平成2年7月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第7号(通巻40号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

●特別付録
〈ゲームミュージックのプログラムリストとCD総カタログ〉
ゲーム・ミュージック・レビュー

●NEW
シュヴァルツシルトⅡ
バルンバ
殺しのドレス2
雀ボーグ・すずめ
フォクシー
ディスクステーション7月号
ピーチアップ4

●LIST
ゲームプログラム10本

●ATTACK
ソリッドスネーク
SDスナッチャー
三国志Ⅱ

●SCOOP
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

●㊙情報満載
〈ブライの隠しショップと、
ロードス島の隠れイベント〉
ゲーム十字軍

1990
JULY
520YEN

7

KONAMI

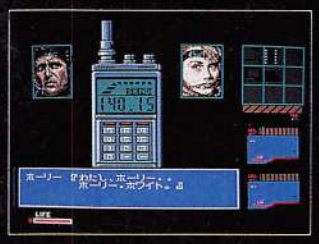
「ソリッド スネーク」に再び指令が発動された。
「潜入作戦」独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー&リアルシーン。
「メタルギアワールド」が、再び挑発する。

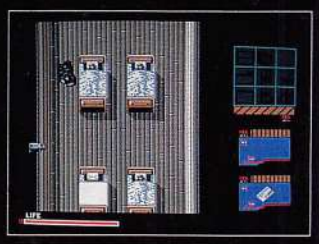
METAL GEAR 2
SOLID SNAKE

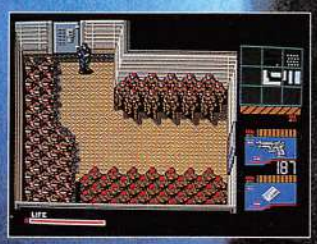
TM

ソリッド スネーク　メタルギア2

© KONAMI 1990







MSX2 MSX2+ 対応　SCC 搭載　4M ROM/　7月20日発売　7,800円(税別)

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌(011)241-4900【東北地区】青森(0177)22-5731 秋田(0188)24-7000【関東地区】東京(03)262-9110【北陸地区】新潟(025)229-1141【関西地区】大阪(06)334-0399【四国地区】松山(0899)33-3399【九州地区】福岡(092)715-8200 大牟田(0944)55-4444 志布志(0994)72-0606 鹿屋(0994)44-3977以上、全11局ただいま開設しております。

●MSXマークはアスキーの商標です。

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

SONY

MSX 400 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ニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

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

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

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

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

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

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

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

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

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

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

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

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

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

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

らくらくアニメついた。

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

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

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

MSX2+

クリエイティブパソコン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 東京都高輪局区内ソニー㈱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。

7 1990 JULY CONTENTS

FAN SCOOP

近日発売予定のファルコムの話題作に迫る
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ―― 6

FAN ATTACK

軍事政権ザンジバー・ランドに拉致されたキオ・マルフ博士救出作戦！
ソリッドスネーク ―― 8

前作の矛盾点がついに明らかになる！
SDスナッチャー ―― 14

中マイナーな武将での全国統一の心得を教えよう！
三国志Ⅱ ―― 20

FAN NEWS

シュヴァルツシルトⅡ 大スケールのSFシミュレーション ―― 100
バルンバ たてよこ斜めの全方向シューティング ―― 102
殺しのドレス2 謎の連続殺人事件を追うサスペンスAVG ―― 103
雀ボーグ・すずめ 美少女すずめが悪の組織と闘う麻雀ゲーム ―― 104
フォクシー 美少女てんこ盛りのシミュレーション ―― 105

DMfan ―― 106
ディスクステーション7月号/ピーチアップ4/ピンクソックス3

PROGRAM

ファンダム ―― 35
1画面6本+N画面4本
EDファンダム ―― 45
ファンダムパーラー ―― 46
AVフォーラム ―― 66
ダンジョンRPGの過程② ―― 60
ちえ熱あっちゃん② ―― 64
BASICピクニック ―― 26
グラフィック遊び
第4回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項 ―― 30
FM音楽館 ―― 68
オリジナル音楽特集:T.E.T /BOAR'S/4-RA/RPGTITLE/Random Improvisation/ニュース・ステーション

ゲーム十字軍 ―― 88
のぞき穴:三国志Ⅱ、ルーンマスターⅡ、SDスナッチャー、トリロジー/通り抜け:ロードス島戦記、ブライ上巻/そのほか:三国志Ⅱ、ビッツーCG講座、歌を詠む会、イラストのコーナー

情報おもちゃ箱 **FFB** ―― 83
かんたん手帳リフィルくん、電子システム手帳用通信セットなど

記憶のラビリンス ―― 32
第13回 その後の仁義なきスナッチャー
ゲーム制作講座 ―― 72
第3回 ゲーム制作の第一歩・企画書の書き方
THE LINKS INFORMATION PAGE ―― 71
自己紹介のコーナーフル回転

INFORMATION

ON SALE ―― 108
COMING SOON ―― 109
デ・ジャ/3Dプール/エリート/麻雀刺客/MSフィールド機動戦士ガンダム・ブラスキット/リップスティックADV2/<追跡COMING SOON>ファミクルパロディック2
MSX新作発売予定表 5月23日現在の情報を満載 ―― 113
FAN CLIP ピッツー ―― 114
読者アンケート 掲載ソフト30本プレゼント ―― 34

短期集中連載

MIDI ―― 94
第5回 シンセサイザの歴史としくみを考える／MIDIサウルス研究

特別付録

GMレビュー
GMのプログラムリストとGMのCDオールカタログの大特集

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒　体	×2	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷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。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹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。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX Ⅰ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。❻RAM、VRAMの容量／MSX Ⅰの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼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います。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。❽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おりません。

☎03-431-1627

FAN SCOOP

画面ができるまで待てないファルコムの新作

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

すでに他機種で発売中のファルコムの正統派RPG『英雄伝説』。MSXへの移植が進んでいるいま、画面をぜひ紹介したいが、まだすこしかかるようす。そこで、今月は物語のあらましや構成をざっと紹介しよう。

日本ファルコム
☎0425-27-6501
発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	未定

ストーリーとテンポ重視のRPG

ひとくちにRPGといっても、実際にゲームのうえではいろんなタイプが存在する。3D迷路をウロウロするもの、フィールドを動きまわるもの、モンスターとの闘いにアクション要素を採り入れたもの、とちょっと考えるだけでもこれだけある。ファルコムの制作してきたドラゴンスレイヤーシリーズにもアクション性の強い『ロマンシア』や、パズル要素の強い『ドラゴンスレイヤーⅣ』といろいろなタイプが存在する。思いおこせば、得手不得手はあったにしろ、そのどれもがおもしろかったし、だからすぐにどのRPGがいちばんおもしろいタイプなんてかんたんにいえない。今回の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』はそのなかでも、アクション性がすくない、そしてひっかけ的な謎もない非常にしずかなRPGとなっている。ややこしいだけの迷路もない。でも、ストーリーがしっかり作られているので、主人公に感情移入しやすいし、物語のなかにも入っていきやすい。いわいるイベントも自然に行き当たるので、グイグイひかれていく。物語と同時にテンポも大切にした非常にオーソドックスなスタイルをとっているというわけだ。テンポが悪いと途中であきたり、イヤになったりするが、そういう心配はこのソフトにはないらしい。

↑PC88の画面だが、参考にしてほしい。ここが出発の地点となる

セリオス王子と仲間たち

↑主人公のファーレーン王国の王子。16歳の王位継承の日を目前に事件が起こり、冒険の旅に出ることに

↑ソルディス王国の王女。おとなしくて美しいが、おてんばなところもあるらしい。か弱い感じがするのに

↑摂政を行うアクダムに反抗してベルガの鉱山で強制労働をさせられている。出身、おいたちなど不明

↑ファーレーン王国のクルスの村の青年。ふらふらとして遊んでばかりいるようだが、強力な呪文が使える

↑摂政アクダムに反抗するレジスタンスのリーダー。アロンの親友。勝ち気でプンの強いところがある

↑もとは旅の修道士。いまは摂政アクダムに反抗するレジスタンスのひとり。後に王子と旅をすることに

※画面はすべてＰＣ88版です。

モンスター来襲を発端に進むストーリー

主な登場人物は左下にまとめておいたので参照してほしいが、物語はこうして始まる。

はるか遠い時代にイセルハーサという自然にめぐまれた豊かな世界があった。そこは美しい海をベースにした大小の島々で構成されていて、主人公はそのちょうど中央に位置するファーレーン王国の王子として平和な日々を送っていた。ところがある晩のこと、突然モンスターが城を襲ってきた。かろうじてモンスターたちを追い払ったのだが、父である国王のアスエルは命を落としてしまう。そのときのセリオス王子の年齢はたった6歳。そこで側近のアクダムは王子が16歳になるまで摂政を行うという。王子は王位を継承する日までエルアスタの町で暮らすことになった。

そして10年の月日が流れ、王位継承の日まであと2か月とせまったある日、突然の事件が彼の身を襲った。平和だったエルアスタの町にあのモンスターたちがまたやってきたのだ。王子に仕える者たちは、かろうじて王子の脱出を成功させる。なぜ、ふたたびモンスターが来襲したのか、ねらいは王子の命にあったのだろうか。王子は真相を求めて、故郷のルディア城に向かった。

舞台となるイセルハーサの世界

海に浮かぶ島々がイセルハーサの世界。ちょうど中央付近にある中くらいの島と小さな島が、主人公セリオス王子のファーレーン王国。そのほかに4つの国がある。いずれも自然のに恵まれた平和な国々であったのだが……。

↑摂政アクダムに反抗するレジスタンスのリーダー、アロンじいさんに会う

全7章の構成でRPGを追究する

物語は全体を7つの章にわけ、それぞれに題名がついている。第1章は王子の旅立ち、第2章は沈黙の呪文、といったぐあい。こんな題名のつけ方だけをとっても、物語のイメージがわいてきて、おもしろそうな予感がする。そして、この章だてがテンポのよさを追究している1つのかたちといえるのではないだろうか。そのほかに何十人もいる登場人物や100種類近くいる多彩なモンスターたち、50以上もある武器や防具、指輪にアイテム、70種類近くある呪文の数々がじょうずに脇役を演じているようだ。

↑モンスターの戦闘もオーソドックスに

↑ダンジョンもイヤにならないほどほどさ

ぜひ、早くプレイしてみたい。気になる発売日はまだ未定だが編集部の予測だと8月あたりがあやしいと思うのだが……!?

ドラスレ発売記念グッズプレゼント

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のMSX版の発売を記念して、日本ファルコムからプレゼントをいただいた。いずれもドラスレのグッズばかり。お隣テクノポリスの1989年12月号の表紙だったいのまたむつみ先生のイラストをあしらったものもある。プレゼントの応募は①ほしいものとその番号(赤い字で書く)②郵便番号と住所③名前④学年と年齢を1枚のハガキに書いて、〈〒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」ドラスレ係〉。しめ切りは6月30日(消印有効)。発表は9月号で。

←①テクノポリスの表紙に使ったいのまたむつみ先生のイラストを使った B5サイズのノートとレポート用紙のセット・5名 ③ドラスレのロゴがデザインされたノートとレポート用紙のセット・5名 ③ドラスレの布製ロゴワッペン(これが稀少価値がいちばん高くておすすめ)・5名 ④3・5インチのフロッピーディスク4枚が入るディスクホルダー・5名

FAN·ATTACK

夏休みはこのゲームで決まりだな!!

ソリッドスネーク

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

TACTICAL ESPIONAGE GAME

とにかく、1度凝りに凝った演出にひきこまれてしまえば、気分はすっかりスパイ。そんな感覚をこわさないよう、気合いをいれてアタックするぞ。

コナミ
☎03-264-5678
7月20日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍/ディスク/パスワード
価　格	7,800円

やっぱりストーリーは知っておきたい

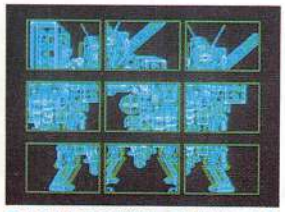
1990年代後半、核の時代が終わりを告げようとしていた頃、中東の小国ザンジバー・ランドに突然軍事政権が誕生。各国の廃棄途中の核を奪い世界で唯一核武装したザンジバー・ランドに、当時話題になった石油を精製する微生物、『OILIX(オイリックス)』を開発したキオ・マルフ博士が拉致(らち)された。世界はまた恐怖の時代へ……。そこで、元ハイテク不正規戦部隊『FOX HOUND(フォックス ハウンド)』の一員であるソリッドスネークに極秘任務が下った。

デモを見よ!

渋すぎるデモなのだ

これが男の世界ってものでしょう

核搭載重歩行戦車メタルギア


メタルギアの透視図。弱点はどこに?

前作をちょっと紹介

1980年代後半、南アフリカに武装要塞国『OUTER HEAVEN』が興った。同国で恐るべき兵器が開発されているという情報をつかんだ西側は、情報収集のためFOX HOUNDに出動を命令、コードネーム『GREY FOX』を派遣。数日後消息をたってしまった彼を救出するためOUTER HEAVENに潜入したスネークはレジスタンスの協力を得て見事彼を救出。敵の核搭載重歩行戦車『メタルギア』の真相を知る……。こんな感じで今作に負けず劣らず重厚なイメージのゲームだった。ラストのどんでんがえしがショッキングだったね。

このころはまだSCCは使われていない

これのためにMSX2を買った人もいる

ほかに類をみない斬新なゲームシステム

のちにファミコンにも移植された

ファンクションキーを熟知するべし

このゲームはその性格上、いろんなところで細部が凝っているために操作は複雑だ。ファンクションキーを1から5まで使うゲームはそうそうない。しかもその1つ1つの役割はしっかりと覚えておかないとイザというときに困るので、このページをよく見て勉強しておこう。とくに(F2)(F3)(F4)などはゲーム中、ひんぱんに使うので特にしっかりと見ておこう。まちがえてへんなキーを押しちゃうことはせっかく盛り上がっている気分をさめさせることにもなりかねないぞ。

F1 PAUSE ポーズ

PAUSEと表示されるのが目印だ

ゲームを中断したいときにはこの〔F1〕を押すのだ。ソリッドスネークは内容的にかなりボリュームがあるので(4MROMだもの、あたりまえか)プレイ時間はかなり長くなる。途中でトイレに行きたくなったり、ドキドキ緊張しっぱなしで疲れたときに使おう。何ごとにも休息は必要だ。

F2 WEAPON ウェポン

武器はたくさん種類があるにちがいない

〔F2〕を押すと武器選択画面になり、カーソルキーで武器を選択したのちにふたたびキーを押すと通常画面に戻る。武器の選択は敵の警戒態勢がどんな時でも行える。装備した武器は画面右下に使用可能数とともに表示される。

ハンドガン

アメリカ軍正式ピストルとして採用されているベレッタ92SB-F。サイレンサー装着可能だ

サイレンサー

とりつけた銃の発射音を小さくして銃を撃つ音で敵に発見されないようにするオプションだ

武器はハンドガンのほかにもたくさんある。銃器類は弾数に気をつけて使うことがポイントだ。弾丸はゲーム中に拾って補給することになる。見張りを倒すともらえる場合もある。

F3 EQUIPMENTS エクイップメンツ

同時に使用できないので頻繁に取りかえて使う

ゲーム中に手に入るさまざまな装備品を選択するのが〔F3〕の役目だ。武器の場合と同じく、カーソルキーで選択したあと、もう1回〔F3〕を押せば装備される。複数の装備を同時に使えないから注意しよう。

たばこ

前作でもスネークの愛用していたたばこであるラッキー・ストライカー。スタート時から持っている装備品

ガスマスク

装備することにより毒ガスエリアでのプレイヤーの酸素量を倍加させ、行動可能時間をひきのばす効果がある。

双眼鏡

プレイヤーを中心として上下左右の画面を見ることができる。場所によっては室内でも使うことができるのだ

地雷探知機

動体反応レーダーと組み合わせて使うことで、レーダー上にある地雷の位置を白い光点で表示してくれる

カード

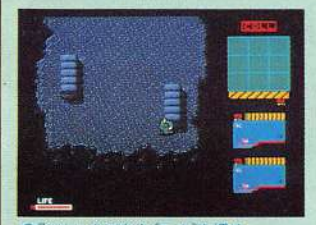
ザンジバー・ランドで使われているICカード。1から9までの番号があり、それぞれあけられるドアが決まっている

レーション

携帯食料。これを食べることによりプレイヤーの体力回復ができる。〔M〕かトリガーAで使用することができる

装備品は自分で見つけられるもののほかにボスキャラの傭兵を倒すことでも手に入れることができる。選択画面でその装備の使用法、効果が説明されるのが親切だね。しかし、通常の使用法以外にも変わった役割のある装備品があるらしいのでチェックするべし。

F4 TRANSCEIVER トランシーバー

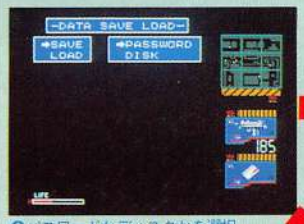


「CALL」とでたら〔F4〕を押せ

右側に通信相手の映像がうつる

〔F4〕を押すことで、通信機が使えるようになる。こちらから送信したいときは、まずカーソルキーの右と左で増減、または数字を入力することで周波数を変更する。そしてカーソルキーの上か下を押すと送信状態になる。もし相手がいれば、画像と音声が返ってくる(画像の返ってこない場合もあるらしい)。ゲームにいきづまりを感じたらすかさず使ってみよう。相手が常に送信している場合は、周波数さえ合わせれば電波を受信できる。敵の情報を盗聴できるかもしれないぞ。また、画面の右上に『CALL』と表示されている場合は、通信機画面に切り換えるだけで自動的に交信できる。

F5 SAVE・LOAD セーブ・ロード



パスワードかディスクかを選択

パスワードをまちがいなくメモしよう

1枚のディスクに3つまでセーブできる

ゲームを中断したいときや途中から始めたいときには〔F5〕を押す。うれしいことにこのゲームは新10倍カートリッジのSRAM、ディスク、パスワードでセーブ・ロードができるようになっている。パスワードはかなり量が多いのでまちがえないようにメモを取ることを心がけるべし。

自分を知ることが博士救出のカギになる？

とりあえずスネークは、単身ザンジバー・ランドに乗りこむことになるが、さすがのスネークもなんの手がかりもなしでは作戦を遂行できない。通信機はそんなとき、情報を手っとり早く得られる便利なアイテムだ。通信機の周波数を変えることでいろいろな人物と会話できるがここではゲーム序盤で出会う3人をとりあげてみた。

ロイ・キャンベルとホーリー・ホワイトは向こうから交信してくるからすぐにわかるが、マスター・ミラーだけはこちらから送信しないと話ができない。彼らのほかにも数多くの人物が登場するので、周波数がわかったらそのつどメモをとっておこう。きっと役に立つぞ。

ソリッド・スネーク

ハイテク不正規戦部隊FOXHOUND出身。今回極秘の任務を受けてザンジバー・ランドに潜入することになったこのゲームの主人公だ

ロイ・キャンベル

今回の極秘任務の作戦司令官として適切な助言や命令を与えてくれるFOX HOUNDのスネークの上司だ。渋いおじさんだね

ホーリー・ホワイト

女性ジャーナリスト。ザンジバー・ランドにかなり早くから潜入しているため、要塞の設備やシステムの知識にたけている。

マスター・ミラー

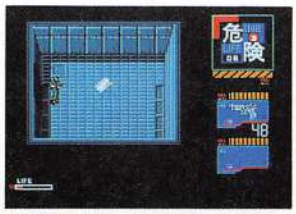
心理的なアドバイスからサバイバルテクニックまでスネークのサバイバル教官として助言、ヒント、アイデアを教えてくれる

敵に見つかるな!! 自分の能力を生かすのだ

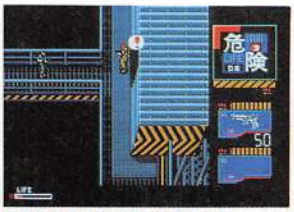
スネークは普通に歩くスタンディング・モードのほかに、ほふく前進ができる。これが、ホフク・モードだ。この特技(?)をうまく生かして敵の警戒の目から逃れようというわけだ。どちらのモードにも短所、長所があり、その場の状況で使い分けることを要求される。よく研究しておこう。

スタンディング・モード

通常はこのスタンディング・モード。カーソルキーかジョイスティックの上下左右で歩いて移動することができる。武器の使用は〔SPACE〕(トリガーA)。それから、素手で闘ったりエレベーターを呼んだりするときに使うパンチは〔M〕か〔N〕(トリガーB)だ。ホフク・モードにくらべ移動速度が速いのが特徴だ。しかし場所によっては足音がしてしまい敵に発見されやすい。



通常はこのモードで移動する

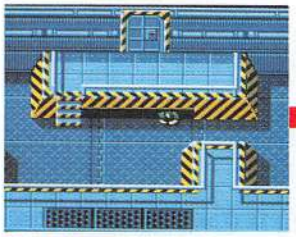


足音のする床には気をつけよう

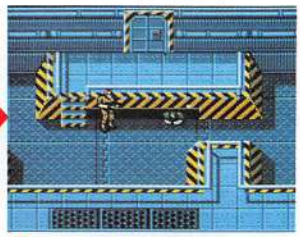
ホフク・モード

スタンディング・モードで〔SPACE〕と〔M〕か〔N〕を同時に押せばホフク・モードになる。またスタンディング・モードに戻るには、〔SPACE〕か〔M〕か〔N〕を押せばいい。ホフク・モードでは戦車や建物のすき間などにもぐりこむことができ、また敷設されている地雷を回収することができる。足音もしないから大変便利なのだが、移動スピードがかなり遅いのと、武器が使用できなくなるのがガンだ。万が一、敵に発見されたらさっさとスタンディング・モードに戻って逃げたほうがいい。それから、戦車などの下に隠れた場合足などがひょこっと出ていると、見つかる可能性があるので気をつけよう。隠れるといえば、上下方向にしか隠れられないのも忘れないようにしよう。

ホフク・モードなら狭いところも簡単に抜けられる



頭をひょこっと出していると……

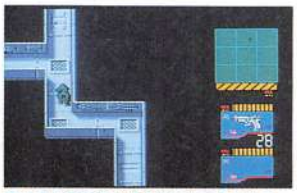


見つかってしまうのだ

動体反応レーダーはとっても便利

スネークの最初からの装備の1つに動体反応レーダーがある。このレーダーは、見張りや敵の動き、戦力、配置、戦略を知るためにはかかせない便利なアイテムといえる。

外の様子を知りたいときに便利

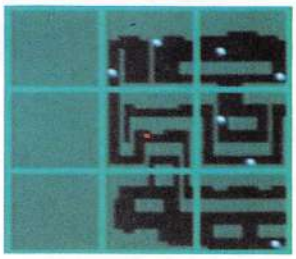


せまい場所だと使えないところがある

レーダーの有効範囲は、自分を中心とした3×3画面だ。潜入モード時(右ページ参照)のみで使用できる。レーダー上であらわされるのは、プレイヤーとマルフ博士の位置が赤く光る点、敵が白い光点となっている。また、地雷探知機と組み合わせて、敷設されている地雷が白い光点で表示されるというふうなほかの使いかたもできる。

このレーダーの弱点は、極端に狭いところに入ったり、敵がステルス(対レーダー装備をした兵士)だった場合には使えないことだ。

自分を中心に9画面分のマップ、敵の位置などがわかるすぐれものだ

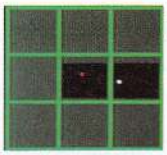


敵の警備網を突破セヨ!!

敵の警戒モードは、潜入・発見・回避・物音の4つがある。簡単に各モードの流れを説明すると、通常は潜入モードだが敵のセンサーや見張りに見つかったりするとBGMが変わり、発見モードになる。そして、敵の攻撃をかわして別のエリアに逃げこむと回避モードになって、2人の追手が追跡してくる。これを振り切れば、潜入モードに戻る。また、壁を叩いたりして警戒中の見張りに音を聞かれてしまうと、敵は音のする近くまで寄ってくる。これが物音モードだ。

こんな感じで各モードの特徴をつかんでいけば、このゲームをほぼ理解できたといってもいいだろう。健闘を祈る。

潜入モード



とっても便利な動体反応レーダーが使えるのはこのモードだけなのだ。大いに活用しよう

プレイヤーが敵に見つかっていないときがこの潜入モードだ。敵の見張りはこのモード時は課せられた任務を遂行している(決められたコース上を巡回する)。各種センサーも稼働状態であり、侵入者に対する警戒をおこなっている。スネークの持つ動体反応レーダーが使えるモードでもある。敵の動きをよく読んで、見つからないよう心がけよう。潜入モードのときに壁を叩いたり足音を立てると物音モードに、また敵に発見されると発見モードに切りかわる。

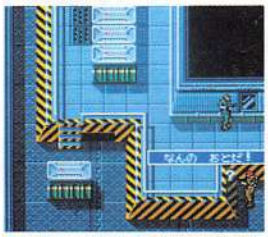
敵に見つからないよう任務を遂行せよ

あっ! 見張りが近付いてきた

物音モード

潜入、回避モード時に音を立てると『なんのおとだ!』という見張りのせりふと同時に『?』マークが敵のまわりに現れる。そして正規の監視コースをはずれて音のするほうに何がその発信源なのかを調べにくるのだ。これが物音モード。この見張りの性質をうまく利用すれば、わざと行きたい方向に関係のないところで音を立てて、見張りの注意をそちらに引き付けておき、すきをついてまんまと警戒網を突破してしまうといったテクニックが使える。このモードを解除するには音を出すのをやめて見張りが確認するのを待つか、となりの画面に逃げるようにすればいい。くれぐれも確認にきた見張りに見つかってしまうようなマヌケなことのないように。

物音を立てるとこのマークが出現して、物音モードに切りかわる。見つかるなよ



物音モードに入るときのこのせりふがいかにも人間臭くていいなあと思うのは私だけ?

発見モード

危険のメッセージのそばの小さい数字はプレイヤーの体力の残りを表しているのだな

運悪く画面が切りかわった瞬間に見張りと出くわしたり、センサー類にひっかかったりすると、BGMがアップテンポなものにかわり、画面右上の動体反応レーダーの位置に『危険』というメッセージとプレイヤーのライフ(体力)の残量が数字で表示される。発見モードだ。このモードになると見張りが大挙して集まってくるので、倒しても倒しても敵が出てくる。一定以上の数の敵を倒すか、見張りのいない画面に逃げこめば回避モードにかわる。たとえエレベーターなどのせまい室内でも続々と敵が出てくるので手を焼く。ゲームをやっていると、見つかったというだけでもドキッとするのに、ショッキングな効果音が突然鳴るのでよけいにビックリする。

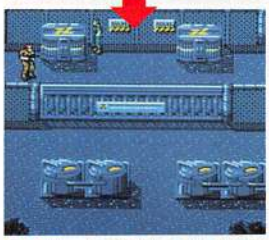
しまった! 敵にみつかってしまった

まわりからわさわさと見張りがやってくる

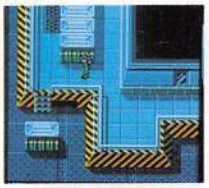
このような狭い場所での戦闘は危険

回避モード

物音モードとともに前作メタルギアにはなかったこの回避モードこそ、このゲームの醍醐味といえるだろう。しつこくついてくる2名の追っ手をこちらの動きをさとられないようにいかに煙にまくか……。表示される追っ手の追跡可能時間が減っていくあいだの緊迫感にはなんともいえないものがある。うまくまいてしまえば天国(潜入モード)、見つかればまた地獄(発見モード)なのだ。



このモードで敵の追っ手を振り切れば潜入モードに戻るぞ



回避モードに入ったら急いで物陰に隠れて敵の追っ手をまこう

このせりふが出るまでとにかくがまんしよう

こちらの表示されている数字は敵の追跡可能時間の残り時間なのだ。00でモード解除になる

敵の兵士にも視覚・聴覚がある!!

モード説明のところなどでも書いたが、このゲームの敵は、視覚と聴覚を持っている。視覚とはものをみる力。聴覚とは音を聴く力である。視覚はともかくとして、聴覚をもつ敵が出てくるゲームなんてはじめてではないだろうか。物音モードに入ったときに出る「?」マークがなかなかいかしているぞ。

見張りのこの2つの能力をよく研究して、実際のプレイのときに役立てることができるようになれば、もうすっかり戦術のエキスパートになっていることだろう。

視覚

敵に前作と比べて聴覚があるとはいえ、けっきょく見張りの視覚が警戒網の中心になるということに変わりはない。前作は敵の正面でなければ見つかることもなかったが、今回は正面を中心に45度の視界を持っているためにより見つかりやすくなっている。敵の視界から完全に姿を隠すことが必要なのだ。そのくらい簡単だろうと思ってなめてかかると思わぬところで見つかってしまうぞ。気を抜けないのだ。

見張りは正面を中心に約45度の視界を持っていて、前作よりも優秀になったようだ

ちょっと油断するとすぐに見つかるぞ

聴覚

敵の聴覚は同一画面内に限られている。敵がほかの画面に消えてしまえば何の心配もないわけだ。音を聞きつけられるパターンとしてはエレベーターを呼ぶためにボタンを押すときが1番多いのでレーダーでまわりの状況をよく調べてボタンを押すべし。それから、やっかいな音のする床は一度歩けば実際にカツッカツッと音がするのでディスプレイの音量をこころもち大きめにしておけばチェックすることができる。

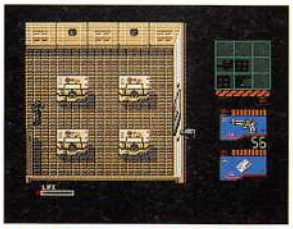
敵の聴覚は物音を聞くためだけにあるのではない

国歌が流れると「きをつけ」をする

センサー類にも気をくばれ!!

●カメラ

見張りの代わりにカメラが設置されているところもある。常時移動しながら監視している。視界は見張りと同等かそれ以上である。なるべくさけたい。



カメラはいろんなところについている

●床

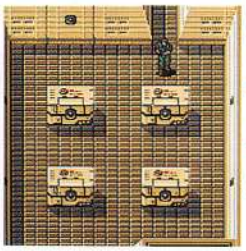
床のなかには歩くと音が響くものがある。近くに見張りがいれば、当然その音を聴きつけてくるから、すぐにホフク・モードに切りかえるべきだ。

敵に気づかれては一大事

●センサー

センサーには2種類あって、目に見えるタイプと目に見えないタイプがある。目に見えるタイプは、単純にそのセンサーを避けて通ればいいが、見えないものはどうするか? それは実際にゲームをプレイしてのおたのしみ。また、発見、回避モード中は各センサー類はカットされているので、わざとひっかかって、2、3のセンサーを一気に突破するのも1つの手段だ。

これは目に見えるセンサーだ

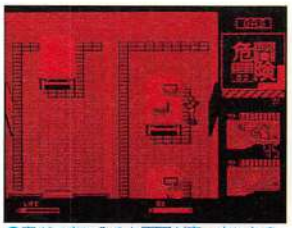


このセンサーは見ることができないのだろうか? くやしいな

スリル満点!! ワナだっ!!

●毒ガス

一見、何にもない部屋のなかに、発見・回避モード時には、ガスが充満することがある。ガスマスクがあると長時間活動できるようになるのだが……。



毒ガス室に入ると画面が真っ赤になる

●ゴミ処理機

ダストシュートから落ちると、当然ゴミ処理機送りとなる。ゴミ処理機に巻きこまれると当然ゲームオーバーだ。どうにかして脱出しなければ!

左のほうにいくと足元が滑って落ちる

エレベーターを使いこなせ

エレベーターに乗るには、まずボタンを押して今自分のいる階に呼ばなくてはいけない。中に入ることができれば行きたい方向のボタンを1階ごとにパンチするだけで目的の階に行くことができる。ただし、発見モードのままエレベーターに乗ろうとすると敵は中にまで追いかけてくる。すばやくドアを閉めてやっつけるようにしよう。

中に入れば行きたい方向のボタンをパンチするだけの簡単操作が親切だと思うのだな

ぐずぐずしていると、どんどんエレベーターの中に敵が入りこんできてしまうのだ

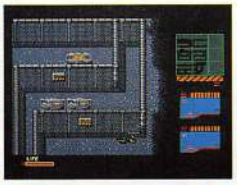
いざっ!! 潜入だ!!

これが敵の建物の配置図らしいのだが、かなり高い建物もあるようだ

●スタートッ！

ゲームの発売はこの本の出る1か月余りも先。いきなり攻略しておもしろみが半減してはこまるので、今回は雰囲気だけをお伝えすることにした。

ゲームをスタートさせると、崖をスネークが登ってくる。そして、敵の警戒から身を隠すようにほふく前進する。物陰に隠れ、ボスであるロイ・キャンベルと交信。ロイとの会話の中でさりげなく作戦の目的、そして新兵器動体反応レーダーの説明がなされる。演出が渋いっ！


こそこそとホフク・モードで前進するスネーク

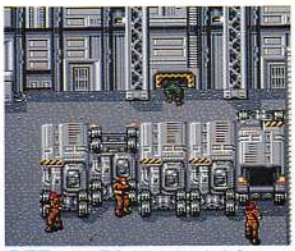
見張りに見つかって、仲間がどんどんやってきて収拾がつかなくなってしまった。逃げるが勝ちさ

途中にある武器を装備してやってくる敵を一掃してしまおう。弾薬の残りには気をつけて

指令だ!!

ロイ・キャンベルから今回の作戦の指令を受けるスネーク

さりげなくスネークの能力を紹介しているところがウマイなあ


通風口から侵入することにしよう

●ビルの中？

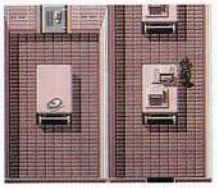
ビルの中はかなりやらなければならないことが多いようだ。とにかくアイテムを見つけるのが先決だが、あせりは禁物。うかつに見張りに見つかると仲間がうじゃうじゃと出てきてあっさりゲームオーバーになってしまうからだ。

『敵にみつからない』、この基本を守ることが大切なのだ。

通風口の中で弾薬セットを発見。持てる弾薬の数はプレイヤーのレベルによる

カードを使ってドアをあけて侵入するスネーク

部屋の電気を消してしまうようなおちゃめなやつもいるぞ

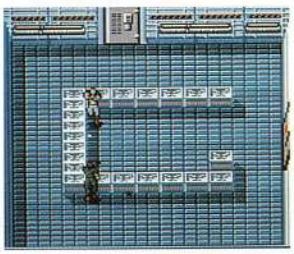

左の部屋に見えるのはマウスではないだろうか？かわいいな

ここがこの部屋の照明のスイッチになっていたのである

●ボスが出現

任務遂行中には、ボスキャラにあたる傭兵と戦わなければならない場面がある。傭兵を倒すことによって最大7段階目までライフゲージの最大量がアップするので、なんとしても撃破しなければならない。傭兵がしかけてくる攻撃はバリエーションに富んでいる。これは必見だ。

やっと現れたボスは一人一人いちち名乗りをあげる。律儀なやつだ。どんな攻撃をするのだろう



来月が楽しみだぜっ!!

ゲームの基本的なシステムは今回のアタックで理解できたかな？　もうプレイしたくてウズウズしている人もいるだろうがあわててはいけない。来月はもう少し詳しく紹介できるはずだ。ゲームの発売までに前作をプレイしておけば、ソリッドスネークの世界がよりいっそうたのしめると思う。時間はまだ残されているのだから。

こんなとこもあるみたい

ここは下水道みたい。リアルってときにはきたないのかもしれないなあ。なにか落ちてないかなあ

FAN ATTACK

ディスク3まで一気に攻略だ！ パワパワ

す〜ぱ〜でふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER

サイバーパンクなRPGのアタックもこれで3回目、大詰めを迎えたぞ。前作であるアドベンチャー版のストーリーがどんな形で終わりをみせるのか？ わくわくしちゃうなあ。むふふふふふ。

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒　体	2DD×3 音源カートリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

バランを追えっ!!

あと一歩のところまでスナッチャー＝バラン・パーネットを追いつめたジャンカー、パオパオ・シードだが、バランを追う途中ロボットに襲われてしまった。間一髪のところでバウンティーハンターのランダム・ハジルに救われたが、そのすきにバランを見失ってしまった。バランがサウス・ダウンタウンのカジノ『ダイス・シェーカー』に出入りしていたことを思いだした彼は、ついにそのVIPルームでバランを発見した。

ランダム・ハジル再登場!!

よーし、いよいよ突入だ！ といきごむ彼の目の前にランダム・ハジルが再度登場。「2人でぶっぱなそうぜ!!」とあいかわらず威勢がいい。いっちょ乗りこむか！ なかにはバランのほかにも人がいるらしいが。

乗りこもうとしているところにランダムがやってきた

バランのほかにもスナッチャーが……

右側の男は一体何者なんだろう？ バランと同じスナッチャーなのだろうか

ドカッとドアを開けてみるとバランのほかにもひとり、中国人らしき男がいる。彼が店の外にいた女の子の言っていた中国人なのか。情報屋ナポレオンじゃない、新しいキャラの登場だ。

対決、バラン・パーネット!!

バランと中国人がいきなり襲いかかってきたが、何度か攻撃しているうちに中国人が逃げてしまった。追いかけたいのはやまやまだが、まずは先輩ジャンカー、ギブスンのかたきを討つのが先。2度目の対決なのでこちらもやっつけるコツがつかめてきている。同時に4か所攻撃できるショット・ストーマーを使ってアイモジュールを先につぶしてしまえば、敵の攻撃が当たりにくくなるぞ。

バランと謎の中国人。口から発砲してて非常に危険なのだ。うまくかわせるか？

中国人が逃げてしまった。おかげで助かったようなものだが、気は抜けないぞ

かくし通路発見

バランの死体から指輪を見つけたあと、ランダムはバランのアパートに通路を見つけたことをつげて姿を消した。日の光に弱いスナッチャーの性質上、日中移動するため作ったものか？

ランダムの情報どおりだね

不気味な宗教団体

ランダムの言うとおりアパートの地下通路に入ったはいいが、この通路がどこにつながっているのか皆目見当がつかない。途中には案の定クリーチャーが道を塞いでいる。バランとの戦闘でダメージを受けた身には少々ハードな攻撃だ。1度本部にキブスンの仇討ち報告を兼ねて帰還するのもいい。

通路を突破せよ!!

↑通路は細いので、なかなかうまくクリーチャーをかわすことができないのだ。

準備ばんたん整えて再度かくし通路に挑んでみる。クリーチャーの激しい攻撃には、回復剤であるジャンカーズ・ハイを大量に投与して対抗してやり、ひたすら相手のアイモジュールを集中的に攻撃してやるといいぞ。

ノース・ダウンタウンに出たぞ!!

↑サウス・ダウンタウンと似ている

通路の最後には階段が待っていた。駆け上がって見れば、そこは下町のたたずまいをもつところだった。うろうろしている人に話を聞くと『ノース・ダウンタウン』というところらしい。町のあちこちには看板がにぎやかにたちならんでいる。

看板のなかには、このソフトのスタッフの名前が見えるぞ。

ヤハウェのせんみんとは?

バランの指輪をナビゲーターのプチメタルが調べたとき、『ヤハウェのせんみん』という宗教団体の名前が浮かんできたが、ひっそりと生活している町の人々からはあまりいい評判は聞かれない。しかもバランの指輪はその団体にとって重要らしい。スナッチャーを肯定するような宗教があるなんてビックリ。

スカル・スパイダーの館

情報どおり町の北には不気味な『スカル・スパイダー』をかかげたヤハウェのせんみんの本部があった。しかし、スカル・スパイダーがスナッチャーの顔に見えるのは錯覚なんだろうか……。とにかく、建物の中に入ってみることにしよう。

↑不気味なスカル・スパイダーが目印だ

ウェズリー・クランプトンはスナッチャーか?

↑ロブは、ヤハウェのせんみんの教祖ウェズリーを倒してくれと依頼してきた。スナッチャーとはいえ肉親をこうも簡単に売り渡すようなことをしていいのだろうか

ロブ&リサ

受付でジャンカーであることがばれて、門前払いを食っていると、きれいな女の人がオレを捜しているという。彼女はヤハウェのせんみんの教祖の弟が話があるというのだ。なんと、教祖ウェズリー・クランプトンはスナッチャーだというのだ!!

↑かわいい女の人? だれなんだろう

↑なんかだまされているような気がするぞ

段取りが良すぎるぞ?

ウェズリーをやっつけるぞ

ウェズリーがスナッチャーだということになれば、ジャンカーの使命を全うしなくてはいけない。近道を通って祭壇に行くと、ウェズリーが待ちかまえたように立っていた。いざ、戦闘だ!! 彼の体力が異常に低いのが気になったが、かまわず発砲した。ところが、ウェズリーはスナッチャーではなかったのだ!! 血を流し倒れたウェズリーを前に立ち尽くすパオパオ……。

なに!?

ジャンカーを追い出された!!

プチメタルを通じて入ってきた緊急連絡で本部へ戻ったパオパオに、ジャンカー局長ベンソン・カニンガムの言葉がつきささる。彼にはかえす言葉がなかった。ただの人になってしまったパオパオ。これからどうすればいいのか……。

↑局長に冷たく追い払われてしまう

ちくしょー

みてろよー!! 今にきっと……

ジャンカーを追い出されても乗りかかった船だ。最後までつき合ってやるぞ。どうにかロブやリサにひとあわふかせてやりたいというのが人間の心理というものだ。ついでにあれだけ冷たい態度をとる局長の鼻をあかすことができれば一石二鳥。そう考えて、パオパオはジャンカー本部のロビーをあとにした。

サンキュー!! ジェミー

ジャンカーを出るとそこにはジェミーがいた

ソリッド・スネーク

なんかげーの一じんのへたな変装みたい

出口のドアを開けると、そこに女の人がいた。ジェミー・シード。パオパオの奥さんで、今は別居中。彼女は励ましの言葉と同時にとんでもないことを言った。変装して教会に潜入？ほかに打つ手がない。とりあえずジェミーのいうとおりにしてみよう。しかし、『ソリッド・スネーク』って……。

今度は中に入れたぞ

ろうそくがたくさん立っている。あたりまえか？

半信半疑で教会に行くと、受付でちょっとあやしまれたがとりあえず中にうまく入りこむことに成功した。中では新しい教祖(ブラザー)がありがたい話をしてくれているそうだ。

ロブが新しいブラザーに!!

礼拝堂に入るとすごい内容の説教が行われている。ジャンカーは完全に悪人にされているようだ。ムカっとするが丸腰の今はガマンするしかない。でも、まさかロブが教祖だなんて……。

ショック!!

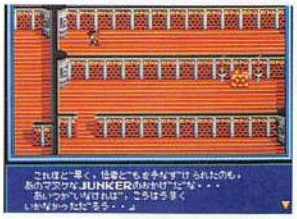
教会中を捜しまくれ!!

ロウソク？

変装がばれないとわかった時点でだいぶ気楽になった。こうなったら徹底的に教会中をさぐってやろう。信者たちは情報をベラベラとしゃべってくれるので聞き逃さないようにしよう。

天井から話し声が……

立派に見えてもこの教会のつくりはズサンみたいで2階に部屋の上の階の会話が聞こえてくるところがあるらしい。ウェズリーがなぜあんな行動をとっていたかがやっとわかったぞ!! もうこっちのもんだ。



ジャンカーに復帰!!

ロブとリサは完全にスナッチャーだということがわかった以上、ここにいても彼らに手出しはできない。いったんジェミーに報告しよう。彼女の機転のよさにはまったく脱帽だ。

しかし、彼女の本領が発揮されるのはこれからだった。まさか市長とコネがあるとは……。人はみかけによらないのである。

すごいぜ!! ジェミー

ジェミーはなんで市長を知っているんだろう？

市長のうしろの「心」の文字が泣かせるねえ

めでたくジャンカー復帰

局長はなんだかうれしそうじゃないけど、ほかのみんなはジャンカー復帰をよろこんでくれた

ジェミーは、証拠をつかんだことを確信するとトライサイクル(ジャンカー専用パトカー)を走らせた。ついたところはなんとネオ・コウベの市長のオフィス前。すごい人脈だなあ。言われるままに事の一部始終を話すと、市長はパオパオのジャンカー復帰を認めてくれた。やった!! パオパオの逆襲が始まる。

ふたたび教会へ!!

おきまりのセリフのあと、いよいよスナッチャーと対決だ。サーキット・キラーを使って戦いを有利にすすめよう。

ノース・ダウンタウンに戻ると、町のあちこちをクリーチャーが闊歩(かっぽ)している。ここはレベルアップのチャンスだ。新しい武器も揃(そろ)えておこう。ロブとリサのいる教会の3階の部屋に飛び込むと、すぐさま激しい戦闘になるが、準備の整っているジャンカーにはなんの問題もない。

またかくし通路

地下道はどこへ続くのか？

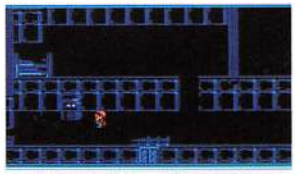
祭壇のスカル・スパイダーに指輪をはめこむと、地下にまた通路が……。今度はどこに続いているのだろう？　この通路を守っているクリーチャーはたいして強くない。ガンガンいける。

↑ん？　またあたらしい町かな？

ジョイ・ディビジョンPart3

ヤミのよろずや『ジョイ・ディビジョン』。Part1はセンター・プラザに、Part2はサウス・ダウンタウンにあったが、Part3はここにあった。地下は倉庫みたい。

おや？ 中が暗いぞ？


↑中は真っ暗。壁などがうっすら見えるだけだ。こんなとき襲われたら……

通路にある階段を上がるとそこは真っ暗。何も見えない。ここはどこ？　と、いきなりランダムが現れた。この地下に何かあるらしい。でも簡単にはいきそうもない。暗闇にまぎれてクリーチャーが襲ってくるのだ。

スナッチャーの病院 QUEEN

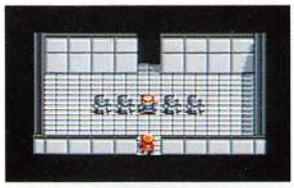
やっとの思いで暗闇から抜け出しドアを出てうしろをふりかえると、この建物が、今までに何度か名前が出てきた病院『QUEEN』だということがわかった。ここはスナッチャーの病院だ。傷ついた体をいやして再度トライだ!!

●照明弾を使えっ!!

QUEENの1階で戦うのに必要なのが照明弾『フレイヤー』だ。敵と遭遇したら、まず1発フレイヤーを使って相手を確認しよう。弱点が見えないことには戦えないし、この階にはランダムもいるから、あやまって撃たないようにするためにも確認は必要だ。

スナッチャーの連続攻撃!!

QUEENは一見普通の病院みたいだが、中はスナッチした人間の死体(モルグ)置場があったり、カプセルに入ったスナッチャーがいたるところに並んでいる、気味悪いところ。大量のクリーチャーの群を撃破してたどりついた先には、ダイス・シェーカーでとりのがした中国人と4体のスナッチャーが!!



チン・シュウホウとの戦い

中国人＝チン・シュウホウはおそるべきスナッチャーだった。彼の話は、スナッチャーによる人間完全抹殺計画だった。しかもパオパオを、『シード博士』と呼んだのである。パオパオは昔、科学者だったのか？　さらに、パオパオの身近な女性の協力があれば、スナッチャーたちの『LEVEL2』計画が進行できるという……。身近な女性とは？謎は深まる。

チン・シュウホウ

金庫だ

なんだ？ カルテが入っているぞ!!

←金庫をあけるには、ダイヤルを回す番号を知らなければならない。プチメタルにまかせよう

チン・シュウホウを倒し、次の部屋に入ってみると、金庫があった。中をのぞいてみると、

大事そうにカルテが保存されている。その内容は……。スナッチした重要人物のリストだった。

局長がスナッチされていた!!

急がないとみんなが…

カルテにかかれた要人の名前をひとりずつ読んでみる。バラン、ロブ、リサ、チン……そして意外な人物の名が最後のカルテに記してあった。『ベンソン・カニンガム』!!　なんと、スナッチャーを撲滅すべきジャンカーの局長がスナッチされていたなんて!!　パオパオの体を衝撃がつらぬく。みんながあぶない！はやく本部に戻らなくては……。急げっ!!

あばれ出した局長

局長がスナッチャー// 急いでパオパオは本部に帰った。本部のドアを開けると、待っていたのはうつぶせに倒れているミカ・スレイトンだった。ギリアンの行動はプチメタルを通じていつも局長につつぬけだから、カルテを見たことを知った局長が暴れ出したのだ。ハリー・ベンソンやジェフリー・トネガワのことも気になる。メカニックルームに急行だ//

ミカが……ハリーが……

ミカが倒れている！ それにしてもSDではミカは影がうすいなあ。もっと活躍してほしい

ミカが倒れている。スナッチャーがついに行動を開始したのだ。そして廊下にはハリーが倒れていた。大丈夫か？

廊下にはハリーが倒れていた。おやっさん、死んじゃだめだ！ ぐすっ

出て来い!! カニンガム!!

気になる言葉を残してハリーが絶命した。ジェフリーは気絶だけで済んだが、ギリアンの心はベンソン・カニンガムに体する怒りしかない。しかも、ジェミーの姿が見あたらない。最初からスナッチャーたちは局長を使ってジェミーを誘拐するつもりだったのだ。「でてこい// カニンガム//」局長室に飛びこんだが、人影はない。部屋中を探し回っていると、壁に掛けてある絵の裏から少しだが風が吹いていた//

●気になるハリーの残した言葉

ジャンカーのメカニック担当、ハリー・ベンソン。局長に襲われた彼を見つけたとき、すでにもう息も絶え絶えの状態だった。彼はいくつかの言葉を残して死んでしまうのだが、その言葉には深い意味が……。

「無理をせんでいい。
わしは，あんたら2人にかんしゃしとる。
あんたらにであって・・・わしは，人のやさしさに，
ふれたような気がする。ウグッ！！」

「わしはな・・・あんたらと，いっしょにくらしたかった。
年よりの，ひとりよがりかもしれん・・・
しかし，あんたとジェミーを見てると，
本当の親子ように，思えてくるんじゃ。

わしは3すで，政府に引き取られ，
以来，人の愛に，ふれる事なく育った。
なりふりかまわず，研究に明けくれた。
さびしさや，わずらわしさを，まぎらわす為に・・・」

ハリーのエピソードがここではじめて明かされる。ノーベル賞を3回も受賞した輝かしい栄光の裏にはこんな悲しいわけがあったのだ。静かに眠れ、ハリー……

局長室にはだれもいなかった

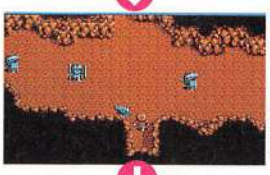
抜け穴だ!!

カニンガムを追え!!

やはり壁の絵のうしろには通路があった。日光をさける性質……。これで局長がスナッチャーだということがはっきりした。急いで追いかけないとジェミーのことが心配だ。この地下通路には今までになく強力なクリーチャーが待ち受けている。

かくし通路を進むのだ

絵の裏が抜け穴に



うひゃ！ 敵だらけ

待っていたみたいだ

道なりに進んで行くパオパオの前にクリーチャーが立ちはだかる。ジャンカーズ・ハイにたよりがちの身では少々つらい戦闘だが、うまく逃げたり何度かクリーチャーと戦っているうちに局長を発見// さあハリーのかたき討ちだ//

局長とはいえ、ほかのスナッチャーと大差ない。連続で同じところを攻めるようにしよう。

局長を発見！

ベンソン・カニンガム。ジャンカー局長のくせにスナッチャーとはとんでもないやつだ。まったく

逃げ出した局長

あれだけダメージを与えたのに逃げられてしまった。情けない

パオパオの執ような攻撃にかなりのダメージをくらった局長はいきなり逃げ出してしまった。ジェミーは一体どこに？

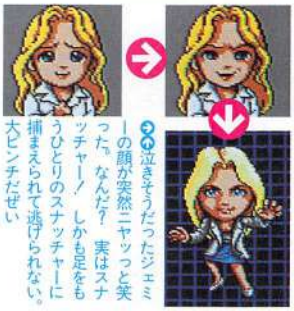
強い！

エイリアンみたい。火力が高いので手を焼くぞ

防御力が高いうえに仲間を呼ぶ。持久戦になるぞ

ジェミーが襲ってきた!!

局長の血の跡を追っていると倒れた局長のそばにジェミーが// 必死に助けを呼ぶジェミーの表情が突然変わった//



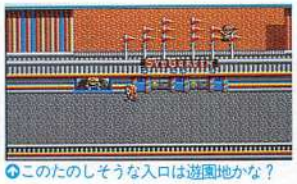
泣きそうだったジェミーの顔が突然ニヤッと笑った。なんだ？ 実はスナッチャー！ しかも足をもうひとりのスナッチャーに捕まえられて逃げられない。大ピンチだぜい

どこだここは？

スナッチャーを倒したパオパオの前に立ちはだかる別のスナッチャー。やつを追いかけてゆくとみたこともないところに出てしまった。いったいスナッチャーは何体このネオ・コウベに存在しているのだろう。さらわれたジェミーのゆくえは？　とにかく道なりに進んでみよう。遊園地らしきゲートがあるぞ。

シド・ガーデンにひそむ疑惑

えんえんと続く壁。ここはどこ？


このたのしそうな入口は遊園地かな？

ゲートの受付の女の人はここが遊園地『シド・ガーデン』だ、ということを教えてくれた。遊園地の中をぶらぶらとさまよっていると、風船を持ったパンダがいる。ちょっと話を聞こうと思ったら、スナッチャーだった!!　ふいをつかれて先制攻撃を食らったが、何とかやっつけることができた。この遊園地もスナッチャーのアジトなのだろうか？　謎は深まる。

UFOという名前ののりものだそうだ

人をみかけたら話しかけてみよう

●この先の展開はどうなるのか？

ランダム・ハジルまたまた登場

場内放送でランダムに呼び出され、急いでかけつけてみると、どこ行くの？

シド・ガーデンをふらついていたパオパオに、場内放送が入る。ランダム・ハジルだ。ランダムは、父親ペトロビッチ・マッドナーにあわせるからついてこいという。ペトロビッチは106歳で、すでに危篤状態にあった。彼の残したメモリーカードには、驚くべき事実が隠されていた!!　そして、遊園地の秘密。パオパオはランダムと『マジカル・ハウス』に向かう。この先のどんでん返しがすごいのだが、あとは自分でね。

ランダムの父親、ペトロビッチ

ペトロビッチの話は重要だ

マジカル・ハウス。ふしぎな館だ

マジカル・ハウスの中。道がわからない

あとは自力で

インタビュー第2弾!!　コナミ営業部広報宣伝室の巻

2人ともファンクラブでもつくろうかなっと思うくらいほんとにきれいなの。ご協力どうもありがとうございました

普通、ゲーム記事というのはちょうどゲームの発売時期にタイミングのあうように、サンプル(試作品)をメーカーから借りて作られる。そのときにお世話になるのが、営業部。ゲームを制作している開発と、編集者との調整をする。ほかにもいろいろ重要な役割があるのだが、とにかくゲーム制作に与える影響は大きい。そこで、コナミ営業部の華(?)広報宣伝室の早坂さんと砂井(さごい)さんにお話をうかがってみた。

M(Mファンまんぼう。以下同)まず、お2人の担当は？

H(コナミ早坂さん。以下同)ファミコンからパソコンと、全般にわたっています。パズルも担当です。まだ入社して1年にも満たないので勉強中ですが、機種がたくさんあって大変です。

S(砂井さん。以下同)そうですね。いろんな機種のゲームがあるのは楽しいですけど。

M　コナミさんはいろんな機種にゲームを出してますもんね。その中にあってSDスナッチャーってどう思います？

S　キャラクターがかわいいのがいいですね。でも、ゲームの内容自体はすごくシリアスですよね。そのギャップがいい。前作で張られた伏線が解決していくあたりがRPGのわりにシナ

リオがしっかりしていますし。

H　砂井、勉強してるじゃ〜ん!!(と肩をたたく)

S　へへ、自社のゲームくらいわからないとねっ。

M　はあ……。ほかには？

H　戦闘シーンがかっこいいでしょ？　(と逆に質問する)あのシステムのおかげで、ゲームに緊張感がありますよね。あと、

スナッチャーたたきが好き。

M　なるほど……。最後にSDをプレイしている読者にひとことお願いします。

H　ゲームをやる前にマニュアルをちゃんと読んでください。

S　セーブはこまめにしましょう。何が起こるかわからないですから。

M　ありがとうございました。

ごくろうさま。

三国志Ⅱの奥の深さをさぐる!!

ゲームが発売されてからかなりの月日がたった。何人もの人が全国統一したと思うけど、まだならこれを読んで統一への参考にしよう。

FAN·ATTACK

光栄
☎044-61-6861
発売中

媒　体	128×2
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

※CD付きはどちらの媒体も17,200円です。

全国統一の手引きをここに

外交、計略、一騎討ちと様々なことができる『三國志Ⅱ』。個性ある武将が 350人も登場して、いろいろなドラマをつくってくれる。劉備、曹操、孫権、あるいはその他の君主になりかわり、中国の統一を目指そう。さて今回は全国統一までの足取り、こうすればキミも全国制覇ができるといった、攻略のポイントを教えよう。君主は馬騰を選んだ。シナリオは2からスタート。シナリオ2の馬騰は配下に馬超、馬岱、龐徳など武力の高い武将が12人もいる。なーんだけっこう楽勝じゃん、と最初は思った担当者だが、これがいざ実際にプレイしてみると思ったように進まず、苦労したのだ。その理由は知将がいなかったせいである。さてさてどうなることやら。いざ、スタート//

シナリオ2の馬騰でスタート。位置はけっこういいところだ。これからどんなドラマが展開するのだろう

馬騰(ばとう)

●プロフィール

字を寿成という。もと漢帝に仕えた伏波将軍馬援の子孫。身長八尺余、人を圧倒する形相を持っている。性格は温厚。馬騰の体の中には蒙古人の血が混ざっていて、西涼の勇猛果敢な兵を、多く従えていた。その子には長男馬超、次男馬休、三男馬鉄がいる。原作では劉備らとともに曹操暗殺を計画したが、事前に発覚してしまい、息子の馬休、馬鉄とともに曹操に殺された。

馬騰は知力は普通だが、魅力やとくに武力が高い

配下武将

	知	武	魅
馬超	42	98	60
馬鉄	36	60	51
侯選	34	71	58
成宜	35	61	38
張横	30	71	20
程銀	35	70	39
馬岱	49	83	54
龐徳	64	94	71
梁興	23	72	24
馬玩	23	52	26
楊秋	14	68	39
李湛	38	53	30

注)知は知力を武は武力を魅は魅力を表す。

194年〜　内政に励み国を豊かにしよう

194年、14国からスタート。まずは国造りからと思ったのだが、知力の高い武将がほとんどいないのである。龐徳の64が最高。もちろんこれでは軍師になれる武将もいるわけがない。空白地が13国と15国にあるのだが、ここはじっと比較的知力の高い武将が中心になって、14国の開発に専念することにした。それと同時に忠誠度のアップをはかった。忠誠度も全員100になり、本国の14国の国力も最高になった。有能な武将を何人か13国へ移動させ、この国の開発にあたることにした。13国に移動したとたん、曹操から使者が来た。郭汜を挟み討ちにしようという内容だった。ここはすんなり曹操の要求を承知した。戦いは曹操軍の勝利に終わった。13国14国ともに国が豊かになったので、30国の空白地にも進出した。

めずらしいことに台風が起きた

みんな武力は高いのだが、知力の高い者が全然いない。これでは国造りにはかなり苦労する

3度使者が参る

曹操から郭汜を挟み討ちにしようと言ってきた。OKした馬騰軍だが、曹操は攻めなかった。結局3回目でやっと攻めこんだ曹操であった

龐徳以下3名の武将が出陣。しかし馬騰軍は高見の見物をしていた

馬休が成人して配下に

195年1月、馬休が成人して配下に加わった。馬騰の子供が成人(16才)して配下になったのだ。労せずして武将が手に入るのでうれしいことである。さらに血縁武将は引き抜かれにくいというメリットもある。関羽や司馬懿などの子には優秀な者が多いのでぜひ配下にしよう。

三男の馬鉄より遅く配下に…。不思議だ

能力はそこそこのものがある馬休であった

ゲームを盛りあげるイベント

月の始めには、たまに突発的なイベントが起こる。疫病、洪水、住民反乱など。その中でもっとも注目すべきイベントは「死の予感」ともいうべきものだ。これは有能な武将に起こるもので、その武将の寿命があと1年ということを教えてくれる。つまりこの「死の予感」にあった武将は、次の年には必ず死んでしまうのだ。死を予感してしまうなんて、これが現実ならば怖いけど、ゲームではあと1年の命ということがわかれば、その1年間に何か対策が考えられるわけである。「備えあれば憂いなし」というぐらいだもんね。武将の生死にも1つのドラマがある。なーんて感じ入ってる担当者であった。

1年後には確実に死んでしまう、悲しい

ついに来るべき時が来たという感じだ。どんなに優秀な武将でも、これだけはどうすることもできない。己の運命は誰にも変えられないのだ‥‥

―軍師獲得に精を出す―

知将不足は深刻な問題。とくに軍師がいないのがかなり痛い。アドバイスがないままコマンドを実行するのは、けっこうやりにくいものがある。なんとか知力80以上の武将を配下にしようとがんばるが、簡単にはいかない。その時、張遼が張魯に引き抜かれた。引き抜かれた直後は忠誠度もあまり高くない。そこを狙ってアタック。結果は見事成功。張遼が馬騰軍に加わったのだ。もちろん忠誠度をすぐに上げ、軍師に任命。その後賈詡を、さらにはなんと諸葛亮孔明までも配下にできた。

軍師の張遼が賈詡を見つけてきた。張遼より賈詡のほうが知力が高いので、軍師交代。賈詡の知力は95もある。たのもしい

賈詡の次は諸葛亮孔明を得た。もうこれでいうことなしだ。孔明の言うとおり行動していれば、間違いはないのだ

197年　弱小国に的を絞り領地を奪う

空白地ばかり占領して、領地を3か国にまで増やした。しかしこれでは人材は増えない。敵と戦って、敵の武将を捕らえていかなければ、武将は増えていかない。今、隣接しているのは曹操と劉璋（りゅうしょう）と張魯の3人。曹操と劉璋はともに複数の国を持つ強国。そこで弱小国の張魯に目をつけた。197年4月、張魯に対して戦いを挑んだのである。しかしまさかの敗戦。2回目でなんとか勝利。しかし思ったより苦戦したため、戦後の後始末、つまりパーフェクトな状態にもっていくまで、かなり時間がかかってしまった。

↑知力の高い武将もいつしか増えたぞ

←曹操は共同作戦を承知してくれた。これで勝機が見えたが……

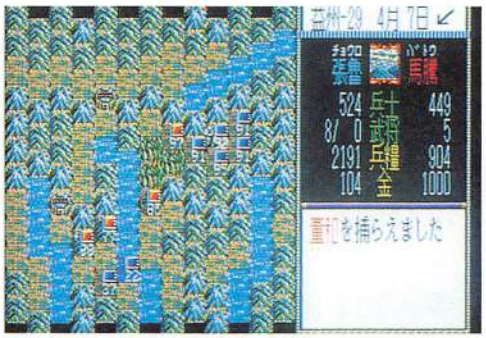
←武力98の馬超を筆頭に猛将5人が戦いにでた。いけいけゴーゴー！

共同作戦は失敗に終わる

同盟を結んでいればその同盟国に対して、援軍を要請できたり、共同軍を申しこんだりできる。わが軍も同盟を結んだ曹操軍を十分に利用してやろうと思い、対張魯戦のとき、共同軍を要請していた。曹操はOKしてくれたにもかかわらずこなかった。これは信用度が影響しているのだ。この場合は信用度が低かったためである。2回目の要請のときは、事前に贈り物をして信用度を高めたため、約束通り来てくれ一緒に戦ってくれた。

↑曹操軍も一緒に攻めこんでくれると言っているが、結局こないまま30日が過ぎた

↑一騎討ちは敵が断ってきたため、行われなかった

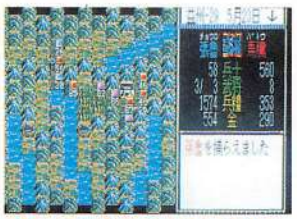


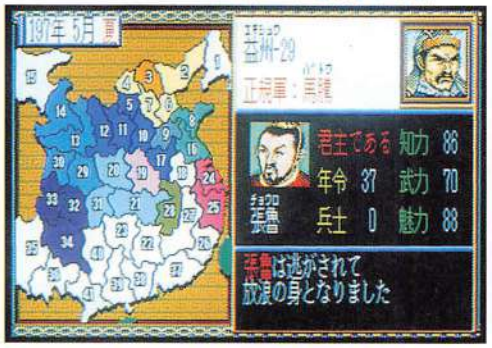
↑序盤はこのように有利だった馬騰軍だが……

——翌月再度アタックだ——

張魯を倒せ

197年4月初陣を飾れなかった馬騰軍。馬超を筆頭に龐徳、張遼、魏続、侯選（こうせん）と屈強な武将5人が出撃。念には念を入れて曹操にも援軍を要請していた。しかしそれでも勝てなかった。曹操が援軍を送ってこなかったのも敗戦理由の1つだが、思ったより守備側の張魯軍は強かった。同じ兵力では守備側のほうが有利だが、この戦いは馬騰軍のほうが有利だと思っていたのに。しかし1国しかない張魯軍より、3か国を擁する馬騰軍のほうがはるかに生産力が高い。馬騰軍はすぐに態勢を立て直して、翌月馬騰自ら出陣。張魯軍は戦争の被害を受けたままで、結果は馬騰の勝利。


↑よし今度は勝ったぞ。張魯、覚悟しろ。勝利条件は敵の君主、もしくは太守、または城を取れればいい



↓生かすも殺すも自由だが、ここはただのきまぐれで逃がした。張魯よ、いつかもう1度挑戦しに来い。待っているぞ！

武将の性格がよく出ている!!

『三國志II』に登場する武将には史実をもとに、それなりの性格がつけられている。知力、武力、魅力といった各々の数値も、その性格の1つといえるだろう。さらに目には見えない要素が多々ある。相性というのもその1つだ。君主と相性が合わない武将は、何もしないでも、いつのまにか忠誠度が下がっていたりすることがある。相性のほかに、目に見えない要素として、野望、義理、人徳がある。野望が高く義理が低い武将は、忠誠度が高くても簡単に裏切ってしまう。呂布なんかがいい例だ。この武将は忠誠度が100でも平気で敵に寝返るやつだ。そのほか戦闘での一騎討ちでもその性格の一部が出てくる。戦うことに生きがいを感じている武将の中には勝手に一騎討ちをしてしまう者もいる。張飛なんかはその典型的な例だ。しかしこれらの複雑にからみあういろんな要素があるからこそ三国志は奥が深いと言える。

↑勝手に一騎討ちにでてしまうやつが多い

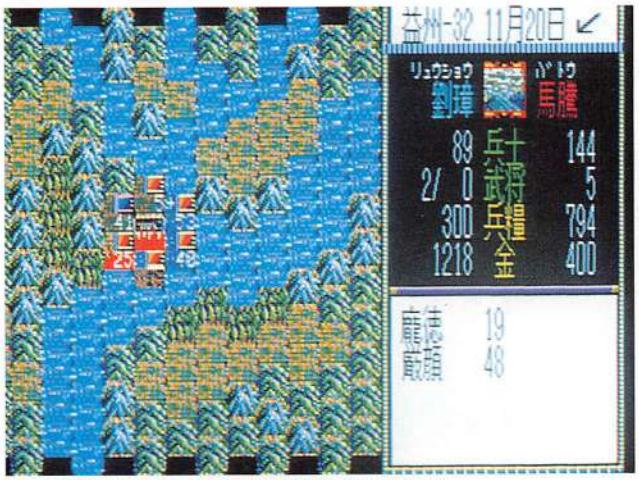
↑一騎討ちの勝敗はその後の戦局を大きく左右しかねない。勝手の一騎討ちにでてしまう武将も考えものだ。ブンブン

197年～ 有能な人材を確実に配下に

元張魯配下武将の忠誠度アップや、張魯から奪い取った29国の国造りなど、戦争の後にはすることが多い。そのあいまに甘寧や周倉など有能な武将を引き抜いた。他国の様子をさぐっていると、劉璋のところが弱小であった。劉璋のいる33国はかなりの戦力はあったが、32国と34国はすぐにでも攻め落とせるぐらい。さっそく厳顔の守る32国に攻めこむ。兵力差、武将数と圧倒的にわが軍が有利なのに、なかなか城を落とせない。なんといっても城を守るは劉璋軍きっての名将、厳顔である。

ピンクの表示の武将は行動不能を表す

忠誠度アップもなかなかたいへんなんだなこれが



なかなか倒せない厳顔。老いてもなおまだ健在といった感じだ

強大になってきた馬騰軍に恐れをなしたのか、贈り物をしてくるようになった

放浪中の君主が旗揚げ

198年7月、放浪中の孔融が40国で旗揚げをした。200年1月には41国で、馬騰軍が滅ぼした張魯が旗揚げをした。さてさてこれからこの2人がどこまで力をつけてくるか楽しみである。

なんとなくうれしい気がする

次は張魯か。がんばれ発展途上国！

—援軍要請の使者を捕獲—

厳顔のいる32国に攻めこんだとき、劉璋軍は他国に援軍を求めたのである。しかしわが馬騰軍はこの援軍要請の使者をまんまと捕まえることができた。こんなことがあるのかと思いながらも、密書の中を見てみると、劉表に対してのものだった。馬騰軍が攻めてきたから応援を頼むといった内容だった。これを未然に防げたのは大きい。使者の楊懐は取り逃がしたものの、厳顔には援軍がこなかったのである。結果は馬騰軍がなんとか勝った。かなり危なかったが……)。もしここで劉璋軍に援軍がきていたら、負けていたかもしれなかったのである。

なにーっ、劉表に援軍を要請したのか。あいつら同盟を結んでいやがった

しかーし！その援軍要請の使者を捕まえることができたのである

ふむふむ、こんな書簡をおくろうとしていたのか……

軍師の助言は信用できるの!!

知力が80以上の武将なら、軍師に任命することができる。軍師というのは君主がしようとする行動ひとつひとつに助言をしてくれるのだ。しかし、この助言が100%正しいかというと、そうではないが、やはり軍師の存在は大きい。軍師の助言の正確度は知力の高さに影響する。知力が80の軍師なら、正確度は50%ぐらいしかない。つまり2回に1回は嘘を言っているということだ。しかし、知力100の諸葛亮孔明にまでなると、その正確度は、100%。まるっきり嘘は言わないのだ。軍師に任命するなら、知力が1でも高いものにしたほうがいいぞ。また軍師はコマンドNo.18特別の中の「軍師」を実行したとき、たまに進言してくれるときがある。ほんとにごくたまにだが、情報を聞けたときはうれしいし、かなり役に立つことを言ってくれる。とにかく軍師は何かと便利な存在である。

訓練を始めますか(Y/N)? Y
それぞれ訓練度が上がりました
訓練度なんかについては、どの軍師が言ってもいいが……

この情報の正確度が1番大きい。やっぱり孔明はすごいなあ

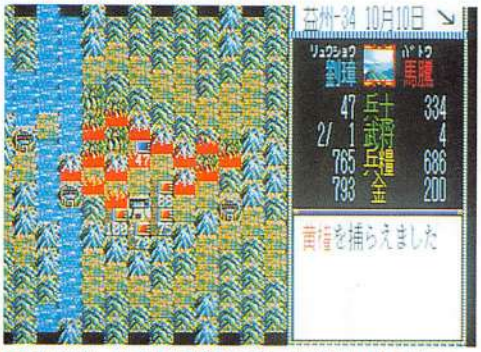
たまには軍師コマンドをやってみるのもいいぞ

199年～　蜀を取るべく劉璋にアタック

劉璋が治めていた32国を奪い、続いて劉璋を攻めるぞと思ったとき、劉璋から同盟締結の要請があった。考えるまでもなく、この使者を捕まえにでた。逃げられてしまったが、これで劉璋に対して、宣戦布告ができたわけである。いっきに34国も攻め滅ぼした。厳顔のまもる32国を攻めたときより、簡単に勝つことができた。これはそのまえの月に34国が疫病の被害にあったためである。34国を攻め取ったとき、戦利品がでた。毎日戦いに明け暮れていたので、戦利品のことなど忘れていたが、ラッキー。32国、34国と領地を拡大した馬騰軍はさらに南下し、35国、36国と空白地を奪って南のほうに勢力を伸ばしていった。

↑同盟だとー、ふんっ、やだよーだ

↑旗揚げしてまもないというのに……



↑劉璋が統治していた2か国奪取に成功。次の狙いは君主の劉璋だ

↑劉璋の本国33国はさすがに強く、ずっとあとまで攻めきれなかった

うれしい戦利品だ

34国を攻め取ったら「芙蓉姫(ふようひめ)」という戦利品がでた。どんないいことがあるのかと思ったら、どうやら魅力のパラメータが上がるらしいのだ。君主の馬騰自身が取って魅力をアップさせた。

↑やった一戦利品だ、誰にあげようかな？

↑馬騰の魅力が12も上がりました。ばんざーい

――疫病を利用しよう――

199年10月、蜀(32国、33国、34国といった益州のあたり)の地域一帯を疫病が襲った。わが軍にも30国が被害を受けたが、劉璋の34国も被害を受けた。様子を見てみると、34国には4人の武将がいた。そのうち2人は疫病のため、病気にかかって行動不能になっている。しかも各武将の兵士数も減っているではないか。これはチャンスとばかりに、すかさず32国からアタック。いつもこんな戦いばかりなら楽なんだけどなあという感じであった。ここでうかうかしてはいられない。わが軍も疫病の被害にあっているのだ。同じようにそこを攻められたら、34国を取った意味がなくなる。忘れずに30国の隣接国から、30国に武将を送っておいた。こういう具合に自然現象も味方につけるようになれれば、全国統一もそう難しくはないぞ。

↑太守は病気でも敵が攻めこんできたときは、戦いにでられる

↑春に起こると1年間、被害が広まるのでタチが悪い

↑劉璋狩りにでた馬騰軍。いっきに倒せ。戦争だーっ

キミはもう戦利品を見つけたか

戦利品はかなり登場するらしい。編集部で確認したものには「倚天の剣」「太平洋術の書」「芙蓉姫」「的盧」の4つがある。それぞれ効果は違うが、パラメータアップなど、うれしいことばかり。まだまだあるらしいということだが。剣には武力を上げる効果があり、書物には知力を上げる効果があり、美女には魅力を上げる効果がある。以上の3つはどれもパラメータがアップするものだが、名馬などは戦争で退却するとき絶対に捕まらなくなるといった、おもしろいものがある。何はともあれ、いいことずくめの戦利品である。

↑戦利品のひとつだ

←これは「的盧」という名馬を与えたところ。なんと戦場で捕まることがないという。これはすごい

201年～ 全41か国の約半分をわが手中に

涼州からスタートして益州、さらには交州まで勢力を伸ばした、わが馬騰軍。新たに旗揚げした3人の君主は別として、今現在残っているところは、どれも強国ばかり。領地が多くなったため、1国に配分する武将の数が少なくなった。まずは武将の確保に力をいれることにした。しかしほとんどの武将が忠誠度100。なかなか引き抜けない。そのときだった、袁紹に「死の予感」があらわれたのは。待つこと1年、袁紹は死んだ。後継者は袁譚に。さっそく様子をみてみると配下の武将の忠誠度はがくっと落ちていた。チャンスとばかりにがんがん引き抜く。同じことが孫策にも起こった。後を継いだ孫権軍からも優秀な人材を奪い取っていった。しかしまだまだである。本当の戦いはこれからなのである。

名軍師孔明がいたからこそ順調に勢力を伸ばしていけたのだ

馬騰の全国統一ための最大のライバルは曹操、劉備だ

これで放浪中だった3人、すべてが旗揚げしたことになる

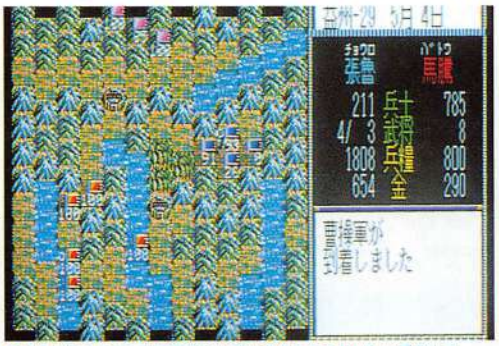
旗揚げした3人に狙いを定め、滅ぼしにかかった。覚悟していろ

――全国統一への心得――

ある程度時間がたつと、国力も最高、兵力も最高でもう内政に関しては何もすることがなくなる。武将を引き抜こうとしても、忠誠度は、みんな100になっていることが多い。これでは引き抜こうとしても、なかなかうまくはいかない。あとやることといったら戦争しかない。しかし戦争を起こすにも攻撃側は最大5人までしか攻めこめない。この時代にもなると、生き残っているところはどれも強大なところばかり。敵側は最大10人まで戦闘に参加できるし、攻撃側はかなり不利。そこで大切なのが、共同軍である。共同軍を要請すれば最大10人で攻めこめることができる。第3国をうまく利用していくことが、全国統一の基本ということが言えるぞ。

第3国をうまく利用

もうこのくらい年が過ぎると膠着状態におちいり、どの国も何もしなくなる



自分は何もせず、共同軍だけに攻めさせるのもおいしい手の1つ

新君主で始める場合の心得

君主選択画面で「かなキー」と「CAPSキー」をロックして「しんくんしゅ」と打ちこむか、選択する番号の最大値より1多く入力すると、新君主システムモードになる。実際の三国志に登場しない新しいキャラでプレイできるのだ。名前、生年月日、性別を入力すると知力、武力、魅力の値が決定される。さらにボーナスポイントとして、50与えられ、3つのパラメータに、好きなように振り分けられる。ここがポイントである。いい加減に振り分けてしまうと、後で後悔することになる。知力が高ければ開発が楽だし、武力が高ければ、戦争のとき有利だ。しかし知力や武力よりもいい君主の条件として、魅力の高さがあげられる。魅力には武将を引きつける要素がある。より多くの武将を集めることが大切な三国志では、魅力の高さが重要となってくる。新君主で始めたときは自分1人しかいないということを忘れないでおこう。

ボーナスポイントの振り分け方

50のポイントを知力、武力、魅力の3つに配分する

さあいよいよ新君主でスタート。新君主は上級者モードということが言える

MSX2のBASICで遊ぶ小さなCG

BASICクラブ

#14 グラフィック遊び

CGツールを使ってサクサクッと絵をかいてもなにかがひと味たりない。では、コツコツと1ドットずつのお絵描きをプログラムでやってみよう。

CG Computer Graphic(コンピュータグラフィック)の略。C.G.などとピリオドをつけて書くこともあるが、最近ではCGと書くほうが多いようだ。かつては特殊な技術だったのでCGというだけで偉かった時代もあったが、いまではあたりまえすぎてCGということば自体が死語になりつつあるのではないかという感じすらしている。

ドット 点のこと。ディスプレイ上の最小単位のことをドットという。基本的にどんなによくできたCGもドットの集まりであり、ドット絵をきわめればあらゆるCGがかける(はず)。

カラーパレット この記事では、色を指定するコードのことをカラーコードと呼んでいるが、じつはMSX2以上の機種にはカラーパレット機能があり、あらかじめ決められているコードと色の対応を自由に決められる(512色中16色)ので、絵をかいたあとで色を変えるのも楽しい。

ドットの組みあわせで絵をかこう

まだMSX2が出ていないか、出ていても高級機といわれていたころ、パソコンユーザーのあいだでCGがはやったことがある。CGといっても、CGツールを使ってかいた絵ではなく、プログラムでかく絵だった。

そうしたCGプログラムがさかんに雑誌に投稿され、たくさん掲載された。そのプログラムを打ちこむと自分のパソコンのディスプレイにあざやかなCGが再現されたのである。貧弱なたとえだが、大型のジグソーパズルが完成したときのような喜びに似ているのではないか。

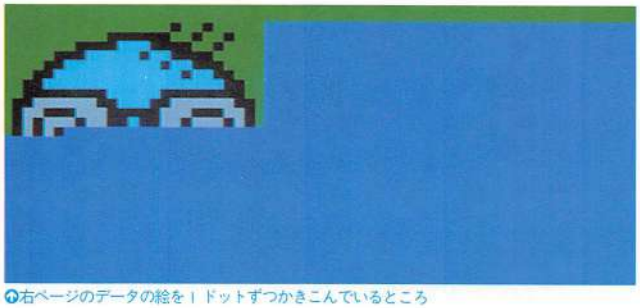
なぜ最近そういう遊びがすたれてしまったのか。使いやすいCGツールがたくさん出まわってしまった結果、プログラムでCGをかくなんてめんどうくさい遊びは、なんとなくダサくなってしまったのかもしれない。

しかし、ファッションや歴史はくりかえすはずだ。掲載に値するようなCGプログラムがファンダムに投稿されたりする日も来るにちがいないと思いつつ、今回は、ドットの組みあわせでかく小さなCGの作り方をピクニックしてみよう。

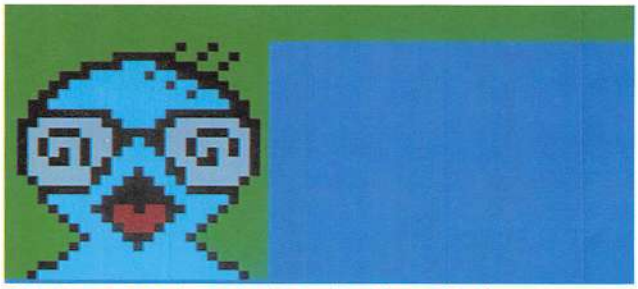
ドットでかくのは、それがCGの基本だと思うから。小さなものにかぎったのは、単純に最初はデータ量の少ないものからはじめたほうがいいと思うから。

ここはMSX2/2+、SCREEN5でやってみよう。

たとえば下のような絵(25×25ドット)が右ページのような3ステップの手順と、かんたんな描画プログラムでできあがる。



↑右ページのデータの絵を1ドットずつかきこんでいるところ



↑大きさは25×25ドットなのでそうとう小さい(約9文字ぶんの大きさ)

たとえば25×25のドット絵

Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	1	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	7	7	7	1	1	1	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	1	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	1	Ø	Ø
Ø	Ø	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	7	1	1	1	1	1	1	1	1	Ø	Ø
Ø	1	1	E	E	E	E	E	E	1	1	7	7	7	1	1	E	E	E	E	E	E	1	1	Ø
Ø	1	E	E	1	1	1	E	E	E	1	1	1	1	1	E	E	E	1	1	1	E	E	1	Ø
Ø	1	E	1	E	E	E	1	E	E	1	1	7	1	1	E	E	1	E	E	E	1	E	1	Ø
Ø	1	E	1	E	1	E	1	E	E	1	7	7	7	1	E	E	1	E	1	E	1	E	1	Ø
Ø	1	E	E	1	1	E	1	E	1	7	7	7	7	7	1	E	E	1	1	E	E	E	1	Ø
Ø	1	E	E	E	E	E	E	1	1	7	7	1	7	7	1	1	E	E	E	E	E	E	1	Ø
Ø	Ø	1	E	E	E	E	E	1	7	7	1	1	1	7	7	1	E	E	E	E	E	1	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	1	7	7	1	1	1	1	1	7	7	1	1	1	1	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	1	6	6	1	6	6	1	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	6	6	6	6	6	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	6	6	6	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	1	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø

③DATA文にする

②色をコードに変える

①まず、方眼紙に絵をかく

リスト1：顔のデータ

```
1000 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ1ØØ1ØØØØØ
1010 DATA ØØØØØØØØØØ11111111ØØ1ØØ1ØØØ
1020 DATA ØØØØØØØ11117771111ØØ1ØØØØ
1030 DATA ØØØØØ11177777177111ØØØØØ
1040 DATA ØØØØ1177777777771771110ØØØ
1050 DATA ØØØ11777777777777771771ØØØ
1060 DATA ØØ1177777777777777777771ØØ
1070 DATA ØØ1111111117777711111111ØØ
1080 DATA Ø11EEEEEE1177711EEEEEE11Ø
1090 DATA Ø1EE111EEE11111EEE111EE1Ø
1100 DATA Ø1E1EEE1EE11711EE1EEE1E1Ø
1110 DATA Ø1E1E1E1EE17771EE1E1E1E1Ø
1120 DATA Ø1EE11E1E1777771EE11EEE1Ø
1130 DATA Ø1EEEEEE117717711EEEEEE1Ø
1140 DATA ØØ1EEEEE17711177 1EEEEE1ØØ
1150 DATA ØØØ11111177111117711111ØØØ
1160 DATA ØØØ17777711111111777771ØØØ
1170 DATA ØØØØ17771166166117771ØØØØ
1180 DATA ØØØØØ17771666661777 1ØØØØ
1190 DATA ØØØØØØ1777166617771ØØØØØ
1200 DATA ØØØØØØØ17771117771ØØØØØØ
1210 DATA ØØØØØØ17777717777 71ØØØØØ
1220 DATA ØØØØØ177777777777777 1ØØØØ
1230 DATA ØØØ11777777777777777711ØØØ
1240 DATA ØØ17777777777777777777 1ØØ
```

リスト2：データでドット絵をかく

```
10 COLOR 15,5,12:SCREEN 5,Ø
20 DEFINT A-Z:DIM A(158)
30 FOR Y=Ø TO 24:READ A$
40 FOR X=Ø TO 24:C=VAL("&H"+MID$(A$,X+1,
1)):PSET (X,Y),C:NEXT:NEXT
50 GOTO 5Ø
```

SCREEN5の画面は、ふつう横256×縦212のドットで構成されている。つまり、256×212の方眼紙だと思えばいい。

その方眼紙のマス目に色をぬっていくのが、ドット絵の基本なのだ。でも、いきなり画面全体にドット絵をかくのはたいへんだし、記事のうえでもつらいので、ここでは約87分の1にあたる25×25ドットの絵にしてみた。じつは前号に使った顔のキャラクタデータ(24×24)を修正していたら縦横に1ドットぶんのびてしまったのだ。

それはともかく、SCREEN5のマス目にぬることのできる色は基本的にパレットコード(カラーコード)1～15の15色プラス透明(パレットコード0)の16とおりだ。16とおりということは、そのデータは16進数1桁で表現することができるわけだ。1ドットの色のデータは16進数1桁、つまり0～Fの1文字に置き換えることができることになる。

①まず、方眼紙に絵をかく

方眼紙に15色プラス透明色の制約を守ってとりあえずドット絵をかいてみる。なれればデータで直接かけるだろうが、はじめはともかくタイルをならべている感覚でやってみよう。ちなみに、用意されているMSXの15色では満足できなくても、カラーパレット変更機能で512色のなかから自由に選べるので色のことはあとから考えてもいい。

②色をコードに変える

とにかく、なんらかの絵に見えるように方眼紙を埋めてみる。埋まったら、1色に1つのデータを割りふっていく。すると、25×25のデータ表ができあがる。これが絵のデータだ。

③DATA文にする

この絵のデータを、そのままここでは行1000からはじまるDATA文に移しかえる。1段ずつふつうの文字列としてあつかえばいいのだ。すると、リスト1のような顔のデータができあがる。

このデータとリスト2のような描画プログラムをあわせて実行すると26ページの画面になる。

なお、リスト2の行20はつぎのCOPY文のための配列宣言だ。

配列とCOPY　画面上のグラフィックを複写する配列は、倍精度型や単精度型でもいいのだが、ここでは整数型だけにかぎって説明する。また、使用するSCREENモードによっても変わる(ただしSCREEN5以上)が、ここではSCREEN5にかぎる。つまり、この記事で使用している場合にかぎった。この記事の場合は、DEFINTによって、配列Aも整数型になっている。
配列にCOPYするグラフィックの横のドット数をX、縦のドット数をYとすると、DIM文で宣言すべき配列の添字の大きさは、
X＊Y／4＋1
になる。この計算をおこなって端数が出た場合は切上げにする。

上下左右反転機能　あらかじめ配列にCOPYしておいた図形を画面にCOPYする場合の「方向」というパラメータはその図形を上下左右に反転させる機能がある。もとの図形は左上から右下に向かう方向で配列に入っているが、方向のパラメータに応じて次のような方向で画面上に表示される。
0＝そのまま(省略もおなじ)
1＝右上から左下(左右反転)
2＝左下から右上(上下反転)
3＝右下から左上(点対称)
これも使いようによってはアニメ効果などに便利だろう。

ロジカルオペレーション　SCREEN5～7では、カラーコードが4ビット単位で論理演算されるが、SCREEN8のみ、8ビット単位で論理演算される。これはSCREEN8のカラーコードが0～255と8ビットデータになっているため。また、通常の論理演算は16ビット単位でおこなわれているので、あらかじめカラーコードの論理演算の結果を予測するには、
C＝(A〈論理演算子〉B)AND15
として「AND15」(または255)をつけた形で計算しないとわからなくなる。

配列に絵のデータが入る

リスト1＋リスト2のプログラムを走らせると、26ページの写真のように顔をかくわけだが、これを出発点とすると、2つの道への発展がある。

1つは、データを大きくしてもっと大きいドット絵をかくこと。これはリスト1、リスト2の仕組みさえわかればかんたんだ。たとえば、100×100の絵にしたいのならば、各行が100文字でできているデータを100行ぶん作り、リスト2の行30、40のループの終値をそれぞれ99に変えればいい。もっとも100×100のドット絵とデータ化はそれだけでかなりたいへんだが。

ただし、この調子でデータを増やしていってもSCREEN5の1画面全体を埋めるCGはかけない。メモリがたりないからだ。そこで、おなじ内容をもっと短い形のデータに置き換える方法(データ圧縮、などという)をいろいろ考える必要があるのだが、それはこっちにおいといて今回は素通り。

別の道は、いまかいた絵をモチーフにして画面を再構成する道だ。とりあえず、こっちのほうが楽ができそうなので、少しふみいってみよう。

■画面から配列へ

COPY(x1,y1)−(x2,y2)(,〈ページ〉) TO〈配列〉

■配列から画面へ

COPY〈配列〉(,〈方向〉)TO(x1,y1)(,〈ページ〉,〈ロジカルオペレーション〉)

【画面から配列へ】あらかじめ必要な大きさの配列を宣言しておいて画面に表示されているグラフィックを配列に複写。【配列から画面へ】配列の直後にある「方向」というパラメータと最後にある「ロジカルオペレーション」がおもしろい。

■配列に絵を複写する

SCREEN5というと、ゲームプログラムなどでは複数のページ(SETPAGEで指定する)とCOPY文で画面全体や絵柄の動きなどを表現することがひじょうに多い。その手法もここでは説明しないが、ファンダムのゲームプログラムやAVフォーラムの作品にいい例がたくさんあるので探してみよう。

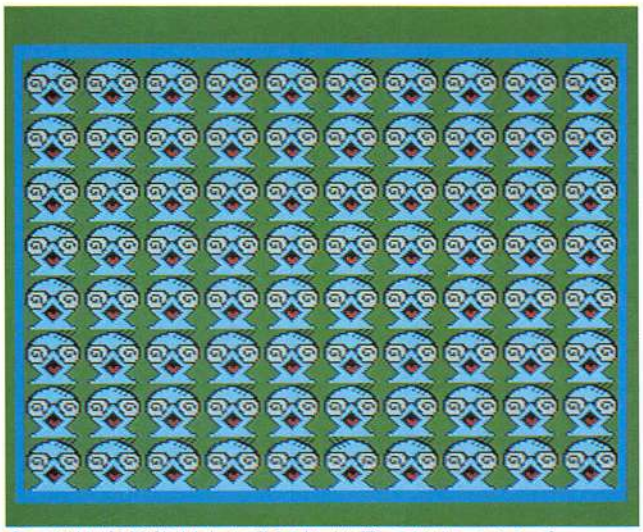
あまり使われていないのが、配列に絵のデータをCOPYする方法だ。絵のデータを配列にCOPYするのは上の書式どおりだが、COPYする絵の大きさに応じた配列をあらかじめ宣言しておかなくてはいけない。絵の大きさと必要な配列宣言の公式は左の傍注にしるす。

配列に入れておいた絵のデータは、まるでパターン定義したキャラクタのように自由になんどでも使えるし、また表示スピードも速い。しかも、必要に応じて上下左右に反転して表示することもできるので、なにかいたずらができそうだ。

また、右ページでやっているロジカルオペレーションと組みあわせれば、思わぬグラフィック効果を楽しめるだろう。

もっとも、配列COPYで1つのキャラクタを動かす場合は、表示と同時に消すくふうも必要になり、スプライトよりは処理が複雑になるだろうが。

1つだけ顔がちがいます



1つだけちがう顔があります。3つ数えるあいだに探してください。1 2 3、ブー

リスト3：顔のCOPYと配列

```
50 COPY (0,0)-(24,24) TO A
60 CLS:C=0:R=RND(1)*81
70 FOR X=3 TO 252 STEP 25:FOR Y=6 TO 181
 STEP 25:C=C+1:H=-(C=R):COPY A,H TO (X+H
*24,Y):NEXT:NEXT
80 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 60
```

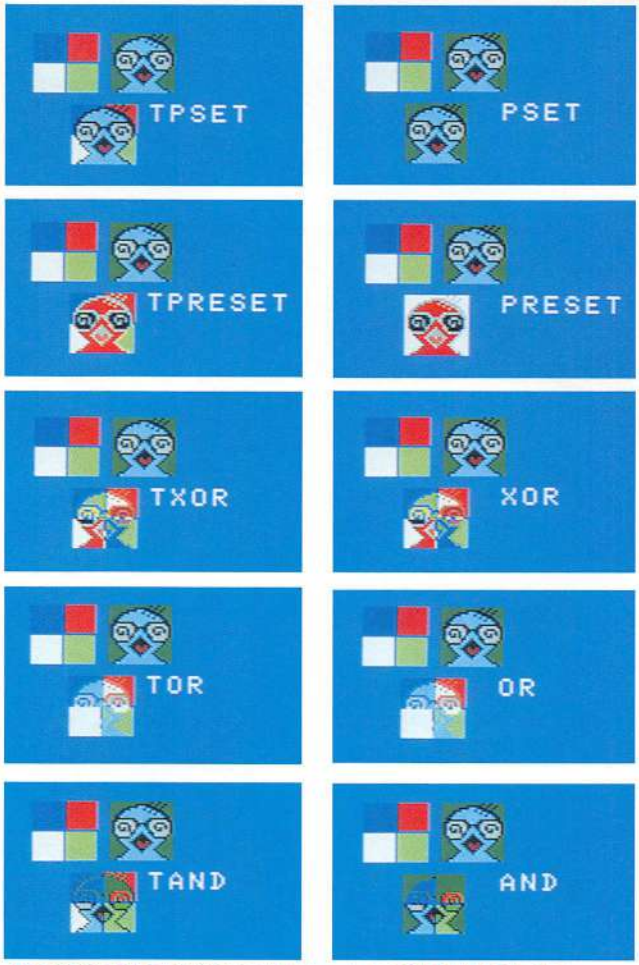
26ページのリスト1＋リスト2に、さらにリスト3をつないで実行してみると、まずゆっくり顔をかいて、それから左の画面のように80個の顔をすばやく表示する。この80個の顔のなかに1つだけほかとはちがった顔があるのでヒマな人は探してみよう。スペースキーを押せば、ふたたび80個の顔を表示して、またどこか別の場所に1つだけちがった顔をさりげなく置く。

プログラムは行50に注目。もともとリスト2の行20の配列宣言は、この行50で絵のデータを配列にCOPYするためのものだった。

こうして配列A(整数型になっている)にデータをCOPYしておけば、以後おなじ絵をすばやくくりかえして表示できるわけだ。しかも、上下左右の反転機能付き。

行70はおもに80個の顔を表示していく部分。変数Hはいつもは0だが、カウンタCが行20で決められた乱数Rになったときだけ、Hに1が入る。するとそのときだけここのCOPY文は右上から左下にかいていくことになる。つまり、左右反転しているわけだ。ただし、同時に表示開始位置も25ドットずらしていることに注意。そうしないとかいていく方向が逆なので、きっちり80個ならんだようには見えないのだ。

COPYとロジカルオペレーション



4色の四角と顔とを10種類のロジカルオペレーションで重ねあわせてみた。色の選び方で結果がぜんぜん変わってくるのでいろいろやってみるとおもしろい

ロジカルオペレーションとは、直訳すると「論理演算」。基本的には、ＩＦ文のなかでよく見かける例のＡＮＤとかＯＲなどのことなのだが、ＳＣＲＥＥＮ５以上のグラフィック関係の命令(ＬＩＮＥ、ＰＳＥＴ、ＣＯＰＹなど)で使うロジカルオペレーションとは、色が重なったときの新しい色を計算するものなのだ。

画面上にもとあったカラーコードをＡ、新しく重ねられようとするカラーコードをＢとすると、ＡとＢで４ビット単位の論理演算をして、その結果の値が新しい部分のカラーコードとなるのだ。この最終的なカラーコードをＣとしておこう。

グラフィックのロジカルオペレーションには基本的に５種類あって、それぞれのＣ(最終的なカラーコード)は、Ａ、Ｂから次のように計算される。

①ＰＳＥＴ
Ｃ←Ｂ

つまり、ＢがそのままＣになる。これはロジカルオペレーションを省略した場合も同様で、ごくふつうに「上書き」する場合。命令のＰＳＥＴとおなじことばなので、ちょっととまどう。

②ＰＲＥＳＥＴ
Ｃ←ＮＯＴ　Ｂ

たとえばＢが青の４(＆ＢＯ１ＯＯ)だとすると、ＮＯＴ　Ｂは＆Ｂ１Ｏ１１でカラーコード11の明るい黄色になる。

残りの３つのロジカルオペレーションは、Ａ、Ｂの２つのコードの値にそれぞれの論理演算をおこなって新しいカラーコードを計算する。それぞれ、Ａが５(明るい青)、Ｂが12(暗い緑)だとすると、

③ＸＯＲ
Ｃ←Ａ　ＸＯＲ　Ｂ
Ｃは９の明るい赤

リスト４：ロジカルオペレーション博覧会

```
50 COPY (0,0)-(24,24) TO A
60 CLS:LINE (0,0)-(11,11),4,BF:LINE (13,
0)-(24,11),8,BF:LINE (13,13)-(24,24),3,B
F:LINE (0,13)-(11,24),15,BF
70 DIM B(158):COPY (0,0)-(24,24) TO B
80 OPEN "GRP:" AS #1
90 CLS:COPY B TO (100,100):COPY A TO (13
0,100)
100 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),,TPSET  :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"T
PSET  ":GOSUB 300
110 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),,TPRESET:PSET STEP(30,0):PRINT #1,"T
PRESET":GOSUB 300
120 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),,TXOR   :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"T
XOR   ":GOSUB 300
130 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),,TOR    :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"T
OR    ":GOSUB 300
140 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),,TAND   :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"T
AND   ":GOSUB 300
150 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),, PSET  :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"
PSET  ":GOSUB 300
160 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),, PRESET:PSET STEP(30,0):PRINT #1,"
PRESET":GOSUB 300
170 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),, XOR   :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"
XOR   ":GOSUB 300
180 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),, OR    :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"
OR    ":GOSUB 300
190 COPY B TO (115,130):COPY A TO (115,1
30),, AND   :PSET STEP(30,0):PRINT #1,"
AND   ":GOSUB 300
200 GOTO 100
300 FOR W=0 TO 3000:NEXT:RETURN
```

④ＯＲ
Ｃ←Ａ　ＯＲ　Ｂ
Ｃは13の紫

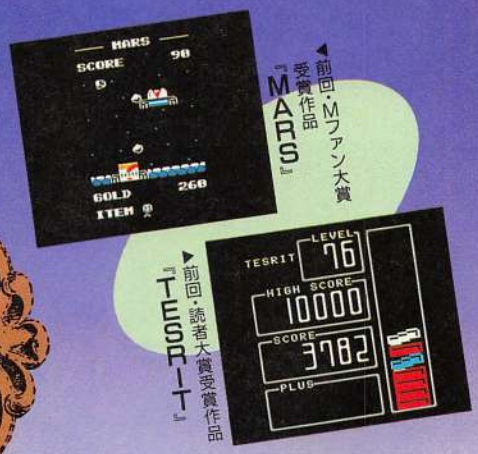
⑤ＡＮＤ
Ｃ←Ａ　ＡＮＤ　Ｂ
Ｃは４の青

というふうになる。

そして、ＣＯＰＹだけは、この５種類のロジカルオペレーションの頭に「Ｔ」がつく５種類のロジカルオペレーションが追加される。Ｔはおそらくトレースの頭文字で、ＣＯＰＹした図形のうち透明色になっている部分だけはいかなる場合でももとにあった色が残るというもの。つまり、図形の透明色以外の部分を切り抜いて転送しているわけだ。これは、上のＴつきグループとＴなしグループを比べてみるとわかるだろう。顔のまわりは27ページを見ればわかるようにカラーコード０になっている。

リスト１＋リスト２に上のリスト４を追加して実行すると、このロジカルオペレーションのすべてを実演する(左上の10枚の写真)。つまり、４色にぬられた四角のうえに顔を10とおりのロジカルオペレーションで重ねてみたわけだ。

このプログラムは見た目に長いようだが、じつは、行100までと行200と行300を打ちこんでしまえば、あとは行100の行番号とロジカルオペレーション名の部分(２か所ある)を書きかえるだけでどんどんコピーできて、じっさいには打ちこむのがかんたんなのでぜひ試してほしい。



◀前回・Mファン大賞受賞作品『MARS』

◀前回・読者大賞受賞作品『TESRIT』

コンテスト対象作品

恒例のプロコンです。しめ切りになったばかりのMSX大賞と入れかわりで募集します。

コンテストの対象となるのは、ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプの投稿作品にかぎり、6月1日の消印のあるもの(つまりMSX大賞のしめ切りの翌日)からコンテスト対象作品としてあつかいます。また、しめ切りは8月20日(月)必着とします。

RP部門には、1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプの3つがあります(44ページの「ファンダム募集要項」参照)。

内容はまったくの自由です。ゲームにかぎらず、広く自由な発想で作られたオリジナルなプログラム作品を期待しています。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったくおなじです。

ただし、44ページの「ファンダム募集要項」に書いてある〈投稿上のルール〉をよく読んで、かならず守ってください。

とくに、③にある詳しい解説の手紙の内容が不足していると、受けつけられない場合があります。とくに、参考にしたものがあるときは、かならず明記してください。

選考方法

コンテスト期間中に、ファンダムで受けつけたRP部門の投稿作品から、優秀な作品を月に10本前後選び出し、10月号と11月号にコンテストノミネート作品として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもらい(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と、編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に下記の各賞を決定します。

短いプログラムと長いプログラムでは、演出効果などちがいが出てくるのはとうぜん。短いタイプに不公平がないように、コンテストの審査ではプログラムの長さも重要なポイントとして評価していきます。

あて先としめ切り

封筒の表に応募タイプを赤で明記し、裏に住所・氏名を書き、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン「ファンダム・プロコン」係まで。しめ切りは8月20日必着。それ以降に届いたものは通常の投稿作品としてあつかいます。

各賞の内容

Mファン大賞	もっとも優秀な作品に対して	1名 賞金20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品に対して	1名 賞金10万円
ちえ熱あっちゃん賞	ほほえましい作品、作者に対して	1名 賞金5万円
BASICピクニック賞	BASICらしいテクニックを使った作品に対して	1名 賞金5万円
EDファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品に対して	1名 賞金5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選で	100名 特製テレホンカード

MSXをもっと知りたい人の本

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

→●本／定価880円(本体854円)・AB版／1989年11月号～90年4月号で掲載したゲームプログラムのなかから50本を選び、1冊にまとめた、おなじみのライブラリー第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、BASICやマシン語の入門記事も再掲載。評判のよかったFM音源のプログラムを集めたセレクト版もある。

←●ソフト／定価4,800円(税別)・ミニ版の文庫本サイズ／上記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ある。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る。

FM音楽館

横川理彦著・定価1300円(本体1262円)・A5版／MSXで、もうかかせなくなったFM音源。その音源の使い方はもちろんのこと、アレンジまでやってしまおうという音楽指南の書。譜面の読み方、コード、リズムのことなどが章だてで構成されている。1つ説明するたびに短いサンプルプログラムもついているので、耳で聞いてその場で納得できるようになっている。マニュアルだけではわからなかった、FM音源の音を鳴らし、それで効果音を楽しんだり、曲を入力したりする方法やちょっとしたコツを説明。ゲームミュージックからロックやクラシックまで、自分でプログラムして、アレンジをしたい人にオススメの本。

プログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑥

定価820円(本体796円)・AB版／月刊MSX・FANの1989年5月号～10月号に掲載したプログラムから50本を厳選。各界に話題を巻き起こしたマシン語講座「EDファンダム」の&H00～&H02、「AVフォーラム」の前身「サウンドフォーラム」の5月号～10月号分も掲載。人気作品ではSLGの『LAST WAR』、コミカルRPGの『まものクエストII』、パズルの『TESRIT』、シューティングの『ぷれすた』などが収録されている。この本はまだ在庫があるので注文よろしく。

プログラムコレクション50本のセレクション、リクエスト募集中!

月刊MSX・FANも、ついに4年目に突入。その間にたくさんのプログラムの投稿作品がどんどん「プログラムコレクション50本」にまとめられ、ついに7号目が発売された。おかげさまで5号目まではすべて在庫0。新しくMSXのユーザーになった人にほしいといってもらっても、どうしようもなかったのが実情。そこで、セレクション版を出そうということになった。みなさんのリクエストで、人気の高いものを集めて1冊の「プログラムコレクション」にしようという考えだ。発売はみんなのリクエストが集まってから、ということで年内目標かな。思い出や、選んだ理由などのメッセージをそえて、応募してほしい。抽選で5名にセレクションのソフトを、10名に本を、30名のみなさんにMファンの特製テレカをプレゼント。しめ切りは7月31日(消印有効)。発表は、MSX・FAN10月号誌上で。

●応募要領／①リクエストソフト名を1つ(赤い字で明記)②選んだ理由(どこが好き、自分は何点取った、ここを改造するといい、などの意見も)③所有機種とユーザー歴④持っているファンダムコレクションの本の号数⑤持っているファンダムコレクションのソフトの号数⑥郵便番号、住所、電話番号⑦名前、学年(年齢)

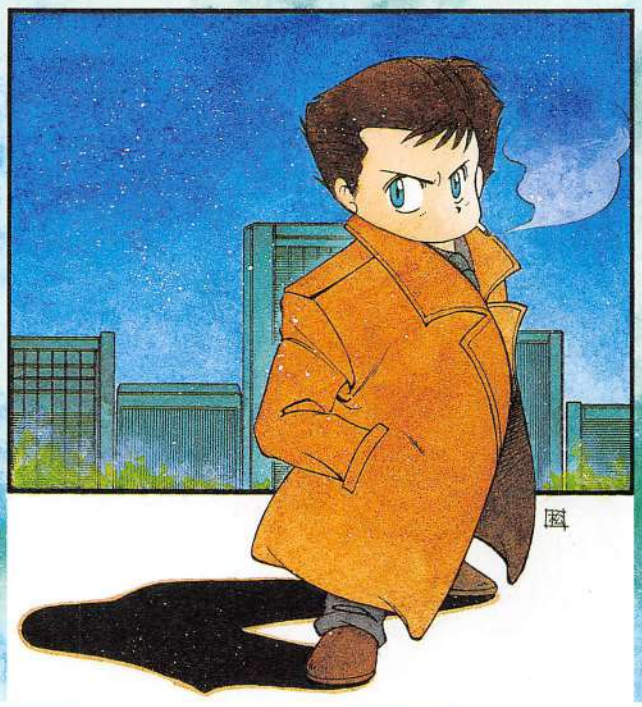
●送り先／〒105東京都港区新橋4－10－7徳間書店インターメディアMSX・FAN編集部「プロコレ・リクエスト」係

お求めはお近くの本屋さんへ(ないときは注文して取り寄せてもらってください)　〒105-55東京都港区新橋4－10－1徳間書店☎03-433-6231(代)

第13回■■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

その後の仁義なきスナッチャー



スナッチャー対策会議だぞっ!!

ここはネオコウベシティの市長官邸。スナッチャー対策会議の緊急会議が行われていた。スタッフは、市長、秘書官、警察署長、それに市議会議員3名の計6名が集められていた。ネオコウベシティ高等地方裁判所長は、病気のため休んでいる。そのため、議決は4対2にならないとできない。もちろん、この会議での議決は、そう重要な意味を持つことはない。現在のアメリカの大統領と同等の権力を市長は持っているのだ。

秘書官　今回、お集まりいただいたのはほかでもありません。パオパオ・シードの処遇についてです。彼は、スナッチャーから「シード博士」といわれたとプチ・メタルからの報告がありました。これまでも、この会議ではシードの過去が度々議題にのぼりましたが、今回のこの言葉は我々の推理を大幅に進めてくれるのではないかと思います。

秘書官に名前はない。本当はあるのだが、誰も知らないのだ。誰も名前を呼ぶ必要がない。だまって見ると、目が合う。目が合うと、後は「君」という一語で用が済んでしまう。

市長　君がいっとるのは、シードがスナッチャーの開発にたずさわっていたのではないか、というあの説のことだな。『MSX・FAN』とかいう雑誌に出ていた説か。しかし、あんな推測だらけの記事を考慮の対象にしなくてはいかんのか？

議員1　あんな記事ってひどいんじゃない。僕、あれ愛読誌なんっすよー。テレカも当たったことあるし。ひどい、ひどい。それに、推測だらけの記事ったって、あれはとっても頭のい読者の投稿がもとになってるんだから、すごい説得力ありますよ。

市長　それもそうか。

断っておくが、この市長には自説とか定見といったものは期待できない。ふらふらということが変わるので有名。ジェミーのお願いで、シードを簡単に復職させたことでも明らか。

議員2　よーするにさ、あれでしょ。シードとジェミーがスナッチャーの開発要員で、コールドスリープしてたって話でしょ。ハリーは2人の息子だっていう。だから「シード博士」っていう中国人スナッチャーチン・シュウホウの言葉って、かなりこの説を裏づけちゃったりするんだよね。やっぱり、そうなのかなー。シードをここに呼んでいろいろ聞きたいとこなんだけどなー。ジャンカーはランナーが1人しかいないし。どうして、あんなに大規模な組織なのに肝心のランナーが1人しかいないの？

市長　うむ……

議員2　よっぽど給料安いんじゃないの？　もっとさ、危険手当てとかつけてさー。

市長　大丈夫。スナッチャーはもうすぐ根絶されるんだ。わしにはそんな気がする。なんつっても、今月号のMファンでディスク3まで行ってるんだもん。まさか『スナッチャー3』まで行くとは考えられんし。スナッチャーの命もここまでだな。

↑ジェミー!?

↑キョエーッ！

↑こいつ、こいつ

↑あぶない感じ

［SDスナッチャー登場人物図鑑］

ギリアン・シード

Mファン誌上では、パオパオ・シードという名前。いわずとしれたこのゲームの主人公！

ジェミー・シード

ギリアンの奥さん。ギリアンとともにスナッチャー開発にたずさわっていたのだろうか!?

ハリー・ベンソン

後半で殺されてしまうかわいそうなキャラ。実は、ギリアンとジェミーの息子だった!?

ベンソン・カニンガム

物語後半でスナッチされてしまうかわいそうな人。いつスナッチされたかは不明。

J・J・ギブスン

SDでやっとセリフをもらえた本当にかわいそうなキャラ。殺されるためだけに出てくる。

ランダム・ハジル

SDになって、特に後半重要度が増してくる要注意人物。彼の正体は何か!? 楽しみですなー。

カトリーヌ

前作では、ちょこまか歩き回ったり、シャワーシーンを見せてくれたりと、わりと重要だったのに。

ミカ・スレイトン

ほとんど、座ったままでゲーム中の人生を終えるだけのキャラになってしまった。

ランダムって何者だったんだ!?

警察署長　ジャンカーって金ばっか使ってるからねー。もうヤメちゃうかって意見もあんだよな。だから武器なんかも自費で買わせるようにしてるんだ。バウンティ・ハンターのほうがよっぽど役に立つっていうウワサもあるし。

議員3　バウンティ・ハンターといえば、ランダム・ハジルってどうして、あんなに死なないのかねー。人間じゃないのかもしれないなー。

　その時、会議室内に、「ぎくっ！」という声がひびきわたった。どうやら、この部屋の会話は盗聴されているらしい。会話を聞いた誰かが、この「ぎくっ！」という声を出して、それが何百兆分の1の確率で起こる時空のゆがみを通して聞こえてきたようである。この声の主は誰だろう。

市長　ランダムって何かあるんじゃないかとは思っていたんだ。

議員3　何かあるって？

市長　よーするに、けっこうストーリーの中で重要な役割果たしてるんじゃないかってことだ。

議員1　うーん、ありそうありそう。でも、SDの最後に行くまで、謎の男だかんなー。これに関しては、推理のしようがなかったもんね。

議員2　局長はスナッチされちゃうし、ハリーはシードたちの息子だっていうし、ランダムも重要人物か。まるで関係者が1か所に集まりまくったって感じだなー。ミカはどうしたんだ。実はスナッチャーだったとか、そんな話ないの？

警察所長　うーん、影薄いよね、SDでは。カトリーヌも重要度低くなってるし。色気っていう点ではSDってかなり手抜いてるよな。

市長　淋(さび)しいわな、そのへんは。

秘書官　市長、話題がそれてますぞ。もっと核心に迫る話題を出さないと、またラビリンスの人気が落ちてしまいます。

市長　うむ、2か月も休んで再開してすぐに人気投票最下位ではカッコつかんもんなー。

警察所長　そういえば、ジェミーのことなんじゃが、シードが博士と呼ばれるような立場だったとすると、ジェミーが何をやっていたか、というのが問題になってきますな。

議員2　そう。スナッチャーたちがジェミーをさらってったのは深ーい理由があるはずだ。

議員1　えっ？　彼女ってスナッチされたんじゃないの？

議員2　されんされん！　あんな重要人物が簡単に殺されてたまるか!?　彼女はねー、スナッチャーの泣きどころを直す能力を持ってるんじゃないかと思うんだな。だからスナッチャーがさらっていった、と。

市長　スナッチャーの泣きどころ、というと？

議員2　やっぱ、あの太陽光線に弱いというマヌケなところだろうな。やつらはそのために、えらい苦労をしているんだ。

市長　なるほど。

警察署長　とにかく、遊園地で足ぶみしてるパオパオ・シードに早く先に行ってもらうしかありませんな。黒幕の姿も見えかくれしてきましたからな。

市長　何か先を知ってるような口ぶりだね。知ってることはいいなさい。

警察署長　だって、コナミの情報規制だってあるしねー、なかなか……。まっ、次号でこの記事が完結するから、それ待ってたほうがいいんじゃない？

市長　じゃ、来月の7日まで、この会議はお休みということだな。うーむ、待ち遠しい！

↑ふふーん

↑かわいちょっ！

掲載ソフト30本のプレゼントつき！ 読者アンケート

●5月号の当選者発表は54ページからの欄外で発表しています。

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

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9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持っていない

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持っていない
⑩ハンディプリンタ　⑪その他(具体的に記入してください)

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

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング　③パソコン通信　④ワープロ　⑤CG　⑥ビデオ編集　⑦コンピュータミュージック　⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

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

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

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

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

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

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン　②セガマークIII系　③メガドライブ　④PCエンジン　⑤PC88系　⑥PC98系(PC-286も含む)　⑦FM7/77系　⑧X1系　⑨ゲームボーイ　⑩その他(具体的に記入)
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パック　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	ソリッドスネーク	8
2	SDスナッチャー	14
3	三国志II	20
4	シュヴァルツシルトII	100
5	バルンバ	102
6	殺しのドレス2	103
7	雀ボーグ・すずめ	104
8	フォクシー	105
9	ディスクステーション7月号	106
10	ピーチアップ4	107

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>ドラゴンスレイヤー英雄伝説
3	<FAN ATTACK>ソリッドスネーク
4	<FAN ATTACK>SDスナッチャー
5	<FAN ATTACK>三国志II
6	BASICピクニック
7	記憶のラビリンス
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>EDファンダム
10	<ファンダム>ファンダムバーラー
11	<ファンダム>AVフォーラム
12	<ファンダム>ダンジョンRPGの過程
13	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
14	FM音楽館
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	ゲーム制作講座
17	FFB
18	ゲーム十字軍
19	MIDI
20	<FAN NEWS>シュヴァルツシルトII
21	<FAN NEWS>バルンバ
22	<FAN NEWS>殺しのドレス2
23	<FAN NEWS>雀ボーグ・すずめ
24	<FAN NEWS>フォクシー
25	DMfan
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	特別付録　GMレビュー

〈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	アルバトロス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	SDスナッチャー
16	SDガンダム　ガチャポン戦士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	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望～エピソードII～
30	殺しのドレス2
31	サーク
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THEプロ野球激突ペナントレース
37	シャロム
38	雀ボーグ・すずめ
39	シュヴァルツシルト
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	ゼビウス～ファードラウト伝説～
46	ゼロ　第4のユニット4
47	ソリッドスネーク
48	ダンジョンハンター
49	ディスクステーション各号
50	ディスクNG各号
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デ・ジャ
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンナイト
55	ドラゴンスピリット
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	ナビチューン
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	ハイドライド3
61	バルンバ
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	フォクシー
67	プライ上巻
68	プロ野球ファミリースタジアム
69	ポッキー
70	麻雀狂時代SPECIAL PARTII
71	マスター・オブ・モンスターズ
72	魔導物語I－2－3
73	魔導師ラルバ総集編
74	夢幻戦士ヴァリスII
75	ラ・ヴァルー
76	ラスト・ハルマゲドン
77	ルーンマスター
78	ルーンワース
79	ロードス島戦記
80	ロボクラッシュ

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

★★★

(キリトリ線)

MSX・FAN7月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ 2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

⑪ ( )

4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

5 [1] [2] [3] [4]

6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]

8 [1] [2] [3]

9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩( ) ⑪

12 [1] [2] [3]

13 ① ② ③ ④ ⑤

14 [ ]

7月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名 ☎( ) -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

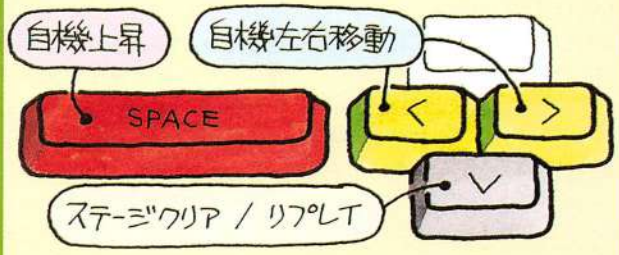
(学校名 学年)

●3Dゲームトリオ⇨P35〈カミカゼ〉①、P39〈3D BATTLE〉②、P41〈コブタくんの着艦訓練〉②●ゴルフゲームコンビ⇨P36〈mini SOLID GOLF〉①、P40〈GOLF LAND〉②●24時間戦うわきゃないだろ⇨P37〈ジャパニーズビジネスマン(円の奇跡)〉①●ああ、ゴムひも⇨P37〈ゴムボール〉①●決闘ファン待望の背中合わせ対決⇨P38〈対戦型・1人でも遊べます・ガンマン〉①●なわとび感覚⇨P39〈鉄球〉①●慶応大学の学生のことではない⇨P42〈K・O BOY〉⑤※丸囲み数字は画面数

巨大戦艦の奥深くへと侵入していく無人戦闘機

カミカゼ

MSX2/2+ VRAM64K　　BY HERO氏



⬆通気口を進んでいるような効果音

外からの攻撃にビクともしないβ国の宇宙戦艦に手を焼いていたα国は、その戦艦のまがりくねった通気口に無人戦闘機を潜入させた、というのが、背景に流れるストーリー。

通気口は、2.5キロごとに出口があり、そこを抜けるたびに通気口の色が黒に近い青からだんだん明るい青に変わっていく。6つ目の出口を抜けると、破壊目標の戦艦中枢に体当たりして使命を果たすことになる。

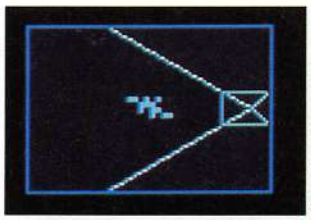
1画面

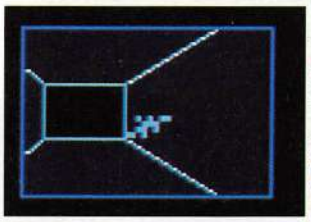
スタートしてから出口までが1つのステージになっていて、全5ステージの構成になっている。各ステージをクリアしたらカーソルキーの下を押して次のステージへ進む。とちゅうで壁や天井や床にぶつかったらそれまでの飛行距離が表示されてゲームオーバー。

最後の中枢にたどりつくとまた最初のステージにもどり、スコアとなる飛行距離はそのまま加算されていく。

いかにも戦艦の通気口を飛んでいるかのような効果音が気分をもりあげてくれるし、通気口の気まぐれな曲がりぐあいもスリルとやさしさのバランスがちょうどいい。シンプルながら、その世界にいつのまにか入ってしまうゲームの1つだ。

リストは48ページ





⬅右へ左へとまがりくねる通気口。5つの各ステージの終わりに出口が現れる

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の参考にしてください。

あの名作を作者自身が1画面タイプに圧縮した

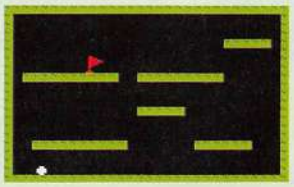
mini ミニ ソリッド ゴルフ SOLID GOLF

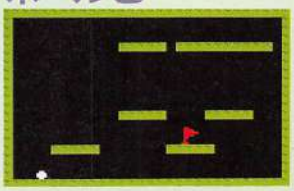
MSX 2/2+ VRAM64K　BY YOSHIX

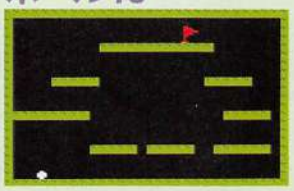
1画面

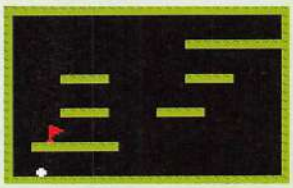
リストは49ページ

全18ホールから難所をピックアップ

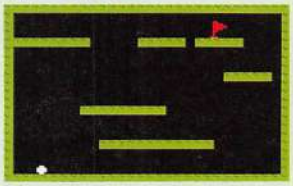

ホール10


ホール6


ホール13


ホール7

ホール15


ホール9

ホール18

考えてみるとずいぶんむかしのようだが、1988年8月号のMファンに『SOLID GOLF』というゴルフゲームが掲載された。リストの長さは7画面もあったが、上下に広がったホールを攻めていくユニークなアイデア(タイトルの意味は「立体ゴルフ」)がおもしろいので積極的に採用したのだった。

その作者のYOSHIXが、ほぼおなじ内容のゲームを1画面タイプにまで圧縮したのが、この作品だ。略してミニSGと呼ぼう。

前作では、フェアウェイ、木、バンカー、池などの区別があったが、ミニSGのほうは、フェアウェイしかない。しかし、前作とミニSGとの大きなちがいはそのくらいで、ほぼ、前作の画期的な楽しさを1画面タイプのなかに再現しているといえるだろう。設置されているコースもちゃんと18ホールある。

■ミニSGの進め方

このゴルフではクラブは1つしかない。

画面の下に「LLLRRR」と表示されていて、指示用の青いボールでこの6か所のどれかを選んでX方向の強さを決める。右端のRを選んでいると右方向への力がもっとも強く、左端のLを選んでいると左方向への力がもっとも強いわけだ。

↑ホール1でのホールインワン

そして、スペースキーを押すとビープ音がピピピピと鳴る。この音は重要なので聞こえにくかったら音量をすこしあげておいたほうがいい。スペースキーを押している時間に応じてY方向への強さが決まる(8段階)。その段階を音が教えてくれているのだ。ずっと押していると最高段階に達して、自動的にボールは打ち出されてしまう。

画面下の表示のうち「H」でホール番号が示され、そのすぐ右がそのホールの規定打数(パー)、そのホールでプレイヤーが何打目を打つのかは左に表示。右端がプレイヤーの現在のスコア(規定打数とどのくらい離れているか)。このへんはふつうのゴルフとおなじだ。

ボールは左右の壁にあたってはねかえったり、宙に浮かぶ天井にあたってはねかえったりする。かんたんそうに見えて意外にむずかしいホールがあったり、むずかしそうに見えて意外にかんたんなホールがあったり、ちょっとしたミスから大幅にスコアをくずす原因になったり……。ホールは単純に見えるが味わいは奥深い。

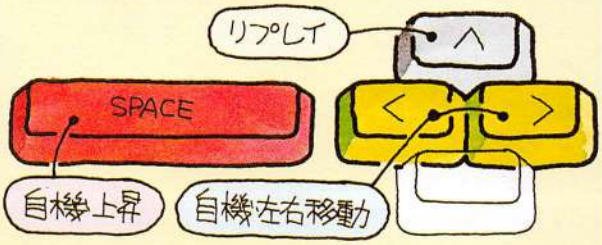
←ここでは左をねらうのが正解。思いきり打つとボールがこのような軌跡をえがいてはねかえる　←そうして旗に向かって一直線。ボールが旗に少しでもふれると「カップイン」になる

※一部修正すればMSX1・RAM8Kで動きます。

ボールの動きが見えないゴムひもを雄弁に語る

ゴムボール

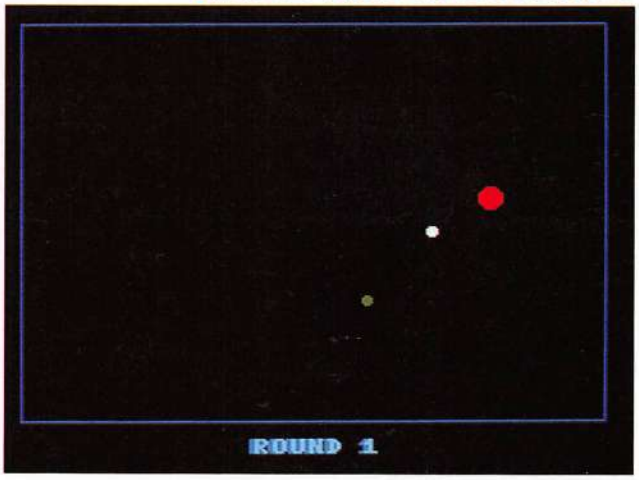
MSX 2/2+VRAM64K　BY きやま

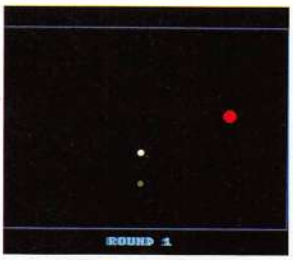


1画面

リストは50ページ

自機(白いボール)が緑色のボールをゴムヒモでひっぱっていく

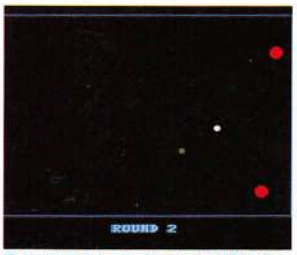




暗い緑色のボールに注目

自機(白いボール)を動かして緑色のボールを誘導し、赤い大きなボールにぶつけて破壊する。赤いボールをぜんぶ破壊するとステージクリアで、クリアするたびに赤いボールは増えていく。自機が外枠や赤いボールに触れるとゲームオーバー。

このゲームではボールしか出てこないが、やはり、主役はゴムひもだろう。ゴムひもは、けっして表示されることはないが、自機と緑色のボールのあいだにあるゴムひもの存在を、緑色のボールの動きがきわめて明確に表現している。なかなか思いどおりにいかない緑色のボールの不思議な浮遊感覚がおもしろい。

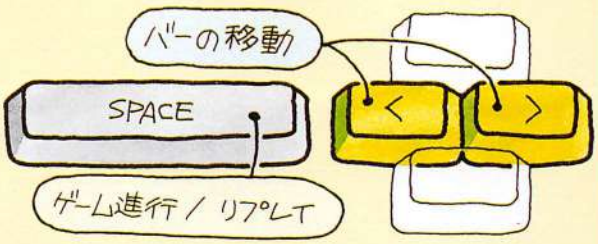


クリアするたびに赤いボールは増える

円の軌跡が奇跡。日本人ウソツキ金モウカルネ

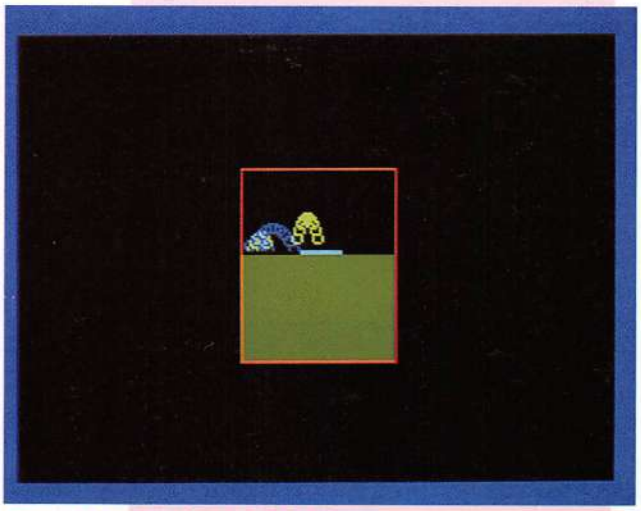
ジャパニーズビジネスマン(円の奇跡)

MSX 2/2+VRAM64K　BY 4月7日に生まれて



1画面

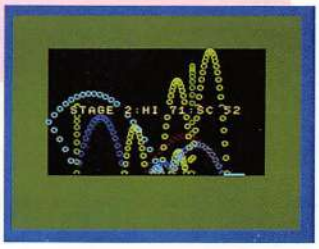
リストは51ページ



画面中央付近のウインドウ内で円を打ち返していく　ステージクリアしたり、失敗したりすると全体画面がこのように表示されて自分の過去の業績が明らかになる

どこがジャパニーズビジネスマンじゃとだれもが思う。そして副題の「円の奇跡」が「円の軌跡」のシャレだと気がつく。

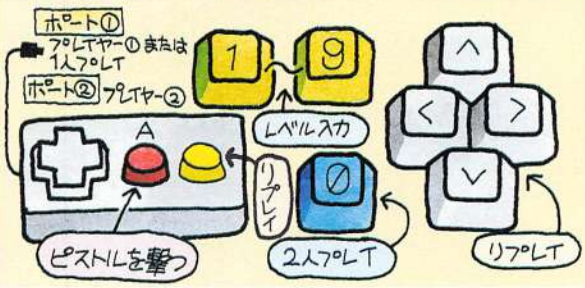
このゲームはそこからはじまる。画面中央のウインドウ内に自分の操作するバーが現れ、あたるたびに色が変わり高くバウンドしていく円をはねかえしていく。円は気まぐれに緑、明るい緑、青、群青色(ぐんじょういろ)、赤、水色のどれかの色に変化し、色に応じて左右へのそれ方が激しくなる。水色がもっとも激しく、緑は垂直上昇。円が天井にあたるまでキープしつづけ、最後にその円を受け止めるとステージクリア。地面の色やウインドウの大きさが変わってゲームは進む(ただし4ステージごとのくりかえし)。そうそう水色の円だけは打ちかえさなくてもセーフという特別な円です。



決闘ファンはこの形式のゲームを待っていた！

対戦型ガンマン
1人でも遊べます

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 野々市穂積



20世紀末に生きる日本人のおとなとして冷静に考えてみるとあまりメジャーではないような気もするが、それでもやはり、あの「決闘」にあこがれている人々は多いのではないかという気がする。決闘ファンたちは、従来、たんに反射神経を競いあうだけで満足するほかなかった。しかし、じつは、相手と背中合わせで歩いていき、5歩目で振り返ってうちあうという形式で戦いたくてしかたがなかったのではないだろうか。

このゲームは、そういう典型的な決闘シーンの夢をかなえてくれるシステムを持っている。

しかも、人間を相手にして2人対戦でも遊べるし、コンピュータを相手に孤独な決闘(もしそんなものがあればの話だが)を楽しむこともできる。

2人対戦の場合は、RUN直後に0を入力(なにも入力せずリターンキーだけでもおなじ)、対コンピュータ戦を望む場合は1以上の数値を入力する。この場合、入力した数値が大きいほど、コンピュータは弱くなる。たとえば、100を入力すると、振り返っても2、3秒待ってくれるのだ。世界一やさしい決闘相手だ。もちろん、1を入力するとピリピリするような真剣勝負が楽しめる。

基本的にはイラストのようなキー操作システムだが、プログラム行2の「J＝1」を「J＝0」に変えると、プレイヤー1がキーボード、プレイヤー2がジョイスティック(ポート1)というふうにもできる。親切。

それから早くうちすぎると、卑怯者(ひきょうもの)になるので注意。

1画面

リストは52ページ

背中合わせから1歩、2歩、3歩、4歩、5歩……の瞬間に振り返ってうつ。人間相手でもコンピュータ相手でもこの緊張感が楽しい

「＊」の表示されている位置に注目。銃弾はプレイヤー2の頭部をうちぬいている

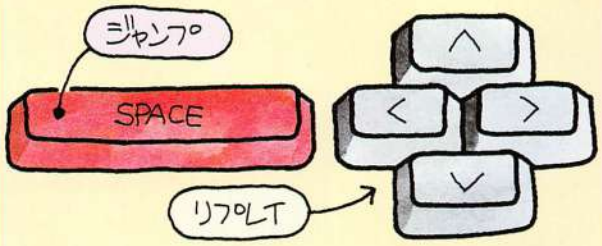
この場合は、プレイヤー1の頭部がうちぬかれている。なんとなく頭が痛くなる

最高レベルのコンピュータと戦っているとよくこうなる。これがあるから判定が信用できる

「てっきゅう」の5文字がやけに説得力があって

鉄　球

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 若林賢人



1画面

リストは53ページ

↑力強いひらがなで正体をはっきりしたうえでぐるぐるまわる鉄球。これを飛びこえるたびにスピードは速くなってくる

基本的には「なわとび」なのだが、それ以上にわたしたちは画面上の「[てっきゅう]」という表示におびやかされる。

こういうのを、ことばの力というのだろうか。なんだかしらないがたんなる灰色の丸いスプライトが、あたるととっても痛い鉄球に思えて、つい力をこめてよけてしまうのだ。

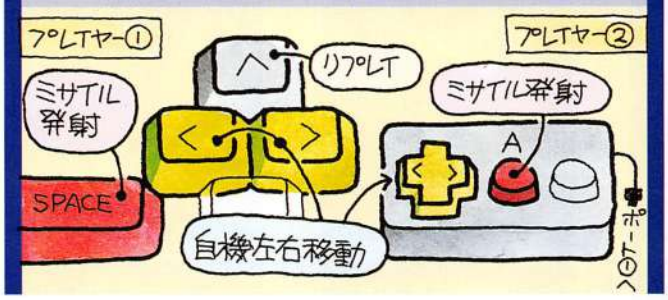
鉄球は、まぬけそうな人の周囲をぐるぐるまわる。まぬけそうな人、すなわち、キミは、スペースキーを押してこの鉄球をジャンプでかわす。かわすたびに鉄球のスピードが速くなっていくのがスリリングでいい。

この鉄球のスピードは、20回とぶのに成功したときに最高に達し、以後、コンピュータと一体のリズム感を持つものだけがスコアを伸ばすことができる。告白するが、わたしがはじめて30回を超えることができたとき、自然に涙が出てきた。こういうのを、神の導きというのだろうか。いわないいわない。

右と左で3次元的に戦う雪合戦式バトルゲーム

3D BATTLE（ディー バトル）

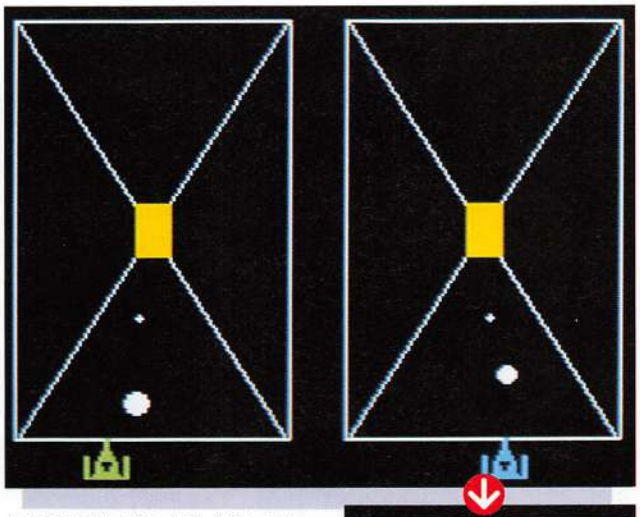
MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 若林賢人

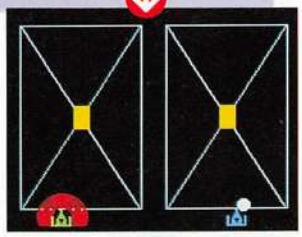


2画面

リストは54ページ

↓おたがいに発射した弾がおたがいの通路を進んでいく





↑のろまなプレイヤー1を火炎がとりかこむ

すべての戦いは雪合戦を基本としている、とゲーテがいったが(もちろんうそだが)このゲームでも、基本的には、対戦者は雪合戦とおなじような気持ちで弾を相手めがけて発射すればいいのだ。

このゲームは2人対戦専用。画面は2つに分割され、画面に向かって左半分がプレイヤー1、右半分がプレイヤー2だ。

この左右の画面は、おなじ通路をこっちから見たものとあっちから見たもので、たとえば、プレイヤー1がこっちから弾を発射すると、左側の画面では弾はだんだん小さくなっていく。しかし、右側では逆に近づいてくるのでだんだん大きくなっているように見えるのだ。

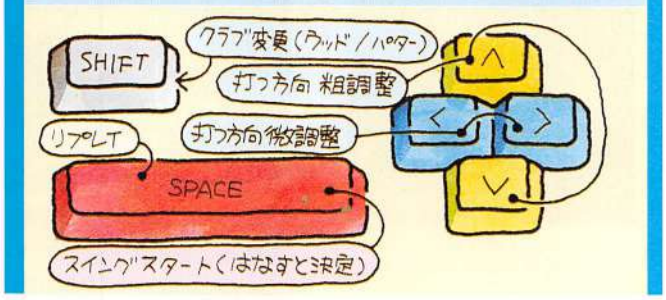
こんなにわかりやすく弾が迫ってくるのだから、ちょっとでも敵弾にあたるとシュワシュワッと赤い炎が広がってゲームオーバー。カーソルキーの上を押してリプレイ。

かってにうまいコンピュータと9ホールを戦う

ゴルフ　ランド

GOLF LAND

MSX MSX2/2+RAM8K　BY やすた



コンピュータと対戦するストロークプレイ式のゴルフゲーム。ほんとにこのゲームのコンピュータはかってなやつで、手がつけられないほどうまいのだ。

基本的なルールはふつうのゴルフとほぼおなじで、地形にはフェアウェイとグリーンとウォーターハザード(海)があり、海に入ると1打ペナルティがついて、ボールは手前の岸に置かれる。ぜんぶで9ホールあり、勝負は9ホールすべてをまわった時点で終わる。ただし、コンピュータがどうせ勝つ。

■プロゴルファー猿セット

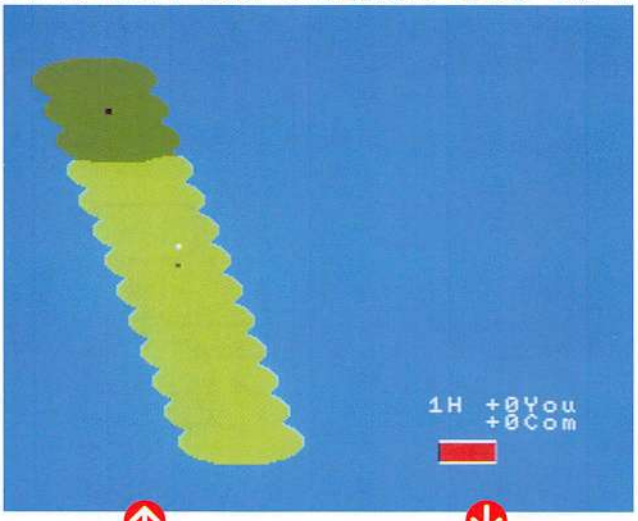
プログラム解析担当のノビタによれば、このゴルフはいわゆるプロゴルファー猿である。ウッドとパターしかないから(もっとも、36ページのミニSGのほうは1本しかないが)。マンガを知らない人にはなんのことかわからないだろうけど。

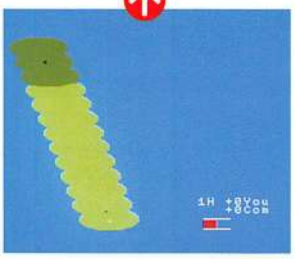
このプロゴルファー猿セットを持ってまわっていくわけだが、基本的にフェアウェイではウッド、グリーン上ではパターと自動的に切り換えてくれる。ただ、離れ小島のグリーンにボールが行ってしまったときはパターだけだとかならず海に落ちてしまい、絶対に復活できない。そこで、SHIFTキーを押すたびにウッドとパターを自由意思によって切り換えることができるようにしてある。ま、よほどまぬけなゴルファーでもないかぎり使うことはないと思うが、なにごとも念のため。

2画面

リストは55ページ

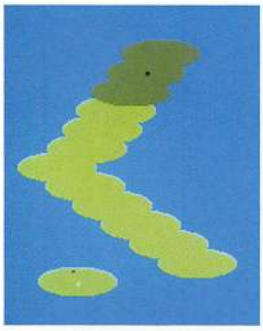
●打つ方向を決めパワーを加減してショット。地上に影を落として飛ぶゴルフボールはけっこうリアリティがある(バウンドもするし)。赤いボールはコンピュータのボール



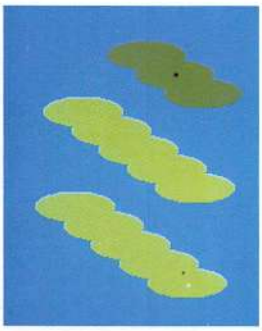


戦いは9番ホールまで

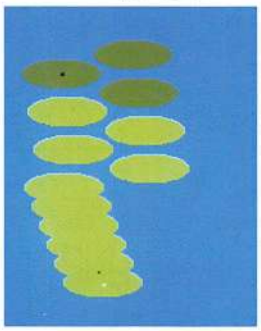
2番ホール



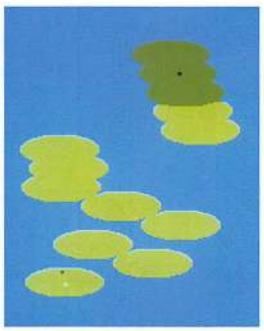
3番ホール



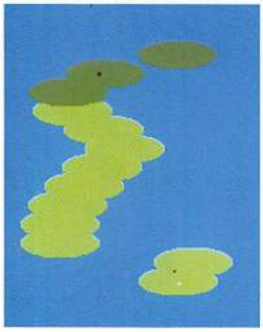
4番ホール



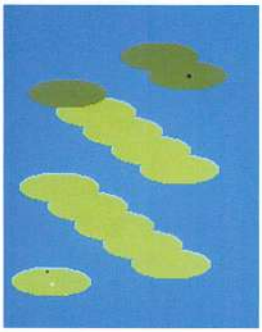
5番ホール



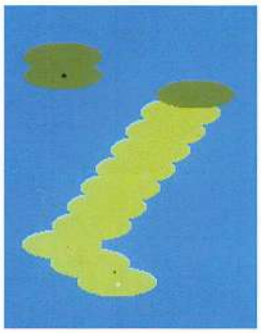
6番ホール



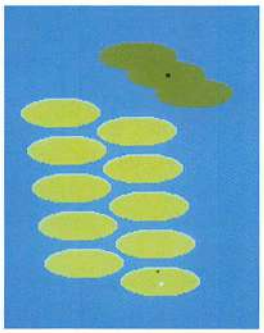
7番ホール



8番ホール



9番ホール



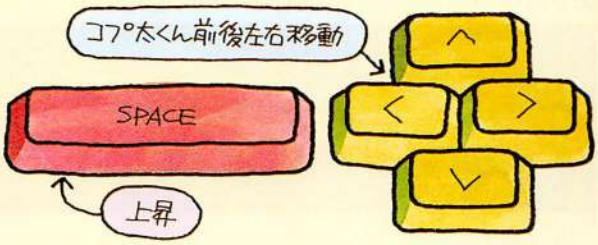
ダイナミックな画面が魅力の着艦シミュレータ

コプ太くんの着艦訓練

MSX MSX2/2+RAM8K　BY Nu〜

2画面

リストは56ページ



日米安保がどうのこうのとあやしい雲行きの昨今、国防意識が高まるなかでのこのタイムリーなゲーム。ヘリコプターが空母に着艦するときがどんな感じなのかは経験がまったくないのでわからないが、きっとこんな感じなんだろうと思わせる、よくできた3Dシミュレータ。いやいや、ここまでBASICプログラムで表現できるなんてすばらしい。しかもたったの2画面。テクニックは日進月歩。

さて、コプ太くんというのはおなじみのNu〜さんキャラで、その正体はヘリコプター。この子が空母から飛び立ち、てきとうにプロペラの回転を調節しながらふたたび空母にふわりと降りる訓練用ゲームだ。

RUNすると、しばらくゲーム画面の作成に時間がかかるので、そのあいだコプ太がチョコチョコと動いては止まるデモをやっている。あまりいいデモではないけれど、まあそのくらいはがまんしなさい。

1 まずガソリン注入。赤いインジケータがぐんぐん右に動き、満タンになるとコプ太は自動的に発艦する

行きま〜す!

で、自動的にスタート。画面上の赤い燃料インジケータが右に行ってガソリンが満タンになるとコプ太くんは飛びあがり、同時にガソリンはどんどん減っていく。ガソリンがなくならないうちに、黄色い着艦ゾーンにフワリと着陸するのが訓練の主旨だ。加速を制御しきれずに勢いよく降りてしまったり、ゾーン以外のところに着地したり、外枠にぶつかったりすると失敗。

着艦に成功すると画面下の得点インジケータが1つずつあがっていく。ちなみに、この得点インジケータを指している斜めの棒は、じつは前方から吹いてくる風の方向を示しているのだ。クリアするたびに風が強くなる。

失敗しても成功しても自動的にリプレイ。Nu〜さんのプログラムはいつもリプレイが自動的なので、こういうのをNu〜式リプレイと呼ぼう。

失敗した場合

ガッシャーンという効果音とともにコプ太が爆発

2 ヘリコプターらしい効果音とともにコプ太が上昇。空母に落ちるコプ太の影の濃さを見ると真夏の昼下がりらしい

3 グングン上昇するコプ太。かなり高いところにいるのでもう影が見えなくなっている。上昇しきるまで操縦はできない

4 まだまだ上昇するぞ。このへんから高所恐怖症の人はてのひらや額に汗をかいているのかもしれないね、タラタラ

5 うう、まだ上昇するんだ。ああ、地球は青いなー、丸いなー。このくらい高いとおしっこしても気がつかないだろうな

6 で、やっと降りはじめ、コプ太の操縦が可能になる。風の方向も気にしつつ、ふ〜らふらと着艦位置を定める

7 写真ではそのまま降りているように見えるだろうけど、ときどきプロペラをまわして下降速度をゆるめているのだ

8 よしよし、近い近い。ようやく海のほうにコプ太の影が見えはじめた。最後のランディング態勢に入る

9 着艦成功。ピンポーンとチャイムが鳴る。だめな場合は「ズシャーン」(激突)か「ブーボー」(ゾーンからのはみだし)

着艦成功!

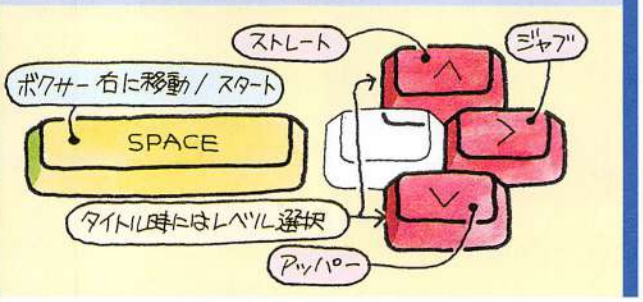
※MSX1では空母の色が一部はげますが、遊べます。

3階級を戦う対コンピュータボクシングゲーム

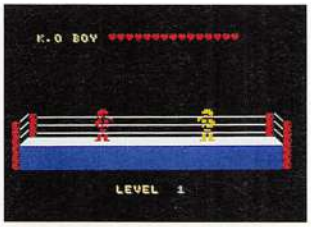
K・O BOY

ケー オー ボーイ

MSX MSX2/2+ RAM8K BY OZO



↑タイトル画面。階級を選ぶ



↑ゲームスタート。上のハートが体力

コンピュータ対戦で遊ぶボクシングゲーム。パンチの効果音もキャラクタの形もよくできていてムードはたっぷり。最近ずっと日本人の世界チャンピオンがほとんどいないが、ぜひ、3階級を制覇して、近所のおばあさんに自慢しよう。

■ゲームのビシバシシステム

フライ級、ライト級、ヘビー級の3階級から1つを選んでゲームスタート。上の階級ほどコンピュータ側の選手のパンチが強くなる。

各階級ごとに10のレベルがあり、それぞれに応じた強さの相手が登場する。

レベル1の選手に勝ったら、レベル2の選手が登場。次々に上のレベルの選手と対戦していき、レベル10の選手に勝つと、その階級のチャンピオンになる。

■基本的な戦い方

コンピュータ側には「ふつうの姿勢」と「かがんだ姿勢」がある。プレイヤーのストレートは、相手がふつうの姿勢のときだけあたり、アッパーはかがんだ姿勢のときだけあたる。ジャブは姿勢に関係なくあたるが、空振りすることもある。

プレイヤーは姿勢を変えることができず、ただ敵側に寄っていったり、はなれたりをスペースキーで操作できるだけ。

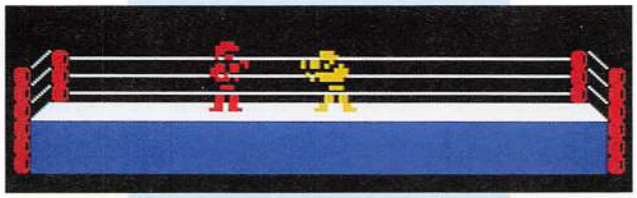
しかし、コンピュータ側が10ドットまで近づかないと攻撃してこないのに対して、プレイヤーのパンチは16ドットまでとどくようになっているので、この差を利用するのがプレイヤーのテクニックになる。

しかし、まあ、そうそううまくはいかない。

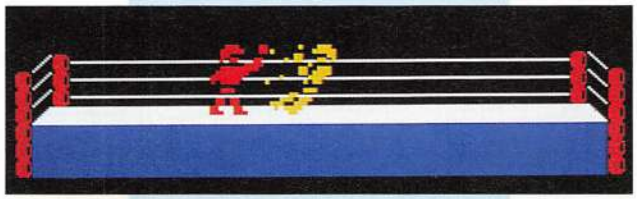
画面の上部に表示されているハートの列はプレイヤーの体力。敵のパンチをあびるとハートが減るのはもちろんだが、自分で出すパンチ5回ぶんでハートを1つ消耗する。レベルをクリアするたびに、ハートは10個増える。体力が1未満になるとハートは表示されなくなるがしばらくはまだ戦える。しかも、ある条件がそろえば、謎の黄金のパンチが出ることもあるのだ。

5画面

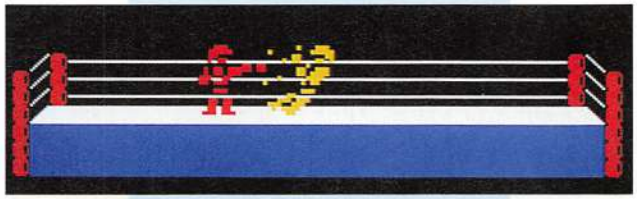
リストは58ページ



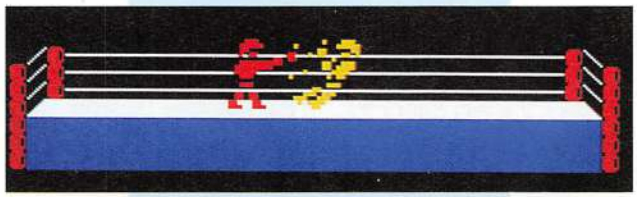
↑コンピュータ側の選手(右)はこんなふうにかがんだ姿勢もできる



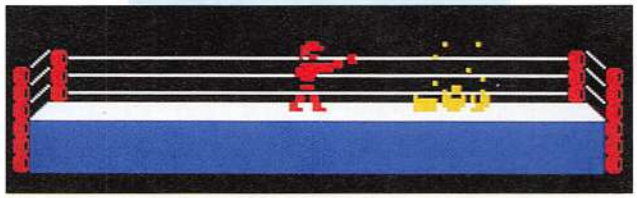
↑プレイヤーのアッパーがあたった。かがんだ敵にはアッパーにかぎる



↑てきとうにジャブ。どの姿勢のときにもあたるが、そのかわりあたる確率が低い

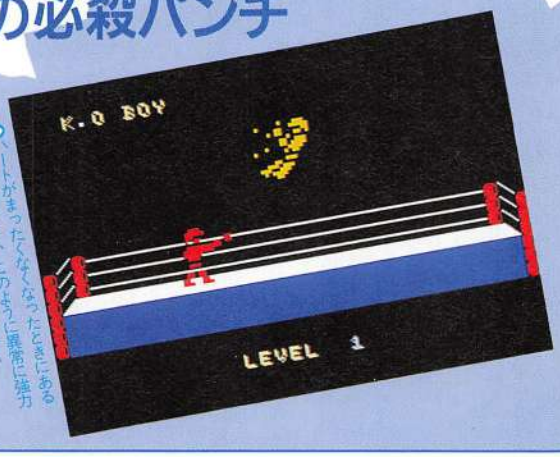


↑ひるんだところにストレート！　ストレートはふつうの姿勢のときにしかあたらない



↑そしてKO。まあ、レベル1ならジャブの連続だけでも勝てて当然だけどね

謎の必殺パンチ



↑ハートがまったくなくなったときにあるパンチがあたると、このように異常に強力なパンチになることがある。すごい

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手はいりません

1 6 6 - □ □

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）　F298

無料進呈カード

スーパー暗記法案内書

1 大学受験コース
2 高校受験コース
3 中学進学コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ！

●英単語200個をたった1日で暗記！
●歴史の年表なら10分で30項目！
●漢字や理数の公式なら通学途中！
●だから志望校に一発合格！

学校では教えてくれない暗記テクニックが、キミにも身につく!!

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記!
★世界史年表(約300項目)を1日で!
★漢字や理数の公式などは通学途中!
★定期試験なら一夜づけで十分!

中学進学から大学受験まで、
新時代の通信学習塾!
全国の学校で今、話題!

ファミコン感覚でやれるのがサイコー!
世界史の年表を覚えるのなんかピッタリだわ!!

ファミコン感覚で楽しんでやれるのがサイコー!世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロイのなんのって、勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいれたのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ

●大学受験コース
●高校受験コース
●中学進学コース

●江口　尚美さん
日大二高
(杉森中卒)

お急ぎの方はお電話で/03-318-6111
●受付:朝9時30分〜夜9時(年中無休)●

合格術の達人

小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか!

●主任講師パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

先輩からの熱き体験メッセージ!!

キミもテストでラクに100点がとれる!

山田　和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

高原　有知
三愛高校
(豊沼中卒)

定期試験に大満足!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

山岡　信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

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、中学進学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、じゅぎょう中もどんどん手をあげられます。先生にほめられることがおおく、うれしいです。

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書
無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK!

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

PROGRAM	カミカゼ	48
PROGRAM	mini SOLID GOLF	49
PROGRAM	ゴムボール	50
PROGRAM	ジャパニーズビジネスマン(円の奇跡)	51
PROGRAM	対戦型・1人でも遊べます・ガンマン	52
PROGRAM	鉄球	53
PROGRAM	3D BATTLE	54
PROGRAM	GOLF LAND	55
PROGRAM	コブ太くんの着艦訓練	56
PROGRAM	K・O BOY	58
FORUM	ファンダムパーラー	46
FORUM	AVフォーラム	66
SPECIAL	ダンジョンRPGの過程②	60
SPECIAL	ちえ熱あっちゃん②	64
WONDER	EDファンダム &H09	45

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:WIDTH40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OKは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10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・年令(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)パズル、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、採用作品の版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。
■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。
■季間奨励賞
第11回季間奨励賞は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を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、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、官製ハガキに、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・年令・学年(職業)・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6月30日です。

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

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する。

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、REM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」のはい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、チェックず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をはじめよう。

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)*(IMO
D9+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>???
```


プログラムの？質問は

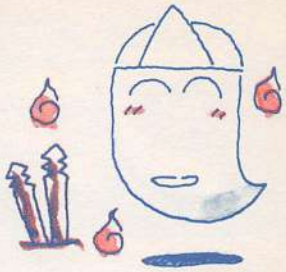
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダムアンケート② ▲応募券▲

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H09 キー入力オバケ

夏は出る季節と相場が決まっている。今年の夏はMSXの画面にも出るらしい。ものずきなオバケもいたものだ。



とにかく打ちこんで走らせてみよう。すると、出る。キーをたたくあなたのすぐ目の前に。

ただし、いつもながら走らせるとリストが消えてしまうので、SAVEしてから走らせること。RUNしおわってから、うっかりおなじファイル名でSAVEするとディスク上のプログラムまでなくなってしまう。作者はこれで何度か泣いた。

オバケを表示するためにキャラクタコードが&H7F、&H90、&HA0、&HFEの4つの文字をつぶしている。それ以外は人畜無害である。そのかわりといってはなんだが、なんの役にも立たない。

■あなた好みのオバケ

行70の最後の文字「7」を「0」にするとつねにオバケが出る。ここを1、3、7、15にすると、この順で出る頻度が小さくなる。また、行40が16×16のオバケのフォントデータ(16進数)になっているのでこれもてきとうに自分好みに変えられる。ただ、SCREEN 0で右端2ドットを切られてもちゃんと見えるようなくふうが必要。ネコやウィルスの形がおすすめ。

■さりげなく解説

今回は、1文字キー入力のフックだけを使用した。掲載したプログラムは妙な形だけれど、行70までを実行した時点では以下のようにメモリに書きこまれている。解析するときは行80を削っておくといい。

```
10 DATA   wm4E2W9q6,oG5Oo0MJr,lJsX5U3Z1,
8KzE6GBSu,8pPZ?bPqo,6F5jo?Thx,IijVQWhni,
sQ4ErWdqk,xiLZ8gDxW,DgAmkjoVH,Px3F0Go1z,
vP3V4Gs1y,6G9qxWgq8,0DgVJh335,0IMuZ000J,
BEUO82Mg9,AaxnS7q3A,W9SPbe6ZS,eD@uCezwt,
zU@Ewy41Z,zB350E00G,lQL5tTjhQ,LyM0874Vr
20 DATA   TB4Fy0DBa,7x4F00LBH,7x4FU0HBG,
7x4Fw0TB5,7x4VRh4uG,cjn@NmUKC,mrQc1rubK,
?2Ap620um,gDDK0vssm,xHEM5GD@4,PmU7TeQcf,
33IM2HelB,wxM3jXXpr,B3s1AbLFf,nIPFpE5sm,
oHtznHDFT,Dd3BAx7V0,De3BAx4yh,zgonoTj9H,
xG5poLub1,?1OjRwp6r,oRI1SB7Bx,Dx7BDx7VC
30 DATA   nHzFnHzFu,wQ7FsQbZG,?WHt6SjVg,
tE480ApQL,0C4F200NH,mTLBGU02L,wQpB00AXl,
mEfBHE03k,8wYufzkSj,8?QU2nekQ,wzsd7Z0ks,
0Vsc5U0e8,8jabvJ8uv,Rx5711YEw,zHdqoIw6H,
00bZ6R7f3,mE0000009
40 DATA 031F3F3F676F677F7F3F3F1F0F070000
80E0F0F0387838F8F8F8F8F8F8FCFF00
50 CLEAR 300,&HD000:DEFSTR G:DEFFND(G)=A
SC(G)-48+(G>"9")*5+(G>"Z")*6:DEFFNE(I)=F
ND(MID$(G,J-(J>2)+I,1)):DEFFNF=INT((FNE(
1)*64+FNE(2))/(2^((2-JMOD3)*2)))MOD 256
60 A=&HD000:FOR I=0 TO 62:READ G:FOR J=0
 TO 5:POKE A,FNF:A=A+1:NEXT:S=0:FOR J=0
TO 5:S=S+PEEK(A+J-6):NEXT:IF SMOD64=FND(
RIGHT$(G,1)) THEN NEXT:READ G ELSE PRINT
 I+1;"コメノ デ゛ータ ゛";G;"゛ ニ エラー":BEEP:END
70 FOR I=0 TO 31:POKE &HD17C+I,VAL("&H"+
MID$(G,I*2+1,2)):NEXT:POKE &HD086,7
80 DEFUSR=&HD000:Z=USR(0)
```

・プログラム解説

D000 初期化とプログラムの転送
D06F フックからの入口
D076 D0FC番地をコールするためのスタック調整
D089 オバケフォント転送
D0A4 オバケ表示位置決定
D0D9 オバケ表示
D0FC キー入力の処理直後にコールされる場所
D104 オバケ消去
D11F フォント転送サブ
D133 オバケ表示サブ
D13F オバケ消去サブ
D146 表示アドレス計算

・ワークエリア

D175 表示のフラグ
D176 表示座標
D178 隠れる文字の保存
D17C フォントデータ

ファンダムパーラー

第10回季間奨励賞の受賞作品を決めるとき、担当をはじめファンダム班全員が迷いに迷い、きびしい思いをした。しかしそのくらいの作品をこそファンダムは望んでいる。

第10回季間奨励賞発表

受賞作『8192階建ての塔』

神奈川県 中学3年 草薙 昭彦

第10回季間奨励賞には、4月号に掲載された『8192階建ての塔』が選ばれた。

作者はファンダムでは常連のNAGI-P SOFTこと、草薙昭彦くんだ。

常連にいまさら奨励賞を与えてもしかたがないのではという意見もあったが、やはり作品の出来を重視した。草薙くんには奨励金3万円を贈呈。

■横一線にならんだ3作品

しかし、じつはこの作品に決まるまでの選考は難航した。

今回の季間奨励賞は、期間中にFP部門の採用がなかったため、1990年4月号から6月号に掲載された35作品(1画面22本、N画面10本、10画面3本)すべてが対象ということになった。

ファンダム班のメンバーそれぞれが、1人あたり3票を持って投票し、もっとも票の多い作品に賞をあげようということになったのだが、『8192階建ての塔』と『SNAKER』、『めいろげーむ』の3作品が同数票で横一線にならんでしまったのだ。そこで、この3作品に対して各人1票持ちの決戦投票をしたのだが……。

担当をのぞくファンダム班の投票はバラバラにわかれてしまったのだ。つまり、担当の1票がほとんどすべてを決めてしまうことになる……。迷いに迷ったあげく、3作品のなかで完成度がもっとも高く、「世界」を作っているということで『8192階建ての塔』に決定した。

しかし、残りの2作品も個人的に好きな作品だし、奨励賞に選ばれてもおかしくない出来だった。そこで、今回にかぎり、この2作品の作者にはMファンテレカをあげることにした。

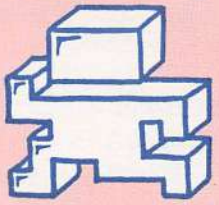
■FP部門奨励賞のゆくえは

ところで、最近はFPの採用作品がなく、FP部門奨励賞は宙に浮いている状態だが、すでに米屋のチャチャチャやTP M. COなどの常連をはじめ数々の作品がとどいている。残り2か月となり、第1回FP部門奨励賞受賞への戦いも目をはなせない。

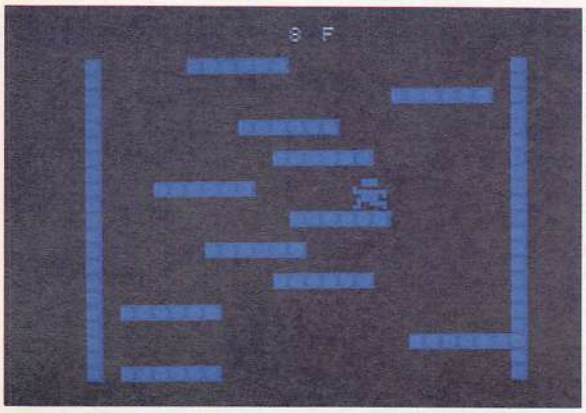
受賞のことば

そういえば季間奨励賞というのがあるということを、すっかり忘れていた。この『8192階建ての塔』は、プログラムもタイトルも手抜きなのだが、ほんとうにクリアした人はいるのだろうか。ちなみにエンディングは「Overflow in 4」。ところで最近、FP部門が影をひそめてしまっているらしいが、近々超大作が掲載されるであろう。その名も『LASTWARII』。MSX大賞やFP部門の季間奨励賞はこのゲームのために用意されたようなものである。だが、たったひとつの問題点は、期日にまにあうかどうかである……。

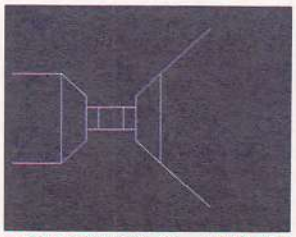
8192階建ての塔



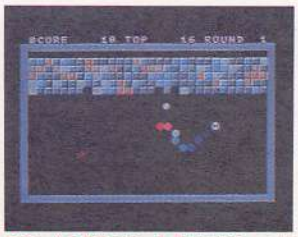
NAGI-P SOFT



これが受賞した『8192階建ての塔』のゲーム画面だ。微妙なアクション性が編集部で受けた



こちらは『めいろげーむ』。1画面とは思えない、いい出来のプログラムだった



おしくも選外になった『SNAKER』。ヘビとブロックくずしのアイデアがいい

質問箱&情報局

先月号は1行プログラム特集をやったので、今月は質問箱と情報局を集めてみた。

とはいってもほとんど質問箱で、唯一の情報局ネタは5月号の『シャッター』の情報。

それはそうと、ファンダムへの質問はできるだけ状況を細かく書いてきてほしい。そうしないとうまく答えられない場合が多いのだ。ききたいことが、ちゃんと伝わるようにしよう。

情報局 エッ!?『シャッター』にバグ!?

【神奈川・亀井敏也発】さる5月号の『シャッター』方面で4月9日の朝9時ごろバグらしきものが発見されました。行9のPRINT USING文のなかに「!」が使われていますが、このマークはここでは「最初の文字を出力する」という働きを持つもので、シャッターを突破しても「とっぱ!」とはならずに、「とっぱ」となるはずです。

【担当より】おおお、ゲームに影響はないがたしかにそうだ。なにを隠そう、この『シャッター』の解析担当は当パーラーの担当だったのだが、気がつかなかった。ごめん。

質問箱 ファンダムにプログラムを送るとき

Q ファンダムにプログラムを送るとき、LISTで表示でき、打ちこめばすぐに実行できるというものでなくてはいけないのですか?

(鹿児島・肥後豊/年令不詳)

A ファンダムではBSAVEで保存された、マシン語プログラムやグラフィックなどのVRAMデータを使ったプログラムは採用していない。

マシン語でもVRAMデータでも、BASICのプログラム中に存在するならかまわないが、ファンダムで採用しているプログラムは、すべてBASICで作られていて、LISTで表示できるものに限られている。

すべてBASICで作られるといっても、プログラムが走るとマシン語の書きこみをおこなったりするものも含まれる。要するにBASICの命令から作られたLISTならいいのだ。POKEだってUSR関数だってBASICなのだから。ただし、BASICリストでも、意味もなく長かったり、2本にわかれたりしているのはボツになることが多いけどね。

質問箱 DRAW それとも PSET?

Q グラフィックって、DRAW文で描くものなのでしょうか、それともPSETですか?もっとほかのやりかたがあるのでしょうか?

(埼玉・長淵敏/19歳)

A う〜む、たいへん漠然とした質問なのだが、なんとか答えてみよう。

DRAW文とPSETでは、どちらがいいかは描きたいものにもよるのだが、BASICの命令でグラフィック画面に絵を描くなら、まえもって紙(できれば1ミリ方眼紙)などに原画を描いておく必要がある。そして、全体的に線で構成されている絵ならDRAW文を使うほうがいいだろうし、ドットごとに色の異なる絵ならPSETがいいだろう。

BASICの命令で絵を描くなら、自分でグラフィックエディタを作ってみよう。けっこう面倒くさいかもしれないが、なにはともあれやってみよう。

今月のBASICピクニックでもグラフィックのことがとりあげられているので、そちらのほうも参考にしてほしい。

質問箱 変な音がしてディスクがこわれた

Q 私のディスクは30回くらい使うと変な音がしてエラーが出てセーブもロードもできなくなる。パーラーにあったワークエリアを壊したためだろうか?

(茨城・酒出智之/年令不詳)

A 酒出くんは4枚のディスクが壊れたそうだ。ペンネームに「悲しみの酒出仙人」とあるが、その気持ちはよくわかる。

ところで、ハガキの後半にディスクの用途とワークエリアを壊した可能性が書かれていたが、ワークエリアのせいではなさそうだ。使ったディスクが不良だったか、ディスクドライブに原因があるとおもわれる。編集部でもときどきディスクが壊れることがあり、理由がわからなかったが、機械が原因だとわかった。ディスクはなるべくメーカー品を使うようにして、それでも壊れるなら電気屋さんに問い合わせてみよう。そのときは症状を細かくチェックしてメモしておくのを忘れないように。

質問箱 画面の文字数を変えるには

Q ファンダムのプログラムを打つときに画面にはいる文字数がちがうので、行数がずれてわかりづらくなります。文字数を変える方法を教えてください。

(新潟・宮沢厚志/16歳)

A ファンダムのプログラムを打ちこむときは、あらかじめ「SCREEN 0」を実行したあと、「WIDTH40」を実行してからにしよう。そうすれば、掲載されたリストの文字数と画面の文字数がおなじになる。ただし、かな文字の多いプログラムはSCREEN 1のWIDTH20で打ちこむといい。

それとは別に、「リストを打ちこんでいるとき、行の終わりがちょうど画面の右端になったら、どこでリターンキーを押せばいいのか」という質問もきていた。プログラムは行ごとにリターンキーを押すことで登録するのだけど、最後の文字を打ちこんだところで押せばいい。登録したい行の行番号のところで押せばいちばん確実だ。

質問箱 「Internal error」が出た

Q あるマシン語プログラムを打ちこみ、走らせたところ、Internal errorと出ました。BASIC内部のエラーとのことですが平気ですか?

(神奈川・石川哲雄/15歳)

A あまりにもめずらしいエラーが出たものだから、石川くんはとっさにコンセントを抜いたそうだ。こういう場合、ほとんどエラーメッセージの細かな意味とは関係ないことが多い。ただ、そのマシン語プログラムに確実にバグがあることだけはたしかだ。マシン語にバグがあるときは、バグの内容とは関係なく、いろんなエラーメッセージを出すことがあるので、メッセージに頼らず、マシン語を十分にチェックすることが先決だ。もし、正常に動くプログラムを走らせたときでも同じエラーが出るなら、メーカーに問い合わせてみよう。

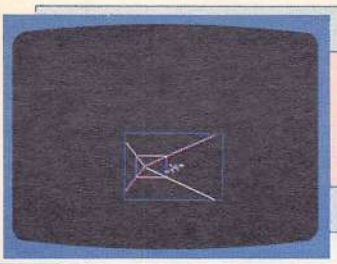
質問箱 のこったグラフィックを消すには

Q ゲームをやっていて、CTRL+STOPで中断すると、モニタにグラフィックが残っていることがありますが、どうすれば消えるのでしょうか?

(京都・西村文克/19歳)

A ゲームというのは、ファンダムのゲームのことかな。どちらにしても画面を消すにはCLSというコマンドがあるので、使ってみよう。キーボードの特殊キーにもCLSはあるぞ。ところで、CTRL+STOPをしても画面に残るグラフィックというのは、いったいなんだろう? パターン定義された文字ならSCREEN文を実行すればいいし、スプライトのことなら、これもSCREEN文か、PUTSPRITE文を使って消してしまえばいい。いずれにしても、MSXなら、SCREEN文でグラフィックは消えてしまうはずだけれど……。

【ファンダムパーラーへの投稿について】 ファンダムパーラーでは、①プログラムでの質問、②掲載プログラムの改造法や裏技、感想など、③ファンダム仲間へのメッセージ、④プログラムやMSXに関して最近発見したこと、⑤1行プログラム、⑥自慢したいプログラミングテクニック、そのほか自由なテーマでおたよりを募集しています。おたよりを採用した場合は、Mファン特製テレカをさしあげます(ただし、①の「質問」は除く)。おたよりは、ハガキまたは封書で、プログラム投稿とおなじあて先(44ページ参照)の「ファンダムパーラー」係まで。



MSX 2/2+ VRAM64K BY HERO氏

カミカゼ

遊び方は35ページにあります

注意 行2にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1,CHR$(255)をあらかじめ実行しておけば、F1キーで打ちこめます。

```
1 COLOR9,1:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:
"AS1:T=5:SPRITE$(0)="+"+CHR$(&H1C)+"4ミ"
2 X=99:V=59:Y=122:O=25:SPRITE$(2)="ヤ8,"+
CHR$(&HB):SPRITE$(1)="$"+CHR$(&H18)+"■$"
3 R=(INT(RND(1)*3)-1)*T:C=99:B=99:FORA=0
TO9:SETPAGE,1:COLOR,13:CLS:LINE(59,69)-(
X,99),15:LINE(139,69)-(X,99),15:LINE(59,
129)-(X,99),15:LINE(139,129)-(X,99),15:L
INE(139-(B-129)*(X-139)/30,B)-((C-69)*(X
-59)/30+59,C),14,B:COLOR=(13,0,0,T-3)
4 C=C-A:B=B+A:IFO=1THENPAINT(X,99),1,14
5 S=STICK(0):X=X-((S=7)-(S=3))*6+R:Y=Y+S
TRIG(0)*4+2:SETPAGE,0:LINE(98,98)-(181,1
60),5,B:COPY(V,69)-(V+80,129),1TO(99,99)
:PUTSPRITE0,(132,Y),14,(S=7)-(S=3)+1:IFY
<103ORY>147ORV>99ORV<19THEN7ELSEIFX>137T
HENX=137ELSEIFX<61THENX=61
6 SOUND7,50:SOUND6,255:SOUND8,8+(Y-69)/1
0:V=V+(99-X)/9:L=L+1:NEXT:O=O-1:IFO=0THE
NPLAY"":PRINT#1,"  GOAL":T=T+1:IFT>10THE
NFORI=0TO9:BEEP:NEXT:GOTO7ELSE8ELSE3
7 SOUND8,15:SOUND7,5:SOUND6,50:PAINT(101
,101),8,5:PRINT#1,L*10"m":PLAY"":T=5
8 IFSTICK(0)=5THENIFO=0THEN2ELSERUNELSE8
```

変数の意味

スプライト座標

Y……自機のY座標

グラフィック座標

B、C……くぐり抜けていく四角形表示の座標に用いる

V……自機の横移動に応じた転送元の絵のX座標

X……自機の横移動に応じた転送元の絵の座標増分／くぐり抜けていく四角形、トンネルの遠近感をだすための4本の線を表示する座標に用いる

その他の変数

A……くぐり抜けていく四角形を移動させるループに使用／四角形表示の座標計算に用いる

I……ループ用

L……自機の飛行距離

O……ゴールまでの距離

R……カーブにおける遠心力

S……スティック入力用

T……トンネルをクリアしていくごとにあがる遠心力の大きさ／クリアごとのトンネルの色指定に用いる

プログラム解説

1 2 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●変数初期設定●スプライトパターン定義

3 ゲーム画面作成

●左右のカーブの遠心力を決定する●変数初期設定●一定間隔でくぐり抜けていく四角形(枠)を移動、表示するためのループ開始●アクティブページをページ1に設定する⇨表示はページ0なのでじっさいは見えない●画面色指定●画面消去●トンネルの作成●くぐり抜けていく四角形の表示●トンネルの色指定

4 出口に向かって飛べ

●くぐり抜けていく四角形の移動計算●ゴール直前の判定⇨あともう少しでゴールなら出口を表示する

5 遠心力に負けるな

●スティック入力●自機移動計算⇨先に決定した遠心力を加え、さらにトリガー入力でY座標を計算●アクティブページをページ0にもどし、表示画面と一致させる●青枠表示●ページ1に書きこんだ画面を青枠の中に転送する●自機表示⇨スティック入力に応じてスプライトパターンを切り換える●壁との激突判定処理⇨激突したら行7へ飛ぶ／激突しなければ、トンネルの横位置調整

6 ゴールが見えてきた

●飛行音⇨高度によって変化する●転送元の座標設定⇨自機の横移動は転送元の絵を移動させることでその動きを見せていて、ここで元絵の移動する座標を計算している●飛行距離のカウンタ増加●くぐり抜けていく四角形の移動ループくりかえし、終了●ゴールまでの距離を減少●ゴール到達判定⇨(ゴールにたどりついたら)音消去／メッセージ表示／遠心力アップ／ゲーム終了判定処理⇨ゴールに6回たどりついたら終了。効果音を鳴らし、行7へ飛び、まだなら行8へ飛ぶ●ゴールに到達してなければ行3へ飛ぶ

7 どのくらい飛んだかな

●効果音●青枠内を赤色に塗る●飛行距離表示●音消去●遠心力の初期化

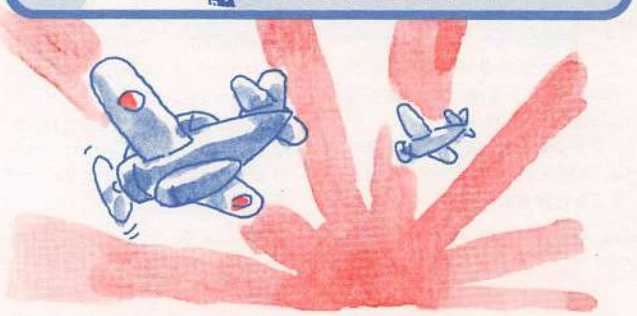
8 リプレイ

●リプレイ⇨次のトンネルにトライするのか(行2へ飛ぶ)、ゲーム終了で最初からなのかを判定してリプレイ

プログラマからひとこと

恐竜が歩いとる

【HERO氏】このゲームを見た母の第一声は「あっ恐竜が歩いとる」だった。それはさておき、このゲームでぼくがほかのどのレースゲームにも負けないと自負しているのはスピードです。このスピードのおそさが1つのウリではないでしょうか(◐死ね)。このゲームを見て「こんなトロいのが掲載されるのか」とお思いになる方も少なからずいらっしゃいますでしょうが、そういう方は自分もトロいゲームを作って投稿してください。もしそれが採用されましたらこのゲームが少しでも世間の役にたったと思って喜ぶんや。



〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート5月号 結果発表①〉5月号のファンダムアンケートの集計結果です。今回は迫力あるはでな画面の「啄骨倶楽部」が多くの読者の指示を受けてトップ。新コーナー「ダンジョンRPGの過程」のきっかけになった1画面の「めいろゲーム」が3位となりました。順位は以下のとおりです。〈1位〉啄骨倶楽部〈2位〉U-BALL〈3位〉めいろゲーム〈4位〉人が動く〈5位〉Q-BAN

MSX 2/2+ VRAM64K BY YOSHIX

ミニ mini

SOLID GOLF
ソリッド ゴルフ

遊び方は36ページにあります

※行2の「SETBEEP!,4」を削除すればMSX1でも動きます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,1:WIDTH30:DEFINTA-
C:ONSPRITEGOSUB7:SPRITE$(0)="`みみ`":SPRIT
E$(1)="`x~x`@@た":VPOKE8207,194:DEFFNA(I,
J)=VPEEK(6144+(X+I)¥8+((Y+J)¥8)*32):FORI
=0TO20:PRINTSTRING$(30,126);:NEXT
2 KEYOFF:SETBEEP1,4:FORI=1TO19:LOCATE1,I
:PRINTSPC(28):NEXT:C=RND(1)*(H¥2+5)+2:H=
H+1:FORI=0TOH:A=RND(1)*25:B=RND(1)*4+1:L
OCATEA,B*4:PRINT"~~~~~~":NEXT:PUTSPRITE1,
(A*8+20,B*32-17),8:N=1:X=40:Y=159
3 LOCATE2,21:PRINTUSING"LLLRRR NO## H##
PAR# SC+##";N;H;C;S:P=0:PUTSPRITE0,(X-4,
Y-8):IFFTHENPLAY"CDEA2":POKE-869,1:RUN
4 SOUND8,0:SPRITEON:K=STICK(0):D=D+(K=3)
*(D<5)-(K=7)*(D>0):Z=(D*3-7.5)*1.06:PUTS
PRITE2,(D*8+23,175),5,0:IFSTRIG(0)ANDP>-
9THENP=P-1:BEEP:GOTO4ELSEIFP=0THEN4
5 PUTSPRITE0,(X-4,Y-8):SOUND0,Y*1.5:SOUN
D8,12:IFFNA(Z,P)=32THENX=X+Z:Y=Y+P:P=P-(
P<7.6)/2.4ELSEIFFNA(Z,P)>32ANDFNA(Z,0)>3
2THENZ=-Z/2ELSEP=-P/3:Z=Z/3
6 IFABS(Z)<.1THENN=N+1:GOTO3ELSE5
7 SPRITEOFF:PLAY"V15O5L16CDEC4":S=S+N-C:
IFH<18THENRETURN2ELSEF=1:RETURN3
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨X−4、Y−8して使用
Z、P……ボールの座標増分

テキスト座標

A、B……フィールドを構成するブロックを表示するテキスト座標⇨Aはそのまま、Bは×4して使用／A×8+20、B×32−17して旗を表示するためのスプライト座標としても使用

その他の変数

C……そのホールでのパー数
D……横方向のショットパワー
F……18ホール終了判定用
FNA(n, m)……ボールの移動先のキャラクタコード検出用(ユーザー定義関数)
H……ホール数
I……ループ用／ユーザー定義関数定義用
J……ユーザー定義関数定義用
K……スティック入力用
N……そのホールでの打数
S……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●前景色を白に、背景色と周辺色を黒に設定●画面をSCREEN1モードに、スプライトは8×8ドットの2倍表示に設定●画面の文字数を30字に設定●AからCではじまる変数を整数型に定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●ボールのスプライトをパターン番号0に定義●旗のスプライトをパターン番号1に定義●地面のキャラクタの色設定●ボールの移動先のキャラクタコード検出用ユーザー定義関数定義●地面で埋める

2 各ホールのはじめ

●ファンクションキーの表示禁止●ビープ音設定●フィールドの中を空白で消す●そのホールでのパー数を設定●ホール数加算●フィールド作成⇨ホール数+1ぶんのブロックを乱数により書きこむ●旗のスプライト表示●打数とボールの座標設定

3 終了判定

●スコア、ホール数など表示●ボールのY座標増分初期化●ボールのスプライト表示●18ホール終了判定⇨判定用変数Fが0でなければ18ホール終了／効果音／リプレイ

4 ショットパワー入力

●PSGレジスタ設定⇨Aチャンネルの音量を0にする●スプライト衝突時の割りこみ許可●スティック入力受けつけ●横方向のショットパワー計算●ボールのX座標増分計算●パワーゲージの下に青いボール表示●縦方向のショットパワー入力判定⇨(スペースキーが押されていてボールのY座標増分が−9より大きければ)Y座標増分減算／ビープ音／行4に飛ぶ／(そうでなければ)まだ入力がないかの判定⇨ボールのY座標増分が0なら(スペースキーの入力がなければ)行4へ飛ぶ

5 ボール移動

●ボールのスプライト表示●ボールの高さ(Y座標)に応じた効果音を出す●ボールの移動先が空白かの判定⇨(空白なら)ボールの移動／ボールのY座標増分計算／(空白でなければ)ボールの横に地面があるかの判定⇨(地面があれば)ボールのX座標増分を半分にして反転／(そうでなければ)ボールのY座標増分を3分の1にして反転／ボールのX座標増分を3分の1に

6 ボールの移動終了判定

●ボールの移動が終わったかの判定⇨(ボールのY座標増分が0.1未満になっていれば)打数加算／行3に飛ぶ／(そうでなければ)行5へ飛ぶ

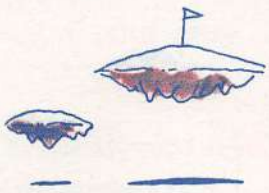
7 ホールイン！

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●スコア計算●いまクリアしたのが18番ホールかの判定⇨(18番でなければ)行2の処理にもどる／(18番なら)判定用の変数Fに1を設定●行3の処理にもどる

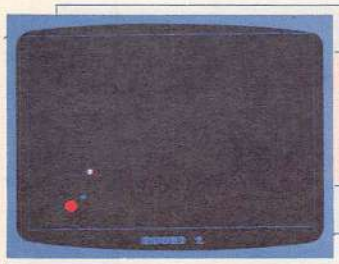
プログラマからひとこと

おちおちコーヒーも飲めません

【YOSHIX】友人の鳥坂(仮名)だ。今回は5、6年まえに億単位の金を使ってデヴューしてすい星のごとく消え去ったセイントフォーについて。4人組でレオタードを着て歌っていた。覚えている方はYOSHIXにLINKSで連絡を。覚えてた奇特な方に鳥坂(仮名)特製カルOスシールをプレゼント。彼女たちのことを考えるとおちおちコーヒーも飲めません。



〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート5月号　結果発表②〉つづいて「MSX・FAN特製テレホンカード」の当選者10名の発表です。当選者は、〈青森県〉森野正行〈宮城県〉三上琢也〈新潟県〉水落博英〈東京都〉吉田直幸〈長野県〉中野治正・出沢信雄〈奈良県〉福井祥浩〈兵庫県〉大平和也・橋本守人〈鳥取県〉新慎也(敬称略)以上のみなさんおめでとうございます。



MSX2/2+ VRAM64K BY きやま

ゴムボール

遊び方は37ページにあります

```
1 SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="pりりり
p":OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):SOUND8,16
2 COLOR7,1,1:CLS:SOUND12,10:E=E+1:FORI=0
TO3:COLORI+4:PSET(100+I,200),,OR:PRINT#1
,"ROUND"E:NEXT:LINE(0,0)-(255,191),4,B
3 SOUND7,62:SOUND1,0:FORI=1TOE
4 X=RND(1)*20+1:Y=RND(1)*15+1:X=X*12:Y=Y
*12:V=128:W=106:IFSQR((X-V)^2+(Y-W)^2)<4
0ORPOINT(X,Y)=8THEN4ELSESOUND0,265-E*10:
SOUND13,0:CIRCLE(X,Y),5,8:PAINT(X,Y),8:N
EXT:X=V:Y=W:C=0:D=0:SOUND6,31
5 A=A/1.1+(V-X)/10:B=B/1.1+(W-Y)/10:S=ST
ICK(0)
6 C=C+(S=7)-(S=3):D=D+STRIG(0)*2+1:X=X+A
:Y=Y+B:V=V+C:W=W+D:PUTSPRITE0,(V-2,W-3),
15:PUTSPRITE1,(X-2,Y-3),12,0:IFV<10ORW<10
RV>254ORW>190ORPOINT(V,W)=8THEN8
7 IFPOINT(X,Y)=8THENK=K+1:SOUND13,0:PAIN
T(X,Y),1:IFK=ETHENK=0:SOUND12,80:FORI=0T
O400:SOUND0,255-I/2:NEXT:GOTO2ELSE5ELSE5
8 SOUND7,7:SOUND12,50:SOUND13,0:FORI=-1T
O1:COLOR9+I:PSET(95-I,80),1,OR:PRINT#1,"
GAME OVER":I=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

買ったことがない

【きやま】はじめまして。きやまです。じつは私はAVフォーラムでちょっと顔を出した中山正智なのです。ところで、このゲームは暗いです。だからといって、私まで暗いと思ってはいけません。ふっふっふっ、じつは私は市販されているゲーム類など買ったことがないのだ。あんなものは、遊んでいるとそのうちあきる。だから、金のムダだ。近頃、私はPC-98を使いはじめた。MSXに比べてとても速い。しかし、スプライト機能がない。なのに私の近くでMSXを使っているやつが1人しかいない。なぜだぁー。それから、ともやくん。MSX・FANを10冊くらい借りていたが、もうボロボロでラーメンなどをまいているのでとても返せる状態ではない。ごめん、忘れてくれ。最後に敬語体から常体に変わったが気にしないように。

変数の意味

スプライト座標

V、W……白いボール(自機)の座標

X、Y……緑のボールの座標／赤いボール表示用

その他の変数

A、B……緑のボールの座標増分

C、D……白いボールの座標増分

E……ラウンド数、赤いボールの数

I……ループ用

K……壊した赤いボールの数

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●グラフィック画面オープン⇨文字表示準備●乱数初期化●効果音設定

2画面表示

●画面色設定●効果音設定●ラウンド数表示●画面枠表示

3 4赤いボール出現！

●効果音設定●ループ開始⇨ラウンドの数だけくりかえす●表示座標計算●表示位置判定⇨自機の近くや、すでに赤いボールのある場所ならやりなおし●効果音●赤いボール表示●ループ終了●初期座標設定●効果音設定

5緑のボール

●緑のボールの座標増分計算⇨白いボールとの位置関係を計算し、移動量は離れていればいるほど大きくなる●スティック入力

6白いボール

●白いボールの座標増分計算⇨カーソルキーの左右が押されていれば横方向の移動量を増加させ、スペースキーが押されていれば上方向に、押されていなければ下方向に移動量を増加させる●緑のボールの移動●白のボールの移動●白いボールの表示●緑のボールの表示●白いボールの衝突判定⇨画面の枠から出たり、赤いボールにぶつかっていたりしたら行8へ

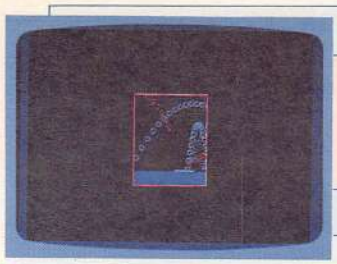
7赤いボール撃破？

●緑のボールの衝突判定⇨赤いボールとぶつかっていれば赤いボールを消し、壊したボールの数を＋1する。それがラウンド数と一致した場合、効果音とともにラウンドクリアで行2へ、そうでなければ行5へもどる

8ゲームオーバー

●効果音●ゲームオーバー表示●リプレイ⇨カーソルキーの上が押されていればリプレイ

〈ファンダムニュース／その3・ファンダム戦記④メンバー紹介1〉ファンダム班のメンバーのおもしろい話をちょっとずつ紹介しようというレギュラーコーナーをもうけてみました。ファンダム班は現在ボスをふくめて5名のメンバーで構成されています。まずは私、ドジをふんではみんなにいじめられてしまう、おおボケのオタッキーてじなし26才。プログラム解析とパチンコの腕前はメンバーIのMORO。(続く⇨)



MSX2/2+　VRAM64K　BY 4月7日に生まれて

ジャパニーズビジネスマン（円の奇跡）

遊び方は37ページにあります

```
1 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:COLOR11,1,4
2 SCREEN5,,0:F=1:G=0:L=0:GOSUB9
3 Z=122:I=-2:X=122:Y=154:M=1
4 C=FMOD4+11:SETPAGE0,1:CLS:LINE(95,63)-
(161,154-L),9,B:SETPAGE1,0:CLS:LINE(31,3
1)-(224,157),C,B:PAINT(1,1),C:BEEP
5 R=INT(RND(-TIME)*5+.5):FORN=ITO-I:LINE
(Z,155)-(Z+17,156),1,B:X=X+R*M:Y=Y+N:IFX
<36THENM=1ELSEIFX>219THENM=-1
6 CIRCLE(X,Y),2,R+2:S=STICK(0):Z=Z-(S=3A
NDZ<201)*6+(S=7ANDZ>32)*6:LINE(Z,155)-(Z
+17,156),7,B:GOSUB10:PLAY"O6M10S14C64":N
EXT:IFPOINT(X,156)<>7THENGOSUB8:GOTO2ELS
EI=I-1:G=G+5-ABS(X-128)¥16:IFI>-16THENIF
X-Z-9<0THENM=-1:GOTO5ELSEM=1:GOTO5
7 PLAY"T120M20000S006L32CDEFGAB1":F=F+1:
L=((F-1)MOD4)*6:GOSUB9:GOTO3
8 PLAY"M20000S002L32BAGFEDC1":COLOR=(1,3
,0,0)
9 SETPAGE0,0:H=G-(H>G)*(H-G):DRAW"BM52,8
9":PRINT#1,USING"STAGE##:HI###:SC###";F,
H,G:FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXT:RETURN
10 COPY(X-32,Y-32)-(X+32,Y+57-L),0TO(96,
64),1:RETURN
```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……円の座標
Z……バーのX座標
L……小さな画面の大きさ設定用

その他の変数

C……大きい画面の枠の色
F……ステージ数
G……スコア
H……ハイスコア
I……円の高さ設定用
M……円のX座標移動方向
N……円とバーの移動処理用ループ変数
R……円のX座標移動量／＋2して円の色にも使用
S……スティック入力用／トリガー入力用

プログラム解説

1初期設定1

●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面に文字を表示するための準備●前景色を明るい黄色に、背景色を黒に、周辺色を青に設定

2初期設定2

●画面をSCREEN5に設定●ステージ数、スコアなどの変数初期設定●行9のスコア表示サブ呼び出し

3円とバーの座標設定

●バーのX座標、円の座標と座標増分などの初期設定

4ゲーム画面作成

●円などが描かれる画面（大きい画面）の枠の色設定●ディスプレイページを0に、アクティブページを1に設定●画面消去（ページ1）●ゲーム中に見える画面（小さい画面）の枠を描く●ディスプレイページを1に、アクティブページを0に設定●画面消去（ページ0）●大きい画面の枠を描く●枠の外側を塗りつぶす●ビープ音

5円の移動

●円のX座標移動量を乱数により決定●円とバーの移動用ループはじめ●バーの消去（移動前）●円の移動計算●円が左側の枠にぶつかったかの判定⇒判定があれば円のX座標移動方向を1に設定／そうでなければ円が右側の枠にぶつかったかの判定⇒判定があれば円のX座標移動方向を－1に設定

6バーの移動とクリア判定

●円の表示（色は円のX座標移動量により決まる）●スティック入力●入力によりバーを移動●バーの表示（移動後）●行10のゲーム画面表示サブ呼び出し●効果音●円とバーの移動用ループのくりかえし、終了●円の位置のカラーコードが7（水色）かどうかの判定⇒（7以外ならゲームオーバー）行8の効果音サブを呼び出す／行2へ飛ぶ／（7ならクリア）円の高さ設定用変数更新／スコア計算／ステージクリア判定⇒ステージクリアでなければ円がバーの左側に当たったかの判定⇒判定があれば円のX座標移動方向を－1に設定／行5へ飛ぶ／そうでなければ円のX座標移動方向を1に設定／行5へ飛ぶ

7ステージクリア

●効果音●ステージ数更新●小さい画面の大きさ設定用変数計算●行9を呼び出す●行3へ飛ぶ

8効果音サブ

●効果音●パレットコード1を暗い赤に変える

9スコア表示サブ

●ディスプレイページとアクティブページをともに0に設定●ハイスコア計算●メッセージ表示位置指定●ステージ数、ハイスコア、スコア表示●トリガー入力待ち●もとの処理にもどる

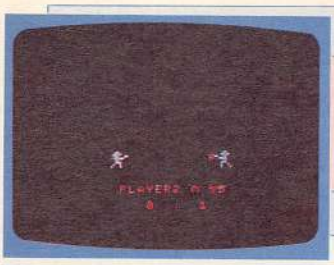
10ゲーム画面表示サブ

●大きな画面から円を中心にした部分を、小さな画面に転送・表示する●もとの処理にもどる

放物線から

【4月7日に生まれて】Mファンをはじめて買ったとき、一度でいいから自分の作ったプログラムがここに掲載されたらなあと思っていました。それから少しずつBASICの勉強をしてきて2年間、ついにここに掲載されました。初投稿で初採用です。こんなにもうまく行くとは思いませんでした。まるで夢でも見ているような気分です。Tくん、Mくん、そして双子の1兄弟くんたち、やったぞ!!ところで、このプログラムはぼくが放物線を描く方法を考えていたときに思いつき、改良に改良を加えて、なおかつテストプレイを何十回もくりかえしたゲームなのです。

好評発売中！
MSXプログラムコレクション
ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。
徳間書店



MSX MSX2/2+ RAM8K BY 野々市穂積

対戦型 ガンマン

1人でも遊べます

遊び方は38ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:COLOR9,0,0:SCREEN1,1:WIDTH30
:KEYOFF:INPUT"LEVEL(2ﾌﾟﾚｲ=0)";L:W=12
2 J=1:K=0:F=0:FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VA
L("&H"+MID$("0C1E0CE43C0C0C0C0C1ECC3C0C1
C1211307830273C303030307833 3C30384888",I
*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO12:READA:SOUNDI,A:
NEXT:CLS:DATA20,3,35,3,25,0,31,56,16,16,
16,200,1
3 FORX=0TO9:U=XMOD2:FORI=1TOW*2:T=IMOD2:
IFSTRIG(T+J)THENLOCATET*10+6,9:PRINT"ひきょ
うものめ!":M=-T:N=(T=0):GOTO7ELSENEXT:PUTSPR
ITE0,(X*4+127,93),14,U+2:PUTSPRITE1,(110
-X*4,93),11,U:SOUND13*U,2:NEXT:PUTSPRITE
0,(165,93),14,1:PUTSPRITE1,(72,93),11,3
4 IFL>0THENK=K+1:IFK=L+1THENF=1
5 M=STRIG(J):N=STRIG(J+1)-F:IFMORNTHENSO
UND7,7:SOUND12,60:SOUND13,2ELSE4
6 LOCATE9-M+N,12:PRINT"*";SPC(10);"*"
7 IFMANDNTHENA$=" りょうしゃ あいうち!"ELSEIFMTHE
NA$="PLAYER1 の かち"ELSEA$="PLAYER2 の かち"
8 P=P-M:Q=Q-N:LOCATE9,16:PRINTA$:PRINTSP
C(41);P;" : ";Q:RESTORE:FORI=0TO1:I=-STR
IG(3)OR-STRIG(4)ORSTICK(0):NEXT:W=RND(-T
IME)*15+5:GOTO2
```

プログラマからひとこと

通信ケーブルは不要

【野々市穂積】いやー、このプログラムが採用されるとは思っていませんでした。内容があまりにも単純すぎたためか、友だちにはたいへん不評だったんです。まあ、1人でも遊べますし、2人で対戦するときも通信ケーブルは不要ですから。とりあえず打ちこんでみてください。(編集部注＝ちなみに編集部では受けました)

変数の意味

スプライト座標

X……ガンマンのX座標用⇨1PはX×4+127、2Pは110−X×4して使用

その他の変数

A……効果音データ読みこみ用
A$……メッセージ表示用
F……コンピュータの発射判定フラグ
I……ループ用
J……入力機器設定用
K……1人で遊ぶときの2P(コンピュータ)の発射タイミングをはかるカウンタ
L……レベル設定用⇨L＝0ならば、2人プレイ。数が大きいほどコンピュータが弱い
M、N……プレイヤーのトリガー入力のフラグ(発射判定、血と火花の表示位置決定に使用)
P、Q……1P、2Pの勝ち数
T……フライング判定用
U……ガンマンのスプライトパターン番号
W……ガンマンが歩く速度

プログラム解説

1 レベル入力

●変数を整数型にする●画面設定●レベル入力●変数設定

2 スプライト定義

●変数設定●スプライトパターン定義●効果音設定(足音の設定)●効果音データ(行2で読みこみ)※この行の最初にあるJ＝1をJ＝0に変更すると、1人用のときはキーボードだけでプレイでき、2人用のときはプレイヤー1がキーボード、プレイヤー2がポート1のジョイスティックで遊べるようになる

3 ガンマン表示

●ガンマンを移動表示する処理●移動速度の設定⇨変数W×2の回数だけくりかえし、表示切り換えの時間待ち●フライングの判定⇨ループを終了しないうちにトリガー入力があったら、メッセージ表示／行7へ飛ぶ／入力がなければスプライト切り換え表示●足音●振り返ったときの表示

4 コンピュータ側

●1人用のときのコンピュータの発射処理⇨1人用(L＞0)のとき、変数Kを1ずつ増やしながら発射を待ち、L＋1になったところで弾をうつ

5 射撃

●1Pのトリガー入力受けつけ
●2Pのトリガー入力受けつけ
●トリガー入力があったら銃声を出す●入力があるまで行4へ飛ぶ

6 血と火花

●血と火花の表示位置決定⇨1P、2Pトリガー入力のフラグM、Nによって「＊」の表示位置が移動する●血と火花の表示

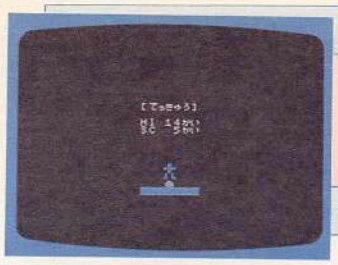
7 勝負判定

●勝負結果の判定と、メッセージ表示用変数の設定

8 リプレイ

●メッセージ、勝ち数表示●効果音の再設定(足音にもどす)●リプレイ(トリガーおよび、スティック入力の受けつけ／次回のプレイのガンマンの速度設定／行2に飛ぶ)

〈ファンダムニュース／その5・ファンダム戦記③あっちゃんの体温計〉新コーナーの顔になってしまったあっちゃん。記事のとおりひや汗をかきかきプログラムや原稿と格闘しています。読者のみなさんからのアンケートや手紙での反応を見て、ちえ熱が上がったり下がったり。このままではブッツンしてしまう日も近いと心配するメンバーは、あっちゃんにデジタル体温計をプレゼントしようと真剣に考えるのでした。あっちゃんにはげましのお便りを！



MSX MSX2/2+ RAM8K BY 若林賢人

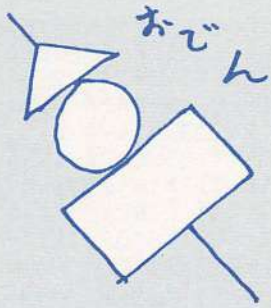
鉄球

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR 15,1:SCREEN1,1,RND(-TIME):KEYOFF
:WIDTH7:SPRITE$(0)="00ｗ00HHフ":SPRITE$(1)
="｀みみ｀":FORA=1TO8:READX(A),Y(A):NEXT:VPO
KE8192,&H33:H=0
2 PRINTCHR$(11)SPC(28)"[てっきゅう]"SPC(70)"月
月月月月月":T=40:U=0:LOCATE0,6:PRINTUSING"HI
##かい";H
3 S=S+1+8*(S=8):PUTSPRITE1,(X(S)*8,Y(S)*
8),14
4 J=I:I=STRIG(0):G=I<J:PUTSPRITE0,(126,1
03+9*G),7:IFS=5ANDG=0THEN6ELSEIFS=5ANDGT
HENPLAY"S0M5000C32":T=T+2*(U<20):U=U+1:
IFU>25THENT=INT(RND(1)*40)
5 LOCATE0,7:PRINTUSING"SC##かい";U:FORA=0
TOT:NEXT:GOTO3
6 PUTSPRITE0,(126,103),8:PLAY"S8M1004C2"
:H=H-(U-H)*(U>H):FORI=0TO1:I=STICK(0):NE
XT:GOTO2
7 DATA16,8,18,9,19,11,18,13,16,14,14,13,
13,11,14,9
```

プログラマからひとこと

はやく常連になりたい



【若林賢人】これで3回目の採用だ／　はやく常連と呼ばれるようになりたいけど、まだまだその道は遠い気がする。このプログラムは見てわかるようにきわめてかんたんな作りになっている。プログラム修行中の人はどのくらいまで圧縮できるか挑戦してみてください。このゲーム、短気な人はやめといたほうがいいでしょう。ハイスコアは74回です。少ないなー。あまったので少し自分のことを書きたい。今、宮城県に住んでいるふつうの高校生です。泉館山という高校に通っていて、部活は剣道です。名前は上のとおりだが、これが読めたら編集部からテレカをプレゼント(しません＝編集部注)。では、また会う日まで、さよ～なら～。

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……鉄球の座標⇨それぞれ×8して表示

その他の変数

A……ループ用
G……ジャンプ判定フラグ⇨0＝ジャンプしてない、－1＝ジャンプしている
H……ハイスコア
I……トリガー入力用／ループ用
J……まえのトリガー入力の状態
S……スプライト表示位置切り換え用のカウンタ
T……鉄球の回転速度
U……スコア⇨鉄球を飛び越した回数

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●鉄球の表示位置データの読みこみ●キャラクタ色設定

2 画面表示

●画面表示⇨［てっきゅう］の文字、地面(「月」のキャラクタ)の表示●変数初期化●ハイスコア表示

3 鉄球表示

●スプライト表示座標切り換え⇨行1で読みこんだ座標データの配列変数にしたがって鉄球の表示座標を切り換えるために変数Sをカウントする。Sが8になると、0にもどり、くりかえす●スプライト表示

4 ジャンプ

●Jにまえのトリガー入力の状態を入れる●トリガー入力●ジャンプ判定フラグの設定⇨まえにトリガーが押されていなくて今回押されていたらGをジャンプ(－1)に設定●人表示⇨Gに応じてジャンプさせる●鉄球と人が衝突したら(鉄球の位置がいちばん下のとき、ジャンプしていなかったら)行6へ飛ぶ／人が鉄球を飛び越したら(鉄球の位置がいちばん下のとき、ジャンプしていたら)効果音を鳴らす／鉄球の回転速度を早める／飛び越した回数をカウントする／Uの値が25を超えたら(飛び越した回数が、25回を越えたら)、鉄球の回転速度を不定期にする

5 スコア表示

●スコア表示●回転速度の調節⇨変数Tの値に従ってループする回数を変えることで、鉄球の表示の切り換え速度を調節

6 ゲームオーバー

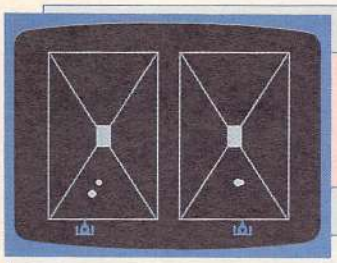
●人を赤く表示する●効果音を鳴らす●ハイスコア計算処理●リプレイ(スティック)

7 データ

●鉄球の表示座標データ(行1で読みこみ)

好評発売中！MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選　FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録　定価880円(本体854円)　徳間書店

〈いじわるファンクションコール①／6月号のフォロー〉6月号55ページの「PYRAMID」のプログラムリストで、行6の3段目の先頭の文字の7が赤く、行7の行番号が青く印刷され、まぎらわしくなっています。注意してください。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY 清水通隆

3D BATTLE
ディー バトル

遊び方は39ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:DEFINTA-Y:FORJ=
1TO7:CIRCLE(8,8),8-J:PAINT(8,8):A$="":FO
RI=0TO3:FORM=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(256*(
IMOD2)+M-(I>1)*8)):NEXT:NEXT:SPRITE$(J)=
A$:CLS:NEXT
20 FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("0101010101030 3C7C7CCCCCECECFDFFF808080
8080C0C0E3E333337373F3FBFF",I*2+1,2)):NE
XT:FORI=0TO10:READZI(I):NEXT:DATA-5.6,-4
.5,-3.4,-2.2,-1.1,0,1.2,2.3,3.4,4.6,5.8
30 CLS:FORI=0TO117STEP117:LINE(20+I,14)-
(117+I,176),,B:LINE(116+I,15)-(21+I,176)
:LINE(21+I,15)-(116+I,176):LINE(63+I,85)
-(75+I,105),10,BF:NEXT:FORI=0TO1:TY(I)=0
:T(I)=0:X(I)=61+I*117:NEXT:I=1
40 I=1-I:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I
)<>21+I*117)*8-(S=3ANDX(I)<>101+I*117)*8
:PUTSPRITEI,(X(I),175),3+I*4,0:ONT(I)GOT
O60:IFSTRIG(I)=0THEN40
50 T(I)=1:ZX(I)=X(I):ZT(I)=178-117*I:ZF(
I)=ZI((X(I)-21-117*I)/8):GOTO40
60 TY(I)=TY(I)+1:ZX(I)=ZX(I)-ZF(I):PUTSP
RITE2+I,(ZX(I),175-TY(I)*11),15,TY(I)+1:
ZT(I)=ZT(I)-ZF(I):PUTSPRITE4+I,(ZT(I),98
+TY(I)*11),15,8-TY(I):IFTY(I)=7THENT(I)=
0:TY(I)=0:PUTSPRITE4+I,(0,209):IFABS(ZT(
I)-X(1-I))<9THEN70ELSE40ELSE40
70 K=1-I:SOUND7,46:SOUND12,255:SOUND9,16
:SOUND12,99:SOUND6,28:SOUND13,1:FORJ=8TO
20:CIRCLE(X(K)+8,183),J,8:NEXT:PLAY"T255
V15GFEDCC":FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEX
T
80 PUTSPRITE2+K,(ZX(K),175-TY(K)*11),0:P
UTSPRITE4+K,(ZT(K),98+TY(K)*11),0:GOTO30
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……各プレイヤー機のX座標⇨nはプレイヤー番号、0＝1プレイヤー、1＝2プレイヤー、以下同様

ZX(n)……向かっていく弾のX座標

ZT(n)……向かってくる弾のX座標

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用

I、J、M……ループ用

K……負けたほうのプレイヤー番号

S……スティック入力用

T(n)……弾を発射してるかどうか⇨0＝発射していない、1＝発射している

TY(n)……弾の飛んだ距離

ZF(n)……弾のX座標増分

ZI(n)……弾のX座標増分設定用

プログラム解説

10　初期設定／弾のスプライトパターン定義

20　プレイヤー機のスプライトパターン定義／弾のX座標増分設定／弾のX座標増分データ

30　画面作成／初期データ設定

40　プレイヤー決定／スティック入力／プレイヤー機座標計算／プレイヤー機表示／弾が発射中かどうか判定／弾発射かどうか判定

50　弾座標データ設定

60　弾座標計算／弾表示／命中判定

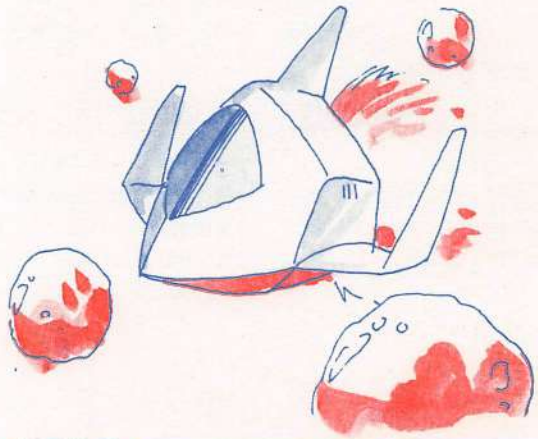
70　敗者決定／効果音／爆発表示／効果音／リプレイ処理

80　スプライト消去／行30へ

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

10>231	20> 76	30> 8	40>175
50> 30	60> 98	70>169	80>210

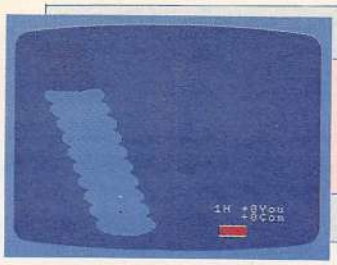


プログラマからひとこと　戦闘機がちょっと変ですが

【清水通隆】このゲームは90年3月号の「BATTLE SHOOTING」を見て、これを3Dにしてみようと思って作ったものです。ぼくはゲームを作るといつもキャラクタが変になってしまうようです。このゲームでも戦闘機がちょっと変ですが、許してください。これからもアイデアがあれば(今はネタ切れ)ゲームを送りたい。

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者①「三国志II」＝〈福岡県〉有馬義幸〈北海道〉樋渡佳〈石川県〉戸田貴之／「SDスナッチャー」＝〈京都府〉久保田聡〈熊本県〉本郷泰明〈三重県〉吉田直希／「ブライ上巻」＝〈京都府〉林栄植〈奈良県〉野村勇治〈埼玉県〉山本和敏／「SDガンダム ガチャポン戦士II」＝〈東京都〉瀬田貴弘〈香川県〉大西正幸〈千葉県〉富田真巳



MSX MSX2/2+ RAM8K BY やすた

GOLF LAND
ゴルフ ランド

遊び方は40ページにあります

```
10 COLOR15,5,5:OPEN"GRP:"AS#1:DIMS(24),C
(24):SOUND6,0:SOUND3,0
20 SCREEN2,1:READA:FORY=0TO12:C=3-(Y>9)*
9:CIRCLE(RND(Y-A)*99+30,180-Y*14),26,C,,
,.4:PAINTSTEP(0,0),C:NEXT:G=4.4:C=3
30 FORI=0TO1:X(I)=RND(-A)*99+30:Y(I)=180
:Z(I)=0:NEXT:H=H+1:SPRITE$(0)="♠":M=RND(
11-A)*99+30:LINE(M,26)-(M+2,28),1,BF
40 DRAW"BM176,160":PRINT#1,USING"#H+##Yo
u"+SPACE$(26)+"+##Com";H;E(0);E(1)
50 FORI=0TO1:D(I)=SQR((X(I)-M)^2+(Y(I)-2
7)^2):NEXT:IFKTHENN=-(D(0)<D(1)):GOTO80
60 IFF(0)=F(1)THENN=QELSEN=-(F(0)>F(1))
70 F(0)=0:F(1)=0:Q=N:K=2
80 A=X(N):B=Y(N):Z=Z(N):LINE(180,180)-(2
03,190),15+Z-N*3,B:LINE(180,181)-(203,18
9),(10+Z-3)*N+5,BF:F(N)=F(N)+1:P=24
90 PUTSPRITEN,(A,B),15-N*7,0:ONN+1GOSUB1
70,190:V=2+Z*2:SOUND9,V*5:P=P+RND(-TIME)
*3
100 D=0:FORJ=Z*PTO0:FORI=0TO1:A=A+T*P/10
:B=B+U*P/10:D=D+V:PUTSPRITEN,(A,B-D),15-
N*7
110 PUTSPRITE2,(A,B),1,0:SOUND2,250-4*D:
V=V-.1:I=-(D=0):NEXT:C=POINT(A,B+1):V=0
120 PUTSPRITE2,(0,209):IFC=1THEN220ELSEI
FC=5ORC=-1THEN150ELSENEXT:BEEP
130 P=(P-6)/2:V=1:IFP>0ANDZ=0THEN100
140 X(N)=A:Y(N)=B:Z(N)=(C=12):GOTO50
150 BEEP:SOUND7,53:PLAY"S0M5000C16C2":FO
RI=0TO1:A=A-T:B=B-U:C=POINT(A,B+1)
160 I=-(C=3ORC=12):NEXT:F(N)=F(N)+1:PUTS
PRITEN,(A,B):GOTO140
170 P=0:S=STICK(0):G=G+((S=7)-(S=3))/9+(
S=5)-(S=1):T=COS(G):U=SIN(G):PUTSPRITE2,
(A+T*9,B+U*9),1,0:IFSTRIG(0)=0THENIFPEEK
(-1045)=254THENZ=-Z-1:LINE(180,180)-(203
,180),15+Z:LINE(180,190)-(203,190),15+Z:
GOTO170ELSE170
180 LINE(180+P,181)-STEP(0,8),8:P=P+1:BE
EP:IFSTRIG(0)ANDP<24THEN180ELSERETURN
190 T=(M-A)/D(1):U=(27-B)/D(1):IFZTHENRE
TURNELSEFORP=1TO24:X=A+T*P*5:Y=B+U*P*5
200 S(P)=(X-M)^2+(Y-27)^2:C(P)=POINT(X,Y
+1):NEXT:FORP=1TO23:IFS(P+1)<S(P)THENNEX
T
210 IFC(P)=5THENP=P-1:GOTO210ELSERETURN
220 BEEP:PLAY"S0M8000C64":E(N)=E(N)+F(N
)-4:X(N)=M:Y(N)=27:PUTSPRITEN,(0,209)
230 K=K-1:IFKTHEN50ELSEIFH<9THEN20
240 LINE(80,80)-(172,100),1,BF:DRAW"BM90
,82":PRINT#1,USING"You    +##";E(0):DRAW"
BM90,92":PRINT#1,USING"Com    +##";E(1)
250 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN:DATA1
012,16,25,1005,10005,3,73,12,109
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座標⇨nはプレイヤー番号、0＝プレイヤー、1＝コンピューター、以下とくにことわりのない場合同様

A、B……X(n)、Y(n)の省略用⇨Aはデータ読みこみにも使用

その他の変数

C……コースを描くときの色、プレイ中のボールの位置の色

C(n)……ボールの落下予定点の色⇨nは打球の強さ

D……ボールの高さ

D(n)……ボールとカップの距離

E(n)……スコア

F(n)……そのホールの打数

G……打つ方向の角度⇨単位はラジアン

H……ホールの番号

I、J……ループ用

K……カップインした人数⇨0＝2人、1＝1人、2＝0人

M……カップのX座標

N……プレイヤー番号⇨0＝プレイヤー、1＝コンピューター

P……打つ強さ

Q……前のホールのオナー⇨0＝プレイヤー、1＝コンピューター

S……スティック入力用

S(n)……ボールの落下予定点とカップとの距離⇨nは打球の強さ

T、U……ボールの移動増分

V……ボールの高度増分

X、Y……ボールの落下予定点の座標

Z(n)……ボールの状態⇨0＝フェアウェイ、1＝グリーン

Z……Z(n)の省略用

プログラム解説

10　初期設定

20　コース表示

30〜40　初期データ設定／スプライトパターン定義／スコア表示

50　各プレイヤーの残りの距離計算／カップから遠いプレイヤーを設定

60　オナー決定

70　データ設定

80　メーター表示

90　ボール表示／各プレイヤーサブへ

100〜110　ボール座標計算／ボール表示／ボールの影表示／効果音

120　カップまたは海に入ったか判定

130　バウンド処理

140　座標決定

150〜160　海に落ちたときの処

プログラマからひとこと　まいってしまった

【やすた】およそ1年ぶりでファンダムをのぞいてみたら、ずいぶん顔ぶれも変わって、プログラムの内容もむずかしそう、というか、高度になっているので、まいってしまった。さて、私ははるかむかしにゴルフゲームで採用されたのですが、もうちょっとリアルさがほしかったのと、1人プレイはつまらないと思ったので、ふたたび作ってみたわけだな。相手をしてくれるコンピュータは、けっこう骨のある相手だと思うのでがんばっておくれ。

好評発売中！
MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）
徳間書店

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者②『スーパー大戦略マップ集2』＝〈長野県〉宮沢敬司〈茨城県〉遠藤圭〈北海道〉坪崎正博／『ルーンマスターII』＝〈東京都〉永村祐三〈広島県〉野宗治〈神奈川県〉伴亮一／『ディオス』＝〈神奈川県〉百々徹〈兵庫県〉清渕孝剛〈大阪府〉渋谷雅常／『あぶないてんぐ伝説』＝〈島根県〉内藤厳士〈大阪府〉網代和成〈秋田県〉中村幸毅

理

170　打つ方向を入力

180　打つ強さを決定

190〜210　コンピューター思考ルーチン⇨方向決定／強さを決定

220〜230　カップイン処理／ホール終了判定

240　成績表示

250　リプレイ処理／コースデータ(行20、50で読みこみ)

補足

行90の最後にある

P+RND(−TIME)*3

はボールを打つ強さにランダム性を加味してゲームをスリリングにしているもので、ここを変えるとゲームの難易度が変わります。

もっと打つ方向を細かく狙いたいという人は行170の

G=G+((S=7)−(S=3))/9　〜

の9を18に変えてみましょう。2倍の精度で方向を決められるようになります。

また、ボールの最大飛距離を変更するときは行180の

IFSTRIG(0)ANDP<24THEN　〜

の24をいろいろ変えてみてください。16〜20ぐらいにするとより本物に近づいて(あまり飛ばなくなって)おもしろくなります。なお、編集部でオリジナル9ホールを作成したので行20、30、250を「オリジナルコースリスト」のものに変更して遊んでみてください。この場合の確認用データはそれぞれ、

20>149　30>66　250>212

に変わります。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
 10> 73   20>156   30>167   40> 71
 50>129   60>120   70>109   80>142
 90> 91  100>144  110>253  120>189
130>210  140> 65  150> 59  160>239
170>134  180>135  190>225  200> 60
210>227  220>235  230> 73  240>148
250>152
```

■編集部オリジナルコースリスト

```
20 SCREEN2,1:READA:FORY=0TO12:C=3-(Y>9)*
9:CIRCLE(150-RND(12-Y-A)*99,180-Y*14),26
,C,,,.4:PAINTSTEP(0,0),C:NEXT:G=5:C=3
30 FORI=0TO1:Y(I)=180:Z(I)=0:NEXT:X(0)=1
50-RND(12-A)*99:X(1)=X(0):H=H+1:SPRITE$(
0)="♠":M=150-RND(1-A)*99:LINE(M,26)-(M+2
,28),1,BF
250 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN:DATA1
2.11,100.1,16.11,16.2,14.5,10002.3,103.5
,1003.1,.0132
```

MSX MSX2/2+　RAM8K　BY Nu〜

コプ太くんの着艦訓練

遊び方は41ページにあります

注意　このプログラムでは、SCREEN3のVRAM構成を変更しています。そのため、このプログラムで遊んだあとにほかのSCREEN3を使ったプログラムが正常に動かないことがあります。このプログラムのあとにほかのSCREEN3のプログラムを使用するときは、いったん、電源を切るかリセットするかしてください。

```
10 '□□□□□□□　コプ゜タくんの ちゃっかんくんれん　□□□□□□□
20 COLOR15,1,1:SCREEN3,1,0:DEFINTC-T
30 FORI=0TO26:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID
$("01020408102040808040201008040201 3C7E7
E7E3C182828E0E0E0",I*2+1,2)):NEXT
40 A=64:B=203:G=-8:N=2:Q=5:U=.02
50 S$="SM8888N52N48":F$="V15L202DC"
60 R(0)=0:R(1)=2:R(2)=4:R(3)=5:R(4)=6
70 POKE&HF3D6,0:CLS:VDP(4)=0
80 FORI=0TO4:POKE&HF3D6,R(4-I)*8
90 CLS:LINE(40,0)-(208,188),4,BF
100 S=16+I*8:DRAW"BM128,88S=S:BR3C7U9L5D
7G5F4D3R7U5RU5L2":PAINT(128,88),7
110 DRAW"BM128,88BR3C14R2D5L2U5BLU10BL3D
10BL3F6BG2H6BR5C10R3U3L3D3E3BD3H3"
120 FORJ=40TO208STEP8:PSET(J,4),15:PSET(
J,184),15:B=B-3:P=1-P:GOSUB290:NEXTJ,I
130 IFPLAY(0)THEN130
140 C=C+1:K=RND(1)*2:V=(K*2-1)*C*U:W=C*U
:PUTSPRITE0,(26+C*8,177),15,K:BEEP
150 FORI=0TO9999:NEXT
160 FORI=1TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
170 A=64:B=128:G=40:H=0:X=0:Y=0:Z=0:BEEP
180 FORI=0TO165:G=G+1:GOSUB290:NEXT
190 SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND13,12
200 T=-1:FORI=0TO20:GOSUB270:NEXT
210 T=STRIG(0)ORSTRIG(1):S=STICK(0)+STIC
K(1):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5)+V:Y=Y+(S=1ORS
=2ORS=8)-(S>3ANDS<7)+W:A=A+X:B=B+Y:G=G-N
220 GOSUB270:IFA<40ORA>196ORB<8ORB>168OR
G<40THEN250ELSEIFH>0THEN210
230 IFABS(X)>QORABS(Y)>QORABS(Z)>QTHEN26
0
240 BEEP:IFA>113ANDA<143ANDB>74ANDB<100T
HENPLAYS$:GOTO130ELSEPLAYF$:GOTO150
250 FORI=0TO9:COLOR,,10-I:BEEP:NEXT:T=0:
FORI=0TO1:GOSUB270:H=H+Z:I=-(H<1):NEXT
260 RESTORE:FORI=0TO13:READD:SOUNDI,D:NE
XT:FORI=0TO7:PUTSPRITE9-I,(A+RND(1)*9-4,
B+RND(1)*9-4),I+2,IMOD2:NEXT:GOTO150
270 P=1-P:Z=Z+(Z>-8)/2+T*(Z<8):H=H+Z:IFH
<0THENH=0ELSEIFH>128THENH=128
280 VDP(4)=R(H¥32):SOUND12,2+T
290 PUTSPRITE2,(A,B-4),15,P:PUTSPRITE3,(
A,B),8,2:PUTSPRITE4,((A+H+2)*-(H<72),B),
1,2:PUTSPRITE1,(G,2),6,3:RETURN
300 DATA 0,7,0,8,0,9,9,0,16,16,16,0,60,0
```


当選者発表　●5月号ソフトプレゼント当選者③「ディスクステーション5月号」=〈兵庫県〉中本雅士〈奈良県〉高辻勝〈青森県〉大崎めぐみ／「ピーチアップ3」=〈埼玉県〉大野晴美〈青森県〉小笠原一晃〈大分県〉武石修吾／「ロードス島戦記」=〈千葉県〉内海亮治〈北海道〉柳原大〈大阪府〉野畑誠治

変数の意味

スプライト座標

A、B……コブ太くんとその影の座標⇨影は低空飛行時にA＋H＋2して表示
X、Y……コブ太くんとその影の座標増分
G……ガソリンメーターのY座標用

その他の変数

C……クリア数／風力、風向きの決定時に使用⇨クリアごとに風力アップ
D……爆発効果音データ読みこみ用
F$……着艦失敗時の効果音
H……高度
I、J……ループ用
K……風向きの決定に使用
N……一定の割合で減っていくガソリン量
P……コブ太くんのローター切り換え表示に使用
Q……着艦時の制限加速度⇨なんとか着艦判定時に使用
R(n)……「VDP(4)＝m」で表示される画面番号mの設定に使用⇨nは高度Hにより決定
S……ゲーム画面作成時のスケールファクタに使用／スティック入力
S$……着艦成功時の効果音
T……トリガー入力／ローター音
U……初期風力
V、W……風力、風向き⇨その風向きに応じて座標増分に計算される
Z……高度増分

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定
30　スプライトパターン定義
40　変数初期設定⇨座標変数はデモ用
50　着艦成功、失敗時の効果音設定
60　行280で高度に応じた風景を表示する際の画面番号を設定する
70　番号0の画面を表示⇨パターンジェネレータテーブルを初期化する
80〜120　コブ太くんの飛んでる高度に応じた5パターンの風景をVRAMのパターンジェネレータテーブルとあきエリアを使って書きこむ
　80　風景の書きこみループ開始／これから風景を書きこむVRAMのアドレスを設定
　90　海を描く
　100〜110　空母を描く
　120　各スプライトキャラクタ表示サブ(行290)へ飛びながら、ガソリンの量とクリアの数を表すメータを描く／コブ太くんのデモ飛行をおこなう／風景の書きこみループくりかえし、終了
130　演奏終了判定
140　クリア数の加算／風力、風向きの決定、表示⇨風力はクリアするごとに強くなる
150　時間待ち
160　風向き以外のスプライト消去
170　変数初期設定
180　ガソリン注入(行290呼び出し)
190　PSG設定
200　コブ太くん発艦、上昇(行270呼び出し)
210〜220　メインルーチン
　210　トリガー、スティック入力／コブ太くん座標増分計算／コブ太くん移動計算／ガソリン減少
　220　行270呼び出し／墜落判定処理⇨ゲーム画面外に飛び出したり、ガス欠になったら墜落する／着地判定⇨高度0以上なら行210にもどって着艦訓練続行
230〜260　ゲーム終了
　230　なんとか着艦成功判定⇨前後左右と降下の速度がつきすぎていると爆発／行260に飛ぶ
　240　みごと着艦成功(黄色のゾーン内に着陸)判定処理⇨着艦成功、失敗にともなって効果音を鳴らし行130、150に飛ぶ
　250　墜落処理
　260　爆発処理⇨行300から爆発の効果音データの読みこみ／破片を表示／行150へ飛ぶ
270〜290　コブ太くんの上昇、降下の移動処理と各スプライトキャラクタ表示のサブルーチン
　270　ローター回転処理／高度増分計算／コブ太くんの移動高度計算／制限範囲内に高度をとどめておく
　280　高度に応じた風景の切り替え／効果音
　290　コブ太くんとその影とガソリの量を示す目盛りを表示
300　爆発の効果音データ(行260で読みこみ)

プログラマからひとこと

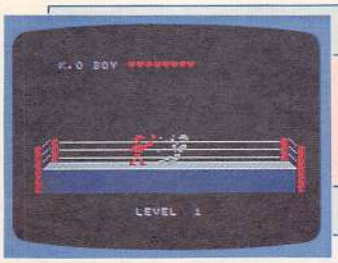
イラストは娘が

【Nu〜】これははじめ、例のSCREEN1のPNT切り換えで1画面で作ったものです。しかし、なかなか飛んでいる感じが出せないために放棄し、グラフィック画面での画面切り換えに取りかかってしまいました。何回も失敗し、これには苦労しました。やっとコブ太が飛び上がったときは、喜びのあまり、「ヒェー飛んだヨーン」とつぶやいたものでした(暗いかな?)。ほぼ、じっさいのフライトをシミュレートしていると思いますが、操縦はむずかしいです。そこで指令／
「日夜訓練を重ね、ゲージを超えるためガンバルを旨とすべし」。
イラストは娘が書いたものです。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
 10> 36   20> 50   30> 16   40>241
 50>216   60> 99   70>179   80> 76
 90>158  100>242  110>255  120> 87
130>202  140>165  150> 24  160>  1
170>177  180>226  190>102  200> 39
210> 20  220>226  230> 86  240> 61
250>153  260>101  270>188  280>  6
290>209  300>161
```



MSX MSX2/2+ RAM8K BY OZO

K・O BOY

ケー オー ボーイ

遊び方は42ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH3
2:E$=CHR$(27):PRINTE$"Y*+♦-BY OZO-♦":FOR
I=0TO12:READA$:FORV=0TO31:VPOKE14336+I*3
2+V,VAL("&H"+MID$(A$,V*2+1,2)):NEXTV,I:F
ORI=727TO384STEP-1:V0=VPEEK(I-1):V1=VPEE
K(I):VPOKEI,V1ORV0/2:NEXT:VPOKE8208,129
20 FORI=0TO7:READA,A$:FORV=0TO7:VPOKEA*8
+V,VAL("&H"+MID$(A$,V*2+1,2)):NEXTV,I:FO
RI=0TO7:VPOKE8198+I,VAL("&H"+MID$("E1E1B
1B1B1B181F4",I*2+1,2)):NEXT
30 DEFUSR=144:GOSUB190:INTERVALOFF:U=USR
(0):CLS:S$=STRING$(30,105):A$="──────────
──────────":PRINTE$"Y+  ra"A$"as
ara"A$"asaara"A$"asaap"STRING$(28,104)"q
aa"S$"aa"S$"aa"S$"a":L=0:P=5
40 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:X=8
0:S=160:R=8:L=L+1:IFL=11THENGOSUB160
50 PRINTE$"Y4+ LEVEL "L:P=P+10:GOSUB100:
W=12+L:U=USR(0):PLAY"V15T200S0M70000O5L16
EDC4D4E4GFD4R8B1","V15T200L8O3CGCGCFCECD
":J=LMOD4:G=2-(J=1)*8-(J=2)-(J=3)*7:FORI
=0TO80STEP.5:PUTSPRITE0,(I,83),8,0:PUTSP
RITE1,(240-I,83),G,R:NEXT:SOUND7,55
60 T=STICK(0)+STICK(1):X=X+(X>8)*2+(STRI
G(0)ORSTRIG(1))*(X<S-8)*4:PUTSPRITE0,(X,
83),8,0:S=S+(S>X+8)*1.6:IFRND(1)*10<LTHE
NR=8-((RND(1)*8<4)*2)¥1
70 PUTSPRITE1,(S,83),G,R
80 IFT=1ORT=3ORT=5THENGOSUB110
90 IFX>S-11THENSOUND6,25:X=X-8-(8>X)*(8-
X):PUTSPRITE0,(X,83),8,6:PUTSPRITE1,(S,8
3),G,9:FORI=0TO50:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,
0:P=P-Z:GOSUB100:GOTO60ELSE60
100 IFP<0THENRETURN130ELSEPRINTE$"Y!#K.O
 BOY "STRING$(P,129)"  ":RETURN
110 SOUND7,&H37:SOUND6,20:B=1-(T=3)*2-(T
=5)*3:PUTSPRITE0,(X,83),8,B:FORI=0TO20:S
OUND8,15:NEXT:SOUND8,0:X=X+2:P=P-.2:GOSU
B100:TH=0:IFT=1THEND=-17*(R=8):B=2:IFP<.
3THENTH=1ELSEELSEIFT=5THEND=-17*(R=10):B
=5ELSED=-(RND(1)<.5)*16:B=3
120 PUTSPRITE0,(X,83),8,B:IFX+D>STHENSOU
ND6,30:S=S+12-(212<S)*(212-S):PUTSPRITE1
,(S,83),G,11:GOSUB150:FORI=0TO50:SOUND8,
15:NEXT:SOUND8,0:W=W-1:GOSUB140:RETURNEL
SEFORI=0TO70:NEXT:RETURN
130 K=K-(K<L)*(L-K):PRINTE$"Y!+ "E$"Y'+B
EST LEVEL"K:FORI=0TO8:X=X-1:PUTSPRITE0,(
X,83),8,6:NEXT:FORI=0TO20:X=X-1:PUTSPRIT
E0,(X,83),8,7:NEXT:SOUND7,60:PLAY"L4GFC2
","L8CDCDC4":PRINTE$"Y%,GAME OVER":FORI=
0TO2000:NEXT:GOTO30
140 IFW>0THENRETURNELSEFORI=0TO8STEP.5:P
UTSPRITE1,(S,83),G,11:S=S+.5:NEXT:FORI=0
TO20STEP.5:PUTSPRITE1,(S,83),G,12:S=S+.5
:NEXT:SOUND7,&H3E:PLAY"V15T200S0M7000L40
5BBB":FORI=0TO1000:NEXT:RETURN40
150 IFTH=0THENRETURNELSEFORI=0TO30:PUTSP
RITE0,(X,83),IMOD2+9,IMOD3:SOUND6,RND(1)
*30:SOUND8,16:SOUND12,80:SOUND13,0:NEXT:
PUTSPRITE0,(X,83),8,B:SOUND6,30:SOUND8,1
6:F=83:J=10:FORI=STOS+40STEP2:PUTSPRITE1
,(I,F),G,11:F=F-J:J=J-1:NEXT:S=S+40:W=W-
5:RETURN
160 CLS:FORI=0TO13:PRINTSTRING$(32,97);:
NEXT:SOUND7,&H38:SOUND3,0:SOUND5,1:FORV=
0TO19:LOCATE6+V,5:PRINTMID$("  CONGRATUL
ATIONS !!",V+1,1):FORI=100TO0STEP-7:SOUN
D2,I:SOUND4,I:SOUND9,15:SOUND10,15
170 NEXTI,V:SOUND10,0:PRINTE$"Y*' YOU AR
E CHAMPION ":PUTSPRITE0,(116,140),15,3
180 FORI=0TO2:PLAY"T200V12O5L8GEG4AFA4GE
G4D2","T200V15O3L8CDCDEDEDFEFECDCD":NEXT
:PLAY"GEFGAFGAO6C2","C2E2G2":FORI=0TO400
0:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(3)-(INKEY$=CHR
$(13)):NEXT:GOTO30
190 CLS:PRINTE$"Y&(┬┐ ┌─ ┬ ┌─┬ ┬"E$
"Y'(┼ o| |  ┼┤| |┴┘"E$"Y((┴└ └ ┴
┘└ ┴"E$"Y0)PUSH [SPACE] KEY":X=0:PUTSP
RITE1,(0,207):U=USR(0):GOSUB210:ONINTERV
AL=135GOSUB210:INTERVALON:VDP(1)=98
200 PRINTE$"Y+."MID$("ﾌﾗｲ  ﾗｲﾄ  ﾍﾋﾞｰ ",Z
*5+1,5)"t":S=STICK(0)ORSTICK(1):Z=(Z-(S=
1)*2-(S=5))MOD3:X=(X+2)MOD250:PUTSPRITE0
,(X,104-(XMOD4=0)*2),15,0:IFSTRIG(0)ORST
RIG(1)THENPUTSPRITE0,(0,207):VDP(1)=99:Z
=Z-(Z=0)*.5:RETURNELSE200
210 A=(A+1)MOD3:I=A+3:J=A+2:PLAY"T200V15
S0M7000O=I;L8EDC4EDC4EDCE4C4","T200V14O=
J;L8E2D2CCCEDCD":RETURN
220 DATA 1C3E302C013676683A001C003636367
7000000008080000000000000000000,070F0C
0B00070E070B000E001B1B3139008000000006060
8000000000000080C0
230 DATA 070F0C0B000F1F1F0E000E001B1B313
9008000031BF8E000000000000000080C0,1C3E30
2C005B5BE6DC001C003636367700000000006CEC80
00000000000000000
240 DATA 070F0C0B00070E070B010E001B1B313
9008000000000030B080000000000080C0,070F0C
0B000F1F3F2F000E001B1B31390C8C001878F0C0
8000000000000080C0
250 DATA 71F8C1B104737B3C1A000E000703010
0000480A0000000100200000C0709CE8C0,000000
0120000004400003430D4D7E77304000000000010
000022004 0C1DFDF9F
```

```
260 DATA 000000000101000000000000000000000
0387C0C34806C6E165C0038006C6C6CEE,000100
C0D81F070000000000000000103E0F030D000F0F8
F87000700D8D88C9C
270 DATA 000000000B0B000502000000000000000
10000E0F020481CFCF80038006C6CC6C7,002001
050000000840000030E3917038E1F838D20CEDE
3C58007000E0C08000
280 DATA 020000080000000000008000283FBFBF
904000000000010000200C0C22BEBE7CE
290 DATA 97,7CFEFAFAFAFAFE7C,104,FFFFFFF
FFFFFFFFF,105,,112,0103070F1F3F7FFF,113,
80C0E0F0F8FCFEFF,114,010204081020408 0,11
5,8040201008040201,116,4EA9CA69ED4AEDD9
```

変数の意味

スプライト座標

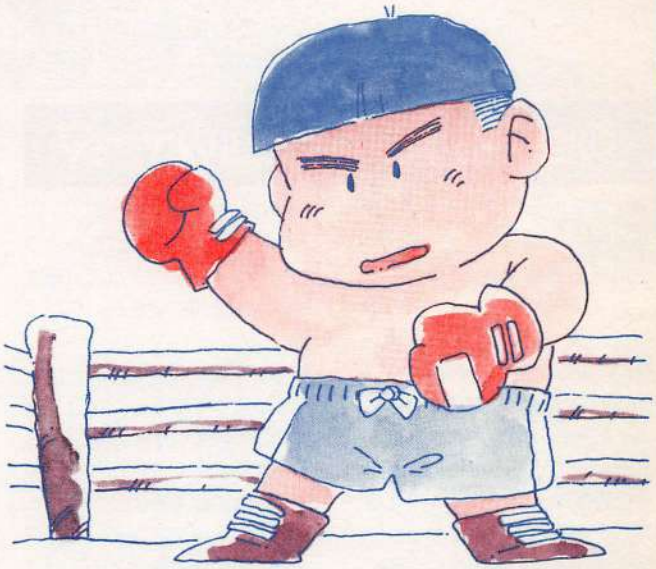
X……自分のボクサーのX座標
S……相手ボクサーのX座標
F……相手ボクサーが黄金のパンチをあびたときのY座標
J……相手ボクサーのY座標Fの増分

その他の変数

A、A$……データ読みこみ用／汎用
B……自分のボクサーの姿勢
D……自分のボクサーがはなつパンチのとどく距離
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……相手ボクサーの色
I、V……ループ用
K……最高成績
L……レベル
P……自分のボクサーのパワー
R……相手ボクサーの姿勢
S$……ゲーム画面作成用
T……スティック入力用
TH……黄金のパンチ判定用
U……USR関数呼び出し用
V0、V1……太文字処理用
W……相手ボクサーのパワー
Z……相手のパンチ力⇒クラスによって決まる

プログラム解説

10　画面初期設定／スプライトパターン定義／太文字処理
20　キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定
30　USR関数定義(PSG初期化のBIOSに定義)／行190のタイトルサブ呼び出し／一定間隔ごとの割りこみ禁止／ゲーム画面作成
40　スプライト消去／変数設定／オールクリア判定
50　レベル表示／効果音／相手ボクサーの色決定／ボクサーの登場
60〜90　ゲームメイン
　60　スティック入力／自分のボクサーの移動(トリガー入力)・表示／相手ボクサーの移動・姿勢決定
　70　相手ボクサーの表示
　80　行60の入力でパンチを出すなら行110を呼び出す
　90　相手ボクサーの攻撃判定⇒一定距離に近づくと自動的に攻撃を受ける／行60へ飛ぶ
100　パワーがなくなったかの判定⇒なくなったらゲームオーバー、行130へ飛ぶ／パワーの表示
110　自分のボクサーのパンチ処理・黄金のパンチ判定
120　パンチの命中判定／相手ボクサーのダメージ処理(黄金のパンチなら行150を呼び出す)／行140を呼び出す
130　最高成績更新・表示／自分のボクサーダウン処理／行30に飛ぶ
140　相手ボクサーのパワーがなくなったかの判定⇒なくなっていればクリア処理／行40の処理にもどる
150　黄金のパンチかの判定⇒黄金のパンチでなければもとにもどる／相手ボクサーがブッ飛ぶデモ／もとの処理にもどる
160〜180　オールクリア処理／リプレイ／行30へ飛ぶ
190　タイトル表示／一定間隔での割りこみにより効果音
200　クラスの選択入力処理
210　タイトルの効果音サブ(一定間隔での割りこみ先)
220〜280　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
290　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)



プログラム確認用データ

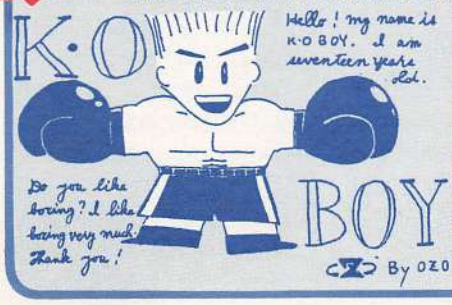
使い方は44ページ

10>188	20>251	30>193	40>187
50>110	60> 86	70>155	80> 72
90>199	100> 39	110>174	120>166
130>150	140> 95	150> 37	160> 11
170> 35	180>135	190>244	200>207
210> 92	220>113	230>143	240> 0
250>126	260>151	270>188	280>235
290>222			

プログラマからひとこと

次回作のPR

【OZO】ハロー／　みなさん、OZOだよーん／　4月号で発表していた「FIGHTING SOCCER」を作りおわった。どっちにしても採用されなかったら意味がないのですが。全8チームあり、技も多く、かなり燃えることができると思います。約20画面のプログラムですが、おもしろければ、許されると思います。採用されたらばの話ですが。



By OZO

好評発売中！
MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。
徳間書店

ダンジョンRPGの過程

第2回：ダンジョンで、モンスターたちと戦う

6月号でつくった3Dダンジョンに、こんどはモンスターたちを登場させよう。モンスターの姿はまだ見られないが、やっとRPGらしくなってきた

前回のおさらいと今回のテーマ

先月からはじまった「ダンジョンRPGの過程」。そもそも、5月号に掲載された『めいろげーむ』に刺激されたものだが、前回はダンジョンらしさを出すために、マップを3層構造にして「広間」や「格子廊」を造るのが、第1のテーマだった。

そして、できあがったマップを3D表示させる処理を考えるのが、第2のテーマとなり、3Dダンジョンの透視図や写真を使って仕組みを解説した。

この2つのテーマは、この企画の担当者にとってもいちばんの難所だった。第2回をはじめるまえに復習しておきたい。

■前回のテーマ：マップデータの作成と3D表示のまとめ

第1のテーマだった3層ダンジョンのマップデータ作成から、軽くおさらいしよう。

『めいろげーむ』のマップデータ作成部分を利用して、3層ダンジョンのマップデータを作ったので、ダンジョンの地下1階はそのまま『めいろげーむ』のものを利用した。

『めいろげーむ』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そこから左右か下にも壁をおく。という方法でデータを作っていた。

そこで地下2階では、②の部分で作られる壁を少なくし、あまり壁が連続しないようにした。これで網目のように通路がある、「格子廊」ができあがった。

地下3階には「広間」を作ろうと、①の部分をときたま省略させて、部分的に壁を作らないようにした。

マップデータ作成の部分は、ちょっと手を加えるだけで、自分だけのオリジナルなダンジョンにすることができるから、いろいろためしてみよう。

第2のテーマである、ダンジョンの3D表示を考える部分は、とても重要な部分だった。

考えるための要点としては、手前に壁が表示されると、奥の壁を表示するのに影響があるということだ。

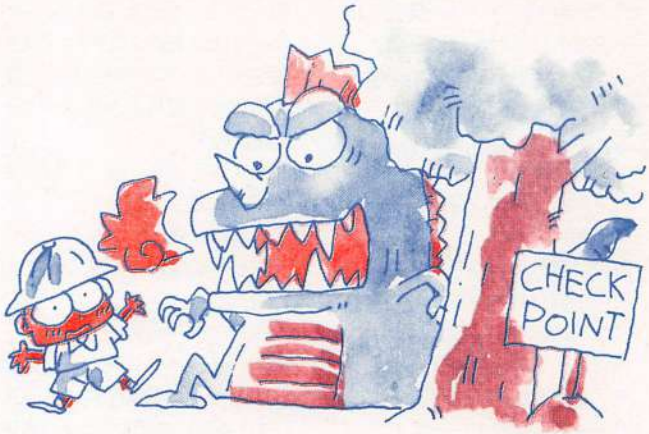
つまり手前に壁があると、壁が隠れて部分的に表示されたり、まったく表示されなかったりするのだ。だから、奥の壁を表示するためには、手前の壁がどうなっているか判断する必要があり、ひとつの壁に対して、いくつものGMLデータが必要になるという内容だった。

比較的わかりやすい処理にしてあるので、興味があれば解析してみるとよくわかるだろう。

■今回のテーマ：モンスターとパラーメータの管理

今回は、いよいよモンスターの登場となり、やっとRPGらしくなってきた。

とはいうものの、シナリオはないので、モンスターが邪魔をするダンジョンオリエンテーリング



といったところだろうか。

今回は、モンスターの存在をゲーム世界に作り出すにはどうすればいいかがテーマになる。

モンスターが出るということは、いろいろな処理を追加するということで、ざっとならべれば、①モンスターの出現、②戦闘の処理、③HPなどのパラメータの管理、④レベルなどのゲームバランス調整となる。

まず、モンスターの出現だが、まったく乱数だったり、はじめから配置されていたり、いろいろなパターンが考えられるが、ここではレベルに応じて移動したときに、乱数で遭遇させるというものにした。

乱数を使う場合、短所となるのが極端にモンスターが出たり、ずっと出てこなかったりすることだろう。ただ、いつ出てくるかも楽しみのひとつだし、出現率はレベルに関係しているから、さほど短所は目立たない。

モンスターとの戦いは、ちょっとひねってリアルタイムっぽくしてある。

かんたんにいえば、モンスターがかってに攻撃してきて、こちらもかってに攻撃するリアルタイム方式で、戦闘シーンはキーを押すのにいそがしくなる。

また、戦いの状況を画面に表示する必要も出てくる。

表示したいパラメータとしてはHPとMAPを見られる回数があり、画面の右側に表示させることにした。

HPは戦いに勝つか、移動すると少しずつ回復する仕組みだが、上限が決めてある

MAPはモンスターを倒すか、クリアポイントを通過すると手に入る魔法のアイテムということにした。また、モンスターを倒して手に入れると、そのぶんHPの上限が上がる。

レベルはクリアポイントを通過すると上がるようにしてあるので、モンスターをいくら倒してもレベルは上がらない。

プログラムの構成とちょっとした解説

それでは、サンプルとして掲載したプログラムの構成と、処理ごとの解説を右にある図を参考にしながら説明しよう。

●初期設定

ここでは一般的な初期設定をおこなっている。

●マップデータ作成

基本的には前回のものと変わらないのだが、格子廊と広間での壁の出現率を少し変えた。

前回と違うところは、マップの上下と左右はつながっているというところ。こうすれば、格子廊の効果が増すからだ。

はしごの設定もしている。

●ゲーム開始前設定

ゲーム中に使われる変数の設定と、画面の右側にパラメータ表示枠を作っている。

メイン処理

●キー入力処理

移動はキー入力を使っておこない、先行入力がきく。

ここでのおおきな変更点は、モンスターの出現判定をおこなっていることと、プレイヤーのHPを回復させているところ。

入力があったときは、3Dダンジョン表示サブを呼び出す。

また、移動先にはしごやクリアポイントがある場合はそれぞれの処理に飛び、通路ならこの処理のはじめにもどる。

●階移動処理

プレイヤーの現在位置に、はしごがある場合はここにくる。

階移動処理の仕組みに変化はないが、メッセージはメッセージ表示サブを使って表示する。

●クリアポイント処理

クリアポイントの性質は前回と変わらない。通過するたびにつぎのクリアポイントが出現する仕組みだ。

また、今回では、クリアポイントの数をひとつ増やして、通過するたびに「MSXFAN」の文字が完成していくことで、レベル表示とした。

少しもどるが、キー入力処理のところでは、クリアポイントに移動すると、強制的にモンスターに出会うようになっている。まあ、クリアポイントの番人みたいなものだ。

サブルーチン群

●戦闘処理サブルーチン

モンスターとの戦いを処理する今回のテーマの部分。

モンスターの種類はプレイヤーのレベルによって決まり、クリアポイントで出会ったときは、新しいモンスターが現れるようにしてある。

モンスターとの戦いでは、リアルタイムぽさを出すために、変数Cを活用した。

プレイヤーのキー入力を受け付けているあいだ、Cは少しずつ加算されていき、プレイヤーがコマンドを実行したときは、コマンドの種類によって、あるていどの加算をしている。

こうしてCの値がモンスターの種類ごとに決まっている攻撃間隔の値を超えると、モンスターの攻撃処理に飛ぶ。

モンスターの攻撃力にも種類によってちがいがあり、ごくまれに、とんでもないダメージを受けることがある。

プレイヤーのコマンドには、A－攻撃、D－ちからをたくわえる、R－逃げる、M－MAPのアイテムを使ってモンスターを消し去るの4種類がある。

Aの攻撃は、レベルによって攻撃力がちがい、レベルが低いとあまりダメージを与えられないが、たまに急所に命中して、プレイヤーのHP以内のダメージを与えられるようにした。

また、コマンドDでちからをたくわえていたときは、最高で3倍ほどの攻撃力になる。

Dのちからをたくわえるは、攻撃にプラスになるほかに、防御効果もあり、最高までたくわえるとダメージは3分の1程度まで減らすことができる。

また、わずかずつだがHPもレベル数ぶん回復する。

このコマンドはHPやレベルの影響を受けている。

Rの逃げるは、レベルとモンスターの種類によって成功率が決まる。レベルが0か、クリアポイントにいると失敗する。

Mの「MAPのアイテムを使う」では、モンスターを強制的に消し去れるようにした。ただし、マップを消費する量は状況によって変化する。

モンスターを倒したとき、MAPが手に入ることがあり、その数だけ最大HPがあがるようにしてある。また、手に入れたマップが2つ以下ならHPも回復させている。

モンスターにやられたときのために、ゲームオーバー処理もここにおいた。

●メッセージ表示とキー入力サブルーチン

ゲーム中、画面へのメッセージの表示をおこなっている。

キー入力は、基本的にはYorNの受け付けに使っているが、あとあとのことを考えてここもサブルーチンにした。

●3Dダンジョン表示サブルーチン

前回テーマとなった、ダンジョンRPGの骨格の処理だ。

●パラメータ表示サブルーチン

プレイヤーとモンスターのパラメータを表示している。

●クリアポイント更新サブルーチン

前回同様、クリアポイントを更新するサブルーチンだ。

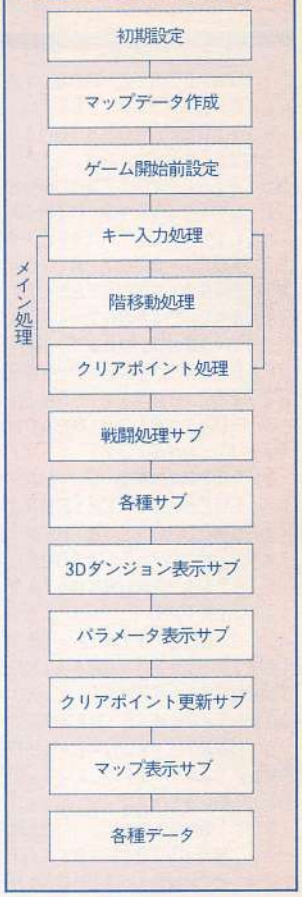
●マップ表示サブルーチン

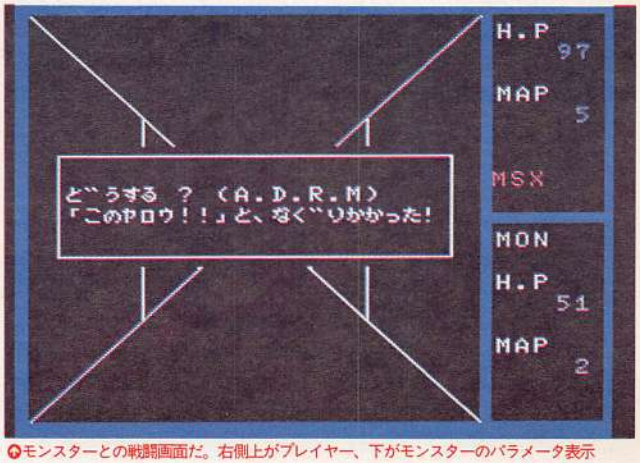
MAPがあれば現在位置を中心とした部分マップを表示する。

●各種データ

はしごのGMLと、モンスターの種名、基本値のデータ

■図 プログラムの構成





↑モンスターとの戦闘画面だ。右側上がプレイヤー、下がモンスターのパラメータ表示

ファンダム
好評発売中！
MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）
徳間書店

■サンプルリスト　ちょっとだけRPG

MSX 2/2+　VRAM64K

```
1 'SAVE"A:D-RPG.V02
10 CLEAR500:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:COLOR15
,4,1:DEFFND$="BM102,102C15A"+STR$(A)+S$(
I):DEFFNW=TAN(4)^TAN(4)^TAN(4):ONKEYGOSU
B570:PLAY"T200O4L8S0M5000"
20 L=15:TH=2:DIM A(7),S$(4),D(4,4),D$(2)
,M(L,L,TH),MN$(6),MD(6,3):R=RND(-L)
30 FORI=0TO7:A(I)=(IMOD4=3)-(IMOD4=1):NE
XT:FORI=0TO4:S$(I)="S"+STR$(2^(6-I)):NEX
T:K$=" ":FORI=1TO12:K$=K$+CHR$(ASC(MID$(
"><?=a♥dOrｲmｬ",I,1))-32):NEXT:FORI=0TO2:
READD$(I):NEXT:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:P
SET(72,100),1:PRINT#1,"WAIT A MOMENT."
40 FORI=0TO6:READMN$(I):FORJ=0TO3:READMD
(I,J):NEXTJ,I
50 '●●●●●●　　MAP DATA ｻｸｾｲ　　●●●●●●
60 FORK=0TOTH:FORJ=0TOL:M(0,J,K)=1-KMOD2
:IFJMOD2ORJ=0THEN90ELSEFORI=0TOL:M(I,0,K
)=1-KMOD2:IFIMOD2ORI=0THENNEXT:GOTO90
70 IFK=2ANDRND(1)>.6THENNEXT:GOTO90ELSEM
(I,J,K)=1
80 H=RND(1)*(3-(I=2)):X=(I+(6-H)MOD2)MOD
(L+1):Y=(J+(H+3)MOD2)MOD(L+1):IFM(X,Y,K)
THEN80ELSEM(X,Y,K)=1.7+RND(1)*(K>0)+RND(
1)*(K=1)*.5:NEXT
90 NEXTJ,K:L=L+1:FORK=0TO1:X=RND(1)*L:Y=
RND(1)*L:IFM(X,Y,K)+M(X,Y,K+1)THENK=K-1:
NEXTELSEM(X,Y,K)=2:M(X,Y,K+1)=3:NEXT
100 '●●●●●●　　GAME ｼｮｷ ｾｯﾃｲ　　●●●●●●
110 HM=100:H=0:X=1:Y=1:K=0:P=0:GOSUB550
120 R=RND(-TIME):HP=HM:XX=X+(2-H)MOD2:YY
=Y+(H-1)MOD2:M=5:CLS:COLOR15,1:LINE(204,
6)-(251,99),1,BF:LINE(204,105)-(251,198)
,1,BF:DRAW"BM206,10":PRINT#1,"H.P":DRAW"
BM206,40":PRINT#1,"MAP":GOSUB400:GOTO160
130 '●●●●●●　　MAZE ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ　　●●●●●●
140 S=INSTR(K$,INKEY$)-2:Z=M(XX,YY,K):IF
S<0ORS>3ORS=0ANDZ=1THEN140ELSEKEY(1)OFF:
IFS=0THENX=XX:Y=YYELSEH=(H+S)MOD4
150 GOSUB400:XX=(X+L+(2-H)MOD2)MODL:YY=(
Y+L+(H-1)MOD2)MODL:A=RND(1)*26:IFSTHEN17
0
160 HP=HP-(HP<HM):IFZ=2ORZ=3THEN180ELSEI
FZ=5THENGOSUB220:GOTO190ELSEIFA<P¥2+1THE
NGOSUB220
170 A=0:GOSUB520:KEY(1)ON:GOTO140
180 M1$=MID$("くたﾞのぼﾞ",1-(Z=3)*3,3)+"りのはし
こﾞ　かﾞ　あります。":M2$=MID$("したうえ",1-(Z=3)*2,2
)+"へいきますか ? (YorN) ":GOSUB370:U=USR(0):Q
$=" NnYy":GOSUB380:K=K-((Z=3)*2+1)*(I>3)
:GOSUB400:GOTO170
190 P=P+1:M=M+5:GOSUB520:M1$="たﾞい"+STR$(
P)+"ﾎﾟｲﾝﾄ つうか!!":IFP=6THENM2$="ｵｰﾙ ﾎﾟｲﾝﾄ
 ｸﾘｱ !!!":GOSUB370:PLAY"O3FR32F704L64CCC
CL8":P=0:FORI=0TO1:P=(P+1)MOD8:COLOR=(1,
P,0,P):I=-STRIG(0):NEXT:RUN
200 M2$=" hit space key !":GOSUB370:FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB550:GOSUB400
:GOTO170
210 '●●●●●●　　BATTLE　　●●●●●●
220 A=(-(Z=5)-RND(1)*(Z<>5))*(P+1):B=0:C
=0:M1$="ﾓﾝｽﾀｰ かﾞ あらわれた!":M2$="":GOSUB370
:W=FNW^FNW:Q=MD(A,0):MH=MD(A,1)+RND(1)*1
0:MA=MD(A,2)+RND(1)*3:MM=MD(A,3)*RND(1):
D!=1:A=A+1:IFRND(1)>.8+P/70THENGOSUB350
230 GOSUB520:M1$="どﾞうする ? (A.D.R.M) ":M2
$="":GOSUB370:U=USR(0)
240 C=C+1:S=INSTR(K$,INKEY$):IFC>QTHENGO
SUB350ELSEIFS<6THEN240ELSEIFS<8THEN290EL
SEIFS<10THEN280ELSEIFS<12THEN260
250 C=C+20*RND(1):M2$="MAPの しﾞｭもんをとなえた!"
:GOSUB370:W=FNW:M1$=M2$:IFM>RND(1)*AANDZ
<>5THENM2$="ﾓﾝｽﾀｰは きえてしまった!!":GOSUB370:W
=FNW^FNW:M=M-RND(0)*A:GOTO330ELSEM2$="しか
し、なんにもおこらない":GOSUB370:W=FNW:M=M+(M>0):D!
=1:GOTO230
260 C=C+25:M2$="「ﾊﾞｰｶ!」といって にけﾞようとした":GO
SUB370:W=FNW:M1$=M2$:IFM>0ANDZ<>5ANDRND(
1)*P/2>RND(1)*ATHENM2$="にけﾞたﾞすことに せいこうした
":GOSUB370:W=FNW^FNW:GOTO330ELSEM2$="しかし
、たﾞめたﾞった":GOSUB370:W=FNW:D!=1:IFRND(1)>.
7THEN230ELSEM1$=M2$:M2$="ﾓﾝｽﾀｰをおこらせた!!"
270 GOSUB370:W=FNW:MA=MA*1.5:GOSUB350
280 C=C+10*RND(1):M2$="「ﾑｭｭｭｭ」 ちからをためる":
GOSUB370:HP=HP-(HM>HP+P)*P:W=FNW:D!=D!+H
P/HM+P/6:IFD!>3THEND!=3:GOTO230ELSE230
290 C=C+13*RND(1):M2$="「このﾔﾛｳ!!」と、なくﾞりかか
った!":GOSUB370:W=FNW:IFRND(1)>.95ANDP<ATH
ENM1$=M2$:M2$="おっと よけられた":GOSUB370:D!=1:
W=FNW:GOTO230
300 D=RND(1)*3.2:COLOR=(1,5,5,5):IFD=3TH
ENM1$=M2$:M2$="きゅうしょにめいちゅう!":GOSUB370
310 COLOR=(1,0,0,0):D=D+(P*3+3)*D!-RND(1
)*HP*(D=3):D!=1:D=D+(D>MH)*(D-MH):M1$=M2
$:M2$=STR$(D)+"の ﾀﾞﾒｰｼﾞをあたえた!":GOSUB370:
MH=MH-D:GOSUB520:W=FNW^FNW:IFMH=0THENB=M
MELSE230
320 M1$="みごﾞと、ﾓﾝｽﾀｰをたおした!":M2$="":GOSUB3
70:HM=HM+B:W=FNW^FNW:HP=HP-(3-B)*(B<3)*1
0:HP=HP+(HP>HM)*(HP-HM):IFBTHENM=M+B:M2$
=STR$(B)+"つ MAPをてにいれた":GOSUB370:W=FNW^FN
W
330 LINE(204,105)-(251,198),1,BF:GOSUB40
0:A=0:RETURN
340 COLOR8,1,1:CLS:M1$="　あなたは しにました。":M
2$=" continue ? (YorN)":GOSUB370:U=USR(0
):Q$=" NnYy":GOSUB380:IFI<4THENRUNELSECO
LOR15,4:A=9:GOTO120
350 M1$="ﾓﾝｽﾀｰかﾞ こうけﾞきしてきた!":M2$="":GOSU
B370:D=RND(1)*3.1:VDP(7)=8:D=D+MA/D!-RND
(1)*MH*(D=3):D!=1:D=D+(D>HP)*(D-HP):VDP(
7)=1:M2$=STR$(D)+"の ﾀﾞﾒｰｼﾞをうけた!":GOSUB37
0:HP=HP-D:GOSUB520:W=FNW^FNW:IFHP=0THENR
ETURN340ELSEC=0:RETURN230
360 '●●●●●●　　MAZE ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝｽﾞ　　●●●●●●
370 LINE(14,68)-(190,124),0,BF:LINE(18,7
2)-(186,120),15,B:DRAW"BM22,87":PRINT#1,
M1$;:DRAW"BM22,97":PRINT#1,M2$;:RETURN
380 I=INSTR(Q$,INKEY$):IFI<2THEN380ELSEP
RINT#1,MID$(Q$,I,1):W=FNW:RETURN
```

```
390 '●●●●●●     3D ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ      ●●●●●●
400 FORJ=0TO4:FORI=0TO4:D(I,J)=M((X+L+A(
H)*I+A(H+3)*(2-J))MODL,(Y+L+A(H+3)*I+A(H
+2)*(2-J))MODL,K):IFD(I,J)>3THEND(I,J)=0
:NEXTI,JELSENEXTI,J
410 D=4:F=2:LINE(6,6)-(198,198),1,BF:D$=
"":FORI=0TO4:A=0:IFD(I,F)=0THENNEXTELSEI
FD(I,F)=1THENDRAW FND$+"BH6R12D12L12U12"
:D=I:I=9:NEXTELSEA=-(D(I,F)=3)*2:D$=D$+F
ND$+D$(0):NEXT
420 FORJ=-1TO1STEP2:E=2+J:F=E:A=1+J
430 FORI=0TOD-1:IFD(I,F)<>1THENNEXTELSED
RAW FND$+"BH3NH3D6G3":NEXT
440 FORI=1TOD:IFD(I-1,E)=1ORD(I,E)<>1THE
NNEXTELSEDRAW FND$+"BH6NL6D12L6":NEXT
450 FORI=1TOD-(D<4):IFD(I-2-(I=1),E)=1OR
D(I-1,E)=1ORD(I,F)=0THENNEXTELSEIFD(I,F)
>1ANDI<D+1THENA=-(D(I,F)=3)*2:D$=D$+FND$
+D$(1-(D(I,F)=2-(J<0))):A=1+J:NEXTELSEIF
D(I,F)=1ANDI>1THENDRAW FND$+"BH6BL6L6D12
R6":NEXTELSENEXT
460 F=E+J:FORI=1TOD+(D=4):IFD(I-1,E)=1OR
D(I,E)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$
+"BM-9,-3NM-3,-1D6M-3,+1":NEXT
470 FORI=2TO2-(D>1):IFD(I-2,E)=1ORD(I-1,
E)=1ORD(I,E)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRA
W FND$+"BM-12,-4M-6,-2D12M+6,-2":NEXT
480 FORI=2TOD-(D<4):IFD(I-2,E)=1ORD(I-1,
E)=1ORD(I-1,F)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSED
RAW FND$+"BM-18,-6NL6D12L6":NEXT
490 FORI=3TO3-(D>1):IFD(I-3,E)=1ORD(I-2,
E)=1ORD(I-1,E)=1ORD(I-1,F)=1ORD(I,F)<>1T
HENNEXTELSEDRAW FND$+"BM-24,-6L6BD12R6":
NEXT
500 NEXT:DRAWD$:N=86-ABS(X-PX)-ABS(Y-PY)
-ABS(PK-K)*3:PLAY"N=N;4":RETURN
510 '●●●●●●     ﾊﾟﾗﾒｰﾀ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ  ●●●●●●
520 COLOR7-3*(HP*5<HM)+2*(HP<1):PSET(224
,20),1:PRINT#1,USING"###";HP:COLOR7-3*(M
<4)+2*(M=0):DRAW"BM232,50":PRINT#1,USING
"##";M:COLOR13:DRAW"BM204,80":PRINT#1,LE
FT$("MSXFAN",P):IFA=0THENCOLOR15:RETURN
530 COLOR11:DRAW"BM206,109":PRINT#1,MN$(
A-1):COLOR15:DRAW"BM206,129":PRINT#1,"H.
P":DRAW"BM206,159":PRINT#1,"MAP":COLOR14
:DRAW"BM224,139":PRINT#1,USING"###";MH:D
RAW"BM232,169":PRINT#1,USING"##";MM:COLO
R15:RETURN
540 '●●●●●●     ﾎﾟｲﾝﾄ ｾｯﾄ ｻﾌﾞ     ●●●●●●
550 PX=RND(1)*L:PY=RND(1)*L:PK=RND(1)*TH
:IFM(PX,PY,PK)ORK=PKTHEN550ELSEM(PX,PY,P
K)=5:M(X,Y,K)=0:RETURN
560 '●●●●●●     ﾌｶﾝｽﾞ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ   ●●●●●●
570 KEY(1)OFF:IFM=0THENRETURNELSEM=M-1:S
ETPAGE1,1:COLOR,4:CLS:DRAW"BM30,10":PRIN
T#1,"ﾎｳｺｳ      FLOOR";K+1:DRAW"S0BM40,30C
9A"+MID$("0321",H+1,1)+"ND5U5NG6F6A0"
580 FORI=-7TO7:FORJ=-7TO7:LINE(124+I*8,1
10+J*8)-STEP(7,7),M((I+X+L)MODL,(J+Y+L)M
ODL,K)*2,BF:NEXTJ,I:DRAW"BM70,190":PRINT
#1,"hit space key !":FORI=0TO1:LINE(124,
110)-(131,117),15,BF,XOR:I=-STRIG(0):NEX
T:COLOR,1:SETPAGE0,0:RETURN170
590 '●●●●●●     GML  DATA        ●●●●●●
600 DATA "C7BLDNR2DNR2DNR2DNDR2NDC15RNDF
L6ENDRC7R2U4","C7BL8DNL2DNL2DNL2DNDL2NDN
U4C15M-2,+1R5NUEL2","C7BR8DNR2DNR2DNR2DN
DR2NDNU4C15M+2,+1L5NUHR2"
610 DATA MON,160,50,3,4
620 DATA TUE,040,20,20,3
630 DATA WED,120,180,15,15
640 DATA THU,080,120,25,2
650 DATA FRI,200,220,70,5
660 DATA SAT,160,150,40,4
670 DATA SUN,180,260,80,0
```

『ちょっとだけRPG』の遊び方

ゲームの目的は、6つのクリアポイントを順に通過することだ。ただし、クリアポイントではちょっと強めのモンスターが番をしているので、そいつを倒さなくてはいけない。

ゲーム画面が表示されたとき、いきなり「ピン」とか「ポン」といった感じの効果音が鳴るが、これはクリアポイントまでの距離のめやすになるものだ。鳴る音の音程が高いほどクリアポイントは近い。ただし、ダンジョンは3層構造だから、上下にずれていることもある。

さて、ダンジョンの中をさまよう方法だが、移動はカーソルキーでおこなう。上で前進し、その他は向きを変えるだけ。

しばらくさまようと、はしごが見られるだろう。はしごでは、メッセージの問いかけにYかNでこたえよう。

モンスターが現れて戦闘になったら、「どうする?」と表示されて入力状態になったら、どんどんコマンドを実行しよう。

コマンドはAキーで攻撃し、Dキーで攻撃力と防御力をたくわえる。Rキーで逃げる。MキーでMAPを使ってモンスターを消し去る、の4つだ。

迷ったときは、F1キーで現在位置付近のマップが見られる。ただし、MAPの数が減り、0になったら見られなくなる。

MAPはモンスターを倒すと手に入ることがある。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

1>165	10> 27	20> 18	30> 17
40>227	50> 80	60>108	70>125
80>204	90> 4	100>168	110>147
120>237	130>249	140> 13	150> 86
160>202	170>188	180>128	190>238
200> 36	210>133	220>118	230>101
240>108	250>208	260>107	270>209
280>137	290> 78	300> 46	310> 49
320>182	330>242	340>163	350> 46
360> 83	370>204	380> 32	390> 33
400>155	410> 3	420>159	430>165
440>148	450>173	460> 33	470>213
480> 3	490> 23	500>208	510>254
520>250	530>233	540>119	550>197
560>157	570>131	580> 77	590>151
600> 12	610>190	620> 56	630>167
640> 37	650>160	660>238	670> 95

ファンダム
好評発売中!
MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー7
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円(本体854円)。徳間書店

ちえ熱あっちゃん

日記② たった20個のランダムな数列に

編集デスクより

この記事は「やらせ」だと思っている読者がいるかもしれませんが、天地神明に誓って、やらせではありません。今回の記事で、このちえ熱野郎がSWAPも知らなかったということを知って正直いってアゼンとしています。今月は2ページも使ったけれど、ほんとうにこれでいいんでしょうか。

さて、この原稿を書いてる時期になると先月号のアンケートハガキがぞくぞくと送られてくるころだ。はたして第1回目の「ちえ熱あっちゃん」の評判はいかにと思ってアンケートハガキを見ていくと、「今月号の記事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」という欄でいやに目立っているような気がしてしかたがない。それでも、何人かはこのページを支持してくれていたので、不安な気持ちのなかでも少しだけほっとした。

■前回のプログラムの短所

それはさておき、前回の英単語プログラムの短所は、問題がいつも順番に出題されていたことだ。これだと、DOGの次はCATというふうに、出題パターンで答えを覚えてしまいがちなのだ。英訳と英単語をちゃんとセットで覚えているのかどうか自信がもてなくなる。

そこで、出題パターンで答えてしまうことのないように「ランダムに出題する英単語カード」用のプログラムを作ってみるのがオレの今月のテーマなのだ。

■サンプル1の作成

ランダムに出題するといってもほんとうにただでたらめに出題すればいいというわけではなさそうだ。

第1に、出題が重複してはいけないし、出題されない問題が残ったりしてもいけない。

そこで、まず1から10の数字をランダムな順に表示するプログラムを試しに作ってみることにした。

① 乱数を使って1から10のなかから1つ数値を選ぶ

② その数値をすでに表示してないか、すでに表示してきた数値と1つ1つ照らし合わせて、重複を防ぐ判定をする

③ 判定の結果、すでに表示してある数字ならまた乱数の発生からやり直し。そうでなければその数値を表示

というふうにやればいいわけだ(と、気づくまでに半日かかったぜ)。

で、これにそってプログラムを作ってみた。そしてRUN。ちゃんと1から10をランダムで表示してくれた。うまくいったのでにんまりと微笑(ほほえ)みをうかべ幸福な気持ちにひたっていると、「それで1から20の数字をランダムで表示してみろよ」とMORO(ファンダムパーラー、ダンジョンRPGの過程を書いているファンダム班の先輩)がクレームをつけてきた。

■MOROからの挑戦

「20にしようが50にしようが、ちゃんとランダムに表示してくれるよ」と思いながら1から20の数字をランダムで表示するプログラムに直して(サンプル1参照)、プログラムをRUNしてみたら、なんと、20個の場合で10秒以上もかかることがわかってしまった。

げげっ/ これではとても実用では使えないではないか。

「どうすればいいんだ/」

とせっかく作ったプログラムにケチをいれられたくやしさをおさえて、MOROに聞いてみたら「自分で考えな」と冷たくいわれた。とほほほ……。

■サンプル1の弱点

こんなにも時間がかかってしまうのは、サイコロで2を出そうとしてもなかなか出なかったりするときと同じで、乱数で表示しようとする数字が出てくるまで待っているしかないからなのだろう。

う〜ん、どうすればいいんだ。マニュアルをめくってもわからない、自分の頭で考えてもわからないと犬のおまわりさんの替え歌みたいになってしまった。そして、おきまりパターンである発熱がはじまった。

いててて……。

「MORO、どうすればいいかヒントをおしえて」と頼んだら、「SWAPを使え」といきなり答えをおしえてくれやがった/

■SWAPでかきまわす

SWAPとは「2つの変数の値を交換する」命令であるらしい。しかし、いくら考えても、SWAPがどういうふうに役立つのかが思い浮かばない。

そのうち、以前ファンダムで採用された『KINAKO』(1989年10月号採用)というパズルゲームでパネルのシャッフルに使われていたことを思い出し、参考にしてみた。

なるほど、なるほど、16枚で1つの絵になるパーツをランダムで2枚選んで、その2枚をSWAPで交換しているのだ。そうか/ これを何回も繰り返してやればみごとなシャッフルになるわけだ。

1から20まで順番に並んでい

■サンプル1 20個のランダムな数列(素朴な発想)

```
10 DEFINT A-Z:DIM A(20):R=RND(-TIME)
20 FOR I=1TO20
30 B=RND(1)*20+1
40 FOR J=1TO20
50 IF B=A(J) THEN30 ELSE NEXT J
60 PRINT B
70 A(I)=B
80 NEXT I
90 END
```

■サンプル2 20個のランダムな数列(SWAPの導入)

```
10 DEFINT A-Z:DIM A(20):R=RND(-TIME)
20 FOR I=1TO20
30 A(I)=I
40 NEXT I
50 FOR J=1TO20
60 B=RND(1)*20+1
70 C=RND(1)*20+1
80 SWAP A(B),A(C)
90 NEXT J
100 FOR K=1TO20
110 PRINT A(K)
120 NEXT K
130 END
```

る数列を配列にして、乱数とSWAPを利用してかきまわし、添字の順に表示してやれば、サンプル1みたいにランダムな数が表示されるわけだ。

今度はSWAPを使って1から20の数字をランダムで表示するプログラムを作ってみよう。

①1から20の数字を順に並べた数列を配列で作る
②2つの乱数を使って入れ換える配列変数を選び出す
③選び出した配列変数の値を入れ換える
④これをくりかえす
⑤配列を添字の順に表示する

こうしてサンプル2までできた。RUNしてみればサンプル1よりずっと短い時間で表示してくれる。う〜ん、こんなやり方もあるなんて感心してしまう。

今回の、問題の出題をランダムにしたものをボスに作れといわれたときは、1の方法以外に方法はないと考えていたのだ。

■いままでの成果をためす

さあ、いよいよ今回のテーマの中心に近づいてきた。

「ランダムに出題する英単語カード」……のプログラムを作ってみる。

サンプル2で知ったテクニックを使うのはもちろんだ。

まず、問題とその答えのデータを別々の配列に順に収めておく(行20)。

乱数で2つの添字を決め、その添字に対応するデータをSWAPで交換する。ここでは問題と答えがそろってなければならないから、SWAP命令を問題と答えの配列の両方に、おなじ添字を使っておこなうことに注意しよう。ここが、今回のプログラムではいちばんかんじんな点だ。これで、つねに問題と答えは、ちがう配列に収められていてもおなじ添字でつながっていられるのだ。

■初期設定について

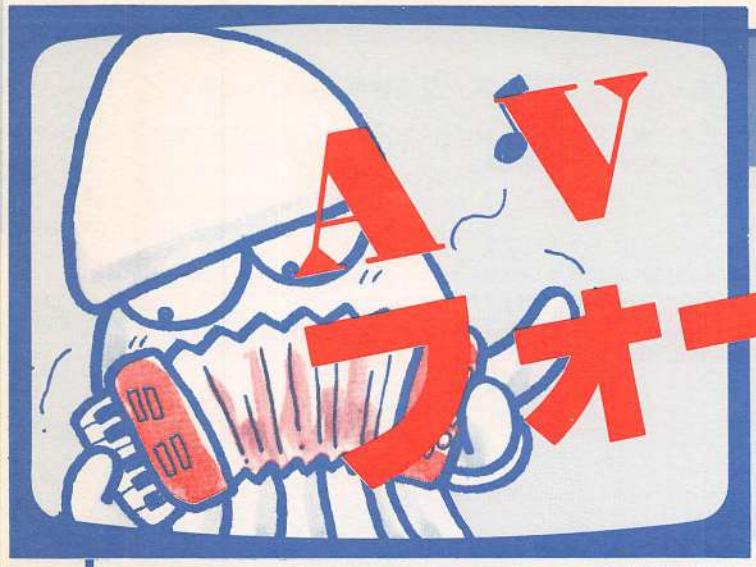
今回は前回にはなかった2つのものが初期設定に入っている。1つは、配列変数の大きさの宣言。DIMというやつだ。なにも宣言していないときは、配列変数は最大添字が10のものまでいちおう使えるのだそうで、そういえば今まで配列を使ってもDIMなんか使わなかったのは、10以下ばかりだったからだ。

もう1つ、ファンダムのプログラムではほとんどいつも目に止まるDEFINTだ。これは、整数型宣言ともいわれるが、おおざっぱにいうと、そのプログラムで使う変数の基本を整数型におこうという意味らしい。で、それでなにが起こるのかというと、スピードが速くなるようなのだ。このおかげで空ループを増やしたりもした。まだまだ不思議は多い。

■ランダム出題の英単語カード(かろうじて)

```
10 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,1,1:KEYOFF:DE
FINTA-Z:DIM A$(10),B$(10):R=RND(-TIME)
20 FOR I=1TO10:READ A$(I),B$(I):NEXT:DAT
A イヌ,DOG,ネコ,CAT,リンゴ゛,APPLE,タマゴ゛,EGG,クルマ,
CAR,キョウタ゛イ,BROTHER,ショウネン,BOY,ニホン,JAPAN,ウ
ツクシイ,BEAUTIFUL,チキュウ,EARTH
30 FOR I=1TO40:C=RND(1)*10+1:D=RND(1)*10
+1:SWAP A$(C),A$(D):SWAP B$(C),B$(D):NEX
T
40 CLS:K=K+1:PRINT"た゛い";K;"もんめ",A$(K):PR
INT
50 N$="":INPUT"えいやく は ";N$
60 IF N$="N" THEN PRINT"コタエ ハ",B$(K):FOR
I=0TO3000:NEXT:GOTO90
70 IF N$=B$(K) THEN L=L+1:PRINT"セイカイ !":
FOR I=0TO2000:NEXT:GOTO90 ELSE COLOR6,1,
1:PRINT"マチカ゛イ":FOR I=0TO2000:NEXT:COLOR1
5,1,1
80 PRINT"わからないときは[N]":GOTO50
90 IF K<10 THEN40
100 CLS:PRINT L"もん せいかいしました。":INPUT"もういち
と゛ やりますか [Y/N]";E$
110 IF E$="Y" THEN RUN ELSE IF E$="N" TH
EN END ELSE100
```

ファンダム
好評発売中!
MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー7
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円(本体854円)
徳間書店



ON AIR:8 JUN., 1990

AVフォーラム

塾長：よっちゃん

ややや、こいつはびっくり。今月のお題「男女交際」には、異様に投稿が少ない。思春期の諸君にはあまりに関心が高すぎてかえって作品化できないのか!?

規定部門：お題は「男女交際」

先月号の「おたく」は、なかなか投稿が少なくて、まあポチポチということだったのです。で、今月は「男女交際」というテーマにしてみたのだが、ありゃりゃ、どうもなんですな、自分に近すぎることは、かえって作品にしづらい傾向があるようですね。さて、このさき諸君がどういう運命をたどるかといえば疾風怒涛の嵐のなか、運がいいとか悪いとかもあるけど、結局なるようになるですよ。そんでもってまず最初は、るなクン(MSX)の作品だが、作者の意図とは違ったところで評価をする塾長である。このような事態は、かならずしも不幸ではない。

『ある恋の物語』北海道・るな　＊

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(125,76),60,1:PAINT(125,76),11,1:LINE(65,66)-(185,66),1:PAINT(125,46),1:FORI=0TO50STEP2:LINE(65,66)-(25+I,185),1:LINE(185,66)-(145+I,185),1:NEXT:LINE(85,76)-(165,76),1:CIRCLE(125,100),30,8,,,.5
20 CIRCLE(125,120),30,8,,,.5:PAINT(125,100),8:PAINT(125,110),8:PAINT(125,120),8:PSET(90,86),1:PSET(160,86),1
30 COLOR 15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:LOCATE5,10:PRINT"「こ‥これ、うけとってください。」":GOSUB70
40 COLOR1,15,1:SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(50,80):PRINT#1,"すきでゝす":GOSUB70
50 COLOR15,1,1:SCREEN1:LOCATE9,10:PRINT"「まぁ、うれしい♥」":GOSUB70:SCREEN5:SETPAGE1,1
60 GOTO60
70 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
```

文化人類学的に考察するならば、さまざまな性行動もいろいろな社会・文化的拘束としてシンボリックな意味や、いわく因縁があるわけだが、そーゆーことはさておいて、なんといっても自分がドキドキしたり友だちがワイワイいったり、いろいろなことが妙に気になったりするのである。えー、私はかつて思春期だったころ、ちゃんとおとなになればこういった精神の不安定な状態から脱却できると思っておったのですが、いざ自分がおじさんとなってみると、さまざまなほかの事象に対するのと同様に、面の皮は厚くなる半面、心の中はまったく変わらないということを発見するのだった。あれあれ、このままじじいになるのだなあと詠歎しつつ、歯を磨く今日この頃だが、これまた味わい深い。

さて、えすとりあクン(M)の作品は漢字ROMが必要です。走らせると「おとなじゃん」ということだが、青春でもある。丁稚どんが「ちょっとマズいすよー」といっておるのを無視してサイヨー。生物学的事実の上に尊厳というものがある。漢ROMのない人は、このまま走らせてみて、登場している字がなにかをあてるという楽しみ方もある。

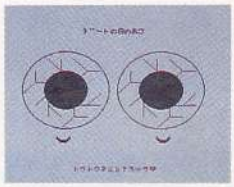
『危険な交際』東京・えすとりあ　＊

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:A=5:B=1:C=8:D=1:FORI=1TO99:X=X+(I¥30):SOUND0,118-I:SOUND8,13:GOSUB2:GOSUB2:NEXT:FORI=1TO111:GOSUB3:SOUND1,T:SOUND8,15:NEXT:PLAY"T150OS0M20000D.DD8D.FE8ED8DC#8D103D1":FORI=1TO15:COLOR=(I,I¥2,I¥2,I¥2):NEXT:FORI=0TO4210:NEXT:BEEP:END
2 SWAPA,B:SWAPC,D:PUTKANJI(240-X,90),&H3D77,D:PUTKANJI(X,90),&H434B,B,TPSET:RETURN
3 S=RND(1)*230+8:T=RND(1)*180+10:PUTKANJI(S,T),&H3852,SMOD16,TPSET:GOSUB2:RETURN
```

下の写真にみられるように、顔というのはたいへん不思議だ。この核心をついた傑作として、南伸坊の『笑う写真』(太田出版)がある。税込で1500円だが、これも大人になるための儀式だと思って本屋で探しなさい。

さて、眠れないのである。ワクワクして眠れないのは、子供が遠足のまえの日に眠れないようなもので、未来に大量の幸福と少量の不幸を期待している。何か自分にとって未知なるものが開けているという感覚。これに加えて、夜という時間帯のもつ暗さが視力を奪うがゆえに、妄想が現実であるかのように思わせる力を持っている。

パトくんは、もう1作自由部門で採用されていて、すっかり常連になってます。あーあという気の抜ける味わいと、可愛いビジュアルがチャーム・ポイント。次回から国後択捉パトと呼ばれることは、すでに先月号からみえみえであった。このまま行くと、かなり真剣なテーマをになった称号になるであろう。来月もよろしく。



『初めてのデート』北海道・国後パト

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN2,1:OPEN"GRP:"AS1:DRAW"BM90,0":PRINT#1,"デゝートの日のあさ":A$="C6ERLHFGLUUDHFDLLUDGERDGEDDUFHUFRDGERLURRLE":SPRITE$(0)="♥テ~く"
20 FORI=0TO100:BEEP:NEXT
30 DRAW"S60BM80,70"+A$
40 DRAW"S60BM190,70"+A$
50 FORJ=0TO50STEP25:CIRCLE(70,80),J:CIRCLE(180,80),J:NEXT:PAINT(80,80):PAINT(190,80)
60 COLOR6:DRAW"BM80,180":PRINT#1,"トウトウネムレナカッタ♥":PLAY"S14M8000O2C1C2"
70 PUTSPRITE0,(60,140),1:PUTSPRITE1,(175,140),1,0:GOTO70
```

応募規定　本コラムＡＶフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく１行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内ＡＶフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：ビジュアル全盛時代

中山クンも、なんやかやと出世して、今やMSX2まで到達した。『バネ』もなかなかグーな出来あがりなんだけど、ちょと欠点あり。ビジュアルものに共通する問題として、しばしば設定に時間がかかり、実際に表示されるまで待つのがかったるいのだ。時間がかかるのはしかたないとして、待ち時間に気をまぎらわす何かがほしい。

『バネ』香川県・中山正智＊＊

```
1 SCREEN7:SOUND7,7:SOUND6,0:B
=6.4:DEFFNA=INT(RND(1)*8)
2 C=14:FORK=2TO14:B=B-.4:A=40
:PSET(80,128),K:FORI=0TO25.13
STEP.35:LINE-(COS(I)*40+A,SIN
(I)*(40-B)+128),K:A=A+B:NEXT:
COLOR=(K,0,0,0):NEXT
3 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO30:NE
XT:COLOR=(C,0,0,0):C=C+(C>2):
COLOR=(C,D,E,F):GOTO3ELSEIFC=
14THENCOLOR=(C,D,E,F):GOTO3
4 FORI=CTO14STEP2:COLOR=(I,D,
E,F):COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SOU
ND8,16:SOUND12,15-C:SOUND13,0
:D=FNA:E=FNA:F=FNA:C=14:GOTO3
```

カーソルキーの上下で、あたかもエレベータで移動するかのようになめらかに表示が上下スクロールする作品。床もしくは天井がキャラクタでできているのが笑えてよい。

S.Mクンもいつのまにか MSX2+を獲得するに至った。称号は、カンカンガクガクのディベートの上で、「明朝S.M」となった。これまた、次の展開が明白である。

『エレベーター』広島・S.M　＊

```
10 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF:COL
OR15,4,7:FORI=0TO15:VPOKE776+
I,VAL("&H"+MID$("101028284444
82FEFE82444428281010",I*2+1,2
)):NEXT:LOCATE13,9:PRINT"a"SP
C(57)"b"
20 S=STICK(0):IFS=0THEN20ELSE
IFS=1THENA=0:B=255:C=1:GOTO30
ELSEIFS=5THENA=255:B=0:C=-1:G
OTO30ELSE20
30 FORI=ATOBSTEPC:VDP(24)=I:N
EXT:VDP(24)=0:GOTO20
```

画面を眺めてしみじみ、である。夏の海岸でキャンプファイアーのあと、夜空を見ていると、あ、流れ星。常に同じ位置から流れ出すのがちょっと難点だが、しみじみである。

北雲百郎クンは、初登場のMです。この芸名、いやペンネームからして、日本人の心をくすぐるご当地シリーズで「ンガァァー」とこぶしをきかせてほしい。都はるみも復活したことだし、ふたたびジャパニーズな心を追求してみるのもよいのでは。

『流れる星』神奈川・北雲百郎

```
10 SCREEN2:COLOR1,4:KEYOFF:CL
S:A=1
20 LINE(0,100)-(255,100):PAIN
T(0,99)
30 X=INT(RND(1)*255+1):Y=INT(
RND(1)*100+1):AX=50
40 PSET(X,Y),10:A=A+1
50 IFA<50THENGOTO30
60 FORI=100TO255:AX=10
70 PSET(I+1,AX),10
80 PSET(I+1,AX),1:AX=AX+1
90 IFAX=100THENGOTO100
100 NEXT
110 FORA=0TO2000:NEXT:GOTO30
```

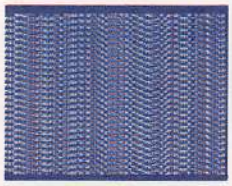
悲しくてやりきれない。ぶっとい涙が１粒ずつ、ちょっとずつコースを変えてながれていく。これは応用できるぞ。松本クン（MSX）に次回ぜひ挑戦してほしいのは、この涙のランダムな流れぐあいを利用した毛筆プログラム。書くたびに「川」の字がちょっとずつ違う、なんてのはすぐにできそう。くふうして投稿してください。期待してます。などと無責任なことをいってますが、とにかくおもしろければいいわけ。

『もう涙が止まらない!!』京都・松本卓

```
10 COLOR15,10,10:SCREEN2,1:FO
RI=0TO31:SPRITE$(I)="08!:~~~<
":NEXT:X=125:Y=35:CIRCLE(X,Y)
,70,,,,.4:PAINT(X,Y):CIRCLE(X
,Y),24,4:PAINT(X,Y),4:FORL=0T
O5STEP.5:CIRCLE(X,Y-L),73-L,7
,3.7,6,.4:NEXT
20 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(70+
A,54+B),7:A=A+INT(RND(1)*3)-1
:B=(B+3)MOD150:NEXT:GOTO20
```

写真で見るように、画面もたいへん美しいのだが、題名のネーミングがじょうずなのだ。だれかなとチェックしたら、あ、ごぶさたでした、2度目の栄達を目指すリーチRomiクンです。これで、リーチ一発Romiと呼ぶことにしよう。プログラムの短さが光っています。これをもうちょっとパターン化すると、タペストリー（つづれおり）もできそう。

※MSX2+専用。



『世界ヒモ大展覧会』兵庫・リーチRomi

```
1 SCREEN12:FORI=0TO211:LINE(0
,I)-(255,I),IMOD16:NEXT:FORI=
0TO255:LINE(I,0)-(I,211),RND(
1)*256,,XOR:NEXT
2 GOTO2
```

パトくんの2作目。題名からみえみえとはいえ、やっぱり実際目にすると笑っちゃいました。思わず「だ、太宰はん」と声をかけたりして。今でも中学校の教科書に載っているのだろうか。この作品をテーマにクラスでシリアスな論議がなされたことを思い出すと、恥ずかしくて穴があったら入りたい。しかし、それも青春の避けがたい１プロセスなのかもしれませんですし。

『走れ！メロン！』北海道・国後パト

```
10 COLOR1,3,3:SCREEN3,1:FORI=
0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+M
ID$("7E183D566ABC24047E18BC56
6A3D2420",I*2+1,2)):NEXT:LINE
(128,80)-(0,192),8:LINE(128,8
0)-(256,192),8:PAINT(130,90),
8:OPEN"GRP:"AS1:Y=192
20 DRAW"BM15,0":PRINT#1,"はしれ!
メロス!":FORI=0TO2000:NEXT:DRAW"
BM200,0":PRINT#1,"メ":DRAW"BM2
10,30":PRINT#1,"ン"
30 A=AXOR1:Y=Y-.5:PUTSPRITE0,
(122,Y),12,A:PLAY"V15OC64":IF
Y>70THEN30
```

松本クンのもう１作。音はイマイチながらビジュアルとの相乗効果で採用ラインをクリアした。音に関してはいっそうの精進を望みたい。ところで、今回はついに音だけの作品が１つもなくなってしまった。ちょっとブルーな気分の塾長である。目に見えないところにも真実があるとブツブツいっている。「短くて耳と心に訴えていた、あのサウンドフォーラム時代の美学はどこへ行ったんだ」と編集デスクもぼやいている。

『キツツキ君〜怒りの100連打〜』京都・松本卓

```
10 COLOR4,1,1:SCREEN3,1:FORI=
0TO22:VPOKE14336+I,VAL("&H"+M
ID$("001F362FFF3F3E1E1F9EBEFE
BA950A0404102800281004",I*2+1
,2)):NEXT
20 LINE(115,0)-(115,220):PAIN
T(0,0):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):
NEXT:PUTSPRITE2,(98,110+RND(1
)*4),5
30 FORT=103TO117STEP2:SOUND7,
0:SOUND6,20:SOUND0,T:SOUND8,1
5:PUTSPRITE0,(T,110),3:PUTSPR
ITE1,(115,127),7:NEXT:SOUND8,
0:PUTSPRITE2,,0:GOTO20
```

９月号のお題「野球」

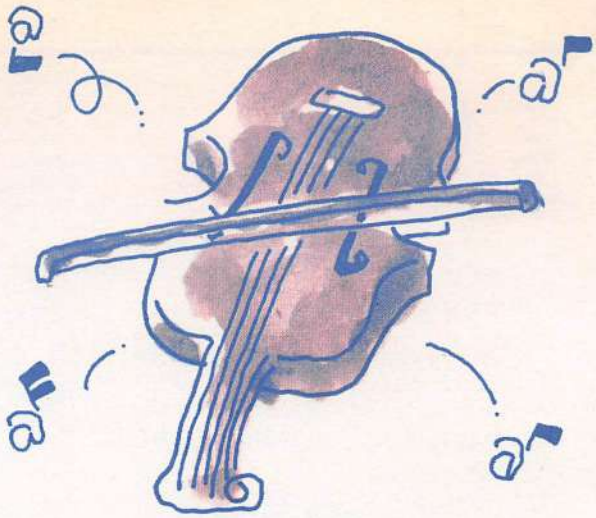
このコーナーを読者が読むころにはどうなっているかわからないが、原稿を書いている現在、近鉄は９連敗である。桑田は謹慎中だし原はケガで調整中、大洋が首位である。田渕ガンバレ。夏はビールを飲みながらテレビでナイターを観戦するのがオヤジの極意というものだ。だから野球をテーマにした作品を募集する。しめ切りは少し早めの６月25日、応募方法は左ページ下にあり。イラスト、自由部門への投稿もよろしく。９回裏、２死満塁。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「Ｍ」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「MS」、３回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト（ただし定価で１万円以内）を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪（はくだつ）もあるので心するように（塾長）。

このページは要♪です!

FM音楽館



今回は、別冊でゲームミュージックを特集しているので、こちらのページではゲームミュージック以外のオリジナル作品に焦点を当ててみました。ビートルズ・コーナーも、ちょいとお休みです。短めのものがそろっているので、このあたりを参考に自分のオリジナル曲を作ってみてはいかが?

■楽評:よっちゃん

T.E.T

◉神奈川県・CUNOXの作品◉

はい、明らかに私好みの作品です。ランダム関数を使った自動演奏プログラムなんだけど、「タタッタッタッタ」といったリズムがひんぱんに出てくるので、ジャズのフリー演奏にも共通するような音楽性がうかがえて、なかなか聴けるのが不思議だ。どうなっているのか、ちょっと解説すると……。

まず行30のR=RND(-TIME)で、時間経過に応じた乱数初期化をして、音律用のAを設定、行40ではトランスポーズ用のBを設定。行60のPLAY文の中身はド〜シが全部出ているという大胆さ。で、ポイントは行70です。Bの値によって条件をつけていて1000から3999までの場合はウェイトがかかるようになっています。これがたんなるランダム演奏ではない、リズミックなフリー・ミュージックを作り出す原因なのだ。うーん、よくできているなあ。パチパチ。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CALLVOICE(@6,@10,@12,@14,@23,@24,@33)
30 R=RND(-TIME):A=INT(RND(1)*21)
40 B=INT(RND(1)*25598)-12799
50 CALLTRANSPOSE(B):CALLTEMPER(A)
60 PLAY#2,"L8C","L8D","L8E","L8F","L8G",
"L8A","L8B","@59L8C","@48L8D"
70 IFB>999ANDB<4000THENFORI=0TO600:NEXT
80 GOTO 30
```

BOAR'S

◉東京都・藤崎朝也の作品◉

これはなんとも、ゴジラの伊福部昭風というか、細野晴臣風というか、たいへん特徴のはっきりした作品だ。作者は「変なオリジナル」といってるけど、メロディも個性的だし、アレンジもたいへんよく出来ていて、すばらしいのではないでしょうか。プログラムもきれいに整理されている。同じディスクにもう1曲入ってたんだけどこれは8分の7拍子でできていて、作者のポリシーを感じる。次作、期待してます。

さて、この曲のような音楽性は、最も有名なところではゴジラやラドン等の東宝怪獣映画の音楽を担当した伊福部昭がよく知られているのだが、しばしば日本の音楽に現れてくる。平沢進(またはP-MODEL)、ゲルニカ(上野耕司)、ヒカシューといったアーチストの作品を聴くと、この「BOAR'S」と同じようなメロディや雰囲気がある。「君が代」にまで通底していく、好き嫌いにかかわらず日本人的感情をかきたてずにはおかないものがあって、どうにも気になっている。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,2,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(      0)
40 CALL TEMPER( 9)
50 CALL PITCH(440)
60 CALL VOICE(@ 3,@16,@25,@ 6,@33,@14,@
9)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T180O5L 8V11Q8"
110 B0="T180O3L 8V 9Q5"
120 C0="T180O7L16V 6Q6"
130 D0="T180O4L 2V10Q8"
140 '
150 A1="R1R2R4.E16F16"
160 A2="GGGGGGFGAGFEDC<B-4>"
170 A3="G4GA&AA4B->C2&C4.<E16F16"
180 A4="G4GA&AA4B->C2&C2<"
190 A5="GGGGG>E<G>E<GAB-GF4A4"
200 A6="GGGGG>E<G>E<GAB-GF4A8E16F16"
210 A7="G4GA&AF4FG2&G4.E16F16"
220 A8="G4GA&AF4FG2&G2"
230 '
240 B1="EB-B-B-EB-B-B-EB-EB-AFDC"
250 B2="EB-B-B-EB-B-B-EB-B-B-DAAA"
260 B3="R1EB-B-B-B-2"
270 B4="EB-B-EB-B-EB-B-EB-B-DAAD"
280 B5="R1EB-B-B-E2"
290 '
300 C1="EER8EER8EER8EER8EER8EER8EER8EEEE
"
310 C2="R1CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+D<"
320 C3="EAEAEAEAEAEAEAEADGDGDGDGCFCFCFCF
"
330 C4="R1CC+DD+ED+DC+C<BA+AG+GF+F>"
340 '
350 D1="FDAF"
360 D2="GEB-G"
370 D3="F1{EDC}1"
380 D4="F1{GAB-}1"
390 '
400 PLAY #2,A0,A0,A0,B0,C0,D0
```


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。

```
410 PLAY #2,A1,A ,A ,B1,C1,D1
420 PLAY #2,A2,A1,A ,B2,C1,D2
430 PLAY #2,A ,A2,A1,B2,C1,D2
440 PLAY #2,A ,A ,A2,B2,C1,D2
450 PLAY #2,A3,A3,A4,B3,C2,D3
460 PLAY #2,A5,A6,A1,B4,C3,D2
470 PLAY #2,A1,A5,A6,B4,C3,D2
480 PLAY #2,A5,A ,A5,B4,C3,D2
490 PLAY #2,A7,A8,A8,B5,C4,D4
500 GOTO 420
```

4-RA

◉神奈川県・CUNOXの作品◉

これはナンですな、BIT²のシンセサウルスで、譜面に入力したデータをBASICにコンバートしたもの。プログラムを見ると、シンセサウルスでコンバートするときにいかにデータが取り扱われるかがわかっておもしろい。基本的に、1小節区切りでMMLに置き換えていくので、PLAY文の中身はどれもかなり長めになります。文字変数に置き換えたりはしない、というわけ。このやり方なら、かなり長い曲でも1小節ずつコンバートしていけばいいのだから、データの置き換えはかんたんですな。

作品のほうは、クラシックのような、サクラサクラのような、微妙な味わい(コードや調性がはっきりしない)で、ちょっと日本風でもあります。主旋律以外にも、伴奏の中域と低域で別のメロディ・ラインが交錯していくので、聴くたびに新しいメロディの発見があって楽しい。

```
1 '***** SYNTH SAURUS Ver2.00 *****
2 '
3 '                    Converted by BIT2
4 '
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"T120V12@5","T120V13@0","T120
V12@12","T120V10@0","T120V12@0","T120V12
@0","T120V12"
30 PLAY #2,"","","","V10","","",""
40 PLAY #2,"V12@5O6L16DO5AECGDO4GV13@6O6
L4F@5L16CO5FL4CL16FCAFO6DO5GBV12O4L4AO5L
16GO6DO5L8A","V13@0O6L4DO5BO6FO5L8AL16DO
6DO5L4DO6FO5L8D.L16AO6CDL8F","V12@12O4L2
AO5DO4DO5L4AO6L16GAV10@23O7L8D","O5L8ABF
GV12O6DCO5FGV11O6CO5BV10AGFEFD","","","R
8R8R8R8R8R8R8R8R8R
50 PLAY #2,"V12@5O6L16DO5AECGDO4GO6L4FL1
6CO5FL4CL16FCAFAFAO4L4AO5L16GO6DO5L8A","
V13@0O5GO6CGL4CL8FCGL16AO7CO6AFAO7CO6L8A
AO7CO6FA","V12V12@12O5L2CO4AGO5D","V10O6
CECO5FAO6CO5AO6CO5AFDCDAFD","","","R8R8R
8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8"
60 PLAY #2,"V12@5L16CGO6CO5GEGO6CO5L4AL1
6DCO6L4CV14O5L16EACGV15GO6CO5GO6L4EL16DO
5BV13O6L8C","V13@0CO5BO6EL4CO5L8AFGV14O6
L4CO5FGV13O6L8DCV12","V12@12O4AFV13GE","
V10AO6DCO5GABO6CDEV13DEFGO7DV12CC","","",
,"R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8"
70 PLAY #2,"V12V12@5O5L16EGO6CO5GEGO6CO5
L4AL16DCL4GO6L16CO5ACV13GO6CO5BV14GL4FO6
L16DCV13L8E","V13@0O5GAO6CO5L4GL8ACGL16F
GABO6CDL8EV14AGBV13O7C","V12V12@12O5EGO6
GV13O7E","V10O5ECGAO6CDEGDCV13O5AGV12O6F
EDV13O5CV10","","","R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8
R8R8R8R8R8R8"
80 PLAY #2,"","","","","","",""
```

RPGTITLE

◉奈良県・©STUDIO TAKEクンの作品◉

原作では城、シーサイド、塔、洞窟、ボスなど、いろいろな場面を設定してサウンド・ストーリーになっていたのですが、ここではそのオープニングの部分だけを紹介します。いかにも「これから何がはじまるのかな」と期待を抱かせる音楽で、はっきりとしたメロディが出てくるまえに終わってしまう。画面には「すすむ(1)、もどる(2)もう1ど(3)?」と表示されますが、キー入力の1と2では終わってしまい、3のときには同じ音楽を再び演奏します。

感心したのは、雰囲気を出すための効果音の使い方の上手なこと。最初のフワーッとした音とか、ウカカッとワウのかかったようなリズム音、ドラム音のノイズ成分など、細かい技が光っています。

こういった情景描写のような音楽もいいなあ。自分で場面を設定し、それにマッチするような曲を作ってみるのも楽しい。

```
10 'SAVE"RPGTITLE.BAS"
20 SOUND7,92:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 A1$="@20V10O3C1":A2$="@33V15L10F>CF2
D#DC2"
40 B1$="@20V10O1C1":B2$="@16V15L10CG>C2<
A#AG2>"
50 C1$="   V15O1C1":C2$="O6V13L16@40D@25
C@30C@25C@56CCC@40C@27CC@56CC@28C@56C@27
C@26C@56CCCCC"
60 A3$="O4@24V14L10F5.A#5.>D2C<A#A2. >C5
.D5.D#2 DD#F2 A3>C8
70 B3$="O3@16V13L10GAA#AA#2>D4C6<A#9A2 F
4A#AA#>CD2 CDD#2DCD<A#2"
80 C3$="O3@30V13L10C@25CC@30C@25C2>C4@30
C6@25C9C2@30C4@25CC@30C@25CC2@30C@25CC2@
30C@25CC@30C2"
90 D3$="@30V14L10F5.@56A5.D2@30C@56AA2.@
30C5.@56D5.D2@30D@56DF2A3@30C8
100 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE5,5:PRINT"TITL
E:Are You Ready?"
110 PLAY#2,A1$,B1$,C1$'1
120 PLAY#2,A2$,B2$,C2$'2
130 PLAY#2,A2$,B2$,C2$'2
140 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$'3
150 LOCATE7,7:INPUT"ｽｽﾑ(1),ﾓﾄﾞﾙ(2),ﾓｳ1ﾄﾞﾞ
(3)";I$
160 IFI$="1"THENEND
170 IFI$="2"THENEND
180 IFI$="3"GOTO 110
190 IFI$=""GOTO 200
200 GOTO 150
```

ニュース・ステーション

◉熊本県・YOSHIXの作品◉

えーと、わかりますね、朝日放送「ニュースステーション」のオープニングの音楽です。作者は「楽譜がないために製作するのにたいへん時間がかかりましたがなんとか完成しました。久米が(原文のママ)坊主になることを願うぼくでした」といっている。ふむふむ、きっと巨人ファンなのでしょう。

プログラムはよくできていてメロディのサビの部分でフルートの音がオクターブで重なるところなんか、とってもきれい。音色の配分やボリュームのバランスもうまくいっていて、さす

日本音楽著作権協会(出)許諾第9070436-001号

がに慣れているな、というところ。「朝まで生テレビ」の"パーパーパッパパー"とか、今は亡き「11PM」の"ダバダバダバダバ"といった、テレビ番組のタイトル音楽の名作たちをリクエストしたくなります。

えーと、私個人はもうテレビをあまり見なくなっていて、もっぱら報道特集とか教育テレビのドキュメンタリーものを見るくらいなのですが、そういえばたまにニュースが気になってニュース・ステーションを見ることもある。こないだの総選挙のとき誤報が多かったり、欠点を挙げればきりがないけど、やはり生の映像は魅力です。

```
10 '●●● ニュース ステーション ●●● YOSHIX 1990
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1)
30 A0$="T110V13@3Q7O5L16CDEGDEFA"
40 B0$="T110V13@6Q7O6L16CDEGDEFA"
50 C0$="T110@16O4L16CCV10CCV11CCV12CC"
60 A1$="V14L24O5B>C<BG16B16ABAF16A16GAGE
16G16FGFD16F16G2..L16GA"
70 B1$="V12L24O6B>C<BG16B16ABAF16A16GAGE
16G16FGFD16F16L16CGB>CR16<GR16BR16AFDCR1
6GA"
80 C1$="V14T114G4F4R64E4R64F4R64G2..R64G
16A16"
90 D0$="B8B8S8B8B8B8S8B8B8B8S8B8B8B8S8B8
"
100 A2$="L24O5B>C<BG16B16ABAF16A16GAGE16
G16FGFD16F16G2..@36>L16GE"
110 B2$="L24O6B>C<BG16B16ABAF16A16GAGE16
G16FGFD16F16L16CGB>CR16<GR16BR16AFDCR16G
E"
120 A3$="@3L16FGABR16AR16GR16DR16C8.>CC<
FGABR16AR16GR16DR16C8.>CC<"
130 B3$="@36L16FGABR16AR16GR16DR16C8.GEF
GABR16AR16GR16DR16C8.>CC<"
140 C2$="T111FFFFFFFEEEEEEEEDDDDDDDCCCC
CCCCC"
150 A4$="L16FGABR16AR16GR16DR16C8R16F2&F
8@3Q7CDEGDEFA"
160 B4$="L16FGABR16AR16GR16DR16C8R16F2&F
8@6Q7CDEGDEFA"
170 C3$="FFFFFFFEEEEEEEDDDDDDDDDCDEGDEF
A"
180 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,"T110V15B8B8S8B8"
190 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D0$
200 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,D0$
210 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D0$
220 PLAY#2,A4$,B4$,C3$,"B8B8S8B8B8B8S8B8
B8B8S8B8S16M16S16M16S16S16S16S16"
230 GOTO190
```

Random Improvisation

◉千葉県・吉田正典の作品◉

最後は、これまたランダム関数を使った作品です。やり方はT.E.Tに比べるとずいぶんストレートでランダム関数を行40で変形し、音の高さ(N)として読み換えて鳴らしている。標準的な出来上がりで、リズムが一定で単旋律なのがややものたらない感じ。和声やリズムでもう1つ工夫が欲しいところですが、テンポやメロディの散らばり方はなかなか良かったので、サイヨーすることとなりました。

ここしばらく、ランダム関数を使ったりして、自動的にコンピュータがメロディを作り出す作品がいくつか続いているのですが、まだまだ工夫次第でいろいろなパターンが出てきそう。ある程度の音列のデータをあらかじめ用意しておいて、それらをランダムに組み合わせて音楽作品にする、といった方向もありますね。リズムのおもしろさをもっと追求してほしいなあ。では、また。

```
10 CLS:COLOR15,1:LOCATE9,10:PRINT"RANDOM
 IMPROVISATION":FORI=0TO500:NEXT
20 CALLMUSIC(,,1,1,1,1)
30 X=INT(RND(1)*40)/3
40 R=X*X+3/15:IFR>96THENR=54
50 S=R-12:IFS<=1THENS=30:IFS>60THENS=37
60 PLAY#2,"@0T160V13L16N=R;","@33T160V13
L16N=S;","@3T160V13L16N=R;","@6T160V13L1
6N=R;"
70 GOTO 30
```

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

あ、ちょうどタイミング良く、知り合いの平沢進が2ndソロ・アルバムを発売することになったので紹介します。

今回のアルバムのコンセプトはマッド・サイエンティスト、有名なのは鉄腕アトムの御茶の水博士とか、最近CFで活躍しているライアル・ワトソン博士など。カチカチになった近代合理主義を超えるものとしてニューサイエンスを想定しているわけです。内向的なオタク的状況を切り開き、世界と交感するには科学技術のなかに見られるロマンティシズムが最適だ、というわけ。先日のクジラをテーマにしたテレビなどは、確かに感動的でした。タイトルは「サイエンスの幽霊」、アーサー・ケストラーというイギリスの学者の「ゴースト・イン・ザ・マシーン(機械の中の幽霊)」という著書から手塚治虫的に発展した世界が展開されている、といってもピンとこないだろうけど、おもしろいですから聴いてごらんなさい。ゲストで戸川純も参加している。

(CD、税込3000円。ポリドール、発売中)

プログラム確認用データ(使い方は44ページ参照)

●BOAR'S

10>221	20> 52	30>247	40>166
50>150	60> 53	70>198	80>152
90>198	100>230	110>212	120> 82
130>190	140>198	150>212	160> 89
170>157	180>175	190> 49	200> 87
210>239	220>147	230>198	240>200
250>114	260> 3	270> 94	280>169
290>198	300> 84	310> 23	320>176
330>227	340>198	350>169	360>174
370> 63	380> 24	390>198	400> 24
410> 89	420>186	430> 35	440>209
450>117	460>111	470>138	480> 33
490>204	500>248		

●RPGTITLE

10>132	20>179	30>153	40>149
50> 6	60>118	70>131	80> 73
90> 67	100> 94	110>110	120>130
130>130	140>194	150>199	160> 26
170> 27	180>127	190>199	200>127

●4-RA

1> 24	2>134	3> 27	4>198
10>220	20> 57	30>197	40> 68
50> 40	60>235	70>247	80> 96

●ニュース・ステーション

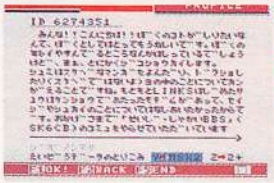
10>197	20> 93	30>181	40>217
50> 37	60> 91	70> 77	80>221
90>156	100>167	110>252	120>207
130> 15	140>196	150>115	160>141
170> 36	180>184	190> 88	200> 94
210>109	220>127	230> 51	

THE LINKS INFORMATION PAGE

自己紹介のコーナーフル回転

メールを読んで、もっとその人のことを知りたくなったら、プロフィールをそっとのぞいてみよう。

先月紹介したリンクスの会員のプロフフィールのコーナーがいよいよ始動した。いままで、メールを読んで書いた人のことをもっと知りたくなっても、直接メールを書くほどでもないし、でも年齢ぐらいは知りたいなんて思うことはよくあった。趣味はテニスと書いてあるから今度対戦してみたいと思っても、試合の当日に相手の人がうんと年上の人だったというものちょっと困ってしまいそうだ。もし、年齢がわかればメールを書くんだけどな、というそんなちょっとした疑問に答えてしまうのが今度始まったプロフィールのコーナーだ。



まじめなんですね

写真や絵もつけられます

おとなの方です

特定の人のプロフィールを見るのもいいけど、ただたんにのぞいてみるだけでもけっこう楽しい。新しいクラスが決まって、みんなで自己紹介をしているような感じをうける。もうすでに友だちだった人のプロフィールも、名前だけしか知らなかった人も、そしてまったく初めて知る人ももちろんいる。こうやって見ていくとリンクスの会員の人たちってすごく明るい。そして年齢層がけっこう広いし、家族で参加している人も。まだ自分のを書きこんでいない人はお早めにどうぞ！

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

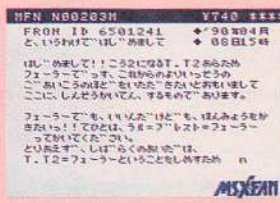
6/11 18 25	**●チャットイベント『おーい、バブルスくん！』** Bam！ネットのコーナー主催の楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行うので興味のある人はぜひ参加を。11日「口説き文句はこれだ!?」、18日「子供のころのはなしをしよう」、25日「校則チャット、いくぜ！」
6/12 19 26 7/3	**●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット（自分専用のボード用便せん）をプレゼント。ほかの通信ではできないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
6/14 21 28	**●Chat 推理ゲーム『ズバリ// そうでしょう』** 毎週木曜日の夜9時スタート。キミの第六感を働かせて、クイズマスターの出題する難問に挑戦しよう。はたしてキミは天才だったか！

MSX・FAN・NET

今月も新人さんでいっぱい。ところでMファンのコーナーはなぜ「めいおう星通信」というのか。実際にメールを書いた時期から本に掲載される時期までの間にあまりにも時間がかかっているから、というのが正解。

鹿児島の学校とは違いね

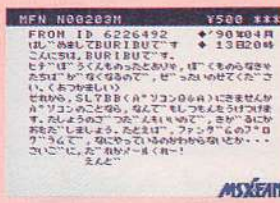
ニックネームの嵐かな？



長い本名ですね

元気いいぞ！！！

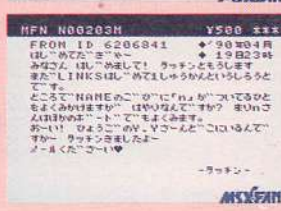
25インチとは高そう



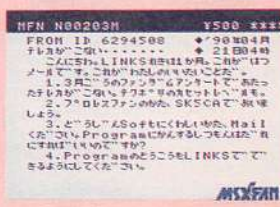
コーナーの宣伝ですか

女の子からだ〜っ！

お住まいは東京のどこ？



よろしくだぎゃー



ごめんなさい

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ゲーム制作講座

講師 飯島徹男 第3回

今回は企画書の書き方について話をしよう。企画書はキミのゲームのアイデアをまとめたもの。そしてこれが、ゲーム制作の第一歩となる。制作過程での重要な要(かなめ)となるものだ。つまり、ゲームデザイナーの大事な仕事の1つなのである。

ゲーム制作の第一歩・企画書の書き方

企画書なるものを実際に書いたことのある人は、キミたちのなかにいったい何人いるだろうか。社会人ともなれば、会社にいればいろいろな企画書を書かされることが多い。学校でも、ナントカ委員とかをやっている人たちは書いたことがあるかもしれない。しかし、ふだんの生活を送っていくのに、企画書を書くなんて作業は、まったくといっていいほど必要がない。だから、どうやって書けばいいか、何を書けばいいかなんて初めてだとけっこう戸惑(とまど)うかもしれない。いきなり、企画書を書いてみろっていわれても、書けるわけがないよね。

では、企画書は何のためにあるのか？　一言(ひとこと)でいってしまえば、企画書とは、自分の考え(アイデア)を他人に伝えるためにあるものなのだ。企画書を作ることにより、自分でも不充分な点を発見して申し分のない企画がまとまるわけだし、それが他人に正確に伝わった時点で正しい評価もしてもらえるわけだ。話だけでは補えない分を、企画書では補ってあまりあるものにすることがポイントだ。

たいてい企画書は、いい出しっぺが作成する。上下関係のはっきりした会社でもない限り、自分の考えをまとめあげるべき企画書を他人が作るなんてことはない。しかも、ゲームを作るうえでの企画書なんだから、発案者が作らなければ、お話にならない。

企画書なんか書かないでもゲームを作ることができると思っていると、大間違いだ。シナリオやプログラムなど、何から何までひとりでやるというならば、別に必要はないかもしれない。しかし、何人もで1本のゲームを作ったり、自分の書いたシナリオをどこかのソフトハウスに持ちこもうと考えているのなら、企画書は絶対に必要だ。

口で説明すればいいと思っているかもしれないが、それでは何も残らない。自分の話したことをすべて覚えているヤツなんていない。それに、話合いになったとき、あらかじめ目で見る資料があるのとないのとでは大違いなのだ。お互いに企画書を見て話せば、いったとか、聞いてないとか、話が横道にそれたり、というようなムダな問答をはぶくことができるわけだ。

では、具体的に企画書を作るときの注意点をいくつか上げてみよう。

まず、きれいに書くこと。これは、最低条件だ。企画がおもしろい、つまらないは二の次。企画書は自分より他人のために書くものなのだから、字が汚くては相手に不快感を与える。それに、誤字脱字が多いというのも、その場で読む気力が失せるし、場合によっては意味を採り間違えられる恐れもある。

さらに、ソフトハウスに持ちこむならば、よりいっそう気をつけてほしい。ソフトハウスはプロであるから、内容よりも企画書のフォーマットを見ただけで、その人がゲームを作ることのできるかどうか、見抜いてしまうこともある。もし、ワープロが使えるなら、迷うことなくワープロで書こう。企画書は、ゲーム制作の第一歩。第一印象なわけだから、すくなくとも見た目はきれいにしておこう。

つぎに大事なのは、自分の伝えたいことを相手にしっかり伝えること。しかも、詳しく長くというのではなく簡潔にまとめあげること。あくまでも企画書は第一歩であって、実際のシナリオではない。企画書を何十枚も書く必要はないのだ。

もし、レポート用紙何冊にもわたる企画書を相手に見せても、決してよく思われるとはかぎらない。反対に、悪い印象を与えることのほうが多いだろう。量が多ければ多いほど、そのゲームの全体像はつかみにくいものになるし、相手に簡潔にまとめる能力がないと思われたらもともこもない。

それに、最初から枚数が多いと、仲間といっしょに打ち合わせをするのもままならないだろう。企画書をもとに話をまとめていくのではなく、企画書の説明に時間がかかったのではしょうがない。せっかく一所懸命つくっても、役にたたなければ意味がないのだ。だからどんなに多くなっても10枚は越えないように心がけよう。何も最初っから敵キャラや武器の詳細などを載せる必要はないのだから。

以上の点に注意すれば、仲間内での打ち合わせさえできなかったり、ソフトハウスで読まれ

企画書に載せるべき内容		
1	タイトル	仮題でよい
2	ジャンル	できるだけ詳しく、しかもわかりやすく明快に
3	目的★	ゲーム上の目的ではなく、どうしてこのゲームを作るのかという目的
4	対象年令★	このゲームがねらうユーザーのターゲット層
5	販売戦略★	このゲームを発売するにあたっての、販売促進方法
6	ストーリー	ゲームの中核となるストーリー。必要なものだけ
7	システム	基本的な操作方法やコマンドなど
8	特徴	このゲームのウリとなる部分
9	ボリューム★	このゲームに関する容量。グラフィック枚数、敵キャラの種類など

※★印は、ソフトハウスに持ちこむなど、実際に市販することを考えたとき必要な項目。個人的に趣味でゲームを作る場合は必要ない。

もせずに突っ返されたりすることはないだろう。

それでは、実際に企画書にどんなことを書けばいいのか？これは、正式なフォーマットはない。もちろんソフトハウスごとにフォーマットはあるが、どれが正しいかは決められないし、まして趣味でゲームを作るならば、そんな形式にしばられて書くこともない。最低限必要なところを押さえていればよい。その、最低限必要なものとは、以下のようなものである。

①どんなジャンルか

これを書いておかないとわからない。以前、どんなジャンルかはっきり企画書に書かずに打ち合わせを進めていたため、当人はアドベンチャーのつもりなのに、まわりはロールプレイングだと勘違いしていたことがある。間の抜けた話だが、そういうこともあるのだ。

また、訳のわからない、奇をてらったジャンルは書かないようにしよう。このゲームは、まったく新しいタイプだからジャンル分けは不可能だとか、シミュレーションとアクションとロールプレイングを足したように見えるが、ほんとうは全然別のゲームだとかいわれても、何が何だかさっぱりわからない。最終的にそういうゲームになったとしても、最初はいちばん近いジャンルを基本に話を進めていったほうがよい。たとえば、戦闘モードがシミュレーションのロールプレイングなら、基本はロールプレイングにある。さらに、それが3D型なのか、フィールド型なのか、または複合型なのかも書けば間違いないだろう。

②どんなストーリーか

ストーリーのないゲーム(たとえばパズルとか)はもちろん無関係。ここで必要なのは、ストーリーがゲームの中核となる場合である。しかし、ストーリーは何も最後まで書く必要はない。導入部とおおまかなあらすじがあれば問題はないだろう。また、特にストーリーがなくても、シミュレーションの場合などは時代背景があればよい。

③システムは？

これはあくまでもかんたんなものでよい。画面構成はどんな感じに考えているのか、コマンドはどんな種類があるのか、程度のもの。この部分は、話合いのうえで大きく変わっていく可能性があるので、いろいろ対応が効くようにある程度までにしておいたほうがいいだろう。もちろん、こうしたいというはっきりした方針は書いておく。

④特徴は何か

いわゆる、そのゲームのウリである。どこに力をいれたいのか、特別なシステムを使うのか、特筆すべきコマンドがあるのかどうかなどである。これはゲームのシステムそのものに影響してくるものだから、はっきりと書いておこう。この部分が打ち合わせのときいちばん白熱するところで、けっこうおもしろいアイデアがこのとき生まれたりすることもあるものだ。

以上で企画書の説明は終わりだが、もしもこれがソフトハウスに提出するつもりの場合は、これにくわえて対象年令や、販売戦略における影響、ゲームを作るうえでの目的、全体のおおまかなボリューム、キャラクタ設定、さらに続編やオプションなどの可能性といったものが加わってくる。なお、タイトルは、仮定のものでよい。タイトルはゲームの印象を決めてしまうものだけに、慎重に選ぶ必要があるものだからだ。

これで、もし自信作ができたら、当コーナーにも送ってほしいものだ。優れたものは、ぜひとも紹介したいし、実際にゲーム化なんて可能性もあるかもしれないぞ。

次回の予告

次回は、いよいよシナリオ作成に突入だぞ。ストーリーにしてもシステムにしてもとにかくアイデアは大事だよね。さて、アイデアとは、特別の才能をもった人しか見つけられないものなのだろうか。なんのなんの、奇想天外なアイデアはけっこう身近なところにあったりするものなのだ。ようするに、発想の転換だな。そこで次回はアイデアの見つけ方だ。こんなこと教えるのはこの講座だけだ！

シナリオ募集

今回の講座でなんとなく企画書の書き方がわかってもらえただろうか。そこで、このコーナーでは大々的にゲームの企画書やシナリオを募集するぞ。キミの書いたシナリオがゲーム化される可能性だってあるはずだ。どしどし送ってくれ。もちろん励ましのお便りや質問も大歓迎だ。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〉。

プログラムの作り方が どんどん分かる!

300種のオリジナル・プログラムが作れる!

MSX対応 ターボパワーのパソコン講座

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!

★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!

★楽しいプログラムが思いのまま作れる!

★友だちがビックリする!

ハガキをポストへ!!

すぐ役立つ! 講座案内資料 無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

プログラムを作って自慢できる!

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

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン
MSX対応講座

ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！

無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

キリトリ線

料金受取人払

新宿北局承認

18

差出有効期間
平成３年12月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

169-00

（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の２の38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑥係

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 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

⬇必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN⑥係

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 (様方)		
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 市内番号 番号 ( )
		年齢	歳
		性別	男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ！

RE M819SA06Ø8

キリトリ線

すでに絶対おもしろい！

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イやつ、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 (要VRAM128K) ¥8,800

Xak［サーク］

©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細モードを使用してさらに緻密に美しく、サウンドもMSX2絶賛の高音質。

MSX2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥8,800
S-RAM 対応

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……。

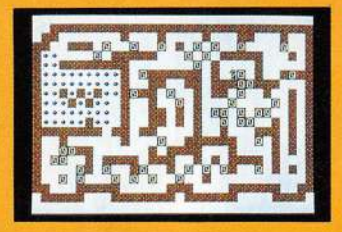
MSX2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥7,800

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 (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥6,800

表示価格に消費税は含まれていません。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウェアの保護・管理機構

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対するS許可は一切しておりませんのでご注意ください。

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

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

人類は、このゲームを遊ぶために38億年かけて進化してきた。

魔導物語1-2-3

のーみそコネコネ
COMPILE

1990年、コンパイルが社運をかけて、この世に問う超大作！
4ビット・サンプリングを使用して、はっきりとした声で、歌って叫んでしゃべりまくるMAGICAL VOICE RPGが誕生！
自動マッピングシステム、片手でできるシンプルな操作性、退屈なレベル上げ不要、個性を持つ敵との戦闘、スピーディーな展開…と、楽しさのためにありとあらゆる手をつくしたRPGだ。

オマケは、豪華オリジナル・カラー・カードゲームだ!!

DISC4枚組　1990年6月20日(水曜日)

定価8800円 外税方式 **新発売!!**

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークは、アスキーの登録商標です。

DISC STATION DELUXE

Disc station DX

DISC 2枚組
日本テクスタ〈ACT〉
妖魔降臨(遊べるバージョン)

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

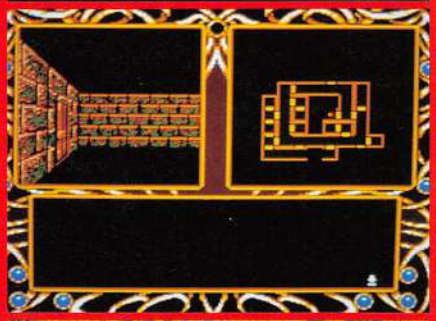
魔導師ラルバ

100万人の光の戦士、目覚め!!

目覚めるためには「魔導師ラルバ」をお買い上げいただくのがよろしいかと。

爆笑と感動の王様「魔導師ラルバ」がデラックスで登場だ。DSで人気投票1位に輝いたジェットコースターAVGを、大改良、大スケールアップ。世界の掟を鼻で笑うスピーディーな展開と、本当に全編大アニメーションで、4部構成。さらに「妖魔降臨」遊べるバージョンもついて、ウハウハだぁぁぁ

▶STAFF
猫庭王　米光(企　画)
氷樹　むう(デザイン)
たつき・けい(プログラム)
MAITO'S(サウンド)



Disc station

■アリスソフト/D. P. S.
■徳間インターメディア/シェナンドラゴン
■コンパイル/魔導物語1-2-3(遊べるバージョン)

ディスクステーション7月号

6月8日㈮絶賛発売中!DISC 2枚組1940円
(外税方式)

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

社員大大大募集!!

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が書けるデザイナー、会社運営は、まかせて!の総務する人、アイデアの泉を自負する企画屋、取説やパッケージをもっと面白くできるぞ!という広報マン等。増大するユーザーの要望に我こそは、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。

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれていません。

3号～4号	1980円	DSSP 春号	3980円
5号～7号	1940円	初夏号	4800円
ニューDS1月号CD付	2900円	夏休み号	3880円
2月号～6月号	1940円	秋号	3880円
DSDX#1	3880円	クリスマス号	3880円
		アレスタ	6800円
新・魔王ゴルベリアス	7800円	アレスタ2	6800円

DS#0～6春号は、TAKERUでも買えます。

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送ってくれるとうれしいぞ。

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差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンポール広交210号
PHONE (082)263-6165(ユーザーテレホン)

ASCII
ASCII CORPORATION

MSX
夢をのせて400万台。

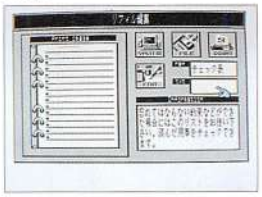
キミは学校戦士になる…？

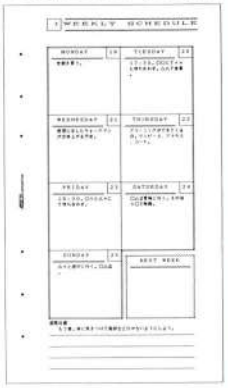
今、企業戦士(スーパービジネスマン)の間で
使われているシステム手帳。その※フォーマットを印刷できる
ソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、
思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで
実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースソフトとしても使える。
※フォーマット……構成、書式、形態

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…？

まじめなリフィルくん　週間スケジュール表

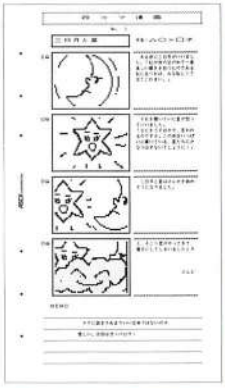
ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引き先との会合、会議などビッシリ予定が記されている(?)わけだ。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる(?)というわけだ。





おもしろリフィルくん　四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ボクも作ってみたいんだけど絵が書けないしなぁ…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、お絵かきツールなどでパパっと書いた絵があっ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!



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

新発売　定価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※24ドット以上のMSX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。)

対応MSX-JEハードウェア一覧(1990年5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

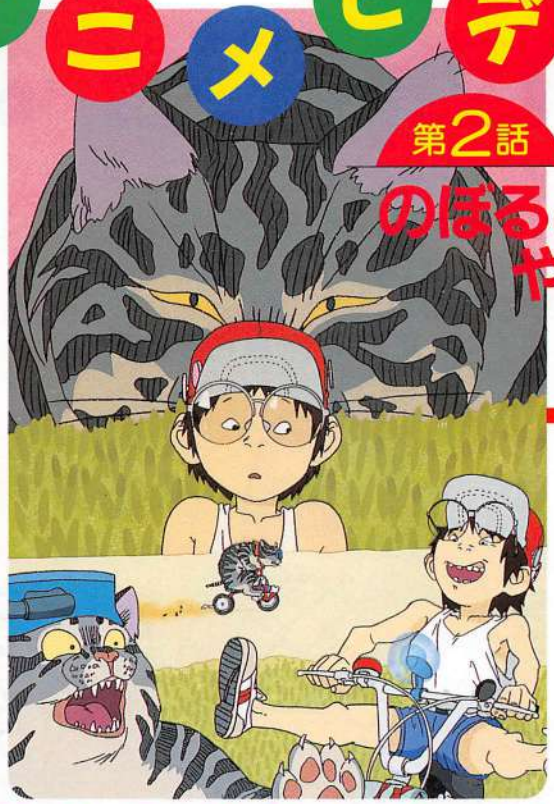
MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

徳間書店のアニメビデオ

第1話
さんまマーチ
〔商品番号　TKVO-60070〕

勉強はあまり得意じゃないけど、とっても元気なひろしには夢がふたつあります。ひとつは野球選手になること、もうひとつは…!?



第2話
のぼるとやまねこ
〔商品番号　TKVO-60071〕

のぼるとやまねこは、ひょんなことからレースをはじめます。どちらも負けられないこのレース、勝つのはどっち!?賞品はなあに!?

第1話「さんまマーチ」&
第2話「のぼるとやまねこ」

SALE ONLY
ただいま絶賛発売中

徳間書店のアニメビデオ
TOKUMA アニメビデオ えほん
はないちもんめ

6月下旬発売

第3話
峠についた赤い郵便受け
〔商品番号　TKVO-60072〕

第4話
みえなくたってともだち
〔商品番号　TKVO-60073〕

7月下旬発売

第5話
草之丞の話
〔商品番号　TKVO-60074〕

第6話
五月はじめ、日曜の朝
〔商品番号　TKVO-60075〕

VHS　カラー30分　ステレオHiFi　税込2800円（税抜2718円）

●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　●音楽／中西俊博　©毎日新聞社・徳間書店

第3話・第4話/6月下旬発売　第5話・第6話/7月下旬発売

発行・発売／徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4－10－1　☎03(433)6231

THE LINKS発
時遊空間行き―。

**今、キミが手にしたのは、
時遊空間行きの定期券。
もちろん、定期券だから、
いつでも好きな時間にtripできる。
キミは、どのSTATIONに途中下車するか!?**

打ち込みいらず、らくらくダウンロード。"オリジナル・ゲーム・ライブラリー"をつくっちゃお。

なんたって読者投稿ソフトのスグレもの100本が勢揃いだから、見逃せないよ。もちろん、ダウンロードだから、面倒な打ち込み作業とはおサラバで、キミはらくらくゲームプレイできるってわけ。
このチャンスに自分だけの、オリジナル・ゲーム・ライブラリーをつくって、コレクションを充実させよう。
この夏、THE LINKSでは、マイコンBASICマガジン別冊「MSX・MSX2プログラム大全集」ⅠとⅡに掲載のソフトを一挙にダウンロードサービス!

■ゲーム・ライブラリー
「MSX・MSX2プログラム大全集Ⅰ・Ⅱ」から100タイトル

■ゲームプラザ MSX FAN／MSXマガジン／BASICマガジン
■ネットワークAVG ファーブル／キャロット
■ミッドナイト・ラリー DATE／毎週火曜日

出会いがいっぱい待ってるよ。

ドキドキ、ワクワク"遊コミュニケーション"。THE LINKSのネットワーク内には、ドキドキ、ワクワクのプレイゾーンや出会いのシーンがいっぱい!
番組型プログラム「チャンネル0」では、"ウルトラ競馬大会"やテーマを決めたチャットイベント、また、好奇心いっぱいの女の子たち「レモン探偵団」も、楽しいオシャベリタイムを待っています。THE LINKSネットワーク内でステキな友だち(うまくいきゃ恋人!?)をみつけられる「会員プロフィール」は、顔写真のダウンロード・サービス付きで話題の的! 相手の顔がわかると、親しみも倍増だから、うれしいね。

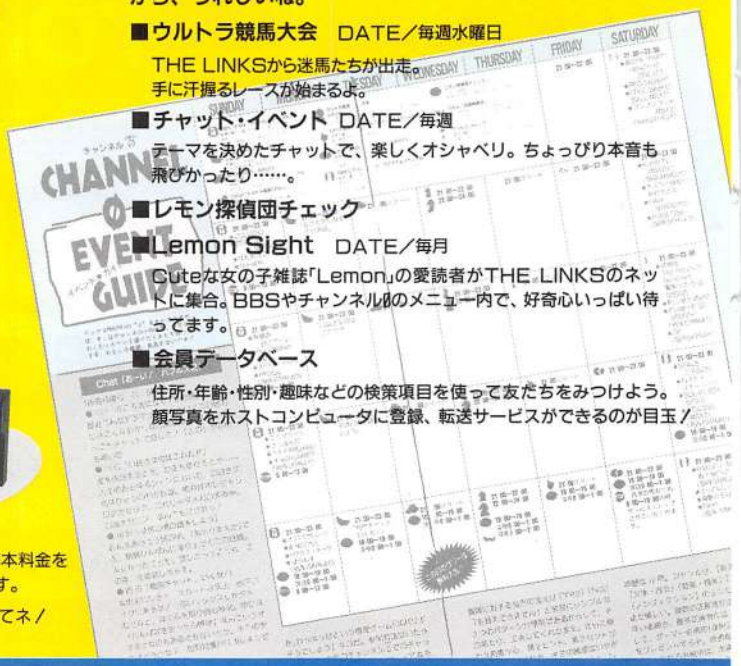
■ウルトラ競馬大会 DATE／毎週水曜日
THE LINKSから迷馬たちが出走。手に汗握るレースが始まるよ。

■チャット・イベント DATE／毎週
テーマを決めたチャットで、楽しくオシャベリ。ちょっぴり本音も飛びかったり……。

■レモン探偵団チェック

■Lemon Sight DATE／毎月
Cuteな女の子雑誌「Lemon」の愛読者がTHE LINKSのネットに集合。BBSやチャンネル0のメニュー内で、好奇心いっぱい待ってます。

■会員データベース
住所・年齢・性別・趣味などの検索項目を使って友だちをみつけよう。顔写真をホストコンピュータに登録、転送サービスができるのが目玉!



THE LINKS NET '90 SUMMER TRIAL CAMPAIGN

トライアル・キャンペーン

**モデムプレゼントに
ゲームトライアルカードもついてくる!**

'90年夏のキャンペーンプレゼントは、スゴイぞ! 読者のみなさん、先着100名様に、THE LINKS専用モデムをプレゼント。 このモデムプレゼントに当選された方は、月間基本料金500円の6カ月分、3000円の前払いのみで、THE LINKSの会員として、6カ月間アクセスできるんだから、これを逃すテはないよ。
さらに、キャンペーン期間中の特典として、入会後6カ月のあいだ、月間基本料金を超えるアクセス時間に使っていただける、アクセス・トライアルカードが付いています。

キャンペーン期間／1990年7月末まで

入会費、年会費は一切不要。6カ月終了後も、毎月の基本料金をお支払いいただければ、継続して会員扱いとなります。
角の申込み券をハガキに貼ってザ・リンクスまで送ってネ!

申込MF7

日本テレネット株式会社 〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル3F ザ・リンクス事業部

お問い合わせ／0120-251-063

新シリーズスタート！
広告マンガ

〔アニメ版〕エレキE田くん

佐藤 元
＋テクノポリス編集部

お兄ちゃん ついに 完成した のね！

インペリアル・フォース の面白さに 天と地と のスリル！

しかも 美少女ソフト 6か月カレンダー が特別付録で 付いてくる 究極のソフト！

ぐっ

それが ……

テクノポリスだあ!!

バァーン

……

お兄ちゃん それなら 毎月8日に 発売してるよ…

ソフトじゃないし

ハハ

こりゃ お兄ちゃん 一本 とられた ナァ…

ハハ

今日も日本は平和である！

テクノポリス

7月号好評発売中！

特別定価590円　徳間書店

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〉

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。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理科の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！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つ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も、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。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

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

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。

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。

一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

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。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分かる～い調子で憶えられる。

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ものだ。

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ッサリOK！
- ●理数系の公式なんかは遊び感覚でラクラク！
- ●一夜づ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

Ⓐ

郵便はがき

料金受取人払

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

164-00

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(588F)

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			
氏名		年令	
フリガナ			
住所			
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、まるで奇跡だッ!!

ウルトラ記憶術 通信講座

この一枚のハガキが
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
このハガキを
今すぐポストへ

無料贈呈中

キリトリ線

情報おもちゃ箱

ファンF

ファンF

ボックスB

MSXを仕事に使おうという人のためのツールソフトが2本登場。MSXのゲーム以外の別の顔だ。MIDIも対応になることだし今後の展開が楽しみなところ。

新製品 かんたん手帳リフィルくん

去年あたりビジネスマンの世界ではブームを呼んだシステム手帳。バインダー式の手帳で、ルーズリーフのように紙を1枚ずつ抜いたり足したりできる。この紙のことをシステム手帳ではリフィルという。リフィルにはいろんなタイプのものが用意されていて、ごくふつうの週間スケジュール表から、交通費請求明細書といろんなものがある。ふつうはこれを文房具屋さんでできあいのを買ってきて使うのだが、それでは気のすまない人のために、MSXで作るリフィル集が登場した。たんにパターンをプリントアウトするだけではMSXを使う意味がない。もちろんキーボードからのデータの入力だって可能。おまけに一部のリフィルはデジタイズ画像や、お絵描きツールで作った画像を取りこむこともできる。

さらに、便利なのは、リフィルに書きこんだものをデータベースの1枚のカードとして、自由に並べ換えたり、検索したりと管理することができるのだ。ちょっとしたデータベースの代わりができるというわけだ。

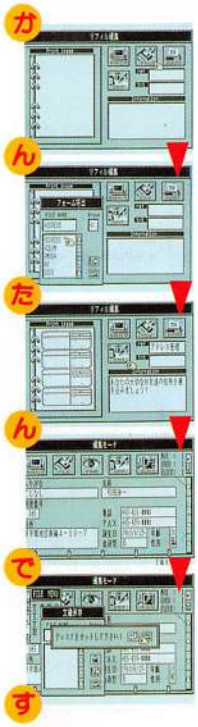
この便利ツールの操作はいたってかんたん。ただし、漢字やひらがなの入力には、自分のMSXにMSX-JEが内蔵されているか、なんらかのフロントエンドプロセッサを持っていなくては使えない。ROMとディスク・MSX2/2+仕様・マウス対応・収録リフィル64種類・9,800円。問い合わせ☎アスキー03-486-8080

これがタイトル画面。このソフトで漢字やひらがなの入力にはMSX-JEなどが必要

日々のスケジュールを月間で把握するリフィル

体のサイズを記入。自分以外の人用だったりして

蚊退治表。やっつけては貼るのだそう。変なの



いちばん最初の画面。ディスクを選んで64種類あるリフィルのデータを呼び出す

Aから順になんだリフィルから先頭の住所の管理をするアドレスを選んでみる

アドレスっていうのはリフィルにしたときこんなふう、という見本が出る。ほかのものぞいてみよう

試しに打ちこむ。WSXでやっているので入力は内蔵のMSX-JEが自動的に適用される。便利

ひととおり書いたらセーブ。更新も検索もいろいろできてデータベースとして使うことができる

新製品 電子システム手帳通信セット

小さい口は電子手帳、大きい口はMSXのジョイスティックポートに差す。それだけ

こちらは最近ものすごく人気の高い電子手帳。電卓の大親分みたいなものだ。電話番号や住所を400件以上記憶しておけたり、メモ書きができたり、ソフトを取り替えることによって「テトリス」や「倉庫番」などのゲームまでできてしまう便利なツールだ。

その電子手帳とMSXをつないでデータのやりとりをしようというのが、企画の主旨。両方をつなぐコードとMSX側で使用するディスクのソフトがセットになっている。

使用する電子手帳はパナソニックの「U1手帳／Secre(セクレ)(CI-P1)」(シャープのPA-8600も可能)とやはりパナソニックのMSX2／2+。[注]どちらかで書いた住所や名前、電話番号などのデータがこのセットを使えば、あっという間に転送できる。文字の入力や保存はMSXで、持ち歩くときは電子手帳で、という使い方が便利だろう。データはひとつずつ選択しながら、あるいは全部の転送も可能だ。

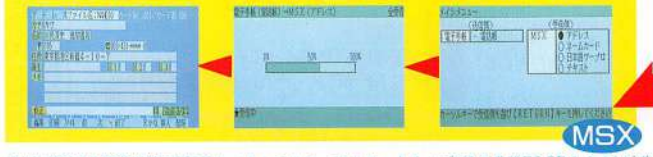
価格8,800円。問い合わせ／松下電器ワープロ事業部☎06-908-1151。

タイトル画面。MSXでソフトを立ち上げて使用する。電子手帳とMSXの通信開始！

●で選んでいるところ。MSXの内蔵ソフトのネームカードから電子手帳の電話帳へ

これがそのファイルの中身。実際は通信の最中には表示されない。さて、どうなるか

選択送信を選んだので、選びながらひとりずつ転送できる。ファイル全部の転送も可



のぞいてみると、電子手帳で五十音順にソートされてトップは川尻くんに。さすがコンピュータ

全部の転送を選択したら、転送のようすを表示するグラフが出る。みるみるうちに転送終了

さっきMSXのアドレスから電子手帳の電話帳に転送したものを、逆にMSXのアドレスに

(注)A1WSXかWX以外のMSX2／2+にはワープロカートリッジ(松下電器FS-SR021)が必要です。

メロン相談室

岡山県岡山市の光元淳一くん・15歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●新聞でコンピュータ・ウィルスのことが書いてあるのを見ましたが、MSXではそういうことはないのですか。♧MSXでもウィルスは作れますが、ハードの仕様上電源を切るとすべてがクリアされる状態になるので、ワクチンも必要ないし、何月何日に発病、みたいなことは起こりません。また、現在MSXで発病するウィルスはMファン編集部で作ったディスクステーション創刊号のMファンのコーナーのMファンかぜ(詳しくは88年12月号)ぐらいしか発見されていません。まずはご安心を。

アンケートハガキより

●どっちらけ／ある日わたしはヒマなので電話帳でわたしとおなじ名前のヤツを探してみたら宮城だけで13人はいた。冬休みのバイト(郵便局)でもおなじヤツがいたぐらい。あまり気持ちのいいものではない。(宮城・高橋秀一)⇨気持ち悪いのはそんなことをするおまえだ。典型的なくらいヒマつぶしをするキミにクイズを与えよう。このコーナーのタイトルになることばから(計5つ)ある共通の人物が浮かびあがるハズ。わかった人はハガキを送ろう。(バ)

プレゼント係より

6月号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていないソフト「電脳学園シナリオー」をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。上記のソフトも発売になりしだい発送しますので、もう少しお待ちください。

プレゼント さあ応募しなさい ～3周年編 その3～

5月号からの連続企画の3周年プレゼントもいよいよ最終回となった。今年もこんなにソフトを提供してくださったメーカーやソフトハウスの方々、読者のみなさんに感謝の気持ちを送りたい。いつもご協力、応援感謝！　そして来年にむけてMファンはさらにがんばるぞ！

というわけで、本題のプレゼントの応募の話に入ろう。今月は先月にひきつづき、『スナッチャー』など、いまはもう手に入りにくい名作ソフトや、人気ソフトがいっぱいだ。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読んで、応募券を1枚ハガキに貼りつけて送ろう。応募のしめ切りは6月30日(消印有効)。応募券のほうは、残っていれば4月号から6月号までの過去のすべてが使用可能。もちろん今月のものも使える。そして今月でこの企画も最後なので、残っているものは全部つぎこんでほしい。残しておいたって意味がないぞ。どんどん送ってほしい。友だちのMファンに応募券が残っているようだったら、もらってしまおう。

とにかく、数撃ちゃ当たるということわざもあるぐらいだから、たくさん出して損はない。編集部のハガキの整理が、たいへんになるぐらいだ。すでに5月号のぶんがしめ切られて、でかいダンボール箱に山盛りにされている。やはり人気の高かったゲームソフトの応募が多かったが、グラフィックツールの『ダ・ビンチ』が1～2位を争うほど。そういえば、十字軍のビッツーのCG講座も人気が高い。みんな絵を描くのが好きみたい。では、応募待ってるぞ！

※M2はMSX2以降対応、RはROM、DはディスクのMファンの略です。

34 信長の野望・戦国群雄伝

2名

光栄
日本全国の統一の野望をもって陣取り合戦。光栄のシミュレーションの大作。M2・D

35 ファイナルファンタジー

3名

マイクロキャビン
ファミコンではIIIの人気が異常に高いそう。これはそのI作目。RPGの名作。M2・D

36 サイキックウォー

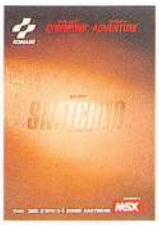
3名

工画堂スタジオ
工画堂のSFチックRPG。当時は女の子のあらわな姿にびっくりしたのだが。M2・D

37 スナッチャー

3名

コナミ
SDスナッチャーの原作(?)のシリーズI作目。謎の深いAVG。M2・R+D



39 第4のユニット3

3名

データウエスト
シリーズの3作目。主人公の女の子はいったい何者か。SFっぽいAVG。M2・D

40 ディスクNG1

3名

ナムコ
ナムコのレトロゲーム集。ギャラガ、キング～、ボスコ～、ワープ～、ほか2本。M2・D

41 コナミゲームコレクションVol.3

2名

コナミ
コナミの名作シューティング集。ツインビー、ネメシス、タイム～、ほか2本。M2・D

42 コナミゲームコレクションVol.4

2名

コナミ
コナミの名作スポーツ集。ピンポン、ゴルフ、サッカー、ハイパーもの2本。M2・D

44 ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集

3名

エルフ
女の子と楽しい会話のはてに、楽しいエッチシーンというシリーズの第3弾。M2・D

45 ピーチアップ創刊号

3名

ももの きはうす
健康的なエッチをめざすディスクマガジン。遊べるゲームやデモを満載。M2・D

46 MSX2用はがき作成ソフト

3名

松下電器
松下のカラープリンタPCIと使おう。プリントゴッコの原版も作成可。M2・D

47 ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤ

3名

ポニーキャニオン
89年のGMベストCD。大魔界村、ダライアスII、ワルキューレの伝説など10作収録

正しい応募の仕方

今回のプレゼントも昨年と同じく3か月企画。そして、今月がその最終回だ。応募の方法は、ちょっと変わっていて、前の月までの応募券は無効とならずに、今月も使えるというもの。だから、4月号～6月号で残っている応募券は、今月も使える。

しめ切りは、ここに載っているすべてのプレゼントが6月30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、右に書いておいた応募方法の決まりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。忘れると無効になるので注意。それとアンケートハガキでの応募も無効。こっちも注意。

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
〒105
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。

49 イースグッズセットD

2名　日本ファルコム

イースIIIのグッズ。仲よしのリリアとアドルのテレカと巾着袋のセット

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券

アンケートハガキより

●どびんちゃびんハゲちゃびん／ぼくのくだらない質問に答えてくれた千葉の鈴木くんありがとう。でも、オス・メス見分けるまえにザリガニは死んでしまったのさ。(埼玉・福田重工)⇨ムダなことをしたとはまさにこのこと。引田くん、まだ千葉の鈴木くんにまちがってテレカを送っていなかったらぜひ送ってあげてください。しかし、内容となんら関係のないタイトルであと3本つづくぞ。レッツ・ビバビバ・ゴー。(バ)

MUSIC

今月号の付録はGMの総カタログ。本欄も気合が入って拡張版！

最新GM情報

33 シュヴァルツシルト

3名

工画堂スタジオ

今月第2弾の紹介をしている。工画堂の人気シミュレーションのI作目。M2・D

38 琥珀色の遺言

3名

リバーヒルソフト

大正時代の大きな西洋館で起こった連続殺人事件の犯人を追う推理AVG。M2・D

43 コナミゲームコレクション番外編

2名

コナミ

コナミの名作番外編。ロードヘ、つるりん君、ハイパーラリー、ほか4本。M2・D

48 イースグッズセットC

2名

日本ファルコム

イースIIIのグッズ。スポーツタオルとテレカのセット。タオルは人気が高い

50 イースグッズセットE

3名

日本ファルコム

イースIIIのグッズ。ハガキ6枚、アニメの下じき、リリアとアドルのバッジ

6/5 交響詩グラディウスIII

2月に発売された前作グラディウスIIIのアルバムは、オリコン26位という好成績をおさめ、このたび早くもグラIII第2弾が発売になる。今回は、もはやGMのアレンジでは定番となったシンフォニック・アレンジ。アレンジャーは新進の作・編曲家の長谷川智樹氏。

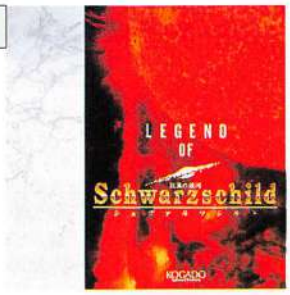
確かにオーケストラ・アレンジなのだがそんなに堅苦しいものではなく、ボストン・ポップスばり(スターウォーズやスーパーマンの映画音楽でおなじみ)のテンポあるサウンドとなっている。でも、いくらポップス・オーケストラの編成といっても、リードギターやリズムボックス、シンセドラムは珍しいと思う。おもしろいっ！

※CD2800円、テープ2500円。CDのみ特製化粧箱入り。　(キング)

6/21 レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト

工画堂のシミュレーション『シュヴァルツシルト』のIとIIのGMを、全曲アレンジとオリジナルの両面で収録。アレンジャーは、『組曲・遊遊記』などコロムビア作品のアレンジでおなじみの藤原いくろう氏。多彩なアレンジを見せる氏の実力がいかんなく発揮されている。ハードロックあり、フュージョンありと、まさに多種多様。特にひかれたのは、アレンジ曲「帝国ノ背信」。あきらかにオーケストラふうのシンセ・アレンジなのだが、紙一重の差で本物と違う。わざと本物と違った音を選んだのかどうかわからないが、一見中途半端に感じる音が、いっぷう変わった魅力をかもしだしている。

※CD2600円、テープ2300円。ロゴステッカーつき。　(アポロン)



6/21 大戦略/天下統一

システムソフトのシミュレーションゲーム『大戦略』と『天下統一』のカップリング・アルバムがリリースされる。サウンドプロデュースを担当しているオー・ビッツ・プロジェクトは、GMをフィールドに活躍する音楽集団。ギター、キーボード、ボーカル担当の3人を軸に、プロジェクトにより人を増やしたりするという変わった集団だ。重厚にして歯切れのよいそのサウンドは、イヤミがなく、抵抗なく耳に入ってくる。これは音のほとんどをシンセサイザに任せているためだと思うが、できるならば主軸にのみシンセを使い、ほかを生楽器に振りわけると、さらにクォリティアップするだろう。

※CD、テープとも2800円。

(メルダック)

6/21 熱血高校ドッジボール部サッカー編

テクノスジャパンの人気の熱血シリーズ最新作『熱血高校ドッジボール部』(ファミコン版)のGMアルバム。これも、上の『大戦略／天下統一』の欄で紹介したオー・ビッツ・プロジェクトのプロデュースによる作品。1曲目はゲームのイメージにより書きおろした作品。メルダックの作品は、基本的に1曲目にゲームのイメージ曲をエントリーするそうで、本作品では女性によるポップなボーカル曲。全編とおしても、ノリのいい低音の効いたダンシング・サウンドを保っている。ともあれ、オー・ビッツ・プロジェクトはその実力からみても今後のGM界を引っ張っていく存在となりそう。

※CD、テープとも2800円。

(メルダック)

6/21 NEO・GEOサウンドパワー

ゲームセンターの興奮をテイクアウトできるSNKの夢のゲーム・ハード、NEO・GEO。その5つの新作ゲームのオリジナルを収録。収録ゲームは、3Dタイプの人質救出白兵戦アクション『ナム・1975』、魔法を駆使して突き進むファンタジーアクション『マジシャン・ロード』ほか、『ベースボール・スターズ・プロフェッショナル』『トップレイヤーズ・ゴルフ』『麻雀狂列伝』。ハードはFMとPCMを音源にしている。さらに、CD収録時間の限界までNEO・GEOサウンドを体験させてくれる、大盤振舞(おおばんぶるまい)の収録時間76分30秒。いつかは、ビデオの発売もお願いします。

※CD、テープとも2500円。予約特典は、B2カラーポスター。　(ポニー)

※このコーナーのみ税込価格です。

メロン相談室

東京都江戸川区の松之尾功くん・15歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●電子手帳はゲーム機なのですか？　うちの家族はゲーム機だと思っています。電子手帳でRPGは出るのでしょうか。☆むずかしいご相談です。ファミコンはゲーム機と一般には呼んでいますが、じつはれっきとしたコンピュータです。ゲーム以外の通信だってできます。結局使う人の目的で決まってしまうものではないでしょうか。ご家族の方が電子手帳でゲームばかりやっていれば、やはりゲーム機なのです。ちなみにRPGはいまのところありませんが、出ないと否定できません。いつかどこかのソフトハウスがやるのではないでしょうか。

アンケートハガキより

●横本メイとお田さん／このころエッチなソフトが目立つけれど、人気あるんですか？　わたしは麻雀ソフトが好きですが、勝つと男が脱ぐソフトは出ないかしら。でもそれは気持ち悪いと思うのよ。(東京・ペンネームは信太郎の妻でよろびく)⇨"よろびく"はコワイぞ、"びく"は。でも男が脱ぐというのはよい。世界の国々のをとりまぜて出していただきたい。そうね、デザインはわたしがしようかしら。黒人は念入りに、フフッ。(バ)

6/25 シンドバッド地底の大魔宮

PCエンジンの新作RPGのフルアレンジ・アルバム。作・編曲、演奏はモノリスとクレジットされている。シンドバットというだけあって、曲そのものはアラビア音楽ふうのものが多いのだが、リズム選択が非常に変わっているため不思議な感じのするサウンドに仕上がっている。ときにはジャズっぽくせまり、スローロックあり、壮大なシンセサウンドあり、そんな無国籍的な魅力がある、なかなかの作品。「都市バグダッド」は、とにかく耳につく曲で当分はなれそうにない……。

※CD、テープとも2500円。
(徳間ジャパン)

6/25 デビルクラッシュ/エイリアンクラッシュ

ナグザットのホラーピンボールの2アイテムのカップリング・アルバム。ハードロックへのフルアレンジ。かつて友人に「エイリアン・クラッシュ」を借りたことがあった。そのとき初めて「ルナ・エクリプス」というGMを聴いてびっくりした。70年代に活躍したロックバンドのディープ・パープルの「バーン」という曲にそっくりだったからだ。オリジナルでさえ似ていたのに、今回アレンジを受けて下品なほど似てしまった。ちょっと影響を受けすぎているような気がするのだが……。

※CD、テープとも2500円。
(徳間ジャパン)

6/21 G.S.M.1500シリーズ

①アフターバーナー/セガ・S.S.T.BAND=S.S.T.BANDの初ライブでこの曲から観客が総立ちになったということで、つぎのライブではオープニングにもってきたという逸話も残っている「アフターバーナー」のミニ・アルバム。発売以来すでに4年を経過したいまも人気にかげりを見せない同ゲームから、まだアレンジされていなかった2曲のメドレーアレンジとアーケード版オリジナルとSEを完全収録。さらにテーマ曲をリメイク&リミックスで1曲追加収録している。

②フラッシュポイント&ブロクシード/セガ=「テトリス」につづけとばかりにはりきっているパズルゲームのカップリング・アルバム。前者は未使用曲、後者はSEコレクションも収録。

③レッドアリーマー・魔界村外伝/カプコン・アルフ・ライラ・ワ・ライラ=大ヒットゲーム「魔界村」のゲームボーイ版のフルアレンジ・アルバム。作曲はいわずとしれたアルフ。しかし、今回のアレンジはアルフではなく、サイトロンの人気アレンジャー高西圭氏。さて、今回の出来は……?

※CD1500円。CDケースサイズのステッカーつき。 (ポニー)

※このコーナーのみ税込価格です。

①

②

③

5/21 忍者龍剣伝Ⅱ ～暗黒の邪神剣～

ファミコンの人気アクションゲームのビデオ化。前半30分は、ゲーム画面を使った音楽と効果音をまじえての声優さんによるドラマ。このゲームのグラフィックはファミコンばなれ(?)していてとてもキレイ。内容も、紙芝居感覚でとてもおもしろく、ストーリーもわかりやすく、ついひきこまれる。後半13分は、攻略のヒントをウル技もふくめて教えてくれている。最後に、アメリカで流されている『忍者外伝』(アメリカでの名前)のCMも2本収録してある。

たんなる攻略ビデオは1度見るとあきるが、ストーリーを盛り上げるドラマの趣向は、そういう点でうれしい企画だ。次回作を待つ。

※43分カラーステレオHi-Fi、VHS4500円。オリジナルポストカードつき。 (メルダック)

★『スーパーリアル麻雀スペシャル～夏休み「みつめていいよ」フェスティバル』のお知らせ。

ポリスターの人気作品のスーパーリアル麻雀のイベントが行われる。日時と場所は、7月29日(日)東京・九段下の千代田公会堂(東西線・半蔵門線・都営新宿線、九段下駅下車)時間は午後1時開場、2時開演。内容は①ビデオ『はじめまして』の上映②スーパーリアル麻雀パートⅣの新キャラクタの歌と発表会③クイズ大会とⅣのキャラクタ設定展示会。そのほか、スーパーリアル麻雀のテレホンカード4枚組(豪華ケース入り・5000円)の販売など。

参加希望の人は、かならず往復ハガキに(往信のほう)①郵便番号と住所②氏名③年齢④職業(学年)⑤CD、ビデオの感想⑥スーパーリアル麻雀パートⅣに期待すること、を明記して〈〒107 東京都港区南青山5－1－2青山エリービル6F(株)ポリスター「夏休み「みつめていいよ」フェスティバル」MF係〉まで送ること。(返信のほうのあて名に自分の住所、氏名の明記も忘れずに)。抽選で900名を招待。応募のしめ切りは7月10日(消印有効)。

※ポリスター新譜情報=〈7月25日〉……●(仮)スーパーリアル麻雀⇨イベントも盛り上がりそうな、脱ぎ麻雀の稼ぎ頭の3枚組イメージアルバム。ショーコ、ミキ、カスミと主人公1人につき1枚のCD(約20分)で内容は歌とドラマ。ピクチャーCDになるといううわさもチラホラある。

※ポニーキャニオン新譜情報=〈7月21日〉……●ハイパー・ドライブ(S.S.T.)⇨セガの第4弾は、アレンジ・ディスクとオリジナル・ディスクの2枚組。アレンジのほうは『G-LOG』『スーパーハングオン』『ファンタシースターⅢ』『バーミリオン』『ゴールデンアックス』。アレンジャーはカシオペアの野呂一生氏。CD2枚組、テープ3200円(テープは1本)。●ビーストバスターズ(SNK)⇨レンタルハードNEO・GEOの発表で活気づいているSNKの、ゾンビを撃ち倒すヒットアーケードのCD化。CD1500円。

※キングレコード新譜情報=〈7月21日〉……●(仮)パロディウスだ!～神話からお笑いへ～⇨笑劇的な内容で話題沸騰の人気シューティングのアルバム化。オリジナル32曲完全収録にくわえ、矩形波倶楽部のアレンジ4曲収録。アレンジはドルビー・サラウンドで音がグルグル回るそうな。CD2800円、テープ2500円。/〈8月5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⇨イースⅠ&Ⅱのアルバムが、それぞれアレンジのみの2枚組で発売になる。ディスク1は米光亮氏の全曲アレンジ。ディスク2はボーカル、ニューエイジ、J.D.K.アレンジ、角松敏生バンドのキーボーディスト林有三氏(コロムビアの『ファイヤープロレスリング』のアレンジを過去に担当)によるスーパーアレンジを収録。CDのみ3800円。

※アルファレコード新譜情報=〈8月末～9月末〉……●(仮)ミスティ・ブルー⇨古代祐三氏が音楽担当のエニックスのAVGのアルバムがいよいよ出そう。オリジナル完全収録に氏自身によるアレンジ数曲収録。詳細未定。

※日本コロムビア新譜情報=〈7月21日〉……●インセクターX(ホットビィ)/〈8月1日〉……●バスティール(ヒューマン)(PCエンジンCD-ROM2)。詳細未定。

※東芝EMI新譜情報=〈7月11日〉……●ジェノサイド⇨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4曲をふくむ前35曲。●38万キロの虚空⇨システムサコムのAVGのサウンドトラック。アレンジ4曲をふくむ全35曲。——両者ともCD2530円、テープ2250円。

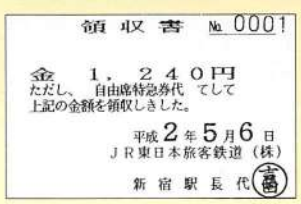
メロン子ども相談室

岐阜県中津川市の今井克明くん・18歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●以前ソニーからMSX用のCD-ROMを製作中とあったけど、あれはどうなったのですか?→ソニーに問い合わせたところ、まだ開発は進めているところだそうです。ただし、何の目的でどんな人がほしいと思うのか、ちゃんと商品として世の中で元気に活躍してくれるのかが、いまのところはっきりしないので、発売の予定も何もないそうです。そういいつつも、CD-ROMの新しい使い道をソニーは発表しています。電子ブックプレイヤー・データディスクマンという手のひらサイズのCDプレイヤーがそうです。8インチのCD-ROMに辞書や用語事典を入れて、いつでも使おうというもの。いずれ電車で文庫本を読む代わりに、このプレイヤーでCDに入った小説を読むのでしょうか。

アンケートハガキより

●しんちゃんとカメラ/小5のとき金魚すくいで取ったものが、最近死んでしまいました。エアポンプの故障です。10センチ以上に育って名前までつけていました。お墓の穴を掘っていたら、猫のもんじろうが食べてしまいました。なんまんだぶ。(長野・山岸利恩)⇨大きくならないはずのひょこがニワトリになっていたりするが、そんなに長生きしたうえに猫に食われた金魚もはかない。やはり目が離れているからだろうとわたしは見た。関係ないか。(バ)

おはなしこんにちわっ



領収書 №0001

金 1,240円
ただし、自由席特急券代 として
上記の金額を領収しました。

平成2年5月6日
JR東日本旅客鉄道（株）
新宿駅長代

関係ないが最近人から譲ってもらったJRの領収書だ。ワープロで手作りしてあるうえに2つもまちがっている。0001という通し番号もあやしい。

●いつもイベントで思うが、編集長はすごくキレイだしかわいいし、19のぼくのモロ好みのタイプだ。できればぜひサイン入り生写真を送ってほしい。（埼玉・浜村みるく）

なにか大きなカン違いをしていないか？　ほんとにそう思うのならなにも写真といわずに生のままクール宅急便で送ってやってもいいが後悔するな。

●むかし、高橋名人についで出た、川田名人と桜田名人はどこに行ってしまったんだろう。（東京・菅原竜治）

そういえば当時メーカーの人間がテレビに出るとだれでも名人と呼ばれていたが、ほんとうにうまいヤツはいなかったぞ。だれとはいわないがバンダイの半ズボンなどだ。

↑岐阜・田中将司⇨シュールなバラバラ人間の4コマで一世を風靡（ふうび）したタナカ。1年近い沈黙を破り、いま、新たな境地を切り拓（ひら）かんと登場した。……1年間あたためてきたネタがこれだとは信じたくない

●パボさん、どうしよう。買ったばかりの自転車を盗まれてしまったよぉ。えーんえーん。（東京・吉田浩幸）

泣けばなんとかなると思ったら大まちがいだ。わたしの人生にはなんら関係はない。だからパンツに隠せといったのに。古かったか。すまん。

●1985.3.25、ぼくが小2で転校することになったので少し悲しい気持ちで学校に行ったら、正面玄関の雪の上でイルカが死んでいたのです。血が飛び散っていてみんなでさわったりして、いま思っても不思議でなりません。（北海道・渡辺紀章）

それはただのマグロか、たんに魚顔した毛のない人ではないのか。イルカのことなら太平洋証券にきいてみよう。

●アンパンマンのあとに再放送のキャッツアイを見ていたら、なんとアンパンマンと瞳さんの声がおなじ戸田恵子だった。（東京・佐藤祥弘）

ということはあの顔をしてあの体をした生き物がいてもおかしくはないぞ。どっちがどっちとはいわないが、とりあえず体のいいほうを選ぼう。

●いさだくてし許で方き書のこ、でのいなも間て来本日だま。（群馬・林家バ一子）

このニセ外人。おまえだな、JRの領収書作ったのは。

●家内がMSXで家計簿をつけられないかと申しておりますが、どんなもんでしょう。（青森・太田英貴）

10年早い。日本の人妻は『主婦の友』の新年号の付録についてくる家計簿を使うことになっているのだ。甘いな。

●MSXユーザーにはわたしも含め30代がけっこういるので、そういった年令層も意識した編集も考えてください（中学生とゲームの話があって困っています）。（神奈川・村主克己／教員）

教員のクセに死ぬほど字のきたない村主とチャリを盗まれた吉田にテレカをさしあげよう。引田くん、よろしく。

↑愛媛・戯る清光⇨パステルカラーのどこか天然色なのか、色鉛筆のぬり絵を見ただけかぎりではわからないが、いきなりがんじょうそうなフネさんは愛らしい。おすましピンナップには「サザエさん一家崩壊」のきざしが見えるぞ

暮らしの適当手帖

7月のテーマ：
水またはそれ的なもの

だいたいいまさら健康になろうなどというその根性が気に入らない。いつまでたっても乳首は手で隠す深野晴美より往生際が悪い。

蛇口につけるだけで水道水がイオン水になるという、10センチていどのホースのようなものを最近知ったが、なんと3万円である。たかだか水ごときにふりまわされていてはどうしようもない。目に見えないものに期待しながら3万円でマズいものを飲むよりは、中身はなんだろうとマズくないものを飲んで死ぬときは死んでしまったほうがいいのかもしれないと思ってみたりはするが、巷には水道水以外の水、またはそれ的なものがたくさん出ているのである。

●水プラスなにかいいこと

これは機能性食品すべてにいえることだが、ソレを選ぶときにひょっとするとイイことがあるのかもしれないと思う人は少なくない。が、食物センイがレタス1つぶん入っているというファイブミニにはそのセンイが5グラムしか入ってない。もともとレタスのセンイ量というのがたいしたことがないワケで、そうなると炭酸や糖分が気になったり、そこはやはり水の出番である。が、ひとえに水といっても水道水はマズい。そこで求めるものはなにか。「水プラスなにかいいこと」であろう。

"なにか"とはつまり、おいしいのほかにビタミン、ミネラル、ほかもろもろ。「どうせ買うならなにかあったほうが」というところだ。

いい例が、古くはゲータレード、ポカリスエット、NCAA、アクエリアスなどの、水がわりに飲むそれらしきものである。最近ではポストウォーターというネーミングの水らしきものが出たが、味はウマくはない。そう、最初はだれもがマズイと思っていたハズなのに、今ではポカリスエットを平気で飲む。カロリー少なめのステビアなどというものまで出して、堂々とマズイのにみな堂々と買って飲む。

みな水ごときにふりまわされているのだ。

●各種のたんなる水

たんに、水といえば、あの六甲のおいしい水やビッテル、エビアンなどのミネラルウォーターと、JRがこれでもかとホームに自販機をおいている大清水シリーズのちがいはなんであろう。

わたしはむかし、男と会う直前に断水になったとき、六甲のおいしい水を6本買いこんでシャンプーしたことがあるが、これが大清水では頭がサビくさくなりそうでコワイ。大清水のお茶はとくにサビくさい。一方、これがエビアンでは外人になったような気がするというのはちょっと作りすぎだが、こういった「水」は認めても、それに炭酸の入った「ペリエ」だけは、「おいしいわ」という村上里佳子に「ウソをつけ」といいたくなるのはほんとうだ。

やせると信じてPF21を死ぬほど飲んで死ぬほど太ったり、ミネラルウォーターばっかりガバガバ飲んで水っ腹で下痢したり、汗もかかないのにスポーツドリンクばっかり飲んで糖尿になったり、安易に健康になろうとすればいつかは裏目に出るものだが、まったく往生際が悪い。

しかし、わたしもまえは人間やめようかと思うほどビッテル中毒だった。たしかそのまえはアクエリアスだったが。もしかしたらわたしは深野晴美かもしれない。いってもおくがあんなには体はよくないぞ。

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●なんでそうなるの／クイズのヒントはまだ続いている。この方は『拝啓お母さん』という日本でもっとも鍋敷きにされたシングルを出した人だ。ややうけ、24時間、パジャマ党。ほうら、もうわかったぞ。庶民的なフリをしているが毒蟻のように「クソババア」ともいえず、大木凡人のようにクソババアと街角ディレクターをもしない、あの人さ。わかった人は今月のアンケートハガキの"ほしいソフト"という字の下に答えを書いてくること。（バ）

ビッツーに取材に行って数々の秘密を仕入れた

ゲーム十字軍

今月のトビラ

「コナン・ザ・グレート」「ランボー」「レッドブル」と、世にマッチョ映画はいろいろあるが、我が国にも「北斗の拳」というＰＴＡの目の敵になっていたマンガがあった。その作者の原哲夫に影響を受けたというビッツーの梅麿ＲＸがＣＧ講座の先生。元のイラスト（埼玉県／立石大介・？歳）を見て「もっと、人間の体を勉強するでおじゃる」と一言。その梅麿の机のなかには資料と称して日本一エッチなマンガ「エンジェル」の単行本があった。そうか、ＣＧで人物を描くのもいろいろいいな。

◆◆◆◆新コーナー◆◆◆◆
タイトル未定

まわりを笑いの渦にする方法　まず、バカ正直な人をまえに呼んで（このあたりが難しいよね）、「アゴに何かついているよ」といい、相手がアゴに手をやった瞬間に「次元（ルパンⅢ世に出てくる）」という。これで、まわりは笑いの渦です。これはボクもやられたので、編集部でもやってみてください（シラケないように）。ＤＳください。（東京都／ルパンⅣ世・14歳）☆同じようなやり方で、昔「うーん、マンダム」っていうのがはやっていましたのを思い出しました。いやー、懐かしい。

ゲームのぞき穴

■三国志Ⅱ

Ｂディスクを入れると謎の美少女が現れる！

やり方はかんたん。ゲームを立ちあげるとき、Ａディスクではなく、Ｂディスクを入れよう。すると謎の美少女が現れるんだ。「Ａディスクを入れてね」なんていってくれるぞ。

（宮城県／新見史明・？歳）

☆当然ながら、この技はディスク版でしかできない。

気がつかずに、いきなりＢディスクを入れてしまうことが、しばしばある。知らなかった人は試してみよう

兵糧がいきなり６万を超えてしまう大技発見

兵糧をなるべく少なくし、減らした兵糧より多い人数を徴兵する。たとえば兵糧が10なら、11以上は徴兵。徴兵した兵士の使い道は自由。どの武将に配分しようが、そのまま住民に戻そうが、お好きなように。このあと、なぜか兵糧がものすごい数になっているので、この兵糧を売って金に換えれば、金も兵糧も最高に近い状態になるぞ。

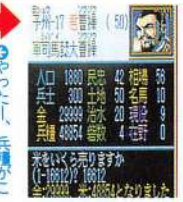
（大阪府／鈴木晃史・？歳）

☆この技をやってしまうとゲームがかんたんになってしまうので、Ｍファンでは禁じ手にする。

取引で金に換えるのが、兵糧をラクに少なくできるひとつの方法

兵糧が50だから51以上徴兵すればいい

どの武将に配分してもかまわない



やったし、兵糧がこんなに増えたぞ

取引で兵糧を売って、金を増やそう。財政は大幅黒字に

■ルーンマスターⅡ

ミュージックモード＆おまけゲームがあった

まず、ゲームを立ちあげ、タイトル画面で（Ｆ１）と（Ｆ２）を同時に押すとミュージックモードになります。また、タイトル画面で（ＯＭＡＫＥ）と打ちこめば、おまけゲームができます。それから、ふつうにゲームがしたくなったら（ＳＨＩＦＴ）を押せばタイトルに戻りますので、便利です。

（愛知県／古川俊二・？歳）

タイトル画面でキーを押すのがポイントなんだなこれが

ルーンマスターの舞台の上でシューティングゲーム。キャラが見にくいから注意

今月のプレゼント　今月のゲームプレゼントはなし。ほえほえはミスティも書いてあれば文句なしだったのに……。１本借りね。テレカは新貝史明、鈴木晃史、古川俊二、ＳＩＧＥ、寒河江聡、高橋一寛、増谷早音、ほえほえ、渡辺英孝、とイラストの採用者全員に。テレカは今、印刷しているので、ちょっと待っててね。

■SDスナッチャー

お金がザクザク入ってくるのがうれしい技だ

まず、持ちゴールドを100以下にしてセンタープラザに行く。そして映画館に行き、外のチケット売り場でチケットを買うのだが、ふつうはお金が足りないので買えないはずなのに、なぜか買えてしまう。そして、次の瞬間お金をみると65521以上になっている(そのまえの所持金によって多少変動あり)。この技は何度でも使える!

(広島県/SIGE・?歳)

とにかく持ち金を100ゴールド以下にしてチケットを買ってみよう

なんでも好きな物を買いたいほーだい買ってちょうだい。何回も技を使えば無敵だ

うれしいプレゼントのあとにはビンタなのね

ゲームの終わりに近づいてからギブスンの家にいくと、カトリーヌにキスをしてもらえます。でも調子に乗ってやり過ぎると……ビンタをくらいます。

(東京都/寒河江聡・15才)

☆まさか、こんな話の本筋に関係ないところでこんなおいしいことができたとは……。でも何ごともずうずうしくなってしまってはいけない、ということも語っているような気がする。前作ではちょびっとヌードが見られたしサービス精神旺盛だなあカトリーヌって。

なんかグラフィックが出てくれるとよかったのにねえ。残念無念だ

■妖魔降臨

ありましたミュージックモード、PSGだぜ

ゲームを立ちあげるときに、(F)を押して立ちあげるとミュージックモードになる。カーソルで選曲して、(SHIFT)でその曲を聞くことができる。(SPACE)でストップだ。

(愛知県/高橋一寛・14才)

☆ようやく発売された妖魔降臨だけど、むかしプレイしたサンプル版とあんまり変わっていなかったようで、少し残念。

PSGなりに味のあるBGMなのだ。エンディングの曲がちょいとさびしい

■トリロジー

パスワードでエッチなゲームがもっとエッチ

ながーいオープニングを見終わったあとに、コマンドを選択する画面になるので、6番のパスワードを選ぶ。パスワードを入力する画面になったら、「アヤシキハナ」と入力すると、黄金のレンズというアイテムが手に入る。これで、エッチな画面もボカシなしでみることができる。同様に「エノタメカッタ」と入力すると、コマンドを受けつけなくなり、勝手にストーリーが進んでいく(グラフィックも見られる)。しかし、このストーリーを見てもどんな物語なのかわからない(なんて、ゲームだ!)、もちろん、ボカシなしのグラフィックでストーリーが進むことは進むんだけど……。

このほかにも、いろいろなパスワードがあるので、自分で試してみるといい。ただ、パスワードは入力する場所が決まっているので、そのあたりは自分で考えてもらいたい。

では、パスワードを紹介しよう。「インストラクター」、「エルロラスレイ」、「エンドモアウス」、「ジコヨクセイ」、「オイシソウ」だけだと思う。

(大阪府/増谷早音・16歳)

☆最後のパスワードを入力するところを編集部で確認したかったのですが、プレイすると、時間がかかる(難解なのではなく、単にトロイ)ので、あきらめてしまいました。ごめん。

ボカシの入ったこんなエッチな画面が、もっとエッチに……

ボカシがなくなってしまう。それにしても、このグラフィックはヤバイかしら?

エノタメカッタのパスワードはズンズン先に進むのでこ〜んなグラフィックや

こ〜んなグラフィックを見ることができるのでCG集みたい

◆◆◆◆ 新コーナー タイトル未定 ◆◆◆◆

5月号で「ガンシップ」の良さをまったく、わかっていない人がいましたので一言。「おまえなんか、ガンシップで遊ぶんじゃねえ」後藤。ヘリコプターはローターが回っているから飛んでいるんだ。高度を上げたら、レーダーに発見されて当たりまえだ。あんたはそこんとこがわかっていない。もっと臨場感を楽しめ、味わえ。今度からはちゃんと低空飛行してくれよ。1000フィート以下だぞ。最低でも500フィート以上にはしておけよ。山にぶつかるぜ。見つかったら、すぐ攻撃してやれ。ヤバければチャフとかを投下して山の裏に隠れろ。やられても、あせるなよ。あせったら、そこで終わりだぞ。(愛媛県/羊男・17歳)

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

誰でも恐怖に陥れられる方法 40人くらいで、知らない人を二重の輪で取り囲み、マイムマイムをハミングしながら、2時間踊る。注意点、必ず40人以上でやること。責めるような視線を常に浴びせ続ける。なかにいる人は泣き叫び、許しを乞うことでしょう。RITYPEください。(千葉県／花博でサザエ一家に会ってしまった人?歳)☆編集部の約1名を恐怖に陥れる方法はもっとかんたん。毎日、顔をあわせるたびに「広島」、「プライ」、「MIDI」、「シャッフル」、「テレカ」などなどの言葉を右つぶてのように、投げてやるだけであっという間にパニックに陥ります。ごめんね引田くん。

通り抜けできます

ロードス島戦記・隠しイベント

ウズの村/トロールの洞窟

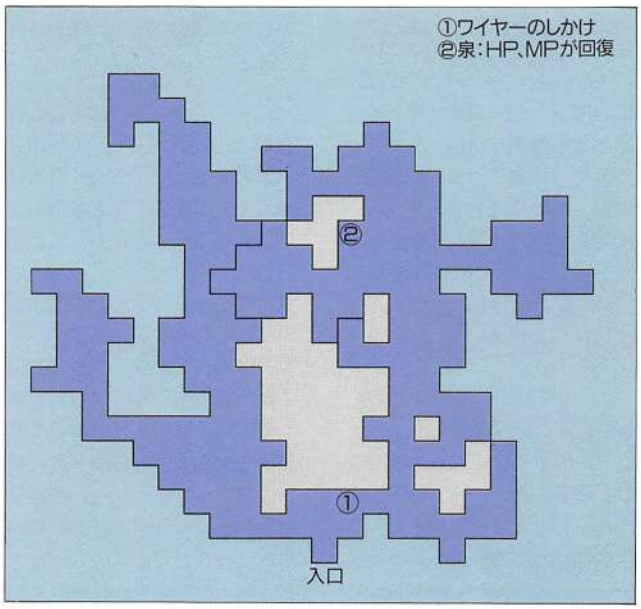
「ウズの村」を発見しました。場所はロイドの町の南西。ロイドから南へ道なりに、4回ほど角を曲がったら西へ向かいます。するとじきに町と洞窟が見えてきます。すると、突然戦闘モードになって、トロールに捕まっている女のこを助けるはめになります。村長に会うと近くの洞窟に住むトロールの退治を頼まれます。

洞窟では、トロールが2か所で出現しますが、中心近くにある大広間で出現するヤツを倒すと、宝石がボロボロ手に入ります。そして、村長に会うといつものように経験値がどばーっ。

(埼玉県／ほえほえ・16歳)

↑上はウズの村、下はトロールの洞窟。まずは、ウズの村の村長に会おう

↑このトロールを退治すれば、宝石と経験値がどばーっ



ミスティの村

ドラゴンスケールの北に行くと海岸沿いに「ミスティの村」があります。森を抜けて行くと霧が濃くてまえが見えず、画面がまっ白になってしまいますが、ひたすら西へ進みましょう。

村は2階建てのダンジョンになっています。1階の中心付近には井戸があって、ここから霧が発生しているようです。階段は例によって隠し扉の奥です。

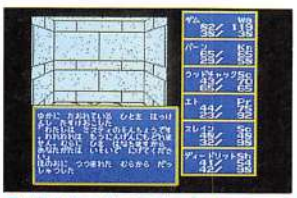
階段を上っていくと、バンパイアが襲ってきます。このなかにレッサーバンパイアというのがいて、村人がバンパイアになってしまったモンスターなのですが、悲しすぎるのでやっつけちゃいましょう。このあと、村長を見つけると、ごていねいに村に火をはなってくれるので、外にでることができます。

(神奈川県／渡辺英孝・16歳)

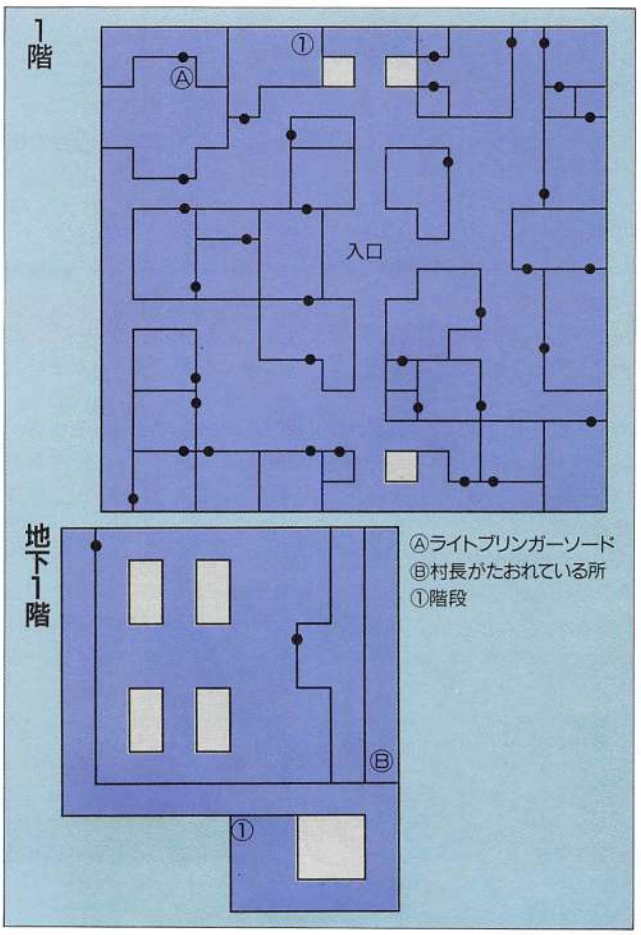
↑村へ行くためにはこの霧のなかをひたすら西へ進まなければならない

↑バンパイアと戦う。村人も何人か混じっているけれど、ま、いいか

↑ここにある(見えないけれど)井戸から霧がわいてきている



↑村長を見つけたが、村に火を放ってしまった。人間に戻れなくなってしまったのだ



ブライ・隠れショップ特集

みなさんお待たせしました。ブライの隠れショップです。これはゲームのおまけとして設けられているものです。下のショップのある場所に行けばいいのですが、ゲーム中に、敵との戦闘のあとにアイテムを発見したりする確率を設定している「好奇心」というパラメータを鍛えていないと発見できません。

具体的には「まわりを見る」というコマンドを多用すれば、好奇心のレベルは上がります。しかし、かなりレベルを上げなくてはいけないので、そんなことをしているひまがあるくらいならふつうに戦ってイベントをクリアして神器を集めてしまったほうがいいという話もあります。しかし、神器に見合う威力の武器か防具がほしい人はこの隠しアイテムショップに立ち寄ってみる価値があると思います。ほんとかな〜。

防具屋1

ポインタの町の南の砂漠からちょっとはずれたところ。このあたりをうろうろしてみよう。

いきなりロマールがしゃべるのでわかる

きれいなおねーさんがいるのだ

防具屋2

ガンマの町から北西に歩いていくと2つの山にはさまれたせまい道がある。そのまん中だ。

ディスクアクセスでもわかるだろう

へんなじじーが出てくる

防具屋3

ガロガの町の北の山からまっすぐ北に歩いていくとある。上の2つの木の位置に注目だ。

微妙にルートをずらしながら歩いてみよう

なかなかお目にかかれないラインアップだ

武器屋1

毒の沼の南の山脈(湖の北東の山脈ともいう)の岩の形の違うところから南にある。

ここはわりとすぐ見つかるかもしれない

わざわざこ親切にどうも

武器屋2

ゴメス村の近くにある三方を林に囲まれた地帯の中央に武器屋がある。

三方を林に囲まれている

ロマールと同じ種族の商人だ

武器屋3

ポインタの村の中にも隠されている。防具屋のとなりの建物に回転式のドアがついている。

明るい口調とはうらはらにすさんだ顔だ

かなり値段は張るがいいものばかり

薬屋

天獣城のある雲の東側に北と南からのびる林の間には薬屋があるのだ。

雲からまっすぐ東に歩くべし

マッチ売りの少女みたいだなあ

◆◆◆◆ 新コーナー タイトル未定 ◆◆◆◆

ほめごろし① ブライをやりながら、ふと、思ったのだが、このゲーム、キャラクタの性格も、過去も、未来も、完全に決められていて、プレイヤーの入りこむ余地がまったくないんだよな。RPGって、そーゆーゲームだったっけ?(東京都/松本竜一・?歳)☆RPGの基本はテーブルトークだとすると、ゲームマスターの作った世界を探検する、ということがRPGの主な目的だろう(仮定1)。ブライの場合、飯島さんの頭のなかにある、ブライの設定に沿って忠実に作られていったのだろう(仮定2)。こんなことを考えていたら、ウチの担当者の「いーの、そういうものなんだから?」という言葉を思い出した。ゲームは楽しんだモンの勝ちという ことか(結論)。

三国志Ⅱ

劉備玄徳、漢王朝の復興を目指し、魏の曹操、呉の孫権とともに三国時代の英雄のひとり。勢力のなかった劉備が蜀の皇帝になるまでを史実に沿って再現する。

史実にみる劉備の足取り

「蒼天已ニ死ス。黄天当ニ立ツベシ」後漢末、太平道の教祖、張角率いる大規模な反乱が発生した。俗にいう黄巾の乱である。はじめ、黄巾賊討伐の義勇兵に応募した劉備は、関羽、張飛と出会い、義兄弟の契りを結ぶ。有名な桃園の誓いである。賊討伐に功を立て名をあげたのち、各地を流浪の末、陶謙から徐州(16国)を譲られ、孫乾、麋竺を仲間にするも、呂布に破れ、のちに生涯の敵となる曹操(9国)に迎えられた。

当時、曹操の勢いは隆盛を極めていたが、皇帝から帝をないがしろにする曹操の暗殺を託された。しかし、あと一歩というところで秘事が露見し、劉備と曹操は生涯、敵対することになる。曹操に追われ、袁紹を頼った劉備はすぐに汝南に移り、趙雲、簡雍、周倉、関平らを配下にし、小さいながらも1勢力となる。しかし、再び曹操の攻勢を受け、支えきれず荊州(4国)、同族の劉表を頼って落ちのびていくこととなる。

劉備の足跡をたどる

シナリオ1で、劉備が蜀の国を取るまでを再現するわけだが、今回のポイントは、①幽州(2国)から徐州(16国)、荊州(19国)へと史実どおりの移動をする②劉備配下の有名な武将はすべて召しかかえる、の2点。①はわりとかんたんだが、②は大変。在野の武将なんかどこに潜んでいるかわからないので捜すのに一苦労。詳しくは右のイラストを参考にしてほしい。一抹の不安を抱きつつ、ともかくゲームスタート。

開始直後の劉備は武将が少ないので、他国から引き抜き、頭数がそろったらおもむろに戦争/　内政をほとんどせずに移動、戦争の繰り返しなので国力は疲弊し、その間に他国は着々と力をつけている。劉備の流浪の苦しみが伝わってくる。

■史実における劉配下のおもな武将とゲームでの登場国

時代	武将	国	備考
旗揚げ時	関羽	4	一騎当千の剛将。智略にもすぐれ、手足となって働いた。
	張飛	4	関羽とともに劉備の義兄弟。同じく猛将だが、人格的には欠点も多かった。
徐州時代	孫乾	16	文人で初期の忠臣。内政を担当し、領民にしたわれた。
	麋竺	16	文官。孫乾とともに劉備を支えた。
小沛・汝南時代	趙雲	3	文武兼備の勇将。劉備、劉禅と二代につかえ蜀のため忠勇をまっとうした。
	簡雍	9	劉備とは旧知で、外交で活躍した。
	周倉	10	関羽につき従い、片腕として働いた。
	関平		関羽の養子。父子で荊州を守った。

■ゲーム上で配下にしたおもな武将とその場所

◆シナリオ1でゲームスタート。劉備の偉業を成しとげてやるぞ!

◆やった、趙雲を発見。もちろんすぐ召しかかえる。今後は大いに働いてもらおう

◆弱小であるがゆえ、積極的に動かなければ活路はない。袁紹を打ち破るのだ!

◆やっとの思いで徐州にたどりついたものの、周りは強国ばかり。苦しい展開

◆劉備・董卓軍VS.袁術・孫策軍。4か国入り乱れての大激戦/　勝利は誰の手に?

◆幾多の困難の末、ついに荊州に入ったが蜀はまだ遠い。無理やり来月に続く/

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

ほめごろし② いや!「ロボクラッシュ」最高/　まったく、緊張感のないストーリー、変なグラフィック、うるさいだけのBGM、どれをとっても、とてもプロが考えて作ったとは思えない。戦闘もケンタウロスで全距離の武器を持って、遠距離を選んで攻撃100%にすると、絶対負けないし……。Mファンで「RPGとAVGとシミュレーションが混ざり合った……」と、書いてあったけど、あれは大ウソだ/　ちくしょー/　金がもったいねー。(兵庫県/植木義明・17歳)☆こんな意見もありますが、ロボクラッシュがおもしろかった人の反論を待っています。

BIT²(ビッツー) CG(コンピュータ グラフィックス) 講座

6月号で登場したOあらため、梅麿RXと名前を変えたぞよ。

このCGを描くために『怒りのアフガン』をもう1度見直してしまった、でおじゃる。今回のように肌が露出している場合には人間の体の構造をよく知っておかねばの一、ほほほ。

つぎは構図についてでおじゃるが、画面のなかに頭が頂点の三角形を描き、そのなかに絵が収まるようにすると不自然にならずにすむぞよ。まあ、最初は正面など難しい構図は避け、右利きの人は右向きの顔、左利きの人は左向きの顔、というようにすると描きやすかろう。

描けたら、デッサンをチェックするのを忘れるでないぞ、よく使われるのは紙をウラからみる方法でおじゃるが、グラフサウルスなら左右反転を使えばかんたんにデッサンのチェックができるので、ラクでおじゃる。

ACT3 力強い男を描く

Q AVGなどで、キャラクタをひとつに統一するためには、肌の色などを同じ色にしなければならないと、思うのですが、いつも使っている肌色などはあるのでしょうか？ また、気に入っている色などもあるのですか？ （bY編集部）

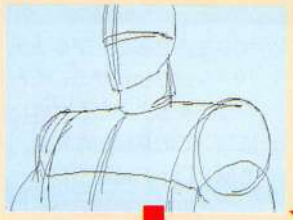
A きれいな肌色を作るのが人物を描くときの重要なポイントとなるのでおじゃるが、MSXで肌色を作ろうとすると暗くなってしまいがちで女のこの明るい肌などが難しいのでおじゃる。また、赤系の肌色を作ろうとするとピンク色になってしまい苦労するでおじゃる。

今回は特別に女のこと男のこの肌の色のRGBの配色を伝授するぞよ、ほほ。パラメータのみを書いておくでおじゃる。

①＝明るい②＝ふつう③＝暗い

〈女のこ〉①7・7・6②6・6・5③5・4・3

〈男のこ〉①6・6・4②5・4・2③2・2・1



構図をきめる。頭を頂点とする三角形ができているのがわかる

無理がないように骨格に筋肉をつける。このとき髪の毛や目、鼻、口もつける

影の部分に黒を入れたあと、明るい肌色を全体に塗る

いちばん範囲の広い、体のベースとなるふつうの肌色を塗る

最後に暗い肌色を塗る。色塗りの境界線は筋肉の質感を目安にする

今回は色が余ったので、背景に空を描く。まず、背景をヌキ（背景色を0）にする

青空と雲を描く。雲の色は白とグレー系の青と水色の3色を使っている

この背景に人物を合成して完成。げっ、苦労して描いた雲が人物で消えてしまった

歌を詠む会

ロボクラッシュを買った熊沢は結構「おたっきー」なのかもしれない。というよりも、この手のゲームならそういう期待をしちゃうよなー。

バランスが
重要だとは
知りつつも
シュミに走る
ロボクラッシュは

熊沢智弘

なんか最近、このコーナーの投稿が少なくなってしまったようだ。そろそろ、店じまいかなと思ってしまう。もう少し様子を見るけどね。

●投稿を待つ！

和歌が詠まれると、5点ずつ加算されて、20点たまるとMファンレレカ、50点たまるとゲームソフトと交換する。来月は雀ボーグすずめの「す」ではじまる和歌。イラスト・すずめ。

イラストのコーナー

せっかく、CG講座をやっているんですから、CGコンテストをやりたいと思います。ディスクと描くときに使ったツール名を書いて十字軍まで。

峰岡英和。どこがSDスナッチャーなんだ

菅原由行。すがわらー、FFBの担当者がすがわらの時代は終わったといってたぞ

祈丈礼。三国志IIの世界をオリジナル・アニメ・ビデオ化するとこんな感じかな？

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGにしてほしいイラストなどを送ってほしい。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。③通り抜けできます→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ではじまる和歌を募集中。⑤歴史の散歩道→ネタを送ってね。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。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!!

MIDI

第5回:シンセサイザの歴史としくみを考える

今月こそ、MIDIサウルスの詳しい情報を紹介できるかと思っていたけれど、またもや先送り。そこで今回は、昔のものから最新のシステムまで、シンセサイザのことをもっと広く、深く考えてみることにした。

文：古山俊一

オルソン博士
1955年にコロンビア大学で、すべてのシンセサイザの原形となった、RCAシンセサイザ・マーク2を開発した人物。当時はまだICやLSIが開発されるまえで、トランジスタや真空管を使用していたと思うと、RCAシンセサイザ・マーク2がロッカーを並べたようだというのも納得できるだろう。

モーグ博士
文字どおり『電子音合成機』だったシンセサイザを電子楽器として商品化することに成功した人。1969年に開発されたモーグ3を始めとして、数々の名器を生み出している。

モノフォニック
初期のころのシンセサイザは、音を出す回路が1系統しかない、単音演奏で、これをモノフォニックという。

ポリフォニック
単音のモノフォニックに対して現在のシンセサイザは、同時にいくつもの音を発声できるポリフォニック(和音演奏)が常識。これがさらに進化して、つぎのページで紹介しているマルチティンバーになっていくのだ。

シンセサイザのことをもっと知っておこう

シンセサイザというと、みなさんは以前紹介したような、スマートな、キーボード型のものをまず思い浮かべるとおもいます。また、たくさんのコードが差しこまれた大きな機械を知っている人もいるでしょう。

シンセサイザは、最初は楽器とも思えないような、大きな機械で、その操作はとても難しいものでした。その後、たくさんの人たちがくふうを重ねて、現在のように、だれでも気軽に使うことができるようになり、いろいろな音づくりやシステム構成ができるようになったのです。

今回はシンセサイザの歴史を手はじめに、最近のシンセサイザの主流である、マルチティンバーシンセサイザのしくみ、音作りをする上でかかせない音源についての基礎的な知識、そしてMIDIの音源モジュールとして代表的な機種であるローランドMT-32とコルグM1についてのくわしい情報などを、紹介してみました。

シンセサイザの歴史を見てみよう

シンセサイザは1950年代に**オルソン博士**によって作られた、大きなロッカーをならべたような形の**RCAシンセサイザ・マーク2**が第1号とされています。

鍵盤付きのシンセサイザは1960年代に**モーグ博士**の開発したモーグ3が最初で、これ以来音楽にシンセサイザが使われはじめました。ビートルズの「ヒアカムズサン」やモンキーズの「スターコレクター」。ウェンディ・カーロスの「スイッチト・オン・バッハ」や富田勲の「月の光」などで当時のアナログシンセサイザの暖かみのある、不思議なサウンドが聴けます。

モーグやアープ、オーバーハイムなどの外国のメーカーを追って、1970年代には日本のローランドやコルグから低価格で高性能のシンセが発表され、世界的に人気になりました。

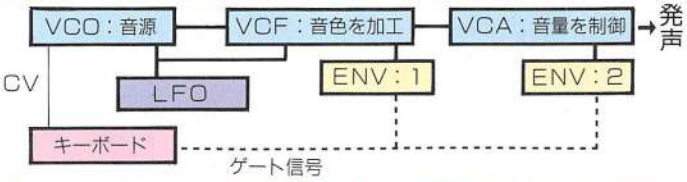
その後、**モノフォニック**から**ポリフォニック**へと進化し、デジタルシーケンサの登場でシステム演奏も可能になりました。

システム演奏はMIDIの原形のようなもので、CV(コントロール電圧)とゲート(キーを押すときに発する信号)情報によって1つの音をコントロールしていたため、複数音で演奏を行うには多数のコードをつなぐ必要のある複雑なものでした。

やがてデジタルシンセサイザの先駆けであるフェアライトC.MIやシンクラビア2が登場しました。そしてFM音源を広めたヤマハDX7など、さまざまなデジタル音源方式の機器が発表され、サンプリング音源もその重要な要素となっています。

現在はMIDIが登場しキーボードのない音源モジュールや、ギターや管楽器型のシンセサイザもあり、コンピュータやシーケンサを中心に、さまざまなシステム形成ができるようになりました。今後シンセサイザがどう発展していくか楽しみです。

図1：アナログシンセサイザの構造



↑キーボードが押されたことで発生するCVはVCOから音声信号を発生させる。ゲート信号はENVを通じてVCF、VCAに伝わり、設定に応じて音源の音色、音量を加工する

マルチティンバーシンセサイザ

マルチティンバーシンセサイザはシンセサイザの最近のひとつのスタイルで、特にシーケンサやコンピュータを使おうと思う人には、とてもありがたいものといえるでしょう。

マルチティンバーシンセサイザとは、見かけ上1台のシンセサイザの中に、複数のシンセサイザが内蔵されているタイプのもののことです。

そう考えると、なにかとても大きな機械を想像しがちですが、たとえば記事中にもよく登場するローランドMT－32は、MSX・FAN本誌とそう変わらないぐらいの大きさしかありませんが、優秀なMIDI対応のマルチティンバーシンセサイザなのです。

■マルチティンバーとは

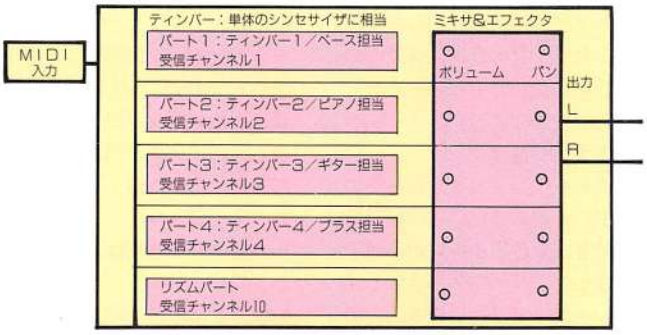
マルチティンバーシンセサイザは、コンピュータやシーケンサと組み合わせるとたいへん効果的です。マルチティンバーシンセサイザをわかりやすく説明すると次のようになります(図2参照)。

基本的な構造としては、いくつかのパート(ティンバー)が独立して存在しています。各パートはそれぞれが単体のシンセサイザと考えることができます。たいていのシンセサイザは4～8(高級機になると16)のパートを持っていて、それぞれに独立した受信チャンネルを設定することができます。

また、これと別にリズム音源を持つものも多く、各種のバスドラムやスネアドラムはもちろん、各種のパーカッション類も含んだ音を使って、本格的なリズムマシンなみの使い方ができるようになっています。

マルチティンバーシンセサイザの各パートはそれぞれ別の楽器を持った1人のプレイヤーのようなものです。これが1台あれば、複数のパートを使って、

図2：マルチティンバーの構造



↑入力された音色や音量などのMIDI情報は、そのチャンネルに応じて各ティンバーへ伝えられ、それぞれの音を出す。それをミキサ&エフェクタによって調整し、外部へ出力される

1人でバンドのように**アンサンブル**演奏をするようなことも可能になるのです。

また、各パートにはボリュームやパンを設定するミキシング機能を装備しています。つまりマルチティンバーシンセサイザにはMIDIコントロールされるミキサが内蔵されていると考えることができます。

機種によっては各種のデジタルエフェクタを内蔵しているものもあり、リバーブやディレイなどを活用して、さらに複雑な音作りを楽しむこともできるでしょう。

■いろいろな活用法

マルチティンバーシンセサイザは各ティンバーに独立したMIDIチャンネルを付けてアンサンブル演奏させる使い方のほかにも、いろいろな活用法があります。

キーボードなどのMIDIコントローラを活用するテクニックや、重厚な音作りをしたり、そのほかにもいろいろな音のトリックを作り出すこともできるのです。

ではその例をいくつか上げてみましょう。

●レイヤー

まず複数のティンバーに同じノート情報を設定します。

同じような音色で鳴るそれぞれのティンバーのピッチをわずかにずらすと音の干渉(かんしょう)が起こり音色が厚く感じられるようになります。そして、そのティンバーをパンのコントロールでステレオ空間に振り分けると、エフェクタを使わずに、音の広がりを表現することができます。特に**ストリングス**などの音色に使うと効果があるでしょう。

●スプリット

これは名前のとおりキーボードを分割して、低域と高域で別の音色が出るように振り分ける機能です。低域ではベースの音色、高域ではピアノの音が鳴るというような使い方が可能なので、1人のプレイヤーが同時に2種類の楽器を演奏できるようになるというわけです。

●ベロシティースイッチ

キーボードを押す強さに応じて音色を切り替えられるのがベロシティスイッチです。たとえば強く弾いたときは**ディストーション**ギターで、弱く弾くと**ミュート**ギターが鳴るというトリッキーな演奏も工夫することができます。

現在主流となっているシンセサイザはこのマルチティンバーシンセサイザを中心にして、シーケンサやエフェクタなどを1つの本体にまとめて組みこんだ、オールインワンタイプと呼ばれるもので、たいへん使いやすくなっています。

アンサンブル
2台以上の楽器を合奏すること。2重奏(デュオ)からオーケストラまで、いろいろな編成がある。とくにクラッシック音楽に限った用語ではなく、ギター、ベース、ドラムの3人組のロックバンドだって、立派なアンサンブルだ。

ストリングス
バイオリンやチェロなどの弦楽器系の音色のこと。ただし、1台の楽器の音ではなく、オーケストラのようにたくさんの楽器が1度に鳴ったときの音色をいう。やわらかく、広がりのある音色がする。ちなみに、トランペットやホルンなどの金管楽器系の音色は、ブラスといい力強く華やかな音がする。

ディストーション
ギターの演奏などで使われる効果のひとつで、音をわざと歪ませること。ギンギンというようなパワフルなサウンドになる。この効果を出すためのエフェクタもあって、この機器のことも、一般にディストーションという。

ミュート
消音のこと。ギターなどの演奏では弦に手の一部を軽く触れさせたりしながら音を出す効果をいう。ひびきの少ない、軽い音を出すことができる。

シンセサイザの音源を研究する

シンセサイザの音色は音源の方式によって決まり、そのシンセサイザの魅力を左右します。シンセサイザの音源には以下のようにいくつもの種類があり、音色もさまざまです。

①アナログ音源

モーグシンセサイザから使われている最も歴史の古い音源方式です。VCOと呼ばれる電圧によってコントロールされるオシレータを音源とします。このオシレータからは**鋸歯状波**、**矩形波**、**三角波**が得られます。

これらはそのまま聴くといい音ではありませんが、**フィルタ**や**アンプ**で加工することによりさまざまな楽器やサウンドエフェクトを作り出すことができます。リアルな音を作ることは難しいのですが暖かみのあるサウンドを得ることができます。

②FM音源

この音源はMSXユーザーにはおなじみですね。デジタル音源の1方式で周波数変調によって音色を作り出します。最近はヤマハのSY77などに採用されているAFM方式でさらに進化しました。

基本はオペレータと呼ばれるデジタルオシレータを別のオペレータによって変調することで出力波形に歪みを作り出すことです。いわばオペレータで**スクラッチ**(ディスコのDJがやるあれです)を行うような感じです。複数のオペレータを組み合わせ(これを**アルゴリズム**と呼びます)音色を作り上げます。FM音源はほどほどにリアルなサウンドが作り出せますし、不思議なサウンドを作り出すことも可能です。

③LA音源

ローランドのMT−32やDシリーズで採用されている音源方式です。この方式はアナログシンセサイザとサンプルド音源の得意分野を合わせた音源方式とみることができます。

LA音源は複合音源で、P(PCM)とS(シンセサイザ)のパーシャル(音の要素となる最小単位)の組み合わせで音を作ります。Pはサンプリングされた音で、音の破片を用いて音作りができ、エンベロープの付加やピッチモジュレーションがかけられます。またSは、アナログシンセサイザのシミュレータ鋸歯状波と矩形波を音源としてフィルタやアンプを使った音作りをすることができます。そしてこれらの組み合わせ方(ストラクチャー)を選びます。

たとえばリアルなアタック部分はPに、接続部分はSにまかせた音が作れますし、最大4つのシンセサイザで作ったようなぜいたくなサウンドも作れます。

リングモジュレータも装備しているためメタリックなサウンドも出すことができます。

④サンプルド(PCM)音源

楽器のリアルな再現はこれにかなう方式はありません。ローランドのUシリーズやコルグのM1やTシリーズ、ヤマハのSY77、イーミュのプロテウスなど多くの売れ線シンセサイザがこの音源を搭載しています。

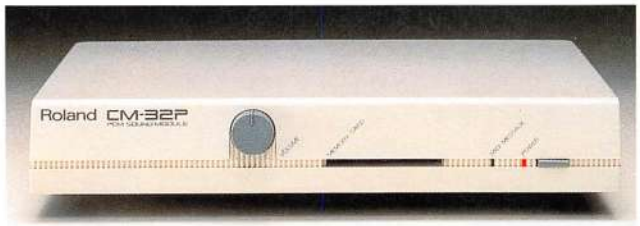
LA音源搭載の、おなじみのMT-32

これらのシンセサイザはサンプリングされた楽器などのデータをROMとして本体内に持っていて、キーボードを押したり外部MIDI情報によって**DAコンバータ**でデータが再生され演奏できるのです。

なおサンプリングは**マルチサンプリング**というテクニックで行われています。それはリアルさを高めるために楽器のサンプリングをある音域ごとに行い、サンプリングに付きもののケロケロ音(ひとつのサンプルを高い音域で再生するとテープを早回ししたような音になる)を防ぐことができます。

またモジュレーションが行え、フィルタやアンプなどを搭載したシンセサイズできる機種も多いため、ただ単にリアルなサウンドで演奏できるだけでなくシンセサイザならではの音作りも可能です。

FM音源採用のデジタルシンセサイザとして大ヒットした、ヤマハの名機DX7



PCM音源を搭載しているMIDI音源モジュールの、ローランドCM−32P

鋸歯状波・矩形波・三角波
アナログシンセサイザの音源の波形(ウエーブフォーム)で、シンセサイズされる基本になるもの。それぞれの波形は鋸歯状波は、矩形波は、三角波はというような、幾何学的なパターンを持っている。これらを基本にして、波形をかけあわせたり、エンベロープをかえたり、各種の効果を加えて、さまざまな音を作るのだ。

フィルタ
一定の周波数の電流をながし、そのほかの周波数の電流は止める回路のこと。シンセサイザでは、特定の音程の音をカットするなどで、音を加工するのに使う。

アンプ
小さい電気信号を大きくする増幅器のこと。アナログシンセサイザには、VCA(ボリューム・コントロール・アンプ)という回路があり、電圧で音の要素の1つである音量を調節することができる。このとき、一定の周波数の音を強調するなどの音の加工ができる。

スクラッチ
レコード盤を指で早回ししたり、逆に回したりして、音を作るテクニックで「ギュコギュコギュコ!」というような音が出る。レコード盤は一定の回転数で正常な周波数の音を出すようにできているので、回転速度を変えれば、音の周波数を変える(周波数変調をおこす)ことができる。33回転のレコードを45回転で回すと音が高くなるのも、同じ理由の周波数変調の例だ。

アルゴリズム
シンセサイザやコンピュータに仕事をさせるための、一定の手順のこと。FM音源の場合には、オペレータの組み合わせ方のことを、アルゴリズムという。

リングモジュレータ
周波数変調のための回路の1つ。カンカンと鳴る金属音には、高い周波数(高調域)の音が多くふくまれている。リングモジュレータを使うと、この高調域をふくんだ音が作りやすくなる。

DAコンバータ
デジタル信号でROMに保存されているPCM音源のデータを、音声信号として使うアナログ信号に変換するためのICのこと。

マルチサンプリング
1つの音源から音域で区切った複数のサンプル音を取り出して、低い音域のサンプルはキーボードの低音部、高い音域のサンプルは高音部に使用するようなやりかた。

MIDI音源モジュール
Roland MT-32とKORG M1の特徴

①MT－32

これまでにもたびたび例として出てきたMT－32を特別に取り上げてみましょう。

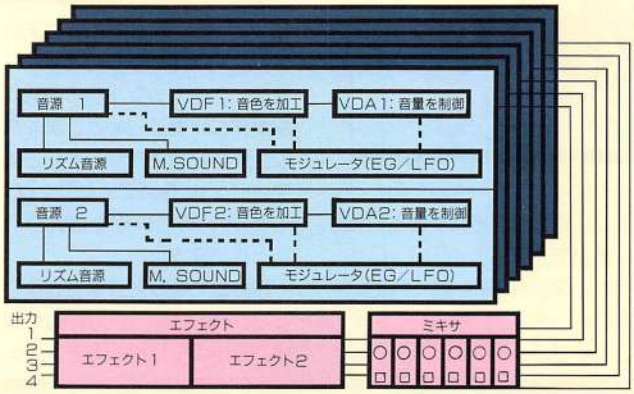
A4のノートくらいの大きさで厚さ約4センチの箱型モジュールで、前面パネルにはそれほど大きくない液晶ディスプレイと10個のボタンと1つのツマミがあります。リアパネルにはMIDI端子、ステレオ出力端子があります。外見はシンプルですが中身は充実していて、最大8パートとリズムパートが使えます。8トラック＋1リズムトラック仕様の『MIDIサウルス』とは相性がたいへんいいといえるでしょう。

すぐれた機能を持ったMT－32ですが、それだけでは各パートに使用する音色を128種類のプリセット音色から選択することやボリューム設定をするだけで、音色のエディットもできません。MT－32の優れた点は、MIDIを使ってコントロールチェンジやエクスクルーシブメッセージによってさまざまなパラメータ(ミキシング機能やリバーブなどのエフェクトも含む)をリモートコントロールされたり、音色のエディットをされたときなど外部からのコントロールを受けたときに発揮されます。『MIDIサウルス』がMIDIのあらゆる要素をコントロールできるソフトになることに期待したいところです。

なおMT－32にPCM音源を加えたコンピュータ向きの音源モジュールがCM－64です。リアルな音もシンセ風の音も出せるため最初から大がかりなことをやりたい人はこのモデルを手に入れるといいでしょう。

シンセサイザのベストセラー・コルグM1

図3：M1の内部構造



MIをマルチティンバーに設定したときの構造図。各パートで発生した音の情報はミキサに送られ、そこからエフェクタを通して最終的な音になり、各出力チャンネルから出される

②M1

M1はシンセサイザのベストセラーです。キーボーディストのものと思われがちですが、コンピュータなどと接続して使用してもパワフルな演奏が行えます。キーボードがいらない人は、音源モジュールタイプのM1Rがいいでしょう。M1をマルチティンバーとして使うように設定したときはM1内部の構成は図3のようになり、8つのパートに独立した音色プログラムをアサインできます。音色プログラムは内蔵された100種類ものPCMマルチサウンド(マルチサンプリングされたサンプル単位)や音のデータを記録したPCMカードをもとにして作り出すこともできます。ドラムサウンドは特にドラムキットとして設定できるためオリジナリティにあふれた使い方ができます。また各パートにはMIDI受信チャンネルの設定や発音音域、発音ベロシティ範囲を決められ、マルチティンバーシンセサイザの解説で紹介したスプリットやベロシティスイッチが実現できます。ミキシング機能は各パートのボリュームをコントロールはもちろん、パンポットで定位を決めたり2系統のデジタルエフェクタにどのように信号を送るかを決められるなど、充実したものです。また、デジタルエフェクタは高品位なリバーブやディレイをはじめ、ロータリーエフェクトやディストーションなどの効果をかけることができ、M1の持つ魅力になっています。

大々的にお便りを募集してまぁ～す！

MSXユーザーのなかではまだまだマイナーなMIDIだけど、最近では少しずつ読者のみなさんから意見がとどいている。

いくつか紹介すると「他誌では専門用語が多くてわけがわからなかった。ぼくのように何もわからないものでも楽しめ、役にたつのはMファンだけだ」とありがたい意見をくれたのは〈新潟県〉足達篤くん。「MIDIは高いから食事セコくしてお金ためましょ」としっかりものの主婦は〈北海道〉能戸志津子さん。「ついにMIDIがMSXに帰ってくるというのは感動ものです」とアンケートハガキの欄いっぱいに、そのよろこびといっしょにたくさんの意見を書いてくれたのが〈愛知県〉柴田弥司雄さん。そのほか、MIDIに関する質問などもさっそく届いている。MIDIに関する質問はもちろんのこと、先のような意見や要望も大歓迎。来月号ではQ＆A特集も企画しているので、どんなささいな質問でもどしどし送ってきてほしい。

あて先は〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部 MIDI係まで。むずかしい質問からかんたんなものまで、MIDIに関するお便り待ってます!!

MIDIサウルス研究

先月号で、次号はＭＩＤＩサウルス研究②を掲載すると力強く書いていましたが『ＭＩＤＩサウルス』の開発がおくれているため、今回は完成手前のＭＩＤＩサウルス研究ということになってしまいました。まだ未確定に近い情報が多いのですが、画面、仕様とも製品版の情報が編集部に届きはじめていますので、その範囲で紹介していきます。ちなみに来月こそは『ＭＩＤＩサウルス』の詳細を伝えられると思います。

先月にも少しだけ報告しましたが、『ＭＩＤＩサウルス』の仕様に多少の変更点がありました。大きな変更点としては、以下の２つがあげられます。

①画面、モードなどの変更

下の画面写真を見てもらってもわかるとおり、先月まで製品版として紹介していた画面とだいぶちがっています。機能的にみると、以前のものよりメイン画面で扱える機能が増え、表示もこまかく、操作もラクになりました。これにともない、以前紹介したものよりも、モードがこまかく分けられています。各モードについては下に画面に付属して説明しています。

②対応音源について

いままで、『ＭＩＤＩサウルス』の付属シーケンスソフト（スタンダードモデル）の標準音源としてカシオのＣＳＭ－１が対

完成まであと少

1 ディスクモード

演奏データなどのセーブやロードを行うときに使うモードです。曲全体を保存するスコアセーブ、1つのトラック単位をセーブするトラックセーブ、セットアップなどの記録が行えます。またＭＩＤＩシンセサイザなどで自作した音色のデータを記録したり、シンセサウルスVer.2で作成した曲のデータを、このモードからＭＩＤＩサウルスに移して使うこともできるようになるということです。

4 リズムパターンモード

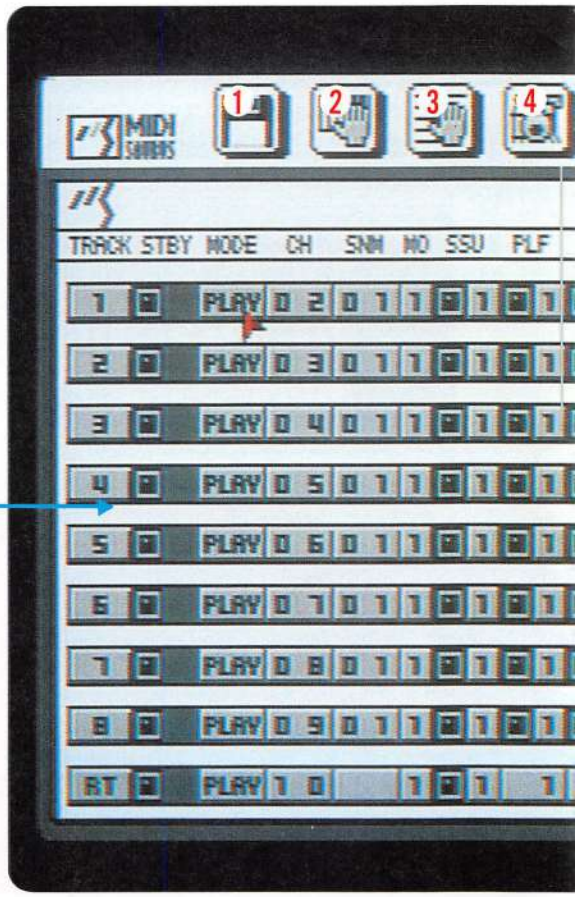
音楽にかかせないリズムパートの入力をするモードです。シンバルやスネア、バスドラムなど11種類のリズム楽器の音色から使うものを考えて、その楽器が、どんなタイミングで鳴るのかを、ボタンを置いて決めていきます。作ったパターンには番号をつけて保存し、パターンのく

2 メインモード

ここをクリックすると右のメイン画面が呼び出されます。この画面からはＭＩＤＩキーボードなどで生演奏された曲のデータを直接記憶するリアルタイムレコーディングと、曲のデータを再生し演奏するプレイ機能が使用でき、どちらの機能もテープレコーダと同様のキー操作で使えます。また、他のＭＩＤＩ機器とシンクさせるためのＭＩＤＩクロックの出力切り換え、スルーアウトの指定など、他のＭＩＤＩ機器とのシステム作りに必要な設定をするのもこのモードです。

3 ステップ&数値入力モード

各トラックごとに、音のデータを１つずつ入力して演奏データを作る、ステップレコーディングをするためのモードです。ＭＩＤＩキーボードやＭＳＸから音程、音の長さ、強弱やアクセントなどを選んでデータを作り、打ちこんでいくことで曲を作っていきます。もちろん、ダカーポやリピートなどのイメージ記号を使うこともできます。リアルタイムレコーディングとちがうところは、楽器がひけないユーザーでもＭＩＤＩ音楽の制作や作曲が楽しめるというところです。



メイン画面の説明 1

メイン画面の大きなウインドウはデータの再生演奏とリアルタイムレコーディングのための設定用です。設定の意味は以下のとおりです。ＴＲＡＣＫ＝トラック番号／ＳＴＢＹ＝そのトラックを使用するかを決める／ＭＯＤＥ＝トラックの入力（ＲＥＣ）出力（ＰＬＡＹ）の切り換え／ＣＨ＝ＭＩＤＩのチャンネルメッセージを受送するチャンネル番号指定／ＳＮＭ＝各トラックの最大音数を設定。音数は合計16音／ＭＯ＝２つのＭＩＤＩアウト端子のどちらに出力するかを指定／ＳＳＵ＝保存してあるセットアップのデータを使用するときのデータ番号選択／ＰＬＲ＝保存してある演奏用のテンポやベロシティーなどのプレイフィルター設定から使用する番号を選択／ＲＣＦ＝ＰＬＲ同様に保存してあるレコードフィルターの番号を選択／ＭＢＬ＝ツールで割り当てたメモリーブロック数の表示

応していると報告していましたが、標準対応する音源が一機種のみというのは不便だということもあって、別売のシーケンスソフトで対応させる予定だった音源も標準対応することになりました。追加で対応することが決定した音源を、かんたんな特徴といっしょに以下に紹介しておきます。

MT−32(ローランド)
コンピュータミュージック用の音源としてポピュラーな音源モジュールです。8パート+リズムトラックパートとリバーブを内蔵しています。PC98用MIDIシステム『ミュージくん』の音源として有名です(97ページ参照)。

CM−64(ローランド)
MT−32の上位機種的存在で、かんたんにはMT−32にPCM音源が64音加わったものと思えばいいでしょう。これ1台でかなり高度な演奏も可能です。

M1(コルグ)
8トラックのシーケンサやデジタルエフェクタを搭載しているのでシンセサイザです。これ1台でも音楽を完成することはできますが、音源としても十分な性能を発揮します。

DXシリーズ(ヤマハ)
デジタルシンセサイザを世に広めた張本人ともいえるシンセサイザです。コンピュータの音源としておなじみのFM音源方式ですが、その多彩なサウンドと個性は魅力です。

TXシリーズ(ヤマハ)
DXシリーズのキーボードを取りのぞいた音源モジュールです。コンピュータミュージック派にはこちらが便利でしょう。

K1(カワイ)
カワイのハイブリッド音源の先駆けとなったシンセサイザです。キーボードを取りのぞいた音源モジュールタイプもあります。

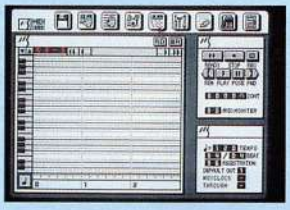
PHm(カワイ)
コンピュータ向きの低価格の音源モジュールです。アコースティック楽器や効果音など200種類用意されています。

し版をチェック!!

りかえしをしたり、くりかえしの中にちがうパターンを入れたりすることが簡単にできます。

5 トラックデータグラフィック表示

各トラックの演奏データを、グラフを使って見せてくれるモード。画面の鍵盤は上の方が高い音を示し、実際には画面右端が現在の状態で、発声した音が鳴っている長さだけ線グラフが表示されるという形になります。この画面からもデータ修正ができるようになるということです。



6 ツール

ここのモードは、データを再生したり、作成したりするときに必要な音色や、各トラックの発声音数などの必要な設定をあらかじめしておくセットアップがあります。また、データ量が多いトラックをデータ量が少ないトラックのメモリを使って補うなど便利な機能も入っています。

7 編集モード

レコーディングされたデータを加工、編集するモードです。バラバラに保存されているトラックデータなどにピッチの変更などの処理を加え、データのコピーやデリート、ボリュームやテンポを変化させるタイミングを決めるシフト指定などをし、最後に1曲にまとめるのが、このモードです。

8 サブコマンド

各モードを使うときに便利なサブコマンドのウインドウが開きます。リアルタイムレコーディングなどでタイミングのずれた音を修正するために必要なクォンタイズ機能や、マウスのクリックでは入力が大変な大きな数値の入力に便利なスライドボリュームなどの機能が用意されています。

9 ユーティリティー

将来的に発売される、MIDIサウルスに対応するユーティリティーソフトなどを呼び出すためのモード。現在MIDIサウルスに楽譜の形式で入力できる「スコアサウルス」や、各社の音源に対応した音色エディタソフトなどが発売される予定になっています。

メイン画面の説明2

右上のウインドウは演奏やリアルタイムレコーディングのためのもので、使い方はちょうどテープレコーダのようです。演奏するにはあらかじめデータを入力しておいて、まずREADYを、つづいてPLAYをクリックすると、演奏がはじまります。早送り、巻き戻し、ポーズなども、テープレコーダと同様です。リアルタイムレコーディングも、MIDI楽器を接続し、入力トラックなどを選んで、RECとPLAYをクリックすればいいのです。現在何小節目を演奏しているかのカウンターや、MIDIデータの入力状態を見るMIDIモニターなどもあります。下のウインドウは、演奏する曲のテンポ、ビート、レゾリューションの設定や、MIDIを複数接続し、マスターとスレーブをを決めたときのMIDIクロックの出力やMIDIスルーを使うかなどを設定することができます。

FAN-NEWS 帝国ノ背信

シュヴァルツシルトII

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
6月29日発売予定

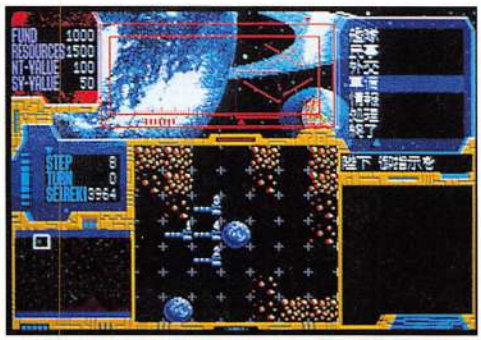
媒　体	1/200×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

前作をしのぐスケールでシュヴァルツシルト銀河を舞台にくりひろげられるストーリー。艦隊戦も魅力倍増のSFシミュレーションゲームだ！

動乱のシュヴァルツシルト銀河ソマリ星系の時の流れの中で

舞台は地球人類が太陽系を飛び出してから700年あまりの時を経た星歴3964年。多くの異星人と接触し、1度は広大なシュヴァルツシルト銀河に強大な帝国を築くほどの勢力を持ったが、人々は争うことをやめられないまま、数々の国家が生まれては消える戦乱の歴史を繰り返していた。

ゲームは時の流れの中でさまざまな政変などに対処しながら進むタイプのシミュレーションで、前作のシュヴァルツシルトと設定などが共通の別のストーリーになっている。キミは14もの国家が乱立するソマリ星系の情勢にオーラクルムという国の王子となって参加し、4つの艦隊を率いて、自国を安全で強大な国になるようにするのだ。各国はそれぞれに友好国と同盟を結んでいたり、あるいは対立関係にあったりする。そして場合によっては他国の侵略を受けたりすることもある。ゲームの進行は、1年に8つのターンがあり、1つのターンには、20のステップがある。キミが行動するたびに一定量のステップ数(たとえば戦艦の建造には3、資源の売却には2)が引かれるので、ステップ数の割り当てがポイントだ。自国からは1ターンごとに金と資源の収入があり、これで自国の軍備を整えよう。初期のオーラクルムは格戦闘用のF1タイプの戦艦を8機ずつ4艦隊、計32機配備しているだけの戦力しかない。これをいかに育てるかがゲームのカギだ。また自国や各国の情報に気をくばったり、状況に応じて他国を援助をしたり、同盟を結んだり、あるいは戦争をしかけたりする外交の駆け引きもゲームの楽しみになるだろう。



通常の画面。左側はプレイヤーの情報と星域全体マップ。右側はコマンドやメッセージ。中央はイラスト画面とスクロールマップを表示

●内政する

税収を民事や軍事に使い国力を上げる

●外交する

周辺の国と同盟を結んだり援助をしたり

●戦争する

艦隊を率いての宇宙戦争で勢力をのばす

●情報を集める

各国の情報をあつめて戦略を練る

母国オーラクルムをとりまく国の人たちの顔を見てみよう

ソマリ星系の各国家はそれぞれの政策で行動し、直接、間接にオーラクルムに影響をあたえる。下のグラフィックはオーラクルムの周辺諸国の代表者たちで、各国の性格がよくあらわれた顔をしている。初期の自国周辺は、隣国で攻守同盟国(戦争時には協力する国)であるトリスティアを、軍事国家ロッサリアが侵略しようとしている。ロッサリアの背後には、大国ゲルーマンがひかえていて、弱小国トリスティアの滅亡は時間の問題。援軍をもとめる通信も入ってくる。女性代表者のたのみをきいてもよし。無視して自国を強化するもよし。またラターニアの動きも気になるところ。外交は慎重さが必要だ。

トリスティア

弱小ですぐに侵略をうけてしまう隣国

ロッサリア

凶暴そうな面構えの北の蛮国の代表者

ゲルーマン

ふてぶてしい顔は南の蛮国ゲルーマン

ラターニア

軍事国家に反発する近隣の中堅国家

NT値を上げて新型兵器をどんどん使ってパワーアップ！

シュヴァルツシルトIIは、艦隊どうしの戦闘によって勢力を広げていくのだが、自国の艦隊は最初はとても貧弱で、敵の惑星を攻撃するために必要な爆撃戦タイプ(Bタイプ)も持っていない。これを強力な艦隊にするには、民事関係の戦略が必要なのだ。特に重要なのが、NT開発(新型戦艦の開発)への投資。これに資金をかけてやると、自国のNT値が上昇して、より強力な戦艦を生産できるようになる。最初はF1だけしか生産できないが、NTを上げるとB1、F1と同型の強化型のF2、B1の同型強化型B2、新型のF3、新型のB3という順にレベルがあがり、最終的にはF8、B8を生産できるようになる。これのほかには1艦隊あたりの戦艦数を増やすSV値や艦の生産力をあげるための造船所の建設などもできるのだ。

新型だ!!

きびしい財政をやりくりしながらNT値を上げ、新型艦が開発されるとすごくうれしい

準備がととのったら作戦開始。いよいよ艦隊戦だ！

国力がつき、生産力も十分になったらいよいよ艦隊の出番だ。艦隊の移動には自国の星から星へ移動する亜空間移動と、敵の艦隊や惑星などに接近するための通常の移動がある。そして敵と出会ったら艦隊戦のモードになる。艦隊の戦力はそれを構成する戦艦の種類や数、そしてその艦隊がどれくらい戦闘経験があるか、士気(戦う気力)がどれくらいかなどが複雑に関係している。せまりくる敵にどんどん連勝すれば、その艦隊の経験値や士気がぐんぐん上がる。これに新型の戦艦を使わせれば戦力は、より強力になる。艦隊の戦力はキミの政治家としての能力と、戦闘モードに入ってからの司令官としての能力の両方の結果なのだ。艦隊が接触すると各個の戦闘になり、グラフィック表示が出る。このグラフィックが実にSFチックでかっこいい。また同盟国からの援軍派遣の要請をうけたとき、前作では全艦隊を派遣していたのだが、今回は派遣艦隊を選ぶことができる。艦隊が全滅してもゲームは続くが、自国の本星を侵略されるとゲームオーバーだ。

惑星を攻撃しているところ。Bタイプの戦艦でなければ惑星の攻撃はできない

こうげきぃ!!

敵艦隊と接触した！

敵艦の種類判明！　B1タイプ爆撃機だ

攻撃開始！　敵艦を全滅させられるか！

GAME OVER

ゲームオーバー。おつかれさまだニャ

FAN-NEWS

バルンバ

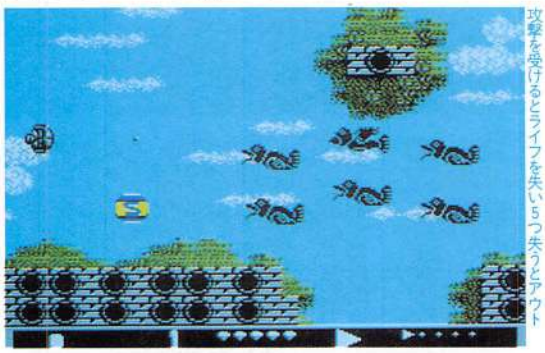
ナムコ
☎03-756-7651
7月中旬発売予定

媒　体	ROM 2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	未定

クーデターを起こした科学者の野望をうちくだくシューティングゲーム。丸くてちっちゃくて強力な反重力戦闘機バルンバが飛ぶ！　撃つ！　戦う！

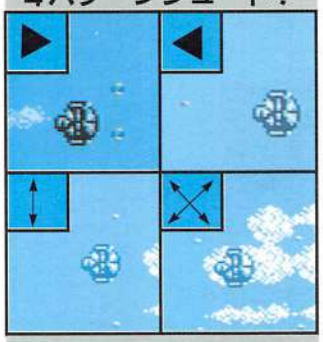
高性能戦闘機バルンバ発進！Dr.ドッペルの野望をたたけ！

丸くてかわいい戦闘機で敵のメカを撃ちたおす、ちょっとコミカルなシューティングゲーム。バルンバとは、反重力システムで空や水中を飛び回るバルーンフライヤーに強力な武器を積んだ球状局地戦闘機のこと。キミは主人公のジェームズ飛田となって、バイオメカ軍団を率いてクーデターをおこしたDr.ドッペルをたおすために戦うのだ。バルンバの特徴は、武器の発射方向を選べること。状況に応じて、4つの発射パターンに切り換えられる。またバイオメカをたおしたときに出現するパワーボールをうまく取ると、バルンバはぐんぐんパワーアップする。キミは全5ステージを戦いぬいて、Dr.ドッペルをたおせるか？　敵はてごわいぞ！



画面下のマークによって、現在の自機の状態がわかる。左からPのボールをとった数／武器のレベル／ライフ／武器を撃つ方向／スピードを示す。攻撃を受けるとライフを失い5つ失うとアウト

4パターンシュート！



敵は上下左右、あらゆる方向から攻撃してくる。バルンバの武器は、4パターン切り換え式。敵の攻撃を読んで最適パターンを選べ！

パワーボールだ！

3つ取るごとに武器のレベルがアップ。全5段階あるのだ

3つ取るとライフが1つ回復。ライフは5つまで持てる

3つ取るとランクスピードアップ。60秒後にランクダウン

Zマークは画面上のすべての敵が消滅する特殊パワーボール

Xマークは武器もスピードも最低に！取ったらアカン！

パワーアップ！

Pマークのパワーボールで、武器がパワーアップ！　最終的には貫通レーザーのオプション2つを装備できるのだ。

■敵はバイオメカ軍団だぁ！

Dr.ドッペルの率いる機動兵器バイオメカ軍団がバルンバにせまる！各ステージに登場する巨大なボスキャラの攻撃は、メチャきついぜ！

スパロー

最初におめにかかるザコキャラである

ベン

青いテントウムシみたいなやつだ

デスピオン

まっ赤なサソリ型のけっこう固いやつ

キャリービット

ピョンピョン跳ねて攻撃してくる

ガンダン

グルグルうずを巻く炎の固まりだ

ポーキラ

ぴらぴらはばたくトンボみたいなやつ

バラゴー

ばかでかいカバみたいな顔した中ボス

マタンゴ

ドラゴンみたいなステージ1のボスだ

FAN-NEWS

殺しのドレス2

フェアリーテール
☎03-200-9834
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

私立探偵の主人公に襲いかかる事件の数々。花嫁、恋人、そして友人までもが殺されていく……。謎の連続殺人事件を追うアダルトサスペンスAVG。

ゲームはベッドシーンから

フェアリーテールといえば、美少女ソフトで有名なメーカー。このゲームもいきなりベッドシーンから始まるというスゴイものだ。しかし、いままでとはちょっと違い、構想2年、制作に1年もかけたという本格的なサスペンスAVGとなっている。ゲームはコマンド選択式で、テンポよくすすむため映画を見ている感覚で楽しめる。また、随所にほどこされたアニメーションがゲームを盛りあげていくぞ。

ゲームは恋人との♡♡シーンから。京子はいい女だぞ

花嫁が撃たれた!!

指輪の交換もすみ、式も無事終わろうとしたそのとき、恵美の胸を一発の銃弾が撃ちぬいた。すべてはここから始まった!

つぎつぎ起こる殺人事件、二転三転するシナリオ

プレイヤーは、私立探偵の北条五郎。ある日、北上恵美というOLから偽装結婚式をあげてほしいという奇妙な依頼をうけるが、式の当日、それも式の最中に恵美が何者かの手により射殺されてしまう。恵美の親友というシスター・清水の要請もあり、五郎はこの殺人事件の調査にのりだすのだが、仲間の情報などから事件解明への糸口が見えはじめたとき、第2、第3の殺人事件が起こってしまう。「手を引かないと危ないぞ」という仲間の忠告を無視して捜査をつづける五郎のまえで、犯人はさらに殺害を繰り返していく……。

はじめは恋愛関係のもつれ、そして遺産相続が原因と思われていた事件だが、核心に近づくにつれ国際的な大組織がからんでいることが判明。捜査はニューヨークにまでおよんでいく。

二転三転するシナリオに、息をもつかせぬ展開が最後までプレイヤーを引きつけるぞ。

重要参考人として取調べをうける五郎。偽装結婚のはずがとんでもないことに……

電話のシーンでは分割画面になる。左は捜査に協力してくれる親友の上原だ

犯人は現場にもどってくるというが……

事件のカギはニューヨークにあると突き止める五郎。舞台は海外へと移っていく

おもな登場人物たち

この連続殺人事件にからんでくる人々。だれがどんな証言をするのか？犯人このなかにいるのか？　すべては北条五郎の腕にかかっている。

立花京子

なにかと心の支えになってくれる五郎の恋人。しかし魔の手は彼女にも襲いかかっていく……

北上恵美

式の最中に撃たれる花嫁。父親に強制された見合いを断るために偽装結婚の依頼にきたという

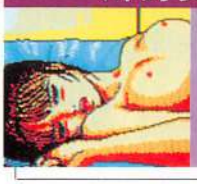
ブラック

人捜しを得意とする情報屋。危険を感じ、五郎に捜査から手を引くように忠告するのだが……

シスター・清水

教会のシスターで、殺された恵美の親友。しかし、調べていくうちに意外な事実が判明してくる

川崎美加



大人のお風呂屋さんにつとめる21歳の美少女。お店では唯ちゃんと呼ばれる人気者だ

北上洋造

恵美の叔父で、新日本航空の社長。聞きこみをしていくうちに不審な点がみつかる

中野耕作

新日本航空の副社長で、社長とならんで次期会長候補の一人。じつはとんでもない男なのだ

中森今日子

新日本航空ニューヨーク支店に研修中の女性。副社長の愛人だという噂もあるあやしい人物

PONY NEWS

雀ボーグ・すずめ

ポニーテールソフト
☎0722-85-2060
6月中旬発売予定

媒体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

悪の麻雀組織と戦う美少女1人。行け！ 雀ボーグすずめ！ 一発ツモだ！ 麻雀ゲームは楽しいぜ！

美少女すずめちゃんの不幸

麻雀による日本征服をたくらむ(?)悪の組織と戦う美少女が主人公の麻雀ゲーム。ハリウッドの舞台に立つことを夢見る、地方興行マジシャンの麻生雀ちゃんは、ある日生き別れのおじいさんで、科学者の麻生中と再会した。しかし喜びもつかの間。気がつくと麻雀専用のサイボーグ、雀ボーグに改造され、日本征服を目指す悪の麻雀組織、大黒堂に立ち向かうことにされてしまった。雀ボーグすずめは、日本の平和を守るため、泣く泣く町へ飛び出した。

まあ。あなたは生き別れのおじいさん！

雀は改造され、雀ボーグにされちゃう

大黒堂のメンバーと、1対1で戦うのだ

泣く泣く出動。おじいさんのバカぁ～！

3回勝たなきゃダメなのよ

基本は2人麻雀。とにかく先に3回勝てばいい。ストーリーのある本編のファイティング麻雀は、マップを移動して待ち受ける大黒堂のメンバーである女の子たちと対戦。最後には敵の本部に乗りこむ。もう1つのフリー麻雀のモードでは、本編で倒した女の子から1人を選んで対戦するというもの。どちらも勝つと敵の女の子が脱ぐけど、負けるとすずめちゃんが脱ぐ。3回負けるとゲームオーバーだ。

負けちゃったけど、1回ぐらいならまだまだこれからだよね

2敗目。なんだかなりあぶない感じになってきちゃったな

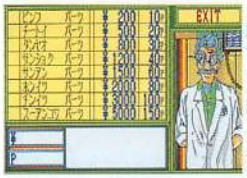
GAME OVER!

対戦相手を求めてマップを移動する

3敗目。全部脱がされてゲームオーバー

勝ったらお楽しみがたっぷり♡

麻雀に勝つと、ゲームを有利にするツミコミパーツをショップで買うためのお金と、それを使いこなすためのパワーがもらえる。そしてなにより、敵のかわいい女の子たちが脱ぐのだ！



ショップにいるのはおじいさん。強力なイカサマ用パーツを売っている

アリスちゃんのごあいさつ

宇宙的美少女エスエフちゃん
うさみみのバニーちゃんよ

緑の髪の美少女ポレロちゃん

チャイナちゃんは脚線美で勝負です

バトンちゃんピョン

セーラーちゃんです

ポッキー麻雀なんてのもある！

ポニーテールソフトの美少女アドベンチャーゲーム、『ポッキー』のキャラクタと、麻雀に似た絵合わせゲームをするポッキー麻雀も遊べるぞ。ゲームに勝つだけじゃなく、女の子の出すクイズにも答えなくちゃいけないとか。画面は開発中だったので、とりあえず女の子の部分だけを紹介しよう。

大人の魅力でせまるのはさゆり先生だ

ポニーテールがかわいいみゆきちゃん

早苗ちゃん。文句のつけようがない♡

FAN-NEWS

フォクシー

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

戦いに勝てば、お色気シーンもたっぷり見られるシミュレーションゲームの登場だぞ♡

ブルー軍を指揮してレッド軍を打ち破ろう!!

ある日、クリスタルアイズという女性がレッドという私設軍隊をつくった。レッド軍は巨大実験都市NEO−TOKYOのすべてを管理しているコンピュータ"フォクシー"を乗っ取り、NEO−TOKYOを自分の支配下にしようとし始めたのである。レッド軍は反対勢力を武力で制圧、その力を押さえていった。これに対して立ち上がったのが、主人公を中心とするブルー軍であった。こうしてブルー軍対レッド軍の戦いが始まった。

突如襲ってきたレッドの軍団

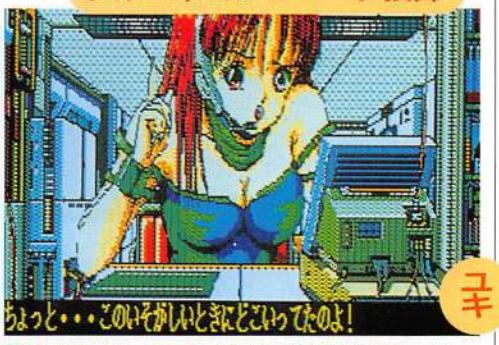
街はいっきに吹き飛ばされた

オープニング……

あらら、戦車まで来るとは……

とびたつ飛行機どこへ行く

ブルー軍コンピュータ技師



主人公のよきパートナーで、ゲームの進行役的存在のユキ。ブルー軍のコンピュータ技師だ。また、セーブはこの画面のときにできる

エッチなシーンもあるシミュレーションゲーム

ブルー軍を指揮し、レッド軍を倒すシミュレーションゲーム。全16面で、各ステージをクリアすると、その地区にいる女の子から、新兵器のことや監禁されている仲間のこと、その他様々な情報をもらうことができる。戦闘はブルー軍、レッド軍と交互に進めていき、相手を全滅させるか敵の基地を占領すれば勝ち。ユニットの数が減ってきたら修理を行って補充したりすることもできる。また各ユニットにはそれぞれの能力があり、使い方ひとつでその後の戦況が変化しかねないので気をつけよう。地形もいくつかあり、戦闘に影響を及ぼす。キミの使命はレッド軍によって狂わされたフォクシーを正常に戻すことにある。

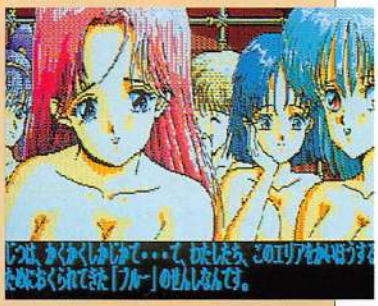
味方のユニットを移動させて攻撃

移動できる範囲が表示される

敵を倒せ。地形によって優劣があるぞ

勝利の後はお楽しみの……

戦いに勝てばさまざまな情報が得られ、その後のゲーム展開がけっこうラクになるのはわかったよね。しかしそれだけではなく、情報とともに数枚のエッチなシーンも見られるんだ。戦争の励みになるね。



各面で見られるビジュアルシーンからPTAにも見せられる、ひかえ目のものをピックアップ

ディスクマガジン・ファン

DM fan

衣替えの季節を迎えて、学校や会社の制服が夏服に変わった。もう、気持ちはすっかり夏。夏休みの旅行の計画に胸がいっぱい。そんな気持ちを表現したのが今月のDSの表紙だ。夏目前！

2DD DS#14 ディスクステーション14号 7月号

●2DD×2 MSX2/2+1,940円・6月8日発売予定(毎月8日発売)
●コンパイル

つねに新しいソフトハウスの参加を呼びかけているDSだけど、コナミにつづき今月も新顔の登場となった。

まず最初のソフトハウスはMファンでも人気の高かった『SDガンダムガチャポン戦士2』のバンプレストだ。ちょっとデモとはさびしい気もするが、ぜひ今後もMSXのソフトの開発、そしてDSの積極的な参加をお待ちしたい。そして、つぎがテクノポリスソフト。先月のカミングスーンで紹介した『シェナン・ドラゴン』のデモだ。シミュレーションに見えるが美少女路線のRPG。SDタイプのキャラがけっこうかわいい。

おなじみの顔ぶれは、先月につづいてアリスソフトの参加。今回は『D.P.S.』というAVGの遊べるバージョン。あいかわらずエッチです。

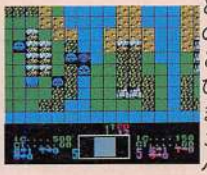
そしてMファンからの参加は、今月のファンダムから『K・O BOY』というボクシングゲーム。ほんとうは先月号で予告した『ダンジョンRPGの過程』のサンプルプログラムを入れようと思ったのだけど、いきなり容量オーバー。というわけで、あえなくボツ。でも、ボクシングゲームのほうは、コンピュータと対戦して楽しめるので、こっちもなかなかのもの。ガチャガチャとハイパースポーツ式にがんばってほしい。ただし、MSXにあまり手荒なことはしないように、よろしく。

最後に本家のコンパイルからは、いつも製作がおそくて画面の紹介できない『ブラスターバーン』。今回で5回目だ。また、電脳小説『ウインターバード(冬龍)』が入る。ラブ・ロマンスなのだそうだ。ほかにクイズや占い、テキストタイプのAVGと今月も超大盛り！

今年はいつ水着が着られるかな

バンプレスト SDガンダムガチャポン戦士2 ㋐

SDガンダムが総出演でくりひろげられる人気シミュレーション。今回のデモではグッドモーニングBANDAIという名のマップと、登場キャラの紹介。ちょっとでも見ると遊びたくなってしまう。次回はすこしでも遊べるバージョンを！

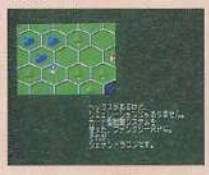


アリスソフト D.P.S. Ⓟ

D.P.S.(ドリーム・プログラム・システム)という機械は夢を現実のものとして体験できるという。そこでキミは「いけない内科検診・女医さん編」をプレイする。というのが今回入っている遊べる部分。絵がけっこうかわいいのだ。

テクノポリスソフト シェナン・ドラゴン ㋐

男の勇者、女の勇者、お姫様の3人の主人公からひとりを選んで冒険の旅に出る。それぞれ能力も目的も違うので物語は3つあるわけだ。一見シミュレーションのようだが、じつはRPG。敵のモンスターはやはり美少女だ。今回はそのデモ。

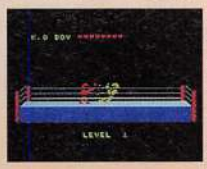


コンパイル 魔導物語1-2-3 ㋐

主人公の女の子より、変な生き物のカーバンクルくんのほうが人気が高いというわさの声の出るRPG。「やだーっ」なんて女の子の声が、プレイ中にしょっちゅうするので近所の人に誤解をまねかないように遊ぼう。これはその宣伝をかねたデモ。

MSX・FAN K・O BOY ケーオーボーイ Ⓟ

今月のファンダムから、コンピュータと対戦するボクシング。階級は3つでそれぞれが10ランクあるので、合計30のレベルがある。興奮して、ガチャガチャとMSXにダメージを与えそうな忙しいゲーム。はたして何人倒せるかな。



2DD ピーチアップ4

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・発売中(奇数月25日発売)
●もものきはうす

エッチな絵が見たいのか、ゲームが楽しみたいのか、そのどちらもなのか、なんだかエッチゲームの世界は複雑だ。そういう意味で、このピーチアップはエッチをうたい文句にしているが、どっちかというとゲームに比重をかけた内容になっている。今回入っている『グリエルの聖杯』なんて、ちょっとまえなら、りっぱに1本のゲームとしてショップにならんでいたぐらいのしっかりしたもの。女の子の絵が見たいから、ゲームをやっているという感じはまったくない。パズルゲームなので、ついつい真剣に考えこんでいると、いつのまにか見てしまった、という感じだ。2つ目の『ピコポン〜』にしても、早押しを競うタイプのゲームなので、コンピュータ側の女の子と死闘をくりかえしているときのほうが、よっぽどおもしろい。エッチが嫌いな人にもおすすめだ。

タイトルとメニューに使う予定の画面。森林谷の季節なんですね

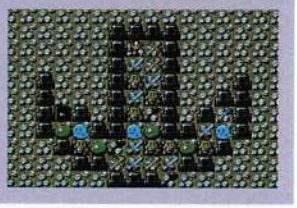
そうはいっても、いつものようにかわいくて元気な女の子もいっぱいいる。やっぱり、女の子でしょうかね。

このほか、DSにも参加しているテクノポリスソフトの『シェナン・ドラゴン』のデモ(DSとは違う内容のもの)が入る。

ピーチアップ5《予告》
女子寮めぐりシーソー
ぺろんちょ

グリエルの聖杯 Ⓟ

迷路に落ちているアイテムを使ってモンスターを倒し、鍵を拾ってつぎの面へ進みお姫様を救出するパズル。アイテムの数や効用に制限があるところで頭を使う。ムフフ画面あり。



●アウターリミッツ番外編

ピコポン脱いで脱いでゲーム Ⓟ

コンピュータ側の女の子と対戦する瞬間の暗算力と運動神経を要求されるスリルゲーム。両者の背後に置かれたボードに出る計算式の答えの大きいほうが相手をたたけて、小さいほうがそれを阻止する。相手をたくさんたたいたほうが勝ち。キミが勝てば女の子は脱いで脱いで……。

2DD ピンクソックス3

●2DD×1 MSX2/2+ 2,800円・7月10日発売予定
●ウェンディマガジン

エッチっぽい内容のディスクマガジンなのに(といってはいけないかな)、5月号のMファンの読者アンケートの特集希望の10位についにくいこんでしまった。その人気の高さに、正直なところちょっととまどっている。やっぱりそんなものなのでしょうか。

という話は置いといて、本題に入ろう。いつも最初に登場するピンクソックスギャルズは、今回はゆかちゃんに決定。はにかんだ表情が、なかなかかわいい。この表情がピンクソックスの人気の高さの秘密なんでしょうね。ほかには前号にひきつづき、『やぶって見せてポン』というコーナーがある。今回はクイズに答える形式。成績によって、女の子を隠している帯をとっていく。そして『女子寮マンジャラ鍵穴のぞき』というポンジャンぽいゲームが入る。ほかに、『誰か……』という連載小説、自然画を使った『壁にうもれた自然画』が入る予定。さらに、増刊で出る予定だという『スーパーピンクソックス』のなかから『ガル十・ダダ』というRPGの遊べるバージョンも入る予定だ。ついに、ピンクソックスギャルズの女の子たちが悪いモンスターたちと対決するというわけだ。さらに、恒例のどしどしふんどしが入って今回もしめくくり、となる。

ピンクソックスギャルのゆかちゃん

評判の鍵穴シーンで使用予定の画面

これも鍵穴用

発売中のソフトを再チェック！

ON SALE

期間/4月15日から5月14日まで

今月のオンセールは7本。しかし量より質で、SDスナッチャーやディスクNGなど、おもしろいソフトが発売された。どれを買うかはキミしだいだぞ。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2＋のソフトです。⊕はMSX2＋専用、●はMSX・MSX2/2＋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-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

4月

15日 DPS(D)/アリスソフト/5,800円

夢をみているという設定で、3つのシナリオが楽しめるちょっとエッチなAVG。アリスソフトだから美少女は保証付き♡

20日 ルーンマスターII(D)/コンパイル/3,880円♪

ボードゲーム風RPGで、DSのクリスマス号に収録されていたものの続編だ。モンスターとの戦いや、たくさんのイベントを突破しゴールを目指すのというもの。

ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円♪

第4のユニットシリーズの4作目。今回は、自分の出生に疑問をもったブロンウィンが、情報管理局に資料を調べにいくというストーリー。ファン必見のAVGだぞ。

25日 殺しのドレス2(D)/フェアリーテール/6,800円

今月のNEWSでも紹介しているサスペンスAVG。探偵となり、連続殺人事件の犯人を追え！

27日 SDスナッチャー(D＋専用カートリッジ)/コナミ/9,800円

2頭身キャラとシリアスなRPGが合体し、さらにおもしろくなった。スナッチャーで明かされなかった謎が、スナッチャーの正体がこれで明らかになる。これは買いだぞ。

ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円♪

ナムコファンの必需品ともいうべきレトロゲーム集第2弾。パックマンやラリーXなどなつかしのヒット作に、新作1本を加えた全6タイトルが楽しめるのだ。

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♪

石道の遊べるバージョンやファンダムのプログラムなど、今月も盛りだくさん。なかでも、カーバンクルが踊る魔導物語1－2－3音頭は必見。DSは梅雨でも元気いっぱい。

むちゅうむちゅうで
ひがのぼる

ソフトなんでもベスト10

RPGやSLGが主流のゲームソフトだけど、思考型のゲームだっておもしろいもの。RPGでキャラクタを育てるのもいいけど、自分の頭もレベルアップさせなきゃね。そこで募集したのが、「難解パズルベスト10」というわけだ。みんなが苦労した！というゲームは右の表のとおりになったぞ。当選者の発表は来月号のこのページで。

そして、つぎのお題は「ロードがながいベスト10」。これも、ある程度はしょうがないと思うんだけど、あんまり遅いのも考えもの。せっかく盛りあがった気分もさめちゃうよね。そこで、これまで遊んだゲームのなかから、ロードのながかったゲームを1～3位まで書いて送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「7月号なんでもベスト10」係まで(6月20日必着)。応募してくれたハガキのなかから、抽選で5名にMファンテレカを。1名に1位のゲームにちなんだ商品をプレゼントしちゃうぞ。みんな、ドンドン送ってくれよ！

移植の当選者：〈北海道〉藤浦康也にドラスレ英雄伝説のグッズを、〈富山県〉石井真樹〈東京都〉久保信敏〈和歌山県〉山田義人〈山形県〉山崎大舗〈岐阜県〉下会所靖にテレカをプレゼント。

難解パズルベスト10

順位	ソフト名
1	倉庫番(シンキングラビット)
2	テトリス(BPS)
3	上海(システムソフト)
4	エルギーザの封印(コナミ)
5	クォース(コナミ)
6	ロードランナー(ソニー)
7	倉庫番パーフェクト(マイクロキャビン)
8	キャッスル・エクセレント(アスキー)
9	めいず君(日本テレネット)
10	フラッピー(デービーソフト)

↑テトリスをおさえ倉庫番がダントツの1位に。そのほか、ロードランナーやフラッピーなど、なつかしいゲームがたくさんランクインした。頭に自信のある人は、かたっぱしから挑戦してみてほしい。

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	三国志II
2	1	ロードス島戦記
3	6	テトリス
4	—	SDスナッチャー
5	3	クォース
6	—	ディスクステーション6月号
7	—	ピーチアップ3
8	—	ルーンマスターII
9	5	サーク
10	—	レナム

↑予想どおり三国志IIがトップに輝いた。先月1位だったロードス島戦記もあいかわらず売れているようだ。これら強力ソフトのまえに、さすがのSDスナッチャーもトップ3に入れなかった。(5月19日調べ)

協力：J&P渋谷店、J&P町田店

ベスト10 応募券 ⑦

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

雑誌は7月号だけど、この原稿を書いているのはまだ5月。ゴールデンウィークの休みボケが、いまだにぬけきらなくて困ってしまう。まさか新作ソフトまで休みボケではないだろうが、今月の新作は集まりが悪かった。しかし、少しでも新しい情報を掲載しようとがんばって集めたぞ。さあ、今月の目玉は、美少女ソフトの横綱、エルフの『デ・ジャ』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。

これがイチ押しの美少女AVG
デ・ジャ

■エルフ
■☎03-5386-9022
■8月17日発売予定

媒　体	3.5 200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

『デ・ジャ』は、なにからなにまで壮大なスケールのAVGです。画面サイズもビッグ、画面数もビッグ、シナリオもビッグ、メッセージの量もビッグ。ただ、大きいだけではありません。そう、どれも密度がとっても高いのです。ぜひ、手にとって楽しんでください

このジジイが考古学会の責任者だ。彼が抱いているのは……

美少女ソフト・ファンのみなさん、おまたせ。『フォクシー』につづくエルフの新作の登場だぞ。今回は、これまで以上に力のはいったAVGで、なんとディスク6枚組の予定だとか。総画面数は170枚にもおよび、大きくとったグラフィックには、エルフお得意の美少女がいっぱいつまっているぞ。

見よ！ 美少女だけでなく、すべての絵がこのように細かく描きこまれているのだ。これはうれしいぞ

彼女がりゅうすけの相棒のがちゃ子だ。ほんとうの名前は、本多美々子という。うくむ、なかなかの美人だ♡

それでは気になるストーリーのほうを紹介していこう。

主人公は、日本を代表する考古学者"はつしばりゅうすけ"。本を出したり、テレビに出演するなど、世間にもある程度名の知れた学者だ。そんな主人公りゅうすけのところへ、斎藤と名のる男が骨董品屋で買ったという木の杖を持ってやってきた。不思議なことにこの杖を手にいれてから、毎晩のようにきれいな女性に手招きされる夢をみるという。そして「ブエノス・アイレス」という言葉を残して消えていくらしい。杖にかかれた文字などから、エジプト王朝時代やインカ帝国のあったころとの関連性を知った主人公は、相棒の考古学者"がちゃ子"とともに杖の調査にのりだしていく……というもの。グラフィックだけでなく、練りに練ったシナリオもウリのひとつで、調査をつづける主人公にふりかかる数々の難関、そして二転三転するシナリオがゲームを盛りあげていく。もちろん、絵や音楽を自由に見たり聞いたりできるオマケディスクもつく予定とのこと。『ドラゴンナイト』以降、波にのるエルフに注目なのだ。

"新宿の父"に杖について占ってもらう

パンティ丸だしの婦警さん。うひょひょ

お話だけでもいいですか？

〈美少女ソフトが夏に爆発♡〉美少女でおなじみのウェンディマガジンから『スーパーピンクソックス』なるソフトが8月に発売される。これは、AVGやRPGなど全部で4つのシナリオが入った豪華版で、ピンクソックスに出演している女の子がワンサカ登場するというもの。そのほかに『ピンクソックス1・2・3』(これまでの総集編)も、テレカつきで7月10日にでる。

イギリス生まれのビリヤード
3Dプール

■マイクロプローズジャパン
■☎0423-33-7781
■発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ビリヤード

メーカーより

その名のあらわすとおり、3D画面を用いたビリヤードゲームです。いままでの上から見おろすものとちがい、自由に視点を変えられるとこがミソ。なにを、いまさらビリヤードなんて……という人もいると思うけど、ビリヤードはヨーロッパでは大変ポピュラーなゲーム。そう、このゲームはイギリスからの輸入品なのです。

ゲームはなにも日本だけのものではない。というわけで、ヨーロッパはイギリスから、はるばるやってきたのがこのゲームなのだ。見た目は普通のビリヤードだが、さすが(!?)イギリス産のソフトはひと味ちがう。なんと、手玉を中心として上下左右に自由に視点をとることができるのだ。画面にはキューが表示されないため、自分の視点がキューの角度になる。もちろん玉をつく強さは指定できるのだが、目測でつくような感じになるので難しい。ルールはナインボールではなく、エイトボールになっている。

基本画面はこんなかんじ。玉に色がついてないので、ちょっと見にくい。だけど、なれるとそうでもなくなるぞ

視点を台と平行に近づけた

うーん、この角度だと玉が大きくて迫力があるなぁ

こんな上から見下ろしたりして……

いろんな要素をふくんだSLG
エリート

■マイクロプローズジャパン
■☎0423-33-7781
■発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

惑星、恒星間飛行をおこない、銀河に漂う星々を訪れ彼らと交易し、その利益によってさらに優れた宇宙船を手に入れてその富を増やす。スペース・トレーディング・アドベンチャーゲームと銘打たれたこのゲームは、海賊行為あり、密輸ありの盛りだくさん。グラフィックは少々物足りないかもしれないけど中身は充実、保証します。

このゲームは、上で紹介した『3Dプール』と同じようにイギリスからの輸入版。ワイヤーフレームの戦艦がなつかしい、スペース・シューティングAVGなのだ。

舞台となるのは広大な宇宙。プレイヤーは宇宙船に乗りこみ、敵の攻撃をかわしながら宇宙をさまよう。敵の戦艦が接近してきたら、ミサイルや爆弾を発射し撃破する。そして、惑星のデータなどを見ながらあちこちの星にたちより、食料や武器などを売り買いし、利益とともに戦闘のレベルアップをはかっていくというもの。

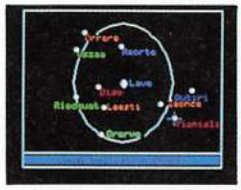
ゲームはまだ外国バージョンのものなので、すべてが英語の状態。現在、その言葉の問題などをふくめ、発売を検討中だそうだ。おもしろそうなゲームなので……と、先取りの先取りをしてしまったというわけだ。

敵を発見。撃て、撃て〜!

デモでは敵の戦艦が紹介される

星のデータを表示したところ

右下のバーが自機の状態。ピンチだぞ


いろんな星がある。どこかにワープしてみるか

お話だけでもいいですか?

〈おまたせ/のクリムゾンⅢ〉先月、PC-88版が発売になった『クリムゾンⅢ』。このMSX版の開発がついに始まった。シナリオはもちろん、ビジュアルや音楽など、さまざまな面において前作をうわまわるものが期待できそう。発売は秋と、まだ少し先になるけど、くわしいことがわかり次第COMING SOONで紹介していこうと思っている。

まんまゲーセンのアダルト麻雀
麻雀刺客

■日本物産
■☎06-353-5211
■7月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	マージャン

メーカーより

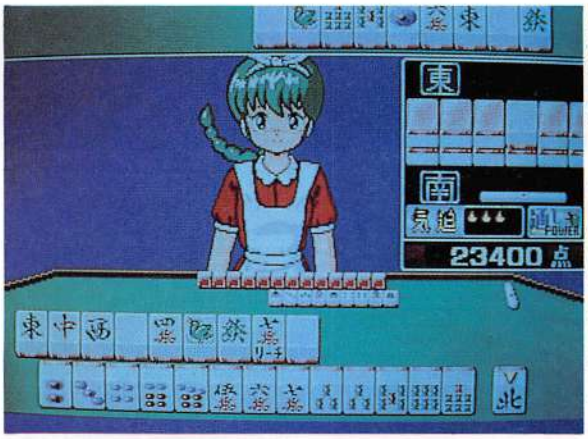
『麻雀刺客』は壮大なシリーズの序章となったアーケードゲームを、忠実に移植した力作です。ディスク4枚からなるソフト構成は、〝普通〟のゲームではないことを裏づけています。ちまたに出回っている醜悪ソフトとは一線を画すクオリティの高さで、プレイヤーのみなさんに満足していただけるものと信じます。

2年前、ゲーセンで話題になった『麻雀刺客(しかく)』がMSXに移植されることになった。

麻雀アドベンチャーと呼ばれるこのゲームは、ストーリー性をもたせてあるのが特徴で、恋人とのデートを邪魔する麻雀刺客を倒し、彼女とのデートを成功させるのが目的になっている。

喫茶店にはじまるデートは、遊園地、夕暮れの海辺、レストランとつづき、最後はもちろんホテル。その行く先々にあらわれる刺客は美少女ばかり全部で5人。プレイヤーが勝てば着ている服を1枚ずつぬぎぬぎ。恋人との♡とともに、こっちのほうも楽しめるというわけだ。

アーケード版の移植ということだが、MSX2+ならオリジナルの自然画もみられるサービスもあるそうだ。



麻雀画面はこうなる。刺客がこんな美少女ばかりだとやっつけるのがツラいなぁ。しかし、勝てば彼女の♡♡が見られるぞ

彼女は外人さん。イイコダカラ、モットヌイデネー♡

顔を赤らめ恥ずかしそうにする少女。敵とはいえ、やっぱり女の子っていいもんだ

あのMSフィールドがレベルアップ
MSフィールド機動戦士ガンダム
プラスキット

■ファミリーソフト(タケルでのみ販売)
■☎03-924-5453
■7月14日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	3,500円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

いままで「あのモビルスーツがはいってない」というユーザーの声を集めて選んだモビルスーツ16体と、オリジナル20フィールドのマップがはいったプラスキット。しかも、これまでつくったデータもみんな生かせちゃうってのも魅力だぞ。友達といろんなデータを交換して楽しむのもいい。強いモビルスーツができたら教えてね。

これは新たに加わったマップのひとつ

マニアのあいだで根強い人気の『MSフィールド機動戦士ガンダム』。そのデータ集とでもいうべきソフトがこれだ。

ゲームは、自分の選んだモビルスーツと、コンピュータや友達などのつくったモビルスーツとを戦わせるというSLG。戦闘中はキーボードなどによる指示はいっさいなし。戦いたいマップを選んだら、戦闘を見守っているだけでいい。勝てば自分の経験値が上がり、より性能のいいモビルスーツもつかいこなせるようになるのだ。

で、この『プラスキット』だが、新たにモビルスーツ16体、新マップを20ほど収録したもので、前作のデータをそのままコンバートして使えるのが特徴だ。データ集なので前作を持ってないと遊べないが、そんなユーザーのために、前作とこのプラスキットを合体させた『MSフィールド機動戦士ガンダム　プラスキット付』(6,100円)のほうも同時に発売される。

今回追加されたモビルスーツは、サイコガンダム、ビグザム、キュベレイmk2をはじめとする16体だ

ビデオ版に登場したスーツは未収録だ

お話だけでもいいですか?

〈ウルフチームの新作とは?〉あのパロディAVG『あーくしゅ』をつくったウルフチームが、新作を予定しているという。それは、他機種で7月ごろ発売されるゲームの移植らしく、ウォーSLGといううわさだ。ただ、発売はまだまだ先の話になりそう。来月には、もうちょっとくわしいことを報告できると思うのでお楽しみに。

美少女AVGの名作が再び登場♡
リップスティックADV2

■フェアリーテール(タケルでのみ販売)
■☎03-200-9834
■7月下旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

リップ・ファンのみなさま、大変ながらくお待たせいたしました。『リップスティックADV2』のMSX版が発売になります。前作にくらべ、グラフィックがきれいになり、文字も読みやすくなりました。さらに、トドメはアニメーション機能。ふっふっふ……。あれから1年、成長した音美の活躍に期待してください。ヨロシク!!

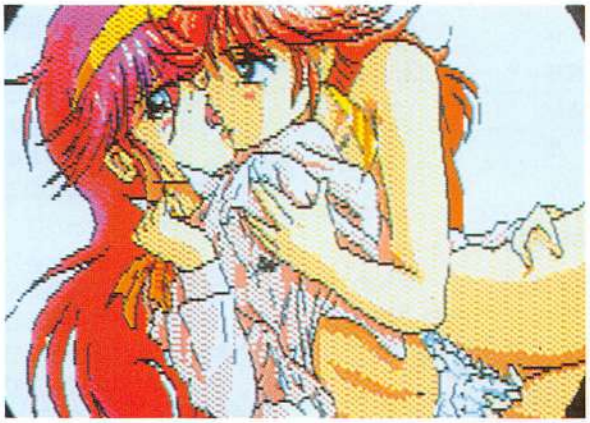
あの美少女AVGの傑作『リップスティックADV』が帰ってきた。女子高生だったヒロイン音美ちゃんも女子大生になり、いちだんとかわいくなっての再登場だ。

今回も、主人公・五郎の役どころはうれない探偵。ある日、30万円の報酬で東京から大阪までアタッシュケースを運ぶという依頼をうける五郎。新幹線で荷物を運ぶ途中、人とぶつかりその瞬間にアタッシュケースが開いてしまう。するとなかからは爆弾が出てきて大騒ぎに……。爆弾所持の容疑をかけられ警察に連行された五郎は、東京駅で荷物を手渡された人物、すなわち爆弾犯人捜しをすることになる。そして思いもよらない事件に発展していくのだ。

ゲームは、前作同様かわいくてエッチな女の子たちがたくさん登場。ギャグ、愛、エッチが盛りだくさんのゲームだぞ。

なんかふてぶてしいヤツだなぁ

鳥のようなバアサンがいる


左にいるのがゲームのヒロイン音美ちゃん。あらら、女の子どうしで♡♡なんかしちゃって……

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どん名のりでてください！

ポニーキャニオン

全国のMSXユーザーのみなさん、ながながとお待たせしている『AD&D®ヒーロー・オブ・ランス』は現在、汗水たらして開発中です。もうすこししたら、画面をお見せできると思いますので期待していてくださいね。それから、サイトロンレーベルのゲームミュージックのほうもヨロシク。

ブレイングレイ

新作『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』のPC版をただいま開発中。だからといって、よろこぶのはまだ早いっ。MSX版の発売については現在検討中なのだ。じゃあ最初からいうなよ！というキミも、素直にいってくれてありがとうってキミも、しばしお待ちを!!

ポニーテールソフト

みんな、遅れてごめんね。MSX版『雀ボーグ　すずめ』はまもなく発売されま〜す。フライングのポニーテールと呼ばれて1年と半年。ユーザーのみなさんにはご迷惑ばかりかけて、ほんとうにゴメンでした。『ポッキー2』も現在開発中なので、『雀ボーグ』ともどもヨロシクお願いしま〜す!!

追跡 COMING SOON　ファミクルパロディック2

5月号のCOMING SOONで紹介した『ファミクルパロディック2』の発売がちょっとばかり遅れている。ビッツーといえば、いろいろな音楽ソフトの発売をひかえ、いまとても忙しいソフトハウスだ。しかし、迷惑をかえりみず営業の小坂谷さんにアタックしてみた。

「ご〜めんなさい。発売は6月下旬くらいになりそうなんですよ……」と小坂谷さん。現在、発売にむけて急ピッチで開発をしてるところだそうだ。そこで、なんとかその画面だけでも見せてください、と頼んで入手したのが右の写真。この写真からじゃわからないけど、今回は前作と違い、グラ○ィウスのように自機をパワーアップさせ、ゲームをすすめていくんだそうだ。このお話を聞いた時点では、まだ6分の出来とのこと。もうチョットの辛抱。ガマン、ガマン。

これは、ポ○ュラス+ゼビ○スのパロディ画。雰囲気あるね

初公開のボスキャラ。これは強そうだな〜

これは何のゲームのパロディかわかる?

お話だけでもいいですか?

〈ドラゴンスピリット発売延期に……〉『ドラスピ』の情報が初めて載ったのは去年の7月号のこと。あれから1年、とうとうドラスピの発売が延期になってしまった。ゲーセンやX68000などで人気があったゲームだけに、はやくMSXにも……と期待していたのだが、やはりMSXへの移植は難しかったようだ。残念無念……。

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
6月	1日	石道(D)／アスキー／7,800円
	1日	サウルスランチVol.1(D)／ビッツー／3,800円♪
	8日	ディスクステーション7月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	10日	MIDIサウルス(R+D)／ビッツー／19,800円
	10日	トワイライトゾーンⅣ(D)／グレイト／7,800円
	上旬	電子システム手帳通信セット(D)／パナソフトセンター／5,000円
	上旬	夜の天使たち　私鉄沿線殺人事件(D)／ジャスト／8,800円
	11日	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
	20日	魔導物語1－2－3(D)／コンパイル／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	天使たちの午後　番外編Ⅲ(D)／ジャスト／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
	29日	シュヴァルツシルトⅡ(D)／工画堂スタジオ／9,800円♪
	29日	陽炎迷宮(D)／ハート電子産業／8,800円♪
	下旬	ペロンチョ身体検査(D)／ハード／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
	?	●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)／9,800円
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♪
	7日	MSX・FAN8月号(本)／徳間書店／価格未定
	10日	ピンクソックス3(D)／ウェンディマガジン／2,800円♪
	10日	ピンクソックス1・2・3(D)／ウェンディマガジン／7,800円♪
	10日	どきどきカードリーグ(D)／グレイト／5,800円
	14日	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット(D:タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／3,500円
	14日	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット付(D:タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／6,100円
	中旬	ファミクルパロディック2(D)／ビッツー／6,800円♪
	20日	ソリッドスネーク(R)／コナミ／7,800円
	20日	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
	20日	魔導師ラルバ総集編(D)／コンパイル／3,880円♪
	25日	ピーチアップ5(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	25日	ミスティVol.4(D)／データウエスト／5,000円
	下旬	バルンバ(D)／ナムコ／6,800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
	?	麻雀刺客(D)／日本物産／価格未定♪
	?	晴れのちおおさわぎ！(D)／カクテル・ソフト／価格未定
8月	8日	MSX・FAN9月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション9月号(D)／コンパイル／1,940円♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
8月	17日	デ・ジャ(D)／エルフ／6,800円
	?	スコアサウルス(仮称)(D)／ビッツー／価格未定
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
	?	スーパーピンクソックス(D)／ウェンディマガジン／6,800円♪
9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
		クリムゾンⅢ(D)／クリスタルソフト／8,700円♪
		エメラルド・ドラゴン(D)／グローディア／8,800円♪
		大航海時代(R)／光栄／9,800円♪
		大航海時代(D)／光栄／9,800円♪
		天と地と(D)／コナミ／価格未定
		雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
		ザ・タッグ・オブ・ウォー(D)／ザイン・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
		電脳学園Ⅱ　ハイウェイ・バスター(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
		電脳学園Ⅲ　トップをねらえ！(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／14,800円♪
		センターコート(仮称)(D)／ナムコ／価格未定
		●ワンダーボーイⅡ　モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		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♪
		ビバラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		無敵刑事大打撃　史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		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・スペリオール(D)／カクテル・ソフト／価格未定
		セーラー服戦士フェリス(D)／カクテル・ソフト／6,800円
		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)／ブレイングレイ／価格未定
		AD&D®ヒーロー・オブ・ランス(R)／ポニーキャニオン／7,500円
		ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート(D)／マイクロプローズジャパン／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5月23日現在のものです。

★『ドラゴンスピリット』(ナムコ)は、発売延期になりました。

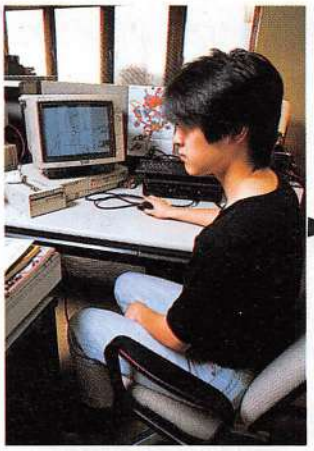
FAN CLIP

十字軍のCGをかいているのは どんな人たちなのか見たくって

ビッツー

↑ビッツー開発部のCGエリア。奥でドガの踊り子のように笑っているのが梅麿RX

激しい交通を深々と包みこむ高く長いイチョウ並木、サイバーパンクなカニを思わせる体育館、やけに女子大生の多い通りすがりの人々の群れ。これがビッツーのある千駄ヶ谷駅前の特徴だ。その日はなんだか知らないが近くで縁日をやっていて、テンテレツクテンという気分でドアをあけて開発室に入ると正面にテレビと募金箱があってなぜか涙を流すおじさんの絵がかいてある。「100YEN IRETE MISO// 人生苦しいことばっかり」、募金箱にはこんなソウルフルなメッセージが書かれていて、「これ、なんですか」ときいたら「遅刻の罰金入れです」(開発企画課課長・新城徹次さん)。



↑デッサンも直接ディスプレイ相手にやる。マウスも机の上で直接使う。なんだか野性的なやり方だが仕上がりはていねいな梅麿RX

そもそも今月ビッツーを訪れたのは5月号からゲーム十字軍ではじまった「ビッツーCG講座」のオープニングが、「(中指を立てて)ふぁっきんゆー、オレがファンキーKだ」だったからだ。ファンキーKこと岸さんは特徴的な髪型ですぐわかった。髪型に意味はあるんですかときいたら「ええ、じつは、ありません」といったきり黙々と仕事を続けた。ロボットものが得意なんだそうだが、べつにバンドをやっているとか特別な思想があるわけではないそうだ。

6月号のセーラー服と今月のマッチョマンはどちらも梅麿RXこと岡部さんが担当。なんとマウスパッドも使わずにサクサクと直接デッサンしてガンガンかいていた。ビッツーではみんなこういうかき方をするらしい。

←ファンキーK。彼のパンクな語り口はじつはこの髪型を見た編集部Fの創作だそうで、事実無根ですとおこられてしまった

←駅前の東京体育館

EDITORIAL WEATHER

先月大まぬけ

のことを書いたら、大阪府の35歳の主婦に「あんまりいじめるとMファンを買ってあげませんよ」と怒られた。ごめんなさい。

それで、その大まぬけ(以下OMKと略)が、車を買った。一世一代の買物だった。OMKは天にも昇るような気持ちで自分の車をあらためて見て、ふと気づいた。ナンバープレートの末尾4桁は4297。ふと「死人に口なし」という語呂あわせが頭に浮かんだ。ほんとに天に昇ってしまうのかも……という話をOMKが話していたら、目次と表紙担当の編集長がOMK担当ソフトのタイトル表記のことで質問してきた。編集長「これでいいの?」、OMK「これで正しいんです」、編集長「だったら表紙の私や目次の私にちゃんといいなさいよ」。OMKも変なやつだが、編集長もあまり負けていない。

次号8月号は おお、たまたま8日が日曜日だから、ちょうど七夕祭りの **7月7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=栃窪宏男 ■EDITOR=山森尚■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+鴇田洋志+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+田崇由紀+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+デザイラ〈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!+野見山つつじ+南辰真+成田保宏■COVER ARTIST=佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・蕪木紀久枝・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……78
キングレコード……付録表3
コナミ……表2、3
コンパイル……76、77
ソニー……4
電子技術教育協会……74
東京カルチャーセンター……82
東芝EMI……付録表2
徳間書店……79、81
日本テレネット㈱……80
日本進学指導センター……43
ポニーキャニオン……付録表4
マイクロキャビン……75
松下電器産業……表4
リバーヒルソフト……表3

©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

BURAI ブライ 上巻

好評発売中

MSX2 MSX2+ S-RAM対応

3.5"-2DD(6枚組)
ジョイパッド対応
※MSX2仕様の漢字ロムが必要です。
標準価格8,800円(税別)

※漢字ロム内蔵の機種(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

天命、今、我に下れり。

闇の神ダールを甦らせた皇帝ピドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、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、三銃士は御子に一ヵ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、ピドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

●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)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

MSX FAN JULY 1990 7月号
平成2年7月10日発行 第4巻第7号(通巻40号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価520円(本体505円)

Panasonic

MSX FAN 夢をのせて400万台

Welcome to Sparky's Party
INVITATION for YOU!
こんどボクのうちで
大パーティーをやるのだ。
ぜッタイ、来てね！
♦いつ？……こんどの日曜日 AM11時に集合だよ
♦どこで？……スパーキー家
(MSX)ゲーム大会
☞スパーキー賞
最新ゲームソフトプレゼント！！
ほかにもイロイロ用意してるよ。
(MSX)カラオケ大会
☞♪FM音源のサウンドが洋楽だ。
みんないっしょに歌おうね♫
それじゃ。みんな！
まってるョ♡♡♡
スパーキーより

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷(PC1使用時)できるのである。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒッチキする美しい48ドット文字(PC1使用時)と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

●ルーンワース 開発元/T&Eソフト
●ブライ 開発元/パーセルソフト

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

NEW

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵
A1WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格69,800円(税別)
MSX2+パソコンは、MSX、MSX2のソフトも使用できます
▶パナワードUSシリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶高画質でまじめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを絵筆に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望方法は、住所/氏名/年齢/職業(学校名)をお書きのうえ、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部 営業部 MXF係まで。▶MSXはアスキーの登録です。
＊印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のものと異なる場合があります。)

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

松下館でお会いしましょう 花の万博 EXPO'90

別売・マウス FS-JM1-H 標準価格7,800円(税別)

文字がキレイな
「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。
心を込めて先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—7