壁も、9分割したうちのどこか1区画がポカッとあいている。

ゲームは、迫ってくる壁の穴を次々に通りぬけていくのが目的だ。ただし、自機の操縦法がなかなかむずい。

1画面

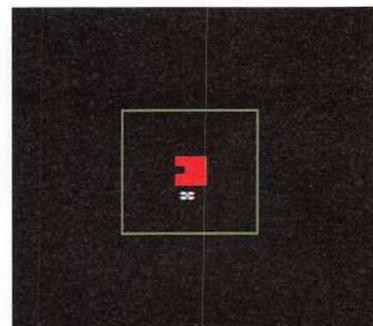
スペースキーで上昇、はなすと自然落下。カーソルキーで左右の位置を調整するのだが、これも慣性がきいていて、いったん右を押すと反対の左を押すまでは右に行きっぱなしだ。

この操縦感覚は、2D横スクロールのよっぽらいゲームをやっている感覚とよく似ている。

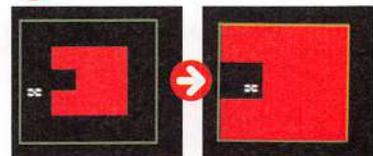
壁の穴が中央左にあるとわかっていても、その位置をキープするのがけっこうむずかしく、ふらふら揺れながら穴の位置で壁が迫るのを待っているのはけっこうたいへんなのだ。そのうえ、自機の周囲の枠も、じつは敵で、これにあたってゲームオーバーになる。

弁護士や会社経営を目指す人にぜひ進めたいゲーム。と謎のオチをつけて説明を終わります。

リストは52ページ

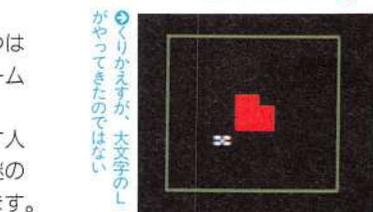


①カタカナのコがやってきたのではない



②ふらふら。はやく、はやくやってきました！」

③シュワツ。無事通り抜けられた



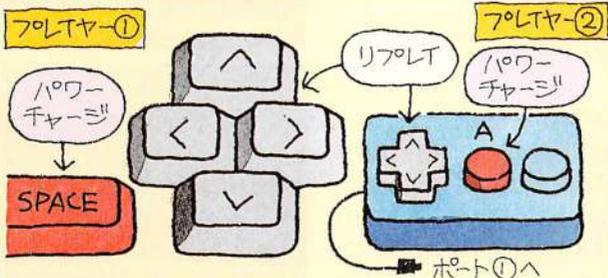
④くりかえすが、大文字のし

高度に抽象的な意味で棒倒しに似ているゲーム

3みんくる 棒倒し風味

MSX2/2+ VRAM64K

BY Romi



おお、Romiよ、Romiよ。あなたは どうして Romiなのよ。……なぜなら、どうしても Romiだからだ。

例によって Romi 式 2 人対戦専用ゲーム。ほかにたとえようなゲームだが、作者がサブタイトルで主張しているように、もっとも近い感覚のゲーム

が棒倒し。砂の山に棒をつきさして、2人で交互に砂を取り、棒を倒してしまったほうの負け。砂場で遊んでも恥ずかしくない年齢のころや、砂で遊んでも恥ずかしくない海などのシチュエーションでよくやる遊びだ。

だからといって、このゲームには取る砂も倒れる棒も出てこ

1画面

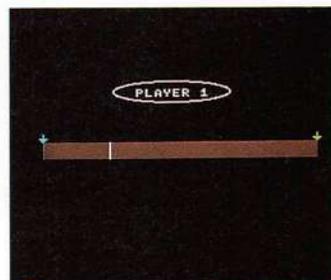
ない。なんというか、高度に抽象的な意味で棒倒しなのだ。

さて、左がプレイヤー1、右がプレイヤー2。画面上部で名前を呼ばれたプレイヤーが交互にプレイしていく。

プレイヤー1ならスペースキーを押したままにしていると、上り調子の効果音とともにパワーがたまり、はなすとたまったパワーのぶんライン(メーター)が左端から右に向かって移動する。プレイヤー2も同様の操作。ラインの移動した場所には矢印が残り、次からは2つの矢印のあいだにラインを入れるというのがルール。ゲームが進むたびにラインを入れるべき範囲はどんどん狭くなっていくわけだ。

人によっては、自分側の矢印をいきなり相手の近くまで押しやったり、逆にちびちびと自分の近くで戦ったりと、性格と戦略の楽しめるゲームです。

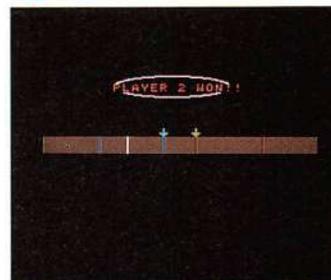
👉 リストは53ページ



👇 プレイヤー1の1手目。縦のラインの落ち着いたところに矢印が移動する



👇 プレイヤー1の3手目。2つの矢印のあいだをわらってラインを発射

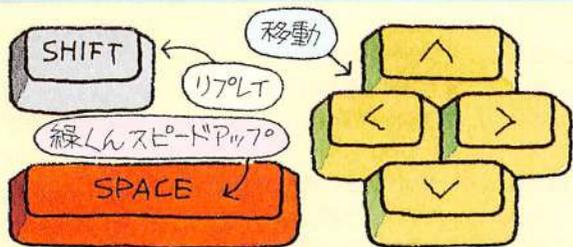


👇 パワーがたりずにとちゅうでラインが止まってしまった。ふわふわふわふわふわへん

緑くんを助けてブロックお片づけシャキシャキ

アノイアンス ANNOYANCE

MSX MSX2/2+RAM8K BY EMGVT-HALT9938.



1画面

キー操作のイラストをかいているイラストレーターがタイトルを見て「これどういう意味ですか」ときいた。「困惑、やっかいもの」という意味だが、中学必修英単語200のなかにはけっして出てこないことばだ。そういえば、このゲームは投稿のとき「めいわく」というひらがなのタイトルだった。

そんなことはどうでもいいが、このゲームの主演は「緑くん」という人工知能搭載のキャラクタだが、プレイヤーはこの緑くんを動かすわけではない。緑くん

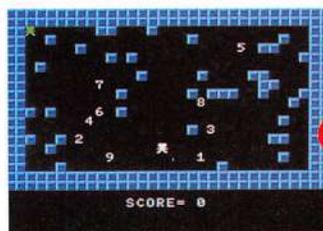
👉 リストは54ページ

は、数字を1から順に取っていくこうとってに歩きまわる。

緑くんは、人工知能搭載といっても、目的の数字の方向に歩いていく以外の知恵はないので、目の前にブロックがあってもよけようともしない。

そこで、プレイヤーが、緑くんとおなじ形の白いキャラクタを操作して、お世話することになる。緑くんは、目的の数字と縦か横一直線にならぶまで斜め45度に移動し、おなじになったところで水平に移動するのがパターン。プレイヤーは、緑くんの道筋を予測して、ササッと道をあけてあげるのが使命というわけだ。道が完全に片づいてしまったら、ぼーっと見ているのはなんなので、緑くんシャカシャカモード(スピードアップ)もついている。

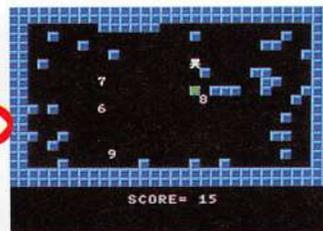
緑くんが1から9までの数字を無事取りおわったら、次のステージへ。



👇 ゲームスタート。主演の緑くんはまず「1」を目指してテツケテツケと歩いていきます



👇 中央付近のブロックが通路をジャマしているのに気づいて、あわててお片づけ。危機一髪



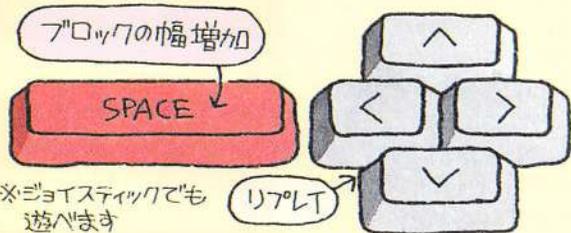
👇 「5」を取ったあと「6」を取りに行こうとした緑くんがブロックと重なってゲームオーバー

そしてわれわれは古代エジプト人の苦勞を知る

ピラミッド

PYRAMID

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI



黄色いピラミッドを作っていくゲーム。操作は単純だが、ルールと得点システムは、エジプトのピラミッドなみに奥深く、複雑だ。

最初は、下に1段ぶんの土台がある。上から幅1キャラクタぶんのブロックが落ちてくるので、スペースキーを押すと押し

ているあいだぐんぐんと横に広がってバーになる。このバーを土台の上に重ねていくのだ。

下の土台より長いバーを落としてしまうとアウト。おなじ長さなら土台に同化して、バーの長さに応じたスコアが入る。短ければ(ただし3キャラクタ以上の幅が必要)、バーが土台の上

1画面

に積み上げられ、新しいブロックがまた上から落ちてくる。

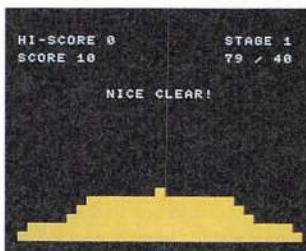
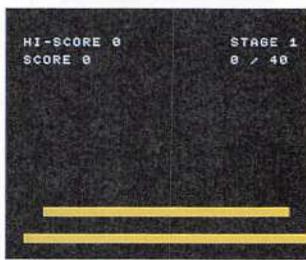
画面右上の「/」で区切られた数字に注目。右側の数字がそのステージをクリアするのに必要なピラミッドの大きさ(クリアポイント)。左側が現在のピラミッドの大きさだ。

ピラミッドの大きさがクリアポイントを超えると、ピラミッドの黄色が明るい黄色に変わる。こうなったらいつでも、ブロックを1キャラクタのまま落とせばステージクリアになり、ピラミッドの大きさがスコアとなる。

また、クリアポイントとおなじになるようにクリアすると、ボーナス300点。1ブロックずつずれた完全な形のピラミッドを作ればボーナス1000点。

ステージをクリアしていくとだんだんクリアポイントが高くなり、ピラミッドの謎は永遠に深まっていく。

👉 リストは55ページ



このブロックを横に広げる

どんどん積み上げていく

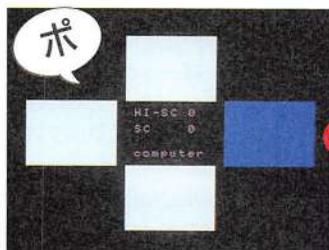
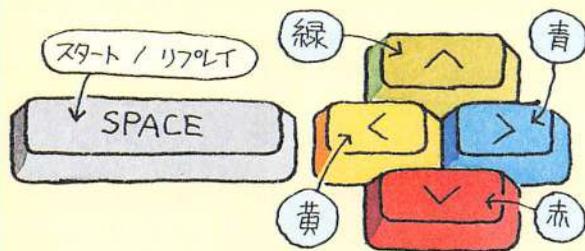
とどめの一ブロックでクリア

メロディと色をいくつまでおぼえていられるか

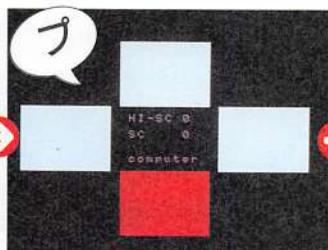
ジールワイビー

GRYB

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI



④コンピュータの出題。最初はポ(青)。



⑤次はプ(赤)。はい、マネしてね

1画面

タイトルはGreen、Red、Yellow、Blueの頭文字を取ったもの。むかしからある音と光の電子ゲームによく似た記憶力ゲームだ。

RUNすると、カーソルキーとおなじ配置で、白いランプが表示される。上から右まわりに緑、青、赤、黄色の順で色に対応していて、この順番で音がポ、プ、ピと高くなる。

最初は、「computer」と表示してコンピュータから出題。第1問目は2つの組み合わせで、たとえば、ポ(青)、プ(赤)と、

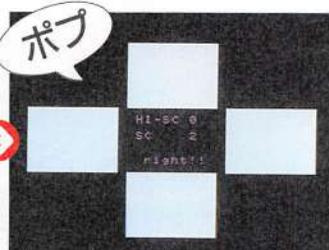
👉 リストは56ページ

その色のランプを点滅させながら音を出す。

出題が終わると「player」と表示されるので、すぐにコンピュータが出題したものとおなじ順でカーソルキーを押す。ポ。まあ、最初はたいてい正解するだろう。第2問目は、3つの組み合わせ、それに正解したら4つ……とだんだん問題が長くなっていく。最高は20音まで。

このタイプのゲームでは、まえに出した順番に新しい1音をつけかわえて出題するというパターンが主流だが、「GRYB」では出題のたびにまったくちがう問題になる。人間がパッと見てパッとおぼえられる数字は6、7桁だという説があったような気がするが、それからするとふつつうの人は7問目くらいが最初の壁になるだろう。

ちなみにさっさと答えないと「time over」になってしまうのでキリキリやるように。



⑥正解すると「right!」と表示して次の問題

ぐるぐるぐるぐる、軌道を変えてハートを取る

おーたらしと

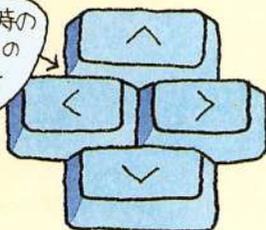
MSX2/2+ RAM16K

BY EMGVT-HALT9938.

ゲームスタート / おーたらしとの軌道の縮小

SPACE

初期設定時のおーたらしとの座標計算をとばす



ハートをおぼえて



最初にそのステージで出るハートを表示

宇宙で星を作るために、神の子おーたらしとがハートを集めている。おーたらしとは、画面中央を中心にして円軌道を描いて動くが、スペースキーを押すと中心に近い軌道に段階的に変わっていき、はなすと外側の軌道にもどっていく。おーたらしとと逆まわりで近づくのは、あ

3画面

リストは59ページ

軌道を刻々と変えつつハートを集めていくおーたらしとがかわいい



わやのリーベというんだかわからない敵でこれにぶつくとゲームオーバー。ハートを1つ取るたびに2つのキャラの軌道が逆まわりになり、次のハートが表示される。ぜんぶ取るとメッセージが出て、次のステージへ。奇妙な味、微妙なゲームバ

ランスが楽しい。

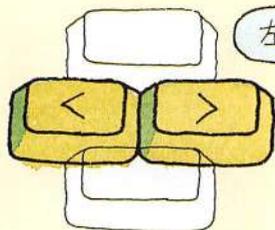
ところで、このプログラムは最初のRUNでは設定に約4分かかるのでじっと待つこと。正しく動けば、CTRL+STOP後の再実行では、カーソルキーを押したままにしていると、10数秒に短縮される。

背景に見ほれ建物をよける障害物ドットレース

パンダーパード

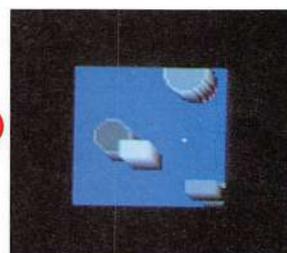
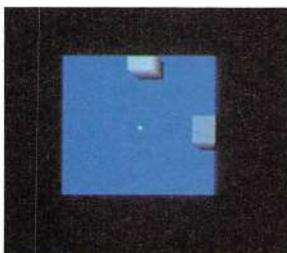
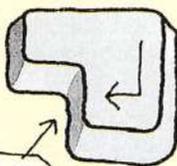
MSX2/2+ VRAM64K

BY ミスターP



左右移動

リフレイズ



ずんずんと敵地奥深くに進入していく(つもり)。敵の重要基地は見つけたい破壊する(つもり)。ほんとうはただ障害物をよけていだけなんだけど

2画面

リストは60ページ

ドットゲームは、なにか1つ見るべきものがないかぎり採用しないようにしているのだが、このゲームも「芸に秀でたドットゲーム」の1つである。

RUNすると、画面中央の四角(写真では少し大きく見せているが、じっさいにはもう少し小さい)にゲーム画面が現れる。自機はパンダという名前らしいが、いずれにしてもドットだ。

背景は上から下へと流れ、パンダはY座標を変えずに進んでいく。カーソルキーの左右で進路を変えられるが、慣性がさい

ているので、すぐには左右によけたりできない。

このゲームの「芸」は、背景のリアルっぽさだ。リストも2画面とはいえ、ほとんど1画面に近い。微妙なグラデーションがかかったような灰色の建物や、一部が赤く輝いている丸い建物などがスーッと流れていき、それなりに美しい。

そういえばゲームの目的を書いてなかった。作者が投稿時にプログラムにそえていた説明から引用しよう。

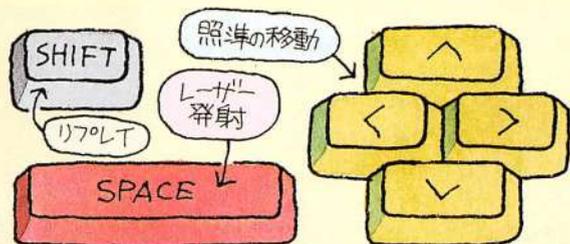
「建物をよけるゲーム。あたる」と死んでしまいます」。

ぐんぐん迫るワイアフレームの敵をうちおとせ

ポケットファイアー

MSX 2/2+ VRAM64K

BY 木村栄一



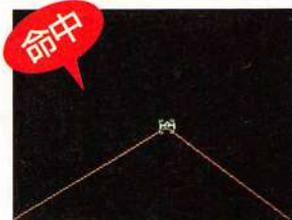
*プログラム行20の「ST=0」を「ST=1」に変えるとジョイスティックでも遊べます。

3画面

画面の奥のほうからスターウオーズに出てくるような敵機がワイアフレーム3Dでぐんぐん迫ってくる。照準を必死に動かして、とらえたらシュバッ／うまくあたと粉々に砕けちった敵機の残骸がしつこく3Dで流れ去っていく。

1ステージあたり30発のレーザーを使って、5つのステージをクリアしていくのが目的。各ステージごとのノルマは10機の敵機を破壊すること。ノルマ達成まえにレーザーを使ってしまおうとゲームオーバーなのでむだ

👉 リストは61ページ



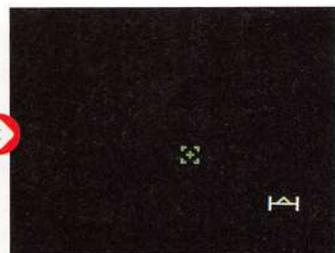
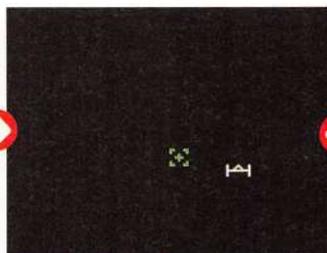
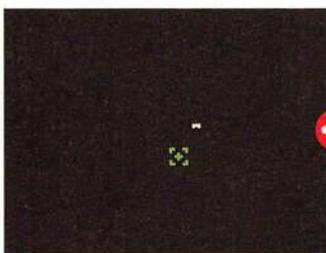
🕒 照準をあわせて残り少ないレーザーを発射。あたったノルマ



🕒 いくつかのピンクの四角は残骸。これも迫ってくる

使いしなないように。残り少なくなるとレーザーの色は黄色からピンクに変わる。でも、敵機は攻撃してこないし、むりだと思ったら見逃してもかまわない。

ステージが進むたびに敵機の迫ってくるスピードが速くなり、どんどんむずかしくなっていく。ステージ5をクリアすると、「むてきのファイター／／／」とたたえられ、ゲームエンド。

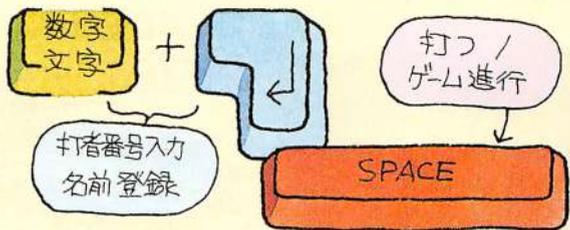


🕒 ステージ1で向こう側からぐんぐん迫ってくる敵機。ステージが進むと、迫り方はもっと大胆になる。

28人のとばし屋が一堂に会してホームラン競争

とばし屋コンテスト

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY マイク=ナイソ



5画面

ホームランコンテストの1人遊びゲーム。

RUNすると、28人のとばし屋たちの一覧表が表示される。ほぼ実在の有名選手がならんでいるが、「ばら」「ひこの」などのどういわけか名前をいじってある選手もいる。きれいなんだろうか。

一覧表は、選手番号と選手名とホームラン数で構成されていて、プレイヤーはまず選手番号を入力して好きな選手を選ぶ。

するとバッティング画面になり、投手がものもいわずにボー

👉 リストは62ページ

ルを投げてくるので、スコンとボールを打ち返す。

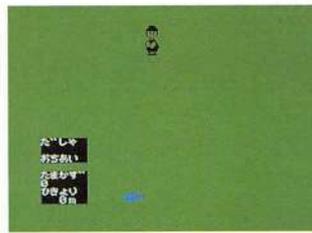
ミートしたタイミングとちょっとしたツキに応じて、その打球の飛距離が決まり、画面中央に表示される。左下の枠のなかは、打者の名前、投球数、それまでの合計飛距離が表示される。

投手が5球投げると1セット終了で、画面が切り換わって飛距離の合計が表示され、その成績がベスト10内に入っていれば名前登録モードになる。名前は5文字まで有効。

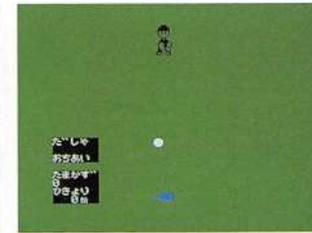
ベスト10をぜんぶ自分の名前埋めるまでがんばってほしい。



🕒 選手一覧表。ホームラン数の多い選手を選ぶか、好きな選手を選ぶかちょっと悩む



🕒 投手はタイミングを微妙に変えながらクイックモーションで投げってくる



🕒 バットにあたると打球が飛ぶ。あたりまえ。このあと飛距離を表示する



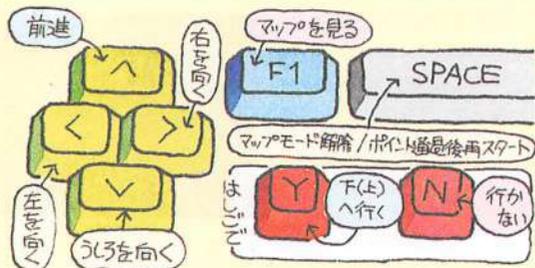
🕒 いい成績を出すとベスト10に名前を登録することができる

3層ダンジョンをさまようオリエンテーリング

ダンジョン オリエンテーリング

MSX2/2+ VRAM128K

BY 編集部



5月号の『めいろげーむ』のうまいDRAW文の使い方に触発されて、BASICによるダンジョンRPGプログラムを編集部で作ってしまおうという企画がもちあがった。記事名は「ダンジョンRPGの過程」としたが、その第1回目に作ったサンプルが、この『ダンジョンオリエンテーリング』。ゲームとしては拡張さ

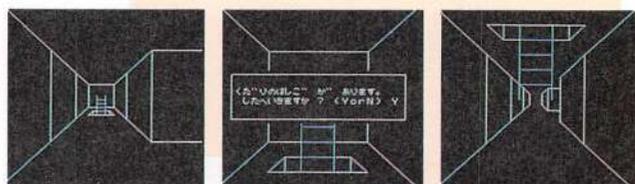
れた「めいろげーむ」と思ってもらっていい。

地下1階はふつうの迷路、地下2階は格子廊(格子のように単調なためにかえって迷いやすい迷路)、地下3階は大小の広間のある迷路、とそれぞれの階に特徴を持たせ、はしごでつないで3層構造とした。

目的は5つの見えないポイン

5画面

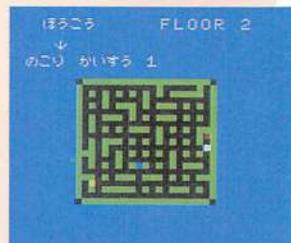
リストは66ページ



トを順に通過していくこと。目標となるポイントからの距離に応じた効果音(近いほど高い音)が出るのでそれを頼りに進んでいく。F1キーで最初は5回までマップを見ることが出来る。マップでは、目標のポイントは黄色い四角、はしごは上りが赤、下りが青い四角で表示される。ポイントを通過するたびにマップを見られる残り回数が5回ずつ増えていく。ただ、マップを見ないで遊ぶほうが楽しい。

最初は21×21×3層のダンジョンではじまり、5つのポイントを通過すると、27×27×3層、それも5つのポイントを通過すると33×33×3層まで大きくなり、以後はそのままの大きさが

↑はしごはしごを使って各階を移動する。右は地下3階の広間のあるダンジョン。表示のちがいは注目



↑ F1キーで見られるマップ(地下2階)。黄色が通過すべきポイント、赤が上り、青が下りのはしご。白が現在の自分の位置

続く。ようするにステージクリアの要領だ。

さて、次はどうなるか。

MSXプログラムコレクション50本

ファンダムライブラリー⑦

5月29日発売 定価880円(税込)

発行:徳間書店インターメディア 発売:徳間書店

1989年11月号~90年4月号にファンダムに掲載されたプログラムのなかから50本を選び、1冊にまとめた、もうおなじみのファンダムライブラリー第7弾。

最近ますます高度になってきたAVフォーラム半年ぶんのほ

か、90年2月号に掲載された「はじめてのファンダム総集編」と「EDファンダムスペシャル・マシン語へのいざない」も再掲。評判のよかったFM音源プログラムを集めた「FM音楽館オリジナルセレクト」もついています。

ディスク版も同時発売
予価4,800円(税別) 販売:徳間コミュニケーションズ

上の本に掲載されている50本のゲームプログラムを1枚のディスクにまとめた同タイトルの

ソフトも同時発売。もちろん、ちゃんとリストも見られるので改造も自由にできます。

香港

HONG KONG
ホンコン

第1弾

麻雀バイパスゲーム

ファンダムのゲームがファミコンで登場!

2980円(税別)
ディスクカード(片面)

好評発売中

大人気受け付け中

通信販売もやってるよ! (限定5,000本)

近所でなかなか「香港」が手に入りにくいという場合には、通信販売がおすすめ。とにかく多くの人にこのゲームを楽しんでもらいたいという気持ちで通信販売しちゃいます。発送には2週間ぐらいかかりますが、

限定の数を越えてしまった場合、買えないこともあるのでお早めに。

現金書留でのみ受け付け 送料、税込で **3100円**

〒105 東京都港区新橋4-10-7
あき先 TIM営業企画室「香港通版」係

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

18

(受取人)

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

財団法人

電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育

MSX・FAN⑤係

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

キミもプログラムが
作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

★かわいい案内資料
無料送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出してください!

MSX・FAN⑤係

-

都道府県

市区郡

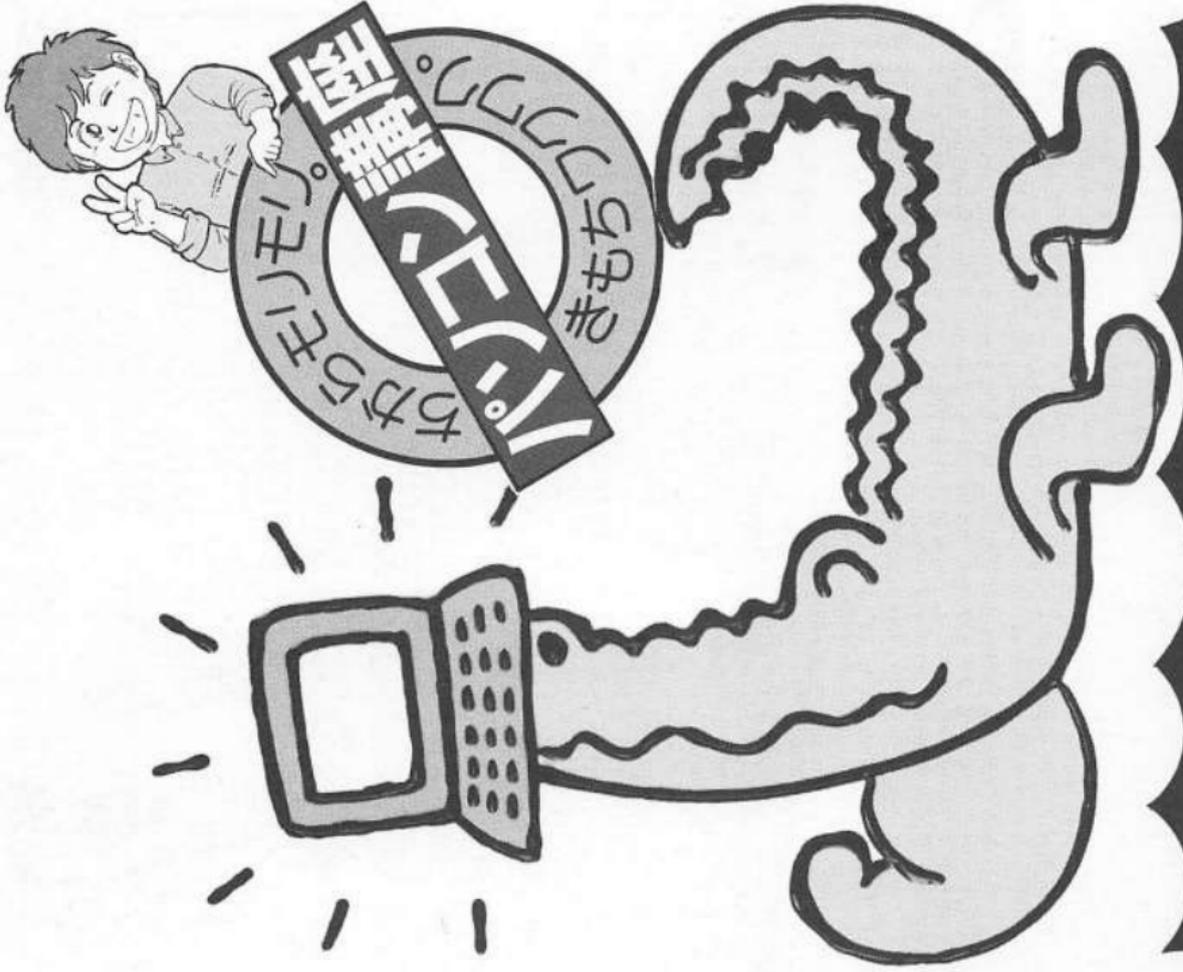
様方)

住所			
氏名	フリガナ		
電話番号	市外番号	市内番号	番号
年齢	性別	男	女
	歳	1	2

RE M819SA0508

このハガキを今すぐポストへ!

(キリトリ線)



👉 このハガキをポストへ!

1枚1枚 役立つ資料を無料であげるよ。

ガRRRRR...

パフパフ...



ガリルルッ.....

暗号の作成・解読やコンピュータ
占い、スポーツの勝敗予想などの
ゲームが、うんと楽しめてガリル
ルッだぜツ、と。

300種類の
プログラムが
身につくぞ!!

ターボパワーの
パソコン講座で、
友だちに差をつける!!

短期間でベーシック自由自在。
キミも明日からパソコン博士。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが
「あれよあれよ」というまに身につくパソ
コン講座。300種類のレッスンをひとつ
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか
ヒットポイントが上がっていくようなもの。
ベーシックはもちろん、プログラムの設計
やグラフィックもクリアーできるんだ。
MSX対応のパソコン講座でコンピュータ
自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



パフパフ.....

ベーシック言語はばっちり
学べるし、グラフィック
スは自由に描けるので、
文句なくパフパフッ!
ものだよツ、と。



文部省認定通信教育
パソコン講座

(財)電子技術教育協会 〒169東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03(200)5713

すぐ書け、
よく書け、ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ案内資料を
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料
無料送呈!

📧 左のハガキを今すぐポストへ!

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	くさとリアルバイト おNEW	50
PROGRAM	TAL-GUN	51
PROGRAM	Fighting Plane-X	52
PROGRAM	ろみんくる棒倒し風味	53
PROGRAM	ANNOYANCE	54
PROGRAM	PYRAMID	55
PROGRAM	GRYB	56
PROGRAM	サテライト I	57
PROGRAM	くまい〜つ!	58
PROGRAM	おーたらいと	59
PROGRAM	バンダバード	60
PROGRAM	ポケットファイアー	61
PROGRAM	とばし屋コンテスト	62
FORUM	ファンダムレター	48 AVフォーラム
SPECIAL	ダンジョンRPGの過程①	64 ちえ熱あっちゃん①
WONDER	EDファンダム&H08	47

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門 (RP部門)
SCREEN0:WIDTH4 0としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわける。

- ① 1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ② N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③ 10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門 (FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

- 投稿上のルール
- ① 盗作、二重投稿厳禁
- ② テープかディスクで投稿する
- ③ 詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)バズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。

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

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季節奨励賞
第11回季節奨励賞は7~9月号に掲載された全RP部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、作者には奨励金として3万円をさしあげます。また、FP部門奨励賞では、4~9月号に掲載されたFP部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダムアンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事は3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方の中から、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製いガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは5月31日です。

プログラムの
? 質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-4311-627)。それ以外の時間は受け付けていません。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」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を、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用できる。

テープかディスクにアスキーセーブする

- ①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUN
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思ってい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、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する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

- テープの場合
SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)
- ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のあったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、SCREEN0 WIDTH40としておく。

④GOTO9000とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「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となる。

⑤終わったら、確認用データの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。

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、DELETE9000-9060として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

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

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、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いははじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
```

EXENDED DEFINITION FANDOM

&HD8 短縮ダイヤル

長い番号でもワンタッチでかけられる短縮ダイヤル。MSXにもそれがあつたら……。あらせてしまいました。



プログラムを打ちこむのがめんどくさい。せめて短縮キーでもあれば。電話機だって短縮ダイヤルがあるのに、もっと頭のいい(はずの)MSXにそういうものがないはいけな。

MSXはキーワード(PRINTとかVPOKEなどの命令語)をぜんぶ知っているくせに、キーボードから1字1句打ちこんであげないとなにもしてくれない。せめて「I」と打ちこんだら、かってに「INPUT」に変換するくらいしたってよさそうなものだ。

そんなわけで、ふだん、仕事もせずにさぼっているSELECTキーに、むりやり短縮ダイヤルサービスをしていただくというのが、このプログラム。いつもより、ちょっと長めで、見かけも奇妙なプログラムになってしまいました。

■打ちこむときの注意

今回も、じっさいに動くマシン語プログラムをBASICテキストの入るアドレスの上に避難させるため、RUNすると自分自身を消してしまうおなじみの方式。打ちこんだらかならずセーブすること。RUNしたあとはふつうに別のプログラムを打ちこんだりできます。

行10~40がマシン語のデータ。このデータは、アルファベットの大文字と小文字、数字と「?」、「@」の組み合わせになっている。RUNしてしばらくのあいだマシン語の書きこみなどをやっているけれど、データとなる文字列部分に入力ミスがあると、ミスのある文字列が何個目のどのデータかを表示して終わるので、そのあたりをしっかりと見直すように。

```
10 DATA DU0mqR4Vv,wB4663M0J,8nPz8nPzk,
8nPz8L3mx,?bPqtSLZ5,tSgVKE4NY,8fzE8K81p,
6G?vo24yZ,01YWiB0VY,QE4N8ZTFJ,8KQ16G9sw,
oG?QoR4VG,Tx01oE7hd,gC4FoU4NC,8bPq?nM0j,
sF5W0FbfN,8Q0x0EI0a,vP3V4HU07,6G03zHv3w,
Ag0x8LjER,kk56CdE0M,0Bpy0?T8?,rLs3Jxpi0
20 DATA 1xpa20M4Q,jWU78L3u0,?rcM1rXyu,
12UETULpo,SCs3HkM0y,LJEfvPXlm,4ezRRk7Rn,
Rk39nPrEO,ky7FrG40n,k24Qx7sXG,dXn0rSLBL,
OUoU2wora,2gpe3GXvl,nME?rS4e3,yjByzVUUV,
aW6cz3LRL,TU2b84PRc,tGfQwyLBE,eEfBUkjVj,
8hnnrS7aJ,rzt1qDtNB,oDt?mDtFj,mBrZxGfQ5
30 DATA wwpV9T7RI,sRN1rLQ2C,D4wVQXeJ7,
rLI5rLE6i,3GULjWAUB,z1XlrIM4g,rSL5?hnn0,
nK4ZkRrVG,4D0RTU5Dh,zUEk7hpyf,0cS7LLM05,
8FU06RppY,1xpo25YNG,Tjvz80QyU,1Bpr0RM4n,
HxpilRpaW,1UM04Es0f,rLs2LY4Gq,TWAH4ghzE,
?DVtdmUAo,3EEXTeQUt,tBpr0FWiz,rL038Es0z
40 DATA 1U04TWD0q,Tm00rSLZF,nTwXsRrVC,
6CseyjDa3,TrTRQ0HRY,BU01rHE19,8OXwtQh6v,
?0gy8ArzR,8mfQwwqdG,2i4omE00c,0000000000,
0000000000
50 CLEAR 300,&HD000:DEFSTR G:DEFFND(G)=A
SC(G)-48+(G>"9")*5+(G>"Z")*6:DEFFNE(I)=F
ND(MID$(G,J-(J>2)+I,1)):DEFFNF=INT((FNE(
1)*64+FNE(2))/(2^((2-JMOD3)*2)))MOD 256
60 A=&HD000:FOR I=0 TO 80:READ G:FOR J=0
TO 5:POKE A,FNF:A=A+1:NEXT:S=0:FOR J=0
TO 5:S=S+PEEK(A+J-6):NEXT:IF SMOD64=FND(
RIGHT$(G,1)) THEN NEXT ELSE PRINT I+1;"コ
メノ データ `";G;" ニ エラ-":BEEP:END
70 DEFUSR=&HD000:Z=USR(0)
```

■短縮ダイヤルの使い方

アルファベット1文字を打ちこみ、つづいてSELECTキーを押す。すると、その文字で始まる大文字のキーワードに

変換してくれる。もう1回押すと、また別のキーワード、また押すとまた別の……。

使いこんでいくうちに、よく使うキーワードが早めに出てく

ようになる。いわゆる学習機能というやつだ。ただし、プログラム上のかつてな理由で、おなじキーワードが2回出てきたりもします。ごめんなさい。

ファンダムパーラー

今月のファンダムパーラーでは、最近、投稿のふえてきた1行プログラムのなかから4本と、編集部でノリにまかせて作った2本の計6本を、1行プログラム特集と題してやってみました。

今月の残念賞

今月はちょうど冬休みと春休みの谷間なためか、投稿作品の数は少なくさみしいものだった。

そんな状況なので、今月の選考会は10画面部門とFP部門は出品されず、1画面部門とN画面部門の作品だけでおこなわれることになった。

しかし、選考会に顔を見せた作品は、とくにズバ抜けたものはなかったものの、意外につぶそろいではあった。

そんなわけで、今月の残念賞は1画面部門から2作品と、N画面部門から1作品を選んだ。3作品とも現状では採用できないものだが、どれもファンダム班での期待は高く、バージョンアップもしくはバグを直しての再投稿を望む。

来月のパーラーは、ふたたび第10回季節奨励賞の発表。

奨励賞といえば、最近では影をひそめてしまったFP部門だが、4月号からFP部門にも奨

励賞が新設されているので、第1回受賞にふさわしい作品を期待している。

■ファンダムへの投稿上のアドバイス

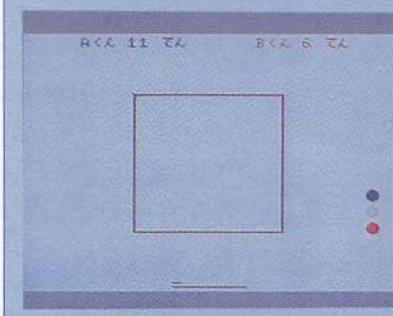
ファンダムへのプログラムなどの投稿で、評価に影響するのが説明の内容。プログラムの解説がまるでなかったり、遊び方さえ書いていないものなど。

最低でも遊び方とプログラム名を明記しよう。遊び方の説明がないと、どんなプログラムかさえ伝わらないことがあり、これは評価に大きく影響する。

また、投稿作品に対する入念なチェックも必要。プログラムの基本的な設定や、ゴミ(意味のない部分)を取るなどの気配りをしてほしい。

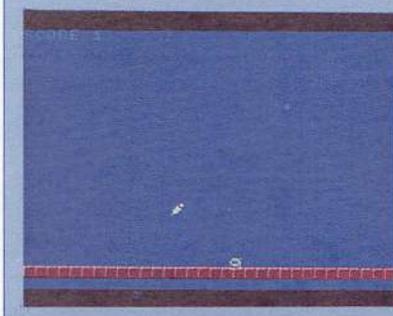
投稿作品の集まり方には波があるので、冬休みと春休みのあいだなど、投稿の少ない時期を見はからって投稿すると採用される確率は高くなるだろう。

1画面：無題



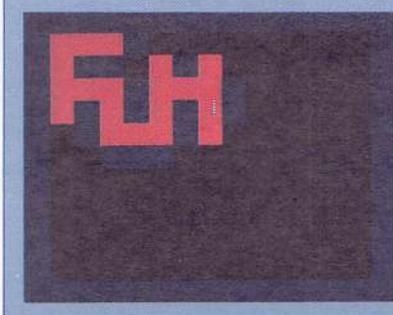
新潟・鈴木幹也(19歳)作品。2人对戦用ゲームとしてまあまあツボをついた作品で、四角が大きくなるにつれ、自然と正解の方向がわかりにくくなるというアイデアがよかった。しかし、ゲーム画面にもう少しくふうがほしいし、2人对戦に限られている点もイマイチ。

1画面：ふわふわ



山口・松浦富士男(26歳)作品。画面の上のほうから、ふわふわと羽が揺らぎながら落ちてくるので、慣性のばっちりきいた自機を動かして受けとめるゲーム。画面はきれいだが、自機の慣性がきつすぎてゲームになっていなかった。もう少し遊べるものにしてほしい。

N画面：暗黒迷路



山口・松浦富士男(26歳)作品。ドットをあやつり、暗黒に包まれた迷路の中をくぐりぬけるゲーム。ドットはカーソルの入力と同じ方向に進むので、いわゆる酔っぱらい方式ではない。おもしろそうだが、迷路の再表示のところにバグがあったためボツになった。



1行プログラム特集

ちょうど3の倍数になっている月は1行プログラムの特集でもしようかな……と思い、ついやってしまった担当ですが、それを記念してかどうかわからないけど、ファンダムのボスATSと、元副編のNOPから1行プログラムを受け取った。2作品とも1行プログラムとしての完成度はかなり高く、短いプログラムの可能性を見せてくれている。

■「ひらめき」の遊び方

5月号のBASICピクニック(31ページ)に掲載したサンプルを1行でゲーム化したものだ。

遊び方は、走らせるとカーソル

のどれかがひらめくので、よく見てひらめいたところの番号を入力しよう。全10問のうち何問正解できたかが得点になる。リプレイはSTOPキーでおこなう。

3行目から4行目にかけてある「■」のかたまりはカーソルキャラクタ10個ぶん。入力方法は「JUMPBALL」参照。

■「NOPテロツパ」の遊び方

RUNしたあと、表示したいメッセージを入力すると、そのメッセージをモチーフにしたデモを見せてくれる。WIDTH文に変数を使ったかんたんなものだが、ちょっと不思議な感覚のプログラム。

ひらめき by ATS

```
1 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:DEFSTRA-E:E=CHR$(27):SETBEEP3,3:FORG=0TO9:B=CHR$(48+RND(-TIME)*10):PRINTE"Y"00123456789"E"Y*0:PRINTE"Y*B"A"E"D"E"Y5":A=INPUT$(1):PRINTE"Y4"A;E"D";:BEEP:PRINTE"x4":;BEEP:PRINTE"x5":;BEEP:S=S-(B=A):NEXT:PRINTS:POKE-869,1:RUN
```

NOPテロツパ by NOP

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:INPUTA$:FORRK=0TO1:J=ATN(1)^ATN(1):FORI=2TO32:WIDTHI:PRINTA$:FORJ=0TO10:NEXT:NEXT:FORI=31TO1STEP-1:WIDTHI:PRINTA$:;FORJ=0TO10:NEXT:NEXT:K=0:NEXT
```

1行 ひとつでがき

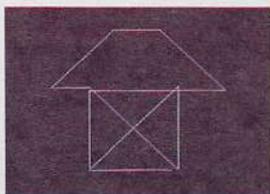
長野・宮川両久保

その名のとおり、ひとつでがきの1行プログラム。まあ、1行グラフィックツールということ。

操作方法はいたってかんたんで、カーソルキーの入力に応じて、黒い画面に白い線を引くというもの。

また、画面に描いた絵が気に入らなければ、すかさずリターンキーを押そう。もとのまっ黒け～の画面にもどる。

なにも線を引きしていないとき、どこから線が引かれるのかわからないので、「ここから線を引きたい」という場所まで線を引き、そこでリター



ンキーを押せば、次はそこから描きはじめる。

この作品では、スティック入力とDRAW文データに対応させた処理が光っている。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0,0:FORI=1TO8:READA$(I):NEXT:FORI=0TO1:I$=INKEY$:DRAWA$(STICK(0)):IFI$=CHR$(13)THENRUNELSEI=I-1:NEXT:DATA U,E,R,F,D,G,L,H
```

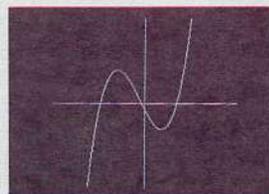
1行 関数MAKER

東京・斎尾裕史

はやくも1行プログラムの常連になろうとしている斎尾くんが、この1行プログラムは、3次関数のグラフを描くものだ。

プログラムを走らせると「?」が表示されるので、このとき0より大きい数値を入力すると原点付近の拡大グラフ、0以下なら通常グラフになります。あとは見ているだけ。リプレイはSTOPキーで。

アミのかかった部分の式を変えれ



ば、その式に応じたグラフになるので、いろいろ試してみよう。

```
1 INPUTA:S=1-(A<1)*9:COLOR11,0,0:SCREEN5:DRAW"BM127,6D199BE99L199":FORI=1E-09TO259:X=(I-128)/S:Y=X^3/8+X^2/4-X*2-1:Y=Y*S:IFI>255THENBEEP:POKE-869,1ELSEIFABS(Y)<106THENLINE-(I,106-Y),C,OR:C=15:SOUND8,11:SOUND0,128-Y:NEXTELSEC=0:NEXT
```

1行 JUMPBALL

茨城・星茂

RUNするといきなりボールが落ちてくるので、スペースキーでパッドを動かしてはじかえす。スペースキーを押しているとパッドは右にはなすと左に移動する仕組み。失敗するとプログラムが終了するのでプレイしたいときはRUN。

このゲームは、感覚的には「ケン玉」だ。ゲームになれるまではおもしろくないが、シンプルでけっこう楽しめる。もっとも、担当も最初はすぐゲームオーバーになるのでポツにしようと思っていたんだけど、どうしてもうまくいかない人は、



リストのアミのかかった部分を「B-4」に変えるといいだろう。

ちなみにリストにある「■」はKEY1,CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこもう。

```
1 SCREEN1,1:COLOR,1,1:X=99:SPRITES(0)="<~~~~<":SPRITES(1)="■":FORI=0TO1:Y=60:A=12:FORT=0TO12:PUTSPRITE0,(99,Y),8,0:A=A-T*.8:Y=Y-A:PUTSPRITE1,(X,155),2,1:X=X-STRIG(0)*[10-5]:NEXT:IF(X>81)*(X<117)THENPLAY"SM999L906B":S=S+1:I=0:NEXTELSEPRINTS:PLAY"SM9999L905C"
```

1行 LINEBATTLE

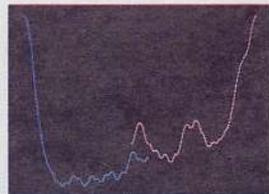
東京・斎尾裕史

このプログラムは2人対戦専用のよっぱらいゲームだ。

プレイヤー1が水色の線で操作は上昇のスペースキーのみ。プレイヤー2は赤線をジョイスティックのトリガーAで操作する。

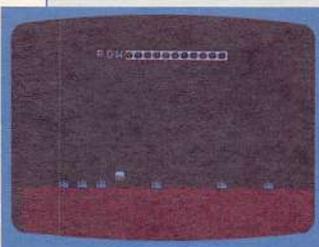
おたがい自動的に中央に向かってへろへろ進んできて、どちらかが画面の上下から出るか、相手の線にぶつかると勝負がつく。

しかし、画面が真っ黒なので、上下から出た場合にどちらが勝ったかわかりにくい。じっさいにプレイするときは、



COLOR15,0,0の部分、COLOR15,1,2に変えると境界がわかり、勝負の判定が楽になるだろう。

```
1 COLOR15,0,0:DIMH(255):SCREEN5:FORI=0TO255:FORP=0TO1:D(P)=D(P)+1+STRIG(P)*2:Y=Y(P)+D(P):X=I+P*(255-I-I):T=T+(I=128)*(Y(I)>Y(1))/2:LINE(X,Y(P))-(X,Y),7+P:IF(Y<H(X))-(P=T)ANDI>127ORY>2110RY<0THENPLAY"S0M999907C1":POKE-869,1:RUNELSEH(X)=Y:Y(P)=Y:NEXT,P,I
```



くさとりアルバイトおNEW

遊び方は37ページにあります

注意

行1にある「■」、「□」、「△」は、あらかじめKEY1, CHR\$(255):KEY2, CHR\$(144):KEY3, CHR\$(160)を実行し、それぞれF1, F2, F3キーで打ちこんでください(ただしF2, F3キーで打ちこんだものは画面表示されません)。

```
1 SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:FORI=0TO31:VPOKE832+(I#8)*64+IMOD8,ASC(MID$("■まかQ$▲ るよろ子回子 O Bui!▲$まかQ$▲ ",I+1)):VPOKE8205+I#8,2+2^(I#8):NEXT:INPUTL:L=L+25:SPRITE$(0)="~"V2UUT
2 INTERVALOFF:CLS:E$=CHR$(27)+"Y":P=99:X=17:T=0:K=0:O=9:PRINT"$ "STRING$(192,120):ONINTERVAL=5400GOSUB6:INTERVALON
3 S=STICK(0):X=X-(S=3)-S#7AND31:G=-STRIG(0):P=P-(P<99)-SGN(S):PUTSPRITE0,(X*8,112+G*8):V=VPEEK(6624+X):PRINT"$ (POW)STRING$(P#8,133)SPC(6):IFP<8THENO=5:GOTO6
4 P=P-G*2:IFG*V>32THEN5ELSE$=RND(1)*(L+3):G=RND(1)*26+6627:IFVPEEK(G)=32+RND(1)*4#1THENVPOKEG,104+(S#L-(S>L)*2)*8:K=K-(S<L):IFK>11THENO=1:CLS:GOTO6ELSE3ELSE3
5 PLAY"SM600T255L9":IFV=112THENPLAY"M999901C1":P=P#2:T=T+K:VDP(7)=8:K=0:PRINT"$ / "SPC(32):VDP(7)=0:GOTO3ELSEVPOKE6624+X,32:IFV=104THENPLAY"05EC":T=T+1:K=K-1:P=P-1:GOTO3ELSEPLAY"06CEG":P=99:GOTO3
6 T=T*(O>1)*10:H=H+(H<T)*(H-T):PRINT"$ ,)うりあけ$MAX:"H;E$(~"MID$("クビ!ハテをおしまい",O,4)E$*)アルバイトりょう:T:POKE-869,1:GOTO2
```

変数の意味

スプライト座標

X……手のX座標⇒×8して使用/パターン名称テーブルのアドレス増分としても使用

その他の変数

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る



G……トリガー入力用/キャラクタ表示の位置指定

H……ハイスコア

I……ループ用

K……草のはえている数

L……レベル⇒レベルを大きくすると草以外のキャラクタが出にくくなる。草、爆弾、ゴールド草などのキャラクタ出現時の判定基準に用いられる

O……ゲームオーバータイプ⇒1=草のはえすぎでクビ、5=パワーがなくなってバテる、9=一定時間働いてクリアする

P……パワー

S……スティック入力用/出現するキャラクタの選択に用いられる数値の決定用

T……スコア

V……手の座標上にあるキャラクタのキャラクタコード検知に使用

プログラマからひとこと



3度目の正直

【いおくん】しかし皮肉なものですね。1度目は、草と爆弾しかありませんでしたが、わかまにあまりも気に入っていたのに。このプログラムですが、(S>B)をS#7にしたり、かなりへんな方法で圧縮しています。おひとついかがでせう。

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●キャラクタ色指定●レベル入力●スプライトパターン定義

2 アルバイト開始

●一定間隔での割りこみ禁止●画面消去●E\$にCHR\$(27)+"Y"を入れる⇒座標指定のエスケープシーケンス用●変数初期設定●地面表示●一定間隔での割りこみ先指定、開始

3 草取り

●スティック入力●手の移動計算●トリガー入力●パワー増減計算●手の表示●手の座標上にあるキャラクタのキャラクタコードを検知する●パワーの増減にともなってパワーゲージを表示する●パワー切れのときのゲーム終了判定⇒ゲームオーバータイプの設定/行6へ飛ぶ

4 草がはえてくる

●パワー減少●手がなにかを取ったか⇒(取ってれば)行5へ飛ぶ/ (取ってなければ)草、爆弾、ゴールド草のどのキャラクタを出現させるかの判定に用いられる変数Sを決定●キャラクタ表示の位置決定⇒パターン名称テーブルのアドレスをGに設定●先の指定された位置が空白かどうかの判定⇒指定位置が空

白だとしてもキャラクタの出現する確率は4分の1●出現するキャラクタの決定、表示⇒まえに決定した変数Sをレベル数Lと組みあわせて出現するキャラクタを決定して●判定の結果、草が出現したら草のはえている数を増やす●草が増えすぎたときのゲーム終了判定⇒ゲームオーバータイプの設定/画面消去/行6へとぶ

5 爆弾を使って高収入?

●効果音●爆弾を取ったかの判定⇒(爆弾を取ったとき)効果音/パワー減少/スコア加算/爆破画面表示⇒周辺色をカラーコード8(赤)にする/地面の上にあるものをすべて消去し、草のはえている数を0にする/通常画面にもどす⇒周辺色をカラーコード0(透明)にする/行3へ飛ぶ●(爆弾以外のものを取ったとき)取ったものを消す●草を取ったか⇒(草を取ったとき)効果音/スコア加算/草のはえている数減少/パワー減少/行3へ飛ぶ●(取ったものが草や爆弾でないとき、つまりゴールド草のとき)効果音●パワー全快●行3へ飛ぶ

6 アルバイト終わり

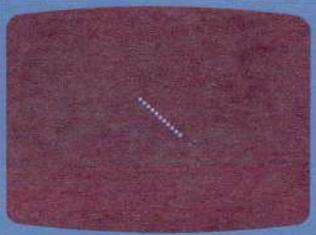
●草がはえすぎでクビ以外のスコア計算(クビのときはもちろん収入はありません)●ハイスコア計算●各ゲームオーバータイプに応じたゲーム終了メッセージ表示●リプレイ

MSX MSX2/2+ RAM8K BY いおくん

タル ガン

TAL-GUN

遊び方は38ページにあります



```

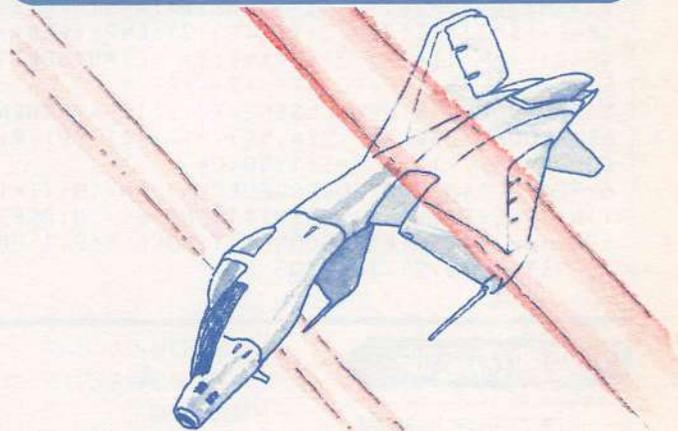
1 COLOR15,0,0:SCREEN3,0:DEFINT A-Z:FOR I=0
TO 31:VPOKE 14336+(I#4)*8+IMOD4,VAL("&H"+M
ID$("&4AE1EA6CBC06AE17522657803D38756",I
+1,1))*16:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:BEEP
2 FOR I=0 TO 7:READ Q(I),W(I):NEXT:FOR I=0 TO 1
:READ X(I),Y(I),M(I):NEXT: SOUND 7,0
3 P=1-P:S=STICK(P):M(P)=M(P)-S#6-(S<5AND
S>1)AND 15:S(P)=S(P)+(S(P)>4)-(S(P)<10AND
STRIG(P))*2:M=M(P)#2:X(P)=X(P)+Q(M)*S(P)
:Y(P)=Y(P)+W(M)*S(P)
4 X=X(P):Y=Y(P):PUTSPRITEP,(X,Y-1),7+P,M
:IF X<0 OR X>252 OR Y>189 THEN S=P:GOTO 7
5 IF (PEEK(-1045)AND 1)=-PORSTRIG(3)*PTHEN
X=X+Q(M)*10:Y=Y+W(M)*10 ELSE 3:DATA 0,-1
6 S=1-P:SOUND 6,10:PLAY" T255V1501C64":LINE
(X,Y)-STEP(Q(M)*40,W(M)*40):IF POINT(X(S)
),Y(S))OR POINT(X(S)+3,Y(S)+3) THEN PLAY"01
C1" ELSE LINE-(X,Y),0:GOTO 3
7 FOR I=0 TO 13:READ X: SOUND I,X:CIRCLE(X(S)
),Y(S)),I,RND(1)*16:NEXT: DRAW"BM0,0":PRINT
#1,2-S" P WIN":POKE-869,1:RUN:DATA 1,-1
8 DATA 1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,50,90,
0,200,100,0,,6,,9,,8,10,,16,16,16,,99,9
    
```

72コマからひとこと

ミサイルロックはかかりません



【いおくん】このゲームはTOP-GUNを意図して作ったものですが、ミサイルロックはかかりません。そのため、ケツにくらいついてもうちおとせる保証はありません。しかし、連射ができるうえ、とっても速い(ミサイルというよりは、レーザーみたいだと思ふ)。画面のハジがわからないといふ方は、行2のうしろにLINE(0,0)-(255,191),2,Bを入れてください。どうです、わかりやすいでせう。しかし、このカベはミサイルで破壊でき、バグのもとになります。では。



変数の意味

スプライト座標

X(n), Y(n)……各プレイヤー機の座標⇒nはプレイヤー番号: 0=プレイヤー1、1=プレイヤー2(以下とくにことわりのない場合は同様)
 X……X(n)の省略用/PSGデータ読みこみ
 Y……Y(n)の省略用
 Q(n), W(n)……X、Y方向の移動増分⇒nは各プレイヤー機の向きを表す
 ※X、Y、Q(n)、W(n)はレーザー表示のグラフィック座標にも使用

その他の変数

P……現在処理中のプレイヤー番号
 I……ループ用
 M(n)……各プレイヤー機の方方向用カウンタ
 M……各プレイヤー機の方向

S……スティック入力用/現在処理中のプレイヤーの敵の番号
 S(n)……各プレイヤー機スピード

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●グラフィック画面オープン⇒グラフィック画面に文字を表示する準備●効果音

2 データ読みこみ

●移動増分読みこみ●各プレイヤー機初期データ読みこみ●PSG設定⇒全チャンネルのノイズ、トーンをオンにする

3 移動計算

●ゲームループ開始⇒プレイヤー番号の切り換え●スティック入力●現プレイヤー機の方向カウンタ計算⇒STICK関数が2~4のとき向きの変数を+1(右へ)、6~8のとき-1(左

へ)●現プレイヤー機のスピード計算●移動方向決定●現プレイヤー機移動計算

4 移動

●変数代入⇒文字数省略のため●現プレイヤー機表示●画面から出たかどうかの判定⇒出ているら行7へ

5 レーザー発射

●ショット判定⇒現プレイヤーのショットボタン(プレイヤー1ならSHIFTキー、プレイヤー2ならBボタン)が押されているかどうか、押されていればレーザー座標計算、いなければ行3へ※プレイヤー1のSHIFTキーはキーマトリクスを利用して判定、アドレス-1045は&HFBE8とおなじ●移動増分データの一部(行2で読み

こみ)

6 レーザー命中?

●敵のプレイヤー番号設定●効果音●レーザー表示⇒レーザーの向きとプレイヤー機の向きはおなじなのでQ(n)、W(n)を流用●命中判定⇒命中していたら効果音/してなければレーザーを消し行3に飛び

7 ゲームオーバー

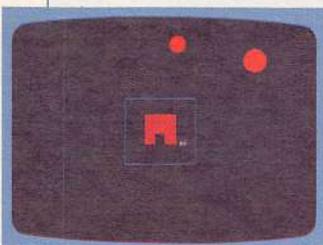
●爆発表示および効果音●勝者表示●リプレイ⇒STOPキー入力待ち●移動増分データの一部(行2で読みこみ)

8 データ

●移動増分データの残り(行2で読みこみ)●各プレイヤー機初期データ(行2で読みこみ)●PSGデータ(行7で読みこみ)



〈ファミコンニュース/その2・ファミコンアンケート4月号 結果発表②〉ついでに「MSX・FAM特製テレホンカード」の当選者10名の発表です。当選者は、(北海道)藤浦康也(青森県)梅田諭史(秋田県)佐藤吉記(静岡県)杉山亜由美(長野県)長瀬哲規(岐阜県)安部公平(大阪府)近藤正幸(香川県)久島克昌・田村節雄(福岡県)小松慶隆(敬称略)。以上のみなさんおめでとございます。



MSX 2/2+ VRAM64K BY AX

ファイティング プレーン エックス Fighting Plane-X

遊び方は38ページにあります

```

1 SCREEN5,0:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SPRITE
$(1)="リ リ":SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO2
2 FORJ=0TO2:M=M+2:FORK=0TO2:FORL=0TO2:A=
I*66:B=J*66:LINE(A+27-3*M*2+K*M,B+27-3*M
*2+L*M)-STEP(M,M),K*3+L+2,BF:NEXTL,K:C(N
)=A:D(N)=B:N=N+1:NEXTJ,I:SETPAGE,0:OPEN"
GRP:"AS#1
3 PLAY"04L16EDFDFFDCDFD":CLS:LINE(100,78)
-(156,134),12,B:PAINT(0,0),0,12:FORI=2TO
10:COLOR=(I,7,1,2):NEXT:R=RND(-TIME):X=1
25:Y=104:T=0:E=0:F=0
4 R=RND(1)*9+2:COLOR=(R,0,0,0):FORI=0TO8
:COPY(C(I),D(I))-(C(I)+54,D(I)+54),1TO(1
01,79),0:FORJ=1TO4:S=STICK(0):G=STRIG(0)
:E=E+(S=3)*(E<2)-(S=7)*(E>2):F=F+(G=0)*
(F<2)-(G=-1)*(F>2):X=X+E:Y=Y+F:PUTSPRIT
E1,(X,Y),15,1:P=POINT(X+2,Y+2)
5 IFP=0ORP=12THEN6ELSENEXTJ,I:IFP<>RTHEN
6ELSECOPY(200,0)-(254,54),1TO(101,79),0:
COLOR=(R,7,1,2):T=T+1:GOTO4
6 PLAY"L6402CCCFEDEGGGEDECC":H=H+(H-T)*(
T>8):PSET(98,150):PRINT#1,"HI-SC="H:PSET
(98,160):PRINT#1,"SCORE="T:POKE-869,1:PU
TSPRITE1,(0,217):GOTO3

```

プログラマから
ひとこと

決心

[AX]誕生日の次の日のことだった。家に帰るとテレビの上に灰色の封筒がのっていた。その瞬間、これからファンダムに送り続けることを決心した。1988年11月号のファンダム通信スペシャルに一度のっただけで採用はじめてだ。タイトルのXは、自機の形がXになっているのでそうした。コツは左右に移動したとき、自機を止めることだ。ちなみにわたしはソフトを1本も持っていない。かわいそうだと思う人はめぐんでください。



変数の意味

スプライト座標

- X, Y……自機の座標
- E, F……自機の座標増分

その他の変数

- A, B……9パターンの壁の転送元の座標
- C(n), D(n)……転送元の座標を保存し9パターンの壁をひとつずつ、連続して転送・表示するのに使用⇒nは各パターンの壁の座標の区別に使用
- G……トリガー入力用
- H……ハイスコア
- I, J……ページ1に壁を縦3横3に並べて表示するためのループに使用/ Iは汎用
- K, L……壁を構成する四角形を縦3横3に並べて表示させるループに使用
- M……壁を構成する四角形の大きさ

- N……壁の番号用カウンタ
- P……自機の移動先のカラーコード検知に使用
- R……乱数初期化用/ 9色9枚の四角形のうち、あなにする四角形のカラーコード指定に使用
- S……スティック入力用
- T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●アクティブページをページ1に指定●画面消去●壁を横に並べて表示させるためのループ開始

2 9パターンの壁を作成

●壁を縦に並べて表示させるためのループ開始●壁を構成する四角形の大きさの計算●四角形を縦に並べて表示させるためのループ開始●四角形を横に並べて表示させるためのループ開始

●コピー命令による壁の転送元の座標設定●壁の作成(ページ1に表示されているので見えない)⇒壁は同一で色のちがう9枚の四角形を縦3横3に並べて構成されており、壁が迫ってくる表現に用いられる9パターンの壁を作成する●作成のためのループくりかえし、終了●転送元の座標保存処理●壁作成のためのループくりかえし、終了●グラフィック画面のオープン⇒グラフィック画面に文字を書きこむ準備

3 ゲーム画面作成

●効果音●画面消去●緑色の枠を描き、枠の外を透明色で塗りつぶす(ゲーム画面作成)⇒周辺色が黒色なので透明色は黒色になる。あなの設定もおなじ●9色の四角形で構成されている壁を赤色にする●乱数初期化●変数初期設定

4 ファイティング!

●あなの位置を決定し、あなの作成⇒壁を構成する9枚9色の四角形のなかから1つを黒に変

え、あなにする。これをパレット切り換えと呼ぶ●ページ1から9パターンの壁を転送するループ開始●ページ1の小さい壁から順にページ0に転送・表示●操作受けつけループ開始●スティック入力●トリガー入力●自機の座標増分計算●自機座標計算●自機表示●自機移動先のカラーコード検知

5 クラッシュ!

●ゲーム終了判定⇒枠にぶつかるか外に出たら行6へ飛ぶ/(そうでなければ)操作受けつけループと壁の転送ループのくりかえし、終了●壁との衝突判定⇒(衝突していれば)行6へ飛ぶ/(衝突していなければ)枠内を消去する⇒ページ1から壁が描かれてない部分を転送している●壁にあげたあなを消す⇒黒くした部分のパレットコードをもとの赤色にもどす●スコア加算●行4へ飛ぶ

6 ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア処理●スコア表示●リプレイ●スプライト消去●行3へ飛ぶ

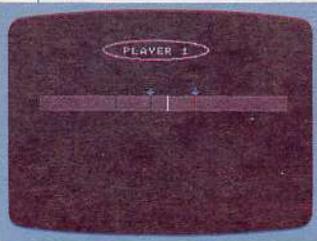


《いじわるなファンクションコール①/4月号のフォロー》4月号「SNAKER」は52ページと73ページでRAM容量の表記がくいちがっていました。73ページの「RAM16K」は誤りで52ページの「RAM32K」が正しいRAM容量です。RAM16Kの方、ごめんなさい。また行210の2行目の先頭にある数字が1, 5 3に見えますが、この点は印刷上のゴミです。そのまま1 5 3と打ちこんでください。

MSX2/2+ VRAM64K BY Romi

ろみんくる棒倒し風味

遊び方は39ページにあります



```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:COLOR=(5,4,3,2):
  SPRITES$(0)=STRING$(16,"♠"):SPRITES$(1)=ST
  RINGS$(4,16)+CHR$(254)+"'18"+CHR$(16):OPEN
  "GRP:"AS1:SOUND7,46:SOUND11,0:SOUND12,0:
  LINE(10,80)-(245,95),5,BF:CIRCLE(120,32)
  ,50,,,,,2:M(0)=0:M(1)=235:A(0)=1:A(1)=-1
2 FORI=0TO1:X=I*235:PSET(90,30):PRINT#1,
  "PLAYER" I+1:GOSUB5:PUTSPRITE1,(7+M(0),71
  ),7:PUTSPRITE2,(7+M(1),71),3,1:FORJ=0TO1
  :J=-STRIG(I):NEXT:SOUND8,16:SOUND1,0:P=0
3 FORJ=0TO0:J=STRIG(I)-(P=116):P=P+1:SOU
  ND0,P+50:SOUND13,8:EXT:P#=P/20+1:SOUND8
  ,0:FORJ=0TO1:X=X+P#*A(I):P#=P#-.1:GOSUB5
  :J=-P#<=0:NEXT:LINE(X+10,80)-(X+10,95)
  ,4+I*2:IFSGN(M(I)-X)=A(1-I)ANDSGN(M(1-I)
  -X)=A(I) THENM(I)=X:NEXT:GOTO2
4 V=VDP(19):COLOR9:PSET(70,30):PRINT#1,"
  PLAYER"2-I"WON!!":FORI=0TO90:SOUND9,15-I
  #6:SOUND6,I:VDP(19)=VAND240ORRND(1)*16:N
  EXT:VDP(19)=V:COLOR15:FORI=0TO1:I=STICK(
  0)+STICK(1):NEXT:RUN
5 PUTSPRITE0,(X+10,79),15:RETURN
  
```

プログラマから
ひとこと

53番目にトシマなことば

[Romi] ●チンプー-Romi のよもやま話(第2回:チンプーの妙)世界中のことばを、トシマな順にならべかえていったら、おそらく53番目くらいに「チンプー」がくるだろう。チンプー、そのコケティッシュな響きのことばには、人の心を魅了してはなさないなにかがある。チンもおもしろいが、プーはもっとおもしろい。その2つの融合が生み出すのびきならないまでのみことなハーモニーがチンプーにはある。ことばの不文律に照らしあわせるとき、チンとプーの役割が見えてくる。チンで電光石火のごとく突きあげ、プーでゆっくりと抜いてゆく。そこにはノスタルジーさえ感じられる。こうして考えてみると、いにしへのプログラマの研ぎすまされたセンスのよさにあらためて感心させられる。ちなみに、写真は3年まえのまだカタギだったころです。-たぶんつづく-



©Romi

変数の意味

スプライト座標

M(n).....矢印のX座標⇒Y座標は常に71で、表示には+7して使用

X.....メーターのX座標⇒+10して表示/メーターの移動後にはグラフィック座標としても使用される

その他の変数

A(n).....メーターの移動方向
I.....ループ用⇒プログラムのメインの部分ではプレイヤー番号として使用される



- J.....ループ用
- P.....パワーカウンタ
- P#.....メーターの飛距離カウンタ
- V.....画面位置補正の値の保存用

プログラム解説

1初期設定

- 前景色を15(白)、背景色と周辺色を0(黒)に設定●画面をグラフィックモード(SCREEN5)に、スプライトの大きさを16×16ドットの通常表示に設定●パレット番号5の色を茶色に設定●メーターのスプライトをパターン番号0に定義●矢印のスプライトをパターン番号1に定義●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面に文字を表示させるための準備●PSGレジスタの設定⇒レジスタ7(ミキサー)でチャンネルAのトーンとチャンネルBのノイズをON状態に設定、レジスタ11、12(エンベロープの周期)をと

- に0に設定●ゲーム画面作成●矢印の座標設定●メーターの移動方向設定

2矢印の表示

- 各プレイヤーの処理を交互におこなうためのループ開始●メーターの初期X座標の設定●プレイヤーの番号表示●行5のメーターの表示サブを呼び出す●2つの矢印の表示●トリガー入力待ち処理●PSGレジスタ設定⇒レジスタ8(チャンネルAの音量)に16を設定しエンベロープ付きに指定、レジスタ1(チャンネルAの粗調整)を0に設定●パワーカウンタの初期化

3メーターの移動

- パワーチャージのためのループ開始●トリガーの入力⇒パワーが一定量になるとトリガーの入力がなくなるとループを抜ける●パワーカウンタ増加●パワーチャージ時の効果音⇒PSGレジスタの0(チャンネルAの微調整)を変化させることでパワーのチャージ具合を表現●エンベロープパターンを8に設定●パワーチャージのためのループの終わり●メーターの飛距離カウンタ設定●効果音消去●メーター移動のためのループ開始

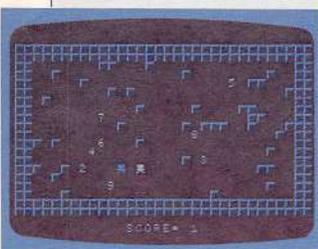
- メーターの座標計算●飛距離カウンタ減算●行5を呼び出す●処理を終えるかの判定⇒飛距離カウンタが0以下になったらループを抜けるようにする●メーター移動のためのループの終わり●メーターの移動先にLINE文によりメーターの影を書きこむ●矢印のあいだにメーターが止まったかの判定(ゲームオーバー判定)⇒止まっていれば自分側の矢印の移動●行2のはじめのループの終わり●行2へ飛ぶ

4勝敗表示

- 変数Vに画面位置補正の値を保存する●前景色を9(明るい赤)に設定●勝ったプレイヤーの表示●効果音⇒PSGレジスタ9(チャンネルBの音量)を少しずつ下げていき、レジスタ6(ノイズ周波数)を変化させる●画面を揺らす⇒画面位置補正のVDP(19)を変化させることで画面を揺らしている●画面の位置をもとにもどす●前景色を15(白)に設定●リプレイ(ステイック入力)●RUN

5メーター表示サブ

- メーターのスプライトを表示する●もとの処理にもどる



アノイアンス ANNOYANCE

遊び方は39ページにあります

注意

行2の「■」は、KEY1、CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

```

1 '●[MEIWAKU]● 1990 <E>EMGVT-HALT9938 ●
2 DEF INTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,0,0:SPRITES$(0)="███<fテ":FORI=0T
07:VPOKE776+I,255+(I=1)+63*(I>1)+64*(I=7
):NEXT:VPOKE8204,116:V=1:W=1:X=15:Y=15
3 CLS:F=0:AS=STRING$(64,97):PRINTAS$:FOR
I=0T015:PRINT"aa"SPC(28)"aa":;NEXT:PRINT
AS$:FORI=0T050:VPOKE6204+510*RND(1),97:N
EXT:FORI=0T08:X(I)=3+25*RND(1):Y(I)=2+15
*RND(1):LOCATEX(I)-1,Y(I):PRINT1+I:NEXT
4 S=STICK(0):A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
:C=6144+X+A+32*(Y+B):IFVPEEK(C)=97THEND=
6144+X+A+A+32*(Y+B+B):IFVPEEK(D)=32THENV
POKEC,32:VPOKED,97ELSEA=0:B=0
5 X=X+A:Y=Y+B:PUTSPRITE0,(8*X,8*Y-1),15,
0:E=EMOD5+1:IFE=10RSTRIG(0)THENV=V+SGN(X
(F)-V):W=W+SGN(Y(F)-W):PUTSPRITE1,(8*V,8
*W-1),2,0:C=6144+32*W+V:IFVPEEK(C)=97GOT
07ELSEIFV=X(F)ANDW=Y(F)THENF=F+1:P=P+F:V
POKE6144+32*W+V,32:IFF=9GOTO3
6 LOCATE12,21:PRINT"SCORE="P:;GOTO4
7 IFPEEK(&HFBEBC)>254GOTO7ELSERUN
  
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分(スプライト面番号0、パターン番号0)の座標⇒ $8 \times X$ 、 $8 \times Y - 1$ して表示、また、VRAMアドレス(パターン名称テーブル)計算用にも使用。以下のスプライト座標も同様

A、B……自分の座標増分
V、W……緑くん(スプライト面番号1、パターン番号0)の座標

テキスト座標

X(n)、Y(n)……数字の座標⇒nは0~8で、それぞれ1~9の数字の座標に対応
C……自分の移動しようとする場所、または緑くんの移動した場所のVRAMアドレス(パターン名称テーブル)
D……ブロック(「a」)の移動先のVRAMアドレス

その他の変数

AS……2行ぶんのブロック⇒外枠表示用
E……緑くんのスピード調整用カウンタ
F……緑くんが次に向かう数字用⇒範囲は0~8で、それぞれ1~9の数字に対応
I……ループ用
P……スコア
S……スティック入力用

プログラム解説

1 REM文

●タイトルと制作年と作者名のメモ

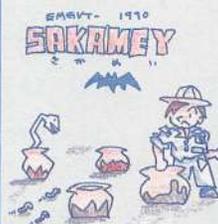
2 初期設定

●整数型宣言●画面初期設定●スプライトパターン定義●ブロックのキャラクタ(「a」)のパターン定義●色設定●変数初期設定

7桁ケラマから
ひとこと

EMGの作文①

[EMGVT-HALT9938.]EMGである。2つの作文を続けて書こうと思い、筆をとる。「おーたらいと」(59ページ)とはTPM、CO殿のワンキーゲームNOZZU-RUMENTをやった感動し、「スペースキーを押すと意味が刻々と変わるようにすればおもしろいかな」と思い作ったものである。ぼそいエンディングに感動してほしい。しかし、「ANNOYANCE」のどこに魅力があったのだろうか。謎、謎、謎……。やはり、「短さ」だろうか。しかし/ 1画面でおもしろいゲームを作るといのはよほどすごい人でないと無理なのだ。1画面は月に2~3本が現度であると思うがこんなことを書いてもこの部分はカットされてしまうであろう。今は限のまちがいであった。



3 画面作成

●画面消去●変数設定●外枠表示●ブロック配置●数字配置

4 自分の移動チェック

●スティック入力●自分の座標増分計算●自分の移動先チェック⇒移動しようとする場所にブロックがあればブロックの移動先設定(なければ次の行へ)/ブロックの移動先が空白であればブロックを移動。そうでなければ自分の移動増分を0にする(移動しない)

5 緑くんの移動

●自分の座標計算●自分を移動先に表示●スピード調整用カウンタE加算●緑くんの移動⇒カウンタE、またはトリガー入力の判定(判定からはずれば次の行へ)/緑くんの移動先計算/移動/緑くんの移動した場所のVRAMアドレス計算●緑くんとブロックの重なり判定⇒重なってれば行A(リプレイ)へ●緑くんと数字の重なり判定⇒重なってれば緑くんの向かう数字を次の数字に設定/スコア加算/重なった数字消去●面クリア判定⇒「9」まで取れば行3へ飛ぶ

6 スコア表示

●スコア表示●行4へ飛ぶ⇒数字を次々に取っていく処理は行4~6のくりがえし

7 リプレイ

●SHIFTキー入力待ち⇒押されれば再実行

補足

ブロックの配置時にVPOKEのアドレス指定部に乱数を使っているが、ここの数値は上位から数えて7桁目が四捨五入(切り捨てでないことに注意)されてしまうので、乱数などを使うときは注意が必要だ。たとえば、6717.994は6717になるのに、6717.995は、6718になってしまう、思わぬバグの原因となることがある。INT関数を使用するなどのくふうでまぎれのないようにしておくほうがいい。

ちなみに、おなじVPOKEのキャラクタコードを指定する部分ではそういう問題は起こらない。これは、アドレス指定部が単精度型であつかわれるのに対し、なぜか、キャラクタコード指定部は倍精度型であつかわれるからだ。

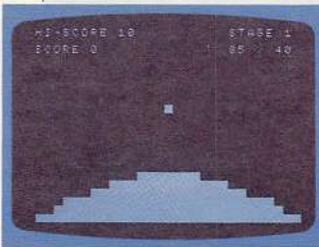
不思議だがほんとうだ。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

ピラミッド

PYRAMID

遊び方は40ページにあります



```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z
2 COLOR15,0,0:CLS:ES$=CHR$(27)+"Y":T=T-(T<11):V=T*15+25:Z=22:M=29:U=0:VPOKE8204,170:PRINTES$7!"STRING$(M,97):;GOSUB8
3 X=15:Y=0:L=1:FORI=0TORND(-TIME)*1200:NEXT:SOUND7,62:SOUND8,15
4 SOUND0,Y*11:C=(STRIG(0)ORSTRIG(1))*(L<31):LOCATEX,Y:PRINTSPC(L):L=L+2*C:X=X-C:Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTSTRING$(L,97):IFY<ZTHEN4ELSEIFL=MTHENLOCATEX,Y:PRINTSPC(L):S=S+10ELSEIFL>MTHEN7ELSEU=U+L:Z=Z-1:IFU+2>VTHENVPOKE8204,187
5 SOUND7,55:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,20:SOUND13,9:M=L:GOSUB8:IFL>1THEN3ELSEIFU<VTHEN7ELSEW=1:IFU=VTHENS=S+300:W=5ELSEIFU=196THENS=S+1000:W=9
6 S=S+U:PRINTES$'"MID$(NICEJUSTBEST",W,4)"CLEAR!":FORI=0TO300:VPOKE8204,170+17*(IMOD2):NEXT:GOTO2
7 H=H+(H<S)*(H-S):T=0:S=0:PRINTES$'"OUT!":SOUND8,0:FORI=0TO1:VPOKE6432+RND(1)*480,32:I=STICK(0)+STICK(1):NEXT:GOTO2
8 PRINTES$!!HI-SCORE"H;ES$#!SCORE"S;ES$!6STAGE"T;ES$#5"U"/"V:RETURN
    
```

プログラマからひとこと

国際数学オリンピック(IMO)

HIIDEYUKI 12か月連続同時日本採用で、てんぐになっているHIDEYUKIです。今まで1画面しか作ったこのない私ですが、今長いのを制作中です。ところで、みなさんは「国際数学オリンピック(IMO)」というのを存じますか。今、ほくの友だちのJ・Nは日本代表2次予選を通過して、第3次予選に向けてがんばっています。そのJ・Nに有効数字100桁までルートを求める開平プログラムを作ってもらったのですが、配列変数を使いまくってOut of memory。イラストは美術部の天才画家、玉井宏樹16歳にお願いしました。



不定●PSGレジスタ設定

4ブロックの移動処理

●効果音●トリガー入力とブロックの幅の上限処理⇒トリガーが押されていてブロックの幅が31より小さければ変数Cに1が入る●移動まえのブロックの消去●変数Cの値によりブロックの幅計算⇒トリガーの入力によりブロックが大きくなる●ブロックの座標計算●移動後のブロック表示●ブロックが土台に乗ったかの判定⇒乗っていなければ行4のはじめに飛ぶ／乗っていれば土台の幅とブロックの幅がおなじかの判定⇒おなじならブロック消去●スコア加算／ちがうならブロックのほうが大きいかの判定⇒大きければ行7のゲームオーバー処理へ飛ぶ／小さければクリアポイント加算●土台の高さ加算●次のブロックでクリアできるかの判定⇒判定があればブロックの色をカラーコード11(明るい黄色)に設定

5クリア判定

●PSGレジスタ設定●ピラミッドの土台の幅更新●行8を呼び出す●ブロックの幅が1より大きいかの判定⇒大きければ行3に飛ぶ／1ならばステージクリアの条件を満たしているかの

判定⇒満たしていなければ行7へ飛ぶ／満たしていればクリアポイントがステージクリアに必要なポイントとおなじか判定⇒おなじならスコアにジャストボーナスを加算／違うならクリアポイントが196になっているかの判定(完全なピラミッド型になっているかの判定)⇒なっていればスコアにベストボーナスを加算

6クリアメッセージ表示

●スコアにクリアボーナス加算●クリアのしかたによってメッセージ表示●ウェイト処理(ブロックの色を黄色と明るい黄色で点滅させながら時間待ち)●行2へ飛ぶ

7ゲームオーバー処理

●ハイスコア更新●ステージ数とスコア初期化●ゲームオーバーメッセージ表示●効果音を消す●リプレイ(スティック入力)⇒入力があるまで乱数により空白を画面に書きこんでいく(ピラミッドがくずれていくようす)●行2へ

8スコア表示サブ

●ハイスコア、スコア、ステージ数、クリアポイントを表示●もとの処理にもどる

変数の意味

テキスト座標

X……ブロックの左端のX座標
Y……ブロックのY座標
Z……ピラミッドの土台の高さ

その他の変数

C……ブロックの幅の増分⇒トリガーの入力と現在のブロックの幅により0または1になる
ES\$……テキスト座標指定のエスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I……時間待ち処理とリプレイ時にループ用として使用
L……ブロックの現在の幅
M……ピラミッドの土台の最上段の幅
S……スコア
T……ステージ数(1~11)
U……そのステージでプレイヤーが得ているクリアポイント

V……そのステージをクリアするのに必要なポイント

W……メッセージ表示用

プログラム解説

1初期設定

●初期画面設定●ファンクションキー表示の禁止●整数型宣言

2ステージ開始処理

●画面色設定●画面消去●変数ES\$にCHR\$(27)+"Y"を設定⇒座標指定のエスケープシーケンスを使うための準備●ステージ数更新●クリアポイント設定●変数初期設定●ブロックの色をカラーコード10(黄色)に設定●ピラミッドの土台の最上段表示●行8のスコアなど表示サブを呼び出す

3ブロックの設定

●ブロックの座標と幅初期設定●時間待ち⇒乱数により長さは



ジーアールワイビー

GRYB

遊び方は40ページにあります

```

1 SCREEN1,RND(-TIME),0:COLOR13,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMZ(19):FORI=0TO3:R
EADX,Y:FORJ=0TO7:LOCATEX,Y+J:PRINTSTRING
$(10,177+I*8);:NEXTJ,I:GOSUB7
2 E$=CHR$(27)+"Y":P=0:C=0:T=0:PRINTE$),
HI-SC"H;E$"+,SC 0 "E$".,start! ":P
LAY"TOL16SM3000GFEDFEDC4":GOSUB8
3 P=P-(P<19):PRINTE$".,computer":FORI=0T
0999:NEXT:FORI=0TOP:Z(I)=RND(1)*4+1:N=Z(
I):GOSUB7:FORJ=0TO99:NEXTJ,I
4 PRINTE$".,player ":FORI=0TOP:W=S:S=ST
ICK(0):IFWORMOD2=0THENI=I-1:T=T+1:IFT>9
9THENM$="time over":GOTO6ELSENEXTELSEN=(
S+1)*2:T=0:GOSUB7:IFZ(I)=NTHENC=C+1:PRIN
TE$"+1"C:NEXTELSEM$=" miss! ":GOTO6
5 PRINTE$".,right!":PLAY"CEDFEGG4":GOS
UB8:GOTO3:DATA11,0,22,8,11,16,0,8
6 PRINTE$".,M$:PLAY"O1CDCDCDCD2":H=H+(H
<C)*(H-C):GOSUB8:PRINTE$".,game over":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
7 VPOKE8213+N,34*(N-(N>2)):M=N*12+24:PLA
Y"N=M;":E=EXP(1):FORK=8214TO8217:VPOKEK,
255:NEXT:RETURN
8 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN

```

変数の意味

C.....スコア
E.....ランプ点灯の時間待ち用
E\$.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入
る
H.....ハイスコア
I、J、K.....ループ用
M.....ランプ点滅の効果音の高
さ⇒PLAY文Nコマンドのバ
ラメータ
M\$.....ゲーム終了時のメッセ
ージ表示用
N.....点滅させるランプ指定に
使用
P.....ランプ点滅回数⇒じっさ
いはP+1
S.....スティック入力用
T.....タイム
W.....押しすぎ防止用
X、Y.....ランプ作成、表示時
の座標データ読みこみに使用
Z(n).....コンピュータがn番
目に点滅させるランプの指定に

使用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●配列変数宣言●ラン
プ作成、表示のための座標デ
ータ読みこみ●ランプ点滅処理
サブ(行ア)呼び出し

2 ゲームスタート

●E\$にCHR\$(27)+"Y"
を入れる⇒エスケープシーケ
ン用●変数初期設定●ゲーム開
始メッセージ表示●効果音●演
奏終了待ちサブルーチン(行B)
呼び出し

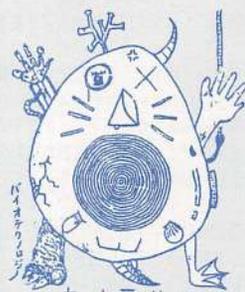
3 コンピュータからの出題

●ランプの点滅回数決定(最高
は20)●メッセージ表示●時間
待ち●コンピュータからの出題
ループ開始●点滅させるラン
プの決定●ランプ点滅処理サブ
ルーチン(行ア)呼び出し●時間待

プログラマから
ひとこと

知能テスト

[HIDEYUKI]最近の円安や株価下落を
なんとかしてほしい。親は機嫌が悪くなるし、
ぼくはもうすぐ就学旅行で外国に行くのでお
もしろくない。とつぜん、かたい話から入
ったが、このゲームもかたい。知能テストのよ
うなゲームだが、けっしてこのゲームで高得
点を出したからといって頭がいいとはかぎら
ない。バカの妹のほうが私より高得点を出す
のだ。ちなみにぼくの友だちは50点以上行
った。いや、けっして友だちのことをバカとい
ったのではない。ただ、ひとついえることは、
このゲームを「おもしろいやんげ」と思った人は
頭のいい人だ(?)。友だち数人が短期留学で
今アメリカのボストンにいる。うらやましい
かぎりだ。日本語を忘れずに無事帰ってくる
ことを祈る。原案者のネバさん「私のHIT
UPONしたゲームがのってうれしいです」、
バカの藤原淳登16歳「やっぴー/ 阪神必
勝/」では、また会いましょう。



カメラ生物

ち●ループ終了

4 コンピュータのまね

●メッセージ表示●プレイヤー
の入力受けつけループ開始●ま
えに入力したスティック入力
の値をWに保存する⇒カーソルキ
ーを押しっぱなしにしているあ
いだはループをカウントしない
ようにするため(押しすぎ防止)。
ここで設定したWは次の判定で
使用●スティック入力判定⇒ま
えにキーを押していたか、また
は現在上下右左以外のカーソル
キーを押していれば(なにも押
してない場合も含む)、ループカ
ウントをもとにもどし、タイム
を1増やす●タイムオーバー判
定⇒メッセージ設定/行Bへ飛
ぶ/制限時間内ならループのくり
かえし●(スティック入力を
受けつけた場合)スティック入
力に応じたランプナンバーを計
算する●タイムカウントを0に
する●ランプ点滅処理サブルー
チン(行ア)呼び出し●点滅させ
たランプの正解判定⇒(正解の
とき)スコア計算、表示/ループ
終了(ループ回数正解しつづ
ければ次の行に行く)/(不正解の

とき)メッセージ設定/行Bへ
飛ぶ

5 正解したぞ!

●クリアメッセージ表示●効果
音●演奏終了待ちサブルーチン
呼び出し●行Bへ飛ぶ●ゲーム
画面作成用の座標データ(行1
で読みこみ)

6 頭悪いんじゃない

●ミスのメッセージ表示●効果
音●ハイスコア処理●演奏終了
待ちサブルーチン(行B)呼び出
し●ゲーム終了メッセージ表示
●リプレイ

7 ランプ点滅処理サブ

●各ランプの点灯⇒各ランプの
キャラクタの色を直接VRAM
のカラーテーブルで変更(点灯)
●各ランプの効果音の高さを設
定●効果音●ランプ点灯の時間
待ち⇒ややこしい計算をするこ
とで時間かせぎをする●ランプ
消灯⇒ふたたびキャラクタの色
を変えることで消灯させる

8 演奏終了待ちサブ

●音楽演奏終了待ちループ

くきい〜っ!

遊び方は41ページにあります

```

1 COLOR,0,0:SCREEN5,0,0:DEFINT A-Z:SPRITE
$(0)="♣":OPEN"GRP:"AS#1:SETBEEP4,4
2 R=R+1:FORI=0TO7:X(I)=128:Y(I)=99:O(I)=
0:COLOR=(I,I,I,0):COLORI:PSET(88,128-I*I
),0:PRINT#1,"ROUND"R:NEXT:FORI=0TO1500:
NEXT:FORI=0TO7:LINE(I*13-3,I*10)-(255-I*
13+3,212-I*10),7-I+(I=6),BF:NEXT:BEEP
3 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS=8ORS=10RS=2TH
ENY(I)=Y(I)-1ELSEY(I)=Y(I)+1
4 X(I)=X(I)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3):C(I)
=POINT(X(I),Y(I)):PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)
),12+I,0:IFSTRIG(I)=0THENR(I)=0
5 IFSTRIG(I)=0ORR(I)=1THEN6ELSER(I)=1:IF
O(I)=0THENP(I)=X(I):Q(I)=Y(I):O(I)=1ELSE
FORJ=0TO1:LINE(X(I),Y(I)+J)-(P(I),Q(I)+J
),12+I:PSET(X(I),Y(I)+J),0:NEXT:O(I)=0
6 NEXT:IFC(0)<2ANDC(1)<2THEN3ELSEPLAY"S0
M999L806GFEDCGC","L806R64GFEDCGC","L803G
FEDCGC.":PUTSPRITE0,(0,216):FORI=0TO1:IF
C(I)=0THEN(T(I)=T(I)+1:NEXTELSENEXT
7 FORI=0TO1:COLOR12+I:IFC(I)>0THENLINE(X
(I),Y(I))-(RND(1)*254,RND(1)*210),12+I
8 PSET(76+24*(I+1),100),0:PRINT#1,T(I):N
EXT:IFPEEK(-1045)AND4THEN7ELSE2

```

変数の意味

スプライト座標

$X(n)$, $Y(n)$ ……プレイヤー
nの座標⇒nはプレイヤー番号。
n: 0=プレイヤー1・キーボ
ード側, 1=プレイヤー2・ジ
ョイスティック側。以下のnも
同様。また、 $X(n)$, $Y(n)$ は
ラインを引くための起点のグラ
フィック座標としても使用

グラフィック座標

$P(n)$, $Q(n)$ ……プレイヤー
1, 2の座標一時保存用⇒ライ
ンを引くための終点となる座標
を保存する

その他の変数

$C(n)$ ……プレイヤーがいる場
所のカラーコード

$O(n)$ ……プレイヤーnがトリ
ガーを押した回数カウンタ⇒トリ
ガーを押したときの場所がラ
インの起点か終点かの判定に使
用。0=1回目の入力するとき、
1=2回目の入力するとき

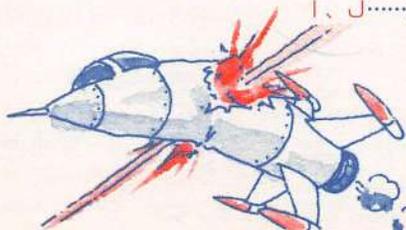
$R(n)$ ……プレイヤーnのトリ
ガーの入力状態のフラグ⇒0=
トリガーが押されていないとき、
1=トリガーが押され続けている
とき

S ……スティック入力用

$T(n)$ ……プレイヤーnの勝利
回数

R ……ラウンド数

I, J ……ループ用



〈ファンクションコールのイベントこぼれ話・その2〉その日のでじなしは、あさ7時発の飛行機に乗るために5時に起床。寝不足でへろへろでしたが、おかげで充実したステージになりました。GENくん、どうもありがとう。ほかのみなさんも、機会があったらぜひイベント会場へおいでください。編集部員がステージのネタにしようとかまかまえております。(博多で買っためんたいのお茶づけを楽しんでいる、てじなし)

フレイマから
ひとこと

まったくそっくりのゲームが!



題 おどろの飛竜

【うちのこづち】採用していただいてほんとうにありがとうございます。うわさのぬずみ色の連達を見たときは、とても感激しました。なぜか、手をにぎりこぶしにして「よっしゃあ!」と叫んでしまった。このプログラムは初投稿なんだけど、ほんとうのところまえにも作ったことがあったんだよなあー。ちょうどその日は1989年7月号の発売日でその日にやっとプログラムが完成したのでMSX・FANを見ていると、なんとまったくそっくりのゲームがのっているじゃないか。思わず「くきい〜っ!」と叫びたくなるほどだった。うちのこづち、16歳の夏であった。P. S. 水脈、リキ、博茂(こいつは男だが森川ゆかりに似ている)、ほそ、山ちゃん(このお方はうっちゃんに似ている)、ぬまち、みんなかっちょよいー人ばかりです(ヨイシヨ)。

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●グラフィック画面オープン⇒グラフィック画面に文字を表示するための準備

2 画面表示

●ラウンド数の加算●変数設定●ラウンド数表示●ステージを描く

3・4 移動

●入力・移動のループ開始⇒処理すべきプレイヤーの切り換えのため●スティック入力●Y座標の移動計算●X座標の移動計算●プレイヤーのいる座標のカラーコードを調べる●プレイヤー表示●トリガー入力⇒トリガーが押されていない場合は入力状態の変数 $R(n)$ を0にする

5 ラインを引く

●現在トリガーが押されていないか押されたままならば、行6へ飛ぶ/そうでなければ $R(n)$ を1にする● $O(n)$ が0ならば(トリガーを押したのが1回目

ならば)、プレイヤーの座標を $P(n)$, $Q(n)$ に保存/ $O(n)$ の値を1にする/そうでなければ(2回目ならば)、前回押したときの座標と現在の座標のあいだにラインを2本引く(Y座標方向に1ドットずらしたもの)/現在の座標にカラーコード0の点を置く⇒ラインを引いた直後プレイヤーが衝突判定からまめがれるようにするため/ $O(n)$ を0にもどす

6 ゲームオーバー判定

●入力・移動のループ終了●ゲームオーバー判定⇒プレイヤーがいる場所のカラーコードが2より小さければ行3へ飛ぶ/(そうでなければ)効果音/スプライト消去/勝敗を判定し、勝者に得点を与える

7 爆発

●爆発表示⇒負けたプレイヤーの座標から、ランダムな座標にそのプレイヤーの色でラインを引く

8 得点表示

●得点の表示座標設定●得点表示●リプレイ処理(GRAPHキー入力待ち)

おーたらいと

👉👈 遊び方は42ページにあります

注意

このプログラムでは、行30でスプライトの円運動での座標を計算してメモリに書きこんでいます。変数Kに設定されている「8HD000」はとくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを走らせたあと、ゲームがはじまるまで時間がかかるのはそのためです。なお、行40の2段目、中央付近にある文字は、「L」の小文字です。

```

10 '●[OTALLITE]●<E>EMGVT-HALT9938.●1990●
20 CLEAR9,&HD000:DEFINTA-Z:DIMX(20),Y(20):COLOR15,0,0:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:VPOKE8198,48:VPOKE8199,48:PRINT"Wait!":FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("187E5ADBDB7E7E18187E7EBDD87E7E18006CFEFAFA742810",1+I+I,2)):NEXT
30 FORI=264TO983:J=VPEEK(I):J=(3>IMOD8)*-J#2-(2<IMOD8)*(224ANDJOR15ANDJ#2):VPOKEI,J#2ORJ:NEXT:IFSTICK(0)=0THENK=&HD000:FORI=3TO90STEP5:FORJ=0TO59:X=120+SIN(J*3.14/30)*(16+I):Y=95+COS(J*3.14/30)*I:POKEK,X:POKEK+1,Y:K=2+K:NEXT:NEXT
40 BEEP:PLAY"T255L4S1M5000":VPOKE1155,8:R=1:S=0:GOSUB100:PRINTSPC(230)"[ Otallite ]"SPC(206)"<E>EMGVT-HALT9938 SOFT EQUIP."SPC(80)"By Tomoo Suzuki":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS
50 PRINTSPC(10)"Learn by heart!":A=0:B=2:Z=2:H=0:FORJ=0TO3:K=RND(-R^4):FORI=0TOR*2:X(I)=RND(1)*170+30:Y(I)=RND(1)*120+30:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),11,2:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):I=SQR(3):NEXT:GOSUB100

```

```

60 T=T-(S>T)*(S-T):LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE:##### HIGH-SCORE:#####":S:T:PUTSPRITE2,(X(H),Y(H)),11,2:I=&HD000
70 A=(A+Z)MOD120:B=B-2*(33>B)+4*(STRIG(0)AND0<B):X=PEEK(60*B+A+I):Y=PEEK(1+60*B+A+I):PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:G=G-2*SGN(B-G)*(0=AMOD3):E=PEEK(60+60*G-A+I):F=PEEK(61+60*G-A+I):PUTSPRITE1,(E,F),9,1
80 IF9>ABS(X-X(H))AND9>ABS(Y-Y(H))THENPLAY"O4C":Z=120-Z:S=S+R+H:H=1+H:IFH-1<2*RGOT060ELSELOCATE13,10:PRINT"Good!":PLAY"O4CEGRGRGGDEC":FORI=0TO6^5:NEXT:R=1+R:CLS:IF10>RGOTO50ELSEPRINT"OTY!!":PLAY"O4CRGCRGCFDE403B804C":END
90 IF8<ABS(X-E)OR8<ABS(Y-F)GOTO70ELSEPLAY"O3EGBDFACEGEDC1":LOCATE9,10:PRINT"It is too bad!":FORI=0TO6^5:NEXT:GOTO40
100 CLS:FORI=0TO22:PUTSPRITEI,(0,209):PRINTSPC(31*RND(1))CHR$(144):NEXT:PRINTCHR$(11):RETURN

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……おーたらいとの座標
E, F……あわやのリピーの座標
X(n), Y(n)……ハートの座標

その他の変数

A……おーたらいとの円運動カウンタ⇒現在の角度
B……おーたらいとの円運動での中心からの距離(半径)
G……あわやのリピーの円運動での中心からの距離(半径)
H……そのラウンドで取ったハートの数(ハートの座標用配列変数の引数やラウンドクリア判定などで使用)
I, J……ループ用/汎用

K……スプライトの円運動での座標を書きこむメモリのアドレス/乱数初期化用⇒各ラウンドに使われる乱数の系列を設定
R……ラウンド数
S……スコア
T……ハイスコア
Z……おーたらいとの円運動カウンタ増分

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定/配列変数定義/初期画面設定/ファンクションキーの表示禁止/数字の色設定/ウエイトメッセージ表示/スプライトパターン定義
30 太文字処理/スティック入力判定⇒入力がなければスプライトの円運動での座標を計算してメモリに書きこむ
40 効果音/PLAY文初期設

プログラマからひとこと



プログラマからひとこと
プログラマからひとこと
プログラマからひとこと

EMGの作文②

[EMGVT-HALT9938.]まあ、それはよくて、次回予告は、さんまを食べるシミュレーションアクション、「さんまを食べよう」と企画しなおしの「S・D I AM OND・DUST」です。作ってものるかどうかは別問題なんである。しかし、今、ディスクドライブがほしいのだが、価格に謎が多い。中古でも新品でもF1XDやA1Fが29800円、一方、ディスクドライブも29800円なんである。……MSX2はただなんであろうか? よくわからない。でも今は、今のWAVY23のキーボードが気に入っているのだ。ところでこの文章に使う字体がえらく軽薄に見えるのだが、明朝体にできないものであろうか。なつてたらすこい。

定星のキャラクタパターン定義/ラウンド数、スコア初期化/行100の画面消去サブを呼び出す/タイトル画面表示/ゲーム開始入力待ち(トリガー入力)/画面消去
50 メッセージ表示/おーたらいとの円運動用変数と取ったハートの数初期設定/そのラウンドでのハートの位置表示デモ/

行100を呼び出す
60 ハイスコア更新/スコア・ハイスコア表示/ハート表示/変数Iに円運動の座標が格納されているメモリの先頭アドレスを設定
70 おーたらいと移動処理(トリガー入力)⇒円運動カウンタ更新により強制的に移動/トリガー入力の有無によって円運動



当選者発表

●4月号ソフトプレゼント当選者① 「あーくしゅ」=〈京都府〉松井耕二〈愛知県〉米山英典〈群馬県〉折茂雅文/「ナビチューン」=〈宮城県〉貝長恵理子
〈島根県〉大賀英治〈福岡県〉古賀都茂樹/「ルーンワース」=〈兵庫県〉秋山貴徳〈神奈川県〉酒井郷子〈栃木県〉に多見雄太/「SDスナッチャー」=〈静岡県〉田辺弥一郎〈埼玉県〉志茂論〈宮城県〉山本順一/「クォース」=〈北海道〉村山実〈千葉県〉萩原英俊〈東京都〉菅沼伯行

の半径を変化させる／おーたら
いと表示／あわやのリピー移動
⇒おーたらいとに近づくように
させる／あわやのリピー表示
80 ハートを取ったかの判定⇒
ハートを取ってれば効果音／
円運動カウンタ増分の反転／ス
コア加算／ハートを取った数更
新／ラウンドクリア判定⇒クリ
アしていなければ行60へ飛ぶ／
クリアしていればクリアメッセ

ージ表示／効果音／時間待ち／
ラウンド数更新／オールクリア
判定⇒オールクリアでなければ
行50へ飛ぶ／オールクリアなら
メッセージ表示／効果音／プロ
グラムの実行を終える
90 おーたらいととあわやのリ
ピーとの衝突判定⇒衝突がなけ
れば行70へ飛ぶ／衝突していれ
ば効果音／ゲームオーバーメッ
セージ表示／時間待ち／行40へ

飛ぶ
100 画面消去／スプライト消
去／乱数により星の表示／カー
ソルをホームポジションに移動
／もともどる

※このプログラムは初期設定に
約4分かかる。ただし、一度正
常に動けば、ブレイク後再実行
のときにカーソルキーを押し続
けることで時間が短縮される。

プログラム確認用データ

使い方は
46ページ

10 > 206	20 > 135	30 > 16	40 > 49
50 > 246	60 > 205	70 > 15	80 > 121
90 > 204	100 > 250		



MSX2/2+ VRAM64K BY ミスターP

パンダーバード

遊び方は42ページにあります

10 CLEAR:KEYOFF:COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SP
RITE\$(0)="♣":SETPAGE0,1:CLS:SC=0:HI=0:SR
=-1:DEFUSR=&H156
20 FORI=9TO14:COLOR=(I,I-8,I-8,I-8):NEXT
:FORI=1TO20:A=RND(1)*240+10:B=RND(1)*160
+52:C=RND(1)*5+3:D=INT(RND(1)*4+3):FORJ=1
TOD:CIRCLE(A-J,B-J),C,J+8:PAINT(A-J,B-J
) ,J+7,J+8:NEXT:NEXT:X=125
30 FORI=1TO20:A=RND(1)*230+10:B=RND(1)*1
60+52:C=RND(1)*10+3:D=RND(1)*8+2:E=INT(R
ND(1)*5+2):FORJ=1TOE:LINE(A-J,B-J)-(A+C-
J,B+D-J),J+8,BF:NEXT:NEXT:SETPAGE0,0
40 SOUND4,255:SOUND5,55:SOUND6,250:SOUND
7,1:SOUND8,16:SOUND9,15:SOUND10,16:SOUND
11,90:SOUND12,0:SOUND13,8:LINE(99,99)-(1
51,151),1,B:PAINT(0,0),1:FORI=0TO4:FORJ=2
10TO0STEP5:U=USR(0):S=STICK(0):SP=SP+(
S=7)/4:SP=SP-(S=3)/4:X=X+SP

50 SC=SC+1:PUTSPRITE0,(X,125),15,0:COPY(I
*50,Y)-(I*50+50,Y+50),1TO(100,100):IFPO
INT(X,124)=4:THENNEXT:SR=SR-1:NEXT:GOTO40
60 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND5,0:SOUND6,245
:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0
:SOUND11,100:SOUND12,50:SOUND13,0:SCREEN
0:PRINT"SCORE ";SC:IFHI<SCTHENHI=SC:PRIN
T"HI SCORE ";HI:ELSEPRINT"HI SCORE";HI
70 IFINKEY\$=CHR\$(13)THEN:SCREEN5,0:SPRIT
E\$(0)="♣":X=125:FORI=9TO14:COLOR=(I,I-8,
I-8,I-8):NEXT:SC=0:SR=-1:SP=0:GOTO40ELSE
70

変数の意味

スプライト座標

X.....自機のX座標
SP.....自機のX座標の増分

グラフィック座標

A、B、C、D.....建物作成用
⇒Dは円形ビルの高さにも使用

その他の変数

E.....ビルの高さ
HI.....ハイスコア
I、J.....ループ用
S.....スティック入力用
SC.....スコア
SR.....画面のスクロール速度

切り換え用
U.....USR関数呼び出し用
Y.....画面スクロール用

プログラム解説

10 初期設定／スプライトパタ
ーン定義／ディスプレイページ
をページ0、アクティブページ
をページ1にする／変数設定／
USR関数定義(キーバッファ
クリア)
20 カラーパレット設定／丸い
建物を描く
30 四角い建物を描く／アクテ
ィブページをページ0にもどす
40 エンジン音を出す／ゲーム
画面を作成⇒ゲーム画面以外を
ぬりつぶす／スプライト(自機)

の移動処理開始／画面スクロー
ルのループ開始／スティック入
力／自機のX座標の移動増分に
慣性をつける／自機のX座標移
動
50 スコア加算／自機表示／画
面のスクロール処理／衝突判定
⇒自機の直前のカラーコードを
調べる／画面のスクロール速度
を上げる
60 ゲームオーバー処理
70 リプレイ

プログラマから
ひとこと

JRのアンケート

【ミスターP】初投稿で初採用と
いう文字をよく見るので送って
みました。話は変わりますが、
一度JFのアンケートに答えて
みましょう。しばらくするとな
にかもらえます。私はオレンジ
カード、新幹線割引券、消費税
計算用の電卓をもらいました。

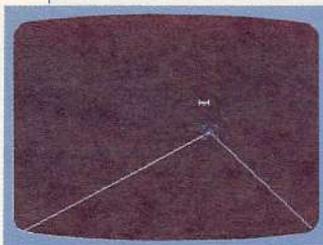


プログラム確認用データ

使い方は
46ページ

10 > 41	20 > 63	30 > 217	40 > 40
50 > 234	60 > 235	70 > 75	





MSX2/2+ VRAM64K BY 木村栄一

ポケットファイアー

遊び方は43ページにあります

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:KEYOFF:DEFINTA-
Z:RN=RND(-TIME):ONSTRIGGOSUB110,110:SPRI
TES$(0)="cA"+CHR$(8)+CHR$(28)+CHR$(8)+"Ac
"
20 ST=0:Z=Z+1:X=119:Y=99:G=30:B=0:IFZ<6T
HENSOUND7,56:PLAY"T120V15L406C8A2","T120
V15L4","T120V15L4":SCREEN1:WIDTH29:LOCAT
E6,10:PRINT"——STAGE"Z"——":FORI=0TO150
0:NEXT:SCREEN5ELSE180
30 S=4:H=RND(1)*8+1:PUTSPRITE0,(X,Y),12+
(B>8)*10:ZZ=RND(1)*Z+1:R=RND(1)*40-20:D=
RND(1)*30-15:STRIG(ST)ON
40 SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,170-ZZ*20:SOUND13,4
50 T=STICK(ST):IFT=0THEN80
60 X=X-10*(T>1ANDT<5ANDX<230)+10*(T>5AND
T<9ANDX>8):Y=Y-10*(T>3ANDT<7ANDY<180)+10
*((T=10RT=20RT=8)AND(Y>16))
70 PUTSPRITE0,(X,Y),12+(B>8)*10
80 STRIG(ST)STOP:R=R-(H>1ANDH<5)+(H>5AND
H<9):D=D-(H>3ANDH<7)+(H=10RH=20RH=8):S=S
+ZZ
90 IFABS(R*S/4)>130ORABS(D*S/4)>110THEN3
0
100 CLS:DRAW"BM127,105C15S=S;BR=R;BD=D;L
LRRRRNUNDBLHGBLNUD":STRIG(ST)ON:GOTO50

```

```

110 STRIG(ST)OFF:PUTSPRITE0,(X,Y),12+(B>
8)*10:LINE(255,211)-(X+8,Y+8),10+(G<7):L
INE(0,211)-(X+8,Y+8),10+(G<7)
120 FORI=0TO3:SOUND1,5:SOUND6,15:SOUND7,
54:SOUND8,16:SOUND12,5:SOUND13,0:FORJ=0T
O20:NEXTJ,I
130 G=G-1:IFABS(X-119-R*S/4)<S/2ANDABS(Y
-97-D*S/4)<S/4THENRETURN150
140 IFG=0THENFORI=0TO500:NEXT:SCREEN1:LO
CATE3,10:PRINT"STAGE"Z" "B"き けきつ" :SOU
ND1,15:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND12,10:SO
UND13,14:RETURN190ELSERETURN80
150 SOUND6,30:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1
2,30:SOUND13,0
160 FORI=0TO4:CLS:R=R-(H>1ANDH<5)+(H>5AN
DH<9):D=D-(H>3ANDH<7)+(H=10RH=20RH=8):S=
S+ZZ:DRAW"BM127,105S=S;BR=R;BD=D;C13BRRU
LDBDDLUNRBLLDRUBUULDRUURDL":NEXT
170 B=B+1:IFB=10THEN20ELSE30
180 SCREEN1:LOCATE8,10:PRINT"STAGE-5 クリア
!!":PRINT:PRINTSPC(8)"むてき 0 ファイター!!":SO
UND7,56:PLAY"O4C","O4E","O4G"
190 PRINT:PRINTSPC(9)"GAME OVER"
200 IFPEEK(&HFBE8)=254THENZ=0:GOTO20ELSE
200

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……照準の座標/それぞれ+8してレーザーを表示するときグラフィック座標としても使用される

グラフィック座標

R, D……敵の画面中央からの相対座標⇒実際に敵が表示される位置は、画面の中央からそれぞれにX \div 4した値だけ離れた位置になる

S……敵の表示倍率⇒DRAW文によって敵を表示するとき指定する表示倍率(スケールファクタ)

その他の変数

B……そのステージで撃墜した敵の数
G……そのステージでのレーザーの残り発射回数
H……敵の移動方向⇒乱数によ

り1~8の値がはり、方向はスティック関数とおなじ意味を持つ

I, J……ループ用
RN……乱数初期化用
ST……スティックの番号⇒行20で0(キーボード)に設定されていて、ここを1に書きかえればポート1のジョイスティックで操作することができる
T……スティック入力用
Z……ステージ数
ZZ……敵の表示倍率の増分(ステージ数とともに増加)

プログラム解説

10 初期画面設定/変数をすべて整数型に定義/乱数初期化/トリガー入力時の割りこみ先指定/照準のスプライトパターン定義

20 ステージ開始時の変数設定/オールステージクリア判定⇒オールクリアなら行180へ飛ぶ/ステージ開始の効果音/画面をテキストモード(SCREE

N1)にする/ステージ数表示/画面をグラフィックモード(SCREEN5)にする

30 敵の出現時の変数設定と照準の表示/トリガー入力時の割りこみ許可
40 敵移動時の効果音
50 スティック入力判定⇒入力がないければ行80へ飛ぶ
60 照準の座標計算
70 照準の表示
80 トリガー入力時の割りこみ保留/敵の移動計算
90 敵が画面外に出たかの判定⇒画面外に出ているらば行30へ飛ぶ
100 画面消去/敵の表示⇒D RAW文により敵を描画する。

表示される位置と大きさは変数S(表示倍率)と敵の座標用の変数R, Dによって決まる/トリガー入力時の割りこみ許可/行50に飛ぶ

110 トリガー入力時の割りこみ禁止/照準の表示/レーザーの表示
120 レーザー発射時の効果音
130 レーザーの残り数減少/敵とレーザーの当たり判定⇒当たっていれば行160の処理に飛ぶ
140 レーザーの残り数が0かの判定(ゲームオーバー判定)⇒0でなければ行80へ飛ぶ/画面をテキストモード(SCREEN1)にシメッセージ表示/ゲ

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

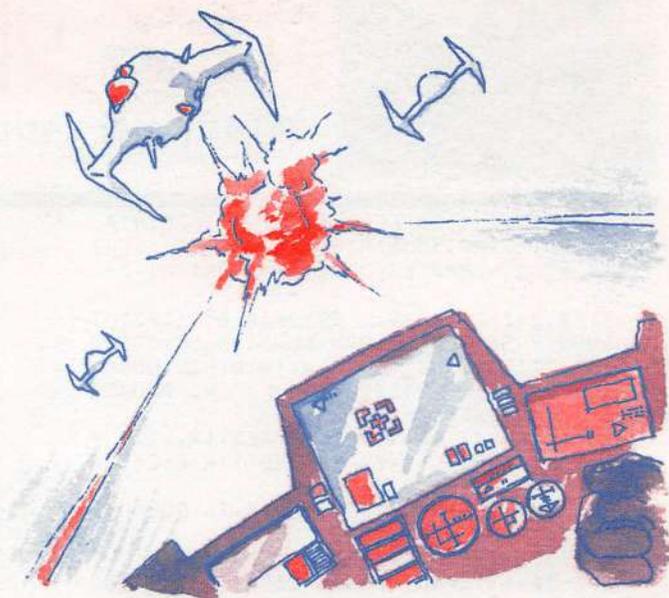
10>170	20>114	30>206	40>115
50>37	60>67	70>173	80>56
90>144	100>251	110>66	120>18
130>202	140>87	150>163	160>136
170>116	180>232	190>28	200>162



当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者◎「帰ってきた探偵団X」≪兵庫県≫的野充重(大分県)阿部久義(熊本県)河田真一/「アルパトロスII」≪東京都≫門口讓(福井県)玉木秀行(大阪府)松原貴志/「ディスクステーション9号」≪鹿児島県≫福留武章(富山県)舟越和幸(埼玉県)安延明良

ームオーバー時の効果音／行
200へ飛ぶ
150 敵撃墜時の効果音
160 敵爆発デモ
170 敵の撃墜数増加／敵を10
機撃墜したかの判定(ステージ
クリア判定)⇒判定があれば行
20へ飛ぶ、そうでなければ行30

へ飛ぶ
180 画面をテキストモード(S
CREEN1)にする／メッセ
ージ表示／オールステージクリ
ア時の効果音
190 ゲームオーバーのメッセ
ージ表示
200 リプレイ



プログラマから
ひとこと

いーよいーよもう

【木村栄一】はじめまして。木村栄一です。これ、初採用です。このプログラムを送るとき姉に「そのフロッピー送ったら返ってこないでしょ」ときかれ、そうだという「もったいねー」といわれた。「だからのるんだってば」。するととんねるすの石橋がやるパプルスのように「フン」と鼻で笑われた。採用通知が届くと今度は妹に「おにいちゃんのゲームがのるんだってば。その雑誌に送る人ちょっとしかいないんだよ」とけなされた。冗談じゃねえよ。なんなんだよ、この姉妹はよあ。いーよいーよもう、というわけでこの「ポケットファイヤー」、むかしのPC-6001用「AX-5」の「オリオン」を意識して作りました。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY マイク=ナイツ

とばし屋コンテスト

遊び方は43ページにあります

```

10 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:DIMBAS(28),H
R(28),D(28):DEFUSR=342:FORI=0TO6:FORJ=1T
O32:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
:SPRITES(I)=B$:B$="":NEXT
20 FORI=1TO28:READBAS(I),HR(I),D(I):NEXT
:FORJ=1TO2:FORI=1TO4:READBX(J,I),BT(J,I)
:NEXT:NEXT:FORI=1TO4:READBY(I):NEXT
30 FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+
A$)):NEXT:SPRITES(7)=B$:B$="":FORI=0TO4:
READRN(I):NEXT:FORI=1TO9:READSE$(I),KI(I)
,PS$(I):NEXT
40 COLOR1,12,12:CLS:LOCATE1,1:PRINT"えしゅ
をえらんで":FORI=2TO28STEP2:LOCATE3,I/2+2:PR
INTUSING"## & ## ## & ##":I-1
:BA$(I-1):HR(I-1):I:BA$(I):HR(I):NEXT
50 I=USR(0):LOCATE8,20:INPUTB:IFB<10RB>2
8THEN50ELSECLS:FORI=-5TO20:VPOKE8203+I,&
HF1:NEXT:VPOKE8203-6,&H11
60 TY=1:SW=0:LOCATE3,14:PRINT"えしゅ/":FOR
I=15TO16:LOCATE3,I:PRINT"////":NEXT:LOC
ATE3,16:PRINTBAS(B):FORI=19TO21STEP2:LOC
ATE3,I:PRINT"////":NEXT
70 LOCATE3,18:PRINT"なまがす":LOCATE3,19:PR
INTUSING"#:BL:LOCATE3,20:PRINT"ひきより/":L
OCATE3,21:PRINTUSING"###m":HL
80 PUTSPRITE0,(112,0),1,0:PUTSPRITE1,(11
2,16),1,1:PUTSPRITE2,(BX(D(B),1),160),4,
BT(D(B),1)

```

```

90 FORI=0TOINT(RND(1)*50)*20+100:NEXT:PU
TSPRITE0,(112,0),1,0:PUTSPRITE1,(112,16)
,1,2
100 FORBO=8TO48:IFSTRIG(0)=-1THENSW=1
110 IFSW=1ANDTY<>4THENTY=TY+1:PUTSPRITE2
,(BX(D(B),TY),BY(TY)),4,BT(D(B),TY):IFTY
=3THENIFBO>37ANDBO<43THEN130
120 PUTSPRITE3,(116,4*BO),15,7:NEXT:HK=0
:GOTO150
130 J=116:JJ=INT(RND(1)*13)-6:PLAY"V1506
L32CFFFV14FFV13FV12FV11FV10F":FORI=112TO
0STEP-12:J=J+JJ:PUTSPRITE3,(J,I),15,7:NE
XT:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
140 HK=RN(BO-38)+INT(RND(-TIME)*HR(B)):L
OCATE13,12:PRINTUSING"###m":HK:FORI=0TO3
00:NEXT
150 HL=HL+HK:BL=BL+1:IFBL<5THENLOCATE13,
12:PRINT" ":HK=0:GOTO60
160 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT:
FORI=-6TO20:VPOKE8203+I,&H1C:NEXT:CLS:WI
DTH32:LOCATE10,10:PRINTUSING"ごうせいひきよりは
###m":HL:FORI=0TO600:NEXT
170 IFKI(10)>=HLTHEN230
180 CLS:I=USR(0):A$="":LOCATE10,10:INPUT
"なまえ_":A$:NAS=MID$(A$,1,5)

```

```

190 FORI=1TO10:IFKI(I)>=HLTHENNEXTELSEFORJ=1TOI+1STEP-1:KI(J)=KI(J-1):PS$(J)=PS$(J-1):SE$(J)=SE$(J-1):NEXT:KI(I)=HL:SE$(I)=NA$:PS$(I)=BA$(B)
200 FORI=0TO300:NEXT:CLS:LOCATE11,0:PRINT"BEST 10":LOCATE8,2:PRINT"NAME SCORE BATTER":FORI=1TO10:LOCATE5,I+3:PRINTUSING"## & & ### & &";I;SE$(I);KI(I);PS$(I):NEXT
210 PLAY"L206V15S0M8000F2D3E8F205A#206C8D8E8F8E4D4C4"
220 LOCATE11,18:PRINT"PUSH SPACE":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BL=0:HL=0:CLS:BEEP:GOTO40
230 DATA00,00,00,03,07,0F,1F,1F,7F,12,12,12,10,08,04,03,00,00,00,C0,E0,F0,F8,F8,F8,48,48,48,08,10,20,C0
240 DATA02,07,1F,23,23,22,20,14,1E,1F,1F,0F,0F,04,07,0F,40,E0,F0,90,18,18,1C,3C,7C,FC,F8,F8,F0,20,F0,F0
250 DATA02,07,0F,0F,19,10,10,10,10,18,18,1D,3E,3E,21,7C,40,E0,F0,F8,F4,E2,E2,E2,FA,44,C2,62,34,3C,44,3E
260 DATA 00,00,00,00,00,00,7E,DF,EF,EF,EF,EF,DF,7E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,F9,FF,FF,F9,C0,00,00,00,00,00,00

```

```

270 DATA 03,01,01,03,03,03,07,07,07,0F,0F,0F,0C,0B,0F,07,C0,80,80,C0,C0,C0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,30,D0,F0,E0
280 DATA 00,00,00,00,00,00,03,9F,FF,FF,9F,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7E,FB,F7,F7,F7,F7,FB,7E,00,00,00,00
290 DATA 07,0F,0B,0C,0F,0F,0F,07,07,07,03,03,03,01,01,03,E0,F0,D0,30,F0,F0,F0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,80,80,C0
300 DATA00,25,1,おちあい,40,1,ふいるた,38,1,おとん,22,1,ぼんせ,24,1,ひろさん,17,1,いせけん,34,1,はら,25,1,ひごの,26,1,おかた,24,1,はりしゅ,42,1,まつなか,17,2,ふうまあ,40,1,ふうりゅわ,27,2
310 DATAかどた,33,2,あきやま,31,1,いしむね,20,1,ていあす,39,1,きよはら,35,1,ふうらいあ,49,2,ふしうい,30,1,はなさと,34,2,てすとら,36,2,あふしよ,33,2,りへら,25,1,きしかわ,26,1,すずき,20,1,おおしま,18,1
320 DATA 96,3,104,4,112,5,104,6,128,5,120,4,112,3,120,6,160,168,160,152,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C,75,85,90,80,70
330 DATAYATAN,600,ふうらいあ,T.K.,580,はりしゅ,ないそん,550,おちあい,Y.K.,380,ふうまあ,SACHI,360,ていあす,PARKA,340,ふいるた,BUちゃん,320,てすとら,FUJI,300,きよはら,もり,170,おう

```

変数の意味

スプライト座標

BX(n, m)……バットのX座標
 ⇒nはバッターの打席(1=右, 2=左), mはバットの状態
BY(n)……バットのY座標
 ⇒nはバットの状態
BO……ボールのY座標

その他の変数

A\$, B\$……スプライトパターン定義用
B……バッター番号
BA\$(n)……バッター名⇒nはバッター番号(以下同様)
BL……投球数
BT(n, m)……スイングの状態

態⇒nはバッターの打席、mはバットの状態

D(n)……バッターの打席
HK……今回の飛距離
HL……合計飛距離
HR(n)……ホームラン数
I, J……ループ用/USFR関数呼び出し用
JJ……打球の方向
KI(n)……ベスト10に入っている記録⇒nは順位
NA\$……名前入れ用
PS\$(n)……使用バッター名⇒nは順位
RN(n)……基本飛距離⇒nはボールの位置
SE\$(n)……名前⇒nは順位
SW……バットをふったかどうか⇒0=ふっていない、1=ふ

っている

TY……バットの状態

プログラム解説

- 10 初期設定/スプライトパターン定義⇒ピッチャー、バット
- 20 各種データ設定
- 30 スプライトパターン定義⇒ボール/各種データ設定
- 40~50 打者リスト表示・選択
- 60~80 画面表示
- 90 投球
- 100 スイング判定
- 110 バット表示/ボールにあたったか判定
- 120 ボール表示
- 130 効果音/打球表示
- 140 飛距離計算/飛距離表示
- 150 打球投げたかどうか判定
- 160 画面消去/合計飛距離表



示

- 170~210 ベスト10判定/ベスト10表示/効果音
- 220 リプレイ処理
- 230~290 スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
- 300~310 バッターデータ(行20で読みこみ)
- 320 座標データ(行20で読みこみ)/スプライトパターンデータ/飛距離データ
- 330 ベスト10データ(以上、行30で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

10> 7	20> 34	30>119	40>210
50>244	60>141	70>242	80>151
90>207	100>218	110>193	120>255
130> 78	140> 20	150> 98	160>114
170>115	180>203	190> 22	200>115
210>133	220>137	230> 13	240>161
250>177	260> 62	270>134	280>154
290>116	300> 44	310>190	320>128
330> 15			

プログラマからひとこと

博覧会の思い出

[マイク=ナイツン]このまえ負けてしまったタイソンとはなんの関係もないナイツンです。このゲームは広島でおこなわれた「海と島の博覧会」でファミスタホームランコンテストをやったときのことを思い出して作ったものです。自分でも採用されないと考えていたのに採用されてとってもうれしいです。



ダンジョンRPGの過程

第1回：ダンジョンRPGの舞台、3Dダンジョンを作る

5月号のファンダムに掲載された『めいろげーむ』を、ちょっとしたRPGに改造しようというのがこの企画。マップに広間をいれたために、もうたいへん。

本誌5月号に掲載された「めいろげーむ」は、1画面とはおもえぬいい作品だった。

迷路を3D表示する部分を使って、ファンダム班内で「RPG化したい」という声があったほどだ。

そこで、「めいろげーむ」をちょっとしたRPGに改造しようという計画がすすみ、その過程を特別連載のかたちで本誌に掲載することで、これからプログラムを組んでいきたいという人たちに、アピールするのがこのページの目的だ。

■まずは3Dダンジョンの作成からはじめよう

ダンジョンRPGにとって、舞台となるダンジョンがどうなっているかで、おもしろくもつまらなくもなるので、どんなダンジョンにするかを考えた。

ただ迷路になっているよりは「広間」とか「格子廊こうしやう」などを作り、「はしご」で上下移動できる3層ダンジョンにする方針で制作していくことにした。

とはいってもすぐにRPGが作れるわけではないので、今回はこの3Dダンジョン表示の部分に的をしぼって、ダンジョン型の迷路ゲームを作ってみよう。

まあ、実際には広間とか格子廊なんかがあるので、迷路というよりも、オリエンテーリングといったものに近いのだが。

右にある図1を見てほしい。これはフローチャートといって、プログラムの中でおこなわれる各処理をことばにして全体の流

れを表にしたものだ。

このようなフローチャートを作っておけば、プログラムの流れがはっきりし、作成がスムーズにおこなえるようになる。

図1のフローチャートでの各処理の説明は、右下のかこみで説明しているが、なんといってもメインになるのは3Dダンジョンを表示させる部分だ。

ここでは、あとあとのことを考えて独立した処理にしておき、必要に応じてサブルーチンとして呼び出すことにした。

■広間と格子廊のマップデータ作成

広間や格子廊を実現させるには、マップデータの作り方を変える必要がある。また、3層構造にするために、「めいろげーむ」とくらべるとマップデータは3倍になるわけだ。

「めいろげーむ」のマップデータ作成部分では、①X座標とY座標がともに偶数のところに壁をおく。②そこから横か下のどこかにも壁をおく、という仕組みになっている、①の処理のあとに②が続いている。

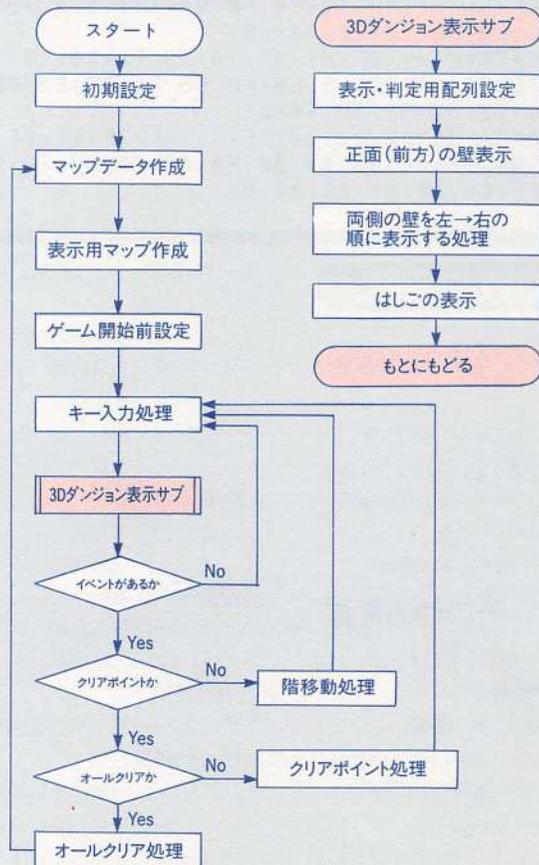
地下1階はおなじ方法でデータを作ることにした。

地下2階は格子廊で、マップデータは、②の部分で作られる壁を少なくすればうまくいく。

地下3階には広間をつくりたいので、①の部分で作られる壁の数を少なくすれば、ちょうど広間のような効果が得られる。

近くに碁盤がある人は、碁石をならべてためてみるといい。

■図1 プログラム全体の流れ



図のフローチャートに書かれている処理を囲んでいる枠には、それぞれきちんとした意味がある。一連の処理の始めと終わりには、両端を丸くした枠の中に、そのことを書きこむ。例えば、メインプログラムの始めなら「スタート」、サブルーチンの始めなら「～サブ」というように。

ゲームオーバー判定など、判定にははしごの枠を使い、その角の部分から状況ごとの枝分かれにするわけだ。

サブルーチンと呼び出すところでは両端を2重にした枠を使う。図では「3Dダンジョン表示サブ」の部分で、これは重要な部分なので、右上に3Dダンジョン表示サブのフローチャートを載せておいた。

一般の処理のところには、長方形の枠を使用し、各処理は矢印によってつながれている。

これらがフローチャートの基本形だが、自分なりの形式を作ってもいいだろう。

■『めいろうげむ』では広間は3D表示できない!

マップデータができれば、つぎは3D表示させる部分はどうかすればいいか考えてみよう。

右の図2はダンジョンを3D表示するとき、どのような線で表示すればいいかを、すべて表した透視図だ。

透視図をよくみると、現在位置から遠い奥のほうの壁は、手前のほうに壁があると、隠れてしまって見えなかったり、部分的にしか見えなかったりするのわかる(右下の写真参照)。

透視図にある赤い線の部分は、奥の壁を表示するときに、わけられてしまう境目だ。つまり、この赤い線を含む壁が表示されたとき、それより奥の壁は部分的にしか見えなくなる。

ちなみに右下の図3は、現在位置から見える範囲を示したもので、図中のD(n, m)というのは3D表示する処理で使う、表示・判定用の配列変数で、ちょうどD(0, 2)の場所が現在位置にあたる。

2つの図をよく見くらべて、「この壁があるとこの線が表示されて、そのためにあの壁が見えなくなる」といった状況を理解してもらいたい。

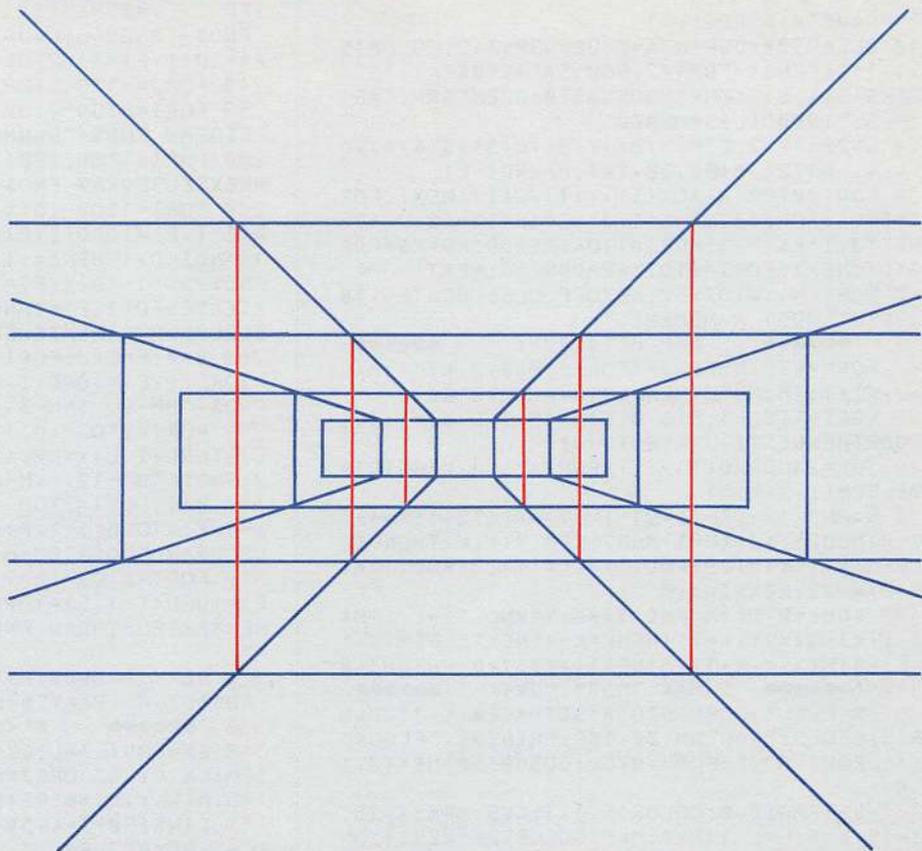
実際のプログラムでは、各壁の表示処理のまえに、このような判定をおいて、その壁が表示できるかどうか判断している。

また、3D表示するためのGML(DRAW文データ)は、『めいろうげむ』と同様に、おなじ正面の壁ならSコマンド(表示倍率)の指定を変えるだけでいいようにし、赤い線に区切られている壁はそれぞれデータを作った。そして、右側と左側は向きがちがうだけなので、Aコマンド(回転)の指定でデータ量を節約することにした。

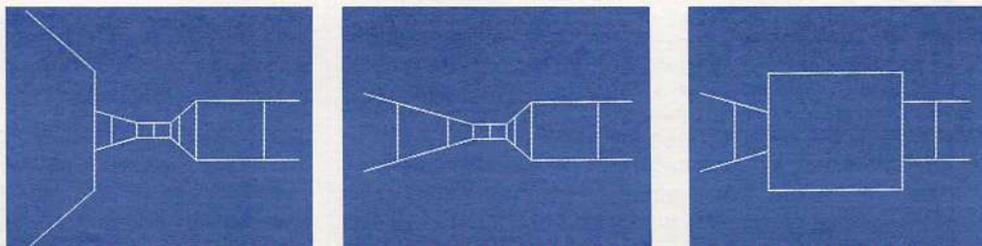
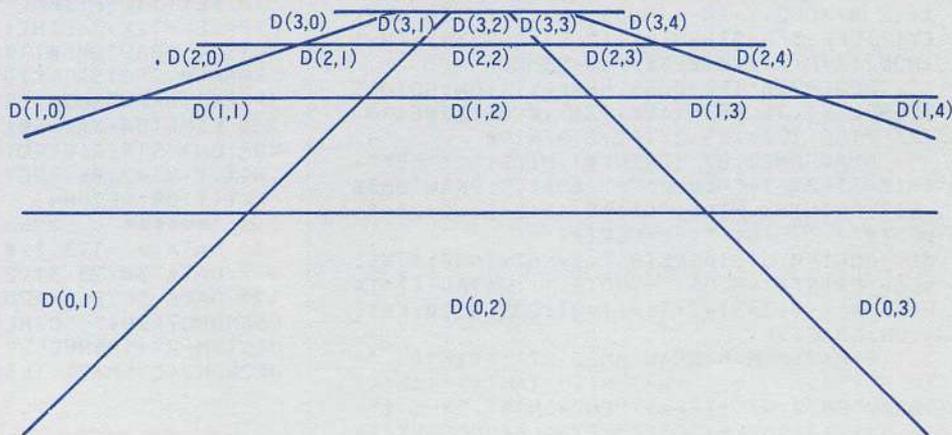
最終的に使用するGMLは、全部で8種類になった。

3D表示処理の部分は、前ページの図1の右上にフローチャートを載せているので、どういう流れになるか見てほしい。

■図2 3Dダンジョンの透視図

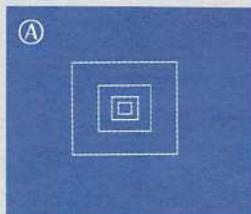


■図3 現在位置から見える範囲の床と表示用配列との対応

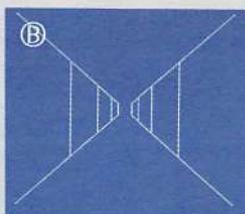


◎上の3つの写真はダンジョンが3D表示されるときに、手前の壁にどのように影響されるかを見せたもの。真ん中の写真に壁をいれると、左や右の写真のようになり、奥のいくつかの壁が消えたり、半分になったりしている状態を、よく見比べて理解してほしい

ダンジョンを3Dに見せる 8つの表示用パーツ

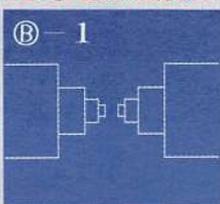


①これは正面の壁。この壁はいちばん重要で、この壁のために見えなくなる部分ができる



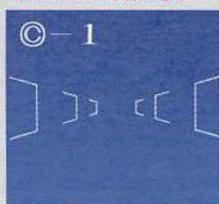
②左右の壁の内側。壁は3つのパーツ(③系統)に分かれていて、この壁でも見えなくなる部分ができる

③③系統の壁の正面内側。この壁は手前に①の壁があると見えない



④③-1の壁の残りの部分。手前に①の壁があるときは見えなくなる

⑤いちばん外側の壁側面(⑥系統)。これは3段階まで表示できる

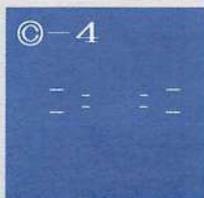
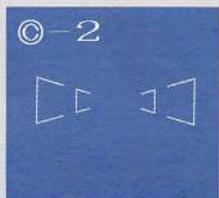
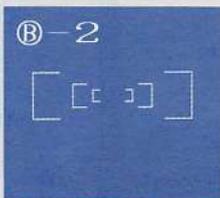


⑥③-1の残りの部分。このへんはもう2段階しかなくなっている

⑦⑥系統の壁の正面内側。この部分も3段階まで表示できる



⑧⑥系統最後のパーツ。表示される条件は厳しい



■フローチャートにもとづいてプログラムを作る

それでは、フローチャートの順に、右にあるサンプルプログラムを参考にしながら、実際にプログラムを組むうえでのおおまかな説明をしよう。

●初期設定(10~40)

ここはプログラムを組みながら追加していったほうが良い部分。サンプルではマップの大きさや、各種データの設定をおこなっている。

●マップデータ作成(60~100)

マップデータはM(X, Y, K)の配列に設定していく。まず階数Kのループがあり、その中にマップ座標のXとYのループがくる。XかYかどちらかが奇数ならNEXT、両方とも偶数ならそこに壁をおく。ただし、Kが2(広間の階)なら乱数により壁をおかずにNEXTすることがある。つぎに横か下に壁をおくのだが、ここも広間と格子廊では乱数によっておかないようにしている。

このとき、イベント(ここでははしごとクリアポイントのこと)も設定してマップデータの完成となる。

●表示用マップ作成(120)

ページ1から3にマップデータをもとに、表示用マップ(俯瞰図)というを作成。

●ゲーム開始前設定(130)

画面の設定や、ゲーム中に使われる変数の設定など。

●キー入力処理(150)

キー入力判定と座標の移動判定や方向の変更処理。

●3Dダンジョン表示サブ

画面に表示される範囲のマップデータをD(n, m)の配列に設定する(220)。

正面の壁があるかの判定を、手前のほうからおこない、壁があれば表示する。

この正面の壁の位置がいちばん重要で、その他のすべての壁を表示するのに影響する(上のかこみ内の写真を参照)。

両側の壁を左→右の順に表示するためのループ開始(240)。このときGMLのAコマンドに設定する値も計算する。

壁が見える優先順位(上の写真参照)順に判定・表示をおこなう(250~310)。

上の写真についている記号でいえば、③⇒③-1⇒③-2⇒③-1⇒③-2⇒③-3⇒③-4の順に処理がすすむ。これらの処理は手前から奥に判定・表示していくが、正面の壁の位置によりどこまでかが決まる。

サンプルでは正面の壁と左右の壁の判定・表示する部分を、はしごの表示判定に利用していて、表示するときは、はしごのGMLを変数D\$に設定し、壁を表示し終わったところで表示

できるようにしている。

両側の壁を表示するためのループを閉じ、はしごを表示、目的地までの距離によって効果音を鳴らし処理を終える(320)。

●イベントがあるかの判定とクリアポイントかの判定(160)

移動後の現在地が通路ならキー入力処理に飛び、それ以外ならメッセージ表示枠を表示する。イベントがクリアポイントか判定して、クリアポイント以外ならはしごを意味するので階移動処理をおこなう。

●階移動処理(170~180)

メッセージを表示し、階移動をおこなうかの入力判定。移動する場合は、階数Kを変更して3Dダンジョン表示サブを呼び出し、キー入力処理へ飛ぶ。

●オールクリアかの判定とオールクリア処理(190)

クリアポイント通過のメッセージを表示し、オールクリアかの判定をおこなう。

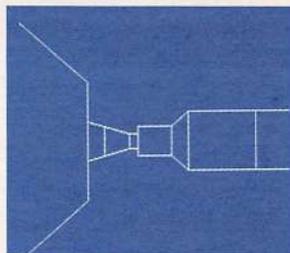
オールクリアならメッセージと効果音、画面フラッシュなどのデモをおこなう。

●クリアポイント処理(200)

メッセージを表示し、つぎのクリアポイントを現在の階以外の場所に設定する。トリガー入力待ち、キー入力処理に飛ぶ。

サンプルにはこの他に俯瞰図を表示するサブルーチンとデータ部分があり、俯瞰図表示サブ

ダンジョン表示例



⑨③-4以外のパーツを組み合わせた、3D表示の例

はゲーム中にファンクションキー割りこみで呼び出されるようになっている。データ部分は座標増分やキー入力処理で受け付けるキーのコード、はしごのGMLで構成されている。

重要なのはマップが各階ごとに異なった形状の3層ダンジョンなのと、3D表示にするための処理の2つだ。

この2つがきちんと理解できていれば、この3Dダンジョンをオリジナルなものに改造することもできるだろう。



ON AIR: 8 MAY, 1990

AVフォーラム

塾長：よっちゃん

今回の規定部門は、タイムリーな企画でもあるし、きっと盛りあがるだろうと思っていたら、これが逆にまったく反応が鈍かった。うーん、謎は深いなあ。

規定部門： お題は「おたく」

塾長なぞはとっくのむかしにおじんですから、どうにも自分のこととして「おたく」を考えることはできないのですが、「おたく」と呼ばれちゃったりもするだろう同世代の人たちが、どのように「おたく」を作品化するかが楽しみだったわけだ。で、結果はというと、まず応募作品の数が少ないうえに、アイデアがありきたりで、期待はずれでした。

先日テレビ番組で知ったのだが、東欧で昨年起こった一連の革命にはテレビやビデオがたいへん大きな影響力を持っていて、西側の衛星放送を見たり、こっそりビデオの上映会をおこなったりすることで、人々のあいだに真実が伝わっていったのだという。コミュニケーション・情報の質はどこでも視覚が優先する形に転換してしまい、文字はあまり重要ではなくなっていることを実感しました。

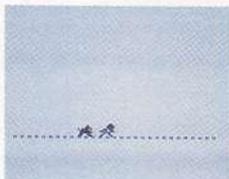
そんなわけで、北海道のバトくん(MSX 2+)は、来たるべきE、T、との接近遭遇の場面で「おたく、宇宙人!」とたずねるおたく族を想定している。宇宙人にとっては、貴重なコンタクトでしょうが、おたくにとってはすでに開発されつくしたSFのパターンといかにちがうかだけが問題だったりして。

「おたく、宇宙人!」北海道・バト

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2:FORI=0
TO10#STEP5:CIRCLE(128,80),I,2
,,,5:NEXT:FORJ=0TO8#STEP4:CI
RCLE(128,140),J,13,,,5:NEXT
20 FORK=0TO20#STEP8:CIRCLE(100
,100),K,C:CIRCLE(150,100),K,C
:NEXT:PLAY"S8M50L6408CE":C=RN
D(1)*14+2:GOTO20
```

よくいわれることだが、オタクーたちの会話は一方通行で、情報は消化されるのみ、弁証法的に止揚されることはない。かつてマニアと呼ばれていた人達にもこういう傾向はあって、たとえば映画マニアどうしだと、どれだけ量の映画を見たか、あまり知られていない作品を見たかどうかが会話の内容で、映画の質は問題にならなったりします。情報はそこにあってただで完結して、そこから新たな表現が生まれることがない。

「おたく」という呼称には、相手と自分のあいだにさほど密接な関係がなく、優劣関係も存在しないことをしめしている。まあ、慇懃無礼ということ。家族関係にはっきり見られるように、ほかの人間と密接であることは大切であると同時に傷つけられる危険もはらんでいます。物に執着し、人間とのコミュニケーションを避けるのは、感情的に揺さぶられないための一方法です。ま、人間じゃなくて、次の作品のように犬に傷つけられる危険もあります。バトくんはこれでMSX 2+なので、次回から国後バトと呼ぼう(ご当地シリーズか?)。



「おたくの犬、どうにかして!!」北海道・バト

```
10 COLOR12,3,3:SCREEN1,1:FORI
=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MIDS("060F0F36D32C4482060F4F3
612AD440800040EBD7E7F66C30004
0E3DFF7E662C",I*2+1,2)):NEXT:
KEYOFF:WIDTH29
20 X=X+5:Y=RND(1)*10+15:S=SXD
R1:PUTSPRITE0,(X,120),4,S:PUT
SPRITE1,(X-Y,120),1,S+2
30 LOCATE0,17:PRINTSTRINGS(29
,34):PLAY"S14M2002064":FORI=0
TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO20
```

東欧の人々にとって、西側の国々や自分の国で正確に何が起きているのかを知ることは絶対に必要なことだったでしょう。情報にあふれかえっているような日本の中で、じゃあどれが本当に自分に必要なかを疑いはじめると、なくてもいいものばかりを消費しているようで、ちょっと不安になります。まあ、スレインクン(M)の作品のような情報でカックンと腰砕けになるのも決してきらいではないんですけど。

「おたくだけど」神奈川・スレイン**

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN7:DRAW"S
20C1BM128,0G20R40H20G20R5D20R
30U20":PAINT(128,1),6,1:PAINT
(128,106),5,1:DRAW"BM128,120C
15L10D10R20U10L10":PAINT(128,
121),7,15:COPY(0,0)-(254,212)
TO(255,0)
20 COLOR=(8,0,0,5):PAINT(0,0)
,8,1:LINE(0,200)-(512,212),2,
BF:AS=INPUT$(1)
```

藤田康司くん(MSX)の作品。容貌・態度・人格が開放的なおたくは存在するか

人込みに潜むアニ×おたくたち....
(A=X おたく)ほんどの場合い外見だけではA=X
おたくじゃわかんない。今彼らの間でゼネフ
口の電学学園の所有率が高まってるらしい。

自由部門： キンコンと鐘が鳴る

はい、今月も好調な自由部門です。まず1作目は今回の目玉作品、原田明和クン(MS)の「CHAPEL(チャペル)」。

チャペル(礼拝堂)の鐘が左右に動き、キンコンと音が出るというハッピーな作品。色も上品でおとなです。どうも、キリスト教系のアイテムは、なんとなく、敬虔な善男善女になれそうな不思議な力があります。

笑っちゃったのは、プログラムがちよっと長めなのでハガキ3枚にわけて送られてきたこと。封書にすればよかったと、本人も悔やんでいた。



「CHAPEL」東京・原田明和*

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5,0
20 SOUND7,184:SPRITE$(0)="x"
+CHR$(255)+CHR$(254)+"x"
:SPRITE$(1)=CHR$(30)+"?"
+CHR$(255)+CHR$(127)+"?"
+CHR$(30)+CHR$(12)+CHR$(4)
30 LINE(127,32)-(127,105),6:LINE(127,105)-(100,158),6:LINE(127,105)-(154,158),6:LINE(100,158)-(154,211),6,BF:PAINT(127,120),6
40 CIRCLE(127,167),15,15:PAINT(127,167),15:LINE(112,167)-(142,200),15,BF
50 PUTSPRITE0,(127,152),1,0:PLAY"O5L4S0M5000C","O5L64V10DS0E8","O5L4S0M5000E":FORI=0TO400:NEXT
60 PUTSPRITE0,(120,152),1,1:PLAY"O5L4S0M5000E","O5L8S0M5000E","O5L4S0M5000E":FORI=0TO400:NEXT:GOTO50
```

次はHIDEYUKIクン(M)の「爪切り」で、切る音と同時に爪が画面に散らばっていく。爪はCIRCLE文とPAINT文で描いています。ま、平均的な作品というところですね。ほっておくとずーっと爪を切り続けるので、作者がハガキにもすこく爪の長い手のイラストを添えているのだが、これがものすこく不気味でうなされそう。

「爪切り」和歌山・HIDEYUKI

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN2:SOUND7,56:FORI=8TO10:SOUND1,16:NEXT
2 SOUND0,24:SOUND2,48:SOUND4,84:SOUND12,2:SOUND13,9:X=RND(1)*200+28:Y=RND(1)*139+26:CIRCLE(X,Y),12,,1,7,3,1:CIRCLE(X-5,Y-5),8,,1,1,3,7:PAINT(X-9,Y-9):FORI=0TO800:NEXT:GOTO2
```

中山クン(MSX)のひさびさの作品は、車のタイヤが空回りする音のシミュレート。空回りというようなマイナーなものに愛をそそぐ態度が美しい。スペースキーを押していくたびに、砂の上、砂利の上、どろどろの水たまりの上と音が変わっていくのがポイント。水たまりの音がばっちり。

「スリップ」香川・中山正智

```
10 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF
20 READA,B$,C,B:CLS:COLORC,1,1:LOCATE8+B,8:PRINTB$SPC(45+B)
"アスリップしてまったー!"
30 SOUND8,15:FORI=0TO5:SOUND7,7:SOUND6,RND(1)*A:SOUND7,63:NEXT:IFSTRIG(0)THENIFA=31THENRESTORE40:GOTO2ELSE2ELSE30
40 DATA0,すぬ うえ,7,3,10,しやりのうえ,4,2,31,とろとろの水たまり,6,0
```

ふふ、タブータクン、センスが光ります。これだけ短くて表示がハデだと、なんか得したような気分になる。「WIDTH1」が本作のポイントです。

「シューティング」群馬・タブータ

```
10 CLS:SCREEN1:WIDTH1:COLOR10,1,1:PLAY"25506V15C.03GC3":PRINT"1111"
中!"
20 COLOR1,8,10:COLOR15,10,8:GOTO20
```

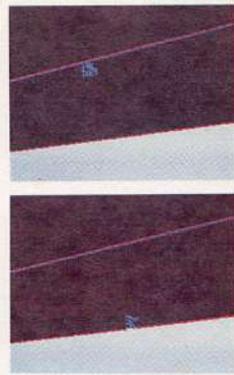
これまたしばらくさぶさだったMR. NORAクン、抽象的なビジュアル作品で登場です。桜花さつきMR. NORAと称号を進化させることにしよう。こういったプログラムも大好きなんだけど、こうストリートなタイトルだとねえ。ネーミングにセンスがほしいですね。



「Line Line Color」大阪・桜花MR.NORA**

```
10 COLOR5,0,0:SCREEN7:DEFBNA=RND(1):DEFBFB=I/2*FNA
20 FORX1=1TO384STEP2:R=RND(-TIME):Y1=X1*.4140625#:X2=511-X1:Y2=211-Y1:C=FNA*15+1
30 LINE(0,0)-(X1,211),C:LINE(511,211)-(X2,0),C:LINE(0,211)-(511,Y2),C:LINE(511,0)-(0,Y1),C:LINE(0,0)-(X2,211),C:LINE(511,211)-(X1,0),C:LINE(0,211)-(511,Y1),C:LINE(511,0)-(0,Y2),C:NEXT
40 FORC=15TO2STEP-1:FORI=7TO0STEP-.3:COLOR=(C,I,I):NEXTI,C:FORI=8TO1STEP-.7:FORC=1TO15:COLOR=(CMOD15+1,I*FNA,I*FNA,I*FNA):COLOR=(C-1)MOD15+1,FNB,FNB,FNB:NEXTC,I:CLS:COLOR:GOTO20
```

斜めの線が出てきてなんだろうと思ったら、テテとリフトが昇っていく。ああ、スキーのリフトね。なーんだ、と思っていたら、ちゃんとスキーですべておりにきた。KF M・Mk2クン(MS)の作品。



「スキー」兵庫・KFM・Mk2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:SPRITE$(1)="くろしずん"
:SPRITE$(2)="たろろろろろ"
20 LINE(0,70)-(255,0):LINE(0,155)-(255,120):PAINT(6,170),15
30 Y=71:FORI=0TO255:Y=Y-.28:PUTSPRITE1,(I,Y),7,1:FORJ=155TO100STEP-5:SOUND10,J:NEXTJ,I
40 PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0TO200:NEXT
50 B=104:FORI=255TO0STEP-1:B=B+.13:PUTSPRITE1,(I,B),7,2:NEXT
60 PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0TO1000:NEXT:GOTO30
```

はい、おなじみAOTAXクン(これで相続所得法人AOTAXに昇格)。題名で予測がつきますが、ボールがはずむのを再生・逆再生します。音付きなのがまたうまいなあ。

「再生・逆再生」神奈川・相続所得AOTAX

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF:COLOR15,0,0:SPRITE$(0)="":STRING$(6,255)+"":DIMA(185),B(185),C(185):XX=4:Y=8
20 FORI=0TO185:A(I)=X:B(I)=Y:C(I)=V:YY=YY+.5:XX=XX*.98:X=XX+Y:Y=YY:IF Y>175 THEN Y=175:Y Y=-YY*.8:V=-YY+2:NEXTELSEV=(V>0)*.5:NEXT
30 FORA=0TO1:CLS:PRINTMID$("さいせい まやく さいせい",A*9+1,9):FORI=0TO1000:NEXT:FORI=185ATO185-185*ASTEP-1-A*2:PUTSPRITE0,(A(I),B(I)),8:SOUND0,0:SOUND1,10:SOUND7,56:SOUND8,C(I):NEXTI,A:GOTO30
```

8月号のお題「夜」

最近では超常現象がはやっていて、いろいろなインチキすれすれの商品(アルファ波を出すリングだとか)が売れているそうです。そうした現代のダークサイドといった含みもあって、世紀末の「夜」を表現してください。画面が黒いだけ、なん丁のはだめ。テレビのサンドストームも見あきたぞ。しめ切りは5月末日、応募規定は左下の欄外にあり。イラスト、自由部門への投稿も歓迎します、と月例のセリフをくりかえすのだった。

ちえ熱 あっちゃん

日記① あっちゃん、英単語カードを作る

今日は12時に出社した。出社したらファンダム班の編集デスクから「1ページやるからプログラムを作ってみろ」といわれた。だって、オレ、プログラムできないし。うーんうーん(と考えこんでいると、ふとむかしのことを思い出した)。

むかし、オレが親にパソコン(FM-7)を買ってもらったとき(8割は自分のお年玉で)の決め手となったセリフは「学校の勉強にも役立つだ。もちろんどう役立つかなんてことは考えてもなく、じつは買ってもらうためのウソであり、けっきょく買ってもらったパソコンはゲームをするものでしかなかったけど。そんなむかしのことを話してみたら、「じゃあ、それでいこう」といわれた。つまり、「学校の勉強に役立つプログラム」を作るというこらしい。

オレは、AVフォーラムに送られてくる手書きのリストを打ちこむ仕事はしているけど、自分でプログラムを作ったことは、まだ、ない。こんなオレにプログラムを作れ、というデスクの意図は見え見えだ。オレをモルモットかなにかにして、プログラムを教えこみながら、初心者向け同時進行型プログラム入門記事にしようというコンタンらしい。

最初はとにかく自分1人の力でやってみろといわれた。しょ

うがないから、かんたんそうな英単語カードのプログラムを作ることになった。しかも、5問くらいしか出題しないやつ。

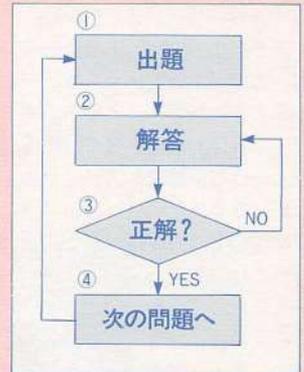
数日間うだうだしていたら、そのくされ頭を整理するためにプログラムの設計図(フローチャート)を書いてみる、といわれたので、とりあえずかんたんなやつを書いた(右上の図参照)。

フローチャートに従ってしばらく考えてみると、

①出題はPRINT
②解答の受け付けはINPUT
③正解判定はIF(解答)=(正解)THEN(④次の問題を出題)ELSE(ふたたび②解答の受け付け)
と、オレの知っているBASICでじゅうぶん作っていけそうだ。作りはじめて、しばらくす

編集デスクより

ゲームの攻略記事ではプレイヤーの思考を追っていくタイプの記事があります。「ちえ熱あっちゃん」は、プログラムのできないスタッフがプログラミングできるようになるまでのプロセスを追うプログラミング攻略記事です。テーマは比較的かんたんなBASICで実現できそうな学習プログラムを選びました。しかし、正直いうと、デスクとして不安な気持ちでいっぱいです。



■図 英単語カードのフローチャート
なかのデータ(ここでは問題と解答)を自動的に順番に読みこんでくれるんだ。つまり、1度読みこんだデータは2度と読みこまなくて、前に読みこんだデータの続きから読みこんでくれるわけ。ふうん。

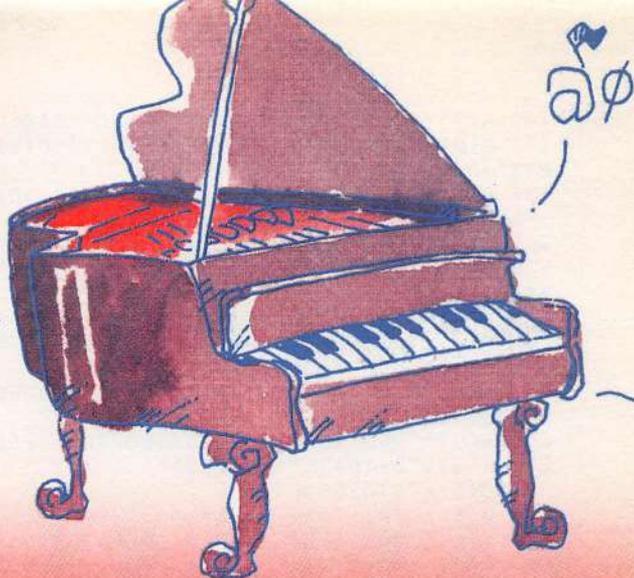
あとは、どういうわけかそれほど苦労せずに、いちおう完成。なんとなかったじゃん。

このプログラムは5問を順番に出題することしかできない。これじゃあちょっと英単語の学習にはたりないものがあるので、「来月までにランダムで出題できるものにしろ」と編集デスクにいわれた。あ、また熱でそう。

■リスト とにかくできた『英単語カード』

```
10 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,1,1:KEYOFF
20 READB$,D$:DATA イヌ,DOG,ネコ,CAT,リンゴ,APPLE,タマコ,EGG,クルマ,CAR
30 CLS:K=K+1:PRINT"をい";K;"もんめ",B$:PRINT
40 N$="":INPUT"えいやくは ";N$
50 IF N$="N" THEN PRINT"コタエハ",D$:FORI=0
TO1000:NEXT:GOTO 80
60 IF N$=D$ THEN PRINT"セイカイ!":FORI=0TO5
00:NEXT:GOTO80 ELSE COLOR6,1,1:PRINT"マチカ
イ":FORI=0TO500:NEXT:COLOR15,1,1
70 PRINT"わからないときは[N]":GOTO40
80 IF K<5 THEN20
90 END
```

FM音楽館



えー、元ビートルズのポール・マッカートニー、来日しましたね。で、今回はそれを記念してポールの曲(ちょうど「カミング・アップ」のプログラムが来ていた)を取り上げようと思っていたのですが、著作権の関係でボツってしまった。うーん、音楽の出版権ってときどきよくわからなくなっちゃうなあ。

Beyond the Galaxy

◎京都府・Knightの作品◎

まずはKnightのオリジナル作品。プログラムを見ると、短くてシンプルな構造にののだが、実際に音を出してみると「ピョーン」と拡がりのあるサウンドになっていてとても気持ちいい。「宇宙空間のイメージ」と作者のコメントにあります。

自分で作った@63の音。チャンネルAとチャンネルBのコーラス効果や、メロディの音色がオーボエとトランペットで交代していくことも、雰囲気を感じ上げるのに役立っています。

こういった、曲というよりはサウンドのスケッチみたいな作品も、プログラムの工夫が生かされてなかなかおもしろいですね。

このサウンドの秘訣は、まず

```

10 '● Beyond the Galaxy ● Knight Soft
20 CALLMUSIC(1,0,2,2,2) ' 1990/ 3/14
30 CLEAR 1500:DEFSTR A-E,T:DIM X%(15)
40 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ A
50 X%(I*4+J)=VAL("&H"+A):NEXT J,I
60 CALLVOICE COPY(X%,@63)
70 DATA 0000,0002,1361,F311,0024,E340
80 '●●● M.M.L. ●●●
90 T="T150
100 TA="a 5 05 V13 L 1 Q8
110 TB="a 5 05 V10 L 1 Q8
120 TC="a63 03 V13 L 1 Q8
130 TD="V 8 aA15
140 TE="L16":SOUND 6,6:SOUND 7,183
150 FOR I=0 TO 5:DATA 0,20,40,60,0,40
160 READ Z:POKE &HFA2C+I*16,Z:NEXT I
170 '
180 A0="E C D F":B0="R4 E C D F2.
190 A1="E C D F":B1="R4 E C D E2.
200 A2="F E F G":B2="R4 F E F G2.
210 A3="D&D C&C":B3="R4 D&D C&C2.
220 C0="V12 C&C&C&C
230 C1="V13 <A&A&A&A>
240 C2="V14 <G&G&G&G>
250 C3="V15 <F&F&F&F>
260 D="C!H2C2":D0=D+D+D+D
270 D1="C!H1 C1 C!H1 C1
280 E="V11CV10CCV9CCV8CCCV7CCCV6CCCC
290 E0=E+"R1"+E+"R1"
300 E1=E+E+E+E
    
```

```

310 '●●● Play ! ●●●
320 PLAY #2, T, T, T, T, T
330 PLAY #2, TA, TB, TC, TD, TE :Z=1
340 PLAY #2, A0, B0, C0, D0, E0
350 PLAY #2, A1, B1, C1, D1, E1
360 PLAY #2, A2, B2, C2, D2, E2
370 PLAY #2, A3, B3, C3, D3, E3
380 Z=3+(Z=3)*2:A=MID$("a5a6",Z,2)
390 PLAY #2,A,A
400 GOTO 340
    
```

ソーサリアンより

TOWN 1

◎静岡県・JL2TBの作品◎

つぎは、人気の高いソーサリアンの音楽ですが、JL2TBはかなりアレンジをほどこして、ちゃんと作者の個性も加味されたものになっていたのサイヨ。

この作者は、アレンジとかプログラムにかなり慣れてるようで、曲の流れがじつにスムーズです。手法を見ると、はっきりテクノ以降のやりかた。楽器

はプラスであろうがドラムであろうが、音の出るものとして価値が一緒で、どこに何を置くかでアレンジしていく、という方法です。これはデジタル楽器が発達して、キーボードでプログラムを切り換えればいろいろな音色が出てくるようになったからで、それ以前の旧人類に多い楽器に対する思い入れからははるかに遠い位置にいます。

```

10 'SORCERIAN TOWN1 BY JL2TB
20 'FOR YM2413 FM OPERATOR TYPE LL
30 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
40 CALLTEMPER(2):CALLPITCH(440)
50 CLEAR2048:DEFINTL-Z:DEFSTR A-K
60 DIMA(10),B(10),C(10),D(10),E(10),F(10),G(10),H(10),I(10),J(10)
70 '——>TEMPO
80 K="T150
90 '——>MELODY
100 A(0)="V8a005L12Q8
110 B(0)=A(0):C(0)=A(0):D(0)=A(0)
120 A(1)="V10>C2.&C6V8C12&C2V10CDCDR12
130 B(1)="A2.&A6A12&A2D6D
140 C(1)="F2.&F6F12&F2F6F
150 D(1)="a6Q6R6<<D>>C6<<D>>D6CR6<<D>>C6<<D>>D6C
    
```

©ファルコム

投稿大募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX—MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません。(でも、できればオリジナル作品がいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM・MSX・FAN編集部 FM音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

```

160 A(2)="C2D24E-24E6CR6D4<B4>C<A6AR6
170 B(2)="A&" + B(1) : C(2) = "F&" + C(1) : D(2) = "
R12" + D(1)
180 A(3) = "G&G2D6EG6>C<R6B-R6AG6V8B->D6
190 B(3) = "F&F2.F6F&F2F6F
200 C(3) = "D&D2.D6D&D2D6D
210 D(3) = "R4<<G>>D6<<G>>F6D<<R6G>>D6<<G>>
>F6D
220 A(4) = "V10G&G2G6DE6V12F4ER6DR6D&D4<
230 B(4) = " >F&F2F6<B-4>D4CR6<B-R6B-&B-4
240 C(4) = " >D2<G>D6<G4B-4AR6GR6G&G4
250 D(4) = "R4<<G>>D6<<G>>F6DR6V10GR6AR6B-
R6B-&B-4V8
260 A(5) = "V9G4&G6F24F+24G6DE6F4G4D4E&E4
270 B(5) = "D+1D+2D+6D12&D4
280 C(5) = "C1C2&C6C12&C4
290 D(5) = D(0) + " <A-1A-2&A-6A-12&A-4>
300 A(6) = "G4&G6F24F+24V10G6A6B6>D4<B6A4B
4A24A-24
310 B(6) = "E1D4<B6A4>E&E4
320 C(6) = "D1R2R6D&D4
330 D(6) = " <B1R2R6B&B4>
340 A(7) = "G4&G6F24F+24V10G6A6V12B6>D4<B6
>E&E2<V10
350 B(7) = "E1E2R6E&E4
360 C(7) = "D1D4<B6>E4D&D4
370 D(7) = " <B1B2R6B&B4>
380 A(8) = "B1L6B>CDEDL12C<
390 B(8) = "G1L6GAB>C<BL12A
400 C(8) = "E1L6EFGAGL12F
410 D(8) = "C1L6CDEFEL12D
420 A(9) = "B4&B6>C<AB4&BA24A-24G&G2EFGAB-
>C<
430 B(9) = "G&G2G4&G6E&E2CDEFF+A
440 C(9) = "E&E2E4&E6C&C2
450 D(9) = "C&C2C4&C6<A&A2>
460 A(10) = LEFT$(A(9), 24) : C(10) = C(9)
470 B(10) = LEFT$(B(9), 13) : D(10) = D(9)
480 '----->BRASS ETC
490 E(0) = "L12
500 E(1) = "06V8Q605R6<D>F6<D>G6F<R6D>F6<D
>G6F
510 E(2) = "R12" + E(1) + "R6DGA"
520 E(3) = "R4<G>F6<G>A6G<R6G>F6<G>A6G
530 E(4) = "R4<G>F6<G>A6GR6V10B-R6>CR6DR6D
&D4<V8
540 EB = "V9Q804046Y0, 36Y1, 36R2EFGAB-B4&Y0
, 100&B2Y0, 36E4
550 E(9) = "G6&G4AEG4&GY1, 4F+FE4&Y0, 100&E4
Y1, 36
560 EA = "R2Y0, 36AB>CBB-A4&Y0, 100&A2Y0, 36G
4
570 E(10) = "Y1, 4Q4F+4Q8G6Q4F+6Q8G6Q4F+6Q8
G+24A6&Y0, 100&A2.
580 '----->RHYTHM
590 G(0) = "V100A15B!6S24.S48S!4S!12S12B12
M!12M12B12
600 G(1) = "CB!4HS6B12B!6S12H6HB12B!4HS6B1
2B!6S12H6
610 G(2) = "CB12B!4HS6B12B!6S12H6HB12B!4HS
6B12B!6S12B12S12" : G(3) = G(2)
620 G(4) = "CB12B!4HS6B12B!6S12B6BC!4BSH12
B6S12B6SC!12B12S!12S12
630 G(5) = "B4H2H2H4B6BC4" : G(6) = G(5)
640 G(7) = "B4H2H4V1S!48S48S24S24V3S24S24S
24V5S24S24S24V7S24S24S24S!6V10BSC!4
650 G(8) = "CB!4HS6B12BC!6S12H6B12CB!4HS6B
12CB!6S12H6
660 G(9) = "CB12B!4HS6B12CB!6S12H6B12CB!4H
S6B12CB!6S12B12S12M12

```

```

670 G(10) = "CB12B!4HS6B12CB!6S12H6B12S!12
S12B12M!12M12B12BS!6B12SM12SM12B!12
680 '----->WOOD BASS
690 F(0) = "V1403303L12Q7
700 F(1) = "D6DER6FR6G6D4DER6FR6G6
710 F(2) = "D4DER6FR6G6D4DER6FR6G6
720 F(3) = " <G4GAR6B-R6>C6<G4GAR6B-R6>C6
730 F(4) = " <G4GAR6B->B-<GA6G4A4B-R6B-4>
740 F(5) = " <F1F2&F6>F12&F4<
750 F(6) = "E1E2&E6>E12&E4" : F(7) = F(6)
760 F(8) = " <A6ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D6
770 F(9) = " <A4ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D6E
780 F(10) = " <A4ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D4
790 '----->PLAY
800 PLAY#2, K, K, K, K, K, K, K
810 L=0 : GOSUB950
820 FORN=1TO2 : FORM=1TO2 : FORL=1TO4
830 GOSUB950
840 NEXT: NEXT
850 GOSUB900
860 NEXT
870 FORL=1TO4 : GOSUB960 : NEXT
880 FORL=1TO4 : GOSUB970 : NEXT
890 GOSUB900 : GOT0820
900 L=5 : GOSUB950 : L=6 : GOSUB950
910 L=5 : GOSUB950 : L=7 : GOSUB950
920 E(8) = EB : L=8 : GOSUB950 : L=9 : GOSUB950
930 E(8) = EA : L=8 : GOSUB950 : L=10 : GOSUB950
940 RETURN
950 PLAY#2, A(L), B(L), C(L), D(L), E(L), F(L)
, G(L) : RETURN
960 PLAY#2, "", "", "", F(L), "", F(L)
, G(L) : RETURN
970 PLAY#2, "", "", "", D(L), E(L), F(L)
, G(L) : RETURN

```

ビートルズコーナー

BLACK BIRD

◎高知県・幸山隆志の作品◎

今回は作品のリストが長めで3つしか取り上げることができません。今回は短めのものを選ぶことにしよう。

さて、「BLACK BIRD」はギターの練習曲としてもよく使われる、意外に知名度の高い曲です。生の楽器のニュアンスを表すのは難しいものなのですが、幸山クンの作品はギタ

ーで弦を押さえたままフレットをスライドさせる様子をうまく表現していてポイント高し。

ただし、PLAY文で演奏させるたびにデータを読みに行くやりかたは、演奏が遅れがちになるので、音楽のプログラムという観点からはあまり勧められません。データをまとめて読みこませたほうが安全です。

```

100 'THE BEATLES "BLACK BIRD"
110 'PROGRAMMED by T.KOUYAMA 1990.3
120 '
130 CALL MUSIC:CALL VOICE(016,010,010)
140 DATA "T9505V15L8", "T9504V13L16", "T95
03V13L4", "T95V10"
150 '----- (intro) -----
160 DATA "", "B8G8>C8<G8>CDD+EE+F+GG+AA+>
4 B8<G>B<G>B<G8>B8<G>B<G>B<G8", "GA<B>CC+
DD+EE+F+>4 GR4GR4", "S4S4S4 S4S4S4S4"

```

```

170 '------(A)-----
180 DATA "GGG16G16G16D16G16>D8. D2.R4",
"04B8G8>C8<G8><DD+EE+F+GG+AA+>4 B8<G>B<G>
B<G8>B8<G>B<G>B<G8", "03GA<B>CC+DD+EE+F+>
4 GR4R4", "S4S4S4 S4S4S4S4"
190 DATA "<BGA16A16A&AF+>CD16<B16&B4R4R2
", "LB>E<G>G<G>F+<G>B<G L16>G8<G>G<E>G<G8
>G8<G>G<E>G<G8", "CC+DD+ ER4E-R4", "S4S4S4
S4 S4S4S4S4"
200 DATA "A4BG& G2R2", "L8>F+<G>G<G L16>E
8<G>E<C>E<G8>E-B<G>E-<C>E-<G8", "DC+ CR4C
R4", "S4S4 S4S4S4S4"
210 DATA "L16G8G8G8AB&BAR8G8EBA& A8G8BA8G
&G4R4L8", ">D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<A>>
C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8", "<BR4AR4
>DR4<GR4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4"
220 DATA "*", "", "", ""
230 '------(A1)-----
240 DATA "", ">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<<A>>C
+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8", ">DR4<GR4
>DR4<GR4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4"
250 DATA "*", "", "", ""
260 '------(B)-----
270 DATA ">C4.<G&G4.G& G2.R4", ">A8<G8>G8
<G8>F8<G8>E8<G8 >D8<G>D<<B>>D<G8>E8<G>E<
C>E<G8", ">FEDC<B-R4>CR4", "S4S4S4S4 S4S4S
4S4"
280 DATA ">C4.<G&G4.G& G2R8.>G16&G16F16E
16F16& FD16D16C<B16F16", ">A8<G8>G8<G8>F8
<G8>E8<G8 >D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<A>>
C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8", "FEDC <B-R4AR4 >DR
4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4 S4S4"
290 '------(C)-----
300 DATA "FG&G2 R1", "B8G8>C8<G8><DD+EE+F
+G+AA+>4 B8<G>B<G>B<G8>B8<G8>BBB8", "<GA<
BB+>CC+DD+EE+F+>4 GR4G8G8", "S4S4S4 S4S4S
4S4"
310 DATA "*", "", "", ""
320 '------(C1)-----
330 DATA "", "E8<G8>G8<G8>F+8<G8>A8<G8 >G
8<G>G<E>G<G8>G8<G>G<E>G<G8", "CC+DD+ ER4D
-R4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4"
340 DATA "", ">F+8<G8>G8<G8 >E8<G>E<C>E<G
8>E-B<G>E-<C>E-<G8", "DC+ CR4CR4", "S4S4 S
4S4S4S4"
350 DATA "", ">D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<
A>>C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8", "<BR4
AR4 >DR4<GR4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4"
360 DATA "*", "", "", ""
370 '------(C2)-----
380 DATA "", "B8<G>B<G>B<G8>B8<G>B<G>B<G8
>B8<G8>B8<G8>B8<G8>B4& B4", "GR4GR4 GR4R
4G4& G4", "S4S4S4R4"
390 DATA "", "R2<BA+AG+GFE+ED+DC+>C>4 <B8G
8>C8<G8>D8<G8", "R2<GF+E+ED+DC+C<BA+A>>4 G
AB", "R2R4 S4S4S4"
400 DATA "", ">E8<G8>D8<G8>C+8<G8 >C8<G>C
<D>C<G8", ">C<BA> DR4", "S4S4S4 S4S4"
410 DATA "*", "", "", ""
420 '------(Coda)-----
430 DATA "GGGAB16A16R8G16EA16& ABA16GG16
&G4R4", ">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<<A>>C+<G8
>C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8", ">C<BAR4 >DR4<G
R4", "S4S4S4S4 S4S4S4S4"
440 DATA "GGG16G16B16A16&AR8G16EA16& AGB
16A16G16A16G4R4", ">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<
<A>>C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8A8>D8&D4", ">C<BA
R4> DR4<G8>D8&D8", "S4S4S4S4 S4R4R2"
450 DATA "*", "", "", "", ""
460 CO=0
470 READ A$, B$, C$, D$

```

```

480 IF A$="*" THEN CO=CO+1:GOTO 520
490 IF A$="*" THEN END
500 PLAY #2,A$,B$,C$,D$
510 GOTO 470
520 ON CO GOTO 530,540,550,560,550,570,5
40,580
530 RESTORE 240:GOTO 470
540 RESTORE 180:GOTO 470
550 RESTORE 270:GOTO 470
560 RESTORE 330:GOTO 470
570 RESTORE 380:GOTO 470
580 RESTORE 430:GOTO 470

```

プログラム確認用データ(使い方は46ページ参照)

●Beyond the Galaxy

10>23	20>33	30>202	40>182
50>131	60>185	70>102	80>86
90>80	100>137	110>116	120>157
130>169	140>143	150>82	160>173
170>198	180>193	190>196	200>11
210>19	220>26	230>198	240>88
250>73	260>9	270>211	280>177
290>213	300>188	310>225	320>146
330>50	340>208	350>223	360>238
370>4	380>200	390>250	400>120

●TOWN1

10>251	20>206	30>43	40>239
50>108	60>227	70>147	80>237
90>155	100>163	110>77	120>226
130>85	140>209	150>243	160>148
170>111	180>57	190>221	200>158
210>217	220>15	230>70	240>130
250>121	260>132	270>59	280>164
290>160	300>179	310>180	320>150
330>252	340>189	350>111	360>152
370>179	380>105	390>97	400>187
410>179	420>84	430>71	440>171
450>126	460>91	470>86	480>36
490>132	500>95	510>61	520>34
530>196	540>8	550>115	560>82
570>72	580>209	590>248	600>54
610>24	620>103	630>93	640>90
650>155	660>184	670>141	680>230
690>90	700>201	710>202	720>89
730>221	740>68	750>240	760>200
770>12	780>188	790>203	800>203
810>213	820>235	830>226	840>96
850>139	860>143	870>244	880>38
890>32	900>223	910>230	920>36
930>54	940>198	950>193	960>1

●BLACK BIRD

100>130	110>88	120>198	130>190
140>156	150>48	160>38	170>89
180>8	190>186	200>243	210>163
220>54	230>50	240>255	250>54
260>97	270>249	280>187	290>105
300>207	310>54	320>66	330>9
340>190	350>150	360>54	370>75
380>3	390>225	400>17	410>54
420>142	430>108	440>70	450>156
460>58	470>168	480>197	490>14
500>124	510>136	520>111	530>118
540>150	550>111	560>79	570>223
580>111			

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

水滸伝

情報募集

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

水滸伝のひとりで60人をやっつける「おいしい技」
の情報と退却をうまく使った「ちぎり攻め」がなか
なか役に立つ

黒旋風李逵のおいしい技

シナリオ2、レベル1の李逵で
45国を攻めて金と食料を奪います。
体力と腕力はせいっぱい高くし
てください

- 1月 政鵬を誘います(編集部注・別に誘わなくてもいい)
- 2月 36国へ2人で逃亡します
- 3月 36国をめぐらにします
- 4月 李逵ひとりで食料を全部持
って45国を攻めます

戦闘シーンでは、左から4番目、
上から4番目のところに配置しま
す(川の横)。相手は川を渡って
くるので攻撃移動は受けません(そ
れにひとりしか出陣しない)。待機
していると3日くらいで敵が隣に
来るので、応戦してくれるまで一
騎討ちを申しこみます。たいてい
李逵が勝つので、45国の金と兵糧
がもうかり、敵の強者も何人か捕
らえることができます。

ほぼ100%成功し、最高で金
700、食料2000ほどもうかりま
した。(by白旋風ハガ達・大阪府)

李逵の体力100、腕力99で試し
てみた。

「小者がひとりもないのに
小者230の45国へ強者ひとりで
攻めこむなんてそんな無茶な」
と思えるが12月号ですでに紹介
しているように、こちらの小者

が0ならコンピュータは強者ひ
とりしか出陣させないというこ
が第1のポイント。

それでも敵の小者は60人もい
るので、まだ無茶に見える。李
逵の腕力は99もあるので、「一騎
討ちならあるいは……」とも考
えられるが、一騎討ちを挑もう
と近づいたとたんに白兵戦でや
られるのは目に見えている。し
かも、城にいる敵には一騎討ち
を挑めない。ところが、コンピ
ュータは小者数があまりにも有
利なときは必ず攻めて来る。こ
れが第2のポイント。

敵が自ら近づいて来るなら攻
撃移動を受けないようにうまく
計算して一騎討ちを挑むことは
可能だが、断られたあとで(敵は
1歩遅く)攻撃移動されたらひ
とたまりもない。しかし、敵が
こちらに隣接するには川に入ら
なければならないということが
第3のポイント。最初に近づく
ときも一騎討ちを断ったあとで
近づくときも川に入らなければ
ならないため、攻撃移動はでき
ないのだ。

ただ、マニュアルには小者数
の差が大きいときに一騎討ちで
勝とうとしても無理という意味

のことが書いてあるので、小者
数0対60で一騎討ちに勝つこと
がありうとは思わなかった。
調べてみると、出陣した黄文の
腕力は13しかなかった。腕力が
99対13だからこそ可能なのだろ
う(体力は85対66)。

8回試して2度失敗した。1
回目は最初の実験だったため、
詳しいデータがわからないが、
小者数は100だった。出陣した敵
が黄文柄でなかったか、小者を
増やしていたかどちらかが原因
だろう。2度目の失敗は、一騎
討ちを申しこむと体力が減るが、

李逵の体力が30前後になるまで
一騎討ちに挑戦してくれなかつ
たためだ。

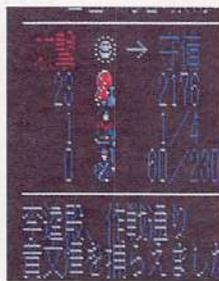
さて、その後の方針だが、攻
め取った45国が豊かな国だから
といって共鳴度を上げると、47
国に攻め取られるのが目に見え
ているから、この国は捨てるべ
きだろう。ただ、11月にこの国
にきて1000施し、収入を得たら
1月にまた捨てるという手も考
えられる(脅迫されたら賄賂を
払う)。もっとも、1000施して必
ず共鳴度が40以上になるとは限
らないが……。



①シナリオ2・李逵でプレイ。36国をめぐ
らにして45国に攻めこむ



②戦闘シーンでは、左から4コマ目、上
から4コマ目に配置



③攻撃移動を受けないので、しつこく一
騎討ちを申しこんでいるとそのうち受け
てくれる



④このときは金394、食料1699、毛皮80が
得られた

ちぎり攻め

- ①敵と隣接する国にめちゃ弱い国をおく
- ②攻められたら退却する
- ③留守になっている手薄な国を攻める
- ④これを使えば高球の治める国をすべて取らなくても高球のいる国を囲むことができる

(byのりたま・新潟県)

コンピュータは、攻めるとき元の国の守りをほとんど考えていないという光栄のゲームに共通の弱点を利用したものだ。読んだだけでは別にどうというこ

ともないように思えるが、使ってみるとけっこう役に立つ。というのは、狙った国を取ることでおとり国が他の高球の国から孤立するように工夫すれば、結局はおとり国も取り返せるからだ。

島のように孤立した国を取るの大陸の一部を切り取るよりかんたんだ。連続した国の1つを取る場合は勝った後のことも考えておかなくてはならないが、孤立した国を取るのなら残りの兵力がどんなに少なくなっても

勝ちさえすればいいのだから。また、おとり国に多くの金や兵糧を置く人もいないだろうから、攻めあぐねるほどの大兵力を孤立させたときは、たいてい兵糧攻めが狙える。1か月に小者数の5分の1の食料が消費されるが、コンピュータは食料が兵力の5分の1を切るまで補充しようとしな

戦闘時には1日に出陣兵力の25分の1の食料が消費されるから、5分の1を切っているということは5日分を切っているということだ。もっとも、そういうときはコンピュータも最少兵

力しか出陣させない。ところが、最少兵力が城を捨てて近寄って来るので、城を取るのがかんたんになってしまう。城の数以上の強者で攻めれば勝てるだろう。

実験は、シナリオ1・レベル1・史進で行ったが、レベル5でも使える。ただ、レベル1に比べるとレベル5のほうがいろいろな面で多少やりづら

いにも思えたし、レベル5ではどうしてもおとり国に攻めこんでくれないということがあった。なお、「ちぎり攻め」というのは、高球の国の様子が餅をちぎるのに似ているから。



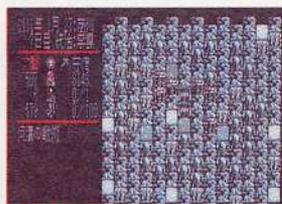
⑥小者数1000の26国に4000の兵で攻めてきた



⑤攻めてきた27国には300の兵しか残っていないが、24国の兵が予想外に多かった



⑧兵を増やしていたら半年もたってしまったが、レベル1なら敵国には全然変化がない



⑦27国は7日で攻め取ることができた。近いうちに26国も取り返すことができるだろう

ちょいネタ伝言板

■戦国群雄伝

★開墾・治水工事・町投資で金1だけ使うと本来の効果は上がらないが、2回に1回くらい民忠が1増える (by岡本和基・滋賀県)

★大名のいる国を知りたいときは「外交」コマンドで国を選ぶとその国を治める大名のいる国が点滅する。 (byかち丸でい!・北海道)

★本国から遠くにいる武将を家臣解任して人材登用すると、一瞬で本国に呼び出せる——試してないが忠誠度が下がるのでは? (by宮坂裕樹・長野県)

(by宮坂裕樹・長野県)

昨年10月号掲載の文化度と教育効果の関係は誤っているという情報が届いているが、2月号番外編にあるように文化度999で教育効果5という説もある。決定版が欲しい。いや別に欲しいはないが、決定版でなければ…… (by編集部)

■水滸伝

★雑貨屋で毛皮を1ずつ買うと、相場に関係なくお金がいらぬ。また、次のような買い方をして一度に売ると、もっと効率がいい(相場1.5のときは同じ)。 (by上川正展・兵庫県)

相場	買入量	必要な金	売却価格	もうけ
1.2	4×10回	3×10回	48	18
1.3	3×10回	2×10回	39	19
1.4	2×10回	1×10回	28	18
1.5	1×10回	0	15	15
1.6	3×10回	3×10回	48	18
1.7	4×10回	5×10回	68	18

★金品の移動は知力経験+15だが、運ぶ量がすべて0でも経験値が上がるので、ヒマなときはこれをやるといい。 (by佐竹進・大阪府)

■三国志(MSX2/2+版)

★マニュアルには、書物を施しても施された人より3以上知力の高い者が同じ国にいないければ知力は上がらないと書いてあるが、2以上高い者がいれば上がる。だから諸葛亮や知力100にした劉備で知力99の武将が作れ、その武将によって知力98の武将がたくさん作れる。 (byペコちゃん・福岡県)

■信長の野望・全国版(MSX2/2+版)

★1月号「大名の能力値を高くする」で、「KOEI PRESENTS」と表示されたとき、まずスペースキーを押してすぐにNを押し続けられ

すべての能力が100以上になる。 (by氏名等不詳・大阪府)
1月号のおさらい——①「KOEI PRESENTS」と表示されたらいったんスペースキー(他のキーも可)を押してすぐにNを押し続ける②条件設定になったら好きなように設定し(ただし1人プレイに限る)、プレイする大名の確認画面でYを押したら、すぐにスペースキーを5回連打する③能力値合計が416になったらうまくいっているの

ゲーム制作講座

講師 飯島信男
第2回

人間誰でも向き不向きがある。だったら、自分にその才能があるかないかは早めに分かったほうがいい。だって、向いてな

いならどうやって軌道修正すればいいかわかるからね。キミはゲームデザイナーに向いているか、それが今回のテーマだ。

ゲームデザイナーになるための 5つのチェックポイント

前回の講座で、本格的にゲームを作るにはどんな役割分担があるのかわかってもらえたと思う。そこで、今後のこの講座ではゲームデザイナーを中心に話を進めていく予定だ。プログラムを覚えたいなら、ファンダムやそれなりの専門書を読めばよいし、絵を描きたかったらマンガ家のアシスタントでもやったほうが勉強になるし、お金にもなる。ゲームデザイナーというのは、新しい職業だし、まず基本となるフォーマットは完成さ

れていない。実際に人によってもやり方はまちまちで、どれが正しいやり方とはいえないのだ。そこで、いちおう私の考えをまとめたのが、このコーナーというわけだ。これが正しいといわれないが、私はこうやって実際にゲームを作ってきた。なにもこのとおりにやれとはいわれない。これをもとに、自分にあったゲームデザイン術を見つけてもらえばいい。また、ゲームデザイナーとはこうだ、という意見のある人は手紙を送ってほしい。

期待して待っている。よし、それでは講座を始めるとしよう。今回は、標題でわかるとおり、ゲームデザイナーに必要な不可欠な5つのチェックポイントだ。これをしっかり把握しておけば、よりおもしろいゲームが作れるはずだ。私はかたくなにそう信じている。1つ目のチェックポイントは、「信じること」である。信じるものは救われる。疑いや迷いの気持ちは捨てよう。素直になるのだ。私がこんなことをいうと、

自分のことを頼りに上げてよくいうよ、と思われそうだが、何でもかんでも信じるというわけではない。自分の考えを信じ、自信をもてということなのである。これって受け取りかたによっては、たんなるわがまま、自信過剰のいやなヤツと思われそうだが、正しい手順をふんでいればそんなことはない。おおもとを作る人が不安がっているのはいいものはできないからね。自分の発言や考えには自信をもって、これは正しいと信じるのだ。そ

ゲームデザイナー診断

以下はキミがゲームデザイナーに向いているかどうかをかんたんに判断するためのテストだ。素直な気持ちで、客観的に自分を見つめながら答えること。各問ともA~Dのうち1つのに○をつけてほしい。

チェック ①	A 自分を神だと思える B 自分の生き方には決して後悔していない C レストランのメニューを見ていつも悩む D 物事の決定はいつも他人まかせ
チェック ②	A 新聞、ニュースは毎日見る B 本はマンガといえど端から端まで目をとおす C ここ半年間小説を読んでいない D 自分はオタクだと思う

チェック ③	A 映画を見終わると頭のなかにその続編が完成している B ついついボーッと考えごとをしてしまう C UFOや幽霊は絶対にいないと思う D 自分とお金しか信じない
チェック ④	A 原稿用紙1枚の文章を400枚にまでふくらませられる。また、その逆もできる B ストーリーさえあれば、ゲームブックを作る自信がある C パズルは苦手だ D 自分は「構成」という漢字が書けない
チェック ⑤	A いままでの自分の人生は予定以上にうまくいっていると思う B ギャンブルに強いほう C 運には限界があると思う D 運などない。人生は生まれたときから決まっていると思う

採点方法	15点満点	11~14点	6~10点	1~5点	0点
A・3点、B・2点、C・1点、D・0点として、チェック5問の合計点を計算してほしい。自分の点数がたら、以下の解説を読んでゲームデザイナーとしての自分の素質を知ろう。ちなみにチェック5問は本文で解説している5つのチェックポイントと対応している。チェック①が信じること、以下②知識を広げること、③想像力、④構成力、⑤運の順だ。	すごい。私など足ともにもおよばない才能をもっている。明日のゲーム業界はキミの肩にかかっている。いまずぐ私に連絡しなさい。このコーナーのつづきを書いてほしい。私は真剣だ。	キミにはゲームデザイナーとしての才能が満ちあふれている。ものを創造していく仕事なら、たいていのものは成功するだろう。ぜひ、この業界でプロになってほしい。私は待っている。	ふつうの人。ゲームデザイナーになりたいのなら、いまから一生懸命修行をしなければならぬ。5つのチェックポイントを参考に、自分より足りないところを補っていこう。	残念ながら、ゲームデザイナーには向いていない。もし目指すのなら、それこそ血のにじむような努力が必要だろう。しかし、このタイプが修行を克服してプロになったらもっとすごい存在になるかもしれない。	どうやったら0点採れるのだろうか。ゲームデザイナーになれるかどうか以前の問題。なる意志すらない感じだ。それでもなければ0点なんて採れるわけがない。どうぞ楽しい人生を送ってください。

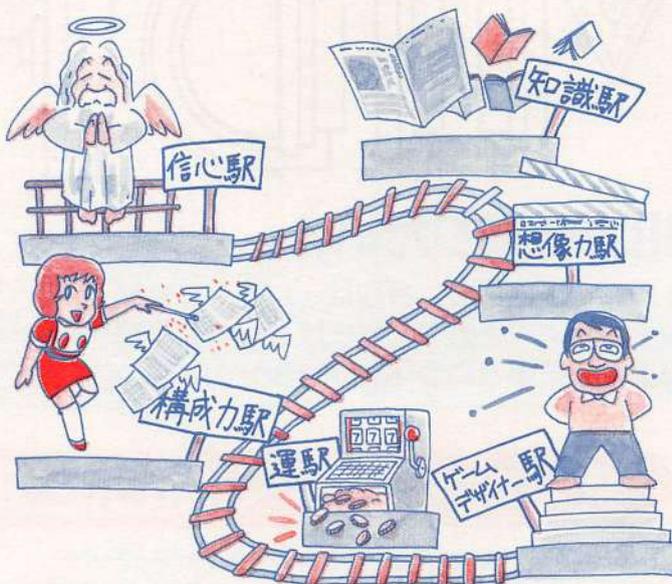


れに、そう思っていないきゃやっ
てらんない。意見の相違とか、
後々いろいろ出てくるからね。
それで、もし後になって自分が
間違っていることに気づけば、
その時点で考えを改めればいい。
信じることと自信過剰は、全然
違うものなのだから。

では、ただしい手順とはいっ
たい何なのか。これが2つ目の
チェックポイント。すなわち「知
識を広げること」である。これ
は、趣味をたくさんもつのは
わけが違ふ。自分に興味のない
ことでも、できるだけ耳を傾け
るようにすることだ。

たとえば、みんなはマンガを
読むと思う。お気に入りのマン
ガ雑誌は毎号欠かさず読んでい
るという人もすくなくないだろ
う。テレビだってそうだ。おも
しろいものは、つつい見えてし
まう。ほかに大事な用事があっ
ても、断ってでも見なくなる。
興味があるのだから当然だろう。
では、新聞は読んでいるか。と
きどきではだめだ。テレビ欄や
スポーツ欄は見るとか、大事件
の起きたときだけ見るといのは
だめだぞ。それを習慣にして
いるかということだ。

私のもとに、よくシナリオを
書いたから見てほしいという人
がくる。聞くと、プロ志望だ
という。毎回期待して読ませて
もらうのだが、そのほとんどが
中世を舞台にした剣と魔法の世
界である。どんな本を読むのか
と聞くと、待ってましたとばかり
にファンタジーものの名を連ね
る。私もけっこう本は読んでい
るつもりなのだが、全然聞いた
ことのない作家の名前をズラ
ズラとならべたてる。そこで、
ほかにはどんな本を読むのかと
聞くと、いきなり黙ってしまう。
これはじつになげかわしいこと
だ。1つのことにとらわれると、
ものの見方はかたよってしまう。
先細りになる恐れが出てくるの
だ。



プロを目指すのなら、知識は
広くもってほしい。べつに、プ
ロにならなくても知識を広くも
つことは損にならない。何でも
吸収しようとするどん欲な好奇
心が必要なのである。そうすれ
ば、新しい考え方も生まれてく
るはずだ。

さて、幅広い知識をもてば、
今度はその知識を活かさなくて
はならない。もっているだけなら
宝のもちぐされだ。宝はおお
いに活用しよう。

3つ目は幅広い知識を自分な
りに消化する「想像力」。そして、
ついでに4つ目を紹介すると、
それをまとめる「構成力」とい
うことになる。この2つが、実際
にゲームデザイナーとなるうえ
でのいちばん大事な条件となる
だろう。想像というのは、自分
の頭のなかに繰り広げられる空
想の世界である。でも、何もな
いところからは生まれぬ。何
事も元になる出来事とか、考え
がかならず存在するのだ。それ
がきっかけとなり、新たな世界
が生まれる。ようするに、自分
で世界を生み出そうとしたとき
にいろんな知識をもっていれば
それが参考となり、肉づけされ
ていくということなのだ。

ゲームデザイナーとして一流の
道を歩めるのだ。

最後に、5つ目のチェックポ
イント。4つ目まであれば、も
う99%ゲームデザイナーとして
やっているだろう。だが、残り
の1つ、これがプロにとって
絶対条件となる。それは「運」だ。

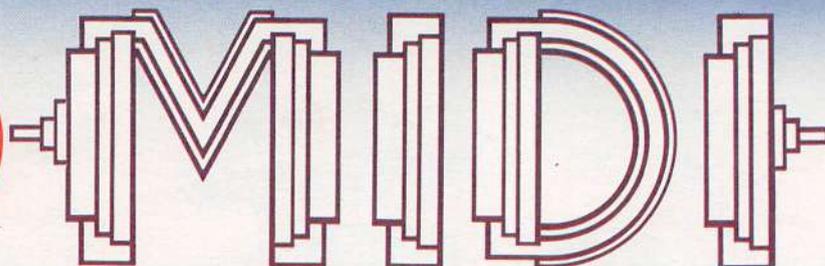
なーんだ、と思う人がいるか
もしれない。しかし、運も実力
のうちなのだ。私の信念は、運
(つき)は呼べるという考え。運
の1つや2つ、呼べないようでは
一流のゲームデザイナーとは
呼べない。断言する。では、ど
うやって呼ぶのかというと……
教えない。というのでは、あま
りにもひどいので教えてしま
おう。こんなこと、絶対学校では
教えてくれないぞ。いいか、運
を呼ぶにはつねに時代の動きか
ら目を離さないでいること。こ
れは2つ目のチェックポイント
で述べた、新聞やニュースはで
きるかぎり見ておくことなのだ。
運だって日々変わっているのだ。
後は自分の才能を信じて仕事を
する。その時代に受けるゲーム
を作るのではなく、自分の作っ
たゲームで時代を作っていけ。
すくなくとも、このくらいのパ
ワーはもっていてほしい。そう
すれば、運なんて自然に向こう
からやってくるものなのだから。
あきらめずに目的に向かって進
んでいこう。

というわけで、ゲーム制作講
座の2回目は終了である。次回
は企画書の作り方について、お
教えしよう。



このコーナーでは、みんなからのお便りや質
問を募集している。ゲームデザインに関する
質問から、シナリオの書き方まで何でもこ
い。人生相談だってうけちゃおう。恋の悩み
なんて私の専門分野だ。楽しい日常生活はお
もしろいゲームを作るための第一ステップだ
からね。さて、あて先は〒105 東京都港区新
橋4-10-7 徳間書店インターメディア「MSX・
FAN編集部」ゲーム制作講座係。

短期集中
連載!!



第4回：もっとMIDIを知りたい!

MIDIサウルスの研究は1回先に延ばして、今回は、以前やったMIDIのしくみなどをさらにくわしく解説! そのうえおまけとして後半2ページを切り取ればMIDI用語解説集になるという「MIDIctionary」付き!!

文：古山俊一

CV/ゲート

MIDI規格ができるまでのシンセサイザのコントロール信号。すごく単純な情報しか送れないうえに、1つの音に対して2本ずつコードが必要となるため、現在MIDIで演奏させるようなオーケストラタイプやバンドタイプの演奏をするには、コードでがんじがらめになりながら、そうとう苦勞しなくてはならない。

エラーが出やすく

4台以上をスルー端子で直列につなぐと、最後につないだ機器でエラーが出たり、おくれが出たりすることがある。基本的には、多数の機器を使うときはスルーボックスを用いるようにし、なにかふだんとちがう使い方をするときスルー端子を活用するといひ。

スルーボックス

MIDI端子の分配器。これを使えば、スルー端子とちがってMIDI機器を並列につなぐことができる。これで、複数の機器をつないでもエラーやおくれが出にくくなる。パラボックスと呼ばれることもある。

もっとくわしくMIDIを知りたい!

①なぜMIDIが登場したか?

MIDI出現以前はシンセサイザのコントロールにCVとゲートという2つの信号を用いていました。CVはコントロールボルトテージ(制御電圧)という電圧情報で、ゲートは鍵盤を押したことを示す情報です。この2つの情報を使うことで1つの音がコントロールできました。つまり4音の和音の演奏にはそれぞれ4音に対するCVとゲート分、 $4 \times 2 = 8$ 本のコードが必要でした。さらに、ピブラートやピッチベンドのコントロールを行うためには別系統のCVを用意しなくてはならず、シンセ

サイザの構造をある程度理解していないと、高度な応用はできませんでした。

そこで、演奏に必要な情報やシステム内の同期などを行う情報をひとまとめにして扱うMIDI規格が生まれたのです。このMIDIのいいところは国際的な共通規格であることです。楽器のメーカー、生産国を問わず接続、演奏が可能なのです。たとえば「MIDIサウルス」でアメリカ製のプロ仕様のシンセサイザをコントロールすることもできます。そういう意味でもMIDI規格はとても意味のあるものなのです。

②MIDI端子

MIDI端子は通常楽器のリアパネルにあり、5ピンのDIN端子と呼ばれるもので、この端子では楽器の音を送受するのではなく、あらゆるデジタル信号のやり取りを行います。

また、MIDI端子にはMIDIイン、アウト、スルーの3種類があります。インとアウトはMIDI情報の出入口で、スルーはMIDIインに送られてきた情報をそのまま出力する端子です。この端子は他のMIDI機器のインにつないで、機器どうしを直列につなぐのに使われます(図1参照)。ただし、4台以上になるとエラーが出やすくなります。そんなときは、分配器の役目を果たすスルーボックスを使えば解決できます。

③MIDI情報とは

MIDI情報は大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージに分かれます。

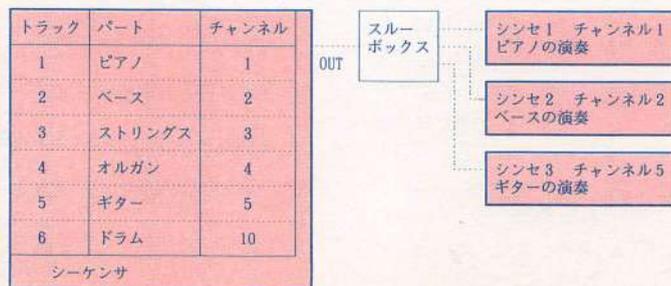
チャンネルメッセージにはおもに演奏に関わる情報が含まれます。この情報はチャンネルを設定でき、機器どうしの同じチャンネル間のみで送受されます(図2参照)。もうひとつのシステムメッセージはチャンネルを持たず、機器どうしの同期や音色の情報を送受されます。

図1：スルー端子の活用



シンセ1と同じ情報がシンセ2に送られる

図2：MIDIのチャンネル



MIDI信号でどんな情報が送られる?

まずMIDI情報がどのように送られるのか説明しましょう。MIDIメッセージのデータは1列につながって送られます。たとえばド・ミ・ソと和音を弾くと、データが順番に列車のように出力されます(図3参照)。これでは音がずれてしまうのではと思うかもしれませんが、MIDIの電送スピードは速いので、このくらいのおくれは耳ではわかりません。

さらにこの情報をくわしく見ると、1つの音符を3つの情報で表しています(図3参照)。まずチャンネルを示す情報(鍵盤を押した情報を含む)とその情報が何かを示すステータスバイト、つぎに、押された音名、そのつぎにベロシティ値を表すデータバイトがあります。これらの情報で1つの鍵盤を押したことを示しノートオンメッセージと呼ばれます。その後、指を離すと音を消すためのノートオフメッセージが送られます。

この2つはほんの一部分にすぎません。先にも書いたとおりMIDI情報は2種類に大別できさらに細かく分かれています。

①チャンネルメッセージ

●ボイスメッセージ

ボイスメッセージは、いわばCV/ゲート信号に代わるもので演奏情報が集まったものといえます。先に説明したノートオン/オフメッセージをはじめ、音色を切り換えるプログラムチェンジ、ピッチベンドホイールを回す(音程を上下させる)こ

とで出力される情報のピッチベンドチェンジ、1度鍵盤を押してからさらに押しこむことによって発せられる情報のアフタータッチとコントロールチェンジが含まれます。コントロールチェンジはひとつの情報ではなく、いくつもの要素が含まれたものです。多くのコントローラに番号が付けられていて、機器どうしが異なった動きをしないようになっています。代表的なコントローラを表1に書き出してみました。ひとつひとつの内容はまたの機会に……。

●モードメッセージ

MIDIでいうモードには、ポリ(和音)/モノ(単音)のモードとオムニオン/オフのモードがあります。オムニモードとは、

オンになっているとチャンネルを無視してあらゆる情報を受けしてしまうというものです。

②システムメッセージ

●リアルタイムメッセージ

このメッセージには、機器どうしの同期を行うためのタイミングクロックやスタート/ストップといった情報が含まれます。

●コモンメッセージ

曲の途中から同期を行うときに必要なソングポジションポイントやエクスクルーシブメッセージの終了を示すエンドオブエクスクルーシブなどがあります。

●エクスクルーシブメッセージ

各メーカー独自のデータを送るためのメッセージで、これを使ったコンピュータ用音色エディタソフトも市販されています。

図3：ド・ミ・ソの和音が送られるとき

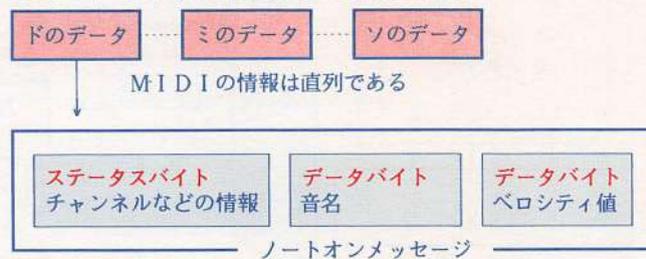


表1：コントロールチェンジ表(割り当てられるもの)

No.	コントローラ	No.	コントローラ
1	モジュレーションホイール	64	ホールド(サステイン)
2	ブレスコントロール	65	ポルタメント
4	フットコントロール	66	サステノート
5	ポルタメントタイム	67	ソフトペダル
6	データエントリー	69	ホールド2(フリーズ)
7	メインボリューム	91	外部エフェクトデプス
8	バランスコントロール	92	トレモロデプス
10	パンポット	93	コーラスデプス
11	エクスプレッション	94	セレスデプス
		95	フェーザーデプス

電送スピードは速い

MIDI信号が送られるスピードは31.25キロボー。ボーとはデータ電送における速度の単位で、パソコン通信などがせいぜい1200ボーか2400ボーなので、いかにMIDI信号が速いかわかるはず。

鍵盤を押した情報を含む

ノートオンメッセージではキーボードの鍵盤を押したという情報はチャンネルメッセージのなかに含まれ、ノートオンメッセージのなかでも最初に送られる。

ステータスバイト/データバイト

ステータスバイトとはそのメッセージがどんなものなのか、メッセージの種類を表すもので、図3というとその情報がノートオンメッセージだということを伝えている。また、それに対して音名(ノートナンバー)やベロシティのような数値で表すデータをデータバイトと呼ぶ。

ノートオフメッセージ

鍵盤から指を離すと送られるメッセージで、ノートオンメッセージ送信後、このメッセージが送られないと音が鳴りっぱなしになってしまう。演奏中にMIDIコードが抜けたりすると、こういうハプニングが起きることもある。

ソングポジションポイント

曲中のポジションを数えていく機能。曲の途中から同期させるときはどうぞ、曲の途中のデータを見たり、途中から演奏を確認したりするとき役に立つ。

音色エディタソフト

エクスクルーシブメッセージを利用して、音源モジュールやシンセサイザなどに用意されている音色をエディットし、オリジナルの音色を作るためのソフト。『MIDIサウルス』自体にこの機能はないが、別売りソフトとして発売予定がある。

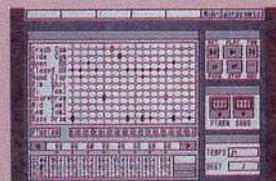
MIDIサウルス研究番外編

前回紹介したビッツのMSX用MIDIシステム「MIDIサウルス」は、開発があまり進んでいないので今回は見送り。とはいっても気になるところ。そこでビッツへ問い合わせると、やはり開発はおくれぎみで当初4月下旬

だった発売予定も5月上旬まで延びそう。しかし、それともなつて仕様も多少変わるらしい。

まず、スタンダードモデルが対応する音源をカシオのCSM-1に限らず、ローランドMT-32/CM-64、コルグM1、ヤマハD

X/TX、カワイK1などの音源にも対応させるという点。また、カシオCSM-1以外の音源用にそれぞれ別売りの音色エディタが発売されるという2つが変更点。音色エディタは、各機種とも予定価格9,800円で、音色エディット機能のほかにもプラスαの機能がつく予定。お楽しみに!



開発がおくれぎみの「MIDIサウルス」。来月には詳細をレポートできるはず

楽譜での入力にはできない

『MIDIサウルス』自体には楽譜入力機能はないが、楽譜入力専用ソフトとして『スコアサウルス(仮称)』というソフトの発売が予定されている。ほかに夏ごろ発売予定の『シンセサウルスVer.3.0』でも楽譜入力が可能。また、楽譜入力ではないが、MIDIキーボードを用意すれば入力は少しくなる。本格的に演奏しないという人はミニキーボードが場所も取らずに便利だろう。もっとも手の大きな人にはおすすめできないが……。

パート

この場合のパートはFM音源のパートとはちがい、1パートで通常16和音ぐらいまでは鳴らすことができる。したがって、8パートあればそういうの数の音がいっぺんに鳴らせるというわけだ。

MIDIシステムは使う人それぞれ!

MIDIシステムは、音楽スタイル、予算などによってさまざまなものが考えられます。ここに勝手ながら2つのシステム例をあげておきますので、参考にしてください。

①かんたんなシステム(図4)

もっともかんたんなシステムはコンピュータに小さな音源モジュールを加えたものです。接続もMIDIコード2本でOKというこじんまりとしたシステムです。たとえば『MIDIサウルス』とMSXにローランドのMT-32の組み合わせです。しかし、このシステムでもかなりのことが可能です。8つの楽器パートと1つのリズムパートに

よって本格的な音楽が作れます。MT-32はデジタルリバーブも内蔵しているの、そのままラジカセなどにつなげばよく響いてくれます。

『MIDIサウルス』だけでは楽譜での入力にはできないので、これにキーボードを加えると曲のデータ入力にとても便利になるでしょう。

②大きなシステム(図5)

予算に余裕があるのなら、これぐらい大規模なシステムにすれば、かなり高度な作品が作れるようになります。シンセサイザはコルグのM1などのワークステーション型のものを基本とし、音源モジュールとしてナニ

ワ楽器のプロテウスなどの強力な味方をそろえるといいでしょう。これにアナログシンセサイザを加えてシンセベースやリード楽器として演奏させるのもおもしろいでしょう。オリジナルサウンドも作りたい人はサンプルも欲しいところです。

これだけ楽器が多いとMIDIセレクタが必要で、これを使えば接続の切り換えがコードを抜き差しせずに行えます。

ほかにモミキサが必要となります。最近の楽器はステレオ出力のものが多いので入力数に余裕を持たせたほうがいいでしょう。ほかにエフェクタやMTRがあれば完璧です。

図4：かんたんなシステム

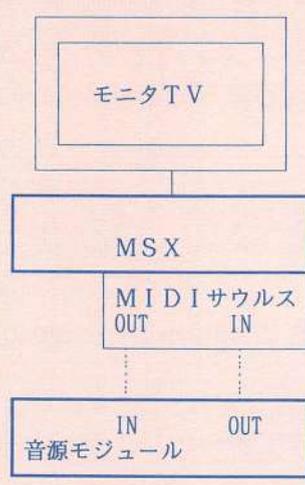
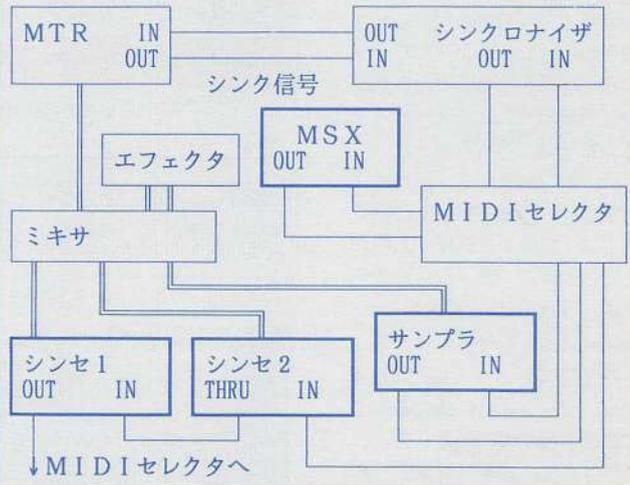


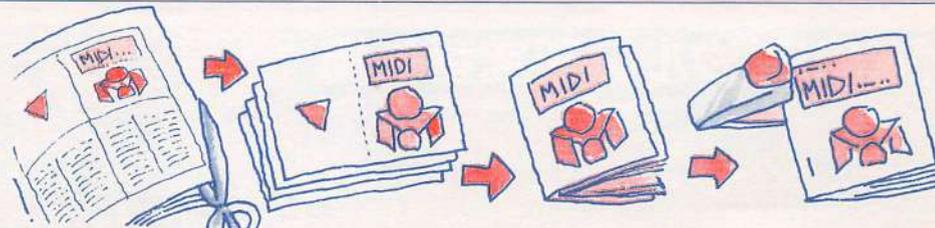
図5：大きなシステム



Q&A大募集

突然ですが、8月号のこのコーナーでMIDIに関するQ&Aをおこないます。そこでMIDIに関する質問ならなんでもいいですから、どんどんハカキで送ってください。あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「MIDI係」まで。初歩的質問から複雑なものまでなんでも待ってます。

★特別付録：MIDIctionaryの作り方



①まず切り取り線にそってキレイにハサミで切り、2枚の紙片の形にします。②1ページの面を表を向くように、谷折り線にそって半分に折ります。③タイトルや絵がらが上に出るように、②で

折った2枚の紙片を重ねます。④重ねた2枚の紙片の折り目側をホチキスでとめればできあがりです。これからMIDIを楽しむうえでなにかの役に立つかもしれませんのでご活用ください。

よく使うMIDI用語を解説 MIDIctionary

ミディクショナリー



MIDIctionary

1990年5月8日

(MSX・FAN6月号短期集中連載// MIDI)

文：古山俊一

編集：MSX・FAN編集部

本書の内容の無断転載を禁じます。



ハ〜ミ

波形(ウェーブフォーム)

シンセサイザなどの音源波形をさす。アナログシンセサイザでは矩形波(くけいは)やノコギリ波といった幾何学的な波形を音源として使用していたが、最近のシンセサイザはサンプリングされた楽器音の断片やデジタル的に合成された波形、サンプリングされたリアルな楽器音などが用意されている。

パンポット

ミキサなどのコントロールのひとつ。ステレオ空間での音の定位を設定する。

ピッチベンド

通常シンセサイザのキーボードの左側にあるホイールあるいはレバーによって音程を変化させる効果。MIDIのチャンネルメッセージで、この情報を送受することができる。

プログラムチェンジ

MIDIのチャンネルメッセージのひとつ。シンセサイザなどの音色プログラムをリモートコントロールで切り換えるための情報。

ベロシティ

MIDIのチャンネルメッセージで音符の音の強さを示す情報。たとえば、鍵盤を強く弾くとベロシティ値は小さ

くなり、音も小さくなるし、強く弾けば、この値が大きくなるので音が大きくなるというぐあい。

ポリフォニック/モノフォニック

MIDIのモードのひとつ。ポリフォニックでは和音が演奏可能で通常はこのモード。モノフォニックは単音演奏のモードで和音演奏はできない。また、初期のシンセサイザは単音演奏しかできないモノフォニックシンセサイザであり、のちに登場した和音が演奏できるシンセサイザをポリフォニックシンセサイザと呼んでいる。

ポルタメント

ひとつの音程からなめらかに変化する効果のこと。

ミキサ

いくつかの楽器の出力をまとめてステレオなどで再生できるようにする装置のこと。音量をコントロールするフェーダーや音の定位を設定するパンポット、音質をコントロールするイコライザなどを装備。また、エフェクタをつなぐエフェクトセンドやリターン端子を備えているものも多くなっている。

MIDI(ミディ)規格

電子楽器間の世界共通規格。シーケン

み合わせて音色を作っていく。

エンベローブ

シンセサイザの音の出方や消え方をコントロールするもの。そのほか音色や音程の時間的変化を作り出すこともできる。アナログシンセサイザではアタック、ディケイ、サステイン、リリースの4つの要素で構成するエンベローブジェネレータがよく使われたが、最近のデジタルシンセサイザではさらに複雑なものが採用されている。

オムニ(オン/オフ)

MIDIのモードのひとつ。このオムニモードをオンにすると、チャンネルを無視してすべてのチャンネルメッセージを受信し発音する。通常はオフにしておくのだが、古いMIDI機器では、電源を入れた初期状態でオムニモードがオンになっている場合があるので、機種によって注意が必要。

音源モジュール

シンセサイザなどの音源部を取り出し、MIDIでコントロールできるようにした楽器のこと。場所を取らずに多くの楽器を使うことができるのが利点で、コンピュータに最適の音源ともいえるだろう。

エ〜コ

ギターシンセサイザ(MIDIギター)

ギターによって演奏するシンセサイザ。シンセサイザの音源を内蔵したタイプや、他のシンセサイザを音源としたMIDIコントローラとして活用できるタイプのものの2種類がある。なお、ピックアップ部を愛用のギターに取り付け、ギターシンセサイザ化するモデルも市販されている。

クオンタイズ

シーケンサやリズムマシンのエディット機能のひとつ。タイミングのずれた音符を、選択した細かさ(レゾリューション)で正しいタイミングに修正するときなどに使う。

クロックモード

MIDI機器同士(たとえばシーケンサとリズムマシン)をシンク(同期)させる場合クロックモードを設定する必要がある。ふだんは、コントロールするマスター側のモードにインターナショナル(内部のクロックに合ったモード)に、同期するスレーブ側をMIDI(外部のMIDI機器のクロックに合わせるモード)にして使う。

コマンドメッセージ

MIDIのシステムメッセージのひとつ

ア～エ

アフタータッチ

1度鍵盤を押して、さらにその後押し強さを変えることによって、音色や音量などをコントロールする機能。

イコライザ

ミキサやエフェクタ、アンプなどに装備され音色の調整に使われる。周波数帯域ごとに処理できるグラフィックイコライザや、特定の帯域を強調したりカットできるパラメトリックイコライザなどがある。DSP(デジタルシグナルプロセッサ：デジタル信号を扱うIC)を使ったデジタルイコライザを装備した電子楽器も普及している。

エクスクルーシブメッセージ

MIDIのシステムメッセージに含まれる情報。エクスクルーシブメッセージはメーカーが独自のデータを設定してかまわないメッセージで、各メーカーあるいは各機種独自の情報を送受信することができる。シンセサイザの音色データの転送やシーケンサの演奏データの転送などによく使われる。

FM音源

コンピュータ用の音源としてもポピュラーな音源方式。複数のデジタルオシレータであるオペレータを使い、周波

数変調などにより音色を合成する。

エフェクタ

ディレイやリバブなど、サウンドに変化をあたえる装置。響きを豊かにするもの、音程を変えるもの、音色を変えるものなど、さまざまな種類がある。最近では、いくつかのエフェクタが複合されたマルチエフェクタが一般化してきた。

MTR

マルチトラックレコーダの略で、多重録音可能なテープレコーダのこと。カセットタイプの4トラックのものからオープンリールタイプの8、16、24トラックのものなどがある。

LFO

ビブラートなどのモジュレーション(音量やピッチを一定の周期で変化させる)をかけるもととなる低周波発振器。機種によって数種類の波形を持ち、いろいろなビブラートが作れる。

LA音源

ローランドのMT-32などで採用されている音源方式。サンプリングされた音の断片と、擬似的に作られたアナログシンセサイザ的な音のデータを、パーシャル(音の構成要素)として組

サやコンピュータなどと電子楽器を接続するときにはMIDIのお世話になる。現在の音楽制作には欠かせないものといえる。

MIDIコントローラ

MIDI情報を出力する装置。コントローラとしては、音源を内蔵しないリモートキーボード、管楽器タイプのコントローラやギター型のコントローラなどが一般的。

MIDIサウルス

MSX対応の9トラックのMIDIシステムのこと。MIDIサウルスはカートリッジ型のMIDIインターフェイスとシーケンサソフトのディスク1枚から構成されている。また、MIDIインターフェイスにはMIDIイン(MIDI楽器のMIDIアウトに接続)と2つのMIDIアウト(MIDI楽器のMIDIインに接続)を備えていて、シーケンサソフトが対応する音源にはカシオのCSM-1やコルグのM1、ローランドのMT-32/CM-64、ヤマハDX/TX、カワイK1などが用意されている。カシオのCSM-1以外は、音色エディタソフトが別売りされる予定。

MIDI端子

MIDI信号の入出力をおこなう端子。イン、アウトに加えて信号をそのままほかへ送るスルー端子がある。

MIDIチャンネル

MIDI情報(チャンネルメッセージ)を送受するチャンネル。1から16までのチャンネルが定義されていて、受信する情報は、テレビと同じようにチャンネルのあったものだけを受ける。⇒オムニモード

MIDIパラ(スルー)ボックス

MIDI信号を分配するための装置。1台のシーケンサから複数のMIDI楽器に演奏情報を送るときなど使用。

モジュレーション

変調のこと。シンセサイザの音作りには欠かせない機能で、ビブラートやトレモロなど、音色に「ゆれ」を作り出す機能。FM音源のように音声信号を合成するのに用いられる場合もある。

レゾリューション

クオンタイズやステップレコーディングをおこなうときの音符の細かさ(分解能)を設定する。この値を小さくすると、実際の音符はこの値に合わせて細かいタイミングで演奏される。

2

7

コ～シ

つ。音に関するもの以外の情報を送るメッセージ。おもに編集機能などの情報が送られる。

コントロールチェンジ

MIDIのチャンネルメッセージのひとつ。演奏に効果をあてるさまざまなコントロールパラメータが番号(コントロールチェンジナンバー)をふって用意されている。たとえばモジュレーションやボリュームなどのコントロール時に使われる。

サスティン

エンベローブジェネレータのパラメータのひとつで、キーボードの鍵盤を押して、その間持続する音の音量を設定する機能。また、サスティンボタンが付いたキーボードなどもあるが、この機能を使うと、キーボードから指を離して、その音が消えるまでの時間が長くなる。

サンブラ

音を合成するのではなく、レコーディングすることによってその音を音源とする、サンプリング機能を持った楽器のこと。本体やエディットソフトを使用することで波形編集をおこなうことができ、オリジナルのサウンドからか

けはなれたサウンドを作り出すことも可能になる。最近のシンセサイザではサンプリングされた波形データを音源に用いるタイプが多くなり、サンブラ的なサウンドも出せるようになった。

シーケンサ

自動演奏装置のこと。リアルタイムレコーディングやステップレコーディングといった方法で、データを構成し、MIDI楽器を演奏することができる。最近のモデルは高度な編集機能を持つことができるようになり、音楽制作に欠かせなくなった。コンピュータをMIDIシーケンサ化するシーケンサソフトも人気があり、高度な機能を持ったものが多く登場している。

システムメッセージ

MIDIのメッセージのひとつ。たとえばタイミングクロックやソングポジションポイント(曲中のポジションを数える機能)などのシステム全体をコントロールする情報が含まれる。

シンク(シンク)

同期のこと。同期にもMIDI機器同士(たとえばシーケンサとコンピュータ、シーケンサとリズムマシンなど)やMTRとシーケンサなどがあり、MT

Rとのシンクはテープシンクと呼ばれる。高度なシンクは別だが、一般的にはFSKと呼ばれるタイミングクロックを音声信号化した情報(テープ上に記録)が使われる。

シンセサイザ

音響合成装置。最近では、さまざまな音色が用意された便利な楽器として認識されている。さまざまな音源方式があり、それによってサウンドのイメージも大きく変わる。大別すれば波形を合成するタイプとサンプリングなどによって用意された波形を加工していくタイプとに分かれる。

ステップ入力/リアルタイム入力

シーケンサやリズムマシンの演奏データの入力法には、ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法がある。ステップ入力は静止した状態で音符の情報をひとつずつ入力する方法。またリアルタイム入力はテープレコーダに録音するように、演奏をそのまま記憶していく方法。好みやイメージに合わせて使い分けられる。

スレーブ/マスター

同期をおこなうときコントロールする側をマスター、コントロールされる側

をスレーブと呼ぶ。

タッチセンス

キーボードの鍵盤を押す強さを検出して、その音の音量や音色などをコントロールするための機能。最近では、たいしてシンセサイザがこの機能を備えている。

チャンネルメッセージ

MIDIのメッセージのひとつ。おもに演奏に関わる情報が含まれる。

ディケイ

ADSR(アタック・ディケイ・サスティン・リリース)型のエンベローブジェネレータのパラメータのひとつ。音を発音後、最大レベルからサスティンレベルまで減衰する時間を設定する。

デジタルディレイ

デジタルエフェクタのひとつ。音をおくらせることができ、いわゆるエコー(山びこ)から、機種によってはモジュレーションをもかけられる。

ドラムマシン

ドラム音源(サンプリングされたドラムサウンド)とリズム演奏専用のシーケンサが一体化した楽器のこと。リアルタイムの演奏は、本体のパッドをたたいておこなう。

4

5

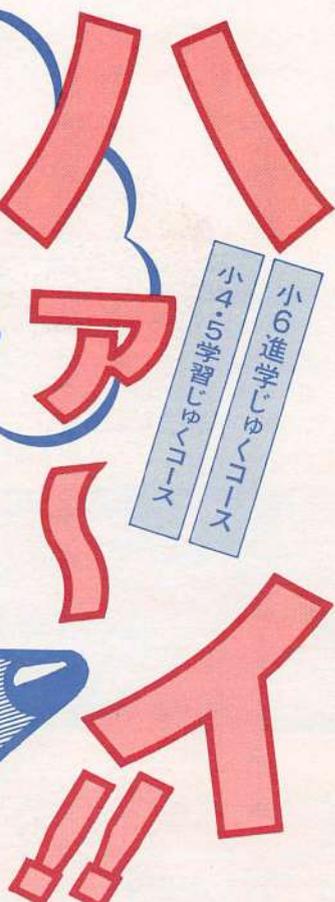
ファミコン感覚で楽しめる!!グングン学力がア

スーパ

通信学習じゅく



小の進修コース
小4・5の学習コース



一度覚えたら忘れない!!テストで
かんたんに100点をとる学習法!!

☺「テストで100点満点をとりたい!」先生のシツモンにも☹「いつでもハ〜イ」と手をあげたい。そんなできるヒトになりたいのなら、📖スーパ〜あんきぼうをペンキョーするしかないよ!!国語・算数・社会・理科。📚どんな科目でも一度おぼえたら忘れない📖のだから、つうしんぼはオール◎!めざす中学も必ずこうかくだ!👏きっと先生やママにもホメられるぞ!今ならヒミツの資料が👉タダでもらえる!!

お急ぎの方はお電話で!

♡ぼくたちもオモシロイからやってみよう!!



今中 裕介
兵庫県 第一小5年

国語のテストが100点でした! / 国語がとくにニガ手でしたが、あんきぼうを学んだために、テストで漢字や文しよう読みとりをまちがえずに答えられるようになりました。国語はいつも50点くらいでした。それがこんどのテストでは100点をとれ、パンザイをしました。



大原 里美
馬橋小6年

算数がたのしくなった! / いままでは数字をみると、あくびがでていました。でも進修じゅくコースで教えてもらって、小数のかけ算や分数のわり算がたのしくなり、じゅぎょう中もほとんど手をあげられます。先生にほめられることがおおく、うれしいです。

成績がよくなる、楽しい
ヒミツがいっぱい!

カラー案内書
タダでプレゼント中

右のハガキを今すぐポストへ!!

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

153

差出有効期間
平成4年4月
30日まで

切手は
いりません

166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター スーパ一暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) E 298

無料進呈カード

スーパ一暗記法案内書

①大学受験		③小6進学塾	
②高校受験		④小4・5学習塾	
希望の科目を記入してください			
フリガナ	氏名		学年
フリガナ	〒	電話	()
フリガナ		住所	
フリガナ		住所	
フリガナ		住所	

学カアツク、偏差値アツクの驚異の暗記テク //

不暗記法

TM

通信指導システム

学校では教えてくれない

学校では教えてくれない

暗記テクが、キミにも身につく!!

100点を
とりたい
アツク!!

- 小6進学塾コース
- 小4・5学習塾コース

スパー
あんきほ



信じられないほど膨大な量を、
信じられないほど短時間で、
信じられないほど簡単に覚えられる、
これがウサのスパー暗記法の正体だ!

- 高校受験コース
- 大学受験コース



キミは学校戦士

まじめな
リフィルくん

SUPER STUDENT
おまじんリフィルくん



今、企業戦士
(スーパービジネスマン)の
間で使われているシステム手帳。
その*フォーマットを印刷できるソフトが
この『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的
なものから、思わず学校で遊んでしまいたくな
ような楽しいものまで実に64種のフォーマッ
トが用意されている。さらにマーク機能により
データベースソフトとしても使える。

*フォーマット……構成、書式、形態



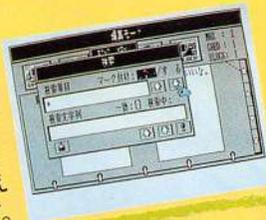
になる...?



リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる...?

ADDRESS(住所録)

ビジネスマンならもちろんのこと、誰にとっても必要となるアドレス帳。住所、電話番号はもちろん、誕生日や血液型といろんな情報を書き込めるので、知りたいあの人の情報がかんたんに見つけれられる。また、リフィルくんの検索機能やマーク機能を使えば、男女別の住所録なんてのもできてしまうぞ。



まじめな活用法
おもしろ活用法

四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ホクも作ってみたいんだけど絵が書けないなあ...なんて悩んでるキミ! たとえ絵がヘタでもリフィルくんの機能を使えば、お絵かきツールでパパッと書いた絵があつというまに四コマまんがに! いまや“手帳の中にも四コマまんが”の時代です。



先生のニックネームノート

いつも顔を合わせる先生達。そんないろんな先生の情報をこのリフィルにギッシリ書き込もう。デジタイズで取りこんだ写真なども入れられるので、“先生達の秘密のツーショット!”なんかをパッチリ納めれば、もう廊下に立たされるなんてことはなくなるかもね。



週間スケジュール表

ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引先との会合、会議などビッシリ予定が記されている(?) わけた。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる(?) というわけだ。



かんたん手帳リフィルくん

■対応機種: MSX2 [MSX2+も可] (V-RAM128K)

3.5-2DDディスク+1メガROM

5月18日(金)発売 定価9,800円

対応 MSX-JE
ハードウェア
(1990年4月現在)

○MSX2 MSX2+ ●パナソニック FS-A1WX, FS-A1WSX, FS-4600F ●ソニー HB-F1XDJ, HB-F1XV
○カートリッジ ●パナソニック FS-SR021 ●ソニー HBI-J1 ●HAL研究所 HALNOTE ●アスキー MSX-Write, MSX-Write II

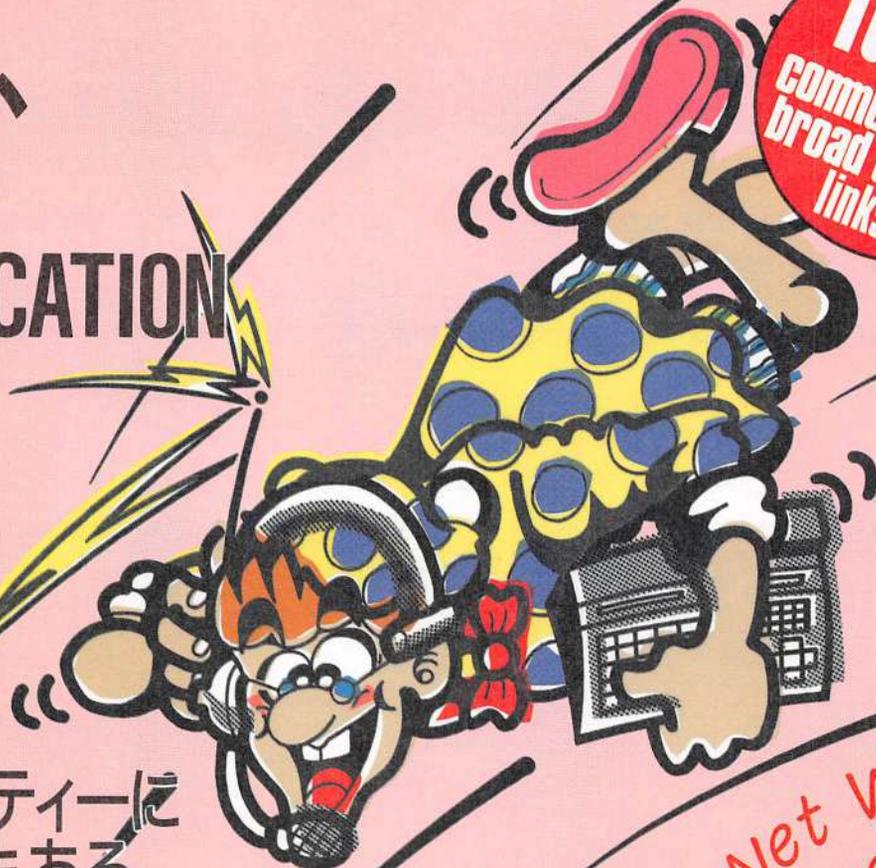
*漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。*MSX24ドット以上のプリンタが必要です。*マウスがあればより快適に操作できます。

うれしい♥システム手帳つき

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

僕らの、 FUNKY COMMUNICATION PARTY

funky
communication
broadcasting
links!



こっそり、パーティーに
出かけた夜もある

じゃあ、出かけようよ
でも部屋から抜けだすのは、
ハートだけ。

Net Work
The Links!

Funky Communication Party

Flying Boys vs Lemon探偵団

CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクス
に大集合。

キミと一緒にあそぼうって女の子が待ってるぞ。

DATE ■ THU.FRY.SAT.SUN TIME ■ Part1 21:00→22:00 Part2 22:00→23:00

GAME STUDIO

プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しい
ゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのため
のクリエイティブなスタジオだ。

DATE ■ 1990・5・1→ TIME ■ 24hours

ゲーム三昧

MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲーム
が、700タイトル!!

コレクションをふやすチャンスだ。

DATE ■ ●MSX FAN ●Basic MAGAZINE ●MSX MAGAZINE 7days
●MAKER & ADULT SOFT 7days

INFORMATION ■ SPECIAL PRESENT 「LINKS ORIGINAL R・P・G」 HAPHAZARD

●パーティー招待ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話
番号をご記入の上、左スミの口をはって、お申し込み下さい。

LINKSモテム
NT-300
¥14,000(税別)



とってもピーチなディスクマガジン

もものきほうす

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601
PHONE 0722 (27) 7765



アイッス!! 桃子びす。
 桃子の行ってるのは女子高生のび、
 体育祭の応援団も女の子がやるのね。
 び、桃子かたしが選べちゃった。
 だから、ここから硬派びいます。
 桃子の学ラン姿も存か存かのものよ。
 び、大好評のピーチアッパ、
 今回の出し物!
 『アウターリミッツ・
 番外編』ピコポンめいびめいびゲームは、
 適格判定び反射神経が要求されるゲーム。
 「グリエルの聖杯」は、
 お姫様を助けるのが目的のバズルゲーム。
 ものびかいろいろ。
 びともここもセクシーな女の子が満載。
 あっもホッ!
 ビビビッ! ビビビッ! ビビビッビビビッビビッ!
 アイッス! けんけんもがっげんようーに。ビッ!
 びは、おほかぎを紹介する「桃子の部屋」びす。
 びも、おほかぎが来し存いのよ。
 桃子ろろり拍子にあおせび泣いちゃうぞ。
 君からのお便りが一番の楽しみ。
 ピーチアッパ「桃子の部屋」
 の係りまび送っしね。
 じゃ、また。

夢の中で 君にジャック・イン!

5月25日(金) 3,800円 DISC2枚組

(表示価格に消費税は含みません)

ピーチアッパ 4 EARLY SUMMER FESTA FOURTH issue



ピーチアッパ3号が、3,800円で、大好評発売中なんだから。

通信販売もOKよ!! 方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2~PU3-3,800円(消費税別)

MSX2 MSX2+

ZDD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

COMPILE

Role Play



▶ STAFF = 猫庭王 米光 (企画) / 氷樹 むう (デザイン)

1990年6月20日(水) 88

Disc station DX
DISC STATION DELUXE
ディスクステーション
デラックス
MSX2 MSX2+
2DD VRAM128K

ルーンマスターII

時の狭間に眠る島よ…
黒き影の起こりし時、今再び立ち上がりて
おのが安らぎを求めよ
これ騎士たる者の定めなり
汝、これをなせ…



お待たせしました。
「早く出せ!」と、読者の
書き込みをよきまきさせていた
サトルとクエスト・ルーンマスターが
ルーンマスターIIと題して、再び登場。
前作をしのぐストーリー構成と
操作レスポンスが、
君達の冒険心を掻き立てる。

4月20日(金)全国一斉発売! DISK 2枚組 3,880円

ing Game

宝物箱



DISC4枚組

/たつき・けい (プログラム) MSX2 MSX2+ CD-ROM 200 音楽 VRAM128K

00円で堂々の新発売!

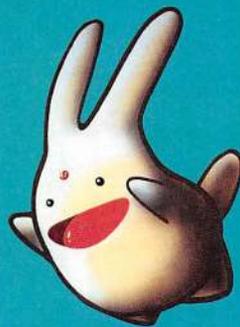


Disc station

- アスキー/石道(遊べるバージョン)
 - 日本テレネット/リンクスネット(遊べるバージョン)
 - コンパイル/魔導物語1-2-3(見て楽しむバージョン)
- 他、今回も遊べるバージョンが多いなあ。

ディスクステーション MSX2 MSX2+

5月8日金発売 6月号 DISC2枚組 1,940円



今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかを書けるデザイナー、会社運営は、まーかせて!の総務する人等、増大するユーザーの要望に我々では、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ! 詳しくは、右下の住所まで、お問い合わせ下さい。

社員大人募集!!

バックナンバーのお知らせ

D.S.創刊準備号 980円
 創刊号 1,980円
 表示価格に消費税は含まれません。
 2号-4号 1,980円
 5号-7号 1,940円
 ニュー-D.S.1月号C.D.付 2,900円 真・魔王コルベリアス 7,800円
 2月号-5月号 1,940円

D.S.S.P. 春号 3,980円
 初夏号 4,800円
 夏休み号 3,880円
 秋号 3,880円
 クリスマス号 3,880円
 アレスタ 6,800円
 ニュー-D.S.1月号C.D.付 2,900円 真・魔王コルベリアス 7,800円
 アレスタ2 6,800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税分3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に入れて送るとうれしいぞ

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など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に通すだけでOK、あとは商品が一週間くらいで届くの待つだけです

DS#0~6春号は、TAKERUでも買えます。

株式会社 **コンパイル**

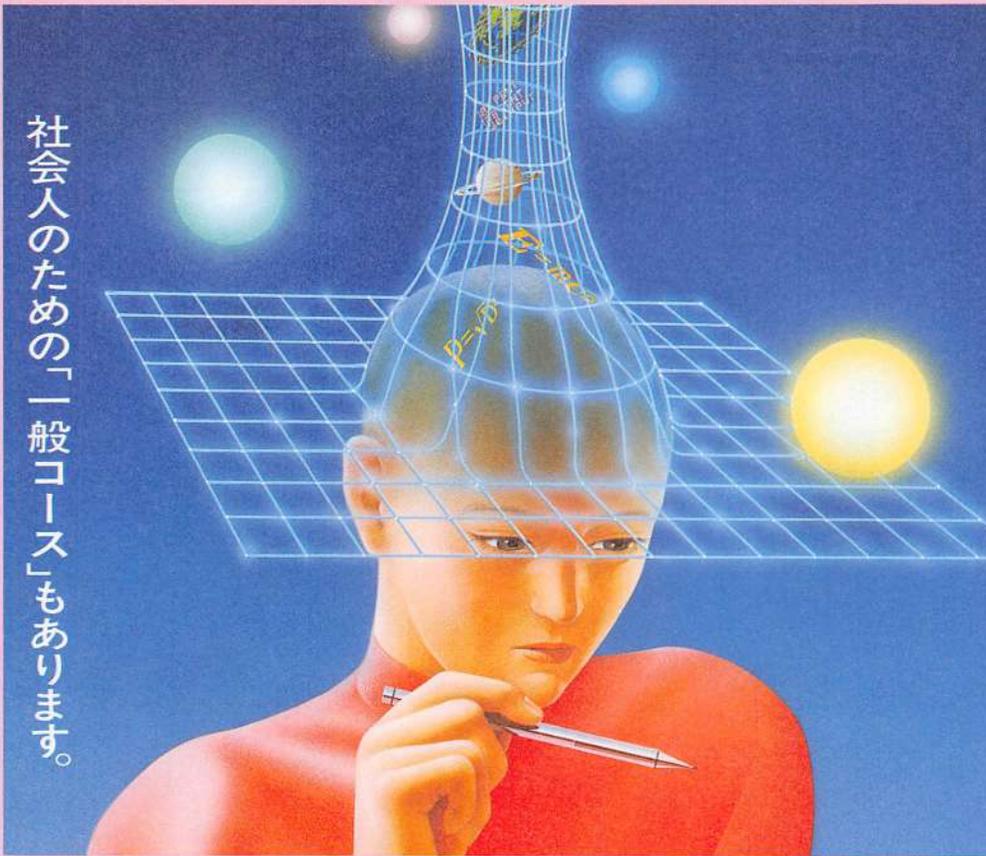
〒732 広島市南区大須賀町17-5
 シャンボール広交210号
 PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉



社会人のための「一般コース」もあります。

2分で20個も暗記できて



ビックリ！
高知県
北川れな
(中3)

記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一日で覚えられるのかな？と正直言って信じられませんでした。でも興味がありましたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一カ月過ぎた頃には理科の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまっただけでもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

一時間で数十の歴史年号



を暗記
宮崎県
山村貴史
(中3)

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたくもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くて、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんぞね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっつけているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記
英単語なら一時間で最低50

は忘れないうらだ。
だから一夜つけ、おおいにけつこう。

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の中でモテモテなのだ。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがらばってやりやあいいというものでもない。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというのだ。

一夜つけおおいにけつこう
いち度おぼえたら忘れない

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。そうすれば、記憶術のよさが度おぼえたら、めったなことでもっと詳しくわかるはずだ。

今なら右のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 歴史年表くらいなら、カンタンに丸暗記!
- 周期律表なんて試験直前でもアツサリOK!
- 理数系の公式なんかは遊び感覚でラフラフ!
- 一夜つけの勉強が何日分にもなる!
-etc

東京カルチャーセンター
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
☎東京 03(317)2811
〈受付〉朝7時~夜9時・年中無休

料金受取人私

中野局承認

1253

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手は
いりません

郵便はがき

1164-000

006

東京都中野局私書箱第1号
(杉並区高円寺南1-33-3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座行

MSX・FAN(588E)

記憶術の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ			フリガナ
氏名			年命
住所	フリガナ		
電話	市外局番	()	郵便番号
大学受験コース 高校受験コース 一般コース			
●希望のコースにマルをつけてください。			

キリトリ線

ま まるで奇跡だ!!

心への記憶術 通信講座

この一枚の「ガキ」が
あなたを変える!?

●記憶術の原理を書いた詳しい案内資料を

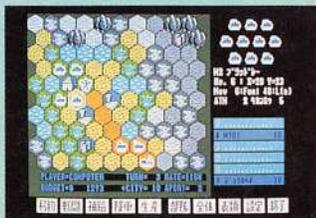
無料贈呈中

この「ガキ」を
今すぐが返しく

シミュレーションゲーム
SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

シミュレーションゲームの頂点を極めたスゴいやつ、スーパー大戦略。ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく、シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
●リアルファイティングスクリーンのパワーあふれる戦闘シーン、戦略マップは25種類、生産タイプは12種類、世界各国の主要兵器121種類。



MSX2,2+ 3.5"2DD (準VRAM128K) ¥8,800

[サーク]
Xak
©1989 MICRO CABIN
The Art of Visual Stage

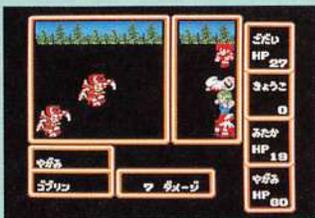
視覚新論による視覚的表現、超自然感覚VRシステム搭載。まったく新しい正統派RPG「Xak」。感動のシナリオに絶妙のゲームバランス、その上、今までにない超自然感覚。オープニング&エンディングはMSX2オリジナル、グラフィックは高精度モードを使用してさらに緻密に美しく、サウンドもMSX2絶頂の高音質。



MSX2,2+ 3.5"2DD MSX MUSIC (準VRAM128K) 対応FM音源 ¥8,800

ファイナルファンタジー
©SQUARE

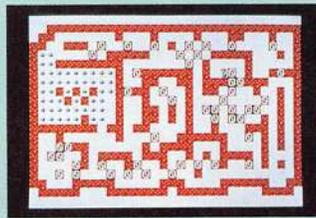
ファミコンで爆発的に大ヒット！RPGファイナルファンタジー。長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われた時、4人の戦士が現われると……。



MSX2,2+ 3.5"2DD (準VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥7,800

Perfect
Soko-ban
倉庫番
SINCE 1982
LICENSED BY THINKING RABBIT
©MICRO CABIN

1982年、10万本以上の売上記録を持つ伝説のパズルゲーム、倉庫番。パソコンの普及率が現在の3分の1だった時代に発売と同時に大反響を起こしたパズルゲーム「倉庫番」が、装いも新たにパーフェクト版になって帰ってきました。300面ものパズルはエディター機能もついて半永久的に楽しめます。



MSX2,2+ 3.5"2DD (準VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥6,800

すでに絶対におもしろい！

表示価格に消費税は含まれていません。



最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611



表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作権で守られたものや複製コピーを禁止する著作権法に抵触し、複製を禁じます。当社ソフトウェアの権利に対する許可は一切していませんのでご注意ください。

マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

TOKUMAアニメビデオえほん **はないちもんめ**

第1話

さんまマーチ



5月下旬発売

★勉強は得意じゃないが、元気なひろしには夢がある。野球選手になることと…?
●原作/上條まなえ ●脚本/林律雄
●監督/有迫俊彦(商品番号TKVO-60070)

第2話

のぼると
やまねこ



★のぼるとやまねこのレースが始まります。負けられない2人の賭けた賞品って?
●原作/徳丸倫子 ●脚本/原田一樹
●監督/西尾大介(商品番号TKVO-60071)

第3話

峠についた
赤い郵便受け



6月下旬発売

★郵便配達の子田山さんを峠で待つタヌキ。タヌキが楽しみにしているのはなあに?
●原作/田淵まゆみ ●脚本/林律雄
●監督/佐藤順一(商品番号TKVO-60072)

第4話

みえなくたって
ともだち



★お互いの顔は知らないけど、2人はおともだち。北と南のタヌキはそんな2人です。
●原作/矢作豊子 ●脚本/北野ひろし
●監督/有迫俊彦(商品番号TKVO-60073)

第5話

草之丞の話



7月下旬発売

★風太郎のお父さんの草之丞は幽霊、それだけじゃなくて、おまげに侍なのです。
●原作/江国香織 ●脚本/林律雄
●監督/西尾大介(商品番号TKVO-60074)

第6話

五月はじめ、
日曜の朝



★修一と犬のパウは、いつも一緒に仲良し。なのにパウは、死んでしまったのです…。
●原作/石井睦美 ●脚本/佐藤順一
●監督/佐藤順一(商品番号TKVO-60075)

製作 徳間書店
制作 東映動画
協力 毎日新聞社
「はないちもんめ」編集部
原作 「小さな童話」大賞
各賞受賞作品
©毎日新聞社・徳間書店



「はないちもんめ」のオープニングに登場するのが右のかわいい坊や。「風(かさ)吹き」くんです。
この春、アニメでおなじみの徳間書店が贈るアニメビデオの新シリーズ6本の案内役をつとめます。
すべての人に「忘れかけていた素敵な世界を」届けるために、もうすぐ創刊です。

オープニング・エンディング監督/貝澤幸男

TOKUMA
アニメビデオ
えほん
はないちもんめ

VHS カラー30分 ステレオHiFi
税込 **2800円** (税抜2718円)

宮崎駿監督作品でおなじみの
徳間書店が贈る
TOKUMAアニメビデオえほん
はないちもんめ シリーズ

1990年風薫る5月

創刊

徳間書店が贈るアニメーションの新シリーズの原作は、毎日新聞社が発行する情報紙「はないちもんめ」紙上に発表された「小さな童話」大賞各賞受賞作品です。「自分の子どもに読み聞かせたい」そんな気持ちがいっばいにつまった、お母さん方自身の手になる原作をアニメ化しました。監督には、定評ある東映動画の若手を起用。有迫俊彦・西尾大介・佐藤順一がそれぞれ2作品を担当しました。また、音楽には中

西俊博があたり、原作のイメージを、さらに豊かに伝えてくれます。バイオリンの音色から始まる「はないちもんめ」の世界は、見る人すべてを「なつかしく、やさしい世界」に連れていってくれることでしょう。
TOKUMAアニメビデオえほん「はないちもんめ」シリーズ。もうすぐ創刊です。御期待下さい。

TOKUMA
アニメビデオ
えほん
はないちもんめ

ただいま

予約受付中

シリーズ番外編!
の
広告マンガ

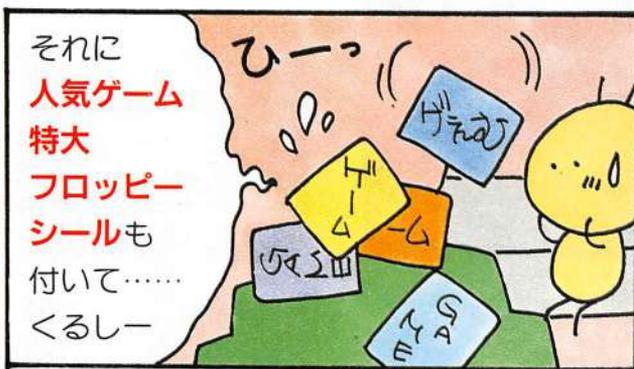
てくピーちゃん

また手抜きして—
—と思ってる

テクノポリス編集部

手抜きじゃ
ないのよ!
と主張する

十
佐藤 元



読んでくれると、うれピー

テクノポリス

6月号
好評発売中!

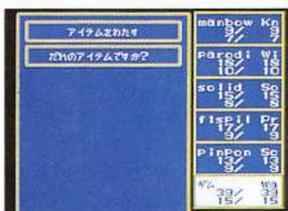
特別定価
530円
毎月8日発売
徳間書店



ロードス島戦記

PCをNPCがいじめちゃうザンコクウル技

まず、キャラクタメイキングでPC(プレイヤーキャラクター)を作り、仲間と別れてNPC(ノンプレイヤーキャラクター)を仲間に加える。そして、武器などを奪って元の仲間へ渡す。そしていないものを売ればリッチになる。



◆こんなことして、楽しいのかな？

(神奈川県／真田左衛門佐幸村・14歳)

☆この極悪非道なめが！

アイテムの意外な使い方をお教えしましょう

「マスクロフソーサラー」をウォーリアーやシャーマンに持たせ戦闘中に使う。すると、ソーサラーマジックが使えるようになる。1回目は呪文を唱えても、呪文を覚えていないので効果はないが、もう1回戦闘中で使うと魔法を覚えることができる。



◆わざわざ、魔法を使わなくても……

これで全員ソーサラーマジックを使うことができる。

(東京都／佐藤篤・?歳)

ギムが二人も出てきちゃったりするヘンな技



◆2人もいると気持ち悪いけど、戦闘ではかなり役に立つはず

ミノタウロスの迷宮をパスしてプレイできる



◆調べるだけで楽になるなら、おもしろいと思うわけです

ユーザーディスク作成かバックアップをするかを選択するとき、ユーザーディスク作成を選んで、終了したらリセットする。そして、そのユーザーディスクをロードすると、酒場でギムに会える。ところが、自分もギムなのだ。

(山形県／投網ソード・17歳)

☆自分と同じ奴が目まえにいるなんてキモチワルイ。夢に出てきそうだな。

ミノタウロスの迷宮の入口のまわりを「あたりをしらべる」コマンドで調べると、迷宮の途中から入ることができる。

(広島県／ほえほえ・?歳)

☆あんなに複雑なミノタウロスの迷宮もここまでかんたんだと、あつけないもんだね。途中で死んでしまう人は下の技を使ってはやくミノタウロスを倒して経験値をもらっちゃおう。もっとはやく教えてくれれば……。

ゲームのはじめからパラメータを最大にする

最初のキャラを作るときキャンセルして、つぎのキャラのときキャンセルのところにカーソルを合わせ(ESC)か(BS)を押すとボーナスが1増える。

(宮城県／戸村吉宏・?歳)



はじめからいきなりお金持ちになるウル技だ

ターバの村の酒場にいるクレリックが売ってくれるアミュレット(10GP)が市場で250GP



◆◆◆新コーナー◆◆◆ ◆◆◆タイトル未定◆◆◆

最近のMファンを読んで、どうして、本当におもしろいゲームを特集しないのか不思議です。「スーパー戦略Mファンがあんまりさわくもんだから、買いましたけど、おもしろくない、じゃないですか。「銀河英雄伝説はおもしろいけど、どーして特集しないの? 読者のことを考えてほしいものです。Hゲームの情報なんか知りたくないです。プレイボロIIIのこともMファンがキャラクターいうから、読者が無駄な金を使ってしまった。反省してんのか?」ロードス島、小説はおもしろかったけど、ゲームはゲームですよ。変な書き方しないようお願いいたします。では……。宮城県／みやたん、感五カカムカムカファン。

で売れます。アミュレットは何個でも買えるのでこれを使ってお金を稼いで、いきなり高価な鎧をそろえたりできます。

(愛知県／杉浦修美・17歳)

☆ゲームの最初のほうでいきなりこんなオイシイ技があるなんて……。ガマンしてアミュレットを何回も売ったり買ったりすれば、村で売ってる最高の武器と防具が手に入るってわけだ。



◆すぐに大金持ちになれるけど、何だかすくもなしのいな

危ないヤツ みなさん、うちのテレビはやらオンボロなんです。ゲームをして遊んでいるときに、いままで画面がフツツと消えたりして、何度泣いたことやら……。それにこのままなんて、「しゅー」とかいて、ケムリまで吐きやんの。おまけに家を火葬にしちゃう……。みなさん、そんな機性のないボロボロテレビに「カット」を入れたらどうですか。それがイヤなら物を大切にしまいな。千葉真ノッペケベ・13 感立本吉に、カットを入れたいんだ

■ アレスタ2

おっと！ ステージ1から画面がバグったぞ

ステージ1の中ボス(ダムみたいなヤツ)のところまで行く。この中ボスとの対決で6つあるコアだけ破壊して中央のコアは壊さないでおう。時間切れになって画面がスクロールしはじ



◎はじこの6つのコアだけ破壊しておく。画面がスクロールし始めたら中央を破壊

めたら、中央のコアを破壊しよう。先に進むと画面がバグっているぞ。

(高知県/エトセラ・?オ) ☆スクロール中に破壊するにはそのまえに壊さない程度のダメージを与えてなければならない。たいしたバグではないが、難しいので成功させたくなる。



◎さっき壊したダムの破片らしきものか残っている。しばらくこのバグは続く

■ 維新の嵐

イモノアリスヨ。ええ、買いますよの技

まず、金鉱掘りでも何でもして、600両くらいためます。つぎに長崎まで行きます。グラバーのいる外国商館へ行き、「特別」を選びます。いつもは「ウルモノハアリスヤ」と冷たい言葉が表示されるだけなのですが、何回もしつこく「特別」をしていると「イモノアリスヨ カイ



◎グラバーのメッセージ。これが肝心

マスカ(Y/N)」と出てきます。ここでYを選び、さらにお金を持っている、ピストルか地球儀のグラフィックが表示される。地球儀だと先進性が30くらい上がり、ピストルだと武力が30くらい上がります。(山口県/ヨシチン皇帝・?歳) ☆数字は100前後の誤差があるので、だいたいの目安の値だ。



◎今回はピストルだった。上の写真のように武力が30くらい上がる。ラッキー

通り抜けできます

おひさしぶりね〜のマイト・アンド・マジック2です。全部のクエストを攻略チャートの形にまとめてみましたが、このゲームはマップがないと辛いので、むかしのMファンなどを引っぱり出して、それを見ながらプレイしてみてください。

チャートの見方ですが、このゲームにはクエストを解いていく順番がないので、今回はチャート同士を結んでいません。その結果、チャートが見にくくなってしまいました、ごめんなさい。なかでも、いちばん難しいのは、魔法使いのクエストでしょうか。今回のチャートをよく見て、どこでハマっているかチェック。

ゲーム開始

キャッスルキーを手にする
ミドルゲート(10, 2)でノルドンの頼みを聞く
ミドルゲートの地下(0, 7)でゴールド・ゴブレットを手に入れる
ノルドンにゴールド・ゴブレットをわたす
ミドルゲート(1, 2)でノルドンナの頼みを聞く
ミドルゲートの地下(0, 15)でSir HronとDrogを救出する
Sir HronとDrogが傭兵として雇える
ノルドンナに会って、寺院と泉の情報を聞く
すべての町の寺院に寄付をして、銀貨をもらう
ミドルゲート(15, 15)の泉に銀貨を投げこみ、キャッスルキーを手に入れる
スペシャルメニュー
ミドルゲート
① Horrors d'oeuvres (10G)

(C, 1)(2, 10)でアンデッドのモンスターが出現する
② Soup de Ghouls with Garlic Toast (100G)
(C, 1)(2, 6)でGhoulsが逃げる
③ Dragon Steak Tartar (5000G)
Dragon's Dominionでドラゴンの数が2倍になる
サンドソーパー
① Gourmet Dinner B: Wyrms Chop Suey (10G)
H K Phoyを傭兵として雇える
② Roast Peasant Under Glass (100G)
(E, 4)(3, 10)でMad Peasantが出現
③ Phantom Pudding(very low-cal) (5000G)
Sir KillとJed Iを傭兵として雇える
ツンドラ
① Sizzling Swine Soup (10G)
何も起こらない
② Red Hot Wolf Nipple Chips (100G)
Natures Gateの呪文を覚える
③ Roast Leg of Wyvern (5000G)
経験値1500がもらえる
ヴォルカニア
① Pickled Pixie Brains (10G)
何も起こらない
② Deep Fried Troll Liver (100G)
Thund R.とAerialを傭兵として雇える
③ Creem of Kobold Soup (5000G)

マイト・アンド・マジック2

ミドルゲートの地下でコボルドの数が倍になる
アトランティウム
① Lightly Sauteed Tongue of Toad (10G)
(C, 4)(14, 8)でヒントが聞ける
② Puree of Gnome (100G)
Gnomeが食べると、強さが5下がる
③ Devil's Food Brownie (5000G)
Fingers of Deathの呪文を覚える
スペシャルメニューすべてを食べて、(A, 3)(7, 6)で経験値がもらえる
ベガサスの質問
ミドルゲートの町を出ると、ベガサスが話しかけてくる
(C, 3)(0, 7)でベガサスの名前を知る。Linguistの二次技能が必要
(B, 1)(9, 9)でベガサスに会い、100000Gもらえる
マークのお願い
(C, 1)(1, 1)のマークにMark's Keyを手に入れてくれと頼まれる
(A, 2)(2, 9)でWhite Spiderの質問に答え(Key)、Mark's Keyを手に入れる
マークに会うと、経験値10000もらえる
マーレイのしてほしいこと
マーレイの洞窟の(1, 8)でマーレイに頼まれる
(0, 8)の転送機でDawn's Mist Bog Caveに行く
(8, 9)でDawnを倒す
(11, 3)の転送機でMurry's Caveに戻る

もう1回洞窟に戻ってマーレイに会い、経験値とゴールドをもらう
サーカスを楽しむ
(B, 2)(14, 4)で140~170日の間サーカスが開かれる
トランポリンに成功するとCupie Dollがもらえる
(D, 3)(7, 13)の老人にCupie Dollを渡す
Inner Limits(E, 3)(10, 12)に入る
サーカスの場所へ戻ると、全員の能力値が4ずつ増える
バインハースト城で頼まれる
(E, 2)(11, 6)でQueen Beetleを倒す
(E, 3)(5, 6)でSerpent Kingを倒す
(D, 1)(10, 12)でDragon Lordを倒す
ウッドヘブン城で頼まれる
(A, 2)(11, 2)でValor Swordを取る
(D, 4)(14, 11)でHonor Swordを取る
(D, 1)(0, 8)でNoble Swordを取る
各職業の試練
騎士
(B, 3)(5, 14)でDread Knightを倒す
戦士
Forbidden Forest Cave(8, 9)でFrost Dragonを倒す
射手
(B, 2)(11, 2)でBaron Wilfreyを倒す
野蛮人
(C, 4)(0, 15)でBrutal Brunoを倒す

忍者
Dawn's Mist Bog Cave(8, 9)でDawnを倒す
僧侶
(C, 1)(10, 15)でCorak's Soulを手に入れる。Corak Cave(8, 0)で体を見つける
魔法使い
Isle of Ancientの(3, 10)と(12, 5)の2つのダンジョンでウィザードを助ける
盗賊
各職業の試練について行く
全部を達成して、(D, 2)(7, 0)の陪審員から経験値をもらう
ラマンダ女王の頼みごと
ミドルゲート、サンドソバー、アトランティウムの町の各闘技場で勝つ
キャッスルキーを手に入れる
各職業の試練を達成する
バインハースト城で頼まれることをやりとげ、時間転送機の使用許可をもらう
Luxus Palace Royalのラマンダ女王に頼まれる
バインハースト城で王からElemental TalonとOrbを手に入れるよう頼まれる
バインハースト城の時間転送機を使って9世紀へ行く
ザブラン城で4枚のディスクを手に入れる
4つのElemental Planeへ行き、Talonを手に入れる
4つの城で、N-19 Capitor、M-27 Radicon、J-26 Fluxer、A-1 Todilorと手に入れる
Dawn's Mist Bog Caveから転送機で外に出る
バインハースト城で王から9世紀のカロン王にOrbとTalonを渡すよう頼まれる



◆◆◆ 新コーナー ◆◆◆
 ◆◆◆ タイトル未定 ◆◆◆

世にも不思議なものの話。その日から台所事情が一変した。DSのパッケージもディスプレイのサイズも小さくなってきている。この現代で世界中のコピーが30センチもの大きさになってしまったのだ。昔から一匹見れば30匹に増えていたものだが、今は一匹見れば数は2億4千万(要諦ROM)といわれるようになった。毎日、夜には台所で何組ものカップルが交尾しているのを見ることが出来る。おぞましい……。しかし、せいじつに夜、家のなかを飛び回り、そのなかの一匹が首を絞められたら……。パパート2に続く。(広瀬原 亜子き・? 成)☆パパート2を待っているよ。

9世紀(C, 4)(14, 5)のカロン王(Mega Dragonと戦っている)にOrbとTalonを渡す
10世紀に戻り、ラマンダ女王に会いに行く。しかし、カロン王しかいない。彼からSquare Lake Caveに行き、世界を救うように頼まれる
Square Lake CaveでSheltemと戦い、勝つ
コンピュータの自爆装置を4文字のパスワードを入力して止める。ヒント:各Elementalの頭文字

ゲーム終了

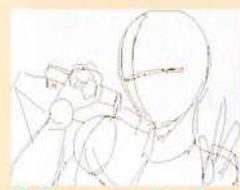
BIT² CG コンピュータグラフィックス 講座

はじめまして、私がOです。今回はアニメの色塗りの手法を応用しました。16色しか使えな



最初はイラスト通り、パソコンギヤルだった

いSCREEN7ですが、アニメでも肌の色は3色くらいです(ハイライトとベタはのぞく)。要は①顔の表面(頬骨のへんまで)、②顔の側面(耳のあたりまで)、③後頭部(耳の下からうなじにかけて)という3色の位置を知っていれば、きれいな女の子を量産できます。



人間のデッサンの基本は円。小さな円と大きな円の組み合わせで筋肉の動きを表現する。構図にこだわり、何度も描きなおす



いちばん描きたい「顔」をていねいに描く。ショートカットにしたのは私の好みと手間がかからないため



背景色を白に戻して、いちばん暗いところにベタをペイントする。あんなにたくさんあった体の輪郭線も1本にトレースされている



今度はいちばん明るいところをペイントする。明るいところと暗いところの中間の色数を知るためにも必要



中間の色を陰影に使って、見事完成。肌色を3段階に塗りわけたぶん、背景色に凝ることができなくなった

ACT2「おんなを美しく描く」

Q キャラクタに背景を加えたいのですが、どうやたらいいのですか? (愛媛県/高橋かすみ・?歳)



女の子をきれいに描くつもりなら、背景はこの程度

A まず、キャラクタが描けたら、ライブラリーにセーブしておきます。つぎに、背景をヌキにしておいて、背景を描きます。できあがったら、キャラクタを加えます。ただし、SCREEN7の場合、背景に使う色の数をあらかじめ決めておきましょう。そうしないと16色を使い切ってしまうから。

歌を詠む会

今月のお題はMSX。自分の愛機を詠んだ歌がくるといいなと思っていたら、MSXに関する和歌は5首くらいしかなく、ドラクエ関係ばかり……何か、勘違いしてない?

MSX
そんな機種と
あつたか
こ水が載るころ
私は88ターザ
Youichi

Youichiは先見の明がないなあ。編集部の上級者の間ではPC-88なんて、「終わっているパソコン」と呼ばれているんだぞ。いつ生産を中止するかわからないのに……あ〜あ。

●投稿を待つ!
和歌は詠まれるたびに5点ずつ加算されていき、20点でテレカ、50点でゲームソフトと交換します。

◎JIP-PAND
A2. ロボットの和歌を詠んでね

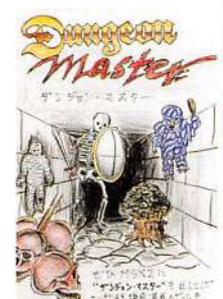


MSX
四百万台
突破して
世界の国々
かけぬく夢
大森亮寛

大森は主題をよく理解してくれている。こういう和歌がほしかったのだよ。まさに時期を得た和歌といえるね。この間、日本の16ビットパソコンをソビエトがたくさん買いたいとかいっているというのをニュースで見た。どうせなら、ココム問題のないMSXにすればいいのに。

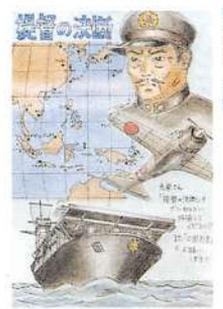
イラストのコーナー

今月は、発売してほしいゲームの大特集だ。はやくMSXでこんなゲームができるといいね。来月はふつうのイラストコーナーに戻るので、お題はなし。



◎高橋勝弘 X68000、FM TOWN Sなどの機種でバカ売れしている本格派RPG。ピクチャー音楽産業

◎横田仁 海戦もののシミュレーションゲーム。舞台は日本の南、フィリピンなどの島々がある海域。光栄



◎道萩 誰でも知ってる人気RPG。エニックス

◎西村圭 アンジェラスに続くアドベンチャーゲーム。まるで、映画を見ているようなエニックス

◎横田仁 PC-98で人気のあるシミュレーションゲーム。艦隊戦の醍醐味(だいごみ)を味わえる。光栄

①トビラアイデアアートビルCGにしてほしいイラストなどを送ってほしい。②ゲームのぞき点・ウル技のコーナー。③通り抜けられます。チャートにしてほしいゲームを書いて送れ。④歌を詠む会イラストの端の文字はじまる和歌を募集。⑤歴史の歌道。左ページの欄外。⑥イラストのコーナーイラストなら何でもOK。⑦新コーナータイトル未定。そのほかなんでもありのコーナー。優秀にはゲーム、もう一步の人にはMFファン特製テレカをプレゼント。あて先は、⑧郵東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX・FAN編集部ゲーム十字軍それぞれに送る。

表示のかわりに制御する「文字」たち

BASIC テクニック

#13 コントロールコード

コントロールコードといってもリモコン式戦闘ロボットとコントローラをつなぐコードのことではない。そんなものがあつたら空を飛ぶとき困るじゃないか。

ホームポジション 102ページの本文中に出てくる「ホームポジション」と103ページの表中に出てくる「ホームポジション」とは意味がちがう。表のほうは、画面上テキスト座標(0, 0)の位置のことだが、本文中のホームポジションは、「A」、「S」、「D」、「F」、「J」、「K」、「L」、「;」のそれぞれのキーに左手の小指から人さし指、右手の人さし指から小指をこの順に配置することを意味している。この配置は8本の指をフルに使ってキーをたたくていくときの基本で、つねにこのホームポジションに指をもどすように心がけていると、キーを見なくても打てるようになる。キーボードによっては「F」と「J」のキーに小さな突起がついていたり、ほかのキーよりも大きなカーブがついていたりすることがあるが、これはこの2つのキーがホームポジションの両手の人さし指の位置に対応しているからだ。そういうキーボードでは手探りでホームポジションであることを確認できる。ただし、最近のMSX2+でこうなっているのはソニーの機種だけのようだ。

コントロールコード表の注

*1 たとえば、
`PRINT CHR$(1)+"A"`
を実行すると、グラフィックキャラクタの「月」が表示される。つまり、`CHR$(1)`は直後のキャラクタ1つをグラフィックキャラクタに変えてしまう動きを持っているわけだ。機能欄でグラフィックヘッダとっているのはこのことだ。ただし、グラフィックヘッダに続く文字はキャラクタコード64~95の範囲に限る。

CTRLキーの使い道

コントロールコードは、じつはなにかしらやっているときにしょっちゅう顔を出しているものだ。たとえば、リターンキーを押すとコントロールコード13、CLSキー(SHIFT+CLS/HOME)を押すとコントロールコード12がキーボードからMSXのなかに送りこまれる。上下左右のカーソルキーも、30、31、29、28のコントロールコードを送りこむキーだ。

これは、Aのキーを押すとAのキャラクタコード65がMSXのなかに送りこまれるのとまったくおなじだ。

MSXのなかに入ると、コントロールコード以外はディスプレイにその文字が表示されるが、コントロールコードは、文字の表示のかわりに、改行したり、画面を消したり、カーソルを動かしたり、コードに応じたそれぞれの働きをする。

■CTRLキーを活用しよう

コントロールコードを送りこむキーは、先にあげたキーのほか、HOME (CLS/HOME)を単独で押したとき)、TAB、INS、DEL、ESC、SELECTの計13種類。このうちSELECT(コード24)は特別な機能を持っていないので右ページの表では省略した。

0~31のコントロールコードのなかには、ほかに、とりあえずなんの機能も持っていないものがある(これも右ページの表では省略した)が、特殊キーで入力できるもの以外にも、便利な機能を持つものがいくつかある。それを入力するためのキーがCTRLキーなのだ。とくに、CTRLとB、E、F、G、N、Uなどとの組み合わせで入力されるコントロールコードは便利で重要だ。

また、たとえば、SHIFT+

CLS/HOMEのかわりに、CTRL+Lを使ったり、BSのかわりにCTRL+Hを使ったりすることもできる。

じっさい、CTRLキーを使ったやり方なら、いわゆる「ホームポジション」(効率的にキー入力するための指の配置)をくずさずにキーを打っていくことができるので、特殊キーのうちいくつかはCTRLキー方式に置き換えてみるといいだろう。

ところで、右ページの表で、重要なコントロールコードが1つだけ抜けている。コントロールコード127(DELキーに対応)だ。コードが飛んでいて、いかにも特殊な感じがあるが、CTRLキーを使った入力にはできないし、PRINT文中で使ったときもちょっとちがう機能になるなど妙なことが多いため、右の表とはべつに、104ページの下に掲載した。

使えるコントロールコード表

対応キー	キャラクタコード	機能 (または対応する特殊キー)	PRINT文中の機能
CTRL + A	1 (&H1)	グラフィックヘッダ (グラフィックキャラクタを取り扱うときに先頭につけるコード)	グラフィックキャラクタの表示に使用 ※1
CTRL + B	2 (&H2)	カーソルを直前の語 (※2) の先頭へ移動 	
CTRL + C	3 (&H3)	INPUT文などの入力待ち状態を終了する (CTRL + STOPで代用できるので使われることはまずない)	
CTRL + E	5 (&H5)	カーソル以下、行 (※3) の終わりまでを削除 	
CTRL + F	6 (&H6)	カーソルを次の語の先頭へ移動 	
CTRL + G	7 (&H7)	ビーブ音を鳴らす (BEEP文とおなじ)	ビーブ音を鳴らす
CTRL + H	8 (&H8)	カーソルの1つまえの文字を削除してカーソル以降を1字つめる (BSキーとおなじ)	
CTRL + I	9 (&H9)	次の水平タブ位置へ移動 (TABキーとおなじ)	次の水平タブ位置までカーソルを移動
CTRL + J	10 (&HA)	行送り (カーソルキーの下に似ているが、最下行でこのコントロールコードを入力すると画面全体が上にスクロールする)	PRINT文のセミコロンなしの場合とおなじ
CTRL + K	11 (&HB)	カーソルをホームポジションにもどす (HOMEキーとおなじ)	カーソルを (0, 0) に移動
CTRL + L	12 (&HC)	画面をクリアし、カーソルをホームポジションにもどす (CLSキーとおなじ)	CLS文とおなじ
CTRL + M	13 (&HD)	カーソルを左端にもどし (RETURNキーとおなじ)、次の行の先頭へ	カーソルを左端にもどす (行送りはしない)
CTRL + N	14 (&HE)	カーソルを行末へ移動 	
CTRL + R	18 (&H12)	挿入モードのオン/オフ切り換え (INSキーとおなじ)	
CTRL + U	21 (&H15)	カーソルのある行の先頭から終わりまでをすべて削除 (カーソルがどこにあってもおなじ) し、カーソルを行の先頭がもった位置まで移動 	
CTRL + [27 (&H1B)	なにもしない (ESCキーとおなじ) ※4	エスケープシーケンスの先頭に使用
CTRL + ¥	28 (&H1C)	カーソルを右へ移動 (カーソルキーの右とおなじ)	カーソルを右へ移動
CTRL +]	29 (&H1D)	カーソルを左へ移動 (カーソルキーの左とおなじ)	カーソルを左へ移動
CTRL + ^	30 (&H1E)	カーソルを上へ移動 (カーソルキーの上とおなじ)	カーソルを上へ移動
CTRL + _ ※5	31 (&H1F)	カーソルを下へ移動 (カーソルキーの下とおなじ)	カーソルを下へ移動

◎表中※1～※5は102、104ページの傍注参照。また、ピンクの欄は重要な機能のうちCTRLキーでしかキー入力できないもの。緑の欄はPRINT文中で使用できるもの

コントロールコード表の注(続き)

※2 ここでいう「語」とは、英数字だけでできた文字列のこと。つまり、英数字以外の記号があれば(スペースも含めて)そこを「語」の切れ目とみなす。

※3 ここでいう「行」とはたんに見かけ上の行ではなく、プログラムの行のように、ひとつながりになっている文字のまとまりのこと。画面にいろんな文字がある場合、どこまでが1つの「行」になっているかがわかりにくいことがあるが、BSキーを押し続けても止まってしまうところが行のはじめ、DELキーを押したときに影響のおよぶ最後の見かけ上の行が行の終わりだ。

※4 ESCキーはとくになんの機能もない。しかし、たとえば、`PRINT INPUT$(2);`を実行して(入力待ちの状態になる)、ESCキー、L、という順に押すとエスケープシーケンスの1行挿入が起こる。この現象は、`INPUT$(n)`という関数のせい。この関数を含む文を実行すると、n回キーが押されるまで入力待ちを続け、終わった時点で`INPUT$(n)`がそれまで押されたキーに対応した文字列になるのだ。

ここでは、入力を終えたときに、`CHR$(27)+"L"`という文字列になっているわけだ。

※5 右のSHIFTキーのすぐ左にあるキーは、アルファベットモードのときに単独で押してもなにも文字を表示しないが、SHIFTキーといっしょに押すと、この「_」(アンダーバー)を表示する。アンダーバーは、「CALL」の略にも使える重要なものなのだが、なぜこんなに打ちこみにくい場所にあるのかわからない。それに、CTRLキーを使ったコントロールコード入力のなかで、唯一、コード31だけはこの記号のせいで3つのキーを押さなくてはならなくなっている。徹底的にCTRLキーを使いたい人は、カーソルキー下のかわりにほぼ機能がおなじCTRL+Jを使うといい。

リスト1の補足

F1キー ファイル一覧表は、かならず13文字ごとにファイル名の先頭がくるようになっている。だから、カーソルを左端に置いて、リスト1で定義されたF1キーを押すとその行の2番目にあったファイル名がカーソルのところまでやってくる。そこでF2キーを押すと、ファイル名を打ちこむこともなく、目的のファイルをロードできる。`CHR$(34)` ダブルクォーテーションマーク「"」は、直接文字列中の文字としては入力できないため、こういう場合CHR\$関数を使う。

CTRL+U 画面にいろいろな文字が表示されたままの状態ではなにかの命令を入力、実行しようとする、画面に残っていた文字がなにかの理由で打ちこんだばかりの文字とつながってエラーになることがある。命令を打ちこむまえにCTRL+Uをしておくとういうことはなくなる。

PRINT文中のコントロールキャラクタ

■ファンクションキーで

コントロールコードは、CHR\$関数やSTRING\$関数を使って、ファンクションキーの定義に使うことができる。

たとえば、「FILES」と打ちこみ、リターンキーを押してファイル一覧を表示させ、ファイル名の先頭にカーソルをあわせてINSキーを押し、「LOAD」と打ちこんでリターンキーを押す、といった作業を、下のリスト1によって定義されたファンクションキーなら、F1~F3とカーソルキーの下を使うだけで済む。

ほかにもいろいろな使い方が考えられるので、じっくりコントロールコードを研究して、自分にとっていちばん使いやすいファンクションキーを作ってみるといい。

■PRINT文のなかで

おもしろいことに、コントロールコードのなかには、ふつうの文字のようにPRINT文中に使って機能を発揮させられるものがある。ここでもCHR\$やSTRING\$を使う。

グラフィックヘッダのコード1、エスケープシーケンスのコード27はちょっと特殊だが、次

の8種類のコントロールコードがいろいろと使えて楽しい。

- ①ピーブ音を鳴らすコード7
- ②タブ移動のコード9
- ③行送りのコード10
- ④カーソルホームのコード11
- ⑤CLSのコード12
- ⑥行の先頭にもどるコード13
- ⑦カーソル移動のコード20~31
- ⑧カーソルをまえにもどしながら文字を消すコード127

このうち、ゲームプログラムでよく使われているのが、⑦のカーソル移動のコントロールコードだ。これを利用すると、いくつかのキャラクタを組みあわせた1つの大きなキャラクタを作ることができる。右ページのリスト2がその例で、変数P\$を3×3の大きなキャラクタとしてあつかっている。

⑦以外のコードも同様にしてPRINTされる文字列のなかで機能を発揮する。たとえば、次のような働きをするプログラムを考えてみよう。

- ①画面消去②ピーブ音③画面の最下行のX座標8のところまで1行ずつ上にスクロールしながらおなじ位置にメッセージ1~3を次々に表示

にこの動きをプログラミングするには、CLS、BEEPに加えて、LOCATEとPRINTのセットがメッセージの数だけ必要だ。FOR~NEXTとMID\$関数などを使えば1セットですませることもできるが、いずれにしてもいくつかの命令文を組み合わせることになる。

それがコントロールコードを使うとたった1つのPRINT文で①~③の働きを実現できるのだ。実例を示しておこう。PRINT CHR\$(12)CHR\$(7)STRING\$(23,10)CHR\$(9)"メッセージ1"CHR\$(13)CHR\$(10)CHR\$(9)"メッセージ2"CHR\$(13)CHR\$(10)CHR\$(9)"メッセージ3"

100字以上あるが、これをじっさいに打ちこんでリターンキーを押すと、たしかに①~③のとおり動く。

つまり、PRINT文以下に続く文字の連なりのなかにCLSやBEEPなどの機能が封じこめられているわけだ。

効果的に使えばプログラムを短くしたり、構造的に単純なものにすることができるだろう。

リスト1：くふうをこらしたファンクションキー作り

■リスト1実行後のF1~F10キー

- F1=カーソル以降を13文字ぶんつめる
- F2=挿入モードにして「LOAD」リターン。CHR\$(34)は「"」のこと
- F3=CTRL+U(以下、Uと略)、「FILES」リターン
- F4=U、「LIST」
- F5=HOME、CTRL+E、「RUN」リターン
- F6=Uとカラー初期設定
- F7=U、ピーブ5回、「SAVE」
- F8=U、「WIDTH40」リターン
- F9=CLS、「LIST」のあとと表示された行の文末にカーソルを移動
- F10=CLSとスクリーン初期設定

- 10 KEY1,STRING\$(13,127)
- 20 KEY2,CHR\$(18)+"LOAD"+CHR\$(34)
- 30 KEY3,CHR\$(21)+"FILES"+CHR\$(13)
- 40 KEY4,CHR\$(21)+"LIST"
- 50 KEY5,CHR\$(11)+CHR\$(5)+"RUN"+CHR\$(13)
- 60 KEY6,CHR\$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR\$(13)
- 70 KEY7,CHR\$(21)+STRING\$(5,7)+"SAVE"+CHR\$(34)
- 80 KEY8,CHR\$(21)+"WIDTH40"+CHR\$(13)
- 90 KEY9,CHR\$(12)+"LIST."+CHR\$(13)+STRING\$(2,2)+CHR\$(14)
- 100 KEY10,CHR\$(12)+"SCREEN0:KEYON"+CHR\$(13)

はぐれコントロールコード DELETE(デリート)

対応キー	キャラクタコード	機能(または対応する特殊キー)	PRINT文中の機能
DEL (このキーのみ対応)	127(&H7F)	カーソルの指す文字を削除し、以降の文字をまえにつめる	カーソルを1つまえにもどし、そこにある文字を消去(DELキーの機能とはちょっとちがう)

大きなキャラクタを動かす

【リスト2の動き】リスト2を実行すると、「a」～「i」が3×3にならんだまま動きはじめる。画面の端では等角度反射ではねかえりながら、ずっと動いていく。

【リスト2の解説】行20でC\$に設定しているのが、カーソル移動のコントロールコードだ。CHR\$(31)は「カーソルを下に移動」、STRING\$(3,29)はCHR\$(29)を3個ぶんといい意味で「カーソルを左に3つ移動」。つまり、C\$は全体で「カーソルを下に1つ、左に3つ移動」という働きを持っていることになる。

このC\$をノリのように使って「abc」「def」「ghi」をくっつけているのが、行30。ここでP\$に設定される文字列が、リスト2の中心テーマである3×3の大きなキャラクタだ。

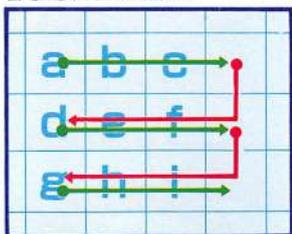
下にある図「3×3キャラクタの仕組み」を見てほしい。文字を表示するたびにカーソルは1つずつ右に動いていくので、「abc」を表示し終わった直後のカーソルは「c」の右にある。そこでC\$によってカーソルを「a」の真下に移動させる。この位置で「def」を表示し、ふたたびC\$でカーソルを「d」の真下に移動。最後に「ghi」を表示する。

これが、P\$を3×3のキャラクタにしている仕組みだ。

行40～行60はごくふつうの移動計算。行60の「A=SIN(1)」は、計算結果には意味がなく、計算にかかる時間に意味がある。SIN(1)の計算は、だいたい空ループ50回くらいの時間待ち効果があるのだ。

【リスト3について】リスト2のあとにリスト3を追加して打ちこんでみよう(行70は一部修正)。リスト2ではまえに表示したP\$を消すために行70でCLSを使っているため、ほかのキャラクタをまわりに表示することができなくなってしまった。そこで、D\$に、

図 3×3キャラクタの仕組み



← C\$によるカーソルの移動
→ 文字表示によるカーソルの移動

リスト2：3×3のキャラクタを動かす

```

10 COLOR 1,7,0:SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF:
   DEFINT A-Z:X=10:Y=10:HX=1:HY=1
20 C$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
30 P$="abc"+C$+"def"+C$+"ghi"
40 IF X+HX>29 OR X+HX<0 THEN HX=-HX
50 IF Y+HY>21 OR Y+HY<0 THEN HY=-HY
60 X=X+HX:Y=Y+HY:A=SIN(1)
70 CLS:LOCATE X,Y:PRINT P$;
80 GOTO 40
  
```

リスト3：「CLS」を不要にする追加リスト

```

35 D$=STRING$(3,127)+CHR$(30)+SPACE$(3)+
   CHR$(30)+STRING$(3,127)
70 PRINT D$;:LOCATE X,Y:PRINT P$;
  
```

リスト4：大きな顔を動かす追加リスト

```

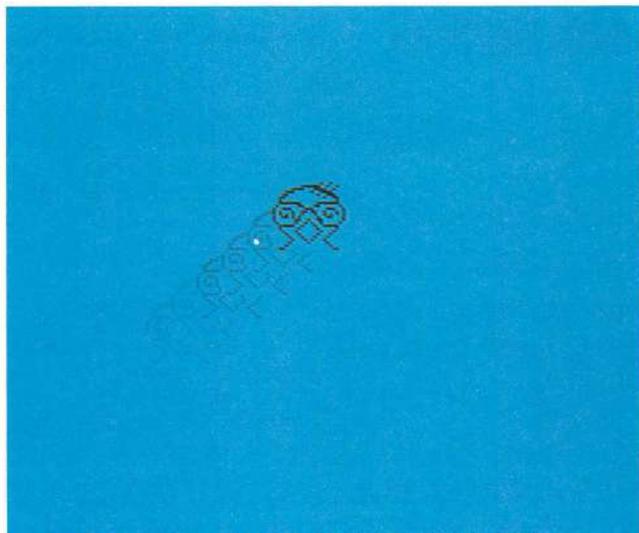
15 FOR I=0 TO 71:VPOKE 776+I,VAL("&H"+MID$
   ("0000030E1830203F017EC709020000832048
   90E0709808F8409CA2AA9A81413EC6386C448293
   294404728AAA620204F820110804020408308201
   8244281000000810204080402018",I*2+1,2)):
   NEXT
  
```

まえに表示したP\$を消去する文字列を作り、行70のCLSのかわりに入れてみた。これで、P\$以外にも文字を表示しておくことが可能になる。

【リスト4について】ただの文字では味気ないので「a」～「i」をパターン定義して、P\$が顔に見えるようにしてみた。リスト2、3に追加してみよう。



③ 3×3キャラクタが動く(リスト2)



④ リスト2+リスト4(リスト3を加えてもおなじ)。この顔は担当者の似顔絵

ファン

F

ファン

F

ボックス

B

MSX大賞のしめ切りがいよいよ5月の31日と迫った。力作の応募を待つ。そして3周年プレゼントの第2回。イベントの報告に大量のGM情報と今月も満開!



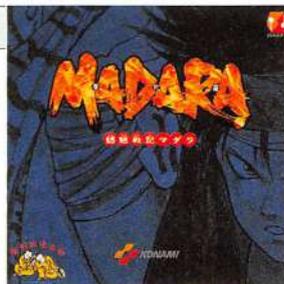
いったいこの新作の数は何だ! 最新GM情報

今月はめいっぱい細胞分裂した

4/21 魍魎(もうりょう)戦記 魔陀羅(マダラ)

コナミ初の本格RPGソフトということで話題の『魍魎戦記 摩陀羅』のフルアレンジ・ミニアルバム。もちろん作・編曲はコナミ矩形波倶楽部。テレビのアニメーションGMでバックに流れている曲「MA・DA・RA」をはじめとして、矩形波やマダラ・スーパー・セッションの演奏を楽しめる。今回の矩形波はポルタメントを多用し、

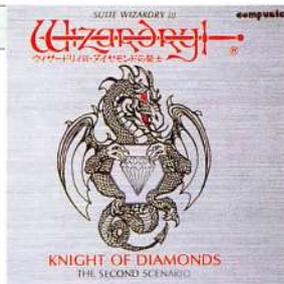
テンポもすこし落とし、ふだんよりいくぶん趣を変えたサウンドを作りあげている。また、レーベル初のボーカル曲は「勇気の伝説」というエンディングテーマ。SAORIという、高く甘い声の女の子が歌っている。今回のアルバムはよくまとまっている、曲・アレンジともかなり高得点/
※CD1800円。(キング)



4/21 組曲ウィザードリィIII〜ダイヤモンドの騎士〜

もうゲームミュージック界には不可欠の存在、巨匠羽田健太郎氏が今回手がけたのは、RPGの草分け的存在のウィズの3作目。作・編曲ともに氏が担当。このアルバムでは、演奏も行っている。まさに1枚まるごとハネケン・サウンド。もちろん、アレンジは氏の持ち味たるオーケストレーション・アレンジ。アルバムではスローテ

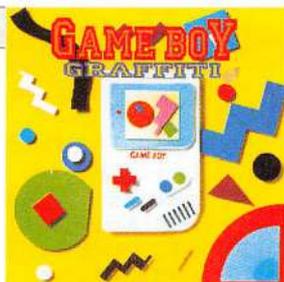
ンポの曲が大半をしめ、曲調はニューエイジ・ミュージック系のものから、突きのギターを配してのフュージョン系のものまでと多種におよんでいる。とにかく、イージーリスニングの棚にまぎれこんでいても不思議はないほど、優しい曲が多い。大人の方におすすめ。
※CD2600円、テープ2300円。全曲オリジナル譜面つき。(アポロン)



5/21 GAME BOYグラフィティ

任天堂のゲームボーイ用ソフト、7タイトルのサウンドをオリジナルとアレンジの両面で収録。収録ゲームは、「ソーラーストライカー」「ゴルフ」「テトリス」「スーパーマリオランド」「役満」「アレイウェイ」「ベースボール」。ゲームボーイのGMアルバムというと、3月にポニーから発売された「GAME BOY MUSIC」が記憶に新しい。

ポニー版でアレンジされた3アイテムは、このコロムビア版でもすべてアレンジされている。残念なことに原稿執筆時に音が聴けたのは「ソーラーストライカー」のみであったが、違いは歴然。真のGMファンはこういう機会をのがしてはいけない。
※CD2600円、テープ2300円。(日本コロムビア)



4/25 三国志II/維新の嵐

歴史シミュレーションでおなじみの光栄から、人気ゲームの2アイテムカップリングでアルバムがリリースされた。1つは、カシオペアのキーボーディスト向谷実氏の作曲でも話題を集めた「三国志II」。いま1つは、幕末の揺れる時代を描いた「維新の嵐」。両者とも、MSXユーザーにはなじみ深い作品だと思う。このアルバムではオリジ

ナルがメインで、グレードアップ・バージョンと呼ばれるシンセによるアレンジが、それぞれメドレー形式で収録されている。三国志は、舞台が中国ということもあってエスニックな雰囲気があつぶり。維新の嵐のほうは静かな曲調のなかに力強さを感じさせる。
※CD2700円。(発売:光栄/販売:ポリドール)



5/25 大航海時代

7つの海をまたにかけ壮大な冒険を繰り広げる、光栄の新しいシミュレーション「大航海時代」のフルアレンジCDが発売になる。このCDは、PC98MCまたはCD-ROMシステムに対応していて、完全にゲームとシンクロしているので、このCDの曲でゲームを楽しむことが可能。まさに88系ユーザーには1粒で2度オイシイ。曲は全

部で11曲。全世界を舞台にしているゲームだけあって曲調もかなり多種多様。ビバルディふうのバロック系の曲、パイプオルガンの音色を使った曲、軽いボサノバ調の曲、チェロによるソロ曲など、ジャンルはバラバラ。地球とはそういうところなのかもしれない。
※CD3000円。(発売:光栄/販売:ポリドール)



※このコーナーのみ税込み価格です。

100%

相談室

大阪市東淀川区の笹井基弘くん、13歳のファンゲートハガキの表裏からの相談です。●FMバックがどこにも売っていません。手に入れる方法はないのでしょうか。●笹井くんをはじめ何人かの人から同じ内容の質問がありました。メーカ側の都合に問い合わせたところ、もう在庫のほうは全然ないということでした。また、まだショップによっては店頭に残っているところがあるようです。しどろく探すと運がよければ見つかります。近所にはなければ、遠くの親戚などに頼んでみるのも一考かと思えます。がんばってください。

5/21 ファイアー エムブレム~G.S.M.NINTENDO3~

4月発売の任天堂のファンタジー・ロール・プレイング・シミュレーションゲームのフルアレンジ・アルバム。肩書がやけに長いが、このゲームではシミュレーションというだけでこの足を踏んでしまうゲーマーのために、RPGの要素を踏み台にしてゲーム開始前の予備知識量を軽減しているのだ。そのニュータイプ・ゲームのサウンドを、先の「GAME BOY MUSIC」のアレンジでその才能の片鱗を見せた高西圭氏と、MAX ALEX氏のアレンジでおくる。



※CD、テープ2500円。予約特典、オリジナルB2ポスター。(ポニー)

5/21 ファイナルファイト~G.S.M.CAPCOM3 アル・ライラ・ワイラ~

いまゲームセンターをにぎわしているカプコンのアーケード5タイトルを一挙収録した総時間140分の大アルバム。まずタイトルの「ファイナルファイト」は、殴る蹴る暴行をくわえるストリートファイト・アクション。2つ目は最強傭兵部隊をプレイヤーとする戦争アクション「戦場の狼II」。3つ目は大ヒット中の縦型シューティング「1941」。残りは、クイズゲームの「カプコンワールド」と、その続編の「ハテナの大冒険」。5ゲームともオリジナルとアレンジを収録。



※CD、テープ2枚(本)組3500円。予約特典、B2ポスター。(ポニー)

5/21 ファイナルファンタジーIII~悠久の風伝説~

この春、いちばん人気の高いファミコンRPGのサウンドを音とナレーションでつづった、カセット・ノベルふうのフルアレンジ・アルバム。アレンジは、「ファイナルファンタジー」シリーズのGMの作曲を一貫して手がける、ソフトハウス・スクウェアの植松伸夫氏。シンセサイザを駆使してオーケストレーション・アレンジを試みている。ナレーションは、ファイナルファンタジーのシナリオライターである寺田憲史氏。氏の書き下ろし脚本による英語ナレーション(男声)だ。



※CD2800円、テープ2500円。(ポリスター)

5/25 美少女ソフトオリジナルカタログVol.1

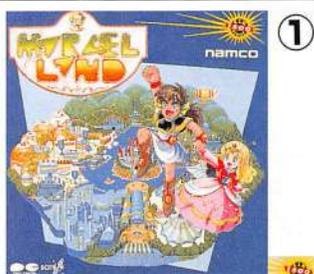
ポリスターが、Mファン編集部と同室に集くテノポリス編集部と手を取り合って妙な方向に動き始めた……。そんなわけで、人気の美少女ソフト31本を一堂に会し、名シーン・名キャラクターを厳選して収録したビデオが発売になる。収録ゲームは、「ドラゴンナイト」「天使たちの午後シリーズ」「電脳学園シリーズ」「グラムキャッツ」「ポッキー」「びんきい・ぼんきいシリーズ」など。まあ、蛇の道はヘビという言葉があるくらいだから、内容の想像はヘビのみなさんにおまかせ。



※45分カラーステレオHi-Fi3800円。(ポリスター)

5/21 G.S.M. 1500シリーズ

①マーベルランド/ナムコ=昨年10月のAMショーで「バーニングフォース」などとともデビューした、マリオ・タイプの楽しいアスレチック・アクションのサウンドトラック盤。オリジナル完全収録に、カントリーふうアレンジ曲、メドレーアレンジなどを追加収録。また音楽だけでなく、キャラクター紹介/作曲家・開発者解説/楽譜/特別企画「作曲家VSアレンジャー対談」など特典も盛りだくさん。



②空牙/データイスト=はんなりするアーケード・シューティングのなかでいまもっとも人気のある縦スクロール・シューティングのミニアルバム化。オリジナル完全収録に、データイスト・サウンドチームによる初のバンド生演奏一発録りアレンジバージョン収録(バンド構成はギター・ベース・ドラム)。



③ロッドランド/ジャレコ=話題のメルヘンチック面クリアアクションのミニアルバム化。未使用曲をふくむオリジナルサウンドを完全収録。くわえて、オーケストレーション・サウンドによる10分にもおよぶ組曲アレンジバージョンを収録。



※CD1500円。②と③にはCDケース大カラーステッカーつき。(ポニー)

※キング新譜情報は<6月5日>……●交響詩クラディウスIII⇒2月発売のサントラにつづき、今度はオーケストレーション・アレンジが登場。アレンジは若手作・編曲家の長谷川智樹氏。CD2800円、テープ2500円。/<7月21日>……●パーフェクト・コレクション・イース&&<8月21日>……●パーフェクト・コレクション・イースII⇒なつかしのイース・サウンドがふたたび2タイトル登場。それぞれ2枚組のフルアレンジ。ディスク1は、知る人ぞ知る米光亮氏による全曲アレンジ。ディスク2は、ボーカルバージョン、ニューエイジミュージックバージョンと日本ファルコム・サウンドチームJ.D.K.によるアレンジバージョン。くわえて角松敏生バンドのキーボードティスト林有三氏によるアレンジを収録。CD3800円。●ポニーキャニオン情報は<6月21日>……●ネオ・ジオ・サウンドパワー⇒SNKから出たレンタル・ゲーム機ネオ・ジオの力をアルバムで体験しようというもの。CD、テープ2500円。●アフターバーナー⇒現在第2ブーム進行中、セガの名作体感シューティングのミニアルバム化。アーケード版のオリジナル完全収録と、S.S.T.B.A.NDによるアレンジ「マキシマムパワ

ー」「レッドアウト」を収録。●フラッシュポイント&ブロックシード⇒セガの人気アーケードのカップリング・ミニアルバム。オリジナル完全収録。●レッド・アリーマー-魔界村外伝⇒5月発売のカプコンのゲームボーイ用ソフトのフルアレンジ・ミニアルバム。アレンジはアルフ・ライラ・ワイラ。一アフターバーナー以降3タイトルは、G.S.M.1500シリーズ(1500円)。●東芝EM1新譜情報は<7月21日>……●GENOCIDE⇒ズームのX68000版シューティングのサウンドトラック。アレンジ5曲をふくむ全35曲を収録。●38万キロの虚空⇒システムサコム(AVG)のサントラ版。アレンジ4曲をふくむ全32曲収録。――両者ともCD2530円、テープ2250円。●アポロン新譜情報は<6月21日>……●レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト⇒MSXユーザーにもおなじみのシミュレーションのアルバム。アレンジとオリジナルの収録割合は半々。CD2600円、テープ2300円。●ポリスター新譜情報は<6月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀⇒いちばん人気脱ぎ麻雀の3枚組イメージアルバム。ショーコとミキとカスミ、主人公1人につき1枚のCD(約20分)で、内容は歌とドラマ。CD5000円。



●そうかがんばれ/これから就職で海上自衛隊なので、訓練期間は読む時間がないかもしれませんが、残念です。しばらく読めないと思いますから元気でMファンを出して行ってほしいと思います。(北海道・和泉忠行)⇒北海道の海上自衛隊は雪まじりの雪像作りなどをするので、むかし、自衛隊の見学について食べさせてもらったごはんはとってもおいしかったぞ。この仕事をしてから食べているものよりはるかにいいものを食べさせてもらいました。(ハ)



さあ応募しなさい ~3周年編 その2~

先月からひきつづきの連続企画、創刊3周年記念プレゼントの第2回目。ご協力いただいたメーカーの皆様、ほんとうにありがとうございます。そして読者のみなさん、声援いつも感謝しています。重ねてお礼をいいます。

というわけで、今月もたくさんの方のプレゼントがめじろ押しだ。いつものようにほしいプレゼントを決めたら、下の正しい応募の仕方をよく読んで、応募券をハガキに1枚貼りつけて送ろう。

応募のしめ切りは5月31日(消印有効)。応募券のほうは、残っていれば4月号(応募券には4～6月号号となりましたが5～7月号の誤りでした。7月号まで使えます)、5月号のものも使える。もちろん今月のぶんもOKだ。ただし、このプレゼント企画は来月で終わるから、何枚残しておくのか慎重に考えたほうがいい。来月にも応募券

は2枚つくわけだから、今月で全部使ってしまうのもわるくないわけだ。そのあたりをよく考えて、有効に使ってほしい。

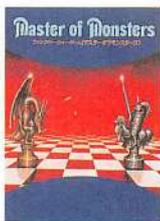
なお、プレゼントの番号が15からなのは、先月からのつづきの企画のため。だから来月は33から始まるというわけだ。予定では50を越えるので楽しみに。シリーズものの「第4のユニット」や「びんきい・ぼんきい」、「コナミゲー

ムコレクション」は次回につづきが登場する。こんなふうにはシリーズものをプレゼントできるのも3周年ならではの企画だ。おおいに期待してハガキを出そう。整理がたいへんだけど、ハガキ待ってます。

※M1はMSX対応、M2はMSX2以降、RはROM、Dはディスクの略です。

16 マスターオブモンスターズ

3名



システムソフト
RPGのキャラでウォーシミュレーションを楽しむフリークのためのゲーム。M2・D

17 原宿アフタダーク

3名



工画堂スタジオ
東京の原宿が舞台の殺人犯を捜すミステリーAVG。深いストーリーが評判。M2・D

18 コナミゲームコレクションVol.1

2名



コナミ
コナミの名作集。魔城伝説、イーガールへ、けっきょく〜、イーガール、王家の谷。M2・D

19 コナミゲームコレクションVol.2

2名



コナミ
コナミの名作集の2。ボクシング、テニス、ハスラー、ハイパーオリ&スポ。M2・D

21 DS1月号

3名



コンパイル
オリジナルCDがついた月刊化を記念した「サムよ永遠に」が目玉。M2・D

22 夢幻戦士ヴァリスII

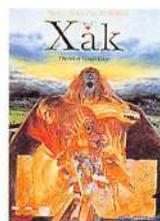
3名



株日本テレネット
かわいい優子ちゃんがバジャマ姿で夜の町を敵を倒しながら進むアクション。M2・D

23 サーク

3名



マイクロキャビン
昨年末に発売になって人気集中のRPG。細かいグラフィックなど奥が深い。M2・D

24 ファイアーホーク

3名



ゲームアーツ
アクションの草分け。変形ロボットを駆使して通路をくぐりぬけていく。M2・D

26 ぴんきいぼんきい第2集

3名



エルフ
女の子って何を考えているの? そんな気持がかわければエッチOKのAVG。M2・D

27 DD倶楽部

5名



T&Eソフト
実際にT&Eの開発で使っているグラフィックツール。ゲームの制作のために作られているところが特徴。M2・D

28 リンクス専用モデムNGAII

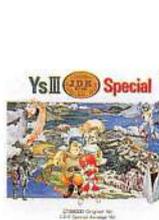
5名



日本テレネット(株)
リンクスにアクセスするための専用モデム。でも、月約1000円の出費は覚悟。M1・R

29 イースIIIスペシャル

3名



キングレコード
X68000版のイースIIIの曲集。ファルコム」DKKのアレンジバージョンも収録したCD

正しい応募の仕方

今回のプレゼントも昨年と同じく5～7月号の3か月連続企画。今月はそのまん中の月だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも使えるとこと。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。もちろん、4月号でおまけについていた応募券も同じ扱いだ。

しめ切りはここに載っているすべてのプレゼントが5月31日(消印有効)。当選者の発表は5～7月号とも8月8日発売の9月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意!

応募方法

- ①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
- ②名前と住所と電話番号(都道府県と名前のふりがなも)
- ③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
- ④年令と職業や学年
- ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先

T105
東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部 3周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

31 イースグッズセットA

3名



日本ファルコム
イースIIIのグッズ。ディスクホルダー2個、ステッカー1枚、下しき1枚のセット。



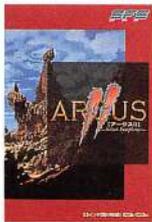
MSX フェスティバル'90 夢をのせて400万台



15 アークスII

3名

ウルフチーム
デフォルメキャラのパロディAVGが出るほど人気のビジュアルRPG。M2・D



20 スペースマンボウ

3名

コナミ
コナミの究極のシューティングゲーム。いまこの右に出るものはない。M2・R



25 第4のユニット2

3名

データウエスト
主人公の女の子はじつはクローン技術で作られた生体兵器なのだ。SF AVG。M2・D



30 メガセクション

3名

ポニーキャニオン
セガのGMをてがけるSSTバンドのベストCD。ファンタジーゾーン、アウトランほか



32 イースグッズセットB

2名

日本ファルコム
イースIIIのグッズその2。システム手帳、レポート用紙、ノート各1冊。しぶいデザインがカッコいい。手帳は人気が高い



短い春休みに集中して各地でイベントが行われた。先月号で札幌と東京会場のようすを報告したが、今回は残りの5会場について報告しようと思う。全体として回を重ねるごとに、メーカーやソフトハウスの人たちと、会場にきているみんなとの間がなんだか密接になってきている気がする。今回のイベントではMSX大賞の番外編として、音楽とCGの2部門のかんたんな選考会があったのだけど、その審査を会場のみんなとしているとき、そんなふう感じた。ほかの人の作品に驚いたり、意見をいってアドバイスしてみたり、みんな真剣にMSXのことが好きなのだ。MIDIのデモ演奏も、どの会場も関心が高く、FMバック以降のみんなの音楽への興味の深さにびっくりさせられてしまう。この本が出ているころには「MIDIサウルス」が発売になっているだろうから、この後に今度のイベントと同じことをやったら、それぞれコンピュータ・ミュージックのコンテストのような本格的なものになるに違いない。MSXもたいしたものだ。

それでは各会場の報告をしよう。まず、名古屋会場。ここでのMSX大賞番外編の応募はユニークな黒田節をFM音源で表現してくれた鈴木浩文くん。グラフィックは下で画面を紹介している浅井博光くんの作品。これは、全会場のなかでいちばんのCGではないだろうか。

つぎは4月1日エイプリルフールの福岡会場。福岡といえば「プライ」のリバーヒルソフトというわけでやたらリバーヒルさんのステージがうけまくっていた。どの会場でもいえることだけど、やはり地元は強いのかな。そのほかリンクスの「Bam/ネット」の人たちがかなりきていた。なんとといったって、会場自体がネットのホストのベスト電器なのだから当然だろう。

つづいて4月2日が神戸会場。ここは東京会場と同じく、イスをならべての着席式。ほぼ満席状態で熱気あふれる1日を過ごした。応募のほうは「イース」の曲をアレンジした檀野哲也くん。比較的わきあいあいとした雰囲気であった。

1日あいて、3日は広島会場。この会場は狭いせいなのか、毎回いちばん熱気にあふれている。ステージでクイズをやると、みんな元気よく手を上げるので初めて行くとびっくりする。今回特に地元のコンパイルの営業の田中さんと開発の米光さんのコンビのノ

3/29 名古屋



リバーヒルソフトのビデオを上映。映っているのは男



システムソフトからティル・ナン・リーグのおひろめが

4/1 福岡



MファンクのステージはAVフォーラムなんやりました



福岡が地元のリバーヒルソフトはもちろすこい人気だ

4/2 神戸



コナミの「クオース」を対戦モードでプレイ。急げ!



会場はこんのどおり、わきあいあい、いいふんいき

4/4 広島



床にみんな座ってステージを楽しむ。みんな元気だ



コンパイルの米光氏(左)と田中氏、ノリが良かった

4/8 大阪



マイクロキャピンの谷ロキんステージ。楽しい感じ



ピッツィーはMIDIの演奏をした。いまはビデオ上映中

リがすごくて、なおさら会場は元気いっぱい。そのかわりかどうかは不明だが、プログラムの応募のほうがちよっと元気がなかったかな。

最後は大阪。最後だったからかわからないけど、この応募がいちばん多くて全体のレベルも高かったようだ。ハミングバードの河内さんのステージもおもしろかったし、今回のイベントもいろいろあってほんとうに楽しかった。また、夏が楽しみだね。



名古屋会場の浅井博光くんの作品、楽しそう
大阪会場の坂田くんの作品は料理番組の曲だ

静岡県浜北市の北村修一さん・20歳のアンケートハガキの表側からの相談です。●海外仕様のMSXを入手する方法を教えてください。↓さっそくMSX推進部に問い合わせましたが、推進部では扱っていないようです。どうしてもほしい場合は、やはり輸入代行業をしてくれるお店に頼むしか方法はないようです。身近なところで言えば、ポートにそういうコーナーを設けているところがけっこうあります。もちろん外国のショップへ直接申しこみを手紙でして、支払いを海外でも使えるクレジットカードなどで行うことも可能ですが、多少の知識や英語力が必要ですね。



●ポート一ページに／(アンケートハガキの表側にヨーロッパのいろんな国の偉人切手がべたべたと貼ってある。ここに載せようかとずいぶん迷ったかやばり小さくてよくわからないだろうとやめてしまった=編集担当者)(千葉・野田和利)⇒よくわからないメッセージは多いがこれは好きだ。無言の威圧感をポート一ページに感じます。それにしてももったいないことをしてくれる。こんなところに送るなんてトイレに流すもおなじことだろうに。(バ)

神奈川県大和市の本戸家勝くん・15歳のアンケートの表題からのご相談です。●SDスナッチャーはSCCカートリッジは単なる音を鳴らすだけのものではなく、SCCのチップのほかに64KバイトのDRAMが入っているのです。このDRAMはゲームのデータを一時的にためたりする役目をもっています。ディスクを讀んだときにゲームが中断してイライラする、ということもよくあるという考えからです。と云が、そのDRAMの仕様が違っているために共有できないようなのです。したがって、どうしても新しいカートリッジが必要となります。残念ながら値段は安くはないようです。

特報 MSX400万台突破記念コンテスト MSX大賞

MSX・F S 合同企画 X マガジン N

ゲーム部門

いまのところの応募は元気がないけど、しめ切りに滑りこんでくる作品に期待。オリジナルの楽しいものを待っています。言語はBASICでもオールマシン語でもなんでもOK。長さも自由。自作のゲームプログラムであれば何でもいいのだ。もちろん、友だちとの合作でもかまわない。とにかく、人に見せてあつといわせた作品を心より望んでいる。

CG部門

CG(コンピュータグラフィックス)で、未発表の作品ならなんでも可。あなたのアイデアが決め手だ。1枚の作品でもアニメーションしているのでは

今月の末、つまり5月31日がいしめ切り、ということをもす最初におききたい。まだ時間があるとあつても、時の経つのはなんて早いことだろう。もう、猶予はないのだ。

MSXの全世界400万台突破記念として始まった、MSXマガジンとMSX・FAN編集部との合同企画のコンテスト、MSX大賞。ゲームとCG、

音楽のプログラムの募集、そして論文の募集をしてきたが、もうしめ切りまじかになってしまった。

ゲームのプログラム部門は最後までみんなねばっているらしく、いま(4月上旬の時点)のところまだ応募はすくない。一方論文は毎日すしすつ到着している。CGや音楽部門はMSXの春のイベントに番外編があるので、各

会場であすかったものがたくさんある。音楽はどれもFM音源を使ってレベルが高い。いまからねらうなら、CG部門がいじかもしれない。数がありなからだ。それにツールもWXなどに最初からついてくるものを利用すれば比較的かんたんだ。ぜひ、この機会に作品を応募してほしい。心より待っています。ぜひ、よろしく!

プログラムコンテスト

OK。ただし、どっかの絵を正確にトレースしてもダメ。やはりどこかにオリジナルの技術を入れてほしい。パナソニックのWX、WSXやソニーのXDJ、XVを買ったときについてくるグラフィックツールで気軽に参加を。

音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほしい。オリジナルはもちろん、ロックや歌謡曲、民謡、演歌、クラシック、GMなどなんでもいい。ただし、ドラクエやイースはほんとうに多い。自信がよほどあつても狭き門だ。音源は、PSG、FM音源、なんでもかまわないが、この作品はOO音源と明記を忘れずに。この部門は人気が高いのでテンポのはっきりした曲を使うのがコツ。

論文コンテスト

小中高生部門①

テーマ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになってほしい、と思う姿を論文にまとめてほしい。CPUが何で、スプライトが何枚で、という細かいスペックを考えるのではなく、できたらこんなことのできるMSXになったらいい、ということを考えてほしい。たとえば、旅行が好きだから、持ち運びの楽な小さなものになってほしいとか、ね。

小中高生部門②

テーマ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中にはいっぱいパソコンがある。そのパソコンは、将来どんなふう生活のなかに入っていくのだろうか。電話のように

コードレスや親子パソコンなんていうのが出てくのか、テレビみたいに大型になるのか。考えるときがない。そんなパソコンの将来をキミはどう想像しているのだろうか。

一般部門

テーマ:ホームコンピュータ

ふだんMSXを使っているのだけど、大きな声ではいいにくい、と思っているおとうさん、おかあさん、自由な意見を聞かせてください。MSXってどんなコンピュータに見えますか。そして将来はどのように過程や職場、教育の分野と結びついていくでしょうか。それぞれの立場から、現場の意見などもそえてまとめてください。みなさんの新鮮な意見待っています。

MSX大賞(各1名・合計3名)



●パナソニックのMSX 2+本体A1-W SXとRGBモニターH14G2のセット

●ソニーのMSX 2+本体のHB-F1 XVとRGBモニターCP S-14F1のセット

●サンヨーのMSX 2+本体WA V Y70FDとRGBモニターMT-A14F1のセット

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)



●日本語MSX-DOS2。漢字の使えるOS。しかもRAM内蔵カートリッジに256KBのメモリ搭載

●MSX HD Interface。MSXとハードディスクをつなぐためのインターフェイス

●MSX-SERIAL 1AL232。モデムやパソコンなどをつなぐためのインターフェイス。9600bpsと高速

MSX大賞(各1名・合計3名)

●小中高生部門①②



●サンヨーのダブルCD搭載のラジカセWC D950。いちばんの性能の高い高級ラジカセ

●パナソニックのCDラジカセRX-DT9。グラフィックコライザつきの高級機

●一般部門

●昨年の話題ナンバーワンのソニーの8ミリハンディカムTR-55。軽くてちゃちゃちゃと楽しい

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)



●パナソニックのヘッドホンステレオRQ-S11。パーソナルのCMでおなじみ

●サンヨーのヘッドホンステレオJ-W6。リモコンと本体のデザインがおしゃれ

応募方法

応募は各部門とも以下の規定にしたがってください。
●プログラム部門
①盗作、二重投稿厳禁
②テープディスクで投稿のこと
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号(2)プログラム

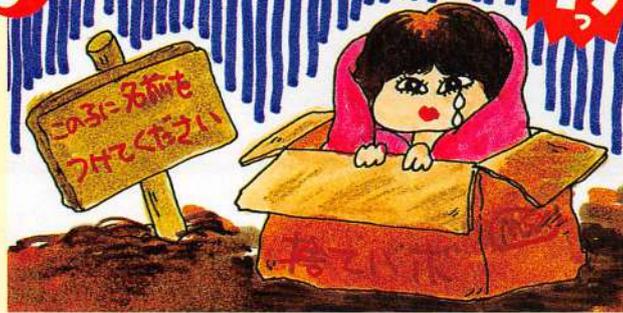
の遊び方、使い方(3)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど(4)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクター(出版社名や年・月号、ページも明記)
●論文部門
①盗作、二重投稿厳禁

②400字つづ原稿用紙4枚以内
③原稿用紙の欄外にも住所と名前の明記を
●送り先
封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「MSX大賞」係

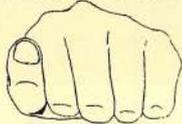
なお、応募作品は返却できません。また、応募作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
●しめ切り
1990年5月31日(当日消印有効)
●発表
1990年8月8日発売のMSXマガジン、MSX・FAN9月号誌上

●黒田先生に/世の中が上すべりに馬鹿みたいに見える。偉いといわれている政治家や先生はスキャンダルで走りまわり、その人たちをやっつけようとするマスコミやおばさん走り、なんの意味もなく、上すべりに馬鹿みたいだ。馬鹿とはなんなの。結論も出ないまま終わります。(埼玉・正野仁彦)
●このハガキも上すべりに馬鹿みたいだ。馬鹿とは馬と鹿と書きます。キミもス光波世界新聞に入ってみるがよい。精神だけイギリスとかに行けるかも。(x)

おはなしこんにちわ



●あなたはこんなことができますか。(宮城・早坂泰行)



ほんとうにこんなことができますやつは写真を同封のうえ編集部まで連絡してほしいぞ。

●ミス・リリアに応募してしまった私。もしデビューなんてことになったら、このハガキは高く売れるから大事にとっておくことね。(長野・沢田晶子)

身のほどしらす。リリアンなら許してやるが。こんなハガキ破り捨ててやる。

●ドラえもんでは、しずかちゃん「ジャイアン」のことを「たけしくん」と呼ぶのに、キテレツでは、みよちゃん「プタゴリラ」をそのまま「プタゴリラ」と呼ぶ。なぜだ。(奈良・バーボン)

それより、ジャイアンはたけしという名前があるのに妹のジャイ子が本名だというほうがよっぽどかわいいぞうだ。

●イササカ先生はいちど死んでいるはず。(神奈川・佐藤忠幸)

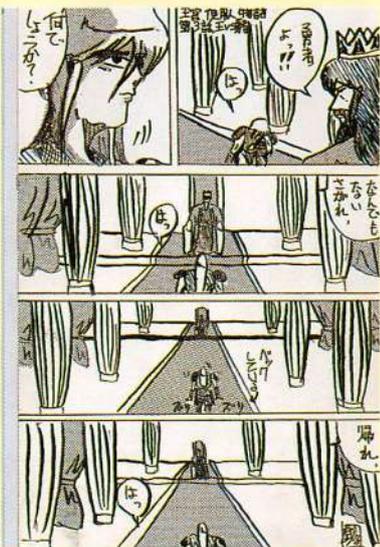
真偽の情報を待つか、そういえば飼いたい犬に地震が来たらボウルをかぶせる特訓をしていた話もあった。あの犬はあれっさりだが、それはないぞサザエ。

●先日編集部からテレカが届きました。はじめてでとても喜んでいましたが、よく考えるとなにかに応募した覚えがありません。(静岡・足立浩男)

それは編集部の大マヌケが(以下略)。

●毎月かかさず読んでいます。中1になる息子もすすみまで読んでいます。がんばってください。(福岡・山本寛/28歳)

ということは、山本15、6歳のときの子どもか。おはこんに「うんこ」とか書



●愛媛・戯る清光⇒これがスガワラぶうの画風でないからおもしろい。スクリーントーンを使用しているところに熟練を感じる。「バックしている」という注釈をつけずに絵だけで表現できるともよかった

いてくるやつも15、6だが、性に目覚めた同級生にそのことでつっこまれるかもしれないので、息子にボケを覚えておけ。

●4万貯まったら20キロ先の電気屋でサンヨーMSX2+とフロッピーを買う予定。パソコンは1ドライブ3万8千円。ディスクは10枚で1400円なんです。(秋田・佐藤智記)

それは「8時だよ全員集合」のセットとおなじでただの絵かもしれないぞ。●バボさんにネオおたくといわれたおたくな私は大田区に住んでいる。(東京都・菅原竜治)

しょうがねえなあ。でも、渡辺和博が某誌でこれからはおたくがねらい目とっていた。味覚やセンスにとぼしいから、金もかからずデザートもラクである。なるほど、生きるすべはまだあるぞ。では、頼むから、わたしの新ゲーム送ってください。

暮らしの適当手帖

6月のテーマ：
霊能ブーム

そのむかし活躍したブリティッシュロックのアーティストたちはかならず魔術、麻薬、神秘性、不幸の二オイがつきもので、変死、怪死、病死と、死の絶対数も多い。小学生のころ、あの人たちはきっと特別な生物だと思っていたが、先日読んだ学研「マヤ」に、死亡説以前と以後のポール・マッカートニーはじつは別人とか、悪魔につぶされたB・ジョーンズとか、こんな本を読んでいる子どもは絶対に信じるようなことが死ぬほど書いてあった。しかし、このテの本や、実話をもとにした恐怖漫画などがほんとうによく売れているらしい。霊能ブームなのである。

●はちみつレモンも甘くなる

漫画を作っているほうは編集後記を「スタッフ金縛りランド」とか書いて茶化しているように見えるが、やってくる黒田みのは大まじめ。黒田先生といえはいまや45000人の信者を持つ「光光波世界神団」の大教主であり、心靈写真鑑定から人生相談までなんでもやるキャリア30年の漫画家である。信者はなにをするのかというと、「炎の薬」をかけてもらうのだ。これは講義を受けると信者自身も光を出して薬をかけられるようになるらしく、ある信者などは講義後、家ではちみつレモンに薬をかけたら甘くなったという。家族も驚き感動したそうだが、2日間1万2千円で見えない世界の法則の講義を受け、さらに1万で炎の薬の基本中の基本を習う。計3万2千円でちみつレモンが甘くなるのだから、そりゃあ家族も驚くだろう。

●大阪には帰るがイギリスには行きかける

幽体離脱もはやっていて、かんたんにいうと魂と肉体が同時に別々に位置することなのだが、あるサラリーマンなどは、本で訓練したすえ、いまは肉体だけ家において、精神だけ大阪の実家に帰ったり、イギリスに行きかけたりするらしい。大阪には帰ってしまっても、海外だと「行きかけ



る」でおわるところが夢がなくていい。

女と宗教と霊能関係は金がかかる。超能力通信講座1万3千円や、赤面症、記憶力アップなど、目的別ソフト付きの心のトレーニング機2万9千円とか、念力開発機1万、オタク、いやオクタペダント1万。まだお守りのたぐいなど、いろいろあるが、きわめつけは霊感が鋭くなり、すばらしい幸福をつかめるというアルファコイル。1個だとそれほどの値段ではないが、なんだかんだいろいろ買わなくては効き目がなく、けっきょく金がなくなって不幸になってしまう人多し。

●親指をあてると温かい

超能力養成講座の雑誌も広告に親指の写真があった。この指の写真に自分の親指を1分間あて、その後でのひらに0.5〜1センチ近づけると温かいオーラを感じますという広告だが、手に指を近づけるとイヤでもそんな気がすると思うのは私だけですか。目撃した宇宙人をかいたという絵(上のイラストでガキが見ている絵がそれ)、ただのクソガキがかく「ママの絵」などに見えるのは私だけですか。

このテの本には霊感グッズのほか「ぐんぐんやせる」とかそういった広告も多い。信じやすくして金があるのを見こんでのごとくでしょうか。霊と交信すればダイエットもして、はちみつレモンを甘くするみなさん。気持ち悪いので幽体離脱でどっか行ってください。



◎北海道・ミネババトンサガがおもしろい
◎オナミのパロディである。にもかかわらず、こまごまかいていいのだろうか。アンパンマンの顔があまりにリアルでこわい。鼻水までかかなくてよからうに



ソリッドスネーク

コナミ

☎03-264-5678

7月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍/ディスク/パスワード
価格	7,800円

敵に絶対見つかってはいけない。サイレンが鳴り響くたびにドキッとする、あのメタルギア・ワールドをふたたび体験できるチャンスがやってきた。

これがオープニングだ



④オープニングからスタッフクレジットのあるゲームはめずらしい



④ワイヤーフレームの画像がアニメーションするのがかっこいい



④赤外線スコープで捕らえられるソリッドスネークの顔。どなりは？

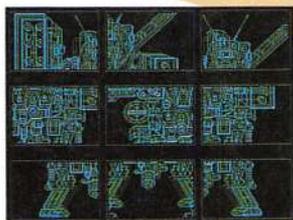


④ランチャーに次々に装填(そうてん)されるミサイル。雲が綺麗かい



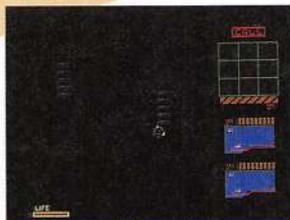
④メタルギアの全身ショット。今回もスネークを苦しめるのか？

ふたたび核の恐怖が……



④重武装を誇る恐怖の戦闘兵器メタルギア

世界が安定化の時代を迎えようとしていた1990年代後半、中東に軍事政権ザンジバー・ランドが成立。ザンジバー・ランドは世界中の核兵器を奪って唯一の核武装国となった。また、そのころ世界は石油資源が枯渇し、深刻なエネルギー危機に陥っていた。そんなとき、チェコの生



④ソリッドスネークは敵陣にのりこんだ

物学者キオ・マルフ博士が石油を作り出す画期的な微生物OILIXを発見した。これをめぐって世界はふたたび緊張状態に。だがついに、博士が学会に行く途中でザンジバー・ランドに拉致されてしまう。ソリッドスネークに新たな極秘任務がくだった。博士を救出せよ！

コッてるゲームシステムに注目だ

前作と同じように、主人公の任務はあくまで極秘だ。敵に見つからないよう行動しよう。



④ほふく移動ができるようになったのだ

敵も視覚だけでなく音も聞きつけてくるので、前作よりも発見されやすい。また立って歩くほかに、ほふく(地面に伏せて)移動もできる。ほふく移動中は武器は使えないが、足音がたたないし金網にできた穴を通り抜けられたりできる。多彩なアイテムを使いこなすことも任務遂行の手助けになるだろう。

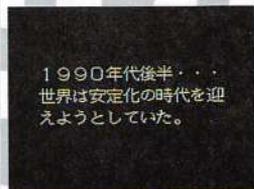
通信機は重要なアイテムだ

敵や要塞の状況、ヒントなどさまざまな情報を与えてくれる便利なアイテムが無線機だ。これなしには今回の任務を成功させるのはむずかしい。いろんな人が呼びかけをしてくれるのでチェックしよう。困ったときは彼らの周波数さえ覚えていればいつでも通信して情報を得ることができる。また敵の盗聴も可能だ。

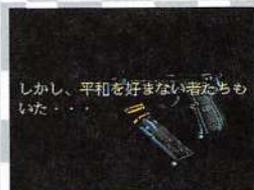


④左がスネーク、右に相手の顔が出る。ノイズが出ているあたりが凝っているよね

もう1つあるぞ



④もうひとつのオープニングの内容はストーリー説明になっているのだ



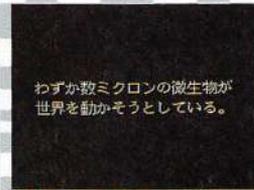
④アメリカ軍用正式ピストルであるベレッタ92SB-F。かっこいい



④全体的におちついた色調で統一されているのがポイントだ



④暗闇に浮かび上がるスネークの顔。ラオポームたけなな



④あ、潜入開始だ！ BGMも盛り上がり気合いが入るぞ



魔晶伝紀ラ・ヴァルー

工画堂スタジオ

☎03-353-7724

5月中旬発売予定

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

不思議な力をもつ石が邪悪な魔法使いの手にわたった。主人公は石を取り戻す旅に出る。超美麗RPG。

石が魔力をもつ世界が舞台だ

不思議な力をもつ石ラザニウム。平和な国ヴェスガロスにはなかでも2つのラザニウムの大結晶をもつ者が、国を治める力を備えたと伝えられていた。ある日、片方のラザニウム大結晶ル・シエールが発見され邪悪な魔法使いが手に入れた。その瞬間、ヴェスガロスに暗黒が訪れた。そして主人公の若者アランは国を救うため、ラザニウムの

大結晶を取り戻しに邪悪な魔法使いのもとへ旅だつことになった。ある年寄りの魔法使いから頼まれたのだ。旅の途中で5人の魔法使いから、魔法をおそわりながら進む。この魔法使いののかかわりが重要になってくる。物語は7つのシナリオに分かれていて、ボスを倒してつぎに進む。城や要塞などのマップのグラフィックが美しいのが特長。



村長から盗賊退治を頼まれる場面。最初の冒険の始まり



自分のまわりしか見えず、しかも迷路状になっている



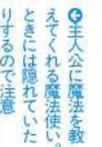
どのシナリオにも武器を売ってくれるところがある

修行を積んで魔法をならう

旅の途中で出会う魔法使いは全部で5人。それぞれが違う種類の魔法を伝授してくれる。ただし、宝箱の中の7種類ある魔法アイテムのうち5つを集める必要がある。だが、さらにそれぞれが5種類の魔法のなかから1つだけしか教えてくれない。マニュアルの表を見ながら、適した魔法を選んで進もう。



宝箱に入っている魔法アイテム。しかし宝箱にはモンスターの像も入っている



主人公に魔法を教える。魔法使いは、それぞれに隠れているので注意

成長すると戦闘がおもしろくなる

はじめのうちは、敵にたいして「戦う」というコマンド1つしか使えない。だが、経験値がレベル6以上になると「戦う」から「斬る」「突く」「叩く」の3つのコマンドに変化する。このことによって敵の弱点をつきやすい戦闘方法になるというわけだ。敵の弱点を探れ!



モンスターが現れるとバトルモードになる。戦闘魔法を習えば戦いが有利になるぞ

いくつものクエストを抜けて、城へ向かえ

年寄りの魔法使いから頼まれて冒険の旅に出たアランだが、まっすぐ邪悪な魔法使いのところへは行けない。途中立ち寄る村などで、いろいろな頼まれ事をされるからだ。そして、だんだんと戦いに巻きこまれていき、

その過程でいろんな情報を知りながらヴァスガロスの城へと向かうことになる。前半の冒険は村人たちを襲うモンスターのボスを倒しながら進んでいくというストーリーだ。では、その4つのシナリオを紹介しよう。

北の森の洞くつ

盗賊が村をおびやかす、村長から盗賊退治を頼まれたアランは森で魔法を教わりながら北の洞くつへ向かう。洞くつの中には川が流れており、その奥に盗賊が待ち構えていた。



洞くつを歩きまわるとカヌーが置いてある。使う場所はあるぞ



いきなり盗賊のボスが登場。こいつを倒すと村長から「ほうび」がもらえる

ソームリエの塔へ

荒れ果てた岩山の間をくぐり抜けながらソームリエの塔にいるボスを倒しに行く。さまざまなアイテムやキーワードがここでは必要となってくる。モンスターの村ではある物が高く売れる。



魔法を覚えてくれる。魔法が広いのでアイテム集めはたいへん



荒野の果てに建つソームリエの塔。この塔のどこかにボスがいる

妖精の村ルピアン

ソームリエの塔に開いた通路をワクワクしながら進んでいくと、そこは妖精の村だった。ここでは湖の小島での対決。あつと驚くトラップはじつはボスのいる場所への通り道だったりする。



華やかな妖精の村ルピアン。こももモンスタリーに苦しんでいる



小島にはある秘密がある。そのまじりにアイテムを用意しよう

雪の国へ

妖精の村を救うと、いきなり一面花畑と変わる。ちょっとでも歩くとどこにいるかわからなくなってしまう。でもそのどこかに巨大な獅子の像が建つ雪の国へつづく道が隠されているのだ。



一面花だらけでもよく見ればちよつとした違いが見えてくる



今度は一面景色。獅子の像にたどりついたら中に隠れている

Zero

THE 4th UNIT ACT. 4

ゲームニュース

ゼロ第4のユニット4

データウエスト

☎06-968-1236

発売中

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

出るときにキレイになっていくbronwin。そんな彼女の秘密にせまるシリーズ4作目は、ファン必見のバイオレンスAVGだぞ!!

またまたbronwinが大活躍

航空機墜落事故によって言葉以外の記憶を失ってしまったbronwin。彼女は死の商人WWFによって造られたBS(バイオニック・ソルジャー)である。しかし、WWFと敵対する統合軍の空軍中尉に就任したbronwinは、WWFに反旗をひるがえしたスイシーゼの協力で、誘拐された元WWFの科学者・越中の救出に乗り出していく。——というのが3



④コマンドを選ぶと下にピロッとひらく

作目までのあらすじだ。そして4作目にあたる『ゼロ』は、その2日後という設定で始まる。

BSのことや消された記憶のことなど、自分の出生に疑問をもったbronwinは、統合軍総合情報管理局にBS関係資料を調べにいくのだ。

ゲームシステムは、これまでとほぼ同じで、bronwinの感情をあらわす表情コマンド“喜・怒・哀”ももちろん健在。



④右にるのが越中博士だ。意外と若いぞ

④通路であるモノを拾うbronwin



④銃声にハッと、音のしたほうを見る



bronwin危機一髪!!



④危ない! なんとか2発目もよけたが……

情報局の通路であるモノを発見。拾おうとした瞬間、bronwinの頭上を銃弾が通過。続いて2発目もbronwinめがけて放たれた!! 狙われるbronwin。一体、だれが? 何のために? 局内のだれかが彼女を消そうとしている……。

★★★★戦闘シーンはカワイイぞ!



画面上にキャラがいるとき“戦う”を選択するとバトルモードに突入する。相手の攻撃場所と使う技を決め終わると3頭身のキャラが登場。トコトコと相手に向かって走っていく。そしてズレ違ひざまに攻撃! なんともカワイイ戦闘シーンなのだ。



④開シーンが始まる

④パンチにきた相手をジャンプでかわしたところ。背景もいざよ

このコマンドをうまく使っていないと、ゲームは進まないぞ。グラフィックにおいては前作までの面影を残しつつ、よりアニメっぽく変身。ウリでもある美少女キャラも一段とカワイくなりゲームに花を添えている。

味方を攻撃すると……



④味方と戦うとこうなる

統合軍総合情報管理局の面々

管理局ではいろんな人との出会いがある。ここにあげた以外にもいるけど、とりあえず重要な6人を紹介!

フアナミー・リポルト

空軍大尉。ピンクの髪が魅力的。いつもニコニコやさしいお姉さん♡



ビスエル・バシニコフ

なにかあったときは状況報告に行く。ソ連のプロレスラーに名前が似てる。



エティシア・ウェービン

24歳の海軍中尉だ。ちょっとキツそうな顔立ちが、またカッコいい。



沖田 玲子

インテリっぽくて怒った顔もなかなか。これでも29歳。結婚もしてるぞ!



ロン・チャンウィー

なにかとbronwinの力になってくれる。体は細いが信頼度は抜群。



セス

管理局では1、2を争う美少女。bronwinとどっちが好みかな?





魔導物語1-2-3

コンパイル
☎082-263-6165
6月20日発売予定

媒体	2D×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

『ルーンマスターII』に続き、『魔導物語』が1本のゲームになって登場。システムが改良され、シナリオも充実しておもしろくなったぞ！

3話構成になって再び登場

DSスペシャル・クリスマス号に入っていたゲームをバージョンアップし、新たなエピソードを加えたのが『魔導物語1-2-3』だ。ゲームは全3話構成で、どこからでも遊べるようになってる。

片手でできる簡単な操作、面倒なレベル上げの廃止、ダメージをうけると画面に表示されている主人公の表情が変わるなどシステム的にも新しいものが加わった。また、それぞれのキャラが状況にあったセリフをしゃべったり、歌ったりと楽しい。DSで遊んだ人も、もう一度やってみるといいよ。



ふふふの店。回復アイテムなどがある

第1話 今日魔導ようちえんの卒業試験の日。試験の内容は、ようちえんの遊び場に立っている塔から3つの魔導球を取ってくる。ただ塔のなかはトラップが仕掛けてあったり、モンスターがいっぱいいたり大変なのだ。



不安そうに見送る友達と先生

第2話 魔導師になるための旅の途中でトラブルに巻きこまれる。お金をなくしたうえに、変な男の呪文で地下半のなかに飛ばされてしまうのだ。前半はDSのクリスマス号の内容とほぼ一緒。でも、ただの拡張版だと思ったら甘いぞ。



呪文でダンジョンに飛ばされてしまう

第3話 かわいい動物カーバンクルはサタンとの婚約指輪みたいなもの。それを知らずに一緒に旅をしていたため、サタンと結婚するという女にケンカを売られてしまう。そして女の操るミノタウルスに追われ、迷いの森に来てしまう。



この人のせいで迷いの森に入ってしまう

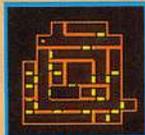
魔導カーバンクル鑑定の巻



Mファン用に描きおろしてくれたマンガ。けつとばされるカーバンクルがかわいそう。

新しい機能だ

クリスマス号にはなかった自動マッピング機能。ダンジョンのなかや森のなかをとおると自動的にマッピングしてくれるのだ。でも、自分でマッピングするといふことがあるとか……。



コカトリス

かわいいモンスターがいっぱい

倒れぎわにダジャレでプレイヤーに精神的攻撃をするモンスターたち。それぞれ個性的な攻撃をしてくる。内容はプレイしてからのお楽しみだよ！

スケトウダラ

スケルトン

ぶよぶよ

スクャポテス

ウィッチ

サムライモル

おおかみ



麻雀狂時代 SPECIAL PART2 冒険篇

マイクロネット (タケルでのみ販売)
☎011-561-1370
発売中

媒体	2D × 2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,900円

麻雀大会の会場から消えた恋人のてがかりを求めて、雀荘をわたり歩く1人の若者。AVGとRPGの味もする、麻雀ゲーム登場!

麻雀大会の会場から彼女が消えた

ある日あるとき、とある町の雀荘で麻雀大会が開かれていた。キミは、うでだめしのつもりで大会に出場。なみいる強豪を打ちたおし、得意の絶頂にいた。四暗刻・大三元・字一色なんて、ウソみたいな手を上がって、ふとうしろをふりかえってみると、応援にきていたはずのキミの彼女の今日子ちゃんの姿がなく、1通の手紙が残されていた。どうやら彼女はなにものかに誘拐され、どこかにある三重塔とやらに捕まっているらしい。犯人が麻雀大会に来ていたなら、雀荘で情報が聞けるかもしれない。キミは彼女を救うために、町の雀荘をまわりだした。



● 観戦が繰り返り広げられる、麻雀大会の会場



● 3倍役満を上がってふりかえると彼女の姿がない



● 残された手紙を読む、今日子ちゃんがさらわれた!?

彼女のとがかりは雀荘にあり!

ゲームは彼女をさがす2人打ちの冒険篇と、4人打ちの本格麻雀の2種類が楽しめる。冒険篇は町の雀荘へ行き、下に並んでいる雀荘の女の子と対局する

のだ。1回の対局は3回勝負で、その対局の得点結果が持ち金に加減されるといルールだ。持ち金を払うと彼女に関する情報や、ゲームを有利にするアイテムが買える。持ち金がなくなると、当然ゲームオーバーだ。

雀荘が呼んでいる



● この町にはぜんぶで5軒の雀荘がある



● 対局後、雀荘で買い物ができる。情報はひたひたまで

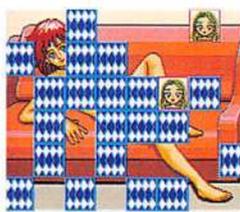


もちろん勝てば女の子が脱ぎます

もしキミが8000点以上の手で上がることができると、その得点に応じて女の子が少しずつ脱いでいく。脱ぎかたは女の子ごとにそれぞれちがうパターンになっていて、楽しませてくれるだろう。しかし、そればかり喜んでいてはいけない。キミの目的は、彼女を助けることなんだ。



● 由理子ちゃんは、戦勝服みたいなピンクのコスチュームをSFチックに脱ぐン



● 一枝さんはハネルがひびくりかえっては消えていく



● 詩穂さんの場合は砂の山を掃除機で吸い取っていくのだ



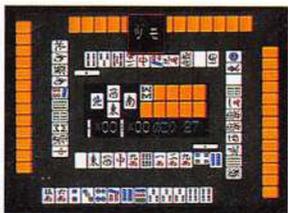
● 持ち金がなくなると、とぼとぼ家にかえるミジメな画面になってゲームオーバー

4人打ち本格麻雀もできるぞ

彼女をさがすのにつかれたら、冒険篇をセーブしておいて4人打ちの本格麻雀を楽しもう。女の子が脱いだりはしないけれど、対局の結果を記録してくれるので、じっくり腕をみがぐためにはちょうどいいかもね。



● スタート画面で対局する相手を選択する



● これが4人打ちのゲーム画面。テンパイ即リーチで裏ドラに期待してみたいけれど



● 対戦記録には自分と相手の対局回数、トップ回数、上がり役などが記録されている

DMM fan

GW(ゴールデンウィーク)は楽しみだけど、印刷所が休んでしまうからしめ切りがそのぶん早い。月刊のMファンもDSもやたらせわしい。で、もうしわけないけど今月は1ページだけね。



DS#13

ディスクステーション13号/6月号

● MSX2/2+ 1,940円・5月10日発売予定(毎月8日発売)

● コンパイル

5月は^{きみがれ}五月雨、6月は^{つゆ}梅雨、というわけで雨がテーマの季節の到来。雑誌では雨の日の過ごし方、ラジオでは雨の歌特集、とどこも雨だらけだ。DSも、やっぱり雨……。表紙はレインコート姿の女の子。恒例のBGVは、雨の日のある家の^{のきさ}軒先が舞台となっている。しっとりとした静かなイメージで好感もてる。だからといって、今月のDSはしっとり路線かというそうでもない。右で紹介していないが、ファミリーソフトの「愛をありがとう いかせ男入門編」のデモが入る。そして「魔導物語1-2-3」のソフトクリップもなかなかハデなのだ。主人公の女の子といつもいっしょにいるカーバンクルくんが宣伝のためのコミカルな振りつけのダンスを披露してくれるというもの。これはなかなかいいアイデアだ。何回見ても楽しい。そして変わ



●レインコートって最近着ないなあ

りダネののんびりパズルはアスキーの「石道」。Mファンからは、ファンダムでサンプルとして取り上げている「ダンジョンRPGの過程」が入る。これは連載でダンジョンRPGの制作を模索するというもの。ゲーム制作に興味のある人はじっくり楽しんでほしい。予定では来月もつぎのサンプルプログラムを載せるつもりなので、Mファンと合わせてDSを買うと便利、というわけなのだ。このほかに連載シューティングの「ブラスターパーン」も入るぞ。

コンパイル

魔導物語1-2-3

ソフトクリップ

うさぎのようなカーバンクルくんが踊って歌いながら「魔導物語1-2-3」の宣伝。



よいしょよいしょでひがくれて

BGV「雨」

雨の日はちょっと退屈。早く晴れないかしら。てるてるぼうずをぶら下げて、窓の外をぼんやり見えています。



アスキー

石道

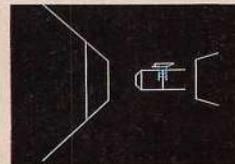
とにかく美しいの一言につきる、というパズルゲーム。とくくパズルといえばブロックや黒い石とあいそがないがこれはきれい。



MSX FAN

ダンジョンRPGの過程

サンプルプログラム
今月号のファンダムに載っている3DダンジョンRPGのサンプルプログラムだ。来月もまたDSに掲載予定。



※Pマーク……遊べるもの
Tマーク……デモ



ピーチアップ4

● MSX2/2+ 3,800円・5月25日発売予定(奇数月25日発売)

● もものきはうす

予期せぬ出来事で3号の発売が遅れていたのが、あれよという間に4号の発売日を目前にひかえてしまった。隔月でもやっぱりマガジン式は忙しい。

さて、4号に入る予定のゲームだが、まず右に紹介している「グリエルの聖杯」は迷路を利用したパズルゲーム。敵をやっつけるためのアイテムのやりくりがポイントとなる。道すじを間違えるとアイテムの数がたりなく

なってしまうというもの。つぎの「ピコポン〜」はジャッジというゲームのピーチアップ版。2人対戦で画面に出た計算式の答えの大きいほうが相手をなくすることができて、すくないほうがそのまえに防御の態勢をとる、という瞬間の計算力と判断力が要求されるドキドキゲーム。そのほかは先取りで、テクノポリスソフトの「シェナン・ドラゴン」が入る予定だ。

グリエルの聖杯

通路に置いてあるアイテムを拾ってモンスターを倒し、カギを手に入れて面クリア。全部で30面。目的はやっぱりお姫様の救出。アイテムの数に限りあり。



アウターリミッツ番外編

ピコポン脱いで

脱いでゲーム

2人対戦。画面に出た計算式の答えの大きい人がなぐり、小さい人が防御する。瞬間が決め手。



発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/3月15日から4月14日まで

期間中に発売されたソフト

3月	
16日	ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円 呪われた島ロードスを舞台に繰り広げられるRPG。Mファンでは2か月連続で付録もついた人気ゲーム。ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円 キャラクタメイキングが楽しいロボットバトル。
20日	スーパー大戦略マップ集2(D:タケルでのみ販売)/マイクロキャビン/3,500円 なんと80枚ものマップを収録。お買い得マップデータ集。
23日	ブライ上巻(D:要漢字ROM)/リバーヒルソフト/8,800円 いわずと知れた超有名RPG。話題性もゲーム性も二重丸なのだ。 ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円 海と島が舞台のRPG。成長するドラゴンがカワイイぞ。
27日	天九碑スペシャル桃源の宴2(D:タケルでのみ販売)/スタジオバンサー/9,800円 おなじみ「天九牌」の桃源郷モード第2弾。今回も、きゃびきゃびの美少女が勢ぞろい。いい子がいっぱい
4月	
3日	アルバトロス2(D)/株日本テレネット/8,800円 なめらかスクロールとビジュアルがウリのゴルフゲーム。



6日	妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円 時代ものアクションゲーム。ようやく発売されたぞ!
10日	ディスクステーション5月号(D)/コンパイル/1,940円 絶対好調のDS。コナミの「クォース」も入ってるぞ。 らくらくアニメ(D)/ソニー/5,800円 ソフト作りに役立つ便利なアニメツール。楽しいぞ。
11日	鳴門巻秘帖(D)/全流通/6,800円 全流通お得意のミラクル・エッチなAVGなのよん♡
13日	ピーチアップ3(D)/もものきはうす/3,800円 エッチDMの元祖。盛りだくさんのエッチが大噴火!!
14日	三國志II(R)/光荣/14,800円 三國志II(R:サウンドウェア付き)/光荣/17,200円 三國志II(D)/光荣/14,800円 三國志II(D:サウンドウェア付き)/光荣/17,200円 いまから1800年前の中国を舞台に、あの名作SLGがグレードアップ。このゲームをやらずして歴史は語れない。キミも天下取りを目指すのだ! 麻雀狂時代SPECIAL PART II(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円 誘拐された今日子ちゃんを救うため、雀荘をまわって勝ち進むのだ。もちろん♡な美少女の姿も拝めるぞ。

ソフトなんでもベスト 10

春休みに全国各地で行われたMSXのイベントは、たくさんのソフトが展示されてたいへんな盛りあがりを見せた。だけど、そのほとんどが他機種からの移植でオリジナルは少なめ。これはちょっと寂しいことだけど、おもしろいゲームがMSXに移植されるのは大歓迎だ。そこで先月のお題は「MSXに移植してほしいベスト10」。Mファンのアンケートハガキにも同じような項目があるけど、それとは別に集計。結果は右の表のとおりだ。当選者の発表は来月のこの

ページで。

つぎのベスト10は「難解パズルベスト10」。いままで遊んだパズルなどの思考型ゲームで、あれは超むずかしかった!というソフト(1990年5月8日現在発売中のもの)を1~3位までハガキに書いて送ってね。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「なんでもベスト10」係まで(5月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。

思わす涙の当選者:〈静岡県〉相馬俊昭にジーザスのCDを、〈東京都〉吉田直幸〈福岡県〉小松慶隆〈山形県〉大津和明〈広島県〉大沢真也〈奈良県〉山地晋(敬称略)にテレカをプレゼント。

MSXに移植してほしいベスト10

順位	ソフト名
1	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム)
2	ソーサリアン(日本ファルコム)
3	ドラゴンクエストIII(エニックス)
4	ポピュラス(イマジニア)
5	ダンジョンマスター(ビクター音楽産業)
6	エメラルド・ドラゴン(グローディア)
7	提督の決断(光荣)
8	斬(ワルフ・チーム)
9	ダーク・レイス(アーテック)
10	フォクシー(エルフ)

①位のドラスレ英雄伝説は、追跡カミングスーンを見てもらえばわかるようにMSXに移植が決定。エメドラ、フォクシーについても同様だ。そのほか、話題のポピュラスなども早く移植されるといいなあ

協力: J & P 渋谷店、J & P 町田店

J & P 渋谷店 売り上げベスト10

順位	ソフト名
1	ロードス島戦記
2	信長の野望・戦国群雄伝
3	クォース
4	スペース・マンボウ
5	サーク
6	テトリス
7	ブライ上巻
8	銀河英雄伝説
9	上海II
10	ロボクラッシュ

①ロードス島戦記が堂々の1位。今月はディスクステーションがベスト10内に入らないというハプニング(?)も。戦国群雄伝やテトリスなど息のながいゲームが多いなか、話題作ブライは7位にランクインした

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

ゴールデンウィークのおかげで今月号の進行は早く、編集部はパニック。それにイベントがかさなったもんだからモ〜大変。目は血ばしり、くつ下がにおい、ドリンク割が飛びか

うという壮絶なものだった。そんな修羅場をのり越えおとどけする今月のCOMING SOONは『エメラルド・ドラゴン』や『シユヴァルトシルトⅡ』など話題作が集合だ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

少女とドラゴンが織りなすRPG エメラルド・ドラゴン

- グローディア
- ☎03-220-5226
- 10月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

MSXユーザーのみなさんお元気ですか? パソコンばかりやってないたまには運動もしなきゃダメよ。だけど『エメドラ』がてたらゲームに熱中してネ。その『エメドラ』はただいま順調に制作中。スタッフ一同がんばっているの、あたたかく見守ってね!

去年の12月にPC-88、98版が発売され、MSX版の発売が待たれていた『エメドラ』が、ついに姿をあらわしたぞ。先月の追跡COMING SOONでもチョコッと触れたけど、今回はゲームの内容とともにビジュアルシーンの絵を紹介しよう。

ドラゴンと人間が共存する地“イシュ・バーン”。その聖地を魔の呪いが襲った。このままでは全滅あるのみと悟ったドラゴンたちは、別の小国へと移動。のちにそこは、ドラゴン小国と呼ばれるようになったのだ。

そして時は流れ、ドラゴン小国にイシュ・バーンからの難破



①皇國のビジュアルシーンは、ディスク1枚フルに使った迫力モノ。タムリンの成長していく過程も描かれている

船が打ち上げられた。この船に乗っていたのがゲームのヒロインであるタムリンというわけだ。タムリンはブルー・ドラゴンのアトルシャンとともに本当の兄妹のように仲良く育てられたのだが、16年後、タムリンはイシュ・バーンに戻ることになる。だがイシュ・バーンは、魔王ガルシアによって制圧されていた……。ゲームは、タムリンと人間の姿になったアトルシャンがイシュ・バーンを救うというもので、マップ上を歩いて冒険するタイプのRPGだ。88版では



②タムリンは美少女である

15,000画面分にもおよぶ広大なマップが話題になった。パーティは最大5人まで組め、戦闘はアトルシャン以外はオートにすることもできる。そしてなによりドラマ性をもたせたゲーム進行がウリで、あちこちに挿入されたビジュアルシーンがゲームを盛り上げていくぞ。



③鳥籠を吹きアトルシャンを呼ぶタムリン。ゲーム中では人間の姿になったアトルシャンとともに敵に挑む



④タムリンとアトルシャンはなかなかいい



⑤キレイなグラフィックもエメドラの魅力

お話だけでもいいですか?

〈光荣が新作を発表〉SLGの老舗、光荣から『大航海時代』という新作の発表があった。このゲームは帆船艦隊の提督になって最高位の爵位獲得を目指すというもので、まずは5月18日にPC-88版が発表される。MSX2版については、いまのところ発売日は未定。はやく発売されるといいね。

※おわびと訂正/5月号追跡カミングソンの記事中に、パシヨウハウスはグローディアという会社になりました……とありましたが、X68000版とMSX2版のエメラルド・ドラゴンの発売元がグローディアになる、の誤りでした。関係者の方々および読者のみなさんに迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

銀河系が舞台のSLG第2弾 シュヴァルツシルトII 帝国ノ背信

■工画堂スタジオ
■03-353-7724
■6月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

さて、気にかかっていた『シュヴァルツシルトII』MSX2版の発売が正式決定となった。発売日についてはまだ未定だが、かなりグレードアップし傑出した1作となった。編集部からも多くのおほめの言葉をいただいでいて、いわゆるお墨つきやつだ。開発部では久々の秀作に寄せられたたくさんの方の期待に答えるため調整に余念がない。

本格的SLGとして人気の『シュヴァルツシルト』の第2弾『帝国ノ背信』が6月に出るぞ。

今回舞台となるのは、ソマリと呼ばれるシュヴァルツシルト銀河外縁の星系で、プレイヤーはオーラクルムの国王という設定。オーラクルムと友好関係にあるトリスティアは、軍事国家ロッサリアの侵略により滅亡の危機にさらされていた。オーラクルムは友好国ロッサリアへ援



●主人公の服装も登場する



●基本ゲーム画面はこんな感じで前作とほぼ変わりはない。画面上部のスクリーンには人物も表示される

軍を派遣するか、それとも……。オーラクルムのまわりで起きている様々な出来事をうまく対処



●ウィンドウが開いて表示

して、自分の国を強大なものにするのがプレイヤーの使命。ようするに、広い視野で舞台となる宇宙を見て、しっかりした戦略をたてる必要があるのだ。初心者向けに、軍事力を低く設定した演習モードというのも用意されているので、初めてでも安心だぞ。キミは動乱の宇宙を勝ち抜いていけるかな？

いまが食べごろ♡美少女SLG フォクシー

■エルフ
■03-5386-9022
■5月17日発売予定

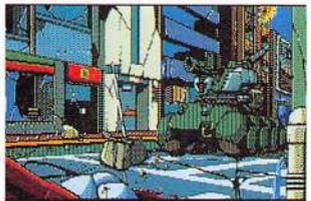
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

MSXユーザーのみなさん、お待ちせしました。エルフ初のSLG『フォクシー』が5月17日に発売されます。このゲーム、気合のはいったグラフィックはもちろん、ビジュアルシーンのアニメーションやノリのいいBGMに加え、おまけディスクもついています。もちろんSLGも本格的。ぜひ、1度遊んでみてください。

エッチゲーム界の横綱エルフの新作がこれだ。大ヒット作『ドラゴンナイト』のつぎはSLG。このゲームもイロイロ期待できそうぞ。

西暦2001年、巨大実験都市N E O-TOKYOの中枢コンピュータ“FOX Y”が暴走してしまった。これは、クリスタル・アイズなる謎の女性を中心に組織されたレッド軍のしわざによ



●エッチだけでなくこんなシーンもある



●二重のとおりれっきとしたSLGなのだ

るもので、彼女たちはこのNE O-TOKYOを乗っ取り、独立を宣言。プレイヤーは、これに対抗すべくブルー軍をつくりレッド軍に立ち向かっていくのだ。

ゲームはキャンペーンタイプと呼ばれるもので、『大戦略』などと同じようなシステムだ。ただ、これまでのSLGにありがちな面倒くさい操作をはぶき、だれでも気軽に遊べるようになっている。マップは全部で16あり、各ステージごとに美少女を相手に♡なイベントが繰りひろげられるのだ。本格的なSLGも好きだけど、エッチも大好



●女の子を売り飛ばそうとする悪いヤツ



●これぞエルフお得意の♡グラフィック



●こんな美少女みたことない!!

きノという欲張りな人にはもってこいのゲームといえるんじゃないかな。

お話だけでも いいですか？

〈ブレインレイも動き出した〉現在、アクションRPG『エフェラ アンド ジリオリ ジ・エンブレム フロム ダークネス』をPC-88版で開発中。これは知るひとぞ知る小説のゲーム化で、ほかにアニメとマンガの企画も進行中とか。「ラスト・ハルマゲドン」につづくブレインレイの新作として、MSX版の発売が待たれる。

カードで戦うニュータイプRPG シェナン・ドラゴン

■テクノポリスソフト
■☎03-435-0834
■6月29日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

こんにちは。この記事を書いているときには、わたしはまだ移植版を見ていません。いったい、どうなるのかしらん？ あっ、公募した「シェナン・ドラゴン ああ、あの怪物がほしい！」にたくさんのご応募いただきまして、どうもありがとうございます。採用の方々の発表は、雑誌広告などで発表します。どうぞお楽しみに！

わがテクノポリスソフトの新作は、3つの物語をもったファンタジーRPGだ。

このゲームには、男の勇者、女の勇者、お姫さまの3人の主人公が用意されていて、このなかから1人を選んで冒険の旅に出るのだ。ただ3人とも能力も目的も違うので、3つの違ったストーリーが楽しめるっていうことになる。



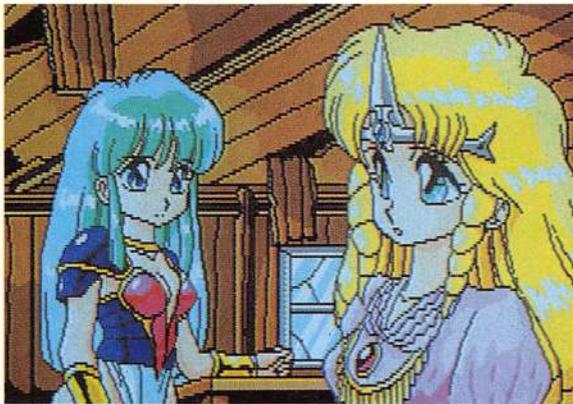
敵のモンスターはかわいゆい女の子ばかり

画面がヘクスになっているので一見SLGのようなのだが、れっきとしたRPGなのである。ヘクス上を移動し、敵と出会えばもちろん戦闘にはいる。ただ剣などを使ってチャカチャカ戦うのではなく、武器やアイテム、魔法などのカードを出し合って勝負するというカードバトルなのだ。でも、出てくる敵はみーん

このヘクス上を移動。SLGではないぞ



なカワイイ女の子のモンスター。やっつけちゃうのはちょっと惜しい気がする？



登場キャラのほとんどが女の子。それもカワイイちゃんばかり。ちなみにこの2人は、女の勇者とお姫さまだよ

DSデラックスのパート2だ 魔導師ラルバ総集編

■コンパイル
■☎082-263-6165
■7月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,880円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

DSで人気投票1位になった『魔導師ラルバ』を大改良して、さらに番外編を追加。10回遊んだくらいではすべてのリアクションを見ることができない奥の深さ、全編大アニメーション、いままでにない大胆なコマンド、全43曲の大迫力サウンドの悩むことなく進めるジェットコースターAVG。『妖魔降臨』の遊べるバージョンもあるぞ。

ディスクステーション(以下DS)を創刊号から買い続けているキミにとってなつかしいゲーム『魔導師ラルバ』が発売されることになった。

このゲームはDS創刊号から



本を開いたような画面が特徴。みてのとおり、コマンド選択でゲームは進む。もうちょっと絵が大きいといいたいなあ

連続AVGとして3回にわたり収録されていたもの。その3部をバージョンアップさせ、さらに番外編を加えDSの増刊号(DSデラックスという)となつての登場だ。4つのシナリオは、全体をとおして1つのストーリーになっていて、数々のアニメと音楽がゲームを盛りあげる。コマンド選択後のリアクションやストーリーの分岐もたくさん

かわいげのない犬。あんまのフロだって



用意されているので、プレイするたびに違う結末がみられるのも魅力。1回クリアしただけでやめてしまうにはちょっともったいないソフトだ。

DSってことなので、日本デクスタの『妖魔降臨』の遊べるデモも入ってるぞ。



バン・チュー太という名前のネズミだ

お話だけでも いいですか？

(災い転じて……というお話)ゼネプロの『電脳学園シナリオ1』の発売が5月10日に決定。M・FAN2月号でも紹介したこのゲームは、ある事情から発売延期になっていたが、このたびグラフィックを大幅に修正。これまでより数倍キレイになった画面で登場することになった。まあ、なんにせようれしいニュースであることはまちがいない。

ちょっと涼しい迷宮のミステリー 陽炎迷宮

- ハート電子産業
- ☎045-461-6071
- 6月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

『陽炎迷宮』のすごさは、常識を無視した企画の発想にある。なんてたってRPGなのにオプション(のようなもの)が3つもついでちゃう。これはメンタルボール、フィジカルボール、ヒールボールっていうんだけど、画面のなかを飛びまわっていて最高! パラメータが減るとボールが消滅するなど、リアルタイム性も重視したぞ。



●ゲームはマウス操作になっている

『帰ってきた探偵団X』のコミカルなギャグものとは違って変わり、今回はシリアスな3DダンジョンRPGに路線を変えてきたハート電子。

南アメリカのある国で、アルデ・ミ・アンカ文明の遺跡が発掘された。なんでもこの遺跡には不思議な力があるらしく、遺跡のなかに入った人間すべてに違った世界を見せるという。あ



アイテムをせんとくしてください

●暗闇に光る不気味な顔。宙を飛んでいるのはエネルギーのボール。シューティングゲームのオプションのようなモノだ

●攻撃するか逃げるか、それが問題だ



でもなく遺跡の調査。そして途中はぐれてしまう娘とキースを捜すことだ。

る人は女神像を、またある人は邪心像を見たとかで、発掘後3日にしているんな説がとびかっていた。そんなある日、友人で大学講師の考古学者のベルゼ・J・キースから、遺跡の調査話をもちかけられたのだ。科学者のプレイヤーは、娘とキースの2人を連れ、遺跡にのりこんでいく。ゲームの目的は、いうま



メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんな名前でてください!

バンプレスト

MSX版の『カプセル戦記』は、最初ファミコン版の100%移植開発ということでスタートしました。しかし、開発スタッフのノリの良さから「新キャラ入れちゃえ」「新マップ入れちゃえ」で、うっかり完成してしまいました。ひとまずおいしいソフトになっていると思うのでプレイしてみてください。

ナムコ

ついに『ディスクNG2』が発売されました。過去の名作5本に新作1本が入った超お買い得ソフトです。これをやらなきゃナムコファンは語れないよ! また、ゲームの常識を打ち破ったミラクルシューティング『バルンバ』をただいま鋭意開発中。みなさん、期待してまってください。よろしく。

マイクロネット

MSXのゲームも増えてきてうれしく思う今日このごろ、いかがお過ごしですか? 7モード対応のゲームはRGBモニターでなければ、真の美しさはわかりません。お金に余裕のある人はRGBモニターを買いたまおう。もちろん『麻雀狂時代SPECIAL PART II』も買ってくださいね。

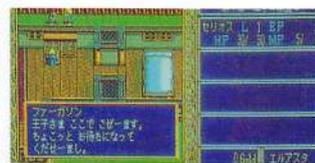
追跡 COMING SOON ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

BIG NEWS! 4月号のお話だけでもいいですか?の「日本ファルコムがMSX版にあるゲームを移植してらしい」という記事を読んでワクワクした人、おまちどうさま。いよいよ『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』の発売が決定したぞ。これまでの日本ファルコムの新作といえば、必ずなにかしら

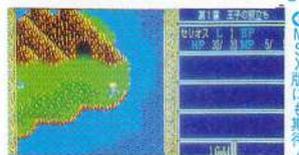
新しいアイデアが盛りこまれていた。しかし、この『ドラスレ』はアクション性もゼロに等しく、普通にフィールドを歩き回り戦闘をして……と、内容的にもすごくオーソドックスなRPGなのだ。初代から数えて6作目にあたるこの『ドラスレ』は、いい意味で原点にかえろうとした作品なんじゃないかな。



●主人公のセリオス王。ビジュアルのグラフィックはともキレイに仕上がっている



●いかにも正統派RPGという感じだ



●MSX版にも期待

発売は夏くらい。くわしい日にちや内容はまだ決まっていけど、PC-88や98とあまり変わらず移植されそうだ。

お話だけでもいいですか?

(ナムコからも新作の予定が!)ナムコが『バルンバ』『ドラゴンスピリット』のほかにも新作をつくっているという。それも2本。そのうち1本は、1年以上前に発売を予定していたゲームらしく、ナムコお得意のスポーツもの。もしかすると『ドラスピ』よりも早く発売されるかもしれない。くわしくわかりたいみんなにも報告するからね。

※画面写真は88版のものです。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号の意味は下のとおりです。
 無印はMSX2/2+のソフトです。✦はMSX2+専用のソフトです。
 ○はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
 ●はMSX、MSX2/2+対応です。☐はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	10日 ディスクステーション6月号(D)/コンパイル/1,940円☐
	10日 電腦学園シナリオI(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円☐
	10日 M I D I サウルス(R+D)/B I T ² /19,800円
	上旬 セーラー服戦士フェリス(D)/カクテル・ソフト/6,800円☐
	17日 フォクシー(D)/エルフ/6,800円
	18日 かんたん手帳リフィル君(R+D)/アスキー/9,800円
	中旬 ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/8,800円☐
	中旬 夜の天使たち 私鉄沿線殺人事件(D)/ジャスト/8,800円
	中旬 天使たちの午後 番外編III(D)/ジャスト/8,800円
	中旬 雀ボーグ すずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	中旬 ベロンチョ身体検査(D)/ハード/6,800円
	25日 ビーチアップ4(D)/もものきはうす/3,800円☐
	29日 ●MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー②(D)/徳間書店/4,800円
	29日 MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー②(本)/徳間書店/880円(税込)
	下旬 SDガンダム ガチャポン戦士2(D)/バンプレスト/8,800円☐
	下旬 電子システム手帳通信セット(D)/パナソニック/5,000円
	下旬 ファミクルパロディック2(D)/B I T ² /6,800円☐
	下旬 トワイライトゾーンIV(D)/グレイト/7,800円
	？ イカせ男入門 愛をありがとう(D:タケルでのみ販売)/ファミリーソフト/5,100円
6月	1日 石道(D)/アスキー/7,800円
	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日 ディスクステーション7月号/コンパイル/1,940円☐
	上旬 陽炎迷宮(D)/ハート電子産業/8,800円☐
	上旬 MSフィールド機動戦士ガンダム プラスティク(D)/ファミリーソフト/2,900円
	上旬 ピンクソックス3(D)/ウェンディマガジン/2,800円☐
	20日 魔導物語1-2-3(D)/コンパイル/8,800円☐
	29日 シェナン・ドラゴン(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬 シュヴァルトシルトII(D)/工画堂スタジオ/9,800円☐
	下旬 雪の国クルージュ(D)/サイン・ソフト/8,800円
	下旬 リップスティックADV2(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円☐
	下旬 うろつき童子(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/5,800円☐
	？ バルンバ(D)ナムコ/価格未定
7月	6日 ディスクステーション8月号(D)/コンパイル/1,940円☐
	8日 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定
	中旬 どきどきカードリーグ(D)グレイト/5,800円
	20日 ソリッドスネーク(R)コナミ/7,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	20日 魔導師ラルバ総集編(D)/コンパイル/3,880円☐
	25日 ビーチアップ5(D)/もものきはうす/3,800円☐
	？ 麻雀刺客(D)/日本物産/価格未定☐
	？ シンセサウルスVer.3.0(D)/B I T ² /7,800円☐
	？ MIDサウルス専用コントローラーVer.1.0(D:要MIDIサウルス)/BIT ² /9,800円
？ 電腦学園II ハイウェイ・バスターII(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円☐	
8月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	フリートコマンダー2 黄昏の海域(D)/アスキー/価格未定
	ランス2 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
	デ・ジャ(D)/エルフ/6,800円
	トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定
	エメラルド・ドラゴン(D)/グローディア/8,800円☐
	大航海時代(D)/光栄/価格未定☐
	ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定
	ザ・タッグ・オブ・ウォー(D)/サイン・ソフト/価格未定
	ティル・ナ・ノーグ(D)/システムソフト/価格未定
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定
	クォーター・スタッフ(D)/スタークラフト/9,800円
	ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円
	電腦学園III トップをねらえノ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円☐
	サイレントメビウス(D)/ゼネラルプロダクツ/価格未定☐
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
	ドラゴンスピリット(D)/ナムコ/価格未定
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(D)/日本ファルコム/価格未定
	ピバラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業/8,800円
	スコアサウルス(仮称)(D)/B I T ² /9,800円
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円	
きゃんきゃんバニー(D)/カクテル・ソフト/価格未定	
晴れのち大さわぎノ(D)/カクテル・ソフト/価格未定	
エフェラ アンド ジリオラジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/プレイングレイ/価格未定	
AD&D®ヒーロー・オブ・ランス(R)/ポニーキャニオン/価格未定	
3Dプール(D)/マイクロプロダクツジャパン/価格未定	
プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円	
対局三連星(D)/マイティマイコンシステム/価格未定	

この情報は4月17日現在のものです。

★「トンネルズ・アンド・トロールズ」(スタークラフト)は発売中止に、「ベトナム1968」(スキップトラスト)は発売延期になりました。

FAN CLIP

なにをやってくるかわからない
と業界では名の通った開発会社

バンプレスト



バンプレストをはじめバンダイグループは浅草にある。行きかう車の向こうに見えるのは雷門

バンダイのファミコンゲーム「SDガンダムガチャポン戦士II」をMSXに移植したバンプレスト。ファミコン版よりマップやキャラクタが多く、操作システムも親切になっている、と編集部での評価が高い。

正直にいうと、ガンダムにもガチャポンにも興味のない本欄担当者は、最初「ガキ向けの

キャラクタもの」とバカにしていたのだが、じっさいのソフトを見て、遊びやすく、しかも本格的なSLGになっているのにいたく感心した。

それにしても、バンプレストという名前は聞いたことがないなどと思っていたら、それも当然で、平成元年に「夢・クリエイション」のバンダイグループに入



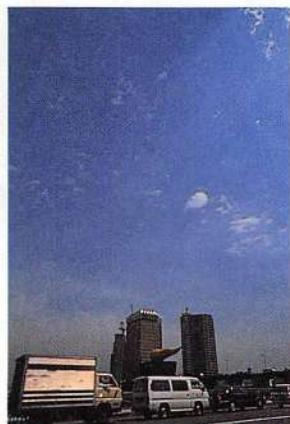
「できればマップコレクションやマップエディタも出したい」と語る下道さん

り、現在の社名になったのだそう。社名の「バン」はバンダイのバン、プレストはイタリア語の「速く」という意味。プレストはアレグロより速い。

いくつか部門があってほかにもいろいろやっているのだが、ファミコンやパソコン関係では今年の4月がデビュー。ファミコンでは「SDバトル大相撲」を出している。

「うちは、キャラクタものをメインにしているので、年齢層の高いパソコンのユーザーにどのくらい受け入れられるのか、じつは見えていないんです。MSXは、パソコンに入っていくテストケースとして捉えています。結果しだいで、どんどん行くよとスタンバイはしているんですが」(バンプレスト第3開発部課長・下道隆さん)

バンプレストの前身は、じつは業務用ゲーム機の開発会社。じっさいの製品は大手メーカーの名前で出されてきたので具体



浅草の空。バンプレストの内部はある事情で撮れなかったのも、その身代わり



浅草の新名物、近所のガキが「金色のウソコ」と呼ぶアサヒビール自慢のオブジェ

的なゲーム名は書けないが、10数年まえにゲーム界を席巻したあのゲームを開発したり、数年まえにゲーセンに革命をもたらしたあのゲームの企画・デザインをやったりと、業界では「なにをやってくるかわからない」と一目置かれてきた実績のある開発会社なのだ。

「キャラクタを使った入門編に的をしぼって作っていきたい」という下道さんだが、この会社ならいいものを出してくれそう。 「テスト」に合格して、MSXでもどンドンソフトを出してほしいと思うわたしである。

EDITORIAL WEATHER

うちの編集部

には「大まぬけ」が1人いて、どうすればそうなるのか常人には想像もつかない不始末をくりかえしている。あまりに信じられないミスが多いので、もはや編集長も本気では怒れなくなり「んもう」ですま

せてしまうほどである。

業務上重要な複数の手紙を、中身とあて名とをてんでんばらばらにして送ってしまった、2年まえの「シャッフル発送事件」をはじめ数々の武勇伝があるが、本人の将来を考えるととても書けない。

失敗は多いが、人柄はよい。こ

の男がMSXのイベントで各地をまわってきた感想は「みんなすなおでいい子だった」。子どもたちに人気があったのだろうが、また教師を目指そうかなどとぶっそうなことをいいはじめている。日本の将来のために、わたしは命をかけて阻止するつもりである。

次号7月号は 雨、雨、降り降り、田さんが 蛇の目でお迎え来るわけない 6月8日発売!

〈発売〉徳間書店 〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ■PUBLISHER= 橋本宏男 ■EDITOR= 山森尚 ■EDITOR IN CHIEF= 北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR= 山科教之 ■EDITORIAL STAFF= 加藤久人+上村治彦+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英 ■ASSISTANT EDITORS= 川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+本多幸子+諸橋康一+山本晃央 ■STAFF PHOTOGRAPHER= 浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS= 高田陽+田樂由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+古山俊一(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER= 井沢俊二 ■EDITORIAL DESIGNERS= 井沢俊二+高田亜季+デザイン(渡部孝雄+釜田泰行+柳井孝之)+ TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香 ■ILLUSTRATORS= しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つじ+南辰真+成田保宏 ■COVER ARTIST= 佐藤紀紀 ■COVER PHOTOGRAPHERS= 矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS= あくせすく村山成幸)+ 麻ワードホップ(筒井雅浩+石井浩道+崎山裕子+野々峯千尋+井橋紀代子+藤木紀久枝+姫野典子+佐取恵+富岡欣子) ■PRINTER= 大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	86、87
コナミ	表2、3
コンパイル	90、91
ソニー	4
T&Eソフト	125
電子技術教育協会	45
徳間書店	44、94、95
日本カルチャーセンター	92
日本進学指導センター	84、85
日本テレネット(株)	88
マイクロキャビン	93
松下電器産業	表4
もものきはうす	89
リバーヒルソフト	126、表3

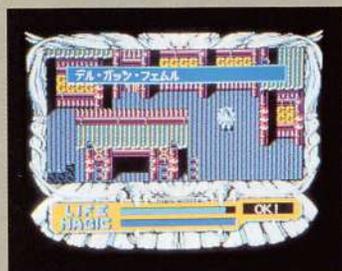
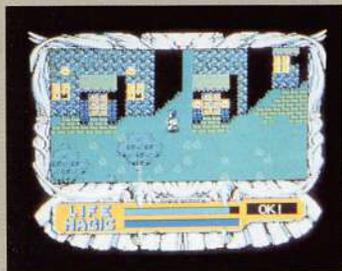
目覚めよ、新たなる冒険者達!!



Rune Worth
 Run With the wind of the beauty between lightness and darkness.
 Every day has its own charm and then flourish and end to it there.

黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT



写真はMSX2

RPG戦士達よ、遊びは冒険であり、未知なるものへの挑戦である!

RPGの常識を覆す!すべては夢から始まった。マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ……、今までのRPGでは体験出来なかった感動を、新たに創る! ハイドライド以来、このことに歳月をつぎ込み、本物に近い真実の世界を創造する。過去の固定概念にとられず、真の夢と感動が味わえるソフト創りを目指す。そんな思いを込めたARPGが「ルーンワース」だ。経験値を無くし、行動範囲に制限がなく、ストーリー展開はプレイヤー自身によって創られる……。新次代にふさわしいRPGを思う存分に味わってほしい。「ルーンワース」、決して一言では語れない。体験したものだけがわかる真実の世界がここにある。どおり一辺のありふれた世界に没頭するのでもいいだろう。忘れてほしい。大切なのは何事にも恐れず、挑戦する勇気であることを……!

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一筋筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

絶賛発売中!!



MSX2 / MSX2+
 (RAM64K以上、VRAM128K以上)

- MSX-MUSIC (FM音源) 対応
- ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組

- PC-9801VM, UV以降 5"2HD/3.5"2HD 2枚組 **標準 各¥8,800**
- PC-8801SRシリーズ 5"2D 5枚組 **価格 各¥8,800**

表示価格に消費税は含まれません。MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

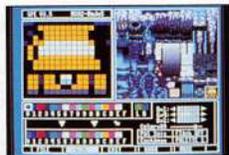
「ルーンワース全曲集」
 ALL SOUNDS OF RUNE WORTH

ポリスターレコードより好評発売中/
 ●CD **¥2,472(税込)**
 :PSCX-1003

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部

© 1989 T&E SOFT



100以上の機能を贅沢に満載!!

「DD倶楽部」は、ツールボックスである「ピクセル」とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。50を超える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追求しました。MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必須のCGソフトです。

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 標準価格 ¥9,800
 3.5"2DD・マウス対応 (RAM64K以上、VRAM128K以上) 表示価格に消費税は含まれません。

MSX is a registered trademark of ASCII Corp. ■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。



T&Eマガジン25号 発行中!!
 ★X68000新作速報★NEW 3D GO
 LFニューコース「エイトレイクスG.C.」,
 「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

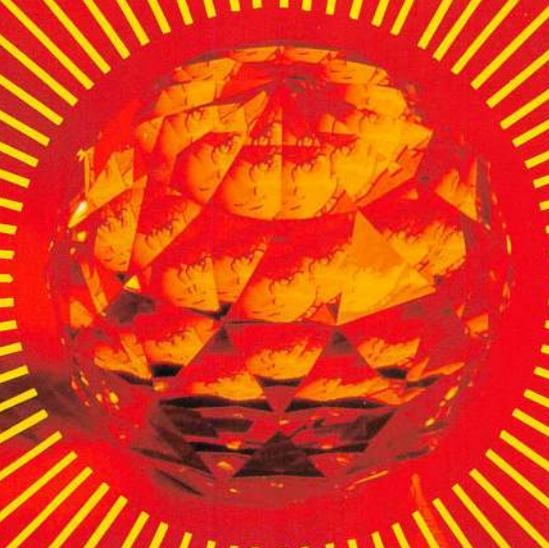
- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(兼書での請求はお断わりします)
- カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(兼書での請求はお断わりします)

T&E SOFT
 企画・開発・製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
 〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン
 No.25請求券
 M7アノ月号
 カタログ
 請求券
 M7アノ月号

ブライ BURAI 上巻



天命、今、我に下れり。

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三統士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三統士は御子に一月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

これを知れば、もっと楽しくなる、強くなる。



キャラクターの状態が
玉の変化で常にわかる
ステータス表示



八玉の勇士たちの状態をいつも把握しておくことが勝負の鍵を握るだろう。そこでゲーム中では、各人が持つ玉の変化をステータス表示し、各人の状態が常に分かるようになっていく。

ステータス表示内のパラメータ値は、100%から1%まで20%おきに5段階で表示され、玉の明るさや状態で、その人物の危険度を知らせる。

また人物状態キャラ表示では、毒にやられて顔が青くなったり、麻痺でしゃがんだり…と、こちらもチェックしておく必要がある。

なかなかあなどれない
バリエーション豊富な敵キャラ



数万人が一気に現われたり、巧みな攻撃を仕掛けたり、合体・分裂したり…一筋縄ではいかない敵キャラがいっぱい。

敵と戦わなくても、
移動中の訓練や読書で
レベルアップできる行動コマンド

各キャラクターは、フィールドを移動中、右のコマンドを選ぶことにより、それぞれのコマンドの経験値を自動的にアップできる。忘れずにチェックしておきたい。

何もしない
▶ 攻撃力の訓練
◎ 能力値の訓練
器用さの訓練
忍耐力の訓練
まわりを調べる
本を読む

まずは知っておこう
八玉の勇士の個性的な特殊能力

八玉の勇士は、その生き立ちなどによって、さまざまな潜在的な特殊能力を秘めている。それらを時には使わないと窮地に陥ったりする。まずは彼らの能力をしっかりと把握しておきたい。



●それぞれのキャラクターは、すでに次のような能力を身につけています。

- ハヤテ……乱打(攻)
- 左京……水刺(攻)、水だまし(攻)、水柱(防)
- リリアン……針舞(攻)、ロストニードル(攻)、ガッシュ(防)、シュラ(防)、ギムレ(回)、サナレータ(回)
- クーク……蛮吉利の念(攻)、亜羅玉の念(攻)、陣強の念(回)
- ゴンザ……岩石崩し(攻)
- マイマイ……バンビー(攻)、ホボロン(攻)、シュッシュラ(回)
- アレック……ザザーン(攻)、ドドーン(攻)、バババーン(攻)、アラヨット(攻)、ホナサイナラ(防)、アットユーマ(移)
- ロマール……タイフーン(攻)

※(攻)=攻撃系、(防)=防御系、(回)=回復系、(移)=移動系
また第2部の町の本屋で本を買って読むと、各勇士の使える特殊能力を増やすこと

ができる。「知は力なり」なのだ。ただし誰がどの本を読むと効果が出るかは、君自身で考えてみよう。

【本のリスト】「男は闘いだ!」、「攻撃的水術指南」、「針の神秘」、「間接的念術考」、「老いた人の魔術」、「お便利魔法術」、「楽しい手品」…など全部で20冊

キャラクターの個性で
上がり方が違うパラメーター



例えばクーク。さすが念術師一族だけあって、最初の「能力値」はたいしたことないが、鍛えるとグングン上昇させられる。かと言ってまだ幼いため、「体力」などはなかなか上げられない。各人の個性をきっちり見極めよう。

全滅直前でも
体力回復でワン・モア・トライ

勇士にギブ・アップは似合わない。通常戦闘では、全滅直前に自動的に戦闘を離脱し、コマンドモードで体力回復すれば、もう一度戦える。

好評発売中

MSX2 MSX2+ 3.5"-2DD(6枚組)

ジョypad対応

※MSX2仕様の漢字ROMが必要です。
標準価格8,800円(税別)

- ※漢字ROM内蔵の機種(動作確認済)
- AIF以降 ●FS-4500,4700F,5500
- HB-FI-XDJ.XV ●HB-F900.T7
- WAVY-77,70FD
- ML-TS2.G30
- HX-34



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバール7F
〒810 TEL.092-771-3217

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

